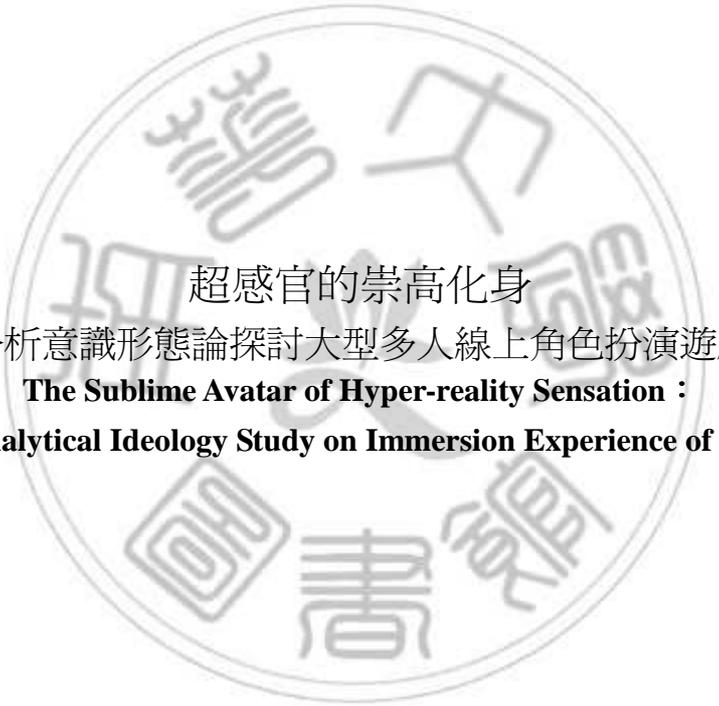


南 華 大 學

建築與景觀學系環境藝術碩士班

碩 士 學 位 論 文

A THESIS FOR THE DEGREE OF MASTER PROGRAM IN  
ENVIRONMENTAL ARTS, DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
AND LANDSCAPE DESIGN, NANHUA UNIVERSITY



超感官的崇高化身  
—由精神分析意識形態論探討大型多人線上角色扮演遊戲沉浸體驗  
**The Sublime Avatar of Hyper-reality Sensation :  
a Psychoanalytical Ideology Study on Immersion Experience of MMORPG**

指 導 教 授：郭建慧 博士

ADVISOR : Chien-hui Kuo Ph.D.

研 究 生：林雅筌

GRADUATE STUDENT : Ya-chiuan Lin

中 華 民 國 一 〇 〇 年 一 月

# 南 華 大 學

環境與藝術研究所  
碩 士 學 位 論 文

超感官的崇高化身  
—由精神分析意識型態論探討大型多人線上角色扮演遊戲沉浸體驗

The Sublime Avatar of Hyper-reality Sensation :

a Psychoanalytical Ideology Study  
on Immersion Experience of MMORPG

研究生：林雅瑩

經考試合格特此證明

口試委員：李之政  
蘇序叔  
鄧建慧

指導教授：鄧建慧

系主任(所長)：李之政

口試日期：中華民國 99 年 12 月 23 日

## 摘 要

隨著資訊科技發展日新月異，電腦成爲多種媒體應用的工具，其中也結合了大量娛樂功能，近年來網路快速普及，大型多人角色扮演線上遊戲（MMORPG）成了很多人平時的消遣方式，這是在網絡互連的情境之下，能夠讓玩家們在一個共享的虛擬空間中相遇，並且扮演遊戲中角色的娛樂方式。而玩家在進行遊戲時常常會有失去時間感、對週遭環境反應力降低等現象，通稱「沉浸（immersion）」現象。

在 MMORPG 的沉浸狀態分爲三個階段—「觸發階段」、「全神貫注」、「完全的沉浸」，在達到完全沉浸的狀態時，玩家能夠切斷和真實世界的連結，完全專注於遊戲內容，視遊戲爲全部並且會有遠距離臨場感的體驗。而在齊傑克（Slavo Žižek）的意識形態論中，只有當個人受到意識形態的成功的召喚才能夠成爲社會主體並架構其主體範疇，齊傑克所謂的意識形態幻象（或幻見）是一種社會活動的抽象假定，它決定了主體感之現實的形式，因此遊戲的沉浸現象正是展現了意識形態在賽博空間的運作的機制，然而在律法、符號的權威性皆降低的虛擬空間中 MMORPG 意識形態究竟是如何運作的？

本論文的目標是以 MMORPG 爲樣本，透過齊傑克的精神分析意識形態理論，由對「遊戲角色認同」的觀點來了解玩家如何受到遊戲的召喚而坐入遊戲世界的角色位置中。齊傑克將精神分析與社會學的意識形態關聯在一起，由個人內在的主體認同出發，他試圖通過對拉岡鏡像階段和符號界認同去闡釋社會共同體的外在認同，筆者將透過其論述意識形態幻象生成與遊戲沉浸的動態特徵做對應，解析玩家在賽博空間中建構遊戲意識形態的過程。

關鍵字：認同、意識形態、沉浸、大型多人線上遊戲、齊傑克

# 目 錄

<b>第一章 序論</b> .....	<b>1</b>
第一節、研究動機與背景.....	1
第二節、名詞定義.....	4
1-2-1 意識形態 .....	4
1-2-2 精神分析意識形態論 .....	7
第三節、研究方法與範圍.....	9
<b>第二章 遊戲社會-社會遊戲</b> .....	<b>12</b>
第一節、大型多人角色扮演遊戲(MMORPG).....	13
2-1-1 MMORPG 的起源與發展.....	13
2-1-2 MMORPG 八大元素.....	16
2-1-3 MMORPG 之特色.....	30
第二節、遊戲沉浸.....	35
2-2-1 遊戲沉浸之研究 .....	35
2-2-2 玩家動機與沉浸行爲 .....	39
2-2-3 遊戲沉浸與意識形態？ .....	45
<b>第三章 魔鏡夢遊</b> .....	<b>46</b>
第一節、精神分析與意識形態之間.....	47
3-1-1 鏡像認同一想像認同 .....	48
3-1-2 「父親之名」—符號性認同 .....	50
3-1-3 意識型態幻象—縫合（quilting）的現實.....	57
第二節、夢的凝縮點-幻象樂園的建構.....	65
3-2-1 美學魔鏡—審美自我 .....	66
3-2-2 通往樂園之路—認同與實踐 .....	69
3-2-3 清醒的夢遊—超感官的崇高化身 .....	76
<b>第四章 Log out</b> .....	<b>81</b>
研究限制與未來研究建議.....	86
<b>參考文獻</b> .....	<b>88</b>
<b>附錄</b> .....	<b>95</b>

## 圖 目 錄

【圖 1】線上遊戲演進示意圖.....	14
【圖 2】MUD 遊戲畫面 .....	15
【圖 3】AION 永恆紀元-角色創造畫面-角色細部設定.....	16
【圖 4】AION 永恆紀元-角色創造畫面-職業服裝預覽.....	17
【圖 5】王者之劍-特殊的戰鬥模式.....	19
【圖 6】真・女神轉生-與朋友一起打副本.....	20
【圖 7】Prius 守護之星-在副本入口觸發的任務動畫.....	20
【圖 8】Mabinogi 瑪奇-副本最後有強大的 BOSS.....	21
【圖 9】Prius 守護之星-任務系統.....	22
【圖 10】Mabinogi 瑪奇-加入公會.....	23
【圖 11】WOW 魔獸世界-生產製作.....	25
【圖 12】AION 永恆紀元-稱號顯示.....	26
【圖 13】真・女神轉生-遊戲中可以帶著寵物冒險.....	27
【圖 14】Prius 守護之星-眾多玩家一起帶著自家的「女兒」在廣場烤 營火.....	28
【圖 15】Prius 守護之星的主要城市之一（入口處）場景與畫風相當夢 幻.....	29
【圖 16】真・女神轉生-荒廢的涉谷場景（旁邊是可以攻擊或捕捉的仲 魔）.....	29
【圖 17】沉浸模式-三階段圖.....	36
【圖 18】拉岡慾望符表(二階).....	52
【圖 19】拉岡慾望符表一階(左)、二階(右)比較圖.....	60
【圖 20】拉岡慾望符表(二階).....	61
【圖 21】拉岡慾望圖(三階).....	63
【圖 22】拉岡慾望圖(三階)-遊戲主體形成過程.....	76

# 第一章 序論

## 第一節、研究動機與背景

隨著網路硬體的普及，在電腦軟體與網路服務的發展方面也越來越多元化，線上遊戲是在網絡互連的情境之下，能夠讓玩家們在一個共用的虛擬空間中相遇進而產生互動。根據資策會 MIC 針對 6871 位台灣線上遊戲玩家進行的調查顯示，2009 年 1 月發表的「2008 年線上玩家娛樂行為調查」報告中，受訪的線上遊戲玩家，將近 70% 的玩家每週固定玩 1 至 2 款線上遊戲，平均接觸線上遊戲的資歷為 4.8 年，持續玩一款遊戲的期間約為 1.5 年，每次進行線上遊戲的平均時間為 2 小時，網路遊戲類型眾多，其中大型多人線上角色扮演遊戲（Massive Multiplayer Online Role Play Game；以下皆縮寫為 MMORPG）最受到玩家喜愛，佔 94% 的比例。<sup>1</sup>

當傳統的單機遊戲結合了網路的力量，將原來單純的人機互動行為，提昇到具備人際與社群互動的層次，玩家對於遊戲樂趣的來源除了遊戲的本身，如故事情節、情緒的營造、遊戲空間、控制感、互動強度、複雜度及策略規則等各種設計與品質之外，也與玩家之間互動所產生的社交性相關。在遊戲環境中，更包含許多複雜的社會組織，例如大量的社會群集以及相當複雜詳盡的合作行為，促進玩家在遊戲世界中的社會連結與社會經驗。

網際網路的虛擬社會（cyber society），結合了影音聲光、幻想與即時互動的線上遊戲，讓玩家在遊戲的虛擬空間中，可以全然的、毫無忌憚的展現及釋放自我。多人線上角色扮演連線遊戲（MMORPG）帶領著玩家進入具有科技、傳統武術、魔法、奇幻、冒險……等等各式各樣充滿想像力的虛擬幻境，玩家能夠即時的互動並且將自己的創造力交織在其中，MMORPG 也就此成為電腦玩家們日

---

<sup>1</sup> MIC AISP 情報顧問服務網站

<http://mic.iii.org.tw/aisp/default.asp> (網頁瀏覽日期 2010.5.30)

資策會 MIC 所進行的「2008 年線上玩家娛樂行為調查」，係採用網路問卷調查法，收回 6871 份有效樣本，在 95% 的信賴水準下，抽樣誤差值為正負 1.18%。此次調查的合作網站為「巴哈姆特、Gamania 遊戲橘子、遊戲基地、遊戲新幹線、udn 網路城邦、Xuite、Yahoo! 奇摩、Yam 天空」。

夜沉迷執著的幻想天堂。在 MMORPG 的世界中有種讓人「暫止懷疑」(suspension of disbelief) 的特質，玩家在進行遊戲時往往會有失去時間感、對現實環境注意力降低等等經驗，遊戲世界中所發生的事件也能直接影響到玩家的情緒，這就是「沉浸」(immersion) 的現象，這是一個由淺而深的動態過程，隨著玩家對遊戲的操作越加熟練、對遊戲世界的了解越深，沉浸現象就會越深沉，甚至可以感受到自己在遊戲世界中的「在場」，看著畫面中一起玩樂、交談的其他玩家，大家能感受到彼此就彷彿「真的」近在咫尺。

筆者本身在進行 MMORPG 時也有過這樣的體驗，並對此深感興趣，為什麼只是簡單的擊點滑鼠、看著螢幕中的人物行動玩家本人卻能感同身受呢？為什麼在玩家的情緒會受到遊戲的牽引？隨著對遊戲的瞭解加深為何會越來越不可自拔？遊戲究竟是如何引導玩家進入其中的？在研讀到精神分析的觀點時才了解，人類感知到的「現實」(reality) 是透過認同的過程所構成的幻象，而在社會學上則稱為意識形態 (ideology) 的建構。

馬克思主義哲學家阿圖塞 (Althusser) 將人視為意識形態的動物，並且把人與現實世界的關係定義為「想像關係」。這樣的意識形態想像關係，基本上被認為是源自於拉崗早期鏡像階段的概念——嬰孩在鏡子裡「誤識」(misrecognize) 自己的形象，而誤識的本質則在於意識型態與主體之間的召喚作用 (interpellation)。根據阿圖塞的中心命題——「依獨特、絕對主體之名，意識型態召喚個人為主體」，其解釋個人如何針對意識形態的抽象及虛構主體建構想像的投射，並且透過此投射的回返讓自己獲得認可而成為主體，個人因此被徵召成爲主體；一旦召喚作用完成，主體的範疇則變成再明顯不過的事實。<sup>2</sup>

換句話說，循著意識形態這條線索來看，只有成功的召喚過程，人類才能在取得意識上的同一性，成爲社會性的主體並獲得「現實感」，但是在賽博空間 (cyberspace) 中我們所經驗的是現實中所有規章、文化、律法的缺席，這也似乎代表著意識形態在虛擬世界的瓦解，然而賽博空間的超文本特質卻在在展現意識形態運作的功效，網路使用者透過這套意識形態的運作掌握了懸浮在擬像畫面上的超真實 (hyper-reality)，究竟在這個充滿漂浮能指的世界中，認同與意識形態的召喚是如何運作？

---

<sup>2</sup> 黃冠華(2006)，〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞研究》第八十七期，頁 40。

網際網路做爲一種現代科技，也一樣會化約我們的存在和眾人與人之間的關係，認同在某種特殊的論述之中被建構，如特定的歷史、情境、組織、機構、社會、文化等，藉由特定的宣告模式運作其形構與機制，意識形態也同時運行其中。本研究針對 MMORPG，以沉浸現象的闡述出發，透過認同與意識形態建構的觀點，筆者試圖藉由精神分析來探討玩家如何受到遊戲中扮演之角色的召喚而成爲遊戲世界中的主體，並體驗到線上遊戲世界中的超感官。

## 第二節、名詞定義

### 1-2-1 意識形態

「意識形態」(ideology)一詞起源於法國，由哲學家 Antonie Destutt de Tracy 所創。此詞表示一種哲學思想的研究方法，要求對人類的思維活動必須與自然科學一樣，採用嚴密的經驗實證方法，從事物的產生過程來瞭解對象。Destutt de Tracy 以意識形態來代表一種觀念科學 (science of ideas)，試圖以這種科學來認知事物，所以他將 idea (思想) 和 logos (邏輯科學) 合為 ideology，稱之為意識形態。Destutt de Tracy 以為，我們雖然無法穿透事物，體察其中的意義，但可以藉由對事物的感知，經由「觀念科學」的審查，從感知的產生方式，感知的交互作用和作用的結果中，找到事物的真相。除了對事物的認知可應用觀念科學，在建構文法、邏輯、教育、道德，乃至於社會的政治秩序等，都能訴諸意識形態。對 Destutt de Tracy 而言，意識形態是一種理性的推進力量，實用而正面，足以匡正社會，政治的謬誤和偏見。

但是因為 Napoleon Bonaparte 指責 Destutt de Tracy，只是玩弄理論與觀念的「意識形態者」(ideologues)，「意識形態」便從此帶有貶抑的意味。所以，當「意識形態」一詞於十九世紀初被使用時，往往帶有積極與貶抑的兩種意義。十九世紀以來，思想家使用「意識形態」一詞，大都依循兩種路徑：其一，將「意識形態」當成是指稱「思想系統」和「信仰系統」描述名詞；其二，從批判的角度，將意識形態等同於「社會宰制」的維繫過程，從而使有關「意識形態」的分析與社會批判產生直接聯繫。<sup>3</sup>

意識形態可以說是所有社會理論中最富彈性而難以捉摸的概念之一，它是一個嚴謹的術語，也是一種被濫用的標記。不過，一般而言，根據 Joseph and Gary Hentzi (1996)所定義意識形態大概有四種可能的意義：<sup>4</sup>

<sup>3</sup> 林政緯(2009)，《「意識形態風格」之台北市形象廣告設計創作研究》，國立臺灣師範大學美術學系研究所碩士論文，頁 48。

<sup>4</sup> 轉引自林志展(1999)，《漫畫、意識形態與樂趣：關於漫畫書與兒童讀者的研究》，國立台北師範學院國民教育研究所碩士論文，頁 7。

1. 意識形態是扭曲社會真實的錯誤呈現(misrepresentation)，企圖象徵性的解決社會衝突。
2. 意識形態是所有社會意識形式的總合，例如法律、哲學、倫理、藝術等。
3. 意識形態是某個社會階級或經濟階級的政治觀念，如資產階級意識形態。
4. 後結構主義思想揉合了上述三種定義的用法提出一個理論：意識形態是一種再現系統(system of representations) 或故事，定義了所有個體生存的可能性。

其中影響文化研究最鉅的，莫過於阿圖塞（Althusser）的理論（上述四種意義裡的最後一種）。阿圖塞認為意識形態具有相對的自主性，並非完全受制於生產關係。在阿圖塞的想法裡，意識形態是一套無所不在的再現系統，他認為：「意識形態是個體對於他們自己真實存在狀況之想像關係的一種再現」。

就像所有明顯的事實一樣，包括一個字詞可以很明白地「命名一件事」或「擁有一個意義」（也就是說語言像是「透明的」一樣）。能夠毫無疑問地認可你、我都是主體，這樣的明顯性就是一種意識形態效果——最基本的意識形態效果。<sup>5</sup>

也就是說，經由語言和媒體的召喚，人們被建構為「主體」（subject）在無意識的狀況下「臣屬」（subject to）於這些無所不在的意識形態。<sup>6</sup>也因此意識形態的觀念和行為都表現出了主體和客體之間的交互作用性。<sup>7</sup>由於阿圖塞的啓示，學者把注意力關注在這個「再現的系統」（影像、神話、觀念……等等）上。由於這個再現系統，意識形態使人們想像性的體驗自己與物質世界的關係，提供了「日常生活中所有被視為理所當然的真實」。於是，當前意識形態的批評，已經不在於瞭解再現系統或文本背後的真實程度或操縱情形，而是去探討一個特定的再現系統，如何帶給我們一套認識和經驗這個世界的方法。意識形態分析廣泛運用符號學、類型研究、敘事分析、心理分析等方法去解析文本，以便發掘文本所建構出來的世界；同時，也檢視文本與觀眾之間的關係，以釐清文本產生的快感及意義如何散播出特定的社會、物質和階級利益。<sup>8</sup>

<sup>5</sup> 轉引自黃冠華(2006)，〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞研究》第八十七期，頁 140。

<sup>6</sup> 林志展(1999)，《漫畫、意識形態與樂趣：關於漫畫書與兒童讀者的研究》，國立台北師範學院國民教育研究所碩士論文，頁 7-8。

<sup>7</sup> 李幼蒸(1997)，《文化符號學：符號學和意識形態》，台北：唐山出版社，頁 86。

<sup>8</sup> 林志展(1999)，《漫畫、意識形態與樂趣：關於漫畫書與兒童讀者的研究》，國立台北師範學院

在本研究中，齊傑克（Žižek）揉合了阿圖賽的意識形態主張，但是由拉岡的精神分析為基礎，他更強調意識形態的言語結構特性，這套意識形態的運作方式「被體驗」為非（反）意識形態的，由前觀念、無意識幻象所支撐的一套符號秩序，以前觀念的先見幻象之支撐和架構主體之現實。齊傑克基本上是在無意識層面上談論意識形態構成以及其運作機制的，這區別於從意識或理性角度探索意識形態的路徑，<sup>9</sup>在本研究中，筆者將以玩家個體的內在精神層面之構成出發，僅探討 MMORPG 玩家在賽博空間中如何透過認同建構這套意識形態的再現系統，進而感受到超真實的感官體驗，因此權力、資本、階級問題等其他意識形態的用法皆不在討論範圍以內。

---

國民教育研究所碩士論文，頁 8。

<sup>9</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 53。

## 1-2-2 精神分析意識形態論

拉岡(Lacan)在精神分析學的理論上，對弗洛伊德的理論進行了重要的解讀，應用歐陸哲學（結構主義、黑格爾哲學、海德格爾哲學）為基礎，為精神分析的理論，提供了一次哲學性的重塑。拉岡曾於巴黎高等師範學院學習哲學，並於索邦大學接受過完整的醫學訓練，博士研究也是以精神病學為主題。但由於拉岡自小對歐陸哲學有深入認識，令拉岡在討論人類精神問題時，既可以提昇至哲學(知識論)的層面，亦能夠在臨床(病理結構)經驗上，提出有效的看法。目前在後拉岡的研究方向上，分成文化研究和臨床研究兩大方面，是弗洛伊德之後，少有的一位能夠同時影響文化層面，而又能夠為從事心理分析的分析師提供實用指導的一位大師級人物。<sup>10</sup>

1960年拉岡《主體的傾覆與在弗洛伊德無意識中的慾望辯證法》這篇論文中，拉岡提出了精神分析學的四個依次遞進、逐漸深化的慾望圖表。在做完整的、高級的慾望圖表中，他不但包含了想像界、符號界和實在界的理論，而且還包含了拉岡幾乎所有核心概念，可以說這一圖表是拉岡全部概念的凝縮。拉岡認為，無意識不是弗洛伊德所未及深入論述的神秘之物，而是語言符號的法則。現代語言學中，按照能指的隱喻和換喻的遊戲法則決定了無意識的運作規律。也因此，拉岡進一步把無意識還原到了或者說外化到了社會法則的層面，不再是榮格意義上的神祕原型心理。<sup>11</sup>

以拉岡學派的方法為根本，來自斯洛維尼亞(Slovenia)的齊傑克(Slavoj Žižek)是當代重要的精神分析家和文化批評者，他將哲學、政治學、倫理學、文學、電影、歌劇、心理分析等不同學科領域的知識作融合探討，主要則將研究集中在三方面：哲學、精神分析和大眾文化。拉岡的理論處於齊傑克全部話題的

---

<sup>10</sup> 拉岡

<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%8B%89%E5%B2%A1> (網頁瀏覽日期 2010.4.30)

<sup>11</sup> 榮格認為在潛意識中有個人潛意識及集體潛意識。他考察非洲及美洲等地原始人類的宗教、神話、傳說、童話、與夢並比較西方人與東方人的宗教、神話、傳說、童話、與夢，發現許多共同的原型而得到的結論。榮格認為集體潛意識是人格中最深刻、最有力的部分，它是幾千年來人類祖先經驗的積累所形成的一種遺傳傾向。這些遺傳傾向被稱為原型。各種原型在夢、幻覺、幻想、神經症中無意識地表現出來。相對於弗洛伊德的無神論傾向，榮格認為集體潛意識中充滿了神的形象。

核心地位，無論內容如何延伸，都可以用精神分析這根紅線串起來。<sup>12</sup>

由拉岡的精神分析論點為基礎，齊傑克找到了自己的理論入口，既然人類個體受到無意識的符號界操作，那麼從個體如何經過符號界變成屈從社會法則的意識型態主體就變成了一個極待解決的理論命題了。齊傑克將他的意識形態理論基礎建立在精神分析的路徑之上，在 2002 年出版的《意識形態的崇高客體》一書中結合拉岡的慾望圖以精神分析的觀點一步一步的揭露社會意識形態的秘密，也因此齊傑克在認同的問題上處於佛洛伊德、拉岡精神分析路徑與社會學意識形態路徑的交會點上，他試圖通過對拉岡鏡像階段和符號界認同去闡釋社會共同體的外在認同。

在 MMORPG 的世界裡，包含許多複雜的社會組織，例如大量的社會群集以及相當複雜詳盡的合作行為，促進玩家在遊戲世界中的社會連結與社會經驗。這些社會性的連結將虛擬空間中的漂浮能指凝聚成了玩家的認同路徑，因此玩家如何構連這些漂浮能指以達成遊戲社會的外在認同進而成為遊戲中的主體就成了問題。本研究由玩家的沉浸經驗作為出發點，透過齊傑克的論述以精神分析為方法，探討 MMORPG 如何在賽博空間中建構其意識形態。

---

<sup>12</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 8。

### 第三節、研究方法與範圍

我們這些網路公民居住在虛擬實境（VR，Virtual Reality）的世界裡，當然我們也過現實生活（RL，Real Life），可是我們的「第一世界」是在電腦裡面。那些十九世紀的政治經濟學家如果知道我們這麼使用「第一世界」這個名詞一定會大笑不已。對我們來說，它不在指資本主義，而是我們歸屬的虛擬世界。網路公民確實存在，因為我也住在那裡，我的家就在虛擬空間裡。<sup>13</sup>

對很多遊戲的玩家而言沉浸於遊戲世界並非逃避現實，遊戲世界不是一種代替性的現實，但它能讓玩家在這裡找到比現實更具人性、更為自由的價值觀，讓玩家扮演一個更令自己滿意的腳色。玩家在沉浸於遊戲世界時獲得的力量與認同，有時能反過來成為玩家面對現實生活中挫折的精神支柱。對於玩家來說，沉浸在遊戲的世界中，並非逃避現實世界，而是進入另外一個世界，在 MMORPG 玩家扮演遊戲中的角色，並透過虛擬化身享受遊戲世界，而這個角色的進入過程是一種動態的階段，隨著玩家的涉入程度越深越能直接感受到遊戲世界中人其他玩家以及自己的「在場」，這種現實感的構成與內在世界觀的成形牽涉到意識形態的功能，因此，筆者將這個遊戲沉浸現象視作為「意識形態的運作的成果」，是玩家將虛擬空間的浮動能指透過對遊戲社會結構的認同而架構自身意識形態過程。當遊戲能夠成功召喚玩家進入角色時，玩家越能產生現實感（此指相對於真實世界的虛擬現實）並體驗到身歷其境的感受。

在精神分析中，把自我本身的形成與認同問題關聯起來，探討認同如何形成以及其認同過程和認同結果。因此本研究筆者以齊傑克的精神分析意識形態論為根據，旨在探討玩家如何透過認同遊戲中所扮演之角色的過程而成為遊戲主體，進而建立遊戲世界的意識形態幻象。齊傑克將精神分析與社會學的意識形態關聯在一起，由個人內在的主體認同出發，他通過對拉岡鏡像階段和符號界認同去闡釋社會共同體的外在認同，本研究也以這樣的觀念為主軸試圖解析 MMORPG 如何在賽博空間形構出玩家的認同路徑而進入沉浸狀態。

---

<sup>13</sup> Odzer, Cleo(1998)，《虛擬性愛》，張玉芬譯，台北：新新文化，頁 19。

需注意的是本研究中「沉浸」一詞的用法，在台灣學界有兩個英文原文「flow」與「immersion」接翻譯為「沉浸」。Flow 一詞是由 Cszenmihalyi (1975) 所提出的 Flow theory，認為沉浸經驗是具有階段及過程的動態特性，個體在感知沉浸體驗時，會延伸他們自身的挑戰 (skills) 以應付挑戰 (challenges)，在此過程中逐漸集中注意力，同時也會慢慢缺乏自我意識，並且對於週遭環境的感知能力降低且造成時間感扭曲。後期學者將 Flow 概念運用在對遊戲行為的研究上，而 immersion 是玩家進入 flow 的最終極狀態，但是，Flow theory 中的挑戰與技巧因素為 immersion 狀態的成因「之一」，本研究則是要由意識形態構成的觀點著手，透過精神分析中認同與幻象的概念探討玩家 immersion 體驗，因此研究中雖然翻譯上同樣是「沉浸」且運用遊戲 flow 的過程作對比但是並非取徑於 Flow theory 的挑戰與技巧研究，而是當成 immersion 現象的動態過程來運用。

影響玩家進入沉浸狀態的因素眾多，從遊戲介面設計所影響的操控感、到聲光效果帶來的震撼力等等也都是重要的因素，但是本研究僅著重在玩家對遊戲社會的認同上，也就是只探討遊戲內容的建構（遊戲腳本、本研究所提出的架構遊戲社會的八大系統）與玩家之間的關係，玩家對遊戲最初的印象值、喜好度、操控感等等皆不在討論的範圍，本研究假設玩家已經選定該遊戲、也能適應該遊戲的操作並試圖成為遊戲社會中的一員。

因為市面上多款 MMORPG 都依其遊戲腳本設計而有特殊的賣點，有的偏重在種族間的對立與領域的佔領、有的偏重在寵物系統上的變化等等，為了以遊戲整體世界的架構要素為重，非針對某一種遊戲系統的介紹，本研究並沒有針對單一遊戲作樣本分析，而是以近期遊戲中影響遊戲社會架構形成最為直接的八大系統做為分析路徑，樣本則以舉例的方式，薦選出該系統較具代表性的遊戲來做介紹，論文中述及的遊戲包含「AION 永恆紀元」、「Granado Espada 王者之劍」、「真•女神轉生」、「Mabinogi 瑪奇」、「Prius 守護之星」、「WOW 魔獸世界」，以上六款是近年來玩家耳熟能詳的遊戲且都具備本研究所歸納的八大系統，每款遊戲又分別在不同的系統中有較為特出的表現。

「AION 永恆紀元」主打細膩的畫面表現，其完全客製化的虛擬化身設定是目前所有 MMORPG 中自由度最高的；「Granado Espada 王者之劍」畫風也相當細緻，而其特色在於可以配合 AI 同時操作三個腳色，在 MMORPG 中是比較特殊的戰鬥方式；「真•女神轉生」主打特殊的「寵物」（在遊戲中稱仲魔）系統，

