

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫 成果報告
 期中進度報告

台灣遊戲世代與其遊戲經驗之探索：
愉悅、人際互動與反身性思考（1/2）

計畫類別： 個別型計畫 整合型計畫
計畫編號：NSC 98-2410-H-009-045-MY2
執行期間：2009年08月01日至2010年07月31日

計畫主持人：張玉佩 副教授
共同主持人：
計畫參與人員：邱秋雲、吳柏義、徐喬涵、李蓉欣、楊睿愷

成果報告類型(依經費核定清單規定繳交)： 精簡報告 完整報告

本成果報告包括以下應繳交之附件：
 赴國外出差或研習心得報告一份
 赴大陸地區出差或研習心得報告一份
 出席國際學術會議心得報告及發表之論文各一份
 國際合作研究計畫國外研究報告書一份

處理方式：立即公開查詢

執行單位：交通大學傳播與科技學系

中 華 民 國 99 年 05 月 26 日

台灣遊戲世代與其遊戲經驗之探索：

愉悅、人際互動與反身性思考（1/2）

計畫中文摘要

有鑑於數位遊戲人口增加與遊戲產業的蓬勃發展，本計畫之研究目的，在於以世代研究的觀點，探索遊戲世代在不同的成長脈絡與社會情境下，其遊戲經驗與意義詮釋的差別。

本計畫目前執行 10 個月，完成的工作項目，主要有三。1)蒐集相關文獻超過 50 篇，透過讀書會，對於其中 16 篇進行深入討論。2)整理台灣遊戲產業發展脈絡，訪談 14 位具有代表性的官方代表與遊戲廠商。3)對於民國 89、90 年代出生的遊戲玩家（現階段小三），透過參與觀察與深度訪談，瞭解師生互動、同儕互動、學業成績與世代背景之間的關連。

關鍵詞：數位遊戲、遊戲世代、愉悅、網路社群、反身性思考、遊戲文化

Abstract

Digital games have been a mass-market commercial phenomenon and they are one of the most rapidly expanding sectors of the cultural industries economically which become a regular part of life for millions of people. 'Game generation' describes the younger generations who grow on the digital age, prefer to use computer-mediate-communication rather than face-to-face communication, take the game play as a forum for interpersonal interaction which provides an activity for friends to share.

This project will explore the game experiences of difference game generations from the historical social context of Taiwan games industry. In the first year, we had finished the following works: 1) investigations on Taiwan game industries with the second-data analysis and the administrators interviewing; 2) interviews with the 10 players and their teachers to understand the relationships between their game experiences and behaviors at the school.

Key Words: digital game, game generation, pleasure, cybercommunity, reflexivity, culture of digital game

壹、前言

不同世代的成長背景，決定該世代人們身處的物質條件（糧食、居住空間、人口擁擠度）、政治經濟狀態與其社會文化情境，於是，有國際性的戰後嬰兒潮世代，台灣亦出現在地的「芭樂族（指 1960 年代¹出生者）」與「草莓族（指 1970 年代出生者）」等世代稱謂。然而，出生於電腦時代，習慣以軟體書寫，閱讀電子書報多於實體書籍，以 Google 找尋資訊、MSN² 進行交談、數位遊戲作為休閒娛樂的數位世代，他們的思維模式、生活習慣、娛樂品味、消費特質，也將因此產生變革。

隨著電腦時代導致的數位落差，不同世代會產生資訊文化的差異。Prensky(2002)以「數位原生者(digital native)」與「數位移民者(digital immigrants)」描述世代間的差異。新生代的數位原生者，成長於數位時代、無法想像沒有電腦的世界存在；舊世代的數位移民者，則在社會環境的改變下、被迫適應數位科技。Cameron 與 Carroll(2004)進一步指出，世代之間的差異，會造成學術研究與教育的困境。不同世代的人，操著不同「口音(accent)」語言（指慣用思維與詞彙）進行溝通，屬於數位移民者的教育者，經常因為自己對於數位科技的不熟悉感，導致與學生之間的障礙，而父母或教育者雖嘗試瞭解數位文化，但是他們經常從自己的觀點出發，忽略孩童或青少年這一世代本身的數位素養，因此呼籲學術研究應該「朝向原生者前進(going native)」。

