

## 傳播研究轉向：瞭解電玩遊戲

柯舜智\*

---

---

書名：Understanding video games: The essential introduction

作者：Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajars  
Tosca

出版日期：2008年

出版社：Routledge

---

---

隨著數位傳播科技與軟體設計能力的提升，擁有多元型式的電玩遊戲（video game），早已融入人們的日常生活，成為社會大眾休閒娛樂的主要來源。此外，每年在世界各地所舉行的電玩展，如東京電玩展、香港電玩展、台北國際電玩展等，均吸引成千上萬的參觀人潮；甚至以「電玩遊戲」為主題的展覽也在數十個國家的博物館出現。「電玩」這個指涉範疇包含公共場域隨處可見的大型遊戲機台、家庭中的電視遊樂器、擁有線上線下／真實虛擬等複雜屬性的電腦遊戲、以及游移可攜的掌上型遊戲等數種電子遊戲的集合名詞，不僅成為當代人類生活經驗的主要領域，更是全球熱門的產業經濟。

---

\* 柯舜智為玄奘大學大眾傳播學系助理教授，e-mail: scketw@gmail.com。

儘管第一台電玩遊戲【太空戰爭】（Space War）早在四十年前即出現，但電玩真正受到傳播學術界的重視則是近期的事。早期的傳播學者雖曾將電玩視同如電視或電影般的傳播媒介並關注傳播的效果，但審視的重點均聚焦在「暴力」與「攻擊」行為的涵化效應，認為電玩的暴力遊戲與畫面，對兒童與青少年的行為有負面影響。這個研究結果，頗符合當時社會對電玩的評價：一個令人「沉溺」且容易誘發「暴力」行為的「遊戲」（McMaham, 2003）。但是，隨著電玩產業的興盛以及社會多元觀點的發展，有關電玩的研究逐漸受到重視，電玩也由「遊戲」的角色演變成具有傳播機能的「媒介」（Wolf, 2001）、另一種「藝術形式」（Berger, 2002），或者是科技匯聚的「新媒體」（Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly, 2003）。

事實上 1980 年代，即有學者認為電玩遊戲是現代社會主要的文化形式之一，但此論點在當時並未獲得普遍性認同；直至 90 年代電腦傳輸與互動科技功能的大幅提升，讓電玩成為全球青少年最常接觸的媒介，電玩產業快速成長的驚人產值，讓學術研究開始轉向電玩領域，人們也開始警覺，當電玩已深入日常生活中的各個面向時，社會便難以逃脫電玩對真實世界的影響。

在電玩研究的相關領域中，較為大家熟知的，如 Mark D. Griffiths（1997, 1999, 2005）專注電腦遊戲與青少年身心健康的議題；Craig A. Anderson（2003, 2004）同樣關心電玩遊戲暴力攻擊內容對青少年身心發展的影響。Mark J. P. Wolf（2001）偏向由電玩的組成形式，如時間、空間、類型、敘事，以及媒介觀點探討電玩遊戲，甚至與 Bernard Perron（2003）合編探討電玩遊戲理論的專書。James Newman（2004）由電玩的歷史脈絡、產業現況、玩家角度與電玩敘事結構等面向，進行電玩遊戲的探討。Arthur Asa Berger（2002）則將電玩視為流行文化現

象，以敘事結構及社會心理觀點分析電玩遊戲；Jesper Juul（2005）探討電玩故事與敘事分析，以及電玩遊戲介於真實規範與虛擬幻想世界的「半真實」人生；Steven E. Jones（2008）則是由遊戲設計與文本策略來分析電玩的意義。David Buckingham（2005）及其與 Carr、Burn、Schott（2005）合著的研究乃關注電玩與兒少身心發展及媒介素養等議題；James Newman 與 Barney Oram（2006）亦以媒體教育的觀點，探討各年齡層的電玩課程內容。James Paul Gee（2003）、Steven Johnson（2005）則獨排眾議，在一片擔憂電玩對個人與社會造成負面影響的聲浪中，強調電玩增強個人認知能力的優點與對大眾流行文化的影響。此外，Peter Vorderer 與 Jennings Bryant（2006）彙編專書，嘗試從玩家使用電玩的動機、反應與結果來建構電玩的研究取向。

上述有關電玩的研究，或由單一角度進行探索、或含括數種觀點，企圖全面性解構電玩遊戲。然而囿於每位作者的專業背景，實難以建立整體性（holistic）電玩研究架構。此外，「電玩」對大部分的研究者而言，並非是價值中立的名詞，社會大眾對電玩遊戲存在普遍性的偏見；電玩研究者、電玩遊戲者或電玩從業者等身分認同的差異，也使電玩研究呈現多元但價值判斷鮮明的觀點。對電玩遊戲有興趣但涉入未深的閱聽眾，實難以由上述任何一本書籍建立電玩研究的整體架構，更可能受到不同研究取向、不同身分認同與迥異價值觀的影響，對電玩產生偏頗的預設立場。

