

東海大學

日本語言文化學系碩士班

碩士論文

「精靈寶可夢 GO」之台灣中高齡玩
家研究：特質、活躍程度及遊戲態度

指導教授： 蕭幸君 助理教授

研究生： 武修硯

中華民國 107 年 1 月

台湾におけるポケモン GO 中高年プレイヤー研究：

特徴、活躍度、ゲームに対する態度

「精靈寶可夢 GO」之台灣中高齡玩家研究：

特質、活躍程度及遊戲態度

A Study of Middle-aged and Elderly Players of
Pokémon GO: Their Characteristics, Degrees of
Activity, and Attitudes

研 究 生：武修硯

指 導 教 授：蕭幸君 助理教授

東海大學日本語言文化學系 碩士論文

中華民國 107 年 1 月

碩士論文題目：

台灣におけるポケモンGO中高年プレイヤー研

究：特徴、活躍度、ゲームに対する態度

「精靈寶可夢GO」之台灣中高齡玩家研究：

特質、活躍程度及遊戲態度

A Study of Middle-aged and Elderly Players of

Pokémon GO: Their Characteristics, Degrees of

Activity, and Attitudes

研究生：武修硯

指導教授：葉美君 (簽章)

審查教授：許冬文 (簽章)

張新志 (簽章)

葉美君 (簽章)

東海大學日本語言文化學系碩士班碩士論文

中華民國 107 年 1 月

摘要

台灣社會一直對「遊戲」抱持著一種負面印象，然而如今「精靈寶可夢 GO」這款遊戲在台灣卻掀起了前所未有的熱潮，讓遊戲玩家們走出戶外，展現出自己身為玩家的一面。而在人群之中的不只是年輕族群，甚至還能夠看到中高齡者們拿著手機玩著遊戲的身影。

本研究透過手機遊戲「精靈寶可夢 GO」，以鮮少有人研究的台灣中高齡玩家作為研究目標，試圖釐清他們所展現的特質、活躍程度及遊戲態度。透過網路，針對全台灣進行問卷發放，共回收有效問卷數 838 份。同時本研究也針對自「精靈寶可夢 GO」上市以來的網路新聞與文章進行了整理，並和問卷結果進行交互的比對及分析。

本研究所獲得的結果歸納如下：

- 一、中高齡玩家對遊戲的想法與遊玩行為較容易受到家庭因素的影響。
- 二、對「遊戲」抱持負面印象的年輕玩家在追求與其他玩家互動的表現上，有著等同於、甚至超出於其他沒有抱持負面印象的年輕玩家。
- 三、對「遊戲」的負面印象較容易對中高齡玩家的遊玩行為造成影響。
- 四、在「精靈寶可夢 GO」中，中高齡玩家的活躍程度及投入程度都高於年輕玩家。

本研究認為雖然中高齡玩家容易受到遊戲負面印象的影響，但這樣的負面印象能夠在家庭因素的影響下逐漸淡去，並認為這樣的現象能夠改善台灣社會對於遊戲抱持負面印象的狀況。

最後依據研究結果提出結論，並對台灣遊戲業界以及後續研究者提出建議。

關鍵字：精靈寶可夢、中高齡玩家、遊戲、負面印象、遊戲態度、遊戲使用者

要旨

台湾の社会は昔からゲームに対して否定的なイメージを持っていました。しかし「ポケモン GO」のリリースにより、大きなブームを巻き起こして、人々は街へ繰り出し、ゲームプレイヤーとしての一面をアピールしています。注目すべきポイントは、単に若者だけではなく、中高年の人たちもスマホをもってプレイしていることである。

本研究は「ポケモン GO」を通して、台湾の中高年プレイヤーの特徴、活躍度、ゲームに対する態度を研究している。インターネットによるアンケート調査は 838 人のサンプルを回収した。同時に本研究は「ポケモン GO」リリース以来のネット新聞と文章を整理し、アンケート調査結果とを比較する。

本研究の結果は以下の四つ:

一、他の年齢層と比べて、中高年プレイヤーのゲームに対する態度と考えは家族の影響を受けやすい。

二、台湾社会のゲームに対する否定的なイメージを「ポケモン GO」の若いプレイヤーにはほぼ影響を与えない。逆に否定的なイメージを持つ若いプレイヤーは、積極的に他プレイヤーとコミュニケーションをする。

三、台湾社会のゲームに対する否定的なイメージは「ポケモン GO」の中高年プレイヤーに影響を与えやすい。

四、「ポケモン GO」中高年プレイヤーの活躍度とやりこみ度は、若者より高い。

筆者は、ゲームに対する否定的なイメージは中高年プレイヤーに影響されやすいが、その否定的なイメージは、家族の影響によってだんだん薄れていく可能性があり、この現象は台湾社会全体のゲームに対する否定的なイメージを改善する可能性があると思われる。

最後に、この研究の結果に基づいて、台湾の学界とゲーム業界に意見を述べる。

キーワード: ポケモン GO、中高年プレイヤー、ゲーム、否定的なイメージ、ゲームに対する態度、ゲームユーザー

目次

摘要	i
目次	iii
第一章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的	5
第三節 章節架構	8
第二章 文獻探討	10
第一節 文獻回顧	10
第二節 「精靈寶可夢 GO」	14
第三節 手機遊戲的發展與演變	31
第四節 小結	38
第三章 研究架構	40
第一節 研究問題	40
第二節 研究方法與設計	41
第三節 研究流程	43
第四節 研究問題與問卷的連結	47
第四章 「精靈寶可夢 GO」之台灣中高齡玩家	49
第一節 前導問題 — 台灣社會對於「遊戲」的負面印象	49
第二節 主要研究問題 — 中高齡玩家的特質、活躍程度及遊戲態度	63
第五章 結論與建議	81
第一節 研究結論	81
第二節 研究限制	84
第三節 研究反省	84
第四節 未來發展與建議	85
參考文獻	87
圖目次	94
表目次	95
附錄一 問卷內容	96
附錄二 問卷結果	103
附錄三 負面新聞整理	112

第一章 緒論

第一節 研究背景與動機

從 2016 年 7 月開始陸續於各國上線的「精靈寶可夢 GO」，在首月就創下了無數佳績，甚至打破了五項金氏世界紀錄¹，在台灣也立刻掀起了一波熱潮，玩家們紛紛走上街頭，隨處都可以看見專心捕捉寶可夢的身影，儼然成為了一種社會現象。隨之而來的，是各式各樣的經濟效益，除了遊戲本身上線第一個月的營收就超過 2 億 650 萬美元外，還帶來了許多的商機，不論是街頭小販還是拍賣網站上，都出現了大量的寶可夢周邊以及手機行動電源等商品，許多企業更是看準了市場，推出了各種抓寶活動，「精靈寶可夢 GO」對經濟帶來的影響，甚至讓日本媒體創造出「寶可夢經濟學(ポケモノミクス)」²這樣一個新詞來形容這股熱潮，由此可略窺一斑。

看著這樣的社會熱潮，很難想像至今 10 多年前，台灣社會還對「遊戲」³一詞抱持著極為負面的印象，在當時的環境下，不只是遊戲本身，就連當時伴隨著遊戲產業的起步，日漸發展的遊戲相關科系也都為了迴避社會對「遊戲」一詞的排斥感，採用「多媒體」、「傳播」等詞作為障眼法，避免使用「遊戲」這兩個字⁴，筆者的母校「南台科技大學」的「多媒體與遊戲發展科學系」也於 2008 年改名為「多媒體與電腦娛樂科學系」，雖然在當時系上解釋改名是為了因應更為廣泛的領域，但在系內也有一些同學認為改名的原因是因為「遊戲」這一名詞太過負面了，並直接詢問系主任的意見。

近年來，隨著 Facebook 等社群網站的社交網路遊戲之興起，以及其他周邊各國開始鼓勵發展遊戲產業，社會觀感正逐漸轉變，但台灣社會對於「遊戲」還是無法免於眾多的負面聯想，這樣的負面聯想直到今日依然可以從許多地方窺見一二，中華民國

¹ 分別是首月營收最高的手機遊戲、首月下載次數最多的手機遊戲、首月登上最多國家安裝榜榜首的手機遊戲、首月登上最多國家營收榜榜首的手機遊戲、營收最快突破 1 億美金的手機遊戲。

² 日本經濟新聞於 2016 年 7 月 12 日首次提出「ポケモノミクス」這一新字，之後陸續為其他媒體及他國媒體使用。

³ 本研究中若沒特別說明，「遊戲」就是指電子遊戲，指所有依託於電子媒體平臺而運行的遊戲。

⁴ 林照真(2011)。〈叫「遊戲」太沉重〉。2017 年 04 月 05 日，取自 天下雜誌：

<http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5011213#>

犯罪矯正協會副秘書長張淑中於 2015 年 2 月 3 日刊載於蘋果日報的〈日本殺人案 讓我想起鄭捷〉一文中，就有著以下的內容：

「上述日本女大學生是否從小有打電玩的習慣，媒體報導的內容並未提及；但是鄭捷平日喜愛打殺人格鬥類的暴力電玩，卻是其自白的事實。近年來，由於我教育單位太著重於個人化課程，而導致社會秩序失範、政府權威退場，以致一些不受父母關愛的青少年或不受社會重視的弱勢族群，就有可能採取激烈手段，即模仿暴力遊戲中的虛擬情節而進行殺人行為，以吸引他人注意。⁵」

該起日本殺人案，與遊戲沒有直接的關係，但卻在與鄭捷一案進行比較之後，得出了「模仿暴力遊戲」這樣的論點，僅因為此案件與鄭捷一案同樣是大學生隨機殺人，且鄭捷有玩遊戲的興趣，這種不合理的思考脈絡，或許正好呈現了台灣人心中對於玩遊戲一事所抱持的負面刻板印象。而針對暴力遊戲這一部份，美國斯泰森大學的心理學教授克里斯托弗 J. 弗格森曾發表過一篇名為〈Violent Video Games Don't Exist(暴力遊戲並不存在)〉⁶的文章，文中針對暴力遊戲的模糊定義進行了討論。克里斯托弗認為若依照學術界的定義，幾乎所有的遊戲都是暴力遊戲，而由於這一名詞中「暴力」的負面意涵，讓大眾與學界不理性的使用「暴力遊戲」這一概念，在難以為「暴力」這一概念進行護航的情況下，這種「激情的術語」能夠幫助發言者達成自己的期望。張淑中的文中雖然引用了「暴力遊戲」這一概念，卻沒有針對該遊戲的內容進行描述與討論，這種方式正如同克里斯托弗所提到的狀況，筆者認為這種類型的言論正是加深「遊戲」負面印象的原因之一。

不過並非只有「暴力遊戲」受到這般負面的看待，在華人健康網一篇名為〈網路

⁵張淑中 (2015)。〈日本殺人案 讓我想起鄭捷〉。2017 年 04 月 05 日，取自 中華民國犯罪矯正協會：http://www.corrections-cca.org.tw/index.php?do=news_info&id=16497

⁶ Christopher J. Ferguson. 2014. "Violent Video Games Don't Exist" in https://www.huffingtonpost.com/christopher-j-ferguson/violent-video-games-dont-_b_5051733.html. Retrieved 10 January 2018.

成癮 醫：虛擬遊戲易助長反社會人格⁷」的新聞中，就指出虛擬遊戲會助長反社會人格，並讓人無法辨識現實與虛擬的差異，文中更以 2012 年奧羅拉槍擊事件⁸作為例子，指出其兇嫌疑似因網路成癮而造成反社會人格，這樣的舉例明顯失當。先不論奧羅拉槍擊事件一案的兇嫌是否真的有網路成癮，使用網路成癮易造就反社會人格的論點來證明遊戲成癮也會造就同樣情況的論述本身就是不成立的，但這樣的論述若是被受眾所接受的話，就成為了「遊戲」負面印象的一種源頭。

在 2015 年 2 月 9 日播出的「爸媽囧很大」⁹中，針對兒女追尋夢想時，父母應該支持還是反對進行了討論，當主持人李四端指著四位從事的職業與所學不同的來賓(職業分別是廣告導演、魔術師、珠寶設計、電競主播)，問 49 歲的來賓藍媽媽如果這四位是她的孩子，哪一個行業她最不支持。藍媽媽選擇了電競主播，並陳述了自己的理由：「電競比賽好像感覺一直在打電動，玩嘛。」，然後她表示「電動是打了就會沉迷的。」。這樣的看法或許正好展現出了台灣社會對於「遊戲」的普遍印象。

對筆者來說，台灣社會就是這樣一個對「遊戲」抱持著負面印象的社會，然而就在這樣的背景之下，居然出現了一款不分男女老少，讓眾人為之瘋狂的遊戲「精靈寶可夢 GO」。人們走出戶外玩著遊戲，完全不避諱於其他人的目光，父母帶著小孩前往「聖地」去「抓寶」，老年人們三五成群坐在公園盯著手機畫面，這是過去在台灣絕對無法想像的光景。

但其實寶可夢 GO 也並非這樣毫無阻礙地就融入了台灣社會中，在這款遊戲在海外造成熱潮時，明明台灣都還沒上市，就已經有許多台灣媒體在炒作關於寶可夢 GO 的負面新聞，像是針對日本的國家資訊安全中心於推特上藉由漫畫的方式向民眾提出

⁷張世傑 (2012)。〈網路成癮 醫：虛擬遊戲易助長反社會人格〉。2018 年 1 月 10 日，取自 華人健康網：<https://www.top1health.com/Article/6885>

⁸維基百科。〈2012 年奧羅拉槍擊事件〉。2018 年 1 月 10 日。取自 維基百科：<https://zh.wikipedia.org/wiki/2012%E5%B9%B4%E5%A5%A5%E7%BD%97%E6%8B%89%E6%9E%AA%E5%87%BB%E4%BA%8B%E4%BB%B6>。蝙蝠俠電影《黑暗騎士：黎明昇起》的首映會中發生的槍擊事件。

⁹薛聖茶 (製作人)。(2015 年 2 月 9 日)。爸媽囧很大 第 1098 集。台北：公視。本集的主題為「夢想不能當職業?! 爸媽苦勸快回頭?!」

的九項請求(お願い)¹⁰，在台灣卻變成了「9大警告」，且會在新聞標題加上「玩「寶可夢」意外頻傳」¹¹之類的字樣，特別是蘋果日報於2016年7月21日發表的一篇名為〈【玩家必看】Pokemon GO 危險多 日政府發9大警告〉¹²的報導，除了新聞標題危言聳聽外，還在新聞頁面中放了一部令人不安的影片，影片中部份台詞如下「凡是遇到Pokemon GO的人，總會發生不祥之事，不是被炸死、撞死、刺死、墜崖死，就是遇到死人骨頭。精靈寶可夢，一下子變成怨靈包惡夢。」，並在影片中穿插了數張血腥的寶可夢圖片。筆者認為這並非是提高人們警戒心的善意行為，反而是透過危言聳聽的方式來騙取點擊率，並增加了台灣社會對於「精靈寶可夢GO」的不信感與排斥感。另外與日本政府的善意勸導不同，台灣鐵路局在上市當天立即發布了站內「禁玩令」，引發了許多的討論¹³。從這些現象中，其實還是可以看出台灣社會對於遊戲的負面聯想，對於一款在海外掀起熱潮的遊戲，在進行了解之前，就透過既有的刻板印象，對遊戲預設限制及標籤化。反觀同樣並未於第一時間上市的日本，除了透過上述的九項請求婉轉的請大家注意安全外，一些地方政府機關甚至還和官方合作，推薦玩家們前往當地的知名景點遊玩，藉此拓展觀光事業¹⁴。

在這樣的情況下，能夠在台灣看到人們不分男女老少走上街頭玩著「精靈寶可夢GO」的畫面著實令人訝異。隨著時間流逝，從2016年9月開始熱潮逐漸的降溫，但在2016年10月，日本的D2Cスマイル網站刊載了一篇文章〈針對日本最多人使用的

¹⁰ 内閣サイバー(注意・警戒情報)，2016，〈ポケモントレーナーのみんなへおねがい〉，Twitter：https://twitter.com/nisc_forecast/status/755720522546106369/photo/1，2018/1/10。

¹¹ 即時新聞(2016)。〈玩「寶可夢」意外頻傳 日政府發9大警告〉。2018年1月10日，取自自由時報：<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1769931>。九項請求分別為：1.保護個資、2.小心假App與作弊工具、3.務必安裝天氣App、4.小心中暑、5.記得攜帶預備電池、6.準備備用的聯絡方式、7.不要進入危險的場所、8.警戒約你見面的人、9.不要邊走邊玩手机。

¹² 施旖婕(2016)。〈【玩家必看】Pokemon GO 危險多 日政府發9大警告〉。2018年1月10日，取自蘋果日報：<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20160721/912501/>

¹³ 洪國華(2016)。〈於法無據的Pokemon「禁玩令」!〉。2017年04月06日，取自蘋果日報：<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20160807/923796/>。針對台鐵提出在車站內不能玩寶可夢GO的「禁玩令」，律師洪國華提出質疑，認為這並沒有法律依據。

¹⁴ 鳥取県公式サイト，2016，〈とっとりGO-鳥取県ポケモンGOポータルサイト-〉，とりネット：<http://www.pref.tottori.lg.jp/tottorigo/>，2018/1/10。日本鳥取縣舉行的「精靈寶可夢GO」活動之介紹網站，以「精靈寶可夢GO」的玩家為對象介紹了鳥取縣的景點。

遊戲軟體進行調查~2016年9月版~) ¹⁵，該篇文章透過分析 Nielsen 公司的調查數據得出了一項結果，那就是在日本「精靈寶可夢 GO」的活躍玩家以 40 歲以上的玩家為主，這樣的消息在台灣也引發了一陣討論¹⁶，且漸漸出現了一些關於中老年玩家的文章¹⁷，這樣的內容令筆者感到疑惑。因為在筆者的印象中，這些中高齡者正是最容易去否定遊戲的一群人，筆者在求學期間也曾多次感受到許多學校師長們對遊戲所抱持的負面態度與想法。

另外，在張玉佩的〈台灣線上遊戲的在地情境與全球化文化流動〉¹⁸一文中指出，1978 年中美斷交後，安置於美軍俱樂部的投幣式街機流入市面，促使了大型電玩遊樂場的出現，但在遊樂場內留連忘返的孩童也因此成為了社會問題，同時也讓當時的社會大眾普遍對打電動抱持有不務正業、賭博性電玩的觀感。而 1996 年發生的「周人蔘電玩弊案」也對台灣民眾對的遊戲的觀感造成了不小的影響¹⁹。這些似乎都解釋了筆者成長過程中遇到的中高齡者對於遊戲抱持負面印象的原因，也造成了筆者認為中高齡者對遊戲較容易抱持負面印象的觀感。

然而這樣的中高齡者們現在居然成為了玩家中的多數派，並在眾人眼前展現出身為遊戲玩家的一面。這樣的現象即便是在遊戲界中也是前所未見的，這種中高齡者成為遊戲玩家主體的特殊現象吸引了筆者的注意，並成為了筆者撰寫本篇論文的契機。

第二節 研究目的

¹⁵ 中澤雅夫，2016，〈日本で最も多くの人に利用されているゲームアプリについて調べてみた ~2016年9月版~〉，D2C スマイル：<http://www.d2c-smile.com/201610278041>，2017/11/27

¹⁶ mimiro5 (2016)。〈寶可夢=銀髮族玩的 Game?〉。2018 年 1 月 10 日，取自 mobile01：<https://www.mobile01.com/topicdetail.php?f=37&t=4988387>。本討論串透過 D2C smile 的該篇文章進行討論，其中也有人留言表示依他的觀察，台灣的中壯年與銀髮族玩家也真的很多。

¹⁷ yuffany (2016)。〈皮卡丘 = 銀髮族新娛樂?!?!〉。2018 年 1 月 10 日，取自 mobile01：<https://www.mobile01.com/topicdetail.php?f=37&t=4987400&p=1>。本討論串的樓主(發文者)PO 出了一張晚上公園的照片，照片中有許多中高齡者正在玩「精靈寶可夢 GO」，留言中也有許多人提出自己觀察到的中高齡玩家現象。

¹⁸ 張玉佩 (2012)。〈台灣線上遊戲的在地情境與全球化文化流動〉。新聞學研究，113，77-122。

¹⁹ Aboo Yang (2013)。〈【電玩】台灣的遊戲產業〉。2018 年 1 月 12 日，取自 Drifting's Beethoven：http://beethoven.blogspot.tw/2013/03/blog-post_9.html

根據上述研究動機，本研究之目的在於探討遊戲負面印象對於台灣「精靈寶可夢 GO」的玩家們造成的影響，以及分析台灣「精靈寶可夢 GO」高齡玩家的特殊性。關於本研究的重要性，將分為實務上與學術上兩方面來進行說明。

實務上：

在 2016 年，手機遊戲的營收首次超越了個人電腦遊戲，成為了遊戲市場最大宗的收入來源，過去網路遊戲爆紅的年代，台灣的遊戲業界除了藉由代理海外遊戲累積營運經驗外，也在開發製作遊戲上歷經了不少歷練。而如今手機遊戲當道，除了過去所累積的眾多經驗外，分析當代熱門大作勢必也會對業界有所助益。針對「精靈寶可夢 GO」這款在台灣獲得成功的手機遊戲進行研究，將有可能成為台灣的遊戲業界開拓全新玩家客群的機會，也能夠在遊戲的開發與營運上提供新視點供業界參考。本研究的研究對象為「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家，在分析「精靈寶可夢 GO」的特徵之餘，也將會針對過去鮮少探討的「中高齡玩家」進行研究。在「精靈寶可夢 GO」所引發現象中，在在證明了中高齡玩家的重要性，不論是投入的時間或是金錢，都超出其他年齡層的玩家，他們帶來的除了這種實質的利益外，在玩家行為上也有著許多值得著墨之處，在「精靈寶可夢 GO」這款玩家活躍於表面舞台的遊戲中，中高齡玩家們除了積極地與其他玩家進行互動外，還扮演了組織其他玩家的角色，不論虛擬世界中的社團群組，或是現實世界中的組織、號召者，他們都扮演著舉足輕重的角色。在 PTT PokeMon 版中就有一位 holidaypan (北港鎮小智)發表了一篇文章²⁰，用漫畫搭配文字的方式介紹他在東石漁港發生的故事，文中提到當他和他弟弟聊到乘龍²¹時，一位當地的老伯熱心的和他們搭話，並分享乘龍出現的地方以及相關資訊。而在 ETtoday 新聞雲

²⁰ holidaypan (北港鎮小智) (2016)。〈Re: [PMGO] 在玩 PMGO 的時候，有交到朋友嗎？〉。2018 年 1 月 10 日，取自 批踢踢實業坊：<https://www.ptt.cc/bbs/PokeMon/M.1472787971.A.291.html>

²¹ 乘龍 (ラプラス)：正式名稱為拉普拉斯，寶可夢的名字。

的一篇新聞²²中則是提到了中年阿伯號召了附近的國中生一起挑戰神獸急凍鳥²³，而筆者所參加的第一個「精靈寶可夢 GO」的 LINE 群組「東海團戰」雖然很可惜在 2017 年 10 月解散了，但當初在一場道館頭目戰中廣邀玩家加入群組的正是一位中年玩家，從這些現象中都可以看見中高齡玩家的活躍。隨著時代的演進，筆者認為這樣一個在過去較未受到重視的玩家族群，將會是未來在設計開發遊戲時必須考量進去的重要因素之一，透過分析探討台灣中高齡玩家在遊玩「精靈寶可夢 GO」這款遊戲時所展現的特徵、行動與想法，相信將會對台灣的遊戲業界有所幫助，希望其結果能夠提供給遊戲產業建議，檢討出適合台灣的行銷手法與遊戲設計。另外，由於台灣社會一直以來都對於遊戲抱持著一種負面的態度，因此透過分析這款風靡全民的手機遊戲，或許能夠找出解決這一問題的敲門磚。

學術上：

國內探討遊戲的文獻有逐漸增加的趨勢，也有許多關於使用者分析的研究，但在遊戲使用者的部份，鮮少有人以中高齡者為核心進行分析。筆者認為，在未來中高齡玩家對整體遊戲市場所造成的影響將會越來越大。透過本研究，筆者將分析探討台灣中高齡玩家在遊玩「精靈寶可夢 GO」這款遊戲時所展現的特徵、行動與想法，希望透過這樣的研究，能夠凸顯中高齡玩家的價值，並有助於日後台灣中高齡玩家相關研究的發展。

總結上述，本研究之具體目的如下：

一、分析遊戲負面印象對於「精靈寶可夢 GO」玩家造成的影響。

台灣社會對於遊戲一直抱持著負面的態度，即便到了現在依然時有所聞，但是在

²² 蔡紹堅 (2017)。〈寶可夢神獸南港現身！中年阿伯領軍國中生圍毆「急凍鳥」〉。2018 年 1 月 10 日，取自 ETtoday：<https://www.ettoday.net/news/20170723/972736.htm>

²³ 急凍鳥 (フリーザー)：寶可夢的名字，傳說寶可夢之一。

這樣的一個社會中，「精靈寶可夢 GO」這款遊戲卻成功地引發了熱潮，這樣的一個成功案例展示出了消除遊戲負面印象的可能性。因此透過分析遊戲負面印象與「精靈寶可夢 GO」玩家之間的關係，將會有助於釐清這一可能性。

二、整理出「精靈寶可夢 GO」中高齡玩家的特質，並比較年輕玩家與中高齡玩家間的差異。

在台灣的「精靈寶可夢 GO」中高齡玩家處於一種相當顯眼的狀態，除了頻繁出現於網路討論與新聞報導上之外，在表面舞台上的表現也十分值得關注。這樣的他們一定有著其特殊之處，透過與年輕玩家之間的比較，更能更呈現出他們特殊的地方。

三、歸納出中高齡玩家遊玩「精靈寶可夢 GO」的契機，並針對會對遊玩行為造成影響的因素進行整理。

一直以來，玩遊戲都被認為是年輕人的行徑。但透過「精靈寶可夢 GO」這樣一款讓玩家成為可觀察對象的遊戲，卻讓這些中高齡玩家們浮現了出來，並活躍於其中，成為了玩家們的主體。因此若是能夠整理出中高齡玩家投入遊戲的契機以及影響他們遊玩行為的原因，相信對於相關研究以及遊戲業界都會有實質的幫助。

第三節 章節架構

為了達成上述的研究目的，本研究採用問卷調查法與文獻分析法作為主要的研究方法。由於本研究是以台灣「精靈寶可夢 GO」玩家為研究對象，因此透過普查的方式進行全面性的調查，將能夠得出較為正確的資訊，並減少因為地區與城鄉差距所造成的影響，另外透過問卷調查的方式，還能夠降低受訪者的心理負擔，能夠得到較深入的結果。在文獻分析的部分，由於「精靈寶可夢 GO」造成了相當大的熱潮，因此有著相當多的相關報導，透過整理這些報導與一次文獻，將能夠有效地整理出相關的資訊。

在章節架構的部份，本論文共分為五個章節，首先在本章陳述研究背景、動機、研究目的與本研究特色，以釐清研究方向。第二章將針對「精靈寶可夢 GO」的歷史進行整理，本章分為三個部份，分別為相關文獻的探討、分析「精靈寶可夢 GO」、以及「遊戲」的歷史發展，希望能夠透過追溯這些資料，得到研究上的靈感，並有系統地整理出「精靈寶可夢 GO」熱潮的歷史背景。第三章將依序陳述研究方法，包含研究對象及研究方法的選定、問卷設計、以及問卷結果的分析方式。第四章則是針對問卷結果進行分析，並依其結果進行討論及分析，並於第五章針對其結果作整理，並提出本研究的結論以及意涵。

第二章 文獻探討

依據前文的研究動機，本文針對過往相關文獻進行討論。本章分為四小節，第一節為針對台灣相關的碩博士及期刊論文進行整理與探討。第二節則是藉由官方資料及網路資料整理出「精靈寶可夢」系列的背景，並透過新聞及社群網站等來源呈現出的樣貌整理出「精靈寶可夢 GO」這款遊戲的現況與特徵。第三節為探討手機遊戲的發展與變化，藉由遊戲開發與發展的相關文獻以及過往的資料，瞭解手機遊戲的現況。最後，在第四節回歸本文的研究目的，並導入研究核心。

第一節 文獻回顧

由於「精靈寶可夢 GO」是在 2016 年 7 月時推出的，在筆者開始執筆撰寫論文之際，尚未發現任何相關的研究，直到筆者撰寫論文的途中，才開始有一些相關的研究出現。至 2017 年 11 月底為止，與「精靈寶可夢 GO」相關的台灣碩博士論文共有 12 篇，出版年份皆為 2017 年，學位類別皆為碩士。或許是因為離發表時間太近，大多數的論文即便前往國家圖書館也未能尋獲，因此只能透過臺灣博碩士論文知識加值系統上刊登的摘要及目錄來判斷研究方向與研究目的。12 篇論文的資訊請參照表 2-1。

編號	論文標題	作者	出版年份	公開狀態
1	手機遊戲對人際關係之影響—以寶可夢為例	蕭岳展	2017	X
2	臺中市太平區國小高年級學童沉迷於「精靈寶可夢 GO」之形成原因及其影響	吳培瑜	2017	X
3	寶可夢遊戲於學童親子關係、同儕關係及學習動機之研究—以嘉義縣國小高年級學生為例	黃明昌	2017	O
4	花蓮市高職生使用寶可夢行為之研究	涂佩伶	2017	X
5	寶可夢無所不在：探討擴增實境手機遊戲之享樂感	謝芝庭	2017	X

	及其對地方依附之影響			
6	用科技接受模型來探討 O2O 創新行銷可行性評估-以「精靈寶可夢 GO」為例	林瓊萱	2017	X
7	擴增實境與行動定位服務平台品質對虛擬品牌社群忠誠度影響之研究-以寶可夢為例	趙偉軒	2017	X
8	休閒涉入、心流體驗及休閒滿意之關係—以擴增實境手機遊戲精靈寶可夢 GO 為例	曹珮雯	2017	X
9	涉入程度、工作壓力對休閒滿意度之影響-手機遊戲精靈寶可夢 GO 玩家為例	林宜賢	2017	X
10	另類旅遊目的地—寶可夢抓寶聖地熱迷現象相關變項之研究	林家琪	2017	X
11	線上遊戲國內外相關法律問題研究-以精靈寶可夢為核心	林珊妮	2017	O
12	以 S-O-R 模型探討寶可夢熱潮	賴楷倫	2017	X

表 2-1 與「精靈寶可夢 GO」相關的台灣碩博士論文一覽（筆者整理）

其中編號 1-4 的論文是特定年齡層遊戲使用者的相關研究。編號 5-7 是從商業的角度來對「精靈寶可夢 GO」進行分析。編號 8-9 則是針對「精靈寶可夢 GO」玩家的休閒滿意度進行調查。

編號 10 是將「精靈寶可夢 GO」聖地現象所引發的朝聖現象當作另類的旅遊意圖，並依據動機、效益、場地、意圖等要素進行交互分析。編號 11 是透過「精靈寶可夢 GO」，來探討線上遊戲的法律相關問題。編號 12 則是以刺激-有機體-反應(S-O-R)理論來分析社會與媒體對於玩家個人依附度與從眾特質的影響。

由於本研究是屬於「精靈寶可夢 GO」中高齡玩家之研究，在研究類型上與編號 1-

4 的論文較為相近，因此以這幾篇論文做為文獻回顧的核心。

蕭岳展的《手機遊戲對人際關係之影響—以寶可夢為例》²⁴中，透過問卷對高雄市高中職學生進行調查，目的是釐清學生背景因素、「精靈寶可夢 GO」使用情形、以及人際關係間的關聯。透過研究，蕭岳展認為管教者的「管教方式」與「對手機遊戲的態度」會對「精靈寶可夢 GO」的使用行為造成影響，而手機遊戲「精靈寶可夢 GO」的使用行為則是會對「同學」「朋友」間的人際關係有著正向顯著的影響。

吳培瑜的《臺中市太平區國小高年級學童沉迷於「精靈寶可夢 GO」之形成原因及其影響》²⁵則是針對國小學童進行調查，該研究指出遊戲容易對國小學童的課業學習及生活造成影響，且有容易沉迷的狀況。

黃明昌的《寶可夢遊戲於學童親子關係、同儕關係及學習動機之研究—以嘉義縣國小高年級學生為例》²⁶透過問卷調查「精靈寶可夢 GO」對於國小學童親子關係、同儕關係及學習動機的影響，並探討其中的相互關係。黃明昌認為親子與同儕情誼有助於提升學童的學習動機，並建議可以透過「精靈寶可夢 GO」來增進親子或同儕情誼，以期能夠藉此提升學童的學習動機。不過該研究中的「精靈寶可夢 GO」其實可以使用任何一款遊戲或活動帶入，並非不可或缺的重要因素。

