

國立交通大學

傳播研究所

碩士論文

顛覆暴力：女性玩家於暴力遊戲的性別操演探索

Subversion of Violence : Performative Acts of Female Gamers.



研究生：張醒宇

Name: Hsing-Yu Chang

指導教授：張玉佩 博士

Advisor: Professor Yu-Pei Chang

中華民國一〇二年一月

顛覆暴力：女性玩家於暴力遊戲的性別操演探索

Subversion of Violence : Performative Acts of Female Gamers

研 究 生：張醒宇

Student : Hsing-Yu Chang

指導教授：張玉佩

Advisor : Yu-Pei Chang

國立交通大學

傳播研究所

碩士論文

A Thesis

Submitted to Institute of Communication

College of Humanities and Social Sciences

National Chiao Tung University

in partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of

Master

in

Art

January 2013

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一〇二年

## 中文摘要

數位遊戲原是偏向男性主導的知識領域，因應著女性玩家的增加，遂有專為女性打造的遊戲，開展出性別二元對立的遊戲光譜。當女性玩家越界蘊含男性氣概的暴力遊戲，則可能挑戰社會對女性的期待及自身的性別位置。鑒於此，本研究以「遊戲文本」、「外在情境」與「性別認同」為研究架構，採取行為觀察與深度訪談，試圖瞭解女性的多元性別特質與女性觀點下的暴力意涵。

研究結果有三：第一，遊戲的敘事文本，以團隊合作與破解任務的目標包裝著暴力元素，明確的量化規則使玩家容易淡化處理暴力意涵。第二，外在情境則進入玩家的日常生活脈絡，科技環境、家庭與同儕，形成拉扯力量，影響玩家親近遊戲。第三，女性玩家的人格特質與同盟關係，使單面向女性形象轉向多面向女性，衝擊著二元對立的性別框架。整體而言，本研究發現女性玩家在數位遊戲中有不同表現，首先，女性在遊戲世界裡不再是接受幫助的邊陲角色，而是能佔據強者的位置。再者，透過數位遊戲，女性得以降低與身俱來的性別特質，以遊戲作為兩性平等相處的策略，亦醞釀著突破性別差異的可能。

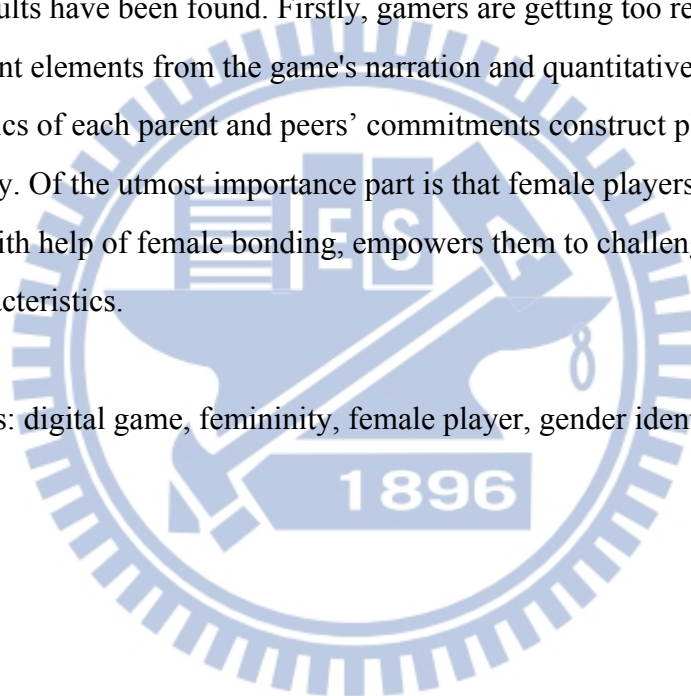
關鍵字：數位遊戲、女性特質、女性玩家、性別認同、性別賦權

## Abstract

Digital games have been varied from the tendency with male-dominated thinking to exclusive female games. The expanding popular cultural phenomenon could be attributed to increasingly female gamers. In this study, we explored females' opinions toward violent video games, and how female players manage conflicts between games' culture and feminine characteristics. This research is designed to interview 8 senior female players and adopted narrative methodology analyzing 3 violent video games.

Three results have been found. Firstly, gamers are getting too resulted-oriented to ignore violent elements from the game's narration and quantitative rules. Secondly, powerful politics of each parent and peers' commitments construct players' gendered gaming identity. Of the utmost importance part is that female players construct their self-identity with help of female bonding, empowers them to challenge negative feminine characteristics.

Keywords: digital game, femininity, female player, gender identity, gender empowerment



## 致謝

一直夢想著寫誌謝的這一天，在碩論檔案還沒建立之前、在吃早餐、坐校車之際或是每個夜晚與文字奮鬥時，我盼望著、好奇著寫完論文的自己會怎麼樣，結果，我還是我，有時慵懶、有時猶豫、被時間追著跑的我。

不論這個不甚滿意的結果，回頭看學習寫作的過程，那些冒險、掙扎、轉折、偏執、反覆，卻是美好且迷人的。例如藉著碩論最初的構想，造訪美麗的蘭嶼；藉著夥伴們原先的論文題目，遊歷馬來西亞。這些旅行無關乎論文主題，但確實為寫作的這趟旅程累積了養分。

因此，特別感謝我的指導教授玉佩老師，您堅強的心臟，容許手下三個學生輪番撤換題目（是撤換沒錯，不是些微的更動），給予充分的支持，讓我們能有所預備的去勇敢探索。您總是相信我有自己的步調，給予理解和極大的自由，卻又使我採在節拍上，不至落後。謝謝您給我許多時間討論、許多想法的刺激、許多耐心一步步地帶領至完成。感謝幫忙口試的阿玟師，跟您的相處是亦師亦友的真正體現。

謝謝陪我到天涯海角的小羊兒，很難想像，世界上能有跟自己腦袋連線、異口同聲的知己，在研究所期間，我找到了一個。幸運的我，有著兩位好夥伴，嘉偉跟筠駿，一起研究、一起旅行，還有一起賴皮。最後關頭的支柱小莫，咬緊牙關的日子，挑戰了自己的極限，成為難以置信的回憶。毅聰、佳佳、歪歪、聖庭、怡潔、欣茹，還有傳播所的朋友們，謝謝你們陪我一起走過這段時間，妳們是這段路程最美的亮點。

真心感謝我所有的受訪者，允許我把妳們寫進這本故事裡。Filmily、丹、守恆哥、魏鈴，有你們的鼓勵，我才會踏上研究所這條精彩的路。支持我的家人，還有說好會陪我畢業的你，你們是我的勇氣來源，分享我的喜悅，擦拭我的眼淚。

暫別竹北的那天，一個學期結束的午後，我才注意到行道上的人孔蓋，在鐵鏽下藏著細緻的竹葉雕刻。客院的外圍，在誰也不注意的情況下，綻放紅粉色的櫻花。每天走過的路、以為看盡的景色，離別時才發現如此美麗。

# 目錄

中文摘要.....	I
英文摘要.....	II
致謝.....	III
目錄.....	IV
表目錄.....	VI
圖目錄.....	VII
第一章、前言.....	1
第二章、數位遊戲與性別交錯.....	6
第一節、遊戲作為性別操演的場域.....	6
壹、魔法圓圈網羅下的性別活動.....	6
貳、數位化的遊戲特質.....	9
參、數位遊戲對於玩家性別操演的影響.....	15
第二節 遊戲空間、性別戰場.....	18
壹、性與性別.....	18
貳、傅柯的性別論述.....	21
參、男性為主的遊戲文化與女性玩家.....	24
肆、回顧遊戲相關研究.....	27
第三節 暴力概述.....	36
壹、暴力作為男性氣概的手段.....	37
貳、定義媒體暴力.....	39
參、暴力相關研究.....	42
第三章、研究方法.....	48
第一節、招募過程與受訪者資料.....	48
第二節、訪談執行步驟.....	51
第三節 遊戲敘事與男性暴力遊戲.....	53
壹、暴力評斷與故事簡介.....	53
貳、遊戲敘事分析.....	57
第四章、玩家詮釋.....	64
第一節、玩家對暴力文本的詮釋.....	64

壹、淡化處理暴力意涵.....	64
貳、歡愉經驗：抒發暴力.....	67
第二節、外在情境：推力與拉力.....	71
壹、科技環境.....	71
貳、同儕關係：兩性互動.....	74
第三節、性別認同：展演、越界與同盟.....	83
壹、遊戲中的性別展演實踐.....	83
貳、越界：突破二元的個人特質養成.....	86
參、逐漸成形的女性同盟.....	89
<b>第五章 結論.....</b>	<b>95</b>
第一節 研究結果與發現.....	95
壹、暴力遊戲，逃逸空間.....	96
貳、逾越二元的互動模式.....	98
參、女性同盟賦權.....	99
第二節、限制與建議.....	102
<b>註釋.....</b>	<b>103</b>
<b>參考書目.....</b>	<b>104</b>
<b>附錄.....</b>	<b>109</b>

## 表目錄

表3-1 受訪者基本資料 .....	49
表3-2 文本敘事分析 .....	62





## 圖目錄

圖1-1 遊戲的性別光譜 .....	2
圖1-2 研究架構圖 .....	4
圖2-1 數位敘事互動性模式 .....	13
圖3-1 【絕對武力】遊戲截圖 .....	54
圖3-2 【惡靈勢力2】遊戲截圖 .....	55
圖3-3 【原型兵器】遊戲截圖 .....	56
圖5-1 研究結果 .....	96



## 第一章、前言

起源於男性、軍事、菁英色彩的數位遊戲，均偏向於男性掌控的領域（Connell, 2009; Mackinnon, 2003; Pesce, 2000/蔡文英譯，2001；張玉佩、邱馨玉，2010）。而暴力，則伴隨著父權體制的歷史，向來是社會所允許的競爭、掌權、控制的手段，也符合相關於男性氣概的特質（Walby, 1999; Connell, 2009; Johnson, 1997）。因此，暴力遊戲被歸類為男性的遊戲範圍，作為男性玩家鍛鍊自身男性氣概的重要場域。然而，當女性試圖越界於男性氣概所鞏固的領域時，經常受到社會輿論、社群和自己對於自身性別特質的質疑。

遊戲，作為不可或缺的人類活動，是文化的鏡子，反射了既定的社會規訓。遊戲的空間裡，女孩被教導著玩洋娃娃，而不是電動玩具。當她們進行遊戲時，多半在以男性掌控的遊戲規則下，受到不公平的評價（Connell, 2009; Lievrouw & Livingstone, 2002/黃守義、許詩爛譯，2008；張玉佩，2010）。她們被認定為不會玩遊戲，或是玩得比男孩差，最後她們也懷疑自己是否不該進行偏離女性氣質的遊戲。數位遊戲普遍被視為男性控制的知識場域，合理化男性氣概的正當性和支配性；女性難以自由地逾越此界線。

隨著遊戲工業的蓬勃發展，全世界的玩家人數快速激增，其中女性玩家穩定地成長。原屬於男性的遊戲領域大多包含「暴力」元素，例如競爭、戰鬥、殺戮等成分，被認為不適合溫柔、愛好和平、不善戰、不具有侵略性的女性特質。為了觸及更多玩家，90年代中期為女性設計的遊戲逐漸出現以男性主導的遊戲市場。遊戲廠商或設計者對於其產品的玩家是有想像的樣態，並且具體表現在遊戲敘事、類型、畫風上，加入吸引女性族群的元素，浪漫、可愛風、社交性，甚至發行粉紅色的遊戲主機（Jenkins, 2005；MacCallum-Stewart, 2010）。

遊戲的性別光譜藉以開展，一端為男性類的遊戲，強調男性氣概的展現，極端暴力、射擊、格鬥、即時戰略類的遊戲，例如《俠盜獵車手》（Grand Theft Auto）、特種部

隊Online (Special Force Online, 簡稱SF)；另一端，則偏重女性特質的，彰顯可愛風、羅曼史敘事、角色養成、社交類的遊戲，例如《美少女夢工廠》(Princess Maker)、《明星志願》(Star Dream)、《烹飪媽媽》(Cooking Mama)等等。多數研究結果皆肯定二元對立的性別光譜，指出兩性發展出性別極化的玩樂模式 (gender-polarized play patterns)：男性和女性在遊戲喜好和表現上截然不同，簡言之，男性喜歡暴力電玩且熱衷遊戲；女性則是偏好非暴力電玩的休閒玩家 (Valeriel, 2007; Rayn, 2004; Thornham, 2011; 林宇玲, 2011)。

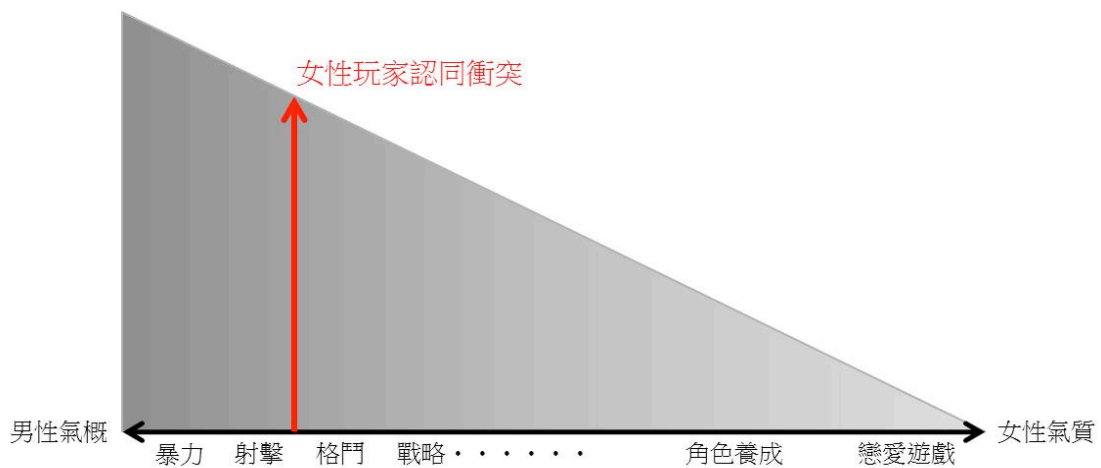


圖 1-1 遊戲的性別光譜

專為女性設計的遊戲，模糊了遊戲本質的性別屬性，使女性玩家容易進入數位遊戲的場域；各種符合女性特質的內容則維持她們對遊戲的關注與興趣。然而，女性進入遊戲的場域仍受到多重的阻礙和困難。首先，社會性別養成的過程當中，透過遊戲分別灌輸男孩/女孩性別適當的行為。過去性別與電玩相關研究指出，電玩遊戲經常是男孩日常生活的一部分，但是對於女孩來說，則不太可能得到個人的電腦或遊戲機，或是在自己臥房進行電玩遊戲，即便是在擁有豐富媒體資源 (media-rich) 的家庭中 (Lievrouw & Livingstone, 2002/ 黃守義、許詩嫻譯, 2008)。換言之，雖然有近用電腦科技的管道，女性對於電玩的使用、興趣或能力，與男性不盡相同 (林宇玲, 2011)。

呈上，女生進行遊戲，通常缺乏同儕的陪伴；因為電玩遊戲是男性社群為主的休閒活動，強化男性氣概、培養男性情誼的重要場域。青少年容易受到同儕的召喚，與現實世界的玩伴一同進入遊戲世界，透過遊戲發展社群，一起練功、一起遊戲，成為不可或缺的生活話題；女性玩電玩遊戲，現實生活中卻缺乏支持的同伴。最後，男性為主導的遊戲產業，其故事文本、遊戲畫面或風格設計，皆反映了男性玩家品味、慾望；較少針對女性玩家設計（Connell, 2002/劉泗翰譯，2004；張玉佩，2011）。前兩點由整體社會情境所產生，最後一點則是遊戲工業文化的影響。

多數遊戲建構在男性氣概論述下，當女性玩家進行女性特質及遊走其間的中性遊戲時，性別認同的衝突較小；但是當女性玩家跨越所屬性向，從事非常陽剛、以男性氣概為主的暴力遊戲時，便產生性別認同的衝突與矛盾。衝突，包括女性在文本中如何展現或隱藏自身的女性特質，以及應對外界眼光的質疑。例如在熱門電玩遊戲的討論版上，不乏有話題討論「這款遊戲適合女生嗎？」或者「女生玩戰略遊戲不奇怪吧？」，藉以尋求支持，以及消彌性別認同的矛盾。現實生活中，女性不能改變原有的生理特質，但在虛擬世界，卻有機會和自己、和他人、和男性一較高下。

女性玩家跨越以男生設計為主的暴力遊戲，可能有不同的意涵。一方面是挑戰自己的性別界線，測試自己對男性氣概之表現（暴力、血腥）所能忍受的極限；另一方面則是重新鍛鍊自我性別特質。她們獲得愉悅的過程，同時也在鬆動固定、二元對立的性別刻板印象。遊戲成為思索自身性別特質的場域。基於這樣的關懷，女性玩家如何面對越界所產生的性別糾葛，透過暴力遊戲的實踐，如何進行性別操演，重新思考女性特質，是本研究所要關注的部分。

就青少年而言，暴力遊戲是建立認同和情緒經驗的實驗室。遊戲提供一個獨一無二的安全且私密的空間，讓人們可以探索真實生活所無法經驗的情緒。青少年玩家得以在遊戲裡體驗「超級男性氣概（hypermasculine）」，享受逾越道德規範的遊戲經歷（Jansz,

2005；張玉佩、邱馨玉，2010）。Consalvo（2009）卻提出不同看法，認為遊戲空間無法獨立於日常生活，而是與現實世界相互交錯影響，並且受制於遊戲規則。他提出玩家參與模式，玩家展演實踐流動三個框架當中，第一是日常生活的行為框架，為外在情境的常規與社會價值觀；再者，遊戲規則結構框限玩家的行動，有著設定好的角色、行為、敘事的自由度。最後，玩家的參與落實，是自我想像、遊戲文本和日常生活脈絡而共同形塑玩家的遊戲實踐。柯舜智（2009）梳理近代遊戲研究的趨勢，認為遊戲的意義生成於遊戲（game）、玩家（player）和社會脈絡（context）三大面向。

本文之研究目的，期望探究女性玩家在暴力遊戲重新摸索自身性別位置的過程。因此，援以上述概念，將焦點放在玩家的性別認同，並瞭解外在情境與遊戲文本會產生何種交錯效應，影響玩家協調自我的性別操演。有鑑於此，發展本研究架構為「遊戲文本」、「外在情境」與「性別認同」（圖1-1）。

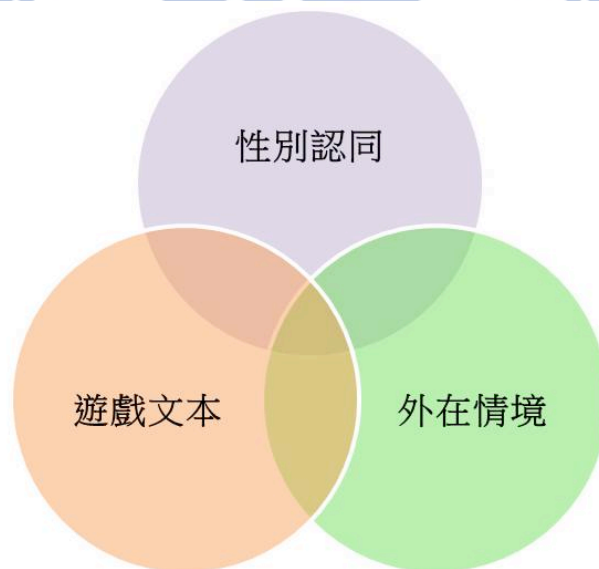


圖1-2 研究架構圖

伴隨具體之研究問題，依據遊戲文本、外在情境及性別認同等三個層次，分為以下三者：

一、在遊戲文本層次，暴力遊戲文本所蘊含的特質？如何召喚女性玩家進入？對女性玩家而言？她們如何詮釋遊戲文本中的暴力意涵？

二、女性玩家生長的社會情境？如何產生與遊戲連結的生命歷程？生活情境或詮釋社群間的互動，如何影響她們接觸遊戲及對暴力遊戲的詮釋？

三、從女性玩家主體出發，她們如何看待自己的遊戲經驗？從遊戲過程中獲得什麼愉悅？探索女性玩家如何詮釋性別認同與遊戲實踐之間的關連。

過去研究經常將媒體一刀劃下，分為男性和女性兩種媒體，男性是電玩遊戲、戰爭影集或運動節目；女性則是羅曼史小說、肥皂劇，較少關注跳脫出傳統類型的閱聽人身上（van Zoonen, 1994）。女性玩家越界原屬於男性氣概的遊戲文本，會如何發揮、協調本身的性別特質。就社會結構的面向，外界眼光或同儕團體，是挑戰或支持她們的文本詮釋。女性長期被摒除於暴力遊戲研究之外，如同McRobbie（2004）所說，女性的沉默和邊緣化有更深刻的意涵。應該進一步透過她們的眼睛探索遊戲意義，了解她們如何調節女性氣質與男性向遊戲的衝突之處，並且如何詮釋遊戲的暴力意涵。

## 第二章、數位遊戲與性別交錯

媒體暴力受到各界的矚目，新興媒體經常引起社會焦慮，成為爭議性的焦點。遊戲研究近年來向玩家詮釋觀點轉向，儘管如此，男性為主的遊戲文化，甚少以女性玩家觀點出發。女性玩家並非不玩暴力遊戲，僅是在研究領域噤聲。為進一步理解玩家如何詮釋數位遊戲，本章將回顧過去理論與文獻，以檢視性別與遊戲之間所交纏的關係。第一節從遊戲特性談起，概述遊戲鬆綁性別規範的可能；第二節則檢視性別的關鍵曲徑，重點放在性別與遊戲相關的文獻討論；第三節則進入媒體暴力的層次，以探討閱聽人主體對於暴力的詮釋。

### 第一節、遊戲作為性別操演的場域

遊戲 (play) 如同語言或文字，是人類文化不可或缺的部分。自有文化開始，遺留下許多歷史紀錄和史物，都敘述了遊戲對身體、智慧、社會、精神愉悅的重要性，值得重視的是，遊戲是人類最初學習的媒介工具。遊戲提供一個特殊的空間，成為學習性別的場所，然而，數位遊戲出現，更賦予遊戲空間高度的彈性，亦可能對玩家性別操演造成影響。以下就遊戲空間下的性別活動、數位遊戲特性及數位化對性別展演的影響分別討論。

#### 壹、魔法圓圈網羅下的性別活動

幼稚園的創始者Harris曾說「遊戲是人類生活的翻版」，涵納生命中人與人之間的相處、以及所有事物，換言之，遊戲是對世界的認識之表現形式 (Frost & Klein, 1997/曾錦煌譯, 2003)。如同孩童藉由扮家家酒演練性別角色，男孩模仿父親出門上班；女孩則仿效母親在家煮飯。儘管此類遊戲沒有輸贏結果，但在家長、師長、社會的視線下進行遊戲，卻伴隨著獎懲制度。當孩童順從社會常規，演出既定的性別行為腳本，就會

得到正面鼓勵或獎賞；不順從或忤逆社會常規時，則會受到負面懲罰。遊戲建立在與他人溝通互動的過程中，因此牽涉著性別學習的特性（Connell, 2009）。

人們在成長歷程中，性別學習並不完全是受到父母、媒體被動地灌輸，反之，經常是由自己親身、主動的探索，而遊戲便成為了適當的實驗場域。遊戲作為一個獨特的社會空間，是性別展演行動（Performative acts）的場所。如同Butler（1990/林郁庭譯，2008）所言，性別是一連串的表演，人們被社會賦予特定的性別身分，玩家透過學習，不斷重複操演著適切的行動、姿態及扮演。玩家所扮演的角色與遊戲文本、其他玩家產生互動，每次的演出都不盡相同（林宇玲，2011）。歸納其原因，是因遊戲擁有獨特的「遊戲空間」、「自主性」和「想像實踐」等特性，以下分別詳述之。

首先，遊戲發生的空間是獨立於日常生活的另一個世界，遊戲行為或結果，並不會影響參與者的現實狀態。因此遊戲可以作為實驗性的空間，身在其中，得以脫離原先社會的道德規範和性別包袱，挑戰自我的性別特質。遊戲學派的關鍵學者Huizinga（1949）認為遊戲發生的區域，與現實世界間有明顯的界線（boundary），稱之為魔法圓圈（magic circle），網羅著遊戲獨特的地理空間或行動範圍，例如跳房子的格子、棒球場或是遊樂園。在魔法圓圈的包圍下，參與者跳脫原本社會情境和文化，在不同空間遵守著不同規則、時間或行為規範的限制。因此，玩家可以脫去現實身分的框架，在遊戲場域中，建立或挑戰自己的性別區別。例如嘗試性別化的自我表現，打網球的女性選手，總是穿著短裙，得以在運動場上，協調、展現自我的女性氣質；或者是嘗試挑戰跨越性別的表現，例如女性從事舉重運動，及展現暴力、粗野的競爭行為。遊戲空間提供一個受到允許的、安全的展演空間（Kerr, 2006）。

再者，遊戲是自主性的活動，不需要他人強迫，而自然而然發生的，因此和其他的活動不同。其非功利性的本質，截然相對於追求效率、順從、生產性之目的「工作」。從事遊戲的意圖，經常是為了體驗或享受遊戲行為，而非獲得實質的利益、財富，使得



遊戲本身帶有明顯的愉悅成分，因此蘊含了挑戰、戲謔的可能性（Juul,2005；張玉佩，2011）。美國民族誌學者Thorne在1993年的著作《性別遊戲（Gender Play）》中提到，他實際觀察孩童在學校的例行活動和遊戲，藉以觀察兩性關係的互動。他發現在遊戲中，男孩和女孩有時候會各自遊戲，有時候會聚集在一起，不斷的進行性別互動，以及在性別界線間跨越。就像是鬼抓人的遊戲，男生會抓男生，而女生也會抓男生。因此性別不是一個固定不變的框架，男孩和女孩也不是永遠扮演著相對地性角色。在實踐遊戲的過程中，時而劃清性別界線；時而違反性別二分的界線，成為閱聽人愉悅的來源（轉引自Connell, 2009）。

最後，在獨特的空間裡，閱聽人自願地追求愉悅，因此遊戲提供了釋放自我想像和實踐性別理想的機會。連結著探索與創造的工作，使得遊戲具有雙重角色，其一是現實生活的鏡子，孩童對於環境的觀察與仿效，會具體展現在遊戲行為。其二，遊戲也是幻想與創造的行為。瑞士心理學家Piaget（1963）延伸Freud的觀點，指出兒童會透過遊戲創造自己想像世界，實驗性地進行練習。因此，在遊戲情境裡，人們可以扮演自己所期待、理想的角色，而真實世界未必能如願的自我。創造的遊戲行為，孩童能夠感受到對於自我、他人以及遊戲本身的控制感，進而獲得快感。並藉由遊戲保持練習的活動，以及適應現實環境（Frost & Klein,1997/曾錦煌譯, 2003）。

呈上述，遊戲特殊的空間，提供玩家自主性探索和實踐想像，使人們身處其中不斷進行性別操演。即使違反了社會既有的規訓，但是遊戲空間裡的行為、表現，並不會危害到現實生活，因此遊戲保護著玩家的自主性，成為能夠不斷挑戰性別的場域。上述的遊戲特質，泛指人類所有遊戲，包含非數位化的傳統遊戲。當數位化和網路進入遊戲世界，開展出龐大的數位遊戲領域，以及眾多遊戲類型。資策會2011年《台灣數位內容產業年鑑》將數位遊戲產業定義為「將遊戲內容運用資訊科技加以開發或整合之產品或服務」（2011：87）。在數位產業中，依遊戲平台分類，可分為5個領域，包括個人電腦

遊戲（Computer game）、線上遊戲（On-line game）、家用遊戲機（Console game）、商用遊戲機或大型遊戲機台（Arcade game）、行動遊戲（Portable game）等。再以網路連線區分，電腦遊戲可分為個人電腦上進行之單機遊戲、區域網路遊戲、社群遊戲（Social network service, SNS），以及大型多人線上角色扮演遊（Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG），透過網際網路使得多人能夠同時連線，進行互動娛樂之遊戲。家用遊戲機，是指連接電視的遊戲主機；商用遊戲則是指利用電子、電腦、機械或其他方式操縱，以產生或顯示聲光影像、圖案、動作的遊戲機台，像是操縱鋼珠發射的益智類機台；行動遊戲是指個人行動化設備上的遊戲，包含手機或掌上型遊戲機等（數位內容產業年鑑，2011）。數位遊戲，在遊戲空間、玩家互動與多向傳播的概念上，開啟了全新的可能。進入數位遊戲的年代，遊戲特質產生什麼改變，又如何影響玩家的性別展現，後續將接著討論。

## 貳、數位化的遊戲特質

數位遊戲作為一個新興的媒體領域，具備獨特且多元的互動特質，遊戲不再只是玩家和玩家的互動，還包含玩家和遊戲文本、玩家與玩家社群的互動。回顧最早數位遊戲的出現，大型的電腦設備和簡易的遊戲概念，卻顛覆了大眾對於「互動」的認知。1960年代初期研發的電腦程式「星際戰爭（Spacewar）」-為麻省理工學生設計的雙人射擊遊戲，模擬兩艘太空船在星球上方對戰。此款遊戲需要動用百萬美元的大型電腦螢幕展現，隨即推動普遍化、小額成本的互動遊戲和電玩機台的陸續出現。Willy Higginbotham在1958年利用一台示波器、類比電腦和簡單的搖桿裝置，創造出網球遊戲（Tennis for Two）；以及Bushnell（1971）所設計的第一款大型機台遊戲「乒乓（Pong）」，皆初次將互動的概念介紹給眾人，也凸顯出數位遊戲的特質（Kerr, 2006 ;Pesce, 2000/蔡文英譯，2001）。

