

線上遊戲與媒體文化

規劃、主持與匯整：張玉佩*

引言人：林鶴玲、林羽婕、孫春在、鄭凱元、林宇玲**

* 張玉佩為交通大學傳播科技學系副教授，e-mail: yupe@mail.nctu.edu.tw。

** 引言人姓名排序乃依隨後引言稿出現先後順序，個人資訊則詳見個別引言稿首頁。

《摘要》

本文一方面介紹本期專題論壇的宗旨，另一方面彙整五名線上遊戲學者專家在圓桌會談的意見交流結果。這些討論結果主要可歸納成以下三個面向：首先，線上遊戲的媒體獨特性，影響其研究執行與實踐的方法；第二，遊戲暴力的意義體系，應置入文本、玩家經驗與社會情境的意義脈絡；以及第三，線上遊戲是現實危險社會的濃縮版本，而網路中介屏障提供玩家賦權的可能。本文最後呼籲後續研究者拓展線上遊戲研究領域與理論視野。

關鍵詞：遊戲文化、遊戲暴力、線上遊戲、賽伯社群

壹、前言：論壇宗旨

線上遊戲世界的蓬勃發展，是近年來資訊社會裡不可忽視的傳播現象。數位遊戲，特別是複合網路世界的線上遊戲，逐漸取代電視，成為下一個世代休閒娛樂的重要媒體場域。回溯台灣過往休閒娛樂媒體的崛起過程，1960年代台灣電視產業逐漸發展成熟，成為1970與1980年代台灣人民家庭休閒的主導性媒體。到了1990年代，台灣資訊教育與電腦產業的普及，奠基台灣單機遊戲世代的基礎；然而，電腦盜版產業的猖獗，卻也嚴重打擊單機遊戲市場。於是，在2000年代，伴隨著國家力量介入的網路普及推動，線上遊戲也逐漸萌芽，悄悄攻佔青少年與青年的休閒娛樂媒體領域。

根據經濟部2009年《數位內容產業年鑑》報告指出，2009年台灣遊戲產值約為新台幣354億元，較2008年成長約25.09%，其中以電腦遊戲（含線上遊戲）為主、占整體產值90%以上，玩家人數已超過數百萬。在2009年全球金融海嘯中，台灣遊戲產業不只沒有受到波及，更進一步地呈現逆勢成長狀態，其龐大產值吸引政府關注與資金挹注。在整體傳播產業的成長與轉變過程中，彰顯線上遊戲正改變人們的媒體使用習慣以及日常休閒生活樣貌。

鑑於數位遊戲日益成為重要的傳播內容與傳播行為，《新聞學研究》以近一年的時間規劃與推出本期「線上遊戲與媒體文化」專題論壇，特別邀請已累積相當經驗的研究者，共同探討數位遊戲匯入傳播研究時，因應產生的本體論、方法論、理論視野以及社會文化等相關議題。我們共邀請到台灣大學社會系林鶴玲教授、交通大學資工系孫春在教授、中正大學哲學所鄭凱元副教授、台灣當代藝術館林羽婕特約策展

人、世新大學新聞系林宇玲教授等五位專家學者，分別從「社會文化」、「數位學習」、「數位哲學」、「遊戲美學」與「性別研究」等角度，探索線上遊戲對於台灣社會與傳播研究的衝擊。

本專題論壇的討論分為兩階段執行：第一階段為「紙上座談會」，先由五位專家學者根據自己的研究經驗，撰寫短文，提出研究觀點與詮釋；並透過網路書信溝通，進行意見交流，這些短文依序呈現於本文之後。論壇的第二階段為「圓桌討論」，五位引言人於 2011 年 3 月 13 日採取面對面的對談形式，根據先前短文交會、凝聚的議題，進行更聚焦的意見交流。這部分本應置於五篇引言文之後，較容易讓讀者瞭解各研究者的特殊研究視角，以及在互相激盪討論後的火花，但為了避免將本論壇內容切割成過多小單元，我們將大家討論凝聚、交會出的學術火花，彙整於此介紹之後，與《新聞學研究》的讀者一起分享。

