

## 閱聽人的道德啟動機制： 數位遊戲之性與暴力的禁忌挑戰\*

張玉佩\*\*

---

投稿日期：2024 年 4 月 6 日；通過日期：2024 年 11 月 25 日。

\* 本文獲得 2024 年臺灣傳播學會社會組優秀論文獎，為國科會專題研究計畫【數位遊戲裡的道德難題】之研究成果（計畫編號為：MOST-102-2410-H-009-013-MY3）。特別感謝由陽明交大傳播與科技學系碩士班組成之研究團隊：蔡虹、曾毓筠、陳巧儒、蔡銘晏、林庭羽，以及無償為本文繪圖的傳科系系友鍾瑄。

\*\*張玉佩為國立陽明交通大學傳播與科技學系教授，e-mail: yupei@nycu.edu.tw。

本文引述格式：

張玉佩（2025）。〈閱聽人的道德啟動機制：數位遊戲之性與暴力的禁忌挑戰〉，  
《新聞學研究》，162，45-95。https://doi.org/10.30386/MCR.202501.0002

## 《摘要》

媒體裡的性與暴力，觸及人類社會的道德議題。閱聽人在享受媒體娛樂時，也遊走於道德禁忌的挑戰。本文研究目的，在於瞭解閱聽人使用媒體時的道德啟動機制，探索閱聽人道德的啟動要素與其後之媒體使用途徑。研究架構結合道德基礎理論、道德解離機制與數位遊戲特質，研究方法則結合深度訪談與遊戲行為影像日誌法。

研究發現，媒體文本是閱聽人道德觸發的情境因素，但文本透過敘事合理化的過程，降低觸發閱聽人道德感的可能。閱聽人的道德直覺與媒體文本的價值體系相互衝撞後，媒體使用的途徑分為三種。第一種，閱聽人未啟動道德閥，繼續愉悅地使用媒體。第二種，媒體文本啟動閱聽人的道德閥，但閱聽人順從媒體，在不安的道德解離狀態下使用媒體。第三種，閱聽人啟動道德判斷，決定維持道德直覺而拒絕使用媒體。

研究結果顯示，複合式的道德違背，較容易觸發閱聽人的道德閥。媒體內容結合性與暴力的強暴議題，會同時誘發關懷、公平與聖潔的道德面向，讓閱聽人在焦慮感暴增的狀態下選擇放棄媒體使用。

關鍵詞：媒體暴力、道德、道德基礎理論、道德解離、閱聽人、數位遊戲

## 壹、研究目的與研究問題

性與暴力，是大眾傳播媒體經常使用來吸引人的手段。曼妙的女體陪襯在廣告商品旁，是透過性吸引力來捕捉消費者的眼光；英勇的戰士揮舞著厚重的寶劍，砍殺敵人、血花四濺的畫面，是英雄片裡常見的橋段。然而，性與暴力，也是媒體內容受到批評與管制的焦點，各國相關媒體產業的分級管理制度，均以兩者為規範管理的標準，無論是電視、電影或數位遊戲產業。

媒體裡的性與暴力內容，觸及人類社會的道德（morality）議題。閱聽人在享受媒體帶來的娛樂感時，也遊走於現實生活難以經驗的道德禁忌挑戰。想像愉悅與道德挑戰，是閱聽人媒體消費經驗的一體兩面。

隱藏在道德禁忌挑戰背後的，是更為複雜的道德難題（moral dilemmas）。大眾傳播媒體，包括文學、電影、電玩遊戲等，會挖掘與濃縮複雜的道德社會問題，是傳達意義與溝通意識形態。<sup>1</sup>舉例來說，數位遊戲裡的戰爭背景，讓扮演平民百姓的玩家，必須在大肆屠殺、強暴、資源匱乏等殘酷背景下「求生存」。玩家為了生存，可能面臨許多殘酷選擇：是否掠奪無辜老人的糧食、以延續自己的生命？是否無視路邊被侵犯婦女而自行逃難？<sup>2</sup> 這些任務選項，都一再成為媒體裡道德選

---

<sup>1</sup> 這是引自美國國際遊戲開發者協會（International Game Developer Association, IGDA）與互動藝術科學學會（Academy of Interactive Arts & Sciences, AIAS）向美國大法官會議陳述的觀點，來自 Brief for Amici Curiae International Game Developers Assn' and Academy of Interactive Arts and Sciences in Support of Respondent at Brown v. Entertainment Merchants Assn', 564 U. S. §08-1448 (2011) 2010 WL 3641066.

<sup>2</sup> 這是一款 2014 年發行單機遊戲【這是我的戰爭（This War of Mine）】。這款遊戲以 1992 年到 1995 年的波士尼亞戰爭為背景，此戰爭造成 20 萬人死亡、200 萬人

擇的難題。

本文從閱聽人的角度出發，探索閱聽人在面對媒體觸及道德議題時所展現出來的道德選擇與合理化機制。研究將分為兩個面向進行，首先是閱聽人的道德運作機制，哪些媒體內容會觸發閱聽人的道德界限，觸發閱聽人道德管理的啟動又如何運作？再者，當閱聽人道德觸發之後，閱聽人如何進行選擇？選擇的途徑會有哪些效應？本研究實證資料蒐集的場域，放在近年來備受矚目的數位遊戲，透過深度訪談與日誌觀察瞭解玩家閱聽人的行為、經驗與觀點。

本文的研究目的，在於瞭解閱聽人在使用媒體時道德的啟動機制。大眾傳播媒體的內容，經常是濃縮、淬鍊與精緻地凸顯生活裡的道德困境。媒體建構出來的情境脈絡，創造出一個獨特的生活空間，讓人們可以悠遊其中地探索人性特質，甚或人性黑暗面。因此，瞭解閱聽人的道德啟動機制，將可以從深層學術理論層面，來詮釋與瞭解日常生活裡媒體內容造成的輿論衝突。

在此研究目的之下，本文具體的研究問題，可以分為兩個。

第一個研究問題，是瞭解閱聽人道德的啟動要素。每位閱聽人擁有的道德判準可能不同，本文想要瞭解影響閱聽人道德啟動的要素有哪些？哪些媒體內容，可以通過閱聽人的道德判準而沒有啟動道德機制？而哪些媒體內容容易觸發閱聽人的道德管制等。

第二個研究問題，是瞭解閱聽人道德啟動後的媒體使用途徑。當媒體內容觸發閱聽人的道德後，閱聽人必須面對媒體愉悅與違背道德罪惡

---

成為難民；1995 年，當地平民男子全部被屠殺，大批婦女被強暴，甚至孕婦被剖開腹部。此遊戲由芬蘭獨立遊戲公司 11bitStudio 製作，納入眾多真人實事故事，以平民的觀點出發，扮演平民的玩家，要在烽火連天的戰爭中競爭資源以維持生命。遊戲目標在於「生存」，而非獲得戰爭勝利。

感的兩難衝突。據此，本文希望瞭解閱聽人在觀看媒體觸發道德界線可能採取的行為策略。閱聽人在何種狀況下會忽略道德罪惡感、繼續消費媒體？在何種狀況下會無法忍受道德懲罰、放棄媒體消費？這些閱聽人面對道德抉擇時的媒體使用方式，是本文的第二個研究問題。

## 貳、文獻回顧

道德，是指引人類行為的規則系統，任何行動、選擇、決策都是以此規則系統制訂。在微觀層面，道德可以幫助我們在生活裡做出適切的選擇，比方說可否隨手亂丟垃圾、是否對朋友進行善意欺騙等。在巨觀層面，道德可以建立社會的政策（social policies），如對於社會弱勢者的支援等。

所有道德系統，都存在兩個目標，分別是避免傷害與鼓勵人類繁榮。具有下列四種特質：（1）公開，所有人都可以知道這些規則；（2）理性，系統建立在符合邏輯的推理與因果上；（3）公平，每個人都遵守；（4）非正式，道德不像法律是明文制訂，而是更接近默識的規則（Tsang, 2002）。

人作為道德能動性（moral agency）的主體，可以透過自我調節機制，將道德知識實踐為道德行動。在道德調節機制之下，道德自我（moral self）鑲嵌在較大的社會認知之下，人們透過監控自己的行為，以及感知到的情境脈絡，爾後根據他們的道德標準與感知做出判斷。一般而言，人們避免做出違反道德標準的行為，因為這種行為會引發自責與罪惡感（Bandura, 2002）。

當某項道德被視為有效時（如「忠貞」被視為有效，就會減少背叛行為發生的機會），人們會評估實行道德行為的代價。代價不高時，人

們會執行道德行為，讓自己活得心安理得。代價若是較高，人們即使支持該道德概念，仍可能會做出違反道德的行為，但在心中以認知不和諧或去感知化（desensitization）來接受這樣的矛盾（Tsang, 2002）。

為了進一步探索閱聽人在使用媒體時可能觸發的相關機制，本文回顧了數位遊戲裡蘊含的道德挑戰、道德合理化機制、道德基礎理論與道德解離機制等相關文獻。

## 一、遊戲與閱聽人

性與暴力，是容易引起道德焦慮的議題，長期以來受到傳播學界的重視。擔心媒體造成負面引響的學者們認為，媒體暴力議題，是媒體內容蓄意傷害他人之攻擊性行為的「過份描述（overt depiction）」（Smith et al., 1998）。而人們暴露在媒體暴力內容中，短期內會形成攻擊性人格（Bushman & Anderson, 2002），長期可能會造成人們對於世界的不安（Williams, 2006）。其他持反對意見的學者，則認為媒體暴力，可能僅是閱聽人「體驗男性氣概的實驗空間」（Jansz, 2005）。在數位遊戲世界中，暴力是玩家自我養成的必要手段，是展現優越遊戲技能的方法（Royse et al., 2007），亦是男性氣概展現的重要一環（Jansz, 2005）。

在數位世界裡，玩樂（play）與工作（work），是相對性的行為特質。相對於追求效率、效能、目的導向的工作，玩樂的遊戲行為本身，具有內在愉悅的本質（Castronova, 2005; Juul, 2005; Kerr, 2006; Salen & Zimmerman, 2004）。當代的休閒行為，包括媒體消費，都可以視為是「遊戲」範疇，它們皆是自由選擇下的自願行為（voluntary behavior, Rojek, 2005）；此種沒有利益目的、追求行為本質感受的媒體行為，因

為其內在本質性的愉悅，具有高度的創造價值，如同 Huizinga (1949) 所言之遊戲態度。

隨著遊戲行為內在愉悅本質而來的，是對於社會道德的禁忌挑戰。相對於電影、電視與報紙等媒體，數位遊戲作為新興的媒體場域，其特殊的媒體文化特質在於「懸置」慣有的日常生活規則，讓人們進入另一個允許破壞、暴力等恣意行為的空間。

遊戲懸置所有正常的生活規則，它允許暴力、欺騙、破壞性的競爭。遊戲嘲弄社群以及社群的道德標準，它發展其自身的儀式行為，與正常的社群競爭。因此，遊戲經常給予違犯社會價值的「證照 (license)」，玩家不再需要像往常一樣負起道德責任，因為他們只是玩玩而已 (Daniels, 1995, p. 217)。

由於遊戲創造獨特的魔法圓圈，讓人們得以在其中宣洩日常生活裡無法執行、逾越道德規範的恣意行為，例如偷竊、<sup>3</sup>槍殺、暴力競賽等，都可以在遊戲空間中獲得滿足。Fiske (1987) 曾經指出，媒體消費是閱聽人與社會控制力量對抗、嘲弄、玩耍 (play) 的場域；閱聽人追求超越意識型態、社會束縛的純然生理愉悅之「爽快」(jouissance)，提供人們逃避與反抗社會控制的力量。

同樣地，在遊戲裡對於道德禁忌的挑戰，是閱聽人公然享受「爽快」的時刻；在遊戲魔法圓圈保護下的挑戰道德禁忌行為，讓閱聽人得以感受緊張、刺激、感傷等生理情緒波動帶來的愉悅感。玩家在逾越現實道德規範同時，也享受瞬間沉浸在緊張、刺激遊戲行為的爽快感。特

