「網路 ・ 人類學」專號（二）：個案研究
考古人類學刊・第 86 期・頁 43-68・2016
DOI:10.6152/jaa.2017.6.0003

「真實」的復歸：
擴增實境遊戲 Ingress 社會文化意義之分析

黃 厚 銘*

摘 要

Ingress 是原屬 Google 的 Niantic Labs 於 2013 年公開推出的擴增實境（Augmented Reality，AR）遊戲。不同於既有虛擬實境（Virtual Reality，VR）線上遊戲，Ingress 的遊戲設計使玩家一方面必須行走於真實世界中，另一方面卻得經由手機上的 APP，才能看到架構在真實世界之上的虛擬實境。基於作者數年來的參與觀察，本研究企圖凸顯擴增實境遊戲相較於虛擬實境線上遊戲，在社會文化意義上的特色。

本研究以「真實」的復歸為題，依序從最顯而易見的空間的復歸開始，延伸至時間的復歸、身體的復歸、身分的復歸與地域性層級組織的復歸等方面來呈現擴增實境遊戲的特性。甚至以研究者個人所參與策劃的一個結合 Ingress 的社會運動，以及這段期間醞釀設計經驗研究時的挑戰為例，來說明擴增實境遊戲、尤其是 Ingress 對社會運動與經驗研究的影響，以期呈現擴增實境遊戲有別於既有虛擬實境線上遊戲的特色。

關鍵字：時間、空間、身分認同、地域性層級組織、研究方法

* 國立政治大學社會學系副教授

臺灣大學學術期刊資料庫

Journal of Archaeology and Anthropology • 86 : 43-68 • 2017

The Return of the "Real": The Social-Cultural Implication of Ingress

Hou-ming Huang*

ABSTRACT

Ingress, an augmented reality (AR) game, was developed by Google's Niantic Laboratory in 2012. Our detailed literature review shows, though, that to date very few scholars have paid attention to the cultural and social significance of this game. Combining GPS technology in mobile phones and Google Maps with a virtual reality (VR) game and the real world, Ingress requires players to walk in the real world in order to occupy various virtual portals in the game world. This is the reason why the experience of playing Ingress is entirely different from that of playing all previous VR online games.

This paper argues that the social and cultural significance of AR games is the return of the "real". The influence of AR technology, taking Ingress as the exemplar, is explored in this paper from the following aspects: the return of space, the return of time, the return of the body, the return of identity, and the return of regional, hierarchical organizations. In all these aspects, we also try to clarify that the "real" that is returned to in Ingress is not the real as it exists without AR technology, which is why the word real is used with quotation marks.

Keywords: Time, Space, Identity, Regional Hierarchical Organization, Research Method

* Associate Professor, Department of Sociology, National Chengchi University

臺灣大學學術期刊資料庫

前言：遊戲與擴增實境遊戲的社會文化意義

說起「遊戲」，總會聯想到「遊戲人間」或「玩世不恭」這一類的成語，而讓人有「難登大雅之堂」的感覺。然而，早在 1938 年，荷蘭學者 Johan Huizinga（1955）就曾提出 Homo Ludens 的概念，並以此寫就一本影響深遠的著作，來與西方長期以來界定人類本質的 Homo Sapiens（智人，亦即人是理性的動物）或 Homo Faber（工具人，人是製造工具的動物）等思想相互對話。從而主張，遊戲才是人類文明進展的關鍵動力。法國社會學家 Pierre Bourdieu（1990）也曾以遊戲概念來描繪包括經濟、政治、學術、藝術等社會世界中的各個場域(field)。並且也和 Huizinga 所謂遊戲的嚴肅性很類似地，使用了當真地玩（play seriously）的概念來描繪投入遊戲的狀態。

此外，晚近盛行於資訊科技或教育、商業領域的遊戲化（gamification）概念，也在在顯示出遊戲已經不再只是當今社會文化現象中不值得重視與了解的邊陲現象。更重要的是，Pokémon GO 的風行全球及其曾經在北投或南寮等地所帶來的人潮等影響，亦使得包括政府與學術界在內的社會各界，不得不對擴增實境（augmented reality，AR）遊戲這有別於過去線上遊戲的新遊戲型態感到好奇。

實際上 Pokémon GO 的成功，有賴於 Niantic Labs 更早開發的另一款擴增實境遊戲 Ingress 作為基礎。首先，Ingress 可以說是在此之前唯一能夠成功把擴增實境技術與遊戲結合，並在全世界的規模中帶動風潮的另一個擴增實境遊戲。其次，更直接的關係是，Pokémon GO 裡的補給站或道館都是以 Ingress 玩家在 Ingress 裡所建的「塔」(portal）為基礎設置的。因此，即便 Ingress 的知名度並不如 Pokémon GO，本研究認為，以堪稱擴增實境遊戲鼻祖的 Ingress 為分析對象，將更有助於了解擴增實境遊戲不同於先前虛擬實境（virtual reality，VR）遊戲的特色。

Ingress 是原屬 Google 的 Niantic Labs 早在 2013 年公開推出的擴增實境遊戲（但於 2012 年即實施封測）。雖然它不若 Pokémon GO 吸引眾多目光，但它本身實際上也是一個頗為盛行的遊戲。例如，在台灣，新北市、台南市與台北市政府都曾先後全力配合該遊戲的大型活動來促進觀光發展。不同於既有虛擬實境的線上遊戲，Ingress 的遊戲設計使玩家必須一方面行走於真實世界中，另一方面得經由手機上的 APP，才能看到架構在真實世界之上的虛擬實境。這種在玩家的真實世界之上疊加了一層虛擬實境的設計，正是擴增實境遊戲獨特之處，也將是本研究聚焦的核心現象。

Marshall McLuhan 在分析電話的社會文化意義時，曾經用一個生動的比喻來凸顯電

臺灣大學學術期刊資料庫

話這個媒介本身的影響。他說電話的出現讓應召女郎（call girl）取代了阻街女郎（McLuhan 1964: 263, 266）。同理，本研究主張，擴增實境遊戲的影響，也不同於過去虛擬實境線上遊戲造成足不出戶、廢寢忘食等網路沉迷的問題。因此，基於作者數年來在 Ingress 中的參與觀察，本研究企圖以此為研究對象，釐清擴增實境遊戲相較於虛擬實境線上遊戲在社會文化意義上的特色。至於同為擴增實境遊戲的 Pokémon GO 與 Ingress 之間的差異，及此一差異影響下的不同遊戲文化，則受限於本文的篇幅與主題，將以另一篇文章處理。

網際網路、線上遊戲與網路沉迷症候群

義大利裔的法國思想家 Paul Virilio 以其速度學（dromology）聞名於世（Virilio 2006）。Virilio 認為整個人類文明的發展可以用「加速」這個概念來總結之。但從機械媒介的速度到電子媒介的光速之間的加速進程中，有個從相對速度到絕對速度、量變到質變的重大差異。這使得 Virilio 將他自己的分析重點放在電子媒介的即時速度對當代文化的影響。實際上，Virilio 的說法也呼應了 McLuhan 的媒介理論。只要細心閱讀 McLuhan 的著作，讀者將會發現，從口語、文字印刷術、到電子媒介的發展過程，之所以對社會文化的影響會由「去部落化」「逆轉」為「再部落化」，關鍵也是在於媒介從相對速度「加速」至絕對速度的結果（McLuhan 1964）。但也從這裡開始，Virilio 對電子媒介影響的評價，與 McLuhan 對「地球村」的樂觀期待有了相當大的差異（黃厚銘 2009: 139-175）。

跟 McLuhan 非常類似地，Virilio 自創了許多概念來凸顯電子媒介有別於機械媒介的特性與影響。他指出，即時（real time）性的電子媒介將取消了真實空間（real space），並以此時（now）取代此地（here）（Virilio 1995: 51, 1997: 10-11, 14, 17, 37, 142; Virilio et al. 1999: 151）。乃至於，相對於過去，所有的時間都是與空間密切相關的在地時間（local time），現在則只剩下統一的全球時間（global time）（Virilio et al. 1999: 17, 122, 125）。進而，這也使得人與人之間的距離或間隔，從機械接近性（mechanical proximity）轉變成電磁接近性（electro-magnetic proximity），從空間間隔、時間間隔，轉變成他所謂的第三種間隔（the third interval），也就是光線間隔（light interval）（Virilio 1997: 3, 12-13, 39-40, 50-52, 56, 62, 132）。從而，他主張：「事實上，『互動性（interactivity）之於社會，正如放射性（radioactivity）之於物質』。放射線是物質的組成元素，但也能

