



國立臺灣大學文學院人類學系

碩士論文

Department of Anthropology

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master's thesis

與角色一同對戰：

臺灣寶可夢卡牌遊戲競技玩家社群的民族誌研究

Battling Alongside Characters:

An Ethnographical Study on Pokémon Trading Card

Game Competitive Community in Taiwan

許凱淳

Hsu, Kai-Chun

指導教授：張正衡 博士

Advisor: Cheng-Heng CHANG, Ph.D.

中華民國114年7月

July 2025

摘要

本碩士論文是一篇關於臺灣寶可夢卡牌遊戲競技社群玩家的遊戲實踐以及玩家如何透過寶可夢角色形塑自我與社會關係的民族誌。透過參與觀察卡牌遊戲社群活動，包括參加競技比賽、與玩家一起開卡包、討論卡牌能力與卡牌圖像等，本文嘗試回答解釋數位遊戲於電腦、手機等平台上隨手可得之際，玩家仍然選擇投入實體卡牌遊戲的原因為何？玩家與角色及卡牌之間的互動具備哪些特質，這些特質如何影響玩家之間的互動，並進一步形塑卡牌遊戲社群的實踐與認同？以遊戲社群為案例的民族誌能對當代遊戲、動畫與漫畫角色於人們的社會互動與關係所扮演的角色提出什麼樣的記述？

在進行民族誌研究的過程中，我發現在進行寶可夢角色牌組的構築與對戰的過程中，玩家往往會逐漸發展出對特定角色的情感、羈絆，乃至於認同感。這些情感會促進玩家去想像並建構與角色共同存在的世界，玩家之間對於角色的共通情感常成為玩家之間進行互動、產生連結的重要媒介。相較於過往人類學對於遊戲的研究著重於遊戲作為商品、產業或虛擬世界的運作邏輯，本文關注遊戲角色所在的世界如何成為玩家展現想像力與創造力的重要空間，並特別關注玩家如何透過角色建構自我認同、理解他者，並在遊戲場域中產生新的社會關係與連結。

關鍵字：寶可夢、卡牌遊戲、遊戲、角色、玩家社群

Abstract

This master's thesis is an ethnography about the game practices of players in Taiwan's Pokémon Trading Card Game (TCG) competitive community and how players shape their self-identity and social relationships through Pokémon characters. Through participant observation in TCG community activities, including attending competitions, opening TCG booster packs with players, and discussing effects and illustration of Pokémon cards, this thesis attempts to explain why players choose to engage in physical TCG when contemporary digital games are readily available on platforms such as computers and mobile phones. What are the characteristics of the interaction between players, cards, and characters, and how do these characteristics affect interactions between players, further shaping the practices and identities of the TCG community? What kind of account can this ethnographic study offer regarding the role played by contemporary game, anime, and manga characters in people's social interactions and relationships?

In the process of conducting ethnographic fieldwork, I found that during deckbuilding and battling process of Pokémon character decks, players would gradually develop feelings, bonds, and even a sense of identification with specific characters. These feelings enable players to imagine and construct a world where they coexist with characters, and the common feelings towards certain characters among players often become an important medium for players to interact and form connections. Compared to previous anthropological research on games and characters, which focused on games as commodities, industry or the logic of virtual worlds, this thesis focuses on how the world where game characters reside becomes an important space for players to demonstrate imagination and creativity, and examines how players construct self-identity, understand others, and create social relationships and connections within the game space through characters.

Keywords: Pokémon, Trading Card Game, Game, Character, Player Community

目次



摘要	i
Abstract	ii
目次	iii
圖次	v
表次	v
前言：與角色一同對戰	1
第一章 緒論：遊戲角色作為自我與世界的中介	3
當代遊戲與社會	4
人類學的寶可夢研究	8
角色、世界與民族誌	15
田野概述	19
競技社群的組成與歷史	22
競技社群的範圍	26
競技與休閒	29
對角色的感受與語言	30
卡牌遊戲競技社群的特質	32
章節安排	35
第二章 遊戲場域、寶可夢系列與不斷更新的卡牌遊戲	38
寶可夢系列的媒介生態	38
寶可夢遊戲的特色	42
集換式卡牌遊戲	43
寶可夢卡牌比賽賽制與時間性	49
Covid-19與寶可夢卡牌泡沫（ポケカバブル）	53

第三章 角色作為對象：與角色（再次）相遇與角色的卡牌化	61
角色化、個人性的想像與想像的集體性	65
角色的賦生（animation）	71
擴充包作為創造慾望的機制	75
小結	79
第四章 成為自我的角色：對戰民族誌	81
對戰：作為合作的競爭	84
復盤的必要：卡牌遊戲的技術與運氣	86
角色與玩家的自我	89
構築與牌組原型	93
賽制、對局與「環境」	100
Persona：關於角色的人類學記述	104
競技遊戲玩家的自我	109
小結	117
第五章 結論：想像羈絆	120
研究限制與展望	126
參考文獻	128



圖次

圖1-1：萊希拉姆&噴火龍GX	20
圖2-1：卡包與主打寶可夢	45
圖2-2：沙奈朵ex進化鏈（SV1V）	46
圖2-3：連擊武道熊師VMAX（S5I）	55
圖3-1：阿爾宙斯VSTAR（S9）	62
圖3-2：沙奈朵ex SAR（SV4a）	66
圖3-3：伊布AR（SV5a）（左），仙子伊布&三首惡龍（右）	68
圖3-4：古劍豹ex（SV2P）	73
圖3-5：咚咚鼠GX（AS5a）	74
圖4-1：洛奇亞VSTAR牌組	96
圖4-2：洛奇亞V、洛奇亞VSTAR、始祖大鳥	97
圖4-3：以取勝策略為分類所整理的牌組類型圖	99
圖4-4：2022-2023臺南地區賽使用牌組分佈圖	103
圖4-5：《女神異聞錄5》中亞森的形象圖	108

表次

表1：擴充包發售時間表	51
表2：競賽時間表	52
表3：規則標記A以來的特殊種類卡牌	53
表4：「寶可夢卡牌泡沫」流變表	60

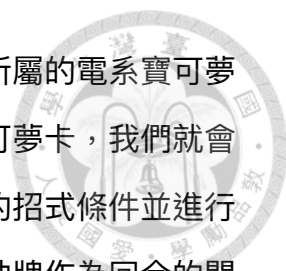


前言：與角色一同對戰



在臺北市的某條巷子中，推開一扇不起眼的門，進入一個約五、六十坪，明亮的地下室空間。這個空間主要由兩個區域組成，靠近門的這一邊擺了十排長桌，每張桌子可供兩兩一組的玩家四組人面對面坐下。越過長桌，便會看到這間卡牌店的櫃檯。櫃檯由三個玻璃櫃組成，可以清楚看櫃子裡面擺滿了一疊疊卡牌遊戲的商品。櫃檯的左側有兩個大型的玻璃展示櫃，裡頭擺放了一張一張的卡牌並標明價格，另外一邊則是一整面的掛鉤及櫃子，上面擺放各式卡牌週邊道具商品，如卡套、卡牌遊戲的禮盒等。在櫃檯的後側可以看到數個架子上擺放著一條條長條形的卡盒，從卡包裡拆出來的大量單張卡牌便是放在這些卡盒中，等有人需要特定卡牌時再依據卡牌商品的系列去尋找裡面的卡牌。這個多位在地下或是商業大樓某一樓的空間便是卡牌玩家社群的根基—卡牌店的普遍樣貌。

隨著前往卡牌店的時間不同，會對卡牌店的空間有完全不同的印象。在平日下午卡牌店剛營業時，店裡往往沒有多少人，店裡的人通常不是在跟朋友進行對戰就是在開卡包。到了平日晚上，店裡往往會舉辦一些小型比賽，這時店裡會有比較多人，但大致上還算閒適。到了假日，卡牌店裡會隨著舉辦卡牌遊戲的賽事而變得人聲鼎沸，店裡的長桌坐滿了人。這時如果湊近某一桌正在進行對戰的玩家，會看到兩個玩家面對面對坐，每個玩家面前的桌子上以某種方式擺放了數張卡牌，這些卡牌上印著遊戲或動畫的角色。玩家們會進行抽牌、從手牌中打出牌，隨著打出的卡牌的效果而進行相對應的處理，最後發動攻擊。在對卡牌、角色以及卡牌遊戲一無所知的情況下，玩家們時而停下思考、時而連環操作的動作令人難以理解，從外觀來看或許像是某種儀式現場。隨著對這些卡牌以及卡牌遊戲規則的知識量增加，便能夠辨別出場上卡牌中的角色，以及這些角色的卡牌如何互動。以我所研究的寶可夢卡牌遊戲來說，卡牌上的角色既有經典角色如「噴火龍」、「皮卡丘」、「沙奈朵」，他們會跟近年登場的角色如「吉雉雞」、「密勒頓」、「吼叫尾」的卡牌共同戰鬥。這些角色的卡牌之間會透過特定遊戲機制上的連結而產生互動，比如說超能力屬性的「沙奈朵」附加能量的效果可以



跟「吼叫尾」的攻擊招式互相配合，「皮卡丘」、「密勒頓」所屬的電系寶可夢則擅長進行快速攻擊等等。從對戰開始，雙方翻開戰鬥場的寶可夢卡，我們就會看到玩家在自己的回合使用各種卡牌的效果，以滿足寶可夢卡的招式條件並進行戰鬥。卡牌遊戲的戰鬥類似西洋棋的回合制，由一方先攻，以抽牌作為回合的開始，並以攻擊或是主動結束回合作結，在回合開始與結束之間能採取的行動則隨著牌組的構築而有許多種可能。玩家們在一來一回之間以寶可夢卡牌的特性與招式進行攻防，邁向對戰的勝利。在卡牌遊戲的對戰中，透過寶可夢角色卡牌在遊戲規則下所發揮的效果與卡牌間效果的互相連結，玩家們試圖實現與寶可夢角色一同對戰的想像。

在從旁觀看到開始收集卡牌、參加對戰的過程中，我逐漸對卡牌遊戲以及卡牌遊戲的玩家們產生研究興趣。對卡牌遊戲一開始的提問是：玩家們為什麼選擇要玩卡牌遊戲？卡牌遊戲有什麼樣的特性，如何吸引玩家投入？在卡牌遊戲的遊戲過程中，角色如何參與了玩家的互動，又扮演了什麼樣的角色？從玩家的觀點來說，玩家如何透過角色創造意義，並建構與角色共同生活的世界？本論文會試著透過對臺灣的卡牌遊戲玩家社群進行民族誌田野所收集到的材料來回答這些問題。回答這些問題時會討論到卡牌遊戲玩家社群這個案例中，角色、玩家與卡牌的互動所展現出了什麼樣的人類學意涵，也就是角色與玩家，以及玩家之間透過角色建立了什麼樣的關係與社群性，以及如何創造角色及角色世界的意義。我認為卡牌遊戲的案例也能夠幫助我們去理解當代人與遊戲、動畫與漫畫角色之間緊密的關係，在購買角色商品所創造的經濟產值之外，去理解為什麼對許多人而言買到特定角色的商品，並將這些商品擺在家裡或別在身上是如此重要的事情。

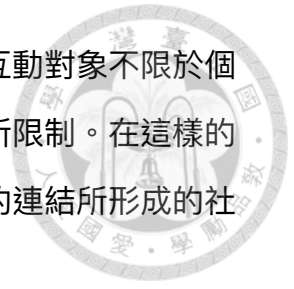
第一章 緒論：遊戲角色作為自我與世界的中介



在當代人的生活中，遊戲已經無所不在。在臺北捷運上滑手機的人們，如果不是在各種社群媒體間穿梭，就常常是在玩各式各樣的手機遊戲或是看遊戲的直播。拜手機、網路與運輸科技的發達所賜，人們能夠運用零碎的時間、不論身在何處都能遊玩各式各樣的遊戲，同時遊戲也被各式各樣的人們玩著。這突破了2000年代以來遊戲總被當作是賭博的載體、小孩子的玩具，或是御宅（オタク）用以逃離現實世界的管道等具有負面特質的聯想。隨著智慧型手機在2010年代起逐漸普及，遊戲也成為智慧型手機上眾多的應用程式（app）之一，逐漸融入人們的日常生活。智慧型手機上的遊戲大致可以分成兩個系統，一系是由歐美公司開發，專為觸控螢幕設計、操作簡單的遊戲，如《Fruit Ninja》（2010）與《Candy Crush》（2012）；另外一系是以《龍族拼圖》（2012）、《怪物彈珠》（2013）、《碧藍幻想》（2014）為代表的，以抽取角色為主要玩法的日本轉蛋（gacha，ガチャ）遊戲。除了這些傳統意義上的「遊戲」之外，遊戲化（gamification）也是常常被討論的技術，也就是遊戲機制被設計來達成特定的目的的工具，如教育推廣、提升動機，甚至被認為是後現代資本主義用以刺激消費的主要運作方式（葉啟政2024）。舉例來說，《烏托邦賽局》這個策略型桌上遊戲透過讓每個玩家扮演一個家族，以遊戲的方式讓玩家實際體驗貧富差距、階級複製與階級翻轉，並激發相關的思考。在2023年臺灣人類學年會上《卡到人類學》的試玩場次中，該場次的主持人們則是有意識的使用卡牌遊戲為媒介，透過遊戲來開啟對於人類學田野倫理情境的思考（謝竹雯2022）。

隨著智慧型手機的普及與運輸科技的發達，遊戲在當代資本主義的情境下已經成為一種超出地方社會、地域與國界的跨地域（translocal）現象。遊戲除了在當代是一個蓬勃發展的產業以外，對於人類學來說同等重要的是遊戲佔據了許多當代人的生活世界中不可或缺的一部分，並形塑了人們如何思考與想像當代世界的方式。在思考遊戲相關的現象時，許多面向超出了人類學分析思考上所習慣的地方社會以及文化的範疇。當代遊戲的玩家們常常透過網路與社群媒體來獲取資

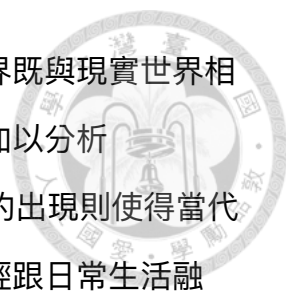
訊、參與討論以及尋找一起遊玩的夥伴與社群，因此玩家們的互動對象不限於個人身邊的人際網絡，也不完全受階級、性別與年齡等社會範疇所限制。在這樣的情境下，人們為何玩遊戲，透過遊戲來與其他玩家連結，這樣的連結所形成的社群（community）具有什麼樣的性質就成為值得探討的問題。



當代遊戲與社會

人類學與社會科學向來擅長以儀式或遊戲的分析來理解當地的社會秩序、象徵結構與文化，比如說Geertz（1972）在關於鬥雞的分析中認為雞毫無疑問的象徵了當地男性的自我（ego）。經典的遊戲研究中常提及魔法圈（magic circle）（Huizinga 1980、Nardi 2010、Hamayon 2016）。魔法圈這個概念認為遊戲必須發生在限定的時空、遵循特定規則的場域中（如儀式的神聖空間、運動賽事的體育場中）。這個概念下遊戲的時空具有有限性，遊戲場域中的規則與秩序可能會顛覆平常的社會秩序，因此遊戲與日常生活的時空具有明顯的邊界，當這個邊界模糊時會造成遊戲場域的崩壞（Callois 1961）。也就是說經典的遊戲研究共享了經典人類學民族誌中關於地方社會的穩定象徵系統與秩序的假定。Callois（1961）劃定出四種類型的遊戲，分別是競爭遊戲（agon）、運氣遊戲（alea）、模仿（mimicry）與暈眩（ilinx），並認為可以透過主要的遊戲類型將不同的社會加以分類，Callois認為所謂的文明代表的是一個社會中主要的遊戲型態從模仿擬態與暈眩轉化成競爭—運氣遊戲。

這種對於遊戲的理解顯然跟當代遊戲產業（game industry）、遊戲社群以及數位遊戲等概念中的遊戲不同。當代的遊戲社群由遊戲開發者、遊戲公司以及玩家的多元行動者所組成，並深受遊戲媒介的性質影響。當代的遊戲與遊戲社群並不反映一套宇宙觀或是長久以來存在的社會秩序，而是特定的行動者透過媒介、遊戲空間以及實體空間建立一套僅屬於遊戲的「世界」。遊戲社群應被視為主要由玩家作為行動者所集結、構思並建構的共同體，研究者要去追溯這些社群是如何形成與發展的。在這些社群中沒有人是在地人（native），每個人都持續在學習如何成為玩家，並依據自身的意願、精力與資源而尋找適合自己的方式來遊玩



遊戲。因此，遊戲社群的成員具有高度流動性。這樣的遊戲世界既與現實世界相連結，又具有明確的邊界，因此遊戲必須被放在自身的脈絡中加以分析（analyzed in its own terms）（Steinberg 2012）。手機遊戲的出現則使得當代人習慣在零碎時間透過手機隨時進入遊戲世界，這樣的遊戲已經跟日常生活融合。在工作空檔、休閒以及通勤時打開手機裡的遊戲app對許多人來說幾乎跟反射動作無異，magic circle的概念顯然已經不適用於這樣的遊戲。換句話說，當代的遊戲與生產出遊戲的資本主義社會之間的關係並不像是Clifford筆下的鬥雞與峇里島社會之間的關係，當代的遊戲並不見得會反映資本主義社會的世界觀，而是成為了一種理解與想像世界的方式。遊戲中用以再現現實的機制常反過來成為當代人們認識、想像世界的方式，比如說人們常以角色扮演遊戲中常見的技能樹與技能點來談論自己的能力的強項與弱項，或是透過角色扮演遊戲（RPG）裡面的地圖來探索遊戲世界來學習閱讀地圖怎麼與實際的地景對應。舉例來說，羅盤針（2023）中提到在扮裝者社群中，基於角色扮演遊戲而來的概念貫穿了他們如何看待自己的實踐與身份認同之間的複雜關係。

對於從小與角色與虛擬世界一同成長的人們來說，遊戲（及漫畫、動畫）媒介儼然已經成為了他們怎麼認識、想像世界並與之互動的重要方式。其中角色既是推進媒介敘事的手法（device），在作為創意元素平台（Condry 2013）的情況下也成為了人們認識自我與他者的方式。透過與遊戲角色互動，玩家們也在對遊戲角色、情節、元素的喜好與反應之中試圖「角色化」（characterize）自己（也就是在日常生活中常聽到的「認識自己」以及下文所說的「自我的重構」），並以同樣的方式來認識他人。這種「角色化」在我所研究的競技遊戲社群之中是很明顯的，玩家們往往是在實踐之中找到自己喜歡或討厭的遊戲方式。由於遊戲與社會文化的關係不再是不證自明的，研究者關注的問題便從如何以遊戲來理解社會文化，變成了遊戲如何建構了社群，也就是遊戲如何集結了眾多個人玩家，而建構出了特定的集體性。也就是說，角色既是人們互動的對象，亦在長期的互動之中成為了主體的一部分。這是為什麼在關於遊戲、遊戲玩家與玩家社群的民族誌中，角色會是論述分析的重點。而透過參與觀察去追溯與描述人們

如何與角色互動、產生關係，並透過角色來認識自己與他人則是民族誌的長處，也是人類學對於理解當代社會文化可以有所貢獻之處。

為什麼當代人需要透過遊戲（及動畫、漫畫）角色來認識自己與他人則與黃應貴（2020）所說的自我的重構有關。這指的是在新自由主義的政治經濟歷史條件下，個人從既有的社會組織解放後所必須面對生物性的多重自我與宗教性、制度性與外在政治經濟條件所塑造的多重主體，且無法透過現代性下長期的面對面鏡我互動來建立自我認同。在這樣的情況下，「我是誰」的問題成了新時代最嚴峻的問題。也就是說基於長期、面對面互動而來的穩定的「自我」不復存在，留下的是用盡千方百計來重構或再自我的空間，而與角色互動所建立的自我可以說是在試圖填補這樣的空間。黃應貴列了三種以關係性存有來重建自我的方式，人與人、人與物以及人與「宗教」或「超自然」的關係，與本文尤其相關的是人如何透過與物的關係性存有重建自我。Miller（1987）中提出客體化

（objectification）的過程。客體化指的是人在與物互動的過程中具體化了自我，並透過再吸收（sublation）將具體化的自我重新納入成為主體一部分的雙重過程。在這個辯證、動態性的過程中，客體與主體同時被生產。陳怡君（2020）分析了屏東萬金三個世代的女性天主教徒所佈置的聖誕節馬槽展現了他們對家的想像以及當下的心情、情感的投射，以及透過編織進行具有療癒能力的個人化儀式。這個例子是當代人透過自己的創造物來具體化（externalize）內在情感狀態的一個例子，並在這個過程中找到了表達自身心情的方式。黃應貴進一步指出客體化過程的互動對象不見得是自己的創造物，也可以是商品。由於當代大量生產的商品更迭速度快，所生產出的自我是破碎、矛盾且多重的。這反映出商品週期日益縮短與穩定自我認同所需的長時間互動之間的時間性斷裂，進而導致重構自我過程中的不穩定性。在東浩紀（2012）所說的資料庫模式的思考下，角色是元素的集合體，因此透過角色所具體化的自我總是部分的（partial）與多重的。這展現在喜愛同樣角色的人們也常為了角色而爭論。不過，即使這種自我對當事人而言也是破碎、讓人困惑的，卻也是許多人用來與他人產生連結，並支撐自身生活世界的重要方式。例如Galbraith（2021）就提到說對乙女遊戲玩家而言，遊戲

世界與相關的實體聚會活動是他們在強調成功的日本父權社會中所找到的，能夠讓作為「失敗者」的自己找到動力繼續活下去的空間。

這種新自由主義對於個人生命與生活的影響在Sennett (1998) 關於「人格的鏽蝕」 (the corrosion of character) 中也有提到¹，而他所描述的時間性的斷裂我在透過角色互動的遊戲玩家社群中也有觀察到。Sennett描述了在當時新資本主義 (i.e. 新自由主義) 的背景下，組織時間的方式出現了劇烈的改變。由1980年代前強調長期任職於同樣的職位以及職涯 (career) 轉變為強調短期、彈性 (flexibility)、網絡 (network) 以及不斷轉職的工作倫理。這種時間性的改變與強調長期投入 (commitment) 來培養個人自身性格的時間性發生衝突 (e.g. 社群參與)，而讓人難以將發生在自己身上的事件組織成一種敘事並賦予意義，且由於人們搬遷頻繁，人們之間難以建立長期的非正式信任 (informal trust) 關係。這樣的結果是個人層面上工作與工作以外的生活之間的矛盾造成了個人的孤獨感與痛苦，這被Sennett稱作「人格的鏽蝕」。除了跟黃應貴一樣指出了資本主義的模式改變讓構成穩定的自我的條件不復存在以外，Sennett還指出了這之間的時間性的斷裂對個人所帶來的痛苦，相似的痛苦在遊戲玩家上也常常能夠看到。Caillois (1961) 曾說過帝國會滅亡，而遊戲經常能夠保留下來，因此他能夠對遊戲的原則進行歸納，並論述遊戲與文明之間的關係。當代的人們對於遊戲的存續卻總有很深的焦慮，比如說手機遊戲的論壇經常有終止營運的討論，又或者是在近三年來基於各種動畫、漫畫作品的集換式卡牌遊戲如雨後春筍般冒出時，我的報導人M曾經跟我說過對於這些新登場的遊戲要「再觀察看看」。遊戲的汰換已經被認為是常態，一旦手機遊戲停止營運、卡牌遊戲不再出新的卡牌或是玩家數量不足以支撐卡牌店的經營，遊戲的世界就會消失。這對於玩家來說除了長期投入的時間與金錢無法回收外，更是個人生活世界的一部分意

¹ 在Sennett的語境下，character是比personality更具全面性 (encompassing) 的概念。Sennett對於character的定義是「對於自己的慾望以及與他人的關係所賦予的道德價值」，這個概念強調的是情感經驗中的長期面向，並與人們所重視的個人特質以及希望他人也因此看重自己那些特質有關。人格的培養需要個人長時間、有意識的去刻畫自我，且是關係性的。Personality則跟人們的外在表現較為相關。

義與日常受到了摧毀。資本主義的發展既使得遊戲與角色在當代人的生活中經歷了一種主流化的過程，除了本來不太會玩遊戲的群體成為玩家的比例升高外，與角色連結、將角色的鑰匙圈掛在包包上也不再顯得羞恥。另外一方面來說，資本主義所帶來的具有高度彈性、追求利益的生產方式，卻也使得遊戲的更迭變得快速，而使得透過遊戲與角色來建立自我認同與生活世界的人們隨時處於不穩定的（precarious）的狀態。即使如此，人們仍透過日常生活的實踐，創造與角色、遊戲世界的長期關係。

人類學的寶可夢研究

當寶可夢系列在1996年發售後席捲日本，並在1998年發售英文版並同樣在英語世界引發熱潮時，有許多學者認為有必要從文化商品全球化的角度來審視這樣的現象，這就是寶可夢所引發的第一波關注。《Millenial Monsters》（Allison 2006）便是這樣的一本作品。在這本現已被視作日本跨媒介玩具商品的人類學研究的經典作品中，作者Anne Allison曾經給了寶可夢商品的全球化現象以下的定位：

「在寶可夢本身既不是一個物種也不是嚴格意義上的怪物或寵物的情況下，寶可夢之間的共通點為對資料的可轉換性以及對人類的實用性。因此除了所持有的情感價值以外，寶可夢還能以一種能夠被以一種重新表述為『以光速在不同的地理尺度間移動的具有無窮彈性的資料』的形式充當資本。」（Allison 2006，P. 269-270）

Allison的分析以寶可夢與資本的跨國移動（i.e. 全世界的新自由主義化）之間的同構關係為出發點，以他對親戚小孩的觀察與遊戲開發人員及行銷人員的訪談為主要材料，並以寶可夢遊戲與動畫的核心敘事——將寶可夢裝入球中而成為可交換的這件事作為隱喻，說明寶可夢等源自日本的跨媒介產業如何抓緊了人們對角色的親密性（intimacy）並讓角色變形為各式各樣的資料，並轉換成為無線種媒介形式的商品以獲利。這樣的論點強調的是寶可夢跨媒介商品的商品邏輯與不斷跨越國家邊界、高速自我繁衍的金融資本的緊密關係與相似性。在我的田野研究過程中，我也觀察到寶可夢角色商品不斷推陳出新，讓人想要購買、收集，甚至到了過度消費的程度。舉例來說，我的報導人Y收藏了二十多款不同主題的

寶可夢卡套，由於他並不會在實際在遊玩中使用這些卡套，因此可以說收集商品本身成為了目的，而購買成為收集的手段。由於太常購買根本用不到的商品，以至於我跟Y之間常以「盤子」來互相自嘲²。

不過，縱使商品推陳出新引致的過度消費在玩家之中是常見的現象，但以消費與商品全球化的角度切入只能對於理解寶可夢遊戲世界中玩家經驗來說並不夠全面。至少有三個面向超出了Allison (2006) 以及Tobin (2004) 等第一波關注寶可夢乃至源於日本的角色的商品全球化作品所仰賴的分析框架。這樣的分析框架著重於解釋日本角色玩具商品如何在美國與歐洲市場取得成功的全球化敘事。第一個面向是寶可夢遊戲在不同尺度的時間、空間上的擴展與連結，以及所跨足的遊戲類型 (genre)，都遠遠超出了上述學者的描述。寶可夢的遊戲與角色對玩家的意義也超出了商品與消費。遊戲社群的規模從在地卡牌店的數十人比賽、地區性兩三百人的中型比賽、以全臺灣為單位聚集兩千餘人的地區賽，到集結全世界的競技社群玩家，一年舉辦一次的寶可夢世界錦標賽 (Pokémon World Championships)。拜網路科技所賜，各地的社群都多少建立了規模不一，用以交流資訊的網路空間。舉例來說，以歐洲與美洲為主體的英語玩家以X (舊稱推特) 社群平台為主要的交流空間，日本玩家則多以網誌的形式書寫與發表。這些資訊交流的內容包括紀錄自身比賽的結果、發表對於特定卡牌與牌組的看法，以及關於比賽規則的辯論等等³。除此之外，日文與英文也各有玩家架設彙整比賽結果的網站，這樣的網站往往促成了使用不同語言以及處於不同競賽架構體制下的

² 「盤子」意指不看品質，因為喜愛角色或特定的系列就購買商品的人。多用於自嘲、玩笑語境，也常用來批評商品品質拙劣。比方說，「寶可夢玩家都是盤子」的說法，甚至有「寶可豚」、「任豚」、「索狗」等針對特定系列、特定廠商的粉絲的貶抑性玩笑式稱呼。

³ 這樣的資訊交流有時會涉及單篇網誌的小額金錢販售，多用於籌措旅費。臺灣的玩家社群則尚未建立通用的發表比賽結果報告的網路空間，部分玩家的比賽結果報告散見於不同的社群平台。



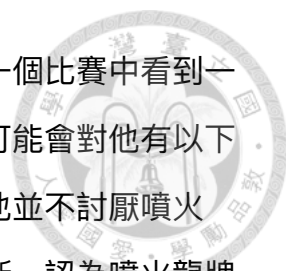
玩家社群之間的交流⁴。舉例來說，當一個臺灣玩家對某一副牌組有興趣的時候，最常見的做法是會去尋找日文與英文社群的相關牌組原型（archetype，詳見第四章）作為牌組構築的參考，再到卡牌店、拍賣網站或是社群媒體去購買卡牌。也就是說，當競技玩家社群的尺度來到全球時，重要的問題已經不再是來自日本的角色如何被美國市場接受，而是透過當今的資訊與運輸科技使得資訊與物（卡牌）的流通可以跨過不同地域、語言乃至時間⁵，並使得一個全球性的競技社群得以浮現。至少對我在臺灣所遇到的大多數玩家來說，卡牌遊戲的卡牌與角色對於玩家的吸引力不見得是建立在對於日本的幻想上⁶，而是由玩家在多樣的媒介所構成的遊戲世界中與各種角色相遇，在參加比賽的過程追求勝利，並與各地的玩家交流的過程所感受。換句話說，這是一個透過卡牌遊戲來展示自身的創造力（creativity）、技術以及情感，並以之與其他玩家相遇、交流與競爭的過程。我認為人類學對於商品的研究不該只專注在分析商品邏輯，而是要去問消費者—玩家如何去經驗整個過程，以及與商品建立了什麼樣的關係。

第二個面向是玩家與角色商品的關係並非是單向、主客體明確分離的單向欲求關係。在與主機電子遊戲、卡牌遊戲與手機遊戲等不同媒介的角色與遊戲世界互動的過程中，玩家也會將特定的角色與元素吸收用以建構自我（self）的一部分，也就是前面所說的透過人與物的客體化過程來進行自我的重構。這樣的自我會在與角色持續的互動過程中持續轉變，因此玩家在與角色互動的經驗涉及了自

⁴ 現在主要分為由寶可夢公司（The Pokémon Company，簡稱TPC）所管理的東亞區以及由國際寶可夢公司（The Pokémon Company international，簡稱TPCi）所管理的歐州、美州、澳州、大洋洲、以及南非兩個體制。兩邊從比賽勝負的決定方式到決定世界賽邀請資格都有很大的差異，詳見第五章。

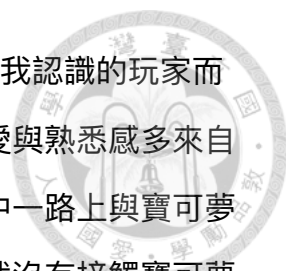
⁵ 之所以說跨越時間有兩個面向，一是因為不同語言的卡牌商品基於不同的生產與行銷排程而使得不同地區的比賽所能使用的卡牌出現了差異，但這樣的時差並不影響資訊的流通；二是投過線上轉播（streaming）所營造的臨場感（liveness）能夠透過螢幕傳達給位處不同空間的觀眾。

⁶ 我在田野的過程中很少聽到寶可夢卡牌的來源地（i.e.日本）被強調。由於亞洲區的比賽與商品的企劃皆由TPC負責，反而常聽到的是日本與其他亞洲國家賽區之間的不平等，例如特定的卡牌商品或特典卡只有日本有出而無法在臺灣的比賽中使用，以及比賽賽制、獲得世界賽資格的機會與日本有差異等。當然以收藏家的角度而言，日文卡牌仍然具有某種本真性（authenticity），而擁有龐大的海外市場。



我、角色、情感、慾望之間的複雜關係。舉例來說，當我們在一個比賽中看到一個玩家使用噴火龍這隻寶可夢角色的卡牌為主體的牌組時，我可能會對他有以下幾項猜測：首先，這個玩家應該喜歡噴火龍這個角色，或至少他並不討厭噴火龍；二是這個玩家基於他對卡牌的理解以及整體競技環境的判斷，認為噴火龍牌組具有相當的強度能在參加的比賽中取得一席之地，別的玩家也會透過使用的牌組與構築來判斷這個玩家的技術；三是在比賽的現場，這個玩家會被認定成是「噴火龍牌組使用者」的一員，而構成了某種集體性的一部分。使用的牌組與其中的卡牌是玩家認識其他玩家最直接的方式。角色既能作為玩家情感與慾望的投射對象，又能塑造玩家向其他人展現的模樣，並在一定程度上代表玩家的自我。且就如同前面提過的，透過角色所具體化的自我總是部分的且多重的，在卡牌快速的更迭之下玩家們往往對於要使用什麼樣的牌組感到困惑。這樣的情況具體的展現在每次大型比賽之前，玩家們往往到最後的關頭玩家們都還在猶豫要用什麼樣的牌組，也就是什麼樣的自我來面對比賽。這種情況下，玩家們最後的判斷往往是依照使用牌組的經驗、對牌組與角色的情感，或是無法言喻的直覺在做最後的判斷。這樣的現象展示了自我、角色與卡牌間的複雜關係，且這樣的關係還涉及了其他玩家。對於人類學來說，試著去弄清角色與人之間的互動方式是民族誌的強項，並能夠去理解角色在當今網路時代的社會互動扮演了什麼角色的理解。

第三個面向是在Allison與Tobin的研究中，在談論到寶可夢的遊戲與商品時，研究者多將其視作玩具（toy）。根據劍橋字典對於玩具（toy）的兩個釋義，一是供兒童玩耍的物品（an object for children to play with），二是供成年人娛樂而非嚴肅用途的物品（an object that is used by an adult for pleasure rather than for serious use）。也就是說，玩具這個分析框架預設了兒童是主要的玩家，並假定家長是購買商品的消費者，因此研究的重點往往放在分析商品行銷策略如何吸引人購買商品，以及這個商品熱潮（fad）的特色。當寶可夢的商品銷售下滑時就會被認為寶可夢熱潮已經衰退了（e.g. Tobin 2004）。我並不是要說使用玩具這個概念來分析寶可夢遊戲是錯的，而是在分析上使用這樣的概念會使得對於研究對象的認識與描述會有所偏頗，比如說就參加比賽的玩家來說，每場比



賽人數最多的都是16歲以上的大師組，約佔總玩家的6-7成。對我認識的玩家而言，角色從根本上改變了人們的生活世界。他們對寶可夢的喜愛與熟悉感多來自小時候遊玩寶可夢電子遊戲的經驗。其中有些人在成長的過程中一路上與寶可夢遊戲與角色相伴，另外一些人則是在成長過程的某個時期之後就沒有接觸寶可夢遊戲，而在成年後因著特定的契機（如《Pokémon GO》開始營運、任天堂Switch主機大賣與寶可夢卡牌遊戲在臺灣重新發售）又重新進入了寶可夢的遊戲世界。在以競技為目標的玩家身上，玩具的視角會無法處理玩家們為了想要變強與贏得對戰所投注的努力。我認為這樣的努力可以理解成是透過遊戲世界的媒介來想像與塑造玩家自身的生活世界的過程。不論是透過主機遊戲的螢幕、卡牌遊戲的紙牌，或是《Pokémon GO》的擴增實境技術，都是讓寶可夢得以在玩家的生活世界中得以被想像，進而被賦生（animated）的方式。同時寶可夢遊戲本身的社群性使得這樣的想像、創造力以及關係不只存在於玩家與角色之間，也存在於玩家與玩家之間。

基於以上的三點，我認為人類學需要去認真面對遊戲世界與角色如何透過物質媒介以及遊玩（play）的過程形塑了玩家乃至大眾的生活世界，以及人們如何透過這些遊戲與角色紀行想像。不論是寶可夢的電子遊戲、手機遊戲或是卡牌遊戲，都可以觀察到遊戲角色的影響力如何溢出了角色所在的虛擬世界（virtual world）而對現實世界具有塑造力，這尤其展現在圍繞著各個遊戲形成的玩家社群。在寶可夢的遊戲世界中，玩家之間的交流從初代Gameboy主機上的《寶可夢紅/綠》就被包含在遊戲的敘事與機制之中，也就是藉由遊戲發行雙版本以及版本限定的寶可夢，讓玩家必須要透過交換才能完成圖鑑。基於玩家間交換與對戰而來的社群性（sociality）成為了寶可夢遊戲社群的基礎。這樣的社群時至今日寶可夢對戰發展成了每年舉辦一次的寶可夢世界錦標賽（Pokémon World Championship）。不論是對戰或交換，都顯示著寶可夢社群從媒介的設計到玩家社群的實踐都超出了遊戲虛擬世界的邊界。近十年來角色與食品的聯名商品攻佔了超商與超市的貨架，寶可夢的機台遊戲《寶可夢TRETTA》藉由發出的聲響與引來的圍觀人群，而成為所在的超商、百貨空間中無法忽視的存在，寶可夢以



及其他作品的吊飾也越來越常在人們的包包上看到。這樣的現象展示出角色們現在並不再乖巧的待在螢幕之中，而是以主動的，甚至可說是具侵略性的方式進入人們的日常生活中。因此，我認為當代的角色可以說是存在於虛擬世界與現實世界以各種方式組裝的中域（milieu）之中（鄭瑋寧2023）⁷。透過展示、述說對於角色，人們能夠展現對於世界的想像，並以此尋求與其他同樣喜愛角色的人的連結。在本研究的案例中，虛擬世界與現實世界的關係一直是互相影響的狀態。這並不是說遊戲玩家或是動畫、漫畫的讀者分不清楚虛構與現實，而是虛構會透過各種方法形塑人們的想像力，這樣的想像力會使得角色的影響力滿溢至現實世界。

這會帶到對於寶可夢的第二波關注，也就是隨著手機遊戲《Pokémon GO》在2016年開始營運以來，不論是媒體還是學界都急需發展理解這個遊戲所引發的熱潮的方法。具體來說，《Pokémon GO》在各個熱點（hotspot）上聚集了許多人潮，展現了遊戲影響現實世界的能力而受到關注。在人類學界中，Doerr and Occhi（2019）便是以擴增實境（augmented reality）技術應用在手機遊戲，造成現實世界與虛擬世界的交集（intersection）為出發點，以作者們自身遊玩《Pokémon GO》的經驗來分析當遊戲世界與現實世界開始重合時會發生什麼影響。這種觀點延續了以研究多人虛擬世界《Second Life》的Boellstorff（2008）以及研究大型多人虛擬線上遊戲（Massively Multiple Play Online Role-Playing Game, MMORPG）《魔獸世界》的Nardi（2010）為代表的虛擬世界民族誌的分析框架與研究假設，即虛擬世界是一個獨立於現實世界的實體，以此為出發點展開分析才會將虛擬世界與現實世界的交集與重合當作新現象。Boellstorff最著名的論點是認為虛擬世界應該被看成獨立於現實世界，有如人類學者習慣研究的地方社會一般的存在，並以此為出發點從事民族誌田野工作及研究虛擬世界的文化，且《Second Life》線上居民的身份不見得與其線下的身份有

⁷ 鄭瑋寧（2023）中提到「不可感知或虛擬的分子力，透過文化形式這個意象而能被人所感知，並以身體為通道而進一步實際化，這兩個平面的接合與組裝就形成了多重性。」（P. 65）我想以這樣的方式來理解人從遊戲、漫畫與動畫所感受到的情感表現於人的身體的過程是很合適的。



關，因此他並不會主動去研究線上居民的現下生活。這個虛擬世界與實際世界（actual world）的差距（gap）是虛擬世界的文化邏輯所不可或缺的基礎。在虛擬世界中，使用者主要是透過虛擬化身（virtual embodiment，即avatar）來跟虛擬世界的場景與其他使用者互動。這些虛擬化身一方面可以無限次的更改而被認為是使用者意向性（intentionality）的展現。另一方面一個使用者可以擁有複數的帳號，也就是能擁有複數的虛擬化身，且這些虛擬化身彼此之間外觀的差異可能非常的大，且使用者在使用不同虛擬化身也會因為外觀而有不同的行為傾向。因此虛擬化身與使用者自我之間的對應並非工整的一對一關係，而是呈現了碎形主體性（fractal subjectivity）或是「分裂的人」（dividual）（Strathern 1988）的狀態⁸。就我來看，虛擬化身的概念往往強調了虛擬身體與現實身體的分別，卻又傾向於將虛擬化身視作使用者自我的再現（representation），而忽略了虛擬化身如何塑造了人們的自我。也就是說，虛擬世界民族誌在處理人們怎麼跟虛擬化身產生連結這個面向有一片空白。比如說在Nardi（2010）開場描述了他在魔獸世界中的角色「夜精靈牧師」的日常，在敘述中卻會發現經驗著這一切的Nardi本人的感受與經驗卻是缺席的。這或許是為什麼Doerr and Occhi（2019）花了許多的篇幅描述《Pokémon GO》的虛擬世界如何重塑了人們對於都市空間的主體經驗，以及虛擬世界如何作為一種資源被現實世界的人們挪用，卻沒有處理到對玩家而言，《Pokémon GO》如何提供了與角色連結的新方式，以及玩家如和在

