

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告

線上遊戲之敘事結構與敘事合理性探討

計畫類別：個別型計畫

計畫編號：NSC 96-2412-H-009-006

執行期間：2007年8月1日至2008年7月31日

計畫主持人：張玉佩

計畫參與人員：邱馨玉

成果報告類型：精簡報告

本成果報告包括以下應繳交之附件：
出席國際學術會議心得報告及發表之論文各一份

處理方式：立即公開

執行單位：交通大學傳播與科技學系

中 華 民 國 97 年 9 月 30 日

一、研究背景、目的與重要性

線上遊戲世界，是個人口與勢力正在快速成長的媒介場域，社會科學界的各個領域如經濟學、人類學、社會學、心理學、教育學與歷史學都已經開始認識到此場域之學術研究的重要性(Castronova, 2005; Isbister & Watt, 2006)。本研究認為，從傳播領域，特別是文本結構方向，對於線上遊戲場域進行探索，將有助於進一步瞭解線上遊戲對於社會文化的影響。

1.研究背景

線上遊戲世界的蓬勃發展，是近年來不可忽視的傳播現象。此種現象，從遊戲產值、遊戲人口與學術研究等數量的增加，可以獲得證實。

從產業界來看，全球線上遊戲營收在2006年將達到52億美元，而亞太市場的比重最高，而台灣線上遊戲市場亦有72億新台幣的營收（詹文男，2005），因此，線上遊戲被視為網路產業最具發展潛力的方向（林于勝，2003；龔仁文，2004；拓樸產業研究所，2004）。

從遊戲人口來看，2003年全球的線上遊戲人口約有7千3百萬人，其中38%是核心玩家(hard-core players)¹(DFC Intelligence, 2003)；台灣的線上遊戲人口在2005年時，大約有257萬人（交通部統計處，2005年5月25日）。遊戲經濟學者Castronova(2005)推估現階段的全球玩家約有1億，未來將以每兩年成長一倍的速度成長。

¹ 核心玩家的界定與人數，對於產業界與學術界都相當重要。對於產業界而言，他們的營收貢獻主要是來自核心玩家而非大眾玩家；對於學術界而言，核心玩家擁有重度的遊戲經驗，經常是相關理論如上癮、涵化或暴力等相關議題探討的對象。

順應著這股熱潮，傳播學術研究，亦逐年開始注重遊戲作為新興溝通互動領域的相關議題探討。2003年，兩個以數位遊戲為核心的研究社群成立，其一是位於美國的數位遊戲研究協會(Digital Game Research Association, DiGRA)，另一則是位於丹麥的電腦遊戲中心(Center for Computer Game, CCG)。全球最大的跨國傳播研究社群國際傳播協會(International Communication Association, ICA)，亦於2005年在原本的20個研究群體外，新添「遊戲研究(Game Studies)」研究群體；而原本的俗民傳播(popular communication)研究群體之官方期刊“Popular Communication”也於2006年7月出版遊戲專刊。

遊戲的種類眾多，根據遊戲網站資料庫(www.allgame.com)的統計，約有35,400種遊戲跨越在93種不同的遊戲平台上(Jansz, 2005)。要針對如此龐大的遊戲種類進行分類，實屬不易；本研究綜合現階段的研究發展，歸納出四種的遊戲分類方式。

第一種以遊戲平台進行分類，可以將遊戲產業區分為大型遊戲機(arcade game)（如公共場所經由投幣式啟動的特殊化機器平台），電視遊戲(television game)（如PlayStation2），電腦遊戲(computer game)，行動遊戲(mobile game)（如可攜帶之小型遊戲機，包括掌上型遊戲或手機等）。（林于勝，2004；拓樸研究所，2004）

第二種依遊戲人數規模來進行區分，可以將遊戲分為：(1)小型遊戲，兩個玩家同時進行，如西洋棋；(2)中型遊戲，2到40個玩家同時進行，如《CS 戰慄時空：絕對武力》或《Quake》；(3)大型遊戲，可讓數百到數千人同時上線遊戲，如《魔獸世界》(World of Warcraft)在美國即有超過一百萬以上的玩家，台灣《天堂》系列鼎盛時期，亦有40個伺服器全開的

