專題論壇

遊戲研究

林日璇、林鶴玲、黃厚銘*

摘要

遊戲研究，已是結合多元學科取向的重要研究領域。本期專題，特別邀請三位投入遊戲研究多年的傳播及社會學領域學者，進行一場線上論壇。三位學者介紹各自的研究歷程、國內外研究議題、也推薦重要書目。在交互提問中，他們反思並提出未來遊戲研究值得投入的方向：包括在地遊戲作品，多樣化的遊戲應用，如健康、教育及市民參與；更為鉅觀的政治經濟學批判，如亞洲電玩產業生態；以及玩家、產業與資本主義之間的愛恨交織與分合關係。

關鍵詞：玩家、角色代入、遊戲化、遊戲學、遊戲性

* 林日璇為政治大學傳播學院特聘教授，Email: tammylin@nccu.edu.tw；
林鶴玲為臺灣大學社會學系教授，Email: holin@ntu.edu.tw；
黃厚銘為政治大學社會學系特聘教授，Email: hermes@nccu.edu.tw。

中華傳播學刊・第四十期・2021.12・115-142
DOI: 10.3966/172635812021120040004
中華傳播學會 Chinese Communication Society

前言：遊戲研究，已是傳播領域中重要的研究主題，也是現今結合多元學科取向的重要學術研究範疇。遊戲，在此指的是各式數位或電子遊戲，擁有混合的多樣形式，如電子遊戲（video game）、電腦遊戲（PC game）、家用遊戲機，以及透過網路及手機應用程式的線上遊戲、行動遊戲、虛擬或擴增實境遊戲（VR and AR game）等等。遊戲研究含括廣泛的議題，如玩家的心理與行為反應，遊戲內容的設計與技術，遊戲的社會文化現象、理論與哲學反思，遊戲產業與商業模式，遊戲的政治經濟學批判等面向。配合本期的遊戲專題，《中華傳播學刊》邀請了三位投入遊戲研究多年的傳播及社會學領域學者，在八月下旬至九月底之間，進行了一場線上的遊戲論壇，由學刊的基本提問，以及三位與談人的交互提問等方式，協助本刊讀者，掌握有啟發性、也有新意的研究議題及方向。

壹、學刊提問

一、可否簡介個人近期、或歷來的遊戲研究主題及方向？

日璇：

我的研究主題一直是關注數位遊戲的理論建構，以及對於閱聽人的遊戲效果及歷程。近期則致力於研究數位遊戲作為傳播媒體以及說服的實證效果研究，議題包含新聞遊戲、虛擬實境及數位遊戲促進健康運動、虛擬實境恐怖遊戲與玩家恐懼情緒、遊戲中的互動性探究等。早期我關注遊戲的獨特互動性作為理論架構的研究主軸。像過往發表於 *Journal of Communication* 的研究（Lin, 2013），即是探究遊戲中的互動性，提高了玩家與遊戲角色的關係及代入，並進一步強化遊戲內容中遊戲角色屬性的影響與效果，為遊戲中暴力內容的效果研究提出一個不同的研究架構。

我同時也長期投入如何透過數位遊戲促進大家健康運動的研究。早期與美國教授的研究（Peng, Lin, Pfeiffer, & Winn, 2012），即通過理論去設計一款滿足玩家內在動機需求的角色扮演遊戲，並藉由短期以及長期的介入研究，來探究玩遊戲順便促進運動意願，所產出的遊戲可以算是目前 Nintendo 健身環（任天堂遊戲）許多設計原理的早期研究。而近期則探究虛擬實境中，團體運動以及遊戲作為身體活動的理論建構，針對玩家的心理歷程，進行不同理論的比較與建構。

當 2016 年虛擬實境剛商業化時，我立即投入當時非常受歡迎的虛擬實境恐怖遊戲，並提出修正的刺激移轉理論，認為不同於以往的恐怖電影，恐怖虛擬實境遊戲中，玩家的恐怖自我效能是能夠將恐懼的情緒轉換為後續享樂感的關鍵。同時搭配膚電生理訊號測量玩家的喚起（arousal），提出了首項恐怖遊戲的實證研究（Lin, Wu,& Tao, 2018）。在另一篇研究中（Lin, 2017），也仔細探究虛擬實境恐怖遊戲中使玩家較為恐懼的元素，以及玩家的應對策略，並帶入虛擬實境科技特色對於玩家情緒反應的理論建構。除此之外，近期則透過虛擬實境中虛擬身體對於玩家的影響，去操弄不同虛擬身體身形對於年輕人以及年長者運動的效果影響。該研究結果指出（Lin & Wu, 2021），讓年長者在虛擬實境中使用年輕人的身體運動，他們會更加投入認真做運動；而讓年輕玩家在虛擬實境中使用六塊肌的身體運動，則會讓女性覺得自己身材理想，且自我效能也比較高（Lin, Wu, & Yang, 2021）。但男女大不同，無論年長、年輕，男生對於虛擬身體的影響，皆小於女性。

近期我定位遊戲作為媒體，因此開啟新聞遊戲的實證研究（Lin & Wu, 2020）。起源於許多閱聽人對於以遊戲形式呈現的新聞，有不同的評價反應：覺得是否像是小朋友的遊戲、用嘻笑方式呈現嚴肅議題等；而 BBC 的新聞遊戲亦受到小報的抨擊，認為以小朋友遊戲方式呈現人道主義災難，非常令人難以置信。因此結合新聞學以及數位遊戲文獻，從圖像真實性以及新聞議題地理接近性兩大層面切入，探究閱聽人遊玩新聞遊戲後，所經歷的心理歷程（享樂、欣賞，或懸疑），以及後續轉發新聞遊戲以及捐款的意願。研究結果發現，閱聽人在遊玩圖像較為真實的新聞遊戲後，是具有反思的賞析評價，覺得新聞遊戲非常有意義，並因此願意轉發遊戲給他人；而若是遊玩過程中，覺得具有懸疑刺激性，則會進一步促進後續捐款以及轉發遊戲的意願。這項研究回應了新聞業界對於新聞遊戲作法的討論，畫得可愛像是小朋友的新聞遊戲，其實在新聞資訊傳遞上與圖像較為真實的新聞遊戲並沒有差別，但較為真實的畫面以及地理接近性高的議題，更能夠產生反思欣賞以及懸疑性，並提高後續轉發遊戲以及捐款的意願。

鶴玲：

大家好，我的電玩社會研究大致分為四個面向：

（一）線上社會組織與社群互動

最先，我好奇的是，看似無強制規範的電玩世界中，社會秩序如何形成與維持？於是透過三項研究，來探討玩家如何透過集體力量與獎懲機制，進行風險管控、定義規範、規訓偏差行為、貢獻於利他行動。包括：（1）遊戲社群如何援引實體社會關係網絡，以降低與陌生人互動合作之風險的機制；（2）線上遊戲玩家如何透過定義遊戲中的偏差行為，區隔「白目玩家」，共同建構新社群規範；（3）數位遊戲社群中，無償利他行為與線上禮物文化發生條件與展演樣態。

（二）實體空間與遊戲脈絡

其次，我將研究的觀察場域從線上遊戲社會轉移到實體空間，考察玩家身體所在空間中的社會關係如何影響科技近用與使用。研究的問題包括：（1）性別與遊戲空間：以臺灣三種最常見的遊戲空間（家中、網咖與宿舍）為例，探討社會脈絡對男、女玩家遊戲經驗的差別影響及科技近用意涵（Lin, 2008）；（2）遊戲旁觀者的社會學意義：以 Erving Goffman 的框架分析，研究遊樂場中玩家與觀眾之互動與協商過程，以及指出陌生人作為重要社會行動者的角色（Lin & Sun, 2011a）；（3）遊戲機如何重塑當代家庭關係：研究以 Wii 為代表的遊戲機，如何成為銀髮族與年輕世代互動管道，以及家庭中的「孝道展演機器」。