---

<sup>3</sup> 以台灣2009年竄起、當紅的社交網站Facebook的小遊戲開心農場為例，「偷竊：到別人農田裡偷農作物」即被視為是「與朋友打招呼、嬉鬧互動」的行為，是一種升級的方式。

別是暴力性遊戲，讓玩家得以進入一個獨一無二的安全、私密幻想空間，突破道德禁忌，探索真實生活所無法經驗、極度噁心、恐懼與驚悚的情緒體驗（Jansz, 2005）。

相對於當代其他重要大眾傳播媒體，書籍閱聽人、電視閱聽人、廣播閱聽人、音樂閱聽人等，數位遊戲的互動性（interactivity）使得作為閱聽人的玩家擁有較高的介入文本的權力，遊戲進度的推展需要閱聽人進行選擇與參與，才能得以推進（Salen & Zimmerman, 2004）。此外，數位遊戲是藉由鍵盤、搖桿或體感機器等來進行動作操控（cybernetic），人與機器結合成一體的賽伯人（cyborg），需要時間與練習來相互適應，熟練度越高，造成玩家的沉浸感（immerse）越強（Dovey & Kennedy, 2006）。

道德的議題方面，在電影、電視、小說等媒體上，暴力與色情的議題均曾引起廣泛的焦慮與討論，如 1920 年代佩恩基金會對於電影入侵美國生活的研究與 1960 年代美國國家暴力防治委員會對於電視暴力內容提出的涵化效果。數位遊戲的閱聽人，在遊戲行為時的高沉浸感與高互動性，讓道德相關議題得以更加凸顯。

因此，本研究以遊戲玩家為研究對象，進行閱聽人的實證經驗資料蒐集。在互動特質上，相對於電視、電影與小說等媒體，玩家閱聽人主動涉入與參與文本的程度較高，是較具濃烈經驗特質的閱聽人代表。

## 二、道德合理化

道德合理化（moral rationalization），是指當人們犯下違反道德行為時，會嘗試合理化不道德的行為，因此，道德考量的起點，在於人們面對不道德行為的合理化過程（Tsang, 2002）。首先，某項道德的價值

是被重視的，道德才能發揮作用。舉例來說，人們認為公平是社會值得共同遵守的道德時，公平作為一個共同的道德性才能發揮作用；每個人皆具有平等的投票權、受教權、言論自由權等，相關權利的剝奪才會被視為是不道德的。換言之，道德性的起點，是一個具有價值、受重視的道德原則出現。

在特定的情境因素下，道德選擇的難題會浮現出來，讓人們產生道德原則執行的困惑。以當代情境舉例而言，常見在公車上，「身體不舒服的年輕人」遇到「年邁的長者」，到底要不要讓座呢？這時的年輕人，關懷他人的道德性（讓座給長者）便受到情境因素（自己身體不舒服）的挑戰。此時，這位年輕人會評估遵守道德性原則的行為成本，成本較低時、維持道德原則，如身體不舒服的狀況還好、長者看起來很虛弱，年輕人可因此以讓座維持關懷的道德，讓內心獲得滿足。但是，如果行為成本的代價較高，比方說年輕人身體非常不舒服，他可能會選擇違反讓座道德關懷的行為，閉上眼睛以迴避內心道德譴責。

在 Tsang (2002) 的文章中，「特定情境因素」是關鍵要素，會模糊違反道德行為的相關性，讓個人沒有意識自己的行為是違反道德原則。這些情境因素包括有：服從威權 (obedience to authority)、角色扮演 (the effect of roles)、去個體化 (deindividuation)、常規化 (routinization) 或他人的無所作為 (the inaction of others)。

對於閱聽人而言，媒體內容經常扮演 Tsang (2002) 道德合理化模式的情境因素。閱聽人在日常生活裡，保護家人、關懷弱勢、重視公平、潔身自愛等道德原則，是自然而然的存在於人們之間的互動行為與社群參與。但是，從現實生活裡跨入娛樂化的媒體內容時，閱聽人便進入媒體的文本情境脈絡之下，隨著電影、電玩中的英雄，進行殺人見血、過關斬將等行為。此時，砍殺敵人、血流成河的畫面，明顯違背人

類道德裡需要相互關懷的面向。但是，文本情境脈絡（如保家衛國）裡合理化了暴力行為，使得閱聽人或玩家並未觸發道德選擇的障礙，是「違背道德原則但未察覺」的狀態，進行道德合理化。

在本文當中，稱「媒體情境對於道德選擇的觸發」為閱聽人的「道德閥」，指閱聽人在接收媒體內容時，是否啟發道德選擇的困境。閱聽人在不同環境下生活成長，擁有著不同標準的道德閥，因此，即便面對同一個媒體文本，閱聽人道德閥的啟動準則不同。同樣的暴力內容，閱聽人接受的程度並不相同。不認為電影內容過於暴力、未啟動道德閥的觀眾，可以愉快欣賞電影裡的刺激與征服困難過程；但是若是因為電影暴力而起動道德閥的觀眾，可能會直接拒絕觀看，或者是仍然觀看、但試圖進行道德合理化解釋。

此即為本文所欲探討的第一個研究問題，閱聽人道德的啟動機制。面對暴力或色情等遊走道德邊界的媒體內容，閱聽人的道德閥在什麼樣的狀況下會進行啟動？為了進一步瞭解道德啟動的面向，本文引入道德基礎理論（moral foundations theory）的道德類別，以作為分析框架。

### 三、道德基礎理論

道德基礎理論，源自於美國心理學家 J. Haidt 與 C. Joseph 對於道德直覺的研究。最早 Haidt & Joseph（2004）以味覺作為比喻，世界各文化有千萬種菜餚，但都是基於酸、甜、苦、鹹、鮮等五個舌頭的味覺接收器，道德也是一樣，人們具有道德品味的接受器，成為品嚐各類道德菜餚的基礎。據此，Haidt & Joseph（2008）建立道德基礎理論的五個道德面向。

道德基礎理論認為，人們的道德評斷是迅速發生的直覺，而非經過

明確與慎重的推理結果。此理論根基於社會直覺模型（social intuitionist model），認為人未經任何理性權衡證據或推導結論等有意識過程，就會在意識邊緣忽然出現評斷感（喜歡與否、好或壞）。這種快速且自動進行的道德評斷，更像是美感判斷，而非理性基礎的推理。

如同閱聽人在媒體內容類型的選擇上，是屬於一種直覺式的判斷，絕少是經過深思熟慮的。因為閱聽人的道德閱啟動，是在接觸媒體時的直覺反應，例如看到血腥暴力就直覺地反應不喜歡而避免，再如看到猥褻色情亦是直覺式反頭轉開，這些避免背負違背道德直覺不愉快的反應，並非經過深思熟慮，而是當下立即的直覺反應。

Graham et al. (2013) 基於人類學、認知心理學、演化學與腦神經科學等學科的研究，蒐集跨文化社會裡的道德原則，歸結出五種道德基礎。這些道德基礎在人類演進的過程中，扮演著使人類更適於生存與延續的作用。

### （一）關懷／傷害（care/harm）。

人類生存需要面臨長時間照顧脆弱後代，因此，越能感受到嬰孩的痛苦、困擾與需要者，越能夠照顧孩子長大。此點使得關懷成為人類社會第一個共同的道德原則。誘發關懷道德的原始誘因，是看見自己的小孩露出痛苦跡象，而衍生的相關誘因則擴及與孩童類似的弱小對象，包括他人的小孩、類似小孩的小動物、可愛柔弱的動物娃娃、痛苦的天災人禍受難者等。因此，人們會同情受害者，並對加害者感到憤怒。

### （二）公平／欺騙（fairness/cheating）。

人們生存於社交社會，公平的往來與交流是互動的基礎。人們在彼此互動的經驗裡，以公平性累積信譽。具有公平互惠能力者，比起總是

占他人便宜者或欺騙他人者，更具有生存優勢。誘發公平道德的原始誘因，是互動夥伴間的交流，而衍生的相關誘因包括公平、正義、可信賴的夥伴關係，如婚姻。

### （三）忠誠／背叛（loyalty/betrayal）。

人類社會的生存，經常需要爭奪資源、領地與權力，因此，互相結盟可以使得人們在競爭當中更容易存活下來。為了鞏固結盟關係，發展出共同的語言與部落標誌，維護忠誠成為共同的價值準則。誘發忠誠道德的原始誘因，是結盟共同面對敵人，而衍生到當代消費社會裡的形態，對於國家、運動賽事等支持均是。

### （四）威權／顛覆（authority/subversion）。

明確的組織結構與支配階層關係，是社會團體穩健、強大的基礎。因此，能夠駕馭階層關係、無論是對上司或下屬都能獲得良好支持者，在社會互動的優勢裡是易於生存的。因此，威權作為道德準則的原始誘因是維持階層關係，衍生到當代社會裡，契約化的人與機構、上司、領導人互動關係，均是威權道德誘發的呈現。

### （五）聖潔／玷污（sanctity/degradation）。

人類的祖先，在原始叢林裡生活，經常面對病原體和寄生蟲的風險，因此，從樹居改居住地面、群體生活、生火熟食等，都是為了避免讓身體受到外在世界細菌病毒的侵入。因此，聖潔道德準則的原始誘因，是為了避免生病而產生的噁心情緒，而衍生到當代社會的誘發展現，包括排斥外來移民者或恐同情結。

上述的五個面向，可以整理為下表。

表 1：道德基礎理論的五個面向

基礎	關懷／傷害	公平／欺騙	忠誠／背叛	威權／顛覆	聖潔／玷污
生存優勢	保護與關懷 孩童	互利合作	鞏固的同盟	階層利益關係	避免接觸病原
原始誘因	孩童表現需求、挫折或痛苦	作弊、合作、欺騙	團體的威脅	階級符號	生病
當代誘因	可愛、柔弱的幼兒特質	婚姻忠貞、他人欺騙	運動隊伍、國家	老闆、受尊敬的專家	移民、異常性取向
情緒特徵	同情受害者、對加害者憤怒	生氣、感激、罪惡感	團隊榮耀、對叛徒憤怒	尊敬、恐懼	噁心
相關特質	關懷、友善	公平、正義、信賴	忠誠、愛國主義、自我犧牲	服從、順從	節慾、貞潔、虔誠、清潔

資料來源：Graham et al. (2013, p. 58)

道德的這五個面向，是來自於各個文化脈絡下綜合整理與歸納而來。每個社會裡，重視的道德面向並不相同，不同性格、宗教、文化、意識形態的人，各面向的排列組合，也並不相同。Haidt & Joseph (2008) 研究，將美國人分為世俗自由主義 (secular liberals)、社會保守主義 (social conservatives)、右派自由主義 (libertarians)、宗教左派 (religious left) 等四類，可以發現，人們對於五個道德基礎層面的重視皆不相同。

表 2：四類美國人群對應的道德基礎彙整表

類別	世俗自由主義	社會保守派	右派自由主義	宗教左派
關懷	高	低	低	高
公平	高	低	低	高
忠誠	低	高	低	高
威權	低	高	低	高
聖潔	低	高	低	高

資料來源：本研究整理自 Haidt & Joseph (2008)。

世俗自由主義者，擁有典型的美國自由主義精神，高關懷、高公平，但忠誠、威權與聖潔均低。完全相反的是社會保守主義，重視家庭忠誠、國家威權與聖潔。右派自由主義者，是高享樂主義的無神論者，五個向度均低。相對於此的宗教左派，則是重視傳統、守規、安全與靈性的觀點，五個道德面向均高。這些不同道德基礎比重的區分，可以預測人們的立場，甚至細緻化議題與人類道德直覺的關聯。例如，重視聖潔道德基礎者傾向反對墮胎與安樂死，著重關懷道德基礎者傾向反對死刑。