臺灣大學學術期刊資料庫

藉著切割來摧毀它。互動性也一樣，它可以帶來社會融合，但在全世界的規模下，也有摧毀、瓦解社會的能力。」（Virilio et al. 1999: 91）。

相應於此，Virilio 認為，當下盛行的身體終端機（body terminal）（人人坐在電腦前面），也意味著身體的終結（termination）。我們對世界的感知，從視覺暫留（retinal persistence）變成終端機人（terminal-man）的身體暫留（bodily persistence）（Virilio 1997: 11）。但實際上，身體也早已失去重要性，因而也無異於消失。旅行也變成出發即抵達的普遍抵達（general arrival），但事實上卻是徹徹底底的遲鈍（inertia）（Virilio 1995: 92-93, 1997: 16, 20, 32, 56, 121, 125, 128, 143）。對此，相應於研究自然環境污染的綠色生態學（green ecology），Virilio（1997: 41, 58-59）提出他的灰色污染、灰色生態學的概念來指出即時性電子媒介對當代社會文化所帶來的諸多負面影響。而之所以是灰色，是因為當一切事物都在眼前一閃而逝時，我們看到的只會是一片灰色。

總結來說，Virilio 的諸多著作指出，即時性電子媒介的絕對速度以時間取代了空間，導致真實空間與在地（地方）的消失。但當時間也只剩下此時（now）、一切都在瞬間完成或達到時，時間也無異於消失。從而，這一切也取消了血肉之軀的地位，威脅到人類存有的本質，隨之，人際關係或人際互動也變得虛幻不實，此即他所謂的普遍事故（general accident）（Virilio 1997: 131, 139）。當然，此處所謂空間或身體的「消失」，可以說是現象學意義上的。亦即，儘管實際上不論是經由 Google 地圖環遊世界，或在房間裡玩線上遊戲時，空間與身體就其客觀存在而言，都並未消失。但就日常生活實作的意向而言，則因為不具意義而無異於消失。

例如，網際網路加上線上遊戲對玩家們帶來的影響，過去最受抨擊的便是所謂的網路沉迷症候群。姑且不論這是否是線上玩家普遍的樣態，但從早期文字介面的 MUD 開始，就不斷有哪個玩家因而休學退學的傳說。更不用說，後來為了天幣或線上遊戲的裝備，鋌而走險入侵系統或企圖詐騙的相關報導也時有所聞。此外，因線上遊戲中的戀情失敗而心碎、痛苦不已的例子也並不罕見。線上遊戲之所以具有這麼大的魅力，這與其故事背景與遊戲設計所提供的制度幻想（institutional illusion）、以及在此制度幻想的基礎上，遊戲玩家之間幻想交互感應（collusion of illusion）所形塑的人際幻想（interpersonal illusion）關係密切（黃厚銘 2001）。

此處制度幻想與人際幻想的概念區分，靈感分別來自 Bourdieu 與德國社會學家 Niklas Luhmann。前者以遊戲概念來描繪社會世界中各種不同場域（field）的運作，並以幻想（illusion）在字源上與遊戲之間的密切關係來凸顯投入遊戲（il-lusion）時當真地

臺灣大學學術期刊資料庫

玩（play seriously）的狀態（Bourdieu 1990: 87, 177; Bourdieu and Wacquant 1992: 98-100）。而後者則明確指出：「信任（trust）建立在幻想之上。」（Luhmann 1979: 32），並提出系統信任與個人信任的概念區分。藉此，本文將遊戲的制度幻想界定為遊戲的故事背景、規則等由遊戲設計者所提供的遊戲架構，而人際幻想則是指在資訊來源受限的情形下，對其他玩家的個人特質的認知。而幻想的交互感應概念所要強調的，則是基於知識社會學所謂現實的社會建構（the social construction of reality）之基本立場，企圖彰顯在這些幻想交互作用下產生的實效性（virtuality）（黃厚銘 2001）。藉此，線上遊戲將遊戲玩家緊緊地閉鎖在其虛擬社群與模控空間中，以致與真實世界及其人際關係發生斷裂。

簡言之，我們對於網際網路與線上遊戲所導致的真實空間、真實時間、真實身體、真實人際關係等等的取消感到憂慮。從而，也將虛擬（virtual）一詞等同於虛假、虛幻、虛空，並用以描述網際網路的影響。此一擔憂甚至後來也進一步擴及了對手機普及的評價，而反映在諸如低頭族、整天滑手機等負面用語之中。

然而，在手機普及、盛行之前的網際網路時代，或許 Virilio 的分析有其參考價值。就像人們用網路沉迷症候群的概念，來描繪那些整天足不出戶，隔著網路與他人交流聊天、玩線上遊戲、談網路戀情、或從事虛擬性愛的宅男腐女們。但手機相對於網際網路的最大特色就在於，手機比筆記型電腦和無線網路都更徹底地讓人們從電腦網路插孔與桌上型電腦邊解放開來。手機的可攜性帶來了即刻連結的特性，人們可以隨時隨地與任何距離以外的他人溝通互動，但在此同時，他們都很可能仍然以真實的身體在真實世界中行走移動著。這在人際關係上導致了雙面舞台與公私交錯等特殊處境。亦即，手機使用者很可能一方面與遠距的親友交談，但同時卻也置身於公車或捷運等大眾運輸系統或聚餐的場合中。而前述處境卻也顯示出，真實空間與真實的身體並沒有在手機使用者利用手機溝通的當下消失於無形。就這一點而言，這是有別於關在自己房間，不管家人朋友、廢寢忘食地沉迷於網路的宅男腐女之形象（黃厚銘、曹家榮 2015: 44-51）。

此外，前述 Virilio 的速度學對於電子媒介如何影響當代社會文化的分析，雖已不同於早期的技術哲學家 Jacques Ellul（1964）等人以大寫的技術（Technology）來涵蓋所有的技術本質。而能夠正視電子媒介不同於機械媒介的技術特性。並從中凸顯出速度、加速、乃至於電子媒介的即時速度作為理解技術對社會文化之影響的核心地位。但本文則採用技術現象學家 Don Ihde（1990）的觀點，認為這種對技術特性的理解，還

臺灣大學學術期刊資料庫

必須針對個別技術的技術特性做更細緻的分析。因此，諸如 Ingress 這類擴增實境遊戲之所以可能，雖然與電子媒介即時傳輸遊戲畫面的速度有關，卻額外利用了 GPS 技術而能夠將真實世界與虛擬實境加以結合，因而不同於一樣架構在網際網路等電子媒介的虛擬實境線上遊戲。甚至，我們也需要關注形塑前述個別遊戲敘事與遊戲規則等遊戲架構之差異所形塑的個別遊戲之特色。這些都可說是 Ihde 所謂科技的物質性（materiality）。

再者，根據 Ihde（1990）技術現象學的關係主義（relationalism）觀點，在人——技術——世界三者之間，有著相互定義的關係。故而，不論是人、技術，或是世界，都沒有固定不變的本質。從而，不論是人類的自我認識或是對於世界的感知，都受到技術的影響。從這個角度來看，Virilio 有關即時性電子媒介危及人類存有本質的慨嘆，正是以身體（尤其是肉體）作為人類本質性構成要素的表現。並且，在另一方面，Virilio 著眼於電子媒介即時速度取消空間與身體的分析，卻也無法適用於將真實世界與虛擬實境結合起來的擴增實境科技。

因此，本文一方面企圖藉由對 Ingress 此一擴增實境遊戲之社會文化意義的分析，指出擴增實境技術所帶來的空間、時間、身體、真實身分，與真實組織等真實的復歸；但在另一方面，卻也主張，這種經由特定科技中介而復歸的人與世界已然有別於沒有此一技術之前的世界。換言之，Ingress 此一擴增實境遊戲雖然不同於過去的虛擬實境線上遊戲，而導致真實的復歸，可是所復歸的「真實」，不論是就人類的自我認識或是對世界的感知，都已經有所改變。因此，本文以加上引號的「真實」來表現其間的複雜意涵。事實上，這也呼應了技術哲學的開創者、同時也在現象學的發展佔有一席之地的 Martin Heidegger 對科技與人類或世界之間關係的看法。簡言之，Heidegger（1993）主張，技術是世界的揭顯（revealing）方式，但任何揭顯都同時是一種遮蔽（concealing）。循此，擴增實境遊戲既讓真實復歸，卻也同時讓真實的某些面向被遮蔽，以致復歸的真實也已然不同於源源本本的真實，而是和擴增實境遊戲發生關係後的「真實」。