涂佩伶的《花蓮市高職生使用寶可夢行為之研究》²⁷是透過消費者研究方式中的「科技接受模式」理論來進行研究，雖然摘要中的研究結果中解釋了其中各要素間的關係，但在沒有看到文章內容的狀況下較難以正確的進行判斷。

針對「精靈寶可夢 GO」玩家的各研究，大多都是以學生族群為目標來進行調查，這正好證實了學術界中也較容易將玩遊戲與年輕族群畫上等號，這更是加深了中高齡

²⁴ 蕭岳展 (2017)。〈手機遊戲對人際關係之影響—以寶可夢為例〉。未出版碩士論文，義守大學資訊管理學系，高雄市。由於本篇論文尚未公開，因此只能透過摘要及目錄推斷研究方向及目的。

²⁵ 吳培瑜 (2017)。〈臺中市太平區國小高年級學童沉迷於「精靈寶可夢 GO」之形成原因及其影響〉。未出版碩士論文，大葉大學工業工程與管理學系，彰化縣。由於本篇論文尚未公開，因此只能透過摘要及目錄推斷研究方向及目的。

²⁶ 黃明昌 (2017)。〈寶可夢遊戲於學童親子關係、同儕關係及學習動機之研究—以嘉義縣國小高年級學生為例〉。未出版碩士論文，南華大學資訊管理學系，嘉義縣。

²⁷ 涂佩伶 (2017)。〈花蓮市高職生使用寶可夢行為之研究〉。未出版碩士論文，大仁科技大學休閒事業管理研究所，屏東縣。由於本篇論文尚未公開，因此只能透過摘要及目錄推斷研究方向及目的。

玩家研究的特殊性。另外蕭岳展、吳培瑜、黃明昌這三位研究者本身似乎都不是「精靈寶可夢 GO」的使用者，因此在研究的呈現上較沒有看到以使用者為主體的論點，筆者在研究中將會透過實際的參與，來發掘一些玩家之間遊玩時的實際互動以及群組間的交流，並能夠在整理相關資料之際依照自己的遊玩經驗來對資料的可用性及可信度進行判斷與分析。

關於中高齡玩家的部份，林育嫻的《中高齡者數位遊戲參與動機探討》²⁸以探討中高齡者對遊戲的參與動機為目的，透過質性研究的深度訪談，整理出了中高齡者參與遊戲的動機與其行為模式，研究結果有二，一、遊戲的負面消息不會影響到中高齡者玩遊戲，但是會使他們因其禁止其子女玩遊戲。二、中高齡玩家較不重視遊戲畫面及音效，也不會因為這些因素的影響遊玩動機。

但就筆者的研究結果來看，負面印象雖不太會對年輕玩家造成影響，但較容易對中高齡玩家造成影響，並會影響到他們的想法及遊戲行為，這與該研究的結果不符。另外該研究的樣本數略為偏少，較難從中歸納出各玩家間的共通點。

而在期刊論文的部份，中華傳播學會 2017 年年會論文中刊載了一篇文化大學柯舜智的論文，標題為《中老年族群的華麗冒險：Pokemon Go 的使用與滿足》²⁹。

柯舜智的這篇論文中，是以中老年族群為研究目標，透過訪談的方式，調查使用動機、行為、遊戲的滿足情形、以及受訪者的個人資料。文中總共訪問了 9 位中老年族群的玩家(年齡分佈在 45 歲至 78 歲)，在遊戲使用動機的部份，柯舜智將其最重要的原因分為三種類型，分別是「和家人一起」、「跟上潮流」、「打發時間」，這個結果與本研究的結果十分符合。在本研究第四章中關於中高齡玩家動機的部份，最多的是「跟著大家玩」、第二是「網路、新聞的介紹」、第三則是「家裡有人在玩」。而在該篇論文中，柯舜智將「網路、新聞的介紹」納入了「跟上潮流」的部分，以從眾效應的角

²⁸ 林育嫻 (2009)。〈中高齡者數位遊戲參與動機探討〉。未出版碩士論文，南台科技大學多媒體與電腦娛樂科學系，台南市。

²⁹ 柯舜智 (2017)。〈中老年族群的華麗冒險：Pokemon Go 的使用與滿足〉。2017 年 12 月 8 日，取自 http://ccs.nccu.edu.tw/paperdetail.asp?HP_ID=1825

度，將這兩者合併描述。在過去發生的各種熱潮中，這種跟著大家玩的行為或許相當大程度的受到網路、新聞媒體的影響，但在「精靈寶可夢 GO」的現象中，除了規模龐大到無需透過網路、新聞媒體就能夠觀察到外，「玩家能夠被觀察到」的這一特徵也造成了相當大的影響，筆者認為透過網路、新聞媒體是屬於間接性的，而看到大家在玩所以也跟著玩的行為則是屬於直接性的，因此在研究中會將兩者以此形式分開來論述。

比較可惜的是由於本篇研究屬於初探性研究，沒能得到更深入的結論，且由於研究時程較短，訪談對象也較為集中在特定地區，對此本研究會針對全台灣的「精靈寶可夢 GO」玩家進行調查，除了中高齡玩家，也會針對年輕玩家進行調查，已呈現中高齡玩家所具備的特質。

第二節 「精靈寶可夢 GO」

2016年7月陸續於各國上線的「精靈寶可夢 GO」，在許多國家都掀起了熱潮。在台灣，也引起了舉目共睹的盛況，每日不間斷的新聞報導、湧上街頭的玩家人潮、相關周邊商品的大量出現，這些都證實了這款遊戲的成功之處。雖然到了2017年熱潮已逐漸散去，但根據官方於2017年5月8日發出的電子報³⁰指出，2017年4月的孵蛋活動中，孵出最多蛋的國家分別是美國及日本，台灣則是緊追在後的第三名，這樣一個小小的國家居然能夠達成如此成績，並超越英國與德國這樣的大國獲得第三名，可見台灣人癡迷的程度。以下將針對「精靈寶可夢 GO」這款遊戲的現況、背景與特徵進行檢視與回顧。

一、何謂「精靈寶可夢 GO」

「精靈寶可夢 GO」是一款行動平台擴增實境遊戲，由任天堂、精靈寶可夢公司授

³⁰ May 5-8: Increased Grass-type Pokémon Encounters and a Trainer Spotlight. 官方寄給玩家的 EMAIL 電子報，由於是 EMAIL 的形式因此無法附上相關連結及網址。

權，並由 Google 分拆出來的公司 Niantic 負責開發及營運。



圖 2-1 遊戲主要畫面中可直接確認的資訊(「精靈寶可夢 GO」遊戲截圖)

作為行動擴增實境遊戲的「精靈寶可夢 GO」，其遊戲世界就等同於現實世界，而座落於世界各處的，則是能夠獲取寶可夢蛋及消耗道具的寶可補給站，以及考驗玩家實力的道館。其主要的遊戲方式為捕捉並訓練寶可夢，前往寶可補給站獲得相關道具，並能夠藉由對戰佔據道館或擊倒頭目以獲取報酬及獎勵，像這樣以蒐集與培育為核心的遊戲系統，也和「精靈寶可夢」本傳作品極為接近。

另外，配合現實世界的區域，各個地方出現的寶可夢也都不盡相同，由於遊戲中角色的移動方式是取決於現實世界中玩家的位置，為了獲取道具及蒐集尚未持有的寶可夢，玩家們必須走出戶外，於現實世界中進行探索。藉由將 AR(擴增實境)、LBS(移動定位服務)等這些舊有技術做出全新的結合，再搭配上寶可夢這一品牌以及全球化規模的營運，成就出的就是這款「精靈寶可夢 GO」。



圖 2-2 寶可夢圖鑑(「精靈寶可夢 GO」遊戲截圖)

作為一款遊戲，「精靈寶可夢 GO」可以說是完全沒有故事性，但即便如此，還是能夠從許多情報中看出這款遊戲的「目的」。在那其中，最關鍵的部分莫過於遊戲中名為「寶可夢圖鑑」的這一功能，圖鑑中記載了所有的寶可夢編號，當你遭遇過特定的寶可夢，圖鑑中就會出現寶可夢的剪影，當收服了該寶可夢後，就能夠看到其詳細資訊。這項功能提供了一項訊息，那就是這款遊戲是以完成圖鑑為目的的收集類遊戲。

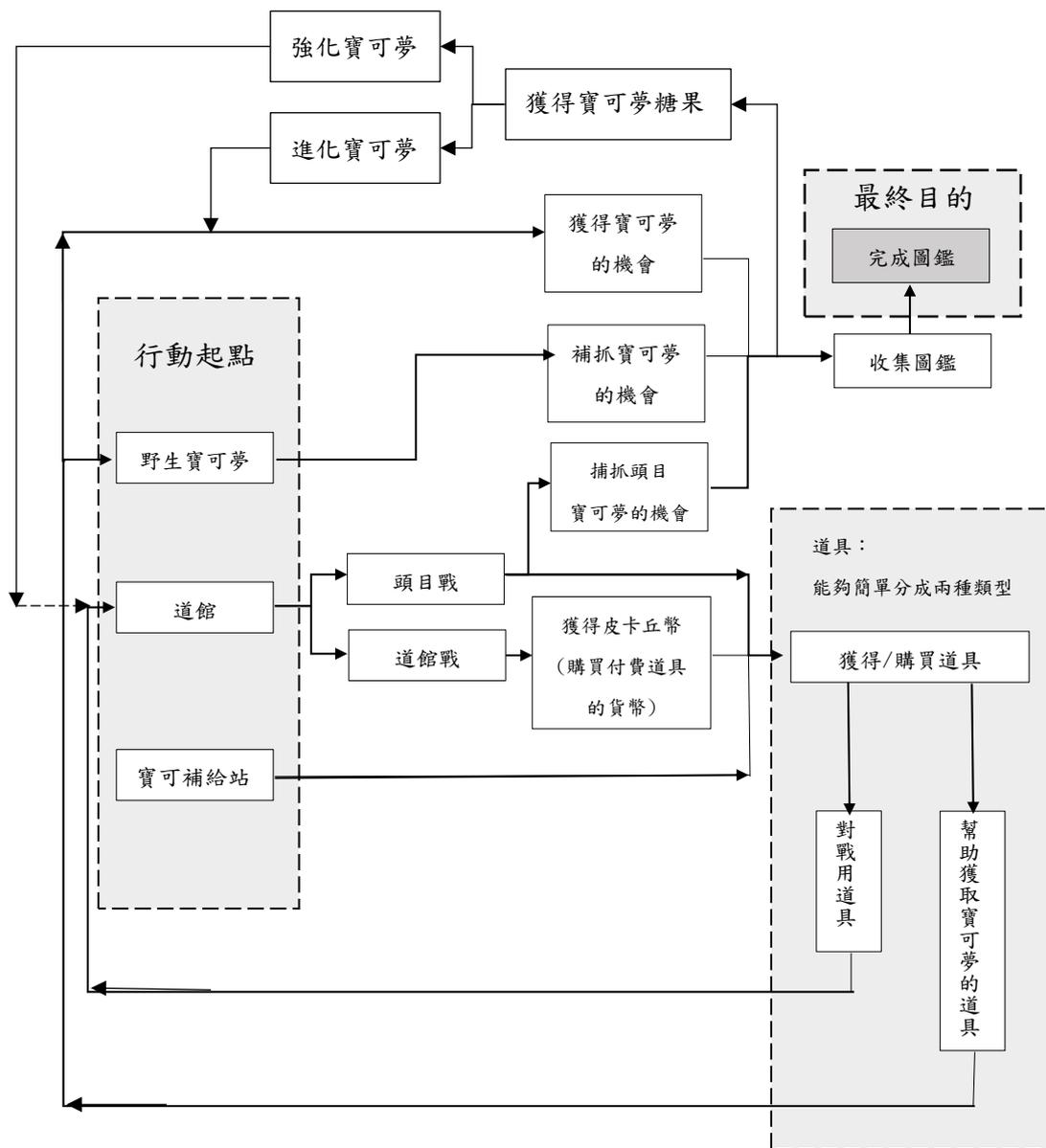


圖 2-3 「精靈寶可夢 GO」中玩家的行動模式（筆者整理）

筆者將玩家在「精靈寶可夢 GO」中可以進行的行動製作成了行動模式圖，行動的起點為在主要畫面中可以直接確認到的三項資訊，也就是前段中提及的主要遊戲方式「捕捉並訓練寶可夢，前往寶可補給站獲得相關道具，並能夠藉由對戰佔據道館或擊倒頭目以獲取報酬及獎勵」。從圖中可以看出大部份的行動在最後都會重新回到行動的

起點，但就只有收集/完成圖鑑之後不會再有接續的行動³¹。從這邊我們可以得知，完成寶可夢圖鑑就是「精靈寶可夢 GO」這款遊戲的最終目的³²。

而「精靈寶可夢 GO」中這名為「寶可夢圖鑑」的設定，就是出自於其身後的「精靈寶可夢」系列遊戲，且隨著遊戲版本的更新，「精靈寶可夢 GO」的開發團隊依然不斷的將「精靈寶可夢」所擁有的元素加進「精靈寶可夢 GO」之中。因此，這邊我們有必要回顧一下「精靈寶可夢」本傳系列遊戲的背景與發展。

二、「精靈寶可夢」的崛起

1996年2月，任天堂推出了一款 Game Boy 遊戲「精靈寶可夢 紅・綠」³³，由於其創新且獨特的遊戲系統，以及總數高達 151 種的寶可夢，讓這款遊戲發售不久就受到了相當熱烈的歡迎，首年的遊戲銷售量更是突破千萬³⁴。但其實這一切並非都如此順利。

1990年，創始人田尻智帶著計劃書來到了任天堂，雖然任天堂接受了他的建議並決定提供援助，但是由於遊戲開發經驗不足，再加上遲遲無法呈現出遊戲中最重要的「交換」要素，讓寶可夢的遊戲開發中斷。直到 1995 年，才再度展開計畫，製作團隊以「收集、育成、對戰、交換」等元素為方針，並活用 Game Boy 的通訊功能，開發出了第一款寶可夢遊戲「精靈寶可夢 紅・綠」，這就是傳說的開始。

乘著這股熱潮，任天堂展開了一系列跨媒體作品，1996年10月推出了遊戲新版本「精靈寶可夢 藍」³⁵以及集換式卡片遊戲³⁶，並於隔年在東京電視台推出了動畫作品

³¹ 此處指的是正常進行遊玩的狀況，玩家自身設立的規則及限制不屬於其中。例：「特定寶可夢達到特定收服數」、「第一階段的寶可夢都只捕獲一隻」等後續發展出來的限制型玩法。

³² 此處是指 2017 年 12 月時的狀況(Android ver.0.87.5/iOS ver.1.57.5)，此論述有可能隨著遊戲版本的更新而失去作用。

³³ Nintendo, 1996, 〈ポケットモンスター赤・緑〉, Nintendo : <https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/apajapbj/index.html>, 2018/1/11。

³⁴ Joshua Safier; Sumie Nakaya. 2000. "Pokemania: Secrets Behind the International Phenomenon" in <https://academiccommons.columbia.edu/catalog/ac:109287>. Retrieved 11 January 2018.

³⁵ Nintendo, 1999, 〈ポケットモンスター青〉, Nintendo : <https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/apej/index.html>, 2018/1/11。

³⁶ 寶可夢卡片遊戲官方網站, 〈ポケットモンスターカードゲーム〉, 寶可夢卡片遊戲官方網站 :

³⁷。1998年，第一部寶可夢劇場版「超夢的逆襲」³⁸出現在大螢幕上，作為紀念，任天堂還推出了以動畫主角皮卡丘為封面的特別版本遊戲「精靈寶可夢 皮卡丘版」³⁹。同年，寶可夢進軍美國，隨著劇場版在美國掀起的轟動，成功的踏出了邁向世界的第一步。寶可夢遊戲的出現，對當時的遊戲市場亦造成了不小的衝擊，「收集、育成、對戰、交換」的嶄新要素，以及雙版本同時發售的策略，成為了眾家遊戲廠商爭先模仿的對象，而在動畫播出之後，寶可夢獲得了不少的女性粉絲，也讓任天堂遊戲機的女性玩家開始增加。

1999年11月，任天堂推出了第二世代的遊戲新作「精靈寶可夢 金・銀」⁴⁰，封面則是採用了傳說中的寶可夢「鳳王」⁴¹與「洛奇亞」⁴²，創下了以當代傳說寶可夢為封面的傳統。這款新作追加了多達100種全新的寶可夢以及數十種的新技能，除此之外還增加了眾多系統⁴³。翌年，推出了新版本「精靈寶可夢 水晶」⁴⁴，並在此版本中首次增加了能夠選擇主角性別的系統，反應了當時女性玩家數量持續增長的現象。

2001年3月，任天堂開發了新世代的攜帶型遊戲機「GAMEBOY ADVANCE」⁴⁵。翌年，則是推出了第三世代的遊戲新作「精靈寶可夢 紅寶石・藍寶石」⁴⁶，由於新主

<http://www.pokemon-card.com/products/pmccg/>，2018/1/11。

³⁷ 神奇寶貝百科 (2018)。〈精靈寶可夢動畫〉。2018年1月11日，取自 神奇寶貝百科：

<https://wiki.52poke.com/wiki/%E7%B2%BE%E9%9D%88%E5%AF%B6%E5%8F%AF%E5%A4%A2%E5%8B%95%E7%95%AB>

³⁸ ポケットモンスターオフィシャルサイト，1998，〈ミュウツーの逆襲〉，ポケットモンスターオフィシャルサイト：<http://www.pokemon.co.jp/anime/movie/1998/>，2018/1/11。

³⁹ Nintendo，1998，〈ポケットモンスター ピカチュウ〉，Nintendo：

<https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/apsj/index.html>，2018/1/11。

⁴⁰ Nintendo，1999，〈ポケットモンスター 金・銀〉，Nintendo：

<https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/kingin/>，2018/1/11。

⁴¹ 鳳王 (ホウオウ)：寶可夢的名字，傳說寶可夢之一。

⁴² 洛奇亞 (ルギア)：寶可夢的名字，傳說寶可夢之一。

⁴³ 神奇寶貝百科 (2018)。〈精靈寶可夢金銀版〉。2018年1月11日，取自 神奇寶貝百科：

<https://wiki.52poke.com/wiki/%E7%B2%BE%E9%9D%88%E5%AF%B6%E5%8F%AF%E5%A4%A2%E9%87%91%E9%8A%80%E7%89%88>

⁴⁴ Nintendo，2000，〈ポケットモンスタークリスタルバージョン〉，Nintendo：

<https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/bxpj/index.html>，2018/1/11。

⁴⁵ Nintendo，〈ゲームボーイアドバンス〉，Nintendo：

<https://www.nintendo.co.jp/n08/hardware/gba/index.html>，2018/1/11。

⁴⁶ Nintendo，2002，〈ポケットモンスター ルビー・サファイア〉，Nintendo：

<https://www.nintendo.co.jp/n08/axvp/>，2018/1/11。

機的性能，讓遊戲的精緻度與聲音效果得到了大幅度的提升，並改善了過去的遊戲系統，成為了日後系列作的基礎。這次的新作不免俗的追加了大量的全新寶可夢，讓寶可夢的總數量增加為多達 386 種，但是遊戲中能夠入手的數量卻僅僅只有 202 種，也由於硬體上的差異，讓玩家們無法從過去的版本中，傳送寶可夢到新作中。直到 2003 年 11 月的外傳作品「寶可夢圓形競技場」⁴⁷與 2004 年 1 月的「精靈寶可夢 紅・綠」重製版「精靈寶可夢 火紅・葉綠」⁴⁸發售後，才讓原先無法入手的寶可夢能夠得以入手。2004 年 9 月，新版本「綠寶石」⁴⁹登場，間隔了三年才出現的這款新版本，特別強調了寶可夢四大元素中的「對戰」元素，設計出了各種獨具特色的對戰規則⁵⁰。

隨著時代的腳步，遊戲機的技術又再次出現了全新的突破。2004 年 11 月，「Nintendo DS」⁵¹上市，除了雙畫面、觸控螢幕、麥克風辨識等全新的操作方式外，還有著名為擦肩通信⁵²的通信系統，增加了玩家攜帶遊戲機外出的動機，成功的讓遊戲體驗昇華到了一個嶄新的境界。2006 年 9 月，第四世代的遊戲新作「精靈寶可夢 鑽石・珍珠」上市，號稱為歷代集大成的這款作品，徹底的活用了新硬體的功能。特別值得一提的，就是能夠利用 WIFI 的無線通信機能，這讓寶可夢的對戰與交換不再僅限於面對面，而是能夠透過網路，與全世界的玩家們進行交流⁵³。2008 年推出了新版本「精靈寶可夢 白金」⁵⁴，以「鑽石・珍珠」為基礎，更加提升了玩家們的對戰及通信的體

⁴⁷ Nintendo，2003，〈ポケモンコロシウム〉，Nintendo：<https://www.nintendo.co.jp/ngc/qc6a/>，2018/1/11。

⁴⁸ Nintendo，2004，〈ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン〉，Nintendo：<https://www.nintendo.co.jp/n08/bprj/>，2018/1/11。

⁴⁹ Nintendo，2004，〈ポケットモンスター エメラルド〉，Nintendo：<https://www.nintendo.co.jp/n08/bpej/>，2018/1/11。

⁵⁰ 神奇寶貝百科（2017）。〈對戰開拓區（第三世代）〉。2018 年 1 月 11 日，取自 神奇寶貝百科：<https://wiki.52poke.com/zh-hant/%E5%AF%B9%E6%88%98%E5%BC%80%E6%8B%93%E5%8C%BA%EF%BC%88%E7%AC%AC%E4%B8%89%E4%B8%96%E4%BB%A3%EF%BC%89>

⁵¹ Nintendo，〈ニンテンドーDS〉，Nintendo：<https://www.nintendo.co.jp/ds/series/ds/index.html>，2018/1/11。

⁵² 透過無線通訊手段，在不影響遊戲遊玩的狀態下與附近區域的玩家交換資訊的功能。

⁵³ Nintendo，2006，〈ポケットモンスター ダイヤモンド・パール〉，Nintendo：<https://www.nintendo.co.jp/ds/adaj/index.html>，2018/1/11。

⁵⁴ Nintendo，2008，〈ポケットモンスター プラチナ〉，Nintendo：<https://www.nintendo.co.jp/ds/cpuj/>，

驗。2009年9月，推出了「金・銀」的重製版「心金・魂銀」⁵⁵，在日本國內以重製作品之姿，創下了歷代重製作品之姿中最高的銷售紀錄⁵⁶。

2010年9月，第五世代的遊戲新作「精靈寶可夢 黑・白」⁵⁷又為寶可夢系列帶來了革新。與過去薄弱的劇情不同，本作縝密的劇情與豐富的角色性，為玩家們帶來了前所未有的體驗。之後更是推出了新版本「黑2・白2」⁵⁸，過去世代的新版本，大多是在做了些許修改後，就重新包裝上市，但本次則推翻了過去的作法，成為了擁有全新故事的正統續篇作品。

在那之後，遊戲業界又再次迎來了全新的時代。2011年2月，任天堂推出了DS系列的後繼機種「Nintendo 3DS(簡稱3DS)」⁵⁹，採用了不須配戴任何裝置，就能夠感受到立體圖像的裸視3D技術，且螢幕解析度也較過去的DS系列提升了許多。2013年推出的第六世代遊戲新作「精靈寶可夢 X・Y」⁶⁰，徹底活用了3DS的裸視3D技術，除了採用全3D建模外，還針對對戰系統的美術進行了大幅度的修改。同時，對應了7種語言的「精靈寶可夢 X・Y」，也達成了全球同步發售的驚人成就。

2015年9月10日，任天堂寶可夢公司於新事業戰略發表會⁶¹中宣布與Niantic⁶²公司合作，推出一款寶可夢的擴充實境遊戲「精靈寶可夢 GO」，預告中玩家於現實世界中尋找並收服寶可夢的場面，讓許多寶可夢粉絲們回想起當初踏上旅程收服寶可夢的

2018/1/11。

⁵⁵ Nintendo，2009，〈ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー〉，Nintendo：<https://www.nintendo.co.jp/ds/ipkj/>，2018/1/11。

⁵⁶ ゴトー，2016，〈ポケモンの歴代売上を紹介。「赤緑」から「サン・ムーン」まで〉，Hatena Blog：<http://www.gamehuntblog.com/entry/pokemon-sales-history>，2018/1/11。

⁵⁷ The Pokémon Company，2011，〈ポケットモンスターブラック・ホワイト〉，『ポケットモンスターブラック・ホワイト』公式サイト：<http://www.pokemon.co.jp/series/bw/>，2018/1/11。

⁵⁸ The Pokémon Company，2012，〈ポケットモンスターブラック2・ホワイト2〉，『ポケットモンスターブラック2・ホワイト2』公式サイト：<http://www.pokemon.co.jp/ex/b2w2/>，2018/1/11。

⁵⁹ Nintendo 〈ニンテンドー3DS〉，Nintendo：<https://www.nintendo.co.jp/hardware/3dsseries/3ds/index.html>，2018/1/11。

⁶⁰ The Pokémon Company，2013，〈『ポケットモンスター X』『ポケットモンスター Y』〉，『ポケットモンスター X』『ポケットモンスター Y』公式サイト：<http://www.pokemon.co.jp/ex/xy/>，2018/1/11。

⁶¹ The Pokémon Company，2015，〈株式会社ポケモンの新事業戦略発表会を、ニコニコ生放送で配信決定！〉，The Pokémon Company：<http://www.pokemon.co.jp/ex/news/>，2018/1/11。

⁶² 美國的一間軟體公司，成立於2010年，在開發「精靈寶可夢 GO」之前最具知名度的作品為2012年推出的LBS遊戲「Ingress」。

感動⁶³，這讓精靈寶可夢系列的舞台從虛擬世界延伸到了現實世界，同時也展示了寶可夢系列全新的可能性。2016年2月26日，任天堂於深夜藉由直播，慶祝精靈寶可夢系列上市20週年，同時也公開了全新系列作品「精靈寶可夢 太陽・月亮」⁶⁴，除了原先對應的7種語言外，還新增了繁體中文及簡體中文，並首度採用了真實比例的人物模型，遊戲於2016年11月18日全球同步發售，並於2017年11月17日推出了加強版「精靈寶可夢 究極之日・究極之月」⁶⁵。

精靈寶可夢系列在遊戲與動畫的加乘效應下，周邊商品不斷推出，形成了一個完整經濟體系，早在1998年，日本就已經有了以寶可夢周邊商品為主的寶可夢商店，到了2001年，美國紐約的第一間直營店開幕，雖然在2005年時轉型為任天堂商品專賣店，但是寶可夢專區依然健在⁶⁶。在2003年，皮卡丘形象版權在全球中帶來的收益就高達了8億2500萬美元，成為了全球最賺錢的十大角色之一⁶⁷。

在日本，它也不僅僅是一名動畫角色，2014年被提拔為世足大使，2015年出場紅白歌合戰，皮卡丘儼然成為了一種精神性的象徵。在各個領域中，也不難看見皮卡丘的身影，像是日本全日空的波音系列彩繪飛機上，就曾經可以看見皮卡丘與其他寶可夢們的身影⁶⁸。

三、「精靈寶可夢 GO」遊戲特徵

⁶³ KEN (2015)。〈在現實世界收服神奇寶貝！Ingress x Pokémon《神奇寶貝 GO》2016年釋出下載〉。2018年1月11日，取自 巴哈姆特：<https://gnn.gamer.com.tw/2/120622.html>

⁶⁴ The Pokémon Company (2016)。〈精靈寶可夢 太陽／月亮〉。2018年1月11日，取自 The Pokémon Company：http://www.nintendo.tw/pokemon_sun_moon/

⁶⁵ The Pokémon Company (2017)。〈精靈寶可夢 究極之日／究極之月〉。2018年1月11日，取自 The Pokémon Company：http://www.nintendo.tw/pokemon_usum/

⁶⁶ ポケモン Wiki, 2017, 〈ポケモンセンター (店舗)〉, ポケモン Wiki：[https://wiki.xn--rckteqa2e.com/wiki/%E3%83%9D%E3%82%B1%E3%83%A2%E3%83%B3%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%BC_\(%E5%BA%97%E8%88%97\)](https://wiki.xn--rckteqa2e.com/wiki/%E3%83%9D%E3%82%B1%E3%83%A2%E3%83%B3%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%BC_(%E5%BA%97%E8%88%97)), 2018/1/11。

⁶⁷ アニメ！アニメ！ビズ, 2014, 〈遊戯王とピカチュウ：世界で最もお金を稼ぐキャラクター〉, アニメ！アニメ！ビズ：<http://www.animeanime.biz/archives/7821>, 2018/1/3。

⁶⁸ 陳睿中 (2016)。〈陪伴我們18年的皮卡丘...ANA精靈寶可夢彩繪機走入歷史〉。2018年1月11日，取自 ETtoday：<https://travel.ettoday.net/article/690849.htm>。寶可夢彩繪機於1998年6月首次推出，於2016年4月正式退役。

系統上的特徵：

1. 移動定位服務

移動定位服務與 LBS 遊戲

移動定位服務(Location-Based Service, LBS)是一種通過行動業者的無線通訊網路或外部定位方式(如 GPS)取得行動終端用戶的位置訊息(地理座標)的服務。1997 年,愛立信提出了移動定位服務的前身位置服務(Location Service, LCS),之後發展出了如今的移動定位服務,並在 1999 年向美國提交了這項專利的申請。到了 2000 年,LBS 技術已經普遍運用於眾多領域中,也相當早就與遊戲這一領域有所結合。

2000 年 10 月,伴隨著日本 J-Phone(現在的 SoftBank)的 J-SkyStation 服務上線,推出了名為「クリックトリップ」⁶⁹的 LBS 遊戲,這是一款虛擬雙六遊戲,玩家可以將於現實中移動的距離換算為遊戲中的移動距離,這也成為了日本 LBS 遊戲的始祖,而最早展開營利的 LBS 遊戲則是 It's Alive 公司在 2001 年於瑞典推出的 LBS 類型 MMORPG「BotFighters」,遊戲目標是找到並摧毀敵方玩家,這款遊戲讓瑞典和芬蘭的玩家們紛紛走上街頭,甚至有部分玩家透過鐵路奔走於城市中,藉此搜尋敵人⁷⁰。而目前現存最古老的 LBS 遊戲,則是 2002 年於日本推出的遊戲「au のあんてな奪うのれす」(現今名稱為「日本縦断アンテナ DASH」)⁷¹,這款遊戲的玩法是由玩家們互相奪取天線,可以說是以當時的技術所做出的「Ingress」⁷²。

說到「Ingress」,可以說是近幾年中除了寶可夢 GO 以外,比較受人注目的 LBS 遊戲。於 2013 年由「精靈寶可夢 GO」的開發商 Niantic 公司所推出的這款遊戲,其 LBS 技術及相關資源可以說是「精靈寶可夢 GO」的前身,雖然這款遊戲在上市當時引起遊

⁶⁹ OHTSUKA Ko-hei, 2016,〈私が語らないと歴史に残らない「位置ゲー事件簿」その 1:日本位置ゲーの祖の 1 人、「へな」さん〉,ちずぶらり Hackers: <http://blog.chizuburari.jp/entry/2016/10/02/202502>, 2018/1/11。

⁷⁰ MICHAEL STROUD. 2002.“HAVE CELL PHONE, WILL SHOOT” in <https://www.wired.com/2002/02/have-cell-phone-will-shoot/>. Retrieved 18 December 2016.

⁷¹ 日本縦断アンテナ DASH 公式サイト,〈日本縦断アンテナ DASH〉,日本縦断アンテナ DASH 公式サイト: <http://antenna-dash.jp/>, 2018/1/11。遊戲的官網與登錄畫面,必須使用 au 的行動裝置才能瀏覽。

⁷² Niantic. 2016.“Ingress” in <https://www.ingress.com/>. Retrieved 11 January 2018.

