

電玩世界中的潛在課程探究——權力

陳弦希

權力是電玩世界中極為重要的潛在課程。要從現實世界中獲得電玩世界中的權力，首先需要參與遊戲，然後不斷努力、運用多元智力，使個人操縱的遊戲角色能夠獲得相當的力量與財物，進而完成遊戲。

在遊戲進行中，玩家會藉由打贏對手和破解謎團來展示自己的權力，打贏的對手越強、破解的謎團越難，越是表示自己擁有的權力越高，也就是越有力量與智慧。雖然，這些力量與智慧可以靠攻略和破解程式來輔助、加強，但其本質仍然是爲了要熟悉遊戲規則，將遊戲中的「規訓」內化，總之，電玩權力的本質就是規訓。

Foucault 的「規訓」是指運用方法來控制人的身體運作、使人順從；電玩便是利用程式發展出一套邏輯觀讓玩家學習其規則。

電玩的影響力已經逐漸從虛擬世界中擴散到現實世界裡，因此，重新思考電玩的定位是個重要的新課題。

關鍵字：規訓、電玩、權力

本文作者現爲台北市立北投國小教師,台北市立師範學院國民教育研究所博士班學生

壹、前言

電玩遊戲，指的是用電子軟體製作而成的遊戲，此類遊戲可以用大型機台來展示，亦可用家庭娛樂的電視遊樂器來玩，也可以是隨身攜帶的掌上型遊樂器，甚至手機、MP3 隨身聽中也可以看到其蹤影。早期，電玩遊戲是和「不務正業」、「非法」、「賭博」、「暴力」等負面標籤聯結在一起的，查閱以前的新聞報導與輿論主張，幾乎都認為電玩應該禁絕、管制（註⁶）。然而，近年來電玩遊戲的形象似乎正在改變，民國 90 年「電玩小子」曾政承在首屆世界網路電玩大賽中獲得世界冠軍寶位，並贏得百萬獎金，一夕之間，電玩成了讓台灣揚眉吐氣的新方法，學者專家也開始替電玩重新定位（註⁷）；近年來大量的電玩廣告在媒體上曝光，許多被青少年崇拜的偶像明星開始當電玩的代言人（註⁸），甚至有電玩遊戲的代言人晉升成為影視節目主持人（註⁹），這類的新聞報導隱約透露出社會大眾對電玩遊戲的「認知」正在改變。

除了在媒體上的地位化暗為明外，電玩遊戲的影響力也與日俱增。民國 82 年，台北首次電玩展吸引了六萬人參觀（經濟日報，民 82 年 3 月 30 日），而今年的電玩展時，人數暴增為五十三萬人，四天下來的營收超過年底為期九天的資訊月收入，共達三千萬台幣（廖敏如、黃裕元，民 92 年 2 月 22 日；史榮恩、陳瀚權，民 92 年 2 月 25 日），可以看出願意花錢買電玩的人變多，這也表示受電玩影響的人數持續增加。

電玩影響的人數暴增，或許和它歷史短暫與影響的年齡層擴大有關。1949 年 Ralph Baer 開始有類似電玩的構思，到 1958 年則有人設計出「螢幕式」的互動遊戲（Herman, Horwitz, Kent, & Miller, n.d.; Herz, n.d.），電玩遊戲至今發展不到五十年；從小接觸這類「新」科技娛樂的六年級生、e 世代（註¹⁰）的玩家逐漸成為社會的中堅份子，慢慢開始掌握社會中的權力，而他們對電玩的態度也和往日的父執輩差異甚

⁶如何凡（民 70 年 4 月 29 日）指出電玩應該禁止，而周梓萱（民 70 年 5 月 4 日）報導中也指出許多國中小校長、主任認為電玩會使學童沈迷、害人非淺。

⁷年僅 17 歲的曾政承在首屆世界網路電玩大賽中獲得世界冠軍寶位，獨得 2 萬美元及國內主辦單位給的 50 萬元獎金（林孟翰，民 90 年 12 月 10 日；黃朗倩，民 90 年 12 月 9 日；龔小文，民 90 年 12 月 9 日），當時的教育部長曾志朗甚至公開支持學生玩電動，表示可以把電動玩具納入資優教育，而立委陳景峻等人則認為曾政承顛覆了中輟生及電動遊戲的形象（陳香蘭，民 90 年 12 月 10 日）。

⁸如小 S（謝鈺鈺，民 91 年 1 月 18 日）、張庭（粘熾鈺，民 91 年 11 月 8 日）、梁詠琪（唐珮玲，民 91 年 11 月 11 日）。

⁹如「閃亮三姊妹」本來是線上遊戲傳奇的代言人，卻迅速竄紅成為 MUCH TV 的節目主持人（星報，民 92 年 1 月 15 日）。

¹⁰六年級生指民國 60 年到 69 年出生的人，e 世代指的是電子（electronic）世代

大，有的不排斥，有的甚至鼓勵，所以，電玩展中，有母親一天就花了一萬六千元，為自己的孩子買了十六包線上遊戲產品(何佩儒，民 92 年 2 月 23 日)，可以預見的是，我們的下一代接受電玩的「潛移默化」只會越來越深，而不會越來越淺。

電玩不再是年輕人的專利，這些隨著電玩事業發展成熟的青壯年人，其接觸的圖像式介面與傳統文本的差異逐漸顯現，進而塑造出不同的生活風格，而成爲社會行爲、活動的重要指標(孫治本，2002；孫秀蕙，1994)，然而，現今對電玩的討論多半停留在分析沈迷電玩的原因、電玩中的暴力等負面價值問題(李順興，2002 年 7 月 21 日；李順興，2002 年 9 月 1 日；陳儀芬，2000)，較少從電玩的內容去分析其中透露出來的潛在觀點，這些觀點對於長期浸淫在電玩世界中的玩家(註¹¹)而言，無疑是重要但卻一直被忽略的潛在課程。

因此，本文就電玩世界中潛在的「權力(power)課程」進行討論，分析玩家從參與電玩遊戲的歷程中，逐漸潛移默化習得的權力概念；並不分析爲何有人會喜歡玩電玩，或沈迷電玩、網咖等延伸出來的問題，也不論述玩電玩的正反面觀點，與相關的論戰(註¹²)，此外，由於篇幅的限制，筆者亦不再贅述曾經談過的電玩類型、相關遊戲等部分(陳弦希，民 89)，僅探討電玩中有關權力的獲得方式與形式用途等概念，再深入談這些概念背後真正的意義。

貳、電玩中的權力概念

一般而言，潛在課程的研究取向可分爲結構功能觀點、現象詮釋學觀點、社會批判論觀點三種，黃政傑(1993)曾指出，結構功能的觀點是將潛在課程視爲學校正式課程之外的社會化過程，現象詮釋學的觀點則是將潛在課程視爲學生對學校正式課程的詮釋及其所獲得的意義經驗，而社會批判論則是將潛在課程視爲優勢者所欲傳授的信念、價值和行爲。

而「權力」，則是電玩玩家透過玩電動的過程中，學到非正式課程的生活經驗，這些經驗是已經社會化的電玩業者利用其科技知識製作出遊戲，而其傳達的意念、

¹¹ 玩家在此指的是玩電玩的一般民眾，與「電腦玩家」時所指稱的「專家」概念並不相同。

¹² 在曾志朗爲電玩說項後，許多學者認爲這是個特例，認真讀書求學才是「正道」(張慧中、林麗雪，民 90 年 12 月 11 日；張錦弘，民 90 年 12 月 11 日)，事實上，學界對電玩的批判性論戰一直沒有停過(李家沂，2002；李順興，2002；)。

主題文章

價值和行爲，會讓玩家有意無意中獲得相關的詮釋與意義經驗，就某方面而言，這也是一種「社會化」的歷程。因此，透過分析電玩世界中的權力概念，我們能夠對照出現實生活中的權力意象。

