

本文目錄

第一章 緒論	1
第一節 研究緣起	2
第二節 問題意識與研究目的	6
第三節 名詞解釋	10
一、線上角色扮演遊戲的定義	10
二、名詞界定	13
第二章 文獻探討	17
第一節 前言	17
第二節 真實社群	18
一、實證論者的觀點	19
二、詮釋主義者的觀點	20
第三節 虛擬社群	22
一、虛擬社群的起源	22
二、虛擬社群的研究取向	23
三、國內虛擬社群研究概況	28
第四節 想像的共同體	31
一、軸線一：虛擬社群的起源與傳散	35
二、軸線二：想像的機制	37
第三章 研究設計	57
第一節 研究方法	57
一、次級資料分析法（Secondary Data Analysis）	57
二、參與觀察法（Participant Observation）	57
第二節 研究對象	63
第三節 研究倫理	66
一、參與觀察時的考量	66
二、BBS 討論區留言的引用	67
第四章 線上角色扮演遊戲的起源與擴散	69
第一節 奇幻文學（FANTASY FICTION）	70
第二節 紙上角色扮演遊戲（TABLE ROLE-PLAYING GAME）	72
第三節 電腦線上遊戲與線上角色扮演遊戲	75
一、電腦、網路的演進與線上遊戲的發展	75
二、商業性電腦線上遊戲的發展	79

三、國內線上遊戲的發展	88
第四節 小結	91
第五章 《網路創世紀》虛擬社群的形成	95
第一節 《創世紀》系列的演進	95
第二節 《網路創世紀》的演進	102
第三節 《網路創世紀》玩家與遊戲世界的互動	109
第四節 《網路創世紀》玩家間的互動	118
一、角色扮演	118
二、表達形式	125
第五節 《網路創世紀》的社會互動	133
一、經濟活動	134
二、社會組織	137
三、合作與衝突	139
四、權力和社會階層	143
五、行為規範	147
六、其它社會事件	150
第六章 結論	155
第一節 研究結果、貢獻與省思	155
一、研究結果	155
二、研究貢獻	159
三、研究省思	161
第二節 研究限制與建議	165
附 錄 169	
附錄一：《網路創世紀》市場側寫	169
附錄二：巴哈姆特公會規章	170
附錄三：BBS 討論區留言	172
參 考 書 目	175
一、中文部份	175
二、英文部份	181

圖目錄

圖 2-1 小說情節裡的同時性.....	39
圖 3-1：參與觀察法的分類.....	61
圖 5-1：《創世紀》歷代作品關係圖.....	96
圖 5-2：全球《網路創世紀》玩家分佈圖.....	102
圖 5-3：《網路創世紀》的遊戲畫面.....	109
圖 5-4：《網路創世紀》的其它玩家圖像.....	110
圖 5-5：研究者與朋友於遊戲裡的「家」中聊天.....	116
圖 5-6：骷髏鎧甲圖.....	122
圖 5-7：手工精製的染色魔法袍.....	122
圖 5-8：《網路創世紀》裡的職業種類.....	123
圖 5-9：《網路創世紀》裡「敬禮」的連續動作.....	127
圖 5-10：《網路創世紀》裡的聊天室界面.....	128
圖 5-11：《網路創世紀》裡的經濟體系（簡化）.....	135
圖 5-12：首都的銀行旁，一位資深馴獸師攜帶七隻沼澤龍前來叫賣.....	136
圖 5-13：一群臨時合作的玩家們正在協力圍剿怪物.....	140
圖 5-14：FORMOSA 夜市（MINOC 城）.....	151

表目錄

表 1-1：虛擬社群的類型	23
表 4-1：電腦線上遊戲演進史	80
表 4-2：我國遊戲軟體市場規模	89
表 5-1：《創世紀》系列演進史	97
表 5-2：《網路創世紀》職業公會	137
表 5-3：《網路創世紀》四大陣營簡介	139
表 5-4：《網路創世紀》名聲系統數值與封號的關係（部份）	144

第一章 緒論

想像如果你能創造一個世界，一個每項細節都精心打造的完美世界，你覺得它看起來會像什麼？它會是一個到處是花草樹木、純淨流水的世界？或是一個完全解放、自由的世界？

進入《網路創世紀》(Ultima Online)，你就好像踏入布魯格爾 (Brueghel)¹那充滿脈動、華麗色彩的畫作中，太陽傍晚西沉、破曉東昇，照亮了城堡和茅草屋星羅棋佈的山水大地，人們踩出的小徑穿越了不祥的森林。你會遇到穿著紫色束腰上衣、亮銀盔甲和其它古老裝束的人們，他們正忙著工作：製造工具和武器、烘焙麵包，或縱情於蜜酒和烈酒帶來的放鬆。喋喋不休的交談聲充塞於空氣中，正如戰鬥傳來的轟隆巨響一樣熱鬧 (Grossman , 2000)。

¹ 老布魯格爾 (Pieter Bruegel the Elder , 1525-1569)，十六世紀「世態畫」(genre picture) 的法蘭德斯 (Flanders)，包括今之比利時西部及法國北部一帶) 大畫家，又稱「農夫布魯格爾」，致力繪畫農民生活的景象，代表作有著名的「鄉村婚宴圖」(Peasants Wedding) 等 (Pickover , 2001 , 丘宏義譯註)。

第一節 研究緣起

《網路創世紀》是由美國電腦遊戲公司 Origin System Inc.(簡稱 OSI)於 1997 年推出的史上第一款圖像式線上角色扮演遊戲 (online role-playing game , 亦稱為大規模多玩家線上角色扮演遊戲 , MMORPG , Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)。遊戲甫推出即受到熱烈歡迎,在三個月內即有 50,000 名玩家願意掏腰包購買遊戲軟體,並每月付費 9.95 美元上網遊玩,可說開創了線上遊戲的現代紀元 (Mulligan , 1999)。2000 年 2 月時,已經有來自全球 114 個國家,超越 150,000 名玩家登入《網路創世紀》 (Grossman , 2000)。時至今日,已有 225,000 名玩家每週平均花費 10-20 小時在探索《網路創世紀》的世界 (<http://www.origin.ea.com> , 2002 年 7 月 30 日)。

Origin 遊戲公司引以自豪的公司標語是「我們創造了世界」 (We Create Worlds™)。在其官方網頁中, Origin 表示他們創造了《網路創世紀》這第一個虛擬的世界,這個世界是全球數以十萬計的玩家們經由網路在中古世紀奇幻風格的遊戲內外形成的社群。對於《網路創世紀》所造成的熱潮, Fannon (1997) 的觀察指出了部份成因:由於線上科技的成熟,全世界的玩家對「可以從自家裡連線,創造和居住在一『虛擬社群』 (virtual community)」的可能性出現滿懷好奇、目炫神移,他們可以利用這些「社群」來創造角色、故事,甚至完整的「第二生命」,並且與網際網路上其它數以百萬計的玩家角色進行互動,而線上角色扮演遊戲正提供了這種環境。《My 網路遊戲》雜誌 (2001 , p.7) 更稱《網路創世紀》為一「虛擬社會」:

「網路創世紀」 (Ultima Online) 的推出,可以說真正的將「MUD」——「Multi-User Dimension (多玩者次元)」的精神重現了:玩家不但可以自行打扮自己的造型,還可以從事各種像是漁夫、鐵匠、礦工、麵包師傅……等等不同的職業,和其它的玩家們組成一個功能相當完整的社群,

不只是戰鬥而已，而是一個像是真實社會一般的，各盡所長、各取所需的虛擬社會。而玩家身為這個虛擬社會的一份子，和其他人們的交談等社交互動，也都盡可能的以圖像的方式，忠實的在各個玩家面前的電腦螢幕之前重現了。

《網路創世紀》1997 年上市後，線上角色扮演遊戲在國外掀起一片熱潮，在國內這兩年間也形成一種特殊的社會現象。在《遊戲線上——漫談線上遊戲獨特迷人的世界》一書中，資深遊戲玩家亦是《電腦玩家》遊戲雜誌社長徐人強指出：

西元 2000 年可以說是台灣的「線上遊戲元年」，這兩年來線上遊戲用所有人預測的兩倍以上速度急速增長，像一塊巨型磁鐵快速吸引遊戲人口和產業資源。根據「遊戲基地」（www.gamebase.com.tw）網站在 2001 年 11 月的 4959 人投票結果顯示，有 2770 人，也就是 56% 的人最近最常玩的遊戲類型就是線上遊戲。（後略）……它不僅能持續滿足遊戲者的成就感，更重要的是線上遊戲讓玩者享受到魅力無比、生動莫測的「社群感」。這個樂趣無窮的社群功能本身除了可以容易的吸引到各階層的消費者，最可怕的是還會緊緊的把遊戲者「黏」在同一個線上遊戲……短則 3 個月，多則一年以上。所以無怪乎台灣 1999 年線上遊戲市場規模雖然只有 9000 萬新台幣，但是到了 2000 年卻飆升到 4 億 7000 萬元，2001 年到達 17 億元，硬是把 2001 年的單機遊戲市場往負方向壓了 15% 的負成長，下降為 32 億 3000 萬元（傻呼嚕同盟，2002）。

綜上所述，不論遊戲業者的自我標榜或評論者的觀察肯定，都指出如《網路創世紀》的線上角色扮演遊戲，創造了一個「虛擬社群」，甚至是一個「虛擬社會」、「虛擬世界」。遊戲業界內外的這種論點引發了研究者的思考：線上角色扮演遊戲確實有大量的使用者沉浸其中，與遊戲世界及其它玩家進行互動，但這種人群的聚合是否就是一種虛擬社群？若其是虛擬社群，這個虛擬社群是「如何」形成？「為何」形成？什麼因素促使玩家形成強烈的社群感？除了前述 Fannon 所提出之網路科技此一可能因素外，這些問題尚未有解答，亦未有更深入的研究分析，實是一個值得學術界研究和探索的網路及社會現象，而相對的，對於線上角色扮演遊戲此一新興現象之探索亦有助於深入反思既有虛擬社群此一觀念的內涵。

觀諸學術界對虛擬社群的討論，傳播學者認為傳統傳播研究所界定傳播者及其閱聽眾之分野及其間互動關係，隨著傳播科技之日新月異及普及化發生根本改變。鍾起惠（1999）認為其變化肇因之一，即為以電腦為基礎的互動式傳播科技興起及隨之形成的虛擬社群及其所帶來之影響。以電腦為基礎之互動式傳播，又稱為電腦中介傳播（Computer Mediated Communication, CMC），自六十年代由美國軍方資助建立的 ARPANET 開啟了電腦及網路的急速發展後，傳播研究者開始重視電腦中介傳播，視之為傳播研究的新面向。

由於傳統傳播研究取徑之影響，歷來電腦中介傳播之研究將「面對面傳播」視為理想模式，並據此做為研究電腦中介傳播之基本前提。谷玲玲（1999）指出，在此前提下，電腦中介傳播研究之理論架構大都以此一理性模式為基礎，由媒介特徵的角度出發，並多以社會臨場感、媒介臨場感、去線索理論做為研究工具。這些研究強調了電腦中介傳播媒體與傳統媒體的差異性，忽略了許多社會情境、個人心理因素，導致研究結果呈現兩極化，將電腦中介傳播視作傳統傳播絕對之阻力及助力，頗有受「科技決定論」影響的疑慮。直至近來，理性模式的前提漸漸動搖，早先的去線索理論也被一些較為建構取向的研究取徑所質疑，這才開啟新一波電腦中介傳播，如有關虛擬社群及虛擬文化研究之熱潮。

Paccagnella（1997）觀察指出許多電腦中介傳播學者的研究重心從早期的商業傳播轉移至近期的文化或符號面向。文化研究者發現，網際網路做為一種多層次的資訊交流工具，創造了許多「虛擬的傳播社群」，因為網際網路提供了一個論壇，人們可以在此自由的交換意見、參與討論，共有一些情感、思想和歷史的人們，可以不要面對面，即可形成一個社群（Gersch, 1998；轉引自蕭蘋，2000）。而 Turkle（1996/1998）指出，在這個新興社群，正形成一種虛擬的次文化。孫秀蕙（1998）亦認為，對許多使用者而言，網際網路的重要功能之一，是它重新塑造了我們對於空間與時間感的概念。網路的時空概念是超越地理疆界的；空間距離不再構成溝通的阻隔，相反地，隨著上網次數的增加，虛擬社區正在一點一

滴的形成中。隨著使用者的大量增加，虛擬社群如同真實世界的社群，分享某些共同的經驗、語言、符號，甚至儀式等文化規範，她並指出，包括對話的方式、社群的建立與認同、言語和行動之間的關連，都是網際網路研究值得關注的焦點。

國外研究者認為電腦中介傳播的研究應該符合網際網路在人類互動、交換訊息、身份認同、虛擬社群、虛擬實境（virtual reality）等主題，多加以著墨（McCormick & McCormick, 1992; Walther, 1992; Negroponte, 1993; Jones, 1994, 轉引自吳姝倩, 1999）。至於在電腦中介傳播所創造之新傳播環境下，國內相關學術研究之景況為何？谷玲玲（1999, p.1）回顧電腦中介傳播研究後，指出：「歐美學界有關 CMC 的研究至少已有二十年，所累積的研究相當可觀。反觀國內，這方面的研究還不到十年。研究方向比較零散，而研究結果也比較缺乏累積性與延展性。」她更指出，國內電腦中介傳播之學術文獻因屬一較新研究領域，數量有限，且仍以媒介特徵的研究傳統為主，關於虛擬社群的論文亦僅有數篇，顯有不足之處。而目前關於虛擬社群的學術研究，亦多以電子郵件（E-mail）、電子佈告欄（Bulletin Board System, BBS）及全球資訊網（World Wide Web, WWW）為研究對象，網路遊戲此一領域尚未見到相關的研究（董家豪, 2001）。

第二節 問題意識與研究目的

關於虛擬社群的定義，最早提出亦最常被國內外學者所引用的，是瑞因格特（Howard Rheingold）所提供的定義。瑞因格特（1993，p.5）認為虛擬社群是「社會的集合體，它的發生來自於網路上有足夠的人、夠久的公共討論、充份的人類情感，在網路空間裡形成的人際關係網絡。」

但虛擬社群仍是個充滿問題的學術名詞概念（Paccagnella，1997），而由於虛擬社群吸引了傳統社群的觀念，使得虛擬社群是否為一社群，與虛擬社群和真實社群之間的異同等問題成為研究者們論辯的焦點。在本體論上，李英明（2000，p.62）指出網際網路的出現使現實世界和虛擬世界產生區隔，也使得傳統的哲學本體論受到衝擊，「傳統的本體論是立基於唯一的世界和本體上來論述的，而環繞著上述的虛擬和現實的區隔，多元本體論於焉出現，宇宙或世界不再是單一的，而是多於一個的。」

對社群形成的認知，在認識論的基礎上亦有相當大的歧異。相對於涂尼斯（F. Tonnies）和涂爾幹（E. Durkheim）以地理範疇為社群形成的要素及威廉斯（R. Williams）的功能論等實證論（positivism）觀點，有些學者以詮釋主義（interpretivism）的觀點來了解社群形成的原因及其要素，如人類學家 Cohen 指出社群是由符號建構的（symbolically constructed），是由提供社群成員認同感之規範性的代號和價值組成的集合物，符號為人們的社群注入了意義，Cohen 的觀點著重於社群的內在而非形式，說明了社群中意義創造和具體化的過程；另一個由詮釋主義來檢視社群的觀點，是民族主義學者班納迪克·安德森（Benedict Anderson）之的「想像的共同體」（imagined community），他指出所有的社群都是想像的，是一種「文化的人造物」（cultural artefacts）。

在方法論上，學者認為需要深究電腦中介傳播所形成的群體是否就屬於社群，Nocera（2002）指出電腦中介傳播環境有其潛力滋養社群，但這不代表任何電腦中介傳播的群體就可視為一虛擬的社群，這在方法論上即有問題。如翟本瑞（2001，p.54）指出，相較於其他類型的虛擬社群，E-mail、BBS 毋寧是較親密的「線上初級團體」，不足以代表諸如 MUD、新聞群組、聊天對話室等更複雜的虛擬社群。而要如何深入探討電腦中介傳播環境下什麼因素使得虛擬社群得以形成？翟本瑞的建議可以做為參考：「由於研究領域及方法上的限制，大部份學者都同意在研究方法上應同時結合問卷調查、訪談、觀察及理解反省等方法，才不致於曲解網路這一新興研究場域。」

上述由本體論、認識論和方法論等不同哲學層次探討虛擬社群時所產生的種種歧異，對研究者在選取適當研究取徑以對線上角色扮演遊戲虛擬社群進行研究時面臨了重大挑戰。目前國內關於虛擬社群的研究不論是探討虛擬社群與真實社群本質論上的異同論辯，或是直接選取一虛擬社群為研究對象之研究取徑，大都僅由社群的形式及功能層面，進行實證性的研究，忽略了虛擬社群形成的過程及其意義。研究者認為要對虛擬社群做進一步之研究，必須回歸虛擬社群此一概念的涵義，並且釐清虛擬社群與真實社群異同之爭論焦點。

學者（Foster，1997；Fernback，1999）指出：瑞因格特及其大部份後續研究者對於虛擬社群的概念，其實源自於安德森的名著《想像的共同體：民族主義的起源與散佈》（Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism.）中所提出之「想像的共同體」此一概念。瑞因格特（1993，p.54）自己亦在《Virtual Community》一書中指出必須以安德森想像的共同體之概念來思考電腦空間中虛擬社群形成的現象，「虛擬社群需要想像的活動來運作，而必須被想像的，就是社群這個觀念本身。」

安德森嚐試了解「民族和民族主義是什麼？他們的本質是什麼？他們在歷史

上是如何出現的，又經歷了怎樣的變遷？」他在運用了比較史、歷史社會學、文本分析與人類學等方法後，論證指出民族和民族主義全是一種「特殊的文化的人造物」，

這些人造物之所以在十八世紀末被創造出來，其實是從種種各自獨立的歷史力量複雜的「交會」過程中自發地萃取提煉出來的一個結果；然而，一旦被創造出來，他們就會變的「模式化」（'modular'），在深淺不一的自覺狀態下，他們可以被移植到許多形形色色的社會地域，可以吸納同樣多形形色色的各種政治和意識型態組合，也可以被這些力量吸收（Anderson, 1991/1999, p.9）。

安德森接著指出包括民族在內的所有的社群都是想像的，社群的成員心中存在著的是對他們共同的想像，因為「所有比成員之間有著面對面接觸的原始部落更大（或許連這種村落也包括在內）的一切共同體都是想像的。區別不同的共同體的基礎，並非他們的虛假/真實性，而是他們被想像的方式。」（ibid., p.11）而民族這個想像的共同體最初且最主要是透過文字來想像的，後來加上「資本主義、印刷科技與人類語言宿命的多樣性這三者的重合」，形成了以個別印刷方言為基礎的世俗語言共同體，亦即日後「民族」的原型。

由上述安德森想像共同體的概念出發，形成了本研究的問題意識：

1. 由面對面接觸的原始部落到民族等傳統社群，乃至於網路上的虛擬社群，它們本質上都是需要藉由其成員共同的想像所形成之共同體。研究者認為：虛擬社群是一個想像的共同體，因此虛擬社群並無虛假/真實的問題，其與真實社群並不是對立的，而是人生命中的不同層面。
2. 安德森所研究的民族此一想像共同體最初且最主要是透過文字來想像的，後來因為「資本主義、印刷科技與人類語言宿命的多樣性」等歷史因素而形成一文化人造物。而本研究所關注的虛擬社群此一想像的共同體，

此一文化的人造物在歷史上是如何出現，又歷經了怎樣的變遷？

3. 安德森認為民族裡的成員，是透過印刷資本主義下的產物：小說、報紙的媒體形式，亦即同時性及地方語言等機制，來想像同處一空間但無法接觸的其它同胞之存在並形成一共同體。本研究所關注的虛擬社群成員，在網路媒體中，又是透過什麼樣的機制，共同想像其它成員的存在？

線上角色扮演遊戲是一種有組織的幻想型虛擬社群，讓參與其間的成員可以在遊戲中扮演奇幻角色，並且跟其它角色互動，共同創造一個虛幻王國。由問題意識出發，本研究的目的為：以線上角色扮演遊戲為研究場域，運用安德森想像的共同體此一概念來探討電腦中介傳播上所形成的虛擬社群這個特殊的文化的人造物在歷史上是如何出現，歷經怎樣的變遷，並經由什麼想像的要素或機制而形成。

第三節 名詞解釋

線上遊戲（online games）的發展迅速，透過網路來進行的遊戲被稱為線上遊戲、連線遊戲，或者網路遊戲等等，不僅名詞紛亂，用線上遊戲一詞來總括由棋奕到冒險，由二人對戰到上千甚至上萬人同時遊玩等不同遊戲型態及玩家人數規模的遊戲類型，更使進一步的深入討論產生困難和混淆。線上遊戲具有不同的遊戲型態和內容，在連線的技術背景和產品的形式上亦多有差異。在繼續本研究之前，需要先界定本研究所指「線上角色扮演遊戲」的定義。在本節中，研究者先分類討論線上遊戲的異同，再依此提出線上角色扮演遊戲的定義，並釐清其與MUD及圖像式MUD（Graphic MUD，GMUD）間的異同點，以利接續的討論。

一、線上角色扮演遊戲的定義

（一）由科技層面來區分：

Fitch(2000) 指出所有的線上多玩家遊戲都是經由連線的電腦來處理使用者輸入（user's input）及遊戲模式（game model）這兩類訊息的傳播，由電腦傳播科技來畫分目前的線上遊戲，可以分為下列四類：

1.點對點（peer to peer）：每台連線的電腦都執行遊戲模式，並經由點對點的傳輸方式來確保彼此同步和一致，早期的多玩家遊戲採用這種方式。運用這種傳輸方式的遊戲有三種不同的變種：

- （1）每台電腦產生各自的使用者輸入訊息給其它的電腦。
- （2）由一個中央點來處理使用者輸入訊息，再傳送給其它的電腦。
- （3）由一個主要的遊戲模式蒐集輸入訊息，並產生遊戲模式的通訊。

2.主從式 (client/server)：僅有一台伺服器執行遊戲模式，所有使用者的訊息輸入都傳輸到伺服器端。每個使用者的電腦僅負責計算、呈現遊戲中使用者所看到的場景。

3.多伺服器 (multi-server)：多個伺服器經由一個超級伺服器來協調遊戲模式的執行。也可能每個伺服器單獨執行獨立的遊戲模式以服務地域性的使用者。

4.分佈式系統 (distributed system)：連線的每台電腦其角色及功能 (peer、client 或 sever) 視其之間的關係而持續變化，每台電腦所儲存或運算的遊戲模式亦隨各台電腦的需求和系統資源而有所不同。

由上述科技層面的分類，目前的線上角色扮演遊戲，如《網路創世紀》、《無盡的任務》 (EverQuest)、《天堂》或《金庸群俠傳》都是屬於主從式或多伺服器的多玩家遊戲。

(二) 由產品種類來區分：

國際遊戲發展者協會 (International Game Developers Association , IGDA) 發佈的《線上遊戲白皮書》 (Online Games White Paper) 則是以遊戲產業的觀念來畫分線上遊戲的類型，IGDA 對線上遊戲的定義為：「線上遊戲指的是包括以瀏覽器為基礎的遊戲、可下載的個人電腦遊戲、以線上遊玩為特色的盒裝個人電腦遊戲及可上網的電視遊戲機。至於手機、PDA 及互動電視上的遊戲則不在討論範圍內。」 (Jarett & Estanislao , 2002 , p.4) 其區分如下：

1.瀏覽器為基礎的遊戲 (browser-based games)：又稱為網頁遊戲 (web games)，檔案大小通常都小於 1MB (megabyte)，使用者不需要複雜的下載和安裝程序，也不需要讀玩家手冊就可以使用鍵盤/滑鼠等簡單的週邊裝置來進行

遊戲。國內有名的網頁遊戲網站如「宏碁戲谷」即是這類遊戲的代表，只要按個鈕就可以連上網站和不特定玩家開始對戰，其中又以牌局最多，如大老二、橋牌、麻將等。以線上角色扮演遊戲而言，通常都需要電腦光碟（CD-ROM）或長時間的下載遊戲檔案才能安裝遊玩，但 2001 年 Simutronics 公司在其 play.net 網站推出了不需至店家購買或經由網路長時間下載的線上角色扮演遊戲，玩家只需用瀏覽器即可直接進行。

2.可下載單一玩家遊戲（downloadable single-player games）：這種遊戲僅是放在網路供人下載後，在電腦上一個人遊玩，檔案大小通常在 3 至 20MB 之間，需要安裝步驟。

3.可下載多玩家線上遊戲（downloadable online multiplayer games）：這種遊戲類似於傳統電腦光碟遊戲，但僅在線上提供客戶端的執行軟體。這種遊戲多是線上角色扮演遊戲的一種變化。這種僅能在線上執行的遊戲吸引了死忠派的核心玩家，玩家間的互動是此類遊戲的中心特色和賣點。

4.個人電腦光碟上線遊戲（pc cd-rom with online components）：包含兩種形式：

（1）可以讓玩家自己一個人玩或有多玩家選項的遊戲，遊戲世界是非持續存在的，可供 2 到 32 個玩家一起遊玩。這類遊戲的例子有：如《戰慄時空》（Half-life）、《絕對武力》（Counter-Strike，簡稱 CS）、《暗黑破壞神》（Diablo）等。

（2）大規模多玩家遊戲，有時即指線上角色扮演遊戲：玩家不能自己一個人進行遊戲，且遊戲世界是即使玩家離開遊戲後仍然持續存在、進行的。

個人電腦光碟上線遊戲由於是經由零售管道來銷售，網頁的部份通常被當做

提供玩家在遊戲之外建立社群的管道。如《網路創世紀》的官方網頁 <http://www.uo.com/>。

5. 電視遊樂器可上線遊戲 (console games with online components)：在電視遊樂器的歷史上，除了日本 SEGA 公司在其遊樂器主機 Dreamcast 上推出線上遊戲如《線上夢幻之星》(Phantasy Star Online) 和《NFL 2K2》外，其它遊樂器廠商並沒有著力於線上遊戲市場。微軟 (Microsoft) 鑑於 Dreamcast 的失敗經驗，以及為了與其競爭對手松下 (Sony) 的電視遊戲器主機 Playstation2 進行區隔，它於 2002 年推出的遊樂器主機 Xbox 強調上線的能力，內建了硬碟和數據/乙太網路卡。

電視遊戲器受歡迎的特點是便宜、方便和軟體選擇多，相對而言需要硬體資源和相關設定的上線遊戲在電視遊樂器上的市場仍未開展，2000 年僅有 70 萬台電視遊樂器連上網際網路，但隨著如 Xbox 具有內建上線功能的主機出現，電視遊樂器的線上遊戲市場可望拓展，Jupiter 即預測在 2006 年會有 1,230 萬台電視遊樂器連上網際網路。

綜合上述科技層面及產品種類的分類整理，研究者定義本研究中的「線上角色扮演遊戲」指的是「玩家付費購買、安裝個人電腦遊戲軟體光碟後，經由網路連線到遊戲公司所設立的主從式或多伺服器，在一個可供百人至萬人同時遊玩，持續存在的遊戲世界裡所進行的電腦角色扮演遊戲」，如《網路創世紀》、《無盡的任務》、《天堂》、《金庸群俠傳》……等。

二、名詞界定

線上角色扮演遊戲與 MUD (Multi-User Dungeon) 有著許多共同的特徵，但

亦有相異點。MUD「指的是一個網路、多人參與、使用者可擴張的文字虛擬實境。它是一個電腦的軟體系統，可供多個使用者同時進入（log in）系統中去探險；每個進入的使用者可以扮演或控制一個角色，透過角色在系統中隨意遊走、和其他角色談天、甚至創造自己喜歡的物件及環境。」（蘇芬媛，1996，p1）

依 Turkle（1996/1998）的分類，MUD 有兩種基本分類，一種是冒險型（adventure）MUD，另一種是比較開放的社會導向（social）型 MUD。國內的 MUD 全都是屬於冒險型（王佳煌，2000），然而在冒險型 MUD 裡，使用者並不僅滿足於砍砍殺殺而已，社會層面的互動仍是極重要且頻繁的，如同蘇芬媛（1996）對國內 145 名 MUD 使用者所做的調查，除了戰鬥之外，他們最常進行的活動是聊天。目前國內市面上所販售的線上角色扮演遊戲亦全為冒險型，但玩家間的互動較諸 MUD 裡的聊天更加多元。此外，MUD 名稱的不同解釋反映了它的不同特性，它的全名有人稱之為「Multi-User Dungeon」（多玩者地下城），也有人說它是「Multi-User Dimension」（多玩者次元），《My 網路遊戲》（2001，p.5-6）指出，「這兩種說法的解釋當然在意義上是完全不同的：一個描述了這個遊戲的主要背景為地下城探險；另一個說法則是指出了這個遊戲的另外一個重點：多位玩家同時的互動關係。」雖然玩家在遊戲裡扮演的角色主要活動是在地下城中進行冒險、尋找寶物、完成任務或跟怪物戰鬥，但是：

在這個遊戲中最重要的，就是和其他許許多多，一樣是來自世界各個角落的玩家們所創造出來的角色，進行各種在這個假想社會之中所產生的社交活動，是個各種物品的交易、情報的交換，甚至是一同組隊進行冒險……除了一些固定的、由電腦程式所控制的環境之外，每個玩家必須真正的去「扮演」這位由自己所創造出來的，在假想社會之中的「自己」，這個也是所謂的「角色扮演遊戲」所要傳達的真諦。

此外，Curtis（1997）指出，MUD 與其它單機版冒險型電腦遊戲不同的特性有：

1. MUD 非任務取向，沒有開始、結束或勝負，MUD 不僅是個「遊戲」。
2. MUD 的世界可以經由玩家對於遊戲資料庫添加新的物件（如房間、出

口、物品、描述)等而擴展。

3. MUD 同一時間有多名玩家連線使用，他們可以即時互動、溝通，把個別玩家的行動轉換成社會的行動。

圖像式 MUD 則是 MUD 的圖像式版本，這種類型的線上遊戲在過去十年中逐漸成形，如 1991 年日本的半圖像半文字式 MUD：有 10,000 名玩家的《Habitat》(Curtis, 1997)，到 2000 年國內推出的圖像式 MUD《萬王之王》，該遊戲前身為全文字(中文)之 MUD BBS，是由一位交大資訊工程學系的學生與清華大學電子材料研究所的研究生合作於 1996 年 11 月成立的，推出後廣受好評，玩家急增(施惇怡, 1999, 轉引自王佳煌, 2000)。由於文字式 MUD BBS 上的成功，2000 年初由華彩軟體公司製作《萬王之王》圖像式 MUD 遊戲版本上市，成為國內自製之第一套 MUD 電腦遊戲軟體，並設立專屬伺服器供國內外中文玩家連線遊戲。《萬王之王》不僅轉移了原本於 BBS 上玩 MUD 的使用者，也吸引了許多原本不玩 MUD 的電腦遊戲玩家。除此之外，這也是全世界第一個在 MUD 中實作出國家與世界運作模式的圖像式 MUD。

線上角色扮演遊戲則可說是一種像 MUD (MUD-like) 的遊戲，MUD 是線上角色扮演遊戲的前身或雛形，而線上扮演遊戲則具現了 MUD 的精神。在結構方面，線上角色扮演遊戲亦是一種可供多個使用者進入扮演角色，進行交談、戰鬥及創造物件等各種互動的虛擬實境，遊戲中沒有開始、結束與勝負；而在內容方面，大部份的線上角色扮演遊戲如同冒險型 MUD，是所謂 D & D (Dungeon & Dragon, 地下城與龍)的世界觀。但是線上角色扮演遊戲亦有相異於 MUD 之處，首先也是最重要的，它們以圖像界面為主、文字為輔，不同於 MUD 的純文字界面；再者，線上角色扮演遊戲是商業產品，需要付費購買、安裝軟體並每月續付月費，不同於不用安裝軟體，於學術網路上使用 BBS 界面即可免費遊玩的 MUD；第三，它的遊戲世界規模較 MUD 更廣闊，伺服器的功能與數量更多更強大，可容許玩家同時上線的人數可達數千人甚至數萬人，遠超過 MUD 的數百到一千人

之極限，只有具有人力和財力的遊戲公司才能負擔營運成本。此外，線上角色扮演遊戲與圖像式 MUD 的不同點是，大部份線上角色扮演遊戲的內容是原創的故事，或是延續自單機版電腦角色扮演遊戲的設定，而非似圖像式 MUD 乃延續於文字 MUD 的故事及世界觀。

在本節中，研究者整理分析出線上角色扮演遊戲的定義，以及線上角色扮演遊戲與 MUD、圖像式 MUD 的共同點及差異。由於在本研究進行的時點，線上角色扮演遊戲發展未久，相關的研究和討論仍僅限於遊戲產業界內部，學術界對線上角色扮演遊戲尚未有進一步的探討。線上角色扮演遊戲與 MUD 具有許多異同點，在本研究接下來的討論中，將參考 MUD 的相關學術討論對線上角色扮演遊戲此一新的研究領域進行觀察分析，並實際比較兩者之間的異同。

第二章 文獻探討

第一節 前言

虛擬社群需要想像的活動來運作，而必須被想像的，就是社群這個觀念本身（Rheingold，1993，p.54）。

Slevin（2000/2002，p.116）指出：「『社群』（共同體、community）是一個非常難以掌握的概念。社群可能被用來指涉一個十六世紀村落的自治體生活——或者指涉那些同樣身在現代組織內部，卻很少面對面接觸，並成功地利用網際網路進行合作的個人。」在研究者對線上角色扮演遊戲虛擬社群的形成進行研究的過程中，首先興起的疑問是虛擬社群的本質是什麼？而在嚐試尋找解答的過程中，又無可避免得抽絲剝繭進一步地問道社群的本質為何？研究者認為，若在未能回答這些問題之前，即將線上角色扮演遊戲視為一虛擬社群而逕行研究其形成的過程及原因，立論的基礎是極不穩固的。

為了解開上述問題的解答，並以此為基礎發展本研究的研究架構，在本章中，研究者將先針對關於真實社群本質的不同學說做一回顧，接續探討虛擬社群的源起及不同形式，再進行真實社群與虛擬社群異同論辯以及直接對虛擬社群進行研究等兩種研究取向之整理分析，用以呈現關於虛擬社群本質的不同觀點及批判，並反思目前國內虛擬社群研究的概況，最後由上述的討論，提出以安德森想像共同體之概念來研究虛擬社群的適用性，並依線上角色扮演遊戲的網路媒體文本脈絡及特性，嚐試深入思考安德森想像共同體的概念，發展一適切的研究架構。

第二節 真實社群²

阮紹薇（2000）指出：人類是群居的動物，早在希臘時代，亞里斯多德提出的城邦，即人們為了公共利益而組成的「政治社群」（political community），而近代對社群的概念始於德國社會學家涂尼斯 1887 年的著作《社群與社會》（《Gemeinschaft und Gesellschaft》，英文版譯名為《Community and Society》）。「社群」可說是社會學上最複雜、定義最多的術語之一，在 1950 年代對社群不同定義的研究，甚至成為一興盛的社會學產業（Jones，1997），Hillery 在他 1995 年 Definitions of Community：Areas of Agreement 一文中便羅列了 94 種關於社群的定義。從二百多年前涂尼斯的時代至今，關於社群仍未有一個確定而完全令人滿意的定義存在，而這是因為「社群」這個術語的使用會因為不同的人在不同的情境下使用，而指涉不同的意義（Nelson，Ramsey，Verner，1960，轉引自 Jones，1997）。是故，在進行本研究之前，需要由社群伊始對此一術語的不同使用者及使用情境做一分析，以做為後續討論虛擬社群的基礎。

依 Fernback（1999）在 There is a There There：Notes Toward a Definition of Cybercommunity 一文中的整理分析，社會學者對社群的概念，由實證論漸漸演變為詮釋主義，產生了三種不同的社群觀點：（1）社群如同地方（community as place）（2）社群如同符號（community as symbol）及（3）社群如同虛擬（community as virtual）：

² 雖然社會學家對於 community 這個名詞並未下一致性的定義，但對於 community 的語義多區分為兩個觀點（阮紹薇，2000，p.62）：

- （1）實體的社區：由實體的地方如城市、鄉鎮或鄰里的居民所組成的社群，中譯為「社區」。這些人因地緣而有一些共同的特質，也擁有同樣的文化或歷史傳統。
- （2）因共同興趣或目的所結合的社群：指一般有著共同興趣或共同目標的人們所組成的團體，中譯為「社群」。在這類團體中的人們藉由溝通、資訊交流、合作解決共同問題、歸屬感……等方式來維繫社群的成長。

一、實證論者的觀點

社會學對傳統真實社群的觀念始於涂尼斯於 1887 年的著作《社群與社會》，他認為 *gemeinschaft*（社群社會、社群）是由有共同交情、地緣關係的自然社會組織，有共同的社群感、友誼、家庭和習俗，是由了解、輿論、語言而連結在一起；而 *gesellschaft*（結合社會、社會）則是十八世紀歐陸現代化後演變而成的社會組織形式，人與人之間變得個人主義，靠個人利益、需要和欲求的交換而連結在一起。

類同於涂尼斯的觀點，涂爾幹提出機械連帶（*mechanical solidarity*）和有機連帶（*organic solidarity*）此一理想型的分類方式，前者指的是工業革命前由高同質性的個人組成的社群，而後者指的是工業革命之後異質性高的個人所形成的社會組織。涂爾幹對社會的大規模結構，和社會本身對於個人思想行動的影響非常關心，他指出所謂「社會現實」（*social facts*）就是那些外在於行動且強制行動者的社會結構與文化規範、價值。這個觀點對於結構功能論的影響頗為深遠，而也和符號互動論形成強烈的對比（吳國豪，1999）。

在 1980 年代以前，社會學家多依循涂尼斯和涂爾幹把地理位置相近性視為組成社群的重要特質之觀念，如人類學家 Mercer（1956，p.27，轉引自 Fernback，1999）指出：

社群是一種功能上相關的人類集合體，他們在某一個特定的時間，住在某一個特定的地理地點，分享共同的文化，被社會結構所安排，而且表現出知曉自己屬於某個獨特而分立的團體認同。

由於這種以地理位置的範疇來畫分社群的觀點難以被實證觀察，文化研究學者威廉斯於 1983 年試圖發掘社群的本質，他觀察到社群不僅是一個有地理限制的地點，更是因為具有某些共同的特性，如共同的興趣、利益和對其具有共同認

同、共同特質之感知而形成的。由於威廉斯提出上述社群的要素，將社群的觀念由地理位置的連結延伸至社會關係的連結，且可供實證，吸引了許多學者依尋著這個概念對各種不同的社群進行了數以百計的個案研究，但是其中大部份的研究者僅承續威廉斯對社群通用的、本質論的定義，而忽略了「社群形成的過程」(the process of community) (Fernback, 1999)。

二、詮釋主義者的觀點

相較於涂尼斯和涂爾幹以地理範疇為社群形成的要素以及威廉斯的功能論等實證論觀點，有些學者開始以詮釋主義的觀點來了解社群形成的原因及其要素，而有下列兩種不同的觀點：

(一) 社群如同符號：

人類學家 Cohen (1985) 指出社群是由符號建構的，是由提供社群成員認同感的規範性代號和價值組成的集合物，符號為人們的社群注入了意義。Cohen 的觀點著重於社群的內在而非形式，說明了社群中意義創造和具體化的過程。如同吳國豪 (1999, p.24) 所指出，「社群可以說是人們持續不斷學習及經驗如何社會化的地方，這是一種持續不斷的，是動態而非僵化的建構過程。而符號與意義的交換是建構社群文化一個必要的過程。」

(二) 社群如同虛擬：

另一種由詮釋主義來檢視社群的觀點，是安德森之「想像的共同體」。他指出所有的社群都是想像的，一群本來空間上分離的個體，藉由印刷媒體的中介，可以在想像的層次上發生互動，他們雖然身處不同的地域或城市，卻因為共同看

一份報紙，共同閱讀一本小說，或是共同參與一個事件的討論等，而產生了時間上的共時性，一種新的、以媒體為外圍疆界的想像社群就這樣誕生了（李丁讚、陳兆勇，1998，p.10）。

Slevin 認為，現代社會生活中社群概念的重要性經常藉由指涉「民族性」（nation-ness）的概念所展現，如同 Poster 所說的，民族「在現代時期被視為最強烈的團體認同，也因此或許是這個時代中最『真實』的社群。」（Poster，1977，轉引自 Slevin，2000/2002，p.117）一個民族可以因其疆域或象徵符號的意義，被視為一「真實」的社群，即使對於不屬該國的民眾更是如此，這種情形對涂尼斯所指的社群（gemeinschaft）有著極大的不同。Slevin（2000/2002，p.117）以民族這個極端的例子舉證：「現在，我們或許會主張某種基本認知的存在，強調所有的社群都是被想像出來的，因為社群的形成與複製，通常被假設為運用廣泛符號謀略的成果。」

第三節 虛擬社群

一、虛擬社群的起源

虛擬社群的起源與網際網路的出現息息相關。許多學者認為，網際網路的普及和電腦中介傳播的影響，創造出許多虛擬的傳播社群，因為網際網路提供了一個論壇，人們可以在此自由的交換意見、參與討論，共有一些情感、思想和歷史的人們，可以不要面對面，即可形成一個社群(Gersch, 1998; 轉引自蕭蘋, 2000)。

柯思特 (M. Castells) (1996/1998 , p.363) 指出虛擬社群的產生乃是源由數據機的發明和隨之產生的電子佈告欄。1978 年兩個芝加哥學生 Ward Christensen 和 Randy Suess 發明了數據機，使得電腦可以直接轉換檔案而不需經過主機，他們免費傳佈這項技術，目的是要促進資訊的傳播。由於電子佈告欄不需要複雜的電腦網路，只要有個人電腦和電話線、數據機即可連線，「如此一來，它們變成了所有各種興趣和相近者之間的電子黑板，創造了瑞因格特 (Rheingold) 所稱的『虛擬社群』……」。時至今日，世界上有著千千萬萬這種小網絡 (micro-network)，涵蓋了人類傳播的整個範圍，從政治、宗教、到性與研究。在 1990 年代中期之前，這大多數的小網路，也都被連接到網際網路上了。」

關於虛擬社群的定義，最常被國內外研究者引用的是由瑞因格特(1993 , p.5) 所提出的：他認為虛擬社群源起於電腦中介傳播所建構出的網路空間 (cyberspace)，在這個空間內，所有的文字、人際關係、資料、財富與權力都是經由人們使用而產生的，它是「社會的集合體，它的發生來自於網路上有足夠的人、夠久的公共討論、充份的人類情感，在網路空間裡形成的人際關係網絡。」

依吳姝倩 (1996) 電腦中介傳播互動時間的形式 (同步或非同步)、使用者

與受播者之關係（一對多或多對多）及王佳煌（2000）所指出的虛擬社群種類來區分，虛擬社群可分為以下四類：

表 1-1：虛擬社群的類型

	同 步	非同步
一對多	網際網路聊天系統 (Internet Relay-Chat , IRC)	郵寄名單 (mailing list)
多對多	MUD	電子佈告欄 (Bulletin Board System , BBS) 、 網路論壇 (newsgroup)

資料來源：本研究

線上角色扮演遊戲此一新興的電腦中介傳播形式類似 MUD，即時同步地進行互動；其使用者與受播者的關係是多對多，但人數規模則遠大於 MUD。線上角色扮演遊戲屬於新型態之虛擬社群，尚未有學者進一步了解其起源和演進的過程。

二、虛擬社群的研究取向

由於虛擬社群一詞延伸自真實社群的概念，許多研究者以比較虛擬社群和真實社群間之間的新舊差異來了解虛擬社群的特性。吳國豪（1999）引用學者 McLaughlin 等人的說法，認為研究電腦中介傳播所建構的虛擬社群可以分為審視「論述過程」（discourse processes）及針對「社會結構」（social structures）來分析的兩種研究途徑，關於論述過程的研究包括特殊語言的發展、簡化術語的使用、電子擬語言及非語言的符號等等；而社會結構方面的研究則包含社會及職業的角色、網路儀式、規則、規範和標準等，而這兩種途徑都尋求將網路空間與

「現實生活」的過程與結構作一比較。

但亦有研究者認為虛擬社群僅僅是社群因網路技術所創造出來的不同表現形式，其內涵仍與真實社群相同，都是社會性的關係網絡所建構而成的，虛擬社群也是社群的一種，是一種實體（entity），而採直接進行研究探討的取向。更有學者以後現代的角度出發，更深一步去思索虛擬社區的「虛擬性」本質。

如上所述，關於虛擬社群的研究取向，可分為兩大類，第一類將虛擬社群視為與真實社群不同而進行研究的取向，可以分為三種觀點：（1）虛擬社群與真實社群互補的觀點、（2）虛擬社群侵蝕真實社群的觀點、（3）虛擬社群對真實社群並無影響的觀點。另一類則為直接對虛擬社群進行研究，而不比較其與真實社群間差異的研究取向，又可粗分為（1）現代主義式與（2）後現代主義式。

（一）虛擬社群 vs. 真實社群

第一種取向是認為虛擬社群的產生，有別傳統的真实社群，目前大部份關於虛擬社群的研究預設虛擬社群和真實社群之間具有差異，並以實證的研究方法來探討研究虛擬社群對真實社群的影響。如吳齊殷（1998）認為網路虛擬社群意味著一個新的社會制度（social institution），一個電子的公共領地（electronic commons），一個被串連起來的，以電腦為基本單位的電腦社群（computer community），而且是一個活絡的、有生命力的社群。吳齊殷認為首先必須區辨當代的人類社會與過往的人類社會的不同之處：不同於過往僅由平民所構成的單元性人類社會，當代之人類社會乃是由電腦網際網路所架構，而由平民與網民所共構而成的雙元性社會。吳齊殷（1998）以《真實社區與虛擬社區—交融、對立或互蝕？》為題，指出欲區辨當代的人類社會與過往的人類社會的不同之處，則平民（citizens）與網民（netizens）乃是最基本而關鍵的概念，探究：（1）平民與網民間基本特性的異同；（2）由平民所構成之真實社區與由網民所構成之虛

擬社區之間的互動機制與過程；（3）網民中積極參與之志願者與消極跟隨之旁觀者及中間騎牆之投機者，三者之間的交互關係。對於吳齊殷所謂「雙元性社會」之間的互動關係，認為虛擬社群不同於真實社群的學者又分持虛擬社群與真實社群間是互補或侵蝕關係的兩極看法，亦有學者在進行比較研究之後發現虛擬社群和傳統真實社群間並無太大的不同。

