

# 虛擬互動空間設計中的權力及控制： 一個 MUD 社會創設的經驗

林鶴玲

台灣大學新聞研究所

本研究將透過 MUD 介面所支撐的網路社區互動模式來探討社會科學的古典研究主題之一，權力，如何透過網路互動場域的設計與管理而運作，以及在這個新傳播科技所創造出來的互動場域中，社會秩序與規範如何透過系統設計的方式達成。本研究將以一個本土電腦網路連線多人互動遊戲 MUD (Multiple User Dungeon) 的創設過程為例，透過對這個 MUD 主要設計者的深度訪談，來分析蘊含在網路設計中的權力關係與權力運作、虛擬互動空間形塑過程中所流露的設計者的社會信念、價值、假設與需求，以及這些社會價值與刻板印象如何影響模擬真實遊戲作為一種社會教育媒介的潛力與限制。

關鍵詞：網路多人互動遊戲、角色扮演遊戲、模擬真實、虛擬空間、設計與權力

Using a network community interaction model supported by MUD (Multiple-User Dungeon) interfaces, the author investigates a classic sociological issue—power—via the design and management of a network-based interactive playground. The creation of a MUD environment by Taiwanese designers for Taiwanese users was monitored in order to identify the social values and control mechanisms embedded in the virtual community. This data is then used to discuss the strengths and limitations of virtual reality games as social education tools. The rationales for design decisions expressed by the game designers during personal interviews reveal their social order assumptions and attitudes toward regulations as expressed in the virtual community. These built-in assumptions establish invisible alignments for the social interactions that take place among game players.

*Keywords: MUD, role-playing games, cyberspace, power in technology, design of virtual community, simulation*

[T]he simulation is pretty convincing-and that's the problem,  
because...it's a simulation of the designer's theories, not of reality.

—Jerry Pournelle (1990:110)

## 一、前言

到目前為止，對於網路社區的想像——無論是充滿期待或充滿警戒之心的——大多預設了一個個人自由活動的場域。樂觀期待者歌頌網路介面所具有的民主、草根、另類發聲潛力，相信網路世界的秩序可以透過網路社區規範的形成來建立。而網路風潮悲觀恐懼者則警告社會大眾提防網路暴民，他們不信任網路社會能從內部產生自我規範的機制，因此極力呼籲政府利用公權力和現實社會的律法對網路世界加強管理。網路世界在這兩種社會想像中所呈現出來的形象有點像美國拓荒時期的西部蠻荒世界：在其中，個人具有高度的自由，而社會學的一大研究主題——權力與社會控制，在這個世界中則較少被看見和被討論。

然而，除去了來自網下實體社會(physical world)的法律規束和網上社區醞釀自生的社區規範之外，網路上活動的個人便能「自由行動」了嗎？這種網路世界「高度個人自由」假設背後所對應的網路社區「高度權力真空」之想像不免令人生疑：權力運作與社會控制作為人類社會活動的基本形式，在網路社會中有可能消失嗎？或者只是形式有所改變而已？「Cyberspace 需要持續不斷的規劃與組織，其中所繁殖衍生的結構將需要設計，而設計這些結構的人們將被稱為虛擬空間建築師」(Benedikt 2000:40)。這項研究希望透過這些虛擬空間建築師的設計考量過程讓技術及其社會性格得以揭露。

由於研究主題需要，我們研究對象的選擇條件首先必須能提供網路社區中的角色互動為觀察焦點。在諸多網路介面中，BBS 與 MUD 都具有豐富的虛擬社區<sup>1</sup>角色互動行為，也同樣具有隱身和角色扮演的功能，Amy Bruckman 甚至以「認同工作坊」(identity workshops)一

詞來描繪 MUD 高度的角色互動特質(1993a)。可是 MUD 的角色扮演不但是即時的，也是「鑲嵌在場景之中」的。可以說，MUD 是個有實景的網路互動空間。以一個關注虛擬空間設計原則的研究而言，MUD 無疑較 BBS 更適合作為觀察的網路介面。此外，由於 MUD 可以容許多人即時互動、能夠創造各種物件，又有虛擬場景，具有作為「模擬」(simulation)遊戲的條件，因此其應用意涵也更廣。就研究方法的角度來說，模擬作為一種研究方法，過去在社會科學研究中仍然侷限於經濟學等學科，<sup>2</sup> 社會學研究運用者較少。然而，在今日數位科技廉價易得的情況下，模擬研究法的可行性、其可能的潛力與限制，值得更進一步的思考。

## 二、研究問題與研究設計

這項研究緣起於一個對網路社區教育功能的實驗，希望透過在「虛擬」場景中「實際」的角色扮演，讓參與者感受到「社會真實」(social reality)中不同角色的處境。1997 年，我與一位交通大學教授<sup>3</sup>

- 
- 1 本文中「虛擬真實」(virtual reality)、「虛擬社區」(virtual community)等詞（或虛擬環境，virtual environment）指的是使用電腦和人機介面創造出來的互動空間、互動社區，這種互動空間並具有強烈的三度空間感。Virtual reality 一詞，本地或譯為「模擬真實」（金祖詠譯 1995）。至於 cyberspace 一詞，本地翻譯不一，或譯為「網路空間」（譚天、吳佳真譯 1998），或譯為「模控空間」（黃厚銘 2000）。Cyberspace 一詞最早出現在科幻小說家 William Gibson 的科幻小說 *Neuromancer* (1984) 中，主角英雄腦中直接連結電腦，書中將 cyberspace 指稱的未來世界描述為一個人類神經系統和電訊網路系統完全結合的狀態，科技進化到人類可以用無所不在的「網路」進行溝通，人的意志穿梭在一個個綿密的網路中，實體空間中的互動、接觸完全被人工虛擬世界中的符碼所取代，人與人的互動遂建構在一個由「交感的幻覺」所形成的「虛擬世界」中（蘇彥豪 1998）。
  - 2 例如在 Steven E. Landsburg 所著的 *The Armchair Economist: Economics & Everyday Life* (1993:42) 第五章 "The Computer Game of Life: Learning What It's All About" 中，就有這樣一段敘述：「近年來有種看法，認為如果想要學生學到任何東西，你最好把它放在電腦遊戲裡。我剛開完一個會，會中就談到這麼一個有關於財務市場的遊戲。讓每一個學生經營一個假想的生意，他想要的話可以出售股票或債券來籌集資金，用資金購進原料，將原料合成產品，並且視其表現賺取利潤。」此外，也有政治學者利用模擬方式讓大學部政治系學生親身實驗競選過程，扮演候選人、競選團隊成員與記者等角色，實際從互動中學習美國的選舉 (Kathlene and Choate 1999)。
  - 3 為了對受訪者身份保密，本文中隱去受訪者相關系所與該 MUD 正式名稱、網址等資訊，包括該教授之身分。

聚集了幾位 MUD 經驗豐富的研究生與大學生共同設計了一個教育性的 MUD <sup>4</sup>(Multiple User Dungeon, 或 Multiple User Domain)。當時的企圖是想透過設計一個接近現實社會性別階層化原則的網路社區, 使參與互動的玩家在遊戲互動過程中對於當前社會中的性別不平等機制如何具體運作有所體會。因此, 這個 MUD 的原始設計方向中, 教育實驗的意義更甚於研究性的意義。一開始, 我們要求幾位參與設計者根據一個基本原則來設計: 盡量貼近實體社會的社會流動之性別差異。<sup>5</sup> 我們提供一些實體社會性別階層化的原則, 然後讓幾位設計者自行討論、著手進行。然而, 在隨後的設計修改過程中, 我們發現設計方向和傳統的冒險遊戲式的 MUD 越來越接近, 反而越來越偏離我們原先「貼近社會性別階層化現實」的原則。以遊戲一開始所必須設定的自我屬性為例, 在現實生活中天生的(ascribed)、無可選擇的差異, 例如性別、容貌等, 在他們的設計中反而都可以由玩家自由挑選; 而許多可以後天成就的事物, 例如技能、溝通力等則反而是系統給定的。

造成這種結果的原因很多, 然而無論原因為何, 我們原先的觀察計畫都必須作修改。經過討論後, 我們決定維持設計者的自主性, 將研究的觀察重心從 MUD 舞台幕前的演出轉向整個舞台幕後運作機制

---

4 MUD 國內現有的譯名不一, 較常見的包括「泥巴」(譚天、吳家珍譯 1998; 黃厚銘 1998)、線上多人角色扮演遊戲、多人城堡地下世界(蘇芬媛 1996)。作者認為, 就性質而言, MUD 可能譯為「魔地」要更貼切些, 然而, 由於本研究中所討論的 MUD 性質上更接近於社會性的 MUD, 以「魔地」為譯名反而不恰當, 因此決定直接使用原文簡稱。

5 當然, 「社會真實」這個概念本身是高度爭議性的。在這裡, 我們只提供一些原則性的大方向, 例如, 一般而言, 由於台灣家庭內的資源分配有重男輕女的現象(Lin 1998; 林鶴玲、李香潔 1999), 對女兒的教育投資比兒子為低。因此, 我們會建議在設計時, 女性角色所能獲得的家庭資源也相對較低, 連帶地, 女性角色的教育程度平均而言會比男性角色的教育程度稍低。相對的, 女性角色的容貌姣好與否則在找工作、選擇結婚對象等方面, 所佔的重要性比男性角色要高。這種設計建議也意味著「性別」、「家庭背景」與「容貌」這些變項都必須是系統給定的, 不是個別玩家所能自行挑選的, 正如同現實中, 一個人無法選擇出生在什麼家庭、是男是女、容貌如何一般。可是這個基本條件在後來設計時並未被設計小組所採用, 主要的原因是, 幾位設計者認為: 遊戲就要公平, 天生不公平的遊戲沒有人要玩。如果遊戲硬要給定玩家某個性別、某種家庭、某種容貌的話, 玩家可以不斷的讓角色自殺, 重新登記, 一直到選到自己想要的角色為止。

的設計及其反應的社會意義；觀察研究的對象也從台上實際參與互動的 MUD 玩家轉向幕後設計遊戲規則的大神們(Gods)；而研究主題則從網路社區的參與者如何從互動中學習、理解實體社會階層化的運作原則，轉向網路社區互動環境的形塑如何受到現實社會既有文化概念的影響，以及其意義、設計者的權力能及的範圍有多遠？以何種形式展現？具體的研究子題則包括：設計方向所反映的社會文化概念、未來運用 MUD 的模擬功能作為社會教育工具時，有些什麼限制？

這項研究使用的分析資料來源主要包括這個實驗性 MUD——我們姑且稱之為「基甸之城」（以下簡稱 GC）<sup>6</sup>——設計小組<sup>7</sup>設計與修改過程中定期討論的各項文字資料、設計草稿、公布於該 MUD 網站上的設計說明，以及我們對六位主要設計者進行的兩次深度訪談內容。六位參與設計者中包括一位博士班學生、一位碩士班學生及四位大學部學生；六位背景均為資訊相關科系，過去並有大量 MUD 使用經驗，其中除了一位大學部女生之外，其餘全為男性。這個實驗性的 MUD 在 1997 年 4 月開始規劃設計，並於 1997 年 9 月於交大主辦的第二屆網路虛擬社區研討會上發表，於該年 9 月 30 日開始開放玩家測試第一版，數月後關站。<sup>8</sup> 平均上線人數為 20 到 30 人，人少時也會有個位數的情形產生，實際曾經上站的總人數約為一百人左右。

這項研究有幾項意義。首先，正如同 Langdon Winner 所說的，「人為器物有其政治」(artifacts have politics)(1996)，科技技術的政治意涵與「系統環境是自然的」的迷思都應該被檢視。科技的黑盒子產生的影響力越來越大，系統內部設定的環境與規則，由於設計者隱身幕後，其對系統環境的影響力常常不被意識到，因而不受挑戰地被人

6 由於受訪者在談到這個 MUD 時，通常都以其英文縮寫來稱呼它，為了更接近受訪者傳達時的語意，本文在引用訪談內容時均以 GC 來稱呼這個 MUD。

7 MUD 的設計者一般也被玩家稱為「大神」，不過在 GC 裡面，這些設計者都是以巫師(Wizards)的身份出現。在 GC 設計過程中，前後一共有 10 位巫師，部分巫師因為花太多時間在玩 MUD 上，影響到學業生活而先行退出。

8 由於維持一個 MUD 站需要許多心力，當 GC 的幾位大神陸續畢業、管理者傳承面臨青黃不接的問題，經常上線參與的玩家又未能形成足以自我經營、運作的人潮之後，GC 即面臨關站命運。

所遵守、複製、視為理所當然。機器或軟體都無法獨立於設計者的意識而存在；而設計者的意識也無法外於社會的影響而獨立存在。透過 MUD 環境與制度的設計、規則的訂定與管理的執行，我們可以看到一個被視為自然的互動場域反映了何種社會價值與信念、誰的價值與信念、如何反映，和透過何種方式影響參與者的行為。

此外，這項研究更進一步碰觸到個人與其社會結構之間的關係角力。在電腦網路連線多人角色扮演遊戲中，一個經常被提到的問題是：一個遊戲如何能既讓玩家充滿自我掌控感，感受到強烈的自主性；又同時能驅使玩家照著一套套強制性的、選擇有限的敘事途徑 (compelling narrative) 來行事的？這些約束著個人行動的套裝選擇反應了何種社會的校準機制 (social alignments)？個人在參與虛擬遊戲社會互動中所感受到的自主意識與掌控感，是否僅只是一種幻覺？

其次，從文化研究的角度來看，電腦網路互動遊戲這樣一個容許高度互動性的媒介，具有挑戰、顛覆傳統作者、讀者、文本 (author-reader-text) 三者之間關係的特性 (Friedman 1995:76-77)，也因此具有開發新媒介研究典範 (new paradigm) 的潛能。然而，相對於已經發展有年的文化媒介理論，像電影理論與電視理論，電腦軟體的研究理論仍然還在初試啼聲的階段，其受學界重視的程度遠不能和它在流行次文化中所佔的重要地位相比。

網路媒介的高互動性更引出媒介應用層面的問題。在一個網路媒介重要性迅速增加、網路互動與電腦遊戲日漸取代傳統途徑，而被用於教育用途的時代中，「模擬遊戲能做什麼？不能做什麼？傳達了些什麼訊息？」的問題更應該被全面的思考。模擬作為一種教育途徑，要探討其功能與潛力時，也必須考量其可能的侷限與陷阱，例如：在一個科學教育的遊戲中，是否夾帶了大量的弱勢群體刻板印象？