貳、線上遊戲：媒體獨特性與其研究實踐

圓桌討論，首先就線上遊戲做為媒體的特色進行交流。基本上，五位專家皆同意線上遊戲作為一新興的媒體領域，相較於電視、電影、動畫等影視媒體，其媒體組成要素與敘事方式，均有其獨特之處。首先，由於媒體互動性的特質，使得媒體敘事需要「玩家的參與」才得以開展。缺乏玩家參與的遊戲文本，只不過是一組充滿選擇與任務行動的劇本；相對於影視媒體，是屬於「未完成」的媒體文本，故事意義是等待閱聽人的選擇與介入而完成。

一、玩家的參與和觀者的視角

此種選擇性，成為線上遊戲作為媒體文本獨特的解讀方式。林鶴玲便指出，傳統影視由於強大而完整的敘事結構，使得閱聽人容易「沈浸」（immerse）在情節故事之中，把自己情緒感受交給媒體文本，隨著故事角色的喜、怒、哀、樂而起舞，但閱聽人並無法介入改變劇情發展。然而遊戲文本需要玩家高度主動介入，由玩家串連起任務行動而推動劇情發展，努力地填補遊戲文本中的縫隙，使得玩家的「投入度」（engagement）常常大於「沈浸感」。

同樣跟隨著閱聽人的選擇性而來的，是媒體「視角」的選擇。傳統的影視媒體，其視角是由導演決定的，是固定的、無法變動的。然而，在數位遊戲裡，玩家觀看、參與遊戲的視角卻可以有所不同；玩家可以選擇第一人稱視角（螢幕代表玩家眼睛的投射，玩家看不到自己的身體全貌，只看得到拿著武器的手等，如射擊遊戲）或第三人稱視角（鏡頭角度在角色後上方，玩家可以看到自己的身體與遊戲環境）。視角的選擇代表玩家不同的愉悅與美感經驗，林鶴玲便根據國外研究發現指出：「第一人稱遊戲，主要的快感來源是沉浸度；第三人稱遊戲，通常是有比較強的認同感。」

另一方面，就哲學層次的本質論來看，鄭凱元認為，玩家的數位媒體經驗，面對的雖然是模擬真實的大自然景觀，透過網路中介與他人互動、建立友誼，但並不代表「數位經驗」較「物理經驗」次等，兩者之間並無高低之別，亦無「質」的差異。換言之，獨特媒體互動與玩家參與，只是形成不同的體驗方式，而非造成經驗本質的高低、強弱、真實／虛假的差異。

二、研究實踐的面向與方法

線上遊戲獨特的媒體互動特質，不只是增添閱聽人的參與程度、梳理不同的愉悅美感經驗以外；因應此新興媒體場域，研究實踐過程對於研究者而言，亦充滿著眾多不定與挑戰因素。從參與圓桌討論的五位研究者經驗觀之，遊戲研究者多半複合著現存既有的研究方法，採取多重研究方法作為資料蒐集的方式，包括深度訪談、資料蒐集、社群網站觀察、線上田野經驗、線下實際互動參與經驗等。

首先，孫春在即強調，數位遊戲作為媒體之一，主要特色在於「遊玩」（play）的面向，單純透過深度訪談而獲取的玩家經驗自我陳述，受限於個別玩家的記憶、自我防衛與自我選擇性的機制等，並無法精準而全面地再現遊玩過程。因此，孫春在的研究團隊為完整紀錄玩家遊戲行為，曾發展程式自動記錄上線玩家的角色基礎資料，包括等級、所屬公會、遊戲時間等，再以資料探勘方式加以分析。此種藉由遊戲行為資料的蒐集，可以補充深度訪談所遺漏、不足的部分，並可以進行跨國遊戲行為的比較研究，例如他們就曾經發現，台灣伺服器上角色的平均練功升級效率，比美國伺服器高。

林宇玲亦認同實際遊戲行為的觀察是重要的，她所採取的研究方法是實際進入偏遠地區國小的電腦教室，與玩家（小學生）一起進入遊戲場域，同時進行「線上遊戲世界」與「線下校園同儕」的田野觀察。由於林宇玲的研究焦點是小學生較為敏感的性別面向，她特別指出「公開」與「非公開」的性別詮釋，是大不相同的：