#### 四、道德解離機制

人們既存的道德直覺，會主動反省、監督、制約自我的言行舉止，在特定的情境脈絡之下，會觸發道德的自我調節機制。當人們違背了道德自律、做出不道德的行為時，人們會將不道德行為與道德規範進行脫離，而這些讓道德脫離的方式稱為「道德解離機制」（Bandura, 2002）。

道德解離的機制分為三個層次。第一層次，是將應受道德譴責的行為轉換與美化。第二層次，是減低或模糊化加害者在決策過程中的責任。第三層次，則是降低受害者受重視的程度，包括去人性化或譴責受害者。

第一層次，重新建構「應受譴責、違反道德」行為的策略，有三種，分別如下：（1）道德正當化（moral justification）。人們將有害的行為描述為具社會價值、道德目的，使其能被個人與社會接受。比如在軍事行動中重新定義殺人行為，使人們認為殺人是與殘酷壓迫者的搏鬥或維護珍貴價值。（2）委婉陳述（euphemistic labelling）。標籤化的語

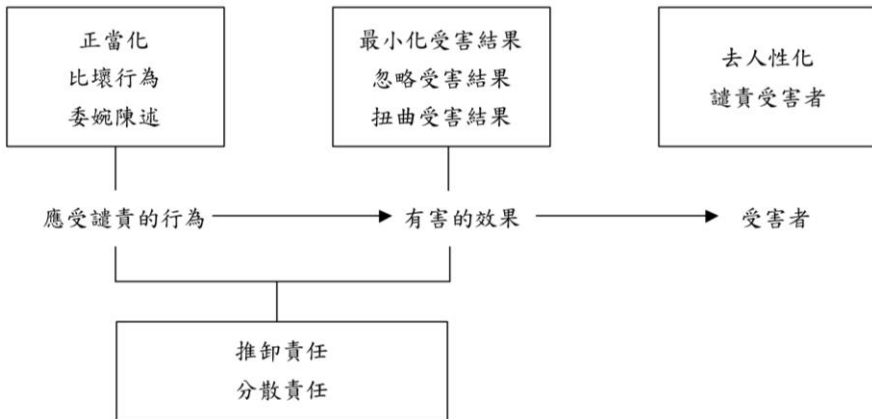
言效果，轉變行動背後的思維，增加支持行動的力量。將有害行為改以委婉的方式陳述，比如殺人稱為「消耗」、轟炸稱為「服務目標」、被炸死的平民是「附帶損害」等。（3）比壞行為（*advantageous comparison*）。行為的價值是透過相互的比較呈現，被譴責的行為亦同，比如將越戰描述成美國拯救民眾於共產黨的奴役，來縮小他們的行動對越南的破壞，因為在此種敘事中，共產黨的危害比戰爭帶來的損失更深遠。

第二層次，是要模糊或減少加害者們在決策過程中與因果的關聯，讓加害行為的責任由其它組織階層來承擔，或者增加加害者與具傷害性後果的隔閡。此層次的三種策略如下：（1）推卸責任（*displacement of responsibility*），讓某個合法權威承擔行為的責任，人們可以將行動推託為當局的命令，個人不是行動的推動者，就不需要自責，如納粹美萊村大屠殺（*My Lai massacre*）。（2）分散責任（*diffusion of responsibility*），讓行為決策的責任分散而模糊，使得個人的道德控制減弱。分散責任與集體決策，讓每個人都有責任、就沒有人真正會感受到責任。集體匿名，也可使人們將傷害歸因於他人的行為（3）忽視或扭曲後果（*disregard or distortion of consequences*）。當人們看得見、聽得到自己造成的傷害（如小女孩的衣服被汽油彈燒毀而痛哭的照片），自責就會形成約束的力量。但若看不見加害行為造成的折磨，或是讓行為與傷害產生距離，就可減弱個人道德控制的力量、產生道德解離。

第三層次，是針對受害者的作用。加害者自責的強度取決於他們怎麼看待受害者，如果能貶低受害者，就可以降低加害者的自責程度。此層次可以分為兩種：（1）去人性化（*dehumanization*）。當人類感受到彼此之間的相似性，同理心會被激發，在這狀態下很難虐待他人。但當人的本質被剝奪，不再被視為有感覺、希望與關懷的人，而是次於人的

對象（如撒旦或野獸），就更能輕易對他們施以殘酷行為。（2）譴責受害者（attribution of blame）。加害者將自己視為無罪的受害者，以讓暴力行為成為不得已的防禦措施。如此一來，藉由譴責他人，傷害行為轉為情有可原、甚至代表正義；真正的受害者反而陷入困境備受譴責，被視為咎由自取，還可能自貶自卑。

圖 1：道德解離機制圖



資料來源：“Selective moral disengagement in the exercise of moral agency,” by A. Bandura, 2002, *Journal of Moral Education*, 31, 103.

圖 1 是 Bandura（2002）提出的道德解離機制。他認為道德解離在日常生活裡積極並廣泛地發揮作用，有時甚至嵌入合法機構、社會機制中，成為一個聯合運作的網絡；因而人們會不會做出道德的言行舉止，不再是肇於人們心中的道德價值觀，反而是取決於人們在其脈絡條件下道德解離的難易程度。

## 五、道德理論的媒體研究運用

道德解離與道德基礎理論，經常被運用到傳播媒體的相關研究。道德解離機制來自於心理學，著重在攻擊他人之後，如何透過認知策略來減低內疚與自我譴責。道德基礎理論，則是統整跨文化的道德框架，融合社會心理學與認知人類學，匯集道德眾多面向並歸納出五種道德直覺。

道德解離，運用到傳播媒體研究，有眾多面向。在線上傳播方面，人們在面對線上霸凌行為與仇恨言論時，道德解離有助於使用者遠離違背道德的罪惡感，置身於旁觀者效應（Jeyagobi et al., 2022）。在說服傳播方面，道德解離經常成為說服道德爭議議題（如戰爭）的工具（Frazer, 2023）。在娛樂媒體方面，道德解離使得觀眾得以接受、允許、寬恕與執行「不道德」時的娛樂敘事方式（Frazer et al., 2022; Frazer & Moyer-Gusé, 2023; Raney, 2020）。

在數位遊戲方面，道德解離使得玩家得以脫離暴力產生的罪惡感（Allen & Anderson, 2021; Hartmann & Vorderer, 2010）。德國學者 Klimmt et al.（2006）延伸道德解離，提出「道德管理（moral management）」的概念，他們認為遊戲敘事提供玩家執行道德管理的眾多策略，這些管理策略可以幫助玩家免去道德焦慮。道德管理策略，大部分延續 Bandura（2002）的解離機制，唯一例外是遊戲空間與現實空間的區隔，大幅降低了玩家在道德難題上的掙扎程度，在遊戲開始時，玩家便將現實世界中關於道德的各種感知意識「轉低」，專心致志在遊戲表現上（目標導向）。

道德基礎理論，曾運用到媒體與數位遊戲研究。Tamborini

(2011) 提出，人們的道德直覺會影響到媒體使用的娛樂感，例如對於忠誠直覺較高的閱聽人會影響到他們觀看背叛情節（如劈腿）的娛樂感。在互動媒體當中，道德直覺也會影響閱聽人的決策，如關懷直覺較高者無法選擇犧牲小孩。換句話說，閱聽人的道德直覺，會影響到他們的媒體選擇與使用，人們會迴避違背道德直覺的媒體內容，以避免道德衝突的產生。

不同於傳統媒體，數位遊戲因為虛擬的特質而被視為擁有可以任意違反道德感的魔法圓圈。但 Weaver & Lewis (2012) 的研究發現，即便是面對虛擬的角色，違反道德直覺的行為仍舊會讓玩家產生內疚情緒。此項研究發現，閱聽人在傳統媒體裡扮演的是道德決策的觀看者，如觀看影視情節裡的暴力行為，但是在遊戲世界裡是扮演道德決策的行動者，玩家是遊戲裡砍殺對打的道德決策執行者。因此，玩家現實生活中養成的基礎道德直覺，會影響到遊戲中的行動決策。

Tamborini et al. (2018) 再度延伸道德基礎理論，提出「道德直覺與範例模式 (the model of institute morality and exemplars)」，認為接觸電玩遊戲會觸發與影響玩家的道德本能。在短期內，媒體暴露會活化閱聽人相關的道德直覺，如觀看關懷與公平道德直覺的媒體內容，會增加公眾的關懷與公平的道德直覺。在長期上，重複接近特定原則的媒體內容，會影響相關的道德原則與直覺。五個道德基礎中的關懷、忠誠與權威，都在實驗中證實這種影響關係。這個研究試圖推翻玩家會在遊戲前關閉道德思考機制的論點，他們指出，源自直覺的道德考量會影響到遊戲行為選擇，而遊戲做為一個環境因素，亦可反過來影響玩家的道德直覺。

Frazer & Grizzard (2024) 在理論上重整了道德基礎理論與道德解離機制。他首先重新概念化道德解離機制，提出選擇性道德解離機制

(selective moral disengagement mechanism, SMD)，發展出兩階段的道德檢測過程，並彙整了基礎道德理論五個面向的道德維持與道德違背狀態。兩階段的道德檢測，在第一階段，是當行為產生時，觀察行為是否觸及道德議題。若未觸及，則結束。若觸及道德議題，則開啟第二階段。第二階段，則是道德性的評估，評估此觸及道德的行為，接近道德維持與道德違背的距離為何？人們根據第二階段的評估，最終進行道德判斷。

Cingel et al. (2023) 發展了一份適用於兒童與青少年的道德直覺檢測量表。此處的道德直覺，是基於基礎道德理論發展而來的。主要是因為 Graham et al. (2013) 發展出來的道德量表，適用於成人。但本篇文章考量兒童與青少年認知發展的過程，重新修訂適用於 4-18 歲兒童與青少年的道德量表。

關於道德量表 (morality meters) 部分，Formosa et al. (2022) 認為量表經常將道德二元對立化，無法處理道德的複雜面向。因此他們運用質化研究，探索道德量表的場景。研究發現，遊戲裡，玩家對於道德量表的態度是複雜的，會敏銳地受到情境影響，而玩家會將道德量表視為是「道德指南」，去探測自己的反應。

此外，Sparrow et al. (2021) 以遊戲倫理 (ludic ethic) 指稱遊戲裡的道德考量，他們觀察到多人線上遊戲裡的道德解放 (moral liberations) 現象。他們使用建構典範，深度訪談 20 位玩家。研究分析得知，在遊戲中的道德關鍵主題有四，分別是：遊戲邊界感、遊戲結果、玩家的敏感性與虛擬性。第一，遊戲邊界，是指遊戲的機制、物件與社群禮儀等。第二，遊戲結果，玩家個人努力或者團隊合作的成果。第三，玩家的敏感度，玩家意圖與玩家特質均會影響。第四，虛擬性，虛擬化身的再現與環境的曇花一現特質 (ephemerality)。這四個因素讓玩家得以

在線上遊戲裡獲得道德解放。

因此道德難題經常出現在單機遊戲裡，但玩家仍可以享受著遊戲帶來的愉悅。Holl et al. (2020) 使用焦點團體訪談法，試圖瞭解玩家在遊戲裡的決策過程。研究結果發現，互動性、動機、享樂、逃避、探索、情緒參與、認同等因素，影響玩家的決策過程。

回到研究目的與研究問題，數位遊戲裡的道德難題經常複合多重道德議題。特別是媒體長期關懷的暴力與色情議題，對於閱聽人而言，暴力侵犯可能涉及關懷、公平、威權、聖潔等面向的相對剝奪感。據此，在回顧了道德合理化、道德解離與道德基礎理論後，本文採取道德基礎理論為基本框架出發，試圖結合道德合理化與道德解離等觀點，嘗試勾勒出閱聽人的道德啟動機制。

## 參、研究方法與執行步驟

為了瞭解閱聽人的道德啟動機制，本研究採取深度訪談與日誌法兩種方法，來瞭解玩家閱聽人的媒體使用行為與道德觀點。在正式進入研究執行的事前作業，分為兩點。第一，是研究團隊的培訓與研究執行手冊的制訂。第二，則是研究對象的招募。

