

國立臺灣大學工學院建築與城鄉研究所

碩士論文

Graduate Institute of Building and Planning

College of Engineering

National Taiwan University

Master Thesis



自由的去處：

以女性玩家開放世界經驗探討遊戲之空間生產

A Free Place to Go:

Exploring the Production of Space through

Female Gamer's Experience

葉庭瑜

Ting-Yu Yeh

指導教授：畢恆達 博士

Advisor: Heng-Dar Bih, Ph.D.

中華民國112年8月

August 2023

謝誌

登山家呂忠翰在登上世界第三高峰干城章嘉時，沒有歡呼，沒有勝利宣言。在那個舉目就能看見世界盡頭的至高之處，他只喃喃地說：「謝謝……謝謝……」雖不敢自比於如此壯舉，但即將為論文封上句點的此刻，那樣知道自身渺小因而充滿感激的心情，或許我也能共感一二。研究生涯拖磨至今，我逃避著自己的短淺與懦弱，也摀起耳朵不願聆聽內心深處的聲音，兜兜轉轉繞著遠路，一晃眼，六年時光終於到了盡頭。幸運的是，過程中那麼多善意在後支撐，研究議題與受訪者們的美好在前召喚，才讓我終能一步步走向結果。若不是曾經瀕臨棄戰而逃的邊緣，被逼得不得不對自己誠實，我想我無法學會坦然接受性格中的卑怯和偏執，承認學術能力的不足，和自己以及過去都和解。埋首書案的這段時光充滿苦痛與焦慮，同時也點綴著得意洋洋的快樂和踏實的滿足，甘酸滋味難以言盡，謹以此篇謝誌為記，向所有的善意與美好道謝。

這篇論文能夠修成正果，最最感謝的是畢恆達老師一路的包容與付出，老師就這樣被我拖著栽入遊戲世界，我還不負責任地拖拉、自說自話，對老師實在深感愧疚。畢老師總是在關鍵時刻給予重要的引導，從學術上點亮前行的明燈，在我徬徨低潮時耐心地聆聽，給我實用的建議和溫暖鼓勵。研究生涯能獲得畢老師指導，實乃我之大幸。也要感謝兩位口委柯舜智老師以及王志弘老師。從計畫書以來每次都能有柯老師的溫柔回應，給予我莫大的勇氣，謝謝柯老師在兩次口試都清楚的指出盲點與方向，也可鼓勵我對於空間的興趣，讓我能持續地發展與修正。謝謝王老師願意出任最後的口委，精實的修訂與意見回饋一如既往地令人感到安心，也要感謝老師對於核心概念的肯定，對我自己而言真的特別榮幸與開心。此外，感謝受訪的所有玩家們，那麼慷慨熱情地分享妳們的遊戲和生命經驗，讓那幾小時中的我不再是焦慮的研究者，而是遇到同好的遊戲愛好者。謝謝妳們說出我沒看過的世界，是妳們真誠而熱烈的人生歷程，豐滿了這篇研究的血肉。

也要謝謝城鄉所的大家，在讀書會一起奮鬥的昱辰、佑針、林辰、靜純、億誼、鈺智、算算，那些討論和分享的夜晚，是我在研究所非常棒的回憶。謝謝佑針一直關心我的論文，用妳的方式為我加油，還和林辰一起幫助我修改簡報，讓我獲得意想不到的收穫。當然要特別感謝郭，我能畢業而不是肄業很大部分有賴妳的拉拔和敦促，總是那麼用心地看我的文字，聽我一時興起的寫作想法或積怨已久的苦水。我由衷地感謝這麼長一段時間的關懷，如今總算可以說，她們沒有白費。感謝我的父母，供給我這個不務正業的傢伙吃穿，當我說要念研究所的時候也沒有第二句話，今天的喜悅，希望能與你們分享。

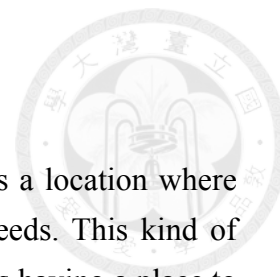
感謝我最好的朋友、愛人和靈魂伴侶驕驕，謝謝妳給我毫不保留的愛與陪伴，在我追尋著去處時，知道身後永遠有一個可以安心回去的歸處。雖然妳聽我說兩句論文就會睡著，但我知道妳會一直支持我，不論用哪一種形式。最後，輕輕地謝謝小時候的我自己，這篇論文，是給妳的一封長信。

摘要

遊戲何以成為去處？去處代表著那裡有空間，且有人出於某種需求而前往。而這種空間向度的權力，卻又是女性在現實中相對缺乏的，那麼在遊戲中擁有一個去處，是否對女性來說有不同的意義或特別重要？抱持著這樣的核心發問，本文講述了遊戲、空間、女性三者的交織關係，以及交織之下的作用結果。從遊戲作為空間這一概念出發，選定開放世界遊戲為主要田野範疇，並以開放性與世界性兩大面向分析此類遊戲的空間架構，指出開放世界的意象性其實指向虛擬與現實社會的聯繫。次之，以酷兒現象學視角切入審視女性玩家與開放世界的互動模式，探討鬆綁的機制如何賦予玩家自由的揮灑空間。女性玩家可能順流或傾斜於遊戲空間產生的序線：順流時，開放世界提供時空縱深與彈性，以及物質的豐厚和密度來映射、安撫來自現實的創傷或恐懼；而當她們游離於引導性的序線之外時，這種偏斜則產生一股抵抗性的力量。本文將這種非主流、歪斜卻隱含反抗力量的遊戲傾向稱之為酷玩法，並以此回顧既有玩家動機分類研究，從中辨識出女性玩家的特殊性。最後討論酷玩法如何生產空間，整理出面向三種不同議題的空間生產，以此重新審視虛擬與現實之間的關係。本文認為，當代電玩遊戲之作為社會空間，並非只是絕對的空間寓言模型與虛擬化的社群兩者的並置，遊戲空間本身即包含當代社會關係並與之互構。時空縱深、豐厚物質性，以及可以舒展虛擬身體的自由機制，加上女性玩家的特質和情感植入茁壯，遊戲成為了去處。這個過程體現了女性玩家對現實的反抗並產生反彈的力量，讓我們從這裡找到重新邁向現實的動力。

關鍵字：電玩遊戲、開放世界、空間生產、酷兒現象學、女性經驗研究

Abstract

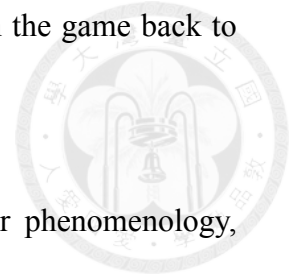


What makes video games a place to go? A place to go means a location where there is a set space and where people can go for their specific needs. This kind of spatial power is something which women lack in reality, and so does having a place to go within a video game have a different meaning or particular importance for women? Through this core question, in this article we will discuss the interweaving relationships between video games, space, and women, and the effects of their interrelated roles.

Beginning by examining the concept of space in video games, we have selected open world games as the main field area and have analyzed the construction of the space in these games in terms of their openness and worldness, noting that the imaginative nature of open world games actually points towards a connection between the virtual and the real world. Secondly, we have examined the modes of interaction between female gamers and open worlds through the lens of queer phenomenology, exploring how the lax rules provide players with the freedom to explore the space without restraints. Female gamers may flow towards or become oblique to the life line generated by the game space. When flowing towards, the open world provides spatial and temporal depth and flexibility, as well as an abundance of materials and a density to the world map. This may lead to the soothing of traumas and fears from one's reality. When gamers stray from the game's life line, this divergence creates a resistive force. In this article, we call such an alternative, skewed, yet implicitly resistive gaming tendency queer gameplay, and in doing so, we review existing research into the classification of gamer intentions, from which we can identify the specific characteristics of female gamers. Finally, we discuss how queer gameplay produces space, and we organize the production of space in relation to three different topics in order to re-examine the relationship between the virtual and the real.

In this article, we argue that contemporary video games as a social space is not just the juxtaposition of absolute spatial allegorical models and virtual communities, but that games themselves contain modern social relations and constructs their relations. The spatial and temporal depth, the rich materiality, and the freedom to extend one's virtual body, coupled with the characteristics of female gamers and the strong emotions they implant into their gameplay, all combine to make video games a place to go. This process reflects the power of female gamers to rebel and fight back

against reality, and then find the impetus to once again move from the game back to reality.



Keywords: video games, open world, production of space, queer phenomenology, female experience

目錄



摘要	i
Abstract	ii
目錄	iv
圖目錄	v
表目錄	vi
第一章 緒論	1
第一節 研究動機與問題意識	1
第二節 文獻回顧	3
第三節 研究設計與方法	14
第二章 什麼是開放世界？	17
第一節 開放世界概論	17
第二節 開放世界分析架構	23
第三節 小結：開放世界的意向性	38
第三章 順流或傾斜：女性玩家與虛擬空間之互動關係	40
第一節 順流而下：遊戲空間作為補缺	41
第二節 逆流傾斜：女性玩家的非典型玩法	52
第三節 女性玩家特殊性作為一種酷玩法	62
第四章 回到空間：遊戲的空間生產與虛實關係	68
第一節 虛擬的縫隙與擴張：慶典中植入日常	68
第二節 突破界線邁向現實：資本主義的共舞或抵抗	76
第三節 虛實仍有邊界：性別如何（無法）逾越	83
第五章 結論	86
參考文獻	93
附錄	100

圖目錄



圖1-1 Soja對空間生產的認識論—存有論演繹.....	4
圖2-1 箱庭範例《超級瑪利歐 奧德賽》沙之國.....	21
圖2-2 《金庸群俠傳》青城派主次世界比例變化.....	22
圖2-3 遊戲地圖區域劃分與遊玩流程簡圖	25
圖2-4 遊戲空間中的移動自由	28
圖2-5 開放世界分析架構圖	39
圖3-1 女性角色的高階服裝反而更加暴露	43
圖3-2 Bartle之玩家類型架構	64
圖3-3 不同性別玩家之遊戲模式光譜	66
圖4-1 《曠野之息》利特村	70
圖4-2 《曠野之息》一始村中櫻達與桂達的婚禮	71
圖4-3 魔法學院雷卡盧卡利亞的燈火	72
圖4-3 《碧血狂殺二》營地一角	75
圖5-1 遊戲作為去處之生產.....	88

表目錄



表1-1 遊戲研究中的空間與空間性	11
表1-2 受訪玩家簡表	15
表2-1 開放世界與箱庭、主世界、沙盒概念比較	19

第一章 緒論



第一節 研究動機與問題意識

這篇論文的主要問題，來自某一個瞬間我對遊戲的模糊感知：那裡似乎有一個空間可以前往。我想是童年經驗的緣故，準備好逃跑路線此一課題對我來說至關重要，在任何物理空間中，我總下意識地先觀察哪裡可以離開。然而一個人又如何能夠從現實中逃跑？這時遊戲出現在我眼前，不是小時候在那個不安定的空間中玩的平面遊戲，而是3D的、自由的、有廣大空間可探索的、我可以化身Ezio在其中攀上跳下的開放世界遊戲《刺客教條》。我震驚於這個遊戲空間之擬真、操作之自由，可以打架、可以探險，也可以透過跑酷方式來認識佛羅倫斯的教堂群，或者什麼都不做，在威尼斯月下的波光粼粼中滑著小船。此時我不只從現實中逃離了，也從「非做什麼不可」的遊戲空間中逃脫，找到一個沒有拘束又安全的新空間。這是我的起點。

憑藉著這樣對遊戲中空間的感知，我想探尋的是：遊戲為何、又是如何成爲一個去處？去處代表著那裡有著足以容納身體的空間，有人出於某種需求且有能力可以前往，甚至可以停留並佔據這個空間。然而這種空間向度的權力，卻又是女性在現實中相對缺乏的。空間之於女性，微觀至個人的身體，宏觀至整個社會的公共空間，仍是一種有待爭取的權力。社會對女性身體的規訓是最容易識別的，妳我肯定都曾聽聞「不要那麼粗魯」、「要端莊點」、「像個女孩子」這樣的訓斥。而性騷擾則是更直接也更令人恐懼的女性想像。在私人領域中，女性享有的空間也較爲不足，尤其在比較傳統的婚姻中，結婚對女性而言是進入另一個父系家庭，成爲一位外來者，很難真正隨心所欲做自己想做的事，遑論獲取空間上的隱私或支配權。公共空間則更不必說，當女性把自己暴露在街道上、在廣場中時，便不得不承受審視的目光與騷擾的風險。而男性總是能獲取更多的空間權力，比如社會預期一位男性應該要更善於且負責開車，或者不會因爲月經來而禁止進入某些廟宇。男性的權力與權利是透過限制女性的行動以及進入不同空間的能力而鞏固的（Kern, 2020），也難怪女性主義地理學者Darke（1996）直言：「我們的城市，是以石頭、磚塊、玻璃與水泥寫成的父權體制。」男性慣於在空間中現身，社會也慣於告訴男性：你要去看、去在場、去征服這個世界。但女性卻遠遠不能如此自由，縱使在逐漸邁向性別平權的當代，長久以來不平等的空間權力傾斜仍深深雋刻在每一日的社會實踐中。

相對於現實空間的緊縮，我在自身遊戲經驗中觀察到的，是一種因電玩遊戲中的空間設計逐漸真實以及空間自由度提高，而使虛擬身體得以舒展開來，又以此身體爲錨點，進而使玩家能夠投射自我認同與主體感知的情感經驗。不過，縱使我個人感受如此，也不代表遊戲就是女性的性別烏托邦。傳統上視遊

戲為男性領域，如同現實中的空間專業一樣，遊戲也是一個男造（man-made）環境，由男性為主的設計師群與開發商主導，並預設著男性使用者，就算事實上，女性玩家在遊戲世界中並非稀有生物。根據荷蘭遊戲數據分析公司Newzoo（2020）針對全球32個包含台灣在內的國家，共65000位玩家所做的調查報告顯示，有46%的玩家為女性。而台灣的玩家也不遑多讓，2019年Youtube發佈了針對台灣的調查報告，其中女性玩家高達49%（工商時報，2019.10.02）。然而與此同時，與玩家性別不成比例的卻是遊戲中的女性角色數量。根據長期關注大眾傳媒中，諸如性別、性向、種族等社會議題的美國非營利教育組織Feminist Frequency（2019）發布的報告，每年在E3遊戲展（Electronic Entertainment Exp）上發表的遊戲中，只有3~9%的主角是女性。扣除不適用或者多元選項的遊戲，以男性為主角的遊戲仍有21~41%，遑論所謂多元選項，實則其中許多仍以男性角色為主，只是偶爾能夠操縱女性配角。而知名遊戲平台steam上的搜尋結果也顯示，在將近四萬五千款遊戲中，僅有不到三千款的主角是女性，足見電玩遊戲對身體形象與敘事角度的想象中，女性缺席之嚴峻程度。

電玩遊戲中的性別缺失不只如此。上至遊戲產業中的女性選手困境，下至虛擬世界裡角色性別形象的刻板化，無一不說明著，在被認為屬於男性領域的遊戲中，女性是物化、弱化的客體，而更邊緣的性別則消失於華麗的特效光影中。然而，過往遊戲研究中，也經常肯定這種新媒體的顛覆可能性，認為電玩遊戲具有解放性、能突破性別差異（林宇玲，2011；張醒宇，2013）。令人不禁好奇，遊戲究竟因為匿名性與選擇自由而解放了性別？或者純粹復刻了現實社會中的性別權力結構，甚至導致極化、扭曲的效果？我認為，這種性別與電玩遊戲的矛盾關係反而是絕佳的切入點。就像遊戲中的bug，因程式錯誤而使遊戲出現小小的不協調處，比如人能走到石頭中，或者卡在某個牆壁間出不來，並不嚴重到使遊戲完全無法運行，卻是讓人察覺身處於虛擬的一瞬。女性視角與經驗則離開了男性模式的理所當然，使我們更能察覺女性與遊戲空間的互動有何特殊之處，女性又能帶給遊戲理論什麼樣的變革。

本文的核心關懷在於對性別、遊戲、空間三者交織作用的探詢。奠基於對現實社會中女性不平等處境的認知，以「去處」作為核心概念，帶著這一層理解，我進一步想追問的是，對於在現實中空間權力受限的女性而言，遊戲如何可能成為一個去處？不受遊戲歡迎的女性，如何使用／挪用遊戲空間？去處的產生對女性而言有什麼意涵，又會如何改變我們對遊戲的認識？

第二節 文獻回顧

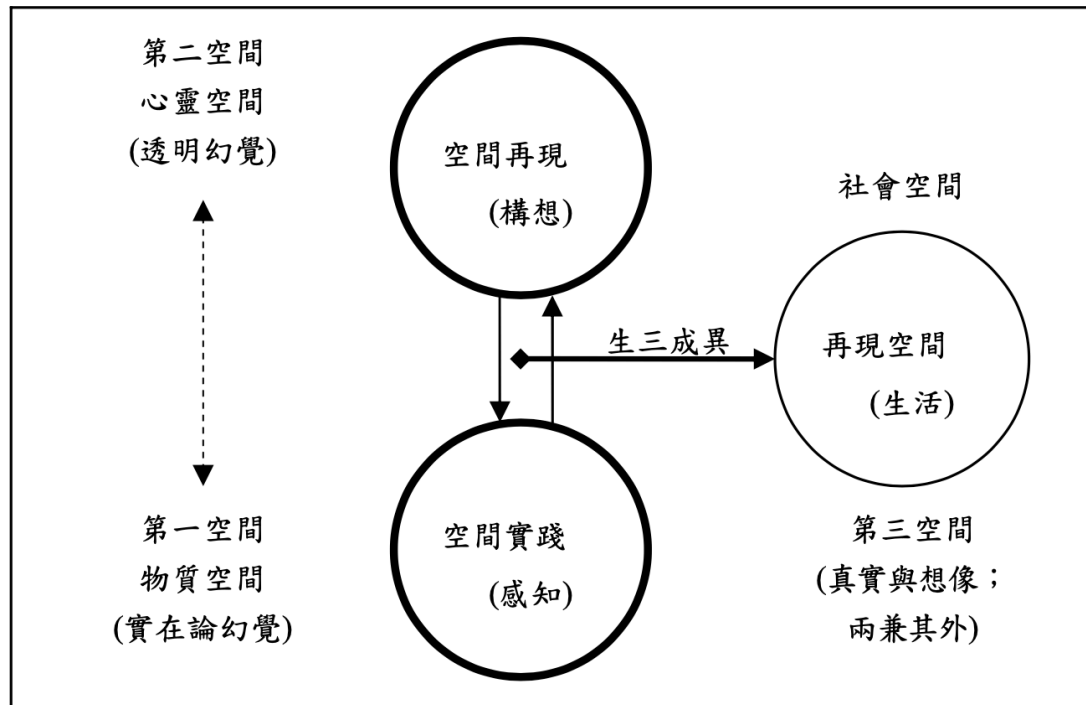
爲了回答上述疑問，並找到更聚焦的田野範疇，我開始從爬梳相關文獻。首先納入的是空間生產理論，能夠適切地分析電玩遊戲虛擬與實體既二分又共存的雙元狀態，也帶來社會空間的觀點。次之，作爲關鍵切入視角，酷兒現象學提供了解讀虛擬空間的重要基礎，也以相關酷兒理論建立女性玩法的合理性。第三，遊戲研究則又切分爲三部分，分別講述遊戲和性別的張力、替身之於感知遊戲空間的重要性，以及遊戲空間既有分析。遊戲空間理論回顧末尾則轉向遊戲世界的探詢，成爲劃定田野範圍的基礎。最後則根據以上的理論文獻及經驗研究，將問題進一步聚焦成爲具體研究發問。

一、空間生產：遊戲與玩家的雙向關係

去處一詞，便已暗示了這整個現象加入空間生產環節的事實。去處並非無端出現，就現況而言，也非一開始就存在於遊戲中，乃是由玩家與遊戲的協作關係而生產出。因此採用空間生產理論，更能揭露遊戲空間性質轉變的過程，並讓我們看見其中作用的動力。Lefebvre (1991) 提出之空間生產理論對後人有極深遠的影響，其空間生產之三元概念組分別爲空間實踐、空間再現與再現空間，對應到感知的 (perceived)、構想的 (conceived) 以及生活的 (lived) 空間。電玩遊戲中的世界作爲一種虛擬空間，本身便具有空間實踐的物質性，包含具體可觸知遊戲設備，以及用視覺聽覺去感知的空間模型與相對應的物理性質表現。若以開發商或遊戲設計師的角度解讀，遊戲當然也是一種構想出來的空間再現，是一行程式編寫代碼，也是遊戲中看不見卻必須遵循的規則，將虛幻的場景塑造出形體，並限制、引導了玩家在其中的行動可能。然而此空間也是再現空間，當女性玩家以自身特殊性帶入的玩法重新詮釋，遊戲便有機會超脫虛實二分的爭辯，成爲涵納兩者，植入新的經驗，兼具抵抗性的空間。

進一步參照王志弘 (2009) 整理不同學者對空間生產三元論的演繹，我認爲Soja (1996) 提出的認識論—存有論進路 (圖1-1)，更適合用於遊戲空間的分析。首先，作爲透明幻覺的第二空間，指的不只是遊戲是被設計師與開發商構想出來的，在其上施加秩序和設計；也符合電玩遊戲虛擬化的本質。如果是實體空間，那麼感知和構想、實體和概念，應當非常容易區分。但在遊戲空間中，我們肉眼所見的空間究竟是實是虛？雖可以用視覺甚至是手把的震動與耳機的聲響來感知，但這個空間關掉主機即不存在，感知手段與程度也很有限。在遊戲虛實兼具的理解下，第一與第二空間用以理解遊戲的物質與虛擬層面可謂十分適切。次之，生三成異的概念引導出的再現空間，確實更能體現遊戲作爲去處兩兼其外 (both/ and also) 的性質。如果說在玩家與遊戲的互動中生產出了再現空間，它與作爲空間再現的遊戲秩序並不一定處在對立關係，反而應

該是同時包含了物質與規則兩者的力量。於是才導出具有抵抗與想像，卻又「充滿著資本主義、種族歧視、父權體制，以及其他物質社會實踐，具體化了生產、再生產、剝削、支配及屈服的社會關係」（頁91）的再現空間。



(圖1-1) Soja對空間生產的認識論－存有論演繹；引自王志弘（2009）。

二、酷兒現象學：定位研究視角

本文由女性玩家遊玩電玩遊戲的過程，即一位女性與家用主機、手把／電腦、鍵盤、滑鼠等物質的實作經驗切入。然而遊戲設備該如何使用，玩家與物品的關係又如何構成空間，這些看似理所當然的行為若從另外一種視角來看，便能發現其中的不自然之處，從而找到生產新論述的可能。

女性主義與酷兒理論學者Ahmed（2006）重新審視「性傾向」一詞中的「傾向」概念，提出酷兒現象學，帶來切入經驗的另外一種視角。她基於自身非異性戀與移民的立場，關注並重新詮釋的傾向（orientation）概念，認為對事物的認知、印象、情緒，會造成我們身體行動的傾向性，並形塑空間。也就是說，酷兒現象學乃是關於身體、空間與邊緣視角的理論。Ahmed接著提出，主體身體與客體物件之間存在一種被環境典範建立的強制關係，規範著我們如何使用、認知物件。這種無孔不入的典範，或稱之為生活序線（life line），來自於異性戀世界的建構，引導著我們的身體遵從物的使用守則，然而酷兒身體總在某些時刻感到格格不入，這便是Ahmed強調的「迷失傾向（disorientation）」。迷失傾向的概念意味著規訓失敗，或至少規訓出現了

bug——就像遊戲中的bug，酷兒身體的不服從而導致失去定位，主體無法順從於異性戀規範（heteronormativity），揭露了酷異（queer）時刻的一剎那。所幸我們仍能在實踐中找到反抗生活序線的使用方式時，比如廚房餐桌原本暗示著這是家庭中女性從事勞務的空間，但當女性在這張桌子上書寫、閱讀、做自己喜歡的活動、甚至進行政治工作，物與身體便完成了重新定向（reorientation）。此後，餐桌便不再僅只意味著女性與家務勞動的關係，而能賦予更多可能性，讓女性與物產生新的認同模式。

針對Ahmed的概念，Longhurst（2017）將其運用於聚焦身體與虛擬空間的經驗研究。她延續了針對傾向的討論，說明Skype使用者如何在螢幕前展演身體，除了異性戀式的規範使身體感到不順從，她也提出了「之間（inbetween）」的矛盾與微妙。身體介於物質與非物質、真實與虛擬之間，是一種扁平的體現經驗，或一種酷異的去實體化（disembodiment）。針對Skype的研究使我察覺到主體的雙重酷異，一為Ahmed所描述的主體與物的規範互動，另一則為Longhurst強調的虛擬介面，揭露本體感受與情感感知拉扯，並啟發我對於虛擬身體的定位想法。此外，Longhurst的研究著重於女性經驗，不只是非異性戀的女性，也包含了異性戀家庭或情侶關係中的女性。游靜（2007）解讀Butler的操演觀點，認為「喬裝」（drag）一詞事實上並不具有中文中喬裝所預設的「有一個固定不變的既定源頭作為模仿對象」的意味，這個概念意在打破既有的正本／副本二分，凸顯所有操演都非本源，都有被打破的可能。人人都在不斷扮演合適的性別角色，就算是異性戀也只是一種副本的操演，因此無論性別，只要是受到權力規訓的主體，皆有機會察覺生活中的酷異時刻。

而有關於規訓主體包含了「誰」的問題，Halberstam（2011b）提出失敗的酷兒藝術論述，便揭露了答案。他書寫的對象包含了女人、小孩、非白人男性等，說明了「失敗於」異性戀規範的實踐，反而是找到酷異可能的起點，重點在於如何挑戰權力者規範下的秩序。酷兒失敗的概念也與遊戲相關，Halberstam（2011a）指出遊戲的部分原因是為了讓我們能嘗試失敗，但重要的是失敗的酷兒性（queerness），在異性戀準則的社會中，酷兒編碼（queer code）將成爲一種改寫成就爲何的策略，並透過失敗的行爲來改寫準則。從這個角度結合酷兒現象學的序線概念，便可以理解從女性視角探討遊戲空間體驗之必要。遊戲空間的形成充滿男性的支配與男性氣概敘事，女性身處其中，也是怪異（queer）的存在。在肯認女性特質與處境的前提下，回頭審視主流遊戲玩法，以及其與女性之間可能的差異與不適，便有可能發現遊戲的理所不然。故本文以酷兒現象學爲關鍵切入視角，試圖從中發掘電玩遊戲場域中，不受歡迎的這一群如何打破藩籬，邁向新的空間與意義。

三、電玩遊戲相關研究



(一) 遊戲與性別：賦權或複製？

如Feminist Frequency (2019) 發布的報告所述，電玩遊戲主角設計仍以男性為大宗，且形象刻板固定，一提及電玩男／女角色，腦海中便不由得浮現出身披獸毛鎧甲、堅毅而孔武有力的魁梧男性，以及一樣身著鎧甲卻露出腰部或腿部、胸大腰細長髮飄飄的女性形象。林鶴玲 (2017) 便提到性別再現分析是最早出現的電玩性別研究領域之一，批評了女性角色過度強調性徵，成為男性凝視的對象。現況如此，那麼遊戲究竟如何產生賦權的作用？抑或只是復刻了現實中的性別不平等？

回顧過往文獻，便會發現相關論述依照研究的遊戲類型而有所不同。首先從線上多人遊戲的研究來看，張玉佩、呂育璋 (2006) 便指出此類遊戲中的虛擬社會制度設計以競爭為主，女性玩家無意挑戰預設男性為優勢的遊戲觀，去形體化只是加深了二元對立的性別認同觀點。多人線上遊戲自成社群網絡，便自然而然地帶入了現實中男強女弱的預設價值，且在大家想要練等級、買裝備的立即利益驅使下，女生發現只要撒嬌便能受到歡迎，進而獲得好處，自然會選擇更加女性化的言行方式。此研究也發現女性之間結盟意願薄弱，女性玩家更喜歡找男性玩家交談或一起做任務，同性之間產生隱隱然的競爭感，加以缺少具有號召力的女性玩家，不利於女性團體的產生。而「公婆制度」使得包養文化蔓延，此外網路的虛擬特質更是讓騷擾更能被接受，玩家會以「這不過是遊戲」等說法帶過，並不若在現實世界中反應那麼明顯。此研究整理出三項線上遊戲特質：娛樂取向、男性中心與身體再具體化，指出女性玩家因此以娛樂心態面對性別角色扮演以及騷擾言行，依附於男性玩家之下成為附帶角色，並加深了父權制度下的外貌神話，線上遊戲中的性別刻板印象不止複製現實社會現況，更是被放大、極化。

另一篇李紫茵、王嵩音 (2011) 的研究則細細審視了大型多人線上角色扮演遊戲 (MMORPG) 的性別轉換現象。性別轉換指的是在網路上可自由選擇或反轉性別角色的現象，這有時可以讓玩家體驗他種性別處境，進而思索性別現況；然而在轉換過程中，玩家卻會依照現有刻板印象去扮演所選擇的性別，甚至有可能加深、扭曲了刻板印象。此研究發現，不論男女玩家，外貌是最能吸引角色轉換的原因。對男性玩家而言，並不會單純因為可以獲得好處就選擇女角，反而會斥責那些利用扮演女角來獲利的人，對美貌的凝視才是男性玩家真正的原因。而對於女性玩家而言，避免騷擾則是另一個重要因素，線上遊戲中針對女性的謾罵嘲諷情形依然嚴重，女性玩家只能躲到一個男性形象背後才能得到遊戲的安寧。而不論何種性別的玩家，都對女角的外貌要求較高而男角較

低，這也顯現出一直以來社會對女性的外貌之苛刻，並不因虛擬化而改變。我認爲從此文中可以了解性別轉換一事看似自由而充滿可能性，實則仍複製了性別刻板印象，故無法藉由性別轉換來達到顛覆的效果。當然線上遊戲並不完全是父權思想的天下，比如Polsky（2001）認爲線上遊戲能成爲性別實驗之地，玩家透過操作角色來理解如何扮演一個性別，體驗性別規範和其結果。林宇玲（2011）也指出線上遊戲具有解放的潛力，但不會自動爲個人帶來遊戲賦權，必須鼓勵玩家藉由線上的經驗反思現實中的性別政治，才會帶來改變的可能。

而另一類型支持遊戲具有賦權作用的遊戲，則針對特定遊戲類型，如色情或暴力電玩等。電玩遊戲長期發展以來，似乎已形成某種性別化的遊戲類型認定，女性總是玩著角色養成、羅曼史敘事、社交類型的遊戲，男性則偏好格鬥、涉及、即時策略等（張醒宇，2013）。當然這樣的既定印象或說規範已然逐漸改變，而性別翻轉力量的彰顯，就在這過爭中得以窺見。邱佳心（2011）對女性色情遊戲文本的分析，指出女性玩家在遊玩中將男性身體性感化、客體化，從中獲得逃逸與想像的歡愉，逃離現實的性別結構壓迫，也獲得了觀看的權力，展現情慾能動性，也對父權異性戀的宰制進行反思。張醒宇（2013）則認爲女性玩家遊玩暴力電玩，從日常與父權體制下逃逸，得到一個讓自我得以舒張的空間，而這類遊戲的低角色自由度與角色扮演型的線上遊戲相反，使女性更容易隱藏身份，成爲強大的玩家，翻轉以往女性總是弱勢、需要被照顧的形象。遊玩暴力遊戲讓女性自我認知多元化，且因此類遊戲女性玩家稀少，這樣的情誼更容易凝聚彼此，甚至能打破性別藩籬，產生跨越性別的結盟。

這些研究中顯示了遊戲類型與機制對性別的影響，當遊戲具有多樣的角色選擇，反而讓玩家複製現實的性別不平等，甚至加深父權制度下對女性的外貌神話。而當女性遊玩以往不被認爲是女性該玩的遊戲，卻等同於佔據了原來屬於男性的位置，成爲豐富了女性敘事、反轉性別與遊戲既定印象的契機。不過不難看出，除了類型與機制之外，角色的性別再現也對遊戲的性別化影響至深，下一節將接續討論遊戲角色——更精確地說，替身——在遊戲中的作用。

（二）遊戲中的替身：認識世界的媒介

本文關注女性玩家的遊戲空間經驗，而玩家與空間之間，卻不能忽略替身的中介作用。替身（avatar）一詞來自於梵文，原指印度教中神祇降臨人世時顯示的形象，而一般認定美國軟體設計工程師Chip Morningstar最早把這個字使用在遊戲中，指的是玩家透過設備而能在遊戲中操作的角色（Juil & Klevjer, 2016）。而學者指出玩家的情感依附與自我認同，會反映在遊戲角色再現之上，尤其是大型多人線上角色扮演遊戲（MMORPG）這種能選擇並形塑角色的遊戲類型（Bowman, Schultheiss, & Schumann, 2012）。在此類線上遊戲中，玩家

也能透過選擇與自己肉身不同性別，以補足自己心理缺憾的角色，來滿足現實生活中成為其他性別的渴望（Huh & Williams, 2010）。這不只是涉及形象與認同，Taylor（2007）認為替身的再現正是玩家能否沈浸於遊戲體驗的重要因素。

長期關注酷兒與遊戲的傳播學者Shaw（2014）卻反其道而行，她提出質疑，再現真的有那麼重要嗎？若真對玩家有重大影響，為何酷兒族群卻能自然而然地玩著那些以主流的白人陽剛男性或美貌火辣女性為主角的遊戲？Shaw以她大眾媒體研究的背景，不只分析文本，更納入了閱聽人（audience）視野，強調玩家與遊戲文本的連結與互動性。所謂玩家認同並非出自於一個理想的、完美到幾乎不可能存在的角色形象，而是因為這個角色以及遊戲敘事、遊玩經驗，讓玩家感受到這個角色的真實，與角色共享成功或掙扎的情感，同時也看到了自己的其他可能性。據此，替身的再現並非絕對重要，若角色形象不符合玩家個人認同，遊戲仍能進行；但再現仍然重要，當角色成為玩家在遊戲世界中的映射，並藉由經驗敘事、動作，而能帶給玩家對自身現實以外的想像時，便是再現不可或缺的意義。這個研究駁斥了過往遊戲研究中，玩家對自身的認同與對角色的認同總是一致的這種預設，也說明為何再現，特別是多元多樣的再現何以必要，並且在遊戲中呈現不同形象的角色是遊戲設計者的責任。

從上述研究中，可以看到過往有不少研究將替身視為遊戲角色之一，並從這個角度去討論該角色視覺形象或個性的塑造，著重於玩家與替身的相似程度；比起角色，稱之為遊戲文本中的人物（persona）可能更為適切。就這個角度而言，替身與玩家之間的關係仍是非常有距離的，亦即此種視覺與邏輯程度上的相似仍有她／他我之分。而Shaw（2014）則更強調，玩家對角色的認同並不依賴相似性，比起創造更多的服裝或個人風格化選項，更重要的是反映世界的其他可能性，她也開始注意到視覺可見之物以外的事情，比如情感連結、互動模式等。

另一方面，替身這個概念卻不只是人物塑造（characterization）的問題。Klevjer（2006）認為替身是「為參與者定義了虛構身體（fictional body）的工具或裝置（mechanism），並居中調和了虛構能動性（fictional agency）；是行動主體的體現化身（embodied incarnation）」（頁87）。Klevjer強調替身是玩家感知與能動性的義肢延伸（prosthetic extension），且相較於現實世界的工具（tool）作為身體的器具性（instrumental）延伸。替身的延伸是反身性的，因此替身從屬並且暴露於（expose to）遊戲世界的環境中，也會涉及玩家的感受與主體性。對他來說，替身不必需是人形，也無需連貫，玩家可以在遊戲中變換不同的替身，但替身不能具有自己的能動性（比如彈珠檯遊戲中的那顆珠子），必須由玩家實時操控（real-time control）。此外他也強調導航攝影（navigable camera）的重要性，由玩家控制的視角讓遊戲世界不再是扁平或僅

只是真實世界的微縮，是玩家能夠沈浸並信以為真（make-believe）的關鍵——「make-believe」一詞雖可直譯為「假裝」，但我更願意稱之為「信以為真」，畢竟享受電玩的首要條件就是認真對待那些虛浮如夢幻的影像。

從上述的討論中，Klevjer劃出了非常清楚的範圍。首先他強調了3D遊戲的替身是所有具有替身要素的遊戲中一種非常特殊的形式，同時認為替身必須是玩家可直接操控的，且這種義肢體現的關係不能依賴於角色扮演或角色個人化，因而排除了單純的角色扮演遊戲，以動作冒險類型作為他的主要研究對象。其實在Klevjer的定義裡，替身更接近梵文的「avatar」原意，是玩家在遊戲中的肉身降世，讓玩家得以跨越虛實之間的鴻溝，存在、棲居於那個世界。延續這個邏輯，Klevjer對於玩家－替身的身份問題也有著與其他文章較為不同的看法。他認為替身的調和作用是契約關係與沈浸，「我們不會認同替身；我們一般只會對其他人有認同感，而不會認同自己」（頁90）。相同的問題在Klevjer與Juul（2016）的文章中亦有探討。他們引述Marjanovic-Shane對於虛構語句的三種意義，表示遊戲中的「我是／我在」感受，是玩家「信以為真」的宣言。言下之意，比起玩家在替身身上看見某種邏輯的連續性，更像是一種能動性與自我再現的延伸。

