

中國大陸玩家虛擬移民： 電子遊戲的中美族群衝突*

林子超

(國立政治大學國家發展研究所博士候選人)

摘要

中國大陸「虛擬移民」始於 2016 年 12 月中國大陸文化部向網路遊戲發出監管通知，此舉導致中國大陸玩家紛紛透過 VPN 技術接入歐美伺服器遊玩線上遊戲。中國大陸玩家帶著「中國式」的遊玩方法進入歐美伺服器，衝擊本地玩家文化結構，面對中國大陸玩家大舉移民，遊戲中的「行為模式」成為虛擬環境中的族群標籤。

本文主要分析虛擬移民的成因與現象，藉由問卷調查歐美玩家對於中國大陸玩家虛擬移民現象的反應，並探究歐美玩家對於中國大陸玩家網路行為的喜好，以及網路行為對現實華人社群的觀感影響。理論方面，本文運用 Homi K. Bhabha 的第三空間 (third space)，論述虛擬與現實連結的可行性，依此探討虛擬遊戲中的外掛程式問題、中國金農 (Chinese gold farmers) 與中美虛擬族群衝突。

研究顯示，歐美玩家厭惡中國大陸玩家使用外掛程式修改遊戲參數和遊戲中的商業行為。其因源於東方與西方對於「娛樂」的認知不同，中國大陸玩家追求遊戲勝利大於過程體驗，促成遊戲中第三方虛擬道具交易盛行，導致中國金農現象被歐美玩家排斥，並且歐美玩家將金農行為族群化、標籤化。其中，歐美玩家「學歷」較低及「年齡」較輕，對於中國大陸玩家行為越為排斥，且更容易將中國大陸玩家網路行為與現實華人社群相連結，造成虛擬衝突現實化。

關鍵詞：虛擬移民、電子遊戲、族群衝突、網路審查

* * *

註 * 感謝審查人與編委會提供專業建議與指正。

壹、前言

中國大陸「虛擬移民」(virtual immigration)現象始於 2016 年 12 月中國大陸文化部公告〈文化部關於規範網路遊戲運營加強事中事後監管工作的通知〉(以下簡稱〈網路遊戲監管通知〉)，明令中國大陸境內發行、銷售、註冊遊戲都必須受相關機關管理，該政策之訂立，主要為應對網路遊戲導致的相關社會問題，例如：未成年沉迷遊戲、網路虛擬道具販賣、虛擬貨幣與法幣套利、販售外掛、竄改伺服器數據等等。此外，2014 年中國大陸進行網路管制組織整合，將「國家互聯網信息辦公室」併入「中央網絡安全和信息化委員會辦公室」，加強網路實名制。前述二者政策，致使中國大陸玩家面臨實名註冊及內容更新審核的問題。

政府的網路遊戲管制行動，導致中國大陸玩家無法通過「合法」手段接入國際伺服器，即便遊戲經審批建構本地伺服器，也因管制而無法體驗完整內容或內容更新落後其他地區伺服器。這造成大量中國大陸玩家透過翻牆、VPN 等技術手段，規避法律限制「虛擬移民」至美洲或歐洲伺服器，於是自〈網路遊戲監管通知〉公告起，中國大陸玩家展開至今為止，共計三波虛擬遷移潮。

網路「虛擬移民」係指，藉由網際網路從原生社群遷移至目標社群，由於社群之間具有藩籬性，遷移者必須將帳號重新創建於目標社群，斷開與原生社群的連結並融入目標社群的價值與文化，形成猶如現實社會移民的概念。因此，「虛擬移民」著重探討網路虛擬空間中，不同人群對該空間文化、習慣及互動之影響。其中，大型多人線上遊戲(Massive Multiplayer Online Game，以下簡稱：MMOG)的「虛擬移民」成為探討重點，原因有二：

第一，大型多人線上遊戲的分區性及藩籬性。大型多人線上遊戲製造商多數依照玩家運行遊戲的位置設置伺服器，玩家將被分為美洲伺服器、歐洲伺服器、亞洲伺服器等等，伺服器的分區設計形成虛擬型態的國界藩籬，分區設計有助於遊戲廠商因地制宜推出合適的服務及內容，但也限制玩家跨區遊玩，導致不同地區伺服器有不同的文化及玩法。若玩家試圖跨區運行，則必須通過重新建立帳號，斷開與舊有原生伺服器一切關聯，此過程猶如現實移民，必須斷開與原生社群的連接。

第二，大型多人線上遊戲的合作性與互動性。大型多人線上遊戲多數需團隊合作完成任務，這些行為需要頻繁且複雜的溝通，促使玩家不再滿足於過去純文字交流，例如使用：ICQ、MSN Messenger、AOL Instant Message 等等，而是藉由 Discord、Twitch、Razer Comms 等語音及影像軟件達到更即時、更方便的通訊，

視訊與語音的互動性遠比過去純文字交流更為深入，更能帶入訊息之外的情緒和情感，促使虛擬空間的互動，如同面對面交流。

奠基於溝通與合作的大型多人線上遊戲，使跨伺服器遊玩不再僅限於變更 IP 位置或更改註冊伺服器，而是如同現實社會移民，在遊戲空間中形成文化交流與衝擊。中國大陸玩家帶著「中國式」遊玩方法進入歐美伺服器與歐美玩家交流，遊戲中的中國大陸玩家與現實華人海外移民一樣，組成以文化及現實地緣為中心的組織或公會，這些遊戲中的公會以爭奪遊戲內領地及利益為宗旨，此類爭奪若發生於未有中國大陸玩家移民的伺服器則僅為「爭奪遊戲獎勵」；但另一方面，在中國大陸虛擬移民興盛的伺服器，則形成中國文化與歐美文化的競爭，且過程中往往帶入「族群衝突」。

本文的研究目的，主要分析虛擬移民的成因與現象，並藉由問卷方式調查歐美玩家對於中國大陸玩家虛擬移民現象的反應，藉此進一步梳理歐美玩家在不同種族、年紀、學歷等因素之下，對於中國大陸玩家遊戲行為的態度與喜好，並探究歐美玩家是否會因中國大陸玩家的網路行為，影響現實對於華人社群的觀感。據此，本文將以電子遊戲裡中國大陸玩家「虛擬移民」為主軸，探討以下議題：第一，虛擬移民的成因與現象；第二，中國大陸玩家與歐美玩家的遊戲文化及遊戲行為折衝；第三，虛擬中的族群及文明衝突。

貳、虛擬移民之研究理論及文獻回顧

基於研究主軸——虛擬移民：電子遊戲的中美族群衝突，本文先行梳理數位空間結構並探討遊戲運作法則；第二，針對虛擬移民成因與遊戲之間的連結進行回顧；第三，針對遊戲當中歐美所注意的「中國金農」（Chinese gold farmers）現象進行回顧；最後針對文明衝突理論於遊戲中的連結進行說明。據此，分點論述相關研究學術文獻。

一、數位空間結構及遊戲運作

數位空間泛指通過電腦及網路串接而成的數位領域，而「程式碼」則是主宰該空間的核心，因此在數位空間當中「程式碼即是法律」（Lessig 2009, 61-65）。數位空間結構的奠基，由硬體和軟件兩者共同組建，兩者的參數決定虛擬世界的物理、經濟、法律，決定空間中個人或集體的行為和體驗，空間結構將決定虛擬社群

文化，且數位空間也如同現實社群，隨著時間推移社群文化也會產生變化，因此分析虛擬社會模式，必須將建置者或公司目標與現實社會氛圍相結合，由內部和外部共同探討，才可知其趨勢（Taylor 2004, 261-265）。

開發者建構數位空間時，必須以使用者偏好進行規劃，而這導致單一規則不足以滿足所有用戶需求，為此開發者通常根據使用者現實地理位置，建構適合不同地區使用者的虛擬文化，這種依地域訂製或客製的虛擬世界，基於商業成本（伺服器容量限制）或法規限制，往往限制使用者或玩家遷移自由（從 A 伺服器轉移至 B 伺服器），避免使用者因偏好而自行「移民」至不同地區伺服器（Castronova 2008, 120-124）。

數位空間的文化內生性與遊戲開發者的跨域限制，導致伺服器與伺服器之間形成獨特的文化及遊戲運作結構。因此，當數位空間結構為相同條件下，不同伺服器之間文化或組織發展，將由使用者組成結構主導。遊戲內的組織，例如：公會、盟邦、勢力等等虛擬組織，將組成數位空間中的互動單位或組織團體。如同現實社會一般，大型多人線上遊戲玩家往往會依照現實社會的文化屬性，構成相對應的組織，組織也會因利益、背景、時間等因素，產生分裂與再造。

然而，這些組織的規模、功能和生命週期等，還是會受到遊戲設計決策者的影響，例如：成員爭奪虛擬空間中的某戰略要點，若規則將組隊戰鬥人數由 40 人降為 25 人，則因參與戰鬥機會減少，獲得獎勵的機率也降低，就可能引發公會或組織的分裂與爭吵，而這正好體現前述提及數位空間中「程式碼即是法律」的效果（Chen, Sun, and Hsieh 2008, 294-295）。

二、虛擬移民與遊戲文化生態

「虛擬移民」係奠基於「傳統移民」，固探討「虛擬移民」須先行定義「傳統移民」。「傳統移民」係指民衆跨國界遷移的實踐，除人員移動之外，更包含國籍轉移，隨全球化發展人員遷移日益頻繁，移民成本降低且阻礙減少，導致傳統民族主義理論受到挑戰，自 20 世紀 90 年代初關於跨民族主義（transnationalism）的辯論，迫使我們超越方法論民族主義（methodological nationalism），必須以全球化的視角，重新審視移民理論，但移民問題在很大程度上是研究者和管理者，基於民族國家的分析視角所建立，特別是從移民接收國的角度，分析移民結構而創造，因此，當邊界與移動的規則被打破時，傳統的遷徙因子就不復存在（Biao 2014, 190-193）。

基於前述理解，我們需要考慮遷移過程的異質性（heterogeneity），正如 Mezzadra 和 Neilson（2013）研究所指出，當代「虛擬移民」研究不再將邊界視為兩國之間的具體界線，而是將邊界概念虛擬化，使其存在於多層面應用和多元環境，產生各式各樣流動性和非流動性的移民狀態。因此，「虛擬移民」與「傳統移民」的區別在於，「虛擬移民」專注於探討移民過程所造成的流動現象，而「傳統移民」則著重於邊界和法規研究。

「虛擬移民」的概念最早源於跨國企業的離岸外包業務（offshoring），由於數位技術的進步，提供的超空間和跨時間的可行性，導致勞動力脫離實際的跨境流動，轉而以數位媒體技術的形式將時空綜合連接，這種趨勢使移民研究更加複雜及多變。從功能論角度來看，機場、港口與網路、通訊軟體之間沒有區別，這兩類基礎設備或軟件都朝向將人口流動或勞動力供求，向空間與時間一體化發展（Aneesh 2006, 67-70; Kearney 1995, 550-553）。將「虛擬」與「移民」相結合在常識性和理論性聯想中乍看似乎有問題。然而，從交通基礎設備和網路基礎設施（如個人電腦、網線、資料中心）的觀點，「虛擬移民」承繼傳統人口移動理論，將人口移動進行物質性的轉變，使遷移複雜化及多樣化，將移動的邊界性推向數位化發展。

另一方面，虛擬移民與社會學的結合可從「第三空間」（third space）的視角進行分析，「第三空間」由 Bhabha（1994）提出，他認為當兩個或以上的個人及文化相互作用時，將產生模糊的「第三空間」，使文化脫離彼此差異造成的圍堵，文化將產生混雜性概念，原始性不再是重點，不同文化之間的混合性及衝擊性才是關鍵，意味文化沒有固定性，任何語言、文字、符號都可以被挪用、重新翻譯或整理。基於「第三空間」的文化混雜性及邊界模糊性，Packer 和 Jordan（2002）認為「第三空間」將把第一空間（物理空間）與第二空間（遠距空間）融合為以網路虛擬主導的「第三空間」，現實和虛擬的混合概念在「第三空間」中通過分散式概念擴展，參與者將在物理空間中，通過數位裝置共享電子社交空間，彼此保持社會關係。Karim（2003）研究也指出，第三空間將使散居在非原生母國的移民，藉由社群媒體或數位網絡達成互聯，將傳統移民聚落數位化，建立及保存文化、歷史、政治身分，並以此延伸至跨國境範圍。Bernal（2006）則在研究厄利垂亞（Eritrean）僑民活動時證實「第三空間」理論實用性，研究指出厄利垂亞僑民藉由數位空間的聚落性，組織人力進行對政府抗議和示威、籌集資金支持武裝衝突、辯論新憲法內容以及影響政府選舉。由此顯示，數位空間不僅是一個資訊交流的平臺，更是表達情感、構建新概念的空間。同樣，第三空間的概念也可應用於大型多人線上遊戲（MMOG）之中，玩家如同現實移民形成文化聚落，並受到數位空間的監管結構

