

# 超越召喚：線上遊戲的快感

## 從 Žižek 的觀點解析線上遊戲的意識型態運作

林宇玲

世新大學新聞學系教授

ylin@cc.shu.edu.tw

### 摘要

本文嘗試從 Žižek 的觀點，發展出一套解析線上遊戲意識型態的分析策略，並輔以實例來說明。首先，本文介紹 Žižek 對 Lacan 完整欲望圖的詮釋和對傳統意識型態的批評，試圖以其「超越召喚」的訴求，走出文本分析的侷限。其次，利用完整欲望圖的兩層次——即意義層和快感層，發展一套解讀線上遊戲文本的意識型態分析策略。

最後則以目前風行的免付費線上遊戲【楓之谷】，進行自傳式民俗誌的實例解讀。作者利用親身經驗來說明線上遊戲如何在無意識層面發揮意識型態的效果，同時配合玩家的電玩實踐一再生產遊戲的信念。本文試圖藉由個案進一步解釋 Žižek 的「超越召喚」觀點，如何用來彌補傳統意識型態研究的不足。

關鍵字：召喚、自傳式民俗誌、快感、爽、意識型態、齊澤克、  
線上遊戲

[收稿]2009/7/30; [初審] 2009/10/09; [接受刊登] 2009/12/20

## 一、前言

隨著網路科技的日益普及，線上遊戲也快速成長，成為當代重要的流行文本和休閒活動之一。線上遊戲又稱「多人連線遊戲」(massively multiplayer online game)，乃是大量的玩家(數千或數萬)透過網路連線，一同進入某遊戲世界裡操控其所創造的角色(林宇玲，2006；傅鏡暉，2003)。它和傳統電玩有三點不同：第一是線上遊戲多標榜「個人化」，強調玩家可以自行建置角色——為角色命名，決定其性別、髮型、服裝、職業等。每位玩家不僅能藉由角色的形塑(如選角、命名、打扮等)，創造各自的文本，而且其角色也將變成遊戲內容的一部份，影響其他玩家的經驗(Mortensen, 2003)。

第二，線上遊戲是互動性的超文本(interactive hypertext)，沒有固定的敘事結構與結局。它允許玩家在某種範圍內自由決定其走向，就如同走在多元路徑的迷宮裡——玩家選擇不同的通道，就會有不同的遭遇，玩家因此強烈感受到自主性和能動性(Juul, 1999; 2000; Mallon & Webb, 2005)。

第三，線上遊戲不同於傳統電動或單機遊戲，玩家不只和遊戲文本互動，同時也和其他玩家往來，共同參與遊戲內容的創作(Kolo & Baur, 2004; Kücklich, 2003; Steinkuehler, 2006)。當玩家連線上網時，不但能獨自挑戰遊戲文本的意義，也能連結其他玩家採取集體行動(林宇玲，2006)。

上述三點顯示，線上遊戲的象徵權威已式微，玩家享有較大的作者權，能自由挪用和玩弄遊戲文本，導致線上遊戲的意識型態效果不受重視。由於線上遊戲符合文化研究所謂的「作者式文本(writerly texts)」或「生產者文本(producerly texts)」，因此相關研究也偏重在調查玩家的電玩實踐。不過，許多研究卻發現，大多數的玩家並未把握遊戲賦權的機會，反而採用刻板方式玩遊戲，進而複製了宰制的意識型態(Polsky, 2001; Schott & Hornell, 2000; Taylor, 2003)。

如此的結果又讓研究者回頭檢視線上遊戲的意識型態效果，並以Althusser的再現(representation)與召喚(interpellation)觀點調查線上遊戲以何方式、再現何種世界觀，以及玩家如何被召喚坐入遊戲角

色的位置，配合遊戲腳本的演出(林宇玲、林祐如，2006；Garite, 2003；Walden, 2006)。雖然線上遊戲比傳統電玩提供更多的選擇，讓玩家能做更多的變化，但這些選擇都是遊戲預先設定的，玩家卻誤認爲是自己所爲，主動接受遊戲的招呼(hailings)，對號入座。當其沈浸在「主宰」的愉悅中，意識型態的效果即發生。

然而，以召喚觀點解釋線上遊戲的意識型態效果時，也讓電玩研究遇到瓶頸，因爲線上遊戲的文本是開放的，且玩家有時的確會不按牌理出牌，採取另類方式玩遊戲(林宇玲、林祐如，2006)。但拒絕召喚，是否就表示玩家逃離遊戲的意識型態控制？

過去文化研究對閱聽眾的歧異解讀與逾矩一向抱持著正面的態度，認爲其提供解放的潛力，但如何匯聚這些日常生活的騷亂變成更大的政治能量，卻一直是個難題，也因此讓文化研究受到一些質疑——究竟閱聽人玩弄意義是爲了製造樂趣取悅自己，還是有更大的政治省思與企圖？

筆者因研究的緣故，這幾年來持續在不同國小的電腦教室裡觀察學童的上網行爲，結果發現小朋友常玩一些外語的網路遊戲(如韓語、日語)，雖然他們並不知道遊戲說了什麼，卻玩得津津有味，原因只是「好玩」或「感覺很爽」。但究竟哪裡好玩，他們也說不上來，「就是好玩！」。原本筆者以爲學童是因爲年齡的關係，無法表達其內心的感受，後來卻慢慢察覺，他們的確會因爲遊戲中的某一動作或音效，而不停地重玩相同的遊戲，並不時嘖嗤一笑。

從兒童對網路遊戲的反應來看，目前的電玩研究似乎忽略了遊戲帶給玩家的感覺。玩家之所以玩電玩，不是單純爲了順從或挑戰遊戲的意義，更要是想獲得遊戲帶給他們的快感(enjoyment)<sup>1</sup>，而遊戲對他們的控制也正是從這裡開始。關於這部分，植基於批判典範的電玩研究似乎比較少涉獵，筆者以爲Žižek的理論觀點，可以幫助我

---

<sup>1</sup> 目前國內研究有關玩電玩所產生的快感，多採用心理學取向的「心流理論」(flow theory)。此理論雖然能解釋玩家玩遊戲的動機、需求及心理狀況，但偏重在個人內心的愉悅(如：興奮、沉浸、控制及成就感等)，容易忽略外在因素(如：愉悅和權力運作的關係)。而精神分析強調快感來自於無意識，因此有助於我們瞭解玩家在玩電玩的過程中，快感如何影響其主體性和現實的建構(林宇玲，2008：192-195)。

們重新思考線上遊戲如何建構玩家的主體性與欲望。

來自斯洛維尼亞 (Slovenia) 的 Žižek 是當代重要的精神分析家和文化批評者，他試圖以 Lacan 的精神分析配合 Althusser 的召喚觀點，重新詮釋當代社會的意識型態運作。<sup>2</sup> Žižek (1999a) 以為，在現今的社會裡已沒有任何象徵秩序能指導我們的社會行爲；我們所有的衝動，從性傾向至族裔歸屬已越來越被經驗為選擇的事項 (matters of choices)。不論是教養小孩或自我放鬆，這些事情現在都變成由「反身性」(reflexivity) 所控制——我們不僅能選擇自己的規範，也能以積極、自我肯定的方式改寫我們的過去，從事更具有創造性的照顧自我 (the creative care of the Self) 工作 (Žižek, 1999b: 341-3)。

表面上來看，意識型態已無用武之地，但 Žižek (1999a) 卻指出，如此的反身性其實改變了社會的宰制結構。律法不再以階層、壓抑或嚴厲的脅制來維持自身，而是利用超我 (superego) 有效地激發我們的「違法」(transgression) 行動，要求我們去享樂。換言之，隨著權威的式微和象徵認同的失去，我們並沒有擺脫意識型態的控制，反而被各式各樣的快感形式和設計所砲轟 (Žižek, 2004: 399)。意識型態改從無意識的層面 (如幻象、欲望) 去掌控主體，試圖利用「爽」(jouissance) 去指導主體的行動。

線上遊戲作為當代重要的流行文本，多少也反映出今日的社會特性。玩家被形塑成自由的主體，能在遊戲世界裡「當家作主」，儘管這是幻象，但遊戲利用其所提供的快感直接刺激並指導玩家的行動。由此來看，Žižek 的觀點將有助於我們重新檢視線上遊戲的意識型態運作，同時反省傳統意識型態研究的侷限，尤其是文化研究對「逾矩」或「違法」的看法。

為此，本文首先將介紹 Žižek 對 Lacan 欲望圖的詮釋和對傳統意

---

<sup>2</sup> 如同 Althusser, Žižek 也挪用 Lacan 的觀點來詮釋意識型態對主體的影響，但偏重在「無意識」，強調認同的不可能性 (impossibility) ——因大他者或主體背後隱藏著基本的缺乏，導致兩者皆具有「不穩定性」，意識型態必須利用幻象來掩蓋其缺乏，才能避免反抗 (McNay, 2003: 139)。儘管如此，Žižek 對 Lacan 理論的詮釋，也遭到不少質疑 (Parker, 2004: 80; Horwitz, 2005: 30)，但不容否認，他對當代流行文化的批判 (如：電影或網路)，已為文化研究帶來一些衝擊與洞見。