再者，從模擬真實 (simulated reality) 的角度來看，一個企圖模仿現實、卻終於與現實漸行漸遠的模擬遊戲，是極具探索意義的。存在於「社會之現實」 (social reality) 與「遊戲社會之現實」之間的斷層，正是研究觀察的好起點。為什麼遊戲無法真的「擬真」？這種與現實的

脫離反映的究竟是對社會運作現實的反叛、抵抗，還是迴避、歸順？一個像 MUD 這樣的多人互動社會形成過程中，設計者、管理者和參與者對於社會形構的角色與影響力又分別如何？「模擬」本身是否有其文化？這個文化從何而來？具有什麼意義、影響？對於任何企圖運用模擬現實遊戲執行具有教育意義的任務計畫而言，有何種現實意涵？

最後，這項研究的一個焦點是企圖跨越目前以「玩家」(player)和「上網者」(user)為研究重心的研究趨勢，轉而凸顯一向被忽視的網路遊戲社區的「設計者」與「管理者」角色。過去針對「玩家」或「網路使用者」行為的學術研究趨勢，一方面不可避免的假設了網路社區中個人的自主行為和獨立意志，另一方面也使得截至目前為止的網路社會研究大量往社會心理學的研究取徑傾斜，而忽略了結構、系統、權力運作與隱含於科技中的社會控制等研究角度。本研究則希望透過分析遊戲規則的創造過程和思考來呈現虛擬互動場域背後的设计邏輯、社會想像與權力運作，並凸顯科技專家在當代社會中的隱形影響力與角色重要性。如同 Sherry Turkle 所說的，網路是個社會實驗室 (1995:180)，在觀察這場社會實驗時，除了實驗參與者的行為以外，實驗如何設計、如何被執行，也是重要的議題。

John Perry Barlow (1998)曾指出任何的企圖模擬設計都有兩個重要的缺陷：1・網路參與者的同質性太高，不利於一個社區的產生；2・任何自然界的系統都因為過於複雜而難以模擬、設計。本研究也不例外地面臨了同樣的問題，所幸，本研究的關心焦點並非以模擬程式來進行實體社會運作方式的分析；我們關心的是：虛擬互動遊戲環境中的權力與控制，如何透過環境設計的方式達成？本研究發現，在设计者與玩家的權力角力上，一方面設計者的影響力是透過遊戲設計中有意無意寫入的社會價值傳遞；另一方面，設計者對自己親手創造社區的掌握慾望又深受各種次文化和結構因素限制，而無法任意發揮。在網路技術所許諾的身份流動性上，個人的角色選擇自由中又承載了大量的傳統角色內涵，因而使其解放意義充滿不確定而弔詭的辯證關

係。

### 三、文獻回顧

技術(technology)與社會之間的關係主要可以分為兩個環節：1・各種社會條件，例如社會關係、社會制度、社會組織、社會利益等，如何影響了科技／技術的生成、發展與形塑；2・科技技術的發明、設計與使用，如何對其所應用的社會產生衝擊、如何影響到生活於其間的人們的生活。用這種簡單的劃分來看的話，過去社會科學中有關科技、技術的研究文獻是極不公平地集中在後者——科技如何影響社會——這個環節之上的(MacKenzie and Wajcman 1996)。

以電腦網路科技與社會的關係為例，研究焦點多半集中在數位科技對社會變遷可能產生的影響和衝擊。持較正面觀點的研究主張電腦網路科技具有賦權(empowerment)的潛力；電腦中介傳播(Computer-Mediated Communication)的特性除了能提供現實社會中不同的弱勢團體另類的發聲場域之外，還是一個可以自由再現、提供解構現有角色互動模式的互動空間，可以帶來顛覆性、正面的社會轉型(Patton 1986; Frederick 1993; Myers 1994; Barlow 1998; Bleier 1996; Weston 1997; Thomas and Young 1997; 成忠一 1998；李禮君 1999；鄭敏慧 1999；林鶴玲、鄭陸霖 1999)。對電腦網路科技持保留態度的研究則主張應留意電腦科技本身所具有的負面影響，例如新科技如何造成人的疏離感、使人失去與真實生活的接觸(Wellman 1992; Fox 1995; Slouka 1995)、實體世界中電腦網路資源分配不均所造成的新階級差異(Davis 1992; Harasim 1993; Calhoun 1998)、新網路技術如何被用來作為社會控制與管理的工具(Wilson 1999; Stone 1991)、科技如何可能成為複製現實不平等的媒介(Castells 1996; Bikson and Panis 1997; Ebo 1998)等。而網路科技及其應用是如何植根於其所生成的社會脈絡之中、其發展和面貌如何受到各種社會力的驅動與形塑，這個研究環節則相對地較少受到重視。

把觀察點拉到以 MUD 為介面創造的模擬遊戲具體層次上來看，我們也見到類似的研究趨勢：MUD 高度互動與角色扮演的特色使過去研究者多為 MUD 玩家的角色認同與角色扮演模式所吸引(Bruckman 1993a,b; Turkle 1995; Rheingold 1993)，而甚少關注其結構設計層面的社會形塑力量。例如，John Suler 雖曾對 Palace<sup>9</sup> 的創造者及管理者的 Jim Bumgardner 做深度訪談(1996)，對其權力與責任多所著墨，不過，心理學家的他主要的興趣仍然是在於 Bumgardner 作為大神在社區管理方面的權力與責任體察，至於對於「技術（機器）」的設計目標與尺度，乃至於是否有意識的設定了這些目標與尺度等設計階段的思考則較少探討。部分研究又或者僅只提及電腦軟體設計中所隱含的控制與權力，卻未進一步分析(Bricken 1991)。

不過，在技術所隱含的意識型態方面，部分模擬遊戲的研究也注意到鑲嵌在技術設計環境中的社會價值(Zdenek 1999)：例如，Elizabeth Reid 根據 MUD 的觀察研究(1999)指出，MUD 的玩家所經歷的並不是一場完全沒有社會禁制的遊戲，MUD 上的社會環境也不是混亂而無政府的；MUD 上的玩家無時無刻都陷身在某種社會規則與社會期望的網中，只不過，MUD 網上的期望和規則和網下現實社會情境下產生、表達的規則與期望並不相同而已。Ted Friedman 則更清楚的指出，不管遊戲設計者賦予玩家多少自由，任何的模擬必定都根植在特定的一套基本假設中，<sup>10</sup>這不是遊戲的缺陷，而是遊戲的建築基礎。所以不可能有所謂「客觀」而沒有偏見的模擬。電腦程式，就像所有的文字一樣，總是某種意識型態的建構(1995:81)。

這些研究指出了虛擬社會的設計中必然有其規則，而規則又隱含價值與假設。然而，MUD 之中的什麼樣的設計反映了何種意識型態與價值觀？這些價值與假設又根據什麼原則而存在？具有何種社會權

9 一個多媒體聊天室，性質上與社會性的 MUD 極為近似。

10 Friedman 舉 SimCity 這個模擬遊戲為例，其經濟模型設計中假定低稅率會刺激經濟成長，反之，高稅率會造成不景氣，而遭到來自左右兩派經濟學者的攻擊；此外，它不鼓勵發展核武，卻獎勵投資大眾運輸建設。這些都是遊戲的基本價值假設(1995:81)。

力指涉？這些對於 MUD 環境設計內涵的分析以及隱含在設計中的價值與權力，幾乎都是研究者根據虛擬空間互動狀況而做的間接觀察，至於設計者在設計過程中如何具體考量各種因素，則無法呈現，這是本研究希望能為虛擬互動社區研究整體圖像提供的一小塊拼圖。

事實上，虛擬互動環境中的價值與權力運作問題，不能只從模擬／虛擬互動遊戲的層次來定位、理解，而必須放在一個科技與權力的討論脈絡下，特別是科技之賦權潛能的討論與爭議，方能顯現出其理論意義與重要性。到目前為止，有關電腦網路科技與權力的討論研究主要集中在兩方面：1・電腦中介傳播的技術特性——特別是虛擬空間中的匿名性與身份流動性——所具有的挑戰既有權力結構的潛能；以及 2・科技中隱含的價值與其（負面）影響力。在這兩個主要議題上，我們分別都可以看到科技樂觀派與科技懷疑論者的兩種立場與主張。

### （一）虛擬空間的身份流動性及其解放潛能

自電腦網路在八〇年代下半開始普及以來，這個新興媒介科技的社會解放力，就被不同領域的關心者一再提及。虛擬空間中，剝除了線下面對面互動身份線索的互動情境，以及角色與行動者「自我」之間不再是一對一關係的特性，常被認為具有改變既有社會關係的重大力量。透過電腦中介的互動行為打破了身份的傳統疆界，一個人不但可以在虛擬空間中假扮為完全不同於其現實社會身份的另一個人，還可以同時扮成多個不同的人；Howard Rheingold (1993)認為，電腦中介互動的基本文法就是一個身份認同的遊戲：新的身份、假的身份、多種身份、探索性的身份，各種身份充斥著虛擬空間。這種虛擬空間中身份的多樣性與自由性使線上互動可以突破種族、性別、階級、容貌等社會階層類屬的僵固邊防，使參與者經驗到不同社會身份的可能意義與社會對待方式的集體差異。

而從身份認同自由性與多樣性的角度來看，MUD 更具有較其他介面更大的潛能；透過 MUD，一個玩家可以藉由創造、選擇與「真

實自我」完全相同或極度不同的角色來試驗自我的各種層面，或從事身份認同的各種嘗試(Turkle 1997:145)。現實中要作這樣身份越界的嘗試，所要付出的代價與風險極為高昂，性別越界的嘗試更是如此，然而在虛擬世界中則沒有這層顧慮。而且，角色扮演遊戲的參與者要維持其他性別的假象又不會輕易被揭穿並不容易，必須先瞭解性別對於言行、談吐與詮釋人生經驗上有何影響，這使得不同身份的扮演過程具有重要的性別意識提升作用，有助於掙脫傳統性別規範的縛綁(Turkle 1997:212)。正因為線上互動的參與者可以輕易的嘗試線下世界中難度極高的性別越界活動，性別轉換(gender swapping)是否能鬆動傳統僵化的性別身份／角色內涵、帶來兩性權力關係的改變，經常成為觀察網路身份流動性的賦權潛力的檢驗點。也因此，在這場網路科技對社會權力結構之影響的論辯中，來自女性主義陣營的聲音，始終佔有重要地位。

對科技改變現有父權結構的潛力持疑慮，甚至負面態度的看法者(例如 Wylie 1995; Spender 1995, 1997)基本上認為，無論科技本身具有何種潛能，科技從來無法獨立於(男)人的影響而存在。這種男性影響力的作用主要透過在網路上活動的男女比例差距(Spender 1997)，以及網路互動中充斥著男性宰制文化(孫秀蕙 1998; Herring 1993)<sup>11</sup>的方式進行，而這兩者又彼此互相強化。在持這樣觀點的研究者眼中，網際網路是一個以「男性疆域」的方式建構、被經驗的男性領土。並非人人都能在其中自願、自主地表達、展現女性認同的(Wakeford 2000: 350-51)。Newsweek雜誌在1994年刊登的一篇文章「男性、女性與電腦」(Kantrowitz 1994)則是主流媒體上這類觀點的代表。文中指陳網路世界和現實世界一樣，充滿性別差異、性別衝突與性別歧視之痕跡。這篇文章發表後引起網路上對於女性與電腦網路的關係的激烈爭論。

---

11 例如語言學者 Susan Herring 對兩個電子佈告版的研究(1996)結果顯示，虛擬空間中的性別互動與實體社會中的面對面互動情境模式並沒有太大不同；少數的男性參與者一方面以大量的對話，另一方面以挑釁的言詞，有效地主導、支配了網路空間中的討論，使電腦網路的溝通複製了真實社會裡的權力關係。

許多女性主義陣營的批評者認為，這篇文章所代表的觀點只看到女性被騷擾的經驗，卻忽視了那些不認為自己受到騷擾的女性的感受，錯誤的將所有女性經驗同質化。而且這種看法本身也把女性視為弱者，是網路科技「蠻荒世界」裡脆弱、需要保護的一群人。事實上，參與網路探險的女性與選擇科技領域工作的女性一樣，都是傳統性別角色的挑戰者(Miller 1998)。部分學者也指責這種把科技視為本質上是男性的、不利於女性的觀點本身就在不斷複製女性的「科技恐懼症」，使得女性愈加遠離科技，以及科技可能帶來的權力翻轉(Plant 1995; Wakeford 2000)。

## （二）科技中隱含的價值與其影響

除了男性在參與和互動層次的宰制地位以外，另一個科技懷疑論者質疑的重點則是電腦軟體設計中所包含的性別意識型態。在科技隱含特定社會價值的議題上，對科技持懷疑態度的學者們嘗試以各種例證提醒我們注意科技／軟體設計背後有「人」的存在；軟體設計工程師們如何理解、想像、假設「認知」、「身體」與「社區」這些概念，這些想像就會被寫成虛擬空間系統的定義，就會決定「認知」、「身體」與「社區」三者 in 虛擬真實中的性質(Stone 1991:103)。而這些想像與假設背後的意識型態與社會價值將透過科技的使用過程，內化到使用、參與者的認知中。例如，Ellen Ullman的研究(1995)中便指出，美國電腦軟體設計中呈現白人的、加州文化的、歌頌青少年男性氣概(teenage boy masculinity)的意識型態。Sean Zdenekzk的研究(1999)則呈現 MUD 中一個扮成年輕女性的聊天機器人程式(ChatterBot)<sup>12</sup>的設計，如何透過為聊天機器人命名、賦予性別，以及性別化的溝通模式，在電腦軟體設計中銘刻上性別刻板印象的痕跡、建構其中的性別意涵，將社會性別(gender)與生物性別(sex)作連結。<sup>13</sup>

12 這種聊天機器人是一種人工智慧程式，設計得好的程式能使互動者以為它是真人。Turkle 在 *Life on the Screen* 一書第三章中，對此有不少描述。