及程式碼影響，就像現實移民受到社會生態和政治形態干預一般。

上述觀點對本研究至關重要，因為網絡遊戲既用於訊息交流，也可用於表達玩家身分，讓使用者在其中交流並分享活動，例如：任務、突襲或公會參與，這些互動有助於保持舊有聯系及建立新聯系，促進國家（移民者母國）和空間（外地服務器）於虛擬中創造出新的民族社區、政治實踐和公民身分形式。Hiller and Franz（2004）進一步指出，數位移民將以不同溝通詞彙或特殊的暗語，進一步區分前移民和後移民，以此在移民社群中建構出老鳥與菜鳥的分別。這些研究都顯示，大型多人線上遊戲（MMOG）的世界就如同現實社會的數位化。

玩家在遊戲中的互動文化可視為數位與現實的混合體，且現實世界的社會價值和政策是影響數位生態的主要因素，雖然數位空間中「程式碼即是法律」，但使用者仍可將現實的文化帶入其中，進而影響程式碼的編撰（Crabtree and Rodden 2008, 483-485; Nardi and O'Day 1999, 232-233）。Mantovani 和 Riva（1999）更以文化生態學的觀點指出，塑造個人與個人之間以及個人與環境之間的關係，是由個體對於社會環境「存在感」（presence）所構建而成。因此，無論玩家是否身處在同樣的現實地理環境，只要同處相同的數位空間，都可視為具有共同社會環境體驗。

三、遊戲中的灰色經濟—金農現象及第三方虛擬交易

虛擬遊戲中為實現物品交換，一般而言會建構二極虛擬經濟體系，這套系統由玩家及遊戲開發商構成，開發商供給虛擬貨幣及道具，玩家蒐集、賺取或儲值購買開發商提供的服務。然而，某些玩家或工作室發現可以通過人力、程序等手段，成為遊戲開發商之外的虛擬貨幣及道具供給者，通過販售實現真實貨幣交易（real-money trading）牟利，第三方交易並不被開發商所允許但又受到玩家所需，因此成為虛擬世界中的地下經濟，而當中負責挖掘、開採虛擬貨幣或道具的人力被稱之為「金農」（gold farmers）。

關於金農的研究最早由 Heeks（2008; 2010, 4-7）提出，他表明該行業是由低工資、低技術水平、高勞動力構成，且金農多在環境惡劣場所工作，據蒐集資料指出金農存在的國家包括中國大陸、墨西哥、俄羅斯、羅馬尼亞、印度尼西亞、馬來西亞、韓國和菲律賓。然而，Heeks（2008）仍「猜測」超過 85% 的金農來自於中國大陸，儘管 Heeks 審慎地提出這主張並註記為「猜測」，但媒體圈、網路評論家及遊戲玩家，已經將「猜測」轉為「事實」認為金農等於中國，「中國金

農」(Chinese gold farmers)的稱號也由此定型。且「中國金農」更與虛擬血汗工廠、第三世界的工資奴隸、虛擬空間的侵入者相並稱(Dibbell 2008; Jin 2006, 2-7; Heeks 2008)。Nardi 和 Kow (2010)認為前述對於金農的猜想，已經將虛擬世界劃歸為先進世界與第三世界，以歐美為首的發達國家建構高科技、高文明的虛擬空間代表秩序和整潔，而以第三世界為代表的「中國金農」正在威脅由歐美所建構的虛擬空間。

另一方面，Wirman (2016, 305-307)從東方主義觀點認為2000年後對於「中國金農」的報導帶有偏見色彩，例如：英國廣播公司的〈中國的專職計算機遊戲玩家〉(*China's full-time computer gamers*)、英國衛報的〈歡迎來到新的金礦〉(*Welcome to the new gold mines*)及〈中國在利潤豐厚的網路遊戲工作中使用囚犯〉(*China used prisoners in lucrative Internet gaming work*)、紐約時報的〈無聊的遊戲？聘請一名玩家〉(*Boring game? Hire a player*) (Barboza 2005; Bailey 2006; Davis 2009; Vincent 2011)。這些報導形塑中國金農與中國製造的鞋子或服裝一樣是來自於血汗工廠的勞動，而富裕的西方人須為此負責，因為他們的消費導致血汗工廠的存在，這些報導拓展西方讀者已經熟悉的中國血汗工廠觀念。此外，這些報導也提及中國大陸玩家在遊戲中不良行為及政治審查等，Wirman (2016, 308-309)認為這些報導表現出「我們能、他們所不能」的東方主義形象，並且以中國大陸的遊戲形象，支持歐美遊戲的正常性和適當性。同樣的，Liboriussen (2016)也認為西方不該以刻板印象的態度將「中國金農」視為狡猾、作弊或負面的，因為在他的訪調過程中，這些「中國金農」對其工作帶有自豪且富有創造力，但也指出中國大陸應該反思在日益連結的網際網路時代，為何中國大陸的形象與西方的看法之間形成鴻溝。

Tai 和 Hu (2018, 2386-2388)則試圖反駁前述 Heeks (2008) 和 Nardi 與 Kow (2010)對於「中國金農」的觀點，Tai 和 Hu 認為第三方交易是一種新興的虛擬世界二級產業，填補遊戲開發商和消費鏈中的灰色地帶，這種灰色地帶通常會合併消費端與生產端，並與生產端產生利益衝突。而且，從馬克思主義的觀點，金農的出現標誌著遊戲玩家進入商品生產的流程，打破遊戲開發商壟斷市場供給的規則，應將金農視為互惠互利的過程，金農的參與不意味行業的損失，而是擴大玩家對相關遊戲興趣、增加玩家數量、提高產業價值，這也說明遊戲開發商禁止第三方交易，卻從不採取嚴厲措施阻止的原因(Zhang and Fung 2014, 50-54)。

四、文明衝突的數位化

據前述文獻，我們將遊戲數位空間，視為現實社會的數位化或虛擬化。因此，中國大陸玩家與歐美玩家之間的衝突，也可視為文明衝突的數位化。

Huntington（2000）認為在後冷戰的時代中「自由民主」或「共產集團」不再是衝突的導火線，取而代之，衝突來自於不同文化、宗教、社會習俗及特質，故歸結為「文明衝突」（clash of civilizations）。前述論述與 Fukuyama（2006）的「歷史終結」（the end of history）形成對比，Fukuyama 認為蘇聯的垮臺，標誌著以美國為首的資本主義形式的民主制度獲得全面勝利，未來發展將不再有制度競爭的衝突，因為人們已經找到最完善的制度。

然而，現實的發展並非如 Fukuyama（2006）所述「歷史終結」一般發展。當前全球化經濟體之下，西方模式因各地不同的文化發展進程，產生不一樣的化學質變，觸發以國家為單位的文化衝突。Fukuyama（2018）也於近期的研究改變過去所認知的觀念，承認「身分認同」主宰當今世界政治中一切事務，自由民主所依據的「普世性」受到民族、宗教、教派、族群或性別的挑戰，導致反移民的民粹主義、政治化的伊斯蘭教的崛起、身分自由主義（identity liberalism），以及白人民族主義的出現。

科技的發展也促使文明衝突數位化，衝突不再侷限於國際關係體系中，而是延伸到遊戲網路世界。現實社會當下，近年國際情勢對於中國大陸崛起甚有防備，這種衝突源於中國大陸政治制度與當前國際體系領導者不同，雙方產生制度面的懷疑。在此氛圍之下，中國效益的擴大，使得美國與中國大陸之間產生衝突性競爭。雙方現實中的競爭性互動，也傳導至虛擬世界，歐美玩家在虛擬世界中扮演維護自身文化的先鋒，對抗來自非原生伺服器的中國大陸數位移民，兩者之間的衝突聚焦於文化差異。這種虛擬化的文化差異競爭，被視為後冷戰時期文明衝突的數位化，衝突已經脫離地域限制，轉而以數據纜線的方式，構成數位使用者之間的文化折衝（Edwards, Howard, and Joyce 2013, 5-9; Rutten, Fedor, and Zvereva 2013, 248-250）。

參、中國大陸網路遊戲玩家遷移現象

中國大陸網路遊戲玩家遷移行為始於政府對網路遊戲管理與管制。2016 年 12

月中國大陸文化部向網路遊戲發行商發出〈文化部關於規範網路遊戲運營加強事中事後監管工作的通知〉，要求發行商展示遊戲中「抽卡」和「合成機率」不可僅展示「保底」金額^①，並約束廠商、規範市場，且號召玩家以理性方式消費和娛樂，宣示遊戲與賭博劃清界限，禁止網路遊戲以虛擬貨幣、道具兌換法定貨幣。

另一方面，為防範未成年沉迷遊戲，同時推行〈網路遊戲未成年人家長監護工程〉，要求遊戲使用者必須以身分證字號進行實名認證，若玩家以訪客模式登入則無法儲值、保留數據或限制內容，並限制未成年玩家遊戲消費額和上線時間，若遊戲開發商未加入〈監護工程〉則強制下架，取消發行資格。2016年開展的前述二項政策，導致未成年玩家、無法實名登錄者或販售虛擬道具者，無法正常遊玩網路遊戲，為此反對者進行第一波數位移民。

時隔一年，2017年12月由共產黨宣傳部、中央網絡安全和信息化委員會辦公室、工業和信息化部、教育部、公安部等8部門聯合頒布〈關於嚴格規範網路遊戲市場管理的意見〉，再次針對網路遊戲進行整治。此次整治，針對遊戲內容設計進行審查，例如：原先遊戲內將玩家之間的互相攻擊指令設定為「侵略」、「占領」等暴力性詞彙，依規定改為「拜訪」；另外，遊戲中單位名稱本為「駭客中心」或「盜賊部隊」，被要求改為「網路安全中心」及「資源獲取隊」；要求畫面內容關於血的顏色由「紅色」改為「綠色」，整體更動的標準在於使遊戲內容更為和諧及和平。

此外，半年後2018年8月為配合習近平主席提出之〈綜合防控兒童青少年近視實施方案〉，要求在2030年之前將中國大陸6歲兒童近視率控制在3%以下的目標，將2016年既定之限制未成年遊玩時間由1天4小時，調整為12歲以下玩家每日限玩1小時，12歲以上每天限玩2小時，超出時間的玩家將被遊戲強制下線。

媒體部分也藉此針對遊戲開發企業進行輿論抨擊，《人民日報》及《人民網》作為政府喉舌組織，以〈人民網一評《王者榮耀》：是娛樂大眾還是「陷害」人生〉抨擊其製作遊戲危害國家幼苗，甚至稱其為「毒藥」（余清楚、王倩2017）。

即便，騰訊公司撰文回應一切符合國家規定，但也使騰訊面臨政治風險考驗，市值一度蒸發港幣上千億（騰訊公司2017）。經過此次網路遊戲整治行動，不滿遊戲內容被修改的玩家，展開第二波的虛擬移民，紛紛將遊戲註冊位置由中國大陸伺服器轉向外國伺服器。雖然「移民」導致玩家在中國大陸伺服器所紀錄的數據無法轉移至國外，但玩家仍認為政府的管制並非短期政策，在長痛不如短痛之

註① 保底：意思為保證獲取物品的金額，只要達到指定消費門檻，即可獲得所屬產品。

下，大批玩家紛紛出走。

上述整頓之後，中國大陸玩家已經大批出走，但政府管制行動在 2018 年 12 月出臺比前述二次更為嚴格的審查。由共產黨中央宣傳部成立〈網路遊戲道德委員會〉進行審查，前述兩次行動的主要管制遊戲行為及遊戲時間，以及防範藉由遊戲所衍伸的財務金融紛爭，雖說也針對遊戲內容進行審查但並非全面。

「網路遊戲道德委員會」基本上就是將管制範圍從玩家擴及至遊戲開發者，指稱「網路遊戲文化內涵缺失問題較為突出，部分遊戲格調不高，存在低俗暴力傾向，個別作品歪曲歷史、惡搞英雄，價值觀念出現偏差，觸碰道德底線，要求各地區部門統一思想認識、強力監管整治、落實主體責任、加強制度保障、加強教育引導、加強監督舉報等六個方面」，對網遊市場予以集中規範整治（新華網 2018a）。基於上述基準「網路遊戲道德委員會」將針對可能或者已經產生道德爭議和社會輿論的網路遊戲及相關服務展開道德評議，引導網路遊戲企業遵守社會公德和職業道德、履行社會責任（新華網 2018b）。

「網路遊戲道德委員會」成立標誌著政府開始以全面、強制、法規的方式針對遊戲內容進行審查，政府以停止發放上市許可編號作為箝制的手段，要求遊戲開發商修改內容達到規範。成立至 2019 年 9 月半年的时间，已有 20 款遊戲遭到下架或限期修改，其中：暗黑破壞神、魔獸世界、王者榮耀、絕地求生、Free Fire- 我要生存、量子特攻擊等遊戲，皆為全球超過百萬玩家上線的熱門遊戲，也無一倖免，都遭委員會審查及整改。而且 2019 年第三季起，文化部直接停止受理新上市遊戲的審查窗口，導致不少小型遊戲工作室重大損傷，堪稱為中國大陸遊戲發展的大寒流。

