

遊戲模組的類型、創作動機與互文挪用

簡宏安、李政忠

摘要

由於電玩遊戲模組的制動文本特質，因此遊戲模組創作者具備了玩家—作者的雙重角色。本研究以《上古卷軸五：無界天際》為目標案例，首先對模組創作類型進行描繪，並且進一步探討模組類型與創作動機之間的關連性，同時採取互文挪用的觀點來思考模組創作做為一種參與文化與創意歷程的文化意涵。

- ◎ 關鍵字：制動文本、循路文學、遊戲模組、參與文化、互文性
- ◎ 本文第一作者簡宏安為亞洲指標數位行銷顧問股份有限公司研發工程師；第二作者李政忠為國立中正大學傳播學系副教授。本文部分內容改寫自第一作者之 2016 年碩士論文。
- ◎ 通訊作者為李政忠，聯絡方式：Email：telcc@ccu.edu.tw；通訊處：621 嘉義縣民雄鄉大學路168號中正大學傳播學系。
- ◎ 收稿日期：2017/07/13 接受日期：2017/11/17

Typology, Creative Motivations, and Intertextual Appropriation of Game Modding

Hong-An Jian, Cheng-Chung Lee

Abstract

To the extent that video game mods are considered as a type of cybertext, game modders virtually play a double role of player-authorship. Taking the video game *The Elder Scrolls V: Skyrim* as the case subject for analysis, the present paper attempts to first map the typology of game mods, and then investigate the relations between mod types and modding motivations. The paper also employs the viewpoint of intertextual appropriation to reflect on the cultural implications of modding as a form of participatory culture and creative process.

- ⊙ Keywords: cybertext, ergodic literature, game mod, participatory culture, intertextuality
- ⊙ The first author, Hong-An Jian, is a data engineer at IndexAsia Co. Ltd. The second author, Cheng-Chung Lee, is an Associate Professor in the Department of Communication at National Chung Cheng University. The present paper is partially adapted from the unpublished thesis of the first author in 2016.
- ⊙ Corresponding author: Cheng-Chung Lee, e-mail: tellcc@ccu.edu.tw, address: No.168, University Rd., Minhsiung, Chiayi 621, Taiwan.
- ⊙ Received: 2017/07/13 Accepted: 2017/11/17

壹、研究背景與動機

遊戲「模組」(modding)一詞來自英文 modify 或是 modification, 泛指變更電腦軟硬體來達成原始設計中未納入的特定功能或規格, 後來廣泛使用於電玩遊戲, 指的是透過修改程式語言所產製而成的新遊戲內容或規則。¹雖然遊戲模組在 1990 年代國際網路普及之後這些素人創作的模組才得以快速擴散, 但其實早在 1980 年代就已經有模組的出現 (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2013)。發展至今已有不少以遊戲模組為主題的網站, 諸如《模擬城市》(SimCity) 的 Simtropolis (Simtropolis, 2003-2019)、《作個創世神》(Minecraft) 的 Minecraftmods (ACTdesign, 2019)、《模擬市民》(The Sims) 的 Modthesims (ModTheSims, 2004-2019), 或是綜合多款遊戲的 Nexus Mods (Robin Scott, 2006-2019) 以及 Mod DB (DBolical Pty, 2002-2019) 等。遊戲模組本身就是遊戲程式碼的編寫或修改, 兩者本質上是一樣的, 差別只是在於官方與非官方的製作管道。因此遊戲模組的存在一直是處於中間灰色地帶, 有些遊戲公司極力反對與制止, 有些公司則態度較為包容, 有些公司甚至提供平台加以推廣, 成為遊戲營運模式的一環 (林應嘉, 2014)。

以 Nexus Mods 為例, 該網站除了提供模組創作者一個發表的場域之外, 還以開放原始碼方式推出套裝軟體 Nexus mod manager, 為缺乏專業資訊知識與技能卻又想要使用模組的玩家提供適當的協助支援。連目前最大的數位遊戲銷售平台 Steam (Valve, 2019) 的母公司 Valve 也在 2012 年 8 月導入了「工作坊」(Steam

-
1. 另外一個英文 module 的中文也翻譯成模組, 原始意義指的是將幾個具有基礎功能的元件或組件整合成具有特定功能、且有一定程度完整性的系統、程式、或是裝置設計, 即所謂模組化 (modularization)。此概念廣泛應用於資訊電腦科技、電子/機械設備、甚至教育課程規劃、節目內容製作模式也都引用了這個概念, 當然也包括電玩遊戲設計、以及遊戲模組。雖說 module 與 mod 兩個字詞在原始意義上有所差異, 但模組或模組化的應用原本就相當具有跨領域特性, 而且遊戲模組的說法已經廣泛為遊戲社群所接受與理解, 一些學術性的研究也採用這個名詞 (林應嘉, 2014), 加上遊戲模組相當程度也具備了 module 的本質, 並且考量到本研究透過訪談與文本分析的資料蒐集方式, 均會使用到這個說法。為避免另創新詞反而造成閱讀理解或是說明描述上的混淆, 本研究仍依據慣例使用「遊戲模組」、「電玩模組」或「模組」來指稱 mod/modding 的概念。

workshop) 功能，做為模組發佈、管理以及下載使用的官方平台。

上述資料顯示模組現象與電玩遊戲的發展具有密切的共生關係，相關報導也常見於一般報章雜誌或產業資訊調查報告中。不論是從玩家的使用行為面向切入、玩家社群互動連結的探討、個人創意發揮的展現、遊戲（次）文化的觀察、甚至是電玩市場的營運模式影響，都是非常值得探究的議題。但比較具有系統性、嚴謹度的相關學術研究文獻至今仍為數不多。有鑑於遊戲模組的創作與使用是一種具有意義生產以及文化意涵的文化參與形式，本研究試圖延續既有的相關模組創作者研究，特別以模組創作類型、創作者動機、以及兩者間的可能關聯性做為主要檢視焦點，希望能夠透過更多的實證資料蒐集與分析，對遊戲模組創作動機與創意實踐的文化意涵進行描繪與理解。

貳、文獻探討

一、模組創作動機相關研究

製作模組需要耗費時間與心力，甚至包括學習精進技能所需的成本，而且還未必能夠受到電玩業者的首肯。究竟促使玩家竭盡心力製作模組的背後驅動力為何，確實令人好奇。本研究初步耙梳相關研究文獻發現，製作模組的主要動機大致可以歸納出四大主要面向：（1）製作模組本身的創作特質即具有一種內在的愉悅感；（2）玩家自行創作模組讓遊戲具有專屬自己的獨特性與個人特質，可以進一步提高遊戲的樂趣與愉悅感；（3）模組製作除了展現專業資訊實力之外，也能透過在社群中分享模組創作成果獲得認同感；（4）也有些玩家製作模組是為了獲取金錢報酬（Poremba, 2003；Moshirnia & Walker, 2007；Postigo, 2007；Sotamaa, 2010；林應嘉，2014）。林應嘉（2014）的研究納入社群以及產業的脈絡來解讀模組製作的動機與意義，提出獲得愉悅感、建立或維護人際關係、獲得金錢、以及獲得知識與經驗四個主要動機。該研究同時也發現模組創作的愉悅感主要來自於操控愉悅感與優越感、自我實現、展示與公開認同、以及視覺愉悅。Marshall（2002）認為製作模組本身代表的是一種挑戰、重新定義、甚至是顛覆遊戲開發者所設定的規則，在這過程中除了展現自己的技

術實力之外，也能夠從中獲得樂趣。

Moshirnia 與 Walker (2007) 的研究中也注意到有些創作者自己會在模組作品裡加入個人偏好、甚至是政治理念。有的玩家為了增加自己對遊戲的認同感，會藉由置入獨特的視覺元素或遊戲方式來製作屬於自己的遊戲。林應嘉 (2014) 的研究中便提到一些案例，例如在美國職棒遊戲中將外國球員修改為國內職棒球員的外觀，或是製作台北捷運地圖來當作戰鬥場景。Postigo (2007) 也提到一些有趣案例，例如一款以二戰的太平洋、東歐、西歐和北非戰區為背景的第一人稱射擊遊戲《戰地風雲 1942》 (*Battlefield 1942*)，有玩家特別製作出芬蘭戰爭的模組，原因是該玩家認為每個芬蘭人都應該對自己的戰爭感興趣。Consalvo (2007) 認為玩家之所以會製作模組，通常具備多重動機，有些是因為遊戲本身而產生作弊的動機，例如困難度過高過低、場景互動限制，或是單純遊戲設計不良，都會讓玩家萌生利用作弊來克服問題的動機。另外也有些玩家喜歡在破關之後用作弊的方式來完成第一輪遊戲中沒有達成的目標，例如尋找遊戲彩蛋小驚喜。雖然在線上多人遊戲 (Massively multiplayer online role-playing games, MMORPG) 裡作弊會影響其他玩家，但有些人會享受在虛擬世界中當大壞蛋的感覺，或是利用作弊來打倒原本打不贏的敵方玩家。

Sotamaa (2010) 以射擊遊戲《閃擊點行動》 (*Operation Flashpoint*) 為個案進行研究，綜合訪談結果提出五項動機，其中最主要的動機是玩樂 (playing)，在熟悉整個遊戲環境之後，希望得以透過模組創作與使用，進一步客製化、個人化、擴大延伸電玩遊戲的樂趣，例如創造新的物件、環境。第二種是源自駭客傳統 (hacker legacy) 的動機，將模組創作視為一種對複雜系統的實力挑戰，著重的面向通常以單純程式碼修改為主。第三種則是研究導向的模組創作 (research-oriented modding)，主要目的是透過模組產製的方式對遊戲特定的程式系統模式、技術、或是遊戲內容、物件的歷史背景進行探索。第四種是個人美學風格、自我認同、或是政治立場的表現。第五種則是以模組共同創作、社群合作為主要動機。Unger (2012) 也採取類型 (typology) 的方式對模組進行分類與定義，包括 (1) 變種 (mutators) / 修補 (tweaks)，指的是小規模修改軟體，包括增加或改變遊戲規則、外觀或影音效果；(2) 外掛擴充 (add-ons)，提供較完整的遊戲內容擴充，例如補丁、新地圖、新增單位、新的外觀，通常不會影響既有的遊戲機制；(3) 模組系統 (mods)，透過