1. 虛擬社群與真實社群互補的觀點

較樂觀的學者認為網路虛擬社群對當代社會而言，是在既有之人際網絡或次文化體系中，提供了一個新的建構管道，虛擬社群仍然維持了強聯繫（strong ties）、中聯繫（intermediate ties）、弱聯繫（weak ties），它們不僅可展現基本的社群功能，甚至還可以針對網民在真實社群中社會關係發揮補強的作用。如Fischer 綜合都市決定論與人口組成論，將有聯繫互動的網路使用者視為一個沒有界限的人際互動聯繫網路（即一個次文化團體）。Fischer 認為如將整體的網際網路看成一個社群，即可認知其中有多樣化的網路次級社群（sub-community），以上所述新社會關係的形成並不必然會導致原有鄰里、親屬關係的沒落，只會增加原有社會關係的範圍，新的傳播科技與都市的人口集中有一樣的效果，關鍵在於傳媒是否可以充份發揮互動的功能（轉引自王孟平，1998）。

傅仰止（1998）深入探討弱聯繫的概念，他認為未嘗不可將弱聯繫看作是社會資源中的要素：透過弱聯繫所能接觸的人更多，在社會上所能延伸的觸角愈遠，可以聯絡到更多、更具異質性的人群。而且他認為若將此概念應用到電腦網路上的人際關係，「更能突顯公領域、弱聯繫、或陌生人互動的研究潛能。電腦網路上的若干特徵（例如成本低、突破互動空間和時間的限制等），適合滋長弱聯繫的建立，容易讓原本素不相識、地理距離和社會距離都很遠的陌生人或『異類』能夠互相結識、交談。」卜慶玲（1995）《“虛擬社區”內的傳播之研究——以

交通大學資訊科學系 BBS 站為例》的研究即發現該 BBS 站所建構出的虛擬社群不是個與現實世界完全隔離的世界，它結合了現實生活與網路空間，在這個虛擬社群中的人們並沒有因為加入網路空間而與外界疏離，相反地，他們將 BBS 視為一種和外界聯絡的工具，更加地和現實生活中的種種緊密地聯結在一起。

虛擬社群與真實社群互補觀點的另一個實際例子是 PEN 服務的推出。美國聖塔摩尼卡（Santa Monica）曾建立公共電子網路（Public Electronic Network，PEN），它在該地圖書館、社區中心、市政府建築物等地設立了二十餘台的終端機，最多可供六十四位民眾、公僕同時上線交談。它嚐試藉由網路參與者平等發言的特性，為當地真實社群建立一個新的公共會談模式。PEN 代表了「電腦社群網路必須與其所服務的真實世界社群整合在一起」的觀點（Cisler，1993，轉引自 Foster，1997）。

2. 虛擬社群侵蝕真實社群的觀點

相對於上述的觀點，另一派學者則對虛擬社群對其成員於真實社會的人際網路、認同上所可能產生的影響感到疑慮。廖鎰鉞（2001）的論士論文《網路入侵——虛擬社區對真實世界的滲透》，即探討所謂的網路入侵後虛擬社群可能對真實世界所造成的影響，尤其在社群議題上。結果發現虛擬社群對真實社群確會造成團體的泯滅、社會化和認同方面的問題，而在社區的凝聚力上，虛擬社群的出現對個人產生了拉力，相對地使真實社群產生了推力。

3. 虛擬社群對真實社群並無影響的觀點

相較於上述對虛擬社群與真實社群的關係持有正反不同的理論觀點及研究的結果，有學者在進行比較研究之後發現虛擬社群和傳統真實社群間並無太大的不同。如葉勇助、羅家德（2001）在《虛擬關係是真實關係的鏡射？》的研究中，

試圖了解網路使用者在網上和網下交朋友的行為是否相同，他們發現在網上情感連帶高頻率的互動者，其網下高情感網路中心性也有較高的機率，這樣的發現對一般的使用者而言，虛擬世界的生活並沒有和現實生活有太大的不同。

（二）虛擬社群本身的研究

有別於探討虛擬社群和真實社群異同的觀點，有些研究者並不將虛擬社群視為不同於真實社群，而是直接對虛擬社群本身進行分析，如瑞因格特與 Baym 論證虛擬社群是個真實的實體，由其參與者賦予意義（Fernback，1999）。瑞因格特如此描述他所研究的虛擬社群：「WELL」，他認為「WELL」是個中等大小的電腦會談社群，相較於網際網路，「WELL 是個小鎮，現在它有個出入口，通往興旺的、吵鬧雜亂的網路。」在這裡瑞因格特不僅是把「WELL」描述成像一個小鎮，事實上他即把它當做是一個小鎮，而網際網路在他的描述中像是個城市（Stratton，1997）³。

黃冠穎（2000）認為社群是一種存在於人際之間的網絡式連帶，提供社會化、支持、資訊、歸屬感以及社會認同等功能，而網路科技僅是技術性的改變社會關係與社會結構的呈現，所以虛擬社群僅僅是社群因網路技術所創造出來的不同表現形式，其內涵仍與現實社群相同，都是社會性的關係網絡所建構而成的。

相較於上述從現代主義式的思考層次出發，認為虛擬社群僅是社群另一種表現形式的觀點，有論者以後現代的角度出發，更深一步去思索虛擬社區的「虛擬性」本質，布希亞（Baudrillard）視「電子傳播為人類社群破裂後，飛越入科技模擬之超真實（hyper-reality）的幻想網絡之一部份。」（轉引自 Rheingold，1993，p.225）賴曉黎（1997）指出：

³ Stratton 認為這反映了美國人民對「小鎮」這個美國前現代（pre-modern）社群的懷舊意識型態。

虛擬空間提供的新可能性是一種對現有生活方式的衝擊。它與現實的社會空間是發展而非革命，是互補而非取代的關係。對實在的虛擬也可以說是重新定義實在，亦即：虛擬可以認作是實在的一個面向。這種將虛擬實在化或實在虛擬化的傾向，產生了新的對世界的認識，即：從 Virtuality as Reality 到 Virtuality is Reality。

賴曉黎首先承認虛擬社區的出現確實對真實世界產生了某種程度的影響，他亦指出，實在關係是虛擬不能克服的極限。但接著他進一步指陳出：原本只是模擬實在的虛擬，它其實創造了實在的另一個面向，也就是說，虛擬就是實在。

三、國內虛擬社群研究概況

觀諸目前國內關於虛擬社群的研究情形，谷玲玲（1999）指出有兩個現象：（1）由於電子布告欄在國內使用者眾，對於虛擬社群的研究幾乎集中於電子布告欄；（2）運用使用與滿足理論來研究虛擬社群，在理論的適切性和文化現象的觀察皆有欠缺之處，她認為如吳淑如（1998）對軍事院校學生使用電子布告欄的調查，從這樣的角度切入，需要再進一步的思考；而蘇芬媛及周倩（1997）研究 MUD 使用者動機、行為與遠距臨場感，但對於虛擬社群特有的角色扮演、自我形塑、性別模糊及其特有的文化現象等沒有著力。

Jones(1997)曾舉《BusinessWeek》1997年5月號歐洲版的封面故事 Internet Communities: How They're Shaping Electronic Commerce 一文為例，指出如電子郵件論壇、IRC 聊天系統、MUD 和 MOOs、網頁討論、新聞群組等電腦中介傳播團體被直接與虛擬社群畫上等號的程度。這種商業思維，是關注這些電腦中介傳播團體所形成的「社群」可以如何鼓勵人們返回網路空間以利於商業營收。國內虛擬社群的研究不乏以這種思維出發，如許晉龍（1999）於《虛擬社群之研究》針對電子郵件推播技術連續使用認知行為、同步與非同步電子會議決策過程及個人認知型態與溝通型態的觀點來探討使用者參與虛擬社群的行為，以提供給社群

組織者做為經營管理的參考；楊堤雅（1999）的《網際網路虛擬社群成員之角色與溝通互動之探討》以內容分析法與言說分析法研究社群居民之溝通行為，亦是希望能為尋求網路商機的企業，提供一份參考藍圖；江姿慧（2000）的《使用者參與虛擬社群之行為研究》，也是由經營虛擬社群如何吸引大量使用者上網的研究動機出發，來探討什麼原因讓使用者會來主動參與虛擬社群，以及其參與虛擬社群的程度與滿意度間之關係；阮紹薇（2000）則探討網路文化中「虛擬社群」的特殊現象，實例介紹經營虛擬社群的策略，供圖書館界未來將相關議題納入使用者研究及數位圖書館的建構藍圖中。

在線上角色扮演遊戲的前身，MUD 與網路遊戲的虛擬社群研究方面，仍不脫上述功能論或使用與滿足的理論觀點。如蘇芬媛（1996）《網路虛擬社區的形成：MUD 之初探性研究》探討 MUD 使用者的人口特質、使用動機、使用行為、滿足程度、及遠距臨場感評價；郭昕周（1996）以《建構取向的遊戲式 MUD 學習環境研究》為題對 MUD 的延伸應用做一研究，藉以探討在 MUD 環境中，將遊戲屬性融入建構主義學習環境下的影響；許晉龍（1999）的《虛擬社群之研究》和江姿慧（2000）《使用者參與虛擬社群之研究》中皆認為 Armstrong 和 Hagel 所歸納出的人類四大基本需求：交易（transaction）、興趣（interest）、幻想（fantasy）和人際關係（relationship）是網路使用者參與虛擬社群的動機及虛擬社群形成的原因，許晉龍及江姿慧指出 MUD 是一種幻想型社群，它是一種有組織的網路角色扮演遊戲，讓參與成員可以在遊戲中扮演奇幻角色，並且跟其它角色互動，共同創造一個虛幻王國；曾懷瑩（2001）則嚐試以多元研究方法了解「龍域傳奇」此一文字 MUD 的虛擬社群，採用描述性統計和參與觀察法等研究方法，亦為去了解「龍域傳奇」成員參與的動機及使用與滿足的情形；董家豪（2001）的《網路使用者參與網路遊戲行為之研究》則應用虛擬社群的理論對 Fishbein 及 Ajzen 的理性行動理論加以修正，使用個案訪訪及統計方法來了解、預測、解釋研究對象參與網路遊戲之行為意圖。

從上面國內虛擬社群相關研究的整理分析可以得知，目前關於虛擬社群的研究不論是視虛擬社群與真實社群在本質上具有差異，或是直接選取一虛擬社群為研究對象之研究取徑，皆僅由社群的形式及功能層面，進行實證性的研究，僅能了解虛擬社群成員的使用動機和滿足情形，對虛擬社群的本質及對其成員的意義並未多加著墨，忽略了虛擬社群形成的過程和原因，更無法為虛擬社群和真實社群間的異同爭辯提出新的看法及解釋。

Poster (1995/2000 , p.47-48) 認為「網際網路與虛擬社群開啟新式互動的可能性，真實與非真實社群對立的概念並不能適當的指出模式與聯繫間的不同，反而只會模糊社群形成的歷史建構方式。」⁴本研究意欲了解線上角色扮演遊戲虛擬社群的形成和變遷、其社群成員透過什麼機制形成與他人同在一起的社群感，若使用實證論或使用與滿足理論將無法解答本研究之問題，亦將重陷虛擬社群和真實社群異同的論辨之中，研究者勢必另闢蹊徑，選取並發展一新的研究架構。

⁴ 此處採用的是王樂成、林祐聖、葉欣怡在《網際網路與社會》一書裡的譯文。

第四節 想像的共同體

學者（Foster，1997；Fernback，1999）指出瑞因格特及其大部份後續研究虛擬社群學者的概念，其實源自於安德森提出的想像共同體此一概念。Foster（1997，p.25）指出：

虛擬社群不應被認為是結構化傳播實際媒介之產物，亦非那些跟實體空間有關係的明確組織，而應被認知為概念空間中「主體」（bodies）和「居住者」（occupants）的虛擬建構，而班乃迪克？安德森的想像共同體在這點上極具洞見……。電腦中介傳播的文本需要強調想像的活動，當別人通常是非面對面的、短暫的、匿名的，便需要召喚想像。

瑞因格特自己亦在《Virtual Community》一書中指出必須以安德森想像的共同體之概念來思考電腦空間中虛擬社群形成的現象，「虛擬社群需要想像的活動來運作，而必須被想像的，就是社群這個觀念本身。」（Rheingold，1993，p.54）

依邱承君（2000，p.21-22）於論文《想像 想像的共同體——以 民報 社論為分析場域》中對安德森《想像的共同體》一書的耙梳，他認為安德森的論述乃由兩條互為表裡之軸線穿插其中：

首先，忠其（史家）本位，安德森追蹤人類歷史中國族潛伏、發軔到成熟之一般性系譜，始於 18、19 世紀美洲殖民屬地獨立運動的第一波國族主義，而後獲歐洲有意識地聲援迴響，並憑附著以方言為媒介的印刷資本主義，造就了有別於前輩的語言國族主義。19 世紀中葉以降，歐洲封建貴族眼見其勢銳不可擋，為避免淹沒於群眾力量，乾脆收編國族之原則於王朝中……第三波的國族主義於焉出現。近尾聲，隨著第一次世界大戰的結束，後浪推前浪法則於亞非殖民地再度生根，官方國族主義之副產品——帝國主義成為新箭靶，同時拜國族原則愈臻穩定之賜，最後一波的殖民帝國也有了落腳處……此為軸線一。相對於此，則是用以勾勒時間以銘刻國族痕跡之針腳與線頭，即……語言、印刷資本主義與時間的想像鐵三角。借用安德森書名之主副標，軸線一是為「民族主義的起源與傳散」，軸線二則以「共同體的『想像』」作耙梳之重心。

邱承君認為此雙重軸線之理論框架對在地國族想像現象之分析非常適用，第一個是由歷史嬗遞的軸線所呈現的不同國族類型，第二個理論軸線則突顯了想像為形成共同體的重心。

檢視安德森《想像共同體》中的軸線一，即安德森是如何嚐試了解「民族和民族主義是什麼？他們的本質是什麼？他們在歷史上是如何出現的，又經歷了怎樣的變遷？」等問題，他運用了比較史、歷史社會學、文本分析與人類學等方法後，論證指出民族和民族主義全是一種「特殊的文化的人造物」，

這些人造物之所以在十八世紀末被創造出來，其實是從種種各自獨立的歷史力量複雜的「交會」過程中自發地萃取提煉出來的一個結果；然而，一旦被創造出來，他們就會變的「模式化」（'modular'），在深淺不一的自覺狀態下，他們可以被移植到許多形形色色的社會地域，可以吸納同樣多形形色色的各種政治和意識型態組合，也可以被這些力量吸收（Anderson, 1991/1999, p.9）。

而這種特殊的文化人造物究竟是如何形成的？此乃軸線二：安德森接著指出包括民族在內的所有社群都是想像的，社群的成員心中存在著是對他們共同的想像，因為「所有比成員之間有著面對面接觸的原始部落更大（或許連這種村落也包括在內）的一切共同體都是想像的。區別不同的共同體的基礎，並非他們的虛假/真實性，而是他們被想像的方式。」（ibid., p.11）而民族這個想像的共同體最初且最主要是透過文字來想像的，後來加上「資本主義、印刷科技與人類語言宿命的多樣性這三者的重合」，形成了以個別印刷方言為基礎的世俗語言共同體，亦即日後「民族」的原型。

安德森指出印刷媒體與國族意識之間的關係後，許多學者以報紙、小說為題材來研究國族社群的形成。如邱承君延伸安德森的指標概念—想像，以《民報》社論的分析，來了解營造國族想像的要素及語言如何扣合本地文化資源以營造國族想像。莊雪屏（1998）的論文《新聞再現、族群認同與想像社群：以報紙中「眷

村」相關新聞議題為例》亦分析報紙對於有關眷村的新聞議題之報導和書寫及其型塑、再現的眷村意象，以了解報紙對眷村這個族群的認同建構產生的影響，莊雪屏更進一步的詮釋眷村意象是透過安德森想像共同體的作用，而對眷村人的認同產生影響。

除了印刷媒體的影響力之外，安德森（1991/1999，p.140）亦指出「傳播科技的進步，特別是收音機和電視，帶給了印刷術一個世紀以前不可多得的盟友。多語的廣播能夠在文盲和有著不同母語的入口中召喚出想像的共同體。」隔了近十年，他再度指出電子媒體營造國族想像的可能性，他主張電子通訊結合了目前世界經濟體系所導致的大規模人口遷徙，衍生出的「遠距民族主義」不再像以往倚賴祖國的領土疆域，網際網路、電子商務和廉價的國際旅遊，讓這些人能對自己祖國產生強大影響力，儘管他們已經不願意住在祖國（Anderson，2000）。已有研究者由安德森的觀點出發探討電視媒體與國族或文化認同形成之間的關係，如李丁讚和陳兆勇（1998）在《衛星電視與國族想像：以衛視中文台的日劇為觀察對象》一文中研究衛星電視的日劇與台灣國族想像之間的關係；田易蓮（2001）的論文《兩岸電視劇由抗爭到交流的歷史社會分析》研究大陸歷史劇對華人文化的國族想像體的影響。另外，則有研究者提出從印刷媒體、電子媒體到網路媒體，皆有型塑文化的想像共同體的潛力；李天鐸和何慧雯（1999）在《我以前一定是個日本人？日本流行文化消費下的認同實踐》一文中認為日本流行文化在國內經由報紙、雜誌、衛星電視到網路上的網站、討論區的推波助瀾，使1990年後期「哈日風」席捲台灣社會。

李丁讚和陳兆勇（1998，p.10）承續安德森《想像的共同體》一書的第二個軸線進行研究，認為國族意識在發生作用之前，一個文化體系就已經開始作用了：

Anderson 認為，國族意識並不是起源於自覺性的政治意識，早在國族主義的意識形態發生作用之前，這個文化就是一個由印刷媒體如報紙和小說所建構而成的「想像社群」，Anderson指出，藉由印刷媒體的中介，一群本來空間上分離的個體，卻因此可以在想像的層次上發生互動，他們雖

然身處不同的地域或城市，卻因為共同看一份報紙，共同閱讀一本小說，或是共同參與一個事件的討論等，而產生了時間上的共時性，一種新的、以媒體為外圍疆界的想像社群就這樣誕生了。

李丁讚與陳兆勇由此進一步問道：相對於印刷科技由於語言和政治上的限制，絕大部份的報紙是以一個國族國家、甚至一個區域/城市為範圍，在這個層次上，這類報紙所構成的想像共同體，就是這個國家/地域/城市，而當文化科技因電子科技的發展而擴展，人類的想像共同體是否也跟著不斷擴大？在這種情形之下一個超越國族範圍的想像共同體是否因此誕生？

田易蓮（2001，p.143-144）則指出想像國族最重要的媒介是「語言」，指出流通於華語市場的大陸歷史電視劇，藉由語言的想像產生了古老而自然的國族形象，華人社群因大陸歷史劇而形成一個想像共同體：

它象徵著一個廣義的國族文化概念，就像安德森說的「想像的共同體」，華人文化以延伸的網絡關係從原始的親族、血緣、文明、歷史，在特殊主義的國族文化邊界內，被想像為同屬一個社群。它因此不再侷限於政治的中華人民共和國，而是從香港、新加坡、台灣、到所有的華人社群，均被吸納到這個中華文化的想像共同體之內。

李天鐸和何慧雯（2001）則指出，哈日族的想像之所以能夠形成，得力於大眾傳播媒體在共同體建構上的影響力，他們認為：我們日漸活在一個電視地理空間中，對我們而言，重要的是電子傳播的空間，當我們在客廳中各自收看電視所再現的全球事件時，這個空間往往穿越了國家的疆界，透過電視，我們與身處其他地方的人們共享字面意義上的時間。電子媒介瓦解了人們實際所處環境與社會情境間的傳統關係，人們不再以與過去同樣的方式存在於地方（places）之中，新媒介重新定義了社會位置與地方（social position and place）。李天鐸和何慧雯認為，藉此，媒介創造了新的社群，透過觀看電視而共享的經驗，原本處於不同場所、彼此分離的團體攏聚一方，不同場所的文化也因此混雜在一起，影像性電子媒體甚或互動性的網路媒體突破了以往印刷媒體的侷限性：

電子媒介改變了我們對場所（locality）的認知，電子媒介建構了對虛擬空間與虛擬社群的新經驗，建構了虛擬實境。如果說民族這個共同體得以被想像出來誠如安德森所言，乃拜印刷媒體出現之賜，那麼九十年代聲光兼備的電子媒體，一方面將世界各個角落的一草一木、一事一物如其所然的透過波動媒介載具傳輸到民眾眼前，彌補了人類形體單一空間存在的缺憾，一方面類似視訊會議的互動式雙向乃至多向的溝通新科技，讓所謂面對面接觸有了新的形式。透過電子媒介建構社會真實的力量，社群的想像突破了以往印刷媒介只能在閱讀的當下在腦中想像同一群人的存在之侷限，互動式網際網路虛擬空間則更進一步提供了社群內乃至於社群間溝通、聯繫的管道（李天鐸、何慧雯，2001，p.10）。

上述研究都以安德森想像共同體的觀點出發，認為由小說、印刷品等文字媒體，到電子媒體如衛星電視所放送的日本偶像劇以及無線電視台所播放的大陸歷史劇，它們可以藉由傳播科技及語言的想像來建構國族認同或文化認同，但除了李天鐸和何慧雯指出網路媒體可以是日本偶像劇社群內或社群之間溝通、聯繫的管道之外，迄未有研究者進一步去探討安德森想像共同體的觀念是否可以直接應用於具有互動性、語言文字形式異於大眾媒體的網路媒體。研究者接下來以安德森兩個軸線的思維出發，深入梳理安德森的理論核心，並對照考量網路媒體的特性，重新思考線上角色扮演遊戲此一虛擬社群的起源、變遷的過程及想像的可能機制。

一、軸線一：虛擬社群的起源與傳散

安德森（1991/1999，p.53）在其著作第三章 民族意識的起源 中指出促成新的共同體成為可想像的，「是一種生產體系和生產關係（資本主義），一種傳播科技（印刷品），和人類語言宿命的多樣性這三個因素之間半偶然的，但卻富有爆炸性的相互作用。」傳播科技如印刷品，經過資本主義的推波助瀾，成為塑造新的想像的民族共同體之重要因素：

作為一種早期的資本主義企業的形態，書籍出版業充分地感受到資本主義

對於市場那永不止息的追求。早期的印刷商在全歐各地建立分店：「以此方式一個無視於[原文如此]國界的，名符其實的出版商『國際』就這樣被創造出來了。」而且由於 1500 年到 1550 年之間歐洲正好經歷了一段特別繁榮的時期，出版業的景氣也跟著水漲船高。……書商主要關心的是獲利和賣出他們的產品，所以他們最想要的是那些能夠引起最大可能多數的當代興趣的作品（ibid.，p.49）。

邱承君(2000, p.26-27)指出安德森所謂的印刷資本主義，實際上包含了「資本主義」與「印刷」兩個部門，「這不啻指示著『印刷資本主義』，不但是一種結構（生產體系、生產關係），它更代表一種文化（與印刷媒體有關的）。……關於結構，Anderson 最關心的是一個伴隨著語言的固著而有限的市場，以及，紮根於『同質、空洞』時間概念下的廣大讀者群……。至於文化，他一方面透露出『媒介即訊息』的態度，同時，將之指向宗教共同體與國族共同體的類比，即一個『神聖』的文化氛圍。」

回到本研究所關注之電腦中介傳播下的虛擬社群，以研究者的初步觀察及比對，邱承君對安德森印刷資本主義觀點之分析角度，亦可用以觀察線上角色扮演遊戲的形成與傳散過程。相較於 1500 年到 1550 年印刷資本主義的出現影響了民族意識的發生，1980 年代後電腦科技的發展與網路技術的成熟所帶來的資訊技術革命也使得資本主義再結構化，柯思特（1996/1998，p.15）表示：「1980 年以來，資訊技術革命已經成為資本主義系統再結構基本過程的手段。在這個過程中，技術革命本身為先進資本主義的邏輯與利益塑造，從事其發展與發表，而無需化身為這種利益的表現。」

線上角色扮演遊戲是電腦與網路科技發展下新興的一種傳播媒體，有其技術創新的面向，亦是資本主義下的商業產品，具有生產體系和生產關係。在本研究的軸線一，將探討科技及資本主義等因素在線上角色扮演遊戲虛擬社群的形成過程中所產生的影響。

二、軸線二：想像的機制

在嚐試去了解線上角色扮演遊戲透過什麼樣的機制，使參與者經由想像而形成一共同體前，研究者必須先掌握安德森所指的「想像」此一詞彙的意涵，但觀諸安德森之著作及相關虛擬社群學者的討論，似乎迄未對「想像」做一詳盡的定義及解釋。Jordan（1999/2001，p.251）定義安德森的集體想像（collective imagination）為：

從不認識或未曾謀面的人能藉由他們都瞭解與支持的想像連結在一起，對一個共同理想產生歸屬感。國家主義便是奠基於集體想像之上，因為國家的所有成員不可能見過成員，但他們卻能相信國家這個類似的圖像。所有社群都具有某種集體想像。

而他由此指出，在網路空間裡的集體想像為「虛擬想像」(virtual imaginary)。Jordan 指出，想像此一概念是出於拉康（Jacques Lacan）的作品，簡單的說是指自我與形象間的關係，與象徵及真實成為對比，但是「拉康的理論太過複雜，很難在此解釋卻不離題的。」（ibid.，p.252）由是，Jordan 亦未深入闡釋想像的概念。

拉康是法國精神分析學家，結合語言學和人類學的結構主義方法，重新解讀佛洛伊德的理論，甚至整個精神分析學的概念和範疇。在拉康的理論中，「想像」（imaginaire）、「象徵」（symbolique）、「真實」（réel）是極為重要的，甚至有時起了方法論的作用。1953 年，他在一次研究班（seminar）講演中指出：「想像、象徵與真實是人類現實性的三大領域」（杜聲鋒，1988，p.160）。關於想像，在拉康的思想中，想像與相似的意象（image）有關，在「鏡像階段」（兒童 6-18 個月大時），兒童就是通過與他人發生想像/意象關係，而確立自己身體的同一性。具體來說，從主體內部看（intrasubjectivité），主體對自己的「自我」的「自戀關係」，便是一種想像/意象關係；從主體間的關係看

(intersubjectivité)，也是位於想像關係之上的，「因為在拉康看來，兩個主體間之所以存在著相似性（從心理上而言），只是因為從起源上說自我就是他人，他人就是自我」（ibid.，p.160）。王國芳、郭本禹（1997）亦指出，想像不僅是對自身影像的自戀性認同之特定時刻或階段，亦是主體對任何對象理想化認同的不斷發展的過程。

在拉康的想法中，想像不受現實原則所支配，但卻遵循著視覺的或虛幻的邏輯，因此，在想像的層面上形成的自我是虛幻的，想像是妄想功能，不現實的幻想綜合，需要象徵的組織和指引作用。在 1950 年代初期，拉康受到索緒爾（Saussure）、李維史陀（C. Levi-Strauss）及雅克慎（R. Jakobson）等人的影響，將研究的重心從鏡像轉移到言語活動，從而提出象徵的概念。拉康所謂的象徵包括三類秩序：邏輯（數學）、語言、社會與文化的象徵現象，而拉康著重於後兩種秩序。他認為象徵是想像的主體向真實的主體之過渡（王國芳、郭本禹，1997），至於現實，只是為了作為想像與象徵的前提與界限而存在的，現實是「不可思的東西」（impensé），「不可化歸的」，沒有生氣的一堆死物，唯有昇到「現實性」（réalité）才能與象徵和想像發生關係。現實性是通過想像與象徵過濾過的，以想像和象徵為存在條件的現實的產物。因此，象徵處於現實之上，對現實具有優越性，也可以不依靠現實反而對現實起規範作用，如果沒有語言、邏輯、能指等這些象徵符號，現實對於人類來說便是不可接近的（杜聲鋒，1988）。

將拉康的「想像—象徵—現實」三個秩序結構由個人主體的層次，放大探討安德森的想像共同體概念，研究者認為兩者之間有共通之處。身為小至村落大至民族的每一成員，必須透過諸如文字印刷、電子媒體或網路媒體所提供的語言、社會文化等象徵符號來組織、指引其對其它的成員相似性的想像，才得以形成一共同體。要了解構成共同想像的機制，就要了解不同媒體的象徵符號如何組織、指引想像此一妄想，不現實的幻想綜合，使成員之間以相似的意象形成一共同體。在接下來的討論中，研究者將回顧安德森關於印刷媒體想像的機制之看法，

並依本研究的目的及所處的網路媒體特性提出新的可能研究取向。

(一) 由時鐘日曆的「同時性」，到網路的「無時間的時間」

安德森 (1991/1999) 認為小說與報紙的媒體形式，改變了廣大讀者的時間和空間想像，使新的想像共同體更牢不可破。在時間方面，他提出對同時性 (simultaneity) 的二元討論。首先，中世紀的基督教心靈並沒有歷史是一條無盡的因果連鎖的觀念，也沒有過去與現在斷然二分的想法，這也就是班雅明 (Benjamin) 所說的「彌賽亞時間」，一種過去和未來匯集於瞬息即逝的現在之同時性。在這種看待事物的觀點裡面，「其時」(meanwhile) 一詞是不可能具有真正的意義的；而我們自己的同時性概念，是在一段漫長的時間裡逐漸成形的，它的出現和世俗科學的發展有關，是一種「同質的，空洞的時間」觀念，在此觀念中，同時性是橫斷的，與時間交錯的，是由時鐘與日曆所測量的，時間上的一致 (temporal coincidence) (Anderson, 1991/1999, p.28)。安德森認為，最初興起於十八世紀歐洲的想像形式——小說與報紙的文本結構，為「重現」民族這種想像共同體提供了技術上的手段，如舊式小說，很清楚的，它是一種以「同質的，空洞的時間」來表現同時性的設計，他舉一部小說情節裡的一段為例 (ibid. , p.29)：

時間			
事件	A 和 B 吵架	C 和 D 做愛	A 與 B 在家共
	A 打電話給	B 購物	進晚餐
	C		D 打撞球
	D 在酒吧喝		C 做一個不祥
	醉		的夢

圖 2-1 小說情節裡的同時性

表中這些多半互不相識的行為者，在由時鐘與日曆所界定的同一個時間，做所有這些動作，而此一事實則顯示了這個由作者在讀者心中喚起的想像世界之新穎與史無前例。而報紙也為想像共同體發揮了技術的手段，它上方的日期，也就是它為一最重要的表記，提供了一種最根本的連結——即同質的、空洞的時間隨著時鐘之滴答作響的穩定前進（ibid., p.35）。

但是，安德森並未考慮到網路媒體的興起對於由時鐘和日曆支配的同時性所面臨的改變。柯思特（1996/1998）指出，當代社會仍然主要由時鐘時間所支配，這個機械/範疇的發現，是構成工業資本主義的關鍵。在物質層面上，現代性可以被構想為時鐘時間對於空間與社會的支配，而這種時間位居工業資本主義與國家主義的核心。但是，網路社會中真實與虛擬文化伴隨了電子整合的多媒體系統，造成了我們社會裡這種時鐘時間的轉化，其中一種形式是同時性，不同於安德森論述時鐘時間時所指的同時性，柯思特所指的同時性是即時（real time）、立即性（immediacy）的，電腦中介傳播使得互動式的多邊閒談、即時對話變得可能；另一個轉化的是無時間性（timelessness）：

在網路社會中，在一個格外具有重要歷史意涵的移轉裡，這種線性的、不可逆轉的、可以量度的、可以預測的時間，正在被粉碎……。它是各種時態的混合，而創造出一永恒的宇宙；不是自我擴張而是自我維繫；不是循環而是隨意；不是疊代而是侵入；無時間的時間（timeless time）利用技術以逃脫其存在脈絡，並且選擇性挪用每個脈絡迄今可以提供的價值。（Castells, 1996/1998, p.452）

邱承君（2000, p.36）認為「近乎囉嗦地，Anderson 一而再、再而三地提醒，同時性時間意義的轉換（由過去\未來揉和一氣，到可切斷時間流、並透過鐘錶與日曆所計算的）拉拔了國族以化身穩定堅實之社會體，而於其成員心中喚起一新穎的想像世界。」「但時間是如何與國族想像搭上線的？而，本地文化圈子獨特的時間觀，於營造國族想像上又如何？等種種問題似乎還是懸著。」邱承君認

為，轉圖之法，是時間的作用要和空間的演變一併觀察；再者，同時性的意義未必是時間概念轉變的即刻反映，反而需要某種媒介如報紙、廣播等加以轉折或加強效果。柯思特也認為時間與空間是人類生活的根本物質向度，不同於大部份古典社會理論，在網路社會中，空間組織了時間。邱承君與柯思特的論點提醒了研究者，安德森強調印刷媒體中時間的同時性，而較少著墨於空間對於想像的共同體形成上所產生的影響。網路媒體的時間與空間性與安德森所賴以論證時空與想像共同體的背景已有差異，除了牢記網路媒體的同時性已與安德森所稱之同時性有所不同之外，研究者還必須探討網路媒體的空間特性，並檢視其對線上扮演遊戲想像的共同體的可能影響。

（二）由小說的「社會空間」到網路媒體的「網路空間」

由小到村落大至民族之社群裡的成員因為地理距離的限制，都不太可能相遇、互動，安德森（1991/1999，p.10）因而指出民族是想像的，因為「即使是最小的民族的成員，也不可能認識他們大多數的同胞，和他們相遇，或者甚至聽說過他們，然而，他們相互連結的意象卻活在每一位成員的心中。」但是，小說和報紙等印刷媒體，卻可以突破面對面接觸的限制，為讀者創造一個共同想像的空間。安德森以一本民族主義小說《發癢的鸚鵡》（El Periquillo Saniento）的例子指出小說與報紙裡的複數名詞，在我們心中喚起了一個「社會空間」：

（前略）儘管鸚鵡接觸過不少良善而有智慧的人，他卻始終是無可救藥地愚昧無知。他不想工作，對什麼都認真不起來，先後成了教士、賭徒、小偷、藥劑師的學徒、醫生、鄉下小鎮的書記……這段的情節使作者得以在描寫醫院、監獄、偏遠的村莊、修道院等的同時，也透徹地闡明了一個重點——西班牙政府與其教育體系鼓勵寄生與懶惰……（ibid.，p.32，粗體字為安德森所加）。

除了以上這個例子之外，安德森並未詳述其對想像的共同體形成的影響，而且安德森這裡所稱的社會空間，毋寧是指涉如上述小說中「西班牙」政府實際佔

有的地理空間。但是，重要的是安德森在此點出了媒體喚起讀者空間想像的可能性，在經過適當的轉化之後，此一論點可以用以探究網路空間中虛擬社群的形成。如郭良文及柯裕棻（2000）在〈網路空間之型塑與台灣網際網路的發展〉一文中所指出的，安德森強調報紙可在極短的時間內大量流通，創造一個相同語言的閱讀儀式，使讀者得以想像社會中其他人的遙遠存在，對於相同的社群版圖有所知聞，並經由這個虛構的空間想像，產生了對這個共同體的認同，郭良文及柯裕棻延伸此一概念，認為「如此觀念，將空間與認同以人為的想像建構連接起來，建立在某些科技或語言條件上，確實可以延伸來討論網路空間的型塑概念。」（郭良文、柯裕棻，2000，p.192）：

承續安德森對於國族空間的討論，國族作為一個群體的想像，不但是社會建構，而且此種建構非得經由對實質空間的組織、排列、或政治性區隔而完成。共同體的認同與想像，也奠基於參與者對寓居於相同空間之中的他人，存有想像的休戚與共之利益關係，血緣關係，語言、歷史或文化關係，因之而形成一種深刻平等的同志愛或仇外的排擠屠殺。……如此概念，將空間與認同以人為的想像建構連接起來，建立在某些科技或語言條件上，確實可以延伸來討論網路空間的型塑概念。

安德森的想像社群概念，更認為在同一空間中的群體，可藉由某種媒介和語言的中介而維繫其所屬關係，網路空間的確有如此特質，所屬成員皆經由科技所形成的空間進行對話，營造某種認同。甚至，這個空間存在的絕對必要條件，就是參與者之間的選擇、連結或跳離、和不間斷的社會對話，因此，網路空間其實是社會型塑的一個動態的界面，它影響或延伸著其他面向的關係，也為其他結構性因素所制約。

郭良文和柯裕棻的論點，為安德森想像共同體的概念與網路空間之間提供了接榫，要探討虛擬社群的虛擬想像如何因網路空間而發生，需要先深入了解關於網路空間形塑的論述。網路空間一詞來自於網路叛客（cyberpunk）⁵文學家吉布生（Gibson）1984年出版的「新空想家」《Neoromancer》，他不僅因此得到科

⁵ 「網際叛客是崛起於一九八〇年代的一種科幻小說文類。它將目前的社會與科技小說化與異象化。網際叛客是一個運動，包括像吉布生，史特林（Bruce Sterling）卡迪根（Pat Cadigan）等這樣的作者。它有自己的雜誌、辭彙，與社會網絡。網際叛客變成一普遍的文化字眼，表示對資訊科技社會影響的一種法外或批判態度。」（Jordan，1999/2001，p.29）

幻小說最高榮譽「雨果星雲」(Hugo and Nebula)，也讓網路叛客變成一種運動。Jordan (1999/2001, p.37) 指出：「當網際叛客明顯成為一個運動時，它的想法已經造成科幻小說有兩個被特別預示出來的想法，並對網際空間有一個持續性的影響：即資訊組織是虛擬空間及虛擬身體的本質」。吉布生的網路空間概念是：

一塊地方，那裡能整理世界上所有資訊，而且無形體的意識也能夠進入。無形體透過電腦而產生。吉布生網際空間提供權力給能夠在網際空間中操弄資訊的人，不管他們是仰賴專家性的個人駭客，還是依賴公司組織的大型機構 (ibid., p.29)。

Jordan 指出，我們並沒有吉布生科幻小說裡的網路空間，但我們的確有一個能讓人們彼此溝通的全球電腦網路，它是透過政府、個人與企業的努力創造出來的。在這兩者之間，已經興起一個虛擬的人類互動社會、文化、經濟與政治空間（一個真實的網路空間），這個空間擁有吉布生或其它人所描繪的基本特質，而且已經存在於網路之中，經由電腦中介傳播進入一個與日常生活空間不同之空間。Jordan 以這個觀點出發，舉 Sterling 以下的描繪來說明網路空間是「兩個人在說電話時，所進入的另一個空間想像，一個在某些時間前，型變人類生活的空間。」：

網際空間是一個發生電話對話的「地方」。並不是在你的電話機裡面...。不在對方的電話裡面...是這些電話之間的地方。在那裡的無止盡之處，在那裡，你們兩個人，兩個人類，真正地相遇與溝通...。雖然它不是確實的「真實」，但是「網際空間」是一個真實的地方。發生在那裡的事情有非常真實的結果。這個「地方」並非「真的」，但它是正經的，它是重要的 (Sterling, 1992, 轉引自 Jordan, 1999/2001, p.83)。

Sterling 的想法源自於巴洛 (John Perry Barlow)，他把吉布生「網路空間」的字眼應用到真正存在的傳播網路，特別是電子佈告欄與網際網路上。Jordan 指出所謂的巴洛維恩網路空間 (Barlovian cyberspace) 可以被理解為：「在人們說電話時進入的一個龐大複雜的空間，服務數百萬人的全球網路之出現就已經看見了一個複雜，並且表面上無窮盡的巴洛維恩網際空間之崛起。」 (ibid., p.30)

Jordan 認為，由於巴洛提出這種觀點，網路空間的概念才由吉布生科幻小說的想像確定下來，而日後出現的虛擬社群正好反映了巴洛維恩網路空間的原型。

由巴洛維恩網路空間的概念，人們在打電話或連上網路的那一刻，即進入了一個非日常空間的空間想像之中，雖然它不是確實的「真實」，但它是真的且重要的。李英明（2000，p.121）強調想像過程中媒體的重要性，他認為網路空間其特質就在於身體接觸的抽離，由此網路空間中虛擬社群的形成更需要靠想像才有可能，不過，想像的表達與匯集，必須依賴媒介（體）；

民族主義在近代以來的形成過程中，相當程度依賴出版印刷技術；而今網路技術和空間的出現，將促成一種不同以往仰賴出版印刷技術的新的集體想像，我們或許可以將之稱虛擬的想像。

李英明的論述指出網路空間需依靠使用者的想像而形成，並使得虛擬社群得以產生。而本研究所關注的線上角色扮演遊戲，了解其網路空間是如何形塑，且如何形成其成員的共同想像等問題，亦是解答線上角色扮演遊戲想像共同體形成的關鍵因素之一。學者對線上角色扮演遊戲的前身：MUD 的研究結果可提供本研究參考。Reid（1994）在其論文《Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities》中指出，同步的電腦中介傳播將網路空間帶入虛擬實境的領域，網路的使用者可以透過電話線、衛星……等設備，進入一個想像的空間，而此時一種連線的、互動式的文字虛擬實境：MUD 亦慢慢發展出來。Curtis（1997）在研究自己所創造的 LambdaMUD 這個「文字虛擬實境」裡的社會現象一年後，指出根據麥克魯漢的冷/熱媒介論，文字式的 MUD 由於欠缺感官上的刺激，屬於「冷媒介」（cold medium），誘使使用者啟動自己的想像去彌補欠缺不足的部份。

何以 MUD 被視為一種虛擬實境？Curtis（1997，p.121-122）指出 MUD 是「一種軟體程式，可供多人使用者經由數種連線方式連上一個分享的資料庫，提供『房間』、『出口』和其它物件。每一個玩家從其中一個房間『裡』瀏覽並操控這個資料庫，只能看到同一個房間裡的物件，並且需經過連接房間與房間的出口來移動。因此，MUD 是一種經由電子再現，可供使用者造訪的虛擬空間。」

MUD 是一種不需要透過顯示頭盔或數位手套等科技裝備，僅透過文字即可讓使用者浸入（immerse）及定位（position）的虛擬實境⁶。Turkle（1996/1998）指出，在高科技文化中，「地下城」（dungeon）一詞始終代表一種虛擬境界的含意，當許多電腦使用人可以共享並在其間運作的虛擬空間：MUD 創建時，亦成為一種新的社會虛擬實境。她認為虛擬實境這個名詞通常意指僅透過電腦互動才能出現的隱喻空間，在 MUD 中，使用者並不運用電腦硬體使他們自己沉浸於充滿鮮活景象的世界中，他們只是沉浸於一種文字世界中。

由上面的討論可知，MUD 是一種以文字為基礎的社會虛擬實境。究竟 MUD 的使用者經由何種機制浸入文字的虛擬實境？「想像力」是關鍵因素。Reid（1994，p.4）承襲瑞因格特的觀點，她認為虛擬實境不是一組科技，而是一種經驗，她指出網路空間或虛擬實境「與其將之視為技術建構的，不如將之視為文化建構的，……是經驗上的而非技術上的一種組合，更有甚者，我相信它主要是一種想像性（imaginative）的而非感官性的經驗。」而 MUD 除了提供使用者個人想像性的經驗之外，它也扮演了重要的媒介功能：「MUD 不只是讓每一個使用者表達自己想像的工具，它更是使用者之間的想像以及向別人傳播他們所想像的媒介。」（ibid.，p.5）

Cooper（2000）將 MUD 視為承載後現代文化的虛擬實境科技。他認為電腦哲學（cyberphilosophy）某種程度上都跟馬克思主義有關，意即科技本身及生產的力量會強力影響文化和社會超結構（superstructure）的狀況。由電腦哲學的思維出發，Cooper 在 *MUDs, Metaphysics, and Virtual Reality* 一文中追蹤電腦科技與後現代文化之間的關聯，結果發現 MUD 這個後現代主義文化下的典範人造

⁶ Schroeder（1996）在《The Social Dynamics of Virtual Reality Technology》一書中對虛擬實境下的定義是「一種電腦產生的展示，可以容許/逼使使用者有出現在一個環境中的感覺（而非真正在其中），並與環境互動。」（轉引自 Cooper，2000）。Cooper 認為區分虛擬實境比較好的途徑是把感官取向或浸入的虛擬實境當做一類，文字取向的當做另一類。而 MUD 的文字特徵創造出一種空間和使用者可與之互動的幻覺，一種虛擬實境。

物，跟現代主義下傳統藝術形式如華格納（Wagner）的歌劇一樣，都可以「建造世界」（world making）⁷。他認為在設計者的程式碼和使用者的語言建構下，MUD 使用者經由對自身在 MUD 活動的價值，及這些相互主觀價值的分享，形成虛擬社群或所謂的虛擬社會真實（virtual social reality）。Cooper 並不因此認為 MUD 就是所謂非真實主者（irrealist）口中的多元世界（multiplicity of worlds）的一部份，而是，我們仍屬於一個現實（actual）的世界，MUD 則是網路文化與促使網路文化發生之科技的影響下，所形成的社會真實（reality）中的一個。

Cooper 嚐試由科技與文化的面向，結合後現代主義與現代主義者關於真實與世界的觀點，他發現 MUD 的文本結構符合後現代主義者關於世界建構的標準，而 MUD 是設計者和使用者建構出來的一種社群或社會真實，又可與現代主義者對於我們只有一個世界，但可以有多種不同的象徵系統同時存在之論點相符合。從他的觀點觀之，MUD 的虛擬社群或虛擬實境，並不比其它的真實來得不真實。

虛擬實境讓網路空間得以再現真實生活中的空間，如同 Jordan（1999/2001，p.1）指出網路空間與虛擬實境的關係：

網際空間可被稱為一個具虛擬生活及虛擬社會的虛擬之地，因為這些虛擬的生活與社會並非相同的「真實」社會之實體真實而存在。隨著網際空間的崛起，虛擬成為真實的相對名詞。雖然實體是存於網際空間之中，但卻是被重新創造的。虛擬實境就是用來指涉這種在網際空間中，重新創造我們日常實體空間的概念化字眼。

由上述的觀點進一步思考，研究者認為安德森想像共同體之觀念可以應用於

⁷ Cooper 認為，從康德（Kant）以降的哲學思維，將對結構的問題由世界、心智、概念，漸次轉移至現今的象徵（symbol）：如科學、哲學、藝術等不同領域的象徵之每日論述建構了多元的世界。Goodman 1978 年的著作 < Ways of WorldMaking > 提出除了自然科學家所描述的世界外，文學家、藝術家或音樂家如狄更斯（Dickens）或畢卡索（Picasso）、巴哈（Bach），也創造了各自的世界，否定有一個獨立於我們再現的世界存在。Goodman 提出了五個建造世界的方法，而 Cooper 逐一比對，認為 MUD 符合 Goodman 世界建造的方法。

