國立政治大學社會學系

碩士學位論文

遊戲精神的存與失：
以英雄聯盟為例反思資本主義社會生活

An Ontological Renaissance of Play Spirit:
Reflexive Thinking on Contemporary Capitalist Social Life with League of Legends as Example

國立政治大學
National Chengchi University

指導教授：黃厚銘 博士

研究生：謝岳罡 撰

中華民國 一〇九 年 十 月

DOI:10.6814/NCCU202100373

謝辭

本論文之所以能夠圓滿完成，如果沒有以下諸位師長、友伴的支持，我勢必無法一償這長達四年半的夙願，謹以這篇謝辭感佩所有帶領我穿越重重險隘的人們。

首先要謝謝我的指導老師，黃厚銘老師。從大二必修的理論課、大三資訊社會學、大四的文化與現代性、到碩班時的讀書會，我在理論底蘊的積累、以及治學態度的養成兩個方面上，都深獲老師的薰陶。寫作指導上不僅支持學生跳脫八股格式，更在一定程度上尊重我原先野心龐大的研究構思，充分給予我自主表達的空間；也幸虧老師對我文章所推敲的每個觀點都嚴加審視，最終作品才能有此一水平的論述深度。

接著所要感謝的是兩位口委老師，林鶴玲老師與方念萱老師。兩位老師針對論文分別指出了我至關核心的盲點，那些盲點不容迴避，如果口試中老師們沒有如此嚴厲、懇切地指陳出來，還不等我日後察覺，便註定先在學術圈裡貽笑大方了。而我深深認為，兩位老師的嚴厲不僅以身作則地示範了面對學術的敬業，同時也是對我最大的溫柔，能承蒙諄誨是岳罡的福氣，若沒有鶴玲老師與念萱老師，這篇論文無法徹底改頭換面。

在政大就學期間，我也有幸獲得許多師長在學識與生活上的提攜與關懷，令我深有感念。謝謝陳宗文老師、高國魁老師，從我大學到研究所，兩位老師的課總是如醍醐灌頂，每每讓我純粹因為求知而欣喜，在生活裡的艱難時刻，也曾受過兩位老師的關心。謝謝張峯彬老師，大四時和老師單獨吃導生聚，在老師的建議下才及時報考了碩士班，若不是當時先考取資格了，應考的意願恐怕在當完兵後就已被消磨殆盡。謝謝馬藹萱老師，提供了我關於質性研究的訓練，不論在技巧、或是素養，都為我的論文帶來豐富的幫助。謝謝胡力中老師和邱炫元老師，碩一的必修課是相當愉快而有意義的修課經驗，而課堂之外，每當在路上分別偶

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

遇兩位老師，也總是得到不少關心與鼓勵。謝謝關秉寅老師、熊瑞梅老師、姜以琳老師、教育系的陳榮政老師，能擔任各位老師的教學助理、在與老師們共事的過程中從旁學習、受到老師們的信任、發展出教學上的默契，是岳罡的榮幸，也是我碩班期間最愉快的經歷。尤其要感謝榮政老師，儘管我和老師不同系所，仍然得到老師視如己出的對待，我對此深表感激。

同儕之間的砥礪扶持也是讓我能完成論文的一大助力。首先感謝厚文、師豪、瑞晨、宗賢、慧明、逢凱，在起初我戲稱取名的、例行舉辦的論文自救會當中，除了收穫富有建設性的論文意見、從討論中激盪出靈感，這份同舟共濟的情誼無疑也是我心靈上的支柱。也謝謝學長們：宜杰、奕志、冠廷、惟毅、思錦、啟余，一路以來深受照顧。還要謝謝同屆、或年級相近的學術夥伴們，除了自救會的朋友，還有：徐嵐、潘宣、之耀、孟庭、王悅、昭宏、柏諭、宣諭、育紘、佑晞、新瑋、耀徵、浩綱、珮恒、莉庭、家琦、宜芳，能認識你們並共同成長，是我在政大很寶貴的一件事。

感謝我的受訪者們，感謝任何一個曾為本論文提供協助的人。感謝曾是我助教學生、而今保有聯絡的朋友。謝謝羿菁。感謝室友伊凡在我困頓時期提供後盾。感謝我的貓 Felice。感謝我的家人，尤其是老媽，為我的一事無成而包容寬諒。最後感謝我自己，就算千瘡百孔也不因此苟且應付，無愧於己地走完全程了。

謹以這篇論文獻給先父謝吳鏗。

2021 年 2 月 23 日凌晨寫於指南山下

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

摘要

作為一種當代現象，戲局（game）以數位形式大規模風靡全球，但我們是否真的在「遊戲」（play）呢？我們對待遊戲的姿態，究竟是像 Huizinga 筆下的羅馬帝國和 19 世紀西方人一樣，只是投入徒具表面華麗形式的活動、屬於玩家的內核精神卻日漸消逝，抑或我們已經喚回遊戲精神所以才有如今的盛況？

本文以 Huizinga 的遊戲人和 Heidegger 的存有學作為理論核心，叩問何謂遊戲精神，並選擇《LoL》為例，挖掘玩家投入遊戲之中的認知是否符合此種精神。本文將指出，玩家整體上正以一種非本真的姿態面對遊戲，其背後因素是雙重的：一方面是遊戲本身愛恨交織的含混特性，其自身就隱含了一股自我威脅的力量，另方面則是現代性和資本主義之下，社會從遊戲外部將其收編整合，使遊戲的價值隱而不彰。而作為批判性的回應，本文旨在重新揭示遊戲精神，並強調它所蘊藏的意義實際上深刻關聯於人的存在；透過解蔽遊戲精神，此一領會有望成為一種適宜的處世姿態，以回應當代資本主義社會結構。

關鍵字：英雄聯盟、遊戲精神、本真存在、自由、資本主義、現代性

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

An Ontological Renaissance of Play Spirit: Reflexive Thinking on Contemporary Capitalist Social Life with League of Legends as Example

Abstract

As a contemporary phenomenon, the **game** has taken the world by storm on a large scale in digital form, but are we really **"playing"**? Is our attitude towards the game like Huizinga's description of Roman Empire and 19th-century Westerners, who just throw themselves into superficially gorgeous activities while the core spirit of the players is fading away? Or have we already recalled the spirit of the play, which brings about the grand occasion nowadays?

Mainly based on Huizinga's Homo Ludens and Heidegger's Ontology this pair of theories, this article questions what the Play Spirit is and takes LoL as an example to clarify whether LoL players' cognition about play conforms to this spirit. This article will point out that the players of LoL are treating play with an inauthentic attitude as a whole, and the factors behind it are twofold: on the one hand play is internally dialectic, that is to say, its nature of ambivalence comprises the self-threatening force, while on the other hand with the modernity and capitalism, the society incorporates and integrates play from the outside, making the true value of the play concealed. As critical reflection, this article aims to disclose the play spirit and emphasizes that the meaning it contains is actually deeply related to the existence of human beings. By revealing the play spirit, this authentic understanding could be a proper conduct of life as the response to the structure of contemporary capitalist society.

Keywords: League of Legends, Play Spirit, Authentic Existence, Freedom, Capitalism, Modernity

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

目次

第一章、緒論 1

第一節、玩出文化 3

一、遊戲人 4

二、遊戲的文化意義 6

三、失卻中的遊戲精神 8

第二節、遊戲人之後 10

一、關於工作（嚴肅）與遊戲 10

二、關於遊戲人理論 13

第三節、**Heidegger** 的存有學 15

一、領會己身存有 16

二、在世界之中存在 16

三、在時間之中存在 19

四、沉淪與決斷 21

第四節、小結與全文結構安排 24

一、問題之重申 25

二、方法 26

三、章節安排 28

第二章、遊玩經驗與神聖嚴肅性 30

第一節、面向《**LoL**》自身 30

一、召喚你的英雄 30

二、歡迎來到召喚峽谷 36

第二節、認真了，所以主動去輸 39

一、遊戲幻覺的投入與破除 39

二、遊戲的愛恨交織與神聖嚴肅性 42

三、被遮掩的遊戲精神 46

第三節、《**LoL**》中的他者 51

一、一般玩家 vs.開發者 51

二、一般玩家 vs.一般玩家 55

中間考察：戲局、規則與目標 62

三、一般玩家 vs.公眾玩家（職業選手、實況主） 69

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

小結 74

第三章、現代性、資本主義與世俗嚴肅性 76

第一節、資本主義與娛樂工業 76

一、過度嚴肅化的推手：關於實證、實效、利益的現代理性迷思..... 76
二、被餵養娛樂 78
三、我們閒不下來..... 84

第二節、閒暇與無聊 85

一、現代性之下的閒暇與無聊 86
二、只好自討苦吃了 90
三、閒暇與無聊的存有學思考 91

小結 99

第四章、沉淪與本真的遊戲精神.....101

第一節、玩轉於世：再探遊戲人 101

一、自願的活動 101
二、非日常生活 102
三、封閉性 104
四、秩序.....105
五、作為遊戲人而本真存在 109

第二節、遊戲與自由 109

一、自我負責與願有良知.....110
二、自由作為真理的本質 116
三、遊戲的自由與創造.....120

小結 122

第五章、一場遊戲精神的復興.....124

參考文獻 128

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

表次

表 1 遊戲角色定位與特性 31

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

圖次

圖 1 《LOL》玩家先搶先贏的「喊路」 31
圖 2 召喚峽谷全貌 32
圖 3 戲局裡的戰爭迷霧 37
圖 4 隊友內鬨時展現勝負無所謂的姿態 40
圖 5 開發者對戲局的持續更新 54
圖 6 預判對手行動軌跡 61
圖 7 戲局 META 68
圖 8 咆嘯深淵全景 89

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

第一章、緒論

我們當代的生活裡充斥著大量遊戲（play）。早從 1960 年代開始，遊戲性（playfulness）便逐漸成為人們談論當前社會的鮮明特色，它不僅是作為閒暇時間的表徵，更在那些通常被視為嚴肅的領域裡——例如工作、教育、政治選舉——佔有一席之地（Frissen, Lammes, Lange, Mul & Raessens 2015：9）。「遊戲在文化經濟（cultural economy）裡的重要性，變得與工作（work）在工業經濟（industrial economy）裡同等重要。」（Rifkin 200：263）後現代思潮也將當代文化形容為「沒有整體目的的戲局、沒有超越性目標的遊戲」（a game without an overall aim, a play without transcendent destination）（Minnema 1998：21）。

遊戲當然不只是用來形容各種社會行動／觀念的比喻或象徵，人們也投身於實際遊玩活動之中——為了概念區分，我稱之為**戲局（game），是為了遊戲而人為創造的活動形式（form）**。尤其隨著資訊技術的革新和普及，透過數位媒介玩遊戲[1]早已深深嵌入當代人的社會生活，成為我們日常實踐的一環。從街機（arcade games）到家用主機（console games）、個人電腦（pc games）、手機（mobile games），數十年來電玩戲局（video games，簡稱電玩）持續引領風潮，而今規模上早已遍及全球，有些甚至發展出有組織性的錦標賽（tournament）、成為嶄新的競技項目（Taylor 2012：62-84；Snavely 2014：1-44）。以本文關注的《英雄聯盟 League of Legends》（簡稱 LoL）這款電子競技戲局（e-sports game，簡稱電競）為例：

舉辦於 2011 年的 Season 1（S1）總決賽總獎金為 10 萬美金，共有 8 支隊伍參賽，除了新加坡與菲律賓各有一隊參與，其餘均來自歐美國家，該次總決賽累計約有 160 萬人次透過網路轉播觀看[2]。而短短五年後，S6 的《LoL》世界賽已不可同日而語。該屆賽事歷時一個月，分為 15 天的賽程，參賽隊伍增加到 16

[1] 此處包含三種玩家與媒介的關係，即「在媒介上玩、跟媒介玩、透過媒介去玩」（playing on/ with/ through digital media）（Lange 2010），但並非本文聚焦重點，故不討論。

[2] 參考自維基百科條目「英雄聯盟世界大賽」https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%8B%B1%E9%9B%84%E8%81%94%E7%9B%9F%E5%85%A8%E7%90%83%E6%80%BB%E5%86%B3%E8%B5%9B，取用日期：2018 年 9 月 25 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

支，它們經歷各地區為期半年的正規區域聯賽之汰選，以取得出賽資格。其中北美、歐洲、韓國、中國各有三隊，台港澳與東南亞地區分別有兩個名額，以及持外卡（Wild Card）資格的巴西與獨立國家國協各有一隊代表。根據官方公布的統計數據，期間在世界共 23 個地區以 18 種語言進行轉播；所有場次的總遊戲時數達到 49 小時，在觀眾方面，不僅總直播觀看時間長達 3.7 億小時，每日累積觀看次數更有 3.96 億人次，共有 4,300 萬名不重複的觀眾收看、最多有 1,470 萬人同時觀看比賽（Riot Games 2016a）。

Raessens（2006、2014）主張 21 世紀第一個十年是全球性的「文化遊戲化」（global “ludification of culture”）。Juul 也透過休閒電玩的流行指出，電玩熱潮已是經驗上直觀可察的現象，不玩戲局的人反而才像稀奇的少數（Juul 2010：1-2）。Wagner 表明遊戲也被應用在兒童教育上，而他則是進一步關注非教育目的、「不重要」的遊戲能發揮的功能，指出競爭性電玩可以成為一種團隊培訓技術／工具（Wagner 2006：2）。網路上的開放原始碼（Open Source）運動，也強調「Just for fun」的精神（Wayner 2000）。遊戲成為當今社會文化不可或缺的重心，我們儼然身處於一個遊戲時代。

然而退一步思考，**拿「遊戲」來形容時代的文化特徵，彰顯了人們的何種性質？遊戲和其他社會生活面向的關聯是什麼？**或者有個更源頭的問題應當先釐清：**「遊戲」是什麼、「玩」是怎麼一回事？**如下文即將介紹的，20 世紀荷蘭文化史學者 Huizinga（1949）指出遊戲是一種主觀的精神狀態，是人類之所以為人的特質，他主張遊戲先於文明存在、社會文化乃是被人們「玩」出來的；不過弔詭地，Huizinga 卻也宣稱由於文明的「過度嚴肅化」，遊戲特徵正從它創造的社會中漸漸消逝——如 Huizinga 在他身處的時代所見。這引發了我們的一個好奇，亦即**當今的遊戲盛況在 Huizinga 的悲觀觀點下該如何理解？**

本文的旨趣便是源自以上的種種好奇：假設 Huizinga 關於遊戲元素流逝的悲歌如今已不再傳響，那麼在人們身上應當找得到屬於心理狀態的遊戲特徵。我們一方面要探究遊戲概念的原初意涵、掌握**遊戲精神（play spirit）**、釐清 Huizinga

DOI:10.6814/NCCU202100373

所謂的真實／虛假遊戲；另方面選擇《LoL》作為經驗例證，觀察玩家究竟是彰顯、還是遮蔽了遊戲精神。本文作為理論觀點先行的批判研究，期待**透過重新解蔽遊戲精神，為讀者提供一個反思機會**：本文發現 Huizinga 的遊戲人理論與 Heidegger 的存有學相當呼應，而我將結合兩人的學說，嘗試**挖掘遊戲和人之存有的積極意義，以回應我們在當代資本主義社會的處境**。

第一節、玩出文化

遠自古希臘哲人 Heraclitus 以來，古今中外關於遊戲概念的討論所在多有，尤其在晚近兩百年有顯著而大量的遊戲理論問世，各種觀點或多或少都回答了我們上文所拋出的問題——何謂遊戲？以 19 世紀左右遊戲古典理論為例：Lazarus 抱持一種鬆弛與休養觀點，將遊戲解釋為人們在生活中消耗掉能量之後用以恢復身心疲勞的活動（Mellou 1994）；Groos 主張的是練習功能，強調遊戲能使個體在兒童階段逐步掌握成人生活所需的能力，而 Hall 部份地承續了 Groos 的觀點，把遊戲看待成一種以簡化的方式複演過去先人們的習慣與精神，是某種演化上的遺傳本能（instinct with heredity）（Hall 1909：73-74）。Schiller 將遊戲視為一種審美過程[3]，是對理念美進行觀照的方法，「盈餘」與「匱乏」是他的兩個關鍵概念，當生命為了暫時免於物質上的匱乏而在精力上有所盈餘，便可能進入遊戲（Schiller 2004）。

在各家之言當中，多數觀點**只把遊戲看成具有某種功能的活動**，而我們選擇關注 Huizinga 的原因在於，他的 *Homo Ludens* 少見地**將遊戲提升到關乎人類如何生存發展**的本體論層次，並作為這個研究領域的重要經典和對話對象，持續發揮影響力。「它（*Homo Ludens*）具有豐富的參考性和令人讚嘆的涵蓋廣度，提供

[3] Schiller 的觀點在古典遊戲理論中稱為「精力過剩說」（surplus energy theory），我認為這是過於表淺的簡化，恐將忽略他深刻的人文關懷。惟 Schiller 不在本文推論範圍，故不贅述。

DOI:10.6814/NCCU202100373

了第一個完整的遊玩理論（full-blown theory of ludics），而且在它問世後的七十年來，仍然是任何『嚴肅的』遊戲討論的必然參考點。」（Motte 2009：26）因此我將聚焦在 Huizinga 的遊戲理論，以避免過於發散的討論，隨著分析再適度穿插其他遊戲／戲局的學說。

本節是全文理論框架的介紹，讓我們稍後在檢視經驗材料、探究遊戲之於當代人的意義時，能有一個思考的立足點。

一、遊戲人

18 世紀以降，人們樂觀地自覺只要運用理性，就能窮究世界的知識與真理，引領社會走向更進步的境況，能夠發揮理性正是人類有別於其他動物之處，因此啟蒙現代性宣稱人類是「智人」（Homo Sapiens）；另一種對於人類本質的捕捉則圍繞在製造、使用工具的能力上，主張人因為懂得發展工具和技術才成為人，也就是「製造人」（Homo Faber）。Huizinga 認為，智人或是製造人都不足以完整描述人類的特質，他提出遊戲人（Homo Ludens）的概念，說明人是因為「玩遊戲」而為人。雖然其他動物也會玩遊戲，然而在生物活動之餘，人們有能力將遊戲進一步昇華成為承載社會／文化意義的活動，從最初始簡單的兒童嬉戲，到嚴肅的信仰儀式，這些人類活動都具有遊戲的元素，而許多的文化、社會知識和規則也從中應運而生（Huizinga 2013：27-28）。

不論各種遊戲的形式與內容——從最單純的嘻鬧，到在公眾面前的正規競賽或優美的表演這種高度發展的戲局——，參與者都從中體驗到莫大的**樂趣**，Huizinga 認為這正是屬於遊戲的精髓，換言之，遊戲不只限於生理現象或心理反應，它超出純粹生物活動的範圍而隱含一種非功利主義的特性（Huizinga 2013：31）。這個特性意謂了遊戲與「有沒有用」的問題無關，它不為了某種非遊戲的東西而存在；享受遊戲本身帶來的樂趣、沉浸在那種吸引力和使人**入迷**的力量裡，就是遊戲的原初性質。而且它既不屬於物質範疇、也不能被化約進入除它以外的

DOI:10.6814/NCCU202100373

其他心理範疇。遊戲是作為一個獨立的、不能再溯源的概念而為人們所掌握的。

> 在接受遊戲的時候，你就接受了心靈（mind），因為無論遊戲是什麼，它都不是物質存在（matter）。……只有當心靈的激流沖破了宇宙的絕對控制的時候，遊戲才成為可能，才成為可思議的、可理解的東西。不斷對人類境況的超邏輯性質加以肯定的，正是遊戲的存在。……**我們遊戲且知道我們遊戲**，因而我們必然超越了單純理性存在，因為遊戲是非理性的（Huizinga 2013：26）（粗體字為我所加）。

遊戲與日常生活有別，作為一種單純以自身為目的、而不效力於其他事物的行為，玩遊戲可以說是一種生命的內在驅力，它從自身開始，並在滿足了「遊戲樂趣的享受」這個欲望的同時結束於自身，所以它是**形同一種短暫活動而插入日常生活的**。而玩遊戲絕不只是「需求—滿足」的本能行為——彷彿和因飢餓而進食一樣——，只因生物性需求而玩，那麼與動物的嬉戲便相去無幾。在此之上更重要的，是人類會在遊戲中**把現實加以想像化**，如同引文裡形容的「心靈的激流沖破宇宙的絕對控制」。這是一個社會建構過程，玩家在遊戲中再現出那些凝縮自現實的意象（images），使得遊戲超出單純的物理性活動，並承載了某些價值或意義（Huizinga 1949：4）。但是遊戲不能被混淆成社會的次級產物、彷彿為了某種功能才出現，相反地，人們可以在社會影響下創造、發明、遊玩各種形式的遊戲，不過**「想玩」的投入意願或傾向、以及知道自己在玩，始終是人自身的根本特性**。

從遊戲和其他概念的對立或相似，可以看出遊戲概念為何具有獨立性。乘著語言學轉向的風潮，Huizinga（1949：5-7）比較了遊戲與嚴肅的差異，他指出遊戲在表面上確實屬於非嚴肅的，但截然二分地排除那些嚴肅範疇的特質、留下不嚴肅的，卻無法充分捕捉遊戲的特徵：引人發笑、拙愚、風趣、詼諧、玩笑、滑稽，這些都對立在嚴肅之外，也大致符合遊戲帶給人的感受，但遊戲並非這些形

DOI:10.6814/NCCU202100373

容詞的總合。層層梳理的結果便是，遊戲無法透過在大範疇裡不斷劃分與歸類，從中找到它所屬的源頭——其獨立性、不可化約性因而獲得彰顯；遊戲跳脫於智慧與拙愚的對立，同樣也存在於真理／謬誤、善／惡之外（Huizinga 1949：6）。

Huizinga 明言，遊戲也無法被簡單放入美的領域（realm of the aesthetics），儘管美的性質並不附從於遊戲[4]，但遊戲有時則傾向突顯出美的特色，例如運動中的人體美、伴隨在遊戲中的節奏與和諧，都呈現出遊戲和美的聯繫多麼密切（Huizinga 1949：7）。然而他提醒我們，不宜企圖使用其他抽象概念作為預先的框架、而應該獨立地檢視遊戲特徵。這是主動的思考策略，要把遊戲概念從其他形而上概念抽取出來、反對把遊戲看待成真／善／美在現實生活中凝結的產物。遊戲概念不被包含在其他概念範疇底下，其本身就處在最核心的位置上（Huizinga 1949：6）。透過宣稱遊戲概念無法再溯源，Huizinga 以「遊戲人」把遊戲抬升成為本體論層次的課題，亦即連結到人的本質、人如何存在等問題。

二、遊戲的文化意義

Huizinga 所言的遊戲具有什麼性質呢？遊戲是（1）自願的活動；（2）不屬於日常的或真實的生活；（3）遊戲具有封閉性、有限性；（4）遊戲創造秩序、它就是秩序（Huizinga 2013：30-33）。

對現實加以想像化的玩家知道自己「只是在玩遊戲」，一切只是**假裝**，是玩家自願進入**幻覺（illusion）**的狀態，事實上，幻覺與拉丁文的遊戲 ludus 有著相同字源，illusion 是 in 加上 ludere，亦即「進入遊戲」。然而這種假裝的意識不會讓玩家產生矛盾、阻礙他入迷、更不妨礙他用最高的嚴肅性去進行遊戲（Huizinga 2013：31）。於是我們看到一種含混關係（ambiguity）（黃厚銘、林意仁 2013），即遊戲「既嚴肅又不嚴肅」，進一步來說，嚴肅雖然不附屬於遊戲，並且似乎處在遊戲的對立面，但在非嚴肅的遊戲中，玩家卻可以展現嚴肅的一面。

[4] 一個簡單的反例已足夠打破這兩個概念的包含關係：不涉及美的、反美的／醜的遊戲完全可以成立，例如戰爭時期的屠殺競賽。

DOI:10.6814/NCCU202100373

而作為日常生活的插曲，遊戲「……裝飾生活、拓展生活並作為一種生活功能而為個人和社會所需要。之所以如此，……是由於它的文化功能。」（Huizinga 2013：31）這尤其可見於譬如祭典、儀式等，具有神聖色彩的人類較高形式的遊戲當中。遊戲的文化意義與它的**無功利性（disinterestedness）**並不牴觸，因為它對人類社會的貢獻是物質利益之外的，遊戲這種必需，為文明帶來的是意義的豐富化。例如在其他著作中，Huizinga 曾對騎士精神（chivalry）有所闡述：歐洲封建時期，騎士與貴族夫人若即若離的情慾互動中，充滿著英雄式的幻想、體面而顯得非現實的情操與儀式，儼然是一場「高貴的戲局」（noble game）（Huizinga 2017：72；Anchor 2018: 68）。在封建時期結束之後，以騎士精神為「崇高生活之願景」（the vision of a sublime life）的中世紀禮儀規範，仍然延續至後來的文藝復興時期，更被作為藝術題材大量刻劃，正是遊戲特徵使社會文化深化、豐富化的案例（Huizinga 2017：72-79；Anchor 2018: 68-72）。

Huizinga 強調**遊戲始終是在最核心處的東西**，那些形式上較進階、具文化功能／意義的社會遊戲，本質上與兒童或動物遊戲絲毫沒有差別，任何遊戲「在一開始就包含著遊戲特有的全部因素：秩序、張力、運動、變化、莊嚴、節奏、迷狂。」那些形式較高階的社會遊戲（social play）是在社會發展的後來階段上，才嫁接、附著到遊戲之上的，但首要的東西永遠是遊戲（Huizinga 1949：47）。而這便是遊戲如何為社會帶來意義的豐富化——正如同兒童玩扮家家酒，我們能指出他們正透過模仿的遊戲再現自己觀察到的社會關係，有助於他們代入一個社會角色、並學習相應的社會規範；然而社會化的教育功能不是扮家家酒的起點，不是成人看上這類戲局具有教育功能才讓兒童去玩、兒童也不是根據這種目的考量才去玩遊戲，他們一切的純粹目的，只在於好玩而已。

至於遊戲何以外在於日常生活，則關係到遊戲發生的**時間**與**空間**。遊戲自有其開始和結束，是在某個特定的時空限制裡上演（play out）的，當某人進入遊戲，他就暫時地離開現實世界、進入遊戲的魔力圈（magic circle），無論那個空間是物理上預先劃設的場地，或只是觀念上的（Huizinga 2013：32）。但**遊戲和**

DOI:10.6814/NCCU202100373

現實的界線絕非涇渭分明，因為遊戲仍然是發生在玩家的某段生活片刻，並構成他實際生命經歷的一部份，與其說遊戲與日常生活截然二分，不如說**遊戲既內在又超越到現實之外**。

遊戲擁有自己的規則與秩序，所有玩家都必須遵循，因為即使是細微地偏離規則，也都會使遊戲的幻覺消失，輕則把參與者拉回現實、在遊玩中出戲，更嚴肅者則像是讓儀式失效而招致惡果。雖然早先提及遊戲無關乎真或善，基礎上不與道德相關，但是遊戲本身有對待玩家的倫理規範存在，比如禁止作弊或是破壞遊戲。而後者又比前者來得嚴重，因為前者至少仍然承認遊戲裡面的價值、仍然相信遊戲的目標值得追求；破壞遊戲則是對它的完全推翻，否定了遊戲精神（Huizinga 1949：11-12）。所謂的破壞遊戲者，不是那些從未投入遊戲幻覺的局外人，而是原屬於遊戲世界的一份子、後來卻破除遊戲秩序的人。例如賽車電玩，作弊者是暗中使用外掛程式，讓自己怎麼過彎都不會翻車，**他仍想追求勝利**此一目標；而破壞者則不把目標規則當一回事，起跑後便橫停在賽道上阻擋他人、逆向衝撞其他車輛，要**讓別人也玩不下去**。

三、失卻中的遊戲精神

身處 20 世紀初的 Huizinga 認為社會文化中的遊戲元素已經漸漸喪失（Huizinga 1949：195）。例如體育競賽，這種以運動形式呈現的遊戲越來越受到嚴肅對待，規則變得更嚴格與精密、規範與監督也更細微，導致純粹的遊戲特徵不可避免地退居次位、直至消失；所謂的選手被選拔出來，對這些選手來說，這項活動已不再是遊戲了，他們與其他的業餘運動員相比，是遊戲性低於、但能力優於業餘者的一群人（Huizinga 1949：196-197）。

> 專業運動員的精神已不再是真正的遊戲精神了，它缺乏**自發性**與**隨意性**。而這也影響到業餘運動員，使他開始受自卑感的折磨。在自發性與隨意性之間，他們使運動越來越遠離真正的遊戲領域，直至這種運動變成自成一類的東西

DOI:10.6814/NCCU202100373

（sui generis）：既非遊戲又非認真（earnest）。（Huizinga 1949：197）

古代文化中，競賽是神聖節慶的一部份，而後者——如前兩節所述——是在遊戲中誕生的，然而今日的運動競賽已不再和神聖儀式保有聯繫，它變成完全世俗、無機的東西：「……即使現代社會技術有能力在體育場舉行公開展示程度最高的大眾表演，……不論是奧林匹克運動會，……還是大吹大擂的國際比賽，都不能在哪怕是最小的程度上把運動提升到能夠創造文化的水平。」（Huizinga 1949：198）

不只有身體技藝方面的運動如此，許多依靠腦力計算的活動，例如棋牌類活動，一樣有朝向**過度嚴肅性**（over-seriousness）發展的跡象。Huizinga 說明，這類靜態競賽原本就有嚴肅的成份，只是傳播媒體運用了這項特性，透過公開錦標賽的方式，將這些活動納為新的體育運動（Huizinga 1949：198）。於是這些遊戲如橋牌，在現代社會技術（modern social techniques）——細微的體現如隨身攜帶的手冊和綱要、專門的訓練——之下，變得過於嚴肅（Huizinga 1949：198-199）。隨著棋牌類遊戲競賽的對抗強度被增強、競賽規模被擴大，表面盛況背後的內涵卻是逐漸空洞匱乏的。因為這些活動「片面地使智力敏銳，但沒有以任何方式充實靈魂。」（Huizinga 2013：239）除了競賽獎酬的金錢交換之外，沒有其他實質性的結果了；社會整體也不因這些活動而獲益，或因為這些活動的無益而受害。Huizinga 的主張由此突顯：不論任何戲局形式，遊戲概念本身確實不牽涉「有沒有用」的問題，人們不是為了某個遊戲本身之外的功能或好處才玩遊戲，它自成目的，而文化／文明往往能在這種無意圖之中獲得助長；但是現代社會的戲局徒有複雜精緻的形式，漸漸斷失與遊戲概念原初的聯繫，越來越不具有推動社會文化豐富化的內涵。

這種發展與現代化的技術革新密不可分：攝影與科學測量能夠更細緻地記錄運動員的表現，比起賽場上展現的身體美，如今大家更錙銖必較的是數據上的突破；棋牌類遊戲也因為傳播媒體的發達而可以被納入賽事（Huizinga 1949：198）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

正是由於科技技術的發展成為基礎，這些活動才有此改變。這是相當弔詭的結論，「我們得到的是名稱叫做遊戲的活動，但這種活動卻被提升到技術組織與科學完善的極致，以致真正的遊戲精神受到消亡的威脅。」（Huizinga 1949：199）

第二節、遊戲人之後

Huizinga 的 *Homo Ludens* 將遊戲概念提升到本體論上的一種人類特性——甚至可謂某種類本質——，而不單單只是認識論層次上、由社會建構的觀念產物。對於現今持續蓬勃發展的遊戲研究領域而言，這個獨樹一幟的理論影響深遠，然而歷時將近一世紀，在 Huizinga 未能觸及的時代裡世界已有了顛覆性的變化，絕非 20 世紀前半葉所能同日而語。Huizinga 的遊戲概念因此碰上兩層次的疑慮：其一是他關於遊戲特性的捕捉，假如要套用在當今大行其道的電玩上，是否詮釋力不足呢？第一種疑慮也間接衍生出另一個問題，同時也是我在前言提過的——Huizinga 所謂「遊戲精神漸趨式微」的灰暗論調如今還成立嗎？

本節將回顧幾篇和 Huizinga 有所對話的當代遊戲研究，透過對以下研究的評述，我將揭示本文對於這兩層疑慮的理論立場，進而帶出問題意識。

一、關於工作（嚴肅）與遊戲

Nardi 在她研究《魔獸世界 World of Warcraft》（簡稱《WoW》）的專書裡，曾討論了工作與遊戲兩個概念在玩家認知與行為中所呈現的含混張力。對於各家遊戲理論持續爭辯的遊戲本性（nature of play）來說，讓遊戲與工作有別的是它作為魔力圈的概念——一個保護空間可以抵禦例如工作、學校和家庭義務等等日常生活的侵犯（Nardi 2010：94）。但是要定義這兩個概念卻勢必碰上弔詭之處，Nardi 認為單憑人所從事的活動形式，不能釐清工作與遊戲，相反地，她根據

DOI:10.6814/NCCU202100373

Dewey 的積極審美體驗[5]（active aesthetic experience）概念，強調玩法特徵（gameplay）是戲局的表現（the performance of a game），和作為一種文化實體的戲局本身是有所區別的（Nardi 2010：94）。玩家面對戲局的主觀意向需要受到考量，這與 Huizinga 認為遊戲是一種精神狀態相符合。

在《WoW》玩家身上，Nardi 觀察到鮮明而帶有觀感評價的認知，他們不時把工作與遊戲並列而論，貶抑地表達出工作所迫的身不由己、工作的乏味無聊與消耗心神等等；此外，玩家也經常劃分戲局和「必須重回現實生活」的時間，兩個領域界線明確（Nardi 2010：95-97）。**她引述 Huizinga 說明遊戲並不因為生理需求或道德義務而強加於人，反而在我們文化中，工作卻多半如此**；而當話題從主觀認知狀態進一步牽涉到具體活動形式時，自由與強制、遊戲與工作內容似乎不再那麼壁壘分明了（Nardi 2010：97-98）。關於自由，Nardi 明言：

> 在遊戲脈絡中的自由……是被選擇的當代生活的某些方面（……is certain aspects of contemporary life are chosen）；我們的社會以買賣「休閒」（leisure）活動為前提，在這些活動中，公司競爭著可自由支配的時間和金錢。（Nardi 2010：101）

於是，工作元素在遊戲中產生另一種脈絡，涉及的是玩家在戲局的特定面向得到工作般的體驗，而玩家起初並不拒斥這種「工作」，反而認真對待它，最屬代表的便是「農」資源（material-farming）的過程——它是戲局設計（game design）下玩法的其中一環（Nardi 2010：98-99、102、112）。「……遊戲是一種自願選擇的活動，同時又為工作般的結果打開潛能。」（Nardi 2010：101）機械式而彷彿工作的重複動作確實讓部分玩家疲乏（burn out），玩家不過是從事設計好的、屬於戲局結構一部份的動作，他們被開發者慢下腳步、被保持在忙碌中、然後持續在邊緣上追求些微的突破（Nardi 2010：99、101、112）。但對於其他留下的玩家

[5] 審美活動的對立面是勞動者的辛勞（the toil of laborer），而薪資是唯一的報酬（Nardi 2010：94-95）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

而言，冗長的資源累積過程是他們自願接受的，因為農好資源後所達成的遊戲目標是可預期的，儘管「……為了達到目的而需要採取的行動本身並不迷人。」（Nardi 2010：106）這類過程的可愉悅性相對較低，但是對於達到一個更大、更完全的愉快是需要的。

雖然對於追求遊戲目標的玩家而言，重複性行為符合邏輯（為了某種收穫，我需要有所耕耘），但它作為戲局邏輯的一部份（設計上有這項元素）卻不能視為理所當然，Nardi 認為《WoW》玩家呈現出潛意識資本主義思想（subconscious capitalist minds），而「農」是一種新教徒工作倫理的表現，也是遊戲等於工作的一種持續妄想（a sustained delusion that play equates to work）（Nardi 2010：111）。體現出資本主義邏輯的戲局能夠存續的原因，正是因為**戲局複製、延伸了現實生活常常經驗的無聊（boredom），再以玩家所欲的獎酬作為回報，讓先前挫折的過程變得可以忍受**（Nardi 2010：113）。Nardi 對此抱持正面評價，她引用 Freud 說明幻想（fantasy）是一種工具，用以應對那些伴隨社會生活而生的令人沮喪又無法控制的事件，「玩戲局（gaming）可以讓玩家承擔當代生活中消磨我們所有人的挑戰和失望，在幻想中克服它們。」（Nardi 2010：115-116）

Nardi 的文章肯定了電玩所構築的魔力圈，強調遊戲能讓玩家短暫地從現實生活抽身、投入到有限完善之中的特性（Nardi 2010：102-103、120），而針對遊戲與工作／嚴肅的討論，她也從田野挖掘出兩者不適合簡單二元劃分的含混狀況。她以 Huizinga 的學說作為詮釋實證材料的理論觀點之一，然而她不認同「遊戲和物質旨趣無關，也不會從中得到利益」（Huizinga 1949：13）這一個 Huizinga 常受詬病的看法——同時又自相矛盾地採用這項觀點，導致她的理論立場似乎無法自圓其說[6]。

整體上，她似乎形成了如此一種論調：正因為工作、學校等外在的日常生活事務往往身不由己、又教人無聊困乏，人們才傾向跳進不必從屬某個外來目標的

[6] Nardi 在註釋主張：「Huizinga 的這個宣稱向來飽受批判。一些理論家因此全盤否定 Huizinga 的研究。他的佳作應該被正視，可是 Huizinga 在這項議題上確實錯了；已有研究顯示即使是動物，被剝奪遊戲也會遭受痛苦。」（Nardi 2010：208-209）

DOI:10.6814/NCCU202100373

遊戲世界，儘管遊戲有時讓玩家工作般地進行重複性動作，但那是玩家自由接受而願意承擔的，因為完成時確定能夠獲得正向回饋。我認為，Nardi 錯誤地訴諸某種因果邏輯——因為現實經驗往往使人挫折，所以人需要投入遊戲裡。彷彿「讓人暫時喘口氣」就是遊戲的效益，足以當作反駁 Huizinga 無功利性主張的根據，但事實上，**這是從遊戲外部為其尋找定位、功能論式地對遊戲索求某種效用**。

