行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

虛擬貨幣的真實化
研究成果報告(精簡版)

計 畫 類 別 ：個別型
計 畫 編 號 ：NSC 93-2412-H-004-022-
執 行 期 間 ：93 年 08 月 01 日至 94 年 07 月 31 日
執 行 單 位 ：國立政治大學社會學系

計 畫 主 持 人 ：黃厚銘

計畫參與人員：碩士班研究生-兼任助理：施佩君、黃漢德、粘容慈

處 理 方 式 ：本計畫涉及專利或其他智慧財產權，1 年後可公開查詢

中 華 民 國 95 年 12 月 22 日

虛擬財貨的真實化：線上遊戲之現實的社會建構

（本文為初稿，請勿引用，謝謝）

政治大學社會學系助理教授
黃厚銘
email: hermes@nccu.edu.tw
tel: (o) 02-29387323
(m) 0961001149

論文摘要

這篇論文從信任基礎的角度著手，追溯虛擬貨幣的形成與後續發展。這包括了信用卡、飛行里程累計等准貨幣、BBS以及入口網站所推出的虛擬貨幣等，並以此為基礎進而凸顯線上遊戲中的虛擬財貨相對於其他虛擬貨幣的特色。接著是深入比較、歸納虛擬財貨的實效性，其中將涉及此一實效性背後的信任基礎。討論的重點在於虛擬社區的運作規則或線上遊戲的遊戲規則對其效用的界定、玩家之間幻想的交互感應在建構社會現實上的作用、政府公權力介入虛擬社區的作用與界限，及其與商業機構的關係等公、私領域劃分的問題。也希望能夠藉著對虛擬貨幣實效性的討論，切入有關網路自律與政府介入的爭辯，以及資訊時代公共性與商業化的關係。

「商品首先是一個外在的對象，一個經由他的性質滿足各種人類需要的物品。這需要的本質為何，例如是來自於胃還是來自於想像，是無關緊要的。」(Marx, 1990: 125)

壹、前言

「在虛擬網路世界中有一名自稱『少爺』的執法先鋒陳邵偉，他專門上網蒐集情報，訪查竊取玩家裝備和詐騙天幣等等犯罪行為，甚至還破獲透過網路進行偽鈔洗錢案件。

從今年初到十一月以來總共查獲二十八起案件，為玩家找回十五億天幣，價值約新台幣近百萬元，『少爺』就是潮洲警分局刑事偵查員陳紹偉。」

這是民國九十二年十二月十六日蘋果日報A12版的報導。從這則新聞，我們可以看出一些新興的、值得進一步思考、研究的現象。曾幾何時，在模控空間(cyberspace)中竊盜、詐騙線上遊戲的裝備、貨幣已經被認定為真實世界中的犯罪事件，因而治安機關也介入相關案件的偵查。更根本的是，這些裝備、貨幣可以被換算為真實世界貨幣的價值。如此一來，所謂虛擬的網路世界、虛擬社區或模控空間還可以被當成是虛幻、不實的嗎？此外，在這則新聞報導裡，我們還可以看到虛擬與真實的相互滲透。若非虛擬的線上遊戲世界之脫序行為已經干擾了真實世界的運作，真實世界的治安機關無須介入；但在此同時，治安、司法機關的將真實世界的法律制度延伸到模控空間中，卻也給予私人公司所創造的線上遊戲及其中的裝備、貨幣得到了其價值的保證。在此，不僅涉及網路自律的爭端，也觸及公權力與私人商業公司之間關係的界線問題。這就是本文所謂的虛擬貨幣的真實化，也是本文所試圖瞭解、探討的議題。

本文將重點放在鉅觀的系統信任之上，而貨幣經濟及其背後的系統信任正是其中的典型。不論是就T. Parsons或N. Luhmann(1979)的理論來看，貨幣經濟的運作可以說是理解系統信任的最佳切入點。就這一方面而言，資訊時代的來臨不僅表現在信用卡在今日經濟活動中的重要地位，更具特色的則是線上遊戲中虛擬貨幣與現實世界貨幣所逐漸形成的等價關係。隨之，環繞著線上遊戲中虛擬財貨在虛擬社區與真實世界的實效性，也產生了諸多相關的交易、詐欺，以及代客操作的職業與公司。不論是消極面的糾紛或案件，還是積極面的相關產業興起，都意味著此一起源於模控空間的虛擬財貨已逐漸對真實世界帶來衝擊。但從另一個角度來看，虛擬財貨的價值也經由與真實世界貨幣的等價關係、乃至於政府、治安機關的介入維持秩序而得到其實效性的信任基礎。亦即，在這個現象上，我們可以清楚地看到真實與虛擬的相互滲透。本文正是以此為基本脈絡來研究「虛擬貨幣的真實化」。

