

附錄二

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫

數位哲學
期末報告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：國立中正大學哲學系

計畫主持人：鄭凱元、蔡行健

執行期程：98年08月01日至99年01月31日

2010年2月22日

目次

內容

一、	課程內容.....	2
1.	核心理念.....	2
2.	課程目標.....	2
3.	內容摘要.....	3
二、	執行成果摘要.....	3
1.	開設課程.....	3
2.	每週主題概要.....	4
3.	參考書目或指定閱讀.....	5
4.	修課人數.....	6
5.	成績評量方式.....	6
6.	人員與相關活動.....	6
i.	學者講座共五場：.....	6
ii.	助理工作內容：.....	7
iii.	臨時工讀工作.....	7
iv.	期末修課同學各組數位計畫報告活動.....	8
v.	期末課程問卷調查.....	8
7.	設備使用.....	8
8.	總體成效.....	9
三、	課程成果介紹.....	10
四、	經費運用情形.....	10
1.	學校配合款（自籌款）運用情形.....	10
2.	經費運用情形一覽表.....	11
3.	其他說明.....	11

五、	課程目標達成情況.....	11
1.	達成情形	11
2.	自我評估	12
六、	面臨問題與因應措施.....	13
七、	後續課程構想	14
八、	結論與建議	15
九、	附錄（務必含教學參考資料、教學意見調查、數位化成果產出清單等。）	16

一、課程內容

1. 核心理念

二十一世紀是科技資訊的世紀，這是無法阻擋的趨勢，也是當代人文社會科學學者必須嚴肅面對的課題。當現今與未來的小孩成長在一個虛擬網際世界逐漸變得與現實物理世界一樣真實、一樣自然的環境裡時，他（她）們的世界觀、價值體系、與心理結構勢必受到相應之形塑。這些重大而根本的演變很自然、也很應該成為專門研究與人相關的人文社會領域的學者所必須處理的課題。

哲學領域，就目前在台灣而言，對虛擬網路與資訊科技衍生出來的相關議題所投入的研究與教學仍如鳳毛麟角般地稀少，更遑論在數位創意內容上的研發與探討了。這對屬於在所有人文與科學學科裡最基礎的哲學學科而言，毋寧是一大缺憾，也是一個必須被儘速適當地彌補的缺口。哲學在傳統上，對探究人性是甚麼、道德為何物、人和世界的關係是甚麼、社會公義與資源分配等的原理與基礎何在、乃至於人為何而活等關係到生命意義與人生價值等等的根本性問題時，總是進行深刻而豐富的探究，但當網路科技全面滲透到當今人類包括生活、政治、經濟、道德心理、教育等各個層面的活動中時，哲學也須要重新反省，這些趨勢與變化如何對其傳統上所關心之亙古課題帶來衝擊與影響，並進一步思考哲學在這個變動中，是否能借力使力，扮演更積極的角色。唯有如此，人類在科技發展上的基本盲點與危機才會有更多的機會獲得較深刻的檢視與適切之調控，而哲學作為一門學科也才能保持其活力與內涵，與時俱進。

有鑑於此，本門課將針對當今影響力巨大的電玩遊戲(video games)進行兼具深度與廣度的哲學探討，除了藉由探索目前各種電玩遊戲中所潛藏的各種哲學意涵外，也將重點放在探討如何將哲學中豐富的理論與邏輯批判思考之觀念資源帶入電玩遊戲的創意內容開發的可行性上。

2. 課程目標

- i. 訓練學生理解基本哲學理論，培養其邏輯批判思考能力及條理清楚的表達報告能力。

- ii. 培訓學生解析電玩遊戲裡的哲學內涵，並運用哲學理論與概念來改善或創造具備哲學內容的數位產品。
- iii. 培育學生熟悉跨領域之學習與對話，增進多元視野與創造能力。

3. 內容摘要

A. 開設課程摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
	2		50	21	1	0
B. 舉辦之學術活動						
場次		參與人次				
		男		女		
10/16 學者講座：洪朝貴教授「從智慧財產權到注意力經濟」		50		21		
10/23 學者講座：陳慈幸教授「Facebook 現象與法律問題」		50		21		
11/6 學者講座：莊育振教授「遊戲角色設計之文化認同探討」		50		21		
11/20 學者講座：張玉佩教授「遊戲、人生—數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構」		50		21		
12/18 電玩專家經驗分享：音樂電玩達人		50		21		
12/25 學者講座：楊建章教授「音樂電玩達人」		50		21		

二、執行成果摘要

1. 開設課程

- 於中正大學哲學系大學部開設 3 學分選修課程「數位哲學 (Digital Philosophy)」，並開放其他科系同學選修。

2. 每週主題概要

- 第一週 9/18 : Course Introduction and Teams Arrangement
- 第二週 9/25 : Personal Identity I.
- Discuss Chapter 1. “Player: The Puzzle of Personal Identity” and the games of MMORPGs and VIRTUE COMMUNITIES
- 第三週 10/2 : Personal Identity II.
- Team 1 reports related games in Asia; class discussion about philosophical issues involved in the games and possible improvements of the games
- 第四週 10/9 : The Mind-Body Problem I.
- Discuss Chapter 2. “The Game Inside the Mind, the Mind Inside the Game”, and the games of The Nintendo Wii Gaming Console
- 第五週 10/16 : Expert Speech and Discussion Forum 1 : 洪朝貴教授
- 第六週 10/23 : Expert Speech and Discussion Forum 2 : 陳慈幸教授
- 第七週 10/30 : The Mind-Body Problem II.
- Team 2 reports related games in Asia; class discussion about philosophical issues involved in the games and possible improvements of the games
- 第八週 11/6 : Expert Speech and Discussion Forum 3 : 莊育振教授
- 第九週 11/13 : God and Goodness I.
- Discuss Chapter 4. “Games and God’s Goodness”and the games of World-Builder and Tycoon Games)
- 第十週 11/20 : Expert Speech and Discussion Forum 4 : 張玉佩教授
- 第十一週 11/27 : God and Goodness II.
- Team 3 reports related games in Asia; class discussion about philosophical issues involved in the games and possible improvements of the games
- 第十二週 12/4 : Moral Psychology I.
- Discuss Chapter 3: Realistic Blood and Gore: Do Violent Games Make Violent Gamers? And the game of First-Person Shooters
- 第十三週 12/11 : Moral Psychology II.
- Team 4 reports related games in Asia; class discussion about philosophical issues involved in the games and possible improvements of the games
- 第十四週 12/18 : The Philosophy of Human Interaction I.
- Discuss Chapter 5: “The Metaphysics of Interactive Art and the Games of

Puzzle and Adventure Games

- 第十五週 12/25 : Expert Speech and Forum Discussion : 楊建章教授
- 第十六週 1/8 : The Philosophy of Human Interaction II.
- Team 5 reports related games in Asia; class discussion about philosophical issues involved in the games and possible improvements of the games
- 第十七週 1/15 : Artificial Intelligence
- Discuss Chapter 6: “Artificial and Human Intelligence” and the games of Single-Player RPGs; Team 6 reports games in Asia and philosophical issues involved in the games and possible improvements of the games
- 第十八週 1/22 : Roundtable Discussion: Video Games and the Meaning of Life; Student Project Presentations

3. 參考書目或指定閱讀

指定書籍：

- *Philosophy Through Video Games*, by Jon Cogburn and Mark Silcox, Routledge, 2009,

參考書籍：

- *The Ecology of Games*, edited by Katie Salen, The MIT Press, 2008.
- *Beyond Barbie and Mortal Kombat*, edited by Kafai, Heeter, Denner, and Sun, The MIT Press, 2008,
- *Play Between Worlds*, by T.L.Taylor, The MIT Press, 2006.
- *Don't Bother Me Mom—I'm Learning! How Computer and Video Games Are Preparing Your Kids for Twenty-First Century Success—and How You Can Help*, by Mark Prensky, Paragon House, 2006.
- *The Legends of Zelda and Philosophy*, edited by Luke Cuddy, Open Court, 2008.

4. 修課人數

中文系 1 人

企管系 1 人

哲學系 48 人

資工系 11 人

電機系 6 人

數學系 4 人

總計修課人數共：71 人。

5. 成績評量方式

- 出席與參與討論：10%

- 二篇心得報告：20%

二篇心得報告每篇各一至二頁，得就課程中之討論主題與專家演講/座談選其中二項撰寫。

- 團隊口頭報告與 ppt 製作：20%

- 期末 project: 50%

Project 除了繳交腳本或實作外，期末之上台報告與接受教授評論之應答亦列入評分。

6. 人員與相關活動

- i. 學者講座共五場：

總共邀請五位不同領域的專家學者到課堂上進行演講及座談，包含資訊安全、網路犯罪、數位媒體、數位電玩、數位音樂等五種數位相關議題進行主題演講，演講後並開放同學與學者進行對談。另外，邀請一位電玩音樂玩家與同學們進行經驗交流會談(本次經驗分享座談因主講人臨時請假而取消)。講題內容與舉

辦日期細節如下：

- 10/16 學者講座：洪朝貴教授「從智慧財產權到注意力經濟」
- 10/23 學者講座：陳慈幸教授「Facebook 現象與法律問題」
- 11/06 學者講座：莊育振教授「遊戲角色設計之文化認同探討」
- 11/20 學者講座：張玉佩教授「遊戲、人生—數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構」
- 12/18 電玩專家經驗分享：音樂電玩達人
- 12/25 學者講座：楊建章教授「音樂電玩達人」

ii. 助理工作內容：

A、主持兩次討論課

課程	第一次討論課	第二次討論課
主題	1.電子遊戲(Electronic games)簡史 2.主要平台、廠商與產業概況 3.遊戲軟體的主要類型及發展史	1.遊戲開發流程簡介 2.遊戲開發職務與分工 3.如何撰寫遊戲企劃書 4.遊戲開發實習
成果	上半堂課結合影音資料介紹電子遊戲歷史，同學反應熱烈。下半堂課讓同學分組討論常見的遊戲類型與特色，使同學了解歷史上的經典遊戲究竟好在哪裡。	上半堂簡介遊戲開發流程，讓同學知道一個遊戲究竟是怎麼做出來的。下半堂課讓同學分組討論「什麼是一個好遊戲？」，令同學明白一個好遊戲不只是聲光效果的展現，其中的文化或內涵才是讓遊戲變得經典的最重要原因。

B、協助同學的期末企劃，並於期末各組口頭報告時進行講評。

C、維護課程網站，寄發課程相關通知。

D、課程相關之課後輔導諮詢。

iii. 臨時工讀工作

A. 課程網站架設

- B. 帳目處理工作
- C. 數位軟體管理工作
- D. 協助老師課堂教材準備
- E. 講座攝影、照相工作

iv. 期末修課同學各組數位計畫報告活動

總共分爲 11 組同學，每組於學期末提出他們的數位計畫作業。每組同學都必須上台報告他們的計畫內容，且必須搭配各種數位輔助工具進行口頭演講，並回答老師與同學們的提問。老師與助教並針對各組同學的報告內容進行講評與評分。

v. 期末課程問卷調查

爲瞭解本課程的成效，特別自製問卷於期末實施調查，作爲瞭解同學們對課程設計、相關議題的學習狀況、以及對本課程的滿意程度，提供給老師作爲檢討改進的資訊來源、及未來開課調整的規劃。

7. 設備使用

添購設備名稱	用途說明	使用情形
數位遊戲軟體 50 款 (請參看附錄八)	添購遊戲包含 RPG、益智、運動、策略、冒險、動作等各種類型的數位遊戲，提供給修課同學試玩，希望增加同學們對不同數位遊戲的瞭解，並進一步啓發同學對期末設計數位遊戲作業時的靈感。	同學們可輪流借用遊戲軟體，每次借用不得超出 2 星期。由兩位工讀學生負責管理。
數位遊戲製作軟體 共 12 套	同學們進行數位遊戲實做時所需軟體，由助教輔助教學並協助同學們使用。	全班最後共分 11 組，供應助教及每組各一套使用軟體。