狀況，估計至少有 10 萬人以上同時上線。

第三種以網路連線作為區分方式，則可以將電腦遊戲分為單機遊戲，區域網路遊戲(local area network game)以及多人線上角色扮演遊戲(massively multiplayer online role playing game, MMORPG)。單機遊戲無須上線、出現已久，早期的《三國演義》或《美少女夢工廠》都屬此類；區域網路遊戲通常是多人同處於同一空間，同時進行遊戲，如《CS 戰慄時空：絕對武力》系列遊戲；多人線上角色扮演遊戲，目前使用人數最多，根據資策會電子商務研究所（2003）發現，《天堂》系列（32.8%）與《仙境傳說》（20.8%）是目前台灣最主要的線上遊戲市場。

第四種依遊戲內容與玩家行為作為區分方式，可將遊戲區分為射擊遊戲(first-person shooting, 簡稱 FPS)，社會關係型(social world)以及多人角色扮演型等三種類型(Castronova, 2005)。射擊遊戲通常是採取第一人視角，玩家在同一時間同時上線，而其遊戲結果並不保留；社會關係型遊戲，通常是由電腦網路建構出一美麗空間場景，讓玩家發展社交關係，通常玩家擁有相當大的經營建構權；多人角色扮演型遊戲，是最複雜的一種遊戲類型，在特定故事角色與場景下擁有獨特的晉級制度(advancement systems)，讓玩家在冒險行動裡與他人產生競爭與合作的互動關係。

在交叉比對產業分析資料（林于勝，2003；龔仁文，2004；拓樸產業研究所，2004）可以發現，多人角色扮演型的遊戲，是目前遊戲人口與產業發展的主要方向。

遊戲(playing)，是人們參與社會的重要機制，Johan Huizinga 將遊戲視為文化實踐，Jean Piaget 認為遊戲提供人們參與學習社會常規的手段(Castronova, 2005)。Michael Tomasello 與 Merlin Donald 更認為，遊戲在形塑人類文

化裡扮演相當重要的角色，遊戲拓展並保留可接受的文化模式，滋養象徵性的思考，電玩遊戲(video game)與傳統遊戲同樣具有上述描述之功能(Murray, 2006)。

Juul(2003)歸納出五個電玩遊戲的特質，包括：(1)互動性(interactivity)，(2)具有明確的規則本質(rule-based nature)，(3)存在明顯量化、會改變的結果(a variable and quantifiable outcome)，(4)遊戲與玩家間無法拆解的連接(the inextricable link between game and player)，(5)遊戲的結果對於玩家具有吸引(the attachment of the player to the outcome)等。本計畫研究此五種電玩遊戲的特徵，並加上第六個線上遊戲獨有特質：穩定的地域感，歸納出六個線上遊戲的特質。

1. 互動性：遊戲需要玩家與遊戲間不斷持續的訊息交換，經由此種交換而達到玩家與遊戲世界的相互影響，例如輸入攻擊指令而使得怪獸受傷。

2. 具有明確的規則本質。在傳統遊戲裡，亦存在著明確規則的本質，如團體遊戲裡「大風吹」必定存在著發號施令者與指令依循者的依循規則；在線上遊戲裡，同樣存在著明確的遊戲規則，例如虛擬化身的能力依照其在遊戲世界花費的時間而成正比等，比較特別的是，線上遊戲的規則必須符合電腦網路系統。

3. 存在明顯量化、會改變的結果。遊戲的結果，會隨著玩家的技巧與付出的努力程度而有所改變，而此改變經常是有明確的量化數據，例如在線上遊戲裡，玩家會藉由不同的行動來累積經驗值，而經驗值多寡成為劃分虛擬化身等級的主要判準。此量化結果，會影響到行動的正負屬性，例如打怪練功是具有正面分數的行動；《美少女夢工廠》遊戲裡，在育幼院裡打工照顧幼童，則會有

損於「氣質」與「魅力」，使得該行動具有負面屬性。行動的正面、負面屬性，建構出遊戲世界的社會階層。

4. 遊戲與玩家間無法拆解的連接。遊戲需要玩家的付出與努力，兩者之間不只是互動關係，而是玩家必須受到遊戲特定方向的訓練，花時間去學習與適應螢幕、情節任務、介面操控等技術。特別是某些戰鬥型的遊戲，遊戲速度非常快，玩家必須在第一時間進行攻擊與移動，因此手眼協調與運動技巧都非常重要。