13 舉例來說，在 Julia 這個程式中，當面對互動對象的質疑時，程式經常會以「經前症候

對於所有模擬遊戲都建築於一套套的基本假設或意識型態之上這一點，目前研究者之間並沒有太多爭論，然而，對科技背後蘊涵的意識型態的揭露，卻引發不同立場學者對另一個相關問題的爭論——科技設計者(designer/engineer)與科技使用者(user/player/participant)之間的權力關係究竟如何？權力究竟是掌握在擁有設計能力的工程師手中，亦或是掌握在擁有自主理解、詮釋力的使用者手中？換句話說，縱使科技或軟體設計本身有社會建構的色彩，這些意識型態或社會價值對參與使用者而言，究竟具有多大的影響力？在這一點上，研究者們之間則看法分歧。

強調科技設計中隱含的價值具有強大滲透力量的學者們，相對地，對於使用者抵抗這些社會價值與意識型態建構的能力評價有限。Steve Woolgar (1991)用機器在「組裝使用者」(configuring the user)<sup>14</sup>的意象來描述機器設計中所包含的意識型態如何透過終端使用者的經驗而內化為個人價值，顛覆了過去普遍認定的「人在組裝機器」(configuring the machine)的概念，反轉了人機之間建構進行的主體與客體關係。科幻作家兼 Byte 雜誌專欄作者 Jerry Pournelle (1990)也對電腦模擬程式背後所具有的影響力深具戒心，並且明確指出模擬遊戲的潛力及其危險——正因為模擬遊戲具有相當的說服力，而且它模擬的不是真實(reality)，而是設計者心中對於真實是什麼的理論，玩家才更需要警覺。Pournelle認為，電腦在許多人心目中有強烈的神秘感，這會誘使人們過度相信、不質疑來自電腦的所有訊息。因此，他主張模擬遊戲的設計者應該更具有透明性、更清楚的呈現其程式設計的內容，以便讓我們檢視其「內部關係」如何。

然而，對科技持樂觀態度的學者們，對於科技使用者的自主性的

---

群」的理由來應對。這種設計無異於將女性的社會性別內涵以生物身份（女性必然會有的內分泌失調）來解釋。

14 在這裡，作者所謂的「組裝使用者」指的是在決定電腦使用者是誰的過程中，有一整套的設計活動，在設定使用者行動的各種參數(parameters)時，逐步形成中的機器也在組裝其使用者。換言之，「組裝使用者」的過程就是界定使用者是誰、賦予使用者（某種）能力、侷限使用者（他種）能力的過程。

評價則高得多；對於使用者在科技懷疑者眼中只能被動接受訊息、缺乏反抗或抵抗能力的形象不以為然。不但如此，Friedman 以及其他對模擬遊戲持正面看法者（例如 Sherry Turkle、Will Wright 等）則認為，要去除科技的神秘光環，最好的辦法不是讓設計的工程師作「內部關係」的自我揭露，而是讓玩家親身參與其中；因為參與電腦遊戲的過程本身正是在作這種「去神秘化」(demystification)的過程。玩家在玩的過程中，一步一步地逐漸發現電腦遊戲的運作法則、一步一步地去除了電腦的神秘性(Friedman 1995:82)。這種看法不僅不把參與模擬遊戲的玩家當成沒有意識地、不斷受到洗腦的個人，反而認為參與模擬、玩遊戲的過程本身就具有啟發參與者的意識的功能，讓玩家在過程中意識到模擬中所隱藏的各種內建的社會假設，進而有能力挑戰這些扭曲的假設(Turkle 1995:71)。以虛擬變性為例，除了可以創造挑戰傳統性別的角色描述之外，MUD 上還有各式各樣解構性別、改變性別的方式。<sup>15</sup> 戴上面具、扮演其他角色，是使人能夠擺脫性別社會化的束縛、作性別省思、看清性別政治的最好途徑。透過人機互動中介的虛擬空間，一個多元、分裂、流動的健康自我得以發展(Turkle 1995; Stone 1995; Rheingold 1993)。

然而，模擬遊戲／虛擬空間角色扮演行動參與者的主體性問題，其實遠較這種工程師宰制／玩家自主行動的二元化觀點要來得複雜。即便是相信玩家在遊戲中具有一定主體判斷能力的 Friedman，他也在研究中提到，電腦遊戲玩家之所以能夠如此迅速地、連續地、直覺式地在遊戲中做出決定，正是因為玩家把遊戲的程式邏輯內化為自己的行動，以便在遊戲時隨時能夠預測自己行動的結果。「在電腦遊戲中迷失自我」某種程度上就意味著玩家認同模擬本身(1995:85)。

面對「宰制是如何形成的？」的問題，除了「科技設計的內容機制」與「社會關係屬性」的二元化論點之外，還有其他企圖連結兩者，將科技技術加入社會理論權力研究傳統中的嘗試。Bruno Latour

---

15 例如男的假扮女扮男裝的女人、女的假扮男扮女裝的男人等等(Turkle 1995:215-16)。

就認為，傳統社會理論只關切「人」的問題，只從社會關係入手的研究途徑不足以瞭解宰制的形成；非人(non-human)的因素（在此他指的是技術發明物的設計）可以彌補傳統社會理論解釋途徑的不足與缺憾。他以歐洲旅館經理如何透過口頭知會、白紙黑字提醒、增加房門鑰匙的大小與重量等方式，以確保房客每次出門前會把鑰匙交到櫃臺為例，來說明旅館經理對房客控制關係的達成，光靠觀察人與人的社會關係是不夠的。在這個例子裡，物件（鑰匙與字條）的設計扮演了使社會控制能發揮作用、得以穩定持續的重要角色。他認為過去的研究總是在「脈絡」與「內容」兩端之間作選擇：若不是討論技術對社會的影響（內容），就是社會對技術的影響（脈絡）。但卻從未把這兩者結合為一體。然而，單看技術特性或單看社會關係都會落入社會學主義與科技主義兩者之一的陷阱中(1991:111)。唯有同時考量人的（社會）因素以及物的（科技）因素，才能免於落入二元化的陷阱中。

## 四、研究發現

MUD 是一種使用純文字模式的可供多人進行線上互動的虛擬實境。<sup>16</sup> 最初是以冒險的、角色扮演的形式出現，玩家進入後選擇了自己的角色人格，在這個新世界裡，進行各種尋寶、解謎、交談、戰鬥交織的劈砍殺冒險遊戲(hack-and-slash games)。到後來因為科技的發展以及和軟體的配合，逐漸演變發展出社會性、教育性的 MUDs（或稱 MOOs、<sup>17</sup>MUSE），因為在這些環境中不見得像原先 MUD 一樣有龍（Dragon）、有城堡（Dungeons）、有冒險故事的情節，所以人們開始把 MUD 這種有多人參與的虛擬環境叫做 Multi-User Domains 或 Multi-User Dimensions (Bruckman1993b；Turkle1995)。一般 MUD 的

16 近來因為技術的允許逐漸地在發展圖形化的 MUD，但圖形化之後的成果不一定更被玩家所喜愛。

17 Mud Object-Oriented。

設計原則通常有清楚的權力階層結構，而且這種權力階層結構是透過殺死怪物的數量及等級所換算出來的經驗值，經驗值越高，權力與尊榮也越高。相對而言，社會性的 MUD 裡面可能有權力階層，也可能沒有，但是裡面經常沒有一定的「遊戲目標」或計分系統，而且不能殺人。近年來，各種不同的社會性 MUD 紛紛產生，新的 MUD 的語言（設計語言／系統）比傳統的 MUD 更具有平等色彩，更非暴力。不只是大神或巫師，每一個玩家甚至都有創造遊戲環境的權力，殺人或偷竊再也沒有什麼利益好處可得。新一代的 MUD 於焉產生(Rheingold 1993)。

基於原始的社會性 MUD 設計考量，GC 被設計為一個以經濟活動為主的城市社會，而不再以冒險故事為主軸。裡面有運作設計複雜的股市、有稅制，還有一個極為簡化的、象徵性的市政府。玩家在裡面所進行的主要活動，不是殺怪物、對抗鄰國，而是進行各種經濟活動：買賣、製造等等來累積財富。這有點像平常玩的紙上大富翁遊戲，只是它的遊戲方法跟大富翁有著很大的不同：它沒有特定的遊戲地圖，這個城市如何規劃的、那個地方有著怎樣的建築、進行怎樣的活動，都是由玩家依據彼此的互動決定的。進入 GC 開始遊戲的流程大約是先註冊一個新角色，<sup>18</sup> 選擇你想發展的地區、工廠與倉庫，並進入其所屬城市，成為該城市的居民，接著就開始設定你所開設的工廠所要生產的產品成分、名稱、售價、敘述等等，然後找尋願意幫你銷售貨品的商店來出貨，之後就可以拿賺來的錢購買商品、建宿舍、蓋銀行、從事娛樂活動，或是再投資、再去擴廠買地等等。在這些「正當」的經濟活動之外，玩家還可以進行非法經濟活動，例如逃漏稅、搶錢等，以及很有限的政治活動，例如選市長、規劃街道等。

這個 MUD 基本上是一個以經濟活動為主體的社區，傳統 MUD 遊戲中的戰鬥系統被完全移除。「這個 MUD 的整體架構以經濟交易

---

18 為了鼓勵新人進入生活，每個玩家上線註冊時，系統會送給他一個工廠及一個倉庫，第一個月不必付錢即可運作。

為主，因此有各種工廠、倉庫與商店，他們彼此之間的關係密切，缺一不可，構成了完整而綿密的經濟商圈。……我們的目標，是在於建立一個自給自足、完整體系的經濟社會，由玩家自行建立玩家與玩家、玩家與社會間的一切互動關係，巫師的職責僅在於給予玩家一個完整的環境發展經濟體系，而不插手任何玩家間的問題。」<sup>19</sup>

在與權力有關的規則方面，一般而言，玩家在某個 MUD 上花了夠多時間之後，他對這個 MUD 世界的認識和知識可以轉化為他在此的權力、升級為巫師。巫師是資深玩家，他們通常也享有某種 MUD 世界的權力；大神則是 MUD 世界的創造者和終極仲裁者。因此，大神們的權力並不僅限於創造、設計 MUD 的世界，他們也同時享有更大的管理權限及更多的特權。在冒險性的 MUD 中，技術權力的高低（階層）經常與其社會權力與責任高低（階層）相對稱。最有權力的人經常是管理這個 MUD 的人。他們可以看，也可以修正任何檔案。大神可以完全控制虛擬世界的所有元素，可以創造或毀滅任何虛擬地區和物件，毀滅或保護完家的角色。玩家則對系統沒有任何控制力。他們不能蓋新物件或創造新地區，對那些已經創造出來的東西沒有控制、改變的能力。他們只能和 MUD 環境互動。他們可以殺怪獸、蒐集寶物、解謎語、與他人溝通。藉著這些行動，玩家蒐集點數，並靠得到的點數獲得某種特權。集夠點數之後，玩家可以升級為巫師。巫師只有某些／某種程度大神所有的權力，他們不能更改 MUD 的基本架構，但是可以在 MUD 的世界裡創造、控制物件與地區。

然而，大神與巫師的角色並不一定與 MUD 社區的創造者和管理者角色有一對一的對應關係。事實上，在 GC 中，雖然在權力上大神與巫師有明顯分別，然而，設計者與管理者這兩個角色的邊界是相當模糊的。大神們在 MUD 上並不現身，只觀察 MUD 中各處的活動，但是無論大神或巫師都有設計、管理的權限，只是層次不同、職權有異。<sup>20</sup> 一般 MUD 上大神並不常同時扮演玩家，可是 GC 由於仍處於

---

19 引自該 MUD 的網站說明及公告文件。

「創業艱難」的階段，上面活動的人少，大神們也會以玩家身份以另外註冊的 ID 出現。其中，大神控制實際的軟體，巫師享有特權，只是程度上和冒險遊戲裡有所不同。玩家不必累積點數、升級為巫師以後才能創造自己的物件或地區。巫師的地位也不根據所獲得的點數而來，純粹是根據「大神」的個人意志而指派。玩家被鼓勵和（他人與）系統互動、擴張此虛擬環境，而不是彼此競爭權力。

據幾位設計者表示，這個 MUD 的玩家大多數是學生，學歷普遍比較高（因為這個 MUD「難度」比較高，更需要投資等觀念），以大學生為多，不過也有高中、國中，甚至小學生。這些設計者中，有些是以大神的身份，有些則是以巫師的身份參與這個 MUD 世界的活動。在管理 MUD 的工作之外，大神有時也同時扮演玩家的角色以製造人氣。由於玩 MUD 需要很長的時間參與，大神也會因為自己現實生活中的心情好壞、忙碌程度等決定其上線時間與介入程度。

### （一）設計的基本精神——遊戲的、好玩的、（表面上）公平的

雖然就原始精神而言，GC 的性質是教育實驗性的，設計小組一開始被給予的指示也是以現實經濟地位之取得為基調，不過從結果來看，設計者建構 GC 的基本藍圖受到其他 MUD 遊戲網站設計的影響相當深。受訪的設計者經常提到幾個知名的 MUD，如 KK、ES2 等的各種設計細節，並做某種程度的修改引用。<sup>21</sup> 從設計方向、藍圖、細節到使用的術語和名詞，都可以看到探奇解密式電腦遊戲的痕跡，足見這種「虛擬真實」(virtual reality)遊戲，其實不是「擬真」(simulating reality)，不是以社會真實為本，而是虛擬空間中其他的遊戲為本。

20 在大神與巫師的設計與管理權限上，兩位大神對 GC 的創設貢獻最多，牠們是主要構想的提供者、主要程式的寫作者。牠們通常只下令給巫師執行，並不以大神身份親身面對玩家。其餘的巫師則還有階層分工，高階的巫師負責審核低階巫師的構想及下令，低階巫師也負責寫作 MUD 社區中一小個區域的程式。巫師間的管理職權也依性質有所分工。

21 GC 中的許多設計，例如偷竊的功能，都是參考其他 MUD 站的設計再加以修改的。

設計者對於「如何模擬現實人生」的關切與熟悉度有限，反而會花較多的力氣思考「傳統的MUD、其他的MUD是如何處理這個東西的」的問題。

我們一般是……做有限度的模擬……我們……[在現實中]沒有辦法去決定你生下來的小孩是要美還是要醜，可是假設MUD也是學這套的話，就是說一開始就隨便給他亂訂……那人家不容易調[整]的話，那他就會一直這個角色就不要，就換下一個，這樣一直重複到他覺得夠的時候。（受訪者A）