而本書作者 Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, 以及 Susana Pajares Tosca 雖非研究電玩遊戲的開山始祖，或相關領域的武林盟主，但三位作者各有所長，分工合作下，共同建築完整的電玩遊戲研究架構，並以淺白易懂的文字進行分析論述，非常適合初入門的電玩研究者閱讀。三位作者目前都是哥本哈根資訊科技大學電腦遊戲研究中心

的成員（Center for Computer Games Research at IT University of Copenhagen），Egenfeldt-Nielsen 擁有心理學碩士與資訊科技的博士學位，同時有多年的遊戲產業豐富實戰經驗；Smith 的學術訓練背景是媒體研究，也曾有三年電腦遊戲諮詢顧問的實務歷練；Tosca 則專研數位科技與創新傳播。三人的組合，涵蓋資訊科技、媒體、遊戲與數位設計等領域，橫跨理論與實務，讓本書的內容具有高度可讀性。更重要的是，作者擁有多重認同，不單是學術領域的研究者、電玩遊戲玩家，也是電玩產業的從業者，跨領域的身分，讓本書對電玩遊戲呈現客觀的審視立場。

作者將本書定位為瞭解電玩的基礎研究，以深入淺出的方式，有系統的歸納整理過去電玩研究的相關論述，讓有心認識電玩的研究者，可以完整且詳實的瞭解電玩研究的面向，是兼具可讀性與啟發性的電玩研究入門書。全書共分為十章，第一章由「研究電玩遊戲」開始，作者提供電玩研究的四種主要取向：遊戲、玩家、文化與本體論。

所謂「遊戲」（game）的研究，即研究者將遊戲視為分析對象，透過文本分析法探討電玩遊戲的設計、結構與意涵等。「玩家」（player）的研究取向是以人類學、社會學或文化研究的觀察法、訪問法或調查法，探究玩家使用電玩以及玩家社群的研究。第三種研究取向是「文化」（culture），即將電玩視為文化與媒體生態的一份子，採取文化研究或社會學的觀點、以訪談與文本分析的方式進行研究。第四種研究取向是「本體論」（ontology），採用哲學、文化歷史、文學評批等多種理論傳統，以哲學的質問方式，探究（玩）電玩遊戲的哲學基礎與邏輯。

這四種研究取向整合當今有關電玩遊戲的相關研究，提供清晰且全面的理解架構；同時也是作者安排本書後續章節的基礎。本書第二、

三、四章屬於「遊戲」的研究面向，作者分別由「電玩遊戲產業」、「電玩遊戲」與「電玩發展歷史」等三個主題，探討電玩產業的發展、電玩遊戲的內涵與類型，以及各類型電玩遊戲在全球經濟脈絡下的發展趨勢。第五章、第六章與第八章歸類為「文化」面向的研究，作者聚焦於電玩的美學形式、文化內涵與敘事結構的剖析；第七章則是屬於「玩家」的研究，作者以心流理論（flow）探討玩家玩電玩的動機、以社群的觀點討論玩家間的關係，而遊戲社群內的合作、信任與衝突，亦是作者關注的焦點。第九章的「嚴肅遊戲」與第十章的「電玩與風險」則歸屬於「本體論」的研究取向，作者分別以政治經濟學、教育學、心理認知、以及哲學等觀點，對電玩進行全面性的審視。就因為本書的完整客觀與可讀性，普遍獲得電玩研究領域的肯定，認為這正是當代社會迫切需要的電玩研究書籍。

由於三位作者橫跨不同領域的特殊背景，提供讀者寬廣的電玩研究視野，不同身分與需求的讀者皆可在書本內容中獲得啟發與知識。以傳播研究的觀點而言，過去對於電玩研究的相關理論，大多移植電影美學、電影敘事、電視閱聽眾等傳統媒介研究的理論觀點。然而 Egenfeldt-Nielsen 等人卻認為電玩是不同於電視、電影等既存媒體的新媒介，需要新的研究思維。例如電玩遠比書本、電影或音樂要求使用者做更多的決定，小說啟發想像力、音樂激發強烈情感，但電玩卻迫使玩家下決定、做選擇，並且決定優先順序。電玩時時刻刻都讓使用者學習如何思考、如何權衡現況、分析情境、考慮短期與長期目標、然後做出正確的決定，沒有任何其他大眾媒介能夠以如此直接的方式涉入大腦的決定機制，也沒有其他形式的媒介能提供電玩立即性報償的回饋機制。電玩不僅以各種強而有力的方式鍛鍊人們的大腦，也讓大眾文化更加創新、精緻與複雜。

