

# 新型態娛樂裡的凝視運作淺析

## —以《刺客教條 II》為例

簡維萱

南華大學文學所碩士生二年級

### 摘要

現代科技日新月異，在人們生活各個物質面向獲得滿足之後，往心靈層面更替也是遲早的問題。與前一個世紀的娛樂方式雖然不一樣，但凝視這個概念從瑪莉塔·史特肯(Marita Sturken)與莉莎·卡萊特(Lisa Cartwright)在《觀看的實踐》裡，將之應用於電影與廣告之類的視覺娛樂行為之上後

。科技的日新月異，凝視的乘載體也跟著時代不停的增加，因此想藉此淺談科技普及之後及後娛樂行為的改變，與改變之後遊戲的凝視運作，分為遊戲的凝視媒介至凝視帶來的結果來談談關於現代人對遊戲熱衷的起因，與能夠在遊戲裡所獲得的心靈補償。

**關鍵詞：**凝視、科技娛樂、幻想、英雄



## 壹、前言

以時間分區，此篇文章主要討論目前的當代社會<sup>1</sup>裡的娛樂現象，縱使娛樂行為從古至今都存在著，隨著時間的演進，從簡單的運動行為到球類競技、紙牌、書籍等數不盡的娛樂模式持續的被創造並發展著；但我認為近代娛樂最激烈的轉折點應於電腦發明之後，電腦被發明初期體積龐大且成本高額，隨著時代的前進，電腦體積縮小並且開始入住一般民眾的家庭之中，完成了電腦普及化的過程，因此現在有「個人電腦」一詞。有趣的是，電腦發展初期，娛樂活動開始被複製上電腦；剛開始發展時，電腦提供簡單的運算，使用者可以在電腦上與電腦進行互動與簡單的競技，像是西洋棋、1A2B 等.....，經典的簡單小遊戲。然而科技發展至今，電腦已經可以完成高度運算行為，從畫面的像素與色彩上也完成了一個極大的跳躍，搭配上更好的周邊配件與各種多變化的遊戲文本，使娛樂行為更完整的被模擬、並且還原、追求身體的真實經歷性。在這種娛樂型態下，有越來越多的現代人投身進新型態的科技娛樂之中。

瑪莉塔·史特肯(Marita Sturken)與莉莎·卡萊特(Lisa Cartwright)在《觀看的實踐》<sup>2</sup>裡提出許多不同的視覺理論與觀看面向，綜合在《觀看的實踐》裡，並且成功討論了關於視覺凝視與凝視的社會功能性、在現代中凝視的價值展現與不平等性等.....。雖然此書成書稍早，其中提出的例子停在電影與電視廣告的年代，但《觀看的實踐》裡〈現代性：觀賞、權利和知識〉<sup>3</sup>此篇章所提到的召喚與凝視理論，在圖像、影視表現上的應用還是無法被取代的。在現今 20~21 世紀這段期間，科技日新月異、大步伐的邁進下，新的娛樂科技更能夠體現兩位作者提出的凝視理論。

因此將〈現代性：觀賞、權利和知識〉篇章裡的召喚與凝視行為，帶入 21 世紀，在體現召喚與凝視行為上，會是更有力的表現平台。因此利用此篇文章來淺析人們被新形態娛樂裡的那些條件與行為模式吸引，這些操作手法，使人們可以在新型態的科技娛樂裡找到可以長駐的理由。

---

<sup>1</sup> 在此將「當代」定義為比現代更短期的時間點內，尚存並未消失、有脈絡可循並正在發展的事件。世界史主要將當代定義為二戰之後，而中國文學史定義為五四運動之後(中國史大多將現代與當代視為一種)；藝術史則是 1989，全球化之後。在此採用世界史的歷史定義範圍，因此此篇時間定位為「當代社會」，為與〈現代性：觀賞、權利和知識〉篇章名稱中所提及的現代稍作區分。

<sup>2</sup> 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特《觀看的實踐》，於 2001 年由牛津大學出版社出版英文版，2009 年由臉譜出版社出版第二版。2013 年由臉譜出版社出版全新彩色版的《觀看的實踐》。

<sup>3</sup> 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特《觀看的實踐》，頁 105-149。



## 貳、凝視運作淺析

《觀看的實踐》裡〈現代性：觀賞、權利和知識〉這一篇文章，主要展現的部分有凝視、召喚、無意識，這能夠對此篇論文題供一個分析與切入的角度，利用這些理論，來表明觀賞的本質與作用方式。在此，最基礎的部分我認為是凝視。藉由〈現代性：觀賞、權利和知識〉此篇章節的視覺理論，帶出 20~21 世紀較重要視覺活動與視覺應用。這個部分屬於原因與解析的部分。

