從「全面禁絕」到「文創產業」：台灣電玩政策論述之變遷

林應嘉*

摘要

2002 年政府所訂定的《挑戰 2008-國家發展重點計畫》，標示了電玩政策的轉向：從管制管理傾向於支持鼓勵。本文試圖透過批判論述分析取徑，瞭解新電玩政策論述建構之來源、過程與意義，以進一步探索當前跨國政策概念流動下，本國政策建制所面臨的議題，和其中的權力形構。本文根據學者 Wodak 所提出的論述-歷史分析架構，對相關政策論述及新聞文本進行文本（合法化）和互文性分析。政策的主要論述為來自國際的政策概念，被政策制訂者挪用（再脈絡化）於國家發展政策中，成為數位遊戲政策的合法化來源，間接影響了「電玩」的政策和代表意涵。

關鍵詞：文化創意產業、政策、批判論述分析、電玩、數位遊戲

*林應嘉為輔仁大學影像傳播系助理教授。聯絡方式為: 069160@mail.fju.edu.tw。

壹、源起

自 1960 年代機械式遊戲機台進入台灣，「電動玩具」或「電玩」即為政府單位關注的對象。過去四十多年間，不僅相關科技日益發達，相關政策也有所轉變。2002 年政府訂定了《挑戰 2008-國家發展重點計畫》，將數位遊戲產業包含在「文化創意產業」及「數位內容」等子計畫內，數位遊戲發展受到支持，被定義為未來「明星產業」旗下內容。不過在此政策以前的 1982 至 1987 年間，電玩曾是被禁止與取締的對象，不僅電子遊藝場所經營受到限制，連家用遊戲機等也無法進口販賣。但在短短的十數年當中，原有的「電動玩具」不僅為「數位遊戲」與「數位休閒」等名稱取代，更成了政策扶植的對象。

政策乃基於制訂者對外在情境的解讀，也是對未來的想像和回應方案。制訂者透過政策表述對特定現象、問題或事件的看法，同時提供相關的行動準則，因此政策不僅透露出制訂者的價值觀，也因其特性具有建構特定行動的能力。令人好奇的是，什麼因素使數位遊戲被挑選於國家產業政策中？其政策方向是基於何種情境解讀和想像？再者，自 1980 年代的全面禁絕到後來的獎勵扶植間有著極大落差，對於此政策轉變，制訂者透過什麼樣的語言方式合理化與說服一般民眾？傳達了些什麼樣意義、價值觀或意識型態？而最終的目的何在？這些問題都是引發本研究的動機來源。

基於上述動機，本文選擇採取批判論述分析（critical discourse analysis, CDA）作為研究取徑。批判論述分析不單著重於文本（如政策條文）的解讀和分析，也著重文本與社會變遷間的關連。政策是制訂者所建構的「文本」，且其特質具有指引與說服大眾的功能，可能改變社會現狀或認知。然而政策本身並非空穴來風，會受到所在的社會所建構，政策變遷本身也是社會變遷中的一環，而批判論述分析正可對兩者間的關係提供分析架構。簡言之，本文試圖透過批判論述分析，瞭解新電玩政策論述建構之來源、過程與意義。追溯其生成的歷史來源可瞭解政策論述變遷與外在情境，尤其是與當前跨國政策概念全球化的關係。在探討建構過程時，不僅要拆解主要政策文本中所使用的說服與論述手段，從中窺知政策制訂者的意圖及

論述事件的意義，也檢視政策文本與其他社會文本（如後續政策與平面媒體）之間的跨文本關係，以探知其間的互動和權力形構。以下將對批判論述分析和政策研究做一說明。

貳、文獻回顧

一、批判論述分析的政策研究

於 1980 年代發展至今的批判論述分析源自批判語言學並受到功能語言學與批判學派等影響。批判論述分析的核心概念是「論述」。就傳統定義言，論述是口語或書寫中的語言及符號使用。對批判論述分析學家而言，論述代表特定觀點，不僅是如實地再現世界，也反射、想像與再現和現實世界相異的其他可能性，並可能和改變世界的企圖結合（Fairclough, 2003: 124）。故論述不單做為表意的語言符號，也和其他社會組成成份（constitutes）緊密連結，成為廣泛社會實踐中的一部份，甚至在其中扮演關鍵角色。由此可知，批判論述分析和傳統語言學的論述分析有所不同，而是將論述置於社會脈絡之中，拆解其所扮演的角色，因而也偏離語言學的範疇，進入社會理論的範疇。

批判論述分析發展已二、三十年並產生不同流派，不過 Fairclough 和 Wodak（1997: 271）認為其有五個基本特徵：一、社會文化的過程及結構特質是部份語言-論述的（partly linguistic-discourse）。二、文本既能建構，也是被建構的。三、語言應該被置於社會脈絡中被經驗地（empirically）分析。四、論述具意識型態功能。五、批判性研究。據此，批判論述分析的研究起點在於我們所處的社會是如何透過論述所建構，而這個論述又如何受到既有的社會脈絡（政治組織、經濟結構、意識型態等）所建構。

van Leeuwen 和 Wodak（1999: 92-93）指出論述的被建構與建構功能，乃因為：一、論述在某些社會條件或狀態的起源和產生上扮演決定性角色。意即，論述能建構集體主體性，如族群、國家等。二、論述可維持、複製或合理化某些社會現況。三、論述在改變社會現況上具有工具性角色。四、論述也可能拆解甚至破壞社會現況。根據這些目標，可區分出論述的四種

社會功能：建構、維持或合理化、轉變、破壞。不同的社會條件下可能產生不同的論述，但論述同時也建構了社會中的組織方式、集體認同、權力關係、生活方式等等。因此，論述可在社會變遷中具有建構效果，社會變遷的過程也多少為論述變遷的一部份（Wodak & Fairclough, 2010）。

從這些觀點來看，政策作為一種書寫成文字的「文本」，乃具有論述之特徵。首先，政策的制訂來自於對外在情境的回應，是受到當下的社會條件所建構。政策問題攸關人們或制訂者如何詮釋、定義外在社會事件或現象，因此可視為對事實具有「特殊觀點的社會建構」（Elder & Cobb, 1984）。其次，政策必須被寫成文字（條文），其中所使用的語言，定義了不同的主體，並成為社會組織及日常行為的依據或價值準則，規範了主要的社會實踐方式。由此來看政策與社會的關係，政策本身既是社會變遷的結果也可能是推動的力量。一方面，政策內涵和制訂過程皆受既有論述結構及外在情境所影響。另一方面，政策具有特殊效力，是意識型態國家機器中重要的一部份，較之其他社會文本，政策論述更能促進社會改變。將政策視為論述，政策的論述分析關注特定事件或現象如何被納入政策，也就是社會現象被問題化的過程（Bacchi, 2000）。這些包括了政策問題和文本意義如何建構（語言手段）？受到哪些脈絡因素的影響？建構了何種社會規範或實踐？

進一步來說，在政策形成過程中往往涉及利益關係人（如政黨、利益團體等）的互相競爭，以及權力在不同社會領域間的運作。此時，關係人透過特定語言建立論點、彼此爭辯，語言也透露出背後的意義目的和意識型態。因此，民主國家中政策形成可說是論述競爭（discursive struggle）的過程，也是意識型態霸權（ideological hegemony）建立（爭霸）的過程。正如 Taylor（2004: 435）所說：「批判論述分析特別適合用於批判政策分析，因為它詳細檢視語言和其他社會過程間的關係，以及語言在權力關係間的運作」。是故，批判論述分析的政策研究常聚焦於政策歷時性的變遷，因其不僅能檢視政策與外在環境的關係，更能藉此探討不同的意識型態如何透過語言在政策中爭霸，對政策形成過程中的權力關係提出反思和批判。例如，在 Rear 和 Jones（2013）探討日本 2001 到 2010 這十年間教育政策歷

史時指出，因著 1990 年代外在社會脈絡的變遷，當政策中論及工作技能時，逐漸形成兩個彼此矛盾的論述（意識型態）相互競爭：強調個人主義與創意的「新自由主義」，與強調服從與自我犧牲的「道德保守主義」。由於兩個矛盾的論述難以完全統一，日本政府策略性地在政策文本中使用混合的、模擬兩可的語言和符碼，並試圖將個人主義導向國族主義中。該文揭示了外在的社會變遷如何牽動論述變遷，在政策層面上制訂者又如何利用語言手段試圖引入特定的意識型態。而本研究也基於類似的研究旨趣，欲探索電玩政策論述變遷過程中的外在脈絡、語言的使用以及意識型態的再現。

二、Wodak 的論述-歷史取徑（discourse-historical）與政策研究

由於批判論述分析旨在探討文本和社會變遷間的關係，因此還必須同時討論文本與社會實踐、社會結構，並論及不同事件和不同文本更廣泛跨時間、跨地域的關係。然而社會和歷史脈絡都是範圍廣泛且抽象的概念，在實際上分析時，研究者必定面臨分析層次和操作化的選擇：研究範疇為何？如何界定脈絡與文本的關連？而這些問題甚至是批判論述分析流派區別的原因（倪炎元，2011）。由於本文同時關注於政策的語言使用與歷史變遷，因此選擇以學者 Ruth Wodak 所發展的論述-歷史取徑作為分析基礎，並參酌與之合作的其他學者如 Fairclough 及 van Leewen 所採取的文本分析項目（見後文）[1]。

Ruth Wodak 長期致力於政治論述的研究，先後與其他學者進行過有關族群、移民政策、語言政策等分析（van Leeuwen & Wodak, 1999; Wodak & Meyer, 2009; Wodak & Fairclough, 2010）。她將與同僚所發展的研究取徑稱之為論述-歷史分析法（discourse-historical analysis），並說明如下：「在檢視歷史、組織和政治主題和文本時，論述-歷史分析法試圖統整大量有關論述事件所處的歷史、社會及政治背景的知識。此外，更藉由探索論述類型歷時性變化的方式，分析論述行動的歷史面向。最重要的是，這些分析不是被視為單純的資訊：我們整合不同社會理論來解釋所謂的脈絡」（Wodak, 2001: 65）。不過 Wodak 雖然強調脈絡的重要性，但也認為人們