8. 總體成效

- i. 教材內容方面因為涉及人文方面的哲學思考，對於部份非本科系同學的同學負擔較大。但由於議題涉及符合同學們的興趣，加上課程安排中搭配了講座、軟體實做、課堂報告等活動，整體而言上課時師生互動熱烈、反應良好。
- ii. 講座安排讓同學們除了教材內容知識的習得之外，提供了各相關領域的深入思考與反省。洪朝貴老師討論著作財產權的問題，讓同學們反省「智慧財產權」的概念，並進一步思考智慧財產權的意義。陳慈幸老師討論網路犯罪的類型，並提醒同學使用數位資訊帶來的方便與趣味外，也應該注意是否違法、或成為犯罪受害人的問題。莊育振老師的演講提供同學們對目前台灣數位產業的發展狀況與產業需求。讓未來有意朝此產業發展的同學有機會針對業界需求提昇自己的工作能力。張玉佩老師提供了數位遊戲的社會研究報告，讓同學們有機會反省自己對沈迷數位遊戲的可能問題。楊建章老師的座談內容則針對目前數位產業中有關音樂設計的應用與相關知識，同樣對有意朝此方向發展的同學對於目前業界需要與設計音樂的概念有所掌握。五場座談皆反應熱烈、餘韻由存。座談中更引發主講者、蔡老師、鄭老師三位學者之間的深入對談，一方面讓同學看到討論的深度外，另一方面也引發同學們更深入的思考與課後討論。主講者也因此獲得與老師、同學們相互交流意見的珍貴經驗，以及對不同領域之間的相互瞭解，增進未來合作的可能性。
- iii. 由於課程內容包含人文與軟體技術兩種不同類型的教材，一方面提昇理工科系同學的人文素養；另一方面讓哲學系學生接觸了軟體設計與產品開發的相關知識與對該產業的瞭解。
- iv. 期末數位計畫的作業藉由課程、講座與助教的協助下，每組皆提出精彩的設計概念與部份成品(可參考光碟資料)。同學們普遍反應此作業有一定難度，但同學們幾乎全部都盡力完成、並且從報告的過程來看，可以看出同學們對於作業的用心，部份作品甚有創意與可實現性，若可與產業界接觸，應當可以激出更大火花。

三、課程成果介紹

1. 本課程雖然是哲學系開設課程，但是有超過三分之一的外系學生，包含理、工學系、管理、教育學系的同學。這樣難得的修課經驗，提供哲學系師生與其他科系之間的跨領域交流。也讓其他科系對哲學有基本的認識與瞭解。
2. 期末學生報告產生數位遊戲計畫數份，多數報告極具創意與可行性並有進一步量產的可能性。
3. 透過課程設計的安排，如講座、課後軟體實做的助教輔導，在學習上幫助學生對數位產業開發的瞭解與能力，如目前業界欠缺人才與所需人力類型。
4. 除了相關硬體的操作外，由授課教師講授與數位遊戲相關的哲學議題，譬如人格同一、心物問題、人工智慧(人類智性)、道德心理學、宗教哲學在當代數位文化中的反省以及數位文化在當代社會中產生的新問題。讓同學們瞭解數位文化產業帶來的可能問題刺激同學們能夠對於相關問題進行可能的深入探討，並進一步引發同學們的反省，充實人文素養的養成。

四、經費運用情形

1. 學校配合款（自籌款）運用情形

本計畫自籌款總共 元，皆用於雜費支出。包含老師、助教、學生課程需要所使用之消耗性電腦產品，如空白光碟片、小容量隨身碟、列印專用紙、滑鼠……等，共 元。另外為助理執行計畫相關業務所需之文具、聯絡郵寄、影印等相關費用，共 元。

2. 經費運用情形一覽表

請詳見附表一。

3. 其他說明

本次經費使用狀況整體而言勉強足夠。加上自籌款項後，雜費方面的使用較為寬裕。國內旅費方面，因為邀請五位學者來講課加上授課教師各一次到台大、成大等地蒐集課程相關資料與進行與他校相關領域學者的交流，因此超出預算經費的預估，課程鐘點費的支用則比預算金額來的少，因此用來補貼國內旅費支出不足的部份。根據此次經費運用情況，下次編列預算時，會再多加留意。資料蒐集費方面，因為課程教材所需之相關閱讀書籍很多，為了增加本課程的內容深度因此添購不少書籍供授課教師參考，導致此部份預算稍嫌不足，幸由多餘鐘點費支用彌補經費缺口。(添購書籍請參看附錄七)

五、課程目標達成情況

本課程有三個主要目標希望達成：

1. 訓練學生理解基本哲學理論，培養其邏輯批判思考能力及條理清楚的表達報告能力。
2. 培訓學生解析電玩遊戲裡的哲學內涵，並運用哲學理論與概念來改善或創造具備哲學內容的數位產品。
3. 培育學生熟悉跨領域之學習與對話，增進多元視野與創造能力。

1. 達成情形

第一項目標透過課堂上的師生互動、講座形式、書面心得報告、課堂報告形式方式實施。課程上課時主動發言同學仍數少數，不過老師們、主講者多會鼓勵發言。整體而言，到學期末時雖然整體來說發言尚不夠踴躍但同學們已多會主動發言。

第二項目標，從同學們的課後作業、心得報告與期末報告來看，成效卓越。

同學們的作業成果中包含與邏輯相關的數位遊戲設計「邏輯方塊」、具有哲學內含的 RPG 遊戲設計「愛麗絲夢遊仙境」等等。顯見課程內容的設計讓哲學系學生能夠將所學與產業實做做結合、對於外系學生則能夠豐富他們設計產品的哲學內涵與人文省思。(請參看光碟資料。)

第三項目標也達到良好成效，這是因為本課程修課同學多分屬不同科系、講座內容也包含許多不同領域的當紅議題，再加上課後實習的軟體操作、分組報告討論活動，都增加了同學們對與自身主修領域不同的其他科目的老師與學生之間的交流與對話，進一步達成對其他領域的認識與瞭解，增加了之後跨科系合作與發展的可能性。

2. 自我評估

本課程為本系甚至全台灣第一個開設的課程，有良好的啓示與示範作用。從修課人數上來看，顯見同學們對於數位產業、數位文化現象有高度興趣與需求。

問卷調查結果也顯示同學們對於本課程有高度肯定，願意推薦其他同學修習本課程或相關課程。不管對於課程內容的安排、跨領域的交流與瞭解、講座的安排…同學們都有非常正面的反應。就問卷調查結果來看，雖然全部學生平均而言都對本課程有 3.77(75.4%)的超高滿意度，但部份高年級哲學系同學認為課程內容深度不夠、部份理工科系同學則認為實做內容太簡單。就男生、女生對本課程的滿意度來說，女生比起男生更為滿意本課程。推測是因為數位遊戲的使用者為男生居多，女生對於此數位文化較不瞭解。透過此課程的內容安排女生能夠獲得比男生更大的收穫。修課學生中上網時間多以及玩數位遊戲的學生來說，對本課程的滿意度比起較不常上網、不玩遊戲的同學來得低。推測應是授課內容對於數位遊戲的介紹比較不深入，通常都反由熟悉的學生分享他們所知給其他同學與授課教師。本課程原本預定有三週將進行創作電玩的實做課程，但因為授課內容豐富的緣故，因此減為二週，請同學們課後自行練習，並輔以助教於課後進行相關輔導。也有同學認為本課程時間不夠，有許多內容因課程時間無法排入課程內容感到遺憾。

授課老師也因為講座安排而有了與其他科系對話與交流的機會。也透過數位軟體的議題，瞭解當前學生們的想法。整體而言，同學們的反應鼓勵了老師們教課的正面觀感、拉近與學生的距離，對同學們也有知識與實踐上的收穫。專家學者講座甚至吸引本系其他非開課老師前往參與，達到了沒有預期的正面效應。從課堂上同學們與老師的互動中已經發生同學們去思考數位遊戲的意義等反省性思考。這對於一味禁止年輕學子沈迷網路遊戲方面，有正面的反省與教育成效。

修課同學除了對於本課程有許多正面的反應與支持外，也反應課程中所安排的實做時間不夠多，希望日後能夠增加這方面的安排。另外，課程設計上面原本希望能讓哲學系學生在往後就業時提供實質的幫助，根據問卷統計結果顯示，約有 6 成學生認為有幫助，日後在課程規劃方面應該要再此方面多加強。

講座安排的部份產生的效應最多，並且最受同學們青睞。這部份的成效卓著，值得日後課程規劃繼續沿用。而對於本課程的整體規劃，同學們也都給予非常正面的鼓勵與推薦，有八成左右的學生會推薦其他學生來選修本課程。此有助於鼓舞本系教師規劃安排日後相關課程。

數位文化，諸如 Facebook、智慧財產權、注意力經濟、網路遊戲等等都是目前大眾關注的議題與焦點。本課程將這些社會關心的議題與大專學生討論，不僅貼近他們的生活並且透過課程內容與講座方式引領他們做進一步的反省，以此方式取代壓抑與禁止，讓同學們更願意去思考相關問題，以達到教育的目的。本課程有拋磚引玉之效，可讓其校哲學系所作為開課的參考。

六、面臨問題與因應措施

1. 本課程所面臨的最大問題在於外系學生因缺乏哲學背景的訓練、因而缺乏哲學討論的能力，課程教材雖然不是非常艱深的哲學性介紹書籍，但是對於沒有習慣進行抽象思考的理工科系、管理、教育學院的同學們來說有一定難度。解決方式是透過將不同領域的學生分為同一組成員，讓非哲學系學生在閱讀教材時所遇到的困難與同組的哲學系同學討論，達到共同學習的功效。並且將講座心得有原本的四篇減為兩篇，以減輕理工科系同學們的負擔。
2. 類似第一點的問題一樣發生在哲學系學生的學習成效上。由於課程的安排除了哲學性的思辨安排外，也包含軟硬體的實際操作。這部份內容對於理工科系的學生來說是比較容易上手的，相較而言，哲學系學生就會遇到比較大的學習難度。解決方式一樣是透過小組討論與操作，在理工科系學生的帶領下，哲學系學生就能比較容易學習到相關的操作方法與訣竅。
3. 本課程修課學生包含各個年級的學生，多為大學二年級～大學四年級學生。對於數位產業的熟悉程度也不盡相同。對於課程內容的安排，對於部份熟悉數位電玩產業的學生而言，顯得太淺；而對於高年級同學而言，哲學方面的教材內容不夠深入。針對這些問題，則透過上課時與老師、講座老師的互動獲得改善。老師們會邀請對於數位產業較為瞭解的同學與大家分享他們的個人經驗，進一步增加他們來聽課的意願。另一方面，本課程的講座涉及其他

相關領域問題的討論，並開放同學與主講老師的互動，讓較高年級的學生能夠有機會與不同領域的專家學者進行智性上的交流討論，提高課程的趣味程度與深度。

4. 課程專門製作了一個教學網站(請參看附錄三)，提供相關議題的新聞與文章，並提供討論區供同學們使用。但是使用頻率不高，討論也不夠熱烈。爲了增加同學們對課程的討論機會，於是安排分組的形式，並規定要有固定的聚會討論時間，以此方式增加同學們互動的機會，以達到對相關議題的討論與不同科系間的交流機會。

5. 就激發同學們的創意而言，本課程短時間無法達到立即的功效。因此特添購目前市面國內外相關的數位遊戲軟體，包含益智、具有豐富歷史知識、幻想內容的各類 RPG 遊戲、運動競技、策略運用、冒險等讓同學們觀摩各類數位遊戲的特色，並觀察各類不同數位軟體的設計方式與特色。希望能激發同學們的創意並反應在期末報告的成果上。這樣的課程設計，也可以讓同學們脫離數位遊戲玩家的身份，後設地檢視這些數位軟體，激發他們進一步的反思。

七、後續課程構想

由於本課程，不管是老師或學生都有良好的反應，因此本計畫結束後，預計將鼓勵本課程授課教師與系上其他老師開設數位相關的課程。此次數位哲學的課程僅針對有關數位產業的部份進行研究與教學，並沒有對於數位產業與數位文化現象進行更爲深入的相關哲學研究。因此，日後將進一步針對數位文化產生的社會影響進行課程的開設，如數位倫理學、數位美學課程。

數位文化產業帶給當代社會非常不同的生活方式、交流方式、娛樂方式。這種人與人之間的交流已經不同於傳統面對面的交流方式。按照目前數位產業蓬勃發展的趨勢來看，數位文化將大大改變人們的生活方式，並且以數位方式來達到人際交流的模式將成爲主要潮流。這種新的生活形態將產生許多不同以往的倫理議題，並且迫切需要被檢討與反省。因此，數位倫理學的開課需求因應而生。

數位產業的發達也促進了新形態的藝術作品。以往透過手繪、攝影、裝置藝術等方式的藝術表達手法，由於數位科技的發達，產生了與不同藝術領域的激盪、影響與運用。數位科技下如何產生藝術作品？這些作品是否具有真正的藝術價值？該怎麼看待這種新類型的藝術作品，都是與時勢接合的研究議題，並且需要被公共討論的議題。數位美學將針對這些問題進行研究與討論。

上述兩個可能的數位相關課程，都是目前數位產業發展所迫切需要的，目前台灣放眼所及，尚未有學者對此相關議題進行研究，因此極具開課價值。另一方面，數位哲學課程也應該繼續推廣。若有機會將延續此次教學經驗，繼續開設相關課程，將哲學中豐富的理論與邏輯批判思考之觀念資源帶給其他更多哲學系、以及非哲學科系的學生，更有助於他們在畢業後投入相關產業的工作、為日後的數位文化產業注入新的活力與更具有深度的內容。