在訪談的過程中，我們發現：「好玩不好玩？」是GC設計群非常關切的一個主題。<sup>22</sup>許多關於GC何以如此設計的問題，我們得到的答案都和好不好玩有關。然而，怎樣才好玩？接近社會真實就不好玩了嗎？一位受訪者清楚的說出一個在電腦遊戲玩家當中相當普遍的想法：<sup>23</sup>「要好玩就要刺激、要刺激就要有對抗。沒有直接競爭，玩家就少了。好玩的MUD（如KK），就是簡單容易用，不必用大腦，只要一直殺就可以。」

如果具體追問，會發現好玩與否又與「公平」息息相關。由於MUD被設計者定位為遊戲，MUD設計的基本假定也和其他遊戲相同：玩家必須有公平的起點。也因為如此，我們原先期望能透過模擬現實而展現性別階層化過程的目標，在第一步就窒礙難行；因為，如同一位受訪者所表示的，沒有玩家願意玩天生不平等的遊戲：

22 尤其對於想要「模擬社會真實」的遊戲而言，好玩才有人氣，有人氣才有可能達到相當的社會與經濟規模，才会有真正的人際互動（例如玩家之間的商戰），而非侷限於人與系統之間的互動（例如鑽系統的漏洞，從中央銀行把錢騙出來）。

23 然而，TinyMUD的設計者Aspnes的經驗則顯示這個想法未必正確。TinyMUD是個具有明顯平等色彩的MUD，沒有一般MUD的計分系統，因此競爭性也大為減弱。最初這樣設計的考量是因為希望能有個開放性的結局。不會因為一個角色玩到了某個積分、破了幾關，遊戲就結束了。只要有關，一定能被破；一破完所有的關就沒有什麼可再留戀的了。沒想到，設計沒有計分制度的MUD以後，有的人離開了（不能贏別人，那有什麼好玩？），卻有人因為認同其想法而加入(Rheingold 1993)。

你現在有男女兩性，那你裡面所有的特性都對男性特別好，那全部的人都會去往男性這邊，誰要去女性這邊？（受訪者 A）

受訪者也提到另一個知名的 MUD，ES2，其中類似的平等設計原則——「老天爺是公平的」；每個人在開始玩遊戲時都可以獲得所有屬性加總的定值，然後個別玩家根據自己所重視的價值做調整：「你要體力好一些，可能你就要犧牲一點長壽，要容貌美一些，就要放棄一點財富等等的（受訪者 A）」。這些屬性的設計對他們都有參考價值。這種齊頭式「公平」的起跑點設計，未必反映真實人生，可是卻相當符合一般遊戲的公平原則。在 GC 設計者的經驗裡，如果一定要勉強、強迫玩家接受玩家所不想要的角色的話，玩家要不然就乾脆離開不玩了，要不然就會利用系統設計漏洞，不斷自殺重來一次。

然而，這種齊頭式的平等只是表面上看起來如此而已，隱藏在系統後面的，是各種人爲設計的不平等：運氣、生命力等等。這些玩家都不能自主決定，玩家也未必意識得到這些「先天」差異的存在。表面上看來，GC 是一個公平而自由的經濟遊戲。對設計者來說，無論是表面上的齊頭平等，或是隱身在系統裡的機運或不平等，其目的都是爲了「讓這個 MUD 更好玩」。因爲，要讓遊戲玩得有趣，角色之間的不公平是必須的。同樣是角色與角色間不平等的競爭基礎，玩家看得到的角色屬性差異被認爲是違反個人理性原則，沒有人會願意來玩；而玩家看不到的角色屬性差異則被設計者以「這樣才具有多樣性」形容之、認爲這些角色間的先天不平等條件可以讓遊戲更好玩。但因爲使用者不會甘於這種分配，所以這種不公平又得隱藏起來，只能讓角色慢慢在遊戲中發覺。如果玩家不覺得好玩的話，他可以用各種方法來抗拒、破壞，甚至鑽系統的漏洞。<sup>24</sup>

---

24 對於 MUD 的設計者而言，其系統漏洞被「高手」發覺或利用，通常不會有憤怒的情緒反應，而是在心服口服的狀況下思考是否要去補救，或者乾脆「順其自然」。

仔細探究所謂「好玩」各項元素，我們會發現這些元素其實與「風險」的概念有關。這個發現呼應了網路社區研究者所指出的，成功的線上社區設計原則應該包括讓參與者面臨適度的風險和危機(Kollock 1998; Godwin 1994)；「好玩」的設計必然都帶有一定的風險。當然，對遊戲參與者而言，最極端的風險就是角色的死亡。MUD 中死亡設計的平常化，也顯示了它的遊戲特質。

## （二）性別為角色互動之母

GC 的設計中，另外一個重要的原則就是如何使這個 MUD 能吸引更多的女性玩家、有更多的兩性互動。從設計程式、分工，到角色互動、玩家的線下互動，我們看到性別的影響力凌駕了所有其他的因素；可以說，兩性互動是這類虛擬遊戲中最重要的「賣點」。幾項證據可以支持這個觀點：首先，傳統的 MUD 一向男多女少，<sup>25</sup> 許多女性角色都是男性玩家扮演的。GC 的設計者明白表示「要吸引人潮，必須先吸引女性玩家」的設計策略。因此，設計工作是有性別分工的，一位男性設計者就表示：「我覺得我來寫的話會……不夠吸引女生……像這些系統跟玩家之間的东西我全部都是交給那個女的寫。」因為，吸引到女性玩家，男性就跟著來了。

我們的設計的期望是說，一開始我們定義就是設計盡量偏女性……對啊，要想盡辦法去拉住一個男性玩家，不如想盡辦法去拉一個女性玩家，然後就會跟來三個男生……（受訪者 A）

最近……[某個 MUD]要辦個聚會……他們就說女玩家來，只要你真的是女的，我給你獎勵、給你好的裝備這樣子；在這戰鬥的情況，我給你好的裝備，只要是女玩家來，

---

25 一位受訪者根據印象表示，台灣的 MUDs 上，男女比例可能在 10:1 左右。

我就給你獎勵。如果你是情侶檔、男女朋友、如果你是夫妻，額外再給你獎金。……為什麼他要這樣做？因為玩 MUD 的人，女的本來就很少了，那而且一般通常而言[有]種看法就是……網路上沒帥哥、網路上沒有美女。因為玩 MUD 要花很多時間，第一個漂亮的妹妹天天要約會，沒時間玩 MUD，所以說……就很少的女生，裡面可以看的那就更少了，那你現在又要叫他出來給大家看，那樣她根本就叫不出來。（受訪者 A）

不只是從訪談裡，近年來幾次以 MUD 為主題的研討會會場外，幾個少數與會的女生都被許多男生圍住，打聽她們到底是哪一個 ID，哪一個女性 ID 又來了沒。這種狂熱卻不會在男性 ID 們彼此相認的過程中出現。從這些跡象看來，「女性玩家」又比「女性角色」更能吸引到人潮；性別的虛擬互動背後還是被一股強大的線下交往的驅力所推動著。因此，透過各種線索裡判斷對方是否真為女性玩家，也是一個網路互動中的重要部分：角色的 ID 聽起來像不像女的？其他的玩家怎麼說？直接的互動聊天裡感覺如何？行為是否很「像男性」（例如很兇殘）或「像女性」（例如很溫柔）等，都是受訪者們歸納的一些玩家真實性別判斷方式：

F：有人認識的話就會說：我確定她是女的！一個人講的話通常不大有人相信，那四、五個人講的話，人家就會說：喔！原來那個真的是……

C：他連她在做什麼，什麼都講出來了，那就可以確定了啊。

在吸引女性玩家上線之外，如果能夠將性別互動體制化(institutionalize)的話，互動的強度更會增大、也更能留住玩家；婚姻與家庭制度的意義即在於此：

反正玩 MUD 玩到最後大都……不是這個 MUD 留住，是上面的朋友留住[人]……所以……你的系統……如果可以幫忙這群人建立他們之間的關係的話，那就可以……比較容易去留住玩家，所以我們才會去設計像我們結婚這種的、像家庭這種的，就是希望透過這個形式可以讓玩家……組織起來。（受訪者 A）

性別在角色互動上，居於一個無與倫比的重要地位，這可以從一點看出：玩家在 GC 上創造角色時，只有性別一項是可以自己選擇的；其餘都由系統設定。我曾經問設計者們：既然基本屬性裡面可以不包括家庭背景（天生的社會經濟地位）、容貌等現實中極為重要的因素，何以性別必須保留、不能也一併拿掉？

X：因為這樣會無從開始，我可以不知道他的籍貫、我可以不知道他的年齡，但是我一定要知道他的性別……[否則]我的整個溝通力會不知道從何開始。

A：因為在那個虛擬的……環境裡面，那個才重要。

這種因為看不到 MUD 中對方形象，不知道自己在和什麼角色互動所產生的緊張與互動的困難，我們一樣在線下實體社會的互動中看到。Susan Leigh Star 便曾描述她課堂上的一個類似經歷。一個無論從姓名、外表、生理特徵或衣著上都難以判斷是男是女的學生，給身旁互動的他人帶來高度的緊張不安。Star 後來才知道她正處於變性的過程中。她對身旁的人的觀察是：旁人受不了這種非男非女的狀態，「彷彿處於一種高度緊張區，好像什麼東西隨時就要爆炸一樣。人們受不了我這個樣子——他們希望我不是男的就是女的」（Star 1991: 45）。

Turkle 的 MUD 互動研究也指出這種虛擬空間中，由於角色線索

模糊、不足所造成的焦慮與玩家試圖化解這種焦慮的努力。這種焦慮是扮演者與互動者雙方同時感受到的：

我也覺得在 MUD 中扮演中性人物一定很棒。哪知道當我真正在扮演中性角色時，我才明白要既不是男人，又不是女人有多困難。結果我發現自己若不是在扮個男人，就是在扮個女人；怎樣都沒辦法非男非女。當我在和一個中性角色談話的時候，……我腦袋裡想著的是「這角色背後到底是誰？是男是女？」……在 MUD 中，非男非女角色的存在是很令人困擾的。(Turtle 1995:212)

在玩 MUD 的過程中，不論扮演的是男是女或中性人，我總是設法查知 VR(Virtual Reality)中新認識者是男是女。這是一種奇怪的行為……在 MUD 的世界中，我們總會透過「確定」對方的性別來為他人「定位」，這正顯示了我們是如何強烈地用性別來塑造我們與他人的關係。(Turtle 1995:211)

在 GC 上，這種性別角色模糊所造成的緊張是遠甚於其他的身份角色的。我們可以說：MUD 是一個角色扮演的遊戲，而其中，真正被扮演的、一直被扮演的角色，只有性別角色一種。所有其他的無論年齡、體力／健康值、運氣等等的設定，都不過是要讓唯一的性別互動顯得更有趣而已。沒有性別就無法互動；即使是電腦虛擬世界中的人際互動，有一些訊息是我們要和另一個人互動所絕對不可缺少的，那就是性別。

相對於性別的重要性，年齡和容貌則是兩個有趣的屬性。一個玩家要上去 GC 玩，他的角色有些屬性是給定的，例如年齡是有設定值的，上去時必然是青少年或青年，<sup>26</sup> 然後隨著「MUD 時間」慢慢變

---

26 年齡的設定沒有幼年 and 童年，一開始的年齡就是從 15 到 20 歲不等的初始值。

老。但是有些屬性則是自己選定的，例如性別。性別要讓人自己選，初始年齡卻不讓人自己選，容貌則根本不在選項之中，必須在「自我描述」中自行發揮。年齡與容貌都是現實中相當重要的屬性，然而在 GC 裡面，年齡實際上是個「假屬性」(pseudo factor)；容貌則看似不重要，卻具有一定意義。

和現實社會中男女交往原則完全不同的是，受訪者表示 GC 上的玩家對於互動角色的年齡如何完全不在意。年齡之所以是個「假屬性」，是因為大家都曉得會上來玩的幾乎都是年輕人。在這種情況下，年齡完全不具有「面具」或「揭露面具」的意義，因此很難「扮演」、無法成爲一個有趣的屬性（反正你說你 45 歲或 78 歲都是假的，我知道你大概和我一樣都是 20 啣噹歲）。和「容貌」相對照，「年齡」屬性的不具意義更加鮮明：

問：假設你是……一個 16 歲的男的，[在 GC 上]認識一個 50 歲的女的，你覺得怎麼樣？

B：當然不會去看年齡啦。

A：幾乎不會有人在意。

……

X：……那現在如果一個 50 歲的老人，可是他長得像 18 歲的美少年，那……[就算你和]他私底下聊天你也不會覺得怎麼樣……其實那年齡還是根據你的容貌……才會有用。<sup>27</sup>

這意味著：真正重要的是容貌，年齡只是個假變項而已。表面上看起來對 MUD 的玩家而言，其他玩家的長相如何並不重要，然而，深究下去會發現其實並不然。玩家的「自我描述」檔中充滿了「我是個風姿綽約、楚楚可憐的女人」一類的描述。換言之，容貌不但重要，而且很少玩家願意接受不美、不帥的角色。

---

27 訪談內容中，底下畫線字為作者的強調部分。

很多人願意與「女性角色」互動，無論角色背後是否真的有一個女性玩家，「就算他不是真的女的，看到他在上面的性別是女的，也會感覺比較好一點」（受訪者 A）；也有很多人想扮演女性角色，因為在 MUD 上，以女生角色出現是很受歡迎的、有特殊待遇的。一般說來，MUD 上的女性角色受到的待遇很像 Rosabeth M. Kanter(1977) 所描繪的為數極少的企業高階女性主管(token women)的處境：她們的一切行動受到高度的注意，是企業／社區中其他成員品頭論足的對象。MUD 上的女性角色也是如此，她們一方面很容易得到來自其他玩家的特別關照和好處；另一方面也極易受到騷擾。女性角色也經常被要求「證明」自己真的是女的。一位受訪者就提到某個男性玩家在某次「網聚」<sup>28</sup> 以後，上網張貼他對出席那次「網聚」的女性玩家外表的評價所引起的反應：

A：……現在就 xxx（某個 MUD）裡面都在討論這件事情，就[是有]一個女生，應該可能是真的女生，她就貼出說她就不想要這樣給大家評論……，長得好不好又不是我的事……是天生的，然後[MUD 上的男生]還要給她品頭論足……因為有些人就是會習慣要讓那個[聚會]過程記錄下來，那他有事沒事就會排名次，也不是說真的就……看她們第一漂亮是誰、第二漂亮是誰，他也不是這樣，只是說那個評語喔，比如說這個是美若天仙，或是怎麼樣的，文句之間自然就會把它排名排出來，那當然就會傷害到一些人、會造成一些人的困擾。因為我去又不是要秀給大家看的，我只是說就是平常想只是要都認識看看……就這樣啊，大家聊聊天啊或是幹嘛的，藉網路上的朋友變成是真實世界裡面的朋友這樣子，可是就會造成很多很多的困擾，就是在吵這種事啊，就是有些女生比較激烈一點就跳出來講說，男生可以幫女生排

---

28 網友們在網下實體社會中的見面、聚會。

名，那女生也可以幫男生排名啊。

.....