而在結論與歸納的範圍，我想用結論定為「現願望的幻想」應該是最能體現的理論了。同〈現代性：觀賞、權利和知識〉裡提到的拉岡<sup>4</sup>的電影理論「凝視是慾望的重要組成成分，想透過他者來完整自我的慾望」<sup>5</sup>；如同拉岡所說，我也認為科技娛樂的開發與使用，最終也會是現代資源豐富的人們，為滿足自我實現<sup>6</sup>之下的產物之一。同時我也認為，科技娛樂是當代人們為滿足自我幻想的捷徑。

因此我在此提出三項主要的切入點，以此三點來做當代娛樂裡的凝視論述；此三點為：(1).召喚、(2).無意識、(3).實現願望的幻想。我認為此三者可以說是一個凝視理論的運作程序，因此以此三點來解剖《刺客教條 II》這個文本。

### (1). 召喚:

我們在觀看時得到的愉悅或許和我們的文化及性別認同與參照密不可分，但我們須牢記觀看的實踐與奇幻思想也是緊緊糾纏。我們可以利用影像召喚出與「我們是誰、我們做甚麼，以及其他人在鏡框和螢幕中做甚麼」有關的狂想。<sup>7</sup>

召喚在視覺表現上的概念在〈現代性：觀賞、權利和知識〉這一個章節中被提出，從以上這段文字來看，召喚是凝視行為所帶來的主要效果。主要作用在於催化觀看者做出自我界定的行為，在〈現代性：觀賞、權利和知識〉裡提出的例子，是召喚在廣告上的應用。廣告在本身的影像與故事文本組成中，就利用了二元對立與泛型符碼這兩個概念，來暗示觀看者，使觀看者藉由這部廣告來界定自身，是否為中產階級、人種或是各種不同的社會階級地位。而促使觀看者做出「自認」階級所應該做的行為模

<sup>4</sup> 雅各-拉岡(1901~1981)，20 世紀的哲學家，領域為精神分析，提出鏡像與自我本身的形成關係。

<sup>5</sup> 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特《觀看的實踐》，頁 134

<sup>6</sup> 哈里·沙利文在《精神病學的人際理論》第二十一章裡對精神疾病與有意識的幻想型態、實現幻想的夢境做出解析。頁 445

<sup>7</sup> 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特《觀看的實踐》，頁 143



式；例如此階級的消費型態或是旅遊規劃等.....，觀看者因為影像的暗示，潛意識做出相對應的行為。

同時在我認為「召喚」在觀看行為中，可以被稱為簡單的感同身受或自我代入，尤其是在電影或是沒有明確推銷行為的動態影像中，如果影像的主題故事性與觀看者的生活經驗有關所關聯與交集；此二者將輔助觀看者自行產生帶入行為。

## (2). 無意識:

佛洛伊德，將主體視為由無意識力量掌控的實體，而無意識的力量又會受到議事牽制。佛洛伊德的學說假定，我們並未察覺到驅使我們行動的衝力和慾望。<sup>8</sup>

從文章的這段節錄裡可以看到，佛洛伊德對無意識與本體互相的牽制關係，他在此認同無意識所掌握的主控權。這種互相影響的無意識在現代娛樂的模式裡，也占了很大的一個部分。以《觀看的實踐》裡論述的電影理論來看，無意識可以使觀看者的思維從現實中短時間被抽離，並在觀看的時間內短暫的無條件認同電影中的角色。

而在現代的科技娛樂上，無意識就佔了很重要的位置，無意識在科技娛樂裡，藉由玩家操控角色，使玩家對虛擬遊戲的角色投注無意識的認同感。中間主要的操作方式，是使玩家在遊玩過程中認同劇情。不同的遊戲文本在劇情發展的過程中，鋪陳方式也各有不同。從時間線的運用方式來看，有單一順向時間軸的遊戲主線、多重時間軸、混亂時間軸或是回憶錄的倒敘故事走向。

Vanillaware<sup>9</sup>這間遊戲公司在 2016 年發行的《奧丁領域：里普特拉西》<sup>10</sup>裡，走五線劇情與倒錯的拼湊時間軸，是我目前看過最混亂，但是也是故事結尾最有討論性質的遊戲。《里普特拉西》藉由玩家重複遊玩，利用不同的角色通過同一個場景，來拼湊出一個場景的完整故事。利用不同的角色劇情線，來還原故事與達到結局的手法效果；我認為這種拼湊故事的手法，在混亂玩家的對角色故事與主線思考時，特別能夠使玩家投入並且產稱無意識認同。但此手法也有他的缺陷，如文本本身的敘述能力不夠強悍，會使遊玩者陷入對遊戲理解的混亂之中。