Fetze（2019）也肯定虛擬與替身的重要性，認為相對於現實，遊戲世界總被蔑視為次等的，但兩個平面在「玩的動作中」交織。「玩」這件事情需要肉身的在世存有以及動作，遊戲是根植於在世存有肉身的一種活動，而虛擬的動作（奠基於玩家活生生的身體），並不比物理動作更真實或不真實。但相較起Klevjer，他認為替身不只是玩家身體延伸的工具或裝置，他以「科技意向性（technological intentionality）」來描述替身是具有自己生命、技能、情境的存有，並且是非玩家自身的「科技他者（technological other）」。玩家永遠不可能自己發現遊戲中隱藏的入口，只有替身可以。替身是與科技媒合的實體，能夠經驗，甚至創造新的現實（Fetze, 2019）。簡言之，Klevjer在替身作為角色與主體延伸的工具這兩個面向上，明顯偏向後者，而Fetze則強調必須同時思考替身作為與科技他者的關係以及作為體現的延伸，並將玩家稱之為賽伯格，同時是科技與身體兩者與遊戲世界的關係，不可分割。

綜上所述，確實玩家需要一個替身作為進入遊戲世界的媒介，我也認為替身具有義肢般的作用，擴大玩家身體感知並使其得以在虛擬世界中得到實體。雖然許多媒體或大眾文化研究太常把替身視為角色，過度注重角色外觀或人物性格的設計，但我卻較傾向Fetze的觀點，替身不可能是單純玩家體現的延伸，兩人無法站在同一個點上，也就是作為科技他者，替身必然有認同與否的政治問題。Klevjer（2011）也曾表示，動作冒險類型的遊戲中「存在一種能夠跨越本體論鴻溝的陪伴關係……你們倆（指玩家和替身）是旅伴，是兄弟」。因此

在替身和玩家比起單純的指揮角色或直接視為同體存在，更應以義肢般的虛擬身體理解。玩家畢竟不是直接如電影《一級玩家》描繪的那樣，直接進入遊戲以自己的新身體遊玩，而是得要藉由替身的中介來調和虛擬與現實的落差。而如此對替身的認識，便是分析受訪者有關身體或行動感受的基礎認知。

（三）從遊玩空間到遊戲世界：遊戲的空間性與世界性

空間性是遊戲的重要面向，甚至可說是基礎而本質的（Aarseth, 2007；Jenkins, 2004）。然而遊戲的空間是什麼、如何構成、該如何理解？本文以女性玩家與遊戲空間的互動為出發點，關於遊戲空間為何的問題，至關重要。遊戲空間的分析大致可分為兩大類：面向遊戲設計者的工具書，以及遊戲研究者的理論化作品。遊戲設計工具書內容包羅萬象，從角色到介面不一而足，其中跟遊戲空間直接相關的主要為關卡與場景設計。關卡涉及遊玩機制與互動模式，目的在於創造更有趣的體驗（大野功二，2016），場景則包含建模、光環境、繪圖等相關技術的運用（程俊杰、馬瀟靈，2015）。可以說，涉及玩法的關卡與涉及視覺藝術的場景，兩者乃遊戲空間的骨架跟皮肉。相對於解決「如何」問題的實務知識，理論化回答的則是「為何」的問題。Walz（2010）整理出過往遊戲研究中與空間相關的論述，分別從魔法圈到機能等八個不同概念來探討（表1-1）。在這八種取徑中，其實可以再分出兩大類別，魔法圈與寓言講述的是遊戲空間與現實空間的關係；從競爭空間到機能討論的則是遊戲空間如何塑造玩家的感知和行為並創造體驗。這暗示了一種空間觀點：遊戲仍然被視為一個絕對的、如物一般的空間，設計師如造物主般捏塑它，玩家在其中扮演的是被動接受的角色。可以說，這些討論都強調第一空間（物質）與第二空間（心靈）的對應關係，像是一位建築師在思考如何設計才能引導使用者獲得更好的體驗那樣，思考遊戲空間如何引導玩家的遊玩行為。

(表1-1) 遊戲研究中的空間概念整理

概念	發問	取徑 (approach)
魔法圈	遊戲在何時何處發生，又如何與每日的日常劃分開來？	位置的 (locative)
寓言	數位化的遊戲世界如何再現並實現 (implement) 空間，這又要透過改寫哪些物理性質來達成？	再 現 的 (representational)
競爭空間	遊戲環境和元素如何隱約或清晰地被建構，來配置運動和遊玩韻律 (kinesis and play rhythms)，也就是玩法？	配 置 規 劃 的 (programmatic)
敘事	遊戲間的設計者希望帶來哪些經驗？敘事如何鑲嵌近遊戲中？玩家如何參與？故事能夠引導遊戲行進嗎？	擬 劇 論 的 (dramaturgical)
型態	遊戲感知的主要生理學方法有哪些？這些方法使用的空間特質又是什麼？	類 型 學 的 (typological)
視角	理論上無窮多的視角，那個是玩家最常使用的？	視 角 的 (perspectivistic)
性質	玩法和遊戲空間如何互動，又生產了哪些再發生 (re-occurring) 的特質？	性 質 的 (qualitative)
主要與次要機能	遊戲的玩法如何受遊戲建築所支持並成為實例，這些建築又如何影響玩家？	形式機能的與形式情感的 (form-functional and form-emotive)

資料來源：本研究譯自Walz(2010)

這些討論有助於我們從空間的角度來理解遊戲，且強調空間之於遊戲的重要性。然而遊戲空間不只有構想與感知的層面，當玩家加入，開始遊玩，空間的性質與意義也隨之改變。而Walz (2010) 自身則透過上述有關遊戲空間 (gamespace) 的文獻整理，加上對玩樂空間 (playspace) 向度的探討，進一步提出遊戲空間性的分析架構。在這個新架構中，除了上述八個取徑之外，Walz 還新增「科技的」(technological) 與「現象學的」(phenomenological) 兩個新的取徑。從八到十，這個架構其實點出了遊戲空間分析缺少的向度，不被學術界納入、或可能無法處理的技術層面，以及更加從玩家感受而非設計師立場出發的現象學層面。本文便是期待透過酷兒現象學視角，為遊戲空間的分析補充不同取徑的經驗資料。

那麼遊戲的空間又如何能往前邁一步成為世界？如Adams（2013）所言，「遊戲的物理性空間具有代表著遊戲本身的意義」，為了遊戲而創造出來的那個空間，反映了一個遊戲的遊玩模式、敘事脈絡、美學主題等，毋寧稱之為遊戲世界（game world）更為通用及恰當。以下便就遊戲世界如何能夠自成一個世界，也就是遊戲的世界性（worldness）概念分析。世界性這個概念，目前仍只有為數不多的討論，且大多都是從社群、時間方面切入。如Krzywinska（2008）認為世界性奠基於遊戲的時間深度，要有自己的歷史，這指的並不是一款遊戲發行的年齡或系列作有多少，而是在遊戲內敘事建立的歷史觀。她認為是傳說和怪談帶來的故事性，以及節慶和事件所創造的時間性讓玩家信以為真。Dezuanni（2019）則認為要將遊戲帶出遊戲外，比如直播平台、社群軟體上的紀錄分享，讓遊戲成為一個世界體系。而Klastrup（2009）提出了玩家的沈浸和在場，且提出了「世界－空間」（world-space）一詞，再度把遊戲世界概念與空間性相互扣合，這與替身研究提到的許多概念相符。

Klevjer（2006）也針對世界性提出三項規則：整合、具體化、有形化。整合（integration）指的是遊戲的規則被「定義模擬世界中可能之行動、事件、行為的規則所限制（colonized）或必須相符（melt with）」；也就是說，遊戲規則被（虛構）世界的規則限制了，使得角色扮演的世界變成世界－系統（world-systems）（頁106）。具體化（reification）則是抽象的具體化，使電腦模擬變得不透明的履約，人為控制模擬將指示變成規則、抽象模型變成具體模型。如果沒有具體化，就會沒有實在的沈浸感。例如，如果規則是時間到賽車就得停下來，那麼就必須創造終點線跟碼表。最後有形化（concretization）可說是以上兩個規則的整合，重點在於使抽象的遊戲規則與肉眼可見的遊戲物件或空間，兩者能夠相互符合、相互具有意義。Klevjer認為，電腦遊戲的模擬環境之所以會是世界，不只是因為它們可以激起玩家的想像、或因為它們是由規則和具有意義的活動組成的魔力圈（magic circle），更重要的是，因為玩家能夠以一種可以與現實世界類比的方式與電腦模擬的環境互動。

我認為以上這些對世界性的討論，指出了對理解電玩遊戲而言十分關鍵的一點，即虛擬亦有其物質性。虛擬之事經過了電腦的模擬與自動化的處理，帶給玩家一套可與現實平行存在的經驗，而所謂「電腦的模擬與自動化的處理」的成果，即為遊戲中的「物」。同時別忘了，遊戲的空間應理解為一個物，因為遊戲設計時「空間」也只是一個被建造出來的元件。而空間應為物的關係之集合，因此遊戲空間、或說遊戲世界，是玩家與包含了空間在內、所有物件的關係之集合。

不過除了遊戲研究之外，關於虛構世界如何成立的討論由來已久。Wolf（2012）在他非常具啟發性的著作中提出了「次創作」（subcreation）的概

念，指出作者對初級世界元素的使用會賦予想像世界「現實的內在一致性」（inner consistence of reality），創造出深刻的現實感，並邀請閱聽人參與其中。同時他也提出數個構成想像世界的基礎元素，如地圖、時間軸、文化、語言、神話等。這些元素也出現在上述有關遊戲世界性的討論中，這是當然，因為遊戲也是Wolf指認之媒體的一環。但遊戲世界性之構成和其他媒體的想像世界仍有十分明顯的差異，我認為有二。一則為互動性，其他媒體中閱聽人雖可透過不斷擴散的作者身份（authorship）同心圓來不斷和想像世界互動，卻無法改變最接近核心的世界起源。但遊戲玩家卻可以從一開始便參與每一次遊戲世界的劇本撰寫，越自由開放的遊戲，玩家越能獲得這種權力。第二種差異，從Klevjer對替身的探討得知，乃在於可由玩家實時操控的替身，是玩家得以在場的媒介，是玩家穿上的義肢。由於有替身，玩家可以「現身於」遊戲世界中，無論是否真的參與世界的命運，玩家都身處其中，而不只是個外部的旁觀者。因此可說互動與在場，指出了遊戲世界構成的特殊要素：一種「我選擇」的權力。在場表示「這個世界有我」，可互動表示「我有辦法選擇」，而這兩者又相互深化，帶給玩家特殊的現實感。透過對比其他媒體而加深的遊戲世界構成認識，將會是後文分析開放世界結構的側重點。

四、聚焦研究發問

經過上述文獻的爬梳，我們已經釐清了空間生產的理論模型如何運用在遊戲空間的分析中，對於遊戲空間的理解從逐漸邁入具有社會關係與物質的世界。據此，首先將研究的田野範圍，限縮在開放世界遊戲中。對於開放世界此一標的的選擇，固然出於我個人經驗，但也因為它具有一般認知的空間型態，是視覺化與物理環境化的。玩法上既強調與空間的互動，也更加自由，因此可能發生意想不到的遊戲行為，適合探討女性玩家與虛擬空間的關係。然而，開放世界似乎僅只是一個模糊的用語，在過去二十年內從新奇的概念到遊戲大作標準配備，卻缺乏定義與內涵的討論。因此本文的第一步，將會試圖建立開放世界的分析架構。在了解自由機制重要性的基礎上，接著以酷兒現象學視角探討女性玩家與遊戲的相互作用，找到定位與迷失的狀態，從中辨析出女性玩家的特殊性，以及迷失狀態成為空間生產動力的可能。最後從女性的遊戲經驗敘事中，看見她們如何生產空間，這些空間又回應著現實中的哪些問題。研究發問具體為以下三點：第一，什麼是開放世界？如何討論一個開放世界遊戲？第二，哪些要素影響了女性玩家的玩法？她們與機制創造的虛擬空間如何互動？有哪一些可能的行為模式？第三，經過機制作用力與玩家能動性生產出的空間，具有什麼樣的性質？是否能重新詮釋虛實關係或突破虛實邊界？

第三節 研究設計與方法



一、研究範圍

本文雖選定女性的開放世界遊戲經驗為研究田野，但仍須回答如何劃分邊界的問題。開放世界目前不管在遊戲社群或學術界都沒有標準定義，因而無法清晰地指定出某幾款特定遊戲。我也不願由我自身選出熱銷的或知名的開放世界遊戲，一來因我認為開放世界概念如同諸多遊戲術語一樣，是當代科技演變的產物，也會隨著技術的進展而改變。因此應保持開放的態度，不以熱門與否作為標準。二來既然定義待辯駁，也可由受訪者提出她們心中的開放世界遊戲，或許可從針對特殊案例的討論中，摸索到開放的邊緣。因此研究所呈現的開放世界，是由我與受訪者共同討論出的綜合遊戲經驗，並非一定是大眾認定的經典開放世界作品。這也成爲一種從邊緣抵抗主流論述的可能。

二、研究方法與策略

本文的資料收集主要來自半結構式訪談，輔以訪談時側錄的遊戲空間影像，以及我在遊戲社群中參與觀察的記錄下的田野筆記。整個訪談又包含訪談與遊戲過程展示兩部分，前者由受訪者詮釋自己的遊戲經驗與感想，後者則請她們展示喜歡的遊戲場景並現場遊玩。實際展示遊玩的環節，乃是爲了使受訪者回到具體的遊玩情境，也能夠實際指認出哪些空間、哪些行動對她們來說有特殊意義。此外，在遊玩時會同步擷取螢幕畫面，作爲未來空間分析的資料。

在初步完成訪綱後，我首先徵求身邊有遊戲經驗的女性玩家試訪，並據此調整部分問題，才正式對外募集受訪者。第一次的募集，透過遊戲論壇巴哈姆特與以女性使用者爲多數的社群網站Plurk（噗浪）發布受訪者募集表單，發佈時間爲2022年七月中旬，爲期兩週。這段時間內收到十位有興趣的玩家填答，在排除重複案例與不適合的應徵回答後，共訪談八位玩家。第一階段結束後我認爲資料仍有不足，因而再次發布表單，並請求同學朋友協助轉發，最後募集到二位受訪者。故本次研究共有十位受訪者，共展示十二款遊戲（表1-2）¹。訪談後我將語料提取出遊戲設計、性別相關議題、虛實關係三組共十九個代碼，前者主要使用在第二章的分析中，後兩者則出現在第三、四章。

¹ 爲使內文閱讀通順，《薩爾達傳說：曠野之息》後簡稱爲《曠野之息》，《巫師三：狂獵》後簡稱爲《巫師三》，《上古卷軸V：無界天際》後簡稱爲《上古卷軸V》。

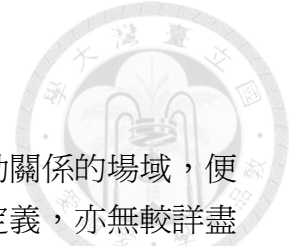
(表1-2) 受訪玩家簡表；本研究自製。

暱稱	年齡	職業	遊戲年齡	展示遊戲	敘述
朱帆	26	行銷人員	5年	《薩爾達傳說：曠野之息》	在漫畫圈朋友的耳濡目染下開始接觸遊戲，以前多玩手遊，工作後購入Switch。認為自己個性比較像男生。
沫	24	待業	3年	《薩爾達傳說：曠野之息》	喜歡玩音樂遊戲，以前主要使用設備為手機，三年前因為想玩寶可夢系列遊戲而購入Switch Lite。
T小姐	27	攝影剪輯	14年	《艾爾登法環》、 《Valheim》	從小和姊姊在家玩遊戲長大，長輩鼓勵待在家打電動勝過出門。擁有許多遊戲主機，目前以電競筆電和PS4 pro為主。認為自己是性向不確定的女性。
歐尼	32	研究生	20年以上	《巫師三：狂獵》	資深玩家，做過遊戲直播，現主持同人誌、遊戲相關的podcast。主要使用桌電與PS4。認為自己可能是異性戀或無性戀女性。
大主教	21	大學生	6年	《上古卷軸V：無界天際》	國中從Youtube頻道接觸遊戲，高中開始遊玩，近期因課業負擔而無法繼續遊戲。使用筆電。
二月	26	自由業	不可考， 2017年開始 積極接觸主 機遊戲	《碧血狂殺二》、 《Splatoon2》	從小便會玩電腦或網頁遊戲，目前使用桌電與Switch，熱愛任天堂出品的遊戲。認為自己的性別不需要特別定義，算是無性戀。
ㄟ子	28	政府幕僚	21年	《Core Keeper》	從小就有接觸遊戲，家中門禁較嚴，反而容許待在家打電動。因工作關係會大量接觸不同類型的遊戲。使用筆電。認為自己是順性別的女性。
Tine	32	助理工程師	15年	《Minecraft》	常和男友、哥哥一起玩遊戲，遊玩過許多仙俠RPG。使用桌電。
小陳	25	研究生	15年	《原神》、 《2077》	童年時父親鼓勵多接觸電腦，故一直都有在玩遊戲，常和弟弟一起玩。自己每天會固定玩至少一小時。使用筆電。
次零	29	平面設計師	3年	《Don't starve》	經由男友耳濡目染而開始接觸遊戲，玩過的遊戲數量較少但黏著度高，也喜歡看別人玩。使用桌機。順性別女性，但個性比較不像女生。

在受訪者募集表單中，我先行詢問對方想要展示的遊戲，並在訪談前自己先購入或借來玩過，如果受限遊戲平台無法遊玩，則至少觀看該遊戲的實況紀錄。這是爲了能更好的理解受訪者所講的內容。講述遊戲經驗實則也是受訪者的人生經驗，而且她們都對遊戲非常有愛，常講到各種只有內行玩家才知道的細節。我認爲縱使都是玩家，若缺乏相同的遊戲經驗，還是難以跨越研究者與受訪者之間的鴻溝。而當我們都成爲同一個遊戲的玩家，則更能站在同等的位置交談，也更能引起受訪者講述的慾望。在訪談的策略上，我相當留意「離題」的價值，尤其在展示遊戲實際遊玩狀況時，受訪者常興致盎然，走到哪講到哪，熱心地想介紹她在此處曾發生的大小事。我認爲這種時候更是看見女性玩法的契機，當我正式詢問受訪者有沒有什麼特殊的玩法時，通常只得到否定的答覆。但當她們談到深處，反而不經意地展現情感之所在，也常從中發現女性特質在遊戲中表現的案例。此外，我也留意在適當的時機適度地自我揭露，將訪談從學術性的問答，轉變成玩家與玩家之間的暢聊。而在我分享自己的遊戲經驗之後，受訪者通常也會勾起回憶，講述更多具體案例。

本次訪談的玩家都是自己填寫表單招募而來，對遊戲都有十分深刻的經驗與獨到的看法，訪談中也常透過遊戲故事帶出她們獨特的生命經驗。在寫作策略上，我希望能在行文中直接呈現受訪者身影，而非只是制式編號，故邀請她們選擇自己想使用的暱稱，並以此撰寫於文中。但爲了閱讀的方便，避免受訪者暱稱與其他字詞混淆或辨識不明，後文提及個別受訪者姓名時皆在下方加上私名號，如「朱帆認爲……」。此舉希望能兼顧論文易讀性，同時也使讀者看完論文後能對每一位有血有肉的受訪玩家留下印象。

第二章 什麼是開放世界？



本文選定開放世界作為分析女性玩家與虛擬空間之間互動關係的場域，便必須先釐清何為開放世界？這個詞彙目前在學術界仍無明確定義，亦無較詳盡的討論，就連在遊戲社群裡相關的討論串中，也常出現對於某款遊戲是否能算得上開放世界的爭論。例如有網友在PTT詢問是否能推薦日系開放世界RPG遊戲，下方留言串便出現諸如「異度根本不是開放世界，他只是地圖做很大」、「太15根本不算開放世界，無法任意挑戰事件跟關卡」（PTT, 2022）等不同意見。我在發放受訪者募集問卷時，也有網友留言詢問哪些遊戲才符合開放世界。然而從遊戲發行商撰寫的文案、Steam頁面上使用者賦予的標籤、社群中給出的開放世界遊戲範例，還是可以看出遊戲圈對開放世界一詞仍有共通的想像，只是模糊不清、形貌難辨。意即，開放世界一詞目前在遊戲界僅有大致公認的幾個基礎條件，而沒有標準化的意涵解釋。據此，本章先爬梳社群、論壇中對開放世界的解釋，整理出幾個最基礎的公認要件，釐清與近似概念的差異，接著藉由呈現開放世界遊戲的歷史，讓讀者能有更全面的理解。次之，奠基於現有對開放世界的認知上，綜合相關理論回顧，整理出一套開放世界的分析架構，而這套架構也是我後續探討開放世界性質與玩家感受的基石。

第一節 開放世界概論

一、當我們談論開放世界時，我們在談論什麼？

在討論開放世界的內涵之前，應當首先釐清它的定位。荷蘭遊戲數據分析公司Newzoo（2020）認為，開放世界是電玩遊戲分類法（taxonomy）之下，遊戲機制（mechanics）的一種，並非遊戲類型（genre），也不同于遊戲模式（game mode）。此外機制常與玩法（gameplay）混淆，玩法指的是玩家如何實際上、策略上與遊戲互動；機制則屬於更高層級，涉及遊戲設計與規則的建立，並藉此提供玩法。也就是說，開放世界規定了遊戲世界該如何運行，可以承載不同類型與玩法，比如動作、沙盒、射擊等等。機制之於遊戲並非獨佔性的，一個以開放世界為架構的遊戲同時也可能包含其他機制，像《薩爾達：曠野之息》便是標準、公認的開放世界佳作，且包含大量解謎要素。至於類型，則是與機制同一層級的另外一件事，單一遊戲也同樣可能屬於複數類型。而開放世界並非適合所有的類型，Newzoo針對最熱門1400款遊戲的統計便呈現出大致樣貌，屬於開放世界機制的遊戲中，幾乎四分之三隸屬於動作冒險與RPG；射擊、模擬等其他類型，則遠遠小於前兩類。

既然業已說明開放世界概念在遊戲設計中的層級定位，接下來將可開始描繪它的樣貌。學術文獻中出現的開放世界相關詞彙，大致在討論冒險遊戲時提及，如Egenfeldt-Nielsen等（2016）將《俠盜獵車手：罪惡城市》比較粗略地以「開放的遊戲空間（wild-open gamespaces）」稱之，認為玩家能夠享受生動的城市模擬，因而不必一味專注於遊戲賦予的任務中。Bonner（2015）則簡短地描述為「更大、更複雜的空間」，並提及「非線性（non-linear）」此一關鍵字。汪林（2021）以手機遊戲《原神》為案例分析開放世界跨平台的吸引力，但僅只引用維基百科定義，雖提及「探索」與「自由」兩關鍵詞，分析時卻將兩者歸因於非線性的敘事，略顯可惜。確實「探索感」與「自由度」是遊戲論壇、媒體，乃至於實況聊天室對開放世界遊戲最常下的兩組斷語，但我認為建構探索與自由魅力的，絕不只是非線性的設計。學術之外，遊戲社群的討論則更多元也更激烈，但並非你一言我一語的雞同鴨講，實則可以從諸多想法中找到線索。以Youtube頻道「Gameranx」較為完整的解釋為代表：「一個不會限制你前往任何區域的廣大空間、不需要完成劇情才能進入下一個區域，甚至沒有任何劇情，且玩家需要『存在於』世界裡（exist within the world），操控替身而不是整個世界（Gameranx, 2016）。」這段話幾乎可代表了整個遊戲社群對開放世界的主要共識：無限制的大地圖，與非線性的劇情與任務。

非線性是重要的基本條件，意為相對於線性遊戲而言，可以自由安排任務、劇情、地圖進程的設計。線性遊戲常被稱為「一本道」，顧名思義便是一條路走到底，無需由玩家自行探索接下來要做的事是什麼，全由遊戲安排，經典案例如橫向捲軸的馬力歐系列。但是否是字面意義上的「線性」並非一本道的核心概念，如《Final Fantasy XII》，玩家雖處於3D環境中，移動也包含上下左右等立體向度，但其任務安排一件接著一件，全由劇情決定，其中無玩家作主的空間；地圖看似立體複雜，實則只能行走於設定好的路線上，是經典的線性遊戲代表作。遊戲社群談及開放世界時常講的「自由度」，有一部份便是來自非線性的遊戲設計。非線性同時涉及任務安排與地圖設計兩個面向，玩家的選擇可以決定事件發生的順序，此時不應在地圖上出現明顯而生硬的障礙，如隱形牆，來限制玩家的移動。

另一條件「無限制」的「大地圖」則是提供「探索感」的基礎，卻也是一個更加模糊的概念。地圖的尺度、大小，並沒有標準化的量表來規範，雖則開放世界遊戲的地圖隨著電腦運算能力的增強，一年大過一年，但在無法明確得知尺寸的3D電腦模擬環境中，大小不只關乎數字，更與密度息息相關。《無人深空》推出時號稱有最大的開放世界地圖，尺寸為31,7000,000,000,000,000,000,000平方公里，一個龐大到無法讀出的數字，但遊戲中的星球模組重複、內容單調無趣，縱使地圖夠大也讓玩家感到空虛。相對來說為眾多玩家稱道的經典巨作《上古卷軸V》地圖尺寸為37平方公里，以當

代眼光看來尚稱中規中矩，然而各處遍佈隨機事件與活靈活現的NPC，讓玩家願意徒步慢慢從南走到北，暢遊這個充滿驚喜的世界。此外，如何才算得上「無限制」也有諸多不同聲音，有玩家認為「大地圖的JRPG也算是一種廣義的開放世界了吧……只是因為以前受限於硬體機能，不能做到地圖無縫接軌」（PTT, 2022），才在每次進入新地區的時候，都得要重新載入地圖。對該玩家而言，跟隨劇情而階段性展開的地圖並不算限制，並舉《碧血狂殺二》為例，說明標準的開放世界遊戲中也會採用這樣的設計。

但是將地圖切割成一張一張、並隨劇情推進而限制或開放玩家能前往範圍的設計手法，並不是僅出自於技術考量。有些遊戲反而因技術的演進，為了增強其他面向的遊玩感受而選擇此類地圖呈現方式，通常被稱之為「箱庭」遊戲。除了箱庭之外，另外還有幾個遊戲版上常見的詞彙，與開放世界具有部分共通點，因而常被誤用，致使語意不清、討論模糊。下文將列舉易混淆的名詞，藉由比較異同之處，進一步摸索開放世界的認知邊界。

二、易混淆概念說明：箱庭、主世界與沙盒

箱庭、主世界、沙盒，這三個概念與開放世界並非完全互斥，乃因開放世界是遊戲機制，而箱庭與主世界是對某種設計手法的稱呼，沙盒則是遊戲模式的一種，分屬於遊戲設計的不同層級，指涉的對象不同，自然也可能出現並行存在的狀況。只是此三者與開放世界在遊戲空間創造與串連方式或者玩法上，有與開放世界相似之處，才容易出現混用、誤用的情形。下表先試著簡易點出各自與開放世界的不同之處，並分點詳細說明。

(表2-1) 開放世界與箱庭、主世界、沙盒概念比較；本研究自製。

	異	同
箱庭vs. 開放世界	箱庭多具有明顯邊界、尺度較小	物件互動性高，都能讓玩家探索
主世界vs. 開放世界	主世界與次世界未按比例繪製、之間的移動過程需要經過載入畫面	都是大地圖，且多為外部空間
沙盒vs. 開放世界	沙盒著重於創造、改變遊戲世界	都是大地圖，皆強調自由度

（一）箱庭（はこにわ）

相對大地圖來說，某一類型的小地圖更常被稱為「箱庭」。這個詞源自於日本江戶時代的一種園藝手法，意指「裝滿土和沙子的淺箱，裡面裝上小橋、房屋、娃娃等，種植樹木花草，用以模擬庭園或山水」，後被引用到遊戲設計中。在許多論壇甚至新聞網頁，皆指稱「箱庭」是任天堂瑪利歐系列設計師宮本茂創立的概念，但並無確切資料證明。目前僅有報導顯示，設計師小泉歡晃在《超級瑪利歐 奧德賽》的發佈會上提出「箱庭探索3D」概念，藉此與瑪利歐系列慣用的「コースクリア3D (course clear 3D)」手法區隔（御月亜希，2017），後者指的是玩家需在既定路線上完成任務，而前者則是能自由地在一個區域內探索。在整個瑪利歐系列中，僅有《超級瑪利歐64》（1996）、《超級瑪利歐 陽光》（2002）、《超級瑪利歐 奧德賽》（2017）此三款屬於箱庭探索3D設計，小泉表示在開發《陽光》時，乃是因為任天堂遊戲機「Game Club」的出現與硬體規格的提高，才讓他能夠創造出更寬廣也更有沈浸感的舞台。從此可知箱庭的小巧並非技術限制的結果，反之，其精巧細緻、充滿驚喜的探索空間，才是設計師心血與科技協作的結晶。

而箱庭易與開放世界混淆之處，在於兩者都在一定範圍內能自由移動，且強調對環境的探索。箱庭有如精巧的微縮世界，玩家可以四處探尋機關、和NPC互動，但這個空間模型並不如開放世界一般強調世界觀與氛圍的塑造，從設計師使用的詞彙「ステージ（舞台）」便可窺知一二。箱庭之於遊戲的作用，乃是創造一個高密度的空間，讓諸多遊玩要素（如解謎點、寶藏、收藏品等）集中在此場域中，讓玩家感到目不暇給，藉以提高遊玩的刺激感與慾望。此外，箱庭的邊界明顯，空間尺度也更小，玩家能明顯感受到何處是遊戲想誘導自己前往的地方與路線，而何處又只是遠方的場景，如（圖2-1）中沙之國可遊玩的區域十分明顯，色彩豔麗的建築物是遊戲希望玩家探索的地方，若往外側沙漠走，則碰到深溝，以此區隔出作為關卡舞台的空間模型與背景。箱庭是精緻小巧的遊戲關卡設計方法，常使用在線性遊戲節點上，甚至出現在開放世界中，如《艾爾登法環》中的主線劇情所在的城堡皆以箱庭概念設計而成。



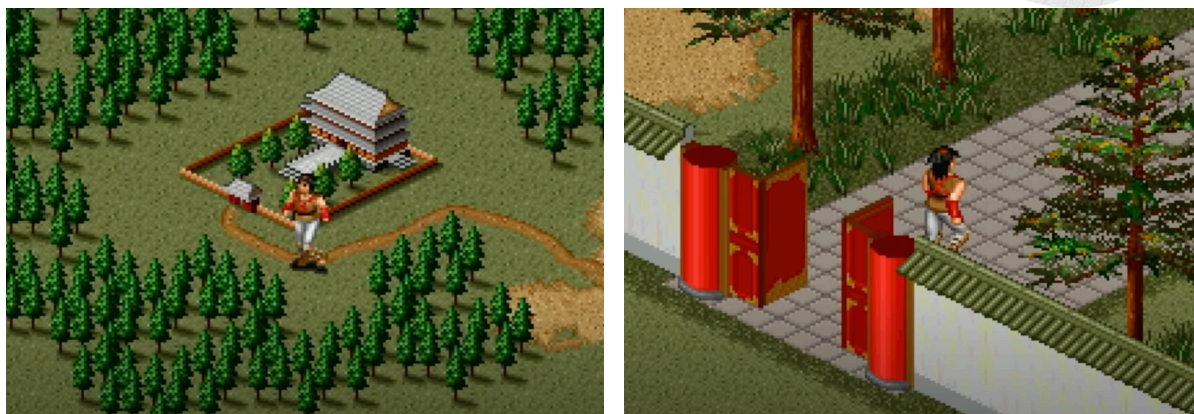
(圖2-1) 箱庭範例《超級瑪利歐 奧德賽》沙之國；擷取自遊戲畫面。

(二) 主世界 (overworld)

主世界的概念早期來自於與地下世界 (underworld) 的相對關係，如比較早的《薩爾達傳說》系列作品與《Minecraft》，遊戲世界由地表 (surface) 與諸多地下洞穴、地下城 (dungeon) 構成。但隨著遊戲空間架構的多變，主世界、次世界之分不再是物理向度的上下關係，而是指遊戲中能夠連通其他次要空間的核心場所或集會所 (hub)。需特別注意的是，主世界並非遊戲選單或地圖，雖然玩家也能透過上述兩者抵達其他地方，但卻是透過遊戲介面而非玩法，因此MOBA手遊中常見的「遊戲大廳」就不能算是主世界。主世界必須屬於遊戲世界的一部份，玩家需以遊玩的方式在不同的主次世界中移動，這些玩法通常會被以遊戲的邏輯合理化，比如開門、進入管道、踏入魔法陣等，並可能會以短暫的載入畫面或過場動畫來銜接。

開放世界與主世界的差異之處主要有二。一是上述的移動過程，開放世界更要求空間的連貫性，玩家能看得到即將前往的地方、而不只是一個想像的遠處，且會盡量降低載入畫面的使用，以免打斷玩家遊玩的沈浸感。第二點則更為關鍵，玩家縱使能看見次世界呈現在主世界中的樣子，比如即將前往的建築物，決定性的要點在於該模型是否「未按比例繪製 (not to scale)」。以《Final Fantasy XIV》中的水晶都為例，從外部觀之是宏大的宮殿，但仔細觀察

便能發現內部空洞，真正的內部空間要到等玩家做出「進入」動作，遊戲載入水晶都的模型之後才會出現，其空間尺度也比外部看起來更寬廣許多。這種物理空間上的不合理變化，會讓玩家的心智模型將主次世界理解為並不實際相連的兩個空間，也就不會構成一個整體的世界。



(圖2-2) 《金庸群俠傳》青城派主次世界比例變化；擷取自<https://reurl.cc/ROOeEG>。

雖然有這些差異，仍有相似之處使具有主次世界架構的遊戲被誤指為開放世界。在巴哈姆特上一篇討論開放世界的文章中，有網友分享一部回顧《金庸群俠傳》的影片，該影片便認為這款遊戲「把開放世界做到極致」（老孫聊遊戲，2020）。但在《金庸群俠傳》的主世界中，可以看到玩家所操作的角色與周遭建築物的比例，以及角色「進入」到建築物中之後的比例，並不相同（圖2-2）。該頻道將《金庸群俠傳》指為開放世界的原因，更有可能是在遊戲發佈的1996年，相較於那個年代流行的線性RPG，《金庸群俠傳》確實具有一張開放的大地圖，劇情選擇也更加自由。從這個案例可以了解為何主世界一詞容易與開放世界產生混淆，也能釐清具有能自由行走的地圖並不保證此款遊戲就使用了開放世界機制。此外也需注意，當主世界與次世界意指地表與地下，而非核心空間與其他遊玩空間時，該遊戲不見得就不屬於開放世界。例如《Minecraft》的地表層便被稱為主世界，主世界是玩家一開始到達、也花最多時間遊玩的區域。地獄、終界確實只能經由傳送前往，但並不存在於主世界中，也沒有尺度比例變化的問題，因此比起主世界與兩個次世界，《Minecraft》的空間架構更應被視為由三張地圖組成的開放世界。此外作為核心的主世界大小無固定模式，根據Fandom²，《超級瑪利歐 64》的主世界便是較小型的城堡，向外聯通諸多次世界；而《俠盜獵車手：罪惡城市》的主世界看起來則更像一張地圖。

² Fandom是一個維基農場類型的網站，專攻遊戲與娛樂方面的條目。

（三）沙盒（sandbox）

最後一個易與開放世界混淆的名詞是沙盒，例如中文維基百科開放世界的條目中便提到「這類型的遊戲也常被……不嚴謹地稱呼為『沙盒式遊戲』」（維基百科，2022），同樣的誤用也出現在巴哈姆特上網友撰寫的開放世界遊戲介紹文章中。沙盒以極高的自由度著稱，玩家可以自由地移動遊戲內的元件，以此改變或建造遊戲世界，並且在遊戲中不會出現一定要完成的目標，而是由玩家自行決定想做的事。沙盒可以想像為電子樂高，不會有人要求玩家非得用這盒樂高完成什麼不可，也因為沒有固定目標，遊戲通常會加入生存或工藝要素來提高遊玩樂趣，《Minecraft》便是當代沙盒遊戲的經典案例。因為同樣強調高自由度、有大地圖與非線性任務，沙盒乍看與開放世界非常相似，但其實只要釐清開放世界隸屬的遊戲架構與沙盒並不位於同一層級即可。根據Newzoo（2020），沙盒是一種遊戲模式（mode），與遊戲的目標、規則有關。沙盒更強調創造性，在論壇或影音平台上可以看到無數在《Minecraft》中被創造出來的精美模型與壯闊世界，玩家會參與到這個世界從無到有的建設過程；相對地開放世界則是一個已經建造好的空間，在動作冒險、射擊、角色扮演等類型的開放世界遊戲中，玩家只需體驗或善用這個遊戲世界。沙盒與開放世界在遊戲設計理論中的層級不一樣，目標也不同，雖有部分相似之處，卻絕不能被劃上等號。

第二節 開放世界分析架構

開放世界並沒有，也不需要一套嚴格的規範與定義，我無意在此制定標準。遊戲隨著潮流演變與技術進展，會逐漸擴大單一名詞的內涵，在遊戲產業仍壯大興盛且不斷尋求變化的當代，寫下某個詞彙的定義是無用之功，也是不應為之事。因此接下來我要提出的並非匡限開放世界的教條，而是協助釐清現象的分析架構。是什麼特質將開放世界區分出來？我認為答案昭然若揭，可以從其命名「開放」與「世界」開始思考。