5. 遊戲的結果對於玩家具有吸引，讓玩家會想要贏，而且贏了以後會感到快樂。Castronova(2005)曾經分析到，在遊戲世界裡，人人都可以享受成為英雄的感覺；即便是一個世界只有 10%的頂尖英雄，這 10%都可以由玩家來擔任，其他絕大多數、90%的輸家就由機器人（又可稱為非玩家扮演角色，nonplayers characters, 簡稱 NPCs）來擔任即可。在真實世界裡無法經常獲得的勝利感覺，可以在遊戲世界裡重複享受。

6. 線上遊戲世界具有穩定的地域存在感。線上遊戲世界穩定存在於玩家個人電腦以外的伺服器，該伺服器會記錄玩家所有的行為以及其擁有的虛擬財產，也因此使得遊戲世界不會隨著玩家離線或者個人電腦當機而消失。Castronova (2005)認為，線上遊戲世界擁有真實世界地域感產生的持久性

（persistent, 不管玩家醒著或睡著，該世界都穩定存在）、物質性（physical, 所有行為運動都在既定規則下，例如必須擁有飛行器才能進行飛行）與互動性（如前所述）等特質，使得遊戲世界被視為是一個存在的空間，而非只是遊戲或聊天室而已。

上述的六項特質，構成線上遊戲世界獨特的溝通場域。

值得進一步討論的是，遊戲世界裡的互動性、主動性與閱聽人增權(empower)之間的關係。由於線上遊戲運作的互動性特質，特別強調玩家主動涉入的過程，所有的遊戲角色、規則與世界，都是相映於玩家而起動的。相對於傳統只是在旁觀看的電視觀眾而言，遊戲玩家主動選擇他們所要扮演的角色、採取的行為以及可預期的情緒，被視為是使用與滿足理論裡「主動媒介使用者(active media user)」(Ruggiero, 2000)的終極呈現；Jansz(2005)亦因此推論同樣是暴力內容，玩家是自我選擇扮演執行暴力者的角色，因此應當負擔較大的責任。但是此種「主動媒介使用者」的角色，是在既定的遊戲規則（例如行動的正附屬性與角色能力的優劣等）下進行的，而此遊戲規則已經蘊藏著受認可的社會文化框架；因此，沈浸感與涉入感均較傳統媒介（如電視或電影）強烈的遊戲環境，是否能夠增權閱聽人思辨與抗拒的能力，則有待未來進一步觀察。

2.研究目的

延伸自媒介互動性而來，線上遊戲文本蘊含著「閱聽人主動選擇故事與行動內容」的意味，也因此形成閱聽人增權的迷思，削弱人們對於線上遊戲文本結構性力量的關注。然而，本研究認為，對於線上遊戲文本結構性的瞭解，將有助於釐清並瞭解遊戲所形成的溝通氛圍以及社會文化。因此，本研究之具體研究目的有二。

第一，瞭解線上遊戲的文本結構性力量。雖然線上遊戲世界的運作，是由玩家主動選取與進入而活化；但是玩家是在「既定的規則」與「有限的選擇」下進行活動。換句話說，遊戲世界裡，存在著許多既定獎懲制度與運作方式，這些規則將會重新建構遊戲世界的社會文化階層以及價值判斷體系。本計畫希望透過線上遊戲的敘事結構分析，

瞭解線上遊戲的文本結構性力量，並藉此探索蘊藏在敘事結構下的社會文化意涵。

第二，拓展敘事理論的運用，以線上遊戲為例，提出數位媒體(digital media)可能的敘事結構。敘事理論最早起源於文學研究領域，研究的對象以文學作品為主，大眾傳播媒介發展之後，開始有電影敘事、新聞敘事以及連續劇敘事等敘事結構的探討。線上遊戲作為網路新興傳播領域之一，獨特的文本構成方式，如多向文本的鏈結、玩家自己或他人參與文本建構過程，都可以反饋回敘事結構的理論框架，為理論提出修正，增強理論在當代傳播媒介景象下的適用範圍。

3.研究重要性

薄膜(the membrane)的隱喻，有助於我們瞭解遊戲世界。

遊戲世界是一個具有藩籬包圍的有機體。在藩籬內，由幻想的規則統領；在藩籬外，則依循著日常生活的規則。薄膜，就是由不同規則所組成的神奇圓圈(the magic circle)，它成為保護幻想世界的硬殼，玩家在其內必須遵守幻想規則進行活動；但是薄膜是可滲透的(porous)，它並不是完全密封的，人們帶著既有的行為預設與態度，穿梭於世界的兩方。賽伯空間的價值體系，也因此受到外在世界的羈絆。(Castronova, 2005, p.147)