除上面討論的相關課程外，對於數位產業對一般社會大眾所帶來的衝擊還有很多其他相關議題。像是人的身體藉由數位科技的延伸，拓展了人本身的經驗範圍，這是否改變了人類的思考方式？是否能夠作為人類思考的延伸？這類相關的討論，目前都還很缺乏。有機會的話，將延續數位倫理學、數位美學，開設其他相關課程。

八、結論與建議

本課程「數位哲學」在教育部提供的補助機會下，屬於試辦性質的課程，也是全台首創之課程。就本課程實施的情況看來，帶來相當成功的教學經驗。除了本課程預計達成的目標之外，也附帶帶來其他正面的效益，譬如引發外系學生對哲學議題的興趣、課程主題增加師生之間互動交流的機會，跨科系的交流不僅發生於修課學生、授課老師、助教，還延伸影響到本系師生，甚至吸引研究所學生前來旁聽課程。這個課程的開設不管對本系師生、外系和外校師生而言都有實質的經驗學習與交流。對外系學生而言，他們有機會藉由課堂的授課內容進行相關議題——特別是與他們切身的——的哲學反省，提昇了他們對於社會人文方面的關懷，可以想見這樣的刺激將對於理工背景出身的同學在未來進行他們的專業工作時，提供他們可能的智性能力與資源更完整地進行他們的專業工作，並增進他們與其他領域背景的人共事之可行性。對於哲學系學生而言，他們透過本課程的修習，將學習到如何將他們的哲學專長運用到與生活實際相關的產業上、與社會實際脈絡接軌，避免活在自己的象牙塔當中，這正是哲學系學生相當缺乏的訓練。而對於本系教師而言，本課程提供了與他校不同領域學者的交流，能夠更進一步促成跨科系、跨校合作的可行性。本課程不僅為本系師生帶來顯著的正面效益，連帶也讓它校學者看到本課程的相關成效，有助數位文化研究的推廣。

根據我們的問卷顯示，修課同學中有超過六成以上的學生每天上網超過 4~6 小時，有約六成的學生會玩數位遊戲軟體、有四成左右的學生甚至每天玩 4 小時以上，這顯示數位文化產業是學生們的生活重心。但是相較這些數字，台灣對於

數位文化的反省卻非常的缺乏。本次課程的開設，教育部的鼓勵與補助有很大的促進效益。若不是教育部的經費補助，我們將失去這樣難得的機會。特別是講座課程的部份，因為需要不少的經費資助才有可能實行，一般系所將無法負擔這種課程的設計與規劃。就此而言，非常感謝教育部的推動與協助。

本課程某程度上開啓了將哲學中豐富的理論與邏輯批判思考之觀念資源帶入電玩遊戲的創意內容開發的可能性。雖然只是一粗淺的嘗試試驗，但從目前達成的效果來看，若未來能繼續持續投入資源與推廣，預期將有更豐富的成效。

除此之外，本課程的成功也暗示了學界對這類相關議題的研究需求。不管從哪個角度來看，數位科技的發展將促使數位文化成爲未來台灣、全世界的發展重心。這點將使得學界對於相關的文化產業的研究與反省成爲重要的研究議題。數位產業與文化的發展越蓬勃，我們對於這類現象的研究與反省就越迫切。哲學的專長在於概念研究、分析，以及現象的反省、反思。要預知數位文化所帶來的可能影響與結果，可以借重哲學或其他領域的學者的研究與反省來達成。因此投注相關資源在數位產業和文化的研究，去滿足台灣社會當前的需要，藉以獲得前瞻性的發展政策與預防措施，將是值得教育部在未來繼續投入心力的良好投資。而就目前台灣所投注的資源與台灣社會整體的發展來看並不對稱，建議未來可以擴大規模鼓勵並補助相關議題的研究、課程開設等相關活動。

九、附錄

附錄一 教育部補助經費收支結算表

附錄三 網站架構圖

附錄四 教學問卷

附錄五 問卷調查結果分析

附錄六 講座課程相關教材

附錄七 課程參考用書書單

附錄八 添購數位軟體清單

光碟 部份教學 PPT、演講相關教材、學生期末成果報告



附錄三、網站架構圖

Front page

Front page of [數位哲學課程網站](#) 

部落格

Community blog and recent blog authors at [數位哲學課程網站](#).

- [All blogs](#) 
- [Admin's blog \(4\)](#) 

Navigation

- [最新文章](#)
- [熱門內容](#)

Primary links

- [課程介紹](#)
 - [課程規劃](#)
 - [教學陣容](#)
 - [課程用書](#)
 - [課程進度](#)
 - [行事曆](#)
 - [評分標準](#)
- [課程討論區](#)
- [部落格](#)
- [新聞聯播](#)
 - [RSS 資訊源](#)
 - [分類](#)
 - [新聞](#)
- [推薦連結](#)
- [下載專區](#)
- [Site map](#)

Forums

- 課程互動討論 (4) 
- 分組討論區 (0) 
 - 第1組 (0) 
 - 第2組 (0) 
 - 第3組 (0) 
 - 第4組 (0) 
 - 第5組 (0) 
 - 第6組 (0) 
 - 第7組 (0) 
 - 第8組 (0) 
 - 第9組 (0) 
 - 第10組 (0) 
 - 第11組 (0) 
- 網站使用疑難 (1) 
 - 網站使用疑難 (1) 

附錄六 講座課程相關教材

- 洪朝貴老師 演講講義、課前問卷調查
- 陳慈幸老師 課前閱讀材料
- 張玉佩老師 演講 PPT

從智慧財產權到注意力經濟

講者: 洪朝貴 <http://people.csfet.org/~cchang/>

單位:

- 朝陽科技大學 資訊管理系
- 軟體自由協會 (SLAT)
- OPSET
- 台灣 STS 學會

智慧到底是不是財產?

1. 以下每一項, 將之視為財產, 與桌椅電視無異, 會出現什麼問題? 圖/文/影/音作品, 數學定理, 食譜, 藥方, 優質稻米 (品種, 不是一株株個別的植物) H1N1 疫苗株 (同上), 天才基因 (同上), 藥物, 蚊蟲, 果蠅
2. 在那一種情況下, 排他性可能被視為財產? 玩具烏托邦 的玩具, 為何不被視為財產?
3. 你為什麼認同智慧財產權的觀念? (1) 尊重創作者 (2) 對自己有利 (3) 對社會整體有利
4. 真的對社會整體有利嗎? 萬言: 自由火焰的經濟價值 . 尺規文明 (數學的智慧財產權)

走火入魔的智慧財產權

智慧財產權已經走火入魔, 侵犯人權與言論自由:

1. 資訊社會的人權議題 (簡報)
2. DRM-遙控數位枷鎖 (簡報)
3. 當翻譯變成一種罪行 (講義)
4. 迎接資訊人權時代 (also 星原大戰的高言)
5. DRM, TC, 與完封 Analog Hole 的銀河帝國 (上文續集)



"Free Culture" by Lawrence Lessig

- 書名: Free Culture - How Big Media Uses Technology and Law to Lock Down Cultures and Control Creativity
- 作者: Lawrence Lessig , Stanford Law School
- 網路版: <http://www.free-culture.cc/>
- 中文摘要: 簡報版 ; 數文版

抓盜版最積極的 MPAA, RIAA 原來他們自己也都是盜版出身! 過去兩百餘年來, 著作權不斷擴張, 已失去「鼓勵創作」的原意。

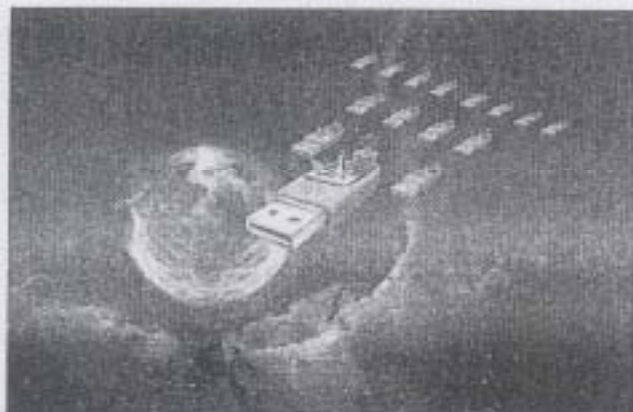
數理化老師需要知道的事

教育軟體這麼多! 讓數位高層倒下吧!



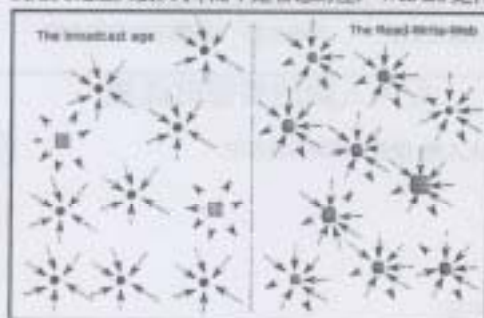
電腦老師需要知道的事

電腦可以這樣用? 20 公克筆電的遐想: 無硬碟教室及其他



社會老師需要知道的事

網路文化是共創共享, 而不是智慧財產: Web 2.0 是什麼?



資訊, 是稀有財嗎?

網路時代的稀有財

資訊渴望自由

1. 網路終極特性: 複製零成本
2. 有益社會的資訊: 自由軟體, 維基百科, google 地圖...
3. 傷害社會的資訊: 隱私外洩, 色情, 製造方法, ...
4. 非法的資訊: 盜版音樂, 盜版軟體, ...
5. 跟社會走向相關的資訊: (政府/企業...) 黑箱, 輿論, ...
6. 有趣及惹人厭的資訊: 笑話, 垃圾信, ...

Information wants to be free. -- Stewart Brand.

Attention Economy

也請見「用創意換取注意力: 認識 CC 授權」

不只是理論, 是很現實的商業模式

1. 請列舉一些最成功的網路公司。

2

氣候變遷/文明交替/再會了, 恐龍!

1. 來自小行星的地球總統: 「保護你的排泄物財產!」
2. 貨幣改變的年代: 採集貝殼或淘金?

恐龍的掙扎

1. 政府單位淪恐龍的工具: 請搜尋「反盜版升級」、「微軟 法務部 盜版」
2. 請搜尋「網站自殘」(特別是「大學自殘」)
3. 阻止競爭的黑箱 ACTA: 請搜尋「DMCA 反規避」、「盜版三振法」
4. 輿論: 注意力經濟興起的另一個力量

注意力經濟

大量取材自 Michael H. Goldhaber 所撰的 "The Attention Economy: The Natural Economy of the Net" ;也請搜尋「attention economy」或「注意力經濟」。

製造業: 成功就是失敗的開始

1. 工業社會追求壓低成本, 大量生產 => 量多則價跌; 成功就是失敗的開始
2. 生產線就業人口的比例下降
3. 3D 印表機技術的興起: Fab@Home 與 [目標是自我複製的] RepRap
4. (但是分配不均仍是一大問題)

「注意力」的供需

1. 馬斯洛 (Abraham Maslow) 的需求層次理論: 生理, 安全, 社交, 尊重, 自我實現
2. "友情 人人都需要友情 不能孤獨走上人生旅程..." - 隱形人 or 石頭帽
3. 供給量隨人口增加; 但總需求量也是 => 平均分配量的分子分母同時增加。 「注意力」的爭奪戰, 是天然, 真實的零和遊戲 (對照 "智慧財產權" 用法律創造的 artificial scarcity)
4. 金錢的價值逐漸消退; 衣食無虞者, 最值得他追求的, 應該是真實稀有的東西 - 注意力
5. 得不到真實注意力, 就以幻象注意力取代

幻象注意力

1. 真實的注意力交易 (attention transaction): 兩人對話或互動
2. 幻象注意力 (Illusory Attention): 作者/講者/歌者/... 所付出, 讀者/聽眾所感受到的注意力
3. 存在 (講者能不注意聽眾嗎?) 但不真實 (講者能像對話一樣地注意每一位聽眾的反應嗎?)
4. 講者仍舊必須經營, 必須關切多數聽眾的共同興趣
5. 聽眾的義務感不亞於講者 (不好意思睡著)
6. 演講結束之後, 誰認得誰呢?

與舊經濟連結的注意力交易 (I)

\$\$ (及其他事物) 追隨注意力的例子:

1. 沒有屋頂的貧民百萬富翁
2. 熱門歌手/運動明星/... 可以予取取求 (幾乎不受限於事物; 但受限於形象)
3. 廣告產業 - 但買方越來越辛苦; 錢真的能買到「注意力」嗎?

