

穿梭虛擬世界的遊戲少年： 他／她們的社會資本之累積與轉換^{*}

張玉佩^{**}

摘要

本文以「社會資本」為核心概念，運用其所屬之「網絡」、「規範」與「資源」概念為分析架構，串連少年玩家在家庭、學校與線上遊戲等三個場域間的資源分配、累積與轉換。研究採取民族誌田野研究方法，進入國小，實地觀察與訪談教師與重度玩家。研究發現，現實資源與虛擬資源透過線上遊戲的仲介而存在轉換關係；家庭社會資本稀少的弱勢玩家，為享受同儕玩伴的情感支持，會策略性地透過資源轉換，以獲取遊戲網絡所需的虛擬資源。

關鍵詞：少年、民族誌研究、社會資本、社會網絡、線上遊戲

^{*} 本論文為國科會專題計畫（NSC 100-2628-H-009-025-MY3）部分研究成果，非常感謝編委會與兩位匿名評審的建議斧正，以及計畫助理邱秋雲、徐喬涵、吳柏羲、李蓉欣等人於田野資料蒐集時的協助。

^{**} 張玉佩為交通大學傳播與科技學系副教授，E-mail: yupei@mail.nctu.edu.tw。

壹、前言

隨著資訊社會時代來臨而導致的數位落差，不只存在數位科技的使用技能與生活習慣，新世代與舊世代間的觀念隔閡與價值觀落差，是最大的斷層所在。新生代的「數位原生者」(digital native)，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」(digital immigrants)，則在社會環境的改變下、被迫適應數位科技(Prensky, 2001)。然而，此種世代間的差異，亦造成學術研究與教育的困境；不同世代的人，各自在慣用的思維體系內、運用原有的詞彙，彷彿在不同頻道之間進行不良溝通。屬於數位移民者的教育者，經常因對數位科技的陌生感，導致與學生間的溝通障礙，而父母或教育者雖嘗試瞭解數位科技，但經常從自己的觀點出發，忽略孩童或少年世代的數位習慣，因此教育學者 Cameron & Carroll (2004) 呼籲學術研究應「朝向原生者前進」(going native)。

本文援用 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：他們的童年，成長在高度資訊科技發展的年代，傳統社群已經崩解，資本主義化的社會造成社區重新在都市集結，高度教育成本造成家庭少子化傾向，在商業化強力促銷之下，數位遊戲（特別是線上遊戲）進入遊戲世代們的成長背景。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，越多人因為認同線上生活，而意圖從現實世界叛離、「遷徙」(migration) 到「合成世界」(synthetic world)。

隨著遊戲世代的成長，屬於數位移民者的舊世代，經常憂心傳播科技進入人們日常生活，會造成人際關係的疏離。Putnam 早在 1995 年鑑於電視科技的出現，指出電視讓人忙於從事私人化的休閒活動而喪失參與集體共同活動的意願，因而阻斷形塑社會資本的機會。數位遊戲挾帶著龐大的心流效果(flow effect; Sherry, 2004)，讓遊戲世代的玩家彷彿脫離現實生活的物質空間，沈浸在遊戲世界裡的幻想、探險

與殺戮；此種現象看在舊世代數位移民者的家長與教師眼裡，更形成極度的恐慌。

然而，若數位遊戲是新世代年輕人共同經驗，此種透過傳播科技而產生的人際互動，是否可能凝聚出新的社會資本（social capital）呢？Huysman & Wulf（2004）提出，資訊科技與社會資本，都共享著網絡（network）建構的關係；資訊科技最重要的改革，在於強化人際連結的便利與速度，社會資本則是討論人際網絡建立的關係與效果。換言之，傳播科技並不一定是人們累積社會資本的絆腳石，透過新興傳播科技的仲介，閱聽人亦可能編織另類的人際網絡，並累積社會資本。Quandt, Grueninger, & Wimmer（2009）對於年長玩家的研究發現，線上遊戲拓展年長者的社會網絡；那麼，既然線上遊戲可以作為「成熟」閱聽人拓展與鞏固社會資本的管道，為何教育者與社會輿論需要憂心熟稔資訊科技的「年輕」玩家，反而造成社會疏離？社會疏離與社會連結之間的對立，是否只是新、舊世代之間的不同立場？抑或，人們既有的社會資本的質與量，會以複雜的形式與傳播科技的使用，產生共鳴或對抗？

貳、社交性、社會資本與少年玩家

線上遊戲作為傳播科技帶來最大的改變，在於不同溝通層次互動性的產生，包括人機互動（人與遊戲平台的互動）、電腦中介傳播（人與人之間，透過遊戲平台產生的人際溝通）以及賽伯社群聚合（透過遊戲所產生的團體或組織之間的溝通）。因此，新媒介的互動性、人際關係的連結、社會資本三者之間的關係，格外值得重視。遊戲研究對此類研究，經常以「社交性」作為研究焦點（Carr, Sachott, Burn, & Buckingham, 2004；Gosling & Crawford, 2011；Jansz & Martens, 2005；Lucas & Sherry, 2004；Preece, 2001）。本文試圖延伸遊戲社交性的討論，援用「社會資本」的研究概念，以期將少年玩家身處的社會位置納入研究範圍。

一、遊戲社交性

遊戲玩家經常被視為有社會疏離的傾向，玩家們將家人、朋友放在一邊，進入遊戲世界，並染上遊戲成癮（Griffiths & Hunt, 1998）。但是，遊戲行為同時亦可能形成正面的社會連結效果，比如說在家庭父子間形成新的感情聯繫（Durkin & Barber, 2002）、或新的同儕關係（Orleans & Laney, 2000）。根據「歐洲互動軟體基金會」（Interactive Software Federation of Europe）的調查報告指出，55%的遊戲玩家是和其他同儕一同玩遊戲（Gosling & Crawford, 2011）。特別在線上遊戲世界裡，玩家們絕少單獨行動，他們經常是具有社會性地共同行動（Castronova, 2005）。因此，透過遊戲平台進行的社會互動關係，在遊戲研究裡越來越受到重視。

社交性（sociality），^[1]是指人與人之間透過往來互動連結而產生的友善、親密、和睦等愉悅的陪伴感，並因為群體的歸屬感而分享利益、資訊與支援（陳智先，2009；Preece, 2001）。將「社交性」納入遊戲動機考量，是近年來遊戲研究的共同取向（Carr et al., 2004；Jansz & Martens, 2005；Lucas & Sherry, 2004）。早期遊戲研究（Anderson, 2004；Anderson & Bushman, 2001；Funk, Flores, Buchman, & Germann, 1999；Goldstein, 1999；Grodal, 2000；Grossman & Degaetano, 1999），重視遊戲玩家的競爭、控制、娛樂與逃避等動機，研究焦點在於玩家於遊戲世界裡想要獲勝、操作虛擬化身、控制遊戲世界、追求情緒感官刺激等遊戲動機；然而，此種作法卻忽略與他人共同進行、一起遊玩的社交性需求，Jansz & Martens（2005）調查資料顯示，社交性動機遠高於興趣動機與競爭性動機，當遊戲發展出良好的社交互動時，玩家會進一步發展形成遊戲社群而產生較高的遊戲忠誠度。

遊戲過程加入朋友或群體合作比單獨一人面對遊戲，可獲得更多的遊戲愉悅，特別是玩家間的團隊互助過程，更能激發彼此情緒與樂趣（Carr et al., 2004）。而經驗值較高的資深玩家，偏向於重視團體合作過程，因此，他們經常運用正面情緒溝通語言來舒緩緊張、提高士氣、凝聚友誼等，以增強玩家間社交性的滿足（Peña & Hancock, 2006）。為了凝聚社群內聚力，除了遊戲設計提供聊天室與留言版之

外，玩家亦會創造語言與非語言的詞彙或標誌，作為團隊暗號與象徵；而此類環繞在遊戲之外的社會互動社群（social interaction community）活動，包括在遊戲專門網站交換遊戲、討論策略與作弊方法等，都是影響遊戲愉悅的重要經驗因素（Kerr, 2006）。因此，人們的社會網絡關係，也會隨著遊戲過程而逐步擴張，線上遊戲對於現實世界的熟人網絡，具有強大的影響，混合線上遊戲與現實世界交往的朋友，經常可以維持較長的友誼關係（Grabowski, Kruszewska, & Kosiński, 2008）。

相對於此，缺乏社交性的滿足，將會促使得玩家容易離開或流動，Lucas & Sherry（2004）的研究發現，女性玩家因為缺乏在遊戲內獲得社交性的滿足，例如：感受到隸屬於團體內一份子的隸屬感（inclusion），以及感受到溫暖與被愛的情感（affection）等，造成女性玩家參與遊戲的頻率較低，也不會像男性玩家一樣、會藉由玩遊戲而尋求社會互動的滿足。商業社會少子化的趨向與都會生活的社會疏離，容易讓眾多身處於擁擠社會下的孤寂線上遊戲玩家，渴求在遊戲裡找到人群的溫暖，透過他人的陪伴與遊戲愉悅而減化、消融與轉化生活裡的孤獨（張玉佩，2011）。