⁸ 關於碎形主體或是分裂的人，Boellstorff並沒有深入探討Strathern的美拉尼西亞民族誌中作為社會關係縮影的dividual如何能夠讓我們更能理解穿梭在現實與虛擬世界的《Second Life》居民的人觀。Boellstorff對於怎麼論述虛擬化身與人的自我的關係所表現出的困惑是使用虛擬化為切入點的侷限。

新出現的虛擬實境技術與遊戲數值公式設定的脈絡下⁹，持續為寶可夢角色所創造的意義¹⁰，而我認為這是作為一個研究者所不可忽視的。



角色、世界與民族誌

那麼，如果以虛擬化身切入無法好好討論人們怎麼跟虛擬世界的人物互動、產生連結並形成自我認同的話，我們該怎麼辦呢？我的答案是：必須從角色（character）切入，去看角色在人們的互動與社會關係中發揮了什麼樣的作用。角色一詞指的是虛構作品中的人物，小說、戲劇、電影、遊戲、動畫與漫畫的人物都能夠叫做角色。本文所說的角色大部分都是指源自日本的遊戲、動畫與漫畫的角色，這些角色的共通點是都以圖像（image）作為主要的表現手法，因此常被稱作是「二次元」的角色，與代表現實世界的「三次元」相對，兩者之間的混合（e.g. 真人版電影、舞台劇）則被稱作「二點五次元」（2.5D）¹¹。遊戲、動畫與漫畫的角色在當代具有創意平台化（Condry 2013）的現象，這指的是角色成為了許多二次創作的對象，這些二次創作的作品中多延續原作之中特定角色間的關係性再加上作者的想像，有許多二次創作的作品會脫離原本作品的脈絡¹²。同時，這些角色的商品被大量製作，如壓克力立牌、鑰匙圈、模型、布偶等等。

⁹ 在虛擬世界民族誌的研究視角之下，《Pokémon GO》中玩家的avatar是玩家與遊戲世界互動的接觸點。但以寶可夢遊戲的玩家的觀點來說，比起avatar玩家們往往更在意的是有沒有抓到稀有、異色或是高個體值（IV）的寶可夢。也就是說對這些玩家來說，avatar或許不是與虛擬世界互動最重要的接觸點，玩家們往往而更在意能不能產生與維持他們跟特定角色（character）的連結。這個差異可以說是分析材料的性質差異所導致的分析框架的差異。

¹⁰ 舉例來說，由於《Pokémon GO》計算寶可夢數值的方式以及對戰系統的設計，使得許多無法在本傳遊戲中活躍的寶可夢角色在《Pokémon GO》的對戰中大放異彩。除此之外，由於《Pokémon GO》系統會記錄捕捉寶可夢的日期與當下的定位地點，玩家可以透過幫寶可夢改名的方式來記錄捕捉到這隻寶可夢時所發生的事情，這是作為手機遊戲的《Pokémon GO》才做得到的事情。

¹¹ 我的立場是虛擬世界與現實世界的關係一直處在互相影響的狀態，而沒有絕對的分界，因此本文中並不會以「次元」的概念來分析角色與人之間的互動。

¹² 舉例來說，au（alternative universe，平行世界）這個被廣泛使用的標籤就是指在二次創作的作品中將角色放到與原本作品完全不同的世界之中來進行創作。

這種創意平台化的現象並沒有廣泛的發生在文學小說、戲劇或電影等作品的角色上¹³，因此可以說是遊戲、動畫與漫畫角色的特色。

在Steinberg (2012) 對以動畫為主體的日本media mix產業的分析中，他認為角色是一種物質與非物質的複合體 (composite)，無法被化約為任何單一的物質化身 (material incarnation)，而是必須透過所有物質化身以及其溢出 (exceeds) 這些化身的方式來加以定義。他進一步將角色定義為「連結產品與消費者的接觸點」，這個定義可以從兩個層面來理解：首先，角色作為一種複合了實際 (actual) 與虛擬面向所構成的物質/非物質實體，其虛擬性賦予角色穿越各種媒介形式的能力。也就是說角色的抽象圖像會以不同的方式跟各個物質化身結合，使得角色在各種物質化身的差異中維持相似性與可辨識性。在這個意義上，角色既是差異的啟動者，也是讓角色設計、政治經濟與慾望得以匯流的協調機制。在政治經濟層面，角色是一種調節生產與消費的媒介技術，確保資本的持續積累。角色的不定性使得商品的設計、生產與消費都化為由角色驅動的過程。從福特主義到後福特主義，產品的性質發生了轉變。在福特主義之下，資本主義的每個時期都有某種理想種類的商品 (ideal-type commodity)。但在以日本動畫為基礎建立的media mix產業之下，不再以理想商品的更迭為代表，而是以所有商品的關係性原則的興起為標誌。角色是促進這種生產模式轉變的關鍵因素。作為既是物質也是非物質的實體，角色的功能是去在不同的媒介與商品種類間創造關係，因此角色總是預設並促進媒介—商品之間的關係與匯合，並藉此建構出角色所在的敘事世界。這個世界 (せかい, world) 不只是一種抽象的設定，也是一種觀看的方式，並代表了一種角色與敘事空間的特定關係。在這樣的情況下，消費角色成為了一種消費世界的方式，而不同的角色商品則提供前往角色的世界的不同方式。也就是說，角色消費的驅動力不只來自於對角色或是敘事的慾望，還來自參與角色世界的慾望。動畫media mix不只製造了角色商品，還創造

¹³ 不論是電視劇、電影還是舞台劇的觀眾在討論戲中的角色時，常常會忘記角色的名字，而以飾演該角色的演員來指稱角色。這樣的情況就很少發生在動畫、遊戲角色與聲優之間。這或許是一個值得思考的現象。

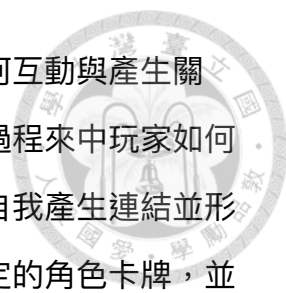
了角色所在的世界。角色的非物質性使其成為具有連結性的媒介，讓總是在擴展的世界的一貫性成為可能。

在角色消費中，世界（せかい，world）是重要的概念。角色在不同媒介的物質化身會隨著媒介的特性而在角色的性格或是敘事上產生些微的差異，比如說漫畫改編成動畫時常有場景的增減或是細節的改動。複數的媒介與各自的表現傳統構成了複數的世界，這些世界由角色連結，因此造就media mix圍繞著角色所發展的產業模式。跨媒介產業的發展與媒介環境向人類主體的生活世界

（lifeworld）的擴張同時發生，幾乎到了跨媒介世界定義了親身經驗（lived experience）的程度。因此，Steinberg認為必須將跨媒介商品理解成更大的媒介消費模式的轉移的一部分（i.e. 從福特主義到後福特主義），這個模式更加強調圖像、媒介文字以及相關的東西的消費，且以更高的速度與程度的穿透了消費的過程。因此，跨媒介產業的興起與後福特主義下的社會、經濟與文化轉變有密切的關聯，這表現在日常生活中越來越可見的媒介形式、世界作為消費的基本面向的興起，以及媒介匯合（media convergence）作為當代資本主義積累的主導邏輯。而這樣的轉變是藉由角色這個物質/非物質的複合體才能達成的。

對人類學來說，角色的連結性不只將不同的物質化身串連在一起，也提供了讓人們能夠與角色產生連結的方式，並透過角色的物質化身將日常生活的空間轉換成為讓人們能夠參與角色、展示與角色連結的空間。Condry（2013）曾提出媒介的價值生產並不止於作品的完成，而是由圍繞著媒介的社會活動的實踐中被共同生產的。順著這樣的思考，我們可以說角色的塑造，也就是角色的角色化

（characterization）並未止於角色敘事世界的作者、角色設計師與聲優等各方生產面的行動者協作，玩家、讀者等觀眾在不斷的創造、重述的過程也是角色化過程的一部分。這樣的過程中會產生各種差異，這些差異在累積之下也會影響一個角色與特定間的關係在迷群之中如何被理解與引發什麼樣的想像。角色化的過程同時具有個人性也有集體性，前者指個人依其偏好去想像並參與角色的世界，往往能夠展現出一個人的性格，後者則是指什麼樣的元素常被關聯在一起，可能來自於角色本來的敘事世界，也可能來自於二次創作的作品或是衍生作品。以卡牌



遊戲來說，角色化主要有兩種模式，一是卡牌上的各種元素如何互動與產生關聯，並引起想像（第三章），另外一個則是從卡牌遊戲的對戰過程來中玩家如何在以牌組對戰的過程中逐漸對牌組角色產生情感，並與玩家的自我產生連結並形成認同（第四章）。這兩種方式的實際展現方法是透過擁有特定的角色卡牌，並將這些卡牌以遊玩或是收藏的方式展示出來。這種運用角色來展現自我的方式不只在遊戲社群之中能夠看到，至少在當代的臺灣與日本都越來越頻繁的能夠看到人們透過透過實際（e.g. 將角色布偶掛在包包上）或虛擬（e.g.以角色作為社群媒體的頭像）的方式展現人們的自我、認同跟角色間的連結，並以這樣的方式參與迷群透過集體想像所共同構築的世界。這種連結方式跟虛擬化身的討論不同的點在於角色並不是玩家自我的直接展現，而是將特定性格的角色與角色的元素以相關聯（associate）或是裝飾（adorn）的方式來表達自我。此外，人們也常常會透過喜歡的角色與角色關係間的相似性來探討自己的喜好，並形成對自己性格的認識，以至於角色或是特定的角色元素能夠成為玩家自我的形象，也就是前面所說透過具體化與再吸收來重建自我的客體化過程。由於一個人往往會喜歡許多角色，且大多時候這些角色會來自於不同的作品，因此這種自我必然是一種多重、部分的自我，呼應黃應貴所說的透過與商品互動的客體化過程所生產的自我往往是破碎、矛盾且多重的。儘管角色所展現出的自我永遠是部分且多重的，卻是一種個人用以在當今這個變化快速的世界中用以想像自我與世界的關係，並與他人互動的重要中介。

林開世（2016）中寫到：「人類學家的確是將自我編入研究之中，但這件事本身不必然是負面的，只要我們仍然在田野中保持對話，繼續開放自我的主體位置，把揣摩、貼近別人的主體性，當成努力的目標.....那人類學的民族誌工作就繼續有存在的需要跟道理。」（P.98）本章開頭中有說過遊戲社群中的玩家可以說沒有人是在地人，遊戲社群作為一個研究對象也與人類學習慣研究的地方社會的性質相差甚遠。是遊戲，精確來說是角色提供了一個讓人能夠去以開放性的自我去經驗世界的方式，在貼近角色的過程中逐漸的認識自我，並以相同的方式透過角色來貼近他人的思考與經驗的方式。這既是玩家們以角色來與這個世界互動

的方式，也是我作為一個人類學徒，以民族誌田野去貼近與想像玩家與角色之間的關係與意義的方式。本文選擇以角色這個複合物質性與非物質性的實體作為切入點，來討論當代的人們如何透過與角色、角色商品的互動來認識、理解乃至於重構自我與建立社會關係。

田野概述

本文的民族誌材料來自2020年10月至2023年11月，我在臺灣的寶可夢卡牌遊戲競技社群所做的民族誌田野調查，主要的研究方法是參與觀察，尤其是透過參與比賽與收集卡牌來觀察玩家如何跟寶可夢角色的卡牌互動並產生關係，並在比賽活動的現場與玩家進行談話與交流¹⁴。Nardi (2013) 與Taylor (2022) 指出在虛擬遊戲世界很少存在純粹的旁觀者的角色，所有人都必須以某個角色來參與遊戲。人們透過角色來參與遊戲世界，使用不同的角色會擁有不同的經驗，卡牌遊戲雖然不是數位遊戲，但在很大的程度上亦是如此。卡牌遊戲世界社群中活動的意義主要是建立在玩家的親身經驗與想像之上，不親身參與很難理解正在發生的活動，這些活動包含親身參與對戰或是從旁觀看其他玩家的對局或是開卡包的過程。我進入這個田野的方式與時間與大部分玩家類似，2019年10月寶可夢卡牌遊戲中文版再次發售並引發風潮時，我身邊本就有在接觸寶可夢作品的朋友逐漸「入坑」，包含本文中持續會提到的R與Y。他們會購買擴充包、透過社群媒體「曬」開盒成果，並揪朋友去參加比賽以取得參賽獎的PROMO卡牌¹⁵，我也在這樣的風潮中購買了第一盒的擴充包。並開到了「噴火龍&萊希萊姆GX」（圖1-1）這張卡的特別卡圖（special art版）本，並在與朋友分享的過程中才知道這張卡的「價值」，這樣的經驗讓我首次領略了卡牌這個物質形式的魅力，以及感受到與卡牌這個物質形式互動過程中的強度（intensity）。

¹⁴ 由於比賽現場的賽程十分緊湊，這些談話的長度短則數分鐘，長則十幾、二十分鐘，因此我不會將這些談話稱作訪談。這些談話發生的次數十分頻繁，長期下來也形塑了我許多對寶可夢卡牌遊戲與競技社群的理解。

¹⁵ 所謂的PROMO即為在活動中發放的卡牌，通常是參加官方比賽或是擴充包上市活動的特典。我參加的第一場大型比賽（2020年7月）的參賽獎PROMO卡牌為由kanahei（卡娜赫拉）所繪製的「咚咚鼠GX」，這張兼具強大與可愛的卡牌為我提供了十足的參賽動機。

卡牌遊戲玩家的活動除了開卡包收集卡牌以外，主要就是參加大大小的比賽。在比賽的過程中與對手交流，一起討論寶可夢角色與卡牌的各種戰術。寶可夢卡牌比賽活動（event）的現場可以看作是一種特定的時空，比賽常舉辦的時間是週五晚上及週六、週日的早上與下午。從比賽開始到結束的這段時間裡，比賽現場就成為了將幻想的角色世界在現實中實現的空間。在每場比賽中，參加比賽的玩家會跟隨機配對到的對手以寶可夢卡牌牌組進行對戰，不論對手是認識的人或陌生人，在牌桌上的玩家都是在特定的規則下進行公平競爭並具有對等關係的玩家。遊戲場域的競爭性使得其中玩家們要去學會處理面對規則上的爭議、運氣上的挫折情緒，也透過牌桌上的對戰而跟每個對手展開交流。隨著比賽規模大小的不同，每場比賽會進少少則三輪，多則八、九輪，最大規模的比賽則可能會進行超過十輪的對戰。在每輪對戰的空檔，可能是找到位子到對戰開始前，或是提前結束對戰而空出的數分鐘時間，這些空檔往往是玩家們之間交流的時間。交流的內容主要是關於剛剛結束的對戰復盤、所使用的周邊道具上的角色，或是最近寶可夢遊戲的新消息、大型比賽的資訊等等（在第四章中會再詳述）。玩家在



圖1-1：萊希拉姆&噴火龍GX

Double Rare（RR，左）/特殊作畫版本（SA）（右）（取自
寶可夢集換式卡牌遊戲官方網站）

面對由隨機配對產生的對手時，雖然只見到對方非常短的時間，且跟大部分對手就只會有這樣的一面之緣，玩家們通常能夠在遊戲比賽的脈絡下，快速的進行合作並進行交流。卡牌遊戲的競技社群就是由這些大大小小的比賽活動所組成。

在我以選手身份參加的卡牌遊戲比賽的2022-2023年賽季（2022年9月至2023年5月）中，臺灣的賽季主要由四場大比賽組成，分別是10月的臺北地區賽、12月的臺南地區賽、3月的高雄地區賽，以及5月的臺灣冠軍賽作為整個賽季的收尾，這些比賽的參加人數都在2000人上下。在每場地區賽之前的一個多月，會舉辦4-6場由卡牌店主辦，每場參與人數約為250-400人的中型比賽城市聯盟賽（City League）。在卡牌店所舉辦的道館賽則是每週舉辦，道館賽常被玩家當作測試牌組的場合¹⁶。在這個賽季中，我參加了每一場地區賽與臺灣冠軍賽、5場城市聯盟賽以及數場道館賽¹⁷。在這近百場的對戰中，因為比賽賽程緊湊的關係，每一輪對局中僅有的半小時時間又有大部分都用來進行對戰，只有在時間有剩餘的情況才有跟對手以言語交流的時間，且大部分的對手在對戰過後就不曾再見到，這是為什麼第四章中有許多對手沒有命名。不過，即使透過言語交流的時間很少，我仍可以透過他們所使用的牌組、卡牌與卡牌的版本，還有他們在對戰所展現出的選擇來認識這些玩家，並透過短短的言語交流時間來確認我的認識。我的田野過程中充滿了這種偶遇，由賽制、遊戲規則以及寶可夢卡牌所構築起的遊戲世界確實讓玩家有幾種與卡牌互動方式的模式，一定程度上所有玩家都有某些共通的經驗。本文認識寶可夢卡牌遊戲玩家的方式就跟在遊戲社群中如何認識他人的方式相同，也就是透過對戰以及他人所使用的卡牌，因此本文有大量的篇幅去描述玩家如何認識卡牌、卡牌如何引發玩家的想像，試著去理解這些想像就是試著去理解這些玩家。

¹⁶ 在這個賽季中，能累積冠軍賽點數（CP）的只有城市聯盟賽、地區賽以及冠軍賽。道館賽的高排名可以獲得地區賽的參賽資格，城市聯盟賽的高排名則除了CP外，還可以獲得地區賽的輪空資格。所謂的輪空資格類似運動賽事中的種子資格，可以在更大型的比賽中不用參加前一輪或前兩輪的對局，而讓獲得戰績的門檻大幅降低。

¹⁷ 就我所知，以競技玩家來說這樣的比賽經驗並不算特別多，但基本上多過於大部分的「休閒」玩家。



除了那些僅有一面之緣的對手外，我有幾個長期認識的報導人，在這篇論文中會以R、Y以及M稱呼他們，這些人是與我年紀相仿的男性寶可夢玩家，認識的契機皆為寶可夢遊戲，且每個人接觸寶可夢遊戲的資歷都在十年以上。R跟Y從小認識，他們是在本研究發想前的時間點認識的，且前文中推我入寶可夢卡牌坑的朋友。R平日生活忙碌，幾乎沒有空參加比賽，而是以開卡包作為主要的活動。Y從事固定時間上下班的工作，因此比較能夠參加舉辦在週末的比賽，他對於卡牌遊戲比賽的態度比較接近下文所說的休閒玩家，也就是不會特別追求比賽的戰績，而是以拿比賽發放的特典卡以及體驗卡牌遊戲本身為樂。M則是在本研究的發想階段時在學校社團認識的，他會收集喜歡角色的卡牌，也會構築牌組，不過比較少參加比賽。有許多關於寶可夢以及寶可夢卡牌的想法是在與他們一起遊玩寶可夢遊戲、討論寶可夢角色的過程中所想到的。由於認識的時間長，所以比較有機會去觀察他們怎麼跟寶可夢角色以及寶可夢角色的卡牌互動，這樣的認識尤其構成了第三章中關於玩家怎麼去想像卡牌的重要基礎。

競技社群的組成與歷史

寶可夢卡牌競技社群的組成以卡牌遊戲的玩家為主體，尤其是那些以取得勝利與成績為目標參加比賽的玩家。組成臺灣競技社群的玩家的年齡以落在十五歲至四十餘歲為多數，這些玩家大多從小閱讀漫畫、觀看動畫與遊玩遊戲，並悠游於不同媒介的作品之間。依據每年冠軍賽點數排行榜中有一千多名玩家持有點數、且每年的大比賽都有上千名玩家參加的情況來估計的話，臺灣的寶可夢卡牌玩家至少有數千名。其中男性玩家佔大多數，女性玩家的數量則會隨著每場比賽的規模、地區，並隨著時間有很大的差異，賽場上能看到的女性玩家的比例大約落在5-20%不等，明顯低於關於任天堂主機遊戲以及寶可夢遊戲的調查中女性所佔的四至五成（e.g. Stuart 2014）。這兩者的落差是不能被忽視的問題，但性別問題不是本文所要處理的主要問題，同時我也沒有足夠的材料可以去解釋這樣的性別比落差。就我跟主要是男性的玩家社群交流的經驗來說，女性選手的佔比少並不來自於玩家社群男性基於同性社交與特定的陽剛特質所引發的排除效應，而跟社會中怎麼如何將競技遊戲與陽剛特質（masculinity）的連結有關，這點尤其



於電子競技（e-sports）中是很明顯的。寶可夢遊戲不能被視作典型的電子競技遊戲的原因除了遊戲機制的獨特性（對電子遊戲、GO或是卡牌遊戲來說皆是如此）外，還在於這些競技遊戲中除了如一般競技遊戲強調技術以及對於整個競技的理解之外，也強調角色的各種元素，以及玩家與角色之間的情感連結。這也使得以男性選手為主體的寶可夢玩家中，即使有一種推崇競爭性的陽剛特質存在，這樣的陽剛特質也與一般社會中以恐同與排除女性化特質的陽剛特質有所不同（上野千鶴子2015）。舉例來說，「可愛」在一般的語境下並不會被歸類為陽剛特質，但在競技遊戲的場域中，「可愛」是很常被使用的詞彙（e.g.我的卡墊與卡套常常被對手稱讚可愛），男性玩家也常將自己跟可愛的角色連結，如同我會在後面的章節論述的，角色在很大程度上能夠展現出玩家的自我，代表許多的男性玩家並不排斥與可愛特質產生連結。因此在寶可夢卡牌遊戲場域中懸殊的性別比的主因可能並不來自於男性玩家群體的系統性排除，而是跟整體社會對於競技遊戲與性別氣質的刻板印象有關。

除了玩家之外，競技社群也包含了使比賽得以舉辦、以及玩家們有地方打牌練習的基礎建設，如提供遊玩空間的卡牌店、使卡牌得以流通的物流網（e.g. 卡牌店、網路拍賣平台、社群媒體社團），以及協助比賽進行的裁判（judge）與活動統籌人（event organizer）等。值得注意的是，競技社群在臺灣的建立主要是由玩家所推動的。在2019年下半亞洲賽區的寶可夢所有項目比賽改由TPCi負責之前，臺灣屬於TPCi底下的亞太（Asia-Pacific）賽區。這時期的比賽由取得活動統籌人的資格的玩家租借場地，向TPCi申請而得以舉辦。協助比賽進行的裁判同樣也需要參加測驗取得資格，工作人員也多由玩家擔任。臺灣的比賽先是由本傳遊戲於2015年開始舉辦比賽，那時的比賽大多舉辦在臺北地下街，每場的參與人數約在30至100人不等¹⁸。這樣的比賽是TPCi體制下的正式比賽，成績優秀的玩家可以獲得冠軍賽點數（Championships point, CP），累積足夠點數的玩家可以獲得參與當年度世界賽的資格。雖說單憑臺灣的比賽難以達到資格門檻，但

¹⁸ 寶可夢遊戲製作人之一的增田順一也曾經在這樣的比賽場合中拜訪臺灣，見<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=133031>。



如果加上前往亞洲其他地區的比賽，如香港或新加坡，就有可能獲得資格，以VGC來說，這時期每年約有十來位玩家參加WCS。卡牌遊戲的部分則是於2018年後一部分的玩家在卡牌店的協助下，以英文版的卡牌舉辦比賽。除了比賽之外，玩家透過社群媒體招攬有興趣接觸寶可夢競賽遊戲的玩家，在網路社團中交流資訊與練習也促使競技社群的成長與擴大。

2019年後，東亞各國的比賽從TPCi的賽制改為原本主辦日本與韓國比賽的TPC舉辦，這伴隨了繁體中文、泰語、印尼語的卡牌商品的發售，同時新賽制下是以國家為單位作為一個賽區來舉行比賽。對臺灣的卡牌社群來說，這樣的策略是十分有效的，接觸寶可夢卡牌的玩家顯著的增加。在2020年，也就是中文版發售的一年內臺灣舉辦的比賽就達到千人的級別，且玩家社群的規模即使在疫情期間仍不斷擴大。在TPC的賽制下，比賽的頻率、世界賽資格的給予方式與名額皆是由TPC內部決定，且由TPC舉辦的比賽都不向玩家收取報名費。也就是說卡牌遊戲的比賽也可以看作是卡牌遊戲商品的一部分。部分玩家認為這樣的比賽是「卡牌遊戲的售後服務」，且在這些比賽活動中也有許多為人詬病的情形，如賽程延宕、參賽資格須仰賴抽選等。尤其在本傳遊戲部門中，決策常常有過慢的情形，且有些決定明顯的跟遊戲社群提倡參與的目標相違背，比如說採取單淘汰制而非寶可夢比賽慣用的瑞士制¹⁹。不過，即使有諸多問題，奠基在寶可夢遊戲媒介的社群依然沒有衰退的跡象，這跟遊戲的媒介特性以及玩家在遊戲過程中感受到的喜悅、成就感以及挫折有關。遊戲過程中，玩家的感受如何生產遊戲媒介的價值，並使遊戲社群的建立得以可能是本文的重點。

以寶可夢遊戲來說，臺灣社群的特色是玩家的密度很高，導致活動的規模與競爭程度相較日本以外的國家要大。這樣的情況跟臺灣這座島的地理面積以及發達的大眾運輸有關係（e.g. 高鐵一日生活圈），並可以在各個媒介的寶可夢遊戲中看到，包含電子遊戲、卡牌遊戲與《Pokémon Go》。2017年我剛開始參加本傳電子遊戲的比賽時，當時聽社團學長說當時臺灣競技社群的人數大概落在

¹⁹ 在單淘汰制的比賽中，一場敗即會讓玩家失去比賽的資格。在瑞士制的比賽中，所有的玩家都能參加完整的賽程，且有輸的空間。因此瑞士制的比賽相較於單淘汰制更加強調玩家的參與。

200至300人之間，而每次比賽的參加人數約為20人至80人，在當年度最大的比賽，2017年的臺灣National比賽參加人數破百。以當時來說，這樣的玩家人數常常超過了美國的地區賽（參加人數少的只有20人），但臺灣有這樣的社群規模卻沒有相對應的比賽，玩家往往需要去參加東南亞其他國家的比賽才能取得世界賽的資格，導致了寶可夢本傳遊戲競技玩家具有不低的經濟門檻，這對學生來說負擔不小。

以《Pokémon Go》來看，縱使玩家的數量與整體的熱潮已不如2016年剛推出的時候，導致許多國外玩家常在社群媒體上抱怨當地的玩家數量太少以至於某些遊戲活動難以進行（如2024年10月推出的超極巨化團體戰）。在臺灣，每當遇到遊戲中的大小活動的日期時，在臺灣各地的活動熱點（e.g. 臺北車站、大安森林公園）仍然可以看到成群的玩家在點螢幕²⁰。最讓我印象深刻的是，有一次在嘉義縣159縣道旁補給站的選秀會結算時仍有15名玩家參加，這代表在這個四周除了交通道路外就是田的地方，仍有這麼多玩家經過。這樣的玩家人數使得多數玩家不需要特別發起組織玩家的活動也能夠順利進行遊戲。這與2024年8月我去倫敦時，在倫敦市中心的團體戰也常湊不到人的情況形成強烈對比。

以卡牌遊戲來說，在臺北市與新北市，具有官方道館資格的卡牌店有超過50家，其中大部分都能透過捷運或公車等大眾運輸系統到達。對比東京有上百家卡牌店，其中千代田區（秋葉原所在地）就有50家來說，雙北市或許不是世界上卡牌店最密集的都會區。但如果跟整個倫敦只有8家卡牌店，且全部都位在離市區一個小時以上車程的郊區來說，雙北市的卡牌店也是相當密集的。走進卡牌店時，總是有幾桌在進行對戰的玩家。如果是在假日前往的話，各個卡牌店幾乎都人滿為患，因為假日是各個卡牌遊戲的例行賽舉行的時間。在接近大型比賽的時候，玩家數量往往會超過卡牌店能夠負荷的人數，約在60至80人間，比較大的卡

²⁰ 就我自己參加遊戲內活動的印象來說，臺灣《Pokémon Go》的玩家確實有所減少。例如2019年年下半年的社群日（每月例行活動，以一隻寶可夢為主角，能夠獲得特殊招式以及異色寶可夢的遭遇機率提升），大安森林公園擠滿了玩家。2024年11月的曠野地區活動（全球層級的季級大活動），同樣的地點大約只有1/3到1/4的人流。不過週邊的十幾個團體戰點的玩家沒有斷過。

牌店的比賽的參賽人數能夠達到接近百人。臺灣每年的大型比賽的參加玩家人數為三至四千人，其中約六至七成是大師組（16歲以上），且玩家社群之中有比賽的抽選越來越難中選的討論，代表玩家數持續在成長。這樣的人數遠多於東亞其他國家，如韓國、泰國、新加坡、印尼與菲律賓等地同等級比賽約300至800人的規模，而必須舉辦在大型的展覽會場。

競技社群的範圍

對於民族誌研究方法來說，卡牌遊戲的競技社群的範圍是頗為棘手的問題。原因是競技遊戲玩家組成的社群並不是人類學家習慣研究的社會（society），玩家的社群性（sociality）並不是基於在特定地理空間範圍內共同生活的經驗而來，也不是遵循特定的原則或是結構而來。而是由與特定物質媒介所塑造的遊戲世界互動的共通（common）經驗所塑造²¹。以寶可夢卡牌來說，許多玩家有接觸過寶可夢電子遊戲或其他集換式卡牌遊戲如遊戲王或是魔法風雲會，而對這個遊戲媒介有一定的熟悉感，並在中文寶可夢卡牌社群擴大的時候看到消息或是經由朋友介紹而開始購買卡牌商品與參加比賽。玩家購買卡牌、參與比賽的程度與頻率與個人意願、能運用的時間、金錢與精力，以及在活動中的機運

（contingency）有關。以我自身的經歷來說，我在田野的前期並沒有在卡牌比賽中取得成績的想法，因此是以為了初期調查的心情參加比賽。當我在店家舉辦的道館賽首次取得勝利，並在大型比賽中取得比預想更好的成績後，就有了想深入鑽研這個遊戲，並以在大型比賽中取得成績為目標的想法。除了競技相關的因素，喜歡的寶可夢角色出了卡牌，或是對特定的牌組運作方式好奇都可能構成玩家選擇參與社群活動的動機。此外，卡牌遊戲的「玩家」與其說是一個身份，不如說是一種在比賽、對戰或者遊玩當下的狀態。這個狀態出現於拿著卡牌以特定的規則與對手對戰當下的高強度時間與空間，而為比賽進行的準備可以說是當下這個時間性的延伸。基於以上幾點，我並不認為將競技遊戲社群當作人類學長年習慣的地方社會來研究是恰當的。原因是競技遊戲社群裡的玩家理解與想像集體

²¹ 強調共通（common）而非共享（shared）的原因是在我的經驗中，每個人的遊戲經驗與對角色的情感會隨著接觸的遊戲作品、個人喜好、經濟條件等等而有所不同。

性的方式是完全以個人的選擇、慾望與經驗為優先的，而個人隨時有可能因為各種因素而停止參與競技社群。這與以特定的地理空間為範圍，經由特定的政治經濟力量與人際網絡所塑造的地方社會及其社群性有根本性的差別，卡牌遊戲社群並不跟特定的地方性（locality）相關聯，也就沒有相關的生產機制。

黃應貴（2016）指出當代的地方社會中個人早已先於社會存在。當代社群性其基礎為「依附於人與實踐所構築的關係網絡以及形成的社會生活樣貌」所建立的社群性（P.17），這樣的社群性建立在日常生活中平凡的人、地、物的互動，因此必須關照個人主體性與互為主體性，包含非理性的情感情緒，以及當事人未能意識到的潛意識。而地方社會如果能夠繼續存在，往往仰賴的是當事人對周遭生活環境的主觀想像才有可能，因此社會想像成為探究地方社會與社群性的關鍵。這裡的社會想像來自於Benedict Anderson與Charles Taylor的理論傳統，指的是「人們思考社會真實而產生了比智性基模更為廣泛、深沉的想像或圖像，這些是人們想像（理想或所欲的）社會存在的方式。」（P.24）且社會想像往往是由個人發想，並經由傳播而由一群人共享，進而擁有共同的實踐。這樣的理解要怎麼適用在沒有主要的生活空間，主要由跨國資本與玩家個人慾望塑造的玩家社群是一個問題。在玩家數量很少的時候，確實有一批玩家基於想要分享遊玩遊戲的快樂而去說服卡牌店進貨、租借場地舉辦比賽，並努力跟國際寶可夢公司考取活動籌備人的資格，他們確實有想要盡力推廣卡牌遊戲，並確立卡牌玩家競技社群的意圖。如果這可以算是一種社會想像，在競技社群成長到一定規模之後，這樣的社會想像基本上沒有變成玩家社群共同實踐的基礎²²。或許是因為臺灣的遊戲社群如同上一節所說的具有高密度的特徵，個別的玩家不見得需要去思考如何建立玩家社群的問題。在臺灣的主要都是中，當玩家想要參加比賽時候，能夠輕易的找到舉辦比賽的卡牌店，而不用每個人都非常積極的思索關於社群的社會想像。可以說遊戲社群的社群性除了來自個人對於想要有人一起玩遊戲的慾望以外，很大一部分是建立在遊戲媒介以及遊戲公司所建立的體制之上的，而不像是

²² 本章下一節所提到的玩家對於休閒與競技的模糊性也反映了玩家間對於卡牌遊戲玩家、以及自己作為一個玩家要投入這個遊戲到什麼樣的程度有分歧的想像。這也讓遊戲社群中的比賽需要玩家以外的其他人，如裁判，來維持遊戲進行的秩序。

黃應貴所指出的當代地方社會的社群性往往是個人的社會想像擴散成為一群人的共同實踐而來。不過，卡牌遊戲社群這種變動性大、依賴特定的媒介或是資本來聚集人群的社群在當代並不是少數²³，本研究的案例能夠對幫助我們更加理解當代社群與社群性的樣態。

那麼，是什麼框架了競技遊戲社群的範圍？從競技社群的核心活動——比賽——來看，臺灣的寶可夢卡牌比賽由日本的寶可夢公司（The Pokémon Company, TPC）負責舉辦，TPC負責主辦比賽的主要包含日本、韓國、菲律賓、新加坡、泰國、印尼、馬來西亞等東亞國家。在東亞，賽區的劃分主要依據民族國家的邊界與卡牌的語言，這樣的劃分方式與資本運作（寶可夢公司內部決策）及東亞的殖民歷史密切相關。這樣的區域劃分建立了明確的競賽界線。例如，在2024年3月舉辦的臺灣高雄地區聯盟賽中，一名日本選手因無法提供在臺灣居住的相關證明而被取消參賽資格。然而，這種賽區制度也促成了賽區內玩家的高度流動性。例如，居住在臺北的玩家可能會選擇參加高雄的比賽，因為當地競爭相對較小，奪得名次與積分的機率較高。換言之，賽區的劃分不僅框定了競技玩家的參賽經驗與策略選擇，也直接影響了我在進行民族誌田野調查時的活動範圍與能夠接觸的玩家群體。

進一步來看，這樣的劃分所造成的不平等可分為兩個主要面向，皆與TPC與國際寶可夢公司（The Pokémon Company International, TPCi）的決策息息相關。首先，某些特定卡牌，特別是活動贈送的促銷卡（Promo），往往僅限特定語言版本有印刷，其中日文版擁有最多專屬卡牌。例如，當臺灣玩家購買與日版相同規格的商品時，卻未獲得日版對應的活動卡牌，便可能使玩家感受到中文版相較於日文版的地位較低²⁴。其次，比賽制度的設計也影響了參賽機會的不平

²³ 對Galbraith（2021）而言，他甚至不確定能不能夠將遊玩乙女遊戲、參加乙女遊戲活動的玩家稱作社群。對我來說，卡牌遊戲的玩家雖然沒有共享的意義結構，但與卡牌的互動，參加比賽、與其他玩家的互動與交流所產生的經驗讓卡牌遊戲社群中的玩家產生連結，因此我認為以社群及社群性來描述卡牌遊戲玩家是沒有問題的。

²⁴ 不過相對來說，2023年的「比克提尼爭奪戰」就曾以繁體中文版限定的兩種高版本的「比克提尼V」作為獎品。我在現場有遇到專門為了參與這個活動而飛來臺灣的日本人。當然日文版限定卡牌的數量還是比繁中版限定的卡牌要來得多。

等。TPC與TPCi決定了世界賽的參賽名額與各賽區的比賽資格的取得與賽制。在東亞賽區，由於玩家眾多、名額有限，參賽資格往往需要抽選²⁵。此外，TPC的賽制多採用「一戰定勝負」，相比於TPCi賽區的「三戰兩勝」制度，雖然比賽時間較短，但也增加了運氣成分對勝負的影響，使比賽結果更具不確定性。

競技與休閒

競技遊戲的「競技」（competitive）是一個在遊戲社群中許多人使用的詞彙，就語意而言指的是以玩家與玩家間相互對戰並獲勝為目標。不過要作為分析概念使用卻會發現這個詞彙的語意並不清楚。競技常見的反義詞是休閒（for fun，或是「否放」），在玩家們的語境中指的是在比賽過程中不過度追求取勝，以參與遊戲、享受遊戲過程為目的。弔詭的是，休閒這個詞最常被提及的場合就是在對戰中有關勝負的場合，尤其是將輸之際或是因連輸而沮喪的時候。比如說，我曾經聽到一個玩家在比賽後以怨懟的語氣大肆抱怨寶可夢卡牌對戰中運氣要素所佔的比例過重，而他的友人則安慰這個遊戲「不過就是個桌遊」。這句話的意思是，如同遊玩桌遊的最大目的並不在取勝，而是在與他人遊玩桌遊的時候享受桌遊的世界，並作為認識朋友與加深關係的方式²⁶，因此不該將勝負看得太重。但正是因為輸了對戰這件事對玩家來說是至關重要的事情，才需要去談論並抒發鬱悶的感受。這個例子也展現出休閒與競技的界線是模糊的，且與其說這是遊戲的內在性質，不如說是取決於玩家以什麼樣的態度來參與遊戲。對以競技為目標的玩家來說，比賽並不只關乎比賽當天的判斷與運氣，還包括比賽前用於搜集情報的經歷、收集卡牌的金錢以及投入練習的時間。尤其在臺灣的寶可夢卡牌

²⁵ 舉例來說，2024賽季整年度最大的比賽臺灣冠軍賽中，僅有在當年度三次地區聯盟賽中獲得十六強的玩具有冠軍賽的參賽資格，其餘的兩千多個參賽名額則要透過抽選來獲得。資格抽選制的問題是整個TPC賽區的問題，尤其身為寶可夢卡牌遊戲發祥國的日本更為嚴重。即使近來冠軍聯盟賽的名額加至5000名，參加資格的中籤率仍非常的低。

²⁶ 本文並不認為桌遊與集換式卡牌遊戲有優劣的關係。而是說這兩者在遊戲邏輯上具有根本的差異，而桌遊是常會跟集換式卡牌聯想在一起的遊戲形式。關於桌遊的更深入探討則超出了本文的範圍。



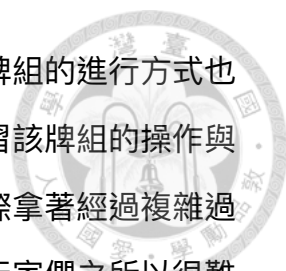
比賽沒有獎金或是實質獎品的情況下²⁷，競技玩家的成就感除了來自取得世界賽的資格，且能取得世界賽資格的玩家不到整個社群內玩家的1%²⁸。因此參加比賽的目的與樂趣主要在於展現自身的創造力與技術，可以說比賽的過程與戰績都是很重要的。正因為比賽結果與玩家自我的連結是如此的深，輸掉對戰或是無法取得成績這件事情有可能會被感受成對玩家自我的否定而嚴重的影響玩家情緒。由於競技的面相牽涉了角色與玩家自我之間的關係這個關鍵的面向，因此我仍然會在本文中使用的競技這個概念，但並不是要將以競技為目標的玩家與其他玩家分開來討論。事實上，只要是參加比賽，與其他玩家對戰的過程都帶有競技的性質，也就有勝負以及勝負帶來的影響。因此我使用競技遊戲這個詞想要處理的是卡牌遊戲的玩家與其他玩家對戰的經驗中勝負扮演了什麼樣的角色，並去探索這樣的經驗中物質形式、角色以及玩家自我的關係。

對角色的感受與語言

另外一個田野研究上的難題則是直接關係了我如何在田野中與玩家交流，並理解報導人的想法與感受。在我剛開始到家附近的卡牌店參加店家舉辦的比賽活動時，我發現玩家們用於談論喜好、慾望乃至於牌桌上發生的事情的語言是貧乏的。舉例來說，當卡牌店的某一角傳出驚呼時，這通常表示有人透過開卡包開出了大家最想要的卡牌。在這種時候，只要身處在附近的空間中，就能透過空氣中氛圍的震動而能感受到人們的躁動與興奮之情。開到那張卡牌的玩家臉上的興奮顯而易見，並向人炫耀剛剛開出的卡牌。然而，如果詢問該名玩家喜歡那張卡牌的哪裡，通常會得到的答案是因為「香」或是喜歡這個角色。一般來說這種問題根本不會有人問，玩家們之間談論關於角色喜好的話題時通常是直接展示那張卡牌或是用手機搜尋該卡牌的圖片。實際上，玩家們往往強調身體的實作與展示多過語言描述。舉例來說，社群內的教學往往是由讓新手從使用複雜度較低的牌組

²⁷ 由TPC舉辦的亞洲區大型比賽並不收取報名費，也不提供現金作為獎品。這跟TPCi地區以比賽獎金作為旅費來源的情況相當的不同。這也讓某些玩家戲稱大比賽是一種購買卡牌商品的「售後服務」。