F：……而且當他們知道有一個人是女的的時候，一開始先懷疑，後來就會對你非常的好。你一上來的時候每個人都會跟你打招呼，然後跟你聊天聊很久，然後你要走都走不了。

MUD 的傳統是玩家可以自己設定自己的角色，就好像一個走進化妝間的演員，挑選自己想要扮演的戲服和戴上面具。不過，從觀察裡我發現：對玩家來講真正重要的角色屬性都必須讓玩家自己選，不能讓系統決定；性別要自己選、容貌要自己說。反而由系統決定的角色屬性，例如飢餓度、健康值、技能、運氣等，都是對角色扮演而言比較不重要的東西。這些觀察裡所傳達的訊息是：對角色扮演越重要的屬性越必須讓玩家自主決定；相對的，那些對角色扮演而言無關緊要、只是增進遊戲氣氛的屬性，才是由系統來設計、決定。

### （三）用刻板印象來編劇和扮演

關於日常生活中角色扮演所依循的原則，Erving Goffman 早有系統性的觀察(1959)。我們的研究發現則確認了虛擬空間中的角色扮演和互動並不獨立於實體社會的影響而存在。Goffman 發現，當行動者以為自己是以某種獨特的方式，自發地在表達自我時，殊不知他／她其實是遵從社會慣例地在表演自己的角色。而人們已經為每種角色決定好這個角色表演時的一整套標準演出場景和劇本，其間表演者容或有少許即興演出的機會，表演者仍然必須從給定的幾套前台(front)中，選擇（而非創造）自己要演出的角色配套內容。個人的這種看似自發，實則例行性的(routine)表演乃在於呈現一種理想化(idealization)的情境，使之與社會對這個角色的理解與期望相吻合，提供一種理想化的印象。因此，表演者常常把與理想自我與理想成果不相符的行為、事實和動機隱瞞起來，或加以掩飾。

角色扮演並不容易，線上或線下皆然。雖然在虛擬空間中，換裝變身可能成本更低、選角可能更自由，但是「表演」本身則並不因此而變得比較容易。不僅如此，線上互動的角色演出內容也未必比 Goffman 所觀察到的面對面角色演出更自由、更不受社會期望的拘束。對那些我們從未經歷過、也很難有機會經歷的角色來說，譬如身為另一性，要扮演時最簡單的方式就是借用社會既有的刻板印象，也就是 Goffman 所謂的理想化的情境。社會化並不意味著人們必須對某個角色的所有細節瞭如指掌，因為人們常常沒有足夠的時間和精力來這麼做。相反的，人們只需掌握一定的表演技巧，能夠「登台」將就應付就夠了(Goffman 1959:73)。玩家和設計者共同參與的這場角色扮演遊戲裡，設計者的工作是提供一個舞台和基本角色表讓玩家扮演的演員發揮。而我們在觀察中看到，無論是編劇或者演出，為了減輕角色扮演的困難，傳統的角色刻板印象(stereotypes)經常被用來作為設計、編角和演出的指導大綱。

首先，在 GC 的設計上，設計者對於什麼是（適合）女性和男性玩的 MUD，有相當清楚而符合傳統性別角色刻板印象的界定與區隔。某些 MUD 是女性玩的，女性玩的 MUD，即使叫做「美少女戰士」，也還是「柔柔的」；而男性玩的 MUD 則應該是冒險性的。這裡，受訪者所謂的柔柔的女性 MUD，聽起來其實像是教育性的 MUD。GC 設計者們一再強調設計時力求考慮女性玩家的需要，而什麼樣的設計是為女性而設計的呢？訪談內容中顯示，針對女性的設計必須比較含蓄不露骨，免得女性尷尬（受訪者 X）、比較溫柔、可愛、有趣、幽默，這樣女孩比較能玩得開心一些。「所以……在設定上我們可能就比較有顧慮」（受訪者 A）。<sup>29</sup>

就像許多其他的虛擬世界一般，玩家在 GC 中可以選擇角色的性

---

29 正如 Kanter 對企業組織所進行的觀察研究所發現的，當男性在女性在場的情況下口出髒話時，典型的反應是向在場的女性道歉。然而，也許男性認為他們的道歉只是單純地體貼女性的感受和表示禮貌，可是這麼做同時也傳達了一個訊息：如果沒有女性在場的話，他們就不用這樣小心謹慎地講話了。透過道歉的行為，男性也傳達了「女人是外人，會妨礙男人正常談笑風生」的觀點(Johnson 1997:162)。

別。然而，角色性別的內涵仍然是傳統的；即使 GC 的遊戲性質很明確，可是設計者對於性別疆界、內涵、互動的想像並不因為遊戲的威脅性較低而更具有顛覆、流動、挑戰性。舉例來說，GC 裡兩個角色可以結婚，但是只有異性間的通婚才能成家。其次，在角色設計上，設計者雖然提供了三種角色性別選擇：男性、女性、中性，受訪者 A 表示，之所以要有中性的選項只是「因為傳統 MUD 都有」，<sup>30</sup> 設計時真正認為重要的互動與選擇只有男、女兩性。當然，性傾向的設計是完全不存在的。另外，設計者眼中的性別互動也呼應了這種傳統性別角色規範的基調，甚至透過這種刻板化的角色扮演而學習傳統性別角色的內涵：

我覺得性別很重要……因為有些玩家……他喜歡男扮女裝，有些玩家喜歡女扮男裝。有些玩家是女的但是她不希望人家知道她是女的。因為……嗯……比如說，你一個男性的角色你在上面……對另一個……男性的角色做動作的話你就會覺得很奇怪。可是你像那種親吻啦、擁抱的動作你就直覺的會去找女性的角色而不會去找男性的角色。（受訪者 C）

有些人就是說我現在是男的，可是我扮演的角色是女的，如果女的親他，他會覺得很噁心，他會說男的才准親我……他說你要親我換一隻[角色]上來給你親。……他其實他自己不會覺得噁心……他是好玩，他在模擬他角色的反應，因為他是男生。（受訪者 B）

就像前面所說的，因為沒有身為異性的經驗（如同沒有身為老年人的經驗一般），異性角色的扮演就充滿了傳統的刻板印象：

---

30 當然這並不表示玩家們就不能用更豐富、具挑戰性的方式來玩「中性」這個性別；玩家們可以用一連串的文字敘述寫成的名片檔來豐富對「中性」的想像。

X：就譬如說我現在我是 50 歲的角色，我去模擬 50 歲的老頭子對不對…….

B：比較少會去接觸 50 歲的老頭子……

……

A：像有時候我玩那種女生的角色，我會用那種好像是女生[那種]不敢講話的方式去講話……像「人家」怎樣啊，然後……呵呵……就是會用這些口吻去交談……。

除了要讓旁人能清楚辨識所扮演角色的性別之外，傳統 MUD 遊戲中的性別角色互動是遊戲裡非常重要的活動及樂趣所在。殺龍、奪寶的英雄活動裡，如果沒有美女陪襯，隨時可以親吻一下、擁抱一下的話，英雄也不夠英雄了。這類型的遊戲場景中，性別角色的「典範」經常也更加兩極化：男的越英雄，女的越嬌美。其中的性別角色差異反而更甚於實體世界的性別互動。

表演所經營出來的現實印象是微妙而脆弱的，任何微小的表演失誤都可能破壞表演所企圖呈現的現實印象。爲了能夠隨時不加思索地輕易扮演出符合標準的例行化表演，我們就必須把自己的精神像某種制度一般的固定起來(Goffman 1959: 56)。固定在什麼原則上呢？本文所研究的這個 MUD 的例證顯示，當沒有經驗可作為演出腳本的參考時，角色扮演遊戲的參與者依據的常常是「不折不扣的男人和女人」的腳本。

這種演出具有何種現實意涵呢？正如同電視、舞台上的扮裝秀一般，在觀眾與扮裝者的互動共識中，扮裝成功與否的評量標準是一個男人「扮得多像（最典型的、最女性化的、最刻板印象化的）女人」。現實世界中，從生理上的男人、女人(men, women)到性別氣質上的男性、女性(masculinity, femininity)，都是連續而複雜的光譜；然而在扮裝的表演與觀賞過程中，兩性間的差異光譜卻被簡化、固定成爲兩極的對比。因此，在扮裝秀的演出中，我們看到兩種變化同時進行：在演出者個人的層次上，性別角色的邊界被跨越了、性別角色的

經驗與內容被重新改寫了；然而在性別類屬(gender categories)的社會層次上，性別類屬的邊界被再次固著在刻板化的性別角色內容上，性別差異的連續光譜則被篩濾剩下兩個極點。

#### （四）照自己的形象打造的城市

我們在訪談過程中，常聽到設計者談到「玩家如何如何」，然而，這些敘述所傳達的，究竟是玩家的心聲、是設計者眼中的玩家形象，還是同時也身為玩家的設計者自己的心聲呢？不但設計者與玩家之間的疆界很難清楚的劃分，設計者和玩家的關係也充滿互動和相互影響的痕跡。本來，設計一個遊戲不可避免的需要大量「設身處地」的功夫，設計者必須設想自己是玩家的話，我會想要什麼、會如何行動、互動；反過來說，這玩家的形象可能也相當程度地反映、反射了設計者的自我：畢竟，設計者要如何瞭解玩家呢？沒有哪一個 MUD 的設計者本身不是個資深玩家的，他／她自己難道不是他／她所最理解的玩家之一嗎？於是，我們看到設計者們所創造的世界中，多少也反映出設計者自己的形象來。

基本上，GC 是一個照設計者自我形象打造的城市；是以「至少是跟自己差不多的人」為對象來設計的。這個跟自己差不多的人通常是大學理工科的男生。這種設計者的背景氣質展現在 GC 世界的一些規劃原則上。首先，GC 是一個只有製造業、沒有服務業的經濟社會。其中任何男性或女性角色在選擇謀生之道時，只有開工廠或農場一類的選擇，卻無法選擇作媒婆、空中小姐、秘書，或者開托兒所。<sup>31</sup> 受訪者認為，先設計製造業再設計服務業的理由是，在草創時期，服務業在「功能上」是無用的、比較不需要的。然而弔詭的是，「巫師」這個角色在古代社會的功能也並不「生產製造」任何實體物件，可是在一個巫師具有如此重要性的 MUD 虛擬社會中，設計者對於什麼工

31 雖然在第二版、第三版的修改中，也試圖擴大玩家所能選擇行業的範圍，不過，整個設計仍然是極為重製造業而輕服務業的。

作是有社會功能的、能滿足某種社會需要的，其想像十分狹窄。這也使 GC 這個社會感覺上像是個理工科男生熟悉的場景與遊戲。

尤有甚者，整個製造業的運作基礎是「組合／加工」的生產邏輯；為簡化起見，GC 裡面所有東西的製造都必須以「水、動物、植物、礦物、貴重金屬」五種元素以不同成分組合配成。換句話說，你要做一個麵包，必須「常識性」的知道它是水和植物的某種組合，因而去購買原料，從事生產。

設計者似乎認為每個人想當然爾的，都對特定元素的組合大致上會出現何種結果具有基本的知識。據我們的瞭解，設計者其實已經注意到這個問題，並且也努力讓玩家生產某種商品時，不需要「特殊的化學知識」。但是，即使是做過這樣有意識的調整，這種設計的技術導向仍然會令某些玩家（例如非理工科背景的玩家）感覺疏離，可是設計者並沒有意識到這點。例如有些藥品的配方是大神任意決定的，只有大神才知道，一般玩家所能做的只有不斷嘗試將各種元素以各種比例混合，看看是否能成功發現藥的配方，因而賣得好價錢。把這一類的知識認為是玩家可以簡單輕鬆的藉由嘗試錯誤的過程而獲得，也是一種工程師式的設計態度。

在談到結婚系統的時候，受訪者們表示曾經想過要寫個結婚制度，<sup>32</sup>可是想到某個 MUD 中如何設計婚姻制度的例子，就卻步了。據他們表示，因為該 MUD 兩位大神之一是女性，在設計的時候她問大家說：老婆是不是可以用老公的錢？當場沒有人提出異議，因此，該 MUD 的婚姻制度裡就寫進了一條「女方可以完全動用男方財產」的規則；只要男方在場，太太可以任意花他的錢（受訪者 F、A）。這也顯示了大神們在現實中個人的身份與認同會影響到 MUD 的設計。換個角度來說，雖然帶有濃重的嬉鬧意味，可是如果該 MUD 兩位大神都是男性的話，這種聽起來很「不利於」男性財產的婚姻制度大概也不會被設計出來。

---

32 GC 中，只有家庭制度，雖然兩個角色可以結婚，可是卻沒有婚姻制度。

另外，GC 的家庭制度設計也很特別，小孩都是用認養的，不是「生」的。<sup>33</sup> 而且，在父母與子女的權利義務關係上也十分不平等；父母必須花很多時間照顧小孩、教小孩怎樣玩，而且只有付出、沒有回報。成為他人的小孩可以讓父母「養」、繼承父母的財產，可是系統卻沒有要求子女「奉養」父母的設計。玩家只能決定要不要認養小孩而已。

因為他們覺得在 GC 裡面很難活下去……所以..你要帶人[小孩]，帶人就已經很累……然後還要教他一大堆的指令，還要給他錢，你[已經]覺得很難活下去[了，]我錢給他那我不是就失血了？所以就不太想帶，尤其又是遇到個不認識的這樣……（受訪者 A）