比較深度且大規模的擴充與操弄方式，建構出較完整的規則與敘事系統；（4）完全轉換（total conversion），從名詞上即可理解，模組創作者基本上幾乎完全修改了既有遊戲的規則、敘事、樣貌等等諸多面向，差不多是創造出一個新的電玩。林應嘉（2014）依據種類與功能將遊戲模組整理區分出外掛／插件（add-ons／plug-ins）、皮膚／臉皮（skins）、批次檔／補丁（patches）、地圖、機器人程式（bot）、以及全遊戲更改（total conversion）等六種類型。

二、電玩遊戲文本特質：遊戲規則 vs. 敘事內容

究竟該如何看待與定義電玩遊戲與模組創作的文化意涵，或許可以從最根本的文本特性做為思考起點。首先從電玩的敘事面向來觀看，雖然完成的作品經常是以影像聲音等大眾所熟悉的媒介符碼與美學表現手法做為再現基礎，但本身的敘事內容展現與情節推動路徑、甚至是結局目標的達成，都必須相當程度透過玩家與遊戲進行的體動式（motoric）參與才得以實踐，與傳統敘事媒體諸如電影、動漫內容的線性呈現模式、以及文本接收歷程的詮釋性（interpretive）參與模式大異其趣（King & Krzywinska, 2002；Carr, Buckingham, Burn, & Schott, 2006）。

Aarseth（1997）以「制動文本」（cybertext）或「循路文學」（ergodic literature）的自創詞彙來統稱這種類型的非線性、且需要玩家實際介入的文本。Aarseth認為，制動文本只是一連串的符號與語法，必須藉由玩家或使用者的推動才得以將故事串連建構而成，使用者的文本參與行為不能單純用以往的閱讀（reading）來說明。李順興（2000）認為，使用者必須要完成四項功能才有辦法與制動文本之間建立起互動關係並產生意義，包括詮釋功能（interpretative function）、探索功能（explorative function）、設定功能（configurative function）以及互動書寫功能（textonic function）。換言之，電玩遊戲做為一種敘事媒體與內容文本，玩家扮演的不僅僅只是詮釋意涵上的文本建構者，同時也是實質意義上的敘事內容產製者。Aarseth（2004a, 2004b）更具體透過解任務類型遊戲做為案例指出，電玩遊戲的敘事機制是利用遊戲當中要求玩家達成某個特定結果的任務來呈現，同時也是引導遊戲前進的關鍵節點。Tronstad（2001）也指出，無論遊戲的類型是什麼，故事成分或多或

寡，當任務完成時，故事即建構而成，意義產製也跟著達成，三者是同步進行、同步存在的。

另外，Juul (2005) 則提出遊戲的六項文本特色，包括：(1) 遊戲是基於規則建立的；(2) 遊戲的結果必須具有變化性且可量化 (variable and quantifiable)；(3) 賦與相異結局不同的正負價值 (value)；(4) 玩家必須投入心力才得以影響敘事發展與結果；(5) 玩家會對於遊戲結局產生喜怒哀樂等情感依附 (attachment)；以及(6) 遊戲具有可協商性 (negotiable)，亦即玩家若是對遊戲結果不滿意，可以在不影響現實生活的前提下重複遊玩，直到出現滿意的結果。Salen 與 Zimmerman (2004) 認為規則就是明確地告訴玩家在遊戲中什麼能做，什麼不能做，其中包括了架構遊戲整個遊戲的核心基本規則語法 (constitutive rules)、玩家所必須遵守的操作規則 (operational rules)、以及玩家社群規範所形成的隱含規則 (implicit rules)。

綜合以上幾位研究學者所提出的觀點，遊戲做為一種互動媒介形式與互動文本具有幾項重要特質。第一，遊戲文本的消費與接收歷程，稱之為遊戲玩法 (gameplay)，是一系列不斷重複循環的環境探索、規則交涉協商、內容判讀理解、遊戲經驗資本 (game capital) 累積的過程，在互動過程中除了不斷地產製出主觀意義與解讀，也同時建構出敘事結構上故事情節，而且不同經驗等級的玩家以及每次的玩法都會或多或少影響後續遊戲的路徑發展。路徑與樣態的演變可能是來自於電玩的內在程式碼編排設定，也可能是來自於玩家的主動操弄 (manipulation)，或是來自第三方的影響，包括其他玩家的行為、或是攻略參考、或是本研究主題電玩模組的使用，高度重複性的參與方式與傳統再現媒介文本的接收參與方式相當不同。再者，這樣的特殊屬性讓遊戲玩家的身份兼具消費者與生產者的意義，即 Poremba (2003) 所稱的「玩家—作者」(player-authorship) 概念。換言之，文本與參與者彼此間的互動關係不單單只是詮釋性的，更具備了意動性 (conative)、體動性 (motoric) 與展演性質 (performative)。而且這種文本參與模式的意義產生是一種遊戲客體內容與主體文本建構者兩端、甚至包含第三方 (如玩家社群的行為、模組使用) 的不斷循環演變、相互影響的互為因果歷程。

第二、不論是 Aarseth (1997) 所使用的專有名詞制動文本與循路文學，或是 Tronstad (2001)、Juul (2005) 以及 Salen 與 Zimmerman (2004) 這些研究者所指出

的遊戲特性，都可以看出規則是電玩遊戲的核心，也在故事情節的推動上扮演關鍵角色，彼此難以一分為二。回顧電玩研究的歷史進程，由於電玩作為一種文本或媒介的特殊屬性、以及文本參與方式與傳統媒體內容的接收方式大異其趣，有關電玩遊戲的研究取徑曾經存在著遊戲學派（*ludology*）以及敘事學派（*narratology*）的爭論。根據幾位學者試圖說明或解決這個爭議的論述（Juul, 2001；Frasca, 2003；Harrington & Wardrip-Fuini, 2004；Murray, 2005；Pearce, 2005），所謂敘事學派指的是著重於電玩遊戲內容故事的研究取徑，特別是應用敘事理論、媒介（效果）理論、關注遊戲玩家行為、或遊戲玩家（閱聽人）分析、文化研究等相關議題的研究學者。遊戲學派則被認為主要是聚焦於電玩的規則、形式等面向，強調遊戲純粹性（*game essentialism*），傾向將其他有關遊戲故事內容、文化意涵、閱聽人愉悅感等議題的研究視為周邊範疇。不過發展至今，多數遊戲研究學者均認為這樣的區隔與爭論毫無意義，自稱自己為遊戲學派研究者（*ludologist*）的 Frasca（2003）甚至認為這樣的爭論根本未曾真正發生過（“a debate that never took place”）；而一般被歸類於敘事學派的 Murray（2005）甚至更直接了當地說：「遊戲學派者在爭論一個他們自己創出來的鬼魂」（“The ludologists are debating a phantom of their own creation.”）。

不過這樣的辯論也並非全無價值可言，它至少相當程度上凸顯出，要瞭解電玩遊戲作為一個文本與媒介形式，必須至少考量到規則層面以及敘事層面彼此所具有的一體兩面卻又扮演著不同角色與功能、牽涉著不同文化意涵範疇的關係。事實上，為了解決這個困境，有些學者試圖對遊戲規則進行分類，並為電玩遊戲的敘事面向尋求定義。Gonzalo Frasca（2012）引用了 Caillois（1962）所提出的兩個規則概念—「遊戲規則」（*paidea rules*）與「輸贏規則」（*ludus rules*）—並且認為輸贏規則與敘事情節（*narrative plot*）有關，遊戲規則與敘事背景（*narrative settings*）有關。學者 Ang（2006）也採納這兩種規則的概念做為核心基礎，同時整合不同文獻所提出的規則層次（*layers of rules*）與衍生（*derivatives*）類型做為連結機制，試圖區分出電玩遊戲的遊戲玩法（*gameplay*）與敘事（*narrative*）兩個不同區塊，在這樣的主架構上，將遊戲規則區分成抽象層次（*abstract layer*）與敘事層次（*narrative layer*），彼此具有相互為用的關係。

第三，根據上一章節關於模組動機的研究文獻，諸如個人風格、理念、偏好

的自我展現動機陳述，或是敘事內容場景外觀的轉置挪用（例如將二戰場景改為芬蘭戰爭、將美國職棒修改為國內職棒），都可以發現互文／互媒參照（intertextual／intermedial references）在模組創意實踐與作品呈現過程中扮演著重要的橋接機制。具體而言，模組創作動機除了源自於個人對遊戲的投入（engagement）、沈浸（immersion）之外，也與電玩遊戲本身的設計、業者的立場與態度、其他（共同）創作者的模組創作成果、遊戲模組玩家的偏好、甚至是其他電玩遊戲或非電玩媒介等文本的影響有關（Postigo, 2008；Sotamaa, 2010；林應嘉，2014），因此有一些研究者（Sotamaa, 2003；de Freitas & Griffiths, 2008；Postigo, 2008；Unger, 2012）試圖從文化挪用（cultural appropriation）、互文／互媒（intertextual／intermedial participation）的角度切入來檢視遊戲模組產製的參與文化意涵。Unger（2012）稱這種跨越電玩遊戲媒介的文化與意義挪用現象為「後設認知的形式」（forms of metacognition），Postigo（2008）則使用 Jenkins（2006）對「匯流」的定義來描述這種遊戲模組的參與文化：

