


國立臺灣師範大學美術學系美術創作碩士在職專班西畫組

碩士論文

電玩失序－鄭力文創作論述

Gaming Disorder – A Study of Li-Wen Cheng's

Painting



指導教授：陳貺怡教授

研究生：鄭力文撰

中華民國一〇八年一月

摘要

2018 年世界衛生組織（WHO）正式把電玩失調（Gaming disorder）列入正式的精神疾病後，迫使人們正視這個廣及不同族群的成癮問題。但隨著近年來電競產業的蓬勃發展，電玩從純粹的休閒娛樂變身為經濟與社交體系中緊密的一環，人們每天都與電玩共處，如何抑制成癮問題就成為一項複雜與困難的任務。

高速網路時代的資訊爆炸與電腦科技快速的進步與發展下，在看似可靠卻不確定真實性的網路資訊洪流所建構的新文化，電玩世代看似一種標籤，但卻可能扎根永固，沉淪在新舊、內外、真假的逼迫交感之中。

本創作論文奠基於馬克·格里菲思（Mark D. Griffiths, 1966 -）提出的成癮行為六大組成元素，挪用（Appropriation）古典/當代藝術作品與電玩元素作為媒介，並且結合台灣人文風景與肖像畫，投射自身想像。藉由成癮要素、藝術語彙下深層的內涵與自我反射所建立的圖譜，呈現島國民族的新風貌。

關鍵詞：電玩美學、挪用、大眾文化、電玩成癮

Abstract

After the World Health Organization (WHO) officially has listed the gaming disorder in mental diseases this year, every country around the world has to rethink this addiction seriously. However, how to overcome gaming addiction becomes more complicated today as video games have intertwined into daily life, video games turned into a channel of social functions, and the gaming industry is booming.

In the era of information explosion with high-speed network and the practice of Moore's law, a new culture was constructed seemingly real yet unreal. The culture of video games looks like a tag; however, it may has rooted in our society, between the new and the old, the intrinsic and the extrinsic, and the genuine and the fake.

Based upon psychologist Mark Griffiths' theory in gaming addiction, this thesis tries to discuss the methods of creating artworks by combining the components model of addictive behavior, two genres of art: classic art and contemporary art, and characters of video games. Besides, the creations project these imagination while merging the landscape of Taiwan and the portrait to present a new style of landscape and portrait.

Keywords: Video game aesthetics, Popular culture, Appropriation, Gaming addiction

目次

摘要.....	i
Abstract.....	ii
目次.....	iii
圖次.....	iv
緒論.....	1
第一章 《電玩失序》系列作品學理基礎.....	9
第一節 電玩文化研究.....	9
第二節 電玩美學研究.....	17
第三節 大眾文化圖像藝術.....	23
第四節 結構主義與符號學.....	31
第二章 《電玩失序》系列創作理念與方法.....	33
第一節 創作理念.....	33
第二節 形式運用.....	37
第三節 創作媒材與技法.....	40
第三章 《電玩失序》系列作品分析.....	43
第一節 電玩成癮轉化藝術語彙.....	43
第二節 作品分析.....	56
結論.....	65
參考文獻.....	67

圖次

圖 1 鄭力文，《電玩-第一關 屋頂》，2011，油彩與壓克力/畫布，91x116 cm。.....	2
圖 2 鄭力文，《電玩-第二關 大霸尖山》，2011，油彩與壓克力/畫布，91x116 cm。.....	2
圖 3 《超級瑪利歐兄弟》遊戲開頭畫面.....	22
圖 4 《戰神 1》電玩遊戲包裝封面.....	22
圖 5 《軒轅劍》遊戲畫面.....	22
圖 6 畢卡索 (Pablo Picasso)，《優良商場》(Au Bon Marche)，1913，油畫和紙張黏貼於紙版上，23.5x31 cm，路德維希國際藝術論壇，德國亞琛。.....	25
圖 7 杜象 (Marcel Duchamp)，《噴泉》(Fountain)，1917，1964 的複製品，瓷，36x48x61cm。 (噴泉作品在阿爾弗雷德·史蒂格利茲的工作室展出並拍照，並發表在 The Blind Man 雜誌)	25
圖 8 漢密爾頓 (Richard Hamilton)，《究竟是什麼讓今天的家變得如此不同，如此吸引人？》 (Just What is It That Makes Today's Home So Different, So Appealing?)，1956，拼貼畫， 26x25cm，Kunsthalle Tübingen，德國。.....	29
圖 9 沃荷 (Andy Warhol)，《布瑞洛盒子》(Brillo Box)，1964，壓克力絹印孔版於木版上， 43.2 x43.2x35.6cm。.....	29
圖 10 瓊斯 (Jasper Johns)，《國旗》(Flag)，1954-55，媒材：蠟，油彩和拼貼畫於布料上 並固定於膠合板上，107.3x153.8 cm。.....	30
圖 11 克魯格 (Barbara Kruger)，《無名》(Untitled) (I shop therefore I am)，1987，照片絹 印印刷，281.9x287cm，私人收藏。.....	30
圖 12 馮夢波 (Feng Mengbo)，《遊戲結束：長征》(Game Over: Long March)，1993，壓克 力/畫布，42 幅 88x110cm 作品組成。.....	30
圖 13 《大金鋼》遊戲畫面.....	45

圖 14 卡拉瓦喬 (Michelangelo Merisi da Caravaggio) , 《納西瑟斯》 (Narcissus) , 1597-1599 , 油彩/畫布 , 110x92cm , 國立古代藝術美術館 , 義大利羅馬。	47
圖 15 電玩《太空戰士 7》主角樣貌.....	47
圖 16 歐帕卡 (Roman Opałka) , 《1965/1-∞/ Detail 1-35327》 , 壓克力/畫布 , 96 x 135 cm。 ..	49
圖 17 《電玩失序-耐受性》作品中間過程 (繪製三幅一模一樣的畫) 。	49
圖 18 孟克 (Edvard Munch) , 《吶喊》 (The Scream) , 1893 , 油彩、蛋彩、粉蠟筆和蠟筆於 紙板 , 91x73.5cm , 孟克美術館 , 挪威。	51
圖 19 《太空入侵者》遊戲畫面.....	51
圖 20 沃爾 (Jeff Wall) , 《Picture for Women》 , 1979 , 攝影 , 204.5x142.5cm , 透明彩色 cibachrome 相片置於燈箱 , 龐畢度中心 , 巴黎。	53
圖 21 馬奈 (Édouard Manet) , 《弗利·貝傑爾酒館》 (A Bar at the Folies-Bergère) , 1882 , 油 彩/畫布 , 96x130cm , 考陶爾德學院畫廊 , 倫敦。	54
圖 22 黑彩陶器雙耳瓶 (西西佛斯的懲罰) , 州立古典珍品陳列館 , 德國慕尼黑。 (照片來 源 https://en.wikipedia.org/)	55
圖 23 《Rock of Ages》電玩包裝封面.....	55
圖 24 鄭力文 , 《電玩成癮 - 顯著性》 (Gaming Addiction-Salience) , 2018 , 石膏、水泥漆、 報紙、壓克力與油彩/畫布 , 145x112 cm。	56
圖 25 鄭力文 , 《電玩成癮 - 情緒調節》 (Gaming Addiction - Mood Modification) , 2018 , 壓克 力/畫布 , 130x97 cm。	58
圖 26 鄭力文 , 《電玩成癮 - 耐受性》 (Gaming Addiction - Tolerance) , 2018 , 壓克力/畫布 , 116x91 cm , (3 連幅) 。	59
圖 27 鄭力文 , 《電玩成癮 - 戒斷症狀》 (Gaming Addiction - Withdrawal Symptoms) , 2018 , 壓克力、油畫/畫布 , 91x116 cm。	60
圖 28 鄭力文 , 《電玩成癮 - 衝突》 (Gaming Addiction - Conflict) , 2018 , 壓克力/畫布 , 145x112 cm。	61

圖 29 鄭力文，《電玩成癮－復發》（Gaming Addiction - Relapse），2018，壓克力/畫布，112x145
cm。.....62



緒論

一、研究動機

筆者大約在國小時期第一次接觸電腦，在那個還是單色螢幕（Monochrome Monitor）、使用 5.25 吋軟碟機（Floppy Disk）的年代，在什麼都不懂的情況下隨意的輸入，卻驚奇地出現一款賽車遊戲，也因此開啟了筆者對電腦的好奇心，為了安裝新買來的遊戲軟體從最基礎的 DOS（Disk Operating System）指令學起，到那為了破解遊戲因而學習組合語言（Assembly Language），或是用培基（BASIC）或 C 程式語言¹自學寫遊戲，花了好大一番功夫以及許多青春堆砌在電腦與電玩上，之後也因此順利的就讀資訊工程學系與電腦與通訊研究所，其間因為長時間都與電腦接觸，因此對於這種類似技術與奇妙體驗的電玩有著密不可分的關係。而這也是影響了筆者在約八年前就讀在職美術專班時期的畢業創作，當時的創作風格是以風景畫搭配電玩元素作為創作主題，但只是覺得這樣的畫面鮮明有趣，於是想藉此創作論文研究電玩文化，重新審視筆者的創作，並提出一個更有系統的創作方法以及探討電玩風格繪畫需具備的美學元素。

以下為筆者在在職美術專班時期的畢業創作《電玩-第一關 屋頂》（GAME - STAGE1 Rooftop）（圖 1）與《電玩-第二關 大霸尖山》（GAME – STAGE2 Dabajian Mountain）（圖 2）二件作品，第一件作品呈現出的風景是每天早上起床時，窗外看到的鄰近景色，與「第一關」的字義，都象徵筆者最初的狀態，也在尋求自我認同的表達。而第二幅作品大霸尖山的山景是筆者結合愛好探索台灣山林與登山活動的一種回響。

¹ 組合語言、培基語言、C 語言都是在電腦上運行的程式語言，程式設計師以程式語言的編寫程式後透過編譯器(compiler) 或直譯器(interpreter) 將程式運行在電腦系統之中。



圖 1 鄭力文，《電玩-第一關 屋頂》，2011，油彩與壓克力/畫布，91x116 cm。



圖 2 鄭力文，《電玩-第二關 大霸尖山》，2011，油彩與壓克力/畫布，91x116 cm。

電玩失序（Gaming disorder）也稱為電玩成癮（Gaming addiction），是遊戲行為模式（電腦、手機遊戲或電視遊樂器）傷害到正常的日常作息，遊戲優先於其他興趣和日常活動，以及儘管出現負面影響，仍然不顧後果繼續沉迷遊

戲當中的現象。美國算是最早對於電玩成癮有所反應的國家，美國精神醫學會早在 2013 年就將網路成癮中最被廣為研究的「線上遊戲成癮」列入研究診斷準則。而南韓政府則是最早提出完整的電玩成癮配套措施，在 2016 年就將電玩遊戲跟其它成癮物酒精、依賴性藥品、網路、賭博比照相同危險性來處理，列為第五種成癮物。南韓保健福利部粗估，南韓網路、電玩遊戲成癮人數達到 68 萬人次，網路成癮每年需耗費 5.4 兆韓元（約新台幣 1454 億 7414 萬元）的社會經濟成本²，為了因應網路成癮的社會問題，南韓政府建立了 140 處「網路成癮諮商中心」協助成癮者，同時，建立網路遊戲分級制度和網路遊戲「防沉迷」機制，不讓玩家超時玩遊戲；配合設計防沉迷機制遊戲的業者可獲政府經費補助³。近年來各國政府組織也逐漸正視這個廣及不同族群的成癮問題，而世界衛生組織（WHO）也在 2018 年把電玩失序正式列為一種的精神疾病。另外 2018 年中國大陸也提出要求電玩遊戲公司對於青少年需制定防止成癮的措施。綜觀這些國家對於防範電玩成癮的政策，制定電玩成癮相對應政策是必然的驅勢，但台灣對於電玩成癮的因應措施相對緩慢。隨著近年來電競產業的蓬勃發展，電玩從純粹的休閒娛樂變成與經濟與社交體系緊密貼近，抑制成癮問題就變的更為複雜與困難，筆者也盼望藉此《電玩失序》創作系列能提高大眾與政府對於電玩成癮議題的關心。

二、研究方法及目的

基於上述研究動機，本研究論文主要探討電玩文化與大眾文化圖像藝術，並應用實踐於本系列的繪畫創作上，藉此創作論文能將筆者的創作重新審視，並提出一個更有系統的創作方法。《電玩失序》系列作品的研究方法首先是以社會學的方法來研究電玩文化，此研究方法源自馬克斯主義（Marxism）的唯

² 中央社，〈南韓將電玩遊戲上癮列為疾病納管〉，《中時電子報》，2016 年 03 月 01 日。
<<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20160301003999-260408>>，(存取日期 2018/11/15)

³ 張翠芬，〈網咖猝死多 南韓政府助戒癮〉，《中時電子報》，2012 年 3 月 8 日。
<<https://tw.news.yahoo.com/%E7%B6%B2%E5%92%96%E7%8C%9D%E6%AD%BB%E5%A4%9A-%E5%8D%97%E9%9F%93%E6%94%BF%E5%BA%9C%E5%8A%A9%E6%88%92%E7%99%AE-213000273.html>>，(存取日期 2018/11/15)

物史觀與辯證法，因為根據馬克斯（Karl Marx, 1818 - 1883）的理念，所謂藝術，只是一種形而上的上層架構，而所有的藝術的背後都有其特殊的歷史與社會背景⁴，因此透過研究電玩文化能讓作品更貼近文化與歷史的脈絡。其次，英國經驗主義美學家柏克（Edmund Burke, 1729 - 1797）提出審美趣味是隨著人類文化的進步和思維能力的發展而不斷發展和完善的⁵，因此透過結構主義語言學提出的「歷時性」（Diachronic）的研究來對大眾文化圖像藝術系譜做整理，理解運用大眾文化圖像的藝術策略。最後透過結構主義語言學（Structuralism Linguistics）提出的「共時性」（Synchronic）研究方法對大眾文化圖像藝術作分析，來加強本系列作品與電玩文化的連結。

本創作論文的研究方法與目的如下：

1. 首先以社會學的方法來研究電玩文化與電玩發展歷史，其目的為透過文獻的研讀來尋找創作元素與靈感。
2. 研究電玩具備哪些繪畫上美學元素，經由深入探討電玩中所含有的美學元素，目的是將其實踐於創作當中，融合平面繪畫與電玩美學，試圖帶給觀者如同電玩的視覺經驗。
3. 「歷時性」研究探討大眾圖像文化藝術，透過研究長久以來藝術家透過大眾文化圖像的藝術創作，目的在理解運用大眾文化圖像的藝術策略。
4. 「共時性」研究，目的藉由結構主義與符號學建立存在於作品中的形式與意義。

此外「共時性」研究方法是語言學家索緒爾（Ferdinand de Saussure, 1857 - 1913）提出的理論，「共時語言學」研究語言的一種集體潛意識行為，其目的在找出同時存在並構成系統要素間的邏輯和心理關係⁶。筆者利用結構主義（Structuralism）與符號學（Semiotics）的共時性研究法來討論藝術史上「挪用」手法的集體意識，並提出個人觀點與運用在筆者本系列作品之中，而這裡提到

⁴ Argan, Giulio C. 著，曾培譯，《藝術史學的基礎》，臺北：東大圖書，1992年，頁139-140。

⁵ 李醒塵，《西方美學史教程》。臺北：淑馨，1996年，頁186。

⁶ 索緒爾，高名凱譯，《普通語言學教程》，北京：商務，1989年，頁63。

的結構主義與符號學是利用索緒爾在 1907 - 1913 年間上課演講的符號學內容，而後人撰集成書的《普通語言學教程》（Course in General Linguistics），另外在半個世紀後人類學家李維史陀（Claude Levi-Strauss, 1908 - 2009），以索緒爾的思想，針對世界各地的神話做出了神話學的著作，這也開創了法國結構主義的文學思潮。而 1960 年代羅蘭·巴特（Roland Barthes, 1915 - 1980）也繼承了這股文學思潮，出版《神話學》（Mythologies）等結構主義的書籍、文論。我們可藉由這些人的符號學系統，進入符號與藝術作品結構的探索。

三、研究範圍與限制

「電玩」這個名詞在台灣通常直接代表影像遊戲（Video Game）的電子遊戲類型，但相對於影像遊戲的另一類稱為聽覺遊戲（Audio Game），是主要輸出聲音做為遊戲體驗媒介的電子遊戲，這類電子遊戲一開始是針對盲人和視覺障礙人群的需要而開發的類型，但有越來越多的開發者、藝術家或玩家對此類遊戲感到興趣。類似於早期使用純文字模式的遊戲，在聽覺遊戲上透過講述這些文本來與使用者互動。但本論文主要著重於主流的影像遊戲文化上，因此本研究使用「電玩」直接表示影像遊戲，不探究聽覺遊戲。

「電玩」這個名稱指的是以電子設備提供使用者（玩家）圖像與聲音的互動式的遊戲體驗，然而按照遊戲平台類型來分類的話，又可區分為：電視遊戲機遊戲或家機遊戲（TV game）、電腦遊戲（PC game）、遊樂場的大型電玩或街機遊戲（Arcade game）、掌上型電玩（Handheld game）、手機電玩（Mobile game, Cellphone game）、平板遊戲（Tablet game）、網頁遊戲（Web browser game）和社群網路遊戲（Social-network game），上述所提及的遊戲平台類型都包括在本論文探討的主題範圍內。