（三）遊戲經濟文化與休閒勞動

再來，我進入遊戲經濟的觀察，研究環繞電玩虛擬財貨服務的經濟勞動、行銷與消費，及其對當代虛擬經濟之引申意涵。這些研究包括：（1）新興休閒勞動對工作認同的影響：這是研究遊戲貨幣現金交易行為中，賣方與買方如何運用不同的正名化策略，來因應社會污名、保存遊戲樂趣（Lee & Lin, 2011）；（2）「免費遊戲」商業機制如何影響遊戲經驗？尤其是玩家沉浸感及其休閒消費模式（Lin & Sun, 2011b）；（3）電玩地下文化：研究電玩地下文化現象，比如非法架設的線上遊戲私人伺服器，以及其理論意涵。

（四）空間越界、滲透現實

近期，我關切的則是連線數位遊戲，研究它如何改變了人們的社會接觸經驗及世界觀。比如：（1）「跨界共玩」現象：線上遊戲如何跨越年齡、性別、地域、國界、階級的界線，而帶來與陌生人、遠方親友、異地社群共處的互動經驗；（2）新國族接觸與政治認同重塑平台：探討 2008 年《魔獸世界》在中國改版受阻，造成數十萬中國玩家移民臺灣伺服器事件，以及兩岸玩家在遊戲世界中「朝夕共處」的政治社會效應（Lin & Sun, 2016）；（3）電玩文化與社運：研究電玩素養作為集體默識知識，在太陽花學運以及香港反送中運動扮演的動員組織角色。

厚銘：

嚴格來說，我應該不能算是個從事遊戲研究的學者，原因是我只研究非常特定的遊戲種類。但在此可以簡單介紹，我一直以來結合田野研究與理論思考的研究取徑，也可說是「我的遊戲之作」。2001 年取得博士學位之前，我從身分認同與信任的角度研究網路人際關係，曾經短暫研究過文字介面的線上遊戲（MUD），也深刻體會了線上遊戲的魅力。畢業後在政大任職，我有十餘年雖以資訊社會研究為領域，但深知自己不可能有時間掛在網路上，所以並未以圖形介面的線上遊戲（例如，《天堂》，或是後來的其他國際化的線上遊戲……等等）為研究對象。直到 2013 年申請了數位人文計畫，想要設計一個手機 App，藉以研究科技與社會文化如何形塑人際關係，以及人們又如何利用科技來滿足其互動需求。在設計 App 的過程中，我的研究團隊發現 *Ingress* 這個作為 *Pokémon GO* 前身的擴增實境遊戲。我當時確實是眼睛為之一亮，覺得擴增實境遊戲將會顛覆許多我們過去從事虛擬實境線上遊戲的一些問題設定。特別是諸如網路沉迷、宅男，這類足不出戶、廢寢忘食，簡言之就是和真實世界隔離為病徵的網路現象。

因此，我一頭栽入擴增實境遊戲 *Ingress* 的遊玩與研究。這是個兩軍對抗、敵對性非常強，因此同仇敵愾也非常強的遊戲。友軍之間會經常一起出門「農」裝備、交流物資，或是相互配合完成任務，其地域範圍有時甚至是跨國界的。相應地，敵軍之間的相互仇視，可以從冷嘲熱諷、互罵，到引發肢體衝突上警局。但也因此，我自己也經常為了某個任務而深夜步行於木柵街頭，有一段期間甚至平均一天就

將近二十公里。說是沉迷，但卻絕非與世隔絕，甚至是亟需友軍提供即時訊息與及時支援。也因此，鄰近地區的友軍之間，還定期會有聚會與聚餐。即便早已不再玩這遊戲，我與一些曾經合作密切的玩家，至今仍藉由 LINE 群組繼續保持聯繫。

果不其然，幾年後 *Pokémon GO* 推出，正因為其截然不同於過去虛擬實境線上遊戲的模式，使得一家大小可以一同在街頭、校園、公園或廣場上，邊散步邊聊天，很快蔚為風潮，席捲全球。不只父母不用擔心不知道子女在玩些什麼、在虛擬實境線上遊戲跟哪些身分不明的玩家來往密切。在風潮褪去，年輕世代玩家的注意力轉向其他遊戲之後，*Pokémon GO* 甚至成為中高齡玩家社交與運動的重要媒介。但也在同時研究 *Ingress* 與 *Pokémon GO* 的期間，我注意到兩個遊戲敘事、遊戲機制的不同，與完全不同的遊戲文化和遊戲內部的社群關係。相較於 *Ingress* 同仇敵愾，既以義氣內聚，又仇視敵軍的遊戲文化與社群關係。*Pokémon GO* 內的三個隊伍與相應的遊戲機制的設計，即使是團體戰，都未激發出如 *Ingress* 那樣的陣營效應。相反地，當親身見證了新竹南寮漁港如動物大遷徙般壯觀的場面，我會說，相較於 *Ingress* 確實如軍隊般的組織與分工，*Pokémon GO* 的遊戲文化簡直就是社會學家 E. Durkheim 筆下的集體亢奮，充滿嘉年華的氣氛。而也是在這般有如節慶的情境下，人們卸下了相互隔絕的面具、也無視於外人不解的眼光，而形塑出溫馨互助的遊戲時光。

二、可否簡介近期國內外的遊戲學術界、或個人較關心的研究方向與議題？印象較深刻的研究為何？理由？

日璇：

遊戲學術界的理論發展，從早期的使用與滿足、進展到以心理學自我決定理論，以及傳播學心情調節理論探究遊戲作為快速滿足內在需求的媒介、到關注玩家與角色之間關係的理論發展、以及近期針對遊戲互動性理論的建構，進展快速且豐富。

在我過去十年研究數位遊戲的期間，我專注地深耕於探究數位遊戲中，互動性對於玩家自然代入所操控遊戲角色的角色代入（character identification）理論概念，由 Cohen 到 Klimmt 等學者的理論發展，漸趨成熟，我也致力於發展一元概念的角色代入量表。

近幾年 Banks & Bowman 等人關注到玩家與角色之間有更多元的

關係，譬如角色是玩家的朋友（像《動物森友會》）、角色只是玩家經歷遊戲的工具、或共存共創的個人身分。玩家與角色之間的關係，是解釋遊戲內容對於玩家影響的關鍵概念。我也與上述學者合作翻譯中文版量表，並發現臺灣玩家常認為自己就是角色，更喜歡將遊戲角色視為自己的朋友；而美國玩家則較常將遊戲角色視為過關經歷遊戲的工具。

目前我與 Bowman 學者合作驗證他提出的「從遊戲要求定義互動性模型」（interactivity as demand model），從虛擬實境遊戲、數位遊戲，到運動遊戲，也是目前我們認為可以解釋玩家針對遊戲所提出的要求，以及所帶來的情緒反應與效果。

最近也崛起關於懷舊在遊戲研究中的影響，或是虛擬實境科技帶給遊戲從「能供性」（affordance）就不同的影響與體驗，都是非常有趣且創新的角度。而目前擔任我博士後的 Cook 學者，更是鑽研遊戲中網路惡搞（trolling）現象的專家，也是目前學術界非常熱門的研究議題。Ratan 學者則是深耕虛擬化身（avatar）對於閱聽人展演自我的概念與應用，並突破遊戲的範疇，延伸應用至商業及傳播面向，也是未來更多虛實整合或是純虛擬數位傳播情境下的重要方向。

鶴玲：

電玩與現實世界的交互滲透作用，是我近年來比較關切的整體面向。其中包括兩個核心議題：（1）遊戲的道德性；（2）遊戲的政治性。這兩個議題，都同時展現了當代電玩與現實世界關係日益緊密，以及既嚴肅化又普及化的趨勢。而近年來學界對遊戲道德性的反思，一方面可以從遊戲設計生產的環節看見越來越多以意識喚醒為目標的嚴肅遊戲（serious games）或 Games for Change 類型遊戲的出現（如 *Papers Please!*, *This War of Mine*, *September 12th: A Toy World*, *Cart Life*, *Sweatshop* 等），在遊戲中邀請玩家做出艱難的道德抉擇；另一方面，電玩與其他媒介的重要差異之一，是玩家必須行動才能展開遊戲；電玩不只是設計者如何透過敘事再現特定價值與觀點，也是玩家如何以行動來實踐其內建的道德體系、體驗輸贏、承擔後果的選擇。從遊戲道德處境的設計，到玩家如何做倫理相關的行動抉擇、激發何種情緒與反思，都是這個研究所關切的範圍。在道德性光譜的另一端，則是近年來快速普及的遊戲化趨勢（gamification），套用遊戲積

