

電玩成爲藝術形式的可能性

曾鈺涓

摘要

電玩是藝術嗎？2001 年舊金山當代美術館與林茲電子藝術中心正式將電玩視爲藝術創作新形式進行討論，藝術家對於電玩所呈現的互動結構與哲學意涵，則有高度的興趣，並將其特質融合於創作中。即便於如此，電玩是否可被視爲藝術創作的形式，仍受到頗多爭議。本文將由電玩特質：互動性(interactivity)、敘述性與超文本 (narrative & hypertext)、虛擬實境(Virtual Reality)、虛擬存在 (Virtual Existence)，探討電玩成爲藝術的可能性。

關鍵詞：電玩(computer games)、互動性(interactivity)、敘述性與超文本 (narrative & hypertext)、虛擬實境(Virtual Reality)、虛擬存在 (Virtual Existence)、藝術創作 (art)

* 本文 93 年 11 月 12 日收件；94 年 1 月 1 日審查通過。

一 前言

2001年7月，舊金山當代美術館媒體藝術協會(The San Francisco Museum of Modern Art Media Arts Council, SMAC)舉辦了一場為期三天的研討會與展覽，會議名稱是〈ArtCade: 探索電玩與藝術的關係〉(“ArtCade: Exploring the Relationship Between Video Games and Art”)，首次將電玩視為新科技藝術模式，邀請新媒體藝術評論與遊戲創造者，共同探討遊戲美學。¹ 同年9月奧地利林茲電子藝術中心(Ars Electronica Center)所舉辦的電子藝術節中，則首度將「電玩」列為藝術獎項之一。史塔克(Gerfried Stocker)為文昭示：「透過電玩，新的思想產生，敘事與表現的新形式誕生，也因此新的媒體溝通浮現形成主宰強勢的文化原型」(Stocker 15)²。

然而即便舊金山當代美術館與林茲電子藝術中心正式將電玩視為藝術創作新形式進行討論，其是否可被視為藝術創作的形式，仍有頗多爭議。本文將由電玩呈現形式之互動性(interactivity)、敘述性與超文本(narrative & hypertext)、虛擬實境(Virtual Reality)、虛擬存在(Virtual Existence)等特質，探討電玩成為藝術的一種形式之可能性。

二 High & Low

2001年初加州大學爾灣分校(University of California at Irvine)助理教授尼德夫(Robert Nideffe)提出將「電玩」列為正式學程之輔修科目之一，在校內引起了反對爭議，此事件引起了《連線》雜誌(*Wired Magazine*)專欄作家迪安(Katie Dean)的注意，並為文提出討論。尼德夫認為電玩是一種專業、具藝術性與理論的作品，而且是新的傳達溝通方式與創造的過程。然而社會科學學院院長施菲德(William Schonfeld)，對此提議卻非常憂慮，並提出「正式將電玩列為學院學習項目之一，會有極大的風險，吸引對電玩狂熱分子的注意，如果我們想成為研究型大學，就不應該引起錯覺」。同校電影與視覺藝術學系副教授佛瑞柏格(Anne Friedberg)認為，學院向來對於流行文化持懷疑態度。尼德夫直言，此兩極意見之對立已經陷入了高級文化(High Culture)與低俗文化(Low Culture)的爭論。

¹ 此研討會以 ArtCade 命名，建立與 Arcade(遊樂場電玩)之連結。研討會邀請了〈乒乓〉(“Pong”)發明者布須奈爾(Nolan Bushnell)，《模擬城市》(*SimCity*)與《模擬市民》(*the Sims*)的設計者萊特(Will Wright)，媒體理論家 *The Language of New Media* 一書作者馬諾維其(Lev Manovich)，以及全錄帕克(Xerox PARC)駐村藝術家克萊恩(Margaret Crane)，從遊戲與藝術角度，探討此議題。參閱網頁資料 <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,45146,00.html>。

² 史塔克自 1995 年起，擔任電子藝術中心管理總監及電子藝術節藝術家總監，2001 年奧地利林茲電子藝術節，以〈接管·誰正在創作明日藝術〉(“TAKEOVER - Who's doing the art of tomorrow”)為題，討論未來藝術形式的領域、提出未來藝術形式定義的問題。

精緻貴族文化，向來被認為是屬於高級文化，而通俗大眾文化則被認為低俗文化。在古典美學裡，柏拉圖以「真、善、美」的標準去評斷藝術的價值；亞里斯多德則認為藝術是以力求逼真的方式去模仿真實，這些觀點，影響文藝復興時期古典繪畫的創作，並專注於複製自然的技巧與方法之研究。十九世紀時，庫爾貝(Gustave Courbet, 1819~1877)提出了藝術必須忠實呈現自然，強調藝術的價值在於自然的再現，此依循古典美學觀點的藝術，被稱之為高級藝術，並主導了半世紀以來的藝術創作型式。

其後當杜象(Marcel Duchamp)於1914年借現成物(ready-made)〈腳踏車輪〉(“wheel”)，打破古典雕塑的藩籬，並將藝術由傳統的疆域釋放，同時因社會脈絡與政治環境改變的影響，藝術家們便開始以反傳統的嘗試性突破方式，尋求自我的解放，其中，偶發藝術(Happening)與福魯克薩斯(Fluxus)結合不確定因子在各種創造活動中，以隨機方式產生人、事件、空間、物件彼此互相交換，產生了去結構性的藝術創作。而普普藝術(Pop Art)則大量使用通俗流行象徵物為創作元素，進行拆解、組裝，並重新賦予象徵物定義，他們藉著支解與破壞，重新定義藝術的意義。丹圖(Arthur C. Danto)在〈藝術已死〉(“The End of Art”)一文中，述及藝術模仿與再現的功能消失，從而使藝術史上強調擬真模仿的歷史亦隨之消失(Danto 32-45)。1990年紐約當代美術館籌畫了展覽〈高與低：當代藝術與大眾文化〉(“High and Low: Modern Art and Popular Culture”)，展覽中，指稱當代藝術家在藝術創作中，透過元素的轉換，將通俗文化中的原始材料，如塗鴉、漫畫、廣告等，轉換成為具藝術美學的象徵物，是為具美學意義的低藝術(Low Art)。在此「低」已經不代表「低」、「俗」，反而成為具實驗性、創造性與當代性之代名詞。

