

研究論述

網路遊戲中的暴力美學與閱聽人文本互動探討：

以《嗜血 DNA》為例

黃艾如 鄭伊婷

摘要

《嗜血 DNA》為 2010 年五月發行、少數台灣限制級多人角色扮演線上遊戲，特意以血腥暴力為遊戲宣傳賣點來販賣。本文將分析遊戲中所呈現的暴力美學對玩家的造成的產品情緒、認知情緒，以及網路遊戲對暴力涵化過程所造成的影響。透過網路遊戲高互動性的前傾媒體特質，玩家會將現實生活中的意識帶入遊戲當中，也開啟暴力美學文本更多的可能性。

關鍵字：多人角色扮演線上遊戲、暴力美學、情緒類型、前傾媒體、網路社群

黃艾如就讀交通大學傳播與科技學系，navys23@hotmail.com。

鄭伊婷就讀交通大學傳播與科技學系，dila4488@yahoo.com.tw。

壹、何謂暴力美學

暴力美學可以說是近代誕生的媒體用詞彙，將人類在潛意識中對紅色以及暴力血腥等元素，所產生的恐懼或是亢奮的情緒反應，解釋成是一種對於藝術的心理衝擊。暴力美學通常與佛洛伊德的病態心理學說互相結合，暗指人類對暴力的觀賞是為潛意識的生理渴望。

佛洛伊德認為，潛意識是所有過去經驗的大倉庫，不論愉快的或是痛苦的經驗，所有的資訊都被以非邏輯的方式隨機組合，他主張痛苦的經驗會因為「心理防衛機轉(Defense Mechanisms)」的機制，而因「潛抑作用 (Repression)」被壓抑到潛意識裡，不為人知。他認為許多心理疾病所引發的病態現象（包括生理與心理的），都是因為壓抑的結果，這些被壓抑的能量（包括性慾與暴力）必須被釋放與發洩，心靈才得以健康。

台師大藝術研究所教授曾肅良在其〈解構『暴力美學』〉一文中提到：

「暴力美學」此一名詞，一方面是由於商業利益，而經由傳媒行銷所出現的產物，尤其常見濫用於電影行銷中。……另一方面是根源於極端個人主義的偏見，部分藝術家以錯誤的認知，認為藝術創作是極端個人主義的產物，藝術家可以"為藝術而藝術"而脫離社會責任與道德的約束。

暴力美學的文本作者試圖透過美學式的思考觀點來詮釋暴力行為，重視畫面美感與情緒的營造，並極力強調暴力行為的表現，如肌肉撕裂、骨頭碎裂、血液飛濺以及誇張的肢體動作。畫面美感的呈現方法，常見的有針對紅色上色的灰階表現法，以及暗色調的運用，另外則是以露骨的表现方法來描繪角色生理的痛苦與掙扎，像是裸露的內臟器官與身體組織等。在情緒經營部分，相當注重配樂的運用，部分電影在許多暴力場景中，常會配上古典音樂並放慢動作，呈現出與畫面內容十分衝突的情境，來形成一種強大的對比，並讓閱聽人留下深刻的印象。



圖 1：遊戲截圖。《嗜血 DNA》這款遊戲中，充滿大量血液飛濺的畫面。

貳、《嗜血 DNA》遊戲文本描述

一、險境中求生的背景設定

《嗜血 DNA》為 2010 年五月發行、少數台灣限制級多人角色扮演線上遊戲，主打成年玩家族群，特意以血腥暴力為遊戲宣傳賣點來販賣。其遊戲原名為“Requiem”(安魂曲)，可以解釋遊戲所欲呈現的媒體真實著重在「死亡」這個部分的描寫。

遊戲以架空的背景為主，故事時間設定在滅亡後的未來，倖存者們對抗從大地裂縫裡現身的魔物生活著。而此時出現一個神祕組織，告訴他們可以藉由古代遺留下來的離子能量，研發出特殊物種，對抗存在於暗黑裡的魔物及突變生物體。而玩家的扮演四大種族，在充滿魔物、突變生物種，以及不明神祕組織的環伺下努力生存，並發掘造成這個世界混亂，背後所存在的恐怖陰謀。