<sup>8</sup> 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特《觀看的實踐》，頁 111

<sup>9</sup> 被遊戲玩家戲稱為「香草社」，是日本遊戲開發商，對故事文本的時間軸操作有一套特別的手法。

<sup>10</sup> 以小女孩翻閱故事為空白主線，利用五個主角的視角填出一個完整的大故事背景。但在最後，故事主角最後出現在現實空間竄改劇情，以北歐神話故事為背景的遊戲。



(3). 實現願望的幻想：

前兩個部分主要是談遊戲與遊戲文本的作用與過程，最後這個部分來談前兩樣手法在操作得宜的情況下可以獲得的結果與目前的社會現況問題。關於實現願望的幻想，是《精神病學的人際理論》裡第二十一章〈精神疾病的後期表現：類偏執狂與偏執狂〉裡提到的。關於一般人的精神潛在慾望做一個演變過程的解釋，沙利文表示人們會在日間有「有意識幻想」幻想關於自身無法滿足的願望，在晚間則會出現「實現日間願望的幻想」，日間的思想影響了人在晚間睡眠時夢裡會出現的事物。簡而言之是在闡述「日有所思夜有所夢」這句諺語。

人的體內都存在著相當有益的內隱過程<sup>11</sup>，同樣毫無疑問的是，做為這些有益的內隱過程的一種結果，人們會從長時的嚴重焦慮中產生出某種滿足或自由。……他透過沉思過程來得到滿足……這種簡單的具有補償性質的沉思中，沉思過程所包含的實際內容往往有著過程的詳情，他們並非幻想滿足的一切需要。<sup>12</sup>

從這一段看來沙利文解釋了，幻想是為了滿足有意識的沉思而產生的，在《觀看的實踐》裡提到的則是「電影有點像是某種具體化的場所，讓通常只能在夢境表層運作的記憶和狂想在其中活化起來」<sup>13</sup>、「透過他者來完整自我慾望」<sup>14</sup>，拉岡用這兩段文字來說明電影為何在目前的文化與社會中，對人們具備強大的吸引力，並且提出《後窗》<sup>15</sup>這部電影為例子。藉由實現夢境與狂想、通過他者完整自我的慾望，達到自我認知和自我完整。遊戲文本與電影文本，其存在意義有本質性的相同。

### 參、《刺客教條II》中的凝視與召喚

《刺客教條》是由遊戲公司Ubisoft開發出的一系列以文藝復興時代刺客為主角的動作、屬於隱匿類遊戲。特色是高自由度與各種出色的主角設定。

《刺客教條II》裡的凝視召喚，以故事設定上來說，已經超出目前現有科技太多。但同樣的是高還原度的體感系統。雖然主角並非是以娛樂性質進入遊戲，

<sup>11</sup> 哈里·沙利文《精神病學的人際理論》，出神、沉思的過程

<sup>12</sup> 哈里·沙利文《精神病學的人際理論》，頁 349

<sup>13</sup> 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特《觀看的實踐》，頁 134

<sup>14</sup> 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特《觀看的實踐》，頁 134

<sup>15</sup> 亞弗列德·希區考克 1954 年所執導的電影，改編自短篇小說〈It Had to Be Murder〉。在《觀看的實踐》的分析是，是藉由觀看電影的「窺視」行為來滿足自生的窺視慾望的心理行為。



而是想藉由祖先流傳下來的基因序列來探索過去在文藝復興時代所發生的宗教集團衝突事件的開端，故事文本本身就具有懸疑性質；這是吸引玩家投入文本的第一點。

再來談性別凝視的部分，將《刺客教條 II》凝視角度打上標籤的話，這些標籤會有「白人種族」、「男性」這兩個主要的詞彙。《刺客教條》整個系列基本上皆為男性視角，全系列只有一個分支系列的凝是視角為女性。並且也只有兩個分支遊戲為非白人視角，兩個遊戲資料片的非白人視角走的是美國南北戰爭的故事線。

從性別凝視角度來看綜觀所有的動作類型遊戲，基本上大多都以男性視角為主，較為特例的有《古墓儂影》<sup>16</sup>這系列，但《古墓奇兵》本身也是好萊塢裡少有的，以女性為凝視視角的電影。所以各個角度來看動作類型的《刺客教條 II》還是偏頗於男性權力的建構範圍。