因為電玩的娛樂性與商業性，以及遊戲內容所呈現的暴力，它在大眾的觀點裡，無法與古典音樂、視覺藝術等列為同等級之高級藝術產業，而被視為敗壞人心、引發犯罪的娛樂資訊產品。若我們認為電玩會導致不符合社會道德的行為，因而對電玩抱持偏頗的態度，並排斥其所可能蘊含的藝術內涵，就容易陷入古典美學的窠臼裡，況且遊戲與道德是否真有其因果關係，仍是值得深究的議題。

2001年11月，在以遊戲設計與技術為主題之部落格(blog)SLASHDOT³中，克里夫(Cliff)拋出了「電玩是藝術嗎？」(Are Videogames Art?)議題，在兩天之內，累積了超過376篇的討論文章，其中主要參與者俱為參與電玩設計創作之藝術家與程式設計師，其中亦包含了《雷神之鎚3》(Quake III)的設計師布來恩(BrynM)。對此提問，有人認為，電玩的視覺設計創作呈現、程式撰寫(coding)的完美程度，

³ SLASHDOT 為「開放原始碼發展公司」(OSDN: Open Source Development Network, Inc.)所屬的社群網站，為部落格社群網站的開山始祖。成立於1997年，成立者摩達(Rob Malda)在當時只是二十歲出頭的小伙子，想架一個網路機制給技客(geek)同好發佈大家感興趣的話題。如今，這個網站號稱是技客王國的大站，一天有百萬人次的流覽率。參閱網頁資料 http://mag.udn.com/mag/dc/storypage.jsp?f_ART_ID=36.

就是一種藝術創作；也有人質疑，如果美麗的視覺呈現，就是一種藝術，那擁有美麗設計的卡片遊戲算不算藝術；亦有人認為模仿真實的遊戲如棒球遊戲，不是藝術創作，因為電玩的藝術性在於其中所提供的虛擬想像的空間與故事敘述性；當然亦有人將電玩與電影相比較，認為遊戲當然是一種藝術；更有人提出，「我說是藝術就是藝術」之觀點。⁴ 從網路的群組討論，當然無法直接對「電玩是為藝術嗎？」此議題下定論，但從其內容，我們或可窺得一個模糊的面貌，電玩是否為藝術？在設計族群裡，大部分人仍持肯定的態度，但究竟是何種特質將電玩塑造成為一種藝術創作型式？目前眾說紛紜，並沒有一定的定見。

三 遊戲的特質

根據史塔克的觀點，電玩是虛擬實境的呈現模式，藝術價值在於其處理內容的方式、營造的虛擬世界描述，提供參與者參與的過程與情感涉入(Stocker 16)。穆瑞(Janet Murray)認為，當玩家越瞭解電玩中的世界，就越想要參與成為遊戲世界中的一份子，「涉入感」(the sense of agency)使得虛擬世界中所經歷的事物，會在現實世界中產生具實體意義的結果。電玩的結構所型塑的涉入感在於，漫遊的愉悅(the pleasures of navigation)、迷宮中的故事(the story in the Maze)、超文本的敘事性(hypertext narrative)、使渴望具體化(giving shape to anxiety)、解決問題的愉悅性(the pleasure of problem solving)、電玩成為具象徵意義的戲劇(games as symbolic dramas)、以及互動者成為作者的角色轉換(the interactor as author)(Murray 381-382)。馬諾維其(Lev Manovich)則以遊戲《毀滅戰士》(*Doom*)⁵與《迷霧之島》(*Myst*)⁶為例，提出二者雖採用不同的遊戲方式，但其具空間性的漫遊行爲，呈現出敘事性與時間特質，也造就了角色與其行爲間的心理張力 (Manovich 245)。

綜觀上述觀點，大致可歸納出電玩的四大特質：互動性、敘述性與超文本、虛擬實境、虛擬存在。

⁴ 關於詳細討論內容，參閱網頁資料 <http://slashdot.org/askslashdot/01/11/07/1924218.shtml>.

⁵ 1993年《毀滅戰士》上市，以共享軟體的方式販賣，此款遊戲結合了兩種遊戲界的傳統類型〔迷宮文字冒險和射擊遊戲〕，並可多人連線。玩家可以痛宰電腦生出來的怪物，或是直接找人在網路上大戰。

⁶ 1993年《迷霧之島》上市，唯美的畫面設計，馬諾維其認為此款遊戲像是個傳統的藝術作品(Manovich 245)。故事發生於德尼(D'ni)世界，德尼人利用特殊的紙、墨，書寫「描述之書」(Descriptive Book)並在書中創造神秘世界，著書者可以使用神秘力量啟動它，然後借由連接之書(Linking Book)進入書中所描寫的那個世界。邪惡兄弟賽勒斯(Sirrus)與亞胥納(Achenar)分別被其父親亞崔斯(Atrus)囚禁於藍色書與紅色書中的「囚禁年代」(Prison Ages)，同時亞崔斯也被困於德尼世界。玩家將受到兄弟的誘惑，解密並尋找兩本書所遺失的書頁以解救兩兄弟，但是當玩家陷於要解救那一位的抉擇時，事實上卻是必須找出德尼世界的連接之書(Linking Book)，讓亞崔斯回到迷霧之島的世界，結局是亞崔斯摧毀紅色書與藍色書，讓邪惡的賽勒斯與亞胥納無法被釋放。參閱網頁資料 <http://lib.verycd.com/2005/01/18/0000035637.html>, http://game.china.com/zh_cn/play/10002764/20050113/12063720.html.