由以上可以看出，遊戲本身極度脫離社會真實的架空場景，以及寫實的生物肌理描寫，所強調的是游移於人與獸之間的生存本能，與此遊戲世界觀所呈現出的血腥殘酷，為了活下去必須不斷的砍殺妖怪以提升等級，因為若是等級不夠則玩家必須不斷面臨殘酷的死亡威脅，以下針對是官方網站遊戲介紹的文本節錄：

踏入《嗜血 DNA online》這場高度感官刺激的生存戰，釋放

嗜血狂殺的邪惡因子，體驗最鮮血淋漓的真實戰鬥！無論是野外獨自殺怪、副本聯隊推王，甚至是場面浩大的跨服 PK 戰場，在這分秒必爭的生死戰鬥裡，隨時都有被滅團支解的威脅。記住！！緊繃你的神經，專注你的意志，握緊襯手的武器，感受這極致嗜血的廝殺快感！

簡而言之，遊戲中不斷強調「強者生存，弱者淘汰」或是必須努力向上攀爬，在遊戲中所做的一切都是為了要讓自己更強，整個框架主體不脫殺怪、殺人或是被殺。

二、種族魔化的遊戲特色：「反英雄主義」的體現

「反英雄主義」的概念乃是相對於「英雄主義」，在英雄主義中幾個比較重要的特質為：理性、果敢、堅毅與具體力量的呈現，其中最為顯著的特質是為他人著想及犧牲奉獻的利他精神。而在近幾年來許多崇尚暴力美學的媒體產品開始興起後，反英雄主義的文本運用也越來越常見。反英雄主義強調人的利我本性以及黑暗面，不再是以利他性的英雄行為來打動閱聽人的心，相反的是大量運用「以惡懲惡」的文本來爭取閱聽人的認同，結合暴力美學中佛洛伊德所提出的病態心理學，閱聽人在觀看「以暴制暴」的文本過程，在潛意識中獲得了情緒性的滿足。

而線上遊戲《嗜血 DNA》的種族魔化系統運用了反英雄主義，主要是以角色的外表與能力變化來呈現。等解完 NPC 指派的特定任務後，玩家便得到了可以「魔化」成變異獸的技能，在能量條全滿時，玩家可以變身成一隻龐大醜陋的野獸，與原先英雄式的俊男美女勇者外貌有相當大的差距。變身為變異獸後，背景音樂也會換成搖滾的電音舞曲，試圖讓玩家嘗試當個「魔物」而不是當個「勇者」的另類體驗。在此同時，玩家似乎也從正義的一方轉化成邪惡的一方，從人類打怪物時所自我賦予的英雄形象，轉變成以暴制暴的殘酷生物競爭，這是這款線上遊戲頗為特別的一項特點，也因此更契合了我們在暴力美學上的探討。



圖 2：遊戲截圖。正常狀態下，外型俊美的角色。



圖 3：遊戲截圖。遊戲中角色變異後，成為龐大醜陋的怪獸模樣，此時的攻擊力會增加。

三、《嗜血 DNA》何以「嗜血」？

在此部分欲探討分析的暴力情緒宣洩說跟暴力美學有相當程度的關聯，因暴力美學的主要論述便是閱聽人在觀看暴力行為時的情緒投入，無論是玩家在遊戲過程中是累積情緒壓力或是釋放，接可能會影響玩家對遊戲暴力呈現的看法。

根據暴力情緒宣洩說，主要將遊戲過程中所產生的情緒類型分為兩大類目——「遊戲生產端」與「閱聽人玩家端」。在遊戲生產端中，又將情緒細分為「產品情緒」(A--emotions)與「任務情緒」(R--emotions)。「產品情緒」係指因產品特質而誘發的情緒反應，如燈光、畫面、背景音效……等；「任務情緒」指因任務行動而誘發的情緒反應，如達成 NPC 指派任務時所獲得的成就感。

另一方面，閱聽人玩家端則細分為三種情緒類型：「觀看者情緒」、「記憶情緒」與「認同情緒」。其中，「觀看者情緒」為玩家面對遊戲中虛擬角色的情緒時所產生的同理心與情緒互動；「記憶情緒」指當虛擬故事情節引發觀看者生命記憶中的同樣情境時，所產生的情緒反應；「認同情緒」指當觀看者對虛擬角色產生喜愛以及認同感時，進而將自身代入該角色一同經歷故事的情緒。上述情緒類型分類將會運用到下列遊戲內容中的閱聽人文本互動分析中，分為遊戲開發端與閱聽人玩家端進行：