識型態的批評，除了藉此說明線上遊戲的意識型態作用外，也試圖據此發展出一套解讀線上遊戲的意識型態分析策略。其次，以作者親身參與線上遊戲【楓之谷】的經驗，進行實例解析，一面說明線上遊戲如何在無意識層面發揮意識型態的效果；一面則以線上遊戲作為場域，檢驗 Žižek 的「超越召喚」主張。

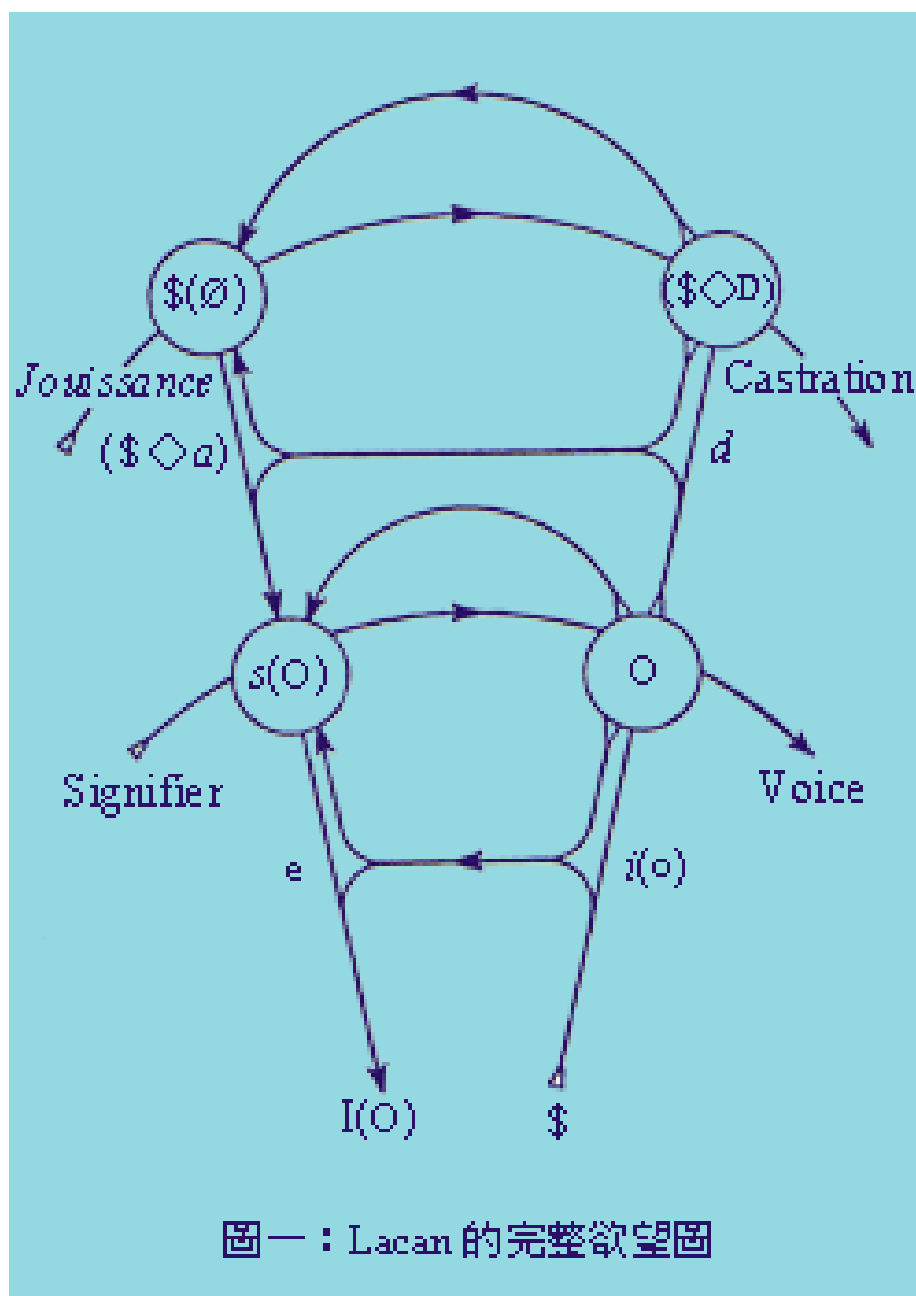
## 二、Žižek 的理論觀點

意識型態一直被視為一種幻覺 (illusion)，利用一套觀念來掩飾／再現／建構事物的(真實)狀態(如：馬克思的「虛假意識」、Althusser 的「再現」、或文化研究的「構連」)，因而著重在其論述面。不過，Žižek 以為幻象與事實並非對立，因為意識型態所依賴的是利比多 (libido) 而非概念，透過無意識的幻象 (unconscious fantasy) 反而建構了我們的社會現實。

在《意識型態的崇高客體》一書中，Žižek 試圖以 Lacan 的完整欲望圖來修補意識型態的分析 (Žižek, 1989: 125)<sup>3</sup>。完整的欲望圖包含兩層(見圖一)：第一層是較低的意義層，探討能指鏈和神話意圖(△)的交錯，配合所有內部的構連，如何產生意義的效果；第二層則是較高的快感層，關心當大他者(即象徵秩序)被「前象徵」(真實的)快感流 (a pre-symbolic (real) stream of enjoyment) 所刺透時，會發生什麼事 (Žižek, 1989: 121-122)。

Žižek (1989: 124) 以為，意識型態的能指網絡雖然以某種方式控制著我們，但其最後的支撐卻是不可感知 (non-sensical) 「前意識型態」的快感核心。因此，意識型態的分析應包含明顯的意識型態(在意義／論述層次)和隱含的意識型態(在非論述層次的爽／快感) (Vighi & Feldner, 2007)。

<sup>3</sup> Lacan (1966) 在《The Subversion of the Subject and the Dialectic of Desire in the Freudian Unconscious》一文中提出欲望圖的四階段，用來說明主體和欲望的建構過程。其中，第四階段即所謂的「完整欲望圖」包含兩條表意鏈 (two signifying chains)：低層的意識表意鏈(從能指到聲音)和高層的無意識表意鏈(從爽到閹割；見圖一)。Žižek 以為此圖能說明想像界—象徵界—真實界之間的複雜關係對主體建構的影響，突破以往的意識型態研究只停留在檢視想像界和象徵界(較低的意識表意鏈)。



### (一)、超越召喚

目前有關意識型態的研究多偏重在明顯的意識型態上，亦即探討霸權意義如何被自然化，以及個人如何在誤認或無知的情況下，以此建構其主體性。譬如：Althusser 的召喚論，即主張意識型態透過語言（如：命名或給予意義）建立「主體類目」(the category of the subject)，再點名招呼個人各就各位，實現他們和世界的想像關係。Althusser (1998：297) 指出，主體在接受意識型態的同時，並未發覺其服從性，反而誤以為這是自己所形成的意識，並據此採取行動。易言之，召喚幾乎是無往不利的，因為個人已內化了意識型態，並藉由各種日

常實踐去複製它，導致個人變成意識型態的效果。

文化研究者認為，Althusser 的召喚觀點過於僵化，太強調「宰制」、「複製」、「單一主體」，而忽略「反對」、「抗爭」、「多元主體」。事實上，召喚未必會成功，因為個人不一定能察覺針對性的「招呼」，更遑論接受或對它有所反應。儘管如此，文化研究者仍利用「再現」和「召喚」概念來分析大眾文本的意識型態效果，並試圖以「去除迷思」或「解構」來喚起大眾的自覺，重構其主體性 (Fiske, 1998; Hall, 1998; Gray, 2005)。

不過，Žižek (1989, 2000) 以為，文化研究所提供的對策其實是無法摧毀意識型態的大廈，反而鞏固了當代霸權的運作。我們的社會目前已進入「後意識型態的世界」(post-ideological world)，象徵秩序不斷地受到質疑，主體已不再相信任何權威者的話語，甚至還公然嘲笑它們。然而，這種犬儒式的不信任 (cynical distrust) 並沒有帶來解放，反而讓主體改用「否定的拜物邏輯」(fetishistic logic of disavowal) 去回應問題 (Žižek, 1989: 29-30)。

犬儒主義的公式不同於古典馬克思主義的主張——「他們順從是因為他們對意識型態一無所知」，而是「他們對自己的所作所為一清二楚，但仍照做不誤」(Žižek, 1989: 29-30; 1994a: 8)。也就是說，人們雖然已瞭解意識型態的虛假性 (即其背後隱藏著特定的利益)，也否定其價值，卻仍選擇保留它。面對這種犬儒理性 (cynical reason)，文化研究對意識型態的批評顯然有些捉襟見肘，甚至其擬定的對策，也成了後現代資本主義全球化的利器。以【史瑞克】(*Shrek*) 為例，電影竭盡所能地諷刺眾所周知的童話故事，不但符合犬儒主體的口味，也讓傳統敘事體得以存在今日，不被新故事所取代 (Žižek, 2003: 280)。此外，文化研究所倡導的多元、流動、去中心化的主體建構，也有助於人們忍受當代快速變化、混亂的生活型態 (Moolenaar, 2004: 286)。

由此來看，現代主體之所以願意保留意識型態，是因為在其 (明顯) 內容底下，還有更吸引人之處，它不是意識層面所能理解或掌握，因此我們必須走出意義層次，並超越現有的召喚或再現研究。誠如 Žižek (2003: 286) 所言，「當我們臣服於某一權力機制，此順從總

