



前言

人生而自由，但卻無處不在枷鎖之中。

盧梭－《社會契約論》

我自己是一名網路遊戲玩家，玩的時間大概也有 6、7 年了，雖然是沒有到那種瘋狂沉迷的地步，也不會為了玩遊戲而廢寢忘食，該做的事還是會做，但閒暇之餘還是會玩玩，跟遊戲中的同好互動，調劑一下身心，這種休閒的感覺是很好。

一開始玩的是《戰慄時空》(簡稱CS)，那是一種第一人稱的射擊遊戲，玩家們在地圖裡面開槍對戰，這個遊戲不僅刺激，最有趣的地方就是當敵人還剩三、四個，我方卻只剩自己一個人，但最後還是被我一槍一槍幹掉，加上當你殺了一堆人高居排行榜第一的滿足感，不管遊戲裡還是遊戲外，大家都把你當神槍手來看。後來，我又開始接觸到那種大型的線上遊戲，諸如《天堂》、《仙境傳說》、《魔獸世界》等遊戲，這種遊戲最讓我感興趣的地方除了打怪練功升級兼打寶物之外，就是和其他玩家的互動。在遊戲裡的團體和遊戲外的討論社群，我都認識了一堆同好，大家一起結伴練功破關，沒事就聊天打屁，拿到稀有的寶物時還跟別人臭屁一下，一些同樣在玩的親朋好友彼此間也有共同的話題，有的時候會覺得認識的人好多，生活很充實。

不過，在這些年當中我還是會遇到許多讓我困惑的問題。我自己有時也會覺得，就是為何明明在遊戲中玩的很開心，但為何離開遊戲後，仍然會覺得壓力沉重？再不然就是，明明只是個遊戲，但我認識一堆人卻可以廢寢忘食的玩，網路遊戲究竟是解放了人類的精神、麻痺了人類的靈魂，還是束縛了人類的肉體？並且還為了遊戲而起了各種大大小小的衝突，許多你在現實生活中看到的例子，居然也在遊戲世界裡出現了！親朋好友為了網路遊戲翻臉，情侶為了網路遊戲分手，也有人卻是因為玩網路遊戲而在一起……有的時候，做為一名網路遊戲玩家，這種深刻的體驗，還蠻難想通的。

不過，同樣做為一名研究者身份的我，卻出現了想要尋找出解答的疑問。就如同盧梭所說：「人生而自由，但卻無處不在枷鎖之中。」我們在網路遊戲當中看似自由，卻還是不自覺地受到現實因素的拘束，就像網路遊戲可以讓我們得到

增權（empower），使我們覺得生活過的開心，得到生活中的滿足感，認識了很多人，得到了很好的寶物……一切看起來都很自由，並且建構了我們在網際空間中的任何可能性。

然而，當我們一旦涉入後卻又發現好像還是逃離不了現實生活的壓力與衝突，我們在科技控制、或是虛擬與真實的人際關係裡，似乎總是存在著一種微妙的緊張關係，像是離線世界階層的再形塑化、科技菁英對網路的掌控、或是網路形式的規訓與監視機制……這個緊張關係標誌出我們虛擬生活中的混沌力量與張力，而此一網路遊戲空間的運作力量似乎正是網際權力的表徵。

也許，我們在玩遊戲的同時，也有某種力量正在遊玩著我們……

第一章 緒論

本章為闡述本研究的理念與目的，依序說明本研究的背景動機、目的、網路遊戲發展與章節安排為何。首先在研究背景與動機上，將先提及網際權力的研究讓吾人對於網際遊戲的瞭解有何重要性與必要性。其次將說明本研究欲達成的目的為何，再者將簡述網路興起以及網路在台灣的發展，以及網路遊戲的發展情況與目前台灣網路遊戲的現況。最後論述本研究的章節安排與研究流程。

第一節 研究背景與動機

近幾年來，隨著網路遊戲的蓬勃發展，人們開始在網路遊戲世界中建立自己的另一個想像空間，有的人因此廢寢忘食，影響到離線世界的正常生活與人際關係，甚至產生了犯罪的行為，再加上網路遊戲的多樣性符號與虛擬社群認同的建構，使得線上遊戲玩家們對於網路遊戲內的情境定義，很容易產生一種依賴性，甚至產生網路成癮（Internet Addiction）的現象。

然而，網路遊戲所產生的各種現象，不是只有網路成癮的研究可以解釋，事實上我們可以追本溯源，從玩樂網路遊戲的生活中著手。Tim Jordan 在《網際權力》（1999）一書中指出，權力是我們直覺上瞭解的事物，因為所有人都以權力來詮釋與理解我們的生活。他認為，我們每個人都有一套對於權力的直覺式常識¹，但是以這種平常的見解來看待權力，可能會使我們無法超越日常生活的瑣事，所以發展對於網際空間裡權力的非直覺式理解，也就有其必要性。

從 Jordan 強調對於網際空間權力的理解觀點來看，權力的研究取向是可以做為研究網路遊戲的另一個途徑，也有助於我們理解網際空間的各種形態與層次。事實上，對於網際權力的理解，我們若先從網際網路的發展過程中看起，即可發現網際空間是無法自外於權力的運作。過往有論者樂觀的認為，網際網路將是公共領域的來臨，人們可以在網路上公開、平等而自由地對話，達成 Jurgen Habermas 所謂「理想的言辭情境」。²然而，從近來網際網路的發展來看，網路世界似乎已不可避免地成為離線世界的縮影，大至國家間權力的鬥爭，小至網路

¹ 此處的權力是意味著我們日常互動中所使用的理念，用來表示能力差異的字眼，是我們生活中再三咀嚼、習以為常的想法，諸如總統比平民有權力，老師比學生有權力此種日常對權力的直覺式見解。

² Habermas 認為，理想的言辭情境蘊含著一種理想的生活形式，在理性論辯的過程中，所有潛在的參與者都有相等的機會，從事溝通的言談情境。理性討論的參與者也具有相等的機會，使用陳述性與表意性的言談行動，自由表達自己的態度、意向及情緒（黃瑞祺，1996）。

聊天室的管理，或是因為接觸資訊科技與否造成的數位落差（digital divide）與 Manuel Castells 第四世界（the fourth world）³的產生（夏鑄九等譯，2000），或是科技財團挾其雄厚財力打造出的科技帝國，皆可發現到權力運作的軌跡，全然理想且平等的網路空間似乎已成爲神話。