因為怕同學笑，小朋友在學校電腦教室是公開的遊戲行為，通常不會進行跨性別的扮演。但是，如果妳跟他成為好朋友

友，他就會私底下透露他其實經常扮演女生，因為可以獲得很多禮物。

換言之，在公開的場所，這些小學生玩家會選擇性別正確的角色扮演，男生玩男角色、女生玩女角色，以避免受到同儕的排斥與訕笑。但是，在比較友善的溝通環境裡，就可能聆聽到較具多元性別特質的扮演經驗。因此，營造友善的研究溝通環境，成為研究者重要的挑戰；玩家唯有在確保自己的遊戲行為不會受到貶抑、批評與排斥的前提下，才會坦承面對研究者以分享自己的遊戲經驗。

由於線上遊戲研究的田野經驗，對於學術研究與意義詮釋，扮演相當重要的位置，也因此造成研究者需要身兼「玩家」與「研究者」的雙重身份，兩者經常相互衝突與拉扯。林鶴玲便表示，做為玩家，她想要保留遊玩樂趣、享受遊戲愉悅；做為田野觀察的行動者，她更希望保護線上遊戲角色的隱私，因此她並不運用線上角色聯繫或進行訪談，她採取的研究策略是線上遊戲角色純粹進行田野觀察與體驗；玩家經驗詮釋的部分則交由線下另外約訪的實際的訪談來補足。然而即便如此，同時做為玩家與研究者的角色還是不時彼此衝突；常常在有重要研究發現、應該切出遊戲、記錄田野心得的時候，身為玩家的那一部份卻只想繼續玩。此外，林宇玲則採取另一種玩家身份體驗的方式，她先嘗試讓自己享受、體驗玩家的遊戲樂趣，進而成癮、爾後戒斷，體驗成癮與戒斷間的困難，進一步思索發展玩家與遊戲間產生批判距離的可能。

參、遊戲暴力的意義體系

圓桌討論接著就遊戲暴力的意涵進行交流。雖然線上遊戲最為社會輿論詬病之處，在於其遊戲行為裡經常蘊藏著暴力的因子，比如戰爭、

打鬥、攻擊等；但進一步探索遊戲暴力的意義體系，並不是遊戲影像內容所顯現的那麼單純。在線上遊戲媒體社會裡，「暴力」具有多層次的解釋脈絡，根據圓桌討論的相互激盪，我們基本上可將遊戲暴力的意義體系由內而外，歸納為三個層次，分別是文本、玩家經驗與社會情境。

一、文本層次

文本層次是指暴力行為的詮釋，應當放在遊戲文本的情境脈絡之下，而非僅是將單一行為（如槍擊）脫離遊戲脈絡、轉以外在的眼光來進行評判；因此，純粹從旁觀者、非玩家的眼光來評判暴力行為，是無助於遊戲暴力的理解。孫春在便表示，國外研究發現，在遊戲裡不能只是看「暴力的手段」，而是要視「暴力的結果」來論。他以目前暴力遊戲研究最多的【俠盜獵車手】（*Grand Theft Auto*）為例，說明雖然該遊戲內容從頭到尾都非常反社會，像是殺警奪槍等，但是遊戲結束後，城市卻到處起火、形同廢墟，那些幫助自己的親友也多因自己的連累而死亡。此種遊戲將施展暴力的結果導向不良、痛苦的結局，玩家也因此會對暴力行為產生不認同感。

二、玩家經驗層次

在玩家經驗層次部分，是指遊戲之中的暴力行為，應該放在玩家經驗來進行詮釋。換言之，「玩家觀點」下對於「貌似暴力」行為（如攻擊、殺害等）的意義詮釋，才是該行為的意義所在。相對於此，玩家感受到的「暴力」，亦不見得等同於「外人、旁觀者定義下的暴力」；例如，虛擬寶物被搶、受到其他玩家惡意攻擊等讓玩家產生受暴力對待的