數位遊戲的特質和傳統媒介的差異在於，數位遊戲有更為明確的規則系統，電子化設備是傳遞玩家指令的媒介，判斷玩家反應的執行者，以及依循規則計算、量化遊戲結果的判決者。根據此定義，以Juul（2005）所提出的經典遊戲模式（classic game model）加以說明數位遊戲的六項特色，如下：1.具有規則（rules）：遊戲依賴明確的遊戲規則，才得以進行。2.可變的、量化的結果（variable, quantifiable outcome）：玩家的努力與付出會獲得可變、數據化的遊戲結果。3.遊戲結果的評量系統（valorization of outcome）：電腦系統會自動評量遊戲的結果。4. 玩家的努力（player effort）：遊戲需要玩家的努力與付出。5. 遊戲結果對玩家情緒造成影響（player attached to outcome）：玩家的努力得到呈正比的成果所獲得的情緒滿足；或是挑戰失敗，而捶胸頓足。6.協商式的結果（negotiable consequences）：玩家可以決定遊戲結果是否連結至現實世界，舉例來說，作弊或偷竊等行為，現實世界受到道德規範是不被允許的；遊戲裡卻可能有另一套準則，而可行的。（Juul, 2005; 張玉佩，2009）。

呈上所述，數位化所造成的衝擊，造成遊戲「互動」本質的翻轉，影響著閱聽人參與程度和形式；不同參與形式也延伸不同的「規則」，包括固定不變的，或是具有彈性的規則。首先，就形式上來說，互動性（interactivity）的多媒體，數位遊戲最主要的特色。在大英百科定義「互動性」為允許使用者控制、組合、操作不同形式的媒體，包括文字、聲音、影像；電腦圖像、動畫。和傳統媒介不同的是，互動式媒體能轉化使用者的角色，從旁觀者（observer）變成參與者（participant）（Britannica Online Encyclopedia, 2011）。換言之，數位遊戲和書本、電視、電影等媒介差異之處，在於互動的方式不同，而其中僅有數位遊戲會對閱聽人的選擇作出即時回應（Ryan, 2004）。

數位遊戲提供閱聽人不同程度的互動性，依文本的類型可劃分為四個層次：認知互動性（cognitive interactivity）、功能互動性（functional interactivity）、直接互動性（explicit interactivity）與文化互動性（beyond-the object-interactivity）。認知互動性是

指個人和系統之間的互動，包含心理、情緒及智力等方面的反應，對文本進行的個人詮釋、解讀，如觀看小說時，依循文字、情節進行想像式互動。功能互動性指個人與物質介面系統的互動，如人機介面的實質（*utilitarian*）互動。直接互動性則是與遊戲「文本」的互動，個人在設計好的事件中進行選擇，例如超文本小說非線性的閱讀順序，角色扮演遊戲決定人物樣貌、服裝；或是利用選擇、隨機事件、動態模擬（*dynamic simulations*）以強化互動經驗的遊戲。最後，文化互動性則是指超越遊戲當下的互動或遊戲內部的活動，而在外部系統的互動，最顯著的例子是迷群文化。迷群之間的串連，或是取材原有的遊戲故事，改編或重新創作的文本，再次進行交換（Salen & Zimmerman, 2004; 張玉佩、邱馨玉，2010）。

傳統媒介如小說、電影，閱聽人在解讀文本的過程中，與媒介內容產生互動，延伸出個人的詮釋，並在社群間進行交換和討論，其互動性偏向認知互動性與文化互動性。而數位遊戲則在認知互動性、文化互動性之外，閱聽人透過遊戲機、滑鼠、鍵盤或搖桿等介面設備，進行遊戲，且具有較高程度的選擇性及介入故事發展的能力，因此還包括功能互動性和直接互動性（張玉佩、邱馨玉，2010）。

數位遊戲互動性的本質，需要玩家的介入參與，才得以推動故事，因此也影響著閱聽人角色的位置轉變。過去在文學或影視媒體的閱聽人，他們閱讀故事或是觀賞電影，是屬於靜態的、詮釋性的旁觀者；在遊戲中，閱聽人的角色卻是截然不同，玩家開始賽局，開展、主導故事的發展，並且透過一連串的選擇，重新組織故事，既是動態的行動者，亦是共同作者（*co-author*）。玩家扮演遊戲主角，在遊戲設計者提供的腳本框架中，進行選擇、行動，享受「組合式」的敘事經驗（Eskelinen, 2004; 張玉佩，2011）。

Ryan（2004）加以區分閱聽人和文本之間的關係，數位敘事可以劃分為四個象限，橫軸為內部參與（*internal involvement*）和外部參與（*external involvement*），內部參與是玩家化身為敘事世界的一份子；外部參與則是玩家自外於虛擬世界，以神（*god*）的

全觀視野來控制遊戲世界。縱軸則是探索參與（exploratory involvement）和本體參與（ontological involvement），探索參與是玩家可以自由的在遊戲世界中移動，但其行動不會影響既定的劇情和秩序；本體參與則是玩家可以產生改變虛擬世界。兩個軸線交互構成閱聽人參與的模式，Ryan將主要的數位敘事類型分別放置四個象限進行討論，其中不同種類的電腦遊戲也可以依大致敘事和遊戲形式的不同，而有參與程度的差異，可放置在不同象限。

（1）內部－本體參與模式：冒險遊戲，包含角色扮演、第一人稱射擊遊戲，玩家化身為虛擬世界的主角，而他的遊戲技巧決定主角的命運。玩家和遊戲世界的互動，開展了主角的新故事和經歷。此外，玩家們以「農」來描述其遊戲行為，反覆的打怪鍛鍊，付出許多時間和精力，彷彿農夫下田耕種一樣。練功之所以和「工作」性質不同，是因為這是遊戲主角生存的必要勞動，能力的增進，可以帶領主角闖關；反之，則可能導致失敗或死亡。因此冒險遊戲為內部－本體參與模式。

（2）外部－本體參與模式：模擬遊戲、戰略遊戲主要為此模式，玩家以神的姿態、第三人稱視角管理一個複雜且動態的系統，例如一個族群、一座城市或王國。系統以人工智慧回應玩家的建構和管理，並且演算出隨機事件，讓玩家享受掌控的權力。玩家親身參與，以神的位置掌管遊戲世界的秩序，因此是外部－本體參與模式。

（3）內部－探索參與模式：解謎遊戲，玩家的主要目的是解開謎題，在設計者埋藏線索的遊戲世界裡探索、尋覓，因此主要是內部－探索參與模式；但是也有解謎類型提供玩家重塑結構、發展故事的體驗，因此也可能是本體參與模式。

（4）外部－探索參與模式：超文本為此模式最典型的例子，讀者是以點擊節點的方式瀏覽、閱讀文本，每次閱讀都能連結至不同的路線，具有高度探索的潛能。數位遊戲允許玩家在第一人稱或是第三人稱視角游移、變化，經常由玩家親身經歷，並改變故事的發展，因此Ryan（2004）提出此模式時，並沒有將數位遊戲連結至外部－探索參

與模式。然而，隨著數位遊戲不斷創新，為了豐富玩家的遊戲經驗，遊戲開始提供修改模式（modification, Mods）。修改模式是指遊戲開發商釋放部分程式，協助熱衷玩家編輯、修改遊戲內容，進而在原始程式中附加輔助功能、角色、場景、武器或故事情節，例如毀滅戰士（Doom）在發展的歷史上不斷釋出程式編輯，讓玩家們沿用原始的設計風格，但可以自由創建遊戲內容和資源，包括融入熱門電影或時事議題，在網路論壇中互相分享改編遊戲。遊戲開發商樂於鼓勵玩家間分享改編遊戲，擴增、超越原有的遊戲，玩家參與程度的提高和創造力的投注，使得原始遊戲的吸引力得以持續蔓延（Ang, Zaphiris, & Wilson, 2010）。遊戲修改模式拓展遊戲的探索性，玩家在原始文本脈絡下，每次遊戲可以連結不同的附加模式，因此擴大了外部－探索參與模式的可能。

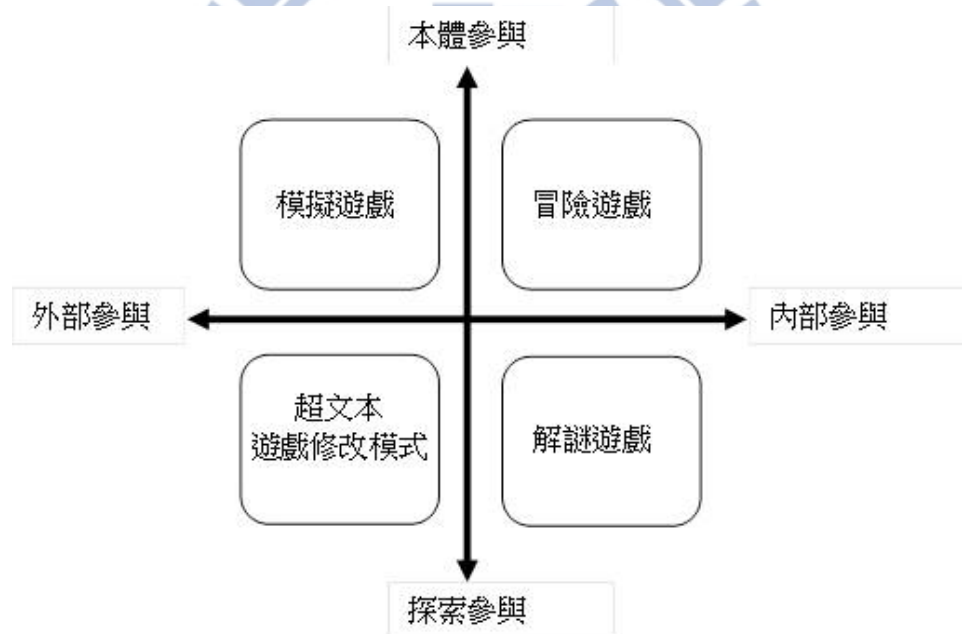


圖2-1 數位敘事互動性模式

由此看來，四種互動參與模式說明，遊戲不像電影觀眾透過導演決定的視角來閱讀故事，玩家能夠自己選擇進行故事的視野，既可以第一人稱視角，扮演置身其中、深陷謎團的主角；亦可以「第三人稱視角」觀看自己的動作，或是成為控制整個世界的霸主。電玩遊戲也因此引人入勝，它招喚玩家進入遊戲解決問題，任務達成與否，關係著整個遊戲世界的命運，成功利用敘事作為推動劇情的力量。閱聽人角色位置的顛覆，也影響

著敘事開展的時間。非互動式文本，閱聽人無法參與改變劇情，而是跟隨著作者的書寫脈絡和電影情節的時序安排，一般是以線性的方式表現。而互動式文本，卻是由玩家的直接介入故事，重新組合、改變、創造、再生產文本，是截然不同的媒體經驗。玩家的參與和行動，成為遊戲的重點及玩家獲得愉悅的主要來源。

上述針對閱聽人的互動形式以及角色位置進行討論，數位遊戲的轉變也具體展現在「遊戲規則」上。遊戲設計學者Salen和Zimmerman（2004）指出遊戲理論唯一一致的意見是「所有遊戲都有規則」。Caillois（2001）亦將遊戲規則性，視為區辨遊戲與現實的重要特質。Ang等人（2010）整合學者的討論，將遊戲規則細分為「行動規則（*paidea rules*）」與「輸贏規則（*ludus rules*）」。「行動規則」是玩家在遊戲裡行動的基礎。而伴隨者輸贏規則，電腦成為遊戲進行的掌控者，它依循規則指標，自動計算、數據化玩家的選擇行為；取代傳統遊戲規則由人們執行規則。而玩家的努力可以得到明確且立即的數據結果（Ang et al., 2010; Juul, 2005; 張玉佩，2011）。

對於遊戲規則和玩家行動的重視，主要為遊戲學派（*ludology*）的學者。其中英國學者Ang（2006）為遊戲學派的大將，致力探討電玩遊戲裡規則、敘事與遊戲之間關係。遊戲學者認為玩家的愉悅來自於遊戲本身，他們重視玩家在遊戲裡所採取的行動。Ang引用Jesper Juul（2001）對遊戲的定義：遊戲，是玩家依循遊戲規則所採取的行動，包含了一連串的評估和影響。而規則，是遊戲不可或缺的成分，定義了玩家如何行動，以及如何獲勝，也讓遊戲更為複雜、有趣。行動規則是固定、不可變動的、是遊戲設計者安排設定好的，例如超級瑪莉歐兄弟，為二維橫向捲軸的遊戲，只可以左右上下移動，遊戲只能往前進行，玩家就無法後退或是自由行動。輸贏規則，除了定義贏家和輸家，也相對的較有彈性，玩家可以改變或不遵守輸贏規則，有些遊戲甚至沒有輸贏規則，例如模擬市民。此外，有些玩家利用攻略或是外掛程式，省去繁瑣、耗時的練功步驟、跳過難以突破的關卡，或是加速升級能力，以體驗角色的不同功能及更豐富的敘事線等

等。以上皆對輸贏規則進行挑戰，但行動規則卻是一定必須遵守的（Ang, 2006; Consalvo, Alley, Dutton, Falk, Fisher, Harper, & Yulish, 2010）。

### 參、數位遊戲對於玩家性別操演的影響

遊戲特殊的空間，成為性別操演適當的實驗地點；隨著新科技、網路進入遊戲，數位遊戲亦可視為高度彈性的創造空間，對於玩家性別操演造成顛覆的可能。歸納為四種影響，第一、數位遊戲賦予玩家創造角色化身的能力；第二、玩家能擁有一個以上的化身。第三、遊戲可量化的本質，造成性別特質能夠具體評量為量化數據。第四、遊戲在多元情境進行。前三點表現在形式上，第四點則是進入到玩家的實踐層面。數位遊戲使玩家脫離現實身分線索，嘗試扮演各種虛擬化身，以探索性別認同，遊戲世界成為了一個隱密的幻想空間。

一、數位遊戲提供一個行動基礎的腳本，而虛擬化身（avatar）的「身體」是玩家自由選擇、控制的部分。透過遊戲角色扮演，玩家不斷地進行計畫、建立、塑造、實踐自我的形象。伴隨著遊戲類型的多樣化，不同的遊戲文本，對於角色身體也有不同的控制自由度，大致區分為三個程度，分述如下：

（1）低自由度遊戲：一般傳統角色扮演的遊戲中，角色身體的形態是腳本所設定好，玩家只能扮演，無法作任何改變或更動。角色的選擇上自由度也較低，只有部分的行動力，例如遊戲《古墓奇兵》，玩家僅能扮演女主角蘿拉在古老古墓裡冒險犯難，玩家探索、觸碰所安排好的遊戲事件，沒有別的角色選擇，也無法改變角色的樣貌和穿著。

（2）中自由度遊戲：在遊戲設定中置入角色編輯器，類似於紙娃娃換裝的功能，透過電腦系統分有角色的身體模型和圖像，玩家可以自行重新組合、創造角色面貌、髮型或裝扮。在角色編輯器中，角色的每套服裝、武器皆有不同的功能，角色的外觀較為豐富，例如《美少女夢工廠》，玩家可以購買角色的衣服配件，以增加能力的參數值，像是魅力值或是攻擊力。



(3) 高自由度的遊戲：玩家創造虛擬化身時，擁有更多的選擇，角色編輯器安排更細緻的區分，包括臉部輪廓、膚色、身高、體重、體型、手腳的長度或腰的高度、化妝或不化妝，甚至可以調整女性角色的胸部大小。此外，低、中自由度遊戲的角色僅能控制身體的樣貌，並不會影響角色的行動；而在高自由度遊戲中，每一項身體要素的選擇，都具體影響了玩家的遊戲表現。像是身材壯碩、肌肉發達的男性角色，可以攜帶較重的道具；而體型嬌小的女性角色則較具有敏捷度和行動力。遊戲玩家能夠創造獨一無二的角色，也得到高自由度的遊戲體驗，例如《龍族教義》就是一款自訂角色系統具有高自由度的遊戲，玩家同時可以誇張化女性性徵，亦可以擁有男性特徵的八塊腹肌，調整出極具個人特色的身體樣態。

二、數位遊戲允許玩家擁有一個或以上的虛擬化身。人們可以拋棄既有的物質身體，以虛擬化身的方式進入遊戲。現實世界中，若想以跨性別的裝扮或姿態，通常需要跨越相當高的門檻，例如透過換裝、變聲以隱藏性徵，或是忍受他人異樣的眼光。但是在遊戲世界中，玩家卻能依照個人偏好，隨心所欲地變換性別角色。因此玩家可擁有豐富的性別扮演體驗，挪移日常生活的自己進入遊戲，或是扮演性別理想的角色，亦可以突破、創造一個截然不同的角色。國外研究發現，多數玩家在線上遊戲世界擁有超過一個以上的角色，人們的第一個角色，經常是投射出日常生活的真實自我，以及理想自我。藉以修補現實世界的不足、缺點；而創造第二個之後角色，則屬於「探索式的角色扮演」，開始嘗試、探索新的性別認同位置（張玉佩、呂育璋，2006；張玉佩、林鶴玲、林羽婕、孫春在、鄭凱元、林宇玲，2011）。

三、數位遊戲裡的性別特質可轉為量化數據。遊戲是豐富的視覺與聽覺的媒體，玩家被賦予自由權限，在遊戲世界具體地形塑身體，展現自我的性別理想。甚至可以極化性徵，窮盡對性別樣貌的各種想像，並達成現實難以成真的願望。此外，遊戲的可量化

本質，可以隨時、完整地紀錄、判斷玩家遊戲活動的狀態，因此所有的性別特質都成為了量化指標，比如說：要成為理想的女性，應該要具備多少的智力、魅力值或儀態。

四、數位遊戲進行的空間，既可以是私人領域，亦是公共空間。不同於傳統遊戲，參與者面對面在公開的場所中玩耍，玩家的表現在同儕、父母、師長的觀看，大部分玩家會選擇性別正確的角色扮演。然而，當玩家透過電視、電腦、螢幕、搖桿、手機等中介工具穿梭遊戲世界，數位遊戲便開始延伸為不同的進行模式。玩家可能個人在安全、私密的空間進行遊戲，躲藏在虛擬化身背後，選擇性地揭露身分；亦可能在客廳、網咖等公開場域，和同儕相約一起遊戲。由於遊戲空間界線的模糊，遊戲同時是個人經驗，也是社會活動，因此使得性別議題更加複雜難解。(Thornham, 2011; 張玉佩等人, 2011)

區別現實世界和遊戲世界的魔法圓圈如同一層薄膜，虛擬化身的扮演和想像，使得玩家暫時解脫真實身分的束縛，大膽的表現自我，並且透過明確的數據計算，而得到角色扮演的成就與歡愉。然而，玩家進入去身體化 (disembodiment) 的遊戲情境中，也經歷「再度身體化 (re-embodiment)」的過程，數位遊戲提供玩家個體再塑造、再詮釋的機會。因此遊戲可能激發出女性超越真實世界的性別認同，對於玩家來說，遊戲的意義超越玩遊戲的當下時刻，當他們重回遊戲、反覆鍛鍊、嘗試不同的遊戲文本，遊戲已經進入他們的日常對話、記憶和生活實踐。因此探討數位遊戲對性別操演的具體影響，必須回歸玩家的詮釋面向 (Thornham, 2011)。

## 第二節 遊戲空間、性別戰場

遊戲，如同人類所有活動，是性別關係發生的空間；數位遊戲的種種特質，更造就了一個安全、適當的性別操演的場所。然而，人們不是在一個真空的環境下孤獨地進行遊戲行為，遊戲經常伴隨著參與者、時間或場域的影響。也因此，遊戲情境裡的性別關係，是由參與者成長經驗、日常生活習得的性別認同，以及所處的社會情境所共同協調、型塑的。換言之，性別是一個具有多元意涵的動態概念，由人們的性別實踐決定了其意義。性別實踐經常包含差異和二分法，因此欲探究女性玩家在遊戲媒介中所經歷的性別處境，必須先釐清性別差異，才能進一步了解女性玩家如何在其中扮演「行動者」，嘗試各種多元的認同與實踐，並進行能動性的探索。本節先從性與性別的概念談起，檢視性別重要的三個曲徑，接著回顧過去女性玩家相關的遊戲研究。

### 壹、性與性別

性別（gender）是人們理解他人的第一印象。看到一個人，我們會立即判定他是男是女、是男孩抑或女孩，進而，可以推敲對他/她的想像，判斷與其相處之道。人們並不是憑空想像，而是透過家庭、學校、大眾媒體、政策等文化建構機制，而學習整個社會的性別秩序。性別秩序（gender order），是指現實生活中性別運作的模式，經常劃分為二元對立的性別關係，利用規訓、鍛鍊的方式影響每個個體，並且確認著同一訊息：不同性別應該有什樣的適當行為。性別適切行為，往往與兩性的生殖差異密切相關，甚至直接將自然的生殖差異聯想至其他差異，例如體能方面，男性比女性強壯；個性面向，男性傾向暴力，女性愛好和平；技能方面，男人擅長機械類的技能及數理、女人則適合處理繁瑣的文書事務等等。基植於生物決定論的性別概念，普遍得到社會的接受（Connell, 2009）。

然而，單就物質身體，斷定個人的個性、行為或能力，往往與事實不一定相符。

Young (2005/何定照譯, 2006) 她在1977年最著名的文章〈像女孩那樣丟球〉，批評僅以生物學的差異探討兩性丟球方式的研究，指出其觀點忽略社會結構和身體經驗的影響。藉此可以得知，性別議題普遍存在三種不同曲徑的拉扯：（1）生理差異，視身體為機器；（2）性與性別分屬於兩個論域（realm）；（3）性別為論述（discursive），回歸身體（Connell, 2009）。

首先，早期對於性別的想像，基植於生理差異（sex difference）的觀點，因為牽涉身體的特殊關係，社會輿論視兩性的自然差異，為性別最常見的定義。男女（male/female）之別，亦即以生理結構區分男女不同。Young (2005/何定照譯, 2006) 指出發展中工業社會對男女性的典型想像，即使是最簡單的身體動作或走、或坐，兩性皆有不同的行為方式。女人不像男人一樣昂首闊步行走；坐的時候，男人或蹺腳，或雙腳自然擺放，較為放鬆、女人則習慣將腿併攏。相異肢體風格，特別展現在需要力量和肌肉協調的運動上。男女的體格或肌肉力量確實有些不同，但使用身體的方式才是根本差異，具體展現在肌肉力量和反應力。其一女性往往覺得自己不能提重物、用力抓握或扭轉，以及自由的伸展、擴張、完成動作，比起男性，較難以展現肌肉協調、重力、耐力的潛能。其二、反應層面，例如在躲避球運動，女性偏向等待再反應球的來到，閃避、保護自己不被打到的動作，男性傾向主動接球、控制或攻擊。上述典型行為的描述，是將身體作為性別差異的機器，「身體－機器」是認定機器會自行運作，因此生理決定一切行為模式，與所處的環境無關。然而，卻與現實不符，身體是無法脫離社會而單獨存在的，一個人誕生的時空背景，養成的家庭環境，成長社會文化脈絡都決定著他為什麼樣的人，最明顯地身體的發育，受到飲食、醫療、運動、教育等等社會情境的影響。

第二、每個個體是獨特的存在，受到身處的情境而定義；因此Kemper (1990) 認為應該以較為複雜的「社會－生理－社會」連鎖因果效應，來取代天生差異的概念。將

社會因素納入考量，因此可區分性與性別為兩個論場，生理與社會的性別配置之間是一種相互影響的關係。性（sex）源自生物性（biology）的區別，將人類分為雄性與雌性。性別，則指稱社會事實，區分男性與女性的「角色」，分別關聯於「男性氣概」（masculinity）或「女性特質」（femininity），是社會文化體系建構的人格特質。男性氣概是契合社會和價值的理想男性樣態，陽剛、強壯、理性、好勝、有決斷力、領導；女性氣質則相反地，陰性、柔弱、感性、沒效率、易妥協等。性與性別分為兩個論場的概念，除了生物本身的論場，更牽涉著社會整體的巨大論場，包含教育、工作、政治、戰爭、商業等等，身在其中，性別不但是被建構出來的，亦是父權體制的支配手段。社會支配了性別之間的權力差異，例如將性別與工作連結，男性享有權威的位置，扮演國家領袖、財團董事、學校校長，屬於公領域；相對應的女性則被連結至照護或家務工作，屬於私領域。產生難以抹滅且高度的刻板印象，及相對應的性別分工。女性因此被浪漫化，或是連結至母親或美麗女人的形象，她們必須化解社會對女性的文化認同，亦要化解自我認同的矛盾，進而趨於一致、固定的性別本質（Connell, 2009; 張玉佩、邱馨玉，2010）。

然而，「兩個論場」的概念很快就面臨困境。原因在於生物與社會兩個層面不能截然區分，卻又不全然相等。社會性別經常被理解為強加在生物事實之上，因此人類受限於生物性的「二分」框架，選擇適當的性別配置，而忽略了社會情境中的多種可能。除了多種性傾向（同性戀、異性戀、雙性戀）外，原先固定不變的生物性別也可能透過各種手法改變，例如變性手術。社會化過程對於兩個論場造成的衝擊，使得此模式逐漸崩解。

第三、學者逐漸發現單面向皆不足以理解性別差異，身體不再是被動承受社會刻印的產物，應該回歸「身體」本身及身體所處的空間，同時檢視，身體可視為性別/展演的場域。如同尼采（Nietzsche）（1967）所說，身體是主體的本身，也是人們對世界的理解與詮釋，在理解、詮釋、生成意義的過程中，蘊含政治的意涵。所謂政治的身體，

意指身體不再是一個機器，受到多元意義拉扯的有機體，是動態的、亦是主動的個體，權力匯集的場所。身體臣服於所處的環境，但其環境亦是身體組成的產物，如同社會、文化、政治，是人們親身創造出的產物。因此身體從屬、馴服於環境，卻又能夠自我擴展、增生意義。換言之，身體是一種多元權力的現象，不是單純個體或單一支配力量的概念。身體與權力的關係，尼采（1967）稱之為權力意志（the will to power）。權力意志是指身體內在纏繞的力量，是一種主動、流動、不穩定、積極、複雜的狀態，因此有支配的力量，便有反動的力量，多元權力是具有複雜、衝突或策略性的特質。鑒於此，性別研究應該質疑既有的關於性別或權力的預設（轉引自陳明珠，2006）。

## 貳、傅柯的性別論述

深受尼采影響的傅柯（Foucault）而言，他同樣強調身體與權力緊密連結。傅柯的論述中，身體政治（body politic）是指身體與社會不僅是雙向互動的關係，而是多向權力關係。權力產生知識，並且與知識緊緊相扣，而權力知識所進行運作的對象便是身體。身體是多變的，如同尼采所言，是一個不穩定、多異的權力聚集場所；然而對於傅柯而言，身體亦是馴服的，可以被駕馭、建構或改造的個體，能夠作為媒介、溝通途徑或支配手段。身體反應著從古至今不斷變遷的社會習俗、制度、法規或政策，可以看出身體是流動、易變的，但同時是被動而馴服的留下社會時空的印記。（陳明珠，2006；Foucault,1977）。

在傅柯論點中，他認為知識和技術形成權力論述（discourse），此處的權力並不是單一來源的技術或方法，而是微觀（micro-power）且無所不在的。換言之，在任何一種社會體制中，人們的身體、生活皆包含整個論述的網絡中，不但無法置身其外，且受到嚴厲的控制。論述的形成，是利用知識的形式隱藏權力。知識可能是語言、不成文規定、傳統習俗等等社會共同的想像機制，以運作多種壓力、限制或義務，使得身在其中的人們自發性地內化形成自我控管的技藝（technology of the self）。傅柯指出控制的規

模、對象與模式，皆形成規訓的方法。首先，控制規模將不再是身體為一個整體，而是一個可以切割處理的組織，每個部位都可以施以微妙的強制力量。例如透過運動、姿勢、速度等機制，進行控制身體的行動。再者，控制的對象是不再是人的物質身體或行為，而是各種力量、機制、運動效能或社群組織，使得控制的對象能夠不斷持續的進行「操練」。最後，模式則是指不間斷、持續、強制的過程，透過時間、空間或活動的切割進行控管。上述方法，傅柯稱之為規訓，是對人體進行強制而重覆的行為，增強每個人對自身身體的控制，例如軍隊操練士兵、工廠生產線流程、學校的時間表，皆是行之已久的規訓方法（Foucault,1977/劉北成，楊遠嬰譯，1992；陳明珠，2006）。

利用規訓進行權力控制，不僅是對身體的禁錮，而是在控制的過程同樣透過身體進行傳播，身體則會學習、複製這些強加的規範。傅柯提出規訓會從人的空間分配展開，現代知識體系透過分門別類，監控身體，其使用的技術是利用特殊空間，其特性是一個封閉的、單元式的、分類的，且有等級分層的空間，並具有下列四個特性。