這就是說，網際空間並不能跳脫於離線世界權力的運作，即便是我們對於權力的直覺式理解，也是同樣的出沒於現實與虛擬的空間中，如影隨形。正如同李英明（2000）所指出，人類在網際空間希望掙脫肉體和時空的束縛過程中，卻也不斷製造出種種異化可宰制人的力量，是一種弔詭也是人類無法擺脫的宿命。這正是說明了權力關係無法在虛擬世界中消失，而且有可能是重構了現實社會的權力關係。

那網路遊戲究竟是否也處於權力運作的關係當中，又具有何種的權力特質？從控制與規訓的角度視之，Max Weber（于曉等譯，2005）認爲，控制技術在現代以來有很大的變化與進步，理性化的組織其實是這種技術進步的體現，「科層制」（bureaucracy）⁴這種非人性的體系也在各領域擴散而成一種連續的統一體，它是一個「鐵籠」，不會因統治階級的更替而改變，而是因所有制的變化而變化。Michel Foucault（劉北成等譯，1992）也指出了規訓與懲罰技術的變化，他認爲權力支配效應的關係是一直滲透到社會深層，它控制著個人、肉體、行爲舉止的層面上，複製出一般的法律或政府形式。⁵同樣地，微觀權力（micro-power）的運作也是存在於網際空間與現實社會中，尤其從電子技術的角度視之，網路遊戲使得權力的控制更爲方便有效，不僅可以很簡單的確定玩家的精神所在，也很輕易地確定玩家的肉體所在。⁶

不過，如今的網路遊戲似乎已逐漸成爲玩家生活的一部份，帶來了另外一種

³ Castells 指出，地球上大量人口因爲無法取得資訊，而被社會排除於正常職業之外，成爲失業者或無業遊民，這種因爲資訊取得與否而造成的「資訊落差」與「數位落差」的現象，形成人類史上一個最可怕的黑洞，即第四世界。它包括遍及這個世界因社會排除而造成的各式黑洞，存在於撒哈拉以南的非洲國家、拉丁美洲、亞洲國家裡崩毀的鄉村；也包括美國、英國、日本城市裏的貧民窟，地球上沒有一個國家可以倖免於難（夏鑄九等譯，2000）。

⁴ Weber 認爲人類的歷史是一個理性化的過程（rationalization），現代化則是理性化的代表，而現代化最具代表的制度即是科層制，它是最有效率與最適合現代資本主義的組織形式。Weber 把科層制的分析列入權力、支配和正當權威的理論內，在這個理論中，現代理性的科層制又是最接近於合法－理性的支配形式（legal-rational forms of domination）。事實上，科層制代表了現代世界理性化的過程，它具有理性的形式，並且注重效率，但另一方面卻也帶出對於民主制度和人類自由的威脅，產生去人性化（dehumanizing）的作用，Weber 指出，理性化是逐漸滲透到西方文化的各個領域之中，現代化的擴展可以從對世界的除魅（disenchantment）來衡量，但現代生活的理性化，尤其是科層式的組織體制，愈來愈將人類帶入某種牢籠之中，就此意義而言，科層制的基礎是非理性的（irrational）。

⁵ 有關 Foucault 權力與規訓的論述，在第二章將有更爲完整的探討。

⁶ 這意思是說，玩家在遊玩網路遊戲時，不只能夠知道玩家正在花費精神於網路遊戲當中，也能夠確定玩家的肉體正是坐定於電腦螢幕之前，這種延伸至各個層面以施行微觀權力的節點，如此即產生了一種電子化的規訓形態。

的生活經驗，而這正是一種增權（empower）的體現。對他們來說，網路遊戲可說是一種慾望的美學，超越了原有限制，體現了前所未有的快感，產生了一種自我的狂歡節。John Fiske 在其著作《理解大眾文化》（王曉珏等譯，2001）認為，玩電子遊戲是能夠重演被統治者體驗到的社會關係，被統治者的技術、表現和自信心獲得了他們在社會上永遠得不到的報償與承認。也就是說，人們被壓抑的心態能夠在電子（網路）遊戲中得到滿足，Fiske 認為，玩遊戲導致的不是破壞而是釋放，它讓沉迷其中的玩家能從腦中的意識型態和現實困窘中解放出來，玩家以娛樂和享樂的心態體驗著肌肉痙攣和崩潰的性高潮式享樂。⁷

在這裡，我們不禁要問，網路遊戲對於玩家帶來的，究竟是層層的規訓技術，還是享樂解放式的增權？還是兩者都有？或是更多呢？無論如何，我們可以確定的一點是，不管是規訓還是解放，或是兩者同時存在，我們都可以看到權力運作的廣泛性存在。權力經由規訓的控約過程，透過知識論述使人們產生自我管制的技術，召喚個體成爲特定的主體。同樣地，玩家經由一種去形體化（disembodiment）的過程，在網路遊戲中創作新的角色來尋求不同於真實世界的認同對象，創造一種屬於自己的身體情境，權力也讓人們在遊戲中生產出自己的詞語、快感和意義，成爲一種抵抗策略和解放的方式。權力不在任何地方缺席，它總是在我們周遭。

而且，我們如果從遊戲的設計與參與意涵來看，若將權力的因素從網路遊戲中抽離，即會發現當中其實就缺少了網路遊戲最爲關鍵性的本質，遊戲內容變得單調許多，玩家在網路遊戲中無法體驗到遊戲過程中所經歷到的各種權力的快感與衝突，也無法尋求宰制與被宰制之間關係的位移。缺少了權力的網路遊戲，似乎也就會變得像是「俄羅斯方塊」一樣平淡，網路遊戲也就失去了做爲人類社會縮影的獨特性，當然也失去一項最爲重要的研究價值，因此，從權力的角度著手觀察網路遊戲，也就有其必然的意義。

在過往有關於網路遊戲的研究中，大多是針對玩家的個人認同、對遊戲的認同，或是網路遊戲產業的經營管理、公關行銷策略、遊戲內容設計等方向爲研究主題，從網際權力的角度出發去解析網路遊戲中權力運作的研究並不多見。而且，多數的網際權力論述著重於強調網路特性所帶來的權力可能，卻較少重視既存社會的規訓機制是如何滲透網際權力的建構，並且大多是著重於理論層次上的探討，實證性的研究仍然是付之闕如。