在野外捕捉的原始寵物可以透過合成的方式來「遺傳」想要的技能，玩家可以依照自己的喜好來創造自己專屬的夥伴；「Mabinogi 瑪奇」在目前遊戲市場中算是自由度相當高的遊戲，主打線上的夢想生活，玩家在遊戲中沒有特定的職業，而是靠技能點數的搭配來打造自己專屬的角色，除此之外，遊戲中也提供尋寶、熱氣球、泛舟等結合戰鬥與探險的多樣遊戲方式，讓玩家有豐富的選擇；「Prius 守護之星」以爲主軸 Anima（其實可說是變相的寵物系統），強調玩家與虛擬「女兒」之間的相遇、互動與故事，透過 Anima 讓玩家與遊戲世界產生深厚的情感；「WOW 魔獸世界」具有龐大的世界觀與精妙的職業分工設定，可說是現今遊戲發展的重要指標，後期相當多的遊戲都是以 WOW 的系統下去做變化（各款遊戲的介紹請見附錄）。在第二章遊戲社會的介紹中所引用的遊戲照片是筆者由各種遊戲中截圖所取得，各圖片來源皆有在註腳寫明來源並對針對圖片內容做遊戲做說明。

本論文分主要爲兩大部分，第一部份（第二章）整理遊戲與沉浸的研究資料，第二部份（第三章）針對角色認同與意識形態幻象之形成來與沉浸過程做對應。第二章中先介紹 MMORPG 的特色與起源以了解 MMORPG 的發展與可能性，再將遊戲中構成社會網絡的八大系統逐一做特點是的分析，本研究中，將遊戲參與視爲一種社會活動，筆者所分析的八大系統則是構成這些社會活動的基本骨架，玩家透過這些系統所定下的遊戲規則才能在同一套規範與想像裡面共享一個世界，筆者也以舉例的方式，由六個遊戲樣本中挑選較具代表性的截圖來介紹每種系統的特色；第二節中，筆者整理遊戲沉浸的相關論述，來闡述玩家進入 immersion 狀態的過程，並歸納出玩家由個人化的動機所發展出來的遊戲行爲，最後在第三節中導出遊戲沉浸現象與意識形態的關連，以及其與認同的關係。

第三章中以拉岡的精神分析爲基礎，首先探討精神分析的認同過程中主體受到賽博空間的影響與改變，進而論述 MMORPG 將玩家認同與意識型態凝聚的機制，第一節中首先介紹人類個體透過鏡像認同與符號認同來建構社會主體的過程，以及意識形態幻象與主體現實的構成的關係，第二節中引入第二章所介紹的遊戲元素以及沉浸過程，帶入精神分析的認同模式來閱讀遊戲社會主體的生成；第五章，將本論文回顧後總結論點。

## 第二章 遊戲社會-社會遊戲

網際網路的發展使現代組織與個人越來越常暴露於相同的資訊環境之中。網際網路對現代社會的影響，不能只是簡單地透過上網經驗與內容來分析，本質上來說，網際網路的使用正創造出新的行動與互動模式，而在使用網際網路的過程中，人們也重新詮釋與回應整體社會世界。儘管注意到這樣的例子看來相當容易，但企圖系統性的剖析這些經常互相矛盾的關係卻非常困難。

而網路遊戲所牽涉的人機互動過程比一般的上網行為更為複雜、緊密，因為除了線上空間的「不在場」交往方式，遊戲上所提供的化身、場景、故事架構等等都讓遊戲者更能有身歷其境的錯覺，加上遊戲的社群與一些必需靠玩家間共同合作的任務系統，玩家也會對遊戲中的虛擬社群產生認同感。玩家在一開始會先對某個遊戲產生興趣也許是因為該遊戲的類型、畫風、背景故事、操作模式、甚至只是因為受到廣告文案的吸引，這些都是最初步讓玩家感興趣的開端可能性；當玩家正式涉入遊戲以後透過跟任務的進行與對該遊戲世界的瞭解，玩家會願意投注更多的注意力與時間在遊戲上，甚至漸漸隨著遊戲的進行逐漸將情緒帶入其中，對遊戲中所發生的事情感到興奮、痛快、憤怒等等，而在下線結束遊戲時感到悵然若失。在玩家進入完全沉浸的狀態時，會產生遠距離臨場感的幻覺，對現實的感知能力喪失而完全「進入」遊戲之中，與自身所扮演的化身不分你我的融為一體，化身就等於玩家，在完全沉浸狀態的玩家能夠透過化身直接感受到遊戲中的刺激與快感，達到身歷其境的精神狀態。

在 MMORPG 的人機互動過程中，玩家之所以能夠逐漸進入完全沉浸的的階段，與其藉由虛擬化身的角色扮演來參與遊戲的方式，以及玩家間的互動有相當大的關連，因此透過本研究筆者試圖將遊戲沉浸的的過程與精神分析的論述做連結，由主體認同與幻象生產的觀點來瞭解遊戲使玩家陷入其中的過程。以下筆者將由 MMORPG 的內容與特色開始先將遊戲沉浸的狀態做介紹，探討 MMORPG 的特質以及這些特質與遊戲角色認同的關係。

## 第一節、大型多人角色扮演遊戲(MMORPG)

### 2-1-1 MMORPG 的起源與發展

隨著個人電腦科技的日新月異，早期僅被用來進行簡單運算或文書處理的 PC，慢慢也成爲另一種型態的遊戲平台。所謂的 CRPG (Computer Role Playing Game) 遊戲也隨之問世，相較於傳統紙上角色扮演遊戲 (Table Role Play Game ; TRPG) 其主要特色在於：將遊戲主持人— GM (Game Master) 的任務交由電腦來擔任，其劇情與對白都已預寫於程式之中，玩家僅能根據系統所設定的故事情節進行遊戲，缺乏多變性的故事情節。

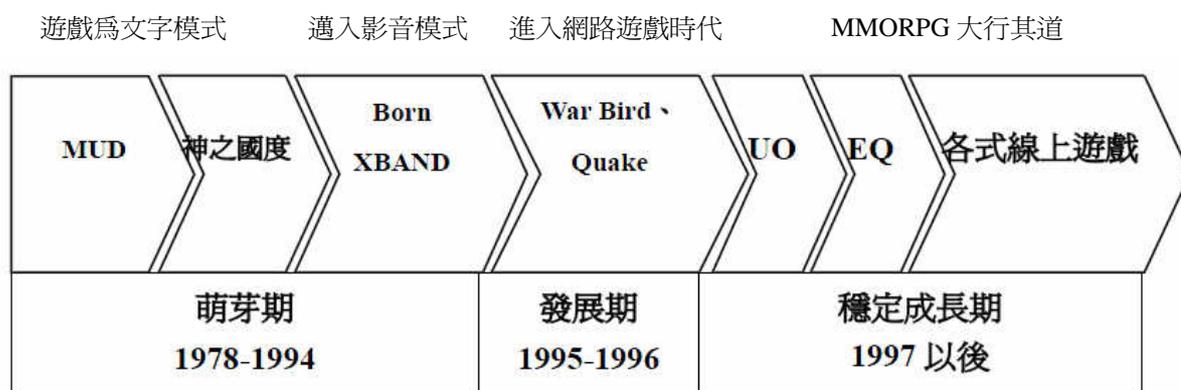
在玩家普遍企望多樣性劇情與對白的狀況下，西元 1978 年以文字爲基礎所建構的多人連線角色扮演遊戲 MUD (Multi-User Dungeon) 於焉出現。MUD 乃是由 Roy Trubshaw 所設計，其故事內容是根據著名的遊戲「Dungeon and Dragon」所構成，玩家利用殺死怪物及發掘寶藏獲得分數並與他人競爭，在遊戲初期玩家皆位於相同的立足點，累積一定的經驗值後，玩家即可以提升等級並獲得更多權利與資源。礙於當時的技術限制，MUD 只能以文字的方式進行遊戲，尙無法達到如同 CRPG 一樣具有圖形的呈現，但單就玩家的串連與劇情的多樣化上，MUD 較 CRPG 略勝一籌。<sup>1</sup>遊戲玩家登錄系統後透過其數據庫進行人機互動，亦可透過聊天系統與其他遊戲玩家交流，隨著人物的遊走、故事的進行，畫面以不斷顯現更新文字，說明目前所看到的景象，每個遊戲玩家可扮演或控制一個角色，這也就是現今 MMORPG 的雛形。

伴隨著 Internet 的興起、電腦的計算能力大幅提昇，加上各項技術的發展，圖形化的 MUD 在廣大遊戲玩家的殷殷期盼下孕育而生，並逐漸轉型爲今天的大型多人線上角色扮演遊戲 (Massive Multiplayer Online Role Play Game ; MMORPG)。西元 1997 年由美商藝電 (Electronic Arts ; EA) 所推行的 Ultima Online (中譯：網路創世紀)，首開 MMORPG 遊戲類型的先例。之後三年間線上電玩謂爲風尚，形成凝聚力最強的虛擬社區，也成爲網路色情以外最有潛力的

---

<sup>1</sup> 張翊宏(2006)，《MMORPG 玩家遊戲轉換因素之研究— 以人口遷徙 PPM 模型探討之》，東吳大學企業管理學系研究所碩士論文，頁 13。

線上商業活動。華彩最早推出的「萬國之王」，帶動台灣線上遊戲的經營模式。華義、智冠、遊戲橘子隨後於 2000 年分別進軍線上電玩市場，韓國軟體開發公司 NCSoft 所發行的「天堂」就是當時由遊戲橘子引入台灣。遊戲玩家們可以與其他人透過文字與圖形物件進行互動，它是一個持續變化的虛擬世界。線上遊戲變成潛力新寵，它是一個新的娛樂平台，改變了遊戲產業。連線遊戲，全球起飛，線上遊戲玩家已被速增加。<sup>2</sup>而全球遊戲市場快速揚升，改寫了遊戲史，線上遊戲至目前為止的發展歷程可以簡單以下圖表示之：



【圖 1】線上遊戲演進示意圖<sup>3</sup>

線上遊戲由 1978 年 MUD 的文字化遊戲開始發展以來至今（2010 年）已有 30 多年的歷史，隨著電腦軟硬體的快速發展，純文字化的遊戲交流界面進入圖型化時代，藉由圖形化的操作方式，玩家不需要花時間去學習 MUD 中各種文字指令的操作運用方式（類似現今 BBS 的聊天指令，但是 MUD 的操作更加複雜且配合玩家自行設計的指令碼而更加多樣化），而能以直覺性的操作透過對畫面的控制就能直接執行自己想達成的動作，其特色是能夠將玩家的想像直接具像化，但是比起 MUD 玩家之間靠純文字溝通與彼此的想像所構成的交流方式，圖形化的呈現方式同時也為玩家的想像力設下了框架，圖形化遊戲開始根據每種遊戲的故事背景、畫風、遊戲方式而各有其獨特的遊戲世界呈現方式。在 MUD 中時任何玩家都可以靠文字的形塑來創造自己天馬行空的世界，玩家間也能透過文字的交流來分享彼此獨一無二的「空間」，但是在 MMORPG 中玩家的想像會被

<sup>2</sup> 陳怡安(2003)，《線上遊戲的魅力：以重度玩家為例》，嘉義縣：南華大學社會學研究所出版，頁 48。

<sup>3</sup> 出自張翊宏(2006)，《MMORPG 玩家遊戲轉換因素之研究— 以人口遷徙 PPM 模型探討之》，東吳大學企業管理學系研究所碩士論文，頁 14。

框限在既定的世界中，這也是圖形化後的遊戲特點之一，玩家透過對遊戲的統一想像而能在線上空間共享相同的世界。

```
look
一大片麥田 -
這裡是一大片的金黃色麥田，愚人鎮大部分的糧食來源就是這裡的小麥。
金黃色的小麥隨著微風搖曳，顯得格外迷人。
太陽半掛在東邊的天空中。
一些稀疏的雲朵點綴著天空。
這裡的明顯出路有 east, south, north 和 west。
二隻小白兔(Rabbit)
小白兔 的屍體(corpsse of 小白兔) [被 Alexis 所殺]
> kill rabbit
你開始攻擊 小白兔。
> 你緊握冒險者之劍猛力向 小白兔 的身體揮砍
，並且 在它身上劃出一道傷口。
小白兔 用兔牙咬你的腿部，但是卻被你閃開了。
你架住冒險者之劍的攻擊，回手一擊，劍往 小白兔 的右半身打去
，但是卻被 小白兔 閃開了。
小白兔 用兔牙咬你的身體，但是卻被你用盾牌擋開了。
你架住冒險者之劍的攻擊，回手一擊，劍往 小白兔 的右半身打去
，但是卻被 小白兔 閃開了。
小白兔 用兔牙咬你的頭部，但是卻被你用盾牌擋開了。
你架住冒險者之劍的攻擊，回手一擊，劍往 小白兔 的左半身打去
，但是卻被 小白兔 閃開了。
小白兔 用兔牙咬你的身體，但是卻被你閃開了。
你緊握冒險者之劍猛力向 小白兔 的身體揮砍
，但是卻被 小白兔 閃開了。
小白兔 用兔牙咬你的腿部，但是卻被你格開了。
你緊握冒險者之劍猛力向 小白兔 的身體揮砍
，但是卻被 小白兔 閃開了。
小白兔 用兔牙咬你的頭部，但是卻被你用盾牌擋開了。
你架住冒險者之劍的攻擊，回手一擊，劍往 小白兔 的左半身打去
，但是卻被 小白兔 閃開了。
小白兔 用兔牙咬你的右手，但是卻被你閃開了。
你身形一伏，揮動冒險者之劍如閃電一般的刺往 小白兔 的腿部
，但是卻被 小白兔 閃開了。
小白兔 用兔牙咬你的頭部，但是卻被你格開了。
你身形一伏，揮動冒險者之劍如閃電一般的刺往 小白兔 的腿部
，並且 在它身上劃出一道傷口。
你的最後一次攻擊殺死了小白兔。
你得到了 43 點經驗點數。
小白兔 慘叫一聲。
小白兔 倒在地上抽搐幾下...死了。
【 這場戰鬥結束了。 】
```

【圖 2】MUD 遊戲畫面<sup>4</sup>

本論文所探討的即是 1997 年線上遊戲進入穩定發展的階段以後主打圖形化為主的 MMORPG，這時期的遊戲雖然想像自由度不如 MUD 時期高，但是因為現今 MMORPG 的類型發展相當龐大、多元且迅速，玩家可以在各種遊戲中尋找自己所喜歡的世界，再加 MMRPG 隨時可以做更新調整的特點，玩家依然可以享有高度自由化的遊戲環境。

<sup>4</sup> MUD 遊戲畫面，玩家之間只能靠文字的形容來了解遊戲的場景以及彼此的動作。

畫面來源「世界上最早的網路遊戲-MUD」

<http://kitty0814.pixnet.net/blog/post/25232644> (網頁瀏覽日期：2010.12.26)

## 2-1-2 MMORPG 八大元素

從 1997 年 MMORPG 開始大行其道以來，對文化社會現象的影響層面甚廣，學界也對此領域做了不少的研究（例如：對青少年自我認同的影響、由遊戲世界衍伸而出的社會問題探討、遊戲沉迷現象的探討等等），都有對遊戲內容做不少分析研究，筆者以下整理過去對遊戲內容的介紹並由自身遊戲經歷加以補充，將近期 MMORPG 內容中構成遊戲社會的主要八大要素做介紹，並提出實際的遊戲案例做說明。

### 1. 人物創造

主要是讓玩家能夠自行設定虛擬化身的外觀，早期遊戲能挑選的外型模組較少，因此遊戲中人物的重複性還是很高，近期遊戲大多會提供相當多能夠讓玩家自行調整設定外觀的細節，滿足玩家想要「與眾不同」的慾望。除了外型設定以外腳色創造通常還包含了遊戲內的職業選擇或一些能力值的屬性設定，依每個遊戲的特色各有其獨特的創角方式。



【圖 3】AION 永恆紀元-角色創造畫面-角色細部設定<sup>5</sup>

<sup>5</sup> 筆者擷取自「AION 永恆紀元」角色創造介面。

例如：圖3、圖4，是「AION永恆紀元」的角色創造畫面，完全客製化的角色設定是此遊戲的賣點之一，玩家可以任意調整相當多的細節，從髮型、髮色、膚色、身材的各種細部調整（胸圍、腰圍、臂圍、身材比例、身高等等）到臉部的細緻設定（眉毛弧度、鼻樑高度、鼻翼寬度、嘴唇厚度、耳朵形狀、眼神等等）都可以自己設定，在遊戲中完全不會碰到跟自己一模一樣的虛擬化身。該遊戲在創造角色的同時也要選定職業，因此可以在創角畫面中預覽自己穿上該職業服裝的樣貌，也可選擇自己在遊戲中角色的配音（圖4左上有角色的種族、職業，左下有角色配音的選擇，中間是職業服裝的預覽）。



【圖 4】AION 永恆紀元-角色創造畫面-職業服裝預覽<sup>6</sup>

除了造型的設定以外，這個步驟就如同在另外一個世界建立理想中的自我，在這個過程中玩家要根據自己認定的角色性別、種族、陣營等各種不同的選項來描繪出自己在遊戲中的角色，同時遊戲也依照玩家的選擇賦予該角色獨特的能力，例如：如果玩家選擇了人類，則代表這個角色有平均的能力，能勝任各種職業，如果選擇了精靈則代表角色有比較高的智慧及敏捷，但是在體質及力量上則

<sup>6</sup> 筆者擷取自「AION 永恆紀元」角色創造介面。

比較弱，能適任於魔法師或是弓箭手等職業（這是目前很常見的職業種族特色，但因各遊戲在故事、戰鬥方式上而有所差異，這些能力值也會有所調整）。而因種族及職業上的不同，每一位玩家在遊戲中都有不同的弱點跟強項，而這一項特色跟現實世界非常相似，沒有人是百分之百完美的，也因為如此遊戲中的角色才必須跟其他玩家一起合作或互動。最後當玩家建立好自己的角色之後，就必須為角色取一個遊戲中唯一的名稱，同時在這一連串的過程中，玩家對遊戲的世界也會產生強烈認同感，認為自己是生活在遊戲中的一份子，也因此遊戲對玩家產生了無形的拉力，<sup>7</sup>增強了玩家的認同感。

## 2. 戰鬥方式與死亡

戰鬥方式的設計亦是角色扮演遊戲中所強調之重點，早期遊戲一般可分為即時制（real-time combat）與回合制（turn-based combat），而目前因為遊戲發展相當多元，各家廠商為了創造出獨特性，開發出多樣的戰鬥操作模式，很多遊戲都已經不再是傳統「無腦打怪<sup>8</sup>」就可以獲得勝利，在每個遊戲上因戰鬥模式的不同而可以分出相當多的攻擊戰略。例如，圖5中筆者擷取自「Granado Espada王者之劍」的戰鬥畫面，此遊戲最大的賣點除了精緻的畫風之外，操作模式更是特殊，一個玩家可以配合AI同時操作三個腳色，如圖中看起來有很多角色，實則只有3個玩家在操作，玩家之間可以配合不同的腳色職業排出陣型一起應付強大的怪物。如圖中三位玩家共同把各自補血的職業放在陣型的中間讓火力輸出職業保護，確保續戰力，這樣的陣型可以提高團隊的存活率。

角色扮演遊戲重視戰鬥的原因是可以經歷各種的事件與戰鬥的磨練獲得「經驗值」（Experience Points，一般簡稱EXP），是遊戲中非常重要的一項數值。玩者在累積一定的EXP後可以讓其化身升級，提昇角色的各種屬性，以之達到角色之成長。有經驗的玩家多會努力戰鬥或練習以累積增加EXP升級，套用台灣武俠小說中之名詞稱這樣的過程為「練功」，長時間在固定地點打怪物就

<sup>7</sup> 黃俊傑(2004)，《線上遊戲心流經驗與沉迷行為相關因素之探討》，輔仁大學資訊管理研究所碩士論文，頁12。

<sup>8</sup> 所謂「無腦打怪」，是指早期遊戲技術性較低時，玩家只需對著畫面連點怪物讓角色持續攻擊就可以獲勝的戰鬥方式。

像在耕田一樣則戲稱「農怪」。



【圖 5】王者之劍-特殊的戰鬥模式<sup>9</sup>

比較特殊的是在現實世界中，大家往往會面臨到許多無法彌補的失誤，例如意外的死亡、工作未完成時受到嚴重懲罰等，但是在遊戲中這些情況是不會發生的，當角色再遊戲中意外的失去生命，這並不會讓自己遊戲中的角色消失，頂多隻會失去經驗值或金錢來換取角色的重生，這讓玩家在遊戲中能夠盡情展現出戰鬥的欲望，「砍」、「殺」在這個網路空間是被允許的。

除此之外戰鬥系統與玩家的腳色職業(或種族)有絕對的關連，每種職業(或種族)都有其專屬的戰鬥技能，例如：戰士或巨人類型的職業角色的特質是防禦高、血量高，在團隊中擔任的就是肉盾的工作，這類的職業通常都具備嘲諷或挑釁之類戰鬥技能，使用後能夠大幅提高怪物對其的仇恨值，防止怪物轉向去攻擊其他血量、防禦低但是具有強大攻擊力的火力輸出職業(如：法師、精靈)。

依據各種不同的職業(種族)類型，玩家角色的基本素質與戰鬥技能也各不相同，也因此打強大的怪物時，各種職業必須依照各自專業技能互相配合才能獲得勝利，這也促成了玩家的合作關係。

<sup>9</sup> 筆者擷取自「Granado Espada 王者之劍」。

### 3. 迷宮地下城

迷宮地下城（或稱「副本」）的設計是角色扮演遊戲中不可缺少之要素之一，地下城之所以重要是因為該處大多是設計者用來提供玩家角色練功升級之地方，通常怪物的難度較高但可獲得的經驗值也相對可觀。地下城也會出現較為高級的裝備、道具，因此玩家會想去地下城「打寶」。而遊戲中的重要劇情線索或任務物品也常常會設計成地下城的內容，讓玩家可以一邊挑戰一邊享受劇情。



【圖 6】真・女神轉生-與朋友一起打副本<sup>10</sup>

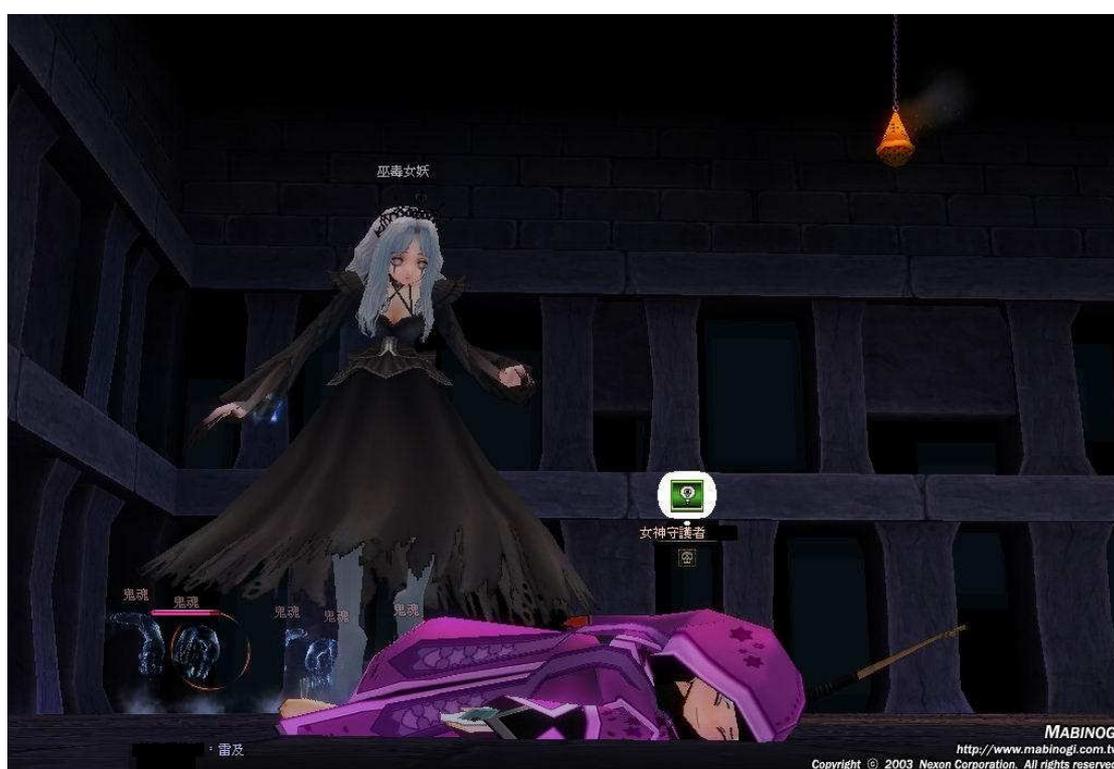


【圖 7】Prius 守護之星-在副本入口觸發的任務動畫<sup>11</sup>

<sup>10</sup> 筆者擷取自「真・女神轉生」。畫面中玩家帶著各自的「仲魔」（寵物），一起在地下城解任務。左上排顯示的是隊伍成員的血量與狀態，大家可以即時確認隊伍成員的情況以利互相幫忙。

<sup>11</sup> 筆者截自「Prius 守護之星」遊戲畫面。在有相關任務的狀態下，進入副本可以看到任務動畫。

地下城最後都會有一個「BOSS」(也就是玩家說的「打王」)，如圖 8 中，BOSS 的後面還帶有相當多強力的小怪，若是單槍匹馬挑戰，是相當沒效率且危險的（當然也有玩家部分喜歡單挑 BOSS 的高難度與刺激感）。但也正因如此，不僅提高了探險之樂趣，也帶給玩家高度之挑戰性，玩家常常會組成隊伍一起進行挑戰，透過合作中同心協力、生死與共的經歷能讓玩家間產生革命情感，當協力獲得勝利的時候玩家們在同時都能感受到當下的榮耀與感動，玩家間共用的情緒也讓彼此的距離拉近了，有愉快合作經驗的玩家往往會成為好友，因此地城系統對玩家間的交流扮演著重要的角色。



【圖 8】Mabinogi 瑪奇-副本最後有強大的 BOSS<sup>12</sup>

相對副本的高難度，過關後的報酬也相當豐富，尤其是打贏 BOSS 以後，BOSS 有機率「掉落」稀有裝備，或是在最後的寶箱開到珍貴的道具，因此一起合作的團員之間該如何分配這些戰利品也成了一門玩家之間溝通的學問，當戰利品分配不均時容易引起玩家之間的爭執甚至造成友誼的破裂，因此尋找一起進入副本的隊友時，除了需要判斷其戰鬥能力，更需要了解對方是否為可信賴、好溝通的玩家，這考驗著玩家之間識人的能力，當遇上好玩家時，以將對方加入好友名單中，成為彼此在遊戲中冒險的好伙伴。

<sup>12</sup> 筆者擷取自「Mabinogi 瑪奇」。困難的 BOSS 還帶著大量強大的小怪(在 BOSS 後面那群)需要玩家同心協力一起挑戰。

## 4. 任務系統

任務系統與遊戲中的故事腳本有絕對的關聯，玩家可以透過任務系統扮演故事中的角色，這也是 MMO「RP」G (Role Play) 最主要的樂趣之一，任務內容通常大同小異，不外乎打固定數量的怪、蒐集特定任務物品、成功通過某個副本、幫 NPC (Non-Player Character)<sup>13</sup> 跑腿等，但是玩家隨著任務的進行可以開始瞭解遊戲的基本故事背景、NPC 的性格與每個 NPC 之間的關係，遊戲世界的熟悉能使玩家漸漸的對「這裡」感到親切與認同，NPC 不再只是畫面上的一個虛像，他們有情緒、有個性，遊戲的場景也不再只是虛有其表的影像，所有遊戲中的事物透過玩家對故事的瞭解就會變得其來有自。

任務系統除了帶領玩家瞭解遊戲世界之外，也包括經驗值和金錢、道具的取得功能，因此玩家可以一邊體驗故事內容一邊提升自身角色的等級（下圖 9 為任務系統的視窗）。有些任務困難度比較高（像是要打的怪物數量很龐大、要打王、要過副本等等）或是指定要組隊才能通過，這時候玩家會尋找要過相同任務的人組成隊伍一起解任務，若是遇到不錯的玩家，大家往往就會這樣交上朋友，因此任務系統也有促進社交的功能。



【圖 9】Prius 守護之星-任務系統<sup>14</sup>

<sup>13</sup> 非玩家角色、或非操控角色，是指角色扮演遊戲中非玩家控制的角色，簡稱 NPC（英文：Non-Player Character）。在線上遊戲裡，由程式預設的劇本來決定 NPC 的反應。

<sup>14</sup> 筆者截自「Prius 守護之星」遊戲畫面。任務選單，裡面除了有寫任務目標以外還有這個任務

## 5. 社交、公會系統

MMORPG的社會性要素，意即透過多人連線的方式，在一個共用的環境中與其他玩家合作冒險，透過玩家人際互動所產生的凝聚力以及認同感，形成線上遊戲的社群性面向方，而此種分享合作的社會意識，也是造成遊戲是否吸引玩家之重要因素。因此好的遊戲都會有一套完善的聊天系統，方便玩家在遊戲世界中聯絡他人，除了有私人的對話頻道以外，公會頻道、隊伍頻道、區域性頻道這幾種是目前最普遍的聊天頻道設定（另外還有一種世界頻道，可以向全伺服器玩家喊話，但是為了防止玩家濫用騷擾到其他人，世界頻道往往都要透過付費道具才能單次使用），玩家可以透過各種頻道快速找到志同道合的玩伴。

在遊戲中合作愉快的玩家們可以透過線上社團（公會）系統組成團體，遊戲公司也會設計一些團體戰鬥或比賽讓公會與公會之間能有所交流，跟夥伴一起「並肩作戰」的感覺能夠大大提升玩家對社團、對遊戲的認同感，進而產生「家」的感覺，有了情感上的基礎，玩家就更加容易沉浸其中且不會輕易離開該遊戲。



