

南 華 大 學

哲學與生命教育學系

碩士論文

網路遊戲中「紅人」現象與「他者」哲學之探討

研究生：簡鴻宇 撰

指導教授：謝青龍 博士

中華民國一百零二年六月十四日

## 謝誌

驀然回首，筆者在大學指考後所進行志願的選填時，最主要的學術志向是設定在中文系及歷史系方面，因此大多數的志願項目都是填寫中文系及歷史系。但是在分發結果公布時，讓筆者錯愕了很久。哲學系？為何是被分發到哲學系？依稀記得當時填寫志願時，似乎沒有填寫哲學系的印象。更有不少朋友及親戚問：「哲學有什麼用？出來能做什麼工作？」這些問題相當難以回答，所以筆者只能啞口無言。同時也使得本來對自己相當沒自信的筆者，對未來出路更感到徬徨無助。之後在某堂課上，筆者對課堂所傳授內容有些疑問，因而舉手提問時，卻被同學以異樣，且帶有些許鄙視的眼光所注視著；而該堂課的授課教師更是直斥筆者不該問這樣的問題，也不該如此質疑哲學家。筆者當時反省自己是否在提問時有任何失禮的舉止，或是自己根本沒有身為哲學系學生應該有的能力？在搞不清楚是何種情況，加上同學們的鄙視態度，筆者對大學生活開始出現一種自暴自棄的心態，並逐漸與人群產生疏離感，甚至採取了走一步算一步、得過且過的生活方式。而後在某次與謝青龍老師的面談中，向老師提問：「請問何謂好的問題？」老師的回答是：「如果有某件事在你的心中形成了疑問，則無論其他人是如何看待的，它就會是一個好的問題。」這句話使得筆者重拾了探求知識動力，同時也較先前更加積極地與老師、同學們相處。而在大學二年級時，認識了一位頭腦聰明透頂、談吐條理分明的同學：歐峻璋。筆者從他那兒接觸、學習到不少經驗。舉凡邏輯思維、創意思考以及人際交流。筆者在大學畢業時，仍深深認為自己有今日之成長，是來自於上述兩位恩人的啟發。

就讀哲學系碩士班後，筆者與謝青龍老師有了更多的交流機會，並藉著某次的談話機會，懇求謝青龍老師協助指導筆者的碩士畢業論文。從筆者與老師討論架構、開始動筆到完成，已過了不少充實的日子。在此由衷感謝指導教授：謝青

龍老師能在談論碩士畢業論文的同時，還能親手沖泡咖啡來與筆者分享。在這當中除了謝青龍老師本身哲學專業度足夠，所以不失論文架構的嚴謹度之外，咖啡更能使得談論的當的氣氛更顯得熱絡與輕鬆。更重要的是，撰寫碩士畢業論文這一舉動，及其進行的一連串過程，像是與謝青龍老師討論各式各樣的社會現象，以及網路遊戲的可發展性。筆者在其中的心境成長與歷練，更甚於大學時期。同時感謝口試委員：魏中平老師以及簡端良老師。兩位教授皆於口試過程中給予筆者相當中肯的評論，以及許多相當寶貴的建議。也感謝父親、母親與姊姊，對於筆者在物質上的扶持與精神上的鼓勵。

所以在今日，如果有人詢問筆者：「哲學有什麼用？出來能做什麼工作？」筆者會試著回答：「哲學並不是注重在『用』或『無用』問題，而是教你在『什麼』的背後可能有哪些預設，以及其當下的本質為何，或是之後的發展可能有哪些面向。因為在問用或無用時，背後已經預設哲學是一種『技能』，是以就業作為目的取向的技能。但哲學並不是一種以就業作為目的取向，而是指如何對事情進行縝密的思考。進一步說，它使得人們能決定以理性，或是以感性方式來進行思考，甚至還能將思考的層面變換或轉移。所以，哲學是一門『體現智慧』的學問，它使得人們即使是獨自一人，也能透過思考與實踐來充實自己的人生。又由於哲學是體現智慧的學問，所以任何工作都能做，甚至有機會能做得更好。」如果今日能回到從前，並再給予填寫大學志願的機會，筆者會毫不猶豫地填寫哲學系，而且再也不會因為進入哲學系而感到徬徨。光陰似箭、歲月如梭。很快地要邁入下一個人生階段。最後期許自己能於往後的人生道路上，落實大學與碩士班時期所學知識，同時積極、不斷地充實自己。

簡鴻宇 謹誌於

南華大學哲學與生命教育學系

二〇一三年 七月 十九日

## 摘要

在現今電腦遊戲類型中，「大型角色扮演網路遊戲」算得上是最流行的一種。因為它提供給人們一個創造全新自我的機會，以及與他者遊戲角色進行交流的空間，甚至有機會與多個他者遊戲角色發展團隊默契。而透過與他者遊戲角色的「面對面」，除了能發現彼此的不同之處外，還會出現主動向他者遊戲角色提供協助的可能。

只是，自我遊戲角色將如何面對遭受邊緣化待遇，且具有潛在威脅的「紅人」？又如果自我遊戲角色變成「紅人」時，則將如何面對他者遊戲角色？本研究擬以他者哲學作為主要的研究方法，進而探討在大型角色扮演網路遊戲中所特有的「紅人」現象。由於網路遊戲具有虛擬性、隱匿性及開放性等性質，使得優勢與劣勢、潛在威脅、得失心等因素對自我所造成的影響，會較現實世界來得低。因此，他者哲學較容易實行於網路遊戲中。筆者除了會呈現自我與他者之間各種可能的關係之外，還會說明網路遊戲的中心與邊緣是如何形成；以及對於紅人來說，網路遊戲的中心與邊緣所具備的意義為何。

關鍵字：自我、他者、網路遊戲、大型角色扮演網路遊戲、邊緣化、潛在威脅

## Abstract

MMORPG(massively multiplayer online role-playing game) regards as the most popular computer game in this day and age. It provides an opportunity which people create a whole new Self, and a space where players can communicate with the Other games characters, even it also develops good chemistry with the Other game characters. In addition to discover the difference between others to interact through “Face to Face”, it also offer help to the Other game characters voluntarily.

However, Self-game characters will be how to deal with the treatment being marginalized and potentially threatening "Reds"? And what if Self-game characters turn into “Reds”, how to face the Other game characters? In this research, we intend The Philosophy of the Other for the main research method, and explore the phenomenon of “Reds” in MMORPG. By reason of online games have Virtuality, Occult, and Openness, making strengths and weaknesses, potential threat, fear of failure and other factors on the impact of Self will be much lower than real world. Therefore, The Philosophy of the Other is more easier to execute among the online games. I will show the relation between the various possibilities of Self and the Other, and also illustrate how the center and the edge are formed, and answer the significance about the center and the edge to “Reds”.

Keyword: Self, the Other, online games, MMORPG, Marginalization, potential threat

# 目錄

第一章 前言.....	1
第一節 研究背景 .....	1
第二節 研究動機 .....	6
第三節 研究取徑 .....	13
第二章 「他者」哲學與網路遊戲之關聯 .....	17
第一節 他者思想來源 .....	18
第二節 網路遊戲中的「他者」 .....	35
第三章 有害無害？「非紅人自我」眼中的「紅人他者」 .....	47
第一節 受污名而被邊緣化的「他者」探討 .....	48
第二節 具備潛在威脅性之「他者」探討 .....	60
第三節 「非紅人自我」如何與「紅人他者」相處之探討 .....	69
第四章 當「紅人自我」遇見「他者」 .....	77
第一節 紅人自我的主動邊緣化 .....	78
第二節 遭受他者邊緣化的紅人自我探討 .....	84
第三節 「紅人自我」如何與「他者」相處之探討 .....	94
第五章 結論.....	103
第一節 結語 .....	103
第二節 未來的展望 .....	107
參考資料.....	113

# 第一章 前言

## 第一節 研究背景

網路的發明，使得資訊傳輸速度開始有了重大突破，人與人聯絡的距離獲得大幅度縮短。而到了數位網路及寬頻網路發跡後，資訊傳輸質量及數量更為驚人，使用網路的人數也日漸增多。顯然地，網路已成為人們日常生活普遍使用的交流工具，甚至發展出了「虛擬社群」概念。丁耀民提出了虛擬社群概念的特質，共分為「人」、「虛擬」、「工具」、「互動」及「主題」五項。人參與在虛擬社群當中，社群中的人們透過電腦內的虛擬空間來進行互動，也透過虛擬空間內的工具進行互動。人們也會將現實生活中可能辦到的事情，轉移到虛擬社群中來執行，同時建立起能吸引其他人參與的主題。<sup>1</sup>總而言之，虛擬社群是一個由設計者所創造出來、能提供給其他人使用的空間，使得關心特定議題的網友多了與其他人交流的機會，在此進行議題內容的討論。而廖鏡鈞更曾提到：

虛擬世界的樂趣在於我們可以去創造一種習慣，一種專屬於自己的習慣，電子郵件或許非常貼近人類的思維模式，隨時可以隨著思想跳躍、改變並傳達給其他人。在網路世界裡人類找到樂趣，發現自己可以任意在虛擬空間中不同的奔馳游移，可以藉由滑鼠游標，輕易回到前一個空間，永遠不會為做錯事感到後悔，也可以輕鬆跳至遠在海外的網站，或是將自己的情感與想法，化成0與1的位元，快速地在虛擬世界傳送，讓心靈延伸，讓

---

<sup>1</sup> 丁耀民撰，〈人際關係網路對虛擬社群使用意願的影響〉，國立清華大學資訊系統與應用研究所碩士論文，2005年6月，第9頁。

有相同共識的人集聚成社區，而擴展視野。<sup>2</sup>

時隔不久，許多遊戲公司相繼發展出網路遊戲(Online Game)這一種遊戲方式。其中又以 MMOPRG 最為知名：

多人線上角色扮演遊戲 (massive multi-player online role-playing game，簡稱為MMORPG) 的問世，為台灣娛樂產業帶來市場經營面的衝擊，同時也造成許多新型態社會現象，促使各學域之相關研究興起，學門遍及社會、心理、行銷、教育、資訊工程等。<sup>3</sup>

而且每款網路遊戲皆自成一個「新世界」。和一般所理解的網路相比，前者似乎較接近於現實世界。其原因為網路遊戲內大量特效及音效的運用，舉凡風景、道具、配樂及角色，使得玩家在遊戲中能擁有額外的視覺及聽覺享受。但這些特效及音效的功能並不只作為享受性質，它有時還能作為玩家交流時的氣氛營造工具。例如與其他玩家洽談事情時，能邀約至指定地點，透過地區背景及音樂等特性來營造交談的情境。更進一步說，大型角色扮演類型的網路遊戲還能作出以下的細分：

在多人線上角色扮演遊戲中，事件亦分為兩大類。一為玩家活動，另一則為遊戲基礎故事。玩家活動的定位和核心事件類似，因為玩家的角色被定位為故事中的主角，故玩家自己活動所產生的回饋與內容是玩家在進行遊戲時必然感受到的故事，此類活動的選擇與結果都是由玩家可決定的。遊戲基礎故事則是指遊戲內的史詩與周邊任務，其作用在於幫助玩家理解遊

---

<sup>2</sup> 廖鏡鈞著，〈網路入侵---虛擬社區對真實世界的滲透〉，南華大學社會學研究所碩士論文，2001年，第40頁。

<sup>3</sup> 邱馨玉撰，〈身體、暴力與他者：遊戲文本框架下的男性氣概探索〉，國立交通大學傳播研究所碩士論文，2008年6月，第1頁。



戲世界的背景故事，並達到認同遊戲世界觀與沉浸虛擬環境的功能，這一類的事件是無法藉由玩家的力量改變的。<sup>4</sup>

最重要的當然就是玩家之間能彼此合作的機制了。透過合作經營的方式來進行遊戲，玩家能獲得不同於單獨進行遊戲的體驗與回憶。另外，除了合作制度外，還有著相互競爭的機制。在此要說明的是，所有的 MMORPG 都有著 PK(Player Kill，擊殺玩家遊戲角色)制度，但有些 MMORPG 則是設定角色必須在特定的地點，且雙方玩家都同意的情況下才能進行角色與角色之間的爭戰，也就是「競技場」制度。而其他類型的遊戲，如射擊遊戲、運動休閒等，多是以數人(通常是 4 至 32 人)在一個封閉的遊戲室內進行遊戲，因為敵我關係設定明顯，所以無任何紅人設定。較為知名且富有歷史的 MMORPG 有「天堂」、「仙境傳說」等。在「天堂」這款 MMORPG 當中，產生了「紅人」一詞，它的概念來自於現實世界中的「通緝犯」。因此，「紅人」就是來自於「天堂」。具體來說，若以自己所操控的遊戲角色去擊殺一般玩家遊戲角色，則進行加害的那方玩家遊戲角色暱稱顏色就會變更為紅色。無庸置疑的是，這種 PK 制度為 MMORPG 開啟了一片新天地：

人與環境對抗的場景，提供玩家在獵殺怪物與撿取寶物，並增進個人角色發展的場域，同時也注重美感以增加玩家探索與觀光的樂趣。另外，場景內怪物群攻引發的團隊合作也成為促進玩家社交性的動力之一。……除了玩家和環境相爭，以求成長和生存之外，另一個和玩家本身戰鬥能力運用有關的場景是玩家之間的對抗場景。對抗場景分為個人PK 場與公會領地（公會戰時各公會搶奪的城池），兩者均透過系統的規則權限劃分範圍，玩家必須支付金錢或加入公會組織才能參與戰鬥，相對於狩獵場景所促生的個體發展與合作精神而言，戰鬥場景多帶有對立意涵。<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> 同上著作，第 50 頁。

<sup>5</sup> 同上，第 58 頁。

在如此制度下，遊戲進行方式更加多元，但是也產生不少問題，之後將詳細說明。接著要先從網路的開放性、隱匿性及虛擬性方面套用至網路遊戲，以說明網路遊戲的特性。首先是開放性的部分。網路最初發展雖然有地區限制，但隨著人們的努力，網路終於成為一個能開放給大多數人使用的空間。人們能藉此認識來自世界各地的其他人，更甚者還能彼此通婚，網路之泛用性及效果由此可見一斑。開放性於網路遊戲中的體現為各個「伺服器」的運作。由於受到遊戲公司機房內系統的資料承載量限制，一般網路遊戲是由多個伺服器來將世界作出區隔。即使如此，玩家仍可以自由選擇投身於自己所喜愛的伺服器內，甚至是投身於多個伺服器內，而經營著自己的角色及人際關係。遊戲公司也提供了具間接性質的「跨伺服器」交流活動。所以，雖然受機房資料承載量的限制，整個網路遊戲的世界還是具有一定程度的開放性。也由於這種開放性，玩家得以抱持各式各樣的態度及目的來進行遊戲。

隱匿性成立的首要條件是交流的雙方位於不同地區，藉由電腦或其他方式交流。意味著雖然進行著互動，但彼此也能擁有不願向對方透露的隱私。這個現象反映在網路遊戲中就是角色之間的交流隱匿。事實上每個網路遊戲所提供的隱匿內容及面向皆不盡相同。例如將玩家的所持財產隱藏化而不透露出來，或是將玩家的行蹤隱藏。但是一致隱藏的部分可以分作遊戲內及遊戲外來看。遊戲內會將玩家之間的密語進行遮蔽，以確保玩家之間更容易進行發自內心的交流。遊戲外則是將玩家當時申請遊戲帳號，有關現實生活的資料全數隱藏，使遊戲公司既能聯繫、控管玩家，也能確保玩家不在日常生活受到其他人的干擾。由於網路遊戲具有這種特性，除非伺服器遭受駭客入侵，否則玩家更能在遊戲中隨心所欲，一些網路特殊術語便由此產生。例如「人妖」(指玩家以現實生活相反的性別進行遊戲)、「紅人」(類似於現實生活中的「通緝犯」)、「撿骨」(未經同意而撿取其他玩家遊戲角色的狩獵獎勵)。

虛擬性反映在網路遊戲中就是指玩家所身處的遊戲世界，當中包括遊戲角色、裝備、道具及風景，但是與玩家關聯性最密切的，當然還是能被玩家所掌控的「遊戲角色」了。它相當於玩家於網路遊戲中的「身軀」，任何反應、動作都將受到現實世界中的玩家所操控。透過操控遊戲角色這一動作，玩家能進行遊戲系統規定內的行動，其中還包括了「物品損失」及「遊戲角色死亡」一環。現實生活中的死亡，意味著人將自此進入一種不可復生的狀態。相對於此，除了暗黑破壞神系列的「專家級模式」<sup>6</sup>以外，其他網路遊戲中的玩家遊戲角色死亡，只是會受到部分懲罰，遊戲角色仍然能透過遊戲系統的規定而復活，之後再度進行遊戲。因此，和現實生活相比，玩家在網路遊戲中所要承受的壓力自然要小得多，所做的抉擇也較為多樣、輕鬆。甚至在遊戲方式上還多了一種名為「堆屍」的選擇，意即透過遊戲角色多次死亡來消耗對方的力量，進而達成目的。

透過這三種特性，網路遊戲中人與人之間的互動，是以一種隱匿自己，且風險較現實生活低的方式來呈現。透過開放性，玩家抱持各式各樣目的進行遊戲，其中當然也包括了「擊殺其他玩家的遊戲角色」、「挑起與其他玩家遊戲角色的紛爭」等較偏向負面的目的。透過隱匿性，其他玩家遊戲角色只能見到這位「紅人」的暱稱與其遊戲角色，而無法直接得知其在現實生活的真面目；再加上虛擬性，遊戲中的「紅人」所要承擔的風險比現實生活來得低很多。因此，「紅人」在遊戲中很常見。

不過，雖然所要負擔的風險較現實生活低，遊戲公司也專為「紅人」設計了一套「懲罰」制度。比較常見的是系統會在一些城鎮附近設置「警衛」，它們屬於非玩家操控角色(NPC)，功能在於擊殺接近城鎮的紅人。其實，對於紅人來說，隱匿性及虛擬性是個雙面刃。原因在於其他玩家角色擊殺紅人並不會受到任何懲

---

<sup>6</sup> 「暗黑破壞神」系列的專家級模式，意指在其中每一位玩家遊戲角色的生命只有一次。只要在遊戲進行中遭到怪物的擊殺，就會陷入不可回復的死亡狀態，遊戲角色從此無法開啟。因此，此種模式主要是給予具有相當實力，或是懂得生存技巧的玩家一個挑戰自我的機會。

罰，相反的還可能獲得一些獎勵，例如紅人將會失去身上的部分裝備或現金，轉而由擊殺紅人的玩家遊戲角色，或是由其他玩家遊戲角色取得。虛擬性確保和「紅人」交戰即使造成角色死亡，依然可以有捲土重來的機會，因此就造成了即使弱小的玩家遊戲角色也能運用「堆屍」，即透過自我遊戲角色數次、甚至大量死亡來換取代價的這種消耗戰的方式，前仆後繼地去消耗紅人的精神和物資，以達到最後能擊殺紅人的目的。有意思的是，這種以卵擊石而得利的現象在現實生活中幾乎不可能發生。一方面是一般人在面對通緝犯時，顧慮到自己只有一條生命，所要負擔的風險較大，所以多半會以珍惜自己的生命為前提，去尋求解決問題的方法，一般而言是會聯絡警方來捕捉通緝犯。另一方面則是即使成功擊殺了通緝犯，仍然是屬於一種殺人的行為，自己的內心多少會產生一種陰影、罪惡感。但在網路的開放性、隱匿性及虛擬性作為前提，以及網路遊戲公司的設定下，擊殺紅人的難度降低，而連帶造成得手後的罪惡感也降低。於是，紅人和玩家角色形成了這種不同於現實生活的微妙關係。

## 第二節 研究動機

在進行此研究前，筆者進行網路遊戲已有數年經驗，首先是在高中一年級時，所接觸到的一款名為「天堂」的網路遊戲。當時筆者只想在遊戲中拼命擊殺怪物、賺錢並等待出人頭地的時機。直到有一天，筆者一如往常地操控遊戲角色去擊殺怪物，突然看見一位玩家的遊戲角色朝著筆者的遊戲角色衝了過來，在筆者還沒意識到危險的時候就遭受多次攻擊，因對方玩家的遊戲角色是有備而來，且筆者的遊戲角色因毫無預警而無還手餘地，遊戲角色因此死亡。筆者納悶地用滑鼠游標指在發動攻擊的角色上，赫然發現其暱稱是以紅色顯示。一般角色的暱稱不是以白色，便是以藍色顯示。直到有位朋友提起，筆者才得知那就是俗稱的

「紅人」，也就是被遊戲界定的「通緝犯」。由於有了前車之鑑，往後筆者擊殺怪物的過程中，都會留神戒備是否有紅人逼近。只要有紅人逼近，筆者就會開始採取對策，例如開始移動到指定的地點、施放某些技能，來防範紅人可能的侵犯。當時筆者覺得紅人是凶神惡煞，避之而唯恐不及，更別說採取其餘動作。

直到有一天，當筆者的遊戲角色在擊殺怪物時，再度遭受紅人偷襲。第一反應就是逃之夭夭，但逃了一段時間後赫然發現一個現象，在實質上，這位紅人對筆者的遊戲角色所造成的傷害，並沒有想像中來得高，甚至只能算是輕微的傷害，只是該位紅人仍對筆者的遊戲角色窮追不捨。筆者果斷選擇回頭發動反擊，沒想到該名紅人在一瞬間便倒地死亡。在這次事件中，筆者有三個觀念上的收穫：第一個收穫是明明當下是那位紅人先出手，但在死亡後彷彿自己才是受害者一般地，向筆者的遊戲角色爆了一連串的粗口，來表達自己的不滿，不禁令筆者莞爾。第二個收穫是筆者的角色實力一直在進步，且紅人當中也不乏欺軟怕硬、實力不濟之徒。因此，無須對所有紅人都感到如此懼怕。第三個收穫則是筆者的遊戲角色在宰殺紅人之後，除了承受對方以爆粗口來回應以外，並未受到任何懲罰，心中甚至有一絲喜悅，這種喜悅不只是來自於戰勝對手的優越感，還來自於認為紅人此遭遇是惡有惡報的正義感。從這件事之後，筆者開始有了較積極的行動，只要看到其他玩家遊戲角色遭受紅人攻擊，筆者就會挺身而出攻擊紅人，直到紅人死亡或是逃之夭夭才罷手。因為筆者認為這是一種伸張正義的方式，而且此舉使得自己儼然成了一位「正義使者」，並認為當自己成為廣為人知的「正義使者」，就是一種出人頭地的良好途徑。

豈料之後命運捉弄人，有次筆者的遊戲角色遇見一位女性遊戲角色逼近，並說著：「救救我，幫我打牠！」。筆者定神一瞧，發現那位女性遊戲角色身後跟著一隻由別的遊戲角色所帶出來的「寵物」，而牠正在追擊這位女性遊戲角色，該名疑似為寵物主人的玩家遊戲角色則緊隨在後。筆者本想出手擊退該位玩家遊戲

角色，卻發現其屬性並非紅人，而是一般具正義屬性的遊戲角色。先前筆者有過以遊戲角色帶領寵物擊殺怪物的經驗，知道寵物是不會主動攻擊其他玩家的遊戲角色，除非由該寵物的主人親自下達指令。只是「天堂」這款網路遊戲在改版後，對寵物、主人與其他玩家遊戲角色之間的關係設定是：主人對寵物下達指令，就算擊殺其他玩家遊戲角色，下達攻擊指令的寵物主人也不會成為紅人。所以筆者直接聯想到：「是這位遊戲角色對自己的寵物下達攻擊指令，但如果以筆者的遊戲角色去擊殺這位遊戲角色，就會成為紅人。那麼，要想救那位女性遊戲角色，就只有擊殺寵物一途了。」在當時的遊戲設定中，只有擊殺玩家遊戲角色、或是特定的非玩家遊戲角色，以及施放過多邪術才會成為紅人，而擊殺寵物是不會成為紅人的。所以筆者一做好決定，就馬上攻擊那隻寵物。在擊殺該寵物之後，女性遊戲角色突然回頭攻擊筆者的遊戲角色，後來居上的另一位玩家遊戲角色也對筆者的遊戲角色發動攻擊，筆者在沒搞清楚情況之下，遊戲角色瞬間死亡。此時發生一件可怕，且令筆者難以置信的事情，那就是筆者自身遊戲角色的暱稱變成紅色，也就是成為紅人。

筆者非常難以接受這樣的結果，甚至認為這是遊戲設計上的漏洞。明明只是為了救女性遊戲角色而擊殺寵物，何以落得如此下場？在情緒較為冷靜之後，筆者開始找尋原因，首先釐清出筆者的遊戲角色從事件發生到結束時只做過一件事，那就是擊殺另一位遊戲玩家角色所帶領的寵物，這樣的行為居然能使自己的遊戲角色從正義使者瞬間轉變為邪惡紅人？以「天堂」的遊戲設定上來說，只有在擊殺玩家遊戲角色才可能瞬間成為紅人。因此，問題是出在那隻寵物身上。這時筆者便聯想到一種可能：「萬一那隻寵物其實是另一位玩家的遊戲角色呢？」接著繼續推斷：「該名玩家在創建遊戲角色的時候，故意把暱稱設定成寵物的名稱；接著運用可變形的道具，將遊戲角色的外型變更為寵物的模樣，之後再和那位女性遊戲角色進入『決鬥』模式。」這裡要特別說明的是，「決鬥」模式是專門為兩名玩家遊戲角色所打造的公平一對一戰鬥狀態，只要有其中一方的遊戲角

色在此模式中被另一方所擊殺，勝負便分曉，而決鬥模式也會自動解除，雙方的遊戲角色皆不會因此成為紅人。但是有個情況仍會產生紅人，就是在決鬥模式中，如果有第三者的遊戲角色介入，並擊殺其中一方的玩家遊戲角色，那麼，介入的那位第三者遊戲角色就會成為紅人。顯然的，該名女性遊戲角色、主人遊戲角色及寵物(實際上是玩家遊戲角色)三者是事先串通好，由寵物和女性遊戲角色進行決鬥，而筆者的遊戲角色就是以第三者的方式出現。這裡還牽扯到一個重點，為什麼被追殺的玩家遊戲角色在性別上是選定女性呢？那是因為女性遊戲角色不論是外型或是心理，多半是處於一種楚楚可憐、弱不禁風的狀態。大多數玩家會有一種想保護女性遊戲角色的心態，而一旦有了這種心態，且只注意眼前的景象而欠缺周詳考慮的話，幾乎就是以錯愕的結果收場。筆者正是其中一位受害者，遊戲角色的屬性也從正義使者瞬間成為邪惡紅人。當然，筆者並不完全將責任推到他們身上，因為筆者當時實在是太相信自己的眼見及耳聞了，而沒有留意到當中的一些細節、一些可疑之處及其他可能的解決方案，這算是筆者自身的疏失。

在釐清被陷害的原因之後，筆者開始思索該如何安全地讓遊戲角色解除紅人的屬性。在當時的遊戲設定中只能透過遊戲角色不斷擊殺怪物，才可以漸漸將紅人的屬性解除。但這意味著在這段過程中可能會遭遇到其他玩家遊戲角色的攻擊。和一般玩家遊戲角色相比之下，紅人在死亡時所受到的損失較為嚴重，最主要也最難以忍受的損失就是自身的裝備掉落在地上，而被其他遊戲角色奪取。筆者為了避免遊戲角色死亡，所以選擇一處人煙稀少且城鎮附近無警衛的地區，開始進行解除紅人屬性的行動。但進行沒多久就有其他遊戲角色登門拜訪，接著彷彿筆者的遊戲角色身上有安置靶子似的，其他玩家遊戲角色經常主動地對筆者遊戲角色發動攻擊。尷尬的情況是這時候筆者的遊戲角色是紅人屬性，並急切地需要解除之；若此時再度擊殺任何非紅人的玩家遊戲角色，自己就更難以解除紅人屬性。但對方遊戲角色可以肆無忌憚地發動攻擊，相形之下筆者只能選擇逃跑，

且一路被追擊至城鎮內方才脫困。但是對方卻變本加厲地找了一堆朋友，於是筆者見到一群非紅人遊戲角色站立在城門外，擺出一副就是要等筆者遊戲角色離開城鎮時，一擁而上圍剿的姿態。為了不使他們得逞，筆者選擇暫時離開遊戲，以時間來沖淡對方這不知所謂的殺意。