面對中國大陸對於遊戲發行的總量管制，不少遊戲開發商紛紛撤回上市計畫，而對於已經上市遊戲，則面對更為困難的內容修改問題，例如：《魔物獵人：世界》在半年內歷經上架、修改、再上架、再修改的問題，經過半年修正仍無法達標，故遊戲代理商騰訊公司也只好撤銷上市計畫，不再運營。這無疑是對於遊戲產業來講一大挑戰，必須為中國大陸開發特製版本以消除可能的「道德風險」內容，否則將面臨無法進入中國大陸市場的困境。對於玩家來說，面對無法遊玩「純正內容遊戲」，以及更新受制審查而落後國際版的問題，中國大陸玩家紛紛選擇移民至他國伺服器，以規避法律限制。

然而，伴隨中國大陸玩家大量移民至海外伺服器，中國大陸玩家具有特色性的玩法與本地玩家逐漸產生摩擦，玩家之間的衝突氛圍不斷地於不同數位平臺上蔓延，中美玩家之間的針鋒相對的程度也越來越高漲。

表 1 中共中央宣傳部「網路遊戲道德委員會」遊戲審查結果名單

| 遊戲名稱 | 違反內容 | 改善意見 |
|--------------------|----------------------------|---------|
| 王者榮耀 | 女性角色過於暴露、依照等級給予獎勵、顛倒歷史人文觀念 | 責令改正 |
| 英雄聯盟 | 女性角色過於暴露、依照等級給予獎勵、聊天頻道不和諧 | 責令改正 |
| 劍靈 | 女性角色過於暴露、聊天頻道不和諧 | 責令改正 |
| 楚留香 | 女性角色過於暴露、聊天頻道不和諧、遊戲任務存在詐欺 | 責令改正 |
| 守望先鋒 | 遊戲畫面引導不正確的價值觀、聊天頻道不和諧 | 責令改正 |
| 暗黑破壞神 | 聊天頻道不和諧、遊戲任務存在詐欺 | 責令改正 |
| 魔獸世界 | 女性角色過於暴露、聊天頻道不和諧 | 責令改正 |
| 大話西遊 | 女性角色過於暴露、聊天頻道不和諧、顛倒歷史人文觀念 | 責令改正 |
| 代號：夏娃 | 依照等級給予獎勵、顛倒歷史人文觀念 | 責令改正 |
| 傳奇三 | 聊天頻道不和諧 | 責令改正 |
| 古劍奇譚 | 聊天頻道不和諧 | 責令改正 |
| 絕地求生 | 追求血腥 | 暫不批准或退市 |
| 堡壘之夜 | 追求血腥、低級趣味 | 暫不批准或退市 |
| H1Z1 屍流感 | 追求血腥、低級趣味 | 暫不批准或退市 |
| A.V.A 戰地之王 | 追求血腥、低級趣味 | 暫不批准或退市 |
| 無限法則 | 追求血腥、低級趣味 | 暫不批准或退市 |
| 聖騎士： 英雄國度 | 女性角色過於暴露、追求血腥、低級趣味 | 暫不批准或退市 |
| Free Fire- 我要生存 | 女性角色過於暴露、追求血腥、低級趣味 | 暫不批准或退市 |
| 荒野行動 | 女性角色過於暴露、追求血腥、低級趣味 | 暫不批准或退市 |
| 量子特攻擊 | 追求血腥、低級趣味、聊天頻道不和諧 | 暫不批准或退市 |

資料來源：新華網 (2018b)。

肆、研究方法與資料

為取得歐美玩家對於中國大陸玩家在遊戲中的觀感及研究雙方衝突起因，本文以文獻資料及網路問卷調查作為分析來源，問卷發放於歐美主要遊戲論壇，例如：Reddit、Steam、NeoGAF。另一方面，為瞭解本問卷投放於前述論壇是否具研究意義，本文先行檢索論壇有無討論「中國大陸遊戲玩家移民」相關議題。從檢索方面顯示有關「中國大陸玩家」（關鍵字：chinese player、chinese game player、china player）議題的討論於 Reddit 有 652000 則、Steam 有 24919 則、NeoGAF 有 13800 則，顯示這些論壇針對本文議題之討論具有相當規模，問卷於此投遞具有觀察意義。

此外，本文也針對論壇內容，找尋中國大陸玩家移民至外地伺服器之後對於當地遊戲文化影響、中國大陸玩家行為模式、當地玩家對於數位移民的態度，藉由上述觀察，完善本文研究問題，以此探究數位空間中的文化衝突現象。

另一方面，從中國大陸遊戲論壇，例如：菁英玩家俱樂部（NGA.CN）、多玩遊戲（duowan.com），探討中國大陸玩家離開中國大陸伺服器的原因，以及中國大陸玩家對於歐美玩家的看法。

伍、西方玩家對大陸玩家之觀感問卷內容及統計結果

本文為求問卷內容符合研究所需，針對中國大陸玩家與歐美玩家的文化折衝議題，先行調查當今歐美遊戲論壇對於中國大陸玩家的想法與觀感。

據調查 Reddit、Steam、NeoGAF 等主流社群論壇發帖、回覆與留言，顯示歐美玩家主要排斥的遊戲行為有：使用外掛程式或模組、遊戲公共頻道使用中文文字或語音、遊戲中廣告或商業行為、依據族群選擇隊友、使用程序漏洞獲取優勢等五種。基於上述內容，本文依此架構建立問卷，探查上述五種行為究竟何種最令歐美玩家排斥，行為與年齡、學歷、族群之間的關係，更甚虛擬社群中對於中國大陸玩家的排斥，是否會影響現實社會對於華人的觀感或喜惡（問卷內容於附錄）。

本文問卷調查時間為 2019/7/1 至 2019/8/31，投放於 Reddit、Steam、NeoGAF 三者論壇，以 Google 表單方式建立網路問卷。研究問卷共計回收 324 份，剔除無效問卷剩下 301 份，其中 282 份對於中國大陸玩家的行為具有排斥觀感，另外有 19 份對於中國大陸玩家行為並無看法，由於兩者比例懸殊，因此本文主要統計

分析其中 282 份具排斥觀感之問卷，其餘 19 份無意見之問卷則因樣本不足不予討論，敘述統計結果如下所示。

一、問卷敘述統計

本文問卷設計主要參照 United States Census Bureau (2019) 調查問卷選項設計。統計結果顯示，填答者年齡主要以「18 歲 -22 歲」和「23 歲 -30 歲」年齡層為主，分別占問卷的填答比率的 36.2% 以及 35.8%，其餘則是「18 歲以下」占 16.7% 以及「30 歲 -40 歲」占 11.3%；最高學歷的統計顯示，「大學」學歷占最多為 36.5%，其次為「高中」學歷占 31.6%，其餘則是「國中或以下」占 19.9% 及「研究所或以上」占 12.1%。填答者族群方面主要以「白種人」及「黑人或非裔美洲人」為主，占比為 46.5% 及 37.2%，兩者合計占比 83.7%，其餘族群則分類為「美洲印第安人或阿拉斯加原住民」占 7.8%，「亞洲人」占 8.5%。遊戲年資統計顯示，填答者主要年資分布於「8 年 -11 年」達 50.4% 超過半數，其餘分別為「4 年 -7 年」占 24.8%、「12 年 -15 年」占 17%、「16 年以上」占 7.4%、「3 年以下」占 0.4%。另一方面，主要遊玩類型為「大型多人線上角色扮演遊戲」(MMORPG) 及「大型多人線上第一人稱或第三人稱射擊遊戲」(MMOFPS & MMOTPS)，分別占 46.1% 及 41.8%，兩者合計達 87.9%，其餘遊戲類型為「多人線上戰鬥競技或動作即時戰略遊戲」(MOBA & ARTS) 占 6%、「回合策略遊戲」(TBS) 占 3.2%、「其他遊戲類型」占 2.8%。

問卷調查統計顯示，玩家最不喜歡中國大陸玩家使用「外掛程式或模組」占整體比例 40.4%，其次是「使用程序漏洞獲取優勢」占 29.1%，兩者合計達到 69.5%，顯示在眾多排斥行為中，玩家最重視遊戲的公平性。其他行為，例如：「遊戲公共頻道使用中文文字或語音」占 13.1%、「遊戲中廣告或商業行為」占 8.9%、「依據族群選擇隊友」占 8.5%。依據排斥行為給予程度計分，平均分數為 3.33 分（分數 1-5 分，越高代表越排斥），其中 4 分比例最高達 24.8%，其次依序為 5 分占 23.4%、3 分占 23%、2 分占 18.8%、1 分占 9.9%，統計顯示除了 1 分的選項以外基本上分數是平均散布。

進一步詢問調查者，中國大陸玩家於網路遊戲中的行為，是否會影響調查者於現實社會對於華人觀感，統計顯示呈現兩極化，「強烈反對」占 25.9%、「非常同意」占 23.4%，顯示看法相當分歧，其餘「不同意」占 19.1%、「同意」占 15.2%、「普通」占 16.3%。據此，本文需進一步以統計方法檢證，以及探究變數之間的相關性。

表 2 歐美玩家與大陸玩家相關行為資料敘述統計

| 問卷內容 | 次數 | 百分比 |
|----------------|-----|-------|
| 年齡 | | |
| 18 歲以下 | 47 | 16.7% |
| 18 歲 -22 歲 | 102 | 36.2% |
| 23 歲 -30 歲 | 101 | 35.8% |
| 30 歲 -40 歲 | 32 | 11.3% |
| 40 歲以上 | 0 | 0% |
| 總計 | 282 | 100% |
| 最高學歷 | | |
| 研究所或以上 | 34 | 12.1% |
| 大學 | 103 | 36.5% |
| 高中 | 89 | 31.6% |
| 國中或以下 | 56 | 19.9% |
| 技能或專家 | 0 | 0% |
| 總計 | 282 | 100% |
| 族群 | | |
| 白種人 | 131 | 46.5% |
| 黑人或非裔美洲人 | 105 | 37.2% |
| 美洲印第安人或阿拉斯加原住民 | 22 | 7.8% |
| 亞洲人 | 24 | 8.5% |
| 總計 | 282 | 100% |
| 遊戲年資 | | |
| 3 年以下 | 1 | 0.4% |
| 4 年 -7 年 | 70 | 24.8% |
| 8 年 -11 年 | 142 | 50.4% |
| 12 年 -15 年 | 48 | 17% |
| 16 年以上 | 21 | 7.4% |
| 總計 | 282 | 100% |

| 問卷內容 | 次數 | 百分比 |
|------------------------|-----|-------|
| 主要操作遊戲類型 | | |
| 大型多人線上角色扮演遊戲 | 130 | 46.1% |
| 大型多人線上第一人稱或第三人稱射擊遊戲 | 118 | 41.8% |
| 多人線上戰鬥競技或動作即時戰略遊戲 | 17 | 6% |
| 回合策略遊戲 | 9 | 3.2% |
| 其他類型 | 8 | 2.8% |
| 總計 | 282 | 100% |
| 玩家排斥之遊戲行為 | | |
| 使用外掛程式或模組 | 114 | 40.4% |
| 遊戲公共頻道使用中文文字或語音 | 37 | 13.1% |
| 遊戲中廣告或商業行為 | 25 | 8.9% |
| 依據族群選擇隊友 | 24 | 8.5% |
| 使用程序漏洞獲取優勢 | 82 | 29.1% |
| 總計 | 282 | 100% |
| 排斥行為程度 | | |
| 1 分 | 28 | 9.9% |
| 2 分 | 53 | 18.8% |
| 3 分 | 65 | 23% |
| 4 分 | 70 | 24.8% |
| 5 分 | 66 | 23.4 |
| 總計 | 282 | 100% |
| 玩家網路行為對現實華人感官影響 | | |
| 強烈反對 | 73 | 25.9% |
| 不同意 | 54 | 19.1% |
| 普通 | 46 | 16.3% |
| 同意 | 43 | 15.2% |
| 非常同意 | 66 | 23.4 |
| 總計 | 282 | 100% |

說明：排斥行為程度為分數越高越排斥，反之亦然。

資料來源：研究者自行蒐集

二、研究假設

根據以上敘述統計分析，研究者假設「學歷」及「年齡」對於「排斥行為程度」及「網路行為對現實華人感官影響」具有關聯性，主要原因取自於 Kluve、Cooley 和 Hinck (2019, 110-113)、Laura Silver (2019)、Zhang (2019, 141-143) 等研究結果，顯示美國民眾對於中國大陸的觀感受到前述兩因素影響。據此本文做出以下八項假設，並以卡方檢定 (Pearson's chi-squared test) 與變異數分析 (Analysis of variance) 檢定假設是否成立，以下分別述之：

