

國立臺灣大學文學院哲學系

碩士論文

Department of Philosophy

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master Thesis



論當代角色扮演電玩作為藝術媒介

On Contemporary Role-Playing Digital Games
as an Artistic Medium

林俊宇

Chun-Yu Lin

指導教授：楊植勝 博士

Advisor: Chih-Sheng Yang, Ph.D.

中華民國 107 年 7 月

July, 2018



謝辭

感謝我的指導教授楊植勝老師。沒有老師教授的黑格爾哲學與美學，或許就不會有這篇論文的誕生。這篇論文，雖然不是黑格爾的專論研究，也不是某個美學思想的理論闡發，但在這條意識進展之路上，總能找到它們的影子。感謝賀瑞麟老師與蔡偉鼎老師作為我的口試委員，或許這是這篇論文除了我與指導教授以外，唯一被仔細讀過的時候。三位老師對於這篇論文的寶貴意見，也都讓我在後期的修改上，有了明確的指標與方向。

感謝劉又仁學長在臺大研究生論文發表會作為我的評論人。當時學長給我的意見，對於這篇論文的初期發展階段，有了不少的啟發與助益。感謝謝章義學長提醒我許多論文繳交的細節，以及過去無論擔任我的美學課堂助教，還是在研究所的課堂上，都給予了我許多哲學上的幫助與信心。感謝張正昕學弟總是將關於這篇論文主題的學界動態消息轉傳給我，讓我在寫作期間更加地增廣見聞。感謝同在植勝老師門下的同學們，那些不同場合的哲學探討，無疑地拓展了我的視野與見識。

感謝家人的包容與支持，讓我有這個機會完成論文。這篇論文不是我一個人努力的成果，感恩一切促成這篇論文得以成就的因緣，使其得以圓滿完成。



摘要

本文以當代的角色扮演電玩為主題，旨在說明當代的角色扮演電玩，在資本主義時代貶抑人文精神的脈絡下，如何以作為一種藝術媒介的方式，揭露出人類精神與想望的負隅頑抗。本文首先從文化工業的概念入手，說明資本主義如何以文化的大量複製操控市場攫取資本。在電玩的情況，許多論者以電玩作為商品或娛樂的應用為由，否定電玩作為藝術的可能。然而，電玩，尤指角色扮演電玩，從自身的內容出發，可以開展出作為藝術的可能性。接著，藉由批判遊戲的本質主義式分析，本文說明遊戲與藝術的不相容性分析如何無法成立。由此指出遊戲的本質主義式分析，如何限縮了遊戲的概念，並且使之無法相容於藝術的領域。最後，透過本文對於藝術媒介的分析，闡述當代角色扮演電玩的元素與結構，如何作為不同意義之下的藝術媒介。

關鍵詞：角色扮演、電玩、藝術、媒介



Abstract

This thesis is about contemporary role-playing digital games. It aims to illustrate, in the era of capitalism where the humanistic spirit has been tremendously undermined, how contemporary role-playing digital games, as an artistic medium, resist for the human spirit and aspiration. First of all, this thesis begins with the concept of ‘culture industry’, which shows how capitalism manipulates the market to extract capital by treating culture as an industry, i.e. the mass production of culture. In the case of digital games, many commentators from the game industry, with the view of digital games as a commodity, have denied the possibility of digital games being a kind of art. However, digital games, especially the role-playing type, can demonstrate this possibility just through their own content. Second, by criticizing the formal analysis of game essentialism, this thesis shows how incompatibility analysis of game and art cannot be established. From this point of view, this thesis shows how game essentialism limits the concept of the game, and making games incompatible with artworks. Finally, through the analysis of the artistic medium and elaborating on the element and structure of the contemporary role-playing digital game, this thesis shows how it serves as an artistic medium under different meanings.

Keywords: Role-Playing, Video/Digital game, Art, Medium



目錄

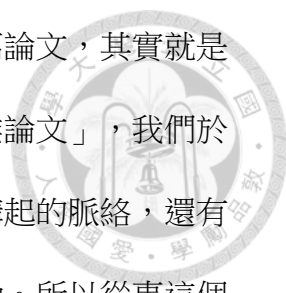
中文摘要.....	ii
英文摘要.....	iii
導論.....	1
第一章 資本主義時代下的媒介特性.....	8
1.1 資本主義與文化工業.....	8
1.2 電玩作為娛樂商品還是藝術？.....	12
第二章 電玩的藝術性.....	32
2.1 電玩作為藝術的可能元素.....	33
2.2 當代的想望與角色扮演電玩.....	49
第三章 遊戲與藝術的形式分析.....	55
3.1 遊戲與藝術作品在形式上的不相容.....	55
3.2 遊戲與藝術的相容條件.....	62
第四章 當代角色扮演電玩作為藝術媒介.....	71
4.1 角色扮演電玩的目的.....	71
4.2 藝術媒介的意義.....	81
結論.....	84
參考書目.....	88



導論

角色扮演 (role-playing) 一詞揭示著某種人類活動的普遍性：人一直都會是以某種角色扮演的方式在行動。這意味著，人不會在意義真空下，成為抽象的人而進行活動。具體的人，因為處在不同的脈絡下，歸結來說，他的行動會是主體性與脈絡結構共同形塑的角色扮演活動。舉例來說，雖然我當然可以無意識地隨意敲打鍵盤，或是做出一些無意識的動作，但這個時候，我不會說是在實踐某個行動。當我要實踐「寫作論文」的行動，寫作論文一事已經形塑起了脈絡的架構以及所需的元素。如果我沒有進入脈絡的意圖，也沒有對形成脈絡的元素視而不見，那麼我就不會實踐出相對應的行動。雖然從理論機率上來說，以及從外部結果來看，我的確有可能如無限隻猴子進行無數次無意識地敲打鍵盤一樣，碰巧完成一篇論文；但是從一整個寫作論文的脈絡，以及形塑脈絡的條件來看，這樣的結果不會算是在寫作論文。寫作論文一事的目的，從寫作論文自身來說，是論文的完成；但論文不會憑空地自我完成，也不會無條件地需要被完成。也就是說，如果今天寫作論文的脈絡，是閒暇時間的填補，那麼寫論文的人所扮演的，就是一個沒事找事做的人。如果此時的脈絡是寫作碩士論文，那麼他所扮演的角色，就會是學校裡的碩士生。也就是說，如果去除脈絡並且抽象地來看，已經寫成的一整本論文（這裡甚至不能用「論文」一詞來說—因為這是將文章放進了議論的脈絡）¹，它就是一本將文字分成前提與結論來排列的呈現。我們如果不同意「今

¹ 這裡的主題不是事物如何徹底地抽象化分析，所以這個作為去脈絡化的例子可能不會顯得非常徹底。但這已經可以達到除去脈絡所顯現出的弔詭。



天外面下雨，而下雨就會地濕，所以外面地濕」單句可成為一篇論文，其實就是因為我們有著來自不同脈絡的要求。「因為這是一篇碩士的畢業論文」，我們於是將「碩士」與「畢業」這兩個詞語，以及由它們的意義所建構起的脈絡，還有建構脈絡所需要的條件，都一起形塑著寫作論文的這個實踐行動。所以從事這個實踐的人就會是扮演著這個實踐脈絡中所需要的角色：碩士生。商人、科學家、律師、法官、明星—這些都是我們容易辨認的角色，因為有著屬於這些角色相對應的事物與元素；但同一個實踐行動，也可以同時帶出不同的角色。從吃飯的行動看吃飯的人，可以比較簡單帶出一個作為攝食者的角色，也可以從這個行動將他作為市場中消費者的角色帶出來。當然，他同時也可以是作為美食鑑賞家的角色來享用食物。我們可以這樣搭配著實踐活動中諸多的細節與元素，來辨識出不同的脈絡與角色（儘管我們不一定總是成功地辨識出來）。所以，無論是被迫成為某個角色，還是基於主體能動性（agency）的扮演，人的實踐行動，就可以說是角色扮演的活動。

因此，虛擬環境中的實踐行動，自然也會滿足角色扮演的普遍性說法。例如，交友網站裡的角色扮演，主體扮演的是在各種不同類型社交網絡中的化身（avatar），他會有著不同類型的社交目的，而他的角色也會需要滿足虛擬社交環境中的許多規則。即便作為匿名者來行動，他還是以一種角色扮演的姿態來實踐：扮演一個不會被追索、不會被認出的角色。從角色扮演的普遍性來看，角色扮演與其脈絡，都會讓扮演某個角色的主體，置身在自我與角色的關係之間。因為就角色扮演一詞而言，「扮演」某個「角色」意味著有個主體作為參與事件、發生事件的推動者，這個事件的推動還需要仰賴著角色的性質而有所變化。這裡的特殊之處在於，有一個不完全是他自己的角色出現了。

讓我們再以社交網路與社交應用軟體中的角色為例，在 LinkedIn²裡頭，一個可能不是那麼專業的金融業務經理人想要扮演成一個專業的角色；在 Tinder³裡頭，這個金融業務經理人又會試圖扮演一個看起來更具約會吸引力的角色。說不完全是他自己的角色，而不是說「不是他自己」或「就是他自己」，是因為在角色扮演的情形，這個角色與扮演者的關係，處在某種若即若離的狀態。我們可以說，由他所扮演的角色，我們看到了主體以角色實踐出來的樣貌，我們看見的是部分主體的樣子；另一方面，我們也從主體的扮演，看到了他所扮演的角色，以及那個角色因為特定主體的扮演而顯得突出的地方。

人類實踐活動的普遍性—角色扮演—就是因為這樣的特性，在戲劇與遊戲裡，被專門拿來運用。說專門拿來運用，指的是將日常生活中無處不在的角色扮演，放到一個特殊的環境下，專門地、放大地來操作運用—就如同賣空氣的商人將人類生存的普遍必須物拿來作為商品操作一樣。進入戲劇或遊戲脈絡中的角色扮演，因而有著別於角色扮演一般性的特殊樣貌。例如，悲劇裡的角色扮演，可能會這樣安排一個碩士生的角色扮演：這個角色的特性就是要同時扮演很多角色，然後在每個不同角色的實踐中，都埋藏了走向論文無法通過之悲劇結局的因子。所以我們會說戲劇中的角色扮演，至少有一個特殊性，也就是戲劇裡頭角色扮演的活動無論如何都被劇本的終點所收束。前述的悲劇結局，是角色扮演的實踐活動之前就設定好的結局；這個被設定好的必然結局，也顯示了某種無可抗力的張力。這就是角色扮演在戲劇的脈絡下，其中一個特殊使用的例子。

² 根據 LinkedIn 的「關於」頁面，LinkedIn 目前為全球規模最大的專業人士社群網站，版圖擴及 200 多個國家及地區，會員人數超過 5.46 億。其目標是為勞動人口創造不同的就業機會。

³ Tinder 是一款手機約會交友配對應用程式，目前已有 200 億次配對成功，是世界上最受歡迎的約會 app 之一。



另一個角色扮演的特殊使用則在遊戲之中。法國哲學家 Chauvier 認為「不論是什麼遊戲，遊戲者都是自然人套上遊戲派給他的行動角色，遊戲者是演員和作者的混合體⁴。」例如桌遊（board game），它是一種典型能夠執行角色扮演的遊戲，而人們透過紙筆、骰子、道具、遊戲紙板或是卡片等等在桌上進行遊戲。遊戲者扮演著遊戲所規定的角色來執行遊玩，它不只是可以扮演著不同角色來進行，它還要求行動者跟隨並且配合著遊戲的規則。不過遊戲中的角色扮演，並不如戲劇中的角色扮演必須執行劇本的角色行動。我們可以想像一個以研究生為主題的桌遊，取名就叫做《研究生》，它的遊戲規則規定參與的玩家扮演研究所的學生。遊戲採取回合制，玩家每輪需要抽取被指派的任務，他可以在遊戲規定的方式裡，選擇如何完成任務，甚至放棄每回合的行動。每回合的行動將依照玩家如何執行任務，被遊戲指派的角色—指導教授—進行評價。最後，在指定的回合數裡，玩家必須湊齊達成遊戲目標的條件，也就是湊齊能夠畢業的條件。與戲劇不同的是，在這個桌遊中，遊戲者沒辦法照著某個既定的劇本來進行角色扮演的活動。與日常一般性的角色扮演活動相較來說，就算在桌遊中完成了畢業，也不代表遊戲者在日常的學院生涯角色扮演脈絡，一樣能夠畢業。

然而，無論是社交網站裡的角色扮演、戲劇裡的角色扮演、還是桌遊的角色扮演，它們的角色扮演都有許多限制—它們大多需要依靠想像力完成。如果男性想要在社交網站上扮演女性，社交網站或許最多只能提供一些文字或平面影像的選擇；戲劇裡的角色扮演，則要仰賴整個舞台與道具；桌遊的與會者說自己在信義路上買了一整排房子，我們會知道這最多只會是一些模型擺放在桌面的遊戲紙上。

⁴ Stéphane Chauvier, 《什麼是遊戲？》，蘇威任譯，（台北：開學文化，2016）：122。

現實裡的角色扮演行動或遊戲都會有著類似的限制。臺大綜合體育館外，身穿整身黃絨的 cosplay 玩家，他可能正在扮演著《Pokémon》裡面的「皮卡丘」。他以為現實的角色扮演遊戲，只要在他套上服裝的時候，就可以開始遊玩，因此看來少了許多脈絡的限制。戲劇裡的角色扮演在劇本沒有寫的情況下不能在舞台上吃飯；可是他卻可以扮演著皮卡丘來實踐皮卡丘吃飯的角色扮演活動。然而，當他要扮演皮卡丘發動電擊，他與戲劇裡的角色扮演一樣，受到了現實脈絡的限制。

因此，電子化、數位化的遊戲，則又使一般性的角色扮演實踐活動，進入了另一個特殊的脈絡。在電玩版的《研究生》裡，我們不再需要《研究生》桌遊裡的紙板或紙牌，或是桌遊裡擺在桌上的一切遊戲道具，也不需要參與的遊戲者實際現身於桌邊。《研究生》電玩裡的遊戲者，甚至可以在被指派的任務中施展魔法（作為電玩規定的合法手段），實現《研究生》桌遊所辦不到的角色扮演應用。在電玩裡的角色扮演，因為取消了某種現實對於行動的限制，同時增加了電子化應用的可能性，因此，相較一般性的日常角色扮演，在這個脈絡裡，它足以讓行動者產生截然不同的角色扮演實踐行動。這個截然不同的角色扮演行動，有著別於現實更加豐富多元的展現。

電玩中的角色扮演所帶來特殊的實踐行動，一如一般性的角色扮演實踐，有著外於角色以及外於扮演行動的可能性。例如之前提到的，對於作為一個攝食者並且正在吃飯的角色而言，作為市場中的消費者就是它的外在可能性之一。也就是說，角色與行動構成的扮演活動實踐脈絡，也可以因為諸多條件的成立，涉入其他的扮演實踐脈絡，讓不同的角色扮演實踐活動交織在一起。可以是影響或促成其他的實踐活動，甚至也可以是被其他的脈絡拿來運用。而電玩中所構築的角

色扮演實踐脈絡，最直接而熟悉的外部運用，就是形成一套市場的系統，作為資本家獲取資本的運用。

在這個具有外部運作的情況下，角色扮演電玩可以是許多東西：一種娛樂的實作（a practice of entertainment）、一種遊戲的形式（a form of game）或是一種藝術媒介（a kind of artistic medium）。家族相似性的概念與角色扮演電玩本身的特性就展示了這樣的可能。前者說的是，不同角色扮演電玩的作品，雖然都被叫作角色扮演電玩，但有的就是為了娛樂消費者，有的就是以某種遊戲的方式遊玩，有的則讓人看見它作為藝術的一面；後者說的是，一個角色扮演電玩的作品，它同時可以有諸多的可能性與潛力—畢竟它是角色扮演，又是電玩，又是遊戲—只是將它展開為三個方面，然後，不同脈絡下對於這些可能性的運用，就成為了角色扮演電玩各自不同樣貌的展現。所以說它純粹是一種娛樂、一種遊戲的形式或一種藝術媒介，都至少會存在一些爭議。

看到角色扮演電玩的藝術價值，就會說不應該把它純粹當作一種滿足娛樂的工具，不應該只看到它純粹的遊戲形式；看到角色扮演電玩就只是一種遊戲的形式，因而說它所能提供的無非就是遊戲或遊玩，那麼這樣的角色扮演電玩就不應該和藝術扯上關係；如果看到角色扮演電玩純粹是一種娛樂，就會說那些把它看作是藝術或其他具有價值之事物的說法陳義過高，因為它無非只是一種提供娛樂的商品、或稱作某個市場系統裡的工具，或是帶來需求滿足的東西。

這些說法，有他們各自的道理。可是也正因為這些不同的看法，各自遮蔽了關於角色扮演電玩裡，角色扮演實踐活動裡的諸多可能性。作為商品，可能就是看輕遊戲與電玩中展示人性的潛力；作為遊戲理論的定義下的遊戲，看重的是角

色扮演電玩中會有的競爭、成敗輸贏，與遊戲的目標結果，忽略了角色扮演電玩諸如過程的其他面向，遺漏了角色扮演電玩作為藝術的可能性。

本文的目的，就是從娛樂商品、遊戲形式與藝術價值這三方面對於角色扮演電玩的展示中，認出角色扮演電玩作為藝術媒介的可能性。本文將展開它如何不會被純粹當作一種滿足娛樂的商品或工具，以及角色扮演電玩中的實踐活動如何可以對抗一整個當代的資本主義社會。從電玩不只作為商品的概念裡，我們就能從中看到屬於它的藝術相關性。

接著，本文將會澄清它的遊戲形式與藝術形式如何可能相容。如果一方面遊戲不全然就是目的、規則、手段與態度的某種特殊限定組合；或是另一方面，藝術也不全然只有一種參與方式，那麼遊戲與藝術相容的交集，可能就在角色扮演電玩身上。

最後，本文將指出媒介的意義具有哪些應用，並且在承襲上述說法的前提下，透過對於角色扮演電玩的諸多分析，最終在藝術媒介的不同意義下，展示角色扮演電玩作為藝術媒介的條件與可能性。



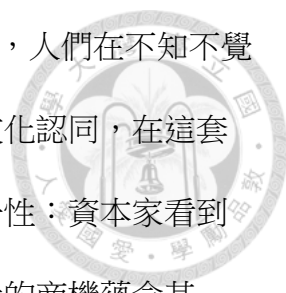
第一章 資本主義時代下的媒介特性

1.1 資本主義與文化工業

二十世紀中葉，法蘭克福學派成員 Horkheimer 和 Adorno 以文化工業一詞來批判資本主義⁵，這個概念在現今社會下看來依然適用。在 1940、50 年代，廣播、電影、以及電視的流行開始形成其特有的文化。這些文化的建立與實踐，或許顯現了某種特殊的社會氛圍與當時人們的想望，然而從文化工業的角度來看，那些都不過是資本主義塑造出來的欺騙與幻象。

所謂文化工業，它指的是資本主義底下文化工業化情況：對文化以現代化的方式大量生產。如果資本主義的目的在於資本累積，同時文化要能成為累積資本的工具，也就是文化最終不是目的或結果而是為了獲取金錢與資本，那麼資本主義為了達成這個目標，它必須讓文化有所改變。如同農業時代進展到工業時代的大量生產，文化似乎也可以如法炮製，也就是讓文化作為一種商品。過去，文化或許代表著人的精神；如今，人的精神則可以透過工業化大量生產，為的只是獲取更多資本。這使得文化自身不再是某種精神的代表，而是工業化大量生產之後，透過商業的市場行為而推廣出來的產物：文化成了市場中的商品，商業活動最終成為推廣文化最主要的場域。

⁵ 參見 Horkheimer Max and Adorno Theodor W., *Dialectic of Enlightenment : Philosophical Fragments*, Jephcott, Edmund (trans.), in Noerr, Gunzelin S. (ed.), (Stanford, CA: Stanford University Press, 2002): 94-136。



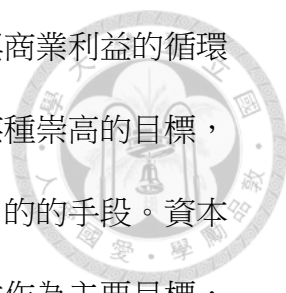
文化的大量生產使得「相同性 (sameness)」得以感染一切，人們在不知不覺之中就陷入了由資本主義所塑造出來的文化，人們原本以為的文化認同，在這套系統底下不過就是資本家所塑造出來的結果，也就是文化的同一性：資本家看到了得以大量生產的文化，只要讓人們共同接受，這就意味著大量的商機蘊含其中。因此，資本家藉著不同的媒介推銷大量生產之後的文化。以當時流行的電影、廣播與雜誌等媒介為例，這些不同的媒介各自成為了不同文化工業的再現之處：各自構成了一個得以洗腦群眾、進而賺取金錢的系統。

在過去的情況，以電話到廣播的轉變為例，前者允許參與者扮演主體的角色；而後者卻是讓每個人自以為自己是民主地成為平等的收聽者，然而其中卻沒有「回覆機制 (mechanism of reply)」存在的可能，這時候私人的通訊被譴責為某種不自由——私人即非公共，非公共則非民主。以廣播為例子的情況，聽眾的主動性都被這個媒介的形式吸收，取而代之的是「觀察家的專業選擇、各式表演競賽、以及各種被贊助的活動 (events)」。(Horkheimer & Adorno, 2002: 96) 然而這套系統的運作並非資本家獨立完成，若不是「早在這些天賦 (talents) 被放在節目之前，它們就屬於這樣的運作；否則，人們不會那麼飢渴地遵從。」

(Horkheimer & Adorno, 2002: 96) 因為公共的心靈——喜歡文化工業的系統——也成了系統的一部分，所以不可能從系統中排除出去。因此，在這套系統中，所有的技術都為了控制：這是一個社會從它自身異化出來的強迫性格，資本家的施加與受眾的飢渴配合，讓一切的控制得以順理成章，各自文化工業的系統因而都像是控制了某種的整體性。

在這套系統底下，「電影和廣播的內容不再需要呈顯自己作為藝術」

(Horkheimer & Adorno, 2002: 95)。社會的想望被置換成了資本與市場的想望，



媒介中所呈顯的意義與價值快速地化為金錢與數字，因為控制與商業利益的循環才是系統的真理。我們不可能要求不過就是商業的媒介去呈顯某種崇高的目標，而是充其量把這些媒介當作不同意識形態傳遞，進而達到控制目的的手段。資本家們合法地宣稱他們自己為工業，但是，一旦這種以商業的營收作為主要目標，那麼他們意圖製造出來的產物，從藝術不再是為了人、不再是為了藝術本身，抑或不再是人們想望的表達物等角度觀之，那些只不過是資本主義作祟下的某種垃圾，最多充其量是資本家對於金錢想望的表達物而已，從而不再是某種社會及歷史必然下的產物。人們因而不可能是藝術的欣賞者，創作者也只是資本家底下產生消費性垃圾的製造者，或許最終這一切都只成了商業中「製造—消費」各式垃圾的活動。Horkheimer 和 Adorno 認為，這套系統也早已為自身的作為設想好辯詞。資本家們可以用某種科技的語詞來解釋文化工業：他們有數百萬的參與者，因而有數百萬計的需求，若不使用標準化的作業流程就不可能在無數存在需求的地方滿足這樣相同的需求。（Horkheimer & Adorno, 2002: 95）因此這套標準化的形式是從消費者的需求而來，藉由不斷的操控與回溯的需求，讓整個系統得以循環統合地更加緊密⁶。