可是，現實生活中，不同的學者對權力的觀點往往大異其趣，例如 Marx 用經濟上的階級來看待權力，認為權力指的是誰擁有資源，而 Foucault (1992) 則認為強調「規訓」就是一種權力，「知識」也是一種權力；多元論者認為是否擁有權力要看「實際獲利」的人是誰，但菁英論者與衝突論者則認為這樣的觀點忽略了公共政策過程中的權力鬥爭與偏差動員及選擇（鄧志松，無日期）；這些權力概念的爭議往往是因為對權力的基礎（如財富、資源、知識）、形式（如影響、控制）、與用途（如個人目的、政治目的、經濟目的）界定不同所致。由於本文的目的在討論電玩世界中影響玩家對「權力」詮釋的遊戲經驗，而非討論權力的專文，故不處理此術語本質上紛爭的部分，僅用較為廣闊的「權力」概念來論根據彼得·A·安傑利斯（2001年）於「哲學辭典」中對權力下的簡單定義予以延伸，其定義權力為：活動、製造、回應或抵制某些事物的能力，而本研究則將電玩遊戲中的「權力」定義為「使玩家能夠操作電玩角色來持續進行遊戲，直到破關（註¹³）的能力」。

以下，筆者便逐一討論：電玩遊戲中要怎樣才能得到權力？這些權力是以什麼形式展現的？這些權力的本質又是什麼？

一、獲得電玩遊戲權力的方式

只有參與遊戲的人才資格獲得電玩中的權力，所以，「參與」是從現實世界進入遊戲世界的基礎，如果不參與，是不可能從中獲得任何權力的。

然而，只有「參與」，在電玩世界中不一定可以如魚得水。現在的電玩往往針對某些「消費群」而設計，不像以往的電動遊戲以老少咸宜為主，但即使是大人小孩都可以玩的遊戲，也需要「入門指導」——至少要瞭解遊戲的規則和按鈕控制遊戲的方式，才能進行遊戲；例如想玩「小精靈」這款遊戲，就得先知道讓主角移動要按上下左右鍵，還得知道「活下去」的方法——一邊躲開敵人一邊把螢幕上的小光點「吃掉」。因此，遊戲業者為了讓玩家能夠很快地學會操控遊戲的方法，便會採取各種方式幫助玩家。

¹³ 由於電玩遊戲中常設有許多關卡，「破關」常指的是「突破關卡」，尤其常用在玩完一個電玩遊戲

有的遊戲會採用「擬真」的方式來讓玩家觸類旁通，例如射擊遊戲就用貌似真槍的操控手柄，玩家提著槍托一按扳機便可以產生射擊的效果；有的遊戲則用「教學程式」做示範，讓玩家進行相關的簡單操作，然後慢慢學會控制遊戲角色，這種方式在角色扮演遊戲中最為普遍，遊戲往往會先安排一段過場動畫，讓玩家瞭解整個故事的來龍去脈，然後用一些較容易打倒的敵人或怪獸讓玩家學習操作的技巧；也有遊戲是用「嘗試錯誤」原則，讓玩家不斷練習便可以從中知道遊戲的操作方法，多數的動作類遊戲便是這樣，只要多玩幾次多按一些鈕，便會知道按哪個鈕角色會跑跳、按哪個鈕角色會攻擊。

瞭解遊戲規則和按鈕方式等於是「入門」，一「入門」就表示開始在「學習玩電玩」，但是，只有入門並不能保證玩家能在遊戲世界中獲得權力，玩家很可能在思考遊戲規則時便被敵手打敗、被怪物吃掉、在短短的數分鐘內便讓遊戲角色失去生命而「Game Over」。想要能在電玩世界中掌權，還需要玩家的「努力」、「智力」與玩家操控角色的「力量」、「財物」。

(一) 玩家獲得電玩遊戲權力的方式

從現實世界中獲得電玩遊戲權力的方式，重點在玩家本身的努力與智力。

1. 努力熟悉遊戲規則

所謂的「努力」指的是不斷的玩同一套遊戲，使自己能夠熟悉操作此遊戲角色的方式、讓遊戲世界持續運行的規則，才能夠靈活地操作遊戲角色、利用規則，在遊戲世界中獲得權力。

例如日常生活中已經有的益智遊戲，如象棋、圍棋等，當它們電腦化時，玩家一樣需要練習一陣子才能熟悉操作方法，甚至有的還會加入一些新的元素，如Kyodai Mahjongg（兄弟麻將）的遊戲規則是要除去板上全部的牌，而可點選除去的牌必須是一對和相同的，在左右邊並不能有其他牌，否則將不能除去該牌；或是像玩賽車遊戲「GT3」，除了要知道加油、煞車、方向盤的操作方式外，還要知道遊戲中哪種地形適合哪種車子、轉彎時要如何加油或煞車，這些「知道」是內隱學習（implicit learning）的，需要不斷的玩、嘗試才能熟練的，旁人很難用言語教導；又如玩動作角色扮演遊戲「黑暗編年史」，除了要會操控主角用武器打敵人外，還要會「建造小鎮」來讓未來世界恢復生機，但要建造小鎮不是完全隨玩家的意思亂造

主題文章

的，每個小鎮有獨特的條件，要提高拿到「造鎮石」提高「文化值」才能看到造鎮的條件，所以玩家不斷的破迷宮拿造鎮石，回城鎮嘗試放小屋、大樹、船等物品來看看是否能提高該鎮的「文化值」，才會知道符合所造城鎮「復活」的條件，然後依照條件放「正確的物品」，才能讓未來的城鎮復活，也才能持續進行遊戲。

2. 配合個人的多元智力

努力熟悉電玩世界中的遊戲規則，是獲得電玩權力的最初步驟。但要成為電玩高手，除了努力外，可能還需要語文理解、解決問題、邏輯推理能力、空間推理、知覺速度等傳統的智慧，或是感覺動作、音樂、社交等多元智力（註¹⁴），套句電玩界的術語——玩電玩沒有「sense」是不行的。

不同遊戲需要的「智力」也不太一樣。像是角色扮演和模擬愛情等遊戲，玩家便需要和遊戲世界中眾多的角色對話，去理解故事劇情以及現在玩家要進行的任務，這便需要語文理解能力，尤其是模擬愛情遊戲，玩家往往是扮演男主角，要想辦法從遊戲中的眾多女性角色中選擇一個追求，遊戲會安排主角有機會和故事角色對話，可以從對話中瞭解到女性角色的嗜好、習慣、心情等「追她的提示」，如果看不懂，恐怕很難追到理想的對象。

還有益智（如象棋、俄羅斯方塊）、戰略、和一些偏重解謎的模擬與角色扮演遊戲，需要的是玩家有相關的解決問題、邏輯推理能力，有些要玩家對遊戲故事中的事件立刻做出適當的反應，但這類遊戲多半會「等」玩家下決定，如果玩家沒有正確的行動，遊戲便不會繼續，玩家可以在相關的場景中慢慢摸索、慢慢思考，然後根據遊戲提供的線索破解謎題；例如玩動作冒險類的遊戲「惡靈古堡之聖女密碼」，玩家要想辦法躲開（或擊斃）為數眾多的殭屍，逃出監禁自己的孤島，而刑務所的門需要「老鷹徽章」才能開啓，玩家搜尋一陣可發現純金的徽章放在監視室中，但監視室有金屬探測器，不可帶入金屬也不能帶出金屬，有「智力」的玩家玩到後來便可發現遊戲中有「3D 掃描器」可以複製所有的立體物品，還有一種「特殊合金」不會觸動金屬探測器，所以要利用這二項物品做出老鷹徽章的複製品，再拿來開門，沒有「sense」的玩家恐怕只會跑來跑去被殭屍追殺，而不知該如何讓劇情