行爲，即不等同於「非玩家者」定義下暴力行爲。

在玩家勞動性方面，林宇玲便提出砍殺怪獸、擊斃敵人、攻擊精靈等，對於旁觀者而言，可能被視爲是暴力；但對於玩家而言，是遊戲世界裡的勞動付出，玩家們稱之爲「農」，代表此類打怪練功的方式如同農夫耕種一樣，是每天爲了生活而付出的必須勞動，是生存的本能。林鶴玲則進一步剖析，數位遊戲與傳統媒體內容暴力上的一個重要差異在於：數位遊戲是互動式的；玩家必須主動採取行動才能使遊戲開展下去。因此，數位遊戲中的暴力便因爲這層玩家主動地選擇參與而增添爭議性。然而，數位遊戲中的「暴力」必須放在更複雜的個別化脈絡下才能理解。舉例來說，遊戲世界中即便受到其他玩家（或怪獸）暴力攻擊而死亡，但是「死而復生」在遊戲世界是遊戲中理所當然的基本設定，這必然讓現實中「暴力會帶來不可逆轉之後果（受傷或死亡）」的情境改觀，也因此不會給予玩家現實暴力的感受。

對於玩家而言，什麼樣的情況才被視爲是暴力行爲呢？一如林宇玲所言：「暴力，是有人偷了你的帳號、騙了你的錢、搶了你打到的寶物。我（玩家）最討厭有人莫名其妙扣掉我的『名聲』，原本我辛辛苦苦累積的好名聲，卻被其他人隨意的破壞」。因此，暴力對於玩家而言，是被其他玩家「惡意的」侵略或攻擊，而不是一般人眼中的打、殺、砍等行爲，特別是在「怪獸死了並不會流血」，而「自己死了很快又可以復生」的遊戲世界裡。

面對此種玩家經驗與旁觀者定義不同的遊戲暴力差異，林鶴玲則指出，如果單純將遊戲暴力從「過度渲染」或「過度描繪暴力細節」等脫離經驗脈絡的角度來定義，將會「使得遊戲研究蒙上極端保守的色彩」；傳播研究應該也反省我們是否用一視同仁的立場、中立的態度來分析由國家或教育機構等其他合法化體制所進行的正當化暴力傳播。

三、社會情境層次

遊戲暴力意義體系的第三個層次，是指在社會情境脈絡的遊戲暴力意義。我們圓桌討論也進一步將之細分為另類美學、社會壓力、性別文化與教育場域等四個面向，進行討論。

（一）另類美學發展的可能性

在另類美學面向，動漫、遊戲等青少年美學，一直潛藏著對於主流美學的反動意涵。博物館學出身的林羽婕便指出，遊戲美學衝擊著傳統美學的判準：「遊戲裡面的角色，都是虎背熊腰；不是長角，就是青筋暴露。我們也很質疑，這也可以稱之為『美學』嗎？還是，這種以『醜學』為主的遊戲美學，代表著青少年視覺審美觀的翻轉？」以青少年族群為主的另類美學，包括動漫、遊戲設計等，因為屬於非正統的學院藝術體系，雖然欣賞人數眾多，但難以浮上台面。林羽婕談到其動漫、遊戲的策展經驗時特別強調，一般傳統正統美學的展場，經常是人數較少、年齡層偏高的參觀人群；但是動漫、數位遊戲的展覽，參觀者的年齡層偏低，而且參觀人潮經常將展場擠爆，即便要排隊數小時，依然甘之如飴。由此可見，青少年渴望發展出另類美學的經驗與判準，但又因為涉及社會輿論對於遊戲暴力的譴責，更增添另類美學發展的困難。

（二）社會壓力的產生

另類美學發展的困難，同時也導出遊戲玩家遭受到的社會壓力。孫春在指出，傳播理論裡的第三人效果特別容易出現在人們對於遊戲暴力的詮釋；人們傾向於認為自己不會學習遊戲角色的暴力行為，但是卻會