擴增實境遊戲與虛擬實境線上遊戲：Ingress 的重要性與遊戲設計

隨著手機的技術特性納入了 GPS 衛星定位系統等元件，融合了虛擬世界與真實世

臺灣大學學術期刊資料庫

界的擴增實境也因應而生。有別於和真實世界相隔離的虛擬實境，擴增實境是在真實世界之上再架接、新增另一個層次的虛擬實境，不過此一虛擬實境的運作卻與真實世界密不可分。過去線上遊戲的玩家只要有網路，就可以暫時切斷與真實世界及其身分認同或人際關係的聯結，藉由前述制度幻想與人際幻想進入天馬行空的模控空間之中。但相對於此，擴增實境遊戲的遊戲玩家為了玩遊戲，卻得在真實空間（世界）中不斷行走移動。與此同時，也得不斷盯著手機螢幕，以便看到外加在真實世界的虛擬實境，以便參與遊戲的進行。這就是 Ingress 擴增實境遊戲的最大特色。

如前所述，Ingress 並非唯一的擴增實境遊戲。甚至，像是 Foursquare 這一類的打卡遊戲，也算是擴增實境的遊戲，所不同者只是支撐制度化幻想的敘事性質強弱之別而已。可是 Ingress 以及後來以此為基礎再與日本 Pokémon 公司合作推出的 Pokémon GO，於全世界所帶動的風潮顯示出，要了解擴增實境遊戲的社會文化意義，Ingress 可以說是最具代表性，也是最不可或缺的起點之一。

Ingress 的制度化幻想架構是，WWW（World-Wide-Web）發源地的歐洲高能物理研究中心（CERN）的科學家發現了一個神祕的能量物質 XM，啟蒙軍（綠軍）的探員們（agents）認為該物質對於人類能力的提升有所幫助而致力於推廣；而反抗軍（藍軍）的探員們則認為此一物質最終將對人類造成重大的危害，因此努力阻止該物質的擴散。藍綠兩軍即是在此認知差異下，在全世界爭奪與擴大各自的勢力範圍。地盤的佔領需要藉由把現實世界的據點（portal、塔）以線連接起來，並由相連的三點構成一個三角形的控制區域（Control Field, CF）。地盤的大小以 MU（Mind Unit）值來計算。而探員們所擁有的裝備，大體上可以分類為武器與防具兩大類，前者用以破壞敵軍的塔、連線與 CF；後者則是用來提昇塔的防禦力、連線能力等等。這些裝備都得藉由摸塔（hack）取得。等級越高的探員摸等級越高的塔，就能取得等級越高的裝備和數量。塔的等級，則取決於建塔所使用的共振器（resonator、腳）的等級。最高等級的塔是由八位八等以上玩家各貢獻一支等級為八的共振器所建成的。

Ingress 遊戲在正式公開後第一年，探員只分為八等，每個探員所能擁有與使用的裝備等級，以其等級為上限。也就是說，等級四的探員只能使用最高等級為四的武器與防具。有趣的是，該遊戲在正式公開的第二年，又把最高等級提升為十六等，但不論是武器還是防具，卻都沒有相應的等級提升，也就是還是維持在最高等級為八的情形。再加上建塔時的一些細節上的設計，使得八等以上的探員，在攻擊與防禦上的能力都相差不大。甚至在建塔時還非得由八位等級超過八的探員，各貢獻一支等級為八

臺灣大學學術期刊資料庫

的腳，才能夠蓋成一個八塔。這一類的設計，使得 Ingress 中八等以上的探員們在地位上沒有太大差異，並且很需要相互合作。此外，若是要連出一個面積很大的 CF，即使不考慮必須清除阻礙連線的「擋線」，因為所需在真實空間中移動的距離過大，往往也會需要多人的合作才可能成功。

更重要的是，這一切都只能藉由特殊的偵測器才看得到，也就是安裝了 Ingress APP 的手機或平板電腦等能夠隨時隨地連上網路的行動裝置。此外，藉由這偵測器的畫面，有經驗的探員們，還可以根據塔被佔領的變化、各別塔的插腳位置、噴線方向、乃至於路途上 XM 被能量不足的探員所吸收的情形等等，來判讀其他探員所在的實際位置。而由於 APP 本身所提供的通訊能力極為有限，但遊戲本身的設計卻使得友軍之間的合作，以及相互通報敵軍的位置與行動等等都變得非常重要，因此藍綠兩軍的探員們各自發展出不同的通訊方式。像是在 Telegram 日漸盛行之前，藍軍習慣使用 line，綠軍則使用 Google+。

綜上所述，Ingress 無論是在擴增實境的技術特性，還是在其導引出玩家幻想交互感應的遊戲設計上，都有其足以作為研究焦點的重要性。接下來，本文將先回顧近年關於 Ingress 的一些研究成果。本文將指出這些研究多半缺乏對於 Ingress 遊戲實作的微觀分析，因而無法掌握 Ingress 這類擴增實境遊戲對於日常生活帶來的轉變。相對地，本文則主要基於作者自身投入 Ingress 多年實地參與觀察的了解，以「真實」的復歸為主題，分就空間的復歸、時間的復歸、身體的復歸、以及人際關係的復歸幾方面，挖掘擴增實境遊戲有別於虛擬實境線上遊戲在社會文化上的意涵，並藉此和前述 Virilio 的速度學對話，從中凸顯出當代手機的技術特性和先前的網際網路等其他電子媒介的不同之處。

作為適地性遊戲的 Ingress

在既有的研究中，Shira Chess（2014）的研究是以 Ingress 遊戲為主題，探討「地理科技的遊戲化」如何透過 AR 科技改變了我們對空間、社群、文化的認知。她認為，「地緣媒介」（geomedia）的特性，讓這款遊戲可以同時在全球與地方兩種層次協商社群與空間的複雜關係。所謂「地緣媒介」指的是結合了網路、GPS 地理定位、擴增實境技術的電子媒介，換言之就是現今普遍的智慧型手機。進而，Ingress 創造了複雜的數位敘事和遊戲空間，結合全球主義（globalism）與地方主義[1]（regionalism）。Chess 這篇論

臺灣大學學術期刊資料庫

文注意到多項科技的結合，產生了遊戲的新型態，而新型態遊戲又讓玩家從而獲得了在全球與地方之間進行參與、對話的能動。然而，可惜的是，她的研究欠缺一致的理論觀點來組織與深化她的發現。

Dale Leorke（2015）則做了更細緻的歷史耙梳，以說明擴增實境遊戲的緣起。他將 Ingress 這類需要透過 GPS 定位的遊戲視為一種「適地性遊戲」（Location-based games, LBG），這種類型的遊戲起源於 2001 年，而現在則逐漸普及出現在智慧型手機 APP 中。Leorek 認為，LBG 遊戲的發展，乃源於 21 世紀興起的「地理定位藝術運動」（locative art movement），進而發展到今天商業導向的適地化媒介。地理定位藝術運動是對都市公共空間進行一種遊戲式重新規劃的前衛藝術行動，但爾後卻變得越來越商業化，使原本的藝術運動，被日益擴大的數位遊戲所取代。

Leorek 以 Ingress 為例，認為 LBG 遊戲已進入了主流遊戲市場。相較於早期的 LBG 遊戲作為一種藝術與學術研究目的的設計，現在的 LBG 遊戲已經越來越朝向商業導向，集中在對消費者的吸引，以及遊戲市場的發展。從而，Leorek 的研究最後指向 LBG 遊戲發展的經濟面向，並對這個歷史沿革進行批判，他舉出許多商業化的角色扮演的 LBG 遊戲已經完全為獲利而開發，而玩家在遊戲中儼然成了為遊戲廠商勞動的勞動者。以致原有的那些前衛、挑戰體制與都市生活的價值，在商品化的遊戲市場中已不復見。