線上遊戲世界存在著社會文化與價值判斷體系，此體系並非在真空狀況下、任人們自由創造出來，亦不是遊戲設計者全然操控下的結果。人們帶著既有的價值判斷與行為態度，穿梭於現實世界與遊戲世界的兩方；在遊戲世界的一方，社會文化階層潛藏在資訊系統與幻想規則的表象之下，值得進一步挖掘與耙梳。但是，現階段的遊戲研究，卻

較少從媒介文化的觀點切入。

現階段的遊戲研究，存在著兩個限制。

第一，大部分的研究結果都是針對電玩遊戲而來，少有研究結果以線上遊戲作為研究對象；其主要原因在於線上遊戲出現的年代甚晚，以美國歷史最悠久的《無盡的任務(EverQuest)》來說，亦不過是在1999年出版；現階段美國最多玩家《魔獸世界》亦是在2004年才從單機遊戲《魔獸爭霸(Warcraft)》系列(1994年發行)改為線上遊戲出版。從單機遊戲改為線上遊戲而言，除了原始遊戲機制(如互動性、明確規則性與可量化比較結果等)特徵以外，上線所造成的影響(如玩家間的互動)等亦不容忽視。

第二，大部分的研究結果，都是針對遊戲的效果進行討論，試圖瞭解遊戲對於玩家所造成的影響，特別是反社會性行為方面，只有少部分研究認為玩遊戲對於玩具有正面的行為反應。

正面效果的研究發現：遊戲活動可以增加孩童們的手眼協調(Green & Baverlier, 2003)；暴力的電玩遊戲可以提供一個安全、私密的空間，讓人們可以探索真實生活所無法經驗的情緒，自由地感受情緒與認同位置，因此遊戲行為有助於人們征服生活裡的不安全感(Jansz, 2005)；遊戲行為，可以拓展玩家的社會網絡，展現玩家的風險管理與合作行為(Durkin & Barber, 2002; Griffiths, Davies & Chappell, 2003；林鶴玲、鄭芳芳，2004)。

負面的效果研究發現：遊戲經常造成玩家的成癮(addiction)現象，玩家的生活容易受到遊戲世界的影響(Yee, 2002)；68%的遊戲含有暴力內容，其中以青少年為對象的遊戲高達90%(Smith, Lachlan & Tamborini, 2003)；遊戲的暴力刺激會引發攻擊性行為(Grossman & DeGaetano, 1999; Thompson, 2002; Anderson,

2004)；以涵化研究來看，線上遊戲確實存在著主流效果(mainstreaming effect)，玩家會受到遊戲經驗而對於真實世界產生恐懼，遊戲時間越長，效果越強(Williams, 2006)。

從上述的描述發現，大部分的研究都是針對玩家行為方面進行的研究；少數遊戲內容相關的研究，如 Smith、Lachlan 與 Tamborini (2003)對於暴力內容的統計。對於遊戲內容進行類型化的工作，非常少見。

雖然線上遊戲的文本分析相當困難，但是對於線上遊戲文本蘊藏之結構性力量的瞭解，將有助於探索線上遊戲對於社會文化的影響。本計畫預計從敘事理論的觀點來探討線上遊戲文本的結構性力量，將對於遊戲行為效果研究產生互補效應，可以深切瞭解線上遊戲文本的媒介文化。因此，本研究的重要性有二。

第一，作為未來遊戲文化研究的基礎。以 Giddens(1986)結構化理論來看，本研究從遊戲文本端瞭解文本結構(structure)的力量，以作為未來研究探討玩家能動性(agency)的基礎。換句話說，如同 Hall(1980)提出，意義是由文本與閱聽人之間的互動而成，但是閱聽人不可能漫無限制地完全脫離文本的框架；因此，對於文本結構的探討，將是進一步瞭解與批判遊戲文化的起點。

第二，揭露遊戲敘事蘊藏的社會文化觀點。遊戲世界是個賞罰分明、階層嚴格的世界，遊戲設計本身即醞釀著既存的社會價值判斷體系，但是此體系經常隱藏於「媒介互動性」與「玩家主動選擇」的外表之下。對於線上遊戲敘事結構的揭露，將可瞭解遊戲文本蘊藏的社會階層，深度剖析遊戲文化的特質。