戲界相當大的關注，但由於遊戲本身設計上較針對核心玩家，且遊戲初期的回饋度較低，讓它成為了一款較難吸引新客群的遊戲，也因此沒能發展出「精靈寶可夢 GO」這等規模的熱潮。

LBS 遊戲與區域振興

在這波的寶可夢 GO 熱潮中，我們可以看到一些地區配合遊戲進行了區域振興的活動，像是 2016 年 11 月的拉普拉斯大量出現活動⁷³，就是於日本的東北三縣(岩手縣、宮城縣、福島縣)舉辦，試著振興於 311 大地震之後沒落的東北地區，2017 年 3 月還有熊本卡比祭⁷⁴，也同樣是為了振興 2016 年熊本地震所帶來的影響，而台灣雖然與日本不同，並未有與官方合作推出的活動，但像是木柵動物園也推出了園區的寶可夢 GO 地圖，藉此宣傳並吸引人氣。

其實像這種 LBS 遊戲與振興區域做結合的例子，早在 2003 年就有先例了，コロプラ公司於 2003 年所推出的「コロニーな生活」⁷⁵ 這款遊戲，是一款模擬類型的遊戲，玩家藉由步行里程賺取虛擬貨幣，並用那些虛擬貨幣來維持自己的虛擬宇宙殖民地，而該遊戲於 2009 年推出的新功能，則是名為「土產」的收集要素，玩家能夠購買自己登錄的區域中所擁有的土產，為了獲得其他地區的土產，則必須和其他的殖民地，也就是玩家進行交流，為了活用這一系統，コロプラ公司舉辦了一項活動，當玩家前往コロプラ公司的贊助商名下的企業、店鋪、設施等地時，若是有進行消費，將能夠獲得特殊的集換式卡片「コロカ」，輸入卡片上的序號的話，就能夠在遊戲中購買土產。於是玩家們為了獲得土產而前往各處進行消費，甚至還有相關的旅行團應運而

⁷³ Pokémon GO Japan, 2016, 〈いぎ、東北へ！〉, Twitter : https://twitter.com/PokemonGOAppJP/status/796888508803649537?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=https%3A%2F%2Fapp.famitsu.com%2F20161111_888070%2F, 2018/1/11。

⁷⁴ Pokémon GO Japan, 2017, 〈熊本にカビゴンがやってくる！〉, Twitter : <https://twitter.com/PokemonGOAppJP/status/837210891166842881/photo/1>, 2018/1/11。

⁷⁵ 株式会社コロプラ, 2018, 〈コロニーな生活〉, コロニーな生活公式サイト : <http://pc.colopl.jp/pages/wl/welcome.html>, 2018/1/11。

生。這款遊戲的使用者人數在 2010 年突破了 100 萬人⁷⁶，但由於這一時期剛好遇上了智慧手機的普及以及手機遊戲的興起，在科技與技術的加速發展下，「コロニーな生活」那較為原始的設計與規格無法與眾多敵手競爭，漸漸的沒落了。但即便歷經了多次的版本更新與終止營運，這款遊戲的最新版本直到現在(2017 年 12 月)依然持續營運著，並保有著少數的死忠粉絲。

在上述提到的幾款 LBS 遊戲中，我們可以發現到其中有數款都結合了收集類的玩法，「日本縦断アンテナ DASH」透過四處移動來發現、收集及奪取天線、「コロニーな生活」收集各地的土產、「Ingress」則是透過達成組圖任務來收集任務圖示，並拼湊出一副完整的圖案，這證明了 LBS 遊戲與收集類玩法的契合度。

另外 LBS 遊戲由於其特性，使其能夠很輕鬆的與其他企業及產業做結合，透過人們實際的移動，從中誕生的利益有著遠超出其他類型遊戲的可能性，從上述「コロニーな生活」的例子，以及在接下來的章節將提到的寶可夢 GO 聖地現象，不難看出其中蘊含的商機。

2. 擴增實境

擴增實境與 AR 遊戲

擴增實境(Augmented Reality, AR)是一種藉由即時計算攝影機影像之位置與角度，並加上相應圖像的技術，此項技術的目標是將虛擬世界套入現實世界中進行互動，此項概念最早提出於 1990 年代，目前對於 AR 有兩種通用的定義，第一種定義為北卡大學的羅納德·阿祖瑪(Ronald Azuma)於 1997 年提出，他認為擴增實境必須包含下列三項內容，分別是「將虛擬物與現實結合」、「即時互動」、「三維」⁷⁷。第二種定義則

⁷⁶ 株式会社コロプラ，2010，〈位置ゲーのコロプラ、100 万人突破とゲーム 5 周年を記念し、初の公式ガイドブックを出版 全国のローソン店舗で 28 日から発売、本日から予約開始〉，コロプラ公式サイト：http://colopl.co.jp/press/news/2010/0402_2.html，2018/1/11。

⁷⁷ Ronald T. Azuma. 1997. "A Survey of Augmented Reality" in <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>. Retrieved 22 November 2017.

是 1994 年保羅·米爾格拉姆(Paul Milgram)和岸野文郎所提出的現實-虛擬連續系統 (Milgram's Reality-Virtuality Continuum)，他們將真實環境和虛擬環境分別作為連續系統的兩端，並將位於它們中間的部分稱為「混合實境」，靠近真實環境的就是「擴增實境」，而靠近虛擬環境的則稱作「擴增虛境(Augmented virtuality)」⁷⁸。

而最早能夠被稱為 AR 遊戲的，是任天堂公司於 2011 年推出的 3DS 主機中所內建的 AR 遊戲，但其實若就 AR 的定義來說，這種必須透過螢幕呈現的方式算是一種妥協，AR 技術的理想讓虛擬物件出現在視野之中，而不是生成在螢幕上面。另外關於擴增實境這一名詞，事實上有許多人將 LBS 遊戲與 AR 混為一談，這是因為許多 LBS 遊戲都採用了一種所謂的「LBS 擴增實境系統」，並非如 AR 般能夠對應攝影機中的影像，而只是將 LBS 擴增的資訊與攝影機的畫面組合在一塊而已，正是因為「LBS 擴增實境」這一名詞，讓許多人誤會了 AR 與 LBS 的意思⁷⁹。回到「精靈寶可夢 GO」，其實在該款遊戲中的 AR 系統是非常附帶性的東西，且只是非常基本的技術，並不影響遊戲的核心內容，甚至還有些使用者表示關掉 AR 功能後能夠帶來更加良好的遊戲體驗⁸⁰，Niantic 公司也發現到了這個問題，並於 2017 年 12 月 20 日發布了強化後的 AR 功能「AR+」⁸¹，「AR+」功能強化了 AR 體驗，能夠反應出寶可夢的尺寸以及玩家與寶可夢間的距離，並配合此功能增加了遊戲中的回饋。由於該功能是使用 Apple 的 ARKit 框架，因此目前只能運用於 iPhone 6s 以上的裝置以及 iOS 11 以上的版本中。不過 AR 技術就一門技術來說尚未成熟，由於技術不足且門檻過高，導致普及率遲遲無法提高。

⁷⁸ Paul Milgram, & Fumio Kishino. 1994. "A TAXONOMY OF MIXED REALITY VISUAL DISPLAYS" in https://web.archive.org/web/20091103222644/http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html. Retrieved 22 November 2017.

⁷⁹ AR 研究室 (2011)。〈一般人關於「擴增實境」的「謬誤」〉。2016 年 12 月 21 日。取自 擴增實境創新應用研究室：<http://ar100.pixnet.net/blog/post/164274596>

⁸⁰ Rocky (2016)。〈『Pokemon GO 神奇寶貝攻略教學』四個抓神奇寶貝的重點技巧！〉。2016 年 12 月 20 日。取自 電腦王阿達：<https://www.kocpc.com.tw/archives/103041>

⁸¹ Pokémon GO 開發團隊 (2017)。〈iOS 上的 Pokémon GO 可以使用新功能 Pokémon GO AR+囉！〉。2018 年 1 月 8 日。取自 pokemongolive：https://pokemongolive.com/zh_hant/post/arplus

「擴增虛境(Augmented virtuality)」與「虛擬實境(virtual reality)」

寶可夢 GO 的推出，帶動了 AR 市場的形成，而與此同時，也正好碰上了 VR 市場蓬勃發展的時期。虛擬實境(virtual reality, VR)，這一名詞最早可追溯至法國導演安托南·阿爾托⁸²於 1938 年所出版的著作《戲劇及其重影》中，書中將劇院定義為一個虛擬實境(la réalité virtuelle)，而我們現在所認識的 VR，則是 1980 年代由杰倫·拉尼爾以及他的公司 VPL Research⁸³創造並進行推廣的，在這之後 VR 技術也不斷地發展著。2015 年，SONY 開始於各地開放玩家體驗最新的遊戲裝置「PlayStation VR」，到了 2016 年，全球 VR 產業興起，美國 Oculus 公司推出的「Oculus Rift」，以及台灣 HTC 與美國維爾烏合作推出的「HTC Vive」，這些高價位高性能的虛擬實境頭戴式顯示器，帶動了 VR 大眾市場的加速發展，眾多企業廠商紛紛推出 VR 相關軟硬體，讓 2016 年甚至被稱為 VR 元年⁸⁴，不過由於 VR 其實還處於發展初期，即使眾多大企業都試圖爭奪這塊大餅，但 VR 依舊是屬於高價位、內容匱乏的商品。

在寶可夢 GO 的討論中，時常有許多人將 AR 與 VR 拿來做比較，並針對孰優孰劣進行辯論，但筆者認為不應該將這兩者進行比較，AR 的目的是希望在現實世界中呈現虛擬的物品，而 VR 則是期望能夠建構出一個虛擬的世界，這兩項技術的目標可以說是背道而馳，將這兩者進行比較並沒有太大的意義。因此，本研究將不會針對 VR 進行過多的描述。

現象上的特徵：

1. 走出戶外

在遊戲的玩法設計上，「精靈寶可夢 GO」是必須不斷移動才能夠持續遊玩的遊戲，這樣的機制導致了玩家們必然會「走出戶外」，出現在表面舞台上，成為了能夠觀

⁸² wikipedia.“Antonin Artaud” in https://en.wikipedia.org/wiki/Antonin_Artaud. Retrieved 18 December 2016.

⁸³ wikipedia.“VPL Research” in https://en.wikipedia.org/wiki/VPL_Research. Retrieved 18 December 2016.

⁸⁴湯淺英夫，2016，〈“VR 元年”、何が起こったのか？〉，NIKKEI TRENDY：
<http://trendy.nikkeibp.co.jp/atcl/pickup/15/1003590/122200708/>，2016/12/23。

察到的存在，實際上這也確實產生了影響，網路上有一篇文章，其內容如下。

「雖然說是期待已久的大型更新，但如今『寶可夢 GO』熱潮已經退燒了。在路上看到寶可夢訓練家⁸⁵的機會也減少了，最近也只能在大城市的公園裡看到老爺爺老奶奶們在玩這款遊戲的身影。(中略)走到街上後……這不是有很多寶可夢訓練家！讓人不禁懷疑至今他們都躲到哪裡去了，車站前的步道以及公園裡，有著許多人朝著手機做出丟寶貝球的動作。……不過果然還是比遊戲上線當初的人還要少。當然並非公園裡的所有人都是在玩『寶可夢 GO』的。但是仔細一看，有許多人都做出了丟寶貝球時「將手指由下而上滑動」這樣的動作，可以想見有不少的寶可夢訓練家聚集於此處。——啊啊，我可是不會輸的。一邊混進了睽違半年的「訓練家人潮」中，全力捕捉寶可夢。可以看到許多疑似午休中的上班族，或是購物中的家庭主婦們混雜於其中，Let's 縱向滑動。(筆者譯)⁸⁶」

這篇文章的時間點是位於 2017 年 2 月，當時寶可夢 GO 進行了大規模的更新，吸引了許多玩家回歸。從該篇文章中可以看到幾處值得注意的部分，首先第一點是玩家能夠被觀察到的這件事實，該文作者藉由手機使用者的手部動作，能夠判別出哪些人是寶可夢 GO 的玩家。第二點則是玩家聚集的狀況，該文作者看到了眾多玩家聚集，並在之後自己也加入了其中，這樣一個群聚的動作也是因為玩家能被觀察到才得以實現的。另外，該篇文章最一開始提及的「看到老爺爺老奶奶們在玩這款遊戲的身影」，也反映出了這款遊戲的另一項特徵，也就是「廣泛年齡層的玩家」。

2. 廣泛年齡層的玩家：

在「精靈寶可夢 GO」剛推出的時候，就掀起了一股全民抓寶可夢的熱潮，也常常

⁸⁵ ポケモントレーナー(Pokémon Trainer)，原作設定中收服、訓練、照顧寶可夢，並與寶可夢一同對戰的人。此處則是代指寶可夢 GO 的玩家。

⁸⁶ けいろー，2017，〈【ポケモン GO】金銀アップデート後、街の様子は？プレイしながら歩いてきた〉，ぐるりみち：<http://trendy.nikkeibp.co.jp/atcl/pickup/15/1003590/122200708/>，2016/12/23。

看到新聞⁸⁷中提及街上的人們不分男女老少都在抓寶。而從 2017 年年初開始，則是會在網路上看到有人表示自己身邊有很多中老年人在玩⁸⁸。在前一段的文章中，也可以看到這樣的傾向，這些言論都在在展現出了「精靈寶可夢 GO」的其中一項特質，那就是其玩家族群廣泛的年齡層。而透過前項「走出戶外」的這一特徵，讓在廣泛年齡層的玩家之中，那些過去鮮少受到注目的中高齡玩家浮現到了表面。隨著時間流逝，他們逐漸成為了「精靈寶可夢 GO」玩家的主體，並展現出與年輕玩家們不同的樣貌，這吸引了筆者的目光，也成為了此研究的契機之一。

四、社會現象

「精靈寶可夢 GO」除了擁有廣大的玩家族群外，還衍伸出了許多的社會現象，筆者針對自己觀察到的社會現象進行分類整理後，歸納出了三個項目：

1. 大量新聞報導

有史以來，應該沒有任何一款遊戲的相關新聞數量超過「精靈寶可夢 GO」吧。自從 2016 年 8 月台灣開放「精靈寶可夢 GO」之後，直到同年的 9 月中旬，幾乎每天在報紙與新聞上都能夠看到相關的報導。從筆者的統計來看，2016 年 7 月至 2017 年 7 月的這一年間，光是 ETToday、聯合新聞網、NOWnews、中時電子報、自由時報這五家主流新聞媒體，合計就有多達 2000 件以上的新聞報導。

2. 聖地現象

台北的北投公園與新竹的南寮漁港，在許多人的心中原本默默無名的這兩個地方，一夕之間成為了眾所皆知的著名景點。基於「精靈寶可夢 GO」的設計，某些地方

⁸⁷ 巴哈姆特電玩瘋 (2016)。〈【電玩瘋】訓練師不可不知的十大《Pokemon GO》密技〉。2017 年 12 月 08 日。取自 巴哈姆特：<https://gnn.gamer.com.tw/3/135963.html>

⁸⁸ alice137651 (雪花喵喵) (2017)。〈[閒聊] 寶可夢對老人的吸引力是什麼〉。2017 年 12 月 08 日。取自批踢踢實業坊：https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1497776321.A.8AF.html

的遊戲資源較為密集，也較容易出現稀有的寶可夢，這讓玩家們爭先恐後地前往那些地方，只為了能夠獲得捕抓那些稀有寶可夢的機會。這樣的現象並不僅限於台灣，美國紐約的中央公園以及日本名古屋的鶴舞公園，都出現了大規模的人潮。不過台灣的程度似乎較其他地方都更為驚人，2016年8月22日一段玩家們於北投公園為了「卡比獸⁸⁹」而奔跑的影片，讓美國時代雜誌都為此寫了一篇名為「Pokémon Go May Have Just Shown Us What the End of the World Looks Like (《寶可夢 GO》可能讓我們看到世界末日長什麼樣子)」⁹⁰的報導。

3.快閃抓寶

由於「寶可夢」會以隨機的方式出現於任何一個地方，且在一定時間之後就會消失，一般來說很難掌握到遠處的狀況。但是網路上有人推出了「寶可夢雷達」的服務，依靠程式讀取寶可夢出現的訊息並發送情報，而使用「寶可夢雷達」的玩家再看到自己想要抓的怪出現在附近時，就會立刻趕往現場。在不知情的人眼中看來，只會看到一群人突然出現並聚集在某個地方，然後在短時間後作鳥獸散，彷彿是快閃族的快閃行動⁹¹似的。

這些社會現象都展現出了「精靈寶可夢 GO」的一種特質，那就是玩家的行為相當容易受到注目。由於手機不僅僅只是遊戲的工具，因此除非實際看到使用者們手機的畫面，否則相當難以判斷他們是否為遊戲玩家。但「精靈寶可夢 GO」讓玩家們成為了可以被觀察到的存在。透過移動定位服務引發的聖地現象以及快閃抓寶，讓地點也成為了判斷「精靈寶可夢 GO」玩家的要素。而擴增實境功能與特殊的手部動作，則是讓行為本身成為了判斷依據。

⁸⁹ 卡比獸(カビゴン)：寶可夢的名字。

⁹⁰ NASH JENKINS. 2016. "Pokémon Go May Have Just Shown Us What the End of the World Looks Like" in <http://time.com/4460911/pokemon-go-taipei-stampede-snorlax-mob-xinbeitou-taiwan/>. Retrieved 22 August 2017.

⁹¹ 快閃族(Flash mob)：指一群人透過網路或電話相約在指定的時間或地點集合，然後一起做出特定的動作，並在短時間內若無其事般地迅速消失。這種行為被稱作「快閃行動」。

透過「精靈寶可夢 GO」的特徵以及其引發的現象，讓「精靈寶可夢 GO」的玩家成為了可以被觀察到的存在，並增進了熱潮的規模，這些都要歸功於現今遊戲技術的發展。因此若是探討「精靈寶可夢 GO」的特殊性，除了針對現象與特徵進行分析外，筆者認為也必須針對「遊戲」過去的發展與演變進行了整理。

第三節 手機遊戲的發展與演變

2016年，對手機遊戲來說是值得紀念的一年，從Newzoo的2016年全球遊戲市場報告⁹²來看，2016年全球遊戲市場總收入達到了996億美元，其中手機遊戲的營收為369億美元，佔了整體的37%，而個人電腦遊戲的營收為319億美元，佔了整體的32%，遊戲機營收則是308億美元，佔了整體的31%。在2016年，手機遊戲的營收首次超越了個人電腦遊戲，「精靈寶可夢 GO」於這個時間點登場，也對這項數據具有一定的影響力。為了瞭解手機遊戲的歷史，筆者以手機遊戲出現之前的遊戲業界為對象，針對其中較為重大的發展與變化進行了簡單的整理。

一、在手機遊戲出現之前 - 90年代以前的「遊戲」

遊戲產業的發展起源於50年代，源頭大致上可以回遡至兩個方向⁹³，第一個是軍事與國防相關，1951年為了緩和新兵壓力，瑪緹·布隆姆雷(Marty Bromley)在夏威夷軍事基地安置遊戲空間，並創立了SEGA遊戲株式會社⁹⁴的前身Service Game Company，這奠定了投幣式街機產業的根基，並在70年代蓬勃發展。第二個則是源自於大學研究部門與實驗室，在程式技巧的競爭以及試圖娛樂彼此的動機下，電腦遊戲開始發展，但直到80年代資訊革命，個人電腦普及後，電腦遊戲產業才真正的誕生。

⁹² newzoo. 2016. "THE GLOBAL GAMES MARKET REACHES \$99.6 BILLION IN 2016, MOBILE GENERATING 37%" in <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>. Retrieved 3 January 2018.

⁹³ Jeannie Novak.(2005/2007).Game Development Essentials: An Introduction.蔡永琪(譯)。遊戲開發概論。台北：學貫行銷股份有限公司。P.4-5。

⁹⁴ SEGA，日本的一家遊戲公司，曾與任天堂、SONY、微軟並列「四大家用遊戲機」製造商，但現在已退出遊戲機生產的行列了。

從 70 年代開始蓬勃發展的投幣式街機，在 1981 年達到了高峰，但之後直落而下，再也沒能取回榮耀。而在 1972 年，第一個家用遊戲機「Magnavox Odyssey」⁹⁵上市，這是世界上第一部使用電視進行遊玩的電子遊戲機，之後在 70 年代末期，家用遊戲機產業開始逐漸成形，但到了 80 年代初期，由於平台及遊戲類型遲遲沒有突破，這讓遊戲出現了供給過多的問題，並導致市面上充斥了許多品質低劣的遊戲，而且此時適逢資訊革命，個人電腦開始普及，這讓家用主機遊戲的開發者們擔心個人電腦會取代家用主機，遊戲產業陷入了前所未有的低迷。

但在 1983 年，任天堂公司以「紅白機」⁹⁶打破了僵局，其水準遠遠超出了上一代眾多的遊戲機，推出的遊戲也相當嶄新且不受場景侷限，同時，任天堂與當時主要開發街機遊戲的南夢宮⁹⁷合作，讓南夢宮解析紅白機的硬體，並開發合適的軟體，這一次的合作讓許多著名街機遊戲也在此時移植到了家用遊戲機平台上⁹⁸，正好在與紅白機發售日的同一天，SEGA 以「SG-1000」⁹⁹這款家用主機加入了家用主機的戰局，但卻在不久後街機與家用主機市場在美國崩盤，導致 SEGA 在美國的股份被全數賣出，只剩下日本的 SEGA 持續運作著。隔年的 1984 年，任天堂開放了第三方開發，引進了許多優秀的遊戲軟體，SEGA 與日本 CSK 公司合夥，轉型為以日本為基礎的公司，並接連開發、引進了數款家用遊戲機與遊戲軟體，使 SEGA 成為了世界第二大銷售家用遊戲機的廠商。1989 年，任天堂再次為遊戲產業揭開全新的歷史，那就是掌上遊戲機「Game Boy」¹⁰⁰的推出，緊接著 1990 年，SEGA 推出了掌上型遊戲機 Game Gear 試圖與任天堂制衡，但任天堂推出的家用遊戲機超級任天堂更是穩固了其在遊戲市場中的地位。

⁹⁵ PONG-Story. 2016. "Magnavox Odyssey - the first video game syste" in <http://www.pong-story.com/odyssey.htm>. Retrieved 11 January 2018.

⁹⁶ 紅白機(Family Computer)：任天堂於 1983 年 7 月 15 日推出的家用遊戲機，其銷量奠定了任天堂在遊戲界地位。

⁹⁷ 南夢宮(NAMCO)，日本著名的家用遊戲與街機遊戲生產商，於 2005 年與萬代公司合併成為了萬代南夢宮。

⁹⁸ 上村雅之、細井浩一、中村彰憲 (2013)。ファミコンとその時代: テレビゲームの誕生。東京：エヌティティ出版。P.44-45。

⁹⁹ SEGA 於 1983 年 7 月 15 日於日本發行的家用遊戲機，與任天堂紅白機同一天發售。

¹⁰⁰ Nintendo，1989，〈ゲームボーイ〉，Nintendo：

<https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/hardware/gb/index.html>，2018/1/11。

1991 年，與任天堂合作開發 CD 遊戲機的 SONY 和任天堂發生糾紛，任天堂轉為與飛利浦合作，而 SONY 則是自行進行 32 位元 CD 遊戲機的開發。之後在 1994 年 11 月，SEGA 推出了新一代的遊戲主機「Sega Saturn」¹⁰¹，但銷量敗給了晚一個星期發售的「Play Station」。同年 12 月 SONY 以 Play Station 這款家用遊戲機加入了遊戲市場，透過以非常優惠的政策爭取第三方遊戲廠商，這讓 SONY 在 Play Station 發售之際已經得到了 100 家以上的第三方遊戲廠商加盟，也讓 SONY 成功地奪下了家用遊戲機市場的大餅¹⁰²。到了 1998 年，SEGA 推出了的主機「Dreamcast」¹⁰³，但由於銷量遲遲不見起色，加上 SONY 為即將推出的「Play Station 2」¹⁰⁴進行了大規模的宣傳，造成了 SEGA 巨大的財務損失，讓 SEGA 在 2001 年正式退出了遊戲機生產的行列，轉型為遊戲軟體廠商¹⁰⁵。在 2000 年「Play Station 2」推出後，緊接著在 2001 年微軟成功的以「XBOX」¹⁰⁶這款家用遊戲機加入了家用遊戲機的市場，任天堂也在此時推出了新的家用遊戲機「GameCube」¹⁰⁷，家用遊戲機的市場自此邁入了任天堂、SONY、微軟三分天下的局面¹⁰⁸。

回到 80 年代的資訊革命，個人電腦在此時進入了家庭之中，原本僅存在於大學研究部門及實驗室中的電腦遊戲，成為了一般消費者也能夠參與的娛樂，1984 年 Apple 推出的麥金塔電腦，讓電腦遊戲從最一開始的文字及簡單圖像，進化成擁有優秀影音的遊戲。

過去，家用遊戲機與電腦遊戲都是在各自的道路上獨自發展，但在網路商業化

¹⁰¹ SEGA 於 1994 年 11 月 22 日推出的家用遊戲機。

¹⁰² 李瑞森(2015)。《遊戲專業概論（第 2 版）》。北京：清華大學出版社。P.93。

¹⁰³ SEGA 於 1998 年 11 月 27 日推出的最後一台家用遊戲機。

¹⁰⁴ SONY 於 2000 年 3 月 4 日推出的家用遊戲機，是第一台支援 DVD 撥放的家用遊戲機。

¹⁰⁵ GEME 編輯團隊（2017）。〈一代霸主 SEGA 的遊戲之路(二)〉。2018 年 1 月 11 日，取自 GEME 機因：

[https://geme.hk01.com/channel/%E6%95%85%E4%BA%8B/95648/%E4%B8%80%E4%BB%A3%E9%9C%B8%E4%B8%BBSEGA%E7%9A%84%E9%81%8A%E6%88%B2%E4%B9%8B%E8%B7%AF\(%E4%BA%8C\)](https://geme.hk01.com/channel/%E6%95%85%E4%BA%8B/95648/%E4%B8%80%E4%BB%A3%E9%9C%B8%E4%B8%BBSEGA%E7%9A%84%E9%81%8A%E6%88%B2%E4%B9%8B%E8%B7%AF(%E4%BA%8C))

¹⁰⁶ 微軟於 2001 年 11 月 15 日發售的家用遊戲機，在同世代的遊戲機中擁有最強大的硬體。

¹⁰⁷ 任天堂於 2001 年 9 月 14 日推出的主機，是任天堂首次使用光碟當作遊戲媒介的主機。

¹⁰⁸ 陳卓君（2002）。〈MIC：2005 年 XBOX、PS2、GameCube 將三分天下〉。2018 年 1 月 11 日，取自 iThome：<https://www.ithome.com.tw/node/18154>

後，獨立的雙方開始有所交集，網路遊戲更是意外的助長了這股趨勢，藉由網路，遊戲產業進入了全新的階段。前面提到的掌上遊戲機則是也受到了網路商業化的影響，最初任天堂的 Game Boy 是以兒童為主要客群，但隨著主機的進化，越來越多的附加功能讓掌上遊戲機漸漸地受到了成人們的歡迎，網路的普及更是增長了這樣的趨勢。其實早在網路商業化前的 70 年代¹⁰⁹開始，網路遊戲已經默默的成長茁壯著，但直到 1993 年，全球資訊網引進後，網路遊戲才開始受到電腦使用者們的注目。

而網路的發展還造就了另外一項產業，那就是網路咖啡廳的誕生。於 90 年代在英國誕生的網路咖啡廳，原本是為了讓那些沒有電腦以及上網條件的人們只要支付一點費用，就能夠使用網路的營業手法。但在包含台灣在內的亞洲已開發國家中，則是出現了不同的發展，網路咖啡廳成為了「專門玩網路遊戲的地方」，這促使了 90 年代電腦平台網路遊戲的蓬勃發展，並將網路遊戲推向了高峰。不過由於網路咖啡廳以低廉的價格提供空間及器材，甚至供應飲食，使其容易成為年輕學生逃學、逃家時的一大選擇。也因此教育單位與家長很容易對網路咖啡廳抱持著負面的印象，這種由場所孕育出來的負面印象也間接地影響到了遊戲，直至今日。

二、手機遊戲

1. 手機遊戲的誕生

在網路的普及下，一部分的手機開發商開始在手機中增加了娛樂遊戲的元素。世界上第一款手機遊戲是 1994 年發售的「Hagenuk MT-2000」中收錄的「俄羅斯方塊」，而第一款支援紅外線連線對戰的手機遊戲，則是「Nokia 6110」中收錄的「貪食蛇」¹¹⁰，但此時的遊戲都僅僅作為附屬機能，並未受到市場的重視，但是在 2003 年，NOKIA 率先推出了名為 N-Gage 的主機，這是一款結合了手機及掌上遊戲機功能的主

¹⁰⁹ 多使用者迷宮，MUD。

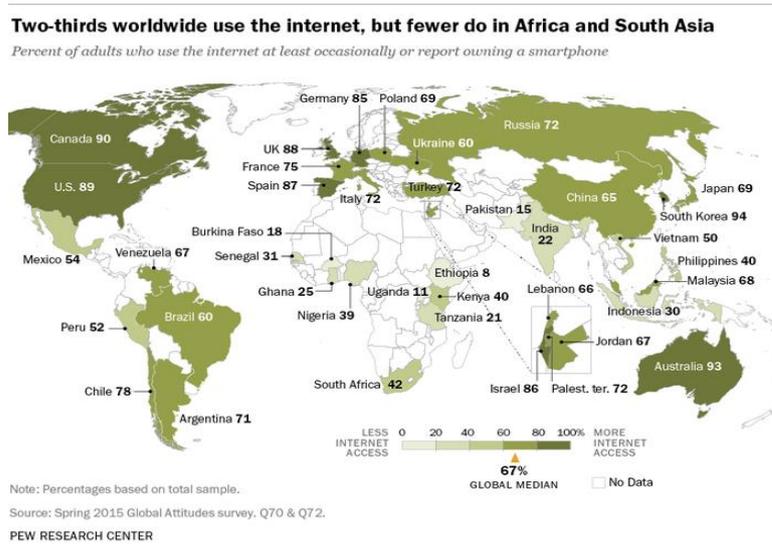
¹¹⁰ xiaoran (2013)。〈貪食蛇的興起 也是手機遊戲業興起的開端〉。2018 年 1 月 12 日，取自 魔方網：<http://www.mofang.com.tw/EUnews/10000051-14272-1.html>

機，與同時期的手機相比有著相當大的記憶體，讓遊戲能夠十分順暢，然而這樣的嘗試並不能說相當成功，2006年多媒體裝置開始橫跨眾多領域，再加上網路帶來的線上下載服務日漸受到重視，NOKIA 改變了策略，於 2007 年將 N-Gage 由原先的主機轉型為面向手機的遊戲服務，並與許多優秀的遊戲開發商合作，雖然 N-Gage 遊戲服務也在 2009 年畫下了休止符，但 NOKIA 的這項嘗試，的確活化了手機遊戲的市場¹¹¹。

NOKIA 在此領域的嘗試正象徵了手機遊戲及掌上遊戲機產業的變化，由於掌上型遊戲機本身就是以「玩遊戲」為目的設計的，受限於硬體規格的手機，在遊戲內容及品質上自然無法與掌上型遊戲機相比，但隨著智慧型手機的發展，手機的硬體規格已經不再是軟肋。

即使是現今的智慧型手機，也因為規格與螢幕尺寸不夠統一，再加上並非是以「玩遊戲」為目的設計的，作為遊戲平台還是有所缺陷，但是在當今環境中手機卻有著極為強大的優勢，那就是手機的攜帶性以及普及率。

2. 智慧型手機的普及



¹¹¹ 許鴻德 (2010)。〈從 N-Gage 之死看手機遊戲的未來〉。2018 年 1 月 12 日，取自 手機王：
https://www.sogi.com.tw/articles/%E5%BE%9E_N_Gage_%E4%B9%8B%E6%AD%BB%E7%9C%8B%E6%99%8B%E6%A9%9F%E9%81%8A%E6%88%B2%E7%9A%84%E6%9C%AA%E4%BE%86/6106230

圖 2-4 2015 年春 全球網路普及率（來源：皮尤研究中心）¹¹²

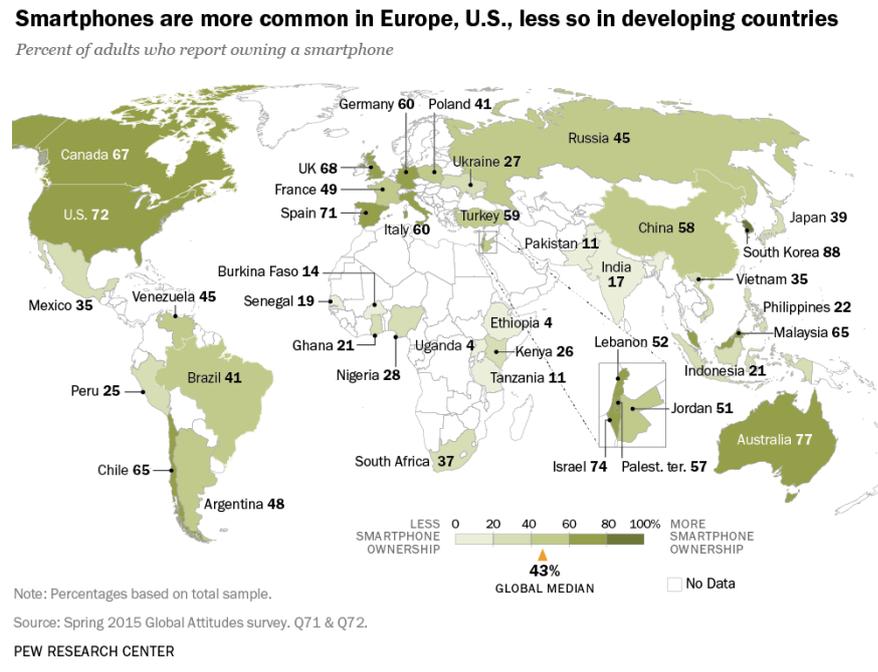


圖 2-5 2015 年春 全球智慧型手機普及率（來源：皮尤研究中心）¹¹³

根據 2016 年 2 月皮尤研究中心的一份報告¹¹⁴指出，2015 年春季全球網路普及率為 67%，全球智慧型手機的普及率為 43%，且發展中國家的智慧型手機普及率也已經增加到了 37%。

雖然全球智慧型手機的普及率高達 43%，但其實智慧型手機普及至今也不過只歷經了短短的十年而已。智慧手機的發展最早可以回溯到 1994 年 8 月，當時 IBM 推出了世界上第一台智慧型手機「IBM Simon」¹¹⁵，它擁有許多在現在的智慧型手機上能夠看到的功能，但不到兩年，就因為價格昂貴與電池續航力不足而退出市場，最終僅賣出 5 萬台¹¹⁶，再加上當時的手機還沒有上網的功能，使其無法成為一項成功的產品。到了

¹¹² JACOB POUSHTER. 2016. "Smartphone Ownership and Internet Usage Continues to Climb in Emerging Economies" in <http://www.pewglobal.org/2016/02/22/smartphone-ownership-and-internet-usage-continues-to-climb-in-emerging-economies/>. Retrieved 18 December 2016.