透過電腦程式碼再現的圖像、遊戲玩法去脈絡化、再型塑、分享至模組社群，接著又被其他模組創作者挪用、納入其他文化經驗成為新的遊戲世界，然後又被上傳至網路供玩家大眾下載使用，將新的程式碼鑲嵌入舊的程式碼。這個包括電腦程式碼以及意義符碼的文本被翻轉成為群體參與的事件，成為圖像、文化、媒體產業、以及消費者／創作者角色匯流的顯著樣貌（Jenkins, 2006, pp. 60-61）。

三、遊戲模組產製的互文／互媒機制

遊戲模組創作與分享代表的是玩家對遊戲的深度參與，同時也是電玩文化相當重要的一環，因此除了對模組類型以及創作者動機進行描繪與探討之外，一些研究者也試圖從迷文化或是參與文化的角度切入來觀察這個現象背後所彰顯的文化意義。承接上述研究者所指出的後設認知、以及匯流式的文化參與，本研究認為，文化挪用

(cultural appropriation) 實為支撐與驅動模組創作的背後重要文化機制，挪用的過程一方面顯示模組創意的呈現有其指涉的目標原始文本 (source text)，也因創作者基於個人不同的動機出發點、生活經驗、電玩遊戲經驗與程式編寫能力等等偏好與差異，而有其各自所參照的文化物件 (cultural artefacts)。因此，挪用式的文化參與機制如何透過模組創作類型、以及創作者動機來呈現，實有必要進行深入檢視。此外，在文化元素挪用與重組的過程中勢必歷經去脈絡化 (de-contextualization)、與再脈絡化 (re-contextualization) 的文化轉置 (cultural transformation)。這樣的脈絡轉換對於既有遊戲文本的規則與敘事架構是否也產生了轉換、甚至顛覆的作用，也是值得加以關注討論的面向。

綜合前述文獻探討對於模組製作的動機、以及電玩遊戲文本的特質，本研究認為，要瞭解模組創作參與文化的文化意涵，首先必須先從描繪模組創作整體樣態著手，包括模組類型與製作動機，才能進而討論創作歷程中的文化意涵。基於此，本研究提出三個研究問題：

(一) 模組製作與分享的整體樣貌與變化趨勢為何？

(二) 模組製作與分享類型為何？如何反映在創作者的動機上？

(三) 模組製作做為一種文化挪用的歷程，如何反映在模組類型與創作動機上？

這樣的歷程具有什麼文化意涵？

參、研究方法與結果分析

雖然電玩遊戲的類型眾多，模組產製的分享平台也不少，但一方面顧及研究資源與篇幅有限，同時為了避免研究的範圍過於廣泛卻深度不足的問題，本研究將遊戲模組的研究對象聚焦在《上古卷軸五：無界天際》(The Elder Scrolls V: Skyrim) 這款電玩。該電玩與相關系列發行至今已經累積不少模組資源，不僅可以透過網路平台 Nexus Mods 找到大量與《上古卷軸五：無界天際》相關的模組作品以及可供研究參考的資源，同時也可以由此平台進行受訪者招募。雖然單一案例的選擇可能會影響研究結果的可普及性，但本研究認為在執行成本權衡考量下，研究結果仍然可以有相當程度的學術參考價值。

一、《上古卷軸五：無界天際》模組創作樣態描繪

本研究的第一個研究問題是希望瞭解模組創作的樣態，包括類型以及數量的分佈狀態，同時試圖透過遊戲文本的敘事與規則兩個層次為參考主軸，對於模組創作進行分類。針對此，本研究首先根據 Nexus Mods 網站上的《上古卷軸五：無界天際》模組創作類型以及數量進行概略性分類與整理統計，並且根據網站對於模組的功能及內容分類的描述，大致上區分為三大類：敘事與外觀、遊戲規則、模組技術工具。但必須提醒的是，以往的文獻也都提到，不論這些模組的功能是著重於敘事／外觀、遊戲規則、或是模組技術工具，其本質上都是程式碼，而且有些模組的功能可能同時涵蓋兩種類型，例如盔甲的外觀與能力數值，因此表一的各項分類之間有相當程度的重疊與模糊空間。

本研究除了對模組創作項目進行歸納分類之外，並針對上傳的數量進行統計整理，第一次統計時間為 2015 年 8 月，第二次統計時間為 2016 年 8 月；一方面試圖瞭解模組創作數量與類型的分佈樣態，並且檢視是否隨著時間更迭而有所變動；同時也以此做為後續針對模組創作者進行訪談的問題建構的參考依據。由於網站上對於模組的原始分類眾多，超過 50 個項目，而且不少類目彼此並不互斥，甚至有些命名方式有部份重疊的現象。加上模組類別的選擇是由創作者上傳時自行選擇與提供內容描述，對於作品的歸類未必有嚴謹精確的定義，因此這部份的分類與數據統計整理雖然未能符合學術研究的嚴謹度，但就實務運作面向而言，實更能夠反映模組社群的實際運作模式，且也更能反映出創作者對於自己作品的屬性認知與歸類，仍然具有相當程度的參考價值。以下為分類原則的簡單說明與涵蓋類型整理：

表一：模組類型分佈

任務（1）敘事及外觀類型

玩家在遊戲中能夠看到的物件、人物造型、聽到的聲音／音樂／音效、與遊戲內容故事有關的模組創作，例如背景、環境、寶物等等，均視為敘事及外觀類型。

盔甲	身體、臉部、髮型	玩家住所
衣服	武器及裝甲組	動物、生物、坐騎
非人物隨從	武器	城堡、地點、宅邸、莊園
人物隨從	新建築	城市、城鎮、村莊、村落
玩家物品	NPC	（新創）地城
新地點	種族、職業、星座	（增修原生）地城
原生地點	新地圖	自然環境
交易場所	遺跡、堡壘、廢棄建築	公會及派系
更換風景	蒐藏品、尋寶及謎題	人物動畫
音效、聲音、音樂	影片及預告	環境物品
沉浸類	模型及材質	視覺特效及圖像

任務（2）遊戲規則類型

主要包括遊戲中的操作規則、或是有助於過關、解任務、提升技能或戰鬥力的相關模組創作。

戰鬥相關	魔法	任務及冒險
遊戲效果及更動	魔法：咒語與附魔	技能及升級
魔法：煉金、藥水、毒藥 以及原料	翻修	潛行
	遊戲存檔	作弊以及作弊物品

任務（3）模組技術類型

主要是包括模組編寫創作的技術工具資源，像是製作模組的工具程式、其中也包含遊戲程式的修復或是更新。

修復臭蟲	模組資源及教學	工具
ENB	更新	使用者介面

表二是分別在兩個時間點（2015 vs. 2016）針對該款遊戲模組創作分佈樣態的數據整理結果。由於項目數量眾多，本研究只列出 2016 年模組數量排序的前 30 名來進行比對。綜合來看，這兩年的故事敘事內容的模組創作，不論是數量或排序都明顯高於遊戲規則類型與模組技術類型。2016 年上傳數量排名前 30 名的模組類型，與遊戲故事內容或人物角色外型有關的創作項目共有 19 個，佔 63%；與遊戲規則或是提升等級有關的項目，雖然有些上傳數量排名相當高，但 30 個項目中只佔了 4 個（13%），項目數量比例反而低於模組技術的 6 個項目（20%）。

表二：模組分類與製作數量排名比較

類型	模組項目	英文名稱	2015/8 月		2016/8 月	
			數量	排序	數量	排序
1	盔甲	armor	4,207	1	4,853	1
1	玩家住所	player homes	3,093	2	3,474	2
1	武器	weapons	2,964	3	3,447	3
1	模型及材質	models & textures	2,904	4	3,416	4
1	人物隨從	followers	1,890	6	2,773	5
2	遊戲效果及更動	gameplay effects & changes	2,123	5	2,488	6
2	魔法：咒語與附魔	magic: spells & enchantments	1,779	7	2,095	7
1	同伴	companions	1,548	8	2,009	8
1	NPC	NPC	1,446	9	1,754	9
n.a.	其他	miscellaneous	1,427	10	1,747	10
1	沉浸類	immersion	1,263	12	1,528	11
2	遊戲存檔	save games	1,292	11	1,513	12
1	衣服	clothing	1,221	13	1,438	13
1	視覺特效及圖像	visuals & graphics	1,033	14	1,136	14
1	身體、臉部、髮型	body, face & hair	520	27	1091	15
1	音效、聲音以及音樂	audio: SFX, music & voice	827	16	1075	16
1	動物、生物以及坐騎	creatures	878	15	1016	17
2	作弊以及作弊物品	cheats & god items	764	17	886	18
3	模組資源及教學	modder's resources and tutorials	737	18	871	19
3	更新	patches	567	25	860	20
1	種族、職業及星座	racess, classes & birth signs	651	19	803	21
1	任務及冒險	quests & adventures	626	21	776	22
3	使用者介面	user interface	571	24	763	23
1	武器及裝甲組	weapons & armor	636	20	750	24
3	修復臭蟲	bug fixes	609	22	739	25
3	工具	utilities	573	23	702	26
1	城市、城鎮、 村莊、村落	cities, towns, villages & hamlets	515	28	641	27
3	翻修	overhalls	544	26	640	28
1	玩家物品	items & objects: player	459	29	495	29
1	(新創)地城	dungeons-new	389	32	479	30