一、開放：自由中摸索邊界

開放（open）在這裡指的是玩家如何可以自由自在地、有選擇地做她們想做的事。遊戲幾乎都有設定預期的目標，也少不了明顯或隱晦的引導，但開放是自由度的展現，讓玩家除了挑戰成就之外，有了另一種自由行動的樂趣。

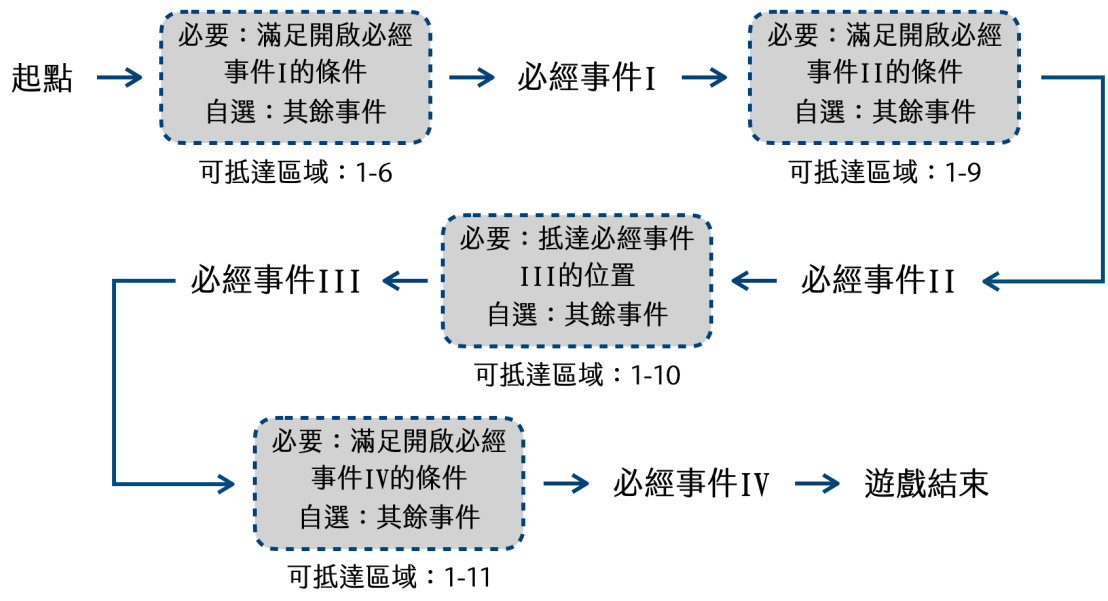
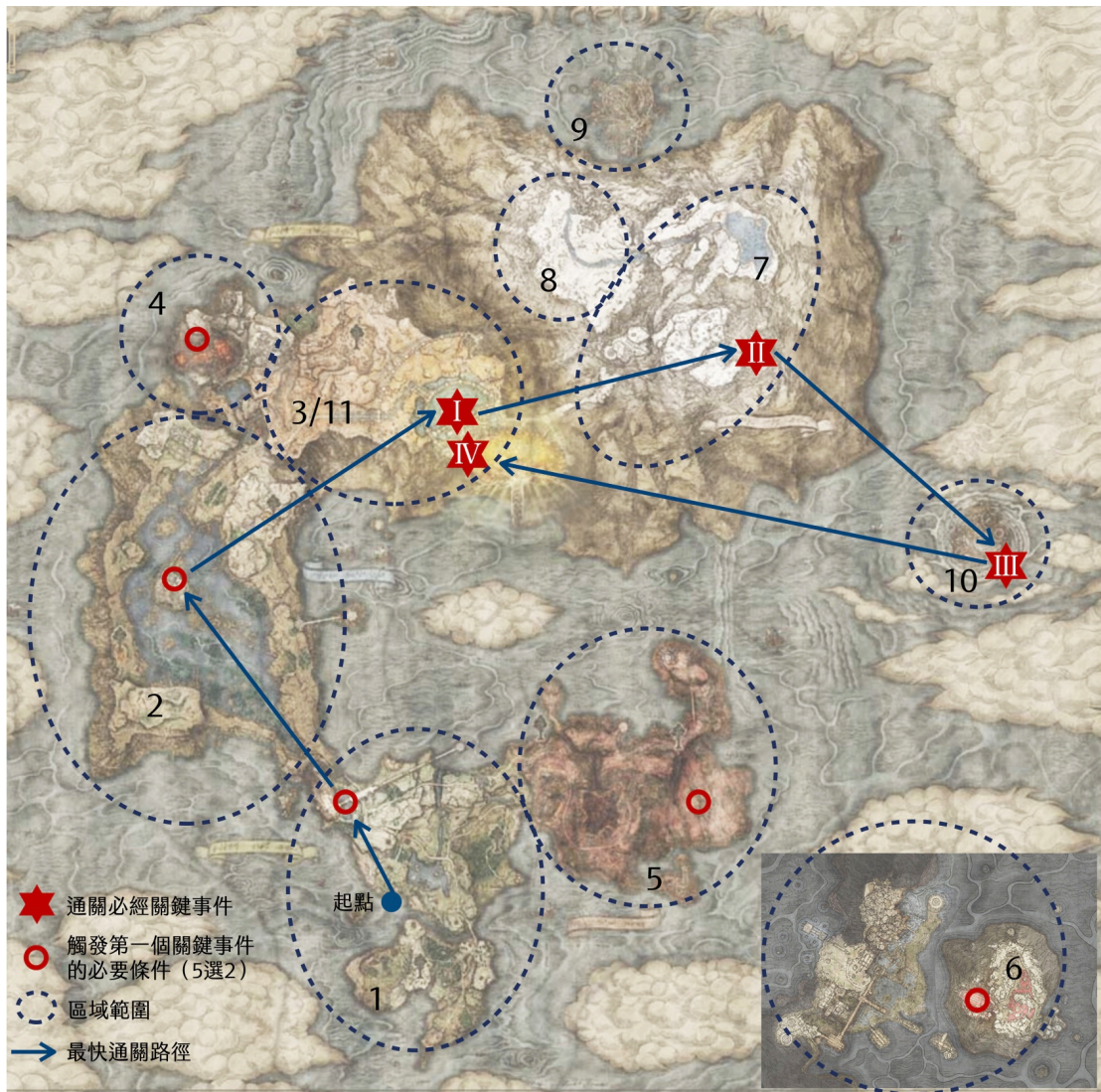
（一）時間自由

玩家在遊戲上享有的時間自由，包含時間長度與時間序兩方面。這並非指自己決定何時玩、玩多久，而是玩家能自主決定在遊戲中的某一個行為要不要發生、何時發生、發生的時間長度為何。一般提到開放世界時常見的非線性概念，比較偏重於指出玩家可以自行安排各種任務的順序，各類事件的發生並非按照固定先後，但使開放世界成立的條件卻不止如此。如果我們只能調整事件順序，那麼這種自由仍十分有限，玩家還是能感受到透明機制的指引：妳必須完成以下全數任務。比這更重要的是，玩家其實享有決定某件事要不要去做的權力，這會為玩家帶來全然的放鬆與自由，如T小姐所說，她喜歡開放世界遊戲的原因是「我覺得沒有什麼一定要做的壓力滿重要的」。尤其沙盒類型更是如此，全憑玩家自己探索與安排，而具有RPG要素的遊戲則還是具有基本的主支線以及開頭結尾。不過無論生存、沙盒、動作、RPG，在開放世界的機制下，縱使已經設定起終點，時間的自由體現在過程中不會一直提醒或指示玩家下一個小目標是什麼，時間軸上的每個事件都是由玩家自主的決定而生成。

但具有RPG要素的開放世界還是有劇情、有主支線設定，又如何達成時間的自由？如果遊戲世界的運行必須在某種程度上仰賴故事的推進，確實還是會有必然的先後順序，但這對玩家而言卻是能夠理解的因果關係，比如在《刺客教條：起源》中主角必須先完成第一個復仇任務才能因而發現仇敵背後的組織，若在敘事上處理得好，便能使時間推移如河水般平靜且難以察覺地流淌。不過越自由的開放世界，不可挽回的主線關鍵事件就越少，玩家也就能有更大的彈性安排自己的時間。以《艾爾登法環》為例，在通關前，高達數百小時的遊玩時間中其實僅有四件必經且只能按照順序發生的關鍵事件³，而要觸發第一件關鍵事件確實需要滿足前置條件，卻也只需從五個目標中任意挑選兩個即可（圖2-3）。如此，在必經事件之間，玩家擁有無數的遊玩可能性，一千個玩家便有一千條時間線，大大增加了遊戲的可玩性與豐富度。在此遊戲發佈之初，台灣實況主魯蛋便曾在直播中表示這個遊戲每個實況畫面都不一樣，意指同樣具有遊戲經驗與能力的實況主，卻會因為選擇的自由而各有各的進度與遭遇。相對而言，過往直播其他魂系遊戲時，各實況主則會有相似的畫面⁴。從（圖2-3）中便可知，在一個開放世界中，為了破關而「必須做的事」當然存在，但相較起來「可以做的事」則多得不可勝數，因而能形成多元變化的玩家時間線。

³ 考量易讀性，不在此過度著墨細微的遊戲流程，關鍵事件僅以打倒特殊敵人的關卡（俗稱大Boss）為計，不包含前置必需的小型條件，如取得某項道具、與某個NPC談話等步驟。

⁴ 取自魯蛋實況影片：<https://reurl.cc/de6AD2>



(圖2-3) 遊戲地圖區域劃分與遊玩流程簡圖：以《艾爾登法環》為例；本研究自繪

時間自由來自於機制的寬鬆，遊戲沒有設下過多目的，比如要得分、要闖關，或者要打贏眼前的這個敵人才能推進到下一關，讓玩家縱使在動作冒險取向的遊戲中，也能感受到悠閒與放鬆。喜歡逛地圖的小陳認為開放世界最吸引她的是能夠自己決定速度，「可以自己決定妳要很緊張的去玩它，還是很慢」，她正是一名慢速的玩家，「我大部分時間都在逛街，很慢很慢的破任務」。可以說，時間自由支撐了玩家對世界探索的深度，大主教認為開放世界通常十分強調整體背景故事與事件關的營造，而不需急著完成任務，可以自由安排時間，使她更能享受、體驗這個世界：

如果他們打造了這些東西，他們一定也會希望玩家是有機會可以好好到處去看、到處做妳想做的事情。裡面有很多任務雖然會跟妳說，我現在有這件事情，希望妳趕快去解決，但實際上妳永遠都不急，妳知道這個世界會等妳。

（二）地理向度的移動自由

有關開放性的第二個面向，可說是遊玩開放世界遊戲時的最直觀感受，也是社群討論中常見的論點：不受限制的大地圖。T小姐也在回答什麼是開放世界的關鍵要素時提出類似的回答，她認為最重要的「還是地圖夠大吧……我會期望開放世界遊戲至少要玩超過40小時」。然而何為限制、何謂大小，卻都還是模糊曖昧的語言。我在此將這些有關地圖與移動的概念稱之為「地理向度的移動自由」，並從俯視與進入這兩種玩家與地圖的關係來分析。

先試著想像這樣的情境：妳是一位玩家，打開一款新遊戲，在經歷一段前導劇情與基本操作教學後，終於迎來可以自由活動的時間。妳按下手把中間的觸碰板打開地圖，隨著搖桿滑動與縮放，此時，世界盡在妳眼前——問題來了，怎樣的一張地圖才會讓妳心生感嘆：啊！這是一個開放世界？且讓我引用一段亡子的說法，「一開始我對開放世界遊戲最核心的想法就是地圖應該沒有縫隙，我可以在這張已經生好的地圖上隨意的移動，不需要讀檔。」誠如她所言，開放世界遊戲帶給玩家自由感受的第一步，應該是那張放眼望去區域與區域間無縫隙，且可以在地圖上所有地方自由移動的地圖。無縫隙意指在區域間移動時不需經過遊戲經驗的斷裂，也就是可以不必透過傳送與令人出戲的載入（loading）畫面，而可以完全使用遊戲內的移動手段達成目標。同時這張地圖所有能被指出的座標都應是玩家可抵達之處，遊戲空間即為整張地圖，而不是散落在地圖上的一個一個點位。以《Final Fantasy XII》與《曠野之息》的地圖比較，便能看出明顯差異，前者世界地圖中的每個城市，往返皆須傳送，城市間的地區並不可抵達；後者圖中顯示的每一寸土地，玩家皆可去往，包含村落之間看起來只是荒野的山區。那麼地圖大小又如何判定？我想這是一個沒有標

準答案的問題，卻也非毫無線索。其一，或許可以用T小姐所說的「時長」當作其中一個判斷原則，同時應留意遊玩時間與玩家個人狀態、遊戲密度皆息息相關，變化甚巨。其二，則可從C子的言下之意來思考，她提及縫隙，意即有縫隙兩端之物，也就是地圖中區域與區域的劃分。同樣地，T小姐也認為除了尺度上的大之外，「地圖之間要做出一些區域跟區域的特色差別」，從兩位受訪者的回答可以了解玩家預期開放世界遊戲的地圖不會是單一均質的領域，而會是有複數以上分區的，比如由不同國家佔領，或有不同的生態地形樣貌，並有各自的名稱。

結束了俯瞰視角，下一步，妳可以再次按下觸碰板回到遊戲世界裡，不再以上帝視角觀看地圖，而是置身其中，觸眼（是妳的眼，也是遊戲裡的肩後攝影機⁵）所及的是周遭的建築與遠處的風景。此時問題則會是：妳能如何抵達剛剛地圖中看見的那個地點？這裡我想談的，並不是使用遊戲機制提供的各種手段，比如設置光標或自動導航，而是開放世界帶來的第二重自由感受，也就是無限的路徑可能性。T小姐便以《曠野之息》說明開放世界與一本道的差異：

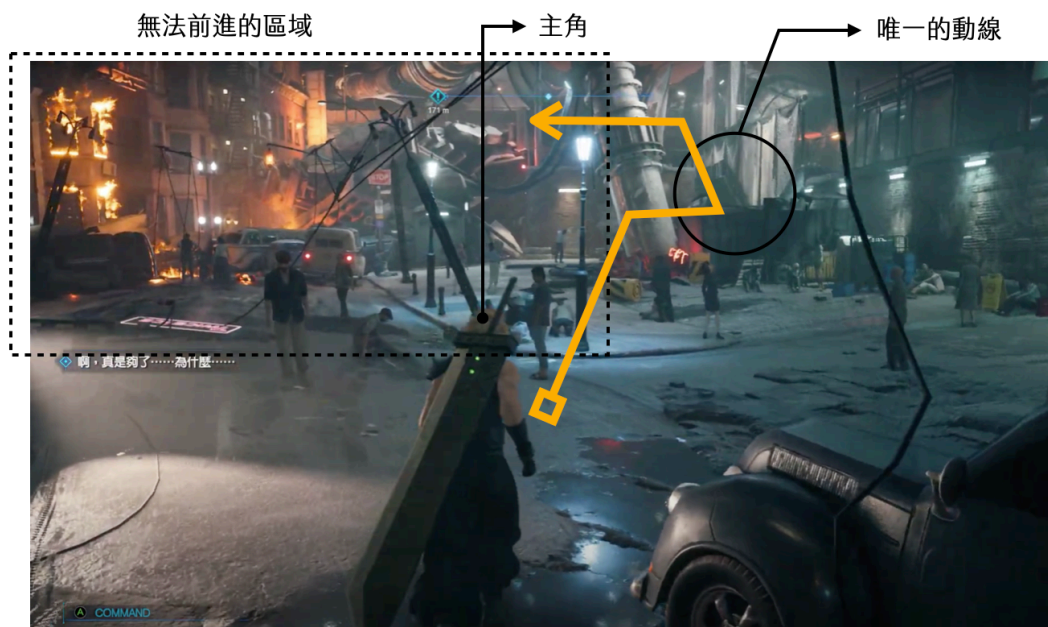
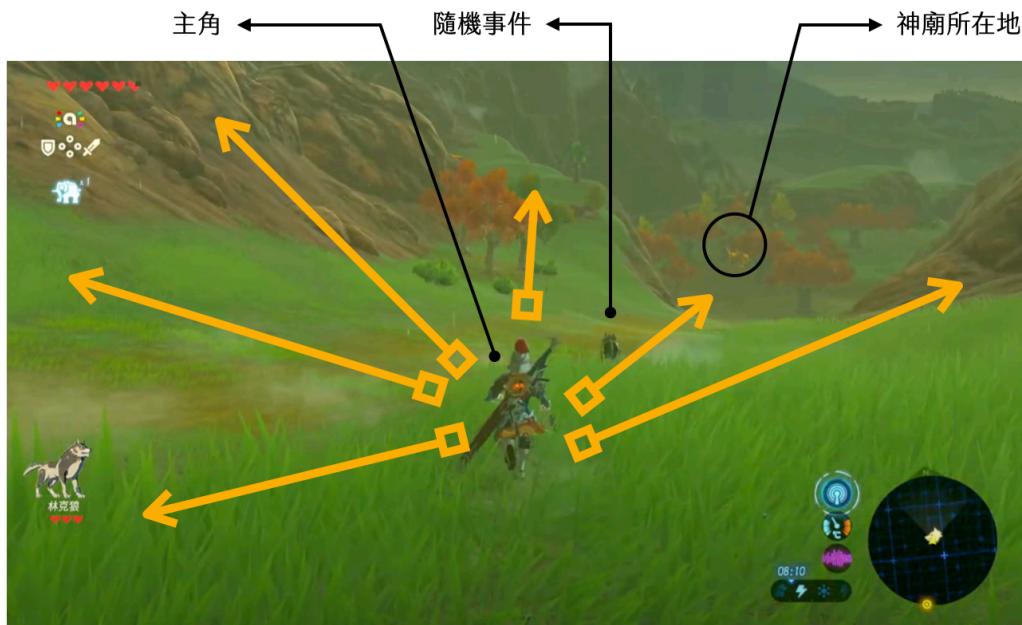
像薩爾達是要爬到高塔上，才可以看到下一個高的地方，像那種方式就是暗示妳去，但妳可以不要去。但一般遊戲比如黑魂或其他遊戲，妳現在下去就是只有那條路到那個高塔而已。

所謂「一本道」其實便是線性的遊戲過程，有著固定的流程與路徑，T小姐提到的《黑暗靈魂》系列與《Final Fantasy XII》都屬此類。這些遊戲並不是字面意義上的只能走一條路，通常在點與點之間仍有小範圍的地圖能夠探索，但期間的順序關係是非常明顯的，「這條路一直往前走，就會到它要妳去的地方」。大主教也認為，如果遊戲中不能讓她隨意地去任何她想去的地方，「像我可能想要以不正常方式爬上某一座山……或者只限制在道路上的話，沒有其他道路以外的環境可以讓我去探索」，便不是稱職的開放世界遊戲。同樣以《曠野之息》與《Final Fantasy XII》為例來說明，當玩家以林克⁶的視野看向下一個想前往的神廟時，有無數條可行之路；身處第八區⁷，想前往位於建築物後方的事件發生點，只能行走遊戲設計好的引導動線（圖2-4）。當然開放世界也不一定能夠做到每一個空間座標都能前往、每一個建築物都能進入，但大致上還是朝著盡量開放的方向邁進，試圖給予玩家自由移動的感受。

⁵ 肩後攝影機，也稱越肩視角（over-the-shoulder），是一種常見的第三人稱視角，指遊戲中攝影鏡頭位於玩家所操作角色的後方，並可越過角色看見前方景色。

⁶ 《曠野之息》的主角。

⁷ 《Final Fantasy XII》中的一個城市區域。



□→ 此時主角可以前進的方向

(圖2-4) 遊戲空間中的移動自由：以《曠野之息》與《Final Fantasy XII》為例；
圖源擷取自遊戲畫面，本研究再製。

(三) 遊玩自由

遊玩自由指的既非模式，也非玩法。模式相對而言較好理解，許多遊戲中都有設計複數種模式，如MOBA類通常搭配不同的地圖型態，可以選擇一般匹配、積分排位、大亂鬥等，也會有為了增加新鮮感而限時推出的特殊模式；射擊遊戲則可能有單人、多人模式；單機動作冒險向的RPG也常見以難度分級的故事模式、困難模式等。玩法則是個比較模糊的詞彙，字面上來說可以單純地解釋為玩遊戲的方法——這豈不是跟沒有解釋一樣？不過，如果在搜尋引擎中

輸入「艾爾登法環 玩法」，找到的諸多結果或許有助於我們理解玩法一詞的核心：在網路文章或論壇討論中，常見「物理系玩法」、「主流的流派玩法」、「魂系玩法」等說法，繼續往下辨析，可以發現這些玩法分別指向角色點數成長與分配、理解何種能力在當前遊戲版本中享有更多優勢、理解敵方角色攻擊模式並調整策略等概念。這意味的是，玩法背後涉及那套透明的遊戲規則，因此可以說玩法是明晰規則之後，找到多條可以踏上的路途。比起玩法，遊玩自由則是尺度更微小之事。

開放世界遊戲能夠產生許多玩法。以《艾爾登法環》為例，妳可以選擇在裡面當個脆皮法師或信仰戰士，這些都是理解遊戲整體機制與規則的設定後，所找到的最適合自己或最有利於通關的模式。能夠擁有選擇流派或職業，選擇拿刀或拿弓箭解決眼前戰鬥的權力當然帶來樂趣與滿足，不過這類玩法選擇的自由在其他非開放世界機制的遊戲中也普遍存在，並非開放世界的特殊性質。我認為遊玩自由並不是玩法這麼連貫而具有策略思維的事情，它依附於開放世界機制架構而偶發，閃爍於規則之外，這些微小卻令人驚喜的光點，正是這類遊戲有趣之處。沫非常欣賞《曠野之息》試圖為玩家留下彈性的空間，讓玩家們在遊玩時有更多自由：「這個遊戲非常鼓勵玩家用機制裡面的bug找到各種不同的事物，就算有玩家通報，他也不會去改，因為他覺得這是玩家的一種遊玩方式。」Bug在其他遊戲中絕對會是不受歡迎的存在，是必須修正的錯誤，《曠野之息》卻包容了這漏洞，甚至鼓勵玩家運用漏洞發展自己遊玩的方式。但這又非對遊戲的全面竄改，並不是使用額外的外掛或修改器，玩家仍然必須靠自己找到bug才能享受額外的樂趣。對沫來說，這是其他遊戲難以做到的事情，她可以不解神廟謎題一秒跳到終點，「這也是妳的通關方式……我很喜歡這個遊戲在這裡面的自由」。

T小姐則在《艾爾登法環》中找到相似的趣味性，她發現某些「非正規」的途徑，讓遊戲玩起來更加奔放自在。我們談到一般玩家第一座遭遇的主城史東薇爾城——事實上這是《艾爾登法環》這個開放世界中較為接近箱庭的關卡，城堡周遭由高聳的城牆環繞，只有前後兩個出入口，玩家必須打敗城中的兩個Boss才能通過。T小姐認為城中的動線指引其實是十分明顯的，「就是那條路可以走，頂多是先左或是先右，最後還是會繞一圈回來」。雖然路線不只一條，但仍能看出設計者透過物品擺放、建築物配置、開口部設置等手段來暗中指導玩家前進。不過在這些路徑中，還是能找到突破的縫隙：「像這代史東維爾城有很多可以ぎりぎり8跳過去，或是卡個死角把他們殺死的地方，那種地方我還滿喜歡的。」與其說這是設計者精心安排，不如說是開放世界的必然。縱使類似箱庭，但畢竟非線性思維，設計的是一個可活動的空間範圍而非單純的路線。在一個空間範圍中，如果想保持路線的前後或路線之間絕對無法互相干

⁸ 界限或極限之意，表示逼近極限、剛好且沒有餘裕地完成目標。

擾，那麼就得使用過多看起來不合理的手段，如佈滿過高的牆壁。因此玩家總是能找到，設計師也總是得留下這些小小的突破口，讓玩家在路線起始點便能先用弓箭偷偷殺死守住下方動線的騎士。

此外，T小姐也提到開放世界「有時候就是可以從中間硬A⁹過去」這件事情，讓她覺得很快樂，因為這「不是被設計好的事情」。相對必須按下多個鍵才能使用的技能來說，「平A」通常被認為是比較「無腦」的手段，在MOBA遊戲裡通常只有高物理攻擊力的射手角色才能靠普通攻擊輸出。不過開放世界則提供了另一種可能性：不會使用技能，老是躲不過敵人攻擊也沒關係，反正就是A，打不過就先跑，等敵人敵意消退之後¹⁰再回來繼續打。來回幾次，總是能過。當遊戲預期妳學會判讀敵人動作、翻滾閃招、抓準時機使用戰技來贏得戰鬥時，可以反其道而行地「硬A」通過，確實讓人因突破框架而感到愉悅。

上述兩位受訪者的說法點出了遊玩自由成立的原因之一：這些手段與樂趣是自己找到的，「不是被設計好的事情」。渡邊修司與中村彰憲（2015）在對遊戲性的分析中，將其定義為「為了引導玩家進行效率預估的一種設計機制，以便於玩家通過實際的身體／限制身體認知目標世界，達成自己所設定的目標」（頁164），並將這種機制稱之為「ludo」。然而ludo卻非天網恢恢，玩家可能不會按照設計師預想地那樣進行效率預估（誠如上一段末尾所述，設計師認為玩家該判斷敵人出招間隙並學會趁機攻擊，結果玩家學會的是打一下就逃跑），這樣的預料之外，可說是遊戲具有的本質，甚至會從中誕生新遊戲。沫與T小姐的經驗正是預料之外的最佳例證，學會遊戲試圖用來形塑玩家的規則並做到最好，固然能得到獎賞與滿足，但自己發現框架並找到突破點，更是樂趣之所在，也是自由之所在。

另一種遊玩自由成立的原因，我認為與開放世界的特殊條件更相關，在於玩家的不受限制。Tine提到她玩《Minecraft》時很喜歡亂逛，看看這個世界有什麼新奇事物等著她去探索——跟她在網路遊戲《古劍奇譚三》中喜歡做的事一樣。那麼兩者又有何差異？她認為能把隸屬於開放世界的《Minecraft》跟網遊區分開來的是自由度，「可以無目的性地去做任何事……甚至一天無所事事也沒關係」。但在她的網遊經驗中，遊戲會限制玩家要到某個程度（多為等級）才能去做一些事，而且做那些事通常是有目的的。而且在制度性的限制之外，也會有人為的限制，比如組織多位玩家一起打副本¹¹的指揮，可能會挑選

⁹ 「A」或者「平A」：指相對於技能而言的普通攻擊，可能從中國玩家社群傳入，如今在台灣也不少見。A的由來可能是attack，另一說為因為MOBA類遊戲攻擊鍵多放置在鍵盤的A鍵上。

¹⁰ 以《艾爾登法環》為例，受到攻擊或偵測到玩家接近後，敵人會進入敵對狀態，待玩家脫戰後會消除，但已消耗的血量並不會回覆。因此這類打帶跑戰術可以作為新手玩家的一種策略。

¹¹ 遊戲中的「副本」原文為instance dungeon，指線上遊戲中一個單獨的地圖，與遊戲主空間有所區隔，可能會有特殊的任務與獎勵。中文更常用「下」作為動詞，比如「一起下副本」。

超過該副本等級要求的玩家，或者一定要穿什麼樣的裝備，才可以參與。制度或人為的限制，又或者是目標導向的束縛，使Tine在網遊中感受到不自由。另一方面，正是因為開放世界的目的並非「打贏通關」，而是在於探索的過程，才讓Tine找到無所事事的樂趣。目標不單純只在於「贏」——無論是PVE或PVP¹²——便能讓玩家對為何玩遊戲這個問題有更多答案的想像，也讓玩家不再被那單一目標裹挾著，看似無拘無束，事實上卻難以掙脫束縛。

二、世界：虛擬中碰觸真實

如果說開放性是開放世界遊戲的皮肉，是玩家初相逢時為之驚豔與沈醉，深受吸引的遼闊與自在，那麼世界性（worldness）就是堅實的血與骨，支撐沈浸感與帶入感得以綿延持續。我將去除一些不適用於開放世界的條件，並延續其他有關論點，加上我自身的觀察與受訪者的回答，來探討開放世界的世界性如何建構。我認為對開放世界而言，世界性的定義應該是「如何構成一個讓玩家能完全以替身觀點思考的活動範圍，不察覺其中破綻」，畢竟，我們之所以稱為開放世界而不是開放地圖或開放模型，是有一套未清楚說出口卻必然存在的邏輯的。正如Klevjer（2006）指出的，遊戲在某一條軸線上會在「世界」與「微縮世界」之間移動，但決定性的要素卻不只有微縮（miniatureness）的程度與視角的類型，「主體位置」也不只是眼與遊戲空間模型的物理相對位置。以下我將從虛擬環境之營造與感知的角度切入，以時空、人物、物質、密度四個面向來討論遊戲如何嘗試無限接近軸線上那個「世界」的端點。

（一）時空的連貫與流動

在具有主世界型態的遊戲空間中，雖然並不會限制玩家想前往何處，但前往的過程卻並非那麼流暢。比如《魔物獵人》需要回到大廳才能傳送，《金庸群俠傳》則需要經過載入畫面並會改變模型的尺度。不管是傳送機制或者是空間尺度變化的感知，都是遊戲露出本質面目的瞬間，讓玩家明白身處於遊戲的情境，而非世界之中。開放世界則致力於營造時空的連貫性，並讓玩家感受到那是一個流動的整體，而非凝滯不動的切片標本。我在這裡使用「時空」來分析，因為時間與空間兩者相互纏繞作用，玩家在移動時必然感受到時間的長度，遊戲中時間的流逝也必須要用空間的手法來表現，正如Massey（1994）所陳述的：「時間性的運動，也是空間性的；移動的元素彼此間也有空間關係。而閃爍而過的『空間的』相互連結，也只能夠在時間上構成。」

¹² PVP：玩家對玩家。PVE：玩家對環境，意為玩家與關卡之間的戰鬥，單機遊戲皆為此類型。

其中時間的流動應該是最容易視覺化，因而也最容易理解的。現在的大多數開放世界遊戲都有了日升月落、晝夜交替的設計，若靜靜地站立幾分鐘，地面上影子的位移便能明白表現出遊戲世界中時間的流速。隨之而來的還有因時間而變化的事件，比如《艾爾登法環》中只有落雷時才生長的雷電花、夜間才出來巡邏的黑夜騎士，或者海拉魯大地上具有固定作息的NPC們，以及隨著紅月復活的野怪。這讓時間的存在不會只有明暗光影變化的道具，更能透過事件與景物的變化，促使玩家遵照時間安排行動，更加貼近、理解世界運行的規律。另一方面，時間流動的表現也類似Krzywinska提出的遊戲中的傳說或節慶，但又不只表現在文本中。歐尼在《巫師三》中有幾個特別喜歡的地方，其中之一是狩魔獵人的老家凱爾莫罕，那是一個建造在深山中的城堡，外表風霜斑駁，部分城牆與塔樓破損傾頹。而這並不只是環境敘事的一環，不是只用來告訴玩家這裡曾經有一場慘烈的戰爭，對從巫師系列第一代開始玩起的歐尼來說，城堡的場景展現出的是時間刻下的痕跡：

這個城堡（凱爾莫罕），妳從一代開始玩的話，對它的印象真的會非常深刻，一開始進入遊戲就會經歷有人攻打這個城堡，所以到三代再來這裡的時候，那些破損的地方都還在。因為人太少了，沒辦法維修。一代的時候這邊門是直接被敲爆、被炸壞，我們就開始一路往裡面退……

時間的深度與連貫透過場景表現出來，就算不像歐尼對巫師系列長期投入，從《巫師三》才開始接觸的玩家也能透過敘事了解狩魔獵人組織的歷史，並從凱爾莫罕的環境中再次感受到自己正處在時間變動的當下，認知到時間這條洶湧的長河從何而來，又將流向何處。相似的案例還有《艾爾登法環》，玩家完成某個劇情後，寧姆格福郊外的一片空地會被隕石擊碎，露出地下的古代城市遺跡。這類時間性的變化能夠讓玩家了解自身與身處世界的關聯性，所操作的替身、所選擇的行為，不會只是一片飄然降落在虛擬世界中的羽毛，卻不帶來一絲漣漪；遊戲透過環境來印證或強化「時間存在於『這個世界』中」，為世界帶來另一個維度的縱深。

空間移動的連續感受則可以透過技術來輔助營造。以《艾爾登法環》為例，地圖巨大，替身可以幾乎從頭「走」到尾，中間不會遭到過場動畫打斷，讓玩家覺得自己一直在操作那個替身，一直身處於那個世界。但事實上，遊戲藉由創造平面的高低差與電梯升降來爭取載入的時間，當玩家搭乘電梯抵達另一個地區時，雖然空間連續的感受未曾中斷，但該地區會移動的士兵、怪物等，都是趁著玩家被限制在電梯裡時所載入的。當玩家遠眺該區，雖然看得到場景，但那是降低幾何面數之後的低精細度模型，玩家靠近前也會經過類似的載入過程。也就是說開放世界遊戲透過不易察覺的區域切分、幾何面數的運算，創造出以假亂真的時空連續性。玩家認為自己正在穿越一段時間與空間，

同時，外在的世界正在悄悄改變。當然這不代表開放世界遊戲不能有傳送的機制，但如果能用敘事包裝，則會使玩家更沈浸在世界中。《俠盜獵車手五》的玩家想要快速旅行時，必須在路邊「使用手機」叫計程車，上車之後計程車螢幕會顯示要去的地方；《刺客教條三》中，則是設計了地下通道，玩家必須自己先走一遍宛若迷宮的地下道，之後便可藉由出入口來快速移動。以上兩個例子或許不是最有趣的傳送案例，但我認為至少都比打開地圖直接傳送來得更具有說服力，說服玩家：這是一個有自洽（self-consistent）邏輯的世界。

在現實中，空間的連貫可以是無窮遠的；在虛擬中，卻必然要告一段落，沒有哪一款遊戲是真正無際的。那麼碰觸邊界後，開放世界想要營造的空間連貫感受又該如何妥善地收尾，而非讓其嘎然而止？事實上，這也並非開放世界的必要條件，因為就現況而言，許多開放世界遊戲仍無法巧妙的化解邊界的異樣感，多可見過不去的透明牆、強制遣返機制等。但突兀邊界的存在卻可能讓玩家的沈浸感遭受破壞，沫和小陳在訪談中都提到自己非常不喜歡地圖外「看得見卻過不去」的造景。這讓她們覺得明明還可以再前進，卻被強制阻擋在可遊玩區域的範圍中，兩者產生的斷裂感格外讓人「出戲」。非開放世界遊戲可以任由邊界暴露在玩家認知當中，相對地開放世界則必須謹慎面對此議題。極富盛譽如《曠野之息》，也會在玩家跨越可遊玩邊界時直接在螢幕上顯示「無法繼續前進」，讓原本不透明的遊戲規則瞬間顯影。較委婉的手段則是設計無法攀爬的高山或海洋，用仿造現實物理環境的方式來製造邊界。《極地戰嚎：破曉》則稍微再有趣一些，敘事上可遊玩區域被輻射區包圍，一但玩家超出邊界、太深入輻射區，則會被黑畫面強制遣返——畢竟人類無法在輻射區生存。

綜上所述，世界性的其中一個要點便是現實時空性質的模擬，流動不凝滯，連貫不斷裂。時間的流動同時也是空間意義上的變動，人類的生物性能使玩家感受到現實的時間感，遊戲中的時間卻需要空間物件的變化作為證據。而地理的連貫同時也是時間意義上的延續，玩家不會再因空間切割而察覺到遊戲時間的斷裂，成為了與「這個世界」一起脈動的一員。如此，虛擬世界性的時空性質於焉誕生。

（二）探索感之一：物質性

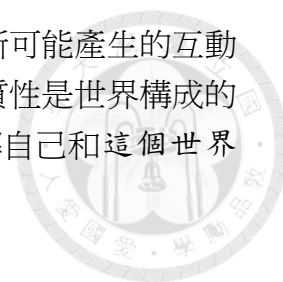
物質性的概念，起源於Klevjer（2006）提出的整合、具體化、有形化三個要件，我認為這指向了一個過去針對世界性較少提及的面向：虛擬亦有其物質性。他特別強調電玩遊戲精確地來說，是「作為有形模型的規則系統」（formal systems as concrete models），讓玩家用一種可與現實世界類比的（world-like）方式，和電腦模擬環境互動（頁111）。這是玩家奠基於過往的記憶、對物的感知，與肉眼所見虛擬物三者之間的關係，當玩家能夠以符合本身

經驗理解的方式和看到的物件互動時，世界也就更加完整。我認為Klevjer的說法固然是面向所有的電玩遊戲，但開放世界在初始的企圖上便更追求世界的成立，不會放任物質性凋落飄零，因而值得探討物質性在這些世界中扮演何種角色。