⁷ Fiske 雖然說明的是電子遊戲，但本研究認為，無論是電腦遊戲或是網路遊戲，它在遊戲意義的本質上是一樣的，並且，因爲網路遊戲具有互動性以及沒有固定結局的特色，這種非線性的敘事結構也使得網路遊戲在敘事的層次中更迥異於電子、電腦遊戲此種具有固定敘事結局的遊戲，所以相較之下，網路遊戲這種沒有固定結局的非線性結構敘事，因爲多重遊戲路線的關係，也就使得網路遊戲更爲引人入勝。

是故基於上述的觀點，本研究力圖了解網路遊戲中各種網際權力運作的形式、過程、策略，進行實證性的研究。除了分析網路遊戲對於玩家個人帶來的權力形式之外，亦採取 Foucault 的權力論述為基礎。他在衍生權力 (bio-power)⁸ 中強調現今的權力愈發趨向規範化的社會，在線上遊戲中依然存在著不可見的權力與規範，使用者之間也會共同協商出規範方式，用以維持與規訓網路社會的秩序。而線上遊戲研發者與管理者所擁有的「知識／權力」，在玩家的行動與認同之中產生了何種權力運行，個人對社群的想像又是為何？本研究亦即運用 Jordan 「網際權力」(cyberpower) 三層次為分析架構之一，從「個人、社會、想像」三種權力層次，理解虛擬社會中的權力是如何與現實生活的權力交互為用，找尋出權力運作的脈絡與軌跡。

第二節 研究目的

本研究以 Foucault 對權力的論述為本，與 Jordan (1999) 提出之「網際權力」理論為分析的基礎，探討權力與玩家的互動關係。在 Foucault 的權力論述裡，他對於整個權力的視野是建立在對於傳統權力觀和社會觀的徹底批判基礎上。Foucault 認為，研究權力的焦點，不能如同傳統的權力觀一樣，從抽象的概念或定義出發，而是在權力的實際活動與過程之中，分析出權力行使的策略，權力是自下而上，無所不在的，並且是一種使肉體產生服從與柔順的「規訓技術」。

Jordan 則在網際權力的研究中指出，網際權力是網際空間 (cyberspace) 中一種建構文化、政治的權力形式，是由「個人、社會、想像」三種相關層次所建構而成。在個人權力層次中，認同流動性 (或譯身份變動性, identity fluidity)、階層革新 (renovated hierarchy)、資訊空間 (information space) 是三種基本要素，權力是個人的所有物。而由科技權力螺旋 (technopower spiral) 與流動的資訊空間 (informational space of flows) 建構，之後產生虛擬菁英 (virtual elite) 的是社會權力層次；權力於此為統治形式。在想像層次中，理想國 (utopia) 和地獄國 (dystopia) 組成了網際權力，在此權力是社會秩序的構成要素。

因此本研究將從 Foucault 對於權力的觀念出發，注重權力的行使與策略，強調權力對於人類的規訓機制是如何透過網路遊戲而體現，另外也運用 Jordan 對於網際權力的分析與解釋，去探尋虛擬和現實之間權力的存在狀態與意義。最

⁸ 衍生權力 (亦可譯為生命權力、生物權力等等) 即意指現代權力運作的最主要功效，是使人不知不覺的生活在權力關係的網絡中，他認為在過去的君主制時代，君主擁有的是讓人民死亡的權力，到了現代社會最為重要的就是對於管理生命的權力，從而關注到人民的身體與靈魂。衍生權力靠的是戰略、技術、正常化與規範化，此種新的權力形式已超出了國家、社會制度與機構，並不僅止於法律的規範。是故衍生權力正是一種生產性權力，它不用暴力迫害身體，而是運用各種技巧與策略，來規範與控制人類的身體。此種權力產製力量、促進生長、並加以秩序化，它是看不見的，因此能在不被察覺的狀態中發揮細緻的作用力 (Foucault, 1980)。

後，本研究將以網路遊戲《魔獸世界》（亦可簡稱為《魔獸》）為研究場域，採取深度訪談法，分析網路遊戲世界中的網際權力現象。

以下是本研究的目的：

- 一．了解網際遊戲中網際權力的運作。
- 二．探討網路遊戲玩家在虛擬權力與現實生活中的權力互動關係。
- 三．分析網路遊戲玩家在網路社群當中對權力的認同過程。

第三節 網際網路與網路遊戲的發展與現況

本節將簡略介紹網際網路與網路遊戲的發展，以及目前台灣的發展現況，這將更為有助於我們理解網際網路與網路遊戲的特色，也顯示出對於網路遊戲網際權力分析的重要性。

一、網際網路發展簡史與台灣目前的發展使用現況

網際網路的發展始於 1969 年，是由美國國防部的先導研究計劃處 (Advanced Research Projects Agency，簡稱 ARPA) 建立了第一個主要的電腦網路，也就是 ARPANET，一開始這僅供國防之用。到了 1983 年，美國國防部將 ARPANET 區分為軍用的 MILNET 和非軍用的 ARPANET，而後者也因此開始有了網際網路的雛型。1989 年，瑞士日內瓦 CERN 物理實驗室的研究員 Tim Berners-Lee 更進一步研發出「超文本標記語言」(Hypertext Markup Language，簡稱 HTML)，使得網路開始得以存取多媒體資訊，「全球資訊網」(World Wide Web，簡稱 WWW) 也開始成形。隨著網際網路的發展，網路做為一個新興媒介，即具有多種不同於過往傳播媒介的特質，如數位化、互動性、去中心化、即時性、便利性、超文本、多媒體、匿名性、去管制化等各式各樣的多種特質(程予誠，1999；翟本瑞，2001；陳文江等，2001；謝影等譯，2001；林東泰，2002；吳筱玫，2003；蔣原倫等，2006；米金升等，2006)。

如今的網際網路成為了一種多媒體的聚合，具有各種影響人類生活方式的特質，已經成為人類生活當中不可或缺的一部份。而台灣目前網際網路發展的現況，根據資策會(2007)的統計，估算至 2007 年 9 月底止，我國「經常上網人口」已達千萬大關。另外，根據「財團法人台灣網路資訊中心」(TWNIC)所做的〈2007 年 1 月台灣地區寬頻網路使用調查報告〉(TWNIC，2007)中指出，

台灣地區上網人口成長約 1,523 萬人，整體人口上網率達 66.91%，12 歲以上人口的上網率則為 67.77%；其中，寬頻網路使用人數約 1,240 萬人，約佔總人口數六成三。男性與女性的上網人口分別為 68.64%與 66.89%；12 至 25 歲民眾上網比例超過九成，而年齡在 46 歲以上民眾上網比例僅五成三，56 歲以上民眾上網比例更低於一成四。個人上網目的主要以瀏覽網頁(67.37%)與收發電子郵件(40.34%)為多數，玩網路遊戲則為 18.72%。