1. 寫實的死亡描繪：產品情緒 (A-emotions)

在產品情緒方面，遊戲開發商使用專用物理引擎 (Havok) 去模擬當身體各部位及屍塊，在受到不同衝擊力道與角度的影響下所產生的各種效果，包含屍塊飛濺、噴血以及殺戮動作及血肉撕裂的音效，甚至屍塊會隨著地形滾動、角色被斬斷或剖開時的切面也描述得非常寫實詳細，遊戲開發商在專訪時也強調這種風格正是他們的特色與開發初衷。

另外，細膩精美的場景設計有助於讓玩家融入遊戲的虛擬世界中，將遊戲鏡頭轉換成第一人稱視角時，有一種在異世界歷險的感受，但如同遊戲商想要呈現的，在遊戲中可說是名副其實的「歷險」，隨時會有不知名的怪獸從某個角落竄出將玩家圍毆致死。此部分在《嗜血 DNA》特地打造的夢魘系統中更為明顯，在遊戲中的特定時間會有夢魘怪的出現，強大的攻擊力輕易地讓玩家面臨死亡威脅，遊戲中畫面色調與配樂也變得更为詭譎，試圖讓玩家感到恐懼的刺激感。

2. 你死我活的生存戰：任務情緒 (R-emotions)

經自身實際體驗後發現，網路遊戲之所以容易造成成癮現象，除了遊戲開發端的場景人物設定外，有很大部分是決定於任務情緒的抒發與達成。遊戲中派給玩家的各項任務，都會附帶獎勵條件，如提供經驗值或是各項輔助寶物及裝備等，讓玩家能變得更強。而任務內容則是不脫收集怪物身上物品、怪物收服或是讓玩家替 NPC 傳話跑地圖等，藉由達成這些任務，玩家才可以快速累積經驗值升級，以面對比自身更為強大的怪獸。

此遊戲中一切的任務以及宗旨即是讓自己變得更強、殺怪更簡單，玩家所得到的任務情緒不僅只是解決任務本身，更在於領到獎勵後升級的成就感。然而，此成就感並不能持續多久，因為玩家勢必得升至更高的等級，才能對抗遊戲中更艱難的挑戰及威脅，除了變強還是變強，在遊戲中似乎找不到真正因任務情緒所產生的滿足。

沒人知道當等級升到最高時，有什麼意義，也因此遊戲開發商必須不斷設計出更強的怪獸來讓玩家與之對抗，最終玩家只是永無止盡地陷入了暴力美學中最常見到的「強者崇拜」，而此處的「強者」則可能僅是建立在數值霸權上的勝利者。

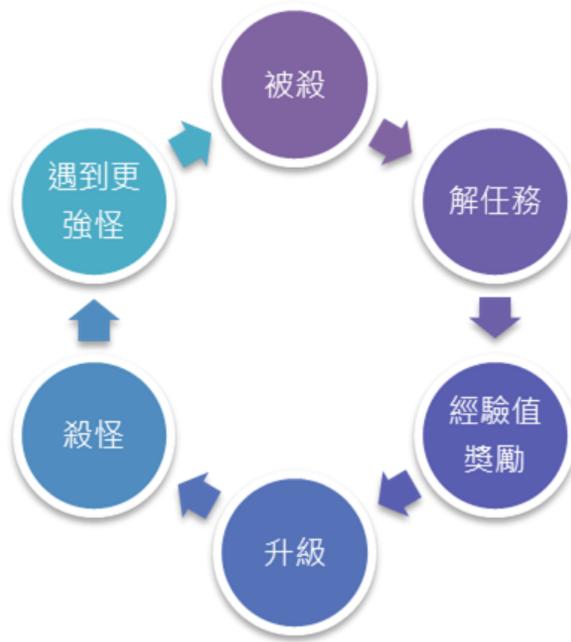


圖 4：線上遊戲任務情緒循環圖。

從玩家進入遊戲開始，循環圖從玩家被殺害為起點，依圖中事件不斷地循環下去，其中解任務升級的主要目的是為了在遊戲中不被殺害。

3. 玩家身為殺戮執行者：觀看者情緒與認同情緒

在遊戲進行的過程中，觀看者情緒是處於變動的狀態，同一個畫面以及同樣的聲光刺激，久了之後都會產生麻痺感。以砍殺怪物為例，當玩家等級低時去砍殺比自己等級高的怪物，所感受到的強大威脅，使玩家產生一種為生存而戰的危機感，此時的情緒是緊張以及無助的。