貳、問題意識

在研究的開端，我們將從信任基礎的角度著手，追溯虛擬貨幣的形成與後續發展。這包括了信用卡、飛行里程累計等准貨幣、BBS以及入口網站所推出的虛擬貨幣等，並以此為基礎進而凸顯線上遊戲中的虛擬財貨相對於其他虛擬貨幣的特色。接著是深入比較、歸納虛擬財貨的實效性，其中將涉及此一實效性背後的信任基礎。討論的重點在於虛擬社區的運作規則或線上遊戲的遊戲規則對其效用的界定、玩家之間幻想的交互感應在建構社會現實上的作用、政府公權力介入虛擬社區的作用與界限，及其與商業機構的關係等公、私領域劃分的問題。也希望能夠藉著對虛擬貨幣實效性的討論，切入有關網路自律與政府介入的爭辯，以及資

訊時代公共性與商業化的關係。由此可見，就研究的現實意義而言，本文不僅有助於理解環繞著線上遊戲的諸多現象，深入線上遊戲風潮內部的實作，以及背後的運作邏輯，也介入了進入資訊時代以來的兩大關鍵爭議——網路自律vs.政府介入、網路公共性vs.網路商業化。再則，就研究的學術意義而言，本文以虛擬貨幣的實效性為著眼點，藉以呈現真實與虛擬的相互滲透，探索資訊時代真實與虛擬之間的複雜關係。此一論題所指向的其實是虛擬社區的實效性及其限制的問題，就這一點而言，本文不僅挑戰了虛擬等同於虛幻的說法，也重新省視了「現實」(reality)的意義。這一點其實是與P. Berger(1966)等人所謂現實的社會建構相呼應。另一方面，這也延續了B. Wellman(1988,1995)所謂社會學傳統中的社區議題，把焦點導向虛擬社區的特性問題。此外，以對真實貨幣的認識為基礎，所展開對信用卡、線上遊戲虛擬財貨等的理解，也有助於釐清貨幣的現代意義，進而重構貨幣在資訊時代中的內涵。在此，本文所指向的虛擬貨幣的真實化與真實貨幣的虛擬化，這二個趨勢亦是在一個更特定的面向上，探討前述虛擬與真實相互滲透的複雜關係。最後，也是最重要的，本文也延伸了晚近社會學有關信任的討論(Garfinkel, 1967; Luhmann, 1979, 1988; Giddens, 1991; Coleman, 1990; Sztompka, 1999)，試圖澄清個人信任、系統信任的在網民日常生活實作中的關係，並進而探索在此二概念以外，是否可能發展出另一種經由集體、互動所醞釀出具道德意涵的信任概念。

參、概念架構

本文是我博士論文的延伸，因而一些最基本的概念架構是發展自當時所提出的構想。對我來說，網路人際關係有別於真實世界人際關係之處，正在於網民們利用網際網路既隔離又連結的媒介特性，既隱匿又顯露地參與探索自我認同的遊

戲，而與其他陌生人建立起似近實遠而又似遠實近的人際關係。而此一探索自我認同的遊戲，正如Bourdieu(1990:87,177; Bourdieu & Wacquant,1992:98-100)以遊戲來隱喻日常生活實作活動所指出的，並非遊戲人間，亦不能被化約為逢場作戲。相反地，遊戲需要被當真，需要遊戲者的投注(illusion)。循此，正如計畫書先前已經提到的，網路上探索自我認同的遊戲所需的幻想也不是個人的白日夢，而是幻想的交互感應。

也正如Luhmann(1979:32)所指出的，信任是一種幻想。而且，信任是用以化約複雜性，其必要性源自資訊的不足。扣緊網路上探索自我認同的遊戲來說，既隔離又連結的網際網路使得互動雙方皆是既隱匿又顯露地呈現/隱藏自己，我們無法得到一切所需的資訊，因而需要投注幻想。而在投注幻想與網路上的陌生人建立起似近實遠而又似遠實近的網路人際關係之時，我們也或多或少地投注了我們的信任。否則，陌生人之間的網路互動或網路人際關係將毫無發生的可能性。