這種不均衡的資源流動與權利義務關係的設計，似乎和設計者年輕、單身的背景有些關連。換句話說，要他們想像父母的觀點並不容易；反之，如果設計者為人父母已久的話，可能對於子女該如何盡孝道會在設計中大加著墨也不一定。也因此，除非玩家們本來就彼此認識，大家多半寧願作小孩，不願為父母。

這也是為什麼性別屬性在這個 MUD 社區中具有無與倫比的重要性的主要原因。對於正值青春期的男女而言，兩性互動具有難以抵抗的魅力與快感。事實上，以 MUD 為觀察場景的相關研究也發現，不但這些虛擬空間中的身體常由充滿著外表容貌期待的描述所組成，這個由 20 歲上下的男性電腦工程專業者組成的社群，和同樣年齡男性一樣，心思容易被某些事物所佔據，他們創造出的「某些」編碼與描述詞(codes and descriptors)常是十分煽情、惹火的，而虛擬空間中的身體則透過這些編碼與描述表現、呈現出來(Stone 1991:103-104)。

---

33 因為每一個角色都需要有玩家來扮演。當然，一個玩家可以同時扮演他自己的小孩，繼承自己的財產。但是，不同角色由不同玩家來扮演，可能「更真實」或「更好玩」。

在設計者的身份屬性對於設計內容的影響這一點上，本研究的一個遺憾是無法對設計者性別身份的意義與可能影響途徑提出具體看法。雖然在 GC 的實際設計與訪談內容中，並沒有發現設計者性別身份造成的顯著理念差別，然而由於 GC 設計者中只有一位女性，我們無法透過比較不同的女性設計者經驗蒐集到足以有信心地推論性別身份意義的資料，或者為這項觀察提出解釋。因此，這個重要的問題只能留待未來研究來探討。

### （五）反管制的網路文化

虛擬社區中的行為應當透過外在的法律管制、內部形成的社區規範，或是科技技術進行管理，一直是廣受討論的議題。在 MUD 的虛擬社會中，還多了一個規範管理的可能：大神與巫師的治理。整體而言，MUD 的參與者就像一般虛擬社區成員一樣，對於外在的、人為的管制十分不以為然，特別是來自現實社會公權力的管制更是如此。在 GC 的運作過程中，我們看到類似的反管制文化，即使大神與巫師的權力在這個社會中具有一定的正當性，許多規範與管制仍然是透過社區中的玩家集體制裁或系統設計的管制措施來進行的。

GC 的政府設計十分象徵性地反映了這種反管制的網路文化。基本上，除了玩家以外，MUD 社會中主要由兩個階層組成：巫師（及其所設計的系統）和市長。如果說這兩個角色一個是上帝，一個是凱撒的話，凱撒的權限是遠沒有上帝來得大的。相對於現實世界的政府組織和政府權力，GC 上的政府不但小到只有一個象徵性的市長，權力也很小。他可以擁有徵收土地規劃市容的權力，但是補償的金額多少卻是由大神決定的。市長不只是在制度上沒有太大權力，他的權力正當性似乎也相當有限；舉例來說，在一次市長與市民玩家起衝突時，雖然市長並未違反任何制度規定，也未被罷免，可是這個衝突事件的結果卻是市長玩家「覺得做市長也沒意思，做什麼都不行」，自己受不了而自殺下台。一位受訪的設計者甚至直截了當的說：「政府在裡面就是巫師和系統合成的」（受訪者 A）。

從他們的眼光看來，虛擬社區中之所以不需要公權力，不是技術上不可能，而是沒有必要。也因此，在 GC 裡，政府極小化，而法律／警察的力量則是完全不存在的。換言之，玩家不要給人管；不想給網下的警察管，也不想給網上的警察管。這種對於公權力的不認同，與線下社會最大的不同在於：線下社會中公權力的存在仍具有一定的正當性(legitimacy)；而在 GC 這個虛擬社區中公權力存在的正當性與必要性都更為低落。對 MUD 使用者來說，系統所設定的管制是遊戲規則，要玩不玩隨你；可是網路警察或政府則是角色，是有互動的。許多 MUD 使用者對於其中充滿現實社會所熟悉的權力氣息有反感、不願接受。Peter Kollock (1998)歸納整理成功的線上社區需要具備什麼條件時，也清楚點出線上社區這種反管制的社區成員自治文化，在設計、管理線上社區時必須「讓所有會受到該規則影響的成員都有權參與規則的修改」、「社區成員有決定其管理規則的權力，這項權力應該被社區之外的權威尊重」、「一個由社區成員自己負責的社區行為監督系統」(Ostrom 1990)；「不要對張貼文章作太多規範限制」、「讓使用者解決自己的爭端」等(Godwin 1994)。

A：當然還是可以設計到這樣子沒錯，但是我覺得沒有必要，這種東西如果讓玩家去做這樣更好，讓他自己去發展一種這種類似的特色，沒有必要用法律系統來限制他。因為你寫一大堆你就沒有辦法發展出一些……可以看到一些法律到底是怎麼產生的，他就沒辦法。

問：所以那裡面可能產生法律嗎？

A：就是玩家之間的不成文的啊……

從統治管理者的角度來看，大神當然有祂無上的權力，可以砍檔、可以抓人去關，讓玩家什麼事都不能做，可是統治者的權力也受到許多限制，不能任意濫用。最大的限制就是，過度濫權會惹怒玩家，使統治王國裡的人口減少。因此爲了要留住玩家，大神只好淡化

自己的權力色彩，做個「有權但無為的大神」。玩家這種潛在的權力常可以讓大神在設計上自動縮小自己的權力，一位設計者就表示，如果 GC 的規模像某個 MUD 大站一樣大的話，他們發現玩家設計的機器人（BOT）<sup>34</sup>時，就可以直接把它們砍檔，而不是只能把他們關起來而已。換句話說，如果大神們的權力無論如何展現都對玩家人數沒什麼影響的話，就不會有這種權力施為時的顧忌了。

另外一個使大神們的權力有所限制的原因是，治理一個國家並不輕鬆。正是因為市長的角色實在沒什麼權力，所以一方面玩家對 GC 裡面的選舉一點興趣都沒有，另一方面，因為政府不扮演制衡角色，所以玩家有大小問題都跑來找大神和巫師，弄得他／她們不勝其擾、時間精神都無法負荷。因此，從管理者的角度來看，透過技術設計來防弊，或是由玩家自行解決社區內部紛爭的作法可能更有效率。

大神對於權力收放的兩難，並不是 GC 獨有的特徵。Palace 的大神／創造者 Jim Bumgardner 便曾經表示，在管理 Palace 中的言論尺度問題時，他採取比較干預的態度。他說，雖然他是言論自由的堅信者，但「那可不適用在我家裡！」在他看來，他一手創造的、在他的伺服器上運作的 Palace 就是他「家」的延伸。也因此，把出現在 Palace 上的光頭黨言論踢出去也就理所當然，因為「這就和他們跑到我的餐廳裡，在地毯上撒尿一樣」。但是，大神的這種領土統治感面臨實際的管理效率問題時，卻不能不有所妥協、讓步。在被問到對於 Palace 中發生的問題是否感受到很強的責任時，Bumgardner 表示他對於「社會性議題(social issues)」的責任感遠不及對「工程性議題(engineering issues)」來得強，主要原因是牽涉到人的事情是很難（管理）的，「即

---

34 BOT 是 Robot 的簡稱，中文翻譯做「機器人」，是一種網路上電腦程式假扮的「人」，這種機器人程式可以讓別人以為玩家本人無時無刻都掛在站上，因為他利用程式的設計會定時動一動、對系統所送出的要求做出回應，所以系統不會認為你是斷線、閒置過久，因而把你自動踢出這個系統。而玩家可以利用機器人賺錢的原因是因為這個 MUD 一開始的規則是新註冊者可以得到一筆錢和土地，但很多玩家就利用自殺的方式來賺錢（同時註冊很多個 ID，然後在自殺前把金錢移轉給自己的其他 ID），所以系統改成利用程式不定期的到處散錢。所以玩家只要寫一個一天到晚都在站上、不會被系統辨識成斷線的機器人在上面，就會不定時的收到系統所散出來的錢。

使上帝現在也不像在舊約裡管得那麼多了，因為祂見識到人類實在麻煩」，因此在管理上他採取一種順其自然的態度(Suler 1996)，能管卻不多管。擁有無上權力，可是統治的卻是一個高度崇尚個人自由的王國，大神們權力抓放之間的分寸拿捏並不容易，也容易因此遭到批評。<sup>35</sup>

在GC的社會秩序建構中，玩家們扮演了一個重要的角色。GC中許多對抗、打擊不法惡行的方式主要靠社區的口碑來規範，例如如果某個玩家賣假藥的話，受害者會透過佈告版揭發此事，透過大家口耳相傳「某人賣假藥、賣假／壞／爛東西給別人」的消息，產生社會制裁的力量，從此大家不向他買東西。這種玩家結合起來——無論透過社會輿論或是集體暴力的形式——共同制裁某個違反社會規範的角色作法，雖然充滿了叢林法則的味道，可是這種制裁形式在GC社區裡卻相當具有正當性、普遍被參與者接受：

這種東西在網路上的話完全幾乎是沒辦法規範的，比如說在網路上攻擊別人……這幾乎是無法可管的，但是這種情形一直存在。在各MUD裡面啊，像有人喜歡殺人有人喜歡幹嘛的，這是他們[玩家]之間的裁決啊，幾乎巫師是不插手的，因為如果我們插手的話就會被人家問說：為什麼有的玩家就可以這樣，有的玩家就不可以？……玩家之間的爭議幾乎都是玩家自己排解的，比如說大家都討厭他，然後大家就聯合起來用系統可以允許或不能允許的[方式]……甚至可以砍他帳號都有……都是由玩家決定來制裁他們，大部分都是由玩家決定。（受訪者X）

當然，靠口碑來規範角色行為時，無法避免有產生另一種極端的

---

<sup>35</sup> 例如，Orson Scott Card 便批評電腦遊戲設計者不肯給玩家多一些自由，指他們「選擇在最具有解放力的媒介工作——然而，他們才剛用右手交給我們的自由，卻馬上又用左手把它搶回去了」（1991）。

可能：靠流言殺人。一個角色即使他賣的是真藥，其他人還是可以宣稱、散佈他賣假藥的消息，而其他玩家也可能會相信。可是即便如此，MUD社區成員們似乎對於這種可能的弊端不以為意，GC的設計者也普遍流露對於這種玩家公決、玩家集體制裁、自行排解糾紛模式的肯定態度。

### （六）隱藏在系統設計中的權力與價值

系統的設計者，大神們清楚知道不管是想要透過網路警察的角色來制裁，或是網路大神的權威來仲裁，都是吃力不討好的工作，因為一旦要一個一個案例的仲裁，公平性很容易受到爭議，問題就出來了。用系統設計的方式就不會引起這樣的爭議。所以 MUD 的設計者也傾向於以程式設計的方式來進行隱性的管理。舉例來說，在 GC 裡，玩家必須喝水才有「溝通力」<sup>36</sup>（發言的能力）。據受訪者表示，這個規則的設計主要有幾個考量，除了多提供一項水的用途以外，也藉這項設計來控制玩家的談話量（受訪者 F、A）；溝通力用光了之後，玩家就不能講話了，必須等他恢復或者喝水以後，才能繼續講話，因為

X：那一般來說其他 MUD 如果這種事情被大神發現那就直接砍檔啦，可是像我們這樣做的話就不用去管他，反正他講到一半自己就講不出來了。

.....

F：這個要講創造溝通力的原因……因為就是在這個世界我們會製造那個產物嘛！那其中有一樣就是水，但是水在用途上比較少，所以那我們就是想到一個讓他說話必須要喝水，因為正常人也是這樣啊，我們說話就是要喝水啦，對。

36 在受訪者沒有說明以前，我們還以為「溝通力」是一個人願意溝通、表達自己的程度，或是一個人多麼擅長於表達的指標，結果，完全不是那麼一回事。正好相反，溝通力指的是「一個人被容許做多少溝通、說多少話的程度」。

所以溝通力就是在控制說你需要喝多少水才能講話這樣子。

爲了防止玩家大量發言，GC 設計者們讓發言者必須一直補充水分才能發言，而水又是玩家要去賺來的。這種透過技術設定的規範形式看起來相當價值中立(technology as neutral)。而且這個設計的正當性是建築在「科學理由」上的——人要喝水才能講話。現實生活中，一個人要具備溝通力所需要具備的社會條件是相當多的：溝通的意願、表達的能力，以及情緒掌控管理的能力都是。然而在 GC 這樣的設計下，溝通力從一種具有正面價值的社會能力變成了一種不具價值色彩的體能需求，或者更有甚之的，變成了一種可能有負面意義的個人縱慾濫權（說話說個不停）：

A：……怕他講不停，浪費網路頻寬，或者是他浪費自己的時間。……在玩 MUD 的人都有一個習慣就是花太多時間在這上面，但是在這上面的時間蠻多是在跟別人講話，一些無意義的談話上。所以要長話短說，講一些重要的。當然，隨著[角色的]年紀越大，這些屬性的上限就會一直調升，那你就……愛怎麼講就怎麼講。

有趣的是，在「說話的權力」這一點上，GC 這個社會中的社會階層化是依據「年齡」大小而有多寡不同的發言權的；年紀越大，越有多說話的權力。雖然這種設計本身的一個考量是必須給資深使用者更多的特權，以便留住他們，不過這也和現實社會中的發言權分配方式若合符節。

X：我們那時候限制溝通力的原因還有一個原因就是怕騷擾，就是說有的玩家他可能會用公用的頻道去騷擾別的玩家，比如說他寫個三字經，然後……就用……程式一直送它……把整個畫面都送滿……

問：但是騷擾講三個字就可以騷擾了，難道我要講三百個字才能騷擾嗎？

F：他可能覺得講三個字不夠他要一直講一直講。

X：對，他把你講滿整個畫面，把你整個畫面都…

F：通常在MUD裡面有一個約定俗成的網路禮貌，就是說你一句話講一次兩次就夠了，你不需要重複一直在講，所以不論是罵人的話或是其他的話，只要他一直反覆的講，就代表他很不懂MUD的網路禮節。