探索線上角色扮演遊戲此一虛擬社群上，來探討人們如何透過電腦中介傳播，透過想像其所處網路空間的虛擬實境是實體的過程，以形成一個消弭真實世界/虛擬社群邊界的想像共同體。

（三）從方言印刷語言到網路互動符號

語言，在安德森的論述中，具有人類宿命式的多樣性，在民族此一想像的共同體形成的過程中，語言與資本主義、印刷科技半偶然性且爆炸性的相遇，民族的原型——以個別印刷方言為基礎的世俗語言共同體——才得以形成。安德森認為，包括回教、基督教、佛教或儒教的神聖文化都包含有廣大無限的共同體，「所有偉大而具有古典傳統的共同體，都藉助某種和超越塵世的權力秩序相連結的神聖語言的中介，把自己設想為位居宇宙的中心。」（Anderson, 1991/1999, p.19）但是儘管偉大的宗教想像共同體曾享有崇高的威勢，他們的不自覺的整合性，卻從中世紀後期開始穩定地衰退：首先是對歐洲以外世界所進行的探險的影響，急遽擴大了文化和地理的視野，如十三世紀的馬可波羅遊記；第二個因素是神聖語言（如拉丁文）自身地位的逐步式微。隨著 1500 年後所興起之印刷資本主義的邏輯，少數菁英的拉丁文市場一旦飽和，由只懂單一方言的大眾所代表的廣大市場便取而代之，1640 年以後，以拉丁文寫的新書日益減少，而方言著作則與日俱增，出版漸漸不再是一個國際性，而是以方言為領域的事業。資本主義朝向方言化的革命性衝刺還受到三個外部因素的進一步進動，即拉丁文的神祕化與脫離日常生活、宗教改革的影響（如馬丁路德教派以德文印刷，並在十五天之內就已經傳遍全國），還有被若干居於有利地位並有志成為專制君王的統治者用做行政集權工具的特定方言之緩慢的，地理上分布不均的擴散。

安德森認為「沒有什麼比資本主義更能有效地將彼此相關的方言組合起來了。在文法與句法所限制的範圍內，資本主義創造了可以用機器複製，並且經由市場擴散的印刷語言」（ibid., p.54）而這些印刷語言，以三種不同的方式奠下

了民族意識的基礎：

- 1.最重要的，他們在拉丁文之下，口語方言之上創造了一個統一的交流與傳播的場域。那些口操種類繁多的各式法語、英語或者西班牙語，原本可能難以或根本無法彼此交談的人們，經由印刷字體和紙張的中介，變得能相互理解了。這些被印刷品所連結的「讀者同胞們」，在其世俗的、特殊的、「可見之不可見」當中，形成了民族的想像共同體的胚胎。
- 2.印刷資本主義賦予了語言一種新的固定性格（fixity），這種固定性在經過長時間之後為語言塑造出對「主觀的民族理念」而言，極具關鍵而古老的形象。
- 3.印刷資本主義創造了和舊的行政方言不同種類的權力語言。不可避免的，某些方言和印刷語言「比較接近」，並且決定了他們最終的型態。

從以上安德森對語言的論述可知，做為古老的神聖宗教共同體中心的神聖性言語，歷經歷史性的外部因素及人類語言宿命性的多樣性，再適逢印刷資本主義的興起，而演變成方言印刷語言，它透過小說與報紙等印刷媒體，創造了一個統一的傳播場域，讀者在其中可以想見其它同胞的存在，亦因此塑造了讀者們對民族與國家理念上的主觀的共同想像。蕭高彥（1996，p.279）在《共同體的理念：一個思想史之考察》一文中即指出「從語言團體如何進一步構成政治共同體一直是民族主義思想的主要課題。」以共同體理論而言，民族所共有的乃是一種「共同的特徵或屬性」，例如血統、語言和文化，雖然安德森認為這種共同屬性大部份均為文化建構的，但其在心理層次之訴求力亦是不容忽視之事實，而情感的語言正可以滿足心理層面的需求，再加上血統或文化都不是有精確指涉的對象，因此構成一個民族之主要標準，乃在於語言。

相對於安德森所強調的方言印刷語言，電腦中介傳播下的網路空間所使用的「語言」有何不同的特性？Collate & Belmore（1996，轉引自盧諭緯，1997）曾

針對電腦中介傳播中的溝通提出一個「Talking in Writing」的概念，說明電腦中介傳播是一種透過文字進行口語的溝通，盧諭緯進一步指出可以用言談社群（speech community）的觀念來解析互動程度高，有語言的存在，而且成員能夠對話的團體。所謂的言談社群，意即以語言基礎的社群，社群中的人使用共同的語言、對此語言有共同的態度及反應，並建立一般性的社會連帶（Social Bond）。盧諭緯指出面對 BBS 討論區這樣所謂的虛擬社群，過去在進行社會分析時的變項被模糊，因為我們不容易分辨其性別、職業等人口變項，若是針對虛擬社群的成員進行內部觀察時，就必須先拋開既有的面向，從參與者的想像出發，而語言的使用，就是參與者的一種想像。

盧諭緯認為電子布告欄討論區語言的使用，可以確認出言談社群的形成，吳國豪（1999）在對線上即時交談系統 IRC 的研究中，亦發現 IRC 社群似乎已然形成一言談社群，意即 IRC 成員共用至少一種語言型態以及其合宜用法的社群。盧諭緯及吳國豪對於電子布告欄及線上即時交談系統的研究，皆指出了電腦中介傳播下，網路媒體中的社群成員經由共同言語的使用，對此語言的共同態度及反應，並且建立起一般性的社會連帶，形成言談社群。

但相較於以文字為主要溝通工具的電子布告欄或線上即時交談系統，依研究者的觀察，玩家在進行線上角色扮演遊戲時，交談並非進行遊戲時最主要的活動，除了以文字進行口語化的溝通，線上角色扮演遊戲的玩家更常透過影像及聲音等方式，與其它玩家進行複雜的社會互動，如同前面所指出的，「玩家不但可以自行打扮自己的造型，還可以從事各種像是漁夫、鐵匠、礦工、麵包師傅……等等不同的職業，和其它的玩家們組成一個功能相當完整的社群，不只是戰鬥而已，而是一個像是真實社會一般的，各盡所長、各取所需的虛擬社會。而玩家身為這個虛擬社會的一份子，和其他人們的交談等社交互動，也都盡可能的以圖像的方式，忠實的在各個玩家面前的電腦螢幕之前重現了。」（《My 網路遊戲》，2001，p.7）相較於安德森認為方言印刷語言塑造了想像的共同體，乃至於電腦

中介傳播研究學者視言談的互動為網路社群形成的因素，研究者認為除了語言，本研究必須另闢蹊徑，以了解線上角色扮演遊戲參與者之間透過所營造的共同想像。

Baym (1995, p.38) 在 *The Emergence of On-line Community* 一文中試圖了解「線上發生了什麼事，讓一些人從一開始就將其當做社群？」她認為，擁有共同的興趣不足以凝聚網路使用者的社群感，這從任何人都可以訂閱許多郵件列表及新聞群組的現象，可以看出他們在如何有社群感這點上有著顯著的差異，而更有甚者，在同一個線上團體裡，有的人認為它是社群，有的卻否。從以上的例子看來，學者們對如何系統性地去了解線上團體、線上社群所知非常有限。Baym 認為，安德森所論證的，除了面對面的關係，所有社群都是透過大眾媒體想像的過程，可以應用於電腦中介的傳播，與其去質問線上社群是否為真 (authentic)，被安德森影響的電腦中介傳播學者們已在尋找安德森所謂「想像的方式」的論證。

Baym 認為最早也是最多關於電腦中介傳播的研究是任務取向的 (task-oriented)，重點為探索工作組織情境中電腦中介傳播的影響，他們發現了以下的因素會影響傳播模式及社會化組織：

- 1.外部情境 (External Contexts)：真實情境或先前情境的投射或影響。
- 2.時間架構 (Temporal Structure)：電腦中介傳播同步性 (synchronistic) 或異步性 (asynchronistic) 對團體傳播形式所帶來不同的影響。
- 3.系統基礎建設 (System Infrastructure)：反映於團體中電腦的物理配置 (physical configurations)、系統的適應性 (system adaptability)、對使用者友善的程度 (level of user friendliness)。
- 4.團體的目的 (Group Purposes)：Baym 將其概念化為任務 (task)。
- 5.參與者的特性 (Participant Characteristics)：團體成員的特性受團體大小 (size) 的影響最深。

Baym 認為上述結構性因素仍不足以完整解釋團體形成的原因。她建議後續研究者在研究電腦中介傳播團體時，應當去了解社會意義在「轉用」(appropriation)中被創造出來的動態過程，這些社會意義的動態過程能讓參與者去想像他們自己是個社群(*ibid.*, p.38) 她指出社會動力的展現(emergent social dynamics) 在於以下四個層面：

1. 表達形式 (Form of Expression)：如電腦中介傳播使用者創造的新圖像 (icons)，例如微笑 (☺)、淘氣的眨眼 (;-)、不滿 (☹)等。
2. 身份認同 (Identity)：由於電腦中介傳播的匿名性，導致了使用者減少壓抑、增加使用的熱忱。在匿名的範圍中，參與者可以透過簽名檔 (signature file) 的建立.....等去建立自己新的身份認同。
3. 關係 (Relationship)：電腦中介傳播的參與者不僅能有個人的身份/認同，他在與其他參與者互動的過程中也產生關係。
4. 行為規範 (Behavioral Norms)：許多電腦中介傳播團體彼此分享意義、彼此個性，建立關係，亦形成其行為規範，不論是正面或負面的。

Baym 提出以上述四個層面來觀察線上社群傳播性的互動 (communicative interaction) 的社會意義，以了解社群如何被想像的觀點，解決了前述僅以安德森方語印刷語言及網路媒體言談社群理論對於探討即時性、互動性高且由文字、影像及聲音所組成的線上角色扮演遊戲之不足之困境。Baym 指出社群成員之所以能經由想像而形成一個社群，主要在於對產生自傳播性互動之社會意義的相互了解。研究者據此，進一步探討如何取引適當的研究取徑以了解線上角色扮演遊戲玩家的想像機制。

王佳煌 (2000 , p.195) 指出，以米德 (George Herbert Mead) 的上課筆記《心靈、自我與社會》為立論經典，而由布魯默 (Herbert Blumer) 所提出的符號互

動論有以下基本假定，可以用以分析虛擬社群的互動模式與問題：

- 1.人獸之別在於人有使用語言、思考事物、溝通傳意的能力。符號與語言是人們學習、共享意義的工具，個人與集體行動都需要靠符號化導引思考與行動，界定環境，準備反應。
- 2.人的社會活動是動態的過程，不管是個人的意識、思想、自我的形成發展，還是人與人之間的互動與整體社會的運行，都是人的行動的程現。不僅如此，人還會擬想別人在某種情境中可能會採取的行動。
- 3.人是有意志的生物，不是純依本能行事，不像巴夫洛夫實驗中的狗，一聽到鈴聲就流口水。人有自我，人會在心靈中形成一面鏡子，觀審鏡中之自我（the looking-glass self），把自我當做一個行動的客體，思考自己該如何行動，進行自我的反身互動。
- 4.正因每個人都有思考問題、審時度勢與詮釋意義的能力，每個人都會觀照鏡中自我，擬想他人的反應。這種種交互作用的結果，就是社會的聯同行動（joint action），聯同行動的模式即構成社會。

從符號互動論上述四項基本假設，王佳煌認為可以應用三個面向來分析虛擬社群的互動：

- 1.語言與符號：包括肢體語言、面部表情、說話聲調與衣著服飾，電腦中介傳播虛擬社區互動的研究最引人入勝之處，是虛擬社區的成員「透過聯同行動，利用網際網路分布全球的有利特性，逐漸發展出特殊的符號，表達情緒與肢體語言，以補文字之不足。」（ibid.，p.196）
- 2.真實與虛擬之間—自我的幻變：王佳煌認為可以由三個層次來看：（1）現實自我將主體我與社會我移到網上；（2）接受或面對虛擬社群的再度社會化，例如遵守網路禮儀；（3）有時虛擬自我可以取得生命，具備明

確的身分與完整的人格面具，與現實生活中的自我分庭抗禮，有時虛擬自我是一部分自我的展現，也就是現實與想像的自我的結合，有時網路族創造出太多的虛擬自我。

3. 虛擬社群的社會互動—合作、衝突與階層：在某些種類的虛擬社群之中，階層結構仍然存在，它也許不是現實社會階層體系的翻版，卻頗有神似之處，這是參與者以其所知與經驗，配合虛擬社群的技術環境，刻意製造出來的。至於虛擬社群的合作現象有三種表現方式，一是單純的資訊流通與交換，二是某種心理與尋求慰藉的支援團體（support groups）或鬆散的活動合作關係，三是聚眾合作，推動某種理想或運動；而某種程度上如同現實社會，虛擬社群有合作，亦有衝突。王佳煌認為，虛擬社群內的階層結構、合作與衝突有一個最明顯的特色，就是其中的互動常令玩家身歷其境、感受深刻。在社群內，所有的互動全部要靠文字與圖像，缺乏真實生活中肢體語言的輔助，感覺會特別敏銳，想像力也必須擴張，彌補面對面體驗的不足。

Baym 提出觀察線上社群傳播性的互動之社會意義，以了解社群如何被想像的觀點，而王佳煌以符號互動論的觀點，發展出針對虛擬社群的互動研究之應用分析面向，皆可供本研究「借火」用以理解線上角色扮演遊戲此一虛擬社群之參與者經由如何的傳播性互動、符號互動，以及對社會意義的相互了解，形成一想像性的社群。而接下來研究者針對線上角色遊戲的特性，發展出適合該情境的想像的機制的觀察面向。研究者將以上述理論探討為出發點，回顧線上角色遊戲的前身：MUD 的相關研究，配合研究者自身對線上角色扮演遊戲研究場域的初步觀察，發展一可用以了解線上角色扮演遊戲參與者互動的架構。

蘇芬媛（1996）指出 MUD 的文本具有以下特色：

1. 角色扮演：主要是由使用者在 MUD 中「名字」、「性別」、「自我描述」三個部份塑造而成。
2. 社會層級：MUD 裡存有層級式的社會結構，主要由專家與生手的差別為決定要素，王佳煌也認為在虛擬社區中，就屬 MUD 的階層體系最為明顯，尤其是冒險型的 MUD。
3. 隱喻式物件及空間：就以往純文字 MUD 而言，MUD 是一個以文字隱喻（metaphors）的方式呈現空間、人物、物品的電腦程式。

Reid (1994) 認為 MUD 是一經由網路互動性的、由想像性的經驗及文化建構出來的虛擬實境，它是由玩家所發展的，一種由依靠對虛擬環境的操控形成的權力結構，所強化的文化霸權。這些意義和社會控制的新系統，使 MUD 成為一個明顯的文化團體。她觀察 MUD 有以下的社會現象：權力階層、競爭與合作、社會凝聚力。

Curtis (1997) 則是以把他對 MUD 社會現象的觀察分類為三個範疇討論之：

1. 與玩家個人相關的行為、動機等社會現象：MUD 的人口組成、玩家的表現（如名字、描述）、玩家匿名性、巫師等。
2. 與小團體玩家間的互動有關的社會現象：如 MUD 交談、虛擬派對、虛擬婚禮、MUD 裡的小遊戲等。
3. 與 MUD 整個社群有關之行為的社會現象：網路成癮。

在本研究軸線二：線上角色扮演遊戲想像的機制方面，研究者由安德森關於民族想像共同體想像的機制（如時鐘日曆時間的同時性、小說裡的社會空間、方言印刷語言）出發，探討網路媒體所營造出網路空間之時/空特性的論述及 Baym、王佳煌等學者提出關於研究虛擬社群成員傳播、符號互動的觀點，並在回顧關於 MUD 的相關研究後，對照研究者對線上角色扮演遊戲的實際參與觀

察，決定本研究的軸線二的觀察重點。本研究將由玩家個人與遊戲世界的互動、玩家之間的互動及整個社群成員社會互動等三個層次的互動現象，分別探究線上角色扮演遊戲裡網路空間裡的時/空特性，玩家們角色扮演的表現，語言、符號、動作等表達形式、經濟活動、社會組織、合作與衝突、行為規範、虛擬階層與權力、行為規範及其它社會現象等面向之互動，如何使線上角色扮演遊戲的玩家產生共同的想像並形成一共同體。

第三章 研究設計

在上一章文獻探討中，研究者底定了本研究之研究架構：由兩個軸線出發，軸線一針對線上角色扮演遊戲的由來和演進，了解此一虛擬社群的起源與擴散之過程及背景；軸線二，則由「想像的共同體」此一概念出發，來嚐試尋找使線上角色扮演遊戲玩家形成一想像共同體的機制。而為了解答兩個不同軸線的問題，需要不同的研究方法來進行。

第一節 研究方法

一、次級資料分析法（Secondary Data Analysis）

就軸線一而言，安德森所研究的民族，是透過印刷媒體與資本主義等歷史因素所形成的「特殊的文化的人造物」。在上一章的文獻探討中，研究者提出網路科技、資本主義對於線上角色扮演遊戲虛擬社群形成的可能影響，針對於此，本研究將採取「次級資料分析法」，由學術文獻、線上遊戲產業內的報告和遊戲媒體的分析報導等來源蒐集相關的資料，由奇幻文學、紙上角色扮演遊戲及電腦線上遊戲的發展過程，對線上角色扮演遊戲的形成和擴散做一分析。

二、參與觀察法（Participant Observation）

就軸線二而言，研究者欲了解影響線上角色扮演遊戲社群成員之共同的想像形成的機制，不單要從遊戲的外部來了解，而應從遊戲內部來進行描述和解釋。

如同 Fernback (1999) 所言，在人與人之間只能靠媒介連結的網路空間裡，研究者得認知到虛擬社群不僅是個獨立存在、顯明的研究對象，還是一種透過協商和共同的意義、結構、文化等產物形成的一個傳播過程 (communicative process)，而目前國內關於虛擬社群的研究僅將其研究對象視為一已存在的個體，由虛擬社群外部來進行研究了解，相較之下較少由虛擬社群內部來了解虛擬社群形成的機制。

南華大學出版所研究生劉智惠在蔡超塵 (2001) 從網路遊戲談人際互動與社群形成~從 MUD 到天堂 文中曾提出她在瀏覽線上角色扮演遊戲《天堂》的網站後，對研究線上角色扮演遊戲現象的反思：

點過一個又一個關於「天堂」的網站，看著他們的歷史，看著一個一個的留言，像一個誤闖禁地的外人，看著一個不能理解的一群人。

回過頭來，看著台大電機系的 Hankill 寫的關於參與「第四屆 Mud workshop」的感想，覺得怵目驚心，即使是一個資深的研究者，如果只是在外面打轉，再精湛的研究技巧都掩飾不了你對那個場域的不清楚，最好的研究方法，可能是必須進入那個場域，做一場參與式的觀察，否則所有的解讀可能都會貽笑大方。

不然，就只好引用二手資料，做一些文獻的歸納與探討，像「第一屆網路虛擬社群研討會」中的論文：網路虛擬社區的形成：MUD 初探，大量引用論文，來對 MUD 這個社群做概括性的描述，去初步認識這個社群 (轉引自蔡超塵，2001)。

劉智惠以身為一個線上角色扮演遊戲的局外人及一個學術社群中的研究生之雙重身份，點出了研究線上角色扮演遊戲時，研究者所面臨的課題。如何選擇適切的研究方法，以「圈內人」的角色進入線上角色扮演遊戲的虛擬社群內，了解其成員共同的想像機制，並將其結果描述予「圈外人」的學術社群讀者，是本研究在方法論上遇到的難題。

Jorgensen (1989/1999) 指出，我們對某一現象所知極微（例如新近形成的族群或行動）、圈內人和圈外人的觀點有重大差異時（例如：撲克玩家、次文化族群……等）或該現象非為公眾可見時，特別適合運用參與觀察法去進行了解和描述。線上角色扮演遊戲是 1997 年才出現的虛擬社群現象，而且需要購買軟體安裝並每月付月費才能進入遊玩，一般大眾除了報章雜誌上的報導，無法了解線上角色扮演遊戲的現象，學術界亦尚未對線上角色扮演遊戲進行內部的了解和描述，考量上述因素，研究者認為採取參與觀察法來進行線上角色扮演遊戲想像機制的了解，是一可行且重要的取徑。

嚴祥鸞 (1996) 指出，「參與觀察」（又稱為實地觀察，field observation）對於社會科學的學者是非常重要的，因為參與觀察不但是一種生活，而且是我們生活的過程。「象徵互動學派即視人類社會為人們營造生活的集合。……生活就是所有的參與者（人們）面對不同環境和情勢，發展出不同對應行動的一種持續活動的過程。」（Blumer, 1969, p.20, 轉引自嚴祥鸞, 1996, p.1）由於人類的活動是個持續的個程，許多人類行為現象必須透過互動才有意義（meaning），而意義則因時、地、人不同而有不同，參與觀察就變成研究社會現象的最佳方法之一。Jensen 與 Jankowski (1991/1996, p.223) 亦指出：

參與觀察法的目標在於，學習被研究者的「文化」（或次文化）規則，並且不管這些規則是成文或不成文的，都得根據這些規則去詮釋事件和行為。從這個觀點來看，參與觀察的目的，並不在於指出放諸四海而皆準的法則，而是「對特定文化中具體生活經驗、社會規則及這些規則模式，生產出細密精緻的描述。」

應用傳統研究方法於新興的網路媒體，亦是一項新的課題。就參與觀察法而言，應用此方法於網路媒體上的研究並不多，但有逐漸增加的趨勢。吳姝倩 (1996) 指出，採用親身參與觀察的電腦中介傳播研究並不多，且觀察的結果多被當做一種蒐集資料的方法，最後這些資料仍經過統計分析得到研究結果，且電腦中介傳播研究並未出現作者實際進入網路系統成為一成員，參與他們的互動、交往，以

了解他們的文化的研究。但近幾年來，學界對於虛擬社群的行為模式及規範等特性感到興趣，開始採用參與觀察法以研究虛擬社群的特性（翟本瑞，2001），因為各種虛擬社群的性質與結構不同，呈現出不同的面貌與動態，這些微觀的、歧異的現象，本身就值得論者深入探討，但論者如果要仔細研究虛擬社群的活動狀況與相關問題，最妥當的辦法似乎是利用現有的微觀社會學理論，進行參與觀察或田野調查（王佳煌，2000）。根據研究者的觀察，近幾年來在 MUD 虛擬社群的研究領域方面，已有學者採用參與觀察法來進行研究（Reid，1994；Turkle，1996/1998；Curtis，1997；Kendall，1999），而 Kendall（1999）指出，近來新成長的線上研究領域有忽略線上傳播與互動的重要社會情境，他建議雖然研究者可能最終選擇其它的方法，但參與觀察法仍能提供他們線上研究不足的重要資訊，例如參與觀察可以讓研究者更加了解 MUD 參與者身份認同表現的範圍，以及這些表現對參與者的意義為何，在研究互動性的網路論壇，特別是同步性傳播的 MUD，參與觀察可以提供最準確的觀察結果，花費時間跟其它參與者相處，以及了解團體本身其及實際的規範，可以讓研究者取得信賴並學習如何去解釋 MUD 參與者的認同表現。

參與觀察法用二個主要的指標來進行分類：（1）研究者參與所觀察行為的程度；（2）觀察的隱匿程度，可以畫分為以下四區（如圖 3-1），1 區為公開觀察、2 區為公開參與、3 區為隱蔽觀察，而 4 區則表示研究者參與所觀察的過程，但身份不被外人所知（Wimmer & Dominick，1995）。在本研究中，由於考量收集到資訊的真實性，及被觀察的遊戲玩家的合作程度，研究者將採第四區隱蔽參與者的角色，不公開身份而實地參與觀察線上角色扮演遊戲，以了解其共同想像的機制。

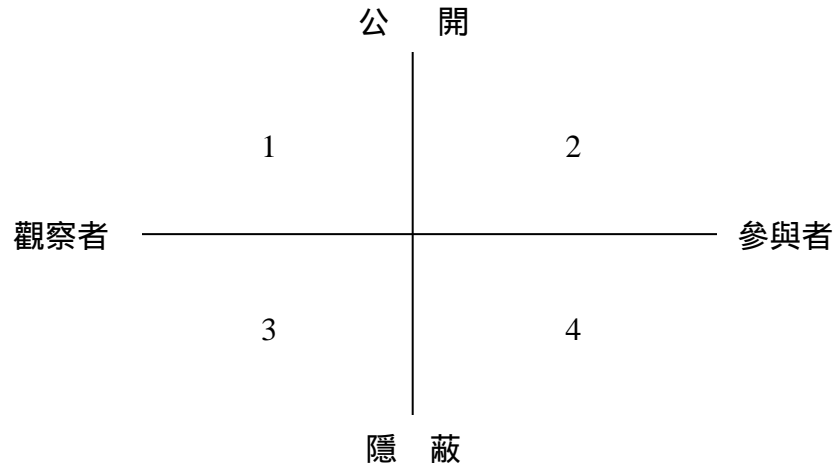


圖 3-1：參與觀察法的分類

(Wimmer & Dominick , 1995)

傳統的參與觀察法需使用實地筆記 (field notes) 的方式將觀察的結果紀錄下來 (嚴祥鸞, 1996) , 其形式有 (1) 心靈筆記 (mental notes) : 源自經歷的心靈回憶 ; (2) 摘要筆記 (jotted notes) : 要式地寫下呈現事件面貌的句子或關鍵字 ; (3) 時間表或實地日記 (log or field diary) ; 及 (4) 以錄音和錄影方式紀錄的實況筆記 (full field notes) 。如何在線上角色扮演遊戲此一電腦中介傳播的實地進行參與觀察並妥善紀錄, 亦成為研究者的課題之一。Reid (1995) 指出, 由於電腦中介傳播中的語言比起一般的書寫文字瞬息即逝, 由互動式 MUD 取得的紀錄 (log) 並無法完全反映之, 若由並無實地參與該電腦中介傳播環境之人們在事後重讀這些紀錄, 會失去部份的觀念和意義。除此之外, Paccagnella (1997) 也指出, 多媒體系統的出現也影響了線上傳播的研究, 如早期的文字界面電視遊樂器被 3D 圖像式冒險遊戲取代, 而以往文字 MUD 裡的關於角色和地方的文字敘述也被圖像式的再現方式所代替, 而這些現象也是參與觀察研究者所要注意的。

在考量參與觀察紀錄的完整性及可行性，及線上角色扮演遊戲此一網路媒體的特性，以及 Jorgensen (1989/1999) 所指出的：直接觀察法及經驗法是蒐集資料的主要方式，但研究人員也可以進行訪談、蒐集文件，並使用其他蒐集資料的方法，研究者除了參與觀察，還將從線上角色扮演遊戲的 BBS 討論區及網頁上蒐集資料，以協助解釋參與觀察的結果，並補充參與觀察無法顧及的部份。綜上所述，本研究在進行參與觀察時將使用下列資料蒐集方法：

- 1.心靈筆記：對於在遊戲中所經歷的某些不明顯的事件或細節，在日後的回顧中串連起來。
- 2.摘要筆記：利用遊戲裡提供的「記事本」功能記下一些重要事件發生之人、物、時、地和過程，並用紙、筆補充不足的部份。
- 3.影像擷取：利用影像擷取軟體 UOSU，將特殊的事件發生的場景、人物和過程像真實世界中拍照般擷取下來存檔。
- 4.BBS 討論區：研究者選取「巴哈姆特資訊站」（<http://www.gamer.com.tw>）裡的《創世紀》（ultima）討論區。巴哈姆特資訊站早期由 BBS 起家，內容分類詳細而多元，是許多遊戲玩家常駐足討論的熱門網站，在數博網（2001）的線上遊戲網站調查中，是電玩資訊交流方面網站的第一名。而其中《創世紀》（ultima）討論區於 1997 年 10 月遊戲發行後即開版，不僅歷史悠久且文章數多，目前版面上有九千多篇文章，討論相當熱烈。研究者將依研究需要選取該版相關討論文章。
- 5.ICQ 線上訪談：由於線上角色扮演遊戲的玩家散佈各地，甚至有遠達大陸、新加坡等區域，考量地理距離的限制，以及線上角色扮演遊戲的網路特性，研究者採用網路通訊軟體 ICQ 對線上角色扮遊戲玩家進行非正式、非結構性的訪談，時間由半小時至一小時多不等。

第二節 研究對象

本研究採取個案研究 (case study)，選取的研究對象是由 Origin 公司設計發展，其母公司美商藝電公司 (Electronic Arts，簡稱 EA)⁸於 1997 下半年所推出的《網路創世紀》這款線上角色扮演遊戲，這也是史上第一款公開發行販售的線上角色扮演遊戲。

《網路創世紀》是由早年 Origin 公司所發行的經典電腦角色扮演遊戲《創世紀》系列所延伸而來的。在網際網路漸漸普及後，Origin 公司的創辦人也是《創世紀》系列的創造者 Richard Garriott 開始設計《網路創世紀》這個試驗性的線上角色扮演遊戲，主要特色在於將遊戲中的許多角色變成真人來操控，並讓玩家在網路上扮演聖者 (Avatar)。由於當時並沒有任何一家遊戲公司製作過類似的遊戲，《網路創世紀》出乎 EA 及 Origin 公司意料之外一砲而紅，也使得後來線上角色扮演遊戲蔚為風潮，在數年間成為「凝聚力最強的虛擬社群」，也成為最有獲利能力的線上商業活動 (翟本端，2001)。《網路創世紀》從開始收費迄今，全球會員數約 40 萬人，實際上線人數約 22 萬人，而台灣這邊的上線人數約 1、2000 人左右 (《My 網路遊戲》，2001)。

根據 EA 公司《網路創世紀》官方網路的「網路創世紀介紹中心」的描述，《網路創世紀》是一個虛擬的世界：

網路創世紀是虛擬世界中，建構在網路世界上的第一部作品。它是一部讓您藉由網路連線來進行的角色扮演遊戲。您可以選擇屬於您自己的虛擬人

⁸ 美國 Electric Arts (EA) 公司成立於西元 1982 年，現在為全世界最大的消費性軟體製作發行商，在美國一地即擁有 15,000 家 PC 門市銷售遊戲軟體、20,000 家電視遊戲器軟體連鎖直銷售點。EA 的主要工作除了自行進行軟體研發外，也包括了代理發行其他軟體製作公司的軟體，並進行整體的市場廣告、形象塑造、促銷等工作，而在 1996~1999 年成為全世界獲利率最高的消費性軟體製作發行商 (My 網路遊戲，2001)。EA 公司全球有 3,400 名員工，銷售額達 13.5 億美元 (Jarett & Estanislao，2002)。

生，並且沈浸在這一個神秘的、中古世紀的不列顛尼亞世界中，在這裡，您擁有空前的自由度來決定您自己的命運。您可以真正地變成史詩中英雄的一部份。

說真的，網路創世紀可以說是依據您的遊戲方式來決定特色的遊戲。當我們對一些現在的網路創世紀玩家們問到這個問題，請玩家們告訴我們我們答案時，以下是最常出現的回答：

"網路創世紀是一個能讓我認識新朋友和享受朋友伴隨的地方。"

"網路創世紀是一個能讓我砍殺神話中生物的地方！"

"網路創世紀是所有我所曾經存在過的虛擬空間中最讓人興奮刺激的一個！"

"網路創世紀是一個能讓我交到來自世界各地朋友的地方。"

"網路創世紀讓我成為具備美德的騎士、或是一個邪惡的反叛角色的地方。"

"網路創世紀是一個能讓我隨心所欲的地方。"

(<http://www.ea.com.tw/uo/visitor/whatisuo.htm>)

以上 EA 網站上關於《網路創世紀》的說明，反映了本研究選取它為研究樣本的原因：（1）《網路創世紀》是史上第一款成功的、大規模的線上角色扮演遊戲，其於 1997 年發售至今，虛擬社群的形成時間最長，且其乃延續了其以往原創性、經典單機版電腦角色扮演遊戲《創世紀》（Ultima）系列而來的，可供研究者對角色扮演遊戲形成及變遷的過程做一比較完整的歷史及背景了解。（2）《網路創世紀》是線上角色扮演遊戲此一遊戲類型中的經典之作，在其之後的線上角色扮演遊戲大都不脫其奇幻文學、D & D 模式的中古時代風格、劍與魔法……等世界觀。就遊戲內容部份來說，可代表目前大多數線上角色扮演遊戲的類型。（3）《網路創世紀》是目前國內線上角色扮演遊戲中唯一在全球皆擁有玩家的遊戲，它在全世界各地設了 26 台伺服器，涵蓋了 114 個國家，普及性高於其它的線上角色扮演遊戲。（4）由於《網路創世紀》是最早發售的線上角色扮演遊戲，社群的歷史較長，其玩家們已設立了不少 BBS 討論區或個人網頁，可供研究者分析虛擬社群形成與互動的過程。（5）研究者對《網路創世紀》的可接近性和熟悉度。

研究者於 2000 年曾在大學同學的帶領之下試玩《網路創世紀》，但遊玩的時間和投注的心力都較為不足。真正開始投入遊戲是於 2001 年購入當時最新版的《網路創世紀之黎明曙光》（Ultima Online—Third Dawn）遊戲軟體，該遊戲涵蓋了舊有《網路創世紀》的遊戲系統及世界，亦可進入新增加的遊戲大陸。研究者上線登錄、啟用帳號後，創造一名男性角色，名稱取為「Critique」，於 2001 年 11 月開始至 2002 年 5 月進行 6 個月左右的參與觀察，於每日大部份玩家皆上線遊玩的晚間 8 時至 12 時左右進入遊戲，一個星期至少進入遊戲 4 至 5 日，參與觀察時間則由 1 小時到 3、4 個小時不等。研究者選擇的角色扮演一遊戲中常見的職業：善良的魔法師（mage），方便與其它玩家進行互動，以及避免進行參與觀察時遭到不必要的困擾。

第三節 研究倫理

一、參與觀察時的考量

關於研究者參與觀察時所應注意的研究倫理問題，嚴祥鸞（1996）指出應著重研究實施的方法，例如資料是否以欺騙的方式取得？強迫研究對象，或沒有善盡告知研究對象有關研究的目的，都是違反倫理的。此外，傷害研究對象、沒有匿名、沒有保障資料的隱密性，以及不實的分析 and 報告等都是違反了研究的倫理的。

而傳統的參與觀察法運用到網路空間裡，其倫理問題是否因而改變？Paccagnella（1997）認為非侵擾性（unobtrusive）的實地研究無法避免會導致重大的倫理議題，學者們在學術文件裡引用由網路蒐集而來的對話紀錄是否違反研究倫理的問題上，並無達成共識。翟本瑞（2001）認為學界對於虛擬社群的諸多行為模式及規範特性感到興趣，而在尚未充份掌握網路文化諸多層面意義時，定性研究成為基礎工作，且大多採用民族誌及參與觀察等質性研究方法，這些研究在方法論上的討論不少，對於認識網路文化特性功不可沒，但應用這些傳統研究方法到網路研究中，主要的目的還不在於技術上是否可行，而是在網路倫理上的考量。他指出，網路是個公開的場域，還是私密性的領域？如果是公開的場域，研究者是否可在參與觀察之後不經告知就將其間的對話與互動模式存檔，進而分析討論？如果是私密性的領域，我們又將如何引用並分析虛擬社群中的諸多對話與活動？翟本瑞認為，傳統研究方法在倫理及法律上的考量有：（1）自主性，任何研究不得減損被研究者的人身自主性；（2）利益考量：要儘量增加被研究對象的利益，並將其可能受到的傷害減到最小；（3）正義：研究的負擔及利益應公平地分配到不同個體或團體上。而這些原則也應該運用於網路媒體的研究之上。

在本研究中，線上角色扮演遊戲是否為一公開或私密性的領域，尚無定論，它不同於傳統 BBS 討論區或 IRC、MUD 的參與者可免費、不需查證真實身份即可登入，線上角色扮演遊戲使用者必須使用信用卡付費登錄帳號才可以進入遊戲。玩家的真實姓名、地址等雖然由遊戲公司保密，但在論文中揭露玩家 ID 仍有可能造成玩家真實身份洩露的困擾。而由於研究者採取隱蔽參與者的角色，不公開身份而自然觀察線上角色扮演遊戲裡玩家的互動以避免影響觀察結果，在未告知被觀察者研究者的身份與研究目的之情形下，使用之間的對話紀錄或互動情形在研究倫理上亦有值得商榷之處。在上述考量之下，研究者採取在參與觀察時隱去玩家姓名以及不紀錄對話及互動情形，僅由研究者自行筆記的做法，而若要進一步了解玩家互動的意義，我會進一步和玩家交換 ICQ 號碼，在 ICQ 上向對方闡明研究目的和引用的需要後，再予以訪談。

二、BBS 討論區留言的引用

由於線上角色扮演遊戲《網路創世紀》的遊戲世界廣大，而遊戲發售（1997 年）至今已有近五年的歷史，以研究者一人之力和參與的時間，並無法涵蓋整個遊戲的空間和歷史，由 BBS 討論區留言版參考分析、引用版友們的心得及資料成為輔助研究者參與觀察後呈現及解釋研究結果之意義一可行且必要的途徑。

Paccagnella（1997）認為大眾可近用的 IRC 頻道和新聞群組的留言版並不同於一對一的私人信件，它們是經過考慮後意圖供大眾使用的公共行動。雖然對於這些資料的引用應該不用比日常生活的研究更多預先提醒，但是這不表示這些資料可以毫無限制的引用。Jim Thomas（1995）如此解釋：「偷聽私人的交談，即使是在一個公共場所，都是偷偷摸摸且違反倫理的。在被觀察者不知情的情形下錄下私人的對話是非法的。」（轉引自 Paccagnella，1997）

吳國豪（1999）在研究 IRC 裡虛擬社群的象徵互動時曾提出研究倫理上的

反省，他認為雖然他的研究目的不致於對該虛擬社群及成員造成困擾或不便，但仍須謹記應該給予其成員適當的尊重，除儘量避免引述涉及個人隱私的內容之外，在引述之前應取得同意，一方面避免紛爭，同時，亦可表現同為社群一份子的研究者給予當事人應有的尊重。翟本瑞亦提到學者 B. F. Sharf 進行乳癌線上討論團體的研究時，在取得被研究者的同意上花費了許多時間，但除了尊重當事者的隱私外，在與原作者交換過意見後，文意比較不會背離原文的意涵，分析也才能更客觀。

BBS 討論區雖然較不具私人性交談的特質，線上角色扮演遊戲的討論主題亦較不具敏感性，但由上述的討論，再加以本研究所選取的巴哈姆特 BBS 討論區之站方公告「著作權聲明」中規定其 BBS 討論區使用者的留言具有版權，「使用者於本站所發表之文章其著作權歸原作者所有，非經原作者同意，任何人不得以任何形式轉錄部份或全部之文章，原作者保留所有權利」⁹，研究者在尊重站方規定及 BBS 討論區留言版友的考量下，採取逐一寄發電子郵件予研究者需要引用文章之發表者，請求其同意引用、轉載其文章內容，並在信件中提供研究者電話、ICQ 等聯絡方式，希望能直接與原發文者交換意見，並就其發表的原文進行討論。

⁹ (<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Announce>)

第四章 線上角色扮演遊戲的起源與擴散

Stone (1991) 認為從十六世紀時，就有所謂的文字虛擬社群，而在電報、收音機和電視的相繼發明後，電子虛擬社群也隨之而生，他認為最好的例子，就是二十世紀後期的「星際迷航迷」(Trekies, Star-Trek Fans)，一個龐大的、同質的，部份由商業促成但主要由一組相同的理念 (ideas) 所組成的團體 (轉引自 Jones, 1997)。在本章中，亦即本研究的軸線一：線上角色扮演遊戲虛擬社群的歷史軸線方面，研究者整理分析出線上角色扮演遊戲起源於西方「奇幻文學」及「紙上角色扮演遊戲」，它們歷經電腦科技發展和網路演進，產生了「電腦線上遊戲」以及「MUD」。這些小型的虛擬社群在經由網際網路的去疆域化以及資本主義的推波助瀾後，產生了線上角色扮演遊戲此一打破傳統社群間隔閡並迅速擴散形成的一個龐大虛擬社群。

第一節 奇幻文學 (Fantasy Fiction)

奇幻文學所建構的世界取材於歐洲中古世紀的歷史風格，在其中魔法是真實存在的，並且居住著像精靈、矮人和一些神話中描繪的怪獸，這些是奇幻小說最常見的題材 (Fesmire, 1998, 轉引自周榮, 1998)。奇幻文學由來已久，它源於許多古老神話的傳說，如古老的海上史詩《奧得塞》 (odyssey) 到中古英國的亞瑟王與圓桌武士尋找聖杯 (holy grail) 的傳奇，皆可算奇幻文學的源頭。二十世紀初奇幻文學開始進入大眾讀物，1932 年 Robert E. Howard 在《Weird Tale》雜誌上發表了著名的蠻王科南 (Conan) 系列的第一部：《劍上的鳳凰》 (Phoenix on the Sword)，而此系列的作品也影響了奇幻文學的發展，形成後來「劍與魔法」的流派。但真正被尊為近代奇幻文學的開拓者是托爾金 (J.R.R Tolkien)¹⁰，他以畢生精力構建一個虛擬世界的真實性，包括了其中的歷史、文化、語言、歌謠等等，使他在 1936-1949 年間寫就的《魔戒之王》三部曲小說 (The Lord of Rings、The Two Towers、The Return of the King) 大受歡迎，成為近代奇幻文學的經典之作，也吸引了許多作者紛紛起而效尤，開創了近代奇幻小說的新局面 (朱學恒, 1997)。托爾金對後世最大的影響是，他首先創造出一個空想的世界，在他之前，奇幻文學的作家們都不敢大膽的創作出一個架空世界，並且將故事安排在其中，因為他們深恐讀者會因為無法認同，進而無法閱讀這類的作品。所以多半都在最後將之前所敘述的情節歸類為南柯一夢或者是古代的某種失落的傳說。在托爾金的作品成功之後，他為後世的作家打開了一條蹊徑：架空世界是可行的，而且是能夠吸引讀者 (朱學恒, 奇幻文學 (Fantasy Literature))。

¹⁰ 英國文學家托爾金 (John Ronald Reuel Tolkien) 生於 1892 年 1 月 3 日，1915 年牛津大學畢業，專研盎格魯—撒克遜 (Anglo-Saxon) 的歷史語言。1925 年回牛津擔任教授，時年 33 歲，是牛津有史以來最年輕的教授。同時，因有感於英國缺乏創世神話，他開始一系列神話故事的創作。最膾炙人口的兩本書《霍比特人》 (The Hobbit) 出版於 1937 年，《魔戒》出版於 1954、5 年。托爾金於 1973 年 9 月 2 日病逝於牛津，他的《霍比特人》和《魔戒》兩本書迄今已經銷售一億多本，《魔戒》並獲 Amazon 網路書店票選為兩千年來最重要的書籍 (Tolkien, 1968/2001)。

奇幻文學早已深植於英國與美國人民的心中。奇幻文學的發源地英國，是一個沒有強大古文明做為歷史背景的國家，在失去了其日不落國的優勢後，急需史詩與神話填補失落的過去，同時也填補人民逐漸喪失的民族自信心。當研究早期英國文學的英國作家托爾金，創作了以英倫三島為背景的「魔戒之王」，為英國傳統歷史注入了神話與傳說後，頓時引發了英國人民對民族歷史的追求，也挽回了民族自信。美國也是一個缺乏悠久歷史背景的國家，亦需要塑造超級英雄的故事與形象。奇幻文學對英美兩大強國來說，不僅成功填補了簡短的歷史、缺乏古老傳說的遺憾，彌補了人民對古早歷史的思古幽情，也藉由傳說彌補了民族自信（王大中，2000）。

奇幻文學向來是電玩與電影改編劇本的最愛，而電玩與電影的推波助瀾，讓文字化的幻想世界有具體呈現的機會。這個電玩與文學結為「生命共同體」的文字精靈，讓玩家可親身參與擬真世界，真正進入總是存在夢中的那塊幻想園地。奇幻文學的發展和電玩有密不可分的關係，由於奇幻文學講究的是以擬真手法去創造傳說的世界與事蹟，加上奇幻文學的劇情空間無遠弗屆，比起其他注重考究的文學作品有更寬廣的發揮空間，出神入化的劇本正巧滿足口味越來越重的電玩玩家。正因奇幻文學與電玩的組成要素十分相似，所以奇幻文學讀者也多是電玩玩家，當玩家進行角色扮演遊戲時，需要一些具有想像力的文學作品幫助他們投入情境，營造出一個成功的環境，因此奇幻文學作品適時填補了玩家迫切需要的文學想像空間（王大中，2000）。

第二節 紙上角色扮演遊戲（Table Role-Playing Game）

紙上角色扮演遊戲的形式，是「由被稱為遊戲主人（Game Master，GM）的人，根據規則設計地下迷宮……等來創作劇本，好幾個遊戲者再利用他們虛構出來的人物來解開故事。這種形式的遊戲，依戰鬥或行動結果等的成功失敗判定，並以好幾種不同的骰子來決定亂數。而其它的部份，則由遊戲主人和操作者的對話來解決。」（陳希芳等編譯，1992，p.57）由於這種紙上遊戲與大富翁等一定要分出勝負的模擬遊戲有著不同的遊戲目的與概念，所以在當時的美國相當的流行。

紙上角色扮演遊戲出現在 1960 年代，當時出現了不少以受歡迎的線上遊戲改版的科幻遊戲，大多是以兒童為對象。與奇幻文學相關的商品還比較少。而許多目前受歡迎的遊戲系統大多是由 1970 年代開始發展，且具有當時最受歡迎的奇幻文學《魔戒之王》風格的作品。《魔戒之王》間接使紙上角色扮演遊戲的領域急速的擴張（朱學恒，TSR 源起的簡史）。

在當時，美國三個志同道合的朋友 Gary Gygax、Dave Arneson、Brian Blume 在作品屢遭大公司如 Avalon Hills 等退稿後，自己成立 TSR（Tactical Studies Rule）公司，並在 1973 年推出一種全新型態的遊戲，那就是世界上最早的紙上對談式角色扮演遊戲作品：《龍與地下城》（Dungeons & Dragons，D&D）。在當時，這種以多位真人進行的互動對談式角色扮演遊戲是相當新鮮的，出乎他們意料之外的，市場對他們的產品為之瘋狂，貨架上的產品馬上銷售一空，產品不停地再版，而整個紙上角色扮演遊戲的風潮就由此而起。Turkle（1996/1998）指出，在 1970 年代初期，面對面的角色扮演遊戲《龍與地下城》襲捲了遊戲文化，在其世界中，充滿了迷宮與怪獸，它代表了一個有待解決、錯綜複雜的世界，這一切，在當時新成形的電腦文化中風靡了許多人。而同時期另一種電腦遊戲《冒