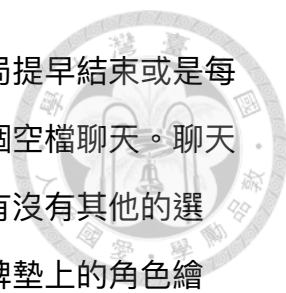
²⁸ 就我所熟悉的寶可夢遊戲來說，包含本傳電子遊戲、卡牌遊戲與Pokémon GO中，都有競技玩家僅佔整體玩家一小部分的現象。



的實際遊玩來掌握遊戲的規則與手感，玩家們之間討論特定的牌組的進行方式也往往是用語言來描述該牌組的核心戰略，再透過實際對戰來學習該牌組的操作與應對其他牌組的方式，也就是玩家們所稱的「練牌」。在我實際拿著經過複雜過程構築好的牌去大大小小的比賽之後，我逐漸發現卡牌遊戲的玩家們之所以很難用語言來敘述自己的經驗與慾望，而這件事跟卡牌遊戲的性質，也就是卡牌這個物質形式（material form）的媒介特性有直接的關係。對卡牌遊戲的玩家來說，對角色的認識與情感、對遊戲知識的掌握以及卡牌的「手感」多是在與實體卡牌的互動過程中建立的。這樣的過程包括閱讀官方網站公布卡牌的角色、能力與圖面，卡包發售後透過從卡包開出或直接購買來收集卡牌，並透過視覺與觸覺感受卡牌的圖面與印刷加工；將卡牌構築成牌組，再以牌組參加比賽與調整構築，在取得勝利與敗北的過程中加深與卡牌、角色的連結。玩家的親身經驗、卡牌本身展現的美感、遊戲過程中玩家的預判、直覺與運氣等對卡牌玩家重要的要素既有需要語言中介的資訊，也有透過遊戲過程中於玩家以及卡牌之間擴散的強度（intensity）為玩家所感受，而難以被語言捕捉的部分。在與卡牌的互動過程中，玩家的身體及感官的感受與透過語言傳達出來的資訊是同等重要的。

因此要去理解玩家們的遊戲經驗，只透過在旁觀看或是事後的訪談來理解玩家的想法並不是最有效的辦法。在實際開始收集卡牌、組成牌組並去參加數場的道館賽，以及參加在高雄舉辦的首場大型比賽後，我逐漸體會到競技玩家對於勝利與卡牌的慾望與強烈情緒是在與卡牌互動及與其他玩家切磋的遊戲過程中所逐漸產生的，因此要研究這樣的過程適切的方法是要成為玩家，並以研究者自身的身體去感受遊戲競賽現場的強度與情感。Taylor（2022）指出進入多人線上遊戲田野的過程對於民族誌的啟發是在這樣遊戲世界中，在特定的田野中並沒有單純旁觀者的位置，所有參與者包括人類學家都必須成為玩家，擔任一個角色才能夠進入這個世界。這使得遊戲的田野必然具有體現（embodied）與情感

（affective）的性質，且這些性質也具有關係性（relational）。因此，我選擇主要以成為玩家的方式來進行田野研究，以玩家/選手的身份透過手上牌組與其他玩家進行對戰與交流。在實際參加了數場的比賽之後，我發現雖然比賽的賽程十分



的緊湊，但不是每場對戰都會進行到對戰時間的最後一刻。對局提早結束或是每輪對戰間時間就形成了空檔，而原是陌生人的玩家往往會在這個空檔聊天。聊天的內容主要是復盤，也就是檢視對局的戰況以及特定的時間點有沒有其他的選擇，也常常會聊到對戰之外的內容，例如對方所使用的卡套、牌墊上的角色繪圖，對於當天比賽安排的感想或是抱怨，或玩家的比賽資歷、戰績等等。在這樣的交流中，透過與玩家交談以及現場的氣氛，我得以實際去感受卡牌以什麼樣的方式與玩家互動，有什麼樣的吸引力。此外，這也讓我意識到對戰之外的活動對於玩家間社群性的形成具有重要的作用，而這也是角色能夠參與並介入社群性得以形成的空間，而讓遊玩卡牌除了關於技術鍛鍊、取勝以及理性計算，使用什麼角色、卡套、卡墊，透過這些外顯的物品上的角色所拼貼出的玩家性格也是同等重要的。

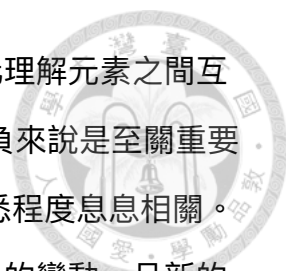
卡牌遊戲競技社群的特質

行文至此，可以發現寶可夢卡牌遊戲社群作為一個人類學的研究對象來說是一個相當非典型的社群。從全球的尺度來說，寶可夢卡牌遊戲社群是寶可夢系列在運輸與資訊科技的基礎之上在各地轉換成卡牌這個商品形式的產物。全球性的競技社群與其下的各賽區主要是由寶可夢公司依照國家或市場的分區所制定的，同時各地的賽制也是由寶可夢公司的決策所決定。從在地的層級來看，可以發現卡牌遊戲的社群不完全依附特定的地點或地方性，成員隨時在變動，因此難以以研究地方社會的方式來分析遊戲社群。從玩家的角度來說，在遊戲場域內不一定要對自己的位置進行定位，也不見得要對遊戲經驗進行系統性的反思，因此才有前幾節所說的在玩家之間競技與休閒的模糊性以及用語言來描述玩家經驗的困難。除此之外，只要是在遵守遊戲規則與卡牌敘述的前提下，玩家之間並沒有誰有資格去決定其他人的喜好或是如何從遊戲中獲得樂趣，因此玩家對卡牌遊戲的許多面向並沒有一致的看法，每個玩家都能對遊戲的經驗以及各種角色的性格提出自己的想像與詮釋，包含身為研究者的我，這讓在卡牌遊戲中的遊戲經驗從根本上是分歧的。這樣的分歧在一定程度上說明的是雖然寶可夢遊戲社群建立在跨國資本的商品體制之上，玩家對於遊戲公司的決策基本上沒有任何影響力，但玩

家要怎麼去想像寶可夢角色之間的關係，以什麼樣的方式進行遊戲並不完全受制於資本所設定的路線。詳細的例子展現在第四章中所提到牌組原型常常將不同時間出、不同屬性的卡牌組在一起、卡牌的元素之間在第一眼甚至是有衝突的，在經過幾場遊戲比賽確立了戰績才確立成為牌組原型。玩家們構築牌組、將不同寶可夢組成一副牌組中的方式大概是遊戲設計者都沒有預料到的。

對卡牌遊戲的玩家來說，每場比賽的經驗都是高度個人化且獨特的。比賽的每一輪都同時有數十乃至數百個對局同時在進行，玩家只能夠專注在與眼前對手的對局上，幾乎沒有空檔兼顧其他正在進行的對局。因此每個對局上發生的事情除了當事人以外很難觀察或是重現。客觀上來說玩家可以根據每個牌組的預估佔比來預測自身使用的牌組可能會遇到的對手，以此來選擇與調整牌組。而由於比賽賽制上的配對具有隨機性，玩家會遇到的對手總是會與預期有所出入，但遇到了什麼樣的牌組又是塑造了玩家經驗很重要的部分。因此玩家經驗中充滿了隨機性與偶然，這使得玩家個人經驗具有獨特性，也常引發玩家的強烈情緒。寶可夢卡牌遊戲的比賽在玩家經驗的個人性與獨特性之上，將喜好寶可夢角色與卡牌遊戲的玩家聚集到特定的活動時空中，讓玩家得以與其他玩家交流，塑造了玩家間的社群性。這是玩家經驗很重要的部分。在卡牌遊戲的比賽中，玩家既會隨自身選擇的牌組與配對到的對手而經歷個人化的比賽經驗，又會在與其他玩家的對戰交流中形成了對卡牌比賽，乃至整個卡牌競技社群的印象。

比賽之外，寶可夢競技遊戲展現了高資訊強度（information-intensive）的特性。在這些遊戲中，隊伍或牌組構築的重要性與對戰對局中的判斷同等重要，不論是電子遊戲中一個隊伍六隻寶可夢的構築或是卡牌遊戲中六十張的牌組，皆是玩家從巨量的資料庫中，在考量不同元素（寶可夢或卡牌）之間複雜的互動關係後所選擇的用於對戰的組合。由於比賽中的對手是人類而不是具有固定行為模式



的電腦²⁹，且潛在的對手也是從相同的資料庫中進行構築，因此理解元素之間互動的關係以及評估每個元素的強力程度（power level）對於勝負來說是至關重要的。評估元素的能力，也就是構築的技術與對整個資料庫的熟悉程度息息相關。而由於資料庫會隨著時間而擴充或縮減³⁰，進而造成可使用組合的變動，且新的組合也會隨著時間陸續被玩家們開發出來。玩家們為了要能夠應對比賽場上可能出現的對手，持續吸收與消化新資訊是必要的，玩家間資訊掌握程度的落差往往是左右對戰勝負的關鍵，這也是構成玩家技術與日常生活的核心。這些資訊主要分為兩大類，並以網路為主要的傳播媒介。一類是官方發佈的消息，如新卡牌的能力、競賽日期與賽制（format）更動等；另外一類則是由玩家生產的資訊，如比賽結果報告（包含隊伍/牌組構築）、卡牌/寶可夢的能力分析以及比賽制度討論等等。單就寶可夢卡牌遊戲而言，任何一個時刻的標準賽制比賽中能使用的卡牌總數量約落在1800至2500張左右。這麼大量的資訊顯然不是幾天內可以消化完的，且比賽中常使用的策略與組合又會隨著各地比賽結果出來而變動，因此競技遊戲玩家對新的資訊十分敏感，且需要在日常中消化這些資訊並形成自己的評估、判斷以及預測。

這意味著成為卡牌遊戲玩家除了對遊戲規則的基本掌握，還必須隨時處於對資訊的吸收與消化高度敏感的狀態，且透過主動且持續的方式去維持這個狀態。當個人因為各種因素（如生活變得繁忙）而減少關注遊戲的資訊，過了一段時間往往會發現遊戲中用於對戰的牌組已不再是熟悉的樣貌，包含牌組的構築的改變以及環境中各種牌組的佔比（見第四章）。資訊對玩家的重要性顯示的是當代的

²⁹ 近年來競技遊戲也開始引入人工智慧（AI）來協助局勢判斷或是幫助構築。比如說在2024年日本寶可夢電子遊戲的龍王戰開始於實況引入基於將棋開發的局勢判斷與指令預測系統，我在X上也有看到有人使用AI模擬卡牌遊戲牌組間數十萬回的對局來預測牌組之間的勝率。儘管皆有缺陷，但這種使用工具來輔助回合制競技遊戲的趨勢是可以再觀察的對象。

³⁰ 以電子遊戲來說，擴充內容（downloadable content，DLC）的發布以及新規則的發佈會增加可以使用寶可夢的數量（約3個月一次），新遊戲發售則會讓可使用寶可夢洗牌（三年一次）。以卡牌遊戲來說，新卡包的發售會增加可使用卡牌的數量（一至一個半月一次），規則變更會減少可使用卡牌的數量（一年一次）。



遊戲已不再像魔法圈概念所認為的限於特定時空，而是已經透過手機、網路與角色溢出至個人的日常生活中。除了在遊戲場域中競爭，遊戲的玩家往往會將卡牌遊戲資訊處理以及參加比賽融入日常生活之中，這往往會影響玩家們的生活與行為。舉例來說，在比賽的賽季中，玩家們往往需要將好幾個週末的時間留給卡牌遊戲的比賽，在比賽現場中我也常常看到情侶一起參加比賽，以及家長因為小孩的興趣也開始研究卡牌、參加比賽。有玩家跟我說過與小孩一起參加比賽是他們育兒的方式。也就是說跟手機遊戲只占據人們零碎的時間不同，卡牌遊戲的玩家不只在對戰的當下是玩家，還會主動將卡牌遊戲與日常生活融合，而產生不同於常人的生活方式。

寶可夢卡牌競技社群的特色可以說是體現了當代社會中圍繞著特定的興趣而形成的社群的面貌，也就是在資本支持的基礎建設如卡牌店、展覽館等能夠進行活動的空間，號招在平時透過網路持續關注且投入精神消化遊戲資訊、進行練習的玩家，在特定的時間、在特定的空間進行社群活動（即比賽）。由參加比賽的玩家所組成的群體如果能夠被稱作是社群的話，人類學所擅長的田野方法要怎麼去掌握並描述這些玩家的行為、怎麼理解與想像角色，並創造自己的意義是本篇論文的挑戰。玩家們想像世界與創造意義的方式或許也會對人類學如何掌握與描述當代圍繞著角色所掀起的熱潮，以及那些說自己「活在二次元」的人們的方式有所啟發。

章節安排

本章透過Steinberg（2012）角色的媒介理論、Condry（2013）角色作為創意平台說明了角色的非物質性使其能夠連結不同媒介的物質化身，進一步也使人得以將自我與特定的角色元素連結，並以此認識自我與他人的方式。而黃應貴（2020）引Miller（1987）的客體化理論並說明了當代人所面臨的自我認同困境，以及重構自我的需要作為一種玩家投入遊戲的重要驅力。這能夠說明為什麼對贏得對戰為目標的卡牌競技玩家而言，卡牌的稀有度、位於卡牌上與對戰週邊上的角色看似是一種溢出（excess），卻由於與玩家自我的表達密切相關而實際

上是不可忽視的部分。角色也是集換式卡牌遊戲相較於橋牌、西洋棋等固定規則、物質形式的競技遊戲最關鍵的差異。

對於大部分的讀者而言，雖然寶可夢角色的商品充斥在生活當中，然而因為角色的數量非常多、媒介形式種類多而紛雜而往往令人容易搞混³¹。就像是地方社會的民族誌會交代研究對象的地理範圍與歷史一樣，第二章我會簡要的敘述寶可夢作為一個商品系列（franchise）的媒介生態（media ecology）的大致樣貌，並詳述集換式卡牌遊戲的基本形式、遊戲的性質以及遊戲世界如何以商品推出的頻率與比賽規則更新而建構遊戲世界不斷更新的時間性。此外，我也會敘述席捲世界的Covid-19疫情如何對依賴實體空間作為遊戲空間的集換式卡牌遊戲所帶來得深遠且出乎意料的影響。

在第三章中，我會以我跟報導人在卡牌店一起開卡包的民族誌為開頭，並以數張卡牌的卡圖分析來說明對卡牌玩家與收藏家而言，這些卡牌如何引起了想像。角色之所以能引發玩家主動想像並連結各種元素的是因為角色不斷的在歷經角色化過程，這個過程橫跨了寶可夢的各種遊戲，而其所經過的每種物質化身都會使角色沾黏（tinge）了該媒介的性質，這樣的過程是一個隨時進行、無止盡的動態過程。在說明了對卡牌引發想像的機制後，再來我會說明開卡包既是一種消費行為，也是一種與角色遭遇（encounter）的過程。就像動畫之中小智收服的寶可夢往往是在與小智等人互動的過程中認可了訓練家，才願意被收服一樣。從卡包開出的卡牌就像是被寶可夢角色認可了一樣，這就足以被想像成玩家與角色之間的「羈絆」。開卡包這個過程能作為創造慾望的機制，是因為玩家們會持續的創造並述說與角色遭遇的過程與意義。

在第四章中，我會以我本人作為玩家時所參與的一場比賽的對戰民族誌為開頭，去描述在一系列的卡牌對戰過程角色佔據了什麼樣的位置，重要性為何，又如何參與了玩家們的社會關係。卡牌的對戰過程包含了對戰準備的牌組構築階段、資料收集、收集對戰週邊以及實際參加比賽。當玩家選定一副牌組，並將其

³¹ 舉例來說，我有聽過有人以「寶可夢」來指稱《Pokémon GO》、《Pokémon TCG Pocket》（2024年十月開始營運的寶可夢卡牌手機遊戲）、寶可夢集換式卡牌、寶可夢機台、Switch上的本傳遊戲等不同媒介、遊玩方式的遊戲。



拿去參加比賽，尤其是越大層級的比賽時，這個牌組的角色就成了玩家的人格面具（persona），也就是玩家在與角色卡牌互動的過程中，收集卡牌，並選擇用來作為自身的代表，別的玩家也會以這副牌組與玩家的操作來認識這個玩家。我想要以人格面具這個詞來捕捉角色卡牌既是玩家互動的客體，在經過玩家消化資訊、進行牌組構築後也成為了主體用以對戰的媒介，而逐漸成為了主體的一部分。這樣來看的話，購買各種週邊、高稀有度卡牌來幫牌組「鍍金」的慾望可以理解成是對自身性格的表達或是對自身的期許的表達，就好像是幫面具鑲上裝飾一樣。就像第二章所說的集換式卡牌遊戲本身具有不斷自我更新的機制，因此每場比賽的環境（通稱meta）會隨著新的卡牌商品發售而改變，而使得玩家經常面臨要不要更換牌組的選擇。在迅速變動的環境中，堅持使用同一副牌之間常常容易遭遇失敗，就如同Sennett（1998）所描述的強調長期投入的人格培養與越來越強調短期目標與彈性的工作組織方式之間的時間性衝突。不過，競技玩家們也普遍肯認長期使用同一副牌組所累積的熟練度往往是比賽中玩家能夠穩定發揮的條件之一，熟練度的差別往往又在鏡像對局（mirror match）之中展露無遺。這讓鏡像對局成為部分玩家們害怕的對局，又是能從民族誌中看到角色與玩家關係的有趣例子。一副牌組與玩家之間能不能產生長期、穩定的關係，以至於能成為玩家的人格面具往往取決於玩家怎麼處理戰敗（lose）。在對戰民族誌中，在卡牌對戰中重要的不僅僅是牌技，也是透過桌墊、卡套、牌組、卡牌上的角色以及卡牌的版本等等來展現自我、認識他人的過程。這個透過對戰來認識他人並進行交流的過程，構成了寶可夢卡牌競技遊戲社群中社群性（sociality）的基礎。

在結論中，我會統整各章所提出的材料、論點，並綜合我對近年來的遊戲、動畫與漫畫主題的觀察，以及寶可夢卡牌競技社群的民族誌中的實際案例，來說明角色所參與的當代人的社會關係與社會互動具有什麼樣的性質與特徵，並讓玩家們能夠在現實生活中想像羈絆，創造一個與角色共同對戰、共同生活的世界。

第二章 遊戲場域、寶可夢系列與不斷更新的卡牌遊戲



寶可夢系列的媒介生態

「寶可夢，這個星球的神秘又不可思議的生物。」這是寶可夢系列（The Pokémon Franchise）介紹寶可夢的方式³²。寶可夢系列的核心是在任天堂主機上的電子遊戲，通常被稱作本傳遊戲（main series game）。本傳遊戲的劇情具有典型的日本角色扮演遊戲的敘事結構，也就是玩家操控主角在遊戲世界中旅行，在一路上遇到夥伴（收服寶可夢），戰勝各道館館主，揭發反派組織的陰謀，遭遇傳說的寶可夢，最後成為冠軍的故事。除了主線劇情外，寶可夢系列的玩家們還被賦予了一個系列作共通的目標，也就是捕捉各種寶可夢以完成寶可夢圖鑑。為了完成這個目標，玩家們會探索遊戲世界的各個角落所棲息的寶可夢，寶可夢可能棲息在道路邊、草叢中、水邊、洞窟中，甚至是天空中或是海底，除此之外還有需要跟其他玩家交換版本限定的寶可夢。寶可夢作為幻想生物，外型上大多具有現實世界動物的輪廓，而廣泛使用了植物、無機物、以及幻想生物等非動物的元素，如花朵、齒輪、精靈等等，因而難以用單一的生物類別來指稱。遊戲目標的雙重性（收集寶可夢與進行寶可夢對戰）使得寶可夢系列的衍生遊戲作品與商品具有相當的變化與想像的空間。從1996年《寶可夢 紅/綠》發售開始，每三到四年會發售一次新的本傳作品。每個新作品中玩家們可以探索新的地圖、新的劇情與人類角色（包括主角、勁敵、道館館主、冠軍等），每作都有百餘隻新的寶可夢角色或是已存寶可夢的新型態登場。在每個作品之中，玩家既會遇到已知的寶可夢³³，也會遇到新的寶可夢，新舊寶可夢之間往往會透過圖鑑的

³² 英文的franchise沒有通用的中文翻譯對應詞，因此在本文會使用寶可夢系列來指涉與寶可夢有關的各種商品。

³³ 少數的例外是2010年發售，以合眾地區（原型為美國）為冒險舞台的《寶可夢 黑/白》。在這個作品中，玩家在通關主線以前完全遇不到任何在之前的版本登場的寶可夢。因此在這個作品中新登場的寶可夢高達156隻，是至今最多新登場寶可夢的一代。其中的寶可夢使用了許多人造物的元素，如「迷你冰」（霜淇淋）、破破袋（垃圾袋）、齒輪兒（齒輪）等等，而常招致玩家批評合眾地區的寶可夢「不像寶可夢」。



敘述產生某種生態系上的互動關係，比如說在《寶可夢 朱/紫》（2022）登場的「巨鍛匠」的圖鑑說明中，「巨鍛匠」會主動的以手上的巨型錘子獵捕飛翔在空中的「鋼鎧鴉」，而「鋼鎧鴉」是初次在《寶可夢 劍/盾》登場的寶可夢。因此寶可夢系列中，寶可角色扮演了建構寶可夢世界、維持寶可夢世界之間聯繫的角色。在其他遊戲或漫畫作品中，這樣的角色通常是由人類角色所扮演。也是因為這樣，寶可夢與人類之間的關係具有再想像的空間，這成為了許多衍生作品的主題。舉例來說，在《寶可夢 保育家》系列中，寶可夢保育家（Pokémon Rangers）的目標不是要收服寶可夢並以其對戰，而是透過借助寶可夢的力量來解決事件，如自然災害。在《寶可夢 不可思議的迷宮》系列中，玩家扮演的是由人類所變成的寶可夢，並以寶可夢的身份去探索迷宮並戰鬥，以解開主角的身世之謎與世界的真相。在2020年發售的《寶可夢傳說 阿爾宙斯》中，寶可夢會向人類直接發動攻擊，展現了寶可夢兇暴的一面。除了主機遊戲以外，寶可夢的主要衍生作品包含集換式卡牌遊戲（1996年10月發售，約在《寶可夢 紅/綠》發售的半年後）、寶可夢動畫（1997年4月開播）、寶可夢特別篇漫畫（1997年4月開始連載），以及2016年開始營運的讓玩家得以在現實世界中捕捉寶可夢的手機遊戲《Pokémon GO》。卡牌遊戲、動畫、漫畫與手機遊戲各自提供了以電子遊戲的敘事為基礎，並配合各媒介的表現手法與特質而各自形成了參與寶可夢角色世界的管道。除了這些作品外，各式寶可夢的布偶、模型以及以各種寶可夢為主題的商品出現而使寶可夢得以存在於人們的生活世界中³⁴，如衣服、餐具、

³⁴ 這些媒介作品的敘事是彼此獨立的，具有同樣外表的角色在主機遊戲、動畫與漫畫中可能具有完全不同的性格。敘事世界的平行性（parallelity）雖然也會創造一定程度的矛盾，但在更大的程度上每個媒介都為角色的發展增添了不同的面向，進而豐富了各個角色的個性，使得角色的有生性（animacy）更能被感受。

背包等日用品，十足展現了寶可夢作為日本media mix（メディアミックス）³⁵媒介商品產業於人們的生活世界擴張的特性。

Steinberg（2012）指出日本media mix的媒介商品的特性與媒介（media）的數個面向有密切的關係。其一是作為複數的媒介（media），媒介會跟其他的媒介形式以及媒介物發展關係，且每一個媒介形式都會使角色沾黏（tinge）該媒介的特性。這種跨媒介商品的特性源於1964年《原子小金剛》的動畫（anime）與貼紙企劃，動畫（anime）這個媒介形式在製作經費與電視台排程的壓力下發展了一種特定且強大的媒介關係性（media relationality），以及壓低製作成本，並透過販售週邊商品來填補生產成本的商業模式。因此動畫應該被理解成一種相互連結的系統形式，也就是媒介生態（media ecology）。媒介生態的第一個面向是複數的媒介與物的互動中所形成的相對穩定的關係，並保持對新的媒介、物以及連結的開放性。第二個面向指涉的是單數的媒介（medium），指特定媒介的具體特性，包含其物質性與相關的傳統，如表現手法、特定的商品形式等等。第三個面向是媒介環境（media environment），也就是作為系統的媒介生態，以及受媒介生態影響的人們的親身經驗（lived experience）。

以寶可夢系列來說，其媒介生態主要可以分成四層，一是作為源頭為發售在任天堂主機上的電子遊戲（下稱主機遊戲），二是以主機遊戲中的角色為基礎衍生製作的電子遊戲（e.g. 《Pokémon GO》）、集換式卡牌遊戲、與以收集卡匣為目的的機台遊戲等不同媒介的遊戲。三是遊戲媒介外的衍生作品（spinoff），其中最廣人知的是寶可夢動畫以及特別篇漫畫，這些作品有部分角色與遊戲角色重疊，大多有不同的性格與故事。第四層為將寶可夢角色做成布偶、模型與吊飾，並印在衣服、餐具、證件套等日常生活用品上。這十足展現了Steinberg（2012）所說的media mix的加乘性（synergy）。加乘性指的是在一個作品系列

³⁵ Media mix（メディアミックス）這個詞源自日本廣告業對於特定廣告手法的稱呼，也就是同一個世界的角色以不同的媒介形式發售商品，媒介與媒介間互為彼此的廣告，藉此達成加乘性（synergy）的效應，如將暢銷的漫畫改編成動畫，再以此推出遊戲、角色模型、小說等，其中每個媒介的作品都是另外一個媒介作品的廣告。要特別指出的是，加成性並非總是正向的，負向的加成性也有可能讓一個跨媒介系列的聲譽與評價下滑，甚至讓製作公司破產。（Steinberg 2012）

中，系列作品中特定的商品消費都會為整個作品系列帶來成長。由於每一個商品都同時是系列中其他商品的廣告，這樣的消費是會生產更多消費的消費

(Steinberg 2012, P.141)。其中媒介與訊息、廣告與商品、圖像與消費對象之間的界線被模糊，並不斷推出各種形式的角色商品，以極具侵略性的方式進入人們的日常生活之中。以寶可夢系列來說，隨著新的主機遊戲發售，新的寶可夢角色會陸續發售布偶，在卡牌遊戲中登場，在動畫中登場，在動畫中的特定寶可夢角色也可能推出以動畫形象為原型的布偶。與此同時，先前登場的寶可夢角色會依據特定的主題推出新的繪圖，將這些繪圖印在衣服、文具、餐具、筆記本上，並推出相對應的布偶、吊飾、壓克力鑰匙圈、卡套等，就又推出了一整個系列的商品。除了「寶可夢中心」的商品之外，寶可夢也有授權的入浴球、塑膠模型、零食等會出現在超商、超市或是百貨的商品。角色商品除了要消費者不斷花錢購買之外，有時光要關注與理解各種商品的消息就要耗費十足的精力。這是角色作為消費與生產的調節，並確保資本能夠積累的媒介技術的實際展現。

建立在不同媒介加乘性的media mix產業除了吸引消費者不斷的購買新推出的角色商品外，也會對生產方施加了巨大的壓力。一但遊戲的產期延宕，也會對卡牌遊戲、動畫、電影造成巨大的影響。尤其在2010年之後每個世代的遊戲週期縮短成3年後，幾乎每一代的遊戲都會留下非常明顯的趕工痕跡，有時候是畫面的處理不夠細緻（如最新作《寶可夢 朱/紫》畫面的延遲），有時候是劇情的內容過於單一（如《寶可夢 劍/盾》）。其中最具爭議的是在進入任天堂Switch時代時，寶可夢系列的製作人增田順一發表了在《寶可夢 劍/盾》中有部分的寶可夢不會登場。寶可夢系列超過二十年的歷史、寶可夢的龐大數量以及開發遊戲成本的大幅增加對於開發寶可夢的本傳遊戲的Game Freak來說也已經超出負荷。遊戲之外，寶可夢系列動畫脫離了再製本傳遊戲主線劇情的模式，寶可夢的電影更是隨著2020年《寶可夢：皮卡丘與可可的冒險》受疫情影響延期上映以及票房不佳的緣故而停止製作。這些例子顯示了media mix中各個媒介作品的生產如何因應媒介之間過於緊密所帶來的壓力。

寶可夢遊戲的特色

我認為寶可夢系列的特點是敘事中「沒有主角」。遊戲、漫畫與動畫作品的主角多數是人類，或是具有人類特徵的人形幻想生物，如精靈、矮人。劇情故事通常圍繞著主角們展開，透過主角們與遇到的事件與角色來建構起整個世界，並透過這些主要角色維持不同媒介化身間世界的連貫性，比如說《新世紀福音戰士》的商品上會出現的角色通常都是碇真嗣、明日香、綾波零等主角團的角色。在寶可夢系列作品中，雖然也有人類角色（i.e. 訓練家、道館館主、反派組織）的存在，但扮演上述建構世界、維持世界之間連貫的角色是在不同作品之間反覆登場的寶可夢角色，而非人類角色。寶可夢角色的角色化機制跟人類角色有明顯的區別，既非透過展演（performance）也不是透過人性投射（animation，Silvio 2019），而是跟玩家在具有多樣性與差異的寶可夢世界中，與寶可夢的互動建立連結的經驗有關，這樣的經驗玩家們說法來說即是與寶可夢的「羈絆」

（キズナ）。比如說覺得寶可夢「可愛」、「帥氣」或是「有特色」，在某個遊戲中作為玩家隊伍中的夥伴在玩家身旁戰鬥，或是在卡包中抽到。從最初的《寶可夢 紅/綠》開始，雖然玩家在地圖上能遇到的寶可夢種類是固定的，但是選擇什麼樣的寶可夢加入隊伍是玩家自由的選擇，這個選擇會在很大程度上影響玩家的經驗，以及玩家對每個寶可夢角色的印象。某些角色因為是必定獲得（e.g. 御三家）又或者是具有標誌性（e.g. 封面上的傳說寶可夢）而有許多玩家有跟他們建立連結，但在劇情進行上沒有強制性所以不是所有玩家都有相同的經驗³⁶，因此我會說與特定角色互動的經驗是常見（common）但不見得是共享的

（shared）。正是由於寶可夢角色之間具有差異，使得每個人建立連結的方式不同，擁有的情感不同，玩家們才能透過談論喜愛的寶可夢來交流經驗、情感。且特定的寶可夢往往對玩家的自我與人格特質具有指示性（indicative），比如說玩家們常常以特定的寶可夢當作暱稱，或是將一個玩家喜歡的寶可夢跟該玩家連想在一起。寶可夢遊戲世界「沒有主角」的意思是玩家可以在遊戲世界中自由的遭

³⁶ 這也讓遊戲社群中的玩家制定了許多關於寶可夢本傳遊戲的自訂規則挑戰玩法，比如說一旦寶可夢瀕死就不能再使用的Nuzlocke。

遇寶可夢、選擇與什麼樣的寶可夢建立連結，而不像在閱覽一般作品中透過「主角」的視角來參與角色的世界時，往往會傾向於同情主角而討厭敵人。寶可夢角色之間在對戰上有強度上的分別，但遊戲社群中並沒有一套統一的標準來評斷寶可夢之間的排序，任何寶可夢都有可能是一個人特別喜歡的寶可夢。

集換式卡牌遊戲

集換式卡牌遊戲（trading card game，通稱TCG或卡牌遊戲），指的是一種特定的遊戲與商品形式³⁷。集換式卡牌（trading card，トレカ）的原型來自美國棒球運動中流行的球員卡。集換式卡牌的特色在於購買時看不到內容，要在打開了之後才會知道裡頭的內容，例如哪個球員的卡牌，且往往會有特別閃、封入率特別低的「隱藏版」。集換式卡牌後來成為了「推活」（推し活）中常見的一種商品形式，比如說作為韓國偶像團體專輯贈品的偶像小卡，或是動畫角色的週邊商品中會將角色做成卡牌，再以隨機封入的形式販售集換式卡牌。卡牌內容的隨機性使得每張卡之間的價值並不對等，並會吸引人為了抽到自己想要的卡而購買更多卡牌。

集換式卡牌遊戲與球員卡、偶像小卡或是動畫角色小卡不同的點在於集換式卡牌遊戲的卡牌除了收集、收藏的目的以外，還可以拿來進行對戰。以寶可夢集換式卡牌遊戲來說，每張寶可夢卡牌上除了印了角色之外，還會有關於這張卡牌的資訊，包含角色名稱、屬性、血量、招式、招式效果、撤退費用、進化關係等等³⁸。玩家會依據這些資訊想像這張卡牌怎麼與其他卡牌的效果互動，並將不同

³⁷ 在田野中，我也有觀察到media mix的橫向跨越的現象，喜愛並熟悉卡牌遊戲這個媒介的玩家，會比較有意願接觸新的卡牌遊戲。舉例來說，臺灣許多玩家對於卡牌遊戲的認識來自遊戲王，並在之後接觸魔法風雲會、寶可夢集換式卡牌遊戲、黑白雙翼（Weiß Schwarz）以及近年興起的航海王集換式卡牌遊戲的情況。這與Media Mix所著重的一個角色系列的不同媒介作品彼此間的加乘性具有不同的方向性。

³⁸ 進化（evolution）是寶可夢系列作品中的特色，指寶可夢在達到一定的等級或滿足某項條件之後，會發生外觀型態、數值、招式、甚至是屬性等變化。這個機制也有轉譯到卡牌遊戲中，進化寶可夢要從進化前的型態開始「養」。舉例來說，想要在場上進化出「噴火龍」的話，由於噴火龍是「二階進化寶可夢」，必須先在場上放置基礎寶可夢「小火龍」，在下一個回合將「小火龍」進化成「一階進化寶可夢」「火恐龍」，再在下一個回合將「火恐龍」進化成「噴火龍」。

卡牌依據規則組成牌組（deck）。牌組就是玩家能用來與其他玩家進行一對一對戰的媒介。就像寶可夢的動畫與遊戲中的對戰，雙方寶可夢會透過招式對對手造成傷害，最後手上沒有可戰鬥寶可夢的訓練家就落敗。寶可夢卡牌遊戲的對戰就是寶可夢對戰的卡牌遊戲版本，雙方分別在場上放置寶可夢、附加能量、使用寶可夢的特性與招式，最後先滿足獲勝條件的玩家獲勝。

除了寶可夢集換式卡牌遊戲（1996-），較為人知的集換式卡牌遊戲還有《魔法風雲會》（Magic: the Gathering）（由威世智（Wizards of the Coast）發行，常被視作集換式卡牌遊戲的鼻祖，1993-）、《遊戲王》（漫畫1996、卡牌遊戲1998-）³⁹。集換式卡牌遊戲作為一種廣義的桌上遊戲，與桌遊一樣具有角色扮演遊戲的元素。在大多數桌遊中，玩家扮演的是遊戲世界中具有特定目標的數個角色，在特定的規則與敘事下，與其他玩家扮演的角色互動、合作與競爭，最後進行勝負判別。這樣的流程在一個封閉、完整的世界中進行，全部的道具配件都收錄於一盒桌遊之中，這構成了桌遊的主要商品形式。相對而言，集換式卡牌的世界具有開放性，玩家所扮演的寶可夢訓練家並沒有固定的目標⁴⁰，而是隨著各個玩家設定自己的目標，比如收集特定的卡牌或是參加比賽等。組成寶可夢卡牌遊戲世界的最小單位為一張長8.8公分寬6.3公分的紙製卡牌，每張卡牌上描繪了不同的寶可夢角色、訓練家角色，以及具有效果的物品或競技場等。

集換式卡牌遊戲的商品主要以擴充包（booster pack）的商品形式販售，當每一至兩個月新的擴充包系列發售，卡牌的世界也隨之擴張。擴充包即所謂的卡包（圖2-1），一個擴充包通常以一至兩組寶可夢為主打，並以此為主題，不過並不是所有抽得到的卡牌角色都跟這個主題有明顯的關聯。每包擴充包抽到的卡牌是隨機的，但一盒三十包的卡包則有固定的配率（特定稀有度封入特定張數），因此玩家開卡包常以盒為單位。每個擴充包系列包含了六十至一百種上下

³⁹ 這三個卡牌遊戲分別是由電子遊戲衍生（寶可夢）、由漫畫衍生（遊戲王）以及原創世界（MTG）的案例。

⁴⁰ 在官方的廣告用詞中常使用訓練家（trainer）來稱呼寶可夢遊戲的玩家。實際上這樣的身份與玩家的自我之間的界線是很模糊的。也就是說，一個玩家確實可以宣稱自己是寶可夢訓練家，但這樣的宣稱往往有一種尷尬感。

的卡牌，一年約發售八次，共計十餘個版本的擴充包。這些卡牌、卡牌效果以及卡牌物質形式之間的互動構成了卡牌的遊戲世界⁴¹，而沒有一套整體的（overarching）敘事架構。根本來說，每張卡牌中角色所在的場景與其中的元素都能夠被看作構成了一個「世界」，集換式卡牌遊戲的主要運作邏輯便是每張卡牌都蘊含了一個世界，並透過各種元素與其他卡牌的世界相互指涉。玩家與一張張卡牌的世界互動，學會將這些世界連結，這些相互連結的世界便構成集換式卡牌遊戲的世界。連結的方式可以說有無限多種，不過大致有兩種模式，一種是卡牌圖面上的連結，如圖面是相連的，或是一個進化鏈中三隻寶可夢的卡牌描繪出一個場景的時間變化（圖2-2），另外一種是遊玩上卡牌效果互相配合（詳見第四章）。



圖2-1：卡包與主打寶可夢

SV3闇焰支配者（黒炎の支配者）以惡屬性太晶化的噴火龍為主打的寶可夢，既在卡牌遊戲引進了新機制，同時也與動畫登場的噴火龍與主機遊戲（《寶可夢 朱/紫》）內發送的噴火龍達成加乘性（synergy）的效果。（取自寶可夢卡牌遊戲官網。）

⁴¹ 我使用卡牌的物質形式（material form）主要是指涉所有與卡牌的外觀（appearance），以及卡牌外觀所給予人的印象（impression）。對卡牌遊戲的玩家而言，覺得一張牌好看、稀有性、卡牌並置的統一性等特定美感評價往往能夠構成購買卡牌的理由。

這兩種連結的模式也對應了集換式卡牌遊戲主要的兩個面向，也就是收集與對戰，這兩個面向在邏輯上既有重疊亦有衝突的部分。收集的面向是較為人知的面向，收集指的就是出於收藏、喜好以及遊玩等目的去收集卡牌，與在寶可夢的電玩遊戲中玩家的主要目標之一是去捕捉所有種類的寶可夢以完成圖鑑相似。玩家收集卡牌的主要方式為購買擴充包並從擴充包中開出卡牌以及向朋友、卡牌店或是網路平台（e.g. Facebook社團、Line社群、拍賣平台等）購買，單張卡牌的價格通常落在數十至數百元的範圍中。收集的面向中因為涉及了卡牌的交易以及「市場」，並偶爾會出現數張要價數千乃至數萬的卡牌而受到關注（e.g. 魔法風雲會的黑蓮花（black lotus）、遊戲王的青眼白龍）。由於單卡的價格並沒有一個公訂標準而會浮動，因此玩家、收藏家乃至研究者（e.g. Allison 2006）會以股票漲跌來形容卡牌買賣活動以及投資來形容卡牌價格的漲跌。不過，卡牌畢



圖2-2：SV1V 沙奈朵ex進化鏈

進化（evolution，しんか）即遊戲中寶可夢達到特定的等級或是條件即可「進化」。進化會帶來外觀、能力以及習性上的變化。這個機制被廣泛的用在寶可夢各媒介的遊戲中，並成為了寶可夢系列遊戲的標誌。進化也往往標誌了寶可夢的成長與時間的流逝，比如說以下的三張寶可夢卡圖透過「沙奈朵ex」進化鏈描繪出了一個家在時間流逝下的樣貌。從「拉魯拉斯」中新居落成，一階進化「奇魯莉安」中剛開始育兒，到二階進化「沙奈朵ex」中則描繪了這家人的晚年生活。（取自寶可夢卡牌遊戲官網）



竟是實體物，卡牌與人的關係必須建立在實際接觸（physical contact）上，而跟高度虛擬化的股票市場不同。卡牌的價值主要建立在幾個面向上，一是遊玩上卡牌效果是否強大、泛用，二是來自玩家社群對於卡牌角色、圖面的評價與喜好，三是某些卡牌的稀有度即是其價值來源（e.g.比賽獎品卡）⁴²。這些價值也會受到卡牌的生產數量或角色的人氣等條件影響轉換成卡牌的價格，因此價值與價格並不總是一致的。相較股票市場獲利與個人掌控風險能力相關，股票本身沒有內在價值的狀況不同（黃應貴、鄭瑋寧2017）。卡牌的價值生產必須被看成動態過程，卡牌的能力、效果以及圖面是重要的焦點。以臺灣中文卡的狀況來說，這個過程最主要包含玩家基於遊玩的需要收集與賣出卡牌，也包括收藏家基於對卡牌圖面、角色或是完成特定收集目標的原因去收集卡牌。這樣的過程一但停止，卡牌往往不再流通，而造成價格暴落或是有價無市的狀況。前段提到的卡牌世界會隨著時間擴張，因此對特定卡牌的需要有可能因為新卡牌的公布而突然增加或減少。與卡牌相關的活動都是對資訊高度敏感的，這個特性尤其在歷經疫情期間的卡牌泡沫以及玩家人數的成長後更為明顯。