由此觀之，文化工業的核心便是資本主義以某種相同性貶抑個體主體性進而形塑出來的文化與認同。而形塑的手段在於標準化、技術控制以及減弱主體性的科技，進而加以大量生產。輔以群眾盲目的喜好而作為系統的一部份，最終使得文化或藝術不再展示社會與歷史的必然。人們的想望與表達，成為僅僅是商業的對象，並且換取資本家的大量資本。

⁶ 與文化工業相關的整理參見朱元鴻，〈文化工業—因繁榮而即將作廢的類概念〉，張芷雲主編，《台灣產業研究 MOOK 3—文化產業：文化生產的結構分析》，（台北：遠流出版社，2000）:11-45。

在這套說明底下，文化工業的概念捕捉了一些當時的社會景況。這個景況可以意味著人們的想望與表達愈發趨於平庸。如果人們不是全然地如此，至少，批判理論的反思提醒了身處資本主義下貶抑主體性的可能情況。對於文化工業的批判，從當今社會看來，依然有某種程度上的適用。只是資本家的工具與其利用的媒介，從廣播與電視電影大量地轉移到了網路、手機與電玩—從過去可能大家一起收聽廣播、觀看電視電影的情況，變成個體獨自使用網路與手機之碎片化的情況。

在當代資本主義的運作下，網路由原先意味著各個節點共同形成的資訊網絡結構，成了由大型網路公司主導的資訊入口與平台。原先人們以為可以在虛擬世界中舒緩被貶抑的主體性—至少「回覆機制」重新回到虛擬世界這個媒介之中，卻又發現當代這樣的虛擬世界仍是由各個資本家所統轄的不同領土。人們除了在虛擬世界中被廣告投放而成為了商業的對象，比起 4、50 年代看似更慘的，是人在虛擬世界中又再次成為某種可以販售的商品—這不是在說人的知識或技藝在虛擬世界中市場價格化的現象，而是人在虛擬世界的作為與模式成為一種可以販售的資訊—臉書（Facebook）恰恰成了這個現象中最好的案例示範。

一如導論所言，電玩理所當然也在文化工業的概念籠罩之下。資本家早就得以參照著好萊塢的模式，從電影工業搖身一變成為了電玩工業。正是由於這個工業的結構，加上了某些論者底下的電玩特殊性，電玩長久以來就是作為商品。無論是電玩裡的角色扮演，還是作為一種電玩類型的角色扮演電玩，那屬於角色扮演的特殊行動，以及屬於電玩所張開的特殊脈絡，都在資本主義的侵蝕下，變成一種作為商品的主要外部運用。這層外部運用的結構，使得角色扮演與電玩作為藝術的潛力，都蒙上了一層厚重而有待掃除的陰霾。

1.2 電玩作為娛樂商品還是藝術？



1.2.1 反面意見：電玩不是藝術

2014 年，在國立交通大學數位動畫文創學程所主辦的第三屆御宅文化學術研討會中，中文學界再次討論到了電玩作為藝術的課題⁷。與會的劉乃嘉認為「對絕大多數人而言，將電玩視為藝術是理所當然的。如果有人認為電玩遊戲無法成為藝術，反而會讓人好奇『為什麼不行』？」⁸他引用美國影評人 Roger Ebert 的論點作為反面意見的代表之一。從電玩的內容上來說，Ebert 的論點之一：「電玩與藝術最大的差別就是我們能在遊戲中獲得勝利，而這是我們在藝術品上無法呈現的」（劉乃嘉，2015：44）指出「獲勝」一事恰恰是電玩與藝術在內容上最大的分野。這是在說，一個電玩的創作者可以創作出讓欣賞者獲勝的內容（無論是達到取得勝利的狀態，還是擁有獲勝的經驗），而藝術的創作者無法在內容上讓欣賞者獲勝。另一個針對電玩內容的反面意見來自電玩開發者 Michael Samyn。

Samyn 認為「電玩遊戲就像是為了滿足特定需求而被製造的商品。……只有少數的電玩遊戲會關切重要的事物，……電玩遊戲存在的目的是為了提供樂趣給他們的顧客」（劉乃嘉，2015：47-48），這意味著，電玩的內容主要在於提供娛樂，而藝術的內容則會關切許多「重要的事物」。更甚者，電玩的內容「其整體發展卻被遊戲大廠的市場導向而侷限」，是以此原因電玩的「藝術性與市場接受度是無法同時兼具的。」（劉乃嘉，2015：49）另外，根據《電腦玩家》（PC

⁷ 就我能夠找到的中文文獻而言，曾鈺涓於零五年發表的論文〈電玩成為藝術形式的可能性〉是第一篇「直接」談論電玩作為藝術的中文學術作品。其後中文學界雖陸續有與相關的論文發表，但對於電玩是否作為藝術，大多採取預設證成為藝術的立場，再來談論諸如電玩的美學內涵或藝術要素等課題。

⁸ 見劉乃嘉，〈電玩遊戲是否能成為藝術—從反面意見再反思〉，收入國立交通大學通識教育中心數位動畫文創學程主編，《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》，（新竹：國立交通大學，2015）：36。

Gamer) 前主編 Logan Decker 的說法，電玩「有滿足玩家的義務，需要讓進行遊戲的玩家認為是有趣的。但藝術品則不用負起滿足觀賞者的責任，因為藝術品的最大功能之一是滿足藝術家的創作欲望，藝術家將與傳遞的訊息賦予在創作品之中。」（劉乃嘉，2015：55）對於這個觀點，如果暫且不以電玩與藝術在作品與欣賞者之間的關聯如何不同，或是電玩與藝術在義務與功能上的不同來理解，或許可以說，電玩的內容必須有趣好玩，無論製作人如何設想；而藝術的內容則是藝術創作者的表達，不會有這樣的限制。

綜合上述的說法，我們整理出三點在內容上宣稱電玩不是或不能成為藝術的反面意見：（1）電玩有著關於獲勝的內容，藝術則無；（2）電玩的內容主要在於娛樂與滿足市場，而藝術的內容更關注其他議題，可能只是小眾；（3）電玩的內容必須滿足人們的需求，藝術則沒有這種對內容的要求。

1.2.2 對反面意見的一種反駁

舉出這些反面意見，劉乃嘉的目的不是論證電玩不能成為藝術。他反而是從反面意見出發，試圖反駁電玩不能作為藝術的論點⁹。對於這三點反面意見，劉乃嘉首先認為，獨特性不能是排除電玩作為藝術的理由。如果獲勝是電玩的獨特性，那麼擁有各種不同獨特性的藝術類型，也不因其獨特性而不屬於藝術。其次，電玩的藝術性與市場有可能兼顧，因為就算是作為藝術品的電玩，它仍必須讓市場接受：「讓普羅大眾覺得有趣、好玩是必要的。」（劉乃嘉，2015：49）最後，雖然該文沒有直接回應（3），不過如果根據該文對於前二者的回應，那麼

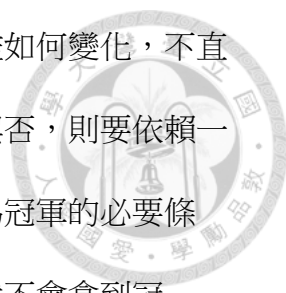
⁹ 劉乃嘉的原文不只羅列這三點反面意見。Ebert 和 Samyn 的其他理由之所以不在此提及，原因在於它們與這裡的主題不大一致。例如 Ebert 認為電玩需要玩家進行操作與抉擇，並且因此在敘事上有其延展性（malleability），這與其他藝術由創作者主導並且擁有既定的敘事結構大不相同，因此電玩不能算作是藝術；本文在這節著重於他們意見之中關於資本市場與商品娛樂的部份，因此那些類似電玩與藝術之形式或本質的討論不在這節的範圍之內。

獨特性仍會是該文對這個意見的答案：滿足消費者是電玩的獨特性，但這不妨礙藝術創作者以電玩來表達自身。

總結來說，劉乃嘉認為，如果反面意見從內容上質疑電玩會因為獲勝、滿足市場、好玩或有趣而損及電玩的藝術性，那麼我們不妨把這些都看作是電玩這個藝術的獨特之處，兩者並不互相排斥。然而，這個策略的前提是證成電玩的藝術性—證成電玩作為藝術，並且說明這樣的藝術性如何與之相容。可惜的是，該文只給出了藝術的定義與門檻可能沒有如此狹隘（因此電玩可能比想像中的更能夠成為藝術），以及從電影被接受為藝術的過程來類比電玩作為藝術—這兩個電玩成為藝術的出發點，並且承認這只是「初步的必要條件，……充分條件需仰賴於清楚的『電玩遊戲』與『藝術』定義。」（劉乃嘉，2015：54）

1.2.3 反駁所仰賴的電玩藝術性被預設證成

這樣的說法，只要其中有部份不成立，那麼立論的前提—電玩的藝術性—都將成了只是預設的前提。因為無論是成為藝術的門檻如何，還是電影被接受為藝術作為類比，都不能是證成電玩作為藝術的必要條件。劉乃嘉就藝術的定義一事，以杜象的《噴泉》為例，說明小便斗也可以是藝術，這意味著藝術的門檻並未如此之高。然而，這個說法有待商榷。首先，該文以為現成物能夠成為藝術就意味著藝術的門檻變低，但何謂藝術的門檻、門檻的高低如何界定，都是有待討論的地方；誇張一點反過來說，我們甚至可以說現成物成為藝術反而是藝術的門檻變高了，因為傳統的藝術學院式訓練可能已經無法滿足作品成為藝術的必要條件，要成為藝術還需要意想不到的創造力，否則為什麼就是杜象的小便斗是藝術品，而其他在物理上等同的小便斗就不是藝術。其次，即便能夠定義藝術的門檻，並且有著界定門檻高低的判準，門檻變寬變低都不會是事物或作品成為藝術



的必要條件，因為藝術的門檻終究在事物之外。也就是說，門檻如何變化，不直接影響事物本身——它只會是一種外部的運用。而外部運用恰當與否，則要依賴一些其他的詮釋脈絡。例如我們不會說成為冠軍的門檻降低是成為冠軍的必要條件，否則我們就會聽到這樣的謝詞：「要是沒有門檻降低，我就不會拿到冠軍。」本文認為，這樣的說法可以說成是某種的藝術外在論——藝術的定義、範圍與被理解的方式「完全」與藝術的內在（包含其形式與內容）如何無關，只有在這種藝術外在論成立的情況下，門檻的變化才有機會成為作品是否為藝術的必要條件。

然而，有趣的是，如果藝術外在論可以成立，那麼劉乃嘉就無需討論任何關於電玩的內容。因為無論電玩好玩與否、電玩的獨特性為何，電玩成為藝術的關鍵，都不仰賴這些元素，因為問題根本不在於藝術或電玩的形式與內容。就如同該文所言：「《噴泉》的成功，象徵任何作品只要適當地被賦予價值，皆可成為藝術。在此觀念下，名為藝術的堡壘可說是門戶洞開。」（劉乃嘉，2015：53）在這樣的情況下，我們甚至可以說，前述那些被認為損及電玩藝術性的獨特性，其實只是一家之言，只要有朝一日這些獨特性不只被娛樂市場接受，還成為了藝術市場的熱門，那麼電玩就可以名副其實的作為藝術了。不過，如果再進一步延伸下去，就算藝術外在論得以成立，所謂「適當地」被賦予價值，究竟是某種像是藝術體制理論中的授與（confer），還是大眾的某種認可，都還有商榷的餘地。

也就是說，如果將藝術定義繫於門檻的說法如此地詮釋為電玩或事物成為藝術的必要條件，那麼劉乃嘉就應該徹底修改回應前述反面意見的方式。對於這些反面意見的反思就會落在藝術市場某種階段性的不接受，不代表未來不會被接受。這樣一來，需要處理的核心問題，就會是整個藝術外在論的問題。如果我們

不認為藝術可以用門檻作為電玩或事物成為藝術的必要條件，那麼我們就會將劉乃嘉的策略詮釋為：既然小便斗都可以成為藝術了，也就是藝術沒有高不可攀，那麼電玩又何嘗不能成為藝術。在這個詮釋進路底下，如果電玩的藝術性仍沒有表述出來，那麼這個想法也就只會是修辭上的反問，它並沒有說明到底電玩哪一點是藝術——也就會是預設了電玩作為藝術。

至於另一個電玩能成為藝術的出發點，從劉乃嘉文章中〈電玩遊戲的獨特性——遵循電影的腳步〉一節來看，他引用卡努杜〈第六藝術的誕生〉將電影列入藝術的看法並加以延伸：「電影調和了空間與時間的節奏，是建築、繪畫、音樂、雕刻、詩歌與舞蹈的綜合體。而電玩遊戲顯然能如同電影一般呈現動態畫面，甚至還能夠與其互動，這是否也代表了電玩遊應也能成為一門藝術？」（劉乃嘉，2015：53）換言之，電玩有著與電影一樣的相似性，能夠綜合許多藝術的成果，並且能做到更多，所以可以成為藝術。劉乃嘉亦認為，電影「帶給觀眾前所未見的視覺體驗」，而電玩「亦透過其強大的互動性，給了大眾全新的體驗。」（劉乃嘉，2015：54）所以就給予新體驗而言，電影和電玩可以等量齊觀，更別說電玩在互動上還有許多創新的體驗。

藝術的綜合體與創新體驗看似可以說明電玩的藝術性，然而根據電玩開發者 Brian Morriarty 被劉乃嘉引用的意見，劉乃嘉自己認為電玩作為藝術的正反意見尚未有個定論。不過，Morriarty 的看法似乎恰恰反駁了電玩作為藝術綜合體的看法：

如果製作一款平台遊戲，其中背景圖為米開朗基羅的畫作，角色為英格瑪·

柏格曼（Ernst Ingmar Bergman）的黑白剪影，且不時出現莎士比亞劇中的

對白，最後再配上巴哈的《平均律鋼琴曲》，而此款遊戲被命名為《所有藝術一網打盡！》（All your art is belong to us!）。顯然這樣的遊戲無法被稱之為藝術。（劉乃嘉，2015：56）



如果與電影相似的藝術綜合體概念無法支持電玩的藝術性，那麼劉乃嘉可以挽救電玩藝術性的說法就只剩下電玩帶來的創新體驗了。在這個詮釋進路底下，創新體驗是電玩藝術性的來源，而且這樣的藝術性不會與電玩的獨特性相衝突。

不過，即便在此我們先同時假設電玩是藝術，以及電玩帶來創新體驗的藝術性說法也能夠成立，它還是不能滿足其關於必要條件的說法。光是涉及必要條件，我們就會得出某種難以接受的結論：要是某個作為藝術的電玩無法呈現為藝術的綜合體，或是沒有帶來創新的體驗，那就不會是藝術，因為這個電玩作品沒有滿足這兩個必要條件。如果這個說法成立，該文中舉例的，紐約現代美術館（Museum of Modern Art，下稱 MoMA）收藏的《小精靈》（Pac-Man），首先就不滿足作為藝術綜合體的條件。而同樣作為 MoMA 藏品之一的《Canabalt》，是一款 2009 年出品的橫向捲軸酷跑遊戲，然而橫向捲軸酷跑並不算是某種的創新體驗。如果這兩個電玩作品被認為是藝術作品，那麼這兩個例子恰好就沒有滿足其作為藝術的必要條件。換言之，要不是這兩個作品因為沒滿足條件不能作為藝術，就是劉乃嘉提出的關於藝術之必要條件的說法無法成立。

即便我們放棄關於必要條件的說法，轉而討論電玩具有因為提供創新體驗而作為藝術的可能性，如此看似能夠說明電玩的藝術性來源，並且進一步作為回覆反面策略的前提；本文認為，無論是這些反面意見，還是回應這些意見的說法，除了兩者都有值得重新探討的空間之外，也著實形成了一副電玩必須擺在資本主

義與市場系統底下探討的景況。亦即電玩終究會是一種商品，這成了不會改變的前提。



1.2.4 再論反面意見

讓我們重新回顧三個反對電玩作為藝術的意見：（1）獲勝是電玩與藝術在內容上最大的分野，藝術創作者無法在內容上讓人獲勝；（2）電玩是為了滿足特定需求而被製造的商品，其整體發展被市場導向侷限，而藝術的內容關切許多其他重要的議題；（3）電玩必須滿足玩家，而藝術品則不用負起滿足觀賞者的責任。本文認為，這些說法在沒有進一步深入之前、在沒有額外說明的情況下，不是對於電玩的想像有所侷限，就是對於藝術有著程度不一的刻板印象。

針對第一個反面意見，本文不認為藝術創作者無法在內容上讓欣賞者獲勝，這需要端看是哪種藝術類型。傳統的詩、建築、雕刻、繪畫、音樂、舞蹈或戲劇，也許存在獲勝的情況，不過那可能只限於創作者在比賽的脈絡。論及欣賞者與欣賞者面對的藝術內容，我們確實可以說藝術無法帶來獲勝的體驗。就算我們在哪個史詩或小說裡看到關於誰的獲勝，或者我們正在聽的是貝多芬《威靈頓的勝利》（Wellington's Victory），創作者與欣賞者也都不是這些勝利的主角。但當代有許多新興的藝術形式，例如某種行為藝術（performance art）就有可能讓參與者獲勝。我們或許可以想像一個行為藝術家要求欣賞者固定在每日下午三點與之猜拳，在沒有連續一百次擊敗他的情況下他都不會善罷干休。先不論這個空想的行為藝術是否真實存在，也不論這究竟想表達什麼，如果行為藝術有著這樣的可能性，那麼藝術完全無法讓參與者獲勝的說法就不會成立。這因而就會是對於藝術的一種偏見。

也許那些持反面意見的人不會同意這樣的說法。他有可能會認為前述的行為藝術其實就是一種遊戲而非藝術，只是創造這個遊戲的人，碰巧平常就是扛著行為藝術家的招牌在行走江湖。他以為他在從事某種行為藝術，其實只是他的錯誤認知，因為沒有藝術是在讓欣賞者獲勝的。有了讓參與者獲勝的元素，這樣的作品或實作，不是一種遊戲就是一種競爭。簡言之，獲勝讓事物擺進了非藝術的脈絡之中。所以，吃完所有點（Pac-dots）就獲勝的《小精靈》，不應該作為 MoMA 的藏品。

不過，一個作品或實作因為獲勝的元素而被冠上遊戲、競爭或其他名稱之後，就改變、形塑整個事物的狀態、性質或範疇，本文懷疑這樣的說法。確實，作品或實作中的元素能夠開展出不同的脈絡，能夠影響自身的型態，甚至造成不同的外部使用。但是，沒有特定的說明，本文不認為只因為單純有了獲勝的元素，就足以徹底改變事物的存有。這個宣稱強烈到一個戲劇的表演、一個行動的藝術不可能涉及獲勝，因為一旦涉及了獲勝就不再有可能被稱為藝術。本文認為，在這裡的情況，單憑有著獲勝的內容，不足以做到這件事。

所以，宣稱因為電玩的獲勝內容而不能作為藝術，其實並沒有真正說明為什麼獲勝的內容不能在藝術裡呈現；宣稱電玩有著獲勝內容的獨特性（在劉乃嘉的詮釋下），其實也小看了其他藝術的可能性。就本文來看，這樣的說法，最多只能修改成一種粗略的直觀分類：電玩中的獲勝經常出現，而許多藝術都沒有獲勝的內容。這是電玩與藝術在許多情況下明顯的區別。但這樣的分法，不會成為電玩不能是藝術的理由。

對於第二點藝術性與市場接受度無法兼具的反面意見，我們同樣可以找出很多反例。無論是關注不同議題的電玩，還是早已充斥市場氣息的藝術作品—如果

我們想要，我們甚至可以這樣排列組合：只關注市場需求而受歡迎的電玩、關注市場需求卻不受歡迎的電玩、關注不同議題又受歡迎的電玩、關注不同議題卻乏人問津的電玩；在藝術作品的情況亦然。簡言之，有沒有市場、是否關注不同議題、是不是藝術，在缺乏說明的情況下，彼此之間並沒有某種必然的因果關係與連結。所以的確有可能如同該文所言「其他創作品為了表達其藝術價值，會有曲高和寡的情形出現」（劉乃嘉，2015：49），但為了表達藝術價值卻不必然會導致曲高和寡。

這就如同我們不會因為好萊塢電影作為市場主流而擔憂電影都不能成為藝術。這種因為市場而擔憂電玩不能是藝術的說法，在這裡的情況，其實仍舊是依憑一種粗糙的刻板印象：電玩很多都是市場導向，而藝術大多不是。這種擔憂，一來把所有的電玩看作整體，忽略了電玩之中個別的差異與細節；二來在缺乏說明的情況下，任意將一種性質作為範疇之間的分野，這都是刻板印象的表現。

不過，即便看似有著市場導向的藝術電玩，也不足以如該文所言，宣稱「遊戲若作為藝術品，可能讓普羅大眾覺得有趣、好玩是必要的。如此一來，其藝術性與市場接受度就不如 Samyn 所認為的如此互相排斥。」（劉乃嘉，2015：49）換言之，宣稱因為電玩有「必要」讓大眾覺得有趣，那麼「擁有市場」就是電玩的特點，並且以此說明藝術作品與市場導向沒有互相掣肘，不會因為有著市場導向的藝術電玩而成立。

在分析市場導向電玩的情況，電玩的市場確實一部分會和電玩的內容有關，除了好玩有趣的內容（這裡有某種程度的抽象），車、槍、球作為電玩的內容一直都是西方市場的熱門，而這也會促成遊戲開發者（商）傾向製作有著這樣內容的電玩，最終彼此成為一個循環系統。但除了這樣的內容以外，市場還會仰賴著

各種行銷策略，不管是宣傳手段、形象營造，還是製造話題等等，這些能讓電玩被市場接受的要素，很多都是屬於電玩之外的條件。但是同樣地，有趣好玩也不見得就會順利被大眾接受，這樣叫好不叫座的情況並不鮮見於電玩市場；另一方面，不是電玩就一定會有這些外在條件的支援，許多獨立開發者的作品就是因此埋沒在廣大的市場之中。

說到底，市場導向的藝術電玩，其實只是一種結果，我們除非做到深刻的市場調查，否則究竟是因為內容而被市場接受，還是因為外在條件的支援，我們都難以做出判斷。也就是說，就算存在市場導向的藝術電玩，也沒有辦法說明市場與這樣的藝術電玩之間是「如何」的關係。這些元素之間憑什麼和平共存，我們不得而知。因此，也就沒有真的顯示出市場與電玩作為藝術的內在衝突。這樣的作品很有可能只是因為「碰巧」或是基於許多的外在條件而大受歡迎。