但在網路多人角色扮演遊戲(MUD)或現今流行的線上遊戲中，其間的人際關係與互動，不只需要前述的幻想，還有遊戲規則、故事背景所架構出來制度幻想，以及在制度架構下的幻想的交互感應。例如遊戲的目標、身份、等級、及其相應的能力，乃至於遊戲中的裝備、貨幣等。遊戲的玩家在此一制度架構中將遊戲中的財貨當真，投注其幻想，亦即使得遊戲中的裝備、武器、與貨幣有了價值，進而也願意投注其時間、精力、乃至於真實世界的金錢來贏得遊戲中的賭注。這也類似於象徵互動論所謂的情境定義，當我們將情境定義為真，則情境就是真的，因而會對我們的思考與行為產生影響。也因此，我一再地根據虛擬一字的字源，說明虛擬並非虛幻或虛空。相反地，虛擬的原意是具有實效的。

進一步來說，由於模控空間中的人際關係與虛擬社區的社會秩序，也就是Turkle(1995)所謂的螢幕生涯(life on the screen)，仍可能影響真實世界的運作。眾所周知的像Turkle(1995:225)曾經提及的虛擬性愛對現實世界所謂忠誠的衝擊，或是網路沈迷、乃至於在網路上喧騰一時的網路強暴(Turkle, 1995:250-254)，或曾在台灣引起類似爭議的網路毀謗等。故而，真實世界的法律也逐漸延伸至網路上，但也引發類似網路獨立宣言的反彈，以及環繞於此的爭議。相對地，當經常在真實世界中提供最終極的信任基礎的政府介入網路虛擬社區的運作時，也意味著國家將模控空間中的活動當真。用信任的措辭來說，亦即政府也間接地提供了網路人際關係或線上遊戲運作的信任基礎。此即虛擬與真實的相互滲透。就本文所鎖定的研究議題而言，則是虛擬貨幣的真實化，以及真實貨幣的虛擬化。

至於關於信任概念的回顧整理，包括個人信任與系統信任的區分與兩者之間的關係等，為了節省篇幅在此就不再重複。

肆、虛擬貨幣的發展極其信任基礎

簡言之，虛擬的（virtual）這個字的原意是：儘管不是真實的，但一樣有效，而非現在中文世界裡所慣常使用的「虛幻」、「虛空」、乃至於「虛假」的意思。實際上，這個英文字的字源與男性有關，在早期西方以男性為主的社會中，逐漸延伸出「有力的」、「有效的」等含意，也因此，像是大師（virtuoso）、美德（virtue）等字，都來自同一個字源。循此，虛擬一字所指的當然不會是虛幻、虛假的意思。而虛擬性（virtuality）則是實效性的意思。以資訊科技的層面來看，所謂的虛擬實境（virtual reality）有兩種不同的意涵，前一種就像是目前盛行的許多三度空間冒險性角色扮演遊戲，在虛構的故事背景與遊戲空間中，讓使用者有幾近真實的錯

覺。就這個技術在玩家身上所引發的情緒反應而言，確實是有效的。另一種則可以說是模擬真實，像是航空公司或軍方模擬真實情況的飛行訓練裝置。為了減低實際演練的風險與成本，乃至於因為不可能實施事前的預演，於是利用資訊科技儘量模擬真實的情境，以便得到逼真而確實的演練效果。無論是在我們所提及虛擬實境的哪一個用途上，虛擬都會牽涉到效果的評估，也就是說，虛擬實境的實效性到底是在什麼樣的意義脈絡下，如何地有效呢？順著這樣的觀點，我們可以進一步來觀察網路上的虛擬貨幣如何逐漸在現實世界中取得其實效性，並呈現其背後的信任基礎。

早期在網際網路尚未盛行之時，有許多地區性的撥接式電子布告欄系統（BBS）是必須繳費才有比較長的上線時間與較高權限的。但如果在該站有擔任特別的職務，或是在討論、檔案方面有所貢獻，也可以因此提高權限，以便延長上站時限，或是解除某些功能限制。這樣的設計原來是為了鼓勵站友們積極參與討論，或是貢獻自己的檔案收藏，但也使得在站上所從事的活動間接有了相當於繳費的經濟效果。不過，當時大部分的站台並沒有一套明確的制度或規則，以致於權限的提升往往取決於站長的主觀意願，人治的色彩非常濃厚。此外，由於當時上線軟體設計的限制，使用者無法同時連上許多站台，一次只能在一個站上活動，因此在每個月收到電話費帳單時總會發現，提升自己的權限所要耗去的精神與電話費用其實相當可觀。但所累積的權限與資源，其應用範圍卻只局限於該特定站台，同時站友之間也缺乏相互轉移、交易權限的方法。所以，在撥接式BBS上所累積的資源，並無明顯的交易或交換行為形成。