二、網路遊戲的發展與台灣目前的使用現況

(一) 網路遊戲的歷史

網路遊戲顧名思義必須藉由網際網路才能進行，所以網路遊戲的發展與電腦和連線科技的進步脫不了關係，最早期網路遊戲的歷史可追溯至網際網路尚未商業化之前，當時網際網路除了學術人員用以研究用途之外，是一個自由的實驗場地，許多軟體不斷被發明出來，其中多人連線遊戲(Multi User Dungeon, MUD，又稱泥巴)就是一例。早期的電腦遊戲都是單機遊戲，後來在 1979 年 Essex 大學的 Trubshaw 和 Bartle 寫了 MUD 遊戲，它有 20 個相互連接的房間和 10 條指令，用戶登錄後可以通過數據庫進行人機互動，或通過聊天系統與其他用戶交流。當時 MUD 的世界全部都是文字來描述，隨著人物的游走，畫面上不斷的顯現出文字以說明目前所看到的景象，可以說是第一款真正意義上的即時多人交互網路遊戲(蘇芬媛，1996；黃彥達，2000)。

1984 年，美國人雅克布斯組建 AUSI 公司，並推出遊戲《阿拉達特》(Aradath)，他在自己家裡搭建了一個服務平台，安裝了八條電話線以運行這款文字角色扮演遊戲，遊戲的收費標準為每月 40 美元，但由於價格昂貴，包月制並未引起人們的關注。1991 年 Sierra 公司架設了世界上第一個專門用於網路遊戲的服務平台——The Sierra Network。它的第一個版本主要用於運行棋牌遊戲，隨後一些網路遊戲專用的服務平台也陸續出現。到了 1997 年，網路遊戲《網路創世紀》的推出，很快的用戶人數就突破 10 萬大關，從此大型網路遊戲(MMOG)的概念浮出水面，網路遊戲不再只依托於單一的服務商和服務平台，而是直接進入網際網路，而開始在全球的範圍內形成一個大一統的市場(陳灼，2006；米金升等，2006)。

後來，隨著電腦運算能力的進步，再加上資訊基礎建設也日漸成熟與完善，網路線上遊戲也從原本的純文字界面提升至現今聲光影音效果兼具的圖形影像介面。在過去網際網路尚未普及時，想要連線玩線上遊戲是重大的負擔，如今網路遊戲產業隨著電腦與連線科技的進步，資本主義對線上遊戲產業產生結構性的影響，線上遊戲不再只是負擔的起高費用的玩家在玩而已，而是一般大眾都能夠輕易接觸的樂趣；另一方面，網路遊戲突破空間限制，玩家可藉由角色扮演與其

他玩家共同生活，這種人際互動的設計深獲玩家喜愛，因而席捲世界各地的龐大市場，其延長產品生命週期的特性，吸引各國遊戲開發商的關注(盧貞吟，2003；張達基，2004)。

到了本世紀初期，由於南韓政府的大力提倡，網路遊戲成爲了韓國人的天下，南韓政府將網路遊戲定位爲廿一世紀國家戰略性產業，並透過政策支持與產業扶持，建立遊戲分級制度，使得南韓的網路遊戲產業快速發展，並且也設立了專門的學校與正規課程，積極培養遊戲人才，帶來了網路遊戲產業整體的發展榮景（楊蘊哲，2003；米金升等，2006），也使得網路遊戲產業在全球市場日漸成爲兵家必爭之地。

（二）網路遊戲的分類與台灣網路遊戲現況

此處將介紹網路遊戲的種類。一般來說，網路遊戲分類可分爲以下三類（力世投顧，2001；董家豪，2001；盧貞吟，2003）：

- 1．網站遊戲（web games）：這是以提供簡單的普通回合制遊戲爲主，大多以棋藝、牌藝的遊戲爲主，遊戲時間短，供玩家免費註冊遊玩。
- 2．連線遊戲（network games）：是一種可以單機玩，也可好幾台電腦進行連線的遊戲，提供多位玩家即時對打的遊戲。遊戲公司會提供官方的伺服器扮演搓合的角色（match making）供玩家對戰，玩家只需購買光碟，甚至只需從官方網站下載，之後不必再付錢，這類遊戲具有累積性與沒有累積性兩種，屬於回合競爭制的比賽，如《戰慄時空》（CS）、《世紀帝國》、《跑跑卡丁車》……等即爲此類遊戲。
- 3．線上遊戲（online games）：可容納上萬人的大型遊戲，提供玩家在網路上建構屬於自己的虛擬世界，遊戲的進行沒有固定的模式，任由玩家自行發展。在單機上無法遊戲，玩家必需購買點數或繳交月費，才能連上遊戲公司的伺服器和其他玩家遊玩。現今大多數的網路遊戲即爲此類遊戲，像是本研究的研究場域《魔獸世界》，和其它知名遊戲如《天堂》、《黃易群俠傳》……等大型網路遊戲，即爲此類遊戲。

另外，若是以遊戲內容區分，也可將遊戲分爲以下幾類：角色扮演遊戲、益智遊戲、冒險遊戲、策略遊戲、戰略遊戲、動作遊戲、模擬遊戲與運動遊戲。一般來說，現今台灣市面上的網路遊戲，大多是以大型的線上遊戲（online games）爲主，這也被稱作爲MMOG（massively multiplayer online games）。所謂的MMOG，強調的是一個永續的或虛擬的世界，允許至少128名同時上線的玩家，和其他玩家或遊戲世界進行互動（楊棠安，2005）。

至於在網路遊戲人口方面，根據前述「財團法人台灣網路資訊中心」

(TWNIC)所做的〈2007年1月台灣地區寬頻網路使用調查報告〉(TWNIC, 2007), 台灣目前網路遊戲的使用狀況, 其中玩網路遊戲佔了上網人口中的18.72%, 若是以該調查報告所示的總上網人口1,532萬人計算比例, 可以推估目前台灣大約有280萬左右的網路遊戲人口, 當然, 該份調查報告所謂的「網路遊戲」定義並不明確, 但無論如何我們都不能忽視現今台灣網路遊戲人口的數量, 網路遊戲族群確實已成為我國目前上網人口的大宗, 這也顯示網路遊戲普及程度已在網際空間中成為一股新興力量, 是故針對網路遊戲的網際權力分析亦有其合理性與必要性。