首先，在研究團隊的培訓，主要是因為研究主題涉及閱聽人的道德觀點，參與研究的人員應有良好保護訪談對象的研究倫理觀念。本研究執行團隊，共同透過讀書會的文獻導讀與討論，建立研究概念與討論執行細節。據此，研究團隊建立完整的研究執行手冊，內容包括招募程序、訪談注意事項、參與者同意書、訪談大綱、參與者基礎資料表、日誌紀錄表、遊戲日誌螢幕錄製操作指南等。

再者，在招募研究對象上，本研究以曾在遊戲裡經歷過較大心理壓

力或挑戰的重度遊戲玩家，作為招募對象。近年來關於媒體道德爭議的對象以數位遊戲為主，而數位遊戲的蓬勃發展亦使得遊戲內容有多元展現，挑戰道德極限的遊戲增多。因此，相較於書籍報紙、電視劇或電影而言，本研究以電子數位遊戲為媒體場域，期望可以深入瞭解道德困境。

招募的過程，是先在網路上發放問卷，詢問年齡、性別、遊戲資歷、心理挑戰極限的描述等。網路問卷共回收 143 份，本研究透過問卷內容的陳述，以多元性的考量篩選出 40 位適當的參與者，依序進行聯繫。由於研究執行須要多次玩家的配合，因此詳細事先向研究參與者解釋研究過程。經過層層商議與討論，最終篩選出 8 位研究對象。

研究執行，共分為四個步驟。

第一步驟，執行初步深度訪談。訪談前，請參與者填寫個人基礎資料表與道德基礎量表（the moral foundations questionnaire）。此量表為 Graham et al.（2008）運用道德基礎理論發展而成。本文將之翻譯為中文，以作為初步瞭解閱聽人道德關懷的基礎。此次訪談的重點，在於瞭解閱聽人的個人背景、求學、工作與遊戲經驗，並與道德基礎量表相佐，交相討論。此次訪談時間，平均為 90 分鐘。訪談最後，會介紹日誌法執行細節。

第二步驟，是請玩家閱聽人在日常生活空間裡執行遊戲日誌紀錄。從理論閱讀的過程中，可以發現，閱聽人的道德反應是立刻、當下、直覺式的，事後的詮釋已經進入道德合理化的過程。因此，玩家閱聽人進行遊戲時的行為抉擇與反應，是研究應該納入觀察的重點。有鑑於此，本研究透過 *Open Broadcaster Software*（簡稱 *OBS*）錄製系統，請玩家錄製遊戲畫面與玩家反應。錄製要求是一週內進行 5 次的遊戲日誌紀錄，每次遊戲時間須超過 40 分鐘以上，預計每位錄製 200 分鐘的遊戲

歷程。錄製後，玩家填寫遊戲日誌表，評估該日遊戲經驗的成就感、有趣度、生氣度與挫折度，寫下相關事件與想法。

研究實際執行後發現，玩家閱聽人參與研究的熱情遠高於研究原始的期待。此次研究共收錄 4,562 分鐘（76 小時 2 分鐘）的遊戲畫面，平均每位玩家每次遊戲錄製 114 分鐘（近 2 小時），平均每位玩家累積 570 分鐘（9 小時 30 分鐘）的遊戲畫面，遠高於預期的 200 分鐘。大量的遊戲畫面進入第三個研究分析步驟。

第三步驟，是結合第一次訪談的逐字稿與遊戲行為的分析詮釋。每位研究對象都有專責的研究人員負責執行訪談、逐字稿與遊戲行為分析。在進行遊戲行為分析之前，負責之研究人員會先瞭解該玩家執行的遊戲類型、內容與特質，爾後觀看遊戲畫面，截取玩家閱聽人可能發生道德抉擇時的畫面進行分析，撰寫分析稿並擬定第二次訪談的訪談大綱。因此，第二次訪談的訪談大綱，是為每位研究對象「量身訂做」而成，承接了第一次訪談與遊戲田野觀察的資料，再度進行的追問與釐清。

第四步驟，是執行第二次訪談，訪談的目的在於深入瞭解研究對象在遊戲行為進行時的道德啟動時機與道德合理化機制。訪談時，主要是針對遊戲日誌裡的遊戲經驗、特殊反應、情緒起伏、特殊紀錄等，與玩家進行討論，並會請玩家分享日常生活中的道德考量。此次訪談，每位平均時間為 81 分鐘。

在招募研究對象時，以遊戲的道德挑戰為主軸。由於研究需要多次與研究對象討論其道德價值觀，因此，研究團隊曾數度向研究對象說明研究步驟，並簽署人體與行為委員會審查同意後的研究參與者同意書，讓研究對象的隱私與感受獲得保障。無論是訪談或錄影過程，研究對象隨時可以提出中斷，遊戲的種類亦可隨時更換。

研究第二步驟的錄影，是在玩家自己生活的家庭空間裡，通常是玩家自己房間的電腦。玩家自行選擇遊戲，來進行螢幕與行為的同步錄影，也可以隨時更換遊戲。玩家通常會選用他們最想要討論的遊戲，在遊戲日誌中進行遊戲行為錄製，用以向研究團隊介紹遊戲，並可以與研究團隊分享他們的觀點與看法。

八位研究對象基礎資料如表 3。

**表 3：研究對象基本資料彙整表**

編號	年齡	性別	教育程度	科系類別	遊戲名稱	遊戲類型
M1	21	男	大學	理工	血源詛咒	動作角色扮演（單機）
					喋血街頭 2	犯罪、第一人稱射擊（單機）
M2	21	男	大學	理工	這是我的戰爭	生存模擬、戰略（單機）
					撒嬌鬼	紳士向色情角色扮演（單機）
M3	25	男	碩士	理工	神諭：原罪 2	角色扮演、奇幻（單機）
					十字軍之王 3	戰略、歷史（單機）
M4	21	男	大學	理工	潛龍諜影 5：幻痛	開放世界、動作冒險（單機）
F5	29	女	大學	設計	Sky 光・遇	社交冒險、角色扮演（線上）
F6	21	女	大學	人文	緣之空	戀愛、色情（單機）
M7	22	男	大學	理工	這是我的戰爭	生存模擬、戰略（單機）
F8	23	女	碩士	藝術	模擬市民	生活模擬、休閒（單機）

此次研究對象參與者，年齡最大 29 歲，最小 21 歲，平均 23 歲。8 位研究對象，5 名男性就讀理工相關科系，3 位女性分別就讀設計、藝術與人文領域。就業狀況來看，5 位在學學生，2 位剛畢業、待業中，1 位是就職於餐飲業員工兼遊戲實況主的社會人士。

由於本研究進行時，讓玩家自行選擇遊戲類型，亦不限遊戲數量，

因此有玩家玩一款以上的遊戲。8 名參與者共遊玩 10 款遊戲，除了 F5 是玩線上的社交型遊戲外，其他 7 位都是遊玩單機遊戲。遊戲類型，以角色扮演類型最多（4 款），戰略類型次之（3 款），其他亦有模擬類、色情類、第一人稱射擊等等。5 位男性中有 3 位遊玩硬核的大型遊戲，如【血源詛咒】、【神諭：原罪 2】、【潛龍諜影 5：幻痛】。3 位女性玩家，則是選擇情感、休閒成分較高的的遊戲，如【Sky 光·遇】、【緣之空】、【模擬市民】。

## 肆、研究結果

本文的研究結果，可以分為兩部分。第一部分，是回應第一個研究問題，瞭解閱聽人道德啟動的要素，包括道德感如何啟動？啟動時，五個道德面向運作的方式等。第二部分，則回應第二個研究問題，歸納閱聽人道德啟動後的媒體使用途徑。

### 一、閱聽人的道德覺察

首先，道德是種直覺式的啟動，流動在遊戲世界與現實生活之中。玩家在接觸媒體內容並且使用它時，並不會進行思考判斷，而是直覺式的地反應與抉擇。

道德直覺，蘊藏在每個閱聽人的心靈深處。在閱聽人尚未意識到的狀態下，決定了閱聽人選擇的媒體內容，而這些形成閱聽人的媒體使用偏好。我們可以詳細地以研究對象 M1 為例說明。

從小成績好、高學歷、高家庭支持 M1 的道德直覺，是屬於高威權、高忠誠與高公平性的道德判準。高威權，是 M1 在生命歷程中，只

要依循著社會威權秩序、好好念書，便可出人頭地；高忠誠，是和睦的家庭關係，使得他對於父母手足相當忠誠，不願意說出任何傷害家庭的話語；高公平，則出現在他對於作弊行為的厭惡，他認為外掛、惡意送頭、掛網等不公平的行為都應該受到懲罰。這些道德直覺的養成，是在 M1 接觸媒體內容之前，即已經形成。

M1 選擇連續五天、展演一款暴力血腥的遊戲【血源詛咒】，他每天玩 3 到 5 小時。對於 M1 而言，這是一款高威權秩序的遊戲機制，晉級規則明確，他可以連續打 3 小時猙獰可怕的大怪獸，血肉模糊、不斷死亡，依舊面不改色。特別的是，無論畫面再怎麼驚悚、可怕，M1 多數是專注認真、不發一語、面無表情地打怪，只有在打輸怪物時才會露出笑容。他對研究人員說明，那些笑容是嘲笑自己犯蠢，是笑自己「躲得太蠢了」、「太急躁了，覺得剛剛自己很蠢」。

對於不玩遊戲的社會大眾而言，這款遊戲是怪獸打鬥、刀刀見血、腦漿迸裂的畫風可能牴觸聖潔道德直覺，感到噁心。但是對於沉浸在遊戲裡面，遵循遊戲機制前進、未開啟道德選擇困境的玩家而言，是沒有牴觸血腥畫面可能觸及的聖潔道德直覺，M1 反而是找到順從遊戲機制威權秩序的道德共鳴。

原本潛藏在閱聽人意識裡的道德直覺，在閱聽人接觸媒體內容，進行媒體使用時，開始彰顯出來。這個媒體與閱聽人交錯接觸的時刻，如同 Hall (1980) 提出的製碼／解碼模式一樣，是閱聽人與媒體各自意識形態衝撞與協商的時刻。據此，道德基礎理論 (Graham et al., 2013; Haidt & Joseph, 2004) 蒐集與歸納出的五個面向，關懷、公平、忠誠、威權與聖潔等，對於數位遊戲內容觸發玩家閱聽人道德直覺的狀況，進行討論。

### （一）關懷面向

關懷，是指人類可以感受到他人的痛苦，對於稚嫩孩童、可愛小動物、柔弱受難者等感到同情。Bandura（2002）提出的道德解離機制，主要針對道德面向，即是關懷，關注加害者與受害者之間的關係。

在媒體文本端，遊戲任務行動經常展現的暴力傷害，例如打鬥、槍殺、奪取生命等行為，在現實世界裡是傷害他人的行為，但是在遊戲敘事的環境裡，是生存的必要條件，並不會出現同情受害者或對加害者感到憤怒的情緒。遊戲類型裡，相對於線上遊戲，單機遊戲暴力傷害的內容描述較為寫實與詳細。

在閱聽人使用端，遊戲敘事合理化的砍殺傷害被視為是行動任務，在此種充滿著怪獸瘟疫的環境下，玩家的戰鬥是為了生存而迫害受害者。受害者經常是「去人性化的」，即便擁有人類的外貌形體，也不會讓玩家感到內疚，「獸化的居民，已經失去人性，殺掉他們，是不會有罪惡感的」（受訪者 M1）。

多數玩家，對於遊戲任務裡的槍殺打架等行為，並不會感到違反關懷的道德判準。部分關懷面向較強的玩家，會選擇在戰爭中擔任醫護兵，順從著遊戲故事的合理化過程中，既能參與打打殺殺的戰爭，亦能展現照顧他人的關懷。相對於正常成人男性，對於孩童、小動物、年邁女性等角色的傷害，較容易引起玩家的焦慮。