另外如果按照遊戲內容類型來分類的話，又可簡易分類成：動作遊戲（Action game）：玩家需要高度的控制要素來操縱電玩角色，即時地反應與控制角色來對抗敵人，比如射擊遊戲；角色扮演遊戲（Role-playing game）：在遊

戲中，玩家扮演虛擬世界的角色，透過操控遊戲角色在虛擬世界進行任務並與敵人戰鬥，來提升角色等級、得到金錢或裝備，並由遊戲角色的成長（升級）來體驗遊戲中的故事；冒險遊戲（Adventure game）：這類遊戲以解謎為主要元素，玩家透過輸入指令來進行遊戲；戰略遊戲或策略遊戲（Strategy game）：此類遊戲模擬戰爭活動，需要戰略上的思考（移動、攻擊或防禦），按照遊戲所定義的規則來進行，其中戰略遊戲又可分為回合制戰略遊戲（Turn-based strategy）或即時戰略遊戲（Real-time strategy）；模擬遊戲（Simulation game）：在遊戲中模擬真實世界中的事件或環境，類似於現實生活但一般人難以從事的活動，或是經營某種事業；另外還有像是運動類遊戲（Sport game）或是益智遊戲（Puzzle game）也都是屬於遊戲分類的一種，不過因為電玩遊戲蓬勃發展，為追求更多樣的遊戲形態，不同類型的遊戲有可能結合在一起，例如動作角色扮演遊戲、動作冒險遊戲等也因應而生。遊戲產業一直持續在開發且重新定義以上這些類型，而本論文探討的主題範圍並不限於上述的電玩類型。

電玩文化（Video game culture）是由電子設備、電玩玩家、電玩遊戲、電玩玩家社群、電玩產業、社會輿論以及影響社會的各種環節所構成的巨大鏈，筆者試圖從最單純的為什麼喜歡電玩的原因開始描述，再進入到電玩為何會受到歡迎，並且探討電玩如何影響社會，進一步到電玩成癮問題的研究。而在大眾圖像文化藝術的研究之中，主要討論運用大眾文化圖像做為表現的藝術創作，並簡述大眾文化的發展過程以及其影響，和藝術家運用的策略。

另外電玩美術風格是受到其它媒體藝術影響，如同古典藝術家透過畫布帶領觀者進入想像世界的窗口，電玩美學如同其它媒材或媒體，依賴於相同的設計原則、視角與形式，其創造同樣適用於遊戲設計的價值與審美價值，在本論文中討論電玩視覺美學，是探討電玩具備哪些繪畫上的美學元素，但大多數的文獻在探討電玩美學時主要是在討論具備的特質或遊戲設計理論，例如互動性、虛擬實境等，並非筆者所探討的視覺元素，因此在電玩美學元素的研究單元是以筆者的主觀經驗為主。

最後因為作品的實作與展覽時程緊迫，因此在最後的《電玩失序》系列作品實踐是以一件作品來表達一個電玩成癮元素，最後完成的系列作品一共為六件作品（其中有一件為三連幅作品）。在未來希望能繼續擴大這個系列作品的數量，讓每種電玩成癮元素都能有多張作品並呈現出多樣性，並且也可以有更多的創意發想。

四、論文架構

本論文一共分成三章，第一章主要討論《電玩失序》系列作品使用到的學理基礎，本章又分為四小節，第一節探討電玩文化，從電玩發展歷史開始，到討論玩電玩的理由，並接續電玩對社會的影響層面和電玩成癮的相關研究，主要關注電玩對於社會與文化上的影響。第二節討論電玩具備有哪些繪畫上的美學元素。第三節研究美術史中的大眾文化圖像藝術的歷史與表現其藝術創作之策略。第四節介紹並探討結構主義與符號學，做為後面章節的學理基礎。在第二章主要利用前面章節研究的內容加以應用與發展，並提出本系列創作理念與透過結構主義與符號學對大眾文化圖像藝術的「挪用」手法來分析，並提出筆者創作的媒材與技法。第三章針對《電玩失序》系列創作提出如何將電玩成癮元素轉化成藝術語彙，以及對作品進行分析。另外在最後闡述並歸納本論文的結論與未來可能的發展。

第一章.《電玩失序》系列作品學理基礎

本章節主要探討《電玩失序》創作系列使用到的學理基礎，首先第一節透過電玩的歷史來理解整個電玩文化的發展脈絡，接著針對為何電玩會引起人們興趣，以及電玩對社會的影響，並透過電玩成癮的相關研究來瞭解成癮者如何因為電玩活動而影響或傷害到日常作息。在第二節討論電玩美學元素。第三節討論大眾文化圖像藝術。第四節介紹並探討結構主義與符號學。

第一節 電玩文化研究

一、電玩發展歷史

1949年英國劍橋博士生道格拉斯（A.S. Douglas, 1921 - 2010）利用「電子延遲存儲自動計算機系統」(Electronic delay storage automatic calculator, EDSAC)⁷開發《井字遊戲》(Tic-Tac-Toe)又稱《圈圈叉叉》(Noughts and crosses)可算是最早出現的電子遊戲，這個程式提供單人對抗電腦的競賽模式⁸。而另一個重要的事件發生在1958年，美國布魯克赫文國家研究所(Brookhaven national laboratory)的物理學家席根波森(William Higinbotham, 1910 - 1994)設計出《雙人網球》(Tennis for two)電子遊戲，它是一種運行在類比示波器(Oscilloscope)的遊戲，玩家必須決定球的角度，並在正確的時間按下按鈕⁶。另外在1961年麻省理工學院，史蒂夫·羅素(Steve Russell, 1937 -)與其他學生於當時的迷你電腦(Minicomputer) PDP-1⁹上撰寫的電子遊戲《太空戰爭!》(Spacewar!)也被視為最早的電子式遊戲之一，遊戲的方式是兩名玩家各自操控自己的太空梭在二維的平面上移動，並互相以飛彈進行攻擊，直到消滅對方為止。雖然這些

⁷ EDSAC 是英國劍橋大學在 1946 年發明的第一個存儲程序計算機。

⁸ Egenfeldt-Nielson, et al., *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York: Routledge, 2008, p.50-51.

⁹ 1959 年由 DEC 公司開發的一款迷你電腦 (Mini computer)，它的規模介於大型電腦和個人電腦之間。

事件是一種開創性的突破，然而由於當時電腦價格昂貴，而且這種封閉式大型電腦系統對外界的影響十分有限。

一直要到 1972 年大型遊戲機《乒乓》（Pong）的電玩機台在美國大受歡迎後，電動玩具才真正在休閒娛樂圈受到重視。這個時期的電玩需要特定的大型機台來執行，在台灣它們大部份是被擺放在遊樂場或冰果室，每次需要投入固定的金額來進行遊戲。這個時期著名的電玩有 1978 年問世的《太空入侵者》（Space invaders）（圖 19），與 1980 年上市的《小精靈》（Pac-man）。1980 年代初期大型電玩的熱潮達到高峰，美國也出現許多大型電玩製作公司。1983 年任天堂（Nintendo）公司在日本發表了紅白機（Family computer, FC），以家用電視為遊戲的播放平台，成功打入全球家庭娛樂市場中，其中以 1981 年上市的《大金剛》（Donkey Kong）（圖 13），與 1985 年上市的《超級瑪利歐兄弟》（Super Mario brother）（圖 3）為家喻戶曉的電玩。遊戲的內容在這段時間內不斷創新變化，由此時期至 1990 年代，家用電視遊樂器變成主流，除任天堂外，還有世嘉（Sega）及索尼（Sony）公司也陸續投入這個領域。遊樂器的硬體配備在不同公司的競爭下不斷更新，開發運算處理能力越來越強大，遊戲儲存方式的改變，也造就遊戲的畫面越來越逼真。在此時期大型電動機台仍然活躍於遊樂場中，並未就此消失。1993 年，引起大量討論的電玩《真人快打》（Mortal Kombat）因其暴力血腥的最後一擊畫面，使美國政府與教育界擔心屠殺文化與鼓勵暴力的氾濫，於是在美國創立娛樂軟體協會（Entertainment software association；ESA），並於 1994 年建立遊戲分級制度。

電腦遊戲原本受限於家用電腦低階與高價位而沒有受到重視，在 1980 年代 IBM¹⁰個人電腦加上微軟¹¹MS-DOS 作業系統的主導下，個人電腦逐漸普及，在 1990 年代中後期個人電腦產業更加熱絡，在台灣的個人電腦代工業的推波助瀾下，促成其硬體價廉物美而且蓬勃發展，直至今日電腦遊戲執行效果已超

¹⁰ International Business Machines Corporation, IBM 是美國一家跨國科技公司及諮詢公司。

¹¹ Microsoft 是美國的電腦科技公司，以研發、製造和發行許多不同種類的電腦軟體。

越封閉式的家用電視遊樂器，而且加上網路遊戲的發展，線上遊戲也成為新的電玩遊戲主流。

此外 2000 年開始發展的智慧型手機，雖然剛開始手機電玩僅支援 JAVA¹²遊戲，算是小眾市場，但在手機系統開發熱絡，與高速傳輸資料流量的手機通訊協定「長期演進技術」（Long Term Evolution, LTE）的傳播下，讓手機從原本僅能播打電話或接發簡訊的功能轉變為隨時隨地都能連接到網際網路上，也讓手機電玩成為下一代的主流，根據市調公司 Newzoo 報告¹³預估到 2018 年底，手機電玩占全球電玩產值的 37% 達到 500 億美元，而全球電玩產業在 2018 年全年預估為 1349 億美元，已經超越電影產業成為全球第四高產值的娛樂產業¹⁴。而在台灣自 2013 年以來，幾乎增加了一倍的電玩市場規模，而在 2017 年總營收到達 20 億美元，在亞洲排名第四，前三名各別為中國、日本及韓國，而在全球排名位居第十¹⁵。台灣隨著電玩產業的快速發展，也帶動許多人才投入電競比賽、電玩實況主這類新興電玩相關行業。

二、玩電玩的理由

從消磨時間到以此技能來賺錢養家，不同背景的人們各有不同玩電玩的理由，但為何電玩如此容易影響人們或是引起他們高度興趣呢？人們忙著操縱手中的鍵盤、滑鼠、控制器，眼睛目不轉睛盯著螢幕，在不同的環境如客廳、書房、網咖（Internet café）或捷運上做著相同的消遣，耗費大量時間但卻樂於其中？心理學家麥可·克洛羅斯特（Michael Chorost, 1964 -）在 2011 年 1 月《今日心理學》（Psychology today）的網誌撰文中提到：

多巴胺(dopamine)的出現，等於是向大腦預示會有報酬來臨，…，

但大腦並不曉得這報酬會有多好。遊戲的不確定性創造出一種緊張

¹² JAVA 為一種可以跨平台的電腦程式語言，經常用於網頁遊戲。

¹³ 《Newzoo》2018 年全球市場報告，取自 <https://newzoo.com/>。(存取日期 2018/11/15)

¹⁴ Writer, S. "The biggest entertainment markets in the world." *BusinessTech*, 2015/5/31.

¹⁵ 蘇秀慧，〈OTT 及電玩 成台灣娛樂暨媒體業成長動能〉，《經濟日報》，2018 年 06 月 06 日。

感，大腦會渴望紓解它。大腦為了得到紓解，你會一而再、再而三的玩¹⁶。

大腦對於遊戲世界的聲光效果透過多巴胺的分泌，綁架了人們對於電玩的渴望與正向情緒，讓人處在一種不斷想要滿足正向快樂情緒的狀態。為了想得到舒緩，只能持續的在電玩世界裡找到快樂與滿足，尤其是那些在現實中容易感到挫折的人，相對來說容易對電玩遊戲形成依賴。許多學者以心理學家契克森米哈賴(Mihaly Csikszentmihalyi, 1934 -)1975年提出的「心流理論」(Flow: the psychology of optimal experience)來解釋為什麼人們在玩電玩中可以獲得快樂。「心流」(亦有人翻譯成「神馳」、「湧流」)指的是當人們進行一種活動時，進入非常投入、專注的狀態，並且獲得令人愉快的滿足感，以致於人們會以極高的代價完成它，但動機卻單純僅僅是為了做這樣的活動¹⁷。類似藝術家在從事藝術創作的當下，並不是受外在的因素引誘而進行的活動，而是一種發自內心的內在動力。而進入到心流經驗有下列幾種特性: 1. 是需要技術、具備挑戰的活動，太過簡單會覺得乏味，但太過困難卻會感到焦慮；2. 行動與知覺的融合，注意力完全被從事的活動所吸引；3. 清晰的目標與回饋；4. 專心於手上的工作，忘記其它的事情；5. 掌控感悖論 (Paradox of control) 置身於風險之中但還是有能力或是深信自己有能力控制得宜；6. 自我意識的消失，如同冥想或專注；7. 失去時間感，時間會在進行活動時飛快的消逝，但在某些重要時刻雖是短短一瞬間卻像經歷很長的時間。雖然心流理論可以用來解釋為何電玩玩家會樂此不疲，但該理論也可以套用在所有不管是體育或是靜態遊戲活動上，它無法解釋這些電玩玩家為何不選擇其它類型活動來取代。

¹⁶ Chorost, M., "How I kicked my addiction the iPhone game angry birds." *Psychology Today*, 2011/01/04.

<<https://www.psychologytoday.com/us/blog/world-wide-mind/201101/how-i-kicked-my-addiction-the-iphone-game-angry-birds>> (accessed: 2018/11/12)

¹⁷ Csikszentmihalyi, M., *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins eBooks, 2008, p.4.

而理查·萊恩 (Richard Ryan, 1953 -) 在 2006 年透過自我決定論 (Self-determination theory, SDT) 針對電玩研究其內在動機的關聯性，以個人會受到內在動機的鼓舞而參與，或是以滿足基本心理需求來解釋，並以下列三項人類與生俱來的需求去解釋玩家樂此不疲的原因：1. 自主權 (Autonomy)，自主指的是在遊戲領域內，玩家被賦予多少程度的選擇，當投入越高的自主權，玩家也會獲得越多的正向體驗；2. 勝任感 (Competence)，是在電玩遊戲中包含對挑戰的需求和成效的感受，是一項預測遊戲滿意程度的重要指標，也就是對遊戲的愉悅感；3. 關聯性 (Relatedness)，關注的是與其他人是否能夠產生情感上的連結，以及感受到被社會環境所接納，達成社交的需求促成玩遊戲時的愉悅感¹⁸。簡單來說，在線上遊戲裡能讓你自由選擇主角的種族、外型與裝扮，同時又被交付並完成困難的任務，並處於一種沒有干預的環境下和其它玩家互動，彼此支持與鼓舞，這些滿足感很多時候是在現實生活中無法獲得的。

雖然電玩世界提供玩家正向情緒的滿足，但因為這些虛幻的遊戲內容，不同以往的人際互動，究竟是另一個現實的窗口或只是虛假的人生，電玩對社會影響的正反看法也激起許多學者的討論。以下我們進一步將研究重心放在電玩對社會文化的影響。

三、電玩文化對社會的影響

國內某些研究多將電玩文化分類於次文化中的御宅文化¹⁹，經常會與其它次文化的媒體諸如動畫、漫畫一起討論，但玩電動的人並不代表就等同是御宅族，應該需要特別獨立出來談論。在台灣電玩文化除了不受重視，也經常受到輿論抨擊，除了老生常談的被認為會鼓吹色情、暴力的風氣，間接導致犯罪率上升，另外也經常連結電玩會使青少年無心向學、交上壞朋友的負面評論。而

¹⁸ Ryan, R. M., "The motivational pull of video games: A self-determination theory approach," *Motivation and Emotion*. 30(4), 2006, p.347-363.

