

行政院國家科學委員會專題研究計畫 期中進度報告

數位遊戲社會文化研究：遊戲 玩家與社會脈絡之關連(1/2)

計畫類別：個別型計畫

計畫編號：NSC93-2412-H-002-008-

執行期間：93 年 08 月 01 日至 94 年 07 月 31 日

執行單位：國立臺灣大學社會學系暨研究所

計畫主持人：林鶴玲

報告類型：精簡報告

報告附件：出席國際會議研究心得報告及發表論文

處理方式：本計畫可公開查詢

中 華 民 國 94 年 5 月 31 日

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

數位遊戲社會文化研究：遊戲、玩家與社會脈絡之關連(1/2)

計畫類別：☒ 個別型計畫 ☐ 整合型計畫

計畫編號：NSC 93-2412-H-002-008

執行期間：93 年 8 月 1 日 至 95 年 7 月 31 日

計畫主持人：林鶴玲教授

共同主持人：

計畫參與人員：

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：除產學合作研究計畫、提升產業技術及人才培育研究計畫、
列管計畫及下列情形者外，得立即公開查詢

☐ 涉及專利或其他智慧財產權，☐ 一年☐ 二年後可公開查詢

執行單位：台大社會系

林鶴玲 教授

中文摘要

本計畫針對當前參與社群擴增迅速、影響力日深的數位遊戲經驗中之社會文化面向進行探討，進行為期兩年之研究。本年度的計畫為第一期，本年度主要進行的研究主要是討論（1）遊戲空間對玩家經驗的影響，以及（2）藉由玩家的小白行為深入探索線上遊戲的文化特質。首先，在空間的研究中，我們發現，家庭、網咖與宿舍這三個空間其實各自有其不同的文化意涵，並分別模塑了玩家在當中的遊戲經驗。對青少年而言，家庭作為一個遊戲空間，往往意味著規訓與監控的如影隨形。因此，青少年使用者往往必須透過各種的抵抗策略，才能夠順利取得遊戲的近用與使用權。其次，對許多遊戲玩家來說，網咖雖然可能意味著更快的上網速度，以及更好的遊戲設備，但是網咖卻是一個被已經被外界污名化的遊戲空間。許多遊戲玩家均清楚地意識到，網咖象徵著社會治安的死角，隨時有各種可能的危險發生。最後，許多玩家進行遊戲的大學宿舍，則是高度性別隔離的遊戲場域；而男女生宿舍的遊戲文化更是截然不同。相較於女性玩家在宿舍中往往缺乏共同玩伴，並且必須小心翼翼避免打擾到已經入睡的同儕，男性玩家在宿舍中中的集體遊戲經驗，則像是一場充滿陽剛特質的集體嘉年華會。

另外，關於小白的研究，我們則發現，被許多玩家口誅筆伐的「小白」，其實涵蓋了包羅萬象的偏差行為想像。從不講理、沒禮貌，到甚至是無意犯錯的新手都有被視作小白的可能。實際上，關於「何為小白」的討論，其實並未有明確的定論。不過，被稱之為「小白」卻已經成為一種污名，並被許多遊戲玩家用以區分彼此、貶抑他人。更進一步來看，在本年度的計畫執行過程中，我們發現所謂的小白，其實可以分為兩大類型；一種小白是明顯可辨且自我認同清楚的偏差行為者，而另一種小白的面目則並不清楚，其認同也往往是流動的。而我們認為，存在於線上遊戲中的兩種小白類型，其實具有其各自不同的社會意涵。透過對其他玩家的「他者化」論述策略，其實一再展現的，乃是許多玩家對年齡的集體焦慮。