所以，從「作為藝術的遊戲就是要受歡迎」來看，這樣的調和工作不是什麼也沒說，就是要搭配某種的藝術外在論才能顯示兩者之間的張力，然後一樣地無能為力。因為電玩的內在要素本來就會延伸、建構起許多不同的脈絡，也可以搭配不同的外在條件。而擁有市場的藝術電玩只是其搭配的結果之一，我們無法藉此反推作為藝術的電玩或遊戲就一定是會讓人覺得有趣的作品，或是電玩與遊戲因為有趣就一定會擁有市場。簡言之，我們在這裡看不出憑什麼作為藝術的遊戲就是要受歡迎。同樣地，我們也看不出憑什麼藝術就比較不受歡迎。那麼，這個說法就會因為顯示不出兩者之間的衝突—因為本來就是單純的條件組合—而導致整個調和工作等於什麼也沒做。如果搭配著某種藝術外在論來看，也就是藝術的狀態、存有或範疇單純只繫於外在的條件，那麼如何調和市場接受度與電玩的藝術性，或是如何讓人喜愛作品的同時也將作品視為藝術，這裡就會有某種衝突存

在。然而，這就不單純是哲學理論去處理的問題（甚至哲學理論不會或不能處理的問題），而可能會是心理學、社會學、政治學或是行銷學的課題了。

至於最後的反面意見，則與第二點有異曲同工之妙。這類意見主張電玩的內容「需要」滿足大眾，而藝術則沒有這樣的限制與負擔。換言之，電玩的內容必須對受眾負責，而藝術的內容只是藝術家的創作表達，與受眾如何設想無關。與第二點相似之處在於，兩種意見都把電玩看成了商品。這種想法認為，電玩就算不是純粹的商品，電玩作品的商業化、商品化都應該是電玩的主要元素。所以作為商品的電玩，自然在內容上和一般的藝術品有所區別，只是最後的反面意見將焦點放在內容的限制上面。

電玩「應該要設法積極滿足玩家」的想法，大抵也是從電玩作為商品、商品就應滿足消費者的性質延伸而來。然而，即便是作為商品的電玩，也不會「不需要自己（玩家）去理解遊戲製作者賦予其中的性質。」（劉乃嘉，2015：55）這句話的意思可能是，我們可能需要積極去理解藝術家賦予了作品什麼意涵（彷彿沒有理解其中的意涵就是看不懂藝術一樣），而我們不需要積極主動地去理解

《俄羅斯方塊》的創作者究竟在其中賦予了什麼特殊的東西（因為會積極滿足玩家是電玩的特性）。但是，這就如同我們不需要去理解昨天買來喝的果汁是新鮮果汁還是濃縮還原、不需要去理解廠家如何做出這個商品、不需要理解為什麼用濃縮還原而不是新鮮現打一樣——因為只要滿足消費者解渴的需求就好。確實，作為消費者可能不需要對商品理解這麼多，但消費者的滿足，卻和對商品的理解有所關連。因為消費者不是如同牲畜一樣地被滿足需求，同時商品也做不到「純粹」感官上的滿足。需求與滿足，都因為不同的個體、不同感官的狀態、不同的理解而有所差異。消費者在商品面前，從來不是面對某種對所有人都一致的營養

液，商品也從來不能對所有人的感官產生一致的現象。因為這從來都不是一個缺乏理解而且純粹被動的關係，消費者作為消費的主體，就算是被操弄的消費行為，它都涉及了消費主體對於商品對象的詮釋與理解。因此無論果汁、食物還是電玩，就算他們一開始被製造出來的目的就是為了滿足需求，他們也都需要消費者的理解來達成。

另一方面，認為藝術無須滿足大眾、滿足欣賞者的想法，或許把藝術看得太過遺世獨立、太過純粹與純潔。這種想法的背後，意味著藝術應該自成一格，藝術就是純粹藝術圈子的活動。所以藝術與市場、商品或是政治這些外於藝術的圈子無關，藝術就應該純粹地屬於藝術界。這樣的藝術不服務人群、更不為政治與社會服務；從 Decker 的觀點來看，藝術就是純粹藝術家創作欲望的滿足。基於這種想法，藝術的內容就不會有所限制，而作為商品服務人群的電玩，就會因應受眾的需求而有所限制。

然而，藝術作為社會中的一種實踐活動，它就會和它所處的社會、人群與政治—甚至市場—有所牽連與關係。先不提各種拍賣會中作為商品的藝術品，它至少就服務於某些富有的少數人群；也不管博物館、美術館的收藏，還是藝術品的策展規劃，它至少都呈顯了藝術需要「如何」處在人群的脈絡之中；再不論藝術作為政治的宣傳媒介、藝術作為社會想望的表達，它要不是一個服務政治實體底下的工具，就是呈顯了人們所處社會的諸多想望與樣貌。我們就以 Decker 認為藝術純粹滿足藝術家創作欲望，藝術家將訊息透過作品傳遞來說，藝術依然沒有如此地純粹。因為，一旦藝術作為藝術家傳遞訊息的媒介，它就不會純粹屬於藝術家個人的事物—它就不會純粹只是滿足藝術家的創作欲望。由於訊息傳遞預設有個對象去接收、解讀與詮釋訊息，因此訊息的內容、表達的方式就會根據對象而

變化，進而有所限制。以一個誇張的例子來說，如果今天我們是要向宇宙深空的未知生物傳遞訊息，我們大概不會用某個種族限定的語言，表達小明昨天看了場電影很是高興的內容¹⁰。所以，即便在 Decker 的藝術觀底下，藝術滿足藝術家創作欲望的同時，仍然存在對於藝術內容的限制。

所以，Decker 的反面意見，究其實仍是某種刻板印象：電玩就是滿足人們的商品，人們也無須對於商品的細節、內涵或是意義有所理解；藝術與滿足人們的商品不同，它是藝術家的創作表達，人們會需要對這樣的創作表達有所理解。然而事實是，無論是電玩還是藝術，它們都會在某種程度、某些向度上滿足某些人們的需求，其中的滿足有部分還是建立在人們對於它們的理解之上。

因此，綜合以上討論，本文不認為這三種說法足以直接從內容區別電玩與藝術。換言之，反面意見羅列的項目，都不是電玩獨有而藝術沒有的特點，因此不足以作為電玩不是藝術的說明。然而，這樣的反面意見，確實能帶來一些啟發。

在遊戲性包含獲勝、市場與需求滿足的詮釋架構下來說，電玩與藝術可能的衝突在於：遊戲性有沒有可能侵蝕藝術性。這是在說，如果一個遊戲的內容具有豐富的遊戲性，那麼它的藝術性會不會因此減少。

如果我們不喜歡「遊戲性」這個概念，我們也可以換個說法：作品存在越多獲勝、市場導向與需求滿足的內容會不會影響其作為藝術的狀態。或是，外在一點來說，這樣會不會讓我們更不容易將其視為藝術。或許，這才是質疑電玩不能成為藝術能夠表達的真實意見。於是，我們可以透過修改之前的反面意見，讓它成為一個更有挑戰性的版本。

¹⁰ 這是一個粗糙的例子對比，因為藝術的內容往往不是語言可以直接表述的內容。這個例子是為了凸顯藝術的內容不會是純粹被藝術家決定而設置的誇張情況。

1.2.5 強化反面意見：電玩的商品元素與工具化的應用



讓我們先從「獲勝」一事開始分析。贏的概念大抵可以分成三種：基於規則定義下的勝利、將對手消滅的勝利以及由第三者評價、評斷而來的勝利。第一種獲勝指的是，規則指定達成某種狀態為獲勝，這是由規則而來的勝利。例如紙牌比大小的遊戲，我們可以指定比大還是比小為勝。這是在說，抽出兩張紙牌本身沒有輸贏，我們必須透過指定的規則才能決定勝負。第二種獲勝的概念，建立在對手的失敗身上一無論是投降、消失還是被徹底擊垮。也就是說，這是某種生死鬥爭。在競爭中彼此不是你死就是我活，其中一方的狀態本身就可以決定勝負，生者一方為王為勝，反之為負。第三種獲勝在於，事物的狀態既不是由規則定義勝負，也不是由競爭中的一方單獨決定，而是透過第三者對事物狀態的評價而來。烹飪比賽、音樂競賽或是司法審判¹¹中的獲勝通常屬於第三種類型的獲勝。雖然獲勝大抵可分為以上三種型態，但彼此之間仍可以組合應用。例如規則可以規定遊戲中的參與者必須在某些條件達成下消滅對手才算獲勝，也就是必須同時達成規則指定的條件並且依照條件的指定消滅對手。

當電玩涉及獲勝的內容，創作者可以運用這三種模式，讓玩家獲得某種需求的滿足。從第一種獲勝的概念，玩家的滿足往往來自於達成規則而來的成就感。因為達成規則設立的條件，通常不是憑藉運氣在遊戲設定的機率上獲勝（例如抽紙牌比大小），就是透過努力與技巧在遊戲規定的範圍下獲勝。無論是因為努力而來的成就感，還是因為運氣好而來喜悅之情，玩家都能從中獲得滿足。從第二種獲勝的概念出發，電玩則能夠在過程中產生大量的刺激感，並且在獲勝時提供

¹¹ 司法審判中的獲勝又可以說是第一種與第三種的結合：法律作為勝利所依據的規則，又同時需要第三者的裁判。

強烈的優越感。因為這不再只是滿足規則、服從規則，而是決定自我與他者誰將徹底覆滅的生死鬥爭。這時強烈自我保存的欲望帶來興奮與刺激，而獲勝時自我的無限放大則帶來無比的優越感。與第一種獲勝模式而來的成就感相比，它取消了因為服從規則而隱含的自我壓抑。這樣，電玩可以創造一個沒有限制的環境¹²，讓參與者單純為了使自身成為遊戲裡的絕對存在而行動，伴隨著緊張與刺激，最終得來完整的自我優越。最後，在第三種獲勝的概念中，玩家的滿足則是來自於第三者的肯定。這時，電玩之中玩家自身的行動與事物如何被玩家達成的狀態本身都無法肯認玩家的作為，於是電玩開放給第三者的評價獲勝機制，也就滿足了玩家自身被他者肯認的需求。

如果不談論獲勝帶來的需求滿足，電玩理所當然還可以滿足諸多休閒娛樂的需求以及感官的刺激。將這些加在一起，電玩作為商品而非藝術的脈絡也就搭建完成了。我們看到的是所謂市場導向的重要元素：工具化。無論是為了成就感、為了與日常工作區隔、提供樂趣還是取悅感官，市場導向的電玩已經與它的受眾共同設置好了這些顯而易見的目標。以市場的角度來看，資本家根本就不在乎電玩作為商品是否真的達成玩家的目標，但玩家與資本家的目標，最終可以匯流成玩家願意使用這個工具達成許多目的，並且願意為之買單。電玩作為商品，是因為電玩的工具價值完全可以從電玩帶來的經濟效應量化評估。既然可以量化評估，就可以顯示工具好用與否。好用的工具帶來大量的資本，而大量的資本就可以製造更多好用的工具。因此無論是迎合市場的需求，還是創造市場的需求，主角最終都會是資本；電玩與玩家在這裡大多只作為資本累積的工具。也就是說，

¹² 這裡沒有限制指的是電玩裡只有給出擊敗對手的目標，整個遊戲的環境與元素都可以作為使用的資源，但規則並沒有限制如何使用這些資源作為手段。從電玩作為遊戲、遊戲由規則建立的觀點來看，這樣的電玩是不是遊戲可能會有所爭議。

從一開始獲勝的內容分析，到電玩帶來的需求滿足，無一不在市場的系統裡循環。

如果我們願意拿前述的「遊戲性」來分析，那麼所謂的有趣好玩，無論是拆解成「這個電玩好玩在讓我很有成就感」還是「那個遊戲因為爽度很高很好玩」，在這裡其實還是指向了電玩具有的工具特質—為了成就感、為了爽、為了諸多外於電玩的目的。因為電玩中的這些元素容易將自身顯示為工具，遊戲的特性因此成了能夠被資本利用的特性。當人們在電玩中扮演的角色與透過角色施展的行動，無一不是透過角色作為工具，純粹為了追求自身主觀的感受良好而行動之時，資本主義的觸角就得以全面伸展進來了。所以，從玩家的角度來看，遊戲性越高，意味著這個工具越能夠達成自身的目的，因而更容易提升買單的意願。在這樣的情況，遊戲性成了玩家衡量電玩這個工具能否達成自身目的的指標；從資本家來看，遊戲性就是電玩作為資本累積工具的手處。也就是說，在這麼多資本累積的工具之中，電玩的遊戲性就是用來標示電玩作為工具的特質。

如果遊戲性足以作為電玩的重要元素，而且在資本市場的情況（也許是最常見的情況）是用來標示電玩作為工具的特質，那麼當我們分析電玩是否作為藝術的時候，我們就應該探討有沒有可能、或是在什麼樣的情況，遊戲性也能夠標示著電玩作為藝術的特性。如果不能拿來標示電玩作為藝術的特質，我們就需要從其他方面下手，找出能夠顯示電玩作為藝術的藝術性。

從另一方面來看，就算存在能夠標示電玩作為藝術的內容與元素，我們也會需要進一步檢討這些元素彼此之間關係，或是與上述電玩遊戲性的關係。究竟是因為這些元素逼退電玩的遊戲性而成就為藝術，還是兩者可以彼此和解。因為這兩者有著不同的理論結果。前者蘊含的是電玩的遊戲元素與藝術有著不可和解的

衝突，電玩要成為藝術就必須有所取捨；後者則意味著，在某種詮釋底下，足以說明兩者如何和平共處。這同時也會引發對於理論兩種不同的興趣。我們會懷疑前者那種沒有遊戲性的電玩是否足以稱之為電玩或遊戲，以及後者的調和是否真的能夠成功。

如果上述的分析成立，那麼我們就有必要先重新回過頭來整理並且檢討一下〈電玩遊戲是否能成為藝術—從反面意見再反思〉的調和策略。首先，這個策略能夠成立前提—電玩的藝術性—要不是建立在藝術外在論之上，就是將電玩的藝術性訴諸於電玩有著電影般的創新體驗。因此，我們從該文可以得出兩種調和的結果。在前者的情況，因為電玩是否作為藝術完全取決於電玩的外在條件，所以衝突只會發生在電玩之外。一如一群博物館專家彼此爭執哪件作品可以收藏，或是一群人在爭論哪些作品可以算是藝術。在極端的情況下，電玩的遊戲性甚至可以不納入考量。結果，這要不是理論無法直接調和的衝突，就是說到底，電玩的遊戲性與其是否成為藝術無關—也就是本來就沒有衝突。在後者的情況，亦即在電玩的藝術性取決於電玩帶來創新體驗的情況，該文最多會宣稱，在諸多提供創新體驗的藝術之中，遊戲性不過是電玩作為藝術的獨特之處，所以沒有衝突。

這個策略既不是主張電玩的遊戲性可以展開為電玩的藝術性，也不是說明這場衝突最終由哪方勝利，更不是說明如何調解彼此的存在—而是這些反面意見以電玩內容中的遊戲性所提出的質疑，在電玩是否作為藝術的判決中，最終不扮演任何關鍵角色，或者是，不扮演任何角色。直白一點來說，電玩是否作為藝術，上述那些關於電玩遊戲性的內容與元素，一點都不重要。這就好像腳底板下的一顆痣，對於一個人是否能夠幸福而言，幾乎毫無關聯。這裡的核心問題，就在於電玩的遊戲性是否真的無關痛癢—到底是腳下的一顆痣，還是一顆腫瘤。也就是

說，這到底「只是」電玩作為藝術的獨特之處，還是電玩作為藝術的「獨特之處」。在這兩個幾乎相同的句子中，劉乃嘉以前者的語氣來主張某種特殊的調和論，但另一方面卻徹底忽略了後者的意義。



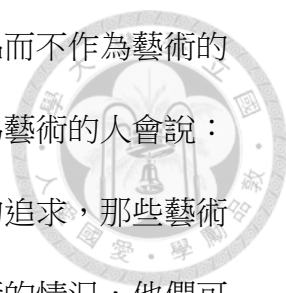
以詩作為例子或許可以強調這一點。在詩的情況，語言文字相對於其他藝術形式的質料與素材，有著無可比擬的透明度與延展性¹³。我們可以說，這是詩作為藝術的獨特之處，但我們不會說，這「只是」詩作為藝術的獨特之處。正因為語言文字所具有的透明度與延展性，它是「如何」的呈現方式，包含它所呈現的內容，就會將自身展示為詩、散文甚至是廢文。外在一點來說，它就會影響著我們如何看待某個段落的語言文字究竟是不是藝術。就是這樣的獨特之處，因為有著透明度與延展性，所以是讓這些語言文字如同質料與素材般的運用，還是讓它乘載著某些真理—這都可以拉開某種藝術與藝術性、藝術與非藝術之間的張力。換句話說，語言文字不會落得「只是」詩作為藝術的獨特之處。它獨特得足以在是否為藝術的判決中，作為至關重要的角色。

因此，在電玩的情況亦同。獲勝、令人滿足或是市場導向，我們都很難以獨特性一語帶過其中的張力。就算我們假定藝術外在論的前提為真，也就是接受衝突僅是某種外部衝突—看似沒有實質的衝突—實際上只是我們沒有發現衝突的核心而已。所謂衝突的核心，就在於以遊戲性標示電玩作為資本市場的工具，是一種電玩內在性的外部使用。把電玩當成工具的使用越多，以純粹外在論的觀點來看，它就越不會是藝術的形式。而電玩的創新體驗，與其說是電玩藝術性的來源，不如說是為電玩遊戲性增色的要素。因為電玩內容中的創新體驗能夠讓人有著新鮮、驚奇與創新的感受，從而不斷想要重複體驗與嘗試—因為新鮮而好玩，

¹³ 這裡指的延展性專指藝術所使用的質料與素材具有詮釋或理解上之延展程度的可能；因此不同於註 9 所指的敘事結構之延展性。

因為無聊而停止—這是創新體驗作為電玩遊戲性的情況之一。《Pokémon Go》的創新體驗終究會隨著時間而不再新鮮，終究會有需要其他創新要素來支撐它的遊戲性與可玩度。而杜象的《噴泉》則是不同的情況。《噴泉》的創新，不會只是因為讓人在欣賞藝術時感到驚奇新鮮而成為藝術，同時也不會因為現在我們再怎麼看也沒有新鮮體驗，而不再被認為是藝術。它的創新之所以雋永，之所以在藝術世界留下一席之地，都不是因為純粹的體驗創新而已。在這個分析底下，電玩遊戲性與電玩藝術性的並陳之所以沒有衝突，根本的原因就在於電玩的創新體驗作為電玩的遊戲性指標，本來就不與其他遊戲性衝突。電玩的藝術性，在該文的策略裡，最終仍是回到了被預設出來、而未被證成的情況。

我們現在留下了強化版本的挑戰。基於角色扮演在電玩裡的一般性應用，不管電玩中玩家扮演的是馬力歐、賽車手、格鬥家還是《Final Fantasy IX》中與大家一起冒險的 Zidane；作為資本主義時代下的產物，無論角色的目的與特色為何，在這個市場系統底下，大概就是會被設置成一為了獲勝、成就感，以及最重要的娛樂。然後資本家便以玩家在電玩中的扮演，設置了一系列讓人覺得爽快的娛樂環境。當玩家將角色套用在身上，玩家一方面可以用很多方法來遊玩、扮演，並且達到電玩裡頭的各式目標；另一方面，這些行動最終又都可以收攝在資本家以玩家作為消費者與工具的目的裡頭。是故，資本家那既開放而封閉的腳本就都完成了。於是，從許多論者對於電玩看法所歸結的遊戲性，或曰電玩不能成為藝術的諸多內容，我們就可以展開一整個如同上列描述的現象。也就是電玩的遊戲性足以造就一整個市場的系統，以及作為工具的應用。在電玩構築的諸多實踐脈絡中，我們能夠從以上的討論裡，看到玩家、從業者、資本家與遊戲評論者的主要動態。他們從中提取了他們認為最重要的面向：作為商品。其中的工具與利益、



複製的感受與重複的追求——這都是電玩或角色扮演電玩作為商品而不作為藝術的重要面向。沒錯，這些實際以電玩作為商品又同時希望電玩作為藝術的人會說：藝術裡也有工具和利益的要素，看起來也有複製的感受和重複的追求，那些藝術難道不也是和作為商品的狀態和平地共處嗎？是的，在不同藝術的情況，他們可能也都和作為資本主義下的商品一事，展開著不同方式的衝突。悲觀一點來看，這些衝突最終的命運沒有太大差別。從馬克思主義者 Terry Eagleton 的思想來看，「藝術〔最終〕變成是有關金錢、權力、地位與文化資本的事情。」¹⁴，這意味著，資本主義將無論如何取得了最後的勝利。在這個悲慘世界的版本裡，無論電玩還是角色扮演電玩、無論它們是否作為藝術、無論它們作為哪種其他非藝術的形式，它們最終都會被資本主義收攏進去，成為徹底的工具。而它們的存在，也就不可能作為價值與意義的藏寶地。人們能夠徹底挖掘的，也就只會有那足以促成另一場空洞挖掘的無垠空洞。

不過，由於關乎電玩藝術性的說法尚未正式登場，衝突的爭端也因此無法真正浮出檯面。是什麼樣的衝突，還得端看電玩與角色扮演電玩，究竟還能從哪些元素與架構、形式與內容，開出作為藝術的可能性。如果〈電玩遊戲是否能成為藝術——從反面意見再反思〉一文中的說法無法令人滿意，那麼我們就得從其他的方面，帶出它們的藝術性。這樣的結果，我們才能夠知道整起衝突的原貌，才能開始反思兩者之間的真實關係。

¹⁴ Terry Eagleton，方佳俊譯，《生命的意義是爵士樂團》，（台北：商周出版社，2009）：68。

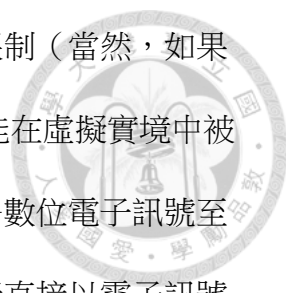


第二章 電玩的藝術性

電玩，顧名思義，是為電子化的遊戲或者遊玩。在眾多對於電玩的理解裡，如同前一章的主要看法，娛樂與商品無論是作為理解的進路，或是電玩的目的，似乎都恰如其份。某些類型的電玩，可能還伴隨著許多負面效應，與同等多的污名。不過，當我們談到電玩的藝術性時，電玩也可以在美學家眼裡，作為解釋美學理論的一種比喻。在解釋 Collingwood「過程的觀念」時，Herwitz 將一個藝術作品中的過程觀念比喻為一個電玩中的過程：藝術的欣賞者如同電玩玩家，是在一個既予完整要素的情況下，再次重現整個作品從無到有的製作過程¹⁵。這促成了一種電玩朝向藝術的理解：電玩可以帶出藝術中的過程觀念。那麼電玩本身的過程，似乎也可以理解成一種藝術的過程。這是什麼樣的過程、過程裡有什麼樣的元素，甚至由什麼架構起整個過程，這些可能都會是決定電玩作為藝術的藝術性來源。

一般來說，在遊戲的電子化之後，遊戲創作者在遊戲中得以實現的創作可能性（potentiality），以及遊戲參與者在遊戲中發生互動的可能性，都已經與一般的遊戲有所不同。電子化一方面某種程度上擺脫了現實世界的限制，使得無論是聽覺或視覺的種種感官刺激，都從類比與直接的方式轉移到數位電子訊號的運算與轉換。這使得玩家不需要面對面也能進行一場《大富翁》的遊戲。電玩創作者得以設計了一整個虛擬實境（virtual reality，以下簡稱 VR）讓玩家藉著虛擬的噴