本研究援用 Laird(2003)的觀點，以「遊戲世代(games generation)」指稱跟隨著數位遊戲而成長的世代；他們或許跟隨著早期的數位遊戲（如大型遊戲機台、電視遊樂器或掌上型遊戲機等），但更多人是跟隨著電腦與網路出現的數位遊戲成長。值得注意的是，一旦某個年齡世代的人們熟悉電腦遊戲的運作，他們就很難放棄遊戲世界，這也意味著隨著該年齡層的成長，遊戲人口自然而然地也隨之成長。Castronova(2005)甚至認為，數位遊戲的「年齡世代(age cohort)」效應會越來越明顯，有越來越多的跡象顯示，人們逐漸朝往遊戲的電子合成世界(synthetic world)「遷徙(migration)」，有更多的人們想要叛離地球生活，他們認同遊戲世界更勝於現實世界。

本計畫針對台灣遊戲世代與其遊戲經驗進行初步探索，研究將嘗試瞭解台灣的遊戲世代如何伴隨著遊戲產業的發展而成長，以及不同遊戲世代人們在數位遊戲獲得之愉悅經驗、人際互動與反身性思考等面向上的差異。

¹ 為求統一，本文以西元作為年代劃分方式；據此，1970 年代相對於民國 60 年代，1980 年代相對於民國 70 年代。

² Google 為全球搜尋引擎器，MSN 為微軟公司發展出之即時通訊軟體，當代年輕人經常使用。

貳、研究目的

有鑑於數位遊戲人口增加與遊戲產業的蓬勃發展，本計畫之研究目的，在於「以世代研究的觀點，探索遊戲世代在不同的成長脈絡與社會情境下，其遊戲經驗與意義詮釋的差別」；計畫將透過文獻檢閱、深度訪談與二手資料分析，比對台灣不同遊戲世代的愉悅經驗、人際互動、同儕社群、玩家能動性與反身思考等面向的遊戲經驗。

本計畫之執行，將勾勒台灣遊戲產業發展與不同遊戲世代的經驗詮釋，將有助於瞭解正在崛起中之數位遊戲產業的歷史軌跡，以及增進社會對於遊戲世代經驗的瞭解。無論對於產業界與學術界，皆有其研究貢獻。

參、研究執行進度

今年度之計畫執行，共分為三大部分，分別包括：彙整學術研究發展趨勢、遊戲產業發展瞭解、小學世代（90年出生）之遊戲行為探索等。

一、彙整學術研究發展趨勢

本研究首先透過讀書會方式，彙整學術研究發展趨勢，其中發展方向分兩方面進行，其一是對台灣數位遊戲產業發展資料的收集與輪廓描繪；其二為持續關注遊戲文化的相關研究，繼續深化有關遊戲研究之概念。

透過政府相關政策（數位白皮書）、世界遊戲產業發展等多角度檢閱，逐步描繪台灣數位遊戲產業發展的歷史脈絡，找出影響產業發展與轉變的關鍵點，並進一步與各遊戲世代成長期間的相關事件合併探討。

電玩遊戲相關文獻檢閱部分，則採研究小組定期讀書會進行導讀跟討論。第一年共完成 56 篇摘要導讀，以及 16 篇全文導讀，涵括遊戲內容的探討（遊戲與性別、遊戲音效、遊戲與暴力等）；相關理論應用與檢視（例如：心流理論）；新理論的論述（例如：變形作用）等等，為本研究累積更多研究基礎與可探討之面向。

二、遊戲產業發展瞭解

研究之第二步驟，試圖透過深度訪談遊戲產業代表，增強與深化對於台灣遊戲產業的瞭解，期望補足二手資料分析遺漏、不足之缺口。第一年，共訪談 14 位官方相關單位與遊戲產業界代表，訪談對象與代表受訪者如下表所示：

No.	Title of Organization	Name & Title of Interviewee	備註
1	大宇遊戲 Da Yu Game Company	Marketing Manager, Ms. Park	1988 年成立
2.	資策會 III	Industry Analyst, Mr. Hsieh Tze Chiao (Luke)	
3.	電影處 GIO	Film Division Director, Mr. Shen Chang Tsai	
4.	文建會 CCI	CCI Division Director, Mr. Chen Fong Tsi	
5.	昱泉國際 InterServ	執行副理，常女士 Vice president, Ms. Chang	1989 年成立，跨平台經營
6.	遊戲橘子 Gamania	品牌總監，陳秉良 Branding director, Ahbin, Eric Chen	1995 年成立，代理出身
7.	放電數位 Foundation digital entertainment	執行長，張志宏 Executive, Simon Chang	
8.	鈞象 IGS	副總，江順成 GM, Mr. Chiang	1989 年成立，遊戲機台起家
9.	工業局數位內容產業 推動小組 Digital content industry promotion office	Mr. Ke Ji Chen	
10.	雷爵網絡 Lager Network	總經理室專案經理 黃詩涵 Project Manager, Jenny Huang	線上遊戲為主
11.	樂陞 XPEC	副總經理 林蓓心 Vice President, Wonder Line	2000 成立。
12.	宇峻奧汀 UserJoy Technology	總經理特助 王怡婷 Special Assistant to GM, Nicole Wang	1995 年成立
13.	億啟娛樂 Easyfun Entertainment	副董事長特助 張益豪 Executive Assistant to Vice President, Howard Chang	2003 年成立，以單機為主
14.	中華網龍 Chinese Gamer	協理 陳誌敏 Associate Vice President	2000 年成立