關鍵詞：數位遊戲、電玩、網咖、遊戲玩家、設計者、遊戲空間、科技與社會

Abstract

The aim of our project is to analyze the culture and social context. This year two topics are chosen to present how the game experience and game culture are embedded in social settings. One is to discuss how social space can shape players' experience, and the other is to study what is the social implication behind the grief play in the on-line game world. First, our study explores how the social relations embedded in varied gaming spaces affect players' online gaming experiences, and how gender comes into play in such spatial experiences. Three major sites of online gaming in Taiwan are examined: (1) home as a space of domestic surveillance and discipline; (2) NetCafé as a stigmatized public leisure space; and (3) the student dormitory as gender-segregated space. The results show that social interactions in both virtual and physical spaces are of central importance for the enjoyment of online gamers. Compared with their male

counterparts, girls are subjected to more restricted regulations and fewer chances of visiting NetCafé with friends. The size of the playing circle also affects the game playing culture in gender-segregated student dormitories. Bigger circles of players could form peer pressure on non-players, whereas smaller circles usually means fewer resources and lonelier experience.

Additionally, our study explores the social process governing the nature, emergence, application, and consequences of labeling the ‘white-eyed’ or grief players in massively multiplayer online role playing games in Taiwan. We found that two types of ‘white-eyed’ players exist in MMORPGs. The explicit type, who comes out and organizes themselves into griefer pledges, can be understood as rebellious response against game rules. Most of the common players are actually the second type, or implicit griefers. They play grief in an unidentifiable way with weak self-awareness, and put the griefer stigma on other age-groups to alleviate their anxiety in a cross-age co-playing era.

Keywords: digital games, computer games, online games, Internet Café, player, designer, gaming space, technology and society

一、前言

電腦遊戲近年來在臺灣呈現蓬勃發展的趨勢。就遊戲人口而言，光是線上遊戲部份。至 2002 年八月底，我國上網人數持續成長到 835 萬人（陳世運，2002）。就線上遊戲銷售量而言，國際資訊中心（IDC）發表的亞太地區線上遊戲最新調查報告中也顯示，2002 年亞太地區線上遊戲市場已具有五億三千三百萬美元的市場規模，而電腦遊戲市場總規模則達 62.39 億元。MIC 並預估國內線上遊戲至 2004 年每年仍可以兩位數的成長率持續成長。

然而，數位遊戲之風行，在台灣社會中卻有兩種不同的看待方式。一方面，數位遊戲作為產業發展契機或電玩遊戲的國際競賽等方面，都得到政府、媒體與民眾的掌聲；另一方面，數位遊戲卻也同時承載著社會對青少年娛樂文化的焦慮。學童父母師普遍憂慮兒童與青少年的網路/電玩遊戲成癮現象，媒體的報導則加深了社會的疑慮。而學界的研究方向也相當程度地反映了這種兩極化的社會反應：電玩產業經營策略研究，以及電玩使用行為與色情、暴力內容對學童身心可能造成的影響成為電玩相關研究的主流。

本研究認為電玩遊戲所涉及的社會文化意義遠超過這些範圍，因此以兩年為期計畫透過研究遊戲活動中的人（玩家與設計者, actor）、遊戲文本（game text），以及玩遊戲的社會脈絡（gaming context）三者之間的關係，來深入探索當代蔚為風潮的數位遊戲活動之社會意義。本研究在第一年的執行計畫中，主要以兩個研究方向為主：(1) 探討玩家在不同遊戲空間中之遊戲行為對於玩家遊戲經驗的影響；(2) 分析玩家在線上遊戲社會中的偏差行為¹所涉及的社會規範機制與社會意涵，進一步理解線上遊戲社會如何建立、鞏固其社會秩序，以及線上社群的反社會文化。這兩個研究方向目前均已初步成果（請見下節之說明）。在這兩個面向之外，同時在進行中的相關研究尚有：(1) 以遊戲攻略之寫作與無償貢獻於遊戲社群來分析遊戲玩家的助人利他行為；以及(2) 透過多人線上角色扮演遊戲（MMORPGs）中玩家的結盟行為分析線上社群社會網絡的建立機制與意義。這兩個部分的研究正在進行當中，已有初步研究成果，尚待整理發表。

二、研究目的

如前文所述，本年度主要進行的兩個研究主題分別為(1)遊戲玩家小白行為背後的社會意涵，以及(2)遊戲經驗如何受到不同社會空間的影響。因此，以下也將數位遊戲的社會文化意涵與空間與電玩遊戲經驗兩大部分進行簡單的文獻回顧。