【圖 10】Mabinogi 瑪奇-加入公會<sup>15</sup>

背後的故事，玩家可以一邊解任務一邊享受劇情。

<sup>15</sup> 筆者擷取自「Mabinogi 瑪奇」遊戲畫面。在遊戲中志同道合的朋友可以一起組成工會，加入工會後聊天系統會連進「公會頻道」，讓公會成員在任何地方都可以聊天。

通常在遊戲中的公會有幾種不同的型態，有些玩家將線上遊戲視為是情感交流的地方，因而成立純粹交友談心的公會，這種類型的公會是目前最主要的一種型態，另外有些公會則是為了完成遊戲所賦予的任務而設立，公會中的玩家以完成任務或是佔領某些根據地為主要目的，這類型的公會被稱為是戰爭型公會。另外有些公會則是為了商業目的，集合許多玩家的力量來對遊戲中的市場進行控制，這類型的公會則稱為商業型公會。經由遊戲中的公會制度可以發現許多有趣的現象，現實世界中對於不認識的人，大家往往是用非常冷漠的態度來對待，但是在遊戲公會中面對其他素未謀面的公會成員，往往大家都能全心全意的互相幫助，原因在於網路遊戲中大家都是匿名的狀態，在這一層面具保護下大家也比較能誠心以對，同時如果發生任何問題也不用負現實的道義責任，因為一切都是在遊戲的虛擬世界中發生的，這是遊戲世界優於現實世界的特色之一，也因此透過公會制度讓能夠讓凝聚玩家在虛擬世界中的歸屬感。<sup>16</sup>

## 6. 生產、製作系統與商業行為

玩家可以透過生產、製作系統自行製造武器裝備或藥品，透過生產系統製造出來的物品，效果往往會比直接在虛擬商店中購買的更好，或者會隨機獲得附加特效(但是這些都需要先搜集材料)，為了使成功率提高、製作更高等級的成品，玩家必須去「練」生產技能，像是採藥草、採礦、製藥、釣魚、縫紉、打鐵、烹飪等等，除了戰鬥以外，這些生活化的製作系統也讓玩家能有更多元的遊戲樂趣。而且，因為製作出來的物品往往比在商店中購買的更好，玩家為了得到這些更好的裝備會主動積極的參與這些生產活動，並出現專業化的生產分工模式，例如：筆者若是練製藥，生產出來的特殊藥水就可以跟練打鐵的玩家交換等價的武器。因此生產製作系統除了增加遊戲的多元性之外，也讓玩家之間多了分工合作的樂趣，同時影響每個遊戲的市場交易機制。

---

<sup>16</sup> 黃俊傑(2004)，《線上遊戲心流經驗與沉迷行為相關因素之探討》，輔仁大學資訊管理研究所碩士論文，頁 13。



【圖 11】WOW 魔獸世界-生產製作<sup>17</sup>

除此之外，因為很多高級裝備的材料取得困難，玩家常常必須花很多的時間與金錢後才能取得，在努力之後得到的成品與從商店簡單購得的商品意義也大不相同。遊戲透過生產系統不斷挑起玩家的慾望，提高了挑戰性與難度，玩家有想得到的東西就會執著在遊戲上，並試圖透過各種方式滿足慾望，這甚至對遊戲的認同感有加分作用。

## 7. 成就系統

在WOW魔獸世界的成就系統介紹中寫道「能夠看到自己的成就是一件非常棒的事--但更棒的是讓世界知道你所完成的事蹟。以右鍵點擊其他玩家並選擇適當的項目，你就可以把自己的成就和他們的做比較。每當你完成了一項新成就，就會立即向你的公會還有鄰近周遭的人公告你的事蹟--而且還有獨特的成就系統動畫還有音效。同時你所完成的成就項目也會列在英雄榜上，讓你也可以透過網

<sup>17</sup> 取自「wow 魔獸世界」官方網站生產介紹

<http://www.wowtaiwan.com.tw/03Gameguide/gameinfo/Professions/image/ss03-06-04.jpg> (網頁瀏覽日期 2010.6.12) 玩家可以將材料蒐集完成後，到製作道具專用的器材前使用生產技能。

頁來追蹤和展示你的成就。<sup>18</sup>」在遊戲中，玩家可以透過達成特定的目標來取得遊戲內的「成就」做為獎勵，讓玩家在遊戲世界中可以取得某種「地位」。目前大多的遊戲都有這類可以顯示玩家事蹟的途徑，像是「稱號系統」玩家達成特定的條件或任務可以獲得某個稱號，這個稱號可以顯示在自己的ID前面，例如在圖12中「斐爾朗特的勇士 筆者(玩家ID)」，其他玩家只要看到這個稱號就會知道筆者完成了某個任務或達成某個特定的目標。再如各式各樣的項目的「排行榜」(例如：PVP、尋寶貢獻、殺敵的功勳等等)也是，玩家可以透過查詢排行榜知道自己在遊戲中的地位(在某個項目上的排名)。



【圖 12】AION 永恆紀元-稱號顯示<sup>19</sup>

玩家透過取得遊戲中地位的證明更能增加自己的歸屬感與成就感，成就系統有時也並不一定必須透過這種專用的系統來彰顯，比如在上一項介紹的生產系統中，會有某些玩家專門把某種製造技能練高，高級的物品或裝備很多都是出自該玩家之手，類似這種的成就在遊戲世界裡面也很普遍，PK名人、大工會的會長、生產製造名人甚至是有名的「小白」等等，都可說是玩家在遊戲世界中取得自己特殊「位置」的形式。

<sup>18</sup> WOW 魔獸世界成就系統介紹

<http://www.wowtaiwan.com.tw/wrath/features/gameplay/achievements.xml> (網頁瀏覽日期 2010.6.10)

<sup>19</sup> 筆者擷取自「AION 永恆紀元」，ID 的前面是解過某的特定任務所獲得的稱號。(角色正在進行的是生產技能所需之原料採集)。

## 8. 寵物系統

這是目前相當普遍的系統，玩家除了自己的角色之外還可以帶個小跟班，寵物系統一開始時並沒有特殊的功能，只是像角色的額外裝備，雖然會對主人作出一些請求卻是比較單純的生理要求（像是肚子餓需要餵食之類的），主人可以妝扮它們、帶它們在遊戲世界亂逛，比較偏向裝備性的展示品。



【圖 13】真・女神轉生-遊戲中可以帶著寵物冒險<sup>20</sup>

後期的寵物系統發展變得相當多元，寵物不再只是跟著主角亂跑的裝飾品，反而複合了補血、撿寶、幫忙攻擊、生產、騎乘等等的實用元素，它們同時也被賦予了性格與情感上的設定，不再只是乖乖的跟班，像是心情不好時會無視命令或是生產成功率降低等等，讓玩家還必須去取悅它們與它們有更深刻的情感互動。遊戲廠商也會利用玩家對這些寵物的關愛之心，設計一些讓玩家更加離不開遊戲的機制，比如說：掛網太久無視寵物發出的交流邀請時親密度會下降、太久沒上線時寵物會感到悲傷等等，這些都成了增加玩家對遊戲黏度的影響力。

<sup>20</sup> 筆者截自「真・女神轉生」遊戲畫面（後面拉裙子的妖精是筆者的仲魔）

此遊戲因的劇本設定，寵物稱為「仲魔」，也是這個遊戲最有特色的系統，除了可以捕捉野生仲魔以外還可以透過合成系統將 2~3 種的仲魔合成為另一種仲魔，合成過的仲魔技能會「遺傳」，玩家藉此獲得最能配合自己戰鬥的技能組合，或者將想要的技能「遺傳」到喜歡的仲魔身上。仲魔頭上所顯示的稱號代表與主人的親密度，與主人的親密度越高，能力數值會越好，讓所帶的仲魔死亡會大大降低親密度，因此很多玩家拚死也要保護仲魔。



【圖 14】Prius 守護之星-眾多玩家一起帶著自家的「女兒」在廣場烤營火<sup>21</sup>

目前市面上各式各樣的 MMORPG 大約都是以這八大系統做最基本的遊戲構成，玩多了就會發現其實這些遊戲都大同小異，因此要做出每款遊戲間的區別，則要透過每個遊戲所設定的故事腳本，這會影響整個遊戲的風格走向與世界觀，<sup>22</sup>例如：圖 15 中「Prius 守護之星」走奇幻的風格而架空時空背景，因此每個主要城市、場景都能依照各自區域特色而有所轉變；而圖 16 中「真・女神轉生」則是將背景設定在 20XX 年經歷了一場前所未有的毀滅浩劫後的世界，為了自救並對抗如地獄重現的這一切，殘存的人類在東京成立了協會。因此遊戲場景都是以呈現荒廢狀態的日本為主，搭配高科技的主要都市。另外，比較特殊故事背景的就能配合腳本設計出該遊戲的特色系統，比如：AION 的飛行系統與深淵

<sup>21</sup> 筆者截自「Prius 守護之星」遊戲畫面

玩家隨著主線任務的發展可以與自己的「Anima」相遇，Anima 一詞起源於榮格的原型心理學，意指男人潛意識中的女性性格，只有一個。Anima 也是男人心目中女人的形象。在這個遊戲中玩家都暱稱自己的 Anima 為「女兒」，其實也算是寵物系統的另一種變形模式，女兒還複合了各種攻擊、輔助與生產技能，單看家如何培養。與女兒之間的親密度依然是重點，親密度影響女兒製作的成功率與對玩家命令的服從率，透過與女兒的交流(對話、送禮)可以提高親密度，死亡則會大幅降低。加上能夠幫可愛的女兒能購買衣服裝扮、她還會「說」些討喜撒嬌的話，再加上主線劇情讓玩家對女兒的情感加溫，很多玩家都願意位女兒檔死，也不想讓女兒受到攻擊。(畫面右邊則是遊戲中的任務列表)

<sup>22</sup> 世界觀 (worldview) 意思是「著眼世界之上」。這是德國知識論中所使用的語言，指的是一個「廣泛世界的觀念」。它指涉的是一種人類知覺的基礎架構。透過它，個體可以理解這個世界並且與它互動。

戰鬥、Prius 的養女兒系統、真・女神轉生的仲魔系統等等，能夠長期吸引玩家的才得以在遊戲市場中生存。



【圖 15】Prius 守護之星的主要城市之一（入口處）場景與畫風相當夢幻<sup>23</sup>



【圖 16】真・女神轉生-荒廢的涉谷場景（旁邊是可以攻擊或捕捉的仲魔）<sup>24</sup>

<sup>23</sup> 筆者截自「Prius 守護之星」遊戲畫面。

<sup>24</sup> 筆者截自「真・女神轉生」遊戲畫面。

### 2-1-3 MMORPG 之特色

MMORPG 能提供多人同時進行線上遊戲。其設計目的主要是娛樂導向，提供人們在一個虛擬的無限世界中探索、解謎，並與其他玩家發生互動行為，跟一般的遊戲差異在於參與人數的不同，因為一般遊戲中玩家的對手就是電腦，始終是一對一，但 MMORPG 不只是提供多個使用者同時進入系統中去探險，使用者還可以扮演或控制虛擬化身 (avatar)，透過虛擬化身在系統設定的虛擬空間中隨意遊走，和其他使用者替身談天互動。因此，在多人同時進行的情況下，有許多玩家便會彼此互相幫助和競爭，真實世界的人際關係和感情在這種虛擬世界裡能夠充分的被反應出來。<sup>25</sup>

另一方面，正因玩家間產生的互動，提高了遊戲的樂趣，這不是一般傳統個人電腦遊戲中所能提供的。遊戲中預先設計好的情節，可供玩家發揮想像，在高互動性與高自由度的情境下，將角色扮演遊戲的迷人之處發揮到極致，讓現實世界不能實現的夢想，皆能利用 MMORPG 中的虛擬世界得到轉化，從而實現。

因此，由上節的介紹中可大致歸納出大型多人線上角色扮演遊戲的特色，主要可分為線上空間、角色扮演、虛擬社群、各式各樣的特色系統與能夠隨時更新的故事腳本幾個部分：

#### 1. 線上空間

網路空間和電腦空間是一個沒有物理界限的空間，進入網路世界和電腦世界，其實便是透過一個電子介面，進入了另一個有別於現實中被制約的自己，而擁有自己向度和規則的相對獨立的世界。在這個世界中一切作為都是與肉體相分離的，最重要的是意識。現實生活中，意識受限於肉體和客體世界的種種物理條件制約，但網路世界中則全然是一個意識為主的空間，肉體和客觀環境的作用與限制在這裡一概被取消。在這個非物理和非線性的虛擬空間裡，人只要透過鍵盤和滑鼠便可以實現意識作用下所希冀的一切可能。<sup>26</sup>線上遊戲可透過電腦網路模擬的非真實空間讓玩家們聚集在此，玩家能夠透過各種符號系統來做交流，來進

<sup>25</sup> 楊馥羽與廖長彥 (2009)，〈MMORPG 中的玩家動機看社群形成與認同航道〉，《資訊社會研究》第十七期，頁 186-187。

<sup>26</sup> 李英明(2001)，《虛擬的極限：資訊汪洋中的迷航》，臺北：臺灣書店，頁 46。

行同步或非同步的溝通，以不在場的方式在場。

網路空間的連結和隔離功能，除了提供人們了跨越物理空間限制與他人連結，又保證成員在交往中身心不易遭受傷害。因此，人們往往喜歡在網路空間與陌生人接觸，逃避現實的壓力，甚至共同營造網路生活，建立新的人際關係。<sup>27</sup>

網際網路不僅創造另一種與物理真實不同的虛擬環境，又讓使用者體驗到一種美好的感官幻覺，人們在網路空間的體驗，主要是一種心靈上的體驗。而且，由於網路具隔離又連結，既隱匿又顯露的功能，提供了一個可以隱姓埋名的社交場所，因此在網路空間中，使用者可以自由選擇和扮演自己的角色和身份，使用者可以隱匿其真實世界的身份，遠離真實世界，抹去真實世界的身份，卸下真實世界的人際關係的牽絆之後，又促成一些在真實世界中並沒有條件發生的人際關係。匿名性讓使用者可以在真實世界與虛擬社區中的不同團體間，無後顧之憂的自己決定身分，實驗不同角色的扮演。<sup>28</sup>

## 2. 角色扮演

角色扮演遊戲顧名思義即是由玩家負責扮演遊戲中設計出的虛擬人物進行遊戲，而「角色屬性」的設定則賦予各個不同虛擬角色獨特的命運、性格與特性，藉此玩家可以在線上遊戲的世界中滿足現實生活中無法做到或不能做的慾望。也因為線上遊戲提供多重角色扮演的機制，讓遊戲玩家不必像在現實生活中表現出自我的角色性格。遊戲中玩家不但可以扮演多種角色，甚至可以竭盡所能的選擇衝突與矛盾的角色，但不管這些行為或角色是否為現實生活中的延伸或是僅止於線上遊戲中的角色扮演，都將可能讓玩家在現實生活中與線上遊戲中往返之間產生影響。<sup>29</sup>

Turkle (1998) 在《虛擬化身：網路世代的身分認同》也提到：對於後現代生活中特有的自我建構與再建構，網際網路已成為一座重要的社會實驗室，我們

---

<sup>27</sup> Sherry Turkle(1998)，《虛擬化身-網路時代的身分認同》，覃天與吳佳真譯，台北：遠流。

<sup>28</sup> 轉引自彭淑芸(2002)，《網路沉迷關聯模型之建構與連線遊戲中斷探討》，中原大學資訊管理研究所碩士論文，頁 14。

<sup>29</sup> 陳柏璽(2009)，《從需求層級理論觀點探討線上遊戲成癮之影響因素—以國內某科技大學為例》，南華大學資訊管理研究所碩士論文，頁 14。

透過網路的虛擬實境可以進行自我塑造與自我創造。因此，在角色扮演的網路遊戲裡，個人可以在網路遊戲空間這一「虛擬」舞臺上，根據自己的興趣和喜好，在自己的想像力所及的範圍內，自由地選擇和塑造身分，進行自我表演和呈現，成爲一個試驗你的身份的地方。<sup>30</sup>

### 3. 虛擬社群

透過玩家間有意義的互動和利益滿足而存在。齊美爾（Simmel）認爲社會的存在表現在個體的結合關係，由於人會從社會化過程中習得社會規範，這些規範正如同社會遊戲般，存在一定的規則，構成人際間的遊戲形式，使每一個體提供最大的社會價值，滿足彼此需要，其中所有內容及活動歷程綜合成具體的統一體，產生統一合諧的秩序及互動形式就稱爲「社型」（sociation），這種關係促使每一個人都依賴所有的其他人，和所有的其他人都依賴他的情況，正說明了遊戲中玩家的交往建立在奉獻和等值補償相互作用的模式之上，彼此都必須付出某些代價，換取其他玩家的回饋。<sup>31</sup>

Dholakia 認爲個人參與虛擬社群的動機如下：<sup>32</sup>

#### (1) 目的性價值（purposive value）

從行銷的觀點出發，將資訊價值（informational value）（參與者欲從虛擬社群中獲取及分享資訊，並從中得知他人的想法）與工具價值（instrumental value）（意指參與者想藉由線上互動完成特殊任務，如解決問題、發想意見、影響他人對某議題或產品的看法、確認已經達成的決策、或購買某些產品等）視爲單一概念。

#### (2) 自我發現（self-discovery）

意指藉由社會互動的過程瞭解並加深自我的特點。旨在獲取社會資源及加強自我目標，如此的互動並能幫助個人塑造、清楚定義並詳盡闡述自我偏好、興趣、以及價值。

---

<sup>30</sup> 侯蓉蘭(2002)，〈角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響〉，東海大學社會工作學系研究所碩士論文，頁 15-16。

<sup>31</sup> 楊馥翎與廖長彥 (2009)，〈MMORPG 中的玩家動機看社群形成與認同航道〉，《資訊社會研究》第十七期。

<sup>32</sup> 轉引自何惠鈺(2007)，〈以自我認同與網路沉浸觀點探討部落格使用者之態度與行爲〉，東華大學企業管理系研究所碩士論文，頁 10-11。

### (3) 維持人際間的聯繫

指的是從建立並維持與他人互動如社交支持、友誼、以及親近所衍生出的社交利益，許多人參與社群的目的主要為消除寂寞感受、尋找想法類似的人、並得到友誼及社交支持。

### (4) 社交促進 (social enhancement)

乃參與者藉由獲得其他成員接納與認可所衍生出的價值，某人在社群中的地位提升仰賴其對社群的貢獻程度，許多人參與社群主要是想藉由回答他人問題及提供資訊以獲得同儕的認可。

### (5) 娛樂價值 (entertainment value)

探討從與他人互動或遊戲中衍生的娛樂價值。

而 Bleeker 認為虛擬組織透過整合的電腦與通訊技術，使成員可以藉由網路結合在一起。MMORPG 基本上屬於多人連線互動的遊戲行為，玩家在遊戲中會尋找志同道合的同伴建立社群，以對抗其他社群玩家的侵犯，儼然也使其成爲一個建立人際關係的場域。<sup>33</sup>在玩家們共同建立龐大的社群關係同時，彼此間也會產生一種歸屬感，使得玩家無法輕易離開該遊戲，這是線上遊戲所獨有的黏稠性 (sticky)。

## 4. 由遊戲系統所構成的虛擬社會

玩家因爲遊戲上的各種系統而能夠享受多樣化的樂趣，這些系統也扮演著引導玩家融入遊戲世界的橋樑，比如說任務系統可以引導玩家認識遊戲世界的故事架構、社交系統給玩家便利的溝通管道並讓玩家在社群中產生歸屬感、成就系統讓玩家可以在遊戲世界中取得地位等等。這些系統也是架構遊戲世界的基礎，市面上有多款的 MMORPG 遊戲，都是透過這些系統的變化或加強來成爲遊戲主打的特色，而每個遊戲的特殊世界觀與交流模式也是由這些變化所組構而成，根據不同的故事腳本與遊戲系統的調整，有些遊戲偏重社交、有些遊戲強化虛擬化身的裝扮、有些主打探險與戰鬥。玩家可以選擇各自喜歡的類型與世界參與。

---

<sup>33</sup> 張翊宏(2006)，《MMORPG 玩家遊戲轉換因素之研究— 以人口遷徙 PPM 模型探討之》，東吳大學企業管理學系研究所碩士論文，頁 18。

## 5. 隨時更新的故事腳本

遊戲內容與情節可以增添或改變，傳統電子遊戲的內容受限於光碟容量而有一定的限制。線上遊戲可針對遊戲的內容與情節，透過連線遊戲伺服器與網路傳輸資料進行增添或修改。遊戲內容不再是一成不變。這種賦予遊戲內容可延伸的特性，在電子遊戲開發的設計史上，可以說是一項創舉。<sup>34</sup>

由此可知，玩家在遊戲中的高度參與感以及角色與角色之間互動效果，是大型多人線上角色扮演遊戲不同於其他類型遊戲的最大特點。大量多媒體技術的發展並運用於遊戲之中，促使玩家對於遊戲世界有更高程度的參與感，除了視覺、聽覺等感官上的刺激外，搭配上鮮活的人物設計以及引人入勝的故事情節後，更讓玩家能夠馳騁想像、滿足內在感覺的體驗，並由衷地對於虛擬世界的存在感到真實。在其他的遊戲類型中，玩家和遊戲之間的區別是很明顯的，玩家參與遊戲就是為了破關與得分，但是在角色扮演遊戲之中，玩家所扮演的虛擬人物一舉一動都是由玩家所決定；在高度彈性的遊戲世界中，每個虛擬人物將遵循著玩家們的自我意識成為玩家理想中的角色。在角色與角色間彼此互動的過程中，一套虛擬世界的獨特生存規則於是產生，這些客觀規則將被玩家內化為行為準則後，成為一種虛擬社會中無形的規範。<sup>35</sup>

我們可以發現，玩家將這套虛擬社會規範內化的過程正是一個互動與認同的過程，遊戲由上一節中所介紹的八大系統架構出基本的社會體系，角色、生產、經濟、人際、團體、社會（故事）背景、社會地位（成就）等等相對的社會關係由此構成，玩家玩遊戲、學習遊戲世界的種種就如同社會化的過程，透過這個社會化的認同過程，玩家開始對遊戲內的人事物感到喜愛、有親切感，這樣的感受也進一步驅使玩家主動對遊戲世界展開探索以習得更多的遊戲相關內容，而這個動態的認同過程展現在沉浸（immersion）現象的變化上，隨著玩家將遊戲世界一步步的內化，沉浸現象也會逐漸的加深，以下筆者將介紹玩家在玩遊戲時進入沉浸狀態的過程與各階段所顯現的特徵。

---

<sup>34</sup> 林劍華(2009)，《青少年男女生對玩線上遊戲行為意圖的認知差異之探討》，開南大學資訊及電子商務研究所碩士論文，頁 15。

<sup>35</sup> 張翊宏(2006)，《MMORPG 玩家遊戲轉換因素之研究— 以人口遷徙 PPM 模型探討之》，東吳大學企業管理學系研究所碩士論文，頁 15-16。

## 第二節、遊戲沉浸

遊戲沉浸 (immersion) 是一種動態的現象，隨著玩家對遊戲的掌控與了解，沉浸的現象會加深，因此沉浸現象可說是玩家進入遊戲之過程的展現，然而這樣的現象是屬於相當個人化的體驗而非具像的呈現，每個玩家沉浸在遊戲中的方式也隨自己偏好的玩樂方式而有所不同，這又會表現於玩家在玩遊戲時的偏好。以下筆者整理遊戲沉浸之研究來了解此現象的動態過程與各階段的影響因素，筆者希望藉由沉浸現象的介紹，試圖將玩家進入遊戲時的抽象體驗做較為結構性的介紹，在下一小節中則介紹玩家在不同遊戲動機下所發展的玩樂方式。

### 2-2-1 遊戲沉浸之研究

在遊戲的沉浸經驗為一動態且漸進式的過程，在此過程中，各階段有各自著重的因素，而使用者本身也會隨著這些影響因素的感知程度增強，而使得沉浸經驗感知加深，Webster, Trevino 與 Ryan 在其研究中提出，個體與電腦中介環境 (CME) 的互動是一種遊戲 (playful) 和探索 (exploratory)，沉浸就是人機互動的感受經驗。Lombard 與 Grabe 也認為個體在與遊戲情境互動期間，透過對環境的操縱產生控制感，只對具體目標有反應，並且喪失其他不相關的知覺，就是進入沉浸狀態。由此可知，沉浸經驗就是在人機互動的期間，個體投入在遊戲與探索的經驗中且能感知到樂趣，這種狀態會激勵個體產生正面的情緒和滿意，並引發個人進一步的探索。<sup>36</sup>但是沉浸的程度在每個玩家身上都不盡相同，本節筆者引用陳祈年 2005 年在《動機、可玩性與社交性對於多人線上角色扮演遊戲玩家沉浸經驗之影響》中所做的詳細整理，介紹沉浸的三個階段。

根據陳祈年的整理，Brown與Cairns (2004) 基於玩家的經驗來定義沉浸經驗。透過紮根理論 (Grounded Theory) 的研究方法，<sup>37</sup>發現不同涉入程度的玩家，

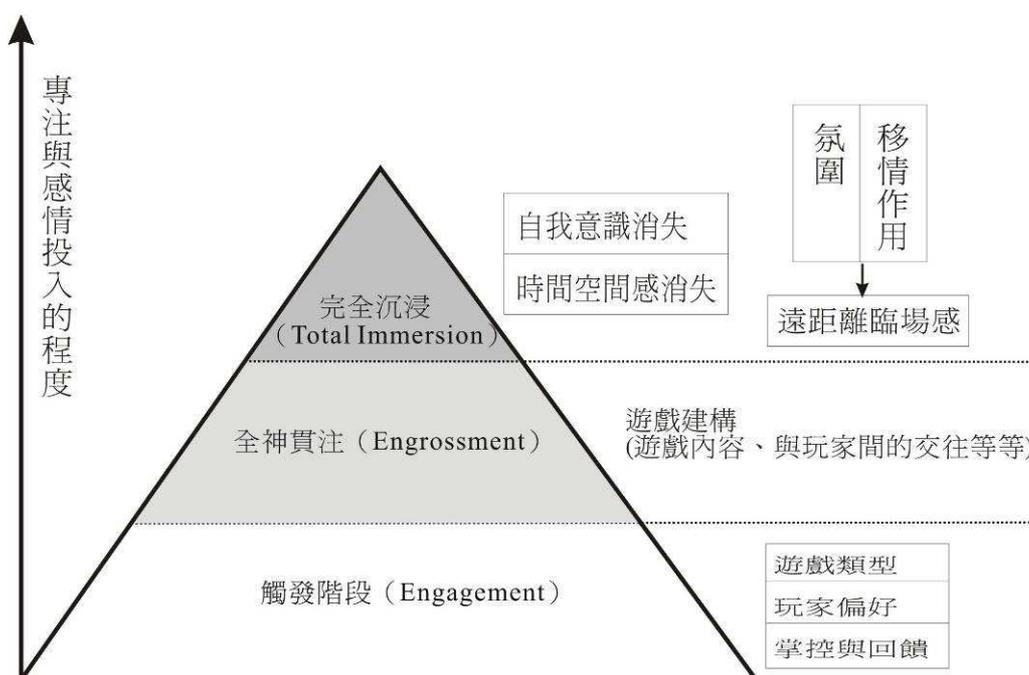
---

<sup>36</sup> 曹文力(2005)，《在遊戲情境中以沉浸經驗探討玩興對創造力的影響》，國立交通大學理學院研究所碩士論文，頁 32-33。

<sup>37</sup> 翁懿涵等(2000)，〈紮根理論〉

Strauss 與 Corbin 在 1990 年所著一書 (國內學者徐宗國譯) 認為紮根理論是用歸納的方式 對現象加以分析整理所得的結果 換言之紮根理論是經由系統化的資料蒐集與分析，而發掘、發展並已暫時地驗證過的理論，因此資料的蒐集和分與理論的發展是彼此相關析彼此影響的。發展紮根理論的人，不是先有一個理論然後去證實它而是他先有一個待研究的領域，然後自此領域中萌生出概念和理論。

會有不同層次的沉浸經驗，分為觸發階段(Engagement)、全神貫注(Engrossment)以及最終的完全的沉浸(Total Immersion)等三個層次的架構，如下圖所示。



【圖 17】沉浸模式-三階段圖<sup>38</sup>

首先，第一個階段為「觸發階段」(Engagement)，此階段最初期，且玩家的涉入程度最低。因此如何讓玩家開始進入遊戲是此階段的關注焦點。玩家本身的偏好是吸引其進入遊戲的第一考量之處，若他們不喜歡某類型的遊戲，也就不會想要投入其中。其次，遊戲的控制與回饋需要有適當的規則，並縮短學習曲線，以及賦予掌控感。另一方面，遊戲必須讓玩家願意花精力及時間來學習，並投入遊戲且專注於其中，當他們越來越涉入遊戲情境中，對於時間的消失感越來越不自覺。與全神貫注(Engrossment)和完全沉浸(Totally Immersion)階段比起來，玩家於觸發階段(Engagement)付出的專注力較少，相對上在此初期階段，遊戲必須提供能夠提昇玩家注意力的設計。隨著玩家沉浸經驗的加深，主動投入時間、精力與注意力的程度會逐漸增加，換言之，注意力是促進沉浸體驗的重要因素，影響注意力的三個來源為視覺、聽覺以及心智，因此必須透過多種類型的設計方式以吸引玩家注意力。一個已進入觸發階段的玩家(engaged gamer)會開始對此遊戲產生興趣並想持續參與。