¹¹³ JACOB POUSHTER.(2016)

¹¹⁴ JACOB POUSHTER.(2016)

¹¹⁵ IBM 於 1994 年 8 月 16 日推出的智慧型手機，同時也是全球首款智慧型手機。

¹¹⁶ linli (2014)。〈首款智慧型手機 Simon 上市 20 週年，螢幕竟和 iPhone 一樣大〉。2018 年 1 月 12

1999年2月，NOKIA推出了世界上第一款可以連上網際網路的手機「NOKIA 7110」¹¹⁷，這也開啟了手機的網路時代。之後各家廠商不斷推出智慧型手機，到了2006年，Symbian與微軟合作向晶片廠商提出平價開發方案¹¹⁸，讓智慧型手機得以降低售價並提升功能，這也讓智慧型手機從昂貴的科技產品變成了一般消費者容易購買的商品。而這個時期正好就是第三代行動通訊技術(3G)¹¹⁹陸續於世界各國開始服務的時期，這讓智慧型手機正式崛起，而原先位於市場主流地位的PDA手機則是開始逐漸沒落。2007年6月，蘋果公司推出的第一代iPhone¹²⁰上市，其操作性與規格讓智慧型手機攀升到了前所未有的高度，並改變了手機市場的走向，讓手機進入了多點觸控的時代。除了iOS系統¹²¹之外，搭載了Google Android系統¹²²的第一支手機「HTC Dream」¹²³也於2008年10月正式上市，在這之後也有許多廠商推出了不同的作業系統，但手機作業系統基本上還是處於iOS與Android雙雄割據的局面，2010年起智慧型手機逐漸普及，一躍成為了手機服務的主力，而第四代行動通訊技術(4G)¹²⁴更是成為了推手，自此手機與個人電腦的融合趨向加速，手機逐漸擁有個人電腦的功能。

回過頭看看掌上型遊戲機發展，任天堂最新型的掌上型主機「Nintendo 3DS」從2011年2月上市到2015年3月，於全球銷售了5206萬台，SONY最新型的掌上型主機「PS Vita」¹²⁵從2011年12月上市到2015年11月更是僅僅販售了1230萬台，相較於前世代的NDS(至2009年3月，上市四年3個月突破1億台¹²⁶)與PSP(至2009年1

日，取自 TechNews：<https://technews.tw/2014/08/18/ibm-simon/>

¹¹⁷ cherryeye (2013)。〈那些年，我們瘋過的 Nokia 手機〉。2018年1月12日，取自 T 客邦：

<https://www.techbang.com/posts/14702-in-those-years-we-had-crazy-nokia-phones>。全球第一款支援 WAP 無線應用協議的手機。

¹¹⁸ Su (2013)。〈智慧型手機演進簡史，還記得曾經叱吒風雲的古董機嗎？〉。2018年1月3日。取自 T 客邦：<https://www.techbang.com/posts/12428-evolution-of-smart-phone-smart-phone-its-origins-in-the-personal-digital-assistant-pda-mobile-devices>

¹¹⁹ 能將無線通訊與網際網路等多媒體通訊結合的行動通訊技術。

¹²⁰ 蘋果公司於2007年6月29日推出的第一代智慧型手機。

¹²¹ 蘋果公司隨著 iPhone 的推出所開發使用的行動作業系統。

¹²² 基於 Linux 核心的行動作業系統，在2005年被 Google 收購。

¹²³ HTC 公司於2008年9月23日推出的智慧型手機，是首款搭載了 Android 系統的智慧型手機。

¹²⁴ 第三代行動通訊技術的強化版本，使用資訊傳輸率很高的 LTE 系統，且可以用更快的速度上網。

¹²⁵ SONY 於2011年12月17日推出的掌上型主機。

¹²⁶ MarkeZine 編集部，2009，〈任天堂、DS シリーズ販売台数が1億台突破〉，MarkeZine：

月，上市四年 7 個月突破 5000 萬台¹²⁷)，有著相當大的差異，這段時期正好就是智慧型手機普及與發展的時期，可以想見智慧型手機的普及，對於遊戲與遊戲機業界帶來了相當大的影響。

3. 手機遊戲的現況

最初手機遊戲其實僅僅只是手機的附屬品，但隨著發展漸漸具備了做為產業的價值，並發展出了各式各樣的營收方式，像是依靠使用者點擊廣告來賺取利益的免費遊戲，或是下載本身就必須支付費用的付費遊戲。而當下最為賺錢的商業模式，莫過於免費增值模式(Freemium)了。免費增值模式指的是提供免費的基本服務，但也提供了增加價值的服務或增強版本的服務給顧客，像是手機遊戲中最常看到的「轉蛋商法」¹²⁸就屬於這一類型，其影響之大，甚至讓日本為此進行了修法。在 2017 年第一季收益排行前 10 的遊戲，全部都是採用免費增值模式，而其中更是有 6 款採用「轉蛋商法」，可以窺見免費增值模式在手機遊戲界的成功之處¹²⁹。

第四節 小結

在整理「精靈寶可夢 GO」的現象與特徵的過程中，可以發現到「精靈寶可夢 GO」讓使用者變成了可觀察對象的這一特性，且能夠觀察到的年齡層非常的廣泛，在這其中最特別的莫過於就是中高年齡層的玩家了，除了在新聞報導及網路論述中經常能夠看到他們的身影外，也因為在筆者印象中他們是最有可能對遊戲產生反感與不良印象的族群，這樣的他們居然親身參與其中，這讓筆者確定了自己想要研究的對象就

<https://markezine.jp/article/detail/6837>，2016/12/23。

¹²⁷ 中林曉，2011，〈PSP の世界累計売上台数が 7,000 万台を突破。SCE 発表〉，AV Watch：
<http://av.watch.impress.co.jp/docs/news/451118.html>，2016/12/23。

¹²⁸ 在遊戲中透過隨機抽選的方式抽取虛擬物品的商業手法。

¹²⁹ 歪力 (2017)。〈2017 Q1 全球手遊營收達 119 億美金，《怪物彈珠》獨領風騷〉。2017 年 12 月 09 日。取自 4GAMERS：<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/31893/worldwide-mobile-game-revenue-grew-53-to-11-9-billion-in-q1>

是「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家們。而透過回顧手機遊戲的發展與演變，讓筆者從資料中明確地得知智慧型手機與手機遊戲的普及，並在了解相關軟硬體發展的同時，也透過這些資料來幫助筆者解讀過去歷史中與「精靈寶可夢 GO」相同類型的 LBS 遊戲無法引發熱潮的可能原因。

透過這些整理，筆者將本研究的核心定義為分析探討「精靈寶可夢 GO」中高齡玩家現況，試圖透過本研究歸納出他們的特質以及與其他年齡層玩家間的差異、並研究他們投身於「精靈寶可夢 GO」的想法及契機。筆者試圖達成的目的有三。一、整理出「精靈寶可夢 GO」中高齡玩家的特質與行為。二、比較年輕玩家與中高齡玩家間的差異。三、整理「精靈寶可夢 GO」對中高齡玩家的誘因及其造成的影響。

第三章 研究架構

本章將以解決研究問題為目標，進行研究設計。內容第一節將說明根據研究目的及文獻探討歸結出來的研究問題，並衍伸出相關問題。第二節說明研究方法的設計以及選擇。第三節研究流程則說明研究進行的程序。第四節則是介紹研究問題與問卷之間的連結。

第一節 研究問題

這次由「精靈寶可夢 GO」所引發的現象中，最特別的莫過於是玩家走出戶外的行為。筆者本身也是一名遊戲玩家，對於精靈寶可夢系列也曾十分著迷，但在過去自己的生活中，寶可夢常常被視為小孩子在看、在玩的東西，所以當自己表示喜歡寶可夢時，有時會被貼上「幼稚」的標籤，而玩遊戲這一行為也經常被貼上「壞孩子」的標籤，在心中的不平隨著時光逐漸淡去之際，居然能夠看到玩遊戲這件行為成為主流，並浮上表面的一天。而且在走出戶外玩遊戲的玩家中，也不乏那些認為寶可夢是小孩子卡通的中高齡者。這樣的現象即便是在遊戲界中也是前所未見的，這種中高齡者成為遊戲玩家主體的特殊現象吸引了筆者的注意，並成為了筆者撰寫本篇論文的契機。

筆者針對這樣的現象訂立出主要的研究問題：「中高齡玩家的特質、活躍程度及遊戲態度」，但是想要了解台灣的中高齡玩家，就必須先針對台灣社會對於「遊戲」抱持的負面印象進行調查。80年代大型電玩遊樂場所造成的負面印象對台灣民眾的觀感造成了不小的影響¹³⁰，至今的新聞報導中依然能夠看見一些遊戲的負面報導，而如今的中高齡者們大多是經歷過那一個年代的人們，若是他們現在依舊對「遊戲」抱持著負面觀感，那麼在「精靈寶可夢 GO」造成的盛況中，成為遊戲玩家主體的他們反而呈現出一種相當矛盾的行為。因此在主要研究問題之前，筆者訂立了一項前導問題：「台灣社會對於「遊戲」的負面印象」，希望能夠明確釐清台灣社會當前的狀況。而在這兩項

¹³⁰ 張玉佩（2012）。

大問題之下更是細分了出了多項問題(表 3-1)，希望透過整理與分析，能夠達成本研究的研究目的，讓研究的成果能夠對台灣的遊戲業界以及台灣的遊戲研究領域有所幫助，並提升他們對於台灣中高齡玩家族群的重視程度。

<p>前導問題：台灣社會對於「遊戲」的負面印象</p> <p>80 年代大型電玩遊樂場所造成的負面印象深深影響了台灣民眾對「遊戲」的觀感，在這樣的社會觀感下，為何曾經歷過那一個年代的中高齡者們如今會成為「精靈寶可夢 GO」遊戲玩家的主體呢？他們究竟是否還對「遊戲」抱持著負面的刻板印象呢？本部份將探討台灣社會對於「遊戲」是否還抱持著負面印象，以及負面印象如今主要的型態與樣貌。</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1.台灣社會現今是否還對「遊戲」抱持著負面印象。 2.「遊戲」負面印象所呈現的樣貌與負面印象的主要來源。
<p>主要研究問題：中高齡玩家的特質、活躍程度及遊戲態度</p> <p>中高齡玩家所展現出來的行為十分的顯眼，就連網路及新聞媒體也都紛紛表示年輕玩家皆已流失，剩下的玩家大多是中高年齡層的玩家。本部份將探討這些中高齡玩家所擁有的特徵、活躍的程度、以及心中的想法。</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1.「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家之實際比例。 2.「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家於此現象中的表現。 3.中高齡玩家對「精靈寶可夢 GO」的遊戲態度。

表 3-1 主要研究問題說明與相關問題（筆者自訂整理）

第二節 研究方法與設計

為了解決前述的各項問題，本研究運用「文獻分析法」及「問卷調查法」，進行探

討以及分析。

一、文獻分析法

文獻分析是透過文獻的蒐集、分析、研究來提取所需資料的方法。使用文獻分析的目的是為了幫助釐清研究的背景事實以及具體的方向，由於「精靈寶可夢 GO」造成了相當大的熱潮，因此有著相當多的相關報導，透過整理這些報導與一次文獻，將能夠有效地整理出相關的資訊。本研究主要蒐集的內容為報章雜誌、網路資源、以及本研究相關之期刊論文、博碩士論文等資料，分別分析台灣社會是否還存在「遊戲負面印象」及精靈寶可夢 GO 的「中高齡玩家特質、活躍程度及遊戲態度」，以期能在此基礎上進行更深入的探討。

二、問卷調查法

筆者透過文獻分析整理出資料，並以此為基礎來進行問卷調查表的設計，希望透過問卷的方式，來瞭解精靈寶可夢 GO 玩家的實際情況以及其想法，以補足文獻分析的不足之處。由於本研究是以台灣「精靈寶可夢 GO」玩家為研究對象，因此透過普查的方式進行全面性的調查，將能夠得出較為正確的資訊，並減少因為地區與城鄉差距所造成的影響，另外透過問卷調查的方式，還能夠降低受訪者的心理負擔，能夠得到較深入的結果。

本研究之問卷主要採用量化的問卷調查方法，並將結果製成圖表來進行分析。

問卷內容主要可分為四大部分，第一部分是基本資料，針對受訪者的各項基本資料、遊戲以及遊戲態度進行調查；第二部分是受訪者的遊玩概況，以便了解受訪者遊戲的投入程度、遊戲行為、活躍程度、以及「精靈寶可夢 GO」的遊玩體驗及契機；第三部分是家人的遊玩概況，調查受訪者家人的遊玩概況與年齡層；第四部分是環境現況調查，調查受訪者對於當前遊戲環境的觀察及感想。問題設計部分也規劃了四項隱藏因素，分別是「基本資料」、「遊戲的負面印象」、「遊戲的社交性」、「IP 的影響力」

這四項因素。「遊戲的負面印象」是透過問題來判斷受訪者及其家庭成員是否對於「遊戲」抱持負面印象，用來釐清研究目的中遊戲負面印象對於「精靈寶可夢 GO」玩家造成的影響；「遊戲的社交性」是用來判斷受訪者玩「精靈寶可夢 GO」的活躍程度，用來釐清各年齡層玩家的特質，並比較中高齡玩家與年輕玩家間的差異；「IP 的影響力」則是用來調查「精靈寶可夢」這一品牌對於「精靈寶可夢 GO」造成的影響，來檢證「精靈寶可夢」品牌對於哪些玩家具有較大的影響。

問卷主要部分	內容	題號
基本資料	基本資料、遊戲態度。	1-6
受訪者的遊玩概況	遊戲的投入程度、遊戲行為、活躍程度、遊玩體驗及契機。	7-15
家人的遊玩概況	家中其他成員的遊玩概況。	16-17
環境現況調查	對於當前遊戲環境的觀察及感想。	18-20

表 3-2 問卷架構表（筆者自訂整理）

本研究期望透過文獻分析的方式來解決問題，並配合問卷來彌補資料上的不足，進行更深入的分析與比較，經過歸納與整理後提出的資料，將提供給台灣遊戲業界與後續研究者參考。

第三節 研究流程

一、研究動機與目的

2016 年 8 月，筆者注意到「精靈寶可夢 GO」這款遊戲所造成的大規模現象，由於筆者在大學時主修遊戲設計，且本身也是一名遊戲玩家，這樣的現象立刻吸引了筆者的興趣，並開始進行相關資料的蒐集。

本研究最一開始的目的，是希望藉由整理「精靈寶可夢 GO」引發的熱潮現象，分析其成功的原因。但隨著問題的明確化，漸漸轉變成分析檢證細部現象的研究，希望

能夠透過研究「精靈寶可夢 GO」的中高年齡層玩家這一領域，呈現出這群可能不太受到業界重視，但實際上卻會影響整體遊戲環境的玩家族群。並希望這樣的研究能夠成為日後相關研究的參考。

二、研究問題

在針對報章雜誌及網路文章等資料的蒐集過程中，筆者發現到其中存在著一些令人不解的現象。在進行了初步的問題設定後，筆者透過相關資料的蒐集及整理，歸納出了一個前導問題以及一個主要研究問題，並針對細部的部份整理出了相關問題。

三、相關資料蒐集與文獻回顧整理

為了處理這一題目，筆者首先整理了手機遊戲以及寶可夢的發展歷史，以便能夠更深入地瞭解當今的環境，接著筆者著手進行「精靈寶可夢 GO」這款遊戲的分析，並大量收集了國內的相關的新聞報導與網路文章。

除了蒐集資料外，筆者還實際地前往玩家們群聚的地方進行實地考察。由於「精靈寶可夢 GO」這款遊戲讓玩家走出戶外的特色，讓筆者也能夠得以參與其中，並藉此補足蒐集資料所無法獲得的情報。

從蒐集到的資料及觀察到的現象中，筆者為這款遊戲整理出了幾項主要的特色。隨著這些資料與情報的充實，筆者漸漸整理出自己想要陳述的內容，並在不斷的整理與修正中歸納出了主要的研究問題。

關於文獻回顧的部分，筆者整理出了所有與「精靈寶可夢 GO」相關的台灣碩博士論文，並針對期刊論文的部份也進行了檢索。

四、研究設計與研究方法

本研究的研究對象為台灣的「精靈寶可夢 GO」中高齡玩家，研究方法的部分則是採用文獻分析法以及問卷調查法。藉由蒐集資料與文獻來進行分析與交互比較，針對

比較無法顧及的部分，則是透過問卷調查法來補足，另外還會透過參與觀察的方式，來實際檢證蒐集到的資料及文獻是否正確可靠。

再配合研究問題進行設計的過程中，會回過頭去補強完善研究問題本身。在經過了數次的修正之後，才真正進入了執行的階段。

五、編列所需資料

為了解決研究問題，筆者採用了文獻分析法，並列出為了解決研究問題所需要的各種資料，透過各項資料的分析與交互比較，來推斷研究問題的答案。在搜尋資料的過程中發現其他預期外的資料時，則會另行整理，已備不時之需。

六、問卷編制及發放

針對文獻分析法中較難取得的個人觀感與想法，筆者採用了問卷調查的方式進行蒐集。從2017年6月開始問卷的設計，問卷本身採取了量化的問卷調查方法，在問卷完成後，透過巴哈姆特電玩資訊站、Facebook、DCARD這三個平台進行發放。發放時間為2017年8月16日至2017年8月23日共計7天，有效回收問卷數共838份。

七、整理與分析

再透過蒐集資料與問卷調查得到了所需資料後，就進入了整理與分析的部分。筆者將交互使用兩種方式所得到資料，嘗試解決本研究中提出的主要研究問題。

八、結論與建議

在前述的整理與分析完成後，將針對本研究做出總結，並檢證研究目的的實踐程度。最後回顧自己獲得的實證資料，針對實務與未來研究提出個別的建議。

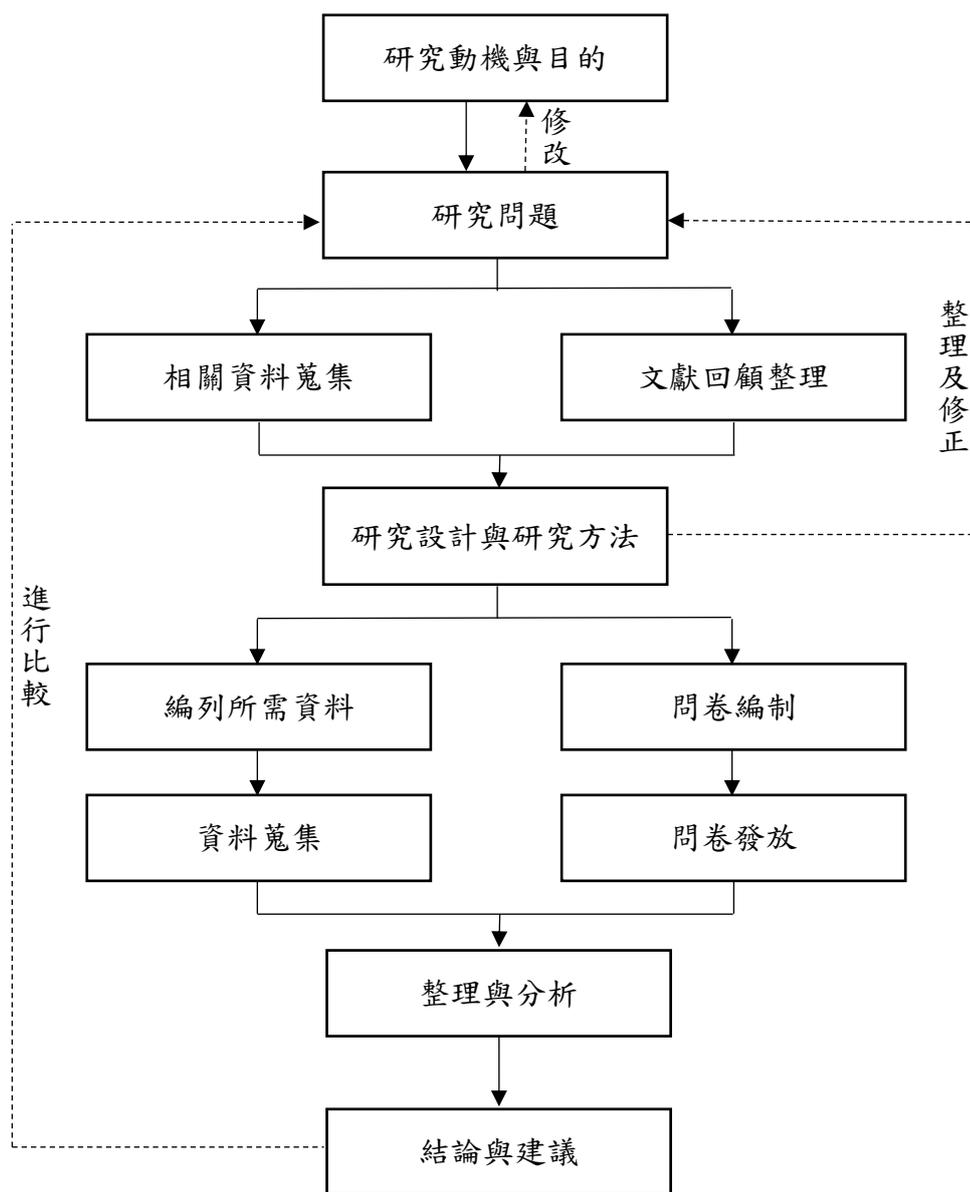


圖 3-1 研究流程 (筆者自訂整理)

第四節 研究問題與問卷的連結

前導問題：台灣社會對於「遊戲」的負面印象
1.台灣社會現今是否還對「遊戲」抱持著負面印象。 2.「遊戲」負面印象所呈現的樣貌與負面印象的主要來源。
主要研究問題：中高齡玩家的特質、活躍程度及遊戲態度
1.「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家之實際比例。 2.「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家於此現象中的表現。 3.中高齡玩家對「精靈寶可夢 GO」的遊戲態度。

表 3-3 研究問題列表（筆者自訂整理）

在前導問題 1「台灣社會現今是否還對「遊戲」抱持著負面印象」中，筆者將試圖透過調查大眾媒體，來探討台灣社會是否對「遊戲」抱持著負面印象，但這只能調查到資訊傳達方的部份，而無法調查到資訊接收方的想法。因此在問卷設計時，針對這一部分設計了問卷問題 4「家裡有人認為玩遊戲是不好的行為嗎？」與問卷問題 5「自己會認為玩遊戲是不好的行為嗎？」，試圖透過問卷調查出精靈寶可夢 GO 玩家對遊戲的負面印象，並配合年齡進行分析。另外，由於筆者認為對「遊戲」抱持負面印象的人會比較不願意讓別人看到自己身為玩家的一面，因此還會與問卷問題 11「請問您曾經在外面因為這款遊戲，而被人搭過話或是向其他人搭過話嗎？」進行交互分析。前導問題 2「「遊戲」負面印象所呈現的樣貌與負面印象的主要來源」的部份，則是完全透過文獻分析的方式進行整理與分析。

在研究問題 1「「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家之實際比例」中，筆者將透過「2017 電玩白皮書」中的數據調查，整理出台灣中高齡遊戲玩家的比例，並與「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家比例進行比對。在研究問題 2「「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家於此現象中的表現」中，筆者將針對玩家的顯眼程度進行調查，顯眼程度分為兩

個部份，分別是外出率：願意為了寶可夢而外出的玩家之比例，以及活躍率：願意在外頭展現自己身為玩家一面的玩家之比例。這部份則是對應問卷問題 10「請問您曾為了抓寶可夢而到戶外活動嗎？」與問卷問題 11「請問您曾經在外面因為這款遊戲，而被人搭過話或是向其他人搭過話嗎？」。

在研究問題 3「中高齡玩家對「精靈寶可夢 GO」的遊戲態度」中，為了能夠得知玩家們的看法及想法，筆者透過問卷問題 12「請問您一開始玩寶可夢 GO 的契機為何？」，以複選題的形式詢問玩家們的遊玩動機，並增加「其他」選項供玩家們自行填寫，希望能夠獲得額外的資訊。另外將會透過文獻分析的方式，搜尋整理網路上與中高齡玩家相關的文章與心得。

詳細的問卷內容及回答之摘要，請參照附錄。

第四章 「精靈寶可夢 GO」之台灣中高齡玩家

本章將針對前章所提出的諸項研究問題，進行整理以及分析。

由於本研究主要的研究對象為「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家，因此筆者在針對資料進行整理與分析時，會依照「年輕玩家與中高齡玩家比較」以及「各年齡層之玩家比較」這兩種方式來進行。至於中高齡玩家的定義，筆者依照教育部重編國語辭典修訂本¹³¹中的釋義，將四、五十歲左右的年紀定義為中年，並將六十歲以上的年紀定義為高齡。

在第一節的部分，筆者會先針對主要研究問題的前導問題「台灣社會對於「遊戲」的負面印象」進行探討。

第一節 前導問題 — 台灣社會對於「遊戲」的負面印象

台灣社會對「遊戲」一直抱持著某種負面的刻板印象，但是在這樣的負面印象之下，為何「精靈寶可夢 GO」這款遊戲還能夠造就出社會現象級的熱潮呢？面對這一問題，筆者將試著分析當今社會對於「遊戲」與「精靈寶可夢 GO」是否抱持著負面印象，並針對台灣的精靈寶可夢 GO 玩家進行調查。首先最一開始必須先釐清的問題是：台灣社會現今真的還對遊戲抱持著負面的刻板印象嗎？

前導問題 1：台灣社會現今是否還對「遊戲」抱持著負面印象

在這個資訊化的時代，大眾媒體是一種相當容易對價值觀與社會觀感造成影響的媒介，隨著時代的演進，傳播更加便利的網路新聞也開始蓬勃發展，筆者認為透過整理網路上新聞媒體的相關報導，將能夠更容易歸納出現今社會的觀感與印象。而在筆者整理關於精靈寶可夢 GO 的新聞時，也確實從中發現到了一些負面的報導，但究竟這些負面報導中，針對的對象是「精靈寶可夢 GO」這款遊戲，還是「玩遊戲」的行為

¹³¹ 〈教育部重編國語辭典修訂本〉，教育部，URL=<http://dict.revised.moe.edu.tw/cbdc/index.html>。2017/11/26 瀏覽)

本身呢？筆者從數位時代於 2016 年調查的「台灣網路服務流量 100 強」中，選擇了具有較高網路流量的網路新聞媒體進行整理與分析，會以高流量網站為目標進行整理，是因為筆者認為較高的流量就代表較高的瀏覽率，這些網站會以較高的頻率出現在人們眼前，也因此較容易對人們產生影響。故筆者認為在針對負面印象進行調查之際，透過高流量網站進行分析是有其效用的。數位時代已連續十年針對網路流量排行進行了調查，且本次還和中華電信合作，將「寬頻」與「行動」的流量都納入了加權指標，是項頗具公信力的調查。筆者從擠身台灣流量前百大的七家網路新聞媒體中，選擇了五家相關新聞數較多的媒體，分別是「ETToday」、「聯合新聞網」、「NOWnews」、「中時電子報」、「自由時報」。

筆者透過 GOOGLE 的新聞搜尋，並使用「site:」指令來針對特定網站進行檢索。在搜尋相關新聞的過程中，筆者整理出了一些新聞中針對「遊戲」的負面言論中常出現的關鍵詞，並自行追加了一些可能的詞彙，藉此針對負面新聞進行檢索。筆者整理出來的關鍵詞為「困擾、學壞、負面、不良、質疑、事件、事故、意外、墮落、沉迷、成癮、討厭、影響、亂象、玩遊戲、價值、虛擬、印象」這 18 個詞。以下將針對這些關鍵字可能出現的方式進行舉例說明。

媒體	標題	內文片段擷取	關鍵詞
自由時報	寶可夢道場和補給站擾民 可至官網要求移除	許多抓寶勝地如北投公園都湧進大批人潮，卻也造成當地居民的困擾	困擾
聯合新聞網	全球瘋電競 1 毫秒的指尖爭霸	愛打電玩的孩子甚至被家長視為「學壞、沒前途」。(中略) 多數人仍對電競有刻板印象：電競不就是打電動嗎？	學壞、印象、打電動
匯流新聞網	【獨家】趨勢民調大數據 最夯遊戲寶可夢 Pokémon GO 引發網路輿論反彈	網民對 Pokémon GO 討論，持負面態度者較多。	負面

新華網	我們拿什麼跟電競搶孩子？——一份關於電子競技的調研報告	但遊戲對孩子真的產生了不良的影響。	不良
中國新聞網	還記得《Pokémon go》嗎？網易要把它帶來中國了	LBS 遊戲的安全性一直以來都受到質疑，在《Pokémon Go》火爆的時候，各種因玩遊戲導致的交通事故頻頻發生。	質疑、事故、玩遊戲
ETtoday	澀谷女高中生手腕被抓都是《精靈寶可夢》的關係！	寶可夢遊戲風靡全球也造成不少意外事件。	事件
科技新報	《Pokémon GO》分心駕駛情況嚴重，美研究顯示「補給站」附近車禍多	這意味著增加的车禍傷亡人數並不是真的因為「意外事故」，而是人們在補給站附近時分心駕駛所導致。	意外、事故
新華網	網絡遊戲：“毒藥”還是榮耀	這個群體過去 10 年間被社會貼上了“玩物喪志”“沉淪墮落”和“反主流文化”的標籤，一切遊戲都被看作“毒瘤”	墮落
中時電子報	Pokemon 讓孩子沉迷父母吶喊怎麼辦？	國外還有玩家為了抓寶勇闖警局、墓地，還傳出因沉迷遊戲引發車禍意外	沉迷、意外
自由時報	當心寶可夢成癮！精神科醫師提出 3 大症狀	玩寶可夢之餘，也要當心過度沉迷可能導致成癮，並提出 3 大症狀	沉迷、成癮
ETtoday	北投公園仍被寶可夢喪屍淹沒住戶：越來越討厭這遊戲	←見標題	討厭
自由時報	〈中部〉中興分局治抓寶亂象訂 SOP、裝寶可夢雷達	處理瘋抓寶癱瘓交通、影響安寧，也有 SOP 了！	亂象、影響
聯合新聞網	幾種藐視 Pokemon 的修辭：沒價值、沒幫助最後還一場空	沈浸在虛擬的價值裡，真的有意義嗎？	虛擬、價值
本表格新聞僅供舉例，不會在此處深入探討其中的內容。			