1、 數位遊戲之社會文化意涵

遊戲經驗中處處有社會文化的痕跡， 玩家對於遊戲規則的態度特別如此。遊戲

¹ 用本地遊戲社群的術語來說，即小白行為，英語遊戲世界中則稱之為grief play；而展現這些行為的玩家則被稱之為「小白」、「白目」，或griever。

中的規則可以類比為現實中的法令。遊戲規則之訂定更涉及玩家極為重視之公平與競爭基礎問題。同時，規則也是玩家理解遊戲世界社會秩序的基礎。任何遊戲均有規則，玩遊戲基本上即是在規則容許範圍內進行自主活動的行為。在規則之外，多人線上遊戲世界是一個非常適合研究人工社會中（artificial society）社會規範與偏差行為如何形成、運作的場域。遊戲世界中，參與者對於什麼是「合宜而可接受」的行為的認定，存有許多模糊地帶。雖說遊戲的公平性一直是遊戲玩家極為重視的議題，但是數位遊戲的技術特性又讓許多遊走邊緣的遊戲行為存在。在這樣的技術環境中活動，何謂「偏差行為」，便有涉及了許多意義協商的過程。

所謂的「小白」是如今普遍被玩家使用來指稱一些在遊戲環境中缺乏社會互動禮節、爭先恐後、不清楚/不遵守遊戲規則的「白目」行為。透過「小白文化」具體指涉的各種例子，我們可以看到不同的偏差行為被以不同的標準所詮釋。玩家會衡量一個人有沒有禮貌、有沒有男扮女裝、請求幫助時是否謙卑矜持，來認定某個角色是否為「小白」，而這些合宜行為的界定，反映了遊戲社會中玩家們建立規範、維持某種秩序的企圖。相對的，線上遊戲社群中也有代表反叛文化的「小白聯盟」，專門以挑戰遊戲規則為樂，並藉由分享犯罪證據以及在網路上大家抱怨指認的程度來提高自己的名聲。

藉由小白文化，我們可以看見我們所關心的遊戲規則問題，包括規則的正當性來源以及藉由違反規則的標籤來認同自己、獲得樂趣的過程。此外，玩家在遊戲中遇到小白時如何因應，也成為研究遊戲社會規範執行形式的適切平台。當小白文化常被等同於青少年文化時，我們也從中看到玩家主流文化與次文化的互動。遊戲社群之規範如何形成、如何作為區分我們/他們的工具以及規範、懲罰與獎勵如何在不同的層面運作等議題，都是我們在這一年的計畫執行中已經探究的。

2、空間與遊戲經驗之關係

觀察玩家們在不同空間中進行的不同遊戲行為互動，是本年度探討的另一個重點。不同遊戲平台與空間中，玩家所處的位置在行動的能見度上是不同的。過去的機台遊戲，在社區裡的小電玩場聚集了居住於此社區或在此社區裡求學的青少年，玩家的表現是目共睹的。在線上遊戲的虛擬空間裡，遊戲的設計也提供了一套立明確的計分系統，玩家們很容易地可以由各自的螢幕意識到其他玩家的成就。然而，敘事特性的遊戲因為不具有明確的計分系統、解謎的過程中也無法根據謎題的難度來決定這個玩家的成就、即使破解了難度高的謎題，非局外人也難以明白其中的艱難。因此這類遊戲的社會成就展現方式必然也不同。這個面向的研究將觀察不同遊戲平台之技術特性與玩遊戲之社會空間脈絡中，旁觀者之有無多寡、遊戲「表演者」之能力高低等因素如何影響遊戲行為的方向進行。

總之，本年度的研究同時關照「電玩技術」、「人」與「空間」三者的關係與互動：遊戲場景、遊戲玩家、玩遊戲之實體空間中社會關係等因素如何共同形塑遊戲經驗，並探索各種社會力量對遊戲生產/設計的影響。