<http://web.ed.ntnu.edu.tw/~panhu/groundedtheory.pdf> (網頁瀏覽日期 2010.10.13)

<sup>38</sup> 出自陳祈年(2005)，《動機、可玩性與社交性對於多人線上角色扮演遊戲玩家沉浸經驗之影響》，國立交通大學傳播研究所碩士論文，頁 22，並由本研究重新繪製。

當玩家從觸發階段逐漸增加涉入程度並進入了「全神貫注」(Engrossment)階段，影響此階段經驗的主要因素為遊戲建構，意指遊戲的特徵結合在一起，能夠使玩家的情緒直接被遊戲影響。這些遊戲的特徵包括視覺，有趣的任務以及劇情結構等。玩家能夠體會到良好遊戲特徵的建構，並對此遊戲更加花費時間精力及注意力，也增加情緒的投入，並在遊戲結束時，會產生情緒上的失落感(emotionally drained)。在此階段除了高度的注意力外，情緒因素亦開始作用，更加提升以及情緒能直接受到遊戲影響之外，玩家對周遭環境越來越對失去察覺力(aware)，自我意識亦開始降低。玩家不斷增加涉入程度，也會對遊戲世界產生信任感，這將促使玩家達到下一個完全沉浸的階段。

「完全的沉浸」(Total Immersion)意指達到臨場感(presence)的體驗。玩家能夠切斷和真實世界的連結，而完全專注於遊戲內容，視遊戲為全部。在此階段，遊戲的沉浸程度成為影響玩家想法與情感的唯一因素。要達到臨場感必須透過移情作用(empathy)以及氛圍(atmosphere)的營造。移情作用是來自於透過遊戲建構所發展的情感以及氣氛，其不僅需要玩家投入該替身或團隊中，並且要融入整個遊戲情境，一旦缺乏移情感就會轉而產生意識，因此無法達到完全的沉浸。移情作用與某些遊戲特徵相關，例如第一人稱視角的遊戲與完全沉浸較為相關，而角色扮演遊戲則是利用替身(avatar)作為玩家身分的替代來達到移情作用。而氛圍則藉由遊戲建構的元素所創造，例如圖像，遊戲劇情以及音效等各方面的結合創造出遊戲氛圍。這些遊戲特徵必須與角色的行動以及位置有相互關聯性，最主要的原因即是為了引起玩家注意力。越多注意力以及精力投入，玩家越能體會到沉浸感。

在完全沉浸階段所產生的「遠距臨場感」(Telepresence)指的是個人在傳播媒介環境中所體驗到的「臨場感」(presence)，經由電腦網路提供之路徑，人們可以共聚在一個「地方」進行同步與非同步的溝通，也就是所謂的賽博線上空間(cyberspace)，意指由電腦網路所建構出的非真實概念空間。Heeter(1992)指出遠距臨場感有三個主要構面，分別為：<sup>39</sup>

1. **個人臨場感**(subjective personal presence)：個人確知自己置身在虛擬實境中的感受，也就是個人身歷其境感，基本上就是個體在虛擬實境中的浸入感(immersion)。

---

<sup>39</sup> 轉引自馬嘉宏(2004)，《網路線上遊戲成癮因素之個案研究》，國立高雄師範大學工業科技教育學系研究所碩士論文，頁 32-33。

2. **社會臨場感** (social presence)：個人感受到其他人也在同一個虛擬實境中，彼此之間互動的關係。
3. **環境臨場感** (environment presence)：使用者身處於虛擬環境中，並且感受到與環境互動。環境臨場感係透過資訊科技使人與環境產生互動性（速度與範圍）與逼真性（深度與廣度）。而「逼真性」亦指的是在中介環境裡，資訊再現的豐富性，也就是環境呈現資訊給感官的方式。環境臨場感的逼真性和互動性是線上遊戲媒介中重要之因素，讓玩家參與線上遊戲時有身歷其境的感受。

由此可知，玩家在達到沉浸之後，會造成一種與遊戲交融的錯覺，這種現象的產生正是透過遊戲情境本身的介面設計、操控性、角色扮演、遠距臨場感以及遊戲中虛擬社群所形塑出的即時多人互動性所共同營造。藉此，我們可以知道，在線上遊戲的環境中，除了遊戲本身所提供的虛擬感受或是情節關卡的挑戰之外，更摻雜了玩家與線上環境中虛擬社群互動的因素。由於線上遊戲具有密切的人際互動、真實的遊戲背景與規則、高度涉入感以及虛擬世界的多元幻想性，異於任何一種傳統媒介的特質及功能。玩家透過遊戲的過程中，最終是希望能獲得情緒上的滿足，沉浸經驗則是創造遊戲愉悅感相當重要的因素。<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> 陳祈年(2005)，《動機、可玩性與社交性對於多人線上角色扮演遊戲玩家沉浸經驗之影響》，國立交通大學傳播研究所碩士論文，頁9。

## 2-2-2 玩家動機與沉浸行為

沉浸現象合了動機、人格及主觀經驗等因素於一個架構之中，Csikszentmihalyi 與 Lefevre 於 1989 年進行工作與休閒活動的沉浸研究，也指出動機因素會影響沉浸經驗。可見在早期沉浸理論的發展，即關注到動機對使用者沉浸產生的影響。玩家願意花時間投入線上遊戲世界，顯示當中具備滿足玩家動機的要素，同時反應其專注的面向，筆者將從遊戲動機檢視組構玩家偏好的活動。由於促成玩家在線上遊戲流連忘返的要素不盡相同，因此筆者使用 Yee(2006) 的研究，其針對線上遊戲動機的類別，闡述與分析玩家遊戲方式背後的動機。Yee 的模型源自 3000 位 MMORPG 玩家因子分析的結果，將遊戲動機區分成三個主分類，分別是浸泡（發現、角色扮演、客制化、逃避現實）、社會（社交、人際關係、團隊合作）、成就（晉升、機制、競爭），<sup>41</sup>以下筆者整理出依玩家動機的不同而表現出三種截然不同的遊戲方式。

### 1. 浸泡（發現、角色扮演、客制化、逃避現實）

所謂的「浸泡」是指玩家花費大量的時間，流連在線上遊戲世界，類似口語化的長時間「泡」在遊戲裡。在這個認同路徑上，玩家會表現出與虛擬世界的積極接觸與探索，這些積極的表現既不屬於與玩家之間的友誼，也不屬於成就的追求，只是單純的玩家與虛構世界之間的關連產生，玩家試圖成為虛構世界中的一員，並對這個世界投入私人的情感與大量的時間。與遊戲世界建立關係的玩家可以在以下幾點行為特徵上。

#### (1) 隨著任務踏上英雄之路

玩家對遊戲提供的任務或活動積極的參與，除了獲得任務獎勵之外更是因為想透過任務更加了解遊戲世界，因為任務與遊戲腳本是一體兩面，玩家隨著任務的進行可以扮演腳本中從默默無名的小人物踏上成名之路的英雄，任務會依據一些可以證明玩家能力的條件來觸發（比如：人物的等級、持有指定物品、已經通

---

<sup>41</sup> 楊馥翎與廖長彥 (2009)，〈MMORPG 中的玩家動機看社群形成與認同航道〉，《資訊社會研究》第十七期。

過某前置任務等)，依據玩家的能力證明任務系統具有引導玩家的遊戲目標與傳達故事進度的雙重功能，除了讓玩家不斷有新的努力方向之外，也讓玩家感受到隨著自己的能力成長而成為劇本中逐漸重要的關鍵人物。

## (2) 與 NPC 做朋友

藉由任務或是對遊戲世界的探索，玩家也會與遊戲中的虛構人物建立關係，最明顯的就表現在與 NPC 的對話之中，近期的遊戲都會在這方面下功夫，讓 NPC 成為活靈活現的人物而不是單純的工具性存在（只是單純用來買賣物品、接任務等工具性的價值）。比如當玩家初來乍到時，在這個世界只是個菜鳥，NPC 的對話態度會表現出關心、疼惜、激勵，比如：「XXX 適應這個村莊了嗎？如果有什麼不懂的地方，隨時都可以來找我喔！^^」、「歡迎阿~~XXX，在這裡可要好好努力呢！」而在腳本中扮演比較負面腳色的 NPC 甚至會表現出輕蔑的語氣，例如：「恩?XXX？沒聽過...看起來蠻窮的..哈哈」、「XXX？..哈哈..就憑你這麼點能耐能成什麼大事？」。

隨著玩家人物的成長與能力的增加（有時是完成某個任務或處發特定條件之後），NPC 們對玩家的對話或態度也會改變，初期屬於教官類型的 NPC 會表現出欣慰、鼓勵的態度，受過幫助的 NPC 會表達自己對某個事件的感謝，有時甚至會在買賣的價格上給予實際的優惠或是獲得該 NPC 專屬的道具。透過這些人性化的設定，玩家與這些虛構人物之間也會產生感情與認同，玩家往往會表現出對某個 NPC 的偏愛或討厭（即使實際上這些人物並不存在）。

## (3) 線上的小夥伴—寵物

「寵物」也是目前相當普遍的系統，玩家已經不再滿足於單純的人物養成了，人物往往被視為玩家「自己」，還想要有額外的養成樂趣就必須多了「寵物」的存在，遊戲廣告中常常會說「可愛多樣的小寵物是『你』打怪練功的好伙伴」，雖然一樣是在虛擬世界中的虛像，寵物卻又成了外於角色的特殊的存在。「寵物」的形式有相當多，除了一般常見的動物或者遊戲中的特殊生物之外，「女兒」、「兒子」這種人物形式的寵物也是相當流行的模式，已經不再是玩家要保護自己在遊戲中的化身了，反而是要化身為遊戲中的角色來保護自己可愛的虛擬女兒、兒子(或是那些跟在「你」腳邊的各種小東西)，這時會有相當弔詭的情況出現，對自己的寶貝充滿感情的玩家，往往寧願「犧牲自己」也不願意這些寵物被攻擊

或死亡。

#### **(4) 獨樂樂的方式**

玩家透過對遊戲世界付出的大量時間的參與及探索，也會發現在這個世界中專屬於自己的小秘密或是自得其樂的方式，有些玩家喜歡悠閒的在美麗的場景中漫遊發現一些格外精緻的小角落，有些玩家喜歡空手或拿攻擊力低的武器去打打初期的小怪，有些玩家既不愛練功，也不愛解任務，在線上的時間都花在與寵物玩樂等等。這些都是每個玩家在遊戲自行發展出來的取樂方式，透過這樣的方式，玩家與遊戲世界之間的關係變的更加親近，因為那成爲玩家私人的一部份。

## **2. 社會（社交、人際關係、團隊合作）**

### **(1) 社交圈的建立**

在社交關係上，玩家的行爲又可以分爲兩種類型，第一種，將朋友是爲遊戲中的資源，這種類型的朋友往往只有再需要利益交換時才會有所聯絡，比如：固定的材料買賣對象或是一起攻打地下城的班底。而有些玩家在遊戲中所展現出來的人格特質並不是那樣受到歡迎，或者其本身就表現出情感交流上的拒絕姿態，這種類型的玩家所結交的朋友多屬於利益交換的類型，雖然每個人或多或少都會有這類的「朋友」，但是以人類自然的社交需求來說，大多數的朋友還是屬於第二種，情感上的交流。這種類型的朋友即使離開遊戲世界也會是彼此聊天的對象，有些甚至會在現實生活中見面，進一步發展成現實生活中的有一，以情感交流爲主的朋友往往擁有相同的興趣或是相似的經歷等等遊戲以外共同的話題，友誼也比較不會因爲不再接觸同款遊戲而淡去。

### **(2) 線上大家庭—公會組織**

公會組織是遊戲中最明顯的社交組織，遊戲中彼此陌生的玩家間雖然無法得知其他人的社交關係，但是卻能很清楚的知道哪些人是同一個公會的成員，因爲公會的名稱往往就顯示在 ID 的上方，這也代表著帶有相同名稱的玩家們必須背負其他玩家對這個公會的共同評價與榮譽，可是說是公會向心力的一種展現，反

過來說也是一種共同的約束。

公會組成的目的又與玩家的社交目的息息相關，因此也分為資源共享與社交取向的類型，資源取向的工會，玩家彼此是資源共享的對象，與私人社交所建立的合作關係有所不同，公會成員必須對自己在公會中的評價負責，在公會中大家為了降低風險不會願意一個有負面評價的玩家合作或交易，若有重大的惡行者（比如：詐騙裝備、造謠中傷他人等），甚至會被逐出公會，最嚴重的是在遊戲世界中惡名遠播成為人人喊打的對象。

第二種以社交取向為主的公會，玩家們聚在一起除了可以合作以外，更重要的是利用公會頻道不需組隊也能隨時隨地聊天的便利功能。社交取向的公會通常較為小型，是由幾個三五好友所組成的公會，這種類型的公會凝聚力卻比大型、以資源共享為主的公會更高，玩家即使在沒有任何利益可圖的情況下也不會輕易離開公會，同樣的也比較不會以合作或交易上價值來評價他人。

### **(3) 遊戲以外的聚會—網聚與討論區**

另一種由遊戲中發展出來的玩家社交方式展現在遊戲世界之外，散佈在各個討論區、玩家自行架設的聚樂網頁或是實際舉辦的網路聚會。玩家即使離開遊戲世界依然樂於與自己有共同「世界」的玩家進行資源交流。玩家甚至會各自發揮所長將遊戲的世界展現在各種類型的作品之中，比如：擅長模型的會將遊戲中的人物製作成公仔、擅長漫畫或寫作的玩家將遊戲世界作為背景杜撰出有趣的故事與其他人同樂，其他在音樂、影片等等作品上都能看到很多玩家對遊戲的熱情與由遊戲中發展出來的創意。

除了作品的表現之外，玩家也樂於分享遊戲資源，擅長網頁或程式製作的玩家，會自行架設攻略網站或是將遊戲中比較複雜的數據（如技能的配點、生產材料的計算等等）整理成輔助程式公其他玩家查詢。這些花費大量時間編輯或製作而成的遊戲資源往往都不是為了利益而是純粹的分享，製作者只要受到其他人的肯定、感謝或讚許就能感到滿足，並且樂於持續不斷的花費時間制作並分享遊戲資源，玩家之間透過這樣的交流，在遊戲外也持續在建構認同並促進玩家間良好的友誼。

### **3. 成就（晉升、機制、競爭）**

#### **(1) 強者！—人物培養與戰鬥修煉**

在遊戲世界中人物的培養也是遊戲的重點目標，玩家靠等級的晉升來獲得更好的能力以及能夠穿上更好裝備的權力，玩家在遊戲中的人物能力也代表了他在合作或競技上的價值，比如：在團隊中，肉盾與幫助其他玩家恢復狀態的輔助職業是不可或缺的重要角色，但是卻因為這類型的職業攻擊力往往比較差，造成清怪效率低落，角色培養的難度相對的高，也因此遊戲中較有價值。有時即使該玩家的人品或個性評價不高，卻因為他是重要的職業或是強悍的腳色而被團隊接受，可以說遊戲角色是玩家在遊戲社會中地位的展現。

#### **(2) 富者！—生產與商業交易**

在遊戲中想要成為「富翁」、「富婆」，生產與商業的行為是對不可或缺的手段，遊戲中能力值較佳的裝備主要是出自於玩家透過生產技能製造出來或是由地下城中的怪物、寶箱開出，當生產或是獲得自己不需要的裝備時就可以利用交易的方式賺取金錢。生產形成了另一種專業分工的模式，因為高級的裝備必須要靠高等級的生產技能製造，而高等級的生產技能必須消耗大量的材料、金錢與時間才能練成，因此一個玩家無法將資源投資在太多種類的生產技能上（生產技能要等級高才能顯現出它的價值，等級低但是種類多的意義並不大），自己專精生產技能之外的需求就要依靠交易來取得，因此生產及交易跟玩家的市場行為及財富有絕對的關聯。而有高等的生產製作技術玩家也會相對的在遊戲世界成為名人，生產技能的提升也是展現玩家地位的手段之一。

#### **(3) 華者！—裝備與裝扮**

遊戲中玩家往往追求強悍的裝備或有特色的裝扮，這是兩種不同的裝備取向，喜歡強悍裝備的玩家可能不太重視裝備的外觀，而將追求的重點放在裝備的能力值高低，透過各種強化的手段來讓自己的裝備擁有較高的數值，這樣在人物本身的能力值不相上下時，裝備的數據可以讓玩家獲得額外的加分；另外一種類型則將重點放在裝扮自己的虛擬華身上，也許裝備能力值並不是那樣好，但是卻有特色或能夠展現出玩家個人的理想自我形式。目前在遊戲設定上盡量將這兩種

對裝備的要求合一，能力高的裝備也相對有華美的外表，但是也同時提升了稀有度，因此這也成了另外一種玩家展現自身財力與能力的形式。

#### **(4) 賢者！—組織地位**

玩家在遊戲的社會中也會獲得評價與人望，一個有領導能力、對人和善公正、角色能力又強大的玩家往往會成為團體的領導人或核心人物，而有些玩家能力雖然不高，但是為人風趣願意為組織付出（比如帶領新手玩家、為公會的其他人服務等等），也會有相當的人望，當然，這類的玩家在遊戲世界中也會像在現實一樣獲得他人的尊敬與追隨。有些人的名氣甚至超越在團體中的地位而成為遊戲世界人盡皆知的人物。

玩家由以上浸泡、社交、社會三種動機，發展出的個人化玩樂方式，也透過這個「玩」的行動來了解並共享這個世界，若是對該遊戲越玩越有興趣，而逐漸開始產生主動積極的探索、想更進一步的參與遊戲社群中的慾望，表示該玩家開始進入這個世界並試圖將之內化，即使因動機不同而有不同的遊戲進行方式，玩家卻能被構聯在相同的遊戲社會體系想像之中，而社會意識形態也由這個過程開始形成與運作，以下筆者將沉浸過程導入意識形態的議題，探討遊戲沉浸與意識形態之間的關連與生產關係。

### 2-2-3 遊戲沉浸與意識形態？

MMORPG 的世界裡，角色的演出就是遊戲的本質，玩家透過演出遊戲中的角色暢遊虛擬世界，但是並不是每一個遊戲都能吸引玩家願意投入時間、精力甚至是金錢在其中，同樣的，一款遊戲也無法吸引所有的玩家。玩家與遊戲之間在一開始是有距離的，而這個距離必須透過玩家演出的意願來縮短，當玩家認同這個遊戲角色時玩家才有可能沉浸其中。

參與遊戲玩耍的人，必須將他人對遊戲的態度與角色扮演納入考量，才知道如何玩耍；遊戲中，每個情境都有一些不同反應的選擇，每個人也都扮演不同角色，遊戲正代表玩者經由自我意識而扮演特定角色，並學習到生活樣式的客觀呈現。玩家在遊戲客觀的規則中，逐漸發覺其他玩家和自己都必須客觀遵循既定規則，也因此，角色扮演成爲玩家在參與遊戲過程中，最重要的社會功能，透過接受角色的程式，習得客觀化規則，並將規則內化到心中，成爲社會的一員。從符號互動論的觀點看來，人不同於其他動物，就在於人除了動物具有的姿勢（gesture）表達外，還有符號（symbol）使用，能將意義客觀化，成爲具有普遍性的集體經驗。<sup>42</sup>

由此可以見，遊戲的沉浸過程正是一個社會化的歷程，根據社會意識形態的特性——其維護了主體的社會一致性。遊戲沉浸的現象與玩家在遊戲中的行爲模式展現了意識形態的構成以及運作，正是這套意識形態的運行確保了玩家感知並將玩家聯繫在同一套符號系統中。然而，在賽博空間中充滿了大量的漂浮能指，遊戲究竟是如何將這些能指凝聚在有限意義範圍內的？其如何形構出玩家的認同路徑呢？隨著線上遊戲的發展，由 1987 年純文字化模式的 MUD 開始，到「網路創世紀」（Ultima Online）等圖形化線上角色扮演遊戲，「玩家」經歷了透過對文字自由想像所建構的虛擬世界，至今，MMORPG 發展成爲能夠「親眼體驗」的圖型化模式，玩家可以透過螢幕畫面直接對角色做直覺性的操作，兩種截然不同的遊戲操作方式與遊戲呈現，在沉浸狀態下的玩家卻都能體驗到身歷其境的感受，這樣的感受究竟是如何產生的？下一章中筆者將透過精神分析與意識形態構成的關聯，由主體的「現實構成」觀點來看圖形化 MMORPG 意識型態的形成。

---

<sup>42</sup> 翟本瑞(2001)，《網路文化》，臺北：智揚文化，頁 41。

### 第三章 魔鏡夢遊

本章筆者試圖以齊傑克的精神分析意識形態論來解讀 MMORPG 沉浸現象中玩家體驗到遠距離臨場感之構成。在齊傑克的意識形態論中，他認為人類感知到的「現實」（reality）是由意識形態幻象所建構的，幻象架構了我們的現實，意識形態不是我們用來逃避和掩蓋充滿矛盾的現實的一種幻覺，就其基本維度而言，它是用來支撐我們的現實的幻象建構，能夠為我們建構起有效的、真實的社會關係。

我們的「現實感」的終極保證來自於我們體驗為「現實」的東西是如何屈從於幻象框架的。他的終極證據就是對「喪失現實」的體驗：當我們遇到某個由於自身具有創傷性特徵而無法融入我們符號性世界的事物時，我們的世界就會開始崩潰。<sup>1</sup>

齊傑克根據精神分析，認為我們的現實建構在幻象框架之內，而幻象的形成則必須依靠認同的過程，透過認同，人類才能進入社會文化網絡的符號交換系統，成為社會化的主體，從而架構現實，在精神分析的領域中人類主體必須透過兩個階段認同來達成這個這社會化的目標，分別為「鏡像認同」與「符號認同」，經由這兩個認同的檢視，人類才能將自己聯繫到主人能指（master signifier）之上而成為社會主體，並獲得現實的框架。

在本章中，筆者將透過探討精神分析的認同過程、意識形態幻象的形成與意涵，來閱讀 MMORPG 中遊戲社會主體的生產，也由此觀點來解釋玩家在沉浸狀態時所體驗到的現實感。第一節，筆者先介紹何謂主人能指、鏡像認同、符號認同以及意識形態幻象的縫合作用，由此來理解在精神分析中如何透過認同的過程構成幻象框架；第二節，筆者運用在第一節中所介紹的認同過程搭配 MMORPG 的遊戲特點，來解析遊戲意識形態的運作。

---

<sup>1</sup> Slavoj Žižek (2004), 《實在界的面龐》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 30。

## 第一節、精神分析與意識形態之間…

齊傑克提出了一個問題，是什麼創造了並且維繫了既定的意識形態領域的「同一性」，還使其超越了實證的現實層面？答案是眾多的意識形態的漂浮能指被某個樞紐點縫合在一起，產生了統一性。拉岡理論下的「縫合點」(quilting)發揮了凝聚的作用，防止各種移動的因素零碎的無意義的移動，把他們固定下來產生意義。

這個縫合點也就是主人能指 (master signifier)，此效果就像繪畫技巧裡的透視法，藉由透視點的象徵性建構，把照片裡的所有事物依照其遠近比例及彼此的關係正確地安排在畫框裡，讓觀者可以看見「正常」的景象；甚至，進而想像消失在遠處的景物的確存在於畫框中——雖然事實上我們幾乎無法看見。因此，每一個再現都包含著這樣子的消失點；此一消失於無限的點雖然界定了再現的一致性，也相對地蘊含了整個視覺領域的極限；用拉岡理論的術語，它就是「消失的媒介」(vanishing mediator)。<sup>2</sup>

齊傑克認為，縫合點固定了先前諸多能指的意義，也就是說它回溯性地所有能指提交給某一個代碼(能指)，它根據這一能指調整整個意義鏈的相互關係。或者可以更明白地說，縫合點的出現重新調整和組合了零散狀態的各種能指。因此，這也是縫合了精神分析與齊傑克意識形態論的關鍵點，它將主體的社會現實構成與內在認同問題從這個點上關聯了起來，從這個點出發，我們可以質詢個人是如何通過認同的過程來建構自我的現實框架，並將其內化，成為夢境一般的潛意識，隱匿在主體無法以知覺性的意識察覺之處，以下筆者將介紹精神分析的認同過程與意識型態構成的關係，並用這套關係來閱讀 MMORPG 如何將玩家認同凝聚並構成玩家的知覺現實。

---

<sup>2</sup> 黃冠華(2006)，〈觀看不可見：凝視的概念〉，《新聞研究》第八十七期，頁 143。

### 3-1-1 鏡像認同—想像認同

拉岡透過佛洛伊德指出主體建立的過程為依據，他自己也進一步的提出鏡像理論，更清楚的說明主體的形成是透過模仿與學習的過程，進而進入「象徵秩序」（象徵秩序的部份將在下一小節中說明）之中。他認為兒童在進入這個象徵秩序的世界之前，會先經歷「鏡像期」；兒童透過觀察他人的形象、自己在鏡子中的形象，而建立起「鏡像主體」這「個體」的身份認同；透過鏡子前面自己的形象，辨認出自己的整體，有了對自己身體的完整性，也確立了身體的整體想像。從精神分析學的人類個體的成長史來說，人類個體出生以來首先要獲得的是自我的同一性，<sup>3</sup>或者表達為具有同一性的自我。拉岡認為，主體在鏡像階段中必須把自己認同於想像性的小他者，必須要用他人的形象異化自己，將同一性置於身外才能獲得自我的型成。

拉岡認為透過鏡像過程，初看鏡中之人是另一個現實人物，繼而把它當作人的影像，最後把它看作主體自己的影像，因此能夠初步確認了自己身體的同一性和整體性。由此而知兒童得通過一個潛在性的東西（光學影像）認識自己的同一性，而不是通過自己客觀的身體獲得自身的同一性。兒童對自我的辨識僅是「想像的再認」，「鏡子中主體對自己同一性的辨認導致了以後主體在想像中對自己（通過他人）的誤認。<sup>4</sup>」（此乃依據光學原理，在鏡中的影像中進行自我辨認是根據外在的指示器進行的）。因此自我從一開始就朝向一個虛構的方向發展，自我永遠是主體一個「異化」和「疏離」之部分。

既然自我<sup>5</sup>（Ego）永遠是主體的異化之部分，那麼嬰兒和鏡像的關係構成了想像的（imaginary）秩序與象徵（symbolic）和實在的（real）相對應。想像的秩序即是一個特定的時刻或階段（指對自身的影像或某種原始意向自

---

<sup>3</sup> 在邏輯中，同一(identity)關係通常被定義為只在一個事物和它自身之間成立的關係。就是說同一是兩元謂詞“=”，使得對於所有 x 和 y，“x=y”為真，若且唯若 x 和 y 是同一個事物。同一是傳遞的、對稱的和自反的。

<sup>4</sup> 轉引自蔣素娥，〈遇見潛意識——拉岡精神分析世界的語言作用〉

<http://web1.hlhs.hlc.edu.tw/history2/95tousheng-9.htm>（網頁瀏覽日期 2010.5.9）

<sup>5</sup> 佛洛伊德將心靈分為「原我」、「自我」與「超我」三個交互作用的層次。「原我」即是指生物的本能支配，包含性欲以及攻擊等本能，是以快樂原則為判斷的準則；但是原我受到道德標準以及文化歷史的準則（即「超我」）所壓抑。而「自我」即是人心靈在享樂與準則間的理智，負責調節外部世界和原我的衝突。

戀性認同)，也是一個不斷發展的過程「主體對任何對象的理想化認同，都是一種『想像的』關係」。拉岡的鏡像階段論說明的是——自我是主體在其一系列對客體的認識和誤認的過程中所產生出來的異化部分。因此齊傑克說，這劃去的主體是被想像界的關於自我的幻覺所支持的，\$（被閹割的主體）以為自己是自主的行動者，實際上這個主體的自我是誤把他人當作自己。<sup>6</sup>

鏡像階段在幼兒開始掌握語言即結束，由想像界進入象徵界，因此「鏡像階段」中形成的「身體整體性」是先於身體圖之形成的，它是後者不完全未完成型式。<sup>7</sup>而當幼兒經由「你」、「我」、「他」等概念的區別，開始掌握了語言中的「我」的主體位置，主體之確立是在象徵界，「父親之名」的隱喻，是人類進入象徵界之入口，透過符號性的認同，人類才能真正成為社會性的主體。

---

<sup>6</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 82。

<sup>7</sup> Darian Leader, Judy Groves (1998)，《拉岡》，龔卓軍譯，臺北：立緒，頁 131。

### 3-1-2 「父親之名」—符號性認同

無論佛洛伊德或是拉岡，都把伊底帕斯情結（oedipal complex-也有學者翻做「戀母情結」）看成是幼兒進入社會文化網絡的重要時刻，按照佛洛伊德的說法，在前伊底帕斯階段，所有兒童都與母親處在二元一體的關係中。逐漸長大後，因為父親的介入，二元變為三元。在小孩與其異性父母之一方的慾望中，與其同性父母的一方乃成了敵對對手。男孩放棄對母親的亂倫慾望，因為害怕父親的閹割懲罰；<sup>8</sup>之後更進一步認同父親，同時內化父親的權威，並準備在社會裡接續起男性角色的位置。這時男孩的內在核心會形成「超我」，而「自我」會得到鞏固而形成壓抑「原我」的力量，這樣伊底帕斯情結即會得到解除。<sup>9</sup>

超我是個命令。就像我們作用正面的意義顯示那樣，超我跟律法的範疇與概念是一致的，也就是說，在整個語言系統中，定義了身為一個人的處境，也就是說他不只是個生物性的個體。<sup>10</sup>