Leorek 採取批判的立場，認為市場化是殺死理想的毒藥。但以 Ingress 遊戲而言，這種立場顯然充滿了誤解與過度悲觀。首先，Ingress 有別於 Leorek 所例舉的商業遊戲，雖然遊戲中的商店也讓玩家可以購買有助於遊戲便利性的工具，但那些商品並非決定一個玩家遊戲等級與遊戲能力的關鍵因素，因此並沒有明顯的營利企圖。其次，正如普遍化與商品化的藝術作品並不一定會摧毀藝術，反而是讓常民更有機會接觸藝術，更能夠透過藝術進行社會改造一樣，普遍化與商品化也並不一定會讓遊戲脫離 LBG 原有的學術理想。更重要的是，Leorek 的研究並沒有深入 Ingress 遊戲的核心與細部來加以分析。而這則是本研究所要著力之處。

Nathan Hulsey 與 Joshua Reeves（2014）則以 Ingress 遊戲為例，討論 Google 利用 Ingress 的特性，資料化玩家的移動性以及玩家之間的互動，同時利用遊戲做為一種數位經濟交換。Hulsey 等人主張， Ingress 是一種「多人適地性移動遊戲」（multiplayer location-based mobile game, LBMG），並結合了擴增實境的設計。這樣的設計結合具備了多層次結構的特色，使得玩家在遊戲中將遊戲與日常生活之間的經驗界限打破。根

臺灣大學學術期刊資料庫

據這種遊戲設計，Ingress 要求玩家必須透過操作線上社會環境，並與其小組內其他成員的身體運動協作來抵抗敵對玩家的入侵。Ingress 因此能夠透過這樣的設計，監視玩家的移動資料以及其消費習慣，以便取得玩家消費習慣的可資本化資料。而這也是玩家為了取得玩遊戲這個特權而必須要給出的「禮物」。

Hulsey 等人所關切的是 LBG 遊戲背後所進行的資料蒐集行為。我們雖然不能立即否定這種批判性的關切，但這並非 LBG 遊戲的原罪，而是整個網際網路世界存在的根本現象（或問題）。在網際網路的世界中，不僅是 LBG 遊戲存在著監視，即便是在家瀏覽網頁，同樣也存在著監視的可能。同樣，若要說玩家把「被監視」作為與 Google 進行交換、以獲得玩遊戲權力的「禮物」，那麼人們在網際網路的行為中，無處不進行這種交換。進而，為了證明 Ingress 等擴增實境遊戲與監控之密切關係，Hulsey 等人的這篇文章卻也犧牲了對 Ingress 之社會文化意義做更全面而深入的分析。

最後，與前面兩篇持批判態度的論文大異其趣地，Vyron Antoniou 與 Christoph Schlieder（2014）則透過對 LBG 遊戲的資料蒐集進行分析，企圖了解遊戲中是哪些玩家、以及他們又如何對「開放街圖」[2]（OpenStreetMap, OSM）做出貢獻。這種由一般大眾對 OSM 所提供的地理資料，則稱為「自發地理資訊」（Volunteered Geographic Information, VGI）。他們將 Ingress 這類的遊戲稱為「數位地理遊戲」（geogames）。而 Ingress 玩家也會透過遊戲而提供自發地理資訊。Vyron 和 Schlieder 這篇文章至少凸顯了 Ingress 的一項特質，即是玩家對真實地理環境的重新定義。就這點來說，也可以說是對 Leorek 的批判提出了反例。

綜觀前述的四篇論文，除了缺乏統整性的理論觀點以外，遊戲對於玩家微觀層次的影響幾乎都被忽略，進而也都無法更全面地呈現 Ingress 這類擴增實境遊戲的社會文化意義。例如「擴增實境讓玩家離開電腦，走入真實的公共空間」這個現象，除了 Chess 所提的「…可以同時在全球與地方兩種層次協商社群與空間的複雜關係」這種宏觀影響之外，對於個別玩家而言，又有甚麼影響，她並未著墨。此外，對於 Leorek 而言，商業化的 LBG 遊戲已經失去了原有的批判性與前衛理想。然而，不可否認地，Ingress 玩家也藉由活動或任務的設計，挖掘或動員出不少深具社會政治意義的活動。因此，前述失去批判性與前衛理想的批評，卻也失之片面。本文則企圖以 Virilio 的速度學為對話對象，引用 Ihde 的技術現象學觀點，希望能兼顧具體的遊戲技術特性、遊戲過程等細節與較為抽象的理論觀點，以更全面且更有層次的方式來分析 Ingress 的社會文化意義。

臺灣大學學術期刊資料庫

空間的復歸

如本文開頭所提到的，擴增實境遊戲與虛擬實境線上遊戲的最大差別在於，玩家必須在真實世界行動，並同時藉由手機（或平板電腦）與遊戲 APP 為介面，才能看到架構在真實世界之上的虛擬實境。換言之，為了完成遊戲裡的任何動作，遊戲玩家都必須行走於真實世界當中，而不只是待在房間裡的電腦旁。舉例來說，要攻佔一個遊戲裡的據點，就必須走到據點附近才有辦法進行相關的操作。但除此以外，要跟其他人（主要是友軍）交流物資，也需要雙方都走到同一個地點附近。乃至於，Ingress 背後的設計理念，除了兩軍對戰的大架構以外，非常強調友軍之間的相互配合，並非在遊戲裡的等級越高就會變得所向無敵、無需依賴他人。因此，要提高一個塔的防禦力，或是建一個等級較高的塔，以便從中取得火力或防禦力較好的裝備，都需要與他人合作。但在兩軍對抗的格局下，為避免行動目標因敵軍的阻撓而無法達成，最好的方式就是與友軍約定同時到達同一個據點。而這都需要遊戲玩家在真實世界移動。

從而，真實世界的地形、地貌，以及玩家在真實世界中所處位置與其他玩家、或是與要前往的塔之間的距離，都變得很重要。換言之，身處台北的玩家是「幾乎」無法對紐約的塔做任何事情的。同理，也很少有機會與必要和紐約的玩家合作。

再者，基於 Niantic Labs 的設計，在據點受到攻擊時，幫據點補血充電的方式有二：原則上必須在據點附近才有辦法充電；但只要玩家擁有據點的鑰匙，則可以遠距充電，不過充電效益則隨距離拉遠而降低。這還是又把空間距離的因素帶進遊戲當中。

進一步就遊戲的細節來看，攻塔必須位於武器的火力範圍內才有辦法將腳摧毀，所在位置與每個腳的距離會影響攻擊火力的效率。相應地，為了避免據點太容易被攻下，插腳時反而應該盡量拉開與據點的距離。由此可見，Niantic 實驗室在設計這個遊戲時，可以說是念茲在茲地把空間（尤其是距離）因素納進來。此外，玩家的能量不足時，也得藉著四處走動來吸收分布在真實（但同時也是虛擬）空間中的 XM 物質來補充。

顯然，這截然不同於過去的虛擬實境線上遊戲。在擴增實境的遊戲中，我們已不再是處於 Virilio（1997）所謂的「普遍抵達」的狀態中。反之，我們如今必須出發，透過肉體的移動與投入才能「抵達」——無論是到達地點，還是完成遊戲目標。比如說，在筆架山上的塔就真的得爬到筆架山上才能夠佔領或破壞，或是設立在封閉社區裡的

臺灣大學學術期刊資料庫

塔就得由有辦法進入該社區的探員才有辦法加以佔領或破壞。簡言之，真實空間中一切對行動的限制，都適用於這遊戲之中，而影響了探員們行動的可能性與速度。由此可見，真實空間所蘊含的位置、地形、距離等因素，對遊戲的進行是至關重要的，甚至是兩軍對抗之間的重要限制條件與可用資源。

例如，從作者以下的田野記錄，可以清楚看到現實世界的空間對遊戲進行的影響：

> 意外提早升八的那晚，原本只想趁著秋高氣爽的週末午夜去校園裡散步，順便增加點 AP 值。當然，午夜散步是我從未做過的事情，所以精確地說，應該是去玩 Ingress 順便散步（必須走出去）。但出門前在 line 的群組裡跟大家打了招呼以後，收到夥伴可以連 CF 的指引，我急忙記下指引、奔向那座塔的地點。但才剛抵達，又收到夥伴由 line 送來的訊息說，敵軍的活躍玩家正朝這裡攻打而來（可以經由 APP 判讀其他探員的行動）。我一抬頭，就看到她的背影。是那位我玩 Ingress 以來第一位親身接觸到的玩家。那次遇到她是因為我們在爭搶麥側的據點，結果她走向前來問我是否是藍軍，並邀我加入綠軍。也因為之前有過一面之緣，為了避免尷尬（開始有面子問題），在她專心為據點上腳時，我躲到一旁的暗處，並一邊與友軍傳訊，等她離開。我從遊戲的畫面變化裡得知，她正好也上了山坡，拆掉了我計畫前往連線的兩個塔。看到她騎著腳踏車離去後，我只好耗費武器重新拆掉她蓋好的塔，再設法連線。結果又發現她轉移地點到連線的另一端點，也攻下了那邊的據點。這使得我的連線建 CF 的打算又得走到那裏、從另一端反向完成。