對社會情境的主觀詮釋，是影響語言和文本的因素（Wodak & Meyer, 2009），因此必須探索歷史情境下的言說者。

Wodak 曾經列出論述-歷史分析取徑重要的特徵，其中包括：跨領域、問題導向、彈性化的理論和方法、研究結合田野調查和民族誌、歸納法取徑、注重互文性與互論述性和再脈絡化、歷史脈絡分析、根據研究對象來定義分析的項目和工具、以大理論（grand theory）作基礎但以中程理論（middle range theory）作分析目的。最後，把研究應用於改變某些論述和社會實踐上（Wodak, 2001: 69-70）。在此所謂的大理論指的是具有普適性的社會理論，而中程理論關注特定社會現象或社會次級系統（如宗教、經濟、政治等）（Meyer, 2001）。

根據「脈絡」的概念，Wodak（2001: 67）劃分了四個具體的分析層次為：一、語言或文本內部分析，如隱喻、前提及主題和語法，文本內部協商和衝突管理等。二、文本、文類和論述間互文性和互論述性關係。三、語言之外、社會/社會學變因，特定「現狀脈絡（context of situation）」的機構框架（中程理論）。四、與論述實踐相關或其所處更廣泛的社會-政治脈絡和歷史脈絡（大理論）。這四個分析層次也是用來達到研究效度的方式。不過，並非每個論述分析都是依序地逐一層次進行，脈絡化和解說過程也無須遵守從窄到廣的順序，研究者可依其需要，將這些層次向上或向下移動，所有分析層次間也有橫向的對話關係（KhosraviNik, 2010: 67）。

除了以語言學為基礎的文本分析外，「互文性」和「互論述性」是提供文本脈絡的重要依據，也是連結文本/論述與其他社會面向的重要概念。「互文性」是文本必有的性質，所有的文本或多或少具有其他文本的內容。互文性指出文本生產並非完全自由，而是受限於特定形式、語言框架和社會情境，在特定的條件下被建構。互文性也顯現出論述在權力建構中的功能，Fairclough（2003: 61）認為，「霸權」乃是透過彌平各種特殊性而形成，而造成文本中對話性的減少。當某些論述重複出現其他文本中，且未受到質疑或討論，文本間或論述間的對話性降低，連續類似的文本會進一步地建構制度化的社會實踐和結構，有助於特定霸權的形成和維護。不過，論述

也可能反轉或破壞既有霸權。但單一文本無法對社會產生長久的建構功能，不論是對現況的抗爭或維持，皆需來自於連續多重的文本（Wodak & Fairclough, 2010）。

根據 Wodak 的分析架構，每一文本均屬於某個或橫跨某些行動領域（field of action）和文類。行動領域劃分了文本的社會功能和目標，而文類則可視為語言慣常使用方式，包括了形式和對應的社會活動。行動領域和文類間也有某種對應關係，在每個行動領域中有其所屬的文類，例如在「立法和政治程序」這個行動領域中，其文類包含了法案、規章和政策等。而不同行動領域間的互文性與互論述性，以及文本如何在其間被挪用與再製，是檢視論述功能及其做為社會結構的重要環節。在分析層次上，Wodak 不力求於大理論的定義和開展，而專注於實際問題採取彈性作法，也常與其他學者合作。此研究取徑優點為分析時可在看似龐大的架構中，選擇較為具體的社會現象來建構「中程理論」，而不至失焦於大理論中。

以 Wodak（2001）的政策論述變遷研究為例，在對 1992-1993 年間奧地利自由黨（FPO）移民政策「奧地利第一建議案」（Austria first petition）的分析中，她先介紹了 FPO 的歷史背景，接著以三個不同的論述文本（法案動議、競選演講、國安報告），建構出該國族群論述歷時性變化：從「本國人第一」到「國家安全」論述。這三個政策文本中包含了多個與其他文本交集的論述主題，例如非法移民、文化認同危機、防止外國罪犯等。這些主題建構了文本的互文性與互論述性關係。最後，根據語言學的分析方式，探討法案的論述策略、功能、行動者和論題。在此 Wodak 處理了文本層次的辯論（語言）策略、跨文本的互文性和互論述性，以及歷史脈絡。而這個有關移民政策的中程理論，實則為她長期建構政治與種族主義論述「大理論」的一部份。Wodak 的研究架構對論述事件所處的歷史脈絡及論述歷時性變遷的重視，可作為研究台灣電玩政策論述演變的合適工具。接下來將對電玩政策的變遷歷史作一說明，並藉此說明問題意識的來源。

參、台灣電玩/遊戲政策變遷歷史

「電玩」機具最早出現在台灣的時間約為 1960 年代，進口商將當時吃角子老虎、彈珠台一類機械式機台命名為「電動玩具」[2]。由於經營電玩的場所被政府歸類為「遊藝場所」，在管理上的依據便為《臺灣省特定營業管理規則》[3]與《違警罰法》等，並由警察機關負責其設立申請及管轄。1970 年左右，有貿易商進口琉球美軍俱樂部拋售的吃角子老虎，加上民營小型遊樂場經營「吃角子老虎」、「柏青哥」、「賓果」等，一時電玩機具數量劇增。由於業者提供獎金或獎品回饋被認定涉及賭博，自 1972 年起警察機關公告停止受理電動遊藝機設置和電玩店的營利事業登記及發照，並開始大規模取締，以避免發生利用其進行賭博（何振奮，1972；蔡震榮，1996）。

隨著科技的進步，機械式機台逐漸被內含微電腦的機台取代，但「電玩」名稱一直被沿用。到了1980年代初期，在餐廳和既有電子遊藝場已可見到微電腦操作的電玩遊戲，這些機台除進口外，本土廠商也取得技術開始生產。隨著遊戲機種類增加與市場發展，電玩逐漸被政府、廠商和媒體區分為「益智型電玩」與「賭博型電玩」。1981年10月16日行政院院會決議開放「益智型電玩」，但嚴格取締「賭博型電玩」在台銷售、販賣與營業（聯合報，1981）。同時經濟部也配合訂定經營及製造電玩有關規定，加強對進出口及生產的管理。其中規定電視遊樂器及電玩機具屬進口管制貨品，但加工出口區內生產的電動玩具（含電視遊樂器）外銷不予限制。隔年1982年3月行政院突然決議全面禁止電玩，不論是益智型、賭博型電玩或是否擁有合法執照，將全面禁止並撤銷原有證照，從此進入台灣電玩史上為期五年的全面禁絕時期。

電玩禁令至1987年解禁，當時遊藝場業的主管機關是教育部，因此由其著手修訂《電子遊藝場業輔導管理規則》（1990），自此教育部正式成為電玩場所的主管機關，但仍由警察機關執行取締工作（蔡震榮，1996）。這段時期，對於電動玩具遊戲場業管理還涉及了其他相關機關，如內政部、經濟部、財政部、法務部、環保署等（黃小秋，1996）。至1996年間則改由

經濟部為主管機關，並於2000年廢止舊有管理規則並公布《電子遊戲場業管理條例》，其中第一條即聲明：「為管理電子遊戲場業，並維護社會安寧、善良風俗、公共安全及國民身心健康，特制定本條例」。法案內容基本上涵蓋了對硬體、建築以及機台內遊戲軟體的管制。

由上可知，從1970至1990年期間，電玩政策主要的規範對象是大型機具，目的以「管制」、「管理」電子遊藝場所（電玩店）等公共場所為主，主訴防範賭博及其他犯罪行為，保護兒童與青少年，維護公共場所秩序及安全等，主管機關也多為警察機關，這些政策的施行固然反映了戒嚴時期的治理方式，不過具有賭博性質的電玩確實帶來相當多的社會問題，報紙上常常可見到與電玩相關的青少年逃家、偷竊，甚至幫派份子的搶劫、暴力等問題。而電玩業所帶來的暴利，甚至使警察機關也難逃弊案，1996年轟動一時的周人蔘電玩弊案便是一例，更使電玩形象更跌落谷底。

解禁後的 1990 年代是電玩多元化發展的時期，雖然電視遊戲機在禁絕時期禁止進口，但仍有不少遊戲機透過地下管道進入國內（劉黎兒，游惠貞，1989），一旦解禁之後任天堂、世嘉和 Sony PS 等遊戲機迅速進入家庭空間。此外，電腦遊戲也快速發展，政府在 1970 年代將電腦製造業列為產業升級的重要手段，促進了相關製造業的發展。而在電玩禁令公布後，國內電玩製造商轉而利用既有的電子知識組裝低價個人電腦（仿蘋果 Apple II），致使電腦製造商數量大增，反而奠定日後的電腦產業基礎（古美蓮，1996）。當時為吸引新的家庭消費者，有些製造商將電腦遊戲軟體以套裝方式與電腦共同銷售[4]，由於電腦的高科技、進步的形象對電腦遊戲有不少加分，加以個人電腦的逐漸普及和遊戲軟體的取得容易[5]，使電腦遊戲也在這段時間內發展迅速。這些平台讓電玩的遊戲空間從公共空間擴展到家庭，然而原有對大型電玩機台的管制方式在當時並沒有應用在電腦遊戲和家用遊戲機上[6]，在家庭中的電子遊戲發展也因而沒有被過度壓抑。

除社會治安等考量外，產業考量也是影響電玩政策另一個重要因素。自1960年代起台灣即成國際電子業代工重鎮，電子相關產業長期為國內製造業主力。早在電玩禁令前，許多電玩機具即為國內製造，外銷量曾經佔

了當時相關資訊工業總外銷金額的八成。因此許多廠商以經濟和產業發展為由，持續向政府陳情解除禁令，並將電玩機具製造業歸為資訊工業之一環（聯合報，1982）。正因為經濟收益的考量，在禁令時期機具的外銷不受限制，台灣竟是全球最大的電視遊樂器代工和出口國（經濟日報，1983）。由電玩產業歸類的方式可看出「電玩」在台灣脈絡下的多重定義。它可以因為其物質基礎（具有微電腦功能的硬體和需要程式語言編寫的軟體），而被視為值得鼓勵的資訊產業；也可以因為其衍生的社會影響，而被定義為需要管制約束的娛樂活動。