拉岡表示「如何看到自我理想（ego ideal）的具體起源？……—自我理想的起源跟超我的起源是一體的，在區別之時，又成對地束縛」。<sup>11</sup>而相較於佛洛伊德，伊底帕斯情結對拉岡的意義是大不相同的，對拉岡而言「這只是一個更為龐大系統中的一個型態，與其確認這形式是否為普同性的情結，還不如看到它的象徵功能和規則」，「也就是說，拉岡並不認為只靠達成伊底帕斯情結就能帶來主體成熟，而是在這個結構中，伊底帕斯神話實踐了一個可能性」。<sup>12</sup>

伊底帕斯情結的結束同時意味著從愉悅原則轉移到現實原則，廣義來說

<sup>8</sup> 小男孩發現女生沒有陰莖，因此小男孩擔心自己的陰莖會因為這些調皮的行徑而被拿走，因為他以為小女生的陰莖是被拿走的，即是「閹割情節」的心理。「閹割情節」會讓男孩轉而投向對於父親的認同，並且內化父親的權威。

<sup>9</sup> 黃雅靜(2007)，《謝麗香「五角船板」的陰性書寫：一個女性的主體實踐》，南華大學建築與景觀學系環境藝術研究所碩士論文，頁 47。

<sup>10</sup> 轉引自 Zafiroopoulos Markos (2009)，《拉岡與李維史陀:1951-1957 回歸佛洛伊德》，李鬱芬譯，臺北市：心靈工坊文化出版，頁 85。

<sup>11</sup> 轉引自同上，頁 88。

<sup>12</sup> 轉引自同上，頁 59。

則從家庭親密的關係轉向社會秩序。而閹割恐懼和伊底帕斯情結，代表的則是文化規範的象徵性約束。因此在佛洛伊德的理論中，小孩把放棄擁有母親、一有需要就能即刻得到滿足（也就是「驅力」<sup>13</sup>）的母子共生狀態視為「文化成就」，是人脫離自然或生物狀態的成就。佛洛伊德以此來描述小孩發展出統一和諧的「自我」，並在社會、性別和家庭關係的文化網絡裡進入一特定位置的過程。

在對語言的強調下，拉岡的看法又更進一層。對拉岡而言，佛洛伊德的快樂原則變成一種需要和追求，而現實原則更具體的體現在語言和法律之中。小孩從與母親結為一體的伊底帕斯情結掙扎而出，不僅是出於對閹割的恐懼，同時也由於對語言的學習獲得。因為，小孩具語言能力的時刻，同時也是他們進入社會領域之時。語言的習得代表同時承受了形成該語言的一整套文化體系。包含了亂倫禁制的這一整套普遍性文化法則，對拉岡而言則可以「父親之名（name of the father）」來代表，乃為一制定、維持法則。拉岡指出佛洛伊德的潛意識的運作法則，其重要之處不是人跟語言的社會現象面，而是指出語言法則或者表意（signifying）的法則。

而父親這一人物代表著更廣泛家庭與社會網絡存在的事實，其所帶來的意義即是小孩必須接受此種轉變，在網絡中尋得自身的位置。這個「父親之名」代表的並不是做為生物性的實體父親，而是一種通過語言系統帶來的文化。我們說話，並且獲得存在，所有人類都必須遭受語言的閹割。語言，是一個同時造成連結和分割的系統。主體一旦身陷於包含各種意指的定義網絡中，就被分割成「固定的認同」和「實際存在體」兩端。<sup>14</sup>也就是說，進入象徵系統的過程，無可避免會造成個人的分裂，即分裂成「僅能使用語言系統思考存在的我」(\$)，與「渾沌不明但真實存在的我」兩者。同時，主體能夠表現出來的慾望也被「翻譯」成語言，被限定為語言所能展現的形象。這是

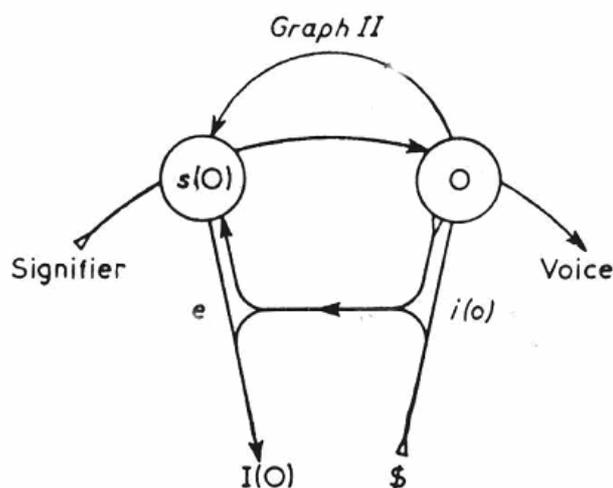
---

<sup>13</sup> 驅力理論，指的是當有機體的需要得不到滿足時，便會在有機體的內部產生所謂的內驅力刺激，這種內驅力的刺激引起反應，而反應的最終結果則使需要得到滿足。例如，進食的需要得不到滿足，便會產生內驅力刺激，推動有機體採取最終使食物攝入體內的行為。一旦需要滿足之後，也就使內驅力刺激平息。所以驅力理論時常又被稱之為驅力還原論或需要滿足論。這種理論觀點認定：當有機體的生理需要得不到滿足時，就會驅使有機體採取有意的行為去糾正這些身體的缺失或障礙。可以認為，使驅力降低是行為發生的主要原因。

引自 <http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E9%A9%B1%E5%8A%9B%E7%90%86%E8%AE%BA>  
(網頁瀏覽日期 2010.5.10)

<sup>14</sup> 伊麗莎白·萊特(2002)，《拉岡與後女性主義》，楊久穎譯，臺北：果實出版社，頁 49-53。

與自我的分裂，在精神分析上也代表著母親的分裂。而這兩者皆是由語言所延伸出去的一整套能指符號（也就是父親之名）所帶來的。



### 拉岡慾望符表(二階)-圖說

- \$：被符號閹割的空洞主體
- I(O)：完成認同的社會性主體
- i(O)：想像的他人
- e：想像的自我
- i(O)→e：表想像性認同
- (O)：大他者(符號能指庫)
- S(O)：主人能指（意識形態縫合點）
- \$→(O)→S(O)→I(O)：表符號性認同
- signifier→voice 軸：符號能指鏈

【圖 18】拉岡慾望符表(二階)<sup>15</sup>

齊傑克繼承了拉岡「鏡像階段」的想像性認同觀點，但他更細緻的區分了想像性認同與符號性認同在社會主體形成過程中的不同作用。符號性認同在拉岡慾望圖表二中，齊傑克用公式  $i(o) \rightarrow (O) \rightarrow S(O) \rightarrow I(O)$  與以表示，其中  $S(O) \rightarrow (O)$  是指大寫他者的能指鏈，其意思是說已經是想像性認同的自我  $i(o)$  必須受到大寫他者的召喚在能指鏈中佔據一定的位置（認同大他者  $(O)$  以連結到主人能指  $S(O)$ ）才能成為符號性主體  $I(O)$ ，至此自我理想才實現。

可以假設在我們的自我形成了某種這樣的能力，使自己從其餘的自我中分離出來，並與之發生衝突我們稱之為「自我理想」(ego ideal) —按其功能我們把自我觀察、道德心、夢的稽察以及壓抑的主要影響歸咎於自我理想。<sup>16</sup>

而透過以上的分析，我們可以知道鏡像階段所發展出的理想自我與經歷

<sup>15</sup> 圖出自朱立群(2001)，《主體的生成應變與轉化：拉岡派精神分析理論的詮釋與操練》，國立臺灣大學新聞研究所研究所碩士論文，頁 6。圖說由本研究製作。

<sup>16</sup> 車文博主編(2004)，《佛洛伊德文集》，北京：常春出版社，頁 80。

父親之名的文化閹割後所產生的自我理想其間差異是這樣的：理想自我是幼兒以他人的形象自居進行認同的最原始感情聯繫的發生形式，把他人的自我作為對象來吸收和模仿以填補、豐富幼兒弱小的自我空間，其結果是自我的完善和發展；自我理想是理想我初次認同基礎上的次發認同，把它者放在自我的位置上，並且用他者的自我代替自己的自我，他者的自我併吞霸佔了自我的空間，並把社會秩序內化為超我。可以看出，前者是一種有益的補充，後者是一種牽制的併吞。<sup>17</sup>

## 1. 象徵與慾望的轉喻

父親之名代表的強大機制讓人從與母親合一的二元一體世界脫離「從此，主體就參與了象徵和語言秩序，而他的原始慾望(指對象a)變成想知道、想佔有的慾望。透過無限多的昇華，透過從一個能指到另一個能指的多重移置，原始的潛意識慾望就在需求中被異化了。<sup>18</sup>」

在經過這一連串的慾望的失落與分裂過程，主體要怎麼解決那種心中的渴求？對佛洛伊德而言，克服失落感的時刻，則與進入語言階段---因而有能力去進行象徵化有關。他以兒童的「fort-da」遊戲來描述此經驗。在《超越快樂原則》書中這個知名的故事是這樣：佛洛伊德看他那牙牙學語的小孫子獨自在嬰兒床裡把一捲線軸拋來拋去。當他拋出去時，口裡叫著「FORT、FORT（去）」，而收回時則嚷著「DA（在這裡）」。佛洛伊德的解釋是，當兒童企圖克服填補那失落的經驗時，遂把操控一捲線軸（也可以是其他任何事物）的去回成為（有）意義之（可去可回的）「象徵」。佛洛伊德認為兒童把那捲線軸變成是媽媽的一個象徵，而在拋弄線軸中，「他把慾望客體的失落與復原放在其可控制的範圍內上演著」兒童的快樂滿足即由此掌握控制的能力而來。<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 101。

<sup>18</sup> 杜聲鋒(1989)，《拉康結構主義精神分析學》，臺北市：遠流，頁 33。

<sup>19</sup> 轉引同上，頁 34。

小孩會自己表演他能掌控之物的消失和恢復，這就是佛洛伊德發現「fort-da」（不見了-在那裡）遊戲的意義，小孩子藉由透過自己表演「他所能掌控的事物消失和出現」的過程來補償「要進入偉大的文化成就，就要放棄驅力的滿足」。小孩子以這個遊戲來對抗要拋棄母親或者母子共生的恐懼感，就在這樣反覆練習的過程中小孩子就逐漸進入語言世界。在這之後小孩的需要（need）就不是直接指向滿足，而是通過說出來的要求（demand）形式來表達，當小孩開始說話發出要求的時候，就已經喪失（loss）了原初共生體；當小孩和原初共生體分裂之後，並進入語言的象徵系統之後，主體（subject，也就是指話語中的主詞，I）就誕生了。<sup>20</sup>

幼兒叫著「FORT、FORT（去）」的同時拋出線軸，是拋棄母親的行為，是消除母親的欲望，甚至是消除主體自身的本源行為。因此，主體做為內容充實的實體被消除了，取而代之的是主體作為一個缺失者（\$）被登記在符號界中。<sup>21</sup>

拉岡強則調，這個遊戲的重點並不是「通過以玩具代替母親，而表現出幼兒學會控制自己的力必多（libido）衝動<sup>22</sup>」，而是通過運用此原初的現象發現了一個秘密：不在者可經由能指之助而再次出現<sup>23</sup>，也就是掌握了符號的秘密。藉由能指的換喻（捲線軸去---捲線軸來，母親去---母親來），而且小孩不斷地重複玩著這個Fort-da的遊戲與動作，將痛苦的經驗當做遊戲來重複，重複著痛苦離別與歡喜返回，返回後必定又重複離開，離開是因為要返回，如此離開、返回不斷地重複著，循環著，也從中不斷地得到返回時的快樂，符合了快樂原則，也在其Fort-da的遊戲中逐漸學得以自我的依靠來取代對於母親他者的依賴。<sup>24</sup>因而那無可言說的「慾望」因這個象徵性的替代品而異化了，但同時也獲得某種暫時（也僅是替代）的滿足。

<sup>20</sup> 轉引自黃雅靜(2007)，《謝麗香「五角船板」的陰性書寫：一個女性的主體實踐》，南華大學建築與景觀學系環境藝術研究所碩士論文，頁 50

<sup>21</sup> 轉引自韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 143。

<sup>22</sup> 佛洛伊德引入這個詞，意指一種與社會文明約定相抵觸的，本能的衝動，也有人引申為性衝動。

<sup>23</sup> 轉引自林奎佑(2000)，《電玩---慾望與機器的共生體》，國立清華大學社會學研究所碩士論文，頁 34。

<sup>24</sup> 洪淑娟-比較文學方法論與專業領域：主題學與女性移民文本

<http://www.complit.fju.edu.tw/complit/student/studdata/02-2-4.doc>（網頁瀏覽日期 2010.5.9）

齊傑克同樣也分析了這一經典案例，指出這遊戲展示了符號化過程，主體由此在基本的零層面( $\Delta$ )上進入了語言宇宙。在捲線軸遊戲中，小孩藉助符號化，焦慮消失了，控制了局面，但是他付出的代價卻是「以詞代物」，即用線軸為能指代替作為原質的母親。但是更重要的是主體在此遊戲中被符號化掉了，變成了空的主體「\$」。他認為，消失的線軸並非是母親的替代物，而是主體自身被犧牲掉的一部份，是進入符號性世界而付出的代價，是主體放棄自己的「一磅肉」。齊傑克表示：

真正的犧牲並沒有發生在「外部世界」中，沒有發生在符號與客體(代替了母親的線軸)的關係中，而是發生在這裡，發生在「我」身上：用來補償母親一原質的客體正是我自己的一部份；它真正代表的是我自己的存在的實體完整性的喪失，因為符號化不僅意味著母親不再是我的直接客體，而且也意味著我自己也不再是母親的客體。當我開始玩「fort-da」遊戲時，一道不易察覺的鴻溝永遠橫亙在我這個人的實體性內容與「自我意識」的空白點之間。也就是說，我不再是直接等於我所是的东西(what I am)，不再直接等同於我身上的全部特色：我進行自我認同的軸心已經從S(完整的實體性、病態的主體)，轉移到了\$(被禁止的空洞主體)。<sup>25</sup>

在此，齊傑克強調的是捲線軸遊戲的符號化不僅是對客體的謀殺，更是对幼兒自身前伊底帕斯階段的完整性、實體性謀殺。通過語言能指的介入主體被剝奪了與母親一體化的存在狀態，即言語闖割了主體。齊傑克認為只有語言這個支解工具才能治癒它給實在界造成的創傷，主體喪失了直接現實，以詞代物，語言以意義補償我們，主體成為能指鏈上被象徵化的符碼，但符號永遠有空隙和裂縫存在，並且語言難以掩蓋主體的快感剩餘，因為作為禮物交換的身體以及殘餘在符號化之後，依然有些不可能符號化的東西，那就是在語言的縫隙中漏掉的部份剩餘快感物「對象a」(object-petit-a)。<sup>26</sup>

在原始的意義上，objet-a (object-petit-a) 是主體最初與母體分離時

<sup>25</sup> Slavoj Žižek (2004), 《實在界的面龐》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 33。

<sup>26</sup> 韓振江(2009), 《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 144。

所遭受的匱乏。而當主體確立後，它又導致了慾望，變成慾望的對象或能指。因為慾望對象的不斷異化，objet-a 的原始意義已經失落了，objet-a 淪為原始匱乏的一種痕跡，從而導致了慾望永難滿足。<sup>27</sup>

人的慾望從來就不是建立在主體與獨立於主體之外的真實客體，而是主體與幻想的關係。它的目標不可能在需要與索求的任何一方那裡得到實現，慾望在消滅了需要的個體性和索求的幻象性之後，達到了一個本體性的境界，但是慾望的本體僅僅是一種烏托邦狀態，永遠無法達成的幻想。而這種幻想式（以拉岡的語言來說，即是能指轉換）的創造，將在主體一生中不停地出現，不同的客體則充任那永遠無法完全實現的慾望。這些物件之所以被慾求，是因為它佔據了那個真實層中被象徵層切開的缺口，是遭受挫傷而有缺憾的主體（\$）認定的對象 a，這些「其實只是一個空缺、一片空洞，可以被任何物件佔據」。這種空缺是主體形成的必要條件，男人與女人同時承受這種失落。<sup>28</sup>

對象 a 是由它自身和它自身的對立面或掩飾來組成的。它近似於一個一個純粹的短缺和虛空，慾望環繞著它來旋轉或運作它是慾望的客體成因，但它又並非慾望對象本身，而是慾望對象總帶有對象 a 的特質，它只是慾望客體的成因而非對象。它是符號界能指鏈中脫落下來的殘餘，是帶著象徵意義的卻又不可被符號化的東西；它不是一個實際存在的某物，但是卻帶來一系列的實際效果，齊傑克打了一個比方：上帝的一切都很美好，除了牠不存在。齊傑克認為，對象 a 是崇高的對象（the sublime object），不斷引發我們的慾望，「但如果我們離它太近，它就會失去其崇高的特質，變成普通之物…因為它本身是空無的。<sup>29</sup>」

<sup>27</sup> Darian Leader, Judy Groves(1998),《拉岡》，龔卓軍譯，臺北：立緒，頁 202-203。

<sup>28</sup> 林奎佑(2000),《電玩---慾望與機器的共生體》，國立清華大學社會學研究所碩士論文，頁 31-32。

<sup>29</sup> Slavoj Žižek and Glyn Daly (2005),《與齊澤克對話》，孫曉坤譯，南京：江蘇人民出版社。

### 3-1-3 意識型態幻象—縫合 (quilting) 的現實

#### 1. 主體建構：大他者凝視的內化

「理想自我是個舞台，自我理想是導演的位置」

- Žižek<sup>30</sup>

在想像認同（鏡象認同）把屬於視像層的客體化形象應用於符號及意義系統，那麼客體化形象可以類比為客體化了的意義或知識，透過這些意義與知識的掌握與累積來確立自我，在自己與現實世界中建構自我形象。也就是說，個人從可見的（visible）形象或知識這些範疇來進行自我認同的形塑。

這時我們不禁質疑這麼多樣的客體化認同形象，為什麼我會選擇這些而不是那些？我的自我形象為什麼是這樣而不是那樣？到底是由誰（什麼）來決定呢？這個自我理想型扮演的角色與效果，可以從大人抱著嬰孩出現在鏡子前面的例子來檢驗。在鏡中，大人是以參考的形式出現，正是透過大人（他者）的眼光，嬰孩（主體）滿意地看著鏡中的自我形象。又如 Fink 之論證：「當嬰孩在鏡子前轉身，看到站在身邊的大人點頭、認可、或任何讚賞的隻字片語……，她開始從大人的優勢觀點來看自己，她開始以另一個人的身份來瞭解自己」。事實上，這段話點明了自我形象是如何被他人（他者）決定的，而這個決定性的關鍵正是透過象徵他者的「單一觸發」或「符徵」之作用。<sup>31</sup>

拉岡知道如何從佛洛伊德的文本中，析取理想自我（被他標記為 i）與自我理想（被他標記為 I）之間的差異。在 I 的層面，你可以不費吹灰之力步入社會。理想的 I 可以以高級和合法的形式建構，使之發揮社會功能和意識形態功能。<sup>32</sup>

由此論述，我們可以知道，符號性認同是想像性認同的原因和決定因素，有什麼樣的意象認同是由什麼樣的能適位置來決定的。也就是說，「理想自我」

<sup>30</sup> 轉引自韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 106。

<sup>31</sup> 黃冠華(2006)，〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞研究》第八十七期。

<sup>32</sup> Slavoj Žižek (2002)，《意識型態的崇高客體》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 154。

與「自我理想」之間各自對應之視像層與象徵層的不同面向。「理想自我」成爲我看我自己的基準，而「自我理想型」則涉及到象徵層的操作（非視像層），透過諸如律法的建立來提供一象徵位置與秩序。如拉岡所說，它代表「優勢的符徵」（privileged signifier）。不論我們是被觀察或我們觀看自己，從「自我理想」（ego ideal）這個符徵或位置都是要「使自己感覺起來是令人滿意的，值得愛的」，以達到「理想自我」（ideal ego）。針對上述說法，嬰孩在鏡子裡看到的鏡像尚不足以決定視像的認同，還須透過某一觀點（諸如點頭、認可）的確認或是某一符徵的內建，視像才能納入自我的形式。

簡言之，拉岡的鏡像理論不僅是從鏡像看到自己而已，還涉及到自我理想型的確立；不單是視像層的作用而已，還牽涉到象徵層所提供的觀點。在想像認同與符號性認同的差異上，齊傑克強調認同的意象和位置在其中的重要意義，用齊傑克的說法——視像的認同總是代表著他者中某一特定凝視的認同。藉由他者的凝視以及其對於特定內容或形象表示（不）贊同，人開始學習用他者看自己的方式來看自己，從他者認識自己的角度來認識自己。<sup>33</sup>因此想像性認同只是一種討自己歡心的自戀認同，即「我想成爲什麼」的意象認同，而符號性認同是對象徵秩序中某一個位置（身分）的認同，因爲從這個位置出發我們被人觀察、評判、審視，符號認同的目的是讓自己看起來更值得他人去愛的，它可以給你一個位置，爲你提供一個審視的角度。<sup>34</sup>

從拉岡的觀點來看，象徵可以被定義爲文化的調節功能，正是象徵作用使人進入語言領域，奠定人類社會的基本法則。拉岡提到，人的一生永遠被置於象徵秩序之中，這個「優勢符徵」應該作爲邏輯秩序來看待，作爲永恆的真實性來看待。誠如上述，自我的產生就是一種想像的認同，主體間性（intersubjectivity）就是在溝通的「兩方各自想像的自我」中進行的。<sup>35</sup>

拉岡與佛洛伊德對理想自我與自我理想的觀點是從個體的心理和人格形成的角度去分析自我和外在世界的聯繫，而齊傑克則把個問題引導到社會意識形態的維度上來「回首」研究自我對意識形態的反應。齊傑克從鏡像認同與符號認同的區別入手，論述了在意識型態運作層面想像性認同與符號性認

<sup>33</sup> 黃冠華(2006)，〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞研究》第八十七期。

<sup>34</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 104。

<sup>35</sup> 陳明珠(2007)，〈網路的虛實情境與分裂主體〉，2007 台灣資訊社會研究學會年會暨論文研討會。（網頁瀏覽日期 2010.5.3）

同的關係。他認為通過這些想像性認同與符號性認同之間的分裂與差異，想像認同在本質上受控制於符號性認同，「總是意味著對大他者中的某一凝視的認同」。個體一旦真正應符號性能指的召喚產生認同，則通過佔據一個可以交換的位置演化為主體，即獲得了自主感和自主意識，憑藉這種自主感意識形態作為符號秩序才超越了想像界，消解了想像性關係和認同，如此人類就進入了交換的象徵秩序中。也就是說，在符號性認同的支配下，想像性認同與之構建了意識形態能指機制，憑藉雙重認同個體被融入既定的社會符號秩序，從而成為具有自主感的主體。當然符號性認同的關鍵是他（她）以某種方式假定主人能指的存在，存在某種召喚和「委任」，回應這一召喚或領取這一委任從而演變成了主體。<sup>36</sup>

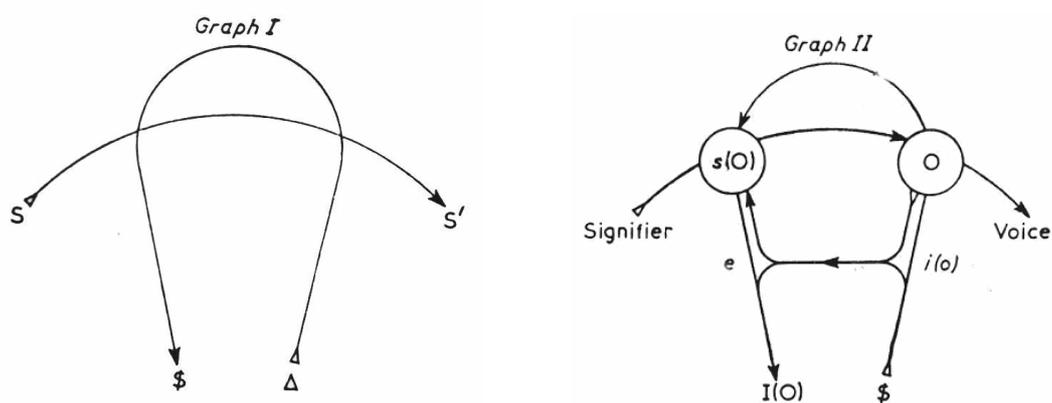


---

<sup>36</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 110-111。

## 2. Che vuoi ? —符號委任的斷裂與想像的縫合

下圖 19，在拉岡的慾望圖表二階中， $I(O)$ 就是我們所要尋求的結果，即經過符號性認同之後的符號性主體， $\$$ 所代表的是被設定的、出世即被閹割的嬰兒個體，被閹割的是符號前主體，是人類個體成長史的起點。齊傑克對於 $\$$ 提出了一個問題：為什麼在拉岡慾望符表一階中位於左側的（表示結果） $\$$ 到了二階時卻變在右側（變成向量的起點）呢？他回答說，從 $\$ \rightarrow I(O)$ ，再從 $I(O) \rightarrow \$$ 的這個過程循環，正好說明了精神分析學中的移情性幻覺，也就是說主體經過一系列的想像認同  $i(o)$  和大他者符號認同  $(O)$  才達到符號性認同的社會主體  $I(O)$ ，但是在完成的社會性主體看來，自己會如此是理所當然的，並非經過千辛萬苦的磨練才達成的。從社會主體的完成和統一性來看，只有社會主體忘卻了主體的形成過程，這個認同過程才是最成功的。因此，從完成了的社會主體回溯性地向起始點看，他根本上就是閹割的主體，所以拉岡用 $\$$ 來表示：第一層意思，是主體本來就是虛幻的，根本不存在自明的理性主體；第二層，從社會主體完成後回溯性來看，就看到了主體之被閹割的狀態。正如齊傑克所說：「根據這一移情性幻覺，主體在每一個階段都會變成『已經是而且永遠是的事物』：回溯性效果被體驗為一開始就已經如此的某物。」若用白話來說，主體認為我知道我從一開始就是社會性存在物，但是拉岡用 $\$$ 表示了這種想當然的虛妄性，也就是在被劃掉的主體 $\$$ 。<sup>37</sup>



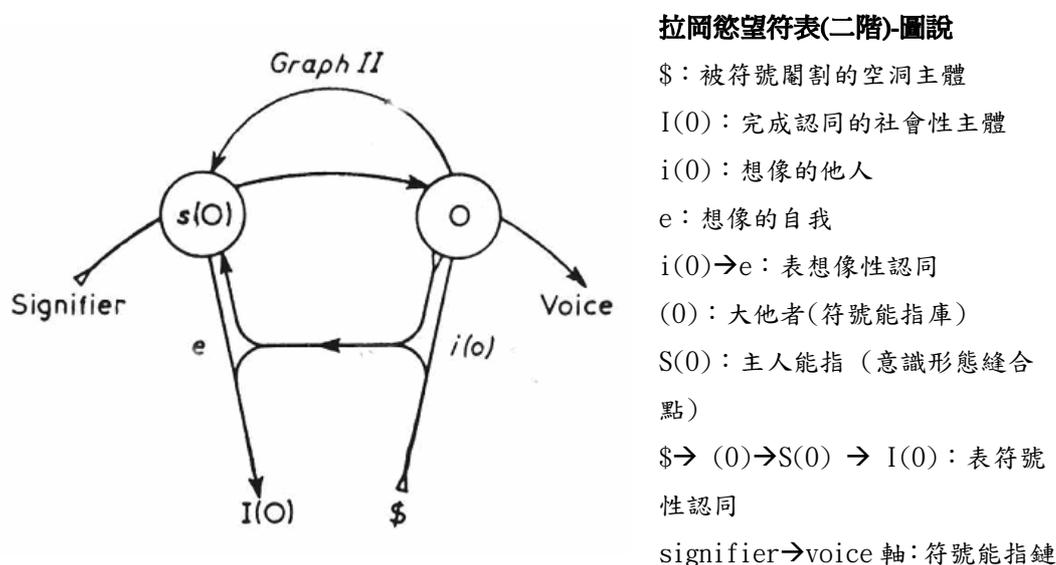
【圖 19】拉岡慾望符表一階(左)、二階(右)比較圖<sup>38</sup>

<sup>37</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 80-81。

<sup>38</sup> 原出自朱立群(2001)，《主體的生成應變與轉化：拉岡派精神分析理論的詮釋與操練》，國立臺灣大學新聞研究所研究所碩士論文，頁 5-6。由本論文修改製成。

拉岡的「縫合點」這一概念被設想為基礎意識形態的運作；「幻象」成了一個想像豐富的電影腳本，它隱藏了基本的分裂和對抗，而社會領域正是圍繞著分裂和對抗建構起來的。「認同」被視為一個過程，意識形態領域正是通過這個過程構成的。<sup>39</sup>

這是齊傑克對意識形態理論的完整描述。拉岡的「縫合點」(quilting opint) 概念是齊傑克意識形態理論的起點。縫合點來自於拉岡的慾望圖中能指鏈 (signifier→voice 軸，見圖 20) 與所指  $S \rightarrow I(O)$  向量的交叉點  $S(O)$ ，正是指能指鏈上的主人能指 (master signifier)，換而言之，只有依靠主人能指  $S(O)$  才能聚集和組合各種飄浮的意識形態能指  $(O)$ ，賦予意識形態秩序一致性和統一性；而由上一節中我們也了解了被語言闡割的空洞主體  $(\$)$  要通過大他者  $(O)$  要縫合到  $S(O)$  成為社會主體  $I(O)$  必須要經過必須要兩階段的認同過程 (也可也說是兩種「方式」，因為這個過程是會有回溯性的)，即「想像認同」與「符號性認同」。