第四節 研究場域《魔獸世界》簡介

本研究的主題為探討「網路遊戲的網際權力現象」, 雖然現今市面上熱門的網路遊戲相當多款, 不過基於研究的豐富度與完整性, 本研究將以《魔獸世界》(WOW, World of WarCraft)為研究場域。主要的原因為:

首先, 由於研究者本身也是網路遊戲《魔獸世界》的玩家, 是故在研究的訪談樣本與對象上, 也都以《魔獸世界》的玩家以及該遊戲的情境為主軸, 因此會選擇《魔獸世界》主要是因為研究者本身也是該遊戲的玩家, 對於該遊戲具有較深的認識, 在這當中也結識了許多具有特色的玩家, 關於訪談的受訪者上也能找到具有代表性的樣本。

其次, 因為研究者本身也是《魔獸世界》長期的玩家, 長期參與遊戲情境, 因此更容易對於該遊戲的參與進行掌握, 也更具有深厚的觀察經驗, 在許多有關於權力問題的分析上, 亦有較多的歷程與分析資料可供蒐集。再者, 在《魔獸世界》的遊戲設計當中, 有關遊戲角色的權力流動性、玩家的個人技術、玩家間的互動過程、公會(guild)⁹的組織架構等等, 皆有諸多值得探尋權力運作現象的機制, 這跟同期其他的網路遊戲比較, 可說是具有相當豐富的資訊可供研究。

最後, 雖然未經正式的統計, 但經由透過連結各大遊戲網站與討論區可以發現¹⁰, 《魔獸世界》一向都是最為熱門的遊戲討論區之一, 人氣居高不下, 也因此研究者認為《魔獸世界》應是目前台灣最為火紅的網路遊戲之一, 本研究以《魔獸世界》為研究場域, 雖然並不能代表與推論至所有的網路遊戲, 但應該仍然具

⁹ 公會在《魔獸世界》中也常被玩家稱為「工會」, 官方則稱之為「公會」, 本研究將統一以官方名稱為主。公會是眾多玩家在遊戲當中組成的一個團體, 彼此間可以相互交流與支援, 在《魔獸世界》中, 加入公會並非必要, 但加入公會可以認識許多同好, 對遊玩遊戲的經驗與順暢度有很大的幫助。

¹⁰ 可參考巴哈姆特電玩資訊站 (<http://www.gamer.com.tw/>)、遊戲基地 (<http://www.gamebase.com.tw/>)、P T T 魔獸世界 B B S 版 (W O W) (bbs.ptt.cc) 等各大遊戲討論社群。

有某種程度的代表性意義。

一、《魔獸世界》的發展與現況¹¹

本研究主要的研究場域為網路遊戲《魔獸世界》，該遊戲為美國暴風雪娛樂公司（www.blizzard.com）公司製作，該公司是維望迪環球遊戲公司（Vivendi Universal Games）旗下的一個分公司。從暴風雪公司於 1994 年出品的即時戰略遊戲《魔獸爭霸》（WarCraft）開始，魔獸爭霸系列的故事劇情皆設定在此一世界背景之下，因此《魔獸世界》的時間是設定在該公司前一個出品的《魔獸爭霸 III：寒冰霸權》的四年之後，地點則是在艾澤拉斯大陸之上，而《魔獸世界》的出品亦是為慶祝《魔獸世界》系列的十週年紀念。

在 2003 年《魔獸爭霸 III：寒冰霸權》之後，暴風雪公司正式宣佈了《魔獸世界》的開發計畫。到了 2004 年，《魔獸世界》終於在北美開始公開測試，同年 11 月開始在美國、加拿大、墨西哥、澳大利亞與紐西蘭等地發行，並且在發行的第一天就受到廣大玩家的熱烈支持，幾乎擠爆伺服器。2005 年初韓國和歐洲伺服器也相繼進行公測以及發行，同樣深獲玩家熱烈回應。中國大陸伺服器於 2005 年 6 月正式收費運營。新加坡伺服器於 2005 年 7 月正式營運。香港和澳門的中文伺服器於 2005 年 11 月正式收費營運。南非伺服器於 2006 年 8 月正式營運。截至 2007 年 5 月 17 日為止，全球的《魔獸世界》付費用戶已超過 850 萬人（巴哈大百科，2007）。

在台灣，《魔獸世界》的發展是由國產遊戲商智冠公司的子公司遊戲新幹線於 2005 年 3 月取得台灣代理權，稍後智冠公司又於同年 5 月成立另一家子公司智凡迪，專門處理《魔獸世界》的各種事務，該公司的持股比例中，智冠約佔七成持股，另外三成則為一間新加坡投資法人公司持有（楊惠芬，2005）。《魔獸世界》並於同年 8 月開始封測，11 月正式收費營運。

到了 2007 年，《魔獸世界》也發行了第一款資料片：《燃燒的遠征》，並於 2007 年 1 月在北美與歐洲地區正式推出，首賣當日即賣出 240 萬套，成為遊戲史上銷售最快的遊戲之一，更創下遊戲單月最高的銷售 350 萬套記錄。台灣與香港、澳門等地也於 2007 年 4 月正式開放，擁有 350 萬玩家的中國大陸地區也於 2007 年 6 月底進入遊戲的暴風中，迎接燃燒遠征的到來（巴哈大百科，2007）。表 1-1 為《魔獸世界》遊戲的各項基本資料。

¹¹ 本章節內《魔獸世界》的各項關於發展、簡史、現況、遊戲角色特性、互動與公會機制等內容，大多為參考《魔獸世界》英文官網、台灣繁體中文官網、巴哈姆特電玩資訊站、遊戲基地、P T T 魔獸世界 B B S 版（WOW）、《魔獸世界官方攻略本》等相關內容。

表 1-1 《魔獸世界》遊戲基本資料

開發公司	美國暴風雪公司 (Blizzard)
台灣代理商	台灣智凡迪公司
收費方式	月費制：450 元 (一個月內不限時數遊玩) 點數卡：300 元 300 點與 150 元 150 點 (每一小時以 5 點計算，如 150 元的點數卡可玩 30 個小時)
帳號類型	體驗帳號會員：等級上限為 15 級，免費遊玩時間是 30 小時(14 天內)，會限制住遊戲的一些功能，只要是儲入點數就會變成正式帳號。 正式帳號會員：等級上限為 70 級，可以完全的使用遊戲功能。