其一、儘管規訓存在生活周遭，有時會需要封閉空間，標示出一個與眾不同、自我封閉的場所，像學校、工廠，其不只是規範成員的活動空間，而是涵納一套完整的教育制度，規範出成員需遵守的時間表，應該維持的秩序、聽從的指令。其二、規訓經常透過更靈活、細緻的方式進行分割空間，將空間視為單元。每個人都有自己的位置、每個位置都有一個人，目的在於安置每個人的位置，已建立有用且有效率的聯繫，以確認在場者跟缺席者，更明確化地監督每個身體。其三、安置人員的前提是需將不同用途的空間加以分類，每個單位的空間皆有獨特的作用，例如醫院區辨、隔離出不同疾病的床位和房間；工廠的生產線，將生產過程分類，每個房間只安排一類工作，分配至該崗位的工人，只需持續熟練自己所負責的一項技能。分類的目的使得空間成為更有紀律、有益於效率的場所。其四、規訓是利用等級安排的方式，區隔一個人的定位，此定位不是固定的位置，而是可以體制內變動、循環。彈性的變動機制，是規訓重要的技術之一，可

以實現對每個人的監督，亦鼓勵人們力圖更上一層。因此規訓空間提供了固定的位置，又允許循環流動；劃分出每個單位，並建立單位的聯結運作，因此規訓像一學習的機器，透過監督、區隔和獎勵來運作。身體則在規訓體制中，審視自身、評價自己，並透過規訓和操練進行改造，以達成理想且受到獎勵的身體（Foucault,1977/劉北成，楊遠嬰譯）。

從傅柯的觀點可知，規訓的技術細微、持續地控制身體，他所討論的權力的運作機構，是工廠、監獄、學校，但在現代社會的日常生活中，有更多溫和的身體規訓。例如運動、體能訓練課安排男生與女生鍛鍊身體的差異，從古至今的體育競賽，也標示出運動制度的性別特質，並區辨分屬於男性或女性的運動項目。結構主義關心性別化的身體如何被社會制度和權力安排所形塑，試圖找出社會壓迫結構或壓迫女體的兇手。然而，現象學者則再次提醒身體是主動且獨特的個體，必須重新檢視環境所造就出的性別處境（Connell, 2009；張玉佩、盧沛樺，2010）。

「一個人不是生而為女人，而是變成女人」，如同西蒙·波娃（Simone de Beauvoir）在其名著《第二性》（*The Second Sex*）所說的，女性獨特的存在，正是被所處情境中的歷史、文化、社會、經濟而限制。對西蒙·波娃而言，女人的生理性別、身體構造本身，受限於不平等的父權結構。女性所處的文化與社會，將其視為他者，為男性的附屬品。在以往的文化上、政治上女性被否認有主體性，位於社會認同的邊陲。但是女人是一種人類的存在，本身是具有自由的主體，只是作為女性的處境否決了她的主體性。現象學者女性主義學Young（2005/何定照譯，2006）則批評西蒙·波娃的觀點，其分析女性處境為劣勢或次等的，僅是依循性別二元對立的傳統脈絡。現象學的觀察提出陰性（*feminine*）的行為模式，此行為模式限定人類如何生活的典型方式，特別是女性（Young, 2005/何定照譯，2006）。

現象學典範並沒有提及分析的方法，但是提醒研究者必須重新聚焦於女性經驗，以還原女性在所處世界中的真實面貌。性別是一個動態的概念，身體與各種社會結構、生



活情境的互動，以及自我規訓呈現一種相互制約的關係。對身體的關注是被動與主動並存，藉由自我想像，亦想像他人眼中看自己的樣子，進行不斷的演練過程。社會父系論述體制，將男性與陽剛特質連結，女性則連結至陰性特質，在此結構中，身體不斷地展演僵化的性別特質，像是女性不被鼓勵投入運動、沒有機會去練習「修理」東西、不被要求需要體能或蠻力的任務。基於生物性別觀自然而然地延伸出陰性身體，並理所當然地得到普遍接受。

遊戲，作為文化媒介的一環，是社會的縮影，經常複製著既有制度與性別秩序。在遊戲領域中，權力製造出性別化的身體，遊戲角色被刻畫成性別理想的符號，誇張化性別二元對立。再者，遊戲亦是性別社會化的機制，區辨男性或女性玩的遊戲，促使玩家選擇適切的遊戲類型，規訓玩家在遊戲的表現行為。然而，如同傅柯曾所說，規訓無所不在，反抗也同樣無所不在。數位遊戲創造了一個龐大複雜的世界及新的文化秩序，其媒介特質，玩家被鼓勵不斷的進行鍛鍊、探索且性別實踐，因此可能賦予身體產生不同的性別意義。身在其中的玩家，對於身體操演，是基質於自我性別想像、現實世界的規範和遊戲規則而共同形塑的性別處境。

### 參、男性為主的遊戲文化與女性玩家

玩家向來是遊戲經驗的核心，缺少了玩家，任何遊戲都只是一堆紙牌、棋子、規則或是靜待開啟的電腦程式。從前孩童對著洋娃娃與填充娃娃牙牙學語，自行運作想像力，時至數位遊戲，更混和夢想與現實，成為創造力極致發揮的新場所。遊戲幫助孩子引發想像力，也反映文化的想像力。

遊戲是性別操演的實驗空間，然而，數位遊戲在特定文化脈絡中生成，反映著男性氣概。數位遊戲伴隨著電腦發展而出現，在冷戰時期，由英美國家的軍事程式設計師挪用軍隊電腦設備，為打發時間所研發出來的娛樂工具。1940年電腦仿真的模擬

(simulation) 技術，模擬冷戰的戰略威脅，提供士兵演習、操練。模擬訓練裝置，亦

用在太空人和飛機駕駛員的訓練模式，模擬太空或高空的重力定律，以及真實的空中飛行。第一款指標性的電腦遊戲「星際戰爭（Spacewar）」，由美國麻省理工學園的學生發明；第一台大型電動玩具原型「乒乓」出現在矽谷高科技公司園區的一家酒吧，為矽谷工程師所發明，供給許多電腦工程師下班後的娛樂。可見早期的遊戲文化，具有軍事、高科技、男性與菁英色彩（Pesce, 2000/蔡文英譯，2001；張玉佩，2011）。

以男性為主的遊戲世界，連結著科技技術與合理行動（rationality）等特質，提供建構男性氣概的基礎。一個個肌肉發達的男性英雄，成為玩家駕馭、扮演男性氣概的工具。人們可以體驗「超級男性氣概（hyermasculine）」，探索日常生活中難以經驗的情緒，例如抒發憤怒、進行攻擊、殺戮或犯罪；亦可以調節不被霸權男性氣概所允許的情緒，像是恐懼、逃避等，數位遊戲提供一個安全、私人的實驗展演空間（Jansz, 2005；張玉佩，2010）。

數位遊戲充斥著競爭、英雄主義、暴力的特質，與超級男性氣概極為吻合，更具體地來說，其男性氣概的運作機制，可區分為四個元素：「身體」、「對立客體」、「男性情誼」與「暴力」（Mackinnon, 2003；張玉佩，2010）。

首先，數位遊戲建立在父權體制的極盡想像，透過彰顯肌肉、性徵與衣著的身體，突顯出男性與女性為二元對立的主/客體，例如強調男性有寬厚肩膀、健壯且充滿肌肉的身體；女主角則裸露著胸部、細腰和長腿。身體與性別特質，皆以誇張化的方式呈現。再者，遊戲是青少年之間發展男性情誼的重要場所，許多男性玩家在遊戲世界裡的結盟，是建立在實體社群的基礎，現實生活的玩伴一同上網連線或聚集網咖，女性玩家則相對較少得到女性同伴的支持，並且較難從遊戲裡發展女性情誼。

值得重視的是，暴力經常是強化男性氣概的方式，並且鞏固著父權結構。公領域的層面，例如軍事化的國家，暴力為權力關係彰顯的方式；私領域層面亦是，多數家庭父

親具有支配地位。1980年代的女性主義者以生物學的觀點，斷定男性體內的睪丸素酮濃度較高，因此視男性暴力、好侵略、男性性慾為一種天性。

然而，多數男性展現的暴力行為，並非與天性有關，而是基於社會化學習、性別養成或面臨壓力、競爭。男性認同的焦慮，可藉由建構暴力導向的形象，得以彰顯或修補不足的男性氣概；反之，女性以噁心、害怕為理由，拒絕不符合其性別特質的血腥、暴力遊戲，進而突顯女性氣質（Valeriel, 2007; Mackinnon, 2003；張玉佩，2010）。儘管遊戲媒介裡不乏各式各樣的女性角色，甚至近20年來女性意識抬頭，數位遊戲也增加女性英雄的選擇，但是這些角色刻畫與男性英雄並沒有差異，一樣是展現英雄主義、競爭與戰鬥，聚焦於女性身體的遊戲畫面，是為迎合男性的窺視目光，並標示出遊戲屬於男人的專利。



## 肆、回顧遊戲相關研究

隨著遊戲產業的快速發展，玩家人數急速成長，原屬於男性活動領域的遊戲，逐漸有女性參與的遊戲出現。女性玩家跨足至男性為主導的遊戲領域，過去研究大致可區分為三個觀點：1.效果研究，性別是一種變項，過去多數學者認為遊戲是僵化、固定的性別活動，假定男性與女性玩家在遊戲偏好、行為、表現上截然不同（Consalvo & Treat, 2002; Krotoski, 2005; Hayes, 2007）；2. 社會結構取徑的閱聽人研究，認為男性與女性的遊戲模式不同，是因為他們所處於不同的社會位置（Valeriel, 2007; Royse、Lee、Undrahbuyan、Hopson、Consalvo, 2007）3.主體詮釋，重新聚焦於至閱聽人的自我意識，關注玩家對數位遊戲、使用動機、文本的意義詮釋（Hayes, 2007; Thornham, 2011; 林宇玲, 2011）

### 一、效果研究，性別分類為變項

過去的效果研究，通常視數位遊戲為單一、短時間且效果強大的媒體，而性別為一個獨立的操弄變項。儘管將女性納入遊戲研究的領域，科技決定論導向研究仍存在性別本質的框架，此框架具有三個意涵。第一、性別差異會具體反映在玩家偏好、習慣、遊戲愉悅和表現。第二、以男性為主的遊戲領域，遊戲反映了男性的愉悅，成為女性玩家的跨越門檻。第三、視女性為單一整體，無視於女性間的差異，對女性玩家僅有片面的理解，甚至存有刻板印象（Hartmann & Klimmt, 2006; Lievrouw & Livingstone, 2002/ 黃守義、許詩嫻譯，2008）。

因此，效果研究長期對女性玩家的樣態存在著誤解。例如認為女性玩家不喜歡數位遊戲的特質，不喜歡動作類的遊戲，對過於暴力、強調競爭而缺乏社會互動的遊戲不感興趣。此外，女性玩家亦厭惡過度刻劃性別印象的遊戲畫面，透過角色描繪及遊戲任務的呈現，反映男性的慾望、侵略或好戰傾向。Consalvo和Treat（2002）調查男性最喜歡

的遊戲類型為運動、動作冒險、模擬/角色扮演；女性則偏好解謎遊戲、平台遊戲( platform game) 和運動；研究也指出男性與女性玩遊戲的人口比例和遊戲頻率有明顯落差，特別是比起男性，女性較少有重度沉迷的玩家( power gamer，此處研究者將重度玩家定義為：一個月遊戲時間超過20小時)。女性被認為不是天生的遊戲玩家，而是遷徙至遊戲領域( Consalvo & Treat, 2002)。

遊戲場域內，劃分出二元對立的玩家位置，女性玩家的偏好和習慣被定型為休閒玩家( Casual Gamer)。休閒玩家，是相對於核心玩家( Core Gamer) 與硬派玩家的玩家類別。學者指出女性玩家崛起於休閒遊戲，像是跳舞機( Dance Dance Revolution) 或是結合影像辨識技術的體感遊戲( EyeToy)，當這類遊戲出現在公眾場所或是客廳的遊戲機，女性才逐漸被納入玩家的行列。休閒玩家的特色在於，玩家偏好電腦或行動平台提供的小遊戲，遊戲操作方式直覺易上手，畫面元素簡單易懂、多以2D呈現；規則簡單，可以隨時暫停、中斷，不需要耗時投入，例如「寶石方塊」或「青蛙吐珠( Zuma)」。休閒玩家視遊戲只是各種娛樂活動之一，可有可無的生活小配角，可能輕易被其他人事物所取。而男性通常被認為是核心玩家，將遊戲當作生活不可或缺的一部分，長時間投入一款或多款遊戲。社會普遍對於玩家的想像，是依循著性別差異模式。( Krotoski, 2005; Hayes, 2007)

效果研究遭致許多批評，其一、研究採用實驗法或問卷蒐集資料，詢問受試者短暫地進行特定遊戲的經驗，卻忽略社會、文化和性別展演等更廣泛的議題。換言之，效果曲徑的研究無法實際描繪玩家的媒體使用、性別實踐與意義詮釋之間的關係，也無法得知各種影響因素交互作用所產生的意義。其二、性別不應該簡單視為單一變項，而是牽涉著巨大、複雜的權力結構；鑑於此，不應該誤解女性玩家為同一群體( Thornham, 2011)。

## 二、社會結構取徑的閱聽人研究

以社會結構觀點出發的閱聽人研究，標示出閱聽人受到身處情境影響，文化背景、成長經驗、人際關係、詮釋社群等，皆共同形塑其媒體實踐和意義生成。閱聽人研究經常以深度訪談法對受訪者進行了解，可以發現，人們普遍受制於情境因素，而決定其行為模式。社會結構的影響，具體展現下述三個面向：家庭權力結構、詮釋社群和性別技藝。

首先，家庭的權力結構，產生對應的兩性權力關係，而影響著女性的科技使用。Ann (1992) 的研究，關注於家庭情境中兩性看電視的模式，發現女性經常帶著罪惡感看電視，難以放下家事不做而專心看電視，或是掌握遙控器的控制權；相對的，男性在家庭內則是休閒的姿態，無須負擔家事，因此較能專心收視。而遊戲領域亦複製著類似的權力結構，兩性為不平等的關係。早期研究指出，既使在擁有較多媒體資源 (media-rich) 的家庭中，女孩比較不太可能得到自己的個人電腦或遊戲機，因此比男孩缺乏近用電腦的管道，也較少花時間在玩數位遊戲。檢視成年和青年女性玩家的遊戲頻率，進行開放式訪談；研究者發現成人女性玩家比起她們的男性伴侶較少花時間玩遊戲，這些女性認為家事優先於她們的休閒活動。(Lievrouw & Livingstone, 2002/ 黃守義、許詩爛譯，2008)。

再者，由周遭同儕群體所形成的詮釋社群，會影響人們對如何詮釋媒體的意義。Hobson (1989) 對於肥皂劇的研究，指出媒介文本成為女性每日交談的話題，透過同儕之間的討論，使得她們能夠自由切換角色，既是全然投入劇情，亦能回到批判位置，以日常生活的經驗解讀媒體內容。同樣進行肥皂劇的研究，Brown (1990) 透過人們的生活和實踐，能將主流文化挪用為自身文化的一部分。即不同社會和文化群體，會有不同的方式解讀意義，文本空間成為女性們定奪意義、享受樂趣、感受賦權的場所。從Valeriel (2007) 的研究發現，女性氣質與遊戲參與是相互連結且不斷協調的關係。她

的受訪者，一個八歲女孩教導其他女孩玩電玩遊戲。她說，不要死掉就好，以消極的態度進行遊戲，不是告訴同伴要如何衝鋒陷陣、殺死敵人，而是避免自己被殺掉（Valeriel, 2007）。

由此可見，進行遊戲的同時，女性玩家有獨特的協商方式和愉悅來源。Valeriel（2007）認為遊戲裡各種符合女性特質的元素，維持女性角色對遊戲的興趣。其一，女性角色通常為女性玩家的首選，選擇可愛、無害的角色，得以協調自身性別特質和遊戲文本；或著展現照顧、關懷他人、合作或母性特質，而適當的化解男性氣概與女性氣質的矛盾。其二，女性玩家的愉悅來源不盡相同，維繫女性氣質亦可能使女性玩家感到愉悅。Valeriel（2007）在觀察遊戲過程中，發現其中一個受訪者透過表現易受驚嚇的樣子，彰顯自己的女性特質。不同於普遍認為玩家愉悅來自於競爭或勝利，該女性玩家替代的愉悅來源是置身於享受害怕的愉悅。她轉化遊戲的暴力意涵，進而生產、鞏固其女性氣質（Valeriel, 2007）。張玉佩與呂育璋（2006）檢視女性玩家的線上遊戲經驗，亦發現女性複製父權制度下的性別理想樣態，柔弱、可愛、會撒嬌等特質，成為女性玩家認同、獲得自信及實質利益的手段。

最後，Royse等人（2007）進一步指出暴力遊戲對於玩家，是一種自我挑戰與鍛鍊的方式。挪用Foucault的觀點，提出性別自我技藝（*technology of the gendered self*）的觀點，意旨身處於特定文本中的玩家，會自發性地不斷修正自我表現，以符合性別適切行為。將遊戲視為性別鍛鍊的場域。他們認為不是女性同一群體，過去研究忽略個人對使用動機和遊戲經驗的詮釋。研究結果，依照不同遊戲能力、不同模式的性別技藝，將女性玩家分成三類族群：（1）輕度玩家（*non-gamers*）；（2）中度玩家（*moderate gamers*）；（3）重度玩家（*power gamers*）。對於不同程度的玩家，遊戲的意義不同；其遊戲愉悅來源亦不同。

(1) 輕度玩家或者非玩家，她們拒絕遊戲，對遊戲充滿著批評、負面感受。她們認為玩遊戲是浪費時間的行為，認為遊戲不符合女性特質。現實生活的家庭與工作，才是女性值得一展所長的地方。因此規訓自我抵制遊戲。並藉由對遊戲文化或玩家的強烈批評，例如批評電玩愛好者無法處理真實世界的人際關係，她們亦憂慮充滿色情與暴力的遊戲，再現性別刻板印象，不利於女性處境。

(2) 中度女性玩家，遊戲時間受到日常作息、家庭情境的拉扯，處於性別技藝與現實生活的協商關係，因此遊戲頻率較低。逃逸的愉悅是中度女性玩家普遍的共識，遊戲作為一種休閒娛樂，是一種短暫逃離現實生活的途徑。中度玩家傾向二元對立的性別觀，因此較為符合社會普遍對於典型女性玩家的想像。她們鍛鍊自我偏好，選擇符合女性氣質的遊戲；將射擊、暴力、血腥視為男性的遊戲類型。中度玩家的性別技藝是一個不斷協調的過程，她們劃分男性向與女性向的遊戲文本，並將自己修正為社會期待的性別分類，並重塑自我認同。

(3) 對於重度女性玩家而言，她們能夠高度整合性別與科技之間的關係。她們遊戲頻率高，對於遊戲技巧的掌握度和成熟度較高。她們不在乎遊戲文本將女性角色物化，或是充滿暴力的遊戲，因此能自由游移在多樣遊戲文本，透過不同的遊戲類型，衍伸不同的愉悅，例如玩射擊遊戲享受「支配」遊戲、「競爭」與「暴力」的快感，獲得控制性愉悅；進行角色扮演遊戲參與互動的故事書，則獲得敘事性愉悅。她們在挑選遊戲文本和角色時，不受限於傳統的性別框架。對她們來說，科技是爭奪權力的資源，並能夠挑戰受到性別規範的空間，探索自我性別的定位。遊戲的暴力行為，是自我力量的展現 (Royse, et al. 2007)。

呈上所述，女性玩家不再是一個整體，其使用意圖、遊戲偏好或參與程度，都影響著性別技藝的發展及自我定位。社會結構取徑的觀點，認為不可忽視外在情境對性別技藝的形塑，女性玩家在遊戲過程同時進行自我性別規訓，遊戲的意義，已經遠遠超越遊



戲進行的當下，而是融入玩家的日常生活，成為他們認同的一部分。遊戲場域生產既定的男性氣概和女性氣質，是重述著社會既存的性別分界和文化約束(Thornham, 2011)。

### 三、主體詮釋，聚焦於玩家自我意識

上述社會結構層面的觀點，影響玩家在遊戲中的性別實踐，是近年來學術研究的焦點。檢視國內對於數位遊戲與性別的討論，從2006至2011有近十篇相關文章(莊伯仲、戴靜宜，2006；張玉佩、呂育璋，2006；林宇玲，2005；林宇玲，2011；張玉佩、邱馨玉，2010；李紫茵、王嵩音，2011)。研究普遍的共識為主流意識的價值觀經常移植到遊戲領域。玩家的外在情境脈絡會影響其展演和協商性別，多數玩家複製且極化既有的性別刻板印象與兩性互動模式。探討社會結構的研究已逐漸受到重視，卻較少針對玩家的主體、性別認同進行論述。

回歸玩家主體的研究，重視個人的自我意識，性別不是一個變項或是一個群體，而是將每個人視為獨特的個體。個人出生於獨特的時空、養成於獨特的家庭、學校和文化環境、有著特殊的能力和慾望，並且透過獨特的方式與他人互動，造就一個獨特的生活經驗。換言之，性/別不再是一刀劃下區分男或女、男性氣概或女性氣概；性別是多樣、差異化、彈性的概念(Young, 2005/何定照譯，2006)。

重視女性玩家之間差異化的研究陸續出現，呈上述Royse等人(2007)所發現女性玩家的不同樣態，女性重度玩家已經顛覆了性別對立的遊戲模式。不是只有男生喜歡暴力電玩及熱衷投入，女性也能依循自我偏好和技藝程度，自由游移在暴力或非暴力的文本，享受流動的身分認同和實踐。Hayes(2007)的研究以深度訪談，輔以觀察遊戲過程，對兩位女性玩家進行厚描，試圖描繪玩家如何建構遊戲認同。Hayes(2007)指出兩位受訪者儘管同為女性、年齡相近，有著相同的膚色，成長於中產階級家庭，且具有高教育程度，但遊戲中的性別實踐和愉悅有截然不同的詮釋。其中一位女性玩家選擇女性化身，扮演魔法師的角色，擅長治癒能力，乍看之下好像採用性別極化的遊戲玩法；

但高自由度的角色扮演遊戲，提供實踐想像的資源，實現了女性一定程度上的性別自主。現實生活，她僅能擁有一種職業（往往是依循社會既定的性別分工）；但遊戲裡，她可以發展科學所長，亦可以表現療癒他人、與人合作的興趣。另一位女性玩家認為遊戲提供一個安全的場域，抒發平時壓抑的侵略性，顛覆了女性不喜歡戰鬥、暴力的印象。她轉換暴力的意涵，從中獲得成就、展現控制力和挑戰男性氣概的愉悅 (Hayes, 2007)。

對研究者來說，個人經驗、科技操作能力、遊戲體驗與社群互動等，使得玩家進行個人化的遊戲模式和詮釋，某種程度上對既定的性別進行挑戰，即可視為「新的性別身份」 (Hayes, 2007)

此外，數位遊戲多樣性的發展，鼓勵玩家進行性別展演，玩家得到重新創造認同、角色的機會。當玩家體驗不同的性/別認同，進而發展多元樣態的男性或女性特質，仍然可能挑戰原有社會結構下的性別角色。遊戲多樣性的影響，使得玩家的性別展演也更為複雜、豐富。林宇玲 (2011) 以《火鳳三國》的英雄變身系統說明，遊戲進行時，玩家可以擁有一個以上化身，依突發狀況能自由切換化身。伴隨著經驗累積和故事推展，習得的化身能力越多，可以得到越多的變身選擇。儘管男性玩家選擇男武士，為性別正確的遊戲模式，但是當碰到屬性不同的敵人時，也可以選擇變身為女戰士，使用女性武將的專屬技能。藉由遊戲文本的設計，玩家同時經歷不同性別演出，展現既陽剛亦陰柔的特質，難以使用二元標準界定 (林宇玲, 2011)。

最後，遊戲可以重新開始、重複鍛鍊的特性，使得玩家的遊戲行為不再是單一的演出，而是當選擇不同角色或是遇到不同玩家時，每次展演也不盡相同。多元的角色扮演，也使得玩家的性別認同為一個流動、複雜的狀態。聚焦於玩家主體，數位遊戲成為重塑性別的場所。

然而，外在情境和遊戲規則對性別認同的影響仍不容忽視。Hayes (2007) 指出性別認同來自於社會論述、詮釋社群和實踐。意即個人的主體性和認同，受制於社會文化

的事實、以及他人的行為、期待和互動；但是實踐中的性別認同，是一個進行的過程。身體習得特定場所或群體的舉止、行為，以不斷適應所處的社會情境。人們的性別表現會依據身份不同或情境不同，可能產生轉變，例如女性進入工作職場，展現獨立自主的工作表現；男性轉為父職腳色，延伸出新男性氣概。數位遊戲中，遊戲化身有既定的角色特質，必須依循著遊戲規則而行動，在安排好的敘事結構中推展故事。玩家在操控角色時，同時扮演著一個性別，玩家主動選擇其扮演的角色；角色也決定了玩家的行動、以及和其他角色的互動。如同Butler（1990）所說，玩家認同和展演是建立在他者的想像（who is imagining whom）之上，玩家透過角色不斷地和遊戲文本、其他玩家互動，換言之，玩家的認同是游移在遊戲設計者的想像、其他玩家的想像和自我想像三者之間。因此，女性玩家的性別認同是一個複雜、多元的狀態，逐漸流動至男性氣概宰制的遊戲領域，可以解構並重構其認同（Thornham, 2011; 林宇玲, 2011）

上述梳理過去遊戲與性別的研究，其中社會結構和主體詮釋的層面都將研究焦點放至閱聽人身上，不同之處在於，前者較為視女性玩家為一整體，關注女性玩家的普遍處境；後者則強調閱聽人的經驗層次，視遊戲與性別認同為動態的概念，由玩家、玩家的身體與虛擬化身、感受來定奪遊戲的意義。兩個層次相互影響，無法截然二分。

總結而言，數位遊戲其互動性的特質，使玩家作為行動主體。依照Royse等人（2007）的分類，本研究鎖定在中度以上的玩家，她們能夠掌握科技，然而性別身分和遊戲世界經常是拉扯的關係。Consalvo（2009）探究遊戲世界與日常生活如何交錯，提出的玩家參與模式，指出玩家進行展演時至少歷經三種框架，第一是日常生活的行為框架，為外在情境的常規與社會價值觀；再者，遊戲結構的規則形成另一框架，角色、行為、敘事的自由度不同框限著玩家的行動。最後，玩家自身的參與落實，是自我想像、遊戲文本與其他玩家的互動皆共同形塑玩家的性別實踐。玩家作出的遊戲表現，便是受到三個框架共同影響。本研究援以此概念，發展研究架構，期望探討生活情境和現實性別處境，

如何侵入遊戲世界，影響玩家的遊戲行為。玩家如何在三個框架間協調自我的性別操演，是本研究主要關注的焦點。



### 第三節 暴力概述

遊戲在人類生活中有著相當重要的地位，如今數位遊戲的興起，伴隨著兒童長大的玩具，已經被電腦或電動玩具所取代。Sony的PSP、PS3系列，Nintendo的Wii，以及Microsoft的Xbox等多款電玩主機，提供當代兒童成長過程中不可或缺的陪伴，因而養成了遊戲世代。對於遊戲世代來說，遊戲不只是媒體經驗的一部分，而是坐落於真實生活當中，成為同儕間的話題，世代間的共同回憶。然而，社會輿論經常將受養於數位世代的青少年之犯罪行為，指向媒體暴力，特別是有明顯暴力內容的數位遊戲，已經取代傳統電視、電影媒介。成為最受矚目研究場域（張玉佩、邱馨玉，2010）。

「暴力」是數位遊戲中經常存在的元素，例如戰爭、攻擊、格鬥等，研究指出，綜觀數位遊戲的內容分布，暴力所佔的比例最高，超越其他類別。有52.8%的數位遊戲含有暴力內容（PEGI annual report, 2011），其中只有4%的遊戲歸類為18歲以上成年人才可接觸，意即多數孩童和青少年能接觸到的遊戲，蘊藏著暴力元素。暴力數位遊戲是否影響兒童、青少年，引起學術各界、產業組織以及政府法院的辯論。暴力究竟是什麼，媒體暴力內容該不該被管制，是長期以來不斷爭議的話題。過去暴力研究著重於反社會行為，特別是侵略性、攻擊性的行為；遂有學者提出，暴力不應該單單看遊戲影像的表面內容，而是具有豐富的意義體系。對於玩家而言，他們看到的並不是暴力行為，他們亦不是在仿效暴力行為，而是將暴力視為獲得成就的方式，或展現男性氣概的手段。媒體暴力視玩家經驗和社會情境，而有不同的意義詮釋（張玉佩等人，2011；張玉佩、邱馨玉，2010）。然而，當女性玩家逾越本身的性別特質，進行暴力遊戲，是否隱含著顛覆性別權力的意義；女性玩家又如何對暴力內容進詮釋，是本研究主要想探討的部分。因此，本節先對暴力遊戲進行定義，接著檢視媒介暴力的研究取徑。