擔心遊戲暴力行為會對他人會產生不良的學習影響。第三人效果使得社會輿論的意見氣候呈現出對玩家的污名化與歧視，進而產生社會壓力。

對於玩家而言，此種社會壓力猶如隱性認同，是隱藏在一般社會互動面具之下；除非確認安全無虞，不然玩家通常不願意對外承認、暴露其玩家身份。孫春在以他教授國中小教師進修的在職專班課程為例，指出他意外發現這些平均年齡約 35 歲的教師，幾乎所有人都有豐富的遊戲經驗，並有三分之一以上的人曾經沈迷於其中；但這些青壯年教師在其入學推甄資料中，則沒有任何人提到其遊戲經驗。孫春在進一步詢問，發現他們對於自己的校長、主任、同事與學生，也會有不同的遊戲經驗揭露程度。換言之，同時身為「德高望重的教師」與「被社會輿論污名化的遊戲玩家」，使得中小學教師會選擇性地揭露其玩家身份。同樣的情形也發生在女性玩家身上，林鶴玲發現，女性會揭露玩家身份的比例甚少，她們通常不願意與「遊戲玩家」的社會形象產生連結；林宇玲則進一步指出，女性會以社會可以接受的性別行為來揭露其玩家身份，例如在【開心農場】種菜或【開心水族箱】養金魚（皆是遊戲行為），卻說是在「上網、聊天」。

（三）性別文化

由上述玩家如何揭露身份的情形，帶出了性別文化做為遊戲暴力行為意義脈絡的另一個社會情境。

林宇玲提到，對女孩來說，女性在社會性別角色的設定上，是乖巧、認真唸書、玩教育益智類的遊戲，因此她們對於血流滿地、不符合女性特質的暴力遊戲，常以「噁心」做為拒絕的理由。反觀男孩，他們之所以較願意揭露自己的玩家身份，是因為市面上大多數的遊戲都是展現強壯、英勇、具攻擊性的暴力遊戲，屬於男性氣概；特別是在特定地

區或族群文化下，對於暴力的感受不同，如：男性若需展演剽悍的男性特質，在挑選遊戲時，更會偏好暴力遊戲。

林羽婕基於對遊戲美學展的觀察指出，傳統參觀博物館展覽者，約七成是女性、三成爲男性，而男性參觀者中又有一半是因陪伴女友而去。但是，在遊戲美學的展覽中，參觀的性別人數比例卻剛好相反，有七成是男性，剩下的三成女性參觀者中則有一半是爲了陪伴男友而前往。她也提出一個有趣的觀察，遊戲美學展女性參觀者經常會好奇：「男友究竟沈溺在什麼樣的世界裡？」，而男性參觀者則不斷解釋與詮釋遊戲世界裡的美麗與壯觀，試圖爭取女友的認同。換言之，遊戲美學社群人口的年齡組成、性別比例等，都有別於正統美學，此另類的特質也使得該社群汲汲於爭取他人的認同。

（四）教育場域

遊戲暴力意義體系社會情境脈絡的第四個面向是教育場域。就此，過去希臘城邦之對孩童的體驗式公民教育，似乎也可爲遊戲暴力的經驗，提供有意義、有脈絡的體驗教育意涵。鄭凱元援用《柏拉圖對話錄》的觀點，指出：

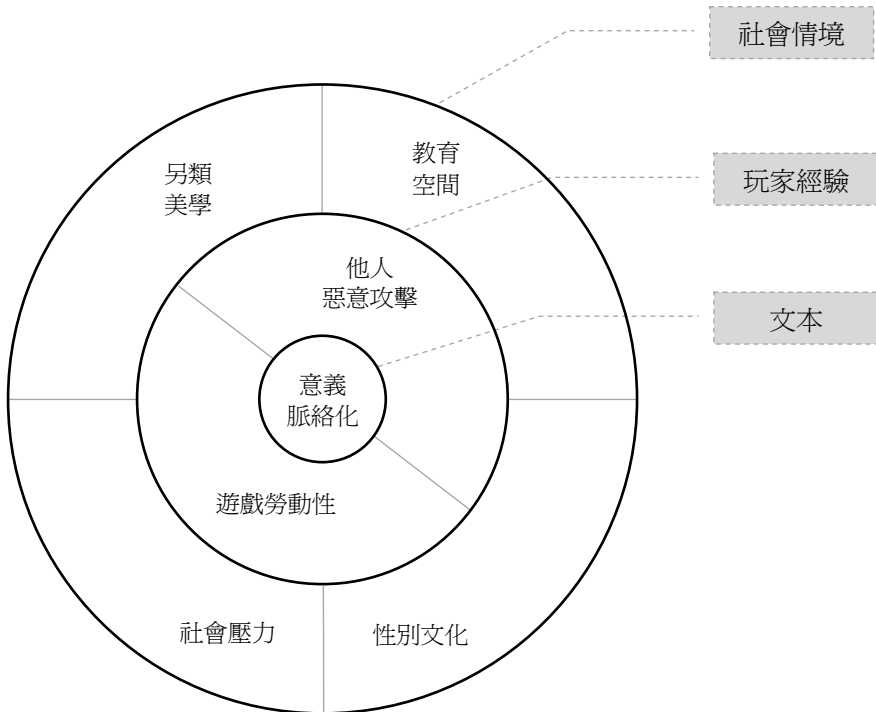
希臘城邦對於孩童的公民教育，不只是哲學、數學、工藝、音樂等，帶孩童上戰場，體會軍人保衛城邦的價值是重要的訓練；不是讓孩子直接上戰場打仗，而是在旁邊聞血腥的味道，觀看父、兄如何殺敵。……孩童雖然直接暴露於暴力，但是其暴力經驗是有脈絡，以及該脈絡帶來的意涵。