分回饋與競爭機制於生活中其他非遊戲場域（教育、商業、組織管理等）的作法；堪稱是電玩的外溢效應。

遊戲的政治性，則是我的另一個關切核心。遊戲的政治性展現在至少三個層面上：遊戲的設計、玩家在遊戲中的實踐，以及遊戲文化在現實政治中的運用。就設計面而言，前述的意識喚醒遊戲中，許多道德兩難都與人權、民主價值有關（如，戰爭影響、難民處境、勞動剝削……等），香港反送中運動中推出的《時代革命》（Revolution of Our Times）與《光復香港》（Liberate Hong Kong）等遊戲，更是與社會運動緊密結合。玩家在遊戲世界中的政治實踐則與線上遊戲歷史一樣長；各種遊戲世界內的集體抗爭（抗議遊戲公司的遊戲設計與管理、課金與商城管制問題、聲援現實中政治壓迫與爭議事件等）與各種政治認同展演和論辯交鋒（從角色命名、遊戲互動到遊戲組織方式都處處可見）。最後一個層面，遊戲文化在現實政治中的作用，則與 Jenkins 等學者近年來極力主張的粉絲行動主義（fan activism）高度呼應。我正在進行的研究，便是香港反送中運動中，抗爭者如何以電玩文化術語和陌生群眾溝通、動員、協商集體行動。

在這兩大議題之外，在 Covid-19 重大衝擊下，疫情／公衛角度的遊戲研究也值得關注（如疫情期間，電玩的主流社會定位如何「使人分心－得到抒解」、遊戲內容與遊戲中的社會互動，如何在特殊時期安撫了因居家工作學習或被隔離的人們）。

厚銘：

承接上題的回答，擴增實境遊戲的田野研究經驗，讓我印象最為深刻。我親眼看到了南寮漁港的人們會高舉時限，提醒從遠處不斷湧入追逐乘龍的人們還有多少分鐘，以便決定究竟是該加速向前，還是就此放棄。我甚至曾經深夜在一個社區關閉的大門內，目睹門外的玩家不斷把手機遞給門內陌生的玩家，而門內的玩家則一次又一次拿著其他玩家的手機跑上山坡，點擊開啟了某個稀有大怪的抓取模式，再跑下山坡把手機送回給門外的玩家。乃至於，我自己也曾成為喪屍的一員，在中和二二八紀念公園裡，不斷繞圈抓取可愛的腕力。

其後，就是更多擴增實境遊戲推出的階段，我研究（遊玩）了以《哈利波特》為故事背景的《巫師聯盟》與延伸電影《侏羅紀公園》的《侏羅紀世界：適者生存》。整個研究擴增實境遊戲的時間，轉眼

將近十年。《巫師聯盟》是更為合乎既有虛擬實境線上遊戲的敘事角色格局的遊戲。玩家在遊戲中的角色，即是相應於哈利波特、妙麗與榮恩的正氣師、化獸師與教授三種職業。而若要完成任務也非得同時有這三種職業角色的玩家密切合作，並且，一次的任務也有限制只能五名玩家參與。因此為了繼續我喜愛的田野研究取徑，我經常得花一個小時從木柵搭捷運到臺北松山機場。而《巫師聯盟》的玩家社群模式，又因為前述遊戲機制的設計，而完全不同於前面提到的兩種擴增實境遊戲。在松山機場的等候區，只見玩家是五人一組地圍坐在一起，隨時都要出聲與其他玩家相互協調或呼救。既沒有 *Ingress* 的敵對與內聚，也沒有 *Pokémon GO* 的狂歡。

相較之下，原本就有卡牌手遊《侏羅紀世界：遊戲》為前身的《侏羅紀世界：適者生存》，則更像是一個卡牌遊戲外加擴增實境遊戲的機制。甚至在更早的版本，是玩家個人性質非常濃厚的遊戲，不太需要與他人合作。即便後來有了公會的機制，實際上與同一公會的玩家之間，也仍是競爭關係。直到晚近團體戰的機制推出，才完全發揮公會的作用。然而，《侏羅紀世界：適者生存》的公會仍然更像是過去虛擬實境線上遊戲的公會，幾乎只需線上聯繫協調。因此，公會成員也可以是跨國際的。相對地，*Ingress* 裡所形成的則是層級式的地域性組織。而 *Pokémon GO* 可能是在遊戲裡作用不大的地區性社交圈，或是六人一組深夜在附近到處佔領道館的小團體，不論是哪一種社群都是地域性的。而《巫師聯盟》則是時聚時散，臨時招募到重要遊戲地點一起玩遊戲的五人小組。簡言之，《侏羅紀世界：適者生存》確實仍保有非常多的虛擬實境線上遊戲的色彩，而卡牌遊戲的基本機制也仍舊非常個人化。這些田野中的觀察，都值得再投入研究。

三、臺灣的遊戲研究還有哪些議題較少人著墨、值得投入？或是，個人未來想再投入的研究議題為何？

日璇：

臺灣近年來的在地遊戲創作屢獲佳績，譬如赤燭團隊兩度以臺灣文化元素作為主軸原創的《返校》以及《還願》，都在國際上叫好又叫座；雷亞的音樂原創遊戲，更是融入新科技以及敘事的各種元素；而 Fourdesire 推出的《記帳城市》或《記事探險》，透過遊戲的樂趣與動機，讓玩家順便將各種日常生活的瑣事遊戲化，促進更健康的生

活。臺灣近期崛起的這些在地遊戲公司，所帶來的作品以及產業的變化，非常值得臺灣學者投入研究與記錄。

這也與近期學界持續關注如何透過遊戲或是遊戲化方式，促進身體以及心理上健康的論述相符，遊玩遊戲等娛樂不再被視為是與工作或學業等義務的二元化對立，而是可以透過心情調節以及滿足內在動機需求的層面，進而補充或是回復玩家的心理能力與滿足，這部分亦值得在各種層面從設計、創作以及應用研究等方向深耕及發想。

此外，嚴肅以及教育遊戲雖然已經有相當多學者的關注與研究，但娛樂性與教育性常常是遊戲設計者掙扎、拉扯的兩端，如何從心理層面設計出，既能娛樂又能帶有資訊傳遞或說服的遊戲，應是未來學界致力的方向。而在娛樂研究中，享樂感以及欣賞感已經獲得許多研究，但對於懸疑性結合膚電測量喚起（arousal）等方向，卻僅有相當少的研究，也是研究遊戲作為說服及資訊傳遞的相當重要的一個方向。

臺灣在應用遊戲及虛擬實境促進運動健康部分，學界以及業界設備都有持續穩定的成長，但尚缺少了從理論支持的設計，這部分與未來實境產業發展的方向高度相關，亟需研發團隊投入。

最後，遊戲作為新聞媒體是重要的方向，臺灣近年來也有許多極具創意的新聞遊戲（例如報導者的《急診人生》以及 READr 的《數位身分證》），亦有許多豐富的題材值得探究。

鶴玲：

關於這個問題，我想從研究的多樣性和層次兩個面向來談。近年國際數位遊戲學術研究的累積成果，極為多樣豐富；從電玩技術、形式、玩法、類型、文化，到各種社會行為、政治經濟分析、哲學思辨與論述……等，難以盡述。臺灣近年的電玩研究則大多仍以實用導向的成癮（使用程度）與學習（動機、態度、成效、創造力、解決問題能力）影響為大宗；社會科學與傳播領域，則以性別展演、虛擬社群行為、遊戲與現實生活之關聯為主。晚近的擴充實境遊戲研究與遊戲化研究，也逐漸茁長。然而整體而言，研究關注過度集中於少數議題，多樣性較為不足。此外，本地研究的主要研究取徑較多是微觀層次的人際互動、認同展演與角色扮演，甚少鉅觀層次的政治經濟研究（例如 *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* 一書，所