二、社會資本的構成

社會資本，是探索人們因互動互信連結而成的網絡關係與資源共享，也因此得以作為瞭解遊戲行為在遊戲世代中人群互動的意義。社會資本概念起自 Hanifan（1916），至今已近一個世紀，但是卻是在近二十年來才受到熱烈討論（Huysman & Wulf, 2004）。

Putnam（1995）、Coleman（1988）以及 Bourdieu（1985）三位學者，分別從社會功能論、理性行動論與社會批判觀點，討論社會資本的概念。Putnam 從社會功能論的角度，檢視政治參與率以及人們參加教堂、工會、家長會、紅十字會等非營利組織的比率，提出美國的社會資本逐漸下降，而造成社會資本下降的主要原因之一，是電視科技的出現，因為觀看電視的時間壓縮了人們互動的可能。Coleman 從理性行動論觀點，為了解釋經濟活動內的人際關係與網絡關係效益，提出「義務」（obligation）、「期待」（expectation）與「信任關係」（trustworthiness）

所組成的三角結構，會促使社會組織內的成員逐步累積社會資本，進而產生經濟與非經濟利益。Bourdieu 則是從批判的觀點，認為優勢階級者擁有並壟斷特定的社會資本，用以生產並鞏固其優勢地位；由於資本之間的轉換性（fungibility），透過社會資本，行動者得以近用經濟資源，而最終轉換為經濟資本。

Portes（1998: 5）集大成地將社會資本定義為：「行動者藉由社會網絡或其他社會結構獲得利益的能力」。他將社會資本來源區分為四種，分別是：(1) 價值投入（value introjection），行動者將團體內互助的規範內化為自我義務；(2) 互惠交易（reciprocity exchanges），行動者相信其他人在將來一定會有所回報；(3) 限定式團結（bounded solidarity），共通的社會條件（階級、信仰或種族）會促使行動者將社會資本投入在特定團體之中；(4) 強制信任（enforceable trust），互惠性的回饋是基於團體內部的地位、榮譽與認可，信任是集體性而非個別性產生。

根據 Putnam（1995）、Coleman（1988）、Bourdieu（1985）、Portes（1998）以及 Huysman & Wulf（2004）的討論，本文將社會資本區分為「網絡」（network）、「規範」（norm）與「資源」（resource）等三個構面，以作為進一步研究的基礎。

第一，網絡，是指人與人之間的連結所構成之網絡結構。

此網絡關係必須是持續性、共同認可或制度化的（Bourdieu, 1985）。網絡結構的本質，可區分為強制性與非強制性，強制性是指非自願性的網絡關係，如家庭、宗族與學校，非強制性的則是指自願性選擇所組成的網絡關係，如社團或網友等。強制性的網絡結構，擁有較強大的控制力量，Portes（1998）以限定式團結來指稱強制性的網絡關係，例如特定族裔或職業工會等。根據網絡密度與組成狀況，可分為高密度、低異質性的強連結（strong ties），以及低密度、高異質性的弱連結（weak ties）。強連結的網絡關係，擁有較強的信任、規範與懲罰，因此經常被視為容易促成社會資本的累積，而弱連結則是因為結構的開放性與成員的異質性而容易帶來新的知識與資源。

第二，規範，是指網絡裡成員間彼此共享與承認的規矩、信任與互惠關係。

Coleman (1988) 說明信任關係指出，甲幫忙乙，是因為信任乙在未來會有所回饋時，因此可說，甲具有期待，而乙具有義務。在彼此互惠的狀況下，甲透過不斷付出、累積「信用卷」(credit slip) 而形成同財富一般的社會資本，當甲日後有需要時、即可以拿出來使用。據此可知，由於社會資本並無實體形式(如貨幣或擁有物)，且不一定是立即回饋，因此彼此間的互惠信任是關鍵基礎。信任關係，需要成員間互動經驗的累積，人們必須將互惠規範內化，彼此有意願的禮尚往來，並共同制裁(sanction) 偏離共同利益或違反信任的個人。此種規範的強制性，使得社會資本具有加強社會控制、維持社會紀律的力量。

第三，資源，是指透過網絡關係所近用得到的資源。

資源，是區分社會資本與社交性的差異所在。雖然社交性與社會資本都是源自於社會互動而來，社交性強調人們在社會互動過程之享受的「共同感」(togetherness) 愉悅(Simmel, 1949)，社會資本則是強調在社交愉悅之餘的資源共享與交換。Putnam (1995) 與 Coleman (1988) 均提到，相對於物質資本(physical capital) 與人力資本(human capital)，^[2] 社會資本的可見度很低，因為社會資本的資源是存在於團體之間的互動與信任。

然而，社會資本是提供人們「近用」(access) 經濟資本與人力資本的重要管道，Portes (1998) 曾提到種族商業特區裡的社會網絡，如美國紐約中國城或洛杉磯韓國城，人們藉此聘僱相同種族的員工或擁有近用新工作機會的特權。Bourdieu (1985) 以資本間的互換性稱之。Coleman (1988) 則指出「資訊通道」是社會資本運作的形式之一，擁有特定社會資本者，等於擁有特定資訊獲取的能力，作為提供行動的基礎。整體而言，社會資本近用的資源，可包括經濟資源(如金錢的借貸關係)、情感支持(如社交性)、資訊知識(工作機或職業流動等)。

弱勢族群在社會資本上的結構性劣勢，使得遊戲少年的家庭狀況，特別值得注意。在社會上的弱勢族群，無論是階級弱勢與種族弱勢，因為近用社會資本的不易，而造成就業機會與資訊的弱勢；相對的，既得權力者因為擁有近用優厚社會資本的可能，藉此可以複製、延伸既有的社會資本，並且轉換為經濟資本(Bourdieu, 1985)。然而，家

庭是社會資本的重要來源（Putnam, 1995）；特別是對於尚未獨立的少年而言，家庭關係決定著他們最基本的社會資本質與量，父母的陪伴、關心與教育投注等都成為少年透過家庭社會資本可獲得的資源，也因此單親家庭與雙薪家庭的社會資本匱乏可能（Coleman, 1988；Portes, 1998），更值得進一步重視。

三、社會資本與少年玩家

社會資本的三個構面：網絡、規範、與資源，三者之間的運作，是環環相扣的。首先，人群聚集形成群體的出現，此群體可是非自由選擇性的家庭或生活聚落，亦可是自願聚集而成的興趣社群；然而，純粹的人群聚集並不會形成社群關係，若缺乏彼此共同遵守的「規範」，人們不過是偶然相聚的個體（如台北車站聚集的大量人群）。社群團體因互動與互信而形成共同規範，進而構築網絡關係。

網絡從屬關係，醞釀著資源可得性的差異。例如，不同組成的家庭，不只代表著人力資源與經濟資源的差異，也代表著其接近其他同社經地位網絡關係的可能；相較於白領階級家庭，勞工階級家庭之成員，則較難以接近擁有較多經濟資源與文化資源的高社經地位網絡。然而，不只是網路關係影響資源可得性，資源的交換會重新回頭鞏固群體間的互信規範；例如 A 在 B 窮困時適時的給予經濟資源（或需要時給予情感資源），將有助於 A 與 B 之間網路關係的鞏固，增強彼此之間社會資本的連結。

因此，網絡、規範與資源等三個社會資本構面的關係，是規範鞏固網絡關係，不同的網絡關係醞釀相異的資源可得性，資源的交換並且會進一步增強互信的規範，進而強化社會資本蓄積的能量。

對於少年玩家而言，線上遊戲是他們休閒生活裡的重要場域。在遊戲的過程之中，他／她們跳脫出原本非自願性從屬的社會網絡（家庭與學校），重新因自我選擇、集結而成的興趣社會網絡。此種自願性集結而成的社會網絡，不只是形成新的、與遊戲規範共組的規範體制與資源分享，它更衝擊著少年玩家原屬的社群網絡關係，可能造成師生之間的緊張、甚或家長管教的衝突。相對於成熟的成年人而言，

少年玩家的社會資本是相對低落的，多數依賴原生家庭的網絡與資源，較少發展獨自累積、醞釀而來的社會資本，也因此更突顯出線上遊戲做為少年社會資本聚散的重要性。

參、研究目的與研究方法

一、研究目的

本文之研究目的，在於探索遊戲世代所屬的人際關係與資源分配；據此，本文將採取社會資本的網絡、規範與資源等三大研究概念作為分析框架，聚焦於少年玩家的日常生活場域，試圖瞭解線上遊戲作為新興互動性娛樂媒體在其人際關係與資源分配中所扮演的角色。具體的研究問題有三。