是由某些利比多的投資 (libidinal investment) 所維持：順從本身會產生自己的剩餘快感 (surplus-enjoyment)，此順從也被具體化在物質性的身體實踐網絡中，因此我們無法只透過智識反省 (intellectual reflexion) 來刪除我們的順從 (Žižek, 2003: 286)。」換言之，今日的意識型態之所以能掌控主體，不是因其內容令人折服，而是因為它的意義能在無意識的層次上，和主體的身體愉悅或快感產生共鳴。顯然，Žižek 更強調非論述領域的快感，試圖以「爽」(jouissance) 和「幻象」來補充 Althusser 理論的不足，以超越召喚。

## (二)、超我的陰暗面：快感

Lacan 以為「爽」是過度的愉悅 (excessive pleasure)。當主體違反「快樂原則」(pleasure principle)，不遵守律法 (the Law) 所要求的「節制愉悅」時，其愉悅就會變成痛苦，這種由樂轉苦的痛／快就是「爽」。Žižek 將法文的「爽」(jouissance) 轉譯成英文的「快感」(enjoyment)，並關心超我如何侵入意識型態的領域，給予意義快感，以支持後現代意識型態的運作 (Žižek, 1994b)。

律法和超我有著密切又矛盾的關係；由於律法屬於象徵結構，其管控主體性並禁止快感，因此超我不只是壓抑欲望的閹割作用者 (agent of castration)，同時其陰暗面亦命令主體去「享樂！」(Jouis!)——藉由違法 (transgression) 反抗象徵化以獲得快感。<sup>4</sup>因此，快感不是自然或自發的狀態，而是由超我命令所維持 (Žižek, 1997: 114)。

面對超我，律法被分裂成兩層面：一是可以攤在陽光下的日間法，亦即我們日常所遵守的明文規範；二是淫穢的夜間法 (obscene nightly law)，雖然它沒有被說出來，但大家都心知肚明。譬如：在軍隊當中，日間法要求軍人必須恪守紀律，但小團隊卻常集體對那些違紀者動用私刑。此舉已違反日間法，是一種違法行爲；但正因其逾越性，反而比日間法更有具效力，同時也伴隨著快感／爽的特定形式 (蔣

<sup>4</sup> 表面上，代表道德良心的超我雖然會抑制主體去享樂，但被壓抑的享樂會產生各種變形以對抗超我。對 Žižek 來說，壓抑和享樂並非對立，當壓抑達到某種程度反而會變成享樂的源頭，成為超我的陰暗面並命令主體去享樂 (蔣興儀、魏建國，2008：124)。



興儀、魏建國，2008：124；Žižek, 1994b: 54-55)。

因此，Žižek (1997: 114; 2000: 159) 認為，超我作為強制令 (injunction) 是爽的法則 (law of jouissance)，雖然它能穿透並破壞象徵界，但其淫穢的補充 (superego obscene supplement) 其實是為了支持公開的意識型態文本 (public ideological text)。儘管如此，律法為了有效地運作，還是會公開否認超我的淫穢補充 (Žižek, 1999: 235)。由此來看，律法除了明文規定外，在其底下還蘊藏著無意識的補充，提供主體快感，並回溯性地出現在律法中，增加其合法性 (Tie, 2004: 162)。換言之，律法不再以高壓、強制的方式運作，而是要求我們享樂，激起我們的違法行動，因此「違法」已成為複製律法的根本形式。

由於超我命令我們去享樂，此強迫反而會抑止我們的快感；為了逃離此強迫，我們改以他者來代替我們享樂。Žižek (1998a, b) 引用 Lacan 的「去中心化主體 (decentered subject)」概念來說明主體最內在、最親密的感覺 (如悲傷、相信、快樂等) 可以被外在化 (externalized)，改由他者代勞。譬如電視節目的「罐頭笑聲」能站在我們的位置上，代替我們笑，以免除我們笑的義務。主體既想享樂又不想被脅迫，就以「交互被動性」(interpassivity) 將「爽」傳送至他者處，讓他者來為其服務。

線上遊戲就是如此。一方面，玩家想逃離現實世界的律法控制，因此接受超我的陰暗面 (享樂命令) —— 進入遊戲世界。雖然律法一再強調「現實勝於虛擬」、「工作重於娛樂」，卻是口是心非。遊戲平台不斷拓展、遊戲版本一再更新，使得遊戲產業不但年收上億，玩家也藉由玩遊戲來抒解對現實的不滿。在「不要沈迷於電玩！」的律法背後，其實創造更多違法的機會，鼓勵玩家投資利比多在其中，以忘卻現實的不快；離線後，又再回到律法的控制。

另一方面，尋求刺激的玩家不用親身經歷，也能獲得快感，其採用的利比多策略是委託「遊戲化身」在其位置上，為其享樂。「化身」不但能為玩家抵擋各種血光之災、賺取財物，也能結朋營黨。有些遊戲或網路機制另設有掛網或外掛的服務，更能免除玩家操作電腦的辛勞；玩家只需將「爽」交付這些機制，自己便能享樂。

### (三)、幻象公式

雖然我們的快感可以委託他者來代勞，但仍需要「幻象」才能成功。所謂的「幻象」並非以妄想的方式去實現一個欲望，而是「建構我們的欲望，提供其座標。更正確地說，是教導我們如何去欲望(Žižek, 1997:7)」。因此透過幻象，主體成爲欲望的主體，學習如何去欲望。Žižek (2000: 6) 強調，「幻象所上演的不是我們的欲望已被實現或被滿足的場景；相反，它是一個場景演出欲望自身。」也就是說，欲望的本質是「不滿足」(dis-satisfied)，其作用不是在實現欲望，而是複製自身作爲欲望 (Žižek, 1997: 39)。

此外，Žižek也引用Lacan的幻象公式 ( $\$ \diamond a$ )，說明欲望主、客體之間的不可能關係 (impossible relation)<sup>5</sup>。欲望主體其實是一位被分裂的主體 ( $\$$ )，早已和其內在的創傷性硬核 (traumatic kernel，即原質)<sup>6</sup>分離，導致其不斷地向外尋覓，試圖找回此失物 (lost object)，也就是「小他者」( $a$ ：欲望的對象原因)。雖然小他者是由主體分割出去，是主體欲望的對象，但已失落的它其實是無法被找回 (故 $a$ 成爲欲望的對象原因)，因此主體必須與它保持距離；如果靠得太近，就無法實現幻象，反而被迫面對恐怖的事實：缺乏的缺乏 (lack of lack)——亦即，我們的驅力 (drive) 只是永無止境地圍繞著空無 (void) 打轉。

Žižek (1989: 180) 指出，由於小他者的位置是在主體核心的真實界點上 (the point of Real)，其無法被象徵化，因此當主體進入象

<sup>5</sup> 幻象公式 ( $\$ \diamond a$ ) 用來說明欲望主體和欲望對象之間的不可能關係 ( $\diamond$ ，指一道屏障)。欲望主體是一個分裂的主體 ( $\$$ )，其內在是缺乏的；正由於其空無，所以才能欲求 (desiring)，但永遠也無法滿足。而  $a$  是激發主體欲望的原因而非其欲望的對象，它是可欲而不可求，用來掩蓋或填補象徵秩序的空缺 (Glynos, 2001: 201)。對 Žižek 來說， $a$  其實是崇高的對象 (the sublime object)，不斷引發我們的欲望，「但如果我們離它太近，它就會失去其崇高的特質，變成普通之物……因爲它本身是空無的 (Žižek, 1989:170)。」就此來看，幻象公式旨在說明象徵秩序其實是不一致，但透過幻象的作用而使現實成爲統一的整體。

<sup>6</sup> 原質 (Thing) 是主體最內部、最隱密的核心，其是主體內的一個陌生軀體 (strange body)，既在主體之內，又非主體本身。Lacan 造了一個新字「ex-time」來說明原質的「外於主體又與主體親密」之本質。它是主體內部無法被象徵化的真實界 (Žižek, 1989: 180)，也就是主體內部無法被符號化的硬核部分。

徵界時，每次的表意操作總是會留下一些殘餘、剩餘物。<sup>7</sup>Žižek(1989: 122)解釋這是因為大他者的缺乏(lack in the Other)所造成，「大他者同樣也圍繞著不可能／創傷性的核心、圍繞著一個中心缺乏(a center lack)而建構出來」。不同於Althusser的「意識型態無所不在」，Žižek以為大他者並非一個封閉的結構，主體因此能在其中找到漏洞或不一致，不但能藉此獲得快感，也能避免被極端地異化。<sup>8</sup>

在Lacan的完整欲望圖裡，快感的位置就是在大他者的缺乏(S(Ø))<sup>9</sup>上。幻象則是用來掩蓋大他者的缺乏，讓我們誤以為大他者是完整、一致的(s(O))<sup>10</sup>(Žižek, 1989: 122)。「幻象作為一個建構、一個想像的劇本，是用來填補大他者欲望的空洞和缺口：藉由提供我們一個明確的答案去回答『大他者想要什麼？』的問題(Žižek, 1989: 114)」。換言之，我們從幻象所學習到的其實是大他者的欲望(即「你想要我成為什麼？」)，而非自己的欲望。