另外一個重要的面向是對戰，這指的是依照特定的規則，從一定範圍的卡牌中構築出牌組（deck），再以這個牌組去跟其他玩家的牌組進行一對一、面對面的對戰（形式如圖4）。以各比賽中最常使用的標準賽制來說，這代表的是一個牌組由近三年推出的卡牌中選擇六十張卡牌所組成，並須符合同名卡不得超過四張，必須包含基礎寶可夢等構築規則。兩個玩家之間的對戰可以理解成以卡牌進行電子遊戲中的回合制寶可夢對戰。這個對戰類似圍棋或西洋棋，其中一方先攻，雙方輪流進行回合，在一來一回之間邁向勝利條件，最後由某方先達成勝利條件作結。卡牌的對戰發生在實體空間中，最基本的形式為兩個玩家面對面坐在一張桌子的兩側進行對戰。在疫情嚴重的時候（2021年），也曾經出現過遠端對

⁴² 舉例來說，2017年於日本舉辦的「皇家蒙面人」爭奪戰的獎品「皇家蒙面人」（SR版本）由於僅發放100張，目前的市場價格約為400萬日幣上下。

戰的形式，如使用網路攝影機或是以線上版作為實體對戰的替代⁴³。當疫情趨緩後，不論是在卡牌店舉辦的道館賽或是千人級的地區賽又重回以實體空間活動為主的形式。

收集與對戰是相互交織的活動，沒有卡牌就沒辦法對戰。因此，收集與對戰可以看成是卡牌物質性（materiality）的兩個面向，收集的物質性指的是卡牌的圖面、材質、加工、角色等元素如何激發玩家想要去擁有卡牌的慾望，並以各種方式保存與展示卡牌。玩家們並不常以語言來描述這種慾望，而多以展示卡牌本身或是卡牌的圖片來表達與溝通收集的慾望與對角色的喜好。由於每個玩家對於角色、繪圖風格的喜好與美感判斷不同，因此並不是所有玩家對同樣的卡牌都有相同的感受與慾望。此外，卡牌遊戲中不同稀有度卡牌的存在是生產玩家收集慾望的重要機制。稀有度指的是某些卡牌有效果、能力完全相同，但圖面作畫或是卡牌本身的加工（e.g. 浮雕、雷射閃膜、金箔）不同，玩家稱此為同一張卡牌的不同「版本」。越高稀有度的卡牌通常看起來越是華麗，且越難在卡包中開出。對戰上的物質性則是指每張卡牌如何利用卡牌之間效果的組合，以讓更多、更有效的策略得以實現的能力。牌組中卡牌的組合是玩家創意的展現，往往在對戰的過程中逐漸與玩家的自我產生深刻的連結，這樣的連結往往會被形容是玩家與角色的羈絆，並以不同的形式表現，比如說長久以來使用同樣一套牌組參加比賽，或是為牌組「升版本」，即購買牌組中卡牌更高稀有度的版本並用於對戰中⁴⁴。收集與對戰的內在矛盾在於，不論使用再完善的保護措施，只要是使用於對戰的卡牌就難免在洗牌或是放置等過程中與其他卡牌摩擦，而有可能留下痕跡。在我田野中所參加的一場道館賽中，某輪對戰中我的對手的牌組幾乎都是高版本的卡牌，包含「莉莉艾SR」的兩種版本（時價約1500）。坐在我隔壁的玩家看到這

⁴³ Pokémon TCG Online (2011~2022)、Pokémon TCG Live (2023~)是寶可夢卡牌遊戲國際版的線上版，主要做練習使用，並作為線上比賽的平台，而沒有取代實體的卡牌收集與遊玩，。

⁴⁴ 雖說在我田野的過程中確實聽過「比賽可以輸，版本不能輸」或是使用高版本的卡牌運氣會比較好等說法，實際上我沒有在田野現場觀察到高版本卡牌對於對戰的顯著影響，因此我認為應該將其視為玩家的審美選擇，並與玩家所欲展現的自我有關。

些卡牌，就好奇詢問「拿這麼貴的牌來打不怕傷到卡牌嗎？」我的對手的回應是這兩張牌是他自己從卡包開到的，因此就想拿出來使用於牌組中，也不那麼在意卡牌的細微使用損傷。當時我的直覺回應則是卡既然拿到手了，就應該要拿出來用，比起讓卡片在卡冊裡面集灰塵，不如放進牌組裡使用。這樣的例子也可以看出來玩家怎麼看待與卡牌/角色的關係也會影響到他們怎麼看待卡牌的物質狀態。

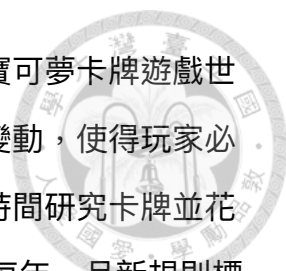
寶可夢卡牌比賽賽制與時間性

在寶可夢卡牌遊戲各地的比賽中，目前最常使用的是標準賽制（standard regulation）。除了少數的禁卡（banned card）外，標準賽制下所能使用的卡牌是以發售時間來界定的。同一年發售的所有卡牌的左下角會有相同的規則標記（regulation mark），而標準賽制中能使用的卡牌為最新的三個規則標記的卡牌，這樣的賽制決定了卡牌的生命史（life history）。每張卡牌在賽場上的使用則會形成一種集體的記憶，並以年為單位賦予了時間意義，正面的或負面的都有可能⁴⁵。在每年的第一個擴充包系列發售時，就代表又有一批牌離開標準賽制的牌池（card pool，指賽制下能使用的所有卡牌）。這些牌隨著在標準賽制對戰相關活動的停止，會失去大部分遊玩上的價值⁴⁶。大多數的集換式卡牌遊戲都有類似的規則變更機制以確保牌池定期更新，如寶可夢卡牌以年為單位的時間劃分，其他遊戲如遊戲王會定期修改構築規則。賽制上的規則變更通常會使得能使用的牌池減少，而擴充包系列商品的發售則讓能使用的卡牌變多，可以理解成是卡牌遊戲用以吸引玩家購買新卡牌的機制⁴⁷。牌池的變動塑造了玩家感知時間的方

⁴⁵ 舉例來說，2019年「C」標尾巴發售的「阿爾宙斯&帝牙路卡&帕路奇亞GX」就因為擁有破壞規則的招式效果而受到部分玩家的厭惡，認為這樣的遊戲設計扼殺了玩家創造力的展現。

⁴⁶ 寶可夢卡牌也存在著從2010年《寶可夢 黑/白》系列卡牌皆能加入構築的擴充規則（expanded）。不過由於繁體中文版欠缺2010–2016年發售的《黑/白》與《X/Y》系列卡牌，因此只有不定期舉辦的賽事會使用臺灣擴充規，且這些比賽跟世界賽的資格無關，因此玩家很少。

⁴⁷ 這樣的機制並非全無優點，比如說新進的玩家的學習門檻比較低，同時也不會某些已經發售數年的卡牌因為在市場上流通量少而難以入手。



式，也就是說這是卡牌遊戲時間性的一環，這樣的時間性使得寶可夢卡牌遊戲世界具有不斷更新的特徵。牌池的變動會讓對戰中可使用的組合變動，使得玩家必須去消化新的資訊與測試新的對戰策略，進而讓玩家需要投入時間研究卡牌並花錢收集卡牌。自2017年開始使用的規則標記的週期為一年，即每年一月新規則標記的擴充包發售之後至隔年一月都會擁有相同的規則標記，如2022年登場的卡牌的規則標記為「F」。一年之中越晚推出的卡牌，待在標準賽制牌池的時間越短。每張卡牌在能使用的三年期間會歷經與前後兩年的卡牌共同存在於賽制當中，每次牌池變化都需要歷經重新評估強度與組合的過程。在一年間大致會發售八次新的擴充包系列，也就是說卡牌商品的發售週期為每一至兩個月，並不定時有其他的卡牌商品發售，如起始預組或特別組合。每次新卡牌發售一次會有60至140張不等的卡牌加入牌池中。在每個系列發售後的一兩週就會在寶可夢卡牌的官網上公布下一個系列的主題、主打寶可夢以及卡牌的詳細能力，並在接下來的數週逐漸公布擴充包中的其他卡牌以及某些的卡牌的高版本卡牌。在消息揭示（revealing）的時刻，玩家與寶可夢角色再相遇，並與角色的卡牌初次相遇。在這次相遇中，透過卡牌的圖像，玩家會形成對卡牌能力與圖面的印象，並考慮要不要購買這個系列的擴充包商品。卡牌發售後，不論是從卡包開出、直接購入或是在比賽場中遇到，玩家能實際觀察到特定的一張卡牌更多物質形式上的細節，並在遊玩中實際使用及感受卡牌的物質細節以及遊玩上的強度。



發售時間	擴充包系列商品名	主打寶可夢	卡包特色
1月	朱ex/紫ex	故勒頓、密勒頓	WCS 2022預告新世代（朱/紫）寶可夢登場
3月	三連音爆	魔幻假面喵、骨紋巨聲鱷、狂歡浪舞鴨	《朱/紫》御三家的二階進化型
4月	冰雪險境/碟旋暴擊	古劍豹、古鼎鹿	災厄之寶
6月	寶可夢卡牌151	夢幻	收錄初代151隻寶可夢的卡牌，包括「勇吉拉」相隔二十年的版權官司後再次卡牌化
8月	黯炎支配者	噴火龍（惡太晶）	引進新機制（轉屬太晶寶可夢）、再賣一次噴火龍
9月	激狂駭浪	烈咬陸鯊（水太晶）	
11月	古代咆哮/未來閃光	轟鳴月、鐵武者	悖謬寶可夢
12月	閃色寶藏ex	異色寶可夢	年度高級包，9成卡牌是再次收錄的卡牌，

表1：擴充包發售時間表

以2023年登場的G標卡牌為例，發售時間點為臺灣中文版

以比賽的舉辦來看，每年的九月到隔年八月世界賽結束為一個賽季，每個賽季的賽制，尤其是世界賽資格的名額多寡、世界賽舉辦的地點以及能使用的卡牌的遊玩方式會影響玩家的參賽意願，進而影響比賽的現場氛圍。舉例來說，在2022年8月倫敦世界賽結束時宣布隔年世界賽在日本橫濱舉辦以前，爭取參加世界賽的資格這件事並不在多數臺灣玩家的想像之中。當2023橫濱世界賽公布以後，參加世界賽或是到現場感受氛圍在經濟與時間的評估上變得可行，而使得整個臺灣，乃至亞洲的玩家社群都為此興奮。最直觀的是比賽的參加人數明顯變多，如在世界賽消息公布後，在臺北舉辦的城市賽等級比賽參賽規模來到了350人上下，相比前一年剛從疫情復甦時的百餘人明顯增多。從時間上來看，如表2所寫的，每年的比賽分布並不均勻，如2023賽季臺灣從10月開始，每兩至三個月有一場大比賽，而5月的冠軍賽則標誌了臺灣賽季的結束。對於沒有辦法參加世界賽的玩家來說（超過社群玩家的九成），沒有比賽的這段期間基本上就成了觀眾，而這段期間常常被稱作休賽季。



	日期	環境
臺北地區賽 (RL)	2022/10/1	S1 (D標) ~S11a (F標)
臺南地區賽 (RL)	2022/12/10	S1 (D標) ~S12 (F標)
高雄地區賽 (RL)	2023/3/18	S5 (E標) ~SV1 (G標)
臺灣冠軍賽 (CL)	2023/5/27-28	S5 (E標) ~SV2 (G標)
WCS@橫濱	2023/8/11-13	S5 (E標) ~SV2 (G標)

表2：競賽時間表

以WCS2023賽季為例

雖說以年為時間單位的情況並不少見，不過從寶可夢卡牌遊戲的規則標籤來說，實際的情況複雜得多。首先，每一個規則標記的卡牌中，往往會有特殊種類，並擁有自己的特殊規則的卡牌（見表3），這往往會被視作當年的特色，並會讓玩家們期待更多相同種類的卡牌。這種卡牌往往定義了其在標準賽制下可使用的三年間的牌組構築方式以及玩家整體的遊玩風格。當這些卡牌退環境的時候，往往會讓玩家有「一個時代結束了」的感覺。也因為規則標記的存在，使得寶可夢卡牌遊戲的時間具體來說可以從一年、三年與五年的尺度來描述。一年是同一個規則標記的卡牌所發售的時間，而三年則是一個規則標記的卡牌從推出到退出標準賽制卡池的時間，五年則是每一個規則賽季的卡牌所有可能搭配到的卡牌池的範圍。舉例來說，2023年發售的卡牌規則標記為「G」，在剛發售的這一年與2021年發售的「E」標、2022年發售的「F」標同時存在於標準賽制中，而可以互相搭配使用。到了2024年，「G」標卡牌能跟「F」標及新發售的「H」標卡牌搭配，在2025年時則是能跟「H」標與「I」標卡牌搭配，直到2026年「G」標卡牌退出標準賽制。這樣的時間週期下，每三年牌池就會完全更新，這既確保了商品本身的推陳出新以及玩家的購買意願，也使得每張卡牌、每個特殊機制的影響力有明確的限制時間，同時卡牌的潛力也有可能隨著新卡牌的推出而得到實現。從商品面來說，這種賽制更新的機制持續創造玩家對於卡牌的慾望，因此可以說是資本主義機制的展現。但對於玩家，這也確保了競技上所要處理的資訊的範圍就是三年間的卡牌，讓參與卡牌遊戲的門檻維持在合理的範圍內，包含牌池

的資訊量與卡牌的價格。卡牌遊戲本身不斷更新的機制讓玩家們必須持續的投入創造力，並期待自己喜愛的角色卡牌能夠有登上賽場的一天。



登場補充包名	規則標記	特殊機制
AC1眾星雲集組合篇	A、B、C	究極異獸
AC2美夢成真組合篇	B	Prism Star
SM9 Tag Bolt	C	Tagteam GX
S1劍/盾	D、E、F	寶可夢V、寶可夢VMAX（再現極巨化機制）
S3a、S4a	D	奇幻稀有（Amazing Rare）
S9星星誕生	F	寶可夢VSTAR
S9a對戰地區	F	光輝寶可夢（異色、全基礎、限1）
S11放逐深淵	F	放逐區（再登場）
SV1朱ex/紫ex	G、H	寶可夢ex、太晶化寶可夢ex
SV4古代咆哮/未來閃光	G、H	古代寶可夢、未來寶可夢
SV5狂野之力/異度審判	H	ACE SPEC（再登場、每牌組限1的強力訓練家卡/特殊能量卡）

表3：規則標記A以來的特殊種類卡牌

Covid-19與寶可夢卡牌泡沫（ポケカバブル）

2020年時，隨著Covid-19疫情逐漸在全世界蔓延，人們的生活受到了重大的影響，作為娛樂的寶可夢卡牌的世界也深受影響。在疫情期間，最顯而易見的影響是原本舉辦在實體空間的卡牌比賽因為考量群聚感染的風險而停辦。具體來說，原訂辦在倫敦的世界賽停辦了2020、2021兩年，而延至2022年才得以舉辦。臺灣的比賽則是在2021年五月至九月，在指揮中心宣布全臺灣進入三級警戒的期間完全停辦，包括原訂於2021年六月舉辦的第一屆臺灣冠軍賽。卡牌商品的銷售本就與遊玩活動，特別是比賽的舉行緊密相關。因此疫情被認為會對玩家社群帶來完全負面的影響，尤其是對卡牌店來說⁴⁸。除了卡牌店的虧損之外，也有

⁴⁸ 就我所知，一家位於臺北市士林區的卡牌店在三級警戒期間內虧損了數十萬元。

許多人擔心這會造成中文玩家社群會停止成長並流失玩家，這對任何一個遊戲社群來說都是嚴重的問題。

不過，從寶可夢卡牌商品的銷售狀況來看的話，我們幾乎可以看到完全相反的現象。在疫情爆發前，2020年二月我在沖繩家族旅遊到訪沖繩的寶可夢商店時，架上的寶可夢擴充包以及卡牌相關的商品琳琅滿目⁴⁹。2021年一月，寶可夢卡牌迎來了S5《一擊大師/連擊大師》擴充包的發售，這個擴充包在賽制上標誌了「E」規則標記卡牌的開始；在卡牌的年度主題上，以《寶可夢 劍/盾》DLC（2020年6月）的主角「武道熊師」的兩個型態作為主角寶可夢引進了「一擊」與「連擊」的卡牌。而從收藏家的角度而言，從S5開始新增了一個稀有度，即寶可夢V與寶可夢VMAX的特殊作畫（special art，簡稱SA）版本。SA這個版本曾經在2018年C標以tagteam寶可夢為主角的C標卡牌年度出現過。SA的卡牌除了委任知名的畫師繪制以外⁵⁰，卡圖的特色是強調寶可夢間的互動或是寶可夢處於各種環境與動作中的樣子，而不像RR與SR版本以定格的戰鬥動作為主。舉例來說，在「連擊武道熊師VMAX」（圖2-3）的特殊卡圖版本中，超極巨化的「武道熊師」被描繪成如觀音般的坐姿，各式寶可夢如「古月鳥」、「刺梭魚」、「拳海參」、「拳拳蛸」在巨大化的「武道熊師」身體間穿梭、佇立於他的身體上，或是被捲進極巨化掀起的水花中。SA的卡牌除了作畫精細、擁有高人氣外，更重要的特色是將《寶可夢 劍/盾》中登場的極巨化寶可夢的身體變化作為特色，營造出了專屬於這個世代（第八世代，劍/盾）卡牌的風格⁵¹。除此之外，由於

⁴⁹ 當時正值我在考慮接觸臺灣寶可夢卡牌的時間點，因此我對架上擴充包的了解不深。不過當時在中文版在該月底即將發售以「寶可夢Tagteam GX」為主角的擴充包得其況下，當時不打牌也不買牌的我買了一包卡套及一個卡牌收納盒，後來成為我開始玩卡牌遊戲初期所使用的周邊道具。

⁵⁰ TPC合作的繪師有些本身是寶可夢的設計師，也有些是在X上經營寶可夢圖的同人創作累積知名度後成為官方的合作對象。卡牌的生產過程本身就含有官方與同人創作者協作的情況，繪師們也可能因其特定的風格而累積粉絲。

⁵¹ 從2014年推出的《寶可夢X/Y》以來，寶可夢電子遊戲的每個世代（generation）皆有特殊的對戰機制，並多跟寶可夢的身體變化（e.g. 超級進化、極巨化、太晶化）以及強化的招式（Z招式、極巨招式）有關。這樣的機制除了為電子遊戲上的對戰帶來變化，也營造出了專屬於每個世代遊戲的時代感。



圖2-3：連擊武道熊師VMAX (S51)

取自寶可夢卡牌遊戲官網。

SA，尤其是「寶可夢VMAX」的SA於卡包中僅有非常低的封入率，根據日本網站的統計⁵²，一盒擴充包開到「寶可夢VMAX」SA版本的機率僅約1至2%，也就是大約五十盒擴充包才會開出一張。因此「連擊武道熊師VMAX」這張卡的SA版本不論在日本還是臺灣都突破了當時卡價的天花板，從而拉高了玩家們對於卡牌價格的認識與期待。如「連擊武道熊師VMAX」在日本的首日價格為約20000 円⁵³，在臺灣的中文版則是在5000元上下，對照在此之前每個系列最貴的單卡分別約在10000 円與2000元左右。也就是說，從卡牌媒介商品的角度來看，在設計

⁵² 日本與臺灣的寶可夢卡牌官方從來沒有公佈過擴充包卡牌的封入率，因此我們只能透過玩家自行收集的數據與統計來回推在擴充包中各稀有度卡牌的封入率。我使用的數據來自<https://pokemon-infomation.com/>，其中統計出來的機率也大致跟我的經驗相符。臺灣的中文版卡牌擴充包皆為日本印刷再運送至臺灣販售，因此基本上臺灣商品的封入率與日本商品相同。

⁵³ 由於卡牌的價格會隨時間經過而有所增長，在這節的討論中主要會使用發售日時的價格作為論述上的參考。首日的價格在日文中稱作「初動」。

面上有一波「稀有度通膨」⁵⁴，而這連帶的使得玩家對卡牌的預期價格以及願意投入的金錢提高。

在2021年三月，S5a《雙壁戰士》發售。在日本的擴充包開放預購的當天，日本寶可夢中心的網站因為玩家搶購道館特別組合而大當機，使得官方在四月的SV6《銀白戰槍/漆黑幽魂》的道館特別組合必須採用線上的抽選販賣制。而使得情況更一步惡化的是，自SV6a《伊布英雄》這個以「伊布」這隻寶可夢的各個進化型為主角的擴充包公布後，由於主題寶可夢「伊布」本身就是非常熱門的寶可夢，而吸引到許多本來較少購買卡牌商品的玩家的興趣，又由於印刷工廠受疫情影響而下降的產能尚未恢復，因此這個擴充包系列在剛上市就斷貨。在二手市場，全新的擴充包商品的流通價格更是喊到了定價的四倍（約一盒20000円/定價4950円），致使《伊布英雄》成為了玩家眼中的夢幻逸品與夢魘。說是夢魘是因為時至今日仍陸續有發生以《伊布英雄》擴充包為主角的詐騙案，最主要的手法是將《伊布英雄》卡盒包裝內裝入其他的擴充包，並偽裝成全新的擴充包販售。以臺灣的狀況來說，中文版的《伊布英雄》在2021年五月底發售時並沒有缺貨的情形，也能看到一次開一箱（二十四盒）的影片。不過這個擴充包在發售後約一個月後就絕版了，連帶的也使得高稀有度卡牌中最為玩家們所欲求的「月亮伊布VMAX」以及「仙子伊布VMAX」的SA版本的價格上漲，成為中文版中數一數二貴的卡牌（各約臺幣一萬元）。擴充包供應量的充足與否會連帶影響其中開出的單卡的流通量，進而影響流通的價格。

新發售的擴充包商品缺貨引發的效應是很全面的。一方面，缺貨的情況不論在日本或臺灣都延續了三、四年，到2024年才終於緩解。對卡牌玩家來說，卡牌的流通性以及可得性（availability）會影響到參加比賽的意願與門檻，同時買不到卡牌商品會使得玩家沒辦法開卡包，也就失去了建立與新的卡牌及社群連結的

⁵⁴ 通貨膨脹的概念除了指因原物料上漲而使得商品的定價提高之外，在卡牌遊戲中玩家也會以「戰力通膨」來指涉後面出的卡牌為了超越原有的卡牌而在能力上越來越強的情況。而我所謂的「稀有度通膨」則是指自寶可夢卡牌的《劍/盾》系列以來推出更多高稀有度的卡牌，有許多的卡牌的高稀有度版本有複數張，並以此來吸引玩家購買卡牌商品。



機會。另外一方面，這使得具有收藏價值的卡牌的價格全面性的上漲，尤其是從已經絕版的卡包中所開出的單卡。最著名的例子莫過於日文版「莉莉艾」這個角色卡牌的各種SR版本。例如收錄於2016年12月所發售的卡包《コレクションムーン》（SM1M）中的「莉莉艾」SR在剛發售時的流通價格約為4500円，2023年8月我在日本卡牌店看到的買取價格為500000円，2024年6月的流通價格則為200000円。臺灣中文版的「莉莉艾」SR則是從2019年的約1500元上下，至2021年時約漲至10000元上下。這樣激烈的價格浮動使得寶可夢卡牌在許多人眼中成為有利可圖的商品，並引發了數起社會事件而受新聞關注，例如為了搶購擴充包打架、集團強盜事件以及網路拍賣的詐騙事件等等，這使得在（主要是日文）社群媒體上開始有人以寶可夢卡牌泡沫（ポケカバブル）來指稱卡牌價格的普遍上漲，並出現了自稱寶可夢卡牌投資者（ポケカ投資家）的帳號。

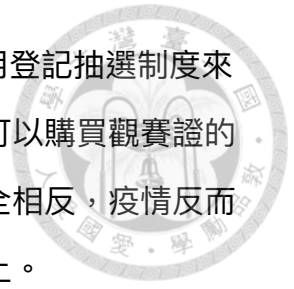
對於社群內的玩家來說，2021年卡牌流通價格的劇烈變化最大的影響是玩家們或多或少會以金融化的方式來看待購買、收集以及遊玩卡牌等活動。最顯著的現象是玩家們會以股票以及金融商品市場的術語來形容卡牌社群的活動。集換式卡牌遊戲與金融資本主義之間的關係，尤其是與股票市場現象上的相似性在Allison（2006）中就被注意到了。Allison指出卡牌玩家間的交易就有如華爾街的股票交易員，而認為卡牌遊戲是一種賭場資本主義遊戲版本。在我的田野中，我觀察到玩家們常以「投資」來形容購買卡牌，「漲跌」或是「套牢」來形容卡牌價格的浮動並以此來看待手上卡牌的價格。不過，這是否代表著卡牌的市場已被金融化的邏輯所主宰，並以個人對風險的掌握能力（黃應貴、鄭瑋寧2017）為卡牌商品的價值的來源？對我來說這個問題的答案是有待商榷的。一方面，卡牌遊戲玩家具有明確而具體的慾望對象，作為慾望對象的卡牌、角色以及牌組與玩家的自我會產生強烈的連結，而不像是股票金融商品市場中以操控風險與賺取金錢為目的。另一方面來說，卡牌遊戲比賽作為一個遊戲場域，如同第一章提到的既具有競技性質，也具有以追求樂趣與交朋友為目的的休閒性質。這樣的雙重性也能在玩家之間的互動中看到，玩家之間的對話既有關於賽局的討論，也包含了各種玩笑、打鬧性質的對話。而股票市場的術語與其說是對現象的形容，不如說

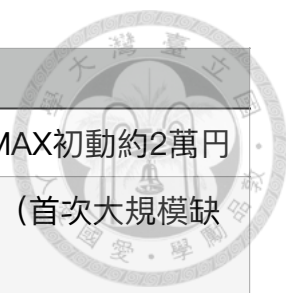
是一種比喻，用以理解卡牌價格的浮動。實際上，卡牌價格的劇烈漲跌往往是由於新出的卡牌與之前的卡牌產生了良好的搭配，而較早推出的擴充包商品開出的卡牌往往流通量會比較少，致使該張卡牌的價格在短期內上漲。這樣的情形雖是經由玩家社群的創造力所實現，本質上卻來自於完全無法預測的新卡牌能力，這也讓不少競技玩家養成了在每一彈剛出的時候就把可能會用到的卡牌都先集齊的習慣。

從遊戲產業的角度來說，「寶可夢卡牌泡沫」帶來的卻是寶可夢卡牌商品的銷售量在疫情短短的三年間翻了數倍，這反映了疫情期間卡牌遊戲玩家數量與社群規模的成長，以及對於卡牌遊戲的關注又展現在了銷售量上。根據日本公司Media Create的統計（株式会社メディアクリエト2024），2022年日本卡牌遊戲整體的銷售額首次超過電子遊戲，且2023年時卡牌遊戲的銷售額是疫情前的2019年的2.5倍（約1100億日元成長至約2700億日元），其中寶可夢卡牌遊戲在2019年的200億日元銷售額成長至2023年的1250億日元，便是上文所說的「寶可夢卡牌泡沫」的實質展現。同樣的趨勢也展現在TPC所公布的卡牌的全球總印刷量上，顯示的是卡牌的總印刷量也呈現了逐年上升的趨勢，其中2024年公佈的總印刷量648億張卡牌中有約119億張卡牌是在2023–2024的財報年中生產的（The Pokémon Company 2024）。此外，根據TPCi的活動籌辦人Chris Brown在X上所公布的TPCi各地區比賽參加人數歷年變化圖表，歐洲與北美的卡牌地區賽的平均參賽人數在疫情之後連年增長，2025賽季已達疫情前（2019賽季）的三倍以上。不論是卡牌遊戲本身的能見度或是玩家社群都在疫情之後有顯著的成長，且這樣的成長發生於世界各地。

行文至此可以發現Covid-19疫情對卡牌遊戲社群造成的影響除了在一開始造成全球規模的比賽停辦之外，從2024年的今日回顧，卡牌遊戲在工廠印刷量減少、得到大量關注的情況下引發了全球規模的搶購潮，並實質反映在卡牌的生產數量與銷售量上。銷售量上的熱度也反映在玩家社群的顯著成長上，以及卡牌遊戲逐漸受到大眾的關注。一個例子是臺灣2023至2024年賽季各比賽因為應募人數增加使得中籤率顯著降低。另外一例是2023年在橫濱以及2024年在夏威夷舉

辦的世界賽的觀賽證（spectator pass）因供不應求而需要使用登記抽選制度來販售，且兩年都有出現高價轉售觀賽證的情況，與疫情前隨時可以購買觀賽證的情況已經完全不同。也就是說，與一開始社群內的悲觀預測完全相反，疫情反而激發了對卡牌遊戲的熱度，並實質展現在銷售量與玩家的成長上。





時間點	
2021年1月	日版S5（一擊大師/連擊大師）發售，武道熊師VMAX初動約2萬円
2021年3月	日版S5a（雙壁戰士）發售，道館特別組合搶購潮（首次大規模缺貨）
2021年4月	日版S6（漆黑幽魂/銀白戰槍）線上寶可夢中心引入預約抽選制（擴充包/特別組合）
2021年5月	S6a（伊布英雄）發售，全面斷貨，擴充包的轉手價格約是定價四倍（定價4950円，通販價格20000円）
2021年6月	臺灣三級警戒，道館賽、2021賽季冠軍賽取消舉辦
2021年7月	日版S7（蒼空烈流/摩天巔峰），烈空坐VMAX初動約4萬~5萬円（2024年六月：約20萬円）
2022年7月	S11（放逐深淵）發售，騎拉帝納V SA初動約2萬円（2024年六月：約5萬円）
2022年10月	S12（思維激盪）發售，洛奇亞V SA初動約10萬円（2024年六月：約4萬円）
2023年1月	SV1（朱ex/紫ex）發售（日版擴充包漲價，從165円/包漲至180円/包，臺灣不受影響依然是49元/包）
2023年4月	SV2（冰雪險境/碟旋暴擊）發售，奇樹SAR初動約10萬円（一度30萬円，2024年六月：約6萬円）
2024年6月	SV6（變換假面）發售，預約制取消，備貨充足（基本上日本每間寶可夢中心都有庫存，來源：實地田野調查）
2024年10月	手機遊戲《Pokémon Trading Card Game Pocket》開始營運，帶起新一波對於寶可夢TCG的關注
2025年1月	SV9（對戰搭檔）以高人氣的訓練家角色與寶可夢為主題，再次引發日本與臺灣的搶購潮。

表4：「寶可夢卡牌泡沫」流變表

第三章 角色作為對象：與角色（再次）相遇與角色的卡牌化



星星誕生

2022年1月28日，農曆過年前的週五早上，是2022年寶可夢卡牌第一個擴充包「星星誕生」中文版的發售日。配合2022年初的電子遊戲《寶可夢傳說 阿爾宙斯》的發售，「星星誕生」的封面角色正是寶可夢世界的神話中的創世神「阿爾宙斯VSTAR」（圖3-1）⁵⁵，「星星誕生」既是擴充包的名字，也是阿爾宙斯VSTAR的特性的名字，同時也為寶可夢卡牌2022年的重要機制寶可夢VSTAR以及VSTAR力量拉開了序幕。除此之外，隨著阿爾宙斯VSTAR的推出，兩張寶可夢卡牌史上的標誌性卡牌也睽違兩年回歸賽場，分別是高級球以及雙重渦輪能量⁵⁶。每年的第一個擴充包發售的同時，也標誌了標準賽制的異動，一整批卡片退出環境（詳見第二章），尤其是已經宰制賽場三年的「TagTeam」寶可夢。因此對卡牌玩家來說每年的這個時間點都具有卡牌賽場新時代來臨的氛圍，「星星誕生」帶來的氛圍又比前幾年更強烈。從2021年7月商標註冊、10月公布卡包封面以及主打的寶可夢以來，「星星誕生」透過角色、遊戲上的新機制以及賽制上的更新讓整個卡牌遊戲的社群充滿了對這個擴充包系列發售的興奮、對於新一年賽制的期待以及對於新牌組的躍躍欲試之情。

當天早上約莫11點，我跟R相約於嘉義火車站，前往嘉義市區吃飯並等待卡牌店三點開門。R是我高中時透過3DS的寶可夢電子遊戲所認識，與我年齡相仿的男性朋友。R從小接觸漫畫、動畫以及遊戲，至今仍以觀看日本漫畫與動畫作為主要的休閒娛樂。R接觸集換式卡牌遊戲的起點為《遊戲王》，一開始是從雜貨店的架上以及牛奶的贈品購入便宜的盜版卡牌，之後從文具行購入正版預組，後來再轉為遊玩手機上的電子遊戲。以寶可夢卡牌遊戲而言，R曾經於2000年代末期購入當時推出的中文版寶可夢卡牌，當時主要是在收集卡牌。以現在的中文

⁵⁵ 寶可夢卡牌名字中的後綴，如「阿爾宙斯VSTAR」中的「VSTAR」指的是這張卡牌屬於某一個類別的特殊卡牌，每一種特殊卡牌都會有自己的特色，通常會重現本傳遊戲中的對戰機制。舉例來說，「VSTAR」卡牌的特點是擁有每場對戰僅能使用一次特別強力的「VSTAR力量」。同時期的「VMAX」卡牌則是重現了《寶可夢 劍/盾》中的極巨大機制。

⁵⁶ 「高級球」是全部牌組都能使用的檢索寶可夢用的物品卡，「雙重渦輪能量」是「雙重無色能量」的弱化版，但仍然可以一次附加兩顆能量來滿足許多寶可夢的招式需求。這兩者上次登場於「A」標，退環境後睽違兩年再次於「F」標登場。



圖3-1：阿爾宙斯VSTAR (S9)

取自寶可夢卡牌遊戲官網。

版來說，R從2019年12月的第二彈開始向嘉義的卡牌店以及透過網路拍賣平台購入擴充包與單卡，偶爾去卡牌店參加比賽。由於課業與工作繁忙的原因，R並沒有穩定的參加卡牌店的比賽，臺灣賽區的大型比賽也因為沒有時間的原因而沒有參加過。不過，R仍會在每個補充包系列發售時購入一盒卡包，並透過社群媒體分享開盒的結果，這是R維持卡牌遊戲社群參與的方式。分享開卡包的結果在玩家之間非常的普遍，不論開到想要的卡或是覺得開盒結果很爛，玩家們普遍會有一種向他人分享的慾望。這樣的分享具有感染力，會激發其他人購買卡包的慾望。事實上，R的分享在2020年初時也是讓我開始購買卡包、收集卡牌並對集換式卡牌遊戲感興趣的契機之一。

我跟R約在下午兩點五十分的時候抵達卡牌店，這時卡牌店已經開始營業，店內有零星幾組客人。我們走到櫃檯向約莫三十歲的老闆表明要拿新的卡包的預購，我跟R各預購了一盒擴充包。這家卡牌店位於獨立店面的一樓，是一家兼營集換式卡牌遊戲的桌遊主題餐廳，也是R如果有去參加店家比賽會去的卡牌店。店裡約莫可以容納三十多人，座位以四人座為主，而不是卡牌店常見的長桌。我們向櫃檯借了剪刀，挑了一個空著的四人桌面對面坐了下來，將剛拿到的擴充包放到

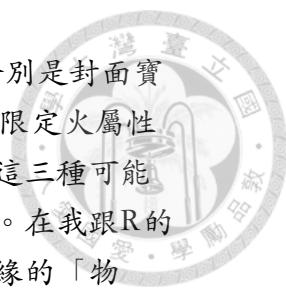


桌上，心裡想著這次開卡包的目標。包含了封面寶可夢「阿爾宙斯V」與「阿爾宙斯VSTAR」、泛用的寶可夢卡「霓虹魚V」、對戰中實用的「高級球」、「講究腰帶」，以及運氣如果真的很好的話也有可能開到的特別作畫（special art）卡、金卡（UR）等，卡包只要還沒打開似乎就蘊含了無限的可能性。

拆開擴充包的封膜，打開卡盒，任意從左右兩邊各十五包卡包選擇一邊，一包一包的拿起卡包，用剪刀剪開卡包的上緣，將其中的五張卡牌取出並一一查看。這五張卡中，倒數第二張卡是卡包大獎的位置，這張卡是否是閃卡、閃的方式都讓玩家能夠從卡的邊緣一眼判斷出這包卡包中卡牌的稀有度，以及有沒有可能是高版本的卡牌。隨著我開完了這盒的一半，還沒有出任何SR稀有度以上的卡牌（俗稱保底），我感到更加的緊張，並望向R，R也還沒開出保底。約莫開到後半邊的一半時，我瞥見了這包卡包倒數第二張的邊，銀色的邊框代表的是寶可夢V的SR版本卡。我撥開了前面的三張卡，看到了這張SR卡，是有著橘色漩渦背景的「沙漠蜻蜓V」的SR卡。我難掩失望之情，並以直接撕開卡包的方式開完了剩下的卡包。這時R向我揮手，他正好也開到了保底的寶可夢V的SR卡，並以慢動作揭示了這張卡。在綠色條紋背景的「烏鴉頭頭V」卡完全展示出來之後，我向他喊了一聲「啊...」，表達失望、同情以及「你也沒開到好卡啊」的情緒。除了保底不理想以外，我翻了翻R的所開到的卡堆，他沒開到「阿爾宙斯V」或是「阿爾宙斯VSTAR」，我也只開到一張「阿爾宙斯V」。這是非常不理想的狀況，代表這盒卡包沒有開到遊玩上要使用的卡牌，尤其當天一張「阿爾宙斯VSTAR」的市價約為五百元，約是一盒擴充包價格的三分之一。

當我們都開完擴充包之後，我們並沒有起身離開。我看向R，以表情向他傳達我的不甘心。當天吃飯的時候我跟R聊過，由於這次的擴充包不論在對戰上還是收藏上都有不錯的卡，如果預購的這一盒結果不理想的話要不要在卡店再買盒來開，最後得到的結論是「你開我就開」。因此，我看向R的動作就等於是在向他提議要不要開第二盒擴充包。R想了一下，向我確認我的意願，我表示我有明確想要開第二盒的意願，於是R就示意我去櫃檯跟老闆再買兩盒。於是，我拿起錢包向櫃檯走去。我帶著兩盒封膜未拆的擴充包回到座位上，並要R選一盒。R選了下面的那一盒，我們便再一次開始以剪刀割開封膜、拿起卡包，剪開卡包上緣，並將其中的卡牌取出一一查看。

在我開到第二盒擴充包右半邊的約莫第十包時，在取出卡牌時馬上就看到了倒數第二張卡的金邊，我難掩興奮的以聲音示意R觀看我這



邊的開卡包結果。這盒擴充包的金卡（UR）共有三種，分別是封面寶可夢「阿爾宙斯VSTAR」、泛用的物品卡「高級球」以及限定火屬性牌組才有機會使用的競技場卡「熔岩的瀑布深潭」。由於這三種可能分屬不同種類的卡牌，因此光從卡牌的上緣就能判斷種類。在我跟R的注視之下，我將前幾張卡緩緩的往下抽開，並露出金卡上緣的「物品」字樣，確定開到了高級球UR，是三種金卡中我最想要的卡牌。我將這張卡裝進卡套中，放入預先準備的卡磚中，放在桌上展示。這時卡牌店的老闆聽到我們這桌的騷動而前來查看，看到我放在桌上展示的高級球UR後發出了「wow」的一聲，表示這是店內開出來的第一張高級球UR⁵⁷，並以手機拍了張照上傳到該卡牌店的粉絲專頁上。之後我們繼續開剩下的卡包，不久，R以無奈的表情示意我看向他的卡包，又是熟悉的寶可夢V卡SR版本的銀邊，且又是上一盒我開出的「沙漠蜻蜓V」。而我在開剩下的卡包的過程中，在我還沒意識到的時候就開出了「濱名的後援」的SR版本，也就是說這盒擴充包不但開出了配率約10%的金卡，也是全卡包中約佔了10%的有兩張保底的盒。看到這樣的結果，R苦笑著說他「習慣了」。隨後，我們開始收拾桌上散亂的卡牌，將卡包的包裝收起丟到垃圾桶，並起身前往下一家想吃的食物。

在超商櫃檯或是百貨中玩具櫃位的一角，經常可以看到一包包不透明的塑膠包裝卡包。包裝上印有各種不同的角色，並在上緣或下緣印有這個卡包的名稱。這個名稱通常會給人一種「中二」的感覺，比方說「黯焰支配者」、「迷途深淵」，或是上述民族誌中的「星星誕生」。以「星星誕生」為例，在卡包包裝袋的一角寫著「隨機收錄5張」以及由英文數字組成的系列標記S9。用剪刀剪開包裝袋的上緣，將裡頭大小相同，圖面內容隨機抽選的卡牌拿出來，用眼睛瞄一眼卡牌的邊緣是閃卡與否就知道這包是否「中獎」。這個流程就是卡牌玩家們很熟悉的「開卡包」，通常也是玩家們接觸卡牌遊戲的起點。

在將卡牌從卡包包裝中拿出來的過程中，玩家除了認識卡牌遊戲世界中的各個角色、各卡牌的能力、效果以及效果間的互動，也會實際的觸碰到卡牌，尤其是高稀有度版本的卡牌往往有浮雕、亮粉等等加工。在開卡包的過程中，這些卡牌會讓玩家留下觸覺與視覺的強烈印象，進而讓玩家有想要去仔細觀看、理解以

⁵⁷ 不少卡牌店會在擴充包發售日當天延長營業，並在凌晨0時開放玩家去拿預購。因此我們並不是首批在該店開卡包的玩家。

及擁有的慾望。這個過程可以說是展現了魅惑的技術（enchantment of technology）（Gell 1999），是將玩家拉入卡牌遊戲的世界的關鍵。如本章開頭的民族誌中呈現了「星星誕生」這個擴充包就如同其名稱，營造了一個新時代來臨的感覺，勾起玩家的期待，並引發開卡包的慾望。開卡包的結果不論好壞，都會使得玩家擁有強烈的感受，這樣的感受常常以賺賠的語言表達，比如說開到想要的卡牌往往會說是賺，反之則為賠。或許這是開擴充包常常被認為是可以賺錢的原因之一（如Allison2006的賭場資本主義）。