¹⁴ 本文採用 Gardner, H. (1983). *Frames of mind*. New York: BasicBooks. 中提到的智力定義：解決或創造在特定文化環境中富有重要性的問題或產品的能力，包括語言溝通能力、說服能力、思考能力、判斷、推理、決策能力、和自然體察等。

往後延伸。

此外，動作（如打鬥、拳擊）、模擬駕駛（如開飛機、賽車）、運動類（如打桌球、網球）等類的遊戲也需要手眼的協調能力與反應力，否則就算「腦中知道應該怎麼玩」，往往也只能徒呼負負；這類遊戲的代表是曾經流行一陣子的跳舞機，此遊戲需要玩家看著螢幕上配合著音樂出現的「↑↓←→」指令，然後跟著音樂的節拍用腳在地上相對應的符號踩出適當的舞步，除了眼睛要看、耳朵要聽外，腳步還要能配合，要能當跳舞機高手的人非得有高人一等的「音樂智力」和「運動智力」。配合個人本身具有的多元智力，玩家才能逐漸掌握電玩遊戲中的權力。

先參與、有努力、有智力，是玩家進入遊戲世界獲得權力的首要條件，透過「努力」，玩家逐漸會熟悉遊戲的世界觀，也會慢慢瞭解到自己的「智力」是否能符合遊戲世界的需要，但是，電玩世界中的權力並不是玩家直接擁有的，而是透過其所操控的電玩角色獲得的。那麼，這些玩家的化身是如何在遊戲中獲得權力的？

（二）遊戲角色獲得權力的方式

玩電玩時，至少要操控一個電玩世界中的角色才能持續進行遊戲，這個角色就像玩家的化身一樣，透過玩家的努力和智力可以在遊戲世界中獲取權力，玩家為了讓自己操控的遊戲角色能獲得更多的權力，無形之中，便會學會遊戲形塑出來的權力概念，而這概念的重點在於：獲取權力的主要方式是靠「力量」與「財物」。

1. 擁有「力量」就等於擁有權力

角色的力量越大，權力越大，但在遊戲世界中，力量並不只是單純的指氣力而已，而是指這個角色所有的「設定值」——就是這個角色在遊戲世界中所具備的能力。最基本的設定值是生命值，若沒有生命值，角色便無法在遊戲世界存活，生命值可以很簡單，也可以很複雜；例如「小蜜蜂」這樣的射擊遊戲，其生命值受到一次攻擊後便消失；而「俄羅斯方塊」之類的益智遊戲，其生命值則靠視窗中方塊的高度來決定，高度越低，表示生命值越多，若玩家能將視窗中方塊疊滿一行，便可消去方塊，維持生命，如果不行，當方塊疊滿到視窗頂部時，遊戲的生命即告結束。

主題文章

常見的設定值除了生命值外，還有攻擊力，像「小蜜蜂」就是，除了生命值外，也可發射砲火攻擊上方飛行或落下來的敵人。不同遊戲對「攻擊力」的概念不盡相同，例如動作過關遊戲「超級瑪麗兄弟」中，玩家最先操控的是小瑪麗，小瑪麗只能靠跳到怪物頭上踩扁怪物，被怪物撞倒一次就會結束遊戲，但如果吃到香菇的話，便會變成大瑪麗，大瑪麗不小心撞倒怪物時只會變小不會結束遊戲，而且還多了射出火球的能力，可以靠火球射死怪物。

如果是戰略模擬遊戲的話，會將不同的種族習性、武器防具、國家將領等項目當成攻擊力的指標，像「三國志 8」中，玩家需要到處訪查願意幫助自己的武將，這些武將有自己的攻擊、防禦和智力，還可以配合武將的個性在平時讓他們學習新的攻擊技能，在戰爭時可發揮更強大的威力，亦有赤兔馬、流星鎚一類的寶物可以增加速度與武力，另外有一些人際關係如義兄弟，好對手，仇敵及結婚，能讓玩家利用各種關係來合縱連橫，這個遊戲中的「力量」，便包含了擁有的武將、武將的攻擊防禦智力和學習能力、寶物、人際關係等。角色扮演遊戲的設定值也相當複雜，不同的遊戲會有不同的角色能力設定，像是流行的線上遊戲「天堂」中，角色可以有王族、騎士、妖精、法師等不同的職業，而不同職業的角色又會不同的「資質」——力氣、靈敏、體質、智力、精神、魅力等，其中，王族的魅力最高，騎士的力氣最強，法師的智力最佳，在這個遊戲中，攻擊力是混和了力氣、靈敏、體質、智力、精神和魅力後計算出來的數值。

2. 遊戲「力量」的可變異性

有的遊戲力量是固定的，有的則是可以改變的，如小蜜蜂、俄羅斯方塊、象棋等遊戲角色的力量就是固定的，新興的 Flash 遊戲「玩命高手」也是；「玩命高手」要讓角色在鋼索上維持平衡，一旦失去平衡就遊戲就結束了，沒有通融的餘地，同樣是 Flash 遊戲的「雞蛋農莊」雖然多會給玩家一點的機會，讓願意努力的玩家不必一直按「replay（再玩一次）」，有五次摔破雞蛋的機會，雖然提高生命值，但數值仍然是固定的。不過，有些的遊戲中的角色會改變力量，如「超級瑪麗兄弟」中小瑪麗變成大瑪麗時，會提高生命值和攻擊力；「三國志 8」中，玩家總是從弱小國家的君主逐漸吸納人才、尋找寶物、培養戰力有機會成為大國，中途就算是遭受到其他國家的侵略，往往也不會一次就滅國，頂多減少戰力，讓玩得好的玩家最後能征服小國、統一天下

；角色扮演遊戲最大的特色便是角色會成長這個「成長」便是「增加力量」，玩家只要不斷的使用角色進行遊戲，便可以提升角色的等級，升級便能提高生命值、攻擊力、速度、智力等有關的數值，剛開始讓玩家遭遇到的怪物一定是以玩家最初能力便能解決的「低等怪物」，隨著玩家實力提升，遇到的敵人才會逐漸強大。

3.獲得「財物」是提升「力量」的方法

要提升「力量」除了遊戲本身設定的數值、玩家靠努力「練等級（註¹⁵）」外，還可以靠「財物」來提升「力量」。多數的遊戲是靠力量來獲取財物，再由財物來增加力量，這是一個不斷循環的過程，一般的角色扮演、戰略模擬遊戲便是，玩家打倒怪物或敵人後，多半可以獲取金錢與寶物，這些金錢可以拿去買武器和防具，寶物也可以拿來換錢或是裝備，裝備了武器、防具、寶物後可以提昇角色的攻擊力、防禦、速度等能力，提升了能力後角色便有更強大的力量來獲得更多的金錢與寶物，像是「真·三國無雙」中，玩家要操控三國中的某位英雄人物，讓他馳騁沙場，角色在攻擊據點衛兵長後可以得到盾牌提升防禦力，攻擊敵方將領也可得到加強攻擊、速度、防禦、體力等數值的新武器，裝備這些提昇自己力量後再去攻打更強大的敵人可以獲得更好的武器防具，這個「金錢—寶物—力量」的循環是一直到遊戲結束才會停止的。

4.「財物」也是一種「力量」

有的遊戲則是將「財物」本身當作「力量」，如桌上益智遊戲「大富翁」，玩家操控角色的財物會決定他在遊戲世界中的權力，每個參與的遊戲角色一開始擁有固定金錢數，可以用這些金錢去購買土地、蓋房子、陷害別人與買賣股票等，再靠這些滋生利息獲得更多的財富，在限定的回合數內賺取最多財富的人就是贏家，前面提到的「生命值」相對而言並不重要。