註：類型一欄中的數字表示模組創作的項目分類：(1) 敘事及外觀類型、(2) 遊戲規則類型、(3) 模組技術類型。n.a. 表示 not available。

如果依據上傳的數量來計算的話，2016 年的統計結果排行前 30 名的各類模組創作總數為 46,258 個，其中與敘事內容或外觀有關的創作類型佔了 71% (32,954 個)；與遊戲規則相關的模組創作數量佔整體 15% (6,982 個)；與模組技術相關的創作只佔將近 10% (4,575 個)。不考慮整體數量增加的話，2015 年的統計結果 (共 38,056 個創作)，不論是個別模組項目的排名次序，或是分成三大類之後的比例分配，都差不多。其中與敘事內容或外觀有關的創作類型佔了 71% (27,070 個)；與遊戲規則相關的模組創作數量佔整體約 16% (5,958 個)；與模組技術相關的創作只佔了 9.5% (3,601 個)。其中比較特別需要強調的是，有關遊戲角色的身體、臉部與髮型等外觀改變的模組創作數量排名，從 2015 年的排名 27 快速上升至 2016 年的第 15 名，顯示模組創作者對於遊戲故事內容元素 (人物、物品、道具、環境、場景等) 的創作有較高的偏好。遊戲規則類型的模組，則多半是屬於提升等級幫助玩家過關的一些創作。

二、模組創作類型與創作動機

除了透過模組網站資料的蒐集分析以瞭解整體樣貌之外，本研究也透過模組創作者訪談來回答第二個問題，探究創作動機如何反映在模組類型上。訪談對象必須是現在或曾經製作過《上古卷軸五：無界天際》模組的玩家。考量到國內模組創作者較少，本研究除了在電玩網站「巴哈姆特」徵求受訪者之外，也在 Nexus Mods 網站上以站內信徵求受訪者，受訪者皆是在網路上徵求而來，經同意後約定時間進行面對面訪談或是電子郵件訪談。因國內模組玩家較少，以及工作繁忙等因素，最終台灣模組創作者僅徵求到 2 人，國外模組創作者徵求到 8 人，總共 10 人 (名單參見附錄)。訪談時間在 2015 年 7 月至 2016 年 8 月間陸續完成。另外，為補足受訪者不足的問題，本研究另外也透過模組案例的蒐集，試圖從模組製作者所提供的作品描述中了解創作背後可能的動機。訪談題綱著重於模組創作者的動機，同時也詢問他們如何看待遊戲敘事內容以及遊戲規則在電玩遊戲與模組創作中所扮演的角色。根據十位受訪者的意見，以及部份模組案例的文本分析，以下分別陳述。

(一) 作弊類型模組：破壞型 vs. 條件型

作弊一詞固然具有脫離正軌、不依循既定規則的負面意涵，但就電玩遊戲本身而言，作弊也是一種提高遊戲樂趣的方式，例如玩家可能會因為遊戲過於困難而作弊，適度降低遊戲卡關所帶來的挫折感，或是提高遊戲另類過關方式的愉悅感，玩家也可能會利用作弊方式找到隱藏的遊戲彩蛋。具體而言，以作弊方式來降低挫折感，進而提升遊戲的愉悅感，或是藉由作弊來增加功力、甚至是獲得新的遊戲體驗的模組創作，受訪者基本上都提到強化愉悅／樂趣為最主要動機出發點。

如受訪者 DJBuckCallYo 的自述，他從紅白機時代就開始玩遊戲，當時的遊戲都有內建作弊功能，也就是俗稱的秘技，玩家可以從這些作弊功能中獲得新的體驗。但是在《上古卷軸五：無界天際》中卻沒有類似的對應系統。為此他想要製作一個作弊模組，除了懷舊之外，也希望安裝之後遊戲能夠提供更多內容及新體驗。因此他製作了模組 *Sacred Ring of Jeebus* (DJBuckCallYo, 2014)，只要在遊戲中用鎔爐製作出這枚戒指，戴上後就能得到大幅度的能力加強。在談到製作動機時，他認為：

基本遊戲很好玩，但是我們之中部分的人是在任天堂 64 的年代長大，玩過像是 007 黃金眼這類的遊戲，還會使用隱藏秘技來玩第二輪遊戲，這種玩法讓我們有了不同的遊戲體驗。我每次用模組玩《上古卷軸五：無界天際》的經驗都不同，這些模組讓遊戲增加更多內容、更多深度、以及更多的遊戲時數 (DJBuckCallYo, 訪談紀錄)。

另外一位模組作者 AlCiao 製作了一系列的作弊模組，包括在遊戲中獲得所有技能點數的 *Als-Get 80 Perk Points and All Skills 100-Cheat Ring* (AlCiao, 2012)、可以叫出雷擊直接殺死敵人的 *Als Thunder Smite—InstaKill all enemies and ONLY enemies* (AlCiao, 2013)、及能夠直接傳送回城的 *Als Elsweyr Rift* (AlCiao, 2013)。受訪者提到，他自己最喜愛的模組是 *Als Elsweyr Rift*，是因為無法忍受在野外攜帶太多物品導致角色過重而必須經常回到城裡將物品賣掉或是收進儲藏箱後才能繼續進行遊戲的困擾。

有這個模組之後，就算在地窖深處，我也可以直接傳送回 Elsweyr Rift (我可以把戰利品賣掉的地方)，然後再傳送回我原本在地窖裡的位置 (AlCiao, 訪談紀錄)。

雖然兩位受訪者所製作的模組都是藉由作弊方式讓遊戲比較容易過關，但如進一步仔細比較 DJBuckCallYo 與 AlCiao 兩位創作者所陳述的動機以及對於模組功能的描述，仍可以看出一些細微的差異。AlCiao 的作弊模組是單純地破壞了遊戲原始設定的規則，破壞了遊戲的戰鬥方式、以及遊戲人物的移動方式。偏好藉由破壞遊戲規則來獲得或提升遊戲樂趣的玩家，便會選擇下載安裝此類模組，本研究將此類模組稱為「破壞型作弊模組」。相對而言，DJBuckCallYo 所製作的作弊模組會要求玩家必須先透過遊戲的物品製作系統蒐集素材後，才能夠使用模組來製造出他的作弊物品。雖然一樣是作弊，但這是一種附帶條件式的作弊方式，玩家必須在既有的遊戲規則基礎上使用。換句話說，若玩家希望在遊戲中無所不能，就必須要先符合某些條件設定，而不是直接跨越、甚至是破壞既定的規則；對於玩家而言，這是一種建立在原有基礎上的新創遊戲規則與內容。本研究將這種作弊模組的次類型稱為「條件型作弊模組」。

如果從愉悅感的動機角度來看，破壞型的作弊模組在相當程度上，是以顛覆既有規則限制的投機取巧方式獲得遊戲樂趣，可以說模組創作者將原有遊戲規則單純視為是阻礙獲得愉悅的關鍵因素。相反的，條件型的作弊模組雖然也強調遊戲的愉悅感，但仍適度尊重並維持既定遊戲規則與挑戰為原始愉悅感來源，希望至少先克服既定的挑戰關卡、以及從中所可以獲得的愉悅感或成就感之後，再以破壞規則方式來強化、延伸其他的愉悅感。

(二) 翻修類型模組：改善型 vs. 擴充型

本研究發現另外一種類型的模組作品是以翻修 (overhaul) 原有的設計為原則，這類模組的製作動機主要在於增添或擴充原生遊戲的內容，使遊戲變得更豐富，或者是使玩家能在完成目標時得到更多回饋，但大致上不會違反原廠所設計好的解任務或是過關機制。AlCiao 創作了一系列的翻修類型模組，主要目的是提供給完成遊戲內容的玩家一種新的回饋。例如安裝 *Als Treasure Vault* (AlCiao, 2013) 此模組後，玩家的

家中會多出一些展覽櫃，這些展覽櫃的目的是爲了讓玩家能夠將遊戲中拿到的寶物放在裡面展示。

在遊戲中有許多秘密以及事情可以做，有些是屬於遊戲設計好的任務路線，有些不是。我認爲這遊戲沒有好好獎勵那些達成遊戲任務或是找到某些物品的玩家，因此我做了這個模組來獎勵那些完成遊戲不同內容的玩家（AlCiao，訪談紀錄）。

在 *Immersive Citizens—AI Overhaul*（Arnaud dOrchymont, 2018）的模組中，該作者 Arnaud dOrchymont 修改了遊戲中的 NPC（nonplayable character）程式碼，讓該 NPC 的行爲模式更多變化、更有趣，例如具有打獵、練劍、城外散步、躲雨…等行爲。如作者所描述：

Immersive Citizens—AI Overhaul 這個元件的主要目的是改進遊戲友善 NPC（市民）的人工智慧，爲的是要讓他們在面對侵略者的行動以及反應時更像真實人類。希望藉此能夠增加玩家的遊戲沉浸度（Arnaud dOrchymont，訪談記錄）。

本研究認爲，由 Apachii（2017）製作的 ApachiiSkyHair 也屬於翻修類型的模組作品。作者將其他遊戲，包括《模擬市民》（*The Sims*）、《巫師》（*The Witcher*）以及前一代遊戲《上古卷軸 IV：遺忘之都》中的髮型匯出並套用於第五代遊戲中。包括男性與女性角色，一共製作出 216 組髮型。另外像是由 SkyUI Team（2015）製作的 SkyUI 也可以視爲是翻修模組的一種。該製作團隊認爲原遊戲中的使用者介面對於電腦玩家來說相當不友善，因此將許多在電玩遊戲中經常用到的功能重新製作，例如改善遊戲中物品欄的分類方法，以及製造物品等系統的介面。該模組相當受到玩家歡迎，在 Nexus Mods Skyrim 網站上的下載量排名第一。另外，網站上一系列非官方批次檔／補丁檔案（unofficial patches）都屬於模組創作者所提供的翻修類型模組作品，主要目的都是修復遊戲中的漏洞，以及使該模組能夠與其他模組相容。