2000 年台灣經歷第一次政黨輪替，改由民進黨執政。2002 年 5 月行政院經濟建設委員會提出《挑戰 2008：國家發展重點計畫》（簡稱《挑戰 2008》），其中包含數位遊戲相關條文，為其首次被列入國家計畫中成為獎勵對象。在《挑戰 2008》計畫訂定的同時期，行政院也於 2002 年 5 月核定通過第一期的《加強數位內容產業發展推動方案》（以下簡稱《數位內容推動方案》），遊戲軟體被列為 2002 年之重點項目。第二期《數位內容推動方案》則在《挑戰 2008》計畫之後於 2007 年提出，其中具體列出由經濟部工業局負責「推動整合性大型數位遊戲之開發」，其中包括「推動自有版權大型數位遊戲之開發」與「提升遊戲產業社會形象」兩大項工作。在計畫中也建議擬定「數位內容產業發條例草案」[7]。接下來在 2009 年行政院通過的《創意台灣-文化創意產業發展方案》（以下簡稱《創意台灣》）中，也將遊戲納入其中。自此，包含多種平台、意義廣泛的「電動玩具」於 2002 年左右，在政府的政策文本中為「數位遊戲」取代。而數位遊戲則被納入「文化創意」和「數位內容」兩範疇下，成為接下來數年的政策重點扶植標的之一。

表 1：電玩/遊戲相關政策變遷 1960-2002 年

年代	主要政策事件	相關單位
1960-1980 年	遊戲機初入台灣，以《臺灣省特定營業管理規則》與《違警罰法》等管理	警察機關負責設立申請及管轄
1982 年 3 月	行政院決議全面禁止電動玩具	
1987 年	電玩解禁，訂定《電子遊藝場業輔導管理規則》（1990）	主管機關改為教育部警察機關執行取締工作
1996 年		主管機關改為經濟部
2000 年	公布《電子遊戲場業管理條例》，管理電子遊戲場	在中央為經濟部；在直轄市為直轄市政府；在縣 (市) 為縣 (市) 政府
2002 年	公布《挑戰 2008：國家發展重點計畫》，將遊戲產業列入	行政院
2002 年 5 月	公布第一期《加強數位內容產業發展推動方案》，遊戲軟體列為 2002 年之重點項目。	行政院

肆、研究目的與方法

一、研究目標與核心概念

本研究的核心在於探索新政策中有關電玩或數位遊戲「論述」建構。Fairclough 將「論述」定義為「再現世界各面向的方式—物質世界的過程、關係和結構，思想、感覺、信仰等的心理世界，以及社會世界」(2003: 124)。他建議可以採取以下方式來辨認文本中的論述：一、辨認（文本中）所再現的世界主要部分，也就是主題（themes）。二、辨認再現時所採取的特殊觀點或角度。簡言之，探索論述便是探索文本「再現了什麼？」，「用了什麼方法？」以及「有什麼特殊觀點？」。特殊的觀點或角度可經由不同的語言技巧或手法達成，而「合法化」便是其一。Edward 和 Nicoll（2001）認為，政策是利用修辭和比喻來說服和影響讀者（人民），藉此賦予特定意念合法化位置。因此探索特定概念或社會實踐的被合法化（legitimatized）

的方式，可拆解語言被用來說服的方式及隱含的目的和價值觀。政策的合法化分析不僅是對說服技巧和語言邏輯的探究，也在解構制訂者如何透過語言手段，傳布與建立其信念、價值觀或意識型態的權威地位。政策制訂者透過「合法化」的語言手段，以特定的觀點再現了特定主題，也就建構了論述。

Wodak和Fairclough（2010: 23）指出可透過四個研究目標，作為對特定論述鉅觀研究的起點：1.論述的興起；2.論述間的競爭與爭霸關係；3.論述的再脈絡化；4.論述的操作化。根據前述的分析層次和這四個研究目標所設定的問題與分析方法如下：

(一)文本分析：其目的在於辨認政策文本中的論述主題為何？是否取代或與其他論述相互競爭？採取何種「合法化」手段達成其目的？

(二)互文性/互論述性分析：目的在發掘文本之間的關聯性，探查特定概念或論述於其他社會文本中再脈絡化的方式，進一步解構論述的建構過程和不同行動領域間的權力關係。

(三)相關資料分析：論述主題的興起及歷史脈絡為何？這些主題再現或再脈絡化於政策文本中的意涵為何？

二、分析項目

在此，文本分析的主要項目為「論述」與「合法化」。本研究「合法化」分析乃根據 van Leeuwen (van Leeuwen & Rodak, 1999; van Leeuwen, 2008: 105-123) 發展出的四個項目，其定義說明如下：

(一)權威化（authorization）：透過引述或透過某個權威的方式建立合法性。權威的種類又可分為個人、專家、楷模、非人（法律）等。常見的字句如：「根據…」，「大部分的人…」等。

(二)道德評價法（moral evaluation）：透過賦予某種道德評價或根據道德判斷方式將其某個作法或行為合法化。常見的三種方式為，評價法、抽象法和類比法（analogy）。評價法中常使用的形容詞如「自然」、「正常」等，暗示這些作法的合法性。抽象化是將行為

中和某價值有關的部分特質挑出，以這部分的特質作為評價的基礎。在類比法中，則是將該行為與另外一項具有正面或負面意涵的活動連結或類比，而後者所代表的意涵便可轉換至前者。

(三)理性化（rationalization）：包括了兩種主要方式，工具性理性化和理論性理性化。工具性理性化指得是賦予某個作法某些目的，也就是以實用或功利角度合理化。常見的字句表現包括：「為了…必須...」,「…是…的好方法」等。理論性理性化指得是某個作法並不是因為道德評價高或有特定目的，而是「事情就是這樣、人們就是這樣做」。透過對人、事、物的定義、解釋或預測，語言直接賦予某些人、事、物某些特質或價值，並且將其再現成「自然的」、「理所當然的」。這種作法表面上呈現了說明和解釋，但其中卻隱含道德價值和社會偏見，並以一種「常識」的方式呈現。

(四)故事化（mythopoesis）：透過說故事的方式達成。在「道德故事」（moral tale）裡，主角因為從事合法化的行為而受到獎賞。反之，在「警示故事」（cautionary tale）裡，主角則因為不遵守社會規範而得到不良後果。

互文性分析則關注於文本出現在不同時空和場域的方式。文本不一定依照原有形式出現，而會被挪用和重置，其形式變化端賴不同情境間的關係和差異，這也就是文本的「再脈絡化」（recontextualized）（Wodak & Fairclough, 2010）。「再脈絡化」也是社會實踐被轉換成論述的方式（van Leeuwen, Wodak, 1999）。換言之，當某個社會實踐被再現於論述之中，例如被描述或說明時，必會使用過去曾出現的語言或符號。不過當「再脈絡化」時，原本的語言或符號在此過程可能會依據新的情境，而被編輯、刪除、重組或增加等。因此「再脈絡化」也是論述產生意義和服務特定目的之方式，如權威化或合理化某些社會實踐（van Leeuwen, 2008）。「再脈絡化」具體呈現在文本的「互文性」與「互論述性」上，「互文性」分析的重點在於某個文本如何被複製、改變和與其他文本結合？「互論述性」則是不同的論述、類型或文本特色如何結合？以及這些論述和類型如何將此

文本與其他相關文本連結（Wodak & Fairclough, 2010: 24）？因此研究者必須跨出原有文本，到其他相鄰的行動領域，甚或不同的時空中尋找文本和主題的連結性(Wodak, 2001）。不過由於本研究篇幅有限，無法大規模地對遊戲政策與多種文本做互文性分析，此次僅針對後續政策及在當時影響較廣的兩家主要平面報紙進行跨文本分析。

三、分析資料

由於將分析重點放在「斷裂、中斷」（disruption）的論述，會比分析大量一般性的資料來得有意義（Fairclough, 1992），且本文關注 2002 年以後電玩遊戲政策的轉向，聚焦在政策論述如何合法化此轉向，因此以最關鍵的政策文件《挑戰 2008：國家發展重點計畫》為主要資料。《挑戰 2008》是 2000 年政黨輪替後最重要的國家計畫，不僅引領接下來數年的政策方向，影響甚至持續至今。該政策共有三個版本，第一版（2002）與第二版（2003）最大的差別在於後者未將「數位內容」產業行動方案列出。而第二版與第三版（2005）主要差別在於第三版為檢討修正版，也就是針對先前執行內容作一檢討。但計畫書中並非所有內容皆與數位遊戲有關，因此接下來的文本分析將排除與之無關的內容。

在互文性/互論述性分析方面，則以兩個後續的主要政策以及 2002 年至 2009 年間的平面新聞內容為資料。兩個政策為 2007 年核定的《加強數位內容產業發展推動方案》和 2009 年核定的《創意台灣—文化創意產業發展方案行動計畫：98-102 年》。透過這兩個政策文本的分析，可以瞭解在同一行動領域中論述的形成和發展。

而大眾媒體與政策形成間有密切且複雜的關係，媒體是政策制訂重要的參考來源，政府官員常利用媒體作為探測外在環境的管道（Cooper, 2002）。而媒體也常引述官方說法，而制訂後的政策也會經由媒體報導或加以討論。分析媒體內容在於檢視不同行動領域中的互論述性。但須說明的是，在此並非要提供一個系統性、長時間的媒體論述分析，也並非因此而斷論政策論述和媒體論述的線性因果關係，而是以互文性、互論述性和再脈絡化的角度，探索政策論述再現於媒體文本的方式，從而一窺特定論述