代表的對電玩產業與當代資本主義演變關係的研究取徑）。理論研究上，則較偏向從資訊科技整體特性出發的遊戲現象分析，較少以電玩特性為核心關切（例如 *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*）。

此外，臺灣在國際數位遊戲研究中，也具有研究觀察亞洲電玩產業政治經濟生態的重要地緣位置與語言文化優勢。舉例來說，中國的遊戲產業生態與政治管制，是影響全球電玩產業鏈的重要因素。日前中國官方批判電玩為精神鴉片、限制未成年人僅能於假日與週末每天玩一小時線上遊戲、京東以涉及危害國家安全為由，禁售 87 款遊戲等事件，都對全球電玩產業帶來重要衝擊。面臨這些高度敏感、動輒即變的政治氛圍，以及遊戲公司與玩家社群的回應，臺灣遊戲產業的經驗比誰都多：從遊戲設計中的各種政治爭議（例如《還願》），到遊戲互動中的政治對抗（從角色命名與設計，到《動物森友會》玩家用遊戲做政治抗議等），臺灣學者在研究這些爭議事件及其影響時，有更多語言與觀察之優勢。

厚銘：

基於這些年來對於幾個擴增實境遊戲的研究，我一直醞釀著要寫作一篇題為〈「真實」社群的復歸〉的論文，一方面是延續之前已經發表的兩篇關於 *Ingress* 與 *Pokémon GO* 的論文（黃厚銘，2017, 2019）；另一方面則是聚焦於遊戲機制與遊戲社群，比較上述幾個擴增實境遊戲的差異。不過，更有趣的是，Covid-19 疫情的發生，對擴增實境遊戲的衝擊，顯然高於對虛擬實境線上遊戲的衝擊，我擅長的田野研究也大受影響。但卻也因著前述各個遊戲的擴增實境成分之多寡、還有遊戲社群的型態，各個遊戲所受到衝擊的程度亦有所不同。各別擴增實境遊戲因應疫情在遊戲機制上所做的調整，雖有其相同之處，卻也因為受到影響的程度不同，調整的方向也不一樣。對我來說，疫情的影響既是負面的、讓我無法進行在真實世界的田野研究，卻也更清楚地凸顯出這幾個遊戲在遊戲機制上的差異。

簡言之，在我僅以擴增實境遊戲為研究對象的近十年中，我的研究主題是鎖定於遊戲機制、遊戲文化與遊戲社群之上。我試圖呈現玩家如何受限於遊戲機制的設計，但卻有時又會以某種遊戲公司意料之外的方式來在遊戲中追逐成就。與此同時，我還觀察到遊戲與資本主

義社會之間的複雜分合關係。遊戲公司當然是為了營利，但玩家並不喜歡「課長」們才會贏的遊戲。反過來說，玩家們卻也同意，遊戲公司若無利可圖，遊戲也營運不下去，玩家們就沒有好玩的遊戲可玩。遊戲應該是休閒，但卻也是消費。不過，玩家們也會為了遊戲，而在上班時假公濟私或偷懶。這是否有利於資本主義剝削勞工的工作倫理呢？還是當代的資本主義已經轉為依賴消費來維繫？甚至，遊戲文化、遊戲社群的組織或強勢的公會，還可能迫使玩家得荒廢正業地投入遊戲，以配合其他玩家、完成任務。有時參與遊戲的壓力比工作還大。這不能說是沉迷，而更像是壓力。以致，有些玩家在事後回想起來，真不知道自己為什麼為了一個休閒活動得加入一個軍事化的組織，還得接受任務編組；或是為何因為工作或家庭因素，而暫時無法如此投入遊戲時，還要向公會「請假」。

亦即，遊戲產業利用遊戲賺錢，但遊戲也讓玩家無法好好承擔資本主義政治經濟體制中的職業。遊戲應該是在勞動力再生產中發揮休閒的功能，但卻又像是在消費中被剝削。以及遊戲文化與社群型態，卻也可能讓玩遊戲的過程不只是沉迷，而是臣服於壓力、不得不的投入。這些投入遊戲的狀態，可能既不利於工作，卻又誘導出更多遊戲中的消費。這引導我開始思考與閱讀「何謂沉迷」的問題。以及扣連到我近幾年著力的概念：愛恨交織（ambivalence）。

愛恨交織究竟是意味著還沒完全愛上才會有所猶豫掙扎，還是即便知道不對都還無法克制自己的沉迷？

四、可否推薦一至三本國內、外遊戲研究的專書？理由為何？

日璇：

我非常少看專書，因為遊戲相關的最新研究，都是透過期刊文章方式發表呈現，所以建議大家可以多閱讀期刊文章。但是以下是三本是我最近很推薦的書籍，匯集了最新的論述與發展，且對於應用遊戲設計以及玩家與遊玩角色化身的關係有非常深入的探討。

1. Bowman, N. D. (Ed.) (2018). *Video games: A medium that demands our attention*. London, UK: Routledge.

第一本我推薦 Nick Bowman 的這本書，專門探討數位遊戲的互

動性。這是 Nick 近幾年來新提出的理論架構，他深入探究數位遊戲的互動性概念，認為數位遊戲與其他媒體不同之處，在於其特殊的互動性。互動性這個概念在文獻中有非常多的定義與探討，但針對數位遊戲的互動性定義，除了非常少以外，也比較沒有針對數位遊戲特有的設計與互動去定義。Bowman 提出的定義，認為數位遊戲的互動性其實是一種遊戲對玩家所提出的需求／要求（demands），因此玩家若要順暢的進行遊戲，就需要回應這樣的遊戲需求，並在遊戲中需要付出許多的注意力與心力。

而這些需求可以進一步被區分為：情感上的需求、認知上的需求、控制器的需求、體感身體活動的需求，以及社交上的需求。玩家若感知到這些需求，是否會影響後續遊玩的心情與評價，是整個需求模型的理論架構。這本書邀請了許多遊戲界知名學者，一同來細細論述每一個不同的需求與遊戲元素之間的關聯，以及對於玩家遊玩評價與心情的實證研究推論，彙整了近期來相當豐富的數位遊戲研究，可以快速掌握這幾年的遊戲研究發展面向。

2. Banks, J. (Ed.) (2018). *Avatar, assembled: The social and technical anatomy of digital bodies*. New York, NY: Peter Lang Inc.

第二本我推薦 Jaime Banks 所編輯的書（其實 Banks 與 Bowman 兩人是夫妻，很酷吧！），專門探討虛擬化身（avatar）與玩家之間關係的書籍，一共透過 30 個章節以及兩大主軸，細細探究虛擬化身如何代表玩家在數位世界的存在。第一個主軸是虛擬化身的社會心理層面，章節作者都是近年來活躍於數位遊戲以及虛擬實境的傑出學者，許多也都是我在美國唸書時的同儕，或是現在一起合作的學者。從虛擬化身的外貌、身體、身形、意義、呈現方式等，探討對於玩家的行為、認知與態度影響，非常精彩。第二主軸則從技術層面切入，像是畫素、邏輯、行動、遊戲引擎、遊玩平台等，對於虛擬化身的製作與呈現，有相當深入又完善的探討。非常適合對於遊戲效果以及虛擬化身展演有興趣的研究者研讀，可以快速掌握目前學術界以及技術面的研究現況與發展。Jaime 本身之前就提出了玩家角色（player-avatar）理論模型，目前則投入深耕機器人研究，非常前瞻，也很期待未來的研究發展。

3. Gordon, E., & Mugar, G. (2020). *Meaningful inefficiencies: Civic design in an age of digital expediency*. New York, NY: Oxford University Press.