4. 媒體面對的誘惑: 內容不值錢; 握有注意力; 搜尋 及英文能力的重要性

與舊經濟連結的注意力交易 (II)

1. Jason Calacanis 向 Twitter 出價承租推薦排名
2. Site Wins Fashion Fans by Letting Them Design
3. 小型注意力交易難以量化 + 長尾現象 ==> 人際關係的重要性
4. 聲譽就是貨幣的透明年代, 應該愛惜羽毛; 錯誤示範: Astroturfing, 例 (搜尋查證, 勿被利用很重要!)
5. 比較不怕不景氣的行業: 幫大忙人打點瑣事

「注意力交易」的一些特性

1. 可轉移
2. 創新才是王道
3. 未必是爲了錢 – 人真正需要的是衣食住行/享受/安全感/...; 錢只是媒介, 且重要性日益遞減
4. [意不在生產力] 的注意力交易, 與日俱增
5. 智慧, 不是財產。智慧, 是廣告看板。(保留署名/引用出處很重要) ==> 用創意換取注意力

組織的瓦解

1. 無法直接參與注意力交易
2. 透明化
3. 例: 洛克斐勒 vs 標準石油 ==> 比爾蓋茲 vs 微軟

網路的力量

1. 增加「注意力經濟」的參與者
2. 協助倍乘「幻象注意力」
3. 降低「賺取注意力」的門檻 ==> 長尾現象
4. 讓注意力持有者迅速得到回報 (而不只是名留千古)
5. 削弱組織/中間媒介者的重要性
6. 金錢的力量逐漸減小 (因爲注意力交易的量及重要性逐漸增加)

小結

引述 Michael H. Goldhaber 所撰 The Attention Economy: The Natural Economy of the Net 一文的摘要:

如果您同意 網路世界 將無可避免地變成生活的重要部分, 那麼我們最好選擇一個能夠 自然符合這個世界的經濟定律。這部新的定律和舊的經濟學者所教的, 或是「資訊年代」所帶來的想像, 極不相同。真正有價值的東西, 是今日的稀有財 – 也就是注意力。注意力經濟有它自己一套財富原則, 有它自己一套階級區分 – 明星 vs 粉絲 – 以及它自己的一套財產原則。這一切都將令它與工業時代的貨幣經濟格格不入; 卻又勢將取代工業時代的貨幣經濟。最能夠適應這個新典範的人, 將是最成功的人。

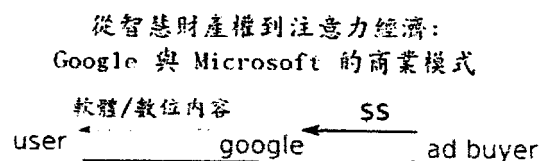
一些觀察及預測

Attention Economy 的同義詞 (們)

1. 自由軟體運動人士 Eric Raymond: "gift culture"
2. 自由文化法學教授 Tim Wu: "exposure culture"
3. 「長尾理論」作者 Chris Anderson: "reputation economy"

Google 的商業模式 vs 微軟的商業詐騙模式

1. 微軟竊取客戶點閱率的例子: 失去人氣也不可惜、拋售點閱率、showtaiwan? 挺微軟!、大學自殘供養微軟、...
2. 何謂 DRM? 搜尋:「遙控數位枷鎖」
3. 微軟如何「購買注意力」? 收買部落客; 收買專家 改寫



- wikipedia; 收買教授 (失效連結請用 Wayback Machine); 收買硬體廠商 及 通路商 ; 也請搜尋「microsoft best buy limit」-
- 4. 微軟的商業...? 詐騙模式! => 大眾覺醒之後, 微軟將失去掌控權. 搜尋:「微軟流氓」



新時代的生存法則

1. 吸引別人的注意力
2. 替別人節省注意力

服務業的比重提高

1. 製造業? 數位內容產業? 服務業才是長久存活的產業!
2. 「替別人節省注意力」的思考方向: service science/engineering / management/marketing
3. 建立口碑 => 回到另一條路: 「吸引別人的注意力」

尋找舞臺

1. 「我的舞臺在那裡?」
2. 「我自己最常轉寄什麼樣的資訊?」
3. 好笑? 感人? 實用? 爆料? ...
4. 資訊的傳播度, 影響幻想注意力傳遞的力道。

原則: 「用創意換取注意力」; 「智慧」, 不是財產, 而是用來承載個人魅力的廣告看板。

NPO/NGO 與社區大學

1. 宣傳管道突然精通, 什麼樣的機構受益最大?
2. 沒錢的單位最需要自由軟體/開放數位內容
3. 社區大學參與者的動力與熱情超越學歷形大學
4. 社區大學經常是 NPO/NGO 交流處
5. 「教學」, 是一種服務, 是一種適合釋放幻想注意力的舞臺

請參考 講「網絡」與「搜尋」幫助社區大學與「覺醒類社會運動」, 但也請注意 Move to a Nonprofit? First, Ask Yourself Three Questions

一些預測

1. 金錢經濟的避光退潮
2. 注意力經濟 * 「世界是平的」 => 舞臺在瀑布附近
3. NPO/NGO/覺醒類社會運動

更多關於注意力經濟的文章

1. 「努力工作」? 「看管注意力」更重要!
2. 恐怖份子透過媒體消耗全世界的集體注意力
3. Life Hacker 關於 attention 的文章
4. 正在改變社會的「注意力經濟」: 一些總結

智慧不是財產

智慧, 不是財產。
智慧, 是廣告看板。

發現, 是一種美德。(如果您的作品有益社會的話)
創作. ∝ 授權 . 分享 . 吸引注意力.

問卷：智慧，是不是財產？

這是一份匿名問卷。請放心誠實表達您的意見；但請盡量簡短，用醒目的關鍵詞傳達最主要的論點。

第一部分：什麼東西適合算是財產？

以下每件人事物，適不適合將之視為財產，與桌椅電視完全無異？請給 5 分表示完全適合；0 分表示完全不適合。後面請填寫一些關鍵詞，說明此人事物的那些屬性，讓他/牠/它不適合被視為財產。

1. __ 圖/文/影/音作品
2. __ 數學定理
3. __ 食譜；藥方
4. __ 優質稻米 (品種，不是一株株個別的植物)，
5. __ H1N1 疫苗株 (同上)
6. __ 天才基因 (同上)
7. __ 寵物
8. __ 奴隸
9. __ 黑猩猩
10. __ 「玩具烏托邦」一文當中的玩具

第二部分：您為什麼認同智慧財產權的觀念？

你為什麼認同智慧財產權的觀念？請為每個因素給 0 分 ("我一點也不在乎這個因素") 到 5 分 ("這個因素非常重要!") 的評分。顯然可以複選。不過，請誠實 — 例如經常盜版音樂或盜版軟體的人，如果把 (1) 填 5 分，顯然並不誠實。

1. __ 尊重創作者
2. __ 對自己有利
3. __ 對社會整體有利
4. __ 其他 (請說明)

真實遊戲，虛擬價值？

試析網路遊戲虛擬財產在民法的定位*

◎ 陳益智

(資策會科技法律中心副組長)

一、前言

在網路遊戲的虛擬世界裡，有各種可以讓人扮演的角色—可能是正義的俠客，也可能是極惡之徒。事實上，人們藉由遊戲的進行，在遊戲中掌握過去、現在、未來，滿足人們在現實生活中無法達成的期望；再加上網路遊戲廠商舉辦的國內、甚至國際電玩大賽中，我國遊戲玩家以優異的成績取得冠軍等名次，使網路遊戲的社會地位提升，從浪費時間的負面印象轉變為正當的休閒娛樂，甚至是可以獲得名利的競賽活動，要網路遊戲不令人著迷，恐怕也是一件困難的任務。

不過，現實的欲望既然能在虛擬遊戲中得到真實的滿足，那麼，滿足需求的交易行為，自然也是無法避免，例如：收取費用來代替別人練功(進行遊戲)，使玩家在遊戲中所扮演人物的身份等級提高；

或是撰寫自動執行程式，使玩家不用親自進行遊戲，就可以取得遊戲的虛擬財產或提高遊戲的身份等級，節省玩家升級的時間。也有人以各種方式取得他人的帳號、密碼後，登入遊戲中，假冒身分進行該帳號內所有虛擬寶物、貨幣等財產的移轉；甚至出現因為遊戲糾紛，在現實世界中牽扯對方施暴等情事，已然引發一連串的社會問題。

除此之外，網路遊戲發生的問題也不是只存在於玩家之間而已。在遊戲市場上，遊戲廠商因為遊戲代理權易手、軟體授權終止或其他類似糾紛，使遊戲的電磁資料被消毀或遊戲資料庫未能順利移轉，導致玩家投入的時間、心力與金錢付諸流水的案例，也是屢見不鮮—早期如聖教士的「千年」、「紅月」，在分別由永世泰及樂聚堂接手後，因為資料庫與儲值點數都無法轉移，形同一切從零開始，玩家心

* 真實遊戲，虛擬價值？試析網路遊戲虛擬財產在民法的定位，陳益智撰，載於科技法律透析，2007年2月，第9~15頁。

血因此泡湯。

這些網路遊戲虛擬財產，因為它不是現實世界的財產，以致於有諸多疑義產生—現實生活中的法律是否能用來規範虛擬世界產生的紛爭？是不是有必要動用法律來處理？如果有必要，又能依據那些法律來解決糾紛？本文認為這些問題的答案，事實上都環繞著一個具有關鍵性的根本問題—「網路遊戲虛擬財產²是不是現行法律上的財產？若是，又是屬於法律所保護的那一種財產？」；若能釐清此疑問，一切問題即可迎刃而解。因此，本文擬從是否具有法律保護必要性的探討出發，經由遊戲虛擬財產之特性歸納，對照我國法律制度中「財產」與「物」的定義分析結果，來釐清網路遊戲虛擬財產在民法的定位。

二、法律保護的必要性

由於遊戲中取得的寶物、裝備等虛擬財產是進行遊戲之結果，網路遊戲中的

虛擬物品，僅是電腦主機的一段數據而已。因此，有認為在遊戲製作人員對進行規則和系統的設定下，虛擬物品是遊戲按規則對遊戲中人物的獎勵而已，雖然虛擬的遊戲人物是由遊戲玩家所控制，但是他只能按照遊戲規則去玩，脫離了遊戲的虛擬人物以及虛擬物品是不存在的，所以遊戲對虛擬物品的存在，具有決定性的作用，所謂“虛擬財產”只是網上的一種虛擬的財產，不具有價值和使用價值³。更有認為法律的主要任務應該是搞清現實世界的問題，應用於網路虛擬空間，顯然是不妥當的。正如網路遊戲中經常出現的殺戮、暴力等，如果對行為人繩之以法的話，就顯得過於荒謬了⁴，故有觀點對於虛擬財產的保護持根本否定的看法。

另一種觀點則認為，玩家獲得“虛擬財產”需要投入大量的時間和精力，有的“虛擬財產”可以用現實中的貨幣直接進行交易，甚至一些“網幣”與現實中的貨幣已經有固定的參考價格，因此，“虛擬財產”已經具備商品的一般屬性，理應

¹ 賴文智、王文君合著，代理易手·遊戲夢醒？談線上遊戲代理商更換時的玩家權益保護，<http://www.is-law.com/OurDocuments/GM0005LA.pdf>，最後瀏覽日：2006年10月30日。

² 本文中所提及之虛擬財產，係指網路遊戲的參與者，在遊戲軟體設計的遊戲規則下，於該遊戲進行中所取得且僅能於該遊戲中使用或交換的虛擬的身份等級、貨幣、裝備、武器、特定能力的電磁紀錄，包括擁有上述紀錄的特定帳號。

³ 網路評論，網遊虛擬物品合法化八大硬傷，<http://china.sina.com.tw/games/newgames/2003/11/11248775.shtml>，最後瀏覽日：2006年10月30日。

⁴ 吳學安，綜述：誰偷了我的網路“虛擬財產”？<http://china.sina.com.tw/games/newgames/2003/12/122210466.shtml>，最後瀏覽日：2006年10月30日。

受到法律保護⁵。

如果在網路的環境中，藉由軟體功能或社群同儕力量即可解決、保護玩家虛擬財產免於侵害，或許現在被熱烈討論的盜寶、騙錢等事件，恐怕光以其他玩家的唾棄、甚至是由軟體預先設計無法移轉遊戲虛擬財產就足以解決問題了，自然也須討論遊戲虛擬財產是否應受法律保護的問題⁶。不過在網路遊戲在程式修改方面，因為智慧財產權及商業利益的關係，只有遊戲公司才有修改的權利，玩家只能被動地等待遊戲公司提供較好的服務；在社群互動方式，因為參與的玩家眾多，社群制裁力量有限，而掌握生殺大權的遊戲公司，則可能因為一一處理耗時費力，執行嚴格又可能流失客源，使網路遊戲的環境無法再提供玩家保護，故本文認為法律於此已有介入規範之必要。