但當玩家砍殺比自己等級低的怪物時，則有種欺負弱者與屠殺的罪惡感，尤其是看到剛屠殺後的屍體在地上扭動掙扎的時候。但此種不安與罪惡的感覺會因為任務情緒而互相抵消，NPC 任務的指派會讓玩家覺得自己的屠殺是有意義並且應該的。久而久之觀看者對於暴力行為的情緒反應越來越低，反而越來越關心數據的變化，如看到自己升級會很開心，因死亡而造成經驗值降低會很生氣等等。

在認同情緒方面，玩家所操控的角色便是玩家在遊戲中的替身，遵

照玩家所給的指令去行動，又因整個遊戲的故事架構薄弱，玩家在將自身投射在角色上，與單機角色扮演遊戲相比有不同的層次，譬如單機角色扮演遊戲較強調故事腳本以及有脈絡的劇情，《嗜血 DNA》則是讓玩家将關注重點全放在等級與數值的提升上。線上遊戲玩家對自己的遊戲角色認同感，會依據遊戲時間或其他個人因素而有所不同，例如新手時對角色產生的認同與喜愛，會逐漸轉變成量化的評估，例如技能強不強？幾等？對於角色的死亡從一開始的心疼，到後來會變成經驗值下降或任務要重解的恐懼佔較多數。換句話說，玩家在後期會將重點放在數值變動，同時地逐漸地對螢幕中的暴力血腥畫面感到無關痛癢。

參、暴力美學與前傾媒體

相較於電視、電影等觀看者涉入程度較低的後傾媒體類型，前傾媒體定義為使用者必須集中精神主動涉入的互動式媒介，其中的主動涉入指使用者可以以自身的行為改變文本內容，進而產生較高程度的情境互動，線上遊戲即是前傾媒體中一顯著代表。

而接下本文將遊戲暴力美學結合《嗜血 DNA》線上遊戲的互動性分析，探討暴力美學在多人線上角色扮演遊戲所呈現的特質與影響。而在《嗜血 DNA》遊戲中，本文依據閱聽人互動的三個不同的對象：其他玩家、介面、遊戲文本，分別討論該類型的特色與閱聽人涉入層次。

一、人與人的互動：嗜血 DNA 的遊戲社群

《嗜血 DNA》玩家注定要與別人合作，不只是因為多人線上遊戲的性質，而是因為遊戲本身的難度（例如副本一定要組隊才打得贏），與他人合作才得以生存，促成了遊戲社群的集結，而遊戲社群擁有自己的規範，其中的成員對其他人也存在著特定認知。在這些規範與認同當中，隱含對暴力美學的不同看法。

（一）團體約束的暴力行為

幾乎所有的網路遊戲都是不鼓勵殺害玩家角色，包含《嗜血 DNA》也不例外。在一般遊戲的狀態下，遊戲設定是無法攻擊其他玩家的，但是主要原因出在玩家間互動的潛在規則，使得在遊戲中施與暴力的對象有所限制。透過道德管理策略中將受暴力的對象去人性化（殺害的是「魔物」），與自我防衛（遊戲本身極強調「生存」）使得暴力行為合理化（Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T., & Vorderer, P., 2006）。玩

家對於遊戲的機器角色即使是具有人類嬰兒形象的魔物，確實是沒有多餘的仁慈，但是對於其他玩家，卻存在著「不能趕盡殺絕」的概念。

以遊戲中的「戰場」為例，將各個伺服器的玩家隨機組隊拉到同一個戰場，雙方彼此爭奪三到五個佔領地，透過將旗幟變成我方或是殺死敵方的人，在時間之內累積分數多者獲勝。在戰場之中存在著不成文規矩，例如不能將全部的旗幟佔滿，必須保留一個給敵方；雖然殺人可以得到不低的積分和個人貢獻度，但如殺到一定的數量而變成「紅人」，會被其他人視為「殺戮成性、殘忍」而非正面的英雄形象等。