第三本是 Eric Gordon 最近推出的書籍，主軸在談論如何設計應用到市民參與及動員的教育以及嚴肅遊戲。作者 Eric Gordon 是個奇人，之前來政大客座傅爾布萊特計畫（Fulbright Programs）學者時，我有幸帶他到臺北走走看看，他與我分享他從小在好萊塢（Hollywood）長大，擔任童星拍了許多廣告片的經驗。他目前研究數位遊戲，與許多全球機構合作遊戲設計，還包含了知名的任天堂（Nintendo）遊戲公司，令人印象深刻。他也到各國研究如何透過遊戲，教育異國偏鄉小孩洗手的重要性，並設計能引導至行為的改變，或是與他人談論此話題重要性的行為效果，相當具有意義。他提出的論述是，他認為遊戲是將沒有效率的過程變得有意義。譬如兩個點之間最有效率是直線，但遊戲設計師卻在兩個點中，設計了一個複雜的迷宮。玩家在遊玩迷宮時，花費許多時間與思考，最後才能達到終點。這麼看似沒有效率的過程，玩家卻覺得有趣而且有意義，因為過程中遇到挑戰與困難，但到達終點時的成就感卻非常滿足且有意義。我非常喜歡他對於遊戲的定義，有意義的沒有效率，其實對於我們心理健康以及面對生活義務，是很有幫助的媒介活動！在這本書中，他深入提出嚴肅遊戲設計的原則以及一些他的案例，非常精彩。

鶴玲：

我從三個不同的研究視角，推薦了幾本數位遊戲研究專書：媒介社會學的、經濟學的，以及遊戲學（ludology）的角度。

1. Taylor, T. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

T.L. Taylor 是當代數位遊戲研究領域中，最重要的社會學者；她從早期探索線上遊戲社會文化與實體社會中交織關係的 *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*（2006）一書，到電競職業化現象研究的 *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*（2012），乃至探究遊戲實況的 *Watch Me Play*（2018）一書，無一不是結合媒介研究、社會學分析與電玩研究的先驅性經典作品。*Watch Me Play* 一書更獲得 2019 年度美國社會學會

（American Sociological Association）資訊科技與傳播學門年度好書獎（Book Award）。Taylor 也對線上社群文化質性研究法有重要貢獻；她在本書中運用大量而豐富的訪談與田野素材，呈現遊戲實況的興起，透過品牌化、商業實踐、實況社群治理、實況主的工作與樂趣等，分析結合社群媒體與電玩的遊戲實況現象對傳播與觀看形式、互動休閒文化等帶來的革命性意義。

2. Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

這本書和 Castronova 的另一本書 *Exodus to the Virtual World: How Online Fun is Changing Reality*（2007）的主題是一貫的：當代大型線上多人遊戲所形成的大規模的人工合成世界與實體世界的關係，特別是經濟關係所帶來的可能後果。遊戲所創造的合成世界提供了（更平等而有樂趣的）獨立桃花源，人們在其中從事社交、競爭，也以和現實中相同的方式作經濟交易。這種規模大、投入時間多、同樣經濟決策模式的特性，使線上遊戲合成世界具有作為社會經濟制度實驗場的強大潛力、提供觀察不同類型制度設計中，人們行動模式的培養皿。本書另一個重心，是遊戲世界經濟與實體世界經濟之間越來越勢不可擋的交流互通（現金交易遊戲財貨是典型代表）將帶來何種政治經濟效應與社會後果。當遊戲世界不再受到魔法圈／神奇圈（magic circle）所隔離保護，兩個世界同受影響：通貨膨脹、詐欺、「金幣農夫」血汗工廠等都是邊界消蝕的後果。這本書的經濟面政策意涵分析與實驗法在模擬環境中的研究潛力等，都可以開拓我們的研究視野。

3. Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Cambridge, MA: MIT press.

Jesper Juul 是遊戲學（ludology）陣營的重要代表學者。他將電玩視為一種以規則為基礎的正式系統，而這個特徵使電玩成為獨特的媒介、需要不同於其他媒介的分析取徑。遊戲由規則組成，需要玩家付出一定的努力才能克服遊戲程序帶來的挑戰，玩家在與遊戲規則互動、探索規則所創造的可能性時，不僅體驗正面情緒，也經驗負面情緒。本書中，Juul 一反常見的「遊戲成就帶來滿足樂趣，使玩家不斷投入」看法，以出人意表卻充滿張力的研究提問開始：失敗是種挫折經驗，經常性的失敗更令人感到痛苦。但是玩家在遊戲中絕大部分時

間，都在卡關和失敗中度過，何以玩家樂此不疲？從遊戲中的失敗體驗作為標誌遊戲與其他事物迥異的特質出發，本書精彩地分析了正向失敗的意義，以及電玩經驗的獨特性。

與本書異曲同工，同樣以有趣的反向提問帶來創新觀點的另一本書，是 Mia Consalvo 研究遊戲作弊的經典作品：*Cheating: Gaining Advantage in Videogames*（2009）。當遊戲學者將注意力放在遊戲規則的設計與規則對玩家的規範效果時，她則將作弊（而非遵從規則）視為常態，從玩家作弊的複雜現象中探討玩家的能動性，以及作弊作為與科技互動形式、快感來源、美學形式、規則協商方式、遊戲次文化生產地等的豐富意義。

厚銘：

有關這議題，我在此想與大家分享的一本近年我持續以讀書會的方式，逐字、逐句與指導學生和研究助理閱讀的書籍：Robert Pfaller 所寫的 *On the Pleasure Principle in Culture: Illusions without Owners*。從書名來看，這本書應該是延伸自 Johan Huizinga 的 *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*。但這還是一本充滿精神分析色彩的書籍，而愛恨交織也正是本書的關鍵概念之一。兩本書的資訊如下：

1. Pfaller, R. (2014). *On the pleasure principle in culture: Illusions without owners* (L. Rosenblatt, C. Eckler, & C. Nielsen, Trans.). London, UK: Verso.
2. Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston, MA: Beacon Press.

一樣自 2001 年以前，我以英文字 “illusion” 的字源意義為基礎，指出投入遊戲中（il-lusion）所需的即是幻想，其關鍵在於當真投入。並以此帶進賭注（stake，法文即是 illusio）的概念，以便更加凸顯社會學的視角。從賭注延伸到資本，來理解真實世界與虛擬世界的資本如何相互轉譯的問題。進而，我提出幻想的交互感應（collusion of illusion）的概念，藉以區分個人的白日夢，與線上遊戲或網路人際關係中集體當真投入幻想的狀態，並扣連上 Durkheim 的集體亢奮與社會事實的概念。亦即，我以集體的當真投入所構成的社會事實來說明遊戲玩家為何會如此不顧一切地投入線上遊戲或網路人

際關係之中，也就是作為網路沉迷的解釋。

但 Pfaller 這本極具精神分析特色的書籍，卻不同於我身為社會學家的研究取向，而是著眼於心理機制，強調愛恨交織才是沉迷的根本。也就是說，理智上的貶抑與情感上的投入，這兩者的張力才會讓人們沉迷。這反差不僅是沉迷或無法克制的表現，更重要的是，這反差與張力才讓人更加沉迷投入。舉例來說，明明知道這麼做一點用處也沒有，卻面對著電腦上不斷顯示著沙漏或轉圈圈的游標，一直說，快快快！這是當真，還是沒有當真？賭徒自稱沒有沉迷，究竟是沉迷，還是沒有沉迷？以及，在聚會中突然中斷聊天對話，跟朋友說，我知道足球賽並不重要，但能不能讓我查詢一下究竟德國隊贏了沒？Pfaller 不只認為這是沉迷的表現，也以愛恨交織來解釋沉迷的心理機制。

如果要結合 Pfaller 的主張與我過去所提出的幻想交互感應概念，如今我會說，所謂的沉迷即是 “illusions without owners” 的幻想交互感應，恰好結合了精神分析與社會學的觀點。這本書是以一章又一章嚴謹的討論，逐步引導讀者接受作者極具創意的見解，我無法用過於簡化的論證來加以介紹。