## 壹、暴力作為男性氣概的手段

暴力是一個經過性別化的概念，被歸類為重要的男性氣概特質，因而驅逐於女性特質之外。父權體制建構著一套合理的暴力論述，造就男性支配、認同男性和男性中心的文化，並具體展現人們的生活世界，日常生活對話、文學、影像作品或遊戲之中。因此，暴力乘載著特殊的社會意涵，也透露出女性在社會體制中的不利位置。Connell (2009) 將現代性別關係系統界定為四大結構，下述藉「權力關係 (Power relations)」、「生產關係 (Production relations)」、「情感關係 (Emotional relations)」和「符號關係 (Symbolic relations)」，加以說明女性被除外於暴力的主體位置 (Johnson, 1997/成令方等譯; Connell, 2009)。

首先，暴力伴隨著父權體制的歷史，成為權力支配與壓制的手段。Walby (1999) 其著作《父權理論化》將父權制度分為六個結構：國家、有酬工作、家庭生產、文化、性和暴力，試圖從當代社會體制中，說明性別關係的不平等。舉例來說，古老歐洲或中國的封建制度，階級統治是依賴軍事的力量、發起戰爭，而進行領土的爭奪。父權社會，支持君主、士兵施展武力、侵略和暴力，以保家衛國。此外，繼承制多數由男性傳承，例如中國傳統制度，僅立長子為優先的繼承人；歐洲從16世紀英國都鐸王朝，亦以男性為主要繼承的順位。君主國家和家庭父權奠定男性支配的傳統。暴力，確保男性在社會中的陽剛的地位，向來是社會所允許的競爭、掌權或控制的合理方式。(Connell, 2009)。

再者，隨著工業資本主義的來臨，造成生產關係的撼動，開始嚴密的性別分工。在歷史上和各個文化中，性別分工是極為普遍的概念。以生物本質區分男性工作和女性工作。然而，當資本主義介入性別分工，戲劇的轉變是出現更多複雜的權力組織，工廠、政府及公司等，為了追求效率，依照性別分派職業、職位，男性通常佔有中心的權威位置。此外，在有酬工作和家務的區別上，經濟領域定位成男性的世界；家庭生活則是女

性。父權體制進而挪用科學、技術、政治或其他的控制型式，加以合理化男性支配。社會賦予男性主宰的位置，劃分截然對立的男性氣概和女性特質，男性是強者；女性則為弱者。相對於整體社會認同的男性氣概，女性不被允許暴力，而是扮演脆弱、陰柔、邊緣化的角色（Johnson,1997/成令方等譯；Connell, 2009）。

呈上所述，暴力的男人作為保衛者，是以情感層面包裝父權體制。Connell（2009）引述佛洛伊德（Freud）的概念，指出情感普遍建構於人類生活，其中以「性」最主要的場域。性關係包含文化建立的家庭結構與兩性關係，女性臣服於父親、丈夫、伴侶之下。社會將家庭建立在浪漫愛的想像之上，使得丈夫擁有妻子的性支配權。早期臺灣的法令，將婚姻中的性行為視為理所當然，甚至認為丈夫強迫妻子進行性行為，不構成強暴。因此，男性宰制的結構，使得女性的生活處境瀰漫著暴力，例如從性別歧視，乃至實體的侵略行為，家暴、性騷擾、性攻擊等。女性為暴力論述中的受害者（Connell, 2009；Johnson,1997/成令方等譯）。

最後，媒體再現性別的符號關係，維繫了父權價值，女性遭遇雙重暴力的處境。性別符號在各個領域中運作，如服裝、姿態、化妝、到語言、電視、電影等，標示出性別差異。媒體文化以男性的詮釋觀點出發，粗暴地將女性為展示、觀看的對象。媒體將女性展示為男性慾望、幻想和暴力的對象。Mulvey在1975年發表的文章〈視覺快感與敘事電影〉（Visual pleasure and narrative cinema），檢視典型的好萊塢電影，認為「電影反映、揭露、甚至直接上演社會既有的性別詮釋，並且控制了影像、情色的觀看方式和景觀」（van Zoonen, 1994/張錦華、劉容玫譯，2001）。

英雄主義的電影敘事，聚焦於男主角，男性為故事文本的推動者、鏡頭從他的觀點理解世界；因此，也將觀影的人們假設為男性。藉此將觀看的快感區分開來，男性為主動的觀看者；女性則被動地受到觀看。敘事電影提供了兩個愉悅來源，窺淫（scopophilia）和自戀認同（narcissistic identification）。窺淫是一種想要觀看他人的性慾本能，透過電

影放映的情境和敘事的手法，觀眾既被引發特殊的慾望，由得以沉浸於觀感的滿足。另外，電影滿足人類的認同需求，觀眾在觀看的過程，將自我投射在螢幕上的人物，進而產生認同，產生一種全知的滿足感。主流電影的影像，延伸男性的性權力和慾望；女性的功能在於扮演男主角的性愛對象，同時亦扮演男性觀眾的性愛對象，男性從中獲得窺淫女體的樂趣，藉由鏡頭的角度和視線，視男主角為認同對象。換言之，觀眾變成男主角來觀看女性，並且獲得愉悅。女性被除外於觀看的主體，成為敘事主角和收視觀眾共同的慾望客體（van Zoonen, 1994/張錦華、劉容玫譯）。

就Mulvey認為，受制於父權體制下，屬於女性的窺淫和認同是不可能發生的。Doane（1982）延伸Mulvey的心理分析觀點，討論男性脫衣舞者、男性職業伴舞者是否顛覆男性窺淫的框架。她的分析指出此特例無法跳脫性別二元對立，她進一步指出女性的養成使得她們缺乏窺淫的能力，女性觀看者僅能經由認同男性英雄，體驗男性的權力。然而，Mulvey和Doane的觀點，排除了女性的觀看樂趣，引發相當大的爭議。反對的意見認為心裡分析基植於僵化的性別特質，視文本和觀看者為封閉的系統。封閉系統視性別為唯一影響因素，決定了觀眾特質（男性/主動；女性/被動）和快感來源（男性/獲得愉悅；女性/無從獲得），忽視了女性閱聽人有不同詮釋的可能（轉引自van Zoonen, 1994/張錦華、劉容玫譯）。

總結而言，暴力本身屬於男性所掌控的特權、能力或語言。然而，當真正的女性玩家挑戰屬於男性專利的暴力遊戲，即是對固定的性別分界進行挑戰。女性玩家以自身的特質和遊戲情境，採取不同的解讀方式，進而控制暴力遊戲，在遊戲文本的敘事中獲得愉悅等過程，蘊含著奪權和顛覆的可能性。

## 貳、定義媒體暴力

暴力，一直以來存在於媒介內容，卻難以有一致的定義或衡量標準。有學者將媒體暴力定義為，「對於蓄意傷害他人身體、心理的言論或實際的攻擊性行為之描述」，以



此定義延伸之，遊戲中必須具備傷害的意圖（the intention to harm）或攻擊行動，才能稱之暴力遊戲，藉以區隔出非暴力或運動類型的遊戲（Jansz, 2005）。由於遊戲經常挑戰社會的道德規範，引發眾多媒體暴力的相關討論，政府、遊戲產業組織、國際規範組織等，皆試圖比照影視分級制度，對數位遊戲進行規範。就文本層次而言，延伸出更精確的定義，下列政府法案及規模、制度較為完整的北美娛樂軟體分級委員會

（Entertainment Software Rating Board, ESRB）、泛歐遊戲資訊組織（Pan European game Information, PEGI），三者為例，加以說明暴力遊戲的定義。

首先，加州政府從2005年至2011年，試圖通過加州政府眾議院法案（California Assembly Bill）規定，以禁止銷售或出租暴力電玩遊戲給未成年人。此法案將暴力遊戲定義為，「包含具有人類影像之殘殺（killing）、斷肢（maiming）、分屍（dismembering）或強暴（sexually assaulting）等行為的描述內容」。此定義引來娛樂產業的撻伐及社會各界的關注。原因在於，加州政府界定的暴力內容範圍過於廣泛、模糊。各界爭論，憲法與社會傳統尚未建立禁止暴力媒介內容的前例，暴力類別仍受到美國憲法第一修正案的保障，。

北美ESRB組織和歐洲PEGI組織兩個由遊戲相關產業發起的自願機制，則對暴力遊戲文本有更細緻的描述。根據各國情與文化，將遊戲規範體制分為遊戲內容分級（content description）和年齡分級（rating symbols）。主要是為了具體描述遊戲所涉及的議題和適合的年齡，以對遊戲產業進行規範，並幫助消費者作出適當的購買決策。依照ESRB的分級標準，年齡分別為3、6、10、13、17、18歲六個層級。30個內容描述分類中，有高達9個與暴力相關的內容描述，依程度區分為(1) 卡通血腥（Animated Blood）、卡通暴力（Cartoon Violence）：卡通、動畫形式的暴力場面，暴力描述較不寫實，雖然會有施加暴力的行為，但不會描繪出真實的痛苦情形。(2) 血腥（Blood）、血腥或截肢（Blood and Gore）：具有血腥、或截肢的寫實場面。(3) 幻想暴力（Fantasy Violence）、相關

暴力（Violent References）：則是指涉及暴力行為，或是幻想的暴力動作。(4) 暴力（Violence）、極端暴力（Intense Violence）：具有畫面強烈且極度逼真的暴力場景，涉及人類影像流血、肢解或死亡的具體描繪。(5) 性暴力（Sexual Violence）：則是指涉及強暴或其他性行為的暴力描述。

歐洲PEGI組織的分級制度為歐洲境內多數國家共通的標準。其將年齡切割為五個等級，3、7、12、16、18歲。依照遊戲性質，分有8個內容類別，分別是暴力、恐怖、髒話、性、毒品、歧視、賭博、線上。遊戲內容依照搭配年齡分級，而有不同的意義，例如暴力相關的描述。若搭配適合7歲以上的分級，標示出內容具有非寫實或輕微的暴力描述；12歲以上，則是幻想的暴力描述，可能是人類或擬人角色作出暴力動作；16或18歲以上，則是增加更為逼真的暴力行為。遊戲自律機制，由發行商自行評量出版遊戲所涵蓋的主題，再由委員會檢視、審核其分級。因此，是針對遊戲文本的層面，進行定義和描述暴力；對於暴力可能產生的效果，則沒有進一步探索。

長久以來，媒體暴力內容經常挑戰社會的道德禁忌，學者和大眾亟欲探究媒體暴力對閱聽人的態度或行為的影響。因此，探討媒體暴力的研究範疇相當廣泛，存在眾多不同的觀點，並且使用不同的研究方法，如社會調查法、內容分析法、實驗法、觀察法、田野實踐法等。各個取徑之間對暴力的定義亦有不同的詮釋。最早的暴力研究出現在1950年代，研究目標是電視媒介，對於早期研究來說，暴力的定義取決於暴力出現的數量。像是計算電視或電影中，包含的暴力死亡人數、暴力畫面、情節、行為的數量。例如：Gerbner（1969）對兒童節目進行內容分析，研究進行的該年發現10個卡通片中8個含有暴力，一般節目平均都包含5個暴力情節，每小時約有8個暴力事件。但是光計算暴力情節數量，並無法多作推論（轉引自潘玲娟，2005）。

在1950到1980年代之間，媒體暴力的重點不再只侷限媒介中暴力的數量，而是關注於暴力對閱聽人的行為或認知產生影響。1950年代後期，學者多採用實驗方法，測量暴

力的短期效果；暴力的程度，取決於與閱聽人產生攻擊行為的關連性。在1970年代，則逐漸轉向為認知層面，關注媒介暴力內容對於閱聽人其他方面的影響。以問卷調查的方式，探究含有暴力內容的電視節目，如何形塑長期觀眾的世界觀。暴力的定義端看於媒介效果的影響效應（潘玲娟，2005）。

自1980年代開始至今，暴力具有多元的詮釋意義，裁定的標準應該以「整體」遊戲結果來判定。因此，研究的重點從量化的暴力指標，轉而探究暴力行為的詮釋差異，例如描述方式和情境脈絡。首先，不同的描述方式會影響觀眾對於暴力感知的接收。Kirsh（2012）檢視觀眾面對卡通暴力和寫實暴力的認知處理過程。以卡通暴力來說，使用喜劇或幽默的表現方式包裝暴力元素，觀眾容易切換至卡通的接收模式，連結至卡通的記憶，因而轉化、忽略暴力所帶來的不舒服（Kirsh, 2012）。

再者，若將暴力行為放置遊戲文本的情境脈絡中，暴力不再是單一的動作或行為，而是合理的手段及整體結果。首先，遊戲敘事鞏固暴力的合理性，例如英雄對壞人施以暴力，被型塑為符合道德的暴力行為。再者，以戰鬥為主的遊戲世界，暴力行為是必須的活動，生存的基本技能，以及磨鍊、升級的途徑。最後，單獨檢視遊戲的片段，可能充斥著暴力相關的誇張描述，但放置遊戲文本的整體脈絡下，可能具有不同意涵，例如故事結局為暴力行為終究受到制裁，反而能轉化暴力的負面意涵為教化意義（張玉佩等人，2011）。

### 參、暴力相關研究

媒體暴力與攻擊行為的關連性，一直是社會輿論和學者討論的議題。鑑於此，學者以不同研究方法、採用觀點、研究時間等，提出不同的假設和理論。進而將媒體暴力的相關研究，整理為三大取徑，分別是侵略性理論、情緒管理理論、玩家經驗研究。

## 一、侵略性理論

侵略性理論，是最受到矚目的暴力效果研究。侵略性理論試圖整合一套理論，探討攻擊性行為的發生原因，以期解釋、預測和控制媒體暴力的負面影響（Kirsh, 2012）。以下簡述侵略性理論最主要的概念，暴力攻擊性模式（general aggression model, GAM）和社會學習理論（Social Learning Theory）。暴力攻擊模式指出暴露在暴力媒介的刺激，經由認知、情感、心理過程，將助長短期攻擊行為的可能性；然而，若是不斷重複刺激，那麼可能形成攻擊性的人格特質，例如對暴力麻木、對世界懷抱敵意。最後導致攻擊性行為（Klimmt, Schmid, Nosper, Hartmann, & Vorderer, 2006）。

Bushman與Anderson（2002）是最早將暴力攻擊模式挪用到遊戲暴力中進行的研究，他們找來224位受試者，分別使用暴力與非暴力電玩，然後再進行攻擊性傾向的測驗，結果顯示，暴露在暴力電玩的組別攻擊性較高。Bushman與Anderson（2002）將人們的認知處理過程分為輸入、過程和結果三個階段。在輸入階段，人格特質（personal inputs）和情境刺激（situational inputs）會共同影響人們的內在心理狀態。心理狀態的處理過程，分為認知（cognition）、情感（affect）與興奮（arousal），三者之間互相關連，可能會共同增強攻擊性，進而影響結果。在結果階段，受到內在狀態的影響，產生兩種結果，思考後的行動或是衝動的行動，當個體做出決策，本次的行動將會影響下一次的決策，形成反饋的循環（Klimmt et al., 2006）。Bushman與Anderson（2002）進一步指出，重複的暴力行為，讓人們學習、複習和增強攻擊性的知識結構。

暴力內容的學習效果，由Bandura和Walters（1963）首次提出社會學習理論。他認為侵略行為是經社會脈絡學習而成，媒體內容在孩童的學習發展過程有示範作用（modeling）。孩童藉由觀察學習（observational learning）關的侵略行為。從社會學習理論的觀點切入，孩童行為模範不僅限於生活中接觸的真實人物，電視、電影、卡通的虛擬人物亦可能提供許多學習侵略行為的素材。當暴力媒介經常為孩子替代學習的對

象，當遇到相似情境時，兒童會模仿相同的暴力行為。實證研究證實，透過處罰（punishment）與增強（reinforcement）的經驗會影響孩童實際的侵略行為；當螢幕中暴力行為被懲治時，受試者所產生的暴力行為較低，若暴力行為被鼓勵時，則會產生較高的暴力行為（Kirsh, 2012; 潘玲娟，2005）。

關於侵略性理論的相關研究，通常採取短期、實驗室的實驗法，脫離日常生活的情境脈絡，其外在效度備受質疑。暴力遊戲與暴力行為僅存在關聯性，卻難以證實其直接因果關係。換言之，暴力遊戲並不是犯罪、霸凌等攻擊性行為的唯一原因，其他情境因素可能有更大的影響效力。Anderson（2004）的研究結果亦發現，玩暴力電玩和侵略行為之間的關聯性極為不顯著，玩暴力電玩與可能會從事侵略行為的機會只有2.31%。

（Anderson, 2004）。此外，實驗法取徑，難以證明長時間暴露暴力電玩和侵略性行為的關聯；亦難以得知其他可能的影響因素，或玩家如何詮釋暴力遊戲的愉悅經驗。

## 二、情緒管理理論

情緒管理理論（mood management theory, MMT）是基於使用與滿足取徑和主動閱聽人的前提，強調人們心理認知層面，會影響對於暴力內容的判斷。情緒管理理論主要提出，可能影響閱聽人情緒管理效果的四種內容要素，包括提出「刺激（excitatory potential）」、「涉入（absorption potential）」、「語意類似性（semantic affinity）」與「快樂價量（hedonic valence）」。四大要素會影響閱聽人選擇性的暴露於媒介內容。情緒管理理論原本是用於討論娛樂性媒體如電視、電影等媒介內容，試圖深入解釋閱聽人在選擇動機、需求，瞭解關於人們外顯的生理狀態與內隱的心理認知狀態之間的情緒互動，推測閱聽人接受媒介內容後的影響（Zillmann, 2003）。

心理學家運用情緒管理理論進行暴力遊戲的詮釋，認為人類觀看暴力是為了滿足刺激需求，而觀看暴力具有宣洩的功能。Zillmann（2003）進一步提出「情感傾向理論（affective disposition theory）」，認為人們暴露在媒體暴力內容時，個人情緒會影響對

於暴力的觀感與評價，例如對劇中角色的喜好、劇情發展是否符合個人期望。如果閱聽人預期故事結果是邪不勝正，那麼儘管英雄角色採取暴力行為或任何行動，觀眾都會合理化之（Jansz, 2005）。

Jansz（2005）延伸媒介暴力的情緒討論，他認為情感傾向理論適用於傳統媒體，不能運用於屬於互動式的數位遊戲媒介。他加以區分傳統媒體，如電視、電影，是屬於躺著收視的後仰媒體（Lean back media），人們被動的接收訊息。而數位遊戲，則是主動投入的前傾媒體（lean forward media），其互動性的特質，需要使用者的專注與沉浸。玩家的付出會直接反應在遊戲結果。因此，上述討論閱聽人情緒與劇中角色之連結的理論不再適用，玩家是直接扮演遊戲主角。以最常被研究的極度暴力〈遊戲俠盜獵車手〉（Grand Theft Auto）為例，玩家得以在遊戲做盡任何反社會的行為，搶劫、殺人、強暴等，但遊戲結局，玩家則直接承受施展暴力的結果（Jansz, 2005）。

暴力的情緒研究關注暴力遊戲的吸引力，將閱聽人的生理和心理反應機制納入暴力遊戲的詮釋架構。然而，暴力情緒研究同樣採用實驗法的研究方法，以情緒作為操弄的變項。也同樣遭遇難以驅逐其他變項干擾，以及外在效度低的研究困境。

### 三、玩家經驗研究

儘管情緒管理的研究，視玩家為主動的閱聽人，但其採用的研究方法仍忽略閱聽人的能動性。對於玩家經驗出發的研究論點，視玩家為主體，由玩家的詮釋定奪遊戲意義。柯舜智（2009）檢視青少年玩家的線上遊戲經驗，發現玩家詮釋觀點，截然不同於非玩家或其他世代的看法，例如玩家以「迷群」界定自我認同，外界卻是將他們貼上「成癮」的負面標籤。社會對於流動多變的遊戲世界是充滿焦慮和恐懼，藉此，更必須回歸玩家觀點以瞭解遊戲放置在情境脈絡下的意義。此外，玩家作為施展暴力的執行者，如何化解道德焦慮，是學者關注的另一重點。

傳統暴力效果的研究關注媒體暴力與侵略性行為的關聯，研究者作為旁觀者，以表面內容評判其暴力行為。以玩家觀點，暴力行為與遊戲的愉悅經驗相關。Hartmann和 Vorderer (2010) 指出，玩家區分遊戲世界的暴力行為僅是「虛擬暴力」。玩家對虛擬角色或其他玩家的傷害意圖，並不會擔負實際的後果。事實上，玩家甚至不用跨越道德的障礙，因為其暴力行為通常不會被他人制止。在遊戲中，執行暴力是理由正當 (justifiable)、稀鬆平常的勞動，以及獲得獎勵、成就的手段。

德國學者Klimmt等人 (2006) 探索遊戲愉悅與道德焦慮的關係。他們延伸Bandura提出的「道德解離 (moral disengagement)」策略，提出暴力的遊戲世界裡，遊戲文本與玩家如何運用「道德管理 (moral management)」策略來化解玩家的道德焦慮，並維持遊戲的樂趣。玩家使用的道德管理策略，可以歸納為下列6種方式，加以說明玩家觀點如何詮釋暴力 (Klimmt, et. al., 2006)。

1. 遊戲與真實具有區別 (game-reality distinction)：玩家們認為，遊戲世界與真實生活是截然不同。因為遊戲世界是虛擬的，因此，玩家甚至沒有道德壓力的感知。
2. 暴力為遊戲不可或缺的表现形式：遊戲裡的打怪、殺敵，是玩家生存的本能。遊戲文本的設計，亦使得暴力為遊戲的必要手段，例如，打敗遊戲魔王，才能進入下一關卡。因此，暴力是被合理化的行為。
3. 暴力作為自我防衛 (self-defense)：「不是你死，就是我亡」，受訪者這麼表示。暴力亦為保護自己的一種方式。玩家運用移轉責任 ((displacement of responsibility)，將暴力責任加諸於受害者 (attribution of blame to victims) 的策略。
4. 打擊犯罪，敘事合理化遊戲暴力：玩家作為英雄，肩負剷除惡人、恢復世界秩序的責任，遊戲敘事描述行使暴力的正當理由。

5.去人性化的遊戲角色（dehumanization of game characters）：此種策略與「區別遊戲與真實」類似。當敵方非人類樣態，會降低玩家的道德焦慮，例如攻擊怪獸。此外，有些玩家指出，儘管是真人形體的敵人，複製、重覆的敵方大軍，也降低了真實性。

6.替代性標籤（euphemistic labeling）：多數玩家會採用替代方式來描述暴力行為，例如，用解決（switch off）來取代殺害的字眼。把敵人標籤為能力相當的對手，以降低道德焦慮。

上述Klimmt等人（2006）的研究結果，指出「暴力」與「道德」兩者之間，玩家具備獨特的協調方式。也顯示出暴力對於旁觀者和玩家而言，有截然不同的詮釋。總結來說，對於遊戲暴力的檢視，不再是計算描繪暴力的情節數量，而是應該將玩家經驗脈絡帶入整體的分析。

總結上述，本章文獻梳理從遊戲特性談起，遊戲成為鬆綁性別規範的空間，接著進入到性別的三大曲徑，最後回到暴力遊戲研究。綜觀文獻整理，可以發現媒體暴力受到各界的矚目，研究逐漸轉向玩家經驗的重要性，為媒介暴力研究開展新的一頁。玩家的經驗脈絡，受到遊戲文本、社會情境和主體詮釋的相互拉扯、影響。本研究的遊戲文本，屬於數位遊戲，在暴力、男性氣概為主的遊戲內容中，蘊含著允許性別操演的可能。社會結構層面，檢視遊戲歷史脈絡，其起源、發展皆以男性為主，因此成為男性文化的一部分。然而，詮釋社群的觀點則提出由閱聽人社群的詮釋，主流文化仍能挪用為特殊族群文化的一部分，透過社群間的分享，閱聽人亦能從中獲得愉悅。因此，產生允許女性玩家進入爭奪的空間。過去甚少以女性觀點出發，檢視男性氣概的流行文本。因此，本研究將女性主體經驗作為關注焦點，重視主體性如何透過媒體消費經驗和日常生活較而形塑、建構。本章將回顧過去理論與文獻，以檢視性別與遊戲之間所交纏的關係。



### 第三章、研究方法

本文以性別操練實踐為核心，探索女性玩家如何協調「暴力遊戲的男性氣概」及自我性別特質，修補或建構的性別認同位置。因此，本研究採用遊戲觀察紀錄與深度訪談作為主要的研究方法，本研究共針對8位女性玩家進行遊戲觀察及半結構式的深度訪談。下列將介紹受訪者的基本資料和研究執行步驟。

#### 第一節、招募過程與受訪者資料

招募受訪者的基本資格，為具有偏向男性氣概之遊戲經驗的女性玩家。招募方式採滾雪球的抽樣策略和公開徵求兩種方式。研究者從身邊挖掘符合資格者，並透過其人際網絡搜尋適合的受訪對象。為增加受訪者的多樣性，亦同步展開網路招募。透過遊戲論壇和校園討論區張貼招募訊息，如【巴哈姆特】電玩社群網站的討論版和PTT實驗坊的Steam遊戲討論版、交大BBS站TALK板、清大BBS站的TALK板，公開徵求受訪者。

數位遊戲的玩家，經常受到主流輿論的汙名化，冠上網路成癮、宅男/宅女的負面標籤，甚至指涉他/她們人際關係冷落、侵略性傾向、反社會人格等偏誤想像。本研究在找尋訪談對象的過程中，發現為數眾多的玩家人口，願意參與訪談的玩家卻比預期來得少。研究者在遊戲與校園網站張貼招募公告前，均先徵求討論區的管理者同意。有一位管理者回應，建議拿掉對於「暴力遊戲玩家」的招募標題，擔心可能會引起版友反感。可以見得，「圈內人」的玩家族群對於此相關議題相當敏感，擔心成為媒體負面報導的遊戲代表，因此對「圈外人」研究者或外界眼光保持高度戒心。

招募執行期間自2012年11月開始，反覆張貼招募訊息後，共約招募到17個玩家報名；研究依以玩家的遊戲經驗多寡、偏好的遊戲類型，作為受訪者選取的優先考量。所招募的8位女性玩家基本資料歸納如下。

表3-1 受訪者基本資料

綽號	年齡	職業	科系	起始階段	展演遊戲
F1 Wii	25	工程師	資工所	小學 3 年級	惡靈勢力
F2 朴允兒	20	大學生	資工系	國中 1 年級	CS-Online
F3 陳同學	18	大學生	資工系	小學 1 年級	原型兵器
F4 魷魚	21	大學生	運管系	小學 1 年級	惡靈勢力
F5 COCO	21	大學生	運管系	高中 1 年級	惡靈勢力
F6 Kath	25	大學生	傳科系	高中 1 年級	惡靈勢力
F7 blue 燄	20	大學生	人社系	小學 3 年級	CS-Online
F8 邱捏	26	工程師	資管所	國中 1 年級	惡靈勢力

執行訪談期間為2012年的11至12月。8名女性玩家，年齡在18歲至26歲之間，其中包含大學生6名（75%）和社會人士2名（25%），平均年齡為22歲。從訪談中歸納受訪者的起始階段，皆於國小到高中的青春階段開始接觸遊戲。她們受到父親、兄弟或同儕的帶領，進入到遊戲世界，遊戲成為她們成長過程中重要的一部分，也成為同世代的共同記憶。因此，她們的遊戲經驗並不僅限於暴力遊戲，而是能夠自由地游移在各類遊戲中，【爆爆王】、【楓之谷】或【模擬市民】亦為普遍的遊戲經驗。

在科系背景方面，資訊相關科系佔了50%，其中包含最多數的資訊工程學系(37.5%)及資訊管理學系（12.5%）。其次為運輸科技與管理學系（25%）以及社會科學學系，包含傳播與科技學系（12.5%）和人文社會學系（12.5%）。此外，7位受訪者皆出身於高中自然組（第二、三類組），僅有1位是社會組（第一類組）。訪談對象都與新竹地區有地緣關係，例如就讀學校、畢業母校和就職地區。

彙整所招募的受訪者，發現有兩個特性，第一、多數受訪者出身於理工背景，推測是因為訪談執行地點位於新竹交通大學，地緣之便較容易招募到清華大學和交通大學的學生，兩所學校偏理工導向、男女學生比例較為懸殊。第二、8名女性玩家中，有6位高

中就讀女校。有一半的受訪者提及，中性樣貌是自己理想、舒服的樣子。受訪者提到女校經驗，在純粹女生的環境中，普遍存在中性的女生樣貌，對於極短的髮型、中性穿著和束緊的胸部皆見怪不怪。以上兩點說明，女性玩家本身的性別特質，游移在性別二元對立的中間位置，可能使她們較容易作出對性別刻板印象的挑戰。本研究之訪談對象偏向專長於電腦資訊、高學歷者。此項結果則為研究限制之一。



## 第二節、訪談執行步驟

研究採取遊戲行為觀察及深度訪談兩種研究方法。訪談執行地點，位於新竹交通大學媒體文化實驗室之質性研究訪談室。此質性研究訪談室的空間，分為兩個部分，包括訪談觀察室與副控室。訪談觀察室含兩台隱藏式攝影機，並設置電腦，提供玩家進行遊戲，研究者得以在旁觀察其遊戲行為及適時提出問題。副控室則具有導播機、控制器及DVD錄影機等，能夠遠端控制兩台攝影機的畫面操作，並且直接連接電腦畫面，進行同步錄音及錄影，最後透過DVD影碟錄影機，將畫面輸出影片。訪談前，會告知訪談對象錄影與錄音過程，並徵求受訪者同意。