在不同行動領域中的建構情形。故採取透過中時、聯合兩大新聞資料庫中以「（數位）遊戲、電玩」加上「政策、法規」等關鍵字搜尋，以立意抽樣的方式去除不相關之報導。由於關鍵字的組合並不能保證其內容關聯度，因此在選取時需符合以下條件：內容中有提及和討論電玩（遊戲）與其相關法規、政策內容。包含列舉、引用、說明或評論電玩（遊戲）法規之內容、影響和執行狀況等。根據以上原則總共選取了 2002 年 1 月 1 日至 2009 年 12 月 31 日，共 111 則新聞作為分析資料，其中來自《中國時報》有 22 則，《工商時報 30 則，《聯合報》24 則，《經濟日報》35 則。新聞類型的比例大致如下：產業及經濟新聞佔 36.9%（41/111），政策本身的說明宣達佔 18%（20/111），地方活動及社會新聞佔 15.3%（17 /111），教育相關佔 13.5%（15/111），訪談、個人評論等 12.6%（14/111），健康相關 3.6%（4/111）。在此必須說明，由於新聞內容往往具有多個主題，例如以產業消息為主要內容，但也在其中說明政策，在此分類依據乃以比例最高的內容主題為準。

所有分析之文本與相關性列表如下:

表 2

文本分析	《挑戰 2008：國家發展重點計畫》第一版、第二版、第三版	
互文性分析	政策—後續政策	《加強數位內容產業發展推動方案》（2007） 《創意台灣—文化創意產業發展方案行動計畫：98-102 年》（2009）
	政策—主要平面媒體	中時、聯合兩大新聞資料庫中 111 則新聞（2002-2009）

伍、分析與討論

一、政策文本分析：《挑戰 2008》中論述建構與「合法化」手段的運用

（一）「數位遊戲」的合法化

《挑戰 2008》中有關數位遊戲主要論點是將其定義為應當鼓勵發展的「文化創意」或「數位內容」產業活動。然而綜觀這三版計畫書可發現，數位遊戲並非單獨成為一個政策項目，計畫書中也未對數位遊戲的性質、內容作明確的說明，而是利用「歸類法」（categorization）定義了數位遊戲的屬性。類目代表著概念或物件之間的關聯性和從屬關係，也涉及概念的定義，可形塑人們的想法和作法（Fairclough, 2003: 88）。在《挑戰 2008》數十萬字的龐大內容中，出現「遊戲」或「遊戲軟體」等字眼僅有三至四處，並分屬不同的類目（標題）下。在三個版本中分類的方式也略有不同，第一版中數位遊戲主要屬於「文化創意產業」下的「設計」類和「數位藝術」類。第二版以後，加入兩兆雙星產業，其中包含「數位內容」產業，因此在第二、三版中則主要列在「數位內容產業」與「文化創意產業」中的「數位休閒產業」之下（見表 3）。

即使「數位遊戲」一詞出現的頻率很少，但在此透過「道德評價法」中的「抽象法」與「類比法」，使遊戲的功能和意義都產生變化，間接賦予其合法化地位。數位遊戲中的某些特質，如「創意」、「數位」與「設計」等概念，被擷取出來與「文化創意產業」、「數位內容產業」等連結，而這兩者又在該計畫書中被賦予合法化與正面意義。同時，「電玩/電動玩具」字眼幾乎完全消失，僅在第三版中出現一次：「確立數位娛樂設備與電玩機台區隔」（行政院，2005：2-26）。可見其中「去『電玩』」的意圖，並暗示了「數位娛樂設備」和「電玩機台」之間需要區隔。但沒有說明的是，兩者如何區別或其差異邏輯為何？在此，透過重新命名與分類的方式，「數位遊戲」隨同「文化創意產業」、「數位內容產業」一起被合理化，同時也抹除了過去與「電玩」有關的意義卻不見解釋。就如同 van Leeuwen 和 Rodak 所言（1999:105），這種抽象化、道德評價化的方式，「其背後的詮釋系統與所依據的道德邏輯，至少在意識層面上，是隱而不見的」。

表 3

	第一層類目標題	第二層類目標題	第三層類目標題	說明
第一版	文化創意產業發展計畫	設計產業	--	將「遊戲軟體設計」列為設計產業之一
		促進創意設計重點產業發展	數位藝術創作	將舉辦「遊戲軟體競賽」作為數位藝術創作的工作項目
	國際創新研發基地計畫	設立重點產業學院	設立數位內容學院	以「韓國遊戲動畫學院」為參考範例
第二版	文化創意產業發展計畫	設計產業	--	將「遊戲軟體設計」列為設計產業之一
		促進創意設計重點產業發展	數位藝術創作	將舉辦「遊戲軟體競賽」作為數位藝術創作的工作項目
	國際創新研發基地	設立重點產業學院	設立數位內容學院	以「韓國遊戲動畫學院」為參考範例
	產業高值化計畫	推動重點產業	兩兆雙星產業（半導體、影像顯示、數位內容、生物技術）	「數位內容產業」中包含遊戲

第三版	文化創意產業發展計畫	發展數位休閒產業	數位娛樂設備	舉辦國產數位娛樂設備競賽、區隔數位娛樂設備與電玩機台
	國際創新研發基地計畫	設立重點產業學院	數位內容學院	以「韓國遊戲動畫學院」為參考範例
	產業高值化計畫	推動重點產業	兩兆雙星及第三個兆元產業	「數位內容產業」中包含遊戲

（資料來源：整理自《挑戰 2008》內容）

（二）「文化創意產業」和「數位內容產業」的合法化

數位遊戲的合法性乃根據「文化創意產業」與「數位內容產業」的合法性與正面意義（價值），因此尚須探究這兩者的合法化的手段及隨之所建構的論述觀點。分析《挑戰 2008》中的內容，可發現「文化創意產業」主要的合法化方式為「理性化」並混合了「權威化」。以下列說明主要政策的文字為例：

> 台灣經濟面對高度工業化後的新局面，既有以大規模製造業為主的生產型態，在鄰國的挑戰下已逐漸失去優勢，台灣除了往高科技的方向發展之外，勢須建立起更能適應「後福特」時期的生產組織型態，深化以知識為基礎的經濟競爭力。
>
> 事實上，知識經濟附加價值最高的類型應該就是以創意設計為核心的生產領域，尤其是源於藝術美學創作的設計。
>
> 這類產業的特質在於其多樣性、小型化、分散式，但其就業人口和產值一直保持成長，對於環境和生活品質的提昇均有助益，是所有進步國家極力推動的部門，例如北歐諸國、英國和日本等。（行政院，2002：37）

上述第一段文本中混合了「理論性」與「工具性」理性化：首先作者先定義、解釋「新局面」的原因（鄰國的挑戰）和狀態（失去優勢）。接著又定義了「經濟競爭力」為「以知識為基礎」，是為理論性理性化手法。而文中「勢須」兩字告訴讀者這是為了某個特定的目的（適應「後福特」時期）所必須要做的，因而屬於工具性理性化。第二段話依舊是透過定義的方式，賦予「創意設計為核心的生產領域」合法化位置。第三段話則結合了「工具性理性化」與「楷模權威化」，再強調文創產業的功能，並以「進步國家」作為行為的楷模。

同樣地，在有關數位內容產業部分，其合法化也是以「理性化」與「權威化」手段為主，例如以下這段話再次將「提升國家競爭力」作為數位內容產業的目的，並以「理論性理性化」手法間接定義目前為「知識經濟時代」，接著以其他各國皆如此為由作為行動合理化的手段，也就是所謂的「共識權威法」：

> 不論其稱為新媒體、數位媒體、或數位內容產業，各國皆視其為知識經濟時代下提升國家競爭力所必需發展之產業，皆積極投入大量資源加以推動，除美國主要以民間力量推動外，加拿大、英國、德國、日本、韓國等國皆以政府資源結合民間力量在大力推動，期能在新一波的產業競爭中取得領先。
>
> （行政院，2003，p.104）

van Leeuwen（2008: 113）認為「**目的**的建構必包含道德成分」，換言之，合法化論述建構中，尤其是「理性化」手法中的目的隱藏著書寫者的價值觀。以上內容中最重要的目的和價值的所在就是獲得「競爭力」或「取得領先」。所有「文化創意」與「數位內容」政策作法均為了服務這樣的目的，也因其可達到這樣的目的而有合法性。但其中未說明「競爭力」的價值合理性邏輯與其評估和定義為何？而是將追求「競爭力」視為理所當然、不證自明的目標。

此外，「權威化」手段則透露出書寫者認為何者可為楷模（楷模權威）以及「我群」屬於何者（共識權威）。共識權威的合法性前提為，所訴諸的共識群體，必須是我群所認同的群體。因此前提是書寫者必先認同這些國家，繼而認同這些國家的作法，但同樣在此被遺略的是認同這些國家的理由。而不論是追求「競爭力」或對特定國家的認同感，經由語言的手段被化約為眾人必須接受和想當然爾的「常識」，成為特定意識型態霸權形成和維繫的基礎（Gramsci, 1971）。

（三）小結

在《挑戰 2008》中再現的主題是有關「國家」。而其主要觀點由下列一連串的論點組合：1.台灣處在全球競爭的情境下；2.競爭是經濟的；3.產業存在的目的在於提升經濟競爭力；4.「知識經濟」是國際潮流，可提升競爭力；5.「數位遊戲」屬於「文化創意產業」與「數位內容產業」，後兩者又屬於「知識經濟」。此外，藉由「理性化」與「權威化」的合法化手段，直接強化上述觀點，並未反駁或與其他觀點爭論。第三版中除了「確立數位娛樂設備與電玩機台區隔」這句話以外沒有任何相關內容，「電玩」一詞直接被消除。再藉由抽繹其中如「創意」、「數位」與「設計」等概念，重新連結而賦予「數位遊戲」新的意義，取代原有「電玩」再現的方式。