當主體進入象徵界時，透過幻象把自己的欲望連結到大他者的欲望上，因而被綁在一套社會關係中。幻象限制了我們的欲望、想法及行動，而我們服務大他者的報酬就是取得快感，因此 Žižek(1997: 48-50)認為，快感反而讓我們連結至主人能指，並接受宰制的社會關係架構。

玩家玩線上遊戲的情況也是如此。網路空間提供玩家一個安全、隱密的場域，讓他們上演(stage)和外在化(externalize)其內心的幻象(Wright & Wright, 1999: 121)。透過螢幕，玩家以最小的距離看

<sup>7</sup> 主體性提供我們一個認同，但它如同穿上一件不合身的衣服，總是在我們之內卻又超出一些，因此我們從來就無法完全地佔據主體位置。

<sup>8</sup> 大他者的缺乏，說明主體為何不會完全地接受召喚。在拉康的欲望圖裡，個人要成為主體必須不斷地面對大他者所提出的問題「Che vuoi?」：「大他者想要從我這裡要什麼？」、「對大他者而言，我是什麼？」，大他者並不知道答案，因為它也是圍繞著不可能／創傷性的硬核所建構出來。Žižek(1989: 122)以為，在大他者中的缺乏讓主體獲得一個喘息的空間，藉由允許他認同自身(他自己的缺乏)至大他者的缺乏，而避免在能指中完全地疏離。

<sup>9</sup> S(Ø)指大他者的缺乏或象徵秩序的不一致，當其被爽穿透時，就會漏洞百出(Žižek, 1989: 123)。

<sup>10</sup> s(O)指由幻象所控制的意義化效果：幻象作為「絕對的意義化」(absolute signification)，它建構了一個架構讓我們經驗此世界是一致且具有意義(Žižek, 1989: 123)。

到自己的幻象，同時避免面對真實的恐怖。每款遊戲可能具有符合幻象架構的不同實證特徵（如；讓玩家相信他們具有選擇／控制權），因此玩家可以在眾多遊戲中尋找能引發其欲望的遊戲，並將利比多能量（libidinal energy）投資在其中。然而，沒有一個遊戲能完全滿足玩家的欲望，因此他們只能不停地更換遊戲，試圖以遊戲來填補其內心的缺乏。

另一方面，當玩家進入遊戲世界，他們自以為其是欲望的主體，「玩」單純只是為了滿足自己的欲望，但事實上卻實現了大他者的欲望。玩家不但投入時間、精力，有些甚至還花錢買密笈、點數等，試圖瞭解「遊戲（大他者）究竟想要我們成為什麼？」，而且玩家也參與遊戲內容的生產，不論是在遊戲裡或在其他地方（如自製遊戲相關的網頁、部落格或其他文化作品），由於他們的演出，遊戲也因此變得更吸引人、更有看頭。

玩家接受線上遊戲和線下生活的區分，就如同以為幻象和現實是對立的一樣，亦即遊戲／幻象只是一種想像、幻覺，用來逃避現實的壓迫。他們也明白，「這不是真的，這只是遊戲！」但正因為幻象跳脫了象徵秩序，反而更能有效地掩飾並支持現實——讓玩家在玩遊戲的當下，願意相信在現實生活中，他們仍具有選擇和自由（起碼能選擇玩遊戲）。

#### （四）、徵兆合成人／驅力公式

不同於傳統文本，線上遊戲缺少固定的敘事結構和結局，因此玩家擁有較大的自主權，不僅較少受制於虛擬象徵秩序，而且其身體也被阻擋在螢幕之外，似乎和真實界亦無任何瓜葛——螢幕後沒有具體之物，<sup>11</sup>導致玩家只是沈溺在遊戲世界裡，玩弄那些虛擬能指。這點似乎和精神分析的主張——快感屬於真實界，且象徵界會抑止快感——有些抵觸。當遊戲被化約至（虛擬）象徵界時，玩家如何獲得快感？

事實上，Žižek在批評傳統的意識型態分析時，已對象徵界／真實

<sup>11</sup> 在線上遊戲中，玩家和遊戲文本、其他玩家之間只進行信號交換，而且這些信號缺少指涉物（referent）。

界的矛盾提出一解套策略。他認為，意識型態研究應從想像界／象徵界轉移至象徵界／真實界，<sup>12</sup>他並且引用Lacan後期對真實界「無所不在」的解釋，指出「能指的片段滲透著愚蠢的快感，即『徵兆合成人』(sinthome)<sup>13</sup>(Žižek, 2000: 128)」。此字是由Lacan所創，「包含一系列的聯想，如人造合成人(synthetic artificial man)、徵兆和幻象的綜合、聖·湯瑪士、聖人等。徵兆作為「徵兆合成人」是某種滲透著快感的表意形成(signifying formation)：它是一個能指作為感官享受的承載者(a bearer of jouis-sense, enjoyment-in-sense)(Žižek, 1989: 75)」。

「徵兆合成人」是一個自由漂浮的能指，尚未被鏈結至能指網絡中，即被主體選來代替其內心的缺乏，主體將爽注入其中，以獲得(玩弄)意義的快感(enjoyment-in-meaning, enjoyment-meant)，並藉此確保主體的一致性(Žižek, 1989: 76; 2000: 132)。換言之，「徵兆合成人」允許主體在象徵界中找到壹點(One of jouis-sense)，投入私人的爽(private jouissance)，從事一些無意義或無法理解的蠢事。此觀點有助於我們瞭解玩家為何會被線上遊戲吸引，以及他們如何從中獲得快感。

Žižek (1989: 123) 以為，「徵兆合成人」能被視為驅力公式

<sup>12</sup> 以 Althusser 為例，意識型態涉及我們以想像方式，再現我們和象徵現實之間的關係，主要討論偏重在想像界和象徵界，亦即個人受到某種超我命令(來自象徵界)，而以想像方式坐入其主體位置，但未說明個人為何要接受召喚，以及違法如何發生在意識型態架構之內。Žižek (1989) 以為，Althusser 的討論忽略了創傷性的核心(不論是在大他者或主體之內，那個無法被符號化的部分)。事實上，主體接受超我命令(意識型態的召喚)，命令本身也包含剩餘意義(過度的意義化)，因此在召喚過程中，也提供一個空間讓主體投入其私人的爽。由此來看，Žižek 對意識型態的討論，更偏向象徵界和真實界。

<sup>13</sup> Lacan 後期不再強調爽被抑止在象徵界，反而強調字母(letter)被滲透著快感(Wright & Wright, 1999: 12)。他並且提出「sinthome」一字，不同於徵兆(symptom)，它不再是能被解讀的訊息，而是用來描述主體爽的特定樣態之痕跡。也就是，「sinthome」關心個人如何享受其無意識，藉由將利比多能量投資在象徵界的一點上，雖然此舉沒有多大意義，卻能說出個人的爽。對 Žižek 來說，「sinthome」允許主體活著，因其讓死寂的象徵界又重新復活(Nicol, 2000: 11)。有關「sinthome」的譯法不一，有「徵候」、「徵狀界」或「徵兆合成人」。由於線上遊戲的能指，尤其是角色化身，有人機合體(cyborg)的作用，因此本文採用季廣茂(2000)在《意識型態的崇高客體》一書中「徵兆合成人」之譯法。

( $\$ \diamond D$ )<sup>14</sup>，其位在完整慾望圖的右上方。當能指穿過快感鏈並肢解軀體後，快感被排泄出體外，散落在大他者的四周，因此大他者總是有些滲透著快感的殘留、剩餘物或片段。而「徵兆合成人」即是一個滲透著快感、特別的表意形成；亦即快感和能指的不可能連結（impossible injunction）。我們能藉此點（ $\$ \diamond D$ ）進入完整欲望圖的快感層矩陣（見圖一）：幻象（ $\$ \diamond a$ ）支撐著欲望（ $d$ ），其作用一方面是在填補大他者的缺乏（ $S (\emptyset)$ ），隱藏其不一致；另一方面則是將快感繫在「徵兆合成人」（ $\$ \diamond D$ ）的點上，讓驅力圍繞著此點而循環搏動。

根據 Žižek 的看法，屬於象徵領域的意識型態也包含一些「逃離象徵化的真實界之剩餘物（the leftover of the Real）」。「此剩餘客體（surplus object）／「徵兆合成人」並非阻礙主體對意識型態命令的順從，反而是它的條件（Žižek, 1989: 43）。當我們試圖逃避霸權的意義時，維持意識型態運作的正是感官享受或意義玩弄，其帶給我們剩餘快感（surplus enjoyment）。剩餘構成了過度（excess），而快感正好出現在此剩餘，一旦剩餘被減去，我們也失去了快感（Žižek, 1989: 52）。

Žižek（2000：129）指出，如果我們考量「徵兆合成人」的面向，意識型態分析就必須走出「解構」取向，不能只是批評宰制的意義被自然化、意識型態的經驗是人為的、或主體只是論述的產物。意識型態分析還必須進入快感層的矩陣，從脈絡裡孤立「徵兆合成人」，才能瞭解其如何發揮令人著迷的權力，影響我們對外在現實的感受，並產生特殊的快感形式。