¹⁹ 趙靖宇，《宅經濟，這樣賺》，臺北：高寶國際，2009年。(原文：御宅在1983年剛出現時純粹是指熱愛動漫畫等次文化的人，然而御宅一詞到了台灣，台灣在御宅後面加了一個族字，成為御宅族；又以字面上的意義將在家不出門的繭居型人類通通歸類成御宅，台灣還將原本為代名詞的御宅當成形容詞來使用，宅字在台灣被廣泛延伸。)

近年來在美國校園經常發生的槍擊事件，輿論與政治人物便歸咎於過度暴力的電玩遊戲帶給青少年錯誤的學習範本。

觀察台灣早期電玩因為帶有賭博性質，無法合法化。最早雖然允許各地遊藝場在主管機關許可的情況下，擺設一些益智類的電玩機台；直到 1980 年代時，內政部認為電玩機台的「益智」和「賭博」很難區分，基於取締成效考量，建議行政院通通禁止。各地方政府隨即停止電玩機台登記，既有許可也會在一定期限內全都廢止²⁰（即台北市遊藝場業電動玩具營業查禁辦法等相關規定），希望藉由打擊電玩機台的存在，改善社會治安。由於當時負責取締的主管機關為教育部與地方政府，而非具有強制力的警察機關，而且各縣市政府稽檢人員不足，無法處理全台各地數以萬計的電動遊戲機台，成效十分不彰。終於在 1988 年政府的態度有了一百八十度的轉變，行政院認為「並非全部的電動玩具均涉及賭博或色情，加上社會風氣逐漸開放，為顧及「人民之營業自由」及「大眾的休閒娛樂」的理由，不再全面禁止，而由教育部以《遊藝場業管理規則》，授權各地方政府開放設置電動玩具。然而，沒有任何一個地方政府願意將其合法化，因此電玩機台依舊是非法但地下化。最終，由教育部在 1990 年通過《遊藝場業輔導管理規則》，讓曾經在形式上全面禁止的電玩機台不涉及「賭博」及「色情」，可以有條件地合法化。另外在 1992 年發布的《警察機關查報非法行業實施要點》，也讓警察機關確定擁有取締權，能有效打擊非法電玩業者。

在 1990 年代中後期，由於個人電腦產業的革命性發展，其硬體與周邊的價格已漸漸讓一般民眾接受，使用人口大量成長，大型電玩則慢慢退出舞台，這個時期大量的網咖出現，支持著電玩產業。到 2006 年研究調查數據指出²¹，當時中部六縣市的國中學生曾經使用的電玩遊戲比率高達 97%，且每週從事電

²⁰ 劉宗德，《電動玩具類遊藝場業管理與發展之研究》，行政院研究發展考核委員會，1996 年，頁 77-78。

²¹ 溫嘉民，《國中學生人格特質、電玩成癮傾向與人際關係之研究》，國立彰化師範大學，2006 年，頁 117。

玩遊戲的時間平均達到 9 小時以上。研究結果顯示²²，同儕在社會情境下對電玩的使用與滿足有很大的影響力。這是因為當同儕都在使用電動玩具而個人沒有時，同儕之間的「團體的歸屬感」會變相成為一種促使他人開始玩遊戲的壓力，而個人也只有在使用遊戲之後才能得到原先缺少的社會互動。而在國外有父母甚至雇用電玩教練來教導他們的子女玩電玩，因為在同儕壓力下，電玩能力成為青少年交友的指標之一，也就是說電玩能力不好會被排除於團體之外，交不到朋友。

電玩是否會造成兒童暴力行為一直是研究的重心，2000 年的研究²³提出暴力電玩提供了一個以暴力解決衝突的學習機會，如果反覆接觸暴力電玩確實會導致提高各種侵略性的知識，因而改變個人基本行為，並建議電玩是比電視或電影對於暴力的學習存在更高的風險。而學者於 2014 年的研究²⁴針對受測者探討實際使用或觀看電玩對於現實行為的影響，研究指出僅僅 5 分鐘的虛擬角色扮演就足以影響人們實際做出善意與惡意行為的不同反應。

麥高尼格(Jane McGonigal, 1977 -)提出了不同的觀點，認為玩家在虛擬遊戲世界裡能夠獲得「更多」的快樂與成就感。玩家在電玩中可以不斷獲得正向的報酬，反觀在現實世界不會因一場演講而得到「演說力 + 1」的立即補償，甚至生活中根本就充滿了挫折，麥高尼格鼓勵大家多玩遊戲，多創造新遊戲，不論是因為在遊戲之中玩家能創造自我的正向價值，也能影響真實的世界²⁵。另外許多研究也認為電玩會帶來諸多好處，例如電子遊戲融入學習內容有助於提升學習效果，而且電子遊戲可以提高創造力、問題解決能力、成就動機²⁶，和

²² Sherry, J., and Lucas, K. "Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference," *International Communication Association*. San Diego: CA, 2003, p.1-37.

²³ Anderson, C. A., and Dill, K. E. "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life," *Journal of Personality and Social Psychology*. 78, 2000, p.772-790.

²⁴ Yoon, G. and Vargas, P. "Avatars and real-world behaviour - Channelling Superman," *Economist*. 2014/2/12.

²⁵ McGonigal, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin press, 2012.

²⁶ 趙梅華，〈電腦冒險遊戲對國小高年級學童的創造力、問題解決能力與成就動機之影響〉，臺南師範學院，2002 年。

可以獲得立即的心理回饋及自我滿足，同時也提升了個體的自尊，等諸多正向影響。

以上研究可看出電玩對於社會影響激起大量的正反意見，但隨著時間發展，目前大部份的輿論對於電玩的看法是只要不沉迷，個體在有限度的使用電玩下具有正向發展價值。

四、電玩成癮研究

時有耳聞父母沉迷線上遊戲而疏於照顧小孩的事件，例如南韓報導有一對不負責任的父母沉迷線上遊戲，導致 3 個月大的女兒餓死²⁷；桃園縣一對年輕夫婦寧願花錢上網，卻捨不得買奶粉餵一歲女兒，導致餓死家中²⁸。看似平凡的電玩文化是以超出我們想像速度，默默地融入人類的活動，並持續影響著下個世代的生活形態，甚至導致人們付出生命代價。

早在 1984 年就有學者針對當時兒童電玩遊戲的使用情況進行調查。調查結果發現，244 名受測者之中共有 83% 的孩童具有遊戲經驗²⁹。而其它的學者的研究指出孩童沉迷於電玩遊戲，會使他們耗費過多時間在電玩上而干擾正常的學習時間，也可能會影響個體正在發展的認知能力³⁰。國內的研究結果也發現大部份沉迷於網路的學生會覺得上網實際會影響成績，並且目前課業成績確實比之前差，自信心低落，與家人互動減少³¹。電玩耗費大量時間，上癮者即使知道成癮風險，但對於時間的掌控能力缺乏，以至於每天廢寢忘食打電玩，深陷其中無法自拔。

英國心理學家格里菲思致力研究在行為成癮領域，尤其是科技成癮（Technological addictions）方面，他提出滿足成癮行為的六大組成元素³²，並

²⁷ 蔡筱雯，〈荒唐父母迷電玩 餓死女嬰〉，《蘋果日報/綜合外電報導》，2010 年 03 月 05 日。

²⁸ 劉昌松，〈父母迷電玩 1 歲娃餓死〉，《蘋果日報》，2012 年 06 月 15 日。

²⁹ Selnow, G. W. "Playing Videogames: The Electronic Friend," *Journal of Communication*. Volume 34, Issue 2, 1984, p.154.

³⁰ Scantlin, R. M. *Interactive Media : An analysis of children's computer and video game use*. The University of Texas at Austin, 2000.

³¹ 王秀燕，〈國中生電腦網路沈迷現象之研究〉，國立政治大學教育學系，2002 年，頁 81-82。

³² Griffiths, D. M., "Nicotine, tobacco and addiction," *Nature*. 384, 18, 1996.

定義科技成癮為牽涉到人機互動的行為上癮狀態，包含電視成癮、電玩成癮與網路成癮等。而這六大組成元素詳細內容解釋於下：

1. 顯著性（**Salience**）-成癮活動成為個體最重要的事情，佔據了成癮者生活的各種面向，包括了想法、感覺與行為。即便在當下並沒有進行或使用該成癮活動，但仍會在腦中想著它。
2. 情緒調節（**Mood modification**）-在進行成癮活動後的當下，成癮者可感覺到一種激發的興奮或高潮的感受；又或是感受到與前面全然相反的平靜感受，一種逃脫或麻木的感覺，它可被視為個案所使用的一種壓力因應策略。
3. 耐受性（**Tolerance**）-一種需要逐漸增高活動的量以達到先前效果的歷程。如賭徒需要逐漸增加下注的籌碼，以獲得原先小賭注即可擁有的興奮感。
4. 戒斷症狀（**Withdrawal symptoms**）-戒斷症狀是指在中斷或停止使用成癮性物質後所產生的生理或心理改變，並產生身體上不舒服感受狀態或副作用，如顫抖、煩躁、容易發怒、情緒低落和失眠等。
5. 衝突（**Conflict**）-由於對成癮活動的投入過多，成癮者與其周遭的人事物產生衝突，或在自己內心有所衝突。
6. 復發（**Relapse**）-會重複的回復到先前活動型態的一種傾向；甚至在戒除或控制多年以後，仍可以很快速的回復到典型成癮症狀所呈現的極端型態之中。³³

第二節 電玩美學研究

本節主要研究探討電玩世界裡具有哪些平面繪畫的美學元素特徵，雖然因為科技的進步或是文化的發展造就了電玩風格不斷的改变，加上電玩美學風格是受到其它媒體藝術影響，如同古典藝術家透過畫布帶領觀者進入想像世界的窗口，電玩美學如同其它媒材或媒體，依賴於相同的設計原則，視角與形式，其創造同樣適用於遊戲設計的價值與審美價值，以及在視覺敘事的應用，電玩

³³ 中文翻譯參考林誼杰，《電玩成癮傾向及其相關因素研究》，中原大學心理學系，2003年，表6，頁18。

可視為一種視覺藝術的媒材或媒體。因為某些電玩美學元素會不斷地被使用，讓我們注意到並提出來討論，雖然並沒有絕對的美學元素，但其背後的技術或不同的電玩風格都可以讓我們更加認識電玩所擁有的特有語彙，本節試舉例並加以描述：

1. 「真實性」 (Reality)

在早期雖然受限於硬體限制或處理器處理速度，而造成圖像解析度與圖像描繪的簡化，但都不會減少人們追求逼真的熱情。從透過拍攝真人過場動畫的電玩到使用 VR³⁴技術的逼真電玩，電玩開發者無不想讓玩家體驗真實的臨場感。大部份電玩的遊戲世界完整複製真實世界情況，雖然包含了一些幻想元素在裡頭，但存在很多我們認知的真實世界事物的邏輯與物理法則，即使某些奇幻元素違背了物理法則，電玩還是會以一個我們能理解的、不至於產生認知衝突的方式來解釋那些現象，讓玩家覺得依然處於一個真實的世界。另外更有遊戲廠商盡力想消除電玩與真實世界的界限，例如 2016 年 7 月上市的手機遊戲《精靈寶可夢 GO》，透過擴增實境 (Augmented reality)³⁵來加強玩家跟現實生活的連結，此遊戲鼓勵玩家走出戶外探索現實世界，共同擊敗特定地點出現的寶可夢³⁶，讓玩家感覺是在現實生活中捕捉寶精靈寶可夢，突破以往遊戲封閉在單純的電玩遊戲世界；一般網路遊戲即使同時有著上千萬的玩家同時上線，終究擺脫不了玩家處於虛擬空間的事實，上線與下線有明確的區分，下線後終究會回歸正常的生活，而《精靈寶可夢 GO》完全模糊了這個界限。以上都顯示出電玩玩家與廠商追求「真實性」這種電玩美學元素的熱情。

2. 「背景的簡化」 (Simplifying of background)

早期受限於電腦技術與儲存容量大小，電玩在背景的處理是以象徵的手法，以一種非常簡化平面式的背景來代表遊戲所處的空間，以最純粹的方式來

³⁴ VR (virtual reality) 虛擬實境，是透過電腦模擬 3 維的虛擬空間。

³⁵ 擴增實境是指透過攝影機的影像並加上圖像分析技術，讓移動設備的螢幕上的現實世界場景能與虛擬世界能進行結合與互動的技術。此技術於 1990 年提出。

³⁶ 陳穎芃，〈寶可夢滿周年未見 AR 遊戲風潮〉，《工商時報》，2017 年 07 月 07 日。

表達空間，大量藍色的背景就代表白天（圖 3），黑色背景就代表著夜晚，在早期的遊戲相較於「真實性」，遊戲在設計上是更注重遊戲的好不好玩。雖然在科技成熟與遊戲制造商追求「真實性」的今日，有許多重視遊戲性的電玩公司或電玩制作人仍舊保持這項電玩美學元素，「背景的簡化」的電玩美學元素也象徵著純粹、懷舊與遊戲性。

3. 「漫畫化」（Caricature）

「漫畫化」是以誇大其最突出特徵的手法來呈現人或物的本質，電玩角色或整體風格常會使用「漫畫化」的手段來吸引玩家的注意。儘管「漫畫化」偏離了現實，而且深受漫畫或卡通的影響，但並不表示這些遊戲僅適合年輕玩家，有很多「漫畫化」的電玩是鎖定在大人的市場，而且出現在不同類型遊戲裡。雖然此類電玩美學元素確實經常搭配「背景的簡化」的電玩風格，但是還是有些電玩使用「漫畫化」風格卻搭配上同是「漫畫化」但豐富、仔細描寫的背景，因此「漫畫化」與「背景的簡化」電玩美學元素並非等號的關係。早期電玩因硬體上的限制所以多半以簡單的線條與色塊來表現、呈現「漫畫化」風格，然而在遊戲制作公司追求逼真的畫面與技術的改良下，「漫畫化」的電玩比率有逐步下降，但由於並非所有的電玩玩家都在意逼真的遊戲體驗，電玩的遊戲性、好不好玩才是這類玩家在意的，而「漫畫化」風格的電玩遊戲通常特別重視遊戲性，因此這類電玩在市面上仍佔有一定相當比例。如（圖 3）的《超級瑪利歐兄弟》為「漫畫化」的電玩。

4. 「誇張化」（Exaggeration）

虛幻的遊戲世界提供完美的平台讓遊戲開發者激盪他們的創意，而這些電玩的世界常以誇張的手法出現在遊戲市場上。神話故事、中國武俠小說、中世紀的騎士文學等奇幻題材，都是這些遊戲參考的對象。舉例來說動作遊戲《戰神系列》³⁷，在 2005 年推出的電玩《戰神 1》（圖 4），將希臘神話或是北歐

³⁷ 《戰神》(God of War) 是索尼電腦娛樂 (Sony Computer Entertainment Inc.) 發行的動作遊戲，2005 年 3 月 11 於 PlayStation 2 家用遊戲機上發行的首代遊戲，到 2018 年共發行八部電玩系列

神話裡的神話角色當作是關卡頭目，操縱螻蟻般的主角對抗巨大的神話人物讓玩家血脈賁張。這種誇張的手法讓玩家能體驗著如同柏克（Edmund Burke, 1729 - 1797）所提出來的崇高的美感經驗：

即凡是能以某種方式令人恐怖的，涉及可恐怖的對象的，或是類似恐怖那樣發揮作用的事物，就是崇高的一個來源³⁸。

而人們能安全地隱身在電玩角色的背後，愉快地享受電玩角色面對可怕又巨大的敵人，經歷一場恐怖的戰鬥和一連串的苦痛或危險的經歷，將危險和苦痛變成愉快的經驗。「誇張化」的電玩美學可提供玩家一種不同以往生活經驗，而以一种透過緊張感所帶出的美感經驗。

5. 「文字空間」（Text-space）

因為電玩是一個高度需要與玩家互動的媒體，在遊戲過程中必需提供大量的遊戲資訊，因此「文字空間」對於電玩是一個特別的元素，但「文字空間」經常以一種突兀的方式從圖型介面轉化到文字介面，以 1990 年上市的台灣自製電腦遊戲《軒轅劍》³⁹（圖 5）的遊戲畫面為例，其上方圖像與下方用來操縱主角行動文字空間就畫面形式上是有著不連續的斷層，但對於玩家卻不會影響對這個「文字空間」的解讀，而且對於理解遊戲是有所幫助的，這很有可能是最早期的電子角色扮演遊戲《龍與地下城》（Dungeons and dragons, 1995），或是網路泥巴（Multi-User Dungeon, MUD）⁴⁰大部份是以文字的介面進行遊戲，儘管現今科技日新月異、電玩呈現的畫面逼真到幾乎無法區分到底是真實或是電腦特效，但是「文字空間」依然還是佔有電玩一個很重要的區塊。電玩在很多時刻都需要「文字空間」的幫助，總是需要文字才能把遊戲說明，操作方法，

作品，遊戲以希臘神話或北歐神話做為根基的遊戲設定。

³⁸ 朱光潛，《西方美學史》，上卷，北京：人民文學，1963 年，237-238 頁。

³⁹ 《軒轅劍》為大宇資訊 1990/10/13 發行，國內開發的以中國奇幻為背景的角色扮演（Role-playing Game, RPG）類型的電腦遊戲，經常拿來做為中文 RPG 代表。

⁴⁰ 是一款多人即時的虛擬世界，通常以文字描述為基礎。MUD 結合了角色扮演、殺敵、與玩家互動等元素，在虛擬世界中進行遊戲的體驗。

遊戲故事內容完整的傳達給玩家。因此電玩中的「文字空間」是種不可或缺且獨特的電玩美學元素。

6. 「像素畫藝術風格」 (Pixel arts)

像素畫是以點陣圖 (bitmap) 的形式，為電腦最早期的圖像表現方式，點陣圖造成這些電玩圖像擁有馬賽克般鋸齒外緣，但這也形成一種獨特的風格，仿照該風格可以很容易的連結電玩空間到觀者的認知當中。而「像素畫藝術風格」早已經應用在設計界使用的圖像，其中又以 1997 年在德國成立的 eboy 像素畫藝術團體最有名，雖然在 eboy 之前就已經有其它傑出的像素畫藝術工作者，但在其追求完美與近二十年間對於整個圖形設計產業產生很大的影響，所以也被稱為像素畫教父。像素藝術意味著回歸到一個簡單的時間，當時圖片和風格的所有元素都是可以單獨識別的⁴¹。當電玩越來越朝著逼真、寫實跟高畫質的影像體驗前進時，於 2014 年時有一波反樸歸真的像素畫風格電玩在手機遊戲上風行，這個風潮是一種對於電玩越來越逼真但遊戲內容卻越來越乏味的反動。

總結上述討論出來的電玩美學元素，由研究中可以看「真實性」是今日電玩主流美學元素，反而是與「背景的簡化」、「漫畫化」與「像素畫藝術風格」這些電玩美學元素所互相背道而馳的，「真實性」是追求逼真、身歷其境的臨場感，而使用「背景的簡化」、「漫畫化」與「像素畫藝術風格」的電玩美學元素的電玩在追求簡單、懷舊與遊戲性。「誇張化」的電玩美學可提供崇高的美感經驗，而「文字空間」是電玩中不可或缺的美學元素。筆者將會運用這些電玩美學元素在本系列創作當中。