- (1) 線上遊戲如何串連起少年玩家不同生活場域的人際網絡？換言之，家庭、學校與遊戲世界的人際網絡關係，是本文討論的第一個面向。
- (2) 不同網絡間的規範關係，如何凝聚於線上遊戲？線上遊戲經常造成學校師生間與家庭親子間的衝突，而遊戲暴力內容也經常因衝擊社會風俗而備受批評，此類聚焦於線上遊戲所產生的跨界規範衝突，將是本文討論的第二面向。
- (3) 遊戲世代透過線上遊戲所產生的資源累積與轉換，是本文觀察的第三面向。社會資本所衍生資源包括物質資源、情感支持與資訊知識等，本文將進一步探討此類資源如何聚集於線上遊戲，進行累積與轉換。

二、研究方法：遊戲民族誌研究

本文試圖將民族誌研究方法的精神，融入少年玩家的遊戲行為研究。民族誌研究方法，源自於人類學領域，在本體論上採取建構論觀點，將社會真實視為是主體與客體間相互建構的過程，強調由下而上的紮根研究取徑，重視研究對象所在的社會情境脈絡（王增勇、郭婉盈，2008；Berge, 2009；Blaikie, 1995；Geertz, 1973；Strauss & Corbin,

1990 / 徐宗國譯, 1997)。傳播研究領域, 約在 1980 年代開始納入民族誌研究方法, 從第二代接收分析 (Abercrombie & Longhurst, 1998; Ang, 1985; Hobson, 1982; Katz & Liebes, 1984; Radway, 1987; Silverstone, 1994) 以降, 媒體文化研究開始大量挪用民族誌研究方法作為瞭解閱聽人於在地社會意義脈絡的詮釋與抗拒。

近年來的遊戲行為研究發展, 不再僅是採取微觀的研究觀點、聚焦於遊戲行為本身而忽略遊戲活動的外在社會情境; 「溢出」遊戲文本之外的人際互動與社會情境脈絡, 逐漸受到各方的重視。相對於遊戲文本內的遊戲行為, 遊戲的外在情境分析 (extrinsic play) 是指遊戲行為之外的社會文化情境, 包括玩家間特殊的語言、儀式、價值分享、集體創作等, 特別是在多人共同遊戲情況下, 遊戲活動會受到群體規範與分工的影響, 並進一步創造團體歸屬感 (belonginess); 有鑑於此, Ang, Zaphiris, & Wilson (2010) 等人提出應該重視遊戲活動並不是單一且獨立的行為, 而是與其他活動和情境脈絡有關。

遊戲進行的實體空間, 亦是定泊遊戲行為意義的情境要素之一, 特別是在日常生活與社會網絡下所彰顯出來的社會意義。Gosling & Grawford (2011) 運用液態現代性 (liquid modernity) 的概念指出, 現代生活的社會階級、職業與家庭都變得更加脆弱, 個人身分認同因此逐漸變得液態與可變動, 為了在不斷變動中的世界協調出身分認同位置, 個體會「選擇性歸屬」 (selective belonging) 在特定敘事裡創造認同。遊戲即是一種特定敘事脈絡, 如同音樂品味一樣, 可以作為再度創造認同位置的文化標籤; 對此, 研究者可以適度挪用空間概念作為理解日常生活脈絡下的遊戲意義。

然而, 日常生活脈絡裡, 與他人之間的網絡關係, 也會共同定義遊戲行為的意義。Quandt et al. (2009) 針對老年玩家所進行的研究顯示, 老年玩家進行遊戲行為, 經常承受非玩家家人或夥伴認為遊戲是「浪費時間」、「與年齡不符」、「危害家庭生活」的壓力; 然而, 同為玩家的家人如兒女或孫子卻認為玩遊戲有益於老年心理健康。雖然對於老年玩家而言, 因為遊戲無法與生活中多數朋友共享又耗費大量時間, 但是他們卻能透過遊戲經驗 (特別是公會), 與年輕人進行互動、協商、分享、與對談, 並進一步將社會網絡編織地更加緊密。

由於強調遊戲行為的外在社會情境意義，因此，民族誌研究方法逐漸被納入遊戲研究領域。林宇玲（2007，2008）使用民族誌研究方法深入偏遠地區小學，於電腦研習營裡觀察孩童的電玩行為如何受到在地實踐的影響，並嘗試將遊戲行為連結到性別實踐、集體實踐與權力抗爭的意義脈絡。Fields & Kafai（2010）提出「聯結民族誌法」（connective ethnography），嘗試聯結參與觀察、個別訪談、影像紀錄與線上對話資料庫等多重資料，詮釋孩童於課輔班中的遊戲行為。他們提出，遊戲是日常生活的延續，孩童於線上世界的遊戲互動，亦是其協調線下社會關係的接納（inclusion）與排擠（exclusion），因此，遊戲也是讓研究者探索社會秩序運行的場域。

由於本研究試圖描繪線上遊戲作為遊戲世代社會資本之累積與轉換的場域，並聚焦於日常生活脈絡，故，重視行動意義之社會文化情境的民族誌研究方法，是質化研究方法裡最適當的研究取徑。此研究方法強調長期觀察研究對象於實際日常生活場域的互動關係，將有助於研究者瞭解少年玩家的人際網絡與其互動關係。此外，本研究採取質化研究精神，將社會資本區分為網絡、規範與資源等三大構面，三個構面的操作化過程（operationalization）分別如下。

- (1) 網絡：本文將少年玩家的社會網絡關係，區分為家庭、校園與遊戲等三個網絡，分別瞭解其所屬的家庭成員、老師、同學、遊戲玩伴等人際關係。
- (2) 規範：本文將試圖瞭解不同網絡關係的規範體制，包括家庭管教、手足關係、師生關係、校園同儕與遊戲玩伴等，嘗試描繪網絡關係下的互信與互動狀態。
- (3) 資源：本文針對少年玩家的物質經濟、情感支持與虛擬知識等三方面資源，進行瞭解，特別是資源透過網絡關係的轉換過程。

據此，本文將少年玩家的社會資本，概念化（conceptualization）為玩家藉其所屬的社會網絡關係來獲取物質經濟、情感支持與虛擬知識等資源的能力。

三、研究步驟與玩家初貌

由筆者與四位研究助理組成之研究團隊，於 2010 年 2 月到 6 月進入新竹地區某國小六年級，進行 5 個月的參與觀察與訪談。研究進行的程序，分為兩個步驟。

步驟一：建立研究關係與篩選訪談對象。

由筆者與該國小輔導主任接觸，討論研究可執行性與雙方互惠方案，決定由研究團隊提供「媒體真實與網路色情」之教案，於每週兩次之晨間媽媽時間（早上 7:40 ~ 8:20）進行；而該國小允許研究團隊進入，並提供訪談地點與相關資源。為教案執行順利，本研究團隊於執行前與六年級導師群，進行行前會議，商討教案內容並聆聽導師建議。在進行教案同時，研究團隊於班級內進行「休閒活動與媒體使用調查表」，瞭解學生接觸電玩遊戲之頻率與使用時間，輔以與各班級導師面談、瞭解個案家庭背景與學習狀況，共同決定訪談名單。

民族誌研究方法，強調對於研究資料的「厚描」（thick description；Geertz, 1973）書寫。換言之，研究對象的行為意義，不能僅是單就行為本身進行描寫，必需連同其行為的情境脈絡一同闡述；如同描述魚缸裡的魚，需要連同魚缸、水草與石頭一併描寫一樣。有鑑於此，本研究對於少年玩家社會資本的觀察與描述，亦不只是停留在玩家本身，如何擴大描述玩家身處的情境脈絡，是民族誌研究方法的重要精神。透過教案的執行，研究者得以觀察班級間人際互動與校園生活的初貌，瞭解玩家身旁的人際關係與溝通氛圍，並建構訪談者與訪談對象的信任關係。每次教案執行之後，研究團隊均留下田野日誌，作為進一步分析與詮釋的依據。

步驟二：參與觀察與訪談執行。

研究團隊在教案執行同時，亦對於班級互動進行參與觀察。訪談部分則分為班級導師與個案學生兩部分，共訪談 7 位導師與 20 名個案學生。個案學生，主要是針對網路行為使用較多的學生，由導師推薦並輔以「休閒活動媒體使用調查表」之調查結果。每名受訪者進行 30 到 50 分鐘，依照當日受訪者時間、以不影響學生上課為主，多半在早上長下課（10:10 ~ 10:30）或午休時間（12:40 ~ 13:20），當日訪談不足 30 分鐘者，補進行第二次訪談。

由於社會網絡關係，並非是單方理解與決定。透過導師的訪談，研究者得以瞭解受訪者在班級間的人際關係與所屬群體；更進一步地，透過同班同學相互交錯的訪談過程，可以更加綿密的建構網絡關係與互信規範。此外，進入學校的訪談情境，研究者得以觀察訪談後受訪者與其他學生、同學的溝通互動，使得校園生活得以納入研究分析的初始資料。此類觀察與分析，亦記錄於田野日誌。由於民族誌研究方法採取的建構論觀點，促使研究者必需不斷反身性思考研究者與研究對象間的互為主體關係，故，田野日誌的紀錄與其在研究團隊間的分享，成為研究重要的歷程。