險》（Adventure）也以同樣的美學觀吸引許多人，在遊戲過程中，玩家透過電腦螢幕的文字說明，在迷宮似的房間中穿行。由於紙上角色扮演遊戲及其對後繼的電腦遊戲造成的影響，在高科技文化中，「地下城」一詞始終代表一種虛擬境界的含意。

《龍與地下城》發售後不久之後，TSR 進一步把 D&D 的遊戲規則修訂推出《專家級龍與地下城》（Advanced Dungeon & Dragons, AD&D），目前，TSR 成為北美最大的角色扮演遊戲相關出版商，所涉足的領域包括了紙上角色扮演遊戲、相關小說出版、戰略骰子遊戲、月曆、畫冊及兩本雜誌《Dungeon》和《Dragon》，他們的產品被譯為十七種文字，行銷全世界五十餘國。日後許多紙上角色扮演遊戲、電腦角色扮演遊戲，MUD 的設定大都是參考自 D&D 或 AD&D 的遊戲規則與設定而發展出來的（朱學恒，1997； TSR 源起的簡史）。

朱學恒在《TSR 源起的簡史》中指出，TSR 公司的 D&D 系列，在美國幾乎已經變成一種文化象徵，許多電腦遊戲廠商前仆後繼要付出一大筆權利金與 TSR 合作，而不採用自己設計的規則，因為只要取得了 TSR 公司的授權，等於獲得某種認可，表示遊戲的規則對大多數的玩家而言並不陌生，而整個美國高達 600 萬人的紙上角色扮演遊戲玩家，看到了平常進行的紙上遊戲被改版躍上電腦螢幕，內心的感動自然無法言喻，而這些人也成為產品的潛在顧客群。若從電腦角色扮演遊戲的成本來考量，設計者在開發遊戲規則時必須考慮其本身有無衝突，是否實際合理，而這都必須經過長期大量的玩家試玩才能讓它趨於完美，再加上以當時的電腦硬體設備運算能力的不足，如果要不使用運算機能來計算作戰時的數值變化及各個角色之間的行為關係，會使遊戲速度明顯拖慢，這些因素也都導致電腦遊戲廠商寧願採用現成、可信賴的，使用骰子亂數運算的 TSR 系統。

就如每種新發明的原型，這種日後電腦與電視遊樂器上角色扮演遊戲的前身遊戲也存在一些問題。在這種對談式的角色扮演遊戲中，對於整個幻想世界的設

定與扮演角色之間的關聯都沒有詳盡、細緻的規劃，只具備了單純享受遊戲樂趣的最低限定規則（陳希芳等編譯，p.57），這種問題除了《龍與地下城》系列之外，許多早期的紙上角色扮演遊戲也有。

由於第一代紙上角色扮演遊戲的遊戲規則實在過於缺漏，很快地就有人設計出更細膩、更真實的第二代紙上角色扮演遊戲，例如 1978 年正式發表的《光明之池》。代表第二代紙上角色扮演遊戲的這款遊戲，其特徵是「為了追求真實性，且在重視各式各樣細微行動上下了很大功夫的規則，以及呈現因出生環境不同，角色學習到的技術也不同的角色個性化。」（ibid.，p.57）另外，第二代紙上角色扮演遊戲對幻想世界的細部設定也更完整，使得玩家不只能享受扮演角色的樂趣，同時也可以感受到某個虛擬世界的存在。

第二代紙上角色扮演遊戲的另外一項變革，是「特殊事件表」的出現。這種表集合了所有在紙上角色扮演遊戲中可能發生的特殊狀況，可以詳細地判定勝敗或意外事件等。這種數量不少的特殊事件表的應用，豐富了紙上角色扮演遊戲的遊戲樂趣，也使此類遊戲的代表作《Roll Master》到達了第二代紙上角色扮演遊戲的頂點（ibid.，p.58）。在《龍與地下城》第二版發行後不久，也就是 1980 年代初期，最初的電腦角色扮演遊戲誕生，它們是至今仍為電腦角色扮演遊戲兩大經典系列的元祖：《巫術》（Wizardry）與《創世紀》（Ultima）。

第三節 電腦線上遊戲與線上角色扮演遊戲

一般大眾對電腦線上遊戲的印象始自 1994、1995 年《毀滅戰士》（Doom）和《魔獸爭霸》（Warcraft）的出現，事實上，自 1969 年左右 Rick Blomme 改寫 DEC 電腦上的《太空大戰》（SpaceWar）成為 PLATO 電腦系統上可供二名玩家同時遊玩的版本後，電腦線上遊戲至今已有 30 餘年的歷史（Mulligan, 1999）。

一、電腦、網路的演進與線上遊戲的發展

Reid（1994）指出，線上遊戲的演進與電腦、網路的變遷息息相關。她認為電腦及網路的演進有四個階段：互動式電腦、網路式電腦、互動式網路電腦及互動虛擬實境階段。

（一）互動式電腦階段（Interactive Computing）

在電腦演進的第一個階段：1950-1960 年代，所謂電腦主要是屬於由 IBM 設計，利用打孔紙進行輸入、運算、輸出的大型機體這種類型，當 DEC 公司發展出第一台具有螢幕和鍵盤的實驗型電腦後，1960 年初期麻省理工學院的學生利用 DEC 公司的電腦創造出第一個電子遊戲《太空大戰》，遊戲內容是玩家要試著去擊落螢幕上出現的太空船，雖然簡單，但卻是電腦可以是互動性、一種人類表達形式之媒體的一個例證。

（二）網路式電腦階段（Network Computing）

不論是 IBM 或 DEC 公司設計的電腦類型，皆屬於大型單機電腦，其使用成

本高成為一個問題。麻省理工鼓勵學生去研究解決方案，於是產生了非同步時間分享系統（Incompatible Timesharing System，ITS），容許多位使用者透過終端機來使用電腦，而由於多位使用者同時使用的優點顯而易見，美國國防部 1969 年於透過計畫局設立計畫局網路（the Advance Research Projects Network，ARPANET），以確保在核戰時分散敵人攻擊點，和保有遠端控制和情蒐的功能。ARPANET 首先在加州大學設置節點，接下來在加大聖塔巴巴拉校區、猶它大學和史丹佛研究中心，經過十餘年的發展，ARPANET 於 1984 分出軍事通訊網路（the Military Communications Network，MILNET），ARPANET 繼續結合區域性的教育、政府機關和商業網路，而在其它國家透過衛星相繼連上 ARPANET 後，網際網路逐漸成形。

（三）互動式網路電腦階段（Interactive Networking）

當 ARPANET 運作後，大部份使用者並不是透過網路使用電腦設施，而是利用網路交換資訊。在 ARPANET 發展出來一年後，郵件列表（mailing list）就被發展出來。而當網際網路成形後，網路傳播變得更廣泛，其中最受歡迎的是 USEnet，它發展出新聞討論區（newsgroup）的新網路傳播形式。有別於非同步的郵件列表及新聞討論區的溝通方式，同步的即時交談程式（“Talk” programs）的出現為電腦中介傳播開啟了一條新路，使電腦可以成為一個溝通的空間。

（四）互動虛擬實境階段：MUD 的產生（Networked，Interactive Virtual Realities）

同步的電腦中介傳播將電腦空間（cyberspace）帶入虛擬實境的領域，網路的使用者可以透過電話線、衛星……等設備，進入一個想像的空間，而此時 MUD 亦慢慢發展出來。1970 年代史丹佛人工智能實驗室（the Stanford Artificial Intelligence Laboratory）的電腦狂熱者們亦是奇幻文學迷，他們甚至以奇幻文學

的名著《魔戒》（Lord of the Rings）中的地名為各個研究室命名，其中一位奇幻文學迷 Donald Woods 和程式設計師 Will Crowther 合作，發展出《ADVENT》這個冒險遊戲，玩家在「魔戒」式的遊戲世界中扮演一個旅人，與敵人戰鬥、解開陷阱和尋找寶藏。遊戲的界面是文字敘述的場景，如「你正站在一條路盡頭的小建築物前面。四周有森林環繞著你。一條小溪從建築物流出並流下峽谷。有一把劍在靠近小溪的樹下。」玩家在遊戲中使用簡單的指令，如「get」、「look」、「go」……等，探索遊戲世界和互動。Woods 和 Crowther 首創了一個電腦虛擬實境遊戲，讓玩家可以由此進入電腦。

但 ADVENT 和同類型的遊戲是單機型的遊戲，尚未連上網路，直到 1977 年，Jim Guyton 創造了第一個多玩家線上遊戲《Mazewar》，遊戲內容是使用者們在迷宮內漫遊，互相射擊。接下來出現的《WIZARD》則是更複雜的多玩家線上遊戲，玩家們的遊戲目的是屠龍和蒐集財寶，特別的是，玩家們可以組隊進行遊戲，這是首個可以讓玩家集體互動的遊戲。

1979 年 Alan Klietz 創造出了有別於奇幻文學類型的多玩家網路遊戲：《Scepter》，Scepter 的遊戲包含了美國西部、科幻小說和偵探小說的場景，並且容許玩家們彼此組隊或相互攻擊。《Scepter》備受歡迎，不僅很快推出了商業版本《Screenplay》，也使日後線上多玩家遊戲的類型擴展為奇幻文學和科幻小說兩個不同的族群。

MUD 這個名詞來自於 1978 年，英國艾塞克斯大學（University of Essex）的學生 Roy Trubshaw 所創造的冒險型遊戲《Multi-Player Dungeon》，這個名字來自於以往一個奇幻文學類的線上多玩家遊戲《Dungeon》。《MUD》這個遊戲鼓勵玩家一起努力完成討伐怪物或尋找寶物的任務來爭取分數，獲得一定的分數後，玩家就能獲得更大的能力。這種「練功—昇級」的遊戲系統日後的線上多玩家遊戲影響甚深。

由 Trubshaw 的原型 MUD 出發，產生了許多不同類型的 MUD。如 Alan Cox 在 1987 年依自己所住的城市 Aberystwyth 所命名的 AberMUD，Carnegie-Mellon 大學的 Jim Aspnes 於 1989 年所創造的 TinyMUD，這也是最早的社交型 MUD 之一，鼓勵玩家樂於互相溝通和創造世界，亦即合作和互動，而非競爭和練功。

1990 年後，MUD 的數目和類型大幅增加，如 COOLMUDs、ColdMUDs、DikuMUDs 屬 DUMs、LP-MUDs、MAGEs、MOOs、MUCKs、MUSEs、MUSHes、TeenyMUDs、TinyMUDs、UberMUDs、UnterMUDs、UiMUDs、YAMUDs……，雖然奇幻文學類型的 MUD 仍佔大多數，但 MUD 的名稱由《Multi-User Dungeon》轉變成結合《Multi-User Dimension》和《Multi-User Domain》，反應了 MUD 的意義開始多樣化。

除了遊戲性 MUD 外，也有一些 MUD 是供學術用途，最早的是 MediaMOO，由麻省理工學院的 Amy Bruckman 所創造，提供傳播和媒介的學生、學者一個虛擬的會議空間。許多教育性的 MUD 依循著 MediaMOO 的設計進行，如供圖書館和文化理論家使用的 PMCMOO；供生物學家使用的 BioMOO。

至於台灣，首個 MUD 產生自 1994 年，當時四位交通大學資訊科學系一年級的學生從一個名為 Kingdoms 的 MUD 遊戲裡得到靈感，而創立了《失落的國度》（Doom of Lost Kingdoms）（王佳煌，2000）。

二、商業性電腦線上遊戲的發展

Reid 指出了電腦和網路科技的變遷對電腦線上遊戲的發展產生的影響，並著重於校園內或個人所發展的供人免費使用之 MUD 上。而 Reid 並未提及的電腦遊戲產業（如 Kesmai、Simutronics.....等公司）以及商業付費連線服務（如 CompuServe , America Online、Prodigy、GEnie.....等連線服務公司）對電腦線上遊戲的發展影響亦是舉足輕重（見表 4-1）。

表 4-1：電腦線上遊戲演進史

年代	大 事 紀
1969	<ul style="list-style-type: none"> ● 第一個線上遊戲誕生。伊利諾/Urbana 大學在 1960 年代初期建造最早的電腦時脈分享系統：PLATO，以實驗電腦在教育上的用途。Rick Blomme 將《太空大戰》改寫成 PLATO 系統上可供二人遊玩的版本。
1970-1977	<ul style="list-style-type: none"> ● PLOTO 系統上出現更多的線上遊戲，如《星際迷航》（Star Trek）的多玩家版本、龍與地下城風格，後來成為巫術系列始祖的《Avatar》及飛行模擬遊戲《Airfight》。
1977	<ul style="list-style-type: none"> ● Jim Guyton 創造了第一個多玩家線上遊戲，《Mazewar》，遊戲內容是使用者們在迷宮內漫遊，互相射擊。接下來出現的《WIZARD》則是更複雜的多玩家線上遊戲，玩家們的遊戲目的是屠龍和蒐集財寶，特別的是，玩家們可以組隊進行遊戲，這是首個可以讓玩家集體互動的遊戲。
1978	<ul style="list-style-type: none"> ● 英國 Essex 大學的 Roy Trubshaw 和 Richard Bartle 發展出第一個 Multi-User Dungeon：MUD。 (http://www.mud.co.uk/Richard/home.htm)
1979	<ul style="list-style-type: none"> ● Alan Kliezt 創造出了有別於奇幻文學類型的多玩家網路遊戲：《Scepter》，Scepter 的遊戲包含了美國西部、科幻小說和偵探小說的場景，並且容許玩家們彼此組隊或相互攻擊。《Scepter》備受歡迎，不僅很快推出了商業版本《Screenplay》，也使日後線上多玩家遊戲的類型擴展為奇幻文學和科幻小說兩個不同的族群。
1979-1980	<ul style="list-style-type: none"> ● Essex 大學出現許多不同版本的 MUD 遊戲，受歡迎的程度使學校的電腦資源嚴重不足，校方不得不限制遊玩的時段。
1982-83	<ul style="list-style-type: none"> ● 雖然 MUD 的原始碼是有版權的，Bartle 基於教育用途的精神分享給其它大學使用。結果原始碼外洩，在 1983 年底已經有數以百計的非法拷貝流傳於世，使得免費使用的 MUD 狂熱開始從校園裡延燒到網際網路上
1982	<ul style="list-style-type: none"> ● 由 John Taylor 和 Kelton Flinn 博士所開創的 Kesmai 公司接下了它的第一份合約—為 CompuServe 發展一套 ASCII 碼的文字角色扮演遊戲，亦即後來的《Islands of Kesmai》。 ● CompuServe 遊戲部門主管 Bill Loudon 以美金 50 元買下 DEC 架構電腦上的 ASCII 碼太空戰鬥模擬器，交由 Kesmai 改寫成《MegaWars》。

年代	大 事 紀
1983	《MegaWars》在 CompuServe 推出，直到 1998 年才關閉，成為遊戲史上壽命最長的線上遊戲。
1984	<ul style="list-style-type: none"> ● 第一個商業版本的 MUD 在英國的 Compunet 推出。 ● 《Islands of Kesmai》在 Compuserve 推出，收費一個小時 12 美金。這款遊戲至今已經近 30 年，近年推出圖像版的《Legends of Kesmai》，可以在 AOL 和 Gamestorm 上取得。 ● Mark Jacobs 在家裡設立一套伺服器 and 八條電話線來執行他的文字角色扮演遊戲：《Aradath》，收費一個月 40 美金，這可能是首個專業線上遊戲月費制的例子。
1985	<p>*線上遊戲服務進入黃金時代</p> <ul style="list-style-type: none"> ● General Electric 公司在十月份大肆宣傳後推出商業化 ASCII 服務：GEnie，傳輸速率 300bps 及 1200bps 收費每小時都是 6 美金，比 CompuServe 的 1200bps 每小時 12 美金便宜一半，形成 CompuServe 的首個強力競爭對手。 ● 十一月 Quantum Computer Services（日後的 America Online）為 Commodore 64/128 系統的使用者推出了圖像式線上服務，它的圖像界面是線上服務的分水嶺，但由於 Commodore 已經逐漸消失，這種服務並未引起太大的注意。
1986	<ul style="list-style-type: none"> ● Kesmai 公司改寫《MegaWars》，GEnie 上推出第一個多玩家遊戲《Stellar Warrior》。 ● Jessica Mulligan 設計出第一個商業線上服務的 Play-By-email（PBEM）的太空策略遊戲《The Rim Worlds War》。
1987	<ul style="list-style-type: none"> ● Kesmai 公司的史上第一個真實圖像大規模多玩家遊戲——二戰空戰模擬遊戲《Air Warrior》上市。 ● QuantumLink 公司史上第二個商業線上服務的真實圖像遊戲《Rabbit Jack's Casino》上市。 ● Kesmai 公司改寫《MegaWars》成為 GEnie 上的《Stellar Emperor》。 ● 《British Legends》開始在 CompuServe 上推出，它是一個類似 MUD 的遊戲。
1988	<ul style="list-style-type: none"> ● 由 David Whately 設計的《Gemstone》在 GEnie 上推出，在兩年內勝過《Air Warrior》成為 GEnie 上最受歡迎的遊戲。 ● SSI 公司 Advanced Dungeons and Dragons 金盒系列基礎所發展的《AD&D：NeverWinter Nights》在 Quantum Computer Service 上推出，這款遊戲持續了許多年，直到遊戲的圖像界面無法更新為止，但它仍在最後一年——1996 年內賺得約 500 萬美元。
1989-1993	<ul style="list-style-type: none"> ● GEnie 與 Simotronics 簽約推出以《Gemstone》程式碼改寫的以角色

年代	大 事 紀
	<p>扮演為主，沒有規則的聊天系統，命名為《ImagiNation》。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● GEnie 推出月費制服務：Basic Services，提供它所有服務中 25% 的功能，包括留言版、聊天等，一個月收費 8.95 美元。由於該服務太成功，在第一天剛開始系統就因為湧入的人太多而當機。
1991	<ul style="list-style-type: none"> ● 《Dragon Gate》在 GEnie 上推出，旋即成為 GEnie 上最受歡迎的線上遊戲之一。 ● Origin 公司與 Quantum/AOL 公司協商將 Origin 大受歡迎的單機版遊戲《創世紀》搬上線上的可能性，但是協商最後落空。
1992	<ul style="list-style-type: none"> ● 由線上遊戲狂熱玩家 Jim Hettinger 出資成立的 MPG-Net 推出新的撥接（dial-in）遊戲服務，它的《The Kingdom of Drakkar》是一款上方視野的圖像式角色扮演遊戲，這款遊戲甫推出即大受歡迎，三千多名玩家以每小時 3 至 5 美元的費用註冊登入。 ● Simutronics 公司在 GEnie 上推出它的首款圖像式線上遊戲《CyberStrike》，以與 Kesmai 公司的《Multiplayer BattleTech》正面競爭。 ● Quantum Computer Services 整合它麥金塔、蘋果二號和個人電腦的服務，更名為 America Online，公司亦改名為 America Online Inc.，並且公開上市。 ● Sierra Network 進軍線上遊戲市場，採一個月收取 14.95 美元的月費制，遊戲內容為 2 到 4 個玩家的遊戲，如《Nine Man's Morris》 <p>*線上遊戲的黃金年代結束¹¹</p>
1993	<ul style="list-style-type: none"> ● ARPANet 開放商業用途，逐漸成為大眾所知的網際網路。用戶數約 400 萬人。 ● CERN 的 Tim Berners-Lee 開發出 World Wide Web。 ● Marc Andressen 開發 WWW 圖像界面瀏覽器—MOSAIC。 ● 電腦遊戲產業發展出可供 4 人遊戲的數據機或區域網路連線，許多遊戲販售時即附數據機號碼（modem code）。 ● 對線上遊戲而言，今年是慘淡的一年。GEnie 和 AOL 連線費用調降至每小時 3 美元，使遊戲使用率比以往多 1.5 至 2 倍。

¹¹ 由於網際網路的開始盛行，影響到全世界傳播和資訊交換的方式，如 CompuServe 和 AOL 以往這種封閉式、獨佔式的網路服務已經沒有空間，線上遊戲的黃金年代只持續了六年就結束了。但是一個階段的結束是另一個階段的開始，而在改變之前，1992 年底線上服務和遊戲產業的狀況大致如下（Mulligan，1999）：

- （1）在 1992 年底，估計美國有 300 萬到 1,000 萬使用數據機撥接的家庭，排名前五的服務業者是 Prodigy，CompuServe，America Online，GEnie 和 Delphi。
- （2）另一方面在全世界的大學，學生正熱衷於建構和邀請同學加入 MUD 的世界。在 1992 年底前供學術和政府研究使用的 DARPA-Net 上約有超過 50 個 MUD。
- （3）市面上約有 14 到 16 款付費多玩家遊戲，一年總營收約 1,000 萬到 1,500 萬美元。電腦遊戲廠商實驗開發多玩家遊戲產品，已經有許多可以透過數據機，供 2 個玩家遊玩的產品出現，現在他們更嚐試以 LAN/IPX 碼加在 TCP/IP 傳輸協定上，以增加玩家數至 4 到 8 人。

年代	大 事 紀
1994	<ul style="list-style-type: none"> ● 電腦遊戲產業前所未有的創新遊戲出現：Id 公司的遊戲《毀滅戰士》（Doom），這是款玩家們在一地圖內進行的第一人稱射擊遊戲，最吸引人的地方就是提供區域網路連線功能，可以讓 4 名玩家連線捉對廝殺。《毀滅戰士》和其續集《毀滅戰士 》幾乎囊括了所有遊戲獎項。 ● Jim Clark 和 Marc Andressen 將 MOSAIC 改寫成 Netscape Navigator，一推出即大受歡迎。 ● 傳統媒體公司開始看好線上遊戲產業的前景，Rupert Murdoch 的 News Corp 買下頂尖遊戲公司 Kesmai，AT&T 公司耗資 5000 萬美元從 Sierra Online 買下 INN。
1995	<ul style="list-style-type: none"> ● AOL、CompuServe 和 Prodigy 等傳統連線服務商開始提供網際網路連線服務，內容包括 USEnet 新聞討論區、gopher 和 WWW。 ● 網際網路上有約 300 個免費使用、文字界面的 MUD。 ● AOL 上推出《Gemstone 》，立即造成一股跟風。 ● Hasbro 及 Westwood 公司推出《Monopoly》的網際網路版本，直到四年後的 1999 年仍居銷售排行榜前 20 名內。
1996	<ul style="list-style-type: none"> ● 應玩家要求，可以經由網際網路連線的《Doom》的下一代遊戲《Quake》上市，執行該遊戲的伺服器很快遍佈全世界，供 80,000 名玩家在超過 10,000 個同步遊戲地圖內拼戰。 ● 玩家們食髓知味、胃口日增，1996 一年內就產生了 20 款可以經由網際網路連線的遊戲。 ● Origin System 在五月份的電子娛樂展上展示《網路創世紀》的測試版，引起了一些注意。 ● AOL 從 AT&T 買下 INN。12 月份，AOL 將原有的按時計費改為一個月 19.95 元的月費制，包括可以使用 AOL 上的大規模多玩家遊戲。
1997	<ul style="list-style-type: none"> ● Origin 公司推出可透過網際網路進行遊戲的《網路創世紀》，雖然一開始就有程式臭蟲（bugs）和連線延遲（lags）的許多問題，但是仍在三個月內吸引了超過 50,000 名的消費者。《網路創世紀》證明了有龐大的線上角色扮演遊戲市場。 <p>*線上遊戲的現代時期開始</p>

資料來源：Reid，1994；Mulligan，1999

商業性的電腦線上遊戲產業與網路連線服務息息相關，許多遊戲都是透過連線至 Prodigy、CompuServe、America Online（AOL）等連線服務上來進行。1982 年，CmpuServe 遊戲部門主管 Bill Loudon 以美金 50 元買下 DEC 架構電腦上的 ASCII 碼太空戰鬥模擬器，交由 Kesmei 改寫成《MegaWars 》並於 1983 年推

出，這是史上第一個收費的線上遊戲，後來許多收費遊戲相繼在 CompuServe 和 AOL 上推出，如 1984 年《Islands of Kesmai》在 Compuserve 推出，收費一個小時 12 美金；1985 年 General Electric 公司在十月份大肆宣傳後推出商業化 ASCII 服務：GENie，傳輸速率 300bps 及 1200bps 收費每小時都是 6 美金，比 CompuServe 的 1200bps 每小時 12 美金便宜一半，形成 CompuServe 的首個強力競爭對手。

連線服務收費的調降也使得線上遊戲進入黃金時代。1986 年 Kesmai 公司改寫《MegaWars》，GENie 上推出第一個多玩家遊戲《Stellar Warrior》。AOL 的前身 QuantumLink 公司也在 1987 年推出史上第二個商業線上服務的真實圖像遊戲《Rabbit Jack's Casino》。到了 1993 年，網路連線的收費慢慢地下降為 2400bps 以下每小時收費 5 美元，折合當時的新台幣大約為每小時 180 元左右。到了 1993 年，ARPANET 開放商業用途，逐漸成為大眾所知的網際網路。用戶數約 400 萬人，在這年三大連線服務公司 Prodigy、AOL 和 GEine 展開價格戰，最後 AOL 和 GENie 把每小時的收費降至三美元，在這場價格戰中，Prodigy 把 1/4 到 1/2 的用戶拱手讓給了 AOL 和 GENie，而這兩家公司的線上遊戲玩家則增加了至少一倍（傻呼嚕同盟，2002）。

隨著連線費用的下降，線上遊戲也慢慢由高所得人士才能負擔轉變成一般玩家亦可遊玩。1994 年電腦遊戲產業前所未有的創新遊戲出現：Id 公司的遊戲《毀滅戰士》（Doom），這是款玩家們在一地圖內進行的第一人稱射擊遊戲，最吸引人的地方就是提供區域網路連線功能，可以讓 4 名玩家連線捉對廝殺。《毀滅戰士》和其續集《毀滅戰士 》幾乎囊括了所有遊戲獎項。1996 年應玩家要求，可以經由網際網路連線的《Doom》的下一代遊戲《Quake》上市，執行該遊戲的伺服器很快遍佈全世界，供 80,000 名玩家在超過 10,000 個同步遊戲地圖內拼戰。玩家們食髓知味、胃口日增，在該年內就產生了 20 款可以經由網際網路連線的遊戲。

到了 1997 年，Origin 公司推出可透過網際網路進行遊戲的《網路創世紀》，雖然一開始就有程式臭蟲和連線延遲的許多問題，但是仍在三個月內吸引了超過 50,000 名的消費者。《網路創世紀》證明了有龐大的線上角色扮演遊戲市場。這款遊戲的上市，也被認為開啟了線上遊戲的現代時期。

把焦點放在線上遊戲產業上，隨著電腦科技的成熟及連線科技的進步，資本主義亦對線上遊戲產業產生結構性的影響。在網際網路尚未普及時，連線玩線上遊戲是筆重大的負擔。以過去擁有最多線上遊戲的連線服務公司 GEnie 為例，依據它的數據，在 1989 年到 1992 年之間，每個線上遊戲玩家的平均每月上線 31 小時，平均月費達 156 美元（傻呼嚕同盟，2002），折合新台幣約近 5,000 元，並不是一般玩家負擔的起的，而 1993 年至今連線費用的降低，前述 1993 年三大連線服務公司 Prodigy、AOL 和 GEnie 展開價格戰，最後 AOL 和 GEnie 把每小時的收費降至三美元，使得上網遊戲的費用對一般大眾或學生不再高不可攀，這兩家公司的線上遊戲玩家則增加了至少一倍，證明了降低收費反而會增加收益，也於是線上遊戲產業規模日漸擴大。在 1994 傳統主流媒體公司開始看好線上遊戲產業的前景，Rupert Murdoch 的 News Corp 買下頂尖遊戲公司 Kesmai、AT&T 公司耗資 5,000 萬美元從 Sierra Online 買下 INN。上述這些例子都顯示了自 1993 年起，網路科技的技術革命，導引資本主義改變了線上遊戲產業的形態，線上遊戲產業的市場不再是少數狂熱並負擔得起高額費用的玩家，而是一般大眾。當遊戲公司有資金、有技術可以開發容許大規模、可讓多位玩家同時進行的大型遊戲時，新的想像共同體——線上角色扮演遊戲的出現成為可能。

IDGA 的線上遊戲白皮書指出，線上角色扮演遊戲的市場規模和人口驚人的成長，主要的趨力是來自於大型遊戲發行商如美商藝電、微軟、新力、SEGA……等進入線上遊戲的市場，「不像線上遊戲產業的開路前鋒，這些公司有的是『錢』」（Jarett & Estanislao，2002），這些大型遊戲發行商為了吸引更多的玩家而花費更多的錢，一個高品質的核心（hard-core）線上遊戲成本相當高昂，多玩家第一

人稱射擊遊戲花費約 200~300 萬美元，而需要持續發展和維護的線上角色扮演遊戲則可能要高達 1,000 萬美元。一個線上角色扮演遊戲需要下列支出（ibid.，p.20）：

1. 銷售費用：盒裝伺服端遊戲軟體的零售費用。
2. 開發費用：一個成功的原創商業線上角色扮演遊戲至少要 30 到 50 個人的團隊，歷經至少三年的開發時間，線上角色扮演遊戲的開發非常昂貴，開發成本至少在 1,000 萬美元以上。
3. 維持費用：線上角色扮演遊戲不單是遊戲，而是種服務，需要持續發展的團隊（live development team）和問題解答團隊（QA team），遊戲還需要網路和企業系統的工作人員來執行收費系統、更新（patching）和登入（login）服務連同所有連線路徑和連通性（routing and connectivity）的商務服務。此外，這些商務服務還包含社群、消費者服務、行銷支援。一個超過 10 萬名用戶的線上角色扮演遊戲至少需要 100 名工作人員以提供持續的商務服務。

雖然線上角色扮演遊戲的開發、行銷及維持支出非常昂貴，但是如果它成功了，幾年內投資即可回收。《網路創世紀》和《無盡的任務》已經賺進了超過 1 億美元，這種獲利只有極少數單機版電腦遊戲可以達成。不僅如此，當線上角色扮演遊戲成功後，它們的用戶還會樂於口耳相傳，拉進更多其它的玩家購買遊玩，「像萬寶路香煙和可口可樂，《網路創世紀》和《無盡的任務》已經變成有力的品牌。大規模多玩家遊戲有關的強大社群，使它們的訂戶成為低成本、口碑的行銷。」（ibid.，p.4）而越來越多的使用者的加入，使得線上角色扮演遊戲更能吸引到主要遊戲發行商的資金投入，「當線上角色扮演遊戲產品開始吸引到數以百萬計的個人訂戶，這個媒體更能引起主要遊戲發行商的興趣。」（ibid.，p.21）從 2000 年開始，數家重量級北美軟體商紛紛跨足新一代線上角色扮演遊戲的開

發，且都是「大成本成卡司的製作」，其中最具代表性的是喬治盧卡斯與世界最大的遊戲發行商美商藝電合作，將於 2002 年推出《星際大戰》的超大型線上遊戲，以一舉囊括遊戲迷和電影迷，其他大型集團如微軟、美國線上、新力等，也都紛紛投入線上遊戲開發，結合遊戲、電影、音樂、娛樂等多元資訊於一身（路人 k，2001）。

北美有著完整的網路基礎建設，也是最大宗的遊戲發源地，其線上遊戲發展的歷程及獲利模式，提供了南韓、日本發展線上遊戲的借鏡。1997 年南韓面臨金融風暴後，南韓政府選擇了以網路及遊戲軟體研發的資訊軟體產業為突破困局的新興產業，並舉全國之力推動，不但有整體的軟硬體與政策性的輔導，也達成產官學的共識。南韓政府全力鋪設網路骨幹線路，大幅度開放「網路咖啡廳」（Internet Café，俗稱網咖），並由南韓專利中心（Korea License Center）與南韓推廣發展中心（Korea Promotion/Development Center）兩個政府輔導、業者參與的機構積極推動整個網路產業，如今南韓已是亞洲網路密度最高的國家，2002 年南韓電算院統計資料指出南韓約擁有 1,440 萬的上網人口，其中使用 ADSL 等寬頻上網的約佔 41%，達 588 萬門，線上遊戲玩家人數更高達 695 萬人，佔全體上網人數 34%，並已有超過 5,000 家大型網咖的設立，累計家數超過 22,000 家，並成為遊戲軟體業者主要且穩定的收入來源，佔總收入七成（收入來源為軟體公播權及點數卡銷售）。在網路基礎建設完備後，南韓政府不遺餘力輔導遊戲軟體的研發，由政府官方身份成立的南韓電腦遊戲協會 KCG 主導遊戲的研發，不僅提供資金、市場調查、技術協力，更幫忙輔導遊戲軟體公司上市上櫃，甚至進軍海外。此外，韓國政府還訂下許多優惠措施鼓勵遊戲軟體產業，如租稅優惠，役男從事遊戲研發可以抵免兵役三年，政府與三星集團共同舉辦第一屆遊戲奧運博覽會（WCG）等。線上遊戲、寬頻網路與網咖，三者之間生命共同體之良性正向循環使得南韓網路遊戲產值單年度可達 2,000 億韓元，並以每年 40% 到 66% 的成長率持續發燒，政府扶植成立了超過 40 家遊戲公司，從以往的遊戲軟體輸入國，轉型成為全球最大的網路遊戲輸出國，也是亞洲最大 PC 遊戲生產國，甚至

在全球僅次於美國，居第二位（路人甲，2001；廖素君，2001；汪宗憲，2002；陳世運，2002）。

而以 i-Mode 等物美價廉的無線網路為主，固接網路撥接費及電話費用一直居高不下的日本，到 1999 年其政府體認到網路基礎建設遠遠落後於鄰國韓國後，由通產省情報部主導為期五年的「IT 基本戰略」，以國家力量推動寬頻網路系統，預計五年內完成家家戶戶配備 100Mbps 光纖（filbre）網路。在民間產業方面，日本向來屬家用遊樂器最大軟硬體輸出國，任天堂（Nintendo）、新力、SEGA 等遊戲廠商皆屬世界級大廠，所以日本線上遊戲的發展與美國、韓國以個人電腦為主的模式大不相同，而是以「跨平台」（cross platform）為主軸，如 SEGA 的遊戲主機 Dreamcast 上的《網幻之星網路版》（Phantasy Star Online，簡稱 PSO），於 2000 年 12 月發售，在一年內成為日本最大規模的線上角色扮演遊戲，擁有 30 萬名會員，並相繼推出 PC 版、微軟 XBOX 版、任天堂 GameCube 版，甚至有英、日、法、德、西、繁體中文及簡體中文等 7 國語言翻譯系統（路人甲，2001）。

三、國內線上遊戲的發展

國內遊戲產品的開發成本只需要美國、日本的 20% 至 50%，是我國發展電玩產業的利基點，但台灣一地的市場太小，是先天的限制（許熾榮、楊景棠，1995）。國內遊戲軟體產業多屬小資本額型，由於 WinCE 開放平台減低廠商的開發成本，以及國內個人電腦普及的環境，國內軟體廠商多以開發或代理銷售個人電腦遊戲軟體為主。此外，國內電腦遊戲軟體廠商主要可劃分為遊戲開放商及遊戲代理商兩類，以往國內廠商主要以代理歐美地區的產品為主。國內前五大遊戲軟體廠商分別為智冠、第三波、大宇、華義、遊戲橘子，這五大廠商市場佔有率達 70%，其中智冠、大宇、第三波兼具遊戲開發商及代理商的角色，而華義、遊戲橘子則為單純的遊戲代理商及線上遊戲經營者（汪宗憲，2002）。

1997 年《網路創世紀》在歐美上市，僅有少部份國內玩家主動透過向國外郵購或向華彩軟體等台灣遊戲代理商購買原版遊戲軟體，連線至國外伺服器遊玩，市場有限。直到 1999 年韓國發展線上遊戲後，許多國內遊戲代理商紛紛引進韓國的線上角色扮演遊戲，加上 2000 年華彩軟體推出圖像式 MUD《萬王之王》後，帶動了國內線上角色扮演遊戲的經營模式，華義、智冠、遊戲橘子等遊戲公司相繼進軍線上電玩市場，線上角色扮演遊戲市場急速成長（如表 4-2）。華義推出的《人在江湖》與《石器時代》很快吸引了 20 多萬的會員，智冠則推出了八個國家連線的《網路三國》，並計畫在全球建立 100 台伺服器。遊戲橘子的企圖心更大，它引進韓國 NCsoft 的線上角色扮演遊戲《天堂》後，2001 年 7 月後單僅國內會員人數即超過 100 萬人，每秒同時上線人數最多可達 84,000 人。遊戲橘子獲得成功後，併購了韓國第二大遊戲雜誌《PCPlayer》及遊戲廠商 H.Q. Team 與 Game Team，成立遊戲橘子韓國分公司，並在漢城、東京、香港、新加坡建立自己的機房，並將下一階段目標放在中國大陸（翟本端，2001）。

表 4-2：我國遊戲軟體市場規模

	1999	2000	2001	2002	2003
線上遊戲軟體	1*	5	11	17	21
單機軟體	34	38	42	45	48
整體遊戲軟體	35	43	53	62	69

*單位：億元

資料來源：資策會 MIC，轉引自廖素君，2001

國內網咖亦隨著線上遊戲而興起，由 1999 年的 2,000 多家，倍增為 2000 年的 4,000 多家，到 2001 年底約有近 6,000 家的規模，由西門町佔地三層樓的網咖，台北車站前的全國最大網咖旗艦店，到苗栗的小鄉鎮，也看得到一流設備的網咖（劉伯姬，2001）。網咖的增加同時也增加了線上遊戲商的收入，一筆筆的授權費收入使線上遊戲廠商有更多的資金可以開發、推出更多更新的遊戲，如遊戲橘

子、華義以機台數為收費標準，華彩收取 25% 的軟體套數費，宏碁戲谷則是直接販賣時數卡取代授權費，這些都是線上遊戲廠商的重要收入來源，而且全省數千家的網咖，其滲透率較之便利超商有過之而無不及，線上遊戲廠商相中此一優勢，計畫利用網咖對玩家直接鋪貨，可省下目前高達三成的通路成本。

線上遊戲的興起與網咖的發展息息相關，也使國內寬頻建設得以大幅成長。以往線上遊戲市場尚未興起前，業者必須以低姿態向電信業者尋求合作，但總是被回絕，隨著線上遊戲市場的急速發展，反而是電信業者向遊戲廠商靠攏（陳世運，2002）。線上遊戲所帶來的固定流量是固網與 ISP 業者一筆固定、龐大的收入，以 2000 年為例，遊戲橘子在不到半年時間就帶給中華電信 1.9 億元的連線撥接費收入（廖素君，2001）。線上遊戲產業具備連線付費、忠誠度高的性質，讓消費者願意主動付費遊戲，形成一明確的獲利模式，而 ISP 業者提供網路遊戲所需的內容與頻寬，喊了半天的付費增值服務終於在線上遊戲上找到答案（路人甲，2001）。因此大型通訊財團開始對線上遊戲產業的市場大餅寄予厚望，東森寬頻在 2000 年 8 月和《石器時代》的廠商華義國際合作，其目的就是希望能藉由線上遊戲的受歡迎程度，來刺激消費者加快使用寬頻的意願，和信超媒體在 2000 年 8 月與 SEGA 簽約，2001 年 2 月更以 90 元的價格，在網路泡沫化的寒冬下買下遊戲橘子 7% 的股權，成為該公司最大的法人股東，引起震撼（謝柏宏，2000；尚道明，2001）。

第四節 小結

在本章中，研究者使用次級資料分析法以歷時性軸線整理分析了從奇幻文學、紙上角色扮演遊戲到電腦線上遊戲乃至線上角色扮演遊戲的發展歷程。從二十世紀初，奇幻文學進入大眾讀物，托爾金的作品開始提供了紙上角色扮演遊戲一個想像的空間，而紙上角色扮演遊戲如 TSR 公司的 D & D 設定，又為此一想像的空間提供了詳細、可信賴，可供玩家參與互動的規則，並影響電腦角色扮演遊戲、MUD 及線上角色扮演遊戲的發展，由此可見，線上角色扮演遊戲並非在 1997 年憑空出現的，而是有近一世紀的發展歷史的文化人造物。

柯思特（1996/1998）在探討技術、社會與歷史變遷三者之間的關係時指出，當 1970 年代，圍繞著資訊技術組織起來的新技術範型（new technological paradigm），是美國社會特殊的片段，與全球經濟和世界地緣政治互動，並物質化為一種生產、傳播、管理與生活的新方式。雖然軍事資金與市場，在 1940 到 1960 年代扮演推動早期電子工業的決定性角色，而 1970 年代早期所開出的技術花朵，則與當時的自由文化、個人創新，以及美國校園 1960 年代文化所產生的企業冒險進取精神有關。技術的突破是星散出現的，彼此之間是以一個日漸增加之回歸的歷程互動的，技術創新並不是一個孤立的事件。

如同柯思特對於新技術範型出現的論點，線上角色扮演遊戲此一新興虛擬社群的形成，亦有其科技、社會的歷史變遷背景。依前述 Stone（1991，轉引自 Jones，1997）的觀點，由奇幻文學、紙上角色扮演遊戲的讀者群或玩家們都可以屬於一虛擬社群，「一個龐大的、同質的，部份由商業促成但主要由一組相同的理念所組成的團體」，但是這些虛擬社群的參與者受限於空間與時間及科技的限制，僅能小規模、有限的連結在一起。奇幻文學的讀者們僅能透過個別的閱讀，來沉浸於文中的想像空間，一嚐失落的懷古幽情或找回民族自信；紙上角色扮演遊戲的

玩家雖能透過面對面的互動來完成這個理想，但是紙上角色扮演遊戲必須在一適當的地點，找尋有能力的主持人，召集一群通常是居住在同一個城市內、人數有限的玩家於同一時間進行遊戲，受限於空間及時間等種種限制，能實際參與並頻繁互動的社群亦不多見；而單機版的電腦角色扮演遊戲雖然解決了紙上角色扮演遊戲無法隨時隨地進行角色扮演的問題，但僅能一個人進行遊戲，亦如同奇幻文學的讀者般，僅能獨自在想像空間中遨遊，而無法直接與其他有相同理念的同好互動。

以上這些虛擬社群間的隔閡，隨著電腦與網路科技的發展，從 1969 年可供兩名玩家同時遊玩的《星際大戰》電腦線上遊戲，到 1979 年可供多人同時在線上進行角色扮演的 MUD 出現，直到 1993 年 ARPANET 開放商業用途，逐漸形成大眾所知的網際網路，隨著網際網路的普及，本研究所關注的線上角色扮演遊戲虛擬社群才得以在 1997 年出現。由印刷媒體的奇幻文學、紙上角色扮演遊戲，到電腦媒體的電腦角色扮演遊戲，以至網路媒體的線上遊戲、MUD 及透過網際網路進行的線上角色扮演遊戲，如同柯思特的論點，亦是透過星散出現的科技突破之積累，以一個日漸增加之回歸歷程互動產生的。

柯思特（1996/1998，p.15）曾表示，「1980 年以來，資訊技術革命已經成為資本主義系統再結構基本過程的手段。在這個過程中，技術革命本身為先進資本主義的邏輯與利益塑造，從事其發展與發表，而無需化身為這種利益的表現。」，網際網路發展背後，有科學、制度與個人網路交織於國防部、國家科學基金會、重要的研究大學、專業的科技智囊機構，在 1950—1970 年代，幾個重要的科技玩家，在這些組織裡創造出一個網路上的創新氛圍，而大規模的電腦中介傳播出現在 1990 年代初期的美國大學研究生與教員之間，大學成為傳播社會創新的作用者。但當私有化與商業化的網際網路及電腦中介傳播延伸公共與私人組織，進入整個溝通場域的控制邏輯時，它們必然會反映商業利益（ibid.，p.363-367）。

資本主義的特徵之一是追求最大的市場，以求取利潤的極大化。對照柯思特的論點，觀察由奇幻文學到線上角色扮演遊戲的發展歷程，資本主義確實扮演了重要的角色。其一是，當托爾金的《魔戒之王》三部曲、TSR 公司的 D & D 系統、Richard Garriott 的《創世紀》及《網路創世紀》等創新且受到市場歡迎的原型「產品」被發展出來後，大量同性質的作品即被生產出來，以獲取最大的商業利潤。其二是，當科技演進而發展出新的媒體形式，如奇幻文學發展至紙上角色扮演遊戲、紙上角色扮演遊戲發展至電腦角色扮演遊戲乃至線上角色扮演遊戲時，為了簡省開發成本及得到最大的潛在市場消費族群，發行商及遊戲廠商將其出版物延續著前一代產品的特色及「品牌」形象，使得市面到處可見托爾金式世界觀的奇幻文學、TSR 公司 AD & D 系統設定的紙上、電腦角色扮演遊戲，以及《網路創世紀》式的線上角色扮演遊戲。其三，在同一個產業市場內，廠商會力求得到最多的市場佔有率，而線上角色扮演遊戲具備社群感重、顧客忠誠度高、口碑行銷、具有排他性¹²等特性，哪一家廠商先佔或獨佔市場，即可能是來日的市場霸主，故如《網路創世紀》、《無盡的任務》、《天堂》等國內外角色扮演遊戲，皆不惜花費鉅資於產品的開發或行銷上。

但是，上述這種以最大利潤為考量的資本主義運作，僅限於個別產業內的層次。以網際網路為代表的新技术革命出現後，才真正導致資本主義的再結構化與再資本化（recapitalization），也使線上角色扮演遊戲產業發生質變。由 1994 年傳統主流媒體公司 News Corp 買下線上遊戲公司 Kesmai AT&T 公司買下 INN，到近二年國內東森、和信等兩大媒體公司分別與華義國際和遊戲橘子等線上遊戲大廠合作、投資，跨業種的聚合（convergence），加上線上角色扮演遊戲整合了包括網咖、寬頻業者等上、中、下游之開發、發行、服務以及通路商的綜效（synergy），使線上角色遊戲產業成為資本主義再結構化和再資本化的最新標

¹² 一個玩家一天只有最多二十四小時可以玩遊戲，而玩一個線上角色扮演遊戲通常得花費數個小時，當玩家在花了心力於某個線上角色扮演遊戲後，很難再分身去玩別的產品。數博網（2001）曾對線上角色扮演遊戲的重疊度進行分析，發現玩《天堂》的玩家僅有 15.5% 會玩《石器時代》，玩《石器時代》的人僅有 18.42% 會玩《天堂》，重疊度偏低。