對我來說，Pfaller 這本書的另一個企圖，還接枝上我遊戲研究的另一個關注焦點，那就是前面提到的遊戲與資本主義之間的張力關係。Pfaller 區分了啟蒙理性與現代性對於真理的堅持，以及愛恨交織、半信半疑之後現代文化遊戲精神，並企圖從中尋找對抗資本主義的可能性。套用幻想的概念來說，後現代文化的沒有擁有者的幻想（illusions without owners），其實就是由於當事人理智上的排拒與貶抑，會在言談上說那是別人的幻想（other’s illusion）。也就是，在口頭上堅持，我可沒有這麼當真與投入喔，是別人才會這樣。這就是前面提到的「我沒有沉迷」、「我知道這不重要」那些話的真正意涵。但在行動與情感上卻無法克制、不可自拔地這麼做。相對於此，對於啟蒙現代性而言，真理是由理性與科學所發現的，當然是每個人都應該要深信不疑的。因此，真理是屬於自己的幻想（one’s own illusion），是每個人都該當真、接受為真的。以此，Pfaller 標舉出當代遊戲文化有別於支撐起資本主義的理性科學文化之特色。換言之，後現代文化確實可能是與資本主義體制是有差異而具有張力關係的。

對我而言，閱讀 Pfaller 這本書的過程是處處驚艷，卻又不得不折

服於其細膩討論所產生的強大說服力。這是支撐著我們一章又一章持續閱讀的原因。否則，我這已經進行了將近二十年的讀書會，每次在經過漫長而緩慢的精讀之後，通常只要覺得已經差不多已經掌握了作者的思想，就會換讀下一本書。實際上，我們還仍持續閱讀這本書，也就是說，其實連我自己也尚未讀完全書。但已經產出了一本以此理論為分析觀點的碩士論文。也竭誠歡迎臺北地區的學界朋友加入我們這隔週一次的讀書會。

貳、交互提問

鶴玲：

首先，日璇老師提到的虛擬實境恐怖遊戲體驗和厚銘老師提到的擴增實境遊戲觀察，讓我們對於遊戲類型和遊戲科技對於玩家感受的作用方式有更多思考。是否能請兩位比較 AR 與 VR 遊戲科技平台，對於不同／特定類型遊戲（恐怖、戰略對抗、……）可能的作用方式和玩家體驗的差異（例如沉浸感、投入感、玩家主體性等）。

其次，厚銘老師觀察到的擴增實境遊戲各種社會互動現象，和任何具有連線互動功能的遊戲有許多類同之處。不過，從我的角度來看，AR 遊戲的一個重要特徵是「與實體社會陌生人（群）」之間的關係。當代遊戲玩家們已經很習慣於和線上陌生玩家互動、合作或對抗、共同行動完成任務。這些線上認識的陌生人們，成為一種對玩家們具有重要意義的「熟悉陌生人」——即使他們彼此從未見過面。AR 遊戲則不然，線上盟友的線下相遇（以及看見彼此身體形貌所乘載的社會身分印記）是玩家行動中重要的一部分。或許厚銘老師可以對這種差異提出更多社會學的觀察。

最後，對於日璇老師關於玩家與角色之間的關係研究，我也想從一個比較遊戲學的角度提出補充——遊戲技能（skill）也是理解玩家與角色之間關係的另一個面向。有些遊戲的技能是附隨於玩家的（如角色扮演遊戲）；在另外一些遊戲中，技能則是附隨於角色的（如格鬥遊戲）。角色具有技能，甚至是很特別的技能，是否會影響玩家與角色之間的關係？這個問題還可以從哪些心理學、傳播學、社會學的角度來思考？

厚銘：

謝謝鶴玲老師的提問。在擴增實境遊戲推出時，即有網友極具創意地比喻，VR 遊戲有如觀落陰，而 AR 遊戲則是陰陽眼。因此，在沉浸經驗上，AR 遊戲把真實世界與虛擬實境疊加在一起，絕對是使得玩家得不斷在虛擬與真實之間切換、流動的，而不會僅僅沉浸於其中任何一邊。或許可以如此詮釋，在擴增實境遊戲中，虛擬實境的部分是賦予真實世界遊戲意義的關鍵，所以當然得關注於虛擬實境的部分。但在此同時，由於擴增實境遊戲也把真實世界的距離、地形、日夜、甚至季節等納入為遊戲元素，所以，在投入擴增實境遊戲的當下，還是會不斷考慮或感覺到真實世界的存在。

同理，擴增實境遊戲將遊戲玩家與真實世界的身分混雜在一起，而不是如過去的線上遊戲那樣，基本上是在真實世界之外，重新創造一個身分角色。其具體的影響可以用我自身玩 *Ingress* 的觀察與親身經驗為例。在兩軍敵對的張力非常大的遊戲情境下，雙方都會設法搜集敵對陣營玩家的資訊。基於擴增實境遊戲結合了真實世界的特性，甚至還會搜集敵對陣營玩家的住處或工作地點的資訊，以掌握此一玩家的活動範圍。因此跟蹤敵對玩家的情形也不罕見。而玩家的年齡、性別等等也完全沒有隱藏的可能。特別是我主要是以政大校園周遭為遊戲的地理範圍，很快就被「捕獲」而得知我在政大任教的身分。但更有趣的是，不論我的友軍是否為政大學生，他們都稱我為「黃老師」，但我的敵軍則不論是否為政大學生都叫我「黃教授」。顯然，在職業也無法隱瞞的情況下，這不同的稱呼表達了，敵對雙方的玩家受到遊戲的影響，也以不同的態度與親疏來看待我。這些都是擴增實境遊戲結合了真實世界與虛擬實境而產生的特殊現象。

日璇老師提到 E. Gordon 把遊戲定義為讓沒有效率的過程變得有意義。我覺得，此一定義類似於 B. Suits 所謂「志願接受挑戰去面對非必要的障礙」。而鶴玲老師也提及 J. Juul 主張，遊戲是以規則為基礎的正式系統。玩家必須付出努力才能克服遊戲所來的挑戰。或許可以綜合表述為，遊戲是在規則所造成的限制下，無法以有效率的方式來達成目標。但遊戲規則（與遊戲敘事），也讓克服挑戰、達成目標變成是一件有意義的事情。簡言之，遊戲的意義其實是內在於遊戲自身，而由遊戲規則與敘事所界定的。外在於遊戲的效率或用處等標準，並不相容於遊戲的定義。

但我們也會看到遊戲玩家會依據攻略來進行遊戲，特別是在與他人合作時會謹守攻略，以免「耽誤」他人、「浪費」大家時間。以及，當一個遊戲玩家是為了健身而每天固定時間玩 Wii，或是當我們設計一個學習某個學科知識的遊戲，並強調此一遊戲的學習效果時，甚至，我自己也曾在 *Ingress* 中設計任務來引導玩家參與某個議題的社會運動，這些「遊戲」還能稱得上是遊戲嗎？換言之，當玩家自身也講求效率，或是當我們強調遊戲在健身、學習或社運中的用處時，究竟是前段所引述的遊戲定義已然不符我們今日對遊戲的期待（或是為了在講求效率或用處的資本主義社會中，正當化遊戲而提出的論述），還是這些「遊戲」其實已經不再是遊戲了？換言之，當我們說，看似無用、無聊的遊戲其實也是有用的，會不會已經偏離的遊戲的定義，而是用了外在的標準來正當化遊戲，但其實是沒有必要的？

日璇：

鶴玲老師提到遊戲作為現實與虛擬空間融合的交接處，整合了實體與虛擬的經濟商業模式以及玩家社群的成立，是非常有趣又值得深入探究的方向。臺灣玩家在數位遊戲的經驗以及整體產業的發展，相較於世界其他國家，具有相當的成熟度，同時臺灣玩家對於歐美中日韓的遊戲接受度也相當多元廣泛，是非常值得被研究探討的學術寶地。同時，不同族群的遊戲遊玩及應用方式，也非常值得記錄，尤其是跨世代之間如何透過遊戲作為社交或是維繫感情的方式，是值得研究的重點。此外，遊戲在實體組織文化中如何作為打破階級關係，透過線上遊戲社群進而累積實體組織社會資本，也是有趣的議題。