X：所以叫救命也只能叫個五次就好了。

光是「必須喝水才有溝通力、才能說話」這樣的一條遊戲規則，裡面就包含了數種功能：規範約束角色的行為、使遊戲設計更完整自足、作為地位階層化的酬賞，以及防止騷擾行為發生。根據受訪者的說法，其他的MUD由大神直接砍檔的形式下，大神比較有權威，管制卻未必比較有效；相反的，用系統來管制，這種權威未必感受得到，但卻是更有效的、更全面的管理。

「透過系統來管制、管理」具有一定的正當性。這種正當性部分來自於人們對於遊戲規則的尊重：系統象徵著遊戲規則；部分則來自於科技常予人價值中立的印象，使人不留意其中可能的價值或偏見。MUD裡的自由氣氛背後有個「用技術防弊」的設計理念為基礎；換句話說，將防弊的問題交給系統來做。然而，從一些線索看來，所謂「系統」，經常構築在設計者與主要參與者們的信念與價值之上。除了前面提到的，設計者經常在遊戲設計中反映出個人所身處的結構性社會位置及其價值觀之外，在規範與管制的層面上，所謂「系統設定」也是充滿個人價值的。舉例來說，在選擇什麼樣的惡行是必須被規範的、何種惡行則無此必要的時候，取決的標準何在？何以像殺人（殺角色）、偷竊、賣假藥，這些在線下的現實社會中被視為嚴重違反社會秩序、必須管制的非法行為，在GC中，則被認為是「不可避免的、不需要管理者插手的」，甚至還在系統中特別寫有「偷竊」的

指令供玩家使用；而「話說個不停」這種在現實生活中算不上什麼背德之舉的行為，或是「用機器人來不法賺錢」的作法，在 GC 這個虛擬社區裡，卻受到管理者關注、花許多心力寫程式來防堵？

這裡一個可能的解釋是：騷擾其他玩家是嚴重的行為，真正傷害到 MUD 社區成員的生活；企圖作弊（以機器人代替真玩家工作賺錢）更會破壞遊戲公平性，而殺人（殺死一個角色）或「偷竊」則除了傷害玩家的財產感以外，並未真正成為此社區的一種威脅，甚至有助於增進遊戲的刺激感與競爭。因此可以在系統容許，甚至鼓勵的情況下存在（因為偷竊的指令是系統設定的，提供現成指令本身就具有暗示的效果）。這種解釋意味著這個社會的建構本質是接近遊戲的(game-like)，而不是模擬真實的。在不違反遊戲公平性的原則下，GC 世界的設計與規則中流露出對「技能」的高度崇拜與追求；不法行為的評量標準是根據玩家技能「以成敗論英雄」的。「偷竊」是有品級的，區分品級高低的標準是「偷竊時有沒有被人知道」、「被多少人知道」、「有沒有失風被逮」等，這種評賞也不涉及任何非技能性的價值。

而系統不僅設計指令讓玩家可以方便進行「某些」非法行為，系統更設計玩家受害人不但必須「懲處」不法份子，還必須以系統設定的方式或打或罵地懲處對方。從這些設計來看，系統中各種規則對個人角色是處處有限制痕跡的：

A：對，你的運氣也有關嘛！還有比如說你偷到他沒看到，他沒發現，但是同房間的其他人看到，這也是成功，可是這個成功也可以算是失敗，因為假設同房間中的人有一個是電腦控制的機器，那機器有一定的機率會看到，……看到你偷東西他就把你抓去關。雖然你偷到了，你還是要去關。另外還有一種就是失敗你沒有偷到，沒有偷到他可能會罵你一頓，甚至還把你抓起來打…

問：就是說被偷的人罵你一頓這樣？然後把你抓起來

打？對方選擇要打你或罵你是系統控制的？

X：對，那是系統控制的。

問：但是他不是偷系統的啊，他是偷那個人的啊，但是那個人不能說：喔，你偷我，我要以德報怨原諒你還要請你吃頓飯，這樣不行？他一定得遵照系統的指示揍他一頓就是了？

X：對對對，他也可以在揍完他以後再請他吃東西。

此外，如同前面提到的，系統寫好的指令本身對玩具有某種暗示效果。玩家的表情(emoting)符號或動作一部分是由系統限定的，一部份則要由自己打字來表達。<sup>37</sup> 現成的指令除了有暗示效果以外，也讓玩家要做某些動作、傳達某些情緒更為省事、方便，等於鼓勵大家使用某些指令。指令設計本身也包含了許多設計者的觀點以及對玩家行為的預期：要設計多少指令？設計怎樣的指令？舉例來說，一位設計者（A）就表示「爲了要滿足不同心態的玩家，有一些大神通常就會寫一些變態一點的動作」。所謂變態的動作，其實多半指的是與性有關的動作，從撫摸到「舔遍了XX全身上下」之類的指令都有可能。

這裡所謂「要滿足不同心態的玩家」，也揭示了一個現象：設計者的權力並不是無限的，他也深受玩家的想法、習性所限，甚至，他本身也是玩家。因此在設計的過程中，這種設計者的權力是透過揣摩玩家的需要、在玩家不知情的情況下暗中「設計」玩家的微妙互動展現進行的。例如當被問及爲什麼 GC 裡面不吃不喝也不會死的時候，一位設計者就表示，「玩 MUD 的人很討厭還要吃還要喝，太麻煩了」（受訪者 A）。當然，我們還可以進一步追問：大神和巫師們從何而知玩家的需要？同時也身爲玩家的經驗又在「揣摩玩家」的任務中扮

---

37 一般的表情符號(emoting)都是系統管理員寫的，所以玩家可以直接使用系統現有的動作指令，另行寫其他的動作的話就必須將所有的敘述都打出來。越是個人的、交誼用的 BBS 站的聊天室裡面，這種情緒或動作指令就越多，一般人除非有特別的需要，不會用自己打字來表達情緒或者做動作，只要會指令就好了。

演什麼角色？必須說明的是，「揣摩玩家」並不意味著大神們在MUD中的角色是為民服務的父母官，或是盡力想吸引顧客的店東，或者是兩者的綜合體。神的權威和掌控感是不能或缺的。因此，作為大神，設計者會強調「人間」不平等的必要性。畢竟，任意的操弄「衆生」，比起提供一個人人平等的社會，更能展現大神的權力、更像真正的神。只不過，這種操弄是隱身在系統之後、不讓玩家明白知道的：

問：所以你們所有不公平的東西都是神偷偷在做的？

A：這本來就要有一些不公平這樣才有多樣性啊。

F：其實我們自己在生下來的時候我們也不知道我們自己是多麼的不公平[的被對待]，等我們活到一個年紀才……

……

問：你們體力、健康、溝通力這些東西原先的設定都只是小幅的差異，但是運氣的差異很大。……你覺得如果運氣只是差一點點，你就不在乎他們[玩家]知道了，對不對？

X：那當然啦，可是這樣有什麼意思呢？

在一段有關大神和巫師如何透過各種複雜的技術設計來防制、對付玩家的討論之後，我們最後的對話是這樣的：

問：我有一種感覺，就是說你們這個大神這個角色跟你們那個子民的角色，好像一直持續的就是在對抗當中。

A：這大都是這樣子，弄 MUD 的都碼是這樣，看他[玩家]玩得太輕鬆，覺得就不能讓他太輕鬆。

大神們任意將權力與系統設計結合的一個好例證是「運氣值」的設定。系統可以決定一個角色的運氣，而且角色之間運氣好壞的差異相當大。除了運氣之外，其他角色屬性的差異只有約百分之五左右的

小幅差異（理由是要公平，否則人家不要來玩）；可是唯獨運氣의 差異性卻可以高達百分之兩百。在此，大神們的權力透過社會認可的不平等形式——運氣不好——來展現。在這種差異下，遊戲的競爭性得以維持，但是又不必真正去面對歧視、不平等的議題（畢竟，「誰叫你運氣不好」聽起來比「誰叫你生做女的」不那麼刺耳）。

透過類似指令或屬性設計這類隱藏性的權力與暗示，透過明顯直接的「神的旨意」造成系統的 bug 使玩家財富減少、製造比玩家厲害的怪物、使用直接暴力等所形成的社會流動，玩家都受到虛擬社區遊戲規則的各種限制。即便是像談話、發言這種感覺自己有充分自主性的行動也不例外；從說話時間的長短的控制、談話時間長短對於談話內容的可能影響，到誰可以說更多的話，都有規範管理的痕跡。然而，玩家卻未必意識到控制的存在。一個可以自我定義的角色、僅具象徵意義的政府，以及各種隱身在系統設定背後的遊戲規則，都有助於讓玩家感覺充分的自主性。除非像運氣值的差異極大，玩家可能會發現別的角色都沒事，他卻動不動就出車禍，因而理解到自己被設定了「壞運氣」，否則就技術面而言，角色的屬性是系統給的，玩家是看不到的。

有趣的是，相對的在大神這方面，設計者似乎也認為自己有絕對的自由來設定環境、決定管理政策，他們似乎也不太意識到那些爲了吸引玩家、留住玩家所做的各種設計調整，意味著何種權力上的讓步。然而，這種大神、巫師與玩家的角色區劃其實並不十分穩定。在 GC 的世界裡，我們看到造物者、管理者的大神與巫師，以及作爲子民的玩家角色之間的邊界，並非完全不可跨越的——至少從大神的角度來說是如此。即使不願意事必躬親，大神們還是經常必須管理、仲裁這個虛擬世界中的諸多事務；偶而自己還扮演一下玩家拉抬人氣，更遑論大神們自己本身也都是其他 MUD 的資深玩家了。這幾種角色身份的多重經歷對於大神的設計意識會造成何種影響則是另一個有待討論的問題。

## 五、結論

從「隱藏在設計中的價值與宰制」和「角色扮演與互動的解放潛力」這兩個角度切入，本研究的主要發現提供了社會學微視(micro-)與鉅觀(macro-)觀點對於「虛擬空間中的宰制問題」的一些可能對話，並試圖呈現結構與個人之間、技術特性與社會屬性之間的互動關係。首先，本研究發現 GC 這個虛擬城市的部分設計中的確反映出設計者的社會位置及對應的社會價值與需求，當玩家必須透過在這個平台上的設計進行互動的時候，這些價值是否會「滲透」玩家、影響玩家的社會觀，確實是一個（雖然本研究無意也無法回答，卻）值得關切的議題；然而，隱藏在設計中的價值與工程師的宰制能力同時也是鑲嵌在其環境中的，因此也必然受環境中各種結構因素的牽制與約束。虛擬社區的反管制文化共識，以及社區中需要一個以低成本解決衝突的機制等因素，都使得身為大神的設計者有絕對權力，卻不能任意使用。這也意味著虛擬社區中仍留有許多挑戰統治權力的空間和顛覆的可能。在這一點上，我們看到技術特性或社會關係，沒有哪一者可以單獨決定宰制的形成及樣貌；它們共同形塑了宰制的模式。

在虛擬空間身份認同的流動性究竟是否能挑戰、鬆動既有社會身份內涵，進而有弱勢賦權潛能的這一點上，我們也看到科技的力量必須在既有社會脈絡下運作的證據。從行動個體的層次來看，參與虛擬空間互動的個人確實可以選擇多樣的、不斷變化的、和自己在實體世界中的身份完全不同的角色來經歷、扮演。然而，在這角色流動、變裝持續進行的舞台上，角色互動需要劇本才能有所依循，而各種角色的劇本大綱卻常是依照主流社會的既定價值與印象寫就的。對於那些我們從未經歷、也無法經歷的社會角色而言，我們通常參考既有的刻板印象來使我們的演出在旁人眼中看來更加可信。換言之，虛擬互動空間中，個人的角色或許流動不定、沒有疆界，但是原有社會類屬(social categories)的疆界與內容卻反而可能在互動過程中更被固定、強

化。

至於個人層次的性別轉換或其他角色轉換經驗對玩家產生何種影響，是更刻板，還是反省的契機？個別玩家是否在這個過程中「看到」、意識到權力的運作，進而提升其對身份政治如何運作的意識？這些問題則不是本研究的設計所能夠回答的。未來的研究者在這些問題之外，還可以繼續追問：如果這種變身經驗有正面意義的話，其互動環境如何又有什麼影響與意義？換句話說，一個政治正確的，或意識型態上符合設計者需要的程式環境，和一個充滿刻板印象與偏見的程式環境，兩種不同環境下的變身活動是否具有一樣的意識功能？否則會如何不同？

在這些主要發現之外，這項研究還提供了一些思考幾個相關議題的素材。雖然本研究所根據的這個虛擬社會只是台灣本土許多 MUD 之一，然而，這裡呈現的設計者觀點所代表的不僅是幾位設計者個人的想法，也是設計者同時身為許多 MUD 資深玩家的經驗；這些觀點不僅是設計者的，也是設計者與玩家長期互動、揣摩玩家需求以後所形成的概念；GC 設計的過程和成果也不只是設計者主觀意志的實現，而是對於所有「模擬真實」遊戲的技術困境所做的某種妥協。

無論想要如何「擬真」，網路上的 MUD 畢竟是一個被「創造」出來的簡化的世界。真實世界最難模擬的性質，可能就是因其個體之間綿密互動而產生的複雜性。「台北一隻蝴蝶煽煽翅膀，可能在紐約形成一場風暴。」這種複雜系統的特性，充分表現在我們所觀察到的「差之毫釐、謬以千里」的 MUD 社會建構過程之中。不論是公平、好玩的遊戲世界基礎、對於性別的角色強調、工程師的產業經濟世界觀、還是網路玩家的反管制文化，這些在我們所身處世界中的片面真實，卻可能拼貼出迥異於真實的虛擬場景與運作邏輯。因此，被創造的世界基本上是一個新的世界，如果它成功的吸引到足夠多的子民，產生出足夠豐富的互動，它仍然可能發展出其獨特的複雜性。就這一層意義而言，無論我們在設計過程中觀察到多少舊世界的痕跡，我們都不能否認 MUD 這個新生事物的自足特性，以及它作為一種社會型