二、互文性分析：後續政策與報紙新聞

（一）後續政策

繼《挑戰 2008》後，於 2007 年公布的《數位內容推動方案》是為專門推動數位內容產業的計畫書[8]。其內容分為四個章節，除探討數位內容產業的現況和所面臨的困難外，並對未來推動相關工作提供具體行動方案。如同其他政策文本，「數位內容推動方案」計畫書中對於為何要推動這些方案，也就是政策的合法性做了部分說明。然而與《挑戰 2008》計畫書不同之處為，兩者所設定之「問題」略有不同。《挑戰 2008》中的問題是國家經濟遇到危機，而需要數位內容產業作為解方。而《數位內容推動方案》則把數位內容產業落後他國當成問題，需要拓展國際市場等作法當作解

方。而相似點則是兩者皆把「他國競爭」當作問題來源，而競爭力的提升則是共同的最終目的：

> 在全球娛樂與媒體市場中，台灣僅占約 0.7%，遠落後歐美日先進國家；加上台灣數位內容產業近年來亦面臨亞太地區國家的競爭壓力，如韓國積極產業政策、日本雄厚產業基礎及大陸龐大市場優勢等。因此，台灣數位內容產業不僅要加速拓展國際市場，更要積極整合台灣創意/內容產業，促進產業加值與應用流通，並落實區域均衡發展，俾使台灣知識經濟的競爭力在全球市場能持續維持領先地位。（行政院，2007：3）

然而計畫書中對於數位內容究竟於國家經濟發展有何重要性，也就是其價值合法性，則以「數位內容產業在我國經濟發展及文化創新之雙重意涵」、「將創造出許多新的成長商機」、「極具市場潛力的商機」等預測，也就是「理論性理性化」的方式為之，再度強化數位內容可獲得經濟回饋與競爭力的觀點，以維持先前所建構的論述。由於數位遊戲已在《挑戰 2008》中歸類於數位內容，數位遊戲的合法化也隨之確立。

但較為值得注意的是，此計畫書中有一項工作為「提升遊戲產業社會形象」，其目的包括「促進全民參與數位遊戲風潮，建立遊戲產業健康形象」、「向消費者宣導使用數位遊戲產品與服務之正確觀念」、「推動具健康形象數位休閒娛樂中心」等（行政院，2007：15）。這些工作內容意謂著：「數位遊戲」（或說電玩）原本形象不良，需要藉由政策（論述）所推動的工作（實踐）達成其目標。在《挑戰 2008》中已可見到，政策論述以較為含蓄隱晦的「去電玩化」和「數位遊戲合法化」的方式，對於原有遊戲/電玩的論述（負面形象）進行顛覆。在此則更進一步明示對數位遊戲形象重塑的企圖。

2009年核定的《創意台灣》計畫書，則是在《挑戰2008》計畫書後對「文化創意產業」最重要的政策文本，距離前者已間隔七年，而執政者也由民進黨轉為國民黨，但在《創意台灣》中與《挑戰2008》相同的論述主題又出現：

> 可觀察到21世紀知識經濟時代的全球競爭是「內容」的競爭，創意、知識、價值和標準的建制、人民素質以及文化獨特性等，已經成為國家競爭力的核心元素。
>
> 過去 10 年來，世界各國積極推動文化創意產業的發展，包括經濟與文化成熟發展的先進文化大國，如英國、美國、日本；或者亟欲突破傳統代工定位、從製造代工（OEM）轉型為設計代工（ODM）的新興亞洲國家，如中國、韓國、泰國都已意識到文化創意產業帶動國家經濟成長、產業升級的能量。（行政院文建會，2009：5）

雖然在再脈絡化的過程中，加入「人民素質」、「文化獨特性」等概念，「競爭力」、「知識經濟」、「創意」、「國際潮流」等論述主題依舊重複出現在後續政策文本中，形成了連續的論述組合。而這些論述不僅停留在語言的層次，更由於其文類（政策）的特性，轉化為實際的社會行動與實踐，如各項獎勵補助措施。

（二）報紙新聞

雖然自 2002 年起數位遊戲已在政策文本中被歸類為數位內容或創意產業，但在平面媒體中電玩/遊戲是如何被定位與再現？換言之，其論述觀點是否延伸至媒體這個行動領域中？

首先，由所收集的新聞資料中可發現，在論及政策相關的內容時，使用「數位遊戲」或「遊戲」的比例較之使用「電玩」一詞多，前者佔 72%，後者為 21%，而兩者皆出現的文章佔 7%。其次，「數位遊戲」一詞在使用的場合與意義上與原先常用的「電玩」一詞有很大的差異。在使用「電玩」一詞時，79%的文章具負面含意，常與賭博、成癮和犯罪等意象連結，電玩政策討論的重點往往在於如何管制。例如類似以下的標題：「電玩管理，縣府掃除死角」（中國時報，2002.2.5）、「電玩癮難戒，家庭新殺手」（中國時報，2005.5.30：A11）。「杜絕電玩猖獗，市長：立場不變」（聯合報，2002.3.13：18 基隆市新聞）。

然而當使用「數位遊戲」一詞時，同時論及「數位內容」的有 79%，同時論及「文化創意產業」的佔 21%（篇數），明顯可見與《挑戰 2008》中相似的政策主題，內容以討論相關政策、產業發展、獎勵政策與教育等為主，也經常直接引述政策文本或官方說法，顯現出新聞與政策內容間高度的互文性，強化了政策中的論述。例如在標題為「數位內容業產值，成長驚人，政府列為『兩兆雙星』重點扶植產業，員工收入較高」的報導中指出：

> …工業局定義的「數位內容」是政府「兩兆雙星」重點扶植產業，為一種將圖像、文字、影像、語音等運用資訊科技加以數位化並整合運用產品或服務。主要區分數位遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影音應用、行動內容、網路服務、內容軟體與數位出版典藏等類。
>
> 工業局指出，去年數位內容產值已超過一千五百億元，估計二〇〇六年時產值可達三千七百億元，再增加四萬個就業機會。市場方面，雖然外銷比例只佔整體產值之十二％，但提昇數位內容產業國際競爭力之首要，在於開拓國際市場，因此二〇〇六年外銷目標設定為三十％
>
> （中國時報，2003.8.31：A5）

有時雖然新聞文本中並未引述政策內容，但在使用「遊戲」一詞時仍出現「競爭」、「國際趨勢」等主題：

> 出版、流行音樂、遊戲最具亞洲競爭力詹宏志談文化創意產業提新看法
>
> （聯合報，2003.5.3：B6）

> 推動線上遊戲南韓可為借鏡有獎金、稅款等優惠扶植台灣要急起直追難度不低（中國時報，2004.12.6：B2）

在原政策中並未將「遊戲」視為「數位內容」中最應重視的產業，但部分新聞中卻藉由刪除其他數位產業類別重要性，改為強調數位遊戲之市場規模、營業額等，提升數位遊戲的重要性。當「數位遊戲」於這些媒體中再脈絡化時，已轉為服務特定目的，遊戲在數位內容產業中的位階被提升，甚至將其作為「數位內容產業」的代表：

> 根據資策會的調查，遊戲產業已由 2000 年的新台幣 8 億元左右的市場規模一路成長至去年的 25 億元。依此數據觀之，台灣遊戲市場似乎大有可為，更遑論遊戲內容對數位內容產業的指標性意義。（經濟日報，2003.4.29：67）

> 數位內容產業中最重要的便是數位遊戲，這個產業發展至今成績十分可觀，去年的營業額已達110億元…數位內容產業是結合軟體程式、美術、企劃，具有創新、創意的產業，不論是發展知識經濟或是發展高附加產業，這個產業都是主角。包括韓國、日本等國都在積極推廣數位內容產業，且看好這個行業的前景。（經濟日報，2003.7.22：8）

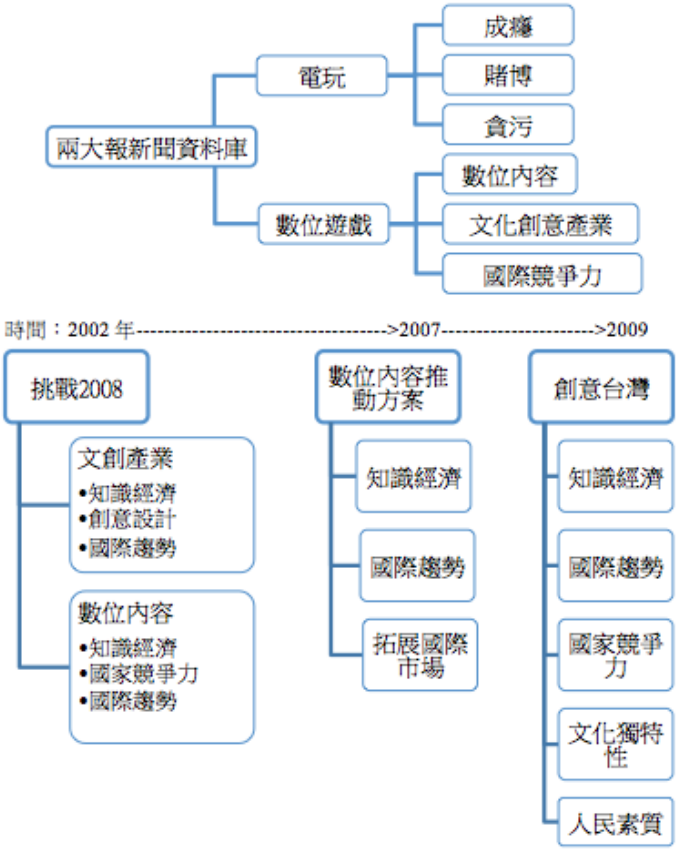
（三）小結

以上分析顯示，後續政策的兩個主要政策(《數位內容推動方案》和《創意台灣》）與《挑戰 2008》之間有高度的互論述性。三者皆將追求或贏得「國際競爭力」作為主要的動機和目的，而「知識經濟」是國際間最常見的手段。不過《數位內容推動方案》中更一步地將重塑「數位遊戲」的意義視為具體工作之一，不再僅以規避使用「電玩」的方式。