而厚銘老師長年來對於擴增實境遊戲的熱愛與研究，則是充分展現了擴增實境（augmented reality, AR）科技對於遊戲設計以及遊玩方式的突破與進展。Huizinga 在 1938 年針對遊玩的定義提出了幾點特色，除了遊玩是自願的、與一般生活區隔之外，Huizinga 認為遊玩是在大家提前共同同意的規則下，在「固定的時間與地點」中進行的活動。而 AR 類型遊戲像是我自己也曾經非常著迷的 *Pokémon GO* 以及《哈利波特：巫師聯盟》，則透過遊戲中的虛擬世界連結到實體世界，串聯不同地點的遊戲。這樣的方式，仍然符合 Huizinga 的定義，因為必須要到實體的地點才能進行該項抓寶活動或是道館競賽。不過，也由於科技的突破，一些作弊方式像是透過「空中飛人」方式，

讓玩家雖然實體世界在臺北，卻能「飛」到高雄或國外抓特定寶，就與 Huizinga 的定義有許多討論空間。而 AR 最迷人之處是，透過持續一致（persistent）的虛擬世界，讓實體人群聚集在特定地點，促進許多人際間潛在的互動，是我自己玩 AR 遊戲非常寶貴的記憶。

虛擬實境（virtual reality, VR）的技術，則是與 AR 走不一樣的風格與遊玩方式。虛擬實境強調沉浸，因此透過頭戴顯示器，是讓玩家完全進入虛擬世界，看不到真實世界的輪廓。也因此戴上頭戴顯示器後，玩家可以感受到強烈的臨場感，並且會感受到 360 度空間的寬闊，在遊戲體驗中的動作，也會結合體感動作，或是較為複雜的遙控器操作。但最大的不同就是，虛擬實境遊玩，是非常需要具身性（embodiment）的投入，最常見的特點就是，完全透過玩家的頭轉動角度來切換視角，因此虛擬實境讓玩家感受似乎人就在虛擬空間，轉頭可以看到身後的敵人，是其他科技無法達到的技術。因此，相較於 AR，虛擬實境讓玩家直接進入虛擬空間，就像是厚銘老師提到的「觀落陰」（笑）。

但也因此，虛擬實境遊玩，常被認為是孤獨的玩家體驗，也就是在實體世界中，玩家本身看不到其他現場的人，而現場的人必須透過大螢幕或是手機共享遊戲畫面，才能打造共同遊玩觀看的體驗。不過臉書推出的一體機 Oculus Quest 系列，目前整合遊玩帳號與臉書的個人帳號，強制大家連結實體世界的個人身分至虛擬實境的帳號，因此可以直接在虛擬實境中一鍵分享直播或是遊戲錄影，是我認為具突破性的整合與設計。而臉書也積極在虛擬實境中打造元宇宙（metaverse）世界，除了遊戲以外，更積極推廣虛擬實境中的共同工作空間（像是最近推出的 VR workspace app），相信能為未來全球化工作開會帶來完全不一樣的嶄新體驗與模式。

參、論壇結語

日璇：

非常開心這次有這個機會與鶴玲老師以及厚銘老師大聊遊戲研究。我們可以看到，數位遊戲透過不同的方式，更多地融入至個人、家庭、以及社群中。譬如疫情嚴重時，年輕族群透過《動物森友會》中的彼此互動社交；而疫情嚴重，處於半封鎖時，健身環的銷量更

好，大家開始透過數位遊戲來健身運動促進自己的運動動機，而我則是透過虛擬實境進行運動類遊戲及健身應用；遊戲融入家庭以及個人生活中，是越來越常見的現象，而大家也非常能接受透過遊戲進行正向應用的方式。

而遊戲作為新聞媒體，也開始有非常多不同的嘗試，譬如年初長榮貨輪擱淺在埃及蘇伊士運河時，CNN 立即設計了一款《穿越蘇伊士運河》的遊戲，讓讀者親自體驗操控貨輪穿越運河的過程。遊戲可以讓閱聽者從不同的角度體驗評判新聞資訊，是未來可以多加關注的研究議題。

遊戲透過各種設計的元素，可以快速提供內在動機的滿足，實證研究指出能有效讓玩家透過這樣的黏著度／懸念，進行正向的應用與訓練。讓大家能持之以恆的透過有趣以及有意義的遊玩，同時達到健身運動、學習、體驗、思考或復健訓練的目的。而閱聽人遊玩遊戲所花費的時間與勞動，是否能同時對於現實世界有所貢獻，則是學界、業界共同探討的議題。雖然我認為純虛擬的遊戲活動，儘管表面上對於現實世界似乎沒有太多貢獻，但這代表了人類在虛擬空間中的思考與互動，其實也對於現實世界有所幫助。遊戲不再是以往感知純享樂的娛樂，遊戲也可以帶出反思有意義的道德思考或是教育訓練，要如何好玩又有意義，是學界及業界共同致力的方向。閱聽人透過遊戲，成為一個更好的自己，透過遊戲調節自身心情或心力，更是每位玩家都可以思考的方向。

鶴玲：

關於厚銘老師的提問，我直接想到的也是 Huizinga 在 *Homo Ludens* 中有名（也經常被挑戰）的五個遊戲定義。只不過我想強調的，不是日璇老師強調的魔法圈／神奇圈（magic circle）定義，而是「遊戲是自由的」，以及「遊戲是非功利的」兩個定義——遊戲必須是在純然自願的情況下參與，並且可以隨時依自己意願而退出。遊戲設計者可以有其傳達理念的企圖，但是玩遊戲的人必須是在自由意志之下參與的；這使得任何課堂中老師指派的遊戲學習活動（學生不能不玩），以及玩學習遊戲換好成績的行動（功利性）脫出了遊戲範圍，最多只能稱為是「遊戲化的學習」而已。從這樣的角度來看，《魷魚遊戲》也不是遊戲；它是功利為目的的、無法中途不玩的。至

於日璇老師提到的 Huizinga 的遊戲定義「在有限、有邊界時空中進行的活動」，正如日璇老師所說，這個古典定義在線上遊戲興起之後，早有許多學者質疑其適用性；玩家們或許線上幻想世界見面互動，但聊天互動所談的一樣是周遭現實生活中發生的大小事：期末考、五倍券、停電與地震。

此外，在回顧審視 AR 與 VR 遊戲的各種特性之餘，我認為我們應該進一步思考在 AR、VR 這些通用環境對使用者的一般性影響之外，「遊戲性」（gameness）本身具有什麼不同於其他 AR、VR 媒介應用的獨特性。AR、VR 介面環境帶來的使用者沉浸感當然有別於傳統媒體經驗，但是遊戲玩法（gameplay）本身仍有超越媒介特性之外的、結合遊戲性與媒介性的獨特之處。除了玩家視角和其他媒介分享的沉浸感、認同感之外，遊戲還有許多獨特性：包括可控制角色行動、可與空間環境中各種物件做互動、產生不同後果等特性。這些遊戲特性如何共同貢獻於 AR、VR「遊戲」，經驗行動是值得進一步思考的。

最後，相較於日璇老師提到的各種遊戲正面應用案例，我想從比較烏鴉的角度提出另類的看法。我個人對於臉書強制整合遊戲帳號與臉書個人帳號的做法，實深不以為然。在我個人的長期觀察中，線上多人遊戲社會的蓬勃多元文化與創意想像行動，和遊戲世界的匿名／化名制有密不可分的關係。雖然越來越多大型遊戲公司為了商業利益，也試圖以連結各遊戲帳號等形式，削弱了玩家身分的匿名／化名性，但是以強制方式迫使使用者揭露玩家身分的影響及意涵是深遠的；它離刷臉認證才能登入的遊戲只是咫尺之遙。我們需要對於網路大企業結合商業利益與社會控制的作為，所帶來的自由限縮有更高的警覺。