訪談內容，包含三大面向：1) 瞭解該公司成立背景、發展方向與當今的組織結構。2) 瞭解遊戲產業之生產鍊運作過程。3) 瞭解在全球化脈絡與東亞文化圈發展的衝擊下，該公司因應與發展的方向。

目前訪談所得之資料，已經進行全文轉錄，正待進一步分析與詮釋。

三、 小學世代之玩家訪談

第一年訪談對象以現階段就讀國小的玩家為主。這些1990年代出生的世代，幾乎是在數位環境中成長，在學時期已開始接受正軌電腦教育，而網路更在其生活扮演重要的角色，是本研究重要的訪談對象。

本研究依地緣關係，就近以新竹市國小為取樣對象，第一年以三年級學生作為訪談年級。訪談作業程序簡述如下：

1. 與導師商討，透過教案宣導的方式，進入班級。本次教案，以網路安全教學為主，運用2堂課程（每堂50分鐘），與學生有第一步的接觸跟認識，並於課堂中進行學生個人資料收集與簡訪、觀察學生行為。
 - A. 發放假日休閒規劃調查表，藉此了解學生接觸電玩遊戲之頻率跟時間長度。
 - B. 進行第二次教案—課餘休閒時間規劃教案教學，藉此回收假日休閒規劃調查表，從中找出潛在的受訪者。
2. 篩選重度使用者，與導師訪談瞭解其在班上行為表現：
 - A. 依調查表找出電玩使用頻率高者（篩出有重度行為者），提出可能的訪談名單。
 - B. 與導師進行訪談名單中個案背景、學習狀況之瞭解，並進行篩選，確認訪談個案與訪談時間。
3. 進行個案訪談、整理訪談稿。
 - A. 於清晨早自習愛心媽媽時間，與篩選出之遊戲玩家，在教師休息室進行一對一之深度訪談。
 - B. 於班級持續進行講故事、播影片的愛心媽媽時間。

每次訪談，均由全體訪談團隊共同出發，包括計畫主持人、一位專任助理、2位碩士班兼任助理、1位大學部兼任助理等，共5位同仁前往。訪談分為5次進行，每次進行3-4位學生訪談，訪談時間約30分鐘。

目前訪談之研究結果，已經進行全文轉錄，正透過例行的工作會議，進行分析與討論。

四、 人才培養

此外，在人才培養方面，第一年研究期間，共有1位專任研究助理、2位碩士研究生、2位大學生參與本研究計畫。期間，藉由每週例行討論會議，訓練本研究之工作人員蒐集遊戲相關文獻、整合理論脈絡的研究能力；而實際的訪談作業執行與彼此資訊的交換，使研究生能熟練深度訪談的操作流程、執行技巧與分

析能力，對其研究能力之培養貢獻甚鉅。

第二年度起，亦有 2 位研究生加入參與，並完成相關的學位論文。第二年將進一步訓練研究參與者運用電腦輔助研究軟體（質化研究軟體 Nvivo8.0）處理大量質化研究資料之能力。

肆、計畫成果自評

本研究預計完成之工作項目有四。

第一，完成台灣數位遊戲產業發展的歷史脈絡描繪。

第二，執行超過 30 位以上之不同遊戲世代的深度訪談。

第三，數位化整理訪談研究資料。

第四，發表 3 篇以上的學術期刊論文。

目前，第一年已完成遊戲產業的訪談，尚待內容的爬梳、分析；遊戲玩家部分，已完成 10 位數位原生代玩家的訪談，資料亦正進行分析中。以本計畫目前之調查成果及執行進度而言，確已達成本計畫第一年之研究預期。

伍、參考文獻

- Cameron, D., & Carroll, J. (2004). 'The story so far...': The researcher as a player in game analysis. *Media International Australia Incorporating Culture & Policy*, 110, 62-72.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic world: The business and culture of online games*. Chicago: The university of Chicago press.
- Laird, E. (2003). I'm your teacher, not your internet service provider. *The education Digest*, 68(1), 41-44.
- Prensky, M. (2002). Designing e-learning for the digital generation. Paper delivered online at NET*Working 2002 conference, <http://nw2002.flexiblelearning.net.au>