假設一：玩家「遊戲類型」選擇與「年齡」具有相關性。

假設二：玩家「遊戲類型」選擇與「學歷」具有相關性。

假設三：玩家「遊戲類型」選擇與玩家「排斥之遊戲行為」具有相關性。

假設四：玩家「學歷」與玩家「排斥之遊戲行為」具有相關性。

假設五：玩家對於「排斥行為程度」與玩家「年齡」具有相關性。

假設六：玩家對於「排斥行為程度」與玩家「學歷」具有相關性。

假設七：玩家「網路行為對現實華人感官影響」與玩家「年齡」具有相關性。

假設八：玩家「網路行為對現實華人感官影響」與玩家「學歷」具有相關性。

根據假設的類型不同，假設一至假設四，使用卡方檢定 (Pearson's chi-squared test)；假設五至假設八，使用變異數分析 (Analysis of variance)。假設一及假設二主要檢測施測者「遊戲類型」選擇是否會受到「年齡」及「學歷」影響；假設三及假設四在於觀察玩家「排斥之遊戲行為」與「遊戲類型」及「學歷」是否有關連性；假設五及假設六在於檢測「排斥行為程度」與「年齡」及「學歷」之間的影響程度；假設七及假設八則檢測「網路行為對現實華人感官影響」對於「年齡」、「學歷」之間的關聯性。最後，為求檢測數據符合學術要求，本文均以拔靴法 (Bootstrapping) 重複抽測 500 次，使樣本資料符合母體樣本代表性，並通過模型穩健性檢定。

(一)「遊戲類型」與「年齡」及「學歷」之檢定

假設一及假設二經卡方檢定結果顯示，兩者皆達到顯著性，這代表「遊戲類型」選擇與「年齡」及「學歷」之間具有關係性。^②進一步從表 3 的交叉表格分析可以發現「遊戲類型」選擇與「年齡」具有顯著差異，18 歲以下偏好選擇

註② 假設一：卡方值為 23.609 ($p < 0.05$)；假設二：卡方值 22.187 ($p < 0.05$)

MMOFPS & MMOTPS 類型，占 48.9%；18 歲 -22 歲則同時喜歡 MMORPG 及 MMOFPS & MMOTPS，同樣占 41.2%；23 歲 -30 歲則明顯喜好 MMORPG，占 59.4%；30 歲 -40 歲則是偏愛 MMOFPS & MMOTPS，占 53.1%。^③另一方面，「遊戲類型」選擇與「學歷」之間的關係，研究所或以上及大學兩者都偏好 MMORPG 占比分別為 52.9% 及 57.3%，這正好符合前述「遊戲類型」與「年齡」所做調查 18 歲 -22 歲及 23 歲 -30 歲喜好 MMORPG，兩者相互吻合；高中及國中以下則偏好 MMOFPS & MMOTPS。^④

表 3 「遊戲類型」與「年紀」及「學歷」之卡方檢定

| 假設一 「遊戲類型」與「年齡」之關係 | | | | | | |
|--------------------|--------------|-----------------|-------------|-----------------|--------|------|
| | MMORPG | MMOFPS & MMOTPS | MOBA & ARTS | TBS | 其他 | 總計 |
| 18 歲以下 | 31.9% | <u>48.9%</u> | 10.6% | 2.1% | 6.4% | 100% |
| 18 歲 -22 歲 | <u>41.2%</u> | <u>41.2%</u> | 8.8% | 5.9% | 2.9% | 100% |
| 23 歲 -30 歲 | <u>59.4%</u> | 35.6% | 1% | 2% | 2% | 100% |
| 30 歲 -40 歲 | 40.6% | <u>53.1%</u> | 6.3% | 0% | 0% | 100% |
| 卡方值 | 23.609 | 自由度 | 12 | <i>p</i> -value | 0.023* | |
| 假設二 「遊戲類型」與「學歷」之關係 | | | | | | |
| | MMORPG | MMOFPS & MMOTPS | MOBA & ARTS | TBS | 其他 | 總計 |
| 研究所或以上 | <u>52.9%</u> | 44.1% | 0% | 0% | 2.9% | 100% |
| 大學 | <u>57.3%</u> | 34% | 3.9% | 2.9% | 1.9% | 100% |
| 高中 | 38.2% | <u>44.9%</u> | 10.1% | 5.6% | 1.1% | 100% |
| 國中或以下 | 33.9% | <u>50%</u> | 7.1% | 1.8% | 7.1% | 100% |
| 卡方值 | 22.187 | 自由度 | 12 | <i>p</i> -value | 0.035* | |

說明：***、**、* 分別表示在 $\alpha = 0.1\%$ 、 1% 、 5% 的顯著水準下

資料來源：研究者自行蒐集統計

註③ 年齡選項「40 歲以上」無任何回應

註④ 學歷選項「技能或專家」無任何回應

(二)「玩家排斥之遊戲行為」與「遊戲類型」及「學歷」之檢定

假設三及假設四經卡方檢定結果顯示，兩者皆達到顯著性，表示「玩家排斥之遊戲行為」與「遊戲類型」及「學歷」具有關係性。^⑤從表 4 交叉表格可知 MMORPG 的玩家對於「外掛程式或模組」、「遊戲中廣告或商業行為」、「依據族群選擇隊友」、「使用程序漏洞獲取優勢」與其他遊戲類型相比更為排斥，可見 MMORPG 遊戲中排斥性行為的出現機率最高。另一方面，「學歷」與「玩家排斥之遊戲行為」分析顯示，無論學歷高低，對於遊戲最為排斥的行為「外掛程式或模組」，可見玩家對於遊戲的一致要求為——公平競爭。

表 4 「玩家排斥之遊戲行為」與「遊戲類型」及「學歷」之卡方檢定

| 假設三 「遊戲類型」與「玩家排斥之遊戲行為」之關係 | | | | | | |
|---------------------------|--------------|-----------------|-------------|-----------------|----------|------|
| | MMORPG | MMOFPS & MMOTPS | MOBA & ARTS | TBS | 其他 | 總計 |
| 外掛程式或模組 | <u>50.0%</u> | 44.7% | 4.4% | 0.0% | 0.9% | 100% |
| 公共頻道使用中文文字或語音 | 37.8% | <u>45.9%</u> | 8.1% | 2.7% | 5.4% | 100% |
| 廣告或商業行為 | <u>40.0%</u> | <u>40.0%</u> | 8.0% | 8.0% | 4.0% | 100% |
| 依據族群選擇隊友 | <u>50.0%</u> | 20.8% | 20.8% | 8.3% | 0.0% | 100% |
| 程序漏洞獲取優勢 | <u>45.1%</u> | 42.7% | 2.4% | 4.9% | 4.9% | 100% |
| 卡方值 | 28.185 | 自由度 | 16 | <i>p</i> -value | .03* | |
| 假設四 「玩家排斥之遊戲行為」與「學歷」之關係 | | | | | | |
| | 外掛程式或模組 | 公共頻道使用中文文字或語音 | 廣告或商業行為 | 依據族群選擇隊友 | 程序漏洞獲取優勢 | 總計 |
| 研究所或以上 | <u>47.1%</u> | 8.8% | 8.8% | 5.9% | 29.4% | 100% |
| 大學 | <u>35.0%</u> | 7.8% | 8.7% | 5.8% | 42.7% | 100% |
| 高中 | <u>46.1%</u> | 19.1% | 9.0% | 13.5% | 12.4% | 100% |
| 國中或以下 | <u>37.5%</u> | 16.1% | 8.9% | 7.1% | 30.4% | 100% |
| 卡方值 | 26.519 | 自由度 | 12 | <i>p</i> -value | .009** | |

說明：

1.***、**、* 分別表示在 $\alpha = 0.1\%$ 、 1% 、 5% 的顯著水準下

資料來源：研究者自行蒐集統計

註⑤ 假設三：卡方值為 28.185 ($p < 0.05$)；假設四：卡方值 26.519 ($p < 0.01$)

(三)「排斥行為程度」與「年齡」及「學歷」之間的變異數分析檢定

在進行假設五及假設六檢定之前，基於變異數分析檢定之要求及統計穩健性所需，本文先行對假設五及假設六進行，Levene 變異數同質性測試，測試結果具有顯著性 ($p < 0.001$)，表示數據非同質性，數值存在離散程度不同的狀態。因此，需再經 Welch Brown 檢定，測定平均值的相等性，達顯著才可進行變異數分析檢定。假設五及假設六經 Welch Brown 檢定測試結果為具有顯著性 ($p < 0.001$)，證明符合變異數分析檢定之要求。

表 5 「年齡」與「最高學歷」對於「排斥行為程度」變異係數分析

| 假設五 「年齡」對於「排斥行為程度」選擇差異性 | | | | | | | | |
|---------------------------|-----|------|-------|-----------------|----|--------|---------|---------|
| 年齡 | 數量 | 平均數 | 標準差 | 變異係數分析摘要 | | | | |
| | | | | S.S. | df | R.M.S. | F 值 | p-value |
| 18 歲以下 | 47 | 4.45 | .717 | 115.87 | 3 | 38.624 | 30.465 | .000*** |
| 18 歲 -22 歲 | 102 | 3.61 | 1.036 | Levene 變異數同質性測驗 | | | | |
| 23 歲 -30 歲 | 101 | 2.74 | 1.222 | 統計資料 | | df1 | df2 | p-value |
| 30 歲 -40 歲 | 32 | 2.66 | 1.516 | 11.330 | | 3 | 278 | .000*** |
| | | | | Welch Brown 檢定 | | | | |
| 合計 | 282 | 3.33 | 1.291 | 統計資料 | | df1 | df2 | p-value |
| | | | | 41.994 | | 3 | 103.855 | .000*** |
| 假設六 「最高學歷」對於「排斥行為程度」選擇差異性 | | | | | | | | |
| 學歷 | 數量 | 平均數 | 標準差 | 變異係數分析摘要 | | | | |
| | | | | S.S. | df | R.M.S. | F 值 | p-value |
| 研究所以上 | 34 | 2.35 | 1.178 | 203.30 | 3 | 67.767 | 71.085 | .000*** |
| 大學 | 103 | 2.51 | 1.074 | Levene 變異數同質性測驗 | | | | |
| 高中 | 89 | 3.96 | .916 | 統計資料 | | df1 | df2 | p-value |
| 國中或 以下 | 56 | 4.43 | .710 | 6.607 | | 3 | 278 | .000*** |
| | | | | Welch Brown 檢定 | | | | |
| 合計 | 282 | 3.33 | 1.291 | 統計資料 | | df1 | df2 | p-value |
| | | | | 76.73 | | 3 | 112.41 | .000*** |

說明：

- 1.***、**、* 分別表示在 $\alpha = 0.1\%$ 、 1% 、 5% 的顯著水準下。
 - 2.根據 Levene 統計資料結果顯示顯著性為 .000，無法拒絕虛無假設，表示變異數為非同質性。
- 資料來源：作者自行計算。

經變異數分析檢定，假設五具有顯著性（ $p < 0.001$ ），表示「年齡」對於「排斥行為程度」選擇具有顯著差異，但並未得知究竟是哪組年齡層有差異性。^⑥因此，本文進一步以 Games-Howell 檢測，交叉比對不同「年齡」與「排斥行為程度」之間的關係性，結果顯示「18 歲以下」的排斥程度顯著（ $p < 0.001$ ）不同於「23 歲 -30 歲」和「30 歲 -40 歲」；「23 歲 -30 歲」的排斥程度也顯著（ $p < 0.001$ ）不同於「18 歲以下」和「18 歲 -22 歲」。

同樣的，假設六「排斥行為程度」與「學歷」也經由上述同樣步驟，結果顯示皆於百分之 0.1 的信心水準下達到顯著性。^⑦表示「學歷」對於「排斥行為程度」選擇具有顯著差異。進一步以 Games-Howell 檢測顯示，最高學歷「國中或以下」的排斥程度與「高中」、「大學」及「研究所以上」具有顯著差別（ $p < 0.001$ ）；「高中」的排斥程度也顯著（ $p < 0.001$ ）差別於「大學」及「研究所以上」。

（四）「網路行為對現實華人感官影響」對於「年齡」、「學歷」之變異數分析

承前述變異數分析檢定之流程，假設七「網路行為對現實華人感官影響」與「年齡」之檢定結果，除 Levene 檢定於百分之 1 信心水準下達到顯著，其餘檢定皆於百分之 0.1 的信心水準下達到顯著。^⑧這代表「年齡」對於「網路行為對現實華人感官影響」選擇具有顯著差異。進一步以 Games-Howell 檢測顯示，「18 歲以下」對於感官影響顯著（ $p < 0.001$ ）不同於「18 歲 -22 歲」、「23 歲 -30 歲」、「30 歲 -40 歲」；「18 歲 -22 歲」感官影響顯著（ $p < 0.001$ ）不同於「23 歲 -30 歲」。

另一方面，假設八「網路行為對現實華人感官影響」與「學歷」也須經由上述同樣步驟，結果顯示除 Levene 檢定於百分之 1 信心水準下達到顯著，其餘檢定皆於百分之 0.1 的信心水準下達到顯著。^⑨表示「學歷」對於「網路行為對現實華人感官影響」選擇具有顯著差異。Games-Howell 檢測顯示最高學歷「國中或以下」感官影響顯著（ $p < 0.001$ ）不同於「高中」、「大學」及「研究所以上」；「高中」感官影響顯著（ $p < 0.001$ ）不同於「大學」及「研究所以上」。