3.1 互動性

1958年10月，席根波森(William A. Higinbotham)發表了最早的遊戲〈兩人網球遊戲〉(“Tennis for Two”) (圖1)，遊戲畫面單純，以螢光單色顯示示波器為視覺成像的載具，並以三個簡單的視覺元素呈現網球場地的側邊視角：一條水平線代表地面，一個光點代表網球，以及一條短短的垂直線，代表球場中的網。使用兩個控制盒，盒上各有一個按鍵為擊球控制鈕，並有一個調節器控制網球行進方向，避免球碰觸到中心的網，並提供重玩的功能，玩家可以重新開球，介面上並無計分功能。此為席根波森之無心之作，他只花了兩個星期，完成硬體的組裝，其目的只是希望在每年一度的布魯克海文實驗室(Brookhaven National Laboratory)參觀日，增加一點樂趣，沒想到卻造成了大轟動，許多人排隊幾個小時，只為親自目睹並嘗試操作。〈兩人網球遊戲〉吸引人的原因，並不在於畫面呈現，而是在於電腦的單向閱讀計算功能，在遊戲中轉換成為互動溝通的介面，並且開啓了人們對電腦功能的另一種思考空間。⁷



圖 1

1958,〈兩人網球遊戲〉

威廉·席根波森

圖錄來源：

<http://www.emuunlim.com/doteaters/play1sta1.htm>

互動是參與者透過人機介面，擁有選擇呈現元素與瀏覽軌跡的權力(Manovich 49)，透過介面，數位媒體成為操控者與機器感知、呈現、控制的互動因子。威爾遜(Stephen Wilson)提出：「互動」代表著操控者、瀏覽介面與觀眾有能力去產生作用，影響事件產生的流程，並修改他們的形式。

而遊戲的互動方式，是來自於參與者對虛擬空間裡介面元素的操控，介面元素所構築的隱喻(metaphors)，在玩家互動經驗中，重新被賦予新的意義。

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

⁷ 1971年第一台商業化電子遊戲機在美國推出，隔年身為先驅遊戲之一的〈乒乓〉(“PONG”)。參閱網頁資料 <http://www.emuunlim.com/doteaters/play1sta1.htm>, <http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/33/33-30.htm>.

電玩的互動介面，從 1958 年調節器、按鍵的使用開始，設計如何讓玩家完全浸入遊戲的操作介面，是許多遊戲公司努力的目標。玩家對於只使用滑鼠、鍵盤、搖桿等低涉入互動介面的互動方式，一直覺得不夠真實。透過機具的裝戴，如 3D 眼鏡、虛擬頭盔、手套等設備的高涉入的虛擬實境互動，在遊樂場中，成爲受歡迎的主角。然而在設備售價高昂與維修不易的事實考量下，虛擬互動的遊戲，也只在大型遊樂園見到，無緣進入家庭客廳中。科技進步，不同的互動裝置生產與製造，讓玩家可以在不用穿戴任何設備的狀態下，以更自然的、直接的方式與遊戲互動。2003 年，日本新力(Sony)推出了 Eyetoy⁸，以視訊輸入與影像辨識技術，使得 PS2 遊戲機可以感應攝影機輸入的玩家影像與動作，藉此控制遊戲進行，成爲 2004 年最熱門的電玩週邊產品。

在單機遊戲的場域裡，透過操控滑鼠、鍵盤與搖桿，控制代表自我的虛擬人物與遊戲中的他者互動，是遊戲的基礎互動模式。然而，在網路遊戲裡，互動的雙方可以透過網路攝影機(webcam)看見彼此，透過麥克風與喇叭聽見對方的聲音，甚至透過特殊裝置，聞到對方氣息，可謂爲完全的互動。雖非高涉入的虛擬實境互動模式，但卻是身體主動與被動、虛擬與實體的參與過程。

即便現在有各種新形式按鍵、搖桿或互動裝置的生產研發，然主宰操控者心靈的，並非互動裝置，而是互動過程中產生的**涉入感**。穆瑞特別強調，因爲互動行爲在概念上被模糊使用，操縱搖桿、鍵盤、滑鼠行爲往往被誤認爲是遊戲成功的原因，然而產生此愉悅與投入的因素，並非來自於操控的行爲，而是來自於**涉入感** (Murray 381-382)。

穆瑞以擲骰子爲例，當玩家在遊戲過程中，與物體互動擲出點數，雖此結果由玩家主動完成，但玩家的意志並無法影響或選擇擲出的點數，此並非爲真正的**涉入**。**涉入感**超越參與行爲的本身，是參與者在此虛擬空間裡，透過有意義的行動達成選擇結果的力量(Murray 381)。此**涉入感**並非是單純的操控滑鼠或搖桿的互動，而是享受擁有「選擇的權力」、「成功的喜悅」與「失敗的悲傷」之控制權，此爲互動中得到的反饋所構成的滿足感，而這個反饋則必須依賴遊戲中所構築的故事結構與虛擬經驗來完成。

3.2 敘述性與超文本

法國拉斯科(Lascaux)洞穴中的鮮明逼真的動物圖像壁畫，是遠古人類的生活影像紀實；文藝復興時期，透過繪畫紀錄個人英雄事蹟、傳達宗教故事。透過影像，藝術家與觀者產生意識交流並產生故事敘述性。在遊戲多向度的場域空間裡，以

⁸ Eyetoy 提供多款遊戲，如跳舞、賽跑、跳高、跳遠、打棒球、踢足球等，並支援四人同時遊戲，使得玩家可以告別冰冷的控制器，並更投入遊戲之中。此產品相關資料，參見網站 <http://www.eyetoy.jp/>。

故事敘事性吸引玩家沈浸於其中的要素，是角色扮演遊戲 (role playing game)、策略遊戲 (strategy game)、冒險遊戲 (adventure game)等類型遊戲的主要訴求。在遊戲的互動中，故事內容得以鋪陳，具象徵符碼的道具一一出現，玩家選擇替身(avatar)於虛擬的空間場域中冒險犯難，發揮聰明機智與勇氣，並在雄偉壯觀與華麗場景中，尋找隱藏的寶藏與密技完成種種考驗，其間參雜著愛情故事、兄弟友誼。故事敘事性在跳躍式的鍵聯中被鋪陳，而每個玩家在行進中，產生不同的故事結構，遊戲中玩家不斷藉由前進探險，來產生故事敘事性。「前進」是敘事的行為，也是自我滿足的目標(Manovich 247)。