圖 5：《嗜血 DNA》的戰場畫面。圖右方的地圖上顯示敵軍（紅色）與我軍（藍色）的陣地。

這些屬於玩家間的默契約束了施行暴力行為的對象與方法，同時證實了這個遊戲的玩家依然存在道德壓力，而這股壓力源自於玩家間的互動，在多人線上遊戲可見，但單機遊戲沒有這類的限制。

（二）不具性別化的暴力展現 V. S. 女性稀少的玩家組成

暴力遊戲普遍被認為這是給男性玩的遊戲，《嗜血 DNA》主打十八歲以上的市場，針對的是渴望刺激與殺戮的玩家。雖然遊戲公司並無強調性別市場，但是在遊戲中的女性玩家會被視為很稀有；同時，網路上甚至有《男友逼我玩嗜血 DNA》的分享文章，（不過，由於在不同的論壇都有看到這篇文章，我們懷疑這是遊戲公司的公關宣傳手法，）會下這樣子的標題，正是因為這種女性玩暴力遊戲的衝突感吸引人。

有趣的是，遊戲文本中不論是男性角色還是女性角色，撇除掉外貌設定不說，在技能和暴力行動的攻擊與潛能上並無差異。也就是以暴力

行為而言，遊戲本身並沒有區別，女性角色的攻擊行為與傷害程度無異於男性角色，可是對玩家來說，卻將現實世界的性別角色期待套入：雖然遊戲世界中的女性角色有著暴力的攻擊行為，依然無法顛覆現實社會的女性形象，甚至因為「女生不會來玩這種遊戲」而對虛擬女性角色與其背後玩家的真實性別相同與否，抱持著較多的懷疑心態。

這樣的結果是男性玩家比較願意承認性別轉換，我們先前遇到的案例是一位男性的玩家，直接開女性角色的分身幫助我們解任務。也是就在這款遊戲中，虛擬替身的性別並不是那麼地重要，對多數玩家而言，與其把女性角色視為女性玩家，不如把所有玩家當成男性較不易出錯。

二、人與介面的互動：玩家作為操作者

由於《嗜血 DNA》屬於 3D 的遊戲介面。因此透過滑鼠與鍵盤，玩家可以根據自己的喜好與接受度，自行決定遊戲文本的血腥程度。遊戲按住滑鼠右鍵旋轉可調整觀看視角，俯視、仰視、平視都可以做細微的角度修正，同時可用滑鼠滾輪控制遠近距離。而這些差別也就造就了玩家在廝殺場面畫面細緻程度，造成不同的視覺感受。

將視角拉遠地看，就像電影中的遠景鏡頭，看不清楚攻擊傷害的細節，閱聽人所處的位置是偏向旁觀者的立場，觀看者情緒與認同情緒較低；但是如果將視角拉近地看，就像電影中的特寫鏡頭，血液飛濺與屍塊的顫動一清二楚，玩家站在偏向第一人稱的位置享受臨場感。此外，透過系統的設定，玩家甚至得以選擇要不要噴血或血肉撕裂的音效。



(1) 砍殺怪物的近距離畫面。



(2) 砍殺怪物的遠距離畫面。

圖 6：將遊戲視角拉近或拉遠會造成不同的感受，對玩家的衝擊也不同。

三、人與遊戲文本的互動：變動的認知

(一) 從有意識到不在乎的暴力與血腥

在遊戲的過程中，玩家單單透過滑鼠就能決定要殺或救援的對象，透過鍵盤快捷鍵選擇殺戮的手法，只要輕輕點滑鼠鍵盤，就可執行攻擊行為。事實上點滑鼠的行為並不暴力，甚至反覆的有點無聊，所以遊戲文本必須給予回饋，讓玩家覺得他的動作有所意義並得到回應。回饋一是來自於數值的變動，殺了怪多少血？有沒有爆擊？；二是來自於影像本身，怪物遭砍受傷噴血的畫面輔助了上述的數值回饋，這兩種回饋告知玩家他的行動（點滑鼠）造成了多少影響。