本研究試圖更進一步從行動者動機面向、輔以遊戲敘事與遊戲規則的觀點來檢視這些類型的模組特質，根據受訪的陳述或是創作者在網站上提供的模組製作動機描述進行分析後發現，像 SkyUI 或是一系列的非官方更新檔的模組製作，製作者或團隊主要是為了改進遊戲原有設計上的一些缺點，對既有的原始程式碼進行翻修改善，使玩家的遊戲過程能夠更順暢。這部份的修改並非如作弊型（特別是破壞型作弊模組）一樣，破壞既有原則，而是強調修改、修補的目的與動機，本研究將這類型的作品稱為「改善型翻修模組」。另外，像 *Immersive Citizens—AI Overhaul* 以及 *ApachiiSkyHair* 所分享的設定，翻修的動機並非改善系統運作機制，也不是為了破壞遊戲規則，而是透過程式語言的翻修與擴充，加入一些個人創意思象，或結合來自其他遊戲的內容，在原有的規則與內容基礎上，跳脫遊戲設計的侷限，讓遊戲內容以及體驗更加豐富。本研究稱這類型的作品為「擴充型翻修模組」。

根據前述的訪談內容以及模組內容分析，本研究發現翻修型模組的主要目的仍是以遊戲愉悅感與樂趣的創作動機為出發點，但與作弊型所獲得愉悅途徑的主要差異在於，翻修型模組是在遊戲規則的原始脈絡上，透過解決一些既有遊戲設計問題（包括漏洞或是不友善的介面設計）讓遊戲模組玩家得以在更順暢的方式解決遊戲任務進而提升遊戲操控上的便利性愉悅，或是透過額外的一些小巧思，特別是人物或場景外觀、以及 NPC 行為模式的修改，在不過度違反原有規則設計與脈絡的前提之上，試圖提升遊戲的樂趣，而且是以強化敘事性、感官性、情緒性、甚至是認知性的沈浸式體驗為主軸。

（三）創作類型模組：延伸型 vs. 斷裂型

延續著創意的主軸來檢視玩家製作模組的類型與動機後，本研究發現另外有一類型的作品可以稱為「創作類型模組」。不可否認，不論是作弊或是翻修，任何的模組作品都是一種遊戲文本的（再）創作，但本研究在此所稱的「創作」更強調模組產製動機中追求創新（innovation）、創造（creation）的本質，例如創造出新的人物、地點、設計出新的任務、新的故事劇情，甚至有些模組創作已經脫離了既有遊戲的敘事脈絡與遊戲規則，但本質並不是像作弊模組一樣具備破壞性與顛覆意涵，而比較像是延伸、甚至是平行時空存在的概念。

受訪者製作此類模組的目的反映了林應嘉（2014）所稱的自我實現動機，因此

作品特質經常投射出作者本身的意識型態與思維模式。例如受訪者馬丁的《飛雪與煙硝》（平台上的英文名稱為 *Martin's Cavalry Saber*）（MartinRamWu, 2015a）是一系列將 19 世紀火槍以及刀械製作成遊戲武器的模組作品。他製作模組時不僅對真實槍枝的外觀相當考究，並且以等比例方式讓槍枝武器能夠與原有遊戲物件的大小尺寸相符。馬丁受訪時表示：「遊戲最重要的是創造、展現自我意識的過程。就像表達反向的 cosplay，不是我去 cosplay，而是遊戲要 cosplay 我」。馬丁的說法相當特別，以往的遊戲玩家研究多半認為玩家是透過遊戲人物的選擇與培養來做為自己在虛擬世界中的化身，這或許是因為多數玩家不具備修改電玩遊戲文本的技能，只能在遊戲原廠設定的文本基礎上遵循既定規則逐漸過關升級（及所謂 *play by the rules*）。然而對於有程式編寫能力的玩家而言，則是透過文本改寫的玩弄規則方式（*play the rules*）讓原來的遊戲內容成為展現自我風格特質的工具。

另外一位受訪者李奧也提出了類似自我實現的觀點，透過模組創作，玩家會將自己理想的形象融入模組作品中，同時希望能夠與其他人分享。捏臉創作指的是創作人物及容貌。李奧的模組作品《Cj-Leo 自製獨立隨從》（李奧尼達斯，2015）便包含三位獨立隨從：Alisa、Christy 與 Vella。李奧表示：

我們會想要把遊戲裡面的人物塑造成自己想要的形象，如果我們沒有透過別人或自己做成隨從，那麼是不是捏臉這件事只是孤芳自賞，沒有辦法讓別人看到你的這些創作。我當初的想法是要讓大家看到我的創作（李奧，訪談紀錄）。

由 Hothtrooper44 製作的 *Immersive Armors*（Hothtrooper44, 2015）以及 *Immersive Weapons*（Hothtrooper44, 2013）也可以歸類為創作型模組。作者在描述作品的時候指出，在模組名稱上加了 *immersive* 這個形容詞，為的就是標榜他的盔甲模組能夠在不破壞遊戲體驗的情況下，提高玩家的沉浸感：

如果你希望要在《上古卷軸五：無界天際》中增加大量可選擇盔甲組，但又不想破壞遊戲原本的感受，這個模組就會適合你。這模組增加多組能夠融入遊戲世界的新盔甲。同時能力已經平衡過，而且平均分配在你的遊戲旅程中。從等級 1 到超過 50 級，你都可以找到又新又強的相稱盔甲（取材自遊戲模組說明）。

以創作爲動機的模組作品型態相當多元，廣泛分布在各種模組類目中，內容也是五花八門，包括製作新劇本、新人物或是新地點。某些模組甚至逾越了網站管理規則而被下架，例如具有戀童癖元素的模組就有可能遭到網站停權處分。本研究依據受訪者的訪談內容以及針對創作模組作品進行比較深入的分析，將創作類型模組分成兩個次類型。第一種是「延伸型創作模組」，這類型創作模組與遊戲本身的敘事脈絡或遊戲規則有較高的連結度，例如 *Immersive Armors* 與 *Immersive Weapons* 都屬於從遊戲本身衍伸出來的創作，且在敘事上又能夠相當程度融入遊戲中而不顯突兀，製作動機如名稱所顯示，是爲了強化遊戲玩家的沉浸感。

另外一次類型本研究稱之爲「斷裂型創作模組」，與「延伸型創作模組」最關鍵的差異在於前者作品可能在敘事脈絡以及遊戲規則上，經過去脈絡化/再脈絡化的歷程，已經與原本的遊戲設計相差甚遠，會出現某些明顯與遊戲無關的內容或是不屬於遊戲世界觀裡的物件。例如《永靈刀》的模組創作（在平台上的英文名稱爲 *Chuka Ichiban Ever-Soul Knife*）（MartinRamWu, 2015b）就屬於此類。永靈刀是日本漫畫《中華一番！》裡相當有名的廚具，被製作者放入遊戲中雖然頗具創意，但惡搞動機居多。

由 Halo（2014）製作的 *Welcome to the Aether Suite* 模組建立了相當多的場景，包括學校、酒吧、咖啡廳…等。此模組的情節元素相當稀少，甚至沒有任何 NPC，但風格鮮明及精緻的場景使它有了新的用途：角色人物自拍（selfie）。玩家運用多項模組的組合，諸如以 CBBE 工具創造出女性角色、以 *ApachiiSkyHair* 模組創造出新的角色髮型、運用 FNIS 製作出角色新的動作、使用 ENB 修改遊戲中的畫面光影，然後再加上 *Welcome to the Aether Suite* 作爲背景，便可以拍出一張能夠跟其他玩家分享作品的遊戲自拍照。但這個照片內容基本上與遊戲敘事或是解任務過關毫無關連性，單純

是建基於個人展演與自我實現的動機。這個遊戲模組特別之處在於不論是製作或是使用，都是一種集體創作的過程，能夠讓玩家得以組合出自己最想要的場景進行自拍留念。

本研究根據受訪者的訪談內容以及模組的文本分析，提出了三大主類型、六個次類型的模組製作動機，同時也試圖以行動者（即模組創作者）的角度來詮釋理解這些不同的創作類型背後呈現出什麼相對應的創作動機與意義。但必須強調的是，模組創作類型與創作者的動機之間的關連與脈絡並非互斥、或是可以明顯切割清楚的，正如同類型間會有彼此相當程度的模糊重疊，動機的差異也只是相對程度上的差異。研究發現，愉悅感以及自我實現展演是兩項最重要的動機，並且不同的次類型模組創作可能會有不同的偏重面向，例如破壞型的作弊模組所提供的愉悅感，較大幅度來自於顛覆既有規則限制，而條件型作弊模組，則是要求玩家必須先依循遊戲規則獲得一定程度的遊戲資本後，才得以使用模組來獲得後續另類的遊戲樂趣。改善型的翻修類模組比較著重透過介面或是程式改善方式，來提升遊戲操控面的愉悅感。擴充型則是以敘事與感知等元素為主軸的沈浸式愉悅為主要訴求重點。創作型模組雖然包括試圖與既有遊戲原始文本盡量鑲嵌融合的延伸型、以及類似創作修改規模已經超越了既有遊戲主體脈絡的斷裂型次類目，這些模組創作者都非常強調自我實現與展演的動機。

本研究也發現，模組的分享、共同組隊合作切磋（例如 SkyUI Team）、獲得其他玩家認同也是讓模組創作者願意投入心力時間的重要驅動力。如受訪者 Kredans 便提到，一開始編寫模組是為了解自己的角色進行客製化，更符合自己的需求，或是表現自己的品味，例如製作紋身圖樣、受傷疤痕、盔甲、服飾、配件等等。如果有其他玩家對他的創作感到興趣，他也非常樂於分享，甚至會把原先的模組內容做得更好、更有專業的水準。事實上，綜合本研究的統計數據、訪談內容、遊戲模組的介紹說明中、以及相關研究文獻佐證，均可以發現社群在遊戲模組創作文化中扮演著非常重要的角色，不論是創作動機、創作類型、甚至是創作規範，都與社群有著密不可分的關係。