布希(Vannevar Bush)於 1945 年發表〈我們可以這麼想〉(“As We May Think”)一文，提出了「知識儲存資料庫」(memex)⁹概念，是最早提出電子計算機技術應用於處理個人知識資訊之構想，藉由組織媒體元素反應心靈的多樣性，「知識儲存資料庫」可以提供人類創造力的一切。他並預言了，個人電腦不只能儲存非線性結構的資料，其價值將會是在於資料分享的網絡架構，並且成為具傳播功能的新媒體。以布希的思想為中心，尼爾森(Ted Nelson)於 1963 年提出超連結(hyperlink)與超文本(hypertext)的構想，並提出《仙那度計畫》(Xanadu)¹⁰，此計畫目前仍持續不斷的發展中。透過超連結，以非線性的跳躍式文本連結接駁元素，打破傳統的閱讀概念，產生了新的非線性結構的書寫文體，可以讓操控者自主控制閱讀的結果。透過超文本的連結，文本的敘述架構成為開放的空間(Landow 227)。

而此開放的敘述架構，是遊戲吸引參與者不斷沈浸於其中的要素，創造者創造故事中心架構與規則，參與者在象徵的符碼間，透過符碼顯現的漫遊(navigation)鍵連閱讀故事，在虛擬空間中，在不同時間與向度裡，透過不同的鍵連方式，形成多重多變的遊戲過程與結果。互動過程中的不斷搜尋，遊戲的敘述文本在不斷的探險與連結中完成，此種敘述性與超文本的結構，將遊戲結果的主控權，移轉給參與者，形成開放性的結構。此開放性的結構，在線上遊戲更進一步的由參與

⁹ 「Memex，理論上結合了人腦的高度聯想能力以及機器的快速檢索功能，能夠針對使用者的資訊需求，從龐雜的資料庫裏選擇最佳回應，並允許使用者建立資料連線路徑 (trail)、修改和儲存路徑，並與他人分享」(李順興)。參閱網站

<http://140.120.152.251/~garden/hyp-crit/hyp-pioneers.htm>。「既然累積的知識，已逐漸膨脹得讓人很難跨出自己的專業，科學家應該發明可以搜尋、交換資訊的機器，讓她協助人類的生產力和創造力蓬勃發展。布希想像有一天人類會發明出名為 Memex 的“知識儲存資料庫”，可以放在書桌上，可以儲存比大英百科全書多好幾百倍的資訊，可以儲存一個人一生所創造、累積的所有知識。人的思想是跳躍的，同樣的，在 Memex 裡，也會順著人類的思考方式，建立知識連結的軌跡，日後需要引用時，隨時可以從 Memex 中呼喚出所需要的知識片段」(陳豐偉)。參閱網站

<http://www.eroach.net/revolution/1.htm>。
¹⁰ 《仙那度計畫》(Xanadu)，開始於 1963 年，希望將全世界的資訊，以多向文本(Hypertext)的方式串連，每一個連結都可以回到原始來源，每引用一次，原始作者即可獲得微薄的收入，此資訊共享、利益共享的概念，雖到今日仍未實現，但仍是超先知的巨大藍圖。參閱網站

<http://xanadu.com/>, <http://www.eroach.net/revolution/18.htm>。

者共同建構遊戲規則，實踐了網狀組織的超文本，具「去中心」、「多中心」、「非線性」、「無頭無尾」的特質（鄭明萱 84）。

電玩以抽象的方式講故事，故事的內容來自於一般的生活經驗，再將其濃縮精製成爲具象徵意義的戲劇演出(Murray 393)，玩家在遊戲中，成爲具行動力的主角。已推出第四代的推理遊戲《迷霧之島》(Myst)，提供觀者一個超現實的荒島，玩家在島上漫步，在畫面中發現與尋找書的殘頁、密室、地圖等，以解開謎題，並解救故事中設定的人物。此遊戲建構了一種網狀組織架構，提供了超文本的閱讀方式。每個玩家透過不同的物件去解謎從而瞭解故事，玩家從不同的路徑中，努力讓故事慢慢隱現，並達成遊戲設定的目標。玩家的心情，「與其說是在解謎，不如說是活在謎裡」(Turkle 86)。

3.3 虛擬實境

薩瑟蘭(Ivan Sutherland)於 1966 發明了第一個電腦控制的頭戴式顯像器(Head-Mounted Display, HMD)之後，虛擬實境成爲人類幻想浸入虛幻世界的科技模式。虛擬實境在概念上通常意指透過模擬器(simulator)，模擬真實環境並配合視覺影像與音效...等感官情境，再利用檢測器感測人體的生理反應並回饋至模擬器，使得人機之間產生一個即時的(real-time)互動關係的過程。整個過程包含想像空間(imagination)、互動性、以及身歷其境(immersion)等三項內涵。然而根據葛勞(Oliver Grau)的觀點，使觀者產生虛擬感受的虛擬藝術(Virtual Art)，並不限定於此狹隘的概念。

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

1994 年 SEGA 大量生產製作遊戲機，將虛擬幻覺帶入了家庭的電視裡，遊戲成爲操作者浸入虛擬空間的最簡易的方式。遊戲中的虛擬空間，是一種斷裂的空間，是檔案結構連結而成的總和所形成的一個總體的穩定型態。而此斷裂的空間，正是依靠玩家在互動中不斷的搜尋建構，透過遊戲場域中遊走的過程，不斷超本文連結，尋找程式設定的終點。穆瑞提出**涉入感**觀點，並非單指依賴遊戲結構的遊戲過程，其重點亦在於遊戲所構築的空間氛圍，參與者擁有遊走於虛擬場域、脫離現實物理空間的能力(Murray 382)。卡茲(Eduardo Kac)認爲，虛擬實境是人類