態的無限潛能。

然而另一方面，這項研究也讓我們看到「模擬真實」遊戲作為一種教育學習媒介仍然有其限制。首先，就「模擬真實」這一點來說，我們必須理解：所有的「社會真實」(social reality)都是高度複雜的，都是其參與者投注大量時間心力以熟悉其規則、學習如何運作才能形成的；而「模擬真實」遊戲無論是就遊戲軟體所能容許的設計條件或是使用者所能投注的時間精力而言，都不可同日而語。因而所有的「模擬真實」遊戲在設計上都必須對複雜的社會真實做高度的簡化，抽取某些重要的骨幹原則、拋棄其他的豐富血肉。在這種必要的簡化過程中，技術上的需要經常不可避免的帶來原則性的偏離。這種對現代社會體制重重交錯下的高度複雜性的體認，以及對任何模擬工程能夠將這些成分一一拆解、加以模擬的懷疑，一直與當代對模擬的追求同時並存(Friedman 1995:81; Turkle 1995:71-72)。

其次，就遊戲的基本需求這一點來說，設計者們一再強調：遊戲必須好玩。因此，我們不可避免要追問：一個好玩的遊戲需要些什麼樣的元素？鬥智、刺激、競爭、冒險、人人有起跑點的平等，這些遊戲特質是設計者們認為不可或缺的元素。現實中，你希望健康、不要吃藥；希望偷竊成功、不要被抓挨打。這裡的邏輯卻剛好相反；玩家為了經歷各種平時經歷不到的冒險，為了測試新藥而選擇偷竊失風被打，這樣才能吃藥。理由無他，就是「遊戲要好玩」。當然，究竟遊戲是不是要這樣才好玩，這是可以進一步追問的，問題是：我們所要模擬的社會真實和這些使遊戲好玩的基本元素是否能成功結合？某些社會真實的不美好，例如性別與種族的不平等經驗，是否本質上就與「人人能滿足」的遊戲需求扞格不入呢？果真如此的話，一個「真實」的遊戲是否註定無法「好玩」？

除了「模擬遊戲」的設計需求是否與「社會真實」不相容的根本問題之外，在 GC 的設計與實際運作上，還有一些值得留意的問題。首先，虛擬互動環境中，玩家得以自由選擇角色來扮演，然而，對於那些我們從未經歷過的角色身份而言，我們常會根據各種角色身份的

社會刻板印象來扮演此角色、認識判斷其他角色的線下真實身份，而設計者也常根據這些刻板印象來打造虛擬互動環境。如何能對設計者的既有價值與刻板印象有更敏銳的偵測和反省能力、如何突破傳統網路互動遊戲舊規則的網羅，以各種新設計來挑戰、打破現有刻板印象思考，讓參與者能在參與遊戲中產生新思考、新體會，將是企圖以模擬遊戲進行社會教育時，一個必須突破的瓶頸。

此外，虛擬環境設計中，技術與工程師的角色也不可忽視。在 GC 這個 MUD 的運作經驗中，我們見到設計中不時反映出設計者工程師式的思考及其結構性社會身份的特定觀點。雖然大神面對玩家並不具有絕對的權力，然而隱身在系統設計後的權力與個人價值經常因為遊戲規則所具有的正當性和不可見性而被忽視了。如何更具批判性的揭露技術背後所隱藏的社會價值、技師(technicians)觀點與「人治」色彩，將有助於為「科技中立」的迷思除魅。正如同 Winner 所說的：技術可以被有意識或無意識地設計為容許做某些社會選擇而不容許做其他的社會選擇(1996:30)。技術發明與設計的意義與限制都在於發明／設計者「看到了什麼是可能的」，而「什麼是可能的」，以及反之「什麼是不可能的」，則本身就充滿社會限制。

誌謝：作者要感謝幾位受訪者的寶貴時間，以及助理何青峰同學在訪談逐字稿整理、相關資料蒐集、整理的協助。兩位審查人的寶貴意見對於本文初稿的修改更提供重要的幫助，作者深致謝意。

## 參考文獻

- 成忠一 (1998) 網際網路在同志平權運動中的角色之研究——以台北市常德街事件為例。性別與空間 5: 145-155。
- 李禮君 (1999) 網路中的女性集結與動員初探。婦女與兩性學刊 10: 105-165。
- 金祖詠譯 (1995) 模擬真實 (Barrie Sherman and Phil Judkins 1992. *Glimpses of Heaven, Visions of Hell: Virtual Reality and Its Implication*)。台北：時報文化。
- 林鶴玲、李香潔 (1999) 台灣閩、客、外省族群家庭中之性別資源配置。人文及社會科學集刊 11(4): 395-433。
- 林鶴玲、鄭陸霖 (1999) 當社運碰上網路：台灣社運網路經驗的相關課題與意義的初探。第三屆「資訊科技與社會轉型」研討會。台北：中央研究院社會學研究所籌備處。
- 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。
- 黃厚銘 (1998) 「虛擬化身——網路世代的身分認同」導讀。收於雪莉·特克著，譚天、吳家珍譯，虛擬化身——網路世代的身分認同，頁 i-xi。台北：遠流。
- 黃厚銘 (2000) 模控空間(cyberspace)的空間特性：地方(place)的移除(dis-place)或取代(re-place)?。「2000 網路與社會研討會」。新竹：國立清華大學社會學研究所。
- 鄭敏慧 (1999) 在虛擬中遇見真實——台灣學術網路 BBS 站中的女同志實踐。台北：台灣大學建築與城鄉研究所碩士論文。
- 譚天、吳家珍譯 (1998) 虛擬化身——網路世代的身分認同 (Sherry Turkle 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*)。台北：遠流。
- 蘇芬媛 (1996) 網路虛擬社區的形成：MUD 之初探性研究。新竹：國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 蘇彥豪 (1998) 公共與私密的交疊：台灣學術網路空間結構的理論初探。嘉義：國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
- Barlow, John Perry (1998) Is There a There in Cyberspace? Pp. 164-170 in *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Electronic Age*, edited by Richard Holton. Boston: McGraw- Hill.
- Benedikt, Michael (2000 [1991]) Cyberspace: First Steps. Pp. 29-44 in *The Cybercultures Reader*, edited by David Bell and Barbara M. Kennedy. London: Routledge.
- Bikson, Tora K and Constantijn W.A. Panis (1997) Computer and Connectivity: Current

- Trends. Pp. 407-430 in *Culture of the Internet*, edited by Sara Kiesler. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bleier, Breton (1996) *Cruising the Information Superhighway*. <<http://www.bleier.com/lnr/cruising.htm>> (visited Dec. 4, 2001)
- Bricken, Meredith (1991) Virtual Worlds: No Interface to Design. Pp. 363-382 in *The Cybercultures Reader*, edited by David Bell and Barbara M. Kennedy. London: Routledge.
- Bruckman, Amy (1993a) Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality. <<http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/papers/index.html#IW>> (visited Dec. 4, 2001)
- (1993b) Gender Swapping on the Internet. Proceedings of INET '93. Reston, VA: The Internet Society. Presented at The Internet Society (INET '93) in San Francisco, California in August, 1993.
- Calhoun, C (1998) Community Without Propinquity Revisited: Communications Technology and the Transformation of the Urban Public Sphere. *Sociological Inquiry* 68 (3):373-397.
- Card, Orson Scott (1991) Gameplay: Games With No Limits. *Compute* (March): 58
- Castells, Manuel (1996) *The Rise of the Network Society*. Malden, MA: Blackwell.
- Davis, Mike (1992) Fortress Los Angeles: The Militarization of Urban Space, in *Variations on a Theme Park*, edited by Michael Sorkin. New York: Noonday Press.
- Ebo, Boash (1998) Internet or Outernet. Pp. 1-12 in *Class Cyberghetto or Cybertopia: Race, and Gender on the Internet*, edited by Boash Ebo. Westport, Conn.: Praeger.
- Fox, Robert (1995) Newstrack. *Communications of the ACM* 38(8):11-12.
- Frederick, Howard (1993) Computer Networks and the Emergence of Global Civil Society. Pp. 284-295 in *Global Networks: Computers and International Communication*, edited by Linda M. Harasim. Cambridge, MA: MIT Press.
- Friedman, Ted (1995) Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. Pp. 73-89 in *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, edited by Steven G. Jones. Thousand Oaks, CA.: Sage Publications. (Also, a later version of this article can be found on <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm>, visited Dec. 4, 2001)
- Gibson, William (1984) *Neuromancer*. New York: ACE Books.
- Godwin, Mike (1994) Nine Principles for Making Virtual Communities Work. *Wired*, 2 (6, June): 72-73.

- Goffman, Erving (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday Anchor Books.
- Grundy, Frances and John Grundy (1996) *Women and Computers*. Wiltshire: Intellect Books.
- Harasim, Linda M (1993) Networkds: Network as Social Space. Pp.15-34 in *Global Networks: Computers and International Communication*, edited by Linda M. Harasim. Cambridge, MA: MIT Press.
- Herring, Susan (1993) Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication. *Electronic Journal of Communications* 3(2) [On-line], <<http://www.cios.org/www/ejc/v3n293.htm>> (visited Dec. 4, 2001).
- Johnson, Allen G. (1997) *Forest and the Trees: Sociology as Life, Practice, and Promise*. Philadelphia: Temple University Press.
- Kanter, Rosabeth Moss (1977) *Men and Women of the Corporation*. New York: Basic Books.
- Kantrowitz, Barbara (1994) Men, Women, and Computers. *Newsweek*, May 16, pp. 48-55.
- Kathlene, Lyn and Judd Choate (1999) Running for Elected Office: A Ten-Week Political Campaign Simulation for Upper-Division Courses. *PS: Political Science and Politics* (March): 69-76.
- Kollock, Peter (1998) Design Principles for Online Communities. *PC Update* 15(5): 58-60. (Also can be found on <http://research.microsoft.com/scg/papers/KollockPrinciples.htm>, visited Dec. 4, 2001)
- Landsburg, Steven E. (1993) *Armchair Economist: Economics & Everyday Life*. New York: The Free Press.
- Latour, Bruno (1991) Technology is Society Made Durable. Pp. 103-131 in *A Sociology of Monsters: Essays on Power Technology and Domination*, edited by John Law. London: Routledge.
- Lin, Holin (1998) Gender Culture as Economic Determinant: Household Resource Allocation Strategies Among Ethnic Groups in Taiwan. *Journal of Social Sciences and Philosophy* (人文及社會科學集刊) 10(4): 611-659。
- MacKenzie, Donald and Judy Wajcman (1996 [1985]). Introductory Essay: The Social Shaping of Technology. Pp. 2-25 in *The Social Shaping of Technology*. edited by MacKenzie, Donald & Judy Wajcman. Bristol, PA: Open University Press.
- Miller, Laura (1998 [1995] ) Women and Children First-Gender and the Settling of the

- Electronic Frontier. Pp. 99-105 in *Composing Cyberspace: Identity, Community, and Knowledge in the Electronic Age*, edited by Richard Holeton. Boston: McGraw Hill.
- Myers, D. J. (1994) Communication Technology and Social Movement: Contributions of Computer Networks to Activism. *Social Science Computer Review* 12(2): 256-260.
- Ostrom, Elinor (1990) *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. New York: Cambridge University Press.
- Plant, Sadie (1995) The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics. *Body and Society* 1(3-4): 45-64.
- Patton, Phil (1986) *Open Road*. New York: Simon & Schuster.
- Pournelle, Jerry (1990) Optical Disk Daze (Column: Computing at Chaos Manor). *BYTE*, February, pp. 99-114.
- Reid, Elizabeth (1999) Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace. Pp. 107-133 in *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- Rheingold, Howard (1993) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley. (Out of print, can be found on <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/>, visited Dec. 4, 2001).
- Slouka, Mark (1995) *War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality*. New York: Basic Books.
- Spender, Dale (1995) *Nattering on the Net: Women, Power and Cyberspace*. Melbourne: Spinifex.
- Spender, Dale (1997) The Position of Women in Information Technology-Or Who Got There First and with What Consequences? *Current Sociology*, 45(2, April): 135-47.
- Star, Susan Leigh (1991) Power, Technologies and the Phenomenology of Conventions: On Being Allergic to Onions. Pp.26-56 in *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*, edited by John Law. London: Routledge.
- Stone, Allucquere Rosanne (1991) Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures. Pp.81-118 in *Cyberspace: First Steps*, edited by Michael Benedikt. Cambridge, MA: MIT Press.
- (1995) *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge: MIT.
- Suler, John (1996) Life at the Palace: A Cyberpsychology Case Study, <<http://p24601.rider.edu/users/suler/psyber/palacestudy.html>>; On Being a God, (<http://p24601.rider.edu/users/suler/psyber/jbum.html>)> (visited Dec. 4, 2001).
- Thomas, J. E. and S. Young (1997) Midwives, Grassroots Activism and the Internet.

- Paper presented at American Sociological Association, Toronto.
- Turkle, Sherry (1995) *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone, Simon & Schuster.
- (1997) Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs. Pp. 143-55 in *Culture of the Internet*, edited by S. Kiesler. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Ullman, Ellen. (1995) Out of Time: Reflections on the Programming Life. Pp. 131-143 in *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information*, edited by J. Brook and I. A. Boal. San Francisco: City Lights.
- Wakeford, Nina (2000) Networking Women and Grrrls with Information/ Communication Technology: Surfing Tales of the World Wide Web. Pp.350-359 in *The Cybercultures Reader*, edited by David and Barbara M. Kennedy. London: Routledge.
- Wellman, Barry (1992) Men in Networks: Private Communities, Domestic Friendships. Pp. 74-114 in *Men's Friendships*, edited by Peter Nardi. CA: Sage.
- Weston, J. (1997) Old Freedoms and New Technologies: The Evolution of Community Networking. *Information Society* 13(2): 195-201.
- Wilson, Francis (1999) Cultural Control within the Virtual Organization. *The Sociological Review* 47(4): 672-694.
- Winner, Langdon (1996 [1985] ) Do Artifacts Have Politics? Pp. 26-38 in *The Social Shaping of Technology*, edited by Donald MacKenzie and Judy Wajcman. Bristol, PA: Open University Press.
- Woolgar, Steve (1991) Configuring the User: The Case of Usability Trials. Pp.57-99 in *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*, edited by John Law. London: Routledge.
- Wylie, Margie (1995) No Place for Women. *Digital Media* 4(8 January): 3-6.
- Zdenek, Sean (1999) Rising Up from the MUD: Inscribing Gender in Software Design. *Discourse & Society* 10(3): 379-409.