二、研究方法與分析對象

本研究之研究方法，以文本敘事分析為主，深度訪談為輔。文本敘事分析的對象，包括遊戲文本、官方刊物與遊戲廣告，而深度訪談則以遊戲公司企畫人員為主。本文同時複合遊戲文本與媒體論述兩方，共同探討遊戲文本端之男性氣概再現機制。

本文選擇台灣智冠子公司遊戲新幹線代理之「仙境傳說 Online (Ragnarok Online)」(以下簡稱仙境傳說)為分析對象。韓國 Gravity 母公司公司於 2002 年正式推出仙境傳說，2002 年於台灣正式營運，至今已滿四年，最高同時上線人數曾達 15 萬人次，2003 年註冊帳號數突破 30 萬，同年並獲得經濟部最佳代理數位遊戲之獎項。目前該遊戲仍穩定維持平日約 5 萬左右之上線人口²。相較於其他數位遊戲，仙境傳說在台營運時間較長、會員人數眾多，相對的影響力也較為深遠，故本文以此為研究對象。資料蒐集期間以 2002 年自 2007 年為主。

遊戲文本方面，由於仙境傳說研發廠商並無公布完整線性的故事內容，研究分析對象以遊戲系統既存之場景、背景故事和任務為主。仙境傳說自發行至今，共歷經 12 次改版，敘事文本分析以第 12 版「RO 第四樂章：愛情忍法與甜蜜左輪」為主。

在官方刊物上，本研究以仙境傳說在台灣官方月刊「e-joy RO x RO」為主，該月刊隸屬於代理商遊戲新幹線公司專屬企劃文宣部，內容提供攻略、職業介紹、怪物與武器探源、漫畫、同人小說、活動訊息與韓國創作團隊專訪，本文共分析前 43 期遊戲月刊。在遊戲廣告方面，本文以台灣歷任遊戲代言人的廣告片為主要分析對象，共蒐集 5 位代言人之廣告片³。在經營者訪談方面，以官方

² 此數據為研究者於 2007 年 1 月 10 日、1 月 15 日與 1 月 20 日三日晚間 8 時實際登入各伺服器統計之平均值，實際數字為 52633 位玩家登入數。

³ 仙境傳說 Online 在台灣歷任產品代言人為許紹洋

刊物的執行編輯為採訪對象，以半結構的訪談方式，訪談公司與韓國官方關係、在台宣傳理念與社群經營等。

四、研究結果

遊戲的文本敘事框架，由場景空間、角色功能以及行動情節等三個要素建構而成；其中，數字人格與階級結構的特質，是遊戲有別於其他傳統文本最顯著的特質，也建構遊戲活動的基礎規則。

1.對抗為主、社交為輔的遊戲場景

仙境傳說的場景同時存在中古北歐神話與當代資訊革命的傳統/現代衝突；前者，以信仰崇拜、效忠王室建構神聖戰場的遊戲氛圍，而後者則強調科技與人性的合作與衝突，凸顯科技在物質效益上的正面理性價值，與科技知識可能帶來的瘋狂反面結果。

在上述場景設定出以「對抗」為主、「社交」為輔的行動規則。對抗的場景包括「人與環境」以及「玩家與玩家」間的對抗。前者包括野外狩獵與迷宮地下城任務，玩家藉由獵殺怪物與撿取寶物來累積經驗與提升等級，玩家間也經常以團隊合作的方式共同對抗充滿怪獸的場景。而後者則包括個人對抗賽與公會團體對抗賽，公會團體對抗的場景有助於滋養遊戲社群的成立。社交場經則包括旅館、教堂、商店、冶煉場所、職業訓練所等場域，提供玩家「安全」（沒有怪獸與敵人）休憩、買賣物品與聊天交際的場所。

2.數字人格的遊戲角色

遊戲角色雖然可以分為由電腦人工智慧操控與玩家操控，但是兩者均是以量化的數值呈現能力與等級。電腦人工智慧的角色，包括怪獸(robots 或稱 mobile objects)、機器人(non-players characters, NPC)、寵物等，怪獸

提供玩家征服與挑戰的對象，而機器人與寵物則協助玩家在遊戲世界裡的行動與扮演陪同遊戲的任務。

玩家操控的角色，即是一般所稱的虛擬化身(avatar)，以外觀、基礎等級（生命特性）和職業技能等級（生存技巧）具象化方式建構玩家彼此之間的差別；除了名字與職業之外，其餘身份內容皆以數值標示。數值能力建構遊戲世界裡上對下的階層制度，也形成玩家對自己角色的基礎認知。如前述互動性的探索指出，玩家在跨越與機器結合的「模控」門檻之後，沈浸感會隨著時間與身體的不適應性削弱（功能互動性），漸漸以直接干預的方式進入角色的培育與養成，互動性地建構故事人物關係（直接互動性）。