在離開遊戲後，筆者開始思考一件事：現實生活中的通緝犯多半是窮凶極惡，人見人怕，多數人會選擇逃避或是聯絡警方來處理，只有極少數人會挺身而出制伏通緝犯。而紅人在遊戲中的設定雖然也是屬於通緝犯，但其除了能威嚇較安份守己的玩家遊戲角色外，對具侵略性的玩家遊戲角色與專門擊殺紅人的玩家遊戲角色卻不起作用，甚至在一個不注意之下會遭來一群玩家遊戲角色的圍攻。造成這情況的原因是什麼？後來有了一些想法：首先，因為現實生活中殺傷力強大的武器較不易取得，一個人在手無寸鐵的情況下是很難對通緝犯有積極的作為。反觀網路遊戲中很容易取得，並強化屬於自己的武器，所以在面對紅人時自然多了幾分把握。再者，網路遊戲中的警衛其實較現實生活的警察來得不積極，再加上遊戲系統對紅人的死亡懲罰較為嚴重，使得當中的每位玩家角色都擁有對紅人的懲戒權。但是，為了懲戒紅人行為而進行追殺，與貪圖紅人身上裝備道具而進行擊殺，似乎是兩個層面的事。在這看法上持反對立場的人也許會提到：「那是因為紅人曾做了擊殺其他玩家遊戲角色的事情，所以自己就要有被其他遊戲角色擊殺而且蒙受慘重損失的覺悟。由此看來，懲戒紅人與奪取紅人裝備這兩件事並不衝突。」但筆者較關注的其實是動機部分。以往筆者對紅人的認知是「在遊戲中做了一些令人無法接受的、罪大惡極的事情，也就是擊殺其他玩家遊戲角色」，在經歷這件事之後，筆者的態度開始有了轉變。認為在紅人當中，悲慘如筆者般的遊戲角色遭到陷害而成為紅人者，相信並不在少數；至少在這種情況下所產生的紅人就不能被稱作罪大惡極。這種紅人所要懺悔的並不只是曾經擊殺其他玩家的遊戲角色，還要懺悔因自己的一時不察而造成如此疏忽。但很遺憾的是即使如此，擊殺玩家遊戲角色而成為紅人一事仍是事實，所以玩家的遊戲角色一



且成為紅人，那麼在解除這種屬性前，是難以擺脫大多數玩家的偏見。

思考完畢後，筆者先創建了一個新的遊戲角色，透過它來監視剛剛那群玩家遊戲角色是否還停留在該城鎮等待筆者的紅人上線，直到確認沒有後，筆方才換回紅人，並開始進行解除紅人屬性的行動。之後費了幾天的功夫，以及得到親朋好友的遊戲角色協助下，筆者終於達成目標，重新以非紅人的遊戲角色姿態進行遊戲。而當初那麼不斷追殺著筆者紅人的其他玩家的遊戲角色們，彷彿沒發生過這回事般繼續在一旁擊殺怪物。自此筆者十分謹慎，畢竟這種經歷有過一次就足夠了。這次經歷還帶給筆者一種心態上的轉變：紅人並不完全是窮兇極惡的。以前在看到一般玩家的遊戲角色被紅人追殺時，筆者會挺身而出擊殺紅人，來實現自己所謂的「正義」觀念。但在自己成為紅人的這段期間，被一般玩家遊戲角色擾亂，在不堪其擾之餘也開始覺得一般玩家的遊戲角色也是會仗著遊戲設定，以「正義使者」自居。再加上獎懲制度下，一般玩家遊戲角色較紅人占據優勢，所以擁有打擊紅人的主動權，其實這也能算是屬於一種欺壓行為。因此筆者之後的心態轉變成在沒有釐清事情狀況之前，是不會出手的。其實會有這樣思想上的改變，筆者也感到驚訝，因為之前的心態都是「正邪不兩立」。但後來慢慢體會到，在正邪之間的判準，往往存在著難解的爭議。筆者也將成為紅人這段經歷視作寶貴的體驗，因為如果沒有被陷害而成為紅人，恐怕也無法悟出這個道理。

除了獨自思考之外，筆者還詢問了周遭朋友對於紅人的看法。得到的答案幾乎都是不會想去接觸紅人，因為不管是自己的角色與紅人有交集，或是自己的角色成為紅人，都有相當程度的危險性，從筆者的角色經歷中可見一斑。直到詢問了一位是真正透過屠殺其他玩家角色而成為紅人的朋友，他表示紅人並不能算是窮兇極惡的喪心病狂，接著說明原因。他指出在遊戲中，每位玩家不全然以相同目的來進行遊戲，同時也受到現實生活環境的影響，紅人在當中只能算是以不同目的來進行遊戲。以他為例，就單純是增強實力至一定水平為基準，然後開始享

受和其他玩家遊戲角色爭戰的樂趣，只要有其他玩家遊戲角色膽敢找他的遊戲角色挑戰，即使他的遊戲角色會一直擁有紅人屬性，也毫不退縮。也因為「天堂」這款網路遊戲有一句名言：「實現你平常不敢做的事情」，所以，紅人只是屬於在遊戲中較不喜歡遵守和平常規，而被遊戲系統判定成「異類」的角色。但是他覺得這算是可接受的情況，因為一般玩家，尤其是不敢成為紅人的玩家，是無法真正了解到紅人才能擁有的經驗及樂趣。

關於紅人擁有的經驗及樂趣這部分，筆者曾找到一位玩家，他架設了一個網站，將自己的紅人擊殺其他玩家的遊戲角色的過程及結果拍成照片，並上傳到這個網站內，以便將這些照片做統整。除此之外還提供教學，說明如何運用技能、裝備、地點及時機來達到擊殺角色，以及成功後的各種應對處理。除此之外，該玩家也樂於與其他玩家在討論區內交流心得，交流的內容是其他可行的擊殺玩家遊戲角色的方法，以及從玩家遊戲角色中所散發出的某些特徵去辨認哪些比較好下手，哪些玩家遊戲角色不宜招惹。這種行為引起不少人參與討論，當中也不乏玩家對其行為嗤之以鼻，認為這是一種喪心病狂的表現，但也有一些玩家抱以敬佩的眼光，認為該玩家彷彿「先知」一般的存在，並認為其表現很值得大家效法。於是在某段時間內，遊戲內開始見到類似於這位玩家所創的擊殺遊戲角色手法。雖然這位玩家遊戲角色在成名一段時間後，便在遊戲中遭遇一些抵抗，因為對方開始懂得提防特定對象。於是，該位玩家更加醉心於研究擊殺其他玩家遊戲角色的技巧，實力更加爐火純青。而其他玩家遊戲角色也開始運用一些另類的技能、裝備、地點來增加自身遊戲角色與紅人發生衝突時的存活率。本來「天堂」只是一款遊戲角色平時擊殺怪物，除了少數紅人干擾，其餘時間大都相安無事，只有在結盟打仗時才具有緊張氣氛的網路遊戲，但透過這位「強力紅人」與其他玩家遊戲角色之間競爭，逐漸從單調的打怪物遊戲中脫離，走向連平常都會出現緊張氣氛。筆者被這些奇特的現象所吸引，於是曾在一段時間內去關注這位備受爭議的玩家的動態，從他的其他個人網頁中可以發現一些描述日常生活的文章，令人

訝異的是他在現實生活中只是個再正常不過的年輕人，而且他的文筆還算不錯。那麼，為什麼他在網路遊戲中的表現卻與現實世界南轅北轍？筆者想起之前朋友所提過的：「紅人只能算是不按照遊戲設定的那種『和平常規』的遊戲角色，而非喪心病狂」這一說法，自此筆者對這套說法較為信服。

而後，筆者一路從高中、大學畢業且讀到碩士班，雖然玩過數款網路遊戲，也見到類似「紅人」的獎懲制度，但「天堂」這款網路遊戲給筆者的印象較深刻。而且，筆者也開始對「紅人」這概念有了不同層面的想法。究竟在網路遊戲當中，紅人與一般遊戲角色一旦相遇，所存在的關係何以如此緊張？更進一步來談，在一般遊戲角色的眼中，紅人的出現意味著什麼？而在紅人的觀點下，一般遊戲角色對己呈現何種關係？這些都是本篇論文想要探討的重點。

### 第三節 研究取徑

雖然上一節所提及的內容是筆者在網路遊戲中的親身經歷，但其較偏向經驗層面，在哲學意義上是較缺乏論述的強度。所以，可能會產生一個疑問。首先是本篇論文作為哲學論文的正當性為何？關於這個問題所進行的說明，又可延伸為兩方面。首先是筆者為何要以他者哲學作為研究的方法；另外則是筆者是以何種身份來進行本研究的架構。

基本上，筆者在網路遊戲中的主要體驗是與其他玩家的遊戲角色互動，而瞭解到玩家的感受。因此，本研究所著重的是玩家以遊戲角色來進行互動的倫理探討。一般而言，人們會以物化的方式來看待遊戲角色，認為遊戲角色只是由程式語言「零」與「一」所構成的物，是不具有倫理的探討空間。遊戲角色之間的互

動，首先發生於玩家的操控，進而使得遊戲角色得以相遇。所以，真正的倫理意義還是建立在玩家之間的互動，而不是在工具上。筆者認為在現實世界中的人們之所以能發現彼此的存在，所依據的是身體的呈現。透過一個有異於自我的他者存在，才得以形成倫理，而這種呈現對應在遊戲中的正是遊戲角色。因此，遊戲角色不能被單單看作是一個工具，它還能作為自我在遊戲中之所以彰顯倫理的可能依據。但這種他者和自我之間的發現，常常被視為一種由自我為起點而向外開展的現象。換句話說，任何事物，包括倫理關係，都是由自我出發而得以證成。但是這樣的自我，是過於獨斷的，所以筆者選擇了他者哲學作為研究方法。而其最大特色在於自我與他者的完全相異，意即他者並非作為自我的延伸，甚至必須透過與他者的相遇，自我才得以證成。在網路遊戲中透過自我只能操控。只是他者仍不能用來作為普遍性的保證，這是由於其本身就是以反同一、反普遍來作為出發點。在此意義下，本研究是以「探討」，而非以「套用」來作為他者哲學與網路遊戲兩者在論述上的關係。

接著要交代的是自身於本篇論文中所佔據的寫作視角為何。筆者在大多數情況中所使用的是「彷彿上帝般的第三人稱視角」，而在一小部分內容中，筆者不得不使用「身歷其境的第一人稱視角」。原因在於本篇論文涉及到理論及經驗兩個層面。在理論層面中要介紹的是紅人於網路遊戲中的定位、性質及形成原因，必須以較客觀的角度來描寫。因此筆者在第二、三、四章的第一、二節，第五章的整章皆是以第三人稱的視角來呈現。而在經驗層面中所涉及的是筆者自身與紅人接觸的經歷，為了要近距離呈現自我與他者之間的緊張關係，所以在第二章的第二節，第三、四章中的第三節，除了會以第三人稱來探討理論之外，還會以置身於遊戲中的玩家遊戲角色這種第一人稱的視角來探討紅人與他者遊戲角色的關係。藉由這兩個寫作角度，本研究大致上架構為：

第二章中，筆者要先著手於整篇論文的主要論點，即「他者」哲學內容與網

路遊戲之間的關聯。第一節要先介紹與他者哲學相關聯的思想脈絡，第一節主要介紹與列維納斯他者哲學相關的思想脈絡。第二節則探討他者哲學於網路世界中的應用層面，即他者哲學在網路遊戲當中是如何體現。於末段則要點出問題：非紅人的自我在與紅人他者遭遇時，將會採取哪些可能的行動？

第三章開始論述論文所要針對的目標，即「紅人」概念。紅人因為被貼上具汙名化的標籤而被遊戲設計者放在社會的邊緣位置，這也是一般玩家遊戲角色在面對紅人時的認知。但進一步思考後會發現紅人被遊戲設計者標記，原因是紅人會透露出潛在威脅性，所以一般玩家面對紅人時，多半是保持警戒的態度。筆者於本章打算採取這種「倒敘法」的方式，在第一節中要探討的是他者被統治者貼上汙名化標籤，而被放置在社會邊緣的情況。第二節則要說明他者之所以被統治者貼上標籤，是因為其透露的潛在威脅性，及其影響為何。第三節則將他者哲學套用至其中，來探討當一般屬性，甚至偏向正義屬性的自我遊戲角色在面對紅人時所呈現的關係為何。同時點出一個問題：如何判定遊戲中的秩序具有絕對性？在此前提下，紅人和一般玩家遊戲角色的地位就有可能產生改變。或許是紅人將其他玩家遊戲角色推到了一個邊緣化的位置，而且雙方都不自知。在此情況下，於本章所探討的自我就可能形成紅人。若自我成為紅人，則與他者的相處關係為何？

第四章則是承接了第三章末的問題。一旦自我的遊戲角色成為紅人時，與他者的遊戲角色所呈現的關係為何？由於自我在此對於自身遊戲角色轉變紅人這一件事情，無論是形成原因或是心境，皆有一定程度上的了解，因此筆者打算直接對紅人自我的形成原因進行兩種分類：「自我邊緣化」以及「遭受他者的邊緣化待遇」。在第一節當中將要論述主動進行自我邊緣化的紅人心境為何，以及其與遊戲管理者之間的權力關係。第二節則要論述被他者邊緣化而成為紅人，是由於人生的荒謬性及不穩定性所致。而在第三節中，開始說明他者與紅人自我遊戲

角色之間所呈現的關係。

以上是本篇論文的主要架構，筆者希望能於本篇論文中找出各種紅人與其他玩家遊戲角色的關係，遭遇衝突時能提出幾項可能的解決辦法。同時期許之後的研究者能根據本篇論文的「立足點是否具有合理性？」等問題來進行探討。

## 第二章「他者」哲學與網路遊戲之關聯

以往人們在思考哲學問題時，總會將相似的概念予以統整，並視為同一，或是賦予普遍性，這看起來是通往真理的不二法門。但「他者」哲學則給了人們一個新的思考方向：從肯定他者與自我的相異性，而從倫理學角度切入探討哲學，並視倫理學為第一哲學。那麼，「他者」哲學對於網路遊戲的意義為何？其與哪些面向相關聯？

本章的重點將設定於此來探討。首先第一節中將要介紹他者哲學的內容，及其所經歷的脈絡為何。早期哲學思想所追求的皆是同一概念，但至笛卡兒(René Descartes, 1596-1650)開始有了重大的轉變。具體來說，他將哲學轉入主觀性的領域，並聲稱同一必須確立於自我之上才有可能；而自我作為這一基準點，其必須是先驗的。而後黑格爾(Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770-1831) 更加強調整體的概念，並將精神定義為「在絕對他者中純粹自我認識」，自我只有透過他者才能達到自身。胡塞爾(Edmund Gustav Albrecht Husserl, 1859-1938)接著以主體意向性來探討自我與對象之間的關係如何構成。海德格(Martin Heidegger, 1889-1976)，再轉至列維納斯的起始思想：「il y a」。第二節將他者哲學與網路遊戲作結合，說明在網路遊戲中，他者具有什麼意義，以及其所相關聯的面向為何。最後再提出以他者哲學探討網路遊戲時，可能會出現的問題為何。

## 第一節 他者思想來源

早期的西方哲學所重視的是由自我來追求同一，而靈魂的自我能通往同一。只是，這觀念發展至笛卡兒時，稍微發生了改變。具體來說，笛卡兒一開始所追求的是單靠其本身便能確定且為真實的事物。這事物不能透過信仰、感性或是懷疑的確定性來加以證明。同時，任何的真實存在事物，皆要被理性確實地認識，或是從意識中獲得內在證明。但是如此一來，有什麼事物是能被確定的呢？笛卡兒提出了「我思」。「我思」的出現，意味著哲學轉入了主觀性的領域，同一建立於確定的自我之上：

宗教所假定的東西被拋棄了，人們尋求的只是證明，不是內容。這是無限的抽象主觀性；絕對的內容不見了。也同樣有一種欲望，要從強烈的感情、從通常的眼光來說話，正如布魯諾和許多別人的一樣，每個人都以個人身分用各自的方式發表自己獨特的世界觀。<sup>7</sup>

從這裡會發現到笛卡兒的立足根基在於其主張主觀的懷疑論，透過不斷懷疑而退至無法懷疑的懷疑本身。而後再證成一主體自我，是具有普遍性的。笛卡兒他認為主體是客觀的，但卻又以主觀來作論證。在此可以理解為透過中止判斷，會存在著一個絕對的心靈(mens)，其能對客觀的哲學作出判斷，並加以論證，同時這個心靈也可以被論證。於是產生了以下對於笛卡兒論點的批判：

笛卡兒本人沒有弄清楚，這種通過中止判斷而消去世界特徵的自我(在它的沉思活動中世界具有一切對於它來說所能具有的存有意義)是不可能作為世界中的題材出現的，因為一切具有世界特徵的東西都是通過這種自我

---

<sup>7</sup> 黑格爾著，賀麟、王太慶譯，《哲學史講演錄》，北京，商務印書館，第四卷，第 69 頁。



的活動而獲得意義的，這包括每一個人自己心理的心靈存有，即在通常意義上的那種自我。<sup>8</sup>

從此種心靈的存有來導向自我，並透過孤立自我，來達到不受外界影響並找到其主體性之目的。<sup>9</sup>到了黑格爾時，更加強調整體的概念：

西方哲學的整體論有兩個，一個是亞里斯多德的形式邏輯，一個是黑格爾的辯證邏輯構成的整體論；而亞里斯多德的邏輯的同一只是空間中的「同」，但是黑格爾的同一是從時間與變化出發的，他假定存有者是在時間中綿延完成，因為瞬間的主體不存在，所有存在者都是過渡。<sup>10</sup>

另外還有：

如果我們將定在的兩個環節，某物與別物，分開來看，就可得出下面這樣的結果：某物成為一別物，而別物自身又是一某物，這某物自身同樣又起變化，如此遞進，以至無窮。這種情形從反思的觀點看來，似乎已達到很高甚或最高的結果。但類似這樣的無窮進展，並不是真正的無限。真正的無限毋寧是「在別物中即是在自己中」，或者從過程方面來表述，就是：「在別物中返回到自己」。對於真正無限的概念有一正確的認識，而不單純滯留在無窮進展的壞的無限中，這具有很大的重要性。當我們談到空間和時間的無限性時，我們最初所想到的總是那時間的無限延長，空間的無限擴

---

<sup>8</sup> 埃德蒙德·胡塞爾著，張慶熊譯《歐洲科學危機和超驗現象學》，上海，上海譯文出版社，第97-98頁

<sup>9</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，輔仁大學哲學研究所碩士論文，2006年6月，第69頁。

<sup>10</sup> 顏秀安撰，〈他者甦醒之路—列維納斯倫理學研究〉，國立中央大學哲學研究所碩士論文，2010年1月，第28頁。

展。<sup>11</sup>

黑格爾致力於解決西方哲學在追求同一這方向上所遇到的問題。他認識到差異的重要性，要在世界的差異中尋求同一。他把精神定義為「在絕對他者中純粹自我認識」，自我只有透過他者才能達到自身，也就是說，他者只是為了追求同一而必須關注的對象。黑格爾所提出的思想成了一個框架，之後其他提出類似思想的哲學家都離不開它。但黑格爾的他者，最終仍會歸於同一，也就是說他者在存在論上並沒有獨立的地位。相較於此，胡塞爾的哲學中出現「他者」問題，是出現在「主體際」(intersubjective)問題的探討上。他承接了笛卡兒的懷疑精神，以現象學方式來將主體與外在世界作聯繫，從主體意向性活動及意向對象之間的關係，來探討認識對象的構成。透過先驗還原法來實現「面向事情本身」這一目的。而先驗還原法的內容為：

把所有關於世界的知識皆先置入括弧(epoché)存而不論，不肯定也不否定，當能置入的都置入後，直到最後那不可再置入的剩餘(residue)，就是現象學要的東西；這種方法叫做「先驗還原法」(transcendental reduction)，還原到先於一切經驗的狀態；藉由此大法，我們就可以擺脫了自然態度(natural attitude)，進入了意識的世界，可將世界還原，還原到最後，胡塞爾找到了「意向性」(intentionality)。當然這也是人身上的變形：笛卡兒的『我思』變成了「意向性」，意識一定是什麼的意識；有「能思」(noesis)就必有其「所思」(noema)，心物之間原本就關聯在一起的，至此，不再讓心物二分。<sup>12</sup>

具體來說，胡塞爾採取了笛卡兒的途徑，我可以懷疑意識對象的存在，但意

<sup>11</sup> 黑格爾著，賀麟譯，《小邏輯》，台北，台灣商務出版，第 209 頁。

<sup>12</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 1-2 頁。

識本身的實在性是無庸置疑的。這當中的「我」不是經驗的我，而是先驗自我。先驗自我是任何事物確定性的來源，具有絕對的確定性，意向的對象無法脫離意向它的意識。<sup>13</sup>為了處理「認識」這概念，就必須提到「他者的意識」。只是胡塞爾對於他者的意識這一概念的探究，一方面要保證先驗意識的客觀性，另一方面要保證先驗自我的意識能作出區分。於是，他提出了「互為主體性」這個概念。由於現象學的根源就是自我的形構，必須注意其他自我的經驗、他者的經驗等問題。而互為主體性便是利用主體對他者「同情共感」，來解決這些問題。同情共感是一種自我對外的經驗解讀方式，即自我在解讀他者這一行為中，能以類似於自身內在的狀態來作表達。只是共情共感無助於解決倫理問題，因為它並非一種判斷，也非推理，而只是建基於自身的經驗。因此，雖然它能使自我解讀他人的經驗，卻無法由此與他者的關係作出連結。胡塞爾強調自我與他者的獨立與相互性，所提出的互為主體性概念也試圖放大兩者關係與構成，但其仍以反思自我為主，先驗自我仍高於互為主體性的這一條件下，他者只是成為了其他的先驗自我。<sup>14</sup>因此，他者問題並未獲得解決，反而使自我的主體性對於世界的掌握得到了較完全的貫徹。在現象學中，他者是一個突出的問題，意向性是以同一的方式去建構對象，理性並未覺醒，而必須透過他者使我從同一中覺醒。<sup>15</sup>之後的海德格繼承了胡塞爾的現象學方法：

海德格把這種思路運作發揮到了極致，他發現了傳統形上學遺忘了「存在」(Sein)，錯把「存在者」(Seinde)當成存在而做為研究追求的對象。他援用了現象學的先驗還原法，並更為澈底地將所有存在者置入括弧，祇要是「現成在手」的存在者都存而不論不去理它，置入到最後，現象學的剩餘竟是存在本身，存在就是從存在者的還原，也是對存在者的否定。<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，上海，三聯書局，第 56-57 頁。

<sup>14</sup> 顏秀安撰，〈他者甦醒之路—列維納斯倫理學研究〉，第 17 頁。

<sup>15</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，第 59 頁。

<sup>16</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 2 頁。

海德格認為對於在世存有的根本經驗，在於自我將經驗與他者共享。意即自我在此與他者相聯繫，去經驗他者。藉由胡塞爾的先驗自我概念，海德格發展出「此在」(Dasein)概念，意味的是在世的在存在。此在的基本結構為他者與自我以同樣此在的方式存在，世界被自我與他者分開，但也共同擁有。<sup>17</sup>海德格也處理著同一性與差異性兩者的問題，在他看來無限是作為有限的對立面，而完全是作為不完全的對立面。因此，在一定程度上來說，有限與完全意義相同。有限多半作為「界說」或是「定義」，且其才是真正存在的。由於有限就是完全或完成了，而不使事物被終結，反而使一個事物開始，並把事物在其中的本質引導出來，使之獲得確定。<sup>18</sup>

海德格反對胡塞爾超越觀念論與第一哲學定為「自我學」，並主張現象學才是提出存有問題的方式。只是，列維納斯認為海德格依然沒有跳出「整體性」這一框架，反而思考著如何將對立於同一的他者還原為同一。所有的思想與經驗在強迫人們接受整體及系統的相關知識，進而處理與他者之間的關係。顯而易見的是，自亞里斯多德以來，整體便作為唯一的最高系統。<sup>19</sup>這股以自我主體作為前提，而發展出來的「整體」思想潮流看似不可突破。這股以自我主體作為前提，而發展出來的「整體」思想潮流看似不可突破：

胡塞爾把個人主體性建立在自我中心的獨我論上、海德格是建立在面對死亡之憂慮上、列維納斯則要建立在無限之概念上。……因為無限不能是客觀經驗之對象，我們所經驗到的都是有限的知識；它總是比我們所能經驗的、思考的多出一些什麼，是不能被還原化約的；反之，科學性的系統化、整體化、客觀化、邏輯性思維，已無所不包地企圖將所有現象變化皆納入其中加以解釋，個別主體性完全不能張顯；社會國家重於個人、政治理想

---

<sup>17</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，第 18 頁。

<sup>18</sup> 同上，第 24 頁。

<sup>19</sup> 顏秀安撰，〈他者甦醒之路—列維納斯倫理學研究〉，第 23 頁。

重於道德實踐，個人隨時可能在集體暴力中犧牲掉。……破除整體邁向無限，從而保證了個人主體性存在底不可抹滅的價值。<sup>20</sup>

但在二十世紀時，卻開始出現了從另類角度來對他者所進行的探討。受到科耶夫(Alexander Kojève)「欲望與他者」；馬塞爾(Gabriel Marcel)「獨立的他者」；沙特(Jean-Paul Sartre)「他者對自我之限制」；柯亨(Hermann Cohen)「從倫理來認識上帝」；羅森茨維格(Franz Rosenzweig)「上帝與人對話」、「上帝、世界與人之關係」、「臉」；馬丁·布伯(Martin Buber)「我與他者之間的相遇關係」等思想之影響，列維納斯也發展了他者哲學。

科耶夫透過海德格及馬克思兩家的角度來檢視黑格爾，強調黑格爾的主奴關係辯證法。尤其提出了黑格爾對自我意識的看法，自我是透過他人的承認而得來，人們在「思」中被對象所吸引，遺忘了自己，只有透過欲望才能使人返回自身。欲望不同於沉思之處在於它能驅使人去行動，使異在的實在變成自身的實在，即同化對象以此來滿足欲望。人的欲望可以超越於對象。在社會上，人的欲望表現於要求他人的承認，當每個人都要求他人的承認，便會產生衝突，而後透過鬥爭來贏得他人的承認。這種與他者的關係超過意識層面，而進入存在領域。科耶夫透過黑格爾的主奴辯證法，將他者及欲望問題引進法國哲學。只是，他仍然表達著絕對的歷史哲學。<sup>21</sup>

馬塞爾也同樣出現他者這個觀念，但他使得「作為不可還原為客觀知識的與他者關係」，走向一種獨立的概念。他的思想脫離了唯心主義，開始深入探討存在的神秘，而有著「基督教存在主義」的稱號。他認為大多數哲學思想的錯誤在於將自我、他者和上帝作為客體來對待—我們提出及解決關於自我、他者和上帝

---

<sup>20</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 53-54 頁。

<sup>21</sup> 孫向晨，〈面對他者——列維納斯哲學思想研究〉，第 27-30 頁。

的問題。哲學的任務在於放棄模仿科學對客觀知識的探求，而去尋求作為存在事物的創造性直觀。透過這種直觀，除了能在完滿存在的具體性中遇到自我，還能遇到他人，而非遇到了作為異己存在的他者，是遇到了和我一起作為對我們來說不可或缺的社群成員的他者。在這點上，列維納斯與馬塞爾相近。這問題來自於人生存的處境，對於馬塞爾而言，生存就是一種神秘。身體與「我」不可分割，一種具體化的人格存在，自己就是自己的身體，也是與他人相關聯的需求場所，人的生存直接參與到存在之中，也直接面對他者。此外也反對笛卡兒的「我思」及「身心二分」思想。傳統哲學從注意我中來定義「我」，這導致了將人從身體和從與他人之間的關係中抽離，成為孤立抽象的「我」，但會因此而與生存相分離。在馬塞爾看來，自我與身體、自我與他者不可相分離，是生存最重要的基礎。

22

沙特對自我與他人關係的基本態度。他藉助黑格爾的思想，在《存在與虛無》中分析黑格爾主奴關係的影響。首先肯定黑格爾對笛卡兒「我思」概念的反駁，除非自我被他者所認識，不然「自我」不會被「我思」所把握。因此，他者與自我形成一種認識及存在的關係。人如果是一種存在，就不能單從意識面來談他者，而是透過其他方法，而沙特找到的方法是「注視」(Look)。每個人週遭都會有他者，而後才有自我存在上的限制，自我在自由上的威脅。由於雙方皆要保持其主體性，一個人要不是超越他者，就是被他者所超越，衝突是在所難免的，而「衝突」概念就是沙特所主張人與他者之關係的本質。因為衝突，主奴關係變成「虐待」與「被虐待」的關係。<sup>23</sup>

柯亨認同猶太人和德國人進行民族同化，認為其能完全融入德國社會，之後發表論文以捍衛猶太的《塔木德》，賦予猶太人一神論、上帝觀及彌賽亞極高的

---

<sup>22</sup> 同上，第 30-32 頁。

<sup>23</sup> 同上，第 34-35 頁。

地位。柯亨強調理性主義，並透過上帝的觀念，在宗教及倫理之間架起橋樑，兩者互相之間不能完全獨立，而是相互有關聯。這種相互關係堅持上帝與人相分離，但又強調倫理關係，在羅森茨維格及列維納斯的思想中皆有傳承到這點。在《源自猶太教的理性宗教》中的「同伴」概念，與他者概念相近。每個人都是與「他人」，為「他人」而活，使「他人」成為同伴，成為道德相互作用者，每個人都意識到「他者」是你，意識到自己是「我」，並進而意識到他們的共同起源上帝。透過上帝與人的「相互關係」，自己與「他人」之間存在著共同的人類意識和道德義務；透過愛，透過同情概念，自我把「他者」包含在內。認識上帝也就意味著道德的覺醒；聖經中「愛鄰如愛己」成為柯亨解釋「同伴」概念的最好注解，也成為愛上帝的最好途徑。這些思想在以後的哲學家提出的「關係」、「對話」、「他者」等概念中得到了回應。柯亨強調透過倫理認識上帝，這一思想和列維納斯的學說很相似。<sup>24</sup>