三、模組創作動機與對應原始遊戲文本的立場

本研究試圖從文化挪用、互文性的觀點來檢視創作歷程所具有的文化意涵。先前文獻以及研究發現指出，電玩遊戲的制動文本屬性與模組創作類型具有敘事內容以及

遊戲規則兩個彼此相互影響卻又屬於不同文本層次的特質，遊戲玩家與模組創作者對於遊戲文本的互動關係與意義產生具有詮釋、探索、設定、以及互動書寫四個面向，或說是一種編碼／解碼／編碼／解碼的循環過程。雖然有些模組創作者可能只製作過一組創作，但更多模組玩家是屬於深度涉入的持續創作者，遊戲模組創作過程可以說是對遊戲原始編碼進行不斷，且具有重複性的詮釋、探索、設定、解構、再建構的消費生產歷程（prosumption）。

Stuart Hall（2006）在探討閱聽人觀看電視節目內容時，將詮釋解讀（解碼，decoding）的立場形式區分為支配霸權位置（dominant-hegemonic code/position）、協商位置（negotiated code/position）以及對抗位置（oppositional code/position）。大致而言，第一種立場代表的是文本詮釋者依循著編碼者的立場進行優勢解讀（preferred reading），第二種是在遵循既有規則的基礎上，進行有限（restricted）的對抗式解讀態度，第三種則是透過另類的參照邏輯，對既有文本進行較為全面（global）的顛覆式解讀立場。雖然 Hall 所提出的編碼／解碼理論是針對傳統媒體文本的接收與解讀，且該理論在應用上有其西方馬克斯主義的基礎，並非本研究之主要目的，但 Hall 所提出的三種文本解讀立場，對於本研究在瞭解模組創作者面對原始遊戲文本的態度與立場，仍可以做為分類整理的參考依據。以下是根據受訪者動機自我陳述、以及遊戲模組說明的內容做為歸納方式，先瞭解不同的模組創作類型所可能呈現的解碼立場（表三）：

表三：模組類型、創作動機與對應遊戲文本立場關係表

類型 立場	破壞型 作弊模組		條件型 作弊模組		改善型 翻修模組		擴充型 翻修模組		延伸型 創作模組		斷裂型 創作模組	
	敘事 內容	遊戲 規則	敘事 內容	遊戲 規則	敘事 內容	遊戲 規則	敘事 內容	遊戲 規則	敘事 內容	遊戲 規則	敘事 內容	遊戲 規則
依循	○		○		○	○	○	○		○		○
協商				○			○	○	○	○	○	○
顛覆		○							○		○	○

（一）作弊模組的對立矛盾立場

當閱聽人遵循著既有文本內容的敘事意義與論述邏輯時，他們所採取的是支配霸權的解讀立場，亦即接受了既有文本的優勢解讀模式。在以作弊為出發動機的模組製作中，不論是「破壞型作弊模組」或是「條件型作弊模組」，創作者所提到的動機不外乎希望藉由修改或破壞遊戲原先所設定的規則來達到快速破關、提升能力等級、或是簡化遊戲過程的目的，並從中獲取操控性愉悅（林應嘉，2014）。

從遊戲的敘事規則與遊戲規則兩個層次來對照觀察，作弊模組的編寫多半是在既有的敘事脈絡與結構上進行推展，但是藉由簡化、弱化或破壞遊戲規則等方式以便達成快速破關升級的目標。換言之，面對電玩遊戲的敘事內容，模組製作者動機所代表的似乎是支配霸權的解讀態度，但同時則藉由破壞或顛覆遊戲規則的協商或對立方式來進行模組編碼。協商指的是模組製作者仍然希望部分程度保有原始文本的基本遊戲規則，而對立則是企圖全面或極大程度脫離既有規則的侷限。從受訪者的意見陳述來看，模組創作者在意的並非遊戲敘事內容的邏輯或意識型態，而是提升駕馭與操控規則所帶來的愉悅感。以受訪者 AlCiao 及 DJBuckCallYo 所製作的作弊模組來看，似乎都是依循這樣的模式與立場。

（二）翻修模組的深化優勢解讀立場

反觀翻修類型的模組創作動機，不論是改善型或是擴充型，創作者的出發點都是希望透過修改原本遊戲程式碼的不良之處（臭蟲），讓遊戲可以進行得更順暢，是一種以遊戲操控規則為主體的模組創作形式。前文所提過的一系列非官方更新都是屬於修復遊戲問題的「改善型翻修模組」。從創作者動機與觀點來看，這類型的模組創作者不論是在電玩遊戲的敘事文本或是遊戲規則層次，都依循著既有電玩文本的規則（編碼邏輯）。

例如先前曾經提到的 *Immersive Citizens—AI Overhaul* 以及 *SkyUI* 兩個分別屬於改善型翻修模組以及擴充型翻修模組，製作者的主要動機是為了使遊戲更有沉浸感，或是介面更方便使用。雖然兩者在表面行為上都是對既有的遊戲文本進行修改，但不論就敘事或規則層面，並非出於顛覆破壞動機立場，甚至會刻意避免讓創作的內容產生格格不入的失諧感。這樣的立場與態度明確反映在著名的同伴模組 *Vilja in Skyrim*（Emma, 2017）製作小組對於模組的說明中：

Vilja 是擁有任務線的同伴，而不是有同伴的任務模組。那麼差別在哪？你將不會被「強迫」丟下自己的任務去解 Vilja 的任務。這些任務應該要自然而然地融入你在《上古卷軸五：無界天際》中的生活並且維持一段時間（取材自遊戲模組說明）。

（三）、創作模組的多元立場

「擴充型創作模組」是建立在遊戲現有的基礎上，再加上製作者的創意元素所製作出來的模組，例如人氣排名非常高的 *Enhanced Blood Textures Spanish Translation* (xlwarrior, 2013) 將遊戲中的戰鬥變得更血腥，新增了許多血液噴灑的效果，以及新的擊殺敵人動作。基本上是透過程式碼的編寫，強化了既有電玩文本的敘事元素與情境。然而，本研究發現，創作模組產製者所展現的創意形式差異度相當高，創作者對於面對遊戲文本的創作動機與立場陳述似乎也比較多元紛雜，特別是斷裂型的創作模組。例如 *Skyrim Tycoon—Reloaded* (Joubarbe, 2013) 的模組創作者認為這是一個能夠讓玩家在遊戲中扮演商人角色賺錢，並且藉由打敗商業對手來擴大勢力的模組創作。這個模組並沒有進行更改遊戲中大部分的模型外觀，而是創造出一個獨立的遊戲規則空間。針對此模組的經濟系統以及新的技能系統，作者在《上古卷軸五：無界天際》的網站上提供這樣的介紹自述：

《天際大亨》提供另類的賺錢方式。模組中的所有物件都是獨立的設計，所以原版遊戲內容和其他模組都不會對遊戲造成干擾或是不平衡…我認為《上古卷軸五：無界天際》在金錢設計上有問題，賺錢太容易了，所以我想要在遊戲中製作一個另類的賺錢方法，但又必須避免讓玩家過於專注在此，以免影響遊戲的探索冒險過程（取材自遊戲模組說明）。

在遊戲簡介中可以看到 *Skyrim Tycoon* 的作者雖然對原遊戲的經濟系統提出質疑，也因此模組中提出另類的遊戲玩法以及新的經濟系統，但還是相當強調模組設計與既有遊戲文本之間的獨立性。換言之，作者對於原始遊戲文本的遊戲規則所採取的雖然是一種對立式的解碼態度，但創作者採取的編碼創作方式還是一種希望維護既有規

則脈絡的協商式立場。相當程度而言，*Skyrim Tycoon* 的作者採取的方式，是透過平行文本的產製來表達對於原始文本與規則的反抗或至少是協商的立場，但同時卻也承認原始設計文本的正統性，因此可以在迴避顛覆破壞原始文本的基礎上，達到自我立場表達的目的。

從表三中可以明顯看到，模組創作者在面對原始遊戲文本的立場與態度上，直覺上屬於顛覆破壞遊戲規則的作弊模組，其實相當程度依舊遵循著遊戲敘事文本的優勢解讀脈絡。翻修型模組更因為主要目的是改善遊戲的臭蟲，讓遊戲可以進行得更為順暢，因此不論是在原始文本解讀或是模組程式編寫上，其實都一再強調原始文本的正統性。而創作型的模組則反映了產製者多元的立場、態度、以及豐富多樣的類型。表三中由左至右，○符號的數量多寡、以及分佈密度的模式，也反映出一些有趣的現象。例如，模組雖然指的是對於原始文本進行修改的行為，但這樣的行為不見得一定是以反抗顛覆為最主要立場；相反的，更多情況是在依循、維護、甚至強化既有的設計脈絡，特別是遊戲規則的部份。本研究認為，如果從遊戲學派的觀點來看，電玩遊戲的主要樂趣來自於「可玩性」(playability)，而可玩性則來自於設計良好的規則以及遵循規則，不少遊戲設計者都偏好這樣的思維模式。