每班訪談人數 2 到 5 名，受訪者的基本資料整理如「附錄：受訪者基礎資料表」。受訪學生，均是 1997 年或 1998 年出生，12 歲左右，正值少年邁入青少年時期的過渡階段，他／她們的身體正在歷經第二性徵的發展，自我認同的統合是此階段最重要的發展任務。此時的少年，對於同儕的服從度最高，同儕可以提供心理與實質的支援、練習社會文化下的應對方式、試圖與家庭團體外的他人產生情感連結，同儕團體更是少年行為的指引者與制裁仲介者（王煥琛、柯華葳，1999；Daphne, 2000）。然而，被篩選出來的受訪者，不只是偏向網路遊戲的重度使用者，也經常被視為是班上的問題學生，部分學生的學業成績與學習態度，經常讓導師感到頭痛，特別是第二性徵已經發育的男生，不服管教的態度容易威脅到女性導師。7 位受訪導師，2 位男性、5 位女性。而 20 位受訪學生，14 名男生、6 名女生，多數與父母同住，亦有 25% 的受訪者來自單親家庭或隔代教養。

每個世代，皆具有共同成長的社會背景，即便他們對於該社會背景的變化是無所查知。然而，為了瞭解該遊戲世代成長的社會背景，本文首先耙梳其出生年代之遊戲娛樂產業的發展過程，並將之繪製為表 1。

從表 1 的整理內容可以發現，隨著該世代的成長，台灣數位遊戲與資訊網路也快速地在成長當中。1998 年該世代出生之時，是線纜數位機隨著有線電視進入家庭，爾後，台灣資訊網路飛快的成長，2001 年的電信自由化、2002 年無線寬頻，一直到 2007 年的光纖寬頻等硬體建置，使得數位世代的少年已經熟悉被網路包圍、環繞的生活環境。

表 1：遊戲世代成長社會之遊戲發展過程

年代	教育階段	社會環境
1998 出生		線纜數據機 (Cable Modem) 隨著有線電視進入家庭，網路使用人口急速成長。
1999 1 歲		台灣出現第一款自製多人線上遊戲。 國中小資訊教育體系與台灣學術網路結合。
2000 2 歲	學齡前	第六代家用主機出現，即是史上銷售量最高的主機 Sony PS2。 日韓線上遊戲《天堂》、《石器時代》代理進入，行銷通路進入便利超商。單機版《絕對武力 Counter Strike》發行。
2001 3 歲		網路人口達 782 萬，成長逐漸趨緩。電信自由化，民營固網出現。 微軟推出家用主機 Xbox，進入第六代家用主機市場。
2002 4 歲		中華電信推出無線寬頻。
2003 5 歲	幼稚園	HiNet 開始使用 10G 光纖骨幹，寬頻時代來臨。 國產線上遊戲大量出現，角色扮演型居多。
2004 6 歲		寬頻使用人口達 308 萬，寬頻網路逐漸普及。
2005 7 歲	小一	免費制之線上遊戲《楓之谷》遊戲出現，逐漸取代月費制。 美國線上遊戲亦開始代理入台。 微軟推出 Xbox360，開啟第七代家用主機。
2006 8 歲	小二	Sony 的 PS3 與任天堂的 Wii 加入第七代家用主機世代。 月費制被免費制遊戲取代，僅剩《魔獸世界》與《天堂二》。
2007 九歲	小三 資訊教育開始	網路使用人口突破千萬，中華電信推動全面光纖化的寬頻世代。 網路遊戲類型多樣化，《熱舞 Online》、《跑跑卡丁車》等出現。 免安裝的網頁遊戲出現。
2008 10 歲	小四	數位遊戲成為行政院「加強數位內容產業發展推動方案」產業之中。 第一人稱射擊遊戲《絕對武力 online》網路化，線上免費發行。
2009 11 歲	小五	「臉書」進駐台灣，開心農場與寵社等小遊戲結合入現實人際關係。 金融海嘯造成無薪假出現，線上遊戲因宅經濟興起而獲利。
2010 12 歲	小六	訪談執行。

在此同時，數位遊戲產業也在台灣急速發展之中，家用主機從第六代過渡到第七代，Sony PS3、任天堂 Wii 與微軟 Xbox360 成為三足鼎立的家庭娛樂媒體占有者；此點，也反映在訪談內容，所有的受訪者都曾經有玩過家用主機，50% 的受訪者家裡亦擁有至少一台以上的家用主機。線上遊戲，也在他們幼稚園時期開始大量發展，2005 年以明星作為廣告代言人、行銷通路進入便利商店等強勢的商業促銷手段，使得線上遊戲名稱為其所熟悉。更重要的是，免註冊費、免月費的線上

遊戲開始普及，而遊戲類型也開始多元發展。受訪者描述的主要遊戲，前三名統計如表 2。

表 2：2011 年國小學童主要遊戲項目

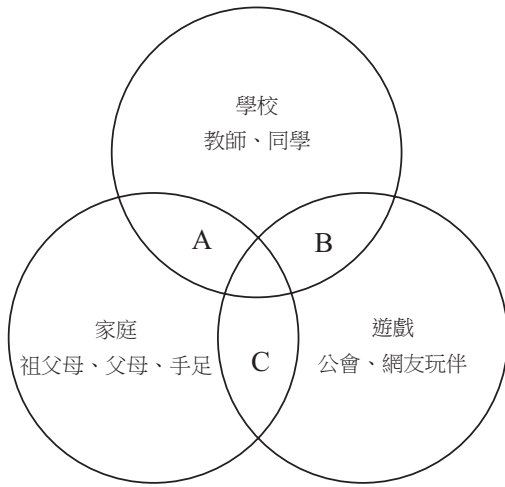
第一名	《楓之谷》	55%
第二名	《絕對武力》	50%
第三名	《跑跑卡丁車》	40%
第四名	《爆爆王》	10%
第五名	《SD 鋼彈》	10%

從表 2 可得知，遊戲世代的遊戲內容相當集中，前三名《楓之谷》、《絕對武力》（Counter Strike，以下以 CS 稱之）、^[3]《跑跑卡丁車》分別是 55%、50% 與 40% 受訪者的主要遊戲，三種總和則包括 80% 的受訪者；可以說，幾乎已經壟斷小學生的線上遊戲市場。三者均為遊戲橘子公司發行的免註冊、免月費線上遊戲，是熟悉網路的遊戲世代在「有限」市場機制提供之遊戲娛樂的選擇結果。此種高度集中於特定遊戲類型，不只是因為市場運作機制的結果，同儕間的人際關係與互動往來所形成的社會資本，是另一個加成集中度的原因。以下，將進一步討論。

肆、遊戲世代的社會資本：網絡、規範與資源

一、網絡：家庭、學校與遊戲世界

少年遊戲玩家的社會網絡，主要是由家庭、學校與遊戲世界所共同組成。家庭，是最親密的基礎網絡，通常包括祖父母、父母、手足與親友等；學校網絡，偏向正式組織，主要由教師與同學組成；遊戲網絡，則是指透過遊戲世界的交錯所組織出來的人際關係，包括同儕玩伴、手足玩伴與網友玩伴等。家庭與學校，是強制性、非自願性的網絡關係，擁有較強的規範力量；而遊戲網絡則是非強制性、自願性的網絡關係，是由玩家自願參與組成。三個網絡關係，相互交錯，它們的關係可以從圖 1 瞭解。



網絡的交錯關係

A：家庭 + 學校（班親會）

B：學校 + 遊戲（同儕玩伴）

C：家庭 + 遊戲（手足玩伴）

圖 1：少年玩家的社會網絡關係圖

首先，在家庭網絡方面，從受訪者的家庭成員來看，家人數量從 3 到 7 人，平均同住的家人數量為 4.19 人（含受訪者本身），並不算少。然而，家庭網絡所提供的社會資本，並不一定與家庭成員數量成正比；家庭成員蘊含的是人力資源，社會資本則是更進一步指向提供照顧關心、情感支持與知識教養者。以家人數量最多的 M13^[4] 來看，雖然與父母、祖父母、姑姑、二姐同住，但年齡差距使他仍感孤獨，他說：「沒有人聊天，沒有人跟我玩。我都自己一個人看故事書或玩電腦、看電視」。再以 M7 來看，雖然家中有阿嬤、父親與手足三人，但家庭功能受到母親三年前的自殺而減弱，再加上失業父親酒後的暴力傾向，都使得家庭網絡的連結度偏低。

家庭裡雙親工作忙碌，是普遍的現象。超過三分之一的受訪者是自理晚餐，生活相當獨立。雙親忙碌使得祖父母成為主要教養者，但來自祖父母的社會資源如功課看護、生活諮詢等較少，多數受訪者表示難以與祖父母談心事。因此，休閒生活中的陪伴，均以線上遊戲作為仲介平台，作為連結到情感網絡的主要平台。此類少年玩家的典型作息為：平日放學，安親班寫功課，回家吃外婆（奶奶）煮的晚餐或自己買的晚餐，八點開始玩線上遊戲，一直到十一點休息，假日則從早上七點玩到晚上十一點。線上遊戲平台，幾乎取代了閒暇時間的生活陪伴。