從經濟因素的角度切入來解釋玩家動機的侷限是很明顯的，一來是從卡包開出的單卡價格所計算出的期望值來看，開卡包永遠是賠錢的，否則擴充包本身的價格會上漲，就像前章提到的《伊布英雄》那樣。因此所有玩家都會認同如果要以最省錢的方式收集卡牌，直接購買會比開卡包來得省錢。二來是就像是在上述的民族誌中所描述的，對於玩家來說，獲得卡牌並不是驅使玩家去開卡包的唯一動機，以角色消費的邏輯來說，開卡包本身就是一種參與角色世界的方式。舉例來說，我的報導人Y從中文版發售以來，就會在每一次新擴充包發售時購買一盒擴充包來開，並將大部分抽到的卡牌賣掉，包含高版本的卡牌。這樣的現象起初是令我困惑的，後來在我看到擴充包發售日隔日卡牌店賣卡的人潮才發現這樣的現象並不少見。對許多玩家來說，開卡包的過程本身就是購買卡牌商品的理由，更有人把這種經常性的消費當作是一種參與角色世界與玩家社群的方式，且經常性的開卡包常被當作是一種維繫與角色世界與遊戲社群的連結的方式。也就是說開卡包不只是單純的消費行為，而關乎了作為互動對象的角色怎麼進入玩家的生活世界，以及成為玩家維持與遊戲社群的連結的方式。

角色化、個人性的想像與想像的集體性

在開卡包的過程中玩家看到角色卡牌，開啟腦中的想像，而能夠主動去參與角色賦生（animate）的過程，這是為什麼開卡包看似是個人性的消費行為，卻會被當作是一種參與遊戲社群的一個主要方式。卡牌圖面上所描繪的靜止場景與動作、對戰能力、以及卡牌物質性如浮雕與特殊材質能引起玩家的注意，並邀請了玩家參與想像卡牌角色世界。這樣的過程中角色是透過其物質化身加上玩家的

想像才獲得了「生命」。想像的過程既具有個人性與集體性。想像的個人性指的是卡牌角色、場景以及引發的感受會隨著玩家對其中元素的理解以及喜好，投入不同的想像而有所不同。以圖3-2的「沙奈朵ex」來舉例，這張圖卡牌為收錄在SV4a「閃色寶藏」中的特殊卡圖（special art rare，SAR）版本。就直觀而言，可以看到「沙奈朵」這隻寶可夢在湖邊跳舞的場景構成了整張卡圖的主要架構，並以異色「沙奈朵」的藍色為整張卡圖的主要色調。再看得仔細點的話，可以看到湖中的「烏波」看得驚呆了，以及在近景中有三隻睡得正熟的「帕奇利茲」，呈現了在寶可夢的幻想世界中，生態豐富的森林湖邊所可能出現的場景。每個玩家對於這張卡圖所呈現的場景與角色的元素的熟悉度跟喜好程度有所不同，因而對於這張的欲求程度有所不同，這是我所說的想像的個人性。想像的個人性往往直接的表現為對於特定的卡牌的追求。

而想像的集體性則關乎這張卡牌所出現的各個元素如何組成了卡牌，並讓整張卡牌與角色具有特定的風格。這些元素包含森林中的妖精這個在日本幻想世界



圖3-2：沙奈朵ex SAR（SV4a）

取自寶可夢卡牌遊戲官網。

作品中常出現的元素，寶可夢世界的存在，以及「沙奈朵」這個自2002年於《寶可夢 紅寶石 / 藍寶石》登場後至今仍擁有高人氣的角色。此外，還有寶可夢卡牌的遊戲研發人員與企劃，以及繪師kuroimori的創造力與繪圖。這些元素與行動者共同促成了卡牌生產、影響了卡牌如何被生產以及玩家們如何看待卡牌。想像的集體性就涉及了Condry (2013) 所說的不同行動者之間的協作，以及這些行動者在參與活動的過程中所投入的集體能量。這些行動者針對角色所進行的各種創作構成了角色元素的資料庫（東浩紀2012），並成為了玩家如何理解角色的角色化（characterization）的方式。

東浩紀（2012）中提到當代日本動畫、漫畫與遊戲中角色並不存在於現代性的大敘事，i.e. 樹狀敘事所構成的世界，而像是從一整個角色元素的資料庫取出不同的元素並加以組合成為角色，玩家們接受到角色身上的不同元素，對這些元素產生反應，進而喜愛這個角色。對特定元素有特定的反應即是東浩紀所認為的角色消費「動物性」的本質。就這點來說，我曾經跟R討論過近二十年的遊戲作品中受歡迎的角色有哪些特質以及這些特質的變遷。我們的結論是隨著漫畫與遊戲的數量越來越多，角色光是有吸引人的元素是不夠的。一個角色要受到廣泛歡迎，在角色所屬的世界中歷經角色化的過程而使角色具有獨特的性格是很重要的。角色的性格也是使得觀眾能夠感受到與角色的連結，以及角色在被平移到其他的世界觀或故事後仍然成立的關鍵⁵⁸。以media mix的邏輯來看，角色轉換成各種媒介的過程中所沾黏到的新元素或新的表現方式都可以說是構成了角色化過程的一部分。

以圖3-3的「伊布」（SV5a）來舉例，圖中描繪了八隻伊布共同生活於一個房間的場景，由於伊布有八種進化型，因此便有人在討論每隻伊布未來可能進化成哪個進化型。其中受到注意的是在沙發左側那隻玩著「三首惡龍」造型的伊布很有可能想進化成妖精屬性的仙子伊布。這樣的想像來自於2013年所發售的《寶可夢 X/Y》中所登場的妖精屬性可以以四倍傷害攻擊龍/惡屬性的三首惡龍，其

⁵⁸ 反過來說，同人作品的讀者會將一個作品中，一個角色做出了不符合性格的行為的情況稱作OOC（out of character）。這說明了角色並不只是其設計元素的總和，角色的性格對於角色的構成是至關重要的。

中最著名的一張圖來自於《寶可夢 X/Y》的官網，在月光之下，三首惡龍恐懼著躍起的仙子伊布。這張圖使得龍系為妖精系所克制的印象廣泛存在於玩家的認知中，並使得「伊布」這張在2024年登場的卡牌能夠在玩家的心中引發如此的想像。「伊布」的例子展現的是圍繞角色的所有元素彼此之間的關係是想像的集體性的基礎，尤其是隨著角色與其系列作品所存在的時間越久，就有越多類似的彩蛋等著玩家去發掘。

前文中的兩個例子與其說是兩種類別的卡牌，不如說是看待一張卡牌的不同角度，實際上每張卡牌的場景與角色都能以這樣的方式來分析與詮釋。卡牌的圖面可以看作是一種對於玩家使用創造力來想像卡牌世界的邀請，並促成玩家的參與。這要指出的是開卡包這件事情看似是玩家的個人消費，實際上在玩家看到卡牌並開始想像卡牌的世界時，卡牌的角色與元素所引發的連結已經橫跨了時間與空間，而與寶可夢社群中各個行動者所共同創造與構築的角色元素、歷史以及在各個遊戲中的玩家經驗所組成的資料庫共同成為玩家解讀卡牌的基礎相關。這樣



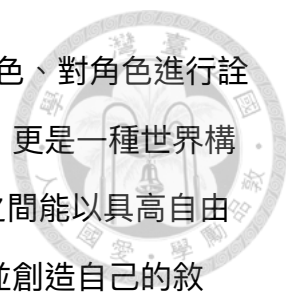
圖3-3：伊布AR（SV5a）（左），仙子伊布&三首惡龍（右）

取自《寶可夢 X/Y》官網/取自寶可夢卡牌遊戲官網。

的資料庫讓角色得以歷經角色化的過程，而可以說獲得了生命。這裡所講的生命不只是去討論Appadurai (1988) 物的社會生命史 (social life of things) 中物商品化與去商品化的過程，而是要去討論角色如何能夠讓人覺得是活生生的存有 (being) 而成為能夠互動的對象。而角色的性格 (character) 往往是一個玩家能不能與特定的一個角色建立連結的關鍵，並使得玩家得以想像與角色共同生活的樣貌。反過來說，每個玩家所喜愛的元素也會成為這個玩家的標誌，久而久之一個人喜愛的角色與作品往往能夠透露出這個人的個性，也就是說角色成為了一種認識他人的方式。

角色於生活世界的瀰漫誠如Steinberg (2012) 所說的，是媒介商品的一個重要特質與成功的原因。不過於此文來說，更重要的是對於玩家來說，將角色視作可互動的對象，對角色的喜愛能夠成為開啟想像、以及去參與社群活動的動機。Condry (2013) 提到漫畫或動畫的場景及敘事間的留白並不是無意義的。媒介作品中的留白會產生空間，吸引創作者與觀眾藉由想像與投入能量來填滿空白，以連結敘事的各個節點。寶可夢角色與卡牌開啟的想像就類似這樣的過程。寶可夢的角色化有很大一部分是建立在寶可夢與其他寶可夢之間的關係上，比如說寶可夢在進化之前與進化之後外觀與性格上的差異會讓玩家去以想像去連結進化的過程前後寶可夢角色所歷經的成長。卡牌畫面上的角色、作畫與場景會跟玩家自己對於這些元素的理解與熟悉度產生互動，這讓玩家能夠對卡牌的場景進行詮釋，看到該張卡牌的繪師如何想像這隻寶可夢與周遭環境以及其他寶可夢的關係，以此催生出更多的想像。除了角色間關係的空白之外，玩家也會藉由自己的遊玩經驗來想像每張卡牌持有的效果以及招式在遊玩時如何相互配合，就像讀者要想像漫畫戰鬥中分鏡與畫框之間的空白之中發生了什麼事情，卡牌遊戲的對戰也要在玩家能夠去想像卡牌的效果之間的配合並加以實踐才能進行。

當角色與各個繪師的想像力結合並印刷成一張張的卡牌時，繪師的風格與角色的各個元素融合，在卡牌所提供的框架之中創作出無限的世界。這些世界之間，因為卡牌形式上具有相同規格而具有可連結性，各個卡牌之間的連結組合成了卡牌遊戲的世界。在「世界」成為當代遊戲、動畫與漫畫媒介研究，也是



media mix產業的關鍵概念（Steinberg 2012）的當代，理解角色、對角色進行詮釋與想像，再透過卡牌表達這樣想像，便不只是一種消費行為，更是一種世界構作（worlding）的行動。卡牌遊戲沒有一套大敘事，角色卡牌之間能以具高自由度、多樣性的方式連結，端看玩家如何想像卡牌之間的連結，並創造自己的敘事、意義與世界。鄭瑋寧（2023）以Taromak喪禮儀式中，屬於主體與形式的實在性平面，以及屬於情感強度、速度快慢的虛擬性平面如何透過附身這個具高強感情度的現象組裝。兩種異質平面透過連接、分離或接合方式運作，而在不同的時間性中域中產生多重性，同時，情感沿著逃逸線離去，組裝出新的實在及蘊生世界構作（P. 66）。就我來看，角色的元素、元素的組合以及媒介的形式，以及玩家對於這些組合所產生的情感就是以這種分子、複數的方式出現，並蘊生出無限多種可能的世界構作。東浩紀（2012）認為特定的角色元素會引發特定的反應與慾望，因此他認為角色的消費即元素的消費。我認為寶可夢角色如何融合各式異質的元素，包含生物性的與非生物的，以及角色之間如何互動、產生關係對於玩家能夠去想像寶可夢角色來說是至關重要的。由於玩家們去想像及參與角色的方式不同，因此個別玩家在不同的時間點會對寶可夢角色有不同的反應。玩家對角色的想像、不同元素之間的組合以及由這些組合所蘊生的世界構作是隨時在進行、沒有終點的過程。

這樣的想像之所以可能固然奠基在當代資訊科技與運輸科技的發達，以及資本主義下大量生產的商品，讓玩家得以接觸到角色的資訊以及取得角色的商品，因此當代資本的擴張可以說是角色化的條件。但又因為需要玩家的主動投入，且玩家對於角色元素的熟悉度以及喜愛會影響玩家的經驗，因此角色的想像過程並不全然能夠被視作是資本市場行銷手法的結果，而是由生產方與觀眾共同協作、投入能量才能夠進行的。且由於每個人對於角色的理解與想像不同，因此角色之間的互動關係、卡牌之間的連結所組裝出的世界具有各種樣貌。

能夠進入角色開啟的想像過程的一大前提是角色如何被賦生，其有生性是如何透過不同的媒介所塑造，以及卡牌遊戲這個特定的媒介具有什麼樣的特色（i.e. 卡牌的角色相對於其他媒介角色的獨特性與共通性）。這些都與角色如何能夠被

視作互動對象息息相關，並構成了第四章主題的基礎，也就是在與角色的互動過程中，玩家的自我如何與角色產生連結，這樣的連結又怎麼在玩家的互動之中成為認識他人的方式。



角色的賦生 (animation)

對我的報導人們而言，認識寶可夢角色的起點幾乎都是任天堂主機的寶可夢系列遊戲，因此這些遊戲是寶可夢角色的角色化過程的基礎。這些遊戲常被稱作「本傳」，這些遊戲的共通點是作為踏上旅途的訓練師，玩家們會在遊戲世界中遭遇各式各樣的寶可夢，捕獲寶可夢完成圖鑑，並在各式各樣的寶可夢對戰中取得勝利。在這個過程中，與寶可夢角色遭遇的經驗，包括遭遇寶可夢的地點與環境（e.g.草地、池塘、洞窟中、海上等）、角色的模組動作以及在對戰中所使用的招式與強度等等，會成為玩家認識每個寶可夢角色的基礎。角色在這個過程中被賦生，各個寶可夢角色作為生物的特徵與性格得以被確立，這讓玩家得以想像與寶可夢互動的場景，而讓角色能夠成為互動對象。Lamarre (2018) 在分析動畫時曾指出雖然media mix中各個媒介並沒有明顯的階層關係，但是一個系列作品起源的媒介卻會在很大程度上影響整個這個作品以及其中角色在各個媒介的表現與特性。以寶可夢系列來說，在「本傳」主機遊戲世界所進行的角色化過程是特別重要的，因為除了少數案例外⁵⁹，寶可夢角色都是先在本傳遊戲中登場，並在數月至數年後在動畫、卡牌遊戲與手機遊戲中登場。也就是說，「本傳」遊戲是所有寶可夢系列遊戲與商品的後設敘事 (metanarrative) ⁶⁰。

這就是為什麼本章的標題叫做與角色再次相遇，因為對許多人來說，拿到卡牌，看見卡牌上的角色、感受到卡牌的浮雕前就已經在主機遊戲的世界中見過他

⁵⁹ 如2018年在Pokémon GO中登場的「美錄坦」及其進化型「美錄梅坦」即是少數必須從手機遊戲中捕捉與進化才能在主機遊戲中取得的寶可夢。不過與其說是Pokémon GO原創的寶可夢，不如說是主機遊戲與手機遊戲的一次tie-in，也展現了media mix中兩者互為廣告的加乘性邏輯。

⁶⁰ 這個metanarrative會隨著新遊戲的發售而擴張，因此尤其在手機遊戲中，常常發生時序上在後面世代登場的角色先於前世代某些角色登場的情況，而給予某些玩家時間錯置 (anachronism) 的感受，比如於《寶可夢 劍/盾》中登場的「莫魯貝可」先於《寶可夢 日/月》登場的「迷擬Q」於《Pokémon Go》中登場。



們了。那麼，問題就會是角色與卡牌遊戲如何延續並擴展了主機遊戲的寶可夢角色，又在什麼樣的意義上開展出了專屬於卡牌遊戲這個媒介的角色化過程。這兩個問題的關鍵在於卡牌這個媒介的特性，以及卡牌之間的連結方式。在第二章中我有提到卡牌遊戲的世界是由各個每張卡牌之間，由各個行動者的想像連結所構成。這樣的連結的基礎就在於圍繞著各個角色的各種官方設定與二次創作，經過時間形成了對特定角色的性格，也就是角色化的過程。舉例來說，本文開頭所提到的「阿爾宙斯」首次披露於2006年發售的《寶可夢 珍珠/鑽石》中，作為正常遊玩中無法獲得的幻之寶可夢，起初只存在遊戲資料的解包（datamine）中看到角色的名字與圖像，直到2009年「阿爾宙斯」才被作為劇場版《阿爾宙斯超克的時空》電影票的贈禮（おまけ）發送⁶¹。在該電影中也展現了阿爾宙斯作為造物主的力量以及暴虐的一面。這些都構成了在寶可夢訓練時心中其具有神話的崇高地位以及稀有性。在2022年《星星誕生》擴充包中收錄的「阿爾宙斯VSTAR」即是在阿爾宙斯的角色資料庫的基礎之上，以及2022年初《寶可夢傳說 阿爾宙斯》主機遊戲的加乘效應之下所推出的卡牌，主機遊戲的角色成為卡牌本身就是一種連結。

專屬於卡牌遊戲的角色化過程則可以從兩個面向來談，一個是卡牌的圖面，另外一個是卡牌在遊玩中的效果。舉例來說，圖3-4「古劍豹ex」的SAR版本卡牌中，呈現了古劍豹召喚雪災的場景。古劍豹作為Switch遊戲《寶可夢 朱/紫》的傳說寶可夢之一，在遊戲中是需要透過地圖上幽微的提示，解謎之後才能遇見與收服的隱藏角色。在遊戲的圖鑑中玩家得知「古劍豹」的本體是怨魂附於折斷的劍上，身體由白雪所構成，並具有操控積雪、引發雪崩的能力。不過遊戲中並沒有關於其引發的災厄的展示，而只會看到其有如豹一般走路與跳躍。在「古劍豹ex」的卡圖中則實際描繪了在幻想場景中引發雪災的古劍豹。卡牌的卡圖描繪了主機遊戲沒有表現出的場景，而可以說是擴展了角色所處的遊戲世界。

⁶¹ 但對於期待「阿爾宙斯」以久的玩家來說，這樣的銷售手法是「買阿爾宙斯送電影票」。



圖3-4：古劍豹ex（SV2P）

取自寶可夢卡牌遊戲官網。

卡牌效果來說則像是在本章的民族誌中我有提到「阿爾宙斯VSTAR」這張卡牌的推出讓整個玩家社群具有期待感，這除了由「阿爾宙斯」的遊戲神話地位所塑造以外，另外一個很重要的因素便是阿爾宙斯的VSTAR力量特性「星星誕生」。這個特性的效果是發動時可以從牌庫任選兩張牌加入手牌，是任何玩家看一眼就知道非常強的效果。作為VSTAR這個全新機制的首發卡牌，擁有玩家一看就知道很強力的效果，再與「阿爾宙斯」創世神的角色性格相加乘，又讓本來就擁有高地位的寶可夢角色「阿爾宙斯」在玩家心中的地位更加崇高。這是具有加乘性（synergy）的角色化。除了加乘性的方式，另外一個卡牌效果的角色化是原本並不以戰鬥能力見長的寶可夢角色，在卡牌化後因為具有實用、強力或泛用的效果而受到玩家關注，進而使得角色獲得了不同於主機遊戲的特質。舉例來說，於《寶可夢 X/Y》所登場的「咚咚鼠」作為第六世代的電氣鼠，有著電氣鼠一族可愛的外觀，卻不是一隻以對戰見長的寶可夢。在2019年發售的「暗夜聯盟」擴充包（中文版則收錄於「雙倍爆擊A」）收錄的「咚咚鼠GX」（圖3-5）



圖3-5：咚咚鼠GX (AS5a)

取自寶可夢卡牌遊戲官網。

則翻轉了這樣的印象。「咚咚鼠GX」的特性「咚咚替換」效果為在從手牌下到備戰區時，將自己的手牌丟棄，並從牌庫抽出六張。對卡牌遊戲來說，抽牌與檢索是維持牌組運作所不可或缺的要素，「咚咚鼠GX」的特性擁有很強的抽牌效果，又能夠加入幾乎所有的牌組之中。強力的效果加上泛用性讓「咚咚鼠GX」這張卡牌可以說是定義了2019-2021年競技寶可夢卡牌的對，也讓寶可夢卡牌的玩家在日後在看到「咚咚鼠」時，不僅會看到他可愛的外表，也會想到他在卡牌遊戲中曾經擁有的宰制力。也就是說，「咚咚鼠GX」這張卡牌在競技中的表現，使得「咚咚鼠」的角色元素資料庫除了電氣鼠、可愛的特質之外，也增添了「強」的特質。

透過描述玩家與角色的相遇與再相遇的場景，我要指出的是角色是如何在與玩家的互動過程中，讓玩家得以從與角色的互動過程中想像生命、感受到親密性並產生收服（ゲット）的慾望。從我舉出的兩個例子中，可以看到的是不論是強調強大或可愛的角色，其角色化的過程都是從其自主機遊戲登場開始，之後不斷

的在各個媒介登場並加強或獲得新的特徵而構成角色的性格。而對於卡牌遊戲來說，卡牌與卡包的形式對卡牌的角色化來說是至關重要的。



擴充包作為創造慾望的機制

「你就想你買盒（擴充包）是在買玩具，

你不會在意玩具會不會回本。」

(R, 2021)

「抽卡」一詞對現代人來說並不陌生，尤其是在2010年以後，主要由日本公司出品，以轉蛋（ガチャ）為主要機制的手機遊戲大量推出之後。這類型遊戲的特徵是玩家需要使用遊戲內貨幣（常使用寶石、金幣等符號）進行轉蛋，也就是以特定確率（常見為0.1%~2%）抽取遊戲中新推出的角色。當玩家使用完遊戲內的貨幣而無法得到想要的角色時，就要透過遊戲中小額付費

（microtransaction）（俗稱課金）的機制，以現實的金錢購買遊戲世界的貨幣。小額付費這個詞實際上是具有誤導性的，因為通常除了優惠的禮包之外，玩家們所謂的「一單」，也就是一次課金最實惠的方案約落在一萬日幣，臺幣則在2200至3000之間，在短時間內課了數單的事情也是時有所聞。也就是說，披著基本免費遊玩、發放免費遊戲內貨幣的形式，手機遊戲實際上是透過玩家們窮盡資源後所投入的金錢來盈利。不過，玩家們並非單純的臣服於這樣的商業模式，實際上玩家們對這樣的模式再熟知不過了，因此也會採取理性化的策略來減少投入現金。舉例來說，「倉鼠」指的是那些將平時所得的免費貨幣存起來⁶²，只在週年等大型活動進行轉蛋的玩家。

集換式卡牌遊戲的商品形式擴充包（拡張パック，booster pack）在一部分意義上作為轉蛋遊戲的先祖，運用了相似的機制來生產玩家的慾望，進而促進消費；不過卡牌這個實體形式實際上的運作方式與手機遊戲以資料（data）為本體的角色有很大的差別。擴充包這個商品形式的封入內容是隨機的，因此販售的不僅是卡牌，抽卡包的經驗也是這個商品的一部分。這個過程中的隨機性使得卡包

⁶² 這些「免費」貨幣實際上可以理解成玩家們在遊戲中的勞動成果，因此嚴格來說不是真的「免費」。

常被與轉蛋手遊甚至賭博類比。這也使得對於卡牌遊戲社群外的人來說，卡牌遊戲往往與投機、貪欲以及花錢等負面印象連結。尤其在第二章所說的卡牌泡沫之後，卡牌遊戲在大眾的眼中往往是因為搶購潮、甚至是為了搶購卡包打架或甚至是卡牌店的強盜案等事件而為媒體所報導，都加深了卡牌遊戲的負面形象。而在學術作品中，Allison (2006) 注意到他訪問的孩童在開卡包時，往往對卡包中的卡牌價格瞭若指掌，他認為這樣的現象反映了卡牌遊戲是賭場資本主義的一種遊戲版本，也就是在以依賴幻想、運氣以及技術的市場中進行收集與累積的大量消費行為，其中價格 (price) 成為了衡量價值 (value) 的標準，並能以此分出交易的好壞。

然而，我認識的玩家們都知道，將擴充包的價格（一盒30包約1500臺幣上下）與內容物卡牌的販售價格期望值（每一個卡包不同且會隨時間變動，大多時候落在500至700之間）並列來看，開卡包這件事是跟把錢丟進水溝裡是差不多的。當後者越接近前者的時候，則越有可能發生如「伊布英雄」（見第二章）那般的大缺貨。因此如果從經濟因素來解釋卡牌玩家的行為，邏輯上來說最後應該所有人都直接購買想要的卡牌，而不會有人去開卡包，這顯然不符合民族誌現象。在我田野的期間，大多數人會將理性化的單收模式視作理想的策略，卻又在新卡包發售的當天將開卡包的結果以社群媒體分享給朋友。就如同本章開頭的民族誌所展現的，新卡牌、營造的氛圍、對卡牌的期望、乃至於時間上的急迫

（e.g. 隔天比賽要使用）都會誘使玩家去購買卡包。也就是說，經濟因素只能解釋玩家投入遊戲的動機的一部分，且卡牌的價格 (price) 與價值 (value) 是無法等同的，價格是價值的一種表達方式，但不是唯一的衡量方式。舉例來說，我曾經在田野前期以開出來的卡牌價格來衡量開盒結果的好壞，用這樣的方式來衡量大多數的開盒結果肯定會是壞的，因而感到沮喪。R曾經針對這個狀況跟我說過「你就想你買盒（擴充包）是在買玩具，你不會在意玩具會不會回本。」就這句話的脈絡而言，R口中的玩具主要指的是遊戲主機 (i.e. Nintendo Switch) 上的數位遊戲。透過把購買擴充包與購買主機遊戲並列，R強調的是購買遊戲商品時，除了透過金錢衡量的交換價值外，更強調的是在媒介的遊戲世界中，在其中

進行想像，進而得到樂趣的經驗。雖然開卡包常被形容是賭博，並可能同樣令人上癮，但卡包不像吃角子老虎機有明確的輸贏，對角色卡牌的想像與敘事上的連結，以及在開卡包的過程中與角色相遇的過程更為重要，而不能純粹使用價格來衡量好壞。可以說開卡包的過程本身即是玩家投入與創造卡牌角色的世界，並建立與卡牌社群連結的方式。

玩家之所以會開卡包並不是因為開卡包能夠賺錢，而是透過開卡包，玩家會經歷類似於主機遊戲中與寶可夢角色相遇及收服的過程。在本傳中，收服寶可夢的過程短則幾分鐘，常則數十乃至數百小時。舉例來說，在本傳中，每次遭遇寶可夢時，玩家有極低機率遭遇異色的寶可夢，這些寶可夢在數值上與一般的寶可夢毫無差別，僅在外觀上有不同的顏色。最稀有的異色寶可夢，例如傳說的寶可夢，往往只有約四千分之一的遭遇機率。而那些想要遭遇異色寶可夢的玩家，要做的就是不斷的在主機上進入遊戲，遭遇寶可夢，確認是否為異色，跳出遊戲並重啟，整個過程約耗時一分鐘。「刷色違」就是指等待遊戲重啟數百數千次後，在進場時跳出的閃光特效與音效，標示了異色寶可夢的出現。整個過程枯燥乏味，直到異色寶可夢出現，遭遇與捕捉到異色寶可夢的欣喜雀躍之情往往讓玩家們不辭辛勞的再次投入追逐異色寶可夢的過程。

收服的過程轉譯到卡牌遊戲中便是開卡包，對玩家來說，開卡包開到的卡就像是使用自己的手捕捉到的寶可夢，而高版本的卡牌出現的時候就像是稀有的寶可夢出現，玩家在那短短的數秒內受到腎上腺素激發，全神貫注於眼前開出的卡牌。這樣的經驗讓玩家們與特定卡牌與角色的連結，而產生了與直接購買來的卡牌不同的意義。玩家們會覺得自己開到的卡牌就像是那個角色選擇了自己，或是對於特定角色有「愛」與「羈絆」，因此往往會對自己從卡包開到的卡牌特別的自豪，甚至某些玩家會堅持只使用自己從卡包中開出的卡牌。這種基於隨機性塑造的連結以及被玩家們所賦予的意義是在分析角色卡牌時所不能忽略的面向。收集（或說收服）卡牌與角色的過程也是集換式卡牌遊戲跟傳統的競技桌上遊戲（e.g. 橋牌）不同之處。時至今日，每次去參加比賽時，我都會將在本章民族誌

中所開到的「高級球」UR放入牌組中，並在討論到牌組的版本時強調這張高級球是我自己從卡包中開出的，其他玩家也常常聊到牌組中卡牌的入手過程。

構成寶可夢稀有度的主要有兩個特徵，一個是差異，另外一個是隨機性（contingency）。Steinberg（2012）認為角色的重要特性是在跨越時間的角色圖像之間維持同一性，比如說1996年初代的皮卡丘相較於2022年《朱/紫》內的形象更為圓潤，而紅潤的臉頰、修長的耳朵與閃電狀的尾巴等特徵則讓人能夠認出這是皮卡丘。對於玩家而言，是角色之間的差異，以及角色個體間的差異構成了角色的稀有性，並成為玩家去追求特定寶可夢的動機。這樣的差異以電子遊戲來說包含了數值、異色（shiny）與否、體型、證章、甚至性別⁶³，以卡牌來說則是各種稀有度的卡牌，或是同一張卡牌哪一張印得比較置中、比較少切割傷。如同第二章所提到的「稀有度通膨」所說的那樣，寶可夢遊戲的發展可以說是在幻想生物的基礎之上不斷的製造差異。隨機性則是指這些差異在各個個體的資料中除了特定的類別（戰鬥數值）以外是無法修改的。為了獲得特定的特徵組合（e.g. 異色+證章），玩家只能不斷重「刷」到想要的個體為止。以開卡包來說，隨機性指的就是在開盒時所獲得的，相對於「可能獲得」的卡牌，實際上獲得的卡牌。創造差異與隨機性的是遊戲設計師與遊戲公司，但賦予這些差異意義的是玩家，而正是各個對於各式各樣的差異所賦予的意義構成了玩家的性格，也就是下一章所要談的將角色轉換成人格面具的過程。

總結來說，卡包這個商品形式是一種在基於隨機性之上，不斷創造玩家對於角色卡牌的欲求，並持續購買卡包的機制。玩家對卡牌的慾求的來源有很多可能，在很多情況下對卡牌的慾望的來源是無法用語言清楚表述的。可能來自於對於特定的角色、屬性、該張卡的圖面、繪師的喜好，或是出於對使用的牌組版本的堅持，如所有的寶可夢、支援者的版本統一（如都要SR版本），或是純粹的覺得打牌要使用最高版本。開到喜歡角色的卡牌往往會讓人有欣喜之情，並常常成為判定一盒開卡結果的好壞依據，即使該卡牌的市價並不高。相對的，如果開盒

⁶³ 在寶可夢的設計中，部分寶可夢會因為性別不同的而有不同的外觀，比如說母的「皮卡丘」尾巴是愛心形狀的。但對其他寶可夢來說，性別基本上沒有實質的意義。



的過程幾乎沒有開到想要的卡牌，則往往會感到空虛，空虛感又常驅使人去開更多的卡包，就如同本章開頭的民族誌那樣。持續購買卡包大致可以分為兩種情況，一種是大量購買特定系列的卡包以開出想要的卡牌，另外一種是在每個新系列卡包出時都固定購買一盒卡包。後者以R的話來說，是一種「參與」的方式。開卡包過程開到的卡可以讓玩家認識新卡牌的能力與圖面，進而維持自己與卡牌遊戲及社群連結，同時又不會花太多錢在抽卡上。對玩家來說，開卡包既是取得想要卡牌的方式，本身也是遊玩卡牌遊戲的重要過程。有些玩家會留下所有開到的卡牌，也有些玩家則會賣掉大部分開到的卡牌，端看對於玩家來說，開卡包能達成什麼樣的樂趣，也就有各種衡量卡牌價值的方式。

小結

本章從開卡包的民族誌為起頭，以開卡包高強度的現場來說明，對於玩家而言，開卡包並不是純粹的消費，或是「投資」行為，而是一種與角色相遇、建立關係並進行世界構作的行動。因此純粹從經濟因素來解釋玩家的行為，而忽略卡牌遊戲作為遊戲的特質是無法理解玩家如何賦予角色與卡牌意義的。關於遊戲世界的想像過程，我描述了角色是如何在不同的媒介之中、經過時間累積而獲得了廣泛認知的特質，並能夠被想像成互動的對象。我稱這個角色的賦生過程為角色化的過程。個人為何喜愛特定的角色、並與特定的角色建立連結則會跟玩家個人對於特定元素的偏好以及詮釋、想像的方式有關。因為角色想像所具有的個人性與集體性，一方面角色具有集體認知的形象與特質，這些形象與特質又會帶出特別喜歡這些角色的人的部分個性。

對於想像世界的慾望的生產來說，擴充包是重要的機制。卡包所具有的隨機性使開卡包獲得卡牌的過程就類似於主機遊戲中的收服（兩者在日文中皆為ゲット），這種與角色相遇的過程是建立玩家與角色間連結的重要方式，同時也是卡牌遊戲中重要的活動。卡牌之間基於媒介特質而來的可連接性引導玩家將卡牌之間進行聯想，並進行角色與卡牌遊戲的世界構作。

總體來說，這章處理的是角色如何成為玩家的互動對象，玩家又以實際的方式建立了與角色的連結，在卡牌遊戲中這是以擁有卡牌的方式來完成。不過，卡

牌遊戲這個案例並不止於此，如同第二章所說的，卡牌遊戲的主要活動由收集與對戰構成。在收集中，玩家建立了與卡牌的連結，並收集到卡牌。在下一章的對戰中，便會處理到玩家拿這些卡牌對戰時，對戰過程中所涉及的玩家與角色、角色之間以及玩家之間透過角色與卡牌遊戲來互動，並在其中更加確立了自我以及認識他人。

第四章 成為自我的角色：對戰民族誌



2022年12月10日，下午五點

寶可夢卡牌遊戲臺南地區聯盟賽（regional）是2023年即將舉辦在橫濱到世界賽賽季中，臺灣的四場大比賽之一，因而被許多以世界賽參賽資格為目標的玩家所重視，我也是其中的一員。當天下午五點時，從早上八點以來滿溢會場的人潮已經散去了大半，從會場高處透進來的陽光也逐漸染上夕陽的紅暈。會場內，只剩下人數最多的大師組玩家在位於會場一角的一排長桌正在進行最後的一輪瑞士輪預賽對局。在四敗drop的賽制下⁶⁴，能從早上九點奮戰至五點的玩家各個都具備一定的實力與戰果，並為了在兩千人的比賽中爭取僅十六名的複賽資格而專注於牌桌上。牌桌上，任何的一舉一動都在對局雙方的緊密注視下進行，一邊透過對手的手牌數量、前幾回合的動作以及盤面推斷對手可能的意圖以及能夠採取的動作，一邊看著自己的手牌，思考自己可能的選擇，如何才能取得最大可能的優勢。隨著對局的進行，空氣變得越來越凝重。到決勝回合，通常是一場對局的第四或第五回合，一、兩張關鍵的牌往往就影響了整場對局的勝負。玩家們頻繁的刷手牌⁶⁵、切牌庫⁶⁶、皺眉或因思考而猶豫的數秒靜止，讓會場的這個角落散發出了高強度的緊張感。

在最後一輪瑞士輪開始前，我抵達牌桌並等待著對手。對於九勝一敗的我來說，我清楚的知道只要能夠贏下這輪對局，就能夠進複賽，但輸了就機會渺茫。在這個時刻我的大腦被緊張與不安的思緒淹沒，只能邊洗牌邊等待對手到來。

這場對局的二十五分鐘內發生的所有事對我來說都是非常的緊湊與高強度。從一開始擲硬幣決定先後，我骰輸而後攻起手，對這場對局，也就是對手使用的「無極汰那VMAX」牌組與我使用的「洛奇亞VSTAR」牌組來說，這意味著我從開頭就處於劣勢。雖然後手第一回合勉強達到了理想盤面的最低要求，也就是場上有兩隻「洛奇亞V」，

⁶⁴ 四敗drop指的是在這場比賽的瑞士制賽制中，一旦一個玩家取得四敗後就跟複賽無緣，因此會被自動移出比賽。這樣的制度可以有效減輕主辦方的負擔。

⁶⁵ 刷手牌一種將手牌拿起來快速刷動而對自己反覆揭示每張手牌的動作。曾經有玩家跟我說過不刷手牌是無法思考的。

⁶⁶ 切牌庫指的是因規則上洗牌後，為了避免玩家作弊而讓對手進行洗牌的動作。越大型的比賽中，玩家越會使用謹慎的方式來切牌。



果然在對手的第二回合他以「無極汰那VMAX」昏厥了一隻「洛奇亞V」⁶⁷。在後手的第二回合，我順利發動了「洛奇亞VSTAR」的Vstar力量特性「聚合星星」，卻無法叫出「伊裴爾塔爾」，只能選擇使用「霓虹魚V」的招式，對對方的「無極汰那VMAX」造成一點傷害並將「霓虹魚V」洗回牌庫，並希望對手無法在下一回合將備戰區的「洛奇亞VSTAR」換至對戰場，而對手的先手第三回合也確實只能選擇昏厥戰鬥場的「南瓜精」。在後手第三回合，我順利的用「洛奇亞VSTAR」昏厥了殘血的「無極汰那VMAX」。對手的第四回合，他用第二隻「無極汰那VMAX」昏厥了「洛奇亞VSTAR」，並放置了競技場卡「神奧神殿」在場上，讓我無法直接發動「伊裴爾塔爾」的招式「奇幻之死」來氣絕「無極汰那VMAX」來獲得勝利⁶⁸。我的第四回合，牌庫剩下十三張，其中只剩一張競技場卡「崩塌的競技場」可以覆蓋掉「神奧神殿」的效果，並為我帶來勝利。我能做的動作是從這十三章中抽七張以及發動場上的特性再看剩餘的牌庫頂一張牌。這局的勝負，以及能不能確定進複賽就看這能不能以這兩個動作從剩餘的牌庫中抽到關鍵的那張牌。我的對手肯定也感受到了整個場景的強度與緊張感，而多切了幾下我的牌庫。接著我使用「博士的研究」，將手牌丟棄並從牌庫抽出七張牌，我將牌庫上七張牌放到牌桌上，一張一張拿起來看，表情越來越凝重，並沒有抽到「崩塌的競技場」，我的勝率從十三抽七變成六抽一。之後窮盡所有能做的動作，請對手最後一次切牌，發動場上的「智輝猩」特性抽最後一張牌，結果沒抽到，把手牌攤在桌上以示投降，敗北，同時凝重的空氣也瞬間散去。

隨著因對戰而凝重的氛圍消散，首先流過我腦中的是要怎麼理解以及接受我在如此關鍵的一戰敗北的過程與事實。接著由於遇到牌組抽查，我跟我的對手自然的開始聊起天來，從剛結束的對局發生的事情，如他認為我在第二回合選擇發動霓虹魚的招式非常正確，也提到關鍵回合的運氣是不對等的，他從32張的牌庫中抽到了剩下的一張「神奧神殿」，而我從13張牌庫中抽不到「崩塌的競技場」。之後聊

⁶⁷ 「昏厥」對應日文漢字的「氣絕」，也就是使寶可夢卡因體力（HP）歸零而下場，對手能夠獲得獎勵卡、推進戰局。口語中也會說打倒、打死、擊倒等等。

⁶⁸ 在寫作的過程中我一直掙扎於對於對戰中卡牌的敘述要包含多少細節，最後我認為不寫出寶可夢與訓練家卡牌的名稱就無法對對戰以及構築過程中角色之間的互動進行完整的敘事。本章中，寫到特定的卡牌時都會加上引號，如「洛奇亞VSTAR」、「神奧神殿」等，並透過文字來敘述卡牌之間的效果互動情形，以求敘述盡量精簡。這種形式接近玩家們在復盤與戰報中所使用的敘述方式。

到當天整體的戰況，平時在哪裡打牌，當天怎麼到會場等等。前一個時刻強度的消散，似乎成了這個時刻社群性得以萌芽的養分。

約莫在預賽全部的對局結束的二十分鐘後，預賽的最終排名隨著麥克風的聲響逐一公布進入前十六名複賽的玩家。這時還在會場的玩家幾乎都聚集到了舞台前，多跟自己認識的玩家站在一起，並為進入複賽的玩家歡呼。以當天的賽事來說，第十一名前的玩家都是確定進入複賽的全勝與拿到十勝的玩家，因此第十二名之後是最緊張的，九勝二敗的玩家只有少數可以進入前十六名，每一場的大型賽事都是如此的殘酷。在唱名結束之後，我拿起手機查預賽整體的排名，而螢幕上顯示的數字是18。雖然我本來就覺得進複賽的機會不高，看到結果還是忍不住失望，同時又覺得這漫長的一天終於結束。這時湧上的飢餓讓我擱置這些對於比賽的複雜感覺，在快速收拾之後與朋友一同離開會場。

如同第一章所提到的，以Allison (2006) 為代表的研究以玩具的視角來分析寶可夢，因此對收集的關注遠多於對戰，且很少深入探討角色與玩家之間複雜的互動。玩家與角色的關係通常被理解成是一種消費，這樣的視角反而坐實了Graeber (2001) 所說的再生產了資本視角的批評。就我在田野中所觀察到的現象來說，角色不僅是玩家互動的對象，更是他們表達自我、展示喜好與品味的媒介，角色更時常成為玩家自我的一部分，並成為了一種認同。角色成為玩家自我的過程除了角色作品與世界的消費外，往往涉及了玩家長時間與角色互動，並投入自身的創造力去參與構築角色世界的活動。對卡牌遊戲的玩家來說，這樣的活動指的就是構築牌組並去參加比賽，並在比賽中與其他玩家競爭、合作，並建構卡牌競技的社群的過程。在第三章中我以玩家們在看到卡牌時會怎麼去理解卡牌圖面的元素並去想像這些元素之間所呈現的關係，來說明角色怎麼在這些的想像中「活」起來。在本章中我則將透過描寫從構築牌組到對戰的過程中，玩家怎麼理解寶可夢卡牌與牌組中角色、戰術風格與強度之間的張力，以及這些要素彼此之間如何互動，並表達了玩家的自我。