好萊塢風格（以及所有受其影響的電影）的魔力充其量不過是來自於它對視覺快感游刃有餘的操縱，這雖然不是唯一的因素，但卻是一個重要方面。在毫無挑戰的情況下，主流電影把色情編碼納入了主導的父系秩序的語言之中。

17

這種被稱為主流的凝視起因有許多種，早在遊戲凝視之前，電影裡的父權凝視視角就已經佔領了主要地位。不可否認遊戲凝視是承襲所謂的好萊塢主流視角。但在遊戲裡的主要凝視角度上，這種狀況更複雜了。多了人們對遊戲使用者的認知取向與開發者本身的性別影響。一直到現在，許多的遊戲開發商仍舊以男性視角為主；當然，遊戲開發者也同為男性。

實際上 2010 年，女性玩家已經佔所有玩家人數的一半<sup>18</sup>。2016 年，台灣遊戲消費力高居全世界第 15 名<sup>19</sup>，以 2016 來看，女性遊戲使用者的比例為稍微高過於男性使用者，在遊戲上投資的花銷也多於男性。以各種遊戲銷售量與銷售範圍來說，女性對於題材相對男性而言較無偏好，男性遊戲類型偏好則較為明顯。

綜觀以上，女性本應該為遊戲的主要服務對象；但目前的遊戲市場裡主要還是以男性視角為主。這個部分我認為主要的影響成分為「玩家的自我認同」，在早期遊戲使用者的性別比例上，男性使用者有絕對的比例優勢。而目前遊戲使用

<sup>16</sup> 由英國遊戲公司 Core Design 於 1996 年開發，一款以女性為主角的動作冒險遊戲。在 3D 技術剛開發時發行，為 3D 動作遊戲的先驅者之一。後來衍伸出跨平台的電影、漫畫、小說等作品。

<sup>17</sup> 勞拉·穆爾維〈視覺快感與敘事電影〉（殷曼婷 譯），頁 2

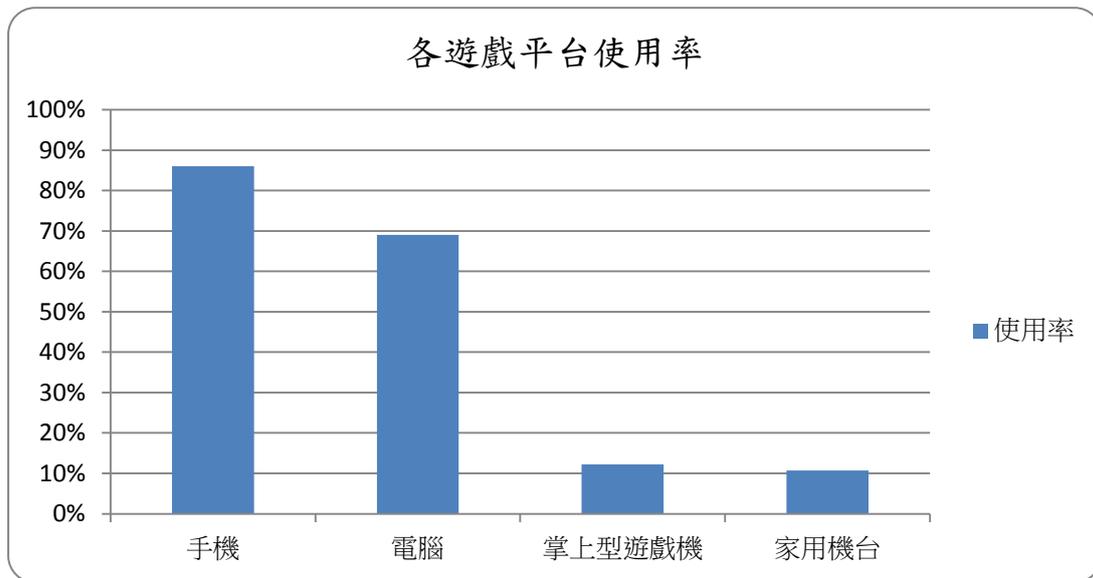
<sup>18</sup> 《Entertainment Software Association》2014 電腦與遊戲產業基本狀況調查

<sup>19</sup> 范慧宜〈2016 台灣遊戲產業發展趨勢及商機〉，於 2016 年以台灣地域性遊戲產業發展趨勢及商機為主的遊戲平台使用率調查。取樣年齡區域為 15 歲以上有接觸娛樂遊戲的使用者。再針對使用者做出使用平台與遊戲嗜好取向分析。