羅森茨維格的學說理解方向，是要論證在現代世界中猶太教存在之合理性。在他看來，使猶太教獲得永生的方法，在於發揚聖經的內在使命。其著作《拯救之星》中主題：破除「總體」、強調「倫理」、注重「言說」、透過「愛」以戰勝「死亡」、對時間本質上是主體際的看法、對猶太民族作為外在於歷史的地位的看法，使得列維納斯開始思考西方哲學與猶太主義的關係問題。羅森茨維格也反對黑格爾的絕對唯心主義將上帝世界和完人同一化，他強調上帝與世界及人的「分離」，強調不存在一個絕對同一的實體，而是有三個不同的本質：上帝、人及世界。死亡使人們知道自己不是上帝及世界，也知道上帝及世界不是同一的。雖然他反對黑格爾以同一原則來解釋存在的多樣性，但卻認為上帝、世界與人之間是相互聯繫的：上帝創造世界，上帝啟示人，人救贖世界。這是羅森茨維格的基本觀點。他更立足於認定一個基本事實，即上帝直接與人對話，這個立足點頗具倫理向度，因為他將倫理的核心命令帶入宗教體驗中。對於言語的強調是他的

---

<sup>24</sup> 同上，第 39 頁。

特色，上帝與人是透過言語而被統一，因為言說不僅需要主體，也需要對象，所以言語存在於自我與他者之間。羅森茨維格對總體性的批判及對黑格爾的批判給了他很多啟示—把創造、啟示和拯救連接起來的最初可理解性。甚至連列維納斯最著名的「臉」概念，都能從羅森茨維格思想中找到蹤跡。<sup>25</sup>

馬丁·布伯以猶太思想傳統作為起始，進而批判近代西方哲學。傳統哲學倚賴實體，而布伯則認為「關係」才是關鍵，區分了「我與他」及「我與你」。前者是西方哲學傳統，但其本質上並非真正的關係。後者才是真正的關係，具有直接性：

在你、我、他三者，我們祇會把正在說話的對象喚作你與我，而把對話雙方以外的人稱為他；所以，若以語言的角度來看待人與世界之關係，祇有你我之間是直接的溝通關係，他人祇能是間接的、處在你我談話氛圍之外的指涉物，真正在場的祇有你我二者，是他人不在場的證明。若將對話的層次提昇到語言之上，不論是心靈的、精神的、生命的對話，做為你之人稱代名詞就隨之升等為汝，自己若不願成為不在場的他，就必須努力地尋找與之對話之汝，使建立一吾汝關係；而有一個談話的對象永遠地在那兒等著你的，永不會缺席的，就是上帝—即『永恆汝(eternal Thou)』。<sup>26</sup>

與「你」的關係無間隔，無任何概念體系、天賦良知、夢幻想像介於「我」與「你」之間，任何中介都是阻礙。」但直接性並非我與你融合，而是存在著一個距離，布伯稱為「之間」。與以往近代哲學主體性以及延伸至現代的先驗哲學傳統完全不同，這是列維納斯與之相同之處。「之間」無法在「我」之中發現，不能在意向性中發現，也不能在主體內在性中發現。「之間」表明出發點不在我，

---

<sup>25</sup> 同上，第 40-42 頁。

<sup>26</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 41-42 頁。



不在他者，而在「相遇」。在相遇中，異在的東西使我超出自身，而非固守內在的「自我」。相遇概念使布伯進一步脫離自我主義，向世界敞開並接受生命中所遇之物，而形成無限的關係世界。這種說法主要是克服近代主體性哲學，但並非回到整體主義。我與你有聯繫，但不是置於整體中而迷失自身。這種對話關係來自於希伯來的聖經，布伯認為這是人類應有的基本關係。這種關係體現「我對你」的尊重，揭示人生意義的深度，在「我—你」關係中發現「永恆的你」。布伯的「關係存在論」試圖於西方哲學中重建「永恆的你」這一維度，他認為只有如此才能抑制膨脹的自我，並正確的對待世界。只是，列維納斯認為布伯「我—你」的關係以及「相遇」概念，仍未跳出存在論的框架，尤其對上帝作為「你」的描述，是具有實體化的嫌疑。另外，我與你的相互性，仍無法保持「他者」的優先性，不可能會有倫理的存在。<sup>27</sup>所以，列維納斯強調他者哲學並非是以「自我」為中心的先驗哲學：

列維納斯欲建立一套尊重生命的哲學；而現象學，如前所述，很容易地會把問題首先返回到人的身上去，進而把焦點放到自我(ego)的身上，再自我擴張地去詮釋世界的樣子，世界僅是自我概念的延伸。……胡塞爾把他人視做另一個自己，與己無所不同；海德格把他人的出現視為此在的淪陷於世的非本真狀態，自我的地位遠高於他人已不言而喻，他人的概念已消融在自我裡面不見了。<sup>28</sup>

列維納斯將思想聚焦至現象學上，現象學是列維納斯的主要哲學活動。他從現象學領域入手，將自己置於胡塞爾及海德格之中來協調兩哲學思想的關係，同時以海德格的角度去批判胡塞爾。<sup>29</sup>胡塞爾的現象學目的是「面向事情本身」，而「意識」是胡塞爾現象學研究的領域，其核心概念在於「意向性」，主要意涵

---

<sup>27</sup> 孫向晨，《面對他者——列維納斯哲學思想研究》，第 43-44 頁。

<sup>28</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 5 頁。

<sup>29</sup> 孫向晨，《面對他者——列維納斯哲學思想研究》，第 47 頁。

為：任何意識是指對某物的意識，而任何意識活動都有對象。對象並非自由地進入意識，不可能以它「原本是」的方式進入意識。列維納斯把胡塞爾的意識哲學轉化成一種存在哲學。因此，列維納斯認為，對胡塞爾來說只有意識的存在是絕對的，主客體只有在意識中才可能存在和被理解。列維納斯因而將胡塞爾現象學中的建構問題解釋為存在論問題。意向性理論形成新的存在概念，或其本身就是一種存在理論。列維納斯認為胡塞爾突顯表象性中的意向性，是屬於唯智主義的行為，這是他所要反對的。<sup>30</sup>

海德格反對胡塞爾絕對純粹自我的探求。面對他者時，胡塞爾依然以先驗自我作為首要確定性。海德格不認為能離開世界來探求自我，他談論「此在」在世的基本結構。「此在」就是指在世界中存在，世界就是此在本身的一種性質。所以他反對胡塞爾以「同情共感」概念作為理解他人的關鍵，因為這意味著他人是自我的一個複本。他從存在論上的「共在」來表達此在的在世是與他人同在，意即他者與我都是作為此在而存在，而此在的結構已經包含了對他者的理解。<sup>31</sup>列維納斯認為當理解特殊存在時，必將其置於普遍的存在視域中，理解存在本身成了所有知識的終極條件。這是對他者的一種壓制，理解沒有讓他者呈現出作為他者本身。<sup>32</sup>存在論是一種暴力的完成，理解否定了他者存在的獨立性。而海德格的工具概念更是一種佔有，他者是我不能完全理解和佔有的，唯一的佔有就是「擊殺他人」。但「臉的呈現」能形成一股力量來抗拒這種佔有。<sup>33</sup>

在列維納斯思想中可以發現「il y a」這個概念。這個概念與他者哲學相關聯的基本見解為：

---

<sup>30</sup> 同上，第 50-52 頁。

<sup>31</sup> 同上，第 66-68 頁。

<sup>32</sup> 同上，第 70-71 頁。

<sup>33</sup> 同上，第 72 頁。

「Il ya」可視為是列維納斯哲學開展的基礎，雖然在《從存在到存在者》與《時間與他者》之後，列維納斯很少再重述il ya，然而這並不能視為是列維納斯拋棄了il ya這概念。相反的，il ya似乎變成列維納斯的哲學預設。<sup>34</sup>

想像一種狀態：沒有存在者。沒有存在者還有存在嗎？或者虛無？“Il ya”是列維納斯早期文本中重要的概念。這是沒有存在者的存在，個體化之前的匿名的存在，是虛空者的充盈。這樣的安排，主旨在於意識或主體性乃是從Il ya 中出現的第二位存在，第一順位是意識的原質，預留主體與不可吸收的事物的遭遇。<sup>35</sup>

「il ya」在法文中原意為「存在有」，同於英文的「There is」，「There are」。<sup>36</sup>針對海德格的此在經驗類型，列維納斯是以「倦怠」和「疲乏」代表此在與存在的關係，這種關係就在於它們在「存在面前的退卻構成自己的存在」。倦怠是一種對努力的厭惡，意味著面對存在的猶豫和懶於存在。疲乏較之倦怠，是對存在重負的進一步批判。倦怠開始在前而疲乏則拒絕在後，是對「存在」的厭惡。疲乏的本質在於「逃離」存在，擴大存在與存在者之間的縫隙，而如同倦怠一樣，顯示出存在者與存在之間的一種阻礙。列維納斯提到：

讓我們通過回復到虛無來想像一下存在、事物和個人。人們是不能在所有事件之外來考慮回復到虛無這件事情的。如果只是在夜晚和虛無的寧靜中，有些事物是會發生的。這種「某件事情正在發生」的不確定性不是一個主體的不確定性，也不是指一個實體。就像是在動詞的非人稱形式中的第三人稱代詞一樣，這種不確定性指的不是那個尚未確定的已知行為的主

<sup>34</sup> 李依叡，〈列維納斯「他者」概念的研究〉，南華大學哲學系碩士論文，2009年，第46頁。

<sup>35</sup> 顏秀安撰，〈他者甦醒之路—列維納斯倫理學研究〉，第42頁。

<sup>36</sup> 孫向晨，〈面對他者—列維納斯哲學思想研究〉，第27頁。

人，而是指的這種行為自身的特徵，這種行為由於某種原因沒有主人。我們將用「有」這樣一個詞來指這種非人稱的、無名的，但卻不可泯滅的存在者的「完成」(Consumation)。有，在其拒絕人格形式的範圍內，是「一般的存在」(being in general)。<sup>37</sup>

在倦怠和疲乏背後暗含了存在者之外的「存在本身」或「存在一般」對於存在者的壓力，也就是 *il y a*。這種 *il y a* 是消極的意義，是在主客體、內在與外在劃分之前的概念，是前於世界的概念。它是無名性及無人稱，徹底排除「光」的存在，進而感受一種黑暗，不再有「某物」。而這種普遍的缺席反過來就是一種在場，是一種無法逃避的在場。甚至死亡也無法逃 *il y a*，因為死亡對於存在來說是一個神祕的他者，並非逃離存在的出口。<sup>38</sup>

列維納斯將 *il y a* 形容成「失眠」。失眠對我來說是「去人格化」、「去人稱性」的經驗，這經驗是一種「畏」的經驗。「畏」意味著求死不能，因為「存在」始終位於其中直到自身消滅。*il y a* 就是如失眠一般脅迫我們妥協於存在。<sup>39</sup> 那麼，我們該如何逃離 *il y a*？列維納斯認為要透過主體意識「覺醒」，才能進入睡眠而終止失眠。「覺醒」是指自己感知到沉睡的能力，從而讓意識覺醒。<sup>40</sup> 這裡要強調的是失眠並非一種主體的意識，睡眠才是與意識聯繫在一起，才是意識的休息。意識本身需要被喚醒，以此靠主體的意識來逃離 *il y a*。逃離 *il y a* 之後，存在者與存在相結合，也就是列維納斯所謂的 *hypostasis*，它在存在中具有一個位置，可以固定住存在物，但同時也是一種「孤獨」，它必須在 *il y a* 中保持自己，否則就會消散於 *il y a* 當中。「孤獨」是自己在與他人建立關係之前與自己的關係，其本質在於「我不是他者，我完全孤立」。日常生活源自我們的孤獨，並且

<sup>37</sup> 伊曼紐爾·列維納斯著，顧建光、張樂天譯，《生存及生存者》，台北，遠流出版社，第 54 頁。

<sup>38</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，第 78-87 頁。

<sup>39</sup> 賴俊雄，《他者哲學—回歸列維納斯》，台北，麥田出版社，第 88 頁。

<sup>40</sup> 同上，91 頁。

是孤獨的完成。所謂孤獨是來自於存在者與存在者之間的關係。<sup>41</sup>

列維納斯想透過存在論的根源來找出逃離孤獨的方法，強調日常生活是我們的孤獨自己散發出來的，「孤獨」的形成是對存在者與存在聯繫在一起的回應。他提出三種逃避孤獨的途徑：透過與世界的關係來解除孤獨；透過把握知識來逃避孤獨；透過死亡來認識生存的多元性，並把孤獨封閉的自我生存打開。死亡的意義在於主體遇到了他所不是，所不能理解的東西，所以列維納斯把死亡解釋成「神祕」。死亡顯示了一種不可知性和絕對的相異性，透過對死亡的理解而意識到有一種外在因素侵入自身孤獨的生存中。世界、知識都無法完全超越「我」的孤獨，死亡使我面對絕對他者，但是死亡未來的陌生性並沒有給主體留下任何主動權。列維納斯以上述的哲學觀點，開始發展「他者」哲學思想。

列維納斯的他者以反對同一、脫離存在作為主要根基。在他看來，同一和存在即是一種暴力，要擺脫這種暴力，勢必要透過外在的力量，而這種力量便是他者的顯現。他者的顯現，給予一種反自我中心的向度，也開啟了通往無限的可能。另外，杜小真認為胡塞爾所謂的「他者」，是被設定為「另一個自我」。但在列維納斯看來，他者不單是另一個自我，因為他者與我之間具有相異性。正是這種相異性，我與他者不可能「融合」，反而呈現出一種「面對面」(Face to face)，且不可還原為總體的關係。<sup>42</sup>

所謂面對面交談是處在一個超越之情境上說的，自我向外朝向他者之超越。這裡的超越不是指超越自我那不足的、否定的部分，因不足的部分僅能被滿足而不能被超越。滿足是讓有所欠缺的部分得以彌補而恢復到一個整體的狀態，但做為一個整體而言，它並沒有被超越什麼，它祇是被恢復

---

<sup>41</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，第 88-92 頁。

<sup>42</sup> 杜小真，《勒維納斯》，台北，遠流出版社，第 41-42 頁。

原狀而已。<sup>43</sup>

列維納斯在此提出了「他者之臉」的概念。「臉」就是他者的顯現而具有某種神聖性。「臉」呈現的不僅是「他者」，而且是絕對的「他者」。「臉」作為「他性」呈現在我們面前，具有絕對的「外在性」，不可被佔有，不可被客觀化。他的凝視禁止我去征服。<sup>44</sup>在與他者「相遇」的意義上，「臉」依然是可見的，否則「他者」就變成了一種抽象。但「臉」也包含著不可見的東西，並不是眼睛、鼻子、嘴巴等器官所構成的臉，因為具體實在的臉的注視並未參與他者的社會關係。<sup>45</sup>列維納斯稱這種不可見的東西為「意義」。「意義」透過「表達」來展示。他注意到「臉」是「他者」身上最具表達功能的部分，所以「臉」是一種表達。

他者那張臉，對我而言是一個陌生人，我無法完全掌握他；這個陌生性也保障了他者底自由性，他不僅逃脫了我底手掌心，也逃離這個世界之種種束縛而裸露於世；這種逃離是缺席，也是一種超越之方式，享受著一無所有之自由。<sup>46</sup>

「臉」所呈現的「他者」，本質上是一個對話者。我與他者相互質詢，質詢中有一種未可預見的東西打破了已知和可知的，於是不可還原的「他者」來到我的面前。事實上，「言談」具有很大的危險，當我們談論某人時，同樣可以將「他者」對象化，使他者主題化，這樣就回到同一之中。為了避免這種狀況，我們必須面對他者，面對面來言說，在他者之臉的表達中，他者「注視」我，而我「回應」他者，列維納斯在此將回應與責任看作同義詞。<sup>47</sup>同時，若我與注視我的臉

---

<sup>43</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 64 頁。

<sup>44</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，第 141-142 頁。

<sup>45</sup> 杜小真，《勒維納斯》，第 41-42 頁。

<sup>46</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 67 頁。

<sup>47</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，第 144-147 頁。

發生關係，就開始了我的超越，並顯示在他者之中的「無限」。<sup>48</sup>對於列維納斯的超越，或許能被理解為：

列維納斯底超越概念是有滿溢(overflow)之意，呼應了尼采所舉超人有超出(over)之意；不論是滿溢還是超出，都是代表了積極的、活力的、完美的、不能被滿足的象徵。有距離才有超越之空間、才能面對面交談，而這個活動得永遠進行著，永無休止。<sup>49</sup>

透過面對面，超越從此發生。而這種面對面就是透過「臉」來進入倫理關係，並進一步引申出「責任」的問題，引出「臉」的「倫理」意義。基於「我」的佔有性，「他者」作為不可被佔有的他性，在其臉上已經抵制了我們。臉的第一句話就是：「不可殺人」。這是一個命令，既沒有任何理由，也是一個任何有限力量都無法企及之高度，而我必須服從這個命令。它能讓我從他者之臉中質疑我的自由意志。哲學對於自由意志獨斷的認可，是理性對於自身自由的辯護，從來沒被質疑過。列維納斯強調社會正義的基礎來自「他者」之臉，其作為衡量我的東西所具有的道德效力。由於他者之臉的出現，「自我」在道德上感到愧疚。<sup>50</sup>在顏秀安的研究中提到：

對列維納斯來說，「因著他人的呈現而對自己的行為提出質疑，我們稱做倫理學。他者的陌生性，他者面向我、我的思想和財產、我的不可化約性，正是作為對我的自發行爲的質疑，即倫理學。」重點就在於不可化約性。列維納斯基於「道德感」談人，而非以「理性」來定義人類，指出「絕對他者」藉由「臉龐」呈現他異，多樣面貌本身僅是臉龐的蹤跡 (itself a trace of the face)，因此自我永遠無法以化約的暴力來捕捉、觸摸、理解、佔

---

<sup>48</sup> 杜小真，《勒維納斯》，第 44 頁。

<sup>49</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 65 頁。

<sup>50</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，第 147-150 頁。

有、支配及消化「臉龐」，而「擁有」、「認知」和「領悟」正是權力的同義語。<sup>51</sup>

此外，列維納斯提到了與他者關係的一個特點，即「非對稱性」。在一般印象中，關係中的兩項總會給人以「對稱」的感覺，但這種對稱的關係常常隱含著「第三方」的眼光，只有第三方從外部來看待這種關係時，它才可能是平等、對稱的。恰恰是這種關係的「非對稱性」以表明這種關係的倫理性。而「主體際性」是不能用來涵蓋列維納斯的他者思想。非對稱性強調「他者」的優先性，所以「我」與「他者」的關係是不對稱的，非對稱性保證了他者的不可還原性。因此，吳旭時提到：

列維納斯在對待自我與他者之關係上，他者佔有完全的優勢；兩造實處於不對稱的地位。為何他者是這麼重要呢？列維納斯從視覺真理開始說起；可見的視覺所產生的真理觀是帶有所謂無所不包、一覽無遺的特性，「視覺是對事物能全盤充分地掌握之概念」。但甚為抽象的形上學卻是由事物那不在場的、不可見的部分所建立的，似乎是向著一個我們所不熟悉的領域移動著，這就是他者之領域。不可見(invisible)並不是可見之缺乏；缺乏是一種需要，而需要是可以因補充而達至滿足使原本需要之因素消失；滿足了，需求就沒有了。<sup>52</sup>

但如何從「我」與「他者」的不對稱關係中推導出在社會關係中的平等的關係？為此列維納斯提出了「第三方」理論。「第三方」的出現打亂了「我」與「他者」的親密關係，但也建立起在你我之間所沒有的行動客觀性，這是「正義」的基礎。他的社會、政治原則是建立在多重主體上的。這是「他者」的共同體，其

---

<sup>51</sup> 顏秀安撰，〈他者甦醒之路—列維納斯倫理學研究〉，第 49 頁。

<sup>52</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 59 頁。



中每一個人都必須向其他人負責。如此，社會的「正義」就建立在對「他者」的責任上了。<sup>53</sup>

孫向晨認為「他者之臉」將「自我」從存在走向了倫理，打破了「自我」生存的封閉性和內在性，使哲學邁向「無限」成為可能。筆者將自我與他者的差異作為切入點，並以他者的臉龐、面對面等概念來進行論述。

## 第二節 網路遊戲中的「他者」

在網際網路發達的環境下，人與人之間的交流更加便利，自我與他者能輕易地向彼此傳遞訊息。在上一節當中曾強調列維納斯的「他者」哲學並非排斥自我，而是排斥以自我作為優先的考量，因為他者與自我的差異性是不可忽視且不可融和的。那麼，這種「他者」哲學如何於網路遊戲中體現出來？本節先將網路、網路遊戲與現實世界作比較，其後將網路遊戲與他者哲學作結合，來探討何謂他者哲學於網路遊戲中的體現。另外要先說明的是筆者於此節中，擬以「參與者」一詞來表示進行「網路」人際交流的人們，以「玩家」一詞來表示進行「網路遊戲」的人們。

筆者先從網路的特性開始進行介紹。廖鏡鈞曾對網路社區概念區分出「便利性」、「匿名性」、「無國界」、「即時性」、「互動性」、「去中心性」以及「自主性強」七項特色。<sup>54</sup>筆者則將這七項特色歸納為「開放性」及「隱匿性」兩種網路特性，再加上「虛擬性」這一網路特性，這三者皆是網路人際交往中最重要的特性。

---

<sup>53</sup> 孫向晨，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，第 153-156 頁。

<sup>54</sup> 廖鏡鈞著，〈網路入侵—虛擬社區對真實世界的滲透〉，第 11-17 頁。

虛擬性保證了玩家能對現實世界與網路世界進行「參與媒介二分」的方式，使自己在網路世界的行為結果不會套用至現實世界中。筆者於此將引用「身體的不在場」，來說明虛擬性概念：

首先，由於人與人之間的互動可以避免身體的實際接觸，因此人們無須擔心那種對身體的”懲戒性權力(disciplinary power)”的出現。而一旦人們消除了對身體安全的基本顧慮，就可以在網路空間盡情地、自由地扮演各種角色，進行隨心所欲的交流活動，而無需對這些活動的後果承擔實際責任。同時，現實生活中，作為肉體的身體，有高矮胖瘦、強弱美醜的區分，這使得現實社會中的交往具有先天的不平等性。而在網路空間中，由於”身體不在場”為人們提供了一層保護膜，從而極大地沖淡了人們因身體缺陷而不可避免的害羞和尷尬心理，從而以一種更大膽、更開放的姿態介入到網路交往中去。<sup>55</sup>

身體的不在場，能創造出許多可能性。因為參與者可以創造出一個與現實世界有所差異的形象，也能形塑出多重身份。意即透一個網路社群創造多個帳號，或是參與多個網路社群平台，如此便會產生多個不同的身份，並藉以形塑出各式各樣的自我。只是，為什麼要在網路世界中進行自我形塑？筆者認為對於人們而言，多少都會在意自己於現實世界的某些不足之處：

現實世界中，不如意之事十之八九，不但夢醒後還要面對原先的世界、承擔之前的責任，而且還不能重玩。然而，逃到網中，讓人們忘記現實的痛

---

<sup>55</sup> 黃少華、陳文江著，《重塑自我的遊戲：網路空間的人際交往》，高雄市，復文圖書出版社，2002年9月，第58頁。

苦，無限馳騁自己的想像力，同時還可依選擇來經營自己的人際關係。<sup>56</sup>

上段引文說明網路世界則提供了自我形塑的機會，在現實世界中自我的不足之處，能透過網路世界的虛擬性來獲得彌補。由於他者在現實世界能透過各種方式來試圖了解自我，再加上自我會受到各種外在因素的制約，因而較網路世界來得難以符合他者的期待。但在網路世界中，由於一開始的齊頭式平等，使得他者對自我所進行的了解，往往只能透過想像這一途徑。因此，網路世界較能輕易地使他者相信自我所形塑的內容。而透過他者的信任，自我也會對這個新的身份有一定程度上的認同感，因為這意味著此為成功的一次形塑：

對於網路人際交往而言，現實人際交往中制約人們的外貌、年齡、性別、職業等因素，都不再成為障礙，惟一制約交往的因素，就是人們的想像力。網路空間的想像性存在的後果，就是使人們在虛擬空間中的生存與交往變得極為自由和開放，極富創造性。這主要體現在，網路族在虛擬空間不斷地探索新的遊戲方式和建立新的遊戲規則，把自己的身份認同建立在充分想像的基礎之上。通過這種虛擬的、想像的再創造，網路族不斷地探索自己新的身份認同，不斷展開新的人際交往。在這一交往主體不斷塑造新的身份，建立新的自我認同的過程中，網路空間和想像之間形成一種密不可分的聯繫。<sup>57</sup>

除了自我與他者雙方所形成的想像關係外，參與者對網路世界的本身，也包涵一種想像的關係。因為網路世界本身具有「去中心化」這一特徵，意即網路世界不具有絕對的中心。這使得在現實世界慣於接受、臣服於「絕對中心」的人們難以接受，因而開始追尋自我在網路遊戲的中心為何。但最後只可能找到符合自

---

<sup>56</sup> 陳怡安著，《線上遊戲的魅力：以重度玩家為例》，高雄市，復文圖書出版社，2003年，第10頁。

<sup>57</sup> 黃少華、陳文江著，《重塑自我的遊戲：網路空間的人際交往》，第65頁。

己需求的答案，因為絕對的中心是不存在的。也由於沒有絕對的中心，所以就不存在著一個能夠觀察所有參與者的管理者。這便是隱匿性概念的基本內容，它確保了自我塑造與人際交往的順利：

在網路空間中，由於網路本身的去中心化特徵，人與人之間的交往和互動變得自由而平等，傳統社會以”中心”為取向人際交流在此消失得一乾二淨。在網路世界中，每個人都是網路中的一個平等的節點，每個人都可以同時成為資訊的接收者和發佈者，可以在接收資訊的同時，向每一個你所遭遇的網路居民發佈你的資訊。也正因為如此，我們才可以說：網路族在網路空間中的生存在本質上是自由和平等的，相比於現實社會，網路社會是一個更加人性化的生存空間，更有利於人性的自我塑造與自我展現。<sup>58</sup>

上段引文加強說明了這一點：網路的隱匿性正是以「去中心化」這一特徵作為前提之下，才可能獲得充分的發展。意即網路是由大量的參與者所形成的節點來管制，而這些節點在一定程度上能自立為中心。只是節點本身的權限並不足以掌控另一個節點之內的全部資料，包括其他節點的使用者身份或狀態。也正因為這種節點之間所形成的隔離狀態，使得發出訊息可能被隱蔽，參與者便能在不洩露現實世界真實身份的情況下來參與網路世界，也能隨著自由意志去評估、抉擇、發展各種行為：

由於身體的不在場所造成的隔離功能，反而使網路空間能夠形成一些在現實社會生活中不易形成的人際關係。這是因為，第一，網路的隔離功能使人們在網路空間中不必擔心身體在人際互動過程中受到侵害；第二，隔離功能使人們在網路空間中的身份和角色只是以ID代號的形式出現，人們不僅可以決定透露哪些自己的個人資料，把自己的哪一面在網路空間中展示

---

<sup>58</sup> 同上著作，第 51 頁。

給他人，而且還可以控制自我呈現的方式，甚至重新塑造一個新的自我。

59

像是前面所提到的透過數個視窗來參與數個網路社群平台，也由於隱匿性的關係，他者無法輕易察覺自我的其他網路社群身份，從而使得自我能於數個網路社群平台間發展出多元的性格及特質。另一方面，隱匿性也使得所有參與者在現實世界中的財富、權力及地位，不會顯示於網路世界內。此處再次體現所有參與者的初始狀況皆是平等的這一觀點，除非參與者自行暴露，或是杜撰自身於現實世界中的身家財產狀況、職業、感情等動作，才有可能於初始之後顯現差異。

於此要特別提到的是，只有在隱匿性及虛擬性作為確立的基礎後，開放性才得以獲得充分的發展。這是由於安全性方面的考量。開放性體現於電腦本身強大的運算能力之下，參與者能下達指令來達成某種目的，也能獲取、了解資訊。又由於網路可以擠壓時間與空間，從而縮短了彼此的交流時間。現實世界中的國界，於此是不存在的，因為現實世界的國與國之間具有物理層面的距離。網路上雖然也有距離，但並不具有物理性質，而是一種心理上的感覺距離，近似於「天涯若比鄰」的感覺。而網路正是提供了一個場所，使用者能在其中進行互動、交流：

人們可以充分利用網路的連接功能，擴展自己的人際交往，充分地在陌生人面前展示自己。在網路空間，人們的自我選擇和自我塑造幾乎不受任何限制，因為沒有誰能夠完全擁有和控制網路。也就是說，在網路空間，沒有一個管理者，每個人既是參與者，亦是組織者；既是觀眾，亦是演員。這使網路空間成了一個真正自由的場所，一個完全開放的空間，其中存在著無數的不確定因素與無限的可能性，任何人都可以在其中按照自己的意

---

<sup>59</sup> 同上，第 13 頁。

願和喜好與別人交流和溝通。同時，網路空間亦提供了比以往任何交往方式都要廣闊得多的對話介面。人們不僅可以利用網路延伸人際關係的範圍，使人際交往超越地域的限制，而且可以利用網路認識各式各樣的人，接觸更多的陌生人，與之進行交流和互動。<sup>60</sup>