本表格是用來舉例筆者選出的關鍵詞可能會以怎樣的形式出現於負面新聞中，因此不限於「寶可夢」的相關新聞

表 4-1 關鍵詞事例(筆者整理)

而本次整理「精靈寶可夢 GO」負面新聞是以 2016 年 7 月「精靈寶可夢 GO」上市開始至 2017 年 7 月這段期間的新聞，相關新聞的數量在 2016 年 8 月時最多，而在 2016 年 10 月後相關新聞的數量大幅降低，只會在有重大變化或改版時出現幾篇相關新聞。

單位：篇數、百分比(%)

相關負面新聞整理				
媒體	相關新聞數	負面新聞數 (佔相關新聞之比例)	針對遊戲 (佔負面新聞之比例)	針對寶可夢 GO (佔負面新聞之比例)
ETToday	427	20 (4.7%)	3 (15%)	20 (100%)
聯合新聞網	412	8 (1.9%)	3 (37.5%)	7 (87.5%)
NOWnews	408	6 (1.5%)	0 (0%)	6 (100%)
中時電子報	409	19 (4.6%)	5 (26.3%)	19 (100%)
自由時報	346	34 (9.8%)	3 (8.8%)	34 (100%)
總計	2002	88		

		(4.4%)		
※百分比經四捨五入至小數點第一位。				

表 4-2 寶可夢 GO 相關負面新聞整理 (筆者整理)

在整理之後，筆者發現與寶可夢 GO 相關的新聞中，針對「遊戲」的負面言論其實相當的少，大部分都是針對「精靈寶可夢 GO」所引發的事故或現象就事論事。而少數幾篇針對「遊戲」的發言中，也可以看到許多共通點。在這五家新聞媒體中，聯合新聞網與中時電子報針對「遊戲」的負面新聞比例較其他幾家還高，但其實報導的內容狀況都相當雷同，那就是報導中針對「遊戲」的負面言論及想法，都是他人的發言，而非新聞撰稿者本身的主張。像是藝人、醫師、教職員、宗教人士、父母身份者…等，這些身份的人在進行發言，尤其是該篇新聞中的藝人，同時也具有父母的身份，且她自身也是選擇以這樣的身份來進行發言，而提及的內容大多是遊戲的沉迷與成癮。醫師的言論是出於自身專業，提及了玩遊戲對健康的危害，以及沉迷與成癮的風險。而與宗教人士相關的該篇新聞，則是將遊戲妖魔化，並與遊戲沉迷做結合，與前面提及的沉迷都不太相同。

媒體	標題	時間	類型
ETToday	「寶可夢製造低頭喪屍」 義大利主教提告禁玩惡魔遊戲	2016 年 8 月 19 日	宗教人士發言
自由 時報	全台瘋寶可夢 寒溪教會：那是撒旦 遊戲！	2016 年 8 月 8 日	
中時 電子報	憂兒女入迷「被收服」小 S、六月 隔絕寶可夢	2016 年 8 月 8 日	藝人發言、父 母身份
中時	勸別玩寶可夢到成「喪屍」	2016 年 8 月 7 日	名人發言

電子報	唐立淇言論挨轟留言回擊		
聯合 新聞網	我不玩寶可夢！帶著5本書寫下 城市最美驚嘆號	2016年8月9日	教職員發言
中時 電子報	青少年瘋寶可夢 當心網路戒斷症候 群	2016年8月6日	醫師發言 醫師發言
自由時 報	寶可夢讓你玩到廢寢忘食嗎？小心 陷入網路成癮	2016年8月20日	

表 4-3 負面新聞中非新聞撰稿者之主張事例(筆者整理)

透過上述的整理，我們可以發現對於「遊戲」的負面報導及言論，全都僅僅停留在沉迷及成癮的部份，且大部分都試圖以理性的方式陳述，而沒有看到像是「會學壞」、「浪費時間」、「沒有意義」等情緒性的刻板印象。以此為依據，筆者認為台灣的大眾媒體雖然對於「精靈寶可夢 GO」依然抱持著負面印象，但並沒有過去那種過於刻板的偏見，也不會將對「遊戲」的負面印象刻意帶到「精靈寶可夢 GO」之中。從這個觀察角度來看，並沒有發現到明顯的負面刻板印象。

在分析過做為資訊傳達方的大眾媒體之後，緊接著筆者將分析作為資訊接受方的人們，這些在台灣實際參與了「精靈寶可夢 GO」的玩家們，究竟對於「玩遊戲」有著怎麼樣的看法呢？在筆者的印象中，長輩們給人一種比較難以接受「玩遊戲」的印象，因此在調查之餘，也將中高齡玩家獨立出來，看看是否是中高齡的玩家較容易對「玩遊戲」抱持著負面的刻板印象。而從針對台灣精靈寶可夢 GO 玩家進行的問卷調查中，我們得到了表 4-4 的結果：

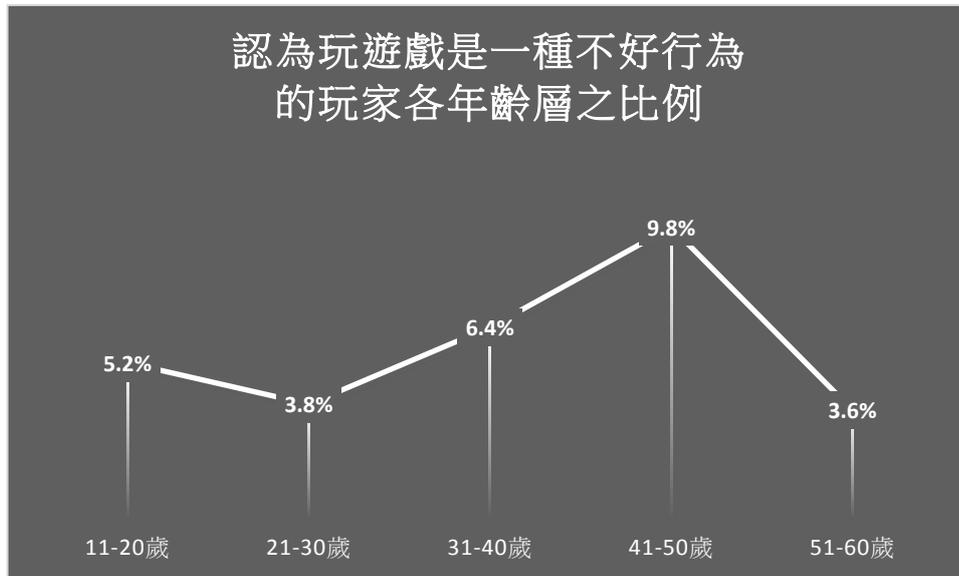
單位：人數、百分比（%）

問卷總人數		認為玩遊戲是一種不好行為的人	
		人數	佔該年齡層的百分比
837 人			
40 歲以下	675 人	33 人	4.8%
41 歲以上	162 人	15 人	9.2%
合計	837 人	48 人	5.7%
※百分比經四捨五入至小數點第一位。			

表 4-4 認為玩遊戲是一種不好行為的玩家比例（本論問卷調查結果）

在 837 名玩家中，認為玩遊戲是一種不好行為的人只有 48 名，佔整體的 5.7%。這樣看來，精靈寶可夢 GO 的玩家們對於遊戲的印象並沒有那麼差，但從中還是可以觀察到一些現象。若是將 41 歲以上的中高齡玩家獨立出來看的話，我們會發現該年齡層中抱持負面印象的玩家佔了 9.2%，略高於平均值的 5.7%，中高齡玩家確實如同預料般，對於「玩遊戲」較容易抱持負面的印象。那麼若是在更加細分的話，會是哪個年齡層的玩家最容易對遊戲抱持負面印象呢？依據各年齡層進行劃分後，我們得到了以下的結果：

單位：百分比（%）



※百分比經四捨五入至小數點第一位。

圖 4-1 認為玩遊戲是一種不好行為的玩家各年齡層之比例

（本論問卷調查結果）¹³²

估據比例最高的是 41-50 歲的玩家，其中有 9.8% 認為玩遊戲是不好的行為，但令人意外的是最低的反而是 51-60 歲的玩家，僅佔了 3.6%，中年玩家的上下層正好呈現出了兩個極端。這完全背離了筆者最初的預想，若是只看以中高齡玩家與年輕玩家進行區分的表 4-4，根本無法料想到會有這樣的狀況，究竟為何會有這樣的分別，筆者認為應該有明確的外部因素造成了影響。由於前兩高的年齡層為 41-50 歲以及 31-40 歲，而若是依照台灣行政院性別平等會公布的資料¹³³來看，近 20 年來台灣生母的平均年齡大多在 30 歲左右，這讓 31-50 歲這個年齡區間正好成為了小孩長大至成人的過程。在先前整理負面新聞的過程中，也能夠確認到擁有父母身份的人較容易對遊戲抱持負面

¹³² 由於 10 歲以下以及 61 歲以上樣本過少，其百分比無法作為參考，且若是納入其他年齡層，會對結果產生較大的變化，因此沒有列入其中。相關數據列於此處作為參考：10 歲以下 5 人中有 2 人(40%)、61 歲以上 4 人中有 2 人(50%)。

¹³³ 內政部（2016）。〈重要性別統計資料庫〉。2018 年 2 月 9 日。取自 行政院性別平等會：
https://www.gender ey.gov.tw/gecdb/Stat_Statistics_DetailData.aspx?sn=IT4902z3YmLGBZadLKLSzQ%3D%3D

觀感，這讓筆者認為或許家庭成員的觀感會是影響個人觀感的重要外部因素。

因此在設計問卷時，筆者也針對了家裡是否有人認為玩遊戲是不好的行為這點進行了調查：

單位：人數、百分比（%）

問卷總人數		家中有人認為玩遊戲是一種不好行為的人	
		人數	佔該年齡層的百分比
40 歲以下	675 人	270 人	40%
41 歲以上	162 人	49 人	30.2%
合計	837 人	319 人	38.1%

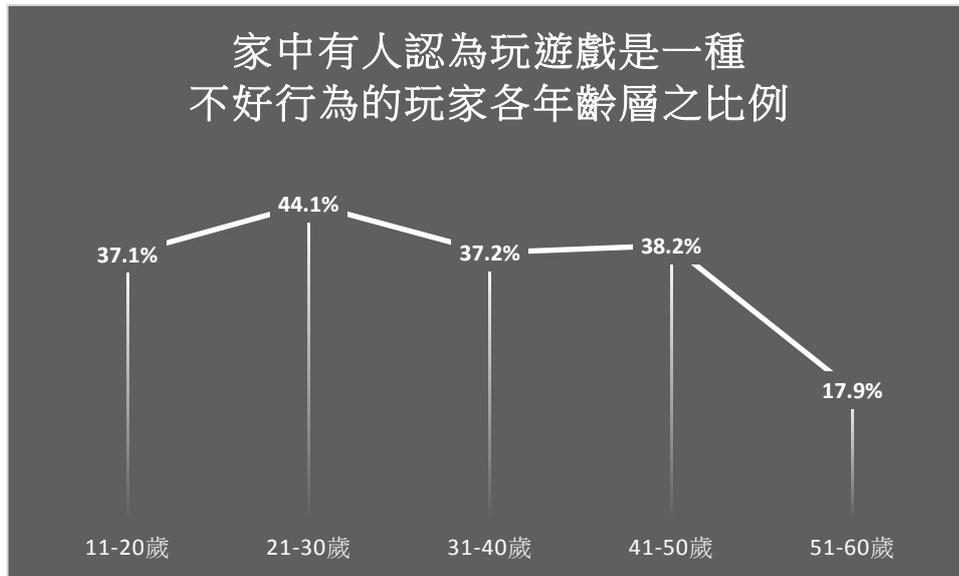
※百分比經四捨五入至小數點第一位。

表 4-5 家中有人認為玩遊戲是一種不好行為的玩家比例

（本論問卷調查結果）

在 837 名玩家中，共有 319 人表示自己家裡有人認為玩遊戲是不好的行為，佔整體的 38.1%，也就是說有近四成的玩家，其家中有人對於玩遊戲是抱持著負面態度的。在這個項目中，年輕玩家與中高齡玩家的比例都相當接近平均值，並沒有太大的差別。但是若是從各年齡層來看的話：

單位：百分比（%）



※百分比經四捨五入至小數點第一位。

圖 4-2 家中有人認為玩遊戲是一種不好行為的玩家各年齡層之比例

（本論問卷調查結果）¹³⁴

從結果中我們可以看到除了 51-60 歲年齡層的玩家以外，其他的各年齡層狀況都差不多，而 51-60 歲的玩家在前一項調查「認為玩遊戲是一種不好行為的玩家各年齡層之比例」的結果中，所佔的比例也是最低的。筆者認為這也反應了前面提到的家庭成員構成的問題，50 歲以下的玩家就算有子女大多也還未成年，其伴侶或許很容易因為父母的身份而對遊戲抱持負面的看法，而 20 歲以下的未成年玩家則是家中父母可能對遊戲抱持負面的看法，因此才會出現這樣這樣的結果。筆者在這邊提出一項假設，那就是父母身份的人容易對遊戲抱持負面的印象，但在子女成年後這樣的負面印象會漸漸消失。

另外我們可以發現到年輕玩家的部分與圖 4-1 相反，所佔比例較高，而這兩個項

¹³⁴ 與圖 4-1 相同，由於 10 歲以下以及 61 歲以上樣本過少，其百分比無法作為參考，且若是納入其他年齡層，會對結果產生較大的變化，因此沒有列入其中。相關數據列於此處作為參考：10 歲以下 5 人中有 1 人(20%)、61 歲以上 4 人中有 0 人(0%)。

目中，41-50 歲與 51-60 歲這兩個年齡層的比例相對關係十分接近。筆者認為這代表了不同年齡層玩家受到家庭影響的程度也會隨之不同，並提出了一項假設，那就是中年玩家的想法可能在某種程度上比較容易受到家庭因素的影響。而年輕玩家即便感受到家中有人對於遊戲抱持負面態度，也比較不容易受到其影響。

精靈寶可夢 GO 這款遊戲在設計上讓人必須走出戶外才能得到更佳的體驗，除了玩家們在外頭互相分享情報外，道館戰的設計也促進了玩家們的互動。而在 2017 年 7 月的更新中，官方開放了傳說級寶可夢，獲取的方式為多人合作挑戰團體戰，這更是增加了玩家們在戶外時的互動機會。但是對於對遊戲抱持著負面印象的玩家來說，是否願意在外面和其他玩家互動展現出自己身為遊戲玩家的一面呢？針對遊戲玩家於社會表面活躍度的調查中，筆者透過詢問是否有主動和其他玩家進行接觸，來作為判斷的依據。

單位：人數、百分比（%）

問卷總人數		在外面主動和其他玩家搭過話的人	
		人數	佔該年齡層的百分比
837 人			
40 歲以下	675 人	347 人	51.4%
41 歲以上	162 人	128 人	79%
合計	837 人	475 人	56.8%
※百分比經四捨五入至小數點第一位。			

表 4-6 在外面主動和其他玩家搭過話的玩家比例（本論問卷調查）

在 837 名玩家中，有主動和其他玩家搭過話的人共 475 名，佔全體的 56.8%，而 162 名中高齡玩家中，則是有 128 名曾主動和其他玩家搭過話，其比例高達 79%，遠高於年輕玩家的 51.4%。

單位：人數、百分比（%）

表 4-4 結果		在外面主動和其他玩家搭過話的人	
48 人		人數	佔該年齡層的百分比
40 歲以下	33 人	21 人	63.6%
41 歲以上	15 人	9 人	60%
合計	48 人	30 人	62.5%

※百分比經四捨五入至小數點第一位。

表 4-7 對遊戲抱持負面印象的人之搭話比例（本論問卷調查）

但若只看「抱持負面印象」的受訪者，會得到這樣的結果。抱持負面印象的年輕玩家比起其他年輕玩家更願意在外面主動和其他玩家進行互動。而抱持負面印象的中高齡玩家與其他中高齡玩家相比，則是較不願意在外面與其他玩家互動。從這樣的現象可以看出對於遊戲抱持著負面印象的年輕玩家在追求與其他玩家互動的表現上，有著等同於、甚至超出於其他沒有抱持負面印象的年輕玩家。但是中高齡玩家則是相反，越是抱持負面印象，越不願意和其他玩家進行互動，筆者認為這代表負面印象較容易對中高齡玩家的遊玩行為造成影響，但不太會影響到年輕玩家。

透過這些整理，筆者發現台灣社會對於遊戲所抱持的負面印象，並沒有如同回憶中那般強烈，也不如想像中的那般刻板，但還是對人們造成了些許的影響。這些負面印象如今是以什麼樣的方式及樣貌存在著呢？

前導問題 2：「遊戲」負面印象所呈現的樣貌與負面印象的主要來源

綜觀近幾年的新聞報導與媒體文章，對於「遊戲」的負面呈現，幾乎都能夠發現到一個關鍵詞：「沉迷」。這些文章及論述大多注重於描寫沉迷於遊戲帶來的壞處，而其依據陳述立場大致上可以劃分成三種來源。

1. 教育方面

在這一種類型中，主要的發言者為教育專家及孩童家長，論述的重心著重於「沉迷遊戲對生活的負面影響」與「暴力電玩帶來的負面影響」。這類文章與言論主要出現於新聞或是教育相關論壇。雖然筆者透過「教育」這一類型一概而論之，但其實有著許多不同的分別，針對遊戲也有著不同的看法，像是有些人是針對「遊戲」本身¹³⁵，也有些人是針對「沉迷」這一現象¹³⁶進行表態。但可以發現到，很多的文章與言論都試圖透過某種研究或真實案例，來說明「沉迷遊戲」可能會帶來的風險，而不像是筆者國高中時期某些師長所抱持的片面之詞，以偏見斷定玩遊戲的孩子將來一定沒有成就。

2. 犯罪方面

如同第二章所舉的例子，在鄭捷一案發生後，許多的新聞報導將重點放在「電玩遊戲」上，將鄭捷塑造成一個「受到暴力遊戲影響的年輕人」。這其實並非首例，2010年發生於香港的簡姓少年弑親案¹³⁷、2014年的張彥文情殺案¹³⁸、2016年的雄三誤射事件¹³⁹，都將犯行與遊戲做了連結。這樣的報導也助長了「遊戲」的負面印象。

3. 醫學方面

雖然獨立出來了這樣一個類型，但這一類的文章大多是依附於上述兩種類型之

¹³⁵ 田導根 (2015)。〈教育博士:想減少孩子玩遊戲時間,就先讓他玩到膩吧!〉。2017年12月06日。取自 未來 Family: <https://gfamily.cwgv.com.tw/content/index/1128>

¹³⁶ 張世傑 (2017)。〈網癮不是因為網路,是因為快樂沒出路〉。2017年12月06日。取自 未來 Family: <https://gfamily.cwgv.com.tw/content/index/9771>

¹³⁷ 昔日東方 (2010)。〈殺人遊戲洗腦乖乖仔入魔〉。2017年12月06日。取自 昔日東方: http://orientaldaily.on.cc/cnt/news/20100723/00176_004.html

¹³⁸ 維基百科。〈張彥文情殺案〉。2017年12月06日。取自 維基百科:

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BC%B5%E5%BD%A5%E6%96%87%E6%83%85%E6%AE%BA%E6%A1%88>

¹³⁹ 翁郁雯、黃啟超 (2016)。〈獨／高嘉駿遭爆愛戰略手遊 家屬疑把「飛彈當遊戲」〉。2017年12月06日。取自 三立新聞網: <http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=161363>

下，偶爾則是會有相關研究的成果發表，像是「第一人稱射擊遊戲將危害你的腦？」¹⁴⁰」這樣的學術性文章，刊登的媒介除了上述的內容外，還包含了醫學相關的期刊雜誌與網站。

在實際的整理之後，筆者發現台灣對於「遊戲」的負面印象不再像過去那麼刻板了，除了會試圖透過邏輯性的說明來進行論述外，也不再像過去那樣沒有理由的採取輕視及侮蔑的態度。但在與犯罪相關的論述中，依舊比較容易出現像是「是因為受到遊戲影響」的非理性論述，不過這類的論述也較容易受到觀眾與讀者的質疑。

而在玩家之中，也有著對「遊戲」抱持著負面印象的人存在，雖然年輕玩家較不容易受到負面印象的影響，但中高齡玩家卻容易因為抱持負面印象，而影響自身遊玩的行為。透過上述的整理，筆者得出了這樣的結論：台灣社會中依然存在著對「遊戲」的負面印象，但這樣的負面印象不再是過去那種刻板的負面印象，然而這樣的負面印象依然會對中高齡玩家造成影響，並對其遊玩的行為也造成影響。但由於年輕玩家不容易受到負面印象的影響，甚至抱持負面印象的年輕玩家會更積極展現自己身為玩家的一面，因此「對遊戲的負面印象」與「社會現象規模的熱潮」這兩者之間並沒有直接性的衝突，對「遊戲」的負面印象也不足以成為影響精靈寶可夢 GO 熱潮的原因。

¹⁴⁰ 鏡週刊 (2017)。〈不是英國研究 第一人稱射擊遊戲將危害你的腦？〉。2017 年 12 月 06 日。取自 ETtoday：<https://www.ettoday.net/news/20170816/990246.htm>

第二節 主要研究問題 — 中高齡玩家的特質、活躍程度及遊戲態度

從進入 2017 年開始，就常常在網路上看到「寶可夢熱潮已過、只剩下中老年人在玩」這類的文章¹⁴¹，相同的言論在日本的網路上也時有所聞。在台灣，「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家比例真的很高嗎？本研究將從這一點開始進行探討。筆者將會以「遊戲」玩家的年齡比例為基準，並將其與「精靈寶可夢 GO」玩家的年齡比例進行比較，透過雙方的差距來判斷「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家比例是否真的比較高。

研究問題 1：「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家之實際比例

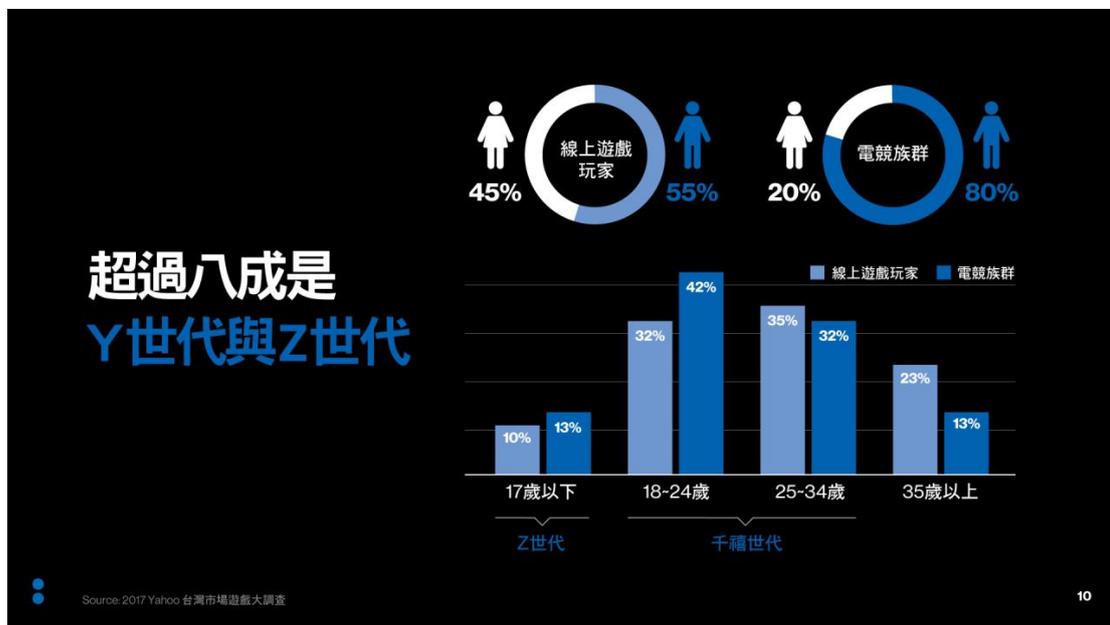


圖 4-3 2017 年台灣遊戲玩家的年齡分佈（來源：2017 電玩白皮書）¹⁴²

由 Yahoo 奇摩與模範市場研究公司共同進行的遊戲市場調查結果「2017 電玩白皮書」中指出，在 2017 年上半年台灣遊戲人口成長至 890 萬人，而其中有 80% 的人是手機遊戲的玩家。而 2017 年台灣遊戲玩家的構成比例中，18 歲至 34 歲的玩家族群占整

¹⁴¹ nikeru8(安安你好) (2017)。〈【討論】玩 PokemonGo 的都是老人？〉。2017 年 12 月 08 日。取自 巴哈姆特：https://forum.gamer.com.tw/C_legend.php?bsn=29659&snA=27333

¹⁴² 陳怡如 (2017)。2017 Yahoo 奇摩電玩大調查出爐。2017 年 12 月 24 日，取自 <http://yahoo-emarketing.tumblr.com/post/163510930641/2017game>

體的 67%，而 35 歲以上僅占了不到 23%。這樣的年齡比例與本問卷調查的寶可夢 GO 玩家之年齡比例究竟有多大的差異呢？

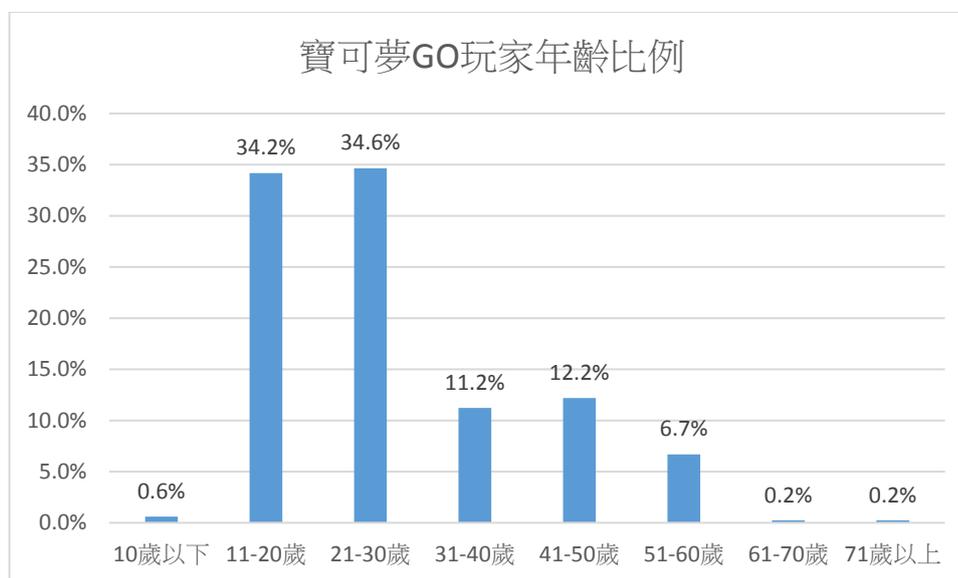


圖 4-4 台灣寶可夢 GO 玩家年齡比例（本論問卷調查）

由於本研究問卷調查(2017 年 8 月)的年齡劃分與 2017 年電玩白皮書並不相同，因此只能將 31-40 歲的玩家比例除以 2，並加上 41 歲以上的玩家之比例，之後再與電玩白皮書中 35 歲以上的玩家比例進行比較¹⁴³。透過上述的過程，「精靈寶可夢 GO」中 35 歲以上的玩家佔了全體寶可夢 GO 玩家 24.9%，而台灣的遊戲玩家中，35 歲以上的玩家約為全體遊戲玩家的 23%，兩者之間並無太大的差異。從實際的數據來看，精靈寶可夢 GO 的中高齡玩家比例並沒有太明顯的突出，那麼為何在新聞及網路上會看到言論表示「精靈寶可夢 GO」只剩下中高齡玩家在玩呢？這點或許可以從「精靈寶可夢 GO」的遊玩投入程度看出一些端倪。

¹⁴³筆者這樣的操作方式是基於資料不足的現狀所採取的因應措施，數據的準確度會有若干的偏差，有必要在相關數據更為充實之後進行更進一步的檢證。

等級 年齡	11-20	21-25	26-30	31-35	36-40
11-20 歲 (244 人)	17 人 (6.9%)	61 人 (25%)	96 人 (39.3%)	63 人 (25.8%)	7 人 (2.9%)
21-30 歲 (229 人)	7 人 (3.1%)	33 人 (14.4%)	84 人 (36.7%)	97 人 (42.4%)	8 人 (3.5%)
31-40 歲 (85 人)	0 人 (0%)	6 人 (7.1%)	18 人 (21.2%)	44 人 (51.8%)	17 人 (20%)
41-50 歲 (101 人)	0 人 (0%)	1 人 (1%)	9 人 (8.9%)	61 人 (60.4%)	30 人 (29.7%)
51-60 歲 (56 人)	0 人 (0%)	1 人 (1.8%)	1 人 (1.8%)	27 人 (48.2%)	27 人 (48.2%)
※百分比經四捨五入至小數點第一位。					
※由於 10 歲以下以及 61 歲以上樣本過少，因此其百分比無法作為參考。					

表 4-8 各年齡層玩家之訓練家等級（本論問卷調查）

投入程度的部份，筆者認為「精靈寶可夢 GO」中最直接反應玩家投入程度的數值就是「訓練家等級」這項數值了，其根據有二。一、在「精靈寶可夢 GO」中，基本上採取任何行動都會得到經驗值，而當經驗值累積到一定程度後，訓練家等級就會隨之提升，因此訓練家等級越高，就表示該玩家在遊戲中採取過較多的行動。二、問卷調查結果指出，最多人的等級層為 31-35，佔了 35.8%，而等級 36 以上僅佔了 10.9%，這也說明了要將等級升到 36 以上的困難度。

而透過調查「精靈寶可夢 GO」玩家們的訓練家等級，可以發現到較高年齡層的玩家平均等級也較高，依照筆者自身的遊玩經驗，訓練家等級 36 以上就必須要投注相當的時間或精力才能夠達成。而 36-40 等的玩家之比例，正好隨著年齡層而增加。這證明了中高齡玩家在遊戲中的深入程度是較高的。在花費比較多時間遊玩的情況下，自然也就比年輕玩家更容易被目擊到。

另外依據筆者自身遊玩的經驗來看，除了中高齡玩家外，在活動與抓怪時還是能

夠看到為數不少的年輕玩家，但就筆者的角度來看，中高齡玩家確實是表現得比較顯眼。在外頭抓稀有寶可夢時，常常會是已經捕捉到的中高齡玩家主動告知大家稀有寶可夢的實際位置，於 2017 年 8 月新開放的傳說寶可夢頭目戰活動中，積極組織大家進行對戰的也大多是中高齡玩家，筆者認為或許就是因為中高齡玩家的表現如此顯眼，才會出現這樣的言論。那麼實際上是否真的是如此呢？

研究問題 2：「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家於此現象中的表現

正如先前所述，「精靈寶可夢 GO」是一款會讓玩家成為可觀察對象的遊戲，但即便如此，還是必須在某些條件下才會較容易被觀察到。對此筆者提出了兩項因素，分別是外出率以及活躍率。外出率指的是願意為了玩這款遊戲而外出的玩家之比例。透過這樣的調查，我們能夠知道「精靈寶可夢 GO」中，哪個年齡層的玩家比較願意為了遊戲而走出戶外。而活躍率則是指願意在外頭展現出自己身為玩家一面的玩家之比例，由於問卷發放時，官方正開放傳說寶可夢供玩家挑戰及捕捉，這讓與其他玩家一同參加團體戰的必要性變得相當的高¹⁴⁴。因此筆者透過詢問受訪者是否曾經主動和其他玩家進行互動，來判斷受訪者是否有積極展現自己玩家身份的行為。外出率代表著能夠被觀察到的玩家之「數量」，而活躍率則是個別玩家活躍表現之「質量」，這一部分將透過這兩項因素來進行分析。

¹⁴⁴ 要得到捕捉傳說寶可夢的資格，就必須先參加團體戰打倒該傳說寶可夢，另外由於傳說寶可夢無法獨自一人打倒，因此想要捕捉傳說寶可夢的玩家勢必要與其他玩家合作，這增加了這款遊戲玩家間互動的機會。