資料來源：本研究整理

二、《魔獸世界》遊戲角色特性

《魔獸世界》是以虛構的艾澤拉斯大陸為背景，在第三次魔獸爭霸結束後，整個大陸呈現著混亂的局面，受到戰爭重創的種族開始重建四分五裂的王國，玩家在遊戲當中可以選擇要扮演的種族與職業，《魔獸世界》設計了十大種族九大職業，可供玩家進行選擇。每個種族都各有自己鮮明的特色，包括各個種族各自的故事背景、城市、能力、天賦技能以及不同的運輸方式和坐騎。遊戲內各職業也各自擁有種類繁多的技能和法術，透過專業技能的配合，《魔獸世界》的角色發展空間幾乎是無限可能的，在《魔獸世界》裡，玩家可以創造出完全屬於自己個性的人物角色。

《魔獸世界》中的任務系統是最受好評的地方，也是玩家最為重視的部分。《魔獸世界》共有數千個大小不同的任務供玩家選擇，並且沒有重複，任務設定是相當的便利和可觀，任務的進行也會有詳細的指示和紀錄。任務和遊戲的進行緊密結合，各種充滿特色的任務穿插於整個遊戲進行過程之中，引領玩家在一個個任務中瞭解整個艾澤拉斯大陸與《魔獸世界》的淵源，進行自己的冒險。

在遊戲的種族與職業方面，當玩家進入《魔獸世界》時，一開始可選擇扮演女性或男性，之後有可以選擇十個分成兩個對立陣營的種族，分別為聯盟 (the Alliance)：矮人、地精、人類、夜精靈、德萊尼五個種族，以及部落 (the Horde)：獸人、牛頭人、食人妖、血精靈和不死族等五個種族 (參見圖 1-1)。每個種族都有各自的種族特性以及可以選擇的職業。這些種族特性和職業選擇幫助他們來完成世界上的各個目標。每個角色只能夠和本方陣營的玩家交談、交易、組隊和建立公會，例如選擇扮演不死族的玩家只能跟同為部落的種族 (獸人、牛頭人、食人妖、血精靈) 進行互動，而且整個世界中有些地方對於一方是友好的而對另外一方是敵對的，有些任務只對一方陣營開放。



圖 1-1 《魔獸世界》遊戲種族圖例
 (圖片來源：<http://www.worldofwarcraft.com>)

而在職業方面，共計有戰士、獵人、盜賊、法師、牧師、術士、聖騎士、薩滿和德魯依九個職業（參見圖 1-2），每個職業都有各自的特色與專長，供玩家自由選擇。並且每個種族只有部份職業可以選擇，並不是所有的種族可以選擇所有的職業來扮演角色（參見表 1-2）。



圖 1-2 《魔獸世界》遊戲職業圖例
 (圖片來源：<http://www.worldofwarcraft.com>)

表 1-2 《魔獸世界》種族與職業簡介

職業 (classes)	可選擇的種族	特色 ¹²
戰士 (warrior)	除血精靈外其餘皆可	戰士是以近身格鬥為主的職業。這些角色像釘子一樣堅韌，精通各種武器和戰術技巧。他們擁有和戰鬥相關的各種特殊能力。戰士是為戰鬥而生的終極格鬥機器。和其他遊戲中的戰士角色不同，本遊戲的戰士在戰鬥中可以應用很多種不同的技巧和能力。
獵人 (hunter)	夜精靈、德萊尼、矮人、獸人、牛頭人、食人妖、血精靈	艾澤拉斯是眾多野獸的家園，可以找到各種各樣的生物。有的很友善，有的則很兇猛。但它們都有一個共同點。每種生物都和獵人有著特殊的聯繫。獵人可以跟蹤，馴服和殺死野外發現的各種動物和野獸。不管獵人用弓箭還是用火槍，他們都只把他們的武器和寵物看作真正的朋友。
盜賊 (rogue)	矮人、地精、人類、夜精靈、獸人、不死族、食人妖、血精靈	與陰影為伴，最擅長幕後行動。按照他們的意願改變事件，具備最大的優勢才出擊：這是盜賊們最拿手的。憑藉狡猾的計謀，過人的本領，以及優秀的欺騙和隱藏能力，盜賊們在從事偷竊、謀殺、間諜和暗殺方面的工作時遊刃有餘。
法師 (mage)	地精、人類、德萊尼、食人妖、	法師運用火、冰與祕法元素來摧毀敵人，法師們身著布甲進行遠距的單體攻擊與群體的範圍控制限制敵人們的進攻。法師們還可

¹² 此處特色為台灣《魔獸世界》官方網站的介紹，為符合實際情況，研究者並未予以改寫。

	血精靈、不死族	以製作魔法食物和飲料，幫助每個成員從戰鬥中快速地恢復。法師甚至可以使用傳送魔法，非常快速地在大陸上旅行。
牧師 (priest)	矮人、人類、夜精靈、德萊尼、食人妖、血精靈、不死族	牧師是治療，群體控制和仇恨控制方面的大師。其他的職業比如薩滿，德魯伊和聖騎士也可以治療，但是沒有誰比牧師做得好。牧師還可以復活死者，和薩滿和聖騎士一樣。通過使用靈魂石，術士也擁有復活能力。牧師還有許多增益魔法可以幫助團隊成員。高等級的牧師甚至可以控制人形怪物。
術士 (warlock)	地精、人類、獸人、血精靈、不死族	術士是癡迷於研究惡魔力量根源的法師。受到黑暗知識的誘惑，被貪欲吞噬，他們追尋著來自世界之外的混亂魔法。燃燒軍團為他們提供自己的力量，允許他們借助毀滅性的能量，並且召喚出他們惡魔主人的使者。
聖騎士 (paladin)	矮人、人類、德萊尼、血精靈	作為聖光的擁有者和聯盟的保衛者，聖騎士們在提里斯法林地的北部森林抵禦著不死族的入侵，在詛咒之地的南部警惕著來自黑暗之門的邪惡勢力。揮舞著手中的威力戰錘，借助著光明的力量，這些神聖的戰士們指揮著戰鬥，永遠出現在最危險的前線。
薩滿 (shaman)	德萊尼、獸人、牛頭人、食人妖	薩滿是氏族與部落的精神領袖。她們使用法術與圖騰，恢復與增加盟友的健康與狀態來對抗敵人。薩滿可穿著鎖甲與使用雙手武器。他們是擁有多功能的職業，可以恢復盟友亦可操控元素攻擊敵人。
德魯依 (druid)	夜精靈、牛頭人	德魯伊是世界的守護者。在沉睡了數個世紀以後，他們醒過來面對燃燒軍團的入侵的威脅。在阿奇蒙德被擊敗以後，德魯伊們選擇留在這個世界，幫助人們重建破碎的家園。燃燒軍團的入侵給大自然留下了難以抹滅的痕跡，而德魯伊們則致力於撫平這些創傷。