正是這種身體的不在場，也不存在著物理層面距離的這種開放性，使得參與者不需要擔心現實世界的懲戒性權力。因此，參與者經常是以一種超越自身所處空間的行動來，具體的方式是與現實世界中其他地區的他者進行互動。也由於網路的開放性，各式各樣的人都能參與網路世界。

在了解到網路的特性後，接著要說明網路遊戲的特性。基本上，網路遊戲仍以網路社群作為根基，但有著更進一步的發展之處，筆者在此列舉四點：其一，網路遊戲會涉及到玩家去操縱「遊戲角色」的問題。「玩家遊戲角色」較屬於虛擬性的範疇，但是它的形象卻又比網路中的那種角色來得更為具體。在遊戲角色擁有著裝備、遊戲技巧之下，此遊戲角色較能以感官這一途徑來進行了解，而非純憑想像。其二，玩家間彼此的競爭呈現方式會更具體，由於玩家自身對遊戲的期待，裝備、技能會隨時間而成長，與其他玩家之間會產生相互競爭的心理。這當然是屬於自我形塑的行為，藉由競爭來獲得成就感。其三，網路遊戲是經由遊戲公司經過特別的設計才得以成立，再加上其具有營利性質，所以會有個管理者在後面持續操控著。這意味著網路遊戲除了自成一個世界外，遊戲管理者便是如同上帝一般的存在，具備著統治遊戲世界的權力。其四，遊戲公司為了要增加收入，便會開放點數卡的購買，或是商城等遊戲機制。此舉提供了更多現實世界與網路遊戲接軌的可能。如同前面所提到的，只要有玩家對於自己的遊戲角色發展有所期待、目標，與其他玩家之間的競爭，或是其他因素的影響，都會促使玩家透過現實世界中購買遊戲專用的輔助道具來進行遊戲。這意味著即使一開始能力

---

<sup>60</sup> 同上著作，第 78 頁。

是平等的，之後也會因此而開始呈現不成比例地成長。筆者認為這單純只是買賣交易與機會成本的概念，也可以看作是遊戲公司為了使願意將現實世界財力也投入於網路遊戲中的玩家能如願，所採取的舉動。

玩家依照自己的自由意志所創造的遊戲角色，更貼近於臉龐這一概念。而自我所創造的遊戲角色能在遊戲中輕易地與其他玩家角色相遇的這種行為，就是所謂的「面對面」。自我能在完滿存在的具體性中遇到他者，遇到了和我一起作為對我們來說不可或缺社群成員的他者。和現實世界不同的是，這種面對面甚至比現實世界中來得容易，因為不論遊戲角色身處何地，皆能透過技能或是道具的輔助，將遊戲角色迅速移動至其他玩家角色的面前。但由於網路的隱匿性，即便遊戲角色能如此迅速地移動，其所見到的也只能是對方玩家角色的模樣而並非對方玩家於現實世界的「真身」。因此，自我能明確地將現實世界與網路世界進行「隱私權二分」的方式，來保障自己的現實世界不因網路遊戲內的表現而被其他人影響，也能保障自己在現實世界中的表現不被他人以先入為主的態度套用至網路遊戲中；更能了解到對方遊戲角色與自我遊戲角色之間的差異，而這種差異近似於列維納斯所謂的那種無法融合的差異。因此，在見到其他玩家角色的那瞬間，就已經是他者的臉龐向自我顯現。而當他者以遊戲角色來向我顯現，自我能透過遊戲角色面對面以察覺到有個不同於自我角色的其他遊戲角色，還可能察覺到他者遊戲角色所透露出來的狀態。筆者將馬丁·布伯的「之間」概念套用於此。之間無法於主體內在性中發現，也無法於意向性中發現，這是一段通往無限的距離。所以在網路遊戲中，並非將自我作為「之間」的出發點，也非將他者作為出發點，而是「相遇」。相遇能使自我與他者的關係通往無限。自我遊戲角色在面對面時，向著他者遊戲角色打聲招呼，並開始進行交流，而後關注他者遊戲角色的一言一行。

除了面對面之外，還有另一種方式能用來顯現他者遊戲角色與自我遊戲角色

的差異性，那就是透過「即時私密訊息」了。即時私密訊息是指從玩家創造出一個暱稱，而後藉由這個暱稱來輸入訊息並傳送給他者遊戲角色，這種方式無須透過遊戲角色的面對面，就能向對方顯現出彼此之間的差異性。在這種面對面中，雙方展現隱匿性透過即時私密訊息，自我遊戲角色能察覺到一個有別於自我的其他遊戲角色。筆者以列維納斯的他者哲學的角度來談：

他人底臉是以拒絕被含蓋之情況下而向我呈現的。他擺明了是在我底掌握之外，我對他尚失了任何能力與權力，不能還以視覺與觸覺跟他人面對面。……他人與我之間的不同不是類比式的部分的不同，反而是根本的、完全的不同。我不能以同理心之以此類推之邏輯去揣測他人應該是怎樣；唯有以語言平臺做共同出場之基礎，方能保有其不被扭曲之他異性；讓他者可以喊出自己底名字，而不被匿名化。<sup>61</sup>

透過即時私密訊息的來回對話，自我與他者皆能了解彼此的狀態。但無論是面對面或是即時私密訊息，都能展現差異性。只是，自我一開始在遊戲中的行為，便如科耶夫的想法一般，在遊戲中也會產生欲望，而欲望的具體內容是為了要獲得他者的認可。對於自我來說，這種欲望在網路遊戲的所有的優先性是無庸置疑的。因此，一旦自我與他者之間都只想要獲得他人的認可而不讓步，便會陷入緊張的關係。雖然遊戲角色之間以面對面作為對差異性的基本顯現方式，可能會產生緊張的關係，但他者遊戲角色也可能透露出不足、受難與貧困之情況。將列維納斯的想法，自我遊戲角色便會自願性地提供協助，使他者遊戲角色獲得滿足。

只是，按照列維納斯的說法來推論，會發現在網路遊戲中「察覺他者遊戲角色臉龐所透露的不足、受難及貧困」，與「主動提供對他者遊戲角色的協助」似乎是兩回事，兩者之間似乎沒有必然的連結性。筆者並未否認這項觀點，但也認

---

<sup>61</sup> 吳旭時撰，〈生活世界之重建--以列維納斯為例〉，第 85 頁。



為所著重點在於人一生當中將負責任的使命感：

生命的每瞬間都有一個有待實現的使命，個人需以負責的態度回應。假設每一刻、每個情境、對每一個人都是唯一的，那麼當下就提供了個人獨一無二的意義。<sup>62</sup>

由此可見筆者對奉獻他者一事僅為一種可能的建議。透過自我遊戲角色與他者遊戲角色所處的網路世界是一致的作為基礎，以此發展每位遊戲角色皆平等的概念，並逐漸產生一種在遊戲中一起為目標而努力奮鬥的情感，此即「聯盟」這一種遊戲設定的主要目的。聯盟的建立，意味著自我遊戲角色有更多機會能察覺、接觸到更多有別於自身的他者遊戲角色。這時候的自我所要面對的是複數的他者，就不必然是一個鏈狀的關係，而可能呈現網狀關係。大量的玩家遊戲角色向自我展現臉龐，同時透過自我的主動，合作關係才有可能。更關鍵的是，當中的各個成員的主體性會因此而得以證成，差異性也得以彰顯。而後甚至可以說，自我在其中也可能察覺到這個聯盟本身在整體上所透露出來的不足與貧困，因而透過自我向他者提供協助的這一心態，將遊戲角色投身於聯盟的發展與維持等事務上。雖然自我遊戲角色仍然與他者遊戲角色有著差異且無法融合，但彼此之間因存在著為聯盟這一牽絆，歸屬感油然而生，犧牲奉獻成為可能。

但這些參與網路遊戲的行為卻被抨擊為一種過於沉溺於遊戲的設定，在這類思想中較具有代表性的術語即是「認真你就輸了」。它主張遊戲即是以玩樂作為主要目的，網路遊戲中的任何事物皆是刻意造作所形成的虛像。而遊戲角色更是如此，它只是由零及一所合成的物件，與現實世界存在的人們相比，並不具有真實性。所以不必在意「網路遊戲秩序如何維持」這一問題，因為網路遊戲內並不

---

<sup>62</sup> 王怡乃撰，〈身心的烙印—被邊緣化麻風病患生命意義之探討〉，靜宜大學青少年兒童學系碩士班碩士論文，2006年2月，第21-22頁。

具有秩序，而且網路遊戲也不應該具有秩序。特別要強調的是，此想法並不意味著可以肆意破壞遊戲的進行。換句話說，其所主張的是以玩樂的心態做為進行遊戲的動機，而非以破壞遊戲的進行為主要目的。因此，在遊戲中的玩家是不需要以沉重的「遵守秩序」之心態來面對遊戲內的事物。

只是，筆者認為上述的反駁論點存在著一些問題，像是遊戲角色就僅止於字面上的這個定位。筆者於此將馬塞爾的概念做延伸思考，身體與自我的不可分離，自我便是自我的身體。這與遊戲角色之間的關聯在於，遊戲角色並不單只是進行遊戲的一個媒介，反而在一定程度上，遊戲角色也是自我的實現。自我透過進行遊戲這一行為，在人生的歷程中實現了價值。也許有人會認為，即使玩網路遊戲能體現人生價值，仍然不及現實世界所創造的價值來得有意義。於此試著給出一個另類的思考方向：

對許多網民而言，真實世界不過是生活諸多選擇的一個視窗，甚至，還不見得是最好的一個；網上世界比起真實生活還來得更為真實而有意義。線上遊戲世界因為進出方便，可以匿名參與，自由選擇朋友，簡捷而直接的交往，隨時可以離線而去，這種親切性與直接互動的特性，深深喚起童年時期招朋引伴的記憶，以及群集參與的滿足感，是在工業化社會中不太容易找到的經驗。人們為了社區聚集的需求而上網，為了交往溝通的感受而連線，在線上遊戲中，滿足了多方的需求。

上段引文並非說明筆者認為玩網路遊戲是必然的行為，而是將其視為一個轉折點。這也就是說，自我一旦進行網路遊戲，便會與網路遊戲中的遊戲角色進行連結，此時的遊戲角色就已經類似於身體，而不可與自我分離。即使虛擬性能確保現實世界中的自我不會因為遊戲角色的死亡而有所損傷，但於遊戲中仍會造成相當程度的影響，像是拖延了自我所預定的遊戲目標一段時間，或是遊戲角色的

財物損失等。或許在其他人看來這點損傷是微不足道的，只是筆者不禁要問：究竟發生衝突時，判斷損失微不足道與否的關鍵為何？筆者將此問題置於第三章來進行探討。

反駁的觀點所存在的另外一個問題，在於其立論的根基是單純地以遊戲一詞的定義來進行延伸思考。這種推論方式忽略了一項事實，那就是遊戲又可細分為單機及網路兩種。在單機遊戲中，所存在的只有遊戲設定，單憑玩家一人是無法在遊戲中形成秩序。而網路遊戲的情況卻較一般單機遊戲來得複雜，因為其包含著線上社群概念。所以，自我只要與他者遊戲角色進行面對面，透過彼此的差異性，便可能找到一套相處的模式：

網路為什麼會如此的吸引人，背後一定有其一套邏輯存在，更何況要成為一個虛擬社區，透過一些爭議來突顯出認同感的重要性，畢竟社區凝聚力是雙方面的認同所產生，尤其在爭議的發生時，不時有社區成員跳出來說話，在眾多成員的輿論下平息紛爭也突顯出一種社區的凝聚力，而社區凝聚力的重要性對社區發展有重大的影響，另外延伸出兩種驅力對社區凝聚力的影響，一是虛擬社區的拉力，另一是真實世界的推力，藉由馬斯洛的需求理論說明拉力，人是為滿足各種需求於是在各類虛擬社區中衝浪，尋求最適的滿足，而在推力則是透過夢與真實的模糊性，佛洛伊德對人的壓抑做出夢境的解析，日常生活都是一切的壓力源，於是會在夢中尋求釋放，而夢是徘徊在虛幻與真實間，網路空間何嘗不是如此，虛擬與真實的爭議促成網路化的。<sup>63</sup>

在網路遊戲中，玩家們彼此之間會進行交流、衝突及磨合。因此，只要網路遊戲中存在著兩位以上的玩家，就有形成秩序的可能。在釐清這點之後，就可以

---

<sup>63</sup> 廖鏡鉞著，〈網路入侵---虛擬社區對真實世界的滲透〉，第 2-3 頁。

反駁遊戲內沒有秩序這一說法。雖然筆者同意不需要過度，只是這中間仍然存在著一個模糊地帶，即是過度概念的界定。只是，過度與否這一議題涉及層面太廣，像是「為何網路遊戲的過度需要被探討？」，「如何界定過度的標準及其套用於網路遊戲中的正當性？」，接著還可能會延伸至「現實世界的過度為何？」等問題。更重要的是，由於其與本研究所要探討的「自我遊戲角色與他者遊戲角色之間的可能關係」並不相干，而是屬於另外一類議題。因此，筆者將不在本研究中進行探討。

以他者哲學為基準來探討網路遊戲，雖然可以發現到其符合大多數的人際關係面向，但還是會出現一些問題。具體來說，在遊戲中的透過與他者遊戲角色的面對面，由此獲知不可擊殺他者的命令，更由此獲知他者需要幫助。倘若這種具有威脅性的他者遊戲角色出現在自我面前時，自我遊戲角色在網路遊戲中的應對方式為何？是否與現實世界有所差異？在下一章當中，筆者將要針對這些問題來進行探討及研究。

### 第三章 有害無害？「非紅人自我」眼中的「紅人他者」

一般而言，遊戲系統對角色的初始設定皆是賦予正常、中立的屬性，只有在犯了遊戲中的某些規定，例如擊殺其他玩家角色、破壞特定物件等，才會成為「紅人」。所以在整個網路遊戲中，紅人在所有玩家角色的比例中僅佔有少數。對於其他遵守規則進行遊戲的玩家角色而言，紅人的出現意味著可能的威脅即將逼近。尤其當今天是自我的角色在遭遇到身為紅人的他者時，該如何自處？此外在現實世界中有著一套自由的概念：「個人的自由，是以不得妨礙他人自由為前提才得以成立」。網路遊戲也引進這概念，從而規定任何玩家角色不得妨礙其他玩家角色的生存權，只要在遊戲中未經他人同意就進行殺戮行為，便是不合乎倫理原則。所以遊戲系統將會剝奪紅人在遊戲中的部分權益，例如角色死亡時的懲罰增加，進而導致紅人的任何行動所應負的風險較一般角色來得高。對於紅人來說，在網路遊戲中不僅在數量上無法和其他玩家角色抗衡，就連在傳統倫理上也站不住腳，因而處在一個社會邊緣化的位置。

本章的主軸雖然可是他者哲學，但在第一節及第二節中，筆者欲先將紅人作兩種觀念上的定位：「被邊緣化」以及「疑似具威脅性」。因為這兩種觀念算得上是一般人對於紅人的基本印象。同時，這兩種定位本身也有其先後順序。進一步來說，遊戲角色是先有了某些具威脅性的行為，而被貼上了標籤，這種標籤具有倫理上的負面性質，即「紅人」，意味著遊戲角色被系統予以倫理污名化。因為這種倫理污名化，紅人被整個社會置於邊緣位置。只要其他玩家遊戲角色遇見紅人時，便會受其身上顯現的污名化標籤所影響，而去設想「這位紅人是否會對我的遊戲角色造成威脅？」藉由上述內容，筆者將「被邊緣化的他者」議題置於第一節，將「疑似具威脅性的他者」議題置於第二節，之後再藉由這兩種定位，於第

三節說明一旦身為非紅人的自我遭遇到紅人他者時，會以何種倫理觀來看待以及應對紅人他者。

## 第一節 受污名而被邊緣化的「他者」探討

在現實社會中，時常可見到人們對某些團體的行為或思想進行評論，之後作出一個能讓多數人所接受的結論。結論在優劣上可分為正面的及負面的；之後在情況方面則分為深刻的及輕微的。當結論偏向負面且情況愈加深刻時，多數人會傾向於將其進行邊緣化的動作。只要受污名化標籤所影響，即使後來不再有負面的舉動。要突破這種困境，需要做出顯著的，且能使多數人接受的行為，才有可能脫離污名化標籤的枷鎖，進而脫離社會邊緣的位置。在各種現今社會現象中，從監獄裡放出來重新做人的「更生人」，算是邊緣化的例子中較為顯著的。因此，本節將以一名更生人「蔡永富」所著的自傳：《歸零，才可以逆轉》作為實例來出發，並引用其作品內部分觀點，再從傅柯的作品《瘋顛與文明》及《規訓與懲罰》內引用部份觀點來加以論述網路中的權力機制，最後從權力機制中找出對於網路遊戲而言，被邊緣化的他者為何。

在《歸零，才可以逆轉》故事中，使主角的心境產生重大轉變的，正是進入監獄這件事情，因為這件事情具有兩個意義。首先是入獄本身是一種隔離，會直接導致行動上的不自由。在監獄中的枯燥、寂寞與空虛感迫使他開始思考各式各樣的事情，其中包括了反省他過去的所作所為，所以他提到：

人就是因為有過去，才會造成現在的性格和一切所有……，所以要學的是能從過去的錯誤中獲取有用的教訓，因為人無法把過去一筆註銷，所以就

要懂得掌握當下。……每個人的的人生故事後面都還有一連串的故事在等待發生，時間改變了他的很多想法，當每個新的想法或故事又進入他的心中，舊的就會被暫時移到旁邊的角落。他發現，以前的自己沒有什麼理由就選擇與世界對峙，現在看到那麼多別人的故事，悲慘的、不堪的……，一切，都讓他有了不一樣的想法。<sup>64</sup>

由於下定決心要改變自己，再加上監獄生活的枯燥、寂寞與空虛，他開始在獄中聆聽周遭受刑人的遭遇及心聲，甚至開始接觸各類書籍。在聆聽週遭受刑人的遭遇及心聲行為中，除了認識更多種類的人之外，他也了解到自己並不如想像中那樣無辜，因為有人的遭遇比他更加離奇、更加淒慘。接觸書籍除了使他不至於過度與社會脫節之外，還強化了他的思考廣泛性。這些行為與入獄前的豪邁性格、懂得察言觀色的能力相結合，成為了他出獄後之所以能成功的要素。這能算是他入監獄後始料未及的額外收穫。

入獄的另一個意義則是向社會宣示自己已成為被社會所標籤化、污名化的對象。本來無所畏懼的他，在入獄時的生活體驗，以及在出獄後的求職經歷一事上更能深刻體悟到這點。所以蔡永富提到：

假釋出獄的受刑人，一出來就得面臨最現實的就業問題，然後還有和家庭的互動、被社會污名化撕不掉的標籤和人際互動，而其中「經濟壓力」就是最常迫使出獄人再犯的重要因素。……他想起有次去應徵幫人家開車……「聽說你以前有關過哦。」「嗯，關了快八年」「你這有案底當司機會有問題，客戶都比較不喜歡，這點你要有心理準備。」對方的口氣好像銅牆鐵壁，難以攻陷。……由於對方的口吻透露著完全不信任感...他覺得自己只是想找個事糊口飯吃，但是為何外面這些人卻視他們更生人如毒

---

<sup>64</sup> 蔡永富著，《歸零，才可以逆轉》，台北，健行出版社，第 121-124 頁。

蛇猛獸。……大家都覺得坐過牢的人是危險的，一看到他們就像貼上「恐怖份子」的紅色標籤。<sup>65</sup>

進一步來說，雖然他已經出獄，但對於社會上部分的人來說，這種被污名化了的標籤會永遠跟隨他。特別提到的是當中可能還包含了家人及朋友，因為即便是自己的親友，有些人還是會盡量避免和被貼上污名化標籤的人接觸，以免招惹麻煩，更甚者會直接拒絕往來。像有些在入獄前與他稱兄道弟的人，在入獄及出獄後便不再與他聯絡，污名化及標籤化所造成的影響，由此可見一斑。所以蔡永富提到：

「有前科」這三個字會是個千斤重的擔子壓在這些更生人身上，更生人很難抬起頭來昂首闊步，因為坐過牢的紀錄會讓周邊的人難以卸下心防，當然這也包括一些自己的家人和朋友在內。<sup>66</sup>

將這兩個概念作出衍伸，可以發現污名化及標籤化還有一個相關但較偏向極端的例子，那就是「瘋顛」。瘋顛這個概念一開始在社會大眾的眼中，是意味著行為的不正常，並與社會有所脫節。而傅柯曾提出了較具廣泛性的瘋顛形成因素：

在人與自己的情感、與時間、與他者的關係都發生了變化的環境裡，瘋癲有可能發生了，因為在人的生活及發展中一切都是與自然本性的一種決裂。<sup>67</sup>

時常與瘋顛這概念有誤解的情況是「麻瘋病」。中古時期的歐洲曾發生麻瘋病的蔓延現象，雖然當時社會上早已出現許多行為及思想怪異的人，但其中還是

---

<sup>65</sup> 同上著作，第 178-180 頁。

<sup>66</sup> 同上，第 191 頁。

<sup>67</sup> 傅柯著，劉北成、楊遠嬰譯，《瘋顛與文明》，台北，桂冠出版社，第 191 頁。



以麻瘋病最能令人們感到恐懼。其實，麻瘋病患者並非是行為怪異，只是因為發病而導致其外型醜陋或肢體殘缺，可怕的是這種疾病還具有傳染力。為了擺脫麻瘋病所帶來的威脅，人們開始採取各種處理方式，但卻往往是非理性的，像是貼上具負面意義的標籤。所以傅柯提到：

各種形式的非理性曾經在邪惡分布圖上取代了麻瘋病，它自己也被放逐到遠離社會的地方。現在，非理性變成了一種看得見的麻瘋病，把自己流膿的瘡傷呈現給混雜的人們看。非理性再次出場，但被打上一種想像的疾病烙印，這反而增添了它的恐怖力量。……在倫理污染和肉體污染的混合體中，古老的意象憑藉著十八世紀人們所熟悉的不潔的象徵意義，重新浮現在人們的腦海中。<sup>68</sup>

在文藝復興時期，社會大眾對瘋顛人士的觀感就已略為偏向負面。他們從文學、戲劇作品中強調瘋顛人士的怪異性及荒謬性。之後到了古典時期，瘋顛人士的行為在社會大眾看來是離經叛道，其「獸性」更令人難以忍受。麻瘋病疫情蔓延後，由於其麻瘋病患者外貌的醜陋，「獸性」更是被具體化了，因為人們可以直接透過與麻瘋病患者的面對面來感受到其可能的獸性。所以人們開始透過遠離、隔離、放逐等方式來對待瘋顛人士及麻瘋病患者，後來甚至發展到「大禁閉」這一情況。大禁閉是一種極端的、非理性的隔離方式，這方式將瘋顛人士、麻瘋病患者及懶於從事生產的人士全數關入禁閉所內，以便於進行集中管制。當中要特別提到的是，麻瘋病患者在禁閉所內除了行動受到限制、無法與外界聯繫之外，與其他人相比之下，還多了倫理的包袱。這包袱看起來與一般監獄內所監禁的罪犯的包袱相類似，但其程度上卻與罪犯來得不同，它源自於人們對於麻瘋病患者的外貌產生過分的恐懼。具體來說，有些麻瘋病患者所呈現的樣貌醜陋不堪，再加上其具有傳染力這種特性，會使其他被禁閉者產生負面情緒。因此，人

---

<sup>68</sup> 同上著作，第 179-180 頁。

們認為麻瘋病是一種比罪犯更令人畏懼的邪惡，麻瘋病患者也順理成章地成為邪惡的化身。但因為麻瘋病患者醜陋且具傳染力而成為邪惡的這種說法，無疑是一種相當明顯的污名化行為。對於當時的社會大眾而言，禁閉這一行為除了有孤立邪惡，藉以遏止邪惡的散布這一種效果之外，被禁閉時的剝奪自由也算是對邪惡的化身進行一種懲罰。而由於麻瘋病的這種獸性較瘋顛來得具體，所以對於社會大眾來說，其恐懼程度較瘋顛來得明顯。不過，瘋顛也算得上是一種讓人難以掌握的獸性，這種獸性仍然能影響到其他被禁閉者。像是部分瘋顛人士會有不懼怕疼痛、反而以此為樂的現象；或是突如其來的憂慮、躁動不安且具攻擊性的現象；甚至呈現對任何事情都無感的現象。社會大眾為了避免瘋顛人士的這種難以掌握性會構成的可能嚴重問題，於是也將瘋顛人士貼上標籤。傅柯點出了當時社會大眾認為大禁閉與瘋顛人士的標籤內容：

於是，在禁閉中心部位裂開了一道深淵。這是將瘋顛孤立起來的真空，它懲治瘋顛，宣佈後者是不可救藥的和不可理喻的。瘋顛此時便以不同於其他被禁閉者的形象出現了。瘋人的存在體現了一種不公正，但這是對他者的不公正。非理性的無差別統一被打破了。瘋顛具有了獨特的性質，奇怪地與犯罪成為一對孿生兄弟，至少是透過一種尚未引起懷疑的相似性而與犯罪聯繫起來。禁閉的一部分內容被抽空了，只留下這兩種形象—瘋顛和犯罪。它們用自身體現了禁閉的必要性。從此，只有它們是應該加以禁閉的。雖然瘋顛拉開了距離，在混淆不清的非理性世界中最終成為一種可辨認的形式，但是它並沒有獲得自由。在瘋顛和禁閉之間建立起一種很深的關係，幾乎是一種本質性的聯繫。<sup>69</sup>

在禁閉所中對麻瘋病患者及瘋顛人士的不公正，是大禁閉這一行動之弊病所在，有些國家甚至將麻瘋病患者、瘋顛人士與罪犯共處一室。但何以瘋顛是需要

---

<sup>69</sup> 同上著作，第 200-201 頁。

以如此非理性的方式來壓迫的一種存在？筆者的想法是瘋顛其實意味著一種脫離控制的不穩定性，導致了統治者在統治國家時的困難，再加上瘋顛人士的行為往往無法讓人理解，人們因此而產生不安感及危機感。而統治者為了利於治理國家，便抓住了這個機會，順理成章地將瘋顛人士貼上污名化標籤，再透過禁閉瘋顛人士這一行為來排除其所難以掌握的變數。

只是往後，統治者及人們逐漸發現對於整個社會來說，與這種邪惡對抗所必須付出的非倫理代價實在太大，於是開始檢討禁閉這一行為的合宜性。只是其一開始所實行的禁閉政策就是以復甦經濟為由，所以檢討時也是從經濟方面，而非從倫理方面著手。具體來說，人們認為禁閉會影響到社會經濟，包括禁閉時所提供給瘋顛人士的生活費用，以及部分麻瘋病患者及瘋顛人士被集中在禁閉所時會影響其他人的情緒，而導致禁閉所內整體的勞動成效下降。於是，人們開始建立了精神病院，用以區別罪犯和瘋顛人士。和禁閉所不同的是由於精神病院內配置了醫生，於是開始形成了一種醫生與瘋顛病患者的相互關係。醫生的主要的功能是「判定」及「治療」；透過醫生的判定，受測試者成為瘋顛病患者而進入精神病院，而後必須接受治療。與治療過程同時進行的是，醫生要使瘋顛病患者了解自己過去的行為是一種「罪過」，還要使其承認矯正自己的罪過是一種必要的行為。傅柯曾提到「承認罪過」這一行為對於瘋顛病患者的影響是深遠的：

這種罪過使瘋人變成永遠可能受到自己或他者懲罰的對象。承認自己的客體地位，意識到自己的罪過，瘋人就將會恢復對自我的意識，成為一個自由而又負責任的主體，從而恢復理性。<sup>70</sup>

在矯正罪過之後，還必須透過醫生的認可，瘋顛病患者才能脫離精神病院的控制。這種醫生和瘋顛病患者的相互關係，看似較大禁閉來得合理，但其實還是

---

<sup>70</sup> 同上著作，第 217-218 頁。

有許多地方值得討論。首先要探討的是，瘋顛病患者只要向社會大眾屈服了，原因不外乎想出院就意味著自己承認了貼在身上的污名化標籤，必須消除與其他人之間的差異性，甚至消除只有自己才擁有的獨特性，而逐漸產生近似於社會大眾所期待的「正常人」行為及思想。

特別是，一個人的障礙與困境除了來自本身能力的侷限和弱勢，更可能來自社會環境的不友善與阻撓。……對病患而言，「去污名化」和「社會化」的口號無論喊得如何振振有詞，對其現實處境卻似乎無濟於事。<sup>71</sup>

再次說明，病患一旦妥協，接著所遇到的第一道難關就是醫生了。透過醫生的治療過程，瘋顛病患者要能適應某些行為，同時還必須相信唯有這樣做，才能去除污名化標籤、通過醫生的考驗，並離開精神病院，以符合社會大眾當初的期待：「矯正罪過」。傅柯對這種行為作了描述：

瘋人不停地扮演著這種名不符實的無名來訪者的角色。他人的觀察、禮節和偽裝無聲地強加給他某種社會人格。他要不停地對付可能暴露自己的各種東西的挑戰。這樣，瘋人不得不使自己變成理性眼中典型的陌生人，即不暴露自己奇特性的人。理性之城歡迎他的正是這種身分，他付出的代價是使自己屈服於這種匿名狀態。<sup>72</sup>