### （二）公平面向

公平，是指人類為了互利合作，以公平互惠的方式累積信譽，獲得可信賴的夥伴關係。

在媒體文本端，遊戲機制裡蘊含著的公平原則，容易與道德的公平面向產生共鳴。遊戲基本的運作機制核心，在於公平的起點與晉級制

度，新手玩家進入時擁有的技能相同，是透過任務努力而換取技能的提升與相對物資的回饋（Juul, 2005）。在單機遊戲中，玩家努力在晉級制度內獲得技能解鎖與成長。在線上遊戲中，玩家互動組隊的互惠機制，受到其他玩家的回饋影響。

在閱聽人使用端，玩家均非常在乎公平道德面向，違背公平的遊戲會被玩家拋棄。違背的方式，包括課金、外掛、代練等。<sup>4</sup> 無論是課金、外掛或代練，三者均是透過現實社會裡的金錢，突破遊戲原本設定的公平機制。玩家們認為這些行為，等同於賄賂，讓這個世界「多了一個可以用金錢打破的公平機制」（受訪者 M2），這些行為也只能獲得短暫的快樂，失去遊戲真正的樂趣。

### （三）忠誠面向

忠誠面向，是一種人與人之間的結盟關係，透過共同遵守互相忠誠信任關係，來獲得更好的生存條件。

在單機遊戲裡，每個玩家都是獨立的個體，較少展現出隊友間的忠誠關係。但是，在遊戲之外的現實世界裡的忠誠關係，會穿越媒體界線，進入到遊戲世界裡使用。若是對於家庭具有高忠誠度的閱聽人，在父母反對玩遊戲行為時，會短暫地以道德解離的方式，減低違背對父母忠誠的罪惡感。

在線上遊戲裡，鑲嵌在遊戲機制內的玩家互動，成為忠誠展現的面向。本次研究對象中唯一展演線上遊戲的玩家 F5，呈現她對於同儕朋友

---

<sup>4</sup> 課金，是指玩家花費現實社會的金錢購買等級較高的遊戲裝備，讓玩家擁有較高的技能。外掛，是指玩家在遊戲上附加了另外下載的軟體，讓角色自行練功打怪或開啟特殊地圖等。代練，是花錢找他人代為練功或直接購買他人經營的遊戲角色。

間忠誠度的追求。她展示線上遊戲【Sky 光·遇】的角色在飛翔中，與其他玩家交換蠟燭、互相點亮燭光、攜手共遊世界的探險過程。她覺得與陌生人的情感連結很珍貴，曾說：「有個陌生人願意默默地陪伴走段路，是很感動的。」遊戲被怪物攻擊後，F5 的翅膀掉落一地，曾交換過蠟燭的玩家幫她修復翅膀，F5 開心拍手大笑，眾人一起牽手共同遨遊。

現實世界裡的 F5，在求學時期受過數度霸凌，在職場上被上司辭退的經驗也讓她深受挫折。這些經驗都是他人對她違背忠誠的背叛，對此，29 歲的她選擇在家中當遊戲實況主已逾 5 年。在遊戲世界中，與陌生玩家開啟互助友誼，是修復她被背叛的創傷，追求同盟忠誠的展現。

線上遊戲比起單機遊戲，提供較多忠誠面向展現的遊戲機制。線上遊戲的好友，跨越地理位置，來自四面八方，F5 在遊戲日誌上曾寫今日最好玩的是「遇到一位主動加好友的印度人，我們用彼此不熟的英文在溝通」，遊戲機制內與其他玩家的「鞠躬」、「擊掌」、「擁抱」等動作，都被設計成可以一一解鎖的遊戲任務，隨著遊戲經驗的累積可以獲得越來越多的互動動作。

#### （四）威權面向

威權，是指明確的組織結構與階層支配關係。

在媒體文本端，遊戲制度本身是一個相當具有威權秩序的體制，打怪練功、階級制度、任務分配等，均是透過特有的利益關係，讓行動者帶著階級符號（即是等級，通常會顯示在虛擬化身的頭像），在遊戲世界裡遊走與行動。

在閱聽人端，遊戲機制的高威權威感，成為玩家可以依循的安全依歸。在遊戲世界裡，順從著遊戲晉級制度，打怪練功、角色扮演或故事探索，只要玩家可以找到規則秩序，遊戲的威權機制很容易讓玩家產生

共鳴。

換言之，遊戲機制裡，是存在著明確規則建構出來的行動策略，因此，遊戲本身是具有威權階級機制的。但是，在玩家的生命階段裡，「玩遊戲」這個行為，並不符合社會期待，社會期待下的人們應該要「積極向上」、「認真工作與唸書」等，因此「玩遊戲」這個行為，是與社會威權對立的。這個觀點，與 Radway (1987) 對於女性閱讀羅曼史的觀察結果一樣。她提出女性閱讀羅曼史小說時，雖然羅曼史小說的文本充滿著父權意識形態，但是「女性閱讀羅曼史」本身這個行為，就是讓女性脫離社會期待下「好媽媽」、「好太太」的勞務工作。

但是在現實世界的脈絡裡，「玩遊戲」這個行為本身，即是對於追求功利、勞動生產等現代社會秩序的挑戰。本次研究對象，是屬於 20 到 30 歲之間，被社會期待是正值年輕力壯，應認真學習或發展事業的生命階段，玩遊戲行為屬於不具生產力的娛樂行為。因此，閱聽人對於社會威權的挑戰，經常是出現在選擇「高度暴力遊戲類型來挑戰關懷」或「女性透過接觸情色遊戲來挑戰聖潔」等。

換言之，玩家是接受遊戲機制的威權階層規則，轉而透過「遊戲行為」本身來挑戰社會期待下的角色秩序。

### (五) 聖潔面向

聖潔，屬於比較幽微、潛藏的道德直覺，是指人類在面對外來物、異於自己的排斥性反應，例如無法接受食物裡有他人毛髮、觸碰不知名血液、進入骯髒污穢環境等。

在媒體文本，關於聖潔面向的議題，可以分為血腥與性行為兩類。

第一類關於血腥、恐怖與汙穢的描寫，較常出現。奇形怪狀、長滿腫瘤、恐怖巨大的怪獸，血漿肆意噴灑的畫面與刀劍刺入身體等音效，

經常出現在各類遊戲當中。這些原本在現實世界會令人感到汗穢、厭惡的情節，是違背人們為了生存優勢而避免接觸病原、生病受害的聖潔感。

第二類性行為的描述，主要在於「以性行為為主軸的敘事內容」與「性行為的細節描述」等兩個方面。本次觀察到的【撒嬌鬼】與【緣之空】兩款遊戲，均符合上述條件，是以性行為為主要任務的開展，內容包括口交、手交、性交等，姊弟戀或兄妹戀，精液灑滿客廳各處，數字量化的性慾呈現。

在閱聽人使用端，由於聖潔面向處於非常基底、直覺式的道德反應，玩家通常不會接觸違反聖潔面向的媒體內容。本次研究發現，閱聽人的性別在聖潔面向有較大的差異。在血腥的聖潔面向，男性較能夠接受血腥畫面的遊戲，女性玩家展示的遊戲類型均無涉及血腥。

在性行為的聖潔面向，男性玩家 M3 玩【撒嬌鬼】時，略顯得害羞，可能是實驗室效應，察覺到遊戲行為是被記錄與被查看的。女性玩家 F6 連續錄製 7 天性愛遊戲【緣之空】，目的在於挑戰現實世界裡對於女性接觸情色議題的禁忌，她在遊戲日誌上寫著：「也許重疊了太多自我生命經驗。我想要不穿內衣、不貼胸貼，擁有身體自主權，但是常被人說太暴露、太怪異。我母親曾經出手調整我的衣服來多遮蔽點我的身體時，我常常會真心地動怒。」在訪談時，F6 表示：「我喜歡禁忌的東西……其他人到底憑甚麼去管他們？我喜歡他們突破禁忌的感覺。」社會期待下，女性是不宜接觸性行為等情色內容，因此，她為了挑戰威權而觸及聖潔議題，主動接近情色媒體內容。

## 二、閱聽人道德啟動的媒體使用途徑

經過歸納整理後，本文將閱聽人道德啟動的媒體使用，區分為三種途徑，分別是：道德閱未啟動、道德解離與維持道德直覺。以下，將詳細說明。

### （一）道德閱未啟動，持續媒體使用。

媒體使用的當下，是閱聽人道德直覺與媒體內容交錯的時刻。此時，媒體內容所塑造出來的敘事環境形成一個魔法圓圈（magic circle, Huizinga, 1949），閱聽人進入這個魔法圓圈後，接受了媒體塑造的世界，讓自己徜徉在其中。若遊戲敘事成功合理化違背道德判準的行為，閱聽人在接受後，並進入此虛擬世界進行探險，媒體內容與閱聽人道德直覺並未發生衝突，因此閱聽人的道德閱並未啟動，讓閱聽人得以忽略非現實世界的道德判準，繼續使用媒體。

閱聽人會選擇此途徑的關鍵要素，在於媒體提供了一個區隔於現實世界之外、虛擬的冒險環境，即是媒體敘事和合理化了道德困境。通常，媒體內容塑造了一個需要英雄誕生的環境，這個環境有著各種困難、詛咒、瘟疫、怪物、戰爭等各種「惡」。在此種惡劣的環境之下，扮演英雄的玩家，容易順利滑入媒體虛構的場景之中，現實社會裡的道德秩序因此可以懸置在一旁。最常被擱置在外的道德判準，是關懷與威權。

【喋血街頭】系列遊戲是款著名挑戰社會秩序的暴力型第一人稱射擊遊戲，透過研究對象 M2 遊戲日誌裡的展示與他的陳述，可以發現諸多任務情節，存在著莫名其妙的無厘頭設計，讓玩家可以肆意行動來挑

戰禁忌、舒緩壓力。這些任務「都很白癡，比方說去老爸墳墓上撒尿」，「砍斷路人手腳後，屍體爬來爬去，可以對著它尿尿後燒掉」，「把貓當作減音器裝在槍枝上，射殺警察」（受訪者 M2）等。在這些遊戲過程中，玩家並沒有啟動道德閥，他很清楚這是在另外一個世界，是有意識地進行胡搞瞎搞來對於現實社會進行嘲諷。

在此種狀況之下，玩家閱聽人的道德閥是未啟動的，但是即便在遊戲世界換種社會規範依循過久，依舊會讓玩家感到無聊。在遊戲過程中，玩家樂趣不在於恣意傷害他人，而是在探索殺人手法與故事任務帶來的新意，但若失去新意，不斷重複會讓玩家感到無聊。

媒體內容即便充滿著違反關懷與威權，仍不會觸發閱聽人的道德閥，只因為對於閱聽人來說是新鮮有趣、滿足好奇，但同樣的內容若不斷重複，就不新鮮了，M2 在遊戲日誌曾寫下：「連續玩 6 天的暴力遊戲，腦袋怪怪的。」凸顯了玩家不感新意後的疲憊。因此，當違反現實世界道德價值的遊戲，雖然可以帶來新意，但是過度刺激也會造成疲乏，接續著疲乏之後的是無聊，進而放棄遊戲。

在此種情況之下，有兩個特點。

第一，閱聽人的情緒與道德之間，並非有絕對的關係。換言之，玩家的挫折感並不會引發道德衝突。在遊戲挑戰失敗時的挫折情緒，並不會開啟道德閥，M1 面對被魔王打敗、爆烈殺死的過程時，是面無表情地持續超過 3 小時的挑戰；挑戰過程中，他沒算準距離、掉入懸崖死亡時，反而「面露微笑」嘲笑自己的笨拙。在遊戲日誌當中，玩家指出的挫折感指數雖然高，但不影響玩家遊玩的意願。遊戲體驗裡的情緒挫折高，並不會啟動道德閥。

第二，在道德閥未啟動狀態的媒體使用，閱聽人是屬於心流狀態。玩家都可以持續、反覆、長時間挑戰同一個關卡任務，神色專注、不發

一語，全神貫注地進入一種心流的忘我境界（Csikszentmihalyi, 1990／張瓊懿譯，2023）。心流狀態下的玩家，錄影畫面呈現豐富的表情，被嚇到時驚訝地摀著嘴，覺得荒謬時哈哈大笑等。