Nardi 的實證取徑讓她著重在現成可察的遊戲效用，連帶地許多值得細究的課題——**自由、資本主義、無聊與休閒**——，似乎都還留有省思的空間。我將在下文討論這些課題，並指出 Nardi 的觀點遠離了遊戲精神（見第三章）。

二、關於遊戲人理論

在 *Playful Identities* 當中，五位編輯共筆的導論將 Huizinga 譽為遊戲研究的經典，多虧近來有所發展的戲局與休閒研究，甚至能說有一場 Huizinga 的復興（Huizinga-renaissance）；但他們認為 Homo Ludens 需要被更新，因為遊戲與技術的關係幾乎和 Huizinga 的描述（現代技術是過度嚴肅性的推手之一）相反（Frissen et al. 2015：10）。

Frissen 等人注意到 Huizinga 理論中關於嚴肅性更細緻的處理，亦即神聖／世俗嚴肅性（sacred/ profane seriousness）的差別，遊戲超越了世俗嚴肅性、這種主觀精神狀態是神聖嚴肅性的展現（Frissen et al. 2015：12-13）。但他們也指出 Huizinga 有四個容易令人困惑的矛盾難題：

> 首先……Huizinga 一方面認為遊戲是人類生活中的重要方面……。另方面卻主張遊戲完全發生在日常生活之外，是無目的的**插曲**[7]（disinterested **interlude**）。雖然遊戲「對於**社群的福祉、豐饒的宇宙洞見**（fecund cosmic insight）和社會發展必不可少」，但同時它只是假裝（make-believe）。……

[7] 插曲在字源上正是 inter-（between, among, during）和 ludus（play）的組合。

DOI:10.6814/NCCU202100373

第二，**遊戲既是自由，又是強制力**。根據 Huizinga，遊戲是對人類自由的一種慶祝，不過……遊戲使人著迷，它要求我們完全瘋狂地沉浸其中。……第三，戲局既是確定的，也是變化的。Huizinga 強調戲局規則是絕對的，同時，*Homo Ludens* 又是關於遊戲不斷轉變為各種文化形式的歷史敘述。第四，遊戲活動既是個人的、也是集體的。……多數情況下，玩家會在共享的遊戲世界中，與其他人一起玩、或進行對抗，並通常會在觀眾面前。即使獨自玩單人戲局，也會有**想像中的觀眾**（imagined audience）。（Frissen et al. 2015：16-17）（粗體字為我所加）

文章接著闡述了各路學者對這些矛盾陳述的質疑，而 Frissen 等人似乎與其他人一樣，錯把 Huizinga 套上現代性的二元邏輯：

我們經常在遊戲的案例中碰到根本性的弔詭。……然而在以「分離的宇宙論」（separative cosmology）為特色的現代思維當中，包含 Huizinga 的分析，這些含混性無處可去、必須加以驅除。但在他的……遊戲和非遊戲（現實、實用、嚴肅性等等）對立之中，Huizinga 不可避免地陷入這種無法解決的概念緊張之中。（Frissen et al. 2015：17-18）

雖然 Huizinga 展現了對遊戲含混性的敏銳度，但在作者等人所謂二元劃分的驅力下，Huizinga 卻無法完整說明遊戲與現實在互斥之外如何交集；因此 Frissen 等人主張放棄二元線性的現代性邏輯，而是借鑑 Fink 以辯證邏輯來審視遊戲和現實的關係（Fink 1968：19；Frissen et al. 2015：18）。作者們說明遊戲和審美一樣都具有雙重體驗（double experience）的特徵，是**意識投射在某對象的同時，還能反身性地觀照、體驗自身甚或他人的體驗，是既向心又離心的（(ec)centric**）（Frissen et al. 2015：18-19）。他們接著說：「當我們進行娛樂性活動時，我們不像 Huizinga……所建議，走出日常世界而進入遊戲世界的魔力圈，而是有意地、明確地玩起了作為人類生活特徵的雙重存在（double existence）。」

DOI:10.6814/NCCU202100373

（Frissen et al. 2015：19）

在我看來，作者們最終的取徑雖然正確，但卻是從理論的誤解出發的。根據黃厚銘，不論是涉及情感和評價的 ambivalence，還是關於認知與思想的 ambiguity，都是一種正反交融並存的狀態，是和現代性二元對立有別的含混性思考（黃厚銘 2014：174）。而事實上，Huizinga 提出的神聖嚴肅性概念，其本身就是一種愛恨交織（ambivalence）的含混心理狀態（見第二章），上述的四個矛盾反而正是他展現含混性思考的最佳例證。同時 Huizinga 的主張也絕不是 Frissen 等人認為的那樣——空有對含混性的敏銳覺察、卻依舊彈著現代性邏輯的老調。甚至連作者們所謂的雙重體驗，其實也是 Huizinga 原本就具備的觀點，上節第一點我曾介紹，Huizinga 指出遊戲是對現實加以想像化的假裝狀態，參與者透過遊戲、在遊戲裡（by and in play）所再現的是從現實提煉的意象，現實和遊戲之間存在著連結，決不是如 Frissen 等人以為的二元斷裂。

該文章企圖採納遊戲人並修正出「Homo Ludens 2.0」，不過在經典的掌握這方面，我們的理解似乎能提出異論；下文的討論裡，舉凡作為主觀意識狀態的神聖／世俗嚴肅性、遊戲與現實（乃至人的生存本身）、自由與強制力、還是想像的觀眾等等，都是我將著墨的議題。

國立政治大學 National Chengchi University

第三節、Heidegger 的存有學

從導言至此，我已闡述了問題意識，並介紹 *Homo Ludens* 這個本文抱持的理論觀點，接著也回顧了與 Huizinga 有所對話的當代研究。而作為本文的第二根理論支柱，Heidegger 的哲學是我們用以深化遊戲精神意涵的重要養分，本節將簡介 Heidegger 的相關思想，以便為後續討論打下基礎。

DOI:10.6814/NCCU202100373

一、領會己身存有[8]

此在（Dasein，人）和其他無數的存在者（beings）相比的獨特之處，是它[9]總以某種方式、某種明確性對自身有所領會（Verstand），並基於這種方式生存著（Heidegger 2014：14）。人總以某種方式明白自己正活著、而對自己的生存（Existenz）的領會總是關聯於自身的可能性。換言之，此在的生存伴隨了對本身存有的體悟、同時這份認識又讓它決定自己如何**去存在**（Zu-sein）；此在親自承擔起它**如何是它自己**（be oneself）、它**將是**什麼模樣（Heidegger 2014：15、49）。因而此在的本質絕不只是現成狀態，不能單純描述它「目前」是什麼，還須包含它將去實現的種種可能，這些皆構成了它的生存（Heidegger 2014：49-50）。

同時，此在具有**向來我屬**（Jemeinigkeit）的性質，意即它著手決定如何生存的終究是自己的存在，它擁有只屬於自己的未來可能性，但不是現成地具有可能性，而是在實際生存中去籌劃本身（Heidegger 2014：50）。意思是，未來「能成為」什麼人的諸多可能性，已蘊藏在當前它自身之中，而當下的自己又是它向來「已經是」的模樣之積澱（Heidegger 2014：62）。一切端視人在生活實作裡如何「活出自我」、或者「活得不像他自己」。

二、在世界之中存在

如製造人（Homo Faber）的人類本質主張，運用自身之外的工具／技術改造自然，是人得以生存的獨特之處。而既然此在總是與自己的生存持續交涉、並且它是在一個和萬物共存、仰賴萬物的世界實際生活著，那麼它對自身存有的領會，也就先驗地包含對世界的領會（Heidegger 2014：16）。此在與週遭世界的空間性關係並非單純擺在一塊的（在之內），而是**依寓於**世界存在（在之中），是人與萬物互有關聯的意義世界（Heidegger 2014：64-65）。

[8]「存在」和「存有」皆有人翻譯，以下視字句流暢所需，將會混合使用兩者。
[9] Dasein 是中性德文詞，我仿照中譯本翻譯為「它」而非「他」。

DOI:10.6814/NCCU202100373

萬物的存在並不預設某些性質或目的，相反地，是人們與事物打交道的**操勞**（**besorge**）過程中，才將事物摸索成「用具」、賦予它「為了做……之用」（in order to）的存在方式與意義，並且基於此在的**尋視**（Umsicht，帶有意圖和關切的**遠慮**），用具的功能更可能不只有一種（Heidegger 2014：80-82）：例如鑰匙用於開鎖，也能用在割開紙箱膠帶，它在我的尋視意圖中成為不同用具。Heidegger（2014：80）說明，這種「何所用」的結構中蘊含了「指引」（verweisen）關係。

透過 A 指引出 B 的關係結構乃是一種**顯示**（Heidegger 2014：90），如標誌／符號的作用便是讓另一事物或意義被顯示出來。「顯示」突顯出「指引」是基於用具的存在結構，亦即用具「對某東西有效」的性質，或可謂「對另一事物／狀態有直接或間接的因果關聯」：是因為 A 對 B 有效，於是 A 指引、顯示了 B。「有效用」之因果律可以追溯回 Aristotle 的四因說[10]，它們作為「合目的之手段」，影響了某東西的產生，是**招致**（verschuldet）出另一種東西的方式；其中，將四種原因聯繫在一起的是動力因，即行動者對另三種原因的**考慮**（überlegen）和整合行動——也就是尋視（Heidegger 2005：4-8）。

招致有引發、帶來、**產出（ποίησις/ poiēsis）**之內涵，是讓原本被遮蔽者進入無遮蔽狀態、從而在場的過程，亦即**解蔽**（das Entbergen/ revealing），換言之，此在所操勞的、賴以生存的用具或技術，不僅是指向目標的手段而已，其本質是一種「解除蒙蔽」（Heidegger 2005：8-11）。技術本具有技藝（technē）的內涵，不只表示手工行為和技能，也用於表示精湛技藝和各種美的藝術，而 technē 在古希臘與 epistēmē（認知、知識）是交織在一起的，它們用以代表最廣義的認識——對某物的精通、理解，而認識帶來啟發，具啟發作用的認識即是一種解蔽（Heidegger 2005：11-12）。

這種解蔽並不侷限在知識上的考究理解，而是更廣泛的直觀默會或狀態開顯。「對鎚子這物越少瞠目凝視，用它用得越起勁，對它的關係也就變得越源始，它

[10] 質料因（causa materialis）、形式因（causa formalis）、目的因（causa finalis）、動力因（causa efficiens）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

也就越發昭然若揭地作為它所是的……，作為用具來照面。」（Heidegger 2014：81）正是在使用、而非對象化觀看的時刻，鎚子組建起關於它的 in order to，同時向使用者呈顯出它特有的稱手合用（比方該握握柄而非鎚頭、該用來敲打而不是戳刺），此一用具的存在方式便是**上手狀態**（Zuhandenheit）（Heidegger 2014：81）。

相對於上手狀態，對象化地觀看用具則是**在手狀態**（Vorhandenheit），當人察覺用具的**不合用**或有**缺失**時，本來對物已有的領會暴露出格格不入的窘迫；原先上手的用具退回到單純在手的狀態，何所用建立的指引關係中斷了（Heidegger 2014：86-88）。於是此在從操勞實作**抽身退遠**，曾經稱手、如今在手的東西，重新以「純粹的物」（πραγματα/ pragmata/ things）的姿態呈現出來。人們低頭凝視有缺失的東西，自問它**曾為何上手、何以上手**？原先知而不覺的週遭世界重又呈報出來（Heidegger 2014：88），像是溶氧量不足後總算發現自己活在水裡的魚。

而提到「退到遠處去看物」，Heidegger 描述此在的兩個空間性規定[11]之一是消遠（entfernen）。消遠是及物式（transitive）的一種存在建構，意謂著「消某物之遠」、讓某物到近處來照面，於是此在揭示出某事物與自己的相隔「遠近」：兩個現成擺著的東西之間只有客觀的、徒具物理性質的距離，唯有人透過消遠的活動，才發現、測量出**有意義的遠近**（Heidegger 2014：122-123）。幾何空間中距離的短／長不等於切近（nearness）／遙遠（remoteness），消遠雖然消除物的遙遠，卻不取消距離，它是**關切某物、使之「切身」相關**，而非物理上縮短距離（紀金慶 2015：119）。

人們的感官知覺總是「越過了『距離短』的東西」去聽或看，客觀距離短到貼合肢體的東西明明持續引發觸覺，卻沒有關切對象來得近。「於是眼鏡……就『在鼻梁上』，然而對戴眼鏡的人來說，這種用具……比起對面牆上的畫要相去甚遠。」（Heidegger 2014：124）因而**在操勞中，上手的用具本身並不觸目**。

[11] 另一個為定向（ausruchten），暫不介紹。

DOI:10.6814/NCCU202100373

實際生活中，此在賦予外在世界某種意義，環境裡各種存在者彼此產生指引關係，進而串聯出整體關聯性（因緣，Bewandtnis）（Heidegger 2014：80、98）。

> 因緣的**何所緣**，就是效用與合用的**何所用**。隨著效用的何所用，復又能有（其他一系列相關的）因緣。例如，我們稱之為鎚子的那種上手的東西因其自身同搥打有緣（有搥打之效用）；因搥打，又同修固有緣；因修固，又同防風避雨之所有緣；這個防風避雨之所為此在能避居其下之故而「存在」，也就是說，為**此在存在的某種可能性**之故而「存在」。（Heidegger 2014：98）（括號為我所加）

此在的尋視下，一組又一組的指引關係構成週遭世界的**用具整體性**[12]，而這種「因……、緣……之故」形塑了人對世界的領會，並且最終指向了此在的實際生存（Heidegger 2014：80-82）。在這般自我指引當中，人為自己解蔽一個具有意義的世界，上手的事物各屬其所地向此在開顯（Heidegger 2014：128）。它對己身存有的領會並非發生於獨立真空（沒有世界），也不是客觀現成的幾何空間（去意義的物理世界），而是發生在它已經先行領會意蘊（Bedeutsamkeit）的週遭世界當中（Heidegger 2014：102-128）：一個它踩著土地、頂著太陽、實際棲居的具體世界。

三、在時間之中存在

除了空間面向，時間性（zeitlichkeit）對於人領會自身生存的重要性猶有過之。此在是從「死生終有時」的實際在世之中領會自己的存在；除了生命受時間所限，它對一切存在者的操勞也總是發生在時間性當中、是以「現在[13]」這種時

[12] 用具本身絕非獨自顯現出來，然後作為實在物的幾何總和充塞空間，而是週遭世界總先以一個非幾何意義的環境向此在開顯，其內的各種物件共同形成整體性，此在才進而與個別顯現的物照面（Heidegger 2014：80-81）。

[13] 「現、在」包含了當前與在場。

DOI:10.6814/NCCU202100373

間樣式與操勞對象打交道的，並透過**計時**的方式切身經驗了時間性本質裡的**到時**、**時機**（Zeitigung）（Heidegger 2014：29-30、270）。換言之，此在所面對的總是實際的當下，然而任何操勞皆須耗時，直到行動完成之際，該實踐結果才來到它面前、成為此在的某一個「現在」；而在那之前，結果作為即將到來的可能性是被人尋視**預期**的目標，並以倒數的方式參與操勞過程的組成。

這種在當下有所操心地向未來眺望，透露出「人們日常裡已對時間有所領會」這個前提，此在對自己、對世界的領會皆無法排除對時間的感受與認識，因此時間性源始地構成人的存有論結構（Heidegger 2014：270）。而透過當下望向未來，此在的盤算也許發生、也許不發生、或許早到、可能晚到——無論何者，這些未到來的盼想或意圖構成了當前自身的一部份，它們作為我將來的可能性，組建為我對自身領會之一環。Heidegger 將這種存有的自我建構稱為**籌劃**（Entwurf），其意不是狹義地主張人必須擬定計劃、依樣畫葫蘆地過活，而是不論有意無意，「只要此在存在，它就籌劃著。」（Heidegger 2014：169）

對此在來說，只有兩種可能性是最切身的：**出生**與**死亡**，即它從何而來、朝向哪裡去。少了「誕生」這個首先既成的可能性作為開端，此在無法站上起跑線去籌劃、開展它的存有。人無法決定自己降生於什麼環境，彷彿是「被拋擲」到世界上的，世界作為它的降生之所，正是此在的「此」；Heidegger 稱之為**被拋情境**（Geworfenheit），用以強調此在的存有被**實際地託付**給了自己（Heidegger 2014：157-158）。它被拋去面對的既存處境並非必然，而是偶然形成；同時，未來所須面對的境況或遭遇也同樣未知而不可預期。唯有生命終將一死是可以把握的，儘管「何時將亡」也不得確知。

生命被拋降於世以及終有歸期，源始地令人生**畏**（Angst）（Heidegger 2014：213）；畏與怕並不一樣，後者是被某個確切的存在者引發的，但畏之所畏（畏的對象、來源）卻是完全不確定的，或者說，此在所畏的正是「在世」本身（Heidegger 2014：215-216）。為生活煩忙之餘，人們常在夜深人靜、**一切操勞活動停擺後，才因為獨處而感到焦慮與孤寂，這正是赤裸地面對自身存有的時刻**，生畏的此在

DOI:10.6814/NCCU202100373

感到**茫然失其所**，不曉得生命該何去何從（Heidegger 2014：213-214）。對死後去向的無知、死亡遲早「到時」、以及生命注定只能隻身來去，均構成了此在的畏（Heidegger 2014：282-290）。

然而有所畏的此在已經把最極端的未來可能性揭露出來，有了關於生存的領會，它不再只是著眼於當前片刻，而是眺望死亡何時、如何將成為實際現成的（Heidegger 2014：300）。最極端的可能性既已如此眺望，那麼也適用於生存過程裡的無數可能性。**當此在預期某個可能實現的東西時，它本質上已等待、趨向該東西的實現了，尚未來臨的東西構成當下此在的一部份，因而此在能以什麼樣的可能性去存在（如何存有），便是籌劃意涵的所在**。

四、沉淪與決斷

而基於此在所處的世界總是涉及他人與萬物，有一種俗常可見的、稱為**沉淪（Verfallen）**的籌劃方式出現了，詳談這種籌劃之前，我們有必要瀏覽 Heidegger 關於與他人共在（Mitsein）的闡述。此在與他人的存在有所照面，無論是和他者直接打交道、還是與他者的操勞產物——它們構成人所生活的環境——發生交集，此在都領會了自己與他人**共同在此**（Mi-da-sein）（Heidegger 2014：136-137）。此在是本質為**操心**（Sorge，對人事物投以注意、關切）的存在，而關於操心，Heidegger 介紹了一則寓言（Heidegger 2014：228）：

女神 Cura（操心）某次渡河之際看見一片膠土，便取一塊膠泥塑造成形。此時天神 Iuppiter[14]走了過來，Cura 便請求 Iuppiter 把精靈賦予泥偶，Iuppiter 欣然答應。但他們隨後為了該如何命名這東西而爭執不休，就連土地神 Tellus[15]也主張大地提供泥胚而加入爭論。他們找來農耕與時間之神 Saturn 做裁判。Saturn 如此裁決：提供精靈的 Iuppiter 該在它死時得到它的精靈；Tellus 給予它身軀，在它離世後理當獲得它所歸還的身體；而 **Cura 最先造出**（Cura prima finxit）這

[14] 或英文 Jupiter，羅馬神話的眾神之王，即希臘神話中的 Zeus。
[15] 即希臘神話的 Gaia。

DOI:10.6814/NCCU202100373

東西，那麼**只要它活著，「操心」就可以佔有它**（Cura teneat, quamdiu vixerit）。至於大家爭相決定的名稱，就叫 homo（人）吧，因為它是由 humus（泥土）造的。

把人看作物理實存和精神的複合體是已被熟知的想法，但這則寓言不只呈現該觀點，同時還將操心的優先地位加了進來——有生之時裡，人都隸屬於操心。另一方面，人的「死生終有時」也得到突顯：「時間」用組成人的東西命名之，隱喻了人是生自大地、死後回歸大地的時間性演變（Heidegger 2014：229）。此外，Cura 的概念不僅是「心有所畏的忙碌」，也意味著「兢兢業業、投入」。Heidegger 引用古羅馬的斯多葛學派思想家 Seneca 說道：

> ……（人與神）的區別在於神不死而**人有死**。於是在這兩類中，……神的善由其本性完成，而……**人的善則由操心（cura）完成**：unius bonum natura perficit, dei scilicet, alterius cura, hominis。（Heidegger 2014：229-230）（括號為我所加）

Heidegger 接著主張：人能夠為他最本己的各種可能性而自由存在，並於這種自由存在（籌劃）當中成為他所能是的東西，這就叫人的 **perfectio（完善）**（Heidegger 2014：230），亦即**如其所是**地、**適切本性**地生存著。他從操心進一步分出兩個概念，其一是與事物打交道的操勞，如前文已有瀏覽；其二是對他人的煩神關照，此為**操持（Fürsorge）**（Heidegger 2014：141）。Fürsorge 一詞兼有慈善機構、社會救濟的含意，乍看之下似乎是某種對他人的積極介入，然而與用具的上手操勞有不觸目的性質一樣，日常生活裡的操持往往以一種「消極態」出現：

> 之所以……需要福利事業這類操持，其原因就在於此在首先與通常是在操持

DOI:10.6814/NCCU202100373

的**殘缺樣式**[16]中行事的。互相慫恿、互相反對、互不需要、陌如路人、互不關己，都是操持的可能方式。而上述……殘缺而淡漠的樣式恰恰表明平均的日常相處特點。這些存在樣式又顯示出不觸目的與不言而喻的性質，……為日常世界內的他人的共同存在所固有。（Heidegger 2014：141）

至於操持的積極樣式有兩種極端，一種是代替他人去操心，代為打理對方有待涉入的活動，而使對方變成**依附者**或**被控制者**（Heidegger 2014：141-142）。另一種極端則不代替他人操心涉入，反倒是把操心「真正作為操心」還給對方，這種操持涉及**本真的**操心——換言之，涉及他人的生存，而不是涉及他人所操勞的內容，進而「有助於他人在他的操心中把自身看透、使他自己為操心而**自由**。」（Heidegger 2014：142）

在有所取代／賦予的兩種極端之間的，是實際生活裡的多樣混合型態，並有一系列從關照到淡漠的共在狀態。而「與他人共在」這件事也先行地參與建構世界之意蘊、構成此在的實際生存，人對存有的領會因此也包含對他人的領會（Heidegger 2014：143）。由於「在世界之中存在」意謂了此在總要與他人、萬物共處，使得它無可避免地遭遇了**常人**（das Man，或譯**眾我**）。

常人是日常共處中先驗「在此」的人們，不是特定具體的某人本身、亦非人的總和（Heidegger 2014：147）。常人是一種言行處世的平均狀態、是**此在的一種存有方式**[17]，或可謂一種社會我（social self），當此在內化了公眾意見，它便依附於一種庸庸碌碌的生存方式。常人到處在場，並將此在**做決斷**（entschließen）、實現各種可能性的責任卸除了，我們會說：「大家都……」、「人家說……」，彷彿只要和他人一樣、躲在「大家」的背後便不需獨立承擔責任，但只要此在挺身出來做決斷，常人便不復在場；因而每個人都是常人，卻沒有誰就是常人本身，它

[16] 「缺少 A」不代表「非 A」，而是先有 A 作為前提存在，A 的不得彰顯才成為一種缺失、一種**褫奪變式**；這類的表徵是事物的反面或側面的顯露，**雖不是事物本身，但唯有基於該事物方為可能，是基於它，但又遮掩、取代它**。

[17] 雖與作為實存的「社會」近似，但不宜混淆（孫雲平 2007：39）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

既是「所有人」、也是「沒有人」（Heidegger 2014：148-149）。

這種順服從眾的生存姿態稱為**沉淪**，是將自身可能性交託給「社會」的非本真狀態（Heidegger 2014：204）。沉淪的此在只對當下在場的人事物操心，而把關於過去之「曾在」（das Gewesen）、未來之「能在」（seinkönnen）的領會都遮蔽不顯。這種「只管活在當下」使人眼裡只剩操心對象，此在迷失於一組又一組的因緣關聯中，見樹不見林的它對週遭世界的整體意義視若未見，因而**遺忘了存有**，陷入庸碌的隨波逐流之中。

相比之下，此在的**本真狀態**蘊藏了存有論層次的、具倫理意涵的自由價值（見第四章）。所謂本真狀態的開展，關鍵在於人了悟自己的被拋狀態和終有一死，當人不再只是埋首於眼前事物，方能肩負起為自己做決斷的責任，開展其生存的各種樣貌（Heidegger 2014：266-448）。決斷的意涵不是在各種具體選項之間做衡量而已，反倒是強調「負責地承擔選擇的後果、負責地承擔其他可能性的失去」的某種主體性，讓人主動決定了「自身能在」之於世界的「為何之故」——也就是決定「我為什麼來到這世界上」、決定自己的生存意義——，是故「下了決心的此在解放自己，**自由**面對其世界。」（Heidegger 2014：340）

作為向死存在（Sein zum Tode）的本真存有，毋寧可說是一種「**知死的而後生**」的姿態：知道死亡是「生命走向之標的」以後，人才在真正意義上活著，因為除了唯一必然的終結之外，生命是尚未有意義的白紙一張，世界朝它敞開，抵達終點前沿途的抉擇全交由它自己掌握。同時，本真的此在將**不再把存在者層次的事物追求視為唯一重要的**，除了當前化地涉入世界之外，它得以抽出一段距離而不輕易地情隨事遷、保持泰然自若的態度以及隨時能超越的可能性，達到**既投入又抽離**的、**自在**（An-sich）的處世狀態。

第四節、小結與全文結構安排

DOI:10.6814/NCCU202100373

本節要針對問題意識進行收束，並提出我在資料蒐集方面採用的研究方法，最後將統整交代各章節的題旨。

一、問題之重申

對 Huizinga 而言，文明是在富有遊戲精神的遊玩中形成的，遊戲是人作為人存在的屬性，凡是人，就擁有沉浸於遊戲之幻覺的能力，而**遊戲有真假（true/false play）之分，對應於遊戲精神的有無**（Huizinga 1949：197、205-211）。但由於所謂的過度嚴肅化，他認為遊戲特徵在現代社會有消頹之勢。遊戲精神被遮蔽或淡忘了，以至於 Huizinga 給出如此一種結論，「今日的文明已不再遊戲了，甚至當文明顯得仍在遊戲之處，它也是虛假的遊戲(false play)。」(Huizinga 1949：206）

而認識完當代學者對他的引用或回應，雙方的立場分歧顯而易見，甚至對一般大眾而言，Huizinga 的主張也不太符合我們的生活經驗。也許多少出於 *Homo Ludens* 是一本文化史著作，讓後進讀者期待的是事實性考察，所以如今**實證**上當然已失效，不過對本文來說，與其爭論當代學者更能貼近現實、或者 Huizinga 是否過時了，我認為 **Huizinga 的理論擁有更具批判性的發揮空間**。

因此我們不是要追究 Huizinga 的遊戲理論能不能精準地描述現況，而是釐清現實和本真的遊戲距離多遠。作為理論先行的批判研究，我選擇《LoL》為例，觀察玩家究竟是彰顯、還是遮蔽了遊戲精神。《LoL》長期穩居熱門遊戲之列[18]，除了如導言所示的規模，《LoL》的總遊玩時數累積至 2019 年全球已達 1,600 億小時、每日活躍玩家有 2,200 萬人，多達 2 億的總玩家數若組成國家更足以成為人口第五大國（Riot 2019），是具指標性的研究對象。

而恰恰因為 Huizinga 把遊戲提升到與人的存在相提並論的高度，本文發現遊戲人理論與 Heidegger 的存有學相當呼應，挖掘遊戲和人之存有的積極意義，

[18] 參考報導〈Twitch 過去四年最熱門遊戲！唯有《英雄聯盟》穩居前三〉（Yahoo 2020），https://games.yahoo.com.tw/game-top-040805296.html，取用日期：2020 年 9 月 13 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

將會是我進一步深化 Huizinga 理論的全文貢獻之一。透過遊戲精神，本研究企圖**在攸關人之生存的視野中，反身性地思考遊戲與當代社會的關係**，帶領讀者尋找一種本真自由的生活姿態，取得在資本主義社會下適切自處的可能性。

二、方法

本文並非當代現象的事實性分析，反而更符合社會學的批判傳統，我們所欲探究的遊戲精神將因為有別於俗常生活態度，讓兩者的落差之間藏有倫理學意涵，也使得本文比起實證經驗研究，更接近於理論思辨。然而為了幫助推論，碰觸實際的經驗現象仍是需要的，我將綜合採取以下三種手段取得分析材料，並在個別的專章之中加以分析：

（1）文本蒐集：

包含遊戲改版內容、官方提供的新聞或賽事資訊、玩家自行製作的多媒體衍生文本（包含 youtube、遊戲攻略網站、網路論壇）等。

（2）田野觀察：

虛擬空間方面，我實際進入遊戲場域成為行動者之一，藉以觀察和記錄第一手的遊戲生態；現實裡也走訪了如賽事現場、網咖等玩家密集出沒處，或跟隨電競產業內的相關工作活動，進行如民族誌的記錄。

（3）質性訪談：

如一般玩家、遊戲實況玩家、職業電競選手等等，舉凡電競活動中的行動者，都將會是可預期的訪談對象。而實際的接觸途徑以滾雪球式的抽樣進行。

我將借助長期的田野經驗，勾勒玩家的遊玩體驗，尤其聚焦在**《LoL》玩家共通的經驗感受**上，由國家／伺服器區域、時間導致的專殊性狀況則不討論：比如若要研究台灣玩家的《LoL》經驗，必得提及 2012 年 10 月台灣隊伍 TPA（台北暗殺星 Taipei Assassins）以小蝦米之姿，勇奪 S2 世界冠軍，當時的轟動一舉

DOI:10.6814/NCCU202100373

讓原先在台灣只屬小眾的新遊戲，直接躍升成為熱門主流。TPA 帶給當時台灣年輕人不亞於傳統運動球迷所展現的集體亢奮（collective effervescence）（Durkheim 1992），這些在特定時空範圍發生過的事件固然具有分析價值，縱使如此，我們將避免討論這類特定事件。

或例如，《LoL》是 2013 年世界電子競技大賽（World Cyber Games）[19]的其中一個競技項目，而在伊朗當地的區域賽中，出現了女性遊戲角色一概禁用——除了角色設定為小女孩的「安妮」——的官方規定[20]。原因是其他女性角色穿著過於暴露，不合於伊斯蘭宗教文化規範。另一例是，以中國為主的某些區域伺服器之中，某些角色被禁止抽雪茄、血跡噴濺特效也被禁止，導致官方公司 Riot 必須修改角色模組與造型原畫，提供另一個版本給這些區域使用，以符合特定社會的政治環境[21]。

上述例子提醒我們記得，電玩鑲嵌於社會脈絡、是被社會建構的。但本文畢竟不是關於特定地區如何理解／治理／建構《LoL》這個戲局的考察，既然遊戲是主觀精神狀態，那麼玩家在《LoL》這個場域裡的感受體驗才是聚焦的重點。

而實務上，之所以能擔保我的經驗材料具普遍性、或所謂信度，原因在於：

首先，在可達及的田野（台港澳伺服器）內，我從 2012 年起便涉入其中，在此範圍內，對玩家某些共通表現的觀察已有一定的積累。第二，我的訪談對象除了素人的大眾玩家，亦有數名職業電競的業內人士，包括選手、教練、實況主、幕後傳播從業者，在第一手的資料蒐集上提供了多元角度。因訓練備戰需求，他們對於我的田野範圍、甚至其他地區的遊戲生態都有更精準深入的掌握，不僅幫助檢證我的觀察，也為本文增加話語的份量。第三，本文涉獵了國內外的多媒體

[19] 取自維基百科條目「世界電子競技大賽」https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%96%E7%95%8C%E7%94%B5%E5%AD%90%E7%AB%9E%E6%8A%80%E5%A4%A7%E8%B5%9B，取用日期：2018 年 2 月 2 日。

[20] 取自報導〈文化差異！《英雄聯盟》伊朗地區賽禁用多數女角〉（遊戲基地 2013）http://www.gamebase.com.tw/forum/60895/topic/96250101/1，取用日期：2019 年 3 月 10 日。

[21] 官方公告「Ask Riot: Cigar Edition」（Riot 2017）https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2017/05/ask-riot-cigar-edition/，取用日期：2019 年 3 月 10 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

文本，舉凡《LoL》論壇、攻略分析、實況剪輯、賽事評論轉播等皆在此列，彌補觀察其他伺服器時的力有未逮，以便和前兩點進行比對。綜述之，我透過多元的資料蒐集方法並對經驗材料交相檢證（質性研究的三角檢定），以降低研究者的任意性偏誤、並確保本文經驗材料上的信度。

三、章節安排

（1）遊玩經驗：第二章首先將介紹《LoL》的基本內容與遊玩邏輯，並審視玩家如何體驗遊戲、有什麼情緒，亦即行動者以什麼姿態涉入《LoL》、行動者有何遊玩經驗。另一方面，《LoL》作為一款電競戲局，兩隊玩家互相對抗是它玩法設計上的基本運作結構，使玩家的遊戲經驗有一部份是由對他人存在的認知意識所構成，因此第二章亦將討論**遊玩主體與他者**。在《LoL》這片場域當中存在各種行動者，包含開發者、職業／大眾玩家、觀眾等等，行動者之間如何彼此意識到他人、從而籌劃自己的實踐，將是重點之一。

（2）遊戲在當代社會結構中的角色：第三章將要宏觀地審視玩家與當代社會結構的關係。遊戲在日常生活中的當代意義是什麼？**基於 Huizinga 指出現代社會的過度嚴肅化導致遊戲元素的式微，我們有待檢視其中的結構因素**。我將針對「閒暇與無聊」加以討論，並指出當前人們玩遊戲的姿態，其實參雜了所謂的「世俗嚴肅性」，其與現代性理性、資本主義密不可分，以至於遊戲精神未能得到彰顯。

第二、三章將揭開某種困境：當代的遊戲意義是鑲嵌在資本主義結構下的，透過遊戲，資本主義正在對人們進行收編作用，令人們更不易察覺、更服膺於結構。而在第四章，我們將重新挖掘遊戲精神，追尋一種應對此困境的生存姿態，並針對如下主題進行討論：

（3）沉淪與本真的遊戲精神：人的生存無法脫離與萬物打交道，難免忙於投入眼前的事物、為其汲汲營營，導致耽溺、沉湎於其中，從而忘卻了人本身的

DOI:10.6814/NCCU202100373

生存處境，此為 Heidegger 揭舉出來的非本真的生存狀態。而 Huizinga 的遊戲人主張，實則也具有對於人之存在的反思潛力，他的「遊戲精神之有無」、「遊戲的真假」等主張，似乎擁有和 Heidegger 談論的「本真／非本真的生存」產生對話的可能性。此外，遊戲既自由又具有強制力是 Huizinga 令人生疑的論調，我將在本章加以討論，而這也是間接回應其他遊戲研究者：玩家看似受到規則約束、入迷時情感上也不可自拔，但是在遊戲精神中，玩家不僅肯定性地自願接受限制，源自遊戲的愉悅情感也使他與一種充滿生機的超越性秩序締造連結，因而反而是為本真的自由開啟可能。

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

第二章、遊玩經驗與神聖嚴肅性

本章首先將代入玩家身分，以實際遊玩的行動者角度認識《LoL》。我們除了要在普遍而基本的程度上理解《LoL》玩家會有的戲局經驗，更將會認識該場域之中屢見不鮮的特定遊戲態度，它是玩家面對遊戲、面對他人所反映出來的遊玩姿態，而我們能從中一窺遊戲之於玩家的當前意義。同時，透過玩家視角，我們也將看到遊玩實踐所碰到的各種行動者，並且爬梳玩家與其他參與者以戲局本身為中心的互動關係。

第一節、面向《LoL》自身

一、召喚你的英雄

讓我們從局外人轉變身份，扮演一個新玩家。剛安裝好戲局程式的你，像是把家電使用手冊束之高閣那般，略過所有說明與介紹。你點擊遊戲大廳左上角的「開始遊戲」、選定一般對戰（normal game，俗稱 NG）模式，短暫等待後，你與另外四名玩家組成隊伍，迎來倒數 90 秒的英雄選擇（champion picking，俗稱選角）畫面。《LoL》向你形塑情境：此刻你是一位召喚師（summoner），要選擇召喚一名英雄作為化身，降臨地圖展開競技。但正當你面對無數角色而眼花撩亂之時，其他隊友第一時間卻在爭先打字（見圖 1）：「top」、「jg」、「mid」、「ad」、「sup」。發生了什麼事？

DOI:10.6814/NCCU202100373

圖 1 《LOL》玩家先搶先贏的「喊路」
（為保隱私，除研究者之外的玩家 ID 皆遮蔽處理）

把說明手冊撿回來吧。我們先認識一下總共有哪些英雄種類。《LoL》對於英雄角色的定位（champion role）共有六種，而單一英雄的定位也可能不限於一類（見表 1）。

表 1 遊戲角色定位與特性

刺客 Assassin	防禦力低，專門刺殺或克制敵方高傷害輸出的角色
法師 Mage	多屬遠程英雄，典型的法師通常擁有遠程、範圍以及高傷害的魔法傷害技能
坦克 Tank	用來鎖定敵人以及協助開戰的衝鋒陷陣型英雄，除了保護較脆弱的隊友，也能壓制敵方高輸出的英雄，並且限制他們的傷害潛力
輔助 Support	可以治癒或給予友軍增益效果，或是使用控制技能騷擾敵軍
鬥士 Fighter	兼具侵略與防禦性的特質，相性介於坦克與刺客之間
射手 Marksman	缺少防禦的能力，但能夠遠距離對目標發動強烈而持續的攻擊。一般而言，射手的普通攻擊會遠大於技能的輸出傷害

取自公告「Updates to Champion Role Names」（2013），http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3672374&page=1#post39858469，取用日期：2019 年 3 月 9 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