如同 Johnson (2005) 的觀察，電玩要求使用者更多的參與、專注、互動與投入，此種「往前傾」的肢體語言，與觀看電視或電影「往後靠」的收視行為是不同的。前者要求使用者全神貫注的參與及投入，後者希望閱聽人在輕鬆娛樂的氛圍下發揮想像力；兩者的行為差異也影響使用者的大腦結構、認知能力、信仰價值體系與決策判斷力。

面對此種新的媒介形式，Egenfeldt-Nielsen 等人認為必須拋開對舊媒介形式所抱持的期待與觀點，才能真實的瞭解電玩的內涵意義。然而傳播研究轉向，面對電玩時代來臨的研究途徑是什麼？作者雖然沒有特別安排一個章節稱為「未來傳播研究取向」、或者是「電玩研究新途徑」，但事實上作者，透過電玩研究的總體架構：遊戲、玩家、文化與本體論等四面向的論述逐步鋪陳。

在提出作者對電玩研究的傳播論點之前，必須先瞭解 Egenfeldt-Nielsen 等人對電玩遊戲的觀察。作者認為雖然遊戲是人們某種既存經驗的抽離，但仍然對真實世界產生影響，因為遊戲具有五種特殊的本質。（一）遊戲需要花費時間，也因此會發生對現實活動的取代，例如取代看電視、讀書或睡覺的時間。（二）遊戲影響情緒，遊戲會讓人們感到滿足、涉入或恐懼，同時這些情緒很容易延伸到其他活動。（三）遊戲是傳播媒介，是溝通彼此想法、價值與意見的媒介。（四）遊戲影響行為，透過遊戲的反覆練習與涉入感，影響個人的行為模式。（五）遊戲可能直接影響外在世界，發生在遊戲中的活動也可能發生在實際生活，模糊遊戲世界與真實世界的界線。

也因為電玩遊戲與其他媒介擁有不同的特質，也需要不同的研究觀點。當前的傳播研究重視媒體再現 (representation)、觀看者關係 (spectatorship) 與詮釋 (interpretation) 的內容分析；將媒體使用者視為主動閱聽人與消費者、聚焦消費文化的探討；強調工作 (work) 為主

的媒介本質觀點。但本書作者認為電玩研究必須轉向，重視「遊戲」模擬（simulation）、沉浸（immersion）與經驗（experience）的特殊內容形式，強調「玩家」是媒介內容的共同創作者，而不僅是觀賞者的單純角色；因此「參與式文化」（participatory culture）是觀察電玩文化的核心；過去以資訊傳佈、學習新知為主的媒體「本質」，也將轉為以遊戲（play）為本質的研究取向。

目前國內傳播領域有關電玩遊戲的研究已日漸增加，但仍遠遜於對傳統大眾媒介的關注。可能是傳播研究者對電玩遊戲的娛樂性感知，不認為電玩是「嚴肅」的媒介與研究對象，也可能是國內主流媒體的問題叢生，吸納大部分的研究能量。然而隨著數位科技對日常生活的全面性滲透，以及遊戲產業的蓬勃發展，全民遊戲時代已來臨。電玩遊戲不只是螢幕上的虛擬人生，更是真實世界的「第二人生」，也需要傳播研究投入更多的關注。

## 參考書目

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Anderson, C. A. (2003). Violent video games: Myths, facts, and unanswered questions. Retrieved July 23, 2009, from <http://www.apa.org/science/psa/sb-anderson.html>
- Berger, A. A. (2002). *Video games: A popular culture phenomenon*. New Brunswick, New Jersey: Transaction.
- Buckingham, D., Carr, D., Burn, A., & Schott, G. (2005). *Video games: Text, narrative, play*. Cambridge: Polity Press
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Griffiths, M. D. (2005). Video games and health. *British Medical Journal*, 331, 122-123.
- Griffiths, M. D. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 283-290.
- Griffiths, M. D. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Youth and Society*,

29(2), 223-237.

- Johnson, S. (2005). *Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter*. New York: Riverhead Books.
- Jones, S. E. (2008). *The meaning of video games: gaming and textual strategies*. New York: Routledge.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2003). *New media: A critical introduction*. London: Routledge.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 67-86). New York: Routledge.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London: Routledge.
- Newman, J., & Oram, B. (2006). *Teaching videogames*. London: British Film Institution.
- Vorderer, P., & Bryant, J. (Eds.). (2006). *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Wolf, M. J. P. (2001). The video game as a medium. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Medium of the video game* (pp. 13-34). Austin: University of Texas Press.
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2003). Introduction. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 1-24) . New York: Routledge.