⁴¹, The Verge, "Amar Toor, Pixel perfect: the story of eBoy." *The Verge*. 2014.
<<https://www.theverge.com/2014/6/17/5803850/pixel-perfect-the-story-of-eboy>>, (accessed 2018/11/03)



圖 3 《超級瑪利歐兄弟》遊戲開頭畫面



圖 4 《戰神 1》電玩遊戲包裝封面



圖 5 《軒轅劍》遊戲畫面

第三節 大眾文化圖像藝術

本節主要討論運用大眾文化圖像做為表現的藝術創作，首先探索大眾文化為何，接著使用以及大眾文化影響和藝術家運用的策略。

一、大眾文化與大眾文化圖像

與菁英文化相對應的是「大眾文化」(Mass culture)。大眾文化又稱市民文化、市井文化、娛樂文化、商業文化、消費文化、通俗文化⁴²。

什麼是大眾文化呢？陳學明於《文化工業》一書有詳細的說明，根據法蘭克福學派及其他學派的解釋，大眾文化有主要如下幾種特徵；一、是現代文化，古典藝術不在其列；二、流行音樂、幽默、滑稽等藝術；三、小題材與表現凡人小事；四、大眾接受範圍比精英文化廣，不識字者也可以接受；五、強調實用功利為目的；六、文本結構比精英文化簡單，侷限於人的感官所在，訴諸一般良知或原始情感；七、強調文化與民間及民俗的血緣關係；八、非時間的傳播，充其量是空間的傳播；九、現世光彩與龐大資金來保持其傳播⁴³。而我們可以由羅森柏格如下的評論中得知早在二十世紀間藝術家就開始用大眾文化的元素，試圖透過媚俗來當作藝術創作的策略：

生活與媚俗已變得愈來愈不可分，我們從現代藝術不斷地提出這樣的觀點表現得知：例如立體主義者的拼貼圖像、…、超現實主義者的詩都可以看到媚俗的運用。現代藝術家運用媚俗是藝術創作最甜美的手段方法之一，並且藉由媚俗對於藝術的掠奪展開玩笑性的報復。藝術吸取大眾流行一些想法，就像是服用些許劑量的毒藥亦當是疫苗解藥⁴⁴。

⁴² 陳學明，《文化工業》，臺北：揚智，1996年，頁11。

⁴³ 同上註，頁11-13

⁴⁴ Rosenberg, H., *The tradition of the new*. London: Thames and Hudson, 1962, p.265. 原文(Life and kitsch have become inseparable. Genuine art in our time has made this point again and again – in Cubist collages, the prophylactics of Neo-Plasticism, Surrealist poetry. Using kitsch as one of art's

羅氏口中媚俗的現代藝術，也是黃文叡在〈現代藝術中的大眾文化〉⁴⁵一文中列舉以大眾文化圖像作為其藝術表現的二十世紀藝術家。例如畢卡索（Pablo Picasso, 1881 - 1973）創作於 1913 年立體派（Cubism）時期的《優良商場》（Au Bon Marche）（圖 6），便是一件直接以女性內衣的商場廣告為主題，並以日常剪報拼貼成的作品，而其中的廣告與剪報，也就是日常生活中最直接的大眾材料。在立體派之後，杜象（Marcel Duchamp, 1887 - 1968）的現成物（Readymade）如《在斷臂之前》（In Advance of the Broken Arm）、《噴泉》（Fountain）（圖 7），及戰後的達達主義（Dadaism）運動，更是直接延續這股大眾文化的風潮，將日常用品透過符號的重組，再現新意。而在超現實主義（Surrealist）也是沿用相同的策略。比利時畫家馬格里特（René Magritte, 1898 - 1967），直接把「煙斗」做為整件作品的主题⁴⁶。但早在十九世紀，印象派（Impressionism）畫家筆下的休閒娛樂場所、吧台、布爾喬亞階級的生活、服裝品味，也顯示出藝術家早就對於大眾文化濃厚的興趣。這些日常生活「美學化」的真實幻覺，也就是布希亞（Jean Baudrillard, 1938 - ）口中的超真實（Hyperreality），當藝術不再是被孤立的真實，藝術被帶入生產與再製，因此任何事物，甚至是日常平凡的事實，都能「美學化」成為藝術符號的一環。真實與藝術的消逝皆帶領我們走向超真實，真實與想像也變的模糊⁴⁷。

juiciest devices, and a comic revenge for the looting of art by kitsch. Art drinks the corn of the popular, takes it in limited doses as a poison, as a vaccine.)

⁴⁵ 黃文叡，〈現代藝術中的大眾文化〉，《藝術家》，316 期，臺北：藝術家，2001 年。

⁴⁶ 同上註，頁 164-166。

⁴⁷ Featherstone, M. 著，趙偉奴譯，《消費文化與後現代主義》，臺北：國立編譯館，2009 年，頁 103。



圖 6 畢卡索 (Pablo Picasso)，《優良商場》(Au Bon Marche)，1913，油畫和紙張黏貼於紙版上，23.5x31 cm，路德維希國際藝術論壇，德國亞琛。



圖 7 杜象 (Marcel Duchamp)，《噴泉》(Fountain)，1917，1964 的複製品，瓷，36x48x61cm。
(噴泉作品在阿爾弗雷德·史蒂格利茲⁴⁸的工作室展出並拍照，並發表在 The Blind Man 雜誌)

二、大眾文化圖像藝術與前衛藝術

1956 年藝術家漢彌頓 (Richard Hamilton, 1922 - 2011) 在一個名為《這就是明日》(This is Tomorrow) 的展覽中，展出他的一幅以大眾影像拼貼而成的作品《是什麼使今日的家庭變成如此的不同、如此的有魅力?》(Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?) (圖 8)，作品呈現著如下的情景：一個時髦女子裸身坐在沙發上，室內陳設著新型的電視機、錄音機、海報、跟一些大眾日用品，一位女傭利用吸塵器在清潔樓梯，一位裸身健美先生手執棒棒糖，套子上寫著「Pop」。這件作品成為了普普藝術名字的開

⁴⁸ 阿爾弗雷德·史蒂格利茲(Alfred Stieglitz, 1864-1946)為美國攝影師和現代藝術推動者

端，從達達對社會文明的不滿所採用的對策是否定、反抗，到超現實主義，他們主張透過藝術創造的手段與文明社會的秩序與限制相抗衡，方式是透過狂想、夢境與想像建立自由無羈的超現實世界⁴⁹。而普普藝術的出現，不是採用積極態度來對抗社會文明，而是消極的方式來處理，既然我們生活在這種到處都充斥大眾傳播的環境，就把這些眼前既成的事實原原本本的呈現出來⁵⁰。

「普普藝術」這個名詞第一次被使用是 1954 年倫敦藝評家勞倫斯·阿洛威（Lawrence Alloway, 1926 - 1990）用來指泛指雜誌廣告及電影招牌這些商業化的大眾文化圖像。而英國的普普運動是戰後受美國家用產品、流行文化與廣告包裝影響下，與英國貧乏的經濟、死板的文化對照下，成了自由、夢想和反動的標籤⁵¹。美國普普藝術家在 1962 年 11 月紐約希德尼·賈尼斯畫廊（Sidney Janis gallery）揭開序幕，雖然這些美國藝術家在這場展覽原是以「新寫實主義者」（The New Realists）做為稱呼。另外在阿羅威出任紐約古根漢美術館（Solomon R. Guggenheim Museum）館長後，他策劃了 1963 年「六個畫家與物體」（Six Painters and the Object）展以及 1966 年的「系統繪畫」（Systemic painting），更是幫助了普普藝術的推廣。普普藝術主要的特質是模糊精緻藝術與通俗文化之間的那一藩籬，並且也是對過去抽象表現主義精緻藝術的反對，它重新找回抽象表現主義所鄙棄的具體形象，並且以「通俗文化」做為主題來描繪，坦然地使用日用品做為符號，反映流行，將通俗轉化成藝術，也讓藝術變為通俗。

其中代表人物有安迪·沃荷（Andy Warhol, 1928 - 1987），他一再重複引用廣告中的素材、名人影像，透過電視、廣告這種大眾視覺影像做為圖像來源，重疊反覆圖案，也採用印刷製版技術，充分呈現美國商品圖像的普遍，例如《布瑞洛盒子》（Brillo Box）（圖 9）。而瓊斯（Jasper Johns, 1930 -）則推出一系列描繪美國國旗的作品（圖 10）。他使用舊有的畫材，將顏料與蠟混合在一

⁴⁹ 諾伯·特林頓著，楊松鋒譯，《現代藝術的故事》，臺北：聯經，2003 年，頁 170。

⁵⁰ 潘東坡，《20 世紀美術全覽》，臺北：相對論，2002 年，頁 240。

⁵¹ Hebdige, Dick 著，徐洵蔚譯，〈壞品味〉，《後普普藝術》，臺北：遠流，1996 年，頁 67-69。

起，使得顏色顯得老舊，但這種繪畫挑戰了拼貼的傳統，侵入純粹繪畫的領域，並將生活與藝術結合在一起。另外李奇登斯坦（Roy Lichtenstein, 1923 - 1997）的作品內容取材自漫畫，並將漫畫放大至大型的畫布之上，並運用著色彩鮮豔與網點漫畫美學特質，呈現這類大量生產的日常娛樂的現象。而在雕塑上有歐登伯格（Claes Oldenburg, 1929 - ），他以口紅、曬衣夾、鈕扣這類日常物件為主題，放大至巨型的尺寸並設置於公共場所中，當這些日常用品變成大型雕塑時，迫使人們改變觀看的習慣並賦予它們新的意義與功能。

美國普普藝術經歷 60 年代的顛峰時期，轉到 70、80 年代的新普普（Neo-Pop）階段。此時的美國在歷經十餘年普普藝術激情後，民眾開始轉向一種比較消極的態度。這時期有超寫實主義（Hyperrealism），其表現於繪畫以及雕塑，所描寫的題材或對象都是當時代熟悉、通俗、生活化的片段之隨機取樣的景物、人物或器物。以細膩、逼真、光滑沒有筆觸的手法極近苛刻地再現實景。在商業文化大舉侵略和科技強勢的威嚇之下，這種刻意的、造作的而非描寫自然的寫實，其中含有藝術家的自我的含意與對社會的反省。這是延續普普之後另一個刻意屈從於消費文化的示威運動。其中代表的藝術家有伊斯特斯（Richard Estes, 1932 - ），擅長描寫玻璃櫃中反射影像，尤其是多重的反射下的紐約都市景觀。克羅斯（Chuck Close, 1940 - ），以巨大的頭像，自畫像及親友像，遠看如同相片一樣寫實逼真，近看卻又像是抽象的圖樣為其特色。

而其它後進藝術家如攝影師辛蒂·雪曼（Cindy Sherman, 1954 - ），以攝影的方式結合各式各樣扮裝的自拍像。雪曼的早期作品，便是以藉由扮裝成電視、電影與雜誌上的女性影像，來挪用擬大眾文化對於年輕美麗女性的執迷。⁵²。她的操作手法是將多種人工的道具（例如假髮、假乳房…等），不加以修飾地和一種不自然及詭譎氛圍、表情與姿態風格，來重新詮釋西方歷史的畫像與肖像畫中的角色。

⁵² 劉瑞琪，〈扮裝、變體與假面：辛蒂·雪曼的詭態諧擬〉，《中外文學》，32 卷，7 期，頁 65 - 99，2003 年。

觀念藝術家芭芭拉·克魯格 (Barbara Kruger, 1945 -) 於 1987 年從笛卡爾的名句「我思，故我在」獲得靈感的作品《我買故我在》(I Shop therefore I am)⁵³ (圖 11)，由大眾文化出發，在隨處可見的廣告與促銷活動中，探討消費慾望與消費衝動的這種充滿物質性沉淪，她使用著影像與文字間的交互作用，發揮挪用策略的主動性和寓言性，以一種哲學式的思考來探討社會意涵與消費心理⁵⁴，並提出一種自省式的思考與批判。

而當代藝術中也不乏以電玩為創作主題的藝術家，例如中國大陸的新媒體藝術家馮夢波 (Feng Mengbo, 1966 -)，其 1993 年的《遊戲結束：長征》(Game over : Long March) (圖 12) 系列是由 42 幅壓克力繪畫作品組合而成的，內容是中國共產黨於 1935 至 1936 年間，戰略性轉移為故事主軸，搭配像素畫風格的人物與任天堂遊戲畫面，並於 2008 年制作成電玩成品並以互動方式呈現的裝置藝術。在台灣藝術家洪東祿 (Hong Donglu, 1968 -) 使用電腦數位媒體技術於 1990 年代發展一系列作品，其中作品挪用電玩角色春麗以及並置古典宗教畫，創造虛擬的新偶像，除了反映新世代的流行文化認同，也將春麗的形象神格化。

由以上這些大眾文化藝術家與前衛藝術家可看出藝術家大量使用挪用 (Appropriation) 大眾文化圖像做為創作的策略。傳統上「挪用」指的是未經同意而將某物占為己用。挪用的本質就是竊取。文化挪用是指「借用」和「改變」文化產物、標語、影像和時尚元素的一種過程⁵⁵。「挪用」這個詞出現在二次大戰前後的藝術圈，是一種後現代主義 (Postmodernism) 所衍生出來的創作形式，起源可追溯自立體派及達達主義，並在 1920 年代的超現實主義出現，

⁵³ 克魯格的作品自 1970 年代末皆為「無題」(Untitled)；為求區分，如同其他多數文獻採用作品的文字內容作為標題。

⁵⁴ 曾少千，〈我買故我在：芭芭拉·克魯格與消費文化〉，《臺大文史哲學報》，五十八期，2003 年 5 月，頁 251。

⁵⁵ 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特著，陳品秀譯，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》，臺北：臉譜，2009 年。頁 81

以及 1950 時期的普普藝術（Pop Art）脈絡中持續運用，並於 1980 中期達到最高點⁵⁶。



圖 8 漢密爾頓（Richard Hamilton），《究竟是什麼讓今天的家變得如此不同，如此吸引人？》（Just What is It That Makes Today's Home So Different, So Appealing?），1956，拼貼畫，26x25cm，Kunsthalle Tübingen，德國。



圖 9 沃荷（Andy Warhol），《布瑞洛盒子》（Brillo Box），1964，壓克力絹印孔版於木版上，43.2x43.2x35.6cm。

⁵⁶ Wilson, Simon, *The Tate Guide to Modern Art Terms*. London: Tate Publishing, 2008.



圖 10 瓊斯 (Jasper Johns) ，《國旗》 (Flag) ，1954-55 ，媒材：蠟，油彩和拼貼畫於布料上並固定於膠合板上，107.3x153.8 cm 。



圖 11 克魯格 (Barbara Kruger) ，《無名》 (Untitled) (I shop therefore I am) ，1987 ，照片絹印印刷，281.9x287cm ，私人收藏。



圖 12 馮夢波 (Feng Mengbo) ，《遊戲結束：長征》 (Game Over: Long March) ，1993 ，壓克力/畫布，42 幅 88x110cm 作品組成。

第四節 結構主義與符號學

索緒爾說人類行為能表達意義，並且能起出符號作用，就必定存在一個由常規和差別構成的潛在系統⁵⁷。而所謂結構主義的研究方法，是把符號視為藝術研究的焦點，這種探索符號秘密，並且加以解譯的觀念類似對密文加以破解的含義⁵⁸。本節主要介紹並探討結構主義與符號學，並做為之後章節用來研究大眾圖像文化藝術符號的學理基礎，本節主要討論語言學家索緒爾、人類學家李維史陀與巴特這些學者的結構主義思想。

弗迪南·德·索緒爾出生於日內瓦，是開創現代語言學濫觴的語言學者，他把語言學改造變成一門學科，並影響後世巨大，他本身並沒有作品留下來，而《普通語言學教程》是索緒爾的教學講稿，由兩位學生收集索緒爾課堂的上課筆記組合編輯而成，而符號學（**Semiology or Semiotics**）的詞源也是索緒爾按照希臘語的「符號」衍生出來的用語。索緒爾把概念（例如「樹」這個概念，即某一種植物）和音響形象（例如「樹」這個中文字的語音）的結合叫做符號，把概念叫做「所指」（**Signified**）又稱「符旨」，把音響形象叫做「能指」（**Signifier**）又稱「符徵」⁵⁹。索緒爾建立的符號學是作為一種對人類社會使用言語（符號）的法則進行研究的一門科學，有別於傳統語言學（**Philology**）對語言的歷史演變進行歷時性（**Diachronic**）研究，現代語言學集中在處理當下時空之中，語言內部暗示性的法則，這種共時性（**Synchronic**）研究方法是與歷時性研究相對，主要目的是要找出集體意識中同時存在並構成系統的要素間的邏輯和心理關係。

克勞德·李維史陀是著名的法國人類學家，他所建構的結構主義與神話學不但深深影響人類學，對於社會科學、哲學與美學等也都有深遠的影響。李維史陀的文化人類學是採取田野考察方式的種族誌（**Ethnography**，又譯民族

⁵⁷ Culler, Jonathan. 著，張景智譯，《索緒爾》，北京：中國社會科學，1989年。

⁵⁸ Argan, Giulio C. 著，《藝術史學的基礎》，頁 36。

⁵⁹ 索緒爾，《普通語言學教程》，頁 102。

誌)，是透過詳實地觀察記錄和採集原始部落的神話，來研究原始社會的文化、制度和風俗等共通的特性。他不是以道德教化的面向來詮釋神話學，而是運用結構主義與符號學分析方法來建構他的神話學⁶⁰。他將神話打破成為由一種功能與一個主題所構成的關係，並由這此大量的不同關係構成的深層結構，他發現神話包括的內容就是二元對立。例如，戀母情結，包括了過度高估血緣關係和低估血緣關係的成分在內、人類的原生起源與對於人類原生起源的否定。