在對戰民族誌中，我描述了我於2022年12月10日寶可夢卡牌臺南地區聯盟賽第十一輪的現場經驗，並以文字重現了當時的對戰氛圍。在這篇民族誌中，可以

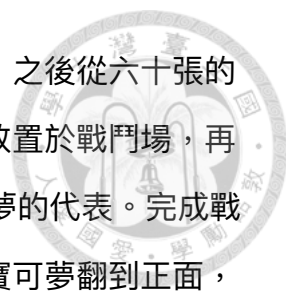
看到的是對戰是一個試圖理解對手的思考，擬定對策與尋找勝利條件（win condition）的過程。對戰的過程除了以寶可夢牌組對戰，也會透過對手使用的牌組與週邊道具來認識對手，對戰中思考則自然的延伸成了對戰後的討論。玩家們用以展現自我與認識他人的方式是透過角色，因此角色怎麼樣參與了對戰中玩家們的互動是本章的主題。

不同於Steinberg（2012）從媒介研究的角度探討角色作為單子（monad），橫跨不同媒介與時間變化中保持同一性而被辨識的角度，對戰民族誌的目的是去描述對戰中玩家們如何透過卡牌遊戲與角色互動，以此追溯玩家身處的社會網絡如何建立，以及角色如何成為代表自己認識他人的中介。透過對局（match）與鏡像對局（mirror match）的分析，我會試著以人格面具（persona）來分析角色如何在對戰過程中成為玩家的自我代表。由角色拼湊而成的人格面具具有高度的不穩定性，會隨著新商品的發售與競賽規則的變動而呈現多重的樣貌，並會因為卡牌的更迭而重新調整或完全改變。

從對戰民族誌來看，影響角色與玩家關係的重要因素是玩家如何面對對戰中的運氣與挫折，這些挑戰往往比勝利帶來的成就感更為關鍵。這些挫折除了來自卡牌遊戲內在的運氣要素，也跟玩家社群整體流行使用的牌組所組成的對戰環境（即「meta」）、新卡牌發售帶來的快速變動性以及遊戲公司如何設計賽制有關。如同Condry（2013）提出角色作為一種創意平台，超出角色本來所處的敘事世界，並連結了創作者、動畫節目、週邊商品與動畫迷的能量。透過對戰民族誌，我想呈現的是角色如何連結了許多玩家，並成為了一種競技遊戲社群的個人性與集體性表述的媒介。

對戰：作為合作的競爭

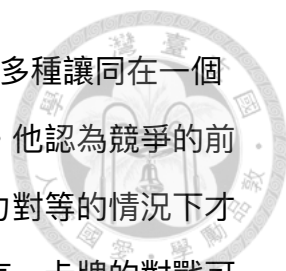
作為競技遊戲，寶可夢卡牌的對戰是電子遊戲或是動畫中的寶可夢對戰的一種變體。對戰的基本敘事是雙方以寶可夢戰鬥，直到有一方獲勝。以卡牌遊戲來說，場上的寶可夢卡就是玩家們用以對戰的寶可夢，牌組則有如訓練家的隊伍。每場的對局進行方式就如同在本章開頭的民族誌中敘述的那樣：在雙方找到位子與對手後，先把卡墊設置在桌上，拿出牌組進行洗牌，並給對手切牌以防止作



弊。洗完牌後，會以擲硬幣或是猜拳的方式決定雙方的先後手，之後從六十張的牌庫抽出七張作為手牌，選擇其中的一張基礎寶可夢卡背向上放置於戰鬥場，再從牌庫抽出六張放置於獎賞卡（prize）區，作為隊伍六隻寶可夢的代表。完成戰鬥準備之後，隨著主辦方宣布對局時間開始，雙方將戰鬥場的寶可夢翻到正面，並開始回合制的輪流攻防。在每個回合之中，玩家會先從牌庫抽一張牌，之後依照手牌盡可能的達成每回合的目標。這些目標包含鋪場（從牌庫中檢索特定的寶可夢到場上）、填能量以滿足攻擊條件、並以訓練家卡以及寶可夢的特性來協助從牌庫抽牌與檢索特定的卡牌。每回合最後以寶可夢發動攻擊或是玩家主動結束回合作結。當對方的寶可夢昏厥時，則從自己的獎賞卡區拿取相應數量的獎賞卡。在數回合的攻防之間，先達成勝利條件的玩家獲得勝利，勝利條件包含拿完獎賞卡、對手場上沒有任何寶可夢，或是對手在回合開始時無法從牌庫抽牌。

就像對戰民族誌的例子中展現的，由於能使用的卡牌數量多、規則複雜，因此卡牌遊戲的對戰比起傳統的競技卡牌遊戲（e.g.橋牌）的勝負決定方式來得複雜得多。玩家要透過對手的行動來猜測對手的手牌以及牌組可能會加入構築的卡牌。這種複雜性使得卡牌遊戲的對戰並不是純粹的競技，而有許多空間提供了玩家自我表達的機會。在試圖理解對手在對局中所做的選擇的過程中，玩家也會對這個對手有所認識。由於角色可以出現在卡牌上、也可以出現在卡套、卡墊、寶可夢硬幣，以及玩家作為「吉祥物」放在場上的寶可夢布偶。這些出現在場上的寶可夢由於第三章中所說的角色化過程以及生產角色商品時所賦予的圖像與元素，再加上寶可夢玩家雙方都對這些元素有熟悉度而對這些角色與元素有自己的理解與偏好，這些因素構成了卡牌玩家之間，同為訓練家而能互相交流的基礎。對局的過程中玩家所要展現的不僅僅是「技術」，也是一個由眾多角色所拼湊成的自我。這也是為什麼在此章中我需要詳細的敘述進行卡牌遊戲對戰的方式，因為在這樣的過程中可以看出即使是在具有高度競爭性的對戰之中，角色依然不能被化約成能力，而需要被詳細的敘述。

Richard Sennet（2013）論述了當代工作環境的原子化（atomization）導致了當代的人們對於彼此合作的技能出現了去技術化（deskilled）的現象，也就



是當代的工作環境使得人們不擅長合作。對此，Sennett提出許多種讓同在一個社群中的人們重新學習如何合作的方式，其中一種是透過競爭。他認為競爭的前提是雙方必須要同意一套規則，且競爭必須在雙方的地位與實力對等的情况下才會成立，因此競爭是一種基於特定規則下的合作。就此觀點而言，卡牌的對戰可以說是一種透過競爭去學會合作的過程。此外，所有玩家對卡牌具有同樣的可及性（accessibility），這符合了Caillois（1961）所定義的競爭性遊戲（agôn）中雙方在對等條件下比試的原則，以決定特定的技術或價值勝負的遊戲。卡牌遊戲在各種能力、效果、傷害量的順序上處理相當的複雜，同時又無法仰賴電腦⁶⁹，因此每一場對局能夠順利進行實際上都仰賴雙方玩家共同確認每一個效果、傷害量以及這之間的順序都有按照卡牌上的文字以及規則進行，並在有疑義時進行理性的溝通。這種由對戰雙方之間共同完成遊戲對局的意識使得對戰對手之間具有對等性，不論雙方的年紀、卡牌遊戲的經歷、技術高低、使用的寶可夢等。這種對等性使得對戰雙方不再是陌生人，而是能夠進行互動的對象。有兩種情況會破壞這樣的對等性而導致玩家面臨退賽（disqualification，簡稱為DQ）的處分，一個是不遵守規則（最嚴重的是作弊，也包括遲交卡表、沒有在時間內到達比賽場地等情況），另外一個是在情緒失控的情況下出現暴力行為。這兩種行為都會嚴重的影響到對戰的進行，進而對整個比賽的進行產生障礙。

復盤的必要：卡牌遊戲的技術與運氣

「即使相信自己的能力……即使相信足以信賴的夥伴的選擇……」

結果究竟會是如何，仍然無人知曉……」

《進擊的巨人 無悔的選擇》

在本章開頭的對戰民族誌中，我提到在對戰結束後我跟對手開始閒聊，並聊到了關於那場對局中每回合發生的戰局以及可能的其他操作或者應對方式。這樣的行為稱作復盤，就像圍棋等棋類運動中，在對局勝負揭曉後會去復原棋局中的特定過程，並去思考特定的某一手有沒有失誤或是更好的下法。卡牌遊戲的復盤

⁶⁹ 以臺灣的比賽來說，為防止作弊，比賽的現場大多是禁止使用電子設備的。

往往是在對局結束之後的空檔，在對局的對手之間所發生的。這時候對戰的結果已經確定，下一場對戰也不見得會遇到使用相同牌組的對手，那復盤的必要性是什麼？

這個問題的答案在於集換式卡牌遊戲社群中玩家如何理解「技術」以及「運氣」，以及兩者之間的關係。運氣的要素影響了牌組中的牌進入手牌的順序、關鍵回合有沒有抽到關鍵牌，甚至是瑞士輪的隨機配對所配對到的對局以及對手的實力都會影響最後的排名。在卡牌遊戲的對戰中，玩家在每一個回合所想要達到的目標是不同的，因此在每一回合能不能從牌組中抽到特定的卡牌是至關重要的，很多時候一張關鍵的卡牌就會決定戰局的走向。比如說在民族誌中最後一回合能否抽到牌組中最後的競技場卡「神奧神殿」就成為了決定該場對戰勝負的核心。這樣來看這場對戰的敗戰或許可以歸因成運氣不好，不過這樣的歸因大概會被任何一個自認是競技玩家反對。理由有兩個，第一是將所有的輸掉的對局都歸因成運氣不好並不能夠讓玩家檢討自己並變強，第二是許多這樣的對局中，輸掉的原因常常不只是運氣，而跟玩家自己的失誤有關。卡牌遊戲對戰中的失誤有很多種，比如說明明已經可以贏下對局卻沒有發現，在操作的過程中將能構成勝利條件的卡牌使用掉，或是在進行操作的過程中沒有考慮對手接下來可能的應對方式而增加了對手的勝利條件等等。換句話說，即使卡牌遊戲確實有玩家所無法掌握的運氣成份，這並不代表玩家沒有辦法影響決定對戰勝負的運氣成分。

也就是說，在卡牌遊戲玩家的討論中，「技術」的核心內涵是「提高勝率」，而提高勝率的方式是選擇最高機率獲勝的操作。由於每個回合之間玩家的操作與選擇都是相關聯的，玩家可以透過操作去減少後續回合運氣的重要性。比如說比起在十幾張牌組中抽一張關鍵卡，如果能夠將牌組抽完就完全能夠確定達成玩家所想要達成的操作。由於對戰中的失誤並不都是很直觀的，因此需要透過復盤時仔細的檢討才能發覺。對玩家來說，面對自己的判斷失誤與弱點往往是難堪的，不過揪出失誤對於在之後的對局不要犯下相似的失誤是至關重要的。在復盤時，玩家脫離了對戰的緊張，用客觀的角度去檢視自己與對方關鍵操作的意義以及該時間點所擁有的其他選擇。對每個操作的理解越透徹，越能夠在之後的對

戰中去想像對手每個操作的意義、當下的目標以及手牌的狀況，進而能夠更容易想像每個對局中可能的勝利條件。

為了認清勝利條件，玩家需要發揮想像力去將自己與對手每個回合的操作串連起來，並想像可能發生的情況與應對方式。復盤時，玩家經常使用假設句來討論某一個操作，比如說在本章開頭的「洛奇亞VSTAR」對「無極汰那VMAX」的對戰中，賽後我跟對手在進行該局對戰的復盤時，對手就指出我在後手第二回合的選擇是正確的，在那個回合中我選擇發動「霓虹魚V」的招式對對手的「無極汰那VMAX」造成傷害，在下一回合便可以用「洛奇亞VSTAR」的招式昏厥「無極汰那VMAX」，並且在之後的回合也能使用「霓虹魚V」的特性，缺點是當回合無法獲得獎賞卡推進戰局。這個選擇之外，也可以透過發動支援者抽更多的牌，投入更多資源來試圖發動「伊裴爾塔爾」的招式在該回合將「無極汰那VMAX」昏厥，缺點是這樣做有可能沒抽到能將「伊裴爾塔爾」放置到場上的牌、對牌組資源消耗劇烈而且後面的回合一但被干擾手牌就少了發動「霓虹魚V」特性的選擇。我的對手指出在這種情況下有許多人會選擇風險比較高的第二種打法，他贊同我在當下所選擇的比較穩定的第一種打法。

不過，縱使玩家們可以使用非常理性化的方式去思考對戰中的每一步，對戰中的隨機性與運氣依然是無法避免的。最直接的例子就是每個玩家都必定經驗過的卡手⁷⁰，也就是在對戰設置後抽起的七張手牌中所有的卡牌都無法發揮效果的情況。在這種情況，玩家只能期待每回合開始時抽的那一張牌能夠讓玩家脫離這個狀態。也因為卡牌遊戲對戰具有隨機性，每一場對戰的結果不到對戰結果揭曉的那一刻是無法確定的。也因此新手有可能打贏身經百戰的玩家，使用完全相同牌組的玩家也會因為抽牌的運氣以及遇到的對手不同，而可能在同一場比賽中取得差異非常大的成績。

運氣要素是集換式卡牌遊戲不同於圍棋或象棋等競技遊戲的主要差異。這些遊戲都涉及了怎麼制定讓戰局對自己有利的策略，而在集換式卡牌遊戲的對戰中

⁷⁰ 這種情況中玩家會說手牌「不會動」，跟英文社群中所用以形容相似情況的詞彙是「dead hand」，日文中對應的詞彙則是「手牌事故」。這些詞彙跟動作與生死有關這點很有趣。

還需要考慮的是這些策略執行起來的難易度。在圍棋或象棋之中每顆棋子的擺放或移動方式是固定的，在集換式卡牌遊戲中則有可能會沒抽到關鍵的卡牌而導致策略無法執行，也有可能在對戰前期就為了發動招式耗費過多的資源而導致之後的回合無法持續攻擊。相對來說，玩家也能夠設想對手牌組的構築中的缺點，並針對這些的缺點進行操作。也就是說，卡牌遊戲的復盤跟圍棋或象棋等不牽涉運氣的競技遊戲相比，更加著重如何能在能夠執行的操作中選擇最好的選擇。即使這樣的選擇常常無法為玩家帶來勝利，在逆境中仍不放棄尋找勝利的可能，並時刻做出最有可能翻盤的選擇，即是卡牌遊戲競技玩家技術的展現。

集換式卡牌遊戲的「技術」與其說是一種透過高度理性化來左右對戰結果的方法，不如說是確保在知道自己所有可能的選擇的條件之下，去選擇最有可能為自己帶來勝利的方式。在可能的範圍內進行對自己有利的操作，在必要的時候依賴運氣是寶可夢卡牌遊戲作為一種競技遊戲很核心的特質。格鬥遊戲玩家梅原大吾在他的自傳性著作（Umehara 2016）中提到他曾經非常討厭格鬥遊戲中的運氣要素，並認為如果自己運氣夠好的話可以贏下所有的比賽。後來他發現純靠運氣是無法成為上位玩家（top player）的，因此即使運氣不好時也要能夠贏的玩家才會一直待在上位。在我作為卡牌遊戲玩家時，梅原的想法鼓舞了我即使在戰局落後的時候也不要放棄尋找勝利條件。不論遊戲技術的高低或是遊戲資歷的長短，卡牌遊戲內在的運氣成分始終是令玩家時而緊張、時而挫折，時而又能夠得到的樂趣的一個具有玩心（playfulness）的面向。

角色與玩家的自我

「話說我好像沒有問過你為什麼喜歡鋼系（寶可夢）？」

「就帥啊。」

（Y，2024）

在第三章中，我曾論述寶可夢角色能夠被玩家們當作互動的對象的條件是當角色在經過以本傳遊戲為首的賦生過程後，成為一種具有鮮明性格及生態的存有，這讓玩家們能夠去想像與角色這種存有共同生活的世界。這樣的世界不僅存在於玩家們的想像之中，也透過角色各種媒介的物質化身而在現實世界中得以被

實現，如將角色的吊飾掛在包包上、幫角色的布偶擺拍，或是在日常生活的空間中擺放角色的布偶或是模型等等。透過視覺上的現身，角色也能建立起玩家之間的連結。

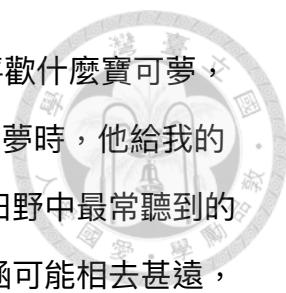
這樣的社會連結往往是由日常生活中角色的現身所開啟的。舉例來說，我跟Y相識時正值寶可夢在臺灣的人氣低谷，透過Y社群媒體頭貼照裡的「替身」布偶，我推測Y應該是寶可夢本傳的玩家⁷¹，並以此為機緣認識了一群住在外縣市的寶可夢玩家。隨著我認識越來越多玩家，我意識到任何一隻寶可夢角色，儘管在許多人眼中看起來多麼的醜、奇怪或是「不像寶可夢」，都有可能是其他人喜歡的寶可夢。舉例來說，M最喜歡的寶可夢是擁有藍色鯨魚外觀的「蓋歐卡」，這個喜好來自於M初次接觸的寶可夢作品《寶可夢 藍寶石》封面的視覺經驗；R的代表寶可夢是老鼠寶可夢「小拉達」，來自於以前在RC語音的寶可夢群中一次互改暱稱的充滿玩心的經驗；Y則是從接觸寶可夢系列開始就喜歡「鋼系」的寶可夢，並以每一個世代推陳出新的鋼系寶可夢為自己的代表。

玩家擁有特別喜歡，以致於對個人具有標誌性（iconic）的「代表寶可夢」的現象是很普遍的，這是為什麼玩家的交流往往從「喜歡的寶可夢」作為起頭。玩家們往往會將自己喜歡的寶可夢以吊飾、布偶或是貼紙等形式裝飾在日常生活的用品上，除了一種展示自我的方式，也是一種尋找同好，與他人建立連結的訊號。隨身攜帶的寶可夢布偶常被稱作「吉祥物」，人們常在出遊時拍攝自己的吉祥物與景物或是餐點的照片，以布偶代替自己標誌到此一遊，這是角色代表

（stand for）自我很具體的例子。角色透過特定的物質形式進入現實世界後，各個玩家與特定角色、特定角色世界的連結也變得能夠被覺察（sensible），並以此催生出人們之間的社會關係。

玩家與寶可夢角色的關係往往是透過主觀經驗與感受來確立的，不見得會有明確的理由。對玩家們而言，寶可夢之間的差異是理所當然的，因此說出喜歡的

⁷¹ 「替身」不是寶可夢，而是當寶可夢使出「替身」這個招式時，遊戲主機畫面上會出現的綠色布偶。因此必須要是對於寶可夢主機遊戲的對戰有一定了解的玩家才會知道。



寶可夢往往成為了追求差異與表達獨特性的方式⁷²。重要的是喜歡什麼寶可夢，而不是喜歡特定寶可夢的理由。就像我問Y為什麼喜歡鋼系寶可夢時，他給我的回答是因為鋼系寶可夢「就帥啊」。「帥」跟「可愛」是我在田野中最常聽到的對於寶可夢的形容詞。儘管每個訓練家所認定的帥或可愛的內涵可能相去甚遠，重要的是這些詞彙傳達了關於特定寶可夢的感受，這樣主觀感受就足以確立與角色的關係，也是透過寶可夢角色所能表達的自我的內涵。這種自我表達的方式具有模糊性，寶可夢角色畢竟不是人類角色，很難直接把角色當作人們自我投射的對象。另外一方面來說，特定的角色確實會吸引具有某種相似特質的玩家，也的確會成為玩家們用以認識、判斷其他玩家的方式。舉例來說，透過最喜歡的御三家往往可以推測一個玩家接觸寶可夢的時間點，進而猜測其遊戲經驗。喜歡高人氣角色如「皮卡丘」、「噴火龍」被某些人認為是很「無聊」的等等。寶可夢角色與人們之間的關係存在著某些模式，但這些模式不見得能夠適用於喜歡某個角色的所有玩家。

在角色成為了其他人認識自己的方式的情況下，以什麼樣的方式與物品來展示自己就成為了玩家們很重要的關注點。寶可夢遊戲在這點上提供了很多的表達方式，以本傳電子遊戲來說從《金/銀》版開始存在的異色（色違い）、《紅/藍寶石版》新增的緞帶（リボン）、到《劍/盾》新增的證章（あかし）等機制。這些是在與寶可夢數值無關的情況下，提供給玩家追求寶可夢個體性的要素。以卡牌遊戲來說，角色能夠出現的地方包括卡牌的對戰週邊商品上，包括對戰桌墊（playmat）、卡牌收納盒（deck box）、卡套（sleeves）、寶可夢硬幣、傷害指示物盒，以及牌組的卡牌，包含寶可夢角色的卡牌以及卡牌的版本，由這些角色與週邊道具所拼湊出來的才是在對戰現場的玩家所欲展現的自我的全貌。由於每個玩家通常有很多喜歡的角色，最喜歡角色往往沒有出成卡牌或是不夠強而無法用於對戰中，因此牌組與週邊道具的角色之間經常沒有一致的主題，可以說角色所表達出的自我是多重的，既可能是矛盾的也可能具有某種主題。舉例來說，

⁷² 喜歡的寶可夢角色越是「冷門」，對於一個玩家的標誌性通常就越高。例如除了本論文提到的R以外，我沒有遇過其他特別喜歡小拉達的玩家。反過來說，這也是為什麼部分玩家會覺得喜歡「皮卡丘」、「噴火龍」很「無聊」，而對熱門的角色產生排斥感。

我遇過一個使用「噴火龍」卡套與「噴火龍」桌墊的玩家，卻是使用「火爆獸」的牌組。使用的週邊跟牌組不一致或相反的情況是很常見的，不過透過這兩者之間的共通點也能大致猜測這個玩家高機率是喜歡火系寶可夢或是火系御三家的玩家。

過往的學術作品中，在以分析角色的商品邏輯為論述目的的情況下，一個系列的角色往往在論述上被當作是一種整體，並以一個角色系列或是一個類型的作品為分析對象，前者如Allison（2006）以日本二戰後各時期的大眾流行作品為分析對象，後者如Galbraith（2019、2021）的成人美少女遊戲玩家民族誌。在這些作品中，角色間的差異往往被認為是瑣碎的細節而很少被納入討論中，當然這也有可能是因為學術分析上會傾向去尋找不同的角色與作品間的共通性來構成論述的基礎。不過對寶可夢玩家來說，角色之間的差異是非常重要的，寶可夢之間的差異來自於不同角色所擁有的特質不同，包括屬性、數值以及能學會的招式等等，玩家們會透過這些差異來思考⁷³。這種差異標誌了牌組的強度與玩家對角色的感受與情感。對競技玩家而言，對角色的喜好與角色的戰鬥能力之間常常具有張力，「喜歡的寶可夢」跟「主流的寶可夢」往往因不重疊而具有緊張關係⁷⁴，

⁷³ 即使兩張寶可夢卡具有相似的招式，在牌池有沒有相對應的卡牌去滿足招式或特性的條件往往是一張寶可夢卡是否具有競技潛力的指標。舉例來說，2023年發售的第一組卡包「朱ex」與「紫ex」的主打寶可夢分別是《寶可夢 朱》的封面傳說寶可夢「故勒頓」與《寶可夢 紫》的封面傳說寶可夢「密勒頓」。其中電氣系的「密勒頓ex」一直能與使用環境中豐富的電氣系寶可夢配合，因此在許多比賽中留下成績。格鬥系的「故勒頓ex」則欠缺相對應的配合，而幾乎無法在比賽中活躍。這兩張寶可夢卡擁有相同的地位、相似的招式，卻因為能配合的卡牌數量差距很大而在對戰上有完全不同的表現。

⁷⁴ 從前在寶可夢社進行本傳競技遊戲的訓練時，就有人說過「你可以有喜歡的寶可夢，但你最好喜歡最強的那隻」。「主流的寶可夢」因為擁有優異的數值與招式，而與其他寶可夢的戰鬥能力強上許多，其中的差距往往不是靠喜好就能克服的。不論是因為商業行銷考量或是遊戲開發組員的偏好，總有特定的幾隻寶可夢一再的出現在卡牌遊戲中或是在本傳遊戲中擁有強力的數值與招式選擇，比如說系列最知名的寶可夢角色「皮卡丘」幾乎在所有的本傳遊戲中都有登場，初代御三家「噴火龍」則是屢次獲得新型態（超級進化、超極巨化）。這往往讓喜歡較冷門角色的玩家感受到角色之間的差別待遇，進而產生對熱門或是主流寶可夢角色的反感。不過，縱使我遇到的玩家們都多多少少對「皮卡丘」、「噴火龍」等熱門角色太常拿來被當成賣點產生反感，在田野中我遇到使用噴火龍全套週邊的玩家並不少，喜歡熱門角色。

甚至會對立。舉例來說，M曾經跟我說過只要不是他喜歡的寶可夢角色，他就不會選擇加入牌組構築中，即使那樣的構築方式是比較常見或是比較強力的，這也構成選擇牌組的理由。從對戰能力的角度而言，角色似乎只是某種無足輕重的符號。但對理解玩家們的行為、動機以及賦予遊戲的意義來說，角色則是玩家們創造意義的方式，因此是無法忽略的。因此，下一節會描述卡牌遊戲中角色卡牌之間是怎麼形成關係，以及的關係性經歷什麼樣的過程才會成立。

構築與牌組原型

Brougère (2004) 這篇文章以2000年代初期寶可夢卡牌遊戲在法國發售時的觀察指出，寶可夢卡牌雖然擁有紙牌這個傳統桌上遊戲的物質形式，實則因卡牌數量龐大而乘載了絕大的資訊量，且卡牌的文本資訊之間互相指涉，而使得卡牌遊戲具有資訊網路時代的特色，且知識在遊玩的過程具有中心性。以2023年發售的11個擴充包商品為例，其中所包含的卡牌就超過了850張。這意味著對於一個標準賽制⁷⁵的玩家而言，可使用在對戰場上的卡牌就包含了2000張上下。在這樣的情況下，要去熟記每張卡牌上所印刷各種資訊幾乎是不可能的，實際上在競賽中玩家也常常再三確認對手使用的卡牌的效果。因此，玩家需要以特定的思考方式來過濾與吸收卡牌的資訊，包含評估卡牌的潛力，想像卡牌間能力與效果間的互動方式與關係性，以此在規則之下組成包含剛好六十張的牌組，並在練習與實戰的過程中不停的調整，這樣的過程即為牌組構築 (deck building)，是寶可夢卡牌遊戲對戰的準備階段以及根本。

首先要談到的是卡牌的潛力，這涉及的是玩家如何吸收消化每張卡牌上的資訊，並將這樣的資訊化為實際的戰力，這個過程中卡牌的性質與玩家的關係也發生了轉變。這些資訊包含寶可夢的血量 (HP)、屬性、招式與招式效果、撤退費用以及各種訓練家卡、特殊能量卡的效果。每張卡牌上的資訊必須透過卡牌組成牌組，在卡牌間效果的互動之中才能被實現為能力，在這樣的過程中卡牌的媒介

⁷⁵ 每年的標準賽制可使用的卡牌為近三年所發售的卡牌商品所包含的卡牌，如第二章所說明的，每一年的卡牌具有相同的規則標記，因此就一整年來看可使用的卡牌會越來越多，同時一年之中越後面發售的卡牌能在標準賽制使用的時間越短。



性質也發生了改變。也就是說卡牌放在卡牌收集冊或是展示櫃中的收藏品，成為了對戰牌組的一部分，連帶的玩家與卡牌的關係發生了轉變。玩家對於作為收藏品的卡牌追求的是高稀有度、喜歡的圖面、表面的印刷加工乃至於單張卡牌的印刷品質等物質性上的細節，卡牌的能力對於收藏家來說沒有實質意義。放進牌組的卡牌則是追求在對戰遊玩發揮潛力，以求與牌組中的其他卡牌能有更好的搭配與關係性，進而提高玩家在對戰中的勝率。在對戰中使用過的卡牌幾乎不可避免的在遊戲過程中受到了些微的損傷，因此作為卡牌作為收藏品的價值跟在對戰中的使用價值是有衝突的⁷⁶。我曾聽人說過鑑定過的卡牌就像是標本，在鑑定公司精密檢視過各個邊角以及表面的印刷品質後進行評分，放進抗紫外線卡磚的鑑定卡牌由於無法輕易的再拿出來加入牌組中使用，因此是「死」的。與此對照而言，活躍於賽場上，能與其他卡牌產生關係的卡牌可以說是「活」的。卡牌在賽場上活躍過的樣子往往深深留在玩家的心中，無論是懷念或是憤恨⁷⁷。

卡牌潛力的評估並不是在真空中進行，玩家要將每張卡牌與賽制中其他卡牌的能力相互參照，想像不同卡牌間的互動方式，進而理解卡牌間的互動方式，進而形成對於卡牌潛力的判斷標準。而隨著卡牌投入賽場的時間越來越久，卡牌之間的互動與產生關係性的模式會趨於穩定，而在賽場上出現數套以不同寶可夢與訓練家卡為中心的牌組原型（archetype）。牌組原型之所以重要是因為這是每個玩家在選擇比賽使用的牌組時最重要的參考依據，牌組時的假想敵通常是最常遇到的五至七副牌組。每次新卡牌的情報發布時，首先就是從這些新牌如何影響

⁷⁶ 不僅僅是卡牌本身，卡牌的週邊道具也有收藏價值跟使用價值的衝突。卡套跟卡墊在市場上的流通量會隨著絕版而越來越少，人氣高角色的週邊的價格往往會隨時間上漲。

⁷⁷ 舉例來說，有一張活躍於2019–2021年的賽季的寶可夢卡「阿爾宙斯&帝牙盧卡&帕路奇亞 GX」，這張寶可夢的GX招式「起源改寫GX」能夠讓該玩家之後以招式傷害昏厥對手時獲得的獎賞卡數量增加一張，如招式名所說的改寫了對戰的規則，而讓許多以非規則寶可夢為核心的牌組因為無法難以應對這個招式的效果而難以在賽場上活躍（對方的勝利條件從昏厥六隻寶可夢變成昏厥三隻寶可夢，相當於縮短了一半的時間）。對當時的許多玩家來說，這讓整個環境能使用的牌組與取勝策略都變得單一化，也讓每場的對局的回合數顯著的縮短，這讓「阿爾宙斯&帝牙盧卡&帕路奇亞GX」常被形容「有毒」（toxic）。「阿爾宙斯&帝牙盧卡&帕路奇亞GX」所引發的壓力與恐懼至今仍是經歷過那段時期的玩家們議論的對象。

既存數量最多的幾副牌組原型為出發點，玩家所使用與熟悉的牌組原型是否因新的卡牌被強化或削弱亦是玩家是否購買新的卡牌商品的重要因素。

每副牌組原型以構成核心取勝策略的卡牌所組成。核心的卡牌通常是一組或兩組寶可夢卡，加上配合或補足這組寶可夢的卡牌，總共約會由五十至五十五張的牌所構成，再依玩家個人的習慣與偏好選擇剩下的卡牌。每副牌組原型會以核心的寶可夢與機制來命名，比如說民族誌中的對戰會被記錄為「洛奇亞VSTAR」對「無極汰那VMAX」，這讓角色往往成為牌組的同義詞⁷⁸。對熟練的玩家來說，在對手戰鬥場寶可夢翻開的那瞬間，往往就能夠以那張寶可夢卡可能的搭配來推測對手牌組主要的運作方式、取勝策略以及牌組強度以及弱點。如同寶可夢本傳中具有屬性相互克制或抵抗的設定，牌組與牌組之間也有互相克制的關係，特定的兩個牌組對上時往往會有某一方的勝率高。這不僅涉及了寶可夢卡的屬性克制關係⁷⁹，也涉及關於寶可夢HP、招式所需的能量、招式傷害、獎勵卡的拿取計畫（日本玩家稱為サイドプラン，也就是最快幾回合內可以透過拿取完獎勵卡的方式獲得勝利），以及寶可夢卡能夠無效化對手攻擊傷害或是特性的特性等等，實際情況十分複雜，且從已知資訊來推測未知資訊的能力也十分重要。卡牌遊戲的技術包含了對於自身牌組與對手牌組卡牌的理解，並在關鍵的回合認清自身的勝利條件並最大化自身的勝率。如果無法想像自己的勝利條件（通稱win con），就無法做出相應的操作，甚至會導致戰局翻盤。

在此以第一節的民族誌中所使用的洛奇亞VSTAR牌組的構築過程為例，來說明牌組的構築思考過程，也就是卡牌的潛力如何被評估、卡牌間的關係性如何

⁷⁸ 被廣泛運用的構築被命名的現象也發生在電子遊戲的競技中。比如說2017年賽季最泛用的隊伍核心GACT是以烈咬陸鯊（Garchomp）、風速狗（Arcanine）、鐵火輝夜（Celesteela）與卡璞鳴鳴（Tapu Koko）四隻核心寶可夢英文名開頭所取名。GACT這組縮寫表達的不只是這四隻寶可夢的存在，也說明了這四隻寶可夢在屬性、招式與特性之間的平衡與配合度都非常高。牌組構築的主要寶可夢也往往說明了這副牌組主要的運作方式。

⁷⁹ 屬性（type）克制關係最經典的即時御三家中的三種屬性草火水之中火剋草、草剋水、水剋火的關係。在寶可夢卡牌之中，原作18種屬性被大幅簡化成10種，其中每個屬性都有概略的特色，比如說火系較具攻擊性，電系強調使用招式的速度等等。

被想像以及一個牌組原型如何形成的例子。圖4-1是將我在2023地區聯盟賽臺南站當日使用的洛奇亞VSTAR牌組的照片。其中依照寶可夢牌、訓練家卡以及能量卡的順序由左至右置放在牌墊上，可以看到整副牌包含了19張寶可夢卡，包含了這副牌組的核心：「洛奇亞V」、「洛奇亞VSTAR」以及「始祖大鳥」（圖4-2）。這副牌組的強大就在於透過「洛奇亞VSTAR」的特性「聚合星星」可以直接將兩張棄牌區的「始祖大鳥」放置於場上，進而跳過檢索基礎寶可夢以及進化的步驟。始祖大鳥的特性「始祖渦輪」則可以將任意種類的特殊能量填在場上的寶可夢上，進而能夠使用「伊裴爾塔爾」、「光輝噴火龍」、「霓虹魚V」、「長毛狗V」等不同屬性、高能量要求的寶可夢卡的招式。寶可夢卡以外，這副牌組的構築中有十五張的特殊能量以供「始祖大鳥」的特性使用，訓練家卡則放滿了「先機球」、「高級球」與「進化薰香」，以及具有丟棄手牌效果的「博士的研究」、「莎莉娜」等支援者，以求有更高機率以最快的速度將兩張「始祖大鳥」送進棄牌區以發動「洛奇亞VSTAR」的特性。多樣的攻擊選擇、從第二回合開始



圖4-1：洛奇亞VSTAR牌組

來源：筆者拍攝

就能使用高能量需求、高傷害的招式，加上數種能與環境中的「寶可夢V」（氣絕時對手會拿複數獎勵卡）抗衡的非規則寶可夢卡（昏厥時對手拿取一張獎勵卡），使得「洛奇亞VSTAR」成為了「S12思維激盪」發售後環境的霸主⁸⁰。

因應「洛奇亞VSTAR」牌組的流行，各牌組開始投入對應的卡牌，這些牌常被稱作對策牌（tech），如無效化特殊能量效果的「神奧神殿」、封鎖VSTAR力量的「化石翼龍VSTAR」、丟棄對手場上特殊能量的「伊裴爾塔爾」。這展示了牌組之間互動的動態，也就是一副牌組的使用率越高，其他牌組投入對策牌的價值就越高。這些卡牌各收錄在不同的擴充包中，在「洛奇亞VSTAR」出現前幾乎沒有被加入過牌組的構築之中，因為成為「洛奇亞VSTAR」的對策卡牌而使得實



圖4-2：洛奇亞V、洛奇亞VSTAR、始祖大鳥

取自寶可夢卡牌官網。

⁸⁰ 「洛奇亞VSTAR」這個牌組原型的奠定過程如下：「S12思維激盪」擴充包在2022年的9月17日於日文卡牌官網公布消息，在日本於10/21日、臺灣則於11月4日發售。發售日到12/10的地區聯盟賽實戰中間有約一個多月的時間，這段期間玩家能夠參考的賽事結果主要是日本的城市聯盟賽（city league）的結果與構築，以及於11/5在日本寶可夢卡牌Youtube頻道直播的「第五期四天王決定戰」，其中有兩名選手使用了「洛奇亞VSTAR」的牌組，他們的構築奠定了這個牌組的原型。到2023年1月「SV1朱ex/紫ex」發售與D標卡牌退環境前，「洛奇亞VSTAR」在賽場上的採用率約25~30%，其中大多數的構築與圖一牌組的構築有55張以上相同。「洛奇亞VSTAR」在發售前就被大多數玩家認為是一張「做壞的卡」（強度上明顯超出其他卡牌），是一個只花了相當短的時間就取得了很好的成績的牌組。

戰價值大幅提升。這說明的是每張卡牌，以及每個牌組的強度必須要參照其他的卡牌才能被判斷。此外，一個牌組的採用率越高，其他玩家就越容易在構築階段將這副牌組的對策納入考量。

牌組之間互相制衡的機制使得比賽環境中牌組的數量有多樣化 (diversify) 的傾向，而很少出現所有人都使用同一副牌組的情況。一般來說，最常見的比賽「環境」（指賽場上會遇到的所有牌組原型以及各自的佔比）通常由互相制衡的四至六副牌組構成，各佔據玩家中的10~15%，常被稱作「主流」。而「非主流」的牌組通常占據了整體的25%以上。像「洛奇亞VSTAR」單一牌組原型佔據超過25%的比例是較為稀有的情況，這個牌組全盛期只有其發售至3個月後D標卡牌退環境之間，算是遊戲設計者刻意放任「不平衡」強度卡牌的案例。玩家不選擇，甚至是不喜歡使用「主流」的原因除了常遇到對策卡牌、對手的熟練度高外，還有一個原因是不喜歡遇到本章後面要敘述的鏡向對局。由於對於環境牌組資訊的掌握會影響勝率，環境變化的速度可以快到每週每副牌組的採用率以及其對策牌的採用率有劇烈的變化。隨著卡牌商品發售，能使用的牌池會跟著更新，卡牌的強度與實用價值也不斷的洗牌。這個來自卡牌媒介內部機制的變動性就像一種永動機，持續創造玩家接受資訊與投入創造力的動力。

除了角色之外，牌組還可以依照取勝策略的不同、攻擊節奏的快慢而分成不同的戰術風格 (style)，如圖4-3。以競技遊戲來說，卡牌遊戲的特點在於由於達成勝利條件的其中一個方法是「對手在回合開始時無法從牌庫抽牌」，因此自己不攻擊，而是以妨礙對手攻擊或是無法達成勝利條件在卡牌遊戲之中也是完全合理的策略，也就是圖中的「廣義控制牌組」⁸¹。以其中頗有實績的「拖延」

(stall) 牌組「擋道卡比獸」為例，這副牌組的核心策略為利用「卡比獸」這張牌的「擋道」特性讓對方的戰鬥寶可夢無法撤退，配合其他卡牌的效果將對手備戰區無法攻擊的寶可夢換上對戰場，藉此阻止對手的攻擊。在這副牌活躍的期

⁸¹ 除了文中所提到的拖延牌組外，廣義的控制牌組還包含了「噴牌」(mill) 與控制 (control)。前者的核心策略為利用寶可夢的招式或是支援者的效果丟棄對方的牌庫，後者則是透過移除場上能量等方式來使對方耗盡牌庫的資源而無法攻擊。一副廣義控制牌組之中往往以其中一個作為主要策略，並混合其他兩個策略的要素。

間，如果對戰開始時看到對戰場翻開的寶可夢牌是卡比獸時，玩家往往會露出煩躁或是絕望的表情。在玩家之間，這種牌組常被說會「玩到沒朋友」，也就是說比起在一來一往的攻擊中落敗，有許多玩家認為攻擊被妨礙、無法擊倒對手而輸掉的經驗是比較差的，通常這樣的玩家也不太會選擇控制牌組。

在以攻擊為主要策略，也就是以擊倒對手的寶可夢來獲取獎勵卡為目標的牌組中，大致可以以攻擊的節奏分為四類。所謂的節奏指的是一副牌組開始攻擊的時間點，越快節奏的牌組就越會希望早點開始攻擊，以最快速度結束戰鬥，通常戰鬥進行得越久對這種牌組越不利。舉例來說，圖中的先攻一回殺（One-turn kill, OTK）毒牌組目標是在先手第一回合直接透過「猛惡菇」的特性使雙方戰鬥寶可夢中毒，再透過「桃歹郎」的特性以及競技場卡「危險密林」的效果使得中毒的傷害增加。如果後手方的場上只有一隻HP小於80的寶可夢，則會直接因為場上唯一的寶可夢被毒的傷害昏厥而落敗，連一回合的行動都做不了。但對毒牌組來說，如果沒有搶到先攻，或是對手的戰鬥寶可夢無法因為毒的傷害昏厥或場上有兩隻以上的寶可夢，則會使毒牌組的核心策略無效，進而失去優勢。