資料來源：《魔獸世界》官方網站（2007）

從表 1-2 中可以看出，每個種族與職業都有各自不同的優缺點，例如有些種族與職業適合在第一線肉搏，有些則是較適合扮演輔助系的角色，運用力來幫助隊友與消滅敵人，每個角色完成任務的方式與難度也是有所差異，而且每個職業也有不同的天賦技能，並且在剛開始時的屬性亦有區別，一般來說，角色的屬性可分為力量、敏捷、耐力、智力、精神（參見表 1-3）。

表 1-3 《魔獸世界》遊戲角色基本屬性

力量	可增加遊戲角色的攻擊強度
敏捷	著重玩家的移動性和閃避率
耐力	增強玩家的生命值
智力	提升玩家法術與致命一擊的能力
精神	影響生命力與法術的回復能力

資料來源：本研究整理

另外，在《魔獸世界》裡，玩家所選擇的天賦（talent）走向也是一個影響玩家遊玩方式的因素。玩家的角色在十級之後將可以開始學習天賦來強化自身，各個職業依據天賦不同將有更多樣的玩法，每個職業的天賦各分為三系。以戰士

爲例，這個角色的天賦就可以分爲適合 PVP¹³玩法的武器系天賦，或是強調輸出型的狂怒系天賦，以及生存能力的防護系天賦。在遊戲當中，玩家選擇什麼樣的天賦往往也就影響了他們在遊戲中的玩法，例如扮演戰士的玩家若是選擇武器系天賦，就比較適合去打 PVP，若是選擇防護系天賦，就比較適合去遊戲的團隊任務中擔任主要的吸引怪物者。

在這裡，我們可以隱約的發現一個重點，就是因爲玩家在遊戲中所扮演不同的種族、職業等角色，以及天賦選擇的差異，也因此遊戲中能獲得不同程度的權力。在《魔獸世界》中，遊戲角色的初始差異其實並不明顯，差異大多不是不同職業與角色的人物在學習各種技能時會有難易之別，不過到了後期，由於任務的需要，各種不同的角色會受到不同程度的歡迎，例如要找肉盾的就找戰士，要找人補血的就找牧師等，所以不同角色在遊戲中發揮的權力樣貌也有所差異，而且，就天賦來說，如果玩家學習的天賦是比較適合於團隊任務需求的，那在團體裡自然也會相較於偏向 PVP 天賦的玩家，更爲受到其他隊友的喜愛。換言之，這種權力的運作是建立在個人之上，玩家能在不同的遊戲角色扮演中，體驗到各種不同的權力優勢經驗。不過，也有許多資深玩家認爲，遊戲最主要的差異還是在等級、個人技術與裝備之上，但從這個面向來看，個人等級與技術的高低，仍然是會建立網路遊戲中權力經驗的形構，這種遊戲設計的方式，仍然有可能是現實世界中權力階層的數位化翻版。

三、《魔獸世界》遊戲互動機制

《魔獸世界》的互動機制中，具有「玩家間的互動」和「玩家與網管間的互動」兩種類型。在「玩家間的互動」裡，首先遊戲玩家可以自由的組成公會，只要十位玩家即可成立一個公會，玩家亦可自由地加入公會¹⁴，除了可以在公會之中找尋志同道合的朋友外，還可以與其他玩家在各種資訊與寶物上互通有無，而且基於《魔獸世界》是一個強調團隊合作的遊戲，在公會之中的同伴們可以相約一同去挑戰各項任務（參見圖 1-3），尤其到了挑戰中高難度的任務「副本」（instance）¹⁵時，單打獨鬥幾乎不可能完成，這時公會就是提供一個找尋同伴組

¹³ 在《魔獸世界》當中，遊戲模式的伺服器可以分爲兩種，分別是玩家對抗環境（player v.s. environment, PVE）和玩家對抗玩家（player v.s. player, PVP）此兩種模式。在 PVE 模式中，玩家可以和其他大型多人線上角色扮演遊戲（MMORPG）一樣的解任務、殺怪物、交談、交易、獲得經驗值、學習技能、升級等等。在 PVP 模式中，玩家會和其他玩家在野外或是戰場上廝殺，有時候這兩種模式會同時發生，例如當玩家在打怪物（PVE）時，會產生被其他玩家攻擊（PVP）的情況（魔獸世界官方網站，2007）。並且，這兩種伺服器都同樣是具有副本的遊玩方式供玩家挑戰。

¹⁴ 每位玩家在遊戲當中只能一次加入一個公會，並不能同一時期內加入多個不同的公會，如果想加入其他的公會，玩家必須要先退出原本的公會，才能再加入新的公會。至於如何退出公會，玩家只需在遊戲中鍵入「/guild」指令即可。

¹⁵ 副本任務是《魔獸世界》的主要特色，也可以稱爲地下城。在副本當中有許多兇猛的敵人，一般玩家如果單獨遇到幾乎難逃一死，因此大多建議組隊參加。副本的最大特點，就是玩家在

成隊伍下副本的好管道。當然，加入公會並非必要，在遊戲的初期，玩家角色的等級不高時，所接觸的任務大多較為簡單，以一人之力去破解並非難事，但就如同前述，隨著角色的升級，玩家也會想繼續提升與自我挑戰，因此任務也相對的增加了難度，遭遇到的怪物不僅等級高，也非常難以對付，這時如果只想憑一人之力來解決任務，其困難度是相當高的。所以一般來說，加入公會的好處不少，能夠獲得許多資訊以及和其他玩家交流，不過內部也會有各種權力關係的運作痕跡，這也將會是研究的焦點之一。