三、文獻回顧

1. 數位遊戲中小白行為的相關研究回顧

要研究數位遊戲中的小白行為，首先必須回答的問題是，誰是被眾多玩家鄙夷的「小白」，以及這些小白行為產生的原因。有些學者觀察玩家間的具體互動，以試圖理解小白行為背後的個人動機為何。例如，Rieber (1996)曾經把遊戲玩家的使用動機分為(1)追求權力、(2)追求自我超越、(3)追求幻想主題，以及(4)追求自我展現等四種。從Rieber所提出的分析類型也都解釋遊戲玩家的小白行為，則小白玩家的動機則可以出自於想藉由激怒他人，以追求宰制他人的權力。或是藉由小白行為，獲得遊戲中被看重的寶物資源，以追求自我超越的快感。甚至想透過小白行為，探索自身多面向的人格特質。然而，過分偏重個人特質與動機的研究取向，卻忽略了小白行為如何受到玩家的人際網絡，與遊戲的文化特質影響。

此外，許多研究者則是從傾向將玩家的小白行為視作偏差行為，並討論玩家的自我認同如何偏離了遊戲規則(Hogg, et al., 2004; Ellemers, Spears, & Doosje, 2002)。類似的觀點，確實對於我們分析小白背後的文化意涵，有所啟發。但是正如 Denegri-Knott & Taylor (2005)的提醒，遊戲世界中的偏差行為，與偏差者之間的關係可以是斷裂的。這提醒了我們，當遊戲玩家的角色不只一個的時候，所謂的小白亦可能是玩家眾多分身的其中之一。因此，誰是小白、小白如何被玩家想像，小白玩家如何看待自己都是必需被持續追問的問題。

更進一步來說，誰是小白以及怎樣構成小白行為的答案背後，正可能涉及了「他者化」(othering)此一機制的運作。透過「收編」(include)與「排除」(exclude)兩大論述與實踐策略的雙管齊下(Canales, 2000)，我族與他者的界線往往才得以清楚劃分。

2. 空間如何形塑玩家的遊戲經驗的相關研究

Henry Jenkins (1998)以空間與兒童成長的觀點來分析兒童玩電玩的意義。Jenkins認為，要求小孩子「與其在家中打電動，不如到外面玩」是沒有意義的，因為現代都市叢林裡，家的外面根本沒有什麼可以玩的空間。同時，Jenkins並指出，兒童在物理環境中的探險有助於他們自信與自治能力的養成。我們的物理環境，相對於複雜的人際關係，是比較穩定而簡單的，因此兒童可以從物理空間中獲得一些資源、形成自我認同。由此觀之，電玩經驗對兒童的成長具有建設性的意義，提供了兒童在當代都市生活中所缺少的探索空間。

此外，許多研究關切的另一個重點是，遊戲進行的場所如何對原本存在這個場域的社會關係造成變化？遊戲主機或是電腦主機所放置的空間，以及這些空間中的社會關係又會對遊戲經驗與遊戲者產生何種影響。Flynn (2001)的研究指出，隨著遊戲機台從大型主機轉變為小型遊戲機，電玩所佔領的空間也從一、二十年前的電子遊樂場等公共空間，逐漸進入比較私人的空間領域——家庭中的客廳或是小孩房。遊戲機進

入家庭私領域對於家庭中的社會關係產生了什麼影響？Flynn 認為，從性別的角度來看，客廳原本是個由女性維持與管理的交誼空間，但是在電玩進入後逐漸轉變成男性玩電玩的空間，家中女性的空間掌控權力因而受到擠壓。McNamee 的研究也有類似的發現（1998），他指出電玩進入家庭的過程影響到年輕男孩與女孩家庭裡休閒空間的爭奪；電玩使得當代年輕男孩較過去花越來越多的時間待在家裡，而這種變化對花較多時間在家中的年輕女孩而言，卻意味著她們原有的休閒空間受到了威脅、擠迫。