者的比例上，女性則稍占優勢。雖然如此，女性在「玩家」這個詞的認同上，自我認可則少於男性。女性玩家很少自認為骨灰或是核心玩家；並且大多在行動裝置上使用 APP 進行遊戲行為。<sup>20</sup>

如以遊戲平台當作標準的話，2016 調查顯示，「使用行動裝置平台進行電子遊戲的使用者為 86%、個人電腦線上遊戲使用率為 69%(網頁遊戲 17.1%)、掌上型遊戲機為 12.2%、主機遊戲平台為 10.7%」



以〈2016 台灣遊戲產業發展趨勢及商機〉為數據來源<sup>21</sup>

從上可見，目前行動裝置為一般執行遊戲行為入門的最低標準；再者是個人電腦，往上為遊戲機台。這些平台能夠獲得遊戲的數量剛好與該平台的普及率成反比，遊戲數量與遊戲質量成反比。手機 APP 大量被開發，並且具有免費的特色；因此遊戲質量參差。自認「玩家」的遊戲使用者多會往較高層級的平台移動，以最高階的遊戲機台來說，該平台所開發的遊戲皆為收費制度，遊戲質量精美，滿足了玩家對遊戲的三種期待<sup>22</sup>。因而在此推測，目前遊戲視角依舊多為男性凝視角度的主要原因為：(1).遊戲發展初期主要為男性使用者居多 (2).遊戲開發者性別影響 (3).男性對遊戲的自我認同意識高於女性。

這種被定型的男性凝視觀看權力帶來的影響，使許多打著動作類型遊戲的文本，容易與情色影像與劇情做連結。男性視角往往伴隨與遊戲中女性腳色的曖昧互動，不僅僅是《刺客教條II》開頭是如此，二代系列的主角文本設定就以風流為主軸。甚至一樣是暢銷動作遊戲的《巫師》系列，也都有參與了情色情節。但這兩部作品都獲的了許多玩家的回響，《巫師》系列作的遊戲公司也將「攻略女

<sup>20</sup> 范慧宜〈2016 台灣遊戲產業發展趨勢及商機〉，頁 24

<sup>21</sup> 以台灣地區遊戲使用者，擁有的遊戲平台與其平台使用率分析圖表。

<sup>22</sup> 范慧宜〈2016 台灣遊戲產業發展趨勢及商機〉，三種期待分別為：操作安裝方便、場景畫面優美、內容故事特別。



性角色」當作賣點。雖說造成女性的物化，在當代這個詞彙已氾濫，不過《觀看的實踐》裡早已提到繪畫中女性角色擔當裸露者的問題，因女性為被凝視者，所以將凝視本身的標準內化，所以繪畫中的女性角色多集優點為一身。而遊戲裡的女性角色也是如此，可以說遊戲裡的主要女性角色基本上是以遊戲使用者為對象所設定出來的被凝視者。而使用者則會因為對象的完美而達到對角色與故事的認同，在使用男性視覺遊玩遊戲時，又達到自我延伸的想像認同。

這種男性權力的符碼，使大多數的遊戲使用者可以自行帶入遊戲文的文本運作之中。而女性的部分，卻可以因為角色扮演而暫時忽略自身條件進行遊玩。

女性的部分談到角色扮演，那麼再來就談召喚這個詞，這個詞在《觀看的實踐》裡被定義的是「使人誤認為是自由意志下，達到自身定位」。而套在遊戲使用者身上，則是始遊戲角色的遊戲行為模式符合角色本身的設定。

雖然遊戲本身就會對玩家進行基礎的約束。像是《刺客教條II》玩家所操控的遊戲角色並不能傷害一般平民，但是同時因為刺客的身分可以對平民進行扒竊。但遊戲使用者進行遊戲之後不用太常的時間，遊戲使用者就會開始約束自身行為來符合遊戲角色的設定。《刺客教條》系列到後期，自由度高的驚人，但以自身遊玩體驗而言，對於角色認同為正向角色，所以也不會再操控上做出太多突兀的操作行為。這種被角色與文本設定的內化凝視，用來凝視與省思自我行為。成為了遊戲使用者為自己訂立「遊戲規則」的過程，使自身被遊戲內化，成為遊戲文本能夠成功照著設定來進行的一員。配合這種被召喚的「對角色認同感」，在下一章節做出淺析。