厚銘：

很榮幸受到妙如主編的邀請，能夠與臺灣傳播學界與社會學界兩位遊戲研究的權威對談。儘管我們三人之間在閱讀習慣、研究對象、與研究路數之間，看似有相當大的差異，但實際上確實仍有相似之處。或是即便在差異中，也都讓我收穫良多。

經由鶴玲老師的提問，令我有機會更清楚認識 AR 與 VR 在沉浸經驗上的不同。但在另一方面，鶴玲老師最後所強調的遊戲性的問

題，其實對我來說，即是「沉迷」究竟意味為何的問題。只是這問題可以從遊戲設計的角度著手，思考要如何設計一個好玩的遊戲。卻也可以從玩家的心理狀態的角度來加以理解。而 Pfaller 那本書，即是別開生面地以愛恨交織（ambivalence）來解釋沉迷（不可自拔）的心理機制，而非單純的沉浸涉入。正如我所說，即便這本書的關鍵字與我近年的思想重點相呼應，但對於我自己在相關議題的看法，仍或多或少提出了挑戰。

此外，也正如鶴玲老師所指出的，臺灣的遊戲研究所欠缺的是比較鉅觀的政治經濟學取徑。不論是我自己或是 Pfaller，實際上都試圖往這方向思索。不只從玩家的角度來說，遊戲公司的營利與課金在遊戲中的重要性之間不能過於偏倚，遊戲所蘊含的無所為而為，也確實與資本主義背後的勞動倫理與功利性格有緊張關係。玩家可能為了遊戲而荒廢了「正事」，然而，在資本主義文化下的玩家，卻也不免沾染了效率的思考，甚至在消費中成為遊戲公司賺取利潤的待宰羔羊。

最後，我還想強調的是，實際上以 copyleft 來對抗著作權（copyright）的開放原始碼運動，背後也是「單純好玩」（just for fun）的遊戲精神。而智慧財產權，即是隨著資本主義的發展，擴張財產權概念的結果。不論是經驗上的開放原始碼運動，還是 Pfaller 在理論上把屬於自己的幻想與他者的幻想對立起來，以便凸顯啟蒙理性與遊戲精神的差異，都顯示出遊戲與資本主義之間的分合關係，確實是值得發展的研究議題。

參考書目

黃厚銘（2017）。〈「真實」的復歸：擴增實境遊戲 Ingress 社會文化意義之分析〉，《考古人類學刊》，86：43-68。doi:10.6152/jaa.2017.6.0003

黃厚銘（2019）。〈擴增實境遊戲 Pokemon GO 的流動性：遊戲機制、文化與變遷〉，《傳播與社會學刊》，47：233-263。

Banks, J. (Ed.) (2018). *Avatar, assembled: The social and technical anatomy of digital bodies*. New York, NY: Peter Lang Inc.

Bowman, N. D. (Ed.) (2018). *Video games: A medium that demands our attention*. London, UK: Routledge.

Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games.* Chicago, IL: University of Chicago Press.

Castronova, E. (2007). *Exodus to the virtual world: How online fun is changing reality*. New York, NY: St. Martin's Press.

Consalvo, M. (2009). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Gordon, E., & Mugar, G. (2020). *Meaningful inefficiencies: Civic design in an age of digital expediency*. New York, NY: Oxford University Press.

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston, MA: Beacon Press.

Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Cambridge, MA: MIT press.

Lee, Y.-H., & Lin, H. (2011). 'Gaming is my work': Identity work in internet-hobbyist game workers. *Work, Employment and Society*, *25*(3), 451-467. doi:10.1177/0950017011407975

Lin, H. (2008). Body, space and gendered gaming experiences: A cultural geography of homes, cybercafes and dormitories. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming* (pp. 54-67). Cambridge, MA: MIT Press.

Lin, H., & Sun, C.-T. (2011a). The role of onlookers in arcade gaming: Frame analysis of public behaviours. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 17*(2), 125-137. doi:10.1177/1354856510397111

Lin, H., & Sun, C.-T. (2011b). Cash trade in free-to-play online games.

Games and Culture, *6*(3), 270-287. doi:10.1177/1555412010364981

Lin, H., & Sun, C.-T. (2016). A Chinese cyber-diaspora: Contact and identity negotiation in a game world. In A. Pulos & S. A. Lee (Eds.), *Transnational contexts of culture, gender, class and colonialism in play: Video games in East Asia* (pp. 179-209). New York, NY: Palgrave Macmillan.

Lin, J.-H. T. (2013). Identification matters: A moderated mediation model of media interactivity, character identification, and video game violence on aggression. *Journal of Communication*, *63*(4), 682-702. doi:10.1111/jcom.12044

Lin, J.-H. T. (2017). Fear in virtual reality (VR): Fear elements, coping reactions, immediate and next-day fright responses toward a survival horror zombie virtual reality game. *Computers in Human Behavior*, *72*, 350-361. doi:10.1016/j.chb.2017.02.057

Lin, J.-H. T., & Wu, D.-Y. (2020). Newsgames for the greater good: The effects of graphic realism and geographic proximity on knowledge acquisition and willingness to help. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, *97*(1), 30-51. doi:10.1177/1077699018820315

Lin, J.-H. T., & Wu, D.-Y. (2021) Exercising with embodied young avatars: How young vs. older avatars in virtual reality affect perceived exertion and physical activity among male and female elderly individuals. *Frontiers in Psychology, 12*(4765). doi:10.3389/fpsyg.2021.693545

Lin, J.-H. T., Wu, D.-Y., & Tao, C.-C. (2018). So scary, yet so fun: The role of self-efficacy in enjoyment of a virtual reality horror game. *New Media and Society*, *20*(9), 3223-3242. doi:10.1177/1461444817744850

Lin, J.-H. T., Wu, D.-Y., & Yang, J.-W. (2021). Exercising with a six pack in virtual reality: Examining the proteus effect of avatar body shape and sex on self-efficacy for core-muscle exercise, self-concept of body shape, and actual physical activity. *Frontiers in Psychology*, *12*(4580). doi:10.3389/fpsyg.2021.693543

Peng, W., Lin, J.-H. T., Pfeiffer, K. A., & Winn, B. (2012). Need satisfaction supportive game features as motivational determinants: An experimental study of a self-determination theory guided exergame. *Media Psychology*, *15*(2), 175-196.

doi:10.1080/15213269.2012.673850
Pfaller, R. (2014). *On the pleasure principle in culture: Illusions without owners* (L. Rosenblatt, C. Eckler, & C. Nielsen, Trans.). London, UK: Verso.
Taylor, T. L. (2009). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
Taylor, T. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Forum: Game Studies

Jih-Hsuan Tammy Lin, Holin Lin & Hou-Ming Huang*

Abstract

Game studies are part of a dynamic interdisciplinary field wherein the main focus is on video games, gaming, and players. In this special issue, three communication and sociology scholars who have extensive experience in conducting game studies were invited to contribute to this online forum. They introduced their individual game study histories, presented research topics prominent in Taiwan and abroad, and recommended relevant literature for further exploration. Through interquestioning, they proposed directions for future research. These include investigations into Taiwan's video game industry and its notable creations; the diversified applications of games as strategies for promoting public health, education, and citizen participation; and game studies centered on the video game industry and gaming culture in Asia, conducted using macro and critical political economy approaches. The complex and ambivalent relationships among players, the video game industry, and capitalism merit further examination in the future.

Keywords: player, character identification, gamification, ludology, gameness

* Jih-Hsuan Tammy Lin is Distinguished Professor at College of Communication, National Chengchi University, Taipei, Taiwan.
Holin Lin is Professor at the Department of Sociology, National Taiwan University, Taipei, Taiwan.
Hou-Ming Huang is Distinguished Professor at the Department of Sociology, National Chengchi University, Taipei, Taiwan.