

擴增實境遊戲 Pokémon GO 的流動性： 遊戲機制、文化與變遷

黃厚銘

摘要

基於作者從 Pokémon GO 的前身 Ingress 到 Pokémon GO 的長期參與觀察，本文作者以 Pokémon GO「原住民」的身份，應用流動性概念從三方面來理解 Pokémon GO 此一擴增實境遊戲的特色。先是比較擴增實境遊戲與過去的虛擬實境線上遊戲的差異，以便以虛擬和現實的結合與流動，來凸顯 Ingress 與 Pokémon GO 等擴增實境遊戲的特色。之後再進一步針對現有兩個主要的擴增實境遊戲 Ingress 與 Pokémon GO 進行比較，以便更具體呈現 Pokémon GO 的狂歡式情緒共感的特色。最後，針對 Pokémon GO 在遊戲機制與遊戲設計的變化更深入了解其背後的思考，以及遊戲公司如何不斷改變其設計來留住玩家，並探索其營利模式。

關鍵詞：虛擬實境線上遊戲、流動的群聚、遊戲性、寶可夢、入口

黃厚銘，國立政治大學社會科學學院社會學系教授。研究興趣：資訊社會學、社會學理論、文化社會學。電郵：hmhuang@gmail.com

論文投稿日期：2018年3月9日。論文接受日期：2018年9月28日。

The Mobility of the Augmented Reality Game Pokémon GO: Mechanisms, Culture, and Changes

Hou-ming HUANG

Abstract

Based on the author's long-term research on the augmented reality games Ingress and Pokémon GO, this study utilizes the concept of mobility to focus on the latter according to the following three dimensions. First, virtual reality online games and augmented reality games are compared to show the combination of and the movement between the virtual and the real in the latter. Second, Ingress and Pokémon GO are compared to demonstrate the culture of mobility that has emerged in the latter. Third, the changes in the rules and mechanisms of Pokémon GO are traced, the co-efforts of Niantic Labs and the Pokémon company to retain players are explored, and the business model of Pokémon GO is examined.

Keywords: virtual reality online game, mobility, playfulness, Pokémon GO, Ingress

Citation of this article: Huang, H. (2019). The mobility of the augmented reality game Pokémon GO: Mechanisms, culture, and changes. *Communication & Society*, 47, 233–263.

Hou-ming HUANG (Professor). Department of Sociology, College of Social Sciences, National Chengchi University. Research interests: sociology of information society, sociological theory, cultural sociology.

致謝

作者感謝兩位匿名審查人的批評指教。也特別感謝香港中文大學傳播學院「流動的人、流動的傳播：移動中的媒體與社會生活」工作坊中論文評論人李立峯教授和與會學者的交流。以及《傳播與社會學刊》編輯委員會充滿建設性的修改建議。

中文大學出版社：具有版權的資料