而《LoL》的經典地圖「召喚峽谷」（summoner’s rift）沿襲了 MOBA 類型[22]戲局的主要地形（見圖 2），兩陣營的基地之間以三條路線相連，中間對角線為中路（middle lane），左上與右下的邊線分別稱為上、下路（top and bottom lanes），其餘地形複雜的區域則是俗稱野區的叢林（jungle）。

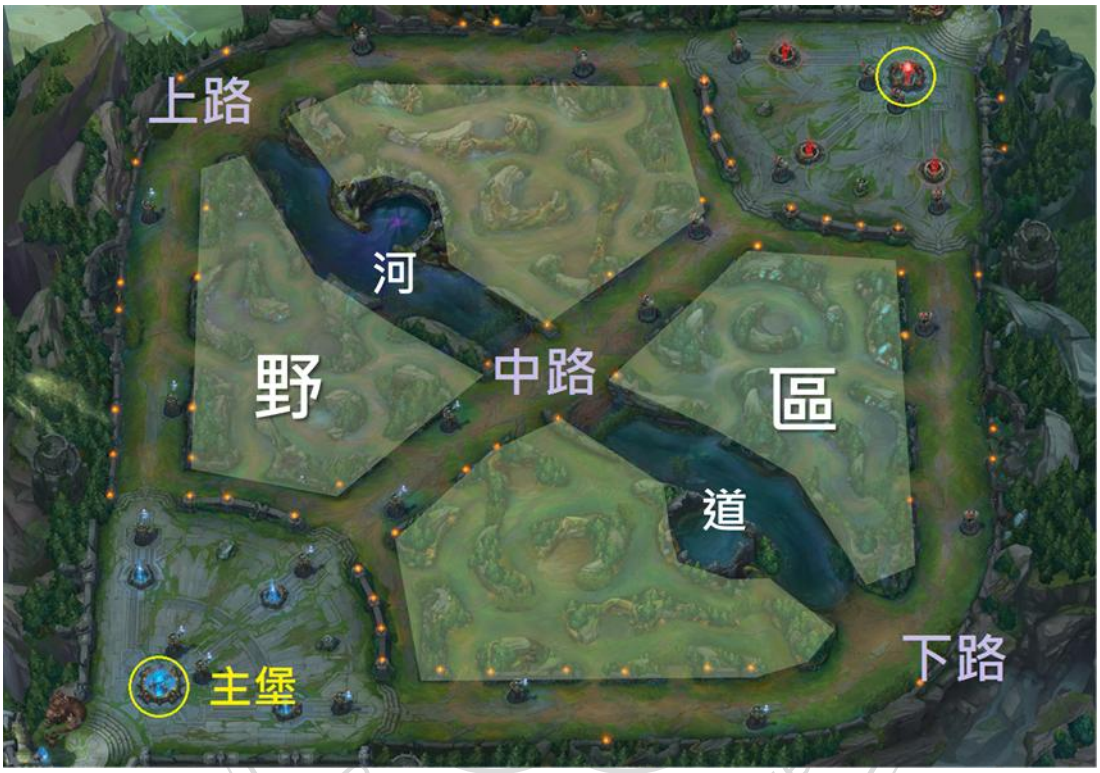

圖 2 召喚峽谷全貌（經研究者編輯）

圖片取自 https://lol.garena.tw/game/guide/map/summonersrift，取用日期：2019 年 3 月 20 日。

在選角階段分配各自要前往的路線，不論哪個伺服器，都已是玩家之間的潛規則：一個上路、一個中路、一個進入野區並在全地圖遊走、其餘兩人在下路相依為命。然而《LoL》問世的極早期不存在這樣的分工，玩家要用什麼角色走任何路線皆無成規。直到 2011 年 S1 世界賽中，來自歐洲的電競隊伍展示了上述配置的策略效果，最終取得冠軍，源自歐洲隊伍而得稱「EU 流」的體系迅速受到仿效，一夕間成為常態。官方公司 Riot 甚至在 2016 年將它正式納入積分模式

[22] 一種電玩類型，指多人線上戰鬥競技場（Multiplayer Online Battle Arena），玩家被分為兩隊，常以打垮對方隊伍的陣地建築作為勝利條件。

DOI:10.6814/NCCU202100373

（ranked queue）的配對機制[23]中——這是一個由於玩家創造的有效決策，由下而上影響開發者的例子（見第三節）。

不分地區，隨著 EU 流的普及，依照角色定位所安排的路線分工迅速建構出基本形式。走上路的通常是坦克、鬥士。俗稱打野（JG，jungler）的位置則是較不受角色定位侷限的路線，只要能夠迅速地擊殺野區裡的「野怪[24]」、並遊走三條路線進行「gank[25]」的英雄皆能適任。中路多半是法師和刺客的地盤。下路則是由輔助搭配角色成長耗時較久的射手。

現在我們明白玩家打字「喊路」的模式化行動從何而來了，它是大眾玩家從職業賽場上模仿而來、進而常態化的結果。該行動揭露了一個具體實踐過程，即**隨機「路人[26]」們臨時組合的隊伍在極短時間內的協商分工**，並且發展至今已成為**定型化的、不遵循反而突兀的模板**。同時，喊路也映射出一個我們更關心的重點：**玩家對於隊伍配置的意識與認知**。

這樣的意識乃是一種預期（anticipation），一種「即將到來的事物會是如此、或應該要如此」的思維。此思維在生活中隨處可見，絕不只出現在當前討論，但對後續全文所欲碰觸的倫理意涵，它是作為基礎前提的意識活動能力。Heidegger 指出，預期突顯了人的時間性：如第一章介紹，此在是本質為**操心**的存在，總是處於過去（Vergangenheit）、現在、將來（Zukunft）所構成的時間性之中操心著一切（Heidegger 2014）。而預期作為意識活動的一類型，是**基於過去之曾在的領會，於此時此地，向著未到的將來去操心**（Heidegger 2014）。簡言之，預期是當下的我憑藉過去累積的認知，朝向某個未到的時刻進行意想。

我描述了路線分配的因果起源，但不意謂現狀是唯一合理的。如今 EU 流是所有玩家共享的基本認知，甚至從遊戲營運地區拓展歷史、以及玩家人數成長規

[23] 指的是在搜尋對戰之前，玩家必須選定自己要走的路線。參考台港澳代理商 S6 季前改版公告（Garena 2015），https://lol.garena.tw/news/2925，取用日期：2019 年 1 月 6 日。

[24] 中立怪物，可擊殺賺取金錢和經驗值。

[25] 遊戲術語，gangbang kill，特指到路線上配合隊友襲擊敵方的策略動員。

[26] 台灣玩家習慣把隨機組隊的個人稱為路人，頗得**網路群眾特性**的神髓，比起 random players，更有**烏合之眾（mob）**的味道（黃厚銘等 2013）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

模來看，EU 流是絕大多數玩家加入以前、或加入不久便流行的觀念[27]。經歷過「前 EU 流時期」的玩家遠少於 EU 流成為教條的受眾，然而 EU 流不是必然發展結果、不能視為理所當然的預設。一些經歷過更早時期的西方玩家表示，那是《LoL》最有趣的時光，例如一位 Youtuber「Downward Thrust」就在他的《LoL》十週年回顧影片[28]談到：

> S1 世界賽之前，玩家不知道什麼（玩法）好、什麼壞，遊戲才剛推出不久，測試階段遠遠尚未結束。這個早期階段非常有趣，召喚師們會測試裝備和新玩法，但世界賽結束後，玩家很快開始選擇職業選手用的英雄，**「艾希（射手）應該去下路，不是中路」、「輔助應該和她走一起」、「你應該讓某角色去 JG」、「中路應該是個法師」**……。這變得令人困窘（quandary），因為**它劃出玩家該做／不該做什麼的界限**，許多玩家困在 META（見第三節）卻不動腦研究適合自己的打法……。（括號為我所加）

沒有模板似的認知框架，讓初期的玩家富有天馬行空的實驗與創造精神，易言之，當時玩家共同的預期或遊戲認知，不像今日包含了建制化的、幾乎是墨守成規的內容；對比之下，EU 流帶來更有效的隊伍配置、更高的競技質量，但在純粹的自由遊玩方面則打了折扣。另一方面，上段粗體字也顯現出，後來的新玩家如何在遊戲實踐裡接受「洗禮」，逐漸將主流認知內化於己。同影片繼續提到，**玩家經常在他人選擇非主流套路時引發爭執**（見第三節）。Downward Thrust 表示：

> 我喜歡選冷門英雄，因為它有明顯優勢，大多數人不曉得怎麼應付你，他們忙於思考怎麼對付熱門的頂級英雄……，儘管如此，我這個賽季（指 2019

[27] 2009 年 10 月 27 日，《LoL》在美國正式發佈，各地玩家都只能連線至美國伺服器，後續也接連發生過美洲以外的網路 IP 被禁止連線的情事。而大致在 2011 年，隨著官方直營或代理的伺服器陸續拓展到各地區，玩家人數才顯著提升。

[28] 原影片標題「League of Legends: 10 Years Later」（2019），取自 https://www.youtube.com/watch?v=_SgZCDNs9WM，取用日期 2019 年 10 月 5 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

的 S9）用亞歷斯塔（輔助／坦克）、李星（鬥士，主要用於 JG）、費德提克（法師／輔助）走中路還是遭受許多（**隊友的**）砲火。……當我 carry（獨挑勝利之大樑）整場比賽時，那些在我耳邊囉嗦的人很快就會閉嘴，如果我打得不好——總會有這種時刻——，**我會立刻被當作是亂來，好像驗證他們的垃圾話是正確的**。（括號為我所加）

還記得我們正扮演一個新進玩家嗎？無論是出於好奇、或看某個英雄比較順眼，總之你選了某個角色去到不符合普遍預期認知的位置上，你可能會被敵人以戰果無情地「證明玩法不合宜」、被隊友以責罵殘酷地「教導正確觀念」，最終將你打磨成「懂規矩的局內人」。這是《LoL》出於競技性（agon）（Caillois 2001）導致的玩家互動，作為戲局的四大類型元素[29]之一，競技性意謂玩家在公平、機會平等的規則保障下，**憑藉本身的能力**戰勝對手（Caillois 2001：14-17）。而這類戲局結束於勝負分曉：不同於一起達成目標的戲局，**競技沒有「共贏」**，就連平手也未必適用於每種競技戲局、甚至只會等於**「雙輸」**。

「但必須接受現實：對抗型遊戲會把人最壞的一面展現出來[30]。」無人帶領的新玩家是最接近「前 EU 流時期」的玩家狀態，一張白紙，各種遊玩可能性都等待他自行摸索嘗試，但在他越玩越多、對遊戲要如何「玩得好」理解得越深的同時，某程度上也代表他越受到「人言」的左右。

此外，玩家們**共同預期**了一局典型的戲局應有怎樣的分工組成，並且預期了敵方隊伍也是在相同的領會下展開實踐，這不僅止於對遊戲本身如何構成的認知，而是包含了經驗到他者、與其他玩家共在的層面，第三節將專節討論。

---

[29] 另三者是機運性 alea、模仿性 mimicry、暈眩性 ilinx，此為 Caillois 針對**戲局**所提出的四種理念型，「這四類全都隸屬遊戲的領域。」（Caillois 2001：12）至於遊戲定義，他從 Huizinga 汲取養分：遊戲是一種活動，特徵為自由的（free）、時空與日常分離的（separate）、不確定的（uncertain）、不事生產的（unproductive）、有規則秩序的（governed by rules）、假裝的（make-believe）（Caillois 2001：3-10）。

[30] 出處同註 26。

DOI:10.6814/NCCU202100373

二、歡迎來到召喚峽谷

體驗過幾場《LoL》之後，比起最初的一頭霧水，你漸漸明白這款戲局怎麼玩了。每當新的一局對戰開始，你便自然地把左手放在鍵盤上對應了技能的 QWER 與 DF，並以滑鼠右鍵移動角色、攻擊對象，也滑動游標調整技能施放的角度。你了解到，獲勝目標是沿路擊垮防禦塔、最終摧毀敵方的「主堡」建築，為此，玩家必須提升自己英雄的等級（每局都是 1 等起始、上限為 18 等）、賺取金幣購買裝備，藉以強化角色屬性。戲局內容本身有著大量的物件，各自具有功能或互動機制，剛開始讓人眼花撩亂，然而它們全都圍繞著兩個規則核心（兩種資源）：經驗值與金錢。

兩陣營的主堡會間歇地生成小兵（minion）沿著三路推進，只要敵方小兵死亡時自己的英雄在一定範圍內便能獲得經驗值，而如果給予敵方小兵最後一擊（尾刀），則可獲得金錢。除了小兵，野怪亦是經驗值和金錢的穩定來源；擊破防禦塔（推塔）可獲得全隊的金錢獎勵、殺死敵對英雄也有經驗值和金錢。而被擊殺的玩家則必須倒數一段時間——短則十秒，長則一分多鐘——之後，方能在己方基地重生。重生時間隨單局遊玩時間而遞增，死亡懲罰意謂著玩家在倒數中喪失了進攻／防守、獲取兩種資源的可利用時間。上述種種不僅是《LoL》的基本機制，也是 MOBA 類型電玩的大致規則，即**環繞於經驗等級與金錢的軍備競賽**。

除此之外你發現，螢幕上凡是沒有己方勢力的地方——例如隊友、防禦塔、小兵、偵查守衛（ward，由玩家放置的視野道具）——，都被稱為戰爭迷霧（fog of war）的黑幕籠罩著（見圖 3）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

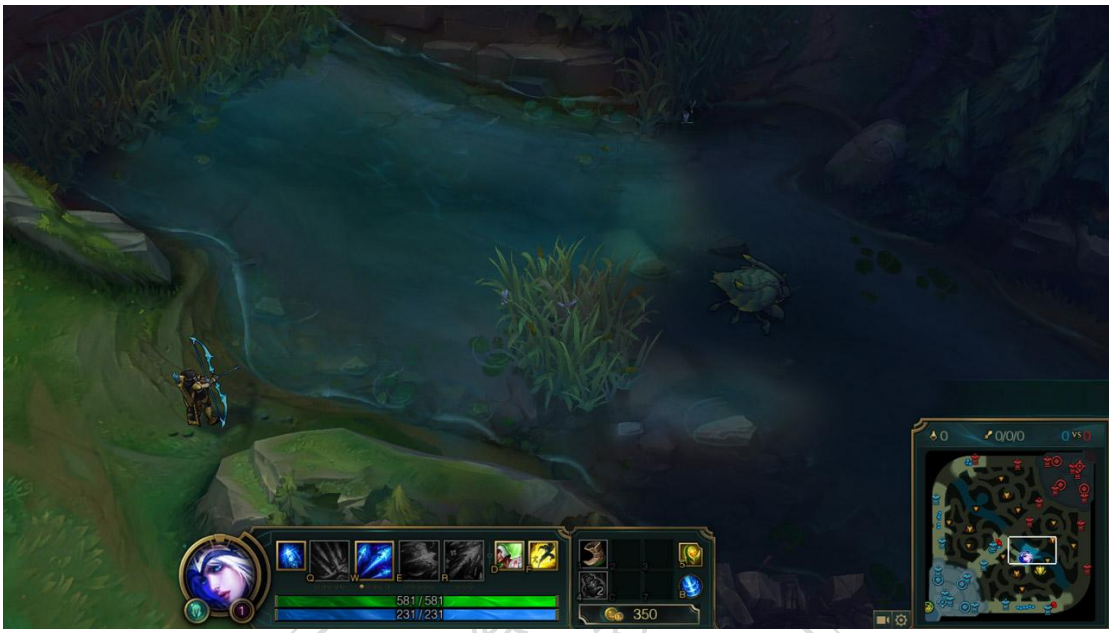

圖 3 戲局裡的戰爭迷霧

如圖右側，戰爭迷霧使地圖一片漆黑。右下角的小地圖即時反應了視野中的敵我動向。圖片取自 https://lol.garena.tw/game/guide/newbie/warfog，取用日期：2019 年 3 月 20 日。

它代表你和友軍並未獲得該區域的視野，因此無從得知迷霧中發生的事情。迷霧讓玩家只能掌握有限情報，大大提升了《LoL》的策略性成分：JG 是正在打野怪，還是準備跳出來夾擊？路線上的其他四人如果消失了，是回基地買裝備，還是遊走到其他路線想發動奇襲？觀測到敵方動向之後應否直接撤退，還是要聯合隊友埋伏、反制？在可掌握的有限資訊中，兩陣營上演著諜對諜。

至此，作為一個從零開始、直接面向遊戲本身的觀察者，我們簡單地捕捉到遊戲中幾個固定不變的內容了。不論你在什麼伺服器、任何賽季年度遊玩，也不論你玩什麼角色、分工於什麼路線，**操作硬體媒介的基本方法是一致的，戲局介面中呈現資訊始終有限，獲勝目標與規則框架清晰穩定**——其餘端看你每一局如何依據不同情境去對陣、鋪設邁向勝利的道路。

Ferrari 指出這是「在更嚴謹結構中自由活動」（free movement within a more rigid structure），戲局設計框架雖然明確而嚴謹，但玩家握有極大程度的自由，供他們操作遊戲中的各種資源（Ferrari 2013：4）。由於玩家註定無法掌握戰場上

DOI:10.6814/NCCU202100373

所有的資訊或情報，因此也暴露在不確定性之中，為了獲勝，他們必須依據自己可及的有限資訊，與隊友溝通、擬定並履行戰略、承擔風險，反覆**試誤**（trial and error）。

Ferrari 描述玩家的自由和能動性值得附和，不過他提出的結論比較接近一種投入戲局的客觀狀態敘述，對於嘗試尋找遊戲精神的我們而言，卻無法從中解讀玩家的主觀遊玩感受。在遊戲中，玩家雖然知道自己正在玩遊戲、也曉得規則，當發生爭議時（例如球場上犯規判定或球的出界與否、電玩出現 bug），玩家可能還會質疑、甚至挑戰戲局的規則制度，但他不會從頭到尾都專題式地理性分析戲局框架，然後反身地意識到當下的自由。比起抽離看待遊戲，玩家的直觀體驗更多時候是沉浸其中，體驗著**與遊戲內容、其餘玩家互動的情感張力**：未知態勢帶來的猶疑緊繃、突發威脅的驚嚇、敵我交戰的刺激和全神貫注、勝出一籌時的興奮愉快、敗陣時的失望懊惱、與隊友合作融洽時的默契得意、與隊友內鬨時的嘲諷憤怒。

豐富的情緒反應出現在《LoL》當中，但我們不應該把它們當作均質、毫無特殊性的項目去陳列描述。與其逐一討論，有些特定情緒和反應需要被挑選出來檢視，它們不是每場遊戲都發生，卻持續存在於《LoL》之中，而透過省思這類的行為反應，將有助於挖掘玩家**對遊戲的意義認知（把遊戲當成什麼來玩）**。為此，下一節我將擇用一個玩家們熟悉的情境展開討論。

EU 流、喊路默契等等，這些已是玩家們定型化的預期認知，並形成了不需言說的規範，而習以為常的規範要受人察覺，往往是它遭遇挑戰的時候。讓我們回到選角階段，角色列表正下方有一個確認按鈕，點選即無法再更換角色，而玩家通常會保持可變動狀態（暗示出還有協商與調整的開放性）直到 90 秒倒數完畢。如果有玩家甲不接受先喊先贏的喊路默契，在他人打字分工之後，仍然執意玩自己想玩的路線、甚至選下角色後立即鎖定（俗稱搶路），此時其他隊友多半

DOI:10.6814/NCCU202100373

會補位[31]，讓隊伍符合 EU 流的分工；但若被搶路的隊友乙不願讓步、也沒有人關閉遊戲程式強行散局，那麼事情這下麻煩了……三、二、一，遊戲開始。

第二節、認真了，所以主動去輸

一、遊戲幻覺的投入與破除

渡過遊戲讀取的等待後，十名玩家進入召喚峽谷。甲、乙兩人在濃重的火藥味下一起擔綱某一位置，而有某個路線因此空缺出來，連帶也為其他三名隊友形成負擔：假如缺少的是 JG，而甲、乙走的是中路，表示己方野區門戶大開，上、下兩路的隊友更容易面臨敵方 JG 的 gank 威脅。當然，這支隊伍不是必輸無疑，畢竟和 EU 流不同的「another way」總是存在，只可惜在雙方勢均力敵的條件下，充滿內鬨的狀況不容樂觀。而當隊伍處於逆勢的情況下，時而可見一個有趣的現象——玩家們展現出**對遊戲勝敗無關痛癢**的姿態（見圖 4）。

國立政治大學 National Chengchi University

[31] 我曾在田野中進行破壞性實驗，刻意在他人喊路之後搶路鎖定、並觀察路人的反應。總計二十場次當中，還在選角時就遭受譏罵的只有四次，包含互不相讓的一次；這二十場吞敗了九場，而我在這九敗當中不論表現好壞，又有四次被責怪是落敗的最大主因。

DOI:10.6814/NCCU202100373

圖 4 隊友內鬨時展現勝負無所謂的姿態（玩家 ID 皆遮蔽處理）

註：上圖對話中的「單機」是單人電玩（solo game），意指要漠視他人，把多人連線的對戰戲局當作只有自己一個人在玩。下圖的「掛機」則是停止操作，即英文用語的 AFK（Away From Keyboard）。

我以搶路情境作為介紹這種遊玩態度的引子，然而不只是搶路，一旦本該同心協力的隊友們意見相左、團隊表現不如預期的時候，對話框裡便經常出現如這般的句子：「**我沒差啊，反正只是遊戲。**」

> 常遇到（隊友不在乎輸贏）是有人搶路（的時候）啦……但也有那種，戰績比較好的玩家就是常常去噴打得爛的，說他們在戳（troll）。**大家都想要打好，都想要贏**，但有時候真的就是技不如人，那你也不是每一場都打得最好、

DOI:10.6814/NCCU202100373

都沒失誤，只是因為不如預期就去指責，我是覺得沒必要啦，遊戲就好玩放鬆嘛。……可是那種吊兒啷噹不在乎輸贏的也很有問題，但我覺得一個巴掌拍不響，一邊是**認真過頭了**，一邊是**惱羞（成怒）**，對啊，兩種都有問題。（H1904）（括號為我所加）

當玩家表現出對遊戲無所謂的模樣，不就是他真的不在意勝負而已嗎，有什麼好談的？但不管是我自身的田野經驗，或如同受訪者 H 所表達的，說出勝負無所謂的玩家絕非缺乏認真嚴肅。更有甚者，並非只有表現不佳而受責難的玩家，才會興起「不想玩了、不想贏了」的念頭，**那些最積極而極度嚴肅的玩家有時也以「自願放棄」的態度，作為回應、甚至是報復**。

有時候明明就順風，結果隊友莫名其妙就吵起來了，像什麼 AD 罵 SUP 都亂推（兵）線、吃他的兵[32]啊……之類的，然後明明就順風，可是只因為打得不開心，最後直接（投票表決）投降，或是掛機中離[33]，這種也很多。（H1904）（括號為我所加）

當問及「在《LoL》裡有過什麼情緒」時，另一位受訪者 Y 也如此表示：「那賭爛當然也有，就是隊友不想贏，最賭爛的就這個，超賭爛。或者是隊友雷我、然後又嘴我，**那我賭爛的情況下我也不想贏**。」（Y1905）

《LoL》本應是讓人為了競技性目標「努力去贏」的遊戲，玩家有時卻對競技目標視若無物、反倒「主動去輸」，這種自相矛盾的特定認知及行為表現，潛伏於眾多玩家之中。但重點不在於什麼類型的玩家會發生這種狀況——這是用類型學的意圖來劃分誰會過度認真／惱羞成怒，而誰能倖免於此。這種特定的認知／行為是結構性的現象，對本文而言，它既不能（個人歸因式地）化約成玩家的個性表現，也不是人們經歷特定情境（例如，團隊表現差強人意）之後，彷彿能

[32] 吃兵：打出最後一擊取得金錢。
[33] 中離：中途退出遊戲程式。

DOI:10.6814/NCCU202100373

被公式化得證的刺激反應。

從本文的問題意識來看，重點在於：**人們在遊戲狀態下的這種態度該如何理解？它和本文寄予倫理意涵的遊戲精神有何關聯？撇除遊戲這種主觀意識狀態，《LoL》這個戲局本身是否有某種特性，鼓勵主動去輸的現象產生？**

我們知道玩遊戲乃是投入幻覺的活動，是一種假裝的狀態，亦即玩家一方面知道「這就只是遊戲」、除此之外什麼都不是（因此表面上毋須嚴肅），另方面又忍不住認真地當一回事（it matters）。這是既投入又保持距離的愛恨交織（黃厚銘等 2013；Pfaller 2014：99-119），理論介紹時我已指出這種遊玩狀態，正是遊戲精神的根基。而這種將遊戲目標（獲勝）棄若敝屣的表現所突顯的，則是**對遊戲幻覺的毀棄**。原屬於《LoL》的規則和秩序仍在運行，但是玩家不再以全副心神去涉入，他無關痛癢地對待隊友以及勝敗，某種程度上卻**仍然繼續遊玩著**，以至於對立於遊戲精神的另一種愛恨交織出現了。

二、遊戲的愛恨交織與神聖嚴肅性

讓我們從**否認（disavowal, denial）**談起。Pfaller（2014：35-72）引用了法國精神分析學者 Mannoni 關於否認的討論，描述出有一種幻覺的存在狀態是，身在其中的人們不認為自己是幻覺的承載者（illusion’s carrier）。否認作為一種心理認知形式，被 Freud 集中關注於性理論，例如戀物情結（Fetishism）、強迫症（obsessive-compulsive neurosis）等等，都是性的倒錯（perversion）的一種展現：在 Freud 的脈絡中，倒錯關聯於原欲（libido）的不滿足與壓抑——小男孩的伊底帕斯情結——，主體所欲想的目標不可得，所以轉向依戀、固著（fixation）於無生命的物體或人體的特定部位（Pfaller 2014：35-37）。相對於幻覺，主體往往擁有更多、更好的知識（knowing better）使他能對幻覺有所知察、甚至加以拒斥（譬如戀物癖患者多半察覺自己的行為，卻抗拒承認自己的戀物傾向），但幻覺並不因此被擺脫，主體仍然浸淫在其中（Pfaller 2014：39-44）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

而 Lacan 後來加以修正，認為否認是所有倒錯的基本組成作用，並不限於性的戀物；在 Freud 和 Lacan 等人的基礎上進一步擴展，Mannoni 主張倒錯不只是病態的表現，正常生活裡也存在倒錯的否認公式：「我相當知道，但仍然……」（Pfaller 2014：36、39-44）。Mannoni 更依此指出一種**既被拋棄又被維持著的相信（croyance/ belief）**。croyance 是一種「半相信」、且信且疑的狀態，其所對照的概念是全心奉獻、全然擁戴幻覺的**信仰（foi/ faith）**（Pfaller 2014：44）。

Pfaller 藉 Mannoni 的精神分析，提出一種**他者的幻想（other's illusion）**：主體透過**把承載幻覺的責任交卸、委任給他人**（包含不在場、甚至假想的他者），使自己既可以「知道」那不過只是幻覺、又可以維繫住幻覺的魔力圈持續涉入（Pfaller 2014：35-72）。此一他者的幻想，在 Pfaller 引用 Huizinga 之後，獲得了情感面向詮釋的強化。

Huizinga 曾提及**遊戲的祕密性（secrecy of play）對於團體凝聚的作用**，透過共享遊戲世界的祕密，參與者和非參與者便劃分出一條界線，遊戲對參與者的吸引力也因而增強了（Huizinga 1949：12）。另一位遊戲理論大家 Caillois 曾討論過 Huizinga 的這項命題：

> 掌握**遊戲與祕密或神祕之間存在的親和力**是有價值和富有成效的，但這種關係不能成為遊戲定義[34]的一部分，遊戲幾乎總是壯觀或炫耀。……祕密、神祕，甚至是諷刺都可以轉化為遊戲活動，但……，這種轉變必然會損害這種遊戲所暴露、發布、並以某種方式消費的祕密和神祕。總之，**遊戲往往會消除神祕的性質**。（Caillois 2001：4）

換言之，當遊戲越來越擴展、甚至在某些遊戲的進階形式如宗教活動或狂歡節當中，逐漸公眾化的祕密與神祕向誰保持？事實上，Huizinga 的遊戲祕密性必須如此理解：它是「一個往往被**所有人共享的祕密**；是某種只對不特定他者隱藏

[34] 祕密性不算包括在 Huizinga 對遊戲的本質定義。

DOI:10.6814/NCCU202100373

起來的東西；是關於沒有承載者的一種無知（an ignorance with no carrier）。」（Pfaller 2014：89）

不論玩家或觀眾，參與者一方面都知道遊戲只是遊戲、不會將它混淆於現實（knowing better），另方面又以極高的嚴肅投入，遊戲的幻覺於是就在這種既可被拋棄、又被維繫住的狀態下成立了——唯一受騙的、被認作是幻覺承載者的對象，只有那些不具名、甚或假想出來的，以為遊戲**就是**真實的他者。

Huizinga 將遊戲使人入迷並因此產生的愉悅情感描述為**神聖嚴肅性**[35]（**sacred seriousness**）（Huizinga 1949：76），它透過對時空進行劃界（demarcation）而區隔了神聖與世俗／現實，讓參與者進入一塊心靈的、想像上的遊樂場（魔力圈），人們在其中共享高昂的情緒連結，並進而形塑文化（Huizinga 1949；Pfaller 2014：77；Frissen et al. 2015：14）。基於神聖嚴肅性，遊戲使人產生的心靈／精神上的強烈（psychic intensity），遠勝過生活中以其他方式產生的情感程度。而對所謂遊戲精神來說，神聖嚴肅性正是其內核，「如遊戲狀態中原本地展現的特質去玩」所意指的，無非就是在遊戲中彰顯神聖嚴肅性。

以一個例子作為統整：本質上擁有遊戲特徵的戲劇[36]，在演出當下，不論是演員或觀眾都心知肚明，舞台上發生的一切不是真實的，他們卻同時能夠入戲、把它當真、讓戲劇令人出神的想像籠罩整個劇場。在此，遠離幻覺和擁抱幻覺是同時運作且相輔相成的，知道更多並未讓人免疫於虛假表象的吸引——不是正反二元對抗的——，而是讓人在這兩極張力之間增強了來自幻覺的愉悅。所有參與者必須共同經營這場幻覺，他們不能戳破幻覺的膜層，觀眾和演員要**共謀**去隱瞞「戲劇不是現實」的真相，欺瞞的對象則是不知名、不存在的某個人，於是造就了一場無人受騙的欺騙。在此，我們看見的是**幻想的交互感應**（collusion of illusion）（黃厚銘 2002）。

---

[35] 英譯版（1949）中，sacred 與 holy、seriousness 與 earnest 有時交替使用，因此亦有 holy earnest（pp.20、23、180）、sacred earnest（pp. 18、24）等同樣表示神聖嚴肅性。

[36] 遊戲哲學中，有觀點如 Suits、Chauvier 等人認為**戲劇不是「game」（戲局）**，根本因素之一是演員照劇本演出不算自由遊玩，詳見下文關於戲局規則的介紹。但從 Huizinga（1949：5）和 Pfaller（2014：91）來說，要澄清此處是把戲劇作為**「play」（遊戲）**來描述。

DOI:10.6814/NCCU202100373

回到上述《LoL》隊友衝突的情境。「我知道，但仍然……」的否認公式乃是遊戲作為投入幻覺之活動的邏輯，人們知道遊戲就只是生活的插曲，原本就不具有現實層面的價值，但是當玩家接受遊戲，也就接受了遊戲擁有份量、是可以且應該被認真對待的東西。因此所謂的遊戲精神（神聖嚴肅性之展現）下，**人們首先已「知道」遊戲在務實意義上的無價值，接著毫不衝突地在入迷和愉悅中，加以肯定遊戲是有價值的**。

不混淆真實與幻覺是神聖嚴肅性的運作基礎，因為一旦玩家如字面所言把遊戲單純當「真」了，那麼遊戲便只是世俗現實的複製品，它帶給參與者的涉入情感不會勝過生活這個真正的源頭（Pfaller 2014：91-94）。正由於玩家擁有「這只是虛構」的知識，方使虛構的過程顯得可欲。尤其根據 Pfaller 對 Freud 精神分析的引述，恰恰是這種先抑後揚的評價——愛恨交織——強化了遊戲帶給玩家的情感強度，增幅後的愉悅遠勝於世俗生活的活動所能及，甚至能讓致命的威脅也不再恐怖（Pfaller 2014：85-86、99-119）。

> 愛恨交織是由於（**至少在多數時候**）某人保持無意識的渴望之間的衝突（conflict of aspirations of which one remains unconscious）。當對立的渴望的其中一方是不被知覺的，那麼整個衝突也是不被意識的。（Pfaller 2014：101）

愛與恨的正反情愫能夠基於先行的（preceded）、潛在的（latent）對立情感而獲得疊加增強，如同 Spinoza 於《倫理學》第三篇的命題四十四所言：「被愛徹底征服的恨，會轉變為愛，而愛也因此會比未曾有恨時更加強烈。」（Spinoza 2009：133-134；Pfaller 2014：100）倘若當事人始終保持對情愫的知覺意識，渴望之間的張力便只會相剋；相反地，「我知道，但仍然……」的否認情態則呈現為一種知識與幻覺的曖昧性，清楚遊戲絕非真實的知識不會取消幻覺，而只是將它懸著（suspended illusion）：知識作為「**輕視**」（contempt）之否定性情愫，不但沒有廢除幻覺、還在情感上強化了幻覺（Pfaller 2014：118-119）。讓人不混淆

DOI:10.6814/NCCU202100373

虛實的知識因此是神聖嚴肅性的必要結構，有了前半句「我知道**它區區只是遊戲、其他什麼也不是**」，才能啟動後半句的「但仍然令人著迷」——愛與恨既相剋又相生。

三、被遮掩的遊戲精神

在神聖嚴肅性下，人們的精神意識把現實罩上一層薄紗、陶醉在另一個想像的時空，認真地對待幻覺；憑藉輕視地看穿幻覺的知識，玩家感到的愉悅混融了反面情愫而獲得增強。然而回顧 Huizinga 所謂遊戲元素從文化中消退的傾向，Pfaller 強調 Huizinga 刻劃的遊戲乃是一種精神狀態（神聖嚴肅性），所以本來就不寄寓在任何具體的文化形式或類型（Pfaller 2014：79-82），於是這種消退彷彿是文化中有某種力量對抗於遊戲的精神狀態。如同前章我們從 Frissen 等人的作品中知道的，這是 Huizinga 經常被質疑自相矛盾的一項主張（Frissen et al. 2015：17）。

對此，Pfaller 從精神分析的角度指出，神聖嚴肅性蘊藏一種瓦解自身的暴虐性（tyrannical）力量，玩家雖然自願投入遊戲，在遊戲中卻不可自拔，他們被捕獲、中了遊戲的魔咒、在遠勝世俗嚴肅的力量下成為心甘情願的奴隸（Pfaller 2014：106-111）。因此事實上，主動去輸的現象與強迫症、成癮等等狀態系出同源，一切出於它們愛恨交織的特質[37]。而既然神聖嚴肅性乃是精神狀態，**遊戲的活動形式本身便不過是某種象徵（symbolic）實踐**。象徵行為是朝某個對象投以超越它自身實存的指涉、而使該對象具有某種形式（form），Pfaller 說明，任何所謂的形式中都包含有（在遊戲中呈現的）虛構（myth），並且此一虛構透過更好的知識而被當作他者的幻覺[38]。其結果是，**主體擁有「眼前對象只是某種替代品」的（先行的、潛在的）認知，因此連結至輕視與恨**（Pfaller 2014：112-114）。

[37] 如對 Nardi（2010）的回顧中提到的，玩家自願、自由地投入遊戲，但在遊戲中倒不是完全自由、自主的。詳見第四章。

[38] 例如，幾顆星星被賦予意義（虛構）具有星座之形式，人們能清楚分辨它們就只是星星、宣稱別人才會迷信，但偶然看到星座資訊時，卻難免忍不住多看兩眼關於自己的運勢分析。

DOI:10.6814/NCCU202100373

在相同運作結構的強迫症、成癮、倒錯、固著、拜物教等等表現上，我們看見一種禁欲式的替代滿足，愛恨交織的主體有著潛在的憎恨，是一種消滅成癮物（原欲的替代品）的渴望；他透過自行切除的外部化防衛機制[39]，將承擔幻覺的責任卸除、委任給他者（Pfaller 2014：114）。而回到文化中的遊戲元素，Pfaller 認為它的消退毋寧是 Freud 所謂移置[40]（displacement）的一系列結果。為了要維持建立在知識、認知之上的認同（identity），某人必須拒斥那些在他看來相當愚蠢、應該輕視的東西，然而當目的是壓抑的防衛手段使他由恨生愛、再生產了愉悅，他就只能從舊的、失效的形式所包含的內容之中，去尋找新的、同時也是短暫有效的替代品（Pfaller 2014：78、114、125-130）。於是被指涉的象徵（遊戲元素）在 Pfaller 稱為微型化（miniaturization）的動態中彷彿不斷降解著，從一個形式 A 的活動撤退到其下被創造的、相對繁瑣的形式 B，而象徵本身越來越不可辨識（Pfaller 2014：126-128）。

於是在主動去輸的現象裡，它所表現的雖然仍屬神聖嚴肅性，卻是一種反向、褫奪性的表現形式：**先行而潛在的是愛，並增強了遊戲不如意時的恨**。它仍然符合既投入又抽離的愛恨交織，「遊戲價值意義的有無」卻顛倒運行。這裡，代表愛的遊戲愉悅是主動去輸的前提，由於玩家保持在神聖嚴肅性的狀態下，遊戲對他們是可愉悅的，才讓「預期之愉悅的不可得」形成一種壓抑，最終倒錯地用暴虐式的玉石俱焚作為外部化防衛手段。

隨著那句「輸贏我沒差啊，反正只是遊戲」，原本得到抬升的份量被重摔在地。玩家的情感循環回到輕蔑作為出口，呈現出某種怒極反笑的、嘲諷性的虛假超脫，或是滿不在乎的怪異嚴肅，凡此種種依然符合所謂的否認情態：「我知道遊戲的魅力是吸引人的，但我仍然將其嫌惡得一文不值。」愛過方知情重，正因認真計較過遊戲裡的愉悅了，才突顯輕蔑唾棄之深刻——就像滿心支持的球隊輸掉比賽而喝倒采的球迷，或如 2017 年《LoL》在中國舉辦的 S7 世界賽，中國隊