¹⁵ 見 Daniel Herwitz, *Aesthetics: Key Concepts in Philosophy*, (New York: Continuum, 2008): 99。



射背包來進行一場太空冒險。一般遊戲在現實世界之中會有的限制（當然，如果這個玩家恰好是 NASA 的太空人可能就另當別論了），都有可能在虛擬實境中被實現出來；在另一方面，電玩也因為電子化而有其專屬的限制—數位電子訊號至多也只能是逼近類比訊號而非等同而予以取代，除非未來的電玩直接以電子訊號和生物神經訊號接駁的方式進行遊玩，否則都至少會多出了一層（或多層）的轉換。這樣的突破限制與突破限制而來的限制，使得遊戲與遊玩兩者都與現實世界中非電子化的方式大相逕庭。一旦我們以藝術作品的角度觀之，電玩作為藝術的可能性，似乎也就在其中產生了。

就我所能夠找到的中文文獻中，最早直接討論電玩藝術性的說法來自曾鈺涓¹⁶。她舉出了四個電玩和藝術相關聯的特性，其中有部分涉及電玩的形式，其他則是和電玩的內容有關。其中分別是虛擬實境（virtual reality）、互動性與涉入感（interactivity and the sense of agency）、敘述性與超文本（narrative and hypertext）、以及虛擬存在（virtual existence）。而虛構（fiction）與敘事（narrative）也是 Tavinor 用來討論電玩藝術的主要題目之一¹⁷。這意味著，無論從電玩成為藝術的可能性來看，還是從電玩藝術的形式與內容來看，這兩類主題都是論者們在電玩之中主要認出的藝術元素。

2.1 電玩作為藝術的可能元素

2.1.1 虛擬實境的藝術建構

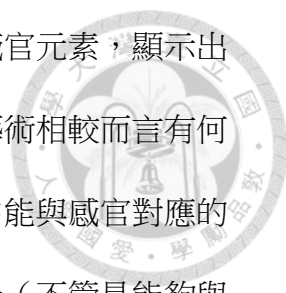
¹⁶ 參見曾鈺涓，〈電玩成為藝術形式的可能性〉，《中外文學》第 34 卷第 3 期，（台北：中外文學月刊社，2005）：65-84。至於英文學界的情況，就我所能找到資料中，最早直接談及電玩作為藝術的文獻見 Smuts, 2005a。

¹⁷ 見 Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, (West Sussex: Wiley-Blackwell, 2009): 34-85; 110-129。

首先，關於電玩本身作為藝術創造物的說法，曾鈺涓將它歸給了設計者對於內容的環境建置。從過去藝術家諸多視覺藝術作品中的環境創造來看，兩者幾乎別無二致。電玩中素材與質料的虛擬建構，成為了電玩的虛擬實境。因此，這與藝術透過素材讓人「浸入」的情況，產生了某種重疊：

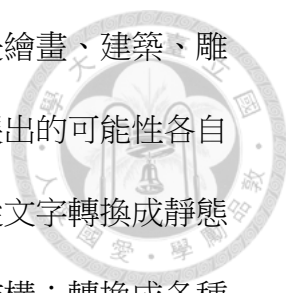
葛勞於藝術史中追溯虛擬實境表現形式的源頭，他認為早在 1789 年巴克（Robert Barker）繪製巴洛克風格之教堂屋頂的環景影像（panorama）開始，藝術家即應用繪畫製造讓觀者浸入（immersing oneself in the image space）而產生虛擬感受的氛幻空間（Grau 25-60）。而資訊時代，藝術家使用影像、裝置的手法，也在實體空間上，塑造了虛擬實境的魔幻物理空間，讓觀者沈浸於作品，並在觀賞過程中體驗虛擬的意象呈現，如希爾（Gary Hill）在 1992 年的《高桅帆船》（Tall Ships）作品中，透過形式、光線、影像與科技的應用，塑造出具祭儀救贖功能的虛擬空間，而觀者也在其中，感受虛擬實境的互動與影像對話。（曾鈺涓，2005：72）

雖然電玩有著如同視覺藝術或空間藝術中對環境的虛擬建構，不過，電玩在素材與質料上的使用與其他藝術有著許多的不同。電玩的特性讓電玩有著別於其他藝術的可能性。藝術中虛擬的環境建置，從創作者的角度來看，他至少必須會以感官能夠接收的材料或元素來進行創作，因為他至少會是透過這些感性的材料，進而使得他的作品擁有各種創作與被欣賞的可能性；從欣賞者的角度來說，欣賞者面對藝術作品，首先至少得透過感官產生感官經驗，同時或者之後，才伴隨著認知、理解、想像、詮釋等等的心理活動。



因此，我們可以藉由分析不同藝術形式中素材能夠對應的感官元素，顯示出電玩在虛擬實境的建構，到底在素材與質料的使用上，與其他藝術相較而言有何不同。以詩的分析為例，如果是文字或朗誦型態的詩，那麼其中能與感官對應的材料或元素便是文字與聲音——他們對應的知覺分別是視覺與聽覺（不管是能夠與繪畫產生關聯的圖像詩、與雕刻產生關聯的石碑作品，還是與音樂或表演產生關聯的吟唱詩等等）。這意味著，詩可以在視覺與聽覺上產生各種可能，也可以說，由詩的素材所張開的環境來看，它主要是視覺與聽覺涉入的場域。那麼，從這樣的分析出發，我們至少就可以說能夠使得觸覺涉入的藝術形式，比起詩而言，多出了從觸覺延伸而來的可能性。這是從素材對應的感官種類互相比較而來的分析。

我們同樣也可以只從一種感官知覺的元素下手，找出不同藝術形式之間，在同一種感官範圍下所能帶來的不同運用。我們先來討論藝術形式中普遍出現的、與視覺對應的材料的應用。在詩的情形，創作者透過語言文字與符號，藉由它們的形象表達意義與內容。創作者可以一方面將內心所思付諸某種可視形象，而此時的形象以文字與符號作為擔當；但文字與符號之於視覺的作用可以極少，它們在一些美學理論者眼裡，主要不是用來產生關於文字與符號本身的視覺經驗，而是如同通道一般，讓意義得以通過。這時候，雖然以視覺面對著作品，但視覺所建構的一切效果，完全可以從中去除。此時的詩，從其文字形象與其從視覺產生的可能性而言，它所使用的素材意義不在於建構一個以視覺為核心的感官經驗。它的發揮甚少，所以在另一方面，它甚至可以關閉這樣的可能性，改以音聲成詩。



將這樣的分析運用到其他的藝術類型，我們將會發現不論是繪畫、建築、雕刻、戲劇還是舞蹈和電影，在它們所使用的素材中，以視覺開展出的可能性各自不同，各自有它獨特的運用。在其他作品的情況，視覺的對象從文字轉換成靜態的平面圖像；轉換成或有（無）立面、或有（無）屋簷的立體結構；轉換成各種質料的三維雕塑品；轉換成動態的人物扮演或姿態；轉換成各種動態影像—不同的視覺標的素材，產生了或動或靜、或和諧或崇高等等的視覺效果。各自不同的藝術形式，雖然都是邀請著欣賞者的視覺涉入，但各自要求或塑造視覺注意的素材特質，也因為藝術的不同形式而有所差別。繪畫不同於攝影，即便兩者都是關乎視覺的經驗。這是因為欣賞一個現實主義畫家的作品與一個相同場景拍攝的攝影師作品，我們經驗到的內容與關注欣賞的焦點並不會相同。如同 Herwitz 所言，「透過它的歷史與當代的投射認識一個藝術，就是認識在它之中什麼難以達成、或什麼不可能達成，以及反過來說，什麼與他者相比之下，來得自然。」

（Herwitz, 2008: 88）用 Herwitz 的話來說，我們會驚嘆於現實主義畫家的作品技藝精湛，但我們可能不會對同樣場景拍攝的作品感到有什麼特別之處。

另外，藝術類型所使用的素材，以及素材所展開的欣賞脈絡，可能有著程度不一的重複與可再現的性質。巨大宏偉的人像泥塑作品可能和一幢氣勢恢宏的泥塑建築一樣在視覺上造成崇高的感受，也可能一同召喚視覺對於紋理的關注，甚至是這些作品細部的比例和諧。也就是說，它們各自在視覺方面所具有的可能性，也得以被不同類型的作品應用或再現。

讓我們再來討論聽覺的情況。如果詩的創作在於思想、意念與情感的呈現，那麼創作者的「心聲」要能成詩，他內心的種種首先會化為某種語言，讓語言乘載著他內心的事物。這時，語言的音聲所召喚的會是對其乘載物的關注，會是對

其音聲呈現的語調節奏、大小輕重或是音色質感的關注。這是我們也會一同考慮詩中韻律與韻腳的情況。我們對語言結構的興味，足以被詩所使用的素材調動出來。



上述的說法，展示了詩的素材在聽覺方面能夠形塑自身的可能性，也開展了欣賞的不同脈絡。所以，同樣以不同藝術素材造就的聽覺感官的可能性而言，戲劇、電影、樂器奏樂、或是人聲歌唱，在這裡都與詩一樣，可以召喚著欣賞者的聽覺關注；同時，他們也與詩有著各自的不一樣，因為在聽覺方面，同樣存在著諸多不同的焦點。

由素材構作脈絡與環境，而感官作為脈絡與環境的出發點，我們看到了素材作為材料，其形式與內容，各自在不同的藝術形式之中，有著各自相同與不同的運用。所以我們也可以看到各種不同類型的藝術彼此交纏在一起。這是在說，憑著對於素材的感官運用分析，它們之間就可以在相同的層面開展出不同的可能性，也可以借用其他感官的領域而產生相同種類的可能性（例如在視覺上和聽覺上都可以產生崇高或和諧的可能）。是故，彼此的界定範圍就有程度不一的模糊。

電影裡有戲劇、有音樂、有詩詞、有繪畫；建築裡面有雕塑、有繪畫、有音樂；戲劇裡有舞蹈、有音樂、有詩、有雕塑；如此則窮舉不盡，不一而足。雖然彼此的邊界各自有著與他者融合的可能，但就感官的分析而言，不同的藝術形式還是有著各自的限制。各種藝術的形式，它們之所以能各自形成不同的範疇，正是因為彼此之間都有彼此無法呈顯的經驗內容。還是以詩為例，詩就不大可能建構起關於嗅覺、味覺與觸覺的脈絡。這是因為詩裡面沒有素材可以嗅聞與品嚐。如果詩有可能在視覺與聽覺以外，讓其他的感官參與其中，那麼這種情形應該最

多只能說是想像力的作用，而非直接或間接與感官產生關聯。因為詩本身、詩的創作者以及詩的欣賞者都沒有這方面的能力、不能直接產生這方面的可能性。我們的語言裡包容「這嚐起來很詩」，其實最多也只是出於對想像力的認可罷了。

回到電玩的情況，電玩與其他藝術形式相較而言，它的虛擬實境，有著更多的包容與彈性。電玩透過科技的發展，致力於打造一個「宛如」現實世界的虛擬想像世界足以讓人沈浸。在日本輕小說作家川原礫於 2008 年及 2009 年分別開始連載的小說《加速世界》（アクセル・ワールド）以及《刀劍神域》（ソードアート・オンライン）之中，有著這麼一個比較貼近科技發展的對於未來的想像（電影《駭客任務》（The Matrix）之中的母體或是桶中大腦的思想實驗或許在目前看來都還稍嫌誇張）。在《刀劍神域》的故事裡頭，人們透過類似現今 VR 頭盔的裝置將腦神經與電子訊號雙向地聯結在一起，透過腦神經訊號與電腦伺服器主機的電子訊號互動，人們可以在這種虛擬實境之中進行遊戲。這意味著人們在電玩的遊戲世界裡，也可以如同現實世界一樣，透過所有的感官，讓各種虛擬實境中的人事物，甚至整個環境，都體現出、都組合著電玩所擁有的特殊可能性與意義。

這種感官的可能性，可能不是一首樂曲或是一幅畫（甚至是一顆鳳梨）所能夠實現的。現下的科技固然還無法達成小說中的想像，但當今的 VR 裝置，已經開發出讓玩家感受氣味以及利用身體進行互動的功能。雖然無法確定何時能在電玩之中透過舌頭品嚐電玩創作者的黑暗料理，但當今的電玩在感官方面「勞師動眾」的能力，可能已經無庸置疑。這時的電玩，已經不再只是從感官召喚著理解、詮釋與審美；它召喚的，是一個完整的肉身。它的素材所撐起的一整個虛擬實境，不再將人的注意從感官的不同方面加以切割。這時候，它要求的，也就不

會只是從片面的感官與片面感官的材料（sense data）來對它欣賞。因為它的包容性與它的虛擬實境，邀請的就是一個徹頭徹尾具體的人，「浸入」它的世界裡頭。



的確，當代電影可能也能滿足上述的說法，它在動員感官方面的能力，電影可說是毫不遜色。其中，4D 電影就會是一個符合以上描述的例子。4D 電影中的座椅旋轉震動、腳下與頭部周邊的風扇鼓風、水珠噴霧甚至是各種香氛器材的釋放，我們也都因而看到了當代電影想要走出銀幕的努力—努力地讓整個放映空間（也就是電影院）裡的一切元素都納入自身的範圍之內。這是在這個分析底下，在不同的藝術形式比較之中，與電玩最為相近相似的時刻片段。

不過光是有著藝術一般的環境設施，只是展開了電玩作為藝術的一種脈絡與面向。它還是尚未告訴我們，它所召喚的人們，以及這些人們的作為，憑什麼將他們當作是藝術的欣賞者；以及，作為藝術的欣賞者，他們在電玩裡的活動，如何有別於在其他藝術形式裡的活動。最後，我們將會看到，電影的欣賞者不會跑錯位置。這是因為他們都知道，在電玩中能做到的，在電影中不見得也都做的到。

2.1.2 電玩欣賞者主動涉入的藝術創造

這一切要從主動性的涉入開始說起。回到曾鈺涓論文裡的說法，她用的分別是「互動性」與「涉入感」這兩個字詞，帶出玩家不只作為電玩藝術欣賞者的關鍵要素—藝術創造般的主動涉入。首先，從 Stocker 的觀點出發，我們可以一窺涉入感—能動性之感，亦即參與感在電玩中，扮演什麼角色、帶出什麼內容：



根據史塔克的觀點，電玩是虛擬實境的呈現模式，藝術價值在於其處理內容的方式、營造的虛擬世界描述，提供參與者參與的過程與情感涉入（Stocker 16）。穆瑞（Janet Murray）認為，當玩家越瞭解電玩中的世界，就越想要參與成為遊戲世界中的一份子，「涉入感」（the sense of agency）使得虛擬世界中所經歷的事物，會在現實世界中產生具實體意義的結果。……，漫遊的愉悅（the pleasures of navigation）、迷宮中的故事（the story in the Maze）、超文本的敘事性（hypertext narrative）、使渴望具體化（giving shape to anxiety）、解決問題的愉悅性（the pleasure of problem solving）、電玩成為具象徵意義的戲劇（games as symbolic dramas）、以及互動者成為作者的角色轉換（the interactor as author）（Murray 381-382）。……，空間性的漫遊行為，呈現出敘事性與時間特質，也造就了角色與其行為間的心理張力（Manovich 245）。（曾鈺涓，2005：68）

漫遊的愉悅、迷宮中的故事、使渴望具體化、解決問題的愉悅性、電玩成為具象徵意義的戲劇、互動者成為作者的角色轉換、角色與心理的心理張力，先不論這些個別的元素是什麼樣的內容，它們都顯示了電玩之中玩家參與感的主要呈現方式。而電玩中的參與感首先就是建立在由創作者所設立的一切能與之進行互動的介面與元素，這些共同形塑了前一節所謂的虛擬實境。這使得藝術中欣賞者對於藝術元素的詮釋與理解，在電玩中延伸到了透過這些元素來行動。這裡的與之互動，指的是玩家對物件與元素的不同施設，這些素材都會依照電玩世界中被樹立的規則來反應，是以稱作為互動。這裡的互動透露了一種特殊性，因為我們不會在日常的現實裡拿起一只杯子，說這是在和杯子互動——在其中沒有太多的相

互性，因為這個物件的製造者既也不會妨礙主體將它作為花瓶來使用，也不會鼓勵使用者應該如何操作。但是在電玩的情況，拿起杯子—或是拿不起杯子，背後會有著創作者的想法與意圖。這時候電玩中的物，不再能夠全然如一般日常的狀況，徹底服膺於主體。物的背後有一套可能超越日常物理經驗的法則設定。同時，這套設定可以引導、規定並且建立起與之互動的方式；但這套法則也不徹底限制如何操作，它總會有著玩家創造性運用的可能。曾鈺涓引用高宣揚的說法，稱之為「被動的主動」：

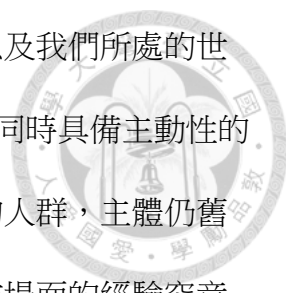
在互動過程所產生的創造活動中，參與者是遊戲的主體，但卻也不是主體，而是陷入「被動的主動」，亦即是透過自由的被動，並依賴自身的創造，重獲自由的主動（高宣揚 24）。高宣揚引沙特（Jean-Paul Sartre）的論點認為「人是靠著想像的自由進行藝術創作……藝術家以其想像的自由超越現實，在非實在的想像世界中進行創造。如果沒有想像的這種對現實的自由的超越，就不會有任何藝術的創造……正是由於人是超越的自由，因而他才能想像」（22-24）。此後現代藝術的觀點，正是遊戲互動間形塑的哲學意涵。（曾鈺涓，2005：69）

這時候，涉入電玩的其中一種方式，是某種主體超越現實的創造。這使得玩家在電玩中的主動參與，與沙特眼裡的藝術創造沒有什麼兩樣。因為藝術的創作正是不被現實所限制，而能以自由的想像進行超越性的創造。涉入感顯示了，玩家在電玩之中獲得的內容，不僅僅是一種參與的感受。這是一種帶著自身主體性的自由創造。然而，這裡特別指的是玩家在電玩中進行的方式一如藝術創造。



因此，儘管同樣有著多元感官的可能性，電影與電玩仍有這個主要區別：電玩有著電影所沒有的「主動性」。主動的參與意味著它開啟了一種可能：欣賞者不是只能在拉開距離（無論物理或心理）的情況下，來欣賞作品。在電影的情形，以所有感官投入電影的過程可以說是一個創作者強迫欣賞者接受的過程。同樣再以 4D 電影為例，其中設計給欣賞者運用眼、耳、鼻、身的橋段，欣賞者可以說是創作者的設計底下照單全收—欣賞者無法在一個爆炸場面下回頭看背後驚恐的人群，除非導演要求鏡頭帶過；但電玩則不然，在電玩之中創作者雖然設計了給欣賞者運用眼、耳、鼻、身的橋段與情節，但欣賞者可以自己選擇要用哪些感官來參與或不參與這個過程：創作者也許設計了一個奇妙但從未有玩家探索過的宮殿；欣賞者或許就想操控著角色扮演電玩中的主角不隨主線劇情推進；玩家也可能只為了一小段路程的背景配樂而關閉了 VR 裝置帶來的震動效果；創作者透過 VR 的氣味裝置設計了三種不同的食物香氣卻一直以來只有兩種被玩家嘗試。以上例子的描述大略顯示了，即便同樣都具有多元感官的可能性，電影卻無法乘載某種主體選擇哪些感官參與其中的主動性。這種電玩能具備的主動性，就是高宣揚所說的「被動的主動」。從另一個角度來看，即便當代電玩處在電影化的浪潮之下，一款電玩若缺乏這種主動性的面向，這個作品或許更好說是電影而非電玩。

不過，說到主動性，不同的哲學家可能就有不同的意見—也就是藝術中的主動性不因藝術的形式而有所區別。因為只要藝術作品呈顯在世人面前，大眾都不得不在作為欣賞者的時候，具有某種主動性，或者說是自主性（autonomy）。像是 Lehrer 認為欣賞藝術作品凸顯了人類終極的自主性：一個人在藝術作品面前（或之中）不可能只是單純被動地產生感官經驗—我們必然會決定哪些感官經驗要被



轉化成哪些對我們有意義的經驗，並且從中反映出我們是誰、以及我們所處的世界¹⁸。如果這個說法為真，那麼電影似乎也可以（或者說應該）同時具備主動性的特徵。因為即便欣賞者無法在一個爆炸場面下回頭看背後驚恐的人群，主體仍舊是主動地詮釋或轉化這個看到、聽到（甚至聞到、感受到）爆炸場面的經驗究竟要有多麼地驚恐、無辜還是被娛樂。此時的主體不會只是呆若木雞地、被動地擁有這些感官經驗，或者以某種紀實的態度審視這個經驗—像是「紐約的第五大道遭受自殺炸彈的恐怖攻擊」，而比較有可能是「紐約的第五大道遭受自殺炸彈的恐怖攻擊！！！」（如果不得不以語言文字來表示），這都顯示觀看電影的主體雖不得主動地探索爆炸現場，但他還是不得不主動地看待電影給他帶來的感官經驗。

雖然這樣的說法看似能夠證成藝術中無處不在的主動性，但是細究來看，詮釋意義的主動性依然不同於電玩中創造意義的主動性。後者的主動性，不只是主動地理解，還是主動地帶來行動。在電玩的情況，是那帶著自身主體性的自由創造，也就是玩家在電玩中一如藝術創造的行動方式，才是強調電玩具有主動性的真實意義。

2.1.3 電玩的超文本敘事

然而，電玩創作者的虛擬實境設置，與玩家涉入的藝術創造，還不足以完整說明電玩的藝術性。電玩不同於建築設計師為藝術家精心打造的藝術工作室，彷彿人們只需要關心建築設計者本身的創造。它不是被播放的電影，隨著時間就讓自身的可能性通通攤晾在欣賞者面前。它也不只是因為有著玩家在其中的特殊行動，就足以標示著自身的藝術性。如同在藝術工作室裡倚著桌子睡覺的人，就算

¹⁸ 這個說法見 Keith Lehrer, *Art, Self & Knowledge*, (New York: Oxford University Press, 2012): ix-8。

給自身一個行為藝術創作的標籤，也很難讓人認同他是在進行藝術創造。電玩如果只是這樣，那麼它就會跟擺設好的芭比娃娃佈景，加上孩童操作芭比娃娃的任意遊玩沒有什麼兩樣。因而至此這還不是電玩能夠作為藝術的完整說明。