註⑥ 假設五：Levene 變異數同質性測試（ $p < 0.001$ ）；Welch Brown 檢定（ $p < 0.001$ ）；變異數分析檢定（ $p < 0.001$ ）

註⑦ 假設六：Levene 變異數同質性測試（ $p < 0.001$ ）；Welch Brown 檢定（ $p < 0.001$ ）；變異數分析檢定（ $p < 0.001$ ）

註⑧ 假設七：Levene 變異數同質性測試（ $p < 0.01$ ）；Welch Brown 檢定（ $p < 0.001$ ）；變異數分析檢定（ $p < 0.001$ ）

註⑨ 假設八：Levene 變異數同質性測試（ $p < 0.01$ ）；Welch Brown 檢定（ $p < 0.001$ ）；變異數分析檢定（ $p < 0.001$ ）

表 6 「年齡」及「最高學歷」對「網路行為對華人感官影響」變異係數分析

| 假設七 「年齡」對於「網路行為對現實華人感官影響」選擇差異性 | | | | | | | | |
|----------------------------------|-----|------|-------|-----------------|----|--------|---------|---------|
| 年齡 | 數量 | 平均數 | 標準差 | 變異係數分析摘要 | | | | |
| | | | | S.S. | df | R.M.S. | F 值 | p-value |
| 18 歲以下 | 47 | 4.36 | .845 | 200.111 | 3 | 66.704 | 41.147 | .000** |
| 18 歲 -22 歲 | 102 | 3.26 | 1.334 | Levene 變異數同質性測驗 | | | | |
| 23 歲 -30 歲 | 101 | 2.00 | 1.304 | 統計資料 | | df1 | df2 | p-value |
| 30 歲 -40 歲 | 32 | 2.53 | 1.481 | 5.116 | | 3 | 278 | .002** |
| | | | | Welch Brown 檢定 | | | | |
| 合計 | 282 | 2.91 | 1.522 | 統計資料 | | df1 | df2 | p-value |
| | | | | 59.628 | | 3 | 106.010 | .000** |
| 假設八 「最高學歷」對於「網路行為對現實華人感官影響」選擇差異性 | | | | | | | | |
| 學歷 | 數量 | 平均數 | 標準差 | 變異係數分析摘要 | | | | |
| | | | | S.S. | df | R.M.S. | F 值 | p-value |
| 研究所以上 | 34 | 1.41 | .743 | 397.72 | 3 | 132.57 | 145.63 | .000** |
| 大學 | 103 | 1.83 | .923 | Levene 變異數同質性測驗 | | | | |
| 高中 | 89 | 3.76 | 1.158 | 統計資料 | | df1 | df2 | p-value |
| 國中或以下 | 56 | 4.46 | .738 | 5.597 | | 3 | 278 | .001** |
| | | | | Welch Brown 檢定 | | | | |
| 合計 | 282 | 2.91 | 1.522 | 統計資料 | | df1 | df2 | p-value |
| | | | | 190.33 | | 3 | 120.68 | .000** |

說明：

1.***、**、* 分別表示在 $\alpha=0.1\%$ 、 1% 、 5% 的顯著水準下。

2. 根據 Levene 統計資料結果顯示顯著性為 .000，無法拒絕虛無假設，表示變異數為非同質性。

資料來源：作者自行計算。

三、統計結果研析

從假設一至假設八統計結果顯示，「學歷」及「年紀」自變項與「排斥行為程度」及「網路行為對現實華人感官影響」依變項之間具有統計意義上的相關性，與前文提及 Kluver et al. (2019, 110-113)、Laura Silver (2019)、Zhang (2019, 141-

143) 研究顯示，美國民衆對於中國大陸民衆觀感喜惡受到「學歷」及「年紀」因素影響不謀而合，這種影響性不僅止於實體社會，虛擬社會也存在。

假設一、假設二及假設三證實「年齡」與「學歷」的不同對於選擇的「遊戲類型」及「玩家排斥之遊戲行為」有所差異，18 歲以下及高中以下者偏好選擇 MMOFPS & MMOTPS，這種遊戲講求團隊合作和即時反應，多為槍戰類回合制遊戲，玩家多半無須對於遊戲所蘊含之故事及背景進行瞭解即可遊玩。此外，基於 MMOFPS & MMOTPS 著重即時性和互動性，導致遊玩過程經常藉由語音軟件交談合作，一般而言，多數使用遊戲發行地語言或介面語言溝通，使用其他語言往往會導致溝通困難。故假設三「玩家排斥遊戲行為」與「遊戲類型」之檢定，顯示 MMOFPS & MMOTPS 玩家對於「遊戲公共頻道使用中文文字或語音」最爲排斥，此結果符合 MMOFPS & MMOTPS 類型遊戲通訊及溝通需求的現況。

另一方面，23 歲 -30 歲及大學以上者偏好 MMORPG 類型遊戲，MMORPG 遊戲是透過玩家操控遊戲中的角色，體驗遊戲所建構的世界與大陸，過程中將建立起與現實社會類似的社群交流，從統計中顯示 MMORPG 玩家排斥對手「使用外掛程式或模組」及「依據族群選擇隊友」。此外，從假設四當中驗證，無論何種學歷，遊戲中最爲厭惡的行為就是破獲遊戲公平性「使用外掛程式或模組」。

基於上述相關性，進一步依據假設五、假設六檢證「排斥行為程度」與「年齡」及「學歷」之間的變化。結果顯示，年齡於 18 歲以下排斥程度平均爲 4.45 分，與 18 歲 -22 歲平均 3.61 分、23 歲 -30 歲平均 2.74 分、30 歲 -40 歲平均 2.66 分相互比較，18 歲以下平均分數顯著高於 ($p<0.001$) 其他年齡階層；同樣的在學歷方面也是高中 (4.43 分) 及國中以下 (3.96 分)，兩者皆顯著高於 ($p<0.001$) 大學 (2.51 分) 及研究所以上 (2.35 分) 之分數。「年齡」及「學歷」兩者對於「排斥行為程度」呈現出「年紀越小、學歷越低」者，對於中國大陸玩家於遊戲中的排斥性越高，但是，大學及研究所以上和 23 歲 -30 歲及 30 歲 -40 歲族群，排斥程度則未有顯著區別 ($p>0.05$)。總體而言，分布成兩極狀況，可見不同世代對於中國大陸玩家有截然不同的觀感。

本文進一步探討，線上感官是否影響現實社會對於華人的看法。假設七和假設八檢定結果顯示，「年齡」及「學歷」顯著 ($p<0.001$) 影響「現實華人感官」評分選擇，「18 歲以下」顯著 ($p<0.001$) 將網路遊戲中對於中國大陸玩家的排斥感，轉移至對於現實社會華人感官，給予平均 4.36 分，高於平均 1.45 分；另一方面「18

歲-22歲」與「23歲-30歲」相比也具有顯著有差異 ($p<0.001$)，高於平均值0.35。^⑩但是「23歲-30歲」及「30歲-40歲」($p>0.05$)則未顯著與平均值有差異。至於「學歷」與「網路行為對現實華人感官影響」之影響則呈現「國中或以下」與「高中」、「大學」及「研究所以上」之間具有顯著差異 ($p<0.001$)且「高中」與「大學」及「研究所以上」之間也具顯著差異 ($p<0.001$)。

實證顯示，「年齡」對於「網路行為對現實華人感官影響」會隨著年紀不同而有所變化，年齡越小，越容易將網路中的對於中國大陸玩家的觀感轉移至現實社會中，實證結果與敘事統計的平均數（年紀越小分數越高）正好吻合；而在「學歷」對於「網路行為對現實華人感官影響」則呈現，學歷越高者越不會將虛擬世界中對於中國大陸玩家的感官轉移至對現實社會華人感官，平均分數呈現兩極，研究所以上與國中以下，平均分數差距達3.05分。

綜上所述，歐美網路遊戲使用者，呈現「學歷」水平越低以及「年齡」越年輕，對於中國大陸玩家行為越為排斥，且也更容易將中國大陸玩家網路行為與現實華人社群感官相連結，將遊戲中對於中國大陸玩家的排斥感轉移至現實華人社群；相反的，「學歷」水平越高以及「年齡」越年長，對於中國大陸玩家行為較不排斥，且不會將虛擬網路遊戲中國大陸玩家行為與現實華人社群相連結，明顯將遊戲中對於中國大陸玩家的排斥感與現實華人族裔感官相分離。

導致前述實證結果原因可能有二：第一，年輕者易於將虛擬帶入現實，Calvert 和 Tan (1994, 133-135) 從應用心理學研究指出，年紀越輕者，容易將虛擬遊戲中的暴力、敵對感和攻擊性帶入現實當中，而本文研究結果也同樣顯示年紀越輕者對於華人的排斥性也越高，同樣呈現將虛擬中對於華人的排斥，轉移到現實華人社群，造成虛擬與現實兩者混合。第二，就業狀態影響遊戲成癮風險，Hussain、Griffiths 和 Baguley (2012, 365-369) 實證研究顯示，失業者、計時工作者或勞力工作者為高風險性族群，容易對線上遊戲成癮。此外，重度網路遊戲沉迷者，容易在面對現實問題時，將自身遭遇的不幸轉移至外部因素 (Lee et al. 2004, 563-567; Mennecke et al. 2007, 136-139)。前述，遊戲成癮高風險族群多為藍領勞動者，其學歷水平往往較低，職位替代性高，在全球產業鏈結構之下，多數職缺遭中國大陸吸收，且從中美貿易衝突以降，美國領導者不斷主張「中國大陸搶奪美國工作機會」、「中國大陸賺走美國財富」更加深此族群對於中國大陸的反感，導致現實的反感同步到對中國大陸玩家的排斥，也對現實社群的華人不友善。

註⑩ 分數越高，代表越認同網路中對於中國大陸玩家的排斥性，會轉移至對現實華人感官。

陸、中國大陸玩家與歐美玩家的文化折衝

前述問卷統計分析顯示，外掛程式的使用導致的不公平性競爭是歐美玩家最在乎且厭惡的行為。本段試圖從中國大陸玩家的文化視角，解析外掛程式使用的原因，並從中發現外掛程式使用與遊戲中的商業行為是相互連接的。

而這些因素源於雙方對於娛樂的認知不同，電玩設計之初本作爲娛樂工具，娛樂之意在於「工作之餘從事的一種以放鬆身心，增加生活情趣的活動」（Dyer 2005, 12-13）。對於歐美玩家來講，電玩就是娛樂及競技的結合體，既然競技爲核心，那內容就必須建構在公平競爭的基礎，遊戲內容商業色彩不宜過度濃厚，避免破獲競技及娛樂的本質，這導致歐美遊戲的付費方式多以包月制或訂閱制，以遊玩時間作爲計價工具，販售之數位道具或虛擬道具也以不破獲遊戲公平性爲主。

但對於中國大陸玩家，遊戲不僅僅爲娛樂，更是一種現實社會競爭的縮影。因此，將遊戲勝負視爲面子之爭，促成中國大陸玩家將遊戲娛樂性淡化，遊戲營利性提高，導致中國大陸網路遊戲世界出現使用外掛、遊戲營利等現象，中國大陸玩家數位移民的行為，同時向歐美伺服器帶進具有中國大陸特色的娛樂文化觀點，對虛擬世界中的歐美文化產生衝擊，以下將就前述進行分析。

一、外掛程式的興盛：消費模式、面子、競爭

網路遊戲崛起，使遊戲行銷模式產生質性變化，從過去任天堂紅白機或 Game Boy 掌上型遊戲機時代的一次性買斷，轉變爲包月制或計時制。其因在於聯網遊戲須建構伺服器並維護運作，過去買斷式的銷售手段將無法支出營運成本，因此遊戲的花費從一次性消費轉變爲訂閱制。

2000 年網路遊戲開始於中國大陸盛行，起先消費模式同樣採取歐美的包月制或計時制收費方式，但這種消費型態始終無法在中國大陸普及，因中國大陸玩家認爲這種機制不若以往買斷制，是一種「不合算」的機制。因此，大量玩家轉向遊玩「私服」^①，私服以低於官方伺服器的價格招攬玩家，抑或是提供遊玩者客制化遊戲內角色升級服務，以此牟利。然而，正是這種「客制化的遊戲角色升級」使得 2003 年韓國遊戲商首先發展出「網路遊戲免費模式」（Free-to-Play, F2P），藉由

註① 私人伺服器：係指個人或小團體將原版網路遊戲內容複製到私人伺服器，並以低於官方伺服器之價格，招攬玩家遊玩。由於私人伺服器可以任意修改程式碼，故也產生許多商業、版權及隱私糾紛。