表演與互動的新綜合空間(synthetic environments)，此空間裡侵犯了人類的肉體真實，混雜了實體存在與虛擬再現。

3.4 虛擬存在

電玩設計師建構了遊戲的場域與規則，提供了人類虛擬存在的場域，真實與虛擬的分際消失，人類在虛與實之間，相互滲透與切換，人類在其中漸漸的型塑了模擬文化(Turkle 86)。

「人」是參與遊戲的最主要的個體，遊戲中的「人」所擁有的主控權，是現實社會無法擁有的快感。單機遊戲中，「人」成為單純的物件，在螢幕中，成功勝利或過關斬將是唯一存在的目標，若失敗了，只需重新按下 **replay** 鍵，即可重新獲得生命。網路遊戲裡，提供了虛擬存在的生活，「人」在遊戲中，以不同的身份表徵存在，身份不再是唯一與恆常的，女人可以變男人、男人可以變女人，在遊戲中，與他人聊天、談心、網戀、共同參與活動，一起為攻城的失敗與成功，或悲傷，或喜悅，在虛擬的時間與時代中，「人」的潛心慾望，在這裡獲得虛幻的滿足，解構了存在的單一情境，並擴張了存在的目的。特克以泥巴(Multi-User Dungeons, MUDs)為例，說明在虛擬社群中，匿名與人互動的樂趣，可以選擇扮演多重角色，每個玩家都可以創造新的活動空間，成為故事的作者，並成為故事情節發展的一部份(Turkle 246-250)。

遊戲過程中的人透過替身擴張了自我能力的想像空間，此可以從電訊現身(telepresence)得到類同的概念。葛勞提出電訊再現的科技本質，就是人類想要透過分身延伸肢體的感官場域，擁有脫離軀殼的想像神力(Grau 279)。1942年海萊因(Robert A. Heinlein)的科幻小說《華都》(Waldo)中，主角華都因為肌肉發育不良、肢體無力，只好居住於自己建構的環繞地球的無重力之家，遠端遙控機械裝置的替身「複數華都」(Waldoes)，替代自己在地球的活動。人在遊戲中，超越了身體軀殼、物理時空的有形限制，與肉體脫離，希冀在擴張的生存空間，獲得另一層的生存意義。此多元生命的發展，透過多元的、流動的、虛擬的身份自我，提供了存在的辯證思考(Kac)。

然而隱匿身份的網路社群交往方式，是網路活動的重要行為模式。透過隱藏自己身份的方式，讓人有暢所欲言的愉悅。在聊天室裡，隨著年齡、身份的轉換與自我想像，面對著螢幕中出現的他者，聊天者往往能釋出與分享心中深沈的另一面。「身份」的正確性，在此時刻裡，是不是真的這麼重要？就如同虛擬面對面角色扮演的線上遊戲「泥巴」，在此社會虛擬實境裡，使用者沈溺於自創角色扮演中，享受匿名與他者互動的快感，並表達他們本身隱藏的不為人知的一面(Turkle 252-256)。虛擬的「身份」，反而在此解放了人類心裡的慾望，呈現潛在的人格特質與幻想期待。

1996年布西亞(Jean Baudrillard)在接受訪問中曾提出對網路新科技的看法，他認為：「[...] 虛擬的世界裡，『虛擬』將所有的事物再解譯，某種形式上，人類在虛擬裡消失成空氣，那不是一種爆炸注定毀滅的危險，而是一個模糊的、無法確定存在的空間，一種極端的不可靠空間[...] 很明顯地，也無須去關心自由(liberty)與身份(identity)，因為它們根本沒有產生。[...] 這個媒體中和了所有的事物」(Thibaut)。

四 遊戲成為藝術的一種形式

電玩所呈現的故事敘事性、互動方式、介面設計與角色設定是研究遊戲設計過程的重點，不過遊戲是否為一種新的藝術形式，仍有許多爭議。〈乒乓〉(“Pong”)¹¹遊戲的發明者布西尼爾(Nolan Bushnell)認為遊戲與藝術的目標不同，藝術的目標希望人們去思考與想像，遊戲的目標卻是希望玩家去行動(Mayfield)。雅可伯森(Linda Jacobson)提出「我們只能期待二者趨向會合。」但藝術家對於遊戲所呈現的互動結構與哲學意涵，則有高度的興趣，並在有意與無意間，將電玩的特質融合於創作中(Mayfield)。



圖2 1969,《水上行走》, 蕭
Waterwalk, Jeffrey Shaw, © Jeffrey Shaw



圖3 1970,《水上行走的甬道》, 蕭
Waterwalk Tube, Jeffrey Shaw,
© Jeffrey Shaw



圖4 1989-91,《可閱讀的城市》, 蕭,
The Legible City, Jeffrey Shaw,
© Jeffrey Shaw

圖錄來源

http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3

¹¹ 1971年布西尼爾與都布尼(Ted Dabney)發明了第一個遊戲機台(arcade game)遊戲〈電腦空間〉(“Computer Space”), 1972年發表了著名的遊戲〈乒乓〉(“Pong”), 參見網站 http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm.