在這個把電玩比喻為藝術工作室的情況，人們驚嘆環境設置的巧妙之餘，還會把藝術家在其中的藝術創造物，連同藝術家的創造行動當作一個整體。這時藝術工作室裡的藝術家就是玩家，只是玩家的創造與行動，與這個比喻為工作室的虛擬實境，一同成為了某個特殊的整體。而這個整體所呈顯的內容，體現成了電玩的特殊敘事性。所以，電玩不會只像是精緻的芭蕾舞台或是某種指引行動的路牌指標；比起「芭蕾舞台之於芭蕾舞」的整體性，或是「畫框不能與畫作本身切割來看」的宣稱，電玩的元素都構成了一個更加緊密的整體。這個整體所呈現的動態敘事，一如與觀眾互動的《彼得潘》舞台劇一般，它邀請著欣賞者來完成敘事。但電玩不同於戲劇偶爾邀請人們上台成為敘事的一部份，它邀請玩家從頭到尾一起成就一則獨特的敘事。玩家在虛擬實境中被動而主動的涉入，構作了電玩中一系列的敘事。電玩的敘事性格，與其他藝術形式中的敘事或有些許差別；但我們似乎可以說，電玩中的敘事，因此就是人類實踐領域向著虛擬世界延伸形塑而來的故事：

法國拉斯科（Lascaux）洞穴中的鮮明逼真的動物圖像壁畫，是遠古人類的生活影像紀實；文藝復興時期，透過繪畫紀錄個人英雄事蹟、傳達宗教故事。透過影像，藝術家與觀者產生意識交流並產生故事敘述性。在遊戲多向度的場域空間裡，以故事敘事性吸引玩家沈浸於其中的要素，是角色扮演遊戲（role playing game）、策略遊戲（strategy game）、冒險遊戲



(adventure game) 等類型遊戲的主要訴求。在遊戲的互動中，故事內容得以鋪陳，具象徵符碼的道具一一出現，玩家選擇替身 (avatar) 於虛擬的空間場域中冒險犯難，發揮聰明機智與勇氣，並在雄偉壯觀與華麗場景中，尋找隱藏的寶藏與密技完成種種考驗，其間參雜著愛情故事、兄弟友誼。……，遊戲中玩家不斷藉由前進探險，來產生故事敘事性。「前進」是敘事的行為，也是自我滿足的目標 (Manovich 247)。(曾鈺涓，2005：71)

電玩與其他藝術形式裡的敘事還有一個主要的區別。曾鈺涓把它稱之為「超文本」(hypertext)。她指的是「故事敘事性在跳躍式的鍵聯中被鋪陳，而每個玩家在行進中，產生不同的故事結構」(曾鈺涓，2005：71)。小說可以倒著寫、倒著看，電影也可以跳著剪接、跳著看；但它們都不會因此徹底成了另外一套敘事。在其他藝術形式的情況，我們最多能說因為不同的欣賞方式，對於敘事的內容因而有了不同的詮釋，而這些詮釋豐富了作品的內涵與意義。但是電玩裡的玩家，不只會因為詮釋與理解而豐富了電玩的內涵，他還會因為這些詮釋與理解而行動，進而創造出特殊的敘事。這時，詮釋與理解不只以語言來解蔽個體獨特神秘而不可穿透的經驗內容，它還讓這樣的經驗內容以行動來表徵。所以說電玩之於每個玩家都是獨一無二的意義，不同於說電影之於每個觀眾都獨一無二；它不只是詮釋意義上的，它還是基於玩家角色扮演行動上的獨一無二。

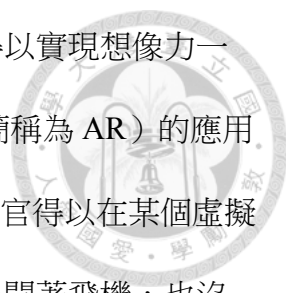
2.1.4 人在電玩中的虛擬存在

有了玩家藝術創造一般的涉入與參與、遊戲創作者的虛擬實境建構，以及這兩者配合而成的獨特敘事架構，電玩已經在有著「藝術的審美欣賞與詮釋」、

「藝術的環境塑造與創造」以及「藝術的敘事性格」為基礎之上，都展現了屬於電玩自身的藝術特徵。不僅如此，電玩還構作了人的虛擬存在。也就是說，人獲得了某種新生，形成了一種特殊的存在。亦即，電玩讓人活在某種現實的虛擬延伸之中：

在虛擬的時間與時代中，「人」的潛心慾望，在這裡獲得虛幻的滿足，解構了存在的單一情境，並擴張了存在的目的。特克以泥巴（Multi-User Dungeons, MUDs）為例，說明在虛擬社群中，匿名與人互動的樂趣，可以選擇扮演多重角色，每個玩家都可以創造新的活動空間，成為故事的作者，並成為故事情節發展的一部份（Turkle 246-250）。遊戲過程中的人透過替身擴張了自我能力的想像空間，此可以從電訊現身（telepresence）得到類同的概念。葛勞提出電訊再現的科技本質，就是人類想要透過分身延伸肢體的感官場域，擁有脫離軀殼的想像神力（Grau 279）。（曾鈺涓，2005：73）

人的想像神力，在電玩裡發揮得最為徹底。其他的藝術雖然也有著想像的元素，像是藝術家可以雕刻出一個想像的飛天義大麵神，或是畫出內心想像的幽微恐懼形象等等；但是在這些藝術中，那關乎欣賞者的想像力呢？以行為藝術來說，互動型的行為藝術也可能如同電玩，創作者可以同樣透過想像力建立起了具體作品運作的規則，並且隨著不同欣賞者或參與者的行為模式而改變創作者的行為內容，使得欣賞者一樣可以主動投入其中，實現出想像力具體化的成果，並且在他主動參與其中的過程裡產生各種經驗——這是在其他藝術形式裡想像力得以發



揮出來的情況。我們現在來考慮電玩的情形。因電子化技術而得以實現想像力一事，主要是以虛擬實境或者擴增實境（**augmented reality**，以下簡稱為 **AR**）的應用為例。前者透過 **VR** 電子裝置的技術，使得遊玩參與者的各種感官得以在某個虛擬的情況下產生知覺。例如模擬飛行跳傘，玩家本身並沒有實際上開著飛機，也沒有從飛機上跳傘降落，可是電子裝置卻能夠對玩家產生如同在飛機上飛行與跳傘的感官經驗。於是乎，玩家想像他拉開了跳傘，這時，這個想像的內容就會隨著他的行動立即在 **VR** 中具體呈現。那麼他的一個虛擬存在，以及這個虛擬存在的角色行動，就從他的想像透過電玩具體實現出來了。在後者 **AR** 的例子裡，則是透過裝置的顯示結合現實環境，讓現實環境出現虛擬的事物。例如在《**Pokémon GO**》之中，玩家得以透過手機在現實的地圖與地景上「抓寶」。他不再只是憑空地想像丟出寶貝球（**Poké Ball**），然後憑空地想像他在溪邊抓到了一隻迷你龍（**Dratini**）；透過呈現 **AR** 的裝置，想像力就得以用某種方式呈現在虛擬與現實之間。無論是 **VR** 還是 **AR**，這兩者在電玩上所能達成的效果，就是使得遊玩的想像擁有一種具體化的可能性。因此，與行為藝術的想像力實現對照來看，行為藝術都不若電玩在某種程度上，得以不受現實的條件所限制。在電玩的虛擬實境中，玩家可以召喚強而有力的邪惡魔法，並且透過虛擬實境的技術，讓想像的內容以感官或知覺得以接受的方式，出現在意識的經驗之中。如果某種行為藝術的內容稱作法師的遊戲，那麼主體實際上參與的遊戲，或許最多只是外型、個性或職業模式的模仿而已。想像的內容依然只能維持想像的方式出現在意識之中—主體最多只能想像自己召喚了強力的魔法。如果說電傳現身（**telepresence**）是科技的本質應用，那麼它所揭示的，就是人們終於不再讓想像只停留在深深的腦海裡。人類想要藉由想像力脫離自身軀殼限制的努力，也終於透過電傳現身，讓自身現身

為某個虛擬存在了。這是之所以說電玩最大限度發揮想像力的理由：正是因為電玩讓想像從人的內心之中伸展出來。它不僅是一種遊戲創作者的想像具體化成果，它還讓欣賞者的想像透過電玩中的遊玩展示出來。人的想像神力，因為電玩，最終讓自身得以成為虛擬的存在並且以此遊玩活動著。

電玩作為想像力具體化的成果展示，我們大概不容易在其他的藝術類型看到。因為我們要不是實際去體驗跳傘（也許讓體驗跳傘成為某種行為藝術），就是在影片中看到第一人稱的跳傘視角（或許藝術電影想表現浮在空中的下墜感）。電玩達成的是，將想像力具體化的成果放在虛擬與現實之間——其中的經驗既不是完全現實的（這樣就與直接跑去跳傘沒有兩樣），也不是帶有距離、沒有那麼切身的，更不是純粹虛擬地將想像力固定在某個影像、聲音、圖示之中。我們或許可以說，電玩在這裡開啟了特別的經驗內容。它是由電玩之中角色扮演作為創造的行動內容，以及這樣行動所處的脈絡共同組成。正是因為電玩在虛擬與現實的交界展開了某種模糊地帶，我們於是不僅只是待在這裡觀看其中的內容；電玩可以說是讓我們走進的這個特殊的虛擬世界存在著。就在這個與文字、聲音、姿態、形象、行為本身構成的世界都不盡相同的地方，我們揭露出我們自己的虛擬存在。

如果說藝術揭露著關於的人的存在、情感、想像與理解，那麼電玩想像力具體化的藝術成果，就可以總結在虛擬存在之上。在其他藝術形式的情形，欣賞者當然可以透過藝術看見關乎人的重大事實，但關乎他自身的存在、情感、想像與理解呢？我們會說那些都會在他對藝術的詮釋與反思裡。是的，他可以將這些都詮釋與反思都展示出來，作為看見自身與他者存在的一種依據。但是這些詮釋與反思早就已經成為了第二層有待詮釋的內容。沒錯，要看見關乎人（尤其是自

身)的重大事實，就要仰賴這樣的不斷詮釋。這是因為人不會自己一分为二，他總是會無法直接看見自己而需要仰賴某種鏡子。可惜的是這裡的鏡子—無論是哪種鏡子—都不會如他所想像的一般透明，他總是會需要其他的一番工夫，才會讓這些鏡子裡的人事物，逐漸呈顯出來。然而，電玩總結出來的虛擬存在，是人們得以直接展現與看見的樣貌—這個樣貌所展示的，直接就是某個特殊脈絡下那關乎於人類事實的特殊樣態。雖然這個樣貌確實也會一直有著詮釋的空間，但我們似乎已經沒有比它更為一手的事物存在了。

2.2 當代的想望與角色扮演電玩

從第一章過渡到現在，我們想要釐清的，無非是電玩是否真的一如法蘭克福學派所描述的，終究會徹底成為資本主義文化工業下的商品；還是，根據 2.1 節所描述的電玩藝術性，我們最終可以以此證成電玩作為藝術。在回答這個問題之前，讓我們先重新檢視這個時代裡的事物，到底還能不能讓人的精神呈顯出來，也就是我們是否依然能看到人們諸多不同的想望與表達。這都將影響我們最終對於電玩的判斷。

以當今的視角觀察，現況似乎已經與過去有所不同。在不同媒介所具備的不同特性的情況下，人們對於主體的想望與表達，似乎也沒有那麼輕易地全面淪陷。就結果來看，我們可以承認當代資本主義仍舊控制了大部分的事物，但文化工業的系統可能因為媒介的特性，並沒有做到真的控制一切。因為，如果資本系統「真的」控制了一切的文化、思想與社會，那麼當代人類應該會活在「所有」活動的目標、意義與追求的價值都以資本為導向的情況。因為文化工業的概念如果為真，那麼只要這個世界仍在資本主義的操控底下，媒介的發展理當朝向能夠

徹底收復受眾主體性的目標發展，如此才有可能使得資本最大化，並且讓一切都
被資本所控制，而沒有任何受到阻礙的可能性出現。也許值得慶幸，世界並沒有
如此運轉，當前的現實是我們的確仍活在一個資本主義的社會之中，但是從媒介
的特性來說，文化工業這個概念適用的程度至少會受到一些限制。

如果文化工業的概念可以批判藝術、文化與社會中的諸多媒介，那麼我們似
乎可以一一檢視不同的領域是否真的被文化工業的概念所包含。從〈文化工業〉
一章文本的批判當中，我們似乎可以說廣播、電視與雜誌相當吻合文化工業此一
概念的適用性——它們的共同性在於這些媒介都或多或少削減了受眾的主體性。當
時廣播的受眾只能是被動的閱聽人，其中可能沒有主體得以表達自身的空間，而
閱聽人自以為的品味與喜好也多半是被資本家塑造；至於電視與雜誌則分別從影
像與文字限縮視聽人的主體性，這裡限縮主體性的意思是，主體原本有著其所屬
脈絡而來的想望與表達，卻在電視節目的影像中以及各種雜誌的文字傳遞中，被
資本家所建立起的相同價值、目標以及相同的視野所取代。前述的達成需要建立
在大量生產的情況，使得人們得以無時無刻被動地接收透過這些媒介而來的文化
洗腦，進而被操控去產生種種的消費行為。

然而，資本主義時代下的媒介發展並沒有徹底達到這個目標。再重新以臉書
為例，臉書確實可以被形容透過資本在虛擬世界這個媒介之中建立了一個超大型
的網路帝國，個人資料也可以在臉書帝國裡大量買賣；但是，如果沒有主體性的
個體在其中活動，那麼臉書也不可能成功。就算臉書的演算法如同皇帝一般，決
定著身處其中的人們可以如何接收訊息，進而引導行動，但演算法在沒有政治徹
底介入的情況下，不能阻止使用者將不以資本為導向的思想透過媒介表達出來。
如果臉書要達到資本主義的全然操控，那麼我們應該要在臉書上看到單一的意見

領袖、打破了各種不同同溫層的小圈子、樹立強勢足以回收資本的消費文化，並且以文化領路人的姿態以便於控制——而這個領路人的背後必然由資本家所掌控。事實上，我們的確在臉書上看到了不同領域的資本主義介入、不同的消費文化所塑造出來的意見領袖，以及由這些意見領袖所引導的消費行為，但這些還是沒有消滅不以資本為導向的不同文化社群¹⁹。

欲透過文化工業系統貶抑主體性的資本主義反而出現了某種弔詭：為了大量生產得以促成資本運作與商業市場的文化，必須有更多受眾投入，但為了讓更多受眾投入，又必須讓受眾的主體性能夠有更多的表達，如此以至於那些透過媒介來塑造「相同性」的嘗試便適得其反。當代媒介形式的多元可能性讓上述的現象得以成立：一方面資本家當然可以利用媒介累積大量資本，在其之中以傳統文化工業的系統運作，貶抑受眾的主體性；另一方面為了創造更大的資本，必須限縮自身文化工業化能力，讓受眾的主體性在媒介中得以多元地展現。儘管資本主義的核心並沒有改變：依舊是利用各種工具手段與媒介累積資本，但媒介的可能性足以使其自身不被貶抑為純然的工具，如此媒介便不再是單純資本操控下產物，網路成了當代其中一個鮮明的例子。而我們關心的關於人的主體性、關於文化與人文精神是否能夠擺脫化約為純粹資本的窘境，還有關於意義追尋的可能性，或許就在其中展露出來。

從外部或整體結構上看起來，我們是被操控而投身到某個媒介，其中的演算法也好，媒介誘人的外衣也罷，他們都是當今最強大的控制系統，它限制了主體在媒介中能夠行動的「方式」，但它雖能影響卻不能限制來自個體、社群或大眾

¹⁹ 這不是說這些文化社群完全不會與資本主義有掛勾，不同的文化社群當然都有可能被資本家所利用，但這不表示這些文化社群的所有活動都是為了獲取資本。人權與性別團體至少是其中的例子之一。

因為不同想望而來的投入—否則它就不會是某種媒介。當我們仍是「投身」到某個媒介—無論是不是以回覆機制的方式，似乎在其之中就不得不有某種的主體性以媒介展示、表達出來。



樂觀一些來說，當代的媒介必然伴隨我們主體性更多的投入，這是媒介實現其自身的必然過程，也是主體性實現自身的方式之一。換句話說，媒介如果沒有主體性的投入就不會是媒介，而只會是空洞的素材與形式結構；而在資本主義的籠罩下，主體性如果要不被徹底化約為工具，或不只是停留在主體的想法階段，那麼它就會需要透過媒介實現出來，我們也因此可以從媒介實現出來的結果，看到人的精神與想望。

現在，我們可以回答一開始的問題了。上述對於這個時代媒介的檢視，實則開啟了兩種不同方向（實為一體兩面）的思考：（a）從人的精神與想望說明媒介的元素與特性如何變化與發展，以及（b）從媒介的可能性與各種元素或特性來理解精神或社會想望的變化與發展。就（a）而言，從第二章一開始對於資本主義下文化工業的討論裡，如果在人的諸多面向當中，人不想被當成純粹的工具，那麼這意味著人有著以自身為目的的想望，或者換句話說，人希望自己有其內在價值或意義。而這個關於自身的價值與意義，必須建立在對於自身的認識上面，因為我們不太可能呱呱墜地就知道關於自身或人性的旨趣所在。所以，除了透過倫理生活的實踐來呈顯自身並認識自身之外，我們也透過不同的媒介同時展示與認識著自己。從語言、文字這種相對於感官因為少了質料的負擔而趨近透明的媒介，到充滿感官材料的影像、聲音、紋理、氣味與口味等等，這些在自然物質層面能被掌握塑造、人得以將自身加諸其上的材料以為媒介，人的自我展示與認識就因

而展開。因此，人可以將其自身展示為純粹的思想，也可以是在自然之中，展示自身如何與自然互動而成為一體的存在。

進一步來說，如果有一種想望，彷彿希望道成肉身一般，它不希望自己只是純粹的思想，而能夠是活生且具體的存在；它不滿足於只活在被單一知覺能夠把握的情況，就好像被定格在畫框之內，只以眼神凝視，即便有時候透過單一知覺也能夠顯露更多；它希望自身的多元面向能同時作用、展示在不同的自然事物之上；又同時，那不只是動物性的日常生活；它相對於趨向靜態的思想，可能必須是動態的展示關於它自身、關於人類自身，關於在諸多他者與自然之中，一種完整（以區別單向度）、特殊的、可能不只是倫理的重要面向。

如果說上述的想望可以是透過主體的行動方式作為媒介來實現，也就是必須要有一個主體完整的行動才能顯露其自身；或是說行動作為媒介時，行動的元素要能夠滿足上述的想望——那麼隨著科技發展出虛擬世界的當代，以及我們也就生活在隨手可及虛擬世界的時代，人如果不只是能夠耽溺於虛擬世界的存有、不只是被虛構感覺滿足的動物、不只是在虛構世界裡再次被資本主義利用的工具，那麼人是如何建構一個虛擬的世界，以及人在虛擬的世界中如何行動，都將是我們考察虛擬世界如何成為一種實現上述想望之媒介的主要目標。

這讓我們將目光放到了角色扮演電玩身上。繼承著電玩諸多藝術性的可能元素，角色扮演電玩作為一個主體可以透過分身（avatar）、扮演著分身角色，並且在某個虛擬世界中活動的媒介，它要求玩家不可以如同廣播或者電視面前的受眾，只單純被動地接收訊息。它強調的是主體的角色扮演遊玩，在那裡有著不止於獲勝與成就感之外的元素。它要求著玩家投身到電玩的虛擬世界當中——如人們投身到網路的虛擬世界——不過它要求的更多，玩家如果毫無作為，那麼一切就會無法進

展，或者遊戲結束。角色扮演電玩讓玩家立即意識到自身是「如何」投入這個虛擬世界，並且要求玩家因應著虛擬世界之中的變化而主動地有所作為。這些都指出，角色扮演電玩作為媒介，是主體性被資本主義貶抑之下，另一個能夠在虛擬世界得以伸張的重要出口。角色扮演電玩這種特殊的媒介，讓人們以虛擬存在的方式來實現著屬於當代的特殊想望。虛擬存在的元素、超文本敘事的特性，我們從中看到了精神或社會想望的變化與發展——正是前述那種資本主義與資訊時代下，人們想要伸展主體的想望。

一旦某種藝術媒介無法表達人們所想表達的內容，而其他的實作（works）使之能夠表達，那麼新的藝術就會因此誕生。由於人是由想望構成：生命就是不斷有著想望、目的並且以此進展著，進而決定了生命的意義。所以，不同的歷史階段、不同民族的分野，那些處於不同時代的人們，他們所擁有的正是這些不同的想望與這些想望所表達出來的藝術品；反過來說，這些不同的藝術呈現了隨時代而不同的人們的想望。

那麼，那個不希望自己只是純粹的思想、純粹動物性的感官滿足；那個不滿足於只活在被單一知覺能夠把握的情況、不安於只是被靜態地理解；那個想要動態展示關於它自身、關於人類自身，關於在諸多他者與自然之中，一種完整而特殊的、不只是倫理與真理的想望，本文認為，這是只有角色扮演電玩作為一種藝術媒介才能實現的。反過來說，當代角色扮演電玩作為藝術媒介，成為了當代對於這種需求與想望所給出的答案。商品與藝術的衝突，毋寧是資本主義在這個時代對於人文精神最大的威脅，而電玩中那些被拿去作為商品的元素，正好顯示了電玩中的角色扮演遊玩，與角色扮演電玩本身，作為實現想望的媒介，作為時代面對資本主義給出的答案，有多麼地重要。



第三章 遊戲與藝術的形式分析

3.1 遊戲與藝術作品在形式上的不相容

除了資本主義系統中對於電玩作為藝術的反面意見，另一大類的反對意見則來自遊戲哲學家的看法。不過他們的目標更為廣闊—是以整個遊戲作為討論的標的。他們眼見近來遊戲哲學中的美學討論浪潮愈發興盛，遊戲或電玩的美學理論或藝術理論如雨後春筍般的萌芽；這對他們來說，在他們對於遊戲的既定看法底下，這些美學與藝術理論的工作，毋寧是讓已經有著厚重形上學意味的遊戲理論，又增添了许多不必要的形上學負擔。

就讓我們先從最熟悉的日常物與日常物變成藝術作品開始討論遊戲哲學家的這一整套觀點。同樣的兩個小便斗，一個有著杜象的簽字，一個沒有，我們如何說一個只是日常的用品，另一個是藝術作品呢？一個簡單的進路是，說明小便斗不只是有著特定造型的物品，而是還有著它被意圖的功能。也就是一種對於它的規定、規範或某種傳統來指引我們如何和它互動；同樣地，藝術作品的功能與傳統就會規定或禁止我們如何和藝術作品互動。因此，原本小便斗所擁有的規定被改變了，這讓杜象的《噴泉》不再適合安裝在廁所，而是應該以藝術的角度考慮它。從中可以發現，其他物理上相似或功能雷同的小便斗也沒有因為《噴泉》而享有相同的藝術地位。這是因為創造的意圖改變了對事物的規定，《噴泉》正是因為這個改變的過程，所以從日常物變成了藝術作品。其他小便斗因為沒有經過這樣的