肆、模組創作的互文／互媒參照與文化意涵省思

本研究在分析模組創作類型與創作者動機的自我陳述時，發現不論是遊戲規則、人物外型、場景環境設定、或是物件外觀的修改擴充與創造，甚至是敘事情節的延伸增補，都具有非常強烈明顯的生活經驗或是媒體使用經驗的互文／互媒參照、以及文化挪用轉置 (appropriation/ transformation) 的現象。而且這個互文／互媒關係經常是以網絡的形式存在，重要的參照節點 (referential nodes) 包括原始遊戲文本的遊戲規則以及敘事結構的指涉，創作者對於平台已經所提供的類目設定的選擇參考 (包括遊戲規則、敘事元素、或是基本技術的各個次類目)，其他非《上古卷軸五：無界天際》電玩遊戲的規則或敘事元素，其他非電玩媒體形式的內容借用 (例如，日本漫畫《中華一番！》裡的永靈刀)、以及自我風格或理念的想像、甚至是現實生活經驗的參照取材。

舉例而言，DJBuckCallYo 在說明製作作弊型模組時便提到了紅白機遊戲的內建作弊功能；AlCiao 透過與其他遊戲比較的方式（雖然沒有特別明確指出），認為《上古卷軸五：無界天際》對於玩家完成任務的獎勵機制不夠完善。又例如受訪者 apachii 所製作的 *ApachiiSkyHair* 事實上是結合了多款不同遊戲的外觀的 216 組髮型；受訪者馬丁的「飛雪與煙硝」模組是將一系列的 19 世紀火槍以及刀械製作成遊戲中的武器。由 Halo 製作的 *Aether Suite* 模組，其主要功能則是為了提供電玩角色進行自拍的特殊場景，與其說這個特殊模組創作是遊戲內容的一部份，倒不如說是納入了當代社群媒體的自我展演文化。正如林應嘉（2014）所言，自我實現的動機經常投射了作者本身的意識形態與思維模式。但是在這樣的互文／互媒創作實踐過程的背後，究竟具有什麼樣的文化意涵？規則層次與敘事層次是否有所差異？

Stein 與 Busse（2009）在一篇探討迷群創意實踐與產製的論文中提出看法，認為迷群的產製並不真正具有長久以來被不斷讚揚的原創性或自主獨立性。從更廣泛的文化轉置脈絡來看，迷群的創意其實是充滿了各種限制，包括原始文本的侷限、社群期待的限制、創作文類的限制、科技介面的限制、以及來自於其他消費者回饋意見的限制。雖然兩位研究者著重的是傳統媒體的迷群產製，但是應用在模組產製歷程，也同樣可以發現這些限制。除了來自於原始遊戲本身（或業者）的限制之外，本研究透過模組類型與數量的統計、以及創作者訪談、模組文本分析方式也發現互文／互媒機制雖然是一種創意發想的源頭，但另一方面也是侷限創意的機制，而且這種互文／互媒機制也與創作者的生活經驗、遊戲經驗、媒體使用經驗、甚至是社會文化脈絡有著彼此牽連的關係。事實上，一些學者的研究結果都直接指出或間接呈現了這種文化挪用／借用以及社群產業脈絡在模組創作歷程中所扮演的重要性（Postigo, 2008；Unger, 2012；林應嘉，2014）。

承接上述創意侷限性的觀點來重新省思模組創作者對於原始文本的對應立場的自我表述、創新性、延伸性、以及自我實踐等諸多現象，本研究認為，即便創作者採取的是顛覆、對立性的態度來看待原始遊戲，但仍有必要從一個更深層與全面的視角來看待原始遊戲文本的規則與敘事結構中所隱含的意識形態，並思考遊戲玩家與模組創作者如何與之互動。Manovich（2001）在其著作 *The Language of New Media* 中便對互動媒體提出了非常值得加以省思的觀點：

當我們將「互動媒體」的概念完全應用在電腦科技媒體（computer-based media）時，會面臨一種只是直接將互動的字面意義與使用者和媒體的具體互動行為（敲打一個按鍵、選擇一個連結，移動身體）劃上等號的危險情境，卻忽略了心理層面的互動（psychological interaction）。資訊補白（filling-in）、假設建構、回憶、指認（identification）等這些我們用來理解文本或圖像的心理歷程，總被錯誤地認為是客觀存在的互動連結結構（p. 18）。

根據 Manovich 這個觀點，一般大眾所認為的玩家或是模組創作者，面對制動文本所擁有的互動性、以及所提供的選擇自由度，不過是一種自我認知的錯誤假象。實際上，玩家在探索、詮釋、理解、甚至是進行選擇的心理與認知過程中，依然是受到電玩遊戲編碼的意識形態所主導。模組創作者或是玩家不論是基於顛覆遊戲規則的動機、或是為了展現自我風格、甚至是為了符應玩家社群的意見，在創作過程中的互文／互媒機制、以及 Manovich 特別指出的心理互動機制，其實都可以回歸到 Althusser（1971）所提出的「召喚」（interpellation）理論，在互動或創作的過程中，不過是一種不斷反芻原始遊戲軟體的意識形態的歷程，表面看似有相當大的選擇與詮釋解讀自由，卻還是一再複習著既有的意識形態（Garite, 2003）。而且更值得注意的是，遊戲玩法是一種對於單一遊戲文本持續重複的行為，等於是在不斷複習。相當程度而言，可能比傳統的再現媒體所隱含的意識形態更具影響力。

伍、綜合討論與建議

本研究以電玩遊戲《上古卷軸五：無界天際》為個案，探討模組創作的類型與動機之間可能的對應關係，並且從文化參與的角度，透過互文性／互媒性的概念來探討模組創作的文化意涵，同時思考電玩遊戲做為一種制動文本，玩家與模組創作者做為一個生產消費者的角色，透過詮釋、探索、設定、互動書寫的歷程來實踐文本參與，其過程中對原始文本可能採取的立場為何，而這些互動參與的立場與態度如何與遊戲文本的意識形態產生交互作用。

一位遊戲玩家願意投入時間心力製作模組，勢必是對於該款遊戲有相當程度的

認同與喜愛，因此即便產出的模組作品就行為層面來看，已經對原始文本做了某些規則的修改與操弄、甚至是顛覆，但多數還是願意架構在既有的脈絡主軸上；條件型作弊模組、改善型翻修模組、擴充型翻修模組、延伸型創作模組、以及斷裂型創作模組均屬於這一類別。本研究同時也發現，以遊戲規則做為模組修改主軸的作品，不論作弊型或是翻修型都是為了增強遊戲玩法的愉悅感，只是相對而言前者的樂趣來自於顛覆規則，後者則比較強調順暢便利的操控性愉悅。或許是因為遊戲規則具有系統完整性，彼此規則之間相互扣連、牽一髮動全身，因此要大幅度顛覆遊戲規則本身就具有較高的技術難度，更可能因此而破壞了既有遊戲的結構，畢竟要達到所謂的「全遊戲更改」並非易事，也未必見容於遊戲業者。這也可以說明，有些模組作者會選擇以平行時空的方式來提供創作，這種斷裂型創作模組一方面可以滿足創作者對立反抗的成就感，但也可以保持既有設計的可玩性。

反觀以敘事內容為主要創作出發點的作品，受訪的模組創作者則有比較高的比例是採取協商以及顛覆的立場。敘事內容模組的產製動機多半是來自於個人的審美觀、意識型態、或是自我風格呈現，固然有些模組的設計除了外觀之外，也會具有影響遊戲規則的功能，但後者多數還是屬於一種鑲嵌在既有遊戲規則脈絡中的創作模式。換言之，與其說這是一種操控或顛覆規則的愉悅感，更多時候是為了追求一種自我實現與展演的樂趣。此外，網站上或是遊戲內容本身也提供了外觀修改的模組工具，讓內容修改更加便利。這或許也可以用來解釋為什麼敘事內容模組的創作以及下載使用數量大幅領先遊戲規則模組，用來修改身體、臉部、髮型的模組作品，排名更是從 2015 年的 27 名快速跳升至 2016 年的 15 名。而排名較高的遊戲規則模組，則多半是用來改善修補，讓遊戲進行得更順暢，更具可玩性。

一個值得特別關注的研究發現是「斷裂型創作模組」。由於這類型創作的本質已經幾乎完全脫離了原始電玩的敘事或規則脈絡，形成一個與原始文本連結薄弱的平行時空，幾乎可以視為一個近乎獨立的遊戲文本，這種創作模組的斷裂性結構有時候卻可以成為新款遊戲作品的觸媒。事實上，一些著名的遊戲作品最早都是來自於遊戲模組，例如《絕對武力》最早是《戰慄時空》的模組，雖然該模組沿用了《戰慄時空》的遊戲引擎，但幾乎將敘事以及遊戲規則進行大幅度修改。台灣的《魔獸三國》也是屬於斷裂型創作模組；該遊戲是由《魔獸爭霸三》內建的地圖編輯器製作而成，以

《DotA》的玩法作為遊戲規則架構，再加上三國時代的人物及背景做為敘事題材。由於這些模組非常受到玩家的喜愛，電玩業者於是加以收編，進而以新款遊戲推出市場。不論是從生產消費的角度探討其文化參與以及創意挪用的文化意涵，生產消費者的市場與產業策略研究、或是從遊戲勞動者（playbour）的政經批判分析，都是值得延續的研究議題。

第二，本研究發現，相較於修改遊戲規則的模組，以敘事內容為主軸的模組創作數量相當多，固然許多電玩遊戲研究學者已經摒棄敘事學派 vs. 遊戲學派的區隔，但究竟敘事內容在電玩遊戲的愉悅感中是否扮演著重要關鍵角色，以往的相關研究一直尚未有所定論，仍是一個值得關注的議題。許多知名遊戲未必有非常複雜豐富的敘事情節，繪圖元素也稱不上精美，但仍具備相當高的可玩性與市場接受度。另一方面，市場上也有不少熱門電玩的敘事宇宙複雜且引人入勝，製作規模並不輸給高規格電影或電視製作水準，甚至還成為電影或是電視改編的源頭，但這樣的愉悅感未必與可玩性有緊密的連結，特別是許多電玩遊戲改編的影視作品經常不受到遊戲玩家的青睞。本研究認為，從模組創作或是使用來看，這兩種不同範疇的愉悅感的概念化、理論化、以及比較研究仍然具有相當重要的學術價值，值得未來研究者持續關注。