Žižek 對意識型態的修正與補充，不但適合用來解析線上遊戲的意識型態運作，同時線上遊戲也能作為實驗地，用來測試 Žižek 有關「超越召喚」的可能性。線上遊戲是今日重要的大眾文本，也是當代霸權運作下的產物。不過，在其明顯的意義層上，似乎缺少一套系統性的知識（因無固定的敘事體）。表面上來看，它是「生產性的文本」，

<sup>14</sup> 享樂的身體一旦陷入能指網內，身體會臣服於「閹割」，快感被排出體外，散落在大他者的四周。這些殘餘仍滲透著快感，被稱為「性感帶」（erogenous zones），標記為  $D$ （symbolic demand，即象徵需求），而我們的驅力會圍繞著這些殘餘（ $D$ ）不斷地循環和搏動（Žižek, 1989: 123）。

允許玩家自由選擇或進行反叛。但若進入線上遊戲的(隱含)快感層，則會發現鬆散、漂浮的能指，正猛力吸住玩家的快感，讓玩家沈溺在其中欲罷不能。究竟線上遊戲提供何種幻象、欲望，讓玩家趨之若鶩？而如此的快感，又如何維護意識型態？

下面，本文將以 Žižek 對完整欲望圖的詮釋和對意識型態的修正作為架構，發展一套解讀線上遊戲的意識型態分析策略，並以線上遊戲【楓之谷】進行實例解析。

### 三、線上遊戲的意識型態分析

#### (一)、線上遊戲的意識型態分析策略

Žižek 利用 Lacan 的完整欲望圖，提出意識型態批評的兩種互補程序 (Žižek, 1989: 125)：一是論述性 (discursive)，指意識型態文本的徵兆性解讀 (symptomal reading) 能解構被自然化的意義，也就是證實意識型態領域如何成為異質性漂浮能指 (heterogeneous floating signifiers) 的蒙太奇結果，或是透過某些紐結點 (nodal points) 的介入而被同質化。二是抽出快感的核心，即構連一種方式 (超越意義領域但同時又內在於它)，意識型態以此方式暗指、操縱、生產一個被建構在幻象的快感。

根據 Žižek 的觀點並配合完整欲望圖，本文發展出一套解讀線上遊戲的意識型態分析策略，如下：

第一層是針對線上遊戲的意義與召喚層次：旨在揭露遊戲背後的構連原則，並解構其意義與召喚效果。此層是處理完整欲望圖的下方矩陣，首先探討遊戲內眾多的漂浮能指，如何通過紐結點或主人能指 (master signifier, 位於圖上的 S(O))，而被縫合 (quilts) 在一起，將意義固著下來，完成其統一性 (O)。

其次，分析線上遊戲在召喚過程中，如何邀請玩家坐入遊戲所設定的主體位置，亦即線上遊戲的角色設定與安排。玩家是否察覺並認同遊戲角色的理想型，進而產生象徵性認同 (I (O))，以此做為自我理想 (ego-ideal)。在玩的過程中，玩家是否藉由螢幕上的演出，努

力表現出他們的理想自我 (ideal ego) —亦即他們想成爲 (或像什麼) 的樣子 (i(o))？玩家是否透過想像性認同，而讓其陷入召喚—複製的循環中，抑或拒絕角色的理想型，而使其掙脫召喚的束縛？

第二層則針對線上遊戲的快感層次：旨在說明線上遊戲的意識型態幻象，並找出快感的特殊形式。此層是處理完整欲望圖的上方矩陣，首先檢視線上遊戲如何建構玩家的欲望並提供座標 (即檢視幻象 ( $\$ \diamond a$ ))，教導他們如何去欲望 (d)，以填補遊戲內容的缺乏 (S ( $\emptyset$ ))。

其次，解析玩家如何透過「徵兆合成人」／化身 ( $\$ \diamond D$ ) 上演其內心的幻象，以獲得剩餘快感。同時，剩餘快感又如何讓逃離召喚的玩家，願意接受遊戲的規則，繼續玩弄其化身，而再次維護線上遊戲的意識型態運作。

## (二)、實例選擇

不同於傳統的意識型態分析，本文所發展的分析策略特別著重在第二層——也就是快感邏輯對論述分析的補充 (Žižek, 1989:125)。由於幻象只能被體驗，才能瞭解其如何掩蓋背後的空無 (Žižek, 1989:74, 126)，因此筆者在方法上採用自傳式民俗誌 (autoethnography) ——以親身參與的線上遊戲【楓之谷】作爲個案。

自傳式民俗誌是一種反身性探究 (reflective enquiry) 的質性方法。不同於傳統民俗誌，它不再主張客觀研究、去脈絡化的主體及唯一真理，而是透過自我反身性的質疑 (self-reflexive questioning)，將個人連結至文化上，也就是將自我放置在社會脈絡之內，藉由說出自身經驗來檢視「自我」和「他者」的建構過程 (Anderson, 2006; Belase et al., 2008; Holt, 2003; Spry, 2001)。

P. McIlveen (2008: 14) 指出，自傳式民俗誌是一種批判調查，研究者主觀地涉入研究調查之中，讓自己和特別的現象聯繫在一起，一同被嵌入理論和實踐之中。在理論架構的引導下，研究者利用自我觀察、記錄及記憶，不但看到自身的實踐，也提高自覺 (self-awareness) 從事更深入的自我分析，以期生產一個反身性的敘事 (reflective narrative)。換言之，研究者將其研究工作轉換爲一種植基於自我的實



踐(a self-embedded practice)。研究者既是行動者，也是研究對象，「自我」則被當成「他者」(the other)，從主體的我(I)轉變為被解構的非我(not-me)，研究者同時向內和向外凝視「自我」，試圖透過反身性對話的方式，進一步掌握自我、他者和脈絡之間的複雜關係(de-Freitas & Paton, 2009; Spry, 2001; Parker, 2003)。

由此來看，自傳式民俗誌已跳脫研究者／研究對象、主體／客體的二元區分。研究者同時佔據理論／實踐、分析／行動、自我／他者的位置，能將自身的經驗(或個人敘事)放入更廣的文化世界，個人的故事不但變成調查的對象，同時也是有趣的文化現象(Dyson, 2007)。對自傳式民俗誌者而言，個人的身體、情感、記憶都是重要的知識來源，他們以第一人稱的方式，檢視其親身經驗，試圖藉此對社會現象或理論能有更深刻的瞭解。

由於自傳式民俗誌以個人，尤其是「身體」作為研究場域，因而有助於揭露個人內在的壓抑結構，特別是無意識的欲望或害怕等。I. Parker (2003: 308) 即表示，個人的認同是受幻象所影響，因此研究者若能採用精神分析進行個人的敘事，不但能說明個人和文化之間的關連，也能解釋主體／主體性的建構過程。因此，本文嘗試在 Žižek 的理論引導下，利用自傳式民俗誌進一步反思筆者玩【楓之谷】的遊戲經驗。

筆者是在 2006 年 7 月因研究國小學童的線上遊戲行為，才開始接觸【楓之谷】。當時一名研究對象把其 8 等的男法師「小老虎」轉贈給筆者，至 2008 年 2 月「小老虎」已是 46 等的火毒法師。

#### 四、實例解析

【楓之谷】是韓國 Wizet 公司所開發出來的免費、2D、橫向捲軸(side-scrolling)、大型的多人線上角色扮演遊戲。台灣是在 2005 年由遊戲橘子公司代理上市，目前已有 600 萬訂戶。此款遊戲是典型、Q 版的角色扮演遊戲，玩家可以利用自行建置的角色在遊戲世界裡四處探險、打怪，並將打怪所獲得的經驗值用來發展角色的技巧和能力。玩家除了和遊戲文本互動外，也能透過聊天、買賣、組隊、公會

等方式，和其他玩家往來。

表面上來看，這款遊戲沒有敘事體，只是讓角色不斷地冒險、打怪和升等，沒有什麼知識可言。但若進行深入的分析，我們還是可以發現其意識型態的運作和效果。

### (一)、論述層次

【楓之谷】的人物角色包含兩部分，一是「非玩家可操控的角色」(non-player characters, NPC)涵蓋的對象極廣，包含男／女、各種年齡、階級及種族，但都以刻板的方式呈現。譬如：勇士村的利伯是一位賣武器的商人，被形塑成中年光頭且孔武有力的黑人男性；弓箭手村的瑪亞則是一位體弱多病的小女生，被描繪成來自農村的天真白人小孩。

另一種則是玩家自行創造的角色。<sup>15</sup>遊戲一開始，玩家只能選擇角色的「性別」、「臉型」、「髮型」、「穿著」及「武器」。初心者的年齡、種族、體態則是固定，都是膚色偏白、俊俏、身材纖細的年輕人。

等到角色一轉後，玩家可以再選擇「職業」，分別是劍士、法師、弓箭手、盜賊。不同職業有不同的能力和技巧，而且有其專屬的穿著、裝備及武器。而角色的性別雖然不會影響能力和技巧的發展，但會限制其穿著、裝備及武器的選擇（如：裙子是女性專用）。因此，玩家從螢幕上能看到清楚的性別、階級的分界——不同性別或階級之間不僅有差異，而且彼此無法跨越界線。