後來在台灣學術網路上的某些BBS裡，開始有貨幣的設計。貨幣的取得也是要

靠擔任職務、參與討論，或是參與站上設計的某些類似賭博的遊戲。最近知名的PTT BBS站為了鼓勵網友們捐血，還與台大捐血站合作，對於捐血的站友給予PTT幣以為鼓勵。至於貨幣的用途則是可以在站上買隻虛擬的寵物來養，或是點播歌曲。此種虛擬貨幣雖可以在站友之間流通，但其效用仍舊相當有限。此外，相對於過去以不支援多工的上線方式進入撥接式BBS，如今網民們得以在網際網路上同時做許多事情，為了賺取虛擬貨幣所投入的時間、金錢與精力也就不那麼明顯。加以這些虛擬貨幣的用途有限，其所能換取的功能並非在BBS上生活不可或缺之核心服務。因而亦降低了流通、交易的必要性，也就未能引起交易或交換的風潮。

在網際網路上的文字模式角色扮演遊戲（MUD）上也有類似的設計。在此，貨幣的用途則大得多，舉凡遊戲者在遊戲當中參與遊戲所擁有的武器、裝備、食物、飲水等，甚至在某些遊戲裡蓋房子、買傢具都需要虛擬貨幣。也因此當身上沒有足夠的貨幣時，還得靠販售自己在遊戲中贏得的裝備、食物等虛擬財貨來換取，或是直接請別人施捨或借貸。在此，賺取貨幣雖然不是遊戲的標的，但沒有足夠的貨幣時，還是很可能會玩不下去，以致於無法在虛擬社區中立足。而在某些經濟性的MUD裡，賺取貨幣則變成遊戲的重點，遊戲者需要賺取貨幣才能購買自己需要的東西，同時，也需要靠貨幣來蓋工廠，生產別人需要的商品來出售，以便進一步賺取更多的貨幣、蓋更多工廠。儘管這些貨幣在現實世界裡不具實效性，但卻是遊戲的關鍵所在。但何以MUD的虛擬貨幣沒有繼續朝向真實化發展，是一個值得進一步探討的問題。

稍早也有些入口網站也開始推行自己的虛擬貨幣。為了鼓勵網民們熱心參與討論，這些虛擬貨幣除了可以用來加大使用者在該網站可資運用電子郵件或檔案

伺服器的硬碟空間以外，甚至也可以換購某些電腦周邊設備等實體商品。此時，虛擬貨幣的實效性已經跟真實世界有了連結，其效用不再侷限於虛擬社區的遊戲規則所界定出來的範圍與標的。這就像是航空公司飛行哩程累計的發展一樣。根據《金錢簡史》（威塞費德，1998）一書的說法，飛行哩程的設計本來只是為了維持顧客的忠誠度，但後來卻與租車業、旅館業等其他行業結合，逐漸取得准貨幣的地位，可以用來換取各式各樣的商品或服務。換言之，這些網站的虛擬貨幣也由於和真實世界其他財貨、服務之等價關係而有類似於貨幣的實效性。但因為這些入口網站未能成功地營造出固定且數量夠大的虛擬社區，以致於也沒有形成風潮。

但在另一方面，線上遊戲中虛擬財貨的發展也有其不可忽視的特殊性。以在台帶動線上遊戲風潮的「天堂」為例，根據我們對過去報章雜誌內容的初步分析，早先媒體是以趣聞的筆調寫作，報導玩家們因遊戲中某些名稱奇特的虛擬裝備或所謂的「天幣」遭竊而向警方報案。而受理員警則是對此感到莫名其妙。及至類似案件日增，經警方向檢察官請示後，檢察官指示將天幣視同有價證卷，至此治安機關才著手介入相關糾紛、竊盜、詐騙等案件的調查。例如，追查在網咖電腦植入記錄程式竊取其他玩家密碼之「歹徒」等。不僅線上遊戲的裝備、貨幣之取得原本就須耗費時間、心力，對玩家來說，在遊戲中具有實效的虛擬財貨，就是有價值的，而針對有價值的財貨，就可能有相關的交易與交換。治安機關介入的作為也等同於政府為天幣等虛擬財貨的價值背書，亦即提供實效性的信任基礎。此一現實社會治安與司法機關的做為可以說是在虛擬貨幣的真實化過程中扮演著舉足輕重的角色，對觀察、理解虛擬與真實的相互滲透具有指標性的意義。