羅蘭·巴特出生於法國諾曼第，是當代法國著名的文學理論家與評論家，也是法國結構主義思潮之代表性人物。巴特對於包括文學在內的一般文化現象，進行系統性的考察、分析與著作，如《符號學原理》、《流行體系》、《神話學》等。巴特的符號學實際上是一種關於文化的解構學。任何一種符號的產生，一般民眾均可以方便的辨認其符號的直接的表意系統，然而巴特認為，人們只看到符號的簡單性與基本認識，導致於對於符號本身的內容與文化意義卻無法深入瞭解及分析探究。

「符號是人類思想的產物」，人類的各項活動無論係以語言、文字、圖像、手勢、表情及其他動作等各項表現，都是一種符號的組合，而這些活動所表達的意義，並不僅取決於外表所展現出來的形式，更內含在特殊不同的文化背景、民情風俗、生活習慣等所表現出來的不同意義。為瞭解人類社會所展現出來的各種歷史傳承，必對於所展現出來的符號，以符號學的觀點加以分析研究，可以獲得不同以往的認識與詮釋⁶¹。

⁶⁰ 周昌忠，《列維-斯特勞斯文集 神話學：生食與熟食》，北京：中國人民大學，2007年，譯者序，頁2。

⁶¹ 李佳馨，《羅蘭·巴特符號學「方法論向度」之研究》，東吳大學哲學系，2001年。

第二章 《電玩失序》系列創作理念與方法

本章節主要提出筆者《電玩失序》系列創作理念，以及透過結構主義與符號學對大眾文化圖像藝術以「共時性」研究方法（參考 31 頁）分析，分別從「時間性」與「空間性」中找出「挪用」手法的集體意識，並將筆者提出的觀點運用在本系列作品之中。接著討論筆者使用的風景、肖像、抽象形式運用的意義，而在最後一節提出本系列創作使用的媒材與結合電玩美學元素的方法。

第一節 創作理念

一、理念之形成

近年來在路上越來越多的低頭族出現，餐桌禮儀也從吃東西時細嚼慢嚥，不要發出聲響，變成了餐桌上不要滑手機。社群媒體、電玩廠商為了讓使用者或玩家付出更多的時間於其中，透過許多的手段來操縱使用者，讓使用者的行為受到制約，使他們陷入無時無刻的想著它，並佔據了生活的所有，甚至成癮於其中，在享受科技便利果實的同時，我們應該試想自己是在運用科技抑是科技的受害者。雖然並非所有人都有科技成癮問題，但認清社群媒體或電玩廠商的操縱手段，理解成癮元素可讓我們知道沈迷程度的輕重，也讓我們與科技產品能有更好的關係。另外在台灣，政府往往只重視經濟利益，要求高度的經濟成長，在利益優先的政策下，許多如人權保障或的環境議題，成為經濟發展下的犧牲品。在國外對於防範電玩成癮的政策、制定電玩成癮已經訂定相對應政策，但台灣因為電競產業的蓬勃發展與其龐大的商機，因應措拖相對緩慢。電玩文化是以超出我們想像，默默地融入到人類的活動，並持續影響著下個世代的生活形態。電玩成癮僅是筆者小小的命題，盼望藉此《電玩失序》創作系列能提高大眾與政府對於科技成癮議題的關心，也期望以藝術創作將電玩成癮這種嚴肅議題，利用輕鬆、幽默的方式轉化成讓人可釋放憂鬱的平面繪畫。

二、解決科技與精神衝突-「挪用」

本創作論文奠基於格里菲思提出的電玩成癮行為中的六大組成元素，挪用古典與當代藝術作品與電玩角色作為媒介，並且結合台灣人文風景、肖像畫與抽象繪畫，投射自身想像，藉由這些要素、媒介來表現電玩文化的平面繪畫創作。然而電玩是科技的物質產物、大眾日常的圖像，但藝術卻如同是康丁斯所提的精神產物，藝術精神性是一種根本信仰，藝術是傳達的精神面向，能夠反映積極的理想意義與方向感⁶²。長久以來科學與精神二者是一直處於對立的關係上，而且我們可以找到許多文論與評論的來支持這個想法，比如說瑪格麗特·威坦海姆（Margaret Wertheim, 1958 -）於《空間地圖》提到：

三千年來的西方哲學與神學思想中，最為突出的特色之一即是物質與精神徹底分家的二元論。古希臘人相信，人是 soma（肉體）與 pneuma（精神）組成的。…

從十七世紀「科學革命」以來，西方文化出現了極大的轉變，關注重心漸漸從神學的靈魂移走，越來越重視有形的肉體，自十八世紀的啟蒙運動以降，西方人就一直生活在物質壓倒精神的文化環境裡⁶³。羅莎林·克勞斯（Rosalind Krauss, 1941 -）也在〈格子〉這篇文論提到：

「經過斯科普斯案（Scopes trial）⁶⁴，十九世紀科學主控下的精神與物質的分離，變成二十世紀學童所要合法傳承的」。…「面對這種在神聖與世俗之間迸開的裂縫，很明顯地，現代藝術家必須在兩種表現方式中做選擇」⁶⁵。

顯然物質與精神一直以來充滿矛盾，但我們可看到從二十世紀初立體派開始、超現實主義、達達、普普到前衛藝術，大眾文化圖像藝術普遍性的使用「挪

⁶² 康丁斯基著，余敏玲譯，《藝術中的精神》，臺北：華滋，2013年，頁158-160。

⁶³ Margaret Wertheim 著，薛絢譯，《空間地圖》，臺北：臺灣商務，1999年，頁13-14。

⁶⁴ 1925年5月5日斯科普斯（John Thomas Scopes）公民生物學教科書來教授演化論而被控告的歷史性事件，又稱為「猴子審判」（Monkey trial）。

⁶⁵ 羅莎林·克勞斯著，連德誠譯，〈格子〉，《前衛的原創性》，臺北：遠流，1996年，頁14。

用」手法把日常生活的物質圖像，例如內衣廣告、小便斗，成功的過渡到藝術世界。這種竊取別人的東西一絲不減或稍做修飾的手法，藝術家成功的把物質與精神連結起來，並且成功的構築一個巨大的堡壘鞏固這類的視覺藝術表現，如同神話一般，接下來我們繼續分析這個「挪用」與神話之間的關係。

「挪用」與神話：

像所有的神話一樣，它處理吊詭或矛盾的方式並不是去解決它們，而是遮蓋它們，使其看起來（只是看起來）像消失了一樣⁶⁶。

沃荷的《布瑞洛盒子》的出現，如同李維史陀分析神話時把火（火爐）視為神話中生食與熟食（或地與天）二元對立的中介，自然與文化之間的對立關係消失；一方面拉攏大眾並模糊高藝術與低藝術之間的差異，讓民眾相信未來人人都可成名十五分鐘，但又存在造成美學理論斷裂，只有精英才有辦法對此藝術做出評論之間矛盾的相互背理（Paralogism）的狀態。另外它又擁有如同伊底帕斯（Oedipus）神話「弑父娶母」的悲劇情節，透過挪用的手法將被挪用作品原始作者的存在與義意都將抹除，並付與它新的生命。雖然大眾文化圖像藝術家把「挪用」當成萬靈藥，但卻又有時又像伊底帕斯自身悲劇的下場，正如同傑夫·昆斯（Jeff Koons, 1955 -）跟普林斯（Richard Prince, 1949 -）跟他們的挪用作品是否「合理的轉化使用」（Transformative fair use）在美國聯邦法院中不斷地上演爭議⁶⁷。正因如此「挪用」也就如同潘朵拉盒子的精神象徵⁶⁸。

神話是敘述體的時間藝術，但「挪用藝術」是空間中呈現的藝術，它明顯排斥在時間上做出陳述，但從歷史來看，挪用原本就隱藏於西方文化之中，尤

⁶⁶ 同上註，頁 14。

⁶⁷ 高嘉鴻，〈從 Cariou v.Prince 案看美國合理使用第一要素中「轉化利用（transformative use）」的判斷〉，《智慧財產權月刊》，192 期，2014 年，頁 65-76。

參考 Rogers v. Koons 判決(https://en.wikipedia.org/wiki/Rogers_v._Koons) (存取日期: 2018/12/15)
參考 Blanch v. Koons 判決(https://en.wikipedia.org/wiki/Rogers_v._Koons) (存取日期: 2018/12/15)
Chow, A. R., "Copyright Case Over Richard Prince Instagram Show to Go Forward." *The New York Times*. 2017/07/20.

⁶⁸ 出自希臘神話中宙斯送給潘朵拉的一個盒子，並要求千萬不可打開，但是潘朵拉不敵好奇心的誘惑將其打開，釋放出裝在盒子內的疾病、不幸與禍害。

其是在基於時間感覺而成立的藝術更容易理解它的存在，比如希臘神話的詩人荷馬（Homer）和羅馬詩人維吉爾（Vergil, 70 BCE -19 BCE）的作品，大量被改編在文學這種需在時間中被闡明的藝術。而在影像藝術中，從希臘時期美術描寫希臘神話的雕像，羅馬時期藝術、哥德時期藝術，到新古典時期、象徵主義時期以來的藝術都看到大量挪用神話、聖經或歷史故事。相同的情況我們來到東方繪畫歷史也可以發現挪用的蹤影，臨摹或稱「師古」是東方繪畫必經的階段，並且做為東方美學原則的「論六法」⁶⁹，其第六法「傳移模寫」就是指臨摹古畫的意思，與不重視臨摹西方美術相比，東方繪畫的發展明顯停滯許多，是反發展的結構。挪用的反發展也可以在西方藝術的安迪沃荷的作品看出，大量重覆的網版印刷名人演員肖像作品，努力的把金錢與藝術掛鉤，持續複製這樣相同暢銷的手法，沒有人會認為這是一種「發展」。挪用讓我們看到它做為一個當代元素的無限潛力在於它的不僅反發展而且具有毀滅性，但為何某些當代的藝術家會深深為它著迷，並視他為仙丹、靈藥呢？

「挪用藝術」是在空間中呈現的藝術，其形式內容是承襲被挪用的圖像本身，但卻斷然拒絕承襲被挪用圖像的存在與義意，透過挪用把原作與複製品之間的矛盾掩蓋起來，並將廣大的文化圖像轉變成一個「能指」符號，並透過思想導向一個狹隘的解釋語境，也是所謂的「所指」。挪用可以透過結構將任何的文化轉變成藝術家所需的語境背景，或是後現代藝術家選擇一種開放式的語境，把千百年以來的透過感官經驗來描述的空間藝術轉化成時間藝術上哲學思想表述，如同普林斯說的他的創作單純是為了向畢卡索、沃荷等人致敬⁷⁰。不論如何挪用可以切換自如，藝術家不需被形式主義的教條所限制，沒有傳統畫派、主義需要的集體無意識行為。

⁶⁹ 中國南齊時代的藝術理論家謝赫，在《古畫品錄》的序論提出繪畫六法論。

⁷⁰ 高嘉鴻，〈從 Cariou v.Prince 案看美國合理使用第一要素中「轉化利用（transformative use）」的判斷〉，頁 69。

當代藝術是一個訊息失序的時代、一種美學完全混亂的情境。但它又同時也是一個幾近完全自由的時期。今日不再有任何歷史的藩籬。任何事都是容許的⁷¹。

由於挪用藝術擁有當代藝術所需的完全自由、開放式語境，它做為一個當代元素讓我們看到的無限潛在能力。但在全然美學失序的時代，強調顛覆性意義的當代與新的型態的媒材輩出的年代，或許挪用對於傳統的視覺藝術是種救命稻草，能延續平面繪畫繼續探討或定義何為藝術的方法。

由上透過結構主義「共時性」的分析，我們得知利用「挪用」手法可把電玩與藝術精神層面的矛盾掩蓋起來，並將電玩文化圖像轉換成筆者所需要的電玩空間的意旨，由其適合在當代藝術家所需要的完全開放式語境。挪用有其反發展的特性，或許可說是容易落入一成不變的框架之中，因此筆者透過使用不同的風格來避免落入因循守舊。另外挪用具有毀滅性，因版權問題，在世界各地都有著不同的合理使用的定義。

由於筆者同時擁有軟體工程師與藝術系學生二種身份，所以對物質與精神的衝突的議題特別感到興趣，尤其以基於二元對立的結構主義與符號學學說帶給筆者幫助最多。第一章提出的電玩美學元素：「真實性」、「文字空間」、「背景的簡化」、「漫畫化」、「誇張化」、與「像素畫藝術風格」均擁有科技與物質的身份，以挪用的手法將電玩美學元素轉換成藝術的精神象徵，本系列創作將利用這電玩美學元素讓觀者更容易進入到電玩的精神空間。

第二節 形式運用

本節主要解釋風景畫、肖像畫與抽象形式出現在筆者《電玩失序》系列作品所代表的意涵。

一、風景畫：

⁷¹ 亞瑟·丹托著，鄭惠雯譯，《在藝術終結之後-當代藝術與歷史藩籬》，臺北：麥田，2010年，頁44。

肯尼斯·克拉克（Kenneth Clark, 1903 - 1983）在《風景入藝》中說明西洋風景畫的歷史演進，從中古世紀由於宗教禁慾觀念，人類面對自然往往帶著某種神祕、害怕，既恐懼又欣喜的情感，到十九世紀風景畫成為主要的藝術創造為止，一步一步的仔細分析風景畫的整個演變過程，從懼怕、象徵自然，到親近、反映自然，接著創造、疏離自然，最後回歸對自然的懷舊。人類對於自然之描繪在不同的時代裡會有著不同的創作面貌，也是人類對於自然的新的體認而產生的藝術作品，風景畫是體現了人與自然之間神祕又不可分離的關係。如同肯尼斯在此書中所提出的：

「風景畫標誌著我們對自然觀念的形成」、「風景畫是與生俱來且一再發生的一種觀看自然的方法」⁷²。

另外梅洛龐蒂（Maurice Merleau-Ponty, 1908 - 1961）提到：

整個現代畫史致力於與幻術脫鉤、以求屬於他自己的維度所做的努力⁷³。

筆者在本系列創作意圖在電玩的維度上重新表達風景畫，在高速網路時代的資訊爆炸與電腦科技快速的進步與發展下的今天，看似可靠卻不確定真實的網路資訊，我們處於這樣的資訊洪流所建構的新文化，讓我們對於自然的想法也因帶來新的改變。在真的假的，內在的外在的，新的與舊有的交織的感受之下，風景也將電玩與人文三者之間的關係重定義，本創作系統結合這三者創作之中，也期盼觀者對於背後的電玩文化和台灣風景能有進一步的了解或認識，或喚起觀者的情感連結。另外在林宏璋著作《後當代藝徵候：畫寫於在地之上全球在地化》提到：

文化雜化（Cultural hybridity）現象是一種雙面性的存在：一方面其文化起源在雜化的過程中，其純粹性再也不是一個重要的因

⁷² 肯尼斯·克拉克著，廖新田譯，《風景入藝》，臺北：典藏藝術家庭，2013年。

⁷³ 梅洛龐蒂著，龔卓軍譯，《心與眼》，臺北：典藏藝術家庭，2007年，頁120。

素，同時歐美文化的起源與傳承在這種意義下絕非是一種線性而延續的發展，雜化是全球化下，文化異、同表現的必然現象⁷⁴。

本土化的定義不是從在地文化場域找尋歷史及文化的定位。相反的，強調的是如何從全球化的過程基於共同的史觀而呈現的文化在地性的觀點，這也是當代藝術家共同的目標。因此而台灣在地的風景畫對於筆者就是一種對於文化在地性的觀點與表達，而要如何在難以辨視或差異極小的不同地區風景中找出差異性或獨有的在地性特點這是筆者還再摸索與尋找的目標。

二、肖像畫：

在《電玩失序》系列大部份作品均為風景畫，但在作品《電玩失序 - 衝突》為呈現主角內心衝突，筆者放棄風景畫為背景的风格，改以肖像畫的形式呈現主角內心的轉折，因為肖像畫除了以描寫人體特徵為目的外，還要透過表情、動作、衣著等將精神層面表現出來⁷⁵，例如統治者的肖像畫的目的是呈現英雄形象的精神。雖然兩者繪畫的範疇不同，但是台灣風景與台灣人物描寫對於筆者都是一種對於文化在地性的觀點與表達，畫中的小孩是邀請還在讀幼稚園的姪子當模特兒。

三、抽象畫：

另外在作品《電玩失序 - 戒斷症狀》為呈現內心衝突，背景採用抽象形式，如同康丁斯基提到的：

色彩直接作用於心靈。如果說色彩是琴鍵的話，那麼眼睛便是音槌，心靈則是繃滿鋼弦的鋼琴。而藝術家便是那彈琴的巧手，經過一番刻意敲彈，引來心靈的激盪⁷⁶。...