至於報紙新聞則因其媒體特點而有下列兩個主要特徵：一、通用的「電玩」一詞，逐漸被區分為「電玩」和「數位遊戲」，而兩者在使用意涵上有所差異。「電玩」大多意指大型機台，而「數位遊戲」一詞則多與「數位內容」和「創意產業」兩個特定主題連結，並且經常引用政策內容，因此與政策相同的論述觀點常再現於新聞文本之中，顯現了高度的互文性與互論述性。二、在部分新聞文本中，「數位遊戲」及其相關政策在再脈絡化的過

程中，會依據情境、言說者和文本類型等而變化，以服務不同的目的，也回應了先前所述（van Leeuwen & Wodak, 1999; van Leeuwen, 2008）。這些特徵表示出報紙新聞作為一個論述相互競逐的場域，舊的電玩意義和相關論述並未完全消失，而是與新的數位遊戲論述同時並行。雖然數位遊戲的新意義在此場域中隨著政策論述被建構，但由於實質上與（賭博性）電玩的相關社會問題並未隨之消失，報紙勢必要議論和報導，因而形成了名稱使用上的區分，也顯示出在特定論述建構的過程中，不同場域和層次中的情形。

表 4：論述主題列表與互文性/互論述性關係圖



三、跨國政策的再脈絡化

在新政策中「電玩」一詞被「數位遊戲」取代，並納入「知識經濟」與「文化創意產業」範疇，目標也從維護社會秩序，轉為透過產業追求國際競爭力。然而這些概念從何而起？又如何進入政策中？這些問題將有助於深入瞭解電玩政策變遷的過程與脈絡。

競爭力相關論述源於 1960 年代的西方學院，直至 1980 年代美、英兩國遭遇經濟成長減緩與失業率上升等問題，科技創新等與競爭力有關論述開始出現在政策中。雷根政府在 1980 年代建立了「工業競爭力委員會」（Commission on Industrial Competitiveness）和「競爭力委會」（Council on Competitiveness）。歐盟議會也在 1994 年發表《成長競爭力與就業白皮書》，和 2000 年具有代表性的《里斯本策略》（Sum, 2009）。1990 年代「競爭力」相關論述於國際間迅速散佈，大至跨國組織（如世界經濟論壇、聯合國等），小至地方城市皆將提升競爭力納入政策中。而哈佛大學教授麥可波特（Michael Porter）的競爭力理論因為哈佛大學的形象保證，加上相關知識和概念在國際傳佈，以及諮詢機構的普遍化等因素，一時間成為眾人採取的標準（Sum, 2009）。各類評比「國家競爭力」的組織以及指標開始出現[9]，這些報告內容和指標將各國政府定位為彼此競爭的對手，其內容和結果也經常為大眾媒體所引用，因此促成「競爭力」論述的快速散佈。

在與競爭力有關論述中，「知識經濟」被建構為當前增加競爭力的重要策略。《里斯本策略》中所設定的主要目的便是讓歐洲在 2010 年之前「成為全球最具競爭力與動能的以知識為本的經濟體」（European Council, 2000: para.5）。雖然美國早在 1960 年和 1970 年代即有與知識經濟相關的討論（Leye, 2007），而影響最為深遠的則是「經濟合作與發展組織」（Organisation for economic Co-operation and Development [OCED]）在 1996 年提出「知識經濟」的概念並定義為「直接根據知識和資訊之生產、散佈與使用的經濟」（1996: 7）。接著，世界銀行、歐洲議會、美、英、加拿大、澳洲等國也在其政策中引用知識經濟的概念，並且將其作為經濟成長、科技進步與社會整合的方式（Bullen, Fahey & Kenway, 2006）。台灣在 2000

年由行政院提出《知識經濟發展方案》，接著舉行「全國知識經濟發展會議」。在該方案的六大具體措施中，至少有三項涉及資訊科技和網際網路[10]，在此「知識經濟」的內涵與資訊和網路科技產生了高度的重疊性。

從「競爭力」到「知識經濟」論述，雖然已經涵蓋了資訊科技和網路等項目，但其中並未明顯見到與「數位遊戲」的連結，真正將數位遊戲與兩者連結的是「創意產業」和隨後納入其中的「數位內容」概念。多數人公認創意產業成為重要的國家政策內容是在英國首相布萊爾執政時建立「文化、媒體及體育部」（Department of culture, media and sports[DCMS]）之後（Garham, 2005; Flew & Cunningham, 2010）。DCMS 在 1998 年所訂定有關創意產業的計畫文件中創意產業被分成十三類，「互動休閒軟體」便是其一[11]（BOP Consulting, 2010: 16）。

「創意產業」的概念從英國開始向外散佈，許多國家（美國除外）挪用此概念但有本地化的詮釋和應用。在歐洲「創意產業」包含了內容產業及電訊、資訊、媒體、娛樂和軟體等。在南美洲如巴西等國，創意產業則和傳統文化、脫離貧窮和基礎建設，因此具有文化與資訊科技的雙重意義（Cunningham, 2009）。澳洲在 2001 年也提出〈數位內容和澳洲創意產業-調查與案例〉計畫（Cunningham, 2002）。

「創意產業」概念的抽象與廣義性，可讓使用者根據所需將其「再脈絡化」，賦予新的意義和詮釋，甚至吸納了從 1990 年以來多個不同的流行概念，如「資訊經濟」、「內容產業」、「資訊與傳播科技」等。聯合國教科文組織更將其與「知識經濟」概念結合，在出版物中陳述：「創意產業逐漸成為現在後工業知識經濟的重要組成」（The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization[UNESCO], 2006），建構出「創意產業」為「知識經濟」必要內容的論述。王俐容（2005）也認為在台灣，「文化創意產業」政策相關的概念，更接近 2000 年新政府所提倡的「知識經濟」的概念。

以上這些政策概念主要源自美、英等國，當時的目的乃在解決經濟成長趨緩的問題，也就是在資本主義和工業化在全球擴張後，原先居於強勢

的工業化國家，無法維持其地位而產生的對策。如 Jessop（2004）所認為，「知識經濟」論述的興起乃源自歐美國家對大量生產、大量消費的福特主義，東亞國家出口政策，及拉丁美洲國家進口替代政策等引起的危機所做的回應。且「知識經濟」論述更強化著作財產權等概念的延伸，用以捍衛和擴增美國的文化資本霸權。因此，這些政策即是將經濟作為維護國家地位的核心，尤其是對於擁有強勢文化影響力的國家而言，「知識經濟」或「創意產業」更可以將其文化或知識兌現為實際的經濟資本。

外在環境的變遷和國際間相互仿效是台灣政府迅速吸納這些政策論述的主因。1990 年代以後製造業外移，經濟成長趨緩，且冷戰結束後產生新的國際局勢，使台灣面臨了和英、美等國類似的問題，亟需新的政策方向。「知識經濟」、「創意產業」等政策概念十分抽象，易於操作其含意，例如，「知識經濟」既可被操作成「資訊產業」，與 1980 年代以來既定的產業發展政策相合，也被用來與新的「文化產業」結合，做為製造業外移後的替代方案。而「競爭力」論述和台灣過去數十年來尋求國際身份和地位的企圖相合，尤其是在歷經 1970 年代退出聯合國與 1990 年代中國大陸的崛起，台灣時時感到「生存」的危機，加上跨國機構與大眾媒體的推波助瀾，以國家生存為訴求的（經濟）競爭力論述很具吸引力。

競爭力論述將各國定位為彼此競爭，在此論述下，與台灣外銷產業多有重疊的韓國，以及同為亞洲四小龍的新加坡和新興的中國都被視為主要對手。在此同時，這些國家也接收了「知識經濟」與「創意產業」等論述，再脈絡化於其國家政策中，相繼制訂有關的政策。例如，韓國在 1997 的亞洲金融風暴後，於 1998 年後宣布《國民政府的新文化政策》及制訂《文化產業振興基本法》（1999），並成立「韓國文化產業振興院」（Korean Culture and Content Agency, 後更名為 Korean Creative Content Agency）。新加坡早在 1991 年即發展《創意服務發展計畫》，設定發展電影、音樂、媒體、設計，藝術和娛樂產業（Kong et al, 2006）。接著 2000 年左右提出「文藝復興城市」的口號，並成立專職創意產業的機構「創意產業工作小組」（Creative Industries Working Group）。中國大陸在 1995 年首次將「文化產業」列入國家發展計畫，2000 年的「十五計畫」確立文化產業的角色，接著幾個主要

城市如上海、北京等也有文化創意產業的相關發展計畫（Kong et al, 2006）。這些「競爭對手」的經濟政策，成了台灣政府檢討或仿效的對象，不僅政策文本中多次提到美、英、日、韓、新加坡等國的政策，大眾傳播媒體也經常將新、韓等國在經濟表現上與台灣相互比較，可見這些政策論述雖多由英美等國起始，但其全球流動是多向與多層次的，並且依據當地情勢被挪用與再脈絡化。

這些鉅觀層次的變化，也在微觀層次卻產生了類似「瀑布效應」的結果，間接翻轉了「電玩」的政策和原有負面的社會意涵。猶如 Ball（1998）指出，受到跨國組織的強勢影響，以及政策領域的全球化，興起了為「小世界」而立的「大政策」，此舉乃無視於各國特殊的傳統與脈絡。在這過程產生了兩個值得注意的權力形構。第一個形構是國際組織或強勢國的政策對各國政府（如台灣）的影響。各國如何根據其特殊狀況將國際政策移植進入本國、採用的程度等都透露出該國政府與國際社會組織和成員間的權力關係。就本例而言，2002 年的政策方向確實受到國際組織及英美等國的強勢影響。第二個則是各國政府與國內社會組織、群眾等之間不同層次的權力關係。追溯電玩在台灣的歷史可知，廣義的電玩在過去的政策、社會與文化脈絡中多具有負面意涵。即使在電玩政策鬆綁與多元化的發展後，當 1990 年代末期興起的網咖和線上遊戲熱潮時，仍有憂慮成癮、暴力、色情等的相關輿論，對網咖的管制也和管制電玩店的方式雷同。此外，台灣過去在遊戲產業上主要以製造硬體和代工為主，在遊戲軟體設計上並不特別具有優勢（Johns, 2005）。因而包裹在「文創產業」中的「數位遊戲」政策，所遇到的最大挑戰在於其所代表的社會文化意義是否能被轉變，一般民眾是否能接受？先前的文本分析顯示政府行使其論述權並藉由各種語言合法化手段說服民眾。且在此過程中，差距的彌平和新論述的建構是多層次和多領域的，如前述透過後續的政策文本支持論述，而平面媒體也同時透過複製、引用政策等方式協助強化新的政策方向。