第三，電玩遊戲的制動文本特質、以及展演特性，也造就了不少電玩遊戲的創新應用，諸如近年來逐漸受到關注的實況主直播，便是融合了電玩遊戲、敘事以及玩家個人風格的另類展現，這樣的呈現方式是否與模組創作／使用的背後有著類似的意義產製動機與（次）文化脈絡？又，與電玩遊戲發展歷史旗鼓相當的「機造電影」（machinima），也是一種透過電玩遊戲文本挪用、解構、重組的創作與展現歷程，從 Althusser 的召喚理論、或是 Hall 的製碼／解碼理論來看待遊戲文本意識形態的擴散與抵制，這種文化挪用、去脈絡化、再脈絡化的歷程究竟具有什麼樣的樣貌？最後，互動媒體做為敘事媒介的趨勢越來越蓬勃發展，新科技與新平台應用於說故事的模式也愈加多元，這些發展對遊戲產業生態、模組創作模式、玩家行為模式會產生什麼樣的影響，都是未來值得繼續關注的議題。

附錄：受訪者名單

暱稱	年齡	學歷	遊戲 經歷	模組 經歷	網頁連結
馬丁	25	大學	約18年	約3個月	https://forum.gamer.com.tw/G2.php?bsn=2526&sn=2931
李奧	25	大學	超過10年	約3個月	https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2863084
DJBuckCallYo	21	大學	約15年	約5年	https://www.nexusmods.com/skyrim/users/3029633/?
Foster xbl	35	高中	約20年	約13年	https://www.nexusmods.com/skyrim/users/970652/?
AlCiao	32	大學	超過20年	約5年	https://www.nexusmods.com/skyrim/users/2388882/?
Isidorojo	29	大學	約15年	約9年	https://www.nexusmods.com/skyrim/users/5180088/?
Kelsenellenelvian	43	大學	超過20年	約10年	https://www.nexusmods.com/skyrim/users/8128936/?
Kredans	22	大學	約6年	約1年	https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/86413/?
Mizulwate	22	大學	約5年	約1年	https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/79514/?
Themaster19	23	大學	超過10年	約4年	https://www.nexusmods.com/skyrim/users/5230206/?

參考文獻

- 李順興（2000）。〈美麗新文字（Brave New Word）：試論數位改編，兼回應幾個超文本文學議題〉。Integrations: Studies in Languages and Literatures, 2 (2)。取自 <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/022/022-lee.htm>
- 李奧達尼斯（2015.08.08）。《Cj-Leo 自製獨立隨從》。取自 <https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=02526&sn=124801>
- 林應嘉（2014）。〈在個人、社群與產業三構面下之遊戲模組玩家的行為意義〉。《資訊社會研究》，26（1）：1-30。
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, ML: John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2004a). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.) *First person: New media as story, performance and game* (pp. 45-49). Cambridge, MA: MIT Press.
- Aarseth, E. (2004b). Quest games as post-narrative discourse. In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (PP. 361-376). London, UK: Nebraska University Press.
- ACTdesign. (2019). *Minecraftmods.com* [Website]. Retrieved from <https://www.minecraftmods.com/>
- AlCiao. (2012, March 21). *Als -Get 80 Perk Points and All Skills 100- Cheat Ring* [game mod]. Game mod posted to [https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/13355/?](https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/13355/)
- AlCiao. (2013, April 08). *Als Thunder Smite--InstaKill all enemies -and ONLY enemies* [game mod]. Game mod posted to [https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/12859/?](https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/12859/)
- AlCiao. (2013, April 13). *Als Elsweyr Rift* [game mod]. Game mod posted to [https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/25824/?](https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/25824/)
- AlCiao. (2013, September 12). *Als Treasure Vault* [game mod]. Game mod posted to [https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/9994/?](https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/9994/)
- Althusser, L. (1971). *Lenin and philosophy and other essays*. New York: Monthly Review

- Press.
- Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 37(3), 306-325. doi:10.1177/1046878105285604
- Apachii. (2017, April 1). *ApachiiSkyHair* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/10168/>
- Arnaud dOrchymont. (2018, March 26). *Immersive Citizens - AI Overhaul* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/65013/>
- Caillois, R. (1962). *Man, play and games*. London, UK: Thames and Hudson.
- Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (2006). *Computer games: Text, narrative and play*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Boston, MA: MIT Press.
- DBolical Pty. (2002-2019). *Mod DB* [Website]. Retrieved from <http://www.moddb.com/>
- de Freitas, S., & Griffiths, M. (2008). The convergence of gaming practices and other media forms: What potential for learning? A literature review. *Learning, Media and Technology*, 33(1), 11-20. doi:10.1080/17439880701868796
- DJBuckCallYo. (2014, June 19). *Sacred Ring of Jeebus* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/18172/>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2013). *Understanding video games: The essential introduction*. New York: Routledge.
- Emma. (2017, January 5). *Vilja in Skyrim* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/26393>
- Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place*. Retrieved from http://www.ludology.org/articles/frasca_levelIUP2003.pdf
- Frasca, G. (2012). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*. Retrieved from <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Garite, M. (2003) *The ideology of interactivity (or, video games and the talorization of leisure)*. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital->

library/05150.15436.pdf

Hall, S. (2006). Encoding/decoding. In M. G. Durham & D. M. Kellner (Eds.), *Media and cultural studies: Key works* (pp. 163-173). Oxford, UK: Blackwell. Retrieved from

<https://we.riseup.net/assets/102142/appadurai.pdf#page=202>

Halo. (2014, January 17). *Welcome to the Aether Suite* [game mod]. Game mod posted to <http://mod.dysintropi.me/welcome-to-the-aether-suite/>

Harrington, P., & Wardrip-Fruin, N. (2004). *First person: New media as story, performance, and game*. Cambridge, MA: MIT Press.

Hothtrooper44. (2013, April 8). *Immersive Weapons* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/19733/>

Hothtrooper44. (2015, November 4). *Immersive Armors* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/19733/>

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Joubarbe. (2013, July 20). *Skyrim Tycoon – Reloaded* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/34959/>

Juul, J. (2001). Are games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

King, G. & Krzywinska, T. (Eds.)(2002). *Screenplay: Cinema / videogames / interfaces*. New York: Wallflower Press.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Marshall, D. (2002). The new intertextual commodity. In D. Harries (Ed.), *The new media book* (pp. 69-82). London, UK: British Film Institute.

MartinRamWu. (2015, June 21a). *Martin's Cavarly Saber* (Dragonbonesword Replace) [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/67115/>

MartinRamWu. (2015, June 21b). *Chuka Ichiban Ever-Soul Knife* (Dawnbreaker Replace)

- [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/67110/>
- ModTheSims. (2004-2019). *Mod the Sims* [Website]. Retrieved from <http://modthesims.info/>
- Moshirnia, A. V., & Walker, A. C. (2007). *Reciprocal Innovation in modding communities as a means of Increasing cultural diversity and historical accuracy in video games*. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/4fee/aa68cf847824b92cdee7da74a1333f5fafab.pdf>
- Murray, J. H. (2005). *The last word on ludology v narratology in game studies*. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Janet_Murray6/publication/251172237_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies/links/57640b7408ae421c44814664/The-Last-Word-on-Ludology-v-Narratology-in-Game-Studies.pdf
- Pearce, C. (2005). *Theory wars: An argument against arguments in the so-called ludology/narratology debate*. Retrieved from <http://summit.sfu.ca/item/218>
- Poremba, C. (2003). *Player as author: Digital games and agency*. (Unpublished doctoral dissertation). Simon Fraser University, British Columbia, Canada. Retrieved from summit.sfu.ca/system/files/iritems1/8534/b31144597.pdf
- Postigo, H. (2007). Of mods and modders chasing down the value of fan-based digital game modifications. *Games and Culture*, 2(4), 300-313. doi:10.1177/1555412007307955
- Postigo, H. (2008). Video game appropriation through modifications: Attitudes concerning intellectual property among modders and fans. *Convergence*, 14(1), 59-74. doi:10.1177/1354856507084419
- Robin Scott. (2006-2019). *Nexusmods* [Website]. Retrieved from <https://www.nexusmods.com/>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Boston, MA: MIT press.
- Simtropolis. (2003-2019). *Simtropolis: Many cities, one community* [Website]. Retrieved from <https://community.simtropolis.com/>

- SkyUI Team. (2015, August 18). *SkyUI* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/3863/>
- Sotamaa, O. (2003). Computer game modding, intermediality and participatory culture. Retrieved from <http://www.ics.uci.edu/~wscacchi/GameLab/Recommended%20Readings/Game-Modding-Sotamaa.pdf>
- Sotamaa, O. (2010). When the game is not enough: Motivations and practices among computer game modding culture. *Games and Culture*, 5(3), 239-255. doi:10.1177/1555412009359765
- Stein, L., & Busse, K. (2009). Limit play: Fan authorship between source text, intertext, and context. *Popular Communication*, 7, 192-207. doi:10.1080/15405700903177545
- Tronstad, R. (2001). *Semiotic and nonsemiotic MUD performance*. Retrieved from http://www.cosignconference.org/downloads/papers/proceedings_cosign_2001.pdf#page=89
- Unger, A. (2012). Modding as part of game culture. In J. Fromme & A. Unger (Eds), *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies* (pp. 509-523). London, UK: Springer.
- Valve. (2019). *Steam* [Website]. Retrieved from <http://store.steampowered.com/>
- xlwarrior. (2013, June 11). *Enhanced Blood Textures Spanish Translation* [game mod]. Game mod posted to <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37100>