「挫折不會引發道德衝突」與「心流狀態下的玩家」的兩個特點，是非玩家的教師、父母或輿論經常感到困惑的地方，也是社會對於遊戲迷思所在。現實社會中的道德準則，是不適用於道德未啟動的媒體使用狀態，因此玩家沉浸於遊戲裡展現出來的心流狀態是常態，而玩家亦不會因為失敗挫折轉而啟動道德閥。

## （二）道德解離，不安且變動中的媒體使用。

閱聽人在進行媒體使用時，其面對的媒體內容與自我道德直覺發生衝突，進而啟動道德閥。此時閱聽人是處於壓抑自我道德直覺，在道德解離過程之中，進行媒體使用。

在數位遊戲媒體領域，遊戲機制是透過閱聽人自主選擇而觸發的行動任務，某些道德困境是閱聽人無法預測知道，只能在當下判斷。然而，道德判斷是一種直覺反應，此種直覺反應若非相當明確而是在搖擺的當下，閱聽人會順從遊戲機制繼續前進，此時這些道德困境的搖擺與遲疑會暫時被媒體內容壓制下來，轉而成為閱聽人潛藏在內心中的困擾，以憤怒、內疚、罪惡感、壓力大等情緒進行抒發。

以著名的獨立遊戲【我的戰爭】來說，遊戲機制設計本身，是讓玩家體驗戰爭時可能面對天人交戰的選擇。要完成任務，可能就必須承擔著違背道德直覺的壓力，遊戲是設定在戰爭之中，物資缺乏，為了生活，人們必須到處蒐集物資，而某個蒐集的過程當中，玩家必須殺掉手無寸鐵的老夫妻。受訪者 M2 展演該遊戲內容，並在訪談中說道：「老夫妻身上有很多物資。我就一時鬼迷心竅，把他們宰了……他們有求

情，但我沒辦法。當下感覺其實蠻差的，覺得自己做了一件很不好的事情。」

掠奪並殺死年邁老人家，觸發了玩家閱聽人關懷的道德直覺。而研究對象 M2 是為了服從遊戲機制、完成任務，不得不進行道德解離。道德解離過程，雖然存在著合理化理由：「求生存」，但是仍然讓道德解離的玩家感到無力感與憤怒。這是違反單一面向的道德直覺，有些遊戲機制會觸發多重面向的道德挑戰。

道德的不同面向，會相互疊加，進而引發閱聽人更強烈的道德解離與罪惡感。遊戲任務並非玩家可以事先預測的，此等高強度違反多重道德面向的情節，可能直接出現在玩家面前。玩家不可避免地要直接面對時，憤怒的情緒會明顯彰顯，此時是呈現出道德解離狀態。M2 在玩【喋血街頭】時的日誌寫到：「今日最生氣的事情是，女生因為戰爭而被軍人強姦。公平是我堅持的，而我沒有槍，沒有辦法手刃不公不義。」

憤怒，是道德解離的情緒展現。此種憤怒並不是一種愉快的體驗，在經歷這些憤怒之後，若是玩家的道德直覺堅持戰勝了媒體使用帶來的愉悅，玩家便會拒絕該款遊戲的媒體使用。M2 曾經表示，此類【強姦日】、強暴女冒險者的【哥林布殺手】等遊戲，讓他覺得「幹他媽的超噁，我很討厭這類作品」。此時可以發現，道德解離的狀態，通常是短暫的、不穩定的。或許在第一時間玩家無法立刻離開遊戲，但是在事後會盡量避免再度接觸類似的媒體內容。

一邊承受著道德壓力，一邊玩遊戲，亦是常見道德解離狀態下的媒體使用狀態。研究對象 M3 展演的遊戲【十字軍之王】，是模擬中世紀政治婚姻與政權爭奪的遊戲，此款遊戲劇情相當豐富，而玩家在面臨道德疑慮時，會喃喃自語的透過自我對話，來進行道德管理，如對著感染

肺炎而死的小女孩說：「我很抱歉。」這些話語，並沒有直接出現在遊戲畫面，而是玩家一邊玩、一邊對著自己說話的過程。玩家一直有察覺到遊戲不斷碰觸道德議題，透過這些自我對話的過程，舒緩了道德壓力，以維持著自己的道德平衡。

道德解離的媒體使用狀況，如同兩相抗衡的天秤，一邊是慾望，另一邊是罪惡感，閱聽人必須在慾望與罪惡感之中保持平衡。若是天秤傾倒向罪惡感一方，閱聽人便會拒絕媒體使用，即便是天秤傾倒向慾望一方，閱聽人也會懷抱著罪惡感使用媒體。此種狀況，在於女性玩家接觸情色遊戲來進行反威權的遊戲行為過程中，特別凸顯。

對於女性而言，反威權容易展現在性別秩序的反抗。在現實社會中積極參加社會運動的受訪者 F6，對於父權秩序的反抗，展現在探索性議題的相關內容，如接觸 18 禁的色情遊戲，但是又對於遊戲內物化女性的情節感到憤怒，她曾在遊戲日記中寫著：「性愛台詞太公式化，讓女性角色的情慾和性慾幼稚化，單一成為想被征服與插入的路線是令人生氣與挫折的部分。」F6 想要探索情慾的行為是反威權的，但是探索情慾又觸及道德聖潔面向，使得她在遊戲過程中是清一色面無表情地開展性的攻略。此種充滿矛盾的媒體使用狀態，讓女性玩家如履薄冰地徘徊在天秤兩端。

### （三）維持道德直覺，放棄媒體使用。

當道德閱啟動之後，閱聽人的道德觀與媒體內容的道德觀相互衝突時，閱聽人會進行道德評估。道德評估時，若閱聽人的道德直覺高於媒體可以帶來的歡愉，玩家閱聽人便會選擇放棄遊戲，拒絕媒體使用。換言之，若是玩家閱聽人持續進行遊戲，遊戲內容便會不斷挑戰閱聽人的道德底線，這些挑戰會帶來罪惡感與衝突，讓玩家脫離了遊戲魔法圓圈

的範圍，促成閱聽人走向此途徑，拒絕繼續使用媒體。

透過玩家回溯遊戲經驗的訪談資料當中，可以發現，較常促使玩家選擇拒絕媒體途徑的，是道德公平面向。若是遊戲的公平機制受到破壞時，如前面所述的課金、外掛或代練等，玩家離開遊戲。公平的進入遊戲世界，是遊戲的基本存在原則之一，因此，一旦受到破壞，會讓玩家失去遊戲體驗的樂趣，斷然離開是必然的趨勢。但是這些破壞公平面向的方式，均是屬於線上遊戲市場，單機遊戲或者是遊戲機市場並不會有這些行為。數位受訪者 M1、M2、M3、M7 等，均曾提出公平機制的重要，遊戲背棄公平會讓他們放棄該款遊戲。

複合性道德面向的違背，是另一種促成玩家放棄遊戲、拒絕媒體使用的原因。換言之，關懷、公平、忠誠、威權與聖潔等任單一面向的違背，可能可以視為玩家逃脫現實秩序的探險經驗，但是複合著多個面向的道德違背，會加乘違背道德而產生的不適感，讓玩家無法承受而拒絕媒體使用。

強暴，是個比較特殊明確涉及多項道德面向的議題。

多數玩家，都樂於享受打怪晉級的過程，即便過程中有許多違反關懷的暴力與違反聖潔的血腥，如「噴血、腦漿爆開，都可以接受」，甚至是色情遊戲裡的性行為、亂倫等違反威權與聖潔，都是玩家可以接受的範圍。

但是，玩家閱聽人會直接表示，無法接受強暴類型的遊戲，因為覺得很不道德。受訪者 M2 說：「我玩過很多很暴力的遊戲，噴血、腦漿爆開都可以。可是強姦類題材，我真的不喜歡。」受訪者 F8 亦曾表示，她玩過「噁心、暴力、色情、血腥、恐怖」等題材的遊戲，但是「我知道遊戲裡的小孩是假的，但我還是沒有辦法在遊戲裡暴打小孩，或是把小孩關起來去強姦他。」

進一步以道德基礎理論來分析，可以發現，強暴同時涉及到「關懷」、「公平」與「聖潔」等三個面向。第一，在關懷面向，強暴涉及使用暴力行為讓女性就範，侵犯弱勢的一方。第二，在公平面向，男強女弱，男性以力氣侵犯女性的行為，牽涉基本人權的平等關係。第三，在聖潔面向，詳細的性行為描述，裸露的女性胸部、陽具、性交過程等，這些身體暴露容易引起違背聖潔的玷汙感。所以當關懷、公平與聖潔等三個道德面向複合在一起時，會強烈加重道德直覺反彈，而導致玩家拒絕此類媒體內容的接觸。

## 伍、結論

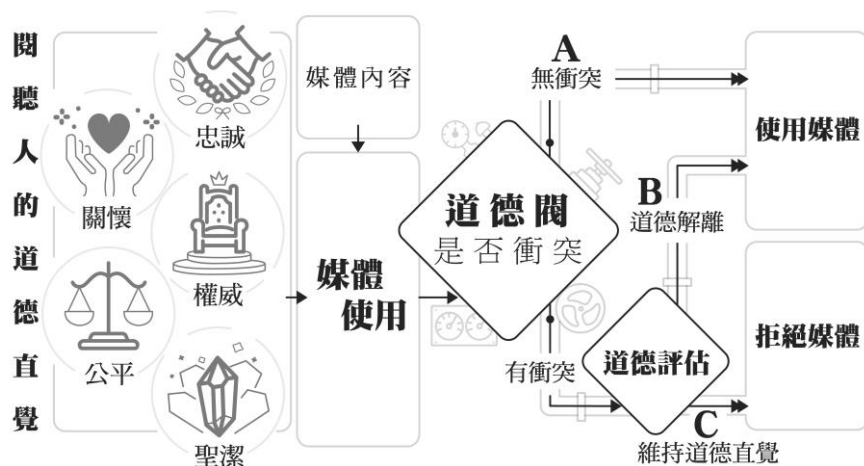
首先，回應第一個研究問題，閱聽人道德啟動，是起始於媒體使用時，閱聽人的道德直覺與媒體內容的交會時刻。如同 Tsang (2002) 提出的道德合理化機制，媒體內容對於閱聽人而言，扮演觸發道德的「特定情境因素」。原本潛藏在閱聽人人格深處的道德直覺，受到媒體內容的觸發，才會開啟一連串的道德合理化過程。

在媒體文本一方，數位遊戲內容會透過敘事合理化的過程，建構出一個不同於現實社會的活動環境，讓閱聽人玩家可以探索道德禁忌。遊戲敘事合理化的工具，經常使用 Bandura (2002) 提出的調節機制，將原本應受譴責的行為（如殺戮）正當化，忽視或扭曲受害者承擔的傷害，以分擔危害道德的責任。此種敘事合理化機制，最常出現在道德基礎理論 (Graham et al., 2013; Haidt & Joseph, 2004) 的關懷與聖潔兩個面向，社會輿論界經常提出的遊戲暴力擔憂與性議題譴責，成為玩家征服怪獸惡魔或探索未知的遊戲挑戰。而公平、忠誠與威權，在本質上符合遊戲機制的經典模式，較不會引起爭議。

在閱聽人使用一方，可以發現，道德直覺是蘊藏在個人深層的價值體系，閱聽人媒體使用當下，是種直覺式的反應觸發。在公平、忠誠與威權等三個道德面向，閱聽人經常是與遊戲機制一起共鳴的，在關懷與聖潔兩個面向，則因閱聽人的性別有不同反應。