出售遊戲道具獲利（Onyett 2011; Jin 2010, 39-40）。

網路遊戲免費模式的消費型態，獲得中國大陸廣大玩家支持，由於遊玩本身免費，只有在購買虛擬道具時才須付費，這種模式迅速於中國大陸瘋傳，玩家都被免費的口號吸引，隨著遊玩的過程越深入，往往發現一旦未購買道具，將導致進度落後其他玩家或無法過關（Huntemann and Aslinger 2012, 243-245）。玩家基於競爭、好奇、面子等心理因素儲值，金額由少至多，最後玩家常無法自拔陷入沉迷，付出比包月制或計時制更高額的費用（Van Rooij et al. 2011, 206-210）。

由於遊戲藉由特殊付費道具獲取收入，為吸引玩家購買道具，這些物品往往具有特殊能力，使購買玩家獲得優勢，吸引購買。付費道具導致消費多寡決定遊戲當中的能力表現，破壞遊戲平衡性。同時，收入多寡和消費程度也將決定遊戲內的階級地位，消費越多獲得越多優勢，形成以消費量為基準的階級化現象，面對以金錢換取優勢的族群，階級弱勢者以「氪金戰士」一詞調侃強勢者。

面對「氪金戰士」於遊戲中的優勢性，一些獨立玩家或工作室以程式碼漏洞開發外掛程式，通過修改程式參數，創造凌駕於標準規範以外的能力，使遊戲角色獲得優勢，以此反制「氪金戰士」。隨著外掛程式的開發逐步從個人進展到工作室團隊開發，外掛程式也越來越專業，更走向販售營利之途。外掛使用者族群多數為無法接受官方付費道具價格者，又為求得特殊能力而向私人工作室購買程式。使用外掛程式的玩家，獲得凌駕於「氪金戰士」的超凡能力，打破官方程序設計的限制，挑戰原有的秩序與階級結構，獲得優越感及權利感，進一步實現社會中因貧富而無法扭轉的社經地位，獲得精神上撫慰。

消費模式導致外掛現象，此為制度性使然。支持外掛的玩家認為，外掛程式是一種挑戰遊戲開發者或「氪金戰士」的尚方寶劍，外掛給予其反抗的能力。然而，在公平競爭立場之下，外掛程式已經破壞虛擬世界中的平衡性，且透過程序漏洞執行的外掛程式，在臺灣可能觸犯「妨害電腦使用罪」而在中國大陸則違反「網路安全法」。然而，外掛程式的罪責多半追究販售者或開發者，對於使用者大多不罰，導致外掛程式仍盛行於網路遊戲（王文君、賴文智 2003）。

另一方面，造成外掛使用則為文化因素，在中國傳統社會中存有一句話「別人的孩子」，這句話時至今日仍為網路熱門搜尋關鍵字。此話語表意，父母總是以別人的孩子的表現作為標竿，要求自己的小孩達到更好的結果，以此作為督促自己小孩的動力，甚至父母會建構虛假的「別人的孩子」以達成目的（卞文志 2019）。比較性競爭在社會文化之中不斷發生，上學比成績、畢業後比職業、收入、退休比孩子成就。競爭壓力在社會文化中不斷地流傳，但社會並沒有教導如何

達到標竿，而只追求達到目標，造成不關心如何贏得競爭，形成「結果比過程」重要的文化現象。「結果比過程」重要的文化，也反映在電子遊戲體驗的目的性，歐美玩家著重遊戲遊玩過程所獲得的快樂與娛樂，相對的，中國大陸玩家對於電子遊戲體驗目的在於獲得勝利及競爭勝利的愉悅，目標在於取得優勢或獎勵，而不是在體驗當中的流程（Kow and Nardi 2010, 31-40; He and Wang 2012, 1264-1279）。

對於遊戲體驗目標的不同，促成雙方文化對於「外掛」使用的容忍性不同。由於使用外掛程式會破壞整體遊戲內容平衡性及公平性，對歐美玩家來講，使用外掛有損其體驗完整遊戲內容；對於中國大陸玩家外掛程式只是一個工具，讓使用者盡快獲得遊戲勝利或目標，僅作為「短時獲利」道具，遊戲內容的體驗並非重點，關鍵在於「結果」取得。文化性差異，造成雙方玩家對於外掛使用產生鮮明的看法。

二、虛擬遊戲世界的營利：「金農」行為的族群化

電子遊戲中虛擬商品與真實貨幣（法幣）進行交易，這種行為被大多數遊戲開發商禁止，因為這有損官方道具或點數銷售。然而，此舉有助於玩家在短時間內獲得遊戲優勢，因此即便官方禁止仍無法阻止，甚至成立專業公司以此牟利。

其中，Internet Gaming Entertainment Ltd (I.G.E.)，作為虛擬商品與真實貨幣領域交換的先驅者，以交易所及開採商的姿態成為業界先驅，其董事長更為曾任美國白宮首席策略長 Steve Bannon。此類專業公司，往往聘僱大量人力或通過程序手段，在各種熱門遊戲當中獲取虛擬道具，一般玩家面對遊戲中專門獲取道具或專研反覆過關單一任務以獲取報酬的角色稱之為「工人」。

然而，這群「工人」往往占據重要的遊戲場景或占據任務編制人數，影響正常玩家的遊玩體驗。面對這種現象，遊戲開發商向 I.G.E 虛擬道具交易所發起集體訴訟，聲稱這將嚴重損害和削弱玩家的體驗且影響公司牟利，並主張虛擬商品與真實貨幣交易有違法律規定，這使得 I.G.E. 更難維持其利潤（Duranske 2008, 132-135）。最終，I.G.E. 的虛擬道具及貨幣業務轉往國外。

I.G.E 或相似的虛擬道具交易所考量人力成本、市場效應等因素後，將此類公司轉移至中國大陸，伴隨中國大陸玩家文化上喜好快速獲得優勢、重視結果特質，虛擬道具販售在中國大陸廣為興盛，產業逐步專業化與產線化，這些開發商開始以人工、電腦程式、外掛等手段，於各款熱門遊戲中建立據點，獲取虛擬道具與貨幣，玩家將這一類從事單一動作、執行無意識行為的角色，因如同農夫耕田一般反覆相同動作，且多數背後操作者為大陸農民工，故稱呼為「中國金農」（Chinese

gold farmers) (Ahmad et al. 2009, 340-345)。

「中國金農」為增加市場銷售，不再僅限於中國大陸買家，也到歐美伺服器進行業務形成另類的離岸外包工作 (offshoring)，目前從事相關行業的人口估計達 50 萬人，年產值超過百億美元，一個典型的遊戲工作室有 20-100 臺電腦，大約 50-200 個輪班工作的人員 (Dibbell 2008)。這些員工大多來自農村移民工，進行 24 小時不間斷地的重複動作，藉由程式運作或人力點擊等方式，蒐集遊戲黃金、遊戲貨幣或虛擬道具，猶如泰勒主義生產線一樣，進行盲目且重複性作業 (Heeks 2017; Ryan 2009)。具諷刺的是，這些農民工來到中國大陸沿海城市，多半因所在鄉村在都市化過程中失去耕地，如今來到城市卻也成為虛擬世界中的農民 (Huifeng 2005)。「中國金農」藉由勞力密集優勢，承攬開採、蒐集任務，就如同中國大陸經濟的現實狀況虛擬化，中國大陸處於虛擬物品交易產業鏈的低階狀態。

遊戲當中的「金農」，由於經常聚集於遊戲資源豐富、利潤豐厚的據點，進行重複任務及動作，影響遊戲運作及他人體驗感，反對者多半選擇故意攻擊之。然而，由於大量虛擬商品交易所設置於中國大陸，在歐美玩家視野中，中國大陸玩家與「金農」畫上等號，被貼上「勞動者」標籤。雖然，並非所有「金農」源於中國大陸，但對於「金農」反感者，礙於虛擬中無法將膚色及形象作為族群標記，因此以行為模式做為族群的分類方法，稱呼此類行為者為「成為中國人」(being chinese)或「遊玩中國人」(playing chinese)，將「金農」行為族群化 (Dyer-Witheford and De Peuter 2009, 154-160; Nakamura 2009, 132-134)。

面對遊戲行為族群標籤化現象，歐美玩家以行為特徵區分「休閒玩家」(leisure players)和不受歡迎的「玩家工人」(player-workers)，將「玩家工人」視為中國人，組成巡守隊、巡警隊獵殺這些「中國金農」，且廣泛號召反對「中國金農」者，肅清伺服器中的亞裔人口，使遊戲中對「金農」的獵殺具有族群清洗色彩 (Steinkuehler 2006)。當前，在各種論壇和網站上都可以找到、如何舉報或殺害金農的對話，他們幾乎總是被描繪成中國人。玩家們還製作了一些 YouTube 視頻，記錄了對「中國人摧毀我們的遊戲」追殺中國金農和歌曲。

據此，我們不僅沒有觀察到數位化打破國界藩籬的族群融合或交流，而是注意到族群以獨特的管道進入遊戲空間，正如 Goldberg (2015) 所述，族群主義的全球化正以不同樣貌滲入不同空間與文化之中。

柒、虛擬中的衝突

前述提及，由於文化差異歐美玩家將遊戲定位為「娛樂」，中國大陸玩家則將遊戲視為「現實」社會競爭的縮影。隨著中國大陸對於網路遊戲審批越趨嚴格，大量中國大陸玩家虛擬移民至歐美伺服器，使雙方文化衝突越演越烈。「中國金農」的現象造成歐美玩家反感，加強以行為模式作為族群分類依據；現實層面，中美兩國由於經濟及政治多方面產生立場不同，導致雙方目前處於生存空間競合狀態，政府及媒體宣傳使雙方民衆激起民族主義，衝突現象不僅存在於現實，在虛擬環境中也彼此競爭與仇視。

中國大陸玩家雖因政府政策導致虛擬移民現象產生，致使遊玩遊戲諸多不便，但在面對與歐美玩家衝突過程中，選擇形塑「愛國主義」共禦外侮，例如：*Atlas MMORPG* 沙盒海盜角色扮演遊戲中，一般多採取團體戰組成公會以利於種植農作物、打造船艦、探索遺跡尋覓寶物，以完成遊戲指派的相對應目標。然而，遊戲中著名的中國大陸公會「CTSG」為反制歐美玩家在遊戲中對於金農的攻擊，於遊戲中號召以「反對美帝國主義」及「打倒美帝」，對不會使用中文文字聊天或語音的玩家進行無差別攻擊，大肆搜刮資源使該地區資源無法重生，影響正常運作，導致遊戲中公會轉而以族群及國家進行分類並戰鬥，改變遊戲開發商原始設計玩法（Messner 2019）。

面對中國大陸玩家的相關行為模式，作為反制，歐美玩家紛紛打出拼音字「shabi」（傻逼）、「tnnd」（他奶奶的）、「wdnmd」（我吊你媽）等字回嗆，更甚者網路開始流傳中國大陸「禁用文字」，藉由在中國大陸玩家附近發送禁用詞，希望能讓他們被中國大陸政府懲戒，抑或挑起臺灣和中國大陸之間的政治問題，激怒中國大陸玩家（Twixie 2019）。其中，最廣為人知的為「臺灣 NO.1」（TAIWAN #1）事件，2015 年美國玩家 Angrypug 於 *Just Survive* 遊戲中被使用外掛程式的中國大陸玩家擊倒後，故意在遊戲公共頻道打出 TAIWAN #1 並撥放中華民國國旗及國歌，以此激怒中國大陸玩家，此舉也確實引起遊戲內中國大陸玩家的憤慨，而後 Angrypug 經常於遊戲直播頻道中高喊 TAIWAN #1；2017 年另一位美國遊戲直播主 Curvyllama 也同樣在 *Just Survive* 遊戲中以高喊 TAIWAN #1 作為激怒中國大陸玩家的手段，「臺灣 NO.1」成為歐美玩家辨別身分的手段，更成為歐美玩家與中國大陸玩家在衝突對抗中的標語（Der Horst 2016）。TAIWAN #1 事件激發起中國大陸玩家的愛國主義精神，而後只要相關議題發酵，中國大

陸玩家便會組隊出征捍衛立場，不再侷限於 *Just Survive* 遊戲，其他諸如 *Atlas* 或 *P.U.B.G.* (Player Unknown's Battlegrounds) 等也可觀察到相同現象 (Reddit 2016a; 2016b; 2017; 2019)。雙方公會紛爭不再是任務目標或獎勵，而是轉化為歐美與中國大陸玩家之間的族群競爭 (Lindtner et al. 2008, 377-379; Nakamura 2009, 140-141)。

為探究中國大陸玩家與歐美玩家兩者對抗模式，本文重點觀察當前著名線上遊戲 *World of Warcraft*、*Atlas*、*P.U.B.G.* 等等，發現中國大陸玩家多以大型公會形式進行團體戰，行動多具紀律、分配任務、目標性，且劃地占領，限制非盟友者進入或經過，面對敵人時也多半是拉幫結夥，展現團隊行動呈現排他性，亦即非我族類驅之，展示民族主義於遊戲之內；反之，歐美玩家多以游擊小隊發起對抗，團隊成員多半包含多種文化，然而這種模式在面對以公會行動為主的中國大陸玩家也不得不做出妥協，迫使歐美玩家改變小隊活動樣貌，採取同樣的公會行動模式與之抗衡。