在學校方面，主要的網絡構成是教師與同學。老師與學生，是正式的上下權力關係，老師對於學生的規範是強制性力量，例如禁止學生帶掌上型遊戲機到校，而玩家即便愛玩遊戲也會先寫完功課。然而，多數教師雖然使用網路、但不屬於遊戲玩家，對線上遊戲的理解有限，經常無法理解玩家的感受與想法，例如因無法認知虛擬寶物的價值而質疑「為什麼有人要盜小孩子的帳密？」少數教師因具玩家經驗而較能理解學生，以同理心與學生進行討論，而其規範易較有彈性，如月考完帶掌上型遊戲機到校一天。

絕大多數的玩家，都不是凌空進入遊戲世界。在遊戲世界的休閒行為，通常是透過人際關係拓展開來，家庭網絡裡同輩的手足關係（含表親）是來源之一，如哥哥、姊姊、表哥、表弟、堂姐等；少數玩家是由父親或其他長輩（舅舅）陪同一起玩遊戲。

另一項引入遊戲網絡的來源是學校同儕，透過同學而知曉、進入遊戲世界，在同儕社交圈裡，引領班上同學朝向某種特定遊戲，是令人感到驕傲與光榮的事情，彷彿是班上流行風潮的先驅者，受訪者會特別強調自己是「班上第一個玩」某款遊戲者。透過遊戲而培養出來的兄弟情誼，更是玩家們津津樂道的事情，如 M5 曾描述此種難兄難弟的情誼：「我們是兄弟倆，功課一樣爛、遊戲一樣好，感情好得很」。

分工合作的快樂，也經常出現在訪談之中，M7 即說：「我是專攻道具，他是專攻競速。……他在競速時候，我就是來輔助他的」。反覆在遊戲場域裡分工合作的練習經驗，培養並加深同儕間的網絡關係，使得班級裡玩同一款遊戲的同學經常自成一個遊戲團體，有著與他人不同的默契與關係，遊戲網絡關係進一步形成次級團體，甚或跨班級而存在（可參考「附錄：受訪者基礎資料表」）。

透過線上遊戲形構出的網絡關係，最顯著的是遊戲裡的公會組織。公會，是由玩家在線上遊戲所組成的組織，成員間可以在其中分享與交流訊息、買賣物品、共解任務等。為了促進玩家連結度與玩家社群的產生，遊戲文本結構會特別設計以公會群體戰為門檻的任務項目，通常較為高階；玩家為了參加高階的公會任務、打倒特殊魔王、獲得特製寶物，必須參加公會組織，與其他玩家進行結盟。所有訪談的玩家都參加過一個以上的公會，四分之一的受訪者並且自創公會，邀請同儕玩伴或線上網友共同加入。

遊戲公會發展出來的人際關係，雖然是基於遊戲任務所需，但是溢出任務內容的關係也經常出現，包括稱兄道弟的結拜關係、虛擬資源的交換、交換即時通與照片、聊日常生活瑣事等，甚或在遊戲世界裡「結婚」的公婆關係。然而，若是純粹透過線上往來、沒有現實生活交錯的公會網絡，對於玩家的重要性遠低於同儕玩伴；換言之，現實同儕玩伴的重要性遠高於虛擬網友網絡。玩家們創立公會的目的，通常是為了與朋友一起玩，甚或為了與朋友一起而放棄自己原有所屬的公會，即便是自創的公會都可以拋棄。因此可知，在網路因為遊戲任務、迅速聚集的遊戲公會，也同樣地會在網路上迅速解散，對於玩家而言，現實世界裡的同儕玩伴，才是重要的網絡連結。

二、規範：網絡交錯的衝突

當網絡間相互交錯之時，其不同規範體系所蘊藏的價值觀，會因此相互衝突，最顯著的衝突議題便是遊戲暴力內容的批評與規範。此種跨界（遊戲 vs. 學校、遊戲 vs. 家庭、遊戲 vs. 外界社會）之間所引發的衝突，同時也引爆世代溝通的斷層，不只是在國家傳播政策規範訂定（如遊戲分級）的鉅觀層次，在微觀的人際互動衝突也不斷發生。

首先，在學校與遊戲網絡間的衝突，通常是發生在學校課業與行為管理方面。線上遊戲需要花費大量時間練等升級，年僅 12 歲的六年級生往往難以克制自己沈浸在線上遊戲的控制性愉悅與社交性愉悅（張玉佩，2011）而形成學習狀況不佳。20 名重度玩家裡，僅有 5 名玩家（25%）屬於班級成績中間以上，多數玩家伴隨著成績不佳與家庭管教功能的不足。「上課容易分心」、「脾氣暴躁」、「作業潦草」、「說話很衝」等評語，經常出現在學校教師對於遊戲玩家的描述。教師為了驅離聚集於網咖的班上重度遊戲團體，甚至會於假日前往網咖巡邏，取締並規勸玩家回家。

為了遊戲時間的管教，也經常在家庭管理上產生衝突。受訪者所描述的家庭管教方式，可以歸納為三種。第一種，是受訪者已經內化為自我意識的管教方式，此種管教方式衝突最小，規則簡單嚴明，是家長花費較長時間建立的體系；換言之，通常是家庭可提供較多社會

資本資源者。此種內化方式，可見於 M1 背誦家庭管教口訣：「平日四件事、假日七件事，做完才可打電動。七件事是：彈琴、讀書、打掃、讀故事書、寫功課、寫參考書、讀英文」。

第二種管教方式是柔性勸導，通常都是玩家在玩線上遊戲時，家長在旁柔性勸導「不要玩太晚，早一點休息」；採取柔性勸導的家長，通常是忙碌的媽媽或是爺爺奶奶。忙碌的媽媽，多數是新竹科學園區「做二休二」^[5]的作業員，忙碌的工作使其晚上陪伴孩童的時間不多。第三種管教方式，則是暴力的「拔掉插頭」或「砸壞電腦」，執行者通常是偶爾參與管教的爸爸。無論是柔性勸導或是暴力管教，都沒有內化到受訪者的自我意識之中，其管教效果有限，多數玩家均不理會此種管教方式，甚或會因為媽媽不斷勸導而產生反叛行為，一旦媽媽出遠門就通宵達旦打電動。

最大的衝突產生在遊戲與外界社會的交錯，特別是遊戲內容裡練等升級時打打殺殺的暴力內容，經常引起學界與社會輿論界的焦慮。然而，對於遊戲玩家而言，射擊殺人、攻擊敵方、砍殺動物、丟擲炸彈，甚或開車撞人等遊戲行為，是屬於遊戲網絡世界的規範體系下的合理行為；只要是在遊戲網絡之間，此類攻擊行為並不蘊含著暴力意涵。對於遊戲內容的血腥是否引起罪惡感的話題，受訪者清一色的表示：「敵人本來就是用來攻擊的」、「打爆他的頭，很爽」，甚或嘲弄遊戲畫面的虛假：「如果你把解析度調高，就會發現，噴血的畫面是一格一格的，好好笑」。

在此種文本詮釋情境之下，同儕玩伴間的互相砍殺，被視為是一種玩耍互動的行為，玩家們會嘗試以不同的創新方式「炸爆」對方作為玩樂方式。殺戮，在遊戲世界裡不是種暴力，而是一種規則；規則僅是玩耍時用來遵守或突破的。從玩家互相「炸爆」對方的行為，是不具暴力意涵、僅是朋友間的戲耍，雙方都玩得非常開心。換言之，玩家彼此之間的打打殺殺，並不會引起玩家的憤怒，如同 M13 所說：「如果被外掛殺死的話，會罵髒話；被同學殺死的話，就覺得很好笑」。

因此，真正造成玩家間的衝突、衝擊遊戲網絡道德規範的遊戲行為，是關於「遊戲外掛」情形。遊戲外掛，指程式編寫專家運用電腦技術，針對單機遊戲與線上遊戲，開發出修改遊戲軟體的程式，外掛

程式有很多種，包括修改玩家的顯示畫面、使用機器人的方式自動練功，或者是可以加快玩家動作速度的加速器等，外掛程式可以從遊戲社群網站下載或購買，大部分遊戲公司都禁止遊戲外掛程式。由於遊戲外掛程式，會造成玩家基本配備與能力的不平等，使用外掛者移動速度比較快、攻擊槍法準確度較高、或者可以探知更多敵方的訊息；因此，當玩家未使用外掛而與使用外掛玩家對戰時，常因為被瞬間「秒殺」或「滅團」而感到忿忿不平。多數玩家是鄙棄使用外掛程式的，認為使用外掛是「卑鄙的」、「可恥的」、「違法的犯罪行為」，他們是瞧不起使用外掛者，甚或以「掛狗」來辱罵使用外掛者。然而，面對使用外掛、違反遊戲網絡規範的玩家時，遊戲世代的少年玩家一致的面對方式，是「以暴制暴」，自己也是使用外掛來「嚴懲對方」。