此兩種回饋在經過一段時間後，一方面習慣了重複的血腥畫面感到麻木，另一方面隨著等級的提升，遊戲難度也越來越高，作戰時必須專注技能的施放、情勢緊張無法分心觀察被攻擊對象的反應。因此第二種回饋不再如剛開始玩的時候引人注目，玩家與文本互動的滿足會漸漸以第一種回饋為主，將重心放在技能數值的提升，成就感來自一次攻擊使對象失血值比以前高，而非來自對象被支解或噴血。

(二) 重氣氛不重劇情

如同上面所說，由於玩家目標導向地與遊戲文本互動，遊戲中有「任務引導」的功能，玩家只要開啟跟著指標走到怪物所在的位置殺掉怪物、回報任務，就可將遊戲繼續進行下去，不須了解劇情。於是劇情與背景設定成為一種概念，而非擁有具體細節之稱遊戲的骨架。

玩家對遊戲劇情了解的薄弱，取而代之的是遊戲所呈現的整體氛圍，透過猙獰醜陋的怪物，了解這是個魔物充斥、險惡的世界；殺戮的血腥與詭譎的音樂塑造了恐怖幽暗的環境——即使不曾讀過遊戲背景或任何的宣傳，也知道這是在「求生」，而了解這一點，也就足以享受這款遊戲所要帶給玩家的體驗。

肆、結論：暴力線上遊戲的一體兩面

《嗜血 DNA》有兩個主要的特點，一是遊戲文本本身有某些與社會價值觀與刻板印象相反的設定，但是經由玩家與遊戲文本與其他玩家互動，反而對遊戲做出修正，發展遊戲規則外的潛規則，使之符合玩家的個人主觀真實。二是基於上述的原因，加上，連帶影響到遊戲中的暴力

美學，本文發現在互動性高的前傾媒體上，反而擁有更多約束的可能，而非是互動性高推論至影響閱聽人攻擊性認知較深的直線推論。（如圖 7 所示）

一、社會觀念修正媒介真實

不殺人的道德觀與女性不適合玩的觀感，流入了《嗜血 DNA》這個虛擬平台，兩者都促使遊戲文本之外的改變。前者的情況，雖然「戰場」上對於殺人有所獎勵，可是玩家間卻還是賦予殺人者負面形象；後者遊戲的角色技能與攻擊行為上，並無性別化的暴力展示，但是玩家會將社會真實的性別刻板印象帶入，以致於認定即使虛擬化身是女性，但是相較於其他線上遊戲，操作他的玩家為男性的可能性更高。

本文發現儘管遊戲文本（媒介真實）與社會觀念（個人主觀真實）有所牴觸，透過玩家的互動與共識建立，開始運用建立遊戲文本設定之外的通則，於是遊戲所創造出來的媒介真實，依然無法顛覆社會真實。因此，玩家不會因為遊戲獎勵殺人，就放開道德規範大開殺戒，也不會因為看到虛擬女性角色執行暴力，而認為現實中的女性也這麼暴力，而是用社會真實去評估，並做出「這個是男性玩家」的結論。

二、前傾媒體的可能性

一般我們會認為閱聽人做為一個暴力執行者，前傾媒體的涵化程度會遠高於後傾媒體，但是實際上前傾媒體如《嗜血 DNA》線上遊戲，影響力有可能比後傾媒體還要來得更有限。相較於後傾媒體文本產出後，即使內容過於暴力，其他人卻只能事後叫罵，無法對文本做出直接的改變。屬於前傾媒體的線上遊戲玩家彼此的規約，透過與其他玩家的文化型互動，讓現實世界中的道德觀介入遊戲，反而有了約束的力量，不過，同時也有可能強化了社會真實的刻板印象。這是單機遊戲和後傾媒體比較無法做到的。

此外，遊戲可讓玩家自由調整設定的特質，也就是閱聽人與文本的直接性互動，得以讓他選擇涉入的程度。假如他受到某款遊戲（不管是線上或是單機）的劇情或是畫風所吸引，想要玩可是不想要這麼刺激，他還可以選擇噴血的程度與觀看視角；但若是傳統的后傾媒體例如電影則無法這麼做，閱聽人接收到的是導演想讓他看的，如果不能忍受而不看畫面就不知道劇情。因此，在前傾媒體中，閱聽人根據自己的喜好，反而有更多機會接觸不同類型的文本。