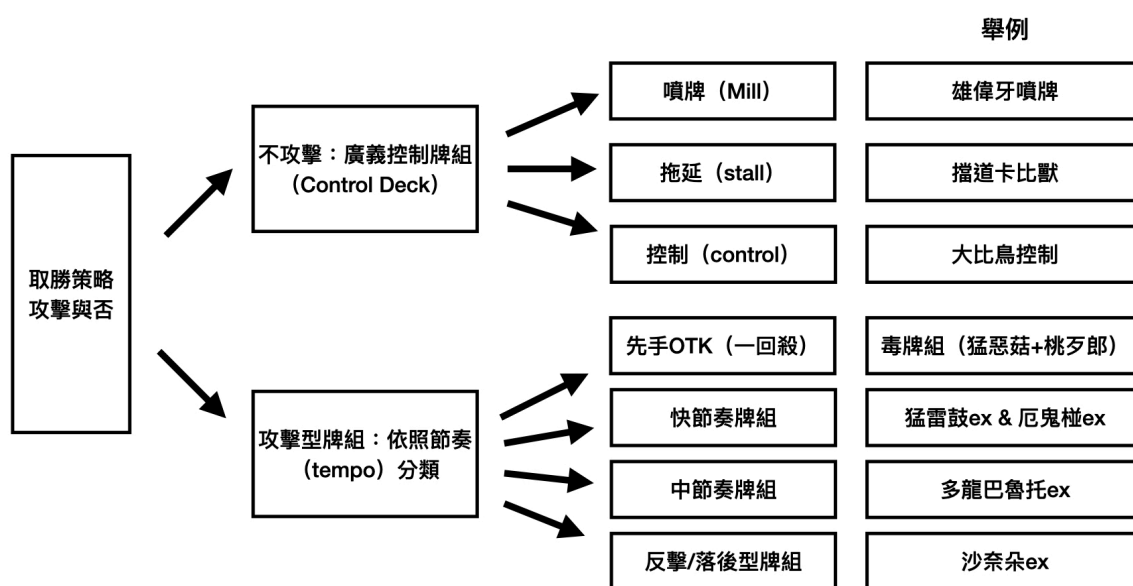
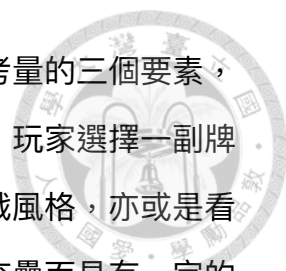


圖4-3：以取勝策略為分類所整理的牌組類型圖

筆者繪



牌組的角色、戰術風格與強度是玩家在牌組構築階段主要考量的三個要素，通常對一副牌組原型的興趣是從這三者其一開始的。換句話說，玩家選擇一副牌組的常見動機為喜歡牌組裡的寶可夢、擅長或想嘗試牌組的對戰風格，亦或是看中了牌組的強度。這三個要素互相影響，彼此之間也可能不會交疊而具有一定的張力。這些要素共同形塑了玩家的遊戲經驗，玩家的選擇亦反映了玩家的性格與想要展現的自我⁸²。舉例來說，有玩家明確表示自己不會選擇控制牌組，因為他比起妨礙更喜歡正面進攻。R也跟我說過，就算選擇了當下的主流牌組，為了彰顯自己的「獨特性」，也會選擇在牌組中使用寶可夢的SR版本以說明自己「可不是那種普通跟風的玩家」（引號內為原話）。

賽制、對局與「環境」

如同體育賽事，競技遊戲的比賽作為一種活動（event），也有一套大致通用的賽制與賽程安排。寶可夢卡牌的比賽大致可分為辦在卡牌店的小型比賽（約20至80人）、辦在中型活動場地的中型比賽（約200至1000人）與辦在展覽場地的大型比賽（約1500至2500人）。這些比賽的預賽多採用進行以人數為基準的瑞士制對局，之後取前八名、前十六名或前三十二名進行淘汰賽決定最終名次的形式。其中每輪對戰大多是以「一戰定勝負」的規則來決定勝負。瑞士制是一種根據對戰積分配對手，並在賽程結束後依戰績排名的制度。相對於淘汰賽，瑞士制的優點在於即使輸了對戰，也不會馬上被移出比賽。對比淘汰賽來說，瑞士制是一種讓所有參賽者都能完成比賽，且容許落敗的賽制。根據比賽規模，預賽通常會進行6至11輪，每輪的比賽時間25分鐘。再加上輪間的戰績統計時間，中大型賽事的賽程往往需要一整天，有些大型賽事會舉辦兩天。比如說開頭的對戰民族誌的對局是當天比賽第十一輪所發生的事，當時距離當天比賽開始後已過了八小時。長時間的賽程除了對玩家的體力與專注力是考驗之外，處在會場的哪個位

⁸² 卡牌遊戲進行遊戲的前提是要先收集要使用的卡牌，因此依據個別卡牌流通價格可以算出每副牌的造價。在進入朱紫系列後（2022）年，大多數牌組的造價約落在1500–2000元，相當於是一片任天堂Switch遊戲軟體的價格。雖說從各卡牌遊戲的牌組來看，這樣的造價可以說是非常的親民，但依然是一筆錢，因此玩家們不太會選擇沒有興趣的牌組。

置所感受到的氛圍也截然不同。桌次越靠前，代表戰績越好，氣氛也越是緊張。比如說民族誌中的那場對局進行中雙方都屏氣凝神注視著場上的一舉一動，在對局結束前沒有任何除了牌局上的交流。但如果早早掉到尾桌（坐在尾桌代表與複賽無緣），氛圍通常是既輕鬆又無奈的，對手間也常邊進行對戰邊聊天。

在第一章中我曾提過賽區會影響玩家的活動範圍，比賽進行使用的賽制在相當大的程度上會影響玩家的遊戲經驗。亞洲賽區大多數比賽中使用的「一戰定勝負」規則由於一輪比賽的時間限制偏短，而對需要較多回合才能分出勝負的牌組較為不利。以圖4-3中所提到的牌組類型來說，快節奏牌組之間的對戰往往會在5-6個回合之間分出勝負，中節奏牌組的對戰會需要7-8個回合，控制牌組則往往會用到20個回合以上。由於時間到沒分出勝負的對局的勝敗會被判定成雙敗，而雙敗對於瑞士制對於對戰的雙方來說都是最差的結果⁸³，因此需要較多回合才能分出勝負的牌組就會遇到比較多因為賽制而落敗的情況。相比於TPCi賽區（歐美澳）所使用的「三戰兩勝制」，TPC（亞洲）賽區中使用控制牌組的玩家就少了許多。

對於玩家來說，除了考慮賽制與賽區對牌組勝負的可能影響以外，另外一個要考量的就是可能會遇到的牌組。在前一節中我有提過，隨著一個牌組的採用率提高，其對策卡牌就會相對應的變多。反過來說，當一個牌組的採用率降低時，也會使得對上該牌組時勝率高的牌組失去優勢。這樣的互動機制構成了競技遊戲中的「環境」或「meta」有關，在這個語境下這兩者幾乎可以當作同義詞。

「Meta」一詞的原意與社會科學中常見的前綴meta-具有相同的語源，比如說後設敘事（metanarrative）是關於敘事的敘事，那麼後設遊戲便是「關於遊戲的遊戲」。在RPG或是機台的遊戲對戰中（俗稱PVE，player versus environment），玩家們要思考的是如何去理解遊戲的機制，並打倒眼前由電腦

⁸³ 由於在瑞士制中，在戰績相同時會比較的是一個玩家所有「對手的勝率」以及「對手的對手的勝率」，這就是俗稱的「小分」。「小分」要高的條件是對戰過的對手要有不錯的戰績，因此越早輸小分就會越低。以民族誌中的那場比賽來看，擁有9勝2敗戰績的玩家至少從第12名一路排到了第40名。在取前16強進複賽的前提下，「小分」就變得至關重要。



程式操控的對手。在競技卡牌遊戲的對戰中，由於對手是同樣會思考、並擁有對等資源的人類玩家，玩家需要掌握的不僅是遊戲的機制，更要去想像對手如何思考，並以此決定自己的對策，因此具有「後設」的性質。因應這樣的性質，玩家社群中發展出了「對局」、「相性」、「環境」等概念作為思考遊戲對手的方式，這些詞彙也體現了當代競技遊戲中資訊所具有的重要性。

「對局」指的是特定一副牌組在對到另外一副牌組時所應該採取的最佳選擇與策略，並依據牌組之間運作方式、取勝策略、屬性相剋等等關係而有有利（優勢）對局與不利（劣勢）對局之分（這種牌組之間互相克制的互動狀況被稱作牌組之間的「相性」）⁸⁴。對玩家而言，拿想要使用的牌組跟環境中常見的數副牌組原型進行對戰是最主要的練習方式，如此除了可以讓玩家更熟悉牌組的運作方式與取勝策略的不同選項之外，也能理解對到不同的牌組應該採取什麼樣的策略，以及需要避免的情況。基於不同牌組之間的差異，每個對局都有特定的應對方式以及理想的取勝策略，而有明確的目標。一個牌組的優勢對局可能是對上剋制屬性的牌組、拿取獎勵卡所需的回合數比對手少，或者是能夠以較少的資源達成優勢的牌組。比如說本章開頭的「洛奇亞VSTAR」對「無極汰那VMAX」中，由於「洛奇亞VSTAR」這一方有使用「伊裴爾塔爾」直接昏厥「無極汰那VMAX」的可能，因此這個對局中是「洛奇亞VSTAR」佔優勢。在這樣的情況下，「無極汰那VMAX」這一方選擇投入「神奧神殿」以阻止「洛奇亞VSTAR」牌組的核心策略。透過對局這個概念，玩家想像自身的牌組想像與各個牌組的戰況走向、評估這副牌組跟常見牌組的相性，並對牌組的強度形成判斷。

「對局」的概念中預設了對手的存在，在比賽的準備階段，由於配對是隨機的，這個對手是一個抽象而不確定的概念，因此，玩家往往會預測可能遭遇的牌組原型以建構對手的輪廓，並訂定準備方向。這些牌組原型的總和即是遊戲社群中常使用的「環境」。「環境」是一種將對戰比喻成生態系的概念，牌組之間的相性就有如物種之間具有動態的互相克制的關係，每個牌組的出現與消失都會對

⁸⁴ 日文中的「相性」除了表達表達人際間的契合度外，在動畫、漫畫與遊戲的語境中也會用來形容戰鬥中雙方能力的互動狀況，比如說草系遇到弱點的火系是相性不好的一種展現。

其他牌組造成影響。採用率越高的牌組，玩家越容易將這個牌組當作假想敵而投入對策牌。「環境」常被以兩種圖像化的形式再現，一種是基於玩家對各牌型的了解所製作的「牌組強度Tier表」，另一種基於統計數據製作的「牌型分佈圖」。這兩者都是透過對牌組原型的資訊與理解去預測對手的樣貌，前者是比賽前對於對戰環境的主觀預測，後者則是比賽過後根據實際的牌組使用狀況統計，主要用於檢視玩家的預測是否精準，並作為下一場比賽的預測基準。舉例來說，在2023臺南地區聯盟賽前，我透過日本比賽的結果判斷這個環境會呈現以「洛奇亞VSTAR」為首（Tier0），「夢幻VMAX」、「放逐系統（以「花療環環」為核心的牌組）次多（Tier1），剩下的牌組則種類繁多難以預測，因此在準備時我就以練習這三個牌組之間的對局為主，最後選擇了不論遇到什麼樣的對手幾乎都能一戰的「洛奇亞VSTAR」。

圖4-4是寶可夢卡牌官方依據2023臺南地區聯盟賽參賽者所使用的牌組所繪製的牌型分佈圖，其中「洛奇亞VSTAR」、「夢幻VMAX」、「放逐系統（以「花療環環」為核心的牌組）各佔據了全部牌組的10%以上，與我的預測相符，我也

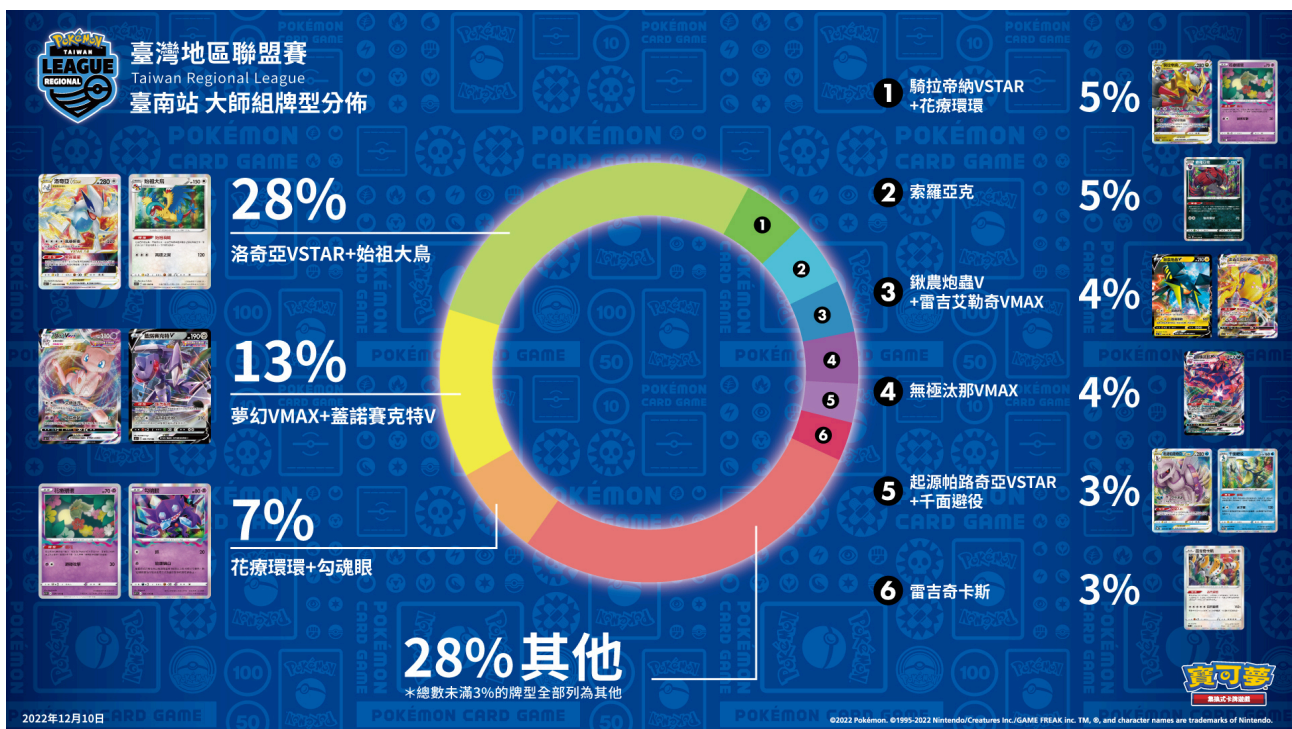
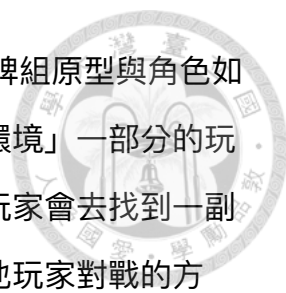


圖4-4：2022-2023臺南地區賽使用牌組分佈圖

來源：「寶可夢集換式卡牌遊戲 台灣」臉書粉絲專頁



確實用「洛奇亞VSTAR」打出了一定成績。這樣的過程顯示了牌組原型與角色如何成為了連結常被當作是外於玩家存在的「環境」以及作為「環境」一部分的玩家所使用的牌組的媒介。在用環境中的各牌組練習的過程中，玩家會去找到一副喜歡或是可以接受的牌組，以此作為這場比賽的定位以及與其他玩家對戰的方式。例如在臺南地區賽中我成為了當天五百多名「洛奇亞」使用者之一。與角色的連結會隨著與角色一同對戰的經驗深化，這樣的連結會對玩家跟角色都產生影響。對角色來說，牌組原型與卡牌遊戲中的能力會逐漸成為角色的一部分（比如說第三章所提到的「咚咚鼠GX」與「阿爾宙斯VSTAR」）；對玩家來說，角色與牌組原型也會逐漸成為玩家認同的一部分。這是下一節的主題。

Persona：關於角色的人類學記述

「既然實力相當，勝負就幾乎全靠運氣了呢。」

《葬送的芙莉蓮》第50話

在我參加各級比賽的田野過程中，在每輪對戰之間，現場玩家們談話、交流的內容除了包含對戰相關的話題，如選擇牌組的理由與復盤⁸⁵。對戰話題之外，寶可夢以及卡牌遊戲的各種週邊也常成為聊天的話題，如喜歡的寶可夢、使用的卡套⁸⁶、卡牌的版本（比如高版本的卡牌本身會看起來比較「閃亮」⁸⁷而留下印象）等等。對許多玩家而言對這種美感的追求與追求勝利是同等重要的⁸⁸。

「打牌可以輸，版本不能輸」是常常會在比賽現場聽到的一句話。那問題就是玩家為什麼要去追求這些與對戰、牌組強度無關的要素、這些要素在玩家眼中具有

⁸⁵ 復盤指的是檢視並討論已經發生的對局中雙方玩家所選擇的各個動作與判斷。這是玩家練習遊玩技術與判斷力的主要方式。

⁸⁶ 例如我所使用的「寶可夢悠閒生活」系列的「皮卡丘&波加曼」卡套就常常收到來自對手覺得很可愛的稱讚。

⁸⁷ 卡牌遊戲中高版本的卡牌特徵為在卡牌的表面會多印上一層亮面膜。雖然這不影響卡牌的能力，在視覺上卻是相當顯眼的。如從對手的角度來看有時候會因反光而看不清楚卡牌的內容。

⁸⁸ 當然也有許多玩家慣於使用方便替換卡牌與磨損卡套的素色卡套，這種素色卡套在很多玩家眼裡也是了一種專注於追求對戰勝負的展現。

什麼樣的意義？人類學要怎麼理解與描述對戰過程中，卡牌以及卡牌上的角色以什麼樣的方式參與了玩家們以牌組對戰的過程，以及對戰過程中卡牌、角色以及玩家之間的關係？

這樣的問題難以清楚描述是因為在對戰現場，由個別卡牌組成的牌組既是玩家需要透過投入時間、精力與金錢去理解、熟悉與收集的對象，亦是玩家用於與其他玩家對戰，以及讓他人認識自己的媒介。也就是說，卡牌既是玩家慾望、互動的對象，亦是玩家所選擇向他人認識自我的面貌。玩家與牌組以及卡牌既有如此緊密的關係，在我的田野過程中，玩家用以描述自身與卡牌、卡牌中角色關係的語言卻是嚴重貧乏的。比如說在問到為什麼要收集或使用高版本卡牌時，得到的回應往往不出個人喜好、習慣、「順眼」、「感覺好」等等。作為一個人類學家，要如何理解與分析玩家與角色這個既關鍵卻又難以被語言描述的關係就成為了挑戰。

為了描述玩家與牌組之間的關係，我提議從對戰民族誌的角度，也就是從對戰過程中玩家與牌組以及玩家之間如何互動並認識其他玩家來切入。其中我認為特別值得注意的是對戰中的鏡像對局（Mirror Match，ミラー）。鏡像對局指的是對局的雙方使用的牌組採用了相同的牌組原型，而有如在跟鏡子中的自己對戰一般。在漫畫《葬送的芙莉蓮》的劇情中，「零落的王墓」迷宮的頭目「水鏡的惡魔」的能力是製造具有實體、魔力跟技術都與本人相當的完美的複製體。進入迷宮的魔法使尤蓓爾與自己的複製體對戰過程中的想法是「既然實力相當，勝負就幾乎全靠運氣了呢。我從以前運氣就不好，很討厭靠運氣決定輸贏，所以我從沒想過要跟自己戰鬥」。這段話為我點出了鏡像對局的特質以及鏡像對局受部分玩家討厭的原因。在鏡像對局中，雙方使用相同的牌組、與相同的寶可夢並肩作戰、有相同的策略與目標，因此理論上這個對局並沒有哪一邊佔優勢。由於影響勝負因素之一的牌組相性消失，牌組相性以外的因素對於勝敗的影響程度會被放大，包含先攻後攻的順序、整體的抽牌運氣以及最重要的玩家的技術與失誤。在我田野的過程中，從第一次參加比賽開始，幾乎每場比賽都會碰到鏡像對局，最多的時候在9場對局中遇到了4場的鏡像對局。只要競技遊戲的對戰環境中角色之

間的戰力有差距，並有使用率特別高的角色，鏡像對局就會是競技玩家的普遍經驗。

舉例來說，在2023臺南地區聯盟賽當天的比賽中，使用「洛奇亞VSTAR」牌組的我在第九輪時遇到了同樣使用「洛奇亞VSTAR」的對手，這就構成了一個鏡像對局。在這輪對戰中，雖然在決定先後手時我殷輸而屈居後手，但對手的第一回合無法將「洛奇亞V」放置於場上，也就沒有辦法在第二回合發動攻擊。當我在後手第二回合時順利進化「洛奇亞VSTAR」並發動特性「聚合星星」，而能透過「始祖大鳥」的特性「始祖渦輪」將能量附加於寶可夢卡身上發動攻擊時，在這個對局中就取得了優勢，最後也順利贏下這場對戰。在另外一場比賽中，有一輪的對手在發現遇到鏡像對局時，他發出的哀嘆甚至比遇到不利對局要來得強烈。結束比賽後他向跟我說之所以發出哀嘆的原因是因為使用的牌組是跟朋友借來的，而對使用這副牌的熟練度沒有信心。比賽後復盤時，也發現終盤的失誤導致最後一個回合無法打出足夠的傷害而落敗。哀嘆的反應展現出鏡像對局是一種特別具有張力的對局，有一些玩家特別害怕鏡像對局，這是他們不想選擇主流牌組的理由之一，因為佔比越高的牌組越容易遇到鏡像對局。另外一方面來說，選擇特定牌組代表的是玩家選擇以牌組的角色、戰術風格與強度來代表自己，因此鏡像對局可以說是在互相認可的情況下展開的對戰。鏡像對局結束後也會比較常進行復盤討論牌組的構築。

鏡像對局顯示了在透過角色卡牌與牌組原型來想像牌組之間發生的寶可夢對戰的過程中，玩家除了精進遊戲的技術，也會透過這樣的經驗去反思自己在賽場上的感受，進而更加的了解自己。比如說使用高版本的卡牌會不會讓打牌的过程更加開心、什麼樣的打法是自己所喜歡的，什麼樣的策略是即使勝率高也不想使用的⁸⁹。此外，在更加了解自己的過程中也常會產生新的目標，常見的目標如在之後的比賽中取得更好的戰績，或是使用喜愛的寶可夢贏得對戰。在分析對手的

⁸⁹ 每一種牌組原型都有相對的優點與缺點，例如控制牌打起來不乾不脆、節奏快的牌組容易後繼無力、節奏慢的牌組容易把對戰拖長，主流牌組太強導致環境過於單一等等。對於各牌組原型的評價與揭示玩家了偏好與選擇，這些選擇串聯在一起也就構成了玩家人格 (character) 的一部分。

過程中，玩家會發覺其他玩家也是透過自己所使用的牌組、操作、以及卡牌週邊來認識自己。也就是說，角色（以及由角色間的關係性組成的牌組原型）既是一種實體（entity）（Steinberg 2012），又在這樣的情況下扮演了玩家表達自我與認識其他玩家的媒介。

我找到用來描述角色與玩家關係最貼近的概念是人格面具（persona）。Persona這個詞彙在不同的脈絡中往往有不同的含義。在一般英文的使用中，persona的字義是「一個人在特定脈絡下所展現的人格，這樣的人格通常跟真正或私下的人格有所不同」（劍橋字典）。在中文的語境中相似的詞彙是偶像明星或網紅的人設，當現實的所作所為與螢幕上的形象差距過大時往往會被說是「人設崩壞」。在榮格的精神分析中，人格面具指的是個人用以適應社會環境的工具（蔡宜佳2019）。在人類學中，關於面具的討論往往聚焦在面具或名字所代表的社會角色，如Mauss（1985）中透過美洲與澳洲的民族誌、羅馬的法律以及基督教上帝之前人人平等的概念追溯了當代個人主義式的人觀的發展歷史。在這些討論中，人格面具的概念往往指涉社會加在個人上的社會角色，而使個人呈現了與真實的自我不同的形象。角色對玩家來說也是外在的形象，但不同的是要認同什麼角色是玩家的選擇。

我覺得最貼近角色與玩家關係的人格面具概念來自日本角色扮演遊戲《女神異聞錄》系列作（原文為ペルソナ，即persona）。在《女神異聞錄》系列遊戲中，人格面具是人在接受自己的陰影（shadow）後轉變而來，是主角們用來跟陰影（主角們進入異世界時所遭遇的怪物）戰鬥的力量。人格面具是「心」的力量，其形象就代表了該角色「心」的形狀⁹⁰。這些人格面具是源自各種神話與文學作品中的人物與神靈角色化後的模樣，比如說《女神異聞錄5》主角的人格面具「亞森」來自法國作家Maurice Leblanc筆下的人物怪盜亞森羅蘋。不過，「亞

⁹⁰ 有趣的是，在《女神異聞錄》系列中並非只有人類具有人格面具，在系列作中曾出現過具有自我意識的機器人、狗、布偶、貓等具有人格面具的非人存有。就我看來，這些非人的人格面具使用者角色點出的是當代的人是什麼的問題。《女神異聞錄》系列對這個問題的回答是成為人意味著擁有「心」，「心」是在與認識他人、與他人產生連結的過程中所逐漸浮現的，這樣的過程具有轉變性的力量。

森」（圖4-5）的角色設計上雖具有人形，但瘦長的身軀配上盔甲般的紅色禮服，頭部被面具覆蓋並戴著黑色的高帽子，更重要的是身後巨大黑色翅膀都散發了非人感。這樣的形象是人物或神靈「角色化」後的樣貌，這使得人格面具對遊戲角色的世界而言也明確是「不屬於現實的存有」。遊戲中的人格面具為人透過神話或文學中的存有，並加上自己的想像轉化所呈現出的自我。

這裡的人格面具也跟其他語境中的人格面具同樣具有將所處環境中，將外於個人的形象加於個人的自我的意涵，不過要選擇什麼樣的角色、形象與特質作為自我的代表則是一種個人的選擇，且往往隱含了個人的想像。也就是說，人格面具是角色經過個人想像轉化過後所呈現出的自我。角色經過媒介作品的刻畫以及第三章中所說的角色化的過程，具有特定的形象與性格。玩家在認識角色後對角色產生喜愛或親密的情感、對角色的情境產生共感或是對角色有所投射，這樣的情感使得玩家與角色間的連結得以建立。當這樣的連結透過角色的物質化身或是關於角色的討論展現時，角色就成為了人格面具。角色成為人格面具並不是在說人想要成為角色，而是指人們透過對角色的形象、性格與元素的偏好及詮釋，將



圖4-5：《女神異聞錄5》中亞森的形象圖

取自《女神異聞錄5》官網。

角色轉化為自我的一部分並展現出來。這樣的互動既可以指寶可夢競技遊戲中玩家透過寶可夢角色來與其他玩家戰鬥，也可以指在日常互動中透過展示角色的布偶或是談論角色與角色的性格或劇情來與其他具有相似情感的人建立連結。

在導論中我提過Boellstorff（2008）以虛擬化身切入來談經由媒介所形成的自我（mediated self），他對於要怎麼以虛擬化身來談論他的研究對象的自我概念表達出了困惑。他觀察到在他的報導人中，有許多人有小帳（alt），這些小帳的虛擬化身往往跟主帳（main）的虛擬化身有不同的外表，且人們的行為會隨著虛擬化身的外表不同而有所變化，這很明顯是一種多重自我的展現，虛擬化身卻沒有辦法去概念化人們經由媒介所展現出的多重自我。這可能跟虛擬化身由於可由個人自訂（customize）外觀而被認為是個人的自我的直接展現，卻反而使得虛擬化身跟個人的自我重合，並使得虛擬化身與個人的自我之間的關係難以被討論有關。相對而言，角色是外於個人的自我所存在，正因為角色在經過敘事作品的刻畫以及觀眾或玩家的投入想像，而擁有了角色的性格與第三章所說的「生命」，且玩家們通常都有許多喜歡的角色，因此透過角色展現的性格在本質上是多重的。在角色獨立於觀眾與玩家的自我存在的前提之下，透過個人從喜歡的角色身上提煉出了什麼特質來描述自己的喜好，以及喜歡的角色之間的相似之處與衝突，我們便有辦法去討論觀眾或玩家如何透過展示對角色的喜好與羈絆來表達自己的性格。

競技遊戲玩家的自我

在寶可夢卡牌競技遊戲玩家之中，構成競技玩家自我的有三個主要要素，分別是牌組、卡牌週邊以及戰績⁹¹，這相互關聯的這三個要素拼湊才能看到一個卡牌競技玩家人格面具的全貌。其中牌組與玩家自我的關係最為複雜，也是三者之中最具變動性的。在前一節我曾論及只要在一場比賽中使用特定的牌組，就會被

⁹¹ 就像牌組原型的確立需要戰績，競技玩家的自我也往往是在取得戰績之後才確立的。舉例來說，在2021年10月在高雄舉辦的地區聯盟賽中首次取得9勝2敗的成績前，我並未想像過以成為競技玩家為目標。透過戰績來肯定自己或其他玩家的實力是很常見的，即使這樣的戰績發生在很久以前。我曾跟在VGC世界大賽中拿過八強的玩家C討論這件事，在討論的當下我離參與VGC比賽已經過了五年以上。C認為既然我曾經在VGC全國層級的比賽拿過5勝2敗的成績，那「身體就不會忘記怎麼玩這個遊戲」。



視為是該牌組的玩家。在同一副牌組的玩家之中，對該副牌組的認同與喜好的程度是有差別的，與牌組跟角色情感上的連結往往被玩家往往稱作「羈絆」。我曾聽過玩家說「如果與牌組的羈絆夠深，牌組就回應你」，例如在關鍵回合抽到致勝關鍵牌就會被看作是牌組回應玩家的方式。與牌組的「羈絆」可能來自對牌組中寶可夢角色或戰術風格的偏好，也可能來自於拿著一副牌組參加多次比賽後，逐漸對牌組熟悉、熟練或是取得戰績後，逐漸對牌組原型產生認同感所培養的情感。

「羈絆」越深，該牌組越會被玩家視作自身的人格面具，對該牌組原型的執著就越高。這樣的執著兩個面向，其一是卡牌的外觀上，也就是對該牌組與角色的喜愛與認同程度就越高，越有可能去收集並使用高版本的卡牌。反過來說，一副牌組的版本越高，也代表該玩家對該副牌組的認同度越高。且在將牌組視作自身的人格面具情況下，將牌組中的卡牌換成更高稀有度的卡牌就代表著玩家自我的提升。其二是長期選擇相同的牌組參加比賽，玩家們都會同意對一副牌組的熟練度跟使用在比賽中所累積的經驗是高度相關的。對一副牌組的熟練度越高，在比賽中的判斷就越精準，且與特定牌組共同戰鬥的經驗越有可能成為玩家珍視的回憶，並使得牌組的寶可夢角色也可能成為玩家喜歡的角色。不過，對一副牌組的經驗累積與培養羈絆的過程隨時可能因為牌組變弱或是不適應環境而中斷。之所以說玩家對視作自身人格面具的角色與牌組具有執著的原因是玩家們隨時有可能判斷牌組原型變弱而選擇使用其他的牌組原型。一副牌組原型的強度會跟其在對戰環境中的位置有關。由於對戰環境的變動十分快速，因此牌組原型的強度以及彼此之間的相性是會變動的，除了每年例行的標準賽制規則變動使得一大批卡牌不能使用外，很多時候光是出了一張卡就能夠反轉牌組之間的相性。

舉例來說，在2023年初，「朱ex」擴充包中收錄了「沙奈朵ex」（G標）這張卡牌，「沙奈朵ex」是超能屬性的二階進化寶可夢，其特性「精神擁抱」能夠在一回合中不限次數的將棄牌區的超能量附加於場上的超能寶可夢身上，代價是每填一科能量要在身上放置兩個傷害指示物。這樣的特性配上以身上能量數增加傷害的「沙奈朵」（E標）以及能夠靠特性進行抽牌的「奇魯莉安」（F標），以

「拉魯拉斯」、「奇魯莉安」與「沙奈朵」、「沙奈朵ex」這組橫跨三年時間分別推出的「拉魯拉斯」進化鏈為主軸的牌組原型就這麼誕生。「沙奈朵ex」牌組的強大之處在於身為非規則寶可夢的「沙奈朵」能打出一擊昏厥規則寶可夢的傷害，且「拉魯拉斯」的進化型都具有能夠抽牌的特性。這副牌組的弱點則在於由於牌組中的寶可夢需要進化，往往需要兩到三回合才能打出牌組的最大傷害。由於「沙奈朵ex」牌組的操作十分複雜，其強度會受到使用玩家的技術所影響，因此選擇「沙奈朵ex」被一些玩家認為能夠展現自己的卡牌技術。當時以規則寶可夢為主軸的牌組如「密勒頓ex」對到「沙奈朵ex」是絕對的劣勢。

到了該年11月「古代咆哮」、「未來閃光」擴充包中的「鐵臂膀ex」進入比賽環境後，這兩個牌組之間的相性就有所轉變。「鐵臂膀ex」的招式為高能量需求、中低傷害，當以招式傷害昏厥的寶可夢時有可以額外拿一張獎賞卡的效果。如果能夠在對戰開始的第一或第二個回合發動這個招式，則容易讓需要花時間佈局、以血量低的寶可夢為主軸的牌組如「沙奈朵ex」、放逐系統牌組難以招架。在當時，「密勒頓ex」幾乎都調整成了以在後手第一回合發動「鐵臂膀ex」招式為核心目標的構築，這使得「密勒頓ex」對上「沙奈朵ex」的對局從不利轉為有利。從「沙奈朵ex」牌組使用者的角度來看，天敵「鐵臂膀ex」的出現導致了「沙奈朵ex」在對戰環境中相對強度下降。不過，同時期擴充包中所收錄的與中速的沙奈朵牌組契合的「反擊捕捉器」、招式傷害能夠攻擊備戰區的超能寶可夢「吼叫尾」對於「沙奈朵ex」來說戰力也是強化了不少。

在「沙奈朵ex」失去了環境中霸主的地位時，會選擇「沙奈朵ex」牌組的玩家可以說是對「沙奈朵ex」有感情、信心，也就是「羈絆」的玩家。在「古代咆哮」、「未來閃光」發售當週末所舉辦的中型比賽中，在第六輪時我遇到了「沙奈朵ex」牌組的鏡像對局。在這場對局中，在這樣的情境下仍選擇使用「沙奈朵ex」牌組這件事讓我跟對手一見如故，在對局進行中與結束後，我跟對手交換了許多當天關於「沙奈朵ex」的構築以及這個牌組對局的意見，並互相討論了前幾輪遇到了什麼樣的牌組以及牌局中發生的事，而沒有在第六輪前段桌次的緊張感。在那場對戰中，在發生失誤以及運氣上不如己願的情況後，最後比賽時間時

到無法結束對局而以雙敗作結。雖然說對於戰績來說這是最壞的結果，不過我跟對手都同意由於比賽結果未定，雙敗是能夠接受的結果。在這個鏡像對局的例子中，在混沌不明的對戰環境初期，選擇使用「沙奈朵ex」就是在表達對於「沙奈朵ex」我跟對手由於都選擇使用「沙奈朵ex」而建立了連結。

如果說一副牌組原型能在標準賽制時使用是「活」在環境中的時間的話，那麼在每一副牌組原型二至三年的「生命史」中，都會經歷許多次因為新出的卡牌而變強或變弱。每一次的變動都可以說是一種對於玩家判斷力、構築技術以及對牌組角色情感的考驗。在角色與牌組成為了玩家展現自我的人格面具的情況下，輸掉對戰會產生挫折感，這樣的挫折感會讓玩家檢討並質疑自己的判斷與能力，以致於放棄手上的牌組（i.e.放棄人格面具），最嚴重的情況是就此放棄參加卡牌遊戲的比賽（i.e.放棄玩家這個狀態）。在競技比賽中，沒有人想輸，但一場比賽的兩個對手之中一定有人輸，甚至會雙敗⁹²。對玩家來說，因為對手運氣差而贏牌通常不會有成就感，但因為自己的牌組無法好好運作而輸牌卻會感到非常挫折。這兩種情況在對戰中都是很普遍的經驗，但後者對玩家的影響顯然是遠勝於前者的。因此輸掉對戰是玩家經驗中普遍且關鍵的部分，並會對玩家的自我造成很大的影響。

舉例來說，在2024年11月，一場卡牌店舉辦的小型比賽的第七輪中，我遇到的對手是一名曾經參加數年世界賽的玩家。在該場比賽的半年前，我在另外一場卡牌店的比賽也有遇到他，當時他使用的牌組是「沙奈朵ex」，我跟他進行了一場「沙奈朵ex」的鏡像對局，因此我對他使用的牌組有印象。在11月的這場比賽中，他使用的是「雷吉鐸拉戈VSTAR」牌組，也就是該年世界賽前由於能夠同時攻擊對手場上三隻寶可夢的「酋雷姆」登場而迅速竄起的牌組原型。由於擁有同時攻擊複數寶可夢的招式，這個牌組對於中速牌（i.e.「沙奈朵ex」）來說構成

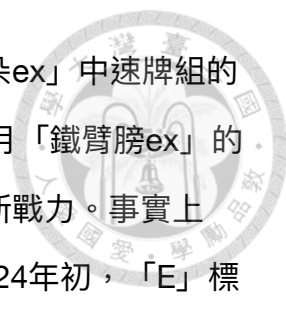
⁹² 在亞洲卡牌比賽的賽制中，玩家的挫折感除了來自卡牌遊戲內在的運氣要素外，很大一部分跟賽制有關。在賽制上，「雙敗」（時間到未分出勝負則對戰雙方皆判敗）判定的存在，進複賽所要求的超高勝率（不論比賽規模，要進級複賽通常只能輸一場，像是民族誌中我拿到9勝2敗的成績也不組以進級複賽）以及每輪對局採用「一戰定勝負」相較「三戰兩勝」而使對局的運氣要素佔比提高等等。



了特別大的威脅。對後來仍使用「沙奈朵ex」的我的眼中，這個選擇彷彿是投靠了敵營，因此我在該輪對戰後跟他聊到「沙奈朵ex」這個牌組。他有點激動的跟我說在該年8月的世界賽之前，他一直在尋找「沙奈朵ex」怎麼更改構築與改進操作來讓「雷吉鐸拉戈VSTAR」對局不至於過於劣勢。在世界賽的前兩週，他實在找不出改善「雷吉鐸拉戈VSTAR」對局的方法，最後就此放棄「沙奈朵ex」並開始使用「雷吉鐸拉戈VSTAR」牌組。

上述的兩個與「沙奈朵ex」牌組原型有關的案例發生的時間點相隔了一年，原本作為「沙奈朵ex」使用者的兩個玩家在面臨對戰環境中「沙奈朵ex」牌組的不利對局增多時做出了相反的選擇。造成玩家們要一直面臨這種選擇的是卡牌遊戲本身自我更新的機制，對戰環境隨著新卡牌每一到兩個月的發售就會變動一次，在每年初標準賽制規則變更的時候（玩家們稱作「退環境」）遇到一次大震盪。舉本章中詳細介紹的兩個牌組為例。第一個「洛奇亞VSTAR」，收錄於2022年的10月的擴充包（「F」標），並在發售之後立即受到玩家們的關注而成為環境中的主流。到了2023年1月，「D標」卡牌退環境時，整副「洛奇亞VSTAR」失去了超過1/3的卡牌，牌組原型的強度跟穩定度都明顯下降。不過透過跟「一擊」寶可夢組合，「洛奇亞VSTAR」牌組仍活躍在賽場上。但在對戰環境中的佔有率已從巔峰的25%降到10%上下。之後隨著「噴射能量」、「治療能量」等特殊能量的推出，洛奇亞VSTAR在2023年年中重回了環境中的前段班。然而，到了7月「黯焰支配者」中「噴火龍ex」登場，「洛奇亞VSTAR」因為寶可夢整體的招式傷害難以處理高血量的「噴火龍ex」而逐漸淡出賽場。2024年初隨著以身上附加的特殊能量張數計算招式傷害的「奇諾栗鼠」於擴充包「狂野之力」中登場，「洛奇亞VSTAR」得以復活，並在「變換假面」中收錄的「古舊能量」登場後讓「洛奇亞VSTAR」能夠再次使用多種屬性的寶可夢的招式，包含前一節中所提過的「鐵臂膀ex」。由於一直有牌組的運作上的不穩定因素，「洛奇亞VSTAR」就這麼一路處於前段班牌組的位置直到2025年「F」標卡牌退環境。

第二個例子是在2025年寫作當下仍活躍在賽場上的「沙奈朵ex」，前面有提到這個牌組原型成型於2023年收錄於「朱ex」中的「沙奈朵ex」登場時。當年4



月「碟旋暴擊」中支援者「奇樹」的登場完美的契合了「沙奈朵ex」中速牌組的特性，使得「沙奈朵ex」成為環境中的霸主。這個地位到了11月「鐵臂膀ex」的登場受到動搖，但也獲得了如「反擊捕捉器」與「吼叫尾」等新戰力。事實上2023年最後一場地區聯盟賽就是由「沙奈朵ex」奪冠。到了2024年初，「E」標的「沙奈朵」與「蒼響V」退環境，致使「沙奈朵ex」改採用以「飄飄球」、「吼叫尾」等依照身上傷害指示物的數量造成傷害的基礎寶可夢的招式為主要的攻擊手段，這使得寶可夢攻擊後只會剩下少得可憐的血量。由於這些寶可夢要造成足夠的傷害需要搭配增加血量的道具「勇氣護符」，因此應付「沙奈朵ex」的一個有效方式就是透過卡牌的效果移除「勇氣護符」，這會使得這些寶可夢昏厥，而使對手能夠在一個回合拿取複數的獎勵卡。這些因素「沙奈朵ex」的強度不如以「沙奈朵」為主要攻擊手的時期。