【圖 20】拉岡慾望符表(二階)<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Slavoj Žižek (2002), 《意識型態的崇高客體》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 3。

<sup>40</sup> 圖出自朱立群(2001), 《主體的生成應變與轉化：拉岡派精神分析理論的詮釋與操練》，國立臺灣大學新聞研究所研究所碩士論文，頁 6。圖說由本研究製作。

在認同的支配下，構成了一種意識形態的主體認同機制，進而個體被融入既定的社會——符號領域。這一主體認同機制的關鍵在於個體以某種方式假設存在某種來自符號界的委任，並接受這一位置的凝視，以完成主體化過程。在這一質詢的循環中，齊傑克提出一個相當重要的論斷：想像性認同與符號性認同之間的循環運動不是完全閉合的，而是留有殘餘的分裂。也就是說，縫合能指鏈雖然會回溯性的固定其意義，但是自每一次縫合後，總是會保留一個缺口、一個開口；這個缺口是由著名的「Che vuoi？」在第三種拉岡慾望圖譜中提出來的。「Che vuoi？」的意思是：「你正在告訴我這個，但是你想用它來幹什麼？你的目的究竟何在？為什麼是我？」這個問號造成了從大他者(O)到符號界（意識形態）主人能指的裂縫，只有鏡像（想像）自我通過某種方式填補了這一缺口，意識形態的縫合才能成功到達 S(O)，符號性認同才能實現。<sup>41</sup>

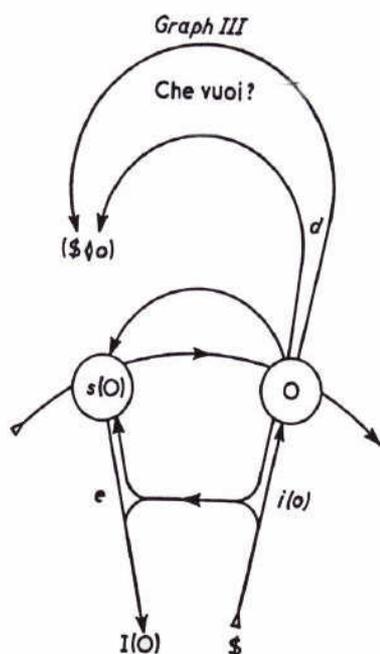
符號委任的斷裂是在與「索求」（demand）與慾望（desire）的差異中誕生的，齊傑克認為意識型態秩序中的位置召喚是通過語言符號實現的在語言言說的層面上意識型態向某人發出了召喚，但是在慾望的層面上意識型態是什麼意思呢？這對於個體來說是一個永遠的謎「Che vuoi？」就是客體（自我）面對大他者的言語符號召喚所產生的結果，就是自我所理解的大他者的問題。齊傑克深入到拉岡慾望圖譜更高級的層面——慾望層面來談意識形態質詢的變異與不對稱性。他將言語與語意之間的缺口理解為言語的措詞力量與非措詞力量之間的差異。

作為符號界的大他者向主體發出了索求（demand）的質詢，然而索求（帶有文化符號位置意味）的客體卻不一定被主體所接受和理解，因為我不過是一個先天的生理的需求（need）客體，為什麼我會是大他者所說的那個符號化的客體呢？我不知道。在意識形態索求與主體自己的需求客體之間出現了差異，那麼意識形態索求中的慾望究竟是什麼，我身上的什麼東西吸引了它，讓我成為它慾望的對象？這系列的問題必然引起符號認同的不一致性與不對稱性，由此也就引發了做為大他者的意識型態究竟在主體中尋找什麼客體的疑問，大他者尋找的正是主體進入象徵界時被語言符號所闖割掉的對象 a（object a），而被割掉的主體\$包容對象 a 就形成了幻象，這就是意識形態所

---

<sup>41</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 127。

尋找的欠缺之物，因此意識型態不是要我們的身體和主體，而是要在我們主體之中而又非主體的部分客體—對象 a。由此可見，對象 a 是主體與大他者的意識形態交互主體性的介質或者交流物，而幻象則是主體看待大他者（父親之名、文化、社會結構）實在界之基本對抗的方式。<sup>42</sup>



### 拉岡慾望符表(三階)-圖說

\$：被符號閹割的空洞主體

I(O)：完成認同的社會性主體

i(O)：想像的他人

e：想像的自我

i(O)→e：表想像性認同

(O)：大他者(符號能指庫)

S(O)：主人能指（意識形態縫合點）

\$→(O)→S(O)→I(O)：表符號性認同

d：主體對無法理解大他者的符號性索求

(\$ ◇ a)：主體以想像的方式產生幻象來彌合這個符號性的缺口，以連結到主人能指上。

【圖 21】拉岡慾望圖(三階)<sup>43</sup>

因此，在慾望圖表三中，從(O)出發有兩個箭頭，一個箭頭指向了理解能指，即賦予了意義可以理解的 S(O)，另一個則指向了不解的疑問(d)，其解決的途徑就是主體透過想像（fantasy）產生幻象(\$ ◇ a)，象徵層的命令所留下的未竟完全之處，正是容許主體或被召喚者投射其想像的絕佳狀況，造成比實際更具權威性的想像；這就是拉岡把想像這個概念視為在真實層中作用的核心要旨。簡單來講，象徵的命令單單依靠大寫他者的建構並不能達到有效性，還必須依賴負載著「過剩執爽<sup>44</sup>」（surplus-jouissance）的想像或是具

<sup>42</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 135。

<sup>43</sup> 圖出自朱立群(2001)，《主體的生成應變與轉化：拉岡派精神分析理論的詮釋與操練》，國立臺灣大學新聞研究所研究所碩士論文，頁 7。圖說由本研究製作。

<sup>44</sup> Lacan 以為「過剩執爽」是過度的愉悅。當主體違反「快樂原則」（pleasure principle），不遵守律法（the Law）所要求的「節制愉悅」時，其愉悅就會變成痛苦，這種由樂轉苦的痛／快就是「過剩執爽」。

有想像與補遺特質的對象 a 的支撐。<sup>45</sup>

也因為對象 a 的想像移補特質，幻象就成了上演慾望的框架。它不是「象徵著實現了一個想像出來的場景」，不是慾望在幻想的場景中得到滿足；而是為主體提供了一個慾望的座標和框架，據此我們才能夠慾望某物，換言之，幻象是教導我們如何去慾望，是產生和調整慾望的屏幕。慾望在幻象的框架和屏幕上上演，或者可以這樣說，外部世界的某物透過幻象的窗口才能成為主體慾求對象。齊傑克指出，幻象是處於「形式的符號結構」與「現實世界的實證對象」之間的中介，其功能類似康德的先驗圖示，幻象提供了一則圖示，據此圖示某些現實世界中的實證對象能夠執行慾望對象的功能，填補了由形式的符號結構所打開的空無之地。<sup>46</sup>

除此之外，幻象具有主體間性的品質。在幻象的核心，我們遭遇到的是主體與他者的慾望關係，在幻象的舞台上演出的不是主體自己的欲望，而是他者的欲望。幻象架構，是對大他者慾望「Che vuoi？」之謎的回答，而據此回答，建立了主體初始的、構成性的位置。慾望最初的提問不是直接就問「我要什麼？」，而是「他者想從我身上得到什麼？」，主體透過幻象對此提問做出回應，因此，在最根本的層次上，幻象告訴我，對於他人而言，我是什麼。也就是說，幻象是主體在他者慾望質詢中採取何種身分和位置來回應，並且因此而成為他者慾望的對象。由此可知，主體之慾望來自他人之慾望，主體之慾望就是成為他人慾望之對象。幻象是對他人慾望要求的一個選擇性回應和成為他人慾望對象的模式或者框架。

總和以上兩點，幻象是主體與他者（包括他人與大他者）之間慾望關係的中介對象，基於此和進入此框架，主體可以對一個實證客體產生慾望，反之，主體也可以變成他者之慾望對象。換而言之，透過幻象，「我」成為大他者希望成為的東西，因此它慾望了「我」，幻象成為「我」填補大他者質詢的一個答案。齊傑克說：「簡而言之，幻象是『主體的慾望就是他者的慾望』這一事實的最高證據。<sup>47</sup>」

<sup>45</sup> 修改自黃冠華(2006)，〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞研究》第八十七期。原文是以凝視的觀點做論述。

<sup>46</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 169。

<sup>47</sup> 同上，頁 171-172。

## 第二節、夢的凝縮點-幻象樂園的建構

這個縫合點的歷時性功能可以在句子中找到，因為句子只能用它最後一個詞才能完成它的意義；每個詞都在其他詞組成的結構中被先行，並且相反地以其回溯作用將他們的意義密封了起來。<sup>48</sup>

在精神分析中拉岡把能指鏈比做一個句子，最後一個詞確定了這句話中每個詞語的意義，最後確定了整個句子的意義。這維持了既定的意識形態領域的「同一性」，甚至超越其實証層面，齊傑克認為，意識型態就是夢，是流動的意象和滑動的能指網絡，關鍵不在於能指（意像）背後之所指（意義），而在於能指之間的連接方式以及為何如此連接，意識形態的縫合點就是夢的凝縮點，他固定了整個意識形態能指鏈的意義。

而在 MMORPG 中這個縫合作用又分為兩個層次，首先，MMORPG 正是賽博空間的眾多縫合點之一，「遊戲」的這個目的統合了在網路空間中的漂浮離散的動機能指，將其凝聚到 MMORPG 的遊戲目標上，在這個狀態下，玩家的行為動機都會以遊戲世界做為出發點，遊戲定義了玩家的行為意義，無論是直接對遊戲的參與，或者是遊戲外額外投入的研究或交流，都是環繞著遊戲世界所運作，其在網路世界中組構了一個玩家之間共通的世界觀。

第二個層次是反向回溯在遊戲世界之內的縫合作用，玩家依據其各自參與遊戲的動機而定義了各自在遊戲內的目標或玩樂方式，而這也決定了玩家在遊戲內個人化的認同路徑，並將認同付諸在實際的行動上，透過真實的行動來表述其私人化的遊戲價值，遊戲的意識形態也同時運行在玩家的行動中，藉由認同的實踐、參與來體現，意識形態幻象就運行在他們知道在做的行為之中。

而玩家在線上世界中的一切行動皆要以虛擬化身代為執行，化身成了玩家在遊戲中的替代性自我，也因此化身之於玩家有了特殊的意義，而不單單只是銀幕上的活動圖像，以下筆者以精神分析的角度，由虛擬化身的意義開

---

<sup>48</sup> 轉引自韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 67。

始做介紹，引入玩家的認同行爲與意識形態幻象的構成之關聯，最後做玩家沉浸現象的綜合分析。

### 3-2-1 美學魔鏡—審美自我

網路空間的指涉可以為「審美的自我創造」這種意識型態提供額外的動力：網路空間把我從生物學制約的殘跡中解放出來，並提高了我自由地建構自我的能力，以及在眾多變化身分中做出選擇的能力。<sup>49</sup>

在網路空間中，主體被迫放棄了任何固定的符號身分，即獨特自我（self）的法律 / 政治虛構，而獨特自我是由我在社會-符號性結構中所處的位置來保證的。<sup>50</sup>在現實的文化秩序中，主體的外貌是由其生物性的條件所決定的，從性別身分到外貌的美學，都已在進入符號網絡時依據其生物性的條件有了預先確定的角色位置。社會網絡中的「大寫他者」照料著我們，並把性別的身分、美學觀念、人與其他生物的區別等社會觀念受與我們，而主體受到社會倫理的化約，只限於努力成功地佔據大他者預先授予的符號性地位。（當然，這個符號性的召喚不見得會成功，例如同性戀被社會理解為主體失敗的諸多標誌—主體沒能沿著伊底帕斯之路前進，因為沒有獲得「正常」 / 「成熟」的性身分）。

不過在現今，破壞符號性權威的權利母體正在消退，所以主體並沒有被呼喚去占據在社會-符號性秩序中預先授予的位置，而是獲得了在不同的社會—符號性的身分之間轉移，把自我建構成美學作品。<sup>51</sup>也就是我們在虛擬空間中可以掙脫生物性肉體的限制，並且能夠以自己滿意的姿態出現在虛擬世界中。

回到鏡像認同來看，兒童必須通過一個潛在性的東西（光學影像）認識自己的同一性，而不是通過自己客觀的身體獲得自身的同一性。因此兒童對

<sup>49</sup> Slavoj Žižek (2004), 《實在界的面龐》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 288。

<sup>50</sup> 同上，頁 288。

<sup>51</sup> 同上，頁 289。

自我的辨識僅是想像的再認，鏡子中主體對自己同一性的辨認導致了以後主體在想像中對自己的誤認。因此自我從一開始就朝向一個虛構的方向發展。而賽博空間就成了建構自我美學的魔鏡。在現實我們透過鏡子中自己的形象，辨認出自己的整體，有了對自己身體的完整性，也確立了身體的整體想像，但在賽博空間中這個對應的想像卻成了可以依照個人喜好而改變的形象。賽博空間將虛構自我的概念放大，並使身體想像變得可能性無限。就如同鏡像階段中兒童將鏡中影像內化為自我身體的想像，網路使用者也透過對虛擬化身的形象內化而建立自己在虛擬空間的獨特自我。自我永遠是主體一個「異化」和「疏離」之部分，在網路中更是如此，化身與使用者的關係就如拉岡所言：「就像一條無限接近零但永遠達不到零的關係，自我概念永遠不會與他的存在切合（*mach up*）……」<sup>52</sup>。

在遊戲中，玩家必須透過虛擬化身來行動，化身也成了玩家表現自我的方式之一，從髮型、長相、身材到身高，從裝飾、禮服甚至是能在人物身上展現的特效（比如：裝備某個飾品後，會有飄雪花的特效環繞在角色身上），遊戲提供玩家一個展現理想自我的舞台，讓玩家能夠以自己最滿意的姿態出現，在現實中想要改變身體的容貌很困難，在遊戲中卻可以輕易的辦到，如何打扮自己的角色在遊戲中也是多數玩家的樂趣之一，因此目前的遊戲設計也相當重視這一部分，提供大量的虛擬化身模組，玩家能夠做相當細緻的設定來讓自己與眾不同，除此之外也提供相當多能夠配戴裝備的「部位」，頭部、上身、下身、鞋子、手套到背部等等，每個能夠穿戴的部位遊戲中也提供了各式各樣的裝備，無論是可愛的兔子耳朵還是怪異的禿頭頭套，從威武的披風到華麗的翅膀都可以讓玩家自己做搭配的設計。玩家對自己的角色感到滿意，將它當成是「自己」，就像認定了自己的另外一個身體一樣，將化身內化為自我的形象。

齊傑克以為，化身是一種替代性的自我（*a surrogateself*），亦即化身作為新的交互被動性客體（*interpassive objects*）能站在主體的位置上，為主體在虛擬象徵界裡從事各種活動。<sup>53</sup>

<sup>52</sup> 轉引自蔣素娥，〈遇見潛意識——拉岡精神分析世界的語言作用〉

<http://web1.hlhs.hlc.edu.tw/history2/95tousheng-9.htm>（網頁瀏覽日期 2010.5.9）。

<sup>53</sup> 自林宇玲(2010)，〈超越召喚：線上遊戲的快感——從齊澤克的觀點解析線上遊戲的意識型態運作〉，《資訊社會研究》第十八期。

不錯，在網路空間中，「一切都是可能的」，但是要為此付出的代價是，假定存在著某種基礎之不可能性：你無法囊括介面及其「迂迴」之調停，它把你與你的符號性替身永遠隔離開來。<sup>54</sup>

精神分析上，主體爲了進入符號認同的網絡中，必須接受符號能指鏈的閹割，獻出自己的「一磅肉」，從此便「以詞代物」，接受社會運作的價值觀以取得其他人的認同。在玩家進入遊戲世界時，同樣也需要受到符號的閹割，首先玩家必須面對的就是以化身代替自己進入遊戲之中，進入現實社會時主體必須犧牲中的「一磅肉」，在虛擬世界時玩家必須放棄的是自己整個肉體，在網路空間中「我們的確可以成爲自己想成爲的一切」，我們可以自由選擇虛擬化身，但是卻也必須選擇其中之一，「而且它永遠不可能是完全恰當的，你必須藉助於符號化因素來接受網路空間中的再現，而這個符指化因素（指虛擬化身）作爲你的替身奔波於電路中。<sup>55</sup>」玩家必須藉由放棄自己肉體的直接快感而接受以化身作爲替代性的自我，喪失直接的現實，以進入虛擬的符號世界。

---

<sup>54</sup> Slavoj Žižek (2004)，《實在界的面龐》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 289。

<sup>55</sup> 同上，頁 290。

### 3-2-2 通往樂園之路－認同與實踐

雖然玩家能夠盡情展現自己的化身，但是那充其量只是自戀的展演，想要獲得遊戲世界中其他玩家的認同並不能只靠著一身華麗的裝備，如何表現才能成為遊戲世界中有威望的人、受人喜愛的人、令人信賴的人？這成了玩家的課題，玩家必須熟知遊戲世界的法則與世界觀，並接受這套價值觀才能夠展現出令其他玩家稱許的自己，這就是遊戲中理想自我的確立，透過對理想自我的認同，玩家才能正式進入這個世界的交換的象徵秩序中，而這個理想的形式也會反過來影響玩家展現自我的方式，因為他以自己認同的對象（不一定是另外一位玩家，有時只是某種大家都羨慕的理想形式）為目標來表現自己，因此，玩家在展現自己時，除了能夠表現出創意，往往也透露出自己崇拜的理想型形式，比如裝備遊戲中某個名人也擁有的配件、穿的跟自己喜歡的 NPC 一模一樣等等。

遊戲社會建立在這種符號系統所形成的客觀化規則之中，而在玩遊戲的過程中，藉著角色扮演習得客觀規則，讓個體對網路群體成員其價值觀有一致的看法，在情感上有一定程度的依賴，對其成員的工作表現與角色扮演有一致的思考，是個體在人格與他人互動的發展和依循上能建構的眾多認同之一。MMORPG 中的符號性認同的關鍵是玩家了解到了遊戲中自我理想的形式，也就是說玩家受到了這個理想形式的召喚或委任，回應這一召喚或領取這一委任的玩家演變成了遊戲主體，他不在是遊戲中到此一遊的過客，而成了這個遊戲中的居民。

認同的意義依存於投入，由實踐形塑，社群成員會從自身參與 / 疏離參與中找到自己獨特的認同。想做什麼 / 不想做什麼，什麼是社群中人人在意的事，什麼又是無所謂的，個人的各種類別認定都是認同的展現。以 MMORPG 的玩家為例，談論遊戲中某些據點、等級或寶物的興趣，對特定公會的歸屬，是參與遊戲社群生活的一部分，對遊戲著迷的玩家，和視遊戲為一種浪費時間的人，對於遊戲的意義詮釋與分類截然不同；正如有些玩家將遊戲的等級提升視為一種專業進步與能力增長，希望假以時日能成為最高等級或資深玩家，有些則純粹屬於玩票性質，偶爾上線遊戲只為抒解壓力，

不在乎是否能夠達到遊戲中的目標，亦缺乏與其他玩家互動的興致。<sup>56</sup>

在第二章第二節中，筆者已介紹成就（晉升、機制、競爭）、社會（社交、人際關係、團隊合作）、浸泡（發現、角色扮演、客制化、逃避現實）三種類型的玩家動機所發展出來的玩家行動方式，這三種類型的遊戲動機正是扮演著主人能指的功效，隨著玩家各自定義出來的主人能指之差異，也回溯性的決定了每個玩家個人化的遊戲方式與目標，以下筆者以這三種類型的遊戲動機來分析其各自所凝聚的玩家認同路徑（大他者）。

## 1. 浸泡-認同遊戲世界的角色

玩家在線上遊戲中，第一個接觸到的角色就是遊戲腳本中的主角扮演，即使是非線上單機角色扮演遊戲依然能夠讓玩家沉迷其中，因為玩家可以隨著系統的引導不斷找到目標，並且透過主角的扮演，玩家可以進一步了解遊戲世界的構成與背景，隨著劇情的進展而對遊戲世界有更深刻的認知，而有了故事的軟性串聯，玩家也會對遊戲世界產生情感，遊戲中的一景一物都有了它的存在的意義，不再只是單純的畫面，NPC 不再只是人偶，他們都有自己個性，玩家甚至會對他們感到親切。

當然，越是吸引玩家的故事腳本，越能讓玩家投入其中，因為玩家會急著想知道接下來的劇情發展，「接下來我又會遇到什麼事？」、「是否還能遇到新的夥伴？」、「某某角色之後到底會怎麼樣？」，腳本勾引著玩家探索遊戲的慾望，而遊戲故事的發展往往都是結合任務系統，因此當玩家等級不足而無法解更高級的任務時，玩家就會投入更多的時間衝等來滿足任務的需求，任務需要特定生產技能才能製造出來指定的任務道具時，玩家就必須修練該生產技能或是透過交易跟其他的玩家購買，諸如此類的情況都會發生，因為遊戲腳本在設計上會刻意貫串各種遊戲元素，讓玩家在體驗劇情之餘也能學會善用各種遊戲系統。也因此這個認同位置與遊戲世界的整體構成息息相關，每個遊戲的特色系統也是由此發展出來，根據遊戲中的腳色背景與故事設

<sup>56</sup> 楊馥翎與廖長彥 (2009),〈MMORPG 中的玩家動機看社群形成與認同航道〉,《資訊社會研究》第十七期。

定，玩家可以選擇自己喜歡的遊戲（故事）來扮演主角。除了任務系統之外，筆者也在 2-2-2 中介紹了諸如與 NPC 交誼、與寵物培養感情等聯繫玩家與虛擬世界的方式。

在這個認同路徑上，遊戲將玩家縫合在遊戲世界之中，讓玩家能夠以遊戲世界之一員自居，而成爲遊戲的慾望對象，玩家回應遊戲腳本大他者的要求而獲得愉悅經驗（快感）的回報，然而，遊戲卻也能對玩家的要求做出相對的回應，這就是線上遊戲與單機遊戲最大的差別，在第二章 MMORPG 的特色中，筆者介紹過，線上遊戲的遊戲內容與腳本隨時都可以更新，因此當玩家對遊戲內容有所要求或質疑時，遊戲公司也能及時做出修正與回應，這也顯示了線上遊戲無限的可能性，遊戲本身也成爲與玩家之間交戶主體的對象。

當遊戲察覺玩家的行動驅力（指玩遊戲的行爲）降低，遊戲的內容已經不再新鮮無法激起玩家慾望，甚至造成玩家的出走時，遊戲公司就會透過版本的更新再度刺激玩家的慾望，更新的遊戲內容也改變了遊戲的幻象框架，玩家能在新的內容尋找新的目標，因此在線上遊戲根本上來說是沒有終點的，因爲它可以不斷的增添內容，往往剛推出時只有 1G 不到的遊戲安裝程式，發展了幾年以後甚至可以變成 10G 以上的巨大世界（在此以安裝程式的大小來做比較具體的比喻），只要有玩家持續性的支持，遊戲公司在獲利之餘也會不斷的設計新的遊戲內容來保持玩家的新鮮度。

再者，關於遊戲的內容，玩家並不是完全被動接受，若是有不合理的設定被玩家察覺，而遊戲公司卻不肯改善時，就會導致玩家堅持自己的要求而不肯成爲遊戲大他者的慾望的對象，玩家放棄「去玩」，意識形態幻象也由此瓦解，因此隨時注意玩家對遊戲內容的反饋對必需維持玩家慾望的遊戲公司而研究成了重要的工作，透過對技能、種族或職業間的平衡調整更新，讓玩家感覺自己是在公平的遊戲換環境下彼此競爭、玩樂。

## 2. 社會-認同玩家間彼此的社交網絡

社交也是玩家參與遊戲的動機之一，其旨在普遍結構中為單一角色找到一個位置，社交系統的存在，促成該遊戲的發展。無論將其他玩家視為資源或純粹只是想找個交誼的對象，玩家經營彼此的關係，就像仰賴組隊遊戲與其他玩家交朋友，透過遊戲的經驗，建立名聲與人脈，當獲得隊中其他玩家的信任與能力賞識。有些玩家透過社交手法進行遊戲互助，因為角色死亡會造成經驗值的失去，在共同命運下，玩家需要一群值得信任，面對艱困任務時也不能臨陣脫逃的伙伴，在路上隨機組隊的風險性太高，因為隨機下的隊友，在不利自身的情況下，可能傾向自私，擅自離開，因此在玩家必須連結別的玩家以達成使命時，參與公會是不錯的選擇，因為公會中成員彼此認識，配合度與為人在會員間都會累積一定評價可以作為參考，透過公會找到遊戲中的長期配合的好伙伴會是比較安全的方法。<sup>57</sup>

由此可知社交的目的在完成任務，維持玩家成長，並找尋情感上的寄託。透過社交，得以和伙伴延伸角色的故事線，透過聊天、交朋友，教導或從他人身上學習，探索不同的遊戲面向，達成團體成就，特別是當高等級的破關需要密集的團隊合作和大量的預先計畫，遊戲密集競爭，經常出現死亡或毀滅的破壞性，人物無法自行逃生，玩家仰賴其他玩家的角色取得訓練、資訊和資源，形成團體和相互團體合作，也因此遊戲中的社交溝通就變得異常重要，透過遊戲中提供的便利聊天、廣播、信件、留言版系統，玩家可以隨時隨地尋找有共同目標的玩家。

社交有助掌握玩家們所在意的、遵守的規則和意義，區辨遊戲中重要 / 不重要的人事物，藉由參與形式、自我與他人協商、謀合的過程，會形塑出各種樣貌的認同，這是一種與他人互動，透過這些認同的視點與互動的經驗，玩家內化了彼此的慾望，而逐步讓玩家了解自身的相關價值。玩交彼此的交流與評價是遊戲內部價值觀形成的重要基礎，有些東西非關在遊戲中是否強

---

<sup>57</sup> 楊馥翎與廖長彥 (2009), 〈MMORPG 中的玩家動機看社群形成與認同航道〉, 《資訊社會研究》第十七期。

悍、是否優勢，反而單純只是在玩家之間的流行，比如：有些裝備與技能在實用功能上評價不高，但是因為造型討喜或是有玩家自己發展出來的取樂方式在，它依然能成為炙手可熱的商品或人人都必練的技能。玩家為了融入社群團體，有時寧願放棄真正有實用價值的裝備，而以大家能夠共同作樂的方式來展現，像是全隊的人都相約脫去裝備打副本之類的作為，雖然讓角色多次的死亡，作為也顯得很不合乎常理，但是在玩家夥伴彼此都相當盡興的情況下，這些都變得次要了。

在前面的 2-2-2 的介紹中，我們知道玩家即使離開了遊戲之中也會在遊戲外尋找有「相同世界」的人，因此除了在遊戲內的交流外，在遊戲外形成的論壇、討論板，也是玩家交流彼此意見的聚會所，而且在遊戲上還有伺服器的分別，在不同伺服器的玩家無法交流，只能透過討論區來認識更多的人，有時因為論壇上的一篇分析或是名人的一言，甚至是一件玩家創意惡搞的作品就能改變玩家的價值觀，甚至變成所有伺服器中的玩家都知道的流行或是共通的交流話題。

這個認同路徑所凝聚的是玩家之間的社交需求、互利關係以及分享的樂趣，遊戲世界將這幾個需求串聯起來，聯繫到遊戲目標之中，讓遊戲目的必須讓玩家經由這些利益共享與社交行為才能達成，除了純粹的社交需求之外，遊戲使社交能夠建立在一個目的性的同樂、合作上。

### **3. 成就-認同遊戲世界的社會網絡**

透過遊戲中的各種設定（生產交易、公會、競技、職業、任務等等）還有一種依附在遊戲世界下的玩家網絡，比如：你可能不認識這個玩家本人，但是全伺服器都知道這個人，他也許是遊戲中最大工會的會長或幹部，或者是全伺服器中大家聞風喪膽的「殺人魔」，或者生產製造大王——高級裝備大多都出自這個人之手，也就是遊戲世界中的「名人」。這是玩家間自行形成的大寫他者，當然，這個大寫他者是被附屬於遊戲世界中的，其中最明顯的就是遊戲中的「成就系統」，透過這個系統，玩家得以展現自己在遊戲中的成就地

位。玩家努力的衝等級、解任務、衝裝備等等，除了是要滿足自身的慾望以外，成就感與自我展現的慾望絕對是少不了的因素，玩家彼此間希望能夠得到其他人的認同，因此努力的表現自己以期能在眾多玩家之間取得一席之地，獲得其他人的認同。

在遊戲社會中，藉由對特定人、事、物的專注、付出心力累積經驗，玩家得以將能力外顯，而能力是一種資格與權力的象徵。依玩家的實力所能負荷的程度定義了當下學習事件和參與形式，相對於不瞭解、辦不到、不合乎社群要求能力的人，受到其他玩家尊敬、追隨的人就是一種權利與實力的表現。玩家投入實踐中才得以發掘自己對遊戲達成的能力。如何參與活動，什麼能做，什麼不能，這都是透過參與探索活動及社會互動形塑認同，當然，投入也能使認同崩解，等級的快速晉升，會提高玩家的權力感，相對的，持續難以突破的關卡，則會讓玩家對操弄的角色感到毫無價值，透明性的崩解，正反映了玩家透過各種晉級、機制改變及與他人競爭，展現認同的過程。<sup>58</sup>