中國大陸玩家與歐美玩家的文化差異，從對於遊戲的定義就產生矛盾，中國大陸玩家將遊戲勝負視為核心利益，歐美玩家則將遊戲視為娛樂享受及體驗經驗。這種差異導致雙方對於「外掛程式」反映截然不同，中國大陸玩家多半對於使用外掛不會有太多的猶豫或良心問題，用外掛在於節省時間、快速獲得勝利；歐美玩家則因體驗過程被外掛程式影響，因而對外掛使用者反感。其次，遊戲中的商業活動也同樣會破壞體驗，對於中國大陸業者或玩家來講，這與外掛是一樣，只是獲得勝利或取得利益的手段，對於遊戲環境的影響並不重視；同樣的，這也再一次影響著重遊戲體驗的歐美玩家權益。本來這些行為，應不會演變為虛擬世界的族群衝突，但由於上述行為集中在特定族群，因此漸漸地將「行動模式」作為「族群標籤」分類，而中國大陸玩家則被貼上這種標籤。

中國大陸玩家面對「被標籤化」的現象，選擇以團隊對抗方式回應，將「民族主義」與「愛國主義」虛擬化，於遊戲世界中展現主義的力量，並形塑「美帝主義」於虛擬空間再現，以此作為團結的核心，一致對外反抗。歐美玩家面對來自「虛擬移民」的中國大陸玩家挑戰，也近一步激起「排他現象」，試圖將這些來自東方的不速之客驅離，維護自身虛擬世界文化。據此，雙方的衝突，從現實國際關係的中美權力競合，轉移至虛擬世界百姓之間對於文化看法不同的衝突，加諸雙方政府為政治利益而宣揚的國族情緒及經濟剝削感，導致跨國際、組織性的「網友」衝突日趨蔓延。

科技發展使得人與人接觸機會增加，文化交流深度更廣，本應期望世界能因

溝通與理解，相互包容與尊重。然而，接觸機會增加，衝突的機會也同時增加。文化衝突本存在於現實社會中，虛擬技術與網絡科技的成熟，使人們的「帶入感」（immersion）與「沉浸體驗」（flow experience）大增，使用者將如似如幻的虛擬空間視為真實世界的延伸，衝突也隨之伴隨而至。

捌、結論

網路技術發展使人與人溝通更加便利，且隨著產業結構的轉型，由實體經濟轉為虛擬經濟的當代，離岸外包工作充斥於日常生活。伴隨離岸外包而至的虛擬移民概念也孕育而出，透過網際網路人們可以參與他國社團或集會，猶如親臨。線上遊戲也隨著遊戲的擬真性與互動性日益加深，遊戲中包含使用者現實社會中的文化、習俗、文字、符號等標記，線上遊戲的虛擬空間已成為現實社會的縮影。

然而，遊戲開發者本因商業利益及法規考量，限制不同地區的使用者共用平臺，但中國大陸玩家因為政府政策上的限制，導致大量人口（玩家）移民至歐美伺服器，導致雙方的文化震盪。雙方文化衝突奠基於娛樂及遊戲的認知差別，中國大陸玩家對於取得勝利的渴望大於過程體驗，導致使用外掛程式及商業活動頻繁出現其中；相對，歐美玩家則著重於遊戲體驗，對於使用外掛及從事商業活動的玩家，則厭惡其破壞遊戲體驗的過程，導致兩方摩擦不斷升級。

線上遊戲本無法以族群作為標記，因無法知悉使用者膚色、面容等特徵。然而，因特定行為多為單一群體所為，行為模式成為虛擬社群中的族群標籤印記，導致遊戲當中外掛使用及商業性被印上族群標記。再加諸雙方領導者基於政治需求，煽動民族情緒及塑造被剝奪形象，更加深雙方玩家於線上遊戲中的族群問題。最終，從雙方文化差異下的紛爭，轉變成以族群為核心的鬥爭現象。

本文調查顯示，「年齡」與「學歷」的不同對於選擇的「遊戲類型」及「玩家排斥遊戲行為」有所差異，「18 歲以下及高中以下」者偏好選擇 MMOFPS & MMOTPS，「23 歲 -30 歲及大學以上」者偏好 MMORPG 類型遊戲。而從「玩家排斥遊戲行為」與「遊戲類型」之檢定，顯示 MMOFPS & MMOTPS 玩家對於「遊戲公共頻道使用中文文字或語音」最為排斥；MMORPG 玩家排斥對手「使用外掛程式或模組」及「依據族群選擇隊友」。另一方面，「玩家排斥遊戲行為」與「學歷」、「年齡」之檢定，顯示「學歷」水平越低以及「年齡」越年輕者，對於大陸玩家行為越為排斥，且也更容易將中國大陸玩家網路行為與現實華人社群感官相連

結。

至於「學歷」較低及「年齡」較小的歐美玩家對於中國大陸玩家越為排斥，且容易將排斥感轉移至華人社群，其因有二：第一，年輕者易於將虛擬帶入現實。年紀越輕者，容易將虛擬遊戲中的暴力、敵對感和攻擊性帶入現實當中，導致將虛擬中對於華人的排斥，轉移到現實華人社群，造成虛擬與現實兩者混合；第二，就業狀態影響遊戲成癮的風險。失業者、計時工作者或勞力工作者，容易對線上遊戲成癮，這些勞動者多為學歷水平較低，在全球產業鏈結構之下，替代性較高且職缺大多因成本因素被中國大陸吸收，因此這些族群對中國大陸觀感不友善是可推論的結果。且從中美貿易衝突以降，美國領導者不斷主張「中國大陸搶奪美國工作機會」、「中國大陸賺走美國財富」更加深此族群對於中國大陸的反感，導致遊戲中排斥華人，現實中也對華人不友善。

當今社會非但沒有因為數位化打破國界藩籬，促進族群融合或交流，而是族群意識以獨特的管道及模式進入其中。數位虛擬移民加深文化的接觸，相對也促使摩擦機會增加，族群意識正以數位化的形式傳播於程式代碼與網際網絡。

* * *

(收件：109年4月14日，接受：109年10月13日)

附錄 問卷

歐美網路遊戲玩家對於中國大陸玩家之行爲反應問卷

說明

您好！我來自於中華民國的政治大學國家發展研究所博士候選人。我主要正在進行一項有關網路遊戲行爲的調查。這個研究的主要目的，在於了解歐美玩家對於中國大陸（中華人民共和國）玩家行爲的反應，網路遊戲當中的行爲進行研究，您所提供的回答將透過處理以數字呈現。您的個人身分或資料完全保密，我們絕不會將您的個人資訊外洩，更不會作學術研究以外的用途。

Explanation

Hello! I'm PhD Candidate of National Chengchi University, R.O.C. (Taiwan). I'm conducting a survey on the behavior of Online game. The main purpose of this survey is to understand the reaction of American players by the behavior of players in China (P.R.C.). This study is purely academic all of your answers will be processed and then presented in the form of numbers. Your identity and personal information will be kept strictly confidential; we will not disclose your personal information, or use it for any purpose other than academic research.

1. What is your person's age?

- (1) Under 18
- (2) 18-22
- (3) 23-30
- (4) 30-40
- (5) Above 40

2. What is your person's race?

- (1) White (for example: German, Irish, English, Italian, Egyptian, Lebanese, etc.)
- (2) Black or African (for example: African American, Jamaican, Haitian, Nigerian, etc.)
- (3) American Indian or Alaska Native (for example: Navajo, Mayan, Aztec, etc.)
- (4) Asian (for example: Chinese, Korean, Japanese, Vietnamese, etc.)

3. What is the highest academic qualifications?

- (1) Post-graduate or above

- (2) Undergraduate
 - (3) High School
 - (4) Junior high school or less
 - (5) Specialist
4. What is the game tenure for you?
- (1) Under 3 year
 - (2) 4-7 years
 - (3) 8-11 years
 - (4) 12-15 years
 - (5) Above 16 years
5. What is the main type of games for play?
- (1) MMORPG (massively multiplayer online role-playing game)
 - (2) MMOTPS or MMOFPS (massively multiplayer online third-person shooter or first-person shooter)
 - (3) MOBA or ARTS (multiplayer online battle arena or action real-time strategy)
 - (4) SLG (Simulation game)
 - (5) Others
6. Did you dislike Chinese players as you play online games?
- (1) Yes
 - (2) No
7. What those game behaviors make you dislike Chinese players?
- (1) Use plugin or MOD
 - (2) Public channel use Chinese language
 - (3) Advertising or business conduct
 - (4) Choose teammates based on race
 - (5) Use bug obtain the advantage
8. What is your dislike satisfaction for the selected option? (1 represents weak ; 5 represents strong)
- (1) 1
 - (2) 2
 - (3) 3
 - (4) 4

(5) 5

9. Will the behavior of Chinese players on online games affect your preference for Chinese people?

(1) Strongly disagree

(2) Disagree

(3) Neither agree nor disagree

(4) Agree

(5) Strongly agree

Virtual Immigration of Chinese Players: China-U.S. Ethnic Conflict in Video Games

Tzu-Chao Lin

Ph.D. Candidate

Graduate Institute of Development Studies

National Chengchi University

Abstract

The phenomenon of “virtual immigration” in mainland China started in December 2016 when the Ministry of Culture of China was issued for the supervision of online games. This measure caused players to access European and American servers in order to play games online. Chinese players immigration is when a Chinese player enters the American servers with a “Chinese-style” playing method, impacting the cultural structure of local players. In the face of the massive relocation of Chinese players, the “behavior mode” in the game has become the label of ethnic group in the simulated environment.

This article uses a questionnaire to investigate the reaction of European and American players when faces with the virtual immigration of Chinese players. It will explore whether European and American players’ preferences for Chinese players’ online behavior will affect the reality of the perception of the Chinese community. In terms of theory, this article uses the third space perspective of Bhabha (1994) to discuss the feasibility of the connection between virtual and reality & the phenomenon of plug-ins in games & the phenomenon of Chinese gold farmers.

According to the statistics in this article, European and American players hate Chinese players the most when they often use plug-ins to modify game parameters and commercialization of the game. The reasons for the foregoing are due to the different perceptions of entertainment in the East and the West.

Chinese players play to win as opposed to experience the process, which facilitates third-party virtual item trading, leading to the rejection of Chinese gold farmers in European and American players. Among them, European and American players with lower "education" and younger "age" are more repulsive to Chinese player behavior, meaning that it is easier to connect Chinese player online behavior with the senses of the real Chinese community, resulting in virtual conflict reality.

Keywords: Virtual Immigration, Online Game, Ethnic Conflict, Internet Censorship

參考文獻

- 卞文志，2019，〈別拿別人家的孩子做對手〉，<http://search.cnki.net/down/default.aspx?filename=HHHR201909021&dbcode=CJFD&year=2019&dflag=pdfdown>，查閱時間：2020/06/24。
- Bian, Wen-zhi. 2003. "Bie na bierenjia de haizi zuo duishou" [Don't Use Other Children as Opponents]. (Accessed on June 24, 2020).
- 王文君、賴文智，2003，〈刑法大翻修，對遊戲世界有什麼影響？〉，<http://essa.wfsh.tp.edu.tw/news/GM0007WA.pdf>，查閱時間：2020/06/24。
- Wang, Wen-jun, and Wen-zhi Lai. 2003. "Xingfa da fanxiu, dui youxi shijie you shime yingxiang?" [What Impact Does the Overhaul of the Criminal Law Have on the Game World?]. (Accessed on June 24, 2020).
- 余清楚、王倩，2017，〈人民網一評《王者榮耀》：是娛樂大眾還是「陷害」人生〉，<http://opinion.people.com.cn/n1/2017/0703/c1003-29379751.html>，查閱時間：2020/01/12。
- Yu, Qing-chu, and Qian Wang. 2017. "Renminwang yiping 'wangzhe rongyao': shi yule dazhong haishi 'xianhai' rensheng" [People's Daily Comment on "Glory of the King": Is It to Entertain the Public or "Frame" Life]. (Accessed on Jan. 12, 2020).
- 新華網，2018a，〈中宣部等部委聯合開展針對網路遊戲違法違規行為和不良內容的集中專項行動〉，http://www.xinhuanet.com/2017-12/28/c_1122181891.htm，查閱時間：2019/12/04。
- Xinhuanet. 2018. "Zhongxuanbu deng buwei lianhe kaizhan zhendui wanglu youxi weifa weigui hangwei he buliang neirong de jizhong zhuanxiang hangdong" [The Central Propaganda Department and Other Ministries and Commissions Jointly Carried out Centralized Special Actions Against Illegal and Illegal Activities of Online Games and Inappropriate Content]. (Accessed on Dec. 12, 2019).
- 新華網，2018b，〈網路遊戲道德委員會成立並開展作品評議〉，http://www.xinhuanet.com/fortune/2018-12/07/c_1123822880.htm，查閱時間：2019/12/12。
- Xinhuanet. 2018b. "Wanglu youxi daode weiyuanhui chengli bing kaizhan zuopin pingyi" [Online Game Ethics Committee Was Established and Reviewed Works]. (Accessed on Dec. 12, 2019).
- 騰訊，2017，〈對話《王者榮耀》製作人：道阻且長，我們已啓程〉，<http://tech.sina.com.cn/roll/2017-07-04/doc-ifyhryex6098732.shtml>，查閱時間：2019/12/04。
- Tencent. 2017. "Duihua 'wangzhe rongyao' zhizuoren: dao zu qie zhang, women yi qi cheng" [Dialogue with the Producer of "Glory of the King": the Road is Long and Obstructive, We Have Set off]. (Accessed on Dec. 4, 2019).