從前述田野筆記中，我們可以看到探員們如何在真實空間中行動、甚至是倚賴腳踏車或雙腳等爬坡、奔跑等等。以及，也因為探員們是在真實世界中行動，所以，相反、卻也相應於 Virilio 的速度學分析，真實空間的復歸所導致的是身體的復歸。以致於甚至會有見面尷尬的面子問題。而這都是虛擬實境的線上遊戲所不會發生的狀況。儘管如此，不可否認地，正如 Ingress 遊戲幫助玩家認識周遭環境的企圖所顯示的，藉由遊戲的驅動，玩家確實也更有意願克服空間的障礙，去了平常不太可能去過的地方、注意到附近不為人知的古蹟或藝術品。這意味著，Ingress 所導致真實的復歸，已經不再是沒有玩遊戲之前的真實，還包括了經由遊戲而進一步挖掘出來之習而不察的真實。

臺灣大學學術期刊資料庫

身體的復歸不只是來自空間復歸的影響，也來自時間復歸的影響，因此，接下來本文進入關於時間復歸的討論。然而，必須注意到的是，實際上，空間、時間與身體的復歸，可以說是同時相伴隨發生的。原因在於，我們對身體的感知來自置身於空間與時間之中；同時，對時空的感知卻也和我們是身體地存在著有密不可分的關係，所以在論述說明上不免相互指涉。換言之，雖然本文在論述上將空間、時間與身體的復歸切分做三塊加以討論，但在實際的實作經驗當中，對於玩家而言，這三種體驗是難以切割、相互交織在一起的。

時間的復歸

即便是虛擬實境的線上遊戲，由於受限於身體的生理時鐘，時間原本就沒有完全消失。例如，深夜玩線上遊戲，對身體狀況與精神體力仍是一大挑戰。只不過，由於線上遊戲的玩家不需在真實世界行動，所以真實空間的地形地貌，在身體與體能上對行動的阻礙與考驗相對少了許多，因而也削弱了身體的重要性。以致在極端的情形下，我們可以看到「沒日沒夜」地躲在房間玩虛擬實境線上遊戲的玩家，而產生前述網路沉迷的狀況。相較之下，由於實際的行動時所耗費的體力更多，要不分晝夜地玩擴增實境的遊戲則相對困難許多。事實上，擴增實境遊戲的玩家無時無刻都在感覺著身體的存在。有時候因為專心看著偵測器的畫面，也許會跌倒扭傷。發現得走一大段山路階梯才能抵達某個重要據點，也不免會嘆一口氣，猶豫著是否該大步向前。但也因為如此，為戰友上山下海再所不辭的「義氣」，也更加凸顯出來。再加上裝備的取得和給予也一樣得耗費體力在真實空間中行動，因此，物資交流所具有的意義，也都比虛擬實境的線上遊戲來得有份量（沈重），也就是變得更加真實。

不過，時間問題有時候也不只是身體體能的問題，而是社會制度的問題。也就是說，白天是上班上課時間、深夜少有人外出有時候是治安問題、以及寒暑假雖然整天都有空，但也經常是離家旅行的時機等等，都會影響開啟 APP 投入遊戲的可能。換言之，無論時間是做為一自然現象，例如日夜、季節或生理時鐘等等，或社會制度，都對擴增實境遊戲的玩家造成極為重大的影響。

例如，從下文個人玩 Ingress 初期的田野筆記，我們可以看到時間對遊戲過程的影響：

臺灣大學學術期刊資料庫

> 週三晚上趁著到台大讀書會後，我攻下了一些據點建了一些塔。但因為時間接近半夜還沒回家，心中多少會感到焦慮（不再是在家玩線上遊戲，父母以為子女在家就可以感到放心），我沒待多久就回家去了。沒想到睡覺前放在客廳的手機一直傳來震動的聲響，想必是有人正在拆我遠赴台大在焦慮中建的塔。由於兩個星期才去台大一次，建塔的代價比較高，也就比較感到捨不得。我起床拿回手機，才發現應該是一群深夜活動的敵軍。我趕忙用充電的方式來多少做點防禦，只要看到據點的能源下降，就立刻幫它充電。幾個來回下來，我突然意識到，三更半夜的此刻待在家中房間玩遊戲的我所擁有的優勢。也就是，在正常的情況下，沒有人會喜歡深夜在外頭逗留太久。因此就更放心用以逸待勞的心態更認真充電。此外，我也想知道自己的判斷是否合理。最後的結果是，雖然仍有少數據點被攻打下來，但果然大多數據點被我守下來了，而敵軍也都放棄離開了。這證明了我的揣想是正確的。

可以想像的是，這如果是在冬天，時間（季節、深夜）與空間（野外）的關鍵影響就更加明顯了。這意味著，擴增實境遊戲的真實空間復歸是很顯而易見的，但不只是空間，連時間也因為與空間的結合而大幅恢復其真實性。這是虛擬實境線上遊戲的即時性取消真實空間的情形所沒有的。亦即，虛擬實境線上遊戲因為可以足不出戶，不眠不休地沉迷其中也不易感覺到時空環境的不宜。其關鍵在於，「即時」不只像 Virilio 所說，大幅削弱了空間的限制，實際上也多少減低了時間的影響。不只空間被虛化了，足不出戶也連帶削弱了時間的影響。再者，在真實世界中，我們特別排斥深夜與陌生人接觸，但在模控空間中我們會在深夜與陌生人聊天，這是時空的同時虛化，而不只是空間的虛化而已。

然而，在另一方面，擴增實境遊戲本身的魅力卻也促使玩家更積極面對季節、時間等等的挑戰。由此可見，時間因素並非原封不動地回到玩家的世界中，而是既不同於虛擬實境線上遊戲那樣削弱時間因素的影響，但與沒有參與遊戲者相較，玩家卻又以更積極、投入的態度來克服日夜、季節等時間因素。亦即，儘管時空因素不再像是被 Virilio 筆下的即時性電子媒介或虛擬實境線上遊戲所虛化，但也不是經由擴增實境遊戲原封不動地復歸。而是被 Ingress 的遊戲架構納入成為遊戲元素，從而促使玩家們在對同陣營玩家的「義氣」或對敵對玩家的「鬥志」之驅動下不斷被嘗試克服或策略性運用地復歸。

臺灣大學學術期刊資料庫

總之，在虛擬實境線上遊戲中，時間的消失來自於，玩家沉浸到遊戲的世界中。對於玩家而言一切有意義的只剩下遊戲的「當下此刻」，換言之，真實世界的日夜與過去未來都失去意義。玩家沉浸於遊戲的當下此刻，或更具體地說，他如今是受到遊戲中的時間框架左右。亦即，不只是前述的空間，連真實時間也都縮小凝聚在此時此地的一點當中。相對地，擴增實境當中時間的復歸，不僅僅是物理真實世界的時間回來了，晝夜、季節又有其意義。真實時間還被吸納進 Ingress 的遊戲框架中重新獲得意義，它既成為限制（因而「花時間」玩遊戲可以凸顯出玩家們的集體情感），也成為機緣（如趁著深夜去偷打掉人家的塔）。換言之，復歸的時間成了「遊戲化的時間」，不再是日常生活單調、同質的序列時間，而是被那如遊戲的限制與機緣考量，甚至是納入戰略策劃的時間。

從身體的復歸到身分的復歸

經由前面空間與時間復歸的說明，實際上相信讀者們已經可以充分預測與了解身體如何在空間與時間復歸的情形下，也變得如此真實而有影響。但必須再次強調的是，就遊戲的設計來說，擴增實境遊戲所啟動的，只是空間的復歸。在此前提下，時間的復歸與身體的復歸，則很難區分孰先孰後。從前面的分析來看，如果將時間視為一社會制度，則時間的復歸或許可視為先於身體的復歸。亦即，是時間的復歸才迫使玩家面對其身體的復歸。但從 Heidegger 等現象學哲學家的角度來看，時間性是由人（此在）的在世存有所開展出來的。套用到身體復歸與時間復歸兩者間關係來說，也就是身體的復歸才導致時間的復歸。