整體來說，玩家在遊戲網絡的規範，是追求遊戲的公平性；面對隸屬於遊戲規則體系下的暴力行為，雖然違反世俗眼光的期待，但在遊戲網絡裡並未被視為是低下、犯罪或會引發罪惡感的可能。

三、資源：現實與虛擬的交錯轉換

在社會資本概念裡，透過網絡與規範可以累積資源，並進行交換；與少年玩家相關的資源，可以分為物質資源、情感資源與虛擬資源等。物質資源，主要包括金錢以及電腦、網路、遊戲機等媒體資源；情感資源，則泛指關心、隸屬感、情誼等溫暖感受；虛擬資源，則指特屬於遊戲世界所建構出的專屬資源，包括遊戲知識、虛擬貨幣、虛擬寶物、虛擬裝備等。透過社會資本所獲取的資源，皆可透過網絡與規範來進行分享與交換。

物質資源，主要來自於家庭網絡，包括零用金與媒體資源。對於受訪的 12 歲少年玩家而言，零用錢從無到每個月數千元不等，多數受訪者的零用金不多，都是由早餐費或晚餐費節省下來。受訪者家庭的經濟狀況，反映在電視遊戲機與掌上型遊戲機的有無，擁有遊戲機（特別是新款如 Xbox360 或 PSP）者，家境較為寬裕。除了遊戲機以外，媒體資源尚且包括線上遊戲最重要的電腦設備，每位受訪者家中都至少有一台以上的電腦，平均每家有 2.35 台，最多 6 台。由於家庭裡的

媒體資源是共享的，因此，手足之間經常會因為媒體資源的爭奪而發生衝突，甚或家長為了避免孩子因爭奪電腦而吵架而直接新添另一台電腦。換言之，受訪者家庭裡的媒體資源，多半是豐富的。

在家庭裡，相對缺乏的是同儕互動的情感資源。獨子、與手足年齡相距太大，或其他家庭因素，都可能造成同儕互動的貧乏，因此，即便家中已有網絡與電腦，少年玩家仍寧可前往網咖與同學一起遊戲，或與同學同步連線遊戲。M6 是家中獨子，父親為七十多歲的老榮民、母親為四十歲左右的陸籍配偶，是集三千寵愛在一身、備受關注的孩子；在家中並沒有任何人會跟他搶電腦，但他仍是班上前往網咖的主要發起者，原因是在網咖才可以與同學一起玩、邊打邊聊天。同樣的，M11 因不明原因搬出與父母姊姊同住的家，而住進爺爺奶奶家，在缺乏同年齡玩伴之下，強調「可以跟同學聊天」是他喜歡玩線上遊戲的原因，他經常與 M10 在假日連線相伴超過九小時，一邊聊天、一邊打電動，「一整天都不會覺得累」。

由此可見，同儕情感資源的需求與獲取，是玩線上遊戲的主要原因；對於玩家而言，「以遊戲會友」的網絡連結關係，是非常吸引人的。無論受訪者平時如何不擅言詞或沈默寡言，只要提及與班上同學一同遊戲的經驗，無不眼睛發亮、侃侃而談，無論是評論同學間的技術如「XX 最厲害，XX 只是愛吹噓」或是過關斬將的過程，只要是「跟同學一起玩，就不會無聊」。此種透過遊戲來鞏固情誼的關係，以現實世界裡的同儕團體（如同班同學）為主，不只是共同一起相伴玩遊戲，而是遊戲本身的相關話題已成為同儕間社交討論的對象。

虛擬資源，則是特屬於線上遊戲網絡形成間的資源項目，包括遊戲技能、策略知識、貨幣、寶物、裝配、帳密（帳號與密碼的簡稱）與角色等級等。如同爬山、健行、運動等休閒娛樂需要專門知識一樣，數位遊戲的知識資源，亦需要相關努力的累積，部分玩家會透過定期收看電玩節目與閱讀網路資料，來豐富其遊戲知識資源。虛擬資源的交換與共享，更是基於良好網絡關係的互信所發展出來的互動模式，例如與玩伴共同使用一個帳密而分別擁有各自的虛擬角色^[6]或共享同一個角色裝備。虛擬資源的交換，亦被視為是一種情感的交流，包括彼此餽贈寶物、裝備、衣著服飾等。

虛擬資源的獲取，是需要玩家金錢或時間的投注。此項資源與來自家庭或同儕的物質資源與情感資源不同，虛擬資源的獲取全然出自於玩家的自主意識的投入，因此，對於玩家而言，是相對的珍貴。最常見的獲取方式，是透過現實生活裡的貨幣交換而來的虛擬資源，其運作模式如圖 2。

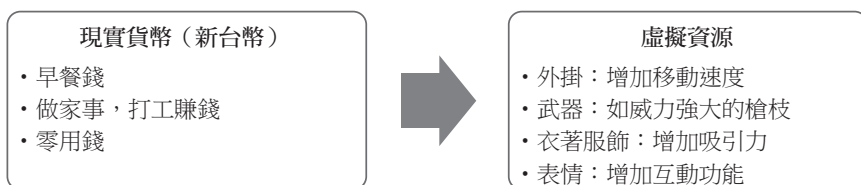


圖 2：現實貨幣轉換為虛擬資源示意圖

對於國小學生而言，零用金的來源有限，玩家們為了累積投注線上遊戲、獲取虛擬資源的金錢，無不用盡全力，包括省下每日 40 元早餐錢、每日 20 元的零用錢、每星期 50 元的零用金、前往媽媽的早餐店幫忙（每次 100 元）、幫阿嬤做家事（每次數百元不等）等。其所購買的虛擬資源，則包括外掛程式、虛擬武器、表情與衣著服飾等，而為了物盡其用，玩家們會仔細規劃金錢的分配與合理性，仔細衡量虛擬武器的必要性與時效性；而因遊戲而組成好友集團，也發展出將虛擬資源投注在同一隻虛擬角色上、讓「大家」可以輪流使用的互惠模式。除了攻擊他人與增加防禦的武器類虛擬資源以外，增加社交互動的虛擬資源如衣著服飾、表情符號等，亦可藉由金錢的投注而獲得。

然而，對於經濟資源較為匱乏的玩家，仍然發展出另類的以時間或陪伴來換取虛擬資源的管道。另類虛擬資源獲取的方式，有二，一種是透過虛擬角色的交易買賣，另一則是以扮演女性角色以騙取虛擬資源；無論是那一種方式，都只有資深玩家因精通虛擬資源的價值與買賣流程，才能成功地穿梭在遊戲世界裡。第一種透過虛擬角色買賣獲取資源的轉換過程，可以透過圖 3 觀之。

學校課業數學成績很差的 M4，侃侃而談著透過網路交易而將舊有的遊戲角色、轉換為虛擬貨幣、投注在新的虛擬武器的過程。他花費

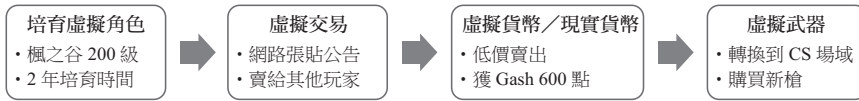


圖 3：虛擬交易的流程圖

兩年時間，將楓之谷的角色練到封頂 200 級，為了跟同學一起轉換到 CS 遊戲，他將該角色於網站張貼公告，再與買家電話聯繫確認，以低於市價的行情賣出，他說：「兩百級的楓之谷，市價是一千多元；但是，我想便宜一點，比較容易賣出。後來，我們賣了 600 點 Gash」。^[7] 他將換到的遊戲貨幣，重新投注在 CS 虛擬武器的購買，因此，M4 即便沒有錢，也可以在遊戲世界擁有高階武器。現實世界裡的學業成績，並不影響 M4 在遊戲世界裡獲取虛擬資源轉換的瞭解與技能。

第二種另類獲取虛擬資源的方式，則是扮女角以騙取虛擬資源。同樣是家庭經濟狀況不佳的 M7，從姊姊那邊學會如何扮演女性角色來騙取虛擬資源，他說：

開女性角色、取女性化的名字、買好看的裝備，用女生說話的方式來騙男生的錢。先陪他一起練功，練到一半，叫他送東西給我。再問他有沒有點數，有的話，分我一點。每次都一點、一點的騙，騙到後來沒什麼好騙的，就把點數賣光，砍掉角色，再創新的角色。……姊姊比較厲害，姊姊騙到四千多點，我只騙到一千多點。

M7 所指的點數，是遊戲橘子公司發行的 Gash 貨幣，以市價一點一元的價值換算，一千多點等於新台幣一千多元；騙取得到的虛擬貨幣，他則是拿來使用在新遊戲場域。此種騙取方式，亦可使用在騙取帳密，盜取寶物。

上述兩種獲取虛擬資源的方式顯示，不只是現實世界的金錢可以轉換入遊戲世界的虛擬資源；而遊戲世界的虛擬資源，同樣可以轉入現實世界的貨幣資源，無論是虛擬角色、虛擬貨幣或虛擬裝備等，都有既定的市場行情在遊戲社群網站上進行交易，如 M5 就曾經將 CS 限