藝術家是彈琴的巧手，它們通過敲擊各種琴鍵組合即藝術形式，旨在引起心靈的各種共鳴⁷⁷。

⁷⁴ 林宏璋著，《後當代藝徵候：畫寫於在地之上全球在地化》，臺北：典藏藝術家庭，2005年，頁13-14。

⁷⁵ 神林恆道、潮江宏三、島本浣著，潘福譯，《藝術學手冊》，臺北：藝術家，1996年，頁108。

⁷⁶ 康丁斯基著，《藝術中的精神》，頁112。

也就是說繪畫透過色彩與形式傳達到觀者內心，從心靈深處引發他們的共鳴，就像音樂對聽者一樣。筆者希望以藉以強烈的顏色代表成癮者內心焦慮與痛苦，並傳達到觀者心中。另外筆者於「解決科技與精神衝突」論述中提到「挪用」有其反發展的特性，為避免系列作品落入一成不變的框架之中，希望有著多樣的手法，也如同評論家對於「抽象表現主義」的評論，「抽象表現主義」是呈現最不顧後果的自我表現，在創作上完全不受任何傳統手法束縛⁷⁸。在藝術史上畢卡索算是最多樣性的畫家，他在創作觀念上不時推陳出新，創造出一些新的手法，或對傳統繪畫注入新的詮釋。這些多變的創作手法對於筆者有著很大的影響。

第三節 創作媒材與技法

一、創作媒材

本系列創作大部份以壓克力顏料和畫布來呈現，首先畫布與顏料有其輕巧的優勢與便利性，壓克力顏料（Acrylic colors）是由色粉與丙烯酸乳膠聚合物（Acrylic polymer emulsion）製成的，大約在 1950 年代才開發使用，本身為一種工業樹脂顏料，具有乾燥快速、防水、不退色等特色，另外這種媒材有著多種不同的繪畫技法，不但可以重疊、容易平塗也可以做出類似水彩渲染和乾刷的效果。另外它的鮮豔飽和且具有工業化的特性，也符合電玩這種主題的呈現。油畫與壓克力作為媒材是目前對筆者對於創作最得心靈契合的媒介，一筆一畫停留在畫布的感覺是無法用寫程式、攝影、使用繪圖軟體來代替的。

二、創作技法

本系列創作主要建立於電玩文化，因此創作技法結合電玩美學的元素於繪畫創作當中以指向一種電玩的精神空間，試圖藉由電玩圖像語彙創作新的繪畫

⁷⁷ 同上註，頁 116。

⁷⁸ 諾伯·特林頓著，《現代藝術的故事》，頁 237。

空間，並以這種結合來探索新的繪畫形式可能性。本節主要透過前一章裡的電玩美學探討轉化成實際的技法，使用的電玩美學元素技法分別敘述如下：

1.真實性（Reality）：在電玩中追求模擬真實世界，而在此本系列畫作創作表現手法就以寫實繪畫為主來呼應此一元素。但因表現真實並無法等同直接指涉電玩空間，因此還需要搭配其它的電玩美學的元素。

2.背景的化簡（Simplifying of background）：沒有景深的背景是早期電玩的特色，也是最顯現電玩空間的特色之一，因此以單色的背景仿造此一特色，然而顏色的選擇會造成大面積的單色畫面呈現出呆板、活潑、詭異等不同的效果，因此在顏色選擇上並不會刻意與電玩或實際應有的顏色做連結，而是整體搭配後以畫面的和諧與生動或能否突顯電玩角色為主。

3.漫畫化（Caricature）：電玩主角或背景風格常會使用漫畫化的手法來吸引玩家的注意，因此在創作中就會加入現成卡通化的電玩角色來吸引觀者。透過這個電玩角色明顯而直接的指涉到電玩的手法。

4.誇張化（Exaggeration）：電玩的誇張手法有許多，但要轉變到平面繪畫上頭或許不容易，但以超大比例的電玩角色來處理是不錯的手法，不但可以誇飾與強調電玩角色，也與畫面周的圖像產生不一樣的視覺效果，可以引起觀者的注意。

5.文字空間（Text-space）：由於文字空間是電玩的一個特別的元素，透過文字與其空間除了可與觀者互動，並能增加畫面的豐富度與多樣性，但文字不像圖像需要許多符號系統的轉譯才能達到故事功能與賦予意義，文字擁有直接帶出寓言能力，但是文字和圖像這種媒介雖然十分淺白易懂，並不表示作品的意涵就是透明直接的，其中所隱含的幽默諷刺，也是引發克魯格自許的「滑稽和悲劇的碰撞」⁷⁹。

⁷⁹ 曾少千，〈我買故我在：芭芭拉·克魯格與消費文化〉，《臺大文史哲學報》，58期，2003年5月，頁255。原文出自：(Drohojowska-Philip, H., “She Has a Way with Words.” *Los Angeles Times*, 1999/10/17 p.84.)

6.像素畫藝術風格（Pixel arts）：早期電玩太空入侵者、大金鋼這些遊戲角色擁有馬賽克般鋸齒外緣的獨特風格，這種像素畫藝術風格早已融入社會並廣受人們喜愛，透過使用這種早期點陣圖像的電玩角色，或是仿照該風格可以很容易的連結電玩空間到觀者的認知當中。



第三章.《電玩失序》系列作品分析

二十一世紀後工業時代，在高速網路、資訊爆炸與電腦科技快速的進步的帶動，台灣經濟快速起飛，人們的生活應當幸福快樂，但網路上的資訊看起來可靠，但卻充斥著各種假新聞、詐騙或惡意網站，人們處於這種不確定真實性的網路資訊洪流，與電視網路社群媒體上政黨，名嘴的彼此漫罵，加深了緊張情緒與焦慮不安。加上工作與家庭的雙重壓力下，民眾確實需要一個發情緒的出口，而電玩是娛樂，是發洩情緒的管道之一，但沉迷在這種充滿圖像與刺激的聲光效果下，科技帶來的反而卻是一種心靈枯竭。期望以藝術創作將電玩成癮這種嚴肅議題，利用沉淪在新舊、內外、真假的逼迫交織的感覺轉化成讓人放鬆、釋放憂鬱的平面繪畫。本章節將會針對本系列電玩成癮的六大因素轉換成藝術創作加以一一分析。

第一節 電玩成癮轉化藝術語彙

美國當代哲學與藝評家亞瑟·丹托認為：

對於藝術來說，美只是選項之一，而非必要條件。但對於生活而言，美則不是一個選項，而是我們想要過的那種生活的必要條件⁸⁰。

雖然美學已經不是藝術的必要條件之一，在形式上筆者是將藝術創作視做如同生活美學，追求美存在於筆者藝術創作的必要的條件之一，因此在畫面的呈現上總是反覆藉用電腦科技，從初稿到最後成品都是在電腦上確認效果，因為電腦上可非常簡單地去新增、修改、刪除某些物件，調整某些物件或背景の色調，免除在畫布上嘗試所浪費工時。經過反覆調整，找尋找到最符合筆者想要呈現的效果。

而文學、音樂、藝術史是藝術創作的資料庫，要將電玩成癮元素轉化成圖像藝術，可在這些諾大的資料庫中尋找，並轉化成另一種藝術風格，或是以挪

⁸⁰ 亞瑟·丹托著，鄧伯宸譯，《美的濫用》，臺北：立緒，2008年，頁283。

用、並置組成不同意義。因本創作主要研究如何將抽象的心理學名語轉化成藝術作品的創作方法，因為並沒有堅持某一種固定的表現風格，因此不同類型的創作風格都可能存在。而在電玩文化研究的章節發現，現今電玩成癮最為學者所關注的議題，因此以下就以心理學學者格里菲思提出的滿足成癮行為的六大組成元素作為創作題目，分別以六件不同的作品來結合並解釋如何將心理學的名詞轉化成藝術語彙，每件作品都是經過長時間的構思，腦力激盪，在經過草圖構思、轉移至電腦上的草圖、半成品時再重新於電腦上修改等繁覆過程。以下歸納最終的結果如下：

一、顯著性 (Salience)

顯著性是指此活動成為成癮者最重要的事情，佔據了生活的各種面向，包括了行為、想法與感覺。即便在當下並沒有進行或使用成癮活動，但仍會在腦中想著它；比如一個煙癮患者幻想在手中點燃一根煙，與電玩成癮者在腦中幻想電玩角色出現在眼前的風景有著類似的精神；也包含筆者大學時期的繪畫(圖 1) 和 (圖 2) 都是相同病徵。因此幻覺為這個成癮元素最重要的特點。因此比照筆者一貫的風格來創作。

《大金剛》(圖 13) 是任天堂於 1981 年發行的街機遊戲。玩家操縱主角瑪利歐穿過一系列平台，需要避開或跳過大金鋼丟下來的桶子，大金剛是街機黃金時代最重要的作品之一，也使大金鋼成為最顯著的電玩角色。而芭芭拉·克魯格的作品《我買故我在》(圖 11)，此標題式文字表現了對購物的極大化行為表現，有如購物狂才會說出的表白，引發自省式批判，筆者以「咱們玩所以咱們存在」(We play therefore we are) 來呼應克魯格的概念，繪製此文字在作品內，以表達對於電玩是非常顯著地佔據成癮者的想法、感覺與生活所有的面向，用以表現「顯著性」這個電玩成癮元素。

作品《電玩失序 - 顯著性》結合電玩美學元素裡「真實性」、「背景的簡化」、「誇張化」、「漫畫化」與「文字空間」的技法來呈現。



圖 13 《大金剛》遊戲畫面

二、情緒調節 (Mood Modification)

在進行成癮活動後的當下，成癮者可感覺到一種激發的興奮或高潮的感受；又或是感受到與前面全然相反的平靜感受，一種逃脫或麻木感覺，它可被視作成癮者所使用的一種壓力因應策略。

納西瑟斯 (Narcissus) 的故事源於羅馬詩人歐維 (Ovid) 的《變形記》，他是一個美麗的少年，因為實在太俊美了，所以見過他的女孩都渴望做他的愛人，但是他卻對誰也不感興趣。後來有一天掌管森林的女神愛可 (Echo) 也被他的美貌所迷住而無法自拔。愛可的示愛也同樣地被納西瑟斯所拒絕，導致愛可傷心而死，只留下聲音迴蕩在山谷之間 (愛可的名字 echo 意為「回聲」)。所有被他拒絕的女神們都希望復仇女神涅墨西斯 (Nemesis) 懲罰納西瑟斯，於是某次納西瑟斯打獵歸來時，在池塘看見了自己俊美的臉龐。他於是愛上了自己的倒影。他說：「現在我知道別人為我吃多少苦頭了，連我也熱烈愛上我自己，可是要如何才能接近水中迷人的影像呢？我離不開它，我唯一一死才能得到自由。」於是他一年到頭守在池塘邊，無法離開，終於憔悴而死。而一株水仙花從納西瑟斯死去的地方冒了出來⁸¹。

⁸¹ 赫米爾敦著，宋碧雲譯，《希臘羅馬神話故事》，臺北：志文，1998年，頁103-104。

在英文中 narc-的字根表示「麻木」，而更因本神話故事 Narcissism 成為「自戀」之意，另外知名心理學家佛洛伊德（Sigmund Freud, 1856 - 1939）也特別以此做為精神分析的專論來探討⁸²。納西瑟斯過度沈迷的背後，其實是其面向的相對匱乏，以佛洛伊德的說法自戀是當自我原慾與對象原慾朝內向發展，主體放棄與他人、他物相連結，於是對外的情感依附停留在個人幻想之中。因無法察覺、區分想像與現實之間的落差，進而將幻想的內容逐步取代真實，造成自戀於自己的水中倒影，每當看到水中自我的倒影就會感覺到開心，也成為一種逃脫壓力的因應手段。有許多文學或藝術家以納西瑟斯的故事做為創作主題，巴洛克（Baroque）時期藝術家卡拉瓦喬（Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1571 - 1610）⁸³的作品（圖 14），讓我們看到過份執著的愛，最終無法得到快樂的結果，就如同愛可或納西瑟斯。

筆者作品《電玩失序－情緒調節》水中倒影的形象使用的是電玩角色克勞德·史特萊夫（Cloud Strife），是出現在角色扮演遊戲電玩遊戲《太空戰士 7》又譯《最終幻想 7》（Final Fantasy VII）⁸⁴（1997 年）的主角（圖 15）。克勞德的外表特徵是金色的尖刺髮型，藍色眼珠的美男子。神話中的美男子結合電玩中的美男子當做反射中的影像，藉此直接表達畫中男子沈醉於幻想中的電玩世界也呼應電玩名稱最“終”幻想。

作品《電玩失序－情緒調節》結合電玩美學元素裡「真實性」與「漫畫化」二種技法來呈現。

⁸² Freud, Sigmund. *On Narcissism : An Introduction*. Verlag: White Press, 2014.

⁸³ 卡拉瓦喬（Michelangelo Merisi da Caravaggio）義大利巴洛克時期畫家。

⁸⁴ 《太空戰士 7》是於 1997 年在索尼 PS1 家用遊戲機發行的角色扮演電玩，本遊戲是該系列首次使用 3D 運算的遊戲。



圖 14 卡拉瓦喬（Michelangelo Merisi da Caravaggio），《納西瑟斯》（Narcissus），1597-1599，油彩/畫布，110x92cm，國立古代藝術美術館，義大利羅馬。



圖 15 電玩《太空戰士 7》主角樣貌

三、耐受性（Tolerance）

電玩成癮耐受性的意思是一種需要漸增高活動的量以達到先前效果的歷程，也就是說隨著時間（使用次數）的改變，成癮者對於相同的刺激物感到越來越少的興奮感。

在轉換成藝術語彙時，參考法國-波蘭藝術家羅曼·歐帕卡（Roman Opatka, 1931 - 2011）1965年開始的數字繪畫，該藝術家每天用白色顏料在黑色底的畫布上寫上多個數字（從1開始按順序），而且1972年後每張畫布會加入1%的白色顏料，雖然單一張數字繪畫表現出來的僅是一個看似抽象的平面繪畫，但以整體來看藝術家是以自己的一生來呈現一整個作品（圖16）。回應藝術家歐帕卡的時間藝術，而筆者作品《電玩失序 - 耐受性》採用三連幅，三幅一模一樣的內容，但是逐漸加入白色使其模糊程度不同，一張比一張來的淺，來表現時間或是次數會對成癮物造成越來越弱的效果，因此成癮患者需要更大量或更長時間的使用成癮物質來達到以前相同的興奮感。實際的作法則採取先繪製三幅一模一樣的畫（圖17），再利用噴槍均勻的覆蓋多層的白色，來達到三張不同的深淺不一的效果，來表現時間或次數會對於成癮物造成影響。

電玩角色皮卡丘（Pikachu），是出現在《精靈寶可夢》系列裡各種電子遊戲、動畫、電影、漫畫、卡片遊戲及其它產品的虛構生物「寶可夢」之一。皮卡丘的首次出現是在掌上型遊戲機上發行的《精靈寶可夢 紅·綠》電玩。而由於電視動畫的影響，皮卡丘成為最為知名的角色，也是《精靈寶可夢》系列的象徵。《精靈寶可夢 GO》（Pokemon Go）是一款基於位置服務（Location-based Service）⁸⁵的手機遊戲，並結合了擴增實境來增強玩家遊戲體驗。該遊戲由Niantic, Inc.經由任天堂授權而開發和營運。並於2016年7月發行之手機遊戲。此遊戲讓玩家在現實世界為平台中捕捉、戰鬥、訓練和交易虛擬的「精靈寶可夢」。該遊戲上市引起風潮，初期抓寶聖地萬人空巷，另外地方政府觀光局處使用精靈寶行銷光觀，在燈節與促進旅遊產業下帶動了周邊產業⁸⁶，《精靈寶可夢 GO》改變了玩遊戲足不出戶的問題，讓遊戲玩家必需走出室外收服、訓練「寶可夢」，重新認識自己居住的周邊環境。但相對的也引發了不少隱憂，在世界各地民眾因為邊玩寶可夢邊開車或是騎車時而發生車禍和交通事故層出

⁸⁵ 位置服務，利用定位衛星來得知手持設備位置的系統，如美國的全球定位系統(GPS)，歐洲的伽利略系統，俄羅斯的格洛納斯系統(GLONASS)，中國大陸的北斗系統。

⁸⁶ 王茂臻，〈寶可夢異業結合 促觀光消費〉，《聯合晚報》，2018年10月10日。

不窮，或是邊走邊玩寶可夢也因疏於個人安全而發生交通意外⁸⁷。《精靈寶可夢 GO》的開創性與風潮正慢慢消退的耐受性現象十分適合作為此作品的陳述。

作品《電玩失序－耐受性》結合電玩美學元素裡「真實性」、「誇張化」與「漫畫化」的技法來呈現。



圖 16 歐帕卡 (Roman Opałka) ，《1965/1-∞/Detail 1-35327》，壓克力/畫布，96 x 135 cm。



圖 17 《電玩失序-耐受性》作品中間過程（繪製三幅一模一樣的畫）。

四、戒斷症狀 (Withdrawal symptoms)

戒斷症狀是指成癮患者在中斷或停止使用成癮性物質或活動後所產生心理或生理的改變，並造成身體上不舒服感受狀態或副作用，如顫抖、煩躁、容易發怒、情緒低落、失眠等，患者也因戒斷症狀而無法停止或戒除該成癮物質或活動。

⁸⁷ 綜合報導，〈日本寶可夢 GO 開放滿月造成 79 起交通事故〉，《自由時報》，2016 年 8 月 24 日。

《吶喊》(The_Scream)(圖 18)是挪威畫家愛德華·孟克(Edvard Munch, 1863 - 1944)⁸⁸的代表作品之一。孟克作品的畫面主體是一個極其痛苦表情的人物站立於前景，而在背景充滿鮮紅色映襯下，加上有意圖的對角線式欄杆來強調人物的緊張與疏離感，這種強烈的色彩(紅色、橘色和黃色)，加深畫家表達的痛苦。畫家筆下的說明可讓我們更瞭解這幅畫：