1. 外出率

單位：人數、百分比（%）

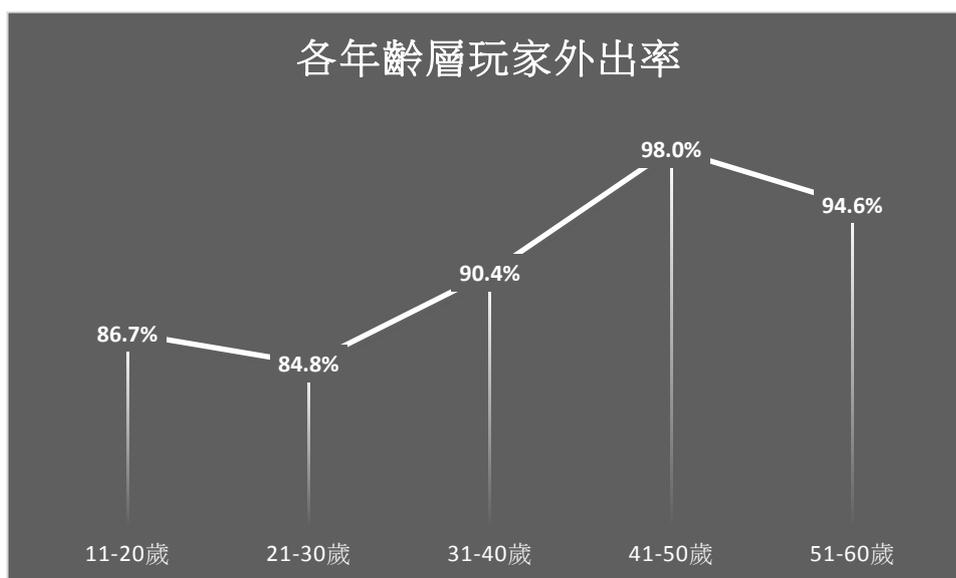
問卷總人數		曾為了抓寶可夢而外出過的玩家	
837 人		人數	佔該年齡層的百分比
40 歲以下	675 人	582 人	86.2%
41 歲以上	162 人	154 人	95.1%
合計	837 人	736 人	87.9%

※百分比經四捨五入至小數點第一位。

表 4-9 玩家外出率（本論問卷調查）

在 837 名玩家中，共有 736 名玩家曾為了抓寶可夢而外出過(特指以抓寶可夢為目的的出遊)，佔整體的 87.9%。而 162 名中高齡玩家中，則是有 154 名玩家曾為了抓寶可夢而外出過，佔了中高齡玩家整體的 95.1%，比年輕玩家還要高出近一成。

單位：百分比（%）



※百分比經四捨五入至小數點第一位。

圖 4-5 各年齡層玩家外出率（本論問卷調查結果）¹⁴⁵

而若是透過各年齡層來進行比較的話，我們可以發現到 41-50 歲的玩家外出率最高，高達 98%，超過了整體平均值的 87.9% 以及中高齡玩家平均值的 95%。但除此之外並沒有太過顯眼的數字，從這樣的數據我們可以觀察到精靈寶可夢 GO 玩家都非常願意為了遊戲而外出，各年齡層都有著 8-9 成的外出率。

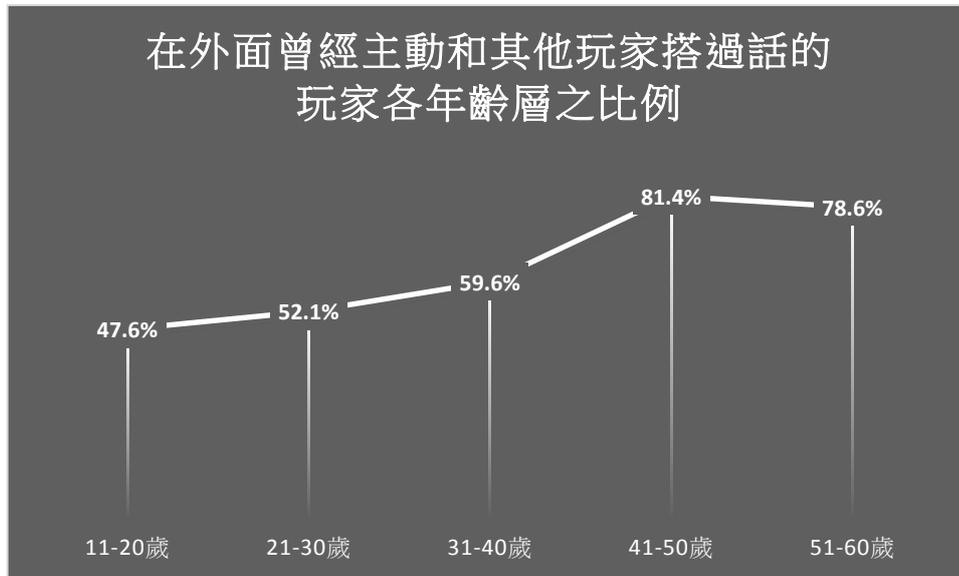
雖然從外出率來看，中高齡玩家的確是比較突出，但是與年輕玩家間並沒有太大的區別，兩者的外出率都相當的高，筆者認為這代表大部分的玩家們都已經接受了「精靈寶可夢 GO」這款遊戲的玩法就是必須要走出戶外這件事，且對此沒有太大的抗拒。外出率越高，就代表在外面玩遊戲的人越多，也代表比較容易被目擊，但是這樣的調查結果雖然證實了精靈寶可夢 GO 玩家們有很高的機會能被觀察到，但卻不能解釋僅有中高齡玩家被拿出來討論的現況。若是從「量：外出率」中無法發現明顯區別的話，就只好改從「質：活躍率」來著手進行分析了。

2. 活躍率

在上一節針對負面印象進行探討的過程中，也有略為提及中高齡玩家比較容易主動去追求與其他的玩家間的互動，但該節的重點主要是在探討抱持負面印象與活躍率之間的關係，這邊我們將以年齡層為區分，進行更進一步的比較。

¹⁴⁵與圖 4-1 相同，由於 10 歲以下以及 61 歲以上樣本過少，其百分比無法作為參考，且若是納入其他年齡層，會對結果產生較大的變化，因此沒有列入其中。相關數據列於此處作為參考：10 歲以下 5 人中有 3 人(60%)、61 歲以上 4 人中有 1 人(25%)。

單位：百分比（%）



※百分比經四捨五入至小數點第一位。

圖 4-6 在外面曾經主動和其他玩家搭過話的玩家各年齡層之比例

（本論問卷調查結果）¹⁴⁶

從圖 4-6 中可以看到，有高達 8 成的 41-50 歲玩家願意主動和其他玩家交流，其次是 51 歲以上的玩家，願意主動進行交流的人佔 75%，40 歲以下的玩家之互動率則是隨著年齡層的降低而遞減。這樣的結果象徵著中高齡玩家比年輕玩家更願意主動和其他玩家進行交流，展現出自己身為玩家的一面。

在比較過外出率以及活躍率的部分後，我們可以發現到 41-50 歲的玩家在兩者都有著相當高的數值，而 51 歲以上的玩家也不惶多讓，於兩項調查中都位居第二名，筆者認為這樣的調查結果十分符合筆者提出的假說，也就是由於中高齡玩家的顯眼程度比較高，才會出現「寶可夢 GO 只剩中老年人在玩」的言論。這群中高齡玩家們在台灣的「精靈寶可夢 GO」圈子中，無疑扮演了相當重要的角色，那麼這些玩家們究竟是

¹⁴⁶與圖 4-1 相同，由於 10 歲以下以及 61 歲以上樣本過少，其百分比無法作為參考，且若是納入其他年齡層，會對結果產生較大的變化，因此沒有列入其中。相關數據列於此處作為參考：10 歲以下 5 人中有 3 人(60%)、61 歲以上 4 人中有 1 人(25%)。

抱持著怎麼樣的想法，在玩精靈寶可夢 GO 呢？讓他們願意開始玩這款遊戲的契機為何呢？在下一段中將針對這一部分進行探討。

研究問題 3：中高齡玩家針對「精靈寶可夢 GO」及遊戲的看法與想法

問卷分析：

本研究的問卷以複選題的形式調查了「精靈寶可夢 GO」玩家的遊玩動機，希望能夠透過遊玩動機，一探玩家們的想法。

單位：人數、百分比（%）

問卷總人數 837 人		遊玩動機					
		人數					
動機		跟著大家玩	朋友推薦	網路、新聞介紹	家裡有人在玩	本身就是寶可夢的粉絲	懷念過去接觸寶可夢系列的時光
40 歲以下	675 人	236 人	118 人	193 人	86 人	335 人	315 人
比例		35%	17.5%	28.6%	12.7%	49.6%	46.7%
41 歲以上	162 人	87 人	27 人	52 人	42 人	15 人	19 人
比例		53.7%	16.6%	32.0%	25.9%	9.2%	11.7%
總計	837 人	323 人	145 人	245 人	128 人	350 人	334 人
比例		38.6%	17.3%	29.3%	15.3%	41.8%	39.9%

※百分比經四捨五入至小數點第一位。

※由於是複選，因此各項百分比合計不會等於 100%。

表 4-10 中高齡玩家與年輕玩家遊玩動機之比較（本論問卷調查）

從年輕玩家的部份來看的話，最多人選擇的項目為「本身就是寶可夢的粉絲」(41.8%)，第二多的則是「懷念過去接觸寶可夢系列的時光」(39.9%)，從這裡可以看出過去曾接觸過寶可夢系列的年輕玩家比較容易以此為契機開始玩「精靈寶可夢 GO」。但中高齡玩家則不同了，中高齡玩家中最多人選擇的項目反而是「跟著大家玩」(53.7%)，其次是「網路、新聞介紹」(32%)，第三則是「家裡有人在玩」(25.9%)，可以說與年輕玩家完全不同，這也呈現出了中高齡玩家的獨特性。從這樣的數據中可以看出，有將近一半的中高齡玩家是因為看到其他人在玩所以才跟著玩玩看的，從整體數據來看中高齡玩家佔據的比例也比較多，還可以觀察到中高齡玩家比較容易受到家庭成員的影響，而年輕玩家則是比起家人，更容易受到朋友的影響。在前導問題 1 中，筆者也提出了中高齡玩家比較容易受到家庭因素的影響，這部份的調查也證實了該假說的合理性。另外，選擇「在過去與寶可夢系列有所接觸(最後兩項)」的玩家中，中高齡玩家的比例大幅的偏低。

若是依照各年齡層來細分的話：

單位：人數、百分比（%）

各年齡層遊玩動機							
人數 年齡	總 人 數	跟著 大家 玩	朋友推 薦	網路、 新聞介 紹	家裡有 人在玩	本身就是 寶可夢的 粉絲	懷念過去接 觸寶可夢系 列的時光
11-20 歲	286	118	57	87	42	142	122
比例		41.3%	19.9%	30.4%	14.7%	49.7%	42.7%
21-30 歲	290	83	49	71	25	165	162
比例		28.6%	16.9%	24.5%	8.6%	56.9%	55.9%
31-40 歲	94	33	11	34	17	26	30
比例		35.1%	11.7%	36.2%	18.1%	27.7%	31.9%
41-50 歲	102	55	16	38	22	9	8
比例		53.9%	15.7%	37.3%	21.6%	8.8%	7.8%
51-60 歲	56	29	8	12	15	4	8
比例		51.8%	14.3%	21.4%	26.8%	7.1%	14.3%
※百分比經四捨五入至小數點第一位。							
※由於是複選，因此各項百分比合計不會等於 100%。							

表 4-11 各年齡層遊玩動機（本論問卷調查）¹⁴⁷

我們會發現除了 11-20 歲的年齡層外，「跟著大家玩」的比例與「在過去與寶可夢系列有所接觸」的比例是相對的，這說明了寶可夢這樣一個 IP 的確是透過年輕玩家成為了引爆這波風潮的契機，但要是沒有引發從眾效應的要因，就沒辦法引發這種程度的熱潮了，這一部分或許就是靠遊戲本身所具備的吸引力了。而中高齡玩家的部份，

¹⁴⁷與圖 4-1 相同，由於 10 歲以下以及 61 歲以上樣本過少，其百分比無法作為參考，且若是納入其他年齡層，會對結果產生較大的變化，因此沒有列入其中。

最大的動機為「跟著大家玩」，也就是因為看大家都在玩所以也想要玩玩看。但除了筆者於問卷中所設定的答案之外，是否還有著其他不同的聲音呢？針對這一部分，筆者在設計問卷的遊玩動機問題時，除了既有的選項外，還提供「其他」選項供填答者自行填寫，下面將針對這一部分進行整理。

年齡	動機	年齡	動機
11-20 歲	想當神奇寶貝大師 呵呵	41-50 歲	寶可夢上市之前，曾發生過這樣的新聞：一名外國人因為來到這裡後發現這裡這裡還沒有寶可夢這個手機遊戲，而在網上發飆，對這裡做出辱罵的 po 文。因而引起本地網民的杯葛，及後甚至被其雇主解僱…因此也引起大眾對這款在美國、澳洲先行開放的手機遊戲感到好奇
11-20 歲	小時候超愛神奇寶貝的啦 ~ 超想要一隻自己的可達鴨	41-50 歲	陪小孩一起玩
11-20 歲	出之前就有在關注	41-50 歲	小朋友玩跟著玩
11-20 歲	上市好幾個月前就在等了	41-50 歲	陪家人玩後也喜歡上
11-20 歲	喜歡的聲優有玩	41-50 歲	家人推薦
11-20 歲	當初在日本提早開放剛好人在日本就比朋友們早一步玩	41-50 歲	特殊原因
21-30 歲	因為慢跑很無聊	41-50 歲	就是可愛
21-30 歲	預告要出遊戲前就在期待	41-50 歲	想了解這遊戲為何能在全球引起轟動

21-30 歲	官方出預告（遊戲未上架） 就在等遊戲上架	51-60 歲	小朋友下載，本來陪她玩，後來變自己玩
31-40 歲	陪小孩玩	51-60 歲	剛開始是一對兒女在玩 為了跟兒女互動建立親子關係
31-40 歲	開放當天剛好看到 APP 就玩了	51-60 歲	帶小孩多走走路，當作是運動
31-40 歲	老公手機不能下載，請我下載	51-60 歲	征服感
31-40 歲	想成為最強的寶卡夢訓練師		

表 4-12 各年齡層其他遊玩動機（本論問卷調查）

總共有 25 名玩家在動機欄填上了自己的想法，有 9 名玩家的內容與家人有關，其中有 7 名為中高齡玩家，另外 9 名中有 6 名的動機是因為自己家的小孩，透過這個表格，果然也能夠觀察到中高齡玩家的確容易受到家人的影響，而年輕玩家之中，則有許多名是在強調自己有多麼的喜愛寶可夢。

除了透過問卷的方式外，筆者也試著在網路上收集與中高齡玩家想法相關的遊戲心得及文章，期待能夠更深入的探討中高齡玩家的想法。

文獻分析：

筆者透過 Dcard、PPT、巴哈姆特等社群網站，整理了與中高齡玩家想法有所關連的文章，特別是在以年輕人為主的 Dcard 中，能夠看到年輕人分享家中長輩的遊玩狀況及言論，其中可以看到兩種類別特別明顯，一種是「分享自己家中長輩玩得有多麼投入」，另一種則是「自己家中長輩從原本抱持反感到後來也樂在其中」，由於筆者想要的資料是長輩們的想法與話語，因此整理出來的資料會比較偏向後者，而不是容易

以自己的角度撰寫的前者。另外由於這一部分比較難以確認文中的長輩之實際年齡，因此其中也有可能會有有些 30 歲後半的人存在也不一定。

標題	內容摘要	發表時間	平台
#圖 你爸也是狂人嗎 😊	文中作者邀父親一起玩寶可夢 GO，父親拒絕並表示「那是虛擬的，不要跟現實搞混」。過了幾天父親在家中群組傳了抓寶的截圖。	2016/8/8	DCAR D
#圖 我的狂媽	作者的母親跟作者說「不要玩因為太危險」，結果過幾天看到母親認真作筆記，作者的哥哥還爆料母親晚上還會跑去附近蒐集寶貝球。	2016/8/10	DCAR D
#問 如何讓媽媽寶可夢脫癮	文中作者在開放當天就下載了遊戲，而作者母親則是對她說「不要玩這款遊戲，那個邊走邊玩很危險。」。結果現在母親除了邊走邊玩、晚上跑去公園抓寶，還會找各種理由出門抓寶，並要求作者陪她出去。	2016/8/11	DCAR D
我媽也在瘋狂 😊	文中作者的母親起先表示「這有什麼好玩的？」，在作者父親下載遊戲後還跟他說「你不要下載啦，到時候你開車也在玩。」。結果後來母親也下載了遊戲，在車上玩時若寶可夢逃走還會跟父親說「吼，你看跑走了啦，開慢一點。」，且在家人要出門時表示要同行，因為想要去抓寶可夢。	2016/8/13	DCAR D
有沒有爸媽	文中作者與父親率先加入抓寶行列，母親相當	2016/	DCAR

<p>比自己瘋抓寶的八卦...</p>	<p>不諒解，認為是浪費時間。後來由於父親會為了抓寶跑去很多景點，也會帶母親出門兜風，讓母親漸漸認同了這款遊戲。之後母親也加入了玩家的行列，時常與父親兩人出去抓寶。</p>	<p>10/1</p>	<p>D</p>
<p>【心得】我要感謝寶可夢，也要幫媽媽走完剩下的路</p>	<p>作者的母親因為罹癌化療的緣故，體力胃口不好時比較不願意活動。作者與父親在寶可夢 GO 剛開放的時候就開始玩了，而作者的父親玩得比作者還要投入，讓作者與母親常會勸他別玩那麼瘋，但父親反而勸母親一起玩，認為這款遊戲可以幫助人走出戶外，之後父親直接在母親的手機裡安裝了寶可夢 GO，幾個月下來母親越玩越有興致，也比較開始有外出活動的意願了。但作者的母親還是在某次感冒中過世了。作者和父親打算繼續使用母親的帳號，達成她生前升到 40 等的願望。</p>	<p>2017/ 11/6</p>	<p>巴哈姆特</p>

表 4-13 年輕人分享的文章（筆者整理）

從這些案例中可以看到，許多長輩在一開始都抱持著否定的態度，像是「危險、浪費時間、和現實混淆」等較為直接的負面想法，這正好與新聞及網路媒體所呈現出來的負面印象相符，但是在家人的影響下嘗試接觸後，開始享受寶可夢 GO 帶來的樂趣，甚至找到了其中的價值。這一部分也正好呈現出了問卷調查中，中高齡玩家「容易受到家人影響」的特質。

另外，從這些「爸媽文」中也能夠發現到「精靈寶可夢 GO」的一項特質。在文章中可以發現到爸媽會將自己抓到的寶可夢直接、或是以截圖的方式分享給其他人看，這樣的行為在 LINE 群以及 FB 社團中等社交網站中也經常能夠見到。這種容易展現成

果的特質，正是收集型遊戲的優點，再加上「精靈寶可夢」歷時多年塑造出來的眾多角色，讓這款遊戲更容易成為家人與朋友們之間的話題。筆者認為這種收集類的遊戲與「精靈寶可夢」的迷人角色之結合所產生的化學反應，正是造成這波熱潮迅速蔓延的原因之一。

除了經由年輕人的間接訊息外，筆者也從 PTT 與巴哈姆特中，整理出了幾篇中高齡玩家自己提出的心得與想法。

標題	內容摘要	發表時間	平台
Re: [情報] Buddy 系統糖果數	作者表示遊戲中的 Buddy 系統對於需要照顧小孩的中年大叔是一大福音，可以不用在假日時為了抓特定的寶可夢跑去蹲點不顧小孩，而惹老婆生氣。	2016/ 9/11	PTT
[閒聊] 淒涼的靜宜大學吉利蛋	作者以日記的方式，詼諧的記錄了自己抓寶過程中的體驗，為了捕捉稀有寶可夢「吉利蛋」，作者進入了靜宜大學，卻發現都沒有人想要抓那隻寶可夢。在「吉利蛋」即將消失了前一刻，好不容易出現了一群玩家，但作者卻發現到這群玩家都是中年大叔，並感嘆當初百人追逐卡比獸的盛況已一去不回。最後則是在回家後遭到老婆質疑為何跑出去那麼久。	2017/ 4/26	PTT
RE:【問題】大家是	作者看到其他玩家分享自己如何堅持覺得很感動，但因為在巴哈姆特上看到太多嘲笑、歧視	2017/ 10/30	巴哈姆特

怎麼堅持玩寶可夢的	年長玩家的言論，讓身為大叔的他走在路上都不敢把手機拿出來玩。		
-----------	--------------------------------	--	--

表 4-14 中高齡玩家的心得與想法（筆者整理）

第一篇和第二篇中都可以看到，有家庭的中年玩家是相當受到家庭影響的，沒辦法像年輕的玩家一樣自由自在，比較容易受到限制。這兩篇文章中的作者，其言論中都能夠看到家庭對他們的影響，且也都能看到他們以自己的方式在維持家庭與遊戲間的平衡，這在年輕玩家的文章中是比較難看到的。而第三篇文章則是呈現出了另一種的現象，在現在這樣一個中高齡玩家被強調的狀況下，中高齡玩家常常受到年輕玩家的嘲弄與抱怨，尤其是在 PTT 和巴哈姆特中這樣的文章更是時有所聞，更由於中高齡玩家會積極嘗試與其他玩家互動，因此在年輕玩家的眼中，某些行為如同就像是多管閒事，甚至造成了困擾，令他們看不順眼，嘲弄與抱怨就是因此而生。然而這對於會去接觸 PPT、巴哈姆特等社群網站的中高齡玩家來說，無疑是一種打擊，也是一種會對遊玩意願直接造成影響的因素，即便這些中高齡玩家可能不是年輕玩家們所談論的那一種類型。由於這款遊戲的玩家族群十分廣泛，筆者認為在這之中必定會出現隔閡與區別，當然也一定會發生爭執，而且這並不僅僅是出現於寶可夢 GO 之中的現象，因此針對這一個部份，筆者就不加以論述了。只是筆者認為，中高齡玩家的行動並非只有壞處，在帶動氣氛與組織團隊社群上，他們是功不可沒的，號召組隊進行團戰或是主動分享稀有寶可夢資訊的行為增進了玩家們的遊戲效率，在社群網站或現實世界中，願意主動分享遊玩心得與感想的他們，讓新人玩家們能夠更簡單的加入這款遊戲。

另外，除了上述的幾種狀況外，筆者還整理出了幾項比較特殊的例子。

在 Dcard 的「愛玩又不敢說的爸爸」¹⁴⁸這篇文章中，作者的父親除了符合上述提

¹⁴⁸ 匿名 (2016)。〈愛玩又不敢說的爸爸〉。2017 年 12 月 07 日。取自 DCARD：
<https://www.dcard.tw/f/pokemon/p/224584004>

到的「從原本抱持反感到後來也樂在其中」的部份外，還展現出了兩項特徵。第一項特徵是「深度的負面印象」，從作者的文章中可以知道，作者父親除了一開始堅決不玩外，還會做出「看著新聞大罵玩寶可夢的都是白癡」、「玩寶可夢每個人都被手機操控」、「你等這看啦 這個遊戲一定會導致一堆人車禍死掉或者走在路上被車撞&個資外洩導致被綁架 女孩子在外面抓太晚就會被強姦」這樣的負面言論。第二項特徵則是在作者父親開始玩之後，「不願意展現出身為玩家的自己」，作者父親只願意在家裡玩，且玩得十分投入，但就是不願意踏出家門去玩，還表示「那些在外面抓的人都是白癡你看我在家就抓了這麼多隻」。

這一事例正好展現出了「抱持負面印象的人不一定就不會去玩遊戲」的現象。即便自身已經參與其中，仍然表現出「抱持著負面印象」的矛盾感。筆者認為這明確的證明了「負面印象」與「玩遊戲」的行為間的關係，並反映出了前導問題中「負面印象較容易對中高齡玩家的遊玩行玩造成影響」的狀況。

另外一篇文章也是出現在 Dcard 上，「#老爸也玩寶可夢」¹⁴⁹這篇文章中，作者與父親有著這樣的一段對話。

父親：「欸姐姐妳上次在抓怪的遊戲可不可以幫我下載？」

作者：『Pokémon go 喔？真假 爸爸你也想玩哦？』

父親：「我不想玩啊我只想抓怪」

作者：『啊玩那個遊戲就是要抓怪啊 www』

父親：「可是我不會玩欸」

作者：『抓怪就是在玩遊戲了啦😊😊😊』

¹⁴⁹ 匿名 (2016)。〈#老爸也玩寶可夢〉。2017 年 12 月 07 日。取自 DCARD：
<https://www.dcard.tw/f/pokemon/p/224541043>

在作者和父親的對話中，筆者發現到該作者的父親展現出了將「玩遊戲」與「抓寶可夢」區別開來的行為，在想要抓寶可夢的同時，不斷表示自己不想也不會玩遊戲，雖然該作者只以「是個呆萌老爸」帶過，但筆者感覺到作者父親對於「遊戲」抱持著某種抗拒感。筆者認為這表示「抓寶可夢」這一行為在某些中高齡者(或不僅限於中高齡者)心中，或許並不算是「玩遊戲」的行為，因此才會出現這種像是無法順利咬合的對話。

上述的兩篇特殊案例，其實正好呈現了兩種對照，一種是認知到「精靈寶可夢 GO」是一款「遊戲」，並對其抱持負面觀感，影響了遊戲的行為；另一種則是沒有認知到「抓寶可夢」就是在「玩遊戲」，即便對「遊戲」抱持著抗拒，依然不影響想要「抓寶可夢」的心情。從這兩篇案例中可以發現，沒有將「精靈寶可夢 GO」視為遊戲的人，就算對「遊戲」抱持著負面的印象，也不會因此對遊玩「精靈寶可夢 GO」的行為產生抗拒。因此，若是能夠弄清對於「遊戲」抱持負面印象的人們心中對於「遊戲」抱持的定義，或許就能夠減少並避免造成他們的抗拒。

透過上述的分析與整理，筆者解決了自己提出的各項問題點，之後在第五章「結論與建議」中，會將分析的過程與結果進行具體的整理，並提出自己的想法。

第五章 結論與建議

第一節 研究結論

在經過第四章的整理之後，得出的研究結果達成了當初設定的研究目的。

首先是對於台灣社會是否還對「遊戲」抱持負面印象的疑問，筆者首先進行的調查為台灣媒體中關於「精靈寶可夢 GO」的負面報導，以釐清這些報導所針對的對象是「精靈寶可夢 GO」本身，還是針對「遊戲」。在這裡筆者以流量最高的新聞媒體之報導為對象，透過整理出來的負面關鍵字，收集了相關的負面報導。分析的結果顯示報導中依然含有對於「遊戲」的負面印象，但大多都只停留在遊戲沉迷與成癮這種實際引發的現象。筆者認為現在的負面印象已與過去那種刻板的非理性論述不同，是以相當理性的論述在傳達「遊戲」可能帶來的危害。

而在「精靈寶可夢 GO」玩家們對於「玩遊戲」這一行為的看法之部分，筆者透過問卷進行了調查，其結果顯示 41-50 歲年齡層的玩家認為「玩遊戲」是不好行為的比例較高，而比例最低的反而是 51-60 歲的年齡層。而若是在更深入調查家庭成員對於玩遊戲這一行為的看法的話，51-60 歲年齡層的玩家中有家人認為「玩遊戲」不好的比例依舊最低，顯示出該年齡層玩家的家人比較不會對遊戲抱持負面印象，而年輕玩家的比例則普遍居高。筆者認為這與調查負面報導時，發現父母身份的人比較容易對遊戲抱持負面想法的現象有所關聯，但隨著子女成年後，這樣的負面印象會漸漸消失。而由於上述兩項調查中，41-50 歲與 51-60 歲的這兩個年齡層所呈現出來的比例相對關係十分接近，而年輕玩家則完全相反，因此筆者認為不同年齡層的玩家受到家庭影響的程度也隨之不同，而中年玩家的想法在某種程度上比較容易受到家庭因素的影響。

對於抱持負面印象是否會對玩家的遊戲行為造成影響這一部分，筆者透過問卷調查受訪者們是否曾經在外面和其他玩家搭過話，從結果中可以發現中高齡玩家比起年輕玩家更願意主動和其他玩家搭話，但是若只看前項調查中對遊戲抱持負面印象的受訪者，會發現抱持負面印象的年輕玩家在追求與其他玩家互動的表現上，有著等同

於、甚至超出於其他沒有抱持負面印象的年輕玩家。但是中高齡玩家則相反，抱持負面印象會影響中高齡玩家展現自己身為玩家的一面，筆者認為這代表負面印象較容易對中高齡玩家的遊玩行為造成影響，但不太會影響到年輕玩家。

在「遊戲」負面印象分析的最後，筆者整理出了這些負面印象所呈現出來的樣貌以及其主要的來源。目前對於「遊戲」的負面印象，大多與「沉迷」有所連結，這些論述大多注重於描寫遊戲成癮所帶來的壞處，而其依據陳述立場大致上可以劃分成三種來源，分別是教育方面、犯罪方面、以及醫學方面，雖然在犯罪方面還是會出現「受到遊戲影響」的非理性論述，不過整體上都會試圖透過邏輯性的說明來進行論述，也不再像過去那樣沒有理由的採取輕視及侮蔑的態度。

筆者認為台灣社會對遊戲依然抱持有負面的印象，只是這些印象不再是過去那種刻板的負面印象，這樣的負面印象對中高齡玩家的遊玩行為造成了相當大的影響。但是抱持負面印象的年輕玩家們，反而會更積極的展現自己身為玩家的一面，再加上中高齡玩家有容易受到家庭因素影響的特性，筆者認為年輕玩家的積極性能夠對中高齡族群造成正向的影響，並解釋了台灣社會即使對遊戲抱持負面印象，「精靈寶可夢 GO」依然能夠引發熱潮的原因。

另外，「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家不論在新聞上或是網路上都時常被當作「精靈寶可夢 GO」玩家的主體，對於這樣的狀況，筆者提出了一些假設去進行驗證，首先要確認的是「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家是否真的是遊戲玩家中的多數派。

筆者透過以「遊戲」玩家的年齡比例為基準，並將其與「精靈寶可夢 GO」玩家的年齡比例進行比較，透過雙方的差這樣的比較，我們會發現「精靈寶可夢 GO」的中高齡玩家比例並沒有太明顯的突出，這說明了中高齡玩家成為討論對象並不是因為他們的數量比較多，而是有著其他的因素。由於「精靈寶可夢 GO」這款遊戲會讓玩家成為能夠被觀察到的存在，而中高齡玩家之所以成為討論的對象一定是因為他們「被觀察到」了，若是數量上並非特別多，那麼或許是因為他們花了較多時間在遊戲上。因此筆者透過問卷的方式，調查受訪者們在「精靈寶可夢 GO」這款遊戲中的訓練家等級，

藉此判斷他們投入的程度，若是以各年齡層進行區分的話，可以發現到中高齡玩家的平均訓練家等級較高，證明了中高齡玩家在遊戲中的深入程度是較高的，筆者認為在花費比較多時間遊玩的情況下，這些中高齡玩家自然也就比年輕玩家更容易被目擊到。

除此之外，筆者認為在戶外時遊玩遊戲的表現也會影響被觀察到的機會，積極展現自己身為玩家的一面以及在外頭隱藏自己身為玩家的一面所造成的結果是截然不同的，因此除了深入程度外，筆者還透過外出率(為了玩這款遊戲而外出的玩家之比例)以及活躍率(願意在外頭展現出自己身為玩家一面的玩家之比例)來進行分析。在外出率的部分我們可以觀察到各年齡層的玩家都相當的高，並沒有哪個年齡層特別突出。至於活躍率的部分，我們可以觀察到中高齡玩家願意主動和其他玩家交流的人非常的多，而年輕玩家則低於中高齡玩家，且這樣的比例隨著年齡層的降低而遞減，筆者認為這解釋了中高齡玩家成為討論中玩家主體的原因，且證明了他們的活躍。

而透過這些中高齡玩家們參與這款遊戲的動機，我們可以發現到他們與年輕玩家不同，較容易受到他人的影響，同時這也間接證明了前面提到的中高齡玩家較容易受到家庭因素影響之論述。而透過年輕人所分享的一些家中長輩的遊玩狀況與言論，可以看到「家中長輩從原本抱持反感到後來也樂在其中」的現象，這除了證實中高齡玩家容易受到家庭因素影響之外，也證明了家庭因素是能夠解開中高齡玩家負面印象的原因之一。