瘋顛病患者透過這種演戲來將自身的獨特性及差異性消除，進而將自己轉變成社會大眾的一份子，並藉此證明自己「罪過矯正成功」。那麼，這是否可能是社會大眾的多數暴力？其實社會大眾對瘋顛病患者所忌憚之處，無非是其行為時常無法理解、無法掌控，因而可能會傷害到其他人，並基於這種想法而產生一種

---

<sup>71</sup> 郭展榮撰，〈走不出去的他者：精神病患社會化過程的問題探究〉，國立東華大學族群關係與文化研究所碩士論文，2010年6月，第7頁。

<sup>72</sup> 傅柯著，劉北成、楊遠嬰譯，《瘋顛與文明》，第219頁。

自我防衛心態。雖然筆者不排除有這種可能性，但因此而對所有瘋顛病患者採取污名化待遇，算是一種因噎廢食的行為。

再來要探討的是醫生在這種關係中具有相當大的權威性，甚至有些瘋顛病患者認為醫生算是精神病院的人的統治者。原因是醫生是透過社會制度、社會需求所選定出來的，算得上是被標籤化的對象，這標籤具有正面的意義，它意味著其在醫學界具有相當程度的專業性，於是，醫生的權威便建立於這種專業性之上。郭展榮提到：

過去，醫療人員透過病患的外顯行為和各項評估工具，以所謂的專業知識來決定精神病患的治療方式、生活內容，甚至是生命的延續，而形成一種專業霸權。……一般人對醫護人員普遍抱持一種病態的「神聖感」及「信任感」，認為醫生所做的一切皆是「為了我好」，而少有人會質疑藥物的副作用，抑或懷疑醫囑的正確性。長期以降，醫護人員養成了命令式的直述語氣，一方面自以為是「救世主」，另一方面直覺地認定精神病患就是「缺乏自主能力」，而理所當然地替代病患作所有決定。在這種氛圍之下，帶著混亂症狀的精神病患往往放棄獨立判斷，全面地順從醫護人員的安排，宿命地等待一次又一次醫囑的救贖。<sup>73</sup>

透過這種權威和專業性，醫生在與瘋顛病患者的關係處理上儼然成為了統治者，可以決定受測試者的命運，意即貼上正常人或是瘋顛病患者的標籤。隨後在治療的過程中也是一種權威和專業的展現，瘋顛病患者必須屈服於這種權威之下，才有脫離這種環境的可能。傅柯醫生的這種權威對瘋顛病患者所造成的影響：

醫生之所以能夠在瘋人院行使絕對權威，是因為從一開始他就是父親和法

---

<sup>73</sup> 郭展榮撰，〈走不出去的他者：精神病患社會化過程的問題探究〉，第 82 頁。

官，他就代表著家庭和法律。他的醫療實踐在很長一段時間裡不過是對秩序、權威和懲罰的古老儀式的一個補充。<sup>74</sup>

醫生的權威雖然能左右瘋顛病患者的命運，但卻擺脫不了禁閉所帶來的主要問題，反而再次體現了禁閉時的秩序、權威和懲罰；醫生只不過是以較溫和的方式來進行治療，但本質上並未改變。值得探討的是醫生在精神病院內的地位相當大。雖然能將醫生類比為法院內的法官，但醫生的地位又略比法官高些，因為其除了具有著決定瘋顛病患者命運的權威之外，平日裡也能透過監視來了解瘋顛病患者的狀況，這種工作近似於監獄內的典獄長。所以，原本醫生的權威是建立在專業性上，但是在其專業性中也涉及到監視瘋顛病患者，並限制其自由等必要行動。這些行動的貫徹，除了證明了醫生具有專業性的權威之外，還藉此而擁有一種控制性的權威。這種權威就是監視與審判：

監視與審判—這種新形象的輪廓已經出現了。……有某種新事物誕生了。這種事物不是彈壓，而是權威。……他們即代表實行禁閉的權威，又代表進行審判的嚴厲理性。<sup>75</sup>

只是，雖然醫生具有這種控制性的權威，但是只靠他一人去實行監視這項行為是不可能的，因為他無法長時間去監視這些瘋顛病患者，而必須藉由他人的協助。所以在精神病院裡還有著其他護理人員，他們的工作除了必須照顧瘋顛病患者之外，還必須擔任監視瘋顛病患者及將其狀況呈報給醫生。這些護理人員只能擁有監視權，因為醫生只是將監視權向下遞交給護理人員，其本身還是持有最終審判權。看上去這是一種簡易且理所當然的責任分擔方式，但不可否認的是，藉由這種責任的分擔，醫生在精神病院的控制性權威得到了鞏固。傅柯提到：

---

<sup>74</sup> 傅柯著，劉北成、楊遠嬰譯，《瘋顛與文明》，第 237 頁。

<sup>75</sup> 同上，第 220 頁。

瘟疫引出了種種規訓設計方案。它不是要求將大批的人群一分為二，而是要求進行複雜的劃分、個人化的分配、深入地組織監視與控制、實現權力的強化與網絡化。

從精神病院的運作方式中可以發現其與監獄的管理方式十分類似，或者說監獄就是精神病院的前身，這兩者皆是以規律的秩序來對被監禁的人進行制約。首先是進行二元的判定，對於監獄來說是有罪或無罪；而精神病院則是有病或無病。接著進行程度上的判定，即按照所觀察的情況來進行審判，從而決定審判對象該接受何種待遇。最後按照審判的結果來進行釋放、持續監禁或處決。在這一連串過程中，罪犯及瘋顛病患者皆無可避免地受到監視。所以，從這一連串的監視過程中可以將統治者的權力體現出來。傅柯提到：

為了行使這種權力，必須使它具備一種持久的、洞察一切的、無所不在的監視手段。這種手段能使一切隱而不現的事物變得昭然若揭。它必須像一種無面孔的目光，把整個社會機體變成一個感知領域：有上千隻眼睛分布在各處，流動的注意力總是保持著警覺，有一個龐大的等級網絡。<sup>76</sup>

透過一種龐大的監視網絡，能進行較徹底的監視工作。權力者需要透過不斷地將監視權作延伸、交付給其他人，以求得監視工作的完善。

過去，精神病患往往生活在傅柯（Michel Foucault，1926-1984）所描述的「全景監獄」之中，其實這反而是一個充滿監控和規訓的保護環境。長期住院病患在進出醫院的循環之中，往往對身體的認知停留在發病前的能力狀況，這會影響他在日後進入社會環境的適應。也因此，如何透過對自我

---

<sup>76</sup> 同上著作，第 198、213 頁。

身體的審視與認知，而真實的面對自我？如何去重塑病患的自信心，使其勇於追求和展現自我，進而能內控自我，將是精神病患回到社會之前的重要課題。<sup>77</sup>

此處要特別提到「全景敞視主義」這個概念。全景敞視主義是由邊沁所提出，其基本理論內涵為：使被監禁者置身於一種有意識且具持續性的可觀察環境，以確保權力能自動地、有效率地發揮其作用。在應用方面，全景敞視主義能使行使權力的人數減少，同時使得受權力支配的人數增加。傅柯從而提到：

於是，我們看到兩種規訓意象。在一端是規訓—封鎖，建立在社會邊緣的封閉體制趨向於內向的消極功能：制止災難，中斷交流，凍結時間。在另一端是全景敞視主義的規訓—機制：一種通過使權力運作變得更輕便、迅速、有效來改善權力運作的功能機制，一種為了實現某種社會而進行巧妙強制的設計。<sup>78</sup>

筆者對於上面兩段引文內容的理解是：透過封閉性及機制的建立，再配合其龐大而有秩序的監視體系，便能掌握在其中的人們的動向，使得權力運作趨於穩定。這與本研究主題的領域「網路遊戲」有些關連之處。網路遊戲中所建構的世界，即是透過電磁紀錄，使得玩家在遊戲中的角色得以保存下來，但前提是遊戲角色必須受到遊戲管理者的監視。因為遊戲管理者必須透過彷彿上帝般的視角來監視每個遊戲角色的行動，從而確保遊戲在進行上的穩定性。只是，遊戲管理者的權力實際上會受到遊戲設計者所制約，因為遊戲規則在一開始是由遊戲設計者所制定，規則中也包括了每位遊戲角色的隱私性，意即遊戲管理者只能執行遊戲設計者所制定規則內的行動。因此，遊戲設計者無疑在網路遊戲中佔據著權力中

---

<sup>77</sup> 郭展榮撰，〈走不出去的他者：精神病患社會化過程的問題探究〉第 8-9 頁。

<sup>78</sup> 傅柯著，劉北成、楊遠嬰譯，《規訓與懲罰》，台北，桂冠出版社，第 208 頁。



心，只是在其中從未現身。

除了透過遊戲管理者來監視玩家角色的行為，以鞏固自身權力外，遊戲設計者還套用了現實社會上的通緝犯概念，增加了遊戲角色會因為達成某些負面特定條件(例如擊殺其他玩家角色)，而成為紅人的設定。這種設定雖然使遊戲中的倫理觀與現實世界貼近外，但也增加了玩家角色彼此發生衝突的機會。那麼，這是否意味著遊戲設計者作繭自縛呢？筆者的看法是：其實這是遊戲設計者為了能讓角色扮演類型的網路遊戲既能多元化發展，又能鞏固權力而產生出的嘗試。具體來說，在遊戲中有著如筆者這種類型的玩家，可能會因紅人的出現而開始思考「網路遊戲中的正義為何？」這類問題，在與其他玩家角色產生共識後，會在遊戲內開始形成一套倫理準則，而根據這套倫理準則，玩家角色會產生各種對應於紅人的行為。和遊戲設計者所制定的遊戲規則不同的是，這套倫理準則並不具備強制性，它不會像遊戲系統那樣能強制將角色暱稱修改為紅色，或是教唆城鎮附近的警衛對紅人發起攻擊；而只能算是玩家角色們共同制定的「不成文規定」。傅柯提到：

從總體上，人們可以說一個規訓社會在這種運動中形成了。這是一個從封閉的規訓、某種社會「隔離區」擴展到一種無限普遍化的「全景敞視」機制的運動。其原因不在於權力的規訓軌道被其他軌道所取代，而在於它滲透到其他軌道中，有時是破壞了後者，但它成為後者之間的中介，把它們聯繫起來，擴展了它們，尤其是權力的效應能夠抵達最細小、最偏僻的因素。它確保了權力關係細緻入微的散布。<sup>79</sup>

遊戲設計者透過「由其他的玩家角色創造倫理準則來制約紅人」，也就是藉由其他玩家角色來協助自己監視、處置紅人的行為，使遊戲管理者不只在管理遊

---

<sup>79</sup> 同上著作，第 215 頁。

戲上能更加輕鬆、便利，身處於網路遊戲世界的玩家角色，在倫理議題的探討上也更具多元性。而透過網路遊戲中的系統設定與倫理準則的建立，玩家角色之間逐漸形成一種生活模式：「只要擊殺其他玩家的遊戲角色，就會成為紅人，進而被大眾以異樣態度對待」。雖然紅人並非無時無刻都在擊殺其他玩家角色，但只要曾經作過這種行為，遊戲系統就會進行相對應的懲罰，這是第一張標籤。其他玩家角色會開始針對其行為而進行第二張、也就是倫理污名化的標籤。除非紅人自行已將污名「洗白」，否則無論是打算持續擊殺其他玩家角色，或是打算洗白的過程中，這雙重的污名化標籤就會持續跟隨他。綜合本節的論述，「受污名而被邊緣化」是紅人之所以成為紅人的首要性質。

## 第二節 具備潛在威脅性之「他者」探討

上一節所討論的對象是遭受邊緣化待遇的他者，而其之所以會遭受邊緣化待遇，是由於其身上被貼著污名化標籤，在這種污名化性質所顯示的內容中，也包含著會傷害到周遭人們的意思。因此，人們在面對這種貼有污名化標籤的他者時，往往是以具威脅性的他者的眼光來看待，而這個概念被泛稱為「敵人」。

就他者具有不可侵犯性這方面來談，他者痕跡的顯現，意味著命令自我不可去侵犯他者。而且這種命令具有一種強迫性，迫使自我願意成為他者的俘虜，而對他者犧牲奉獻。但這種論點似乎隱含一個前提：對他者那方面而言，自我向他者的露臉也能算是顯現痕跡，所以所謂的不可侵犯性應該是建立在雙方之間。他者的臉龐出現使我不能侵犯他，自我願意成為他者的俘虜而對其進行奉獻。但與此同時，自我臉龐的顯現以他者的角度而言也意味著他者臉龐的顯現，使他者了解到自我的臉龐，因而無法侵犯自我，同時也對自我進行奉獻。如此看來，人與

人之間的關係從一開始的互相不可侵犯的層面，逐漸發展至互助層面。

但是，「敵人」這個概念該如何與此種他者哲學作聯繫？若他者可能是心懷敵意來迎向自我，在自我生命可能會因此而受到損害時，他者哲學內容於此是否具有價值？這樣看來必須將「他者」作出階級上的區分。以列維納斯為例，最先進行回應的他者類別就是猶太族人，他也是於此之後才提到其他種族的人，但這並不表示他認為猶太人的他者就比其他種族的他者階級還高，充其量只能解釋成他首先想到的是與自身週遭關係較為親近的人們，而這些人恰恰是猶太人。在第二次世界大戰時，納粹主義者對猶太人的虐待及屠殺行為，更是讓列維納斯感到難以寬恕。在這些反猶太行動當中，他對海德格的所作所為尤為痛恨。由此可見，列維納斯的他者雖然沒有種族上的差異，但卻有種類上的差異。只有不尊重他者的他者才是不能被原諒的，也可以說是不能將這種他者與其他他者以同樣標準來看待。但這是否意味著出現企圖抹殺其他人的他者，也就是「敵人」的出現，就能算是不可原諒，甚至是可以被擊殺的存在？筆者將參考陳慧琴於《列維納斯與文學》一書中的單篇論文〈面對敵人的臉龐：歐布萊恩越戰小說中的他者倫理觀〉之看法，來論述受到污名標籤化的他者所具備的潛在威脅性；而後再探討一旦接觸到具潛在威脅性的他者時，對於他者倫理所產生可能之衝突。

筆者首先要先對「暴力」一詞進行定義。：

暴力的主體可能是個人、社會結構、自然或某種天命；暴力之他者可能是外於主體的任何其他人事物，也可能是主體自身之身體或心靈。我們從他者之受創而認出暴力之發生，此一受創可能是他者身體的受傷甚至死亡，或精神性的損傷，或某個合法權益的剝奪。總之，他者的某種生命特質被侵擾、被干犯、被奪取、被否定；他者理當擁有該生命特質，卻在暴力行

為中失去了。<sup>80</sup>

由上段引述內容可以得知暴力是至少必須由一個主體發出，對應於一個客體而產生的行為。而主體執行此行為的動機，在於迫使客體能達成主體的期待，也就是一種對他異性的抹殺：

暴力是某個「不應如此」的事件發生，它建基在某種「本該如此」的條件上。他者之為他者的「本該如此」，即在於其他異性(alterity)。暴力行為對他者的傷害，基本上即是對其他異性的否認。藉由此一否認，他者在暴力主體面前不再是他者，而只是自我的一個可以化約的對象(object)。對暴力主體而言，真正的他者是不存在的。……當我們以一種全然主動的方式來行動，從而視外於自我之一切事物都是吾人行動的被動接受者時，我們就是在施行暴力。暴力主體的「本該如此」就是它的主動性獲得表現，換言之，暴力行為可證成暴力主體的同—性(identity)。……但這並不是說，暴力主體藉由他者來肯定自身，因為如此一來，它就不是全然的主動，他者也非全然被動。他者以其接受行動來承擔暴力主體的暴力行為，此一接受行動仍帶有某種主動性，只是表現出來時採取了被動的形式。因此，當暴力在對他者的否認中達於對自我肯認時，它必須是透過這暴力行為本身、而非暴力行為的對象來證成自身之同—性。<sup>81</sup>

雖然上段引述中，列維納斯所指的對象是「同—」，而理解為同—對整個哲學發展所進行的暴力。但暴力同時也是一種使對屈服於己而達到同—的手段。因此筆者認為也能適用於此節中。接著要說明的是，本節之所以從越南戰爭入手，是因為越南戰爭的影響不僅止於人們對於戰爭方式的理解有新的突破這一層面

---

<sup>80</sup> 鄧元尉撰，〈暴力與和平：列維納斯的道德形上學及其政治蘊義研究〉，國立政治大學哲學系博士論文，2006年7月，第58頁。

<sup>81</sup> 同上，第58頁。

上，還使得人們不得不省思當自我面對疑似具有威脅的他者時，所應具備的倫理觀。以往在戰爭中判定敵人的標準是從穿著及武器配置與否來著手，但北越軍隊經常將平民與軍隊的服裝進行交換，甚至給予越南平民外型相似但實際上無法正常作用的武器，目的是為了消耗美軍的人力、物資及士氣。美軍在各種精神壓力(戰場上的敵人、自己國內的反戰聲浪、國際間的和平組織……等)逼迫下所採取的作戰方針是：當有越南人士逼近並露出敵意時，便一律予以擊殺。這作戰方針看似簡易，但在實行上卻面臨了很大的問題，那就是對來意不明的他者是否具備敵意之「標準判定」爭議，許多情境往往不如想像中簡單。例如：一位小男孩無攜帶武裝，且穿著平民服裝前來美軍軍營，並聲稱迷路而希望美軍士兵能引領他回家，但實際上這位小男孩是受到北越士兵的欺騙，欲將美軍士兵引進北越軍隊所設定的地雷區。幾位越南平民被脅迫換上軍服，甚至在不知情的狀況下在身上被攜帶了炸藥，與一位北越士兵前去美軍基地，平民在這行動中所扮演的角色就只是吸引美軍士兵的炮火，進而掩護北越士兵探勘美軍基地。陳慧琴也提到：

看不見的敵人得逞後就遁逃消失於黑暗的地道或農田中，他們不僅破壞死者的軀體，也造成目睹此悲劇的存活着心理上的創傷。因為敵人通常是看不見的，確定敵人的身份很困難；無法確定時，先出手傷害對方總比死亡好。……逐漸地美軍採取一種新的思考模式：因為戰爭，屠殺事可以被正當化的。當敵人打定主意要殺我時，我先殺他是公平的。……如果屠殺敵人可以被正當化，敵人就成為戰爭中不可避免的抽象概念。戰爭的本質告訴我們在戰場上，傷亡幾乎保證一定會發生。<sup>82</sup>

因此，一旦這些錯綜複雜且考驗人性的戰術被實行，美軍士兵便難以分辨事情真偽；再加上目睹同袍慘死及愛惜自身生命等精神壓力下，導致美軍士兵往往

---

<sup>82</sup> 陳慧琴著，〈面對敵人的臉龐：歐布萊恩越戰小說中的他者倫理觀〉，賴俊雄主編，《列維納斯與文學》，台北，書林出版，第 88-89 頁。

會選擇犧牲眼前來意不明的陌生人而求得自身生存。所以在戰場上，倫理往往會成為一種理想、空談而難以實行，因為如前面所述「不可擊殺他者」幾乎不可能；在戰場上，自我愛惜自身生命而拒絕面對他者的臉甚至選擇迴避之，已是一種常態。可怕的是在這種緊張的戰爭氣氛下，還容易被仇恨矇蔽而喪失判斷力，進而擊殺當地的平民：

因美萊村大屠殺被定罪的美國軍人凱利(William Calley)在法庭上如此回答質問的律師：「我沒有分辨村落中的人，律師先生。他們都是敵人，他們都要被消滅的，律師先生」。擊殺村民讓軍人為死去的戰友報仇。...美萊村的村民「全都是越共以及支持越共的人，至今我仍然相信他們全都是越共以及支持越共的人」。戰友死亡引起的罪惡感導致存活軍人在不分敵我的情形中報復。<sup>83</sup>

上述的例子引申出了一個概念，那就是「潛在威脅性」。首先筆者要強調的是，任何事物對於其他事物而言，都具有其潛在的影響性，只是在程度及定義上將有所差異。潛在威脅性則是較偏向於負面的、有損害的影響。本節所探討的潛在威脅性是涉及到損害生命或是軀體完整性層面。正常的北越士兵由於持有標準武器及配備，對於美國士兵所造成的威脅性是無庸置疑的，而美國士兵也是感受到這種威脅性，因而採取對應行動。那麼，如果是來意不明的他者呢？美國士兵往往是訴諸於其所透露的潛在威脅性來作決定，而最基本的潛在威脅性判定方式仍是以對象的「外顯」內容來著手。對方只要目露兇光、言行舉止違背常理，或是在其衣著中藏匿著可能的威脅性物品，就將其判定具威脅能力。

在本節前面已有提及這種判準仍無法達到百分之百的準確，原因是美國士兵對他者的潛在威脅性判準方式有其差異性；再加上美國士兵與來意不明的他者之

---

<sup>83</sup> 同上，第 93 頁。

間通常有著能力上的差異性。正所謂道高一尺魔高一丈，只要他者擅長於偽裝自己的本意，美國士兵便難以察覺其潛在威脅性。所以，潛在威脅性時常被有心人士濫用，進而達成自己的私慾。上一節曾提到了標籤化這一種相關概念，意即透過標籤的有無，人們可以實行差別待遇。而在本節的例子中所體現出來的情況是：部分美國士兵索性將每個人的臉龐貼上標籤，然後設定「美國人」的標籤對於己方的關係是正面的，而將「越南人」的標籤設定關係為負面的。那麼，只要遭遇到的人呈現出不是美國人的標籤，甚至是越南人的標籤，便予以擊殺。這種由標籤化來進行二元對立設定的背後立足點是：美國人是自己的同袍，對於自己幾乎無任何潛在威脅性；越南人則不同，他們全都具備潛在威脅性，隨時有可能會威脅到同袍甚至是自己，所以是必須排除的對象。這個屠村的例子雖然過於極端，但它顯現出由標籤化所建立的二元判準方式一旦成立，戰場上的倫理觀就變得更加簡單了。

但是實行這種二元判準的倫理觀，會產生一個問題：一旦他者作為敵人而出現在自我面前時，列維納斯的哲學思想是否同意在對待他者上必須出現這種差異性？若否，則其可能會受到相當程度上的挑戰；若是，這是否意味著剝奪疑似具威脅性的他者生存權才是戰場上的倫理？陳慧琴則認為歐布萊恩的越戰小說中提供了自我在面對疑似具威脅性的他者時，可能實行的另類倫理關係：

美軍很少有機會與敵人面對面，他們必須憑直覺在敵人一出現馬上向敵人開火以求生存。但是開火後，他們卻發現死者好像沒有那麼危險；反而，在死者扭曲破碎的臉龐看到的是受難及貧困。<sup>84</sup>

敵人之所以作為敵人，就是因為其極有可能抱持著迴避他者臉龐的態度來行動，而輕易違抗了「不可擊殺他者」這一道命令。雖然列維納斯曾提到「他者向

---

<sup>84</sup> 同上著作，第 87 頁。

我透露其受難及貧困的臉龐，對此我負有幫助他者的責任。」但很諷刺的是，只要「敵人」這一概念在自我心中根深蒂固，就似乎會產生某種迫使自我對他者的臉龐採取迴避態度的力量。所以，此時的自我所願意面對，而且願意提供幫助的「他者」，往往不是活生生的敵人，而是一具橫在地上的敵人屍體。雖然它曾以具威脅的活人型態現身，但因對方感受其具潛在威脅性，為求自保以發起攻擊，促使這些活人在轉變為屍體型態後，才被對方所願意面對。這是否意味著這想法和列維納斯「不可擊殺他者」的命令相衝突？筆者認為擊殺敵人這種行為確實是對「不可擊殺他者」這一命令的違抗，但同時也認為倫理學之所以具有意義，並不是出現一個必須遵守、無違抗餘地的倫理命令，而是建立在人們得以對倫理命令作「選擇」的情況下。因此，他者臉龐所構成的命令，其強制性並不在於要實行命令，而是強制於面對面、接收命令上。意即他者的臉龐向自我顯現時，及自我接收到這一命令的過程是一種不可迴避的強制性，但至於自我對於「不可擊殺他者」這道命令是否接受，或是採取行動以迴避之，則由當下的自我心境來判定。否則，在敵人的臉龐向人們顯現時，人們所採取的對應行動就完全無法理解。換言之，「不可擊殺他者」雖然作為與他者面對面時的準則，其效力仍可被「迴避他者臉龐」這項行動所減弱。那麼，一具敵人屍體是否仍可作為他者來顯現？筆者認為答案是肯定的，因為雖然人們面對的是一具敵人屍體，但這具敵人屍體是從生前的他者所轉變而來，仍會強制接收到類似「不可擊殺他者」的命令，只是這邊似乎已悄悄從「不可擊殺他者」轉變成「不可破壞他者」，意即不可破壞他者的屍體。當然，人們也可以選擇是否同意這道命令。這現象可以從陳慧琴提到歐布萊恩在對來意不明的他者造成無法彌補傷害後的行動來體現，他是選擇將敵人屍體的各部位特徵清楚地記錄下來：

他的下巴掉到喉嚨裡，他的上唇和牙齒不見了，一隻眼閉著，另一隻眼成為星狀的洞(a star-shaped hole)，他的眉毛很細而且彎彎的，像女生，他的鼻子沒有損傷。他的耳垂有一塊微小突出的肉，他乾淨漆黑的頭髮已經成



為蓬亂的鬚髮，他的額頭有點雀斑，他的指甲乾淨，左頰上有三段參差不齊剝落的皮膚，他的右頰平滑無毛髮，下巴上有一隻蝴蝶，脖子上的肉被炸開可以看到脊椎此處的血濃稠而且明亮這就是致命之處。<sup>85</sup>

由此可知歐布萊恩對擊殺來意不明他者這件事感觸良深，甚至到了愧疚的地步。他從敵人屍體的臉龐中看到了受難與貧困，而自願成為敵人屍體的俘虜。歐布萊恩可能不算是第一位有如此深刻感觸的軍人兼作家，但他具有著與其他人不太一樣的處理方式，具體來說，他是透過筆來給予敵人屍體的面容一個詳細的描寫，這算是一種對於曾經疑似為敵人的他者，但現已成為屍體的他者的尊重，以及對敵人屍體的臉龐所呈現「不可破壞他者」這一命令的實行。歐布萊恩的小說看似給予一個自我與作為敵人的他者在戰場上可能實行的倫理關係，但卻沒有進一步說明自我將如何面對接近中「疑似」具備威脅性的他者。因為其所給出的倫理方向基本上是建立在無論逼近中的他者有無害處，皆可能因自我防衛心理而發起反擊予以擊殺，之後才釋出相當程度上對他者的尊重。他者在這種情境下儼然成為可轉變性質的對象，而且人們所願意面對的大多是轉變成屍體後的他者。那麼，當人們在面臨活生生、疑似具威脅性他者逼近自我時，所進行的這種轉變是否較向他者犧牲奉獻來得適當？

上述的問題除了涉及到他者倫理學與現實世界的人性之間的衝突，也涉及到具有負面、威脅意義的標籤在當下對於自己的影響程度。從前面的論述中已然得知列維納斯所謂的他者具有程度上的差異，至少迴避他者臉龐的人是不可被寬恕的。再來從例子中可以看到人們幾乎會考慮到敵人是可能迴避他者的臉龐，所以敵人不能作為和一般情況下相當的他者。筆者從以上的論點，進而大膽下了一個推斷：「列維納斯的理論中的他者不可侵犯性，最低底限應該是『自我無法透過任何行為消除與他者之間的差異性，進而永遠成為他者本身』。」這也就是說，

---

<sup>85</sup> 同上著作，第 96 頁。

雖然他者的不可侵犯性所涵蓋的層面相當廣泛，但其效力卻能透過在不同的情境、不同的他者內涵而被「削弱」。而這種削弱只是在某種程度上的讓步，並不代表能完全根除。「不可擊殺他者」這命令，是與他者面對面時所產生的第一道命令，而擊殺他者算得上是違背這項命令了。雖然擊殺他者是一項違反命令的行為，但卻無法藉由擊殺他者而成為他者本身，也就是無法侵犯到底限；反而就存亡判斷的層面來說，自我反而擴大了與他者之間的差異性。透過這種理解方式，較能將列維納斯的他者哲學與戰場上的倫理觀作聯繫。

這種敵人的概念套用至網路遊戲中，就是指「紅人」。其為網路遊戲中被系統及玩家角色所貼上污名化標籤的「敵人」，紅色暱稱透露出其有做出具威脅性行為的經歷。但和現實世界較為不同的地方是，自我與疑似敵人之間的相處倫理觀，在網路遊戲較容易處理。原因在於網路的虛擬及隱匿兩種性質：虛擬性及隱匿性。根據網路的虛擬性質，在進行網路遊戲時，死亡所牽涉到的只是遊戲角色而非玩家，所以玩家不需要承擔遊戲角色死亡時，於現實世界中自身也會死亡的這種嚴重後果。再根據網路的隱匿性質，就算玩家的遊戲角色被其他玩家的遊戲角色擊殺，無論是加害者或是受害者，皆不會因此得知對方於現實世界的真實身份為何。因此，對於一件事情的判斷及抉擇，在網路遊戲所提供的反應時間是較現實世界中來得長，進而導致反射動作次數的減少；自我有更多時間針對眼前來意不明的紅人進行有無害處的判斷，還能深思、抉擇各種可能的對應方式。