#### 肆、《刺客教條II》無意識認同

所有的遊戲都有被認同的點與其形成的原因，而《刺客教條II》被遊戲使用者所認同的點我認為有三：(1).角色塑造成功 (2).角色期待與真實的反差 (3).滿足自我理想型。

由〈視覺快感與敘事電影〉這篇文章提到了「自我理想型」與「理想性自我」的區別。從其分析來看，遊戲文本所創構的角色基本上來看屬於「理想性自我」；以下是黃冠華對此二者的區別與定義。

「理想性自我」基本上仍來自於外在的視覺形象，是自我據以建立的理想化整體幻覺，並成為視像投射的來源。換句話說，「理想性自我」成為我看我自己的基準。而「自我理想型」則涉及到象徵層的操作（非視像層），透過諸如律法的建立來提供一象徵位置與秩序。<sup>23</sup>

<sup>23</sup> 黃冠華〈觀看不見：凝視的概念〉，頁 138



因此從自我理想型的理論來看，《刺客教條 II》裡所建構的凝視角度是遊戲使用者的理想化幻覺，而遊戲裡的主角戴斯蒙·邁爾斯在遊戲的基因序列中，扮演的是艾吉歐·奧迪托雷<sup>24</sup>，此二者的角色設定為何說是塑造成功的呢？

首先艾吉歐這個角色是標準的「痞子英雄」型人物，他的角色文本使遊戲使用者體驗社會裡大多數人無法體驗的範圍。首先主角戴斯蒙本身就是企業家的兒子，對應上他進入 Animus<sup>25</sup>所扮演的腳色艾吉歐，文藝復興時期貴族銀行家的兒子。艾吉歐的父親被帶入政治謀害後死亡，使艾吉歐轉身投入父親的另一個身分，也就是刺客，同時艾吉歐的夥伴則是文藝復興時期的著名人物李奧納多·達·文西。不免俗的，刺客的對立是聖殿騎士。

《刺客教條》一系列的故事本身就顛覆了一般人對於善惡的既定視角，這是一個讓人在無意識間被吸引的部分。字面上「刺客」具備的條件是黑暗、隱蔽與邪惡，在這個階段，人們被吸引的是關於自身無法實現而引導至想像的「不能為之」部分，具有反社會的壓抑幻想。但事實上刺客的相對比聖殿騎士，卻是正義的，守護擁有強大力量的聖物，使聖物不被濫用來壓迫人民。在這裡，聖殿騎士被歸類在非正義的一方。刺客的形象得到正面的提昇，《刺客教條 II》的文本設定與文字本身的社會定義與其構築的論述不同，造成的是新鮮感；又同時滿足了遊戲使用者在擔當「正義英雄」這方面的自我理想型。

人們在追求「英雄」這個論述上已行之多年，英雄這個詞彙在好萊塢幫忙大肆宣揚之前，就已經存在了好幾千年。英雄最小的定義，簡單來說是做好事這個部分，早在東西方的禮教裡就被定義為人性本善的表現。這種追求英雄與行善的理論早已被內化為人類所追求的目標。暫且從《千面英雄》<sup>26</sup>來看《刺客教條 II》，坎貝爾將英雄文本定義為一場足以改變人生的旅程：

冒險開始→支援出現→啟程→試煉(解謎)→任務→危機→寶物→結果→榮歸→新人生→解答→現狀。

《刺客教條 II》的遊戲文本發展，同樣也無法脫離所謂的一元英雄的論述，所謂的一元英雄，也就是所謂不同的文本英雄，作出歸納後會發現，英雄角色的基底模型是同樣的，也就是單一的固定模式這個迴圈。

《刺客教條 II》的主角艾吉歐從浪蕩的貴族富家子弟落魄為父親死去的落難貴族，父親的死亡與被聖殿騎士追緝的契機，成為了艾吉歐旅行開始的原點。支援的角色則是達文西與艾吉歐的刺客導師、艾吉歐的叔叔。在刺客訓練結束之後艾吉歐啟程尋找使父親被誣陷的主要原因，最後才發現這場奪去艾吉歐父親的誣陷背後藏著更大的陰謀。在故事快結束時艾吉歐取得了刺客與教廷爭奪的祕寶，

<sup>24</sup> 設定於文藝復興時期的虛構角色，義大利佛羅倫斯貴族。

<sup>25</sup> 遊戲裡設定為讀取使用者基因序列，讓虛擬基因重新排序之後還原原古基因，讓使用者重新體驗祖先生活歷史的行為與模式的機器。

<sup>26</sup> Joseph Campbell 在 1948 年所著，關於英雄角色與文本模式的分析。



成為了「金蘋果」<sup>27</sup>的擁有者。最後帶著金蘋果回到故鄉，與叔叔的談話中得知刺客從歷史洪流中所努力守護的祕寶；最後艾吉歐遇上了在遊戲開場時帶到的艾吉歐年少時所傾慕的女性角色。