陸、結論與建議

批判論述分析將語言（論述）視為社會的組成成份，探討語言和其他組成成份（權力關係、社會組織、意識型態、身份認同等）間的關係。因此，批判論述分析較能說明論述如何在社會變遷，以及霸權的建立和競爭上產生功用。當其運用於政策研究上時，Taylor（2004）認為其至少有三點特別的價值：一、紀錄政策文本中多元和相互競爭的論述；二、標示出被邊緣化和混雜的論述；三、紀錄在政策執行過程中論述的移轉。換言之，藉由分析政策中的語言（論述）可解構政策中的不同的觀點或價值觀，以及彼此競爭的情形，並評估其對社會的潛在影響。此外，追溯政策論述的來源和建構過程，可探索政策形成的結構因素，以及政策領域的權力形構。如同 Fairclough（2013）所指出，批判論述分析可在政策研究上具有規範性和解釋性的雙重功能：不單描述現狀，也對其中的價值有所評估、評斷，以及進一步地探索背後的結構或權力因素，對政策議題建構的過程提出質疑和反思，藉此可使參與或涉入政策形成成為可能。

本文以反思電玩政策建構歷史的角度切入，探討 2002 年後與數位遊戲相關之政策論述轉變。除分析其中「合法化」語言策略和論述主題的來源與傳佈之外，尚透過互文性與互論述性的分析，檢視特定論述的建構及其和舊有論述的競爭。新政策試圖以「數位遊戲作為創意產業與數位內容」的論述取代原有「電玩做為賭具和易成癮」的負面意象，意圖改變 1970 年代以來，以政治社會穩定為目標的道德化的電玩政策論述。論述中的「競爭力」、「知識經濟」和「創意產業」等來自國外的政策概念，被政策制訂者挪用（再脈絡化）於 2002 年的國家發展政策之中，成為數位遊戲政策的合法化來源，則反映了本國政府與國際社會的權力關係。基於上述理由，本文正可作為理解數位遊戲或數位娛樂政策論述 2002 年以後在台灣發展與建構的起點。

然而，進一步要探詢的問題是，在2002年以前所建構的電玩政策論述觀點，以及電玩在台灣社會文化脈絡下的形象，是否會因此轉變？顯然新政策意圖以合法化及「去電玩化」等手段達到破壞及重建的功用，但這些

方法是否能弭平與過去的差異？弭平的程度有多少？是否有所矛盾？這些問題都是在檢視「論述變遷」之外，引人好奇的「社會變遷」議題。不過論述變遷與社會變遷之間乃是複雜的辯證關係，而非簡單的因果關係，不論是論述變遷或社會變遷也非線性發展，過程中仍有許多交互重疊的時刻。必須強調的是本文中所揭示的僅是這個複雜關係中的一部分，並因篇幅關係無法完全回答此問題，在此僅針對政策論述與平面媒體報導間的關係提出分析，發現平面媒體中確有複製政策論述的傾向，有助於在大眾媒體這個行動領域中重建（或新建）有關數位遊戲的論述。至於在這樣的政策論述建構後，遊戲產業的發展和一般民眾的認知如何變化，則超過本文研究範圍。在此以兩個新聞事件做為遊戲（電玩）政策論述和其他社會認知或實踐間，具有多種可能性的案例。

2004年7月16日的《聯合報》中報導：「台北市青少年育樂中心與經濟部工業局合作推動數位休閒娛樂產業，本月20日推出『數位休閒虛擬實境展』，將讓益智類電子遊戲機台，以健康型態重返台北，未來並朝常設館場型態發展」（施沛琳，2004）。在此文中，遊戲機台被定位為「數位休閒娛樂遊戲機」、「益智電玩」。然而數月後，在11月的另一則新聞裡則指出市議員接獲檢舉：「指台北市政府委外的青少年育樂中心違規設置電動玩具，她批評市府帶頭違法；對此，……教育局長說在試辦益智性電玩」（陳俍任，2004）。第二個新聞事件則是有關台灣代表隊「台北暗殺星」在2012年10月14日的《英雄聯盟》第二季世界冠軍戰中奪冠所引起的相關媒體討論。當時多數媒體以「台灣之光」讚譽參賽者，然而同時有人認為電玩冠軍不值得如此讚揚，打電玩是「不務正業」（聯合晚報，2012），也有媒體提出2001年首度獲得WCG世界冠軍的電玩小子曾政承的例子作為對比，似乎暗喻國內環境不佳，政策支持不完全，電競選手前途黯淡、難以餬口（奇摩新聞網，2012）。或者針對前述辯護電競環境今非昔比，全球遊戲市場蓬勃發展，電玩遊戲經濟利益水漲船高（鍾禎祥，2012）。

以上這兩個新聞事件顯示了電玩政策（論述）與社會認知與實踐在不同時期、場域和層次的複雜關係，為進一步拆解兩者的關係，在此提出兩點未來討論與研究建議。Bauer 等人（2006）認為，科學與科技的公共論

域（public arena）通常由三個具自主性的領域交互構成，包括了政府組織、大眾媒體與日常生活中的言談。本文已針對政策論述深入討論，但在互文性分析時僅納入後續相關政策及部分新聞文本，因此第一個建議為，針對有關電玩及數位遊戲的大眾媒體論述，可做更進一步、具歷時性與系統性的內容分析。此外可針對常民意見，納入一般民眾的訪談意見，甚或網路論述等公民論域，以期能進一步檢視政策論述主題所建構的影響，這也是用以檢視論述變遷與社會變遷的重要連結。

其次，有關「競爭力」、「知識經濟」、「創意產業」等論述在台灣流行的脈絡因素複雜，但在此僅介紹其在國際源起和流通的部分情形，因篇幅關係無法針對其在台興起的政治、經濟及歷史脈絡做更詳細的分析。由於台灣政策論述與國外政策的互動關係，牽涉範圍極廣，不只涉及政策運用的可行性、政經情境等，甚至涉及意識型態與（後）殖民歷史等。因此第二個建議為，可針對台灣經濟與文化政策的歷史、建構過程以及內涵獨立研究，以便能進一步理解政策成形的脈絡因素，拆解政策論述與外在情境的構連關係。

註釋

1. 由於 Ruth Wodak 採取根據研究問題與分析文本調整分析項目的方式，多半用其他學者已經定義的項目或者既有的語言學分析項目，也常與其他學者合作。

2. 當時「電動玩具」一詞指得是任何以電力為驅使的玩具，小至內裝電池的玩具汽車，大至兒童遊樂園中的設施。然而這個定義甚廣的名稱，卻一直被沿用至後來出現的大型（電子）遊戲機台（arcade games）、家用遊戲機（home video games），甚至電腦遊戲（computer games）上。

3. 內政部 1967 年 3 月 20 日台內丙字第二二九四三六號解釋：「查該項電動遊樂玩具，如僅供玩樂性質，該處可依照台灣省特定營業管理規則之規定辦理，如予獎品或金錢而涉有類似賭博的行為時，應依法予以取締。」

4. 如 1983 年宏碁為了銷售「小教授二號」電腦而加附遊戲軟體，其後更成立「第三波」，成為國內第一家電玩軟體發行商。

5. 除了國內自行開發的遊戲之外，市面上還有許多國外遊戲的盜版。盜版問題之嚴重，造成在 1993 年任天堂聯合其他七十家美國公司敦促美國政府採取行動，他們稱台灣為「全球遊戲盜版的中心」（Kline, Dyer-Witheford& de Peuter, 2003, p.213）。

6. 在 2002 年以前，除著作權法外，對於私人使用之電腦及電視遊樂器遊戲並無規範。2000 年左右國內興起網咖與線上遊戲風潮，其衍生問題引起輿論討論，台北市率先於 2002 年通過「臺北市資訊休閒服務業管理自治條例」，訂定網咖中電腦遊戲的分級制度，並將網咖比照電玩場所規範。隨後於 2004 年行政院新聞局根據新訂定之「兒童及少年福利法」制訂了「電腦網路內容分級處理辦法」，也因此包含了透過網路傳輸的遊戲。而經濟部遲至 2006 年才公布「電腦軟體分級管理辦

法」，初期僅規範電腦遊戲軟體，並不包含家用電視及掌上型遊樂器，一直到 2009 年才將其納入。

7. 該法案草案於 2007 年送立法院審議，在被質疑內容與「文化創意產業發展法草案」相近後，行政院乃將該二草案交由文建會整合，「文化創意產業發展法」於 2010 年完成立法公布。