每位遊戲玩家的訪談共進行2.5到3小時，分為二次進行，分為遊戲行為觀察及深度訪談。兩者共有三個階段，希望從不同方向理解玩家的行為與詮釋，因此採交錯進行。

第一次訪談，首要步驟為遊戲行為的展演，請受訪者在訪談觀察室進行30分鐘的遊戲行為。首先，請玩家展示現階段主要投入的暴力遊戲，並且展演其選擇的角色、故事章節與場景。接著，請玩家以日常情境進行遊戲，有2位選擇實際上線，與他人連線互動；其餘6人則是進行單機版本的個人展演。研究同時側錄玩家的臉部表情和進行的遊戲畫面，作為進一步討論與分析的資料。此階段訪談過程，關注玩家實際的遊戲表現，包括個人與遊戲文本的互動，及他人的實際互動，可作為玩家自我陳述、詮釋遊戲表現的依據。

第二步驟則為遊戲畫面回顧，透過由副控室轉錄的影像檔案，邀請受訪者一同回顧先前的遊戲表現，由玩家的角度詮釋自我遊戲行為及遊戲暴力意涵。此處的訪談方向，主要分為三個，首先，請玩家針對自我行為進行評論；再者，著重於玩家對於社會負面輿論的看法；最後則是延伸至日常生活的遊戲情境，包括遊戲場域、同伴、及遊戲經驗

中的線上/線下情境的性別互動。並透過遊戲行為與文本的討論，建立受訪者與研究者的信賴關係。

第二次訪談，則採取半結構式的深度訪談，主要的方向為瞭解受訪者的成長背景、遊戲經歷和性別認同。成長背景包括各階段的求學狀況、人際關係、家庭狀態、家長的教養方式等。遊戲經歷，則跳脫於暴力遊戲框架之外，傾聽受訪者成長過程中各階段所投入的遊戲、一起的遊戲同伴和生活情境，得以多面向理解玩家。最後關注玩家的「主體認同」，從玩家自我的遊戲經驗揭露，進一步探索她對於性別刻板印象、自我性格描述與兩性互動的觀點。透過上述方法，試圖呈現女性玩家多元性別特質的可能。

兩次訪談的結果，均將訪談內容與影像畫面，轉錄為文字和觀察紀錄。依據此結果進行分析，探討女性玩家賦予暴力遊戲何種特殊意涵，以及玩家透過遊戲中的性別實踐，是否鬆動二元對立的性別刻板印象。透過暴力遊戲的鍛鍊，女性如何反思自身性別特質。



### 第三節 遊戲敘事與男性暴力遊戲

本研究所定義的男性暴力遊戲，是指稱內容強調男性氣概的展現，極端暴力、射擊、格鬥或恐怖類型等的遊戲。此類遊戲以男性英雄角色為主，玩家扮演其英雄，探索日常生活及社會道德規範下難以經驗的遊戲敘事，例如狙擊人類、射殺殭屍、殺戮、打鬥等。遊戲文本中不乏出現女性角色，但其暴力行為或技能通常無異於男性角色，角色外觀設計為男性的對立客體，強調性徵、服飾，符合異性的慾望想像（Gosling & Crawford, 2011）。數位遊戲中存在明顯的性別差異（gender divide）早已引起遊戲工業和學者的注意，遊戲工業認為此種男性暴力遊戲不屬於為女性設計的遊戲，通常難以博得女性玩家的喜愛（Hayes, 2007）。

由於男性暴力遊戲類目眾多，玩家取得方式容易，可透過網路直接下載或購買，使得女性玩家容易越界至此類型的遊戲。本研究在訪談前，先調查玩家投入並符合研究定義的遊戲，由研究者準備；玩家亦可自備所喜好遊戲，進行分享。因此，文本分析的對象，以玩家選擇為主且具有相當知名度的遊戲，統整後所展演的遊戲有三款，分別是【絕對武力Online（Counter Strike Online，以下簡稱絕對武力）】、【惡靈勢力2（Left 4 Dead 2）】和【原型兵器2（Prototype 2）】。本節將對三款遊戲進行故事簡介，接著以Rybacki與Rybacki（1991）的敘事框架作為研究工具，分別從場景、情節與角色進行分析，檢視遊戲文本與男性氣概再現的論述體系。

#### 壹、暴力評斷與故事簡介

首先，以ESRB的分級系統檢視三款遊戲是否符合暴力指標。【絕對武力】、【惡靈勢力】、【原型兵器】，皆被評定為M（Mature）級遊戲，僅適合17歲以上的玩家。其內容描述皆包含極端暴力、血腥或截肢，【惡靈勢力】尚有違禁語言（Language）；【原型兵器】則有違禁語言（Language）、藥物描述和性描述。換言之，遊戲畫面涉及

血腥、使人斷肢的寫實畫面，極盡逼真的暴力情節。以下分別描述三款遊戲的故事背景與敘事結構。

### 一、【絕對武力 online】

【絕對武力】是一款以團隊合作為主的第一人稱射擊遊戲，美國「Valve」公司最初於1999年所開發的遊戲，首次發布後，成為世界暢銷的第一人稱射擊遊戲。【絕對武力 online】則是繼承【絕對武力】原先遊戲特質，改以多人網路連線的方式，從2008年出現在台灣遊戲市場。台灣地區營運的代理廠商為「遊戲橘子」，收費模式為免費制，從2008至2012年的官方統計資料顯示，在台灣已累積的會員人數突破為500萬人<sup>1</sup>。

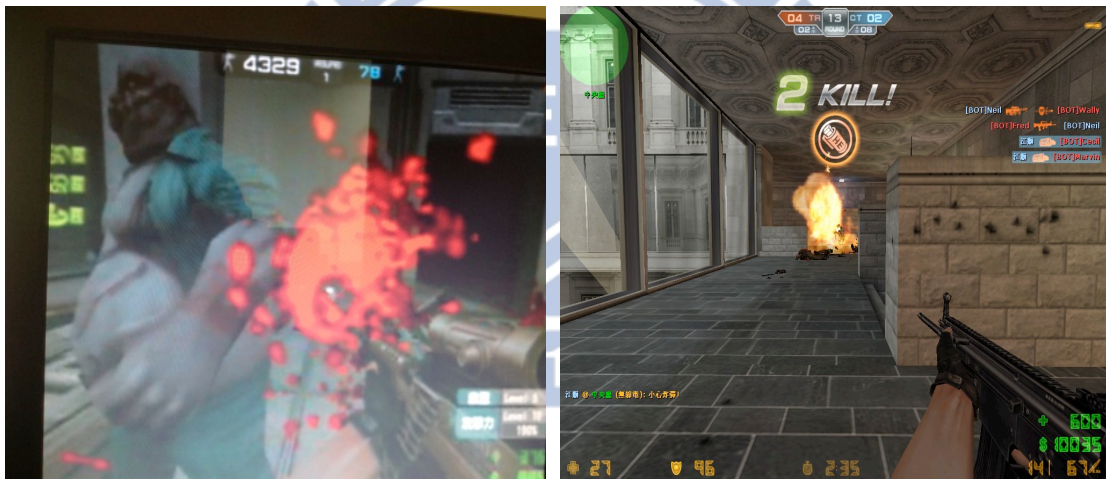


圖3-1 【絕對武力】遊戲截圖

此款遊戲是架空於現實世界的時空背景，玩家可以選擇不同模式進行遊戲。遊戲模式，分為兩類預設的故事背景，其一、假想二戰後的時空背景，玩家可以扮演反恐小組對抗持續不斷的全球恐怖威脅，亦可以作為參與暴力行動的恐怖分子。其二，則是虛構的殭屍模式，人類世界受到感染病毒滲透下，人類的生死存亡面臨與生化殭屍的對抗。

---

<sup>1</sup>會員人數由遊戲橘子官方新聞稿統計，上網日期：2012年12月10日，取自 <http://tw.beanfun.com/cso/>

遊戲中，玩家扮演「恐怖份子」或「反恐小組」的一員並進行對決，兩個隊伍必須在所選擇的地圖上進行多回合的戰鬥，贏得多數回合或殲滅敵方的隊伍獲勝。玩家可與多名玩家一同踏上現代戰爭的舞台，面對「玩家與環境」和「玩家與玩家」的對抗模式。

## 二、【惡靈勢力】

【惡靈勢力】是由【絕對武力：一觸即發】的遊戲工作室「Turtle Rock」製作，因此同樣是合作類型的第一人稱射擊遊戲，第一代遊戲在2008年由美國「Valve」公司所發行。【惡靈勢力2】緊接著在2009年上市，與前作的差異在於，二代遊戲增加多人連線對戰的創新模式。玩家可以透過台灣代理廠商「松崗科技」購買遊戲，亦可以透過電玩遊戲整合平台「Steam系統」線上購買。檢視Steam系統平均每日登入的玩家約有1萬左右的上線人口<sup>2</sup>。

【惡靈勢力2】的故事背景假想致命病毒爆發後的現代美國城市。城鎮中充滿數千名具有攻擊性的嗜血感染者。玩家扮演少數的倖存者之一，必須其他三個同伴相互合作，才能設法逃離被感染者佔領的城市，是一款恐怖生存遊戲。



圖3-2 【惡靈勢力2】遊戲截圖

---

<sup>2</sup>此數據為研究者於2012年的12月檢視Steam網站的統計資料，上網日期：2012年12月10日，取自<http://store.steampowered.com/stats/>



### 三、【原型兵器】

不同於上述兩款遊戲，【原型兵器】是單機版本的動作冒險遊戲。由「Radical Entertainment」公司開發，「Activision Blizzard」公司於2009年發行。續作【原型兵器2】則在2012年，由台灣代理廠商「新世代多媒體」推動上市。

【原型兵器】的故事架構是開放式的遊戲世界（Open-world environment），玩家行動具有極高的自由度，可以選擇繼續主線任務，解開謎題；或著達成支線任務，提升能力或是技能升級。故事背景位於病毒肆虐後的紐約疫區（New York Zero）。在遊戲中，紐約成為疫情蔓延的戰區，軍隊進駐與暴力橫行的地帶。玩家扮演受到感染的主角，享受變身為具有超能力、突變功能的獵殺武器。遊戲過程中，玩家可以肆意攻擊手無寸鐵的民眾或身著特種部隊裝備的士兵。



圖3-3 【原型兵器】遊戲截圖

三款遊戲的故事背景皆為設定在西方世界、以軍事題材為主的遊戲。以Ryan (2004) 的敘事模式象限中，坐落於內部—本體參與模式，玩家化身為遊戲主角，探索世界。【絕對武力】和【惡靈勢力】主要以第一人稱視角進行遊戲，【原型兵器】則是在第一人稱和第三人稱視角間切換，玩家親身扮演具有特殊功能的主角，但是在處決敵人的瞬間，玩家的視角脫離主角，轉為第三人稱視野，像個旁觀者看著遊戲化身執行血腥復仇。

## 貳、遊戲敘事分析

敘事分析是慣常用來分析媒體文本的重要方式之一。Rybacki和Rybacki（1991）延伸Chatman（1978）的敘事概念，發展出分析工具，將敘事框架拆解為場景、角色和行動情節。場景，是故事發生的空間，不僅是物質環境，也包含場景所誘發的情緒和氛圍。角色是故事的核心，敘事會對角色明確（外貌、年齡、膚色）及隱含（個性、教育程度、經歷）的描述。閱聽人會經由角色的決定、行動和價值賦予角色的定位。透過上述特徵，閱聽人會加入自己的經驗來判斷角色的行為是否被接受。如果角色太夠寫實，難以與實際經驗作連結，那麼敘事的忠實性（narrative fidelity）便可能打折扣。

情節是指故事中發生的一連串問題、衝突、危機、解決、關係等行動。根據情節的重要性可分為「核心事件」（the kernel）和「衛星事件」（the satellite）。前者是故事中的重要情節，決定故事發展的方向，通常與主要人物所做的選擇有關。如果拿掉核心事件，便會催毀或改變故事邏輯。後者是次要情節，對故事邏輯沒有重要的影響，是用以美化（embellish）故事（Rybacki & Rybacki, 1991）。以下將使用敘事框架分析暴力遊戲文本，針對場景、角色、情節分述之。

### 一、互動與合作的暴力場景

【絕對武力Online】、【惡靈勢力】和【原型兵器】三款遊戲的場景設計，皆為美式寫實畫風。故事背景是虛擬的想像世界，場景則是模擬真實的建築物、街景和城市。強調線上互動、需要持續更新的【絕對武力】，場景最為豐富、複雜且多樣性。因此，其場景同時存在現代化的都市場景、異國風情的沙漠遺跡、生化危機的軍事基地、或是因應時事的世界盃足球場地等等。

【惡靈勢力】和【原型兵器】則是有固定、預設的故事場景，玩家如同一位旅人在未知的文本地圖中冒險。【惡靈勢力】的遊戲故事共有五大戰役，每個戰役有五道關卡。故事的開端，前兩個戰役中主要場景位於城市，玩家必須穿梭飯店、便利商店或購物中

心等建築物。後三個戰役則是逃出城市後，在美國東南部的鄉間尋找出路，場景包括高速公路、遊樂場、沼澤、碼頭。【原型兵器】是模擬紐約城市，將城市依照病毒擴散程度劃分為三大區域，從層層兵力把守的綠色安全區、充滿難民和和災後斷垣殘壁的黃色警戒區域、最後是完全被病毒掌控、舉目所及皆有著死亡危機的紅色區域。城市中的每個角落，都成為玩家與變種生物、軍方組織及人類菁英士兵交戰的場所。

依循Rybacki與Rybacki（1991）敘事分析的概念，場景包含所傳達的情緒、情調或情感。三款遊戲相同之處在於，玩家展演的章節皆是發生在假想的世界末日景象，遊戲畫面營造出破滅、混亂的真實世界場景，四處著火的建築、死寂的街道或陰冷的軍事基地。視覺風格上，呈現黯淡與腐敗感的氣氛，以描繪病毒爆發、殭屍橫行的世界，並揭示出對於科技的隱憂。遊戲配樂的部分，則是時而陰森的音樂，搭配痛苦尖叫或詭異笑聲的音效；時而是快節奏的配樂，營造出緊張、刺激感。場景設定及執行暴力的畫面皆趨近寫實，例如慢動作、近距離的呈現大量的鮮血四濺、真人形體被刺穿、壓碎、砍成兩半的過程。玩家在遊戲裡的暴力行為，成為求生、自我防衛的唯一手段。

此外，在遊戲建構的城市背景外，場景會因應著玩家的行動而有所變化。例如在遊戲中，可以近距離地屠殺敵人，擊斃或斬首時，導致大量的血液飛濺於牆壁與地面，血漬甚至會印在玩家的螢幕上。故事進行途中，隨時會遇到蜂擁而至的敵人或特殊怪物，隨處可見，遭到玩家所擊斃的敵人屍體或被肢解的軀幹。故事的推展亦建立在玩家與地理空間的互動，像是抵達特定場景，觸發後續劇情。

最後，回顧三款遊戲的場景設定，玩家並不是一個孤獨的遊戲者（solitary gamer），而是玩家與遊戲文本、其他玩家之間，有著「競爭」與「合作」。強調競爭的場景，玩家與敵人對抗、撿取武器或補給品，以衝破關卡與提升等級。【原型兵器】是單機版遊戲，玩家對遊戲文本進行假想的競爭，與非玩家操控的角色互動，來推動遊戲的預設腳本。

「合作」是同時存在的重要元素，特別是在【絕對武力Online】和【惡靈勢力】兩款遊戲，皆強調團隊合作的方式，共同對抗充斥暴力的險惡環境。【絕對武力Online】可容納的團隊人數，取決於伺服器的設定，最多可容納32人同時對戰。【惡靈勢力】則是有四個主角，玩家如果進行單機遊戲，其他三人則由電腦角色扮演（Non-Player Character, 簡稱NPC），在遊戲過程中，視玩家程度提供協助，如替玩家補血、保護玩家安全。【絕對武力】的合作場景，是「起始點」、「補給箱位置」或「逃生點」，；【惡靈勢力】則是安全室，皆提供給玩家短暫休息、買補給品、與其他玩家交換武器或聊天的場所。

## 二、低自由度的遊戲角色

角色分析的部分，從三款遊戲的角色自由度及數值化能力等面向切入。首先，玩家所操控的角色，即遊戲裡的虛擬化身，有著不同的自由度設定。角色低自由度，如同一般的角色扮演遊戲，玩家僅選擇所扮演的角色，無法改變角色的樣態。【惡靈勢力】和【原型兵器】皆屬於低自由度的遊戲。

【惡靈勢力2】裡玩家的主角選擇有4名，包含3名男性和1名女性。除了外觀的差異，角色的生命力、技能或等級則沒有差別；亦沒有階級之分。【原型兵器2】的玩家則是扮演「James Heller」，一位黑人男戰士，此款遊戲設定有特殊的變形系統，玩家可以隨意選擇變身為路人、士兵等其他電腦角色。此外，通過任務或完成額外任務能獲取經驗值，可以提升角色的各種能力，如移動速度、生命值、變形效果等等。

【絕對武力】則是中自由度的遊戲，玩家可以選擇的戰役或角色，一般是穿著特種部隊或傭兵部隊的男性裝扮。同樣的武裝之下，標示有個人名字和所屬隊伍，身份尚有明確的量化指標所彰顯，包括表現經驗值的官階指標、殺敵數和死亡數（KD值，Kill和Death的數值）。此外，遊戲建置有服裝系統，玩家可以選擇「付費購買」特殊角色及裝扮；換言之，特殊裝扮與玩家等級無關，僅有展演性的功能。遊戲角色共有56種可

以選擇，男性有40名，女性則有16名。對於角色身體的型塑，是充滿極化的性別想像。男性角色的設計為穿著保護色、暗沉的迷彩服、重裝防具和配戴的武器；在實用性的裝備下，強調強壯、魁武的肌肉線條。

女性角色則是強調第二性徵、細腰、長腿的性感裝扮，服裝包含水手服、旗袍、蘿莉風、秘書套裝等風格；共通的符號是低胸上衣、胸罩、短裙、短褲、網襪等，在寫實風格的戰爭世界中顯得格外突兀。角色性徵和服裝設計皆趨於傳統性別刻板印象，連帶影響角色的肢體語言或情緒狀態，例如【絕對武力】的「感情系統」，賦予玩家操作角色情緒的功能，角色可以擬人化的做出打招呼、開心或生氣的動作。女性可以使用特殊動作，限定為飛吻、跳舞或投降；男性則為健身或挑釁。

第一人稱射擊及動作遊戲裡，玩家完全隱身在虛擬化身中，透過化身的視野看遊戲世界。換言之，玩家看不到自己的身體，對本身的認同建立在數值化的能力表現、他人的眼光及互動方式。低自由度的虛擬化身之間，角色外貌不能自由控制，角色技能沒有差異，生命力或行動力數值亦相同，預設的化身多為男性。因此，女性玩家進入遊戲，需要歷經性別轉換的過程，隱藏本身的性別線索，由操作技術及熟練程度展示其遊戲表現。

### 三、著重衛星事件的情節

數位遊戲與傳統敘事間，情節的著重程度有相當大的落差。傳統敘事著重故事的核心情節，將敘事主軸放在主要人物所做的選擇，以決定故事發展的方向。核心事件通常與衛星事件交錯出現，衛星事件加以支持核心情節的發展。數位遊戲的各種類型與傳統敘事的差異程度不同。Ip (2011) 將數位遊戲敘事結構分為兩種，一種是線性結構 (linear structures)；一種是非線性或分支結構 (nonlinear or branching structures)。線性結構較接近傳統的敘事手法，一個事件接著一個事件，有固定的順序，玩家無法介入改變；

非線性結構，則提供較高的自由度，讓玩家取得更多的控制權，推進故事進展，以實現互動的特性。本研究所分析的遊戲皆屬於非線性結構，並且如同Ip（2011）分析的10款動作類遊戲，其共通的敘事特質是，較少出現核心事件；而大量使用並著重衛星事件。

遊戲中的核心事件是達成任務、解開謎題或殺出生路。達成核心事件的過程中，玩家行動多是擊斃敵人、砍殺殭屍和隊員間相互救援。玩家執行衛星事件，代表著時間和注意力的投入，必須付出大量的勞動，反覆鍛鍊，才能獲得回饋。回饋包括實質資產或間接獎勵，實質資產是遊戲貨幣資產的增加、個人能力及經驗值的成長；間接獎勵則是聲譽增長，其他同伴的認同。

暴力遊戲過程中，衛星事件頻繁地出現，例如：殭屍出現、重裝敵人逼近、大魔王攻擊等，影響玩家互動多是簡單明瞭的指令。因應著明快的遊戲節奏，玩家遊戲中的互動，可以利用系統的快速鍵溝通，像是：補血、快來這邊、借我槍等等。

遊戲中重要場景經常伴隨著主要情節的發生，主要情節可歸納為三類：競爭活動、團隊合作及個人能力提升。競爭活動包涵玩家在遊戲世界裡，進行人對人的組織對抗與人對怪物、電腦角色（Non-Player Character）的生存對抗，以提升個人的能力，是三款遊戲共通的主要情節。此外，如同上述合作場景分析，【絕對武力】和【惡靈勢力】不論是在單機版本或是網路連線版本，除了個人槍法的準確度或能力的提升，亦強調團隊合作的情節。玩家在遊戲世界裡，可以給予或接受協助、資源、諮詢，例如互相補血、交換使用槍枝及協商作戰計畫、情感支持等等，間接發揮社交功能。

表3-2 文本敘事分析

遊戲	製作公司	ESRB 分級	內容描述	場景	角色 自由 度	情節
絕對 武力 On- line	Valve Corporation	M	第一人稱射擊 遊戲 血腥、 極端暴力、 線上互動	豐富、多樣性、 東西方世界並存、 城市、基地、 足球場	中	競爭活動、 團隊合作、 提升能力
惡靈 勢力 2	Electronic Arts	M	第一人稱射擊 遊戲 血腥與斷肢、 極端暴力、 違禁語言 線上互動	西方城市街景、 美國東南部鄉間	低	競爭活動、 團隊合作、
原型 兵器 2	Activision- Blizzard	M	動作冒險遊戲 血腥與斷肢、 藥物描述、 極端暴力、 性描述、 極端違禁語言	西方世界 紐約城市街景	低	競爭活動、 提升能力

統整場景、角色和情節三大敘事結構要素，三款暴力遊戲以擬真的場景建構遊戲世界。玩家踏入虛擬世界即是進行一場生存遊戲，因此暴力為遊戲不可或缺的成分，寫實、血腥的戰鬥場面也是大量使用的元素之一。競爭場景之外，合作場景是同時存在的重要元素。角色方面，遊戲設定為低、中角色自由度，玩家的選擇性不高，而是必須接受、適應「預設」的遊戲英雄。男女角色不成比例的情況下，遊戲預設的主角多為男性，女性玩家進入遊戲時必須轉化其性別角色。此外，角色在第一人稱的遊戲類型中，全然是展演性功能，玩家看不見自己化身，而是由數值能力和他人互動，作出自己的認同定位。情節方面，依據玩家的行動、選擇而開展故事。除了競爭、戰鬥活動，亦強調團隊合作的特性，玩家不只是單獨進行遊戲，而是可以與他人交流、滿足社交性需求與情感支持。

透過參與上述的活動，得到個人經驗與化身能力的增長。就文本分析看來，暴力遊戲存在男性氣概的建構，傳遞刻板的性別形象，當女性進行此類遊戲時，與主流所建構的女性特質有何差異，她們如何獲得愉悅經驗，則必須進入到玩家詮釋的層面。





## 第四章、玩家詮釋

遊戲的文本敘事，成為玩家探索、行動的基本框架；玩家的投入，則開展獨一無二的遊戲體驗。因此，本章將進入玩家觀點，分為三個部分進行分析，首先，針對前述的敘事分析，加入玩家對暴力遊戲文本的詮釋觀點。接著，進入玩家的主體經驗，分為外在情境與性別認同兩個面向。

### 第一節、玩家對暴力文本的詮釋

透過遊戲玩家的訪談發現，旁觀者定義下的暴力，不等同於玩家所定義的暴力。無論是描述暴力、血腥的「畫面」，或是作出貌似暴力的「行為」，如殺戮、攻擊，以局內人的觀點，玩家是淡化處理其暴力意涵。施展暴力的遊戲行為，亦成為玩家遊戲經驗的愉悅來源之一。

#### 壹、淡化處理暴力意涵

魔法圓圈的網羅之下，遊戲與日常生活中的暴力行為截然不同。遊戲裡的暴力行為，是必要的勞動付出。依循著明確的運作規則，玩家的努力和付出可以獲得可量化的結果，立即且呈現正比的回饋（Juul, 2005）。例如【絕對武力】遊戲中擊敵人數可以轉換為擊殺獎金和經驗值。擊殺獎金算法依模式不同，換算的方式不同，以最基本的殺人獎金算法來看，殺死敵人一名，個人獲取獎金300元；殺死同伴一名，則損失3000元；獎金能夠用來購買每一回合的槍枝及子彈。經驗值則可以提升等級，等級制度則對應至軍階職位，階級從訓練兵、士官、尉官至將官，最高為72級。暴力成果可換算為遊戲貨幣遊戲世界裡，「練功」成為玩家熱中投入的活動，受訪者blue燄表示，她通常不會花錢購買道具，而是靠遊戲裡的勞力賺取裝備。她說：

CS的幣值分為兩種，一種是透過遊戲殺敵，會累積經驗值和獎金，獎金就可以用來買子彈，但可以買的東西比較少。另外一種是點數，可以買槍或外觀裝扮。我表弟會買，因為有一些比較好的槍要用點數才買的到，攻擊力比較強，玩殭屍模式也會比較好闖關，攜帶的子彈比較多。我通常不會買，要玩的時候，就會叫表弟丟給我、買給我。

遊戲中的暴力執行，是一種辛苦鍛鍊的過程，重複性、繁瑣的工作，玩家辛勤地勞動，為了特定目標而不斷努力（Consalvo, et al. 2010）。受訪者裡擁有最長遊戲資歷的Wii表示，她為了提升自己的能力而持續遊戲，享受比他人強的感覺，進而獲得愉悅，因此，不會特別在意遊戲本身的血腥或暴力的畫面，她說：

我會一直玩並不是它的血腥暴力，而是我可以覺得我變強了，遊戲最後會秀出我殺了幾個Infected（感染者），就會很開心；或是把我同學打爆了幾次。不會覺得暴力，因為遊戲就是這樣啊。後來再玩，你重點不會看到那些血腥，因為它不是重點，只是遊戲特效。

多數女性玩家均表示，遊戲規則清楚的獎勵機制，使得暴力行為能夠轉換為明確的成就，成為愉悅來源之一。陳同學展演的遊戲為【原型兵器】，就文本層面來說，是在三款遊戲之中，最為鉅細靡遺呈現暴力過程的遊戲。但是角色能力的升級才是她所重視的，她表示：「（對於血肉噴濺的畫面）我覺得還好，反正只是遊戲。這個遊戲是我玩過血噴得最多的，畫質也很清晰。但是遊戲中完成任務，可以能力升級。由玩家自行決定經驗值分配，可以提升不同能力（受訪者陳同學）。」陳同學指出培育自己的角色，破解任務是遊戲經驗的重心，另外，她回溯自己最初接觸暴力遊戲的經驗，在一開始不適應的時候，曾用過系統的功能，能將噴血的畫面調成灰階或黑白色彩，減少血腥畫面的衝擊。然而，經過一段時間後，習慣了重複的血腥暴力場面，焦點則轉向技能數值提升、解謎任務的達成。成就感來自於逐次提升的能力，而非千篇一律的暴力行為畫面。

旁觀者看來，執行暴力的血腥畫面；對於玩家來說，只是點擊滑鼠、按下鍵盤按鍵的動作。點擊滑鼠的動作並不暴力，去人性化的電腦角色也只是作出「制式」及相同回應，彰顯出遊戲行為不同於對他人的實體傷害，亦不用負擔後果，不會給予玩家現實暴力的感受。

遊戲都是固定的動作，例如我要威脅你、架著你或用槍指著你，我只要按一個鍵。跟實質的暴力不太一樣。而且他們（電腦角色）反應都是固定的，害怕、爆頭或倒地。最大的不同是，現實生活中對方可能會反過來傷害你，或是被抓進監牢，你會想到施予暴力的後果。在遊戲裡你是「主角威能」，進警局過幾秒就出來了，或是你殺人不會有後果。遊戲就是不用考慮。而且（電腦）人又作的不像，會有菱菱角角，你看到真人不會想要用什麼東西砍他（受訪者Wii）。

呈上所述，所有玩家都表示，能淡然面對遊戲的暴力畫面，在於遊戲世界是跳脫於現實生活的空間。參與其中，暴力與戰鬥行為是重要的生存技能之一，成為反覆地、習以為常的活動。面對沒有人格特質、重複出現的電腦怪物，從一開始的緊張、害怕，轉為可預測、熟練的應對態度。一次次的遊戲，鍛鍊著女性玩家對暴力畫面能忍受的極限。受訪的玩家對於暴力遊戲的畫面看法「殭屍還好，不就長這樣嗎？（受訪者Kath）」、「預期中遊戲就是這樣（受訪者Coco）」，「一開始會（覺得血腥），你看它還把血跡濺到那裡（螢幕上），一般印象電影中的殭屍會慢慢走，但遊戲裡他們看到你是用衝的，就覺得哇靠，太恐怖了。但遊戲就是這樣啊。（受訪者Wii）」、「如果太暴力的，我也不是很愛，像是血、噁心那種。可是電動還沒有做到那麼寫實。（受訪者邱捏）」。