現在大多遊戲在設計上都營造了符合分散式專精的社會結構，讓專業知識透過分享昇華，同時催化玩家對角色職業的選擇與投資。爲了讓玩家扮演的每一種角色獲得充份發揮，必須使遊戲本身具備社會存在的和諧性，即一方面基於社會的構造和生存進程，另一方面則基於玩家挑戰的情境多元需求作設計，採分散式專精的理念，將專長知識分散在多數不同職業和種族身上，甚至分散在工具或物品上，讓參與者經由討論、教授，或專門工具運用，分享原本散落在各處的知識，藉此將參與者的知能水平逐漸提昇。

透過長時間在遊戲中累積的經驗，玩家逐漸熟悉自己能在遊戲中投入心力的方式，經由一次次與其他玩家一起解任務的經驗、交易經驗、競技的經驗…等等，玩家了解能夠了解自己在遊戲中的定位，自己的職業在他人眼中應該承擔什麼樣的責任，自己專攻的生產技能在市場上有多少經濟效益，自己的角色在其它玩家眼中是否強悍，這些都是透過長時間參與而得以確認某些人或事，在遊戲構成的幻象框架下，發展身分組構的經驗連結，辨識自我成員性，亦藉由界定身分類別和他人看待，個人和集體兩造互動的關係和經驗，使角色形象和玩家的認同具體存在，並起經由慾望的交互主體性，慾望

---

<sup>58</sup> 楊馥翎與廖長彥 (2009),〈MMORPG 中的玩家動機看社群形成與認同航道〉,《資訊社會研究》第十七期。

彼此的慾望，當自己努力成爲其他人眼中的「好搭檔」、需求性高的角色時(以職業爲例：牧師之類的輔助角色，在組隊時是重要的後援職業，但是因爲攻擊力低，打怪沒效率，單練較有難度也不能享受強悍的快感而較少玩家願意選擇該職業。)，其他玩家也透過你的態度、你的讚賞與否而瞭解自己在你眼中的意義。別人如何看待我，我如何看待自己和遊戲社會類屬關係定義出自己的角色，形成彼此希望成爲的某種人或團體。

在 MMORPG 中極端化職業的範疇，使遊戲同時產生和提供著一個位置，這個位置儘管有其普遍的性質，但能力高低不同，玩家期待呼喚的角色，皆需由具備資格的角色取得，這種對每一個角色和任務設定特定職位和等級限制的人員分化，讓玩家得以發揮自己的角色技能和專長，負有使命地去履行這個職位和貢獻，同時催化玩家訓練角色成爲這些適合隊友冒險時需要的一員。<sup>59</sup>

由以上的遊戲行爲可知，對遊戲本身的不同觀點引發玩家對於參與認同有極大的差異，而表現出來的就是對大他者的選擇性認同。無論是因爲想在遊戲社會中獲得成就、想在遊戲中交朋友或純粹想當當遊戲腳本中的英雄，每種認同位置會讓玩家在參與遊戲的實際行動時展現出截然不同的玩樂方式，即使是因爲對大他者的召喚全然不在乎而減少投入，這也可以說是一種「反認同」的表現，無論，對大他者的認同與否，意識形態都在玩家的參與和實踐中發酵，持續運作。

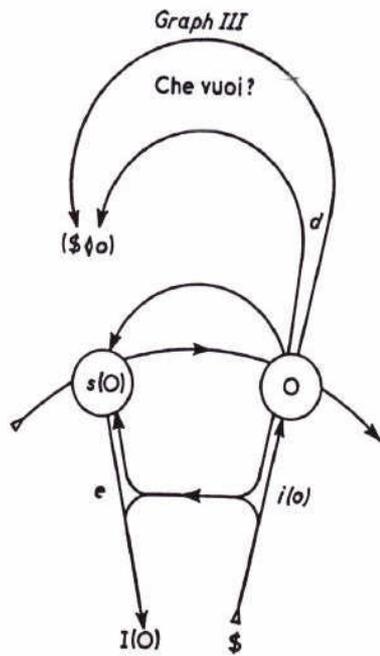
---

<sup>59</sup> 楊馥翎與廖長彥 (2009)，〈MMORPG 中的玩家動機看社群形成與認同航道〉，《資訊社會研究》第十七期。

### 3-2-3 清醒的夢遊—超感官的崇高化身

#### 1. 夢遊仙境

在第二章第二節中，筆者已介紹 Brown 與 Cairns (2004) 基於玩家的經驗來將沉浸定義。發現不同涉入程度的玩家，會有不同層次的沉浸經驗，分為觸發階段 (Engagement)、全神貫注 (Engrossment) 以及最終的完全的沉浸 (Total Immersion) 三個層次。以下將拉岡的慾望圖 (三階) 替換為遊戲主體形成的過程，搭配沉浸的三階段做說明。



#### 拉岡慾望符表(三階)

##### —替換為遊戲主體形成之圖說

- \$: 玩家進入遊戲的虛擬化身
  - I(O): 完成認同的遊戲社會主體
  - i(O): 想像的他人
  - e: 想像的自我
  - i(O)→e: 表想像性認同
  - (O): 大他者(遊戲社會能指庫)
  - S(O): 主人能指 (意識形態縫合點)-遊戲動機
  - \$→(O)→S(O)→I(O): 表符號性認同
- 
- d: 主體對無法理解大他者的符號性索求
  - (\$ \diamond a): 主體以想像的方式產生幻象來彌合這個符號性的缺口，以連結到主人能指上。

【圖 22】拉岡慾望圖(三階)-遊戲主體形成過程<sup>60</sup>

在遊戲沉浸的「觸發階段」中，此階段最初期，且玩家的涉入程度最低，因此遊戲必須讓玩家願意花精力及時間來學習，並投入遊戲且專注於其中，當玩家開始願意學習遊戲中的規則、熟悉操作模式時，才會漸漸的對遊戲感到有趣，並且開始花費更多的時間在遊戲上，這個階段的遊戲世界對玩家而

<sup>60</sup> 圖出自朱立群(2001)，《主體的生成應變與轉化：拉岡派精神分析理論的詮釋與操練》，國立臺灣大學新聞研究所研究所碩士論文，頁 7。圖說由本研究製作。

言就如同一個巨大的能指庫，玩家希望理解遊戲世界和賦予自身定位的意圖，因此必須根據任務（或新手教學系統）的提示逐漸為這些漂浮的能指（比如陌生的技能、陌生的場景、陌生的 NPC 等等）一一找到所指（即意義），由此產生了意義的集合，也就是主人能指。主人能指決定了玩家在遊戲世界中給自身的定位，但是隨著遊戲的進行，玩家深入遊戲之後這些目標定位會隨著玩家的經歷而慢慢的改變，因此遊戲中的主人能指與現實在學習的過程一樣，不是一成不變的，玩家總是會因為發現一些新東西而改變目標，但是大致上遊戲的目標都會與玩家自身的遊戲動機（慾望客體因）有所關聯。

當玩家從觸發階段逐漸增加涉入程度並進入了「全神貫注」階段，影響此階段經驗的主要因素為遊戲建構，能夠使玩家的情緒直接被遊戲影響。在此階段除了高度的注意、情緒能直接受到遊戲影響之外，玩家對週遭環境越來越對失去察覺力，自我意識亦開始降低。在這個階段中，玩家依個人的動機、偏好決定了自己的主人能指並回溯性的定義了自己所認同的大他者，而根據精神分析個體一旦真正應符號性能指的召喚產生認同，則通過佔據一個可以交換的位置演化為主體，即獲得了自主感和自主意識，憑藉這種自主感意識形態作為符號秩序才超越了想像界，消解了想像性關係和認同，透過對大他者認同的過程，玩家就進入了遊戲世界的象徵秩序中。也就是說，在符號性認同的支配下，想像性認同與之構建了意識形態能指機制，憑藉雙重認同玩家被融入遊戲社會的符號秩序，從而成為具有自主感的遊戲主體。遊戲世界的自主感漸漸佔據玩家的感官，也因在這樣的狀態下玩家對現實周圍環境的察覺力才會開始降低，並將情緒與遊戲世界聯結。

當玩家「完全的沉浸」時，意指玩家能夠達到臨場感（presence）的體驗，玩家能夠切斷和真實世界的連結，而完全專注於遊戲內容，視遊戲為全部，這正是意識形態幻象運作的效果，幻象的運作為玩家架構出了另外一個「現實」，因此玩家在達到沉浸經驗之後，會造成一種與遊戲交融的體驗。然而，當回到齊傑克的論述時，我們不禁要問，若是意識形態幻象在社會上的作用是用來掩飾大他者的缺乏、社會的分裂，那麼在 MMORPG 中，意識形態的幻象又掩飾了什麼？是資本主義下的商業利益？還是電腦後面實際上空無一物，玩家花費大量精神、時間操弄的只是離開線上空間後就會消失的虛像？

意識型態幻象的位置究竟何在？在「知」中，還是在「行」中，還是在現實自身之內？乍看下，幻象的位置應該存在於「知」之中，但是幻象不是一種虛假的意識扭曲了現實存在，而是幻象就存在於現實之中，它本身就是現實。幻像運行於他們知道在做的行為中。<sup>61</sup>

大他者的空無在遊戲意識形態上有了「具體」的呈現，實際上玩家都知道遊戲是要拿來「賣錢」的，也很清楚對遊戲的辛勤耕耘的成果在關機斷線後就會消失，但是仍然照玩不誤，必要時也會有消費的行為，這展現了犬儒主義的特點「他們對自己的所作所為一清二楚，但是他們依舊坦然為之」，犬儒主義表述了一個事實，人們很清楚意識型態的虛假性，知道意識形態普適性下面隱藏著特定的利益，但是他依然我行我素，與之保持聯繫。

從一開始虛擬遊戲的本身就是空無，如同齊傑克在與格林·戴里（Glyn Daly）談話中所舉例的不含咖啡因的咖啡、脫指的奶粉、不含酒精的啤酒，線上遊戲是所提供的是一個「冒險、刺激、自由卻又安全」的娛樂，它正是一種抽象化的「被剝奪實質的產品」<sup>62</sup>。玩家透過遊戲的過程中，最終是希望能獲得情緒上的滿足，因此玩家實際「玩」的行為超越了虛擬遊戲本身的商品價值，這些虛像若不是維繫在遊戲世界中依靠玩家的實踐與認同來展現其價值，商品本身甚至是不存在的。

無意識慾望唯一位置是在夢的形式之中：夢的真正主旨呈現於夢的作品中，呈現於它對潛在內容的苦心經營。<sup>63</sup>

意識型態具有夢的結構，意識形態研究不是研究話語內容的真偽或對錯，而是研究意識形態話語是如何在形式上構成和連接的（也就是作為符號秩序能指鏈的構成），如同佛洛伊德對夢的分析一樣，不是分析夢中事物背後的象徵意義，而是在病人的自由聯想中分析夢的意象是如何被連接在一起的。無意識不是意識被後被壓抑的東西，而是不被意識到的形式連結方式，

<sup>61</sup> 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 57。

<sup>62</sup> Slavoj Žižek and Glyn Daly (2005)，《與齊澤克對話》，孫曉坤譯，南京：江蘇人民出版社，頁 110。

<sup>63</sup> Slavoj Žižek (2002)，《意識型態的崇高客體》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 18。

從這一意義上來說，意識型態就是夢，它具有夢的形式。因此在 MMORPG 的世界，意識形態幻象正是展現在玩家對大他者認同所的实际行動中，「玩」的行為就是意識形態本身，在玩家玩的行為中遊戲才能體現其娛樂的價值。

意識型態的基本維度：意識形態不僅僅是虛假意識，不僅僅是對現實的幻覺性再現，相反，它就是已經被人設想為「意識形態的」現實自身。<sup>64</sup>

由「對象 a」的層次來看，根據對象 a 的特質定義「但如果我們離它太近，它就會失去其崇高的特質，變成普通之物……因為它本身是空無的。」遊戲所展演的就是玩家的無意識幻象，玩家在現實世界中受到文化、道德、律法所束縛禁制的快感—對象 a 經由能指的轉喻成為慾望客體的成因，透過螢幕，玩家以最小的距離看到自己的幻象。「在那裡，因為我們沒有直接置身其間，因為我們與他保持了相當的距離，我們才絕得可以自由地外化、展現我們內心隱藏的幻象。<sup>65</sup>」但是在這裡齊傑克更進一步說明，我們心中所想的是更激進的層面，是我把我們的基本幻象當成了「不可言說之物」關切的層面：主體從來都不能設想自己的基本幻象，不能從言語行為的運作中認出自己。或許網路空間避開了那樣的領域，在那裡，主體依然能夠外化 / 展現自己的基本幻象，並且因而得以與對象 a 保持最小的距離。<sup>66</sup>

## 2. 南柯一夢

他們所忽略和誤認的，並非現實，而是幻覺在建構他們的現實和真實的社會行動。……齊傑克總結說，幻象並不存在「知」的那一方面，而是出現在現實人的活動和行為中。就意識形態的基本層面來講，意識形態不是掩飾事物狀態的幻覺，而是建構我們社會現實的無意識幻象。<sup>67</sup>

<sup>64</sup> Slavoj Žižek (2002), 《意識型態的崇高客體》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 28。

<sup>65</sup> Slavoj Žižek (2004), 《實在界的面龐》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版，頁 298。

<sup>66</sup> 同上，頁 298。

<sup>67</sup> 韓振江(2009), 《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 58。

在精神分析學看來，什麼是現實？不過是「意識」的一種功能而已。就意識形態來說，也是如此。齊傑克指出，意識形態不是我們用來逃避和掩蓋充滿矛盾的現實的一種幻覺，就其基本維度而言，它是用來支撐我們的現實的幻象建構，能夠為我們建構起有效的、真實的社會關係。因此，在齊傑克的論點上，意識型態的功能不在於為我們提供逃避現實的出口，而在於為我們提供社會現實本身。

一旦確立了這種基本幻像（\$ ◇ a），兒童在自己的生活中就有了一種範圍或規則，拉康稱之為「絕對意義」。幻象是一種磁鐵，它只吸引那些適合它的記憶，同時還在很大的程度上決定著人的無意識認同。真正重要的無意識認同得到了幻象的滋養。<sup>68</sup>

被我們體驗為現實感之現實並不是事物本身，它總是已經通過符號機制被符號化、建構化、結構化了。自從有了語言符號，我們就喪失了直接的現實，以詞代物了，但語言以意義來補償我們，現實就這樣被保存在詞語概念之中了。在 MMORPG 的沉浸現象中，筆者也發現了同樣的概念，玩家以符號化的化身進入到遊戲世界中，由數碼世界替代了直接的現實，另一方面這卻也是進入虛擬世界的唯一方式，玩家將虛擬化身內化為自己在虛擬世界中的形象，以此化身做為替代性自我暢遊虛擬世界。而當玩家試圖成為遊戲社會的一員時，他勢必得成為大他者慾望的交互主體，以獲得他人的認同，玩家根據自身的遊戲動機而決定認同的對象，並以實際的「玩」來實踐這個認同，遊戲的意識型態就展現在實際的行動中。

沉浸現象就是遊戲意識型態運作的效果，其將遊戲的世界觀內化為玩家的無意識層面，確立了這種遊戲的基本幻象後，玩家在虛擬世界中就有了一種範圍或規則，但是這個意識型態的運行必須對應在遊戲的行動中才能展現，因此其為構築玩家的「現實感」是臨時性的，當玩家停止、離開遊戲時，沉浸狀態解除，遠距離臨場感也跟著消失，遊戲世界的幻象沉潛在玩家的無意識內，等待下次玩家進入遊戲世界時才再度被喚醒。玩家轉換在真實現實與虛擬現實間，就如同穿梭在兩個夢境中，一夢過一夢。

<sup>68</sup> 轉引自韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社，頁 154。

## 第四章 Log out

玩家進行在 MMORPG 時，往往會有脫離現實的感覺，對週遭的感知能力降低，對時間的流逝也失去知覺，旁人看來就像失了魂一般，這是沉浸狀態（immersion）中最深沉的「完全沉浸階段」所展現出來的特徵，在這個狀態下玩家操作螢幕中的虛擬化身卻能感受到自己身歷其境。而在齊傑克的意識形態論中，只有當個人受到意識形態的成功的召喚才能夠成為社會主體並架構其主體範疇，齊傑克所謂的意識形態幻象（或幻見）是一種社會活動的抽象假定，它決定了主體感之現實的形式，因此遊戲的沉浸現象正是展現了意識形態在賽博空間的運作的機制，然而在律法、符號的權威性皆降低的虛擬空間中 MMORPG 意識形態究竟是如何運作的？

在拉岡結構主義精神分析學的視域下，齊傑克的意識形態理論也堅持了深刻的結構主義思想，他通過對拉岡鏡像階段和符號界認同去闡釋社會共同體的外在認同，齊傑克認為意識型態不是內容決定的而是形式決定論——形式才是意識形態真正的秘密。因此筆者也本著這個研究的精神由遊戲樣本的內容結構著手試圖解析 MMORPG 如何在賽博空間形構出玩家的認同路徑。本論文分為兩大部分，第一部份整理遊戲與沉浸的研究資料，第二部份針對角色認同與意識形態幻象之形成來與沉浸過程做對應。

第一部份皆屬於第二章，首先介紹 MMORPG 的基本概念。MMORPG 的起源是西元 1978 年以文字為基礎所建構的多人連線角色扮演遊戲 MUD（Multi-User Dungeon）。礙於當時的技術限制，MUD 只能以文字的方式進行遊戲，尚無法達到如同單機版的角色扮演遊戲（CRPG）一樣具有圖形的呈現。直到西元 1997 年由美商藝電（Electronic Arts；EA）所推行的 Ultima Online（中譯：網路創世紀），首開 MMORPG 遊戲類型的先例。之後三年間線上電玩謂為風尚，形成凝聚力最強的虛擬社區，<sup>1</sup>也成為網路上最當紅的娛樂方式，並且因其強大的商業潛力廠商開始大量開發出各式各樣的遊戲。

---

<sup>1</sup> 張翊宏(2006)，《MMORPG 玩家遊戲轉換因素之研究——以人口遷徙 PPM 模型探討之》，東吳大學企業管理學系研究所碩士論文，頁 13

經歷這一段時間的發展之後，遊戲大致上都有八大設計要素，腳色設定、戰鬥系統、地下城（副本）、任務系統、社交（公會）系統、生產製造系統、成就系統、寵物系統，這八大系統建構了遊戲世界的基本社會結構，其設定皆以維繫玩家的對遊戲的忠誠度為目標，試圖讓玩家願意花上大量的時間甚至是金錢在其中，綜合以上八大要素，筆者簡述 MMORPG 的特色為以下五點：

1. **線上空間**：線上遊戲可透過電腦網路模擬的非真實空間讓玩家們聚集在此，玩家能夠透過各種符號系統來做交流，來進行同步或非同步的溝通，以不在場的方式在場。
2. **角色扮演**：角色扮演遊戲顧名思義即是由玩家負責扮演遊戲中設計出的虛擬人物進行遊戲，而「角色屬性」的設定則賦予各個不同虛擬角色獨特的命運、性格與特性，藉此玩家可以在線上遊戲的世界中滿足現實生活中無法做到或不能做的慾望。
3. **虛擬社群**：MMORPG 基本上屬於多人連線互動的遊戲行為，玩家在遊戲中會尋找志同道合的同伴建立社群，以對抗其他社群玩家的侵犯，儼然也使其成為一個建立人際關係的場域。在玩家們共同建立龐大的社群關係同時，彼此間也會產生一種歸屬感。
4. **多樣的遊戲系統**：玩家因為遊戲上的各種系統而能夠享受多樣化的樂趣，這些系統也扮演著引導玩家溶入遊戲世界的橋樑。
5. **隨時更新的故事腳本**：線上遊戲可針對遊戲的內容與情節，透過連線遊戲伺服器與網路傳輸資料進行增添或修改。遊戲內容不再是一成不變。

在第二章的第二部份中，筆者整理了遊戲沉浸探的研究以及玩家的行為動機。首先，根據 Brown 與 Cairns（2004）的研究將遊戲沉浸分為三個階段，並探討每個階段的沉浸因素與玩家感受特徵。第一個階段為「觸發階段」，此階段最初期，且玩家的涉入程度最低。當玩家從觸發階段逐漸增加涉入程度並進入了「全神貫注」階段，影響此階段經驗的主要因素為遊戲建構，遊戲的特徵結合在一起，能夠使玩家的情緒直接被遊戲影響。「完全的沉浸」意指達到臨場感（presence）的體驗。玩家能夠切斷和真實世界的連結，並完全專注於遊戲內容，視遊戲為全部，遊戲成為影響玩家想法與情感的唯一因素。

而在玩家的動機與行為研究中，Yee(2006)針對線上遊戲動機的類別，闡述與分析玩家遊戲方式背後的動機。Yee 的模型源自 3000 位 MMORPG 玩家因子分析的結果，將遊戲動機區分成三個主分類，分別是成就（晉升、機制、競爭）、社會（社交、人際關係、團隊合作）、浸泡（發現、角色扮演、客制化、逃避現實），而根據遊戲動機，可以由這些特色中分析出三種玩家認同的路徑與其對應的實踐方式：

1. **浸泡**：在這個認同路徑上，玩家會表現出與虛擬世界的積極接觸與探索，這些積極的表現既不屬於與玩家之間的友誼，也不屬於遊戲世界的成就的追求，只是單純的玩家與虛擬世界之間的關連產生，玩家試圖成為虛擬世界中的一員，並對這個世界投入私人的情感與大量的時間。例如：在遊戲中到處逛逛尋找美麗的風景、與 NPC 培養感情等等。
2. **社會**：由於遊戲中的任務與各種目標往往需要玩家之間合作才能達成，因此玩家之間的社交經營也是很重要的一環，當然也有這種互利關係以外，單純想交朋友的人，對社交的渴望也是玩家遊戲動機之一，這方面的特色除了表現在遊戲中以外，由遊戲延伸出去的討論區、現實網聚都能展現出社交的強大凝聚力。
3. **成就**：玩家希望透過對遊戲的經營，培養出強悍的人物、擁有大量的金錢、擁有令人稱羨的裝備以及受人尊敬的地位，這些都是在遊戲社會架構下所達成的成就。

玩家由以上浸泡、社交、社會三種動機，發展出的個人化玩樂方式，也透過這個「玩」的行動來了解並共享這個世界，若是玩家透過這個參與的過程，而逐漸開始主動積極的探索、想更進一步的參與遊戲社群中，表示該玩家開始試圖進入這個世界，即使因動機不同而有不同的遊戲進行方式，玩家卻能被構聯在相同的遊戲社會體系想像之中，而社會意識形態也由這個過程開始形成與運作，在本論文的第二部份中筆者將沉浸過程導入意識形態的議題，探討遊戲沉浸與意識形態之間的關連與生產關係。

本論文的第二部份進入第三章，這部份以先以拉岡的精神分析為基礎來介紹齊傑克的意識形態理論，其要旨是透過想像認同與符號認同來將能指鏈意義化，拉岡理論下的「縫合點」(quilting，或稱主人能指)發揮了凝聚的作用，防止各種移動的因素零碎的無意義的移動，把他們固定下來產生意義。

這也是縫合了精神分析與齊傑克意識形態論的關鍵點，它將主體的社會現實構成與內在認同問題從這個點上關聯了起來，從這個點出發，我們可以質詢個人是如何通過認同的過程來建構自我的現實框架，並將其內化。

在鏡像認同中，兒童必須通過一個潛在性的東西（光學影像）認識自己的同一性，而不是通過自己客觀的身體獲得自身的同一性。因此兒童對自我的辨識僅是想像的再認，而賽伯空間就成了建構自我美學的魔鏡。就如同鏡像階段中兒童將鏡中影像內化為自我身體的想像，網路使用者也透過對虛擬化身的形象內化而建立自己在虛擬空間的獨特自我。化身與使用者的關係就如拉岡所言：「就像一條無限接近零但永遠達不到零的關係，自我概念永遠不會與他的存在切合（*mach up*）……」。<sup>2</sup>而且必須藉助於符號化因素來接受網路空間中的再現，而這個符指化因素（指虛擬化身）作為玩家的替身奔波於電路中。玩家必須藉由放棄自己肉體的直接快感而接受以化身作為替代性的自我，喪失直接的現實，以進入虛擬的符號世界。

而遊戲社會就如同現實一般建立在社會符號系統所形成的客觀化規則之中，而在玩遊戲的過程中，藉著角色扮演習得客觀規則，讓個體對網路群體成員其價值觀有一致的看法，對其成員的工作表現與角色扮演有一致的思考，是個體在人格與他人互動的發展和依循上能建構的眾多認同之一。MMORPG 中的符號性認同的關鍵是玩家了解到了遊戲中自我理想的形式，也就是說他受到了這個理想形式的召喚或委任，回應這一召喚或領取這一委任的玩家演變成了遊戲主體，他不在是遊戲中到此一遊的過客，而成了這個遊戲中的居民。認同的意義依存於投入，由實踐形塑，社群成員會從自身參與 / 疏離參與中找到自己獨特的認同。

成就、社會、浸泡這三種類型的遊戲動機正是扮演著主人能指的功效，隨著玩家各自定義出來的主人能指之差異，也回溯性的決定了每個玩家個人化的遊戲方式與目標，以下筆者簡述以這三種類型的遊戲動機來分析其各自所凝聚的玩家認同路徑（大他者）。

1. **浸泡**：在遊戲社會中，藉由對特定人、事、物的專注、付出心力累積經驗，玩家得以將能力外顯，而能力是一種資格與權力的象徵。依玩家的

---

<sup>2</sup> 轉引自蔣素娥，〈遇見潛意識——拉岡精神分析世界的語言作用〉  
<http://web1.hlhs.hlc.edu.tw/history2/95tousheng-9.htm>（網頁瀏覽日期 2010.5.9）。

實力所能負荷的程度定義了當下學習事件和參與形式玩家投入實踐中才得以發掘自己對遊戲達成的能力，這個認同路徑讓玩家固著在遊戲世界為基礎的社會網絡之中。

2. **社會**：這個認同路徑所凝聚的是玩家之間的社交需求、互利關係以及分享的樂趣，他將玩家放在人與人之間的社交網絡之中，遊戲世界將這幾個需求串聯起來，聯繫到遊戲目標之中，讓遊戲目的必須讓玩家經由這些利益共享與社交行為才能達成，除了純粹的社交需求之外，遊戲使社交能夠建立在一個目的性的同樂、合作上。
3. **成就**：在這個認同路徑上，遊戲將玩家縫合在遊戲世界之中，讓玩家能夠以遊戲世界之一員自居，而成為遊戲的慾望對象，玩家回應遊戲腳本大他者的要求而獲得愉悅經驗（快感）的回報，然而，線上遊戲因為可以隨時更新內容，因此也能對玩家的要求做出相對的回應，這就是線上遊戲與單機遊戲最大的差別。

在精神分析學看來，什麼是現實？不過是「意識」的一種功能而已。就意識形態來說，也是如此。齊傑克指出，意識形態不是我們用來逃避和掩蓋充滿矛盾的現實的一種幻覺，就其基本維度而言，它是用來支撐我們的現實的幻象建構，能夠為我們建構起有效的、真實的社會關係。因此，在齊傑克的論點上，意識型態的功能不在於為我們提供逃避現實的出口，而在於為我們提供社會現實本身。

被我們體驗為現實感之現實並不是事物本身，它總是已經通過符號機制被符號化、建構化、結構化了。自從有了語言符號，我們就喪失了直接的現實，以詞代物了，但語言以意義來補償我們，現實就這樣被保存在詞語概念之中了。在 MMORPG 的沉浸現象中，筆者也發現了同樣的概念，玩家以符號化的化身進入到遊戲世界中，由數碼世界替代了直接的現實，另一方面這卻也是進入虛擬世界的唯一方式，玩家將虛擬化身內化為自己在虛擬世界中的形象，以此化身做為替代性自我暢遊虛擬世界。

而當玩家試圖成為遊戲社會的一員時，他勢必得成為大他者慾望的交互主體，以獲得他人的認同，玩家根據自身的遊戲動機而決定認同的對象，並以實際的「玩」來實踐這個認同，遊戲的意識型態就展現在實際的行動中。

透過遊戲意識形態的運作，玩家得以獲得幻象框架，從而建構了屬於虛擬遊戲世界的現實感，這就是在完全沉浸狀態下玩家能夠感受到臨場感的內在精神因素。在完全沉浸狀態下的玩家雖然依然坐在電腦前，但是精神意識上卻已進入了另外一個「他方」，他們體驗著另一個世界的「現實」。

由 1978 年 MUD 形式的文字化遊戲出現以來，賽博空間開始出現了一個由「玩家」與電腦程式共同建構的世界，這些稱為「玩家」的電腦網路使用者，對自己與其他玩家所共享的虛擬世界具有認同感與歸屬感，將賽博空間的某個特定的「地方」、「點」、「世界」形塑為一個歸處，在這個特定的點上，對其具有認同感的玩家、線上居民們，具有相同的世界想像，並因此能夠「共享」這個世界，無論是文字化的 MUD 還是現今圖形化的 MMORPG，甚至是廣及賽博空間中其他的形式的遊戲、社群等等，都是能夠在巨大的賽博空間能指庫中產生縫合點（主人能指）的方式，並透過主人能指所定義的大他者來產生認同的路徑，經由認同的過程，個人才能進入特定遊戲、社群的符號交換網絡並成為其慾望的主體。當然，每個不同的縫合點，都有其特殊的凝聚方式，同樣是遊戲，光是 MUD 的文字型式與 MMORPG 的圖型化形式，認同與實踐的模式就會產生差異，由此可知遊戲本身的認同路徑也會隨著科技發展演進造成遊戲形式出現變化而跟著有所改變，因此 MMORPG 只是賽博空間中眾多能指的縫合形式之一，本研究僅是以遊戲沉浸（immersion）作為一個現象的表徵，以 MMORPG 為例，試著以精神分析中認同與幻象的觀點，提供一種對賽博空間意識形態建構的思考方式與可能性。