「模擬城市——福爾摩沙」也一樣。玩家扮演市長，要建設出自己的城市，每個要建設的城市開始擁有的金錢數目都是 10,000 元，市長的各項建設都要用錢，舉凡規

¹⁵ 在有「等級」制度的電玩遊戲中，玩家操控的角色會因為解決事件或是殺怪獸、敵人而獲得「經驗值」，經驗值累積到某個程度後，遊戲角色便會「升級」，等級升得越高，遊戲角色便越強，因此，有些玩家為了使自己的遊戲角色變強，便會不斷地打怪物來提升等級，而不進行遊戲的故事劇情，此稱為「練等級」。

主題文章

劃住宅、商業、農工業區，裝設發電設備、道路、警局、學校、醫院等都是，玩家要用有限的財富安排這些區域與設備，讓自己的城市有人來住、有工商發展，有人、有工商業便有稅收，稅收如果增多便可以再規劃、建設、城市，再增加稅收，只有在城市破產嚴重時，玩家才會被「踢出」市長的角色，換句話說，有錢就擁有權力，沒錢就沒有權力。

不過，冒險類遊戲中，「物」的地位比「財」高。像「無盡的旅程」中，玩家要扮演主角愛波兒在科技社會 Stark 與魔法世界 Arcadia 中穿梭，只有倚靠著那些愛波兒在路上撿到的物品才能解決謎題，才能瞭解接下來會發生什麼事；動作遊戲「特攻神諜」也是，玩家扮演潛入敵人基地的間諜，賴以維生的藥品、槍械、子彈等，都需在遊戲過程中從敵人那裡取得，玩家需要提升力量，只要奪取更強的武器才行。

總之，擁有「力量」就等於擁有權力，這些力量可能是肉體的強壯，也可以是人際伙伴的支持，更可以是財物的豐沛，力量是會改變的，是可以提升的，當然，也是可能失去的；而且，這些力量和玩家之間亦具有相當密切的關係。

（三）努力、智力與力量、財物間的互動

在電玩世界中，遊戲角色需要不斷地增加力量與財物數量，才能獲得更多的權力，而這些權力的獲得，又有賴玩家本身的努力與智力，因此，努力、智力與力量、財物之間，是有互動關係的。

1. 玩家越努力、越有智力，越能提升遊戲角色的力量與財物

玩家本身的努力、智力會影響角色的力量、財物，進而影響遊戲的發展。像是「特攻神諜」中，掠奪過來的武器防具雖然能有效的加強主角的力量，但主角會不會被敵人發現、能不能一槍命中目標、可不可以安全破關，重點還是在玩家努力熟悉遊戲系統後，操控主角走最佳的路線、善用攀爬躲藏、瞄準等空間知覺智力和手眼協調能力。「模擬城市——福爾摩沙」雖然能讓玩家「隨意」建設或破壞自己的城市，但如果希望城市要商業繁榮、科技進步、人口眾多的話，仍需要玩家透過嘗試錯誤的方式，找出發展不同產業的相關條件，並運用規劃設計等智力，將相關條件依照不同的時間、需求安排在自己的城市中，這樣才有可能讓城市獲得龐大的稅收。再如「大富翁第五代」變成「即時制」後，動作快的人可以活動的次數變多，玩家本身的「反應智力」

變得更為重要；尤其是像象棋、橋牌等典型的益智遊戲，由於角色的力量是固定的，只有靠玩家努力、運用智力才能擁有持續進行遊戲的權力。

2. 遊戲角色的力量與財物越高，越能減少玩遊戲要用的智力與努力

相對來講，在玩家操控的角色力量、財物，若比遊戲世界中其他角色擁有多很多時，玩家就比較不需要運用自己的努力和智力。像是「真·三國無雙」中，在使用角色的初期，玩家得學會在最短的時間內砍殺有寶物的敵人將領，再靠自己手眼反應躲開敵人攻擊、適時的揮武器攻擊才行，沒有努力和智力很難繼續遊戲，但一旦角色的力量增加到某個程度時，所有的敵人都會變得不堪一擊，敵人的攻擊也會變得舉無輕重，寶物也就不再那麼重要，玩家只剩下完成遊戲過關的條件（通常是砍殺某位敵將）就可結束遊戲。

玩家的努力、智力與其操控的角色的力量、財物，彼此會互相影響，這樣的觀點顯露出社會權力與地位彼此能夠相輔相成，互相增進。玩家獲得電玩遊戲權力的方式是靠現實社會中自己的努力、智力與化身角色的力量、財物，其背後的意涵反映出崇尚個人努力與天生才智的價值觀，只要有努力有能力，個人便能獲得某些象徵力量與財物的社會地位，所有的社會地位應有其相對應的力量與財物，這些力量和財物不是靠「機運」獲得的，是靠自己天生的能力與「一分耕耘，一分收穫」得的，而且，一旦能獲得某種程度的權力與地位，要再獲得更高的「成就」，將是輕而易舉的事情。

玩家的努力、智力與其操控的角色的力量、財物雖然會相輔相成，但現實生活和電玩世界的成就仍有些許隔閡，這中間的斷層需要靠「權力展示」來鞏固，沒有辦法展示權力時，玩家永遠無從得知自己的化身是否真的「高高在上」，而這些權力展示的方法「打贏對手」與「破解謎團」。

一、權力的展現形式

電玩世界中，權力施放的目的是在於破關，然而，破關是一種「自娛」的狀態，有些玩家並不以此為滿足，而會希望能顯示出「我比你強」的狀態，從這樣的角度來看，要在不同類型的電玩中展示權力，其方式是有所差異的。

（一）大型遊戲機和線上遊戲中展示權力的方法——打贏對手

主題文章

在大型遊戲機和線上遊戲（註¹⁶）中，想要展示自己比別人強，單純的「破關」往往不能夠反映玩家玩遊戲的實力。雖然有些遊戲會用破關速度的快慢來顯現玩家的能力等級，有些則以破關累積的分數來比較高低，但仍有部分的電玩並不適合用速度或是分數來當比較的基準，於是，當玩家想瞭解自己化身的角色是否比其他玩家的還強時，就需要用「打贏對手」的方式來展示。

許多類型的遊戲都是藉由打贏對手來展示自己的權力的。最明顯的代表是捉對廝殺的遊戲，如對打型的動作遊戲，當兩位玩家操作角色在遊戲中互相拳打腳踢後，輸的角色往往是倒地不起，而贏的則會顯示出勝者的驕傲，如「生死格鬥 2」的女性格鬥家李芳，在打倒敵人後會微笑著耍一小段太極拳顯示自己的功夫；棋藝益智類、運動競賽類的遊戲也是，電腦總會給贏家特別的歡呼、秀有趣的動畫、給獎品等，像「歡樂中國暗棋」，在玩家吃完對手所有的棋子後，便會出現萬軍歡騰、軍旗飛揚的動畫，而「美國職棒大聯盟 2000」在球隊勝利後會受萬人歡呼。

動作過關、角色扮演和戰略模擬遊戲也是要打，不過，這些遊戲對打的對象往往是「敵人」或是怪物，而非對手，所以打時不只要打贏，還是要打倒、打死，不能讓這些敵對的角色倖存，例如動作角色扮演遊戲「墮落天使」，玩家操作的主角是間諜獵人，專門刺殺企業間諜，誰出的價碼高就幫誰做事，雖然在遊戲中可以用「交涉」的方式和敵人溝通免除一戰，但面對多數的重要敵人時，都只能靠武力攻擊對方，打倒對方可以獲得金錢、寶物、提昇自己能力的經驗值，而被對方打倒就只能從有存檔的地方重新玩起。

