

幻境與實相: 電子遊戲的理路與內涵



「電玩動漫不僅只是娛樂，我們將它視為一門學問來研究，
它可同時具有知識性、學理性、可讀性和商業價值，
成為面向所有大眾與文化議題的「輕學術」。」

國立交通大學出版

[幻境與實相: 電子遊戲的理路與內涵_下载链接1](#)

著者:國立交通大學通識教育中心數位動畫文創學程編著

出版者:交大出版社

出版时间:2015

装帧:平装

isbn:9789866301742

隨著硬體設備的進步，電玩遊戲能呈現的世界越來越真實、劇情越來越深刻、與現實的

連結越來越緊密，電玩儼然成為與文學、藝術「合而不同」的另類載體。電玩種類之繁多、內容之豐富、社群之龐大，其意義需要重新論述、詮釋與探討，不該只以刻板印象的「虛擲生命」一言蔽之。

本書收錄「第三屆御宅文化學術研討會暨巴哈姆特論文獎」多篇精采論文，綜合不同角度重新檢視電玩遊戲的意義——電玩能否成為藝術？戀愛模擬遊戲隱含了什麼樣的性別權力？刺客教條如何展現現實與人性？誰來當虛擬世界的看門狗？電玩如何以善惡系統呈現道德觀？單機和線上遊戲能帶給玩家什麼樣的啟發？武俠文化對電玩的設計有何影響？電玩如何呈現女性意象？史實和電玩中的人物形象有何異同？設計遊戲時如何在特效與效能間取得平衡？

本書為御宅文化系列叢書，此系列叢書的目的是希望建構一套屬於台灣自身的ACG文化論述，讓電玩動漫除了娛樂功能外，也能同時兼具知識與學術價值，成為既含趣味性又能連結大眾與文化論述的「輕學術」。

本書特色

- 1.集結台灣最大電玩動漫網站巴哈姆特首次舉辦之「巴哈姆特論文獎」發表論文。
- 2.由台北電藝術展主辦人RainReader擔任主編，內容涵括數位素人研究者針對電玩暴力、性別意象與技術探討等多元主題的豐富研究所得
- 3.光之魔術師VOFAN首度跨刀為ACG學術專書繪製封面，深具典藏價值。

作者介绍:

交通大學數位動畫文創學程

由「御宅文化研究」及「數位文創產業」兩大領域課群組成，提供學生跨領域之學術研究與實際從事數位文創產業所需之基本知識與技能。

楊靖煒

1989年生，香港人。啟蒙遊戲是《軒轅劍參外傳 天之痕》，從此愛上RPG。

劉乃嘉

熱愛遊戲形式，且受哲學教育影響，進行遊戲時無法停止思考。

Pin-Yi Enoch Lin (Rook)

當初玩了BIOHAZARD走進醫學院，也就一路至今在做人體臨床試驗。

陳莞欣

台大外文系畢，現就讀於台大新聞所，研究興趣為性別研究、大眾媒體文化。

呂維振

健康達人網主編、科技新報資深撰述。關注親子電子遊戲議題。

周文鵬

中文學者。幼獨病，幸遇ACG。以動漫為文學類別，研究推廣之。

朱家賢

教育碩士、設計學士，學術著作迄今計有13篇，曾任遊戲美術助理、遊戲美術、遊戲美術總監，現任奇力數位遊戲製作人。

陳冠亨

1982年出生於台灣台北，熱愛遊戲迄今餘24年，現為某出版社MIS工程師。

王定春

幼稚園起便與電玩結下孽緣。目前為電玩中文化工作者。

王中龍

臺北市立松山工農畢業。喜愛卡漫電玩，又喜歡三國歷史的老百姓。

梁世佑 (RainReader)

從小與電玩、動漫結下了不解之緣，致力於ACG文化之知識脈絡討論。台北數位藝術節電玩藝術展、交通大學御宅文化研討會主辦人、旭傳媒科技U-ACG負責人。

目录: 倫理學與美學

電玩的道德抉擇：淺談西方遊戲的善惡系統 楊靖煒

電玩遊戲是否能成為藝術——從反面意見再反思 劉乃嘉

誰來看守看門狗？ Pin-Yi Enoch Lin (Rook)

虛擬人間

情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／性別權力 陳莞欣

一窺電子遊戲如何展現社會現實與人性：以《刺客教條》系列為例 呂維振

觀看中的實踐：電子遊戲的暴力傳達與體驗 梁世佑

解構遊戲製作

台灣線上遊戲對武俠文化的取材與表現 周文鵬

運用次世代遊戲引擎製作3D App遊戲效能之研究：以Unreal Engine 3 與iOS系統為例

朱家賢

研析單機與線上遊戲和玩家互動之過程 陳冠亨

人物意象

《刺客教條II》與《兄弟會》中的女性意象 王定春

史實與電玩中的張飛形象 王中龍

• • • • • (收起)

[幻境與實相: 電子遊戲的理路與內涵_下载链接1_](#)

标签

游戏设计

游戏

科学

心理学

待读

哲学

ACG

科普

评论

[幻境與實相: 電子遊戲的理路與內涵_下载链接1_](#)

书评

[幻境與實相: 電子遊戲的理路與內涵_下载链接1_](#)