物質性的最基礎層面，便是表現該物品本身的性質。落葉會掉到地上、木頭受烈火焚燒會焦黑、木質箱子砸向石牆後會破損……這都不只是美術表現或玩法，而是世界的「厚度」。以《艾爾登法環》為例，便能看見設計師如何表現物質，來增添玩家感知的豐富程度。輕型武器打到磚牆或石牆時，刀劍會彈開來，用重型武器攻擊或者輕武器打擊木牆則不會，這不需要特別寫在規則中，卻能讓玩家感受到不同材料不只是數值或者材質貼皮的差異，而是有著具體的物質表現的。同樣地，當玩家使用非斬擊的武器攻擊看起來具有石質皮膚的礦工時，效率也比使用大錘、巨劍等重武器來的差上許多。又，使用雷電系禱告攻擊穿著金屬盔甲的敵人，會比用火或冰來得更有效率——金屬導電，這是我們共同認知的物理原則。不過物質性有時也得有所取捨，《艾爾登法環》內幾乎所有的傢俱，無論金屬燈座或者木頭椅子，都是裝飾性的，往前翻滾碰到就會碎一地，令人不禁疑惑為何可以拿寶物的寶箱明明也是木頭，卻那麼堅若磐石。可以肯定，這是為了戰鬥舒暢而調整的結果，若玩家打Boss時不能很快的淨空室內，還得在椅子之間穿梭閃避，想來會使難度更加提升。但不可否認，這也消滅了物質性的豐厚程度，在玩家眼中，那些椅子只是一些待會就要碎裂消失的裝飾品而已。

我認為物質性除了物品或環境本身的性質之外，更進階的則是如何與人互動，產生關係。一片竹林縱使會隨風搖曳，隨著季節生長，但如果不能產生更多活動的可能，長久難免淪為背景。小陳曾經玩過一款號稱超高自由度的MMORPG，但當她發現地圖跟要做的事情沒有任何關係，「道觀旁邊會有竹林，可是妳在裡面也不能因為竹林而跟那些竹子有什麼互動，也不會有什麼特別的東西可以打或可以摘，就只是建模在那裡」，便感到格外失望。互動性是許多受訪者都提到的期待，比如歐尼談到彼時即將上市的《霍格華滋的傳承》，主打「沉浸式開放世界」，她希望遊戲能把所有可以互動的物件都做好，比如椅子要可以移動、可以坐、可以拿起來砸，「而不是只能看著它在桌子旁邊，然後妳唯一能做的就只是拉開坐下去，那就很無聊」。互動性不只是玩法的數量多寡問題而已，如果單就能不能互動而言，可能是自由度的展現，但一個「在這個世界合理」的方式互動，則是物質性為世界增添肌理的時刻。C子也分享了她在《魔獸世界》中的經歷，一些地圖中有沼澤或水坑，對人類或身高更高的種族而言，只要跑過去就好，但如果是哥布林或地精就得要游泳才能通過，「這種感覺會讓我們覺得，我們跟這個地圖是真的有關聯的」。椅子的性質與使用方式、水坑的深度，玩家在看見這些物（環境當然也

可以理解為一個物件)時,首先感知型態,其次藉由經驗判斷可能產生的互動模式,最後透過自身實踐明白自己與物的關係為何。因此物質性是世界構成的一環,玩家將現實世界的經驗移植到遊戲中,以此為基礎理解自己和這個世界的關聯性,也是理解世界運行法則的重要關鍵。



(三) 假的人與真的關係：NPC

NPC泛指非玩家控制的其他所有角色(non-player character),廣義來說,包含大小敵人、協助者、同伴、無關緊要的村民等。有趣的是,NPC也並非精確定義的名詞,沒有台詞的敵方士兵,或者僅有一句固定對話的城市居民算得上一個「角色」嗎?那麼有情緒反應但不會說話,卻陪妳浪跡天涯的馬呢?我無意也無力在此深入討論下去,然而光是這個問題,就能看出遊戲的微妙之處:我們能明快地在現實世界中辨別出人與非人,身處虛擬時,那條界線卻必然地模糊了。那麼似真非假的NPC又在世界的構成中發揮什麼樣的作用力?以下我將說明良好的NPC設計如何推動劇情,誘發探索慾望,更重要的是在玩家和世界之間建立社會關係。一言以蔽之,使世界更加生動、豐厚。不過要先說明的是,NPC也非開放世界的要件(沙盒類型遊戲如《Minecraft》就並不側重這方面的塑造),卻是重要加分項目,畢竟目前開放世界大多都還是單機或有限連線,要使世界不那麼空蕩蕩,也只能仰賴這些「假」人了。

好的NPC能誘使玩家探索,延長遊玩時間,特別是對那些重視劇情的玩家人言。小陳和二月是最佳典範。小陳玩《原神》快要兩年了,許多地圖摸得熟透,卻還是會繞回去那些已經去過無數遍的地方,為了和NPC講話。對她來說這像是追連載,「想要回去跟他們講一下,看有沒有新對話」,縱使《原神》在某方面惡名昭彰,願意投注心力於不定期更新NPC對話,還是讓一張地圖能一玩再玩。二月也認同NPC對遊玩的重要性,她覺得縱使地圖上沒有做出明顯的探索指引,但如果能透過NPC給出任務指引,「有做好角色回饋,妳就會想去跟角色講話」,進而推動探索故事的慾望。開放世界中常見的探索引導是視覺性的,像任天堂主辦的開發者座談中,設計師們便詳細地說明了如何運用配置、光源、造型等手段,帶動玩家在《曠野之息》裡持續產生探索的動力(西川善司,2017)。不過在此之外,NPC也會是個不錯的辦法——當然得是經過精心設計的才行。如果是虛應故事的角色互動設計,則可能產生反效果。T小姐便覺得《刺客教條三》重複單調的劇情與角色反應讓她失去遊玩動力,二月則更加直接,直指那是遊戲玩法總是趨同的元兇:

我覺得如果遊戲在NPC的AI上做得不夠好,永遠都是那幾句話在重複,在遊戲裡面沒有辦法得到社交樂趣,變成玩家在遊戲裡面最有可能得到的樂趣就是殺人。殺人跟講話[相比]殺人會比較好玩,殺人見血,血會比角

色講的話更真實，變成很多遊戲都是動作為導向……那些理由都回到說，我們沒辦法做出更好的遊戲，只好讓妳去殺人、殺動物。

雖然動作遊戲的主流事實有其他成因與遊玩動機，設計優秀的戰鬥機制也不比引人入勝的劇情或對話來得簡單，但二月的說法確實指出一項跟開放世界遊戲理念相關的問題：如果開放世界追求玩法的多樣與自由，確實應當花時間在打造更立體的NPC，豐富她們背後的故事。

除了上述略顯功能導向的作用之外，我認為NPC為世界帶來的，還有社會關係的展現與締造，這讓玩家們能夠感知到自己並非孤身一人，世界也非如此單薄。喜愛《曠野之息》的沫和朱帆都格外欣賞遊戲中的NPC設計，朱帆說起自己參與到村落一點一滴建立起來的過程，以及角色的婚禮時，不禁露出微笑。沫則細細觀察村民們的生活，發現「每個人有自己的生活作息，早上會出來，晚上會回家，遇到下雨天會回到自己的房子裡面去不會出門」，甚至每個人的個性都不一樣，讓她覺得《曠野之息》的NPC，是真正可以互動的對象。參與NPC的人生故事，潛移默化中習慣與NPC互動，讓這些角色不再只是會說話的任務告示牌，或者如動物般只會竄逃的無魂空殼。二月也在每一次和《碧血狂殺二》幫派成員的結伴同行、閒話家常中，慢慢地記起所有人的名字，真正感受到：自己也是他們的一員。角色本身的性格、行動、組織，展現出的是這個世界裡的社會如何運行，且這個世界是有人際網絡的，並不是由冰冷的空間模型和宛若物件的假人組成。而角色和玩家之間的互動，則讓玩家真正進入那個網絡中，創造強烈的連結感。有時吸引玩家打開遊戲的，正是來自人與（電子符號構成的）人連結的召喚，情感有所依託，不再飄零——這甚至是一些玩家無法在無論虛擬或實體的人群中覓得的，也因此，她們轉向那個世界。

（四）探索感之二：密度

世界性構成的最後一環則是密度，指的是讓玩家感受這個世界生動而豐富，所需要的「故事」頻繁出現的程度，而故事則包含探索、戰鬥、環境敘事的解讀等，能夠從中理解世界規則或歷史的事物。密度一詞也在同樣一場《曠野之息》開發者座談會中出現，是以設計師的角度思考如何創造遊戲世界的規模感時，與距離感、尺度兩項，一起作為比例尺來使用的邏輯工具（4Gamer, 2017）。但我在這裡想談的卻不只是碰上怪物或發現寶物的頻率，還包括非互動性的感知密度。前者或可稱為探索的密度，後者則著重於敘事的密度。

探索的密度基本上與《曠野之息》的設計師們所述雷同，是吸引點分佈在空間中的疏密程度，這可以吸引玩家對遊戲繼續保持動力與熱情。吸引點根據引力的大小必須錯落有致的安排，如果單純地運用大型目標作為誘發推進的手

段，只會讓行進路線變得單一，因此其間必須安插中小型的吸引點。沫在遊玩《曠野之息》時便充分感受到引力的作用，她回憶自己探索的過程，可能一開始是對主要吸引點（塔）感到好奇，途中也會發現次要吸引點（寶物或神廟），但最重要的是「在一個畫面裡面一定會看得到某一些吸引的點」，因此會一直忍不住想往前看看還有些什麼。畫面中一定有吸引點一事，正是密度的安排，不會讓玩家在一個區域內找不到前進的暗示，甚至因而感到索然無味，不知何去何從。我認為這些中小型的探索誘因正是開放世界的樂趣之處，獎勵可能是非必需的物品或支線，但可以勾起玩家「不務正業」的好奇心，讓整個遊戲往水平面向而非單線性拓展。太主教和二月都提及主要劇情以外的隨機探索如何讓她們遊玩速度緩下來，太主教熱愛在《上古卷軸V》中散步，因為能遇到出乎意料的事件，也因此鮮少使用快速傳送功能；二月則說她在徒步尋找獵物的過程中，不斷被其他東西吸引、轉移注意力，「最後花了兩倍的時間才到達那個地方」。從中也能看到，探索密度不見得是只透過視覺引導而成立的，經由事件的觸發、NPC的對談，也可以同樣地吸引玩家。

另一方面，我認為密度不只是玩家是否一直有事做、一直可以找到新東西的衡量，當玩家能夠以替身的視角讀出角色或環境背後的故事，得到感受而非獎勵時，這便是遊戲作為世界而非作為遊玩場所的時刻。正如小陳對開放世界的定義是「有一個人或團隊，他們精心創造了這個世界，希望妳可以進去裡面逛逛然後發現一些東西」，因此特別喜歡四處尋找彩蛋，有時是一個奇怪的雕像，有時是一張椅子，放在一個風景特別好的山頂——純粹讓妳看風景用。這不會得到什麼實質的獎勵，卻能讓玩家感知世界的豐富與深度，而這類可感知性的密度，也會是玩家判斷世界厚薄的標準。如T小姐便覺得早期很多開放世界囿於技術限制，「沒辦法塞太多東西，沒辦法在一個場景裡面做到物件元素非常豐富」，總讓她感覺「超級死氣沈沈」。相對地她舉《艾爾登法環》為例，在黑夜中看到高聳的學院透露出一窗一窗的燈火，她便能讀出那裡有人，是可以前往的地方，「有一個故事是在那邊生根的，我可以去挖」。當然敘事密度除了靠環境來體現，更直觀的手法是透過角色——不過卻不必然得讓角色說話。歐尼談論《巫師三》大城諾維格瑞的人群，她能細數下城區的酒館有著什麼樣的人、上城區的富人打扮如何、哪些種族特別喜歡聚集在什麼地方。對她來說，人群不只是城市的活動背景板，更是使空間生機蓬勃的血液：

很多遊戲在做城市規劃的時候沒有顧慮到社會學的層面，就是一個城市應該要有的樣子，不是你們想像的那麼簡單，不是只有建築的部分。在日系RPG裡面看到的人，都是一個樣子，只是大概可以分辨出他是哪個職業的。可是在《巫師》的故事裡面，可以看到一個城市和這個城市裡面生活的人，可以想像這個地方的人是怎麼生活的。

群眾角色也會成爲敘事的一環，而當我們能從角色身上讀出生活感的頻率高起來時，他們就會從一個個分離的角色，織成一張具有社會關係的大網，玩家自身當然也包裹其中。歐尼說她進入城市時，很自然地就能以傑洛特的角度去思考，要找人的話要去哪裡，而不是開啓地圖尋找NPC的名字，設定目標後直直往前走。現實中，每個人都是有故事的，妳我的生命經驗交織錯落，懸浮在擦身而過的瞬間，不必經歷三小時的深入面談，便能透過蛛絲馬跡加以推敲，不求精確的浮想聯翩卻是對人的感知。遊戲中自然做不到每個角色都有一部生命的大頭書，他們去日的年歲短（從遊戲開發之始起算），來日的壽命說斷就斷（妳再也不玩的那天）。但當角色的敘事密度提高，我們能感知到這個世界有背負著故事的人，便能與之共構、共享一個世界。

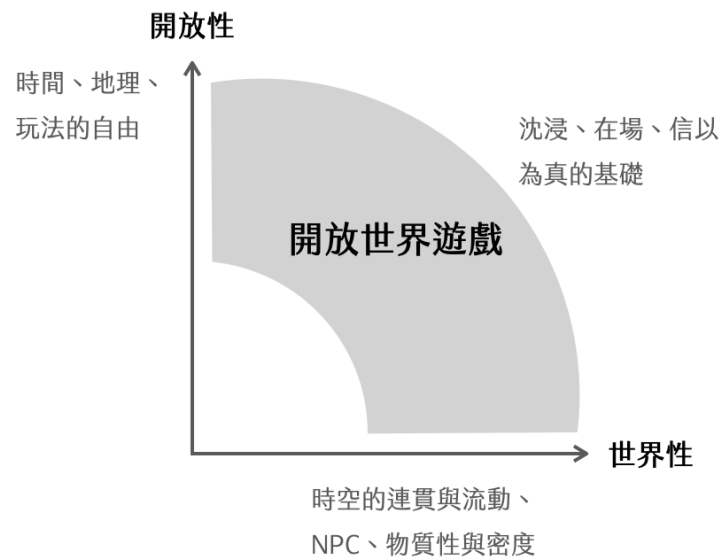
上述不同面向的密度，卻也不是二分，敘事是探索的動力，而探索的成功帶來敘事的推演。例如在《艾爾登法環》中，有時依循著小徑找到洞穴深處能發現有助於角色能力提升的道具，那只是普通的獎勵機制。但如果在城堡中四處摸索，卻找到了一面特殊的盾牌，上面刻著上一代統治者的徽紋，縱使不看物品說明欄中的文字，也能從中讀出些許歷史。此時盾牌便從單純的探索獎勵，轉變成故事拼圖的一角。不過我想再次強調，密度的安排仍扮演著重要角色，只有設計者的苦心讓故事持續出現在玩家眼前，才能讓世界性豐厚起來。

第三節 小結：開放世界的意向性

總結而言，開放世界顧名思義可從開放與世界兩大面向去分析，其構成要素包含時間、地理向度、玩法的自由度，以及時空連貫、NPC、物質性與密度所共同的展現的世界性（圖2-4）。但必須釐清的是，我並非試圖提出開放世界的模板或規則，上述的分析架構也不是能據以說明某一個遊戲是或不是開放世界的絕對準則。我認爲開放世界的成立更接近光譜，遊戲會因爲美學、行銷、技術等因素而有所取捨，因此其中的自由度或世界性便可能有所高低。此外，這兩種性質在其他機制的遊戲中也會出現，只是當限制過多或世界過於單薄，便會有玩家認爲那不是開放世界遊戲，比如對小陳而言，《Minecraft》便不能如此稱之，因爲對她而言裡面的故事太少，並非由人精心打造而成。其中多有模糊地帶，我認爲這不是必須爭論清楚之事，反而應讓它保持開放，這映射出玩家們對遊戲的期待，映射出遊戲社群的眾聲喧嘩。

那麼爲何又要費這麼大的力氣去尋找條理，試著分析開放世界的內涵，去一條一條地說它“是什麼”？我認爲我們把它取名叫開放“世界”，表示這個虛擬的遊戲世界其實指向我們對世界的認知，是有憑有據的——縱使剝除了許多現實特質，但仍是一個非與現實無關之處。我認爲理解開放世界爲何，以及其與現實世界的關聯，或可稱爲開放世界的意向性（intentionality）。

Sokolowski (2004) 開宗明義指出意向性是與現象學最密切關聯的名詞，其意涵乃讓人明白，「每一個意識動作都是朝著某一事物，意識總是關於某事某物的意識」(頁25)。「所有的覺知都是指向事物」，我們對“那個”虛擬世界的想像與期待，最終還是映射著來自“這個”現實世界的經驗與修正企圖。



(圖2-5) 開放世界分析架構圖；本研究自繪

那麼這又有何意義？透過世界，我們在遊戲時，知道這不僅僅是一個既虛假又不具有實體的仿擬物，不會只得到遊玩過後的空虛。我們會理解，眼前的世界是某一批人帶著對現實世界的認知和期許打造出來的另一個世界，也是另一批人懷抱著情感傾情投入享受的世界。縱使看起來虛幻不真，又或者看似僅有自己孤獨存在，卻永遠是面向他人、面向現實的。正如Wolf (2012) 在討論想像世界的構成時所言：「想像世界可以是逃避現實的幻象，也可以是幫助我們更清晰地看清自身世界的透鏡，但想像世界不會只是藝術、娛樂、遊戲、工具、夢境、實驗，更是人類次創造性使命的實現(頁152)。」可以看到，世界是螢幕上電場作用下的色彩顯現，是儲存在記憶體中的一行行程式，但也是可感知並會留下刻痕的存在。透過受訪者談論她們和這個世界的互動，便可以知道她們和這個世界的意向性所指向的實體世界，有著怎樣的關聯和互動形式。我認為這重認知，是跨越虛實分界的可能，讓我們對虛擬與現實的關係，提出回答。我將接續這個思考邏輯，在後續章節中分析女性玩家如何發揮特殊性質，讓虛與實產生聯繫，相互影響。

第三章 順流或傾斜： 女性玩家與虛擬空間之互動關係



開放世界遊戲提供自由機制與更加貼近現實的世界，產生讓玩家能夠沈浸探索的空間。這樣的性質之於遊戲而言是特殊的，對女性玩家來說，也非稀鬆平常之物。在現實世界中，當男性以去在場、去觀看、去征服為目標時，女性卻總是享有較低的空間權力，不論是空間型態的決定權、空間中的移動能力，乃至於空間感知的最小單位——身體，女性皆處處受限。身體行動與展演並非自然而然，乃受社會對不同性別的規訓而成，畢恆達（2004）指出，女性常以保守、防衛的姿態現身，男性的身體「則是一種開展，便於伸展自我的權利」（頁54），同樣的姿勢或身體語言，男性做來是自信和權力的展現，女性卻會被批評為帶有性意味或惡意挑釁。隸屬於私領域、因而常被判定具有陰性色彩的家屋，女性在其中也不得安適，家屋之於異性戀關係中的婦女而言，除了歸屬與溫暖外，同時也象徵著義務性的家務勞動，受他人（通常是夫家）宰制的空間緊縮；公領域更是如此，受暴婦女離家後「才發現自己在公共空間中是無處可去的」（畢恆達，2004，頁115），在公園裡被跟蹤，只感覺到無限恐怖。女性對公共空間有一種難以簡單解釋的恐懼，而這種恐懼是關於性的，相較起男性最擔憂的搶劫，女性擔心的是更糟糕的遭遇——性犯罪（Kern, 2020）。正如地理學者Koskela（1999）所言，「性騷擾每天都在提醒著女性，她們不該出現在某些地方」（頁111）。從身體到私空間，乃至整個公共空間、社會空間，女性並不平等地享有空間相關的資源與權力。

因此我特別關注於當女性玩家處於更無拘束的虛擬空間中，會有何種選擇與表現，背後驅動的原因又是為何，並以酷兒現象學的傾向（orientation）、迷失傾向（disorientation）、重新定向（reorientation）等概念深化分析。酷兒現象學認為，對事物的認知、印象、情緒，會造成我們身體行動的傾向性，並形塑空間。現實中如此，其實虛擬空間中亦然。遊戲空間並非完全由設計師的意念建造定型，更是受到玩家與電腦模擬環境之間的互動所定義，而影響如何互動的關鍵，還得要加上遊戲提供的規則，與遊戲本身的性質與意義。也就是說，玩家決定如何與遊戲世界互動、進而定義空間，除了主體本身趨向與社會引導之外，也必須看到遊戲在這個過程中運作的力道。在此理解下，本章將討論女性玩家如何順流或傾斜於遊戲生產出的序線，或利用機制遊玩並返照自身現實處境，或以女性的特殊性偏離於軸線之外。我認為女性玩家確實有與眾不同的遊玩方式，本章將討論她們如何基於內部或外部驅力，展現出有別於主流，也不落入對女性預設模式的遊戲故事，從中彰顯出遊戲跨出虛擬的可能。並以酷兒現象學中的「迷失傾向」來解釋這些背離序線、莫可名狀的「不玩的

玩法」，發現比起遊戲內的成就，更關鍵的是女性玩家對遊戲外價值的看重。在這之中我看見女性經驗的特殊性，她們現身在仍是以男性玩家為預設對象的遊戲中時，像是某種bug，為遊戲空間創造了「縫隙」，以此找出通往重新定向的路徑。

第一節 順流而下：遊戲空間作為補缺

遊戲並非女性之敵，反之亦然。當女性拿起手把成為玩家，必然首先經歷了與遊戲的合作關係，拾起於遊戲賦予的嶄新能力，以順勢延展開來的虛擬身體行走在這個世界中。不過在看起來平順絲滑的遊玩故事中，卻也隱藏著從女性視角望去才能體會的特殊經驗。我發現受訪者講述遊戲玩法時，總是在言語中不住地提到虛擬與現實的對照。因此我認為，女性玩家並非單純地順應遊戲序線來行動，而是與遊戲合謀，利用開放世界機制做出能夠回應現實情境的決策，甚至蘊藏著抵抗的力度。

而使用補缺（prosthetics）一詞，彰顯出技術物對人類的不可或缺性，人類存有在當代科技的中介作用下得到鞏固與延展（王志弘，2002）；同時，也指出人的存有「有缺待補」。遊戲空間乍看之下是玩家（或說替身）身處的所在，但若回過頭審視後人類思維，便會理解玩家的意識遍佈於整個由電路運算而成的迴路中。身體的延伸，並不僅限於與技術物（手把、主機、螢幕）的協作關係。然而在此處，我更願意使用補缺而非賽伯格來分析，因為作為主體的女性玩家之缺憾不可忽視，這個詞語也更能凸顯空間的作用力。當受訪者談到她們在遊戲空間中的感受，其實也側面印證了在現實中有所不足的事實，如此認知，更能提醒我們勿因對遊戲的過度樂觀而失去基進的意圖。

由模型、機制、玩法、敘事、角色等元素構成的遊戲空間，是虛擬身體伸展之處。它並非美好無瑕的伊甸園，不公義的歧視或壓迫都未曾發生；也非遙遠的烏托邦，讓玩家得以寄予救贖的想像。邱誌勇等（2007）認為，將虛擬的網路空間視為人類跳脫物質桎梏之救贖的觀點，乃是一種實在論的、身心分離的二元論觀點，我亦無意將遊戲簡化成為了逃避現實磋磨、尋求快樂虛像而打造的夢幻樂園。遊戲是與生活經驗交織鑲嵌的延伸現實，它不是解藥或解答，卻仍是一個能承載且具有作用力能夠彌補現實中女性困境的空間。本節將呈現開放世界遊戲如何提供更自由也更真實的「可以做到的選項」，而女性玩家又如何順應這些引導方向，來補足現實中的缺憾或不滿，回應女性在身體與空間面向的特殊處境。

一、身體自主：女為己悅者，而穿上那層皮

身體恐怕是女性最容易受到「指教」的地方。從幼年開始，就有人迫不及待地教導妳該有個女生的樣子，要穿裙子、要文靜、要保持乾淨；接下來對妳的身材指指點點，不要太胖不然嫁不出去、想辦法瘦小腿不然穿短褲不好看；還有各種對身體的規訓，坐著的時候腳要併攏、不要隨便蹲在路邊、不可以打赤膊，這類言論妳我都太過熟悉。從穿著到身材、從面部表情到肢體動作，女性有時不得不活在他人的眼光中，去回答一份關於怎麼樣的女性才符合審美的考卷。然而在遊戲中使用的替身身體，卻能夠免除部分這樣的規則與限制，讓女性玩家在選擇以何種身體形象遊走於這個世界中時，得以更加貼近自己最舒適的狀態。

還記得訪談當日，二月穿著一身淺藍色洋裝，她喜歡女性服飾的風格與款式，也因而愛玩各種換裝遊戲。不滿手遊課金制度的她最喜愛的一款換裝遊戲是出在任天堂3DS掌機上的《GIRLS MODE》。她多次提到喜歡在《碧血狂殺》裡面散步，一邊和NPC夥伴聊天一邊慢慢閒逛，讓她能享受這種悠閒活動的除了風景優美的空間建模與有趣的角色對話之外，是因為遊戲能夠剝除某些現實中的阻力，並增強了女性身體自主的權利。對二月而言，在遊戲中的閒晃「不會流汗，也不會很累」是一大優點，符合她的宅屬性。而更重要的，是她具有選擇自己要穿什麼，穿多少的決定權。不像在真實物理世界中，常出現不相關人等的過度關切，就像她的社區鄰居們「我連不穿胸罩或在奇怪時間出去，他們都會問東問西」。而這不只是在展示自己的穿衣喜好，更重要的，是在舒適且安全的前提下決定身體的樣貌。二月忿忿不平於「只要作為女性，妳的身體是怎樣的就不是由妳決定」，並分享她在現實中的身體不自由：

身為女性妳穿衣服，至少要穿得把自己包起來。我之前是連露肩膀都會覺得非常不安的，現在是還好。[光是露肩膀]就會覺得自己穿太暴露，可能會被人家指點，穿這樣子遇到什麼事情是你自己的責任之類的。我之前還會戴婚戒，就為了防騷擾（笑）。像我自己現在沒有穿胸罩，一有機會就有路人就要指點我，連之前去買個內褲，店員都問我說妳現在沒穿胸罩，要不要買？真的很煩。

從二月的經驗中可以看到，女性穿衣是一件與世俗道德、流行美學乃至安全感相關的議題，要留意穿得符不符合審美之餘，還要擔心是否會遭受騷擾與攻擊。一位不喜歡穿胸罩的女性在社會中的艱難處境，可想而知。所幸她仍能在遊戲中找到不受外界目光干擾的一片天地，以她自己喜愛的姿態行走。

但是，類似的角色服裝選擇似乎也常見於MMORPG之中，與上述的身體自主又有何不同？事實上這類型的線上遊戲雖看似提供玩家不可勝數的角色、服裝，以及選擇的自由，但仍受限於二元性別結構，玩家會更加強化對自己本身

性別的展演（林宇玲等，2006）。MMORPG其中一個強大的遊玩要素便是社交活動，當玩家意識到他人存在的同時，難免要退回思考自己在這張社會網路中的位置，不少受訪者皆提到她們認識的有些線上女性玩家選男角是爲了躲避騷擾、選女角是爲了獲取性別紅利。角色的設計更是遊戲公司在強化二元性徵的架構下打造出來的商品，看在女性玩家眼裡，不免感到古怪與不適。如朱帆描述她看過的一張MMORPG迷因圖，男女性角色在等級一的時候穿得差不多，但隨著等級提高，男角的盔甲越穿越厚重，女角穿得卻越來越少。網路上也有不少迷因圖片描繪類似的狀況（圖3-1）。這讓朱帆感到不可思議，「不覺得很奇怪嗎？就當妳操控著穿著那麼少的女生在進行打鬥的時候，我就會覺得，啊！為什麼女生一定要這樣？」



（圖3-1）女性角色的高階服裝反而更加暴露；圖片來源：<https://reurl.cc/4XeNWK>

其他受訪者也提及在不同MMORPG中的類似問題。Tine遊玩的《劍俠情緣三》每個賽季會發放特殊造型作爲副本獎勵，她的職業「唐門」是暗殺型刺客，造型卻完全沒有考慮合理性：「我一個唐門，穿高跟鞋去暗殺嗎？你確定走起路來不會有聲音的嗎？有這麼離譜嗎？就會覺得有一些不符合設定的地方。」不過在這種服務異性戀男性、同時讓女性大翻白眼的失衡之中，女性玩家還是能在夾縫中求得容身之處，依照自身喜好來選擇。像Tine會想要選女角，但不會選擇成熟女性的形象，因爲「我也不喜歡那種露大面積的，相對來說蘿莉的衣服會比成女的保守很多，我比較喜歡這個」；而ㄈ子則表示她認爲女性玩家其實比較喜歡搞怪的造型，像她自己在網遊《RO》中選擇的標準是「是能多怪就多怪，最近活動有什麼怪東西我就戴什麼，再從這個頭飾去配其他的配件」，而非依照日常或虛擬世界中大眾的審美而定。

簡言之，MMORPG作為文化工業的商品，複製並極化社會中向男性傾斜的二元性別觀，不滿於此的女性玩家仍能在這個框架下伸展自己的意志。但回到單機的開放世界遊戲，替身身體的樣態則可能跟玩家具有更多不同意味的連結。資深玩家歐尼給出了十分有趣的回答，她在遊戲中選擇角色的性別與形象，至少具有三重意義：遠離異男凝視的眼光、符合自己觀看的需求、自我認同的滿足與投射。外表看起來中性豪爽的歐尼對遊戲乃至社會有著非常細微的體察，自己在遊戲中穿上什麼樣的形象，是她抵抗女性被帶有性意味的眼光觀看這件事的手段：

我在玩一些可以客製化角色的開放世界遊戲，比如說像cyberpunk或fallout那一類的話，我會偏向選男性。這問題我想很久，我一直都不喜歡選女角，我覺得選女角會有種怪異的感覺。我覺得可能跟社群有關係耶，我對於選女角這件事情有個前提是，她會被拿來觀看，我說的觀看是帶有性意味那種，可是我就想要擺脫這件事情，而且我自己是女生，我很知道那種被觀看的感覺不好。

這層男性替身不只是保護殼，讓她甩脫受到觀看的不適，也是賦予她同等觀看之可能的助力。如果可以選擇的話，歐尼說她會「偏向陽剛一點的男性身體，應該算是癖好吧，畢竟還是有觀看的需求，還是希望稍微壯一點，看起來舒服。」不過十分可惜地，太多電玩遊戲並沒有為女性服務的打算，歐尼便十分不滿《魔物獵人》不同性別角色的露出度差異太大，「為什麼男生不能也穿很少呢？我就覺得，這樣子不對吧，我也有這個需求啊。」在現實中，不同性別的觀看權力是不對等的，女性受到他人眼光任意評價的同時，卻不能享有對等的自由。但我並非在此鼓勵女性一樣以物化的角度來凝視男性或任一性別的身軀，無論現實或遊戲中亦然；也不認為上述歐尼提到的這種「觀看的需求」是與男性同樣的，會讓受觀看者「感覺不好」的行為。當性別結構使權力大幅流向這個社會的預設性別，亦即異性戀男性時，不同性別者所做的相同行為自然會有不同的效果與感受。故在遊戲中選擇自己喜歡的陽剛身形，讓自己坦然地投出不侵犯誰，也不會因此反遭受騷擾的欣賞目光，滿足需求之餘，無疑也是歐尼對於她所感受到社會中帶有性意味的、惡意的父權凝視的一種抵抗方式。

此外，選擇替身的形象也是滿足自我認同的一環，歐尼認為她的個人氣質並不太符合社會主流對女性的期待，「今天如果是女性作為主角的話，確實對我的連結性會很低」，這也是她不太喜歡選擇女角的原因之一。有趣的是，角色的性別會影響歐尼的遊玩策略：如果使用的是男角，會讓她「在戰鬥策略上會比較衝、會比較不怕」；以女角活動時則會變得保守，甚至如果遊戲有生產類的遊玩要素，「會比較進入生產策略」。類似的情形也出現在朱帆身上，她

深受家庭影響，雖然一直強調家人沒有重男輕女，但不經意透露的遺憾與希望她照顧年幼弟妹的期待，「所以就讓我的個性漸漸往比較男生方面靠近，不示弱、擔責任這種。」對歐尼和朱帆而言，選用男性的替身形象使她們在性別氣質的層面，更加貼近自己期待或認知中的樣貌。她們並不是性別認同為男性的生理女，但用遊戲中的虛擬身體來化解社會對氣質的二元化分，可以在肯認女性身份的同時也圓滿了自我認同。

身體的議題在遊戲中顯影，這裡沒有為了迎合異男眼光而設計的暴露服裝，也沒有他人不懷好意的打量或越界的過度關切，開放世界提供了豐富但友善的環境與選擇的自由，讓女性玩家掌握身體的話語權。穿上什麼樣的外型——不論是服裝、種族、性別，不再只是為了迎合或逃離二元性別框架，去除外在那些束縛著女性的暴力與規訓，自己喜歡什麼、想看什麼、覺得怎麼樣最舒適，才有機會被放到第一位來考慮。透過虛擬身體的自主，女性玩家可以解決一點現實中的身體焦慮，在這個世界獲得片刻安寧與滿足。

二、關於移動：逛逛與怎麼逛

第二章提到開放世界具有地理向度的移動自由，這裡要接續著指出這種有關移動與否、如何移動的不受束縛，是如何回應女性在現實中面臨的空間困境。我們可以先將移動分解為成立與否，以及過程為何兩件事，也就是「是否可以從A點到B點」與「如何從A點到B點」。開放世界提供的移動自由，使得移動為當然成立，玩家憑自己的意志喜好愛去哪就去哪，並不像線性遊戲中移動的兩個端點早已被固定。這樣隨心所欲移動到任何地方的行為，最常被受訪者稱為「逛」，像小陳就數次強調自己對逛地圖的喜愛遠勝於任務劇情，「主線這種東西我是最後才做，大部分的時間都是選擇去把地圖逛一遍」，對她來說「亂逛真的超快樂的」。Tine喜歡在《Minecraft》中到處探索，她喜愛開放世界的原因是「就是可以去很多不一樣的地方到處看，而且在沒有人管的情況下」。大主教則是喜愛逛地圖到了花費超過四年才破玩遊戲的程度，「多數的時間我都是拿去散步」，展示喜愛的空間或場景時也隨口就能分享沿著這條河可以走到哪裡，自己平時又是如何釣魚、摘花一路漫遊，就算有快速移動的功能也不見得會想要使用。為什麼在虛擬世界隨意走動會給人帶來快樂？或許解答就在大主教的回答中：

（所以妳會想花滿多時間逛逛？）對，因為這是在現實世界裡做不到的事情，而且比買一張機票還便宜。如果平常爬到屋頂上就會被罵，可是上面的風景很漂亮。這也是一個我覺得開放世界可以帶給玩家比較不一樣的，因為在這個環境裡面，妳想去哪裡都不會有人阻止。（底線為作者所加）

與這種亂逛的自由相互對應的，則是受訪者們在現實中想要移動時受到的障礙。障礙的原因有太多，對Tine而言，是家庭對子女的嚴格控管，「碩士班的時候，我還是沒有辦法決定我每天要幾點回家」。對小陳而言，是母親對女兒的過度擔憂，「她覺得女生不要自己一個人爬山」，卻沒有用同樣標準要求弟弟；又或者是學校健身房的男子氣概氛圍，讓她的朋友認為「那邊女生進去很怪耶」。大主教則以自己在都市生活的角度提出看法，當她在都市中想接近自然時，最自然的地方——河濱，卻仍難以接近：

如果妳去到河堤，也只是在他們建造的堤防上面走，旁邊全部都圍起來，我發現都市很常把人跟那塊地原本所有的自然環境區隔開來。在都市裡不管在哪裡，所有的東西都跟你說妳不能靠近這裡，要妳趕快離開，去別的地方。所以都市本身是一個不太歡迎人的環境，對我來說是一個很排外的地方。但如果說妳在開放世界裡，雖然有人會跟你說不能往這邊走，但妳可以選擇不要聽他的，可以繼續走，後果自負，如果不喜歡後果就存檔再一次。這種不會有人阻止妳，想做什麼就做什麼，想靠近什麼地方就靠近，這種環境會讓我覺得比較不那麼排外。

這些無論人爲或環境導致的限制出現在現實中，也出現在別的遊戲中。線性設計的遊戲本來就無意提供空間移動與探索的樂趣，那一樣是可以在場景中到處走走看看的MMORPG是否有什麼不同？Tine以自己在《劍俠情緣三》與《Minecraft》的不同經驗，認為最大的差異在於自由度。在這類網遊中，有很多地圖要做副本任務才能前往，然而副本會有人數或等級要求，單人玩家當然十分受限，就算加入公會或有朋友一起，也得把等級練到滿足需求才能進入。且除了遊戲本身機限制外，有時還有人爲外加的條件，有些指揮（副本團的領導者）會要求額外的等級，或者指定玩家要擁有一定強度的裝備才可以參加。此外Tine也表示，網遊中下副本而前往的地圖，因為具有強烈的目的性，她會更關注於去那裡可以找到什麼物品，獲得什麼獎勵，不像在《Minecraft》裡「想種菜就種菜、想逛就逛，甚至一天無所事事也沒關係」。

上述不同玩家的說法點出了開放世界的可貴之處，毋須向誰詢問「可以去嗎」，這個世界以她的包容允諾了幾乎所有移動的想望，解開現實設下的束縛，正如大主教所言，「妳想去哪裡都不會有人阻止」。而這種自由帶來的是移動的解放，在遊戲中，我們會預設去那裡要得到什麼，但當成本降到最低，不用過五關斬六將就可通過，也不是一去不復返的單程車票，無目的性的移動有時會帶來更大的快樂。

獲得了自由移動的許可後，移動的過程如何呈現，給人何種感受也十分重要。T小姐認為能夠「逃跑得很快」是她在遊戲中特別想要獲得，而現實不具備的能力。她自己以及身邊不少女性玩家在挑選裝備時喜歡保持輕或中的重量

