

《資訊社會研究》「數位遊戲專題」徵稿

自上個世紀九零年代，Sherry Turkle 的《虛擬化身》以 MUD 為研究對象，電玩遊戲即已成為網路人際關係研究的焦點之一。其後「天堂」、「暗黑破壞神」等圖形介面線上遊戲帶動網咖的盛行、臉書使用者在「開心農場」種菜偷菜、直到晚近一度如狂潮般席捲全球的擴增實境遊戲 Pokémon Go，以及即將躍上遊戲市場舞台的 VR 遊戲等等，在在顯示出遊戲形式的多樣性與諸般遊戲在資訊時代的重要角色。

這些一個又一個讓青少年、大學生、上班族、通勤族、乃至於銀髮族樂此不疲的各種遊戲，一方面經常是以類似「網路沉迷症候群」或「網路詐騙」等社會問題的形式出現在傳播媒體之上。另一方面，也因為所蘊含的無限商機而成為國家經濟發展的契機，乃至於跨國電競比賽也是台灣在艱難的外交處境中，難得可以曝光並名揚國際的管道之一。前述對各種電玩遊戲的愛恨交織矛盾心態，都意味著把「遊戲」當做研究問題意識的廣闊空間。是故，《資訊社會研究》擬以「數位遊戲專題」廣徵學界的相關稿件，竭誠歡迎來稿。

投稿論文可為理論探討或實證研究。**本專題截止收件日期為 2017 年 5 月 31 日，預計於「資訊社會研究」三十三期特刊（2017 年 11 月）刊出。**

徵稿主題：

- 一、網路詐騙或智慧財產權等法律問題
- 二、遊戲市場與遊戲行銷的分析
- 三、各類遊戲之遊戲文化與玩家人際關係的研究
- 四、遊戲的設計開發
- 五、遊戲融入教學等應用
- 六、其他相關主題

客座主編：

黃厚銘（政治大學社會學系副教授）

專題出版說明：

稿件中、英文不拘，並請註明為「數位遊戲專題」投稿，歡迎作者提早投稿。

投稿體例請見本刊網站：<http://ccis.nctu.edu.tw/submission.asp>

投稿網站為：<http://ccis.nctu.edu.tw/member.asp>

有任何問題，歡迎來信詢問（journal.ccis@gmail.com）