[39] 見第三節互卸性。
[40] 指包含性的替代行為（comprising substitute behavior）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

伍止步四強引發當地玩家們刪除戲局程式、撕毀決賽門票的反應[41]。

至此，關於主動去輸所呈現的玩家態度，我們已取得部分理解——具有愛恨交織特質的神聖嚴肅性，其本身就是這種態度的基礎。同時我們也從遊戲內部看到一種暴虐性的解釋，有助於領會 Huizinga 遊戲元素逐漸消失之論點。

但我們馬上面臨另一個棘手問題：倘若這種不被樂見的態度與行為「完全」能在遊戲本質找到解釋，**是否等於賦予它正當性、代表主動去輸只是玩家的尋常表現之一、其實沒有反思的需要？**在純粹描述心理運作機制的層次上，主動去輸確實是內在於遊玩狀態的一種表徵，它根植在愛恨交織當中恨的一面——而且遊戲引發的負面情感被潛在愉悅增強後，同樣也比世俗生活強烈。玩家隨時可以端出看穿遊戲的知識以拆穿幻覺，輕褻地毀棄它。

這類行為的合理性既然得到愛恨交織的擔保，本文怎麼可以規範性地宣稱它不符合「理想的」（姑且如此稱呼）遊戲精神、而是落入 Huizinga 所說的 flase play？但如果要貫徹本文理論框架——Huizinga 主張「遊戲無關乎真善美」（Huizinga 1949：6）——，我們不宜輕易訴諸世俗社會的倫理規範[42]。假如真的有某種「好的、真的」遊戲精神，顯然仍要回到遊戲自身去追問，讓我們繼續按圖索驥，將討論留在第四章。

另一方面，Pfaller 指出一種運作邏輯與上述一致的文明化進程：belief（croyance，將幻覺承載者歸諸於某個他者的「半相信」狀態）逐漸讓位給 faith（foi，自我肯認地獻身於某信念）（Pfaller 2014：61-70、122）。這尤其發生在所謂啟蒙的文明人身上，他們更自恃於本身奉行的知識，以為自己更清醒地看透迷信的東西，並為他人、古代人貼上天真的標籤（Pfaller 2014：95-98）——如下一章將指出的，這是現代性理性的功勞。褪下神聖嚴肅性的薄紗，世俗嚴肅性

[41] 參考自知乎論壇，原標題「如何看待英雄聯盟 S7 半決賽 RNG 輸給 SKT 後，玩家大量卸載遊戲？」（知乎 2017），https://www.zhihu.com/question/67331195，取用日期：2020 年 3 月 17 日。

[42] Pfaller 顯然也謹守著 Huizinga 的原則，他討論神聖嚴肅性的致命性時，曾舉例 1985 年海塞爾體育場災難（Heysel Stadium disaster）（Pfaller 2014：86），此外也多次處理了強迫症或成癮等現象，但未曾從遊戲外部施以價值判斷。

DOI:10.6814/NCCU202100373

（profane seriousness）（Pfaller 2014：78）得到增長。

Pfaller 說明，缺乏「遊戲只是遊戲」的知識、混淆了真實與遊戲的人，「**他或她還受困在世俗嚴肅性裡**」（Pfaller 2014：91）。這類人把遊戲當成現實生活的一個組成部份，他們並不進入他者的幻想（屬於 croyance），自身所處的現實便是他們承攜的單一觀點（“point” of view）之透視幻覺（perspectival illusion），是他們獻出忠誠的信念（faith、foi）（Pfaller 2014：58-72）。有別於愛恨交織，世俗嚴肅性是愛恨分明的，因為這種狀態不存在一個被懸止但不被廢除的他者幻想，凡他擁戴者即他所愛，其餘皆不值一哂。

世俗嚴肅性也不投入前文說明的象徵實踐，它的關注停留在形而下的事物表象，不玩形而上的比賦遊戲，因此是認真對待俗常生活，務實地專注於眼前的生存需求，它傾向理性的、功利性的利害計較。Huizinga 曾經指出，**遊戲朝向過度嚴肅化發展的關鍵，是源自功利主義思維，並因此構成一種反遊戲的衝動，使遊戲精神面臨挑戰**（Huizinga 1949：191-192、200；Pfaller 2014：78）。依循文脈，過度嚴肅性（over-seriousness）固然是指「過於（世俗）嚴肅化」，但 Huizinga 並無說明如何算是過度，我認為在理論理解上，不宜將它視為某種實證測量的指標，它反倒是批判遊戲精神不得彰顯的觀點宣稱。因為誠如在第一章理論爬梳的討論，當今遊戲只徒有複雜精緻的形式，漸漸斷失與遊戲概念原初的聯繫。毋寧說，Huizinga 進行的是具有倫理意涵的反省：關於自由而愉悅地、純粹為遊戲而遊戲的初衷逐漸式微的省思。

儘管不久前我已主張，主動去輸也是神聖嚴肅性的愛恨交織之產物。但我們理當懷疑：**難道主動去輸的玩家不可以對《LoL》只有輕視的恨嗎？**聽起來不無可能，世俗嚴肅性便是這種把遊戲看得比現實生活還輕的意識狀態，此時遊戲只被當作基於生活需求而消費的對象，因此可以像拋棄耗材一樣地撒手不管。甚至可以想像，這類玩家會因為遊戲無助於自己在生活中的目標，而嚷嚷著「玩遊戲

DOI:10.6814/NCCU202100373

沒用」地永久退出，就像 Nardi 描述玩家感到遊戲變得無聊而離開[43]《WoW》（Nardi 2010：101），整個社群理當逐漸不再發生此現象。但實際生態似乎沒有如此發展；當然，本節起初便拒絕採取「某類型玩家會如此、其他人不會」的分類化約，這也讓「自始至終都保持世俗嚴肅性的玩家」的假設顯得站不住腳。

那會是另一種狀況嗎？**遊玩過程中，玩家沉浸在神聖嚴肅性營造的幻覺，但他在某個時刻被世俗嚴肅性拉回現實，所以才覺得玩遊戲「沒用」、主動去輸也無所謂？**換句話說，行動者在神聖／世俗兩種嚴肅性之間切換，從而進出遊戲狀態——這裡的出離是採取主動去輸的各種行為，強行干預使遊戲結束，而非圓滿結束回到日常生活，是如此嗎？

我認為確實成立。作為 Huizinga 指出的導致遊戲元素消逝的推手，世俗嚴肅性的功利特徵威脅了遊戲精神的「自為目的性」（autotelic），讓遊戲成為效力於外在現實目的之活動，參與者在意的是眼前可見的世俗事物，此即何以 Huizinga 宣稱現代的遊戲，只是在科學規則與技術組織方面不斷複雜化、只是理性主義和功利主義之產物（Huizinga 1949：192、199）。我將在下一章更完整地闡述世俗嚴肅性所承載的效用觀。但說回本章關注的玩家遊戲經驗，我們又不免質問第二種假設下的玩家：「既然你們清楚真正重要的目標在現實中，無關痛癢地抽身走人就好了，有何不悅的必要？」

世俗嚴肅性不足以解釋玩家在情緒張力上的劇烈反差，神聖嚴肅性的愛恨交織機制無法被前者推翻。因此我主張，從《LoL》主動去輸現象所看見的遊戲精神之式微，同時源自神聖嚴肅性內在的自我侵蝕趨勢、以及仍待討論的世俗嚴肅性效用觀。比起訴諸單一來源的解釋，此處更顯得是一種內外夾攻的窘境，而遭逢**內憂外患**的遊戲精神，在當前正被遮蔽著。

[43] 不過 Nardi 的脈絡想說明的，是用玩家「離開遊戲的自由」，與現實中工作的強迫性形成對比。

DOI:10.6814/NCCU202100373

第三節、《LoL》中的他者

我在本章第一節提到，《LoL》的遊玩體驗包含了對於其他行動者在場的認知意識，並且需要獨立專節討論。作為一種**競技性地意向著他人**的電玩活動，《LoL》玩家不應該只是顧著自己玩的「單機玩家」（如上文圖 4），彷彿成為了虛擬世界中的獨我論者。人們投入**同一場**遊戲幻覺，而不是各自毫無交集的複數幻覺（Frissen et al. 2015：17）；他們在遊戲裡意識到他者的存在，而該意識主要是競爭性的——合作破關的多人同樂遊戲中，玩家也知覺彼此的存在，但不含有競技的張力。

而由於此一子題涉及了人們在線上／線下的大量社會互動，甚至能夠成為獨立的研究題目，不到萬字的篇幅勢必不能窮盡細節，所以我只依照全文旨趣作為敘事主軸，還原各種行動者之間最基本而原初的互動模式。下文將以一般玩家為核心，分別描述此身分與各種行動者在遊戲活動上的意向關係。不同於開發者、職業選手、實況主或其他角色，不特定的大眾才是探尋普遍性觀點的切入對象，何況它是其他角色的主體也能扮演的身份——只需切換帳號，這些官方人員、公眾人物亦能隱身於素人之中。

國立政治大學 National Chengchi University

一、一般玩家 vs.開發者

開發者與玩家是生產與消費關係：生產者提供產品，而消費者消耗、使用之，雙方基本屬於垂直層級的單向主客關係。套用到電玩商品也大抵如是，不論是免費與否、付費機制如何，還是單機或支援多人連線，開發者與玩家的關係均以由上而下（top-down）的單向傳播為主要的互動框架。但這不意謂兩造只有一種互動模式。比如許多電玩在正式發布之前會經歷一段封閉測試（closed beta），開發者招募一批玩家進行遊戲，以完成俗稱除蟲（debug）的錯誤回報——這屬於生產與消費兩方的協力關係，是一種群眾外包（crowd-sourcing）。又例如遊戲設計

DOI:10.6814/NCCU202100373

初期的社群意見蒐集，開發者可以直接投放遊戲偏好的量化調查、或針對特定舊作的遊玩回饋，也可以間接地分析電玩市場裡的消費趨勢，這些種種皆是一般玩家有機會憑一己的作為，從下到上（bottom-up）反向影響開發者的實踐。

然而上述兩個例子的協力關係極為有限，儘管開發者必須仰賴大眾的幫助，才能讓戲局更臻完善，也需要考量受眾的好惡以投入新作的開發，但玩家實際掌握的主動性或權力比想像中更小。因為**玩家是被動接受戲局內容的，開發者全權決定了「戲局玩起來是什麼樣子」**，甚至當玩家向客服反應了某一狀況，能否獲得回應和處理也都全憑開發者決定，「你以前玩線上遊戲，發現什麼事情回報給客服，他不會鳥你。」（B1712）。此一狀況下，遊戲生產與消費兩端的權力關係仍然明確（開發者→玩家）。

而如果是素人製作的、或者具有開放原始碼精神的電玩戲局——某程度上，《LoL》所屬的 MOBA 類型[44]就有此精神（Zook, Riedl & Magerko 2011；Ferrari 2013）——，開發者不再典型地高高在上，垂直的階序關係扁平化，行動者同時身兼生產、消費兩種角色。不過由於個人開發的規模緣故，它們往往是個案式地出現（不可見的角落堆滿失敗之例），相對於有組織的遊戲公司作品，玩家同好製作的規模廣、壽命長的電玩寥寥可數；並且除非所有玩家都能參與修改戲局，否則除了開發的玩家本人（開發者＝玩家），其餘玩家依舊只是被動地接受內容。

而當目光轉移到《LoL》代表的電競作品時，情況大為翻轉，更水平而動態的關係成立了。這些職業化、有賽事的電競無一例外，都是出產自科層結構完善的遊戲公司，遠非玩家大眾能平起平坐的對象，兩者似乎又回到典型結構的位置上，但實際上，**開發者與玩家更趨向互為主體的雙向關係，交集也更頻繁了**。這是由於一項對《LoL》或其他電競都至關重要的內在特色：**定期的遊戲更新**。

……但你今天，我們就單講《LoL》好了，你這個伺服器，或者是這個「META」

[44] MOBA 起源自《遺跡保衛戰 Defense of the Ancients》，簡稱《DotA》（或音譯成刀塔），是以暴雪娛樂旗下戲局《魔獸爭霸 III》為基礎的玩家自定義地圖。其重要性在於開發者願意提供戲局編輯工具、而玩家社群樂於應用之（Ferrari 2013：2-4）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

（見下文）不合適了，不會只有一個人抱怨，你是群體抱怨，大家可能會拒玩。這就是沒辦法，他必須去維修這個東西。他就算下一版更新還久，他也會瞬間幫你（臨時）更新，因為他這時候不更新，營運可能撐不到下個月。

……而且它更新的速度很快，快得不得了。一、兩個禮拜就更新一次，然後定期出一支新英雄，它一直創新、一直創新，對呀。所以你會吸引大家一直去玩。……但是它（更新）也是產生推拉的來源，因為有一些是，我沒有 follow，可能過一個月，我又趕不上遊戲生態了，它會排斥一些老玩家回鍋。但是它有辦法一直保持新鮮感。（B1712）（括號為我所加）

開發者是不直接出現在玩家面前的另一個主體，他們是戲局框架制定者，從角色、裝備道具、到地圖環境、資源與物件配置、獲勝條件，都是由《LoL》的官方團隊建構而成。為了保持遊戲熱度、且營造兼具戲局平衡性和玩法多元性的競技環境，《LoL》透過定期而堪稱頻繁的更新（patch，補丁），維持戲局的動態平衡。平衡調整無法一勞永逸，特定角色、特定搭配套路過於強勢的問題可謂電競內在的必然瑕疵，令它始終需要更新、始終是「完成中」的戲局（見圖 5）。

開發端固然會有預想的遊玩風格，並且落實在他們對各種戲局內容的建構，例如，某個角色打出的傷害應該是物理攻擊還是魔法傷害？連帶地，光是製造的傷害類型，就會影響玩家操控該角色時，裝備選擇上的路徑依賴，一個物理角色卻購買魔法屬性的裝備，不僅不合用，更不合（開發者預想之）理。但玩家社群的實作，卻往往突破開發者給定的遊玩方法，主動性地走出開發者預期之外的道路。而基於對競技的豐富多元性的維持，除非遊玩生態被嚴重影響，否則開發者大致是以屬性數據微調作為軟性的平衡手段，不會過度干涉。

DOI:10.6814/NCCU202100373

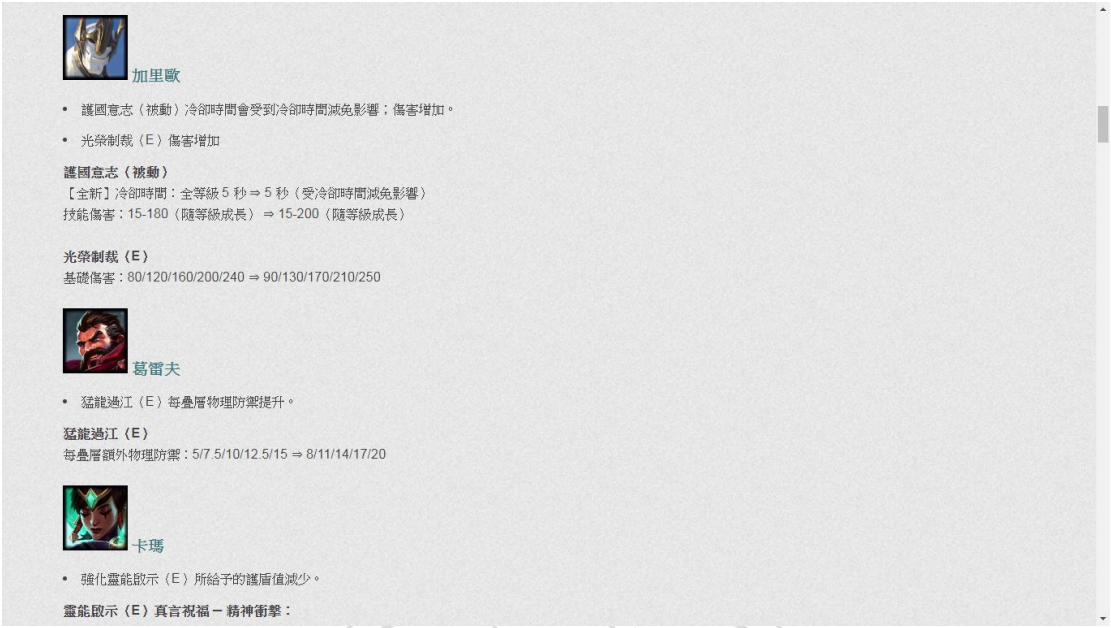

圖 5 開發者對戲局的持續更新

取自 9.15 版本更新（Garena 2019），https://lol.garena.tw/news/4458，取用日期：2019 年 8 月 19 日。

這些平衡性調整的方向依據，來自包含了職業賽場、一般大眾在內的全球玩家之遊玩結果。如同先前提到，EU 流從玩家的策略實踐被採納為官方默認的路線配置，電競玩家是站在創造遊戲敘事第一線的人們，每當版本更新，強勢的玩法策略（META，見下文）被調整過而不再管用之後，玩家便透過遊玩實踐開始試誤、摸索新的出路。兩者於是間接產生對話：開發者作為他者，即便不在場也不被直接地意向，但每更新一次，玩家便要破解難題似的找出最能適應版本的玩法；而兩個禮拜後，在第一線創造遊戲敘事的玩家又建立出截然不同的、甚至開發者意料外的遊戲生態，於是又再輪到後者擔任回應的角色。

電競涉及了商業營利這件事不言而喻，讓開發者和玩家之間難免會落入經濟交換的主客關係，並恐有遮蔽遊戲精神的危險（見下一章），不過本點的描述單純以戲局內容的提供／使用為範圍（圍繞遊戲本身）、而暫不涉及其他交換活動。在此範圍內，**玩家與開發者的關係符合遊戲本質的展現，原因來自兩造互為主體的雙向關係**。

《LoL》透過不斷更新達到遊戲生態的動態平衡，而玩家社群的參與不只是

DOI:10.6814/NCCU202100373

「有人玩，讓戲局不至於消亡」這種基本程度的貢獻。它在電競的持續建構裡扮演更積極的角色，**原本只在末端接受內容的玩家也生產內容：他們站在第一線創造遊戲敘事，透過遊玩鬆動甚或顛覆開發者的預想**。充沛的群體動能在資訊時代下早已大顯身手過了，網路空間中不時有來自一般群眾的從下到上（bottom-up）的生產實踐，散見於不只有遊戲製作生產的各種領域。在不同學者筆下，這股非經濟交換邏輯的生產／創造潛力擁有數種概念稱呼，如非市場生產（nonmarket production）與同儕生產（peer production）（Benkler 2006）、資訊共享的禮物經濟（Kollock 1999）、自由勞動（Terranova 2000）、駭客倫理（Himanen 2002）、以及產消合一（prosumption）（Ritzer & Jurgenson 2010）。

換言之，單純只談社群從下而上的參與生產的話，包含《LoL》在內的各種玩家社群都會從事次文化的衍生創作，例如小說、繪畫、cosplay 等等，《LoL》並不稀奇。當然，那些涵蓋二次創作衍生文本在內的、最廣泛的群眾生產，在資訊研究脈絡下呈現出肯定群眾價值的正面意義，而我與學者們的洞見在立場上並無二致。不過要強調的是，開發者與玩家之間意向關係的關鍵在於，玩家參與的生產是「圍繞於戲局**本身**的、成為戲局一部份的創造性實踐」。亦即在廣泛的群眾生產下，可以進一步區分出**兩種創造實踐——戲局內／外**[45]。戲局外的創造實踐比較難回過頭參與戲局內容的建構，相反地，戲局內的創造實踐容許玩家透過遊玩實作，影響開發者以及戲局更新內容，參與者能夠指涉並直接參與建構戲局本身。

二、一般玩家 vs.一般玩家

雖然《LoL》的每一局都有明確的開始與結束，但它並不像其他多數我稱為**封閉性敘事型**的電玩一樣，遊戲敘事有一個終點，抵達的同時戲局便隨之終結了。封閉性敘事型的戲局讓玩家「……就像觀賞電影一樣體驗劇情、沉浸在故事裡。」

[45] 此處討論的創造實踐，不論是戲局內／外，都是遊戲狀態內的行動。

DOI:10.6814/NCCU202100373

（Y1905）或如受訪者 C 所說這種戲局是「**線性的**」、形同指標明確的單行道，玩家在其中「……追求的是積累的感覺，就是那個**積累起來的東西它不會背叛你**，但是**《LoL》追求的是贏別人的感覺**。」（C1809）

《LoL》（與其他電競戲局）反而和 MMORPG（大型多人線上角色扮演）這類線上戲局——如《天堂》、《WoW》——較為近似，它們同樣有故事劇情，但玩家不是被敘事進度推動，而是走在敘事的最前緣，**在遊玩過程以及玩家社交互動中創造意義脈絡**（Rossen 2016：4）。這些沒有明確的敘事完結、除非玩家退出或廠商停止營運，否則基本上可以持續遊玩的戲局，我稱為**開放性敘事型**；比起單行道，它們較像是人們在其中偶聚時散的遼闊平原。此一類型下，遊戲意義隨著玩家產出敘事的同時繁衍而生，它往往也更突顯玩家之間的人際連結、更具有社交性。電競、MMORPG、或者例如多人電玩《大富翁》等等，皆屬此類。

> 我喜歡玩練功的，到處跑來跑去，然後可以組公會一起聊天。我覺得我玩遊戲的目的是……要有個依賴感，就是，欸你每天上這個遊戲，不單純只是打怪，你可以跟人家聊天……，它是可以打怪的聊天室。（B1712）

> 像大富翁好了，可能必須我們四個人真的都在這邊玩，輪流按電腦。我覺得這是一種，**朋友或人與人之間，就是要一起玩**，不管要去約打球或怎樣，就是一種娛樂的方法，但是如果其他人不在的時候、他這個人孤單的時候，他就會去找線上的。這是單機跟線上的（差別），像大富翁也有線上版……，那就是怕你沒有人玩的時候那去找線上的人玩。你需要找歸屬感、你需要去找朋友啦。（B1712）（括號為我所加）

並非只有《LoL》才能讓玩家體驗戲局內容之餘，也意向到他人。網路虛擬空間所具有的特性之一，是能使人群面向彼此、建立聯繫（Steinkuehler & Williams 2006；Turkle 1998；Taylor 2002；黃厚銘 2000、2002）。但在《LoL》和其他電競中，主體的他者意識具有**競技性**（Caillois 2001）特徵，如第一節提到的，競

DOI:10.6814/NCCU202100373

技性遊戲的樂趣或滿足感來自於玩家的能力比對手勝出一籌。憑藉我的智力或技術，讓遊戲結果如我預期地降臨；獲勝是因為那些**內在於我**的東西，不是機運、不是其他外在條件，一切操之在己。競技玩家嚮往局勢在握、一切稱心如意的滿足。受訪者 C 在上段談到的「背叛」恰恰反應出競技操作有時會「不順心」:「……比如說你練一支角色練到超強，但你還是有可能某一場被狂電，這樣你就會好像開始有一點自我懷疑之類的。所以……，都打不太贏別人的話，就會覺得不太好玩。」

而競技性也往往加劇了玩家之間的緊張張力——隊友之間亦然。

玩家 vs.隊友

《LoL》的遊戲過程中，選角階段是第一個遭遇他人的場景，共同對抗另一支隊伍之前，五名隊友被迫先經歷一次快速的磨合。玩家當然可以全憑個人意志選擇想玩的角色與路線，但大家喊路過後可能必須出於尊重而補位、有時也得顧全整體隊伍的陣容搭配。一定程度的協商是需要的，而這過程甚至帶有爭奪意味，彷彿隊友才是敵人。前文描繪的喊路默契在此顯現出它直觀上關於**自由**的弔詭：作為自願投入、為了愉悅的活動，「選擇自己想玩的有趣角色」再合理不過，但若要讓遊戲順利進行，玩家有時卻必須顧及他人，從而犧牲某種自由地、有自覺地退讓。

隊友之間亦合作、亦有緊張張力的狀態，將貫穿整場遊戲。比如爭奪同一路線的玩家甲、乙之間，即使沒有發生搶路問題，屈就補位的一方也往往會刻意審視隊友的表現：如果在水準之上便相安無事，但若在平庸之下則可能施加責難。相同邏輯也適用第二節受訪者 H 的描述，即便遊戲前沒有過節，劣勢隊伍內部還是經常上演所謂「抓戰犯」的戲碼，藉以把失敗歸因、**卸責**到隊友身上。憑著「不是我弱，是隊友扯後腿」的說法，玩家有效地保全了自己「擅長於遊戲、有競爭力」的幻覺，否認情態再次出現。

此外，延續第二節關於主動去輸的討論，我曾提問**「《LoL》這個戲局本身**

DOI:10.6814/NCCU202100373

是否有某種特性，鼓勵主動去輸的現象產生」，而目前所談的競技元素正是一大關鍵；我絕不是要主張凡是有競技的活動就勢必如何，但客觀上，競技性將人放置到特定脈絡的環境裡，提供了衝突發生的溫床。基於《LoL》的戲局設計與玩法，玩家進入充滿競爭張力的框架，而在這個基礎上，不只有神聖嚴肅性內在的暴虐性力量發揮作用，世俗嚴肅性也脫不了關係：玩家對他者（尤指隊友）的競爭意識，鮮明地同時體現出玩家的愛恨交織、以及功利的效用觀。受訪者 Y 便曾因應隊友的作為，而改變自己遊戲認知與實踐：

答：……我從來都不是第一個不想贏的，我能這樣講，我是被激到才會不想贏。特別是 NG 場，積分場也有啊，特意來戳的。我覺得這個遊戲怎麼那麼多人不想贏啊？

問：可是他們不想贏的時候，通常是……已經輸定了所以不玩，就是「惱羞成怒所以不玩」呢？還是說他們是單純想要玩個有趣的 build（指裝備的搭配套路）？你有遇過這種狀況嗎？

答：有趣的 build 像是索拉卡出電刀的嗎（輔助角色出攻擊裝備）？

問：之類的。**我們可以客觀講說，這種裝備根本不符合角色相性，可是如果他是認真想贏，而他靠這樣子玩想要試試看，你覺得呢？**

答：**遇到這種人的話我會……蓋倫出冰杖**（物理角色出魔法裝備）！

問：那你也是覺得他在戳？

答：沒有我覺得心態吧。如果我看到一個人出怪怪的裝備，我也會有那個欲望想要出怪怪的裝。反正當看到別人不想贏，或是出怪怪的 build，**當然前者，我是會憤怒，然後這個憤怒會導致我也不想贏**，我會覺得算了，**何必認真。後者的話我覺得要看情況，那樣的 build 如果他沒有在送頭**（故意讓敵人擊殺、使對方賺取經驗和金錢），**或是他認真打的話，我覺得，欸！那可以。反正就是試驗性的也來玩一下。**（Y1905）（括號為我所加）

DOI:10.6814/NCCU202100373

神聖嚴肅性的愛恨交織方面，此一例子顯然是由愛先行而增強恨，我們除了留意 Y 從遊戲得到的感受迥異於正向的愉悅，還可以將否認情態從「人－遊戲」比照套用在「人－人」：不只「我知道遊戲好玩就好，但仍然動怒了」，還有「我知道他是我共負勝敗的命運共同體，但仍然仇視他彷彿不共戴天」。本應同仇敵愾、共享某種同袍之情的隊友，卻能輕易成為比敵方玩家更可憎的仇敵。

而效用主義方面，我們首先知道虛擬空間與其他社會互動的範疇一樣，人們會依據情境而有應對的行動，其脈絡則來自過去涉入所累積的意義理解。如上段訪談提到角色有各自適用與否的裝備，過去積澱的認知形塑了玩家對當下遊戲局勢的**預期**，所以當有人「出怪怪的裝備」、違背常規的脈絡預期時，便容易受到挑戰，彷彿隊友彼此監督規訓著。誠如本章先前指出，模板似的認知不應視為唯一正當合理的圭臬，它是經過摸索形成的主流道路，走在這條路上才堪稱有競爭力。

玩家追求合乎效率的、經過實戰驗證的玩法其實毫無問題，因為所謂 META 根本上無異於籃球賽中的進攻或防守戰略、也無異於賽跑選手的配速技巧。毋寧說，**在遊戲制度內一樣存在著提升效率的傾向，而這經常被視為技藝的展現、是玩得好壞的根據**（Suits 2016：90-91、98）。相對地，那些表面上過於天馬行空、但受到自由遊玩許諾的奇葩玩法，則往往被理解為負面行徑；已受肯認的玩法認知其實也源於自由的揣摩試誤，不過在嶄新道路成功開闢之前，任何不符合主流套路者只會被勝敗與共的隊友抨擊。這種充滿諷刺的對純粹享受遊戲的禁止，透露出**玩家對遊戲的意識其實參雜了效用主義，玩家自由的創造力因而多少受到抑制**。以本文觀之，這是遮蔽了遊戲精神的表現。

玩家 vs.對手

敵對玩家作為遊戲中直接意向到的另一群他者，他們與玩家主體的關係更具辯證性、更大量涉及「預期」意識。敵我雙方必須**更立即地**、**更高強度地**意識到對方，接著意識回自身，以調整自己的行動：玩家不是把對手當作客體去感知其

DOI:10.6814/NCCU202100373

存在，而是另一個有思覺能力的主體，高手除了專注於自己的遊戲操作，還須洞察、甚至涉入對手的意識流，彷彿成為對方一樣。最頂尖的玩家要能時時一人分飾二角、站在對手的角度去打算盤，這是競技性戲局的獨特之處——獲勝的難關不是遊戲本身的內容所致，而是與你比拼的他人所設下的。

我有一套過去累積的遊戲知識和操作玩法，而我了解你也有；我針對你可能的行動預判地進行應對；我知道你也正在猜想我的盤算而有所防範，因此我再度做出預判性修正……層層遞迴的特性讓《LoL》如西洋棋一樣，具有**後設遊玩**（meta-gaming）性質。對陣雙方宛如進行辯論，他們**在相同規則結構限制下，互相爭辯著誰的策略更有效可行、誰更能掌握對方的論點並找出破綻，這些都構成了競爭張力的一部份**（Sirlin 2005）。後設性恰恰也頗具黃厚銘（2013）所謂的含混性（ambiguity）特質，meta-的詞意[46]包含（1）在……之後、在……之間；（2）改變、轉換、換位；（3）超越、在……之上等等。它是事物回頭指向自身、根據自己（在自身之內）並又超出自己（在自身之上），因而突顯一種既內在又超越的狀態。後設遊玩於是可謂「關於戲局的戲局」，放回如上描述的競技情境當中，玩家一方面沉浸在戲局中，一方面又跳出戲局內容本身，去考慮面對敵手該怎麼玩才好。

例如以預測（prediction）作為關鍵字搜尋《LoL》的多媒體內容，即可找到宛如 NBA 精彩十大好球一般的大量影片剪輯（見圖 6）。

[46] 查自線上詞源字典「Online Etymology Dictionary」，https://www.etymonline.com/，查詢日期：2019 年 11 月 5 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

圖 6 預判對手行動軌跡

圖片取自 https://www.youtube.com/watch?v=UbDd8249sXo，取用日期：2019 年 8 月 15 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

後設性廣見於包含體育在內的競技戲局當中，在遵照規則的前提下，玩家運用那些**外在於、或超越於戲局規則本身的方法**，藉以在爭鬥中取得優勢，而競技的質量也因此提升（Rossen 2016）。可是 Rossen 那容易令人陷入內／外二元劃分的描述過於單薄。我們應當澄清：Sirlin 和 Rossen 討論的不是作為精神狀態的 play，而是 game，是具備一定制度組成的遊戲實踐對象。儘管我們真正關注的是遊戲精神、只是透過戲局活動一窺玩家的意識狀態而已，不過針對他們所謂的「規則結構」、以及「外在／超越戲局規則本身的後設性」，淺述戲局與規則的關係將有助於分辨他們談的內／外是怎麼回事。

中間考察：戲局、規則與目標

我將 game 翻譯為戲局，它是為了遊戲而人為創造的形式——而非生命中各種能被視作 play 的休閒活動或情境（Suits 2016：70）——，或可稱為「制式（d'institution）遊戲」（Chauvier 2016：19）。「**玩（制式）遊戲**」因此至少牽涉兩層面：其一是本文聚焦的人玩遊戲的精神狀態、其二則是被玩的對象本身之結構，即對象性的遊戲設置（dispositifs ludiques objectifs）（Chauvier 2016：30）。這段「中間考察」只在必要程度上談論戲局、但無意深入其他討論，供讀者留意。

說回規則（rule, regulation）。規則乃是「可看作相似」的概念，能夠追溯至 regula 這種東西，不論材質為何、也許只是地上撿來的，凡能用來測量、繪製、裁切直線者就可以稱為 regula，是人們為了某種用意而採取的用具[47]（Chauvier 2016：51-52）。因此 regula 這東西有兩種使用性，也適用於它所衍生的規則概念：**用以判斷一個對象是否具有某特性，以及作為實踐的引導準繩使對象符合特性**。一項規則可以隨時在兩種性質之間轉換，例如憑藉 regula 劃一條直線是實踐上的引導，而若要衡量任何線段的筆直，regula 則變成了判斷標準，這時我們能說，

[47] 即與目的連結的手段，呼應第一章介紹的尋視操勞、以及用具的上手狀態。

DOI:10.6814/NCCU202100373

直線與 regula 本身「直」的特性「可看做相似[48]」（Chauvier 2016：52-54）。

到了實踐活動中，規則又有三種類型（Chauvier 2016：56-68）：

（1）**實踐最佳化規則**：為達成某目標而**最有效率、阻力最小的手段**。一來，它與其掌管的實踐有內在關係，甚至默認了實踐過程的科學性或因果律，擔保了尋找最佳化方法的經驗歸納是成立的；其次，**它只被當作實踐的工具，並非務必遵從的模式**；第三，它**需要經過學習才成為指南、戒律或指導原則**，在最佳化規則被摸索出來之前，實踐者不需遵守任何規則。

（2）規範性規則：本身目的處在實踐外部的規約或形式規範，與它所管理的實踐不具內在關係，例如國家權威對禽畜運輸制訂的規範（如果是活體須施打疫苗與否），其目的是疾病防治，而不是針對運輸程序的規定。

（3）**建制性規則**：定義、構成實踐及其目的之規則，**實踐唯有依循此規則進行才算數，否則無從成立、不具意義**。它和最佳化規則一樣具有與實踐之間的內在關係，但建制性規則更直指實踐的存有本質，只有當舞步符合華爾滋的建制性規則，才「是」華爾滋，否則只是一連串無意義的扭動。

上列第一、三項最切合我們的討論。對戲局而言，參與者是在下圍棋、而不是五子棋、或單純輪流重複「把棋子放到棋盤上」的動作，仰賴的正是圍棋的建制性規則。戲局的建制性規則不僅**規範實踐的步驟、給予達成目標的限制**，更重要的是**規定出一項目標**（Chauvier 2016：75）。但倘若目標就在一連串步驟的終點（比如辦理各種行政程序），且在不受外部影響下（例如行政單位刻意刁難、超過當天服務時間）按部就班即可實現的，那麼儘管實踐目標和意義都由建制性規則給定，該實踐卻不是戲局。**要使實踐能成為戲局，「有落空的可能」是目標的前提，否則不過是單一線性程序的、死的路徑**，只是一般的步驟性實踐（Chauvier 2016：77-79）。

[48] 而若以 Heidegger 所謂的指引結構來說，也可謂 regula 指引、顯示了線段的筆直特性，regula 對於直的特性「有效用」。

DOI:10.6814/NCCU202100373

對比之下，戲局的建制性規則形塑的是**目的論實踐**，為了達成目標，某些手段受到禁止，行動者要自行拿捏其餘可用手段，於是抵達終點的路徑是多元的活路——是故，按照規定好的劇本演出並不符合戲局（Chauvier 2016：116-126、Suit 2016：227），儘管戲劇擁有遊戲元素，能讓演員和觀眾投入幻想的交互感應。目標可能落空（可能輸）是戲局內部的制度性因素，因為行動者在其中遭逢對手，對手也許是自己（輸給自己熟練、靈巧、體能等等的不足）、也許是他人（如本節討論）。

作為目的論實踐的戲局，其建制性規則乃是對禁用手段的消極性控管（人為地設置障礙），行動者不違反限制即可（例如足球不能以手持球、賽跑不能穿越跑道），至於額外的可用手段便是最佳化規則的積極治理了，足球隊的進攻陣型與傳球策略、本章介紹《LoL》的 EU 流、META 等等，即屬於此類。

同為遊戲哲學（或該說戲局哲學？），早在 Chauvier 之前，Suits 初版於 1978 年的經典作品對規則的討論也顯得立場相同，他提出戲局的技術規則（rule of skill）、建構規則（constitutive rules）（Suits 2016：98）與最佳化、建制性規則基本上一致。而關於目標，Suits 說明戲局包含三種不同的、通常彼此連動一致的目標（Suits 2016：96-97）：

（1）前遊戲目標[49]（prelusory goal of a game）：透過建構規則給定的目標，即使是不明白規則的局外人，也能在戲局外描述該目標，是**一種特定的事件達成狀態**；雖然建構規則裁定了方法的允許和禁止，不過單獨描述前遊戲目標卻**不涉及如何達成**。例如「領先他人通過終點線」是賽跑的事件達成狀態，無論切過跑道、施打禁藥、騎車，目標實現是結果論的客觀事實（所以建構規則才同時需要約束手段）。

（2）遊戲目標（lusory goal of a game）：指**贏**得戲局，贏只有在符合該戲局制度框架的遊戲過程時才能被描述。因此對賽跑選手來說，贏得比賽意謂他