的物。不僅如此，如同柯思特所言，在我們歷史時期中所出現的另類社會組織系統，即「國家主義」，也嚐試保存這些目的的本質，重新界定達成此結構性的目的或手段，如 1997 年南韓面臨金融風暴後，其政府選擇了以網路及遊戲軟體研發的資訊軟體產業為突破困局的新興產業，並舉全國之力整合產官學界，出錢出力以再結構化該國的產業結構，並成功的使其從以往的遊戲軟體輸入國，轉型成為全球最大的網路遊戲輸出國，也是亞洲最大 PC 遊戲生產國，在全球僅次於美國，居第二位；日本亦體認到網路基礎建設的重要性，由通產省情報部主導為期五年的「IT 基本戰略」，以國家力量推動寬頻網路系統，以做為日後發展資訊產業及線上角色扮演遊戲的基礎。

綜上所論，如同安德森指出 1500—1550 年間歐洲印刷科技與早期資本主義等歷史因素半偶然性卻爆炸性的相遇，導致了民族意識之形成，研究者認為由奇幻文學發展至線上角色扮演遊戲的歷史歷程中，電腦與網路科技的崛起，亦即柯思特所指的資訊技術革命，以及資本主義的再結構化，對線上角色扮演遊戲虛擬社群的形成與擴散產生決定性的影響。在釐清了上述兩個關鍵性的歷史因素後，我們才能理解為何在二十世紀末、二十世紀初的短短數年間，線上角色扮演遊戲的虛擬社群會如此快速且大規模的成長。

第五章 《網路創世紀》虛擬社群的形成

第一節 《創世紀》系列的演進

以全世界而言，不論紙上或電腦角色扮演遊戲，皆以美國為發源地，能被稱為經典作品的電腦角色扮演遊戲最早亦出現在美國。它們不僅對歐美地區的電腦角色扮演遊戲發展產生影響，甚至也帶動了世界其它地區的電腦角色扮演遊戲風潮（尤其是日本）。雖然電腦角色扮演遊戲發展至今，每個遊戲皆有其擁護者，許多系列作品也有一定的好評，但綜合銷售量、玩家票選排行榜以及各電玩雜誌的評論及其在電腦角色扮演遊戲發展史上所佔的份量等各項因素，被認為可稱得上是美國的經典電腦角色扮演遊戲系列有《創世紀》、《巫術》等兩部系列作品。而其中歷史久遠且影響一直持續至今的《創世紀》尤被稱為經典中的經典。

全世界第一套電腦角色扮演遊戲是 1978 年上市的《Akalabeth》，受到當時玩者極大的歡迎，也使得後來這個遊戲發展成為角色扮演遊戲史上最經典的作品——《創世紀》系列（如圖 5-1），寫作這個遊戲系列的 Richard Garriott 也因此成為了電腦遊戲界的名人。他創作《Akalabeth》時還僅是個高中生，當時的他是個著迷於紙上角色扮演遊戲《龍與地下城》的玩家，同時他也承認除了紙上角色扮演遊戲之外，影響他創作電腦角色扮演遊戲最重要的關鍵還有托爾金的《魔戒》與 C.S. Lewis 的《那尼亞年代史》（The Chronicles of Nardia）（蘇炫榮，1992，轉引自周榮，1998）。

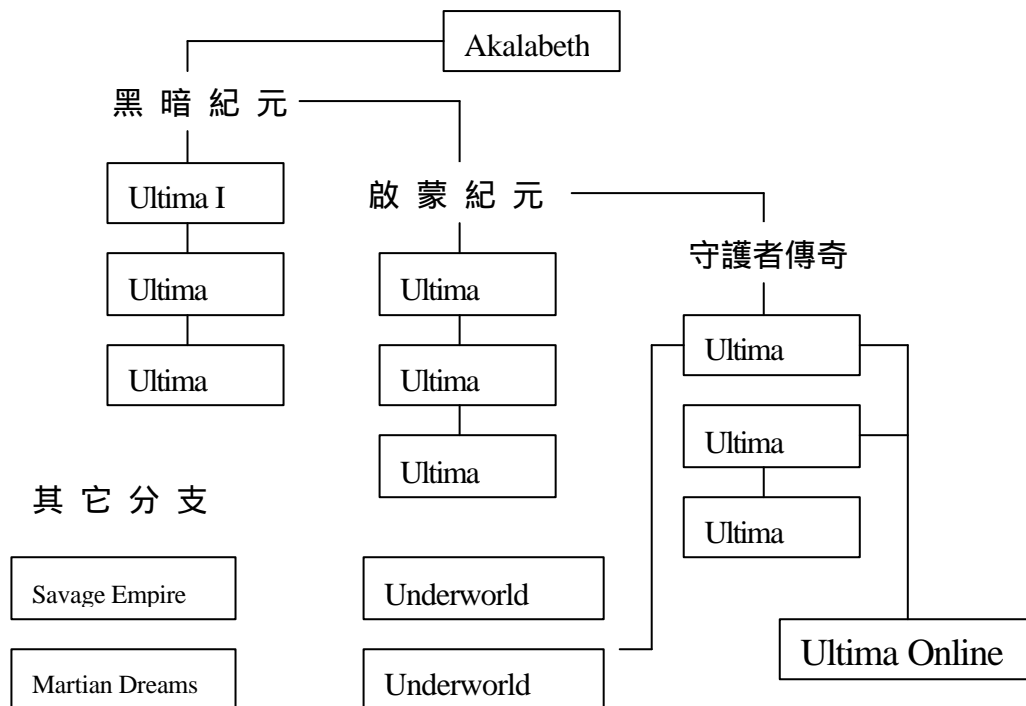


圖 5-1：《創世紀》歷代作品關係圖

資料來源：<http://doomworld.ng22.com/uvault/history-overview.htm>

國內電腦遊戲的啟蒙時期到現在，知名度最高的電腦角色扮演遊戲必然是《創世紀》系列，原因之一是它的畫面、音效、結構，無一不是當時千中選一的精品，當年《創世紀》的聲勢真是如日中天，使它儼然成為遊戲界的主流（林偉甫，1993，p.102）。以《創世紀》這種以文字敘述為主的早期電腦角色扮演遊戲在非英語系國家仍大受歡迎的情形觀之，此一系列的作品實是電腦角色扮演遊戲中的超級經典，Garriott 所開創的《創世紀》系列毫無疑問的是電腦角色扮演遊戲史上最著名的巨著，它在角色扮演遊戲界的地位就好像托爾金的《魔戒》在奇幻小說界的地位（傻呼嚕同盟，2002）。

研究者將就《創世紀》歷代遊戲大事紀、遊戲內容與特色的演進等面向來做一整理分析（見表 5-1），以做為了解《網路創世紀》的世界觀、其虛擬社群的由來及變遷的基礎。到目前《創世紀》可分為三部曲九款作品：「黑暗紀元」第一代到第三代；「啟蒙紀元」第四代到第六代；「守護者傳奇」第七代到第九代。

表 5-1：《創世紀》系列演進史

《創世紀》系列		大事紀	遊戲內容及特色
前身	Akalabeth: World of Doom 1970 年代晚期	高中生 Richard Garriott 在課餘時間寫出這個遊戲後拿給德州一間電腦店的老闆看，他未經 Garriott 同意即送去給加州一間主要軟體發行商，該公司立即買下《Akalabeth》，推出後大為成功。	蘋果二號（Apple II）電腦系統。
「黑暗紀元」	《創世紀一》： The Beginning 1980 年	在 Akalabeth 成功推出後，Garriott 依計畫創造這個中古世紀的角色扮演遊戲，買下該遊戲的 California Pacific Computer Company 將其當做《Akalabeth》的續集推出。	<p>在這部造成轟動的系列起始作品中，玩家得替四個大陸上的八位國王完成八個小任務，然後擊落「太空船」，贏得「Space Ace」的頭銜，然後是在救出一位公主之後，搭承「時光機」去打倒大魔王 Mondain。</p> <p>正如遊戲評論者所說「《創世紀一代》（Ultima I），是名符其實的『大雜燴』」（林偉甫，1993, p.102）《創世紀》系列的作者 Richard Garriott 之所以加入諸如「太空船」、「時光機」等一般電腦角色扮演遊戲中不會出現的劇情的目的，只是為了填滿一張 APPLE II 電腦的磁片罷了。</p>
	《創世紀二》： Revenge of The Enchantress 1982	<ul style="list-style-type: none"> ● NPC（Non-player character，非玩家角色）出現。 ● 加入解謎成份。 ● 如同上一代，他將他的構想全部都塞滿在一片磁片裡，於是出現了乘火箭登陸太陽系各行星的情節，甚至有選擇火箭降落地點的「類動作遊戲」。 	這部續作是所有《創世紀》系列中，唯一一部將故事場景設在地球的作品。故事內容是描寫一代魔王 Mondain 的弟子兼愛人 Minax 為了復仇，將她的怪物軍團送至地球。理所當然的，玩家扮演的角色便要阻止這種惡行。

《創世紀》系列		大事紀	遊戲內容及特色
	《創世紀三》： Exode 1983	<ul style="list-style-type: none"> ● 首創遊戲音軌 ● 夥伴戰鬥系統 ● Garriott 直到第三代時，才瞭解自己正在創造一個具體而微的新世界（《創世紀》的戲外戲），於是他的創作態度產生了極大的轉變，所以《創世紀三》具有嚴謹的遊戲結構，不再有前二代誇大的劇情表現。 ● 電玩寶庫網站（http://gamecenter.taiwan.net.com/）在「史上最具影響力 15 款遊戲」專題中，評選它是第一個電腦角色扮演遊戲史詩作品。 	故事背景回到了由 Lord British 統治的 Sosaria 大陸。在這裡，由於一代魔王與二代魔后的愛情結晶：魔胎 Exodus 用遠勝其父母的魔力，使 Sosaria 大陸陷於「第三黑暗時期」（The third age of darkness）。玩家仍扮演同一角色，奉 Lord British 之命率領三個同伴除暴安良。
啟 蒙 紀 元	《創世紀四》： The Quest of The Avatar 1985	<ul style="list-style-type: none"> ● Garriot 在《創世紀四》中化身成遊戲中的 Lore British。玩家必須遵守他所創造出來的美德系統，朝著成為一個聖者（Avatar）的境界而行。 ● 全新的互動對話系統。 ● 美德系統。 	是第一個沒有魔王的電腦角色扮演遊戲 ¹³ ，也是《創世紀》系列至此的一大轉折。其劇情起因於三代魔王 Exode 之死引發了地殼變動，形成了名為 Britannia 的新大陸。統治者 Lord British 為了讓人心有所寄託，訂定了八項美德，要求萬民一致信仰。玩家在遊戲中的最終目的，便是達成這八項美德，成為「聖者」（The Avatar） ¹⁴ 。

¹³ 玩家 KAW(2002)認為：「在高中的時候玩了創世紀四代給我的人格形成很大的影響，其實當初創一到創三的流行就如同今日的哈利波特一樣，被「衛道人士」冠上了鼓吹魔法的魔鬼洗腦玩具之名，Richard Garriot 於是開始反省遊戲的本質和影響，於是創造出了前不見古人後不見來者的創世紀系列，在創四首見「沒有魔王要給你打倒」的 RPG，讓玩家在遊戲中驚覺遊戲過程中理所當然出現的許多反社會行為，（任意取用別人的財物，損人利己的行為等等），並不會因為其最終目的的冠冕堂皇而合理化，這也是在許多人的心中其地位無法取代的原因。」（討論區留言）

¹⁴ Avatar，國內電腦雜誌或玩家譯為「聖者」。在字典裡的 Avatar 是印度神話「神的下凡、化身」或「具體化、具體表現」的意義。Garriott 取 Avatar 做為玩家在《創世紀》裡的角色代稱，也許有他的多重涵義，Avatar 不僅具現了該角色所應具有的美德，也可以代表玩家在遊戲裡的化身或藉由遊戲表現自我的具體化。

Jordan（1999/2001，p.87）認為 avatar（化身）是「某人使用巴洛維恩網際空間創造出來的一個穩定認同。化身的存在表示某人已經以其法利用一些網際空間資源，使其他化身得以認識一個穩定的線上人物。一個人的化身可能建構自其線上寫作風格、重覆使用一個名字或自述，或是起於任何其他虛擬可能性。可以創造出一個以上的化身，但是這些認同與這人離線生活間的關係是很複雜的。」

《創世紀》系列		大事紀	遊戲內容及特色
啟 蒙 紀 元	《創世紀五》： Warrior of Destiny 1988	<ul style="list-style-type: none"> ● 最主要變革，是所謂「真實時間」及「NPC 時間表」的觀念。真實時間是指一天有二十四小時，且反映出晨昏夜晚所造成的光影變化，而時間表則是指每一個遊戲中的人物皆有其獨特的作息時間，而玩家必須配合這個時間表行事。 ● Garriott 開始嚐試讓遊戲中的價值觀多元化，他讓《創世紀五》具體描繪出一個由於美德受到苛政的壓迫而扭曲後，人民因而產生不同變化的世界。 	四代描寫美德建立，五代則是描述美德的淪喪。一代魔王 Moudain 留下的寶石幻化為三位 Shadow Lord，綁架了 Lord British，導致 Lord British 的手下大將 Blackthorn 有把持國政、高壓強迫人民信仰美德的機會。玩家扮演之聖者的任務便是消滅 Shadow Lord，救回 Lord British。
	《創世紀六》：the False Prophet 1990	<p>在遊戲系統方面，產生了許多重大的變革：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 《創世紀》系列首度躍上 IBM PC 平台，且利用 VGA 256 色顯示功能的電腦角色扮演遊戲，在當時其畫面可稱得上相當華麗動人 ● 其地圖系統也有大幅度的改進，玩家不論是在城鎮、原野、地下城中冒險或戰鬥，都是在一個主畫面中進行； ● 遊戲中的物件系統，也經過全面改革，更具真實的物理特性。 	由於玩家（聖者）在第四代取走了知識寶典，以及在第五代的最後救出 Lord British 的過程中使用了月之石，於是造成了另一種族「翼魔族」的浩劫，逼使翼魔族與人類發生大規模衝突。聖者必須為人類與翼魔族之間找尋和平共存的方法。
	《創世紀七》： the Black Gate 1992	<ul style="list-style-type: none"> ● Origin 公司聲稱《創世紀七》有「電腦遊戲史上最先進的文明」，林偉甫認為這種說法「確實當之無愧」。 ● 紙娃娃系統¹⁵、肖象圖發展完善，增加遊戲的氣氛。 	宗教團體「Fellowship」想以暴力、權力、以及財力煽惑人民，由下而上掌握整個 British 大陸，為「守護者」Guardian 在由「Black Gate」入主 British 大陸之前鋪設一條康莊大道。
守 護 者 傳 奇	《創世紀八》： Pagan 1994	<ul style="list-style-type: none"> ● 本遊戲的外在方面，《創世紀八》的畫面可說是自一代以來最有立體感的，甚至物體在其中的移動方式都符合拋物線、慣性等物理學定律。 ● 《創世紀八》最大的特點（也是最大的缺點），便是它極度強調「動作」要素而不被《創世紀》系統的老玩家們所接受，遭到挫敗。 	聖者（玩家）被第七代魔王 Guardian 一把丟進「異教徒大地」，一連串的欺詐、偷取、背叛、謀殺……總之，在用盡一切方法把當地居民原本較平穩的生活搞砸之後，聖者便可轟然一聲升格為 Ether 之神，名列仙班。如此荒謬的劇情所令許多電腦角色扮演遊戲玩家及評論者無法接受。

¹⁵ 紙娃娃系統（paperdoll system）類似女孩子小時候玩的幫紙娃娃換穿衣服、配件的遊戲，在《創世紀七》裡由此概念發展成可讓玩家替所扮演的角色穿戴武器、防具、配件的系統。

《創世紀》系列		大事紀	遊戲內容及特色
守護者傳奇	《創世紀九》： Ascension 1999	<ul style="list-style-type: none"> ● 這是《創世紀》系列第一次以 3D 引擎製作遊戲圖象，玩家扮演的角色：聖者，將第一次也是最後一次以 3D 的視角來觀察遊戲中的世界：不列顛尼亞大陸。 ● 由於前一代作品盲目追求流行往動作遊戲靠攏，造成死忠玩家們惡評連連，《創世紀九》作為《創世紀》系列三部曲的最終章，由《創世紀》系列的創造者 Garriott 親自操刀，為這個電腦遊戲界近二十年的傳奇劃下句點。 	<p>玩家扮演 Lord British 的好友，需援助他與不列顛尼亞的人民來恢復被守護者所摧毀的八大美德—誠實、正義、謙卑、犧牲、勇氣、憐憫、正直、與靈性，以使不列顛尼亞大陸從失序中再次回到正軌。</p>

資料來源：林偉甫，1993；<http://doomworld.ng22.com/uvault/history-overview.htm>；
<http://www.geocities.com/SiliconValley/7430/ultima.html>

《創世紀》系列從 Garriott 高中課後的遊戲之作，歷經了二十餘年的演進，成為電腦角色扮演遊戲的經典作品，它的豐厚遊戲故事及自由度極高的遊戲設計吸引了許多玩家。一位在十七年前還是小學生的玩家 Gordon (2001) 在接觸了當時的《創世紀四》後即沉迷其中，他道出了《創世紀》系列的精髓：

就算你不想四處冒險不想攻略破關你還是可以在世界各地體驗道地的中古生活；到牧場擠牛奶到井邊打個水到磨坊買麵粉到麵包店借烤爐就能烘焙出牛奶麵包；心情不好無處宣洩可以隨便找個城把所有人都給宰了不久就會有衛兵蜂湧而至；殺衛兵打到手軟束手就擒被關到國家監獄如果身上有顆炸彈可以把牢門給炸了；順便把典獄長砍了拿他身上的鑰匙把所有牢門都打開然後再把這座城也給屠了。

是的，「創世紀」，就是這麼自由的遊戲，甚至可以說不像是在遊戲，而是，生活在其中，生活在中古世紀，正如創世紀研發公司的名言：『We Create Worlds』，他們創造了無窮世界任你在其中發揮創造力做任何平常只能想不能做的事（討論區留言）。

除了遊戲的自由度之外，《創世紀》系列所呈現的中古世紀人文地理風貌、八大美德等倫理規範成為一種文化，這種文化亦影響了日後《網路創世紀》的面

貌，玩家 UAC(2002a)認為《網路創世紀》承繼了《創世紀》系列的精神：

在 UO 談論 Ultima 精神絕對是適合的
因為 UO 本來就是定位在 Ultima 世界的延伸

Ultima Online 如果沒有 Ultima 精神的話
沒有 Ultima 龐大的世界觀：
沒有 Ultima 壯麗又形形色色的城市和地貌
沒有 Ultima 獨特的人文風格（如建築 古英文 音樂 歷史...etc.）
沒有 Ultima 所重視的真實感和倫理美德社會精神的話
我想和其他 MMORPG 也沒啥差別了....只是遊戲內容比較細緻罷了....
（討論區留言）

《創世紀》系列的自由度和深度吸引了一群為數不少的遊戲玩家。這些喜愛《創世紀》系列的玩家會購買《網路創世紀》並不出乎意料之外。《網路創世紀》FPG 公會會長、女性資深玩家 austin 提及她的遊戲歷史時說到：

...我是以前玩單機遊戲 Ultima 起來的,第一次看到 Ultima 是 Ultima 4 代,在 Apple II 上。真正開始玩是 Ultima 5 代,286 的電腦。Ultima Online (UO) 的遊戲設定是採取自 OSI 以前 Ultima 單機版的設定，包含遊戲架構，文化，地理。以一個玩過很多代單機版的玩家，會選擇玩 UO 並沒什麼特別之處。...(ICQ 訪談)

第二節 《網路創世紀》的演進

1997 年 10 月份，《網路創世紀》經過商業包裝和行銷（見附錄一）後上市，即受到無數包括創世紀系列的老玩家以及從未接觸過單機版《創世紀》系列的新玩家注意（Beholder, 2001a），造成外界意料不到的轟動，在三個月內即有 50,000 名玩家願意掏腰包購買遊戲軟體，並每月付費 9.95 美元上網遊玩，可說開創了線上遊戲的現代紀元（Mulligan, 1999）。2000 年 2 月時，已經有來自全球 114 個國家（如圖 5-2），超越 150,000 名玩家登入《網路創世紀》（Grossman, 2000）。時至今日，已有 225,000 名玩家每週平均花費 10—20 小時在探索《網路創世紀》的世界（<http://www.origin.ea.com>）。

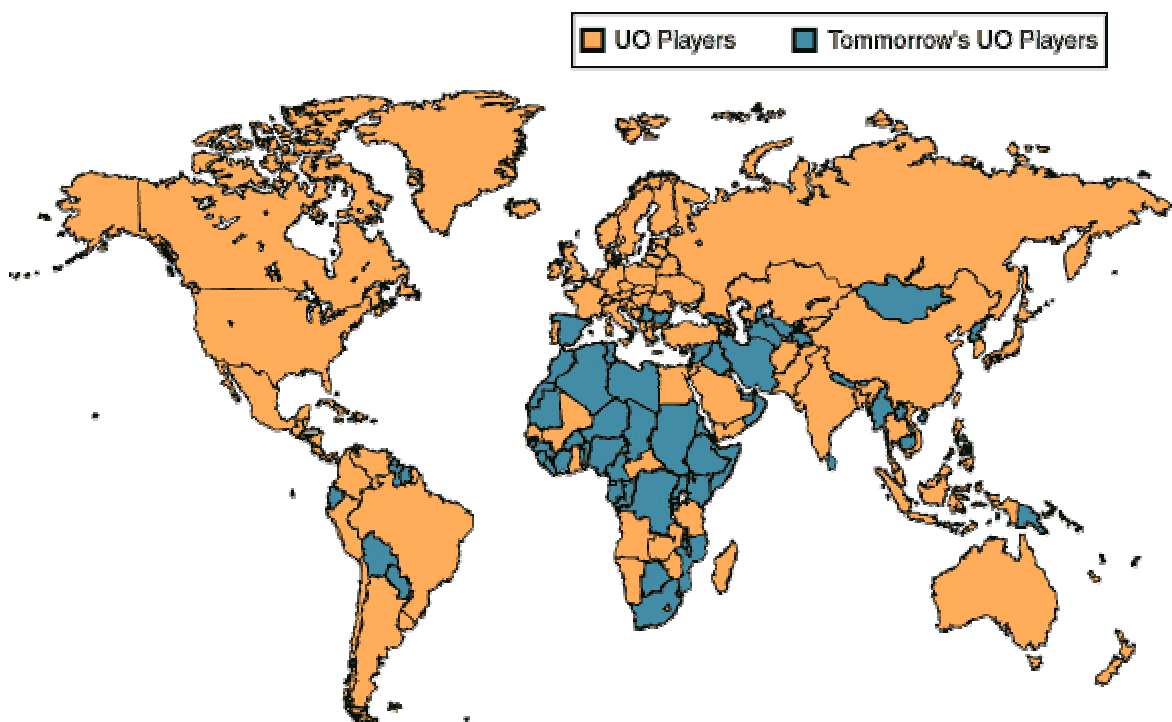


圖 5-2：全球《網路創世紀》玩家分佈圖

註：橘色部份代表現在《網路創世紀》玩家分佈的地方，藍色部份代表未來可能擴展的區域。

資料來源：<http://www.uo.com/visitor/rpfl.html>

《網路創世紀》的遊戲世界延續《創世紀》系列的設定，其歷史也是根據不列顛尼亞的歷史而分支出來：「當聖者為了消滅巫師蒙丹，拯救被封印在寶石之中的索沙利亞時，聖者因為蒙丹法力高強無法之消滅，而選擇將蒙丹的法力來源『寶石』給直接打碎，希望能藉此解放索沙利亞。……在蒙丹的寶石被摧毀成碎片時，每一塊碎片都保留了當時索沙利亞大陸的影像，而形成一個獨立的世界，當然在這些世界中，歷史的發展和人文的演進也都完全不同，彼此間也互不相干。」（何祥，2001，p.11）這些碎片（shards）象徵了《網世紀》系統的遊戲世界，也代表了在網路上每一個獨立運作的伺服器¹⁶，因此在《網路創世紀》的世界裡，可以發現與《創世紀》系列相類似的歷史文化、武器魔法系統。

《網路創世紀》剛推出時，由於是在幅員廣大的美國發售的，限於線上遊戲伺服器的地理位置及玩家與伺服器的距離遠近影響連線品質極大，加上單一伺服器所能承受的同時上線玩家數目有限，地區性伺服器的概念於焉形成，一開始三個伺服器分別是位於美西的太平洋（Pacifici）伺服器、美東的大西洋（Atlantic）伺服器及美中的大湖（Great Lake）伺服器。這三個伺服器個別位於美國東部、西部及中部，使得《網路創世紀》的玩家一開始就具有地緣性。絕大部份的亞洲（包括國內）玩家，也因連線距離的問題選擇了相較之下最近、一洋之隔的太平洋伺服器，這也使得太平洋伺服器成為最具多國色彩、玩家間不同文化背景衝擊的伺服器。而這種地區性使用同一伺服器的觀念也在日後擴大應用到設立在其它國家的 26 個伺服器（Beholder，2001a）。

在遊戲推出初期，Origin 就建立起有史以來最龐大的虛擬世界：每個伺服器都是不列顛尼亞大陸的完整複製，單一個伺服器可以容納 2,500 名玩家同時上線。單一個不列顛尼亞大陸的幅員就廣達 32,000 個遊戲畫面，包含了 15 個主要的城市、9 個神殿、7 個地下城及廣大的荒野（Kim，1998）。

¹⁶ 在 Origin 的官方網站上，都用 shard 代替 server 一詞，而玩家間則是以「世界」、「碎片」、「主機」、「伺服器」等名稱來稱呼每一個不同的 server。不同的名稱有其不同的指涉意義。研究者由於論述科技的影響，所以在本文中都用「伺服器」一詞。

隨著遊戲資料片的推出，《網路創世紀》的虛擬世界不斷地擴大。在後來推出的《網路創世紀：次世代》（Ultima Online—The Second Age）中，玩家們多了一塊新的大陸(The Lost Lands)可以探索；而在《網路創世紀：文藝復興》（Ultima Online—Renaissance）推出後，不列顛尼亞有了新舊兩塊大陸：崔美爾（Trammel）和斐盧卡（Felucca），崔美爾大陸不容許玩家們互相攻擊（player-killing，PKing），也是最多玩家聚集生活的地方，而斐盧卡大陸則容許玩家們互相攻擊，由於較為危險而大多只有老手會在上面活動；到了 3D 圖像界面的遊戲版本《網路創世紀之黎明曙光》推出後，又新增了一塊伊絲那（Ilshenar）大陸。隨著遊戲世界的日漸龐大，遊戲的玩家也日漸增加，目前 Origin 公司已經有 26 個伺服器供全球 114 個國家的 225,000 名玩家進入遊玩。

《網路創世紀》成為史上規模最龐大的遊戲世界，吸引了大量的玩家，也因此發生了許多問題。當玩家越來越多，原來的伺服器不能負荷，加上原來遊戲設計時的程式臭蟲（bugs），玩家的抱怨就像滾雪球一樣越來越大，不滿的玩家在新聞群組上大肆攻擊，死忠的支持者則群起反擊，而 Origin 公司則遲遲未能提出令玩家滿意的解決方案，終於在 1998 年 3 月 3 日，《網路創世紀》正式發行五個月後，五名不滿其品質的玩家：Carlos Royal, Ken Hinthner, Allen Bennett, Shane Beson, Theodore Allan 聯名向聖地牙哥哥高等法院具狀控告 Origin 公司與發行商美商藝電「違反合約、未履行義務、意圖欺騙、違反保證書……」等數十條罪狀。這是有史以來玩家控告遊戲公司的首宗案例。此次訴訟的原告如 Benson 不直接退貨放棄遊戲，而要採法律行動？Benson 是這樣說的：「因為我喜歡這個遊戲，因為我花了非常多的時間在上面。」（傻呼嚕同盟，2002，p.88）

另一起發生在遊戲中的特殊事件也顯示了《網路創世紀》上市後所遇到的問題及玩家重視的程度。當《網路創世紀》上市後幾週，一位角色名稱叫做 Mohdri Dragon 的玩家為了抗議 Origin 公司疏於解決玩家所遭遇的程式臭蟲和遊戲延遲的問題，在遊戲中帶頭展示了一場虛擬的市民示威運動（Kim，1998），他與數

以百計的玩家群聚在遊戲中不列顛尼亞大陸的首都，把他們所扮演的角色脫個精光並且敲擊 Lord British 王城的大門，當他們衝進去後，這些玩家把自己的角色灌醉，痴傻地砸毀 Lord British 王座室裡一切東西，並大聲地表達他們對不列顛坦尼亞的意見。《創世紀》系列與《網路創世紀》的創造者，Richard Garriott，也就是遊戲中的 Lord British 當時也在現場，他披著一件「隱形外套」觀察玩家的舉動和不同立場的言論¹⁷。

Kim (1998) 認為，從某方面說，這件事件代表了《網路創世紀》裡的玩家，真正開始像不列顛尼亞的市民：

你最後一次聽說遊戲者發動一場裸體、酒醉的線上街頭尋釁，意圖表達改變影響他們虛擬遊戲世界的政策，是什麼時候？Origin 公司透過背景故事特色，產品價值和規模的神奇結合，創造一個足以讓玩家「停止不相信」（suspension of disbelief）的環境，而深深地關懷不列顛尼亞的政治和社會未來，並想一步步地讓它變得更好。一個新生的市民環境出現了，而一些玩家正組織成一具有目標、價值和清楚的人工道德態度的群體。

玩家與遊戲公司的互動，也促使 Origin 公司的程式設計小組不斷改善，嚐試讓《網路創世紀》此一虛擬世界更為完善。例如遊戲中的銀行原本只能存放金幣，但因為玩家想要擁有更多私人物品的要求而開放存放物品，這種置產觀念的延伸也讓《網路創世紀》的玩家能夠擁有私人房屋。此外，1997 年 12 月聖誕節前後 Origin 公司配合增加了一些趣味性的物品和特殊活動，例如 NPC 聖誕老人會給予玩家不同的聖誕禮物等，從此之後，每逢情人節、聖派屈克節、復活節、萬聖節等節日，《網路創世紀》便會半常態性的舉辦特殊活動。而遊戲公司與玩家之間的互動最具影響力的例子，應是有連續性、故事性，甚至跨越伺服器的大型任務（quest），Origin 公司的人員會在遊戲中加入 NPC、特殊怪物、特殊道具等來鋪陳任務的情節，並由公司人員所扮演的 GM 向玩家透露任務的情報，或甚至

¹⁷ 這個事件已經變成《網路創世紀》歷史中的一個神話。一位大陸玩家 Eicke 在一次 ICQ 非正式訪談時對研究者表示，他玩這個遊戲是因為之前看到了這個故事，「覺得這個遊戲好有趣，有機會一定要玩玩。」

參與扮演遊戲中的角色等（Beholder，2001b）。

雖然《網路創世紀》的玩家有著不同的目的，有的為了殺敵，有的為了致富，有的為了在線上沙龍裡清談，有的為了尋找匿名的、親密的社會關係，Kim 認為《網路創世紀》創造了一個彈性、開放式結局的環境，使其成為一個「進化中電腦社群的試驗台」，讓所有不同目的的人可以在《網路創世紀》裡找到一種生活方式和「家」，因為《網路創世紀》這個奇幻的環境提供了想像的力量以及烏托邦的誘惑，許多玩家看到了這個可能性，並想將不列顛尼亞大陸變成大家所擁有的。

《網路創世紀》在國外發行上市時，國內並沒有代理發行，於是國內愛好《創世紀》系列的玩家透過網路口言相傳，在 1997 年 11 月時召集了 500 名玩家集體透過美商藝電台灣分公司向總公司郵購了 500 套遊戲軟體，向隅者只能向小賣店購買訂價奇高，甚至高達 5,000 元新台幣的遊戲軟體，再加上 1997 年時國內寬頻連線尚未降價而不普及，玩家得透過數據機連線遊玩，以秒計費的 ISP 撥接費用加上電話費，使得熱衷此遊戲的玩家除了每個月 9.95 美元的遊戲月費外，每個月得花上一筆不少的費用才能在遊戲世界裡生存。一位資深玩家宇宙人談到：

一拿到遊戲，馬上察覺到，這款遊戲根本是萬惡的淵藪。這是遊戲史上第一套成功的 MMORPG，雖然玩過一些電腦遊戲，但每個月要付錢給遊戲公司，間接還讓 ISP 大賺我錢的，這還是第一遭！當時寬頻聽都沒有聽過，每個月用 56K 撥接數據機上網玩遊戲，每天瘋下來的結果，數據費加電話費往往都是一萬多台幣，好一陣子都因此生活拮据，每天縮衣節食只求能在遊戲裡多待一分鐘、多走一段路、多殺一些怪物、多撿一些寶藏、多和朋友聊兩句(ICQ 訪談)。

此外，由於《網路創世紀》開始發售時，亞洲及國內皆未設置伺服器，且遊戲界面是全英文的，國內玩家只能透過連線到美國或日本的伺服器利用英文交談來進行遊戲。因此一開始《網路創世紀》的玩家部份有玩過《創世紀》系列，普遍年齡層較高、經濟能力較佳、英文讀寫能力較高。

經過無數次的爭取，直到 1999 年 12 月 24 日的聖誕夜台灣專屬伺服器 Formosa 啟動，國內玩家才有專屬的伺服器。但是由於伺服器由和信寬頻代管，連線上不穩定的問題使得國內玩家大為不滿，2000 年 1 月赤刀盟網站¹⁸的網路民調中，69%的受訪者對連線品質表示不滿，甚至玩家集體將在遊戲中扮演的角色「自殺」以示抗議，有數名玩家的角色還因此被 GM 關起來，隔天才放出來（Beholder，2000）。而且由於 Formosa 伺服器連至國外線路亦不穩定，使得國外的玩家無法進入與台灣玩家一起遊玩，造成 Formosa 伺服器開始運轉時清一色是國內玩家。

隨著連線速度的改善，在《網路創世紀：文藝復興》此一版本推出後，雖然遊戲界面仍然是英文的，但已可以輸入中文對話。但是由於語文的限制，國內玩家數目的成長仍有限，直到日後遊戲界面開始部份中文化，加入《網路創世紀》的國內新玩家才越來越多，且有年輕化、女性玩家增多的趨勢。而由於伺服器連外線路趨於穩定，再加上同樣使用華語的關係，開始有不少大陸、香港、新加坡的玩家加入 Formosa 伺服器裡與國內玩家一起遊玩。

Ito（1997）認為網際網路文本，是一種真實的社會現實，但是它們是經由科技裝置而被具體化（embodied）和地域化（located），如 MUD 需要科技菁英寫電腦程式來運作，並且 MUD 的設計者必須有大學或公司電腦系統的近用權才得以擺放 MUD，這些地域性和物質性的條件會影響 MUD 的玩家。Baym（1995）也認為，系統基礎的建設會影響電腦中介傳播的傳播形式及社會組織，諸如電腦的物理配置、系統的適應性、對使用者友善的程度等。在《網路創世紀》發展的歷程中，雖然《網路創世紀》一開始仍是被當做一種新的遊戲產品行銷上市，但不同於一般單機版的電腦遊戲，由於其線上互動的特性，玩家首次得以與遊戲公司合作，經由節日、任務等各種事件共同來建構一個虛擬世界，並且在這個遊戲

¹⁸ <http://www.geocities.com/Tokyo/Gulf/6410/real.htm>，國內歷史悠久且規模大的《網路創世紀》公會網站。

世界裡形成一個具有歸屬感的虛擬社群。而遊戲伺服器所在的地理位置及距離、網路連線速度、遊戲系統的改善除蟲（debug）、遊戲界面中文化等種種外部技術環境的改善，亦對虛擬社群裡成員的組成、規模、語言、互動文化皆產生了影響。

第三節 《網路創世紀》玩家與遊戲世界的互動

延續由 1970 年代晚期發展至今的《創世紀》系列故事與遊戲系統之演進，《網路創世紀》形成一個空前完善與龐大的遊戲世界。在故事方面，《創世紀》系列的索沙利亞大陸、不列顛尼亞、魔法師 Mondain、作者 Richard Garriott 在遊戲中的化身 Lord British、追尋天人合一的聖者 Avatar、八大美德等要素仍存在於《網路創世紀》中。在遊戲系統方面，從上面俯視的遊戲圖象、紙娃娃系統、肖像圖、真實時間制等亦仍然在《網路創世紀》的世界裡運作。

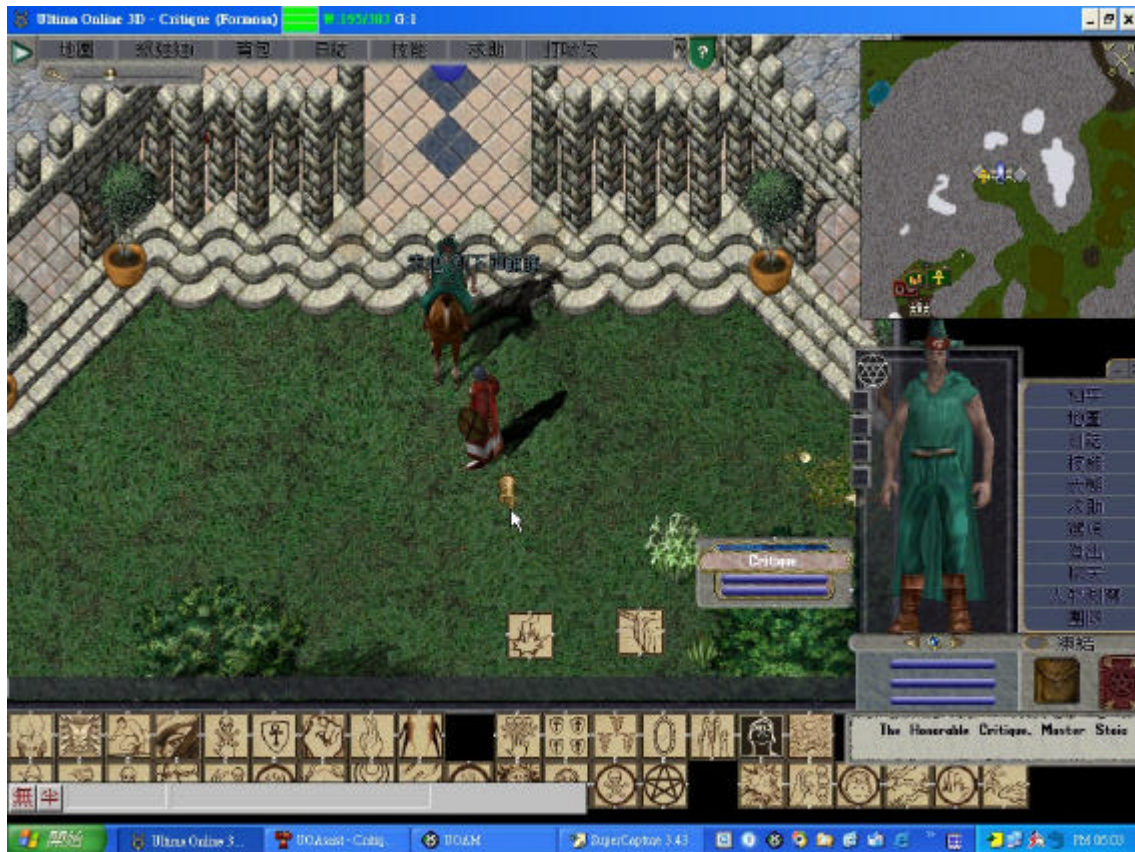


圖 5-3：《網路創世紀》的遊戲畫面

不同於 Reid 所描述的「僅充滿指令和機會的空白空間」的 MUD，當玩家進入《網路創世紀》的世界，他會看到呈現在電腦螢光幕上由一個個圖形界面和指令列構成的全彩高解析畫面（如圖 5-3）。遊戲的主畫面是由上而下俯視的，玩

家現在所處的空間，在畫面中玩家可以置身於像中古世紀末期、文藝復興初期的英倫風格城市，也可能身在氣勢宏偉，由大理石柱和拱門建築而成的神殿，或是荒涼遍佈仙人掌和沙丘的沙漠。雖然畫面不同於 Cooper 所說由房間和入口組成的 MUD，但《網路創世紀》的玩家在一個固定的畫面中只能看到一定大小的遊戲世界或空間，要探索這個世界，玩家需要利用滑鼠操控遊戲中的角色左右上下移動，產生如同 MUD 在遊戲世界裡遊走移動，產生置身其中的感覺。

玩家在遊戲世界裡除了藉由互動而有處身在遊戲空間的感覺，還可以使用滑鼠與遊戲空間進行互動。例如將滑鼠點選華麗神殿的地磚，上面會顯示出「大理石地磚」的描述；點選房舍門口的門牌，玩家可以看到「北方旅舍」或「律師公會」等標示；雙擊旅舍的大門，玩家會聽到門鉸鍊打開的聲音，看到門扇打開讓玩家可以進去；從書架上隨便拿一本書下來，可以翻閱它的內容；在旅舍裡的桌子旁坐下可以在上面玩西洋棋或骰子遊戲。



圖 5-4：《網路創世紀》的其它玩家圖像

在遊戲主畫面裡。不僅有地形地物，還可以看到其它的玩家和物件，除了目視他們在畫面中的造型，玩家也可以利用滑鼠來與其它玩家和物件產生互動。例如點選畫面中其它的玩家，可以看到關於該玩家的姓名、描述、自傳等文字描述以及肖象和紙娃娃等圖像（如圖 5-4）。點選畫面中的物件則可以拿起、丟下甚

至使用它們，例如玩家可以用滑鼠點選羊毛原料，再選取紡紗輪工具，把羊毛織成紗線，而紗線還可以進一步紡成布料。

《網路創世紀》的遊戲世界，突破了以往印刷媒體、電子媒體的閱聽人只能藉由報紙、小說、電視媒體的再現，在腦中想像同一群人存在的侷限，它以中古世紀的歐洲為藍本，用電腦程式在螢幕上具體呈現了一個三度空間、擬真的世界，不僅於此，它還容許玩家在其中與之互動，成為一種新型態的虛擬實境。如同 Schroeder 對虛擬實境的定義，它是一種電腦產生的展示，容許或逼使參與者有出現在一個環境中的感覺，並與環境互動。而這個網路空間裡的虛擬實境，讓想像共同體的形成更加可行。Stone（1992）在對電子傳播系統的研究中指出，參與者對「虛擬實境」的編碼，是借助「正常」真實的範疇所實現的：

他們之所以能這樣做，是因為他們在彼此交流時，好像身處一個共同的物理空間，而且這一空間似乎被身體居住並能夠被笛卡兒式視點所圖繪，他們之所以能這樣做還因為他們把那些互動行為視為事件，對參與者的個人歷史具有十足的意味（轉引自 Poster，1995/2000，p.49）。

Poster 由 Stone 的觀點進一步指出，由於虛擬社群被視為一般社群看待，它們衍生一些似真性（verisimilitude），這便容許其成員把網路空間中的交流經驗當作具體化了的社交互動加以體驗。虛擬社群和真實社群以一種交叉並置的方式相互映照。在《網路創世紀》中，它的似真性歐洲中古時代世界的網路空間虛擬實境，是一種由電腦程式所建構的笛卡兒式視點空間，而在裡面的環境和物件具有擬真的物理特性，種種一切都讓玩家可以同處一個共同的「物理空間」、讓玩家的角色在其居住、互動的感覺。Origin 公司提供了一個舞台，讓其《網際創世紀》的玩家能在這個舞台上體驗並參與具體的社會互動。

《網路創世紀》裡這種用滑鼠點擊（click）、拖曳（drag）、雙擊（double-click）的圖像使用者界面（Graphic User Interface，GUI），跟以往的 MUD 使用鍵盤打

入「look」、「go east」等指令的方式不同，而這也反應模擬文化的興起。Turkle 認為 1980 年代後半開始，麥金塔（Macintosh）電腦使我們從現代主義的計算機（calculation）文化，轉而為現今的後現代主義式模擬（simulation）文化。Turkle（1996/1998，p.37）表示，與傳統 IBM 的個人電腦不同的是，麥金塔電腦鼓勵使用者停留在一種視覺表現的浮面層次，對於電腦的內部機制則沒有任何說明：

麥金塔的介面——真確地說，就是它的螢幕——模擬的是一張真實的書桌……，它運用的是一種虛擬實境，不過只有兩度空間罷了。……事實上，當你手握著一個滑鼠，用手將它在一塊平滑的表面移動時，你可以藉由映射在螢幕上的遊標見到自己的移動。

自從 1980 年代中期電視遊戲文化的成長，及仿麥金塔風格的微軟視窗（windows）作業系統與桌面（desktop）界面日漸普及後，一般個人電腦使用者已習慣了 Turkle 所指的模擬文化。電腦螢幕變成一個自我獨立的世界，鼓勵使用者藉由滑鼠的點選、拖曳和雙擊來探索，不需要了解背後程式的機制，而只要透過行動結果的反應來了解。在《網路創世紀》中，玩家只需要透過滑鼠點選、拖曳和雙擊的動作，即可在此一網路空間的虛擬實境中遊走並與遊戲世界互動，不需要了解遊戲程式，也不會因為輸入指令而中斷投入的過程。《網路創世紀》的玩家藉由模擬真實世界中諸如開啟、撿起、放下、打擊……等簡單的動作，不需複雜的思考和練習，即可輕易融入遊戲世界的空間中並在其中遨遊。

在《網路創世紀》的時間方面，不同於現實世界裡的鐘錶、日曆時間，玩家不管身處美國或台灣，當地時間是白天或夜晚，當連線至同一個伺服器進入《網路創世紀》的世界後，遊戲世界裡面的時間都是統一的。遊戲裡的時間尺度是真實世界裡十分之一，遊戲中的一天，相當於真實世界裡的 144 分鐘，但遊戲的白天有 20 小時（真實時間 2 小時），夜晚只有 4 小時（真實時間 24 分鐘），當夜晚來臨時，玩家需要點燃蠟燭或火把，才得以看清楚週邊的世界以方便行動。遊戲裡的時間還會影響玩家擁有的船、房屋的腐壞程度，以及棄置物品的消失時間、僱用 NPC 的天數等。這種統一的時間，讓玩家們進入了遊戲世界的虛擬實

境空間中時，即被虛擬的時間及日夜支配，而因此更能得以想像自己與身邊的同一群人乃同處一時間/空間。試想一個畫面，當《網路創世紀》裡的夜晚來臨，不僅這個世界中大小房舍點起的油燈發出了暈黃燈光透過窗戶照映出來，你身旁的夥伴不約而同的拿出背包裡的火把將其點燃，照亮你及週遭的街道或冒險的森林，那種同屬單一時、地的感覺，更易讓玩家想像自己是同屬於這個遊戲世界裡玩家們的一份子。

除了時間的統一感外，線上角色扮演遊戲的時間是持續流逝的。《網路創世紀》跟個人電腦及單機版遊戲的最大不同，是遊戲世界會因為使用者與其互動，隨著時間而時時刻刻在改變：

線上遊戲與單機遊戲當中一個很重要的差異，其實是對於時間與世界的感覺。

對玩家而言，即使是在「創世紀」八代中花了真實世界三年的時間才得以完成整個任務，玩家仍然會覺得遊戲中世界的時間是靜止的，每次玩家打開電腦回到大不列顛，整個世界仍然穩定如昔，商人仍然維持著一成不變的笑容，一成不變的招呼語，商品的價錢仍然一如往常，那是一種靜態的氛圍，一種穩定而安全的感覺，一種時間停止流動的平靜。

然而在「線上創世紀」中，只要玩家一個月沒有出現，當他重新回到大不列顛時，可能整個社會風氣都已經改變了。可能以前的荒地已經蓋起了樓房、過去最強的寶劍被棄如敝帚、昔日的戰友已經不知去向、而上一個月還是最強盛的公會現在可能已經風雨凋零。不論你願意或不願意，時間的巨輪無情的轉動，整個世界在你沒有參與的時間已經改變，你所熟悉的那個世界已經不復存在（傻呼嚕同盟，2002，p.11）。

安德森認為小說的作者藉由時鐘與日曆所界定的同一時間，史無前例地在讀者心中喚起一新穎的想像世界，同時性時間拉拔了國族此一想像的共同體。相較於小說與報紙這種間接的、想像的同時性，線上角色扮演遊戲裡是一種新型態的，如柯思特所言，即時且立即的共享時間感，且遊戲裡的時間直接對遊戲的參與者產生影響，它亦打破了現實世界裡單一線性的、不可逆轉的、可以量度的、

可以預測的時間，當玩家以其扮演的角色沉浸於遊戲中的時間裡時，其身體所處之現實世界裡的時間已不再重要，虛擬的時間與真實時間在此處是同時並存的，甚至對玩家而言如何在遊戲裡渡過虛擬的時間，比真實的時間還要重要：

02：00AM~08：00AM

這段時間人最少，想挖礦想馴龍想開寶箱想賺名聲，都沒人和你搶，不在這時玩要在何時玩??