實際上，針對網路上的脫序事件，有許多學者主張網路的事情應在網路上尋求解決，網路虛擬社區的社會規範也應該由網民們在其模控空間中的生活歷程中，逐漸經由集體的參與來形塑。乃至於新科技的應用所帶來的新問題，也僅能在社會文化的道德價值指引下，運用科技自身來加以解決。但是，天堂玩家天幣與其裝備被竊的事件，卻更形複雜。不僅類似前述立場經常遭遇的質疑是，在網路化名的保護下，只及於代號而不觸及使用者個人真實世界身分的懲罰是不關痛癢的。使用者大可重新註冊一個代號，再加入虛擬社區的生活。亦即，真實世界與模控空間的間隙提供了使用者逃避懲處的空間。此外，真正的關鍵在於類似事件若非真實世界的治安機關，單靠網路虛擬社區的運作根本無法揪出元兇，因為如果竊賊行竊的關鍵環節是發生在真實世界的網咖裡，即使真實世界的懲處與虛擬社區的懲處應當加以區隔，我們所能做的，也只是等待真實世界的治安機關揪出元兇之後，再針對竊賊所註冊的代號加以懲治。而既然是經由真實世界治安機關的介入，則此一脫序行為的懲處亦自然包括了真實世界與虛擬社區的處置。隨之，亦不僅涉及真實世界之法律規範，該玩家所擁有的天幣與裝備是其在真實世界以不當的手段得到的，但也是他在虛擬社區中所不該擁有的。因此，即使是虛擬社區中的脫序行為，仍有賴於政府、治安機關的介入方得以解決，而無法單靠虛擬社區內部，或線上遊戲供應商來維持秩序。這似乎是不得不然，但這樣的主張也意味著，真實世界的法律規範是虛擬社區的最終參照點。當然，實際上，整個網路規範議題的產生，也是由於我們擔心脫序的虛擬社區會進而干擾真實世界的運作。只是我們得謹慎區分的是，並非所有的網路脫序事件都非得依賴真實世界的治安機關及其背後的法律規範才得以給予適當的處置。除此以外，還有許多網路事件是可以在網路上依賴資訊科技或虛擬社區本身而得到解決。若不能把握

住這個區分而任意援引真實世界的法律規範與權力來介入網路虛擬社區的運作，那麼虛擬社區將成為只是真實世界的延伸，而不再給予網民那種自由、解放的感覺、乃至於嚐到科技賦權的滋味，也連帶地蘄喪了網路所蘊含的進步力量。這一點，將有賴於對國內外案例的了解、分析，也有待更進一步理論論述的提出。

因此，線上遊戲中的虛擬財貨，其發展路徑雖不同於入口網站所發行的虛擬貨幣，如蕃薯藤網站的蕃幣。亦即並非經由與真實世界實體商品有等價交換的關係而產生實效性。但天幣及天堂中的裝備、武器等虛擬財貨卻因其在遊戲中的效用，亦即，因為具有使用價值，而有了以天幣為媒介和尺度的交換價值。進而，由於天幣可以用來購買在遊戲中被玩家視為有價值的虛擬財貨，因此也有越來越多的玩家願意以真實世界的新台幣向其他玩家購買天幣，或直接購買所需的武器、裝備。乃至於天幣亦可換取參與線上遊戲的點數。這又進一步使得天幣間接地與真實世界用以購買點數卡的真實貨幣有等價關係。

總之，無論是從線上遊戲的虛擬社區內部運作規則本身，或是因為政府的介入提供了其虛擬財貨的價值背後之信任基礎，線上遊戲之虛擬財貨自此確立了其實效性。也因此，根據報載，近幾個月國內外分別成立了幾家以代為操作線上遊戲為其營業內容的公司。甚至還有父母親帶著子女到這些公司應徵、謀職。實際上，根據初步收集的報導，由於推出「天堂」遊戲的遊戲橘子公司會定期舉行大型玩家聚會，並在會中發送遊戲中稀有、珍貴的裝備，因此在聚會場合內外的糾紛、鬥毆也數見不鮮。此次資訊展中，發送或拍賣線上遊戲中武器、裝備的線上遊戲公司攤位也因而經常是人潮洶湧。乃至於有些父母也因此會陪同子女參加聚會，甚至出面代子女向線上遊戲供應商爭取權益。