[49] 原文雖然指的是 game，但本處三項目標的翻譯都根據中譯本呈現。

DOI:10.6814/NCCU202100373

在可行手段下達成事件狀態。前遊戲目標看似與遊戲目標有依賴關係，前者可以單獨出現，而後者達成時必然有前者相隨，其實未必。第二名晚了半步通過終點線，前遊戲、遊戲目標他都落空了，但若事後發現第一名作弊取消資格而被追認為優勝者，那麼他雖然沒達到前遊戲目標，贏得比賽之目標卻實現了。此外，因對手棄權而晉級也是獨立完成遊戲目標的例子。

（3）參與遊戲：以投入戲局為目標，實踐本身就是目的，即我們從 Huizinga 的理論中領略的「自為目的性」。

有了對規則、目標的認識，我們可以對於第一章介紹 Huizinga 談過的遊戲作弊者與破壞者（Huizinga 1949：11-12）有更深入的掌握。除了普通玩家之外，Suits 另外區分出行動者的三種遊戲行為：玩笑者（triflers）、欺騙者（cheats）、破壞者（spoilsports）（Suits 2016：110）。

> 西洋棋中的玩笑者是……準玩家（quasi-player），他遵守遊戲規則，走的每一步也都合法，但卻非朝向將軍。玩笑者心中可能有其他目的，例如……想在被將軍之前，把自己的……棋子移到棋盤另一邊；我們可以說，他……以下棋之名玩著另一種遊戲。……玩笑者並不是在玩西洋棋，因為他對追求前遊戲目標缺乏熱情。
>
> ……欺騙者由於對前遊戲目標**過度**熱衷，所以他也不是在玩西洋棋。……欺騙者確實想要達到將軍的描述性條件，但是……達到此條件的慾望大到足以讓他在過程中違反西洋棋規則。……然而，他依然在西洋棋制度之內行事……。雖然他並沒有真的在玩這遊戲，但他也沒有放棄這遊戲制度。相反的，持續在制度中操弄，是他剝削遊戲與對手的必要條件。
>
> ……玩笑者認同的是規則而不是目標，欺騙者認同的是目標而不是規則，玩家認同的是規則與目標兩者，而破壞者對規則與目標兩者都不認同。（Suits

DOI:10.6814/NCCU202100373

2016：110-112）

於是我們可見，**自願放棄、主動去輸的人已從玩家轉變身份**。上文圖 4 出現的「單機」玩家變成玩笑者，他們雖仍依照遊戲制度行動，但不再理會遊戲目標；「掛機、中離」者則是手段溫和的破壞者、前面受訪者 Y 提到的「送頭」者屬於手段激進的破壞者，他們對規則和目標皆不認同；至於作弊者出於技術條件，比如能否取得外掛程式，相對是少數。

另外，對於第四章將要省思的、具有倫理意涵的遊戲精神來說，指出這些挑戰遊戲秩序的人不再是玩家，算是我相對輕微的一記批判：**即便他們還是具備神聖嚴肅性的愛恨交織，但作為戲局參與者來說，行動結構上他們不符合玩家身份了，進而落入了 Huizinga 所謂的虛假遊戲。**

玩家 vs.對手（續）

回頭處理後設性吧。我們會同意，意向著他人的競技玩家同樣有上述遊戲目標的三連體：他享受參與遊戲的樂趣、追求攻破敵方主堡（《LoL》的前遊戲目標）、也渴望贏過對手（遊戲目標）——而因為一局《LoL》由無數次的交鋒構成，所以贏過對手不只有最終的勝利，一次次碰撞的回合性勝利也是微觀的目標達成。而規則首先須連結於前遊戲、遊戲目標二者，若建制性／建構規則和目標不能兼顧，玩家便會淪為前段補指出的三種行為者之一。

交代了那麼多， Sirlin 和 Rossen 談的遊戲內／外該如何檢視？後設性在哪裡？相當明瞭地，這兩位作者區分內外的依據乃是建制性／建構規則，而**後設性蘊藏在最佳化／技術規則**，他們混淆了兩者有所差別。作為戲局能夠成立的制度，前一種規則制定了基礎框架以供活動，西洋棋裡是棋種的移動步法、「將軍」的陣型定義等等；《LoL》裡頭則大致是本章第一節瀏覽過的制度框架。它規範出目標與基本的手段，不過玩家不只有一條死板的路徑可以通行，他們累積、歸納遊戲經驗，習得「符合戲局制度」、且又不單純來自戲局本身的方法，於是後一

DOI:10.6814/NCCU202100373

種規則與戲局既有內在關係，又保持其超越性。

玩家不僅只直觀地感受、操作戲局內容，還需要「退後一步」審視當下的遊玩過程、思考諸如「對手正在策劃些什麼」這類戲局外的內容。玩家不能一味地專注在自己的遊玩過程，而是必須適度保持抽離的意識、跳脫出當下沉湎的經驗意識流去做綜合性的認知判斷，他必須**分心**。然而，戲局外的內容不是獨立於戲局自存的，如我指出的後設之含混性，這類內容在戲局之外，因為它是作為一種「關於戲局之戲局」的敵我心理較勁；但也在戲局之中，因為這些心理較勁確實構成了一部份遊玩實踐。分心不是全部地抽離，我欲強調的是「分出去」：**當一部份被給出，反面則意指有另一部份還留著**，這是將自然態度裡屬於貶意的分心進行再詮釋，它正是玩遊戲需要既投入又抽離的寫照。也和 Frissen 等人所說的既向心又離心——**(ec)centric**——不謀而合。

除了分秒之間如心理攻防的動作預判（微觀），《LoL》的後設性亦表現為**競技策略生態**，並以 META（我以大寫專指這種宏觀結構）作為術語廣用於各種有持續平衡更新的電競戲局。META 是由玩家和開發者一起動態構成的，意指當前版本裡最強勢、最主流的玩法或套路。玩家們如何應對開發者的更新改動，尋找強勢玩法，便仰賴**主體意向到他人正在怎麼玩**，以及**對此因應的創意力**。META 的動態形塑涉及多方參與者，屬於和開發者互動的環節上文已有所處理，而玩家們正是共同處在開發者給出的結構條件下，摸索更能適應當前版本的套路，並在集體層次上導致特定角色陣容的勝率高低（見圖 7），以至於本應彼此平衡的英雄角色之間，也被劃分出階序（tier）差異，第一線的強勢角色便稱為「META 角」。

DOI:10.6814/NCCU202100373

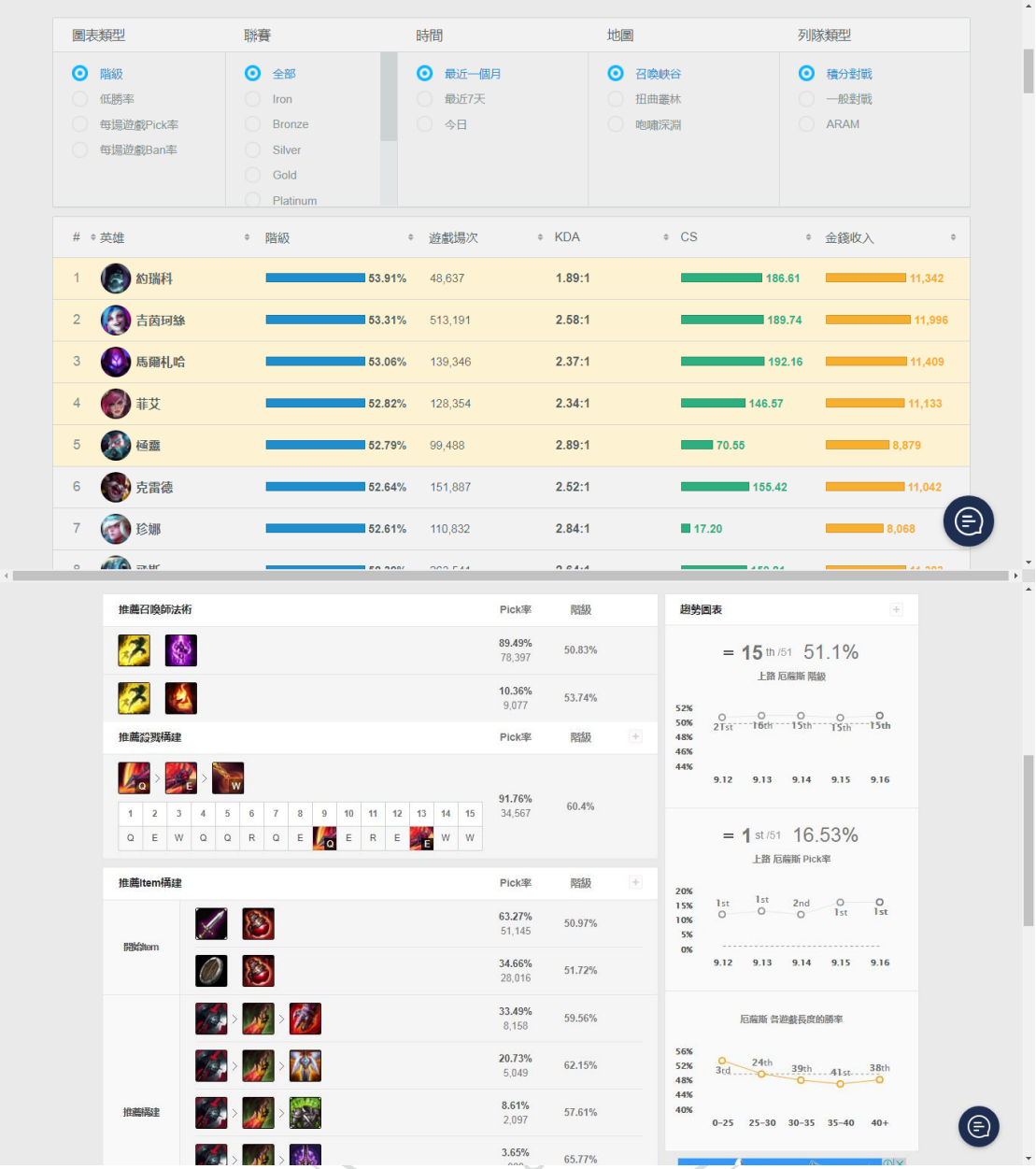

圖 7 戲局 META

第三方資訊網站 op.gg 從官方伺服器撈取全球對戰紀錄，提供玩家數據統計與角色攻略。上圖為角色勝率排行榜，反映整體 META；下圖則為單一角色的 META 套路推薦。

擷圖取自 https://www.op.gg/statistics/champion/，擷取日期：2019 年 8 月 20 日。

除了開發者由上而下的截長補短、使各階序的角色強弱趨於一致，玩家也不斷找尋著破解當前 META 的對策，一旦找出可行的策略，不必等到版本更新，META 便會再次大洗牌。每年的《LoL》世界賽是極佳的驗證：世界大賽會採用鄰近一次的更新作為比賽版本，而在賽程初期，各地選手都往往選取該版本內已被公認的強勢組合；不過第一輪循環賽過後，便逐漸可見隊伍陣容的選角考量產

DOI:10.6814/NCCU202100373

生變化。META 的動態建構顯現出（主體與他者彼此意向的）社群互動的足跡、是一種群體智慧（collective intelligence）（Terranova 2000）的結晶。

延續我討論「玩家 vs.開發者」時的結尾。我認為，META 的更迭突顯了玩家豐沛而充滿生機的創造力，是彰顯遊戲精神仍有跡可循的一個宏觀表象，然而極度矛盾地，當那些或許即將引領潮流的玩家採用了新玩法、新策略的同時，他們有可能招來隊友的詈罵。這是相當辯證而反諷的：玩家們對 META 趨之若鶩，其群體內部卻隱含一股抑制創造力、保守不願犯險而效用導向的能量。

三、一般玩家 vs.公眾玩家（職業選手、實況主）

一般玩家意識到公眾他者的方式，是以**觀眾**身分投入到選手或實況主的遊戲活動中。而就算是不直接遊玩的第三方參與者，他們也與召喚峽谷裡的玩家共享遊戲的幻覺；觀眾也身處遊戲的魔力圈之內，「……即使只是收音機的聽眾、或收看電視也一樣。」（Huizinga 1949：49）

歸功於實況／直播（streaming/ broadcasting），遊戲的魔力圈無遠弗界。與傳統體育轉播一樣，觀眾毋須與他人身在同一個空間，僅憑互相知道有人和自己一樣正觀看即時（real-time）的遊戲內容，便足以激發高昂的情緒（Taylor 2018）。觀眾不只對「玩給大家看的人們」有所知覺，也由於實況平台的介面因素，他能看到當下有多少人在線觀看中，其他觀眾雖是以數字形式呈現，但仍然展示出同樣作為第三方的無數他者的在場（蔡昀霆 2017：2-6）。這些來自資訊技術的媒介條件，成為觀眾個人得以投入一場遊戲幻覺**共謀**（collusion of illusion）（黃厚銘 2002）的基礎。

除了共謀，實況平台的聊天室功能更讓觀眾們進一步產生**碰撞**（collision）（Taylor 2018：2）。不論職業賽事轉播、或個人的遊戲實況，舉凡有聊天室之處，便常見觀眾之間透過打字所產生的交集，未共同在場的人們無法滿足於只是交互感應，他們尋求著一起在網路上起鬨（蔡昀霆 2017：13）——這同理於每當重

DOI:10.6814/NCCU202100373

要選舉日或球賽進行時，總會有大量使用者湧入 PTT，透過「推／噓文」獲得情感上的強烈共鳴，實屬一種網路群聚特徵（mob-ility）（黃厚銘等 2013：24）。

個人電玩實況中，實況主與觀眾透過聊天室即時互動，並交織成實況內容的一部份，這突顯了不只有觀眾單向地朝實況玩家投射意向性，實況主也知覺觀眾的在場。而即使是選手和觀眾無法直接互動的職業電競轉播，也由於賽事內容製作的公開性，使得賽事的可被觀看性受到擔保，進而讓選手意識到「不特定他人正在看自己比賽」是合理成立的，對他者的意識於是形成——縱使那是一場沒有半個人收視的比賽。

一般玩家與公眾玩家的互動關係底下，潛藏著委任的愉悅（Delegated Enjoyment），是一種互卸性（interpassivity，互為客體）特徵（Pfaller 2014：15-34）。在公眾玩家端，他們是將私人的遊玩（private play）轉變為公共娛樂（public entertainment）的產製者（Taylor 2018：66-135）。無論何種電玩實況，公眾玩家除了享受遊戲賦予的愉悅，也參與在幻想的交互感應之中，他們也是集體亢奮的受惠者，在遊樂場上與他人的相互涉入增幅了他們體驗的情感（蔡昀霆 2017）。因此擊倒對手令人欣喜，但在群眾見證下更是歡狂。

不過，公眾遊玩是一種有意為之的行動：它不是在公園籃球場打球，來往的路人駐足便成為觀眾，而是像收門票的球賽一樣特意開放。「給人看」原本即是製作電玩實況的目標，它與玩家本身體驗遊戲樂趣的旨趣同時存在，有時甚或凌駕於玩家個人愉悅目的之上，人們喜愛這些賽事或個人的實況，部分公眾玩家本人卻不再從遊戲感到樂趣。例如國外知名實況主 Dr.Disrespect 曾經指出，遊玩不特定電玩的實況主，經常不得不玩人氣高的當紅戲局，否則吸引不了收視率[50]，突顯出「給人看」的目標超越「自己想玩」的身不由己。而專注於單一電競項目

[50] 參考自〈知名實況主抱怨直播生態：不玩當紅遊戲就會不好過〉（Yahoo Esports 2019），https://tw.esports.yahoo.com/%E7%9F%A5%E5%90%8D%E5%AF%A6%E6%B3%81%E4%B8%BB%E6%8A%B1%E6%80%A8%E7%9B%B4%E6%92%AD%E7%94%9F%E6%85%8B%EF%BC%9A%E4%B8%8D%E7%8E%A9%E7%95%B6%E7%B4%85%E9%81%8A%E6%88%B2%E5%B0%B1%E6%9C%83%E4%B8%8D%E5%A5%BD-101753037.html，取用日期：2019 年 11 月 8 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

的實況玩家、職業選手，在長時間、高頻率的遊玩下，維繫熱情而不倦怠（burnout）也並非易事。雖然確切原因各異，但許多選手退役訪談、個人實況聲明，都常見熱情消退、或身心疲乏的言論[51]。另一位實況主 Pokimane 於 2019 年 4 月，也在 twitter[52]表示過：「我們都希望滿懷期待地按下開始實況的按鈕，但是當你……對你主要的戲局感到不開心時，這相當困難。」Reddit 論壇的《LoL》子板塊裡亦可見這類話題，比方標題為 *Streamers and Pros are tired of League of Legends* 的文章[53]便討論到，就算實況主和電競選手面對的是遊戲、就算他們享受電競帶來的各種收益（金錢、名聲），但整個活動已成為工作。因此不論是實況主在作為一種展演的實況中追求更富娛樂性的演出效果、還是每日按表操課訓練的職業選手在賽場上的頂尖對決，這些公眾遊玩客觀上多少都遠離了純粹為己的自由遊玩。

而當「自己從遊戲體驗樂趣」以及「供觀眾體驗樂趣」兩者可被拆分，並且前者不受彰顯的情況確可成立，那麼便突顯出一種狀態：公眾玩家在遊玩實踐中生產娛樂內容，卻不親自消費以獲取愉悅，而是將體驗的責任卸除、委派到他者（作為收受娛樂內容的客體）身上了。

這是電競公共娛樂化的結果，電競一度純粹是透過電玩競技，但隨著職業賽事正規化、官方或個人遊戲內容製播的可看性被挖掘，它便被整合為娛樂產業的一項標的（Taylor 2012、2018）。原本前面引文提到「不是必要的觀眾」現在成為最重要的了，一切遊戲媒體內容是為了給人觀賞才展演、產製的。公眾玩家是否在遊戲中取悅自己從此可有可無，雖然他們是遊玩實踐的行動者，但他們把自己從樂趣的體驗中客體化、卸責給另一個客體；甚至，他們的愉悅不必源自遊戲，而是看了他們實況的觀眾所產生的愉悅方使他們愉悅。

---

[51] 參考如報導〈小夜夜 Albis 退役訪談－我曾愛過英雄聯盟〉（上報 2019），https://game.upmedia.mg/LoL/text.php?SerialNo=55394，取用日期：2019 年 8 月 21 日。
或如取用當下已累計超過 1,100 萬觀看次數的影片〈I'm Done With League of Legends〉（2015），https://www.youtube.com/watch?v=VjzgbZL12VI，取用日期：2019 年 8 月 21 日。

[52] 引自 https://twitter.com/pokimanelol/status/1121485656776011776，取用日期：2019 年 11 月 8 日。

[53] 取自 https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/8jac1s/streamers_and_pros_are_tired_of_league_of_legends/?utm_source=share&utm_medium=web2x，取用日期：2019 年 11 月 8 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

另一方向的委任的愉悅則是從觀眾的角度出發。對觀眾而言，看別人玩這回事可以近似於看電視，有時你專注地看節目，有時你只是開著做自己的事（Taylor 2018：2）。受訪者 S 是別款電競的一名退役選手，也經營過實況，他說明：

> 遊戲你會想去玩我同意，**但是自己去玩很累，所以我後來也開（實況）比較少**，因為遊戲會有一些難度，可是看別人玩真的是一件很輕鬆的事，什麼都不需要做，也不用動腦，你只需要用看的，還可以一邊做自己的事情。**你不用親自玩，你就看一個名人在玩，然後他玩得又比你好，那你跟他一起享受遊戲，真的是一件很開心的事情。**當你回家的時候，**你可以開著電腦，可能做自己的事、看自己的網頁，同時開實況放著。**像我之前還有在玩《LoL》的時候，我也是開著……我是玩上路的，我就開著某個上路玩家的實況去看，學也有，但是其實有時候就是看著啊，就好玩而已。就已經變成一種習慣。（S1801）（括號為我所加）

觀眾只需打開實況畫面，即使並未專心觀看實況，它仍然帶給觀眾某種程度的樂趣，突顯出觀眾把遊玩的責任交派出去，公眾玩家**代理了觀眾的遊玩實踐**。觀眾隨著玩家的表現一起獲得愉悅滿足，這是無論任何形式的遊戲都如此的，但此一事例中，它是「委任」的關鍵在於**觀眾可以心不在焉，他們甚至不需全神貫注地投入觀看行為**：公眾玩家代替他們玩、開著實況畫面的電腦更代替他們看，於是觀眾也將自己客體化了。不親自接收媒體內容下，相隨的愉悅滿足也就不再親自獲得，這也展現了 Pfaller 所謂他者的幻想，觀眾知道自己沒有收看，但開啟的網頁維繫住他有在消費的假象，他的心不在焉只對不存在的假想他人隱瞞，只要網頁還開著（即使靜音、堆在其他分頁底下），遊戲幻覺依然運行的表象便在象徵層次上被懸著。

此外，身兼普通玩家的觀眾還有另一種對公眾玩家投射意向的途徑，在於模仿與學習。「你看每次職業比賽有什麼罕見的角色或套路登板，當天晚上你打

DOI:10.6814/NCCU202100373

《LoL》一定就會遇到那些，大家都會學啊，學技術、學配裝思維什麼的。」（H1904）如前文介紹過 EU 流的由來，一般玩家經常參考職業賽場、高手實況主的玩法與策略，同時，最高殿堂裡的對抗構成了普遍玩家對於《LoL》競技質量的認知指標：原來這款遊戲能有如此強度的競爭。其中，職業選手更是作為最嚴肅地對待遊戲的模板。而不論是操作、策略或頂尖的對決過程，這些認知均是玩家個人的遊戲知識庫存的來源之一，並在玩家親自遊玩的時候，成為預期或實踐的一部份。

綜合而言，一般玩家與公眾玩家的意向關係本來就屬於遊戲概念的一部份，實況中，玩家與觀眾在不確定性（蔡昀霆 2017：23-25）下有機地共同實作一場 live，其過程本身無疑就是一場遊戲（想想演出、播放的英文不正是 play 嗎）；而職業賽場上的競技，其張力亦將所有觀眾攫獲（seize），就和每一個遊戲的魔力圈一樣。然而當代的公眾遊玩有其源自內在的、侵蝕遊戲精神的一面，它那不利於遊戲精神存續的內在因素是雙重的：一是公眾遊玩實踐的資訊媒介特性，另一個是當代娛樂消費下公眾玩家與觀眾的（雙向）委任關係。

單獨描述這兩個因素時無關乎價值判斷，因為可即時互動的實況或賽事轉播技術，的確是讓公眾遊玩成立、使更多人共享遊戲幻覺的手段。文化中委任愉悅的關係結構也並非只在此可見，比如 Kyle（1998：7）說明：羅馬競技場上作為景觀（spectacle）的決鬥是儀式化的表演，與人類獻祭（human sacrifice）息息相關，它時而是慶典、時而是彰顯帝國權力的處刑、時而是歷史戰役的複演。而多半是奴隸的角鬥士（Gladiator）代理著他們所屬的貴族與觀眾，透過競技的其中一方掛彩、甚至死亡（尤其當罪人或扮演帝國敵軍的戰俘倒下）時，參與者一同沉浸於共享了羅馬的權力、財富、特權的幻覺（Kyle 1998：266）。

這兩個因素皆是在資本主義脈絡下，才對遊戲精神構成威脅。例如實況平台的捐贈（donate）機制作為技術媒介的設計產物，是觀眾「打賞」實況主的功能，而 donate 時寫下的留言將有如廣播一樣，讓實況主與其他觀眾接收到（蔡昀霆 2017：88-89）。雖然 donate 成為一種讓觀眾參與實況互動的典型手段，其機制背

DOI:10.6814/NCCU202100373

後卻不可否認是經濟交換之一環[54]。

雙向的委任愉悅亦與資本主義有所關聯，一方面不親自享樂的公眾玩家面對遊戲的態度，多了一層工作的、經濟來源的眼光，不再能自由隨性地決定想玩什麼、玩多久（他們某程度抑制了心情好惡，從而呈現為一種禁欲）；另一方面，觀眾除了以經濟消費去參與實況和職業電競[55]，他們透過收視卸除了親自遊玩的責任，再透過心不在焉、「開著實況做自己的事」，連帶把獲取愉悅也卸除、並又維繫住自己有得到愉悅的幻想（變相地也貌似一種禁欲），其反映出資本主義時間觀的延續：時間是計算生產成本的指標之一，在最短時間取得最多產出才是有效率的。而如受訪者們所言，因為預算有限，不可能每款想玩的戲局都買，就算是免費的，戲局也有其難度。結果觀眾不親自去玩遊戲，甚至不專心看別人玩，於是主觀上，觀眾既從公眾遊玩得到愉悅、也從自己做的事獲取滿足，恰恰是將「非工作的、用於休閒的私人時間」效能最大化的實踐。

小結

本章從《LoL》所呈現的直觀經驗出發，一方面認識基本的遊戲框架，另方面基於探究「人們對電競的認知感受」的立意，我們聚焦在一種特殊但不稀奇的「主動去輸」。對立於神聖嚴肅性，我指出它也仍屬一種愛恨交織，但卻是前者的逆行變式，並且同時受到世俗嚴肅性的效用觀影響，而次章將進一步檢視這種功利的效用觀。至此，我們對於「遊戲對當代人的意義」已有一幅尚未完整、但初步可見的輪廓：對於本質上不能拒絕遊戲的人們而言，遊戲帶來的是心靈層次

[54] 實況 donate 未必純粹只是等價（equivalence）的經濟交換邏輯，Mauss（2002）的禮物交換貌似有話語空間，但實況畢竟不是討論主軸，故不贅論。

[55] 職業電競雖沒有實況一樣的 donate，但也有透過販賣特定的虛擬商品，讓觀眾的支持轉換為金錢獎酬。例如《LoL》自 2016 年起，將世界賽紀念造型（Skin）的 25%收益，投入至世界賽的獎金池裡面，玩家能消費限時販售的虛擬商品以支持賽事， Season 6 總獎金達 670 萬美金，而其中有 300 萬來自於全球玩家的貢獻（Riot Games 2016b）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

上的豐富，是神聖／世俗的平衡，然而在我們討論範圍內，《LoL》卻不那麼充分地讓玩家徜徉其中。在真實／虛假遊戲的天秤上，它似乎比較傾向後者。

《LoL》之所以容易讓玩家產生過度嚴肅與惱羞成怒等等反應，並最後表現為主動去輸，正是由於上文提及的競技性遊戲的特質。玩家不是一派和睦地嬉戲，不同陣營的他們在競技遊戲裡目標一致、但達及目標的過程卻是相斥的利害關係；《LoL》的勝負不是那種交託給骰子、左輪手槍彈槽的聽天由命，而是靠自己一次次的滑鼠點擊、鍵盤敲打開創出來的，不論是機智還是反應力，玩家們都是較勁自身全然掌控的能力。競技特質對於玩家嚴肅投入發揮了鼓勵作用，但是當遊戲狀況無法操之在己、不再如意時，此一愉悅不滿足便容易使玩家對遊戲由愛生恨，是神聖嚴肅性本身愛恨交織的反噬力量。

不過，我們也要稍加釐清，**神聖嚴肅性具有威脅自身的暴虐性趨力這件事，並不等於「遊戲精神終將消亡」這般必然的宿命論**。因為這種反噬力量只是中斷作為插曲的遊戲（比如玩到生氣撒手不管），就算玩家被拉出魔力圈的當下脫離了遊戲精神，但不代表他從此自我剝奪了「遊戲」這個主觀意識狀態。儘管愛恨交織包含了相剋的部份，也不意謂它的內在預設了一個辯證循環的終點，保持相生相剋的共存動態，才是神聖嚴肅性的含混特性。否則，一旦發生「遊戲精神將自己消解得一點也不剩」的狀況，將會產生 Huizinga 不曾主張的結論：作為遊戲人存在的人類，其整部歷史就是拋棄遊戲本性的異化史。

我們在第三節爬梳了玩家個體在遊戲中經驗到的各種他者，之所以有必要談論他者，是由於玩家所懷的競技意識，必須有所指之對象，因此對《LoL》的經驗知覺，**總是**涉及了對他者的經驗知覺。而我指出，儘管當前玩家社群依然保有符合遊戲精神之處，許多地方卻是遮蔽其遊戲本質的。

瀏覽過神聖嚴肅性之後，下一章則要對世俗嚴肅性展開考察，我們主要將從法蘭克福學派的批判理論出發，審視資本主義社會如何把遊戲功能化、整合成它內部的一個角色。

DOI:10.6814/NCCU202100373

第三章、現代性、資本主義與世俗嚴肅性

上一章我們討論了《LoL》主動去輸的現象，並且瀏覽了玩家與其他行動者如何圍繞著戲局互動、如何對彼此產生知覺意向，而我指出，雖然遊戲精神在某些方面還有跡可循，但整體上玩家遠離了 Huizinga 所謂真正的遊戲。究其因，我主張有兩股力量遮蔽了遊戲精神，一個是本質上二元混融、愛恨交織的神聖嚴肅性本身從內部自我侵蝕，另一個是世俗嚴肅性來自遊戲外部的影響。

依照章節分工，第二章處理的是屬於神聖嚴肅性的範圍，而本章則是要檢視主導當代日常生活的資本主義，討論它如何影響人們對遊戲意義的理解，藉以勾勒世俗嚴肅性的輪廓。作為預告，我們即將看見資本社會使人過於功利地強調實效、甚至非工作的休息時間也被轉化成生產過程的一部份，導致「閒暇」和「無聊」在我們的當代生活裡也變得複雜糾結。

第一節、資本主義與娛樂工業

一、過度嚴肅化的推手：關於實證、實效、利益的現代理性迷思

Huizinga 認為，科學與技術組織造成各種遊戲越來越嚴格與精密，社會文化整體以更（世俗）嚴肅的姿態對待遊戲，各類賽事徒有遊戲之名、遊戲精神卻正在衰微（Huizinga 1949：195-213）。而我們能從資本主義、現代性（modernity）找到反思的切入點。

理性（reason）具有「理由」、「理據」的詞意，因此若以廣泛的標準來說，「凡能依據情境條件而提出行動理由的便是理性。」（紀金慶 2019：35）合理性（rationality）亦然，在普遍通俗的意思上，能找到「動機—手段—目標」之間關聯的行動即具備合理性。而不論是 reason 或 rationality，它們的字源皆來自如今數學上意指「比例」的拉丁文 ratio，其在古羅馬時期是「理性」、「尺度」，而

DOI:10.6814/NCCU202100373

它實則翻譯自希臘的邏各斯（logos，道）（紀金慶 2019：36）。Logos 包含了「言說」、「理則」、「匯聚」、「道路」等意涵，是**通過語言開闢一條共通意義秩序的道路**；然而詞意發展到後來文明追崇的邏輯（logic），卻是一種文化經驗逐漸銳化、同時也窄化的演變過程（紀金慶 2019：36）。

Husserl（1992：3）批評科學觀念已窄化成純粹歸納事實結果、而不過問深層經驗的實證主義科學，嚴重地使人們喪失生活意義。打從以 Galileo 代表的科學革命以降，「自然」被數學化，脫離了從前自然哲學那種與世界本質、宇宙起源的本體論之連結，傳統的理性概念悄悄生變，現代自然科學將世界解析成**技術化**的**幾何式**封閉系統（Husserl 1992：23-64）：一切世界運作秩序在理性面前都可被數學符號抽象替代、寫成精妙的公式，萬象的運動以最簡約有效的法則陳列在等號兩端。

現代理性展現它的數學計算特質，近代科學精神對於數量化、技術化的追求也蝕入其他生活層面，人們不再過問仰賴**親證性**的生活經驗，望眼欲穿地尋求**明證性**的東西（紀金慶 2019：38-44），呈現的結果便是：

> 主流的科學理性追求實證，而嚴格的「實證」是排除意義賦予的純粹經驗之歸納；經濟理性追求價格，而價格卻不等於價值；技術理性追求實效，而**追求實效到一定程度，就不等待**。……然而，任何深刻的事物都需要等待，……甚至大多時候是一種在現世具有意義卻不會有實際效用產出的投注。（紀金慶 2019：37）

嚴謹歸納的實證性尋找事物的普遍特性立為法則，只要依循法則即可複製、模擬事物的發展演變。模擬帶來預測[56]和控制之效（黃厚銘 2009：144），**立即可見**的**實質效益**成為指標，促使人們講究**效率**，**意義內涵被棄於不顧，或者「有效用」成了唯一的意義**。

[56] 這與我第二章談過的「預期」是結構一致的，都是基於過去的經驗領會，對未來進行預先判斷，然而此處我要強調：**實證性預測是一種不問意義、只談機率或因果的純粹事實分析**。

DOI:10.6814/NCCU202100373

事實上，如先前的中間考察所示，戲局內部不會排斥效率，反而「玩得有效率」才能贏：最短時間內通過終點、得最多分、最少步驟完成行動等等，有效率的玩法是玩家根據目標與限制，進而發展出來的最佳化／技術規則（Chauvier 2016：56-58；Suits 2016：98）。效率本身不是萬惡淵藪，相反地，**「追求現實效益作為最高原則，而遺棄別的意義內涵、只容許有助於效益追求的價值存在」才是此處的批判對象**。

但無論玩家在戲局中多麼追求效率，玩遊戲本身被視為無效益的行為，對於「前遊戲目標」而言，通常有真正直接、最具效率的手段存在——以賽跑「通過終點線」來說，用最短路徑穿越跑道更有效率，但那會毀了賽事。意思是，不論遊戲中的玩家達成了多麼極致的效率，它也唯有在遊戲狀態下才被視為有效。只有當世俗眼光下無價值的遊戲目標及其規則，有遵守的「價值」（進一步地說，有價值是因玩家進入了遊戲狀態），其方法才和「有效率」沾得上邊。

遊戲的**自為目的性**也因為這種實質效益導向而受到減損。這類立場的局外人總是質疑，玩遊戲「能幹嘛」、「有什麼用」，儼然遊玩實踐之外**必要地**預設了另一個目標，而遊戲只是中介手段，若不能指涉其他外在目標，遊戲便等於玩日愒歲，就此一文不值。「除了好玩不能幹嘛」的認知，正好是世俗嚴肅性與神聖嚴肅性的共通之處、也是分歧點。在**世俗嚴肅性下，人們知道遊戲之無用以後有兩種反應，一種是放棄遊戲、一種是為它加上外在目標，服務社會生活的其他環節，使其「有效用」**；而神聖嚴肅性之下，對現實的知覺反倒成為遊戲迷人的基礎，多虧「看穿遊戲沒用途」的知識，幻覺的愉悅張力才獲得增強。

二、被餵養娛樂

理性化使西方社會在經濟生產上迎來工業革命，資本主義大行其道。歸功於私有制和清教徒倫理，掌握生產工具的資本家成為市場上的數學家，致力於累積財富以作為再生產的投注資本；工人則為了滿足生存所需之最低成本，不自由地

DOI:10.6814/NCCU202100373

參與分工、出賣己身，被化約成無個性的勞動力，勞動的質被棄置不顧，代之以量計價。此一經典的生產關係衝突對立的背後，卻是現代技術全面滲透地對人類施加社會控制，將不論資本家或工人都一併納入生產與再生產的系統之中，我們成為單向度的人（one-dimension man）（Marcuse 2019）。

第一章我曾介紹，Heidegger 指出技術的本質是**解蔽**，然而他批判現代機械動力技術雖仍是一種解蔽，卻多了新的性質：**逼促**（Herausfordern）。這是對自然萬物的蠻橫要求，迫使自然提供它內裡的能源，令萬物受其擺佈，現代技術揭開萬物所表徵的模樣，暴露出可被宰制利用的能源／能量、而且要它們能被轉換形式、貯藏、分配，以便**馬上**可用（需要時隨時被召喚前來）（Heidegger 2005：13-15）。此為一種**持存**（**bestand**/ standing-reserve）的存在方式：存在物必須保持待命，雖無確切的某時會派上用場，但某時也可能就是即刻。現代技術下所有一切都必須可計算地、完整地控制，而不只技術本身成為持存物，人自身所謂的現實也被解蔽為持存——**我們不僅對某一對象進行解蔽，同時也自行解蔽著，以至於這整個過程總已佔用了人，而我們只有作為被如此佔用著的東西才可能是人**（Heidegger 2005：15-18）。Stiegler 也延續 Heidegger 的觀點，認為現代技術自成一個體系，無孔不入地滲入生活的所有環節，成為遠超出人類控制的系統，人們不再擁有、控制著機器，而是成為技術組成的一部份（Stiegler 2000：34-93）。

這種社會控制是 Marcuse 筆下發達工業社會（advanced industrial society）的理性之體現，當代社會潛藏一種遏制社會變遷的力量，各種對立衝突都被技術體制支配、協調、壓抑，其結果是**對立面的一體化**（integration of opposites）（Marcuse 2019：30）。社會這個技術體系一手包辦了生產、分配與消費，它橫跨於物質文化和精神文化，「……決定了個人的需求和願望。……消除了私人與公眾、個人需求與社會需求的對立。技術成了新的、更有效的、**更令人愉快的**社會控制和社會團結形式。」（Marcuse 2019：33）

「社會」的需求是穩定存續，是故它要求人們順適體制參與生產與再生產，社會裡普遍存在一種舒適、順暢、合理且民主的**不自由**（Marcuse 2019：39）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

人們看似有眾多選擇、能盡情展現自我的個體性，然而個人的需求能否合理成立，卻總已先被社會制約了，社會制度和利益決定了它們何種程度上可欲（desirable）和必要（necessary）（Marcuse 2019：42）。這是透過生產與消費關係落實的所謂虛假需求，人們自以為**自由**[57]地從這些需求獲取滿足，實則延續了社會希望鞏固的勞苦與不平等；人們在「放鬆、娛樂、按照廣告行事和消費、愛人所愛、恨人所恨」等等之中感到欣慰，對被遮掩的不幸無所覺察——這是此類壓抑性需求（repressive needs）的社會性功能（Marcuse 2019：42-43）。

有別於 Marx 在其時代談生產，資本社會產能過剩的難題日漸浮現，刺激需求、消耗產量的一套功夫便是社會技術變出的新把戲，也是法蘭克福學派轉為批判消費的緣故。Adorno 與 Horkheimer 直指，資本主義主導的文化工業（kulturindustrie）成了一種對群眾欺瞞的啟蒙（Adorno& Horkheimer 2016：155）。人們消費的需求趨於一致，不同廠商的同類產品相當近似、同家公司的不同層級規格產品也漸無差異，整個生產體系也毫不掩飾商品的濫俗（Adorno& Horkheimer 2016：156-157）。文化成為娛樂消費的對象（賣文化），撇除商品的實質用途，其給人的文化「感覺」更顯重要，而消費者則受到商品所定位，它對於消費者的控制即以**娛樂**為媒介（Adorno& Horkheimer 2016：174），透過把娛樂餵養給大眾，整個資本主義體制完善地自我再生產：