我和兩個朋友走在路上，正看見日落，天空變成血一樣的紅色。

我站住，靠在欄杆上，累極了，血紅的雲霞像火一樣染遍深藍色峽灣和城鎮的上空。朋友繼續走去，我卻留下，嚇得顫抖，我彷彿聽到一聲永無休止的吶喊劃過這一片風景(我覺得我聽到了尖叫)，我畫了這幅畫 - 把天空畫得像真的血一樣。所有的色彩都在尖叫⁸⁹。

有人認為該作品反映現代人在孤離和恐懼中的痛苦，或許也類似當成癮者試圖戒除成癮物時內心的焦慮與心情低落，在煩躁、發怒的情緒當中永無休止的無聲的吶喊。

電玩《太空侵略者》(Space Invader)(圖 19)，為日本電玩公司於 1978 年發行在大型街機的一款二維射擊遊戲。因其它電玩公司於 1979 年跟風模仿該遊戲的電玩《小蜜蜂》(Galaxian)在台灣較為流行，而電玩名稱來至於採用昆蟲造型的外太星生物，而在台灣對此類遊戲統一暱稱為「小蜜蜂」。玩家控制太空梭在畫面下方發射雷射來阻止上方的太空侵略者步步逼進。《吶喊》與《太空侵略者》的連結可強化成癮元素與戒斷症狀的說明性。

作品《電玩失序 - 戒斷症狀》結合電玩美學元素裡的「像素畫風格」與「漫畫化」二種技法來呈現。

⁸⁸ 愛德華·孟克(Edvard Munch, 1863 - 1944)，挪威表現主義畫家、版畫家。他對 20 世紀初德國表現主義有著重大的影響。

⁸⁹ 丁寧，《西方美術史的十五堂課》，臺北：五南，2007 年，頁 485。



圖 18 孟克 (Edvard Munch) , 《吶喊》 (The Scream) , 1893 , 油彩、蛋彩、粉蠟筆和蠟筆於紙板 , 91x73.5cm , 孟克美術館 , 挪威。



圖 19 《太空入侵者》遊戲畫面

五、衝突 (Conflict)

由於對成癮物質或活動投入過多的時間,使得成癮患者與其周遭的人事物產生衝突,或者在自己內心有所衝突,最終成癮活動排擠大部份成癮者的正常作習與社交活動,使得成癮者產生對於日常生活的疏離。

為表現衝突,筆者放棄大部份畫作以風景畫為背景的风格,改以肖像畫的方式呈現主角內心的轉折。畫面設定小孩為主角手握著電玩搖控器正在進行電

玩遊戲的當下，但是因內心還是渴望與人互動，因此回頭望著牆上的藝術作品，小孩渴望如同作品所呈現出來的社交內容，以此來表達電玩活動與內心產生衝突。

牆上的藝術作品是加拿大攝影師傑夫·沃爾（Jeff Wall, 1946 -）⁹⁰的作品《Picture for Women》（1979）（圖 20），代表著小型黑白照片轉向 20 世紀 80 年代大型彩色藝術攝影的重要轉折。在《Picture for Women》中，女人向外頭看，好像觀眾就在她的前面；相機佔據了照片的正中心的位置；而攝影師站在另一邊正在為女人拍照。沃爾仿照馬奈（Édouard Manet, 1832 - 1883）⁹¹的著名畫作《弗利·貝傑爾酒吧》（A Bar at the Folies-Bergère）（1882）（圖 21），其中吧檯女服務生似乎直接從畫面中正看著我們觀眾，而男子在右手邊觀察女子的神情，《Picture for Women》重新建立了藝術歷史系譜，沃爾試圖把已經被觀念主義所捨棄的現代主義圖像藝術重新聯繫起來⁹²。

電玩《Flappy Bird》是一款越南遊戲程式設計師阮河東（Dong Nguyen）於 2013 年開發的動作類型遊戲。該遊戲原本於 2013 年 5 月發布但到了 2014 年 1 月時，此遊戲突然成為美國及中國應用程式下載商店內最受歡迎的免費軟體。此遊戲的下載次數至今已超過 5000 萬次（Matthew Wall, 2014 年 2 月 7 日）⁹³。但在 2014 年 2 月 8 日，遊戲開發者阮河東在社群媒體上發言，指出他計劃將遊戲下架。

阮河東說：「《Flappy Bird》用戶們，我很抱歉，22 小時後，我會將《Flappy Bird》下架。我再也無法忍受了。」⁹⁴

他指出下架決定「與法律問題無關」。下架的原因在阮河東接受《滾石雜誌》訪問⁹⁵時提到最讓他感到難受的是遊戲上癮造成的問題，在他手機上儲存

⁹⁰ 傑夫·沃爾(Jeff Wall) (1946 -) 是一位加拿大藝術家，以其大型背光式照相術和藝術史寫作而聞名。他的攝影作品經常以溫哥華的自然美景，都市腐朽，後現代和工業無特色為背景。

⁹¹ 愛德華·馬奈(Édouard Manet, 1832 -1883)是法國畫家，為寫實派與印象派重要的樞紐。

⁹² Campany, David. *Jeff Wall: Picture for Women*. London: Afterall Books, 2011.

⁹³ Wall, Matthew. "Flappy Bird Windows Phone version appears on website." *BBC News*. 2014/2/7.

⁹⁴ 阮河東於推特(Twitter)上的發言。https://twitter.com/dongatory/status/432227971173068800 (存取日期: 2018/11/21)

著一些訊息，其中一則是一位母親給他的訊息，內容是控訴這個遊戲「讓孩子跟這世界脫節」，另外一則指責他「我學校有十三個孩子玩到手機都壞了還是不放棄，因為這遊戲跟吸毒一樣讓人上癮。」阮河東還收到其他信件，有人說因為遊戲丟了工作，有人說他從此不再跟他孩子溝通。「一開始我以為他們在開玩笑，然後我才知道這遊戲確實對他們造成傷害。」阮河東過去在高中也曾經因為太沉迷於電玩《絕對武力》（Counter Strike, CS），成績不及格而學科被當，也因此對人們的回應心有同感。此電玩可呼應著遊戲上癮造成電玩與人關係之間的衝突，和遊戲制作人對於自身沉迷電玩的經驗與自身創作的遊戲帶來的效應有所衝突，在阮河東將遊戲下架後，有許多軟體或遊戲公司那一年均在他們的應用程式加入彩蛋向此遊戲表示敬意⁹⁶。

作品《電玩失序 – 衝突》結合電玩美學元素裡「真實性」來呈現。



圖 20 沃爾（Jeff Wall），《Picture for Women》，1979，攝影，204.5×142.5cm，透明彩色 cibachrome 相片置於燈箱，龐畢度中心，巴黎。

⁹⁵ Kushner, David. "The Flight of the Birdman: Flappy Bird Creator Dong Nguyen Speaks Out." *Rolling Stone*. 2014/3/27. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/the-flight-of-the-birdman-flappy-bird-creator-don-nguyen-speaks-out-112457/> (accessed 2018/11/12)

⁹⁶ 科技生活 / 綜合報導，〈Android 5.0 隱藏彩蛋公開向 Flappy Bird 致敬〉，《ETtoday 電子報》，2014 年 10 月 19 日。〈<https://www.ettoday.net/news/20141019/415007.html>〉(存取日期:2018/11/21)



圖 21 馬奈 (Édouard Manet)，《弗利•貝傑爾酒館》(A Bar at the Folies-Bergère)，1882，油彩/畫布，96x130cm，考陶爾德學院畫廊，倫敦。

六、復發 (Relapse)

成癮者在戒除成癮物質或活動之後又會重複的回復到先前活動型態的一種傾向；甚至在戒除或控制多年以後，卻可以很快速的回復到典型成癮症狀所呈現的極端生活型態之中，成癮者一直處於這種反覆的狀態當中。

西西佛斯 (Sisyphus) (又譯西緒弗斯、薛西弗斯、西西弗斯等)，是希臘神話中的科林斯國王，有一天不巧看見一隻比凡間鳥兒更碩大華美的老鷹駝著一位閨女到附近的小島去。後來河神阿索普斯 (Aesopus) 因女兒愛吉娜 (Aegina) 失蹤不見因此來到科林斯來打聽消息，最後西西佛斯在河神答應某條河四季長流的條件下，西西佛斯把所見的情形告訴了河神，因此惹怒了宙斯，懲罰他必須在地獄中將一塊巨石推上山頂，但每次西西佛斯到達山頂後巨石卻會自動滾回山下，因此西西佛斯只能重新把石頭推上山頂，如此永無止境地重複下去⁹⁷。西西佛斯的圖像參考自現存於慕尼黑州立古典珍品陳列館的黑彩雙耳瓶 (圖 22) 圖像，此雙耳瓶可以追溯到公元前 530 年。

⁹⁷ 赫米爾敦著，《希臘羅馬神話故事》，頁 366。

而電玩《Rock of Ages》⁹⁸（圖 23）玩家要操控一塊堅硬的巨石其滾動的方向，將防守的敵方粉碎。玩家操作的巨石電玩主角亦是源自於希臘神話西西佛斯裡推動巨石。

作品《電玩失序 - 復發》結合電玩美學元素裡「真實性」、「背景的簡化」、「誇張化」與「漫畫化」等電玩美學元素技法來呈現。



圖 22 黑彩陶器雙耳瓶（西西佛斯的懲罰），州立古典珍品陳列館，德國慕尼黑。（照片來源 <https://en.wikipedia.org/>）

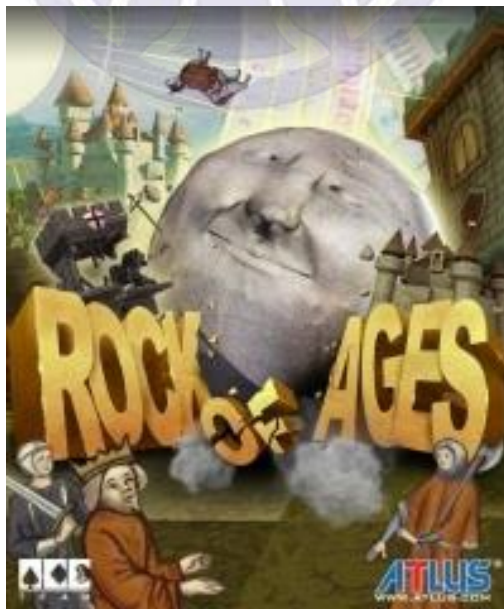


圖 23 《Rock of Ages》電玩包裝封面

⁹⁸ 電玩《Rock of Ages》資料參考《巴哈姆特》電玩資料庫<<https://acg.gamer.com.tw/>> (存取日期: 2018/11/21)

第二節 作品分析

《電玩失序》系列作品是以一件作品來表達一個電玩成癮元素，最終的系列作品共為六件，此章節針對這六件作品進行形式、內容、「電玩角色」以及「電玩成癮元素」的描述與分析。

一、作品《電玩成癮—顯著性》（Gaming Addiction—Salience）（圖 24）

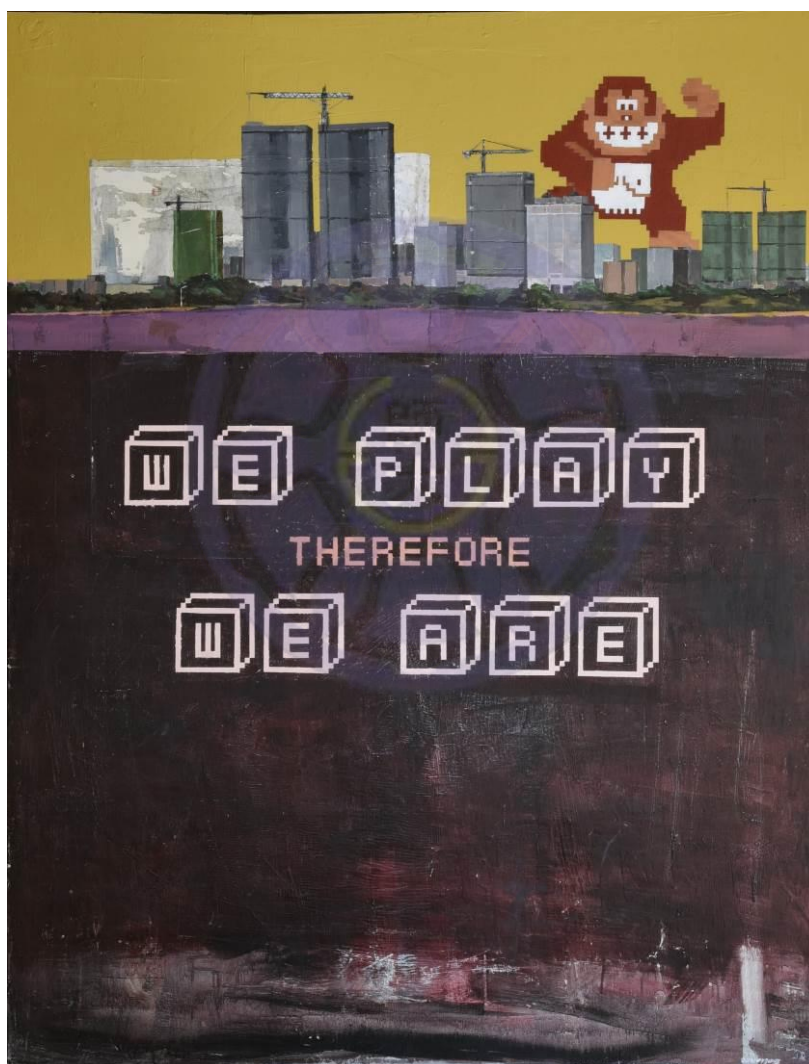
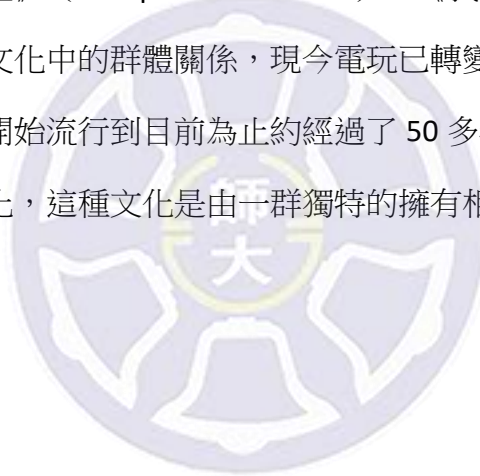


圖 24 鄭力文，《電玩成癮—顯著性》（Gaming Addiction—Salience），2018，石膏、水泥漆、報紙、壓克力與油彩/畫布，145x112 cm。

巨大的猩猩站立於許多塔式起重機豎立的大樓叢林當中，或許說明了這些新開發的大樓正處於被猩猩摧毀的危機當中；上方黃色背景與畫面下方深紅色

的背景形成反差，都市地景僅佔有整個畫面的四分之一，相對之下，下方出現的文字空間卻佔據大部份，讓人連想到電玩遊戲畫面的設定。

電玩成癮第一個要素是成癮者會把電玩做為最重要的事情，佔據生活的大部份時間，即使沒有在玩電玩時但卻無時無刻會想到它，就如同大金鋼出現在城市的幻覺。簡化式的單一色調的背景，廢墟般的城市風景，然而大樓樓頂上的塔式起重機暗示這些建築正在新建中，三者相互形成反差。而且受到電影和電玩的影響之下，漫畫化的電玩角色大金鋼站立於大樓之間，讓我們感覺不出違和感。畫面下方深色空間表現出電玩特殊的文字空間，而文字內容 **We play therefore we are** 是呼應當代藝術家芭芭拉·克魯格（Barbara Krueger）於 1987 年的作品《我買故我在》（I shop therefore I am）。《我們玩故我們在》更著重的反應出一種電玩文化中的群體關係，現今電玩已轉變成重要的人際溝通的橋樑，另外自從電玩開始流行到目前為止約經過了 50 多年，長期下來已經無形中形成一種電玩文化，這種文化是由一群獨特的擁有相同電玩經歷或回憶所組成的社群。



二、作品《電玩成癮—情緒調節》（Gaming Addiction—Mood Modification）（圖 25）



圖 25 鄭力文，《電玩成癮—情緒調節》（Gaming Addiction—Mood Modification），2018，壓克力/畫布，130x97 cm。

在一片山景下出現了一個男子正看著湖水中的倒影，但倒影卻是個擁有誇張的髮型、似乎漫畫中才會出現的角色，神話中美男子納西瑟斯正在池水中看到的倒影卻是知名電玩《最終幻想 7》裡的主要角色，納西瑟斯迷戀水中影像而無法自拔，藉以表達成癮者透過電玩活動來達到一些逃脫或是面對壓力時一種因應策略。

畫面上方出現的風景為位於雪霸國家公園的聖稜線（Holy ridgeline），是臺灣北部雪霸國家公園內的雪山山脈從大霸尖山（標高 3,492 公尺）至雪山（標高 3,886 公尺）連峰間高峻的山稜線⁹⁹。上方清澈湛藍的台灣山脈雪景為下方沉重的主題找到一個喘息的出口，也呼應著美麗的風景或是高山活動是另一種面對壓力時情緒調節的方法。