我國民法對於財產權並無定義，惟在學說上認為財產權是指具有經濟利益、滿足物質上利益之權利⁷，因此，特定標的是否為財產應視其是否具有經濟價值。所謂經濟的利益，包括交換價值與使用價值⁸，就遊戲虛擬財產而言，其不僅可供

玩家使用，而且可與其他玩家交易，換取現實之價款，已是不爭的事實，故玩家有可能以民法來保護其利益。但我國對於遊戲虛擬財產之法律保護，從實例上來看，由於刑法將電磁紀錄視為動產，且有電腦犯罪專章，故許多遊戲虛擬財產的糾紛均循刑事責任追訴之途徑，動用國家刑罪權來處罰。但刑法對於財產的保護應是立補充民法、行政法之角色，只有在合理、必要之最小限度內，才有動用刑法保護之必要，而其發動應該在一個人無能力防止他人對財產的侵害時，才把他人的行為規定為犯罪而加以處罰⁹。對於網路遊戲虛擬財產之保護是否動用刑法，恐應採取謹慎之處理。

三、網路遊戲虛擬財產之特性

在進行網路遊戲的過程中，玩家會依不同遊戲的預先設計，在殺死怪獸、攻取對方城堡等滿足遊戲預設條件的情況下，在遊戲中取得貨幣、裝備或超能力等虛擬財產。在探討網路遊戲虛擬財產的法律定位之前，必須要先了解這些以無實體

⁵ 王萍著，網路遊戲虛擬財產的價值分析，<http://www.yfzs.gov.cn/gb/info/xsll/2003-05/02/0953076853.html>，最後瀏覽日：2006年10月30日。

⁶ 賴文智、王文君合著，虛擬財貨的真實價值？！線上遊戲犯罪的歷史回顧，<http://www.is-law.com/OurDocuments/GM0006WA.pdf>，最後瀏覽日：2006年10月30日。

⁷ 詳鄭玉波著、黃宗樂修訂，民法總則，三民書局出版，修訂9版，92年9月，頁49；黃立著，民法總則，元照出版公司出版，88年10月二版一刷，頁66。

⁸ 詳鄭玉波著、黃宗樂修訂，民法總則，三民書局出版，修訂9版，92年9月，頁49。

⁹ 詳甘添貴著，刑法之重要理念，瑞興圖書股份有限公司出版，85年6月初版，頁344。

的方式存在於遊戲廠商主機上的網路遊戲虛擬財產具備那些特性。本文歸納其特性包括：

(一) 屬於無體之電磁紀錄

依刑法第 220 條第 3 項的立法定義，可知電磁紀錄是以電子、磁性或其他無法以人之知覺直接辨識之方式所製作之紀錄，而供電腦處理之用者¹⁰。在進行網路遊戲的過程中所產生的虛擬角色、貨幣及物品，就是遊戲玩家在伺服器內的所有狀況的紀錄，在本質上屬於電腦伺服器上的「電磁紀錄」，平時儲存於硬碟，使用時複製至記憶體中，為無固定形體、不佔有一定空間的實物¹¹。

(二) 支配利用必須在特定環境中

網路遊戲的帳號角色和寶物等數據資料係以電磁紀錄方式儲存在遊戲伺服器中，遊戲帳號所有人藉由遊戲預設之規則，就相關寶物、配備等虛擬財產之電磁紀錄可以處分或移轉。但是，遊戲中的虛

擬財產並不能脫離特定的遊戲環境，只能依遊戲設定之方式，利用遊戲伺服器始能支配使用，它不同於一般電磁紀錄可以任意複製到不同電腦或系統中進行移轉或使用。

(三) 移轉必須改變支配關係

一般電磁紀錄之取得與持有，未必會改變原有電磁紀錄的狀況，因為一般電磁紀錄可以藉由複製而留存，其取得不必然會破壞他人的支配關係，但是由於遊戲必須設計成玩家要取得他人之虛擬財產，必須是另一玩家虛擬財產減少，否則遊戲無法進行下去，因此虛擬財產的移轉必須於遊戲伺服器的虛擬空間中變更他人的虛擬財產的電磁紀錄，使其支配關係消失，並產生自己支有該寶物的電磁紀錄，以建立自己的支配關係¹²。因此，事實上要改變虛擬財產之支配關係，亦與有體物之佔有移轉一樣，有相當類似的交付或拾取行為。

¹⁰ 資料來源：<http://www.wayi.com.tw/service/member.asp?no=5>，最後瀏覽日：2006年10月30日。

¹¹ 陳健民著，竊盜乎？詐欺乎？——談虛擬世界犯罪處罰問題，<http://www.npf.org.tw/monthly/00109/theme-182.htm>，最後瀏覽日：2006年10月30日。

¹² 法務部民國92年2月21日法檢字第0920800696號函，就「遊○橘子公司「天堂遊戲」中，玩家間相互「竊取」「寶物」或「天幣」之行爲，是否構成刑法竊盜罪？」之討論中，反對說持否定見解，認爲：「乍看之下，玩家在遊戲過程中，可以移轉、拋棄、運用寶物、天幣等虛擬物，似乎擁有某種程度之支配權，但探究其實質，玩家移轉、拋棄、運用寶物、天幣等虛擬物之行爲，都只是遵循橘子公司伺服器內建之遊戲規則「玩」遊戲而已，實際上除前揭進行遊戲所必要之「玩遊戲」行爲外，玩家根本無法對電磁紀錄擁有任何持有支配權。衆多玩家電磁紀錄之持有支配及管理，事實上仍掌控在橘子公司之手中，玩家在玩樂中獲得積分，並非表示就是取得電磁紀錄之持有支配權。」。

(四) 取得必須付出相當代價

遊戲玩家積累的“頭盔”、“戰甲”諸如此類的武器裝備及遊戲中的“天幣”、“碑幣”等虛擬貨幣財產，雖然是在開發時已經設計於遊戲中，但遊戲玩家必須花費時間、金錢，依該網路遊戲的規則進行遊戲，始能在遊戲中取得這些虛擬財產。當然，有些娛樂性較高的遊戲，它的虛擬財產可能是遊戲中的射倖所得，但多數在現實世界可以高價賣出的遊戲虛擬裝備，通常在遊戲中並不容易取得，而有些遊戲在開發之初對於其中有些裝備設計有編號，這些虛擬財產在遊戲中係獨一無二，即使是遊戲公司亦無法任意提供¹³，故玩家欲取得虛擬財產，特別是稀有的虛擬裝備，仍須要付出相當的時間或金錢代價。

四、虛擬財產在民法中之定位

由上述遊戲虛擬財產之特性歸納可知，其不僅具有主觀經濟利益—可供玩家使用；而且也具有交換價值—可與其他玩家交易換取現實之價款，所以其屬於民法財產權之客體，應無疑義。然而要確認玩

家於民法上可主張那些權利，必須先了解遊戲虛擬財產是屬何種權利客體？是民法上之物，亦或是無體的權利？依通說見解¹⁴，認為「物」須為「有體」，即物質上占有一定之空間，而有形的存在而言，但因科學發展，對於無形之自然力如水電力等無體之物，亦已被接受含括於民法的「物」的範圍之中，故其概念已擴及到「無體物」。其次，物須為人力所能支配：若非人力所能支配，則為物理上之物，例如：日月星辰，亦非法律上之物。

依遊戲中之虛擬財產之特質，其可為人力所支配、堪為權利之客體，當已無疑問，故關鍵在於其是否屬於「無體物」，對此本文認為水電等自然力之所以被納入「物」之範圍，蓋其可被直接支配、用益，與權利之利益係以排除或禁止之請求來間接享有者不同，而此特性即為有體物所具有之特性。

本文認為遊戲電磁紀錄亦具備有體物的特性，因為一般的電磁紀錄在被複製取得後，仍留存於原處，並不會消失。但是遊戲虛擬財產並非如此，其必須破壞他人的支配關係，因為遊戲必須設計成一玩家取得他人之虛擬財產時，另一玩家的虛

¹³ 於大陸首例虛擬財產失竊案中，北京朝陽人民地方法院認為業者原告李宏晨在“紅月”丟失的虛擬裝備應予以恢復，並返還其購買105張爆吉卡的價款，以及交通費等其他經濟損失。但被告北極冰的副總經理丘治國表示，這些生化裝備不能憑空造出來，他們勢必要從現在所有者的帳號上拿走給李宏晨，這樣就會引起其他ID的不滿。http://www.qingdaonews.com/big5/content/2003-12/19/content_2458236.htm，最後瀏覽日：2006年10月30日；另前註文，亦提及有編號的寶物道具並無法藉由單機或外掛程式進行複製。

¹⁴ 詳鄭玉波著、黃宗樂修訂，民法總則，三民書局出版，修訂9版，92年9月，頁206-207。

擬財產減少，否則遊戲無法進行下去。所以，虛擬財產的移轉必須於遊戲伺服器的虛擬空間中變更他人的虛擬財產的電磁紀錄，使原玩家的舊支配關係消失並產生自己擁有該寶物的電磁紀錄，以建立自己的支配關係。此特質的形成乃是遊戲設計之架構始然，此因藉由取得虛擬財產之管領支配而提升等級，為遊戲進行所必要，否則若虛擬財產可任意無代價而取得，遊戲將失其吸引力。因此，本文認為若上述推論無誤，則遊戲虛擬財產即使其為無形，仍屬於無體之「物」¹⁵。

在實務見解上，對於玩家提出的附帶民事賠償請求，有地方法院給予勝訴判決，認為玩家得依民法第184條第1項前段之規定，請求被告賠償損害¹⁶，故目前實務見解認為玩家對於虛擬財產之支配關係是民法所保護之「權利」¹⁷，其虛擬財產被竊之損害可依民法侵權行為請求賠

償。惟其究係何種權利？物權、債權或其他權利？於判決理由中並未詳明。

五、結語

儘管有認為用現金買賣虛擬財物或帳號，損害了網路遊戲的公正，打破虛擬世界的平衡、打擊玩家對遊戲的熱情，對網路遊戲的發展基礎造成破壞，而且虛擬的物品一旦真的變成受法律保護之財產，玩家更容易受傷害，而商家反而可以只需要動動手指，輸入幾個文字符號就將一個數據變成鈔票。但是不可否認的，遊戲虛擬財產的交易滿足了另外一批玩家的需求，確實已經在現實環境中具有客觀的經濟價值，並推動網路遊戲向著市場化和商業化的方向發展。

若從民法角度來看待遊戲虛擬財產，本文認為水電等自然力之所以被納入「物」

¹⁵ 有認為：「這裏面的智力勞動是相對於整個遊戲來看的，顯然是屬於遊戲公司的網路製作者。種虛擬的裝備應當是屬於權利。能夠表現為經濟價值的東西，並不一定就是一種財產。獲得了這些“武器裝備”，首先代表了你的級別，其次可以使玩家在這個境界中，進一步去玩的時候，產生一種更刺激、更舒服的感覺。這種“裝備”在眾多玩家爭奪時，會有經濟價值。但是因為目前法律沒有界定是不是合法，即使有禁止性的規定，也是網路遊戲公司內部的規定。我想應該把它界定為權利，而不是財產。」詳大陸學者張青松於「首例網財案起爭議專家討論該不該保護」中之發言，<http://www.pconline.com.cn/games/netgames/netnews/news/10311/242059.html>，最後瀏覽日：2006年10月30日。本文認為如果遊戲虛擬財產可認定是「物」，則業者或玩家即可能對虛擬財產享有物權，當然，物權若屬業者享有，則對於玩家而言，遊戲虛擬財產可能只是被提供之「物」，只有使用權，而無所有權。

¹⁶ 臺灣南投地方法院92年度附民字第49號判決。

¹⁷ 有認為由於「資料」與「資訊」，在我國法現行概念中，並無法主張具有「所有權」，因此在這個部份，相關的受害人無法依184條第1項前段侵權行為請求賠償。雖然如此，資料受損的相關受害人，是否仍可依184條第1項後段，以背於善良風俗之方式加損害於他人之條文，仍有很大的討論空間。詳古清華著，自美國 Morris 案判決論我國法律對電腦病毒與電腦侵入行為之規範，<http://www.sinica.edu.tw/cc/netsrv/hpchow/virus/8607168.htm>，最後瀏覽日：2006年10月30日。

之範圍，係因其具有有體物所具有之特性直接支配、用益之性質之相同考量，就虛擬財產而言，其經濟利益之享有，即在於對該財產之實力支配，故本文初步推論認為其性質上是屬於民法上無體之「物」，為所有權之權利客體。而且，因為虛擬財產的產生和變化並不由遊戲公司控制，而是玩家在接受遊戲公司服務，由其在遊戲中的時特定行為所產生的結果，因此虛擬財產的所有權應當歸屬於玩家。此見解是