> **在後期的資本主義底下，娛樂就是工作的延長**。那些想要逃避機械化的工作流程的人們，總會找一點娛樂，好讓他們能夠重新去對付它[58]。但是機械化卻也宰制著**閒暇**者及其愉悅，徹底決定娛樂商品的生產裝配……。假託的內容只是漸淡的前景；唯一留下印象的，是標準作業的自動化程序。……自從娛樂可以不勞而獲，並且完全依循著**早已磨損的聯想軌跡**，娛樂就僵化為**無**

[57] 極為諷刺地，新自由主義下唯有「市場『自由』運作」被放在首位，本該擁有主體性的人們只有「看起來自由，他們其實只是經濟和社會工具的產物。」（Adorno& Horkheimer 2016：196-197）或如他們對 Tocqueville 的引述，「在私有的文化壟斷的專制下，『身體任其自由，心靈卻受奴役』。」（Adorno& Horkheimer 2016：170）

[58] 第一章回顧 Nardi 的著作，正是非常貼切的例證。

DOI:10.6814/NCCU202100373

聊[59]。（Adorno& Horkheimer 2016：175）（粗體字為我所加）

結合先前指出的數學計算特徵，將當代資本社會稱作是一套幸福工業（happiness industry）（Davies 2015）體系毫不為過。Davies 抨擊現代科學下的心理學將幸福化約成金錢、多巴胺等等單位以供測量，導致幸福被降格為一種簡單的效用（Davies 2015：13-39）。個體主觀的快樂體驗成為理性所可控的客觀數據，成為投群眾所好、讓消費者自願上鉤的餌食：市場營造的愉悅使我們處在「想買」的情緒（in the mood to buy）（Davies 2015：71-104）。

《LoL》的英雄角色作為玩家的虛擬化身（avatar），是被投射認同的對象。數以百計的英雄各自擁有獨特的技能與玩法，玩家需要經歷一段學習過程來掌握一支角色。而從一竅不通到上手、再到精熟，每個角色的學習曲線各異，因此《LoL》向來有著「main 角」的說法。玩家們會指稱自己最主要的、最熟悉而擅長的角色是誰，甚至發展為對 main 角的認同關係；而此一認同也反應出相關的經濟消費行為，例如受訪者 L（他和我是某一角色的同好）：

問：雖然《LoL》是免費的，但你有為這款遊戲花過錢嗎？比如買角色造型（skin）？

答：有啊，薩科（Shaco）我有全造型[60]。

問：胡桃鉗（聖誕節限定造型）也有？

答：有有，反正他現在有出造型的話我都會買，就只有那個角色。

問：這是一種對角色的愛。

答：對！你講到重點了，這就是對角色的愛，沒錯，就是我們愛這個角色。（L1706）（括號為我所加）

造型是《LoL》的主要收入源之一[61]，不過《LoL》本身屬於免費制，虛擬

[59] 呼應於第二形式無聊，見下一節。
[60] 實不相瞞，即便是正在批判娛樂商業化的我，也蒐集了薩科的全造型。

DOI:10.6814/NCCU202100373

商品不會影響遊玩表現，它只是更換角色或道具的模組外觀，你終究要靠自身的操作技巧贏過對手；而不像其他戲局的付費商品，讓玩家透過「課金」以強化自己[62]（pay to win）。基於對角色的認同，玩家不滿足於自己操作的角色「和別人選用時看起來一模一樣」，他們透過稀有度有異的造型，宣告自己對該角色的喜愛。然而看似「有別於他人」，與你收藏相同造型的玩家實際上不可勝數，消費者追逐商品的差異化，那份獨特性到頭來卻始終是芸芸俗眾的一部份，玩家得到的只是文化工業下的虛假個體性（pseudoindividualität）（Adorno& Horkheimer 2016：196）。

而隨著官方公司 Riot 於 S6 推出新的獎勵機制[63]，玩家有機會透過遊戲表現隨機獲得虛擬商品了，「使用造型」與「對角色的忠誠度」的關聯性相對降低。不過付費商品如今可以有條件免費取得，卻也反面強化了玩家仍舊願意花錢的這件事：你喜歡的英雄推出新造型了，你大可以漫長地等待某天幸運地免費抽到它，或者，花錢立即擁有它吧！玩家捨得購買純粹裝飾用的造型，只出於「對角色有愛」，為我們佐證了娛樂產業如何擅長於創造消費者的需求——買個感覺良好的需求。

但是買造型與世俗嚴肅性有何相關呢？為何不能主張「買造型是具有神聖嚴肅性的活動」呢？意思是，玩家**知道**造型只是除了好看別無用處的外皮而已，**但仍然**出於對角色的喜愛而甘於花錢。相對地，如此詮釋也貌似可信：所謂對角色的愛，比起半相信的 belief（croyance），更符合世俗嚴肅性所對應的、全心擁戴信念的 faith（foi），因此玩家是肯定角色造型之重要性，滿心認同地按下購買鍵。

於是我們似乎碰上問題了：買造型應該屬於神聖或世俗的嚴肅性？歸類到哪

---

[61] 官方不曾釋出虛擬商品的實際獲益金額，但有 Youtuber 透過各種資訊推估，一款新推出的造型能為該年度貢獻一千萬美金的盈利。詳見影片「How Much Money Does Riot Make On a New Skin? (League of Legends)」（2017），https://www.youtube.com/watch?v=3EchAHFCv80，取用日期：2020 年 2 月 14 日。

[62] 這種誘使玩家付費的機制常見於手遊，其背後亦有競爭因素（為了勝出一籌，我願意花錢），但本文不作討論。

[63] 官方（台港澳代理商）公告「『海克斯合成科技』正式上線！」（Garena 2016），https://lol.garena.tw/news/3107，取用日期：2020 年 2 月 14 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

一方會影響批判評價嗎？

我認為，大相逕庭的兩者其實只有意志上的一念之差，當 Huizinga 說明人無法拒絕遊戲（Huizinga 1949：3），便已擔保了「人總是能從俗常轉換進入神聖嚴肅性狀態」這件事：生活中多數時刻，務實看待各種目標和需求的人們，始終有能力轉換態度去面對同一件事，使其意義截然不同。因此在最低程度上，我們無法斷言，究竟是所有玩家都在神聖嚴肅性下消費、或者有多少人世俗地把《LoL》與真實混淆。

既然無法輕易否定兩者其一，我們只好將其擱置，並嘗試從其他追問切入：整個消費活動如何構成的？

經濟的供需交換是這個消費實踐的前提，虛擬商品是在官方的特定旨趣下創造出來的——它是**對於獲得利潤「有效用」的商品**（commodity）。換言之，有獲利可能的造型才會上市，造就的是，形象較受青睞的角色擁有遠高於冷門角色的造型數量。《LoL》至今仍持續推出新英雄，越早推出的角色隨著時間會累積越多造型，但時間並非絕對因素，一些發佈許久的角色例如「烏爾加特」（Urgot），其造型數量只能敬陪末座[64]。

雖然有只送不賣的特定造型，例如整年的季度結束後，積分在「金牌」段位以上的玩家，將獲得榮譽的獎勵造型；或如歡慶十週年時，官方也贈送所有符合條件的帳號一款紀念造型[65]。但排除這些，絕大多數仍須透過經濟交換取得，**它們是供給者在獲益的尋視下的產物**。換句話說，**無論玩家是採取神聖／世俗嚴肅**

---

[64] 截至撰寫本段的 2020 年 4 月 6 日為止，《LoL》總共有 148 支角色，造型總數（不包含預設外觀、異色版的炫彩造型）為 1050 款，平均每支角色有 7.09 款，分佈於 1 至 14 款之間，標準差為 3.082。

根據角色發佈順序，「烏爾加特」在 2010 年 8 月 23 日亮相，是《LoL》的**第 58 位**英雄，該角色至今只有 **5 款造型**（遲至本月初才因推出愚人節造型而增加第五個）。148 支角色中，只有 47 支是在 5 款造型以下，佔總數 31.8%。

只晚了半個月推出（同年 9 月 7 日）的**第 59 位**角色「好運姐」（Miss Fortune），造型數量卻**高達 14 款**（目前榜首），兩者差距懸殊。

網路資料原標題〈[閒聊] 各英雄登場順序〉（PTT 2018），https://www.ptt.cc/bbs/LoL/M.1447848000.A.F83.html，取用日期： 2020 年 4 月 6 日。

[65] 參見官方公告「英雄聯盟十週年，任務獎勵拿不完！」（Garena 2019），https://lol.garena.tw/news/4529，取用日期：2020 年 4 月 7 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

性去從事這項實踐，該實踐本身的存在基礎原先就建立在供需交換的客觀關係上了，而他們被解蔽為經濟消費者。此一客觀關係正是我們暫時放下玩家的主觀認知（行動面）、聚焦宏觀社會脈絡（結構面）的核心點。

在本文的觀點上，虛擬造型消費作為《LoL》的主要獲益管道之一，呈現了遊戲如何（世俗地）發揮它服務於資本主義的經濟生產循環的功能。這類虛擬商品是供給者創造出來的需求，在新造型問世之前，玩家不曾覺得非獲得某造型不可，畢竟它還不存在。然而當華麗炫目的主題造型推出後，你總能發現有玩家掏了腰包。

事實上，即便你只有基本預設的角色外觀，也不妨礙你玩《LoL》，造型完全如其英文名 skin 一樣，是換皮不換骨。消費這些虛擬商品因此宛如永無止盡的需求滿足過程，玩家被外在地賦予**渴望**（卻未必思考自己是否真的**需要**），並於消費中填補之，因而成為前述批判理論的經驗性佐證。不只有造型的經濟消費，玩《LoL》的活動本也是娛樂消費的對象，並在另一層次上效力於社會體制，稍後將有談論。

遊戲在此扮演了對資本主義有利潤貢獻的再生產環節[66]，而其自為目的性在上述過程毫無置喙的餘地，這是結構層次上減損遊戲精神、使遊戲更世俗化的一項主張。

三、我們閒不下來

我們如今置身於無**閒暇**（leisure）的文化之中；人們活著理應不只為了工作，然而當代卻是個工作至上的世界，就連休閒娛樂，也變成了工作的延伸。

回想上文各種遊戲消費行為——從遊玩、觀看實況到實質的經濟消費——，對於那些我歸類到不具備遊戲精神的表現，我準備對它們的肇因提出詮釋。在這個現代性理性、資本主義緊密交織共構的，高度強調效率、效益的社會背景下，

[66] 在免費遊玩不如今日普遍的時期，《LoL》從一開始就將自己定位成一款免費戲局，因此雖然我們正在討論遊戲商業化，但持平而論，《LoL》未必只該被一味批判。

DOI:10.6814/NCCU202100373

「玩遊戲以獲取愉悅」成了世俗目的導向的一回事；與此同時，追求利潤的結構環境也促使供給者將經濟消費包裝進遊戲，讓遊戲成為商業活動的另一片領土。

煩忙過「日常的正事」之後，我們只想在隔天上班、上學前喘口氣，趁這段「屬於自己的時間」歇息娛樂，但放鬆的時間如此有限，專注只做一件事所承擔的機會成本太多了，於是促成了心不在焉、一心多用的現象——如同播實況又做自己事情的觀眾。就像《啟蒙的辯證》裡所言：「**文化工業的產品正是在人們心不在焉的時候照樣可以專心消費的東西。**」（Adorno& Horkheimer 2016：163）人們渴望填滿任何零碎的空暇，等待使人無法容忍。我們將在下一節深入細究「閒暇時找事做」的箇中蹊蹺。

主動去輸的現象也與世俗性的效益導向掛勾。前章從神聖嚴肅性的角度指出，面對無法稱心如意的一場戲局，將勝負外部化是降低「預期之愉悅不可得的失落」的一種回應策略，藉由事不關己地切割、破壞遊戲秩序，玩家毀棄了遊戲幻覺，繼而對他所渴想的愉悅樹立起自己不需要愉悅的禁欲假象。而站在本章討論的世俗嚴肅性角度來看，倘若搞破壞造成該局提早結束，那麼有限時間內還有另起新局的機會，不啻為效益最大化的展現。

是故我曾主張：遊戲精神之下，玩家首先是接受遊戲的無價值，接著在遊戲中肯定其意義，玩家是以遊戲本身為目的去涉入的；但遊戲精神受到神聖／世俗嚴肅性的內外夾攻，雖然不是所有玩家都會主動去輸，但神聖嚴肅性本身內在的暴虐性趨力助長了參與者的愛極生恨（Pfaller 2014：106-111）；而世俗嚴肅性也裡應外合，玩家對遊戲的輕視搗毀了遊戲在其內部受抬升的價值，他們轉向現實作為出口，說著「輸了沒差」以維護自身，避免愉悅缺失所引發的焦慮。表面上，帶有這種功利眼光的玩家也是「為了愉悅而玩」，事實上他們的遊玩目的卻指涉著「為了正事而放鬆充電」。

第二節、閒暇與無聊

DOI:10.6814/NCCU202100373

前一節討論了 Huizinga 宣稱的過度嚴肅化背後有何脈絡，也關注了休閒娛樂被資本社會收編整合的表現，更在末段統整闡述本文的批判性主張。然而工作時間以外，人們運用閒暇玩遊戲、做任何令人愉悅的事，這樣的人之常情難道不符合遊戲精神嗎？日常忙碌之後從事娛樂，在活動實踐上並無爭議，抱持何種精神意識投入其中才是癥結點。對此，本節將延續前文點出的「閒不下來」，進一步深入關於閒暇和無聊的討論，而繼續省思充斥當代生活的娛樂之餘，我也將把 Heidegger 的存有學逐步帶入討論。

一、現代性之下的閒暇與無聊

國分功一郎（以下用姓氏簡稱）解釋，閒暇是一種客觀條件，是**沒有做任何事情之必要的時間**，而無聊則是主觀狀態，是**想做什麼卻無法如願的情緒**；兩者不須同時出現，閒暇者未必感到無聊，同樣地，無聊的人也不見得處在閒暇當中（國分功一郎 2018：98-99）。

長久以來，有閒階級（leisure class）在社會中是具有高聲望地位的，他們擁有財富而不必親自勞動[67]，故能自由支配時間；相反地，為前者代勞[68]的一群人卻必須用大半時間工作維生，是社會裡貧窮無閒——在**經濟**和**時間**上沒有**餘裕**——的下層階級（國分功一郎 2018：100）。有閒階級存在的前提為制度化的所有權，是私有財產的貧富差距所造就的；而自古以來，從生存的庸碌操勞解放、擁有閒暇，通常是有價值的一樁美事（國分功一郎 2018：101-102）。

以貴族為主的有閒階級具備相應的文化傳統，他們素來擁有運用閒暇的生活實踐，然而西方步入現代性社會後，從布爾喬亞階級到 20 世紀以後的普羅大眾，新興的有閒階級出現了；大眾獲得未曾有過的餘裕，但缺乏運用閒暇的文化（國分功一郎 2018：109-110）。勞動者有餘暇的權利涉及了勞動觀念與制度的轉變，

[67]「沒有必須做的工作」是有閒階級的地位象徵，因此除了雇用他人代為勞動以外，還存在一種**炫耀性閒暇**：專門打理不影響生活的枝微末節的傭人、衣著體面但工作不多的貼身隨侍、不事生產的食客等等，這些人為有閒階級「代替遂行了有閒」（國分功一郎 2018：102）。

[68] 第一章介紹過 Heidegger 的操心概念（包含操勞、操持），代勞與操心的關聯值得留意。

DOI:10.6814/NCCU202100373

尤其表現於各種勞工運動對合理工時的爭取或協商，勞動與閒暇似乎是對立的概念，不過就資本社會下的勞動者而言，作為權利的閒暇卻也受資本管理：勞動者有其體力上限，缺乏充分休息而持續工作只會導致效率不彰，因此資本家若要長期穩定地榨取勞工的剩餘價值，提供適當的閒暇才合乎效益。

例如福特主義的管理原則包含：對作業員舒適便利的生產線（移動和操作步驟最小化、不用彎腰駝背的機台）、維持士氣的高薪、一天八小時工時並且承認餘暇的必要性（國分功一郎 2018：116）。這些體貼照顧都是基於提升生產力的經濟原理，以便讓工人保有最佳身心狀態。譬如福特主義和禁酒令的關係便暗示了**休閒成為勞動之一部份**——由於宿醉會影響工作表現，禁酒令作為對勞工運用閒暇的規範得到了資本方的支持，人們下工後打發時間的方式也受到控制（國分功一郎 2018：119）。

除了禁止手段，資本主義對餘暇的介入還以另一個角度進行。獲得閒暇的大眾缺少加以運用的文化和品味，不曉得能做些什麼，於是**休閒產業**應運而生，它並非回應人們的需求，而是建構出新的欲望（國分功一郎 2018：121）。前一節根據文化工業理論曾討論過，消費性資本主義伸手介入了人們的餘暇，以商品目錄般的方式供人選擇被允許的、令其愉快的消遣（Adorno& Horkheimer 2016：174；國分功一郎 2018：21-26）。循此，與其說人們投入的是本身想做的事，不如說是從外部被提供娛樂選項，他們獲得閒暇卻不曉得要用在何處，被專門販售「感覺良好的愉悅」的文化工業趁虛而入，閒暇受到榨取[69]。「19 世紀的資本主義找到了把人類的肉體轉換為資本的方法。20 世紀……則是找到了把餘暇轉化為資本的方法。」（國分功一郎 2018：121）

但是消費社會中，人們的消費對象是商品的符號，是東西所被賦予的觀念或意義，而吸收標記或觀念意義是沒有上限的，因此消費行為既不會帶來滿足、也不會終止（Baudrillard 1997：216；國分功一郎 2018：139）。消費者在琳瑯滿目

[69] 當今自動化的資訊技術作為替代的生產力，大幅減少人們的勞動投入，因此普遍上，勞動者的閒暇理應增加了，這也間接提升了妥善運用閒暇的重要性。

DOI:10.6814/NCCU202100373

的商品訊息之間擺盪，追求差異和個性，錯以為獲得商品背後的價值就是欲望滿足的時刻，但那只是吊在驢子眼前的胡蘿蔔，永無追趕的終點。

更有甚者，**勞動和閒暇的價值也成為良好自我感覺的消費**（國分功一郎 2018：145-146）：符號化的勞動承載了忙碌的生存價值，消費者撇除勞務創造的實際成果不談，單純為忙碌時「積極充實的形象」沾沾自喜；互有關聯地，閒暇不等於遊手好閒、渾渾噩噩，而是被賦予了「不受生產性勞動所箝制」的意涵，人們既要工作的充實形象，還要展現自己握有支配閒暇的自主性，它們互補地構成「精明能幹又懂得享受生活」的資本主義成功形象，因此閒暇淪為消費非生產性活動的時間，導致如今人們有閒時，總感覺「必須做點什麼」。

這是上節尾末我所描述的「閒不下來」，當代資本社會無止盡的符號消費一再複製繁衍，卻不曾帶來滿足，遲早感到無聊的人們只好繼續消費以填補空缺，導致了無閒又無聊的、非本真的生活樣態（國分功一郎 2018：152-153）。我們已經習慣任何零碎時間都必須加以填滿，不放過半點等待的時間。

彷彿追求時間效益最大化的這般行為，在《LoL》玩家身上也能找到跡證。

戲局時長是開發者更新改動時的考量之一，過於拖沓的節奏對一般玩家來說時間成本較高[70]、在職業賽場上也導致賽事可看性下降。官方透過調整戲局內部各項數值——例如野怪的經驗值多寡與重生時間、遊戲前 10 分鐘內英雄對建築造成的傷害降低等等——，藉以控制整體節奏。當然，玩家的 META 玩法也對遊戲進程有所影響，導致平均遊戲時間可能在每個版本之間變動不止。但以官方期望維持的時間長度來說，召喚峽谷一局約在 35 分鐘，而 ARAM[71]所根據的地圖「咆嘯深淵」（Howling Abyss）（見圖 8）則平均為 20 分鐘。

[70] 一個關於時間成本的例子是《LoL》「發起投降」的投票功能，當遊戲進行 20 分鐘之後開放點選，全隊需取得絕對多數同意票才算通過；而在 2017 年的 S7，《LoL》為玩家**把發起投降的時間門檻下修至 15 分鐘**。S10 的 10.24 版本（2020 年 11 月 25 日發布），進一步新增了「掛機投降」功能——對戰滿 **10 分鐘**時若有玩家掛機，其他隊友可以提早發起投降。

[71] all random all mid，召喚峽谷以外的另一張地圖，兩隊共十名玩家隨機抽選角色、聚在單一路線上展開戰鬥，屬於快節奏的休閒模式。

DOI:10.6814/NCCU202100373

圖 8 咆嘯深淵全景

擷圖取自 https://exp.gg/zh_tw/106110，取用日期：2020 年 2 月 21 日。

當我詢問受訪者們什麼時候會想玩《LoL》、遊玩什麼模式居多時，獲得如下回答：

J：「應該是想要休閒娛樂……**沒有什麼時間壓力**的時候。因為**畢竟玩一場的時間的不確定性有點高**。例如說下班之後吧，就是你**白天工作或做事了滿長一段時間，想要休息的時候**，就會想要休閒娛樂一下，打個幾場。」（J2003）

L：「（跟積分相比）現在是 NG 比較多，然後 ARAM。……因為**比較不花時間，不然你召喚峽谷打沒幾場，晚上就過了**。」（L1706）（括號為我所加）

H：「召喚峽谷的遊戲體驗比較完整，可是有時候如果一場打很久結果輸了，而且是因為被戳才輸的，感覺會很糟，就很**浪費時間**。」（H1904）

W：「比較有（其他正事的）壓力的時候還是玩 ARAM 啦，那如果是剛弄完東西的時候就比較會玩一般模式。ARAM 還是比較快，而且**它的刺激感比**

DOI:10.6814/NCCU202100373

較快啦，就是因為它會戰打得比較多。」（W2003）（括號為我所加）

相比於地圖採用召喚峽谷的積分與一般模式，ARAM 是快節奏、高張力的遊玩模式。從訪談中，我們看見玩家對閒暇的調度分配，使休閒娛樂也必須符合效益，儼然是一種無閒的對愉悅的消費。而這也適用於主動去輸的世俗嚴肅性之一面：如上文提過的，倘若搞破壞能讓一局遊戲提早結束，那麼有限時間內還有另起新局的機會。

二、只好自討苦吃了

當代人讓自己保持在對事物的煩忙之中，不停地尋找下一個吸引眼球的焦點，一刻也不得閒，如第一章介紹 Heidegger 存有學的時候認識的，這種「閒不下來」乃是非本真的沉淪（Heidegger 2014）。放眼我們的日常生活，尤其在提升到了瞬時速度的資訊時代，片刻的緩慢等待、或無事可做，都令人無所適從。事實上，生活溫飽尚且無法讓人滿足，現代人過著衣食無虞、**沒有特別不自由之處**的生活，理應是戰爭、貧困或飢餓狀態中的人們所欽羨的，但日子裡似乎總有某種莫可名狀、不明白原因何在的不快意，而這種氛圍比起非日常的重大變故，有時更令人難以承受（國分功一郎 2018：53）。

為了不陷入無聊導致的這種「日常性不幸」、潤飾空乏的生活，人必須有委身寄情的事物，以擺脫做什麼都無所謂、無事可做的失落感，免於缺乏意義的虛無（國分功一郎 2018：28-32、55）。一方面，我們看見與「遊戲的非日常性」之間的密切關係，當俗常生活千篇一律，一項與尋常有別的活動能夠使人投入而與日常重新達成平衡。另方面，國分的討論與 17 世紀思想家 Pascal 的描述也十分相關：

一個生活富足的人，如果他懂得快快樂樂地待在家裡，他就不會背井離鄉、遠渡重洋或攻城掠地了。……因為不能快快樂樂地待在家裡，他就只能去尋

DOI:10.6814/NCCU202100373

求交際和娛樂消遣了。……在發現我們一切不幸的根源後，……其中的……一個非常實際的原因，即**我們人類非常脆弱和終有一死的那種狀況是如此的令人悲傷**。以至於**當我們仔細地想到它時，竟沒有任何東西可以安慰我們**。（Pascal 2006：101-103）

難以忍受的無聊令人尋求消遣（**pastime**）的慰藉，以便暫時**分心**遠離不幸。如同 Pascal 所描述，人們由於無法快樂安分地待在家裡，才需要尋找打獵或賭博等等的消遣，但這不代表人類真正的幸福就是這些目標，雙手送上獵物或金錢只會讓獵人和賭客惱怒（Pascal 2006：101-103）。我們可以將消遣活動本身視為各種戲局，涉入者以神聖嚴肅性的遊戲狀態投入其中：消遣必須是能讓人熱衷的事物，否則會讓人想起一個事實，即「讓自己相信對象到手後真的會得到幸福」其實是場欺騙的事實（Pascal 2006：105；國分功一郎 2018：42）。消遣的重點不在於獲得目標[72]，關鍵反而是投入活動本身、並從中**度過時間（passing the time）**的過程，下一點將有討論。有餘裕的人不只會找事做，而且太輕鬆簡明的事還不行，國分直稱，**無聊的人們追求的是痛苦或負擔**（國分功一郎 2018：46），這並非特異獨行的主張，比如 Suits（2016）指出的，**玩遊戲就是自願去克服非必要的障礙**。他們簡直自找麻煩。

然而，本討論難道不會自相衝突嗎：既然我主張「閒不下來」的當代人實屬一種無閒又無聊的樣態，那和尋求消遣以遠離（無聊所致的）不幸的人何異之有？兩者不都是無聊找事做嗎？

要回應這個問題，容我簡述 Heidegger 對於無聊的存有學分析。基於此在是時間性存有的本體論規定，與時間密切相關的無聊也因此緊密纏繞於人的生存。

三、閒暇與無聊的存有學思考

[72] 為了食物而打獵是把行動視為手段的效用觀，並以取得目標為導向；而屬於戲局／消遣的打獵中，獵人同樣追逐著獵物，但獵物只有在行動的範疇裡才被規定成有價值的、可欲的目標。

DOI:10.6814/NCCU202100373

無聊（Langeweile/ boredom）與時間的關聯性在德文尤為明顯，Langeweile 就字面而言即 long while，當人無聊時，時間遲滯（drawn out）、變長了（Heidegger 1995：78）。Heidegger 比喻，所謂消除／擺脫無聊是不斷地讓無聊入睡（constantly cause it to fall asleep），因為人無法靠度過時間一勞永逸地消滅無聊，而只能對它無所知覺，但我們清楚無聊隨時可能會再度襲來，因為和畏一樣，最深刻的無聊來自人的存有。

Heidegger 區分三種形式、層次漸深的無聊：

（1）**因為某事而讓人感到無聊**（becoming bored by something）（Heidegger 1995：82）：第一形式是被動式的、外部引起的，有個無聊的東西——但它不是無聊本身——明確存在，而它將此在引入無聊的情緒之中，例如等車讓人無聊，而使乘客尋找其他消遣轉移注意力；

（2）**面臨某些狀況時感到無聊**（being bored with something and the passing of time belonging to it）（Heidegger 1995：106）：第二形式下，個人投入不特定的情境中，沒有任何無聊事物卻莫名地覺得無聊，例如自由參加一場受邀的飯局，餐敘**本身已是消遣**，過程也熱絡而充滿趣味，但賓客在偶然片刻中仍忽然感到無聊，它是從人的內部竄升的；

（3）**沒由來的無聊（It is boring for one）**（Heidegger 1995：134）：來自人本身的根本性情緒，其聲響迴盪在人類存有的最深處，是無法逃脫的桎梏，當這種無聊突然而至，人們感覺任何事物都斷失意義，**一切都無關緊要似的拒絕所有東西**，因此消遣也毫無作用了。第三種形式的無聊其實也是前兩種形式的源頭，以下將介紹。

第一形式中，無聊的人們渴望找事做，猶如乘客在意的是列車盡快到站、以及抵達目的地之後的行程，客觀上他有等車的時間暇餘可支配，事實上焦急不耐、想打發時間，都突顯他**沒有時間**（Keine-Zeit-haben），乘客不想「不必要地失去時間」（Heidegger 1995：129）。對於這種 having no time，Heidegger 比喻是成為

DOI:10.6814/NCCU202100373

日常事務的奴隸，人們因「閒不下來」、「必須做點什麼」，而落入更深的自我喪失（greater being lost of the self），錯失面對自我的機會（Heidegger 1995：129）。

相較來說，第二形式表面上「無閒」又無聊，乍看之下賓客忙著參與宴會而沒有時間，實際上他不過是答應邀請、讓飯局佔用傍晚的空暇（Heidegger 1995：129）——他有餘裕而且容許自己**浪費**時間，他並無趕時間[73]的壓力。這是我們要正確掌握的閒暇，即 having time。本節一開始定義閒暇是「沒有做任何事情之必要的時間」，此處再次澄清了：客觀上有時間確實是前提，畢竟賓客必須有時間才能出席宴會，但「非做點什麼不可」卻遠離了閒暇。擁有時間是關乎存有的，在 having time 當中「蘊涵著此在的更大的平衡與隨之而來的安定」（a far greater balance and thereby security of Dasein），一種**悠然自處**[74]（Bei-sich-selbst）（Heidegger 1995：129）。換言之，人們在有餘裕時能具備面對己身存有的從容自在。

可是，將無聊放回脈絡，人們有時還是在 having time 的消遣中感到無聊，本來排解無聊的活動和無聊混融在一起了，雖然我們仍舊可以感受活動的趣味，卻又好像被一層乏悶的氛圍所籠罩。第二形式看似不易想像，然而稍加檢視日常生活，**當我們從事某些活動——而且不是為了從某個引發無聊的事物轉移注意力——，單純聊勝於無地殺時間，卻也並未獲得任何積極的、哪怕只為活動本身存在的充實意義時，第二形式可能才正是我們最常經歷的無聊**（國分功一郎 2018：214）。沒特別想看的節目還是開著電視躺在沙發上、不是真的想買東西卻仍在週末午後去逛街……在一種漫不經心（casualness）裡，人們對這些消遣不會預期有額外的滿足，正如賓客單純順應氛圍地在餐桌上談笑；然而出於這種「seeking nothing more」，人們便將本來的自己（proper self）交付出去、聽憑週遭變化而隨波逐流（Heidegger 1995：119）。這正是前文介紹過的沉淪狀態，亦即把社會

[73] 德文的消遣／打發時間（Zeitvertreib/ passing the time）其字面意思為驅趕時間（driving away of time）（Heidegger 1995：93），透過把難熬的時段趕到意識之外，讓期望的時間點早些**到時**。

[74] 此處英譯本為 being-alongside-oneself，直譯是「與自己在一起」，亦即「和本真適切的自己在一起」。而國分的著作則翻譯成「正常／正確意識」（國分功一郎 2018：215、279），恐怕只有原意的片面呈現，供讀者慎查。

DOI:10.6814/NCCU202100373

上言行處事的「平均狀態」內化的生活模式。人拋棄了對自身意義的掌握，把自己留給正在發生的事，消極地度過它，因而空虛也在其中滋長（Heidegger 1995：119）。第一形式的空虛來自不被回應的需求（列車不來），是有所尋視而突顯出週遭事物的意義無法回應自己。但第二形式的空虛卻是我們自己創造、呈現出來的，是將自身交給週遭氛圍，變成載浮載沉的空殼。

解說第三形式的同時，讓我一併整理 Heidegger 運用「話語／聆聽」所進行的闡述。第一形式的例子中，「列車未到」是引起無聊情緒的事物，它是無聊對乘客的呢喃，乘客只好尋求消遣掩蓋之，使自己不必聆聽（do not need to listen to it），同時也能從另一角度如此描述，即乘客向車站呼喊：「列車快來！」但週遭環境並未成為「聽眾」、無法回應對他來說有意義的需求，使人空虛無聊（Heidegger 1995：103-104、136）。第二形式則是人已經在消遣活動裡卻有時無聊，他不想聆聽（not wanting to listen）無聊的聲音，因而致力於讓自己更融入情境（Heidegger 1995：119-121、136）。

第三形式更為極端，這是**被迫聆聽**（being compelled to listen）無聊的聲音、自己所言卻全無聽眾的處境，換句話說，**外界什麼都無法回應、給予，是全盤否定外來的各種可能性**（Heidegger 1995：136、139-140）。Heidegger 區分第三形式與另兩者的層級關係：成為世俗事物的奴隸而閒不下來的乘客之所以汲汲營求地操勞，讓自己有時可能遭逢第一形式無聊的威脅，原因在於「為了不聽見沒由來的無聊」，亦即企圖透過忙碌不得閒，以逃離第三形式；相似地，第二形式案例中的宴會之所以稱得上消遣，是因為它本來能發揮排除無聊——遠離第三形式無聊——的作用，但消遣卻參雜、混合了無聊[75]（Heidegger 1995：156-157；國分功一郎 2018：222-224）。

不過，透過這種最深刻的無聊，Heidegger 辯證地提出一個積極意涵：第三形式的無聊下，外在一切都意義全失了，但正因如此，人們感到沒由來的無聊時，

[75] 同樣是「為了不聽見第三形式無聊」，兩者的差異在於擁有時間與否（having time or not）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

被一個問題絆住了——**既然任何外在事物都無所謂，那還有什麼可能性值得實現？**這空洞遼闊的虛無讓生命不曉得該何去何從，不論是畏之情緒、抽離一切的無聊、還是 Pascal 所謂沒有事物能提供安慰的悲傷不幸，全是此在赤裸地和自己的生存對望。於是生活中與萬物打交道的此在抽開自身，尋視本己的可能性、並賦予自己「如何從零到一」的責任，透過**下決斷**，讓宛如漂浮在虛空之中的自己活得真正在此（Da-sein/ to be there）（Heidegger 1995：148-152）。藉由絕對性的否決，自由的契機與開端反而向此在揭示了（見第四章）。

Heidegger 反轉了「最深沉的無聊」，它同時是危機與轉機，不過國分的後續追問卻值得細思（國分功一郎 2018：276）：所以**某人下決斷之後具體會如何？**沿用 Heidegger 的奴隸比喻。做出決斷前，某人空虛無聊而覺得一切都無所謂，但現在他只管完成決斷內容就好，並感到舒適快意，因為他當下不必再聆聽沒由來無聊的聲音。是不是令人似曾相識呢？國分認為，下決斷後的人必須遂行該內容，否則稱不上決斷，因此他與決斷內容締結了從屬關係、成了**所決斷內容的奴隸**——與第一形式「找事做」的人們如出一轍，因此第一與第三形式之間具有鮮明的共通性，甚至應當把兩者各自理解為「**同一個連動運作的一部份**」（國分功一郎 2018：276-279）。

另一方面，基於人們尚有面對自我的餘裕，因此第二形式潛藏一種均質與安定（Heidegger 1995：129；國分功一郎 2018：279）。儘管在 Heidegger 的刻劃下，這種在混合無聊的消遣中隨波逐流、附和週遭氛圍的人們也是沉淪的，卻是相對平穩的生存狀態。是故，國分認為人應該避免淪為「第三＝第一」形式下的奴隸，既然人的生存註定要與無聊共處，那麼應當善加發揮第二形式裡藏有的悠然自處，第二形式裡的消遣正是人類「**面對無聊所發展出來的智慧**」（國分功一郎 2018：281）。只要能涉入消遣而不成為事物的奴隸，那麼儘管某一刻難免無聊了，人也還能保有自我，繼續從事該消遣並不壞、想轉換到其他消遣也無妨。但事實上，Heidegger 還曾如此談論這種安定，其原意顯然與國分的詮釋立場有別：

DOI:10.6814/NCCU202100373

……這種安定卻不是把人們誘向寂靜無為[76]，而是趕到「暢為」無阻中去。……起引誘作用的安定加深了沉淪。……多方探求的好奇與迄無寧靜的一切皆知假充為一種包羅萬象的此在之領會。歸根到底卻仍然沒有確定……究竟要加以領會的是什麼。仍然沒有領會：領會本身就是一種能在，這種能在唯有在最本己的此在中才必定變成自由的。此在拿自身同一切相比較；在這種得到安定的、「領會著」一切的自我比較中，此在就趨向一種異化。在這種異化中，最本己的能在對此在隱而不露。……把此在杜絕於其本真性及其可能性之外……此在自拘於它本身中了。（Heidegger 2014：206-207）

國分的主張之中，涉及一種不被存在者層次的對象牽著鼻子走的處世狀態，與本真此在既投入又抽離的泰然自若相似——但也僅屬被動消極的符合，終究不等同具遊戲精神的本真狀態（見第四章）。原因是，第二形式無法解決陷入常人平均狀態的沉淪問題，雖然能達到不動輒得咎，但人們彷彿只是在無聊的魔爪下安身立命、聊勝於無，卻未主動積極地尋視籌劃自己的生存。

儘管國分對 Heidegger 的追問極具實際性，讓做完決斷後的人類姿態也被納入視野，而他的立場在低限度上也和本文有所交集。不過除了前段的質疑，我們也納悶：「成為某對象（包含所決斷之事）的奴隸」究竟怎麼回事？

根據 Heidegger，是否能「面對自己」、「悠然自處」導致了對主體而言的**時間之有無**，進而構成第一和第二形式的關鍵差異。不過國分卻忽略了該重點，只著重討論被佔用與否，並簡化出「被佔用＝奴隸」的等式。誠如我們已認識的，**人的生存總是有所操心，涉入世界而活的人向來就被某東西佔用著**，如此說來，難道賓客不也被宴會佔用著嗎？國分強調第二形式之所以和「第三＝第一」形式不同，是由於主體不用從屬他正在進行的消遣，自願出席宴會的賓客不是非去不可。然而被佔用的意思絕非「必須做什麼不可」，而是人被他所操心的對象佔用著，方作為人（Heidegger 2005：17）。當我操勞使用著鎚子，我也被它佔用、並