三、作品《電玩成癮-耐受性》（Gaming Addiction-Tolerance）（圖 26）

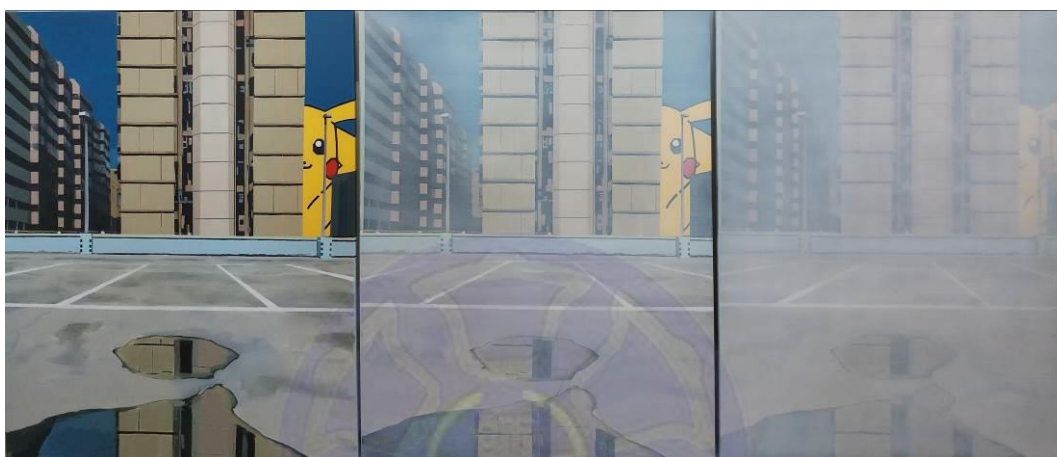


圖 26 鄭力文，《電玩成癮-耐受性》（Gaming Addiction-Tolerance），2018，壓克力/畫布，116x91 cm，（3 連幅）。

巨大的皮卡丘出現在停車場旁的大樓邊，三連幅一幅比一幅更模糊，象徵成癮玩家對電玩的歡樂感會受時間越來越稀釋，成癮玩家轉而需要更多或更長時間的遊戲時間來滿足內心的需求，導致花費越來越多的時間與金錢沉迷與其中。

畫作中的地點是位於台北市萬華區的洛陽停車場（Luoyang Parking lot），停車場座落在繁華西門町的洛陽停車場，其頂樓空曠場域，背景的左右對稱格子狀的大樓，吸引許多人年輕人前往拍照，讓停車場成為外拍打卡的最佳聖地，與巨大的皮卡丘的出現成為相互的呼應。

⁹⁹ 聖稜線資料參考<<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%81%96%E7%A8%9C%E7%B7%9A>> (存取日期: 3018/11/22)

四、作品《電玩成癮—戒斷症狀》（Gaming Addiction—Withdrawal Symptoms）

（圖 27）



圖 27 鄭力文，《電玩成癮—戒斷症狀》（Gaming Addiction—Withdrawal Symptoms），2018，壓克力、油畫/畫布，91x116 cm。

挪威畫家愛德華·孟克的著名作品《吶喊》的人物圖像變成 8-bit 點陣圖像出現在前景，頭頂盤旋著大批《太空侵略者》電玩的圖像，與紅色為基底的抽象背景呼應，表現著恐懼或是焦慮與不安的情緒，訴說著電玩成癮者一旦停止或意圖戒除所產生身體或心理極為不適的症狀，與表現出心中焦躁、害怕情緒。

五、作品《電玩成癮—衝突》（Gaming Addiction—Conflict）（圖 28）



圖 28 鄭力文，《電玩成癮—衝突》（Gaming Addiction—Conflict），2018，壓克力/畫布，145x112 cm。

這是一個以電玩視角出發，看到一個小男孩正在玩電玩的當下，暫時轉身回望身後的攝影作品，攝影作品是男性藝術家為一位女士拍照，而女士好像正向外看著的觀眾們，本件作品是藝術家傑夫·沃爾對法國畫家愛德華·馬奈的著名作品《弗利·貝傑爾酒吧》的回應，兩件作品中都有看的到人際關係的互動（眼神），以及身份或性別的衝突，本件畫作以傑夫·沃爾與愛德華·馬奈的藝術作品為媒介藉以表達由於對電玩活動的投入過多，成癮者與其周遭的人事物與自己內心有所衝突，電玩成癮者在內心或許渴望有著一般人際關係。另外小孩手中握著遊戲機控制器看著攝影作品內的男子，而男子手中握著相機快門線

看著女士，兩者彼此手中都握著控制器，小孩、男子、女士三者彼此間形成有趣的連結。

六、作品《電玩成癮—復發》（Gaming Addiction—Relapse）（圖 29）



圖 29 鄭力文，《電玩成癮—復發》（Gaming Addiction—Relapse），2018，壓克力/畫布，112x145 cm。

西西佛斯日復一日將岩石往山頂移動，但到了山頂岩石就又滾回山下，就如同電玩開發總是想盡辦法讓玩家停留在遊戲當中，設計許多關卡，等玩家過了這關又會有下一關，即使破關了，還是會有隱藏的彩蛋或是勳章獎勵讓玩家尋找和收集，這些日復一日花費了大量的時間在電玩世界，最終新鮮感不再感到無趣時，玩家轉換至下一個最新最流行的電玩，繼續過著西西佛斯的生活。電玩成癮者即使暫時戒除了電玩一陣子，但總是無法自拔回電玩世界沈浸於其中，就如同被懲罰的西西佛斯執行著永無盡頭而又徒勞無功的任務。

畫作中的風景為中央尖山（Central range point）。是海拔 3,705 公尺的高山，位在台灣中央山脈北段，向北面向南湖大山主陵，在台灣百岳排名第 11

高峰。中央尖山南邊是險惡的崩崖，北邊也是寸草不生的峭壁¹⁰⁰。中央尖山的死亡稜線滿是鬆動不穩定的碎石坡，四面下方全都是深不見底的垂直深谷，做為西西佛斯逞罰的地點更顯危險與恐怖的氣氛。

小結：

《電玩失序》系列創作於民國一百零七年十月十八日在板橋四三五藝文特區展出，展出時間為期一個月。雖然本系列創作理念是為了提高大眾對於電玩成癮議題的關心，但觀眾是否接收到創作者的理念又是另一回事，為了消弭創作理念與觀者之間認知的差異，以及期盼資訊能正確傳達到觀眾，筆者特別制作了線上導覽的網頁，並在作品卡上附有導覽網址的二維條碼，供觀眾自行上網瀏覽，每件作品設計一個網頁來提供包含參照藝術史的內容、介紹使用的電玩角色、以及探討的電玩成癮元素，在展出過程中也確實有許多民眾利用二維條碼自行上網瀏覽網頁。另外在展出過程中發現有許多小孩是因為被《電玩成癮-耐受性》作品裡的《皮卡丘》吸引而進到展場，但這些新新人類對於《大金剛》、《太空戰士 7》、《太空入侵者》這些年代較遠久的電玩並不認識，存在世代間的文化差異，然而因為《電玩失序》系列作品並未探討懷舊的情感元素，或許在未來的創作可考慮更流行與熟知的電玩角色來吸引大眾的注意。

¹⁰⁰ 中央尖山資料參考<https://en.wikipedia.org/wiki/Central_Range_Point> (存取日期: 2018/11/10)



結論

如何從複雜概念式文字描述轉換成符號與象徵式的圖像表達，為本創作論文的潛在議題，本系列創作將社會學中的滿足電玩成癮的元素轉換成平面繪畫藝術，中間透過電玩美學、藝術語言轉換；但雖然美學已經不是藝術的必要條件之一，在形式上筆者是將藝術創作視做如同生活而言，而追求美是生活中必要的條件，因此在畫面的呈現從素描到作品完成是總是反覆透過電腦科技在上頭找尋最和諧的狀態。而使用油畫與壓克力作為媒材是目前對筆者對於創作最有心靈契合的媒介，對於一筆一畫停留在畫布的感覺是無法用寫程式、使用繪圖軟體來代替的。不同媒體或文化之間經常會交互影響，筆者試圖以大眾文化圖像藝術慣用的「挪用」手法來指向一種電玩的精神空間，並透過探討電玩中具有哪些繪畫美學元素，並運用到平面繪畫上，來創造更多平面繪畫上的可能性。筆者試圖將電玩文化與台灣在地的人、風景做結合，不僅希望喚起觀者的審美情感連結，也希望透過風景畫、人物畫表達在地性文化的觀點。從概念到作品，雖然或許會有不同的藝術家擁有一樣的概念，但對於中間過程的想法會造就每位藝術家都會最終不同的表現。最後雖然本創作是以符號學與結構主義來建構圖像背後的語義，試圖從結構主義找尋挪用的神話深層結構，但這或許也造成後結構主義所批判這種反對理性中心主義讓我們陷入二元對立的思考邏輯缺陷當中，不過以結構主義當作為一個創作輔助工具，藉由本創作提出科技與精神的對立與人們沈溺於電玩上的反思。最後期望以藝術創作將電玩成癮這種嚴肅議題，利用在內心交織的新舊、內外、真假的感覺轉化成讓人放鬆、釋放憂鬱的平面繪畫，來提高大眾對於電玩成癮議題的關心。

因為《電玩失序》系列作品最後的實作與展覽時程緊迫，因此在作品呈現上是用一件作品來表達一種電玩成癮元素，最後完成的系列作品一共為六件作品，在未來希望能繼續擴大這個系列作品的數量，讓所有電玩成癮元素都能有多張作品並展現出不同的樣貌與豐富性，並且也可以有更多的創意發想。另外

多幅作品裡的電玩角色的選擇筆者並沒有著墨太多，單純是為了搭配畫面的內容，並以筆者的經驗來選擇與搭配，因此出現的電玩角色多為年代較早與經典的角色，或許未來選擇上可以更多元與包含更多的意涵與考據。除此之外對於未來創作希望不只僅局限於電玩文化，或許在科技成癮或是其它文化來探討，電玩成癮僅僅是一個在創作上的命題，或許是最接近筆者本身的經驗，但希望從不同的文化層面也能有激起不同的創意與想法，最終或許由許多的文化統合在一個特別的空間，自成筆者特殊的繪畫空間。而台灣在地的風景畫對於筆者就是一種對於文化在地性的觀點與表達，而要如何不在既有的圖像典範中，在難以辨視或差異極小的不同地區風景中找出差異性或獨有的在地性特點這也是筆者持續探索與尋找的目標。



參考文獻

中文書目:

- 丁寧，《西方美術史的十五堂課》，臺北：五南，2007年。
- 王秀燕，《國中生電腦網路沈迷現象之研究》，國立政治大學教育學系，2002年。
- 朱友意，《大眾文化圖像的藝術》，國立師範大學美術系，2013年。
- 朱光潛，《西方美學史》，上卷，北京：人民文學，1963年。
- 李醒塵，《西方美學史教程》，臺北：淑馨，1996年。
- 李佳馨，《羅蘭·巴特符號學「方法論向度」之研究》，東吳大學哲學系，2001年。
- 林宏璋，《後當代藝徵候：畫寫於在地之上全球在地化》，臺北：典藏藝術家家庭，2005年。
- 林誼杰，《電玩成癮傾向及其相關因素研究》，中原大學心理學系，2003年。
- 陳學明，《文化工業》，臺北：揚智，1996年。
- 高宣揚，《後現代論》，臺北：五南，1999年。
- 高嘉鴻，〈從 *Cariou v. Prince* 案看美國合理使用第一要素中「轉化利用（transformative use）」的判斷〉，《智慧財產權月刊》，192期，經濟部智慧財產局，2014年。
- 曾少千，〈我買故我在：芭芭拉·克魯格與消費文化〉，《臺大文史哲學報》，五十八期，臺大文史哲系，2003年5月。
- 黃文叡，〈現代藝術中的大眾文化〉，《藝術家》，316期，臺北：藝術家，2001年。
- 趙靖宇，《宅經濟，這樣賺》，臺北：高寶國際，2009年。
- 潘東坡，《20世紀美術全覽》，臺北：相對論，2002年。

潘東坡，《古代西洋（19th前）美術全覽》，臺北：相對論，2007年。

劉瑞琪，〈扮裝、變體與假面：辛蒂·雪曼的詭態諧擬〉，《中外文學》，32卷，7期，國立臺灣大學外文系，2003年12月。

劉宗德，《電動玩具類遊藝場業管理與發展之研究》，行政院研究發展考核委員會，1996年。

溫嘉民，《國中學生人格特質、電玩成癮傾向與人際關係之研究》，國立彰化師範大學教育研究所，2006年。

趙梅華，《電腦冒險遊戲對國小高年級學童的創造力、問題解決能力與成就動機之影響》，臺南師範學院，2002年。

謝東山，《藝術批評學》，臺北：藝術家，2006年。

中譯書目:

李維·史特勞斯著，周昌忠譯，《列維-斯特勞斯文集 神話學：生食與熟食》，北京：中國人民大學，2007年。

李維·史特勞斯著，李幼蒸譯，《野性的思維》，臺北：聯經，2009年。

亞瑟·丹托著，鄧伯宸譯，《美的濫用》，臺北：立緒文化，2008年。

亞瑟·丹托著，鄭惠雯譯，《在藝術終結之後-當代藝術與歷史藩籬》，臺北：麥田，2010年。

肯尼斯·克拉克著，廖新田譯，《風景入藝》，臺北：典藏藝術家庭，2013年。

神林恆道、潮江宏三、島本浣合著，潘禧譯，《藝術學手冊》，臺北：藝術家，1996年。

索緒爾著，高名凱譯，《普通語言學教程》，北京：商務，1989年。

梅洛龐蒂著，龔卓軍譯，《心與眼》，臺北：典藏藝術家庭，2007年。

康丁斯基著，余敏玲譯，《藝術中的精神》，臺北：華滋，2013年。

赫米爾敦著，宋碧雲譯，《希臘羅馬神話故事》，臺北：志文，1998年。

瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特著，陳品秀譯，《觀看的實踐：給所有影像時代的視覺文化導論》，臺北：臉譜，2009年。

諾伯特·林頓著，楊松鋒譯，《現代藝術的故事》，臺北：聯經，2003年。

羅莎林·克勞斯著，連德誠譯，〈格子〉，《前衛的原創性》，臺北：遠流，1996年。

羅蘭·巴爾特著，李幼蒸譯，《羅蘭·巴爾特文集- 符號學原理》，北京：中國人民大學，2008年。

Argan, Giulio C.著，曾培譯，《藝術史學的基礎》，臺北：東大圖書，1992年。

Culler, Jonathan.著，張景智譯，《索緒爾》，北京：中國社會科學，1989年。

Freud, Sigmund.著，楊庸一譯，《圖騰與禁忌》，臺北：志文，2004年。

Featherstone, Mike.著，趙偉紋譯，《消費文化與後現代主義》，臺北：國立編譯館，2009年。

Hebdige, Dick.著，徐洵蔚譯，〈壞品味〉，《後普普藝術》，臺北：遠流，1996年。

Wertheim, Margaret.著，薛絢譯，《空間地圖》，臺北：台灣商務，1999年。

西文書目:

Anderson, C. A. and Dill, K. E. "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life," *Journal of Personality and Social Psychology*. 2000.

Campany, David. *Jeff Wall: Picture for Women*. London: Afterall Books, 2011.

Chorost, Michael. "How I kicked my addiction the iPhone game angry birds," *Psychology Today*. 2011/01/04.

Chow, Andrew R. "Copyright Case Over Richard Prince Instagram Show to Go Forward," *The New York Times*. 2017/07/20.

Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins, 2008.

Devine, Theresa Claire. "Art as an Innovation for Games: A Closer Look at Role of Art in Games," *International Journal of Art and Humanities*. Vol. 2 No. 4, August 2016.

Drohojowska-Philip, H. "She Has a Way with Words," *Los Angeles Times*. 1999/10/17.

Egenfeldt-Nielson, S., Smith, J.H., Tosca, S.P. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York: Routledge, 2008.

Freud, Sigmund. *On Narcissism : An Introduction*. Verlag: White Press, 2014.

Fung, Anthony. *Global Game Industries and Cultural Policy*. Cham: Springer, 2016.

Griffiths, Mark D. "Nicotine, tobacco and addiction," *Nature*. 384, 18, 1996.

Griffiths, Mark D. "Addictions: Meet the researcher." *Psychology: The Science of Human Behaviour. 6th Edition*, London: Hodder&Stoughton, pp.116-117, 2010.

Kushner, David. "The Flight of the Birdman: Flappy Bird Creator Dong Nguyen Speaks Out," *RollingStone*. 2014/3/27.

McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin press, 2012.

Ryan, Richard M. "The motivational pull of video games: A self-determination theory approach," *Motivation and Emotion*. 30, 4, 2006.

Rosenberg, Harold. *The tradition of the new*. London: Thames and Hudson, 1962.

Selnow, Gary W. "Playing Videogames: The Electronic Friend," *Journal of Communication*. Volume 34, Issue 2, 1984.

Scantlin, R.M. *Interactive media : An analysis of children's computer and video game use*. The University of Texas at Austin, 2000.

Sherry, J., and Lucas, K. "Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference," *International Communication Association*. San Diego: CA, 2003.

Turkle, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster, 1997.

Wilson, Simon. *The Tate Guide to Modern Art Terms*. London: Tate Publishing, 2008.

Yoon, Gunwoo, and Vargas, Patrick. "Avatars and real-world behaviour - Channelling Superman," *Economist*. 2014/2/12.

網路資源:

(Internet Movie Database: 電影資料庫) <<https://www.imdb.com>>

(The doteater: 電玩歷史)<<http://thedoteaters.com/>>

(Newzoo 電玩產業調查報告) <<https://newzoo.com/>>

(維基百科) <<https://en.wikipedia.org>>

(巴哈姆特: 電玩介紹) <<https://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=43742>>