一旦玩家確定角色屬性後，除了「性別」、「職業」外，其他如髮色、膚色、穿著、裝備等，只要有錢（點數），角色就能隨時接受美容、換膚或換裝。種族問題在【楓之谷】已不存在，不但角色之間不能互相殘害，<sup>16</sup>而且決定種族的因素（如：五官、髮色、膚色）也變成了某種「裝飾」特徵，可以隨時替換修補。許多玩家之所以成為有色種人（如：換膚成全身巧克力色），只是為了和別人不一樣，「種族」

<sup>15</sup> 玩家可利用一個帳號申請一個或多個角色但每次登錄時，一次只能玩一個角色。每一角色剛開始只是「初心者」，直到一轉後才能選擇職業。

<sup>16</sup> 殘害在此指角色失血、或扣減經驗值而言。事實上，玩家之間還是有不少衝突發生，如：文字攻擊、欺騙或扣名聲。

反而變成有錢人的時髦玩意。其背後深刻的結構因素在【楓之谷】完全看不見，玩家看得見的只是以年輕人為主導，性別、階級分工的打怪社會。

【楓之谷】除了人物角色外，還有各種怪物、藥水、寶物、楓幣、裝備、道具及武器等形形色色的漂浮能指。乍看之下，這些能指都是浮動的，彼此之間沒有任何關聯，其實背後卻以等價交換的關係運作。角色為了存活，必須依賴藥水、裝備等物品。這些物品可以用錢（含點數）取得，但如果玩家缺錢就必須去打怪，怪物會掉各種有價物品，玩家可以把這些東西變賣，添購所需之物再去打怪。顯然，這些看似無關的漂浮能指，通過「資本的邏輯」後被一一固著下來，所有的東西（包括打怪的勞力）最後都可以換算成金錢，遊戲世界因此變成一個資本主義運作的場域。

不過，角色並非所有怪物都能獵殺，也非所有物品都能使用。它只能隻身挑戰和其等級差不多或更弱小的怪物，並使用符合其階級身份（包括性別、職業、等級）的物品。【楓之谷】以隱微地方式告訴玩家：恪守資本主義的階級運作——低等者只能使用較差的裝備應付低等的怪物，賺取有限的財物；反之，高等者可以持有較好的裝備對付高等的怪物，以獲取豐厚的財物。階級的高低被巧妙地構連至角色的能力，而與結構因素無關。每一個角色都有同等機會——打怪→賺錢→升等，成為上等人。而金錢不僅能換得各種必需品，甚至還包括名聲、婚姻、練功等。就連玩家和其他玩家的互動，也以「交換關係」為主，如以物易物或以錢易物。由此來看，【楓之谷】其實讓玩家練習的不是暴力，而是如何賺錢、花錢及消費。

此外，在召喚部分，【楓之谷】已將角色依其職業、等級加以分類，每一職業有其專業（能力、技巧），遊戲軟體亦透過力量／敏捷／智力／幸運，以及各項技能的點數分配來控制每一職業的表現，形成角色的理想型。玩家可以從密笈、官方網站或其他管道（如其他玩家）瞭解有關「角色理想型」的資訊和秘密，並努力讓其角色成為該行業的頂尖高手。

然而，不是每位玩家都會遵守遊戲的指示，譬如：筆者認識的小高，它的法師已有 55 等還沒有二轉。另外，以二轉的「小老虎」來

說，也是不符合遊戲的預期。筆者剛開始玩【楓之谷】時，完全不知道配分的重要性，只是亂點，導致「小老虎」的法師技能一直無法發揮。許多玩家都告訴筆者：「你的角色該廢了，以後轉什麼都不行！」。儘管從螢幕上看到其他角色玩弄法師絕技時，會感到羨慕，但筆者還是繼續使用「小老虎」，反正它只是一個角色用來探險而已。

不過，角色的確會告訴玩家：「他／她是誰、做什麼、該如何行動。」譬如：「小老虎」打怪時，撿到道具卻不能使用，遊戲會顯示「能力值不足」或「女生用物」。透過角色，筆者很快便察覺角色的特質、能力及限制，並經由一連串的「嘗試—錯誤」目睹其結果，而逐漸掌握遊戲的規則。

【楓之谷】的信念 (belief) 被具體化在遊戲世界裡，角色透過行動，尤其是成功的行動，自動展演出遊戲的信念。就如同 Žižek (1998a) 所言，主體自己不信，但客體站在主體的位置上，為其相信。當「小老虎」在【楓之谷】裡打怪時，如果不想被咬死，就必須聽從遊戲的安排，提高並發揮角色應有的技能。就算筆者對這樣的安排不以為然，但「小老虎」若想行動自如，它也只能接受其宿命。

筆者在玩的過程中，雖然坐進遊戲所設定的主體位置，也逐漸察覺角色的理想型，但仍未完全接受召喚。對筆者來說，「小老虎」並非是理想自我，反而比較像是被拉扯的布偶。

## (二)、快感層次

【楓之谷】遊戲一再強調玩家才是主角，可以操控一切。在官方網站的「新手指南」網頁裡，寫著「歡迎來楓之谷的遊戲世界！現在開始，您就是這充滿驚奇與樂趣冒險世界的主角！」、「請您在楓之谷展現自己的想像力！」。事實上，玩家在玩遊戲時，多少會感受遊戲對角色的控制，但他們仍願意相信自己有能力操控角色。這樣的幻象其實是透過一連串的機制建構出來。

首先，玩家進入【楓之谷】，必須輸入自己的帳號和密碼，接著遊戲會讓玩家選擇伺服器、角色，經過連續的選擇和確定後，螢幕旋即出現以玩家的角色為中心的畫面，只要玩家有所移動，畫面也會跟

著移動。如此以玩家「個人」的角度出發，不論是選擇或行動，都強化了玩家的控制感。

其次，玩家對角色持有像上帝般的生殺大權——不但可以創造角色，也能遺棄它們。如果玩家覺得角色無法發揮絕技，就將其廢除，再練另一隻。對玩家來說，他們才是主人，角色只是替代物，隨時可以更換。

再者，玩家認為每一角色的發展機會剛開始是相同的，和玩家的真實身份無關，反而和其操控角色的能力有關，因此他們努力提高角色的技能，以證明自己的實力。

最後，【楓之谷】缺乏固定的敘事體，讓玩家有較多的空間，做更多的選擇和決定，譬如：到哪裡冒險、打哪些怪、變賣哪些家產、結交哪些朋友、參加哪個公會等。這些決定和行動，讓玩家誤以為他們是根據自己的想法和欲望去玩遊戲。

遊戲的幻象不僅讓玩家相信自己是欲望的主體，也告訴他們欲望的座標及如何欲望。遊戲預設每一職業的完美典型（包括穿戴的行頭和技能），配合畫面的聲光效果讓它達到極致。當玩家看到其他角色身穿華服、手持利器，使出絕招打怪時，難免吾心嚮往之躍躍欲試。

玩家因而不停地問遊戲：「你到底要什麼？」、「對你來說，我是什麼？」、「我又該做什麼？」。玩家把遊戲的預設當成自己的欲望，藉由滿足其預期來實現自己的欲望。同時，玩家為了解開遊戲的謎底，除了自己打怪外，也開始四處收集情報（如官方網站、密笈、留言版等）並參與各種八卦的製造。遊戲很快地拓展到遊戲世界外，和玩家的生活幾乎是合成一氣，甚至成為玩家的問候語：「你有玩【楓之谷】嗎？幾等了？在哪個伺服器？」，以及展現其能力的另類方式。

此外，【楓之谷】走非寫實、可愛的路線，並搭配輕快的音樂和逗趣的音效，讓玩家彷彿置身在童話世界裡，暫時忘卻生活的現實。譬如：怪物被打到時會掉眼淚，死了則蒸發掉出寶物；而主角被怪咬死，雖然會變成鬼並出現墓碑，但不久後又能復活。如此的安排讓玩家感到輕鬆，加上遊戲賜予玩家「不死」的生命，更讓玩家不用擔心犯錯，因為總是有「下次」，而且每次都有可能離目標更近，玩家也

因此願意再玩一次。

為避免玩家對內容感到厭煩，【楓之谷】也不斷地改版推出新怪、新冒險地，試圖以「新」來誘惑玩家一探究竟。儘管這些都是遊戲為了刺激玩家而設計出來的花招，卻要求玩家「在楓之谷展現自己的想像力」。玩家把遊戲的設定轉換成自己的幻想，在現有的遊戲架構下，發揮其想像力，譬如：角色跑到「水世界」，則脫去法袍改穿浴巾；或是到達「遺跡之墓」，則至購物商店購買工人裝，改當遺跡發掘專家等。打怪其實是很無趣的反覆動作，但玩家自己填補了遊戲的空洞，藉由製造一些小樂趣來取悅自己，也娛樂其他的玩家。

根據 Žižek 對「徵兆合成人」的看法，角色雖然是一個能指，卻是玩家在遊戲裡的化身，它們尚未完全被鏈結在能指的網絡裡，所以可以作為「徵兆合成人」，讓玩家將其利比多／爽投入在角色的能指／化身上，形成一種滲透著快感的表意形式。在真實生活中，我們若遇到怪物避之唯恐不及，但在【楓之谷】裡，我們卻可以大膽向其挑戰，利用化身站在我們的位置上為我們行動，同時保留身體的歡愉，譬如：被怪物追趕時的「心驚膽跳」、被咬死後化成冤鬼的「憤怒無奈」、以及撿到寶物或升等時的「高亢興奮」，不用肉身，我們照樣可以感受快感。線上遊戲讓玩家以玩樂的方式上演其內心的幻象，從事一些在現實生活中想做卻不敢做的事情（如：冒險、乞錢），並以最小的距離面對真實界的恐怖（如：橫死或被譏笑）。