負荷，因為在她所展示的《艾爾登法環》中，重量會影響替身移動的速度。她認為保持較高的速度是重要的，她的實體身體並不擅長運動，使她面臨環境中可能的危機時下意識地產生焦慮；然而遊戲中卻可以隨時維持逃走的能力，讓她覺得安心。相對地，她認為男性玩家喜歡穿著沈重的盔甲，與敵人硬碰硬一刀一刀換血，也源自於他們在現實生活中可能需要付出的代價較小，因此他們樂於直面衝突。女性如她自己，則連在遊戲中都下意識地「趨吉避凶」：

我覺得現實世界中太多不允許逃跑的事情，或是妳的身體素質上，妳現在遭遇一個奇怪的男人好了，女性一般跑不過男生吧，這種感覺。但我現在[在遊戲中]要跑就跑啊。我個人也是因為身體很差，從小就，在還沒有很胖之前就跑的不快了，我對跑步一直都不太擅長，所以我對逃跑這件事情很敏感。我認識很多瘦小的女性朋友，她們知道自己打不過所以必須避開這條路。這條路太黑了，或是這條路有怪人出沒，她們都會很警覺，會傾向避開這裡。我覺得我們多多少少都被訓練成趨吉避凶，我都叫做趨吉避凶的能力。

「趨吉避凶」一語簡直震撼，我深深感佩這個詞用來形容女性處境之精確到位，為背後透露出的戒慎恐懼之意而感到心有戚戚之餘，也難免有點悲傷不捨。T小姐還舉出自己平時可能避免前往的場所，如網咖會選擇包廂而非開放式的座位，或者自己家裡鼓勵女兒們在家喝醉，相對的是要求她們不要在外飲酒，「我有時候覺得如果是男生的話不會被這樣鼓勵」。因此在遊戲中的穿什麼重量的裝備，對她而言不只是防禦與攻擊的取捨，可以說，移動速度一事賦予T小姐某種能力來回應生活中女性的逃跑焦慮，消弭現實身體所感受的不安全感。同時也必須看到，逃跑的可能性乃因開放世界機制而出現，如果是在線性遊戲的關卡中，更快的移動速度可能只能幫助玩家好好閃避敵方攻擊，如果這次打不過，下次打開遊戲時還是得面對。但在開放世界，速度能幫助妳在不想戰鬥時快速離開現場，等到準備好再來、甚至不要再來也沒關係。逃避在這裡並不可恥，且有用。

大主教也提出了對現實人行空間的觀察與批判，她有一次在走在人行道上，狹小難行、不符合規定的路面已經夠令人惱怒，還差點被太過靠近的汽車撞上，還曾在行進中遭受男性露出性器官騷擾，這讓她對實體的步行體驗有了陰影。在《上古捲軸》中，這種事情不會發生，就算是隨時可能被撞的《俠盜獵車手》系列，也能爬起來把駕駛打一頓，但在現實卻不可以。如此經驗的對比，讓她覺得「開放世界是一個比較歡迎人，好好停留、慢慢走的空間」，會願意以慢速行走感受這個世界。

此外，如果遊戲世界能帶給玩家足夠的真實感受，在玩家的現實空間受限縮時，也能帶來紓緩的效果。2021年台灣首次因為新冠肺炎疫情升級而限制人

民外出活動，也就是俗稱的封城，雖然不至於足不出戶，但人們活動的物理範圍確實大大縮水。校園封閉，當時還是學生的沫不再走上那條最常移動的路徑，更別說要出門旅遊。三級警戒的期間她「開最多的遊戲好像也就是曠野之息，關在家裡三個月不知道要幹嘛，就開來玩這樣。」遊玩讓她聯想到綠島景色的《曠野之息》不只是一個在家的活動，她覺得遊戲的自然風景與天氣系統「非常逼真、非常真實。帶給我一種，覺得我在真實世界中活動的體驗感。」雖然虛擬的再現無法如實還原在實體空間中移動時的嗅覺、觸覺等感知，開放世界以其自由度讓移動隨時可以進行，以其豐富的世界性盡力展現不同場景的各種細節，在這個面臨空間緊縮的特殊時代，不失為暫時的代償品。

三、安全：現實的失能與遊戲的賦能

在討論女性玩家遊戲中的移動經驗時，其實安全一詞就已經隱隱然地浮出水面。安全議題會在移動裡出現，例如台灣多次遊行倡議的夜行權，正是為了爭取女性能夠在夜間自由行走、安全地外出活動的權利。但安全不只關乎移動，安全也是一種空間關係，是人與人、人與環境之間的互動模式，我們會預期走在路上而不遇到搶劫事件、地面不會突然塌陷、天上不會突降飛彈，恐怕也不覺得隨時會有人衝出來毆打或辱罵自己。毋須提心吊膽等待危險甚至傷害的降臨，便是安全。這聽起來與遊戲無關對吧？可惜的是，安全確實是一個映射在女性玩家遊玩經驗裡的議題，當她們在現實中曾感受到太多不安，尋求刺激與冒險的遊戲世界反成為提供安全感之處。

大主教以自己就讀景觀科系的觀察角度，提出都市環境對行人的不友善。她也進一步指出針對女性而言，有比都市基礎設施品質優良與否更加基本的事物：「剛剛那是以普遍行人的角度，但單純以女性角度來說，要有辦法好好享受當下環境的話，首先第一個妳必須感到安全，妳不需要去在意周圍會不會有人突然跑過來打妳。」她認為一般來說女性體能比較弱，如果沒有受到專業訓練的話，遇到危險難以排除，因此不管在任何地方都需要花心思留意是否有人心懷不軌，這也是她在現實中沒有辦法好好享受環境的原因之一。這樣的處境就像坐在針氈上吃飯，縱使眼前飯菜多麼美味，恐怕也無法好好享用。雖然大主教覺得這部分是因為自己有過被騷擾的經驗，不可避免地懷疑自己的擔心是否有被害妄想之嫌，但最後她意味深長地說，「不留意的話之後發生的後果，我們都知道」，其中深意著實令人膽寒。從何時起，「我們都知道」變成了一種女性生命中的共同想像？

相似地，二月也分享她在現實中以何種姿態現身於公共空間中，「我覺得自己需要比較不顯眼，例如男生在那邊腳開開，懶得跟那個男生硬碰硬，我就要縮得超級無敵小，或者是我應該站在太顯眼的位置。」這令我想起數年前

由兩位胖女子組成的「肉彈甜心」曾在粉專發表文章，討論大眾運輸對肥胖人士的不友善。內文以「收納」來形容自己如何必須在公共場所裡盡量縮小自己，而且這是一種下意識的反射動作。這種身體感與胖瘦問題相關，也無疑與女性掌有何種佔據空間的權力有關。如果站在太顯眼的地方會如何？二月從經驗中理解到「有些男性會有攻擊性」，自己好好的走在路上，性騷擾卻無端降臨：「有機車從旁邊騎過去，在那邊說，欸妳的胸部很大哦！」諷刺的是，安全作為基本權利明明白白寫進聯合國世界人權宣言的同時，女性仍在日常生活中感受到太多的危險存在。如果想要避免危險，則需要讓自己脫離標準女性的形象才可以，像大主教說自己「臉比較兇的關係」，所以較少有人找麻煩；T小姐則自嘲地說，「我從小體型[較胖]，我不怕被人家綁架，抱不走的」，因此才能從擔憂驚懼的女性日常中脫離。

此時遊戲意外地扮演了一個提供安全感的角色，方法當然有很多種，像MMORPG中玩家可以以匿名或選擇陽剛的角色外型來迴避騷擾，而在《上古捲軸》裡，縱使會有突發的事件或戰鬥，仍讓大主教放心現身的是「我知道我有足夠的武力可以排除這些威脅」。玩家之於遊戲，當然是更有權力的一方，相對於NPC，她握有更強的武力（或以T小姐來說，更快的逃跑速度）；相對於遊戲，她握有命令其無限重新再來的指揮權。透過佔據優勢的主導地位，女性玩家在遊戲的過程中完成了一次次賦能，得到了不需擔心危險的能力。相對地，二月的看法卻可能沒有那麼樂觀，她認為看不見的第四道牆反而正是安全的來源：

遊戲安全的地方，就是因為裡面的角色都是設定好的，他們除了那幾句設定好的台詞以外，沒辦法真的去傷害妳的身體或心靈，就算他們會唱性別歧視的歌，會在遊戲裡面對其他女性NPC性騷擾，但因為妳根本不處於他們互動的範圍裡面，所以是安全的。

遊戲可以映射女性玩家的現實處境，甚至提供一些彌補，然而那一條虛實分界，縱使模糊，仍然存在。但這並不代表遊戲中的安全感是沒有價值的，在詢問二月覺得遊戲是否能使玩家在現實中過得更好時，她很堅決地駁斥了遊戲沒有幫助的看法。她認為遊戲本質與其他形式的作品無異，只要是好的遊戲，就能給人帶來啟發性與共鳴，「就算沒有辦法讓妳理解為什麼會遇到某些挫折，但有人跟妳遇到差不多的挫折，有差不多的心境，光是這樣起到共鳴，就有一些安慰。」而心靈的安慰，恰恰是現實無法提供的。

開放世界遊戲，就算是動作冒險類型，也不必然會以戰鬥玩法為主要訴求；為了讓玩家好好體驗，探索這個世界，遊戲必然追求張弛有度，就像《蝙蝠俠：阿卡漢》將地面設計為戰鬥空間，屋頂上則不會有敵人，玩家無論如何都能找到安全的所在。諸如此類的空間架構對女性玩家而言格外重要，找到不

用時時擔心攻擊行為發生的地方，可以獲得安全感的同時也是一種女性賦能。此外，沒以其他玩家的存在，也是安全感的來源之一，會傷害人的畢竟還是人，遊戲或許會帶來挫折、沮喪、憤怒，但無論如何也比不上網遊中另一名玩家的騷擾行為。當環境是安全的，則讓玩家可以更自在地當個女生，或任何她想要當的人，正如大主教分享為何自己偏好女性主角的作品時所說：「在遊戲裡，如果在這樣我已經可以感覺到舒服的環境，為什麼我還不當個女生？」

四、選擇的自由：決定自己的故事

在思考受訪者們的經驗中，遊戲世界如何與現實生活互相映射的最後，有個詞吸引了我的注意力。選擇，不論是選擇去不去某處、要不要打怪、穿不穿某種衣服、做不做哪個任務，都是玩家出於自我意志而做的抉擇。不少受訪者提到喜歡開放世界，是因為在裡面可以自由地選擇何時做什麼事，甚至選擇方法手段，一切都有可能。雖然遊戲還是有部分固定的劇情與任務，或許故事的起點與終點是相同的，但過程卻會隨著每個人的選擇而變化，因而變成每個玩家自己的一套劇本。在遊戲論壇中，有網友認為開放世界的定義是從A點到B點的移動行為，應該要有無數條路線；那麼另外一個角度來說，從故事的開始到結束，也應該有無數種事件發生順序、過程手段的無限種排列組合。而且重要的是，這些組合並經由亂數生產後被電腦決定，而是全由玩家在每一個時間點做出選擇而逐漸成形。

在展示《曠野之息》的遊玩過程時，沫分享了不少奇特的玩法。這個世界提供廣大的空間給玩家探索，但對她來說，最關鍵的是「是妳自己去發現的，像用奇怪的方式打怪、用雞跳下去，或有人用bug做出香吉士那樣的月步¹³走上去」，都是玩家的自由。沒有過多規則與框架的限制，自己選擇自己想要的玩法，於是創造出無限可能性，每個人的在海拉魯都有一段自己的旅途。而T小姐則提到自己在現實中其實是效率派的人，然而在遊戲中卻不會採取效率至上的手段，例如玩《艾爾登法環》需要農經驗提升等級的時候，「我知道這邊是最有效率的，可是我會因為學院很漂亮所以去學院農¹⁴。」玩遊戲的時候「可以」不需要是個效率派，是因為「重要的一個概念就是，這個遊戲裡妳可以這麼做，完全不能需要誰的允許去做這個事情」，全憑自己的喜好做出選擇。當然這些選擇還是在遊戲的整體機制之下運作，或至少是在這個機制的bug中運作，但二月指出這種自由意志感受的來源：

¹³ 香吉士為漫畫《海賊王》中的角色，月步是他的獨創招式，可以踩著空氣在半空中行走，但無法長時間停留。順帶一提，若在搜尋引擎中輸入「月步」，會立刻出現「月步 薩爾達」的搜尋推薦詞彙。

¹⁴ 「農」從farming翻譯而來，指的是在遊戲中重複某一行動來獲取經驗值或經濟的行為。若作為形容詞，意思則是指該款遊戲需要大量重複作業才能順利遊玩。

我會認為任務設計最重要的是給予玩家選擇，讓玩家相信是出自於自己的動機去做，透過敘事或獎勵，而不是透過「你不做，遊戲進度就鎖死」的方式逼迫玩家照著進行。

在遊戲中，玩家可以很被動，一步一步按著遊戲指示進行，挑戰如何在規則的限制下完成目標，比如如何在不掉入火海的前提下通過那些火柱打倒惡龍救出公主，或者精密計算每一次技能冷卻的時間打出連續技擊殺對手，固然是極大的樂趣；但為什麼要救公主？為什麼要攻破敵方水晶？選擇的自由是給我們更多機會，問自己為什麼以及要不要做這件事。

更進一步地詢問，為什麼在遊戲中我們就能享有如此選擇的自由？在現實生活中不也是每時每刻都進行著無數的抉擇嗎？事實上，遊戲與生活都有其限制與自由，但不同的是遊戲中的成本很小，T小姐認為只要花時間，就能得到新事物以及推進的成就感，失敗的成本亦然，不過就是讀檔重來再打一遍，與之相對，現實的成本就顯得難以負荷：

玩遊戲我很喜歡的就是，它是一個成本很小的事情。我覺得現在遊戲會設計成妳可以一直嘗試錯誤，try and error的成本很小，是因為妳在現實社會的成本太大了。在遊戲裡面把成本降到最小，但妳還是可以得到某種推進行和體驗的成就感時，這款遊戲就會讓人很入迷。

確實，現實中也可以肆無忌憚地選擇。母親要求身為研究生的妳晚上九點就得回家時，妳可以拒絕；河濱公園貼著禁止跨越欄杆的告示，妳還是可以走向水邊；在爬山時發現一條沒走過的路，妳可以試著走走看；捷運上鄰座的男性雙腿大開侵佔了妳的空間，妳也可以開口叫他把腳縮回去。但沒有這麼做的原因，並不能太過簡化地歸因於不夠有勇氣或沒有時間，正如T小姐所說，「現實社會的成本太大了」，大到讓所謂的「可以」只是一種假象，我們並不真正享有可以的自由。成本無處不在，時間、金錢，當然都是，而對女性來說，做任何一件事可能得要付出的成本則只會更多。當T小姐說出「趨吉避凶」時，「凶」字背後代表的，正是女性對傷害的期望值。

也正是因此，才凸顯出遊戲中選擇自由的難能可貴。開放世界提供它的自由機制，讓玩家享受片刻自己決定自己現在所為何事的權力，這個成本小到效率派的T小姐不需要在乎，可以選擇喜歡而不是最有效率的地方去農，讓枯燥的農經驗這件事也成為快樂的過程，至少她能一邊欣賞自己喜愛的場景，而非機械式的屠殺一隻又一隻的敵人。一次又一次的選擇，最終的結果是，同一套遊戲的不同玩家雖然會因相似的經驗而有共鳴，但每個人說出來的故事都不盡相同，沫總結似的說：「開放世界是一個自己去創造自己的故事的遊戲。」

五、小結

上述四點顯示出，在遊戲中的行為會與真實身體的經驗連結，由替身與空間構成的虛擬身體經由手把的操作回饋給受訪者，虛擬物成爲她們能動性的延伸，帶來真實的身體感受。也就是說，遊戲中的身體動作並不是平面化的影像或一個他人的經歷，而能成爲補足女性玩家現實所缺的實際經驗。然而，在詢問這種感受與現實的關係時，受訪者表示虛擬身體不會是一個現實身體的替代方案。這呼應了德勒茲的看法，虛擬的反面並不是實在（real）而是現實（actual），洪世謙（2014）延續這個論點，提出virtual與actual應翻譯爲「虛在」與「現在」，然而兩者皆爲「實在」。綜合理論與受訪者所述，遊戲空間讓她們獲得虛擬身體的實在感受與經驗，卻不能樂觀的評價爲對現在的逆襲、甚至可以取代現在。透過虛擬所補之缺依然存在，要邁向女性身體與空間權力的伸展，亦只能於現在中展開抗爭。

第二節 逆流傾斜：女性玩家的非典型玩法

女性玩家如何與機制合作，在遊戲行動中有意或無意地試著回應現實議題，這是作爲「玩家」與遊戲的協力關係。然而女性玩家同時也作爲「女性」而存在著，我認爲有些與性別相關的特質同時也影響著她們的路徑，指向主流玩法以外的另一條道路。本節陳述的是來自女性自身的傾向，牽引著她們並塑造出不同玩法，更能夠彰顯性／別之於遊戲的作用力度，並呈現出女性的特殊性。以下我整理出四點，說明女性玩家如何和預設玩法發生傾斜（oblique），這種傾斜產生的不協調感甚至可能讓她們認爲自己奇怪、非典型、無可解釋，也就是酷兒現象學中「迷失傾向」的發生時刻。但迷失卻非必須矯正的錯誤，當原有不合適的傾向已然迷失，此時反而是找到新方向的起點。這些非典型玩法現身於男性化的遊戲規範中，引領我們發現傾斜於制度外的價值，同時也帶來另一種立足點，在本節的最後，用這些經驗試圖反思前人的遊戲理論。

一、誰說女生就是要輕鬆玩？

要陳述女性玩家如何不同於預設，我們可能要先回答何爲預設。遊戲開發過程中設計師會種下關卡和秘密，等待玩家挑戰發掘，收穫樂趣和成就，這便是一種普遍的預設。不過在訪談中，我發現同一款遊戲中，卻有不同性別的劇本正等待上演。根據受訪的女性玩家，可以了解她們感受到男性玩家期待她們做出某些行動、展現某些姿態；當然，男性也有一套自己的劇本。意即，在遊戲的話語權掌控者——男性玩家——心中，有兩套對應到二元性別劃分的標準

遊玩程序，是劇本與演員的疊加組合。此處要說明的，就是女性玩家發覺來自這種奠基於性別的序線後如何加以抗拒，從此偏離軌道，走出自己的路徑。

那麼男性玩家究竟預設了什麼劇本？Tine就分享她在看Youtube影片時，聽到男性講評表示《古劍奇譚二》可以選擇自動戰鬥，對女生來說是一大福音，讓她義憤填膺：「我聽到這種評價就覺得很生氣，誰跟你自動！我全程自己手動打到尾！」某些男性預期女性玩家面對戰鬥環節時總會逃避，甚至認為不用戰鬥對女性而言是輕鬆而備受期待之事，簡直無稽，不僅負面地刻板化女性玩家的形象，還強化現實社會傳統上男強女弱的思維，也難怪Tine感到如此憤怒。ㄟ子也有類似遭遇，在玩《魔獸》時，只要表現得稍微好一點，其他人就不相信她是女生，甚至還有人跟她說「女生就是玩牧師¹⁵啊，打副本就是躺分¹⁶啊」，她只能諷刺地笑笑：「媽，有東西從博物館跑出來了。」雖然上述都屬網路遊戲，不過輕視不分場合，ㄟ子和男友一起玩《CoreKeeper》時也感受到隱微的不悅，因為男友先玩了一段時間後才邀請她加入——以一個觀眾的身份。ㄟ子自己非常享受開拓的過程，她喜歡農資源，把箱子堆滿，慢慢建設自己的地圖，但「我發現我男朋友他希望的是，我在旁邊看他表現，然後說你好棒喔」。最後ㄟ子還是沒有拒絕男友，不過也開了新的存檔自己玩，她參觀男友的瘋狂建設後覺得這種行為算得上可愛，「只是已經不是同一款遊戲了」。

當然，女性玩家並非上述想像的那麼單一、那麼“典型”。她們有人其實非常喜歡打鬥環節，像朱帆便是其中一員，還可以侃侃而談她如何擬定戰略、如何摸索出一套致勝方針。又或者像小陳，喜歡在《原神》的副本中脫裝備打高難度模式，或是進去「凹無傷¹⁷」。而且就算不是這麼一百八十度的不同，這些喜歡玩遊戲的女性，大概也不會是扮演廢物女友的乖順演員，她們各有各的堅持，並不樂於享受男性想像中的輕鬆玩法。Tine在《劍俠情緣三》中有個收徒弟的故事，徒弟除了她之外還有另外一位師父，她擔心對方教得不好，會讓新玩家學不到東西，沒有好的遊戲體驗，最後就會放棄遊戲。於是她強烈要求和對方見上一面，經過她自己的測試，確認對方技術到位、傷害夠高，才放心地讓徒弟繼續學習。Tine很酷地說「我們真正好的DPS¹⁸會通過DPS解決問題」，而這是她想要證明「女生也是有要求的，不是說什麼女生都隨便怎樣都可以」的執著。

¹⁵ 遊戲中的一種職業，具有幫其他角色回覆生命值技能。有時會被稱為奶媽（無論該角色之性別為何）。

¹⁶ 躺著上分的略語（上分原意為：MOBA類型遊戲中，在排位賽裡獲得勝利以增進段位），指不需認真出力，但團隊裡有高手，便可以經由他人的付出來獲得收益的遊戲行為。

¹⁷ 凹為動詞，意為挑戰。無傷指的則是不受任何傷害獲得該場戰鬥的勝利。

¹⁸ DPS：damage per second，每秒傷害值。也可挪用為團隊中主要傷害輸出角色的代稱。

我認爲這種堅持讓女性玩家特別有意識地閃避“性別紅利”，閃避這些以呵護、尊重爲名，實際上卻是刻意討好與歧視的紅利。Tine和朱帆不約而同地表達她們在遊戲中不暴露自己真實性別的習慣，因爲她們了解只要說自己是女生，就會有人蜂擁而上，送裝、帶練、「哥罩你」，只要妳想，便能輕鬆獲得遊戲成就。Tine說，她「會為了不想要當這種輕鬆的女生而努力」，因爲不希望這種模式一再地重複操演而鞏固，成爲女性遊戲的常態。相對地，男性似乎更願意僞裝身份來獲取便利性。小陳發現，在有社交機制的遊戲中，看起來像是女性名字的，背後反而其實大多是男性玩家，她弟弟便是一例：

我弟就會取“薰衣草♥”這種名字。我說你為什麼要叫“薰衣草♥”？他說這樣可能會有女生或是會有比較多人來跟他搭話，可能會讓他或什麼的。反正裝成女生會有好處，他想要享受這個好處，我超級不能理解。

不只她弟弟，弟弟的男性友人也採取同樣策略。而小陳和她的女性友人們則都選擇中性、普通的名字，普通到「豆腐乳」都算得上有點女性化。小陳的弟弟也十分樂於在有人私訊他時透過撒嬌一下，讓網路線彼端的網友更確信他是女生，但小陳自己則絕對拒絕這麼做。有關線上遊戲中的性別轉換（gender-switching）已有諸多研究，以上受訪者的說法也呼應了Hussain & Griffiths（2008）的看法，指出男性玩家轉換性別的其中一個重要原因便是希望從中獲利。然而，更重要的是這爲女性玩家對角色性別與形象的複雜看法再吹散了一片迷霧，過往研究多停留在說明女性會爲了逃避騷擾而選擇男性角色，卻沒有辨識出她們爲了“抵抗”騷擾，可能有哪些作爲與策略。無論是如子那樣選擇搞怪的可愛造型，像小陳那樣使用中性化的名字，又或者像Tine那樣大大方方選擇女角同時努力讓自己表現得比別人更好，我認爲這比起消極意味的逃避，更是女性關於“我能”的自我展現。抗拒性別化的劇本操演，無形之中已經是女性玩家傾斜於序線規範的第一步。

二、逆反功利導向的無目的性：有關效率、速度與資格

相對於遵守序線的筆直，偏離之外則可稱之爲傾斜。而塑造這些序線的不只有對於「女性玩家該如何行止」的想像，身在遊戲之中，不可忽視的當然便是來自遊戲的引導。我在這裡要談的並非清晰可見的遊戲規則，諸如螢幕上顯示的「按下O使用輕武器攻擊」或者「使用木材來建造房屋」之類，畢竟如不遵守規則，遊戲便無法進行，遊戲乃仰賴規則而存在。Ahmed所談及的序線，特別是生活序線（lifeline），是受到主流生活經驗所強固的秩序與規矩，也非如律法等白紙黑字之物。遊戲的序線，那些暗示著我們玩遊戲該追求些什麼、該預期獲得些什麼的無形銘刻（impress），是更關乎於遊戲本質的事物。在此我首先要陳述的，則是其中一個要素：目的性。根據Salen & Zimmerman

(2003)的整理，各家學者認為有關遊戲定義，構成遊戲的核心是規則，而第二重要的便是遊戲必須具有目的性或結果性(goal-oriented/ outcome-oriented)。習以為常之下，玩家們追逐著任務與挑戰，大啖達成目標帶來的成就感。但在訪談中，我發現受訪的女性玩家們呈現出一種無視功利的傾向，這並不是在說她們沒有志向，但明顯地，她們不那麼決絕而單一地僅著眼於(或者急於達成)遊戲內的成就。這使她們玩遊戲的姿態看起來沒效率、慢速，甚至可能因為缺乏顯著的、制度內的成就而被認定為沒有資格。

讓我最先注意到這點的是Tine，她的《Minecraft》地圖是和男友、哥哥一起玩的，展示時花了很多心思介紹他們創造的各種精巧自動化系統——其實主要建設者是男友。Tine說，男友很沈迷於追求效率，因此花了許多心力研究攻略，做出可以自動升等、自動生產物資的全自動設備。但Tine覺得這種玩法很累又很麻煩，「我就覺得他閒著沒事幹，反正我自己是絕對不會搞這種東西的」。她蓋房子很隨性，除了考慮要適應環境而挑選材料，或因為要做出地標而建造煙囪，其他一切隨緣。如果想要更放鬆，「我就不會去地獄，就不會去打終界龍¹⁹，我就可能只會去更遠的地方探險，或是在遠一點的地方蓋一個新的據點，我就只會做這些事情。」這種無目的性也發生在別的遊戲中，Tine玩《劍俠情緣三》的時候，有時會「去找很多不一樣的，這張地圖或哪張地圖我喜歡某個點，我可以去那邊掛一整天，都沒有人會來吵我。」在令人眼花撩亂的精細生產系統襯托下，Tine顯得格外不注重效率，以及效率通往的成果。

與效率相似的是速度的概念，高效率代表能玩得更快，速度慢的玩家則可能被評為效率低落。我想沒有人會認為玩遊戲是需要考察時間與績效的事情，但男性玩家卻不自覺地一再強調速度的追求，女性玩家則察覺了這種速率的差異。T小姐是資深玩家，對遊戲的喜愛與涉獵深度不會輸給任何人，玩過大部分以難度著稱的魂系遊戲，去年《艾爾登法環》發售時也第一時間就購入，後來，卻刻意拉慢了遊玩的速度。以《艾爾登法環》的勾人程度與受到的熱烈好評而言，這非常不尋常，難以想像遊戲愛好者如T小姐會沒有第一時間通關。事實上，是因為她受到了週遭男性友人的影響，她的男性朋友們推進速度極快，也熱烈地想交流劇情玩法，但對她而言，這無疑是某種無形的壓力。特別是以開放世界而言，大家的進度都不一樣，T小姐又特別愛逛地圖，「他要跟你討論後面劇情的時候，我說還沒推到那邊耶，他就會覺得妳怎麼推那麼慢。」最後她不想被迫跟上進度，乾脆暫緩遊戲，直接從這場隱形的速度競賽中退出。T小姐認為「魂系講到性別的話，還是男性的天下」，因此特別容易感受男性積極於推進這件事。她也以自己學習反曲弓的經驗，側面說明不同性別的學員在追求表現時的不同之處：

¹⁹ 《Minecraft》中的終極魔王，但打贏之後還是可以繼續遊戲。

教練是女性，她聊天的時候也會說，通常男性的學員在還沒有抵達一定的能力時，就會問我可以拉更遠了嗎，可以拉更重了嗎？他們會很積極的去問。女性學員都會有個反應是，她們不想前進，像我被從20調成25公尺的時候，我就會，嗯，再等一下嘛，或者是我沒有想要拉這麼遠的感覺。女性不是說不要，可是對於事情女性學員的準備會更保守，男性會想要更遠然後數值上更好看。

弓箭場上如此，遊戲亦然——尤其魂系這種高難度的動作遊戲確實目前仍是男性的天下，急不可耐地想要更快更強，似乎是某種難以抑制的習性。雖然遊戲不同，沫在這方面也提出了相似的觀察，她發現在聊《曠野之息》時，男性朋友關注點總是「在於怎麼去快速通關、快速解謎，或怎麼樣操作遊戲可以更快的，偏技術上面」，自己則比較注重情境的塑造或者與NPC相處。當然男性玩家也會看世界觀、看風景、看劇情，但聊的卻還是哪裡可以撿到好武器、怎麼樣比較容易打過怪物，而且以她的經驗而言，「我發現會去玩花式通關²⁰的幾乎都是男生，也不是沒有女生，但是是比例的問題。」男性玩家對技術的追求，無論是更強、更快，還是更能突破遊戲限制找到他人沒想過的玩法，都是非常典型的成就導向；相對而言，女性玩家則傾向緩慢地遊玩，我認為這是一種更加重視過程的表現。

在上一章分析世界性時，我提及當世界的密度夠高，便能勾起玩家的好奇心花更多時間探索，許多受訪者也說自己耗費額外的時間才抵達目的地。這也是慢速遊玩的方式之一，可以說，女性玩家的緩速與開放世界機制設計是相輔相成的。然而我也曾在遊戲群組聊起開放世界移動方式時，聽一位男性玩家說他不喜歡快速傳送點做得太少的遊戲，因為對他想要「趕快過去拿裝」（田野筆記2022/11/10）。我認為這可視為功利導向的終極體現，裝備、成就、任務達成，是最易於讓他人知道「我有在玩這個遊戲」，甚至是證明「我玩得很好」的證據。但需要向誰證明？這恐怕是重視成就的思維下，所產生的資格論弊端。T小姐提到她以前如果要在PTT的Play Station看板上詢問有關遊戲難度的問題，還得先附上「血黑狼²¹」破關紀錄，才能證明自己是「真的玩遊戲的人，證明我不是菜雞」，否則可能遭到其他網友無情訕笑或勸退。她咽不下這口氣，特地拿到了《血源詛咒》的白金獎盃²²，但整個過程卻讓她感到非常煩躁。雖然並非所有男性玩家都那麼急功近利，PTT中有關白金獎盃的討論串也

²⁰ 指用特別的方式通關，通常是特別具有挑戰性的方式，比如赤身裸體不穿防具，或者為自己設下限制只能使用傷害特別低的武器等。

²¹ 指魂系遊戲中的《血源詛咒》、《黑暗靈魂》系列、《隻狼》，都是以高難度著稱的動作遊戲，也是遊戲社群中常用來判斷一個玩家是否「擅長」玩遊戲的代表作。T小姐提到的「血黑狼證明」是指上述這幾款遊戲的白金。

²² 在PlayStation系統中，如果達成一款遊戲的所有成就，便能獲得一個白金獎盃。

能看出許多人都是資格論的受害者，但我認為女性玩家的緩慢、不求效率、不求成就，是突破功利導向思維的出口，讓我們看見不同於主流社群樣貌的另類玩法。



三、“以外”的解答：暴力遊玩機制中的不合作

另一種女性玩家與遊戲序線的傾斜，我認為乃是在於當遊戲提供暴力選項，也合理化暴力行為時，她們不見得會迴避或厭惡暴力，卻同時也不經意地希望維持“安全”。過往針對性別與暴力遊戲的研究，指出女性玩家會挪用暴力遊戲文本來翻轉自身位於父權結構下的陰性想像，顛覆男強女弱的二元位置（張醒宇，2013）。不過文中提到，喜愛暴力遊戲的女性玩家並不那麼常見，連受訪玩家本身也推測「正常女生」不會喜歡玩這類遊戲。我在訪談階段曾因為發現缺少「車槍球²³」類型的樣本而特別試著以滾雪球方式尋找，但受訪者皆表示這類型的女性玩家稀少。這些事例，都能看出女性與虛擬暴力的歧途。

不過在受訪者選擇展示的遊戲中，含有動作要素的也並不少，像這樣以戰鬥作為通關必須手段的遊戲，玩家會花上大量時間磨練技術、提升等級、獲取更好的武器，不斷地打倒野怪與Boss，最終邁向勝利。而在這段路上，死亡是不可避免的。但T小姐發現在遊戲的戰鬥中，她以及女性朋友們都會有意無意地盡量避免死亡。她舉《魔物獵人》認為男性玩家多喜愛拿著重武器和敵人換血對拼，「就常常被貓車，就是被送回去、死掉的意思。可是我跟我女性朋友的話，就會很在意死掉這件事情」。雖然她知道虛擬世界中的死亡不代表什麼，只是某一個關卡要重來、某一個怪物要重打，但還是會想要避免，特別是在非單人遊玩時。這也導致不同性別玩家對武器選擇的差異，T小姐認為拿輕武器時，因為出招與閃避的速度較快，可以容許犯錯的機會比較多，她和女性朋友多選擇只拿輕或中等重量的武器。相對地，男性玩家就比較喜歡重型武器，而她認為重武器「就是追求暴力的存在」，使用時必須更小心才能避免戰術性的失誤。這個差異並不是在說女性玩家技術較差、較不擅長使用所謂「容錯率」較低的裝備或戰略。而是重武器使用的準備動作與後續僵直²⁴時間長，移動速度也慢，相對而言更容易讓角色必須硬吃傷害，在高難度的戰鬥中容易一下就導致死亡。而男性玩家喜歡用重武器，並非表示他們個個都是電玩高手不會犯錯，依照T小姐的觀察，只是更不在乎死亡罷了。深究背後原因，T小姐

²³ 「車」指競速遊戲，「槍」指射擊遊戲，「球」指球類運動模擬遊戲。皆強調遊戲中的競爭與刺激，受眾多為男性玩家。

²⁴ 準備動作：指發出動作指令後，到角色真正做出該動作前，會有一小段類似預備動作的時間，通常越高傷害的動作前置準備的時間就越長。僵直：與準備動作概念雷同，只是比較常用於描述技能動作結束後的收招動作。不管是動作前或後，這段時間內角色通常都不能移動，也因此若時機判斷錯誤，有可能必須承受敵人傷害，導致招式被打斷或直接死亡。

笑著說男性玩家「都是一些失敗成本很小的傢伙」，可以犯錯卻不需承擔後果：

男孩子會被講說男孩子犯錯是一個可以被原諒的事情，男孩子就是頑皮，他們可以被賦予頑皮的屬性，但我們沒有被賦予頑皮的授權。就是女孩子不要這麼活潑、不要跟人家打架、不要這樣講話啊。

受社會建構出的性別規範延續到虛擬之中，使女性玩家更加謹慎，縱使死亡不會帶來實際懲罰，也得小心翼翼地維持安全。此刻，她們受到來自現實社會的性別規範牽引著，偏離了原本應該盡情享受虛擬廝殺的這條序線，相對於主流預設而言是種迷失，卻也是找到重新定向的可能。

當遊戲提供，或者本意便是在鼓吹玩家盡情享受暴力時，女性玩家也可能偏過頭去，試著找到其他路徑。《2077》以賽博龐克的風格著稱，在文明凋零的無序世界中，街頭充滿各種摩擦與張力，一不小心就要爆發衝突。小陳喜歡夜城宛如曾經的九龍城那樣的燈火繁華，喜歡探索每一棟大樓、推開每一扇霓虹燈下的門，卻不喜歡隨時招呼她「來打一場」的NPC。玩遊戲總喜歡逛地圖的小陳在《2077》中「逛得沒那麼開心」，因為這裡危機重重，老是有人想找她打架，她仰天長嘆：「為什麼一定要打架，不能和平一點嗎？」於是她試著避免戰鬥，趕快完成主線任務，便可以開放更多支線，開啓更多可逛的區域。不只不愛和人隨便打鬥，她也不喜歡違反交通秩序，縱使這秩序並不存在於夜城。《2077》中可以開車、飆車，小陳邊帶我兜風邊說：「我弟覺得我是智障（笑）。我在路上開車，會遵守交通規則。」她不逆向、不亂撞，而弟弟則是熱愛《GTA》的玩家，兩相比較之下差異更加明顯。

二月也同樣反對遊戲中的暴力，她認為許多事件若是發生在現實中明明可以用社交的方式協商，但在遊戲裡卻只剩下暴力解決一途。當她發現《碧血狂殺二》中的女性NPC反而比身為玩家的她有更多手段時，更是感嘆：

因為她們被視為弱女子，武力比較被看扁，所以她們會更傾向於用一些非暴力的手段去欺騙他人，去得到金錢，但同時她們還是可以在必要的時候反擊。不覺得玩女角比較好玩嗎？但男生就只會打，無聊死了，遇到事情就舉槍威脅，這有什麼好玩的？