蕭(Jeffrey Shaw)擅長使用各種新科技媒材，讓觀眾在媒體中，與作品身體接觸互動、浸入於漫遊空間之中，讓知覺意向進入另一種空間感受。1969年蕭在荷蘭阿姆斯特丹 (Amsterdam, Netherlands)發表了《水上行走》(Waterwalk) (圖2)，以透明色彩的塑膠材質製作了三公尺高的如粽型般的氣球，觀眾可以進入，並在灌入空氣後藉由空氣的浮力散步於水面(Abel 78)。1970年蕭在德國漢諾威(Hanover, Germany)發表了《水上行走的甬道》(Walterwalk Tube) (圖3)，以250公尺長、3公尺高的透明塑膠隧道，將瑪施湖(Maschsee)的兩岸連結起來，讓觀者可以穿越此隧道，並且透過似有若無的透明步道，產生行走於水面的錯覺(Abel 76)。1988-1991年蕭發表了互動藝術之經典作品《可閱讀的城市》(The Legible City) (圖4)，他應用了當時最新的虛擬實境互動裝置技術，讓觀眾以踩踏腳踏車的遊戲參與方式，進入由文字所構築的虛擬世界(Abel 126-129)。這三件作品讓觀者以玩遊戲的方式與心情，介入了作品的創作，並讓作品產生意義。

爆炸理論(Blast Theory)藝術創作團體則將遊戲模式，直接帶入了藝術創作中，讓參與者成為創作元素之一。2003年奧地利林茲國際電子藝術大獎(The Prix Ars Electronica)中爆炸理論以《你看得到我嗎？》(Can You See Me



圖5 2003，《你看得到我嗎？》，爆炸理論 Can You See Me Now? Blast Theory, 國美館漫遊者展覽現場 攝影：曾鈺涓



圖6 2004，《曼哈頓的小精靈》，藍茲指導 Pacmanhattan, Frank Lantz (instructor) 圖錄來源：<http://pacmanhattan.com/>



圖7 2004，〈912〉，新聞遊戲 “September 12th”)，NewsGaming 圖錄來源：

<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

Now?) (圖 5) 獲得金尼卡獎(Golden Nica)¹²，此作品同時展演於實體空間與虛擬空間中。線上玩家被隨機置於網站虛擬空間中，成為被追捕的虛擬獵物，實體玩家則在特定區域的街上，藉由手持電腦、無線網路技術、全球衛星定位系統，偵測並追捕線上虛擬獵物。線上玩家可以彼此交換情報或竊聽追捕者之間的對話躲避追捕，當虛擬獵物被偵測距離追捕者 5 公尺以內時，則被捕捉並被拍照紀錄。此作品，完全挪移了獵殺遊戲的概念，參與者擁有「獵殺者」與「獵物」虛擬身份。2004 年紐約大學互動電訊研究所(Interactive Telecommunications graduate program)教授藍茲(Frank Lantz)指導學生發表了《曼哈頓的小精靈》(Pacmanhattan)¹³ (圖 6)，將曼哈頓的華盛頓廣場(Washington Square)轉變成為 1980 年代著名的電動玩具《小精靈》(Pac-man)的活動場域。由參與者裝扮成小精靈，在廣場空間中，透過手機與控制室中的控制者通話，控制者則藉手機遙控小精靈的行進路線，告知虛擬「大力丸」出現的位置，並躲避同樣由參與者裝扮的「鬼」。

《你看得到我嗎？》與《曼哈頓的小精靈》兩件作品中，遊戲的虛擬空間與真實空間重疊、壓縮與並置。在真實與虛幻中間，壓縮了空間的中介性，在實體與虛擬感知中，產生空間錯置的遊移感，並實體化身遊戲中的元素，漫遊於遊戲場景，創造了虛擬遊戲所無法擁有感知經驗。在真實具物理性的空間裡，參與者的感知意向，與漫遊的虛擬空間成為一個整體的主體空間。

在電玩中，常見以射擊、暴力打鬥為主題的遊戲。烏拉圭(Uruguay)創作團隊新聞遊戲(NewsGaming)採射擊遊戲模式，呈現他們對社會與戰爭的批判與撻伐。〈9 1 2〉(“September 12th”) (圖 7) 遊戲中，玩家俯瞰瀏覽忙碌的城市，居民中混雜著持槍的恐怖份子，玩家的任務乃瞄準恐怖份子，並將之殲滅。有趣的是，當玩家在瞄準射擊殲滅恐怖份子後，卻發現反而造成居民的數量越來越少，恐怖份子的數量越來越多，此悖於常理的遊戲規則模式，引發玩家對戰爭的反思，此作品在著名的網路藝術討論社群《根莖》(Rhizome)中，被視為對批判美國總統布希(Bush)攻擊伊拉克的成功之作，並具有當代藝術與社會議題結合的特質。

相對於新聞遊戲批判殘酷戰爭的作品，馮夢波則以具反諷特質的表演，呈現對遊戲中暴力美學的個人觀點。中國藝術家馮夢波以《雷神之鎚第三代》(Quake 3)為原型創作了《阿 Q》(Ah_Q)，此作品曾受邀展覽於 2002 德國卡塞爾文件展，並獲得 2004 年奧地利林茲國際電子藝術大獎之互動藝術獎。在作品中，藝術家

¹² 金尼卡獎(Golden Nica)獎項為奧地利林茲藝術中心(Ars Electronica Center Linz)科技藝術節之最高榮譽獎項，此競賽共分為六類：電腦動畫／視覺效果(Computer Animation/Visual Effects)、數位音樂(Digital Musics)、數位社群(Digital Communities)、互動藝術(Interactive Art)、網路視野(Net Vision)以及 19 歲以下學生參與的獎項(u 19 - freestyle computing)。

¹³ 以實體空間轉換虛擬空間的創作實驗，為目前應用 GPS 衛星定位系統、無線網路系統、手機無線傳輸技術結合之重要方向，瑞典互動學院(Interactive Institute)亦有類似的實驗創作，如 *Visby User*。詳見網站：<http://w3.tii.se/en/index.asp?page=more&id=11>。

將自己的影像化身為遊戲中的英雄人物與被殺戮的角色，在遊戲的暴力意向中，進行著無止盡的殺與被殺的活動。但原該呈現的快速與暴力的動作，藝術家卻以似舞蹈姿態的慢動作呈現，從而產生了弔詭的意象，德黑菲絲(Laurence Dreyfus)認為馮夢波的作品「嘗試將電玩與藝術的觀念結合，遊戲的美感經驗已被提昇到第八藝術之列」。¹⁴