08：00AM~18：00PM

別人都要上班上課，你可以想受一下寧靜的、冷清的悠閒的、恬逸的不列顛大陸，不在這時玩要在何時玩??

18：00PM~00：00AM

這沒時間內玩家最多了，想打屁、想出團、想交易都有一堆人陪你，不在這時玩要在何時玩??

00：00AM~02：00AM

這段時間算是黃金小時咧，想製圖、想開鎖、想磨藥想要快速加技能，不在這時玩要在何時玩??

雨天：外頭下者雨還跑出去幹嘛，不如留在家玩 UO；

晴天：外頭太陽這麼大出去幹嘛，不如留在家玩 UO；

陰天：外頭隨時會下雨出去幹嘛，不如留在家玩 UO。

春天：雖說外頭鳥語花香，難到 UO 沒有嗎，去迷宮花園逛一逛，還不是一堆花讓你看個夠；

夏天：太陽晒都晒死人了，想沖涼??難到 UO 沒有嗎??去大瀑布那兒，讓你好好涼快到底；

秋天：秋瑾說：秋風秋雨愁煞人，革命先烈的話要聽，沒事的話就不要亂跑了，想欣賞秋景??難到 UO 沒有嗎??回到舊大陸去，一片光禿禿的樹林，夠肅殺之氣了吧；

冬天：天氣這麼冷了，還想跑到那裡去??什麼??想看雪，難到 UO 沒有嗎??去冰島逛逛吧，還有藍色的雪咧，稀奇吧，去合歡山還看不到呢!!

星期一：一週的計畫開始，可以好好安排本週 UO 中想要訂的目標在那裡；

星期二：昨天才訂的計畫怎可不持續做下去，今天要好好按照週計畫去做；

星期三：上班、上課日過了一半，很累人的，玩個 UO 來稍微調整一下自己的心情吧；

星期四：過兩天要放假了，到時一堆朋友都會上線，趁現在人少沒人吵趕緊做些砍木挖礦的資源收集工作吧；

星期五：明天就放假了，今天提早一天放鬆心情玩個 UO 不為過吧；

星期六：有一整天的空閒時間，不拿來打 UO 不是太對不起這個假期了，對吧；

星期日：明天就要上班了，趁今天還算是假日，好好玩個夠吧。

結論：等者在電腦前面變成木乃伊吧@@ (babu, 2001, 討論區留言)

除了隨著玩家與遊戲世界的互動與「時」俱進，《網路創世紀》的遊戲世界亦會隨著玩家的互動而有所變化。以往商業化、單機版的電腦遊戲，遊戲世界是由程式設計師的程式碼所決定的，玩家不能改變遊戲世界。而由《網路創世紀》後，「玩家可以參與改變遊戲世界」變成線上角色扮演遊戲的趨勢。Kosak(2002)在採訪「遊戲發展者會議」(Game Developers Conference 2002)舉行時，一場由《網路創世紀》、《天堂》、《無盡的任務》、《魔獸爭霸》、《Dark Age of Camelot》、《Star War Online》、《Asheron's Call 2》等眾多知名線上角色扮演遊戲的設計師之座談，觀察指出在座的設計師都同意：

玩家需要方法去創造他們擁有的世界、他們的附屬物及自我表現。這是讓玩家在遊戲裡流連忘返的最佳方法：讓他們去建造一個可以持續存在的物品，或對遊戲世界做有意義的改變，而且這些物品和改變是玩家「個人」的。

《網路創世紀》的前任總設計師 Raph Koster 也在會中坦誠，容許玩家對遊戲世界的改變剛開始確實「嚇壞了我們的公司」，例如智慧財產權、所有權和複製權的問題，但 Koster 也認為這是一股不可逆的趨勢，他要遊戲設計師們「自己看著辦吧，世界末日要來臨了。」，因為日後的遊戲將會變成一種由內容集合成的後設物 (meta-level)，遊戲公司就像樂高 (Lego) 公司，賣積木給玩家拼湊。

《網路創世紀》的玩家可以在遊戲世界裡創造各種物件，並留存在遊戲世界裡，其中一個最明顯的例子就是玩家自己的房屋 (如圖 5-5)。從石頭、灰泥、木頭為材料，有茅草屋頂、磚牆與門前的台階的一層樓小房屋，到有獨立陽台的二層樓磚造房屋、石造堡壘甚至大型的塔樓，玩家們可以在遊戲世界選定一個地點裡建造自己的家，如果有適當的技能，還能夠為這些房屋製造一些附加物品來裝

飾他們，如床鋪、桌子、鍛製護甲的熔爐、製造可縫製布料的織布機以及其他可以使玩家的家更為實用與更具吸引力的物品。Reid (1994) 在討論社會型 MUD 時，曾指出，社會型的 MUD 或所謂的物件導向型 Multiple Objects Oriented MUD (MOO) 不同於冒險型 MUD 的砍殺賺錢，大部份玩家都花費心力於用文字描述或物件裝飾自己的房屋，不受限制地擴展自己的虛擬建築，在龐大的 MUD 世界裡建造一個複雜的小世界，而社會型 MUD 在鼓勵玩家這麼做的同時，亦變成不同環境組成的大雜燴世界。



圖 5-5：研究者與朋友於遊戲裡的「家」中聊天

線上角色扮演遊戲藉由電腦程式，呈現一存在於網路空間中，模擬真實世界而具有自己時空特性的虛擬實境。它提供了其參與者想像的空間，對玩家而言，這個想像的空間是如此的「真實」。一位曾任遊戲企劃及《網路創世紀》台灣伺服器導遊的女性玩家 cathywei 在 BBS 討論區發文自問道：「UO 之於我而言，是個什麼樣的東西，是一個遊戲？還是另一個人生？」她進一步指出，「我想不只是我，如果各位聖者靜下心來想想，也許你們也會迷惑……。」而為何《網路創世紀》會使她及其它玩家有著這種「虛擬和真實」難以分辨的感覺？她認為《網路創世紀》「他把文字變換為圖形，把想像空間具體化，但也許是太過於具體化

了，讓很多人迷失了，開始分不清真實與虛擬....。」（cathywei, 2001，討論區留言）由此例可知，《網路創世紀》的遊戲世界提供了玩家們形成想像共同體的時空環境，即使它是存在於網路空間裡模擬的虛擬實境，但它確實存在，亦是玩家們互動不可或缺的舞台。

第四節 《網路創世紀》玩家間的互動

讓想像空間變的真實的原因只有一個，就是「互動」...（笑）

人與人之間的互動就是讓想像空間變的真實的主要原因，以個人角度總觀來看，線上遊戲，是個超級豪華聊天室...目前的遊戲幾乎都是如此，但是以 UO 來說，因為他的目的非常簡單，並不是作個「英雄」，也不是「拯救世界」，他的目的很簡單，就是「活下去」，所以 UO 的真實性，會比其他練功升級的遊戲來的吸引我..（ICQ 訪談）

線上角色扮演遊戲即便提供了想像空間做為舞台，若抽離掉了其中玩家間的互動，便與傳統電腦角色扮演遊戲並無二致。如上面 cathywei 玩家在訪談時的說法，玩家間的互動是讓《網路創世紀》的想像空間變得真實的主要原因，而《網路創世紀》有別於其它遊戲或線上角色扮演遊戲的，是它提供了玩家一個非以殺敵練功為目的互動環境。在本節中，研究者將透過親身觀察、線上訪談並參照 BBS 討論區的文章，來了解玩家的互動以及其對想像共同體的形成所造成的影響。

一、角色扮演

Turkle (1996/1998) 指出拉康認為每一個人形成意義的複雜聯合鏈，並不導致最後終點或核心自我，自我其實是一塊純討論之土，而不是一個實物或一種持久性心理結構。Turkle 進一步指出：電腦科學助長了這種新論點，而網際網路亦助長認同多元化的思潮，透過網際網路，人們可以經由在許多自我中遨遊的方式建立一個自我，其中，MUD 是電腦中介傳播可建構及重構身份的極端例子。MUD 提供了匿名與他人互動的世界，你在這個世界中扮演的角色可以與你真正的自我極為接近，也可以與之天差地別，全憑自己的選擇，玩家有充份空間可以探索自己未可知的部份。比起以往在物理空間裡面對面舉行的紙上角色扮演遊戲，參與者僅能進入或退出一種人物性格，在網路空間裡 MUD 更能提供參與者進入或退

出一個或多種能成為平行認同的人物性格。Turkle 認為網路空間裡，參與者的角色認同是多元的，它會滑移（slippage），這是一些角色扮演與自我會合之處，是多重人物與玩家所認為的真正自我結合妥協之道。但是 Turkle 強調 MUD 或其它電腦中介傳播下個體身份認同的多元性和可變動性，卻忽略了虛擬社群中，個體的角色扮演和身份認同仍會受到群體互動的影響。

線上角色扮演遊戲，如同紙上角色扮演遊戲與 MUD，多人互動進行角色扮演是遊戲最主要的特色。米德（1934/1995）認為自我作為一個客體產生的社會條件，有語言、玩耍（play）和遊戲（game）。在神話和原始人進行的各種玩耍，尤其是宗教慶典中，這種類型的活動屬於人們的日常生活，形成他們對待周圍力量的態度，但並不是在他們處理周圍客體的層次之上。這是一種原始的反應，在扮演他人角色（role-taking）中得到表現，例如假裝神和英雄的表情，經過某些代表這些個體應做事情的儀式。這些成年人角色扮演的過程，與那些兒童在玩耍中扮演父母、老師等週遭影響他們和他們所依賴的模糊的人格相類似的環境中產生的。米德並不將人類的心靈視為一事物、或一實體，他將其看做為一社會過程，心靈可以定義為經由使用重要的象徵而與自我進行內在的交談對話，對米德而言，其中樞乃在於互動過程中人們具有扮演他人角色的能力（Ritzer，1989）。由此，我們可以說角色扮演是人與生俱來的能力，是人類進行互動式不可或缺的要害，但是在現實生活中，角色扮演多半得受環境和個人身份等限制。但是在線上角色扮演遊戲的虛擬世界裡，玩家可以「玩」一個或多個角色，不管是正義的英雄、務實的商人，或邪惡的法師、卑鄙的盜賊，都可隨心所欲對照著自己對這些角色的想像，去扮演、去實踐，並形成自己獨特多變的角色認同。

但是虛擬世界中角色扮演的想像仍然不是飛馬行空，毫無根據的，研究者觀察線上角色扮演遊戲中，玩家的角色扮演仍受到他人的影響。線上角色扮演遊戲是多人互動的，如同米德所說的，遊戲與玩耍的根本區別是，在遊戲中，參與者必須具有所有涉及遊戲裡的他人的態度，參與者採取其他遊戲者的態度，組織成

為一種單位，而且正是這種組織控制了個體反應。這種賦予個體其自我統一性的有組織的共同體，或社會群體可以被稱為「概括化他人」（generalized other），這些概括化他人的態度是整個共同體的態度，而共同體正是以概括化他人的形式，社會過程對它所涉及的以及維持它的個體行為產生影響，即共同體對其個體成員的行為加以控制，因為正是在這種形式中，社會過程或共同體作為一個決定因素進入個體思維。只有透過個體接受概括化他人對待他們自己的態度，作為思維以其背景為前提的共同或社會意義的這一體系論域的存在才成為可能。若依米德的觀點觀察，在線上角色扮演遊戲此一多人參與的環境中，玩家並不能自顧自地玩耍，玩家對自己角色的想像或者是身份認同，仍得放在整個虛擬社群此一共同體中，接受其他玩家對待自己的態度，才得以完全進行思維及遊戲；相對的，想像共同體的形成，亦端賴玩家接受概括化他人對自己身份認同或角色扮演想像的態度，此一體系的存在才可能成立。

不同於 MUD 以文字來描述表現玩家的身份，在《網路創世紀》裡，玩家是透過圖像式的紙娃娃系統以視覺的方式來表達自己的身份。《創世紀》系列裡發展完善的紙娃娃系統在《網路創世紀》裡被沿用，並且更為精緻與複雜。玩家可以在紙娃娃系統上看到自己人物的性徵、年齡及膚色、髮鬚等身體外觀，亦可透過此一系統穿戴不同的衣服、護甲和武器。玩家可以在雜貨店或裁縫店向 NPC 小販買上衣、裙褲、鞋子，並且買染缸和染料將衣服染成自己喜歡的顏色，在珠寶店買下喜歡的金飾或珠寶戒指、項鍊、手環來佩戴，至於人物的外貌除了一開始登錄帳號創造人物時可選擇外，在遊戲進行時還可以經由頭髮染料來改變。這種紙娃娃系統可以讓玩家在角色外型上，準確地扮演自己想扮演的角色。

這種紙娃娃系統除了能夠提供玩家準確扮演自己想像中的角色外，還有其社會意義。不同的職業有不同的穿著已成為一不成文的規定，例如遊戲中的魔法師幾乎清一色戴魔法帽、穿長袍、手拿魔法書，而戰士則大多是全身鐵製的鎧甲、手持大型方盾及長劍，這種現象的原因除了為了在進行遊戲時的便利性外（方便

使用魔法或作戰)，也讓其它玩家便於辨識自己的身份及職業。另一個特殊的現象是，玩家們在危險的冒險區域如荒野，和在安全的社交空間如城鎮內會有不同的穿著打扮，例如戰士到了城鎮內會把收起長劍和盾牌，脫下頭盔及鎧甲，換上一套高級襯衫和長褲，帶上軟呢帽。以研究者親身體驗的例子，當我在作戰後由怪物那贏取一套防護功能不差的骷髏鎧甲（如圖 5-6），穿戴上進入城鎮時，有一位不認識的玩家把我攔阻下來，說我的骨甲「太醜了」，並熱心地帶我去商店，自己掏錢買了套他口中「漂亮的」鐵製鎧甲送我要我穿上。雖然我事後發現這套漂亮鐵製鎧甲的防護功能並不如原先的骷髏鎧甲好，但也因此了解了《網路創世紀》中的服裝不僅止有使用上的價值，還具有角色扮演以及與其它玩家互動的意義，所以日後我扮演魔法師時皆會「從善如流」，穿上一套精緻、手工染色的訂製魔法袍，以供其它玩家了解我的身份及職業（如圖 5-7）。

對《網路創世紀》的玩家而言，紙娃娃系統提供了增加攻擊力及防禦力等使用功能上的價值，也能夠讓玩家自由地且有效去扮演、表現理想中的角色。但進一步去思考，如同米德的觀點，玩家在「玩」角色扮演的過程中，其角色扮演的身份表現，確實必須接受其它玩家（或概括化他人）對自己角色扮演的態度而進行修正。玩家 UAC(2002c)認為《網路創世紀》裡作者 Garriott 所傳達的「Are You With Us？」的線上角色扮演遊戲精神應該被所有玩家共同實踐：

- 一.線上遊戲本身具有社會生命，而 UO 導入 創世紀 的環境來增加角色扮演的故事性。
- 二.線上遊戲的最大價值是「同在一起」，這也就和 UO 最著名的那句話相呼應，「Are You With Us？」
- 三.「朋友」，在 UO 中有任何事物能比朋友更重要的嗎？沒有！！
- 四.UO 中的故事，是一連串事件組合而成的，而且是要自己去創造的，想追求天人合一，但因為遊戲不是為你而寫，所以更需要同伴的力量.....

UO 是多人的遊戲，所以自然不會有唯一的主角聖者"the Avatar"；
 UO 也是個角色扮演遊戲，所以玩家必須扮演好自己的角色；
 UO 是個多人角色扮演遊戲，所有玩家要扮演好自己的角色，讓自己的角色去做他該做的事，百姓要負責過好自己的生活，工匠商人要負責生產物

資和流通，正義的戰士和法師們要負責維護人們的安居樂業，壞人們要負責危害人們，阻擾人們的幸福，增色"聖者們"的冒險旅程(討論區留言)。



圖 5-6：骷髏鎧甲圖



圖 5-7：手工精製的染色魔法袍

除了多人同時遊玩所產生的影響外，《網路創世紀》的世界不同於單機版角色扮演遊戲或冒險型 MUD 的另一個主要特徵是，玩家們經驗值的成長並不是僅靠砍殺怪物或解決謎題來達成。《網路創世紀》提供了鍊金術、解剖學、打鐵、木工、乞討、製圖、烹飪、釣魚、放牧、偷竊、偷窺、魔法……等四十六項不同的技能 (skills)，當玩家藉由學習和不斷地使用技能，經驗值數值會由 0 提昇到

最高 100，成為該項技能的大師（Grand Master，GM）。一個角色最多可以鍛練七項技能的數值達到 100，所以玩家可以依據自己的喜好和需求，由這四十六項不同的技能中選取七項技能來鍛練，多變的選擇和目標使玩家可以更融入自己的角色扮演。

《網路創世紀》裡另一個創新的系統是職業（如圖 5-8），玩家除了可以扮演與怪物作戰，享受英雄式奇幻冒險的「冒險者」（adventurer）之外，還可以選擇「商人」（merchant），過著以聊天、社交互動為主，靠著生產及貿易維生的安寧生活。這兩大類別下面還可細分不同的職業，如冒險者有弓箭手、魔法師以及戰士三種，商人有手工藝匠、貿易商等兩種。但是上述職業的分野是彈性的，玩家可以依個人的喜好，搭配不同的技能訓練塑造出具有不同職業特性的角色。例如玩家的同一個角色可以是戰士，也同時具備鐵匠技能，在殺怪物冒險後，回到自己的家卸下裝備在熔爐前打造武器販賣。

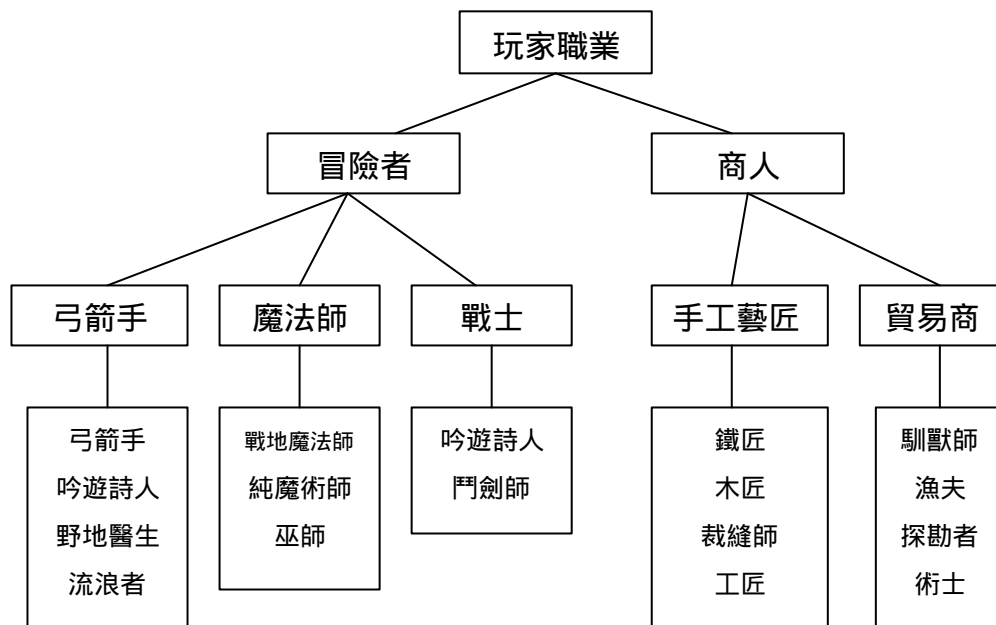


圖 5-8：《網路創世紀》裡的職業種類

資料來源：《Ultima Online: Renaissance Playguide》，2000

《網路創世紀》裡，有別於 MUD、電腦角色扮演遊戲及其它線上角色扮演遊戲裡殺敵提昇經驗值等級以成為更強大英雄之機制，它新創的技能與職業系統模擬了現實生活中的角色，使得玩家的角色扮演想像更能落實，並能根據此一想像的角色與他人從事複雜的互動。玩家 austine 認為非昇級制的遊戲設定，和容許玩家自行創造職業和技能的多樣性使得《網路創世紀》更加的生活化：

UO 的設定和一些線上遊戲差異很大，有人說：UO 是在過生活，UO 可以很自己隨性的玩，不需要一天一定要上線幾小時，沒有無限的升級和經驗值，所有的一切可以由你自己來創造。玩家自己的事件多樣性。別的遊戲除了打怪 & pvp 外，就沒什麼了。有那個遊戲可以這麼的生活化？這是 UO 最大的特色。(ICQ 訪談)

玩家 taniwha(1999)認為電腦角色扮演遊戲最迷人的地方就是能隨著所扮演的角色一起成長，實現平常做不到的事，隨著劇情的高低起伏，玩家融入了虛擬的世界，並從其中學到勇氣、智慧與愛，但是隨著電腦角色扮演遊戲的發展，他曾興起究竟是「我玩遊戲，還是遊戲玩我？」的疑問，直到他玩了《網路創世紀》後，才終於找到他所追求的的角色扮演：

玩 RPG 時，我有時會想，為什麼我非要這麼做不可？我能不能換別種方式？這段劇情我不喜歡，我想改成我喜歡的樣子，可是我發覺到那是不可能的，因為遊戲公司早就安排好，由不得你，即使是那些號稱多線劇情的遊戲也是一樣，只不過是花樣不同罷了。

我開始對這個問題感到苦惱，到底是我在玩遊戲還是遊戲在玩我，RPG 這時對我來說就像看場電影一樣，有的只是新鮮感而已，新鮮感一過，就像電影散場一樣，曲終人散，留下的只是這個遊戲劇情不錯，音樂很好聽，畫面很棒之類的。

後來有一天跟一個在 UO 上認識的朋友聊天（在 UO 中的 Ocillo 城 Bank 前）。這傢伙很怪，人家都努力練功殺怪物賺名聲或著是賺錢，他就喜歡當個麵包師父，沒事還釣釣魚，我就問他你為什麼這樣做？你不練功嗎？他回答我，[因為我想扮演個麵包師父啊]，他想扮演個麵包師父？Muh... 忽然間，我想到了什麼，我反覆思考他說的話，啊~~~~~對了~~~就是這個~~~~就是這個~~~~哈哈~~~我欣喜若狂，我找到了，這就是我所追

求的，[角色扮演]這就是角色扮演，這就是 RPG，哈哈~[一旁的朋友還以為我瘋了]。

在 UO 中，我可以隨心所欲的扮演我想扮演的角色，我可以是殺人不眨眼的強盜，也可以是為了名譽而賭上性命的騎士，或者搖身一變成為法力高強的魔法師，還是雲遊四方的行商人，累了嗎？你可以到酒店和三五好友促膝常談，或是釣釣魚享受一下悠閒自在……太多太多了，最重要的是你可以扮演你自己，或是你想扮演的，想要劇情嗎？不用看遊戲公司的臉色，不用被人牽著鼻子走，你隨時能演出屬於你的故事，主角就是你！！歷史為你而生，傳說由你創造，這就是我所追求角色扮演的真義。

天亮了，又是一天的開始，Are You With Us？（討論區留言）

由 taniwha 的留言可知，玩家可以自由自在的角色扮演，可說是《網路創世紀》得以成為一想像共同體的關鍵因素。《網路創世紀》提供了深厚的故事背景和遊戲自由度，但玩家們亦需投入去扮演角色並與其它玩家互動，才得以真正透過想像而形成一共同體。一位三十歲，曾任電腦遊戲企劃師的玩家 Esc 認為：

UO 是一個相當成功的網路遊戲，它的深度及自由度至今仍未有其他遊戲能與之匹敵，不過當然也得是玩家心態而定，UO 有著相當自由的角色扮演環境，因此也對忠實於角色扮演的玩家們提供了一個絕佳的生活環境。相反的如若不是抱著角色扮演心態來 UO 過生活的話，那 UO 對這些人也不過是個毫無目標，圖形落伍的遊戲罷了(ICQ 訪談)。

二、表達形式

符號互動論學者認為象徵符號是一種特殊形式的社會事物，「被『用以代表』或代替人們所同意它應代替的任何事物」(Charon, 1979, 轉引自 Ritzer, 1989)，文字、物質的器物、肢體動作都可以做為象徵符號，而人們經常使用象徵符號，以溝通關於本身的事物。Ritzer 認為人們乃是在社會互動中，學習了意義以及象徵符號，當人們毫不加思考地回應一號誌時，他乃是以深思熟慮的方式回應象徵符號——符號即代表它所代替的事物。廣義的語言符號包括了肢體語言、面部表

情、說話聲調與衣著服飾，透過這些符號人們進行互動是符號互動論最重要的立論依據之一，例如我們早上遇到鄰居會招手、點頭、握手，再伴以「哈囉」，「您早」等話語，而對方通常也會回報以類似的舉動與話語，這樣的互動看似簡單平常，其實已經展現出這些社會成員是在共享這些動作與語言的意義（王佳煌，2000）。

電腦中介傳播下的虛擬社群成員，只能透過文字來溝通，這樣的社會互動是否仍屬符號互動成為學者的疑問，但來許多學者觀察指出，虛擬社群成員透過聯同行動，逐漸發展出特殊符號，表達情緒與肢體語言，以補文字的不足（王佳煌，2000），如表情符號、約定俗成的縮寫（如 BRB：Be Right Back 的縮寫，表示馬上回來）用數字與英文表達常用的詞語（如 886 表示拜拜囉）台灣國語或注音文……等。這些網路媒體上新創的語言符號對於參與者而言，代表的是共同在一個虛擬空間中營造出一個文字交換與意義詮釋的環境。

線上角色扮演遊戲是一種新形態的電腦中介傳播環境，它結合圖像和文字的特色，較之其它電腦中介傳播形式更接近於傳統面對面的接觸與溝通。以本研究之研究場域《網路創世紀》而言，玩家與玩家之間雖仍透過文字符號來進行語言互動，但其圖像式環境的特色，也使其能藉由肢體語言等動作來交換意義。《網路創世紀》提供了不同的設計，讓玩家可以藉由下列方式來傳播訊息（《Ultima Online: Renaissance Playguide》，2000）：

- （一）交談（say）：玩家如果要與其它玩家進行交談，使用鍵盤輸入文字，這些文字就會出現在遊戲主畫面中玩家所扮演的角色頭上，被同一個畫面裡的其它玩家「聽」到（其實是看到）。
- （二）低聲耳語（whisper）：和一般說話一樣，但耳語時說出的文字，只有靠近玩家角色的其它人物才能「聽」到。
- （三）喊叫（yell）：和一般說話一樣，但最可被一個半畫面以外的人「聽」

到。

(四) 感情表現 (emote)：打字很難表達聲音的語調變化及感情，《網路創世紀》裡玩家可以用冒號後空一格，之後打入的文字就會被「表演」出來——被星號包圍，並且不同於一般講話時的顏色。例如*嘆了口氣*
*好奇地眨了一下眼睛*等。

(五) 肢體語言 (body language)：跟傳統電腦中介傳播媒體如 BBS、IRC、MUD 不同的是，圖像式的《網路創世紀》提供了玩家表現十餘種表達情感的圖像連續動作，如敬禮、鞠躬、打哈欠、昏倒……等（如圖 5-9）。



圖 5-9：《網路創世紀》裡「敬禮」的連續動作

除了跟玩家之間的互動使用文字、感情表現符號及肢體語言來表現外，玩家與 NPC 之間的互動也可以透過文字來表達，例如玩家要跟雜貨店的小販買東西時，要說「vendor buy」（小販買），如果小販沒有反應，則要稱呼小販的名字來購買，例如「Michael buy」。除此之外，還可以用一些完整的句子跟其它 NPC 來交談，例如「Where am I now?」「Have you heard any rumors?」「Anything interesting going on around here?」……等。

玩家們除了列用上述的功能在遊戲主畫面裡跟其它玩家或 NPC 互動外，還可以利用通訊指令跟同在一個遊戲世界但不在附近的玩家進行訊息傳遞。有以下兩種方法（《Ultima Online: Renaissance Playguide》，2000）：

（一）交談水晶：有點像現實生活中我們使用的行動電話或呼叫器。它可以

使玩家在很遠的距離就可以聯絡，使用次數有限制，但可以補充能量以繼續使用。每個水晶可以傳送一個訊息到數個水晶上，當有人傳送訊息時，玩家就會在螢幕的下方看到訊息的內容。

（二）聊天室：比起水晶通訊，《網路創世紀》提供的聊天室功能跟一般網路聊天室相同。當玩家在遊戲中進入聊天室，可選擇用自己的角色名稱或重新輸入一個新的代號進行聊天，登入之後從下拉式的選單，從所有開放的聊天室列表裡選擇一個房間進入，一個聊天室可以容納三百名玩家同時聊天（如圖 5-10）。

開始聊天時，畫面會出現三個欄位範圍：輸入欄可供玩家輸入聊天訊息字句給其它的參與者；顯示欄是由所有使用者及聊天系統所發出的訊息顯示的地方；使用者清單欄則會列出聊天室內所有參與者的代號。使用者在聊天室裡可以正常談話，或是使用悄悄話功能（/msg name text），只有指定的指用者才能聽到，亦可使用情緒訊息指令（/emote text），顯示帶有加強情緒性語言的訊息，訊息兩端會加上*號以強調語氣。

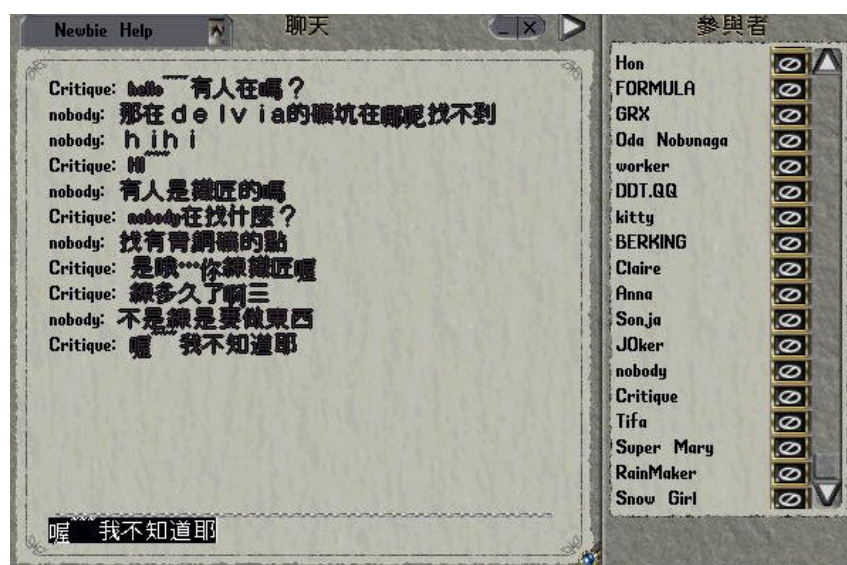


圖 5-10：《網路創世紀》裡的聊天室界面

玩家除了參與聊天室外，也可以自己開啟和管理聊天室，並訂定聊天室的主題，例如「某某公會聊天室」或「什麼事比練功還重要？」……等。

（三）ICQ：除了《網路創世紀》系統預設的一些供玩家與玩家對談及通訊的功能外，研究者觀察發現許多國內外的玩家還同時使用網路即時通訊軟體 ICQ 以便利訊息的交流。搭配使用 ICQ 的優點是玩家開啟遊戲前，只要網路連線後即可知道其它認識的玩家是否已經上線，並相約一起開啟遊戲遊玩，不需在遊戲中再尋找認識的玩家，此外 ICQ 可以傳送/接收檔案或網頁連結，較遊戲裡的通訊功能更為強大。

玩家除了在遊戲中與其它玩家進行互動，在遊戲外的互動也是《網路創世紀》虛擬社群的一部份。Baron（2000）曾對線上遊戲的社群進行研究，他認為一個線上的社群要具有下列三個要件：（1）持續的成員：一個像旋轉門般，玩家來來去去的遊戲不能算是線上社群，線上社群的應該有長期遊玩的玩家；（2）不特定話題的討論：一個線上社群應有一些特別的、持續的且非日常事務的討論事項，但若僅有固定的討論事項，則會變成特殊興趣團體（Special Interest Group，SIG）而非線上社群；（3）在遊戲之外的關係發展：線上社群並非僅只透過某虛擬空間來維持發展彼此的關係，他們還可以透過電話、信件或親身拜訪。

國內《網路創世紀》玩家們在遊戲外的互動方式除了透過網路通訊軟體 ICQ、e-mail 和電話等方式，還經由個人網站、公會網站或 BBS 及網頁討論區的方式來進行。《網路創世紀》的作者 Garriott 亦認為遊戲外的互動是支持遊戲非常重要的力量，他認為「（遊戲迷的網路對遊戲的影響）非常重大，尤其是線上遊戲。如你所知，線上遊戲就像是社群，而一個社群不是僅於遊戲內，也應以環繞遊戲之外的各種方式連結在一起。」（Haumersen，2000）

在遊戲提供擬真的交談方式及通訊功能，以及玩家利用其它網路通訊軟體如

ICQ 來進行語言、情感或動作的互動，研究者觀察發現《網路創世紀》確實形成特有的溝通文化。其一是簡化的打招呼及回應的方式，當玩家在遊戲畫面中遇到一名不認識的玩家而對他/她感興趣時，常常會說「hi」來開始對話，而相對地對方則常以「^^」這個代表微笑的情緒符號來表達善意。若不認識的玩家提供幫助（如免費提供道具或支援），受幫助的一方會說「thx」（而非「thank you」或「tks」），而提供幫助的一方通常也會用「^^」來回應。

其二是玩家們在其它網路媒體裡常用的語言習慣，也帶入《網路創世紀》裡運用，例如「注音文」的使用，這種現象是由於中文輸入的複雜性，玩家為了省時間往往以在句子中交雜著注音符號來替代文字。例如：以ㄉ代替「的」、以ㄍ代替「他/她」、以ㄋ代替「你」、以ㄌ代替「了」、以ㄍ代替「個」。例如「我覺得ㄋ該像ㄍ一樣，去練ㄍ鐵匠的角色ㄌ。」一開始不熟悉的人會覺得非常艱深難懂，但是仍有一定比例的人使用這樣的注音文交談溝通。

其三是玩家間發展出約定俗成的詞彙。《網路創世紀》本來是全英文界面的電腦遊戲，雖然近年來漸漸中文化，但大部份的遊戲界面及物件名稱仍是英文，而國內玩家發展出一套本土通俗的說法，一種方式是透過給予暱稱的方式，例如暱稱《網路創世紀》台灣的伺服器 Formosa 為「阿福」；遊戲中的怪物 earth element（土元素）的暱稱為「阿土」或「阿土伯」。另一種方式則是透過簡稱的方式，如稱呼《創世紀》系列和《網路創世紀》的作者和遊戲中的君王 Lord British 為 LB、遊戲中的主要城市不列顛尼亞的簡稱為「b 城」，法術 energy ball（能量球）簡稱為「NB」。其它諸如描述掠奪怪物或玩家屍體裡的財物為「撿骨」、稱呼正大光明的玩家殺手為「紅名 PK」、利用遊戲機制漏洞欺騙殺害玩家的殺手為「藍名 PK」……等。

其四是不同語言習慣的國內外玩家的互動現象。由於新加坡和香港等地並無《網路創世紀》的伺服器，不少該地的華人會來台灣伺服器 Formosa 遊玩。由於

文化與語文習慣，很多新加坡和香港的玩家在遊戲中以英文交談。研究者曾與新加坡的玩家朋友在遊戲裡用英文對談，結果不下一次被其它國內的玩家斥責「會不會講中文？幹嘛繞英文？」，對於國內某些玩家而言，能講中文就最好不要使用外文，因為這會影響玩家間的溝通。但對於這些國外的華人玩家而言，他們能了解 Formosa 伺服器裡玩家使用的語言- 華語，反倒能利用國內玩家對外來玩家的刻板印象，並自得其樂。如新加坡玩家 snowflake 即表示：

玩了 3 個月了，每天都上線。記得有 1 次，我朋友跟我一起去打怪。別人帶 1 只龍來殺，可是他們放生那條龍來用龍搬礦。我朋友(新加坡人)就裝不知道發生什麼事，開始攻擊那龍。那些人用華文跟他 explain。可是他裝聽不懂.....呵呵。差點把那龍打死。真好笑^^。還有 1 件事，臺灣人大多數都以為新加坡人不會華文，其實我們會只是不是很好。每個臺灣人知道我會華文都很驚訝.....呵呵（ICQ 訪談）。

《網路創世紀》中玩家語言、符號的互動型塑了新玩家對遊戲世界和此一些擬社群的想像及語言、符號習慣。研究者發現不少新玩家在開始時並不使用這樣的溝通方式，但在進行遊戲一段時間後，往往會習慣並採用上述的表達形式，並且灌輸新的玩家同樣的詞彙及表達方式。以研究者自身的例子而言，剛開始是用遊戲中所設定的物件名稱來與其它玩家交談，例如用 earth element 指稱遊戲中的怪物，但發現其它玩家並不太了解我的意思，甚至會指責研究者「愛現英文」，改稱它為土元素後，有些玩家才會恍然大悟了研究者指的是他們口中的「阿土」。如同王佳煌所說的，新的團體參與者只要願意長期參與，吸收有關該團體的基本概念，學習如何適應團體文化，久而久之，他們也可以知道該團體內語言符號的意義並分享之。下面的例子反映此一觀點：

研究者：你會覺得大陸玩家來台灣 server 不適應我們這邊的語言習慣嗎？

Eicke：有，呵呵。

研究者：哈...舉例說一下吧...

Eicke：不？我？之？的差？？算不大，就好象上海去北京站玩一？。？

有多少？？，可能要比上海和北京之？差？要大一？。因？你？

受？南影？比？大，比如你？？歹？，我？可能就不？听懂。不

？，？？？了，我？也？？？，而且？用，？不准？？？到大？

的 SERVER 用，？言是不？？展的（ICQ 訪談）。¹⁹

王佳煌曾指出電腦中介傳播虛擬社區互動的研究最引人入勝之處，是虛擬社區的成員可透過聯同行動，利用網際網路分布全球的有利特性，逐漸發展出特殊的符號，表達情緒與肢體語言，以補文字之不足。即便是不同國家、語言習慣和文化的《網路創世紀》玩家，經過網路上情緒與肢體語言的補足，仍能夠超越語言文字的限制來進行互動。如玩家 cathywei 曾在與研究者的對談中表示她如何用不同的語言及「顏文字」（指表情符號）來與在台灣伺服器裡遊玩的國外玩家溝通：

研究者：妳有認識國外的玩家嗎？

cathywei：有啊 有認識香港人、大陸人、美國人、新加坡人、韓國人、日本人....

研究者：formosa 上認識的嗎？如何溝通？

cathywei：是在阿福認識的...溝通的話，就是用國語跟英文?...^^我稍微會一點日文，用羅馬拼音也可以溝通，再不就找英文好的翻譯囉
^^基本上，英文都可以通..

研究者：語言不太通，也可以互動嗎？

cathywei：也是可以啊 ^^猜久了，就會知道意思了...

研究者：不同國家的人玩遊戲的文化是否不同？

cathywei：是有些差距，因為國家不一樣，價值觀不一樣，所以同一件事物的看法也不同...不過我個人很喜歡這種感覺...

研究者：跨國界的感覺？

cathywei：有點像是到紅番部落的感覺吧.....應該是說跨種族的感覺...