### 第三節 「非紅人自我」如何與「紅人他者」相處之探討

當自我在進行網路遊戲時，遊戲角色除了宰殺由遊戲系統所創造出的怪物之外，接觸次數最頻繁的就是其他玩家的遊戲角色了。在與各式各樣的玩家遊戲角色接觸中，又以面對紅人這種遊戲角色時，較容易產生緊張感及警戒心。只是，玩家的遊戲角色即使會面對紅人所散發出的威脅，但在後續應對上的時間及轉圜餘地還是較現實世界中來得充足，因而較不易出現類似於越戰時所產生的失去理智狀況。此外，網路遊戲中的紅人因為擊殺了其他玩家角色，所以在倫理意義上是與遊戲設定的社會格格不入，因而被遊戲管理者賦予「紅名」標籤。往後，乍看之下紅人只是被特別標記出來，顯示其為「異類」，但再加上紅人，並違反倫理規範中「不可擊殺他者」這一項目後，紅人不論是在社會地位或是在倫理方面，都是被遊戲設定的社會「邊緣化」了。遊戲設計者與遊戲管理者正是透過這種方式來壓制紅人，以顯示他們是被遊戲社會所不容的角色。那麼，非紅人的自我遊戲角色在面臨紅人他者時的可能反應為何？本節將以前兩節的內容，「汙名化標籤」、「被邊緣化」及「具備潛在威脅性」作為前提，再加入列維納斯的他者哲學內容，來探討非紅人自我與紅人他者之間的關係。

首先要進行的是對非紅人自我這一個遊戲角色的定義。實際上不只是紅人具有標籤，早在一開始遊戲設計者將每位參與遊戲的玩家遊戲角色都貼上了標籤，非紅人自我所對應的形象就是安份的、在常態下服從於遊戲設計者所創立的倫理秩序，因此被遊戲設計者貼上了白色，甚至是藍色的標籤。但是，在網路遊戲的系統設定中，只會將所有違反倫理秩序的玩家遊戲角色暱稱以紅色來顯示，而不論玩家遊戲角色是何故觸犯規定成為紅人。所以，若非紅人自我不屬於該位紅人他者之所以成為紅人的事件相關遊戲角色，則只要遭遇到紅人，光看其紅色暱稱是無法得知眼前這位紅人之所以成為紅人之背後動機與心路歷程，而只會得知目

前與非紅人自我所面對面的是一位具有潛在威脅性，並因此被整個遊戲社會的倫理秩序予以邊緣化的紅人他者。而之所以會產生如此效應，主要原因在於玩家的遊戲角色之間可能存在著一種透過暱稱顏色來區分敵我的意識。顏色對應的是該遊戲角色與倫理秩序的關聯，藍色和白色對應的是安份守己。這也就是說，對於非紅人自我來說，在一定程度上會與自身同類型的他者遊戲角色呈現友好的關係。同時透過這種簡單的倫理二分法，來區分為「我們」和「他們」：

依社會心理學的觀點，人們習慣於將世界分成兩個截然不同的類別，就是「我們」和「他們」。人們將他人分成屬於自己的團體，一般稱為內團體，也稱為「我們」；屬於其他人的團體，稱為「外團體」，也稱為「他們」。病患間因病況相同而形成一種「我們」的團體，這個內團體彼此發揮照顧和鼓勵的功能，……，也找到一些內心支持的力量，化解被隔離的孤獨與寂寞。<sup>86</sup>

由於「他們」具備著潛在的威脅性，非紅人自我應對紅人他者所採取的方式，多半是以自我防衛心態居多，防範的正是那種潛在的威脅。再者，非紅人自我可能會根據這種潛在威脅性而主動對紅人展開擊殺，更甚者還會將紅人視為有利可圖的對象而展開擊殺。只是，紅人與現實世界所謂的通緝犯有個相似之處，就是紅人並非一直是紅人。意即紅人能透過達成某些條件而回復到中立或正義的屬性，以天堂為例，紅人必須透過大量獵殺邪惡怪物來逐漸將紅色暱稱「洗白」，在洗白時，遊戲角色暱稱顏色上的變化會從深紅色逐漸轉變為淡紅色，直到呈現暱稱為白色時，洗白行動才算成功。但是在洗白的過程中，如果再有擊殺其他玩家遊戲角色的行動，洗白的效果就會被削弱，而遊戲角色暱稱的顏色會更偏向深紅色。因此，一旦下定決心將自己洗白的紅人，會盡可能地避免與其他玩家遊戲角色發生衝突。所以，紅人雖然具備潛在的威脅性，但對於想洗白的紅人而言，

---

<sup>86</sup> 王怡乃撰，〈身心的烙印—被邊緣化麻風病患生命意義之探討〉，靜宜大學，72頁。

其實正處於貧困及受難的社會地位。意即在洗白的同時，除了會懷念自身過去未成為紅人的美好時光外，還必須與社會現有的逆境對抗著。所以，非紅人自我與紅人他者面對面時，也不單只是差異性的顯現，同時也是潛在威脅性的顯現。

在這裡很有意思的是，本來應該是要畏懼紅人他者的非紅人自我，這時也會成為被紅人他者所畏懼的對象。筆者要來探討其背後可能的意義，原因可能有兩個。其一，玩家遊戲角色暱稱顏色的區分所造成的標籤效果不是只有對應於倫理上，敵我之間的區分也會隨之附加潛在威脅性的判定。其二，形成紅人的主要原因在於該遊戲角色必須做出違反遊戲設計者所制定的倫理秩序行為，也就是擊殺其他玩家遊戲角色。所以有個很基本的前提是「必須至少有一位玩家遊戲角色作為受害者」，無論是何原因及所經歷的過程為何，僅從結果就可以得知被害者在受害的當下是相對弱勢於加害者的。從此處可以導出一個強、弱勢的對比概念，在衝突發生前，加害者評估若自身發起攻勢，則優勢較目標來得大，且容易達成目的，行動的意願便會提高，這同時也是被害者在遭受襲擊時，往往處於弱勢的原因之一。反之，加害者在評估後發現自身處於相對弱勢，便會偏向於其他方式達成目的，或是放棄行動。所以非紅人自我在遭遇紅人他者時，若非紅人自我的能力越強大，行事越謹慎，則對紅人他者於爭戰強弱一事的比較上，勝算就會提高。另外，非紅人自我即使不進行爭戰，而只是單純地與紅人他者面對面時，對其所能造成的威脅性也會獲得相對的提升。

但是，非紅人自我與紅人的關係並非只建立在強弱勢的對比、暱稱顏色的標籤意義對立及潛在威脅概念上。還能以列維納斯的他者概念來作說明：

當我們在社群中面對他者與第三方的雙重籲求，且一邊是加害者而另一邊是受害者，尤其受害者可能已然遇害，我們如何能夠既持存和平又成全正義？列維納斯的宗教思想提示出的答案是社會性的懲戒，一種展現出

本質上是非暴力的暴力的社會教化。但僅此並不夠，我們要進一步追問使此一社會正義得以可能的條件為何。我們如何能夠透過一種平等性極其可疑的教化工作而抵銷罪行？殺人之罪行難道不具有根本的無限性，以致於是永不可被抵銷與彌補的嗎？從政治學的角度來看，唯一一種抵銷的可能，在於「以牙還牙」；但這看似是個別罪行的抵銷，卻毋寧加深了整個社群的罪行——某個人殺害另一個人，這絕非他們二人間的事情，而是整個社群的責任。<sup>87</sup>

雖然上述引文的自我是以旁觀者的角度來看待整起事件，這無疑加深了處理上的難度。但無論如何，所面對面的都是「他者」。對非紅人自我來說，進行網路遊戲算是作為一個開始，只要在其中遭遇每位遊戲角色，則無論紅人與否，都能算是一個與他者面對面的發生。遭遇紅人他者也是一種證成非紅人自我的必經之路。所以，若紅人他者並未向非紅人自我展現其威脅性，則紅人他者在靠近非紅人自我時所呈現的關係，僅為一般的他者與自我關係，仍然能選擇將非紅人自我向紅人他者袒露，而去了解紅人他者的不足及無助情況為何，並自動提供所有可能的協助。由於網路遊戲中還有著擊殺怪物、組隊成長甚至結為聯盟的設定，所以，若紅人他者的臉龐顯現出其無助與貧困，則非紅人自我也能選擇與紅人他者以朋友的關係位於同時間、同地區並肩對抗怪物或其他玩家遊戲角色的侵擾。

那麼，倘若紅人他者向非紅人自我顯現出威脅性的臉龐，是否意味著紅人他者不會顯現出其貧困與無助？筆者認為此時的紅人他者只是將無助及貧困的情況隱藏起來，而非完全沒有此情況。只是此時的紅人他者會有這種威脅性的行為，是基於其自身的侵略心態，或是防衛心理。於是會產生一個問題：非紅人自我於此情況下將以何種姿態應對具備威脅性的紅人他者臉龐？筆者於上一節已有提及相類似的概念，現在就要將這概念套用至本節中。雖然呈現的威脅性不如

---

<sup>87</sup> 鄧元尉撰，〈暴力與和平：列維納斯的道德形上學及其政治蘊義研究〉，第 288-289 頁。

現實世界來得強烈，但仍會在受到威脅時產生慌亂、緊張的情緒。也由於此，非紅人自我還是能選擇如現實世界那般地迴避敵人的臉龐，從而迴避紅人他者的臉龐，轉為面對紅人他者的死亡來了解到其受難與貧困之處，由於遊戲角色的死亡並非永久的，所以能透過在後續與紅人他者的接觸，甚至是與紅人屍體的對話中來了解紅人他者所透露出的其他訊息，並由此決定是否之後要向紅人奉獻。理所當然的是，這種奉獻並非要將紅人他者作為非紅人自我的延伸，相反地，透過與紅人他者的面對面而了解兩者之間的差異性，「眼前這位紅人與我的遊戲角色有所不同。」的想法油然而生，非紅人自我藉此而形成。之後彷彿是對證成非紅人自我一事表達感謝及回饋一般，於此形成了一種責任，也就是非紅人自我強迫為紅人他者進行奉獻的責任。雖然如此，前面所提及暱稱顏色的倫理標籤、潛在威脅性仍然存在，但與非紅人自我向紅人他者奉獻並未產生矛盾。透過這種奉獻，非紅人自我能與紅人他者開創出不同的互動模式，以及不同的倫理價值。

從前述對紅人他者的奉獻具體表現方面，可以發現非紅人自我是透過一連串的友好動作，來降低雙方發生衝突的機會。只是，為何非紅人自我要避免和紅人他者發生衝突？論述至此可以發現到非紅人自我之所以會採取這類型的動作，完全是建立在「自我遊戲角色不願意受到傷害」這一前提之上。但網路遊戲本身具有虛擬性，意即遊戲角色就算遭到他者擊殺，也不會導致現實世界的玩家本人身亡。只是，非紅人自我遭遇到紅人他者時會盡量避免衝突的發生，其背後所執著的關鍵是什麼？筆者的看法是由於遊戲設計者所設定的遊戲角色死亡懲罰，例如經驗值或裝備道具的損失，便意味著之前對遊戲角色成長的努力付諸東流。死亡懲罰間接限制住自我的思考方向，這是一種得失心的浮現。得失心使非紅人自我在遭遇紅人他者的威脅時，會試著採取對自己有利的狀況；就算是要採取讓步，也只會讓步到於己無損的狀況。只是，計較得失並非是與紅人他者之間相處的唯一準則，而毋寧將其看作是一種立足點。反之，若以不計較得失做為立足點，則非紅人自我向紅人他者進行奉獻的可能行為就更加多元了。也就是說，即使紅人

他者逼近非紅人自我且暴露出威脅性，非紅人自我也可以選擇犧牲自己的遊戲角色來滿足紅人他者的需求。這種奉獻方式在現實世界中也有例子可循，那就是吳鳳的故事。這種故事一般來說會獲得兩極的評價，一種是屬於可歌可泣的偉大精神，另外一種則是對自己生命輕忽的愚蠢。此外，前面章節曾提到的「堆屍法」，也能運用於此。即非紅人自我主動尋找紅人他者，並以多次非紅人自我的死亡來達到向他者奉獻這一命令。透過網路的虛擬性及隱匿性，列維納斯的這種奉獻方式變得可行。只是這種表現的普遍性何在？筆者在此要特別說明的是，本節內容並非試圖將非紅人自我與紅人他者之間的關係作為一種普遍性的倫理學規範，因為這是一個難解的問題。筆者在此只試圖透過列維納斯哲學中的那種對他者責任的強調，來將非紅人自我與紅人他者之間的關係指向一個可能發展的未來。從陳慧琴對列維納斯哲學的評論中可見一斑：

閱讀列維納斯及歐布萊恩讓我們看到倫理決定責無旁貸。即使這種決定無法完全被人類理智正當化，倫理仍是我們的職責。憑著耐心我們可以期待一個充滿可能性的未來。列維納斯的倫理哲學與日常生活息息相關，如伯羅丘(Jeffrey Bloechl)指出：「列維納斯的文本呈現預言性而非烏托邦—它包涵強而有力的指示，告訴我們如何改善共同生活」(Bloechl 201)。<sup>88</sup>

網路的虛擬性使得網路遊戲中沒有了失去自我性命的巨大壓力，而間接強化了列維納斯的他者哲學中重要的一環：向他者以袒露的方式來進行奉獻。因此，而去除得失心，也使一些非紅人自我在面對紅人情況較現實世界中的平民面對通緝犯時的抉擇來得多元。

以上論點皆是探討非紅人自我與紅人他者之間可能的關係。只是，由於道德

---

<sup>88</sup> 陳慧琴著，〈面對敵人的臉龐：歐布萊恩越戰小說中的他者倫理觀〉，賴俊雄主編，《列維納斯與文學》，第 105 頁。



相對主義所主張的是道德會因時因地而有所區別，將其套用至網路遊戲中，一般玩家遊戲角色所遵守的、紅人所違背的規則，是否建立於一種荒謬性之上？紅色暱稱對應的是脫序於遊戲規則，但無分動機。且郭展榮提到：

無獨有偶的是，齊格蒙特·鮑曼（Zygmunt Bauman）在《流動的現代性》（2002）中，探討當權者如何設置一種「禁絕之地」來監禁、流放甚至屠殺被認為不符合「理性」標準的人，其中的首要考量就是安全第一。在維護多數人安全的考量下，當權者以禁絕之地為手段，比較文明地隔離、或犧牲了少數人的權力。就傅柯及鮑曼而言，所謂的文明是執政者和當權者巧妙地利用空間的暴力，將社會對愚蠢（fool）<sup>4</sup>、瘋狂（madness）、變態（abnormal）者的隔離正式的體制化，而非理所當然的以正義的大轟來維護多數人的利益。<sup>89</sup>

由此看來，紅人他者也能被理解為被當權者犧牲掉的對象。甚至對紅人他者而言，或許非紅人自我才是被邊緣化的一方。進一步問：若成為紅人的是自我的遊戲角色，則與他者遊戲角色之間可能呈現何種關係？此問題將於第四章內進行詳細探討。

---

<sup>89</sup> 郭展榮撰，〈走不出去的他者：精神病患社會化過程的問題探究〉，第 12 頁。

## 第四章 當「紅人自我」遇見「他者」

上一章所提及的層面，是以自我角色為中心視角，去接觸並對應與紅人他者之間相處的倫理。但網路遊戲之所以有趣之處在於它是現實社會的縮影，自我可能不會按照傳統遊戲觀念來進行遊戲，而刻意選擇使自身的遊戲角色成為紅人，從中找尋自我進行遊戲的意義所在。另一方面，每位玩家遊戲角色雖然以自我為中心，但仍會受到週遭環境所影響。和現實生活近似之處是，只要有受到週遭環境影響的可能性，自我在網路遊戲世界中的遭遇就可能具有其不定性及荒謬性。這種不定性是自我無法掌握的，而荒謬性是自我所無法理解的。因此，自我在進行遊戲時可能會遭遇非自願的形式，而被迫將自我的遊戲角色轉變為紅人。換句話說，玩家之所以會讓自身的角色甘願成為背負道德包袱的紅人，背後的動機絕不可能只有「想擊殺其他玩家角色」一種，而有著其他導致角色成為紅人的動機及原因，諸如被其他玩家角色陷害，對付鑽遊戲漏洞的狡猾角色，以及為了保護弱小而挺身成為非法正義執行者...等。但無論是何種情況，一旦紅人的自我在遭遇他者時，其緊張關係並不亞於非紅人的自我面對紅人的他者，甚至由於此時的紅人狀態在死亡時所受到懲罰較非紅人狀態時來得嚴重，而使紅人自我和他者之間所呈現的關係更為緊張。

和上一章的結構近似之處是，本章的主軸雖然也是列維納斯的他者哲學，但筆者更將自我遊戲角色與邊緣化概念作結合，而區分為「自我邊緣化」以及「遭受他者邊緣化」兩種情況。顯而易見的是，此種區分是將上一章的論述重點，即邊緣化概念來進行延伸。其目的不僅在於承接上一章的思想脈絡來進行論述，更要透過這套思想脈絡，來處理上一章未能解決的問題。在本章第一節中將要探討紅人自我的邊緣化，意即探討人主動將自我進行邊緣化的情況，同時區分出自我

邊緣化及自我沉淪之間的區別，。第二節中則介紹到因他者的行為，而導致自我以非自願形式成為紅人，並引出當中的緣由：「荒謬性」及「不穩定性」。藉由這兩種邊緣化情況，再於第三節中說明紅人的自我遭遇他者的情況，同時。但與前一章第三節的論述方式有所迥異的地方是，來探討他者可能會以何種倫理看待身為紅人的自我，由此來論述紅人自我與他者之間所存在的張力關係，及紅人自我應該如何在這層關係中自處。

## 第一節 紅人自我的主動邊緣化

上一章曾探討到受到污名而被邊緣化的他者，是因為其有某些行為而被社會大眾貼上標籤。但在當中也不乏有著接受事實的人，而這種人是打從一開始就想讓自己朝著污名化的方向發展，這種主動將自我排斥於秩序之外的行徑，稱為「自我邊緣化」。另外還有一種人是沒有自覺地朝著污名方向發展，而將自我陷於險境而不自覺的行徑，筆者稱之為「自我沉淪」。而本研究著重於自我邊緣化這一部分，欲藉由卡繆的著作《異鄉人》作為例子來探討何謂自我邊緣化。接著區分出自我邊緣化與自我沉淪的差異，再探討何謂網路遊戲中紅人的自我邊緣化。

在《異鄉人》故事中，本來一位思想冷漠但不會造成嚴重社會問題的主角—莫魯梭，在母親葬禮事宜的處理上，並非未透露出情感，而是不甚顯著；再加上其後對於殺人事件的冷漠應對方式令社會大眾瞠目結舌，才使得自身的存在成為社會上很大的問題。檢察官原本只針對殺人事件來處理，但隨著母親葬禮的事宜處理方式曝光，使得莫魯梭的案件急轉直下而愈發不利。文中有段是律師想為莫魯梭辯護，企圖扭轉頹勢的情形：

「請問我的委託人是為埋葬他的母親受審還是為殺人受審？」他問道。法庭裡有竊笑的聲音。但檢察官馬上跳起來，整理他袍子的四周，說，他非常吃驚於他朋友的精明，竟看漏了兩者之間的重要關聯。可以說，這兩種事情之間有著心理學上的關係。「總之，」他口氣極為猛烈的結論道，「我指控這個犯人在他母親的葬禮時所做所為就已經表現出心理上是一個罪犯。」這幾句話對陪審團和公眾似乎產生很大的效力。<sup>90</sup>

由此看來，莫魯梭之所以會被定罪，並不全然是因為他殺了人、犯了法規，而是因為他不願面對母親的遺體、在葬禮隔天與情人發生性行為，還協助鄰居凌辱女性，種種行為使檢察官及法官判定他失去作為人的資格。但，為何會有「母親葬禮必須表現出哀傷之情」、「不能於親人葬禮期間內做某些事」、「有著毆打女性等前科的鄰居朋友」這些與主要事件無關的判刑依據？因為故事中的社會與故事外的社會近似，是以道德作為判斷罪行的整體，也就是「法理情」，而檢察官及法官顯然有將「法理情」之中的「情」納入考量。薩依德曾對這種整體性思維方式提出批判：

人生最虛偽的莫過於集體……，整體總是虛假的……，這種情況更加重了下列事物的重要性：主觀、個人意識、在全面受到掌理的社會中無法嚴密管制的事物。<sup>91</sup>

甚至檢察官將「情」這一成分過度地誇大了，整個法庭被他以人情作為基礎所建構出來的「事實」影響，沉浸在其氣氛中而無法反駁他。莫魯梭在當中儼然成為格格不入的人，因為他不願面對這種以人情作為基礎的判決，更大一部分來說，他是對這種推斷無任何感想。另外，在上章第一節所介紹的《歸零，才可以

---

<sup>90</sup> 卡謬著，孟祥森譯，《異鄉人》，台北，牧童出版社，第 118 頁。

<sup>91</sup> 薩依德著，單德興譯，《知識分子論》，台北，麥田出版社，第 109 頁。

逆轉》故事中，蔡永富從小時候就不願接受這種整體性思維，所以他提到：

他不認同一眼望去，如果都是綠，那麼刺眼的紅，就會被歸類成「異類」、「問題學生」。任何事，總是會有兩派相互拉扯的勢力，不能說比較多人遵守的那一派，就是對的。<sup>92</sup>

但是，一旦違反了整體性思維，意味著要向整個社會的體制、道德思想發起挑戰，這是個相當艱辛的道路。因此，嚴格說來，莫魯梭會被判死刑，就在於不願接受這種整體性思維、並需要透過作假才能苟且存活的世界。造成悲劇的另一個點是，莫魯梭會說開槍的理由是「那是因為太陽」，並非他想危言聳聽，獨樹一格，而是他當時因為太陽的炙熱而失去了自制能力。<sup>93</sup>這也能算是一個對自己有利的證據，但是在前面的劇情鋪陳上，律師要莫魯梭不要擅自發言，反而間接導致了莫魯梭的悲慘命運，因為使其在審判上處於十分被動的局面。最後莫魯梭在不願說謊、不願接受整體性思維及不接受任何事情的重要性之情形下被判決死刑，但他始終不認為自己犯了罪，頂多只是觸犯法規，甚至到最後他還感到十分懊惱，因為殺人這種行為居然給自己添了如此大的麻煩。

綜觀整部小說，有一個地方頗耐人尋味，就是莫魯梭雖然認為「沒有任何事情有任何重要性」，然而在面對與自己相關的命運，也就是法官的判決後，他卻希望能迴避這項判決：

現在我唯一關心的是如何能讓斷頭台的機器出故障，想弄清楚在無可避免的命運中是否有漏洞存在的可能。……漏洞的問題在我心中纏繞不去；我常在猜想，是否曾經有過被判死刑的犯人，在最後一刻逃過了那難逃的正義機器，衝過警察的警戒線，在斷頭刀未落下之前，適時消失得無蹤無

---

<sup>92</sup> 蔡永富著，《歸零，才可以逆轉》，第 47 頁。

<sup>93</sup> 同上，第 169 頁。

影。……報紙上常說到「欠社會的債」—照它們的說法，欠債的人必須還債。這種說法激不起人們的想像力。不行。唯一能引起我興趣的事，是向「社會的債」衝過去，衝垮他們嗜血的儀式；是向自由狂奔；這種可能性多少會給我片刻的希望，賭徒最後的一擲。<sup>94</sup>

上述想法似乎意味著莫魯梭的思想及判準是因對象為自我與他者而異，為什麼一位理性的人會有這種雙重判準？卡謬於此想對人們表達什麼意象？有些人可能會傾向於解釋莫魯梭的行為及思想是非理性，且極其自私的；但筆者則認為雖然莫魯梭的激烈了點，但其算是極其成功的透過理性來將自我與他者的差異性表現出來，為何會如此認為？列維納斯認為自我與他者是可以接觸，但他者仍然是我所無法知曉，且無法理解的對象。所以，是否能以同一套標準來評判自我與他者的行為？這顯然是有待商榷的。無論如何，在上述的這些意義下，「異鄉人」所呈現出來的並非是「從外地來的人」，而是「與本地社會傳統道德格格不入」的「異類」色彩。這就是為什麼在法官宣判莫魯梭死刑時，是以「法蘭西人民之名」，因為它象徵著罪犯與法蘭西這個社會的傳統道德格格不入。

殺人事件及其後受審的劇情是《異鄉人》中對自我邊緣化概念在體現上最為顯著之處。但並非只有從殺人這一行為才能體現莫魯梭的自我邊緣化，另外還由於他本身性格偏向冷漠及不在乎自身外其他事情的重要性。所以《異鄉人》可以算是一個較為極端的例子，因為莫魯梭的周遭環境，諸如愛他的情人、多事的鄰居等，似乎都不會讓他產生自我邊緣化的心態，而且當今社會也鮮少會有這樣的例子。較大多數的狀況是像蔡永富那樣，經由環境影響而逐漸產生的「自我沉淪」，尤其是對物質的過度欲求。所以蔡永富提到：

當生活中有越來越多物質欲求之後，就會讓人變得更急功近利；當酒色財

---

<sup>94</sup> 卡謬著，孟祥森譯，《異鄉人》，第 133 頁。

氣過多的誘惑矇蔽了他的雙眼之後，他便看不清未來的真實樣貌。<sup>95</sup>

人們藉由物質而得以生存，本是理所當然，但對物質生活有著過度的期待，便容易產生過度的追求；過度欲求的同時也會計較著賠失。一旦陷入物質欲求與計較賠失的循環，視野就會慢慢的被限制在物質的保存和追求方面，並開始向下沉淪而造成不良的結果。這就是導致蔡永富與部分罪犯之所以將自我沉淪的環境因素。而莫魯梭的自我邊緣化因素則偏向是內化的，環境因素較為輕微。因為莫魯梭認為殺人這一行為而造成了自己行動上的不便，反而不認為自己所犯下的是罪惡，頂多只算違反法律規定。他的這種冷漠心態，足以體現他的自我邊緣化算是內化而成的。只是，莫魯梭的這種自我邊緣化的態度，並不代表其有所自覺。相比之下，蔡永富雖然是在自覺的情況下發起對社會的挑戰，乍看之下這是一種主動將自我邊緣化的行為。只是導致被他者社會邊緣化的事件，卻是自我沉淪的。無論如何，若想將莫魯梭這類型的人主動脫離邊緣化位置，除非有令其心境產生決定性的變化；否則這種主動自我邊緣化的情況是無解的。筆者在此將這種自我邊緣化的概念套用至網路遊戲的紅人自我當中。而自我沉淪的行為，意味著除了必須將自身放置在一個尷尬的位置，還必須以神秘的姿態潛伏著。其近似於薩依德所提到的流亡者狀態：

流亡者存在於一種中間狀態，既非完全與新環境合一，也未完全與舊環境分離，而是處於若即若離的困境，一方面懷鄉而感傷，一方面又是巧妙的模仿者或秘密的流浪人。<sup>96</sup>

為何是以神秘的姿態潛伏著？筆者認為紅人這種將自我沉淪，所造成的效應並非單向的，它也會涉及到其他遊戲角色對這位自我沉淪的紅人自我的應對。一

---

<sup>95</sup> 蔡永富著，《歸零，才可以逆轉》，第 87 頁。

<sup>96</sup> 薩依德著，單德興譯，《知識分子論》，第 117 頁。

般來說他者會將其邊緣化，更甚者會將其貼上汙名化的標籤。在這種汙名化的影響之下，紅人自我周遭的親朋好友也會蒙受損害。如此說來，自我沉淪的紅人自我，同時會影響、改變與周遭親友的關係。因此薩依德提到：

你會花很多時間懊悔自己失去的事物，羨慕周圍那些一直待在家鄉的人，因為他們能接近自己所喜愛的人，生活在出生、成長的地方，不但不必去經歷失落曾經擁有的事物，更不必去體驗無法返回過去生活的那種折磨人的回憶。<sup>97</sup>

如果說自我沉淪的紅人是在不自覺之情況下導致與親朋好友的關係發生改變，似乎也不盡然。因為在其進行自我邊緣化的過程中就已經有所改變，而非等到被遊戲管理者貼上汙名化標籤後才有感覺。在這種狀態中，因為思想被遊戲設計者所控制著，只要汙名化標籤運用在這些自我邊緣化的紅人自我身上，就能令其他人降低接近紅人自我的意願，而這就是意識形態的體現及對自我沉淪紅人的迫害。特別要提到的是其實主動邊緣化的紅人自我也是受到他者如此對待，但兩者在根本上的不同處是所以薩依德提到：

.....對於嘗試維持虛懸狀態的流亡者，也沒有真正的逃脫之道，因為處於兩者之間的狀態本身可以成為一個嚴苛的意識形態立場，一種居所，而人太容易就對這些習以為常了。<sup>98</sup>

遊戲設計者所操弄的這種意識形態，能透過其他遊戲角色的眼光試圖對自我邊緣化的紅人進行壓制，但對心態早已內化了的主動邊緣化紅人自我而言，壓制效果並不理想。雖然無法脫離汙名化標籤及他者的異樣眼光，但對於主動邊緣化