當習慣遊戲模式之後，殺人方式或暴力畫面，進而轉化為遊玩互動的資源。

受訪者Coco和魷魚是現實生活玩伴，遊戲話題經常融入日常生活，她們會交流與分享，享受競爭所帶來的成就感，或是相互扶持的歸屬感。受訪者Coco描述她們最近熱衷於討論「怪物性別」的話題，因此，她不但接受血腥暴力的畫面，甚至喜歡觀察遊

戲中的小細節。她特別喜歡看【惡靈勢力】裡矮胖變形、長相醜陋、以綠色膽汁攻擊的特殊殭屍Boomer被砍成兩半。她語帶興奮地說到：「我覺得自己有時候很變態，我和魷魚特別研究，特殊殭屍有分男女，體型不一樣，女的比較小隻，要靠近看才可以看出來，我知道之後為了分辨，會搶著把它射成兩半，還會特別靠近去研究一下」。外在眼光評斷為暴力的畫面，就玩家看來，反而是樂趣及討論的話題，同伴一起遊戲的過程，亦影響著玩家對於暴力意義的詮釋。現實生活同儕的支持，使得玩家願意大方揭露對暴力文本的偏好。

## 貳、歡愉經驗：抒發暴力

身處遊戲情境中的玩家，習慣於接收視覺感官的暴力畫面。除了遊戲裡實質的獎勵回饋外，情緒抒發成為另一種情感面向的回饋。受訪者允兒介紹【絕對武力】裡的「爆頭」機制，是指模擬寫實的作戰情境，只要瞄準敵人額頭，幾乎能一槍斃命，畫面會呈現腦漿四濺。問到她對於爆頭的想法，她笑笑的說「很爽快！心情不好的時候，殺了別人覺得很爽，被殺就覺得很不爽」。由父親陪同進行暴力遊戲的陳同學也說到，遊戲成為機會教育的題材，父親允許遊戲作為壓力與情緒發洩的管道。她說「我們都是用開玩笑的方式在講這種事情，雖然沒有特別解釋（暴力行為）。但我爸會說這是遊戲，要發洩就到遊戲裡面，遊戲就是拿來發洩用的，平常有不開心的事就開遊戲來玩」。

對玩家來說，遊戲不只是抒發情緒，亦提供暫時逃離現實壓力的途徑。多數受訪者仍在求學階段，生活面臨種種挑戰，包括學業考試、社團活動、同儕互動、交往關係等等壓力。受訪者允兒身為系上女籃隊長，又要兼顧功課及系學會的活動，經常糾葛於時間分配，但線上遊戲仍是她重要的休閒活動。她說：

我是系女籃隊長，這學期要出去比賽就比較忙。我覺得我已經荒廢我的課業了，有書要念，還要參加系會的活動，但還是想要打電動，所以現在都還在調

適（笑）我覺得本身不太能承受太大壓力，只要壓力大、事情太多，就想說打個電動好了。打完一個小時，又覺得這樣不對，愧疚感來了，再趕快攤開書來念。從大一就把電動作為紓壓的方式。現在玩遊戲的時間幾乎是凌晨，通常是當天覺得很清閒，不想要這麼早睡覺，就會打到半夜，才去睡覺。或是明天要考試，壓力好大，又覺得打一場在繼續唸好了（受訪者允兒）。

女性玩家視線上遊戲為日常生活難以割捨的部分，顛覆了過去研究或社會大眾對女性的認知。女性玩家將遊戲當作情感宣洩空間，進入其中，壓力或情緒皆能得到抒發。受訪者Kath表示，遊戲對她而言，成為一個實驗空間，現實生活中難以經歷的事情，可以在遊戲裡實踐。

現實生活不能做的事，在遊戲裡表現，只是一種感受，可是不一定會在現實作出來。就是因為現實生活中作不到，才會在遊戲中實驗，是一種宣洩。玩遊戲一次打死一百個人，就覺得很爽、很開心，因為遊戲只是for fun，裡面的暴力行為，我會當它是遊戲。如果是真的話，自己做不出來吧，還是受到道德規範。遊戲就是要體會無法經歷的事，看電影也是這樣子吧（受訪者Kath）。

如同受訪者Kath所說，遊戲自成一套獨特的道德規範，由遊戲文化、文本與玩家之間所共同定義，圈外人或社會的眼光可能難以理解，而遊戲文本會給予玩家一個正當執行暴力的理由。受訪者Wii說道：

惡靈勢力跟現實差很多，現實沒有殭屍，所以就不會搞混；砍殭屍也像是我在為民除害，因為它來攻擊你。這種遊戲會幫你找一個理由，發洩暴力，你是正當的，而不是無緣無故侵犯別人。現實的話，別人沒有來侵犯我，我也不會用

暴力相向；雖然我玩這款遊戲，我本身是一個非常Peace的人。遊戲本身會給你角色合理的動機和目的（受訪者Wii）。

受訪者Wii指出透過遊戲故事的安排，遊戲任務是合理且有意義的。故事背景描繪英雄放置於充滿危險的世界，順著文本脈絡，玩家所執行的任務是「為民除害」、「對抗邪惡組織」或「殲滅恐怖分子」，玩家扮演故事英雄，儘管作出逾越道德的行為，如砍人、槍擊，也是理所當然的事。然而，回歸現實世界，遊戲的互動模式與社會運作邏輯相違背，自然能區隔開來。受訪者也強調自己的遊戲表現不等同於本身性格，進入遊戲，會切換角色、身分，扮演一個截然不同的自我。

社會各界普遍容易對新媒介可能隱藏的暴力現象存在焦慮（柯舜智，2009）。問到善於切換身分、流動於現實與遊戲世界的玩家們的看法。多數受訪者以親身經歷的說法，認為達到「遊戲適切年齡」的自己、同伴或其他玩家，能將遊戲行為與真實生活劃分開來，採取不同的道德判準。玩家表示「玩的人應該會有自制力（受訪者魷魚）。」「玩一下，no big deal，社會大眾有點矯枉過正。（受訪者Kath）」

我比較不會受到遊戲情境影響，遊戲就是遊戲；現實就是現實，有些人遊戲跟現實分不出來。但我覺得遊戲就是抒發情緒用的。如果沒有人會暴力行為轉嫁出來的話，暴力遊戲還蠻適合發洩的。妳不會造成別人受傷，又可以得到抒發。只有少數人、玩太久才會無法切換吧（受訪者陳同學）。

因為它是遊戲，不會混在一起。應該說正常人不會吧。這應該有年紀限制，太小的小孩還沒有發育成熟，他們可能沒辦法分辨現實與遊戲的差別。但成人是可以分辨差別的（受訪者Coco）。

是興趣，而不是暴力傾向。暴力傾向應該是很變態那種，虐妻、家暴等等。這種就真的是遊戲，如果我的小孩玩這個，應該也是還好。但很小的小朋友，他們剛接觸電動，還是不要太常玩暴力、血腥。大人應該就還好（受訪者邱捏）。

呈上述的玩家觀點，可以發現，社會輿論與玩家看法顯然不同，如同Klimmt等人（2006）的發現，玩家對暴力意涵的詮釋策略，是區別遊戲與真實，認可暴力為遊戲重要的表現形式，亦接受敘事合理化遊戲行為。她們皆清楚數位遊戲的虛擬性和真實生活的差異，並且採取自律的態度進行遊戲，視遊戲為宣洩暴力、抒發情緒的管道；但是不會迷失於遊戲世界，將專屬於遊戲的行為模式帶入現實世界。



## 第二節、外在情境：推力與拉力

前章節著重個人在暴力遊戲的文本詮釋及遊戲經驗，本節將延伸探討女性玩家螢幕之下的同儕社群、兩性互動、女性結盟的影響。因此，討論的面向將不再鎖定特定文本，而是廣泛地納入玩家成長過程中的遊戲經驗，聆聽受訪者訴說遊戲在生命中扮演的角色。

### 壹、科技環境

從閱聽人主體出發，遊戲經常不是個人經驗，而是往往與外在世界有緊密的關係。遊戲是個人娛樂，同時是社會活動，並且與家庭生活、求學歷程密切相關。接觸數位遊戲的契機，幾乎所有的受訪者，都是從小就開始，家用主機、掌上型遊戲機、投幣型的大型主機，皆是她們共同的時代記憶。

本研究訪談對象屬於80-90（1981-2000）年代出生的世代，起始於國小階段便接觸資訊教育課程。隨著教育部資訊教育的建置，在1999年台灣所有學校均有可以連線上網的電腦教室，2009年全面推動資訊科技e化教室，促使數位學習環境更為完善。此數位世代的女性族群，享受平等的資訊教育，對科技有一定的掌握能力。

此外，聚焦於家庭場域中的資訊設備，受訪者的家庭皆具備電腦，有些則有連結電視的電玩主機、筆記型電腦或行動裝置。多由家中的男性成人所購買，決定所放置的位置、遊戲類型和許可的遊戲時間。進入到成年之前，家裡的電腦通常安置在客廳（Wii、允兒、blue燄）、父親的書房（陳同學、Coco）及主臥室（邱捏）。

呼應Lievrouw & Livingstone（2002/黃守義、許詩嫻譯，2008）對女孩玩家的觀察，他們指出近用（access）科技，不等同於使用（use）科技，女孩即使生活擁有豐富媒體資源的家庭中，仍不太可能在臥室使用電腦或遊戲機，而是在父母親控管的眼光下進行遊戲。



van Zoonen (1994) 探討性別與傳播科技之間的連結，梳理過去女性與流行文化文本互動的相關研究，例如閱讀羅曼史小說、收看電視肥皂劇。其中，家庭是眾多研究關注的重要場域。家庭中的權力與性別關係，會影響家庭成員間與媒體互動的狀況。回顧遊戲經歷時，玩家皆提及在求學階段受制於家長的約束，性別反動的力量則蘊藏在此過程裡。

首先，家庭中的權力關係經常是男性權威導向，成人也掌握經濟、資源、決策權等等，年幼時期的玩家，對於玩什麼遊戲，什麼時間可以玩，可以玩多久，在哪裡玩通常受到父母親管制。陳同學說到，她跟弟弟著迷於父親玩的遊戲【俠盜列車手】，她沒有其他接觸遊戲的管道，因此跟著父親喜歡同一款遊戲。國中小時期，一個禮拜只能玩30分鐘的規定。使得她們相當珍惜在一旁觀看父親進行遊戲的時間。她總是小心翼翼地，避免犯下弟弟曾經一時多嘴的過錯，導致她們被趕去就寢。因此，她靜悄悄地看著，等待父親偶爾允許他們幫忙蒐集道具、破解支線任務，當作完成作業的獎勵。直到上了高中，家長採取較為寬鬆的管制。她開始學習使用網路下載遊戲。她第一次選擇、想盡辦法取得自己感興趣的暴力遊戲，產生逃逸的愉悅感。

遊戲算是個人的興趣，比較不會跟別人分享。之前抓【刺客教條】是偷偷打，爸爸過來時就把螢幕關掉，不想讓他知道。（為什麼不想讓他知道）因為它噴血啊，那時候覺得不太好。高中的時候是玩盜版的，他覺得我不會去抓遊戲。他有問我哪來的遊戲，我就很開心的跟他說：抓的，有種脫離爸爸的感覺（受訪者陳同學）。

對於玩家而言，暴力遊戲提供了逃逸功能，可以短暫遠離家庭的壓力和試圖閃躲父母的眼光。對於新科技抱持樂觀想像的學者Katz (1996) 認為，兒童能夠利用網路作為解放的工具，逃離成人的掌握。兒童得以跳脫可能令他們窒息的社會常規疆界，學習以

自身觀點去認識世界，而不再以成人視野出發。延伸而出，建立自身文化與社群的各種契機和可能（Lievrouw & Livingstone, 2002/ 黃守義、許詩嫻譯，2008）。訪談發現，受訪者接觸遊戲初期，遭遇到的阻礙，包括時間規定、經濟限制或技術限制，成為她們持續投入遊戲、主動親近科技的動力。

許多玩家回憶童年經歷，日常作息通常必須遵循家長訂定的時間表，缺乏經濟能力的他們，消費亦受到限制。此外，玩遊戲和看漫畫、小說、電視等其他媒體娛樂最大的差異在於，使用電腦或遊戲主機，需要一定的技術門檻。缺乏足夠的技術能力、較少管道接觸遊戲，不習慣於使用科技產品的女性玩家，進行遊戲需要兄長或長輩協助。受訪者Wii不甘心地說道，國小階段她與姐姐共用客廳的電腦，而哥哥則是擁有一台主機放在個人房間。她們要玩遊戲，必須求助於哥哥，看他的臉色。小時候對於遊戲慾望的壓抑，引發她對於資訊知識的渴望，例如高中時期流行的無名小站，她比其他同學更熱衷於修改電腦語法。遊戲時間解禁後，反而更沉迷於遊戲。

哥哥國小就有一台主機放在他房間。以前只有他有電腦，因為我們不會用阿。到我小學三、四年級時，才有電腦放在客廳。之後也是他要來幫助，我們才能玩。現在就不需要受他制約、控制了，以前他囂張的很，現在我還嗆他。（父母會反對玩遊戲？）會反對，以前一個禮拜只能打一個小時。導致後來才會一直打，解放之後，有空閒時間不打很可惜，這是一個制約（受訪者Wii）。

作為重要文化的一環，遊戲成為賦予兒童性別關係的工具，標示出男孩與女孩的界線。在科技資源的競技場，男性經常被視為早期採用者、佔據優先的位置。允兒說到「我剛開始玩的時候，我們家只有在客廳有一台電腦，所以我是看弟弟玩，後來覺得很好玩，

才叫他教我」。邱捏則回憶跟弟弟競爭電腦的情形，她笑笑地說「小時候一定有衝突，可能把他鎖在門外，後來長大，就讓他玩；爭來爭去很煩，就讓他玩吧」。

女性玩家表示遊戲動機與他人的影響有關。與大部分的遊戲玩家一樣，現實生活的同儕為領航員，帶領她們進入遊戲，遊戲世界的夥伴通常是兄弟、親戚和同儕，如：父親（陳同學、blue燄）、哥哥（Wii）、弟弟（允兒）、舅舅（Kath）、男友（魷魚）、同學（Coco、邱捏）。她們先是站在旁觀者的位置，觀察他人進行遊戲，受到遊戲的吸引，而自發性地想要嘗試。可見，在青少年時期踏進遊戲世界的女性玩家，日常的遊戲情境，多半不是個人、孤立的消遣，而是經常是合作的、需要與他人學習、大量溝通與交談的活動，對於新手而言，她們需要投注時間進行探索、學習，並展開與同伴協調的過程。

## 貳、同儕關係：兩性互動

女性進入以男性為主導的遊戲世界裡，經常要面對與男性相處的狀況。如前所述，多數女性玩家經常由男性帶領或陪同遊戲，並從中獲得直接的幫助，具體展現在技術層面、現實情境的引領及遊戲世界裡的照顧。女性玩家學習介入、適應，與男性結盟的遊戲情境。

如同女性玩家Wii的童年經驗，女性玩遊戲首先遭遇基本的技術層面問題。受訪者Coco指出，女性同伴少的原因，最直接的原因是不知道連線組團的方法，她只會使用區域網路與同寢室的室友進行遊戲，但是要連接外部網路，經常倚靠資工系男生的幫助。難以克服技術問題，或者說以消極態度面對，使得女性結盟較難形成。受訪者邱捏的遊戲經驗，是男同學在實驗室配置的電腦裝遊戲，將實驗室儼然變為網咖空間，並向同學邀戰。男性玩家樂於呼朋引伴，集結朋友一起進入遊戲，女生則偶而加入遊戲，附和般的參與戰局。另外，男同學也經常是遊戲來源的管道。

此外，部分女性玩家為規避家庭管制，國中時期有去網咖或是秘密交網友的經驗。網咖被視為龍蛇雜處的環境，複雜、不安全、不屬於女性的休閒場所，因此女性玩家經常在男性陪同下才能前往。受訪者blue燄表示，前往網咖的經驗是父親帶著她去，但母親卻反對她和同儕相約網咖，經常告誡她「網咖的環境不好」。顯然網咖的空間，用現實社會的性別標準劃上鮮明的界線。允兒回憶起結交網友、參與公會的經驗，她高中時期要和網友見面，都需要找藉口應付家人，直到大學才向家人坦承與網友見面的事。

高中的時候，同一個公會認識蠻久的，有在一起出去唱歌、吃飯。（有告知家人？）（允兒露出眼睛瞪大的表情）被發現會被扒一成皮。那時候約的地方在我學校附近，西門町那邊。我跟媽媽講說要跟朋友出去吃飯，自己一個人去。…很多人都覺得網路交往很危險，但我覺得危險的機率就那麼一成吧。但我爸媽常常會講一個女孩子，怎麼都不會怕阿。後來上大學的時候，才跟他們說（受訪者允兒）。

因著女性身分，女性玩家經常承受家庭、父母更多焦慮與約束，她們亦必須面對「同儕邀約」與「家庭規範」的拉扯。為融入現實同儕、或是試圖逾越僵化的家庭規範，女性玩家跟著去網咖，視為挑戰自我的方式。然而，同儕之間存在矛盾情結，一起去網咖象徵著「同一群」的概念，我群共享資源與情感支持、發展普通情誼，同行的女孩能受到男同學的尊重。但是團體之間，仍有衡量性別差異的一把尺。受訪者邱捏指出，男孩/女孩對於網咖的熱衷程度不同，男孩聚集於網咖不稀奇，但是女孩如果太過投入網咖，還是會被視為異類。她說：

跟同學一起去網咖，爸媽才不可能給妳去。國中同學中也有一、兩個女生，但男生比較多，男生超愛去的。跟他們一群人去網咖，看他們玩，後來自己

也玩。有些人還晚上偷跑出去打遊戲，超誇張的，通常是男生，女生這種會被當瘋子吧，好像也有女生這樣，但跟著男生一起比較多（受訪者邱捏）。

現實生活裡同儕團體的陪伴，延伸至遊戲世界中的夥伴關係，多數女性玩家的遊戲經歷，男性從帶領入門，一路陪同練等並提供協助。如同張玉佩與呂育璋（2006）研究指出，大部分的情況下，遊戲中複製著社會既存的兩性互動，男強女弱的階級地位，男性早於女性開始遊戲，涉獵各類遊戲，投注較多時間、精力鍛鍊化身等級，通常擔任領導、照顧他人的角色。然而當女性玩家進入男性霸權的遊戲文化，與其他玩家相遇的實際情況，衍伸而出不同的相處經驗。

從現實生活延伸至遊戲的男性同伴，對立基於人際基礎的女性玩家非常照顧，在互動過程中，她們因著「女性」的身分得到更多包容與諒解。玩家允兒和魷魚覺得認識的男生在遊戲裡都對女生很好，較現實生活體貼，會貼心地注意女生玩家的狀態。魷魚描述平常的遊戲夥伴，是同為蛋糕社的男生們，即使是資深玩家，對新手都還蠻溫柔的。受訪者允兒則說儘管女生表現得不好，男生也會付出極大的耐心。她笑瞇瞇地說到，女生特質在遊戲裡的優勢與好處：

認識的都知道我是女生，比較強的男生，就會常來幫我。我認識有些男生，他如果知道妳是女生，就比較不會對妳生氣。有時候他其實很想罵，但第一個字罵出口，就會說「算了，妳是女生」。女生可以撒嬌阿，打不好被罵就撒嬌，女生很幸福，做錯事可以撒嬌，男生都不行（受訪者允兒）。

遊戲世界裡，複製社會對性別理想樣態的想像，男強女弱的能力表現、男高女低的階層關係，使得身處其中的玩家必須時時修正自己的表現，不論男女皆是。男性被定義為擁有權力、能力較強、需要照顧別人的角色；女性則是陪伴、跟隨男性、接受保護的

弱者。受訪者邱捏和Coco皆有提及此種互動的狀況。邱捏說到「有些男生真的很強，妳跟他一組的話，就爽爽的不用做事。但大部分男生都很強」。受訪者Coco在展演遊戲時，說到個人遊戲與他人同行的情境差異。她是喜歡探索類型的玩家，享受在未知地圖上找路、探索的樂趣。個人遊戲情境中，她扮演主角，必須在暴力遊戲裡一邊衝鋒陷陣、奮勇殺敵，一邊謹慎小心地找到出路，以避免自己死亡而結束遊戲。但是與他人同行時，她則習慣躲在後面，調整自己為接受同行強者的保護、救援。

（跟同伴一起玩時）我不會開路。如果跟他們打，我就躲後面，通常強的開路，他們都跑比較快，因為他們比較不會被打死。而且會比較不怕，當自己被特殊殭屍纏住，他們會來救妳（受訪者Coco）。

無人在場的情境中，暴力遊戲提供給玩家一個私密、實驗的空間，女性玩家可以享受當英雄的滋味，挑戰個人的性別定位。然而，玩家之間互動時，彼此的相處模式則是不斷修正、協調的過程。線上遊戲，儘管是延續真實世界既存的互動模式，以性別作為判定對方的基礎，並且存在共識：男性應該英勇強勢；女性則柔弱退縮。值得注意的是，網路匿名和去線索的特性，使得性別互動不能簡單視為男女的互動，性別扮演與認同是存在著流動的可能。

線上遊戲存在的「公婆制度」，是線上遊戲社群中特殊的性別文化，如同現實世界裡的男女朋友，遊戲裡以「公」與「婆」互稱。公婆制度有著遊戲制式的行動規則，以角色化身為性別判準，男性化身是公、女性化身則是婆。兩位玩家情投意合即可提交結婚申請，個人基本資料上的配偶欄便填上遊戲暱稱。公婆制度尚有淺規則，公婆關係會轉為遊戲的實質意義，男性要滿足女性的需求，提供虛擬金錢、裝備、保護；女性則提供精神陪伴、接受寶物餽贈（張玉佩、呂育璋，2006）。邱捏和允兒皆表示，她們理解遊戲裡男性幫助女性，可能動機並不單純，尋求陪伴之外，大部分男性網友抱持著認識

女生、交女朋友的心態。邱捏觀察弟弟結交的網友多是女生，允兒則表示「男生多半對女生都會，抱持著一個窺妹的心態」。

藉此，有些男性玩家也懂得利用此性別文化，例如blue燄的男性友人樂於分享扮演女性的好處。他們不惜投注金錢，購買展演功能的女生角色，為了享受女性特有的福利，像是免費獲取裝備、快速提升等級。她說到：

每個遊戲的通病，可能女生要什麼就比較多男生會給吧，很多男生故意玩女生的角色，比較多等級高的願意帶他練，或是免費給他東西。自己的朋友也說，他們會當女的，他們花錢，幾乎都是買女生角色；也說網路上會看到很多類似的事。

訪談發現，女性玩家也有嘗試轉換性別的經驗，主要的原因有二：挑戰自我行為和保持安全距離。第一、因為去線索的特性，角色化身的性別，是他人判斷第一印象的標準。不同於其男性友人，blue燄經常在遊戲裡扮演男生。起始於國小時期接觸遊戲的她，遊戲歷練豐富，因此能優游於不同性別的角色，盛行的公婆制度中，兩性角色都嘗試過。匿名的遊戲世界，角色的數值能力成為選擇對象的標準。女性在公婆制度裡擁有較多的主導權，可以被動接受異性追求，或是主動徵求。blue燄有被同性搭訕的經驗，「有時候扮演男生角色，可能在遊戲中就比較大方一點，就會有女生角色問我：你可不可以當我的公」。此外，轉換性別的經驗，使得她對性別差異有深刻的體會。她描述扮演公的位置，需要照顧或餽贈物品給婆；當婆時，則修正自己不要太出鋒頭，接受他人的協助。扮演不同的性別，就必須依循社會刻板印象，切換至該行為模式。她的經驗如下：

網路上還是會玩玩公婆制度，公跟婆都有玩過。因為我有些角色是男的，有些是女的。遊戲中你不知道對方現實是男的女的，主要是以遊戲裡的角色為

主（決定公或婆的角色）。（公要照顧婆嗎？）這是一定的，通常練等的時候，要注意不要讓她死掉；或是她要什麼東西，可能就要想辦法給她。真的要花現實中的錢，我也不會理她，在遊戲中可以負擔的起，就可以給她。扮演婆的時候，變成打的時候不要那麼出風頭，會讓他有保護你的感覺，對方就會給一些東西。

第二、多數玩家共同的經驗，作為女性角色多少會引來注目，無關乎真實世界的性別角色、高矮美醜。因此，角色化身成為玩家的屏障，玩家可自由拿捏網友相處的安全距離，由個人感受決定拉近或疏遠他人，在保護傘下盡情探索世界。受訪者Kath和陳同學說到自己的經驗，當扮演女生時，經常被搭訕、提出組團或一起練功的邀請。她們偽裝男性的目的，可以避免不必要的惡意干擾，以個人的姿態及自己選擇的遊戲方式優遊世界。

如果你的角色是女生超麻煩的，會一直被搭訕。搭訕很麻煩，你回他也不是、不回他也不是，你不回他還莫名其妙被殺。後來我就一直用男生角色，麻煩就減少很多，清靜的多。扮演女生的時候，會被要求一起組團之類的，男生就完全沒有，很現實吧（Kath）。

前述的線上暴力遊戲裡，低自由度的角色設定，預設化身多為男性。玩家的女性特質與身分線索，皆隱藏相同武裝的男性化身下。資歷最久的Wii表示說，網路連線的情境，難以判斷出網友的性別，通常都假設螢幕那端是男性，自己亦被假設為男性，「大家基本上都會假設角色後面是男生，控制的人是男生」。隱匿性別線索的情況下，女性玩家面臨相同的競爭處境。陳同學描述連線的經驗，「因為CS沒有認識的人，去跟別



人打，跑不好還會被人家罵，透過打字罵：『會不會玩』之類的，罵人跑位也不會跑、補位也不會補。其實他也沒多強」。

女性玩家實際的遊戲經驗，將女性氣質藏匿於男性化身，則經常必須面對男性霸權、嚴苛、激烈競爭的場所。以女性玩家來說，她們遊戲技巧發展較為成熟，因此能整合性別特質與男性氣概文本。女性玩家存在多元的性別樣態，在各種遊戲文本中嘗試不同的愉悅感。從玩家遊戲經驗訪談中，發現玩女性化的遊戲，看似是性別正確、符合刻板印象的活動；但以玩家的觀點，那是她表現能力、展現成就的愉悅來源，允兒說到「在【CS（絕對武力）】很難比男生強，但在【熱舞】可以。我自己感覺比男生強，會比較有成就感，玩任何遊戲都是，不管是【熱舞】、【LOL】，或是【CS】，只是CS是還沒有達到的成就」。而暴力遊戲的情境下，更是彰顯玩家相異的行為模式，有些人不排斥與男性為伍，享受被照顧的特權；有些人則不彰顯女性特質，同樣享受競爭、支配與暴力快感。女性玩家不再只是依附男性、強者的單一形象，而是發展個人協調性別特質之道。

### 參、線上互動衝突

玩家實際的遊戲經驗，不完全是和諧的兩性互動，仍可能發生衝突或不愉快。受訪者表示曾歷經不舒服的「性騷擾」及「欺騙」，但女性面對線上衝突的心態多是不予理會。

其中一位受訪者描述，國中時期透過遊戲結交一位異性網友，從一開始相約進行遊戲，逐漸熟稔之後，用即時通訊的功能，在遊戲時空之外保持聊天互動，彼此相識多年。學校的網路安全教育，讓受訪者的認知到遊戲是遊戲世界，若是要跨越至現實世界發展關係，須顧及到自身安全。無法發展線下實際關係，遠在虛擬空間的網友，成為傾訴心事的對象。認識兩、三年後，她進到高中之際，跟該網友分享交男朋友的喜訊。卻得到

言語性騷擾的回覆，暗示受訪者可以發展性經驗。回想所信任的網友講出不堪的話，受訪者自認年紀小缺乏處理性騷擾的技能與勇氣，她氣憤地說：

我那時還國中，他大學，但他就跟我講一些蠻猥褻的話。那時候不覺得怎樣，現在想起來才覺得很噁、超垃圾的。反正他就是在欺騙一個國中小女生，我後來沒有再玩遊戲了。

線上關係的衝突，不只發生在異性之間，同性之間亦有可能。換言之，跨越角色的扮演，女性可能落入父權體制下加害者的位置。受訪者表示，儘管遊戲世界性別扮裝是慣常的事，但是玩家仍期待對方的角色化身和真實身分有一致性，若不然則應該坦白地自我揭露，否則會違背彼此之間的信任感。一位受訪者說到她所加入的公會，領導公會、照顧成員的公會長是個男性化身，利用網路虛擬身分的特質，匿名、極化扮演男性角色。後來透過他人才得知，所信任的公會長是女兒身，且抱持著戲謔地心態欺騙網友。她不滿地說到：

他是公會長。他打從一開始，他就裝成男生，以扮男生為樂。他講話會有點勾引的感覺，對很多女生很曖昧。他又堅持自己是男生，就會有女生默默地喜歡他。要他開skybe，他就說自己的麥克風壞掉、感冒或不講話。他朋友看不下去告訴我，她是女生。我知道超生氣的。

衝突經驗不是普遍女性玩家的經歷，但是兩個案例中，可以略見男性霸權下的女性處境。儘管脫離玩家真實性別，但男性角色被允許採取霸道、侵略、追求女性的主動位置；女性角色則是被動的弱勢位置。玩家的展演，在遊戲世界裡重新具象為遊戲化身的姿態、動作，往往難以背棄真實世界的原有身體。此外，遊戲化身仍然由遊戲文本設定