五 結論

電玩是藝術嗎？單從其表象所提供的商業性、娛樂性與視覺性來談論並予以駁斥，將忽略了電玩在數位時代所型塑的社會脈絡關聯性，以及其承繼藝術哲思所展現的一種創作意念與形式上的連貫意義。

「互動」是當代科技藝術創作者常用來與觀眾溝通的手法。從廣義的觀點而言，與作品的心領神會，就是一種心智互動。60年代的普普藝術，藝術家要求觀眾以遊戲互動的方式，參與創作的過程，是一種身體參與的互動。¹⁵但以狹義的觀點，互動藝術要至70年代晚期、80年代初期方產生，當電腦開始進行高速運算，人類透過身體與手腳的動作與電腦互動才稱之為互動。當代科技藝術創作者應用數位科技，創作各式互動機制與介面，邀請觀者的參與，展開了多元的藝術對話與呈現。透過互動，觀眾認知到科技藝術的力量、感受藝術家的創作概念並使作品產生新的意義。

從古典繪畫中描繪聖經的故事開始，故事的「敘事性」即是藝術呈現的重要語彙，藝術是一種再現的過程，透過媒材的轉錄，再現藝術家對自然、環境、自我的觀察與體會。超文本的數位媒體特質則將故事敘事性，從線性故事轉化為具多向度，跳脫單向思考的邏輯思維，並改變了觀者觀看世界的中心化視點，重新賦予多向度的思想方向，更將藝術創作帶入了開放性的結構（張恬君）。

藝術創作中，無論是透過壁畫描繪營造的莊嚴肅穆教堂立體空間，亦或印象派繪畫中的平面空間，藝術家都是透過畫面氛圍的營造，引領觀者浸入虛擬實境的虛幻空間。而數位媒體卻將此虛擬空間，透過載具的媒介，將觀者心靈意向浸入此虛擬世界，感受虛擬所帶來的虛幻真實感。觀者透過虛擬空間，感受虛幻的存在感，想像自我存在的意向性，在參與遊戲的過程中，藉由互動達成心裡的想望；

¹⁴德黑菲絲於馮夢波作品圖錄《虛擬過去—複製未來》書中指稱遊戲為第八藝術(66-69)。然第八藝術通常指電影藝術，遊戲多被稱為第九藝術，但仍多有爭議，漫畫、動畫、廣播劇與數位內容，都曾在活動與媒體中被稱為第九藝術。參閱網站
http://www.kland.com.tw/springhouse/news/2000_0818.html,
http://www.jwb.com.cn/big5/content/2003-07/18/content_190126.htm,
<http://icho.chem.ntnu.edu.tw/pub/cmfc/cmfc.html>.

¹⁵羅遜伯格(Robert Rauschenberg)在複合繪畫中，要求觀者參與，成為遊戲的參與者。如1961年《黑市》(*Black Market*)複合繪畫。1968年《回音》(*Sounding*)互動裝置等(吳瑪俐 91-95)。

虛擬場域中的生存與身份認同，以及被解構成的非線性的思考邏輯，牽引出人類深層的慾望，這些都是遊戲被視為藝術的重要因素。

1957年杜象在〈有創造力的藝術〉(“The Creative Art”)一文中提到，創作的行為並不是由藝術家個人獨自表現，必須加上觀眾的參與及詮釋，使作品與外在世界產生關連並造就其意義¹⁶。他後來不再創作實體藝術，卻成為下棋者，並提出具美學意義的行為觀點，他認為「所有的藝術家並不一定都是下棋者，但下棋者一定是藝術家」(Sandor et al.)，易言之，藝術的價值來自參與創造的行為。佩瑞奧特(Perréault)則認為杜象並沒有停止遊戲，只是換個遊戲場所。因為藝術本身，以及藝術創作，可以視為精緻化的視覺、感官遊戲的一種變化(Schilling 37)。超現實主義(Surrealism)、達達(Dada)、福魯克薩斯，就常以偶然、惡作劇、即興與遊戲設計的手法，在玩樂的過程中，達到觀念的塑造與傳達。

桑多(Ellen Sandor)與弗倫(Janine Fron)認為，電玩會持續性的激發傳統藝術家的想像力，拓展視覺藝術的語彙。舊金山現代美術館媒體藝術協會主席萊特(Alex Lloyd)指出：「藝術與遊戲間雖有一條線，遊戲雖屬商業，但我想人們會欣賞遊戲的互動天性與經驗，並承認其為遊戲的藝術特質」。史塔克認為雖然主流藝術創作排拒遊戲為藝術的一種模式，但遊戲所具有的非主流與豐富的創作特質，在社會文化發展過程中，已經具有一定的角色定位(Stocker 16)。「這個時代的基本特徵就是沒有所謂的統一風格，無所不包正是現代主義終結之後視覺藝術的貼切定義」(Danto 43)。當藝術的創作形式越來越多元時，19歲的溫可勒(Thomas Winkler)以手機遊戲《GPS::電子世界爭霸戰》(GPS::Tron)獲得2004年的金尼卡獎¹⁷，也就不足為奇了，因為遊戲與藝術的界線早已在世界潮流中淹沒了。

引用書目

“Are Videogames Art?” *Slashdot*. Nov 11 2001. Accessed May. 15, 2004.

<<http://slashdot.org/askslashdot/01/11/07/1924218.shtml>>.

Bellis, Mary. “Computer and Video Game History.” *About*. Accessed Oct.14, 2004.