由以上可以看出，艾吉歐這個角色的設定是標準的英雄背景，而人們對崇拜自己無法企及的對象總是特別積極。因此在《刺客教條II》裡，不僅僅可以在遊戲早期滿足體驗風流這個詞彙的定義外，在遊戲後期還可以滿足人們對英雄定義的自我理想型，可以說是兩邊都把握的很好。

## 伍、《刺客教條II》實現幻想的能力

《刺客教條II》的文本在實現幻想的程度上給予玩家很高度的回饋度，在實現夢想這個結果之前，必定有實現夢想的手法。我認為《刺客教條II》將遊戲使用者帶入過程的手法是「高自由度」。雖說自由程度尚未到達沙盒遊戲<sup>28</sup>的範疇。但《刺客教條II》在遊戲的操作人物移動性上做了很高自由度調整，這種自由操作的模式，讓用者有高度的自我帶入感，將自我帶入劇情提高了文本本身實現的能力。

從《刺客教條II》的文本來看，《刺客教條》這個系列充滿了現代與科幻交接的未來感。文本本身在未來的程度上拿捏的很好，介於目前科技有希望可以開發出的未來科技設備，與目前一般民眾無法使用的科技範圍之間取得了平衡。使遊戲使用者可以在潛意識裡覺得遊戲文本設定是有可能實現的。而這個有可能，將會是使遊戲使用者高度投入遊戲的主要原因。

主角戴斯蒙使用的 Animus 是許多人對「全息」的定義。在小說文本上，全息這個詞大量的出現在現代科幻輕小說裡，不算是很少見的詞；主要是指以全身的狀態進入遊戲世界。在電影與動畫表現上有漫畫家富監的作品《獵人》裡所出現的貪婪之島、動畫《名偵探柯南：貝克街的亡靈》，從這幾部大作中可以看出，人們對遊戲科技的期待範圍。

如同上一章節所提到的，《刺客教條II》對實現人們對英雄夢的期待部分也沒有問題。對於人為何想要成為英雄這個問題，尼采曾經提過「高貴的人們一旦失去了他們最高尚的希望，他們便會毀謗一切高尚的希望。於是他們無恥的沈溺於短促的快樂中醉生夢死，不分晝夜。曾經他們想成為英雄，現在卻成了享樂主義者。英雄對於他們來說是一種愁苦，一種痛苦」。英雄這個詞與高尚的希望作

<sup>27</sup> 在《刺客教條》系列中，擁有毀滅性力量的上古神(希臘神話一系)，留在地球的強大武器。

<sup>28</sup> 也就是所謂開放式遊戲，代表作有《俠盜獵車手》系列與《上古卷軸》系列。地圖龐大、玩家與物件之間的交互性高，對操作者本身沒有限制與規劃，甚至是可以執行非法行為。會有少數人進入遊戲之後因為太自由，沒有被強制要求執行任務而無所事事。



了一個勾搭。有些人被歸類在英雄，有些人則不是。以好萊塢的眼光與希臘神話的角度來看，英雄應具備的條件就是俱來的強健體魄、擁有智者一般的才華、迷人的外貌。這些條件基本上是一般人不具備的條件，因此英雄與人之間有一個基礎的區分；因此英雄成為了被追求的理想型。

《刺客教條 II》的主角艾吉歐，具備了這些基礎的條件，再加上劇情的轉折與安排，艾吉歐就成為了被命運選擇的英雄。並且現實主角戴斯蒙從 Animus 的基因模擬世界回到現實之後，甚至被激發了潛在的基因能力，類似基因回溯現象。使戴斯蒙在現實世界也可以如同文藝復興時期的艾吉歐一樣做出刺客的動作。

在這個部分，艾吉歐的角色設定無疑吸引了現代社會的抑鬱民眾。在現代社會中英雄這個角色開始減少並且被削弱，越來越少聽見像是古希臘神話一般的天生神祇英雄。而是轉化為商戰英雄、科學英雄等.....，在現代社會最貼近英雄的角色，我想應該非警察莫屬。而這些英雄的席位並不多，在現代社會現況下，警察的英雄層面也逐漸被信息透明化所削弱。因此一般人大多只能藉由有意識的沉思與幻想來對彌補自身欠缺的部分來做彌補。當《刺客教條 II》實現人們的沉思，完成人們對英雄、武器、神秘感的嚮往，那麼《刺客教條 II》同時也就完成了以文本設定實現人們幻想的能力。