研究者：那不同國家的玩家會不會也用我們這邊的表達方式，例如「^^」「@@」「thx」之類的？

cathywei：會，但是他們的語言不太一樣，舉例來說，外國人會用「lol~」來表示大笑，台灣人就不知道這個符號的意義所在，不過大部分還是可以相通，因為顏文字是共通語言嘛 （笑）

（ICQ 訪談）

¹⁹ 這裡研究者用繁/簡體字並陳，來呈現原始對話以及它所代表之不同的語言符號之間，是可以經過習慣而互相了解的涵義。

第五節 《網路創世紀》的社會互動

在上節中，研究者觀察發現《網路創世紀》的玩家在他人的影響之下扮演角色，並以共同的表達形式如語言文字、表情符號、肢體動作等進行互動。這些玩家間互動的因素成為一社會生活存在的基礎，如米德所言，行動者共有、共享重要的象徵是極為重要的，因為重要的象徵對所有人來說皆具有基本的相同意義，而且當人們使用它而回應時也能引起相同的反應，這使得社會過程成為可能。而且唯有人們能夠扮演他人的角色來詮釋其思想與行動時，行為舉止始有意義，而這意義並非源自心靈，而是來自於社會情境。在對其意義出現前，它已展現於社會行為之中（Ritzer, 1989）。王佳煌（2000）指則出符號互動論的基本假設中，其中之一是每個人都有思考問題、審時度勢與詮釋意義的能力，每個人都會觀照鏡中自我，擬想他人的反應。這種種交互作用的結果，就是社會的聯同行動，聯同行動的模式即構成社會。由米德與王佳煌的想法觀之，研究者觀察線上角色扮演遊戲的玩家間互動，已經有了共同、共享的表達系統，藉由此一共同的表達形式，而得以在扮演自我角色時，擬想其它玩家反應的交互作用。

在網路媒體中，想像成為社會情境形成的要素，Reid（1994）指出，想像的實踐是社會情境創造的必要條件，在 MUD 中，玩家利用遊戲提供的戲劇性工具，創造了分享社會瞭解的基礎（basis for shared social understanding）。在上兩節中，研究者論述了《網路創世紀》的網路空間虛擬實境的特性，和角色扮演、共同的表達形式等機制，使得玩家可以透過這些機制想像一共同體的存在，而基於這些想像的機制所形成的社會互動，更讓玩家們產生了社群感，如玩家 Esc 所說的：

UO 當然算是一個虛擬社群。在 UO 中有著各式各樣讓玩家間形成互動的因素存在，如公會會員的互動，公會與公會間的互動，玩家之間的貿易往

來，各資源、物品間的供需等，光上述條件已足以符合社群之定義（ICQ 訪談）。

綜上所述，研究者將在本節中擴大觀察的層級，由《網路創世紀》玩家間的互動機制，提昇至整個社群的社會層次互動，並了解其過程對虛擬社群形成的意義。

一、經濟活動

職業和技能並非僅滿足玩家對角色扮演的想像。如同 Reid（1994）對冒險型 MUD 的觀察，《網路創世紀》玩家們在遊戲中，被自我的生物（biological）需求和社會、風土等環境所趨使。與冒險型 MUD 一樣，《網路創世紀》玩家必須與遊戲裡的現實力量相抗衡，在遊戲裡，玩家扮演的角色隨著時間和行動會肚子餓，需要找食物裹腹；出了城鎮守衛的保護區外會有怪物、匪徒和其它不懷好意玩家襲擊的危險；即使在城鎮裡也不一定安全，如果玩家不在旅館或自己家中登出遊戲，將會有五分鐘的時間閒置在遊戲世界裡，這期間可能會遭到其它玩家偷竊或攻擊。因此，玩家為了在遊戲世界裡維持一個角色的生存，必須透過職業和技能的不斷鍛練，以殺敵的賞金或販售商品的所得，來買食物、防具武器或房子，供應自己生存所需，而職業和技能的鍛練又需要資金的投注才能成長，如此一來的循環，使得玩家必須花很多時間和精力在遊戲裡。如同 Reid 所說，「遊戲本身就需要關注，好像它自己好像有生命似的。」

這種虛擬的生物和經濟需求使得《網路創世紀》形成一高度複雜和互動的經濟（economic）體系。Simpson（1999）與 Origin 公司的研發人員曾在 The In-game Economics of Ultima Online 一文中指出，《網路創世紀》的經濟系統一方面是程式設計師辛勤計畫出來的，例如 NPC 店家經營者、玩家可雇用的店員系統；一方面是自然而然形成的，玩家與玩家之間的交易。《網路創世紀》存在兩種經

濟次系統（如圖 5-11），一是玩家與 NPC 之間的經濟，是玩家與 NPC 間資源、金錢的交流；第二是玩家與玩家之間的經濟，是玩家與玩家之間資源、金錢的交流。如 Simpson 所說，玩家與 NPC 之間的經濟僅是為了補強玩家間的經濟行為，例如 NPC 可以提供玩家合理的狀況下不太可能製造出來的物品。

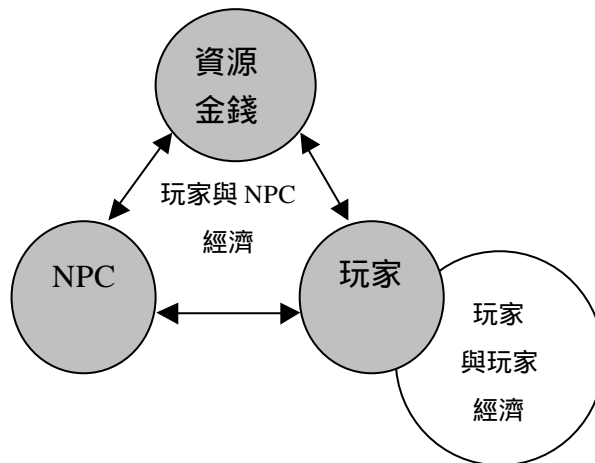


圖 5-11：《網路創世紀》裡的經濟體系（簡化）

資料來源：Simpson, 1999

在以玩家與玩家之間進行經濟活動為主的《網路創世紀》中，玩家可以藉由砍殺怪物（或其它玩家）從其身上奪取戰利品，也可以藉由工匠等技能來製造產品，這些戰利品和產品可以以公定價販賣給 NPC 店家，也可以在遊戲中與玩家以金錢議價販賣或以物易物，主要的交易場所集中在首都不列顛城的銀行（如圖 5-12）。而由於玩家不可能一天二十四小時上線，《網路創世紀》還提供玩家僱請 NPC 店員代為販售商品的功能。這種種虛擬的經濟系統使玩家們在遊戲中時間精力的付出有所回報，玩家在遊戲中的冒險和生產產品，可以換取金錢或資源以供玩家角色在遊戲裡生存及進一步的發展。有趣的是，如同真實世界，《網路創世紀》裡的經濟系統也發生過許多狀況，例如過度生產、囤積居奇和假貨的出現。過度生產是導因於玩家可以透過技能來生產物品以一定的價錢販售給 NPC，而不必考慮 NPC 是否要收售及收售價錢高低的風險，於是產品生產越來越多以

致於過剩；另外，玩家在收藏其戰利品或產品並無空間上的限制及成本上的負擔，使得市面上流通的產品逐漸被玩家囤積，待價而沽而無法流通，而有些玩家在自己房屋裡大量佈置物品，也造成伺服器的負擔；假貨的問題則發生於《網路創世紀》剛上市時，玩家利用伺服器的漏洞來複製金錢和藥材物品。以上這些狀況都迫使 Origin 公司不斷地修改遊戲的經濟模型，來應付遊戲中玩家複雜的經濟行為。

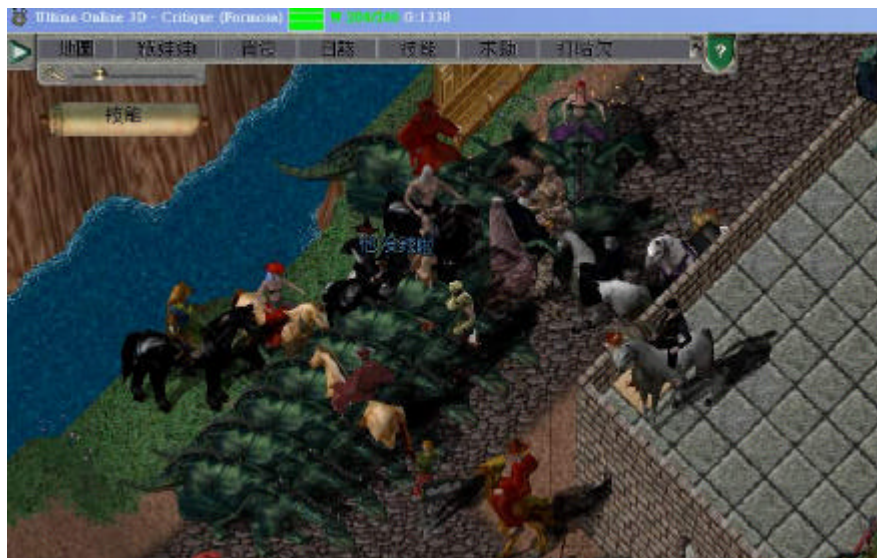


圖 5-12：首都的銀行旁，一位資深馴獸師攜帶七隻沼澤龍前來叫賣

一位在學校學過經濟學的玩家 UltimaOnline(2002)認為可以由經濟學來解釋《網路創世紀》裡的經濟現象：

房地產---自然指屋子啦~~~!!!由於能建的土地有限，不能控制房地的數量（無法大量增加，因為土地已經所剩無幾；也無法減少，因為人人都想有屋子住）因此供應缺乏彈性（inelastic supply），價錢取決於需求。由於屋子有高需求量，因此價格十分昂貴。加上無替代品而且或多或少是必須品（為了寄放貨物，設施，放置公會石等等），房屋價格居高不下是理所以當然的。（後略）

裝備---主要分低級與高級:低級裝備泛指 GM 等級以下的裝備，由於這類型的配備有高供應數量（自己培養鐵匠都能製作的等級），供應泛濫，加上新手進入遊戲沒有很多，因此價格大多數偏低；比 GM 等級高的裝備，

除了要找以外一般製作是蠻困難的，造成價格相對偏高~~~不過聽一位玩 2 年多的前輩說，以前 4 級和 5 級的裝備以前是很貴的，後來人們陸續進行 4 級裝備和一部分 5 級裝備（如 vanquishing 武器），使得價格大大下降（討論區留言）。

如同上述的討論與玩家以經濟學出發的觀察，《網路創世紀》裡的經濟活動如同現實社會的翻版。有奇貨可居的稀有武器，因而產生的囤積居奇情形；亦有資源有限，土地房屋難求的狀況；甚至連現實生活中印製偽鈔的手法，在遊戲中也照樣上演。若由現實生活的角度來看，遊戲中的貨幣、武器、房屋土地都是虛擬的，電腦一關就什麼都消失了，但對《網路創世紀》的玩家而言，這些虛擬的東西卻都有其價值和意義，是他們的角色在遊戲中得以生存所要依賴的必需品。

二、社會組織

除了玩家之間的社會互動，《網路創世紀》裡有不同層級的社會組織，如公會（guild）。《網路創世紀》裡的公會有二種，一種是依職業而成立的職業公會（如表 5-2），各職業公會的總部設置於不列顛尼亞的各大城市，玩家可以到各公會的總部找 NPC 公會會長，付 500 金幣即可取得會員資格。加入職業公會，可以享有該工會下相關商店購物的優惠，而生產的產品售予同工會商店亦會有較高的利潤。

表 5-2：《網路創世紀》職業公會

《網路創世紀》職業公會		
魔法公會	商人聯盟	遊俠聯盟
盜賊同盟	布商同盟	醫者公會
戰士公會	礦工聯合	航運公會
吟遊詩人學院		工程師集團

除了遊戲內建的職業公會外，玩家們可以自發組織成為玩家公會。玩家公會

的組成可以是一群志同道合的人、互相認識的朋友或只僅為了自保而聚集在一起。當一個玩家購買公會石放置在自己的房屋裡，就可以創設自己的公會並邀集其它的玩家加入，公會一開始都是中立的，但公會會長有權選擇信仰秩序（order）或混沌（chaos）的一方，信仰這兩個相對立信念的公會之間長期處於敵對及混戰的狀況，也就是所謂的「信念戰爭」。目前全球《網路創世紀》的玩家共組成 41,422 個玩家公會，其中秩序公會有 1,139 個，混沌公會有 1,240 個，其餘為中立的公會；至於國內的玩家公會亦有 776 個，其中秩序公會有 33 個，混沌公會亦有 46 個，其餘為中立的公會（<http://town.uo.com/guilds/>，2002 年 7 月 9 日）。公會的規模由玩家的人數決定，可由僅有數人到數百人之多。目前全世界所有伺服器裡最大的公會是美國 Atlantic 伺服器上的「The Syndicate」公會，公會成員高達 413 人，至於台灣 Formosa 公會前十大公會的人數從 56 人到上百人，人數最多的公會則是「Angel of Music」，成員 132 人。

Kim（1998）認為，不列顛尼亞的居民文化，或者線上的文化就是一種團體的文化，如公會、黨派（clans）、種族（tribes）或家庭，

公會並不是《網路創世紀》所獨有的，它在《毀滅戰士》、《Quake》、《暗黑破壞神》中也是個流行的現象。值得好奇的是，公會在非暴力的多玩家遊戲中顯然並不存在……，公會和黨派似乎在允許 Player-killing 的線上遊戲湧現出來。《網路創世紀》提供了很多便利公會和黨派發展的機制特徵，例如可以穿著相似、發展合作、團隊取向的技能，和花費少數資源即可購買、裝潢公會屋。有趣的是，玩家們都對公會取向的特色需求是如此之強，使得 Origin 在最近增加了一些強化內部組織的重大新特色到遊戲裡，並且促進公會間友善地競爭。

個人玩家和公會還可以選擇加入「陣營」的組織，陣營戰是種新的戰爭理念，給予玩家與玩家間戰鬥合理的規範和準則。《網路創世紀》裡有四種不同的陣營（如表 5-3），每個陣營之間都是敵對的，陣營內的成員只要遇到不同陣營的其它玩家，都可以展開戰鬥。

表 5-3：《網路創世紀》四大陣營簡介

陣營	簡 介
真實不列顛 (True Britannians)	生活在不列顛尼亞大陸上的人民，遵循 Lord British 所倡導的八項美德，準備將邪惡的勢力趕出不列顛尼亞大陸。
魔法師議會 (Council of Mages)	月城的魔法師集團，受到擁護 Lord British 組織的迫害，意欲再次召喚出所愛戴的聖者來取代 Lord British 的統治。
米娜克絲 (Minax)	為了替被聖者殺害的情人蒙丹報仇，米娜克絲侵略並佔領了斐盧卡世界，並迷惑了許多不列顛尼亞的人民。
黑暗統治者 (Shadow lords)	它們大多數是受到米娜克絲迷惑的不死生物，它們只有一個目標，就是消滅斐盧卡上所有的生命。

資料來源：何祥，2001

三、合作與衝突

在《網路創世紀》中，合作互助和競爭衝突也是一值得關注的社會與文化現象。由於遊戲世界相當廣大，出了城鎮的範圍外隨時會有怪物的襲擊，不僅身上的財物可能會被洗劫一空，辛苦累積的名望值也會隨玩家角色的死亡而下降。研究者觀察發現，面對潛在的危險，大多數的玩家在遊戲中都樂於互助合作，這是由於挑戰較高難度的任務或面對較危險的怪物，單一玩家的力量有限，而如果有二名玩家或多名玩家互助合作，則可較容易達成任務、打死怪物，而且不同職業和技能的玩家組合，在戰鬥的效率上有加乘效果，例如魔法師適合遠距離施法作戰但體質較弱不耐打；體質強壯的戰士適合近距離殺敵，卻沒有遠距離施法攻擊能力的，而當魔法師和戰士互相合作時，前者可以在安全的距離施法殺傷怪物或施法治療戰士所受到的傷害，後者則可專心砍殺怪物。

研究者發現玩家與玩家之間的互助合作可以是非預期、突發的，有時候玩家

在遊戲中的不特定區域碰到別的陌生玩家，會自然而然地一起並肩作戰，相互幫忙（如圖 5-13）。Resnick 與 Brugman（1994）在研究 MediaMOO 時發現他們的受訪者表示「虛擬社群最顯著的面向是容易合作、可以從夥伴處獲得技術支援，在完成工作後得到觀眾的愉悅，及社群精神」（轉引自 Sempsey，1997）。由此觀點切入觀察，研究者認為《網路創世紀》裡玩家的互助合作有幾種原因：（1）遊戲系統設計鼓勵玩家互相幫忙，幫助玩家有利於提昇名望值；（2）玩家希望展示友善，結交朋友的一種表現；（3）在互助合作的過程中享受社群感，並展示自己的戰力和技能。但是玩家們的互助合作並非一定是單純為了友誼，如 Reid（1994）所說，相互幫忙並不是一種利他主義或友愛的表現，而是因為玩家預期有朝一日自己也會需要其它玩家的幫忙所做的一種「投資」，這是一種防止別人利用自己不幸的規則。在《網路創世紀》中，幫助他人似乎變成一種不成文的規定，研究者曾遇到許多玩家利用這種不成文規定，理所當然地要求別人的幫忙，當他與怪物作戰受傷或死亡後，無禮地要求我補血或復活。



圖 5-13：一群臨時合作的玩家們正在協力圍剿怪物

除了合作，在資源有限的《網路創世紀》裡，玩家之間的競爭仍是個重要的

遊戲要素，在《網路創世紀》中，有一特殊的術語：「玩家與玩家間的對抗」（Player versus Player, PvP）用以指稱這類的競爭。研究者觀察到玩家間存在著不成文的默契，例如：（1）如果一名玩家與怪物作戰而將要戰勝，其它玩家是不可以臨時湊過來將怪物打死並分享戰果的；（2）並肩作戰的伙伴如果快要戰死，玩家應該放下戰鬥治療他，如果伙伴戰死，應該幫他復活或幫其保留遺留物（玩家在遊戲中戰死，身上的配備和金錢可能會被怪物搜括一空）；（3）並肩作戰的夥伴，戰利品的分配是平等的，例如研究者曾與在《網路創世紀》裡認識的大學學弟及其朋友一起進行遊戲，在出發後其中一名玩家專責蒐集所有的戰利品，並且於戰鬥結束後依人數平均分攤，以避免糾紛產生。雖然遊戲中存在著這些不成文的默契，但並不能保證《網路創世紀》裡的玩家們都會公平競爭，在研究者的觀察歷程中，就發現有許多玩家打破默契而引發衝突：例如玩家們在土元素的洞窟裡爭搶攻擊土元素以掠奪奇貨可居的寶物——沃土；研究者曾與不熟悉的玩家一起進行冒險殺敵，研究者的角色戰死後，卻發現該玩家對我不理不睬，不幫我復活並自顧自地戰鬥及撿拾戰利品及金錢，任由我角色的遺留物被怪物撿走而損失慘重。

玩家間最激烈的衝突就是把對方的角色殺死，掠奪他的財物，也就是玩家們俗稱的 PK（Player-Killing）。《網路創世紀》裡大部份玩家居住的崔美爾大陸，PK 是不被允許的犯罪行為，但以老玩家為主的舊大陸——斐盧卡，任意的 PK 則是被允許的。研究者在遊戲中遇到的新手或老手玩家，都認為崔美爾大陸是一個危險的地方。事實上，遊戲中的競爭與衝突所帶來的風險，例如角色的死亡所導致的財物損失及名望的下降，使得《網路創世紀》這個想像的世界更為真實。玩家 redcoky(2002)引用 雙城記²⁰，說明了「善」與「惡」的並存，如何使得《網

²⁰ 引述~狄更斯...雙城記:

那是最好的時代，也是最糟的時代；
是智慧的年代，也是愚昧的年代；
是信仰的紀元，也是懷疑的紀元；
是光明的季節，也是黑暗的季節；
是希望的春天，也是絕望的冬天；
一切盡在我們之前，我們之前卻也空無一物；

路創世紀》更像一個多元性發展的社會：

Ultima Online 可說是一個社會的縮影，但社會上必然存在著好人壞人，也因為兩者共存，才有多元化的發展，也才有不同的故事發生，無論是在單機版的 Ultima 或是 Online 中，我想，兩者都存在著八大美德，沒錯，一個帳號有五個人物，甚至也可以到外國主機去玩其他的角色，討論是否該遵守八大美德，就好比要每個人都扮演 Avatar 一樣，這是不公的，也是不義的，我們常會要求別人，但總受不了別人對我們的要求，兩者道理是一樣的...就因為有光明和黑暗的互動，彼此的消長，才造就出網創跟其他 online game 最大的不同，一個好的故事中，沒有壞人，那就無法成為一個偉大的故事。

試想，一個 onlinegame 中，所有 player 都只能當好人，不能為惡（小小的捉弄都不行）那有幾個人會被吸引，八大美德的存在，是整個 Utlima 乃至於 online 上的基本精神，所以也才会有相對的"惡"出現，當在追求美德的過程中，是否曾經懷疑過，動搖過，覺得疲累；在為惡的時候，內心是否有過憐憫和愧疚的意念??（討論區留言）

玩家 cathywei 在 ICQ 訪談中也認為 PK 的存在使《網路創世紀》的虛擬社群顯得更加真實：

研究者：妳覺得對整個 UO 社群來說，PK 的存在有什麼意義、影響嗎？

cathywei：PK 的存在，就有點像是現實社會中的黑道吧....（笑）

他們對 UO 社會會造成某一種程度的影響（玩家扮演的壞人角色），但也有黑道的義氣跟法則....（像古惑仔一樣），我覺得 PK 讓虛擬社群更趨於真實...（ICQ 訪談）

Reid(1994)認為在 MUD 裡「死亡和危險，讓這種想像的人生更值得珍惜。」
Baron (2000) 更認為線上遊戲發展成一個社群，最重要的證據就是「衝突」（conflict），「如果沒有衝突，你認為你所擁有的社群其實只是一群在超級市場

我們會直接進入天堂；我們會直接墜入另一個方向
民眾的集體意志來勢洶湧，殺戮的快感遮蔽了理性，
令善良的人們無所適從...
在激情，瘋狂的殺戮過後，唯有愛與寬容，能夠化解這循環不盡的人類悲劇...（redcoky，2002，討論區留言）

結帳台排隊的人：一群人在一個地方，行動像是市民甚至令人愉悅的上流社會，但是你跟他們之間並沒有任何可以穿透其表面人格的連結。」Baron 認為，即使線上遊戲的玩家間的衝突比起線上討論區裡參與者的衝突較為減弱，衝突仍是所有社群最重要的形式，因為它穿透了我們虛飾的表面人格，顯露了我們真正的本質。

《網路創世紀》裡自然形成的合作與衝突，也使玩家間的友誼更加顯得真實可貴，許多玩家認為友誼是《網路創世紀》形成虛擬社群的重要原因之一，而遊戲中形成的友誼還會帶入真實生活中。玩家 austin 認為：

任何的網路遊戲，都是一種認識朋友的方式，你和在這當中認得的朋友，在遊戲中就是你們共同的舞台共同的世界。就因為我玩 UO 並不 PVP，所以我認得的朋友，在現實中，我們會有網聚，會幫忙。對我而言，是遊戲中的友情，在現實中大家都是存在的個體，很自然會在現實之中有連絡 (ICQ 訪談)。

四、權力和社會階層

傳統的 MUD 研究皆指出不論在冒險型或社會型 MUD 裡，皆存在著權力和社會階層 (Reid, 1994; 蘇芬媛, 1996; Curtis, 1997)。MUD 的擁有者，也就是大神級 (Gods) 的玩家，擁有修改遊戲世界和相關電腦檔案的絕對權限，而巫師 (Wizards) 則是協助管理 MUD 的資深玩家，擁有部份修改遊戲世界和相關電腦檔案的權限，一般玩家則僅能由遊戲內部與虛擬世界及其背後的資料庫進行互動，無法從遊戲外部來更改遊戲的資料。大神和巫師級玩家擁有可以修改遊戲世界背後的電腦檔案的權力，意味著他們擁有著一般玩家在遊戲中財產、物品甚至玩家角色身份的掌控權。Reid (1994) 的研究顯示，MUD 的故事背景和場景如同中古世紀，而權力的來源基礎也是中古時代式的，社會階層經由具有科技和社會象徵意義所精心打造的裝飾品而得以維持，並由大神和巫師級玩家透過中古世紀式親屬關係的方式擁有其合理性。

同樣是中古世紀的場景，《網路創世紀》的權力差距和社會階層並不如傳統 MUD 如此明顯。由於《網路創世紀》的擁有者並不是玩家，而是遊戲公司美商藝電與 Origin，在商業利益的考量下它們並不會任意修改甚至刪除玩家的資料，以免影響客戶的權益，而在傳統 MUD 裡協助大神級玩家管理遊戲的巫師也被客戶服務人員性質的 GM 所取代，也就是說，在《網路創世紀》玩家之間，並沒有人擁有可以修改甚至刪除別人角色資料的權力。除了遊戲外部的因素之外，遊戲內的系統設定也影響了《網路創世紀》的權力和社會階層狀況，如上所述，玩家可以經由各種不同的職業和技能鍛練，成為戰士、魔法師、鐵匠、商人……等，這些不同職業的角色之間並無實質的權力差異或社會階層的高低可言。

依據研究者的觀察，《網路創世紀》的社會階層，是由玩家對遊戲世界的熟悉度和掌握程度所決定的，可以分為新手與老手兩個階層。新手是指剛進行遊戲不久，對於遊戲世界的規則還在理解當中，各項技能和職業也未臻熟練的玩家；而老手通常指已經了解整個遊戲世界的規則，對某些技能和職業也相當熟練的玩家。但新手和老手之間的區分並不是絕對的。在《網路創世紀》中，區別新手和老手比較明顯的依據是「名聲系統」，玩家在殺敵或幫助其它玩家時會獲得不同點數的 Karma（因果值）和 Fame（名望），綜合因果值和名望值的組合後，玩家會自動獲得不同的封號（如表 5-4），而在玩家的名望達到 5,000 點以上後，玩家封號即會在遊戲畫面中自動顯示出來。封號代表了玩家角色目前的能力高低和行為習性，玩家通常需要經過長時間的努力才能提昇封號，所以一個新手通常沒有封號或者封號比較低階，而一個老手玩家的封號則較為崇高。

表 5-4：《網路創世紀》名聲系統數值與封號的關係（部份）

	名 望					
因果值	點數	0~1249	1250~2499	2500~4999	5000~9999	10000 以上
	10000 以上	Trustworthy	Estimable	Great	Glorious	Glorious Lord/Lady
	5000~9999	Honest	Commedable	Famed	Illustrious	Illustrious Lord/Lady

	2500~4999	Good	Honorable	Admirable	Noble	Noble Lord/Lady
	1250~2499	Kind	Respectable	Proper	Eminent	Eminent Lord/lady

資料來源：何祥，2001，p.45

另一個分辨新手與老手玩家的是技能和職業的熟練程度。當一項技能數值練到 100，將會被賦予該技能 GM (Grand Master) 的封號，如鐵匠 GM、戰士 GM 等，這些封號如同上述名聲系統的封號，也會被顯示在遊戲中玩家角色的身上，其它的玩家可以直接看到。而技能/職業方面最高的成就就是練到七項技能皆滿 100，也就是七項 GM 封號，當一個玩家獲得七項 GM 後，他/她會被賦予「Lord」或「Lady」的稱號，並可以在玩家 ID 顯示時一併列出，但要達到這樣的程度，玩家所需付出的時間心血也相當多。

除了遊戲系統給予的封號外，玩家自己努力塑造的角色穿著、配備和座騎也反應了玩家對遊戲的熟練程度和成就。一個老手可以穿著高價購來、由其它玩家扮演的裁縫師 GM 精心縫製的衣飾，佩戴著鐵匠 GM 手工打造之高等級武器和防具，攜帶危險而難以馴服的怪物如龍、獨角獸或麒麟當做座騎或寵物。如同 Reid 所說，這些都是具有技術和社會意義的象徵物，遊戲中的玩家看到其它玩家的穿著、打扮及座騎的同時，便可了解對方是新手或老手。

在《網路創世紀》裡，封號的高低及外表的華麗或粗陋並不代表玩家擁有的權力的高低，而代表玩家對於環境的熟悉度和掌握程度，封號高的玩家，通常代表他所能掌握的遊戲資源較新手玩家來得多：一個老手玩家可能有數十萬的金幣、城堡般寬大的家或高級的武器和防具；他也有對於這個虛擬世界的豐富知識，知道各個名勝古蹟和戰場，對每個可以練功賺錢或趨吉避兇的地方如數家珍；老手玩家也有這個虛擬社群的歷史記憶，對《網路創世紀》裡曾經發生的大小事瞭若指掌。這些個人的差異並不代表老手玩家享有更高的地位或權力，但在遊戲裡的社會互動上，老手玩家會享有較高的成就感，以研究者觀察到的現象而

言，許多老手玩家會在新手玩家前展示高難度的法術或珍稀難以獲得的寶物或座騎，新手玩家們看到通常都會回應「cool！」「哇！好厲害！」「好強！」，而老手玩家則會報以微笑「^^」；許多老手玩家也樂於由幫助新手、無償送新手不錯的武器防具、帶新手去遊戲中的各地遊玩或作戰，以從新手的感謝和讚美聲中獲取成就感。新手玩家則普遍會自我揭露自己是玩沒多久的新手，禮貌地請求幫助，對提供幫助的老手玩家表達羨慕和感謝之意。擁有豐富資源或經驗知識的老手玩家之所以樂於幫助新手玩家，除了個人在遊戲裡獲得的滿足感外，很重要的一部份是從與其它玩家的社會互動中獲得認同和肯定，還有便是希望《網路創世紀》的虛擬社群能有更多人加入一起遊玩，而有一種「同在一個大家庭裡」般的共同感。如老手玩家 cathywei 在 ICQ 訪談中曾表示她為何喜歡幫助新手玩家：

研究者：妳喜歡幫助別人的感覺就是了？

cathywei：不過碰真正的新手時，還是會有成就感的..^^

研究者：能幫助別人的成就感嗎？

cathywei：可以這麼說，交會新手之後，會產生一種「歡迎來到這個大家庭」的感覺....

研究者：是不是有「又多了一個人參與 UO」的感覺，而且還是因為妳的幫忙

cathywei：那種感覺有點像是袍澤之情，並沒有特別強烈的「領你入門」的心態... (ICQ 訪談)

Reid 認為 MUD 裡具有如同傅柯 (M. Foucault) 在《規訓與懲罰》(Discipline and Punish: the birth of the prison) 一書裡中古世紀式的權力實踐，但研究者的觀察結果並非如此。在《網路創世紀》裡，權力在人們互動中的運作較如巴恩斯 (B. Barnes) 所言，是一種社會秩序的表現。如同 Jordan (1999/2001, p.17) 所舉的例子，當車輛駕駛遇到紅燈時要停車，這是因為所有駕駛都對一個特定慣例或相同理解的知識（如撞車的恐懼、罰款的威脅）所使然。在交通號誌這個例子中，權力是從我們所知的各種社會生活慣例而來的，這才是使車子停下來真正權力。因此，集體知識確保了許許多多組成一個社會或維持社群的慣例，也因此社會才得以存在，以這種方式來理解，社會與社群都不過只是這些社群成員對其社

會所持有的知識而已。由研究者的觀察，在《網路創世紀》裡，權力的運作是此一虛擬社群中一種社會秩序的表現，而透過行為規範來進行。

五、行為規範

翟本瑞（2001，p.21-22）認為網路文化研究首要之務就在於發掘並揭露各虛擬社區所依循的網規：

國有國法，家有家規，網路上也有基本的網規（Netiquette），雖然網規出自於真實世界的基本社會規範，然而，針對網路特性亦有許多細微的調整。不同的虛擬社區，正好比真實世界的不同族群或次文化，參與其間的網友彼此間有著各自互動上的規律，而各虛擬社群所逐漸形成的規範也兀自規約著網民的活動模式。

而 Baym（1995）認為一個持續存在的電腦中介傳播團體傾向於發展行為規範。她認為不論是她所研究的肥皂劇 BBS 討論區 r.a.t.s 或其它電腦中介傳播的團體，其行為規範都是因應團體目的之需要而產生，這種需要或許是先前給定，也可能是漸漸浮現的。

Origin 公司為了維持《網路創世紀》裡遊戲的公平性和遊戲樂趣，禁止玩家用非官方認可的外掛程式離開電腦自動練功，也禁止玩家利用遊戲中的程式漏洞賺錢或獲取道具，若被 GM 發現則一律移除玩家的帳號並禁止登錄。除了上述將遊戲中玩家的角色徹底移除的懲罰性規範外，Origin 認為「《網路創世紀》中的社會就和真實世界中的小鎮極為相似，謹慎地表現您的態度將可以讓您得到許多朋友，反之，粗魯的態度絕對會使您惡名昭彰。」，並在官方網頁（http://uo.ea.com.tw/newplayer/newplay_2.asp）上公佈了不列顛尼亞居民的禮儀（Britannian etiquette），其中 Origin 列舉出不受歡迎的行為，例如：「不關掉大寫控制鍵」、「掠奪別人殺死怪物留下的寶物」、「騷擾」、「窺探」、「獵殺玩家（pk）」、

「玩家對玩家的對決 (PvP)」等。這些規定中，「窺探」、「獵殺玩家」和「玩家間的對決」都是遊戲設計中容許的部份，而玩家對玩家的騷擾則視情節輕重，由 GM 判處關入監牢裡數小時至數日，甚至移除玩家帳號等不同的懲罰。這些行為規範，是 Origin 公司站在遊戲管理者的立場，為了維持《網路創世紀》此一虛擬社群的公平性所給定的。如同巴恩斯的觀點，Origin 懲罰玩家角色，甚至刪除玩家帳號的權力，是基於社會秩序的考量，而非傅柯所認為的統治性權力。

玩家之間經由互動後亦逐漸形成許多成文及不成文的規範，這些規範最重要的目的就是「遵守線上角色扮演遊戲的精神。Baym (1995) 認為，電腦中介傳播群體的使用者藉由結構或社會禁忌來強化規範的力量，以對抗有害團體意義系統的使用者。在《網路創世紀》中，遵守角色扮演的共同想像是遊戲的最主要目的，破壞角色扮演的共同想像對許多玩家而言是一種禁忌，如同上文中研究者所遇見要我進城時更換較「漂亮」之裝扮的玩家即為例。另一個例子是玩家 UAC(2002c)認為在遊戲中，「不用說就是以角色的觀點來看世界，凡是 "In Game" 一定是處於角色扮演的狀況下。例如問你家在哪裡？要想著 "不列顛城"或"猶城東邊"，而不是台北或台南。你的劍技有多高？要想著 "已達到人稱大師級的水準，能和最強的生物比劃"，而不是想著 "我劍技 100，打任何生物都有 50% 以上的命中率。"」(討論區留言)除了遵守線上角色扮演的精神，另一位玩家 mchammer(2002)則強調除了 Origin 公司的遊戲規定，遊戲中「不成文的規範比法律及規定還來得重要，更是社會機制維持運作的重要因素」：

為什麼？因為大家都忽略一個重要的觀念：

「法律&規定是一個人行為準則的"最低"道德標準」

我再強調一次是"最低"道德標準。反過來說，沒有違法（違反遊戲中的規定）並不表示你的所作所為不必被社會道德規範所檢視。

在網路遊戲世界這道理也通用，並不是沒有違反遊戲中規定就不必為大眾所檢視其行為，所以許許多多玩家在說：「你管我，我這樣沒有違反遊戲

規定」我看到都是一笑置之，如果你的為人處世是以「社會道德規範最低標準」來做基礎，那我沒話說。

真正扮演好壞人的玩家其實並不令人厭惡，真正令人厭惡的是有許多人藉「角色扮演」的藉口來從事許多爛事的玩家，往往真正扮演好壞人角色的玩家並不會故意挑釁別人，在 UO 中及這邊出言挑釁的往往是那些爛ㄣㄣ

很有趣的現象（討論區留言）

除了玩家與玩家個人間的行為規範，《網路創世紀》裡的社會組織如玩家公會也存在規範成員之間行為的規定。玩家邱威傑（1999）曾以人類學田野研究的方式親身參與《網路創世紀》的巴哈姆特 BtY 公會，他觀察指出《網路創世紀》中公會具有多樣性的行為規範：

透過公會規章（即記載和定義公會理念與規範的條文），我們便可以大概理解一個公會的走向。舉例來說，一個公會可以像是一個柔性政黨一般，允許公會會員自由來去和加入其他公會；但是有的公會卻會以士兵的概念去對待參與者，對會員們採取制度化的培訓和管理。

《網路創世紀》裡玩家公會的各種行為規範可以鉅細靡遺，如巴哈姆特公會會長 bringer 對該公會所制定了「基本會員」、「行動隊伍」、「小隊長」、「城堡使用」、「管理階層」、「公會領導人職責」、「各小隊隊長職責」、「城堡管理人職責」等共計八大項三十三條具體的公會規定（如附錄二），希望會員共同遵守。

對玩家而言，對於遊戲公司給定的遊戲規則、建議玩家遵守的遊戲禮儀，或是玩家間自行形成的不成文規定，及玩家公會制訂的會員規章，並無遵守的必要性，但是他們卻能接受以上種種的規範限制。這是因為《網路創世紀》的成員認為這些行為規範的出現使得此一虛擬社群顯得更加真實。如玩家 UAC(2002b)指出：

規則愈多，限制就愈多，但細節就更明確，更接近現實，UO 這個遊戲，既是多人，人數又不少，規則更是繁雜多樣，甚至擁有著獨立的環境，獨立的社會，獨立的世界觀，也因此愈來愈和現實難以區分了。

一個遊戲能做到這樣，的確是難能可貴，UO，真的幾乎不只是遊戲了（討論區留言）

六、其它社會事件

Curtis (1997) 指出在 MUD 除了對話外還有其它的社會活動，大部份 MUD 會舉辦精心佈置的派對以慶祝一些值得注意的事項，如虛擬婚禮、遊戲和猜謎比賽。在《網路創世紀》中，作戰賺錢、提昇技能並不是社群中最主要的活動，許多玩家長久在上面互動，產生了許多特別的社會現象，如玩家 Freestyle(2002)所說：

網路創世紀 目前已經全中文化

這個遊戲已經推出了 5 年多 而且有不少玩家也玩了 5 年多

這個遊戲如果你懂的練功方法 約一個星期就可以將一隻戰士練到滿

有錢的話一隻魔法師也是一個星期多一點點就滿

而且這個遊戲有很多人不戰鬥 單純玩買賣和過生活（真的是過生活）

舉例來說 創世紀中有玩家自己蓋的百貨公司

創世紀中有服裝秀（還有舞台）

創世紀中有舞台劇

我曾在日本網站看過日本玩家利用創世紀中的物品做出鋼彈中的薩克

我最近在某個地方發現一個玩家自己蓋的圖書館

裡面有大學 中庸 論語等書

一個練功只需一個星期但是卻有人玩了五年樂此不疲（討論區留言）

在《網路創世紀》中 Origin 公司會舉辦一些集體活動（event），例如「元宵節猜燈謎活動」、「萬聖節狂歡派對」等，但值得注意的是國內伺服器 Formosa 的官方活動是由本地的玩家兼台灣美商藝電官方網頁版主宇宙人而非遊戲公司內部人員所發起的，宇宙人表示：「不同於其他主機的活動，Formosa 地區性的活動都只能靠我們自己發起、自己規劃、甚至自己送出贈品。我盡量將遊戲裡的活動與華人傳統節日做出連結，比方說『龍舟』、『燈籠』。」（ICQ 訪談）玩家自發性舉辦的集體活動更能看出《網路創世紀》此一虛擬社群的凝聚力，各大玩家公會都會舉辦比賽和活動，以增加成員間的向心力，如巴哈姆特公會的「武鬥大會」、「射箭比賽」，赤刀盟的「赤刀石頭章魚火鍋大餐」、「世紀海釣王選拔賽」、

「花園同盟烤章魚會」、「赤刀聖殿觀光團」.....等活動。2002 年 6 月在日、韓所舉辦的世界盃足球賽引發的熱潮也席捲了《網路創世紀》裡的玩家，M & H 公會於 7 月 20 日舉辦「第一屆 BBF (BagBall Formosa) 足球大賽」供 Formosa 的玩家在遊戲中滿足足球賽的狂熱。比賽中利用遊戲中的木箱代替足球，玩家一隊三人，二隊在事先佈置好的場地上爭奪、運送木箱，模擬爭球、運球的過程，場地兩端設置有桌子象徵球門，哪一隊先將球（木箱）運送到對方球門（桌子）即算得分，並有裁判在場中執法（http://yaulee.uhome.net/uo/event_bagball.html）。

除了公會所辦的種種活動外，以國內伺服器 Formosa 而言，最為所有玩家們所熟知的事件是由玩家 Leaflet 在 2000 年所開始舉辦的夜市（night market），大約每週五晚間八點至十點供玩家們到特定地點（如圖 5-14）擺放攤位販售商品，供其它玩家議價購買。攤位種類繁多，有食品商、武器商、防具商、抄寫師、木匠、工藝匠、傢俱商、裁縫及其他娛樂攤位，應有盡有，可說反應了台灣特有的夜市文化，至今已成為 Formosa 所特有的事件。

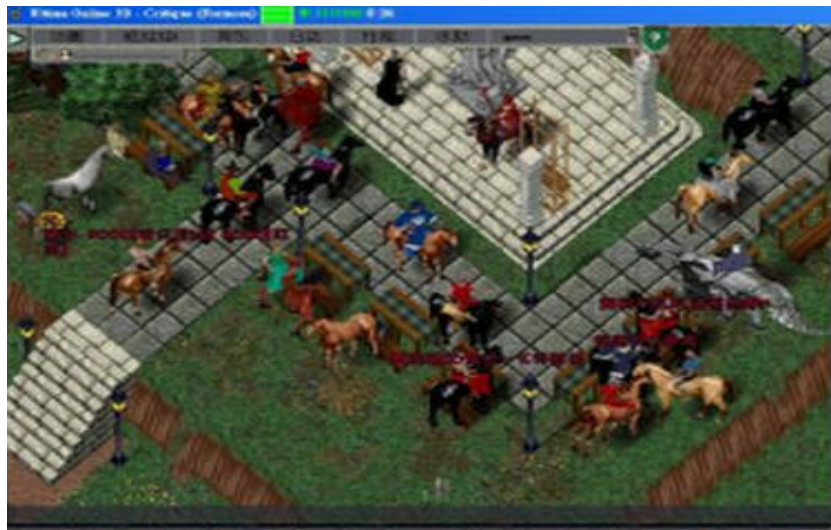


圖 5-14：Formosa 夜市（Minoc 城）

在 ICQ 訪談中，玩家 cathywei 認為夜市等真實世界中的活動，讓《網路創世紀》的玩家之間的互動更有真實感，更有同屬一想像共同體的感覺：

研究者：在種種互動中，什麼是讓你覺得最重要或最明顯地有「我們是同一群在 UO 裡生活的人」的感受？

cathywei：應該是台灣玩家會在城市中辦夜市吧..(笑)

看擺攤的玩家叫賣，其他玩家討價還價的樣子，感覺真的有逛夜市的真實感。

還有拍賣會，其實真正感到互動的，並不是去殺怪，而是在遊戲裡，也可以作跟真實世界相同的事...（ICQ 訪談）。

Formosa 夜市裡就像真實的夜市，甚至有人托鉢化緣，替人占卜解厄。玩家 cpochun(2002)曾在夜市裡遇見一件趣事，讓其津津樂道：

今晚的夜市著實有趣，工匠 Prozac 跑去玩骰子，互有輸贏的狀況下，花了六、七分鐘，才終於把底注一萬元輸給老闆。這錢挺不好賺的....

就在快散場時，有位鐵頭大師（Iron Head）黃袍僧人出現，到處與人化緣，然後 Bless 那些有緣人。

剛好身上沒現金，只好供養大師兩顆鑽石，誰知大師要幫我 Bless 時，卻接連兩次失敗（magery 奇低？）

接著就把鑽石還與我，說道：“唉...施主與佛無緣、善哉善哉。”

就看著別人都接受了他的祝福，實在有所不甘，就追著僧人問，“當真我與佛無緣？？”

僧人：“.....”沉默了幾秒，似乎挨不過我的苦苦追問，答說：“好吧，那讓我算算”

然後就看他不見（Hiding）了好一會兒，然後出現。

這令人感覺有些丈二和尚，摸不著頭緒：“算就算唄，怎麼不見了呀？”

僧人回答“因為我上天與佛祖談一下，佛說.....”“一切隨緣”

我道：“還有呢？”

“還有....一字曰心”

好像小女子問姻緣般地我急再問“那還有嗎？”

“嗯...還有，最近最好不要買彩卷”

"....." @@

真是令人絕倒的角色扮演....很高興我今晚到了夜市去 ^^（討論區留言）

由於後來 Origin 公司發佈特殊事件：黑刺王軍隊攻佔 Minoc 城，在此之後怪物的威脅影響了夜市的進行，又因為在 Minoc 城舉辦夜市已成為國內玩家心目中共同的象徵，改地舉辦對他們而言失去了原有的意義，於是在許多玩家號召之

下，由各大玩家公會集結人力於 2002 年 5 月 11 日晚上九點半發動「搶救夜市活動 - 反攻 Minoc 城的活動」，作戰過程中出現了恐怖份子襲擊玩家所設的野戰醫院，甚至還出現了人潮多的地方就有的流動攤販在戰場內四處叫賣，使整個活動更顯真實，最終 Minoc 城終於被玩家同心齊力光復，之後的 Formosa 夜市也得以恢復舉行（<http://uo.ea.com.tw/PlayersActive/Minoc.asp>）。

除了上述常態性的公會活動、夜市等，一些偶發性的事件也會使線上角色扮演遊戲的玩家們更能體會到自己身為想像共同體一員的感覺。玩家 elashiou 認為他對於《網路創世紀》的「感想及例子不勝枚舉，有令人感動的 UO 相識佳偶在現實中共結連理，有令人感傷的 UO 戰友在現實中遭遇不幸天人永隔。有備覺溫馨的家庭同樂，也有痛心的好友反目。」（ICQ 訪談）他曾於 BBS 討論區轉貼香港星網互動網站的一篇報導，而這篇報導也成為《網路創世紀》玩家間所廣為流傳的感人故事：

昨天筆者相信是電腦遊戲史上第一次發生這樣的事。一名 UO(Ultima On-line：網上角色扮演遊戲) 玩家在真實世界中的電單車意外身亡，UO 總公司 Origin 因應用戶的要求，在該名玩家生活中的伺服器(Lake Superior) 內，地圖上的一個寧靜海邊，設立了一個記念碑。同時，遊戲內的 GM（Game Master：Origin 的工作人員），更帶同一班玩家在那兒進行一連串的記念儀式。其中包括獻花，默禱等，另外 GM 更造出一條海豚，把名字改為該名玩家在 UO 中的名字，以及使它永不能受攻擊及消失，以代表 Lord Sir Death(玩家) 永遠自由地在 Lake Superior 內四海遨遊。Chris Moon(玩家的真名) 在遊戲中一向樂於助人，同時身為其中一間公會（玩家的組織）的會長，十分受人愛戴。記念碑上有以下的描述：

"In memory of Sir Death. He lived life to the fullest, as he knew no strangers. We will miss you our friend." (1998，轉引自討論區留言)

這個玩家間俗稱「海豚的故事」，成為《網路創世紀》遊戲內外所發生的神話之一。玩家們雖不認識現實生活中不幸身亡的 Chris Moon，但熟知他遊戲中的角色 Lord Sir Death，並將他化身為一隻永遠存在於網路空間裡的海豚以紀念之。Jordan (1999/2001，p.50-51) 曾指出電子邊疆中的偉大神話 (myth)，「可用來加

強一些網際空間的中心概念，這些神話是含有教育意味的敘事與故事，在網路內外被訴說與再訴說。它們提供一些網路空間的基本道德傳奇，並訴說在一個所有人皆知的故事中所構連的基本價值。」他並認為，發生在一些人身上的事情已經與所有網際空間的使用者有關，而且也因此變成了神話。研究者認為，在「海豚的故事」這個神話中，《網路創世紀》的居民們以虛擬的方式，去悼念一位居民在真實世界的死亡，不僅傳遞玩家在真實世界與網路空間的身份難以分辨真實與虛擬，玩家們藉由共同的悼念甚至僅止於知聞這個故事，便更能感受自己身為《網路創世紀》此一想像共同體成員的真實性。

第六章 結論

第一節 研究結果、貢獻與省思

一、研究結果

歡迎進入自己的舞台，解放自由與想像，帶著你的靈魂。

（傻呼嚕同盟，2002）

（一）不論真實社群或虛擬社群，它們都是一種想像的共同體

安德森從現代小說的結構與敘事技巧，以及詩歌的語言中，探討文學作品如何「重現」（represent）人類的對民族共同體的想像。在這裡，他對宗教、象徵與意義之詮釋（interpretation of meanings）具有強烈興趣，而他處理民族和民族主義問題的核心不是「真實與虛構」，而是認識與理解（吳叡人，1999）。

本研究的問題意識一，由安德森想像共同體的概念出發，認為由面對面接觸的原始部落到由方言印刷媒體所推波助瀾形成的民族等真實社群，乃至於電腦中介傳播下所形成的虛擬社群，它們本質上都是需要藉由其成員共同想像同一群人的存在所形成的共同體。以本研究參與觀察《網路創世紀》的結果而言，線上角色扮演遊戲確實能形成一想像的共同體，對其成員來說，線上角色扮演遊戲是「真實或虛擬」並不重要，而重要的是，他們確實認為自己是《網路創世紀》裡的一份子，認為虛擬社群裡的生活是自己生命的一部份，如同下面三個例子：

Ultima Online is not just a game,

It's a life, your life, life about you and me.

Are you with us? Join me, you'll never regret it.（Gordon，2001，討論區留言）

UO 是我第一套 MMORPG!現在也是我生活的一部份!!
我曾經玩過很多 MMORPG 為的只是想再找到當初玩 UO 的那種感動
但是都讓我失望了!!我想這也是很多回鍋聖者的感覺吧!!
就算沒回鍋的也會到 Ultima 版看看~

那天跟一些老玩家們談天時!我們很主觀的認為!現在還真的沒一套比 UO
耐人尋味的 MMORPG 了~也許是我們的狂熱跟信念(v_v 怎跟 D2X Paladi
的 Skill 一樣)讓我們說出了這種放肆的話!!
但是我覺得 UO 真的是一套可以當成一種生活!!
一種你在虛擬社會上的人生觀~~ (acatz, 2001, 討論區留言)。

我相信當我不玩 UO 之後,會記得的是我曾經一個人白癡的做過什麼事,
和朋友冒險的精彩片段,而不是我拼命練功用幾天 GM 或我到底有多少
財產。

UO 是我的另一個人生,我不知道它什麼時候會結束,也許是明天,明
年或者主機關閉之時,但只要我還在裡面的一天,我就認真的生活,不管
積極也好,消極也好 (melcf, 2001, 討論區留言)。

《網路創世紀》的虛擬社群如此地「真實」,甚至使得玩家認為如果在線上
角色扮演遊戲的網路空間中花費比真實生活中更多的心力和時間,那麼真實生活
反而是虛擬的:

研究者: 嗯...你會覺得 UO 像個虛擬的社群嗎?

Wen : 這問題啊.....他幾乎是真實的社群吧。當一個人有足夠的錢,可
以一輩子玩 UO, 那麼當他老死之時,回頭看,他的人生就是
UO。

研究者: 那你覺得,它讓玩家覺得像個虛擬的社群的原因可能是?