---

<sup>97</sup> 同上，第 122 頁。

<sup>98</sup> 同上，第 112 頁。



的紅人來說，算得上是獲得了某種程度的自由，因為思想再也不必受到其他遊戲角色或遊戲設計者的意識形態所影響，而能專注於自我思想的發展與成長：

流離失所意味著從尋常生涯中解放出來；在尋常生涯中，「做好」（“doing well”）和跟隨傳統的步伐是主要的里程碑。……如果在體驗那個命運（指流亡）時，能不把它當成剝奪或要哀嘆的事物，而是當成一種自由，一種依自己模式來做事的發現過程，隨著吸引你注意的各種興趣、隨著自己決定的特定目標所指引，那就成為獨一無二的樂趣。<sup>99</sup>

所以，在自我主動將自身遊戲角色進行邊緣化的同時，便已不受遊戲設計者的意識形態所制約，反而想要追求自由。只是這樣不會與遊戲設計者的目的相衝突，反而能增添遊戲在進行上的多元性。自我沉淪的紅人，所面臨到的是出乎自己意料的情況，而受到他者邊緣化的待遇，其所透露出來的哀怨與反悔，是主動邊緣化的紅人所無法認同的。以上便是關於二者之間的區分。

## 第二節 遭受他者邊緣化的紅人自我探討

在上一節中，筆者提到自我邊緣化的類型中，可分為主動邊緣化及自我沉淪兩種。也提到在自我沉淪的情況下，自我其實多半不願意接受邊緣化這一結果，且其任何行為也不具有自我邊緣化的這一種動機，但後來卻由於某些變數的發生，還是導致了邊緣化的情形。這些變數當中，筆者要探討的是遭受他者邊緣化的情況，因為這種變數較其他變數能影響，甚至能顛覆自我原先的預期。那麼，自我所遭遇的這種情況具有哪些意義？本節將以人生的荒謬性及不定性作為主

---

<sup>99</sup> 薩依德著，單德興譯，《知識分子論》，第 116 頁。

軸，並以卡夫卡的小說《審判》，以及筆者自身的經歷為例，來論述於網路遊戲中遭受他者邊緣化而形成的紅人自我之意義。

整體而言，《審判》故事中出现許多令人費解的狀況：為何警衛宣稱已逮捕被告，卻不願向被告透露具體訴訟內容為何？既然是逮捕，為何被告還能擁有與日常生活一般的作息？接著，為何接受初訊的地點如此隱蔽？為何所委託的律師也不願向被告透露具體情況？為何最後法庭決定以私刑的方式來剝奪被告的生命？主角約瑟夫·K 算得上是一位正直且理性的人，處理事物的方式中規中矩，但卻無力改變審判的過程及結果。本來應該是無罪的 K，並應該由大法官公開對 K 下最後審判結果，但 K 為何遭受私刑懲處而死？江玉林給出了一個可能的思考方向：

卡夫卡在形塑自我的過程中，感受到束縛感，有人、有社會的場域，即存在顯然或隱然的法律，也就是權力關係。意欲掙脫或是背離的卡夫卡，自然就在與不同人的交往中，感受到罪：面臨的盡是指責。<sup>100</sup>

筆者於此要特別說明：人並非如看上去的那般全然無罪。一項看似無意義的行為，可能會經過時間的不斷推演，不斷轉折而導致意想不到的結果。或許在轉折的過程中，一件事情和另一件事情的聯繫是根據一項原理或規則，但這並不能表示從最初原因到最後結果都是根據同一項原理或規則。若從最初原因到最後結果之間使用了多項不相關的原理或規則，則所呈現出的連貫性將可能是荒謬的。而在故事中曾提到了一段有意思的內容，其似乎是想將具體訴訟內容向 K 及讀者透露：

---

<sup>100</sup> 江玉林撰，〈審判：卡夫卡的法律與自我塑造〉，國立政治大學法律學研究所碩士論文，2012年11月，第5頁。

如果你對這些事情有個正確的看法，就會發現被告真的常常是很帥的。這確是很值得注意，幾乎是自然的現象。當然，牽涉到訴訟後，外表不會有顯著和充分的改變。……涉訟的人都是潘安再世。他們漂亮，並非罪過——至少，我應該站在律師立場獎——他們不是全部有罪的，也不是因判罪才使他們好看，因他們並不是每個人都會被判刑，只是受到指控，而增加吸引力，當然，有的是潘安之中的潘安。<sup>101</sup>

如果這是具體的訴訟內容：掌握審判權力的幕後集團藉由人的面貌美或醜來作為定罪的準則，那麼其中的連貫性是十分令人咋舌的。同時可以看出一種意象：

世界並不如我們想像的理性，無論有意無意，它總是有脫軌的部分。世界看似的秩序總是在不明所以的地方崩解，潰堤。……理性在無法抓取自我的時候，往往會產生脫韁的荒謬情境。人生本來就很荒謬，並不是每一件事情都有完整的前因後果。剝除在身上的外殼，赤裸裸的果肉並不見得一定得被吃掉，那不會是它生長如斯的原因。<sup>102</sup>

但環顧當今社會上，也不乏有著類似的荒謬案例：以外貌美醜來做為評判一個人生存價值的標準。除此之外，還會以種族膚色、宗教信仰或居住地區作為標準來評斷一個人生存的價值，或是道德的價值。那麼，不禁要問：如此行為之正當性何在？此外，上述引文中所點出的具體訴訟內容是由律師所提出，而其於《審判》中一直以一種浮誇的形象存在著。因此，其所作出的表白充其量只能作為參考，真實性還有待商榷。但之所以仍選擇引述此段內容，是由於筆者認為卡夫卡想藉由《審判》這篇故事來誇大這種人生中的荒謬性，若以這個想法做延伸，則可以理解為何《審判》自始至終並未透露出使 K 的訴訟內容，因為其於此不過

---

<sup>101</sup> 卡夫卡著，李魁賢譯，《審判》，台北，桂冠出版社，第 147-148 頁。

<sup>102</sup> 江玉林撰，〈審判：卡夫卡的法律與自我塑造〉，第 61 頁。

只是一個空殼，空洞且不具有核心價值，其用處正是等待內容的填入：

對卡夫卡來講，就算沒有真正的核心價值，他也無法掙脫身旁的人給予的束縛。那是他自我證成的方式，如果沒有身邊給予他束縛的人，自然就不會有自我的存在。依此，自我與他人之間相互證成，從自己的心看待他們，從他人的行為展現自我。一切都還是要回歸自身。<sup>103</sup>

無論是多麼荒謬，甚至是微不足道的事情，都有可能經過時間而發生改變，也可能被有心人士利用、判定為罪惡而被填入這個空格中。江玉林也對其中一則名為〈在法的門前〉的短篇故事進行評述：

它背後有什麼樣的思想背景與脈絡，或者巨大或許很空，但那也不甚重要。卡夫卡此種悖論的寫作形式，也有可能為了表達文本探討〈在法的門前〉並沒有任何意義——延伸到法律，也在討論法律本質的無意義；對應到鄉下人尋找法律一事，可能也沒有意義——延伸到K的追尋，那可能也沒有意義：「那是宿命，不用再問原因，即使知道答案也改變不了什麼」。……如果改變不了自身惶惶然的狀態，知道這些事情，對他而言，可能也沒有任何意義。依此，可能卡夫卡看自己的生命時，也有宿命論的想法；即使因為努力避免什麼結局，而後一串看似合理也必然的決定，仍然還是會導致單一結局。<sup>104</sup>

〈在法的門前〉故事中，更出現了鄉下人、門警皆不知法律內涵為何，但雙方仍互有攻防的情況。在此，筆者認為無論是〈在法的門前〉，抑或是《審判》，皆是以一種隱喻的方式，來表達以下的可能內容：

---

<sup>103</sup> 同上，第95頁。

<sup>104</sup> 江玉林撰，〈審判：卡夫卡的法律與自我塑造〉，第41頁。

法律的存在，無論在何種社會，也無論或隱或顯，它都支撐社會的架構，即使根基再薄弱，也是透過層層的語言包裝。至此，造成不可探究的性格。〈在法的門前〉中的門，不管是誰都進不去，連門警也一樣。或許它的職位低下，但更進去，再進去又是什麼？即使身為整個故事中最接近法的人，法對他來說也是不可逼視的存在。別忘了，他對裡面的敘述，本身也有可能是謊言；大膽放給鄉下人自由進出，只是因為，他知道鄉下人根本也無法得知其中的真實情狀。故事之外的人呢？在卡夫卡的寓言脈絡之下，每個人都是門警，每個人都是鄉下人，每個人都在探尋、抵擋、創造某些關於法的形象。只是不管是哪個角色，都看不見最終之處。畢竟，有道深厚的門擋在前面，這份神秘且不可進入，正好增加它的開放性與詮釋空間：從口中說出來的都是臆測與謠言。<sup>105</sup>

所以，在不明法律真正內容的這一情況下，是如何能認為自己無罪？在此處可以發現到被他者所邊緣化與自我沉淪這兩個概念的界定方式其實很模糊，意即自己的標準所不認為是罪惡，但其所做的任何事情也可能在經過荒謬的轉換下，而被他者定義為罪惡。值得注意的是罪惡在此竟然是由他者來定義？其實在《審判》這故事中可以發現有兩件讀者可能會想知道，但是直到結局都沒有透露的兩件事，首先是具體的訴訟內容，另外一個則是幕後的審判集團全貌。這裡可以將幕後的審判集團視為一個空格，其用處也是等待內容的填入，牧師告知 K 即便是謊言，也要在人們能相信的情況下才可能為真：

法律將正義與真理安在整體法律的頭上，亦如同今天我們常聽見的：法律是最低程度的道德。法律，自始就是秩序、正義或正當性的化身，不可否認或延遲的化身。只是，僅僅為虛假且騙人的安全感，某種必要的欺騙。<sup>106</sup>

---

<sup>105</sup> 同上，第 24 頁。

<sup>106</sup> 同上，第 31 頁。

在幕後集團的面貌探討的這一問題中可以發現：無論是多麼微不足道，與 K 的生活毫無相關的人，都有可能是其中一份子。進一步說，審判不單是在法庭上進行，它也在日常持續地、隱密地進行著。卡夫卡就是借用這種寫作手法來向讀者表達：人生中充滿了荒謬性及不穩定性。換句話說，做任何事情都可能導致意想不到的結果；任何人都可能使事情的發展及結果不如預期，甚至任何人都可能操縱著對別人的生殺大權；任何時候都可能發生意想不到的事情。在此情況下，無論是鄉下人，或者是故事主角 K，皆有迷失方向之情況。甚至無疾而終：

〈在法的門前〉中的鄉下人，想請跳蚤代為求情，便表示他已無計可施；偏門歪道，是他因應法律的唯一方式。且別評價這個行為是愚昧，人無所適從之際，總是會亂投醫。或許從這點看來，在面對整個法律體制、在面對整個社會規範、在面對心裡無比的挫折，掙扎，除表述自己的狀態之外，它沒有任何意義，一切都是百無聊賴。<sup>107</sup>

當一再自問自己生命的本質，以拿各種東西或可能換取答案之時，將會發現一切都徒勞無功。最後鄉下人也死去，他終究沒有得到答案，一個未予以真實應許或拒絕的答案，也是在臨死前，才得到最清明的印象：門，是為他而開，現在要關起來。生命，也是為個人而開展，其它人的生命歷程終究不等於自己的生命歷程。<sup>108</sup>

所以，在這種百無聊賴的荒謬下，什麼情況都有可能發生。本來在生理上具有行動自由的鄉下人，為了追尋法律內容而付出了相當大的代價；故事主角 K 更是莫名其妙地遭到擊殺。從《審判》一開始，從 K 被逮捕，直到後來被處死，中間曾透露了幾段轉折，看似有希望解決訴訟，但都得到不甚滿意的結果。這中

---

<sup>107</sup> 同上，第 27 頁。

<sup>108</sup> 同上，第 31-32 頁。

間似乎還透露著一種強烈的宿命論觀念：

K 掙扎，無謂的掙扎，他還是得遭受明知道卻無可避免的下場。這也得出《審判》的荒謬。當K 認為國家為法治國家，一切行為都應該要依循法律的同時，卻看到法律的呈現並不存在法官的審判中，信任的又應該是什麼？難怪K 要自我欺騙，整體法律的呈現與想像相差太多，他找的不但是自己的罪，尚有自己的確信——縱使確信一再的崩解。不單單是K，許多人在面對法律之初，都認為正義站在自己這邊。但是經過審判的摧殘之後，才慢慢發現自己可能是弱勢的一方。<sup>109</sup>

《審判》中的K 也被命運推著走。他是否有作足該作的事情，或許可以討論，但是，他承擔某些不是自己可以掌握的結果。<sup>110</sup>

事實上，網路遊戲也會發生這種具荒謬性及不穩定性的事情，任何玩家遊戲角色都可能因為荒謬性及不穩定性而成為紅人。但本節之所以討論紅人自我，而非所有紅人的形成原因，就在於紅人他者的一切皆是不可知的，只要自我並非當事者，那就無法得知紅人他者的形成原因，只能透過猜測的方式來嘗試跨越這道鴻溝。這種情況是雙向的，意即只要他者遊戲角色並非當事者，也就無法得知紅人自我的形成原因，而只有自我才能得知。經過一番整理，筆者認為非自願因素而形成紅人自我的原因有以下幾種：

首先是在系統設定上的錯誤。遊戲角色除了藉由玩家操控之外，還會受到遊戲系統的制約。這也就是說，一旦遊戲系統在道德的屬性設定上出現錯誤，就可能導致玩家遊戲角色以莫名其妙的方式從一般或是正義屬性轉變為紅人。這在所

---

<sup>109</sup> 同上，第 51 頁。

<sup>110</sup> 同上，第 41 頁。

有情況當中是最讓玩家感到匪夷所思的一種，玩家自身心理會形成負面影響。因為不只會使遊戲角色必須背負著莫須有的罪名外，也會對自身遭遇感到錯愕。

再來要提到的是遭到他者運用心理盲點來進行陷害，他者可能會利用數個本來毫不相關遊戲設定來創造出人們在心理上的盲點。意即藉由詐欺、騙術等方式，使自我遊戲角色在非自願的情況下轉變成為紅人。在第一章寫作動機一文內曾提到筆者在遊玩《天堂》這款網路遊戲的過程中，曾有過一段在自我本意上是想拯救一位女性的玩家遊戲角色，卻遭到其他玩家的遊戲角色刻意運用遊戲設定而陷害成為紅人的經歷，更在此事發生之後還遭受其他遊戲玩家的角色以各種形式摧殘。筆者從一開始的安份守己，甚至想維護遊戲正義的想法，一直到被陷害成為紅人，而後還需要透過洗白才能回到安穩生活。因為筆者當下並非自願將自我邊緣化，所以這種算是非自願性的紅人形成因素。

最後是網路上的規定，尤其是隱匿性遭到破壞。若自我規定有個茶杯是只有自己能使用，除此之外無人能使用；則只要有他者動用了這個茶杯，就能算是違反了這項規定。在網路遊戲中就有一項規定，一位玩家只能創立、使用一組「遊戲帳號」，遊戲公司利用網路隱匿性，來將玩家的個人資料作保密動作，以維護這種玩家與帳號一對一的穩定性及安全性。但道高一尺，魔高一丈，有心人士仍能運用像是病毒、特洛伊木馬、蠕蟲等惡意程式，或是利用其他玩家的疏忽，來獲取其他玩家的個人遊戲資料。其中最重要的資料就是遊戲帳號及密碼了，只要取得這兩者，盜用者基本上就掌握被盜用者遊戲帳號及遊戲角色的生殺大權。除了盜用裝備，獲取某些遊戲資訊外，還可以將遊戲角色轉變為紅人。任何玩家都可能被盜用，但自我在帳號被盜用時能較快察覺。這種紅人自我形成原因的匪夷所思程度，絲毫不遜色於遊戲設定錯誤。只是盜用帳號這種事情會涉及法律層面問題，因此在此不多作贅述。



然而，無論是上述何種形成因素，在紅人自我所形成的當下心境則近似於蔡永富作品提到的內容：

他不知不覺誤入監獄的大門，一種前所未有、莫名的恐懼湧上心頭，被捕當天，他的胃一整個糾結，大禍臨頭的惶恐更令他驚慌失措，他的整張臉扭曲縮成一團，他突然覺得嘔心想吐，一陣超級巨大的恐懼感從腳底板快速地麻了上來。...他感受到一股不好的氣息，並有種很強烈的且不祥的預感，外面的天空被陰暗的厚厚雲層覆蓋著，他每多走一步路，就覺得背後的光少去了一點，但是他被拖行著又不得不離開帶給他溫暖的光，他覺得自己將會越走越晦暗，越走越冰冷，他試著回想剛剛發生在他身上的事情，真的還是搞不太懂來龍去脈。<sup>111</sup>

特別一提的是雖然蔡永富是自我以主動的方式向社會發起挑戰，看似有著自我邊緣化的意味；但直接使他被捕入獄、被置身在社會邊緣位置的原因卻是遭到朋友直接地、無預警的陷害，在不知情之下於他的鞋內藏匿毒品，因此才會有上述的情緒反應及動作，這中間也隱含著荒謬性。筆者前述的際遇正好能與之呼應，在這一連串過程中深深感受到遊戲人生中的荒謬性。特別要說明的《審判》故事中作者所呈現的荒謬性是沒有邏輯條理性質，也不具穩定性質。筆者認為在沒有邏輯條理之下，就無法形成中心概念。準確來說，荒謬性及不穩定性導致任何事情都不具絕對性，體系從此崩壞，沒有任何事物能絕對地作為中心，也就是所謂的反中心概念。也由於絕對的中心是不存在的，那麼，由中心作為預設所出現的現象也是不存在的。在沒有邏輯條理下，二元對立也是不存在的，此即是反二元概念。反二元能使事物呈現出更加多元的面向，進而能夠排除掉中心與邊緣的對立。

---

<sup>111</sup> 蔡永富著，《歸零，才可以逆轉》，第 88 頁。

反中心與反二元這兩個概念就是後現代主義於之後的形態。粗略地說，後現代主義初期是反對以約定俗成的形式去規範事物。但是後期則逐漸偏向於超越普遍規範，並朝著虛無的方向邁進。所以後現代主義由於其沒有個定向性，像在文學領域中就透露出只注重於個別文本解讀的氣息；在哲學領域及其他領域並不探求普遍性原則。但即使如此，後現代主義仍是一種難以明確定論的概念，大概的思維形態是用以批判舊有的種種哲學體系、規範。王岳川曾對後現代主義的大概型態作出評論：

後現代主義這一反認識論、反本體論的立場，是基於反中心性、反元話語、反二元論、反體系性的思維向度的。……是解構主義的徽章。解構主義的目標，就是拆除那種具有中心指涉結構的整體性同一性。……反對中心性、整體性、體系性的後現代主義理論，重過程輕目的，重活動本身而輕構架體系。<sup>112</sup>

若將這反中心及反二元概念套用至整个人生經歷當中，則可以理解為人們所做的任何事情並不必然會循著邏輯連結到所預期的結果，而會發展至從未預期，甚至是於己而言較壞的結果。就算是企圖補救也不必然會透過邏輯連結來進行，因為任何補救方法都有變數，所以結果仍然會以不穩定的狀態呈現。如此看來似乎是一種消極觀念，透露出做任何事必須做好失敗的心理準備。但其實又不全然如此，因為去中心性及去二元性只是將結果更加隨機化，並不表示不會引導至預期結果，在此情況下所能作的努力就是期許它不發展至無法收拾的後果。

在網路遊戲中，被遊戲設計者所創建的遊戲規則，是以對待其他玩家的遊戲角色態度作為判準。道德脫序的玩家遊戲角色被貼上污名化標籤，之後被遊戲管理者放置在邊緣的位置。這樣的過程看似自然而然，但也是具有一定程度上的荒

---

<sup>112</sup> 王岳川著，《後現代主義文化研究》，台北，淑馨出版社，第 12-15 頁。

謬性及不穩定性。只是，紅人自我所呈現出來的邊緣化是由於其他玩家的期待所致，意味著中心和邊緣的位置並非絕對的關係。那麼，在當下的自我遊戲角色是以非自願形式而成為紅人自我時，除了需要體認到這種荒謬性和不定性，也需要抉擇後續，例如繼續維持紅人自我身分、抑或是洗白，以及與他者遊戲角色之間該如何相處，筆者繼續以列維納斯的觀點來加以陳述。

### 第三節 「紅人自我」如何與「他者」相處之探討

成為紅人這件事本來是與自我遊戲角色在進行網路遊戲當中的一個可能發展的方向。而形成因素不論是自我邊緣化，抑或是被他者所邊緣化，這一連串的形成過程只有自我才能了解。本節將以他者哲學作為主軸，再將本章前兩節作為思考點，進而探討紅人自我與他者之間可能的相處關係。

在此筆者之所以將探討範圍縮小至自我的遊戲角色，其原因在於他者的遊戲角色之所以成為紅人的動機，多半是不可考的，這又來自於自我遊戲角色與他者遊戲角色之間所透露的差異性，所以自我無法準確推測出他者的動機。在此情況下，成為紅人的自我與他者之間將會進入一種緊張的關係。自我在將遊戲角色轉變為紅人之後，與他者遊戲角色的可能相處關係。

首先要進行說明的是，在第三章是以非紅人自我作為出發點，所對應的道德標籤是安分守己。而本節所提到的則是紅人自我，不論是以何種方式所形成，在與他者遊戲角色面對面時，都會向對方呈現出一定程度的威脅性。筆者之所以在此不將他者遊戲角色的類型區分為紅人或非紅人，用意就是在突顯這種威脅性並沒有太大的差別。其原因為何？筆者曾於第三章內提到自我之所以會盡量避免衝

突，主要是由於得失心作祟而害怕失去所認定的重要事物。但以紅人自我這種死亡所受懲罰較一般玩家遊戲角色嚴重的視角出發，在得失心作祟之下就會想要自保，不輕易犧牲，所以遭遇何種類型的玩家遊戲角色已經不重要。現在筆者要將得失心這層預設淡化，意即在得失心並不是如此重要的狀況下，本節所要探討紅人自我與他者可能的互動內容也就更加廣闊了。

接著是根據「自我邊緣化」及「被他者邊緣化」這兩種形成紅人自我的因素，來個別探討紅人自我與他者間的互動關係。紅人自我的邊緣化，意味著對遊戲設計者的所設計的遊戲規則的不信任，並發起挑戰。在此意義之下，紅人自我所信任的是什麼？筆者認為紅人自我的信念內容在此並不必然是作為對網路遊戲中既有遊戲規則的破壞，而毋寧說是紅人自我偏向以雙重視角來看待，一面以置身於遊戲中的玩家遊戲角色，另一面則是較為複雜、難以捉摸的視角。只是這種視角並不會脫離自我以往的經驗，所以在一定程度上來說具有自身在現實世界中的性格及價值觀，網路遊戲只是現實世界的延續。薩依德提到：

.....流亡者同時以拋在背後的事物以及此時此地的實況這兩種方式來看事情，所以有著雙重視角，從不以孤立的方式來看事情。新國度的一情一景必然引他聯想到舊國度的一情一景。.....藉著比較兩個不同的情境，去思考有關於人權的議題。.....第二個有利之處，就是比較能不只看事物的現狀，而能看出前因。視情境為機緣的，而不是不可避免的；視情境為人們一連串歷史選擇的結果，是人類造成的社會事實，而不是自然的或神賦的(因而是不能改變的、永恆的、不可逆轉的)。<sup>113</sup>

筆者將這段引文中的新國度一詞譬喻為網路遊戲，而舊國度一詞則是譬喻為自我在接觸網路遊戲之前的現實世界。所以，既然紅人自我是以雙重視角切入來

---

<sup>113</sup> 薩依德著，單德興譯，《知識分子論》，第 113-114 頁。

看待網路遊戲中的遊戲規則，那麼在與他者面對面時，紅人自我較不會被遊戲中的遊戲規則所制約，而會出現各種情況。那麼可能的情況有哪些？筆者列出以下四項：

首先，雖然紅人自我所採取的是自我邊緣化的行動，但並不表示其在遊戲中就受到了完全拒斥，更大程度上來說這是給予紅人自我尋找倫理觀相近的他者遊戲角色，並發展著友好關係的機會。在此之中不一定要找到志向完全相同的他者遊戲角色，而毋寧說是要找到與紅人自我一樣對於遊戲規則存疑、反對的他者遊戲角色，之後選擇與之維持著何種關係。

再來，自我邊緣化意味著紅人自我不承認遊戲設定的遊戲規則，進而使得紅人自我處事我行我素，迴避他者遊戲角色臉龐所透露出的命令。剝奪他者遊戲角色的生命這一行為，儼然只是向遊戲世界所發起的一種挑戰方式。如此一來，紅人自我等於也是向其他參與遊戲的遊戲玩家宣告切斷和平相處的可能性。可能情況是：他者遊戲角色對我而言只是一個可供滿足殺戮的對象，所以對其所具有的倫理互動關係可以理解為加害者與受害者之間的關係。促成紅人自我向他者遊戲角色發起殺戮行為，還有一項重要的因素，就是紅人自我能製造出他者遊戲角色較弱勢於己的狀況。若能製造出這種狀況，則紅人自我就能以強勝弱，這也是上一章所提及的強弱勢概念。他者遊戲角色的死亡，意味著紅人自我的勝利及倫理觀的實現。這種關係在整個網路遊戲中所造成的影響相當深遠，因為紅人自我在其中是以一種內化的自我邊緣化思想在行動著，遊戲管理者雖然能透過遊戲設定來削弱紅人自我所造成的影響。

接著，強弱勢的概念也能運用於此種情況：在爆發衝突的過程中，受害者不一定是他者遊戲角色，加害者也不一定是紅人自我；若他者對紅人自我主動發起攻勢，則紅人自我及他者遊戲角色所身處的立場便對調了。從強弱勢概念來看待

這種情況，會發現其中也有著威脅性概念。紅人自我在遭遇他者遊戲角色時，只要察覺到威脅性，往往就會有所動作，目的是為了捍衛自身的尊嚴及安全，以及向他者遊戲角色確立不可侵犯性。一般而言是會奮力一搏地發起反擊，勝負的關鍵在於雙方衝突時的強弱勢比較結果。此外，若從威脅性概念發展到極端，則情況會是：紅人自我採取的是息事寧人的態度，並盡可能地迴避與他者遊戲角色的任何紛爭。但這並不是來自於紅人自我感到理虧，而對網路遊戲的遊戲規則的承認，更大程度上來說是來自於紅人自我的得失心作祟。在害怕裝備、道具或經驗值的損失情況下，紅人自我選擇不再與他者遊戲角色發生衝突。

最後一種情況則是將強弱勢、威脅性及得失心這三項前提排除，紅人自我就可能對網路遊戲產生自暴自棄的心理，但不是來自於紅人自我承認網路遊戲所設定的遊戲規則，而是產生一種自我的倫理觀在網路遊戲中不受到重視的感覺，同時也不願意因此改變自己的倫理觀，這種情況使得紅人自我在網路遊戲中的參與感十分薄弱。這和第二點不同之處在於此處的紅人自我不會再向遊戲規則發起進一步的挑戰，而只會在與他者遊戲角色面對面之時，便透過死亡來完成他者遊戲角色向紅人自我所發出的侵犯。紅人自我對這種侵犯所回應的是死亡，同時完成了向他者遊戲角色的奉獻。這種情況在網路遊戲中雖然鮮少，卻是可能會發生的。但是這種情況在現實世界幾乎不可能發生，原因與網路的虛擬性相關，遊戲角色的死亡並不會導致現實世界中的真身死亡；而現實世界的自我生命往往只有一次。那麼不禁要問：參與網路遊戲這一項行為對此種類型的紅人自我來說，究竟具有何種意義？筆者認為自我遊戲角色雖然可能以自我邊緣化這一原因來形成紅人自我，但並不表示對於之後的發展都能了然於胸，意志較為不堅定的紅人自我會亂了方寸，沒料到事情的發展會是如此，進一步還可能會懷疑自我的倫理觀。所以，參與網路這一行為與其說是沒有意義，毋寧說是一種嘗試：一種確認、肯定自我倫理觀的嘗試。

以上四種紅人自我的形成動機皆是自我自願邊緣化。雖然看起來是會造成遊戲規則的不穩定，但換個方式去想，卻是紅人自我對於既存遊戲規則的一種質疑與反動，也可以理解為一種解放，對遊戲規則產生評斷而達到的解放。薩依德提到：

邊緣的狀態也許看起來不負責或輕率。卻能使人解放出來，不再總是小心翼翼行事、害怕攪亂計畫、擔心使同一集團的成員不悅。<sup>114</sup>

只是，這種解放不單是呈現在對遊戲規則的評判層面上，還進一步呈現在與他者遊戲角色之相處層面上。由於紅人自我是採取我行我素的態度，因此向他者遊戲角色進行奉獻不必然是唯一的選擇。那麼，紅人自我不需要擔憂與他者遊戲角色所形成的團體會有損害，因為紅人自我能選擇不置身於此團體中，也就是具有從團體中自我解放出來的自由。所以他者遊戲角色之所以會拒斥紅人自我，還有另外一個因素，那就是紅人自我對於團體的不穩定性。會導致團體的崩壞。但對紅人自我來說則毋需擔心這種事情，抑或是已經不當自我是團體的一份子。