這類型權力在大型遊戲機和線上遊戲中很容易展示出來。早期，玩線上遊戲的環境設備尚未成熟，電玩玩家想要展現個人的實力，便只能到電動遊樂場中，利用放在公共場所的大型遊戲機來秀，例如「跳舞機」的高手只要跳得比別人好，玩「快打旋風」只要能 KO（knock out，是英文『打倒、淘汰』的縮寫）對手，便能獲得圍觀群眾的掌聲。事實上，很多大型電玩的遊戲在家庭電視遊樂器中都可以玩到，包括前面提到的跳舞機與快打旋風，然而，大型電玩並沒有因為遊戲軟體家庭化就消失，頂多是在經濟不景氣時減少收入，除了其影音設備效果比家庭用的電玩器材好外，更重要的是，玩家在自己家裡玩，是無法和他人競爭比較的，現實中觀眾的掌

¹⁶線上遊戲是指透過網路連線的電玩遊戲，除少部分是「自娛」的形式外，大部分是多人連線的遊戲，目前台灣市面上需要購買「點數」玩的線上遊戲都是屬於後者。

聲，是玩家操控虛擬角色的最佳回饋，也是玩家表現自己比別人強的證據，許多玩家往往在自己家裡用努力與智力使自己操控的遊戲角色能有較大的力量或財物，然後再到遊樂場中展現，藉由「打倒對手」來證實自己在電玩世界中獲得的權力比別人多。

線上遊戲也是如此。玩線上遊戲的玩家很少是爲了破關，因爲，如果只是爲了看遊戲的結局畫面，根本不必和其他的玩家一起進入遊戲，只要玩「單機版」的遊戲就好了。由於大部分多人連線的遊戲都是讓玩家共玩同一個遊戲世界的，玩家進入遊戲後，可以互相幫助，也可以互相扯後腿，所以，耗費的時間和金錢比較多，糾紛與爭執也比較多；然而，想要證明自己比別的玩家強，多人線上遊戲倒是一個最佳的展示場，因爲，進入多人線上遊戲後，隨時可以用 PK (Player Kill) 的方式和其他玩家捉對廝殺，例如「天堂」中同時上線的玩家想切磋一下技術時，可以到固定的競技場決鬥，在這些競技場中 PK 的話，贏的人不用背負殺人兇手的名義，輸的人身上的裝備武器也不會消失，只是生命值和魔法值耗盡罷了。

(二) 單機版遊戲中展示權力的方法——破解謎團

相對而言，「單機版(註¹⁷)」的遊戲中的權力展現，就不是那麼容易了。由於單機版的遊戲使用的遊戲平台只有一個，能同時玩的人數有限，玩家在「展示權力」時，大多都是展現給「電玩裡的角色」看的(如打倒魔王等)，「秀」的心態並沒有那麼強，於是，「破解謎團」變成了玩家主要的展示權力的方法。

冒險遊戲的最重要元素便是謎團，像是「猴島小英雄：逃離猴島」中，玩家扮演剛度完蜜月回家卻發現新居被破壞的主角，主角要想辦法阻止發射砲摧毀自己的家園、尋求捷徑去進入銀行較高的窗戶、在跳水比賽讓裁判給你高分以打敗其他的競爭者、將自己的猴子紀念杯由崔普伍德星球餐廳(Planet threepwood)偷出……等，這些難題的解決方式可以從和猴島上其他人交談、與路上撿拾到的物品中去推敲，如果實在是不知道怎麼辦，遊戲中也有簡易攻略讓玩家參考，不論如何，只有破解謎題才能夠玩完遊戲。

而角色扮演遊戲、模擬遊戲、動作也常常會爲了增加遊戲的趣味性而加入謎題讓玩家可以破解，能夠成功的破解遊戲設定的謎，就能顯示出自己的權力，如「柏

¹⁷所謂「單機版」的遊戲指的是只能在一台遊戲主機(包括電腦)上玩的電玩。

主題文章

德之門：劍灣傳奇」中，玩家操作的角色必須在 Dulrag's Tower 地下二樓，解開四個看門守衛所提示的謎語，交予正確的物品或是做出某些動作；此外，在地下四樓設置了火、風、冰等試鍊，出現的怪物——Phoenix Guard 及 Fusion Slime——均有特殊的致命弱點，若不針對弱點攻擊的話，可能一輩子都打不完。

也有遊戲表面上看起來像是在利用「財物」來展示自己的權力，但「重點」其實並不是在「財物」上，而是「破解謎團」或是「打贏對手」方面，像「模擬城市——福爾摩沙」的玩家並不會羨慕「錢多」的市長，因為這些財物僅僅是達成目的的手段而已，會讓人豔羨的是靠自己建造出高科技、高樓大廈、人口眾多的市長玩家；而「大富翁」中，贏家的「財富」要比一同玩的對手多才算真正的多，沒有「打贏對手」的財物，就算有千萬、億兆多的財產也沒有用。又如模擬愛情遊戲「無人島物語 RR」中，玩家扮演一個男性高中生，接受另一個男同學的邀請，與四位女高中生到一個無人島玩，結果原本一天的旅遊卻因為導遊沒有來接人而變成無限期長，於是，主角要想辦法展開探險，找些食物，做好應付最壞情況的打算，才能存活下去，並且有機會其中的一個和女高中談戀愛，表面上，主角要靠「財物」——多捕獲的動物、多料理出好吃的餐點、多發明美麗的贈品或求生的器材——來獲得女性的好感，但不同的女性角色的喜好不同，不是一味擁有資源便能「抱得美人歸」，因此，遊戲的真正重點在揣測想追的女性嗜好，然後「破解」之，贏得芳心。

然而，單純的「破解謎團」，並不能證實自己的實力比別的玩家高超，於是，便有玩家用「攻略」或是「破解程式」的方式來展現自己「破解謎團」的能力。

1. 撰寫「攻略」

「攻略」是玩遊戲的高手將「破解謎團」的方法、規則寫出來的一種「智力」，它常常是集合多位玩家玩遊戲的心血結晶，對於「攻略」的作者來講，他等於是間接的展示了自己的「強」。

網路上相關的討論區、留言版，常常是這些高手主要的展示場地；在電玩的主題網站中，往往可以看到幾個比較「強」的玩家，公開自己的破關秘訣，也有比較「弱」的玩家，會主動求援，希望有高手能提出致勝密技，這樣的交流活動通常沒有人會去質疑其正當性，交流的內容也就成為「攻略」的基本來源。

2. 撰寫「破解程式」

除了「攻略」外，「破解程式」也是一種權力展示。「破解程式」指的是玩家利用 Game Master 之類的軟體來找出電玩遊戲中許多既有的設定值，做出「金手指密碼」或「金錢修改器」等修改遊戲內定數值的程式，當此類程式一啟動，玩家化身角色的力量往往會在瞬間變成最大值，而其財物也會變成能夠無限制使用；用這樣的方式來進行遊戲時，電玩世界中的敵人怪物幾乎沒有辦法當玩家控制角色的對手，玩家等於是所向無敵，掌握了遊戲中極大的權力。

能夠撰寫攻略，通常是表示這個玩家已經將遊戲世界的規則摸熟透了，能夠寫破解程式，則是表示這個玩家已經將此遊戲程式的規則搞清楚了；換句話說，能夠寫攻略和破解程式的玩家展現出來的是電玩世界中「極致」的權力。

一般現實社會中，掌握權力的人往往不會和其他人無條件的分享自己的權力，然而，在遊戲世界中，會寫攻略、破解程式的人卻會將自己的「成就」放在網路上供人免費下載，唯一的代價是下載前看看作者的名號，這顯示攻略和破解程式並不只是單純的「分享」，更是一種「權力的展示」。

藉由「打倒對手」和「破解謎團」這樣的活動，玩家滿足了炫耀自己能力的慾望，其背後似乎透露出「權力」並非人人平等，只要你能在某些領域佔上風，或是秀出某些成果，自然比別人高一等。