3.任務行動組合之情節

遊戲行動的同時敘事特質，玩家行動不只是串連故事情節，亦建構故事的時間節奏，故事敘事線由此開展。雖然遊戲行動是玩家自由意識選擇的安排，但是遊戲系統以「任務」型態規範、限制與激發遊戲玩家的行動；換句話說，玩家行動是被限制與結構在遊戲嚴密的設計系統之下。

在遊戲世界裡的玩家行動，可以區分為個人能力培育、戰鬥活動、社交活動等三種。玩家在遊戲世界裡接受職業訓練與狩獵，提升自己的生存能力（能力培育）；藉由參與戰鬥活動，建立自己的聲望，參與遊戲內的政治事務（戰鬥活動）。此外，玩家在遊戲世界內培養人際關係，獲得協助、資源與情感扶持的管道，活動範圍包括社交、交易與家庭構成，分別代表協助、資源取得與情感扶持三端（社交活動）。

五、小結

在遊戲文本結構方面，本文透過場景、角色與行動情節的遊戲文本敘事分析發現，遊戲文本存在著「故事與互動性為表象、數

（男）與陳怡蓉（2002年8月至12月）、孫燕姿（2003年1月至12月）、蕭亞軒（2004年3月至2005年7月）與龔詩嘉（2005年12月至今）。

值霸權為基底」的文本結構。以對抗為主的遊戲場景，建構充滿挑戰的空間氛圍，玩家透過可以換算為數值結果的任務行動、建構自己的數字人格，而人際間的數字人格比較進一步累積為等級階級，將數位遊戲世界構築為階級分明、等級清晰的數值霸權社會。在此世界裡，行動報酬可以換算為經驗數值（打倒一隻怪等於若干經驗值），而此經驗數值具象化玩家的等級能力（累積若干經驗值可以升等一級），玩家間的階級比較可以直接從玩家背後所代表的等級數值進行判斷（30 級的玩家可以不費吹灰之力打倒 20 級玩家）。

然而，數位遊戲媒介平台的互動性特質，使得玩家個人成為此數值霸權運行的主要驅動者。所有的玩家在進入遊戲之初，都是經驗值零、等級零的初心者⁴，他們藉由直接互動性創造自己的故事任務情節，也進而逐步累積經驗值、晉升較高等級。玩家在驅動整個遊戲故事情節發展的同時，也成為遊戲行為結果的承擔者。相對於傳統故事文本結構既定的電視文本或電影文本，閱聽人是在旁觀看故事敘事線的發展，他們並不能改變故事人物角色或情節。但是，在遊戲世界裡，玩家透過干預行為驅動故事敘事線的發展，在驅動的同時也成為數值霸權的執行者，承擔著維繫數值霸權的責任。

然而，數值霸權與暴力系統是一體的兩面，共同成為建構階級分明之階層制度的兩大支柱。於遊戲階層系統裡，暴力／戰鬥行為，成為玩家推進自我階級程度的主要行動；象徵理性、可量化的數值系統，確認玩家行動的依歸。在此基礎上，玩家角色是由虛擬化身與數字組合（經驗值、技能值等）結合而成的行動者，暴力／戰鬥行為是玩家生存的基本技能，也是升級的唯一道路。

雖然暴力系統結合數值霸權，成為遊戲

敘事文本建構之規則基底；但是，在遊戲媒體形象的塑造（特別是電視廣告、改版主題等），卻忽略遊戲的暴力／戰鬥本質，轉以「情感」作為訴求焦點，將戰鬥為主的遊戲世界「裝扮」為充滿戀愛機會的甜美場所。遊戲世界的實質內容與其媒體行銷建構的形象，也因此產生落差。

此外，本文認為，「暴力」作為媒體研究長期以來的關注焦點之一，它的意義建構，不應只是考量其暴力符碼的「外延義(denotation)」(如「刀劍砍殺」的影像)所產生的相關效果(如反社會行為與攻擊性行為)；此種量化研究所產生研究結果，並無助於瞭解閱聽人／玩家對於暴力行動的意義詮釋過程。