再者，回應第二個研究問題，本文將閱聽人道德啟動後的媒體使用途徑，繪製如圖 2【閱聽人道德啟動機制圖】。

圖 2：閱聽人道德啟動機制圖



圖片來源：研究者繪製

閱聽人的養成過程與社會成長環境，塑造每個人對於關懷、公平、忠誠、威權與聖潔的道德面向有不同的重視程度。而媒體內容成為環境的促發因素。懷有不同道德直覺的閱聽人，接觸到媒體內容時，便觸發道德閥的抉擇。因此，在每個媒體使用的當下，即是閱聽人道德直覺與媒體內容的交錯時刻。媒體內容隱含著敘事結構裡的道德價值體系，閱聽人在進行觀看使用媒體內容時，閱聽人道德會直覺性地進行判斷，決

定閱聽人的道德閱是否啟動。

道德閱啟動的途徑，可以分為三種。

第一種途徑，是閱聽人與媒體內容的道德判斷，沒有衝突。媒體文本的道德合理化機制發揮最大效益，讓玩家在可接受遊戲敘事的世界觀裡悠游自在。此種途徑，即是圖 2 中的 A 途徑，閱聽人與媒體內容接觸，未產生道德衝突者，道德閱並未啟動，閱聽人會持續媒體使用。在此途徑之中，遊戲挑戰失敗的挫折感，並不會引發道德衝突，遊戲敘事的合理性，促成玩家處於心流狀態，沉浸在遊戲世界裡。

第二種途徑，是閱聽人與媒體內容的道德判斷產生衝突，但在繼續使用媒體之際，觸發道德自我調節機制，如圖 2 中的 B 途徑。此時，閱聽人因為違背道德自律，進而將違背道德的媒體使用與道德規範進行脫離，進行道德解離。Bandura (2002) 提出的道德解離機制，主要是人類相互傷害的殺戮行為，有加害者與受害者間的關係；爾後媒體研究的運用 (Hartmann & Vorderer, 2010; Klimmt et al., 2006) 也多運用在媒體暴力，試圖瞭解媒體敘事如何合理化暴力行為與閱聽人如何進行道德管理等。

本研究則發現，關懷、公平、忠誠、威權與聖潔等基礎道德的五個面向，均可能觸發閱聽人的道德直覺，使得閱聽人處於道德解離的狀態下進行媒體使用。道德觸發是一種立刻、當下、直覺式的反應，遊戲機制的任務突然出現在閱聽人眼前，閱聽人若順從遊戲機制繼續媒體使用，潛藏內心的道德困擾會以憤怒、內咎、壓力大、罪惡感等情緒方式出發。

在此種狀態下，遊戲敘事的合理性並無法合理化違背道德的壓力，閱聽人的情緒會處於罪惡感下的掙扎、躁動與不安。途徑 A 會出現的心流表現，在途徑 B 的道德解離中會消失不見。

第三種途徑，是閱聽人在進行道德評估後，拒絕媒體使用，此即為上圖中的 C 途徑，閱聽人決定維持道德直覺。進入道德評估時，閱聽人開始評量媒體使用與維持道德良知的兩相抗衡，即是媒體愉悅與道德罪惡的平衡。若是道德罪惡感高於媒體愉悅時，閱聽人便會選擇維持道德良知，進而拒絕媒體使用，即是途徑 C 維持的道德直覺。

研究發現，複合性的道德面向違背，更容易引發閱聽人的道德焦慮，促使玩家放棄遊戲、拒絕媒體使用。最明顯的是單一面向以暴力違背道德關懷面向，通常很容易透過媒體敘事合理化過程，降低閱聽人道德焦慮感。過於血腥的暴力任務，同時誘發關懷與聖潔等兩個面向，會加深誘發道德焦慮。然而，同時誘發關懷、公平與聖潔三個面向的強暴情節，為多數閱聽人難以接受的情節任務，在焦慮感爆表的狀態下，是最容易驅使閱聽人主動拒絕媒體使用。

途徑 A 與途徑 B，都會導向閱聽人繼續使用媒體。但兩者在閱聽人使用狀態的展現有很大差異。途徑 A，在沒有道德衝突下的媒體使用，閱聽人處於心流狀態，情緒通常偏向於愉悅的，即便破關失敗、被怪物打趴，閱聽人依舊會開開心心地持續媒體使用。但是，在途徑 B 的狀態，閱聽人比較容易出現憤怒、困惑與猶豫的情緒，此時，道德解離狀態會影響到閱聽人使用媒體的愉悅感，心流感會消失。

若是遊戲的敘事持續衝擊玩家閱聽人的道德感，出現如前述的強暴題材等，閱聽人可能會因為敘事合理化無法解決這些道德難題的罪惡感，進而轉換到途徑 C，離開媒體使用。在途徑 C 的狀態下，遊戲敘事的合理化無法說服玩家的道德衝擊，玩家亦不會產生心流。

回顧本文始點，媒體裡的色情與暴力，是媒體娛樂吸引人的手段，是道德禁忌挑戰的起點，亦是社會輿論與學術相關研究關注的焦點。經過本文的研究討論可以發現，強暴等色情與暴力結合的媒體內容，是複

合性的道德違背，同時違背了基礎道德直覺中的關懷、公平與聖潔，在五個道德面向上違背了其中三種，容易帶來濃烈的罪惡感，引發閱聽人的焦躁不安而放棄媒體使用。

換言之，現實社會的道德直覺發生複合式的道德違背時，會穿透遊戲的魔法圓圈，讓原本「被魔法圓圈保護」的玩家觸發道德罪惡感，進而感到憤怒。故遊戲虛擬敘事設定之魔法圓圈對於道德禁忌挑戰的防護網是有限的，單一道德面向的挑戰或許有效，但是多層面向的道德禁忌仍是會觸發道德違背的心靈壓力。

本文結合道德基礎理論與道德解離機制，對於數位遊戲之玩家閱聽人進行觀察，提出閱聽人道德啟動機制。在學術理論上，有三點值得未來研究進一步討論。

第一，道德解離機制，比較適合違背關懷面向的道德譴責。原本 Bandura (2002) 是關注於青少年的攻擊行為，本文發現，這個機制是適合討論道德基礎理論裡的「關懷」面向，較少關注公平、忠誠、威權與聖潔等面向。從 Bandura (2002) 提出的討論機制裡，是將應受譴責的行為進行轉化與美化，模糊化加害者的責任，並降低有害效果等，均是適合討論傷害他人的攻擊行為，也就是觸犯道德基礎理論的關懷面向。相關傳播媒體的研究運用 (Allen & Anderson, 2021; Frazer et al., 2022; Frazer, 2023; Frazer & Moyer-Gusé, 2023; Hartmann & Vorderer, 2010; Jeyagobi et al., 2022; Raney, 2020)，無論是線上霸凌、仇恨言論、戰爭挑撥等，都是嘗試讓「傷害他人」此類不道德的行為，獲得合理化的解釋。

在數位遊戲裡，道德解離提供的合理化機制，確實成功地提供良好的敘事合理化過程，大幅度降低暴力行為造成的傷害道德譴責，讓多數玩家可以採取途徑 A 的媒體使用管道。Klimmt et al. (2006) 提出的道

德管理策略，亦是關注暴力造成的關懷／傷害面向。此點，凸顯出道德基礎理論其他面向的詮釋優點。

第二，關於道德基礎理論的優點與延伸。在優點方面，本研究發現，道德基礎理論提供多面向的道德考量，有助於理解暴力之外，閱聽人道德直覺觸發的狀態。作為閱聽人的遊戲玩家，因為道德牴觸而放棄遊戲的原因，不只是暴力觸及的關懷面向，亦可能包括公平機制的破壞、噁心骯髒的違背聖潔感等因素。此點，Tamborini（2011）同樣也發現忠誠／背叛面向，會影響玩家的使用。

而本研究亦發現，部分玩家選擇情感、休閒成分較高的遊戲，此種遊戲類型較不會引發關懷或聖潔面向的道德違背。但是，此類的玩家（如受訪者 F5）是在遊戲上尋求社交關懷的，在公平與忠誠上容易感到受傷，例如對他人付出關懷、但沒有收到公平的回饋，或者是被共同遊戲的朋友背叛等。此項研究結果，凸顯出道德基礎理論的優點，這個理論不只是有關懷（暴力）與聖潔（色情）等傳統輿論關注的面向，亦存在其他道德面向可以照顧這類研究對象的需求。

本研究提出的閱聽人道德解離機制，與 Frazer & Grizzard（2024）提出的道德檢測機制，有共鳴之處。Frazer & Grizzard（2024）提出道德檢測第一階段，是行為者觀察其所處的情境是否觸及道德相關性，相同於在本研究「道德閱」啟動前的評估，即是閱聽人的道德直覺與媒體內容相碰觸時的媒體使用。然而，本研究將道德評估與媒體使用連結，則偏向於初探性的大膽嘗試，需要未來研究進一步檢視。

關於道德量表方面，本研究與 Formosa et al.（2022）相同，均發現道德量表難以處理道德的複雜面向。本研究雖然均請研究對象填寫 Graham et al.（2008）的道德量表，但是研究發現深度訪談的內容，較能全面性的細緻化道德的各種面向。

第三，關於研究方法的檢討。本研究採取質性取向的日誌法與深度訪談法，與社會心理學的量化取徑，並不相同。本研究的研究設計是考量道德的複雜性，想要從遊戲行為與受訪者口述等兩個方向，蒐集較為豐厚的研究資料。此點，與近年來關注遊戲道德面向的其他學者，包括 Holl et al. (2020)、Formosa et al. (2022)、Sparrow et al. (2021) 相同。

然而，本研究提出的閱聽人道德管理機制，在研究方法上有兩點，值得檢討與思考。第一，本研究蒐集的 8 位研究對象的深度訪談與日誌觀察，研究對象均是大學以上的高教育程度者。據此，對於兒童、青少年或者非高教育程度者，道德運作機制是否有異？此點，本文認為宜採謹慎保留的態度，待未來研究進一步瞭解。第二，本研究主要的觀察場域，在於數位遊戲領域。數位遊戲，並未能直接對等於媒體內容，而是媒體內容項目的其中之一，不能直接等同於其他媒體場域（如電視、電影、流行音樂等）。而據此推論出來的閱聽人道德啟動機制，是否適合運用在領域，亦需要未來研究進行討論。

本研究在研究過程中意外發現，道德閱的交錯，不只產生在遊戲媒體內容與閱聽人玩家之間，參與研究團隊的研究人員，在分析研究日誌與觀看遊戲畫面時，亦會同時被啟動。換言之，出現在道德閱的道德交錯，不只是媒體內容與閱聽人兩方，研究人員是另一類出現在道德閱、容易擦出火花的人們。因為道德判斷準則不只是蘊含在媒體文本敘事內容、閱聽人個別腦海之中，研究人員亦是存有自我的道德面向，在進行研究資料蒐集當中，同樣是會產生直覺式的觸發。

如同研究方法所述，研究執行過程，順序是「第一次訪談 → 玩家於自家錄製遊玩過程與撰寫日誌 → 研究人員觀看日誌並分析遊戲畫面 → 執行第二次訪談」。道德直覺的觸發，是發生在研究人員在分析遊

戲畫面之時，他們經常受到驚嚇或天人交戰的內心掙扎。

容易觸發研究人員的道德面向，以聖潔為主。聖潔，分為血腥與性行為兩個面向。

在血腥面向，是恐怖寫實的畫風與音效。在分析筆記上，研究人員曾留下「正常人變身為怪物時，我快被嚇死了！」、「怪獸變得更醜更噁心，玩家笑得很開心，但是我被嚇到彈開來」、「用腦漿交換情報，實在有點噁」、「用園藝剪刀把人肢解，畫面有點噁心」，「分析遊戲畫面時，不適合吃飯」等。這些對於研究人員而言，是相當驚悚的。

性行為的描述，是另一個容易啟動研究人員聖潔道德面向的內容。觀看玩家連續玩七天的色情遊戲畫面後，研究人員在筆記上寫著：「打破了三觀，我的腦袋昏昏沉沉的」，甚至自我質疑「沒有辦法很自信自然地接續訪談」。相對於玩家的冷靜，研究人員無法泰若自然地開啟聲音、觀看畫面，太多呻吟、性交、性器官的描述會直接衝擊研究人員。<sup>5</sup>