總的來說，前傾媒體高互動性的特質，為文本所呈現的暴力美學帶

來了一體兩面的效果。根據暴力涵化的觀點，目標導向的遊戲特質，使得玩家專注在暴力執行所得到的成果，而不意識到虛擬化身的行為事實上是在執行暴力，忽略畫面上的刺激以及對加害的對象造成的傷害，加上遊戲塑造的險境所激發的「求生」意志，究竟玩家是否將虛擬世界的認知帶到現實世界——也就是遊戲強化閱聽人的攻擊性認知——這個問題我們無法回答也不是預期探討的重點。但我們發現線上遊戲的玩家透過互動，反而是玩家將現實世界的認知帶到虛擬世界，並對遊戲文本的暴力美學加以限制，凸顯前傾媒體更多的可能性。例如戰場中的「潛規則」是玩家間，因為顧慮其他玩家的感受做出的規約，這是在後傾媒體無法看到的。

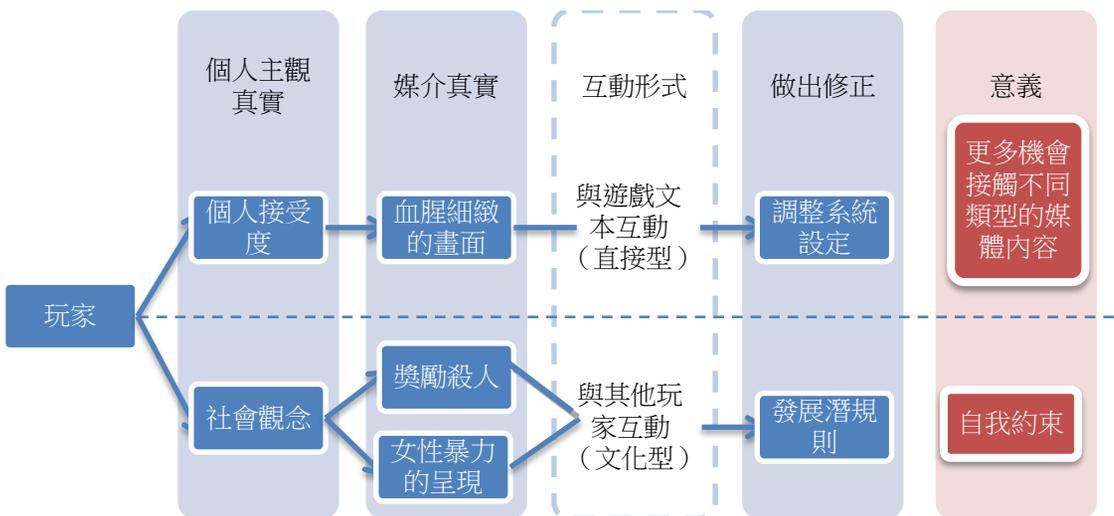


圖 7：暴力線上遊戲的一體兩面之概念圖。

參考文獻

- 曾肅良（2003）。〈解構暴力美學〉，《造形藝術學刊》，29-41。
- 陳永賢（2006）。〈人形異貌—榮·穆克（Ron Mueck）的雕塑創作〉，《藝術家雜誌》，375：354-361。
- 張玉佩、邱馨玉（2010）。〈遊戲媒體文化之男性氣概探索：文本結構與玩家詮釋〉，《傳播與社會學刊》，12：111-146。
- 張玉佩、呂育璋（2006）。〈網路促進女性解放的可能？從線上遊戲談起〉，《中華傳播學刊》，9：113-150
- 連俐俐譯（2003）。《面對恐怖的藝術》，台北：典藏。
- 〈嗜血 DNA 虛寶序號 首款限制級線上遊戲〉（2010.5.5），取自 <http://blog.xuite.net/osaki99/blog/33603976>
- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T., & Vorderer, P. (2006). *How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable*. The European Journal of Communication Research, 31(3), 309-328.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. London: The MIT Press.