無論如何，如果我們能夠從信用卡的起源得到啟發，應該會發現貨幣不僅限於政府的中央銀行所發行的那些紙鈔、銅板等。在商業機構與其背後的國際組織、乃至於各國政府以及國際間相關法令、協約的保證下，商業銀行所發行的信用卡一樣也有貨幣的實效性。過去，我們總是把貨幣當成一種由政府發行的交換媒介，其作用在於中介商品的交換，而政府則為此一官方發行貨幣的實效性提供信任的基礎。如今，在資訊革命的基礎上，信用卡等由非官方私人機構所發行的虛擬貨幣則日形重要。

在這些虛擬貨幣的運作下，真實貨幣的流通相形之下變得不那麼重要。更有甚者，現今在網路上購買東西時，不僅我們的信用卡等虛擬貨幣亦無須交出去流通，乃至於只要填上信用卡號碼就可以了。此時，貨幣已不再是代替商品流通的媒介，同時當然我們也了解商品早已不再只限於有形的商品，而可能是服務的收授。尤其是在資訊經濟下，無形的知識反而更形重要。換言之，商品其實只是我們各式各樣慾望對象的總稱而已。在此意義下，貨幣則是慾望滿足的通路。在這個通路上所交換的是每個人慾望的滿足。而貨幣積累的增減本身只是帳目上的記錄而已，未必要進行實體上的流通。進一步來說，貨幣是個跨時空的通路，因此慾望的滿足可以在時間上有所延遲，而地點亦能夠轉移，甚至跨越國界。由此可見，不僅存在著虛擬貨幣真實化的趨勢，真實貨幣亦在資訊革命的影響下虛擬化了。故而，此時正是需要我們重構貨幣意義之時。

更重要的是，這個通路的效果，是由上述的商業機構、國際商業集團、政府、以及國際間所共同保證的，由此可見貨幣的使用已逐漸脫離個別國家、政府的管制。而哪一個國家的信用卡系統能夠取得國際性的效用亦不再只限於經濟上收益

問題而已，還是國力的表徵。如此，我們不難理解為何日本會想要推廣自己的JCB國際信用卡系統，而台灣也曾試圖建立自己的聯合信用卡系統。

從歷史上來看，貨幣的發展起初是與政府無關的，但後來逐漸被收納在政府的權力之下。而全球化與跨國經濟體系的發展，又使得貨幣的發行與單一、個別的政府脫勾。儘管貨幣的發行無法完全與政府無關，其未必全然受到政治力掌控的趨勢卻是極為明顯。從這個趨勢來觀察，本文前述虛擬貨幣的實效性將取決於這些貨幣是否能夠經由入口網站與其他機構簽訂契約，使其在真實世界或是網路的其他活動領域裡取得更普遍的承認與效用，也就是可以用來換取（虛擬地說，也就是購買）更多的商品，如此一來也就取得了貨幣的實效性。

但貨幣做為一個跨時空性慾望滿足的交換通路，其實也發揮著一種過濾化約的作用，把所有的事物在性質上的不同都轉化為數量上的差異，以便可以相互比較，進而才能夠交換，這也是馬克思所謂的貨幣做為一種尺度的功能。就如同實證主義科學的發展，把不可驗證的事情視為迷信，或是資訊科技的發展，把無法數位化的資訊當作不存在一樣，貨幣除了將會擴張性地把所有的事物之間性質上的差異抹去，一切以交易與牟利做為最終的衡量基準，也會回過頭來把人與人之間的關係轉化為經濟上的理性計算。虛擬貨幣在現實世界中取得實效性，同時也意味著現實世界的貨幣及其背後的經濟體制開始在網路上攻城掠地，這個趨勢是否會延續到它們全面滲透進模控空間的每一個角落為止。在所謂網路商機無限的漩渦中，資訊分享與網路公共性的理想是否還有實現的可能，也因而成為一個日益迫切的議題。