然而，正因為有這樣的權力展示，也使得「資訊豐富」的玩家有不必單靠自己的智力和努力就能獲取電玩中的權力。

(三) 獲得電玩權力與展現電玩權力間的關係

獲得電玩權力與展現電玩權力間並非正相關，許多玩家能運用自身的努力和智力，讓其化身的遊戲角色獲得相當的力量和財物，但卻沒有展現自己「權力」的慾望；但是，一旦有玩家開始展示權力，相對運用這些「權力展現結果」的玩家便會依附而出現。

1. 電玩權力可以透過他人展示的權力來加速獲得

本來玩家要獲得電玩世界中的權力，需要靠自己努力來瞭解遊戲規則、靠自己的智力來破解遊戲中的謎團，但是，只要有了攻略，玩家便可以很快的從這些文圖

主題文章

資料中瞭解相關的遊戲規則，省略了嘗試錯誤的歷程；一旦有了破解程式，則玩家操控的角色將所向無敵，不再需要擔心電玩世界中有其他角色比自己的化身更強；這等於是利用他人的「智力結晶」來減少自己的努力。

2. 展示權力亦可彰顯自己已經獲得的電玩權力

然而，將遊戲「致勝的秘密」洩露給其他玩家，對高手而言，並不是一件不好的事情，因為，從「知道」要如何玩，到真正「會玩」，中間還有一道鴻溝。不論是出攻略的玩家或是破解程式的撰寫者，他們多半是電玩高手，並不擔心其他玩家看了攻略後便能超過自己，因為會去使用這些「撇步」的人，往往沒有能力自己破關或是寫出類似的程式，他們也不擔心自己的「智慧財產權」被人侵犯，相反的，藉由這些「電玩知識」的販售與傳播，創造知識的高手可以炫耀自己能「打贏對手」、「破解謎團」，能夠藉此展現自己的權力。

3. 「展示權力」商品化後的共生關係

更重要的是，攻略和單機版遊戲的金手指卡與密碼，現在都已經商品化，在販售電玩的小店中唾手可得，許多玩家、遊戲雜誌業者開始販售這些「知識」，並賴以生存，於是，依附（權力）者轉而變成供應（資源）者，這也讓「攻略」在電玩玩家的眼中，是具有一定程度的正當性的，不必看攻略而能破關的人，只是會被當成較厲害的玩家罷了。

有趣的是，使用「攻略」比使用「破解程式」受到的指責還要少，這可能是因為「攻略」是完全順從遊戲製作者的規範衍生出來的，只是將遊戲中的規則條列清楚，並沒有更改整個遊戲的規範，但是「破解程式」則是修改了遊戲內涵的各種參數，相當於改變了遊戲創作者原先的設計；而且，在「單機版（自己一個人玩）」的遊戲當中使用「破解程式」，也比在「連線版（多人共玩一個遊戲）」的遊戲中使用有較大的「正當性」，因為「單機版」的遊戲是以個人玩為主，玩家就算利用破解程式來「作弊」變得很強，也不會妨礙其他玩同一個遊戲的人，所以單機版的電玩還有相關的硬體販售，如「疾風之狼 PS2 金手指卡」，就能讓玩家在玩 PS2 時（註¹⁸）輸入「金手指密碼」（註¹⁹）；可是，當遊戲成為多人共玩時（如線上角

¹⁸ PlayStation2 日本 Sony 公司出廠的次世代家庭遊戲主機，不僅可以玩遊戲，還可以播放 DVD。

色扮演遊戲），這些破解程式會使其他玩家們操控的角色在取寶物、PK、或破關時變得相對弱勢，使遊戲變得不公平，因此，在多人共玩的遊戲中，破解程式是不具任何正當性的，一旦使用，會有所謂的「遊戲管理者 GM (GameMaster) (註²⁰)」介入，將使用者的帳號凍結 (註²¹)、取消遊戲資格。

並不是所有的玩家都贊成利用攻略或破解密碼、軟體方式過關，有些玩家還很反對，認為這樣失去了遊戲的樂趣，但不可否認的，這卻是獲得遊戲世界中權力的捷徑。而且，這也成為一般能力不強者參與電玩世界的契機，玩家並不一定要像高手般擁有堅強的實力才能進行遊戲，相反的，還可以利用高手們「貢獻」出來的知識當作自己玩電玩的本錢，而高手們也可以使用其他玩家供給的實際經濟「奧援」，來繼續加強個人的權力；這使得知識變成了一種「權力」，因為，高手獲得的權力雖然比普通玩家多，可是普通玩家不一定沒有權力，只要他們有了相關的「知識」，一樣可以打贏對手、破解謎團進而破關。那麼，電玩世界中權力的本質，究竟是什麼？

一、電玩遊戲權力的本質

乍看之下，電玩世界中，權力的本質似乎是「弱肉強食」、「勝者為王」；因為，只有「強者」，才能夠打贏對手、破解謎團。然而，無論是「打贏對手」還是「破解謎團」，遊戲中的「強者」都和演化論中的「強者」不同，電玩中的強指的不是肉體的強、DNA 上的強，而是指「智力」上的強。

(一)多元智力的本質其實是「知識權力」

「破解謎團」當然需要靠智力，沒有足夠的聰明才智便無法破解遊戲劇情中的謎題，這一點很容易看出來，但是，為什麼「打贏對手」也算是「智力」？原因其實很簡單，因為電玩遊戲中，用來「打贏對手」的並不是玩家本身，而是玩家操控的遊戲角色。

¹⁹ 為某種特殊型態的破解程式，利用「金手指卡」輸入破解密碼到遊戲機後，可以修改遊戲的各種設定，如角色的能力值、金錢數量、擁有的寶物……等。

²⁰ 遊戲管理者通常是遊戲業者請的「專職玩家」，負責監控所有參與線上遊戲者是否有違反規約的情事出現，其功能在於維持遊戲世界裏的正常運作。

²¹ 一般進行線上遊戲需要靠「連線帳號」來記錄每個玩家操控角色的相關資料，想要有帳號需要購買儲值卡，線上遊戲業者多是靠儲值卡的收入來營運賺錢的，而單機版業者則多以販售遊戲軟體為主要收入。

主題文章

玩電玩有某種程度的「齊頭式平等」，一旦進入電玩世界中，操控的都是遊戲設定好的角色，這些角色不會因為玩家在現實世界中的種族、性別、體格、年齡而調整改變，其他玩家也不會因為操控者真實的社會地位、權勢、財富而對之另眼相看；在電玩中，用來比較誰「強」的是操控角色的力量與財物，但這些操控角色的力量與財物會因為玩家的「智力」而表現出不同程度的「強」，例如動作遊戲「雷神之鎚三：團隊競技場」，在單一旗幟的奪旗模式（One-Flag CTF）中，所有的參與隊伍要爭奪關卡中央的一面白旗，並將其帶至敵方的領地與敵人的旗幟接觸，而在混戰模式（Overload）中，每個參與的隊伍必須要滲透到敵方的基地中，並且摧毀敵方的骨箭，不管是哪種模式，想贏的玩家都需要一邊預測對手的動向，一邊決定自己的行動，只靠強大火力的武器掃射是沒有辦法獲勝的。戰爭模擬遊戲「紅色警戒 2」更是需要玩家的智力，在單人模式中，玩家首先要選擇盟軍或蘇聯，然後在 12 個任務中藉著訓練步兵、生產機動車輛、建造主要的建築、開採天然資源以支援生產、不斷生產更多進攻和防守的軍隊，來使自己的陣營能發展科技，這些訓練、生產、調度是否能勝過他人，完全是靠操控者的聰明才智來決定的。