圖 1-3 《魔獸世界》公會副本任務圖例

在公會的內部溝通上，遊戲中有提供即時的「公會頻道」給予玩家在遊戲中打字聊天，也在遊戲介面上提供了社交與公會指令，不過公會指令並非每個成員都可以使用，除了公會長沒有限制外，其他成員的權限都依照階級之分而有所不同。然而，由於打字的互動方式仍然無法應付副本任務中，講求快速正確反應的最高指導原則，因此在副本任務裡，公會長或是副本的領導（Raid Leader）都會使用麥克風直接指揮團隊成員間的攻守戰術與各種走位，充份顯現了身為公會幹部所擁有的權力與責任，因為若是公會幹部在指揮當中走錯一步棋，是非常有可能造成整個團隊的潰滅，導致「滅團」與副本任務的失敗。

另外，許多公會也會在遊戲之外開設公會網站或討論區（參見圖 1-4），提供公會成員間的互動，諸如閒聊、貼照片、遊戲攻略，或是有會員要加入與退出等活動，這些都大大增加了玩家對公會和遊戲的認同與凝聚力。

在前面曾經提到，玩家會經由組隊的方式來下副本，或是挑戰高難度的任

副本不會遇到其他隊伍以外的玩家，也就是整個副本裡面只有玩家那個隊伍，因此怪物和寶物是玩家隊伍所獨享的，也不易發生搶怪或搶寶物的情況，不必擔心其他的團體來跟你分享好處。不過同樣地，由於整個副本中只有玩家一個隊伍，所以在副本中的互助合作也就顯得格外重要。另外，副本也分為多種難度，難度愈高當然愈難破關，但裡面掉的寶物也是愈為稀有，因此許多玩家到了後來都開始挑戰各種難度的副本，也成為《魔獸世界》最大的賣點之一。

務，因為單憑一人之力是很難完成的。在組隊的過程中，玩家可在公會中組隊，或是公開招攬。由於《魔獸世界》裡各個副本與任務都極具特色，而且在遊戲設計上也讓每個種族與職業都具有不同的特長，也因此能夠讓玩家在團體任務中，經由角色間的特性差異，能夠了解自己在團體合作中應該扮演何種角色，以求順利的完成任務。不過，在此現象之下，卻似乎隱含著另一種規訓的機制，玩家為了符合公會或團體的需要，因此在遊戲中必需要扮演好自己的角色，或是接受團體內的「宰制與被宰制」關係，如此才能在遊戲的團體中生存，獲得利益，久而久之也就成爲一種角色定型的常態，玩家極有可能被遊戲情境所規訓而不自知。



圖 1-4 《魔獸世界》遊戲公會論壇圖例

在這裡值得特別指出的是，從權力的面向來看，公會之中的公會長和幹部往往都是帶領公會朝向何種發展方向的重要關鍵人物，他們也的確是在遊戲當中比一般的玩家擁有更多的權力。在《魔獸世界》裡，通常那些具有制度和一定規模的公會，其內部的會長和幹部，大多是由資深玩家出任，並且都要具有相當程度的名望才行。以玩家如何成爲公會長來說，很多公會都是採用輪流的制度，有能力的資深玩家才有機會成爲公會的會長，一般的新進玩家基本上是很難能夠輕易地接近公會的權力核心。

至於在「玩家與網管間的互動」裡，《魔獸世界》中的網路遊戲管理者（又稱網管，英文爲 Game Master，簡稱GM），最常見的爲線上GM。所謂的線上GM就是即時在遊戲當中提供玩家諮詢與服務的管理者，當玩家卡關或是被別人騷擾等狀況時，這時玩家即可請線上GM協助。不過對於線上GM，資深玩家一般均認爲線上GM其實也沒在做什麼事，平常沒事也不會使用到線上GM，因爲如果是一般的小問題，現在的《魔獸世界》已在遊戲的設計中直接幫忙解決，如果是較大的問題，玩家也大多會尋求客服協助，而非線上GM。另一種《魔獸世界》最爲常見的GM就是上述的客服人員，當玩家遊玩點數出了問題，或是被盜帳號、盜金錢等較爲重要的事件，這時玩家大多會透過客服GM向遊戲公司反

應，遊戲公司也多會妥善處理。一般來說，現在的網路遊戲都具有一定程度的規模，因此在客服GM的服務態度上，向來都是能夠讓大多數的玩家滿意的。

除此之外，雖然不屬於前述的範疇，但《魔獸世界》還有一點值得一提，就是遊戲當中的寶物裝備（參見圖 1-5），往往是會對於玩家在遊戲當中的強弱造成影響，因為好的寶物裝備佩帶在身上自然會增加角色的能力值，若是玩家擁有的寶物裝備正是別人所沒有的，那就更為顯示出玩家的特殊之處，代表了地位的象徵，所以玩家若是擁有良好的寶物裝備，在遊戲當中也是極有可能會得到許多權力的優勢。



圖 1-5 《魔獸世界》玩家裝備圖例

在此，研究者強調，本研究的焦點即在探討《魔獸世界》中的各種權力運作的關係，無論是個人在遊戲中所獲得的權力消長，或是遊戲中團體對於個人的規訓與宰制等各種面向，都是本研究意欲探尋的目標。最後，本節旨在介紹《魔獸世界》中各項遊戲機制，將其特點顯露出來，並指出《魔獸世界》內各種可以做為網際權力研究的方向。當然，網路遊戲中的網際權力現象並非僅止於此，本研究將在文獻部份指出更多網路遊戲中可能存在的網際權力現象，這些都將是我們解譯網路遊戲網際權力的起始點。

第五節 研究流程

本研究依以下步驟實施：

一、研究背景、動機與目的

本章旨在說明網際網路與網路遊戲的發展與現況，並釐清本研究針對網路遊戲中網際權力分析的動機與目的。

二、相關理論與文獻探討

蒐集相關國內與網際權力理論相關論述的著作、文章與論文，探討了傳統權力理論、Foucault 的權力觀、Jordan 的網際權力理論、網路的匿名性研究與國內相關網際權力研究，以確立本研究之基本架構與理論基礎。

三、研究方法的選定

為達成本研究的目的，研究者使用深度訪談法，擬定訪談大綱，並選定網路遊戲《魔獸世界》為研究場域，而該遊戲的玩家則為訪談的對象。

四、資料整理與分析

以理論文獻為基礎，探討玩家在網路遊戲當中所面對的各種權力現象，經由對玩家的訪談與實際線上遊玩遊戲的方式，分析出網路遊戲中各種網際權力的運作關係與策略，將網際權力的效用彰顯出來。

五、研究發現與結論

最後針對資料分析中的發現進行綜觀式的描述與反思，解構網路遊戲中網際權力運作的根本性意義。文末並提出研究限制與未來研究建議。