再來則要探討因非自願而形的紅人自我，在與他者遊戲角色面對面時所會呈現的情況。但也會出現與上述四點相似的情況，其主要差異在於遭受他者邊緣化的紅人自我並非在一開始就願意將自我邊緣化，再加上部分紅人自我會認可遊戲規則，所以較不堅持於紅人自我這一身份，而會朝洗白的方向發展：

社會制度，包括法律，皆是建立於人對自己的想像與塑造。所以，任何制度，皆脫離不了人對世界與己身的想像與種種面向。……無論是社會運作，或更簡化人與人之間的關係，都包含了權力關係。家庭、情人、友誼更甚者是陌生者的來往，權力關係都不斷的創造、變動、消滅。至此，如

---

<sup>114</sup> 薩依德著，單德興譯，《知識分子論》，第 117 頁。

以權力作為法律運作的基本面向，則只要有複數以上的人，社會隨之成形，不免產生法律運作的樣態。<sup>115</sup>

從這裡可以發現一個有意思的現象。如果以遊戲設計者所設計的遊戲規則作為中心，可以發現到非自願形式所形成的紅人自我往往想藉由洗白這一行為，來表達屈服於遊戲規則的心態，也就是朝向這個中心前進；但自我邊緣化的紅人自我卻往往是以擊殺他者遊戲角色來作為反抗遊戲規則的心態，也就是遠離這個中心。所以，紅人自我除了在形成因素不同之外，其背後所持的倫理思想中心也有所不同。這邊不禁要問：網路遊戲背後的倫理中心預設究竟為何？換句話說，遊戲內倫理中心究竟是由遊戲設計者所設定的那些遊戲規則，還是由某位自我遊戲角色所具有的倫理觀？也許有人會回答：「自然是遊戲設計者所設計的遊戲規則。因為玩家之所以會願意進行遊戲，就是同意遊戲設計者的這些遊戲規則。而紅人自我只能算是此規格外存在。」但如此一想便會產生一個問題：紅人自我的形成因素在此遊戲規則下根本毫無差別，一切皆以結果論來說明。意即無論是何種動機，只要被冠上了紅色的標籤，就是被網路遊戲內所排斥的對象。筆者認為實際上不盡然如此。

在上一章筆者曾討論到非紅人自我面對紅人他者的情況，但未提及一個概念：雖然他者是自我所不可理解的，但自我與他者之間的關係是相對的，能隨著視角不同而有所改變。因此，紅人自我從他者遊戲角色這一面向來看，也是屬於紅人他者，此處可以看到一種非絕對的視角關係。倫理所講求的是兩對象彼此間所形成的關係，但只要去了絕對視角後，就沒有所謂的中心地位。也就是說，中心和邊緣的關係是相對的。由他者看過去紅人自我是邊緣角色，但在紅人自我的認知上，他者遊戲角色於己才是邊緣角色。只是，是否在網路遊戲當中也沒有所謂的絕對倫理中心？筆者認為有的只是遊戲設計者的別有用心與紅人的倫理觀

---

<sup>115</sup> 江玉林撰，〈審判：卡夫卡的法律與自我塑造〉，第 132 頁。



的角力關係。換句話說，為了使遊戲管理者方便於管理遊戲，遊戲設計者創造出了遊戲規則。而這套規則是以污名化、標籤化、邊緣化作為一般遊戲玩家對於紅人的基本認知；運用了強弱勢、威脅性、得失心來作為衝突發生與否的考量。之後再從玩家們對這套遊戲規則的認可與否，來劃分出對應的玩家族群。理所當然的是，這樣的劃分方式算得上是一種意識形態：

法律縱使有很多缺陷，但那也是基於各方利益衝突而來，裡面縱慾橫流。所以在自我觀察的同時如果發現不足或無法達成目的的法律，亦無法自我救贖。更何況，立法能夠覆蓋的麵皮只有那麼大，補了西牆，東牆的洞就會不由自主的跑了出來。<sup>116</sup>

具體來說，由於紅人不遵守這套遊戲規則，同時紅人這一族群在數量上較遵守遊戲規則的族群少得多，於是順理成章地被賦予著負面的形象，此處體現了多數暴力。如引述內容所呈現的糟糕且難以避免的狀況是，任何規則皆有鑽漏洞的可能。但即使如此，透過遊戲規則的實現，仍能發展出符合遊戲設計者期望的秩序。只是，一款網路遊戲的終極目標，並非只為了給遊戲公司賺錢，而是使得玩家的遊戲角色在其中能各安其分，各司其職：

烏托邦之所以存在，是為了即使它在地平線，仍給予人們追逐的可能。不存在、失序、分崩離析，這些概念或許帶來真實，卻也帶來絕望；正義不會是結果，只會是追逐尋求的過程，人們體現於己身或是制度上的一點價值。但是，即使正義高舉，它仍會迷失在法律的密林之中。法律因為太多技術性的抉擇，不可能盡善體現某種價值；更何況，價值不是絕對，所以有正面的光亮面，必有黑暗的陰暗面。<sup>117</sup>

---

<sup>116</sup> 江玉林撰，〈審判：卡夫卡的法律與自我塑造〉，第 92 頁。

<sup>117</sup> 同上，第 34 頁。

在此意義下，筆者有些想法：透過去中心化這一行為，自我邊緣化的紅人自我仍然能以屬於自己的方式進行遊戲，並認定自我才是中心，其所不認可的遊戲規則才是邊緣；若他者遊戲角色所認可的倫理觀與紅人自我相當，那麼，即使不是以紅人的身份出現，在紅人自我眼中也是一種向中心前進的意思。所以，紅人雖然在遊戲的遊戲規則下是負面的形象，與他者遊戲角色的相處上，僅為一種建基於強弱勢、威脅性及得失心之上的相互關係，但上一章有提到強弱勢、威脅性及得失心不全然建立於紅人概念上。因此，這種關係是非紅人自我與非紅人他者之間也會出現的關係，紅人只是因其具污名化標籤而更容易加強這種關係。所以，就算將自我遊戲角色是否轉變為紅人，筆者認為那也無損和他者遊戲角色之間的相處關係，維持正常屬性固然可行，但轉變為紅人自我更能突顯與他者之間的差異性，一切都看自我的決定為何。

## 第五章 結論

### 第一節 結語

在他者哲學思想當中，由於他者與自我之間具有差異性，而使得自我無法領會、理解他者。而列維納斯的他者並不算是個理解的對象，而是「對話者」，這是一種超越理解的關係。除此之外，他者也無法被自我所佔有，這是由於他者臉龐在對自我的呈現中，透露出不可侵犯性。自我透過面對面來了解到他者的出現，且了解到他者具有不可侵犯性，甚至必須對他者進行奉獻。此外，若以他者哲學來看網路遊戲，則會發現在遊戲中的他者概念廣泛程度，彷彿隨處可見。這是由於在網路遊戲中由於具有開放性、隱匿性及虛擬性等性質，使得「面對面」這一概念變得更容易執行。自我遊戲角色透過面對面，而了解到對面是一位與己有所差異的他者遊戲角色，且接收到一項命令：不可擊殺他者。在與他者遊戲角色面對面時，自我遊戲角色察覺到其所顯露出的不足及貧困。所以，必須對他者遊戲角色進行奉獻，以解決不足之處。總而言之，網路遊戲中也能呈現出列維納斯所謂的自我與他者的倫理關係。只是，在網路遊戲中也存在著一種特殊的他者，即是自我面對的，是曾經透露出威脅性的他者遊戲角色。那麼，自我遊戲角色該如何與這種他者遊戲角色相處？

在此筆者先針對這種曾經透露出威脅性的他者遊戲角色進行描述。一般來說，網路遊戲的設計者為了實現自身所期望的倫理秩序面貌，而開發一種對遊戲管理者極為方便的管理方式：將所有玩家遊戲角色貼上倫理標籤，透過這種倫理標籤，遊戲管理者就能確定每一位玩家的遊戲角色於遊戲中的倫理對應關係。當

中最重要的一環是，曾透露出威脅性的玩家遊戲角色會因違反倫理規則，而被標示出來，也就是以紅色暱稱來示眾的「紅人」。當然，作為遊戲管理者鞏固遊戲內倫理秩序安定的一種保證，紅人在遊戲當中會受到各種壓制。這種壓制一開始是將紅人置於一個倫理邊緣的位置，然後給予較一般玩家不同的待遇。待遇內容包括遊戲設定方面，以及很容易受到其他玩家遊戲角色的追殺。這種壓制的目的除了要使紅人不再違反倫理規則外，也能達到殺雞儆猴的效果。

當非紅人自我與紅人他者面對面時，非紅人自我多半會以紅人他者是否透露出威脅性來評估對應的行動。若未透露出威脅性，非紅人自我多半會取得主動權。既可能對紅人他者釋出善意、提供自己所認可的協助；當然也可能迴避紅人他者的臉龐，而主動將其擊殺以達成自己的目的。另一方面，只要紅人他者透露出威脅性，在雙方將發生衝突這件事所造成的壓力下，非紅人自我所能採取的行動就會被限制。探究其根本原因在於：非紅人自我受得失心這項立足點所影響。只是，在網路遊戲中由於具有虛擬性，使得自我遊戲角色的死亡並非如現實世界中的自我死亡來得嚴重。所以與現實世界相比之下，網路遊戲更能排除得失心這個立足點。

所以，只要將這個立足點排除，使得非紅人自我不需要考慮威脅性、強弱勢及得失心。那麼，非紅人自我就更可能對紅人他者實行現實世界中鮮少見聞的奉獻內容。且在此情況下，也能逐漸降低非紅人自我對紅人他者所造成的威脅性。換句話說，雖然自我遊戲角色是以非紅人這一屬性來作為視角，但其也具有著潛在威脅性。這種潛在威脅性所針對的對象並不只對紅人他者，也可能會針對到遊戲的倫理秩序。而之所以未能成為紅人，是因為其威脅性並不足以破壞遊戲內的倫理秩序；抑或是其威脅性雖然能破壞倫理秩序，但尚未展現出來。因此，接著要探討若自我遊戲角色破壞了遊戲倫理秩序，且與他者遊戲角色面對面時，則會呈現出何種倫理面貌；自我遊戲角色將如何與之相處？

筆者先針對此情況進行具體描述。一般來說，當自我不願意承認遊戲內的倫理規範時，便會以行動來將自身的遊戲角色屬性進行改變，即以自我邊緣化的形式而成為紅人自我。與被邊緣化的紅人情況不同的是：遊戲設計者和管理者對自我邊緣化的紅人自我所能造成的壓制效果相當有限。因為任何的壓制對紅人自我而言，都算是在阻礙自己所相信的倫理觀。也就是說，只要紅人自我有意識到這點，那麼就能將任何壓制視為一種磨練。此外，有的紅人自我是以被他者邊緣化而形成。從非自願性這一形成紅人自我的因素中，就可以看出網路遊戲與現實世界相似之處：自我遊戲角色在網路遊戲中所經歷的生活也是充斥著荒謬性及不穩定性，任何事情皆有可能發展出意想不到的結果。

而無論是何種形成方式，紅人自我皆是做出反抗遊戲設計者所制定的倫理規則，而遠離了遊戲設計者所期待達成的倫理中心，並進入了倫理邊緣位置。在面對他者時，當初所形成的紅人自我原因往往會影響著行動。被他者邊緣化的紅人自我多半會選擇向遊戲的倫理中心靠攏，而與他者和睦。反觀自我邊緣化的紅人自我則依然不承認倫理中心，並以我行我素的態度來行事。且對於紅人自我來說，與他者遊戲角色的碰面，是屬於一種較模糊的相處關係。因為紅人自我雖然會將他者遊戲角色視為遵守遊戲倫理規則的對象，但其與己卻又不必然會發生衝突。除非紅人自我將擊殺他者遊戲角色視為其倫理觀的內容，否則不必然會將其視為遊戲倫理規則的恪守者。同時，對紅人自我，尤其是自我邊緣化的紅人自我來說，脫離所謂的遊戲倫理中心與否並不重要，因為這只是遊戲設計者和管理者共謀的結果。於是，遊戲設計者和管理者作為一邊，而紅人自我在另外一邊，兩邊形成一種對抗關係。在此筆者認為：遊戲設計者是以自身對遊戲的理解，來制定屬於此款遊戲的倫理規則。但這規則會隨著不同的遊戲而有所改變，一套倫理規則只有在此網路遊戲中才會被認定為倫理中心。這樣一來，網路遊戲的倫理中心與倫理邊緣兩者的位置並非絕對，此為一種反中心的概念。倫理中心的非絕對性，倫理中心與邊緣能因不同情境而互換位置；同時也意味著倫理並非只有中心

及邊緣那樣地兩極化。

因此，從反中心概念當中可以了解到一件事情：就算自我遊戲角色將倫理屬性轉變為紅人，仍然可以按照自己的意願來行動，而不必過於計較自己處於倫理中心或邊緣，也不必過於執著在對抗因身處邊緣而遭遇到的壓制行動。同時，筆者要特別說明的是，這裡並不是提倡一種我行我素，無視任何倫理規則和秩序的思想。而是要提倡兩件事情。

第一件事情是呼籲玩家對遊戲設計者所制定的網路遊戲倫理規則進行思考：在其規則下所形成的紅人，真的就是處於倫理邊緣而不被接納的嗎？抑或是看到現有倫理規則的不公平，憤而挺身對抗的勇者？筆者在網路遊戲中已深深感受到這一層面的問題，同時將此想法轉移至現實世界，發現兩者是如此類似，意即現實世界中也不乏因對抗現存倫理規則而遭受迫害的人，只是在該規則下所形成的倫理秩序，會令大多數人如溫水煮青蛙般地不自知，但仍然有一些人，願意挺身而出對抗。

另一件事情則是：在遊戲設計者所制定的規則下，紅人與其他玩家的關係並非那麼地勢不兩立。由於網路遊戲具有開放性、虛擬性及隱匿性，所以自我與他者的可發展關係與現實世界有所不同，毋寧說能進一步發展出列維納斯的他者哲學中的一部分：像是強迫症地，對他者如袒裸般進行無私奉獻，甚至為其犧牲。但是這反映到現實世界中，近乎是一種不可能實現的理想，關鍵在於得失心這一立足點會被放大。由於人們是愛惜自己生命的，加上求生意志的作祟，使得自我在面對具有威脅的他者時，往往無法以成全他者、甚至無法以雙贏的方式來進行思考。筆者主要是要藉由這種網路遊戲與現實世界的差異，來顯示現實世界是難以實現這種理想的倫理情境之感嘆心情。

## 第二節 未來的展望

自本研究後，在學術上將產生一些可能的研究方向。而在本研究中，他者哲學提供了一個理想的倫理情境，筆者因而將其作為探討網路遊戲中遊戲角色之間關係的主軸思想。在當中除了發現到他者倫理觀更容易貫徹之外，甚至還發現到一些在現實世界中，幾乎不可能成立的現象。而之所以會造成這種現象，是來自於網路遊戲的虛擬性、隱匿性，使得玩家的考慮面更加寬廣。但是，即便網路遊戲與現實世界有如此差異，還是能以網路遊戲中的部分觀點，來對現實世界中的部分現象作反思的動作。因此，若要將本研究反思到現實世界，則必須探究在本節一開始所談論的內容。在此要問：在本研究中，還有哪些內容能發展出哪些未來可能的學術研究方向？在本節中，筆者欲從本研究的各項立足點開始談起。準確來說，本研究是以下列的論點作為立足點來發展：

首先提到關於網路遊戲這一層面的立足點。筆者認為網路遊戲中具有屬於自己的倫理秩序，且於一般而言，最初所形成的倫理秩序是源於遊戲設計者所建立的倫理規則。之後慢慢地由玩家遊戲角色之間的合作，來開發出新的倫理秩序。因此，網路遊戲的進行不只作為遊戲公司的利益營收來源，而毋寧說在其中進行遊戲的玩家遊戲角色是與遊戲公司協同，來參與倫理秩序的建設工作。然而，有個觀點排斥著上述這項立足點：進行網路遊戲本是作為一種消遣、娛樂，裡面只存在著遊戲設計者所設計的遊戲規則，遊戲規則並不具有倫理意義。進一步說，每位玩家遊戲角色是以自己在現實世界、或是有別於現實世界的方式在進行遊戲。由於玩家遊戲角色之間具有差異性，尤其是在倫理的認知上。所以，倫理秩序的建立只是空談。

筆者深知這是一個難解的問題，因其並不只體現於網路遊戲中，而是連現實

世界也存有這個疑惑。身處於其中的人無法判別自己目前所遵循的倫理規則究竟是與生俱來，抑或是由該地區的統治者所創造出的意識形態。當然，對於這層面的探討，可能會衍伸至義務論、目的論、自由意志、決定論等內容討論上。只是，若以上述的觀點作為立足點，則可推得以下內容：假定現實世界中具有著倫理秩序，且最初是根據統治者所建立的倫理規則所形成，則這個倫理規則所對應的標籤化對象也是存在的。換句話說，統治者的倫理規則下的倫理對象有好人、壞人，壞人這一概念是歸附於這個倫理規則之下的產物。筆者於此產生一個想法：壞人是在這倫理規則中所對應的是負面、邪惡的存在，而受到其他人的壓制，但那並非意味著在其他地區也是如此。受到不同的文化及歷史背景所影響，一個地區的倫理規則無法放諸四海而皆準。甚至在更大程度上是受到統治者的企圖所影響。因此，眼望現實世界，才會見到每個國家有著不同的法律內容，它們的差異就是來自於不同的文化及歷史背景，法律及倫理內容導致人民發展出不同的社會觀及價值觀。而從第四章第二節中，可以發現倫理中心與邊緣的關係之所以看起來具有效力，是由於統治者及支持統治者的人所共同營造出的結果。倘若沒有中心及邊緣的絕對差異，而是受到統治者的操弄。那麼，受到標籤化的所謂負面對象，並非為絕對的負面。所以，產生了一個未來可能的學術研究方向為：「在現實世界中，是否存在著好人與壞人這種倫理上的差異？」倘若沒有壞人，則在現實世界中所遭遇到目露兇光的他者，對自我而言，究竟具有何種倫理意義？

接著點出本研究在發生衝突與否的立足點：威脅性、得失心及強弱勢三者缺一不可。從遊戲設計者及管理者的視角出發，會發現由於某些玩家遊戲角色具有潛在威脅性，所以必須以污名化標籤來將其作標記，進而提醒其他玩家遊戲角色注意紅人。在此，遊戲設計者設計出一套專門用來對付紅人的遊戲規則。這種遊戲規則不只具有懲戒作用，同時也具有一種殺雞儆猴的效果，除了藉由其他玩家遊戲角色來限制住紅人之外，也能使其他玩家遊戲角色與紅人相處的過程中產生一種非同一般，甚至是緊張的關係。但是，這中間還隱含著一層意涵，那就是藉



由先發制人的方式，來將對遊戲倫理秩序具有潛在威脅性角色予以力量上的削弱。如此一來，就能避免他們可能對遊戲秩序所造成的更大傷害。

上述這種方法反映在現實世界裡，即為：一些國家為了「維護」和平，往往會將於己有害的國家貼上具潛在威脅的標籤，並以此理由來發動戰爭。筆者要聲明的是，在此並非要將方向引導至探討這種行為是否具合理性，因為合理性會隨著所身處的立場不同，而有所改變。因此有個未來可能研究方向，即是：「若將『因為他者具有潛在威脅性，所以自我必須消滅他者。』這一行為作為事實來看待，則對於他者那方而言，自我這方所代表的倫理意義為何？」進一步來說：由於本研究是以列維納斯的他者哲學作為主要架構，而他者是自我所不可理解的。在此前提下，筆者便無法針對「他者是如何看待自我」這一部分作論述，甚至「同理心」這一觀念也無法運用於此。但是，只要後人的研究方向不將列維納斯的他者哲學作為主要架構，便可以將自我理解他者視為可能的。那麼，自我與他者的關係才可能開展至雙向的視角。當然，這也是一種倫理的理想情境，但筆者期許後人能開創這種理想。

接著要將威脅性這個概念作出另一個層面的衍伸。一旦將威脅性顯現出來，往往可能造成衝突的發生。而衝突一旦發生，對於自我遊戲角色而言，得失心這項考慮因素就佔有一定程度的重要性，作為面對他者遊戲角色時的行動所考慮的因素。換句話說，由於自我對所擁有事物的堅持，使得在與他者遊戲角色的相處上，甚至在發生衝突時，自我必須進行抉擇或取捨。而本研究所提到的網路中的虛擬性，不會造成玩家自身的性命危險。因此，自我遊戲角色在面對具威脅性的他者遊戲角色時，不計得失而進行奉獻這一項行動，會比現實世界來得容易實現。

但是，反觀現實世界中鮮少會有不計得失的例子，且一些有名的例子，像是吳鳳、割肉餵鷹等，所得到的評論皆十分兩極。而筆者認為在現實世界中進行倫

理抉擇，尤其是與自我的生命相關時，得失心是相當難以避免的，畢竟人命相當寶貴。因此，可以得到一個研究方向：「有無得失心這一立足點，是否能作為現實世界中區分崇高、理想的倫理觀與否的主要依據？」

上述所提到的潛在威脅性、強弱勢與得失心，是作為衝突發生與否的三個形成立足點。只是筆者感受到潛在威脅性在影響層次上略大於另外兩者：潛在威脅性的有無，是作為強弱勢能否形成的關鍵。潛在威脅性一旦化為具體，也會使得受侵害的一方開始評估自身可能的得失。強弱勢關係的形成，會導致即將發生衝突的雙方開始評估自身可能的得失；但得失心的有無，也能使強弱勢關係發生改變。換句話說，應該在某些情況下居於強勢的一方，卻可能因為害怕自身損失重要事物，導致必須與弱勢方妥協。而在此情況下，本來應該居於弱勢的一方，只因為強勢的一方得失心作祟，從而轉變為強勢的一方。

從上述可以發現到在衝突發生與否的立足點中，潛在威脅性這一立足點對於其他兩個立足點的影響，或許是絕對的，這是基於每一個人對於其他人而言，都具有潛在威脅性，以及上面所論述的這種衝突形成關係作為兩個前提之下，所得到的結論。而強弱勢及得失心這兩個立足點的位置卻又不是那麼絕對，由於它們彼此能相互影響，所以是一種平等的影響關係。筆者已經於本研究中討論到潛在威脅性這一立足點，但對另外兩個立足點著墨甚少。更重要的是從衝突之中，也可以看到與他者相處的倫理關係。於是，此處能提出一個可能的研究方向，即為：「潛在威脅性、強弱勢與得失心三者搭配而成為一種倫理秩序的可行性為何？」

以上是自本研究作為立足點，所衍伸出的問題。共計四項：在現實世界中，是否存在著好人與壞人這種倫理上的差異？若不以列維納斯的他者哲學作為立足點，而將「因為他者具有潛在威脅性，所以自我必須消滅他者。」作為事實來看待，則對於他者那方而言，自我這方所代表的倫理意義為何？有無得失心這一

立足點，是否能作為現實世界中區分崇高、理想的倫理觀與否的主要依據？潛在威脅性、強弱勢與得失心三者搭配而成為一種倫理秩序的可行性為何？這些問題皆無法輕易應付，且能成為未來可能的學術研究方向中的主要問題。最後，在筆者專注於解決這些問題的同時，也期盼著後人能共同針對上述內容來進行研究。

## 參考資料

### 專書(以姓名筆畫順序排列)：

- J·C·利文斯頓著，《現代基督教思想》，四川，四川人民出版社，1992年。
- 王岳川著，《後現代主義文化研究》，台北，淑馨出版社，1993年。
- 卡夫卡著，李魁賢譯，《審判》，台北，桂冠出版社，1994年。
- 卡繆著，孟祥森譯，《異鄉人》，台北，牧童出版社，1977年。
- 伊曼紐蘭·利維納斯著，顧建光、張天樂譯，《生存及生存者》，台北，遠流出版社，1990年。
- 宋繼杰主編，《Being 與西方哲學傳統》，河北，河北大學出版社，2002年。
- 杜小真，《勒維納斯》，台北，遠流出版社，1994年。
- 阿多諾著，《否定的辯證法》，重慶，重慶出版社，1993年。
- 柏拉圖著，《理想國》，台北，台灣商務出版社，1986年。
- 胡塞爾著，《歐洲科學危機與先驗現象學》，上海，上海譯文出版社，1988年。
- ，李幼蒸譯，《純粹現象學通論》，北京，商務印書館，1994年。
- 孫向晨著，《面對他者—列維納斯哲學思想研究》，上海，三聯書局，2008年。
- 馬丁·布伯著，《我與你》，香港，三聯書局，1986年。
- ，劉杰等譯，《論猶太教》，山東，山東大學出版社，2002年。
- 笛卡爾著，《第一哲學沉思錄》，北京，商務印書館，1986年。
- 陳怡安著，《線上遊戲的魅力：以重度玩家為例》，高雄市，復文圖書出版社，2003年。

黃少華、陳文江著，《重塑自我的遊戲：網路空間的人際交往》，高雄市，復文圖書出版社，2002年9月

傅柯著，劉北成、楊遠嬰譯，《瘋顛與文明》，台北，桂冠出版社，1992年。

——，《規訓與懲罰》，台北，桂冠出版社，1998年。

黑格爾著，賀麟、王太慶譯，《哲學史講演錄》，第四卷，北京，商務印書館，1978年。

——，賀麟譯，《小邏輯》，北京，商務印書館，1997年。

蔡永富著，《歸零，才可以逆轉》，台北，健行出版社，2012年。

賴俊雄著，《他者哲學—回歸列維納斯》，台北，麥田出版社，2009年。

薩依德著，單德興譯，《知識分子論》，台北，麥田出版社，2011年。

## 期刊論文(以姓名筆畫順序排列)：

鄧元尉，〈自然作為他者：列維納斯與環境倫理學的交會〉，台哲會研討會，2012年。

## 學位論文(以姓名筆畫順序排列)：

丁耀民撰，〈人際關係網路對虛擬社群使用意願的影響〉，國立清華大學資訊系統與應用研究所碩士論文，2005年6月。

王怡乃撰，〈身心的烙印—被邊緣化麻風病患生命意義之探討〉，靜宜大學青少年兒童學系碩士班碩士論文，2006年2月。

- 王維鳴撰，〈虛擬社群與虛擬經驗、網路練達性、產品知識與產品資訊搜尋成本對消費者認知風險影響之研究—以電腦遊戲軟體為例〉，國立中央大學企業管理研究所碩士論文，2001年6月。
- 江玉林撰，〈審判：卡夫卡的法律與自我塑造〉，國立政治大學法律學研究所碩士論文，2012年11月。
- 李依叡，〈列維納斯「他者」概念的研究〉，南華大學哲學系碩士論文，2009年。
- 吳旭時撰，〈生活世界之重建——以列維納斯為例〉，輔仁大學哲學研究所碩士論文，2006年6月。
- 周信頡撰，〈《審判》：卡夫卡的法律與自我塑造〉，國立政治大學法律學研究所博士論文，2012年11月。
- 邱馨玉撰，〈身體、暴力與他者：遊戲文本框架下的男性氣概探索〉，國立交通大學傳播研究所碩士論文，2008年6月。
- 郭展榮撰，〈走不出去的他者：精神病患社會化過程的問題探究〉，國立東華大學族群關係與文化研究所碩士論文，2010年6月。
- 曾鈺根撰，〈東西方線上社群跨文化研究—以網路遊戲《魔獸世界》中「公會」為例〉，天主教輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，2008年6月。
- 黃卉怡撰，〈影響網際網路虛擬社群成員間信任取得之因素〉，國立中正大學企業管理研究所，2002年。
- 黃國象撰，〈勒維納斯倫理思想中的存在與他者〉，國立東海大學哲學系碩士論文，2003年。
- 楊堤雅撰，〈網際網路虛擬社群成員之角色與溝通互動之探討〉，國立中正大學企業管理研究所碩士論文，2000年。
- 葉怡屏撰，〈網路遊戲參與者之休閒覺知自由與休閒效益之研究〉，靜宜大學觀光事業學系碩士論文，2007年7月。
- 廖鏡鈞撰，〈網路入侵---虛擬社區對真實世界的滲透〉，南華大學社會學研究所碩士論文，2001年。

- 劉澤佳撰，〈列維納斯羞恥概念之探究〉，南華大學哲學系碩士論文，2009年6月。
- 鄧元尉撰，〈文本與他者：列維納斯他勒目詮釋的基本特徵〉，國立政治大學宗教研究所碩士論文，2006年7月。
- 鄧元尉撰，〈暴力與和平：列維納斯的道德形上學及其政治蘊義研究〉，國立政治大學哲學系博士論文，2006年7月。
- 盧貞吟撰，〈強化線上遊戲吸引力之策略研究—以線上遊戲《天堂》為例〉，國立成功大學工業設計研究所碩士論文，2003年7月。
- 賴柏偉撰，〈虛擬社群：一個想像共同體的形成—以線上角色扮演遊戲《網路創世紀》為例〉，世新大學傳播研究所碩士論文，2002年。
- 鍾彥傑撰，〈形上的倫理學：列維納斯《整體與無限》初探〉，國立台灣大學哲學研究所碩士論文，2002年。
- 顏秀安撰，〈他者甦醒之路—列維納斯倫理學研究〉，國立中央大學哲學研究所碩士論文，2010年1月。
- 羅懷慈撰，〈網路人際的隱性人格理論之初探—以網路聊天室為例〉，世新大學傳播研究所碩士論文，2002年11月。