自詡不擅長戰鬥的二月不樂意使用暴力手段，可以想像；小陳卻同時也喜歡打高難度、追求無傷勝利，她的前言後語為何看似如此矛盾？我認為，自我挑戰的戰鬥與限定暴力兩者間並不相同，玩家在高難度戰鬥中享受的可能是刺激、成就與成長，暴力卻顯現出社會關係網絡的性質。女性玩家不那麼一頭熱地擁抱虛擬暴力，是因為她們從生命經驗中了解暴力造成的傷害與必須承擔的後果，希望找到更多可能的樣態。而且遊戲也不會因為這樣就變得不好玩，她

們仍在遊戲中，順向駕駛同時悠哉遊覽夜城風光，小心地擬定策略避免死亡並戰勝魔物。從女性玩家身上可以看見遊玩如何不跟暴力合作，不與預設玩法共舞，而是在這以外，尋求自己的解答。

四、生活在他方：對日常價值的重視

上述提及女性玩家對暴力行為可能的拒斥，以及遊玩中的無目的性，更進一步地說，是對「目標－障礙－成就」這一遊戲內蘊邏輯的抵觸。暴力手段是遊戲中「衝突」（conflict）的一種形式，但無論是否表現為暴力，遊戲都需要設置橫亙在通往目標途徑上的障礙，避免玩家太簡單地就達成目標，因此可以說衝突乃是由遊戲的目標導向衍生而來的必然（Crawford, 1984）。Salen & Zimmerman（2003）在整理各家學說後提出的遊戲定義，也認定衝突是遊戲的核心之一，所有遊戲都包含力量的競爭關係（a contest of powers）。而如上兩點所述，女性玩家展現出不與如此遊戲邏輯共舞的傾斜，那麼，若不遵循立定目標、征服障礙這樣的路跡，她們又將往何處去？我認為，女性玩家尤其擅長看見並肯認遊戲中始於日常生活面向的價值。縱使遊戲吸引人遊玩的是在衝突中獲勝的刺激與達成目標的成就感，卻不可能僅有這條路徑，特別是在開放世界遊戲中，為了營造世界的厚度，必定存在各種不見得與遊玩直接相關的事件，卻構成了世界的肌理。比如探索遊戲中的烹飪技能、在水邊垂釣各種魚類、和營地夥伴一起坐下來吃飯，這些事情在現實日常生活中很常見，也是遊戲裡的遊玩要素，卻並非預設的主要樂趣之所在，玩家因而容易略過不做。在開放程度較高的遊戲中，玩家選擇繁多，便擁有了随心意喜好選擇「玩什麼」的自由。在訪談中，受訪者們多次提及在主流玩法之外，更像是復刻日常活動的遊戲行為，我認為這是女性玩家的一種遊玩傾向，彰顯她們的價值認可。

遊戲深具吸引力的其中一個原因或許是能讓人擁有現實中無法得到的能力，像是飛行或魔法，T小姐卻撇開這些奇幻異想的光芒，說她通常會把遊戲「玩成一個生活系」。她舉了開放世界的多人線上遊戲《Final Fantasy XV》當例子，裡面有一個支線要釣魚做料理，後來她為了釣魚特地開了第二輪，什麼都不做，就單純釣魚、搜集食譜。而遊戲更新之後料理系統中出現了雞排和臭豆腐，她為了看主角們對臭豆腐不同的反應，便一直做這道菜給主角吃。在其他遊戲中，T小姐也很常在裡面到處亂晃，把一些對探索地下城、推進度沒用的技能點滿，像是料理、寫樂譜、紡織等等。我認為T小姐的經驗，特別彰顯其珍貴之處的，在於「玩成」兩個字。當然市場上有許多生活模擬類遊戲，玩家選擇此類遊戲時便已帶著要休閒放鬆的期待去遊玩，但難能可貴的是，在以動作為主要遊玩要素的開放世界裡偏離路徑，找到日常。T小姐認為那些生活類型的技能並不只是在於使遊戲世界更加逼真：

我覺得就是一個新的選擇，代表妳可以不用去打怪也沒關係，在一個妳已經被教導成任務取向的遊戲，原來妳可以做一些非常沒有效率的事情，或者跟變強這件事情毫無關係的存在。

當任務、成就成爲遊戲主要目標，也是主流預設的玩法，透過女性玩家的經驗，我們能將目光轉向那些用來填充虛擬世界的日常。它們看似只是一道精緻菜餚旁用來陪襯的綠葉，細細品味卻也有一番韻味，讓玩家得以從解任務、變強的既定路線中解放出來。ㄟ子則是另一位著迷於沒有特殊目標、規律而穩定的遊戲行爲的玩家，她特別享受在《CoreKeeper》中開拓地圖時尋找看起來像怪物生活痕跡的小木箱，在裡面能發現實用的小東西，滿足她的囤積癖。她也喜歡種菜、釣魚、解鎖食譜，就算其他玩家覺得這個遊戲的釣魚系統很難以操作，她還是願意花費時間慢慢釣上一條魚。不過這也讓ㄟ子認爲自己「可能不是很典型的CoreKeeper玩家」——那怎麼樣才算典型？她說，比如男友知道西南方有個迷宮就會往那個方向狂挖，想要趕快遇到遊戲中的三隻王，想要一次又一次地打王直到刷出好裝備，而她自己「就是單純的，我想要把這裡夷平，毫無創造性」。ㄟ子隱約透露出，在她的理解中有一個標準玩家的形象，但自己不符合這個標準，因而是沒有創造性的，是比較「佛」的。不過我卻覺得她的玩法很有趣，她喜歡釣魚，無論在《CoreKeeper》或《魔獸世界》中都是，有一次她在魔獸主城裡的池塘釣魚，一坐就是半小時，一位男性玩家終於忍不住問她：妳在釣什麼？ㄟ子知道這麼問的背後預設是「花這麼久的時間，肯定在釣什麼特殊的魚吧」，不禁笑了，誠實以告：沒有，我沒有在釣什麼。這種目的性的預設也顯現在地圖探索時，ㄟ子發現周遭的男性玩家也想要盡量把地圖探完，但那是爲了知道遊戲爲這個地圖設了多少點，有多少可以解鎖、發現的點，他們便想一個一個地去找出來。但她則想把整張地圖踏遍，「我不會只想要看那些有地名的點，我可能也會想要看一下附近還有什麼」，她喜歡挖到彩蛋或找到稀有怪的感覺，但「那在沒有這些要素的版本裡面，我也會這麼做」，因爲：

大家沒有催我的時間，我去觀個光應該不為過吧，就是逛逛。我連NPC商店，就那種很無聊的每一家旅店賣什麼都會去看。就是，北邊的旅店跟南邊的旅店，賣的東西會很微妙的不一樣啊。他們[男性玩家]會直接跟我說，旅店就是用來綁爐石，綁完就可以走了。

如此有點說不清道不明的，單純想要坐在那裡釣魚或去看看每家旅店——縱使知道不會有什麼成就跳出來——背後的原因，我認爲並不屬於，或至少不應該簡單地宣稱可歸類於哪一種遊戲動機。最後ㄟ子說：「但是我就是會想要自己去看看。這就是逛街的樂趣啊！」是了，遊戲變成生活，解成就變成逛街，我認爲這是女性觀點發掘出的另一條路徑：偏離目標取向的單一序線，開

始將目光落在遊戲中的其餘之物，並認可這之中蘊含的、貼近實際日常生活行為的價值。於是生活和遊戲、日常和非日常的界線開始慢慢模糊，原本只作為遊戲世界填充物存在的東西，也因為這樣的偏離，而成為另一種玩法。

五、小結與理論反思

女性玩家與遊戲主流或預設玩法之間的偏斜，有著諸多樣貌，卻與遊戲試圖引導的、多數男性玩家描繪的形象大相逕庭。有人樂於挑戰、喜愛武打，絕非對遊戲沒有追求的弱女子；有人則一反遊戲該怎麼玩的普遍想像，以無效率無目的的方法暢遊遊戲世界，在鼓勵暴力的機制中止步和平手段，在充滿奇幻的故事裡找到日常。但這樣偏離序線的行為對她們而言也非自然而然，反而如Ahmed所述的「迷失傾向」狀態，身體像空間的延展失敗，感到格格不入。對於這些非主流預設的玩法，女性玩家們自評為非典型、很無聊，也沒在幹嘛，從中透漏出自己與理解中「玩家」為何的扞格。遊戲進行的分分秒秒，她們都意識著：我的玩法或許不會受到肯定；我作為玩家的身份，很有可能被質疑。然而這些迷失傾向的狀態卻像是一道弦外之音，為遊戲彈奏出新的曲調，讓我們得以從另一種角度回頭凝望既有遊戲理論。

Chauvier (2016) 在定義「什麼是遊戲」時，提出幾個要點，其中便包括以下兩個和目標有關的說法：必須有明確的行動目標；且對參與者而言，這個目標不是為了其他外在目標。進一步地討論遊戲和儀式的共通性質時，Chauvier提出不論輸或贏取得的成績「只有在遊戲裡才有價值，才有真實性」(p. 136)，並把這種特性稱之為「目的論的封閉性」。也就是說遊戲的目標即為最終目標，不會成為達成其他目標的手段。然而就本章所述的女性玩家經驗和這幾項說法相比較，我便感到十分疑惑，亡子漫無目的地開鑿地圖，算是具體目標嗎？T小姐出於過往現實世界中的經驗而在遊戲中選擇輕裝備，是否摻雜了一些外在目標的影響？若遊戲中的行為影響玩家對現實事物的觀感或價值判斷，那這些「成績」算不算真實？固然不止Chauvier，許多理論家對遊戲的定義都離不開有關目的的討論，成就與得失確實也是遊戲中常見且重要的吸引力要素。不過近年來的一些遊戲，例如《旅行青蛙》，甚至包含《Minecraft》中的某些模式，這些會讓人疑惑「這是在玩遊戲嗎」的遊戲中，目標的有無、達成與否，都不是遊玩重點。我認為從這些理論與一些特例的比較中可以了解，古典的遊戲理論或許不見得那麼適用於電玩遊戲——這個出生便作為遊戲存在之物。也可以說，電玩遊戲更應該討論的方向，可能會是遊戲意義的拓展與彈性。正如一個空間為了某個活動的可能性而被挪用，空間的物理性質依舊，質性卻發生了轉變，便可稱之為「found-space」(Mitropoulos, 1982)。女性玩家以及其他非典型案例讓我們看到的，或許便是遊戲「被發現」的可能。

另一位哲學家Suits (2016) 則提及有關效率的議題，認為刻意採取比較差的方法達成目標，是玩家接受遊戲成立的基本態度。但他也提到「遊戲肯定不會要求我們對贏採取無效率作為。但是遊戲確實要求我們以無效率的手段去達成該事件狀態，而只有符合規則，此種狀態才可以算是贏。」(p. 93, 黑體為原文所加) 這些說法乍一看之下有點難分辨玩家與效率之間的關係，而本節描述的「無效率」，又是否符合Suits的定義？其實這有著在Suits稱之為「建構性規則」(constitutive rules) 內外的差別，接受以隸屬於建構性規則內的、相對沒效率的手段來達成贏，便是遊戲態度(lusory attitude)，也是使遊戲得以成立、運行的關鍵。也就是說，所謂沒效率是相對全地球、全宇宙中所有手段而言的。玩鬼抓人時，可以隨意解除紅燈狀態，會比需要他人碰觸才能解除，來得更沒效率；但若非如此，鬼抓人便不是鬼抓人這個遊戲了。接受建構規則，讓某個奠基於規則(規則必然包含要求參與者刻意採用較無效率的手段)的活動能夠成立，這是Suits定義的遊戲根本。但在女性玩家所敘述的經驗中，她們已然處於建構性規則內部，並使用相對規則內部其他手段而言更無效率的手段來達成目標。我認為這可以說是一種目標和手段的解離。Suits也同意遊戲目標的存有之必須，且將「贏」稱之為「遊戲過程中的遊戲目標」(p. 97)，因而才不會「對贏採取無效率作為」。意即，有目標就得認真、有效率地玩，追求目標的達成便是在追求贏。然而，在受訪者們述說自己散漫、無目的的狀態中，效率也就此瓦解了——既然沒有一個能夠為之歡呼「我贏了！」的具體目標，那又何必在乎手段是否有效率？

「旅程先於終點」，這是奇幻小說家山德森在《颶光典籍》系列中不斷重複的信念，也是我對於以上對於經典遊戲理論思考過後的回覆。女性經驗帶來的啟發，在於點出目標之於遊戲或許有其份量，卻非必然。當有關遊戲的討論不再只把眼光投向手段和成就的效益權衡，更能看見過程的價值，且過程並不僅是虛擬中的體驗，也與現實交織成一段“實”的生命經驗。

第三節 女性玩家特殊性作為一種酷玩法

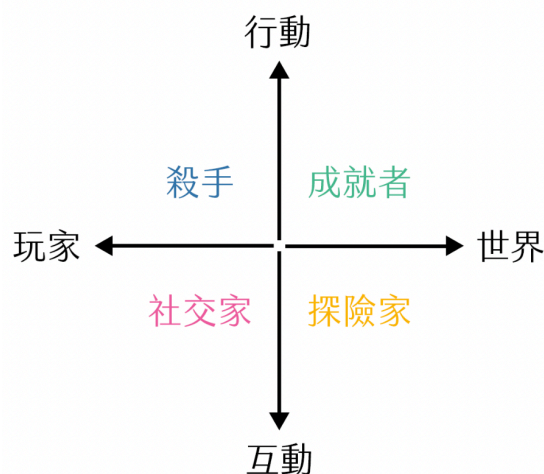
女性玩家與遊戲空間產生的序線之間的張力，雙方互有往來，展現了行動者的能動性與空間的作用力。首先，開放世界機制具有的自由度，提供接納、回應現實議題的空間，女性玩家可與之協作，遊戲仍得以順暢地進行。此時那些行為不再只是遊戲中的劇情，不僅僅是一種體驗，更能夠溢出虛擬之外，打破第四道牆的壁壘。另一方面，女性玩家也可能做出不符合預想的遊戲行為——無論那條預設的指導序線是來自他人對於一個女性該如何玩遊戲的想像，抑或出自於遊戲設計師的精心編演。這種偏離固然使女性玩家感到或輕或重的格格不入，在一個瞬間感受到自身與遊戲空間之間失去了定向，卻也找到新的

路徑，解構對於玩法的僵固想像。無論順流或傾斜，都使她們的身體以一種異於異性戀男性玩家的方式，在虛擬空間中延展開來。

不過在我延續這個思路，一路高歌讚揚女性玩家經驗如何帶來不同的遊戲視野前，有個問題卻必須先回答——女性玩家是否真有其與眾不同的特殊性？她們的遊戲模式或行爲，是否落入過往遊戲玩家分類理論的範疇，因此更該被稱爲某一類型的玩家，而非女性玩家？如果落入某一種類型，那又該如何澄清，前兩節所述的女性玩法之不同，是肇因於性別影響，而非單純的個人差異？爲了解決這個問題，本節將藉由既有玩家分類研究與訪談結果的對比，說明女性經驗自有其落在架構之外的部分，以此指出過往研究中女性視角的缺失與可能隱含的父權價值，並提取出可能的另一種差異光譜。

可謂爲所有線上遊戲鼻祖的MUD²⁵，其發明者之一Bartle（1996）便從MUD玩家們關於「想從MUD獲得什麼」、「喜歡MUD的什麼地方」等問題的激辯討論中，將玩家的行爲總結出四種玩家類型：殺手（killer）、成就者（achiever）、社交家（socialiser）以及探險家（explorer）。雖然MUD已與現今所見之遊戲相去甚遠，但作爲多人線上遊戲的前身，這套分類法還是常見於各種遊戲或玩家的相關著作中。我在參與遊戲社群的討論時，也常聽見玩家根據此分類自我陳述或提出相關看法。Bartle指出所有玩家至少對每一個類型都有一點傾向，而對其中一個有個別的偏好，也提醒四種類型會相互重疊，玩家會依照自己的遊玩情況變換類型。這個玩家架構圖中（圖3-2），橫軸區分行爲的對象，爲其他玩家或環境；縱軸強調的則是個人與人際的差別，分別爲行動或互動。此分類雖然從玩家的行爲反向歸納，但並無深究動機，因此當後至的研究者試圖在這個架構中納入玩家動機時，便會發現此分類無法包含所有動機因素（汪依穎，2011）。

²⁵ MUD爲1978年由Richard Bartle與Roy Trubshaw共同創作的文字互動遊戲。廣義上的MUDs可泛指以此爲藍本而發展的所有多人線上地下城遊戲（Multi-User Dungeon），在臺灣也取mud之意而稱爲「泥巴」。



(圖3-2) Bartl之玩家類型架構；本研究重新繪製

當然，後續有更多關於玩家遊戲動機的分析，提出更完整的玩家分類；乍看之下似乎也可以將本次訪談的女性玩家們丟進一些類型中，比如Yee（2007）提出三項主要動機中的沈浸類（immersion），其中的探險型（discovery）或角色扮演型（role playing）等等。然而，還是有一些難以囫圇塞進這些框架的故事，若是為她們分門別類貼上「妳是社交型玩家」、「引發妳這麼做的是幻想性」的這些標籤，我想也是一種十分不女性主義的暴力行爲。這些偏離標準值的故事像是餅乾碎屑，引領我走向思考女性經驗之啓發的甜美糖果屋，最終等在屋子裡的可能會是一位看起來像任何一位普通女子的巫婆，若向她詢問遊戲是什麼？她將會給出一個非典型陽性經驗的回答。

除了上一節中那些讓受訪者自認非典型或很奇怪的玩法以外，在此再以二月為例，她在《碧血狂殺二》中非常喜愛在營地的生活，甚至為了能夠一直在營地和其他幫派成員互動，重新開啓第二輪遊戲，並控制進度不讓劇情推進到幫派解散、營地無存的那天。她漫無目的的在營地停留，只爲了和其他NPC短暫地聊天吃飯，享受像家一般舒適的氛圍。那麼她是Yee（2007）所認定的社交型玩家嗎？但她玩的是單機遊戲，也清楚地意識到其他人並非真人。又或者是角色扮演型或逃避現實型？但從她的敘述中，我認爲她並非因扮演亞瑟才能融入營地，而是因爲知道自己現實中的社交匱乏又渴望與人交流，才格外投入這些平凡的日常時光；況且這絕非對現實的逃避，反而是主動選擇能夠彌補現實傷口的治療行爲。

從本章講述的各自不同的經驗中，無論是哪位受訪者，真正將她們的經驗與現有研究下玩家分類區分開來的，與其說是有不同的動機、不同的出發點，不如說面向的不同。這些女性玩家們面向何處？她坐在池塘邊釣這麼久是爲了釣什麼？她坐在懸崖上一整天是爲了看什麼？她一直在營地無所事事，到底在幹嘛？我認爲，這樣看不見終點也不設下具體里程碑的遊玩，絕對不是標籤化

的所謂「休閒」，她們既不是對遊戲不積極，也並非偶爾才接觸遊戲；相反地，她們都投入了很多時間精力在遊玩。在這些女性玩家的遊戲行為中，我認為她們面向的乃是個人所處的情境，作為自己而非作為玩家的需求。她們越過了遊戲的那條線，也因而不需要遊戲內部的成就作為獎賞，她們價值的賦予來自回應遊戲外部的呼喚。她們喜歡在遊戲中散步，可能因為現實中也喜歡散步，或因為現實中無法好好享受慢遊的樂趣；她們去找那件穿起來讓自己舒服的裝備，為了讓現實中受到騷擾的自己能更自在地行走；她們喜歡搜集食譜，現實中的自己廚藝欠佳，想要在遊戲中嘗試烹飪。這些行為看似無目的——如果以遊戲為前提，確實可以這麼說，畢竟她們並不追求挑戰或達成遊戲的什麼成就或目標，也不以窮盡遊戲極限作為遠大志向。可以說，女性玩家們更善於跨越遊戲的邊界，在虛與實的limbo中，一面沈浸於遊戲的情境與樂趣，一面回頭凝望自身的現實處境。

此外，論及玩家與遊戲的關係，也可從Suits對開放式、封閉式遊戲的看法中尋找線索。Suits（2016）指出開放式遊戲（open games）基本上是參與者之間合作的活動，不存在終點目標，例如孩童之間的角色扮演，或兩人一來一往的丟著球，並不會因為某個目標的達成便結束遊戲。反之，具有終點目標的便是封閉式遊戲，且通常是競爭性的。那麼開放世界遊戲在這層意義上，應屬於封閉或開放？遊戲中的小型支線，以及隨劇情進行而產生的結局，都有可以稱之為「結束」的時刻；因此可以說，縱使是開放世界遊戲，也有封閉的性質。不過，許多開放世界遊戲在結局後仍可繼續遊玩，甚至如《Minecraft》等生存工藝類型中雖存在可征服的終極魔王，卻對遊戲的進程沒有什麼影響。因而我認為開放世界架構應介於兩者之間。但從女性玩家的經驗中可以看見，縱使是一段封閉性的，具有競爭關係的遊玩段落，她們也能、甚至是傾向於從中尋找出開放性的遊玩模式。另一方面，有的男性玩家則把所有遊戲玩成封閉式，如子所說，男友總是以打王為目標。Suits試著對封閉或開放的遊戲提出人類學式的看法：「如果整個社會看重以控制支配獲取成功，就會比較傾向於強調封閉式遊戲。」（p.228）這或許也是對上述不同性別玩家差異的解釋，社會支持男性以控制支配獲取成功，這正反映在遊戲的行為模式上；女性玩家則更可能與遊戲合作而非競爭，從中獲得開放式的樂趣。

據此，我試圖離開既有的玩家分類架構，拉出一條新的光譜（圖3-3-2）來解釋並區分出不同性別玩家價值賦予的對象。綜合過往研究，以及本次訪談對不同玩家遊玩差異的觀察，我認為男性玩家比較傾向於在遊戲「中」尋找成就，就如同Chauvier（2016）認為遊戲應該要有目標，且此目標不外於遊戲，是眾玩家習以為常的慣例。這當然無關對錯，只是遊戲的目的與價值，或許可以迎來更寬廣的解釋。我從女性玩家的經驗中看見「無目的性」的意義，遊戲中的無目的，回應的是現實中的慾望與苦難、壓迫與解放。從這個角度回望

Chauvier的理論，可以說女性玩家擴張了遊戲定義，也可以說她們解構了遊戲為何。這條光譜可以呈現出根據性別化的觀察而產生的向度，兩端分別是「與遊戲競爭，以達成內部目標」、「與遊戲合作，以回應外部召喚」：



(圖3-3) 不同性別玩家之遊戲模式光譜；本研究繪製

要以性別區分玩家行為背後的成因確實困難，更無法單純以性別指認相對應的遊玩模式，但不同性別仍會顯現出某些傾向或趨勢。從訪談的爬梳中，我認為可以說女性玩家更樂意和遊戲合作，而她們行為的目的在於遊戲外部，相對地男性則沈浸在和遊戲的競爭關係中，目的在於內部成就。需特別留意的是，上一節提到女性玩法的順流或逆流，並非對應到合作或競爭的關係；此處陳述的逆流是歪斜於遊戲蘊含的競爭敘事與目標導性思維，但女性玩家仍能妥善利用遊戲中的其他部分持續實踐遊玩行動。不同性別產生遊戲模式差異的原因，或許在於男性是遊戲這個社會活動的原始生產者與塑造者，他們對自己創造且長久浸淫的固定敘事習以為常，因而總是一進入遊戲，就毫無猶疑的開始操演那套從目標到成就的劇本。而女性則是這個權力遊戲的後至者、外來者，於是更不容易融入來自男性視角的敘事。充斥不平等與歧視的社會處境像是緊緊綁縛著她們的枷鎖，讓她們縱使身處虛擬中，也無法完全忘卻現實中的擔憂驚懼。外部召喚指的則可能是來自於作為女性受社會建構出的特質，例如抗拒競爭、樂於欣賞遊戲中的日常特質；或者因女性身份而不得不經歷的共同生命經驗，例如騷擾、危機或規訓的回憶。

從上述論述中我想進一步主張，女性玩家與遊戲的偏斜所產生的迷失傾向，其實反而可能解讀成另一種遊戲取向。在封閉中尋找開放、競爭中嘗試合作、暴力中停駐於和平、非日常中發現日常的玩法，我在此呼應酷兒現象學脈絡，稱之為「酷玩法」(queer gameplay)。這些玩法是怪異的、不主流的，卻有其力量。此外，雖則「queer」一詞本身不具有中文語境中「酷」作為cool的音譯所具有的正面、令人傾慕的意味，但我也希望能夠挪用這樣的形象，展示這些女性玩家的玩法，也是值得欽佩與讚美的。這樣從迷失傾向到酷玩法的轉化，正如Ahmed所述：「持續待在這種酷異的時刻中，說不定會找到新的方向，暈眩同時也成為活力，在恐懼中找到歡樂與興奮。」(p.4)

最後要強調，這裡有關玩家分類的看法絕非以本質化為目標，女性玩家可以說是Bartle分類表中熱愛解成就的的殺手，男性玩家也會呼應自己的現實情感而行動，何況性別非二分，永遠都不可能得出某一性別的玩家就是如何這種結

論。以上架構的重新詮釋與調整，目的在於將女性經驗的啟發性補充到原本自然且堅固地以男性視角為主的遊戲知識體系中。而女性更加關注，或在無意間滿足了遊戲外部需求與價值，更加模糊虛實界線的遊玩行為，也將為我們帶來更多討論遊戲之現實作用的討論，我將在下一章接續說明。



第四章 回到空間：遊戲的空間生產與虛實關係

本章探討女性玩家順流或逆流的玩法如何生產出位於虛實之間的空間，或改變虛擬遊戲空間的性質，或從此重新審視虛實邊界的性質——那不是一道劃分楚河漢界的牆，而是一片能夠同時承載雙邊滲透的濕地，因曖昧不清而可以容納更多力量。過往論述中遊戲單純是遊戲，是一種休閒活動、一種體驗，但遊戲也有其空間性，而空間正是改變、革命、抵抗、發聲的重要根本。在此我援引Lefebvre的空間生產三元論來分析，遊戲具有空間實踐（主機手把螢幕與玩家身處的物質空間）、空間再現（設計師電腦中的程式碼、開發商廣告中的言詞與影像）；而更重要的是經由玩家的行動與機制的協作，生產出的再現空間。而這個再現空間在原本的空間上賦予一層意義，讓空間得以擴展，衝出虛擬魔法圈的箝制，讓我們得以從虛擬反向眺望現實，跳脫出虛實二分的侷促困境。

我認為有兩種不同面向的再現空間生產，分別反映不同方向性的虛實關係。第一節講述的是現實空間概念的注入與虛擬空間的內部擴張，女性玩家透過對遊戲的情感投注，生產出原本被魔法圈排除之物，在繽紛而喧鬧的虛擬慶典中找回細水長流的溫情。第二節則關注於虛擬通往現實的突破可能，在遊戲中察覺資本主義社會的競爭敘事與消費邏輯，反向地將在虛擬中得到的力量回彈到現實中。另一方面，第三節則是不得不承認的空間之不生產，女性玩家與遊戲機制的協作卻無法轉化成現實社會中的抵抗空間，只能成爲一層薄薄的介質，這也讓我們再次看見虛實分野。

第一節 虛擬的縫隙與擴張：慶典中植入日常

女性玩家對日常價值的重視乃是一種與遊戲序線的偏斜，因而產生了縫隙，在圓滿的遊戲魔法圈上不斷發出異音；漸漸地，穩固的虛實交界線也不再這麼清晰可見，縫隙讓那些受魔法圈排除的概念有機會進入虛擬，也提供給我們一個重新思考虛實關係的機會。

人與空間的互動並非單向，遊戲空間有其作用力，玩家也有她們的能動性。在現實中，人之於空間的能動性為何明瞭易懂，人們有能力也有權力決定空間的樣貌和性質，像是都市計畫者爲縣市擬定發展計劃、建築師爲新建案畫出設計圖、砌磚工人將花磚壘砌成牆，妳我也可以在家中隨意挪動家具調整格局。但遊戲空間早已由設計師與開發商完成塑形，作爲玩家，似乎只能接受這個世界的型態，除非掌握寫程式的技能，自行開發遊戲模組（modification）修改遊戲的部分內容。不過這一節要談的，卻非這種肉眼可見的變化與再造，無

論透過安裝額外的修改程式，或如《Minecraft》之類遊戲內原有的能力而挪移、創造空間亦然。我在本節將陳述在與遊戲的互動中，女性玩家如何使用自己情感、想像與體察的能力，使空間產生質變，生產出另一種更加深邃的存在。這個轉變，也將使得空間的所在位置漸漸由虛擬向現實移動。

一、種下地方之愛：虛擬空間化為地方

在一般稱呼為遊戲世界的這個空間中，一切是虛擬的，除卻螢幕上五彩繽紛的圖像之外並沒有實體。更進一步地說，那些山川地理、人群與生物，皆由1與0的電腦語言構成，是電路演算的結果。然而女性玩家並不把這當成冰冷的電子虛像或遙遠的微縮世界，她們具有能夠將空間化為地方的能力，而這個轉化過程的第一步，則是停留。段義孚（1977）指出，「如果我們將空間視為允許移動，那麼地方就是暫停；移動中的每個暫停，使區位（location）有可能轉變為地方」（頁6）。其實開放世界遊戲原本就是鼓勵玩家「好好停留、慢慢走」的空間，也具有足夠的深度與廣度支持挖掘與探索，而非只是用不間歇的任務填滿玩家的時間。但同樣的遊戲可快可慢，小陳就說自己「步調超慢，大部分時間都在逛街」，因此《原神》新發佈的一個章節可以玩兩三個月，不像很多玩家「玩兩天就會說他全部玩完了」。停留與移動是時間的相對概念，女性玩家們選擇以更慢的速度停駐於遊戲空間中，慢慢地對一地產生連結與情感，空間生長出血肉，便化之為地方。

朱帆和沫兩位玩家都是《曠野之息》的愛好者，說起遊戲內最喜歡的地方時，我在她們的言談中感受到了時間，那是非投入大量時間不會有的細膩與專注。沫最喜歡的地方之一是鳥族的居住地利特村，她能夠如數家珍地說出每一隻小鳥不同的對話，也能說出他們隨著時間變化的作息與活動。她會花時間觀察每個角色的生活，或者跟著角色一起行動，這個村落不再只是遊戲途經的空間，而是她停留之處。

像剛剛不是有一隻鳥走過去嗎，村民會依照他們的時間，時間到了之後他們會回到自己的窩裡面去。像剛才那個村民，我追上去他就會走進家裡，像這樣如果跟著他回去，他還會看我。你看小朋友也要回家，小朋友上床了。他會反映NPC生活的模式，這也是我覺得這個遊戲有趣的點，所以我有時候閒著無聊就待在這個村落，看一下他們在幹嘛。

一開始因為自己本身就喜歡鳥類，而讓沫對利特村的村民們產生興趣，進而開始想要觀察他們的生活、認識每一位村民。沫也知道更多關於這個地方的小知識，比如哪裡是最佳的風景眺望點，又是為什麼這麼高的平台不需要建造欄杆（圖4-1）：「他們是鳥族，可以飛，所以會有這種沒有欄杆的地方可以跳

出去，就可以直接飛。」另一位玩家朱帆最喜歡的地點則是一始村，這個地方的生產不只與玩家個人投入的時間相關，也與遊戲內流動的時光密不可分。一始村剛開始只是一片平地，沒有任何建築物，但有一位工頭要在這裡建立村落，朱帆的任務便是幫他從其他村子找到各種適合的人來幫忙。從無到有的過程中，對地方的情感便是這樣一點一滴凝聚起來的：「他們來幫忙，比如說搬運東西啊，建房子啊，從一片平地逐漸建了一堆房子，有人來居住。我很喜歡這種從零開始的感覺。」甚至到最後，找過來的幫手中有兩人在這個村子裡結婚了，朱帆也「參加」了他們的婚禮（圖4-2），對她來說像是參與了朋友的人生進程。此外這也是先前對遊戲投注時間的回饋，朱帆說工頭找人幫忙時像是在出謎語考驗玩家有沒有認真玩遊戲，請她找有力氣的人或名字裡面有特殊字的人，「就要去想說，之前遊戲有沒有破到那邊，有沒有找到那個人，就要回去想」。像是漫畫《獵人》中小傑在貪婪之島中的最後試驗，只有最認真投入遊戲的人才能獲勝。朱帆在一始村經歷了村子的成長與興盛，一始村也成為她所投注心力的見證者，這已不是為了完成任務而匆匆來去的空間，而是情感停駐的地方。從零到有的建設過程，這樣時間性的變化結果，也正如段義孚（1974）所言對地方的喜愛會來自於「所有權或創造的自豪感」（頁247），一始村中房子一棟一棟蓋起來的同時，朱帆的地方之愛也正一寸一寸的茁壯。



（圖4-1）《曠野之息》利特村，右方沒有欄杆之處是村民可以起飛的地方；截取自受訪者展示畫面



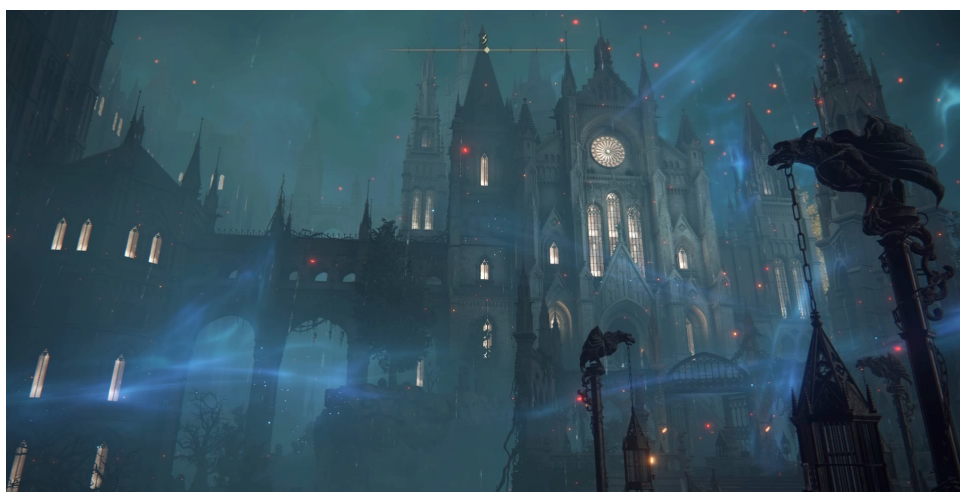
(圖4-2) 《曠野之息》一始村中櫻達與桂達的婚禮；圖片來源：<https://reurl.cc/zrnN6y>

控制時間的流速，為之停下腳步，當虛擬空間中的一處場景化為地方後，對此地的情感或也可稱之為地方之愛（topophilia）。段義孚創造了地方之愛一詞，稱其「可包括人類與物質環境的所有情感連結」，他認為人對環境的感受首先可能主要會是美學層面的，在「從風景中得到的短暫快樂」到「同樣短暫但更強烈的、突然顯現的美感」間變化；而更加恆久卻不容易表達的，則是一個人對地方的感覺，因為「那是家，是記憶的所在，是獲取生活的意義」（Tuan, 1990）。如果說停留是按下暫停鍵，提取出時間的切片，讓我們能深入探究此時此刻「此在」的感覺，那麼從上述定義中，則可明白更關鍵的情感連結則來自記憶、生活，與對「家」的認定。蔡怡玟（2015）也提到，地方之愛是「綜合了人們對地方當下與過去之一連串記憶與經驗的感通」，且套借段義孚所言「我們對於地方的愛或是對大自然的愛戀，引發我們有做白日夢的想像，而不是只繾綣在地圖中」來說明景觀不只透過「看」來知悉，更是透過想像而圓滿。接下來，我則要呈現女性玩家們如何以超能力般的想像力，將此地此刻的感受連結過去、投向未來。

在《艾爾登法環》中，保持著製作團隊Fromsoftware一貫的風格，敘事非常碎片化，如果沒有認真閱讀每一項物品的說明欄，光憑有限的過場動畫與角色對話選項，非常難以了解劇情。如果對劇情不求甚解，那麼場景製作再精美、再恢宏，也不過是一個比較漂亮的打怪點而已。而T小姐在闡述為何那麼喜歡魔法學院雷卡盧卡利亞時，雖然也驚喜於別出心裁的屋頂跑酷路線與其帶來的遊玩樂趣，但她更看重的，是學院背後表的意涵：

我其實還滿喜歡學院的，不知道為什麼大部分的設定都會有學院勢力，學院勢力通常跟真理探求有關係，所以會跟主角方，主角通常都還是以英雄為主，會有差距。所以我覺得學院的設定都滿迷人的。

其實當進度推行到此，玩家若沒有特地去看網路上彷彿拿顯微鏡般抽絲剝繭，甚至可說是過度解讀的劇情解說影片，對學院的理解大約也僅止於「看起來像是要打第二個boss的地方」。不過T小姐卻先將過往接觸奇幻作品的經驗賦予在這個學院身上，她欣賞的是不站在王道英雄的那一方，具有反骨、求真的精神，從他處虛擬移植到此處虛擬的疊加，這層想像使場景開始豐滿了起來。此外，她也強調初到學院時便能看見建築內一扇扇窗戶透出溫暖的燈光（圖4-3），「我會看到的是，有人耶，這個燈代表的是有人，就有可以前往的地方。」燈光對她來說，象徵的是有人、有故事，「有一個故事是在那邊生根的，所以我可以去挖。」我認為這正是想像所賦予的地方連結，她能夠解讀畫面設計的細微之處，了解這一片布幕背後立體深遠之處，因此才會對學院生出喜愛之情。相對來說，同樣玩過這個遊戲的我，在同樣的地方根本沒留意什麼燈不燈光，對魂系遊戲的不擅長只讓我兀自顫抖於即將面對的各種怪物，學院對我來說，就只是個「一定會在這裡死很多次」的恐懼地景。