改變，所以仍然只是一般的小便斗而已。我們透過對於功能和規定來區分個物的方法，就可以用來描繪遊戲和藝術的不同與不相容。

如果上述的區分方式成立，那麼當我們要探討電玩的時候，它便沒有那麼理所當然的被視為遊戲。電玩其實沒有明確地映射到遊戲或是藝術的範疇，有些電玩是遊戲、有些則是藝術——這意味著這樣的電玩同時就不是遊戲。如果《這是我的戰爭》（*This War of Mine*）是一件藝術作品，它就會比作為遊戲的西洋棋要求更多的欣賞和參與：這是在說，如果只是要玩它、取得勝利、累積點數，最後生存下來，同時忽略作品中有著某種道德企圖的面向，那麼這就是沒有恰當地欣賞《這是我的戰爭》。反過來說，如果要求玩西洋棋的時候還要反思人類戰爭的狀態，這就是不適切的要求；或者以「恰當的參與」來說，那是不必要的元素。

這是 Brock Rough 對遊戲與藝術作品不相容的初步想法²⁰。他的主題並不是電玩，即便很多人提到遊戲時，他們所指涉的其實是電玩。然而他認為那些將電玩當作是藝術的人經常沒有考慮電玩、藝術與遊戲的關聯。對 Rough 來說，電玩到底是不是遊戲其實是個開放的問題，但大多數的人都視之為理所當然。這樣的結果導致很多電玩其實不是遊戲而是藝術，那麼他們也因而避掉了遊戲與藝術之間的不相容問題。

他認為，這是因為我們很難一眼看出目前的對象屬於哪個範疇，所以容易就忽略掉了遊戲與藝術之間的相容性問題。如同倉庫裡缺乏標示的情況下，一個人也沒有辦法正確地識別哪些是藝術作品而哪些只是恰好擺入的日常器物。遊戲也是同樣的道理，因為有些遊戲只是抽象規則的集合，所以這可能比辨識藝術作品更為困難。除了辨識抽象的困難，辨識單一事物也不如想像中容易。如果一個人

²⁰ Brock Rough, "The Incompatibility of Games and Artworks," *Journal of the Philosophy of Games*, Online First Issue, (2017): 1-3。

要來辨識西洋棋，到底要如何讓他知道這是遊戲的西洋棋還是有著西洋棋的藝術作品？這樣的情況顯示我們對於有待辨識的對象要有著比物理性質更多的認知，我們才能進行辨識。如果一如小便斗和《噴泉》，兩者會因為要求的不同而不是不同的存有物；那麼一旦藝術和遊戲兩者各別的要求與判準其實不同，藝術和遊戲兩者之間便會在存有的層次上區分開來。

因此，Rough 提出了一個論證的策略。他不直接說明電玩與遊戲不是藝術作品，而是透過歸謬論證，假設既是遊戲又是藝術作品的 X 存在，然後檢視對於 X 的要求與規定。如果這些規定與要求互相衝突，例如要求欣賞《噴泉》的態度不可能同時又要求以日常物的方式使用它；那麼透過證明 X 本身的存有規定不相容，最後就可以得出遊戲和藝術不相容的結論。這意味著，如果是遊戲，那就不等同於藝術作品；反之亦然。這樣的結論是一個關於遊戲與藝術作品在形上學方面（特別是存有論）的宣稱。如果 Rough 的說法成立，意味著兩者存有本身的規定不同，不只因為各自的形上學意涵不相同，所以當我們要討論兩者的時候，必須分開處理；各自的規定意味有著專屬於遊戲或是藝術作品的參與或欣賞，如此我們可以確認參與者（或欣賞者）對待作品的方式適切與否。這樣對於遊戲與藝術作品的區分，就 Rough 來說，它減輕了遊戲和藝術作品彼此的負擔—遊戲不需要背負著被看作藝術的使命，反之亦然。

所以 Rough 需要先有一個關於遊戲的規定的說法，他首先根據 Bernard Suits 對於玩遊戲（game playing）的定義出發：

去玩一個遊戲就是只使用被規則允許的方法〔遊玩手段〕，來嘗試去達成一個特定的事物狀態〔遊玩目標〕，這種規則禁止使用更有效率手段來取

代沒效率的手段〔構成規則〕（constitutive rules），而且規則會被接受就只因為它們使那樣的行動而為可能〔遊玩態度〕（Rough, 2017: 5）



Suits 的定義不是針對遊戲，而是玩遊戲這個行為。因此，為了定義遊戲，Rough 將遊玩態度修改成「遊戲者以遊玩態度參與規則集合的規定（prescription）」（Rough, 2017: 6）。如此，作為一個對象（object）的遊戲和玩遊戲這個行為就可以區別開來。上述對於遊戲的定義如果以《大富翁》這個遊戲為例，那麼讓所有其他遊戲者破產便是這個遊戲的遊玩目標，這個目標可以和遊戲本身與規則作為一個整體區別開來，因為這個目標具有不被遊戲規定的手段達成的可能性，像是一開局就拿走所有的遊戲幣²¹；《大富翁》的遊玩手段在規範上排除了遊戲者一開始就拿走所有遊戲幣的手段，因此相較於直接拿走遊戲幣，《大富翁》的規則規定了遊戲者必須採取一個沒效率的手段獲勝；最後《大富翁》這個遊戲規定《大富翁》的遊戲者必須採取遊玩態度，而不是出於受迫來遊玩《大富翁》，或是恰好跟隨《大富翁》的規則（無論這是什麼情況）。因此，《大富翁》的遊戲規定了就《大富翁》這個遊戲本身的參與態度。

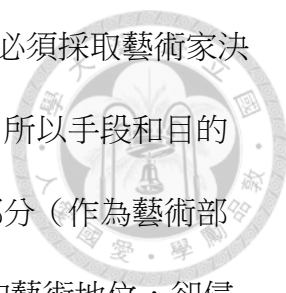
定義遊戲之後，Rough 以「藝術作品就是要被欣賞（artworks are meant to be appreciated）」（Rough, 2017: 8）作為藝術作品的本質特徵（essential feature）來說明成為藝術作品的必要條件。藝術作品本身以及所有與該作品相關的特徵（包含但不限於組成作品的物件、藝術家的身份、媒介被創造的歷史、藝術家的意

²¹ 遊戲目標本身可以與遊戲的整體規則區別開來，意味著這個目標總是可以有著外於遊戲規則的方式達成。這同時也意味著，單獨目標的設立不足以構成遊戲的整體條件。因此，就 Rough 的遊戲定義而言，規則禁止作弊的意義正是因為有著被作弊的可能；這蘊含了不能作弊的遊戲，就不是他的定義底下的遊戲。因為如果一個遊戲在形上學上不能作弊，也就是遊戲的目標與遊戲規定的手段不能分開，那麼這個遊戲規則所規定的手段，就會是唯一能達成目標的手段。唯一也意味著那是最有效率的手段，如此就會抵觸他的遊戲定義。

圖) 都是要被欣賞的項目。如果藝術作品沒有這樣被欣賞，則不能稱作藝術作品——這個就是屬於藝術品的規定。如果藝術作品就是要被欣賞，那麼就可以區分正確與錯誤的欣賞方式。例如一幅畫的氣味和嚐起來如何不是該幅畫的相關特徵，所以用聞的或用嚐的方式就是錯誤地欣賞這幅藝術作品。這個必要條件不只讓事物成為藝術作品，還讓藝術作品成為「那個」獨特的藝術作品。(Rough, 2017: 9)

這時我們便可以檢視同時作為藝術與遊戲的 X 有著什麼樣的規定。首先，X 要有一個內在的目標。X 作為藝術作品，它會有一個被欣賞的目標——以注意它的相關特徵的方式作為達到這個目標的手段；另一方面，它作為遊戲，它的目標（欣賞藝術）需要與達到這個目標規定的達成手段（注意相關特徵）區隔開來，也就是這個目標可以被其他不由這個目標所規定的手段達成。其次，X 有著構成的規則與規定的手段。X 一方面作為遊戲，所以會有著要求以沒有效率的方式來達成內在目標的規定；同時，X 在另一方面作為藝術，也會要有這樣的規定，只是在藝術的情況可能是，藝術家必須想盡辦法讓欣賞變得困難的規定。最後，X 有著對於它的態度規定。X 規定著同時要有藝術的態度與遊戲的態度。

這個 X 設立之後，我們便可以從頭開始探討。首先，因為藝術沒有可分開的目標——藝術的目標是去了解它，還有其他作品相關的要素，這讓 X 有了正確的欣賞；然而，對同時是遊戲的 X 而言，這意味著遊玩目標無法和遊玩手段分開。換句話說，在遊戲那邊，說遊玩目標和遊玩手段可以分開，指的是參與者在遊戲的規範上雖然不允許作弊，但遊戲在形上學的可能性總是讓玩家可以採取其他手段



來到達遊戲規定的目標，包含作弊²²；可是在藝術那邊，欣賞者必須採取藝術家決定的方式，才能算是達到目標（因為目標就是用正確方式欣賞，所以手段和目的無法分離）。這導致了兩難：要嘛接受遊玩手段是遊玩目標的部分（作為藝術部分的不可分離），因此遊玩目標不能和手段分離，這保留了 X 的藝術地位，卻侵蝕了 X 的遊戲地位；另一方面，要嘛就是說遊玩手段不是遊玩目標，允許它們分開，但終究傷害了 X 的藝術地位。簡單來說，藝術的目標被設立下來之後，就無法作弊，因為藝術的手段和目標無法分開；而遊戲的遊玩目標被設立下來，卻可以透過作弊的方式實現。其次，藝術不能要求沒有效率的手段。藝術對於手段有所限制，如此以排除其他可能的手段；正因為這些手段是獨特的，所以也意味著是最有效率的一所以就算是藝術家百般刁難，欣賞者去違抗藝術家的百般刁難，反而恰恰是欣賞他的作品最有效率的方式——那是專屬於這個作品的方式。最後則是遊戲和藝術態度的不相容性：這個衝突是來自於兩種態度之間的模態條件以及規定所致。初步來看，因為遊玩態度是玩遊戲的必要條件，而藝術的態度也是藝術專屬參與（也就是專屬於藝術欣賞）的必要條件，這樣似乎可以相容。可以一方面把 X 當作遊戲來參與，也可以另一方面把這個 X 當作藝術來欣賞。然而問題在於 X 必須隨時隨地既是藝術也是遊戲，不能在前一刻當作遊戲，後一刻當作藝術。重複一次來說，這是一個存有論上的宣稱，不是一個心理學上的宣稱；心理學上如何可能，不等於這樣的心理對待方式就讓對象變成某物。即便某個藝術家

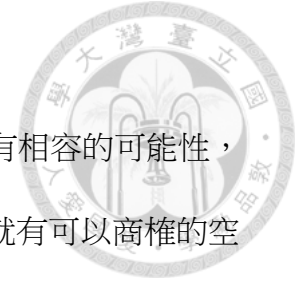
²² 規則指出我們不能作弊的「不能」其實指的是「規範上不允許」，而不是「形上學上的不可能」。例如我們雖然不能闖紅燈，但我們總是能闖紅燈——這個看似矛盾的語句，其實指的是規則要求我們不能闖紅燈，但不代表進入規則的我們就會喪失跳出規則（在這個句子裡就是闖紅燈）的形上學可能。所以，如果有人以不能作弊為理由來反駁 Rough 對於遊戲目標與遊玩手段不能分開的說法，那麼除非他能夠舉出一個形上學上不能作弊的遊戲，否則他的意思最多指的是從遊玩者的角度來看，這個遊玩者的目標在某種規範上不允許和這個規則所規定的手段分開——一旦這個遊玩者違背了這樣的規範，他就會自動被遊戲剔除（意味著他就不再具備遊玩者的身份），作為違反規定的處罰。這是我們說作弊者不算是在玩遊戲的意義。亦即，不是遊戲的形上學狀態改變了，以至於作弊者的實踐不算在玩遊戲；而是因為他違反了遊戲規則而改變了他的遊玩者身份。



可以把某個遊戲納入他的藝術作品，或是把藝術作品當作遊戲來遊玩作為一個藝術作品的組成部分，並且因此同時宣稱遊戲和藝術可以相容，這也都與這裡分析的情況有所不同：因為宣稱內容裡遊戲的部分依舊是遊戲，藝術作品的部分依舊是藝術作品。這裡分析考慮的是 X 有沒有可能既是藝術作品又是遊戲，亦即考慮的是那個 X 的同一性（identity）。這意味著 X 總是規定著作為遊戲來欣賞和作為藝術來欣賞，也就是這個規定必須是持續的。X 要求同時有這兩種態度一同時性被要求是因為，成為一個藝術作品或是一個遊戲，意味著無論什麼時候某個人參與它，那都會是把 X 當作 X 的恰當對待。所以，這種不相容性是形上學的，不是知識論上的；是對於對象的態度之「規定」無法相容，而不是態度本身不相容。這種規定避免了有某物同時是遊戲又是藝術。即使規定改變了，那些相同的組成部分還是會組成一不是一個藝術，就是一個遊戲。規定不相容的主要原因在於，遊玩態度對遊戲而言不只是一個必要的態度，它還顯示規定態度所具有的充分性：在態度上來說，遊玩態度的規定總是足夠讓某物成為一個只以遊玩態度來參與的遊戲。這時候，對待藝術被要求的態度的規定，就侵蝕了我們必須對待遊戲所要求的態度充分性。因為 X 總是需要一個額外的態度，才足以完整 X 關於態度的規定。所以對於作為 X 的專屬參與規定來說，X 的存在，就顯示了遊玩態度不再是一個充分的態度。

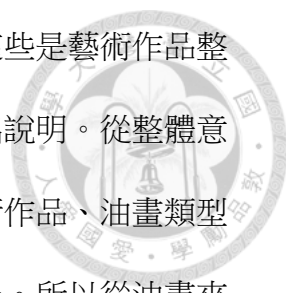
總的來說，（1）遊戲和藝術沒有分享相同的構成目標、（2）藝術無法利用任意的無效率，而遊戲要求任意的無效率，以及（3）對待藝術被要求的態度侵蝕了我們對待遊戲所要求的態度充分性。這三點，對 Rough 而言，正是遊戲與藝術在形式上不相容的地方。

3.2 遊戲與藝術的相容條件



讓我們重新檢視 X 的三個構成條件，如果其中某些條件具有相容的可能性，或是 Rough 對於遊戲或藝術的看法其實不成立，那麼他的論證就有可以商榷的空間。首先，將成為藝術作品的必要條件列為藝術作品的參與者要以特定的方式欣賞之，勢必會面臨很大的挑戰。雖然 Rough 一再強調這是許多美學理論家都會同意的看法，並且先打了預防針：「這不是宣稱對於一個藝術作品只有一種特定的詮釋或欣賞是正確的，而只是說藝術作品就是要被欣賞」（Rough, 2017: 8）或是「這裡『相關』一詞的使用只是要去排除非相關的特徵，像是在明顯的例子中，對於畫作的評價，油畫背面的顏色、它們的重量或是畫框的氣味（都屬於非相關的特徵）」（Rough, 2017: 10）。然而，以欣賞相關特徵作為藝術作品的本質性質宣稱，最多只能成立在某個個別的藝術作品或是一種藝術作品的類型身上。當這裡對於藝術作品的指涉，是與遊戲一樣作為一種實作的類型，Rough 的說法不是什麼都沒說，就是陷入循環。如果不是發生上述兩者的情況，就會與他的預防針產生衝突與矛盾。

原因正是在於藝術作品作為一種實作類型，不若遊戲一樣可以順利找出類似規則手段的一般性本質性質。什麼是關乎藝術作品整體的相關特徵？對 Rough 而言，那是被欣賞。很多事物與人的實作同樣被我們欣賞，那麼什麼是關乎藝術作品的欣賞？Rough 會說，關乎藝術作品的欣賞，就是找出藝術作品的相關特徵。是的，所以 Rough 無法只說欣賞，他只能提出了一組這些相關特徵的說法：組成作品的物件、藝術家的身份、作品被創造出來時的媒介的歷史、藝術家的意圖等等。然而，讓我們再重複一次關於「相關」的用法：用於排除非相關的特徵——這時，問題來了，這些正面表列沒有辦法說明哪些是藝術作品整體的非相關特徵。



能動性如何被表達、經驗的內容、作品在藝術市場中的價格？這些是藝術作品整體的相關特徵還是非相關特徵？所以他只好從更具體的事物提出說明。從整體意義的藝術作品、視覺藝術類型的藝術作品、繪畫類型的視覺藝術作品、油畫類型的繪畫視覺藝術作品—從這個分類意義上降了四個層級來找例子。所以從油畫來說，它的畫框可以如同 Paul Crowther 所說的，它也有著一整套的現象學²³，也可以說它畫框的氣味不是和「藝術本身」相關的特徵。這裡的藝術本身，早就已經不是上層抽象意義的藝術作品整體，而是更為具體的油畫類型—甚至可能必須是一幅具體的油畫作品²⁴。藝術作品的指涉範圍越小、越具體，就越容易指出它的非相關特徵。反之，抽象的層級越高，就越能容許更多的可能性。所以從 Rough 對於藝術的看法來看，在藝術作品整體意義的層級下，屬於藝術作品的相關特徵只有欣賞那些被「藝術標籤」帶出來的，藝術家的身份、藝術作品組成物件、藝術家的意圖與藝術的歷史。至於非相關的特徵，就會是標籤還沒貼上的特徵，或是有著其他標籤干擾的特徵。所以 Rough 會說，他不管藝術作品相關的特徵到底是什麼，只要被欣賞時是作為相關特徵即可。因此前述的經驗內容，只要它是藝術的經驗內容就可以算是相關；能動性的表達，只要是某種藝術的表達，當然也可以算作相關；藝術作品的價格—價格當然與它是什麼藝術相關，價格經常會影響人們「如何」欣賞普通的水墨還是張大千的作品；可是另一方面價格似乎又不應該作為藝術作品的相關特徵來考量。這時，正是由於 Rough 的藝術觀念太過空洞，因此只能以標籤的方式來運用。但是一旦碰到了複雜的特徵，或是碰到了作

²³ 參閱 Paul Crowther, *Phenomenology of The Visual Arts (even the frame)*. (Stanford, CA: Stanford University Press, 2009): 35-59。

²⁴ 雖然看起來有些異想天開，但我們憑什麼說油畫這個類型的藝術作品，它的畫框氣味永遠都不是它的相關特徵呢？是因為它屬於視覺藝術，其他方面的感官運用就不是相關特徵—那我們如何區分戲劇、電影、電玩呢？

為標籤的其他特徵，藝術作品的標籤反而會失去作用，還引起更多的困擾——是兩個標籤可以貼在一起，還是其中一方可以撕掉別的標籤，我們根本不得而知。也就是說，整體意義的藝術作品，在 Rough 的說法底下，根本建構不出相關特徵與非相關特徵的看法。就算有著欣賞一事、有著藝術作品標籤帶出來的相關特徵，我們不是依然只能籠統模糊依稀地感受著它，就是被藝術、欣賞、相關特徵的循環定義搞得團團轉。

然而，一旦 Rough 為了藝術作品相關特徵的欣賞說法能夠成立，而將藝術作品的整體意義概念偷換成了藝術作品的個例——如同油畫的例子所顯示的那樣；那麼他就會和他「這不是宣稱對於一個藝術作品只有一種特定的詮釋或欣賞是正確的，而只是說藝術作品就是要被欣賞」互相抵觸。因為後句所說的藝術作品就是要被欣賞，其實完全指的就是要符合「那個」藝術作品所有的相關特徵來欣賞。既然是某個特定的藝術作品，當然就會有屬於它的特殊相關特徵。有了屬於它的藝術作品相關特徵，看似理所當然就能排除其他的非相關特徵來欣賞。不過，一旦我們回到 1917 年杜象的《噴泉》例子，我們馬上就能看出這個宣稱會導致只有一種特定的詮釋或欣賞是正確的結果。《噴泉》的相關特徵——除了物理上的小便斗作為作品的物理構成以外，1917 年、杜象、當時的藝術觀念、人文背景、杜象的意圖都會是《噴泉》的相關特徵——都是如此的獨一無二。如果欣賞者沒有欣賞這些相關特徵、沒有同時以這些《噴泉》的相關特徵來欣賞，那麼根據 Rough 的說法，《噴泉》就不是「那個」《噴泉》，而可能是一般平常的小便斗了。因為，如果欣賞者只考慮物理構成的欣賞，那麼跟一般的小便斗沒有什麼兩樣；如果只考慮了物理的小便斗與杜象的簽字，那麼跟其他有著杜象簽字的現成物藝術作品沒有什麼兩樣；如果只考慮了物理的小便斗與杜象的簽字與 1917 年這三個相

關特徵，那麼這跟 1917 年有著杜象簽字的諸多小便斗試做品（如果有的話）也沒有什麼兩樣。根據 Rough 的說法，《噴泉》要是「那個」《噴泉》只考慮相關特徵是不夠的，《噴泉》之所以能夠是那個《噴泉》，也只有將它所有的相關特徵同時一起考慮進去，才能算是對《噴泉》來說正確的欣賞方式。既然是「所有」與之相關的特徵同時考慮進去，那這就會是一種且只有一種的獨特欣賞方式——也才能顯示出正確與錯誤的欣賞與詮釋。所以上述那些只考慮小便斗、杜象的簽名與創造年份的欣賞是錯誤的，對 Rough 而言，不是在於詮釋方式的問題，而是在於依據這種詮釋所詮釋出來的對象，在存有論上就會不同於「那個」《噴泉》——簡言之，欣賞者根本就搞錯對象了。

其實，這個說法的目的只是刻意讓手段和目的綁在一起，為的是凸顯欣賞藝術手段的效率與參與遊戲手段的無效率。因為無論湊齊該藝術作品的所有相關特徵有多困難，它既然作為欣賞該藝術作品唯一且正確的手段，就是最有「效率」的手段。但恰恰是為了凸顯藝術欣賞手段的效率，以正確欣賞方式作為獨特的參與手段，讓藝術作品的欣賞一事，最終成了參考書的標準閱讀，或是說明書的指示操作——而這些都不應該是欣賞藝術作品該有的狀況。這也是為什麼 Rough 需要強調這不是說只有一種特定的詮釋或欣賞是正確的，而只是說藝術作品就是要被欣賞。但顯然地，無論是為了說藝術的目標就是要被欣賞，還是說參與藝術手段的有效率，最終他都無可避免地來到這個境地。現在讓我們來看看，一旦有了某個藝術作品的獨特欣賞，那麼只有一種特定的詮釋或欣賞一事，會如何產生這樣的後果。

說參與藝術的手段是獨特的，要看從什麼意義上來說。只能用閱讀的而不是聞的，顯示不出手段的獨特性，因為很多作品都必須透過閱讀來欣賞。詮釋作為



欣賞手段—例如說欣賞《紅樓夢》最獨特的手段就是詮釋，同上述在《噴泉》情況，Rough 大概也不會同意。原因在於這個欣賞的手段呈顯不出《紅樓夢》的獨特性，因為《紅樓夢》與《哈姆雷特》一樣可以說詮釋就是欣賞這兩個作品最有效率的方式，既然有其他作品也可以用這種方式來欣賞，那麼就不會是獨特的手段。那麼，還有什麼方法可以說欣賞《紅樓夢》與欣賞《哈姆雷特》時有著各自不同且各自獨特的手段呢？Rough 只能再一次地說，存在一種獨特的欣賞方式，也就是欣賞《紅樓夢》的時候，所採取的方式不會與欣賞《哈姆雷特》時相同。這時候，如果說是經驗內容的不同，或許可以理解。因為欣賞《紅樓夢》與欣賞《哈姆雷特》時的經驗的確有所不同；但這時候我們能夠說是因為這兩者的經驗「方式」不同，而導致我們區分這兩個作品嗎？我們的方式不外乎就是憑藉感官經驗或是理智的反思與詮釋，透過這樣的方式，欣賞者因而有著不同的經驗。但這樣的方式，仍舊無法說明欣賞作品手段的獨特性。前面已經提過，單獨感官面對作品的物理組成無法說明作品的獨特性；而透過理智的詮釋要說明手段的獨特就會意味著，存在某個詮釋方式 A（可以是某種集合）專屬於《紅樓夢》。而外於詮釋方式 A 的手段，都可以說是在欣賞其他的作品。所以，這就會意味著《紅樓夢》只有一種最佳詮釋。那麼 Rough 的問題來了，一個藝術作品真的存在某種最佳詮釋嗎？²⁵