除了家庭空間之外，傳統的電子遊樂場與新興的網咖也是電玩進行的主要公共空間。一些研究者從電玩遊樂場作為青少年經常造訪的休閒場所來討論電玩對青少年的影響，並將焦點放在青少年休閒的層次上，分析這些休閒娛樂對青少年的功能意義。研究者在這樣的田野所發現的研究結果也凸顯了電玩經驗背後的社會關係之重要性。Fisher（1993）發現，青少年到電玩遊樂場去，常常是為了找朋友，而意不在電玩，電玩遊樂對於青少年的意義是一個與朋友見面、社交的地方，更甚於一個單純玩遊戲的地方（Fisher 1993,1995）。這類處理青少年從事社會認為是負面的休閒活動及其同儕團體的研究，與過去社會學對青少年與同儕團體的研究也息息相關（Furstenberg 2000; Panelas, 1983）。

網咖是台灣近幾年來與電玩關係最密切的公共空間。國外的學者雖然也一直對網咖的文化意義與電腦使用文化相當關心，不同的是，國外的網咖沒有台灣這麼多的電玩消費者，其網咖使用者的主要活動也並非玩遊戲，因此網咖作為電玩空間的意象較不明顯。同時，國外網咖研究文獻也沒有呈現國內研究對於網咖會助長青少年偏差行為的普遍憂慮，以及對網咖所象徵的青少年次文化的懷疑與保留態度（陳富添，2002；柯文生 2003；郭孟璋，2003）。

四、研究方法

為了回答先前陳述的研究議題，本年度的計畫，我們選擇了「天堂」以及「仙境傳說」兩個目前最受歡迎的線上遊戲作為主要的研究對象。而我們蒐集資料的方式主要可以分為三個部分。

第一，為了更深入理解玩家的遊戲經驗，到目前為止本研究計畫中總共已經訪談了 55 位遊戲玩家；這當中包括了 20 次的深度訪談，以及 9 次的焦點團體訪談。我們採用「立意滾雪球的抽樣方法」（purposive snowballing sampling method）尋找每次的受訪者。同時，為了確保資料的信度與效度，我們盡可能希望能夠確保訪談對象在性別、年齡與教育背景的多樣性。本年度研究計畫訪談對象包括了 22 位女性玩家與 34 位男性玩家，玩家的年齡分佈則是從 11 歲至 54 歲。這些玩家的職業包括了 49 位學生（12 位小學生、8 位國中生、15 位高中生，10 位大學生，以及 4 位研究生）、2 位新聞記者、1 位社工員，以及一位國中老師。在這些受訪者中，有四位定位自己為一般玩家所認定的小白。並且，絕大多數的玩家也都有在不同環境進行遊戲的經驗。

第二，本年度我們也收集了許多二手文獻資料以補訪談資料之不足。這些二手文獻

資料包括了張貼於國內各大遊戲討論區上的文章、官方對於遊戲的相關政策說明，以及國內相關碩博士論文。最後，在不同的遊戲空間中進行的參與觀察，也讓我們更進一步了解玩家實際的互動方式。這些參與觀察進行的地點包括了學校的男女宿舍，以及台北市的各大網咖。透過在不同空間中與玩家的親身接觸與互動，更有助於研究者理解遊戲空間的重要性，並且捕捉小白行為的多重意涵。

四、結果與討論

目前本年度計畫進行的兩個研究主題，都已經完成論文初稿，並即將於 2005 年 6 月在數位遊戲研究協會(Digital Games Research Association, DIGRA)舉辦的國際研討會中發表。之後，這兩篇研討會論文也將在 2005 年底之前改寫完成，投稿相關期刊。而這兩篇論文初稿中的發現，則可以簡單分述如下。

1. 小白行為與線上遊戲中的社會文化意涵

在目前這個階段的研究中，我們發現，被許多玩家口誅筆伐的「小白」，其實涵蓋了包羅萬象的偏差行為想像。從不講理、沒禮貌，到甚至是無意犯錯的新手都有被視作小白的可能。實際上，關於「何為小白」的討論，其實並未有明確的定論。不過，被稱之為「小白」卻已經成為一種污名，並被許多遊戲玩家用以區分彼此、貶抑他人。更進一步來看，在本年度的計畫執行過程中，我們發現所謂的小白，其實可以分為兩大類型；一種小白是明顯可辨且自我認同清楚的偏差行為者，而另一種小白的面目則並不清楚，其認同也往往是流動的。而我們認為，存在於線上遊戲中的兩種小白類型，其實具有其各自不同的社會意涵。