暴力符碼，應重新將之視為一個空洞的符碼，放置在文本脈絡下定泊意義，在閱聽人／玩家的日常生活脈絡中給予詮釋。如同 Hall(1980)所言，「內含義(connotation)」才是意識型態鬥爭的場域。單純刀劍砍殺怪獸的暴力影像，社會大眾共同可以理解的外延義是攻擊行為；但是，在遊戲世界裡，它不只是遊戲世界裡的基本生存行動，它可能是救助伙伴、示意友善的表現，它亦可能是彰顯男性氣概的英雄意識。重新脈絡化暴力影像的意義，無論是從文本結構端的分析或是從閱聽人詮釋端的理解，都將有助於媒體暴力研究的拓展。

六、計畫成果自評

本研究原始規劃為三年期計畫，經國科會審核通過一年。據此，本研究以線上遊戲的文本結構框架為焦點，以遊戲敘事學的角度切入，嘗試找出遊戲文本的組成因素，剖析其背後的框架力量。

1.達成預期目標情況

⁴ 初心者在遊戲世界的行話中，指剛進入遊戲的新手。

已達成修正後的研究目標，對於線上遊戲的文本框架結構探索，獲得初步的研究結果。研究發現，遊戲文本存在著「故事與互動性為表象、數值霸權為基底」的文本結構，將值得未來進一步探索。

此外，在研究過程中，本研究發現遊戲文本之暴力內容與男性氣概的再現，存在著互為表裡的依存關係，未來將針對此點進行更進一步的討論。

2.研究成果的學術價值

本研究之研究結果：1)對於「數位遊戲之文本框架結構」的探索，以及 2)對於「暴力內容 / 男性氣概的再現」的發現；兩點研究結果，對於傳播學門對於遊戲文化的瞭解，均可提供相當的學術貢獻。故，未來將進一步改寫為學術期刊文章發表，與傳播社會作進一步的溝通與討論。

七、參考文獻

交通部統計處 (2005 年 5 月 25 日)。〈台灣地區民眾使用網際網路狀況跳查摘要分析〉，上網日期 2005 年 10 月 24 日，取自於 <http://www.motc.gov.tw/hypage.cgi?HYPAGE=stat03.asp>。

拓璞產業研究所 (2004)。《遊戲產業白皮書》。台北：拓璞科技。

林于勝 (2004)。《遊戲產業現況與發展趨勢分析》。台北：資策會市場中心。

林鶴玲、鄭芳芳 (2004)。〈線上遊戲合作行為與社會組織：以青少年玩家之血盟參與為例〉，「2004 台灣社會學會年會暨研討會」論文。新竹：清華大學。

龔仁文 (編) (2004)。《2004 年網際網路應用及發展年鑑》。臺北：經濟部技術處。

Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.

Castronova, E. (2005). *Synthetic world: The business and culture of online games*. Chicago: The university of Chicago press.

DFC Intelligence. (2003). *Challenges and opportunities in the online game market*. San Diego, CA: DFC Interlligence.

Durking, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Decelopmental Psychology*, 23, 373-392.

Giddens, A. (1986). *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. University of California Press.

Green, V. S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifiers visual selective attention. *Nature*, 425, 534-537.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6, 81-91.

Grossman, D., & DeGaetano, G. (1999). *Stop teaching our kids to kill*. New York: Crown.

Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (pp.128-139). London: Hutchinson.

Isbister, K., & Watt, J. H. (2006). At play: Guest editors' introduction. *Popular Communication*, 4 (3), 161-163.

- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15(3): 215-241.
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level up. Digital games research conference* (pp.166-186). Utrecht, Netherlands: Universiteit Urencht and DIGRA.
- Murray, J. H. (2006). Toward a cultural theory of gaming: Digital games and the co-evolution of media, mind, and culture. *Popular Communication*, 4(3), 185-202.
- Ruggiero, T. E. (2000). Uses and gratification theory in the 21st century. *Mass Communication & Society*, 3, 3-37.
- Smith, S. L., Lachlan, K.& Tamborini, R. (2003). Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47, 58-76.
- Thompson, C. (2002). Violence and the political life of video games. In L. King (Ed.), *Game on: The history and culture of videogames* (pp. 22-32). London: Barbican.
- Williams, D. (2006). Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions. *Journal of Communication*, 56, 69-87.
- Yee, N. (2002). Ariad--Understanding MMORPG addition. Available: <http://www.nickyee.com/hub/addition/home/html>.