## 研究限制與未來研究建議

本研究的對象是以在 MMORPG 中體驗到沉浸狀態的玩家為目標，因此分析過程皆設定玩家受到遊戲中的意識形態召喚成功，讓玩家進入角色而沉浸其在遊戲世界幻象所構築的現實感之中。

但事實上遊戲意識型態召喚過程並不是如此的順利，在拉岡的慾望圖表三中，由(O)出發的索求(d)有種路徑，一種是直接縫合成功到達 S(O)，另一

種是本論文中所探討的透過想像所產生的幻象(\$ ◇ a)，藉此回答大他者的質詢，而對主人能指認同；而最後一種就是本論文不及論述的部份，主體拒絕回應大他者的質詢，對大他者相應不理，或者理解錯誤，造成幻象的破滅，這時就進入拉岡慾望圖表的第四階段，玩家拒絕成爲大他者的慾望對象而執著在自己的要求 d 上成爲(\$◇D)歇斯底里的主體最終穿越幻象，無法縫合到遊戲的主人能指上，遊戲世界中的符號秩序就此崩解失效，再也感受不到遊戲樂趣的玩家就會由此離開這個遊戲。這部份需透過研究遊戲設計與玩家的欲求之間的問題來探討玩家對遊戲的忠誠度與黏著度，目前在學界也有不少相關研究，但並非本研究的主要方向，因此僅在論文最後稍作補充。

另一部分是遊戲在快感層面的探討，拉岡慾望圖的第四階段除了穿越幻象之外，還包含了執爽(jouissance)的研究，這部份因涉及各玩家在每個不同遊戲中的不同體驗方式，因此筆者在文中並沒有太多的論述，就如齊節克所說，每個主體都能在象徵界找到一些符號閹割後依然帶有剩餘快感的碎片，這些快感出現的地方並非生理學上所定義性感帶，而是關乎主體受到符號閹割的方式，也就是能指鏈的組成方式，在每個遊戲中每位玩家多多少少都有專屬自己的特殊取樂方式，這與遊戲架構、社群之間、遊戲腳本都無關，只是屬於玩家自己個人化的樂趣，也許實際上是很沒意義的事情，但是該玩家卻能因此感到愉快，這是相當私人的領域，必須透過深入訪談才能了解其中因果，期待之後的研究者能在這方面有所著墨。

## 參考文獻

### 書籍資料

- Baudrillard Jean (1998), 《擬仿物與擬像》，洪凌譯，臺北：時報出版。
- Brown John Seely and Duguid Paul (2001), 《資訊革命了什麼?》，顧淑馨譯，臺北：先覺。
- Green John (1998), 《通訊新紀元》，陳雅茜譯，臺北：寰宇。
- Jenkins Richard (2006), 《社會認同》，王志弘與許妍飛譯，臺北：巨流。
- Jonscher Charles (2003), 《科技的美麗與哀愁》，邱文寶譯，臺北：經典傳訊。
- Jordan Tim (2000), 《網際權力》，江靜之譯，臺北：韋伯文化。
- Leader Darian and Groves Judy (1998), 《拉岡》，龔卓軍譯，臺北：立緒。
- Mark Slouka (1998), 《虛擬入侵:網際空間與科技對現實之衝擊》，張義東譯，臺北：遠流。
- Markos Zafiroopoulos (2009), 《拉岡與李維史陀:1951-1957 回歸佛洛伊德》，李郁芬譯，臺北：心靈工坊文化出版。
- McLuhan Marshall (2006), 《認識媒體-人的延伸》，鄭明萱譯，臺北：貓頭鷹出版社。
- Michael L. Dertouzos (2001), 《科技活氧革命-資訊進入人性化的時代》，羅耀宗譯，台北：時報。
- Mitchell William J. (1998), 《位元城市》，陳瑞清譯，臺北：天下文化。
- Odzer Cleo (1998), 《虛擬性愛》，張玉芬譯，台北：新新文化。
- Slavoj Žižek (2002), 《意識型態的崇高客體》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版。
- Slavoj Žižek (2004), 《幻見的瘟疫》，朱立群譯，台北：桂冠。
- Slavoj Žižek (2004), 《快感大轉移:婦女和因果性六論》，胡大平等譯，江蘇：人民出版社。
- Slavoj Žižek (2004), 《實在界的面龐》，季廣茂譯，北京：中央編譯出版。

- Slavoj Žižek (2008),《傾斜觀看 :在大眾文化中遇見拉岡》,蔡淑惠譯,苗栗:桂冠出版。
- Slavoj Žižek and Glyn Daly (2005),《與齊澤克對話》,孫曉坤譯,南京:江蘇人民出版社。
- Slevin James (2002),《網際網路與社會》,王樂成等譯,臺北:弘智文化。
- Tansey Michael J. and Burke Walter F. (2004),《認識反轉移關係 :由投射性的認同到神入》,林明雄與林秀慧譯,臺北:遠流。
- Turkle Sherry (1998),《虛擬化身-網路時代的身分認同》,覃天與吳佳真譯,臺北:遠流。
- Wallace Patricia (2001),《網路心理講義》,陳美靜譯,臺北:天下遠見。
- Wertheim Margaret (1999),《空間地圖-從但丁的空間到網路的空間》,薛絢譯,臺北:商務。
- Winnicott Donald W. (2009),《遊戲與現實》,朱恩伶譯,臺北:心靈工坊文化出版。
- 井上惠美子(1989),《現代社會心理學》,林秉賢譯,台北:五洲出版社。
- 王佳煌(2000),《資訊社會學》,臺北:富學文化。
- 王建元(2003),《文化後人類》,臺北:書林。
- 伊麗莎白·萊特 (2002),《拉岡與後女性主義》,楊久穎譯,臺北:果實出版社。
- 朱立群(2001),《主體的生成應變與轉化:拉岡派精神分析理論的詮釋與操練》,國立臺灣大學新聞研究所研究所碩士論文。
- 何惠鈺(2007),《以自我認同與網路沉浸觀點探討部落格使用者之態度與行為》,東華大學企業管理系研究所碩士論文。
- 李文傑(2007),《自我效能、沉浸經驗與科技接受模式之研究—以線上遊戲為例》,國立屏東商業技術學院行銷與流通管理系研究所碩士論文。
- 李幼蒸(1997),《文化符號學:符號學和意識形態》,臺北:唐山出版社。
- 李英明(2001),《虛擬的極限:資訊汪洋中的迷航》,臺北:臺灣書店。
- 李嘉維(2002),《空間、機械、人 ----- 論當代 Cyborg 意涵與網路空間特質》,中正大學/電訊傳播研究所碩士論文。
- 李震(1995),《由存在到永恆》,臺北:台灣商務。
- 杜聲鋒(1989),《拉康結構主義精神分析學》,臺北:遠流。

- 沈清松(2003)，《科技與文化》，臺北：空大。
- 貝瑞·薛曼與菲爾·傑金斯(1995)，《模擬真實》，金祖詠譯，臺北：時報文化。
- 林仁和(2002)，《社會心理學》，臺北：揚智文化。
- 林宇玲(2010)，〈超越召喚：線上遊戲的快感—從齊澤克的觀點解析線上遊戲的意識型態運作〉，《資訊社會研究》第十八期。
- 林志展(1999)，《漫畫、意識形態與樂趣：關於漫畫書與兒童讀者的研究》，國立台北師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 林季謙(2003)，《不同網路能力、人格特質與人際關係中小學生對網路成癮的影響》，南華大學教育社會學研究所碩士論文。
- 林奎佑(2000)，《電玩---慾望與機器的共生體》，國立清華大學社會學研究所碩士論文。
- 林政緯(2009)，《「意識形態風格」之台北市形象廣告設計創作研究》，國立臺灣師範大學美術學系研究所碩士論文。
- 林劍華(2009)，《青少年男女生對玩線上遊戲行為意圖的認知差異之探討》，開南大學資訊及電子商務研究所碩士論文。
- 林雅容(2009)，〈自我認同型塑之初探：青少年、角色扮演與線上遊戲〉，《資訊社會研究》第十六期。
- 車文博主編(2004)，《佛洛伊德文集》，北京：常春出版社
- 侯蓉蘭(2002)，《角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響》，東海大學社會工作學系研究所碩士論文。
- 馬嘉宏(2004)，《網路線上遊戲成癮因素之個案研究》，國立高雄師範大學工業科技教育學系研究所碩士論文。
- 張一兵(2003)，《問題式、癥候閱讀與意識形態：關於阿爾都塞的一種文本學解讀》，北京：中央編譯出版社。
- 張翊宏(2006)，《MMORPG 玩家遊戲轉換因素之研究—以人口遷徙 PPM 模型探討之》，東吳大學企業管理學系研究所碩士論文。
- 張惠娟(2008)，《論當代女性科幻小說中的身體變異與後人類論述》，台灣大學外國與文學研究所碩士論文。
- 曹榮湘選編(2004)，《後人類文化》，北京：三聯書店。

- 陳怡安(2003)，《線上遊戲的魅力：以重度玩家為例》，嘉義：南華大學社會學研究所出版。
- 陳宥達(2005)，〈網路人際關係認同之探究〉，《網路社會學通訊期刊》第五十期。
- 陳祈年(2005)，《動機、可玩性與社交性對於多人線上角色扮演遊戲玩家沉浸經驗之影響》，國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 陳凱恩(2004)，《後人類主體迴路—從線上遊戲看後人類現象》，私立台灣天主教輔仁大學應用美術研究所碩士論文。
- 彭淑芸(2002)，《網路沉迷關聯模型之建構與連線遊戲中斷探討》，中原大學資訊管理研究所研究所碩士論文。
- 黃俊傑(2004)，《線上遊戲心流經驗與沉迷行為相關因素之探討》，輔仁大學資訊管理研究所碩士論文。
- 黃冠華(2006)，〈觀看不見：凝視的概念〉，《新聞研究》第八十七期。
- 黃雅靜(2007)，《謝麗香「伍角船板」的陰性書寫：一個女性的主體實踐》，南華大學建築與景觀學系環境藝術研究所碩士論文。
- 楊馥翎與廖長彥 (2009)，〈MMORPG 中的玩家動機看社群形成與認同航道〉，《資訊社會研究》第十七期。
- 萬書輝(2007)，《文化文本的互文性書寫：齊澤克對拉康理論的解釋》，成都市：巴蜀書社出版。
- 葉李華(1998)，〈開宗明義論科幻〉，《科學月刊》，第 29 卷第 2 期。
- 廖鏡鈞(2001)，《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研究所碩士論文。
- 翟本瑞(2001)，《網路文化》，臺北：智揚文化。
- 賴韋光(2009)，《以『西提王國』作為進出現實的任意門》，國立台灣藝術大學美術學系研究所碩士論文。
- 韓振江(2009)，《齊澤克意識形態理論研究》，北京：人民出版社。
- 蘇建華(2003)，《科技未來與人類社會：從 Cyborg 概念出發》，嘉義：南華大學社會所。

## 網頁資料

### 1.WOW 公會介面

<http://web.gamedb.com.tw/ShowGuide.aspx?cid=7&gid=316&mid=44059>

(網頁瀏覽日期 2010.12.21)

### 2.〈虚拟实在、沉浸及其文化意涵〉

<http://www.docin.com/p-43613964.html> (網頁瀏覽日期 2010.5.10)

### 3.陳明珠(2007)，〈網路的虛實情境與分裂主體〉，2007 台灣資訊社會研究學會年會暨論文研討會

[http://www.tais.org.tw/doc/2007/%BA%F4%B8%F4%A4%E5%A4%C6%BBP%B2z%BD%D7/%BA%F4%B8%F4%AA%BA%B5%EA%B9%EA%B1%A1%B9%D2%BBP%A4%C0%B5%F5%A5D%C5%E9%A9%CA\\_%B3%AF%A9%FA%AF|.pdf](http://www.tais.org.tw/doc/2007/%BA%F4%B8%F4%A4%E5%A4%C6%BBP%B2z%BD%D7/%BA%F4%B8%F4%AA%BA%B5%EA%B9%EA%B1%A1%B9%D2%BBP%A4%C0%B5%F5%A5D%C5%E9%A9%CA_%B3%AF%A9%FA%AF|.pdf)

(網頁瀏覽日期 2010.5.3)

### 4.原出自 張春興 (1989)，《張氏心理學辭典》，臺北：東華書局。

<http://www.cyut.edu.tw/~rtchang/ThreeForce.doc> (網頁瀏覽日期 2010.4.25)

### 5.wiki-拉岡

<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%8B%89%E5%B2%A1>

(網頁瀏覽日期 2010.4.30)

### 6.驅力理論

<http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E9%A9%B1%E5%8A%9B%E7%90%86%E8%AE%BA> (網頁瀏覽日期 2010.5.10)

### 7.拉康訪談錄

[http://www.ampecf.org/ecole\\_us/lacan\\_1.htm](http://www.ampecf.org/ecole_us/lacan_1.htm) (網頁瀏覽日期 2010.5.10)

### 8.蔣素娥，〈遇見潛意識——拉岡精神分析世界的語言作用〉

<http://web1.hlhs.hlc.edu.tw/history2/95tousheng-9.htm>

(網頁瀏覽日期 2010.5.9)

- 9.洪淑娟-比較文學方法論與專業領域：主題學與女性移民文本  
<http://www.complit.fju.edu.tw/complit/student/studdata/02-2-4.doc>  
(網頁瀏覽日期 2010.5.9)
- 10.陳宥達，〈網路人際關係認同之探究〉  
<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/50/50-17.htm> (網頁瀏覽日期 2008.4.19)
- 11.MIC AISP 情報顧問服務網站  
<http://mic.iii.org.tw/aisp/default.asp> (網頁瀏覽日期 2010.5.30)
- 12.关于拉康欲望理论阐释  
<http://www.docin.com/p-55045430.html> (網頁瀏覽日期 2010.5.30)
- 13.意識型態  
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%84%8F%E8%AD%98%E5%9E%8B%E6%85%8B> (網頁瀏覽日期 2010.6.1)
- 14.WOW 魔獸世界成就系統介紹  
<http://www.wowtaiwan.com.tw/wrath/features/gameplay/achievements.xml>  
(網頁瀏覽日期 2010.6.10)
- 15.WOW 魔獸世界官方網站-生產介紹  
<http://www.wowtaiwan.com.tw/03Gameguide/gameinfo/Professions/image/ss03-06-04.jpg> (網頁瀏覽日期 2010.6.12)
- 16.翁懿涵等(2000)，〈紮根理論〉  
<http://web.ed.ntnu.edu.tw/~panhu/groundedtheory.pdf>  
(網頁瀏覽日期 2010.10.13)
- 17.維基百科-卡爾·榮格 〈原型心理學〉  
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%8D%A1%E5%B0%94%C2%B7%E8%8D%A3%E6%A0%BC> (網頁瀏覽日期 2010.10.18)
18. MUD 遊戲畫面，畫面來源「世界上最早的網路遊戲-MUD」  
<http://kitty0814.pixnet.net/blog/post/25232644> (網頁瀏覽日期：2010.12.26)

19.張蜀永 (2003) ,〈從遊戲到 On-line—線上遊戲的發展介紹〉,《網路社會學通訊期刊第 33 期》

<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/33/33-30.htm> (網頁瀏覽日期 2011.1.2)

20.WOW 遊戲畫面 1

[http://www.wow-europe.com/cataclysm/\\_images/screenshots/ss11\\_hires.jpg](http://www.wow-europe.com/cataclysm/_images/screenshots/ss11_hires.jpg)

(網頁瀏覽日期 2011.1.9)

21.WOW 遊戲畫面 2

<http://www.gamebase.com.tw/forum/101557/topic/87028651/1#1252902448>

(網頁瀏覽日期 2011.1.9)

22.WOW 遊戲畫面 3

<http://www.wowtaiwan.com.tw/upl/Art/RES321100000001.jpg>

(網頁瀏覽日期 2011.1.9)

23.WOW 遊戲畫面 4

<http://www.wowtaiwan.com.tw/upl/Art/RES321000000228.jpg>

(網頁瀏覽日期 2011.1.9)

24.真・女神轉生-世界觀介紹

<http://imagine.fugleman.com.tw/gameinfo/gameinfo.aspx>

(網頁瀏覽日期 2011.1.10)

## 附錄

### 遊戲樣本 — 1. AION 永恆紀元 (圖片由筆者擷取自遊戲中)

「AION 永恆紀元」的角色創造系統是目前遊戲市場上自由度最高的，玩家在遊戲中幾乎不可能碰上跟自己一模一樣的角色，下圖是 AION 的角色選擇畫面，玩家可以自由搭配職業與外型，每個帳號至多能擁有八個角色。



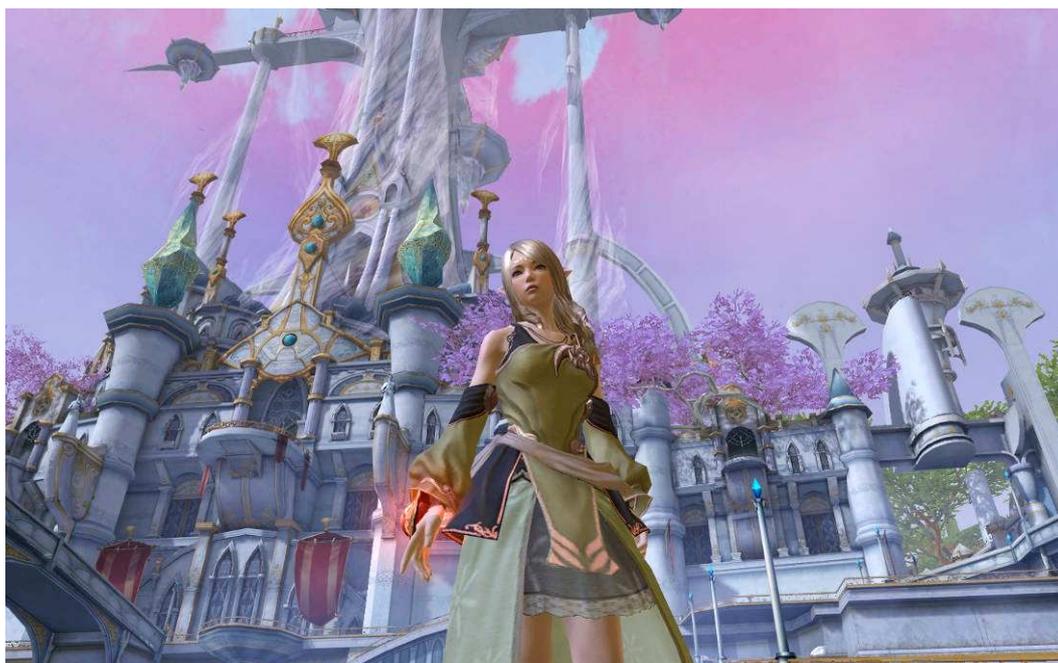
因為連角色身高都可以做大幅的調整，甚至可以做出與場景完全不成比例的「小矮人」，如下圖中，桌上兩個極小的人物也是玩家的角色(角色大小、高矮，完全不影響技能的施放與攻擊，單純是玩家喜好)。



遊戲場景與畫面相當細緻，在戶外時還能體驗到天氣的變化，系統會不定時的下起小雨，下圖中是當角色遇到雨天時，在靜止待機狀態下會自動做出的動作，有時會拿出大葉子遮雨、有時會抬頭看天，人物與場景的互動做的相當及時且細膩。



下圖是遊戲中的「天族」主城，華麗的建築與夢幻的景色的確會讓人感受到如同置身天國一般，比較有趣的是，天族的主城是「漂浮」在半空中的，要是不小心踩空，玩家還可能會在城市裡摔死呢！

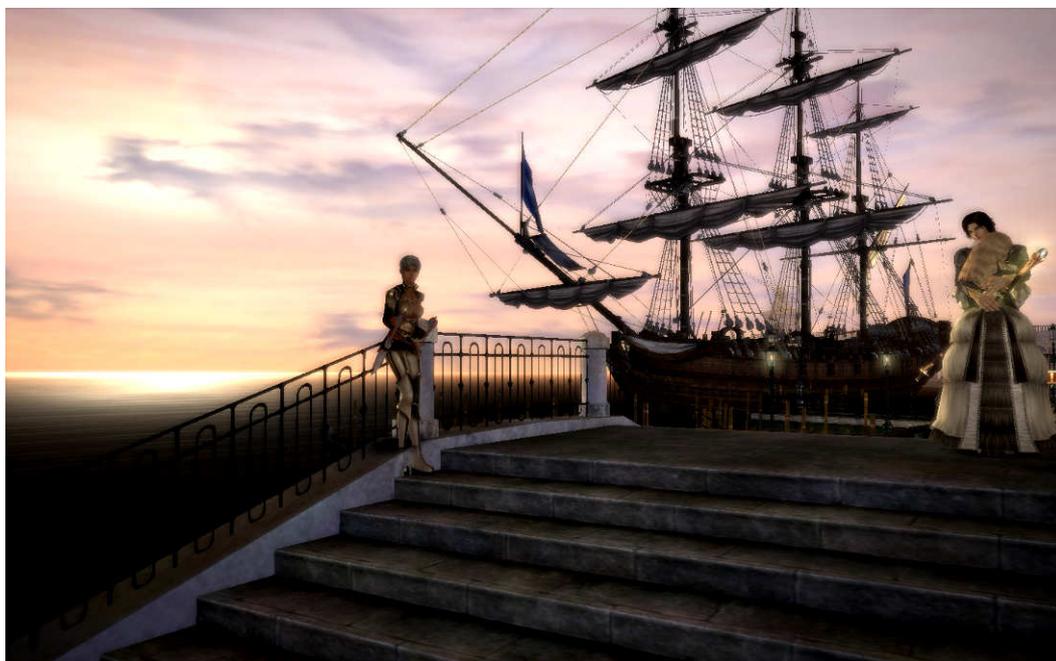


## 遊戲樣本 — 2. Granado Espada 王者之劍 (圖片由筆者擷取自遊戲中)

「Granado Espada 王者之劍」(簡稱 GE)可以讓玩家搭配 AI 同時操作至多三個角色 (只用一或二個角色登入也可以)，此外，玩家可以透過任務獲得 NPC 的角色卡片，讓 NPC 變成玩家的隊員。下兩圖中看似多人的畫面實則只有兩名玩家在操作，玩家間只要搭配合適的職業、角色，甚至能夠一起應付自身等級以上的怪物，清怪練功也會更有效率。



此款遊戲整體畫風走華麗的巴洛克風情，呈現歐洲的優雅與浪漫，玩家可以利用同時操作三個角色的特色，在美麗的場景中排演出屬於自己的故事（如下圖是筆者在遊戲中拍下的畫面），此外，遊戲場景跟光影也設定的很精緻，樹梢間篩落的點點微光、水面上的倒影、連角色踏在不同材質的鋪面上都會出現相對應的腳步聲。



下圖示 GE 的副本入口，GE 的副本比較特別，大多遊戲的副本都是在遊戲場景中有個入口，GE 的副本則是需要獲得能夠開啓副本入口的特殊道具，使用後會出現如下圖的傳送點，玩家之間可以透過組隊一起進入相同的副本中挑戰。



### 遊戲樣本 — 3.真•女神轉生 (圖片由筆者擷取自遊戲中)

「真•女神轉生」將背景設定在 20XX 年經歷了一場前所未有的毀滅浩劫後的世界，爲了自救並對抗如地獄重現的這一切，殘存的人類在東京成立了 DB 協會並學會了與惡魔溝通甚至進而收服惡魔成爲伙伴的能力。玩家(主角)是被稱爲 DB (惡魔召喚者) 的角色，役使著「仲魔」背負著擊退惡魔，同時並以解開這世界異變的在形如荒漠的東京首都的迥異場景中<sup>1</sup>。



除了可以捕捉野生仲魔以外還可以透過合成系統將 2~3 種的仲魔合成爲另一種仲魔，合成過的仲魔技能會「遺傳」，玩家藉此獲得最能配合自己戰鬥的技能組合，或者將想要的技能「遺傳」到喜歡的仲魔身上。(以下是仲魔的合成畫面)



<sup>1</sup> 真•女神轉生-世界觀介紹

<http://iimage.fugleman.com.tw/gameinfo/gameinfo.aspx> (網頁瀏覽日期 2011.1.10)

仲魔有部分技能與屬性是人物角色沒有的，因此，如何培養出能與人物角色搭配戰鬥的仲魔就成了遊戲中的一大學問，透過仲魔的技能遺傳玩家可以將想要的技能轉移到想要的特殊仲魔上。比如，下圖中是筆者特地為單打任務 BOSS 所配的仲魔，此 BOSS 的攻擊屬性會被這隻仲魔完全反彈，由仲魔擋在前方，筆者就可以安心在後方做遠距離的攻擊



下圖中，遊戲右邊大頭的角色是 GM，遊戲公司也會請 GM 到遊戲中聽取完家的意見、教學、交誼，有時裝備即將上市的新品來做展示，有時則是舉辦提供小獎勵的活動讓玩家可以共襄盛舉，保持遊戲營運團隊與玩家之間的關係。



## 遊戲樣本 — 4. Mabinogi 瑪奇 (圖片由筆者擷取自遊戲中)

「Mabinogi 瑪奇」是自由度相當高的遊戲，主打線上的夢想生活，玩家在遊戲中沒有特定的職業，而是靠技能點數的搭配來打造自己專屬的角色，除此之外，遊戲中也提供尋寶、熱氣球、泛舟等結合戰鬥與探險的多樣遊戲方式，讓玩家有豐富的選擇。下圖是泛舟遊戲在端午節時改變船隻的圖形模組所舉辦的划龍舟活動，另外一張是在任務動畫中拍到的熱氣球戰鬥畫面，玩家可以駕駛熱氣球進行空戰，根據殺怪的星等數還可以換取獎勵。



Mabinogi 提供多種可愛的社交方式，例如，玩家可以靠指令來改變臉部的表情，這也成了玩家之間有趣的交流方式，下圖中，筆者與朋友們換上大叔的臉再搭配「成年人」的稱號一起合照。（拍照的位置是地下的「入口」，此遊戲進入地下城的方式較特別，要丟一個東西在祭壇上，系統就會產生相應的地下城並將玩家傳送進去）



遊戲中玩家可以與特定的武器精靈簽訂契約（一人只能簽一把），透過培養精靈，武器的數值能不斷成長，下圖是筆者培養精靈武器的畫面。精靈的台詞被賦予個性，根據「他」的飢餓度或玩家給予的食物會給予不同反應。



## 遊戲樣本 — 5. Prius 守護之星 (圖片由筆者擷取自遊戲中)

「Prius 守護之星」以爲主軸 Anima (其實可說是變相的寵物系統)，強調玩家與虛擬「女兒」之間的相遇、互動與故事，透過 Anima 讓玩家與遊戲世界產生深厚的情感。玩家在剛開始時會與 Anima 一起過體驗任務 (有劇情的)，最後讓玩家遭遇事件而與自己的 Anima 分開，必須練到十等才能接到與 Anima 再次相遇的任務，下圖是筆者與 Anima 相遇的畫面，經由動畫的呈現，讓 Anima 的等待與再相逢的氛圍相當感人。



守護之星屬架空背景的遊戲，根據所劇情所設定地區風情的不同，有些遊戲場景相當夢幻，下圖是遊戲兩大陣營之一的主城附近景色，魔幻的氣氛讓筆者忍不住帶著可愛的女兒一起拍了紀念照。



此遊戲強調的就是玩家與女兒之間的情感交流，因此也會在特定的節日中舉辦一些活動讓彼此感情加溫，下圖是在完成情人節活動任務時，女兒送了巧克力給筆者的畫面，即使知道只是虛擬人物之間的禮物餽贈，依然讓人不由的感到溫暖與感動。



Anima 在遊戲中不只有陪伴、培養感情的功能，她們還會各式各樣的生產、戰鬥技能，因此也是玩家的好伙伴，下圖是 Anima 在幫筆者採集藥草的畫面，採集藥草後可以回到個人的小屋中再請 Anima 幫忙製作成藥水。



## 遊戲樣本 — 6.WOW 魔獸世界 (圖片由網路取得，來源標示於網頁資料中)

經過長達十年的發展，「WOW 魔獸世界」已經成爲一個擁有巨大而完善的故事背景和龐大的歷史架構的魔幻世界，各種設定更爲廣大玩家接受和推崇。網路遊戲魔獸世界也因此擁有完整的世界設定，堪稱史詩的遊戲背景，主線故事與遊戲的發展環環相扣，引人入勝。<sup>2</sup>其精妙的職業分工設定，可說是現今遊戲發展的重要指標，後期相當多的遊戲都是以 WOW 的系統下去做變化。下圖是人物使用技能時的華麗畫面以及充滿氣氛的遊戲場景。



<sup>2</sup> WOW 魔獸世界介紹  
<http://www.wowtaiwan.com.tw/> (網頁瀏覽日期 2011.1.10)

WOW 有完整的工會系統與制度，功勳、貢獻、階級等等都可以在公會視窗中立刻查詢，也能在公會名單裡快速找到每個在線會員的所在位置，方便工會成員聯絡與組隊，因此 WOW 的大型工會往往是制度相當完整的結構性組織，不同陣營間的公會間彼此也能夠在戰場競爭。下圖是公會打完副本後的大合照。



除了任務、戰鬥技能與工會，WOW 也有生產系統，玩家可以選擇學習兩種生產技能，而生產所需之材料則要透過採集技能來蒐集，如下圖中兩位玩家正是在釣魚，魚產就可以用在料理等生產技能上，透過生產技能的職業分工，玩家之間也會有交易市場產生。