正如前面提過的，這「聰明才智」不單指邏輯推理、演繹歸納，也包括手眼協調、語言文字、空間推理、動作反應，其內涵是多元智力；然而，擁有多元智慧，並不等於擁有電玩中的權力，現實世界中知名的國土規劃師玩「模擬城市」不一定能建得出完美的城市、傑出的舞者玩跳舞機不一定能得到高分、猜謎語的高手玩冒險遊戲時也不一定能夠輕易過關，其中的關鍵在於「瞭解遊戲規則」；所以，沒有玩過角色扮演遊戲的人，很難理解為什麼和城鎮中的角色聊天，是引發事件的重要條件；沒有玩過冒險遊戲的人，不會認為在遊戲世界中到處撿東西帶在身邊是破關的重點，沒有玩過動作遊戲的人，不會知道操縱角色的按鈕可以照某個順序按來發動更強的攻擊絕招。換句話講，要獲得電玩世界中的權力，需要先熟悉瞭解電玩世界中的規則，越能熟悉規則的相關知識者，便越擁有權力，這種「知識權力」透過遊戲將規範內化成個人的知識行動，而這樣的過程，其本質就是 Foucault 所談的「規訓」。

（二）電玩遊戲的權力本質是「規訓」

所謂「規訓」，即是指用層級監視、規範化及檢查（或考試）等一系列的方法，

來控制人們的身體運作、使人順從，進而產生順從—效益(docility- utility) 的關係(傅柯, 1992/1977)。電玩世界中，層級監視的主要負責人是「程式」，遊戲角色的所有行動，都會由程式掌控著，程式會監督瞭解玩家是否依照遊戲所制訂的規範行動，如果符合則給予酬賞(打贏對手或破解謎團)，不符合則予以懲罰(遊戲卡關²²或結束)，並且將玩家操控角色的各種特性轉成爲可描述、可判斷、可測量及可與他人比較的後記錄下來，所以，玩家可以在網路上販賣自己的戰術以及紀錄檔，讓其他人可以將此檔案下載後，與自己操控的化身進行比較，並學習其長處(林文婷, 2002年12月23日)，人變成了一個個案，成爲知識研究的對象。

Foucault 認爲：規訓權力的主要功能是「訓練」；這「訓練」包括：

1. 利用規範(norm)觀察每個個體表現；例如玩「柏德之門」時，「聲望值」的高低會影響玩家化身角色的「正邪」，雖然此遊戲號稱能讓玩家自己選擇「正邪」，然而，怎樣的行爲會影響聲望，卻都是由遊戲規範的，所以，爲了解決事件而袖手旁觀他人廝殺不會減少聲望，而砍殺與事件無關的路人則會減少聲望，「聲望的規範」設定在遊戲程式當中，只要玩家進行遊戲，此規範便無所不在。
2. 將所有的個體標準化、將表現量化並排列等第：玩「柏德之門」的最初，玩家可以用骰子擲點來調配操控角色的力量、體質、敏捷、智力、智慧、魅力，每種設定值的最高數值是18，這便是將個體標準化，利用量化的人物特性讓玩家的化身可以排等第，因爲，有些玩家會爲了使自己操控的角色能擁有較強的參數，而不斷重新擲骰子，能力高的遊戲角色會比較容易打敵人時，升級時獲得的權力也比較多，在玩「線上版」的遊戲時，往往成爲其他玩家羨慕的對象，角色們的等第便透過標準化的數字排序出來。
3. 規訓還會利用賞罰機制深入個人，迫使人們服從於時間、行爲、言語和肉體等精細的規定，個人會被懲罰的理由是不符合準則，而這懲罰具有縮小差距的矯正功能。在玩「柏德之門」時，玩家要讓遊戲持續進行必須遵守某些規範，否則就會受到相關的「報應」，像是要和某個故事角色講過話才會出現某個待解決的事件，或是要用某種技能才能打倒某隻怪

²² 卡關指的是遊戲到了某一個關卡後，便不知道該怎麼進行才能使遊戲持續進行。

主題文章

獸等，這些遊戲規範像是鎖鍊一般連結起來，環環相扣，如果玩家的化身沒有遵循這些隱含的規範，不和故事角色談話，那麼遊戲便會在死巷中徘徊無法進行，如果遊戲角色不用某個技能來打某隻怪獸，則怪獸將永遠不死，玩家會不斷地被怪獸追殺；爲了要持續進行遊戲，玩家會不斷地找出符合遊戲規訓的準則，配合這些規範行動，否則就會受到「Game Over」的懲罰。

其實，所有的電玩遊戲都是一種「規訓」，不過，在玩線上遊戲時，層級監視除了程式外，還多了「遊戲管理員」，像線上遊戲「天堂」就明白列出其管理員的工作目的在維持遊戲內之公平性與平衡，其中，最會破壞遊戲公平性的行爲便是「破解程式」。

使用「破解程式」的玩家，其所操控的角色會比其他玩家的享有較多資源，如走得比較快、擁有較多的金錢、獲得較佳的武器等，雖然這是破壞遊戲公平性的方式，表面上看起來好像是不守規則，然而，這些使用「破解程式」的玩家多是使自己的角色變強，最終仍是要依照遊戲的規則打倒某些怪物、突破某些關卡才能持續遊戲，他們並沒有真正的「脫離規訓」，只是使自己比較容易達到規訓的目標而已。

「攻略」就某方面而言，也是發揮「規訓」的功能，因爲，擁有「攻略」就等於買了「遊戲規則的知識」，玩家不必靠自己的天生智力去嘗試錯誤、尋找遊戲規則，只要精熟攻略中的重點，一樣可以持續進行遊戲。

每一次開啓遊戲，程式便會偵測玩家的行動、記錄玩家操作角色的各種設定值，玩家要深入遊戲，便需要努力不斷地瞭解按鈕操控的方法、熟悉所玩電玩的規則標準，玩家所有的努力、智力與操控角色的力量、財富，都是爲了突破遊戲關卡而準備的，而這些準備，在無形之中，便使玩家被遊戲規則給「規訓」了，因此，電玩遊戲中，權力的本質是規訓。

參、結論

電玩和其他類型娛樂是很不一樣的。當我們接受電影、連續劇、音樂等大眾傳播媒體的洗禮時，不管我們對其評價是否正面，我們都「享受」了這樣娛樂方式，不會有「成功」與否的問題，也沒有「權力得失」的問題，頂多在網路或相關讀者投書之

處發表自己的意見，微薄地影響影視娛樂的權力者。

但玩電玩不是這樣的。會去玩一個遊戲，除了粗淺的品嚐外，多半會希望能玩到遊戲的結局，不論是靠攻略、破解程式、或是靠自己嘗試錯誤，要破關便需要將自己所控制的角色融入遊戲所制訂的規則。這套規則告訴我們：

1. 就玩家而言，要獲得電玩權力便需要先參與，學習遊戲規則；然而，僅是學會規則仍不足以應付遊戲世界中的各種活動，還需要熟悉，將規則內化；甚至要運用個人的多元智力才有機會掌握遊戲中的權力。
2. 遊戲角色的權力要靠力量和財物來獲得，力量越大，獲得的財物越多，而財物越多，擁有的力量也越大，力量和財物是相輔相成的。
3. 遊戲角色需要不斷地增加力量與財物數量，才能獲得更多的權力，而這些權力的獲得，又有賴玩家本身的努力與智力，因此，努力、智力與力量、財物之間，是有互動關係的。
4. 想要和他人競爭比較，便可藉由操控虛擬角色「打倒對手」和「破解謎團」這樣的活動來滿足，然而，電玩世界中，一旦有人炫耀自己的「知識權力」，他人便可以經由這樣的權力展示獲益，用來減少自己參與電玩時需要花費的努力與智力，進而加速獲得權力；因此，電玩世界中的權力結構是具有共生關係的。
5. 電玩表面上是要我們參與、努力、靠智力來獲得權力，在權力化身的地位中以力量和財物來獲得權力，然而，這些參與、努力和多元智力，其實都是在「被規訓」，就算是能夠展現權力，也只是證實自己被「規訓」得比較徹底。這規訓可能是遊戲業者制訂的，也可能是網站管理者訂定的，更有可能是掌有科技知識的權力者所規範的，玩熟一套電玩遊戲等於是學會一套權力規則的運作。