第一，由於小白的定義尚有許多模糊地帶，所以要區辨「誰是小白」其實存有一定的難度。唯一可以確定「誰是小白」的方法唯有透過玩家自己公開宣稱自己的小白認同。許多在遊戲中惡名昭彰但卻自得其樂的小白玩家，常必須正當化自己的在遊戲世界中對其他玩家的攻擊行為。有些小白玩家甚至自發性地組織起屬於自己的同盟與工會，以對抗其他敵視小白的遊戲玩家。在這些小白同盟陣線中，我們可以清楚看見，被其他玩家仇視的小白們，如何重新界定自己的行為、發展出自己的規則，並且建立全新的自我認同，以對抗遊戲世界中主流的行為規範與文化。

第二，我們發現雖然許多玩家或多或少也曾作出過被視為小白的行為，但是「小白」一詞卻仍然被許多玩家用來作為區分我群與他者的論述工具。在定義「誰是小白」的論述構連過程中，許多成年人正當化了自己長大之後仍然繼續玩遊戲的行為。將違反遊戲規則的玩家稱為「幼稚的小白」，不僅僅是一種咒罵偏差者的舉動，更展現出許多線上遊戲玩家對於「跨年齡共玩」的集體焦慮。相較於過去的 MUD 研究中發現，「性別」是許多玩家最關切的首要議題，我們對於小白的研究則發現，「年齡」則是另一個值得深入探究的面向。

空間如何形塑玩家的遊戲經驗

在對於空間與遊戲經驗的關聯之探究上，我們的研究焦點則是側重於(1)空間如何影響

使用者的遊戲經驗，以及(2)性別如何影響使用者在不同的空間中的互動與行為這兩個層面上。而家庭、網咖以及宿舍這三個場域，則是本年度研究計畫選擇進行深入分析的對象。

我們的研究發現，家庭、網咖與宿舍這三個空間其實各自有其不同的文化意涵，並分別模塑了玩家在當中的遊戲經驗。對青少年而言，家庭作為一個遊戲空間，往往意味著規訓與監控的如影隨形。因此，青少年使用者往往必須透過各種的抵抗策略，才能夠順利取得遊戲的近用與使用權。其次，對許多遊戲玩家來說，網咖雖然可能意味著更快的上網速度，以及更好的遊戲設備，但是網咖卻是一個被已經被外界污名化的遊戲空間。許多遊戲玩家均清楚地意識到，網咖象徵著社會治安的死角，隨時有各種可能的危險發生。最後，許多玩家進行遊戲的大學宿舍，則是高度性別隔離的遊戲場域；而男女生宿舍的遊戲文化更是截然不同。相較於女性玩家在宿舍中往往缺乏共同玩伴，並且必須小心翼翼地避免打擾到已經入睡的同儕，男性玩家在宿舍中的集體遊戲經驗，則像是一場充滿陽剛特質的集體嘉年華會。

以上的研究結果顯示了在虛擬與實體空間的互動，實際上對玩家的遊戲愉悅程度有著舉足輕重的影響。從性別的角度進一步檢視，我們則可以發現，由於網咖常被當作社會治安的死角，因此女性更常被要求不得進入網咖，也更有機會與朋友一同上網咖共玩遊戲。另外，玩家在男女生宿舍的遊戲經驗差異也顯示了人際網絡形構遊戲文化的重要性。在男生宿舍中，由於遊戲玩家為數眾多，因此容易對其他原本不玩遊戲的男性產生壓力，使得更多男性同儕加入遊戲圈。反之，女生宿舍的玩家則必須面對的是共玩者較少、資源相對缺乏，遊戲經驗也較為孤單的處境。