換言之，類似於前述 Ihde 技術現象學所謂在人——技術——世界三者之間相互定義的關係，空間的復歸、時間的復歸與身體的復歸之間也有著相互指涉、相互影響的關係。當 Ingress（作為技術）將空間帶回來後，既處於此一「時空復歸」世界中，又沉浸於 Ingress 遊戲實作（也就是使用技術的實作）中的玩家，必然會在這樣的關係當中經歷自身的轉變——也就是身體的復歸。但反過來說，時空的復歸卻也是以身體的復歸為體驗的基礎。因此，在說明空間與時間的復歸時，勢必多少牽涉到身體在此一過程的角色，然而身體的復歸卻也是以空間與時間的復歸為其基礎才能得到清楚的說明。也由於在前面兩節的說明已經同時觸及了身體的復歸，因此，本節的重點將放置在隨著身體復歸所導致的真實身分的復歸。

臺灣大學學術期刊資料庫

此外，必須說明的是，就本文所討論「真實」的復歸之五個面向而言，空間、時間與身體的復歸，是擴增實境技術的直接後果，可以說是比較結構面的分析。甚至，實際上擴增實境遊戲就是把空間、時間、身體都納入遊戲當中，成為遊戲元素之一。這本身就是擴增實境遊戲對空間、時間與身體的挪用。而後兩項——真實身分的復歸與地域性層級組織的復歸，則還須藉由玩家的「行動」才得以形成。但這幾個面向之所以用如此的順序來呈現，其層次在於後面兩個面向是以前面三個面向的復歸為基礎。反而，如前所述，前三項的復歸，其間關係是比較循環、糾纏、而難以說是真的有先後次序的關係。而後兩項復歸雖不是擴增實境技術的「直接」後果，但確實是基於前三項復歸才成其可能。

針對真實身分的復歸，我想利用一個幾乎只會出現在擴增實境遊戲研究的研究方法問題，來說明身體的復歸所導致的「真實」身分的復歸。

由於擴增實境遊戲是在真實世界中進行的，儘管 Ingress 遊戲玩家仍有其 codename，但其與虛擬實境線上遊戲、甚至是所有非實名制、也就是化名的網路服務最大的不同在於，玩家幾乎不可能隱藏他（她）的性別、年齡、外貌等等。儘管遊戲中的探員會盡力不讓其他玩家「捕獲」（亦即，被看到、被辨識出來），但以 APP 本身所提供的各種判斷玩家所在位置的資訊，事實上是很難不被看見的。再者，儘管這遊戲是以兩軍對抗為基本格局，而且大體上也造成玩家之間程度不一的對立，但畢竟這只是個遊戲，總要維持基本的風度，因此，即便是相互敵對的玩家之間，也難免在碰面時會有些對話，或打個招呼。更不用說是在遊戲設計下必須密切合作的友軍了。再加上本文下節所要探討的嚴密地域性層級組織，即便是針對沒有交談互動過的玩家，也會口耳相傳、甚至有文件檔案記載著他們的真實身分（職業）、活動時間、範圍、居住地等等資訊。以我個人來說，藍綠兩軍大多知道我在政治大學任教的身分。比較值得玩味的是，我的友軍，不論是否為政大學生，都習慣叫我「老師」；但敵軍，即使是政大學生，也都稱呼我為「黃教授」，這用語的差異所反映親疏遠近的距離，則是遊戲的對立格局所造成的。無論如何，我個人的主要活動區域內的玩家，大多知道我的身分、年齡，甚至外貌長相。

進而，因為我主要活動區域的藍綠兩軍之對立緊張關係特別高，這還導致了一個很可以預料得到的特殊研究困境，以致對於 Ingress 等擴增實境遊戲的研究帶來收集研究所需資料上的挑戰。簡言之，當我要以政治大學社會學系副教授黃厚銘的研究計畫之名，對遊戲玩家進行訪談或問卷調查時，很可能會遭遇到敵軍的抵制。這不只是我

臺灣大學學術期刊資料庫

個人沒有根據的揣想而已，事實上確實有 Ingress 玩家在聊天時跟我提到，「Ingress 裡不就是這樣？敵軍所推出的任務與活動，另一方就抵制。」實際上，我個人也曾與一群跨越藍綠兩軍的探員，合作推出「信義區豪宅開放空間奇幻之旅」的任務與活動。但因為我個人所屬陣營的身分，在整個籌辦過程，甚至到活動推出前一刻，也持續發生被抵制的情形。這狀況的發生，或許還與該任務與活動的社運性質有關，但實際上，其他具有社運性質的任務卻也未必都會遭遇抵制。這說明了，其中還涉及活動主事者主要活動區域的兩軍對立程度。

更精確地說，前述的活動推出時，當然還是有不分藍綠的玩家到場支持參與，但我自己主要活動區域的敵軍，則只有一位到場參與，並且還沒有全程參與。這在一方面，可以說是遊戲裡的虛擬實境回頭影響到真實世界的運作。但這並非擴增實境遊戲所獨有的，只是在擴增實境更難切割遊戲與真實世界之界線的情形下，問題更為直接明顯。另一方面，無論如何，不可否認地，在研究上所可能遭遇的困境，以及過去辦活動時面對的抵制，都與我無法切割真實世界身分與遊戲玩家身分有關。更後設地來看，這特點甚至導致我必須與研究計畫成員花許多時間來討論如何解決此一困境帶來的挑戰。從中，我們更可以看出擴增實境遊戲的特色。

這一點，我們還可以用虛擬實境線上遊戲的研究，甚或截至目前為止的大多數網路研究來做對照。如果我同時是 WoW（World of Warcraft）的玩家，也是一位在學院任教的研究者，但在遊戲 ID 的掩護下，除了少數與我關係特別密切的玩家以外，大多數玩家都不會知道我的真實身分，尤其是那些與我相對立的玩家更因關係距離的遙遠而不太可能得知與我真實身分相關的訊息。所以，不論我在遊戲中與其他玩家結下了什麼樣的恩怨情仇，當我公開以我學者的身分公開招募訪員、受訪者之時，基本上遊戲中的活動並不會造成資料收集上的問題。因為大家並不知道真實世界的政大社會系副教授黃厚銘是遊戲中的哪個 id、哪個玩家。

更重要的是，此一研究上的困境也可以說是遊戲中的對立關係滲透到真實世界來。因此，儘管本節所要強調的是真實身分的難以隱藏切割；但遊戲的幻想交互感應之強，導致玩家過於當真地玩，進一步影響了真實世界的生活，這從虛擬到真實的影響方向也是不容忽略的。這當然並不會只發生在擴增實境遊戲，實際上在先前的虛擬實境線上遊戲也時有所聞。但無論如何，此一虛擬滲透到真實的情形，在擴增實境遊戲無法完全切割真實世界與虛擬實境的情形下，還會更加直接而明顯。進而，此一現象也顯示出，我作為其他 Ingress 玩家口中的老師與黃教授，卻也已然不同於沒有玩過

臺灣大學學術期刊資料庫

這遊戲的「政大社會系副教授黃厚銘」，而顯得更親近或敵對，才會在研究的進行或社會運動上才會遭遇那樣的困難。換言之，復歸的真實身分，卻也不只是原來的真實身分，而是多了 Ingress 某陣營玩家的身分的「真實」身分。

地域性層級組織的復歸

如前文已提及的，由於擴增實境遊戲必須在真實世界中活動，再加上 Ingress 遊戲本身的設計，玩家之間勢必需要尋找相互合作的方法。因此，Ingress 玩家就利用 Line、Google+或 Telegram 等通訊平台，發展出地域性的群組組織。甚至又會因為大型任務的需求，進一步在此基礎上，逐級擴大地域性組織的層級與範圍。例如，政治大學鄰近地區的玩家是最基本的地域性群組，而政大群組則又與萬芳、景美的群組再組成文山區的群組。之後文山區的群組又大安、信義區的群組組成台北地區的群組等等。其間也有可能還存在著由各地區等級較高或是較為活躍的成員所組成的跨地域群組，作為各區域性群組之間的溝通橋樑。以這樣層層擴大的模式，當然也可能建立起跨國的聯繫管道，以便在跨國活動時能夠相互配合。[3] 總之，基於擴增實境遊戲的特性，Ingress 裡的人際關係組織，首先一定是非常在地的。居住地或活動區域相近的玩家之間，不論是在物資交流或合作打塔建塔上，都有著最密切的關係。接著再經由層層擴大的模式連結到跨國或全世界的範圍。