及其他玩家的線上互動而定義。再次驗證，性別認同、遊戲文本和外在情境三者的交織影響。



### 第三節、性別認同：展演、越界與同盟

回到本研究的問題核心，遊戲特質、女性特質和女性自我認同之間呈現何種關聯。如同前述，遊戲充滿男性優勢的論述，與刻板印象的女性特質相牴觸。性別認同，則是人們對自己性別的認定，透過性別認同體認個人生活中的性別存在（Connell, 2009）。文本與玩家互動後，所產生的意義如何助於性別論述中霸權的顛覆或協調。

#### 壹、遊戲中的性別展演實踐

身為女性，性別重新具體化在男性英雄化身，產生一種矛盾狀況，所以女性玩家的遊戲經驗跟一般的女性不一樣，亦和其他男性玩家不同。女性身體與生俱來的生理特質藏匿於螢幕後，但是遊戲情境、同儕互動、或外界眼光往往成為玩家作出性別適切表現的依據。導致性別認同的狀況，往往受到綿密交織的社會關係影響。

對於這群女性玩家，她們已經跨越控制、技術層面障礙，得以挑戰遊戲規則或慣例。換言之，她們不再理所當然地接受遊戲所有安排，而是探索遊戲豐富、多元的可能，亦挑戰不同類型的遊戲。因此，性別認同交織著遊戲情境、社會關係，使得玩家性別展演是複雜的樣態，玩家遇到不同的人、挑戰其他遊戲，都是一次不同的展演。

和其他媒體不同，遊戲屬於前傾式媒體，玩家直接扮演主角，親身參與遊戲敘事，需要投注時間、精神來培育角色，因此遊戲進行，玩家將認同投射於角色化身。從受訪者的回答中，可以發現兩種不同的表現方式：極化女性特質及挑戰男性氣概。

第一種展演策略是實驗性的誇張化女性特質。身處虛擬世界，女性玩家可以選擇自我理想的樣貌、外觀，一個個天使臉孔、身材姣好的女性角色化身，讓玩家探索女性特質。媒體經常是現實世界傳遞性別意象的管道，透過照片、廣告、戲劇、電影揭示對女體採取的嚴格標準。身體、服裝、姿態遵循著一致的審美觀，而遊戲世界裡更可以極盡

的具體化、不需要付出代價就可能夠實現。遊戲世界提供給玩家無數選擇形塑角色的機會，玩家的投射反應出主流社會對於女性的刻畫。

從受訪者訪談中發現，社交性的遊戲中女性玩家較為重視裝飾外貌。熱衷於線上遊戲的受訪者允兒，她喜歡陪伴弟弟玩【絕對武力】，亦喜歡專為女性設計的音樂遊戲【熱舞online】，現在則投入多人線上角色扮演遊戲【英雄聯盟】。在男性市場為主的【絕對武力online】，她沒有花錢買過女性角色，而是直接使用預設的男性腳色，裝備也是系統基本的槍枝，她自認能力程度不及男性玩家。但在擅長的音樂、戀愛遊戲中，她相當重視裝飾外貌，並且願意投注金錢購買角色、衣服和髮型。國中時期開始投入這款遊戲，可支用的零用錢的不多，她只好節省吃飯的開銷，貢獻給遊戲商城。有限的金錢，她只願意花在漂亮、可愛的遊戲角色和裝配，因此不會浪費男性虛擬化身上：

（你有嘗試過男生角色嗎？）沒有，因為我覺得女生角色長得比較好看。遊戲裡面有商城，會賣衣服和髮型，女生人物的都比較好看。遊戲商城可以用台幣，也可以用遊戲裡的幣值購物。因為我從國中開始玩，還小不懂事，每個禮拜只要吃飯有剩錢，就會拿去買，還怕被媽媽發現。但我花錢的當下有享受到、開心就好。

美麗外貌是受訪者允兒追求的目標之外，實驗性的創造、體驗女性特質是女性玩家普遍的經驗。以允兒的例子來說，她自認皮膚黑，不適合夢寐以求的一頭金髮；高鼻子、特殊顏色的瞳孔、體型纖細高挑，穿著火辣，她自述所憧憬的女性樣貌，遊戲則是她圓夢的途徑，她說：

我本人很想要變白，很想染金髮，但從來沒有想要實踐過，因為要白才適合染金髮，我會有一個憧憬的目標，但她就只是個憧憬，只能在遊戲裡實現。…有

時候會買一些日常生活中不會穿到的，不敢穿的，比基尼之類的，遊戲裡可以買來穿過過癮。像是三點式的比基尼。我比較是買給自己開心的，我蠻喜歡買了衣服之後，自己一個人開一個房間，把房間鎖起來，在裡面跳舞。程式有個選項是可以儲存剛剛跳的影像，之後可以一再看。

對允兒來說，遊戲成為她挑戰完美女性的場所，現實生活中，她不敢或不願將自己身上彰顯性徵的裝扮，遊戲裡卻可以嘗試。藉由她展演過程的描述，她進入自己一人的房間「跳舞」，並錄下影像重複觀賞。可以見得，她不單單出於好奇心或為他人展演，而是有意識地佔據主觀者的權威位置，觀看自我投射的虛擬人物。

類似的經驗，例如魷魚和Coco是利用角色自由度功能極高的遊戲，像是捏麵人一樣造出崇拜的明星樣貌，體驗作為「神」的創造位置。創造和親身模擬角色之外，亦是女性情誼互動、較勁的方式。Coco描述她們的互動情況，展演、打造角色是愉悅來源之一，殺死角色亦是一種樂趣：

角色全部都可以調，臉是可以改的、眼睛大小、弧度，眉毛濃密，都可以改成妳要的樣子。魷魚作出了安海瑟威，我也找歐美明星的臉去那邊對照作，我就作了麗芙·泰勒。然後讓它作一些現實生活中不能做的事情，放火燒它，把它燒死，像是電死它、溺死它；或是讓它復活。

女性玩家的性別展演，不是現實世界的爭鋒較勁，亦不完全是延續女性化的外貌特質，而是以戲謔、跨張的方式測試女性特質。從三位玩家經驗中顯示，她們的行為無意利用女性優勢去吸引男性，而是自我與文本、與同性之間遊戲互動的方式。

第二種展演策略是嘗試挑戰男性氣概。前面提及的受訪者，她們能因應暴力遊戲文本，調整自己去扮演男性角色。其他女性玩家的經驗，甚至是跳脫女性扮演女生化身的

邏輯，喜歡選擇男性角色，外觀跟功能是選擇的原因。她們認為男性角色「比較帥（blue 燄）」、「男生的衣服比較帥，比較會選帥的角色（陳同學）」、「看起來比較強（邱捏）」，受訪者魷魚則說，角色功能是她最重視的部分，有些她想扮演的角色職業、想發揮的功能就是男性角色，只能順應遊戲文本，學習去適應、挑戰。她說：

有時候是因為角色職業本身就是男的，例如魔法師是女的、劍士是男的，如果我想當劍士，我就會去選男的。我會以功能優先，除非她真的很漂亮，會平衡一下，大部分還是以功能為優先。我也不會打扮角色。會先更新裝備，以功能優先，不會一定要漂亮。

遊戲文本的預設角色不能改變，但是玩家可以自由選擇所扮演的角色，促使女性玩家跳脫傳統刻板印象，遊戲世界裡也想表現出來「強」的形象，因此角色外表、裝飾型的裝備不是她們首要考量的因素，而是能力及破關才是優先目標。陳同學也說「像是三國無雙，男生角色也比較多，通常會先玩男生，才會玩女生。我會看使用方便，選擇角色功能比較適合我玩的，外表的影響沒有很大，重點是破關很開心。」整體而言，女性玩家能跨越遊戲類型的性別界線、挑戰遊戲刻板的性別外貌，在男性氣概為主的遊戲世界自在行動。

## 貳、越界：突破二元的個人特質養成

玩家在遊戲世界中的性別展現，突破真實身分線索的約束，所發展出來的角色性格是多元且豐富的樣態。玩家對各類遊戲抱持開放的心態，受訪者表示是個性使然，讓她們打進男生的圈子並投入遊戲世界的懷抱。研究訪談的過程，開放式地請受訪者描述自己的個性及性別理想，發現女性玩家的回答有許多共同點。

統整玩家的個性描述，女性玩家皆以「大刺刺」形容自己的個性，行為表現比較「男孩子氣」、不拘小節，其次是獨立、隨性、粗魯、。多數受訪者表示，個性與求學階段

的校園氛圍相關，8位受訪者中有6位就讀女校，另外，其中7位，高中出生於二、三類組背景。不拘小節的個性，在女性文化的氛圍中養成，邱捏說「在女校裡大家也不太注重形象，可能上體育課就直接在教室換衣服，都是女生可能不會那麼care。」。陳同學也說，自己原先內向的個性，因就讀女中和選擇自然組的關係，認識一群志同道合的朋友，才逐漸建立自信。「剛好我念二類，我們班都比較男性化，另一班就比較多那種愛漂亮的。我們班是那種勾肩搭背、稱兄道弟那種，環境有差。我們班氣氛也比較好、比較團結，不會有小團體。（陳同學）」。不拘小節、男性化的個性，亦具體展現在她們的外貌裝扮。有半數的受訪者打扮偏向中性，頂著短髮、穿著褲裝，這不是性別認同有問題，也不是向男性向靠攏，而是不願意受嚴格拘束的女性框架限制。

身處女性為主的環境，受訪者表示無須利用二元對立的性別符號來彰顯女性特質，例如：長髮、裙子、端莊舉止等，僵化的性別秩序反而經常造成她們的困擾。受訪者Wii以身分認同的觀點說明，短髮是為標示與其他人不同，表現自我個性，她說：「高中的時候，大家都會追求身分認同、特殊，妳想要被辨識出來。所以大家都留比男生還短的短頭髮」。有切身之痛的Blue燄也道出心聲，她從小就讀校風嚴謹的私立學校，曾因為沒穿著制服裙，被學校記了警告，隨後凝聚同學共同反抗不合理校規。

高中因為私立的就管比較嚴，還是百褶裙，我快痛苦死了。有一次我穿褲子，在大門口閃掉一個教官，結果下樓就遇到另一個，被記了一個警告。後來我們就投訴、聯署「為什麼女生一定要穿裙子」。大家覺得穿裙子是麻煩。我動作比較大，穿裙子也很彆扭（受訪者Blue燄）。

其次，受訪者所揭露是獨立的個性，不同於傳統的理想女性界定為依附男性的角色。本次訪談中發現，女性玩家的自我意識高漲，具體展現在遊戲裡性別界線的挑戰，現實生活亦反對男強女弱的潛規則。受訪者魷魚是個性獨特的女性，她同時參與4個社



團，最不尋常的社團經驗是參與機車研究社。機車研究社經常相約騎騁機車、環繞蜿蜒的山路，一般認為專屬於男性社員的活動，但魷魚仍堅持要自己騎車，而不是坐在別人的後座。她進入暴力遊戲的原因，起自於男性同儕，發展興趣之後，她熱衷於【惡靈勢力】。反倒是她男友為融入她的生活，投其所好，才開始從別的遊戲轉向此款遊戲。魷魚得意的描述自己與男友的遊戲情形：

我之前跟男朋友連線玩的時候，他會說妳玩遊戲的時候會變得那麼兇，類似像說「你後面有殭屍啦！趕快打他！」，就很兇。他要跟我聊什麼，我會說「等一下！」，超專心。他有時候說我很「兇殘」。

儘管這款暴力遊戲非鎖定女性族群，但對女性玩家來說，她的專精與涉獵程度不亞於男性，她們從遊戲中獲得成就感與自信。她描述到交往前與男友的約法三章，強調宣稱自我的獨立性，不希望投入交往關係而影響她自我身分認同。她說：「我剛交往時候，就跟他說我想要我是我自己，就算是在一起之後，我也想像我之前一樣，想要打【惡靈】就打【惡靈】、跟機研社出去，我要騎我自己的車。我不想要因為當他女朋友，以後就叫作XXX的女朋友」。顯現出父系威權下的女性處境，以及進入一段異性戀交往關係的焦慮。但是她的情緒反應衝擊一般浪漫愛的感情想像，女性提出要求關係平等和溝通。此衝擊形成主體的能動性，彰顯女性的力量，她們試圖對理所當然的性別形象作出些微的撼動。

藉此，女性玩家自述的性別理想亦有高度共通性，多數提到獨立自主、個性堅強、有個性、直接、自信。女性玩家的性別理想，若以社會核心價值的性別文化區分，偏向於對理想男性的期待。然而，受訪者提到女性氣質和偏向男性的性格並不互斥，反倒是可以並存、取得平衡，「我覺得要有自己處理事情的能力，比較獨立，同時也可以溫柔，取得一個平衡（受訪者魷魚）」。玩家邱捏亦說到自我的性別理想，「有自己的個性，

不要被男生牽著走，有些女生太百依百順，我覺得現代女生要有自己的生活、想法，獨立自主。」。女性所詮釋的性別理想，直接指涉不願意受制於男性，實則涵蓋持續運作的父權體制和性別文化。

Johnson (1997/成令方等人譯，2008) 指出，男性氣概與女性特質是社會建構的文化概念，事實上，潛在的性別特質必須視每個人所處的情境而定。既定的性別特質可以讓人們界定自己是誰、所處的位置為何、容易區分我群與他者，但這般的認識相當有限。原因是人的存在相當複雜，不同社會情境會有不同的展現，感情關係與行為表現隨著週遭他人的互動而形塑。女性玩家所展現多元性別特質，試圖鬆動父權對於性別特質的既定束縛，則成為引領女性解放的關鍵。

### 參、逐漸成形的女性同盟

科技原來是男性的產物，女性則位於科技的邊緣。台灣社會的教育傳統即是傳遞「男生擅長理工，女生念人文」的性別價值，在人們成長過程中鞏固著安排好的性別角色。本研究8位受訪者中，有6位出身於理工、資訊、運輸科系的相關背景；僅有2位是人文社會科學，其中1位高中也是就讀理組；大致說來，她們本身皆具備了逾越性別傳統的人格特質。觀察其遊戲展演的過程，她們對電腦遊戲皆有極高的掌握度，一部分源自於興趣、同儕的帶領；另一部分則來自於學校的教育課程、大學的專業訓練，她們親身打破科技為男性專屬的說法。

然而，在喜愛暴力遊戲的歷程中，女性玩家難免會遭遇到外界的質疑。受訪者說到，男性之間玩同款暴力遊戲，是稀鬆平常的事情，但碰到女性同好，通常會表示驚訝。不管在就學或就業的期間，皆身處在男性為主的環境的Wii，她認為遊戲本身沒有劃分性別界線，但是遊戲話題似乎是男性之間辨識我群的暗號，玩同款遊戲便屬於同一群的；但是若是女性揭露遊戲興趣、或參與話題時，通常會被投以懷疑的目光。她說到：「我

覺得遊戲是中性的，我沒有想過適合男生玩或女生玩。像這個遊戲也有女生角色阿。身邊的男生還是會覺得：女生玩這個？通常是男生男生之間，會說我也有玩。對女生才會覺得：『妳竟然有玩』，他們通常會驚訝一下。」。剛畢業進入職場的她，身分面臨巨大的轉變，她透過衣著來鍛鍊自己適應新環境。自我形象的突破，她放下俐落的馬尾，留著過肩長髮，一樣的中性打扮，卻丟棄寬鬆的褲子，穿上緊身長褲。她認為男性優先的工作環境，她所調適、塑造的形象，可以彰顯她是「正常女性」。只不過一般女性似乎與玩家形象相違背，當她跟男性同事分享興趣時，得到預期中的驚訝反應。

外界難以理解的眼光，成為受訪者受挫折的經驗。受訪者Coco伴隨著室友魷魚接觸暴力遊戲，對她來說，暴力遊戲不過是興趣之一，不是值得大驚小怪的事。因此，她曾經試圖跟社團裡的女同學分享，不過是描述喜好的遊戲，卻遭受到同儕異樣的眼光。她歸結為文組與理組偏好的差異，因此，她轉向和喜好數位遊戲的同性友人介紹【惡靈勢力】，對方則一樣不能接受。顯示，暴力遊戲並非等同於女性間尋常的社交活動。她說：

我跟社團女生描述的時候，她們都覺得「太變態了」，她們覺得打血腥遊戲很噁心、很變態。我之前也曾經推薦過我們班的同學，我跟她一起玩模擬市民，覺得她玩遊戲會不會也喜歡玩這個。我把她拉來我們寢室，叫她看我玩，她看了就覺得太血腥，她無法接受。她們就覺得不舒服（Coco）。

玩家喜好不被肯定，轉而反省自我認同，多位受訪者屢次提到「正常女性」的說法，一是辯駁自我性別認同與一般女性無異，二則回歸性別本質論，以傳統性別印象詮釋此現象。受訪者Coco說到：「這遊戲應該是一開始設計給男生玩的，我覺得正常女生在這裡面不會得到快感，她們會覺得這是血腥遊戲、很噁心而已，就不會覺得很爽。我們則是沉浸在爆頭的快感，可是她們不會」；Wii臆測別人對自己可能的看法，也是採用

「是正常女生」的說法，她說「不是不正常，可能沒想到有這麼奇怪、不一樣的興趣」。玩家面對外界質疑，對傳統性別分野感受強烈，她們需要不斷為女性的身分正名，解釋或著隱藏起來。相較之下，遊戲在男性成長過程中扮演重要的角色，是發展男性情誼的關鍵媒介，他們視遊戲空間為替代遊戲場，以填補生長在現代都市的缺乏。男性玩暴力遊戲被視為理所當然。

面對於外在目光，尋求同好的庇護、療癒是女性玩家的調適方法。訪談發現，本次受訪的女性玩家之間，蘊藏著女性結盟的可能。基植於現實生活的同儕，延伸至遊戲世界發展情誼。受訪者魷魚以自己玩暴力遊戲的經驗中指出，「對女性不玩遊戲」，只是缺乏接觸遊戲的管道，被社會既定的印象而排除於玩家族群之外。身邊同伴會影響玩家對於遊戲的見解，有些人因為無法抑制男友或男性友人過於沉迷，因此沒有直接參與，甚至排斥遊戲；倘若，遊戲是一個平等的場所，女性得以站在相同的權力位置，女性玩家自然會自願性探索。

我覺得是大家都覺得女生不會打，所以男生不會跟女生講，像我室友，我在打她們看到，她們也會想打，她們玩了以後也會覺得好玩。不然就是，女生看到男朋友在打，下意識地覺得很火大，很討厭這個東西，所以就更不想玩。我覺得如果是女生朋友介紹，自己玩，那樣子可能蠻多人會覺得好玩吧。沒有接觸過，或是看男朋友在打就一肚子火，很討厭這個東西了，就不會想玩。(魷魚)。

建立在實體社群的基礎上，開啟了女性同盟的契機。玩家魷魚和Coco就是女性結盟的例子。受訪者中，Coco是遊戲資歷最短的玩家，接觸暴力遊戲便是透過同學兼室友的魷魚。她回憶起初次接觸此款遊戲，魷魚作出預告「這是一個暴力遊戲、很血腥，妳們一定沒辦法接受」。Coco認為不服氣地挑戰自我對暴力遊戲能接受極限，一投入就著迷於遊戲。她們指出互動樂趣的本質，使得遊戲開啟同性結盟的可能。她連結現實

世界的同儕關係，進而遊戲世界裡結盟。遊戲裡的互動成為她們日常生活的話題，如同逛網拍一樣，成為相互分享的社交活動。不再將遊戲標籤為男性的、暴力的遊戲，而畫地自限；踏出一步之後，不斷嘗試與練習，進而探索突破性別的可能，女性亦可能取得能力強、高階的等級。blue燄也有結盟的經驗，一樣是同儕關係基礎，延伸至線上發展出同性友誼，她說：「我們一直說我們是一個Team，要趕快找齊另外兩個。」

女性透過遊戲所發展的詮釋社群，共享經驗、情感和價值觀。玩家們發展線上關係分享情感和資源，線下關係則維繫著行為規範，成為不全然是虛擬社群一種社交形式。然而，此定義下的女性玩家詮釋社群，應該不限於同性，而是含納異性。形容自己個性比較男性化的Coco，容易跟男生打成一片，她自述在感情較好的男同學面前能自然相處，不避諱地表達聽得懂他們的話題，不管是電玩遊戲或是黃腔笑話。她和魷魚的遊戲夥伴，包含同為蛋糕社員、個性溫和的男同學，它們所形成的遊戲社群，社群間相互扶持的力量，進而產生遊戲時間、相處之道的規範，例如有人發生危難，團體一定會停止前進，出手拯救。「如果是跟NPC打，它們不在附近就不會來救你；可是如果是同一群惡靈勢力的戰友，有人一叫，不管怎樣我們就會先跑過去救他」。

對於遊戲媒體的中介，女性可以與異性同儕發展普通情誼，不再屈服於既定性別秩序之下。線上世界，玩家可以透過重複鍛鍊、投注心血並提升能力；線下生活，女性則可以利用遊戲成為聊天話題或合作的催化劑，使遊戲不只是發生於當下，而是延伸至現實生活中的兩性相處。受訪者Wii說到，遊戲是她跟兄長、大學時期與實驗室同儕的共通話題，以玩遊戲促成兩性相處的自在氣氛。一直到進入職場，遊戲仍是她與友人聯繫的管道。

我很常時候玩遊戲是為了跟同儕有話題，我同學其實也是，我在玩什麼，他也會想要玩，因為這樣子我們就可以常常討論遊戲。像惡靈勢力，我跟他有超長

時間，去買個東西吃，中間也會一直在聊這個遊戲。跟我哥也是，因為其實我跟我哥沒有什麼共同話題，真的就是遊戲。他其實跟我們都不大聯繫，由其他是個宅男，你不跟他聊遊戲還不知道要聊什麼（Wii）。

女性不是一直處於劣勢位置，遊戲可以重來的特性成為玩家建立自信的方式。遊戲過程中，時間、精神的投注，努力鍛鍊終究能夠換來數據化的成果。重新遊戲與存檔的機制，玩家得以一再練習，反覆累積經驗。受訪者指出參考遊戲攻略或遊戲修改模式，可以使得遊戲毫無妨礙的進行，以加速達成遊戲目標。對於受訪者陳同學，下載遊戲、查詢攻略及外掛，都是自我科技能力的展現，透過這些途徑，她不用經歷「挫折」的感受，同樣能獲得愉悅。她說到：「我玩單機遊戲通常都會開「無敵」，就是外掛程式，不會損血，不會影響到你玩遊戲，不用擔心死掉，我覺得要顧慮血量很麻煩」。遊戲自然有輸贏兩方，數位遊戲通常由電腦承擔輸的一方，也成為玩家的愉悅感受。受訪者允兒說：「我覺得我的實力不夠到跟真人玩，跟真人玩會遇到很強的，很強的人會一直給你head shot（一槍斃命）。通常你會躲在牆後面，探出去，射幾下，再縮回來，很強的人在探出去時，就會給你砰。電腦會比較delay一點，它可能會給你兩秒的時間，讓你縮回來」。使用攻略和修改模式，以及與電腦較勁所獲得的成就感，玩家們透過相同途徑取得愉悅。

另外，玩家亦利用重複鍛鍊的策略，一開始總會尋求幫助，隨著歷練的增加，女性玩家的專精程度使得她們足以向別人回饋幫助。玩家blue燄說到：

練等的遊戲，你在一開始比較弱、不懂的時候，或是有些任務需要比較高等的玩家幫你，接受別人幫助。等我練到高等的時候，在公眾的聊天室或廣播系統，看到有人有什麼的問題，而我有過類似的經驗，我會主動密他告訴他該怎麼做。跟現實中，我看到朋友有難，一定會去幫忙，一樣的道理（blue燄）。

換言之，虛擬世界裡，不能再將性別直接對應至能力、階級、角色的差異。再者，多數玩家說到掩蓋身分線索的遊戲世界，跨越性別扮演早已是普遍的情況。遊走其中的人們，一邊臆測互動者的真實性別，一邊又接受其誇張的性別表現，可能只是一場演出。在想像、扮演、互動、修正等過程中，人們同時在建構多元的身分。玩家blue燄說到「我覺得在遊戲中，可能有些人會看外表，但很多人看得是你的態度或語氣。通常判斷不出來男生或女生的語氣，有的時候是透過感知能力，有些女生還是會裝可愛，有些人會用比較衝的字眼，我覺得態度比較重要」。如果性別不再成為指標，那麼特定性別的優勢或劣勢就有打破的可能。這樣的遊戲空間裡，人們可能卸下文化框架的束縛，身為女人可以扮演一個樂於助人、勇敢果斷的男性；男性則可以不理會社會期待，扮演具備陰性氣質的男人。如此一來，遊戲世界不用付出任何代價的體驗，撼動了人們腦海中僵化的二元對立的性別框框，同時也指出「中性特質」的存在。

總結來說，女性在遊戲世界的性別展現，呈現多樣複雜的樣態。人們從生理身體解放出來，既使無法完全脫離社會化的身分限制，玩家仍嘗試重塑自己的性別身分，像是實驗性地極化女性特質或挑戰男性角色。此外，這群玩家的人格呈現複數化的女性特質，不再是刻板印象中的單面形象，影響著她們能自在優游於遊戲世界。最後，透過詮釋社群的凝聚，發展女性同盟的可能，女性不只聚集女性玩家，具有領導能力的女性提供較為平等的方式，逐漸形成女性結盟。或者男女混和結盟的狀況下，練習、協調異性的相處之道，發展異性之間的普通情誼。女性玩家的遊戲經驗有助於造成性別文化些微的顛覆。

## 第五章 結論

本研究探索女性玩家對於暴力遊戲的詮釋，焦點放在遊戲世界與日常性別處境的交錯。透過8位女性玩家的深度訪談後，回到研究架構圖，以遊戲文本、外在情境到主體認同三個層次進行整理。檢視女性玩家逾越遊戲界線，如何重新形塑性別身分；其游移的性別展演，產生撼動性別二元對立的可能。以下將整理本研究的研究發現，接著說明研究限制和未來建議。

### 第一節 研究結果與發現

暴力遊戲，作為一種男性氣概的遊戲文本，遊戲設計以男性為中心，充滿描繪暴力、血腥畫面，強調競爭，等級的培育，主要召喚的對象亦為男性，而不是女性。然而，本文的研究發現，女性玩家逐漸跨足至歸類為男性暴力的遊戲，受訪者選擇展演的遊戲，包含【絕對武力on-line】、【惡靈勢力2】、【原型兵器2】，皆為具有射擊、恐怖、極端暴力元素的遊戲。暴力遊戲僅是她們遊戲經驗的一部分，身為資深玩家經常能自由悠遊於遊戲世界。

研究結果可分為三點：第一、遊戲文本方面，遊戲的敘事元素、互動性特質，合理化暴力行為。而遊戲作為一個實驗空間，玩家在低自由度的角色背後，人人享有齊平的競爭位置，學習與他人的相處之道。第二、延伸至外在情境脈絡，設備完善的科技環境與資訊教育課程，成為女性玩家掌握遊戲的助力；然而，家庭、同儕與其他玩家的目光，則成為反向的拉力，限制女性親近遊戲，並影響女性玩家的自我展演。第三、女性玩家本身具備越界的性別特質，同盟之間的支持，使得遊戲展演呈現多元樣貌。儘管，女性同盟並非每位玩家共有的經驗，但是逐漸形成女性同盟代表著兩個意涵，其一是開啟兩性平等的相處之道；另一種是女性之間的結盟，蘊含著女性賦權的可能。



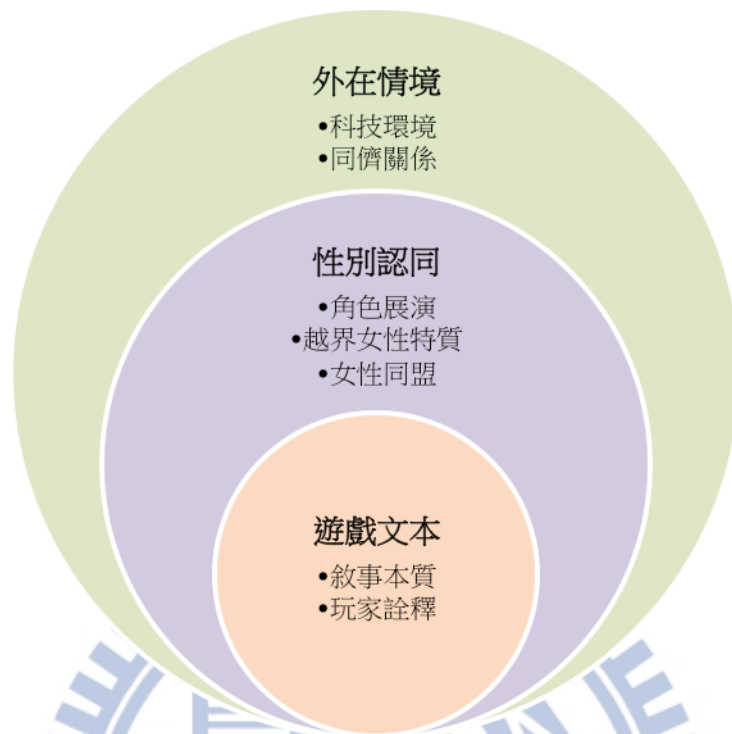


圖5-1 研究結果

彙整結果對應至研究架構，將研究結果修正為圖5-1。研究發現，數位遊戲是玩家展演自我的一部分，受到性別認同與外在情境的影響。遊戲實踐與玩家詮釋、外在情境的交互作用，形成一個動態的性別認同過程，以下將逐一詳述之。