<http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm>

Danto, Arthur C. 《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》。林雅琪，鄭慧雯譯。台北：麥田出版，2004。

Dean, Katie. “Gaming: Too Cool for School?” *Wired News*. 15 Jan. 2001. Accessed

¹⁶本文為杜象發表於1957年，1999年由路易斯(Maria Lewis)收錄於*Art Minimal & Conceptual Only*一書。參閱網站資料 <http://members.aol.com/mindwebart3/marcel.htm>。

¹⁷「u19-自由電腦運算」(u19-freestyle computing)為奧地利林茲藝術中心(Ars Electronica Center, Linz)國際電子藝術大獎，限定由19歲以下的學生參與角逐之獎項，因為19歲以下的族群是屬於新世代在電腦陪伴下成長的一群人，將成為具創作潛能的創新者之根源(Christine Schöpf 112-113)。

- Oct. 14, 2004. <<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,40967,00.html>>.
- Duchamp, Marcel. "The Creative Act." *Art Minimal & Conceptual Only*. Ed. Maria 1999. Accessed Oct. 14, 2004.
<<http://members.aol.com/mindwebart3/marcel.htm>>.
- "Eyeto." *Sony*. 2004. Accessed May 20, 2004.
<<http://www.eyeto.jp/>>.
- Grau, Oliver. *Virtual Art*. Massachusetts: MIT Press, 2003.
- Kac, Eduardo. "TELEPRESENCE ART." 1993. Accessed May 25, 2004.
<http://www.ekac.org/Telepresence.art._94.htm>.
- Landow, George, and Paul Delany. "Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of the Art [1991]." *Multimedia*. Eds. Randall Packer and Ken Gordan. New York: Norton, 2001.p225-235
- Leopoldseder, Hannes, Christine schöpf, and Gerfried Stocker, eds. *1979-2004 Ars Electronica*. Austria: Hatje Cantz Verlag, 2004.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*, Massachusetts: MIT Press, 2001.
- Manuela, Abel, ed. *Jeffrey-Shaw-a user's manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*. Germany: ZKM, 1997.
- Mayfield, Kendra. "Once It Was Atari, Now It's Art." *Wired News*. 19 Jul. 2001. Accessed Aug. 25, 2003.
<<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,45146,00.html>>.
- Murray, Janet. "'Agency,' Hamlet on the Holodeck [1997]." *Multimedia*. Eds. Randall Packer and Ken Gordan. New York: Norton, 2001. p380-397
- "Player 1 Stage 1: Bits From the Primordial Ooze." *Emulators Unlimited*. Accessed May 10, 2004. <<http://www.emuunlim.com/doteaters/play1sta1.htm>>.
- "Prix Ars Electronica-International Competition for CyberArts 2004." Ed. Ars Electronica Center. 2004. Accessed July 25, 2004.
<<http://www.aec.at/en/prix/winners2004.asp>>.
- "PROJECT XANADU." 1960. Accessed Oct. 20, 2004.
<<http://xanadu.com/>>.
- Sandor, Ellen, Janine Fron, and (art)ⁿ. "The Future of Video Games as an Art:On the Art of Playing with Shadows". October 26-27, 2001. Accessed Oct. 14, 2004.
<<http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/sandor.html>>.
- Schilling, Jurge. 《行動藝術》。吳瑪俐譯。台北：遠流，1993。
- Stocker, Gerfried. *Ars Electronica 2001:TAKE OVER*. Eds. Ingrid Fscher-Schreiber, Heimo Ranzenbacher and Jutta Schmiederer. Austria: AEC Ars Electronica Center, 2001.
- Thibaut, Claude. "Baudrillard on the New Technologies:An interview with Claude Thibaut, Interview by Claude Thibaut". Translation : Suzanne Falcone. 1996. Accessed May10, 2003.
<<http://www.uta.edu/english/apt/collab/texts/newtech.html>>.
- Turkle, Sherry. 《虛擬化身》。譚天，吳佳貞譯。台北：遠流，1998。
- Varnedoe, Kirk, and Adam Gopnik. *High and Low: Modern Art and Popular Culture*. New York: Museum of Modern Art, 1990.
- VeryCD 分享互聯網。"《神秘島全集》(Myst.I-IV)I-IV[ISO]"。Jan.18, 2005。 Accessed July 7, 2005。
<<http://lib.verycd.com/2005/01/18/0000035637.html>>.
- Wilson, Stephen. "The Aesthetics and Practice of Designing Interactive Computer

- Events.” 1993. Accessed May. 10, 2002.
<<http://online.sfsu.edu/~swilson/papers/interactive2.html>>
- 中華網遊戲。“《神秘島 IV：啓示》遊戲攻略”。 Jan.13, 2005。Accessed July 7, 2005。
<http://game.china.com/zh_cn/play/10002764/20050113/12063720.html>.
- 李順興。“網路源起與第一隻滑鼠”。《中國時報開卷版網路閱讀區》。17 Dec. 1998。Accessed Oct. 5, 2004.
<<http://140.120.152.251/~garden/hyp-crit/hyp-pioneers.htm>>。
- 高宣揚。《論後現代藝術的「不確定性」》。台北：唐山，1996。
- 張恬君。“學與思——資訊時代的科技藝術”。Accessed Dec 10, 2002.
<<http://www.artouch.com/story.asp?id=200212193247863>>。
- 張蜀永。“從遊戲到 On-line—線上遊戲的發展介紹”。Accessed Oct. 23, 2004.
<<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/33/33-30.htm>>。
- 陳豐偉。“仙那度計畫”。《eroach.net》。Accessed Oct. 23, 2004.
<<http://www.eroach.net/revolution/18.htm>>。
- 陳豐偉。“Internet”。《eroach.net》。Accessed Oct. 23, 2004.
<<http://www.eroach.net/revolution/1.htm>>。
- 曾鈺涓。“『高桅帆船』談 Gary Hill 互動藝術的創造思維”。《新樂園電子報第九期》。2004。Accessed Jan. 31, 2004.
<http://etat.com/slyart/newsletter/2004/digital_text/01interactive%20art.htm>。
- 馮夢波。《虛擬過去—複製未來》。台北：台北當代美術館，2003。
- 鄭明萱。《多向文本》。台北：揚智文化，1997。
- 羅悅全。“你聰明絕頂嗎？談技客文化”。June 25, 2004。Accessed Oct. 23, 2004.
<http://mag.udn.com/mag/dc/storypage.jsp?f_ART_ID=36>.

曾鈺涓，交通大學應用藝術研究所博士候選人。