這樣的潛在課程其實和現實生活是相呼應的。我們日常生活中的交通規則、「語言遊戲」²³、層層的考試檢核制度，其實都是在訓練我們成為「合適的公民」；因此，_ 玩家不一定會「反社會」，因為他們從遊戲中就學會了社會生存的規則。最明顯的例

²³ 「語言遊戲」為 L. Wittgenstein 所提出，意指我們日常生活中的語言，都會繼承歷史中的特定風俗、習慣與制度，在表達時要瞭解其意義，便需要理解其使用的環境，遵循其運用的規則，否則便無法對語言內容有正確的理解。

主題文章

子便是前面提過的「電玩小子」曾政承，他在電玩界中「功成名就」的一年後表示不參賽要專心唸書（林文婷，民91年11月5日），這顯示電玩終究只是能向同儕團體炫耀的「橫向成就」，而不是社會大眾希求的「縱向成就」，擅長於電玩者，恐怕也善於「被規訓」，也受現實生活的影響，選擇了最能受父母師長接受的人生。

玩電玩可以說是一種習得技術、習得規範的方式，這種潛在課程的影響力已經逐漸滲透到現實生活中，最典型的代表就是線上遊戲中的「虛擬貨幣」和「虛擬寶物」，這些都可以用現實生活的金錢去交換，如有些玩家會用幾百甚至幾萬元去換線上遊戲「新天上碑」的「碑幣」，得「碑幣」後在電玩世界中採購高價的寶物，也有「虛擬寶物」會拿到現實生活中賣，像「金庸」的「易筋洗髓丹」，市場叫價到新台幣一萬元（廖敏如，2003年1月20日），而「龍天劍」居然可賣新台幣十六萬元（呂維振，2003年1月28日）。

在網路資訊科技發達的現在，對電玩用「防堵」的方式來看，可能不如用「疏導」的態度來瞭解佳；或許，我們可以思考目前希望達到的「規訓」是什麼，讓孩子在電玩中潛移默化，其效果恐怕比師長叨念無數遍有效多了！

※參考書目

史榮恩、陳瀚權（2003）。台北國際電玩暨多媒體展落幕。民生報，A8版，3C新聞網。

田思怡 編譯（2001）。電玩遊戲 充斥暴力 欠缺多元。聯合報，5版，話題。

何凡（1981）。電玩應予禁絕。聯合報，8版。

何佩儒（2003）。電腦展 18萬人湧入 擠爆了。經濟日報，3版，焦點新聞。

呂維振（2003）。16萬台幣買一個虛擬寶物。遊戲基地網站：民92年4月5日取自：

http://www.gamebase.com.tw/News/count.asp?news_no=8430&category=pcgame。

李家沂（2002）。回應李順興教授之意見。民92年2月24日取自：

http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/_

041/041-lee-review02.htm。

李順興（2002）。作者回應（二）。民92年2月24日取自：

<http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/>。

041/041-lee-response02.htm

- 李順興 (2002)。流行電玩的暴力問題——潑冷水系列之一。e 世代文學報，第 313 期。
民 92 年 2 月 24 日取自：
<http://udnpaper.com/udnpaper/PIC0001/25755/web/#2L-639497L>。
- 李順興 (2002)。揭開玩家上癮的心理——潑冷水系列四。e 世代文學報，第 331 期。
民 92 年 2 月 24 日取自：<http://udnpaper.com/udnpaper/PIC0001/27555/web/>。
- 周梓萱 (1981)。電動玩具實在害人非淺 迷得學童不擇手段弄錢。聯合報，3 版。
- 段德智、伊大貽、金常政 譯 (2001 年)。哲學辭典 (三版)。台北市：貓頭鷹。
- 林文婷 (2002)。魔獸高手 戰術變現金。星報。取自聯合新聞網資訊科技：
<http://archive.udn.com/2002/12/23/NEWS/INFOTECH/GAME/1124872.shtml>。
- 林文婷 (2002)。陳明助數饅頭 曾政承嗑書去。星報，4 版，台上一條龍。
- 林孟翰 (2001)。曾政承 金牌落袋。星報。
- 星報 (2003)。閃亮三姊妹，躍上金舞台。星報，7 版，聲色競技場。
- 唐珮玲 (2002) 梁詠琪 當大魔頭——新歌陪玩家捉對廝殺。聯合報，25 版，明星發電廠。
- 孫秀蕙 (1994)。老骨頭學新把戲。自立早報，大地副刊。取自走出媒體神話網：
<http://ad.nccu.edu/wisconsin/myth/sun045.htm>。
- 孫治本 (2002)。網路生活風格社群的研究。國立清華大學社會學研究所 2002 網路與社會研討會論文。民 92 年 2 月 24 日取自線上網路社會研究中心：
<http://teens.nthu.edu.tw/iscenter/publish/showpaper.php?serial=125>。
- 張慧中、林麗雪 (2001)。曾政承旋風 文教界有異見。民生報，A8 版，3C 新聞網。
- 張錦弘 (2001)。沈君山：打電玩 易沈迷 人際疏離胡定華：有專長 沒升學 不是壞事。聯合報。
- 陳弦希 (2000)。影響青少年的另類課程——談電玩遊戲中的人類觀。中華民國課程與教學學會第一屆課程與教學論壇論文集。
- 陳香蘭 (2001)。曾志朗：電玩可納資優教。聯合晚報，7 版，綜合新聞。
- 陳儀芬 (2000)。消費「迷」相的神話圖像。民 92 年 2 月 24 日取自：
<http://www.wenxue.com/scene/b5/yuejing/fandom.htm>
- 粘嫦鈺 (20002)。張庭代言電玩 好威風。聯合報，27 版，發燒星樂園。
- 傅柯 (1992)。規訓與懲罰——監獄的誕生 (初版) (劉北成、楊遠嬰 譯)。台北市：

主題文章

- 桂冠。(原著出版年：1977年)。
- 黃政傑(1993)。課程教學之變革。台北：師大書苑。
- 黃朗倩(2001)。世界電玩賽 台灣曾政承奪冠。聯合晚報，1版，要聞周日版。
- 經濟日報(1993)。電玩暨電腦娛樂展移師台中。經濟日報，29版，工商服務。
- 廖敏如(2003)。虛擬寶物，交易市場熱。聯合新聞網，民92年4月5日，取自：
<http://archive.udn.com/2003/1/20/NEWS/INFOTECH/INFS2/1165109.shtml>。
- 廖敏如、黃裕元(2003)。台北電玩展十萬搶手。聯合報，第5版，話題。
- 鄧志松(無日期)。權力。民92年2月22日取自鄧志松老師教學網頁超級資料庫：
http://ceiba.cc.ntu.edu.tw/demo_theo_prac/database/power.html。
- 謝鈺鈺(2002)。小S扮貓女代言電玩。聯合報，26版，娛樂大搜查。
- 龔小文(2001)。台灣小子曾政承 世界電玩勝手。民生報。
- Herman, L., Horwitz, J., Kent, S., & Miller, S. (n.d.) (2003). *The History of Video Games*. Retrieved February 24, from <http://gamespot.com/gamespot/features/video/hov/>.
- Herz, J.C. (n.d.) (2003). *Videogame History 101*. Retrieved February 24, 2003, from <http://www.emuunlim.com/doteaters/>.
- Keohane, P. O. & Nye, Jr. J. S. (1998). *Power and interdependence in the information age*. Foreign affairs, v.77, no.5. 2003/2/27 In John F. Kennedy School of Government Harvard University Politics Research Group
<http://www.ksg.harvard.edu/prg/nye/power.pdf>.