五、參考文獻

1. Bartle, Richard. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research (online)*, 1(1).
2. Bartle, Richard. (2003). A self of sense. Available on April 9, 2005 at <http://www.mud.co.uk/richard/selfware.htm>.
3. Bryce, Jo and Jason Rutter. (2003a). "Gender Dynamics and the Social and Spatial Organization of Computer Gaming," *Leisure Studies*, 22: 1-15.
4. Bryce, Jo and Jason Rutter. (2003b). "The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space," in S. Fleming and I. Jones, *Leisure Cultures: Investigations in Sport, Media and Technology*. Leisure Studies Association, pp.3-22.
5. Canales, Mary K. (2000). Othering: Toward an understanding of difference. *Advances in Nursing Science*, 22(4), 16-31.
6. Cassell, Justine and Jenkins Henry (1998). Chess for girls? Feminism and computer games. In Justine Cassell and Henry Jenkins (eds.), *Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*, p.p. 2-45. Cambridge, MA: MIT.
7. Denegri-Knott, Janice & Taylor, Jacqui. (2005). The labeling game: A conceptual exploration of deviance on the Internet." *Social Science Computer Review*, 23(1), 93-107.
8. Ellemers, Naomi, Spears, Russell, & Doosje, Bertjan. (2002). Self and Society Identity. *Annual Review of Psychology*, 53, 161-186.
9. Fisher, Sue. (1995). "The Amusement Arcade as a Social Space for Adolescents: An Empirical Study," *Journal of Adolescence* 18: 71-86. >.
10. Foo, Chek Yang, & Koivisto, Elina. (2004). Defining grief play in MMORPGs: Player and developer perceptions. Paper presented at the International Conference on Advances in

Computer Entertainment Technology (ACE) 2004, Jun 3~5, 2004. Singapore.

11. Flynn, Bernadette. (2001). Video Games and the New Look Domesticity. *Bad Subjects*, 57. <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2breeze.html>>
12. Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 6, 81-91.
13. Hogg, Michael A., Abrams, Dominic, Otten, Sabine, & Hinkle, Steve. (2004). The Social Identity Perspective: Intergroup Relations, Self-Conception, and Small Groups. *Small Group Research*, 35(3), 246-276.
14. Lin, Holin & Sun, Chuen-Tsai. (2003). Problems in simulating social reality: Observations on a MUD construction. *Simulation & Gaming*, 34(1), 69-88.
15. Link, Bruce G. & Phelan, Jo C. (2001). Conceptualizing stigma. *Annual Review of Sociology*, 27, 363-385.
16. McNamee, Sara. (1998). The Home: Youth, Gender And Video Games: Power And Control In The Home. In Tracey Skelton and Gill Valentine (Eds.), *Cool Place: Geographies of Youth Culture* (pp. 195-206). London, New York: Routledge.
17. Mulligan, Jessica, & Patrovsky, Bridgette. (2003). Developing Online Games: An Insider's Guide. Indiana: New Riders.
18. Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43-58.
19. Salen, Katie, & Zimmerman, Eric. (2004). Rules Of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press.
20. Selwyn, Neil. (2003). "Doing It for the Kids": Re-Examining Children, Computers and The "Information Society". *Media, Culture & Society*, 25, 351-378.
21. Taiwan Network Information Center. (2005). *Annual Investigation on the Use of Broadband Internet in Taiwan*. Taipei, Taiwan: Taiwan Network Information Center.
22. Tinn, Hong-Hong, & Holin Lin. (2001). Media Construction of the Internet and the Adolescent: How the Media Represent the Internet Café and the Teenagers. Tsing-Hua University, Taiwan.
23. Wakeford, Nina (1999). Gender and the Landscapes of Computing at an Internet Café. In Mike Crang, Phil Crang and Jon May (Eds.). *Virtual Geographies: Bodies, Spaces, Relations*, pp. 178-201. London: Routledge.
24. West, Candace & Fenstermaker, Sarah. (1995). Doing difference. *Gender and Society*, 9(1), 8-37.
25. 方紫薇 2002. 〈高低網路沈迷者在自我認同、情緒調整及人際互動上之差異〉,《中華心理衛生學刊》, 15(2): 65-97.
26. 卓彥銘 2002. 《我國線上遊戲代表性廠商行銷策略之研究》, 台北大學企業管理所碩士論文。
27. 周甫亮 2002. 《青少年在網咖中的次文化認同建構初探》, 世新傳播所碩士論文。
28. 林子凱 2002. 《線上遊戲『天堂』之使用者參與動機與滿意度研究》, 成大企業管理所碩士論文。
29. 林以正、王澄華 2001. 〈性別對網路人際互動與網路成癮之影響與中介效應〉,《輔導季刊》, 37(4): 1-10。
30. 林希展、周倩 2002. 〈青少年網咖態度量表發展與使用之初探〉, 網路與社會研討會, 清華大學: 新竹。
31. 林珊如、蔡今中 1999. 《我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究——子計畫三: 中