### 壹、暴力遊戲，逃逸空間

首先，遊戲文本層次，本研究檢視場景、角色和情節三大敘事元素發現，以戰鬥為主的遊戲場景，建構著「團隊合作」的氛圍，玩家進入遊戲不是孤獨的個人娛樂，而是與電腦角色或線上同伴合作的社交活動。再者，低自由度的角色選擇，玩家甚至不用跨越性別選擇的掙扎，而是多以遊戲預設的男性角色進入遊戲。以【絕對武力】為例，遊戲僅提供特種部隊裝扮的男性化身，若要扮演女性化身，反而必須付出金錢。情節方面，第一人稱射擊遊戲與動作遊戲，使用大量的衛星事件、明快的遊戲節奏，使得玩家之間溝通多為簡短、明確的指令。合作的場景，情節發生的節奏快速，使得團隊之間偏

向簡單的溝通，加上低自由度的角色選擇，使得玩家容易模糊真實身分線索，跨越遊戲的性別門檻。

再者，透過玩家的詮釋視角，旁觀者看來執行暴力的血腥畫面，對他們來說，只是點擊滑鼠、按下鍵盤按鍵的動作，去人性化的電腦角色作出制式反應，彰顯出遊戲行為與現實生活的差異，遊戲世界不會對他人的實體傷害，亦不用負擔後果，不會給予玩家現實暴力的感受。遊戲的獎勵機制，亦使得暴力轉換成為明確的成就。暴力是遊戲的重要成分，玩家透過遊戲體驗逾越生活常規的快感，而遊戲本質的魔法圓圈，將暴力體驗網羅在遊戲的安全範圍之內。因此，呼應Klimmt等人（2006）的道德管理策略，女性玩家化解道德焦慮與維持遊戲愉悅的方式，無異於其他玩家。藉由區辨遊戲與真實的不同、接受敘事形塑暴力的正當理由，使得玩家能淡然面對遊戲的暴力畫面、行為與情節。

遊戲中的暴力行為是一個架空的符號，必須放置於情境脈絡和玩家的經驗詮釋才能定奪意義（張玉佩、邱馨玉，2010）。對於女性而言，暴力遊戲作為情緒抒發的管道，亦具有逃逸的意涵，第一層的逃逸，是遊戲行為所創造出來的空間，讓玩家暫時遠離日常生活的瑣事與壓力；訪談發現，部分女性玩家對數位遊戲的重視程度無異於重度玩家，糾葛於遊戲與現實生活的時間分配。第二層則是從父權結構下的逃逸，女性玩家喜愛暴力遊戲，是溢出父權社會對於溫和、柔弱的傳統女性想像；受訪者的遊戲生命裡，經常試圖迴避父親的目光、規避家庭的管制。遊戲經驗是她們性別操演的縮影，遊戲提供一個試驗、拓展性別樣態的空間。

回到問題意識一，女性玩家如何詮釋蘊含男性氣概的遊戲文本及暴力行為所代表的意涵。對玩家而言，暴力所造成的數值結果，成為能力的彰顯，暴力指數呈正比的轉化為具體的回饋，獎金或經驗值的提升。遊戲世界裡，暴力不僅是基本的生存手段，而是玩家之間互相幫助、展現情誼的表現。逃逸的愉悅經驗，使得暴力遊戲成為女性玩家挑戰自我性別的方式。

## 貳、逾越二元的互動模式

首先，學校與家庭所提供的科技環境，促成資訊能力賦權。爬梳社會環境脈絡，這群女性玩家成長於資訊教育建置完成的時代，不光是學校提供資訊設備的建置，亦搭配相關資訊知識課程，將資訊科技作為輔助學習的工具。就讀小學、國中期間，她們便習得基本資訊能力。除了學校營造的資訊無障礙環境，最初親近科技的環境為家庭。全數受訪者都表示家庭備有一台以上的電腦，使得她們對科技不但不陌生，透過多元的管道，不斷地學習、培養科技能力，甚至發展資訊專長，成為女性玩家掌握遊戲的助力。

具備物質與技術近用科技的管道，同時要具備近用動機和使用近用（van Dijk, 2006）。然而，後兩者仰賴現實生活中的同伴。青少年生長的數位時代下，數位遊戲是普遍的社交互動場域，成為同儕下課後一起遊戲的場所及聊天的話題。女性玩家無異於其他玩家，接觸遊戲是依賴同儕的帶領，但是以男性社群為主的數位遊戲，不論是線上虛擬世界或網咖實體空間，女性往往倚靠男性的帶領與陪同。社會輿論對於充滿不確定性、多變性的網路世界或網咖經常是恐懼、且帶有負面評價，認為不利於青少年，更成為女性親近遊戲的拉力。因此，呼應van Zoonen（1994/張錦華、劉容玫譯）家庭成員與傳播科技之間的連結受制於家庭的權力關係，男性、家長威權導向，往往限制女性玩家的遊戲空間、時間與行為。

第二，研究發現在人際互動方面，可分為女性與男性的性別互動，以及女性與同儕之間的結盟。兩性互動的方面，本研究發現有兩種不同的互動模式，女性採取截然不同的相處策略。一、遊戲裡的兩性互動，複製男性霸權的性別文化，此前提下，部分女性採取強化女性特質。此結果呼應張玉佩與呂育璋（2006）、羅燦煥（2003）的研究發現，女性玩家進入男性為主的遊戲世界，最常使用的策略是利用女性身分、撒嬌等天性，自願弱化能力，接受強者、男性的保護、協助或餽贈，以化解性別跨界的衝突，作為與男性相處的協調策略，重複男性作為照顧者；女性為被保護者的互動模式。二、本研究更

進一步發現，透過遊戲的努力鍛鍊，依循量化規則，女性玩家亦可爭奪強者位置。在此次探究的低自由度角色遊戲裡，女性玩家容易隱藏真實身分，扮演強壯、照顧他人的英雄。而重複鍛鍊的特性，使得女性玩家終究能成為能力強、技術強大、高等級的玩家，因此，不光是跨越原始性別的角色扮演，女性玩家亦可能對他人提供幫助、帶領同伴，翻轉遊戲世界裡女性受幫助、被照顧的傳統互動方式。

回到研究問題二，欲瞭解女性玩家與遊戲相關的生命歷程、詮釋社群的互動。研究發現，玩家的外在情境、日常生活經驗與詮釋社群，共同影響她們對遊戲的接受與意義解讀。從成長經驗所獲得的資訊能力，成為女性賦權的能量。女性玩家利基於現實同儕的帶領，儘管受到一些外在限制，但是這群主動接近遊戲的女性玩家，經過不斷的磨練，出現了突破男強女弱、二元對立的互動模式，開展出獨特的遊戲經歷。

### 參、女性同盟賦權

在性別認同的層次，首先，本研究受訪的女性玩家自我揭露的性別特質，是偏向社會界定的男性氣概特質，不拘小節、獨立自主、有個性等。具體展現在外貌裝扮，半數的受訪者偏向中性打扮，頂著短髮、穿著褲裝，不願意受制於嚴格拘束的女性框架。她們的人格特質、成長過程與遊戲經驗，衝擊著傳統二元對立的性別框架，例如就讀理組，打破女生讀文組的台灣社會傳統；擅長運動、喜歡電玩遊戲等等。因此，開啟「單面化」女性形象轉為「複數化」的可能，女性不再是被社會既定印象排除在外的玩家族群。就如同受訪者說的，我可以同時是兇殘的專業玩家、有處理事情的能力、獨立，同時也可以很溫柔。

再者，基植於越界的個人特質，玩家對於暴力遊戲文本是性別認同的一環，從遊戲中觀察到玩家展演呈現多元的樣態。呼應Jansz（2005）、張玉佩等人（2011）和林宇玲（2011）所說，數位遊戲提供一個探索性別與情緒經驗的實驗室，玩家透過虛擬化身享受豐富的性別扮演體驗，所扮演的角色漸趨複雜，呈現多元、複數化的女性特質。女

性玩家使用女性化身，不完全是依照社會期待去建構自己的身分，扮演溫柔婉約、接受照顧的角色；而可能是戲謔地塑造誇張的女性形象，或是挑戰自我的理想樣態。遊戲世界，儘管難以隔絕個人的真實身分線索或跳脫與他人互動的牽制，但是本研究的玩家，嘗試脫離社會期待下的女性角色，亦表現出來強者的形象，因此可能形成多樣、看似衝突、矛盾的遊戲展演。

「虛擬化身性別」雖然是人們對彼此建立的第一印象，但遊走在虛擬世界的人們，已經熟知跨越性別扮裝的現象，表面的性別無法直接對應至螢幕後的真實面貌。女性玩家有意識地越界原生性別的角色扮演，一方面是消極地從性別權力關係逃逸，透過性別轉換，遠離歧視和不平等。就算是女性或新手，未必要承受他人的照顧、邀約或挑釁。轉換性別角色，玩家能夠自我拿捏與他人接觸的安全距離。另一方面，玩家透過不同性別的扮演，發展不同的互動模式，女性玩家不用付出任何的代價，能夠進行反抗和越界，思考相異的性別經驗。

最後，本研究進一步發現女性同盟的凝聚。張玉佩(2009)、張玉佩與邱馨玉(2010)指出數位遊戲在男性情誼形成扮演重要的角色。男孩們與現實生活中的其他男性玩伴和朋友，共同進入遊戲世界練功、打怪，無形之中，互動情誼將他們凝聚一起，彼此之間形成緊密的關係。相較之下，以男性為中心進行設計的遊戲，使得女孩缺乏現實生活的女性同伴一起遊戲，在異性戀主導的遊戲模式下，亦難以在線上發展女性結盟。然而，本研究不同於過去文獻，發現女性同盟逐漸出現在玩家族群。本研究的受訪者多數主動願意親近遊戲，再者，由實體社群的女性帶領，玩家得以從對等的權力位置進入遊戲，而不再是附帶或邊陲角色，引發女性投入遊戲的興趣，並且開啟女性之間結盟的契機。對於這群女性玩家而言，女性偏好電玩遊戲並不是奇怪或偏差的行為，只是一種嗜好。在遊戲同伴之間，她們聊遊戲，就如同逛街、看電影一樣，成為女性之間相互分享的興趣之一。

女性同盟不只是聚集女性玩家，也有男女混和結盟的狀況。部分受訪者表示，透過數位遊戲，得以降低與身俱來的性別特質，回歸人和人之間本質的溝通，因此能與異性同儕開展普通情誼、共同合作或相互溝通。例如，身處在男性為主的科系和工作環境，以遊戲作為開啟話題、打破隔閡的催化劑，成為兩性相處的策略之一。女性玩家亦在其中練習、協調異性的相處之道，而兩性之間普通情誼的互動，產生些微撼動異性戀運作的性別文化。

對應至研究問題三，女性玩家遊戲經驗的主體詮釋，性別認同與遊戲實踐之間的關聯。女性玩家可以短暫逃離性別權力結構，進入去除身分線索的遊戲世界，滿足對於理想性別的實踐與慾望。不可否認的，遊戲規則與社會價值觀經常框限著人們對於性別的想像，即便玩家跨越第一層外表性別的界線，不代表就全然破壞性別秩序。呼應Brown (1990) 所言，玩家能挪移霸權主流文化，轉而為女性文化的一種，遊戲空間即能成為玩家們享受樂趣和感受賦權的場所。Haraway (2000) 亦對新科技的女性賦權是肯定的，她認為由男性維繫的網際網路，提供給弱勢團體爭取權利的機會，女性能從個別的「woman」結盟為具有集體力量的「women」(張玉佩，2006；莊伯仲、戴靜宜，2006)。本研究發現，受訪者具有女性同盟的經驗，由實體社群的帶領，以較為對等的起跑點進行遊戲，延續女性玩家的投入。而遊戲同盟成為女性玩家的歸屬，獲得自信、支持的來源。從現實空間的群體，發展虛擬社群，提供女性同盟的另類實踐。透過數位遊戲，開啟與兩性平等的溝通與合作，亦醞釀著突破性別差異的可能。

## 第二節、限制與建議

根據研究結果，在此提出來4點檢討與建議。首先，本研究從「女性主體」出發，將暴力遊戲定位為男性文化的文本，探索女性玩家進入其中，可能產生的性別認同糾葛。研究試圖擴張女性品味與喜好的疆界，擴大女性研究的範疇。無可避免的，研究有著既定的預設，假設性別優先於文化偏好和行為模式。換言之，研究預設身為一個女性，應該難以偏好暴力遊戲，因為那是屬於男性為主的場域。以此觀點出發，可能仍陷入性別本質論的論述方式。van Zoonen (1994/張錦華、劉容玫譯) 強調性別論述是建構而成的，不是固定的屬性，而是動態的過程，沒有穩定或真實的時候。如同受訪者的經驗，她們游移於各式遊戲世界，扮演著流動的身分。

再者，透過女性玩家的日常經驗與媒體消費的詮釋，研究闡述女性特質的多元性，並且發現女性結盟的契機。女性玩家的個人特質使她們抱有挑戰各種認同的潛力，抑或遊戲的虛構空間，允許她們自由選擇認同，因為怎麼選擇都不用付出代價或懲罰。但是女性遊戲裡作出的性別挑戰，挪用遊戲進行反抗或越界，尚未發現溢出現實世界的可能；女性結盟亦未展開實質行動，反抗父權體制的壓迫，跨越、結盟的經驗仍留在遊戲世界。

但是如同林宇玲 (2011) 所言，數位遊戲的確具有民主解放的潛力，因為它已經是當代年輕人重要的休閒活動之一，但是唯有喚起玩家的自覺，才可能發揮遊戲賦權的作用。1990年代的「女孩遊戲運動」(girls games movement)，亦是由此出發，先替女性創造一個正面積極的空間，才有可能提供賦權的可能，接著才能期待女性結盟有實質、具體的奪權行動 (Lievrouw & Livingstone, 2002/ 黃守義、許詩嫻譯，2008)。

本研究採遊戲展演觀察與深度訪談法，邀請玩家進入質性實驗室的情境，受制於時間的因素，僅能對玩家個別進行單次二階段的訪談。從訪談過程中，藉由遊戲展演確實

能拉近研究者與受訪者的距離，然而，如同研究結果指出玩家的遊戲經驗，由文本和日常遊戲情境交織而成。詮釋社群亦會影響玩家如何定奪遊戲經驗的意義，無法深入瞭解訪者與其他玩家的互動情況，是研究缺憾之處。儘管從深度訪談中，聆聽受訪者的生命經驗，有各別觸及與男性同儕和女性同伴的相處情形，如果能加以還原情境，則更能貼近真實互動。因此，建議後續研究可以輔以團體訪談法，同儕團體的陪伴，可以舒緩受訪者對於研究者的緊張，亦能比個別訪談更貼近真實情境。參與者們可以藉由分享經驗，交換彼此的看法，則可能提升對自己處境的認知。

最後，本研究徵求受訪者的過程遭遇一定的困難，研究者竭盡可能地在網路上張貼招募訊息，為數眾多的玩家人口，願意參與訪談的玩家卻比預期來得少。此外，透過網路招募和滾雪球的抽樣方法，導致受訪者同質性較高，屬於社會階層高、教育程度高，成長過程享有電腦設備的環境和資訊素養的培育。此外，由於玩家，經常受到主流輿論的汙名化，冠上網路成癮、宅男/宅女的負面標籤，使得研究招募對象更難以觸及到社會階層較低的玩家。數位遊戲若是能成為弱勢者接觸、學習科技的管道，此種賦權的力量則需要未來延伸其他各個階層的玩家，進行探究，以上建議提供參考。

#### 註釋

- 1 會員人數由遊戲橘子官方新聞稿統計，上網日期：2012年12月10日，取自 <http://tw.beanfun.com/cso/>
- 2 此數據為研究者於2012年的12月檢視Steam網站的統計資料，上網日期：2012年12月10日，取自 <http://store.steampowered.com/stats/>



## 參考書目

- 財團法人資訊工業策進會編撰(2011)。《2011臺灣數位內容產業年鑑》。台北：工業局，數位內容產業推動辦公室。
- 何定照譯(2006)。《像女孩那樣丟球：論女性身體經驗》。台北：商周出版。(原書：Yang, I. M. [2005]. *On female body experience: Throwing like a girl and other essays*. Cambridge, UK: Cambridge University.)
- 林宇玲(2005)。〈偏遠地區兒童的網路使用與性別化同儕文化的發展〉，《新聞研究》，82：87-131。
- 林宇玲(2011)。〈線上遊戲與性別建構〉，《新聞學研究》，108：51-58。
- 林郁庭(譯)(2008)。《性/別惑亂-女性主義與身分顛覆》。台北：桂冠圖書。(原書：Butler, J. [1990]. *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. London, UK: Routledge.)
- 柯舜智(2009)。《合成世界-線上遊戲文化傳播研究》。台北：五南。
- 張玉佩(2009)。〈遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合〉，《新聞學研究》，98：1-45。
- 張玉佩(2011)。〈線上遊戲之閱聽人愉悅經驗探索〉，《中華傳播學刊》，19：61-95。
- 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。
- 張玉佩、林鶴玲、林羽婕、孫春在、鄭凱元、林宇玲(2011)。〈線上遊戲與媒體文化〉，《新聞學研究》，108：1-17。
- 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》，12：111-145。
- 張錦華、劉容玫譯(2001)。《女性主義媒介研究》。台北：遠流出版。(原書：Van Zoonen, L. (1994). *Feminist media studies*. London, UK: SAGE Publications.)
- 莊伯仲、戴靜宜(2006)。〈網路虛擬同居中的女性賦權：SheSay之個案研究〉，《資訊社會研究》，10：147-194。
- 陳明珠(2006)。《身體傳播-一個女性身體論述的研究實踐》。台北：五南。
- 曾錦煌(譯)(2003)。《兒童遊戲與遊戲場》。台北：田園城市。(原書Frost, J. L. & Klein, B. L. [1997]. *Children's play and playground*. Boston, NY: Allyn and Bacon.)
- 黃守義、許詩嫻譯(2008)。《新媒介科技手冊》。台北：韋伯文化。(原書：Lievrouw, L. A., & Livingstone, S. (Eds.) [2006]. *Handbook of new media*. London, UK: Sage.)
- 劉泗翰譯(2004)。《性/別—多元時代的性別角力》。台北：書林。(原書：Connell, R.

- W. [2002]. *Gender*. Oxford, UK: Polity Press.)
- 潘玲娟 (2005)。《電視暴力研究：理論與現象之解讀》。台北：秀威資訊科技。
- 蔡文英譯 (2001)。《遊習世紀：小玩具大科學，遊戲中發現宇宙》。台北：大塊文化 (原書：Pesce, M. [2000]. *The playful world: How technology is transforming our imagination*. New York, NY: Ballantine Books.)
- 劉北成、楊遠嬰譯 (1992)。《規訓與懲罰：監獄的誕生》，台北：桂冠。(原書：Foucault M. [1977]. *Discipline and punish: The birth of the prison*. New York: Allen Lane. )
- 李紫茵、王嵩音 (2011)。〈線上遊戲性別轉換行為分析〉。《傳播與社會學刊》，18：45-78。
- Ann, G. (1992). *Video playtime: The gendering of a leisure technology*. London, UK: Routledge.
- Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 37, 306-325.
- Ang, C. S., Zaphiris, P., & Wilson, S. (2010). Computer games and sociocultural play: An activity theoretical perspective. *Games and Culture*, 5, 354-380.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. London, UK: Routledge.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Brown, M. E. (Ed.) (1990). *Television and women's culture: The politics of the popular*. London, UK: Sage.
- Bandura, A., & Walters, R. (1963). *Social learning and personality development*. New York, NY: Holt, Rinehart and Winson Inc.
- Calleja, G. (2010). Digital games and escapism. *Games and Culture*, 5, 335-353.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Chatman, S. (1980). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Consalvo, M., & Treat, R. (2002). *Exploring gameplay: A survey of game players preferences*. Unpublished manuscript.
- Consalvo, M., Alley, T.D., Dutton, N., Falk, M., Fisher, H., Harper, T. & Yulish, A. (2010). Where's my montage? The performance of hard work and its reward in film, television, and MMOGs. *Games and Culture*, 5(3), 381-402.

- Consalvo, M. (2009). There is no magic circle. *Games and Culture*, 4, 408-417.
- Connell, R. W. (2009). *Gender: In world perspective*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Eskelinen, M. (2004). Towards computer game studies. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*. Cambridge, UK: The MIT Press.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. London, UK: Allen Lane.
- Frost, J. L., & Klein, B. L. (1979). *Children's play and playgrounds*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Gosling, V. K. & Crawford, G. (2011). Game scenes: Theorizing digital game audiences. *Games and Culture*, 6, 135-154.
- Hayes, E. (2007). Gendered identities at play case studies of two women playing Morrowind. *Games and culture*, 2, 1-26.
- Hartmann, T. & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910-931.
- Hartmann, T. & Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 60(1), 94-119.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. London, UK: Routledge.
- Hobson, D. (1989) Soap opera fans at work. In E. Seiter, H. Borchers, G. Krueztner and E.M. Warth (Ed.) *Remote control: Television, audiences and cultural power*, London: Routledge.
- Haraway, D. (2000). A cyborg manifesto science, technology and socialist-feminism in the late twenty century. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp.291-324). London: Routledge.
- Ip, B. (2011). Narrative structures in computer and video games: Part 2: Emotions, structures, and archetypes. *Games and Culture*, 6(3), 203-244.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional world*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game studies: The international journal of computer game research*, 1. Retrieved January, 14, 2013, from <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Jenkins, (2005). Games, the new lively art. In J. Goldstein (Ed.), *Handbook for Video Game Studies*. Cambridge, UK: MIT Press.

- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15 (3), 215–241.
- Johnson, A. G. (1997). *The gender knot: Unraveling our patriarchal legacy*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- 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.
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games: Gamework and gameplay*. London, UK: Sage.
- Kirsh, S. J. (2012). *Children, adolescents, and media violence: A critical look at the research*. London, UK: SAGE Publications.
- Krotoski, A. (2005). Socialising, subversion and the self: Why women flock to massively multiplayer online role playing games. In N. Garrelts (ed.) *Digital gameplay: Essays on the nexus of game and gamer*. Jefferson, NC: McFarland Press. Retrieved January, 14, 2013, from <http://goo.gl/1n4om>
- MacKinnon, K. (2003). *Representing men: Maleness and masculinity in the media*. New York, NY: Oxford University Press.
- MacCallum-Stewart, E. (2010). Lost on a desert island: The sims 2 castaway as convergence text. *Games and Culture*, 5(3), 278-297.
- Young, I. M. (2005). *On female body experience: Throwing like a girl*. New York, NY: Oxford University Press.
- McRobbie, A. (2004). Notes on postfeminism and popular culture: Bridget jones and the new gender regime. In A. Harris (Ed.), *All about the girl: Power, culture and identity*. London, UK: Routledge.
- Pesce, M. (2000). *The playful world: How technology is transforming our imagination*. New York, NY: Ballantine Books.
- Rybacki, K. C. & Rybacki, D. J. (1991). *Communication criticism: Approaches and genres*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Royse P., Lee J., Baasanjav, U., Hopson M., & Consalvo M. (2007). Women and Games: Technologies of the Gendered Self. *New Media and Society*, 9 (4), 555-576.
- Ryan, M. L. (2004). Will new media produce new narratives? In M. L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The language of storytelling* (pp. 337-359). Lincoln, NY: University of Nebraska Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rule of play: Game design fundamentals*. London, UK:

The MIT Press.

Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame: Gender, narrative and praxis*.  
Burlington, NY: Ashgate Publishing Limited.

Van Zoonen, L. (1994). *Feminist media studies*. London, UK: SAGE Publications.

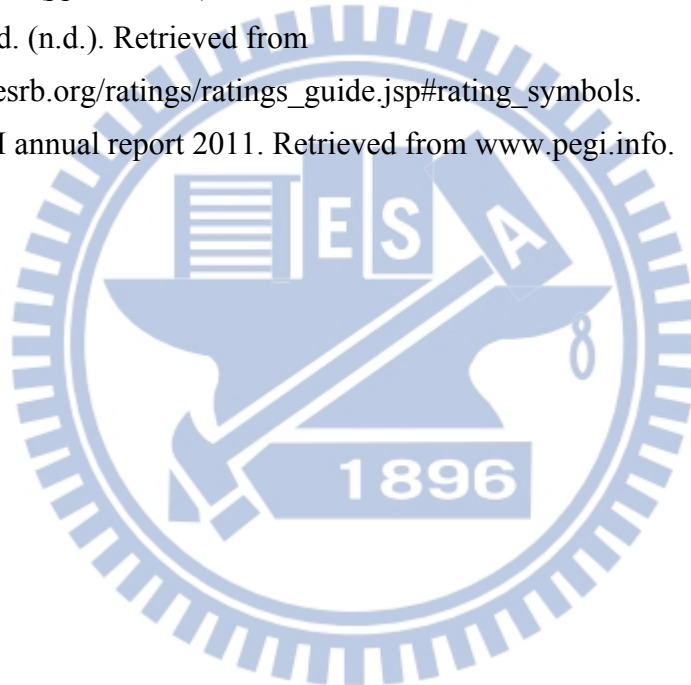
Valeriel, W.(2007). Remember not to die: Young girls and video games. In *Children, gender, video games: Towards a relational approach to multimedia* (pp.47-72). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Walby, S. (1999). *Theorizing Patriarchy*. Oxford, UK: Blackwell.

Zillmann, D. (2003). Theory of affective dynamics: Emotions and moods. In J. Bryant, D. Roskos-Ewoldsen, & J. Cantor (Eds.), *Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann*. (pp. 533-567). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

ESRB ratings guild. (n.d.). Retrieved from  
[http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp#rating\\_symbols](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#rating_symbols).

PEGI(2012). PEGI annual report 2011. Retrieved from [www.pegi.info](http://www.pegi.info).



## 附錄

### 一、訪談大綱

- ❖ 基本資料
- 家庭狀況
  - 家中成員
  - 成長背景
    - ◆ 排行
    - ◆ 父母職業
    - ◆ 長輩對子女管教方式
    - ◆ 家中經濟狀況
    - ◆ 自我個性與人格特質概述
  - 居住地之文化背景
    - ◆ 地點概述
    - ◆ 家庭的媒體設備描述
  - 與家中成員互動狀況
    - ◆ 和父母、祖父母的互動、溝通情形
    - ◆ 和孩子互動、溝通情形
- 學業狀況
  - 就學期間與交友狀況
    - ◆ 學歷概述
    - ◆ 成績表現與壓力狀況
    - ◆ 與同學互動狀況
    - ◆ 最主要記憶
- 日常作息與媒體使用概況：
  - 平日興趣、休閒活動
    - ◆ 類型
    - ◆ 平日從事時間
    - ◆ 多與誰從事此類活動
    - ◆ 從事活動時概況
  - 遊戲作為休閒娛樂的使用狀況
    - ◆ 收視時間與空間
    - ◆ 遊戲經驗（起使時間、原因、同伴）
    - ◆ 共同遊戲的同伴
    - ◆ 經常玩的遊戲
    - ◆ 印象最深刻的遊戲，對遊戲的看法為何
    - ◆ 家庭成員的休閒偏好是否衝突？衝突的狀況為何
- ❖ 玩家詮釋
  - 對暴力遊戲文本、遊戲規則的詮釋
    - ◆ 對於故事劇情和角色的看法，為什麼喜歡
    - ◆ 玩過哪些關卡或遊戲任務
    - ◆ 經常使用的配備、道具為何
    - ◆ 對於射殺敵人和血腥畫面的看法為何
    - ◆ 對於遊戲規則有麼意見
    - ◆ 對於社會價值觀對遊戲玩家的負面看法，意見為何
  - 社會規範
    - ◆ 第一次接觸遊戲的經驗，生長背景與遊戲經驗的關聯？

- ◆ 家人、老師、朋友對於玩電玩的看法為何
- ◆ 是否進行連線遊戲，結交新朋友？互動內容為何？
- ◆ 交友性別、年齡、背景等
- ◆ 線上交友與實際生活中朋友的差異
- ◆ 有無加入遊戲組織、或是討論論壇

■ 主體認同

- ◆ 遊戲中扮演的角色？選擇角色的原因？
- ◆ 對於此角色的想像，如果可以改變角色，想改變什麼(外表、能力)？
- ◆ 是否有扮演不同角色？原因為何？不同性別的角色差異為何？
- ◆ 遊戲性別角色和現實人格特質的關係？
- ◆ 遊戲過程中最大的收穫是什麼？是否獲得成就感？
- ◆ 遊戲中受到挫折的經驗為何
- ◆ 遊戲有沒有對實際生活與他人的互動造成影響？
- ◆ 現實生活所困擾的事，遊戲中可以提供舒發的管道？
- ◆ 玩家現階段的人生目標為何？遊戲在生活中扮演的角色？

❖ 遊戲觀察

- 玩家扮演的角色、展現的行動
- 遊戲中實際戰鬥的情形，熟練的狀況
- 玩家如何一邊進行遊戲，一邊解釋遊戲情況
- 玩家如果參與連線，與其他成員的互動狀況