不過，2024年4月「變換假面」中收錄的「願增猿」改變了這樣的情況。「願增猿」的特性「腎上腺腦力」效果為在身上附有惡能量時，能夠將場上一隻寶可夢身上的最多3個傷害指示物轉給對方場上的一隻寶可夢。配合「沙奈朵ex」特性精神擁抱在填超能力能量時會在寶可夢身上放置傷害指示物的效果，等於能主動利用精神擁抱的副作用，達成即使面對以非規則寶可夢為主體的牌組仍能在一回合拿取多張獎勵卡的策略，這使得「沙奈朵ex」又重回了環境頂尖牌組的行列。前一段所說的跟T發生的鏡像對局就是在這個環境中。

這樣的地位很快就遭受挑戰，在當年6月發售的擴充包「黑夜漫遊者」中，除了收錄「酋雷姆」導致「雷吉鐸拉戈VSTAR」牌組的崛起外，還有一組非常大的威脅來自「夜巡靈」、「徬徨夜靈」與「黑夜魔靈」這組寶可夢進化鏈。「徬徨夜靈」與「黑夜魔靈」特性的效果得以將自身昏厥並在對手場上一隻寶可夢身上放置傷害指示物，這相當於一回合可以攻擊兩次，且主動落後能讓玩家主動的去啟動「反擊捕捉器」、「奇樹」等卡牌的效果。此外，同一個擴充包中登場「吉雉雞ex」的特性效果是如果對手前一回合中自己的寶可夢昏厥，則能夠抽3張牌。這使得「沙奈朵ex」牌組常使用的、具有手牌干擾效果的卡牌「不公印章」

與「奇樹」的有效程度不如以往。在各方夾擊之下，「沙奈朵ex」的各種對局都變得艱困，因此整體使用率掉到前中段班。

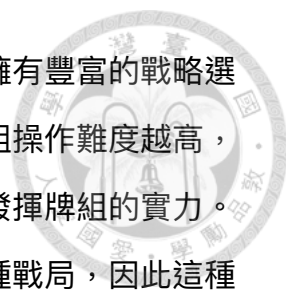
到了11月「太晶慶典ex」發售，其中收錄的「含羞苞」的招式「癢癢花粉」不僅不用能量就能發動，還擁有使得對手下一個回合不能使用物品卡的效果。這個效果通稱為「鎖物品」（グッズロック，Item lock），在寶可夢卡牌二十幾年的歷史中是控制牌組的常出現的策略，並曾有過輝煌的戰績，同時也深受許多玩家們討厭⁹³。「含羞苞」的登場使得依賴物品卡運作的牌組不得不改變構築的方式，也讓整個環境的節奏慢下來（i.e. 每場對戰所需的平均回合數變長），而使得以二階進化寶可夢為主角的中速牌組原型如「沙奈朵ex」、「多龍巴魯托ex」回到環境的上位。

在2025年初「F」標卡牌退環境，「沙奈朵ex」失去了擁有抽牌特性「洗鍊」的「F」標「奇魯莉安」，使得許多玩家認為「沙奈朵ex」在2025年會大量減少。不過，一方面「沙奈朵ex」的特性「精神擁抱」搭配「願增猿」的特性「腎上腺腦力」將場上的傷害指示物移到對手場上寶可夢的策略仍然非常的強力，二來在2月發售的擴充包「對戰搭檔」中登場的「莉莉艾的皮皮ex」的特性「妖精領域」使得超能屬性寶可夢的招式對龍屬性寶可夢能造成兩倍傷害，並反轉了對龍屬性的牌組「多龍巴魯托ex」的相性，而使得「沙奈朵ex」仍然能夠活躍在賽場上，並使得以惡系的二階寶可夢為主的牌組如「噴火龍ex」（太晶惡屬性）、「瑪俐的長毛巨魔ex」得以崛起。

以戰術風格來說，「洛奇亞VSTAR」與「沙奈朵ex」可以說是代表了兩種類型的戰略。一邊以「洛奇亞VSTAR」牌組為代表的快節奏牌組可以說擁有純粹的力量，快節奏牌組最重要的目標是以最快的速度讓核心策略順利運作⁹⁴，再看對手如何應對。另外一方面中節奏牌組的「沙奈朵ex」在每場對戰中同時有複數的

⁹³對經歷過以鎖物品為主要策略的牌組大量出現的對戰環境的玩家來說，「蟾蜍王」、「霸王花」、「鋤農炮蟲」、「含羞苞」等角色都能夠引發大量的討論。

⁹⁴ 快節奏牌組通常有比較差的穩定性（consistency，日文為再現性）。在卡牌遊戲的術語中，穩定性指的是整體來說，一個牌組的核心策略有多大的機率能夠順利運作。越是不穩定的牌組，越有可能因為手牌太差而無法執行取勝策略，這被稱為「手牌事故」。



目標要完成，越到對戰的終盤越能發揮出牌組的全部力量，並擁有豐富的戰略選擇。這兩者的差別在於操作難度不同。在卡牌遊戲中，一副牌組操作難度越高，需要玩家透過深度理解牌組的運作方式與熟知對戰環境才能夠發揮牌組的實力。相對的這種牌組會有較多樣的戰略，並提供玩家選項去應對各種戰局，因此這種牌組也會讓玩家覺得對戰局的掌握度比較高，如「沙奈朵ex」就是這樣的牌組。反之，如果牌組的運作依賴卡牌本身的戰力，在牌組的戰略運用上會更依賴運氣以及對手是否有應對的方法，比如說我有聽過玩家形容「洛奇亞VSTAR」牌組是大型選秀會場，意思是這副牌組原型的運作與戰績很大一部分要仰賴牌運，而非玩家的技術。在許多玩家的心中，選擇一副操作難度高的牌組打出戰績是比使用操作難度低的牌度更有成就感的，因此不論在歐美或是日本都有玩家在不論環境經歷怎麼樣的變動，仍堅持使用「沙奈朵ex」，就是因為「沙奈朵ex」這個牌組提供了他們表達理想中的競技玩家自我的方式⁹⁵。這樣的例子說明了玩家選擇的戰術風格往往會跟玩家所認為的什麼是實力堅強的卡牌遊戲選手的看法有關。

以寶可夢角色、卡牌遊戲的牌組與玩家自我之間的關係來看，可以看到寶可夢卡牌遊戲的玩家會同時經歷至少四種時間性，分別是每一到兩個月發售一次新卡牌、以年為單位的賽季、卡牌發售時程、每張卡牌在標準賽制活躍的三年，以及從接觸寶可夢系列就開始喜歡了一輩子的寶可夢⁹⁶。這數種時間性共同交織出了寶可夢卡牌遊戲的世界。時間性之間的不一致是牌組原型的三大要素，即角色、戰術風格與強度之間張力的來源。既然玩家要透過角色與戰術來表達自我，而在對戰環境變化得如此快速的情況下，對任何一個玩家而言，並不是所有的對戰環境都能找到使用喜歡的角色、戰術並擁有相當強度的牌組原型。即使找到了一個具有高度認同感的牌組並認同其為自身的人格面具，在這副牌的核心卡牌退

⁹⁵ 當然「沙奈朵ex」牌組的高人氣也有很大一部分要歸因於「沙奈朵」本身是人氣很高的寶可夢，且寶可夢卡牌遊戲的歷史上也有許多以「沙奈朵」這個角色為核心所構築而成的牌組。

⁹⁶ 玩家們透過與喜歡的角色建立連結並構築的自我認同往往持續了數年，甚至是一輩子。對R、Y以及M等從小與寶可夢一起長大的玩家來說，喜歡的寶可夢角色可以說構成了人格與自我的一部分。

環境後勢必得使用其他牌組，也就是必須重新打造人格面具。不過，與牌組角色一起戰鬥的回憶仍會存在於玩家的記憶之中，並存在於卡牌的週邊道具或是在玩家的討論之中持續的重述。因此寶可夢競技玩家透過各個角色所鑄造的人格面具可以說是—個玩家在各種時間點與寶可夢角色互動並共同戰鬥的經驗所疊加出來的樣貌，這展現了黃應貴（2020）所說的透過商品所客體化的自我是多重且碎片化的。

遊戲社群與人類學民族誌擅長描寫的地方社會有性質上的根本不同。寶可夢系列中的寶可夢現在有1025隻，這代表透過寶可夢角色來表達自我的方式至少有破千種，且相同的角色往往會隨著個人的想像不同而呈現不同的樣貌（即我在前一節所說的從角色轉化成人格面具的過程）。角色即使作為符號也缺少了穩定及共享的意義，也就難以構成象徵結構，而需要依靠個人透過與角色互動的經驗去賦予角色意義。也就是說在寶可夢世界中的經驗會隨著個人的喜好而有所不同。即使在這樣的情況下，玩家們也持續透過投注創造力在寶可夢卡牌遊戲來努力建構自我。因此，玩家們對於喜歡角色往往有很強的分享欲望，並在找到相似感覺的玩家時感覺自我被認可。

透過角色來建構與表達多重且碎片化的不只有寶可夢卡牌的競技玩家，而是這個時代中人們透過角色來表達自我，並透過角色建立社會關係的普遍特徵。動畫、漫畫與遊戲作品往往是在遊戲剛發售、動畫開播或劇場版上映時最多人討論，許多人也不會清楚記得看過的作品中的角色與劇情，而將其視作娛樂消費。但對於很喜歡特定的作品，將作品與角色作為表達自我的方式的個人而言，與角色建立長久的連結，持續重述角色以及特定角色間的關係性是讓角色持續「活著」的方式，角色的布偶、壓克力立牌、模型等物質化身就是角色活著的證明。這樣的過程中角色成為了人的人格面具，而成為了構成一個人生活與人格所不可或缺的部分。

小結

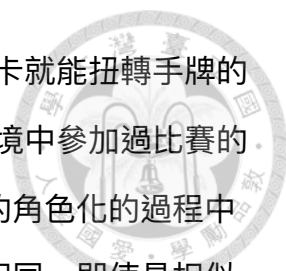
在本章中我以我所經歷過的一場高強度的對戰開頭，並敘述了在寶可夢卡牌遊戲競技玩家的社群中，對戰不只意味著想盡一切的辦法在規則下取勝，更意味

著去學習如何跟素未謀面的對手共同合作，維持比賽的進行。由於卡牌比賽具有內在的運氣成分，因此如何透過操作來讓戰局往自身有利、勝率高的方向前進可以說是卡牌遊戲玩家的技術的核心。由於對戰當下具有時間限制，且可能會因為緊張而沒有對戰局有全面性的掌握，因此在復盤的過程中辨認自己的失誤並找尋比賽當下沒想到的勝利條件是為了成為更好的玩家所不可或缺的。

卡牌遊戲的卡牌上除了有角色的繪圖之外，也會書寫這張卡牌在對戰中所擁有的各種數值與效果。這些數值以及卡牌的效果必須在對戰的脈絡下，將卡牌進行構築，組成牌組的情況下才能夠發揮功用，這也是卡牌遊戲與電子遊戲（e.g. 本傳電子遊戲競賽VGC、《Pokémon GO》的對戰）不同的地方。我依序敘述了幾個對卡牌玩家來說十分重要的概念，包括構築、牌組原型、賽制、對局以及環境。玩家在進行構築的時候要將這些因素全部考量進去，並選擇自己喜歡的角色以及戰術風格。

正是因為在寶可夢卡牌從構築到對戰的過程中有如此多的選擇、因素要考慮，在拿著自己絞盡腦汁，並歷經千辛萬苦去收集卡牌所組成的牌組去參加比賽並獲得成績時才會是讓人如此有成就感的一件事。這樣的遊戲經驗往往會讓人跟特定的角色與牌組原型建立深刻的連結，包含使用的角色、戰術風格以及對戰中所發生過的狀況。這樣的經驗與連結往往就是讓一個角色成為玩家的人格面具的關鍵，但由於寶可夢卡牌遊戲具有內部的更新機制，玩家們勢必要面對已成為人格面具的牌組因為戰力波動而變弱的情況，直到這副牌組退出環境。在這樣的過程中，與頻繁推出與更動的角色及卡牌互動所生產的自我必然如黃應貴（2020）所說的是多重且破碎的。多重且破碎的自我就如黃應貴所說的反映了新自由主義下「我是誰」的問題浮現，具體展現為參加比賽前許多玩家會對要使用什麼牌組產生猶豫與困惑。

就我作為玩家多年以及這幾年作為研究者的觀察而言，即使特定的寶可夢角色、特定的牌組只在短時間內活躍過，他們仍可能成為玩家們心中特別喜歡的角色，且對於特定寶可夢的印象會因為在卡牌比賽場上的活躍而因此改觀，就像第三張所提過的「咚咚鼠GX」那樣。雖然「咚咚鼠GX」已經在2022年時退出標準



賽制的環境中，時至今日玩家仍會懷念「咚咚鼠GX」僅憑一張卡就能扭轉手牌的劣勢的能力，這樣的回憶只有實際在有「咚咚鼠GX」存在的環境中參加過比賽的玩家才能感受。玩家對角色的情感與連結就是在這樣一次一次的角色化的過程中建立並加深的，每個玩家跟特定角色互動的軌跡與感受都不盡相同，即使是相似的角色仍會因為角色性格的差異以及與周遭角色的互動而有所不同，因此對個人而言，每個角色都是不可取代的。對於寶可夢的玩家們以及當代遊戲、漫畫與動畫的觀眾而言，他們便是努力的透過與各個不可取代的角色們互動，努力拼湊出一個能夠自在的與他人互動以及建立連結的自我。在這樣的過程中，角色成為了許多人用以認識自己，並與其他人互動的中介。

第五章 結論：想像羈絆



在我大學一年級時，黃應貴先生在「新時代的另類教科書－日劇」課堂上聽了修課學生幾週的報告後，提醒我們（學生們）對於日劇的報告預設了太多「老師想要看到的分析」，也就是著重社會政治經濟脈絡的分析，而較少著墨劇中人物的互動所展現出的情感。日劇透過鏡頭、敘事與音樂所描繪出的深層的、非理性的情感正是日劇這個媒介的長處。這樣的情感在新自由主義化社會的情境下更加重要，非理性的情感往往能提供個人動機，並左右個人的選擇，乃至於生命。這是學術論文中難以呈現的。黃先生這門課的出發點是將日劇作為一種「有效再現當代新時代的普遍性現象與問題」的文本來分析，其中主要的分析手法是透過一部日劇中反覆使用、出現的物或是場景作為關鍵象徵來理解劇中人物的情感、動機以及關係。當年的我對這種日劇的觀看方式是存疑的，主要的理由是這種分析方式無法系統性的處理電視劇的表現手法（i.e. 虛構作品）與現實之間的差距。不過，經過黃先生這門課，我培養了去思考虛構作品與現實生活的世界之間的關係的習慣，這樣的習慣成為了本論文問題意識的基礎。

我所關注的虛構作品除了日劇與小說之外，還包含了遊戲、動畫與漫畫等「阿宅的興趣」，時至今日當代社會對於這些作品及衍生的商品的觀感仍是分裂的。一方面這些作品的經濟價值與規模被肯定，另一方面仍有人覺得「動漫迷」沉迷於虛構作品世界的動機是在逃避現實世界，在關於特定作品的討論也會常常聽到「這是漫畫/動畫/遊戲而不是現實世界」的說法。而我的立場就像我在導論中所說，虛構作品，尤其遊戲跟漫畫已經成為當代人想像與理解現實世界的方式，並透過角色的物質化身進入了人們的生活。遊戲、動畫與漫畫的角色與世界並不（只）是現實世界的一種再現，而是一種透過想像來進行世界構作的媒介。比如說在一次讀劇會的演後座談中，劇評人使用「無量空處」來形容該齣戲劇本資訊量龐雜，隨時都在用台詞建構場景，而讓觀眾處理過多資訊而無法放鬆的感覺。這齣戲劇本的內容跟動畫或漫畫沒有關聯，但劇評人使用來自漫畫/動畫作品《咒術迴戰》的招式作為描述感受的方式。這樣的例子讓我注意到日常生活中

有許多的表達方式是基於遊戲、動畫與漫畫而來，例如導論中提到的技能樹與地圖。我認為遊戲、動畫與漫畫所帶來的啟發也有助於拓展人類學學術實踐中如何理解與想像現象。比如說《葬送的芙莉蓮》的「一級魔法使測驗篇」啟發了第四章中我關於寶可夢卡牌遊戲中對戰的分析，並找到方式去論述為何鏡像對局是一種特別的對局，以及鏡像對局如何展現了玩家與角色之間的複雜關係。《女神異聞錄》系列則啟發了我去以「人格面具」來描述角色與人的自我之間的關係。

在遊戲、動畫與漫畫作品中，角色與角色之間的互動以及一同歷經困難所產生的情感與關係一直是刻畫角色的重要方式，也是這些作品中常見的主題。這種情感常會被稱作「羈絆」（キズナ），羈絆除了是因與他人交流產生的連結，更重要的是角色們在遇到困難時往往能夠透過回想起與他人的羈絆而產生力量。

羈絆這個主題在虛構作品中不斷被重提說明了與他人連結對當代人的重要性。在《女神異聞錄3》、《女神異聞錄4》與《女神異聞錄5》中，玩家所扮演的高中生主角的生活除了以自身的人格面具力量來跟異世界的陰影對戰之外，也會進行高中生的日常生活，並在所生活的地方遇到各式各樣的角色。在與這些角色互動的過程中，會逐漸深入這些角色的生活與煩惱。與這些角色的連結會在遊戲的系統中以等級來呈現（從剛認識時為等級1，看完一個角色的所有故事時則會培養至等級10），這便是這三個遊戲作品中著名的「社群」系統。「社群」系統的特色是與特定人物的社群等級會影響主角所使用的人格面具的力量，在主角面對重要的戰鬥時，與社群角色的互動回憶會浮現在畫面上並為主角加油，社群角色的應援是主角能夠開啟隱藏的力量並打敗大頭目的關鍵。在這些遊戲中，社群系統可以說是透過對日常生活的模擬，將人與人之間的關係對個人自我的影響具體的表現出來。與他人的連結，也就是「羈絆」（キズナ）成為了《女神異聞錄3》主角對生命的答案，甚至為了守護羈絆而選擇犧牲自己。

除了《女神異聞錄》系列之外，動畫《新世紀福音戰士》（1995）中綾波零以「為了羈絆」來回答碇真嗣「為什麼要坐上EVA」的提問；漫畫《進擊的巨人》（2009-2021）中巨人之力的存在來自於始祖尤彌爾渴求與他人的連結，即使這樣的連結帶來的是痛苦與長年的戰爭；任天堂3DS遊戲《聖火降魔錄 覺醒》

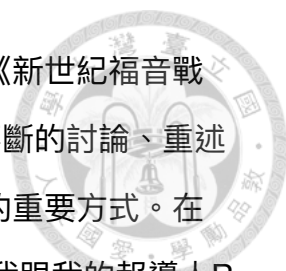
(2012) 中主角之一庫洛武的名台詞「這樣的羈絆，比命運更強大」⁴；漫畫《葬送的芙莉蓮》（2020-）從習慣獨來獨往、擁有幾近永恆時間的精靈主角芙莉蓮的視角出發，讀者跟著芙莉蓮踏上理解人類的旅途，一步步回想起跟昔日夥伴互動的細節，藉此重新理解與過去夥伴所度過的時間對芙莉蓮自身的意義。

寶可夢系列（1996-）也包含在其中，訓練家與寶可夢之間的羈絆不論是在遊戲、動畫還是現實世界的遊戲社群中都常常被提到。舉例來說，遊戲中當寶可夢進行「超級進化」時所發出的光輝是訓練家與寶可夢因為羈絆而產生的共鳴，這讓寶可夢能夠忍受進行「超級進化」所帶來的痛苦；動畫中主角小智的「皮卡丘」常呼應小智的吶喊，在戰鬥中再次站起來。

在寶可夢競技遊戲社群中，與隊伍或牌組之間的「羈絆」往往是在討論遊戲本身的運氣機制時被提起，比如說本傳遊戲中寶可夢的招式命中或落空、是否擊中要害，卡牌遊戲中能不能順利的達到理想的盤面、關鍵回合能不能抽到關鍵的卡牌，這些說都屬於玩家所無法徹底掌握的隨機性，而使得結果被說成是「羈絆」或「羈絆不足」的表現。

以前我總感覺「羈絆」這個詞多少帶有一點「中二」的味道，這個詞出現的語境過於廣泛又總是帶點玩笑的語氣而難以進行理論化。在進行本論文的民族誌田野過程中，我逐漸的發現羈絆這個主題之所以反覆出現是透過虛構作品中角色之間的羈絆，人們也能夠去想像在遊戲世界中與角色產生連結，進而透過角色之間的關係去想像在現實世界中與他人連結的方式，並去探索自己想要的關係性。

透過展示與角色的羈絆，人們表達對遊戲、漫畫與動畫的角色與世界的喜好與認同。這樣的認同使得角色與世界不再只是娛樂，而成為了構成個人的生活世界與人格所無可替代的一部分，且不會受時間或是作品的熱度等外部因素影響而淡化。當其他人願意去看這些作品、並討論這些作品的情節與角色時，就代表有人願意去理解自己，因此人們對於認同的作品往往有強盛的分享欲，並對角色的週邊商品有強烈的執著。這就是我說的角色成為人格面具的實際展現，人們透過角色來將一部分的自我展示出來，也用他人喜歡的角色來猜測這個人的個性、與自己的相性以及建立連結的方式。我的報導人R說過他有一個「神壇」，擺上去



的都是影響他「價值觀一輩子的作品」，這些作品包含了動畫《新世紀福音戰士》、漫畫《鋼之鍊金術師》與《寶可夢》遊戲。對R來說，不斷的討論、重述關於這些作品的角色與情節的想法是他跟世界上的其他人互動的重要方式。在2010年代前半，寶可夢與任天堂近乎從臺灣的遊戲地景消失，我跟我的報導人R跟Y便是在寶可夢在臺灣的低潮時期所認識的。在隨著2016年《Pokémon Go》帶起的風潮與2017年任天堂Switch主機的成功，寶可夢與任天堂的各角色再次攻佔人們的日常生活空間時，我們也抱持著好奇心去接觸新推出的遊戲與寶可夢角色。不論是在寶可夢的低潮還是當紅的時期，我們始終讓寶可夢存在生活中，並會主動去了解、追逐寶可夢的世界。來自虛構作品的角色儼然已經成為許多生命中不可或缺的一部分，讓生活中充滿角色的布偶、模型等商品則是用來創造與實現與角色共同生活的世界的方式。

本論文的民族誌案例寶可夢卡牌遊戲競技社群就是一種玩家們用來實現與角色共同生活的世界的方式。在這篇論文中，我從寶可夢卡牌的物質形式的描述、卡牌遊戲的商品邏輯與更新機制、臺灣的競技社群的形成一路談到了角色卡牌化之後開啟了什麼樣新的角色化過程。角色化過程即是去描述卡牌的畫框

(frame) 中以描繪特定寶可夢角色為中心開展的靜止場景 (scene)，在場景中各個寶可夢角色之間的關係、與場景的互動會引發玩家去想像角色所在的場景與動作。這讓玩家能夠透過卡牌這個媒介去投入自身的想像，對角色進行世界構作，進行個人性的想像，玩家社群也會對特定的角色與角色之間的互動關係形成集體性的想像，這樣的過程使得角色得以賦生。卡牌的形式以外，卡包這個商品形式在隨機性的基礎之上讓玩家得以體會「收服」的過程，也就是在與角色卡牌相遇的過程中去實際透過視覺與觸覺重新認識這些角色，也讓玩家能夠維持與卡牌遊戲社群的連結，而不僅僅是關注開出的卡牌的售價。

寶可夢卡牌遊戲作為一種競技遊戲 (competitive game)，遊戲的過程包含兩個階段，分別是構築與對戰，兩者都不只關於玩家個人，還跟玩家怎麼理解與想像其他玩家如何理解與進行遊戲，也就是玩家的社群有關。對戰從外部看來是兩個玩家透過牌組的對戰來分出勝負，實際上就像Sennett (2013) 所說的，競



爭的前提是雙方要同意特定的規則，因此卡牌的玩家也要學習去跟對手共同讓對局在符合規則的前提下進行。在卡牌的對戰中，卡牌內部的運氣成分是玩家必須面對的面向，在玩家熟悉對戰後會發現對戰中各種選擇都是彼此相關聯的，因此如何以更好的順序使用卡牌以降低對卡牌遊戲的隨機性的依賴是成為更好的玩家的重要課題，這讓復盤成為卡牌遊戲的重要過程。在構築的階段，玩家會去思考牌組的角色、戰術風格，以及相對於環境其他牌組的相性關係來決定要選擇什麼樣的牌組以及調整構築。這些要素都會跟玩家想要以什麼樣的方式與面貌來與其他玩家進行互動有關。在進行卡牌比賽對戰的過程中，玩家會透過對手的應對方式以及賽後的復盤，以及在對戰當下的各種感受來更加的了解自己，包含喜歡或不喜歡什麼樣的戰術風格與取勝策略。當出現了以喜歡的角色與戰術風格組成的強力牌組，玩家往往會對這樣的牌組產生高度的認同感，而可以說這樣的角色與牌組成為了玩家的人家面具，也就是個人主動選擇用這樣的角色與牌組去跟環境中他人互動。與成為人格面具的寶可夢角色互動的過程往往會對玩家留下深刻的印象，這些角色通常會成為不斷在重構的多重自我的一部分。這樣的敘述除了點出了角色對於玩家的重要性之外，也說明了相比於使用固定形式媒介的橋牌或圍棋，以同樂或社交為目的的桌遊來說，集換式卡牌的特點在於玩家能夠以各種角色努力去拼湊出自己理想、喜歡的自我的樣貌，這也構成了玩家持續投入卡牌遊戲比賽重要的動力來源。

回到我一開始提出的問題，也就是卡牌如何參與玩家之間的互動，以及玩家如何透過卡牌創造意義。這兩個問題可以說是一體兩面，問題的關鍵是寶可夢角色與遊戲本身所具有的多樣性讓卡牌遊戲的形式既複雜又能夠乘載許多意義，這讓玩家能夠透過展示卡牌與角色、牌組中卡牌的搭配以及牌組的版本來主動釋出讓他人理解自己的方式，以此與現實世界中的他人建立連結。卡牌的比賽則提供了讓玩家與其他玩家相遇的機會。所使用的牌組之間的關係往往會讓對戰的對手之間產生不同的互動，比如說在鏡像對局中對手之間常因為使用相同的牌組而建立連結。即使卡牌遊戲具有快速變化的機制而會讓玩家所欲表達的自我變得多重

且碎片化，玩家仍會持續研究、想像卡牌之間的互動，並在比賽場上以自己想要的方式追求勝利。

馬克思主義學者們批評後現代社會中的消費流於表面的感官刺激，如葉啟政（2024）認為後現代資本主義中如遊戲般的消費機制無法形成Durkheim的具神聖性的誘惑機制，認為這樣的世界面臨了意義的匱乏，並使得行動變得不可能（e.g. Graeber 2001）。從這樣的立場來看消費這件事情，他們也就只能以資本的魁儡或是資本繁衍機制的角度去檢視後現代社會中人們所生產的創造力、創意的內容以及以這樣的創意能量（如Condry 2013所說之「魂」）為基礎所蘊生到社群與社會關係，並將所有的現象都認知為資本結構下用以繁衍資本的機制。在當代世界中，創造力以個人（e.g.漫畫、繪師）、工作室（e.g.動畫、電子遊戲）以及社群（e.g.遊戲社群）等不同形式、不同層級的方式展現，並構築出了許多當代人的生活世界的「意義」之核心。本論文所書寫的寶可夢卡牌遊戲社群的對戰民族誌即是這樣的一個案例，寶可夢卡牌遊戲無疑是資本主義下所生產的玩具的經典案例，但角色卡牌所引發的想像、牌組構築所考慮的對戰環境以及要喜歡什麼樣的角色、以什麼樣的角色與戰術來代表自己都顯示出透過人們主動的投注想像力與參與。這展現出資本主義所生產的文化形式能夠乘載人們的創造力，並成為人們想像與創造世界的媒介。即使無法完全逃脫資本所生產的商品形式的影響，但這不代表人們的對於角色的想像與慾望會完全服膺於資本所期望的形式。舉例來說，目前的開放賽制（expanded）中有二十餘張的禁卡⁹⁷，每張卡被禁止使用的原因是玩家用這些卡牌所開發出的牌組原型太過強大並徹底的改變環境，使得開放賽制的比賽脫離了遊戲公司所預想的遊戲方式，而不得不祭出將這些卡牌禁止使用的手段。

我期望透過寶可夢卡牌遊戲競技遊戲社群這個案例來說明由角色所構成的世界之所以重要，不只是因為經濟規模，或因為偶發的暴力、作弊事件與超高價單張卡牌而被當作茶餘飯後的話題，更是因為角色提供了當代人如何想像世界、賦

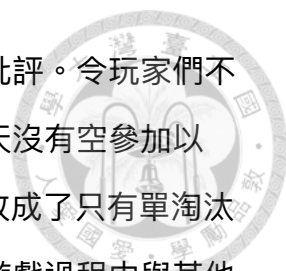
⁹⁷ 開放賽制為使用自黑白系列（2010）至今所推出的卡牌的賽制，。目前僅在日本每年愛知Champions League有一場比賽，中文則是完全沒有固定的比賽，因此在前文中並沒有提到。

予意義以及跟世界互動的方法。也就是對於遊戲社群的關注能從關注混亂轉而關注透過這些遊戲與角色所創造的意義，以及這樣的意義如何支撐了玩家的生活。能夠覺察並描寫人與角色之間幽微又複雜的關係正是民族誌田野研究方法的長處。

研究限制與展望

本論文的寫作過程說不上是順利，其中一個最主要的瓶頸是由於遊戲與角色的世界中大多涉及對特定的角色元素或圖像的反應，由這樣的反應所產生的非理性情感是學術語言與分析概念非常不擅長處理的部分。如本文中所陸續提到的，許多研究對遊戲角色研究的處理方式是敘述遊戲商品的邏輯，或是將玩家的行為歸納成幾種模式來分析（如Manning 2019），這樣的分析可以說迴避了處理角色與遊戲世界的實質內容（content）。作為長時間的寶可夢遊戲玩家以及研究者，我認為這種處理方式規避掉了遊戲最根本的面向，也就是玩家與角色的互動所構成的遊玩經驗。要描述這樣的經驗不可能繞過角色，因此我必須找到方法試圖傳達角色引發了什麼樣的想像、形成了什麼樣的情感。我找到的書寫方式是在敘述上盡量還原玩家的反應、思考方式以及透過角色創造意義的過程，以此將玩家們的親身遊戲經驗轉換成學術語言的敘述。用語言傳達遊戲經驗是非常困難的一件事，即使在玩家之間，要向不在場的人描述特定一場遊戲對戰的經驗是非常困難的，使用學術語言能傳達的自然就更少。我在書寫的過程中不斷地遭遇挫折，即使是現在我也還在尋找更好的方式去敘述玩家們的遊戲經驗。

另外一個以現有的材料沒有辦法處理的問題是消費研究長年爭論的問題之一，也就是消費者究竟是被動的接受資本的操弄而去購買商品，還是具有能動性，能夠做出主動選擇的主體。這樣的問題在涉及慾望的生產時又變得更複雜。對於資本來說，什麼是符合資本邏輯與期待的玩家以及玩家社群？在這樣的基礎之上，才能夠去討論什麼樣的慾望是不合資本的體制、延著逃逸線離去並蘊生世界構作的慾望。這個問題令人困惑的原因在於玩家社群與遊戲公司對於遊戲社群想像的分歧。這樣的分歧最鮮明的例子出現在本傳電子遊戲部門（VGC）中。在2023年時，TPC宣布該年亞洲區的比賽大多採用線上預選，並在臺北市的場地舉



行單淘汰制的複賽。消息一出，馬上引來亞洲玩家社群的大肆批評。令玩家們不滿的除了整體消息公布的時間很晚而導致許多玩家在預選賽當天沒有空參加以外，也在於TPC獨斷的將行之有年的以瑞士制預賽為主的賽制改成了只有單淘汰制的比賽。單淘汰制下輸一輪就會直接退出比賽，這跟在強調遊戲過程中與其他玩家交流的寶可夢遊戲比賽的精神大相徑庭。當年亞洲各國參賽的人數皆銳減，甚至在韓國出現了參加的玩家比晉級資格名額少的狀況。當年的錯誤決策時之今日仍在持續影響臺灣寶可夢VGC的社群。卡牌遊戲的賽制與比賽現場也經常發生爭議，比如說2024年高雄地區聯盟賽因為賽程大幅延宕導致本來預計5點結束的比賽持續進行到了半夜，以及2024年臺灣冠軍賽的參賽資格除了前三場地區聯盟賽的16強玩家外，全部的名額都要以抽選的方式獲得。在第四章中我有描述要進入16強是難度非常高的事情，因此這樣的措施對於認真想參加比賽的玩家而言是非常令人沮喪的，運氣差就連進入比賽場的資格都沒有。從根本上來看，遊戲社群的興盛，社群有更多活躍的玩家參加比賽應該是遊戲公司與遊戲社群中的玩家們的共同利益。從臺灣寶可夢競技遊戲社群的歷史來看，遊戲社群的建立往往是玩家們主動去爭取，並透過舉辦比賽與教學來吸引更多人成為玩家。玩家作為一種主動投入創造力、基於對角色的感受產生慾望的主體，反而常常在做出不透明且錯誤決策的日本遊戲公司的公司治理性之下遭遇挫折，這展示出當代競技遊戲玩家社群與遊戲公司之間的複雜關係，顯然遊戲公司對於玩家社群的預想跟玩家們的想像產生了分歧。但問題會是寶可夢公司對於遊戲玩家的社群究竟有什麼樣的想像？如果能夠釐清這點，就能描述什麼樣的慾望是符合資本體制的期待，什麼樣的慾望又是不合體制的慾望。這是單憑現有的材料所無法回答的問題，期望以後有機會深究這個問題。

參考文獻



林開世

- 2016 〈什麼是「人類學的田野工作」？知識情境與倫理立場的反省〉。《考古人類學刊》84:77-110。

陳怡君

- 2020 〈受苦，並存在著：屏東萬金女性天主教徒的多重自我與自我再現〉。刊於《主體、心靈與自我的重構》。黃應貴編，頁165-233。臺北：群學。

黃應貴

- 2016 〈多重地方認同下的社群性與社會想像〉。刊於《21世紀的地方社會：多重地方認同下的社群性與社會想像》。黃應貴編，頁1-45。臺北：群學。
- 2020 〈導論：主體、心靈與自我的重構〉。刊於《主體、心靈與自我的重構》。黃應貴編，頁1-67。臺北：群學。

黃應貴、鄭瑋寧

- 2017 〈導論：金融經濟、主體性、與新秩序的浮現〉。刊於《金融經濟、主體性、與新秩序的浮現》。黃應貴、鄭瑋寧編，頁1-74。台北：群學。

葉啟政

- 2024 《超越資本主義的異托邦：知識社會學的探索》。臺北：群學。

鄭瑋寧

- 2023 〈感性之存有、情感的「此性」與世界構作：以新自由主義秩序下的魯凱人為例〉。《臺灣人類學刊》21(1):29-76。



蔡怡佳

2019 《宗教心理學之人文詮釋》。臺北：群學。

謝竹雯

2022 〈「卡到人類學」：透過卡牌遊戲，理解人類學的田野倫理情境〉。《人類學視界》31:37-41。

羅盤針

2023 〈跨入異界、共享時空：臺灣偽娘的性別越界〉。刊於《性別、主體性、與重構生命世界》。黃應貴、林開世編，頁383-425。台北：群學。

GNN新聞

2016 「Pokémon 國際錦標賽台灣站於地下街舉辦《精靈寶可夢》製作人「增田順一」驚喜登台」。<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=133031>，2016年6月12日上線。

上野千鶴子

2015 《厭女：日本的女性嫌惡》。楊士堤譯。臺北：聯合文學。

東浩紀

2012[2001] 《動物化的後現代：御宅族如何影響日本社會》。褚炫初譯。臺北：大藝出版。

株式会社メディアクリエト

2024 《2024ゲーム産業白書》。東京：メディアクリエイト。

Allison, Anne

2006 Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination.
Berkeley: University of California Press



Appadurai, Arjun

1988 Introduction: Commodities and the Politics of Value. *In* The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective. Arjun Appadurai, ed. Pp. 3-63. Cambridge: Cambridge University Press.

Berlant, Lauren

2011 Cruel Optimism. Durham: Duke University Press

Boellstorff, Tom

2008 Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. New Jersey: Princeton University Press.

Brougère, Gilles

2004 How Much Is a Pokémon Worth? Pokémon in France. *In* Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon. Durham: Duke University Press, Joseph Tobin, Ed. Durham: Duke University Press.

Callois, Roger

1961[1958] Man, Play and Games. Meyer Barash, Trans. Chicago: University of Illinois Press.

Condry, Ian

2013 The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story. Durham: Duke University Press.

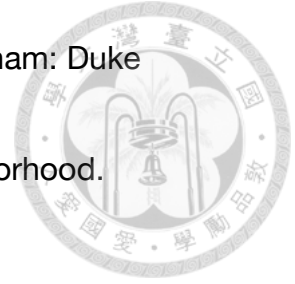
Doerr, Neriko Musha and Debra J. Occhi, eds.

2019 The Augmented Reality of Pokémon Go: Chronotopes, Moral Panic, and Other Complexities. London: Lexington Books.

Galbraith, Patrick W.

2019 Otaku and the Struggle for Imagination in Japan. Durham: Duke University Press.

2021 The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tokyo Neighborhood. Stockholm:Stockholm University Press.



Geertz, Clifford

1972 Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. *Daedalus* 101(1):1-37.

Gell, Alfred

1992 The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology. *In Anthropology, Art and Aesthetics*. J. Coote and A. Shelton, eds. pp. 40–66. Oxford: Clarendon.

Graeber, David

2001 Toward An Anthropological Theory of Value: The False Coin of Our Own Dreams. New York: Palgrave.

Hamayon, Roberte

2016[2012] Why We Play: An Anthropological Study. Translated by Damien Simon. Chicago: HAU Books.

Huizinga, John H.

1980[1938] Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture. London: Routledge.

Kopytoff, Igor

1988 The Cultural Biography of Things: Commoditization as process. *In The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*. Arjun Appadurai, ed. Pp. 64-91. Cambridge: Cambridge University Press.

Lamarre, Thomas

2018 The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media. Minnesota: University of Minnesota Press.



Manning, Paul

- 2019 Botanizing on the Asphalt: The “Poké-Flaneur” and the Virtual Urban Wildlife of Pokémon Go. *In* The Augmented Reality of Pokémon Go: Chronotopes, Moral Panic, and Other Complexities, Doerr, Neriko Musha and Debra J. Occhi, eds. London: Lexington Books.

Mauss, Marcel

- 2016[1925] The Gift: Expanded Edition. Jane Guyer, Trans. Chicago: HAU Books.
- 1985[1938] A Category of the Human Mind: the Notion of Person; the Notion of self. W. D. Halls, Trans. *In* The category of the person: Anthropology, Philosophy, History. Michael Carrithers, Steven Collins, Steven Lukes, eds. Cambridge: Cambridge University Press.

Miller, Daniel

- 1987 Material Culture and Mass Consumption. New Jersey: Wiley-Blackwell.

Nakazawa, Shin'ichi

- 2019[1997] The Lure of Pokémon: Video Games and the Savage Mind. Ted Mack, Trans. Tokyo: Japan Publishing Industry Foundation for Culture.

Nardi, Bonnie A.

- 2010 My Life as a Night Elf Priest. Michigan: University of Michigan Press.

Sennett, Richard

- 1998 The Corrosion of Character: The Personal Consequence of Work in the New Capitalism. New York: W. W. Norton & Company.
- 2013 Together: The Rituals, Pleasures and Politics of Cooperation. New Haven: Yale University Press

Silvio, Teri J.

2019 Puppets, Gods, and Brands: Theorizing the Age of Animation from Taiwan. Honolulu: University of Hawai'i Press.



Steinberg, Marc

2012 Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan. Minnesota: University of Minnesota Press

Strathern, Marilyn

1988 The Gender of the Gift: Problems with Women and Problems with Society in Melanesia. Berkeley: University of California Press.

Taylor, E.B.

2022 Ethnography as Play. *American Journal of Play* 14(1):33-57.

Tobin, Joseph, eds.

2004 Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon. Durham: Duke University Press.

Thomas, Nicholas

1991 Entangled Objects: Exchange, Material Culture, and Colonialism in the Pacific. Massachusetts: Harvard University Press.

Umehara, Daigo

2016 The Will to Keep Winning. Doug Burgee, Trans. Tokyo: Shogakukan Inc.

White, Daniel

2022 Administering Affect: Pop-Culture Japan and the Politics of Anxiety. Stanford: Stanford University Press.

The Pokémon Company

2024 Pokémon in Figures. <https://corporate.pokemon.co.jp/en/aboutus/figures/>, accessed may 30, 2024.

Stuart, Keith

2014 Nintendo Game Boy – 25 facts for its 25th anniversary. The Guardian,
[https://amp.theguardian.com/technology/2014/apr/21/nintendo-game-boy-25-facts-for-its-25th-anniversary?](https://amp.theguardian.com/technology/2014/apr/21/nintendo-game-boy-25-facts-for-its-25th-anniversary?fbclid=IwY2xjawHM6o9leHRuA2FibQIxMAABHT71x7h7vmZFGZyX8RVueu8LADY8IbOI93gITyPA2vapjIA5Byxh6pmwu1Q_aem_xJNceVRx1mcD4QVKn1HWkw)
fbclid=IwY2xjawHM6o9leHRuA2FibQIxMAABHT71x7h7vmZFGZyX8RV
eu8LADY8IbOI93gITyPA2vapjIA5Byxh6pmwu1Q_aem_xJNceVRx1mcD
4QVKn1HWkw, accessed Decembre 16. 2024.