Rough 唯一能回應的方式似乎就是擴充 A 的集合，讓 A 充滿很多詮釋的可能性；但問題同樣來了，這仍然沒有顯示 A 集合的實質內容—只顯示了某種標籤—專屬於《紅樓夢》的詮釋方式。然而，欣賞者不會知道在詮釋《紅樓夢》的時

²⁵ 雖然他想要避免這樣的主張，但他沒有明確地說他要如何避免。從上述的分析來看，為了使他的藝術欣賞論具有意義，以及為了凸顯藝術的目標與手段如何與遊戲的不相容，他最終都會迎來這樣的理論結果。

候，他的詮釋方式和曹雪芹的詮釋方式會不會都同時屬於 A 這個集合，如此以完成關於《紅樓夢》的正確欣賞。這時侯，Rough 除了去找曹雪芹以外，他能夠做的就是找一些紅學專家去認出《紅樓夢》的相關特徵，並且以此制定 A 集合應有的內容。一旦這種屬於 A 集合的詮釋方式成立之後，欣賞者就「不可能」且「不可以」再用這個「方式」去詮釋其他的作品，不然會導致其他作品與《紅樓夢》混淆在一起。Rough 可以繼續主張，屬於 A 這個集合，正是因為《紅樓夢》作品中的「相關特徵」都已經被考量了進去。所以，如果小明的詮釋方式裡沒有考慮與《紅樓夢》作品的相關特徵，那麼就不能算是詮釋方式 A。

至此，我們已經有了關於藝術就是意圖被欣賞的最佳示範：《紅樓夢》作為國文課文裡的選文。課本選文裡的《紅樓夢》，已經羅列好了課文所認定的相關特徵，並且要求學生只能以這樣獨特的方式來欣賞，否則在考卷上老師就無法辨識學生是否真的欣賞了「那個」《紅樓夢》。如此正確的欣賞、有效率的獨特手段，造就了某個專屬於《紅樓夢》的詮釋方式，成為對《紅樓夢》的恰當參與。簡言之，Rough 對於藝術作品的規定，在他沒有找出辨認藝術作品作為整體之相關/非相關特徵的具體方法之前，毋寧是將個例藝術作品的欣賞說成了說明書與教科書。即便在不是個例的情況，他對於藝術作品的規定，也會成為某種博物館裡的油畫欣賞指南手冊。他拿這樣教科書式的欣賞規定，或是拿某種藝術類型的欣賞指南，作為了一整個藝術作品的欣賞規定，讓實際寬廣的藝術欣賞，都限縮在他的教科書指南規定裡。

這就是為什麼討論藝術欣賞參與手段與效率的篇幅，看起來又重複了一次討論藝術欣賞作為藝術目的的段落。原因就在於 Rough 把藝術的目的與手段綁在一起。目的與手段對他而言就是遊戲與藝術在形上學上最大的不同。前者要可以分

開，後者則在一起。我們已經看到了後者在一起產生的許多困難，但似乎前者的分開也不見得能真正把握到所有的遊戲。

從遊戲方面來說，遊戲的遊玩目標到底能不能和遊戲的手段分離？拿前述出現過的橫向捲軸酷跑電玩遊戲《Canabalt》來說，遊戲的遊玩目標就是避開障礙盡可能跑得更久，如此以獲得更高的分數；而他的手段就是各種能夠避開或跳過障礙的操作，這時它的遊戲遊玩目標與手段就不會分離。原因在於沒有其他手段能達到這個遊戲的目標了。這是由於這個遊戲類型目標的特殊性所致：因為我們無法直接定義多久的時間算長，也沒有辦法說達成多少的分數算高一所以看似我能作弊竄改分數變成十萬分，我還是沒有達到這個遊戲的目標。因此，如果 Rough 關於藝術與遊戲的目標說明能夠成立，那麼要不是藝術的範圍變得相當狹隘，就是遊戲的範圍變得相當狹隘。

Michael Ridge 和 David Myers 則分別從不同的進路對於藝術的範圍變狹隘一事提出批評。Ridge 提出了法拉利跑車作為例子來加以批評²⁶。他認為從小便斗變成杜象的《噴泉》，並不意味它舊有的功能與結構就徹底改變—雖然在《噴泉》上小解是一種不適切的欣賞方式，但不意味著它就會徹底喪失作為小便斗的用途。他認為多重功能的事物並不難理解，也相當普遍。法拉利跑車就是其中一個例子：作為交通工具、欣賞的對象、社交工具與財富地位的象徵。這些功能與使用，並不因為它是社交工具，它就不能載人兜風；我們也不會因為覺得法拉利跑車很美，就一定只能把它停在倉庫裡供人玩賞（雖然很多富人的確這麼做）而因此喪失作為交通工具的能力。而藝術與遊戲的關係也是如此一歸謬論證裡的複合

²⁶ Michael Ridge, "The Compatibility of Games and Artworks," *Journal of the Philosophy of Games*, Online First Issue, (2017): 6。

物 X，就是一個多功能的複合物；同時，也不因為作為藝術或是遊戲的任何一方，就徹底抹滅了另一方存有的可能。因此，如果 Rough 的說法成立，我們就不應該讓停在倉庫供人欣賞的法拉利跑車拿去參與跑車競賽，因為這是錯誤的使用——這個法拉利跑車的形上學規範不容許這樣操作。最有趣而 Rough 卻徹底忽略的是，為什麼小便斗的形上學規範可以允許這樣一個現成物成為藝術作品，卻不允許這個現成物的藝術作品拿去做其他使用呢？為什麼前者是一個「合法的」形上學轉換，而後者則被視為錯誤呢？這都是 Rough 沒有提出的說明。

Myers 則對 Rough 以欣賞者為中心的藝術模式感到不滿。因為即便有許多美學理論家側重的是藝術作品中欣賞者的欣賞，但這並不代表欣賞者中心的模式必然會成為藝術作品的必要條件。在藝術作品的表達模式（*expressive model*）裡頭，藝術作品的必要條件會是作品有沒有藝術家的表達，而不是欣賞者有沒有適切的欣賞；同理，藝術作品的溝通模式（*communicative model*）則是以藝術家有沒有透過作品傳遞訊息作為必要條件，藝術作品的判準同樣也不是側重在欣賞者的欣賞。而 Susan Langer 的藝術符號理論，就是其中的一個代表。除非 Rough 有著更好的理由，否則我們沒有必要接受一個欣賞者中心的藝術作品必要條件²⁷。

於是，遊戲與藝術的相容條件就從此展開了。我們不難在上述的討論發現，遊戲與藝術的不相容，其實是基於兩套分別對於遊戲和藝術的本質主義式分析。他們的不相容，源自於各自立場嚴峻的本質主義觀點：遊戲的本質就是一套關乎遊戲目標、手段、與遊戲態度的嚴格規定；藝術的本質就是另一套關乎藝術欣賞的目標、手段與態度的本質性規定。所以他們彼此才如此扞格不入。然而，可惜的是，這兩套本質性規定，並沒有真的能夠把握遊戲與藝術的本質。他們更像是

²⁷ 參見 David Meyers, “A Reply to Rough,” in Discussion Note of *Journal of the Philosophy of Games*, Online First Issue, (2017): 2-4。

某種特殊的人為律法：特殊到彷彿就是為了區分兩者的本質性不相容而設立。所以確實，在這兩套本質主義規定被設立好的國度裡，我們就會找不著遊戲與藝術的相容情況。不過，由於 **Rough** 的欣賞者中心藝術論有著嚴重的內部問題，我們將暫時看不到這兩套規定同時成立的場合。然而，就算真的有那麼一個國度，我們大概也會馬上質疑這套立法的合理性。我們大概不會同意，遊戲和藝術只能有這麼狹小範圍的適用。因此，在他們有著廣泛適用性的國度裡，在他們之間的交集處之間，至少讓我們發現了角色扮演電玩。



第四章 當代角色扮演電玩作為藝術媒介

4.1 角色扮演電玩的目的

根據前一章的討論，目的或目標的標示，足以影響著遊戲和藝術如何可能相容。而角色扮演電玩的目的，正是它作為藝術媒介的出發點。從第一章到第三章的內容，我們已經見證了許多一般意義下角色扮演實踐行動的諸多目的。資本主義時代下的商人角色，他的目的顯而易見的會是資本累積；資本家雇用的遊戲電玩設計師角色，他設計遊戲的目的，就會是透過遊戲吸引更多玩家；至於玩家在這套系統裡的角色，他的目的就會是盡可能透過遊戲/電玩滿足娛樂自己；被意圖這般運用的遊戲/電玩，它外在的目的就會是滿足上述系統的需求；而與它外在目的相呼應的內在目的，通常建立在獲勝之上。

對那些認為遊戲具有本質性質的思想家而言，遊戲創作者這個角色的目的，就是做出一個符合遊戲形上規定的實作；玩家角色的目的，就是以達成遊戲的內在目的作為自身的目的；這時的遊戲，僅僅會只有從自身規定而來的目的——也就是純粹遊戲的內在目的。

將電玩視作藝術的人，則會有另一套關於這些角色的目的的說法。一個電玩遊戲藝術作品的創造者角色，在這裡他的目的可以是展示關於世界的存有、表達自身的情感、傳達理念與訊息、甚至是與他者一同揭露意義與真理；參與電玩遊戲的玩家角色，他的目的可以是觀看關於世界的存有、淨化自身的情緒、接收創作者意圖傳達的理念與訊息，甚至是與創作者或其他玩家一同揭示意義與真理、

或是從現實延伸自我的存在、從電玩中的角色扮演揭露自身、展示關於自我的事實。在這裡的電玩，它的內在目的可以是走向敘事的終點，也可以是規則規定的目標；而它的外在目的就會是作為工具或素材、乘載或管道、中介或介面、結構或架構，以及場域與媒介。

雖然以上關於目的的羅列，配合電玩中的角色扮演特性，或是將電玩限定在角色扮演類型，已經足夠說明角色扮演電玩如何作為藝術媒介；但不同類型電玩中的角色扮演特性，仍有別於角色扮演電玩類型在理論中的意涵。因此，接下來對於不同類型電玩之中的目的考察，將展示出：儘管任何遊戲或電玩都有著角色扮演一般性意義的運用，以角色扮演為電玩中「主要」運用的電玩類型，比起前者的情況，更容易讓我們將焦點放在它們與藝術媒介的關聯之上。

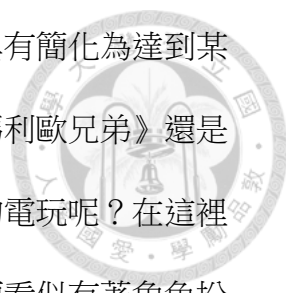
將目光放在「即時戰略」、「動作射擊」、「格鬥武打」或是「運動競賽」等類型的電玩，我們將容易地看到遊戲者與這類電玩中所具有的一致目的：贏，或曰取勝獲勝。無論是在戰場上透過戰略的策劃贏得勝利、透過射擊的技巧殲滅敵人、透過武打的反應速度勝過對手還是取得運動競賽的優秀成績等，這些都顯示了玩家在其中角色扮演的主要目的。無論玩家是扮演戰場上的士兵、格鬥家還是賽車手，儘管手段或方式不同，他們都共享著贏得戰場或比賽。從這個角度來看，電玩所具備的多元可能性都只成了達成單一目標的手段，這意味著在這些可能性之中存在某個最能達到目標的手段一如此以至於其他的可能性都不甚重要。這時，角色扮演行動的深刻意義遠居幕後，電玩架構起的多元脈絡與多重可能性只被單一地看待。它們大幅度地忽視了電玩所具有的可能與不同的意義。因此，這些類型的電玩，最容易出現在資本主義的脈絡之中。它們自身的（被）異化，將一切廣闊的風景，都碾成了僅此一線的視野。

角色扮演類型的電玩則呈現了與之相反的情況。無論是以開放世界（open world）聞名的《上古捲軸》（The Elder Scrolls）系列，還是各種大型多人線上角色扮演遊戲（massively multiplayer online role-playing games，以下簡稱 MMORPG），都難以忽視其中角色扮演實踐所開展的行動，以及這些角色所處的電玩遊戲世界之中，各種豐富多元的意義與可能。這是因為，我們難以將它們的遊玩過程與其遊戲世界的進展歷程，都任意地簡化成達到某個單一目標。

遊戲論者可能會懷疑，「在電玩中把角色扮演好」不就正是角色扮演類型電玩的單一目的，為何還說難以簡化？這個說法乍看之下簡化了角色扮演電玩的目的，但在另一方面卻恰好說明了何以「難以簡化」。因為「在電玩中把角色扮演好」正如同只說了「把遊戲玩好」，卻沒有說明如何是「把遊戲玩好」；亦即，這個說法沒有說明如何是「把角色扮演好」。當我們回答「如何是把角色扮演好？」這個問題時，我們大概無法只說明角色達成某個單一的目的就算是把角色扮演好——正如同我們不會在現實上說「取得好成績」就是「把學生的角色扮演好」一樣。

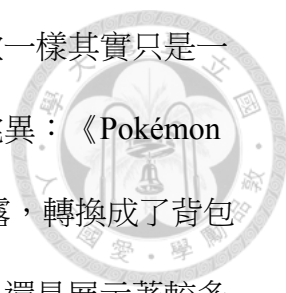
此處可能會遇到另外一個問題：還是有某些看似作為角色扮演電玩的作品，其內容的進展只有具體簡單的目標；或者強化一些這個觀點來說，所有的角色扮演電玩都還是會有一個最終的目標。也就是說，角色扮演電玩似乎並不會難以化約成達到某個特定的目標，只是這個目標不見得如同很多其他類型的遊戲是取得勝利。

以《超級瑪利歐兄弟》（Super Mario Bros.）為例，其中似乎有著角色扮演電玩該有的基本元素：扮演瑪利歐（扮演的對象）、要通過重重考驗拯救公主（基本容納角色進展的故事情節），以及打敗魔王庫巴、救出公主（角色在故事進展



中的主要目標），這顯示了「把角色扮演好」仍在某種程度上具有簡化為達到某個單一特定目標的可能性。如此一來，擁有單一目標的《超級瑪利歐兄弟》還是角色扮演電玩嗎？還是單一目標的說明不足以把握到其他類型的電玩呢？在這裡的情況，或許一個簡單的回應可以是，《超級瑪利歐兄弟》即便看似有著角色扮演電玩該有的基本要素，該電玩依然缺乏了角色扮演電玩中最重要的元素：透過角色扮演而來的可能性。也就是說，玩家表面上看起來好像有在扮演著瑪利歐，實際上只是操作一個形象通過關卡。既然《超級瑪利歐兄弟》之中的角色扮演主要是以操作角色通過關卡，而非在其之中從其角色扮演的過程開展出各種可能性，玩家也不是真的在扮演著某個正在拯救公主的角色，那麼《超級瑪利歐兄弟》或許更好說是動作類型的電玩遊戲而非角色扮演—儘管它看起來有可能像是角色扮演電玩。

《Pokémon Go》也有著類似的情況，只是它的狀況比較複雜。《Pokémon Go》或許在某種程度上也是以角色扮演為號召：成為「catch'em all」的訓練師。然而這個角色的目的會與整個遊戲的目的之一致：盡可能的抓到所有 Pokémon(s)。所以在這個電玩中目前可以實踐出來的內容，就可以簡化為只是完成收集圖鑑以及利用圖鑑中比較強而有力的 Pokémon(s) 來佔領道館—這些都與角色扮演電玩本身能夠因為角色扮演而開展出的諸多可能性背道而馳；我們想看到的是關於其中角色能夠有的特殊發揮，以及我們如何透過我們的扮演、抉擇來施展它們。在《Pokémon Go》之中，我們看不到關於這個玩家所扮演的訓練師，究竟從扮演中展示了哪些由訓練師角色所揭露的事實。《Pokémon Go》的遊戲設計者，也沒有從中做出這樣的可能性。我們目前唯一能從扮演訓練師看到的，主要都在於展示關於玩家的事實。我要搜集多少 Pokémon(s)、我要完成多少任務、或是我要走哪



條路來抓寶—那個關於訓練師分身在裡頭的角色，變得和瑪利歐一樣其實只是一個趨近透明的容器與形象。而其中揭露最多的真實，可能令人詫異：《Pokémon Go》的角色扮演現階段更像是臉書，只是從影像文字的曝光揭露，轉換成了背包裡的 Pokémon 種類與數量。《Pokémon Go》截至 2018 年 7 月，還是展示著較多屬於人被異化的特質：從現實中可能較難搜集的對象—金錢，轉換成了具有形象的 Pokémon。在裡頭，擁有傳說 Pokémon 的意義，比較像是我有多少虛擬權力的象徵，比較像是我投入了多少金錢、時間與精力的象徵—只是我們在現實世界中看到的是金錢所構成的數字；而《Pokémon Go》則讓這個數字賦予了形象。這雖然是一種玩家「被動的主動」行動，但他其實沒有（也沒辦法）超出被限制的框架與藩籬，也就是《Pokémon Go》和玩家自身，都讓主體原本能夠有的超越創造，都壓縮成了搜集的機器與工具。

《超級瑪利歐兄弟》與《Pokémon Go》的相似之處就在於，電玩中角色的目的，被玩家拿來當作主要的目的—玩家的角色扮演的目的，有著類似於獲勝的單一化傾向。所以原本是要看見「如何是把學生扮演好」的嘗試與展示，再次都給出了同樣單一的答案：獲取最好的成績。

這讓遊戲論者可以開始懷疑，那些披著看似角色扮演外衣，宣稱自己是角色扮演電玩的遊戲，是不是也如同上述的《超級瑪利歐兄弟》和《Pokémon Go》一樣，其實終究也只是達到某個單一目標呢？試想就算是以開放世界為主軸或作為主要賣點的角色扮演遊戲如《上古捲軸》系列作第一代《上古捲軸：競技場》

（The Elder Scrolls: Arena）或者《Final Fantasy XV》都還是擁有一個具體的最終目標：前者是扮演帝國裡的自創角色，隨著劇情提示試圖擊敗致使帝國政變的主導者；而後者則是扮演一個前往婚禮路途的王子，因為聞訊國家遭到侵略而回頭

趕去拯救自己的國家。在這兩個例子中，角色扮演電玩中的角色扮演目標，似乎都有著可以簡化為達成單一特定目標的可能性。因為就角色扮演電玩本身的特性來說，電玩的設定必然會使進展的最後收束到一個單一目標——即便是所謂的開放式結局——也會在多重不同的結局之中走向某個單一的結尾。因此，如果以上的質疑與例子能夠成立，那麼似乎就不能說角色扮演類型的電玩之所以與其他類型的電玩不同，就是在於電玩之中是否能夠將其遊戲過程化約為達到某個單一的目標。

本文認為，這種質疑的說法其實混淆了角色扮演電玩裡故事的結尾與遊玩者的目標。故事的結尾無論如何都會「結束」，都會在某個目標達成的情況下結束，這點可能難以懷疑。但是對於遊玩者來說，達到角色扮演電玩裡的故事結尾其實只是遊玩的其中一個過程，而不是主要目標——如果那個角色扮演電玩允許這樣的角色扮演。玩家在遊玩角色扮演電玩的時候，他在意的往往不是最終的結果，玩家很可能如同看一部小說或電影一樣，早就先預想了結局的可能發展。他可能早就知道了最終邪不勝正，可是他不知道要如何到達那個點，以及在到達那個點之前，會有什麼其他有趣或無趣的過程。即便像是《Final Fantasy XIII》這樣的角色扮演電玩，它的故事流程與遊玩是所謂的一本道單一路線，但這對於玩家的影響，只在於影響他「如何」進行他的角色扮演。玩家自身遊玩《Final Fantasy XIII》的目標並不是打敗最終魔王，也不是拯救世界與守護心愛的人——這是電玩角色的目標。玩家也早就知道他扮演的那些角色最終一定會打敗魔王，拯救世界，然後成功守護心愛的人。如果玩家的目標那麼單純（尤其是在《Final Fantasy XIII》之中），那麼《Final Fantasy XIII》的創作者不需要耗盡心思在設計角色與過程。在《Final Fantasy XIII》之中，玩家扮演著那些角色，玩家體驗有著不同性

格的角色如何與他者互動、如何與命運互動、在探索的過程中反省著自己與那個不完全是自己的角色。玩家可能意識到在命運的安排下，成功守護心愛的人其實有多麼荒謬，他可能意識到根本不是那個只想要守護他人的心就能達到目標。也許，在角色還沒有在電玩世界中成長的情況下，玩家本身就已經在扮演的過程之中感到樂趣、有所省思。以另外一款開放世界遊戲《薩爾達傳說：荒野之息》

(The Legend of Zelda: Breath of the Wild) 來說，他顛覆了一般角色扮演電玩的模式。在這款遊戲之中，「遊戲只給你一個最大的目標：打敗魔王，而要怎麼達到這目標由玩家自己決定。玩家可以很快解決新手區，直接衝魔王²⁸」。這款遊戲確實實的只有一個單一目標，但這只是電玩裡角色的最終目標，而不是玩家的最終目標。打敗魔王的目標更好說只是玩家決定如何扮演這個角色之後，扮演到玩家覺得可以停止的時候，一個結束遊戲的機制罷了。玩家的最終目標，說穿了很可能只是盡情地體驗遊戲，讓這個角色與這個角色所屬世界的可能性，以及這些可能性所能包含的真理與反思，通通在《薩爾達傳說：荒野之息》這款角色扮演電玩裡呈現出來。

這個說明顯示了我們應該如何看待角色扮演電玩。所謂目標單一或簡化的目標其實指的是玩家會不會只以遊戲最終收束的目的，作為自己遊玩的全部目標。所以角色扮演電玩特指的目標—角色扮演—之所以不能輕易簡化，其實就在於，角色扮演電玩，它的角色與遊戲都能展示著關於遊玩者自身與世界的一種或多種視角，以及從這個視角所提示的深度與廣度；而角色扮演電玩自身的目標、創作者設立的目標，以及玩家的目標會在遊玩的過程中，讓某些真理展示出來。

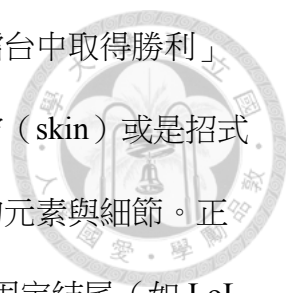
²⁸ 這個說法來自 PTT 網友 zaxwu (阿薩) 的心得：薩爾達傳說-荒野之息心得，資料來源：
<https://www.ptt.cc/bbs/NSwitch/M.1490516039.A.1F9.html>