陸、虛擬財貨真實化的不同模式

實際上，虛擬貨幣或虛擬財貨的真實化不僅存在於線上遊戲，正如本研究計畫書先前所提及的，從BBS、網站、到文字模式的多人角色扮演遊戲(MUD)到現今圖形界面的線上遊戲，都有程度不同的虛擬貨幣或虛擬財貨真實化的現象。我們可以依其程度之別，以一個光譜來表達網路上不同場域中虛擬財貨、貨幣真實化的程度。簡單列舉之，可以包括PTT BBS的PTT幣、小魚的紫色花園的花園幣、宏碁戲谷、天堂、到瘋狂阿給，甚至可以包括蕃薯藤網站一度推出的蕃幣。顯然此處的程度之別與各個網站的營利動機和經營、運作方式相關。例如，PTT BBS站之經營者無意營利、且其制度化幻想架構都限制的其虛擬貨幣對網友們的重要性，也使其真實化的程度較低，僅能在網站上用來點歌、養寵物或玩遊戲，但這幾個功能都非生活於BBS中或建立網路人際關係、探索身分認同所不可或缺的，網友們當然也就不會有很高的意願用真實貨幣來購買虛擬貨幣，以致虛擬貨幣與真實貨幣之間形成等價關係。其次，小魚的紫色花園BBS站則僅在站台設備升級時，才為了徵求網友們的資助而開放依捐贈金額換取其虛擬貨幣，而此一貨幣則可以用來購買更大的信箱空間、或是開放隱身功能等。在此，我們可以看到站台經營者為了提高捐贈動機而設計出生活於該BBS站所需功能的層級差異。這一點可以看作稍後所要討論的線上遊戲制度化幻想的雛形。但顯然小魚的紫色花園站經營者亦無意營利，且站台所創造出的功能差異也不具有像虛擬貨幣、財貨在線上遊戲虛擬社區中所具有的重要性，因此，此一虛擬貨幣的真實化程度也不高。我們可以說，線上遊戲的制度化幻想架構所設定的利益是等級與等級相應的權限，但為了達到某一等級，就得具備相當的虛擬貨幣與裝備等財貨。但在以資訊交流或聊天為主的BBS中，虛擬貨幣所可能換得的功能都只是網路人際關係的輔助而已，而非不可或缺的條件。再者，還有Yahoo聊天室裡網友們以真實貨幣購買為自己的化身(avatar)

換裝的功能，一樣地，這也只是網路交友的附加功能而已，因此並未蔚為風潮。天堂的天幣或裝備與真實貨幣之間的等價關係或許並非經營的公司所事先預見的，但至少天幣可以用以換取參與線上遊戲所需的點數，而在其他情形下點數只能以真實貨幣來購買，因而在虛擬貨幣與真實貨幣之間，早已藉著點數的中介形成等價關係。更不用提因為虛擬財貨在遊戲架構中的重要性，使得虛擬財貨與虛擬貨幣之間、虛擬財貨與真實貨幣之間、虛擬貨幣與真實貨幣之間都有等價關係。我們可以說，此一現象呼應了符號互動論或社會現象學者所謂的現實的社會建構，或是情境定義概念所意涵的真實。亦即，只要當事人將之定義為真，就是真的。而此一真實性尤其會因其背後的社會性質而得到確立。就本文所關注的線上遊戲而言，無論是制度幻想或人際幻想都是社會性質的來源。此外，當該公司注意到這些虛擬財貨對玩家們的價值與重要性之後，也經常利用這一點來鼓勵玩家參與公司所主辦的活動，乃至於像香港的天堂遊戲經營公司，還拿線上遊戲中的虛擬財貨做為慈善義賣的標的，儘管該公司政策上反對玩家之間以真實貨幣對虛擬財貨進行交易。更特別的是，瘋狂阿給並不以連線月租費為該經營公司之收益來源，而是更直接地以販售線上遊戲中所需裝備為收益來源。換言之，其虛擬財貨與真實貨幣的等價關係是完全直接的，如此一來，我們如何可能因這些虛擬財貨在物質面上的不實存而否定其真實性呢。

柒、結論

基於網路既隔離又連結的媒介特性，網路人際關係的基本機制就在於幻想的交互感應(collusion of illusion)。其原因在於網路的隔離功能使得人際互動所需的資訊有所欠缺，此外，無論是面對面互動或經過媒介中介的網路人際關係，都需要

藉著知與不知來達成情境定義，在此同時，人們也得到對於對方身分與人格特質的認識(Simmel; Goffman)。實際上，從符號互動論諸如鏡中之我或Goffman的日常生活自我呈現等觀點來看，我們對於他人人格(personality)特質的認識與他人自身的身分認同乃是一體兩面的事情(Cooley; Goffman)。用信任(trust)理論的措詞來說，信任即是在基於資訊所建立的確信(confidence)之上，對未知的獻身(commitment)、縱深一跳(Giddens; Luhmann)。事實上，就幻想的字源來看，幻想就是此處所蘊含的投注、獻身。故而，信任與本文所謂的幻想有其相通之處，也因此Luhmann主張，信任就是一種幻想。在此，信任、資訊不足、與幻想是分析架構的主軸，並旁及身分認同、網路既隔離又連結的媒介特性、與網路人際關係等等。