## 陸、 結語

拉崗理論對於「觀看」的關鍵要義。也就是說，超脫了封閉性想像及對象徵他者的臣服，主體必須回過頭來、進一步地面對自身及現實世界中的匱乏，並維持適當的慾望與想像空間。<sup>29</sup>

這段話總結了人們在現代科技中，遊戲使用者遊玩遊戲的起因與結果。人們利用遊戲來滿足對自身的想像，但最後又必須回過頭來看待自身現實。現代人持續的在遊戲與省思之間徘徊；可以說維持了一個想像與實現的迴圈。對於人們 21 世紀的遊戲潮流，還會繼續發展下去。

《觀看的實踐》提出的視覺理論與應用、其運作方式可以說是一個恆久通用的理論。簡而言之，文本與遊戲使用者的文本互動性與情感的體驗影響了人們對凝視行為帶代入的多寡與成功與否、角色與文本的塑造則是帶來無意識的認同，合適的文本使人們可以完成自身的想像。此三者雖可以分開而說，但其實本身卻環環相扣、互相影響。

<sup>29</sup> 黃冠華〈觀看不見：凝視的概念〉，頁 135



慾望本身就是源自於不可能性，它不能也不該被視為是可以完成的目標；「不要放棄你的慾望！」的關鍵在於慾望必須保有其無法滿足的特性，唯有如此才能維持慾望的可能性。<sup>30</sup>

黃冠華對拉岡此段文字的解釋為，如果放棄慾望，人會過於趨向現實而造成物理方向的暴力或自殘行為。慾望必須有無法被滿足的特性，因此遊戲使用者藉由無意識幫助自身在遊戲中所得心靈補償與行為模式的補償，如同電影是為滿足人類的妄想所拍攝出來的理論一樣，玩家重複的在不同的故事裡穿梭，扮演不同的角色，滿足在現代化中都市人的疏離情感與被壓抑的英雄情節。這可能是目前使遊戲產業發達，科技與遊戲文本創新的原因。這種社會現況與現代性的人類的社會行為與現代情感模式，也不無關聯。

---

<sup>30</sup> 黃冠華〈觀看不可見：凝視的概念〉，頁 158



## 柒、 參考書目

### 專書

- Harry Stack Sullivan 《精神病學的人際理論》(韋子木、張榮皋譯)，台北：昭明出版 2000.06
- Joseph Campbell 《千面英雄》(朱侃如譯)，新店：立緒文化事業，1997.07
- Michio Kaku 《2050 科幻大成真：超能力、心智控制、人造記憶、遺忘藥丸、奈米機器人，即將改變我們的世界》(鄧子衿譯)，台北：時報出版社 2015.06
- Marita Sturken、Lisa Cartwright 《觀看的實踐》(陳品秀、吳莉君譯)，台北：臉譜出版社 2013.08

### 期刊

- 黃冠華〈觀看不見：凝視的概念〉新聞學研究第八十七期 2006.04，頁 131-167
- 黃海榮〈「男性凝視」與色情〉文化研究@嶺南第六期 2007.07，頁 1-4
- 鄭子芸〈掌上世界的玩家〉尼爾森媒體研究新知 2015.11

### 論文

- 林以婉〈結合使用與滿足理論與社會互動理論探討社交媒體之持續使用行為〉國立高雄第一科技大學資訊管理研究所，2012.06.29
- 楊意菁〈新科技、新滿足？-網際網路媒體使用與滿足研究〉政治大學新聞所博士(1998 年年會論文)

### 影片、演講

- Chimamanda Adichie 〈單一故事的危險性〉，2017.04.06  
<https://is.gd/FVlaQ5>
- 范慧宜〈2016 台灣遊戲產業發展趨勢及商機〉2017.04.11  
<https://goo.gl/o6rGbW>

### 網站

- Laura Mulvey 勞拉·穆爾維〈視覺快感與敘事電影〉(金虎譯)，2017.04.15  
<http://www.zgnfys.com/a/nfpl-34364.shtml>
- 施玉玲〈電影與精神分析〉，2017.04.10  
<http://bit.ly/2p35Fdw>



劉胖胖〈以科技跨越真實與虛擬：淺談 VR、AR、MR〉，2017.03.15

<http://ppt.cc/b1fE5>