否妥適無誤，容或仍有進一步檢討之餘地，不過遊戲服務廠商所提供的契約中，大多已經明確約定由廠商取得所有遊戲中產生的電磁紀錄之所有權。雖然玩家在投入相當時間、心力、金錢、甚至感情在經營遊戲人物，通常會期待法律能保護其權益，但法律的保護效果，卻未必盡符所期；或許回歸單純遊戲的心態、慎選遊戲及服務廠商才是正道。■

Facebook 負面新聞

1. 開心農場詐欺？

日前有網友出面指控，用現金購買「開心農場」的「農民幣」，買了 4 隻看門狗要來看管菜園，但沒想到菜還是一直被偷，覺得網站 A 錢；還有人因為系統當機，導致農民幣與金幣損失。網友質疑網站有詐欺的嫌疑，擬要跨海控告 Facebook。台灣遊戲橘子今(16)日基於保護玩家的權利，宣布將暫停遊戲 GASH 付費服務，直到遊戲系統可以負荷大流量的人數上線，才會重新開啓代售服務。

台灣業者遊戲橘子日前跨海至取得香港 6 waves 遊戲公司 Facebook 的獨家授權，推出網路匯兌機制「GASH」平台，發行實體遊戲點數，網友可以透過 Paypal、信用卡和手機、現金等付款購買點數，再到 GASH 上兌換成農民幣，存進農場戶頭。

但因為 Facebook 連線購買的伺服器架在海外，只要網友流量一多就會當機，很多網友的農民幣憑空消失，而且經常發生信用卡重複扣款或已付錢卻未收到農民幣的消費爭議。

目前有多名網友擬串連受害者，要跨海控告該公司詐財。遊戲橘子公司今日出面表示，將暫停 6 waves 旗下遊戲的 GASH 付費服務，直到該公司系統可以負荷大量網友同時上線，才會重新恢復代售服務，避免再度發生紛爭。

2. 開心農場價差大

Facebook 最近在台灣爆紅，尤其網頁遊戲「開心農場」，讓台灣許多上班族紛紛加入當農夫，台灣地區已經有 320 萬會員加入，不過台北市議員陳建銘今天(16 號)批評，大陸版的開心農場農友權益與台灣農友權益差很大，例如台灣農友買乳牛，要花 13 萬金幣、大陸農友只要 5 萬，還有免費的看門狗，甚至台灣農友權益受損，竟還求助無門，最近消保官就接到許多農友投訴，台北市消保官表示，由於開心農場建置公司在國外，處理消費爭議很困難，會要求代銷農民幣的遊戲橘子提供外國公司地址，會後續為台灣農友爭取權益。(林麗玉報導)

Facebook 開心農場在台灣爆紅，除了前陣子系統不穩定當機頻頻，還有網友陽爆，兩岸農友買物件、辛苦種出來的農作產值，與大陸價格差很大，例如台灣農友買一隻乳牛要 13 萬虛擬金幣，產值收入 43 萬，大陸農友買乳牛卻只要 5 萬，收入卻有 95 萬金幣，甚至大陸農友有免費的機器幫農產加工，提高產值，不過

台灣農友只有陽明農場，連大陸農友只要邀請朋友加入農場，就可以免費獲贈看門狗，台灣農友要自己花錢買，台北市議員陳建銘批評，開心農場兩岸農友的權益，差很大，正因為兩岸的優惠權益有天壤之別，已經有許多台灣農友號召要移民大陸。

台北市議員簡余晏批評，大陸版開心農場有專責的系統管理師，如果發生異狀，有專人解決，台北市消保官最近也接到許多網友投訴，投訴案件包括重複扣款、還有購買計價美金、台幣金額沒有標明清楚，許多民眾以為刷卡花了 100 元台幣，其實是 3200 元，不過這些爭議網友投訴無門，台北市消保官王治宇表示，消保官處理開心農場的消費爭議，處理上有相當大的困難，因為是哪一個公司提供開心農場服務，有待查證，創造開心農場的公司應該在美國，不在台灣的行政管轄，至於遊戲橘子公司只是代銷農民幣的管道之一，消保官要求遊戲橘子提供建置公司地址，遊戲橘子之前表明礙於合約無法提供，北市府會後續調查，如果遊戲橘子還是不願提供，消保官可以依照消保法 57 條，阻撓主管機關調查，可以罰處遊戲橘子 3-30 萬元不等罰款，可以連續處罰。

3. 大陸人偷真菜

facebook 上的網路互動遊戲「開心農場」持續爆紅，有專門研究網路文化的學者發現，許多都會的年輕族群都很著迷這款遊戲，不過，學者卻擔憂，年紀較小的孩子可能會把虛擬「偷菜」和現實情況搞混，因為大陸已經有人在網路偷菜偷不過癮，甚至還在現實中跑去菜園偷菜。

全台有 500 萬的網友在玩這款互動遊戲「開心農場」，有專家說明，台灣社會由農業轉成工商業後，至今的年輕人都無法體會田園樂趣，所以現在只好在網路種種菜來過過癮，反正又不用花太多時間跟勞力。

不過，有人玩虛擬遊戲玩不過癮，反到在現實中跑去真正的菜園去偷菜。大陸就有人半夜跑去真的菜園偷拔別人家的辣椒，最後遭到逮捕的事件。開心農場到底能紅多久？還沒有人能預測的到。

4. 美國女子因 Facebook 入獄

在 Facebook 上可不要亂「戳」(poke)別人，否則可能因此違反某些法令而入獄。在美國，就有一名女子由於本身受到保護令 (Order of protection) 的限制條款，但是她卻在社交網站 Facebook 上透過 Poke 功能與另一名女網友連繫，因此違反了美國所發出的保護令限制條款，而遭到歹補入獄。

根據美國保護令限制條款裡的定義，不能與他人通電話、溝通連繫以及用任何方式與他人連絡。由於網路溝通也成為現代人溝通的另一種管道，美國法庭當局認定即便是透過在社交網站上 Facebook 的 poke 功能，就已經算是溝通連絡的方式，因此將該名女子以違反保護令的規定歹補入獄。

Facebook 當初創立的時候，設置了 poke 功能，其實根據網站上的定義，poke 就是在 Facebook 上與網友互動的一種方式，其實並沒有太特殊的作用，poke 的功能比較類似「跟對方說聲嗨！」的意思。就像在 Facebook 上有許多小遊戲，例如「綁匪之王」去綁架你的網友，然後網友從中逃走，下次再繼續綁架，如此一來一往的遊戲，沒有太多實質的意義，但都只是在強調與網友互動。當然，poke 功能後來也被網友解讀成其他含有性暗示的含義。

但，有網友認為因此而入獄太過誇張，一名美國的網友就表示，他不認為 poke 有什麼大不了的，只是個不痛不癢的功能。該網友認為，這樣的入獄就好像電影「關鍵報告」裡的感覺，只是因為腦袋裡想著不好的事情，警察就認為你有犯罪的可能性。

不過無論如何，從這件事情看來，那些我們所喜愛的新科技、新的溝通模式，也使得現代法律系統必須要重新面對與調整相關的環境與定義。即便是透過社交網站的溝通方式，只是「戳」他人一下，也許連對方的聲音、容貌都沒有「直接」接觸到，但還是有可能被定義為連繫他人，而違反了美國保護令裡的相關規定。

5. 個人資料外洩

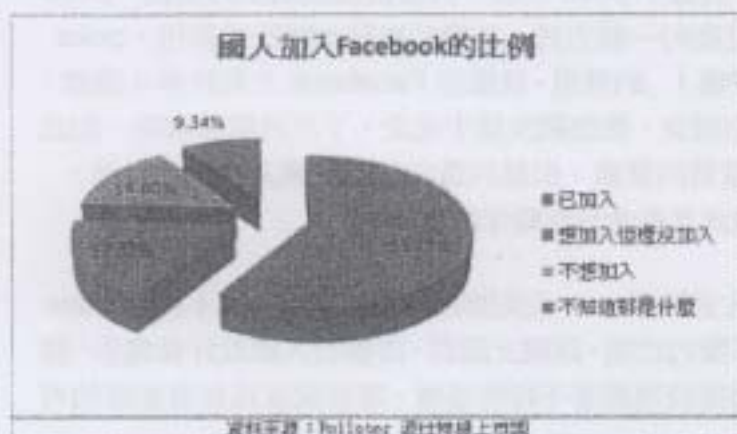
網友質疑，開心農場屢出包跟先天與後天因素有關，原本的資料程式碼不夠完善，後來經媒體報導一下子間使用人數爆增，更引起龐大的資料庫使用負擔，程式在維修中發生錯亂，才導致農作物大亂情況。也有網友擔心，外掛在 Facebook 上的 SNS 遊戲開心農場，如果程式不夠安全將受駭客入侵，到時 Facebook 用戶的好友名單、使用者權限等也將一同被駭客看光光。

6. 毒販侵入開心農場

一名 28 歲的王姓嫌犯，卻利用它來販毒，他號召其他毒蟲，用 FACEBOOK 的留言版互用連絡，並自創代號，像是「要不要開心一下」就是問人要不要吸毒，還有「要 6 號蘿蔔」，「6 號」就是指捷運西門站 6 號出口，「蘿蔔」代表的就是安非他命。警方說以前毒販會利用 msn 互相連絡，現在竟然也會跟著流行，換成開心農場，作案方法第一次見，好在，警方破解暗號，不但抓到人，也在住處找到毒品槍枝，成功遏止了開心農場，變成毒品天堂。

Facebook 正面新聞

1. 增進話題，網路地球村



自從 2004 年 Facebook 上線以來，在世界各國引起不小的浪潮，尤其是這二年來有了中文版之後，更是在台灣大行其道，人人趨之若鶩，人與人之間的社交問候語「你有 Facebook 嗎？」成為最“in”的流行語，根據維基百科的資料顯示，Facebook 早在 2007 年成為世界最大的社交網站，其網站是免費提供用戶，且主要收入來自廣告。

根據波仕特線上市調網(<http://www.pollster.com.tw>)針對 15~65 歲會員進行網路民調的結果顯示，有高達九成的民眾知道 Facebook，其中有將近六成的民眾「知道且已經加入」，有 17.32% 的人「想加入但還沒加入」，「不想加入」的人只占了 14.60%。可見網友暱稱為「臉書」的 Facebook 已經在大多數人的生活中占有一席之地。

若以性別來差異分析，「已加入」的女性比例高於男性，而「很想加入但還沒加入」的選項則是男性高於女性，這樣的數據意義顯示女性對於新鮮的事物感到很好奇且具有行動力，男性則持觀望的態度居多。

接著從婚姻狀態來看，未婚男女加入臉書的比例高達 64%，而已婚的男女加入的比例只有 45%；顯示已婚者可能因家庭因素或工作繁忙，較無多餘時間及力氣花在其他地方。

若是以年齡層來分析，「已加入」此一選項的比例隨著年齡成長而遞減，且其中的落差極大，15~24 歲者高達 67.32%，而在 45 歲以上的族群只剩下 32.52% 的

比例，由此可明顯看出年輕人對於新奇的事物較有好奇心；「想加入但還沒加入」的選項則隨著年齡成正比，表示年長者可能忙於工作或是較不知該如何操作，所以雖想加入卻尚未行動；至於「不知道那是什麼」的比例隨著年齡也是呈現正比，尤其是 45 歲以上的民眾高達 25.92%。

「Facebook」已在台灣掀起一陣旋風，同儕之間的話題也離不開 Facebook。雖然是一個新興的社群網站，但已經吸引世界各國的人加入，尤其這一兩年更是紅透半邊天，儼然成爲一個小型地球村。此外，許多社會脈動也漸漸透過此一媒介擴散開來，使雙方相輔相成，提升能見度。

2. 提升人際互動

台灣陷入「開心農場」遊戲瘋！根據 Facebook(臉書)統計，台灣每 10 位 Facebook 使用者就有 8 位是「開心農場」遊戲的會員。網路業者分析，「開心農場」的成功在於連結人與人互動的距離，透過遊戲互通有無，大大增加遊戲的趣味性。

Facebook(臉書)遊戲「開心農場」席捲全台，根據 Facebook 統計，台灣 385 萬使用者當中，有高達 320 萬人是「開心農場」遊戲會員。換句話說，10 個人當中，有 8 個人使用 Facebook 都是在玩開心農場當農夫，比例高居全球之冠。

對於這股農場瘋，身爲 Facebook 競爭對手的無名小站也不敢小覷。無名小站總監簡志宇表示，其實「開心農場」的設計並非創舉，不過遊戲簡單，又能縮短人與人互動的距離，透過遊戲就可以互通有無，大大增加遊戲的趣味性。簡志宇：『(原音)種菜概念很創新嗎？其實不是。重點是把很簡單的東西跟你的朋友連接在一起，其實它的 interaction(互動)很簡單，只要把它套上跟我的朋友做，就很有趣 100 倍，這就是 social game(社群遊戲)成功的原因。』