Wen : ㄟ.....基本上,能凝聚一堆人,在一起做相同的事情,我會認為
他就是一個社群。所有遊戲都有這樣的特性ㄟ。

研究者: 那你覺得我剛說的那些「真實社群」和「虛擬社群」,對你而言,
是不是不同的東西?功能上當然不同,但對你而言的意義和影響
上...

Wen : 我會覺得沒區別,網路是一個新的介面並不覺得虛擬。

研究者: 如果說,他們都是你生活的一部份...沒有誰比較真實誰比較虛擬
的,你覺得...?

Wen :就如我剛剛說的,如果一個人很有錢,玩一輩子 UO,那門, UO 會比較真實,而外面的世界就是虛擬的世界ㄌ。

研究者:是看花的時間和心力誰重誰輕來分別的嗎?

Wen :看那ㄍ人活在那個世界(ICQ 訪談)。

(二) 軸線一:線上角色扮演遊戲虛擬社群是一「文化的人造物」

安德森運用歷史敘述的方法,指出民族是由政治與文化、資本主義建構的產物,一種「文化的人造物」。而本研究的問題意識二,即由此出發,來檢視線上角色扮演遊戲,是否也是一種文化的人造物,若是,它受到了什麼樣的歷史因素影響而形成並變遷、擴散?

在第四章中,亦即本研究的軸線一,研究者運用次級資料分析法,發現現今商業化的線上角色扮演遊戲起源自文學形式的西方奇幻文學,這種描述龍與地下城(D & D)存在之虛構世界的文學類別,產生了面對面遊戲形式的紙上角色扮演遊戲。在當時,它們都是美國當代社會文化的一部份,也是一種創新的媒介形式。在商業機制的進入,如 TSR 公司的《龍與地下城》大受歡迎後,紙上角色扮演遊戲的玩家快速增加。隨後科技的發展使得在電腦上遊玩角色扮演遊戲變得可能,也導致了《創世紀》、《巫術》等延續以往奇幻文學、紙上角色扮演遊戲等文化的經典電腦角色扮演遊戲出現。隨後免付費的互動虛擬實境 MUD 和付費的線上遊戲隨著電腦和網路科技的出現而同時發展出來,直至近幾年來網路科技日趨成熟,資本主義思維使各大遊戲廠商將線上角色扮演遊戲視為遊戲市場的新產品,花費鉅資設計遊戲產品並行銷上市,受到以往喜愛奇幻文學、電腦角色扮演遊戲、MUD 等文化的老玩家們熱愛,而線上角色扮演遊戲能在網路上進行互動的新穎特性,也吸引了為數不少的新玩家。研究者整理發現,在線上角色扮演遊戲此一想像的共同體形成、變遷、傳散的歷史過程中,它由本來是一種創新的文化現象、媒介形式,歷經電腦與網路科技的成長和資本主義的進入,而才得以形成現在這樣的一個文化的人造物。大量玩家得以即時、互動地在網路上跨越時空限制,與其它玩家一同建構一虛擬的社群。

（三）軸線二：線上角色扮演遊戲想像的機制

吳叡人（1999，p.xi）認為安德森「直指集體認同的『認知』（cognitive）面向——「想像」不是「捏造」，而是形成任何群體認同所不可或缺的認知過程（cognitive），因此『想像的共同體』這個名指涉的不是什麼『虛假意識』的產物，而是一種社會心理學上的『社會事實』（le fait social）。這個主觀/認知主義的定義界定了安德森以後整個論證的基調……。」但是，安德森在其著作中並未對「想像」一詞加以定義，而後續運用安德森觀念進行民族、民族主義及虛擬社群研究之研究者亦大多未對「想像」一詞的內涵和「想像的機制」進行進一步的分析。本研究中的軸線二，研究者認為可由拉康的「想像—象徵—現實」三個秩序結構出發，由個人主體的層次，放大探討安德森的想像共同體概念，亦即研究者認為身為小至村落大至民族的每一成員，他們對其它的成員相似性的想像，必須透過諸如文字印刷、電子媒體甚或網路媒體所提供的語言、社會文化等象徵符號，來組織、指引，才得以形成一共同體。要了解構成共同想像的機制，就要了解不同媒體的象徵符號如何組織、指引想像此一妄想，不現實的幻想綜合，使成員之間以相似的意象形成一共同體。

安德森認為民族這個想像的共同體，最初而且最主要是透過印刷媒體的文字的「重現」來想像的，民族的成員透過印刷媒體裡的同時性、社會空間和方言印刷語言來想像一共同體。相較於單向式、重現式的文字印刷媒體或電子媒體，本研究所關注的線上角色扮演遊戲是屬電腦中介傳播下，具即時性、互動性的新傳播形式，使用者想像的機制勢必有別於安德森所討論的民族。研究者藉由參與觀察法，由媒介形式、符號及傳播互動以及社會現象等三個層次，來觀察線上角色扮演遊戲《網路創世紀》玩家與遊戲世界的互動、玩家間的互動及社會互動等現象，結果發現《網路創世紀》是一模擬現實世界而創造出來、具有虛擬空間和時間環境的虛擬實境，而玩家透過圖像式的角色扮演，在遊戲中擬想其它玩家的反應，並透過共同的表達形式如語言交談、表情符號、肢體語言等以進行互動，這

些互動使得《網路創世紀》裡，玩家間自發性的產生經濟活動、合作與衝突，甚至形成類似真實社會的組織和行為規範，並有玩家間共同參與的社會活動，如 Formosa 的夜市等。雖然自始至終，玩家從未真正面對面接觸，但透過電腦螢幕和滑鼠的互動，他們共享了社會意義與了解，並把自己視為「不列顛尼亞大陸」裡的一個居民，與其它的居民共同作戰、交易、交友、生活。不論是遊戲公司 Origin 所稱的「史上最受歡迎的網際網路虛擬世界」，或是玩家們所稱的「虛擬社會」或「虛擬生活」，抑或是本研究所運用的學術性字眼「虛擬社群」，線上角色扮演遊戲《網路創世紀》確實使玩家經由其中的各種機制之互動，想像一個共同體的存在。

二、研究貢獻

（一）理論方面

在安德森與後續依循他觀念之民族、民族主義研究者的論述中，網路媒體僅不過是印刷媒體、電子媒體之外，促成想像的媒體管道之一，而且民族此一被想像的客體並不存在於網路媒體裡。虛擬社群最主要想像的管道就在它賴以存在的網路媒體，對線上角色扮演遊戲的玩家而言，他們所想像的共同體即存在於遊戲中的網路空間中，而這個共同體成員想像的輔助管道亦多依賴於網路上的其它電腦中介傳播形式，如全球資訊網網頁、BBS 討論區、ICQ 等。過去電腦中介傳播及虛擬社群的研究者，即便提及虛擬社群的觀念來自於安德森《想像的共同體》，但迄未有學者真正運用安德森的觀念去了解一僅存在於網路媒體上的想像共同體是如何形成和被想像的。本研究嚐試將安德森的想像共同體此一觀念由傳統印刷媒體、電子媒體搬移到電腦中介傳播下的虛擬社群此一研究場域，並檢視安德森的觀念是否適宜運用於此一新興媒體，結果發現在適當的轉化和修正其概念後，電腦中介傳播下的使用者確實可以透過想像來形成一共同體，即使此一想像的共同體僅存在於網路空間裡。

研究者認為，安德森強調印刷媒體對民族想像共同體形成的影響，但由於他研究的時點及印刷媒體所具備的單向性傳播特性等限制，他僅就媒體文本加以分析，而對閱聽人如何藉由印刷媒體想像民族共同體此一部份並未多加著墨。線上角色扮演遊戲發展未久，研究者認為現在是開始去紀錄此一新興媒體的發展歷程之適當時機，可為後續的研究建立基礎；而研究者第一手的參與觀察可用以了解線上角色扮演遊戲的參與者如何在電腦中介傳播下的網路媒體藉由即時互動的想像來形成共同體，彌補安德森立論中缺少閱聽人分析部份的缺憾。

相對於本研究的結果可對安德森想像共同體的概念做一補充或重新思考，對於電腦中介傳播虛擬社群的研究領域，本研究的研究結果亦可提供一新的思考方向：電腦中介傳播與報紙、小說一樣，都是一種想像形式，以這種思維來思考，真實社群與虛擬社群並不是對立的，它們都是我們生命中的一個層面，是依靠傳播形式所形成的一種想像，它們之間沒有孰真孰假的問題，端視其成員如何詮釋其中的社會事實和意義。在這樣的認識論基礎之下，虛擬社群的學者可以進一步探究不同電腦中介傳播形式（如 BBS 討論區、IRC 頻道、全球資訊網網頁等）所形成的想像共同體之特性，其及與其它傳統媒介形成的想像共同體之間有何異同，或者有怎麼樣的相互影響。

最後，對以往電腦中介傳播中的顯學：MUD 此一研究領域，本研究亦可以提供比對和進一步延伸研究的參考。從文字式的 MUD，到如今大規模、多伺服器、圖像式的線上角色扮演遊戲，兩種不同虛擬社群在形成脈絡和媒體特性上的差異，皆可以供兩方面的研究者更加深入了解這兩種存有異同之傳播形式的意涵。Curtis 和 Reid 認為文字式的 MUD 虛擬實境的不足使玩家的想像力得以發揮，他們預期圖像式的 MUD 可能有害於玩家想像力的運作。但在本研究中，研究者認為圖像式的虛擬空間和角色形象表現，較 MUD 的文字式指令更能模擬真實生活中的面對面接觸，使玩家浸入虛擬實境中並充份互動，想像一個共同體的存在。

（二）研究方法方面

安德森《想像的共同體》的論證結合了多重的研究途徑，融比較史、歷史社會學、文本分析與人類學於一爐，開創了豐富的研究可能性。這點啟發了本研究研究者，在研究中兼採次級資料分析法及參與觀察法，以了解線上角色扮演遊戲虛擬社群源起與擴散等外部歷史因素，以及線上角色扮演遊戲想像形式之內部想像機制，並蒐集 BBS 討論區留言以及採用 ICQ 訪談玩家等方式，以較全面的方式了解線上角色扮演遊戲想像的共同體形成的過程及原因。

研究者採取多種資料蒐集方式，除了為求了解線上角色扮演遊戲虛擬社群的全貌，也可避免研究者過於主觀的解讀。Frankfort-Nachmias 及 Nachmias（1996/1998）指出，社會科學資料的蒐集方式如觀察研究法、調查研究法、次級資料分析法以及質的研究法皆有其獨特的優點，但也各有其先天的限制，也就是「方法特性」（method specificity）所造成的影響，所以研究者應盡可能採用交叉驗證法（triangulation，或譯為三角測量法）是較為有利的，亦即針對同一種假設，採用超過一種的資料蒐集方式來進行驗證，亦免研究者受到其所使用方法的影響，成為虛構的（artifacts，亦即所採資料分析方法的產物）而非經驗性的事實。在本研究中，研究者由次級資料分析、參與觀察所蒐集的資料，與 BBS 討論區玩家的留言和在 ICQ 中對玩家訪談交互對照解讀，以避免研究者對研究結果的闡釋過於主觀。

三、研究省思

（一）虛擬社群：心靈的實驗室

瑞因格特（1993）認為，MUD 可說是研究虛擬社區出現之衝擊的活實驗室，其第一個可研究的層次是 MUD 對個人心靈、想法和情緒的衝擊，而第二個研究

層次則是針對 MUD 在我們真實生活關係（real-life relationship）和社區的影響。他認為第二個研究層次正可指引我們去思考：在一個許多人的關係都透過電腦中介的年代中，社會價值所產生的根本上的問題，其中之一，就是電腦中介傳播可能已分解了「認同」（identity）的固有範圍。

當線上角色扮演遊戲的玩家，將此一虛擬社群視為真實的，並願意生活在其中時，對他們對於真實生活中的價值觀、對社群的認同和人際關係有何影響？《網路創世紀》的一位玩家（姑隱其名）表示：他的表哥明星高中畢業，卻因沉迷於線上遊戲而落榜當兵，曾語重心長的對他說：「遊戲已經結束，沒想到我的人生卻也彷彿結束。」這位玩家的表哥在得知玩家也因沉迷電腦遊戲而重考時，拿鋼盔打了他，並不顧在軍中同僚的面前痛哭流涕說道：「當初只是因為看到班上同學有的既會玩又會讀書，就跟他們借電玩來玩，怎麼知道越陷越深？回想高中最黃金的歲月，我到底擁有什麼回憶？我彷彿遺忘了這 3 年，同時也被這三年遺忘了！我真的不想這樣……。」線上角色扮演遊戲是否讓玩家無法自拔，活在想像的世界裡而改變其價值觀，並失去真實生活中的人際關係與價值、目標，是一個極需關注的課題。此外在美國，《網路創世紀》是十八歲以下青少年遊玩時需要父母輔導的遊戲，而在國內，所有的線上角色扮演遊戲皆未設限，包裝精美、人物可愛、便宜可在任何便利商店買到的上線點數卡等行銷手法，使很多線上角色扮演遊戲的玩家都是心智尚未成熟的青少年和兒童，虛擬世界裡真實的人際互動，在遊戲中不受現實法律、道德規範的「虛擬」殺戮和欺騙，對這些年幼玩家心靈的影響又是如何？較之傳統媒介，在線上角色扮演遊戲裡，由於每個遊戲中角色都代表了現實的人物和心靈，暴力和色情行為對心智尚未成熟的玩家而言更為真實，影響也更為加劇。

（二）研究者和玩家的雙重角色扮演

由於本研究進行時，研究者採取在《網路創世紀》遊戲世界中以隱蔽參與者

的身份實地、自然觀察以求了解此一虛擬社群中玩家的各種互動及其背後意義，在研究過程中，為避免干擾影響觀察的結果，研究者不得不隱藏自己的真實身份及研究目的。研究者由新手的角色開始，扮演一個善良的魔法師與其它的玩家互動，在半年多的參與觀察中，經由偶然的互動、一起組團冒險、一起殺怪物賺錢、由老玩家處得到房屋與遊戲中的朋友一起分享同住……等過程，認識了十幾個遊戲中的朋友，在遊戲內我們曾因被 PKer 殺死而同仇敵愾、憤怒悲傷，也曾因某位玩家達成他練成鐵匠 GM 的成就而一同高興慶賀，更常進行的景況是和幾個玩家一起坐在遊戲裡的房屋中，喝酒談天聊著這個虛擬世界裡發生的一切。而遊戲外我們也會經由 ICQ 連絡，分享真實生活中的點點滴滴。

對研究者而言，究竟我是以遊戲裡扮演的善良魔法師 Critique 的身份，還是以研究者的身份，抑或是真實的、不是魔法師也不是研究者的「我自己」，來與這些遊戲中認識的玩家們進行互動？我在《網路創世紀》中同時扮演著玩家和研究者的角色，既是圈內人又是圈外人，雖然這是隱蔽參與觀察不得不為的策略，但對被觀察者，尤其是把我當朋友的玩家而言，是否是一種欺瞞？而對研究者自己而言，也會產生在「自己究竟是在投入玩遊戲，還是在進行得時時抽離出來，反思觀察結果的研究」這種難以分辨清楚的疑惑。在研究進行到最後時，雖然難以啟齒，但研究者仍與這些遊戲中認識的玩家朋友們逐一告知我的真實身份及研究目的，並希望他們諒解並支持研究的進行，這些朋友大部份皆很訝異，但仍能接受研究者的自我揭露，也願意支持，但仍有玩家不能認同我的作法，有一位玩家即不以為然地說「你為了研究玩 UO？這個理由太正義了，我不接受。」雖然本研究符合研究倫理，研究者亦尊重被觀察者，但研究過程雙重甚或三重的角色扮演所造成的身份認同上的混淆仍曾讓研究者難以釋懷。

C.W. Mills (1996) 認為在學術社群中，思想家不會把他們的研究和生活分開來，不論在研究或生活中，他們都非常地認真，不可能容忍兩者的分離。在學術工作中，活用生活經驗，持續檢驗並詮釋自己的生活經驗，就這個意義而言，

藝師精神 (craftsmanship) 是自己的中心，親身涉入可能研究的每一項學術產品。去控制這種研究和生活的交互作用，掌握所經驗到的，並加以釐清，才可運用它來引導並檢視反省，而在這個過程中，研究者才可能將自己造就成一個學術藝師 (intellectual craftsman)。以 Mills 把學術研究者視為一藝師，並提醒研究與生活經驗交互作用重要性的角度，研究者省思在本研究進行的過程中，應將自己的藝師身份視為自己的中心而涉入，不論是在研究虛擬社群時，或者是真實生活的學術研究，我都得去控制研究與生活經驗的交互作用，並掌握我所參與觀察的經驗，才能得以分析釐清、解決不同角色扮演所面臨的研究難題。

第二節 研究限制與建議

Nocera (2002) 指出，為去了解語言、象徵網絡的意義和價值如何涉入並整合虛擬社群的文化，注意虛擬社群和其使用者的歷史是重要的考量因素。本研究欲了解線上角色扮演遊戲《網路創世紀》虛擬社群的形成，除了次級資料分析，參與觀察玩家想像的機制是本研究重要的資料蒐集途徑，在半年的參與觀察中，研究者參與了該社群的發展，並以親身觀察自己及其它玩家在遊戲中所扮演角色所歷經的變遷，但為期半年的遊戲過程，與《網路創世紀》長達近五年的歷史相比較仍嫌太短，也無法親身體驗《網路創世紀》發售初期至今的種種變化及影響社群形成的種種事件及其對玩家的影響。Paccagnella (1997) 指出「對虛擬社群的特定領域在不同時點進行一持續性、階段性的系統地比較研究，是了解線上文化所必須的。」對於《網路創世紀》虛擬社群的研究，仍需後續研究者長時期且持續性的觀察和比較。

除了持續性的研究之外，跨文本的比較亦是未來研究所必要的。參與觀察線上角色扮演遊戲非常費時，不僅要熟悉遊戲的機制和指令，為了要盡量在廣大的遊戲世界裡接觸新手和老手等不同階層的玩家，需要投注大量的時間提昇自己所扮演角色的能力和資源以擴展研究的領域。限於人力和時間，研究者僅能將研究領域侷限於單一線上角色扮演遊戲裡，無法兼顧其它市面上的同類型遊戲。是否不同線上角色扮演遊戲裡的玩家仍循同樣的機制去互動並想像一個共同體？還是會因不同的外部歷史文化因素及內部的想像機制而形成一截然不同的虛擬社群？不同的線上角色扮演遊戲由於發售時間的差異，社群形成的階段不同，可否由同一個研究者同時交叉比對不同社群不同階段的異同點？以上幾種可行的研究取徑，仍需後續的研究者對不同的線上角色扮演遊戲之研究結果來交互比較。此外，研究者由於時間和能力的限制，也僅在《網路創世紀》26 個伺服器中選取了台灣 Formosa 這個伺服器裡的虛擬社群進行研究，對於跨伺服器，不同國籍、語言、文化的玩家之間所形成的更大規模的全球《網路創世紀》虛擬社群並

未加以著墨，究竟線上角色扮演遊戲是否能夠跨越共同語言（如華語）的侷限，以遊戲世界或奇幻文學傳統等共同文化來形成一新的，以全球為尺度，以伺服器為疆域的想像的共同體？而這是否又涉及歐美文化後殖民或資訊革命全球化的課題？研究者認為這些都是值得後續研究者去探究的問題。

國外電腦中介傳播的研究中，MUD 是顯學之一，但迄無針對線上角色扮演遊戲虛擬社群的學術研究，而國內電腦中介傳播研究以及虛擬社群研究中，MUD 僅有數篇，而線上角色扮演遊戲的研究領域僅有學者以商業性、功能論的研究取向進行研究，亦尚未有對線上角色扮演遊戲虛擬社群、文化進行參與觀察的正式學術專論，因此研究者在進行研究前對線上角色扮演遊戲此一研究領域所知甚微，僅有一個大略的概念。Jorgensen (1989/1999) 指出，參與觀察者在對著對於問題點的大略概念進入田野環境時，最重要的便是對所有可能的發現保持開放的態度，而在從概略性的研究問題進入到由田野研究參與所定義的具體問題項目時，研究者可能發現許多需要進行研究的重要議題一開始並沒有被考慮進來。就本研究而言，《網路創世紀》虛擬社群的成員在遊戲外的互動，包括透過網路媒體如全球資訊網網頁、BBS 討論區、網路通訊軟體 ICQ 的連繫，以及其下線的真實生活 (off-line life) 中的友誼、連繫和互動，是否影響《網路創世紀》想像共同體的形成？此外，線上角色扮演遊戲的現象複雜，研究層次多，究竟其是「虛擬世界」、「虛擬社會」、「虛擬人生」，或是本研究所關注的「虛擬社群」？不同的研究假設和概念切入可能會得到不同的觀察結果，不同的理論切入也會獲致不同的研究結果。本研究限於研究者的能力，僅就想像的共同體此一概念切入參與觀察，研究者認為後續研究者可由不同的理論取徑來研究線上角色扮演遊戲的現象：(1) 可以由社會心理學來研究虛擬空間中參與者集體認知過程的變異；(2) 由政治經濟學來研究政治和經濟力量對於線上角色扮演遊戲此一電腦中介傳播研究的影響；或由(3) 後殖民理論研究西方奇幻文學傳統對於亞洲玩家意識型態和想像空間、文化認同的改變。

此外，在本研究中，研究者論證線上角色扮演遊戲虛擬社群是一想像的共同

體，其形成的過程受到網路科技、電腦科技、資本主義的影響，亦受媒介內虛擬空間/時間、參與者扮演角色的即時互動及共同的表達形式等想像的機制所型塑，此一研究結果是否可以適用其它電腦中介傳播形式所形成的虛擬社群（如 BBS 討論區、IRC 頻道或全球資訊網）？影響不同電腦中介傳播形式所形成的想像的共同體其起源和傳散的歷史文化背景和想像的機制有何異同？這些異同點又會對社群內成員的想像產生什麼樣的影響？Paccagnella（1997）認為在不同的地理、文化和技術脈絡，仔細選擇一些虛擬社群去比較，是一可以初步歸納出網路空間裡的人類社會行為的好方法。「想像的共同體」此一概念是否可廣泛應用於了解網路空間中人們形成虛擬社群的現象，需要後續研究者針對不同文化、技術脈絡裡，不同電腦中介傳播形式所形成的虛擬社群進行進一步的比較分析。

最後，研究方法方面，依郭良文、林素甘（2001）對質化研究的分析介紹，本研究建議後續研究線上角色扮演遊戲的研究者可以採用（1）現象學研究（phenomenological studies）以挑戰學術界「視之為當然」（taken-for-granted）的世界觀，擴充不在研究者腦海中的認知圖像，以瞭解其他個體在生活世界中經驗意義的建構內涵；（2）紮根理論（grounded theory），將質性資料做有系統的整理與分析，進而形成理論，也就是由多方收集資料，再由其中產生命題或假說，以發現理論；（3）民族誌學（ethnography），不僅運用參與式的觀察，更專注於文化共享團體的描述與寫照。

“There is no there there.”是美國女作家葛楚？史坦（Gertrude Stein）在她 1937 年作品《每個人的自傳》（Everybody’s Autobiography）之中描述奧克蘭的名句。史坦的少女時期在北加州的奧克蘭和舊金山地區渡過的，後來她長住巴黎，視之為其精神上的故鄉。“There is no there there.”意指「那個地方是人工的，不真實的，缺乏本質的，沒有核心的。」（吳叡人，《想像的共同體》譯註，p.14）對於史坦而言，雖然美國是她出生、成長的祖國，但長住巴黎的她將法國視為其真正的國家。Fernback（1999）則指出虛擬社群本質上是自然產生的，同時也是它的成員社會實踐的表現，所以” There is a there there.”。線上角色扮演遊戲的玩家

藉由想像，在網路空間的虛擬實境中與其它成員互動形成一共同體，如同史坦這樣描述法國是她的第二個國家，透過想像，線上角色扮演遊戲的虛擬社群對這些玩家而言，”It is not real but it is really there.” 。

附 錄

附錄一：《網路創世紀》市場側寫

初次登場	1997 上半年上市
銷 售	最初推出完整零售版本，附增較多的免費連線時間。 接下來考慮推出低價零售及郵遞販售，但較少免費連線時間，也沒有優美的包裝及遊戲手冊。
市場宣傳	對非傳統遊戲玩家進行積極及廣泛的公關宣傳，尤其著重於產品的社會面向。
競爭者分析	《網路創世紀》屬於相當獨特的產品，但它仍有競爭者，如 3DO 公司的遊戲《MERIDIAN 59》、Mindscape/SSI 公司的《DARK SUN》以及 Blizzard 公司的暗黑破壞神（《DIABLO》）。《MERIDIAN 59》似乎已達到《網路創世紀》所想嚐試之「建造世界」的理想，但它是一款 3D、第一人稱視野的遊戲，有別於《網路創世紀》的 2D、第三人稱視野。3DO 公司宣稱在 1996 年早秋時《MERIDIAN 59》已經有 25,000 名試玩的玩家，但該公司執行者懷疑當這款遊戲開始收費時，會有多少玩家還留在線上。
夥伴分析	Origin 雖然沒有簽下任何合作夥伴，但還是將其顧客服務和廣告此類繁瑣的事務外包出去。此外它的銷售是交由 Origin 的母公司美商藝電處理。
前 景	隨著玩家數快速成長，《網路創世紀》的前景看好。《創世紀》系列曾在推出第八代的時候遭遇挫折，因為它導致了其核心遊戲迷的流失，但《網路創世紀》似乎已經將這些玩家拉回來。此外，這個遊戲新穎的部份應該還會帶來新玩家。

資料來源：Greely & Sawyer, 1997

附錄二：巴哈姆特公會規章

基本會員之規定

- 第一，會員不得擅自加入其它公會
- 第二，會員間不可發生私鬥之情形
- 第三，會員間應互相盡量幫助
- 第四，會員不可從事間諜之行為，並對外有保密之義務
- 第五，會員不可私自與他公會發生爭執或為會對公會發生影響之行為
除三之外，違反者開除會籍。

行動隊伍之規定

- 第一，小隊隊員必須服從小隊長之領導，小隊長可以決定增加隊員與否，
但至多不得超過八人。
- 第二，小隊長對外負起小隊之發言權，隊員如有意見反映請直接向小隊長
說明。
- 第三，平日行動請盡量以小隊為單位，小隊間之聯合亦在允許之列，
若是獨自行動而造成自己本身之危險，自己需負其責。
- 第四，若遇至公會大規模之集體行動時，小隊長需確實負起管理隊伍秩序
之責任。
- 第五，若小隊長因故不在時，小隊應推選出一名擔任代理小隊長。
- 第六，若小隊長確實有不合理之要求或是管理上不平等之事由，小隊隊員
得直接向管理階層反應，並得要求撤換小隊長。
- 第七，若一小隊呈現無小隊長之情形，則此小隊視為不存在。所有關於小
隊之福利或活動，該小隊均無緣分享之。

城堡使用規定

- 第一，城堡需有城堡資源管理人。
- 第二，城堡需規劃予小隊自由使用之空間。
- 第三，各小隊均須提出多餘之防具武器於城堡。
- 第四，鑰匙基本上不再發放，若想申請請向管理階層反映。
- 第五，鑰匙嚴禁私自複製，違反者開除會籍。
- 第六，各小隊需交付一定之金錢予城堡資源管理人，作為緊急時藥材之購
買資金，交付之金額另訂之。

第七，請會員多使用城堡中之資源。

管理階層之規定

第一，管理階層基本上由各小隊長與公會領導人組成。

第二，一有重大事項需討論時，由領導人與各小隊隊長開會決定之，
若有小隊隊長因故不到者，視為對此項事件放棄其發表意見之權。

第三，公會領導人對外作為唯一代表公會發言之人。

第四，若管理階層作出一件事項之決定，公會領導人需公佈之。

其實要當個 GM 在現在的負擔並不會很大，我解說一下

公會領導人職責：

有重大事項時，招集各小隊隊長共同協商

如果作成事項決議後，需要到這裡來將決議結果公佈

如果事態緊急，作出必要處置，事後再報告

對外發言

各小隊隊長職責：

平時管理好小隊，使其盡量共同行動

維持小隊秩序

作為小隊對外發言之人

對於重大事項有參予討論之權

城堡資源管理人職責：

平時整理好城堡內關於各項可使用之資源

握有關於緊急藥材的發放權（我突然想到）

規劃小隊合理的使用空間

其實我已經把這些責任給平均分攤了，照這樣做的話應該不會有人的負擔太大才是。我其實擔心的是沒有人願意出來擔任這些職務，我一個人就算有心，也不可能兼來兼去的，到後來還是幾個人在搞而已，所以請大家拜託一下，小隊隊長我就不說了，公會領導人以及資源管理人就要靠大家的熱誠了（bringer，1998，討論區留言）。

附錄三：BBS 討論區留言

acatz (2001)。 [閒聊]UO的回鍋率還真高 , 2001年8月26日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

babu (2001)。 [閒聊]玩 UO 的時間 , 2001 年 4 月 25 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

Bringer (1998)。 基本會員規定 , 1998 年 3 月 12 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

Bringer (1998)。 行動隊伍規定 , 1998 年 3 月 12 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

Bringer (1998)。 城堡管理規定 , 1998 年 3 月 12 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

Bringer (1998)。 管理階層規定 , 1998 年 3 月 12 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

Bringer (1998)。 以上 , 1998 年 3 月 12 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

Bringer (1998)。 追伸 , 1998 年 3 月 12 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

Bringer (1998)。 GuildMaster 與小隊隊長說明 , 1998 年 3 月 12 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

cathywei (2001)。 [感言] 對於 UO 的感觸 , 2001 年 5 月 10 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

cpochun (2002)。 [閒聊]夜市趣事 , 2002 年 1 月 18 日 , 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

elaishiou (1998)。 [閒聊]難得賤賤的 OSI 也有感人的時候 ^^ , 1998 年 6 月 4 日 , 取自<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

- Freestyle (2002)。 [問題]不大份的網路遊戲玩到後來都一樣 感覺失去遊戲性質 @@" , 2002 年 5 月 5 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Jingyong>
- Gordon (2001)。 Re : [閒聊]閒聊一下 , 2001 年 10 月 4 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>
- KAW (2002)。 Re: [討論]關於在銀行前找人復活 , 2002 年 1 月 25 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>
- mchammer (2002)。 [閒聊]U O 的角色扮演思維 , 2002 年 5 月 22 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>
- melcf (2001)。 Re: [閒聊]UO 還剩下多少原味可以讓我們品嚐的呢? , 2001 年 8 月 19 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>
- redcoky (2002)。 Re : 何為 ULTIMA 的精神 , 2002 年 1 月 25 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>
- Taniwha (1999)。 [心得][RPG 的迷思]我所追求的 RPG 真義 , 1999 年 1 月 9 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=PcGame>
- UAC (2002a)。 Re : 何為 ULTIMA 的精神 , 2002 年 1 月 25 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>
- UAC (2002b)。 玩 UO 的熱情到底是什麼? 你要如何重拾你的夢想? , 2002 年 4 月 1 日, 取自<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>
- UAC (2002c)。 [閒聊]U O 的角色扮演思維 , 2002 年 5 月 21 日, 取自
<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>
- UltimaOnline (2002)。 [討論]uo 世界的經濟學 (1) ---供應與需求篇 , 2002 年 1 月 20 日, 取自<http://www.gamer.com.tw/webbbs/board.php?brd=Ultima>

參考書目

一、中文部份

卜慶玲（1995）。《”虛擬社區”內的傳播之研究——以交通大學資訊科學系 BBS 站為例》，國立交通大學傳播科技研究所碩士論文。

王大中（2000）。 奇幻文學說從頭 ，《東森新聞報》，民 89 年 11 月 1 日。

王孟平（1998）。《通訊革命》，台北：中華徵信所。

王佳煌（2000）。《資訊社會學》，台北：學富文化。

王國芳、郭本禹（1997）。《拉岡》，台北：生智。

王婉珊（2002）。 線上遊戲戰國時期來臨：On-Line Game 戰國時期，各憑本事搶版圖 ，《資訊與電腦》，260：19-22。

田易蓮（2001）。《兩岸電視劇由抗爭到交流的歷史社會分析》，輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文。

江姿慧（2000）。《使用者參與虛擬社群之行為研究》，國立台灣科技大學資訊管理研究所碩士論文。

朱學恒(1997)。 認識歐美奇幻文學 ，《新遊戲時代》，53:54-56。

朱學恒（無日期）。 TSR 源起的簡史 ，取自
<http://www.lwprpg.hoolan.org/data/fantasy/tsr.htm>

朱學恒（無日期）。 奇幻文學（Fantasy Literature） ，取自
<http://www.lucifer.hoolan.org/index.php?go=http://www.lucifer.hoolan.org/fantasy/intro/>

李丁讚、陳兆勇（1998）。 衛星電視與國族想像：以衛視中文台的日劇為觀察對象 ，《新聞學研究》，56：9-34。

李天鐸、何慧雯（2001）。我以前一定是個日本人？日本流行文化消費下的認同實踐，「2001 數位時代中的媒介與文化趨向國際學術會議」論文，台北。

李英明（2000）。《網路社會學》，台北：揚智。

汪宗憲（2002）。線上遊戲產業，《產業經濟》，245：114-118。

吳姝倩（1999）。「電腦中介傳播」通道的「虛擬人際關係」- 探訪「電子佈告欄」中情感關係的組成與發展，《第三屆資訊科技與社會轉型研討會論文集》，台北：南港。

吳姝倩（1996）。《電腦中介傳播人際情感親密關係之研究—探訪電子布告欄（BBS）中的「虛擬人際關係」》，國立政治大學新聞研究所碩士論文。

谷玲玲（1999）。電腦中介傳播：回顧與展望，「1999 第一屆傳播與科技研討會」論文，新竹。

何祥（2001）。《網路創世紀之黎明曙光—官方授權超完全攻略》，台北：電腦家庭。

阮紹薇（2000）。電腦網路中「虛擬社群」現象與經營策略之探討，《大學圖書館》，4（1）：60-80。

吳國豪（1999）。《網際網路虛擬社群象徵互動之探索—以 icr.hinet.net 為例》，淡江大學傳播研究所碩士論文。

杜聲鋒（1988）。《拉康結構主義精神分析學》，台北：遠流。

邱承君（2000）。《想像 想像的共同體 - 以 民報 社論為分析場域》，國立政治大學新聞研究所碩士論文。

邱威傑（1999）。巴哈姆特 BtY 公會文化初探（上），1999 年 10 月，取自 <http://www.gameimp.com/Research/bahaguild2.htm>

林偉甫（1993）。創世紀系列—超級經典回顧，《電腦玩家》，第 29 期。

尚道明（2001）。代言人、雜誌比一比，《新新聞》，751：96。

- 周榮（1997）。《電腦角色扮演遊戲中的神話原型之研究》，國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 孫秀蕙（1998）。台灣網際網路發展與問題初探，〈《廣播與電視》，12：1-20。
- 陳世運（2002）。網咖、寬頻網路、線上遊戲之共同體關係，〈《資訊與電腦》，258：10-14。
- 陳希芳等編譯（1992）。《RPG 特輯》，台北：電視遊樂雜誌社。
- 郭良文、林素甘（2001）。質化與量化研究方法之比較分析，〈《資訊傳播與圖書館學》，7（4）：1-14。
- 郭良文、柯裕棻（2000）。網路空間之型塑與台灣網際網路的發展，〈《世新大學學報》，10：187-215。
- 許晉龍（1999）。《虛擬社群之研究》，國立台灣科技大學管理研究所碩士論文。
- 許熾榮、楊景棠（1995）。《95'電視、電腦遊戲產品專題研究》，新竹：工研院電通所。
- 莊雪屏（1998）。《新聞再現、族群認同與想像社群：以報紙中「眷村」相關新聞議題為例》，輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文。
- 傅仰止(1998)。電腦網路中的人際關係，「第二屆資訊科技與社會轉型研討會」論文，台北：南港。
- 黃冠穎（2000）。網路虛擬社群對商業性機制進入之態度與認知研究—以網路同學會（Cityfamily）社群網站為例，「2000年網路與社會研討會」論文，新竹。
- 曾懷瑩（2001）。《MUD 研究初探：多元方法探討「龍域傳奇」中的虛擬社區，使用與滿足，以及使用者的虛擬化身》，國立政治大學新聞研究所碩士論文。
- 路人 k（2001）。美國、南韓、日本都能！只有台灣無能？網路遊戲商機滾滾，台灣如何分杯羹？，〈《資訊與電腦》，257：105-109。
- 傻呼嚕同盟（2002）。《遊戲線上：漫談線上遊戲獨特迷人的世界》，台北：藍鯨。

- 葉勇助、羅家德（2001）。虛擬關係是真實關係的鏡射嗎？，《資訊社會研究》，1：33-56。
- 董家豪（2001）。網路使用者參與網路遊戲行為之研究，南華大學資訊管理研究所碩士論文。
- 楊堤雅（1999）。《網際網路虛擬社群成員之角色與溝通互動之探討》，國立中正大學企管研究所碩士論文。
- 翟本瑞（2001）。《網路文化》，台北：揚智。
- 廖素君（2001）編。新網路世代休閒活動：線上遊戲，《網路資訊》，115：49-52。
- 廖鏡鈞（2001）。虛擬社群凝聚力的初探，《資訊社會研究》，1：57-84。
- 劉伯姬（2001）。線上遊戲熱，市場更熱：全球 2000 萬玩家，一年「打」出 5 億美元商機，《新新聞》，772：32-33。
- 數博網（2001）。網路退燒，遊戲不死，《動腦》，299：137-138。
- 蔡超塵（2001）。從網路遊戲談人際互動與社群形成~從 MUD 到天堂，《網路社會學通訊》12 期，取自http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/12_8.htm
- 賴曉黎（1997）。資訊時代的虛與實，「第二屆資訊科技與社會轉型研討會」，台北：南港。
- 蕭高彥（1996）。共同體的理念：一個思想史之考察，《台灣政治學刊》，1：257-295。
- 蕭蘋（2000）。商機的無限或文化的多元？- 網際網路的政經結構、與社會文化現象，《廣播與電視》，15：119-137。
- 謝柏宏（2000）。線上遊戲透露多少商機？搶錢一族引爆遊戲市場熱潮，《新新聞》，704：106-108。
- 鍾起惠（1999）。閱聽眾研究的過去、現在與未來，《廣電人》，50：17-20。
- 蘇芬媛（1996）。《網路虛擬社區的形成：MUD 之初探性研究》，國立交通大學傳

播研究所碩士論文。

嚴祥鸞 (1996)。參與觀察法，載於胡幼慧 (主編)，《質性研究：理論、方法及本土女性研究實例》(頁 195-221)，台北：巨流。

Anderson, B. (1991/1999). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. 吳叡人 (譯)，《想像的共同體：民族主義的起源與散布》，台北：時報文化。

Anderson, B. (2000)。民族主義圖騰，橫貫古今東西，李巧雲、閻紀宇 (譯)，《中國時報》，民 89 年 4 月 23 日，第 14 版。

Beholder (2000)，UO 雜感，2000 年 4 月 26 日，取自
http://www.geocities.com/tokyo/gulf/6410/story/holder_story1.htm

Beholder (2001a)，網路創世紀進化史 (1)，2001 年 5 月 8 日，取自
http://www.geocities.com/tokyo/gulf/6410/story/uo_evolve1.htm

Beholder (2001b)，網路創世紀進化史 (2)，2001 年 5 月 19 日，取自
http://www.geocities.com/tokyo/gulf/6410/story/uo_evolve2.htm

Castells, M. (1996/1998). *The rise of the network society*. 夏鑄九等 (譯)，《網路社會之崛起》，台北：唐山。

Frankfort-Nachmias, C. & Nachmias, D. (1996/1998). *Research Methods in the Social Sciences*, 5th ed. 潘明宏 (譯)，《社會科學研究方法 (上冊)》，台北：韋伯文化。

Jensen, K. B. & Jankowski, N. W. (1991/1996). *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research*. 唐維敏 (譯)，《大眾傳播研究方法：質化取向》，台北：五南。

Jordan, T. (1999/2001). *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. 江靜之 (譯)，《網際權力：網際空間與網際網路的文化與政治》，台北：韋伯文化。

Mead, G. H. (1934/1995). *Mind, Self, & Society—from The Standpoint of A Social Behaviorist*. 胡榮、王小章 (譯)，《心靈、自我與社會》，台北：桂冠。

Mills, C. W. (1996). *The Sociological Imagination*. 張君玫 (譯), 《社會學的想像》, 台北：巨流。

《My 網路遊戲》(2001)。台北：尖端出版。

Pickover, C. A. (2001). *Time: A Traveler's Guide*. 丘宏義 (譯), 光錐、蛀孔、宇宙弦, 台北：天下文化。

Poster, M. (1995/2000). *The second Media Age*. 范靜曄 (譯), 《第二媒介時代》, 南京：南京大學出版社。

Ritzer, G. (1989). *Sociological Theory*. 馬康莊、陳信木 (譯), 《社會學理論》, 台北：巨流。

Slevin, J. (2000/2002). *Internet and Society*. 王樂成、林祐聖、葉欣怡等 (譯), 《網際網路與社會》, 台北：弘智。

Tolkien, J. R. R. (1968/2001). *The Lord of the Rings: The Return of the King*. 朱學恒 (譯), 魔戒三部曲：王者再臨, 台北：聯經。

Turkle, S. (1996/1998). *Life on The Screen: Identity in The Age of The Internet*. 譚天、吳佳真 (譯), 《虛擬化身：網路世代的身份認同》, 台北：遠流。

《Ultima Online: Renaissance Playguide》(2002)。台北：美商藝電。

Wimmer R. & Dominick J. (1995). *Mass Media Research: An Introduction*. 李天任、藍莘 (譯), 《大眾媒體研究》, 台北：亞太。

二、英文部份

- Ackeman, K. (2002, March). *Interview with Richard Garriott, Executive Producer, NCSoft Austin*. Retrieved April 30, 2002, from <http://www.frictionlessinsight.com/Articles/RichardGarriott/RichardGarriottInterview.htm>
- Baron, J. (2000). *Heat into Light: Community Generating Conflict in Online Multiplayer Games*. Retrieved Jan 20, 2002 from http://www.gdconf.com/archives/proceedings/2000/game_papers.html
- Cooper, W. (2000). MUDs, Metaphysics, and Virtual Reality . *The Journal of Virtual Environment*. 5(1). Retrieved July 18, 2001, from <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/V5/COOPER.HTM>
- Curtis, P. (1997). Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities. In S. Kiesler (Ed.), *Culture of the Internet* (pp. 121-142) . Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fannon (1997, September 19) . *Where We Should Be Going With Online RPGs*. Retrieved April 2, 2002, from http://www.gamesutra.com/features/19970912/online_r.htm
- Fernback, J. (1999). There is a There There : Notes Toward a Definition of Cybercommunity. In S.G. Jones (Ed.), *Doing Internet research: critical issues and methods for examining the Net* (pp. 203-220). Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.
- Fitch, C. (2000, January 20) . *Cyberspace in the 21st Century: Mapping the Future of Massive Multiplayer Games*. Retrieved October 15, 2001, from http://www.gamasutra.com/features/20000120/fitch_01.htm
- Foster, D. (1997). Community and Identity in the Electronic Village. In D. Porter (Ed.), *Internet Culture* (pp. 23-37). New York: Routledge.

- Greely, D. & Sawyer, B. (1997, August 19). *Has Origin Created the First True Online Game World?* Retrieved October 15, 2001, from http://www.gamasutra.com/features/19970819/sawyer_01.htm
- Grossman, L. (2000, February 18). Bloody Ethics. *Village Voice*. Retrieved January 22, 2002, from <http://www.villagevoice.com/issues/0006/grossman.php>
- Haumersen, C. T. (2000, December). *20 Questions with Richard Garriott: The legendary Lord British speaks about Ultima, Freaky fans, and the future of gaming*. Retrieved March 20, 2002, from <http://www.gamespy.com/20q/january01/rg/index1.shtm>
- Ito, M. (1997). Virtual Embodied: The Reality of Fantasy in a Multi-User Dungeon. In D. Porter (Ed.), *Internet Culture* (pp. 87-109). New York: Routledge.
- Jarett, A. & Estanislao, J. (2002). *IGDA Online Games White Paper Full Version*. Retrieved April 2, 2002, from <http://www.igda.org/Endeavors/Research/Online/online.htm>
- Jones, Q. (1997). Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline? *Journal of computer-mediated communication*, 3(1). Retrieved October 15, 2001, from <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/jones.html>
- Kendall, L. (1999). Recontextualizing "Cyberspace": Methodological Considerations for On-line Research. In S.G. Jones (ED.), *Doing Internet research: critical issues and methods for examining the Net* (pp. 57-74). Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.
- Kim, A. J. (1998, May). *ULTIMA ONLINE: An Interactive Virtual World with Multiple Personalities*. Retrieved February 10, 2002, from <http://www.naima.com/articles/siggraph.html>
- Kosak, D. F. (2002). *What's This World Coming TO? The Future of Massively Multiplayer Games: The industry's most experienced world builders hash out what happens next*. Retrieved April 5, 2002, from <http://www.gamespy.com/gdc2002/mmog/>

- Mulligan, J. M. (1999). *Happy 30th Birthday, Online Games*. Retrieved October 15, 2001, from
<http://www.skotos.net/articles/BTHarchives/99.shtml>
- Nocera, J. L. A. (2002). Ethnography and Hermeneutics in Cybercultural Research Accessing IRC Virtual Communities. *Journal of computer-mediated communication*, 7(2). Retrieved March 15, 2002, from
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol7/issue2/nocera.html>
- Paccagnella, L. (1997). Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual communities. *Journal of computer-mediated communication*, 3(1). Retrieved October 15, 2001, from
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>
- Reid, E. (1994). *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*. Master's Thesis. Retrieved December 15, 2000, from
<http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/index.html>
- Reid, E. (1995). Virtual Worlds: Culture and Imagination. In S. G. Jones (Ed.), *CyberSociety: Computer-mediated communication and community* (pp.164-185) . Thousand Oaks, Calif. :Sage Publications.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community*. New York: HarperPerennial.
- Sempsey , J. (1997). Psyber Psychology: A Literature Review Pertaining to The Psycho/Social Aspects of Multi-User Dimensions in Cyperspace. *The Journal of Virtual Environment*. 2(1). Retrieved July 18, 2001, from
<http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v2/sempey.html>
- Simpson, Z. B. (1999, Apr 7). *The In-game Economics of Ultima Online*. Retrieved Jan 18, 2002, from
http://www.gdconf.com/archives/proceedings/2000/game_papers.html
- Stratton, J. (1997). Cyberspace and The Globalization of Culture. In D. Porter (Ed.), *Internet Culture* (pp. 253-275). New York: Routledge.