量版的槍賣給 M6 新台幣 600 元。因此，圖 2 的箭頭，亦可反向，從「虛擬資源」轉向「現實貨幣」。

在資源轉換的過程分析中，也突顯出遊戲線上世界規範的問題。由於缺乏如同現實網絡的強制性規範，基於互信基礎所產生出的規範在遊戲網絡是基礎薄弱的，因此，當網絡關係從線上（遊戲世界）拓展到線下（資源交易）時，少年玩家往往忘記現實網絡的規範是較為嚴明、懲處也較為明確，而容易輕信互信程度較低的線上關係，不少受訪者都有被騙帳密的經驗，包括經常騙人的 M7。

伍、結論

本文透過民族誌研究方法，深入國小校園裡的遊戲網絡，在探索學校、家庭與遊戲三個人際網絡交錯之下，瞭解遊戲網絡規範與學校、家庭與外在社會的衝突，以及少年玩家在不同網絡間的資源轉換。回到社會資本的三大構面：網絡、規範與資源，對於重度少年玩家的研究，可以進一步分析與詮釋如下。

首先，在家庭方面，家庭成員人數與家庭提供的社會資本並未成正相關，人數較多的家庭網絡不一定代表玩家擁有較多來自家庭的社會資本。家長在忙碌的工作之餘可以對於少年付出的管教心力有限，因為互動關係的量少或質不佳（打罵管教）而造成家庭網絡的互信規範程度不高，Coleman（1988）所說的義務、期待與信任關係的三角結構發展不穩，此種不穩定的家庭網絡關係，直接影響少年的在校表現。與其說，少年學業成績受遊戲影響而變差，不如說，來自於家庭社會資本數量的稀少對於少年學業成績或在校行為的影響來得大。

在學校方面，教師是否擁有遊戲經驗成為校園管教的差異所在。此點，與孫春在（2011）的研究相互呼應，教師的遊戲經驗有助於發展協助學生自覺性的使用遊戲，並進一步地化為教學管理的助力。同樣的，家庭裡父親若具有遊戲經驗背景，透過親子同樂的管教方式亦較具有說服力。因此，遊戲經驗成為 Portes（1998）所言之「限定式團結」概念內的共通社會條件，如同共通語言、共通文化或共通階級一般，有助於價值觀的共享。

在遊戲網絡方面，獨自一人進入遊戲世界的玩家非常少見，遊戲網絡的發展多半延伸自現實世界的人際網絡，例如來自家庭網絡的兄弟或表兄弟等手足關係或來自學校網絡的同儕。伴隨著現實同儕玩伴的遊戲網絡，對於少年玩家有極大強烈吸引力，他／她們在遊戲世界裡享受的，不只是打倒敵人、累積晉級、眼見虛擬化身平地而起的成就感；真正令人陶醉而沈迷的，是與同儕好友分工合作、凝聚共識、相互扶持或嬉笑怒罵等情誼關係，是寂寞無人能解時的默然陪伴。此種情誼關係，多半複合著現實人際網絡與虛擬遊戲網絡，單純從遊戲發展出來的人際網絡幾乎無法發揮此種功能。從社會資本的概念來看，虛擬遊戲網絡的關係發展過程之中，聊天內容雖然包括遊戲內容與生活瑣事，但彼此互信互惠規範程度很低，欺騙帳號與盜取寶物等事件威脅互惠交易的原則，因此，純粹透過虛擬關係累積社會資本的可能性很低。

資源的交換，是遊戲少年穿梭於現實世界與虛擬世界之間隨身物品。現實貨幣與虛擬資源之間的交換，是雙向的。少年於現實生活之中儲存與累積現實貨幣，在遊戲世界裡轉換為虛擬資源，以增強自己在遊戲世界裡的魅力與能力；而累積一定程度的虛擬資源，如高等角色或特殊寶物，透過遊戲網絡的仲介，可以再一度兌換為現實貨幣（或虛擬貨幣），再一度投入遊戲世界。現實貨幣與虛擬資源之間的兌換關係，已經在遊戲社群裡形成固定價碼與既定默識，因此，虛擬資源對於少年的價值與產生的影響，值得未來進一步研究。

最後，同樣是遊戲世代，但玩家並不是均質化、統一、特質背景相同的一群人。有些玩家功課好，但大部分功課不太好；有些玩家對於課業的漠視與出軌行為讓老師與家長傷透腦筋，但不是每個玩家都是如此；有些玩家喜歡在遊戲世界裡逞兇鬥狠，但大多數只是酷愛在遊戲世界裡呼朋引伴、據地為王。

雖然如此，透過玩家社會資本產生脈絡的梳理，本文發現，引起「數位移民者」憂心的遊戲世代，是屬於社會資本較低的少年玩家，因為在外在表現上，他們多半成績表現不佳，經常出言不馴，好逞兇鬥勇，重視與遊戲玩伴間的情誼，流連於網咖之間。然而，透過社會資本來剖析其隱藏在遊戲行為背後的資源與權力分配，可以發現，此類遊戲少年的社會資本偏低。此點，可以從社會資本的三個構面來進

行交錯分析。社會資本較低的遊戲玩家，通常是家庭網絡的連結性較弱，使得情感支持的資源較少，過鬆或過嚴的管教與親子或手足關係不佳等原因，使得少年流連於線上遊戲尋求遊戲同伴們的情感資源。為了得以進入遊戲領域、獲取情感資源，少年玩家必須挪用其擁有的少數資源，擁有經濟資源者，可以透過經濟資源轉換為虛擬資源，因家貧而無經濟資源的少年玩家，則投入時間、精力、甚或編織謊言等資源轉換程序，來換取投入於線上遊戲世界的虛擬資源，最終期盼轉換為情感支持的資源。少年玩家在獲得遊戲玩伴的情感資源同時，雖然因遊戲而重新凝聚成友誼團體，但其課業表現不佳與桀敖不馴的態度，都造成數位移民者的教師們感到憂心。

透過線上遊戲作為少年休閒與互動場域的社會資本分析，本文提出，遊戲行為的社會意義，不僅是個人主觀意識選擇下的自我滿足行為；少年選擇線上遊戲作為休閒行為，是社會權力機制在有限的時間與空間資源競爭後的協商結果。如同 Rojek (2005) 所言，社會規訓體制 (institutions of normative coercion) 經常將休閒行為視為是個人意願、自由選擇與追求自我滿足，但是此種說法只不過是用來掩飾休閒資源作為意識型態鬥爭場域，是既得權力擁有者合法化資源分配不均的狀態。同樣的，線上遊戲，看似遊戲世代玩家個別自我選擇之休閒行為；然而，其背後卻蘊藏著當今遊戲世代形成的結構性社會資源分配的問題。社會輿論對於遊戲玩家與遊戲行為的污名化，其實是為了隱藏來自家庭的社會資本逐漸稀少、群體互動連結機制被剝奪，以及休閒娛樂資源分配不均的現狀。

最後，本文採取民族誌研究方法進入少年生活網絡的研究經驗，對於少年話語脈絡意義詮釋，有兩點想法。第一，國小六年級學童，正值少年進入青少年時期，知識、語言與表達能力有限，舉例來說，不是每個受訪者都瞭解遊戲機的名稱與種類，如 M4 對夜市機^[8]的描述是：「正正方方、黑色小盒子，裡面本來就有遊戲，要插電視，不曉得是什麼機器？」，再如許多受訪者不知父母的職業，或不知父母已經離婚等；研究者進行訪談時，必須緩下腳步、仔細聆聽，推敲其話語的意義所在。第二，受訪者是在其言說脈絡之下，面對研究者的訪談。某些特殊原因，讓受訪者不願意直接面對訪談，說出實際狀況，

本研究至少處理過：母親自殺、父親暴力的 M7，始終不願意正面回答家裡狀況；經濟狀況不如同學、但為了面子卻謊稱擁有眾多遊戲機的 M9；父母離婚、不願提及母親正在交往對象、但卻照顧他最深的叔叔的 M14；顧及同學情誼，不願出賣與自己一起玩遊戲對象的 M11（但他所掩護的對象 M10 卻天真活潑地直接說明兩人之間的關係）。因此，觸及少年次文化的研究，因牽涉到多層次的權力關係，包括被污名化的遊戲行為或學校間師生的上下階層等，研究者必須更仔細權衡與考量研究者與被研究者之間的關係，以及受訪者言說的權力脈絡。