另外，許多網友表示，開心農場可以讓玩家重回台灣早期的農業社會，靠自己的努力累積財富；遊戲特有的「偷菜」附加功能，更帶有跨越社會尺度的快感，種種原因讓玩家藉此紓緩龐大的工作壓力。

3. 廣告行銷

根據 IMD 洛桑管理學院的全球競爭力調查，台灣工時長度名列全球前五名。高工時的工作所帶來相對應的就是非工時的壓縮，諸如睡眠、陪伴家人、人脈經營、休閒、甚至是學習等活動都被歸類在非工時之活動，而這些活動帶來的的身心靈調劑都高度影響著工作時的效率。

對於這樣的現象，國內主要結合人脈和工作的伯樂銀行人才推薦網執行長指出，其實非工作時間的充電學習與人脈經營對工作發展佔了非常重要的地位，這兩項因素可以說是個人發展事業最重要的兩項指標，因為持續不斷的累積學識與人脈絕對有助於個人與企業事業的發展。

伯樂銀行人才推薦網利用許多熱門社群散佈職場訊息，包括利用現在最紅的 **Facebook Fans Page**，將高價值且新穎的職場資訊傳遞給社團及粉絲(Fans Page)內的成員，同時讓成員充實知識與維護人脈，是伯樂銀行使用 facebook 與噗浪等社群的目的。

4. 啟發靈感，結合教學

facebook 的開心農場人氣超旺，現在出現台灣版的 facebook！中央大學自創一個「開心教室」，學生透過打線上遊戲的方式，可以學習英文，還可以完成各項任務升級，並可以在裡面自己寫書或偷別人的書，相當有趣。

在線上可以買東西順便學習英文，真是相當方便，中央大學自創一個「開心教室」，畫面與最近超熱門的開心農場還有幾分相似，在開心農場可以種菜、偷菜，在這個開心教室則是可以看書、偷書、寫書。

不讓 facebook 專美於前，中央大學把開心農場概念套用在教學上，研發這套開心教室，未來還有創意農場，不必進校園就可以透過完成學習任務讓你升級，邊玩邊學果然很吸引人，未來在這裡可能會出現偷考卷、偷試題甚至唸書還能賺錢，就是希望引誘同學上線學習。(新聞來源：東森新聞記者楊淑芃、許家驥)

5. 連結新流感防疫活動

民眾只要在 Facebook 個人首頁中，搜尋「1922 防疫達人」，即可找到粉絲專頁，點選「加入粉絲團」後，就可以接收最新的新流感知識，以及各類宣導資訊。

民眾也可將「1922 防疫達人」推薦給朋友或將專頁外掛在自己的部落格中，以集結網友力量共同對抗新流感。

除了「防疫臉書」之外，使用 Plurk 與 Twitter 的網友可在這兩個網站中搜尋「1922tw」帳號，加入並追蹤「1922 防疫達人」所提供的各項訊息。該局藉建構「網路防疫社群」，讓宅男宅女不出門也能讓自己不落人後，甚至成為網路防疫種子，提升全民防疫力。

6. 寓教於樂

FACEBOOK 熱潮讓很多人坐在電腦前忙著玩遊戲，不過，這一位高雄市警局苓雅分局一名員警余秋忠，玩 **FACKBOOK** 玩出心得，在網站內設計了一系列的詐騙心理測驗，比如說，透過問與答，一題一題的往下做，選擇後，一題一題的答，最後算出總分，如果得分越高，就表示不容易上當，如果分數低的可能就是詐騙集團眼中的大肥羊，而且分數高的還有獎賞。

曾經因為迷上 **FACKBOOK** 讓老婆大人很不開心，不過，現在因為這一套的詐騙心理測驗，讓余姓員警的老婆也加入遊戲的行列，還呼朋引伴一起來玩，讓余姓員警的開心農場最近紅的很，他也很開心，將要再設計更多不同的題庫，用遊戲來宣導防詐騙的觀念。

7. 開心農場新商機

Facebook 開心農場引起不少風波，有公務員上班種菜被抓包，還有公司已經明文規定，員工能上網種菜的時間；開心農場引發那麼多話題，但現在上班族不用分心了，有網友發起一天 **20** 元，就能幫你收成，幫忙代管農場的貼心服務，才剛 **PO** 上網路，引起熱烈的迴響。

開心農場代管服務 **Mindy**：「我這次 **PO** 上網的時候，之前已經有大約 **40** 多個人委託，那到最近開始滿多人，大約超過 **70** 幾人了。」

幫朋友、幫兒子管理開心農場，後來越來越多人拜託她，她也決定要當網路佃農，幫大家收成的服務有兩種，提供帳號，密碼，一天收費 **25** 元，幫你收成，還能幫你到朋友的農田偷水果，沒提供帳號密碼的一天 **20** 元，但就只有收成管理你的農田。

補充

教育部有意向 Facebook 社交網站業者反應，希望能「開心農場」遊戲中的「偷」菜行徑改「租」菜，以符合道德規範，結果遭到網友反彈，直指教育部管太多。教育部今（19日）澄清，表示教育部只是提出看法，但沒有權利介入。

國民黨立委郭素春提醒教育部，用規勸和宣導的方式遠比規定更恰當，郭素春說：「也有人認為教育部是不是管太多，那些打打殺殺、白刀進去、紅刀出來那

些畫面是不是也應該要禁止？如果真的有這樣的情形，恐怕我們站在教育制高點也必須要想清楚，規勸或是怎麼樣用宣示、宣導，遠比用一個規定更恰當。』

遊戲、人生

數位遊戲之閱聽人媒體經驗建構

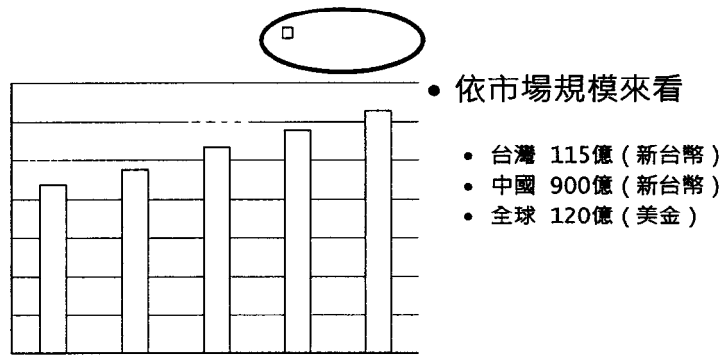
交通大學傳播與科技學系助理教授張玉佩
2009 冬

個人簡介



- 現職
 - 交大 傳播與科技學系助理教授
 - 交大人社中心學者
 - 中華傳播學會理事
 - 台灣資訊社會學會常務理事
 - 遊戲文化研究室主持人
- 專長
 - 傳播與社會
 - 消費與媒體文化
 - 閱聽人研究
 - 遊戲文化研究

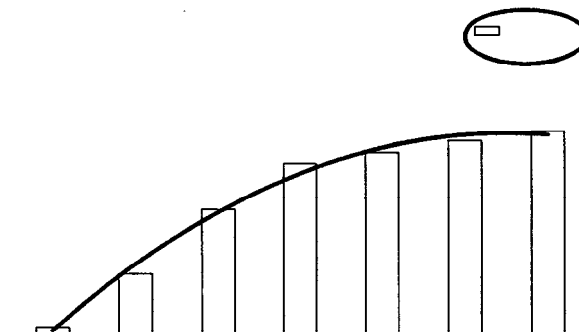
線上遊戲有多「夯」？



資料來源：資策會

線上遊戲有多「夯」？

- 依人口來看：遊戲人口 = 網路人口 × 20%



資料來源：資策會

線上遊戲的人口組成

- 年齡



- 性別

- 男生 70 %

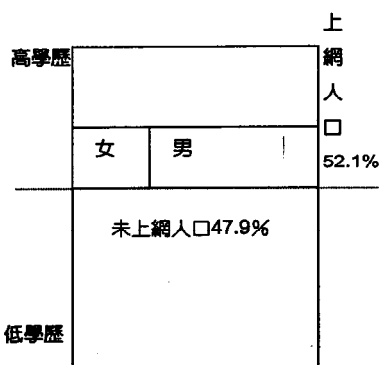
- 職業別

- 學生 · 超過48%

- 職務別

- 勞工 · 超過66.5%

線上遊戲的人口分析



- 上網人口

- 學歷：正比

- 遊戲人口

- 學歷：反比
- 性別：1:2
- 收入：反比
- 網齡：反比

關於線上遊戲的各方觀點

- 社會輿論：萬惡淵藪
 - 誤認為遊戲行為的真實感，殺人、暴力、色情、騙財騙色...
 - 排擠現實生活的行動，宅、孤僻、科學怪人...
 - 爭奪虛實，真實砍殺...
- 政府政策
 - 數位落差：2003年起，研考會年年執行。
 - 經濟部：數位產業白皮書。
- 科學研究
 - 心理與教育：網路成癮戒斷研究。
 - 資訊科學：讓遊戲世界更吸引人的技術發展。
 - 管理行銷：置入性行銷

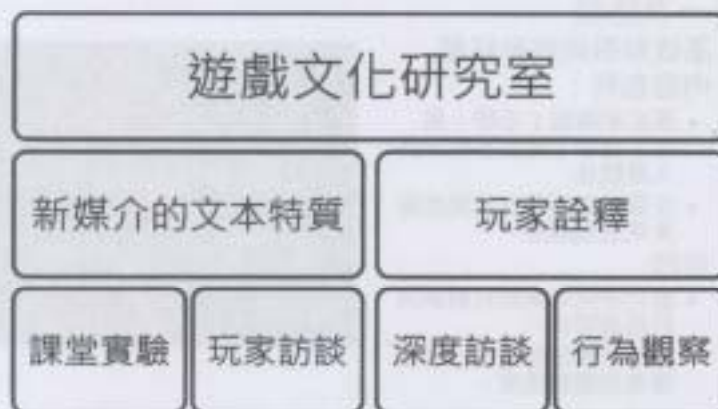
這是怎麼一回事？
精神分裂的世界？



閱聽人研究脈絡下的遊戲行為



我們如何進行研究？



訪談與行為觀察

- 訪談空間
 - 傳播與科技研究中心之訪談室
 - 訪談室
 - 遊戲行為觀察室
 - 訪談助理：
 - 主訪助理、協助助理



訪談片段

- 第一次訪談
 - 基礎背景與遊戲經歷
 - 內容包括：
 - 各求學階段（小學、國中、高中）的就學狀況與人際關係
 - 父母親的教養方式與其對未來成就期盼。
 - 目的
 - 建立研究者與研究對象間的基礎關係。
 - 瞭解玩家個體性格、周遭環境與遊戲態度。

遊戲文化研究室

訪談片段

寧俊傑與沈奕斐

- 第二次訪談
 - 遊戲展演為主
 - 遊戲模擬室執行
 - 訪談錄影畫面
 - 電腦遊戲畫面
 - 玩家的面部表情
 - 訪談執行
 - 玩家展演虛擬化身
 - 上線進行遊戲



訪談片段

寧俊傑與沈奕斐

- 第三次訪談
 - 玩家的反身性思考
 - 聆聽玩家對於自我遊戲經驗的評估與觀點
 - 訪談方向
 - 玩家對於自己遊戲行為評判，包括：
 - 交友行為
 - 性別互動
 - 對真實生活的影響
 - 面對社會道德壓力的看法與因應之道。

研究結果分享

遊戲與性別

關於女性解放

- 無助女性結盟
- 刻板化性別建構與互動

關於男性氣概

- 極化男性氣概
- 男性情誼

遊戲文本結構

互動性遮掩
數值霸權

玩家經驗

歡愉經驗

同儕社群

生活脈絡

反身性思考

研究結果分享

遊戲與性別

關於女性解放

- 無助女性結盟
- 刻板化性別建構與互動

關於男性氣概

- 極化男性氣概
- 男性情誼

遊戲文本結構

互動性遮掩
數值霸權

玩家經驗

歡愉經驗

同儕社群

生活脈絡

反身性思考

一、遊戲的歡愉經驗

- 歡愉來源之一：升級快感
 - 明確的成就感獲取
 - 一個人守住一座城，一個人打敗一隊人馬。（玩家得意的笑）
 - 遊戲世界的成就感：
 - 「數量化」、「明確性」與「立即性」。
 - 投入的時間與獲得的經驗值是成正比的。
 - 現實生活的挑戰與壓力，包括學業考試、實驗研究、未來工作或同儕關係等。

- 歡愉經驗之二：情誼發展
 - 更難拒絕的愉悅來源：同儕友誼的發展與互動。
 - 需符合男性氣概的發展
 - 男性情誼的發展：那些不玩遊戲的男生，不曉得他們到底在想些什麼啊？我覺得他們很奇怪，要不是只會唸書的怪咖，就是只顧女朋友或宅在家裡看小說、在床上吃零食，做沙拉、玩cosplay...
 - 「殺人守屍」：我們昨天守屍就守了快一個小時，把他們殺死後，守在旁邊，等到他們靈魂復活，之後我再一次把他殺死，就這樣，持續五十多分鐘，他們應該很憤怒吧！（與友人相視大笑）。
 - 女性玩家
 - 現實生活的遊戲玩伴較少

二、同儕/社群：交錯的媒體消費經驗

- 同儕/社群
 - 匿名性帶來的錯誤想像
 - 如同傳統社會裡的廟口或雜貨店門口
 - 進入遊戲世界
 - 現實同儕共同陪伴
 - 進入以後，在男女玩家有很大的差別。
 - 男性玩家，遊戲世界是發展男性情誼與同儕競爭的場域
 - 女性玩家，是其他女性同儕眼中的異類。
 - 相對於男性玩家將遊戲等同於打籃球的社交活動之一，對於女性玩家而言，遊戲絕非等同於逛街一樣，不是女性朋友間慣常的社交活動。

- 性別轉換
 - 男性扮演女性的需求：人際互動。

我小時候很瘦弱，但正義感比較強，看到同學做一些不對的事情、自己沒有辦法阻止時，就會找大人協助，也因而逐漸成為大家口中的報馬仔，受到同學們的排擠。我好幾次都想轉學，媽媽都不讓我轉，她認為是我個性的問題。於是我開始把自己的耳朵關起來，回到家就玩遊戲。

- 固定上網、見到固定的朋友...