- Ahmad, M. A., B. Keegan, J. Srivastava, D. Williams, and N. Contractor. 2009. "Mining for Gold Farmers: Automatic Detection of Deviant Players in MMOGs." Paper presented at the International Conference on Computational Science and Engineering, Vancouver, BC.
- Aneesh, A.. 2006. *Virtual Migration: The Programming of Globalization*. North Carolina: Duke University Press.
- Bailey, C.. 2006. "China's Full-Time Computer Gamers." <http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/5151916.stm> (July 29, 2020).
- Barboza, D.. 2005. "Boring Game? Hire a Player." <http://www.nytimes.com/2005/12/08/technology/08iht-gaming.html?pagewanted=all> (June 29, 2020).
- Bernal, Victoria. 2006. "Diaspora, Cyberspace and Political Imagination: The Eritrean Diaspora Online." *Global networks*, 6 (2): 161-179.
- Bhabha, Homi K. 1994. *The Location of Culture*. London: Routledge.
- Biao, Xiang. 2014. "The Would-be Migrant: Post-Socialist Primitive Accumulation, Potential Transnational Mobility, and the Displacement of the Present in Northeast China." *Trans-Regional and-National Studies of Southeast Asia*, 2 (2): 183-199.
- Calvert, Sandra L., and Siu-lan Tan. 1994. "T Impact of Virtual Reality on Young Adults' Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation." *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15 (1): 125-139.
- Castronova, Edward. 2008. *Exodus to the Virtual World: How Online Fun is Changing Reality*. New York: Palgrave Macmillan.
- Chen, Chien-hsun, Chuen-tsai Sun, and Jilung Hsieh. 2008. "Player Guild Dynamics and Evolution in Massively Multiplayer Online Games." *CyberPsychology Behavior*, 11 (3): 293-301.
- Crabtree, Andy, and Tom Rodden. 2008. "Hybrid Ecologies: Understanding Cooperative Interaction in Emerging Physical-Digital Environments." *Personal Ubiquitous Computing*, 12 (7): 481-493.
- Davis, R.. 2009. "Welcome to the New Gold Mines" <http://www.theguardian.com/technology/2009/mar/05/virtual-world-china> (Jan. 29, 2020).
- Der Horst, Linda. 2016. "'Taiwan #1': Online Gaming Meets Cross-Strait Relations." <https://thediomat.com/2016/02/taiwan-1-online-gaming-meets-cross-strait-relations/> (June 29 2020).

- Dibbell, Julian. 2008. "The Decline and Fall of an Ultra Rich Online Gaming Empire." <http://www.cgigc.com.cn/gamedata/20752.html> (Dec. 20, 2019).
- Duranske, Benjamin Tyson. 2008. *Virtual law: Navigating the legal landscape of virtual worlds*. Illinois: American Bar Association.
- Dyer, Richard. 2005. *Only Entertainment*. New York: Routledge.
- Dyer-Witheyford, Nick, and Greig De Peuter. 2009. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minnesota: U of Minnesota Press.
- Edwards, Frank, Philip N Howard, and Mary Joyce. 2013. *Digital Activism and Non-Violent Conflict*. Seattle: University of Washington Press.
- Fukuyama, Francis. 2006. *The End of History and the Last Man*. New York: Simon and Schuster.
- Fukuyama, Francis. 2018. *Identity: The Demand for Dignity and the Politics of Resentment*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Goldberg, David Theo. 2015. *Are We All Postracial Yet?* Hoboken: John Wiley & Sons.
- He, Yurong, and Yang Wang. 2012. "Cyber Behavior of Chinese Internet Users." In Zheng Yan, ed., *Encyclopedia of Cyber Behavior*, pp. 1264-1281. Pennsylvania: IGI Global.
- Heeks, Richard. 2008. "Current Analysis and Future Research Agenda on 'Gold Farming': Real-World Production in Developing Countries For the Virtual Economies of Online Games." http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/di_wp32.htm (June 29, 2020).
- Heeks, Richard. 2010. "Understanding 'Gold Farming' and Real-Money Trading as the Intersection of Real and Virtual Economies." *Journal of Virtual Worlds Research*, 2 (4) : 4-27.
- Heeks, Richard. 2017. "Current Analysis and Future Research Agenda on 'Gold Farming': Realworld Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games." http://hummedia.manchester.ac.uk/institutes/gdi/publications/workingpapers/di/di_wp32.pdf (Feb. 20, 2020).
- Hiller, Harry H, and Tara M Franz. 2004. "New Ties, Old Ties and Lost Ties: The Use of the Internet in Diaspora." *New media society*, 6 (6): 731-752.
- Huifeng, He. 2005. "Chinese 'Farmers' Strike Cyber Gold." <http://english.cri.cn/2238/2005-10-25/160@278526.htm> (Dec. 4, 2019).
- Huntemann, N., and B. Aslinger. 2012. *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. London:

- Palgrave Macmillan.
- Huntington, Samuel P. 2000. *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. New York: Routledge.
- Hussain, Zaheer., Mark D. Griffiths, and Thom Baguley. 2012. "Online Gaming Addiction: Classification, Prediction and Associated Risk Factors." *Addiction Research & Theory*, 20 (5): 359-371.
- Jin, D. Y.. 2010. *Korea's Online Gaming Empire*. Massachusetts: Mit Press.
- Jin, G.. 2006. "Chinese gold farmers in the Game World." *Consumers, Commodities & Consumption*, 7 (2): 2-7.
- Karim, Karim H. 2003. *The Media of Diaspora: Mapping the Globe*. New York: Routledge.
- Kearney, Michael. 1995. "The Local and the Global: The Anthropology of Globalization and Transnationalism." *Annual review of anthropology*, 24 (1): 547-565.
- Kluver, Randolph, Skye Cooley, and Robert Hinck. 2019. "Contesting Strategic Narratives in a Global Context: The World Watches the 2016 U.S. Election." *The International Journal of Press/Politics*, 24 (1): 92-114.
- Kow, Y. M., and B. Nardi. 2010. "Culture and creativity: World of Warcraft Modding in China and the US." In William Sims Bainbridge, ed., *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, pp. 21-41. London: Springer.
- Laura Silver, Katdevlin, Christine Huang. 2019. "U.S. Views of China Turn Sharply Negative Amid Trade Tensions." <https://www.pewresearch.org/global/2019/08/13/u-s-views-of-china-turn-sharply-negative-amid-trade-tensions/> (Aug. 13, 2019).
- Lee, Sang Chul, Yung Ho Suh, Jae Kyeong Kim, and Kyoung Jun Lee. 2004. "A Cross-National Market Segmentation of Online Game Industry Using SOM." *Expert systems with applications*, 27 (4): 559-570.
- Lessig, Lawrence. 2009. *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York: Perseus Books Group.
- Liboriussen, B.. 2016. "Amateur Gold Farming in China: 'Chinese Ingenuity', Independence, and Critique." *Games and Culture*, 11 (3): 316-331.
- Lindtner, Silvia, Bonnie Nardi, Yang Wang, Scott Mainwaring, He Jing, and Wenjing Liang. 2008. "A Hybrid Cultural Ecology: World of Warcraft in China." Paper presented at the Proceedings of the 2008 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work. New York, NY.

- Mantovani, Giuseppe, and Giuseppe Riva. 1999. "'Real' Presence: How Different Ontologies Generate Different Criteria for Presence, Telepresence, and Virtual Presence." *Presence*, 8 (5): 540-550.
- Mennecke, Brian, William D Terando, Diane Joyce Janvrin, and William N Dilla. 2007. "It's Just a Game, or Is It? Real Money, Real Income, and Real Taxes in Virtual Worlds." *Communications of the Association for Information Systems*, 20 (15): 134-141.
- Messner, Steven. 2019. "Racism in Atlas Becomes a Problem as Western and Chinese Players Clash." <https://www.pcgamer.com/racism-in-atlas-becomes-a-problem-as-western-and-chinese-players-clash/> (Sep 20, 2019).
- Mezzadra, Sandro, and Brett Neilson. 2013. *Border as Method, or, the Multiplication of Labor*. North Carolina: Duke University Press.
- Nakamura, Lisa. 2009. "Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft." *Critical Studies in Media Communication*, 26 (2): 128-144.
- Nardi, B., and Y. M. Kow. 2010. "Digital Imaginaries: How We Know What We (Think We) Know About Chinese Gold Farming." <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3035/2566> (Jan. 29, 2020).
- Nardi, Bonnie A, and Vicki O'Day. 1999. *Information Ecologies: Using Technology with Heart*. Massachusetts: Mit Press.
- Onyett, Charles. 2011. "Death of the Disc-Based Game." <https://www.ign.com/articles/2011/08/02/death-of-the-disc-based-game> (Jan. 20, 2020).
- Packer, R., and K. Jordan. 2002. *Multimedia: from Wagner to Virtual Reality*. New York: WW Norton & Company.
- Reddit. 2016a. "If You Shout Taiwan No.1 in This Game, Chinese Gamers Go Nuts." https://www.reddit.com/r/videos/comments/3tu2x4/if_you_shout_taiwan_no1_in_this_game_chinese/ (Jan. 30, 2020).
- Reddit. 2016b. "What is the Point of the Taiwan #1 Thing?" https://www.reddit.com/r/videos/comments/3tu2x4/if_you_shout_taiwan_no1_in_this_game_chinese/ (Jan. 30, 2020).
- Reddit. 2017. "The 'Taiwan #1' Guy is a Celebrity...in Taiwan!" https://www.reddit.com/r/videos/comments/449lsd/the_taiwan_1_guy_is_a_celebrityin_taiwan/ (Jan. 30, 2020).
- Reddit. 2019. "Taiwan #1" https://www.reddit.com/r/China/comments/9tv8n6/taiwan_1/ (Jan. 30, 2020).
- Rutten, Ellen, Julie Fedor, and Vera Zvereva. 2013. *Memory, Conflict and New Media: Web*

- Wars in Post-Socialist States*. New York: Routledge.
- Ryan, Nick. 2009. "Gold Trading Exposed: The Sellers." <http://www.eurogamer.net/articles/gold-trading-exposed-the-sellers-article?page=3> (Feb. 20, 2009).
- Steinkuehler, Constance 2006. "The Mangle of Play" *Games Culture*, 1 (3): 199-213.
- Tai, Z., and F. Hu. 2018. "Play Between Love and Labor: The Practice of Gold Farming in China." *New Media & Society*, 20 (7): 2370-2390.
- Taylor, TL. 2004. "The Social Design of Virtual Worlds: Constructing the User and Community Through Code." In Mia Consalvo and Nancy Baym, eds., *Internet Research Annual Volume 1: Selected Papers from the Association of Internet Researchers Conferences 2000-2002*, pp. 260-268. New York: Peter Lang Press.
- Twixie. 2019. "Stop Chinese or They Will Kill the Game." <https://www.playatlas.com/index.php?forums/topic/31356-stop-chinese-or-they-will-kill-the-game/> (Jan. 14, 2019).
- United States Census Bureau. 2019. "Questions Planned for the 2020 Census and American Community Survey." <https://www2.census.gov/library/publications/decennial/2020/operations/planned-questions-2020-acr.pdf> (Nov. 4, 2019).
- Van Rooij, A. J., Tim M. Schoenmakers, Ad A. Vermulst, Regina J.J.M. van den Eijnden, and Dike van de Mheen. 2011. "Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers." *Addiction*, 106 (1): 205-212.
- Vincent, J.. 2011. "China Used Prisoners in Lucrative Internet Gaming Work" [http:// www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam](http://www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam) (July 29, 2020).
- Wirman, H.. 2016. "Sinological-Orientalism in Western News Media: Caricatures of Games Culture and Business" *Games and Culture*, 11 (3): 298-315.
- Zhang, Biao. 2019. "The Perils of Hubris? A Tragic Reading of 'Thucydides' Trap' and China-US Relations" *Journal of Chinese Political Science*, 24 (1): 129-144.
- Zhang, L., and Fung, A.Y.. 2014. "Working as Playing? Consumer Labor, Guild and the Secondary Industry of Online Gaming in China." *New Media & Society*, 16 (1): 38-54.