最後，在一些例子中我們可以看到負面印象對中高齡玩家的遊玩行為所造成的影響，另外也能夠看到有些中高齡玩家並不認為「抓寶可夢」是一種「玩遊戲」的行為。

透過上述的調查與整理，筆者得到了四項研究結果：

- 一、中高齡玩家對遊戲的想法與遊玩行為較容易受到家庭因素的影響。
- 二、對「遊戲」抱持負面印象的年輕玩家在追求與其他玩家互動的表現上，有著等同於、甚至超出於其他沒有抱持負面印象的年輕玩家。

三、對「遊戲」的負面印象較容易對中高齡玩家的遊玩行為造成影響。

四、在「精靈寶可夢 GO」中，中高齡玩家的活躍程度及投入程度都高於年輕玩家。

第二節 研究限制

本研究中的進行中，遇到了兩項研究限制：

一、缺乏與研究主題相關之研究：由於「精靈寶可夢 GO」是一款上市沒多久的遊戲，在筆者開始撰寫本研究的時間點(2016年9月)尚未發現任何相關研究。直到完成前夕(2017年12月)，也只有十多篇的相關研究。

其中缺乏與研究主題相關之研究，表示本研究必須從零開始建構研究的內容，因此在資料的考證與搜尋上可能會出現不足之處。不過隨著時間的流逝，這一研究限制自然的能夠得到解決。

二、蒐集資料所面臨的問題：在蒐集網路上與中高齡玩家相關的言論時，發現由於許多社群網站上未刊登有發言者年齡，因此有時很難確認發言者或是發言者所提及的人物符合本研究中「中高齡」之定義。

這樣的問題有可能對分析的結果造成影響，因此筆者在有使用到這類資料的地方會加以說明，避免影響到未來的研究。未來進行相關研究時，如果遇到同樣的問題，建議研究者可以試著向發文者進行確認，以便讓研究結果能夠更加的精確。

第三節 研究反省

由於筆者當初考量到問卷的易填性以及接受度，沒有將性別、年齡、職業、地區等較為觸及隱私的問題放入其中，但也因此在後續執行研究的過程中，時常因為當初問題設計的不夠充分，而陷入資料不足無法更進一步延伸論點的狀況。

而在針對遊戲負面印象調查之際，未能透過問題的設定判別在受訪者們的心中，

「精靈寶可夢 GO」是否屬於抱持著負面印象的「遊戲」，也未能整理出「遊戲」負面印象與「精靈寶可夢 GO」間明確的關聯性，這點也讓研究出現了不充分之處。

在作為玩家接近觀察玩家們的現況之際，也未能運用此優勢，向其他玩家們進行訪談增加可運用的資料。另外透過網路發放問卷的過程中，雖然預測到高齡玩家的填答率可能會偏低，但還是沒能採取對應的措施，導致 61 歲以上的高齡玩家樣本數過少。

第四節 未來發展與建議

本研究呈現出了台灣中高齡玩家高活躍度的特質，並判明了他們願意在遊戲中投入較多的時間，這樣的現象透過「精靈寶可夢 GO」這款遊戲讓玩家變成可以觀察的對象後，展現出來的就是中高齡玩家成為「精靈寶可夢 GO」玩家主體的現況。另外透過前導問題的研究，筆者明白了對「遊戲」的負面印象與玩遊戲的行為之間是不衝突的，這些結果都解答了於筆者研究動機背後促使筆者進行此研究的疑問。

筆者進行此研究時，針對的對象為台灣的「精靈寶可夢 GO」中高齡玩家，若是未來有人願意進行相關研究的話，會建議除了比較中高齡玩家與年輕玩家之外，能夠再多增加一些不同的因素，例如依照「性別」或是「地區」來區分的話，或許就能夠發現到性別差異及城鄉間差距等現象；若是依照「職業」或是「家庭狀況」來區分的話，則有機會能夠發現到不同背景下遊戲態度上所產生的差異。

另外，除了文獻分析與量化問卷調查外，透過不同的研究方法或許也能夠得到不同的觀點。筆者認為中高齡玩家身上還有許多值得研究的部份，相信後續的研究能夠有機會調查到許多本研究尚未觸及的部份。

而透過本研究，除了能夠明白中高齡玩家在玩家圈中扮演著相當重要的角色之外，也能夠發現到中高齡玩家與年輕玩家間有著許多差異，這表示在設計遊戲或進行遊戲營運時，必須考量到兩者的差異，希望台灣業界能夠從中找到妥協點，滿足不同年齡層玩家的需求。

像是在遊玩動機上，中高齡玩家容易受到家庭影響，但年輕玩家則是比較容易受到朋友影響，這樣的差別就非常適合在構思遊戲設計或營運方式之際納入考量。另外，筆者推斷「精靈寶可夢 GO」證明了收集類遊戲廣受各年齡層在接受，且能夠有更進一步發揮的空間，在針對「精靈寶可夢 GO」的網路文章進行整理的途中，經常能夠在社群網站上看到玩家們利用截圖或錄影功能分享自己的成果與心得，而這樣的分享是不分年齡的。郵票、錢幣、昆蟲、書籍，其實收集一直在我們的生活之中，也成為了許多人互相熟識、深交的契機，現今手機遊戲中相當受歡迎的卡牌類型遊戲其實也是以收集類玩法為起點的，這些地方都可以窺見收集是多麼地貼近生活。筆者認為或許以收集為主的收集類遊戲除了結合不同的玩法及系統之外，收集目標的變化與取捨也是其中關鍵，就像「精靈寶可夢 GO」讓寶可夢成為了收集的目標，就吸引了如此可觀的玩家。若是透過將中高齡者可能感興趣的事物與收集類遊戲做結合，並在其中加入些年輕人喜歡的新要素，除了有可能吸引廣泛年齡層的玩家之外，或許還能夠促進家庭中不同年齡層之間的認識與對話。

最後，針對「遊戲」負面印象的部分，若是能夠系統性地分析出對「遊戲」抱持負面印象的人們心中對於「遊戲」的定義，除了可能減緩社會整體對於遊戲的負面觀感外，在行銷與宣傳時，也能夠免於造成這些人們的抗拒，並有著爭取到這群廣大的潛在客群的機會。

希望本研究的資料能夠對台灣的遊戲產業有所幫助，也希望未來遊戲業界能夠更加注重中高齡玩家這一族群，若是能夠滿足他們的需求，相信一定能夠獲得相對應的回報。

參考文獻

一、 中文部分

書籍著作：

- Jeannie Novak.(2005/2007).**Game Development Essentials: An Introduction**.蔡永琪
(譯)。遊戲開發概論。台北：學貫行銷股份有限公司。
李瑞森(2015)。《**遊戲專業概論** (第2版)》。北京：清華大學出版社。
謝昊霓 (2016)。《**全民瘋抓寶@錢進寶可夢商機**》。新北：創見文化。

期刊論文：

- 柯舜智 (2017)。《**中老年族群的華麗冒險：Pokemon Go 的使用與滿足**》。2017 年
12 月 8 日，取自 http://ccs.nccu.edu.tw/paperdetail.asp?HP_ID=1825
張玉佩 (2012)。《**台灣線上遊戲的在地情境與全球化文化流動**》。新聞學研究，
113，77-122。

新聞報導：

- Chris (2016)。《**Pokémon GO 會一夕爆紅，除了「童年回憶」你還該知道的幾個原因**》。2016 年 12 月 21 日。取自 INSIDE：
<https://www.inside.com.tw/2016/07/12/pokemon-go-nintendo-niantic>
Panda (2016)。《**《Pokemon GO》活躍玩家揭曉，40 歲以上玩家佔多數**》。2016 年
12 月 23 日。取自 4GAMERS：
<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/30664/Most-activated-players-of-Pokemon-GO-are-over-40-years-old>
<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20160721/912367/>
Panda (2016)。《**世界首次《Pokemon GO》官方直播！明於日本鳥取沙丘登場**》。
2017 年 04 月 06 日，取自 4GAMERS：
<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/30253/pokemon-gos-first-official-live-stream-will-be-in-tottori-japan-this-weekend>
生活中心 (2016)。《**Pokémon GO 為何會爆紅？心理學家分析 4 個原因**》。2016
年 12 月 21 日。取自 今日新聞：
<http://www.nownews.com/n/2016/07/14/2168429>
自由時報 (2016)。《**瘋抓寶可夢 交通違規逾 220 人被抓**》。2016 年 12 月 23 日。
取自 自由時報：<http://news.ltn.com.tw/news/focus/paper/1019410>
即時新聞 (2016)。《**Pokémon GO 洗版！這些程式幫你擋掉它**》。2016 年 12 月
23 日。取自 東森新聞：
<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1763124>
昔日東方 (2010)。《**殺人遊戲洗腦乖乖仔入魔**》。2017 年 12 月 06 日。取自 昔日

東方：http://orientaldaily.on.cc/cnt/news/20100723/00176_004.html

東森新聞（2016）。〈**Pokemon GO 超夯！一分鐘讓你搞懂**〉。2016年12月23日。取自 東森新聞：<http://news.ebc.net.tw/news.php?nid=36581>

林煜軒（2016）。〈**不可不知的寶可夢四大副作用**〉。2016年12月23日。取自 蘋果即時：
<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20160809/924813/>

林照真（2011）。〈**叫「遊戲」太沉重**〉。2017年04月05日，取自 天下雜誌：
<http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5011213#>

施旖婕（2016）。〈**【玩家必看】Pokemon GO 危險多 日政府發 9 大警告**〉。2018年1月10日，取自 蘋果日報：
<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20160721/912501/>

田導根（2015）。〈**教育博士:想減少孩子玩遊戲時間，就先讓他玩到膩吧!**〉。2017年12月06日。取自 未來 Family：
<https://gfamily.cwgv.com.tw/content/index/1128>

洪國華（2016）。〈**於法無據的 Pokemon 「禁玩令」!**〉。2017年04月06日，取自 蘋果日報：<https://tw.appledaily.com/new/realtime/20160807/923796/>

翁郁雯、黃啟超（2016）。〈**獨／高嘉駿遭爆愛戰略手遊 家屬疑把「飛彈當遊戲」**〉。2017年12月06日。取自 三立新聞網：
<http://www.setn.com/News.aspx?NewsID=161363>

馬怡健（2016）。〈**就要醬玩／抓寶巴士、憑寶換優惠 寶可夢相關活動看這裡**〉。2016年11月20日，取自 今日新聞：
<http://www.nownews.com/n/2016/08/13/2203611>

高清范电视盒子（2016）。〈**精灵宝可梦 GO 爆红三大原因：不仅仅是情怀**〉。2016年12月21日。取自 一点资讯：
<http://www.yidianzixun.com/article/0DxhcypQ>

國際中心（2016）。〈**別再責怪《寶可夢》 很多人說感謝它**〉。2016年12月23日。取自 蘋果即時：
<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20160721/912900/>

張世傑（2012）。〈**網路成癮 醫：虛擬遊戲易助長反社會人格**〉。2018年1月10日，取自 華人健康網：<https://www.top1health.com/Article/6885>

張世傑（2017）。〈**網癮不是因為網路，是因為快樂沒出路**〉。2017年12月06日。取自 未來 Family：<https://gfamily.cwgv.com.tw/content/index/9771>

張淑中（2015）。〈**日本殺人案 讓我想起鄭捷**〉。2017年04月05日，取自 中華民國犯罪矯正協會：http://www.corrections-cca.org.tw/index.php?do=news_info&id=16497

許鴻德（2010）。〈**從 N-Gage 之死看手機遊戲的未來**〉。2018年1月12日，取自 手機王：

https://www.sogi.com.tw/articles/%E5%BE%9E_N_Gage_%E4%B9%8B%E6%AD%B%E7%9C%8B%E6%89%8B%E6%A9%9F%E9%81%8A%E6%88%B2%E7%9A%84%E6%9C%AA%E4%BE%86/6106230

- 陳乙杉 (2016)。〈寶可夢商機！賣場、餐廳、飯店誘餌吸人氣〉。2016年12月23日。取自 TVBS NEWS：<http://news.tvbs.com.tw/life/667635>
- 陳怡如 (2017)。2017 Yahoo 奇摩電玩大調查出爐。2017年12月24日，取自 <http://yahoo-emarketing.tumblr.com/post/163510930641/2017game>
- 創市際市場研究顧問 (2016)。台灣用戶的 Pokémon Go 使用情形：創市際市場調查。2017年12月24日，取自 <https://rocket.cafe/talks/80048>
- 游宗樺、黃彥傑 (2016)。〈北投公園「跨年夜」 深夜萬名玩家聚集抓寶〉。2016年11月20日，取自 蘋果日報：
<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20160821/932932/>
- 楊慈茵 (2016)。〈「就像玩寶可夢」 AR 擴增實境登新北耶誕城〉。2016年12月23日。取自 TVBS NEWS：<http://news.tvbs.com.tw/life/693511>
- 鉅亨網新聞中心 (2017)。〈Pokemon Go 推出1年後 中老年玩家漸成遊戲主力〉。2017年12月24日。取自 鉅亨網：<https://news.cnyes.com/news/id/3869069>
- 劉忠勇 (2016)。〈Pokemon GO 超夯！一分鐘讓你搞懂〉。2016年12月23日。取自 聯合影音：<https://video.udn.com/news/524548>
- 薛雅菁 (2016)。2016 台灣遊戲市場白皮書出爐。2017年12月24日，取自 <http://yahoo-emarketing.tumblr.com/post/148732014111/2016gamewp>
- 韓婷婷 (2016)。〈Pokemon Go 為何爆紅？玩家這樣說〉。2016年12月21日。取自 中央通訊社：<http://www.cna.com.tw/news/ahel/201607120167-1.aspx>
- 簡竹君 (2016)。〈【國際為什麼】全球瘋寶可夢 原因是...〉。2016年12月21日。取自 蘋果即時：
<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20160721/912367/>
- 鏡週刊 (2017)。〈不是英國研究 第一人稱射擊遊戲將危害你的腦？〉。2017年12月06日。取自 ETtoday：
<https://www.ettoday.net/news/20170816/990246.htm>

社群網站：

- alice137651 (雪花喵喵) (2017)。〈[閒聊] 寶可夢對老人的吸引力是什麼〉。2017年12月08日。取自 批踢踢實業坊：
https://www.ptt.cc/bbs/C_Chat/M.1497776321.A.8AF.html
- nikeru8(安安你好) (2017)。〈【討論】玩 PokemonGo 的都是老人？〉。2017年12月08日。取自 巴哈姆特：
https://forum.gamer.com.tw/C_legend.php?bsn=29659&snA=27333
- Su (2013)。〈智慧型手機演進簡史，還記得曾經叱吒風雲的古董機嗎？〉。2018年

1月3日。取自 T 客邦：<https://www.techbang.com/posts/12428-evolution-of-smart-phone-smart-phone-its-origins-in-the-personal-digital-assistant-pda-mobile-devices>

巴哈姆特電玩瘋 (2016)。〈【電玩瘋】訓練師不可不知的十大《Pokemon GO》密技〉。2017年12月08日。取自 巴哈姆特：
<https://gnn.gamer.com.tw/3/135963.html>

歪力 (2017)。〈2017 Q1 全球手遊營收達 119 億美金，《怪物彈珠》獨領風騷〉。2017年12月09日。取自 4GAMERS：
<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/31893/worldwide-mobile-game-revenue-grew-53-to-11-9-billion-in-q1>

匿名 (2016)。〈#老爸也玩寶可夢〉。2017年12月07日。取自 DCARD：
<https://www.dcard.tw/f/pokemon/p/224541043>

匿名 (2016)。〈愛玩又不敢說的爸爸〉。2017年12月07日。取自 DCARD：
<https://www.dcard.tw/f/pokemon/p/224584004>

個人部落格：

AR 研究室 (2011)。〈一般人關於「擴增實境」的「謬誤」〉。2016年12月21日。取自 擴增實境創新應用研究室：
<http://ar100.pixnet.net/blog/post/164274596>

joe (2016)。〈手機遊戲 Pokémon Go 其實沒有那麼負面〉。2017年04月05日，取自 MoneyDJ 部落格：<http://blog.moneydj.com/joe/2016/08/27/手機遊戲-pokemon-go-其實沒有那麼負面/>

Rocky (2016)。〈『Pokemon GO 神奇寶貝攻略教學』四個抓神奇寶貝的重點技巧！〉。2016年12月20日。取自 電腦王阿達：
<https://www.kocpc.com.tw/archives/103041>

網路官方資料：

Pokémon GO 開發團隊 (2017)。〈iOS 上的 Pokémon GO 可以使用新功能 Pokémon GO AR+囉！〉。2018年1月8日。取自 pokemongolive：
https://pokemongolive.com/zh_hant/post/arplus

二、 日文部分

書籍著作：

上村雅之、細井浩一、中村彰憲 (2013)。ファミコンとその時代: テレビゲームの誕生。東京：エヌティティ出版。

新聞報導：

MarkeZine 編集部, 2009, 〈任天堂、DS シリーズ販売台数が 1 億台突破〉,

MarkeZine : <https://markezine.jp/article/detail/6837>, 2016/12/23。

三上洋, 2016, 〈「ポケモン GO」は何がすごい? ブームのポイントを解説〉,

日経トレンドイネット :

<http://trendy.nikkeibp.co.jp/atcl/pickup/15/1003590/071500376/?rt=nocnt>,
2016/12/21。

中林暁, 2011, 〈PSP の世界累計売上台数が 7,000 万台を突破。SCE 発表〉, AV

Watch : <http://av.watch.impress.co.jp/docs/news/451118.html>, 2016/12/23。

中澤雅夫, 2016, 〈日本で最も多くの人に利用されているゲームアプリについて

調べてみた ~2016 年 9 月版~, D2C スマイル : <http://www.d2c-smile.com/201610278041>, 2017/11/27。

中澤雅夫, 2016, 〈日本で最も多くの人に利用されているゲームアプリについて

調べてみた〉, D2C スマイル : <http://www.d2c-smile.com/201602236530>,
2017/11/27。

日本経済新聞, 2016, 〈市場に「ポケモノミクス」 関連企業の時価総額、4 日で 1 兆 3000 億円増〉, 日本経済新聞 :

http://www.nikkei.com/article/DGXLASFL12HL5_S6A710C1000000/,
2016/11/20。

高宮哲, 2013, 〈ヒットの新定番 ブームを生むカギは「3つのR」〉, NIKKEI STYLE :

http://style.nikkei.com/article/DGXNASFK2202V_S3A720C1000000?channel=DF280120166614&style=1, 2016/12/21。

高橋マサシ, 2010, 〈日本を元気に! “位置ゲー” のコロプラが止まらない〉,

リクナビ NEXT : https://next.rikunabi.com/tech/docs/ct_s03600.jsp?p=001641,
2017/12/24。

湯浅英夫, 2016, 〈“VR 元年”、何が起こったのか?〉, NIKKEI TRENDY :

<http://trendy.nikkeibp.co.jp/atcl/pickup/15/1003590/122200708/>, 2016/12/23。

個人部落格：

KSL ブログ, 2016, 〈ポケモン GO で歩きスマホが減る可能性〉, KSL-Live ! ,

<http://ksl-live.com/blog5949>. 2016/12/23。

OHTSUKA Ko-hei, 2016, 〈私が語らないと歴史に残らない「位置ゲー事件簿」その1:日本位置ゲーの祖の1人、「へな」さん〉, ちずぶらり Hackers : <http://blog.chizuburari.jp/entry/2016/10/02/202502>, 2018/1/11。

けいろー, 2017, 〈【ポケモンGO】金銀アップデート後、街の様子は?プレイしながら歩いてきた〉, ぐるりみち : <http://trendy.nikkeibp.co.jp/atcl/pickup/15/1003590/122200708/>, 2016/12/23。

ネットワーク資料 :

鳥取県公式サイト, 2016, 〈とっとりGO-鳥取県ポケモンGOポータルサイト-〉, とりネット : <http://www.pref.tottori.lg.jp/tottorigo/>, 2018/1/10。

三、 英文部分

期刊論文：

Joshua Safier; Sumie Nakaya. 2000. “**Pokemania: Secrets Behind the International Phenomenon**” in <https://academiccommons.columbia.edu/catalog/ac:109287>.

Retrieved 11 January 2018.

Paul Milgram, & Fumio Kishino. 1994. “**A TAXONOMY OF MIXED REALITY VISUAL DISPLAYS**” in

https://web.archive.org/web/20091103222644/http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html. Retrieved 22 November 2017.

Ronald T. Azuma. 1997. “**A Survey of Augmented Reality**” in

<http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>. Retrieved 22 November 2017.

新聞報導：

Christopher J. Ferguson. 2014. “**Violent Video Games Don’t Exist**” in

https://www.huffingtonpost.com/christopher-j-ferguson/violent-video-games-dont-_b_5051733.html. Retrieved 10 January 2018.

JACOB POUSHTER. 2016. “**Smartphone Ownership and Internet Usage Continues to Climb in Emerging Economies**” in

<http://www.pewglobal.org/2016/02/22/smartphone-ownership-and-internet-usage-continues-to-climb-in-emerging-economies/>. Retrieved 18 December 2016.

MICHAEL STROUD. 2002. “**HAVE CELL PHONE, WILL SHOOT**” in

<https://www.wired.com/2002/02/have-cell-phone-will-shoot/>. Retrieved 18 December 2016.

NASH JENKINS. 2016. “**Pokémon Go May Have Just Shown Us What the End of the World Looks Like**” in <http://time.com/4460911/pokemon-go-taipei-stampede-snorlax-mob-xinbeitou-taiwan/>.

Retrieved 22 August 2017.

Rachel Swatman. 2016. “**Pokémon Go catches five new world records**” in

<http://www.guinnessworldrecords.com/news/2016/8/pokemon-go-catches-five-world-records-439327>. Retrieved 20 November 2016.

網路官方資料：

newzoo. 2016. “**THE GLOBAL GAMES MARKET REACHES \$99.6 BILLION IN 2016, MOBILE GENERATING 37%**” in

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>. Retrieved 3 January 2018.

圖目次

圖 2-1 遊戲主要畫面中可直接確認的資訊.....	15
圖 2-2 寶可夢圖鑑.....	16
圖 2-3 「精靈寶可夢 GO」中玩家的行動模式.....	17
圖 2-4 2015 年春 全球網路普及率.....	35
圖 2-5 2015 年春 全球智慧型手機普及率.....	36
圖 3-1 研究流程.....	46
圖 4-1 認為玩遊戲是一種不好行為的玩家各年齡層之比例.....	56
圖 4-2 家中有人認為玩遊戲是一種不好行為的玩家各年齡層之比例.....	58
圖 4-3 2017 年台灣遊戲玩家的年齡分佈.....	63
圖 4-4 台灣寶可夢 GO 玩家年齡比例.....	64
圖 4-5 各年齡層玩家外出率.....	68
圖 4-6 在外面曾經主動和其他玩家搭過話的玩家各年齡層之比例.....	69

表目次

表 2-1 與「精靈寶可夢 GO」相關的台灣碩博士論文一覽.....	11
表 3-1 主要研究問題說明與相關問題.....	41
表 3-2 問卷架構表.....	43
表 3-3 研究問題列表.....	47
表 4-1 關鍵詞事例.....	52
表 4-2 寶可夢 GO 相關負面新聞整理.....	53
表 4-3 負面新聞中非新聞撰稿者之主張事例.....	54
表 4-4 認為玩遊戲是一種不好行為的玩家比例.....	55
表 4-5 家中有人認為玩遊戲是一種不好行為的玩家比例.....	57
表 4-6 在外面主動和其他玩家搭過話的玩家比例.....	59
表 4-7 對遊戲抱持負面印象的人之搭話比例.....	60
表 4-8 各年齡層玩家之訓練家等級.....	65
表 4-9 玩家外出率.....	67
表 4-10 中高齡玩家與年輕玩家遊玩動機之比較.....	71
表 4-11 各年齡層遊玩動機.....	72
表 4-12 各年齡層其他遊玩動機.....	74
表 4-13 年輕人分享的文章.....	76
表 4-14 中高齡玩家的心得與想法.....	78

附錄一 問卷內容

Pokémon GO現況調查問卷

親愛的受訪者，您好：

首先感謝您在百忙之中撥冗協助本研究之進行。這是一份關於「Pokémon GO(精靈寶可夢GO)」的問卷，本研究主要是在探討玩家的心境以及遊戲環境的現況，整理的結果將會作為碩士論文的一部份。本問卷分為4個部份，總共20題，填寫過程約需3-5分鐘。

本問卷採匿名填答，所得資料僅供學術研究使用，請您放心填寫。

再次感謝您的協助，敬祝順心如意。

東海大學 日本語言文化學所

指導老師：蕭幸君 博士

研究生：武修硯 敬上

*必填

第一部份：基本資料

1. 請問您的年齡？ *

單選。

- 10歲以下
- 11-20歲
- 21-30歲
- 31-40歲
- 41-50歲
- 51-60歲
- 61-70歲
- 71歲以上

2. 現在還有在玩寶可夢GO嗎？ *

單選。

有

沒有

3. 過去曾玩過其他的手機遊戲嗎？ *

單選。

有

沒有

4. 家裡有人認為玩遊戲是不好的行為嗎？ *

單選。

有

沒有

5. 自己會認為玩遊戲是不好的行為嗎？ *

單選。

會

不會

6. 平時主要玩遊戲的時段是？ *

單選。

早上(中午12點之前)

下午(中午12點-晚上6點)

晚上(晚上6點之後)

有時間就玩

第二部份：寶可夢GO遊玩概況

7. 請問您的訓練家等級(trainer level)? *

單選。

- 1-10
- 11-20
- 21-25
- 26-30
- 31-35
- 36-40

8. 請問您是否曾為了寶可夢GO這款遊戲花費金錢? *

單選。

- 是
- 否

9. 請問在玩寶可夢GO之前是否有到戶外活動的習慣? *

單選。

- 是
- 否

10. 請問您曾為了抓寶可夢而到戶外活動嗎? *

這邊指的是為了抓寶可夢而特意出門，出門時順便抓寶可夢不算。

單選。

- 有
- 沒有

11. 請問您曾經在外面因為這款遊戲，而被人搭過話或是向其他人搭過話嗎？ *

單選。

有向人搭過話

有被人搭過話

都有發生過

都沒有發生過

12. 請問您一開始玩寶可夢GO的契機為何？(可複選) *

如果有其他的原因，歡迎在「其他」一欄分享。

(可複選)

朋友推薦

家裡有人在玩

網路、新聞介紹

看大家都在玩所以也跟著玩玩看

本身就是寶可夢的粉絲

懷念過去接觸寶可夢系列的時光

其他：

13. 請問您過去是否有接觸過其他寶可夢系列的相關作品？ *

動畫、漫畫、遊戲(寶可夢GO以外的遊戲)

單選。

有

沒有

14. 是否有曾經超過一個月沒有打開這款遊戲？ *

單選。

有

沒有

15. 玩寶可夢GO以後，生活中分配給遊戲的時間有變長了嗎？ *

單選。

有

沒有

第三部份：家中是否有人也有玩寶可夢GO

16. 請問您有家人也在玩寶可夢GO嗎？ *

就算不確定，只要沒有親眼看到過他們在玩就填沒有。如果有的話，希望也能夠請他們來幫忙填寫一下這份問卷，謝謝您。

單選。

有

沒有

17. 請問您家中其他玩寶可夢GO的成員之年齡層(可複選) *

(可複選)

1-10歲

11-20歲

21-30歲

31-40歲

41-50歲

51-60歲

61-70歲

71歲以上

家中無其他玩家

第四部份：環境現況調查

18. 請問您有加入寶可夢GO的相關社團及群組嗎？ *

FB社團、LINE群組、各種社交軟體...等

單選。

有

沒有

19. 請問您在外面遇到的寶可夢GO玩家，以哪個年齡層居多？(可複選) *

憑印象選擇即可。

(可複選)