[76] 也就是我們討論脈絡中所謂從庸碌日常抽身退遠、面對自我。

DOI:10.6814/NCCU202100373

自我解蔽為鎚子操作者;賓客亦然,他自願參與宴會的過程也使自己被宴會佔用,所以才被解蔽呈現出「賓客」這一面。

假如各種形式都存在被佔用的狀態,那麼國分把第三形式和第一形式劃上等號的理由便受到動搖了。下決斷的人確實被決斷內容所佔用,但他所採取的決定卻充分基於對己身可能性的籌劃,比起第一形式藉由投身外在事物來轉換注意力,飽經第三形式煎熬後的決斷則是指涉著自己。這是面對自身存在的「有時間」、是攸關自我的意義開展。

回到前一點最後拋出的提問,讓我們嘗試回應:**閒不下來的當代人和(Pascal筆下)尋求消遣以遠離不幸的人差異何在?**

我在許多篇幅中刻劃的當代人,或本文觀察的《LoL》玩家,相當符合Heidegger描繪的第一形式無聊者,舉凡在意遊戲節奏快慢、空閒時間有無好好利用、玩得不愉快所以「發起投降省時間」等等,都突顯出玩家「沒有時間」,而如前考察可以連結至世俗嚴肅下的理性效用觀,這類玩家是無閒的。我的受訪者們曾各自提到了「無聊」,他們的描述如下:

W:「追求刺激感……**有時候打太順會覺得那一場很無聊**。像什麼對方放推(指放棄防守)到主堡,就會覺得**這場也還沒開始玩就結束了**。」(W2003)(括號為我所加)

C:「(比起ARAM)我喜歡玩召喚峽谷。因為懶得練新角,我不喜歡抽到我不會玩的角色,……**玩我不會玩的角色很無聊**。我也不可能馬上就會玩,可是那樣一場就玩完了,我就很雷,我就會覺得浪費時間。」(C2003)(括號為我所加)

H:「**太一面倒會(無聊)**,因為就**沒競爭感**嘛。……還有就是有時候死掉在**等復活的時間滿無聊的,你就什麼都不能做**,假如剛好那場都是你隊友在發揮,沒你也沒差,那**就算是順風也好像沒玩到**。」(H2003)(括號為我所加)

DOI:10.6814/NCCU202100373

B:「以前打很兇週末一天甚至玩超過十場，可是現在可能打個兩場就**膩了**，也不是你說的有沒有時間的問題，**就是要換換口味**。所以可能去吃雞[77]、或玩一下手遊，不然會膩。」（B1712）

競技性的缺乏、易如反掌的勝負，就好比直接把獵物和賭金奉送給獵人與賭客，輕易到手的目標取消了消遣過程；包含不會玩的角色、死亡重生時間在內，這些因素符合第一形式的被動式，玩家所言（想要有競技張力、想要選到會玩的角色、想要不再等待繼續操作角色）不被戲局傾聽、回應，它們是讓人無聊的事物。但事實上，三種無聊形式是與存有關聯程度深淺不一的三種狀態，並非周延而水平互斥的類型，所以宣稱當代玩家置身在第一形式，並不意謂排除他們與其他形式的關係。因此也有如受訪者 B 的意見，可以看出第二形式的影子：戲局本身並不無聊，玩家卻仍然會生膩，這其中沒有具體引發無聊情緒的來源，消遣混雜了無聊。

尋求消遣以遠離不幸的人們雖然也是「找事做」，但不是為了從一個引發無聊的對象轉移注意力、不是沒有時間的第一形式；相反地，待在家裡無事可做的人們懸停了一切上手操勞，注意力因而回到自己身上，他們領會了自己的存有終究要獨自面對，然後投入了能委身寄情的事物。若借用 Pascal 的例子，獵人和賭客只為了融入打獵與賭博過程本身，他們有閒暇[78]。

而儘管不像 Heidegger 筆下的第三形式潛藏著本真的自由決斷，而且獵人和賭客也未必將「自身存有的意義開創」寄託在從事消遣的行動上，但 Pascal 確實觸及了與第三形式一樣的本體論層次，他所謂的消遣提供了人們**從生存本身的不幸處境分心出去**的一片場域。如第二章明言，分心不是全部地抽離、避世、躲進某個虛幻國度，「分出去」代表了給出一部份、留住另一部份，**從事消遣的人依**

[77] 指大逃殺類型（Battle Royale Game）的多人生存淘汰遊戲，第一名的獲勝畫面會顯示「Winner! Winner! Chicken Dinner!」這句賭桌上的西方俚語，中譯為「大吉大利，今晚吃雞！」故引申用「吃雞」代指此類遊戲。

[78] 一線之隔的是，只要幫 Pascal 的故事加上一句「獵人和賭客有時也對消遣感到無趣」，它便立刻成為第二形式無聊的事例了。

DOI:10.6814/NCCU202100373

然知道自己的現實處境，而這種分心恰恰是神聖嚴肅性的展現。

小結

本章處理了有關現代性理性與當代資本社會的討論，它們是屬於世俗嚴肅性的範疇，並影響了玩家在遊戲狀態中的價值判斷。關於效用導向的「理性」和重心轉移至消費的資本主義，我梳理了它們的運作邏輯、以及思想巨擘們對它們的批判。同時，我們也在《LoL》當中看到相關現象，例如隊友之間對於玩法的互相監督、甚至規訓，透露出追求現實實效才是最高原則，除了有助於效益追求的價值以外，其餘意義內涵都被放到次位。

包含戲局在內，各種消遣如今也是現代技術施展社會控制的途徑之一，不論是作為經濟消費的實際對象，還是供人們在日常操勞過後可以放鬆充電，這些休閒娛樂都被突顯功能化的一面，成了為現實效力的附屬品。俗常事務令人勞累無聊、驅使人躲進遊戲世界——包括第一章我們看到 Nardi 對《WoW》部分玩家的描述，而她肯定遊戲讓人喘口氣的效用——，但經過第二節的討論後，我傾向認為，這只是迴避第一形式無聊的表現，當代人無閒且無聊地玩遊戲，這是世俗嚴肅性從外部侵蝕遊戲精神所致。

在「閒暇與無聊」的討論中，我一方面指出，作為處世姿態的遊戲精神具有閒暇，而閒暇意謂有面對自身存有的時間／餘裕；另方面，生存中不得不面對無聊的人類特性也成為一種前提背景，讓自由有其可能。沒由來的無聊與第一章提及的畏之情緒互相映襯，都是對自身生存的操心領會（自覺被拋入一個生死之間的世界）當中，感到一切都無意義、茫然失其所。卻也是經過此一澈悟，方使此在掌握本真存有——以「絕處逢生」形容 Heidegger 經典的辯證邏輯再適合不過。

從第一章到本章，我們觀察到，人們對待遊戲的行為態度許多時候屬於非本真的、是 Huizinga 所謂虛假的遊戲，儘管遊戲精神在某些環節仍有跡可循，但

DOI:10.6814/NCCU202100373

這絕不是在說：「雖然有時被遮蔽，但遊戲精神仍有一片天！」比起描述遊戲精神之有無的此消彼長，更關鍵的應當是：假如當代真的擺脫了 Huizinga 所謂遊戲元素從文明中消亡的命運，這些威脅遊戲精神的現象起初就不應該普遍可見，彰顯遊戲精神的部分才不至於像是遊戲元素消退過程的殘餘。人們誤解了遊戲的價值意義，而作為回應與抗衡，引領讀者反思遊戲精神（攸關人之存有）的意涵才是從根源著手的途徑。

因此，下一章我準備深入遊戲的存有學討論，我們將回到 *Homo Ludens*，進一步廓清遊戲精神的面貌，並運用第一章關於 Heidegger 存有學的介紹，深化遊戲之於人的意涵。此外，我也將摘出遊戲涉及的一個重要概念加以討論，亦即自由。

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

第四章、沉淪與本真的遊戲精神

在探索遊戲意義的路上，我們在第二、三章先是反面認識了虛假的遊戲，Huizinga 所謂真實的遊戲（true play）則還有待闡明，而作為最後一階段的討論，本章將要對它正面提出解析，同時進一步提升遊戲精神與人之存有的關聯性。我們不是要另立一套新的規範判準去論斷好壞，相反地，該價值是遊玩狀態裡原初既有的、當前卻遮蔽不顯的。**我們扮演的是挖掘者，而非立法者**。

關於本章安排，我們要從經驗事例的討論回到遊戲人的理論本身，我準備結合 Heidegger 的哲學和 Huizinga 的遊戲理論，透過兩者產生的對話，將發現比功能化詮釋下更深刻的遊戲意涵，以下即將揭示的**遊戲之於人的意義**，實為一種面對生活的本真自由姿態。然而如前文已知的，遊戲概念裡的自由有其矛盾之處，這也是 Huiznga 受人質疑的癥結點之一。為了確保本文討論脈絡的內在嚴謹性，回應自由的含混難題是有必要的，因此第二節將會銜接對自由與人之存有的思考。而貫穿本章的，是對於人們**如何在當前社會中積極地自處**的追問。

第一節、玩轉於世：再探遊戲人

Huizinga 有力地描繪了遊戲的形式特徵以定義之，如第一章的介紹，遊戲是（1）自願的活動；（2）不屬於日常的或真實的生活；（3）遊戲具有封閉性、有限性；（4）遊戲創造秩序、它就是秩序（Huizinga 2013：30-33）。

一、自願的活動

第一點正好是本章預告即將討論的自由，因此一併於第二節討論。但值得保持好奇的是，雖然遊戲是玩家**自願**而**自由**地在**閒暇**時（leisure, “free” time）參與的，他們卻弔詭地有時顯得不自由。此處不自由至少有三層意義。

DOI:10.6814/NCCU202100373

首先是與第四點特徵相關的，秩序與規則對玩家的強制力，第二章我補充了「戲局、規則與目標」的中間考察，即一窺了遵守規則對於戲局的重要性。儘管 game 作為具體而制式性的實踐活動，與我們理解為精神狀態的 play 不盡相同，但遊戲狀態下的個體同樣效忠於一種秩序，哪怕只是他自己突發奇想建構出來的——例如走斑馬線時只能踩在白漆上——，唯有他服從時遊戲幻覺（il-lusion）才運作（in-play[79]）。假若我們暫且以「**免於任何限制束縛**」的自然態度來看待自由，那麼受秩序約束的玩家一定程度上並不自由。

第二層意義的不自由在於遊戲給人的樂趣。遊戲的魅力使人著魔（enchanted）、被攫獲（seized）、被意亂神迷（enraptured）。就算玩家自由、自願進入遊戲，當他體驗著遊戲遠勝現實生活的情感張力——歸功於神聖嚴肅性——而無法自拔時，他就遠不如自己以為的那麼自主獨立了（Pfaller 2014：83-88）。

有別於前二者屬於遊戲內在的特性，第三層面的不自由卻是出自本文的經驗現象（見第二章）：電競如《LoL》的各方參與者（包含開發端，但尤以玩家社群為主）一起動態建構著所謂的 META，然而除了關於「創造」的正向意涵之外，它卻也成為具有規訓效果的雙面刃，壓抑了更多元的玩法。此外，這種不自由的其中一半肇因亦如前兩章我已主張的，是追求「有效用」的世俗嚴肅性對遊戲精神的侵蝕。

二、非日常生活

遊戲是非一凡的（extra-ordinary），它是日常生活的插曲，不為世俗生存的需求而存在，它具有**無功利性**（Huizinga 2013：31）。不過，儘管遊戲與生理滿足或物質需求無關，卻也由於實際上演於生命過程當中，成為一般生活的陪襯、補充、和事實上的組成部分，於是遊戲本來只在、且只為自身內部所承載的意義價值便擴散、蔓延至屬於普通日常的時刻，因而發揮其推動文化進展的作用

[79] 源於 inlusio、illudere、或 inludere（Huizinga 1949：11）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

（Huizinga 2013：31-32）。

爬梳神聖嚴肅性與他者的幻想時，我們瀏覽過遊戲的祕密性。身為局內人，參與者有所看穿地涉入遊戲幻覺，他不會誤把遊戲混淆成現實，並對遊戲的奧秘知情。這種愛恨交織下的知情非但不減損幻覺的效果、反而更混融增強之；而遊戲團體的內部成員透過共享關於遊戲的祕密，排除局外人（即便被隱瞞祕密的只是假想的不特定他者）的同時也產生內部凝聚的作用。

儀式與節慶等神聖遊戲正是極佳的例子，突顯出遊戲的非日常與祕密性，以及這些性質促成的社會凝聚。藉由稍後要回顧的封閉性，亦即在時間、空間向度上劃出一片與日常現實殊異的領域，人們暫時懸擱了俗常生活，走入有著另一套秩序的狀態。這個非日常的領域充滿了**想像（imagination）的編造**，想像將現實轉化為意象、並對意象賦予價值意義，以至於參與者將現實披上一層幻覺，而他們「……幾乎相信實際上就是此類東西，然而又並不失去對『日常現實』的意識。」（Huizinga 2013：36）

想像讓遊戲和形而下的現實有別，並與抽象的超越性事物（不論是神祇、宇宙、大自然）產生關聯；儀式（rite）作為一種遊戲形式，是「被表演的某種東西」（dromenon，意即 something acted，相關於 drama），而 Huizinga 藉人類學與宗教學的考察指出，這種再現其實是種等同（identification），是某一事件的神祕重複或再次呈現，於是崇拜者在行動中參與了「神聖的發生」本身（the sacred happening itself）（Huizinga 2013：37）。基於這種替代性的想像性重現，獻祭的、競賽的、表演的諸多儀式便都被認為具有實際干預某一特定事件的效果，而相關的演示成為社會制度的起點，讓原始社會獲得粗略的權威與治理形式（Huizinga 2013：38）。

儀式過程儘管可能是公開而高調的，但祕密性在其中依舊扮演重要角色——人們知道、但不拆穿神聖遊戲裡的想像，半相信地假裝著。而此處可以進一步幫 Pfaller 釐清出兩種層次的他者幻想（Pfaller 2014：90）：其一是局內人知道「遊戲不是真實」的祕密，並對不知情的不特定他者隱瞞，因此「我知道，但仍然……」

DOI:10.6814/NCCU202100373

的否認公式得以成立。這個層次屬於個人的心理活動範疇，只要心境轉變，獨自一人隨時能進入遊戲。例如一群人共同吃飯，若我暗自想像要吃得比大家快（否則就會如何……），那麼這個非遊戲的場合，便在我的主觀意識下成為一場競技遊戲了。在兒童們的爭執中經常聽見這類句子：「我又沒有要跟你比！」不論他們原先是否在玩樂、玩的是否為競技遊戲，任一個行動者要進入這種認知都是可成立的。

而第二層次的他者幻想，倒是讓本文稍微回到社會學的本業。當遊戲規模涵蓋社會全體（例如豐年祭、狂歡節），此時祕密已擴及整個社群、不再有局外人，成員除了要保守遊戲本身的祕密，還**共同隱瞞**了「不再有具體他者不知情」這件事。大家對「沒有人被蒙在鼓裡」心照不宣，只要不揭露，有人（天知道是誰）把遊戲「當真」的幻覺張力便繼續維繫著、參與者也因此被聚合起來。先前我已用戲劇舉例的無人受騙的欺騙、或如 Huizinga 與 Pfaller 各有著墨的社會禮儀（Huizinga 2013：83-91；Pfaller 2014：89），即是這個層次的社會互動。

三、封閉性

封閉性意指遊戲發生在某一時空限制下，是一種精神或想像上的劃界。物理上實際分出一段時間、一片場地當然有助於遊戲與日常生活的區別，例如足球賽的計時與球場的邊界，然而客觀具體的劃界並非遊戲領域的必要環節——只要有一段空閒和一塊空地，兒童也能盡情踢足球，至於何時開始、暫停、結束，或者何處是球門、有無邊界，全都他們說了算。

這種觀念上的劃界根本性地構成了遊戲非日常特質的基礎。與凡常有別的例外狀態是由參與者去知覺到的，絕不是他現成地在某個具體範圍內做了某件事：假如有一名在起跑線旁的裁判急著想上廁所，在起跑槍響後忍不住朝終點後端的廁所狂奔而去，甚至比其他選手更快通過終點線，會發生什麼事？我們能在一些荒誕喜劇裡看到誤闖會場還莫名奪冠的類似情節，但之所以荒誕詼諧，正是因為

DOI:10.6814/NCCU202100373

我們——以及當事者本人——知道，那不是他在遊戲狀態下的實踐。

四、秩序

從具體細微到抽象超越，遊戲內部的秩序層次豐富且生機飽滿。為了討論遊戲秩序，我們將從戲局規則開始著手，因為作為精神面的遊戲狀態，其實踐具體化結果正是戲局規則。雖然人們不在遊戲狀態也能從事戲局，不過人要在遊戲狀態裡做某件事——即便是隨興而發的非正式行動——，他的實踐同樣必須生成一套規則：

走斑馬線本來不是遊戲，可是當我帶有玩興想著「只能走在白漆上」，這想法便成了行動規則，讓我進入遊戲狀態。作為偶然起意的行動，它還未必是戲局，但至少有了能建制化成為「過馬路戲局」的基本要件。假如哪天我對朋友宣布：「來玩過馬路吧！」並且介紹了符合戲局所需[80]的規則，那麼它便是戲局了，因為參與者能有意識地依照制度框架行動，縱使我的朋友只是敷衍、絲毫不感樂趣，仍然可說他不在玩遊戲、但在進行戲局。反觀一旁無意間完全走在白漆上的路人，他不僅沒有在玩遊戲，由於他並不知曉規則，因此也不是戲局參與者。

戲局（與遊戲）的規則只對內部有意義，玩家的行為也許從戲局外理解是荒謬的，但從戲局內部來看卻合理有序——例如跳脫脈絡的話，兩人三腳的競走令人費解，但接納規則的人們知道是怎麼回事。這是具體層面的秩序，亦即行動所依據的圭臬、邏輯；之所以是「具體的」，不只因為它能被白紙黑字寫下、被對象化地指稱辨識（「你犯規！」、「這規定太嚴苛了！」），也由於它直接在可行與禁止的方法範疇上規範參與者。此外，具體規則也界定出什麼是可欲的、有價值的東西——從遊戲外視之，那東西或許一文不值——，這使遊戲的非功利主義特性展露無遺。

遊戲的這種無實用性是玩家清楚的，他們卻仍甘願暫時把現實的汲汲營求擺

[80] 建制性規則、及其劃定的「有可能落空的目的論實踐」。

DOI:10.6814/NCCU202100373

到一旁，代表**人們其實知道自身現況、週遭世界的意義脈絡是什麼，有了關於現實當下處境的知覺領會，他們才產生對照意識：遊戲只是區區的、「沒用」的遊戲。**但我們的所思所想，並非總是圍繞著物質或生存目的，人們在某些時刻跳脫對世俗的煩忙操勞，躍入心靈的遊樂場。這個遊戲發生之處或許根本就是現實生活的環境，甚至如前舉例的過斑馬線戲局，玩家在遊戲中所打交道的也可能是他在日常不斷遭遇的熟悉對象。但由於心理的時空劃界作用，我們從現實抽出一段距離、不用日常的模樣去看待一切，另方面卻又展現對某個（可能來自現實的）東西的全心涉入。「根據現實而知道只是遊戲」的知覺，與「遠離俗常脈絡去涉入熟悉事物」，造就了玩家**對自己所處的世界既抽離又投入、且近且遠的處世狀態**。這讓我們取得與 Heidegger 描述本真狀態的呼應，不過要確立遊戲精神與本真存有的關聯，還有其他值得挖掘的線索，現在要談審美意義上另一層級的秩序。

Huizinga 主張，遊戲把一種暫時的、有限的**完善**帶給不完善的世界與混亂的生活（Huizinga 2013：33）。遊戲帶有一種盎然生氣，經常使各種特質從玩家身上溢現：

> 用以指稱遊戲因素的那些詞彙，絕大多數都屬於……描述美的效果的詞彙：緊張、均衡、平衡、衝突、變化、消融、解決等等。……遊戲帶有我們可在事物中窺見的最高特質：韻律與和諧。（Huizinga 2013：33）

有意識地離開現實的玩家進入一個臨時世界；這片想像的場域不僅時空上劃界獨立，也由於它的規則只以自身為目的，因此獨立於世俗生活的倫理規範，更因為它帶給玩家（尤其精神上的）活潑張力而使人體驗到更高秩序，遊戲將個體人格或集體人格提升到某種更高的領域（Huizinga 2013：36、85），這種超越性秩序充滿一種「生命感」（life-feeling）、「一種多少在內心結晶為信念的滿足感。」（Huizinga 1949：54）此一生命張力，以及體現在遊戲裡的節奏、均衡、和諧，

DOI:10.6814/NCCU202100373

把人們帶向本體論層次的領會，尤其在整個社稷共同參與祭典或節慶的神聖體驗中，人們形成了整個宇宙自然正在以某種韻律運作的感覺，而且自己就置身在整體之中，屬於韻律的一部分。

作為涉及想像的活動，遊戲往往提供了意蘊豐富的心靈體驗，這在 Huizinga 舉例的許多語言文化裡可見一斑：比如中文的「玩」的諸多含意中，就包含沉溺入迷、品察賞弄、戲謔玩笑、體會趣味等意思（Huizinga 2013：56），圍繞某種物外之趣的玩家在精神上已跨足到和形而下層次有別的另一個境地。日文是另一個例子，顯露了遊戲狀態作為某種「風雅」的處世姿態，Huizinga 指出，asobi（名詞）和 asobu（動詞）不只用於輕鬆的休閒消遣，在具有審美性質的茶道會、嚴肅而須以生活貫徹的武士道、為求體面雅緻的禮貌性修辭等等方面，也存在應用了遊戲的表達（Huizinga 2013：58）。

或是如英文的 play，在日耳曼語系中可以追溯出同源的 plega／plegan（盎格魯薩克遜語）、pflegan（古高地德語）、plega（古芬蘭語），而它們共同的古老含意是「擔保、冒險、為某人事物擔當風險」（Huizinga 2013：62-63）。這層意義現今仍具效力，遊戲目標作為玩家爭勝負的標的，正是一種賭注（stake）——而玩家甘願為了它冒險犯難。此外，在最強烈的程度上，這種冒險與擔保指涉了**與命運抗爭**的意義（Huizinga 2013：64），並被保留在殊死的競技與戰爭[81]，還有如「世界是天神擲骰子的遊戲」的神話隱喻（Huizinga 2013：80-81）、或台灣民間信仰熟悉的擲筊等等機運遊戲之中。關於本處引用的機運遊戲，本節第二點指出儀式具有介入現實的效果[82]，而例如農曆新年抽國運籤即是一例，其發揮的正是「確保」集體福祉、繁榮豐饒、價值秩序、連帶地凝聚社群的作用，彷彿這些和諧昌盛是從「上天、命運」的手裡贏來的，而參與者透過遊戲達及的是，某種小至個人、大到集體的關於生命完滿的生活理想。

這種生活理想是倫理性的（規範出好壞的道德準則）嗎？至少初始意義上並

[81] 個人競技如中世紀騎士、西部牛仔的單挑；戰爭如希臘史詩，把城邦之間的戰爭結果視為眾神遊戲下的命運發展。

[82] 我們知道，此效果是一種他者幻想。

DOI:10.6814/NCCU202100373

不如此；作為一種被嚮往的（存有）狀態，這種理想更優先地關聯於審美，而一個團體是否要將該理想建構成道德層面的規範，則非強制或必然的。

有關浸淫於某種美好、提升到更高層次的遊戲性質，不妨再看看 Huizinga 對誇富宴（potlatch）的討論。誇富宴充滿競賽性，是兩造之間透過大肆炫耀財富以證明自己的優越和威望，其形式除了輪流擔任東道主、餽贈禮物之外，也有銷毀所有物的做法（甚或殺死自己的奴隸）（Mauss 2002）。雙方戲劇性地表現出自己少了這些財產也能生活，若對手無法承擔更多的損失，自己便贏得了榮耀（Huizinga 2013：83）。這種象徵交換活動實屬一種**為榮耀而遊戲**的基本需要，是「……一種指向完美的最強烈的衝動（無論個人還是社會），是那種因自己的優秀而受到讚揚與褒獎的欲望。」（Huizinga 2013：86-87）

藉由證明自己的優秀，個體獲得了榮譽的**美德**，然而在初始文明中，德性不是由至上的神聖力量（supreme heavenly power）所度量的某種道德完美（moral perfection）（Huizinga 1949：63）。德性，即希臘文中的 ἀρετή（aretí，至善），本來意指**對某事適合或切合**，亦即**成為就自身性質來說是真實的、本真的東西**（Huizinga 2013：87）。Huizinga 指出，希臘文裡的至善在語意學上和另一字 ἄριστος（áristos）相關，而後者意思為最佳、最好、最優秀（Huizinga 1949：63）。換言之，**至善起初意謂的是適合性（fitness）**，這與 Heidegger 引用 Seneca 以闡述操心是一致的，該段落我指出，**人成為自己所能是的、適切的模樣，即為人的完善**（另見下一節第二點）。至於人的適合性之展現，可以是一系列的多種性質：慷慨、力量、智慧、公正、勇敢、富有、秩序、文雅、大度、高尚……等等（Huizinga 2013：88）。而無論何者，它們皆在無數形式的遊戲之中被欲想、追求、成為一種生活理想。期待自己的德性獲得讚譽的人們投入對優越性的競逐，遊戲精神裡包含的「取勝以追求榮譽」的性質，突顯參與者實現本身完滿豐富性的需求，這將玩家置身到所謂的超越性秩序之中。

DOI:10.6814/NCCU202100373

五、作為遊戲人而本真存在

重新深入 Homo Ludens 之後，我們能嘗試設想一個存有學主張，以串聯起 Huizinga 和 Heidegger：

除了前段敘述的且近且遠的姿態，在 Huizinga 所謂的遊戲精神下，個人或集體積極地想達及某一德性狀態，不論是要保全既有的、還是爭取尚未實現的，均是對於未來之能在的尋視籌劃。基於美德的適合性意涵，玩家在遊戲當下可謂努力成為本真的自己；為此，他忍受遊戲的張力——緊張意味著不確定、危急；意味著一種要**做出決斷**並從而結束遊戲的努力（Huizinga 2013：33）——，「有所承擔地」投入實踐。他在過程中抱持一種遠超於形而下層次的、關聯於存在的豐富整全的領會。假如把遊戲從開始到結束比喻為一段人生，玩家不正是**被拋**到一套具體規則構成的環境，接著朝向一個確定會到來的遊戲**終結**，嘗試去實現某種己身可能性嗎？因此我認為，**作為生活短暫插曲的遊戲，可以視為人在整個生命過程裡對於本真存有的一次次彰顯——推展到極致，隨時保持遊戲精神的人，可以和本真此在等而視之**。

第二節、遊戲與自由

在此前的文章中，我有時採取通俗理解來指涉自由、有時存而不論地一筆帶過，但在概念考察之前，以上觸及自由的討論都只算是提前交代結論，何況 Huizinga 的學說本身便遭受關於自由概念的質疑，作為一篇理論研究，我們有待填補相關論證。在哲學與社會科學中，自由概念向來是個雋永而廣受熱議的課題，我們將從全文另一個理論支柱出發，探索 Heidegger 如何思考自由，並用以討論遊戲的自由問題。對於畢生學術關懷可以濃縮為「存有問題」（seinsfrage）的

DOI:10.6814/NCCU202100373

Heidegger 而言，他認為哲學就是形上學[83]，是通往整體（Aufs-Genze-Gehen）與根源（An-die-Wurzel-Gehen）的思維活動（Heidegger 2002：13-14）。他並非只從主體角度思考自由，而是擴展到本體論層次，「對人類自由本質的追問是哲學的基本問題，其根植於存有問題。」（Heidegger 2002：206）

一、自我負責與願有良知

先前的存有學介紹中，我們認識到：人總是對自己的存在有某種領會，這份領會牽涉的是在世界之中存在，並攸關此在的種種可能性，而不論是承擔責任地做決斷、還是把自己沉淪地交託給常人，它都藉此籌劃自己的生存（Heidegger 2014：166-173）。有所操心的人類在實際生活裡，對周遭事物形成因緣整體性的領會，讓世界以某種意蘊在它面前開展（erschlossen）、而非只是擺在一塊的現成物；這構成了此在依寓而居的「此」，人本身之於世界的「為何之故」、其可能性也於焉被揭示，解蔽為它在世的**展開狀態（Erschlossenheit）**（Heidegger 2014：128、169、254）。我們也討論過向死存在與畏之情緒：領會了自己被拋降於世、並且終有歸期的人，視死亡為自我存在的總表示的時候，將會產生一種存在之本質是虛無的之焦慮，出於這種「對在世生畏」的情緒，人從沉淪之中脫離開來，畏造就個別性，使人開始為最本己的能在去操心（Heidegger 2014：209-226）。

不過，為了分析結構的嚴謹，Heidegger 的論述過程還處理了一個問題：**生命終結作為最本己的能在，此在如何從中為生存的一種可能的本真狀態作證？**換句話說，「知道自己生命有限」的領會如何確證、見證（bezeugen）某種本真狀態是可能的（Heidegger 2014：268）？撇除更大範疇的題旨，就此一問題而言 Heidegger 分成兩個環節進行闡述，分別是「此在之可能的整體存在」，以及「此在對於本真能在的見證、決心」。我們將跟隨他的思路，以下段落雖然會涉及先前曾介紹的理論重點（向死存在），但更詳細掌握概念之餘，也有助於貼合整體

[83] 西方哲學傳統中的形上學並不直接等同 Heidegger 所謂的形上學，他認為前者的脈絡忽略了、或在錯誤基礎上處理人的存在問題，故有他的修正主張，惟篇幅和文脈的考量，故不贅述。

DOI:10.6814/NCCU202100373

脈絡。

Heidegger 宣稱，此在並非只活在當下片刻，它的曾在（曾經是）和能在（未來將是）也參與構成生存的整體性，人在生與死這兩個開端與終結之間度日，直到閉上眼的那一刻，整段生命才因劃上句點而完整。因此死亡這條終點線「**界定著、規定著此在的向來就可能之整體性**」（Heidegger 2014：269），只要此在活著，它就尚不完整、它的能在總已先行（vorlaufen）於自身當中，在它之中有某種它所能是、所將是、但尚不是的某種東西（Heidegger 2014：221-223、269）。因此 Heidegger 說這是一種**虧欠（Ausstand）**，此在身上始終有某種東西虧欠著，這東西是它尚未實現、還沒成為現實的能在，而它正把自己帶向那種東西去存在，一旦此在了結所有虧欠，也等於它「不再在此」（Heidegger 2014：269、272、280）。

而由於「透過死亡達到整全」意謂了不再在此，還活著的此在無法親自經驗到在世的喪失來加以領會死之終結，所以死亡起初對此在理當是秘而不宣的；然而他人的死亡對於本質上與他人共存的此在來說，是客觀上可通達的，尤其死者不再在世之後，留下的遺體仍是一種能繼續照面的現成存在物（於是有祭儀等操勞活動、以及哀悼的操持[84]）（Heidegger 2014：273-275）。不過，這些同死者共在的實踐不代表活人真正經歷了死者本真的終結，即便替別人操心的代理本來就屬於共在的可能性，但死亡「向來我屬」，即使是為他人犧牲赴死，也不因此把他人的死取走分毫。死亡是此在一出生就被拋入的最極端可能性，不可逾越、並將此在的其他一切關聯都解除（Heidegger 2014：288）。

死亡讓所有因緣與意義都再也無所關聯，它的存有學意義奠基於此在作為操心的存在。不過人們往往「在死亡面前逃避」、掩蔽最本己的向死存在，「**只要此在生存著，它就實際上死著，但首先與通常是以沉淪的方式死著。**」（Heidegger 2014：289）換言之，此在的日常生活裡透過沉淪於各種操勞活動，使死亡保持不觸目——這種遮掩逃遁是非本真的。相反地，本真狀態的向死存在不去抑制**畏**

[84] Huizinga 指出，葬禮「……具有活生生的文化價值：賦予悲傷一種形式並且將其變成美麗而崇高的形式。舉喪習俗使痛苦帶上一定的節律，把現實生活植入戲劇的領域。」（Huizinga 2017：54）

DOI:10.6814/NCCU202100373

死的勇氣，誠然更不是從字面誤解的「想去死」，而是從死之可能性的展開明敞去認識自身本質的**有限性**、去到所有意蘊關聯都斷失的一片空白之中籌劃生存（Heidegger 2014：292、300-306）。

向死存在意謂一種「先知死、而後生」，這是此在的本真能在，亦即由人本身在生存之中所能識見的本己可能性。而闡述完本真能在的內涵，Heidegger 接著叩問了如上文揭露的問題：此在於自身當中見證一種本真能在，但這一見證本身首先要能夠被找到，如果這種見證能讓人「……**在其可能的本真生存中領會自己，那它就會在此在的存在中有其根苗。**」（Heidegger 2014：307）

Heidegger 說明這種見證使人領會「本真的能自身存在」，然而所謂的「自己」是誰？由於與他人共在，人們首先與通常處於常人這種平均狀態之中，不斷地為自己與他人的差別（Unterschied）操心、依附於一種庸庸碌碌（Abständigkeit）的生存方式[85]，因此這個自己首先並非「我」，而是「常人自己」（Heidegger 2014：132、146、307）。此在實際生存裡的各種可能性受到主導，常人悄悄卸除了**選擇**可能性的責任，甚至還把這種卸除的情形掩藏起來，於是此在被牽著鼻子走、落入非本真狀態[86]（Heidegger 2014：307-308）。若要收復本真的生存，此在「……**首先得找到自己。而要找到自己，它就得在它可能的本真狀態中被『顯示』給它自己。此在需要某種『能自身存在』的見證。**」（Heidegger 2014：308）而 Heidegger 說明，這種自我**解釋**（Auslegung，含有**解開而釋放**之意）的見證即是**良知**（**Gewissen/ conscience**）。

儘管良知在思想史上有著悠久脈絡，倫理學、神學、乃至心理學都將其作為課題，但無論是它的發生事實、或良知的聲音說了些什麼，都充滿可疑和爭議。Heidegger（2014：309）主張，不應該把良知視為現成事實、設法對它的事實性及其聲音的合法性提供歸納的經驗證明，作為此在的一種源始現象，良知難以證

[85] Abstand 的主要含意是距離、差距，但因字源來自 abstehen（動詞，指站到一邊），於是衍生出放棄不過問的意思；由此而生的形容詞 abständig 便有久放而腐壞之意；Heidegger 從差別（Unterschied）說到差距（Abstand）、再說到站到一邊無所作為（並因此腐壞）（庸庸碌碌 Abständigkeit）、最後連結到任憑他人把生存的領導權拿走（abnehmen）（Heidegger 2014：146）。

[86] 由此讓我們聯想到前章關於消費文化的各種批判理論。

DOI:10.6814/NCCU202100373

明或否證的這件事恰恰是一種標誌，突顯它在存有論上與週遭世界的現成事物不屬同類。良知的呼喚（rufen）引領此在去朝向本己的能自身存在（Heidegger 2014：309）。

此在的日常迷失於常人的聲音中，對本己自我充耳不聞，而如果要「找到自己」，便要由此在本身賦予自己一種聆聽的可能性，這種聆聽將中斷常人的聲音。而良知的呼聲不同於常人聲音的嘈雜性質——閒言、新奇、模稜兩可——，它將以不嘈雜、明白確切、不容好奇立足的方式呼喚著（Heidegger 2014：311）。話語有其指向與內容，關於良知的呼聲對此在召喚的去向，正是此在自身，使其跨越了實際生存中所領會的常人自身、面向被遮蔽的本己存在，外來的一切被阻隔開來；而良知呼喚的內容是空無，呼聲什麼也沒有說出，沒有任何世間事物的訊息可能講述，更不曾要促成一種「自我對話」，「良知只在、而且總在沉默的樣式中言談。」（Heidegger 2014：312-314）。良知讓外在事物斷失關聯，在緘默中揭露出此在的被拋狀態：作為本質是操心的存在，此在孑然一身、赤身裸體地被拋降在世，世間沒有它必然所屬的歸宿（因此空無），在這背景下才去對萬物操心地棲居於「此」（Heidegger 2014：314-320）。

釐清良知所呼喚的內容是「空無」之後，Heidegger 接著解釋的是，讓「實際生存裡的各種能在」成為可能的條件所包含的內容，意思是：此在從空無的呼聲之中領會到什麼，而這份領會讓良知作為一種見證，擔保了本真狀態在實際生存中確可成立。秉持現象學還原的方法，Heidegger 指出日常的良知經驗被視為責斥與警告，反映出無論正確掌握到良知的內容是空無、或錯認成其他解讀，現象上人們對良知經驗都領會成**罪責（Schuld）**，因此有良心不安與心安理得兩種自我領會（Heidegger 2014：321）。但 Heidegger 不從傳統人性善惡之辯的角度探究罪責的意涵，而是要發展為此在的存有結構之一環。

Schild 有債務、罪過、責任等詞意，Heidegger 表示，日常中人們理解「有

DOI:10.6814/NCCU202100373

罪責存在」（Ich bin schuldig）[87]的意義之一是「有債於……」，這屬於交出、納入這類操勞活動的一種**共處**方式，並需要涉及**可為之操勞的東西**（Heidegger 2014：322）。而另一種「有責於……」的含意上，有罪責存在是某事的原因、事由、或肇始者，並可以還原出「**作為……的根據存在**」的意思（Heidegger 2014：323-324）。有罪責存在的這兩種通俗含意可以歸納成所謂「使自己負罪責」的行為，亦即權利傷害，而當論及一般性的公眾共處，那麼「使自己負罪責」還包括「對他人成為有責」的狀況：**我對他人在其生存中受到危害、誤入歧途甚或毀滅負有責任、是某一他人此在中的缺欠的根據**（Heidegger 2014：323）。這種缺欠在於它不滿足生存中與他人共在的某種要求，此一意義上的傷害可稱作「負有倫理罪責」，但這層意義依然表示出和前二者一樣的事實，即一種**此在的存在方式**，它們卻還無法說明罪責如何作為此在的某種存在規定性（Heidegger 2014：323）。