Žižek (1997: 109) 以為，化身是一種替代性的自我 (a surrogate self)，亦即化身作為新的交互被動性客體 (interpassive objects) 能站在主體的位置上，為主體在虛擬象徵界裡從事各種活動。透過化身，主體內在的情感被投射至遊戲世界，一個隱密但卻公開的象徵秩序。在螢幕上，玩家看到自我向外拓展，但卻是一個被閹割的自我 (alter ego)，因為它是經由化身／客體而獲得，並和主體一再地分裂，甚至可以分裂成無數的自我。譬如：【楓之谷】允許玩家建置多個角色，玩家可以選用不同角色作為化身，然後在不同化身中不斷地變身，同時創造多元、流動的自我認同。在某種程度上，這些替代性的自我都是主體的補充，讓玩家一面享受選擇的自由；一面感受聯繫在不同化身上的快感。

此外，Žižek (2006) 也以「去咖啡因」的自我 (a decaffeinated self) 來形容化身，因為化身以玩樂的方式展演主體內心的壓抑，卻不用承擔任何後果，就如同市面上販售的無咖啡因的咖啡——嘗起來像咖啡但卻無咖啡因的副作用。在【楓之谷】裡，玩家為了逃避現實生活的無趣或無能，也以化身來為其服務——享受快感卻不用負責。因此，化身不論是一種想像、抑或更接近玩家的真實自我，它們都已經被虛擬象徵界所異化，受制於遊戲規則、科技特性及社會條件。玩家只是在現有的選擇下，以化身發揮其有限的能動性並從事被動的快感享受。

以筆者的經驗來說，雖然筆者在意識層次上對【楓之谷】有所戒心，但筆者發現當越瞭解遊戲時，越會想知道遊戲的規則，也越關心角色的能耐，所以當「小老虎」順利二轉後，筆者也開始查看官方網站，打聽相關的消息。儘管「小老虎」並非筆者的理想自我，但筆者以它作為化身時，還是會有種種情緒的反應。譬如：莫名被其他玩家扣名聲時，會讓我心情沈重，對著螢幕咆哮：「我又沒惹你，幹嘛扣我名聲？」；或是被一群流氓圍攻卻來不及逃走時會手忙腳亂，不停地喊：「哇，走開、走開，快死了...」。就這樣，「小老虎」死了再復活，時間一分一秒地過去，才驚覺已經過了 2 小時。

在玩的過程中，筆者感受到剩餘快感——玩越多時，變得越想玩，因為想看到「小老虎」升等、變強。這種情緒已經超越了意識層次，完全是無意識的衝動，也因此帶來超我的困擾，一面覺得玩遊戲很浪費時間；一面卻又想讓「小老虎」儘快變強。這樣的罪惡感結合著欲望和快感，讓玩遊戲本身變得很難說也說不清，惟有遇到志同道合者，才能藉由遊戲的相關話語，一同分享和擴展快感的經驗。但這並不表示每位玩家的快感形式都是一樣的；相反地，不同玩家在化身或其他的漂浮能指上，找到不同的壹(爽)點，並以個人獨特的方式，將私人的爽注入其中，所以在快感分享中，玩家還是能感受到自己的獨特性與自主性。

由此來看，快感邏輯乃是支撐玩家繼續玩遊戲的一大原因。玩家為了得到遊戲所保證的快感，順從了遊戲規則，進而複製遊戲當中的意識型態。以【楓之谷】來說，打怪升等的內容背後其實隱藏著當代

資本主義邏輯的運作，只要玩家坐入遊戲的角色位置，便能自動演出遊戲所主張的信念。但玩家未必願意配合（持續）演出，因此遊戲以幻象來掩飾打怪本身的無趣和愚蠢，並以快感來答謝玩家的合作，讓他們持續為遊戲服務。

## 五、結論

從【楓之谷】的實例分析來看，在論述層次，【楓之谷】呈現了一個以俊美年輕人為主導的性別、階級分工的遊戲世界，其背後隱藏著資本主義運作的迷思。在遊戲裡，各種漂浮的能指通過「資本邏輯」的紐結點後，意義被固著下來，變成等價交換之物，以協助角色在錢能通神的遊戲世界裡生存。每一角色都被賦予相同的機會培養其專業，只要憑其勞力和能力就能獲得所需物資和升等機會，甚至角色也能到世界各地（如：日本、泰國、上海等）去打怪賺錢。玩家在【楓之谷】裡感受不到結構的限制，尤其是階級／種族歧視。此種設計不只是為了迎合遊戲的全球市場，同時亦反映出當代資本主義的階級迷思。

不過玩家接受遊戲的意義並不是因為他們主觀相信遊戲所說，而是在玩的過程中，透過交互被動性——即化身的行動而表演出遊戲的信念。根據 Žižek 的論點，玩家在意識層次上相信與否已不是重點，反而是遊戲如何透過幻象讓玩家願意持續地玩才是關鍵，因為只有在玩的行動中，意識型態才會不斷地被展演出來。在快感層次，遊戲的幻象一面掩飾遊戲文本的有限、老套且重複的選擇結構；一面則鼓勵玩家成為欲望的主體，在被迫的選擇結構內做決定，並利用化身實現其欲望。

由此來看，Žižek 的觀點的確有助於我們超越召喚，從快感層次檢視線上遊戲的意識型態運作。線上遊戲作為後現代的大眾文本，不在意義層次上以精彩故事來收攬人心，反而在快感層次上，試圖以幻象來建構和刺激玩家的欲望，並提供各種小機制，讓玩家自行填補遊戲的空洞，從中獲得自我價值（即主體的一致性）和快感。在此過程中，玩家可能選擇以違法的方式（如：盜人帳號、怒罵他人、騙人交



易等)來獲取快感,但這並不會影響遊戲的基本運作,玩家仍以勞力(參與遊戲的勞動力)來換取遊戲所給予的(違法)小樂趣,並在遊戲中透過化身的行動來實現等價交換和階級(專業/等級)分工的必要性。這正是 Žižek 所強調,幻象其實是用來支持人們對現實的知覺與感受。

在後意識型態的時代,當文化研究逐漸放棄意識型態的概念,轉而關注使用者的日常反叛或違法所帶來的解放潛力之際,Žižek 的觀點可以讓文化研究者避免過度浪漫化使用者的權力(如:玩弄意義),而著眼於權力的新形式——文本究竟提供哪些違法/快感形式來支持權力的運作,也就是權力的運作不再只是透過論述和實踐,還必須和主體的幻象、快感產生共鳴,在無意識層次上掌控主體。

此外,在方法上,本文採用自傳式民俗誌,以自身經驗作為調查對象,雖然有助於釐清線上遊戲如何利用幻象建構主體的欲望和激發其快感,但因每人玩遊戲的方式不同,導致本文的分析也只能提供局部且有限的快感說明。然而,誠如 Žižek (1989) 所言,每位主體都能在象徵界中找到壹點,投入私人的爽,從事一些無意義的事。就此來看,玩家或許玩遊戲的方式不同、對遊戲為何吸引人的看法不一,但其體驗快感或享受無意識的本質卻是雷同,因此我們還是能從個別經驗中進一步掌握遊戲意識型態的運作。

儘管 Žižek 提供新角度讓我們重新審視意識型態的問題,但他從精神分析著手,難免忽略主體所處的社會脈絡而側重在深層心理層面,這也正是本文分析策略的缺點所在——較少處理玩家和其他玩家之間的關係和差異。在某程度上,這也暴顯 Žižek 的理論缺點。由於受到精神分析的影響,Žižek 較少關心個人的能動性和處境性,同時也易將「大他者」簡化為抽象的壓抑結構,而未能注意主體在特定處境所做的反應 (McNay, 2003)。所以從 Žižek 的觀點,我們較難看到玩家的賦權行為或彼此間的合縱連橫策略。而這些對某些玩家來說,可能才是線上遊戲吸引人的所在。

不過,就如同 Žižek (1994: 17) 所言,我們必須維持意識型態批評的活力——這個指責意識型態的位置必須保持空閒,不能被任何分析所佔據。雖然 Žižek 的觀點有其侷限性,但能幫助我們瞭解線上

遊戲或其他「生產者文本」的意識型態運作，尤其是解釋當玩家解構／玩弄意義後，為何他們仍未掙脫意識型態的束縛。同時，他也提醒我們，當意識型態的施力點轉移至快感層次時，媒體教育除了批判內容／文本之外，如何教導閱聽人「穿越幻象」也是刻不容緩的議題。