學生網路沉迷現象知深度訪談研究》，行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。

32. 柯文生 2003. 《學童網咖沉迷與偏差行為之相關因素研究》，屏師心理輔導教育所碩士論文。
33. 侯蓉蘭 2003. 《角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響》，東海社會工作所碩士論文。
34. 徐美華 2002. 《青少年選擇網咖使用行為之研究-中間商角色的觀點》，中原資訊管理所碩士論文。
35. 徐國峰 2002. 《台灣電腦遊戲廠商進入中國大陸之策略研究》，台大國際企業學所碩士論文。
36. 張毓智 2002. 《網咖使用行為相關因素之探討--以高雄市網咖使用者為例》，中山資管所碩士論文。
37. 許靜尹 2002. 《國中生網咖消費行為與其相關問題之探討—以屏東縣為例》，屏師國民教育所碩士論文。
38. 郭孟璋 2003. 《利用網咖從事犯罪及其偵防對策之研究》，中央警大刑事警察所碩士論文。
39. 陳世運 2002. 〈台灣有近四成的網友上網玩遊戲〉，資策會 Find 網站，http://www.find.org.tw/0105/news/0105_news_disp.asp?news_id=2336。
40. 陳怡安 2003. 《線上遊戲的魅力:以重度玩家為例》，南華大學社會學研究所出版。
41. 陳俊良 2003. 《線上遊戲顧客忠誠度之研究》，台科大企業管理研究所碩士論文。
42. 陳冠中 2003, 《「天堂」遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研究》，中正大學企業管理研究所碩士論文。
43. 陳淑惠 1998, 《我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究——子計畫一：網路沉迷現象的心理病因之初探（1/2）》，行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
44. 陳淑惠 1999, 《我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究——子計畫一：網路沉迷現象的心理病因之初探（2/2）》，行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告。
45. 陳富添 2002. 《網咖青少年網路成癮相關因素之研究》，中央警大資管所碩士論文。
46. 楊蘊哲 2003. 《網路遊戲產業人才培育政策之研究》，國北師教育傳播與科技所。
47. 葉治明 2002. 《我國網路咖啡產業發展策略探討》，大葉事業經營所碩士論文。
48. 資策會市場情報中心 2002. 《遊戲市場發展現況與趨勢》，91 年度網多計畫委託 MIC 研究成果報告。
49. 鄭芳芳、林鶴玲 2001 「媒體中的網路與青少年——以平面媒體報導網咖中的青少年為例」，發表於清華大學社會學研究所主辦之「2001 網路與社會研討會」，9 月 29～30 日。
50. 劉旨峰、周倩、林珊如 2000. 〈以心流理論為基礎探討台灣大學生網路沉迷的相關因素〉，台灣區網際網路研討會。
(http://www.ccu.edu.tw/TANET2001/scheduel/paper_abs/z102.html)。
51. 鄭宏誠 2003 《台灣線上遊戲公司促銷方案評估之研究》，銘傳大學傳播管理所碩士論文。
52. 鄭景仁 2002 《大台北地區青少年線上遊戲購買涉入之研究》，輔大應用統計所碩士論文。賴英豪、林希展、陳佳靖 2002. 〈超越線上／線下二元的思考觀點：一群天堂玩家的生活故事〉，網路與社會研討會，清華大學：新竹。
53. 謝博亘 2002. 《台灣線上遊戲產業運作模式之主要價值活動分析》，台北大學企管

所碩士論文。