由此可以看到，這樣的群組組織與虛擬實境線上遊戲的公會組織截然不同。簡言之，虛擬實境線上遊戲的合作關係並沒有絕對必要受限於地理區域的範圍。那種同陣營玩家聚集在同一個網咖以便相互配合的遊戲模式，並非絕對必要，也不常見。即便是台灣的玩家，也可能克服時差與距離，不眠不休地與美國的遊戲玩家一起作戰、打怪。但在擴增實境遊戲中，則是必然且必要的。我們甚至可以說，在網際網路打破地域限制的情形下，仍以地域性層級組織的方式來建立玩家社群，正是 Ingress 的特色之所在。而這顯然與 Ingress 作為擴增實境遊戲的特性相關。實際上此一現象也呈現在 Pokémon Go 之上，在分隊佔道館的社群效應尚未發揮的情形下，往往同區域玩家之間互通聲息的合作，還遠超過不同隊玩家之間的競爭關係。這是因為擴增實境遊戲把空間因素帶回遊戲之中，距離過遠的玩家之間的合作關係變成沒有意義，其間交流的資訊也因距離問題而變得沒有用處所致。更清楚地說，本文所謂地域性層級組織，當然平時還是利用前述網際網路上的通訊軟體而建立起來的，並非玩家之間都只能與鄰近

臺灣大學學術期刊資料庫

地區的玩家們面對面互動。重點在於，他們經由通訊軟體所建立的社群仍是具有地域性層級組織的性質的。

例如，台灣 Ingress 綠軍某次共同合作完成的任務，便有助於我們窺見 Ingress 玩家所組成的地域性層級組織之嚴密程度與實效性（virtuality）。2014 年 10 月 26 日傍晚時分，政治大學鄰近地區出現了許多陌生的 Ingress 玩家，隨即所有的據點都轉綠，再一會兒，這些綠色據點都發出相互平行的連線。但實際上，不只是政大鄰近地區的據點，而是遍佈全省的許多據點都同時轉綠，並向花蓮的一個叫做「有個空間」的據點連線。只因為政大與花蓮距離遙遠，以致各據點的連線呈現為平行狀。只要了解 Ingress 的遊戲特性，就會知道這不是一件容易的事情。原因在於，要成功完成同時讓這些據點都連向同一個地方的「噴針包」活動，所需的不只是經由網路協調發動連線的時間，還要所有參與活動的綠軍成員手上都有該據點的鑰匙才有辦法連線到那裏去。

更不要忘記擴增實境遊戲裡的裝備傳遞是需要實際的移動與碰面的，從而這麼大規模的活動，顯然需要很精緻的計畫籌備。首先，受限於每個探員所能持有的裝備總量，光是要大量收集該據點的鑰匙，就需要許多人的同心協力。再來是鑰匙的運送過程，同樣受限每個人的最大的裝備容量為兩千件，因此，如果有一萬根鑰匙最少就需要五個人方能將之送出。並且將鑰匙分送到參與者的過程，一定是經由一個核心逐級將鑰匙向下發送。並且，收集與運送期間，負責的玩家也因為所有裝備容量都用於容納鑰匙，而無法從事其他遊戲中更有趣或更能累積經驗值而有助於提昇自己等級的活動。

此外，在連線活動之前，還得分工並分配責任區域，先清光擋線或 CF 等所有連線的障礙，不管是綠軍還是藍軍的。然後才可能在預定的時間範圍將所有連線毫無阻礙地指向同一個地點。從另一個角度來看，連線目的地的選擇一定也很重要，除了要難以被拆塔（比如說地理位置偏僻、敵軍少）以外，也還是要有足夠的玩家待在據點附近以負責防禦。最後，這動員人力眾多的活動，還要在兩軍對抗、因而也不免有諜對諜與臥底的情況下，充分做到事前保密，行動計畫才不會因為消息走漏而功虧一簣。

結果，有近三千多條遍佈台灣北、中、花東地區的「平行」連線成功連到了花蓮的指定據點，甚至導致系統異常，直到活動結束後的一段時間，不分藍綠的 Ingress 玩家們還幾乎無法連線到任何其他點。這活動在地域和人力上的涵蓋範圍，也顯示出台灣 Ingress 綠軍在組織上的嚴謹程度與計畫協調能力，以及強烈的向心力與行動力。而成功的關鍵就在於以地域性的層級組織來招募值得信任的玩家、與傳遞物資和分工等活

臺灣大學學術期刊論文格式

動資訊。以及，由於在擴增實境遊戲 Ingress 中幫忙打塔、蓋塔、提昇防禦力、甚或是武器或鑰匙的交換都是需要花時間移動身體，其間長期與鄰近地區同陣營玩家之間有形、無形的互助行為所造就的緊密人際關係也是完成活動目標所不可或缺的基礎。總之，前述活動是在遊戲制度幻想與人際幻想等幻想交互感應之下，玩家們都願意接受活動中的分工安排，跋山涉水在所不惜所造就的活動成果。否則，其實相較於噴線成功那一刻的成就感，破壞性的清擋線工作是比較不受歡迎的，但玩家們卻還是接受了這一類的分工安排。

附帶一提，由於這是 Ingress 綠軍所成功推出的活動，類似於本文前面有關「真實」身分復歸一節所提到的抵制現象，Ingress 藍軍中盛傳，該活動中有許多清據點、清擋線與噴線的行動，是綠軍成員以作弊的「飛人」——也就是虛擬 GPS 定位的方式——為之，而不是真的千里迢迢、上山下海而做到的。但由於這些說法並沒有確實的證據，本文只能在沒有作弊的預設之上來對此一活動進行記錄與分析。反倒更值得玩味的是，這類對同一個活動的不同觀點與評價，經常出現在 Ingress 敵對的兩軍之間，更進一步凸顯出此一遊戲的對抗性格局與此一格局所造成的同仇敵愾——也就是前面所提到的「義氣」或「鬥志」效果。此一效果當然也可見於虛擬實境線上遊戲，但對於需要在真實世界中花時間移動身體來克服空間障礙的擴增實境遊戲來說，玩家之間因為遊戲中的恩怨所呈現的正負面動力是大更多的。這則有賴於平時在遊戲當中與鄰近地區同陣營玩家之間的密切合作，甚至或許還受到與鄰近地區敵對陣營玩家之間的對抗關係之張力大小之影響，才能激發出這樣的付出投入。

最後，我們還可以換一個角度，從 Ingress 的遊戲經驗回頭看當代社會運動。例如，三一八太陽花運動後，參與者宣示要出關播種，進行更草根的組織與培力工作，但 Ingress 遊戲中玩家所形成的嚴密組織與強大動員力，不正是社會運動者所夢寐以求的嗎？實際上，這也是作者之所以嘗試把 Ingress 與社會運動結合起來的原因，這一方面是肯認了人類作為遊戲人（Homo Ludens）的遊戲本質，以及晚近流行的遊戲化（gamification）概念；另一方面也彰顯了擴增實境技術有別於虛擬實境線上遊戲的特殊性。因此，後來在聲援圖博人權狀況的遊行中也有相關的 Ingress「任務」推出，以便吸引人潮並推廣理念。進而，從台灣 Ingress 綠軍屢次展現的強大組織動員力，顯示出這不只是真實地域性層級組織的復歸，而是一種強化過的組織，以及相應的高度動員力道。其關鍵既在於遊戲、也在於擴增實境技術所導致恩怨情仇的時效性。換言之，所復歸的真實地域性層級組織，是經過 Ingress 的制度幻想與人際幻想洗禮改造、甚至強

臺灣大學學術期刊論文授權

化後的，而不只是組織的失而復得，才能達到了過去的社會運動組織者所未曾做到的程度。

與此同時，也由於 Ingress 遊戲的兩軍對抗架構，也使得這些地域性層級組織也帶有軍隊的性質，甚至有戰情、隊長、甚至領袖（leader）等稱號。這特色絕對與遊戲有關。此外，作者企圖結合 Ingress 與社會運動的嘗試亦顯示，在遊戲兩軍對抗的架構影響下，社會運動的組織動員過程也呈現出受遊戲影響的諸多狀況，這包括力挺或抵制等不同可能。更證明了因 Ingress 而復歸的真實地域性層級組織確實不同於不存在這遊戲的組織。亦即，所復歸的真實，已非一般的真實，而是帶著遊戲影響特色的「真實」。