1-10歲

11-20歲

21-30歲

31-40歲

41-50歲

51-60歲

61-70歲

71歲以上

其他：

20. 網路及新聞上常常會看到一些寶可夢GO玩家表現出不守規矩的行為，請問您認為這是遊戲設計上的問題還是那些玩家個人的問題？ *

單選。

遊戲設計上的問題

玩家個人的問題

以上原因皆有可能

○其他：

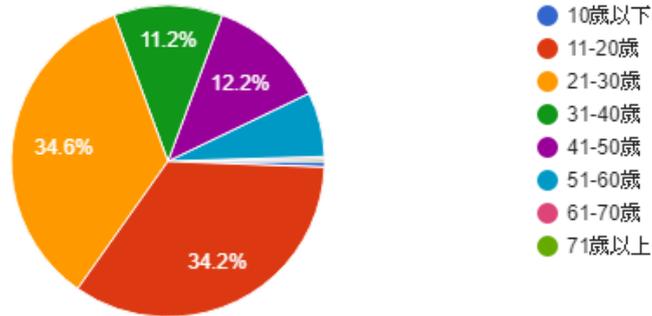
問卷完成，感謝您的填寫，祝您一切順心、抓寶順利。

附錄二 問卷結果

第一部份：基本資料

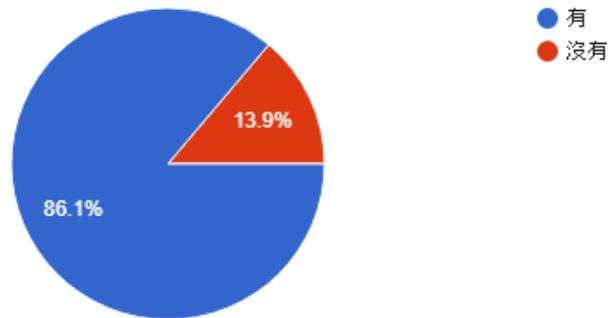
請問您的年齡？

837 則回應



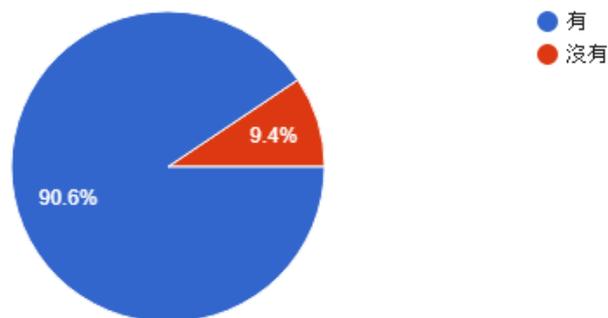
現在還有在玩寶可夢GO嗎？

837 則回應



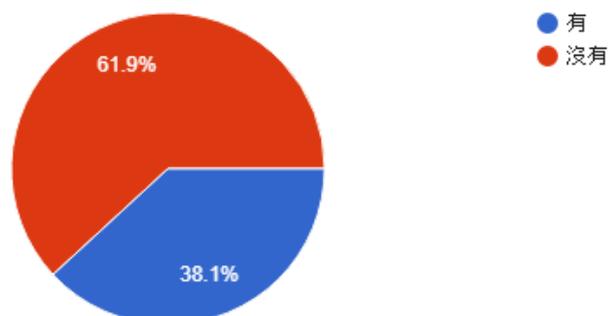
過去曾玩過其他的手機遊戲嗎？

837 則回應



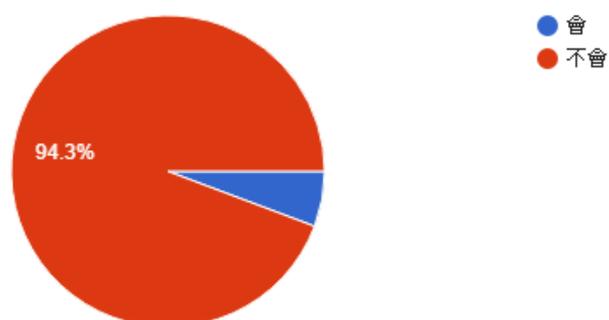
家裡有人認為玩遊戲是不好的行為嗎？

837 則回應



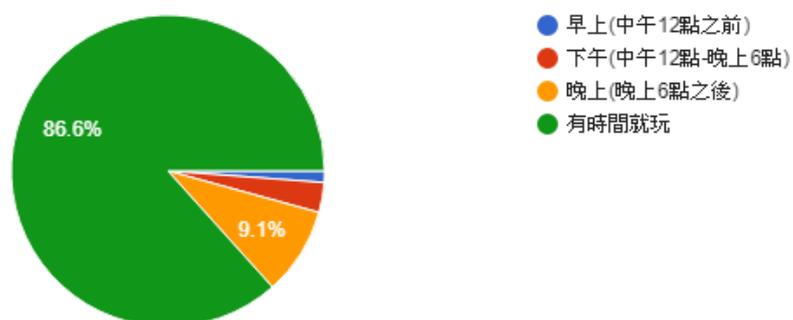
自己會認為玩遊戲是不好的行為嗎？

837 則回應



平時主要玩遊戲的時段是？

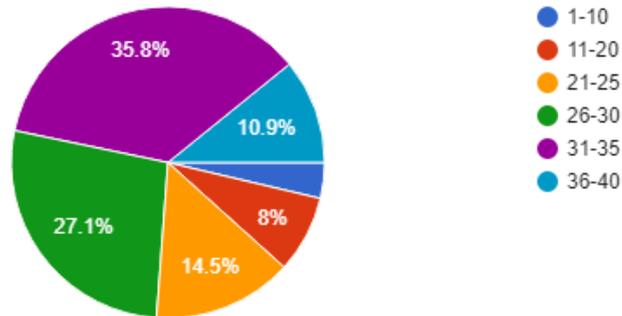
837 則回應



第二部份：寶可夢 GO 遊玩概況

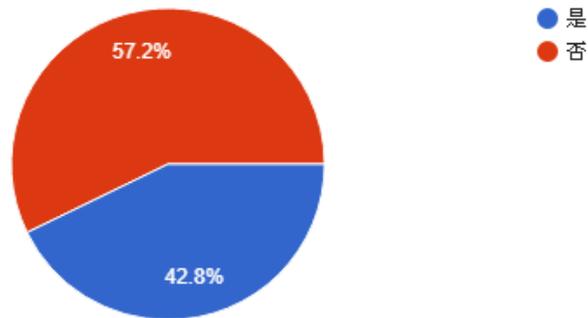
請問您的訓練家等級(trainer level)？

837 則回應



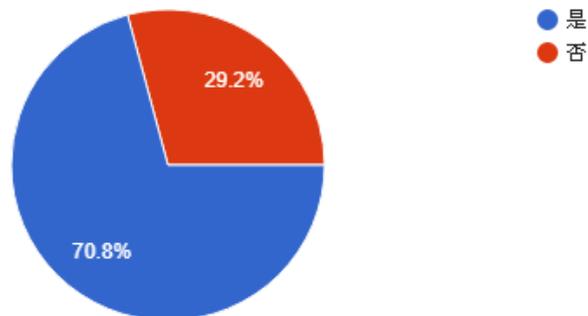
請問您是否曾為了寶可夢GO這款遊戲花費金錢？

837 則回應



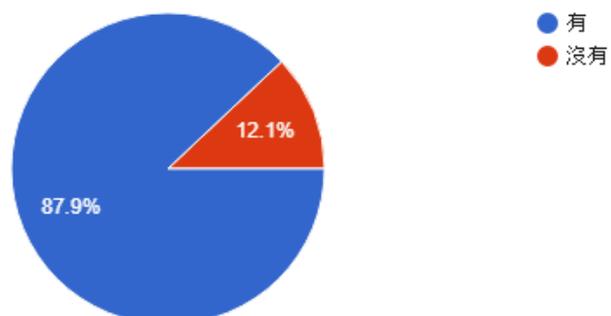
請問在玩寶可夢GO之前是否有到戶外活動的習慣？

837 則回應



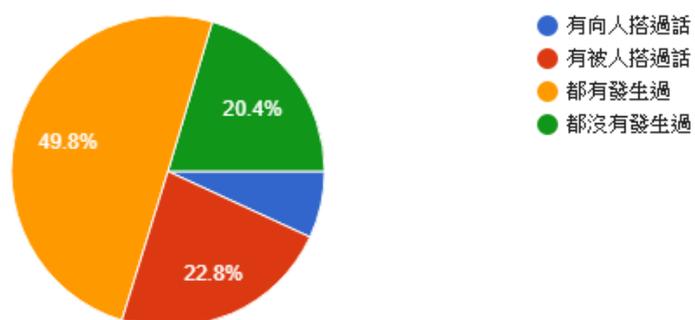
請問您曾為了抓寶可夢而到戶外活動嗎？

837 則回應



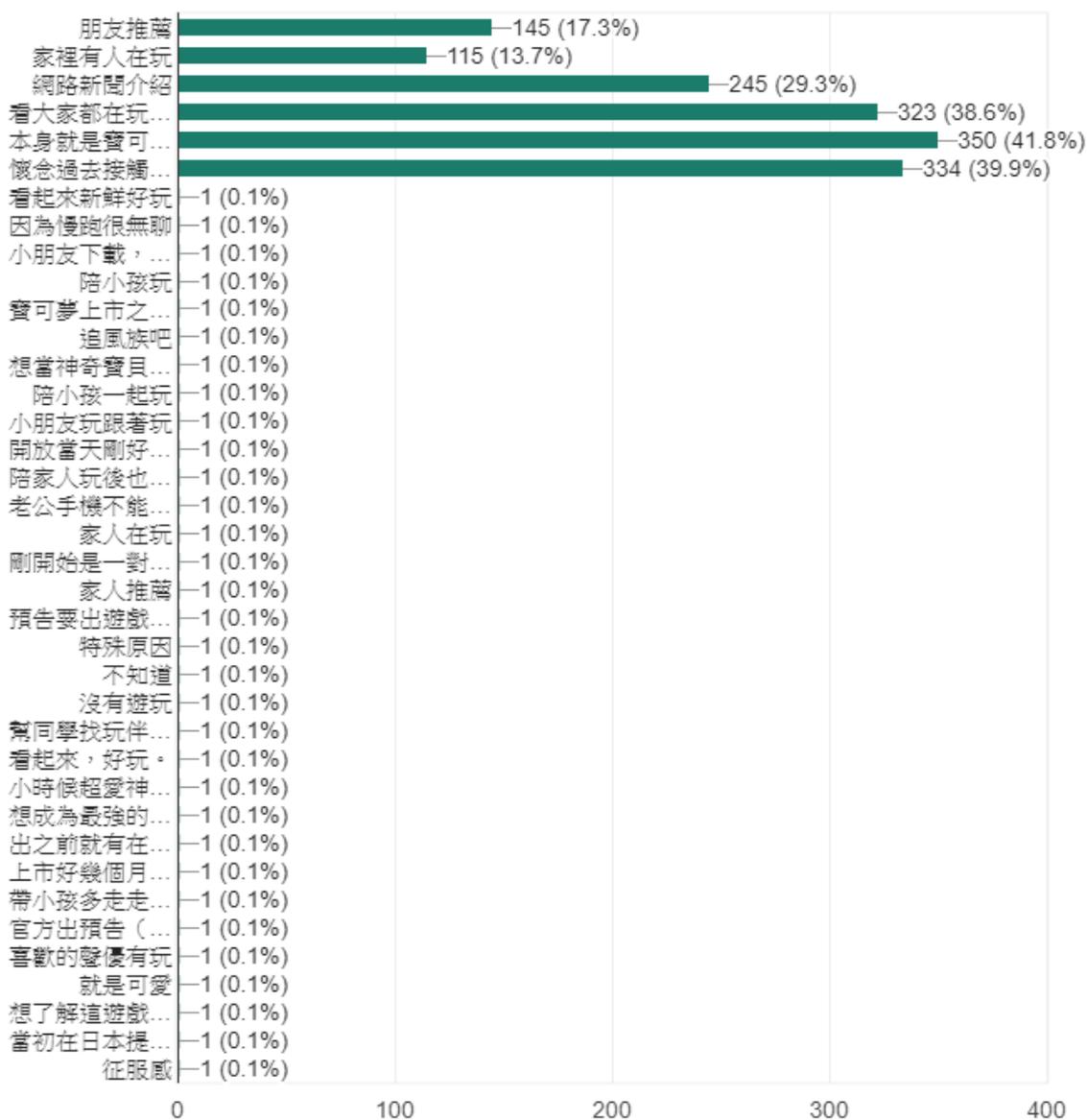
請問您曾經在外面因為這款遊戲，而被人搭過話或是向其他人搭過話嗎？

837 則回應



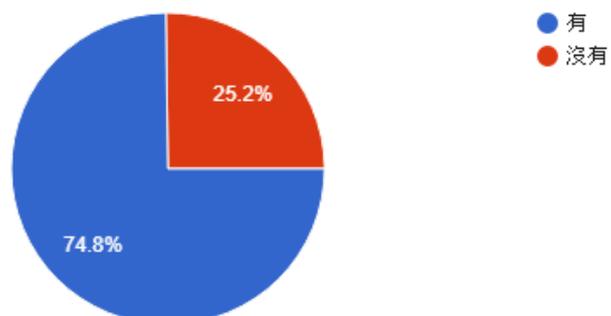
請問您一開始玩寶可夢GO的契機為何？(可複選)

837 則回應



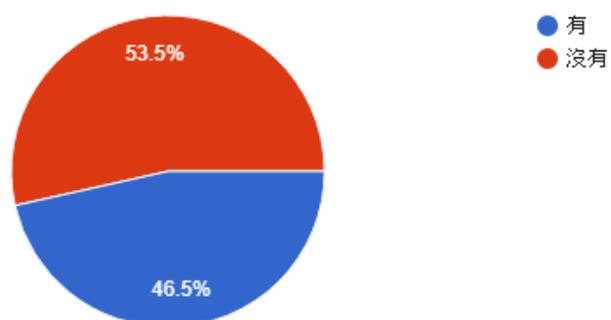
請問您過去是否有接觸過其他寶可夢系列的相關作品？

837 則回應



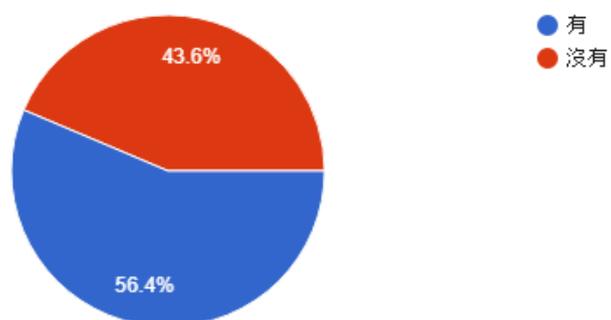
是否有曾經超過一個月沒有打開這款遊戲？

837 則回應



玩寶可夢GO以後，生活中分配給遊戲的時間有變長了嗎？

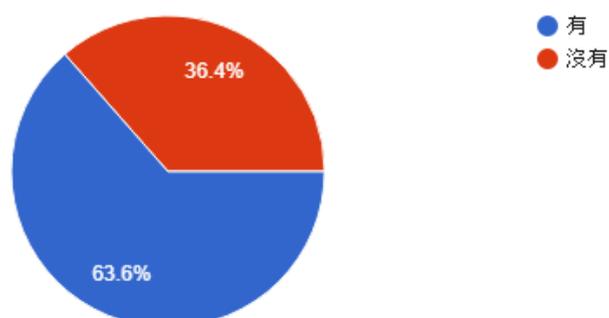
837 則回應



第三部份：家中是否有人也有玩寶可夢 GO

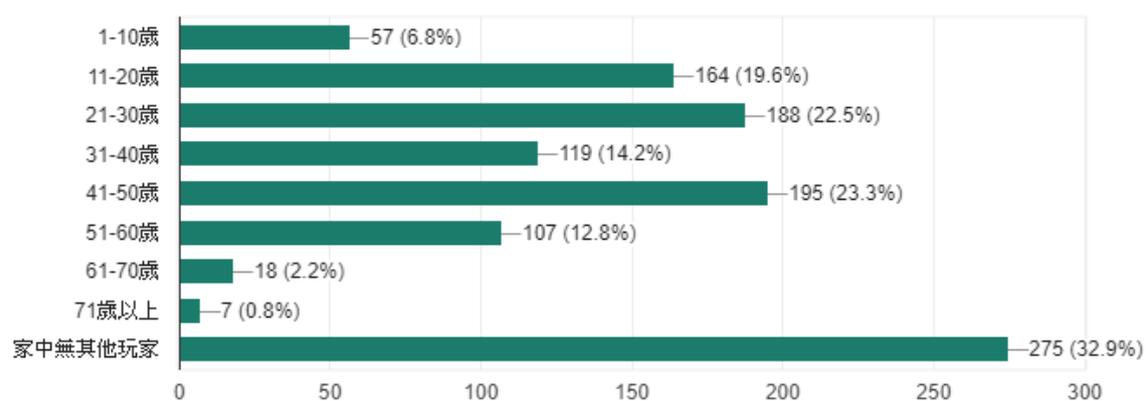
請問您有家人也在玩寶可夢GO嗎？

837 則回應



請問您家中其他玩寶可夢GO的成員之年齡層(可複選)

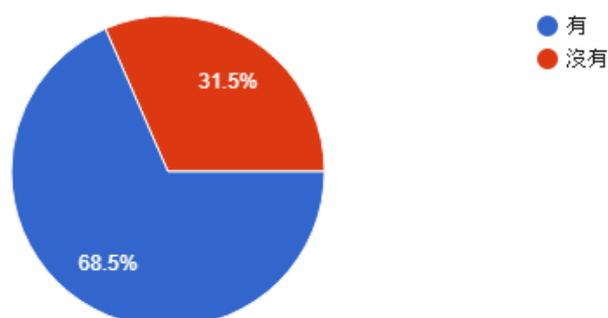
837 則回應



第四部份：環境現況調查

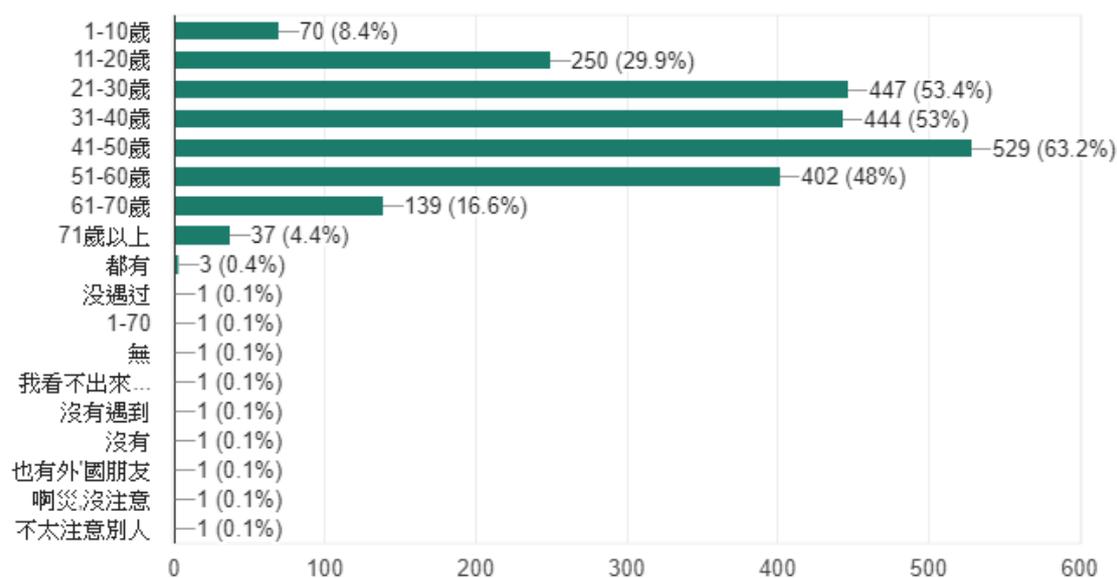
請問您有加入寶可夢GO的相關社團及群組嗎？

837 則回應



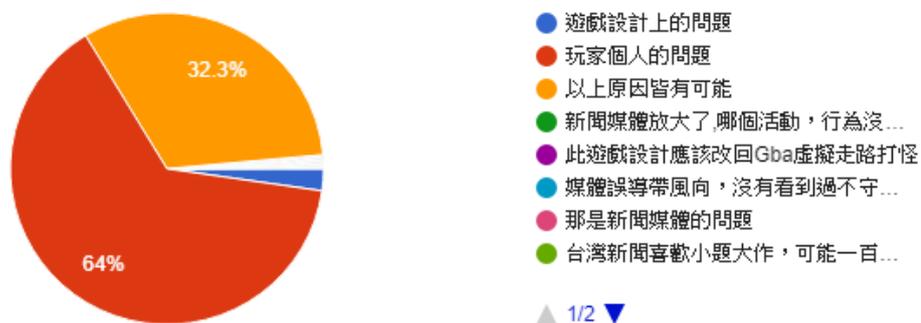
請問您在外面遇到的寶可夢GO玩家，以哪個年齡層居多？(可複選)

837 則回應



網路及新聞上常常會看到一些寶可夢G...計上的問題還是那些玩家個人的問題？

837 則回應



附錄三 負面新聞整理

標題	網址	時間	對象	備註
ETToday				
快訊／東區驚見神獸「洛奇亞」！玩家為抓寶…集體癱瘓 忠孝復興	https://www.ettoday.net/news/20170724/973707.htm	2017 年 7 月 24 日	寶可夢 GO	造成交通混亂
班導不准全班玩「寶可夢」已經下載的人還被逼刪除！	https://www.ettoday.net/news/20160809/751918.htm	2016 年 8 月 9 日	都有	網友留言摘要，非新聞寫手主張。
訓練師抓寶可夢意外死亡 生命禮儀公司推「87折」優惠	https://www.ettoday.net/news/20160806/750177.htm	2016 年 8 月 6 日	寶可夢 GO	玩遊戲造成意外
超商變道館吸屁孩出沒 店員怒列 5 點噓：玩寶可夢 GO 很屌？	https://www.ettoday.net/news/20160809/751998.htm	2016 年 8 月 9 日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
寶可夢軍襲北投公園！美《時代雜誌》也報導：看見末日景象	https://www.ettoday.net/news/20160822/760735.htm	2016 年 8 月 22 日	寶可夢 GO	交通混亂、交通意外
開車時必玩 日本司機玩寶可夢輾斃小四生	https://www.ettoday.net/news/20161029/801403.htm	2016 年 10 月 29 日	寶可夢 GO	交通意外

《Pokémon GO》惹議 動保團體設安全區...禁捕寶可夢	https://www.ettoday.net/news/20160726/742885.htm	2016年7月26日	寶可夢 GO	動保團體言論，非新聞寫手主張。
Pokemon GO 玩家想進未修復區 熊本城要任天堂拿掉設點	https://www.ettoday.net/news/20160724/741246.htm	2016年7月24日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
孫客廳抓到皮卡丘 呂秋遠母心驚驚：該不會拍到「髒東西」	https://www.ettoday.net/news/20160809/751779.htm	2016年8月9日	寶可夢 GO	迷信
「寶可夢製造低頭喪屍」義大利主教提告禁玩惡魔遊戲	https://www.ettoday.net/news/20160819/758680.htm	2016年8月19日	都有	非新聞寫手主張
寶可夢造就馬路三寶？ 他舉證打臉：最適合七月的遊戲	https://www.ettoday.net/news/20160807/750311.htm	2016年8月7日	寶可夢 GO	包含新聞寫手主觀
櫻花辦突出現！屏東公園上百人夜間衝抓寶 警察廣播沒人理	https://www.ettoday.net/news/20160809/751249.htm	2016年8月9日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
暴鯉龍來了！誇張寶可夢大軍強佔三重環河北路 騎士怒吼	https://www.ettoday.net/news/20160817/756801.htm	2016年8月17日	寶可夢 GO	交通混亂、玩家造成困擾
寶可夢大做亂 北二高發生首起因抓寶引起追撞車禍	https://www.ettoday.net/news/20160810/752393.htm	2016年8月10日	寶可夢 GO	交通意外

跳南寮漁船抓寶、垃圾掉滿地 清潔員：我們做得很辛苦	https://www.ettoday.net/news/20160824/761525.htm	2016年8月24日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
商家撿垃圾歡迎抓寶？北投人怒吼「還路」：1分回家塞30分	https://www.ettoday.net/news/20160822/759991.htm	2016年8月22日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
低頭抓寶輾過人 日本首例 Pokémon Go 車禍 1死1重傷	https://www.ettoday.net/news/20160824/762115.htm	2016年8月24日	寶可夢 GO	交通意外
寶可夢之亂！吳宗憲笑無聊 鄒族：寶物是天神的，擅闖遭不測	https://www.ettoday.net/news/20160808/750640.htm	2016年8月8日	都有	藝人言論，非新聞寫手主張。
登台才一天！男隧道「膝蓋爆裂」 手機畫面是 Pokémon	https://www.ettoday.net/news/20160807/750243.htm	2016年8月7日	寶可夢 GO	交通意外
受不了！北投一晚湧上百寶可夢玩家 警局祭告示牌	https://www.ettoday.net/news/20160819/758678.htm	2016年8月19日	寶可夢 GO	社會亂象
聯合新聞網				
玩家湧進荷蘭保護區 寶可夢開發商挨告	https://udn.com/news/story/10222/1992526	2016年9月29日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
Pokemon Go 風行 科技智慧還是汙染？	https://udn.com/news/story/6846/1895817	2016年8月15日	遊戲	遊戲只能加速人偏離正道

寶可夢還沒退燒？台南玩家 夜晚塞爆巷弄	https://udn.com/news/story/7326/2586142	2017年7 月16日	寶可夢 GO	玩家造成 困擾
抓寶貝變抓交替？農曆七 月玩「寶可夢」該注意什麼	https://video.udn.com/news/538364	2016年8 月7日	寶可夢 GO	交通意外
全民瘋玩寶可夢 醫界示警	https://health.udn.com/health/story/5999/1834527	2016年7 月18日	寶可夢 GO	邊走邊玩 危險
台灣開放 Pokemon GO 警 方：潛藏治安隱憂	https://video.udn.com/news/538006	2016年8 月6日	寶可夢 GO	邊走邊玩 危險
我不玩寶可夢！帶著5本 書寫下城市最美驚嘆號	https://udn.com/news/story/6904/1883395	2016年8 月9日	都有	高中教務 主任撰稿
國高中校園管手機禁抓寶 反應兩極	https://udn.com/news/story/6885/1882087	2016年8 月9日	都有	遊戲沉迷
NOWnews				
屋外聚集大批寶可夢玩家 她氣得拿槍掃射	https://www.nownews.com/news/20160726/2182117	2016年7 月26日	寶可夢 GO	玩家造成 困擾
寶可夢玩家「撒花」霸佔救 護車道 醫院嘆：趕都趕不 走！	https://www.nownews.com/news/20160812/2202750	2016年8 月12日	寶可夢 GO	社會亂象
玩寶可夢手機遭搶 他還中 槍被圍毆	https://www.nownews.com/news/20160730/2186890	2016年7 月30日	寶可夢 GO	社會亂象
險因「寶可夢」遭殃 許孟 哲怒吼：不要危害其他人安 全！	https://www.nownews.com/news/20160808/2197215	2016年8 月8日	寶可夢 GO	玩家造成 困擾

日本首例 開車玩寶可夢抓怪抓到撞死人	https://www.nownews.com/news/20160825/2216743	2016年8月25日	寶可夢 GO	交通意外
玩寶可夢 GO 闖民宅 瓜地馬拉少年遭槍殺	https://www.nownews.com/news/20160721/2176534	2016年7月21日	寶可夢 GO	社會亂象
中時電子報				
全台瘋寶可夢 7-11 店員細數玩家 5 大惡行	http://www.chinatimes.com/realtimews/20160811005132-260405	2016年8月11日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
急診室門口擋道抓寶可夢 醫院立牌「不歡迎玩家」	http://www.chinatimes.com/realtimews/20160812004657-260402	2016年8月12日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
網民討論寶可夢 持負面態度較多	http://www.chinatimes.com/realtimews/20160821001432-260405	2016年8月21日	寶可夢 GO	網友對寶可夢持負面態度
保護幼苗？越南擬全面禁止寶可夢	http://www.chinatimes.com/realtimews/20160825005662-260408	2016年8月25日	寶可夢 GO	社會亂象
開車邊玩《寶可夢》慘釀悲劇！72歲老婦身亡	http://hottopic.chinatimes.com/20160824005944-260803	2016年8月24日	寶可夢 GO	交通意外
玩寶可夢吵到基市長遭驅趕？警方：居民投訴	http://www.chinatimes.com/realtimews/20160818005531-260402	2016年8月18日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
慘！她溜滑板出門抓寶可夢 遭車猛撞骨折耳聾	http://www.chinatimes.com/realtimews/20160801001709-260408	2016年8月1日	寶可夢 GO	交通意外、社會亂象
勸別玩寶可夢到成「喪屍」 唐立淇言論挨轟留言回擊	http://www.chinatimes.com/realtimews/20160807004011-260404	2016年8月7日	都有	唐立淇言論，非新

				聞寫手主 張。
開車玩寶可夢 在日本已造成 2 起死亡車禍	http://www.chinatimes.com/newspapers/20160829000051-260203	2016 年 8 月 29 日	寶可夢 GO	交通意外
新加坡祭重罰 開車滑手機玩寶可夢恐遭監禁	http://www.chinatimes.com/realtimewebs/20160809002901-260408	2016 年 8 月 9 日	寶可夢 GO	社會亂象
快速道路口抓寶可夢？賴銘偉 PO 照無言以對	http://www.chinatimes.com/realtimewebs/20160807001340-260404	2016 年 8 月 7 日	寶可夢 GO	交通混亂
憂兒女入迷「被收服」小 S、六月隔絕寶可夢	http://www.chinatimes.com/newspapers/20160808000479-260112	2016 年 8 月 8 日	都有	藝人言論，非新聞寫手主張。
抓寶別太瘋 當心網路戒斷症候群	http://www.chinatimes.com/newspapers/20160807000290-260102	2016 年 8 月 8 日	都有	社會亂象、健康問題、遊戲成癮部份為醫生發言。
全台瘋 Pokemon GO 滿街狂抓寶 恐成「馬路三寶」	http://www.chinatimes.com/newspapers/20160808000303-260102	2016 年 8 月 8 日	寶可夢 GO	交通混亂
Pokemon 讓孩子沉迷 父母吶喊怎麼辦？	http://www.chinatimes.com/realtimewebs/20160827002229-260410	2016 年 8 月 27 日	都有	社會亂象、玩遊戲會沉迷。

騎機車邊玩寶可夢 自摔到膝蓋爆開骨折	http://www.chinatimes.com/realtimewebs/20160807001502-260405	2016年8月7日	寶可夢 GO	交通意外
騎機車抓寶 急速汙染更嚴重	http://www.chinatimes.com/newspapers/20160812000621-260107	2016年8月12日	寶可夢 GO	空汙
「精靈寶可夢 GO」讓任天堂股價再漲 20% 玩家成搶匪目標	http://www.chinatimes.com/realtimewebs/20160711002653-260408	2016年7月11日	寶可夢 GO	社會亂象
青少年瘋寶可夢 當心網路戒斷症候群	http://www.chinatimes.com/realtimewebs/20160806002951-260405	2016年8月6日	都有	遊戲沉迷 (臧汝芬醫師 經常發表網路成癮跟遊戲沉迷的文章)
自由時報				
違規抓寶可夢 新北已開出 51 張罰單	http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1787876	2016年8月7日	寶可夢 GO	社會亂象
抓寶客爽抓寶可夢 留下各種汙染惹怨	http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1796407	2016年8月16日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
北投公園人潮留下滿地髒亂 日本人撿垃圾謝台灣	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1803274	2016年8月22日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
消防隊員遭爆開救護車抓寶可夢 竹縣消防局將懲處	http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1808128	2016年8月27日	寶可夢 GO	社會亂象

瘋抓寶可夢 北投公園 10 天 開出 387 張罰單	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1801779	2016 年 8 月 26 日	寶可夢 GO	社會亂象
邊開車邊玩寶可夢 撞死過 馬路 9 歲童	http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1869176	2016 年 10 月 27 日	寶可夢 GO	交通意外
瘋玩《Pokémon Go》 美 3 少年擅闖核電廠	http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1769207	2016 年 7 月 20 日	寶可夢 GO	玩家造成 困擾
全台瘋寶可夢 高市議員： 這樣下去國家完蛋！	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1790864	2016 年 8 月 10 日	都有	議員表 示：不應 沉溺於虛 擬世界
投寶可夢狂潮致交通亂、垃 圾多 議員籲通盤檢討	http://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/1804817	2016 年 8 月 24 日	寶可夢 GO	玩家造成 困擾
寶可夢熱潮不退 南寮被圍 水洩不通	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1810540	2016 年 8 月 30 日	寶可夢 GO	交通混亂
太瘋狂！玩家擋門諾醫院救 護車道抓寶	http://news.ltn.com.tw/news/life/paper/1021002	2016 年 8 月 13 日	寶可夢 GO	玩家造成 困擾
日本寶可夢 GO 開放滿月 造成 79 起交通事故	http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1804892	2016 年 8 月 24 日	寶可夢 GO	交通意外
深夜抓寶不得安寧 南寮居 民怒吼痛批	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1805526	2016 年 8 月 24 日	寶可夢 GO	社會亂象
全球瘋抓神奇寶貝！動保團 體批：虐待動物…	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1775508	2016 年 7 月 26 日	寶可夢 GO	動保團體
抓寶可夢闖公墓 官方決定 移除敏感禁區	http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1780340	2016 年 7 月 31 日	寶可夢 GO	玩家造成 困擾

一人大喊暴鯉龍 百人佔車道抓寶	http://news.ltn.com.tw/news/society/paper/1022859	2016年8月18日	寶可夢 GO	交通混亂
〈中部〉《每天上千人抓寶》寶迷踩踏 逢甲公園草皮禿了	http://news.ltn.com.tw/news/local/paper/1031022	2016年9月11日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
寶可夢讓你玩到廢寢忘食嗎？小心陷入網路成癮	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1801232	2016年8月20日	都有	醫生提醒 小心沉迷 成癮
寶可夢變真人PK？傳玩家為佔道場竟動手打人	http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1850010	2016年10月8日	寶可夢 GO	社會亂象
全台瘋寶可夢 寒溪教會：那是撒旦遊戲！	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1788983	2016年8月8日	都有	宗教、迷信、遊戲 沉迷(本篇提及的沉迷與另一篇醫生所提及的沉迷又有所差別)
瘋玩寶可夢卻忘記公德心？垃圾、菸蒂丟滿公園…	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1792830	2016年8月11日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
美大學生玩「寶可夢」竟遭人從後方射殺	http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1788909	2016年8月8日	寶可夢 GO	社會亂象

寶可夢行車違規 警半個月內取締 7417 件	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1805052	2016 年 8 月 24 日	寶可夢 GO	社會亂象、交通混亂
駕駛瘋抓神奇寶貝 高警將嚴格取締	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1787649	2016 年 8 月 7 日	寶可夢 GO	社會亂象
追寶可夢國道開出首張罰單！駕駛認邊玩邊開車	http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1790861	2016 年 8 月 10 日	寶可夢 GO	交通意外
北投再現「喪屍群」抓寶 網友打趣：比遊行人還多	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1815343	2016 年 9 月 4 日	寶可夢 GO	交通混亂
酒駕被逮還秀剛捕獲的「傑尼龜」...男子重罰 1 萬 6 並吊照	http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1803804	2016 年 8 月 23 日	寶可夢 GO	社會亂象
北投公園抓寶人潮 吵得北投居民沒法睡	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1806704	2016 年 8 月 26 日	寶可夢 GO	玩家造成困擾
寶可夢日本上線才 3 天 已有 36 起交通事故	http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1774510	2016 年 7 月 25 日	寶可夢 GO	交通意外
精靈寶可夢太誘人 美 2 男子追到掉下懸崖	http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1764845	2016 年 7 月 16 日	寶可夢 GO	社會亂象
抓寶小心吃罰單 屏東警 3 天取締 46 件	http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1790121	2016 年 8 月 9 日	寶可夢 GO	社會亂象
日本首起「寶可夢」死亡車禍 釀 1 死 1 傷	http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1805682	2016 年 8 月 25 日	寶可夢 GO	交通意外
抓寶司機撞死男童 日警要求移除路上寶可夢	http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1877844	2016 年 11 月 5 日	寶可夢 GO	交通意外

悲劇！他騎機車玩寶可夢 把膝蓋摔爆了	http://news.ltn.com.tw/news/society/breakingnews/1787356	2016 年 8 月 7 日	寶可夢 GO	交通意外
蘋果日報				
崩潰 寶可夢重新登入 角色 不見降 6 級	https://tw.news.appledaily.com/headline/daily/20160911/37379130/	2016 年 9 月 11 日	寶可夢 GO	新聞最後 整理寶可 夢登台亂 象
寶可夢真的鼓勵人們「走出 戶外」嗎？	https://tw.news.appledaily.com/forum/realttime/20160809/925103	2016 年 8 月 9 日	都有	讀者投書
<p>※瀏覽日期為 2017 年 11 月 26 日至 2017 年 11 月 27 日</p> <p>※本研究採用的調查對象為「ETToday」、「聯合新聞網」、「NOWnews」、「中時電子報」、「自由時報」這五家媒體。(蘋果日報沒有列入計算)</p>				