所以，這呈現了一種電玩創作者進行創作時會面臨的挑戰。如同 Tavinor 的提問，電玩究竟該側重於敘事還是玩家的自由？一個敘事結構越完整的電玩，就會越壓迫玩家的自由，讓玩家看起來只為了達到某個單一目標。反之，在一個敘事未走到終點的 MMORPG 裡，玩家則有著更多的自由—甚至可能自由到忘記一切關於這個角色的特性與整個敘事的結構。因此，敘事與給予玩家自由的張力確實會影響一款電玩的可能性。（Tavinor, 2009: 110-129）然而，無論設計的方向如何，只要它遵從著角色扮演電玩的核心概念：從扮演展開諸多可能；那麼，這兩種方向的設計，其實只是角色扮演的可能性以兩種不同的方式進展開來。我們不願看到的，會是這兩種方式各自走到了極端。被寫死的角色、世界與操作，是朝著削減能動性而發展的極端；而徹底空洞的自由則容易落入無意義的境地。所以一個好的角色扮演電玩作品，能夠在它展示可能性的規則裡，拿捏好敘事與自由的張力。

這時候，有的論者可能不服外於角色扮演類型的電玩遊戲，其玩家只會注重結果而非過程，亦即只以遊戲中的輸贏，作為這些電玩的主要目的。例如，賽車競技遊戲《跑車浪漫旅》（Gran Turismo）系列的玩家與創作者可能會認為，他們更在乎的是跑車的細節，跑道設計，加速與甩尾的操作順暢感等等，而不只是最終比賽的輸贏。格鬥遊戲《鐵拳》（Tekken）系列的玩家也會在乎不同格鬥角色他們的武打風格、招式設計、人物的線條刻畫等細節。那麼憑什麼說這些其他類型的電玩遊戲只是讓玩家純粹為了取得勝利？

讓我們來設想一下，以此論點來討論《英雄聯盟》（League of Legends，以下簡稱 LoL）這款多人線上戰術擂台（third-person multiplayer online battle arena，簡稱 MOBA）遊戲。我們大概會很難設想，無論是《英雄聯盟》的遊戲開發商還是



玩家，或是遊戲本身，他們竟然不希望玩家以「精湛的技藝在擂台取得勝利」為優先，而是要求人們特別看中他們的遊戲擂台設計、角色皮膚（skin）或是招式華麗程度等其他「輔助遊戲讓玩家在競技的時候覺得更好玩」的元素與細節。正是因為（1）要不是這些其他類型的電玩遊戲本來就不設定一個固定結尾（如 LoL 等競技遊戲怎麼可能先設定好哪方獲勝）；（2）就是因為這種類型的電玩，就算過程與結果一樣重要，一旦沒有了能夠達成最終狀態的結果，那麼這個遊戲就會一直只是過程——這種類型的遊戲就得不到完成。一款動作射擊遊戲如果玩家沒有取得勝利，那麼結果就是角色死亡，遊戲結束；賽車競技、格鬥遊戲、即時戰略等等的遊戲也都是如此，角色死亡之後，玩家一而再、再而三的練習，雖然玩家享受著這個過程，但他的目標非常明確：最終取得勝利，擊倒對方。角色扮演電玩則不然，它們雖然普遍都有一個結尾，而這個結尾也往往會是取得勝利；但這個角色扮演的世界與屬於角色的行動過程，都不只以那個結尾作為依歸。我們在角色扮演電玩之中，可以一直停留徘徊在那個世界，繼續探索更多不同的可能性。只要不觸發走向終局的條件，角色扮演電玩並不一定需要有個結果，被玩家完成。仙劍奇俠傳中的「十里坡劍神」算是一個角色扮演電玩未完成的負面例子²⁹，它同時顯示了角色扮演可以未完成的過程觀念，也顯示了敘事與給予玩家自由兩者之間的某種張力。一個沒有提供敘事得以進行之介面的角色扮演電玩，沒有顯示角色扮演如何進行的元素，就有可能被當作格鬥遊戲一般來看待。這個例子顯示了，為了要揭發扮演所具有的可能性，不是單方面由玩家決定角色扮演的遊

²⁹ 在 2005 年 11 月 21 日，PTT 笨板（stupidclown）出現國產遊戲《仙劍奇俠傳》的討論文，bill7437 回了一篇他的經歷，篇名為「Re: [童年] 童年的遊戲--仙劍奇俠傳」，講到他小時候玩這個遊戲因為不熟悉 RPG 遊戲的玩法（以為是格鬥遊戲），到了漁村之後就找不到船出海，結果就一直在主角李逍遙家附近的十里坡打怪練等，一直玩了半年，練到 71 級（劍神）之後，才知道這個遊戲還有其他場景。

玩過程；電玩的設計師，也從來不是只設計一個靜態的環境。他所設計的，會是一個虛擬存在得以進行諸多可能性應用的角色與脈絡。這才形構了角色扮演電玩的過程。我們甚至可以說角色扮演電玩的整個過程就是這個作品的整個成果，這是一開始提到的過程的觀念。因此角色扮演電玩不會出現我們在電競比賽中看到的景象：人們關注的會是哪個隊伍最終取得勝利，當優勝隊伍在台上歡呼慶賀的時候，他們的遊戲，最多也只能退居在台下的電腦主機裡頭。

當然，我們也可以說勝利只是技藝精湛的結果，人們的歡呼一如在運動競技的情況，我們不單純是因為贏得比賽這件事而歡呼。因為即便沒有作弊，一場競技也可以贏得很乏味，所以，我們看重的毋寧是勝利背後代表的技藝精湛。然而，即便有這樣的說法，最多還是只能說明我們能在其他類型的遊戲中，一樣有著過程比結果重要的結論，但這不能說明只依靠過程就可以完成了遊戲。誠然，我們會讚揚精湛的技藝、驚嘆於絕佳的運氣；但這是依靠著結果來說的，一旦這個結果只在於勝敗，我們就難以再從精湛的技藝中挖掘到還有什麼是角色的扮演行動中，可以透過精湛技藝來揭露的存有與樣態。原因無他，因為在這裡我們就只能揭露出那關於獲勝與失敗的一切。

角色扮演電玩的玩家目的一角色扮演一顯示了雖然「把角色扮演好」可能不容易說明，每個人「如何」扮演不同的角色也大異其趣；但我們至少可以說，達到某個遊戲內或者遊戲外的單一目標，不是角色扮演電玩裡頭玩家主要去追求的目標。

以這樣的角色扮演概念所架構的電玩來說，我們就會看到角色扮演電玩與其他藝術形式在目的上的些許不同。一個角色的國仇家恨，在其他的藝術作品中，無論是小說、戲劇、電影還是音樂繪畫，我們只能看到角色如何進展、角色如何

表達。在那裡雖然有我們的一席之地，但我們更多的時候只能旁觀，這是美學理論裡與作品的心理距離——我們因而有了一個旁觀與詮釋的目的。然而，一個角色的國仇家恨，在角色扮演電玩中，無論電玩流程的設計允不允許由玩家決定是否報仇，一旦我們開始遊玩，我們都得跟那個不完全是自己的角色和解。因為是自己在操作著角色，無論這個角色與我們是否契合，我們終將透過自己的決定和這個角色一起經歷、面臨這個或由我們決定、或由創作者決定、或由玩家與創作者一起決定的命運與歷程；而不是在其他藝術作品裡，看到最終是否有讓角色的國仇家恨得到釋懷（或無法釋懷）而已。因此，角色扮演電玩的目的，就會是一個透過行動、要求行動來展示理解與詮釋的目的。

如果角色扮演電玩裡的角色扮演是某種主體在作品之中的各種動態活動，而這些動態活動不單一的只成為達到最終目標的手段，而是主體應該特別看重的可能性的過程：角色的多元可能性或者角色的不同面向——同時也是由參與者透過這些動態活動的過程所形構出來的樣態；而角色以及角色所處的世界以及其可能性的開展，都會再進一步地從這些動態活動的扮演特性回歸到參與者的主體自身——讓參與的主體也有揭露出這些可能性的可能。那麼，就角色扮演電玩本身來說，一方面是角色扮演中扮演角色一事的特殊性，另一方面則是角色扮演電玩中那些不以單一目標或結果而展開的特殊過程與經歷；這兩者共構了角色扮演電玩的核心目的。

4.2 藝術媒介的意義

角色扮演電玩的核心目的，開啟了角色扮演電玩作為藝術媒介的主要依據。正是因為能夠有著這樣的目的性結構，我們便能從結構看出了角色扮演電玩如何

作為藝術媒介。這是我們為什麼能夠在角色扮演電玩滿足消費者的目的性結構中，看出它如何作為一種令人滿足的商品。所以，我們也能夠在前一章的遊戲形式分析裡，看出那種定義底下的封閉式目的性結構，如此以至於遊戲只能作為遊戲而非藝術。因此，如果我們能夠從對於藝術媒介不同意義的分析中，顯示角色扮演電玩所具有的目的性結構模式具有這些意義的運用，那麼我們至少就可以呈顯出，在哪些意義底下，角色扮演電玩具有作為藝術媒介的可能性。

根據 Herwitz 引用 Ted Cohen 的看法，媒介分別有三種不同的意義。首先是作為物理素材的意義，在中文的語境下，我們可以用媒材來理解媒介的第一層含義。媒材指的是所使用的質料或素材，例如油彩之於油畫、陶土之於雕塑。其次，媒介的第二種意義，則帶有某種抽象或形上學的意味。例如建築的媒介是空間、音樂的媒介是時間與調（tone）、數位藝術的媒介是電腦的系統。它意味的是某種介質——我們必須在某種介質、介面或結構底下，才能讓某物顯露出來。最後一種媒介的意義，以 Herwitz 說法，就是一種浮著訊息的黏稠實體。一種媒介，就是一個再現、表達、社會行動與個體沈思（meditation）的特定場域。（Herwitz, 2008: 113）

搭配著 John Sharp 的分類來看，他以 John Hospers 的薄義美學（Thin Aesthetics）來指涉那些只關注藝術形式價值的美學，說明從藝術家的遊戲這樣一個分類來看，遊戲藝術（game art）以及藝術遊戲（artgame）都是美學上的淺薄概念——亦即無論是藝術家以遊戲作為素材的遊戲藝術，還是遊戲創作者提升表現形式的藝術遊戲，他們都較關注作品的表面，而不是作品複雜的社會脈絡³⁰。Sharp 的這個說法，已經足以顯示電玩/角色扮演電玩如何作為第一種藝術媒介的可能

³⁰ John Sharp, *Works of Game: On The Aesthetics of Games and Art*, (Cambridge, MA: MIT Press, 2015):77-78。

性。從角色扮演電玩中使用電玩元素的藝術創造，以及虛擬實境的感官沈浸這兩種目的性結構來看，角色扮演電玩可以作為藝術中素材與質料意義下的藝術媒介。

第二種媒介的意義指的是不同類型事物或作品能夠成立的形上學條件——建築的是空間、音樂的是時間與調；而我們也不會從這些媒介看出，由這些媒介帶出的事物或作品如何因為這個媒介成為藝術——它最多只能因為媒介而得以成為它自己。所以沒有第二種媒介意義下的藝術媒介。在藝術之中，第二層媒介意義下的媒介，它們之於藝術並不在於使其美學上或藝術上的成立，而是使之能在形上學上成立出來。

至於最後一種媒介的意義，則因為能夠涵攝諸多美學上的目的性結構，因此在美學中，能夠被廣泛地視為一種藝術呈現的模式。這是因為這個意義底下的媒介，本身就具有濃厚的目的性：溝通與傳遞。所以能夠在藝術中溝通的，都會是某物作為藝術媒介所要需要考量的——也就是這個藝術媒介可以如何促成、或是不能促成哪些，關於藝術當中的溝通。

所以，將角色扮演電玩視為這個媒介意義下的藝術媒介，就是去檢視這個媒介到底能夠成立哪些藝術中的溝通。因此，從這個媒介創作者能夠有的目的——展示關於世界的存有、表達自身的情感、傳達自身的理念與訊息、甚至是與他者一同揭露意義與真理的溝通；搭配著這個媒介中參與者可以具有的目的——觀看關於世界的存有、淨化自身的情緒、接收創作者意圖傳達的理念與訊息，甚至是與創作者或其他角色扮演電玩中的玩家一同揭示意義與真理，或是從現實延伸自我的存在、從電玩中的角色扮演揭露自身、展示關於自我的事實；我們就能夠從這些目的性結構交疊重合的時刻，看出角色扮演電玩作為一種藝術媒介的可能。



結論

七大藝術的說法包含音樂、舞蹈、戲劇、繪畫、建築、雕刻、詩，在眾多條件的改變下，許多不同的藝術形態隨著時代逐步登場，各自嶄露頭角、各領風騷。就一個新的藝術形態興起而言，電影或許是最為鮮明的例子。如果說電影的出現一直到電影被認為是藝術，是一個人類的社會實踐（social practice）隨著條件變化、技術演進、普及、然後人們以此進行藝術實踐的活動，再經過哲學辯證所形構出的藝術史；那麼任何新興類型的藝術，也可以透過展示其發展的歷史與藝術型態的內涵，證成它作為藝術媒介的潛力。

為了展示其發展的歷史與內涵，說明其發展歷史與內涵的「元素」即為首要任務。從歷史與內涵兩者觀之，其中元素的進展與運動的方式分別構成了它的歷史與內涵。從最早出現於 1970 年代的角色扮演電玩到如今虛擬實境的角色扮演遊玩，除了重製（remaster）與再現（represent）過去電玩的歷史回顧運動，我們看到了一系列人們不斷試圖突破電玩限制與邊界的努力。

然而，處在一個資本主義時代裡的媒介，角色扮演電玩中的娛樂與獲勝元素，一起展開了它作為商品的運動方式。這樣的運動方式同時也逼迫著一整個時代的想望：時代的浪潮在這種運動方式下，總把主體不斷推向異化的邊緣。可以這麼說，當代作為權力與資本運作依舊沒有休止跡象的時代，人不是終究徹底讓渡自身的主體性，就是某個希冀自身不被貶抑為追求資本與權力工具的想法，會在媒介的其他元素中顯露出來。



這樣的想望，讓我們看到了現實的虛擬延伸。在這個虛擬實境裡，雖然同樣有著感官刺激的誘惑與陷溺，人們都還是必須把自身實現出來。角色扮演電玩就是這麼一個烏托邦。它召喚著一副完整而具體的人參與其中，它不僅如此召喚，還召喚著人的特殊行動—角色扮演。它因而成了一個所有參與者都是藝術家的國度。角色扮演的人們不是詩人，他們不以語言展示某種真實。他們揭露的真實，源自於扮演角色的行動—這個超越自身的創造扮演行動，參與者因而有了自己，也有了角色扮演而來的關乎自身的真實揭露。

在這個由角色扮演電玩創作者與遊玩者一同打造的超文本敘事中，與資本主義對峙的答案呼之欲出。正是由現實朝向虛擬所延伸的自我存在，那個被動而主動的角色扮演實踐行動，終於讓人的主體性，得以從資本主義世界中的貶抑下拯救回來。

嚴格的遊戲學者，沒有看到這樣的可能。他們眼裡遊戲與藝術的分道揚鑣，取決在他們彼此各自的嚴格規定之上。遊玩的態度終究不是藝術欣賞的態度；遊玩的手段也不同於欣賞的手段。處處顯露藝術性的角色扮演電玩，因而不該被稱作為遊戲。我看到了這種說法的荒謬之處：遊戲與藝術的本質主義式解讀，終究造成了一個極小適用範圍的處境。在這個處境裡，遊戲與藝術再次成功地與社會文化脈絡切割開來，並且畫出了一圈只適用於自身的意義真空範圍。如是，還有什麼能比為之賦予價格標籤來得更有意義的運用呢？

所以，人世中的角色扮演電玩有著諸多被展開為不同目的性結構的可能。其中一種對於角色扮演電玩有意義的運用，來自於媒介的素材意義。遊戲藝術與藝術遊戲都是這方面的例子；另一種有意義的運用，則是讓角色扮演電玩自身展開

為藝術的媒介。透過角色扮演電玩，關於人的想望與表達、行動與實踐、事實與真理，都足以被媒介出來。

確實，「X 能不能作為一種藝術媒介？」這類型的問題就像是問說 X 是不是藝術一樣，答案很可能是不一定，就連需要依照什麼脈絡決定，都會有很大的空間值得商榷。從美學理論的角度來說，無論是藝術的反本質主義³¹，還是對於試圖提出什麼脈絡決定藝術的體制理論的質疑與批評³²，我們都看到下定義這件事情的困難之處。近期的鳳梨事件³³無非也都在挑戰人們對於定義藝術的質疑。本文無意討論類似鳳梨可不可以是一種藝術媒介的問題。

本文的工作無非就是一種比較與對照，如同 Herwitz 對於藝術媒介的看法：「正是在這些交疊的整體性之中，一種特定藝術的同一性（identity）才被理解，這是為什麼沒有藝術可以被尖銳地定義下來。」（Herwitz, 2008: 92）

所以，角色扮演電玩作為商品與作為藝術媒介的對照，以及角色扮演電玩與嚴格遊戲意義的對照，都在展示屬於角色扮演電玩作為藝術媒介的可能性。這個「可能性」，不是用於抹去其他意義可能性的設定。角色扮演電玩依然能作為商品，依然能夠作為素材供人使用，依然可以有著感官的耽溺與無法自拔。這個對照的工作，毋寧是錨定出一個方向——一個有著作為藝術媒介可能性的方向。

因此，我們或許會有一幅（其中一幅）關於角色扮演電玩作為藝術媒介的圖像：角色扮演電玩作為進行社會表現（social expression）的藝術媒介。如同 Herwitz 所詮釋的黑格爾觀點——一旦有某種社會的想望，它既想成為它自己，又沒

³¹ 相關的說法可以參見 George Dickie, *Introduction to Aesthetics: An Analytical Approach* (New York: Oxford University Press, 1997): 69-73。

³² Christopher Janaway, *Reading Aesthetics And Philosophy of Art* (Blackwell: Oxford, 2006): 180-185。

³³ 日前一位學生在蘇格蘭某所大學的藝術展覽 Look Again 中放了一顆鳳梨，然後人們便把一顆鳳梨當成了藝術品來看待。資料來源：<http://www.dailymail.co.uk/news/article-4482156/Pineapple-left-art-prank-glass-case.html>

有成為它自己，它想要找到某種自我的同一；或者，有某種的想望，它不想只是以一種固定下來的方式被理解，它希望自己能被理解為一種過程，過程中的每個環節都一樣地充滿意義；又或者，有某種想望，它在過去的藝術型態之中已經找不到出口，過去的那些不同媒介的可能性與能力已經無法負荷這種想望，可是它又不想走向前衛藝術的純粹性，或是成為某種的形式主義（Herwitz, 2008: 90）；那麼，這個時候，角色扮演電玩可以作為這樣的一種藝術媒介，將這些想望都表達出來。



參考書目

I. 外文部分

一、專書

Cogburn, Jon and Silcox, Mark, *Philosophy Through Video Games*. New York: Routledge, 2009.

Cazeaux, Clive (ed), *The Continental Aesthetics Reader*. New York: Routledge, 2000.

Crowther, Paul, *Phenomenology of The Visual Arts (even the frame)*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1997.

Dewey, John, *Art as Experience*. New York: Penguin, 1934.

Dickie, George, *Introduction to Aesthetics: An Analytical Approach*. New York: Oxford University Press, 1997.

Flanagan, Mary and Nissenbaum, Helen, *Values at Play in Digital Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.

Herwitz, Daniel, *Aesthetics: Key Concepts in Philosophy*. New York: Continuum, 2008.

Horkheimer, Max and Adorno, Theodor W., Jephcott, Edmund (trans.), Noerr, Gunzelin S. (ed.), *Dialectic of Enlightenment : Philosophical Fragments*, Stanford, CA: Stanford University Press, 2002.

Janaway, Christopher, *Reading Aesthetics And Philosophy of Art*. Oxford: Blackwell, 2006.

Lehrer, Keith, *Art, Self & Knowledge*. New York: Oxford University Press, 2002.

Kania, Marta M., *Perspectives of The Avatar: Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games*. Wroclaw: University of Lower Silesia Press, 2017.

Robson, Jon and Tavinor, Grant (ed.), *The Aesthetics of Videogames*. New York: Routledge, 2018.

Sharp, John, *Works of Game: On The Aesthetics of Games and Art*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

Tavinor, Grant, *The Art of Videogames*. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2009.

Upton, Brian, *The Aesthetic of Play*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

二、期刊論文

Meyers, David, “A Reply to Rough,” in Discussion Note of *Journal of the Philosophy of Games*, Online First Issue, 2017.

Newman, James, “Playing the system: Videogames/ players/ characters,” Danesi, Marcel (ed.), *Semiotica* 173–1/4 Walter de Gruyter: Ontario, 2009: 509–524.

Rough, Brock, “The Incompatibility of Games and Artworks,” *Journal of the Philosophy of Games*, Online First Issue, 2017.

Ridge, Michael, “The Compatibility of Games and Artworks,” *Journal of the Philosophy of Games*, Online First Issue, 2017.

Smuts, Aaron, “Are Video Games Art?” *Contemporary Aesthetics* 2, 2005.

--- “Video Games and the Philosophy of Art,” *American Society for Aesthetics Newsletter*, 2005.

II. 中文部分

一、專書

史鐵凡·休維爾（Stéphane Chauvier），蘇威任譯，《什麼是遊戲？》，台北：開學文化，2016。

泰瑞·伊格頓（Terry Eagleton），方佳俊譯，《生命的意義是爵士樂團》，台北：商周出版社，2009。

達達基茲（Władysław Tatarkiewicz），劉文潭譯，《西洋六大美學理念史》，台北：聯經出版社，1989。



二、期刊、論文集論文

林大維、吳佩樺，〈互動藝術脈絡與其美學之研究〉，《藝術學報》第 87 期（2010）：31-54。

---〈三維電玩藝術性與其互動美學之研究〉，《高雄師大學報（人文藝術類）》第 28 期（2010）：113-140。

朱元鴻，〈文化工業—因繁榮而即將作廢的類概念〉，張苙雲主編，《台灣產業研究 MOOK 3—文化產業：文化生產的結構分析》，台北：遠流出版社（2000）：11-45。

曾鈺涓，〈電玩成為藝術形式的可能性〉，《中外文學》第 34 卷第 3 期（2005）：65-84。

劉乃嘉，〈電玩遊戲是否能成為藝術—從反面意見再反思〉，《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》，新竹：國立交通大學（2015）：36-58。

龔卓軍，〈身體與科技體現之間：媒體藝術的現象學〉，《視覺藝術》第 7 期（2004）：93-120。

三、博碩士學位論文

黃薏文，〈Cosplay 的價值建構〉，北京：北京大學新聞與傳播學院博士學位論文，2016。

黃詩涵，〈論高達美藝術哲學的模仿論〉，台北：國立臺灣大學哲學研究所碩士學位論文，2015。

簡好安，〈高達美論藝術與模仿〉，台北：國立臺灣大學哲學研究所碩士學位論文，2017。