研究也發現，聖潔是最為直覺、幽婉、底層的道德面向，是較易產生實驗室效應的道德面向。實驗室效應，發生在研究對象察覺到遊戲行為是被觀看與被記錄時，男性玩家因察覺到自己進行情色遊戲而感到害羞，進而轉換遊戲。基礎道德理論的其他道德面向，無論是關懷、公平、忠誠與威權等，均未發現實驗室效應的產生。進一步細緻的理論推衍，則有待未來研究進行探討。

---

<sup>5</sup> 無論是血腥或是性行為，這些研究人員因違背聖潔感而受到的驚嚇情緒，在研究團隊會議裡面，可以充分的表達，並獲得研究夥伴們的同理與支持。此時，例行性的研究團隊會議，扮演著彼此互相支持、協助的諮商力量。透過其他研究成員的分享，來降低道德直覺的衝擊。

## 參考書目

- 張瓊懿譯（2023）。《心流：高手都在研究的最優體驗心理學》。行路。（原書 Csikszentmihalyi, M. [1990]. *Flow: The psychology of optimal experience*. Brockman Inc.）
- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2021). Does avatar identification make unjustified video game violence more morally consequential? *Media Psychology, 24*(2), 236-258. <https://doi.org/10.1080/15213269.2019.1683030>
- Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Moral Education, 31*(2), 101-119. <https://doi.org/10.1080/0305724022014322>
- 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. <https://doi.org/10.1177/014616702237649>
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago Press.
- Cingel, D. P., Krcmar, M., Marple, C., & Snyder, A. L. (2023). The development and validation of a measure of moral intuition salience for children and adolescents: The moral intuitions and development scale. *Journal of Communication, 73*(2), 179-191. <https://doi.org/10.1093/joc/jqac049>
- Dovey, J. & Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. Berkshire: Open University Press.
- Daniels, B. C. (1995). *Puritans at play: Leisure and recreation in Colonial New England*. St. Martin's Griffin.
- Fiske, J. (1987). *Television culture*. Routledge.
- Formosa, P., Ryan, M., Howarth, S., Messer, J., & McEwan, M. (2022). Morality meters and their impacts on moral choices in video games: A qualitative study. *Games and Culture, 17*(1), 89-121. <https://doi.org/10.1177/15554120211017040>
- Frazer, R. (2023). Marketing against extremism: Identifying and responding to moral disengagement cues in Islamic State terrorist propaganda. *Journal of Public Policy & Marketing, 42*(1), 36-55. <https://doi.org/10.1177/07439156221096394>
- Frazer, R., & Grizzard, M. (2024). Reconceptualizing selective moral disengagement mechanisms as continuums of moral influence: A theoretical expansion. *Communication Theory, 34*(2), 92-105. <https://doi.org/10.1093/ct/qtae007>
- Frazer, R., & Moyer-Gusé, E. (2023). Engaging the dark side: Exploring identification with morally complex antagonists. *Mass Communication and Society, 26*(2), 177-200. <https://doi.org/10.1080/15205436.2021.1968436>
- Frazer, R., Moyer-Gusé, E., & Grizzard, M. (2022). Moral disengagement cues and

- consequences for victims in entertainment narratives: An experimental investigation. *Media Psychology*, 25(4), 619-637.  
<https://doi.org/10.1080/15213269.2022.2034020>
- Graham, J., Haidt, J., Koleva, S., Motyl, M., Iyer, R., Wojcik, S. P., & Ditto, P. H. (2013). Moral foundations theory: The pragmatic validity of moral pluralism. *Advances in Experimental Social Psychology*, 47, 55-130. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-407236-7.00002-4>
- Haidt, J., & Joseph, C. (2004). Intuitive ethics: How innately prepared intuitions generate culturally variable virtues. *Daedalus*, 133, 55-66.  
<https://doi.org/10.1162/0011526042365555>
- Haidt, J., & Joseph, C. (2008). The moral mind: How five sets of innate intuitions guide the development of many culture-specific virtues, and perhaps even modules. *The Innate Mind*, 3, 367-391.  
<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195332834.003.0019>
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent games. *Journal of Communication*, 60(1), 94-119.  
<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x>
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (pp.128-139). Hutchinson.
- Holl, E., Bernard, S., & Melzer, A. (2020). Moral decision-making in video games: A focus group study on player perceptions. *Hum Behavior and Emerging Technologies*, 2(3), 278-287. <https://doi.org/10.1002/hbe2.189>
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in cult*. Routledge.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15(3), 219-241. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2005.tb00334.x>
- Jeyagobi, S., Munusamy, S., Kamaluddin, M. R., Ahmad Badayai, A. R., & Kumar, J. (2022). Factors influencing negative cyber-bystander behavior: A systematic literature review. *Front. Public Health*, 10, Article 965017.  
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.965017>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games*. Sage Publishing.
- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T., & Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *Communications*, 31(3), 309-328. <https://doi.org/10.1515/COMMUN.2006.020>
- Radway, J. (1987). *Reading the romance: Women, patriarchy and popular literature*. Verso.
- Raney, A. A. (2020). Moral disengagement. In V. D. Bulck (Ed.), *The International Encyclopedia of Media Psychology* (pp. 1-6). John Wiley & Sons Inc.  
<https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0207>
- Rojek, C. (2005). *Leisure theory: Principles and practices*. Palgrave Macmillan.

- Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M., & Consalvo, M. (2007). Women and games: Technologies of the gendered self. *New Media & Society*, 9(4), 555-576. <https://doi.org/10.1177/1461444807080322>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rule of play: Game design fundamentals*. The MIT Press.
- Smith, S. L., Wilson, B. J., Kunkel, D., Linz, D., Potter, W. J., Colvin, C. M., & D. E. Donnerstein. (1998). Violence in television programming overall. In Center for Communication and Social Policy, University of California, Santa Barbara (Ed.), *National television violence study Vol. 3* (pp. 5-220). Sage.
- Sparrow, L. A., Gibbs, M., & Arnold, M. (2021). Ludic ethics: The ethical negotiations of players in online multiplayer games. *Games and Culture*, 16(6), 719-742. <https://doi.org/10.1177/1555412020971534>
- Tamborini, R. (2011). Moral intuition and media entertainment. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 23(1), 39-45. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1027/1864-1105/a000031>
- Tamborini, R., Bowman, N. D., Prabhu, S., Hahn, L., Klebig, B., Grall, C., & Novotny, E. (2018). The effect of moral intuitions on decisions in video game play: The impact of chronic and temporary intuition accessibility. *New Media & Society*, 20(2), 564-580. <https://doi.org/10.1177/1461444816664356>
- Tsang, J. -A. (2002). Moral rationalization and the integration of situational factors and psychological processes in immoral behavior. *Review of General Psychology*, 6(1), 25-50. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.6.1.25>
- Weaver, A. J., & Lewis, N. (2012). Mirrored morality: An exploration of moral choice in video games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(11), 610-614. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0235>
- Williams, D. (2006). Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions. *Journal of Communication*, 56(1), 69-87. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00004.x>

# Moral Activation Mechanisms of Audiences: The Taboo Challenges of Sex and Violence in Digital Games

Yu-Pei Chang\*

## ABSTRACT

Sex and violence are two prominent tools often used by mass media to capture an audience's attention. The seductive and exposed female body, often seen in advertisements next to products, utilizes sexual appeal to attract consumers' gaze. Similarly, in digital games the heroic warrior wielding a heavy sword and slashing at enemies with blood splattering everywhere is a common and prominent scene. Violence, sexual provocation, and other types of media content all capture viewers' attention while simultaneously challenging societal taboos.

This research explores how audiences make moral choices when confronted with these societal taboo topics. Specifically, it asks the following. What moral dimensions form the foundation of audience members' moral reasoning? How do these moral dimensions influence their media choices? When media content triggers an audience's moral sensibilities, how do viewers process the feelings of guilt that arise from their morals being violated? If they choose to ignore their guilt and continue consuming media, how do their emotions and behaviors manifest? More critically, what type of media content challenges the moral boundaries of audiences, possibly prompting them to

---

\* Yu-Pei Chang is Professor at the Department of Communication and Technology, National Yan Ming Chiao Tung University. E-mail: yupei@nycu.edu.tw.

discontinue using such media?

This study adopts an ethnographic research approach, combining in-depth interviews with diary methods. The first step involved conducting in-depth interviews to better understand digital game players' moral concerns and gaming experiences. The second step asked players to record their gaming behaviors at home using a computer camera, while also keeping a gaming diary. The third step analyzed the recorded gaming footage and players' behaviors, focusing particularly on moments of laughter, self-talk, excitement, and high emotional engagement. Finally, the fourth step covered interviewing the players again, discussing the moral conflicts recorded in the game, as well as their feelings and perspectives about these moral issues.

This study employs the Moral Foundations Theory as the primary framework to evaluate the audience and game content nexus. This theory explicitly divides moral feelings into five key aspects: Care/Harm, Fairness/Cheating, Loyalty/Betrayal, Authority/Subversion, and Sanctity/Degradation. These five moral intuitions are considered universal in the structure of societal order and form the basis of people's moral understanding. The research finds that the game media texts themselves serve as situational triggers for the audience's moral intuitions. Without such situational factors, their moral intuitions may not be activated at all. Game content therefore acts as a trigger for moral responses. For example, encountering grotesque, disgusting monsters, violent robbers, or criminals who sexually assault frail girls in a game can challenge the audience's moral values. These types of game content might provoke moral discomfort. When audiences come across game content that violates their moral sensibilities, there are three primary ways they engage with the media as noted below.

The first way is when the audience's moral sensibilities are not triggered, and they do not perceive any threat to their moral values. In this case, they

continue to enjoy the game world without hesitation. The key factor in players adopting this engagement is that the game text, through a narrative rationalization process, constructs a game world that diminishes the likelihood of triggering the players' moral sensibilities. The game provides an environment separate from the real world - one filled with various evils such as curses, plagues, monsters, and wars, requiring the player to act as a hero. In this context, the game world creates an environment in which a hero is needed to fight these evil forces, and within such a harsh environment players can disregard the moral norms of the real world. Most players adopt this engagement, whereby they happily immerse themselves in combat and violence within the game world, treating them as separate, imaginary realms where real-world moral concerns do not apply.

The second path is when players vaguely feel that their moral sensibilities have been offended, but they continue to comply with the game's logic, even though they experience anxiety and discomfort. This represents a state of moral disengagement during media consumption. While using media, the audiences cannot predict the situations they will encounter. For example, game missions may appear suddenly, and players must immediately decide whether to accept or refuse them. At that moment, they may face moral dilemmas. For example, a mission might require them to kill a little girl. To progress in the game, they might feel compelled to accept the task, even though this triggers feelings of guilt and discomfort related to moral care. In this case, even though the players continue the mission, they may experience moral anxiety. This results in a state of moral disengagement, where players' internal moral conflict becomes evident. In such a state, they may also experience anger, frustration, or other strong emotional reactions, as they wrestle with the tension between continuing the game and their moral discomfort.

The third outlet is when players cannot accept the moral violations within

the game and decide to maintain their moral intuitions by refusing to engage with the media or avoid similar games. The moral issues that most frequently lead to players rejecting games are those that violate multiple moral dimensions at once. For example, the issue of rape is one of the most prominent moral violations in media, as it transgresses the moral foundations of Care, Fairness, and Sanctity. This type of content is often rejected by players who find it impossible to reconcile such violations with their moral framework. When faced with such content, players may choose to stop playing the game altogether and avoid similar games in the future.

Through these three pathways, the paper highlights how the moral decisions of players are intricately linked to the game content they encounter. The extent to which players are willing to engage with morally challenging content depends on a variety of factors. They encompass how the content is presented, the emotional and cognitive responses it elicits, and the moral framework that guides players' choices.

**Keywords:** media violence, morality, moral foundation theory, moral disengagement, audience, digital games