依循著前述的討論，當我們把注意力焦點轉向線上遊戲中的虛擬社群時，本文延伸Luhmann將信任區分為個人信任(personal trust)與系統信任(system trust)，進一步提出人際幻想(interpersonal illusion)與制度幻想(institutional illusion)的區分，以期凸顯線上遊戲中虛擬社群的基本運作機制在於制度幻想所佈建的架構上輔以人際幻想所建立的網路人際關係。在此，制度幻想所指涉的就是線上遊戲的故事背景、角色、等級的區分、以及裝備等虛擬財貨的特性，乃至於線上遊戲所設定的利益(stack)、目標等等。

就本文所要處理的虛擬貨幣的真實化，即是在此一制度幻想之上，形成其對於玩家的重要性，例如購買在線上遊戲中生存、戰鬥所需的武器、裝備、食物、飲水等，乃至於也可以用來在玩家之間借貸或贈與，藉此玩家不只在制度上具備其生存於線上遊戲虛擬社區的能力，也在與其他玩家之間的合作與互助、助人關係中形成此一角色的人格特質或身分認同。

如前所述，就研究的現實意義而言，本文不僅有助於理解環繞著線上遊戲的諸多現象，深入線上遊戲風潮內部的實作，以及背後的運作邏輯，也介入了進入資訊時代以來的兩大關鍵爭議——網路自律vs.政府介入、網路公共性vs.網路商業化。再則，就研究的學術意義而言，本文以虛擬貨幣的實效性為著眼點，藉以呈現真實與虛擬的相互滲透，探索資訊時代真實與虛擬之間的複雜關係。此一論題所指向的其實是虛擬社區的實效性及其限制的問題，就這一點而言，本文不僅挑戰了虛擬等同於虛幻的說法，也重新省視了「現實」(reality)的意義。這一點其實是與P. Berger等人所謂現實的社會建構相呼應。另一方面，這也延續了B. Wellman所謂社會學傳統中的社區議題，把焦點導向虛擬社區的特性問題。此外，以對真實貨幣的認識為基礎，所展開對信用卡、線上遊戲虛擬財貨等的理解，也有助於釐清貨幣的現代意義，進而重構貨幣在資訊時代中的內涵。在此，本文所指向的虛擬貨幣的真實化與真實貨幣的虛擬化。最後，也是最重要的，本文也延伸了晚近社會學有關信任的討論，試圖澄清個人信任、系統信任的在網民日常生活實作中的關係，並進而探索在此二概念以外，是否可能發展出另一種經由集體、互動所醞釀出具道德意涵的信任概念。

參考文獻

Certeau, Michel de

1988 “The Practice of Everyday Lif.” Berkeley,University of California Press.

Durkheim, Emile

1984 “The Division of Labour in Society.” tr. By W. D. Halls, London: Macmillan.

Garfinkel, Harold

1967 “Studies in Ethnomethodolgy.” Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.

Geertz, Clifford

1973 “The interpretation of cultures : selected essays.” New York : Basic Books.

Giddens, Anthony

1991 “Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age.” Ca:Stanford University Press.

1992 “The Transformation of Intimacy.” Cambirdge:Polity.

Goffman, Erving

1959 “The Presentation of Self in Everyday Life.” Garden City, N.Y.,,Doubleday., Publishers.

1974 “Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience.” New York:Harper & Row, Publishers.

Granovetter, M. S.

1985 ‘Economic Action and Social Structure:The Problem of Embeddedness.’ American Journal of Sociology 91(3): 481-510.

Lofland, L. H.

1973 “A World of Strangers: Order and Action in Urban Public Space.” New York, Basic Books.

Luhmann, Niklas

1979 “Trust and Power.” New York:John Wiley & Sons.

Poster, Mark

1995 ‘Postmodern Virtualities,’ in“Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment.” Featherstone, M. and R. Burrows. London:Sage Publications:79-95.

Simmel, Georg

1978 “The Philosophy of Money.” Tr. By David Frisby. Boston : Routledge & Kegan Paul.

1950 “The Sociology of Georg Simmel.” Tr. & ed. By Kurt H. Wolff. Glencoe, Ill. : Free Press.

Turkle, Sherry

1995 “Life on the Screen : identity in the age of the Internet.” New York,Simon & Schuster.

黃厚銘

2001 《虛擬社區中的身分認同與信任》，台灣大學社會學研究所博士論文。