如前文各處提到的殘缺、缺失、虧欠，Heidegger 都強調某種應存在或能存在的東西不在場、不顯露、不現成成立。罪責的缺欠也表現出「不」（Nicht）的性質，但「不現成存在」雖可以是「現成事物的存有規定性」，此在的生存卻不在這層意義上缺乏任何東西，因為它不是單純擺在一處的現成實存物，其存有性質始終有別於一切現成性（Heidegger 2014：324）。所以若罪責能規定生存，便須解釋**生存裡的不之特性**，加上從「有責於……」得出「**作為……的根據存在**」的含意，Heidegger 從而說明，**「有罪責」的生存論觀念乃是：作為一種「由『不』規定的存在」之根據性的存在（Being-the-basis for a Being which has been defined by "not"），亦即是一種不之狀態（Nichigkeit）的根據**（Heidegger 2014：324；2001：330）。意思是，不能從此在本身之外尋找「不」的性質，相反地，該性質起初就是生存所依據的基礎、而這基礎構成了罪責。Heidegger 主張，此在的實際生存——被拋情境——就是這項根據；身為有所操心的存在，去以本己的、被拋的根據而生活，便意謂著朝向自身被拋入的種種可能性籌劃自己——這

[87] 直譯為「我是有罪的」，但 Ich bin 亦解作「我在」。

DOI:10.6814/NCCU202100373

就是能在，而操心即是為能在去操心（Heidegger 2014：325）。至於生存本身的不之狀態從何顯露，Heidegger 解釋，此在從種種可能性領會自己，它以能在的方式處在某一可能性中、而非籌劃中已放棄的其他可能性，「籌劃……本質上就是具有不性的。……這裡所指的『不性』屬於此在面對……諸可能性的自由存在。但**自由僅在於選擇一種可能性**，……在於**把不曾也不能選擇其他可能性這回事承擔起來**。」（Heidegger 2014：326）

於是，此在對於自己「有罪責」的領會，乃是將自己喚回本真存有的面前、去下定決斷／決心（Entschlossenheit），亦即有所承擔地籌劃生存可能性、**成其所是**。「此在以領會呼聲的方式**聽命**於它最本己的生存可能性。……領會呼聲即是選擇；不是說選擇良知，良知之為良知是不能被選擇的。被選擇的是**有良知**，即對最本己的罪責存在的自由存在。領會召喚就等於說：**願有良知**。」（Heidegger 2014：329-330）願有良知既不是希望有道德上的清白、也不是刻意培養內在的呼聲，而單純是**準備被召喚**，此為「能有罪責」這件事的成立前提，此在領會了呼聲而讓自己朝本身選擇的能在去**自在行為**，只有這樣它才能是負責的，良知因而自顯為一種此在存在的見證（Heidegger 2014：330）。

綜述本點的討論，Heidegger（在實踐層次上）的自由觀不像通俗所理解的「免於束縛」，而是明白生而在世總已有被拋與邁向死亡的**命運**[88]**（Schicksal）**先行了，對自己的存在「有自知之明」、「聆聽命運的呼聲」方使一個人因自主獨立而自由。當此在思及存有、領悟生命本質的**有限性**而不再沉淪地避而不聞，它將從日常所依附的常人那裡解放出來，憑自己去賦予週遭世界意義；世界對於此在仍然是需要為生存而投入實踐的，但肩負著實現自身可能性責任的它不再情隨事遷，反倒在與萬物打交道的同時始終保持敞開、超越（Heidegger 2014：266-448；孫冠臣 2008：275；孫雲平 2007：38-53）。本點其實和前文所累積的理論認識沒有太多差異，但本點不因此變得徒勞，相反地，透過本節較細緻的爬梳後，我

[88] Heidegger 另以 Geschick 表示集體的命運演歷，陳嘉映、王慶節的譯本翻作「天命」。

DOI:10.6814/NCCU202100373

們更可以理解上文已知的「悠然自處」、「負責與決斷」如何一併在本真狀態裡呈現。

此外，自由觀念經常難逃社會多元性的倫理問題，但 Heidegger 的自由觀並不因為主張從常人抽離自身、憑自己負責做決斷，從而導致為所欲為、或主體凌駕在萬物之上的情況。他反倒指出，決心作為本真的展開狀態是**本真地在世**，不會讓此在「……把自己從世界解脫，不把此在隔絕到漂流無據的獨我當中。……決心恰恰把自身帶到當下有所操勞地寓於上手事物的存在之中，把自身推到有所操持地共他人存在之中。……」（Heidegger 2014：340）。唯有本真決斷才將此在帶入這樣的可能性：讓共在的他人去到他們的本己能在中、為他們自己的存有去操心，「這種下了決心的此在可以成為他人的『良知』。」（Heidegger 2014：340）。

二、自由作為真理的本質

學界一般認為 Heidegger 約在 1930 年有一次學術轉向，前期以 1927 年的《存在與時間》為代表作，聚焦於人類個體（此在）的存有問題，所談及的自由觀也屬於主體實踐範疇；後期則將自由視為形上學之法則（孫雲平 2007：36）。但要說 Heidegger 自己產生思想脈絡的分歧卻不盡然，誠如本節首先提挈的要旨，他畢生所追問的存有問題就是形上學的；或可說 Heidegger 只是針對不同層次進行分階段的工作，其問題意識始終一致。

1930 年的演講稿〈論真理的本質〉中，Heidegger 明言：**自由是真理的本質（Das Wesen der Wahrheit ist die Freiheit）**（Heidegger 2009：215）。對他而言，自由並非人的所有物，人並不把自由佔有為特徵，相反地——

> 人最理想上是自由的財產（Man is at best the property of freedom），自由是種環繞的、穿透的本性，只有當人被錨定在其中他才成為人。但是自由本身是超越全人類的**本真存有**的一個普遍決定（a determination of **true Being** in general which transcends all human being），只要人作為人，他就必須參與到

DOI:10.6814/NCCU202100373

這個存有的決定之中，而只要他將這個參與帶進自由中，他便為人。（Heidegger 1985：9）

他說，哲學自古就把真理（Wahrheit/ truth）與存有（Being）相提並論，古希臘哲人 Parmenides 首次揭示了存在者的存在（the Being of entities），而古哲人們「……不得不追隨那**依其自身顯示出來**的東西，……他們為『真理』本身所迫而進行研究。」（Heidegger 2014：245）透過指出真理的文字結構[89]，Heidegger 說明真理是「使真實成為其真實的東西」，是一致、符合（Stimmen/ accordence）；傳統的真理定義表明為 veritas est adaequatio rei et intellectus，「這個定義的意思可以是：**真理是物（事情）對知的適合**。但它也可以表示：**真理是知對物（事情）的適合**」，是雙重的「以……為取向」（Sichrichten nach…/ conforming to…）（Heidegger 2009：208-209）。

但從中世紀神學創世觀念、到啟蒙運動構想一種對萬物具有可計劃性的世界理性（Weltvernunft），真理概念都僅僅被表達成知對物的適合，亦即在命題（Satz/ proposition）上的符合，真理也因此被視為正確性（Richtigkeit/ correctness）（Heidegger 2009：208-209）。然而陳述與事情的符合一致是如何可能的？

當我們指著一枚硬幣說：「它是圓的。」這句話把硬幣表象（vor-stellen）出來，「言說」將它自身與事物聯繫起來，並在一個主要的特定方面中表示出東西如何被擺置（…says the presented how, in a particular perspective that guides, it is disposed.）（Heidegger 1961：5；2009：213）。

表象意謂了讓事物作為對象而對立著（let the thing stand opposed as object）。作為被如此擺置的東西，對立者必須橫貫一個敞開的對立領域（offenes Entgegen），而同時自身又保持為一物並且自行顯示為一個持留的東西（As thus placed, what stands oppose must traverse an open field of opposedness and

[89] 真－理（Wahr-heit）的後綴-heit 指明朗（die Heitere），即照明者（das Heiternde）、照亮者（das Lichtende）。

DOI:10.6814/NCCU202100373

nevertheless must maintain its stand as a thing and show itself as something withstanding [ein Standiges].）

……此敞開域的**敞開狀態**（Offenheit，等同本節第一點介紹的「展開狀態」Erschlossenheit）首先不是由表象創造出來的，而是只作為一個關聯領域而被表象所進入與接受（…the openness of which is not first created by the presenting but rather is only entered into and taken over as a domain of relatedness.）。（Heidegger 1961：5-6；2009：213-214）（括號為我所加）

表象性陳述與對象的關係是一種關聯的實行（accomplishment of a bearing [Verhältnis]），而此一關聯作為一種**行為**（Verhalten/ bearing, comportment），它的特徵是持留在敞開領域（standing in the open region）、並相繫於一個如是敞開的事物（something opened up as such），「這般的可敞開者，而且只有這種嚴格意義上的可敞開者，在早先西方思想中被經驗為**在場者**（das Anwesende/ what is present），並且長期以來就被稱為**存在者**（being）。」（Heidegger 1961：6；2009：214）簡言之，我們會說出硬幣是圓的，是因為硬幣本身作為它所是的東西向我們顯現出圓的性質，它持留在澄明的敞開領域，是在這個基礎上——物對知的適合——，才談得上命題正確與否。任何作業和動作、所有行動和籌謀，都處於一個敞開領域裡面，在其中，存在者作為它所是和如何是（what and how it is）的存在者，才能夠適得其所並且成為可言說的（sagbar）（Heidegger 2009：214）。陳述在行為的開放狀態（Offenständigkeit）的基礎上獲得正確性，開放的行為本身是先行於表象的一項前提，因此真理（正確性）的本質不在於命題，是位在這種開放狀態之中，而 Heidegger 指出，行為的開放狀態——作為正確性的內在可能性——根植於自由（Heidegger 2009：215）。

至於自由，由於一個正確的表象性陳述所相繫的那個可敞開者，乃是「向著敞開領域顯示自身的」，存在者在明敞的澄明之中成其所是，自由的本質便自我

DOI:10.6814/NCCU202100373

揭示為**讓存在者存在（das Seinlassen von Seiendem/ letting beings be）**（Heidegger 2009：217）。通俗上，這種「讓存在」（Seinlassen）意謂從一件安排好的事情抽手、聽其自然不再干預、放任事物隨它去，以致似乎帶有放棄、冷漠、忽視等消極意義；然而相反地，Heidegger 所指的讓存在，是和存在者一同參與／交往（to let be is to engage oneself with beings）（Heidegger 1961：8）。尤其，這種參與不是只顧著當前照面的打交道，而是讓存在者成其所是、參與到敞開領域及其敞開狀態中。這一敞開領域最初被把握為 τὰἀληθέα（táalithéa），指無蔽者（the unconcealed），而真理（ἀλήθεια/ alítheia）其實便是無蔽（unconcealment, disclosedness），也正是本文先前已介紹的解蔽（Heidegger 1961：8；1977：11-12）。

讓存在，亦即自由，本身就是展開著的（aus-setzend）、是**綻出的（ek-sistent）**（Heidegger 2009：218）：

> 自由並不是……那種偶爾出現的在選擇中……的任意。……不是對行為的可為和不可為不加約束。……先於這一切，自由乃是參與到存在者本身的解蔽過程中去。被解蔽狀態本身被保存於綻出的參與之中，由於這種參與，敞開狀態——即此在的「此」——才如其所是。（Heidegger 1961：9）

回到本點開頭所言，並且統合第一點主體視角下的自由，自由並非人的所有物，相反地，自由作為綻出的、揭示著的此之在（Da-sein）才佔有了人（Heidegger 1985：9；2009：219、221）。此在身為從被拋於世開始，就虧欠著直到其終結之時的存在者，本真生存意謂了聽取自身的這份命運，有所自知領會地將自己擺到敞開領域成為操心對象，其中的「去參與、讓自己存在」便聯繫於下決斷，以創造、開展、解蔽自身的如何在世。決斷 Entschlossenheit（動詞 entschlossen）與展開狀態 Erschlossenheit（動詞 erschlossen）事實上也過從甚密：entschlossen 原意指打開、解封（to open, unlock），16 世紀開始做反身動詞 sich entschlossen 用時，開始表決定、作成決定（to decide, reach a decision）；而 erschlossen 則意指

DOI:10.6814/NCCU202100373

開展（to disclose, open）（蔡慶樺 2010：33）。而這一切始終扎根於自由作為本真存有的形而上之規定。

三、遊戲的自由與創造

上一節我們論及遊戲的自願性，當時我們從「免於任何限制束縛」的消極自由出發，指出了本該自願投入的玩家遭遇三種意義的「不自由」：

（1）秩序規則的強制力；

（2）入迷情緒造成的無法自拔、不由自主；

（3）本文的經驗範圍裡，主流 META 對多元開放玩法形成的規訓壓抑。

關於命題（1），玩家看似和忙碌奔波以逃離孤獨的人們一樣，都是給自己添加束縛，但兩者的姿態卻南轅北轍。消極自由中，個人無法忍受沒有依歸的獨立狀態，是**對自身處境的否定與避而不見**，接著被迫依附某個提供舒適歸屬的目標。而遊戲精神下，玩家清楚知道遊戲只是短暫生活插曲、不會也不必成為生活的歸處，卻仍然自願接受遊戲，不僅**肯定性地主動承擔限制，並在根據規則行動的同時，主動承擔自身在遊戲裡的命運。**因此儘管遊戲秩序有其強制效果，卻並未減損玩家自發的意志。

至於命題（2），感受到遊戲張力的玩家彷彿被攫獲一般心馳神往，儼然讓人被牽著鼻子走、在情感上「讓出主導權」——這句修辭所表達的情緒可控性，預設了理性的位階高於感性，和 Huizinga 關於遊戲超越理性／非理性的主張（Huizinga 1949：4）相違。事實上，結合上一節討論過的秩序，此命題絲毫不構成挑戰，反倒成為個體融入外界、締結聯繫、並把握週遭世界意蘊的證詞。

如同 Heidegger 指出的，在自由當中此在「參與到存在者整體本身的解蔽中去」，它與作為存在者整體（非指現成總和）的週遭世界協調一致，但這種協調狀態（Gestimmtheit）並非主觀體驗和情感，而毋寧說是普遍客觀上的協調；他

DOI:10.6814/NCCU202100373

解釋：「協調狀態，也即是一種**入於存在者整體的綻出的展開狀態**，之所以是能夠被『體驗』和『感受』的，只是因為『體驗的人』一向已經被嵌入一種揭示著存在者整體的協調狀態中了，而沒有去猜測調諧（Stimmung）之本質為何。」（Heidegger 2009：222）Stimmung 有樂器校音、調音、情緒、情調等意思，Heidegger 用以指涉此在的一種基本情調／情緒，調諧因而是此在的行為受到存在者整體之可敞開狀態的調校（Heidegger 2009：222-223）。

同時，Heidegger（2014：375）對綻出概念的使用也遠比字面意義豐富許多。εκστασιζ（希臘文 ecstasis/ Ekstase）是由前綴 ek-（同 ex-）與 stasis（standing still, position, state）組成，原意是站出去、綻出，一般指某物移動或位移，Heidegger 透過取用原意，強調了綻出與生存（exsistence）從字詞結構到詞意都有密切連結。而今德文 Ekstase 和英文 ecstacy 則被用作表示某種**狂喜、出神的精神狀態**，對嘗試抬升遊戲精神的存有學意義的我們來說，現行的詞意也恰當地呼應了遊戲**使人入迷**（ecstasize）的張力，並且如前段所言，這種遊戲狀態的主觀體驗向來是建立在玩家已融入週遭世界所綻出的、協調的敞開狀態。

在真正發揮遊戲精神的前提上，著迷於遊戲魅力的人們不只和具體的規則秩序有所交集，他們更對超越的存有加以涉入與領會，超越性的抽象秩序向他們敞開顯明，個體感覺自己完滿適切地融入充滿生命感的秩序裡，自我解蔽地成為集體、世界的一部份——個體被自由所佔有而為人。

而經驗上可察的命題（3），在我們初次揭示此現象時已有著墨，其背後的因素可歸結於世俗嚴肅的效用觀、競技性下與他者（尤指隊友）的衝突關係等。它們對玩家形成束縛，任何不合乎主流因而勝率可疑的套路、玩法，皆更容易遭受非議，此為消極自由意義上對玩家自主性的限制。

儘管主流 META（被正規化的 EU 流最屬代表）成為不少玩家盲目跟隨的對象——套用 Heidegger 之語，這亦是沉淪於常人之中——，但該現象最初始的意義實則深深關聯於自發性創造。玩家不能僅僅是墨守成規，或漫不經心地把「反正只是遊戲」掛在嘴邊（此為遊戲毋須認真的世俗嚴肅），正因為玩家把遊戲環

DOI:10.6814/NCCU202100373

境「當一回事」，並主動摸索適應策略，使得 META 的動態建構成為一種體現結果，亦即攸關自身的尋視抉擇。因此命題（3）雖然是我根據 META 的相關現象得出的批判陳述，而且不加思索地遵循 META、進而打壓他人玩法多元性的雖然大有人在，但恰恰也是 META 的動態建構——作為集體社群動能的展現——，在原初意義上呈現為《LoL》玩家自發的、為己的決斷。

META 是玩家對遊戲的操心之中加以籌劃的創造成果，在最廣泛意義上，將不在場事物顯露出來正是一種解蔽。第一章的理論介紹已曾提到，**技藝 technē** 與知識 epistēmē 最初是交織在一起的，共同代表最普遍的認識；對事物的操勞上手、精通理解，都是我們貫通全文所談的領會，是讓事物以特定面向為人所把握的解蔽——於此，這一事物便是戲局生態。而關於所謂的創造之技藝，原初上不只指涉了技術，還包含美的藝術，由於產出（ποίησις/ poiēsis）作為解蔽是「讓原本遮蔽不顯的存在者到場存在」——也就是自由、即真理的本質——，因此 Heidegger 指出，藝術是真理的生成和發生（ein Werden und Geschehen der Wahrheit）（Heidegger 1994：50）。誠然，玩家社群創造的戲局 META 並非藝術品、整個**戲局實踐**也不是具體的藝術活動，然而在遊戲精神下，玩家便已處在如此的敞開領域之中——在其中，週遭世界向他揭示出遠超乎現實的豐富意義——，而正如 Huizinga 認為遊戲雖不附從於美，卻與美相當親近，本真遊戲精神使人立於詩性的天地之間。藉由 Heidegger 對藝術的定位，來肯定遊戲精神作為一種美好生活的生存姿態。

小結

本章嘗試透過還原遊戲精神，以挖掘一種在當前社會中積極自處的適切姿態，一言蔽之，即帶著遊戲精神過生活。我首先重新深入 Huizinga 的 *Homo Ludens*，並找出他與 Heidegger 的交集，從而取得了遊戲精神在本體論層次意涵，這是當

DOI:10.6814/NCCU202100373

前未得彰顯、而有待重新解蔽的「遊戲之於人的意義」，也是本文欲完成的主要貢獻。

第二節探索了 Heidegger 的自由觀：自由作為真理本質的形上學原則，以及在此基礎之上，自我負責與決斷作為主體層面的自由。透過參酌 Heidegger 的觀點，我們對 Huizinga 原先遭受質疑的自由問題進行了辯護。遊戲作為一種自在的、自為目的的狀態，玩家能夠單純基於「為了好玩」（just for fun）此一指涉自身的理由，創建出意義豐富的規則與目標，進而體驗、融入一種更高層次的抽象秩序，有所肯定地發展出和週遭世界的歸屬連結。

綜觀全文討論，我們最後不妨如此描述遊戲精神，為這種源自適切性而屬於至善、本真的處世姿態立下結語：

原初的遊戲精神與本真存有密不可分，遊戲狀態中的人**知道**遊戲不是現實，但仍然有所**想像**地**投入幻覺**，而**行動過程即目的**。這種既投入又抽離的**分心**使人能熱衷於某事物提供的**情感張力**，同時保有**對己身存在的領會**而可以**悠然自處**，他擁有**閒暇**地**籌劃**自身的可能性，個人把他**託付給**自己、**承擔**了自己，面向將來的各種自身可能性「去活出自己」，而這種有所**尋視**的**事物創造或意義開創**，乃是在保有個體完整性的基礎上與週遭世界連結的**自發性創造**。

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

第五章、一場遊戲精神的復興

探尋遊戲意涵的旅程抵達了終點站，我們從一個出自好奇的詰問出發：Huizinga 感嘆遊戲精神在 20 世紀初日漸衰亡，那麼當代難道已擺脫了遊戲精神式微的命運，才有如今各種戲局廣為流行的盛況——甚至如戲謔諷諭（反串）、迷因（meme）、網路起鬨等等現象存在——，仿若遊戲成為我們的一種文化特徵嗎？面對這一宏大的文化課題，我們僅就其中一個特定領域亦即《LoL》的戲局活動做出考察，而藏在經驗性論證的表層工作底下的，實則是攸關人之存有的、對於遊戲精神的本體論思考。但誠如第二、三章的論述已呈現的，本文對這個最初的詰問持否定立場，遊戲所蘊含的深刻價值並未被正確地認識，更遠遠談不上獲得重視。

事實上，儘管數位媒介上各種戲局的風行盛況有目共睹，但社會裡仍舊有些聲浪將它們和諸多社會問題劃上等號，包括網路攻擊、沉迷、暴力等（Snavely 2014：48-58）。2018 年一度傳出新聞表示，電競項目有望加入成為 2024 年奧運會的示範運動之一，然而國際奧委會（IOC）最終仍因戲局的暴力廝殺不符合體育精神而駁回[90]。台灣社會也能發現這樣的認知評價。拓展田野時，我曾接觸一位在《LoL》電競圈內任職的人士，其公司在 2018 年 1 月份要租賃公寓供旗下選手作為宿舍，卻因為其他住戶對電競職業的誤解，而在入住時遭受抵制，並且被冠上「會吸毒」、「打架鬧事」、「社會渣滓」、「影響樓價」等指控，儘管屢次召開協調會，居民還是甘冒被提告的風險、在住戶大會上表決拒絕電競團隊遷入[91]。

這些案例均反映出社會對於遊戲的負面認知，面對這種不利處境，學界裡倒是不乏對遊戲表示肯定的觀點。有別於 Huizinga 悲觀看待遊戲元素從社會逐漸

---

[90] 參考報導〈入主奧運？電競可望成為 2024 巴黎奧運示範項目〉（新頭殼 2018），https://newtalk.tw/news/view/2018-05-01/122865
以及〈不符奧運精神！電子競技無緣 2024 巴黎奧運〉（新頭殼 2019），https://newtalk.tw/news/view/2019-06-27/265140，取用日期：2020 年 8 月 18 日。

[91] 參考報導〈豪宅拒讓電競選手入住　管委會：會吸毒、打架生事〉（上報 2018），https://www.upmedia.mg/news_info.php?SerialNo=34050，取用日期：2018 年 2 月 6 日。

DOI:10.6814/NCCU202100373

褪去的趨勢，許多當代的遊戲研究者以他作為對話對象，一方面對 Huizinga 匠心獨運的遊戲理論讚譽有加，同時卻也認為他的悲觀結論不合時宜：透過指出大量戲局、娛樂充斥於社會生活是可察的事實，進而實證式地宣稱 Huizinga 不再能解釋現況。

不過，理論知識可分為意義不同的兩種類型。其一是關於現實如何運作的描繪與洞悉，並藉由可察的結構關係進行衍生應用，如人口學與多數實證研究即屬典型，此意義的理論是要清晰簡明地捕捉現實、發人所未省，是故與現實越深刻地相符，該理論便越有力。

另一種理論意義卻不在於逼近現實，反倒是打破理所當然地成為現實的對照、指出有所缺失而不盡理想的實然現狀，並勾勒一個應然願景作為努力方向，此一取徑最顯見於 Marx 為代表的批判傳統。而我認為，Huizinga 關於遊戲元素日漸衰微的主張雖然是出自實務上的觀察——科學技術讓各種遊戲形式越來越嚴格與精密——，但是該主張不言而喻的倫理性似乎更符合批判傳統，是世俗嚴肅性威脅了神聖嚴肅性的警語。

這正是本研究與前述的（實證取徑的）其他遊戲研究者的不同之處，我將自己定位在批判傳統上，嘗試指出**「非但不是 Huizinga 的理論失去對現實的解釋力，反而是其核心價值被忽略或誤解了」**。在那些和 Huizinga 立場對反的宣稱中，不少學者肯定遊戲在當代生活有一席之地，然而他們多半卻錯誤地強調遊戲的外在功能、以為能夠強化其社會價值，結果反倒讓遊戲成為替社會效力的附屬角色，遠遠偏離了 Huizinga 原意。與當代戲局研究的意見相反，我認為 Huizinga 在 20 世紀前半葉敲響的警鐘還迴盪至今，關於本真遊戲精神如何未得彰顯，我們曾剖析如下：

第二章指出《LoL》長期存在的（而且不專屬於單獨一款戲局的）主動去輸現象，為了提出現象的解釋，我們澄清了遊戲這種意識狀態的機制是他者的幻想，主體透過把承載幻覺的責任交卸、委任給他人（包含不在場、假想的他者），使自己既「知道」那不過只是幻覺、又保持對幻覺的涉入。玩家「知道自己在玩地

DOI:10.6814/NCCU202100373

去玩」。作為既投入又抽離的精神狀態，遊戲乃是愛恨交織的神聖嚴肅性，人們透過先行而潛在的知識形成輕視之否定性情愫，接著混融強化了遊戲幻覺所帶來的愉悅。然而神聖嚴肅性內在的暴虐性力量，卻也在預期愉悅不可得的情形中再一次反轉，先行潛在的換成了愛，增強了遊戲不如意時的恨。《LoL》內在的競技性（agon）特質在此更是發揮推波助瀾之效，競技玩家渴望透過自身優秀能力讓遊戲結果如預期來臨，卻因而強化了一切無法操之在己時的失落反差。此為關於電競玩家「主動去輸」的一半解釋。

同章也針對玩家與他者的互動加以討論，在主體與其他行動者的互動關係裡，有些依然符合本真的遊戲精神，比如與開發端之間互為主體地參與遊戲的動態建構（宏觀 META）、競技雙方既內在遊戲而又超越之的 meta-gaming；有的卻是非本真的，包括本應是群體創造結晶的 META 反而成為玩家彼此規訓的枷鎖、（資本主義脈絡下）觀眾與公眾玩家雙向的愉悅委任關係等等。

第三章則是對於世俗嚴肅性如何整合／收編遊戲、將遊戲社會功能化的探討。我們爬梳了現代性理性與資本主義的結構角色，它們的功利主義性質壓抑了遊戲活動的自為目的性，使其成為效力於世俗目標的手段，這是關於「主動去輸」的另一半解釋，亦即世俗嚴肅性從外部對遊戲精神的步步進逼。在經驗材料中也可見效用導向的表現，《LoL》玩家之間時常醞釀的緊張關係便呈現出「唯實效是圖，而不顧其他意義內涵」的傾向。

娛樂消遣已成為現代技術施展社會控制的途徑之一，《LoL》作為這種途徑的標的之一，它除了扮演人們經濟消費的實際對象，也供人們在日常操勞過後可以放鬆充電，鑲嵌於當代社會脈絡下的《LoL》起初便是世俗嚴肅性介入下所創造的場域。俗常事務令人勞累無聊、驅使人躲進遊戲世界喘口氣，當代人無閒且無聊地玩遊戲。

因此透過第二、三章，我指出《LoL》的玩家們是以錯誤的遊戲姿態去面對這款戲局，即 Huizinga 所謂之虛假遊戲（false play），原因則源自神聖和世俗兩種嚴肅性的內外交迫。

DOI:10.6814/NCCU202100373

第四章裡，我重新解蔽了遊戲精神秉有的內涵，我們推論了 Heidegger 的存有學與 Huizinga 的遊戲人理論之間能夠如何聯繫，並提出了本文最核心的主張：**隨時保持遊戲精神的人，可以和本真此在等而視之。**在反思當代生活處境的旨趣上，我認為重新喚起遊戲精神是調節人與資本社會關係的第一步，這將使我們有望對現代性理性、資本主義等脈絡所編造的世界有所省察、甚或取得既投入又抽離的一種處世姿態。而本文的寫作本身便是具有倫理意圖的一場實踐——**透過重新解蔽遊戲精神已埋沒的意義，我期望「把這種本真的操心狀態還給讀者」**（仿 Heidegger 之語），進而以收復一種自由適切的悠然自處，這是遊戲精神的復興。

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

參考文獻

中文資料

（中文名按姓氏筆劃排列）

紀金慶，2019，《偽理性：走出科學神話、經濟迷思與體制牢籠，解救現代人孤獨、焦慮、迷惘的哲學處方箋》。台北：財經傳訊。

孫冠臣，2008，《海德格爾的康德解釋研究》。北京：中國社會科學出版社。

孫雲平，2007，〈海德格之自由觀的類型及其意涵〉。《國立政治大學哲學學報》，18: 29-74。

黃厚銘，2000，〈網路人際關係的親疏遠近〉。《台大社會學刊》，28: 117-154。

黃厚銘，2002，〈網路上探索自我認同的遊戲〉。《教育與社會研究》，3: 65-106。

黃厚銘，2009，〈邁向速度存有論－－即時性電子媒介時代的風險〉。《新聞學研究》，101: 139-175。

黃厚銘、林意仁，2013，〈流動的群聚（mob-ility）：網路起鬨的社會心理基礎〉。《新聞學研究》115：1-50。台北：政治大學新聞學系。

黃厚銘，2014，〈資訊時代的最低限倫理：G. Vattimo《透明社會》的詮釋倫理與多元主義〉。《傳播研究與實踐》，4(1): 173-187。

蔡昀霆，2017，〈串流玩轉：論電子遊戲實況的嬉戲與遊戲〉。台北：政治大學社會學系碩士論文。

蔡慶樺，2010，〈重建或解構：海德格對政治性的思考〉。台北：政治大學政治系博士論文。

國分功一郎著、方瑜譯，2018，《閒暇與無聊》。新北：立緒。

Adorno, Theodor W.& Horkheimer, Max 著、林宏濤譯，2016，《啟蒙的辯證》。台北：商周。

Baudrillard, Jean 著、林志明譯，1997，《物體系》。台北：時報文化。

DOI:10.6814/NCCU202100373

Chauvier, Stéphane 著、蘇威任譯，2016，《什麼是遊戲？》。台北：開學文化。

Durkheim, Emile 著、芮傳明、趙學元譯，1992，《宗教生活的基本形式》。台北：桂冠。

Heidegger, Martin 著、孫周興譯，2009，《路標》。北京：商務印刷館。

Heidegger, Martin 著、孫周興譯，2005，《演講與論文集》。北京：三聯。

Heidegger, Martin 著、陳嘉映、王慶節譯，2014，《存在與時間》。北京：三聯。

Himanen, Pekka 著、劉瓊雲譯，2002，《駭客倫理與資訊時代精神》。台北：大塊文化。

Huizinga, Johan 著、成窮譯，2013，《遊戲人》。新北：Kant。

Huizinga, Johan 著、何道寬譯，2017，《中世紀的秋天》。廣州：花城。

Husserl, Edmund 著、張慶熊譯，《歐洲科學危機和超越現象學》。台北：桂冠。

Marcuse , Herbert 著、萬毓澤、劉繼譯，《單向度的人：發達工業社會的意識型態研究》。台北：麥田。

Pascal, Blaise 著、劉燁譯，2006，《帕斯卡爾思想錄》。台北：正展。

Spinoza, Baruch de 著、賀麟譯，2009，《倫理學》。北京：商務印書館。

Stiegler, Bernard 著、裴程譯，2000，《技術與時間：愛比米修斯的過失》。南京：譯林。

Suits, Bernard 著、胡天玫、周育萍譯，2016，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》。台北：心靈工坊。

Turkle, Sherry 著、譚天、吳佳真譯，1998，《虛擬化身：網路世代的身分認同》。台北：遠流。

Wayner, Peter 著、蔡憶懷譯，2000，《開放原始碼 ：Linux 與自由軟體運動對抗軟體巨人的故事》。台北：商周。

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373

英文資料

Anchor, Robert, 2018, “History and Play: Johan Huizinga and His Critics.” *History and Theory*, 17(1): 63-93.

Benkler, Yochai, 2006, *The Wealth of Networks*. New Haven and London: Yale University Press.

Caillois, Roger, 2001, *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press. Meyer Barash trans.

Davies, William, 2015, *The Happiness Industry*. London: Verso Books Press.

Ferrari, Simon, 2013, “From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends.” Paper presented at the Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies, Atlanta, GA, USA, August 26-29, 2013.

Fink, Eugen, 1968, “The oasis of happiness: Toward an ontology of play.” *Yale French Studies* no.41, Game, Play, Literature: 19-30.

Frissen, V., Lammes, S., Lange, M. de, Mul, J. de and Raessens, J., 2015, “Homo ludens 2.0: Play, media, and identity.” Pp.9-50 in *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*, edited by Frissen, Lammes, Lange, Mul & Raessens. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Hall, G. S., 1909, *Youth: Its Education, Regimen, and Hygiene*. New York: D. Appleton & Company.

Heidegger, Martin, 1961, *On the Essence of Truth*.John Sallis trans. https://aphelis.net/wp-content/uploads/2011/02/Martin-Heidegger-On-the-Essence-of-Truth.pdf.

Heidegger, Martin, 1977, *The question concerning technology, and other essays*. New York: Harper & Row.

Heidegger, Martin, 1985, *Schelling's Treatise on the Essence of Human Freedom*.

DOI:10.6814/NCCU202100373

Ohio: Ohio University Press. Joan Stambaugh trans.

Heidegger, Martin, 1995, *The Fundamental Concepts of Metaphysics: World, Finitude, Solitude*. Bloomington, Ind. : Indiana University Press. William McNeill and Nicholas Walker trans.

Heidegger, Martin, 2001, *Being and Time*. London: Blackwell. John Macquarrie and Edward Robinson trans.

Heidegger, Martin, 2002, *The Essence of Human Freedom: An Introduction to Philosophy*. London: Continnum Press. Ted Sadler trans.

Huizinga, Johan, 1949, *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. London: Routledge& Kengan Paul.

Juul, Jesper, 2010, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Massachusetts: The MIT press.

Kollock, Peter, 1999, "The Economies of Online Cooperation: Gifts and Public Goods in Cyberspace." Pp.220-239 in *Communities in Cyberspace*, edited by Marc Smith and Peter Kollock. London: Routledge.

Kyle, Donald G., 1998, *Spectacles of Death in Ancient Rome*. London: Routledge.

Lange, Michiel de, 2010, *Moving circles: Mobile media and playful identities*. Unpublished doctoral dissertation, Faculty of Philosophy, Erasmus University, Rotterdam.

Mauss, Marcel, 2002, *The Gift: The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies*. London: Routledge. W. D. Halls trans.

Mellou, Eleni, 1994, "Play Theories: A contemporary review." *Early Child Development and Care*, 102: 91-100.

Minnema, Lourens, 1998, "Play and (post)modern culture. An essay on changes in the scientific interest in the phenomenon of play." *Cultural Dynamics*, 10(1): 21-47.

Motte, Warren, 2009, "Playing in earnest." *New Literary History*, 40(1): 25-42.

DOI:10.6814/NCCU202100373

Nardi, Bonnie A., 2010, *My Life as a Night Elf Priest*. University of Michigan Press; Digitalculturebooks.

Pfaller, Robert, 2014, *On the Pleasure Principle in Culture: Illusions Without Owners*. London: Verso Books Press.

Raessens, Joost, 2006, "Playful identities, or the ludification of culture." *Games and Culture. A Journal of Interactive Media*, 1(1): 52-7.

Raessens, Joost, 2014, "The ludification of culture." Pp.91-114 in *Rethinking gamification*, edited by Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, and Niklas Schrape. Lüneburg: Hybrid Publishing Lab.

Rifkin, Jeremy, 2000, *The age of access: The new culture of hypercapitalism, Where all of life is a paid-for experience*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.

Riot Games, 2016a, "2016 League of Legends World Championship By the Numbers" Riot Games News, http://www.lolesports.com/en_US/articles/2016-league-legends-world-championship-numbers (Date visited: February 2, 2018.)

Riot Games, 2016b, "Update: Fan Contributions to Worlds Prize Pool" Riot Games News, http://www.lolesports.com/en_US/articles/update-fan-contributions-worlds-prize-pool (Date visited: February 2, 2018.)

Riot Games, 2019, *League of Legends Origins*. Documentary directed by Leslie Iwerks. Netflix, https://www.netflix.com/title/81187847.

Ritzer, George& Jurgenson, Nathan, 2010, "Production, Consumption, Prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'." *Journal of Consumer Culture*, 10(1): 13-36.

Rossen, Jeffrey Miles, 2016, "Competition, Corporatization and Culture: A Contrast of Person-to-Person and Online Video Gaming Communities In America." *Senior Projects Spring 2016*. Paper 358.

Schiller, Friedrich, 2004, *On the aesthetic education of man*. N.Y.: Dover Publications.

DOI:10.6814/NCCU202100373

Reginald Snell trans.

Sirlin, David, 2005, *Playing to Win: Becoming the Champion*. Philadelphia: Xlibris.

Snavely, Tyler Louis, 2014, *History and Analysis of eSport Systems*. Unpublished doctoral dissertation, Science in Kinesiology, University of Texas, Austin.

Steinkuehler, Constance A.& Williams, Dmitri, 2006, "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as 'Third Places'." *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4):885-909.

Taylor, T. L., 2002, "Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds." Pp.40-62 in *The Social Life of Avatars*, edited by Ralph Schroeder. London: Spring.

Taylor, T. L., 2012, *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Massachusetts: The MIT Press.

Taylor, T. L., 2018, *Watch Me Play*. New Jersey: Princeton University Press.

Terranova, Tiziana, 2000, "Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy." *Social Text*, 18(2(63)): 33-58.

Wagner, M. G., 2006, "On the Scientific Relevance of eSports." Paper presented at the Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29.

Zook, A. E., Riedl, M. O. and Magerko, B. S., 2011, "Understanding Human Creativity for Computational Play." Paper presented at the 8th ACM Conference on Creativity and Cognition, Atlanta, Georgia, USA, November 3-6.

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202100373