註釋

- [1] 透過遊戲進行的社會互動研究，在人機互動研究裡，經常以「社交性」稱之；而遊戲文化研究裡，則經常以「社會性」（sociality）稱之。由於在中文裡，「社會性」的概念涵蓋較大，未能凸顯人際交往的特質，故，本文以社交性稱之。
- [2] 物質資本是 Putnam（1995）的用詞，其概念等同於 Coleman（1988）與 Bourdieu（1985）的經濟資本，可視為對於生產工具的擁有如土地、機器、產房等，而人力資本則是個體擁有生產力的訓練如技術執照等。
- [3] 《絕對武力》單機版是 2000 年台灣松崗代理發行，網路版是 2008 年遊戲橘子代理發行。小學生裡，相當流行 CS，通常都是先玩單機版，2008 年（五年級）線上版一發行，即轉向線上版。
- [4] 編號說明：T 表示是班級導師；F 是女性學童，M 則是男性學童。數字是流水編號。詳細資料可參見附錄。
- [5] 做二休二，是指連續兩天、每天連續工作 12 小時（晚班是晚上七點到早上七點）後，再休息兩天。由於本研究場域鄰近新竹科學園區，園區作業員多半採取此種工作型態。
- [6] 一個帳密，通常可創八隻以上的虛擬角色。
- [7] Gash 是遊戲橘子公司發出的虛擬貨幣，一點相當於新台幣一元。
- [8] 夜市販賣的盜版遊戲機，已經內建既定遊戲，無法透過卡帶或 DVD 擴充遊戲種類。

附錄：受訪者基礎資料表

導師 編號	受訪者 編號	遊戲平台		家庭 成員	遊戲玩伴	學校表現
		電視遊樂器 掌上型遊樂器	電腦 數量			
T1 男	M1	Wii, Xbox360, NDS, PSP	2	4	M2	成績中上
	M2	Gamecube	4	4	M1	活潑、意見領袖
T2 男	F1		1	5		活潑，成績中下
	M3		1	4		安靜、懂事
T3 女	M4	夜市機	2	4	M5、M6、M7	成績差、愛說謊 口齒伶俐
	M5		2	5	M6、M4、M7	個性衝、人緣好 領袖人物
	M6		1	3	M5、M4、M7	壯碩早熟、脾氣暴躁 成績優良
	M7		2	5	M5、M6、M4	成績極差 調皮搗蛋、非領袖
	F2	PS2	3	6		成績中下、早熟 文靜害羞、反應較慢
T4 女	M8		4	4		成熟世故、上課分心 容易與同學衝突
	F3	卡帶型遊戲機	2	5		上課分心、說話衝 活動參與度低
T5 女	M9		2	4		成績差，作文僅能抄寫 數學無法獨立作業
	F4	Xbox360, PSP	3	5		打扮早熟， 功課與做事潦草
	F5	Xbox360, PS3, PSP	1	5		天真粗魯、成績差
T6 女	M10		3	4	M11	誠實有禮貌 成績不佳，人際關係良
	M11		1	3	M10	安靜沈默，有禮貌 不寫作業，成績退步
	F6		3	4	M10、M11	成績差，人際關係不佳
T7 女	M12	PS2	6	4	M13	成績中上，領導型人物 愛打籃球，人緣佳
	M13		1	7		個性活潑，頑皮好動 班級裡的活寶
	M14	Xbox 360, Wii, PS2, PSP	3	3	M12	沈浸於遊戲世界，造句 練習皆使用電玩角色

參考書目

- 王煥琛、柯華葳（1999）。《青少年心理學》。台北市：心理。
- 王增勇、郭婉盈（2008）。〈建制民族誌：勾勒在地權力地圖的社會探究〉，周平、蔡宏政（編）《日常生活的質性研究》，頁 27-44。嘉義縣：南華大學教育社會學研究所。
- 林宇玲（2007）。〈偏遠地區學童的電玩實踐與性別建構——以台北縣烏來地區某國小六年級學童為例〉，《新聞學研究》，90：43-99。
- 林宇玲（2008）。〈兒童與線上遊戲：性別建構與文化實踐——以台北縣偏遠地區學童玩《楓之谷》為例〉，《教學科技與媒體》，83：97-109。
- 孫春在（2011）。〈當數位遊戲進入校園〉，《新聞學研究》，108：33-39。
- 徐宗國譯（1997）。《質性研究概論》。台北市：巨流。（原書 Strauss, A., & Corbin, J. [1990]. *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. London: Sage.）
- 張玉佩（2011）。〈線上遊戲之閱聽人愉悅經驗探索〉，《中華傳播學刊》，19：61-95。
- 陳智先（2009）。《線上遊戲社交性研究：玩家社交活動與「第三場域」的觀點》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Ang, C. S., Zaphiris, P., & Wilson, S. (2010). Computer games and sociocultural play: An activity theoretical perspective. *Games and Culture*, 5, 354-380.

- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination*. London: Methuen.
- Berge, B. L. (2009). *Qualitative research methods for the social sciences*. San Francisco, CA: Allyn & Bacon.
- Blaikie, N. (1995). *Approaches to social enquiry*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Bourdieu, P. (1985). The forms of capital. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241-258). New York: Greenwood.
- 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.
- Carr, D., Sachott, G., Burn, A., & Buckingham, D. (2004). Doing game studies: A multi-method approach to the study of textuality, interactivity and narrative space. *Media International Australia, Incorporating Culture & Policy*, 110, 19-30.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic world: The business and culture of online games*. Chicago, IL: The university of Chicago Press.
- Coleman, J. S. (1988). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, S95-S120.
- Daphne, M. K. (2000). *Interviewing: A practical guide for students and professionals*. Sydney, Australia: University of New South Wales Press.
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 373-392.
- Fields, D. A., & Kafai, Y. B. (2010). Knowing and throwing mudballs, hearts, pies, and flowers: A connective ethnography of gaming practices. *Games and Culture*, 5, 88-115.
- Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D., & Germann, J. N. (1999). Rating electronic games: Violence is in the eye of the beholder. *Youth & Society*, 30, 283-312.

- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books.
- Goldstein, J. (1999). The attractions of violent entertainment. *Media Psychology*, 3, 271-282.
- Gosling, V. K., & Crawford, G. (2011). Game scenes: Theorizing digital game audiences. *Games and Culture*, 6, 135-154.
- Grabowski, A., Kruszewska, N., & Kosiński, R. A. (2008). Dynamic phenomena and human activity in an artificial society. *Physical Review E*, 78(6), 1-10.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Grodal, T. (2000). Video games and the pleasures of control. In D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment: The psychology of its appeal* (pp. 197-214). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Grossman, D., & Degaetano, G. (1999). *Stop teaching our kids to kill*. New York: Crown.
- Hanifan, L. J. (1916). The rural school community center. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 67, 130-138.
- Hobson, D. (1982). *Crossroad: The drama of a soap opera*. London: Methuen.
- Huysman, M., & Wulf, V. (2004). Social capital and information technology: Current debates and research. In M. Huysman & V. Wulf (Eds.), *Social capital and information technology* (pp. 1-15). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. *New Media & Society*, 7, 333-355.
- Katz, E., & Liebes, T. (1984). Once upon a time, in Dallas. *Intermedia*, 12, 28-32.
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games*. London: Sage.
- Laird, E. (2003). I'm your teacher, not your Internet service provider. *The Education Digest*, 68(1), 41-44.

- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.
- Orleans, M., & Laney, M. C. (2000). Children's computer use in the home: Isolation or sociation? *Social Science Computer Review*, 18, 56-72.
- Peña, J., & Hancock, J. T. (2006). An analysis of socioemotional and task communication in on line multiplayer video games. *Communication Research*, 33, 92-109.
- Portes, A. (1998). Social capital: Its origins and applications in modern sociology. *Annual Review of Sociology*, 24, 1-24.
- Preece, J. (2001). Sociability and usability in online communities: Determinants and measuring success. *Behaviour & Information Technology*, 20, 347-356.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants: Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Putnam, R. D. (1995). Bowling alone: America's declining social capital. *Journal of Democracy*, 6(1), 65-78.
- Quandt, T., Grueninger, H., & Wimmer, J. (2009). The gray haired gaming generation: Findings from an explorative interview study on older computer gamers. *Games and Culture*, 4, 27-46.
- Radway, J. (1987). *Reading the romance: Women, patriarchy and popular literature*. London: Verso.
- Rojek, C. (2005). *Leisure theory: Principles and practices*. New York: Palgrave Macmillan.
- Sherry, J. L. (2004). Flow and media enjoyment. *Communication Theory*, 14, 328-347.
- Silverstone, R. (1994). *Television and everyday life*. London: Routledge.
- Simmel, G. (1949). The sociology of sociability. *American Journal of Sociology*, 55, 254-261.

Accumulation and Exchange of Social Capital: Teenage Gamers among Their Families, School, and Game World

Yu Pei Chang*

Abstract

The game generation is growing rapidly, and digital-age native gamers use online games as a social forum. Social capital is the key concept of this article for exploring the accumulation and exchange of resources among gamers' families, schools, and game worlds. To understand youth networks in online and offline social contexts, I adopt ethnography, field observation, and interviews of sixth grade elementary school students as my research methods. Overall, the findings of this study sketch a lively image of youth gamers who exchanged their resources, based on their original social capital, between the real world and the virtual world.

Keywords: youth gamer, ethnography, social capital, social network, online game

*Yu Pei Chang is Associate Professor at the Department of Communication and Technology, National Chiao Tung University, Hsinchu, Taiwan.

Chinese Journal of Communication Research
No. 23, 2013.06, 195-227