8. 此為第二版。由於第一版（2002）內容重複出現在《挑戰 2008》中，故在此不重複分析。

9. 如世界經濟論壇的〈全球競爭力報告〉與洛桑管理學院的〈世界競爭力年鑑〉等。

10.「建構網際網路應用之基礎環境」、「擴展資訊科技及網際網路在生產及生活上之運用」以及以建立電子化政府為目標之一的「建立顧客導向服務型政府」三大措施。

11.其他十二類為：廣告、建築、藝術及古董市場、工藝、設計、流行設計與時尚、電影與錄影帶、音樂、表演藝術、出版、軟體與電腦服務業、電視與廣播。

參考文獻

王俐容（2005）。〈文化政策中的經濟論述：從菁英文化到文化經濟？〉。《文化研究》，創刊號：169-195。

古美蓮（1996）。〈電玩業與資訊業的臍帶關係〉。《商業週刊》，439：32-33。

行政院（2000）。《知識經濟發展方案》。臺北：作者。

行政院（2002）。《挑戰 2008：國家發展重點計畫》。臺北：作者。

行政院（2003）。《挑戰 2008：國家發展重點計畫》第二版。臺北：作者。

行政院（2005）。《挑戰 2008：國家發展重點計畫》第三版。臺北：作者。

行政院（2007）。《加強數位內容產業發展推動方案》第二版。臺北：作者。

行政院（2007）。《創意台灣-文化創意產業發展方案》。臺北：作者。

〈具賭博性電動玩具，嚴禁銷售販賣營業〉（1981.10.16）。《聯合報》（台灣），第 3 版。

何振奮（1972.3.15）。〈對電動玩具營利事業應否停止登記發照之商榷〉。《聯合報》（台灣），6版。

兒童及少年福利法（2003）。

倪炎元（2012）。〈批判論述分析的定位爭議及其應用問題：以 Norman Fairclough 分析途徑為例的探討〉。《新聞學研究》，110：1-42。

〈看年輕人「不務正業」〉（2012.10.15）。《聯合晚報》，社論。

施沛琳（2004.7.16）。〈益智電玩，重返台北：數位休閒虛擬實境展，青育中心 20 日推出〉，《聯合報》（台灣），B2 版。

陳俍任（2004.11.2）。〈青少年電玩中心？教局：益智遊戲〉，《聯合報》（台灣），C1版。

〈屠韓先鋒，曾政承：現在沒法再這樣〉（2012.10.16）。《奇摩新聞網》上網日期：2015 年 5 月 18 日，取自 https://tw.news.yahoo.com/%E5%B1%A0%E9%9F%93%E5%85%88%E9%8B%92-%E6%9B%BE%E6%94%BF%E6%89%BF-%E7%8F%BE%E5%9C%A8%E6%B2%92%E6%B3%95%E5%86%8D%E9%80%99%E6%A8%A3-001041121.html

黃小秋（1996）。〈我國電玩具遊藝場業管理制度與其問題癥結探討〉。《月旦法學雜誌》，17：6-10。

違警罰法（1943）。

〈電玩業者陳情，籲勿禁絕內銷〉（1982.3.11）。《聯合報》，3 版。

電子遊藝場業輔導管理規則（1990）。

電子遊戲場業管理條例（2000）。

電腦網路內容分級處理辦法（2004）。

電腦軟體分級管理辦法（2006）。

〈資訊產品正為外銷注入新動力〉（1983.1.1）。《經濟日報》，14 版。

劉黎兒、游惠貞（1989）。〈「超級馬利歐兄弟」的文化改造與資訊革命〉，《時報新聞週刊》，102。

蔡震榮（1996）。〈我國電動玩具管理之探討〉。《月旦法學雜誌》，17：24-33。

鍾禎祥（2012 年 10 月 15 日）。〈英雄聯盟 TPA 不同曾政承，5%的天才與凡人之差〉，《ETtoday3C 新聞》。上網日期：2015 年 5 月 13 日，取自 http://www.ettoday.net/news/20121015/114573.htm#ixzz3aZbloE00

臺北市資訊休閒服務業管理自治條例（2002）。

臺灣省特定營業管理規則（1962）。

Bacchi, C. (2000). Policy as discourse: what does it mean? Where does it get us? *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education. 21*(1), 45-57.

Ball, S.J. (1998). Big policies/small worlds: An introduction to international perspective in education policy. *Comparative Education*, *34*(2), 119-130

Bauer, M.W., Petkova, K., Boyadjieva, P. and Gornev, G. (2006). Long-Term Trends in the Public Representation of Science across the ‘Iron Curtain’:1946-1995. *Social Science of Science*, *36*(1), 99-131

BOP Consulting. (2010).*Mapping the Creative Industries: A Toolkit.*London, UK: British Council. Retrieved Feb. 21, 2014, from, http://www.britishcouncil.org/mapping_the_creative_industries_a_toolkit_2-2.pdf

Bullen, E., Fahey, J., & Kenway, J. (2006).The knowledge economy and innovation: certain uncertainty and the risk economy.*Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*,*27*(1), 53-68.

Cooper, C. A. (2002). Media tactics in the state legislature. *State Politics and Policy Quarterly*, *2*, 353-371.

Cunningham, S. D. (2002). From cultural to creative industries: Theory, industry, and policy implications. *Media International Australia Incorporating Culture and Policy: Quarterly Journal of Media Research and Resources*, *102*, 54-65.

Cunningham, S. D. (2009) Trojan Horse or Rorschach Blot? Creative industries discourse around the world. *International Journal of Cultural Policy*, *15*(4), 375-386.

Edward, R., & Nicoll, K. (2001). Researching the rhetoric of lifelong learning. *Journal of Education Policy*,*16*(2),103-112.

Elder, C.D., & Cobb R.W.(1984).Agenda-building and the politics of aging. *Policy Studies Journal*, *13*(1), 115-129.

European Council.(2000). *Lisbon European Council 23 and 24 March 2000 Presidency Conclusions*.Retrieved Oct. 12, 2013, from: http://www.europarl.europa.eu /summits/lis1_en.htm

Fairclough, N. (1992). *Discourse and social change*. Cambridge, UK: Polity Press.

Fairclough, N & Wodak, R. (1997). Critical discourse analysis. In T.A. van Dijk (Ed.), *Discourse as social interaction*, pp. 258-84. London: Sage.

Fairclough, N. (2003). *Analyzing discourse: Textual analysis for social research*. London and New York: Routledge.

Fairclough, N. (2013). Critical discourse analysis and critical policy studies. *Critical Policy Studies*, *7*(2), 177-197.

Flew, T., & Cunningham, S. (2010).Creative industries after the first decade of debate. *The Information Society*, *26*, 113-123.

Garnham, N. (2005). From cultural to creative industries: An analysis of the implications of the creative industries approach to arts and media policy making in the United Kingdom. *International Journal of Cultural Policy*, *11*, 15-29.

Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks*.(Q.Hoare & G.N. Smith, Trans.). New York: International Publishers.

Jessop, B. (2004). Critical semiotic analysis and cultural political economy.

Critical Discourse Analysis, *1*(2), 159-174.

Johns, J. (2005). Video games production networks: Value capture, power relations and embeddedness.*Journal of Economic Geography*, *6*(2), 151-180.

KhosraviNik, M. (2010).Actor description, action attributions, and argumentation: toward a systematization of CDA analytical categories in the representation of social groups.*Critical Discourse Analysis*, *7*(1), 55-72.

Kline, S., Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2003).Digital play: The interaction of technology, culture and marketing. Montreal & Kingston, Canada: McGill-Queen's University Press.

Kong, L.,Gibson,C., Khoo, L. &Semple, A. (2006). Knowledges of the creative economy: Towards arelational geography of diffusion and adaptation in Asia.*Asia Pacific Viewpoint*, 47(2),173–194.

Leye, V.(2007). UNESCO's road toward knowledge societies. *Javnost-the Public.14*(4), 73-88.

Meyer, M. (2001). Between theory, method, and politics: positioning of the approaches to CDA. In R. Wodak, & M. Meyer (Eds.) *Methods of critical discourse analysis* (pp.14-31). London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.

Organisation for economic co-operation and development.(1996). *The knowledge-based econom*y.Retrieved Oct. 1, 2013, from http://www.oecd.org/science/sci-tech/1913021.pdf

Rear, D.& Jones, A.(2013).Discursive struggle and contested signifiers in the arenas of education policy and work skills in Japan.*Critical Policy Studies*, *7*(4),375-394.

Sum, N-L. (2009). The production of hegemonic policy discourse: 'competitiveness' as a knowledge brand and its (re-)contextualizations. *Critical Policy Studies*,*3*(2), 184-203.

Taylor, S. (2004). Researching educational policy and change in "new times": using critical discourse analysis.*Journal of Education Policy*, *19*(4), 433-451.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2006). *Understanding creative industries: Cultural statistics for public policy-making* Retrieved Oct. 12, 2013, from http://portal.unesco.org/culture/en/files/30297/11942616973cultural_stat_EN.pdf/cultural_stat_EN.pdf

vanLeeuwen, T., &Wodak, R. (1999). Legitimizing immigration control: A discourse-historical analysis.*Discourse Analysis, 1*(1), 83-118.

vanLeeuwen, T. (2008). *Discourse and practice: New tools for critical discourse analysis.*Oxford, New York: Oxford University press.

Wodak, R. (2001). The discourse-historical approach. In R. Wodak, & M. Meyer (Eds.) *Methods of critical discourse analysis*(pp.63-94), London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.

Wodak, R., & Meyer, M. (2009).Critical Discourse Analysis: History, agenda, theory, and methodology, In R. Wodak, and M. Meyer, (eds.) *Methods of Critical Discourse Analysis.*London: Sage (2nd revised edition).

Wodak, R., & Fairclough, N. (2010).Recontextualizing European higher education policies: The cases of Austria and Romania.*Critical Discourse Analysis, 7*(1), 19-40.

From “prohibition” to “creative industry”: The transformation of Taiwanese video game policies

Ying-Chia H. Lin

Abstract

This paper explores the process of constructing policy discourse in the context of policy globalization through a discursive-historical analysis of Taiwan’s digital game policies issued between 2002 and 2009. These new policies show a significant attitude change of Taiwanese government towards digital gaming—from prohibition, regulation to support and encouragement. Drawing on the framework of discourse-historical analysis (Wodak, 2001) and legitimation analysis (van Leeuwen, 2008), the analysis is tri-leveled: textual, intertextual and historic-contextual. The analysis results in three major findings: 1.The policymakers used several legitimation methods to construct a new discourse about digital games to bridge the gap between new and old policies. 2. The print media adapted the governmental policy discourse quickly and helped to construct the new policy discourse. 3. The transformation of digital game policy discourse is under the influence of global diffusion of “creative industry” and “knowledge economy” as the master discourse in respond to the economic and political crisis emerged with globalization and regional competitiveness.

Keywords: critical discourse analysis, cultural and creative industry, digital games, policy, video game