結論

如前所述，Ihde 跟現今盛行的 STS 研究取向共享了一個立場，就是不再以大寫、統稱的技術概念來理解技術及其對社會文化的影響。依循著這樣的基本立場，本文一方面以 Virilio 的速度學中對即時性電子媒介的討論為對話對象，另一方面則以一個結合手機的 GPS 定位、上網等物質性發展而成的擴增實境遊戲，來檢視 Virilio 有關電子媒介即時速度之影響的論述。其中一個重要的發現在於，擴增實境遊戲逆轉了虛擬實境線上遊戲、乃至於過去其他網路服務以即時速度取消真實空間的發展方向，重新讓空間與空間距離在資訊時代具有一席之地，因而不再是「只有遠傳，沒有距離」。也在此一基礎上，時間（日夜、季節、社會生活規律等等）又再開始對那些因遊戲而不斷行走於真實空間的玩家產生影響。而這也與人類身體的物質性（包括，身體體能的限制）密切相關。身體藉著擴增實境的技術再度重申了它在資訊時代的重要性。進而，年齡、性別、身分等因素，也不再能夠藉由網路化名代號，來降低其對人際互動的影響，不論這是遊戲中的、還是真實世界中的互動。最後，也因為擴增實境遊戲有別於虛擬實境線上遊戲的特性，遊戲玩家之間還發展出循著地域範圍逐級擴大的層級組織。而這樣的人際關係，又回頭凸顯了空間的重要性。簡言之，遊戲對玩家確實有其影響。而擴增實境遊戲有別於虛擬實境線上遊戲的影響，則在於真實的復歸。但以 Ingress 為例，我們又看到此一特定擴增實境遊戲在真實的復歸上，為這些真實染上了特殊的色彩，因而所復歸的「真實」也不再是原封不動的既有真實，而是受到遊戲的制度幻想（遊戲敘事、規則等等）與人際幻想（遊戲過程中所累積的恩怨情仇）影響後的

臺灣大學學術期刊資料庫

「真實」。

若說本文所謂的「復歸」之前必先有「消失」，其實一方面就是 Virilio 速度學對即時性電子媒介導致空間、時間、身體消失等悲觀、負面的評價；另一方面，也是藉以凸顯出過去的虛擬實境線上遊戲與擴增實境遊戲之間的差異。亦即，Virilio 的分析比較適用於先前的虛擬實境線上遊戲，而能夠主張真實因此消失。但擴增實境技術與遊戲，則把空間、時間、身體等等納入遊戲當中成為遊戲的元素，來加以克服或利用。光是這樣就已經是此三面向在遊戲中的復歸。從而，Ingress 玩家當然也就有了相應的體驗，並以其行動產生「真實」身分的復歸與地域性層級組織的復歸。

由此可見，上述擴增實境線上遊戲在諸多面向上的「真實」復歸，都與 Virilio 認為即時性電子媒介將取消真實空間、進而取消了身體的重要性，甚至也危及了人類存在的本質等說法相違。乃至於也挑戰了長久以來對虛擬實境線上遊戲之影響的種種負面看法。但當然，所有的科技都必然有其風險，本文的分析也呼應了前引 Heidegger（1993）所謂技術既是世界的揭顯，也是世界的隱蔽之說法，因而所復歸的真實，也不是原封不動的真實，因此才會在標題的真實二字加上引號。但無論如何，本文作為研究擴增實境遊戲的開端，寧可先拓深我們對此的了解，而不急著給予評價。

最後，本文也同意 Ihde 的看法，認為科技應用的關鍵環節之一是科技的物質性與人類身體的物質性之間的接觸（Ihde 1990: 21, 25）。同時，科技應用的結果則是科技特性與人類所承載社會文化之間互動的結果（黃厚銘 2001；Ihde 1990）。因此，一方面，我們必須正視個別科技的物質性（技術特性），不應停留在籠統地以電子媒介一詞涵蓋之（Ihde 1990: 26）；但在另一方面，也應該認識所分析討論的科技究竟是在回應哪樣的社會文化，並促進此一文化的落實成形。在這樣的理論觀點下，不只是科技與身體之間都沒有固定的本質，而是互相參照指涉地發展成形，科技與社會文化之間也是如此。而我們以學術書寫所做的省思，無非是希望在此一無法區分孰先孰後的循環（甚至是搓揉）發展關係中，找到介入引導發展方向的契機。循此，此處對於以 Ingress 為代表的擴增實境遊戲之社會文化意義所做的分析，也是著眼於此一技術的技術特性有別於先前電子媒介之處，作為理解其所回應與落實形塑的社會文化之基礎，以期在面對擴增實境科技（或遊戲）大舉來襲時，可以用適切的社會文化來與之打交道（dealing with）。

臺灣大學學術期刊資料庫

附　註

1. 本文將 region(al)譯為「地方（的）」、local 譯為「在地的」，以作區別。

2. OpenStreetMap（開放街圖，簡稱 OSM）是一種具開放原始碼精神的全球地圖，其採用類似維基百科的協作編輯以及開放的授權與格式，而由所有的使用者進行繪製。也因為來自一般的使用者，所以內容相當多元。資料的來源可能根據手持 GPS 裝置、航照圖以及其他自由內容，甚至是單靠使用者由於對本地的認識而得。雖然協作者不全是經過專業訓練的人士，但可以產生接近專業地理資訊水準的地圖。 地圖是以開放資料庫授權（ODbL）方式授權，因此可於日常生活、導航、學術、甚至商業上應用。

3. 所以，前面提到台北的玩家幾乎沒有必要與可能與紐約的玩家合作，這一點其實是不夠精確的。實際上，Niantic Labs 定期就會設計出跨國的活動，此外，有時候玩家之間也會合作連出跨國的大 CF。但這只是少數的特例，在大多數時間與情況下，受限於擴增實境遊戲的特性，Ingress 玩家主要的合作對象都是鄰近地區的玩家。

參考書目

黃厚銘

2001 《虛擬社區的身分認同與信任》。國立臺灣大學社會學研究所博士論文。

2009 〈邁向速度存有論：即時性電子媒介時代的風險〉，《新聞學研究》101: 139-175。

黃厚銘、曹家榮

2015 〈「流動的」手機：液態現代性的時空架構與群已關係〉，《新聞學研究》124: 39-81。

Antoniou, Vyron, and Christoph Schlieder

2014 Participation Patterns, VGI and Gamification. Paper presented at 17th AGILE Conference on Geographic Information Science - Geogames and Geoplay Workshop, Castellón, Spain, June 3-6.

Bourdieu, Pierre

1990 In Other Words: Essays Towards a Reflexive Sociology. Matthew Adamson, trans.

臺灣大學學術期刊資料庫

Stanford: Stanford University Press.

Bourdieu, Pierre, and Loïc Wacquant

1992 An Invitation to Reflexive Sociology. London: Polity Press.

Chess, Shira

2014 Augmented regionalism: Ingress as geomediated gaming narrative.Information, Communication & Society 17 (9): 1105-1117, DOI:10.1080/1369118X.2014.881903.

Ellul, Jacques

1964 The Technological Society. Toronto: Random House Press.

Heidegger, Martin

1993 The Question Concerning Technology. *In* Basic Writings. Pp.311-41. San Francisco: Harper San Francisco.

Hulsey, Nathan, and Joshua Reeves

2014 The Gift that Keeps on Giving: Google, Ingress, and the Gift of Surveillance. Surveillance& Society 12 (3): 389-400.

Huizinga, Johan

1955 Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Boston, Beacon Press.

Ihde, Don

1990 Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Leorke, Dale

2015 Location-Based Gaming Apps and the Commercialization of Locative Media. *In* Mobility and Locative Media: Mobile Communication in Hybrid Spaces. Adriana de Souza e Silva and Mimi Sheller, eds. Pp.132-48. London and New York: Routledge.

Luhmann, Niklas

1979 Trust and Power. New York: Basic Books.

McLuhan, Marshall

臺灣大學學術期刊資料庫

1964 Understanding Media: The Extension of Man. London: Routledge.

Virilio, Paul

1995 The Art of the Motor. Minneapolis: University of Minnesota Press.

1997 Open Sky. London: Verso.

2006 Speed and Politics. New York: Semiotext (e).

Virilio, Paul, Philippe Petit, and Sylvre Lotringer

1999 Politics of the Very Worst: An Interview by Philippe Petit. New York: Semiotext (e).

臺灣大學學術期刊資料庫