（圖4-3）魔法學院雷卡盧卡利亞的燈火；擷取自受訪者展示場景

選擇展示《巫師三》的歐尼，最喜愛的地點則有兩處，其中之一是狩魔獵人的老家凱爾莫罕，她覺得這裡「很喜歡，很有家的感覺」。歐尼是巫師系列的老玩家，對此地的情感並非一日長成，她回憶一代時剛進入遊戲就會經歷友人攻城，「時候這邊門是直接被敲爆、被炸壞，我們一路往裡面退，喔，那些大渾球超級過分，就是東炸西炸，還帶一隻超大火蜥蜴進來，受不了，打死我了！」而直到第三代，凱爾莫罕的牆上都還看得到當初遭受攻打而破損的地方，那不只是環境敘事的一部分，更是歐尼的親身經驗。但這裡並不只有和夥伴共同抗敵奮鬥的熱血回憶，傑洛特在此成長，會來到這裡的小孩大多是孤兒或被父母賣出，「到一個年紀之後會經歷一個青草試驗，被綁在鐵床上灌魔藥，改變他們身體的型態。」而且狩魔獵人的訓練非常嚴苛，「狩魔獵人導師

會訓練他們，往死裡練，沒死就是你的，死了就死了，很殘忍。」「這樣不會讓這裡成爲一個滿是家暴回憶的地方嗎？」當我這樣詢問歐尼時，她卻笑笑回覆道，「也沒剩多少人了，而且說實話，在那樣子的環境長大，跟活下來的人待在一起，就會有一些更特殊的情誼存在。」有趣的是，試煉與訓練卻非任何遊戲玩家的親身經驗，雖然作爲小說、影集、遊戲都看過玩過的巫師系列愛好者，歐尼十分清楚過程，終究還是「他人」的一段記憶碎片。然而在凱爾莫罕，歐尼作爲玩家的遊戲經驗與作爲傑洛特的童年回憶交織在一起，夾雜著自己對此地的情感累積與投身於角色時的想像投射，共同塑造出對狩魔獵人老家的依戀。

如果說場景是一幕幕的舞台背景，那麼地方之愛則是骨架與血肉，透過女性玩家停留的時光、傾注的想像與共感的記憶而生，使空間化爲富有意義與價值的地方，接住了她們幻夢與深情。自此，遊戲空間不只是「當下」事件的發生場所，不再轉瞬即逝、玩過即拋；它成爲了擁有過去和未來的地方，時間長河在此開始流動，玩家能離開能回來，也能長久地停駐。虛擬之物如遊戲，疊合了飄渺之物如情感，複層的虛終究也有了厚度，化爲實存的慰藉與滿足。

二、遊戲中發現日常：從遊玩到生活

從女性玩家的經驗中，我們看到遊戲空間可以化爲地方，具有時間向度的深度與情感。那麼這又能帶來何種啓發？從段義孚對地方之愛的論述中，可以知道更持久卻也更不易表達的地方感受是「家」，而會把家視爲「地方」，也是人類特有的能力。接下來我要訴說的，便是二月如何將營地玩成家的故事，她生活在其中並感到安心、閒適，營地是她的歸屬與擁有。這樣的案例，會讓我們看到遊戲不同的可能性。

二月是非常投入的玩家，比起開放世界的自由探索，她更喜歡的是劇情，總是全心全意地享受遊戲帶給她的故事性，讓自己與角色合爲一體。敘事的合理性與流暢度對她來說至關緊要，當然豐富的世界性與對細節的留心，也讓她能更好地沈浸在遊戲世界中。然而她是在結束第一輪遊玩一兩年後，才意識到自己對《碧血狂殺二》的喜愛，觀看電影《犬山記》時，相似的美國西部景色勾起她的回憶，她也很驚訝於「看電影的時候一直想到我在玩碧血的美好時光」。情感的遲來，或許出自於遊戲特殊的沉味。她說《碧血狂殺二》的節奏非常慢，搖桿推到底主角亞瑟才會慢慢走，遊戲爲了鼓勵玩家用這種緩慢的速度遊玩，在路途上設計非常多的突發事件與豐富的資源，大幅降低快速傳送的使用頻率，而二月就是這樣悠閒緩慢地度過了遊戲中的百來小時。能夠幫助能力成長的地圖資源，一開始讓她非常有動力到處探索，不過隨著時間拉長，那

種特殊的、新奇的遊戲感受消退了，取而代之的是更平和而細水長流的日常感：

你去打獵、去搜集，搜集之後就可以強化一些比較重要的能力，像是背包的擴張，或是比較長的耐力之類的。對遊玩來說是很有幫助的，給你很強的動力在遊戲裡面晃來晃去。但因為你晃久了，就會覺得這些東西很普通，就只是活在裡面，在過自己的生活。

遊戲從滿足刺激的慶典轉變成溫和普通的日常，內化成爲生活的一部份，讓她看電影時才發現「原來我那麼懷念在裡面散步的時光」。相較之下，她很少懷念在《曠野之息》中散步的感覺，一樣是散步，「曠野太多東西要探索了，要一直跑來跑去、一直解謎，有很多好看的地方、好聽的音樂可以聽，比較像是在玩。」好的遊戲能帶給玩家源源不絕的新鮮感與滿足，《曠野之息》正是絕佳案例，好玩又刺激的感受讓玩家明白，自己正在遊戲中。而她玩《碧血狂殺二》時，當然也在遊戲「中」，但卻感覺「可以在裡面生活」。生活也體現在遊戲中家的歸屬感。二月說道，她最喜歡《碧血狂殺二》裡面的營地，無關乎營地在哪裡，而是因爲讓她有家的感覺：

我想要多在裡面散步、打獵、釣魚，因為有一些成就，在進行這些活動的過程也是很享受、很悠閒的。但一直做某些目標就會累，在累的時候可以回家，跟大家聊天，還可以吃東西，在那邊做事，幫大家砍柴、挑水、餵馬啊，就覺得好悠閒喔，至少還有家的感覺。

在這個遊戲中，玩家扮演十九世紀末期的美國西部拓荒時代的幫派成員亞瑟，被惡劣的環境與殘酷的幫派鬥爭夾擊，營地則是少數能體驗和平氛圍的場景（圖4-4）。營地中的每個角色都是亞瑟幫派的同伴，行走其中，不需特別開啓對話就能聽到角色的話語，當然也可以更靠近某個角色開始談話。縱使是簡短的問候或閒聊，也能從中聽出亞瑟與他們過去的經歷，也有會準時呼喊大家開飯的廚師，營造時間感與生活感。其實在一定中的互動有其限制，跟其他幫派成員打招呼的話，大多是三句結構的日常招呼問候，但對二月來說卻很特別：「妳在外面浪很久了，就會覺得這些打招呼很珍貴。」而且也不需要玩家特別有意識地行動才能與成員互動，二月展示遊戲畫面時，只是在營地中悠閒踱步就能聽到周邊人們的談話聲，就算沒有很積極地聊天，其他角色也會爲了要交代劇情、推動任務而來找亞瑟。對話必然發生，「久了之後就會對他們產生親切感，就會想跟他們聊天。」一開始二月還擔心那麼多的角色，要怎麼記起他們的名字？沒想到隨時時間拉長，不斷地與幫派成員有互動、對話的機會，久而久之便把每一個人都記在心中，二月也隨之有了偏愛的對象，這些角色，再也不是均質而無意義的NPC，成爲了活生生的夥伴。



(圖4-4) 《碧血狂殺二》營地一角；截取自受訪者展示畫面

還有許多日常細節設定，一次又一次複寫出生活其中的包覆感。有的成員會邀請亞瑟一起取暖，可以坐下來和他們在火堆旁靜靜看著火苗跳動；營地的廚師在吃飯時間會敲敲鍋子招呼大家來吃飯，這也是二月積極回營地的原因之一，如果沒有吃飯亞瑟便會「過瘦」（具體來說，生命力、體力等數值會下降），在營地會有人提醒，用餐以提升角色身體素質的同時，二月不免也感到溫暖。自認在現實生活中沒辦法獲得好的社交回饋，又渴望能從社交中感受互動的她，從營地生活裡找到了些許的治癒：「而且光是旁邊有個人，隨時想聊天就聊天，講幾句話都有人回，光是這件事就已經讓人覺得很療癒了。」

在這裡我以二月的故事作為例子，其實前述其他玩家亦同。這些女性玩家們能夠體認遊戲中的情感，獲取深刻的經驗與記憶，投入時間待在此處，將虛擬空間轉變為地方。我認為化為地方是一項特殊的能力；虛擬的遊戲空間原本是為了遊玩而打造的場景，女性玩家以情感和意義為動力，在原有空間上生產出玩家依戀、並願意花時間在其中進行非遊玩行動的日常地方。她們提及「生活」、「人生」、「作息」等辭彙，顯示她們將遊戲中的時間視為與現實生活相等的流轉，在玩家不在場時角色們仍有自己的生命軌跡，而她們自己則願意參與這些時間的運行。如此現象，似乎與Huizinga認定的遊戲「非日常性」不同，卻並非矛盾。Huizinga (2013) 指出遊戲是非日常的，有特有的時空限制，而女性玩家反而將遊戲化為日常生活發生的地方，尋求現實生活中不可能之事的同時，也樂意沈浸於其中的尋常性。這或許指出電玩遊戲的另一重意義：過往研究中，不乏將電玩遊戲指為異質空間 (McNamee, 2000) 等具有超脫日常作用之特殊時空的論述，遊戲也一直被視為尋找刺激、滿足現實不能為

之事的樂園。然而有些女性玩家卻能夠欣賞遊戲中對生活乃至對社會的細微模擬，從中看見「普通」的價值，普通的事物是利特村小鳥許久不見妳時關心的問候，是每日在凱爾莫罕看見的城牆破口，是營地冒著熱氣的一鍋湯。這些融入遊戲的日常小事，女性玩家待之以珍視與情感，從而在有限的虛擬中生產了名為地方的另一重再現空間：在這裡，日常仍繼續發生，她們生活其中。

第二節 突破界線邁向現實：資本主義的共舞或抵抗

遊戲在當代生活中扮演著多重角色：既是盛行的休閒活動，在勞動力再生產的環節中盡心盡力；也是架上陳列的商品，發行商源源不絕地推陳出新，誘使消費者購買，並在遊戲行為中創造更多獲利的手段；同時遊戲還是藝術，用以傳遞特定的美感經驗（Nguyen, 2018）。我在訪談中留意到受訪者與遊戲中資本主義邏輯的矛盾張力，當競爭、消費等概念換個樣貌在虛擬世界裡重新現身之時，她們仍能敏銳地察覺，或明或隱地表達出排斥與牴觸。而這些拒斥的態度化為實際的實踐行為，透過虛擬經驗，得以在現實中生產出抵抗當代資本主義競爭敘事的空間。

開放世界遊戲提供足夠豐富的世界性，讓玩家能夠感受真實，產生情感連結，以及時空向度的開放性，使玩家得以恣意遨遊於虛擬地理的縱深中。但遊戲究竟能有多自由？標榜自由的開放世界，真的就能讓玩家得到自由嗎？當 Jenkins（1998）讚揚電玩遊戲提供全然的動作自由時，他所回應的是因都市化而喪失的、充滿男孩童趣的戶外遊戲空間。然而細細想來，在遊戲按照既有邏輯累積金錢（遊戲中的幣值，當然，為了在遊戲中的商店購買物品）、搜集道具（不太確定作用，但拿到就是爽）、體驗劇情（縱使劇情有時令人皺眉），又是何種自由？遊戲預設一條「目標—障礙—成就」的路徑，問題是，我們是否真的必須按照劇本設定操演這齣木偶劇。本節我將描述，還有一重自由乃來自開放世界機制與女性經驗的協作，揭露從遊戲中隱藏之競爭導向意識形態中逃脫的路徑，達成突破虛實邊界的再現空間生產。

一、突破遊戲內蘊的競爭迷思

通往具有抵抗力量的再現空間，這個生產過程的第一步，便是要意識到遊戲，特別是當代的電玩遊戲中，長久存在且具支配性力量的競爭敘事。在第三章我提及女性對功利導向與暴力手段的不和諧關係，但不喜愛遊戲中的競爭，並不只是一項與性別相關的特質，更必須從整體資本主義社會的框架加以審視。誠然女性受社會建構，產生出迴避競爭與衝突的特質，我在此卻無意鼓動女性玩家「克服」此刻板印象，擁抱遊戲中典型成就路線。「女生也可以打得

很好啊」、「女生也應該追求高成就」，這是在遊戲社群中也頗聽聞過的善意鼓勵，通常來自相對更尊重不同性別、具有性別意識的男性玩家。然而這種說法，一來仍重複加深來自男性視角的競爭劇本，二來並未意識到遊戲中的競爭與遊戲背後所蘊含之資本主義社會意識形態的關聯性。Muriel和Grawford（2018）認為電玩遊戲反映並再生產了當代社會中的支配性的政治理性（hegemonic political rationalities），也就是屬於新自由主義的那些思維；意即，遊戲融入了獎勵績效、懲罰無效率的概念，把其中的失敗歸因於玩家個人，半鼓勵半強迫玩家持續地參與這場競爭。

二月對此現象提出強烈的質疑。她自稱十分不喜愛戰鬥，但也喜歡某些開放世界遊戲精細的世界設計與故事劇情，因此在必需的打鬥過程中總是痛苦非常——問題來了，如果在遊戲討論網站中發表以上言論，立刻會有無數「中立善意」的聲音建議妳「換個遊戲玩就好啦」、「玩遊戲就是玩開心的，這麼痛苦幹嘛玩」。但為什麼無法勝任甚至享受戰鬥，會讓一個玩家必須遭受放逐？遊戲疏於提供其他解決障礙的手段，社群卻集體性地將這件事歸咎於單一玩家身上，可說是一種佔有式個人主義（possessive individualism）思維的體現。對二月而言，戰鬥不是可以沈浸享受的樂趣，反而讓她覺得單調，因為「不管過程怎樣你的最終目的都是為了要得到資源，一直做同樣的事情，我還是只能得到資源這個獎勵」。戰鬥是許多遊戲放置於目標前的障礙，比起需耗費腦力設計、還需龐大建模容量的複雜地形而言，放置一個敵人顯得輕鬆許多。更糟的是部分遊戲，縱使標榜開放世界設計，卻為了使玩家輕易發現目標物而直接將事件或寶物所在地於地圖上標出，二月感到不耐煩而迷惑，「一直趕路一直趕路，中間有什麼都不在乎，這是遊戲嗎？」

問題其實並不在於單一玩家擅長戰鬥與否，二月直指大部分遊戲不合格的原因是「他們都是資本主義式的，要一直很功利地去換取一些東西」。對二月而言，這只是遊戲偷懶用以控制進度的手段，想要那些東西就要去賺錢，想要前往更後期的區域就要提高等級，「就像我想住房子就得賺錢，但明明居住正義是人權的一環」。縱使是那些相對更擅於戰鬥的玩家，也不免要經歷這一番強制性的情節，只是因為我們長久以來習慣了遊戲就該如此，就該不停地挑戰、落敗、變強、勝利，最後獲得獎賞，因此對這個步驟習以為常，麻木不覺。這套新佔有式個人主義的自由選擇、自我強健神話卻被二月從邊緣位置指出，宛如沒穿新衣的國王，仍舊逃不過孩童的銳眼。

如此鼓勵績效與目標的敘事邏輯不只排除部分玩家，強制玩家持續遊戲行為藉以誘發虛假的能動性，所造成的強制性勞動還使玩家更不快樂。二月提起她玩過的另一款換裝手機遊戲，為了獲得更好的道具，玩家必須定時登入刷

裝²⁶，但是「這些勞動行為沒有任何主動性，是以一種缺少的心態去努力的，是為了滿足妳的缺少感，而不是為了滿足妳的快樂」。這讓二月從中反思，她明明不缺少那些東西，為何遊戲卻創造了她的缺失感？為了休閒樂趣而玩遊戲，反而得到缺失的空虛，玩家變得「必須」為了這件事而努力，因物的得失而獲得的快樂也只是被創造出來的夢幻泡影，遊戲作為資本主義市場的商品化產物，進一步鞏固了拜物教神話。二月的想法正契合了Terranova（2000）有關數位化勞動的論述，她指出網路的使用者並不只有進行娛樂活動，他們的瀏覽、遊玩都間接為背後營運的組織或個人創造聲量，都是一種無償勞動（free labor），帶來資本積累卻又反過來被資本無償佔有。更進一步地說，雖然這些無償、自願的數位勞工並非資本經濟需求的直接成果，卻是資本「從知識、文化、情感（affect）中創造貨幣價值之經濟實驗的一部分」。二月對刷裝的認知與厭棄，正是對資本主義無償佔有的剝削行為最好的抵抗。從中也可看出帶有資本主義邏輯的遊戲是如何使人不快樂，對物品（甚至不是實體物，是虛擬的財寶）患得患失，憑空創造失落感，甚至比鼓勵競爭更加虛無——當玩家發現自己的行動在整體遊戲的進程中並無法發揮力量，只是受到設計，每日麻木地重複勞動，一股深重的虛無感受便油然而生。正如Ferguson（2019）說明資本主義的異化是如何助長精神痛苦的滋生，我們應當留意“玩”已經開始變成一種勞動的方式。誘使玩家無償勞動的設計，也正在使應當能夠激發美學與情感體驗的遊戲變成純粹的生財工具，當然，是掌握生產資料那一方的生財工具。

當我們習慣了這條快速接近目標的路徑，樂此不疲地參與競爭、努力地獲勝，過程中的可以緩慢咀嚼的況味便逐漸消散，透過劇情以及玩家的參與而賦予虛擬的血肉也變得乾枯。當Muriel和Grawford（2018）使用「懲罰」一詞來形容魂系遊戲《黑暗靈魂》強制玩家只要在遊玩過程中一點小錯，就會一直死掉重來、無限地經歷同樣情節，試著碰觸同為魂系作品《艾爾登法環》的二月也品嚐了類似的歷程。太高的難度讓她無法順利進行遊戲，她認為這個遊戲實在「過度追求要打贏」，打不贏的玩家沒有任何樂趣可言，最後憤而開始看攻略；而一看攻略，遊戲突然就變味了：

看攻略之後就變成每個角色都不太重要，他們只是一些物件，所以我對他們完全沒有任何慈悲之心。所以我也是把他殺了，他的劍很好用（笑）。我就實際體會了一次如何把角色物化這件事情。

過去二月總是十分投入遊戲，就算有些遊戲角色製作並不那麼充滿動人的故事，她仍對那些角色充滿感情。但鼓勵玩家不停戰鬥，並把這作為唯一快感來源的遊戲設計，使得裡面的角色在一次次的「懲罰」中喪失豐滿的肌理，

²⁶ 指該遊戲登入及完成每日任務都會給玩家免費抽取裝備的機會，這類增強玩家黏著度的設計也常見於許多手機遊戲、網路遊戲中。

「變成一些數值跟武器」。縱使開發的工作室用心地為角色們設計了可堪社群琢磨討論的故事與個性，卻也敵不過競爭（更準確地說是要在競爭中獲勝）心態下的物化。Lukács（1999）延伸馬克思有關異化的思想，指出物化是一種商品化，除了將他者視為「物」之外，更重要的是他者看成一種商品的利益關係來加以衡量。這正如二月的經驗所揭示，在這套鼓勵玩家參與（和電腦的）競爭，自己要負責「變強」才能贏的劇本中，最終讓玩家不得不只看見終點的那個勝利果實。為了摘取那顆果實，也因為唯有如此才能順著進行遊戲，曾經從虛無飄渺中長出血肉來的角色，以及玩家和角色間的情感經驗，都消失了。

也就是說，服膺競爭敘事的同時，不只建構了男性氣概，也為資本主義推波助瀾，因為競爭的背後是一連串的行為引導：鼓動玩家追求目標，樂於一次次地挑戰，從中感覺自己有所成長，不加思索地獲取資源、成就與滿足感。這或許也是一種遊戲的快樂，卻禁不起一位女性玩家的提問：只能透過蘊含衝突的競爭手段來達成目標嗎？在遊戲中也必須為了換取物品而不斷追求資源，就像在現實中為了消費而不斷賺取金錢那樣，那麼又為何而遊戲？

二、回望當代遊戲設計：社交、課金與服務型遊戲

懷抱著對遊戲內蘊之資本主義競爭敘事的認識，我們將繼續講述，這一層認識如何邁向再現空間的生產。Gregory（1994）對空間生產三元論的詮釋指出，再現空間指涉對抗性的空間，其生產源於「以想像力來質疑主流空間實踐和空間性的批判性藝術」。開放世界遊戲的特質在遊玩過程中扮演了良好的索引，指引玩家察覺不同遊戲之間的玩法差異，並以此反過來對於主流的遊戲商業模式演變抱持敏銳的批判態度。

本次研究中受訪者選擇展示的開放世界遊戲大多都是單機的，或者僅提供有限的連線能力；市場上RPG類型的開放世界也多為單機遊玩，而沙盒類型則通常可以透過網路和已知IP的其他使用者連線。不管何者，都無法隨機遭遇匿名的網路玩家。這就使開放世界和看似型態相似，實則遊玩主旨、模式、營運方式都全然不同的MMORPG劃下一道明顯的分界。自己單獨玩遊戲，以及上線和朋友甚至陌生人一起玩，縱使看起來在做一樣的事，感受也大不相同。喜歡遊戲中經營模擬要素的C子提到，線上遊戲有競爭要素存在，不管怎麼玩總是免不了和其他人比較，甚至會因為自己沒有課金道具而在這場隱形的比賽中落後，她自己「作為很好勝的人對於農不過人家感到有一點壓力」。相對地如果是單機遊戲，「我在這個角色的有生之年內可以做到很多事情，也不會有人管我」，她玩遊戲，就是想享受緩慢的步調，強制性地和他人比較只是徒增不愉快。單機遊戲固然也刻寫著競爭敘事，卻能透過玩法的開放與自由將其消解，線上多人遊戲則總有源源不絕的社群壓力，很難不受浪潮裹挾。

當然線上遊戲創造玩家社群，並不只爲了增加玩家之間相互競爭的動力，而是其本身便是一種以社交爲重要樂趣之一的遊戲模式。然而社交的樂趣是否那麼純粹？和遊戲的本質又是否那麼相容？小陳便覺得時下熱門的手機遊戲《傳說對決》是一款貨真價實的「社交遊戲」，就算廣告商宣傳時總是打著「頂尖」、「競技」等誘發刺激與好勝心的字眼。諸如《傳說對決》等MOBA類型手遊雖不是傳統線上RPG，遊戲中的社群功能卻也越做越完善，如聊天、戰隊、送禮等互動設計，爲玩家提供舒適的社交平台。小陳卻認爲其中社交要素遠遠蓋過競技要素，「根本不是競技遊戲」，尤其在青少年族群中成爲一種「男生打給女生看，女生打來爲了有話題的遊戲」。當遊戲不只是用以社交的話題，更成爲當代社交的直接媒介，不免便忽略了遊戲該有的東西。熱愛在《碧血狂殺二》裡面和NPC聊天的二月，在線上遊戲中卻無法這麼做：

因為他的遊戲導向實在太明確，他就是耍妳花錢，畢竟是免費讓妳入場嘛。那耍妳花錢，他的角色目的就是要讓妳做各種事情，如果那件事情做不了，妳就會產生缺失感，有缺失感就會花錢。

在線上遊戲的遊玩過程中，二月明顯感覺到非玩家角色並不融貫於遊戲，甚至無法說那是爲劇情服務；純粹只是爲了誘發消費而存在。鼓動社交，是因爲社交能帶來更多人流，沒有付費的玩家也能參與，因爲這些玩家可以成爲遊戲中真正可互動的對象，填補了遊戲設計的空洞。有了真人在遊戲裡面，「就會讓願意花錢的人花更多的錢，去買一些可以炫耀的裝備跟可以拿來當話題的東西」。二月的觀點辛辣地點出，社交的背後是遊戲廠商期望看到的虛擬商品消費行爲，相互競爭比較的人群，搭配刻意設計金錢價值與遊戲價值等比例升高的裝備和物資，建構出一套完美的虛擬市場經濟制度。對比之下，開放世界遊戲爲了營造世界深度所下的功夫，以及因其無法透過社交機制吸住玩家，只能透過設計值得花時間探索的空間、禁得起推敲討論的劇情作爲賣點，不需創造缺失感，就能讓玩家獲得滿足與快樂。習慣單人單機開放世界遊戲的玩家也因而可能更無法接受線上遊戲爲了促進消費而使用的「伎倆」，歐尼便直接表示那些課金機制諸如「抽卡、轉蛋啊，就是boring」。而在遊戲市場中，實則一套開放世界遊戲要價一兩千，並不特別便宜，但卻肯定遠遠小於一個玩家可能在線上遊戲中不知不覺花出去的金額，甚至還更耐玩，比如《艾爾登法環》玩家們的遊戲時數便動輒好幾百小時。

不過，開放世界遊戲也並不是那麼的超脫於消費手段之外。小陳展示的遊戲之一《原神》來自中國，十分熱門，一開始專攻手機遊玩，後續漸漸轉移到電腦、PS4等主機。或許是開發商持續以手遊模式經營，《原神》提供各種可付費購買的角色、武器、造型，也有月卡（每月固定金額以換取更多的抽卡點數）消費模式，有些東西並不是明標價碼，而是需要抽卡（具有賭博性質的購

買機制)才能得到。上述種種方法都可稱為「課金」,意指在遊戲中花費買遊戲本身以外的金錢。小陳身為喜愛逛地圖的人,十分慶幸地圖的更新是免費的,自己也不需要其他驅動力來玩遊戲,但《原神》「驅動其他玩家去逛地圖的動力就是養這些角色,要升級都會需要這些材料,他逼妳去搜集」。也就是說,遊戲透過精美的繪圖與造型來打造角色、吸引玩家,又以角色的養成爲動力驅使玩家黏著於遊戲中,便有機會成爲長期的消費者,也能誘使部分不耐搜集的人花錢購買材料。此外,每次版本更新都會提供新的地圖,但畫質較差、密度更低的舊地圖卻長期棄置。畢竟在消費至上的邏輯下,新地圖能夠帶動新的購買慾望,前幾代的遊戲空間像是用過即丟的免洗餐具,完成發布當下吸引金流的任務後,便不再進入遊戲開發商的眼中。對比之下,《艾爾登法環》每次的更新都包含遊戲系統的修正,無論平衡性或只是地圖畫面中一處小小的作畫疏漏,或許這更加顯示出不同經營思維的遊戲廠商如何在消費市場中定位自己的作品,或商品。

《原神》的更新與地圖的遺忘,則反映出另一種新的遊戲商業模式,稱爲「服務型遊戲」,起始於「遊戲作爲服務」(Game as a Service,常見縮寫爲GaaS)這個概念。事實上,服務型遊戲和服務一點關係也沒有,講的是相對單機遊戲的一筆買斷制,近年來越來越多大廠選擇先釋出遊戲半成品,才在後續更新當中追加原本應有的內容,並且在持續的大量更新中額外收費,玩家因此必須要付出更多金錢。這類的遊戲與原先的一筆買斷制有了一定區別,但又與網遊的持續收費不同,服務型遊戲一詞也慢慢出現在媒體與玩家的視野當中。其實過往買斷制的遊戲也並非就那麼一刀兩斷,有的作品會推出DLC²⁷,但購買與否並非強制,也不影響遊戲本作的完整體驗。服務型遊戲卻非如此,有時玩家不購買新的版本,便無法享受新的遊戲模式。也就是說,購買額外DLC影響的是玩家是否能得到新的故事,服務型的消費卻讓玩家無法充分地獲得整體遊戲應有的樂趣。這波浪潮原先出現於大型線上對戰遊戲中,現在卻連開放世界遊戲也無法倖免,《GTA5》便因推出線上付費模式而爲人詬病。

無論是網路遊戲的社交、課金機制,或者新生的服務型遊戲,種種商業模式都是爲了讓玩家延續消費者的身份,在遊戲中還能持續地貢獻金錢,因而疏忽遊戲該注重其樂趣、情感體驗、美學溝通的角色。而開放世界遊戲則是另一種進路,玩家也長期地黏著一款遊戲,驅使的動力卻非消費而是沈浸。由此,我認爲這會使玩家更容易理解自身遊玩經驗與消費陷阱之間的差異,從中得到了抵抗的力量。

²⁷ DLC:額外可下載內容(downloadable content)的簡稱,通常是爲了讓故事更豐富,或因遊戲本體廣受玩家好評、打鐵趁熱趨勢下而設計的支線或外傳,但並不影響遊戲本作故事與遊玩體驗的完整性。

三、小結：參與的非參與，抵抗遊戲的休閒化與速食化

鐘璟（2021）以「非參與的參與」一詞，總結休閒遊戲因時空的扁平化，藉由放置、自動化等內建的簡化遊玩程序，致使玩家看似在遊玩，實則並不真的參與到遊戲中。她指出這種「非參與性」對遊戲產業並不帶來負面效果，甚至還增長了收益；非參與消弭了玩家進行消費娛樂的罪惡感，滿足資本主義市場的需要，與統治性的新自由主義話語更加相處融洽。而我在此則逆轉其語彙，以「參與的非參與」來指稱女性玩家基於性別或資本主義觀點，對遊戲內蘊之競爭與消費意識之下所採用的酷玩法。「參與的非參與」指的是，她們確實參與遊戲，但卻不位於主流模式之中，對某些人或系統而言，是不算數的參與。舉例而言，大主教在《上古卷軸V》的馬卡斯城中遭遇一段劇情，有一名角色想揭穿掌握當地銀礦的家族和政府的勾結黑幕，卻被衛兵殺死。此時若想繼續任務，她得先屈服於衛兵並被抓進牢裡，但大主教拒絕接下這套劇本，選擇反抗。想當然爾引起衛兵追殺，最後導致每次她只要到這個城就得把所有衛兵殺死一次。以遊戲邏輯而言，這很麻煩，也不能夠獲得該任務完成後會提供的獎品，但她仍決意跟隨自己的價值觀。如果只從競爭敘事的終極目標，亦即成就的獲取與否來看，她有玩像是沒玩，花了時間卻沒有成果，是非參與；對她自己而言，則當然是參與。

酷玩法的特殊參與性正是得以生產出再現空間的關鍵。王志弘（2018）提醒在空間生產三元論中，空間再現與再現空間是一組特別的、具有政治意涵的對照，「空間再現」肇因於現代性與資本主義霸權，「再現空間」則屬於被取代和壓抑的部分，也蘊含著革命的潛能。遊戲的空間再現，由一條條看得清、讀得出的規範性序線構成，背後的推手乃是新自由主義式的競爭與晚期資本主義消費至上的雙重意識形態。而女性玩家創造的參與性並不與其同流，游離於序線之外，講述了另一套故事。那這又如何達成空間的生產？我認為這需要透過開放世界機制提供基本的空間架構，有足夠的時空縱深與密度；也需要女性玩家立足於自身特殊性所引導的實踐行為，雙方協作生產了拒絕競爭敘事與消費邏輯的抵抗空間。正如歐尼，當她打開《巫師三》進入自由港口諾維格瑞，開啓她的社會學觀察之旅，以「不是在玩」的方式玩遊戲，便已處於消費娛樂與影音刺激的高速風暴之外——或者說，她在這個風暴中心生產出一處以情感、耐心、美學共同給予支撐力量的空間。

非參與的酷玩法，可以說從根本上突破了那一套競爭式自由主義敘事：單純地吞食快樂，而沒有獲得任何可以記錄在系統上，或者可以和其他人炫耀比拼的成績，便已顛覆了遊戲作為勞動力再生產以及新自由主義安慰劑的邏輯。這是一種虛擬向現實的突破，玩家理解自己並非只是在魔法圈中玩著遊戲，她們的所作所為仍鑲嵌在整個新自由主義化的消費社會中。消費行為並不止步於購

買遊戲步驟完成的瞬間，往後在遊戲中的一舉一動，仍有力量幫助或抵銷競爭敘事或消費邏輯網遊戲內部的滲透。



第三節 虛實仍有邊界：性別如何（無法）逾越

相較突破魔法圈納入日常生活概念，以及透過游離於競爭敘事之外生產出面對消費陷阱的抵抗空間，當女性玩家與遊戲協作，面向性別議題時，卻在此碰上一堵難以跨越的高牆。在第三章我講述了女性玩家如何善用遊戲機制，讓在現實中受到性別規訓的自我得以舒展，得到安慰，遊戲和受挫而渴望改變契機的女性主體看來找到了一個和諧相處之道。然而當我試著離開虛擬世界，尋找遊戲轉化成抵抗性別不平等乃至性騷擾的再現空間之可能，卻必須承認，虛實仍有不能逾越之處。

問及遊玩經驗對女性的現實處境有何影響時，遊戲作為空間所產生的能動性，似乎消失了。透過部分受訪者的回答，我認為遊戲面對性別時突然變得扁平，不再具有時空的縱深，只化為一層介質，得以中介玩家和現實。T小姐描述遊戲之於性別與權力的關係，她提及自己小時候從遊戲中學習到很多男性觀點，而她清楚地意識到，「這樣的思考模式可以獲得更多的權利」。如果她是一個會打電動的人，男性同學就會覺得她「不是普通的女生」，因而願意約她出去玩，或者分享更多有趣的事情。同時在大人的眼中，她也變成了一個「就是比較喜歡玩遊戲、喜歡打打殺殺的女生」，因而給予較少的束縛，放棄以性別規訓來管教她。T小姐帶著一點感慨總結道：

所以我不是因為我個人特色就是這樣所以才做這樣的事，而是我發現，如果我走這個路線的話可以比較不用管事情，所以我選擇這個路線。妳可以透過去學習男性他們的相處方式而獲利，是絕對可以獲利的。

因為玩遊戲，T小姐獲得了不受管束的自由，此為權利；而加入握有話語權的那一方，得到更多資訊與機會，乃是權力。然而這樣的利與力卻必須經由拋棄女性特質而獲取，運作於性別之間的權力關係讓幼小的孩童也能意識到，表現得像個男生，是通往利益的最佳手段。因此很難說，透過遊戲獲得權力與認可，是否算得上對性別位階的逆轉？我想答案是否定的，畢竟在這段經驗中，遊戲和男性權力的契約仍牢不可破，女性的選擇只剩下加入或被排除。

另一種遊戲影響現實生活中性別意識的案例，則是ㄟ子。她曾在遊玩《魔獸世界》時擔任公會幹部，發現自己的經營方針不只是資源取得與分配，更會希望公會變成一個有歸屬感的地方，「想要讓所有人都覺得自己屬於這邊」。相對地，男性玩家則比較不會花心力經營公會中的人際關係，雖然仍樂意分享攻略或教學，但「會噓寒問暖，用比較軟性的態度跟大家說『要記得交保護費

喔』的這種角色多是女性」。這段經驗讓她意識到現實生活中不同性別對彼此關係的想像是不同的，當她面對和男友吵架，或學校小組作業中的衝突時，更可以知道不同人思考模式與在意的重點是什麼。ㄟ子透過遊戲了解到不同性別的人思維可能不同，面對同一個狀況時，切入點不同，發展話題的方向也完全不同。而這種理解，卻說明了遊戲只發揮了經驗性的作用，誠然成為ㄟ子面向現實世界時調和的介質，卻也僅止於理解。

很可惜地，在有限的訪談中無法找到女性玩家的實踐與遊戲空間合作，生產出翻轉性別不平等的痕跡。不過，仍然可以從中找到些許展望的光輝。例如單人RPG中主角的性別，漸漸不再只有男性，女性或自由性別的主角開始出現在玩家視野中。這件事對二月來說特別有感觸，她認為玩《刺客教條：奧德賽》時光是可以選女角這件事，就讓她格外開心。正如同Shaw（2014）認可遊戲中多元再現的重要性，不僅讓位於文化可見度邊緣的人們能夠識別自己，更關鍵的是讓這些玩家得以想像一個實現不同世界的可能性。相似地，二月覺得使用女角遊玩，而受到他人稱讚時，「不會想說因為我是男生我本來就理所當然很厲害，而覺得是女性的力量被肯定了」。又，二月認為遊戲強迫玩家做出具有男子氣概的行動，比如透過武力解決問題，而這是她所不認可的價值。在生活中「明明可以用社交的方式去協商、解決這件事情，但如果角色是男的，一定會變成打鬥」。而二月認為若遊戲能提供其他方式，就算只是選項，也會讓她因為能夠在遊玩中找到女性實踐而感到開心與滿足。

然而，除卻感受之外，在性別議題上遊戲是否有機會帶來更多實體或物質層面的改變可能？我想目前仍是否定的。比如談到身體，二月說自己並不喜歡穿胸罩，而在遊戲中的閒晃讓她愉悅，一則因為遊戲剝除了實體感知，既不會累也不會流汗，二則因為可以不用穿衣服。虛擬身體滿足了她對現實身體的訴求，不會有路人對她指指點點或直接騷擾，不用背負安全風險便能達成心願。但現實中已經可以坦然依照自己穿衣喜好走在路上的二月，卻不是因為虛擬經驗賦予她能動的力量才這麼做的。一位能夠隨心著衣現身於實體空間的女性，必然經過了無數的自以為善意的指教與直接顯露惡意的騷擾行爲，才淬煉出今日不畏他人目光的她。或許正是由於性別與身體的高度關聯性，令我察覺有些抗爭必然需要在現實中寸土寸血地推進，而虛擬終究還是會有跨不過的邊界。