由此，我們可思考這個道理有無可能應用至數位遊戲中？孫春在延續鄭凱元的觀點，認爲線上遊戲是提供人們面對與思考暴力的機會，因

為網路提供安全的距離，讓玩家得以思索如何面對暴力。他提到曾經訪談一名小五女生在遊戲裡遇到語言暴力相向的經驗，但該名小女孩不僅不害怕，還歸因該名遊戲語言暴力者可能在現實生活中遭遇失業或成績差等壓力，需要藉由語言暴力來宣洩壓力，值得同情。因此，孫春在認為線上遊戲提供的是「非無菌室」的安全教育空間，讓人們有機會面對與處理暴力危機的機會。對此，線上遊戲的暴力意義，在特定社會脈絡與詮釋觀點下，已經具有教育的意涵。

上述五名學者專家針對遊戲暴力意義體系各面向的討論，可彙整出如圖一的初略架構：

圖一：遊戲暴力的意義體系



肆、遊戲賦權的可能性

本論壇討論最後針對線上遊戲提供人們賦權交換意見。與會的五名專家學者皆同意線上遊戲並不是一個純淨無瑕、天真無邪的虛擬世界；除了打鬥、攻擊、搶劫等暴力內容之外，也存在著對社會道德禁忌的挑戰，包括偷、搶、騙、亂交等行爲，是一個現實危險社會的濃縮版。正是因爲如此，線上遊戲的暴力內容，提供玩家面對、處理暴力相向的練習機會；除了暴力之外，它同時也提供玩家面對外在危險世界的經驗。其中的差別是，線上遊戲世界多了網路空間的屏障，使得危險的傷害降低；同樣是被騙而受傷，在現實世界的傷害性會比線上遊戲世界的傷害性更大。林鶴玲談到她在線上遊戲世界受騙的經驗時，指出雖然自己偶爾被騙時也會覺得可恨，但她發現周圍的年輕玩家面對這些負面經驗時，一點也不是如媒體所批評的沒有能力因應、脆弱無助：「許多年輕玩家都會很老練地傳授你一些防詐騙經驗，叮嚀你『跟陌生人交易，妳應該要…』等。」即便在遊戲世界裡受騙，被騙的還是虛擬貨幣，而非真實金錢。被騙經驗，也代表一種學習，學習下一次面對相同狀況的處理方式；遊戲世界裡的學習代價相對較低，但可以養成應變的能力與信心，是線上遊戲產生賦權的可能之一。

線上遊戲的經驗累積，亦可以在現實世界裡轉變爲溝通能力與地位象徵。孫春在指出，遊戲經驗越豐富的國中小教師，越有自信與能力處理與面對學生的遊戲行爲；同樣是禁止學生玩遊戲，經驗豐富的老師可以提出較有力的說服理由，並且細緻地區分禁止遊戲的種類（而非一味禁止）與遊玩地點（如網咖），進而產生較好的師生溝通與學生管理。同樣，在家庭的媒介使用情境中，會玩 Wii 的媽媽，其在家庭中的遊戲

參與及管理方式等也會有所不同，有助於在家中的數位科技地位提昇。林宇玲亦指出，遊戲經驗可以為「理性思考不行，但空間思考很強」的孩童帶來正面肯定的力量，因為這樣的孩子通常會因學業表現不佳而受到否定。故遊戲在此種特定的情況之下，可以幫助孩童發展自信，瞭解自己的性向與能力。