## 參考文獻

- 林宇玲 (2008) 《兒童與網路：從批判角度探討偏遠地區兒童網路使用》，台北：秀威資訊科技。
- 林宇玲 (2006) 〈兒童與線上遊戲：性別建構與文化實踐〉，香港「數碼傳播與社會轉型：中華社會及其他地區之經驗」國際研討會。
- 林宇玲、林祐如 (2006) 〈從召喚觀點解讀線上遊戲的性別再現〉，《世新五十學術專書——傳播研究的傳承與創新》，頁 77-202。台北：世新大學出版中心。
- 傅鏡暉 (2003) 《線上遊戲產業 Happy 書：帶領你深入瞭解 On-Line Game 產業》，台北：遠流。
- 齊澤克、季廣茂譯 (2002) 《意識形態的崇高客體》，大陸：中央編輯出版社。
- 蔣興儀、魏建國 (2008) 〈拉岡的欲望倫理學：從弗洛伊德的「原初受虐性」到紀傑克的「穿越幻象」〉，《人文及社會科學集刊》20 (1)：105-139。
- Althusser, L. (1998). "Ideology and Ideological State Apparatuses," In Rivkin, J. & M. Ryan (eds.). *Literary Theory: An Anthology*, pp. 294-304. Malden: Blackwell Publishers.
- Anderson, L. (2006), "Analytic autoethnography," *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(4), 373-95.
- Belbase, S., Bal Chandra, L., & Charles, T. P. (2008). *Autoethnography: A Method of Research and Teaching for Transformative Education*. ([http://www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content\\_storage\\_01/0000019b/80/3e/36/9a.pdf](http://www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/3e/36/9a.pdf)), 2009/6/21.
- de Freitas, E. & Paton, J. (2009). "(De) facing the self: Poststructural disruptions of the autoethnographic text," *Qualitative Inquiry*, 15(3), 483-498.
- Dyson, M. (2007). "My story in a profession of stories: autoethnography—an empowering methodology for educators," *Australian Journal of Teacher Education*, 32(1), 36-48.
- Fiske, J. (1998). "Culture, Ideology and Interpellation," In Rivkin, J. & M. Ryan (eds.). *Literary Theory: An Anthology*, pp. 305-311. Malden:

Blackwell Publishers.

- Garite, M. (2003) The ideology of interactivity (or video games and Taylorization of leisure). In Level Up Conference Proceedings. ([http://digra.org/dl/display\\_html?chid=05150.15436](http://digra.org/dl/display_html?chid=05150.15436)), 2006/9/5.
- Glynos, J. (2001). "The grip of ideology: A Lacanian approach to the theory of ideology," *Journal of Political Ideologies*, 6(2), 191-214.
- Gray, J. B (2005). "Althusser, ideology, and theoretical Foundations: theory and Communication," *The Journal of New Media & Culture*, 3(1).
- Hall, S. (1998) "The rediscovery of ideology," In J. Rivkin & M. Ryan (eds.). *Literary Theory: An Anthology*, pp. 1050-1087. Malden: Blackwell Publishers.
- Holt, N. L. (2003). "Representation, legitimation, and autoethnography: an autoethnographic writing story," *International Journal of Qualitative Methods*, 2(1). ([http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/2\\_1final/html/holt.html](http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/2_1final/html/holt.html)), 2009/5/25.
- Horwitz, N. (2005). "Contra the Slovenians: Returning to Lacan and away from Hegel," *Philosophy Today*, 49(1), 24-32.
- Juul, J. (1999). A Clash between Game and Narration. M.A. Thesis 1998, (<http://www.jesperjuul.dk/thesis>), 2005/11/2.
- Juul, J. (2000). What Computer Games Can and Can't Do? (<http://www.jesperjuul.net/text/WCGCACD.html>), 2005/12/1.
- Kolo, C. & Baur, T. (2004). "Living a virtual life: social dynamics of online gaming," *The International Journal of Computer Game Research*, 4(1). (<http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>), 2005/11/24.
- Kücklich, J. (2003). "Perspectives of computer game philology," *Game Studies*, 3(1). (<http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>), 2005/12/20.
- Mallon, B. & Webb, B. (2005). "Stand up and take your place," *ACM Computer in Entertainment*, 3(1), 1-20.
- McIlveen, P. (2008). "Autoethnography as a method for reflexive research and practice in vocational psychology," *Australian Journal of Career Development*, 17(2), 13-20.
- McNay, L. (2003). "Out of the orrery? Situating language," *Journal of Political Ideologies*, 8(2), 139-156.
- Moolenaar, R. (2004). "Slavoj Žižek and the real subject of politics,"

- Studies in East European Thought*, 56(4), 259-297.
- Mortensen, T. (2003). Pleasures of the Player: Flow and Control in Online Games. Doctoral Dissertation Volda College and University of Bergen. ([http://www.hivolda.no/attachments/site/group23/tm\\_thesis.pdf](http://www.hivolda.no/attachments/site/group23/tm_thesis.pdf)), 2005/10/26.
- Nicol, B. (2000). "Normality and other kinds of madness: Žizek and the traumatic core of the subject," *Psychoanalytic Studies*, 2(1), 7-19.
- Parker, I. (2004). *Slavoj Žizek: A Critical Introduction*, London: Pluto Press.
- Parker, I. (2003). "Psychoanalytic narratives: Writing the self into contemporary cultural phenomena," *Narrative Inquiry*, 13 (2), 301-315.
- Polsky, A. D. (2001). "Skins, patches, and plug-ins," *Genders*, 34. ([http://www.genders.org/g34/g34\\_polsky.html](http://www.genders.org/g34/g34_polsky.html)), 2005/7/26.
- Schleiner, Anne-Marie. (2001). "Does Lara Croft wear fake polygons? Gender and gender-role subversion in computer adventure games," *Leonardo*, 34(3), 221-6.
- Schott, G. R. & Hornell, K. R. (2000). "Girl gamers and their relationship with the gaming culture," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 6(4), 36-53.
- Spry, T. (2001). "Perfoming autoethnography: an embodied methodological praxis," *Qualitative Inquiry*, 7(6), 706-732
- Steintuehler, C. A. (2006). "Massively multiplayer online video game as participation in a discourse," *Mind, Culture and Activity*, 13(1), 38-52.
- Taylor, T. L. (2003). "Multiple pleasures: Women and online gaming," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 9(1), 21-46.
- Tie, W. (2004). "The psychic life of governmentality," *Culture, Theory & Critique*, 45(2), 161-176.
- Vighi, F. & Feldner, H. (2007). "Ideology critique or discourse analysis? Žižek against Foucault," *European Journal of Political Theory*, 6(2), 141-159.
- Walden, E. (2006). "Subjects after new media," *Quarterly Review of Film and Video*, 23(1), 45-53(9).
- Wright, E. & Wright. E. (1999), *The Žižek Reader*. Oxford: Blackwell Publishers.

- Žižek, S. (1989). *The Sublime Object of Ideology*, London; New York: Verso.
- Žižek, S. (1994a). *Mapping Ideology*. London; New York: Verso.
- Žižek, S. (1994b). *The Metastases of Enjoyment: Six Essays on Woman and Causality (Wo Es War)*, London; New York: Verso.
- Žižek, S. (1997). *The Plague of Fantasies*, London; New York: Verso.
- Žižek, S. (1998a). The Interpassive Subject.  
(<http://www.egs.edu/faculty/zizek/zizek-the-interpassive-subject.html>), 2007/4/10.
- Žižek, S. (1998b). “The inherent transgression,” *Cultural Values*, 2(1), 1-17.
- Zizek, S. (1999a). You may. ([http://www.lrb.co.uk/v21/n06/zize01\\_.html](http://www.lrb.co.uk/v21/n06/zize01_.html)), 2007/8/5.
- Žižek, S. (1999b). *The Ticklish Subject: the Absent Centre of Political Ontology*, London; New York: Verso.
- Žižek, S.(2000). *Looking Awry: an Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. Cambridge, Mass. :MIT Press.
- Žižek, S.(2001). *On Belief*, London: Routledge.
- Žižek, S.(2003). “The violence of the fantasy,” *Communication Review*, 6(4), 275-287.
- Žižek, S.(2004). “The structure of dominance today: a Lacanian view,” *Studies in East European Thought*, 56, 383-403.
- Žižek, S. (2006). Is This Digital Democracy, or A New Tyranny of Cyberspace? (<http://www.guardian.co.uk/comment/story/0,,1980156,00.html>), 2007/5/22.

# **Beyond Interpellation: Enjoyment in Online Game From the Perspective of Žižek to Analyze the Ideology of Online Game**

**Yu-lin Lin**

**Department of Journalism, Shih Hsin University**

## **Abstract**

Based on Žižek's work, this paper tries to develop a set of strategies of ideological analysis and demonstrates how the strategies work by the online game *Maplestory* as an example. This paper includes three parts. In order to go beyond textual analysis, first of all, this paper introduces Žižek's interpretation about Lacan's complete graph of desire and his critique of traditional ideological studies. Secondly, based on the two levels of complete graph of desire, this paper develops a set of strategies of ideological analysis to examine the ideology of online games. Thirdly, this paper is engaged in auto-ethnographic reading *Maplestory*, a free-of-charge massively multiplayer online role playing game, in order to explain how the online games exercise their ideological effects in the unconscious aspect and how the gamers reproduce the beliefs of online games through the process of playing. Moreover, this paper also tries to affirm Žižek's idea that 'beyond interpellation' is a necessary complement to traditional ideological studies.

**Keywords: interpellation, autoethnography, enjoyment, jouissance, ideology, Žižek, online game**