性別之難以逾越，空間之無法生產，彰顯了第三種虛實關係，提醒我們勿過度樂觀看待虛擬賦予的能動性。縱使Hayles（2018）在後人類論述中多次重申這並非是要拋棄實體身體，而是在虛擬化的狂潮中重拾對體現的重視，但觸及如此有血有肉的身體處境，後人類的呼籲似乎還是力有未逮。而性別如此難以透過遊戲來產生抵抗的空間，除了與身體的高度關聯性之外，也符合先前我對遊戲序線的解讀。要生產出再現空間，對秩序的違逆是必須的，因此既有的

性別特質落入遊戲中，偏斜於主流玩法，進而轉變為酷玩法而運行在遊戲中，化為空間再生產的作用力。但不平等的性別處境，卻只能映射於虛擬之中，雖可以透過虛擬產生暫時性的抵抗（如遊戲中可以愛不穿就不穿），這個抵抗的力道卻仍會在碰觸到現實邊界的那一刻煙消雲散。更進一步地說，暫時性的抵抗實乃一種服用遊戲而獲取的短暫慰藉，力道當然無法穿透其憑藉而生的虛擬。Juul（2011）提出遊戲是由真實規則與虛構世界所組成，從這個觀點同樣地可以了解，遊戲空間產生的序線規範真實存在，而抵抗必須違逆這層真實才會相對應的成真。因此可以說，想要邁向對抗性別不平等的再現空間生產，必須持續地察覺序線並找到遊玩中的酷異時刻，那些「不玩的」、甚至是堪稱「失敗的」酷玩法，位於邊緣之物，在此時終於顯露出生長出抵抗的可能。當C子汲取在遊戲中的經驗應對現實中的人際關係，當T小姐說她不知何時開始敢和同學朋友談起性別議題，那些酷玩法或許已經在不知不覺中，成為她們的養分。而二月說起希望能看到更多女性的、非暴力的事件解決手段出現在遊戲中，或許能以我和這篇論文為振翅的蝴蝶，讓這樣的觀點慢慢擴散，在未來的彼岸扇起創造新遊戲的漣漪。

第五章 結論：去處與歸途



這篇論文講述了遊戲、空間、女性三者的交織關係，以及交織之下的作用結果。從遊戲作為空間這一概念出發，選定開放世界遊戲為主要範疇，探討鬆綁的機制如何賦予玩家自由的揮灑空間，並以時空的縱深映射、安撫來自現實的不平等現況和感受。接著以酷兒現象學視角加入女性觀點，看見遊戲給定的空間序線，女性玩家帶入的性別特質以傾斜為動力，轉化成具有抵抗意義的酷玩法。最後回到空間議題，討論開放世界遊戲機制與女性的協作能或不能化為再現空間的生產，藉以從生產的結果整理出三種不同的虛實關係。而這一切都將回到最初的發問，遊戲何以成為一個去處？

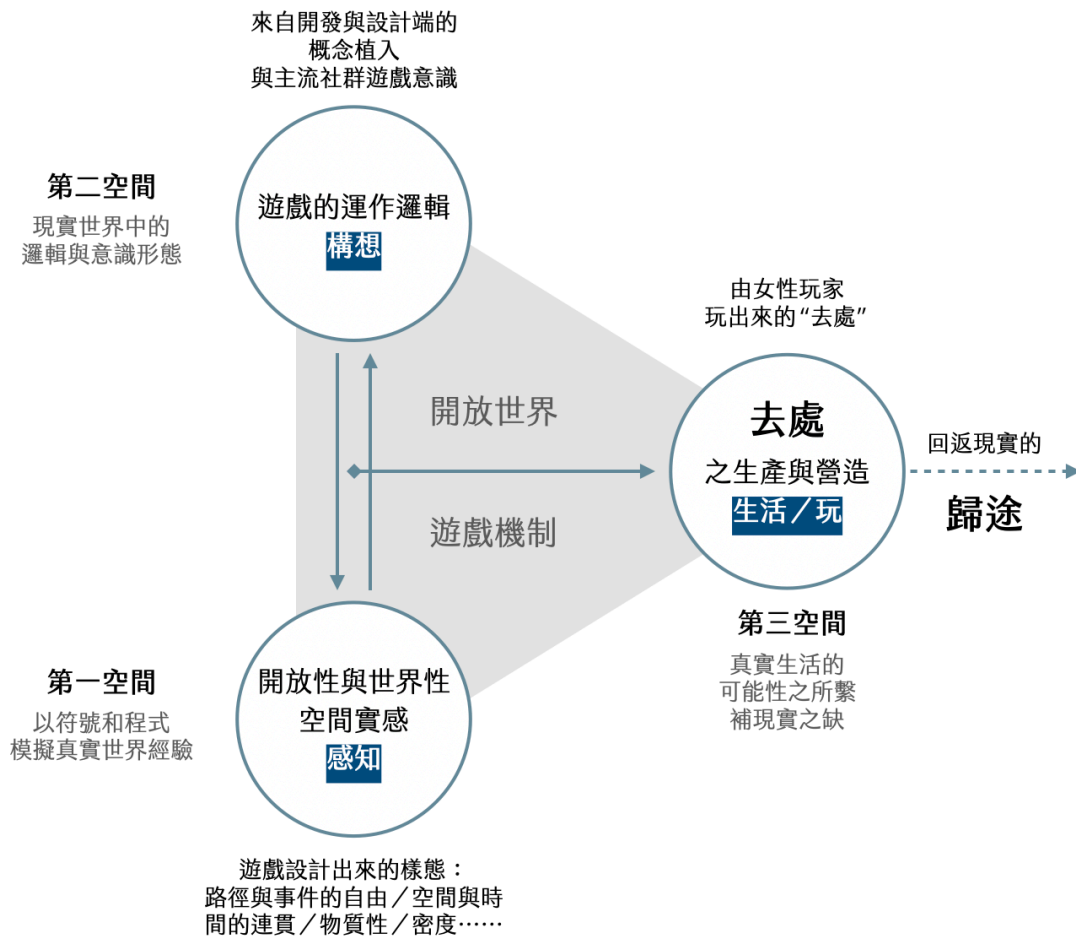
研究者們對當代電玩遊戲有著諸多詮釋，可以是大眾文化傳播媒介、消費社會中勞動力再生產的重要休閒活動、敘事的載體，甚至是一種藝術形式。當然遊戲可以是空間，遊戲的空間面向也有眾多理論意涵。而我在此想探尋的遊戲成為去處一說，強調的不只是遊戲的空間性「處」這個字，更是它成立的理由，「去往」的前因與後果。為何要去？因為想離開此處。為何能去？因為有時空的縱深提供容身之所。為何去後還能停留？是因為面對現實的不公義與創傷時，我們仍有想像、情感與渴望，在這個空間寓言之上賦予豐厚和密度。也就是說，去處之生產首先乃仰賴於遊戲的空間性，但若只有時空縱深，那也只是個虛擬空間模型。必須加上舒展虛擬身體的自由機制，才讓女性玩家的特質與情感能植入茁壯，成為可以治癒、安撫、發聲、浪遊的去處。因此，去處便是一種抵抗性的再現空間，體現了女性玩家對現實的反抗。又因為這層和現實的關係，遊戲作為去處能夠產生反彈的力量，藉以補足現實的缺憾與傷痛，滿足那些和現實有關的渴望與幻想。

遊戲作為去處，是抵抗性的再現空間，在Soja（2004）對空間生產三元論的演繹框架下，也是社會空間。社會空間固然指出遊戲是當代社會的重要體現，包含且映射了社會關係，並和其辯證、互構，同時也強調社會空間兼具真實與想像的性質，這與遊戲本身的特質不謀而合。遊戲無庸置疑地是物質實體與虛擬想像結合的產物，指出遊戲成為社會空間，將帶領我們看見兩者疊合之後，一加一大於二的作用。遊戲作為社會空間，而社會空間作為方法，則讓我們更深入聚焦於空間生成的過程，了解空間並非靜態（王志弘，2018）。我認為這樣的空間認識論對於遊戲的研究，特別是長期以來都以單人單機模式推行的開放世界遊戲而言特別重要。縱使是單人與遊戲的互動，也非真空於社會之中；相反地，它永遠包含在此時此刻科技發展與社會樣態的脈絡下。位於真實的人與創造虛擬的遊戲，應當討論的，不只有設計技術的改進和空間標本的剖

析，更該思索玩家與遊戲各自的社會位置和關係，在其間隱隱流動的又有哪些生產出來的能動性與權力。

回顧Soja的空間生產演繹，我試著將這組概念實際放置在女性玩家的開放世界遊玩情境中，重新繪製成圖5-1，以此說明遊戲如何作為去處生產而出²⁸。再開放世界遊戲經驗的範疇下，第一空間乃是呈現在我們眼間的遊戲樣態，因開放性和世界性而具有實感的遊戲世界，是那些透過視角、型態、性質等技術手段而搭築的空間，玩家能夠經由感知認識它的存在。第二空間則是流轉於遊戲幕後的運作邏輯，蘊含著來自開發與設計端的遊戲概念，以及主流社群對遊戲玩法的認知，共同構想出這個空間。這兩者交織互構，形成了遊戲主體，但在這層支配力量之下，女性玩家自身的特質有意或無意識地便偏斜於主流規則，於是第三種空間由此而生。此時這個去處，能夠逃避壓迫、容納傷痛的去處，毋寧說是被她們“玩出來”的。而這三重空間都有包含了虛實關係，所有地方的構成都兼具真實與想像。第一空間以虛擬的電子符號來模擬真實世界的肉身經驗，第二空間體現了塑造真實世界的意識形態，落入每一個玩家的玩法當中，將真實經驗與社會關係帶進遊戲世界裡。第三空間雖然是遊玩開放世界遊戲時營造出的去處，可以補缺或翻轉，卻是女性真實生活的可能性之所繫。畢竟去處的生產的最初始成立條件，乃是因為她們在現實中有所缺憾，因而透過玩所創造的去處，仍緊緊連結著女性的現實處境與生命經驗。而遊戲作為去處也並非終點，並不是歷經千辛萬苦到達後可以長歇久安的樂園；去處同時也是我們回返現實的歸途。正是因為與真實生活的緊密聯繫，女性玩家在去處中能清楚看見自己在現實中缺憾的是什麼，渴望的又是什麼。她們不會耽溺於虛擬的美好中不肯醒來，反而總是從中汲取著養分，當下次現實的風暴再起時，試著做出不同的選擇。因此玩出來的第三空間是去處也是歸途，是遊戲世界的最深處，藏有一扇返回現實的門。

²⁸ 此架構經由口試委員王志弘老師指點而產出。



(圖5-1) 遊戲作為去處之生產；本研究自繪

回應了最根本的研究發問後，以下我將分開講述研究中的兩大主軸，開放世界遊戲與性別視角，在這篇論文乃至今日的社會現況中，具有什麼樣的意義和重要性。最後退一步審視研究之不足，以期未來關心性別與遊戲議題的人，能從中獲取繼續深化的索引。

一、開放世界的多重意義與陷阱

針對開放世界的討論有三重意義。首先這是當代遊戲發展的潮流之一，如《Final Fantasy XV》製作人田畑端便在訪談中表示今日的RPG沒理由不採用開放世界設計，這是必須突破的技術瓶頸（ファミ通，2022）。《Final Fantasy XV》也是系列作中第一個開放世界作品，說明了習慣於單線性設計且注重故事沈浸感的日本遊戲設計廠商，也開始正視這股趨勢。次之，開放世界這一概念在遊戲社群已有不少零碎討論，但語意有時仍模糊不清，容易導致誤用。而這些看法與心得止步於遊戲圈是一件很可惜的事，我希望將開放世界帶進學術視

野中，並透過理論賦予它更多意涵。雖則這只是整個遊戲設計領域裡的一個分支，但在空間概念上，卻可能發揮出乎意料的重要性。最後也最重要的意義，在於開放世界的意象性。我們把它取名叫開放“世界”，表示這個遊戲空間其實指向我們對世界的認知，是有憑有據的——縱使剝除了許多現實特質，但仍是一個非與現實無關之處。那麼更深層地說，為什麼指向真實世界、有憑有據那麼重要？如果遊戲架構於完全或大部分虛構之上，那從中生產出來的，便也是與現實無關的刺激和快樂。比如MOBA類型遊戲吸引玩家的，正是那些與現實議題無關的爽感。但如果指向某些真實，玩家便有機會在裡面得到與現實相關的安慰與共鳴，就像《死亡擱淺》意外契和Covid-19帶來的隔離、孤立、沮喪等感受，遊玩的實踐使玩家從中獲得幫助與受助的滿足和感動。

或許，我們一開始可能都是為了尋找與現實無關的東西才投入遊戲的。最初我們總是在尋找奇幻，尋找絢麗的美好幻夢，尋找不管不顧的瘋狂沈浸。但總有一天我們得要回返——至少還沒迷失的人，總要回來的。於是我們開始尋找的是那些指向現實的餅乾屑，通往痛苦卻真實的糖果屋。開放世界蘊含的真實，是虛中之實，成為重新邁向現實的線索。而且Aarseth（2001）從形態學面向指出遊戲是空間的寓言，在這一重意義上，開放世界更是當代社會的空間寓言。為了用純然的遊玩樂趣以外的東西填充世界，設計師在其中創造更多社會關係的再現，讓遊戲有了「不玩」的可能。此事在這個往虛擬化狂飆，甚至可以說高度倚賴虛擬的時代，似乎更顯重要。比如二月就能在遊戲中獲得社交的快樂，開放世界對於社會關係的再現讓虛實再也不是二分。

不過也要小心過度樂觀看待虛擬的陷阱。Muriel和Grawford（2018）討論能動性的異態性（heteromorphism）時便提醒，由於電玩遊戲是人與非人跨界混種的最佳典範，需謹慎審視，所謂的能動性之中有多少是人的被機械化後創造出來的，有些遊戲甚至可能剝奪玩家的權力（disempower the player）。在這個視角下，原本清晰的「人有能動性，物有作用力」思路開始變調，電玩遊戲中介了玩家的行動，仍須仔細思考其扮演的角色。另一方面，Patterson（2020）則從政治經濟分析視野來看待，他指出開放世界常用以強調那些資訊科技業創立（inargureate）的價值，把世界想像為一個具有開放性與新邊境的自由空間。這種開放世界版本的自由事實上重申了征服和支配異國空間（foreign spaces）的慾望，回到那種對自由的老舊定義：旅行和支配，被西方所想像，藉由對比亞洲科技的“不自由”而建構。也就是說，開放世界遊戲扮演了西方自由主義國家的思想傳播工具，而我們在擁抱開放世界蘊含並強調的自由價值前，則應該看見遊戲科技產業與西方白人的世界強國之間的共謀關係，以及可能造成對邊緣地區和弱勢種族的壓制。

二、女性視角帶來的啟發

以遊戲而言，女性是處於邊緣的，實存卻不在場的女性玩家，受到扭曲的女性角色形象，不被認可的女性玩法，在在顯示著女性，或說非預設男性者的弱勢與失聲。然而對本研究來說，這樣的女性視角卻是最最重要的，帶來主流觀點所不能發現的結果。最關鍵也最首要的，是站在這個位置去解讀遊戲的規約，也就是遊戲空間中的序線如和引導玩家做出抉擇。從中可以看見，女性玩家可能和遊戲序線合謀，但或許正是深受綁縛的現實處境，讓她們在與虛擬的協作關係中也仍不時回首望向現實中的性別不平等和歧視，並利用遊戲機制加以療癒。女性玩家也可能逆流於序線之外，她們發現自己的行動多有和遊戲設計或主流玩法不同之處，察覺之後仍以自身特質形塑成自成一格的玩法。女性順流或逆流的玩法接續引導出下一個發現：縱使看似作出相同的行為，比如都想探索完整張地圖，但男性與女性玩家面向的目的地卻是不同的。當男性玩家毫不猶豫地擁抱遊戲內的目標導向思維，女性玩家卻踏上日常生活與非競爭的價值，回應外部動機的召喚。而外部的動機則可能導因於作為女性受社會建構出的特質，以及因女性身份而不得不經歷的共同生命經驗。

最後，女性視角引領我們看見逆流的酷玩法具有哪些抵抗甚至是產生變革的力量。酷玩法逆流於某些遊玩機制之外，卻仍受益於開放世界具有的彈性自由空間機制與豐盈的物質性，兩者協作之下生產出針對不同面向，卻同樣具有抵抗性的再現空間，並且更進一步反映出三種不同方向性的虛實關係。這些發現讓我們理解，虛實關係在某些狀態下並非一條清晰且不可跨越的線，當虛擬與現實漸行漸近，切割兩者的界線漸漸模糊成一片充滿縫隙的虛影。那麼推動空間生產機制得以運行的動力究竟是什麼？是源於女性經驗的偏斜，是迷失、是失去方向、是酷兒。邊緣對主流的不服從本身就是一種能量，這也點出了酷兒視角，不論對於遊戲或研究本身之必要。因此不論是女性經驗的書寫或女性玩家的遊玩，都是迷失狀態的政治實踐。

從女性視角回望現實，也能了解空間對女性的重要性。必須承認正是現實中的空間緊縮，才讓她們轉向虛擬世界尋求暫時性的慰藉和代償，因而也必須再次倡議，與空間相關的性別議題宏觀至夜行權、恐懼地景，微觀至懷孕的身體、建築中的性別友善設計等，絕非虛假的題旨。在我敲下結論二字之時，台灣的Me too運動正如火如荼開展，這波抗爭將帶領我們前往何方，目前也尚未明朗。然而這使得女性在父權社會中受到性別歧視與厭女情結雙重壓迫的處境，再次明確而不可以任何語言顧左右而言他地，浮現在大眾視野中。正是在如此時代的浪潮下，使我確信，自女性主義崛起便作為重要策略的書寫女性聲音一事遠未足夠，而現在能夠加入貢獻一份聲量，希望仍未太遲。

三、研究之未竟

行文至今，回首整個研究過程，我必須慚愧地坦承仍有許多不足之處，是我在限制之下未能突破的遺憾，也是期許後續研究整能接力踏步向前的地方。首先關於酷兒現象學，酷兒應包含更多面向的關懷，如Ahmed（2006）不只書寫女性，也書寫種族和性向議題。但在這次研究中，我未能找到更多元身份的受訪者，僅探討到生理性別為女而認同不限的女性玩家現狀。遊戲預設玩家是男性，因此我希望呈現男性以外的視角，卻恐仍只做到男女二元的粗暴劃分。因此期待未來相關研究能納入不同生理性別、性別認同、性取向的玩家經驗，帶來更廣闊的視野。且如要持續談論遊戲空間的作用，身體會是不可忽略的要素，若能找到更多元的酷兒身體經驗，想必對釐清不同的現實身體如何對應虛擬空間經驗，會十分有幫助。此外也需要重新放進男性的聲音，縱使是順性別男性，應當也有發現自己用奇怪的方式遊玩，或將遊戲視為安撫現實傷痛去處的時刻。不平衡的性別結構事實上裹挾著每一個人，男性經驗也應當獲得重視，而對照的案例則有助於進一步釐清、辨認女性之餘遊戲的特殊性。

另一層缺失，則是對於遊戲技術與設計知識的不足。Borries等人（2007）編纂《Space Time Play》一書的目的，是為了拉近空間專業者如建築師、規劃師，與遊戲設計者之間的距離。相似地，從社會科學角度切入的研究者如我，也應該使自己具備遊戲科技與設計的知識。若未能掌握更精確的實務知識，談論遊戲空間的運作、影響與理解都無法落入實境。目前看起來遊戲研究與實務經驗相距仍有一段距離，舉例而言，《遊戲設計的藝術》與《3D遊戲設計全攻略》兩本書名字看似類同，面對的卻是完全不同的受眾。閱讀前者可以理解遊戲的理論架構，卻無法學到該如何做出遊戲；後者則是扎實的工具書，對研究者而言卻無法透過內容掌握遊戲全貌。而遊戲的空間研究必然需要更多技術層面的知識才能落實，比如我在第二章中談及如何運用模型運算的技術來營造開放世界的時空連續感受，而這也只是遊戲設計中一個非常基本的能力。什麼樣的科技會生產出如何的虛擬空間，中介甚至再塑造玩家對空間的感知，進而影響心理層面的認知，這樣的問題，都需要更多技術知識的支持才能回答。因此我認為對後進研究而言，自身進入遊戲產業或者尋找遊戲設計從業人員的協助，都會是很有幫助的方法，相信能讓研究進入更實在的討論。

研究未竟，然我只能止步於此，而遊戲和女性交織的生活樣態卻隨著時間長河永恆地變動推移，有待每一個時代的研究者基於對當代社會與遊戲型態變遷的認識，持續生產不同的分析與書寫。最後讓我用一段引言邁向結束：

但是，列斐伏爾和班雅明一樣，堅持我們不能夠像個在唯物論世界裡漂浮的物質原子般生活；我們也有想像、恐懼、情感、心理、幻想和夢想。這

些再現的空間，是我們生活在世的方式的主要部份。（Harvey, 2008, p.126）

我在女性玩家面向開放世界時看見讓她們不再漂浮的情感、想像與幻夢。那是歐尼看見諾維格瑞城中精靈瑟縮在貧民居角落時，眼中浮現的憐憫；是二月在營火旁坐下時臉上的微笑；是沫乘著盾牌滑過海拉魯大地的草原時，笑聲裡的恣意暢快；是T小姐一邊在學院屋頂上奔跑一邊說起這個速度如何讓她感到安全時，語氣裡一閃而逝的惆悵。那也是文藝復興時代，威尼斯的月亮在我心頭灑下的放鬆和閒適。這個世界上大多數人都會成為資本主義社會的小螺絲，日復一日做著同樣的機械性勞動，妳我看起來都那麼的相似，同樣的單調乏味而面目可憎。而試圖碰觸自由的遊戲形式，給了我們「自己創造自己的故事」的機會，故事中生長出來的喜與悲、愛與恨，豐富了每一段生命經驗切片中生活在世的樣貌。這些情感或許餘波盪漾，或許有朝一日花開也要花謝，但在這一個凝結的瞬間，那就是跨越虛擬而來的真實。

參考文獻

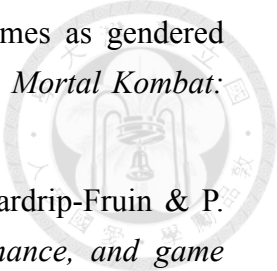


- 大野功二（2016）《3D遊戲設計全攻略：遊戲機制X關卡設計X鏡頭訣竅》（支鵬浩譯）。博碩文化。
- 王志弘（2002）〈技術中介的人與自我：網際空間、分身組態與記憶裝置〉。《資訊社會研究》，3，1-24。
- 王志弘（2009）〈多重的辯證：列斐伏爾空間生產概念三元組演繹與引申〉。《地理學報》，55，1-24。
- 王志弘（2018）〈空間作為方法：社會與物的空間存有論〉。《地理學報》，90，1-26。
- 王賜麟（2019.10.02）〈Youtube：影音行銷要掌握遊戲玩家〉。《工商時報》。https://www.chinatimes.com/newspapers/20191002000298_260204?chdtv
- 老孫聊遊戲（2020）〈你可曾開局被田伯光秒殺？這款96年的武俠遊戲，把開放世界做到極致〉。<https://www.youtube.com/watch?v=Y-Qo4Sx2ezU>
- 西川善司（2017）〈〔CEDEC 2017〕「ゼルダの伝説BotW」の完璧なゲーム世界は，任天堂の開発スタイルが変わったからこそ生まれた〉。<https://www.4gamer.net/games/341/G034168/20170901120/>
- 李紫茵、王嵩音（2011）〈線上遊戲性別轉換行為分析〉。《傳播與社會學刊》，18，45-78。
- 汪依穎（2011）《玩家遊戲動機與角色扮演遊戲化身設計：情感設計觀點的初探性研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 汪林（2021）《以手機遊戲「原神」為例：探討手機遊戲之發展趨勢》。亞洲大學數位媒體設計學系碩士論文。
- 林宇玲（2011）〈線上遊戲與性別建構〉。《新聞學研究》，108，51-58。
- 林宇玲、林祐如（2006）〈從召喚觀點解讀線上遊戲的性別再現〉。成露茜、黃鈴媚（編）《世新五十學術專書：傳播研究的傳承與創新》（頁77-202）。世新大學出版中心。
- 林鶴玲（2017）〈電玩世界的性別網羅〉。《教育部性別平等教育季刊》，81，17-21。

- 邱佳心（2011）《色情暴動：女性色情的論述結構與情慾能動性》。國立政治大學廣播電視學研究所碩士論文。
- 邱誌勇、許夢芸（2007）〈從Cyberspace到Cyberworld：科技空間作為每日生活世界的再思考〉。《資訊社會研究》，12，109-141。
- 洪士謙（2014）〈「虛擬」的悖論——從解構哲學觀點探討網路空間〉。《人文及社會科學集刊》，26(1)，41-61。
- 財團法人資訊工業策進會（2019）《108 Taiwan數位內容產業年鑑》。經濟部工業局。
- 張玉佩、呂育璋（2006）〈網路促進女性解放的可能？從線上遊戲開啓的反思〉。《中華傳播學刊》，9，113-150。
- 張玉佩、邱馨玉（2010）〈遊戲媒體文化之男性氣概探索：文本結構與玩家詮釋〉。《傳播與社會學刊》，12，111-145。
- 張醒宇（2013）《顛覆暴力：女性玩家於暴力遊戲的性別操演探索》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 御月亜希（2017）〈「スーパーマリオ オデッセイ」は15年振りの“箱庭探索”型で、Switchでガッツリ遊べる3Dマリオがコンセプト。開発者が登壇したステージをレポート〉。 <https://www.4gamer.net/games/368/G036836/20170114006/>
- 畢恆達（2001）《空間就是權力》。心靈工坊。
- 畢恆達（2004）《空間就是性別》。心靈工坊。
- 渡邊修司、中村彰憲（2015）《遊戲性是什麼：如何更好地創作與體驗遊戲》（付奇鑫譯）。人民郵電出版社。
- 游靜（2007）〈在操演與不操演之間：看被囚少年的影像實踐〉。《文化研究》，5，119-166。
- 程俊杰、馬瀟靈（2015）《遊戲場景設計》。海洋。
- 鐘環（2021）〈「非參與的參與」：休閒遊戲的意識形態批判〉。《文化研究@嶺南》，69。 <https://www.ln.edu.hk/mcsln/criticism/69th-criticism/69th-criticism-02>
- Aarseth, E. (2007). Allegories of space. The question of spatiality in computer games. In F. Borries, S. P. Walz, & M. Böttger (Eds.), *Space time play. computer games, architecture and urbanism: The next level* (pp. 44-47). Birkhäuser.
- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders.

- Ahmed, S. (2006). *Queer phenomenology*. Duke University Press.
- Backe, H. (2020). Spaces of allegory. Non-euclidean spatiality as a ludo-poetic device [Conference Paper]. DiGRA International Conference 2020, Tampere, Finland. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital_library/DiGRA_2020_paper_385.pdf
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bonner, M. (2015). Ambiguous play pattern: A philosophical approach to the prospect-refuge theory in urban open world games by Merging Deleuze/Guattari and de Certeau [Conference Paper]. Philosophy of Computer Games Conference 2015, Berlin, Germany. https://www.academia.edu/24458160/Ambiguous_Play_Pattern_A_Philosophical_Approach_to_the_Prospect-Refuge_Theory_in_Urban_Open_World_Games_by_Merging_Deleuze_Guattari_and_de_Certeau
- Bowman, N. D., Schultheiss, D., & Schumann, C. (2012). I' m attached, and I' m a good guy/ gal!: How character attachment influences pro- and anti-social motivations to play MMORPGs. *Cyber Psychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 169-174. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0311>
- Butler, J. (2008) 《性/別惑亂：女性主義與身分顛覆》（林郁庭譯）。桂冠。
- Chauvier, S. (2016). 《什麼是遊戲？》（蘇威任譯）。開學文化。
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. McGraw-Hill/Osborne Media.
- Darke, J. (1996). The man-shaped city. In C. Booth, J. Darke, & S. Yeandle (Eds.), *Changing places: Women's lives in the city* (pp.88-99). Sage.
- Dezuanni, M. (2019). Minecraft 'worldness' in family life: Children' s digital play and socio-material literacy practices. In O. Erstad, R. Flewitt, B. Kümmerling- Meibauer, & Í. S. P. Pereira (Eds.), *The Routledge handbook of digital literacies in early childhood* (pp. 366-376). Routledge.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding video games: The essential introduction* (3rd ed.). Routledge.
- Feminist Frequency (2019). Gender breakdown of games featured at E3 2019. <https://feministfrequency.com/2019/06/14/gender-breakdown-of-games-featured-at-e3-2019/>

- Ferguson, I. (2019). 《精神疾病製造商：資本社會如何剝奪你的快樂？》（宋治德譯）。時報文化。
- Fetzer, F. (2019). A cyborg, if you like: Technological intentionality in avatar-based single player video games. In F. A. Igarzábal, M. S. Debus, & C. L. Maughan (Eds.), *Violence | perception | video games. New directions in game research* (pp. 115-126). Transcript Verlag.
- Gregersen, A. & Grodal, T. (2009). Embodiment and interface. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 65-84). Routledge.
- Gregory, D. (1994). *Geographical imaginations*. Blackwell.
- Günzel, S. (2008). The space-image. Interactivity and spatiality of computer games [Conference Paper]. Philosophy of Computer Games Conference 2008, Postdam, Germany. https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/2555/file/digarec01_10.pdf
- Halberstam, J. (2011a). Queer gaming: Gaming, hacking, and going turbo. In B. Ruberg & A. Shaw (Eds.), *Queer game studies* (pp. 187-199). University of Minnesota Press.
- Halberstam, J. (2011b). *The queer art of failure*. Duke University Press.
- Hansen, M. B. N. (2006). *Bodies in code: Interfaces with digital media*. Routledge.
- Haraway, D. J. (2010) 《猿猴、賽伯格和女人：重新發明自然》（張君玫譯）。群學。
- Harvey, D. (2008) 《新自由主義化的空間：邁向不均地理發展理論》（王志弘譯）。群學。
- Hayles, N. K. (2018) 《後人類時代：虛擬身體的多重想像和建構》（賴淑芳、李偉柏譯）。時報文化。
- Huh, S., & Williams, D. (2010). Dude looks like a lady: Gender swapping in an online Game. In W. S. Bainbridge (Ed.), *Online worlds: Convergence of the real and the virtual* (pp. 161-174). Springer-Verlag.
- Hussain, Z. & Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*, 11, 47-53. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0020>

- 
- Jenkins, H. (1998). "Complete freedom of movement": Video games as gendered playspace. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. The MIT Press.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. in N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp.118-130). The MIT Press.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press.
- Juul, J., & Klevjer, R. (2016). Avatar. In K. B. Jensen, R. C. Craig, J. D. Pooley, & E. W. Rothenbuhler (Eds.), *The international encyclopedia of communication theory and philosophy*. Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118766804>
- Kern, L. (2020). *Feminist city: Claiming space in a man-made world*. Verso Books.
- Klastrup, L. (2009). The worldness of EverQuest: exploring a 21st century fiction. *Game Studies*, 9(1). <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>
- Klevjer, R. (2006). *What is the avatar ? Fiction and embodiment in avatar-based single player computer games*. Unpublished doctoral dissertation, University of Bergen.
- Klevjer, R. (2011). Telepresence, cinema, role-playing. The structure of player identity in 3D action-adventure games [Invited talk]. Philosophy of Computer Games 2011, Athens, Greece. <https://runeklevjer.files.wordpress.com/2013/01/runeklevjerathenstalk.pdf>
- Koskela, H. (1999). 'Gendered exclusions': Women's fear of violence and changing Relations to Space. *Geografiska Annaler, Series B, Human Geography*, 81(2): 111-124. <https://doi.org/10.1111/j.0435-3684.1999.00052.x>
- Krzywinska, T. (2008). World creation and lore: World of Warcraft as rich text. In H. Corneliussen & J. W. Rettberg (Eds.), *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader* (pp.123-142). The MIT Press.
- Longhurst, R. (2017). *Skype: Bodies, screens, space*. Routledge.
- Lukács, G. (1999) 《歷史與階級意識：關於馬克思主義辯證法的研究》（杜章智、任立、燕宏遠譯）。商務印書館。
- Massey, D. (1994). *Space, place and gender*. Polity Press.

- Mitropoulos, M. (1982). Space networks: from found-objects to found-space and found-persons. *Ekistics*, 49(297), 461-468. <https://www.jstor.org/stable/43621802>
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge
- Newzoo (2020) The way consumers interact with games is changing; nearly half of gamers are female; over half are 30. <https://newzoo.com/insights/articles/consumer-engagement-with-games-is-changing-gamer-segmentation-personas-gender-age-demographics/>
- Nguyen, C. (2018). *Games: Agency as art*. Oxford University Press.
- Patterson, C. B. (2020). *Open world empire: Race, erotics, and the global rise of video games*. New York University Press.
- Polsky, A. D. (2001). Skins, patches, and plug-ins: becoming woman in the new gaming culture. *Genders*. <https://www.colorado.edu/gendersarchive1998-2013/2001/12/01/skins-patches-and-plug-ins-becoming-woman-new-gaming-culture>
- PTT (2022) 〈[閒聊] 請推薦更多的 日系開放世界RPG〉。 <https://pttgame.com/playstation/M.1651033985.A.286.html>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Soja, E. (2004). 《第三空間：航向洛杉磯以及其他真實與想像地方的旅程》（王志弘、張華蓀、王玥民譯）。桂冠。
- Sokolowski, R. (2004) 《現象學十四講》（李維倫譯）。心靈工坊。
- Suits, B. (2016) 《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》（胡天玫、周育萍譯）。心靈工坊文化。
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: exploring online game culture*. The MIT Press.
- Walz, S. P. (2010). *Toward a ludic architecture: The space of play and games*. ETC Press.

Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge.

Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, 9, 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Young, I. (2008) 《像女孩那樣丟球：論女性身體經驗》（何定照譯）。商周。

ファミ通（2022）〈『FF16』吉田直樹プロデューサーインタビュー。バトルシステムや世界観について新情報が続々。「オープンワールドじゃないからこそできる突き詰めたゲーム体験を」〉。 https://www.famitsu.com/news/202206/22265843.html#google_vignette

附錄



附錄一 「女性玩家的開放世界遊戲經驗」訪談大綱

受訪者暱稱：

訪談時間：

一、受訪者基本資料

1. 年齡、工作／學業狀況、有哪些遊戲設備
2. 遊戲年齡？目前平均每週遊玩時間？
3. 喜歡的遊戲類型有哪些？玩過哪幾款？最喜歡哪一些遊戲的空間設計？為什麼？
4. 玩遊戲的時間、地點與情境為何？在玩遊戲時，是否遭遇過他人對此提出意見？（比如只能週末玩、是否和手足、朋友同遊等）
5. 目前選的這款遊戲，是怎麼接觸的？玩了多久？

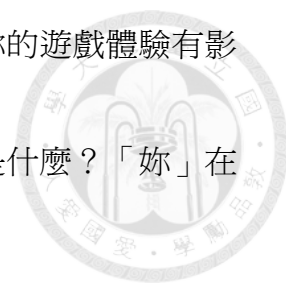
二、遊戲空間

A.開放世界遊戲機制

1. 妳認為有什麼要素是開放世界遊戲不可缺少的？
2. 什麼事件/遊戲機制會破壞開放世界的體驗，或破壞遊戲的沈浸感？
3. 玩遊戲前做哪些準備？看攻略嗎？這對遊戲的探索感有什麼影響？
4. 開放世界遊戲自由度極高，妳有過哪些主支線以外(無劇情)的玩法？

B.虛擬身體與空間經驗

1. 在這個遊戲中，是否有什麼「地方」是妳特別喜愛或想要待在那裡的？
2. 對妳而言，這個遊戲有哪些特別的移動方式？
3. 曾經在遊戲中迷路嗎？認路的方式和在現實中有什麼異同？
4. 有哪些空間經驗或身體動作，是現實中無法獲得而妳想要在遊戲中體驗的？為什麼無法在現實中獲得？

- 
5. 遊戲中扮演的角色的形象、性別、背景設定等，對妳的遊戲體驗有影響嗎？
 6. 在遊玩這個遊戲時，妳認為妳和所扮演角色的關係是什麼？「妳」在遊戲的什麼地方？
 7. 遊戲空間是否會讓妳聯想到某些現實的空間經驗？

三、遊戲與現實

1. 是怎麼學會使用現在的遊戲設備的？是否有不合用的感受或因設備而中斷遊戲體驗？
2. 妳是否曾在非遊戲時想起遊戲情節或空間感受？這對現實生活的空間經驗有什麼影響？
3. 有哪些遊戲的元素溢出到現實生活中？
4. 遊戲是否對現實中的人際關係或妳的生活造成影響？
5. 在什麼情緒或心情下，會特別想要玩遊戲？遊戲在生活中扮演什麼角色或具有什麼意義？
6. 現實中的移動或身體動作，跟遊戲中的移動或動作，有什麼差別？
7. 當遊戲場景或體驗與現實生活近似，會讓妳更想／不想造訪現實中的地點？反之，若可以進行與遊戲經驗類似的活動，會取代掉遊戲嗎？

四、遊戲與性別處境

1. 請問妳的性別認同為何？在何時或什麼情境下產生性別意識？
2. 在成長過程中，遊戲是否對妳的性別意識有所影響？有哪些經驗或故事？
3. 成長過程中的空間經驗，在什麼樣的環境中長大？身為一位女性，對空間經驗有哪些影響？