網路中介屏障，則提供了玩家在線上遊戲進行角色扮演與轉換的可能，玩家可以藉此跳脫先天身體物質的桎梏、延伸現實生活的想像，這也使得線上遊戲成為具有賦權可能的另一種管道。孫春在提到，國外研究發現，多數玩家在線上世界都擁有超過一個以上的角色，人們選擇的第一個角色，經常是以「真實的我」或「理想的我」探索一個新的世界，修補其在現實生活的不如意，或藉著修飾原本的缺點，獲得重新出發的機會；玩家選擇第二個之後的角色，則屬於探索式的角色扮演，開始嘗試、探索新的認同位置。因此，線上遊戲的角色扮演，也開啓性別角色探索的可能。

雖然商業化線上遊戲的角色，經常難以跳脫性別二元對立的框架，但是玩家透過多重性別角色的探索，亦可獲得賦權的可能。林鶴玲提到，雖然遊戲廠商以女性性感外貌為設計導向，但是玩家依舊可以在角色等級、成就、進度與能力上，獲得力量的來源；女性玩家由於網路中介的屏障，使得性別角色弱勢地位的影響力降低，在遊戲世界得以角色能力獲得重新評估自我的方式，曾有女性玩家表示雖然回到現實世界還是會在乎自己的外貌，但是在遊戲世界裡，專業能力才是主要的考量。

林宇玲則提出從文化研究、透過批判角度而獲得賦權可能的實踐方案。她認為由於遊戲需要玩家立即行動參與，因此常人進行遊戲時，經常是立即回應而欠缺縝密思考。如何強化玩家思考、保持批判距離，成為賦權的主要關鍵。根據林宇玲描述的田野研究經驗，研究者可以經由

三個階段，協助玩家發展批判素養：（一）研究者一同參與遊戲世界，以瞭解線上遊戲對於玩家吸引力所在；（二）設計「非以打怪為目標」的活動，讓玩家理解在遊戲世界裡被視為理所當然的立即性反應（例如忙碌地打怪）；以及（三）討論遊戲行為的荒謬之處，透過討論，讓玩家察覺遊戲裡的刻板印象與意識型態運作，進而產生自覺與反抗。

鄭凱元則期許，未來的遊戲設計可以邁向結合哲學系與理工系雙方的專長，發展出具有人文內容的數位遊戲，例如將哲學素材與邏輯思考納入遊戲設計，讓遊戲擁有更多價值與發展潛能。

伍、小結

透過教學、研究與專業領域的反思，五名學者均體會到遊戲世代崛起對於教學與知識傳承產生的衝擊；專業領域的教師，無論是大學教授、亦或國中、小教師，都可能因為缺乏遊戲體驗經驗而造成師生間的隔閡，進而影響師生互動與教學成效。於是，透過遊戲體驗而拉近師生溝通與研究經驗的距離，成為教師們共同的挑戰，據此，也促發與拓展了相關研究領域與理論視野。

Forum: Online Games and Media Culture

Organizer, Chair and Synthesizer: Yu-pei Chang*

Participants: Holin Lin, Yu-Chieh Lin, Chuen-Tsai Sun,
Kai-Yuan Cheng, and Yu-ling Lin**

ABSTRACT

This article started with an introduction of the objectives of planning and holding the special forum on online games and media culture. It went on further to synthesize more discussions from the face-to-face roundtable meeting among the five invited experts in this field. The discussions generally focused on three aspects. The first aspect is to look at the research methods and the related communication theories as well as the unique characteristics of the online games. The second aspect is to explore the significance of game violence which has been explained in the network of game texts, gamer experiences, and social contexts. The last aspect is to focus on the safety issues of online games, in which the gamers practice and cultivate their competences to deal with the risks in the real world. The article ended with suggestions for expansion and extension of future research efforts as well as the theoretical scope.

Keywords: cyber community, game culture, gaming violence, online game

* Yu-pei Chang is Associate Professor at the Department of Communication and Technology, National Chiao Tung University, Hsinchu, Taiwan.

** Participants' names are ordered by the appearance of the respective papers following this forum synthesis. Please see the title pages of the respective papers for participants' personal and correspondence information.

• 新聞學研究 • 第一〇八期 2011 年 7 月