三、生活脈絡

- 日常生活時間的選擇重心，影響遊戲類型的選擇。
- 以現實任務考量為主的玩家
 - 有意識地選擇「沒有人際羈絆」的遊戲類型
 - 「快速短暫、遊戲結果不累積」的區網型遊戲
 - 「遊戲結果可累積、但沒有人際牽絆」的單機遊戲
- 研究生的生活安排
 - M1為理工科系的研究生，實驗室生活相當緊湊。
 - 因為地圖很大，一個地方走到一個地方，要走十分鐘，有時候走著走，幹，有一個人跑掉（指團隊隊友），只好在那邊等，最後可能花了一個小時才準備好出團工作，然後，我要吃飯了，掰掰；怪獸都還沒開始碰到，就要下線了。

- 以「同儕互動情誼」為生活重心
 - 享受「人」的因素為遊戲世界帶來的豐富性
 - 「人」的因素增添「團隊合作」過程的樂趣。
 - 難以拒絕遊戲玩伴的「友誼呼喚」、投注大量時間與精神於遊戲世界，進而影響時間作息。
 - 我大學時出團上線大多超過10小時，一個星期大約四、五天，早上十點起來開始打，午餐通常不吃，繼續打，打到下午五、六點餓了再去吃飯，然後繼續回來打到一、兩點。通常是五個小時，休息一個小時的節奏，一天只吃一頓飯。

四、反身性思考：自制與懊惱的掙扎

- 挫折，來自遊戲世界以外
 - 遊戲的神奇護環內，沒有挫折感。
 - 挫折來自於遊戲世界之外、因遊戲結果而與現實世界產生的衝突，包括遊戲與家庭、學業、人際關係等各方面的衝突。
 - 多半的玩家都瞭解，遊戲世界裡的強者不等同於現實生活的成功者，而躲在遊戲世界裡並不代表不用面對現實生活的困境。

- 懊惱的惡性循環
 - 抒發壓力/進入遊戲
 - 回到現實/落差挫折
 - 再度遁入遊戲

大二的時候，

我經常處於在遊戲世界是極強、出來遊戲世界是極弱的落差。

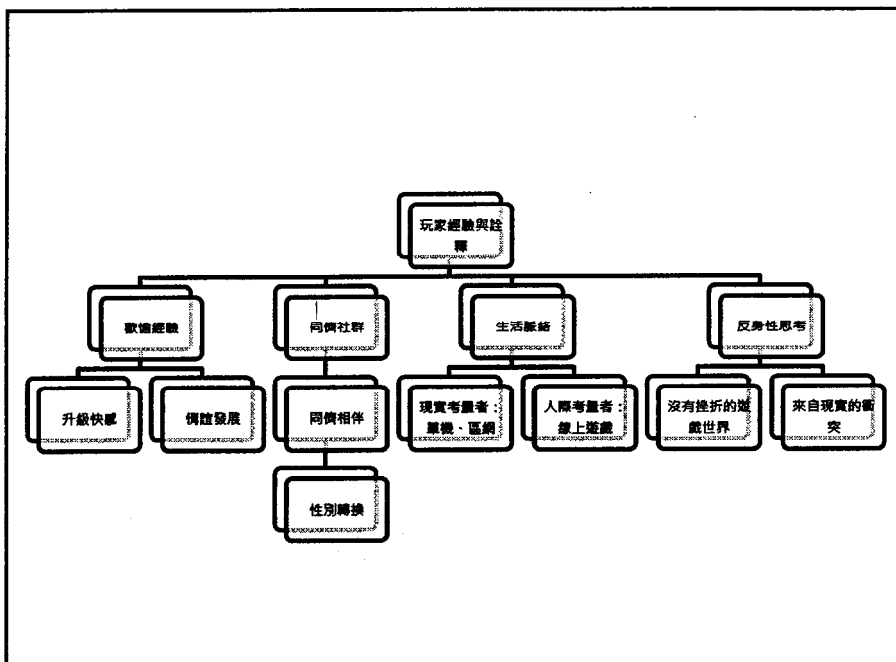
遊戲世界那種高高在上的感覺沒有辦法延伸到現實世界。

自己的時間都花在遊戲世界裡當強者，是不可能考高分的。

因此，我都選擇窩在宿舍裡玩遊戲，課也不去上。

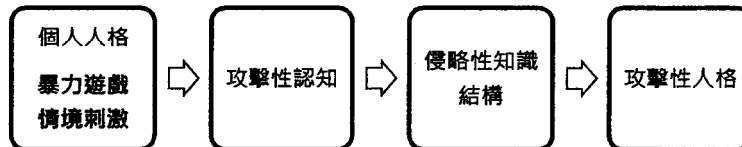
因為去了也聽不懂。

- 自制的掙扎
 - 對「線上人際互動」採取疏離態度的玩家
 - 拒絕進入遊戲的人際互動網絡
 - 選擇避開朋友上線或出團的時間上網，讓自己可以「適時」離開遊戲世界
 - 用遊戲收費制度來克制自己的慾望
 - 點數制（依上網時間扣點）
 - 月卡制（一月之間無限制上網時間）



延伸討論之一：關於暴力

- 認知結構看暴力：GAM模式



- 玩家經驗看暴力
 - 升級的必要手段
 - 道德焦慮 → 道德管理機制
- 性別觀點看暴力
 - 男性氣概的展現

延伸討論之二：關於成癮

- 玩家觀點的成癮經驗
 - 醞釀期
 - 現實世界的生活「缺口」：玩家面臨的生命週期任務
 - 玩家身處環境，使得線上遊戲成為玩家最便利的抒發管道。
 - 沈浸期
 - 探索遊戲世界、滿足遊戲規則的成就感以及人際互動的愉悅
 - 玩家大量投入時間與心力。
 - 掙扎期
 - 從遊戲沈浸行為甦醒，現實生活與遊戲世界的落差問題浮現。
 - 人機互動為主的玩家，較易從遊戲世界裡疏離。
 - 人際羈絆較深的玩家，產生現實生活任務與遊戲歡愉間的拉鋸
 - 危機意識濃烈的玩家：錯開上網時間、利用遊戲既有制度
 - 危機意識薄弱或尚未成形者：陷溺

歡迎討論



附錄七

單位名稱：國立中正大學個人訂單
 知識編號：C35-P-116

No	作者	書名	數量	金額
1	Sicart, M.	Ethics of Computer Games. 2009, (0262012650) MIT	1	NT\$
2	Cuddy, L.	World of Warcraft and Philosophy. 2009, (0812696735) OPEN COURT PUB.	1	NT\$
3	Drucker, J.	Speclab: Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing. 2009, (0226165086) U. OF CHICAGO	1	NT\$
4	Sutton, D.	State of the Real: Aesthetics in the Digital Age. 2007, (1845110773) I.B.TAURIS	1	NT\$
5	Gopnik, A.	Philosophical Baby: What Children's Minds Tell Us about Truth, Love, and the Meaning of Life. 2009, (0374231966) FARRAR, STRAUS	1	NT\$
6	Gopnik, A.	Causal Learning: Psychology, Philosophy, and Computation. 2007, (0195176804) OXFORD (N. Y.)	1	NT\$
7	Beebee, H.	Truthmakers: The Contemporary Debate. 2005, (0199283567) OXFORD	1	NT\$
8	Nozick, R.	Examined Life: Philosophical Meditations. 1990, (0671725017) S & S	1	NT\$
9	Rudinow, J.	Ethics and Values in the Information Age. 2002, (0155079565) HB(US)	1	NT\$
10	Ess, C.	Digital Media Ethics. 2009, (0745641644) POLITY PRESS	1	NT\$
11	Katz, J. S.	Image Ethics in the Digital Age. 2003, (081663825X) U. OF MINNESOTA	1	NT\$
12	Munster, A.	Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics. 2006, (1584655585) Univ Pr of New Eng	1	NT\$

13	Parfit, D.	Reasons and Persons. 1984, (019824908X) OXFORD	1	NT\$
14	Beebe, H.	Reading Metaphysics: Selected Texts with Interactive Commentary. 2006, (1405123672) BLACKWELL	1	NT\$
15	Davies, B.	Introduction to the Philosophy of Religion. 3/E. 2004, (0199263477) OXFORD	1	NT\$
16	Liu, J.	Introduction to Chinese Philosophy: From Ancient Philosophy to Chinese Buddhism. 2006, (1405129506) BLACKWELL	1	NT\$
17	Quinn, M.	Ethics for the Information Age. 4/E. 2010, (0132133873) A-W	1	NT\$
18	Reynolds, G.	Ethics in Information Technology. 3/E. 2009, (053874622X) COURSE TECHNOLOGY	1	NT\$
19	De George, R.T.	Ethics of Information Technology and Business. 2003, (0631214259) B-BLACKWELL	1	NT\$
20	Russell, S.	Artificial Intelligence: A Modern Approach. 3/E. 2009, (0136042597) P-H	1	NT\$

總計： NT\$

附錄八

編號	遊戲名稱	備註
1	PC異塵餘生3英文版	
2	英雄傳說 空之軌跡 the 3rd 中文版	
3	幻想三國誌4中文平裝版	
4	仙劍奇俠傳四中文平裝版	
5	伊蘇：始源中文平裝版	
6	風色幻想 5赤月戰爭	
7	軒轅劍外傳—蒼之濤	
8	新仙劍奇俠傳XP版	
9	阿貓阿狗2	
10	絕冬城之夜 2中文版	
11	PC惡靈古堡 5英文版	
12	PC真·三國無雙 5中文版	
13	新波斯王子中文平裝版	
14	俠盜獵車手 4英文版	
15	惡魔獵人 4英文版	
16	刺客教條中文版	
17	PC 快打旋風 4英文版	
18	決勝時刻 4：現代戰爭 英文版	
19	戰慄時空 2 首部曲：浩劫重生	
20	榮譽勳章：空降神兵中文版	
21	熾焰飛將2：秘密任務英文版	
22	精靈協奏曲	
23	時光的記憶 Remember11 中文版	
24	秋之回憶 5 # encore 安可	
25	美少女夢工場4完璧版	
26	極速快感：進化世代中文版	
27	橫衝直撞 狂飆樂園 究極版 中文版	
28	NBA 2K10英文版	
29	MLB 2K9 英文版	
30	明星志願 3雙星合璧(主程式+星光圓舞曲)	
31	模擬城市：夢之都	
32	航海新世紀ANNO 1701中文版	
33	蘭島物語：少女的約定	
34	魔獸爭霸III主程式+寒冰霸權中英文合版	
35	大富翁6	
36	遊戲製作工具大全(RPG製作大師2+戀愛遊戲製作大師2合輯)	
37	瘋狂空間王	
38	轟炸彈力球 英文版	
39	虛擬人生 4	
40	台灣麻將王2	
41	暗黑破壞神 2+資料片：毀滅之王	
42	模擬飛行x英文豪華版	
43	國際足盟2004英文版	
44	紅色警戒3 PC中文版	
45	模擬市民3 PC 中英文版	

46	帝國：全軍破敵	
47	戰鎚:破曉之戰II 國際中文版	
48	英雄連隊：勇士勳章	
49	終極動員令3：泰伯倫戰爭(PC中文版)	
50	信長之野望：革新 with 威力加強版合輯中文版	