

# 文學遊戲：再現與模擬的形式融合

李順興

*Intergrams* 4.2-5.1(2003):  
[http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/  
042-051/042-051-lee.htm](http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/042-051/042-051-lee.htm)

## 摘要

一般電腦螢幕上的操作介面 ( interface )，其功用與指示通常非常明確，然而在新一代超文本文學裏，已被轉化為譬喻符號，其指涉對象未必明確。介面設計當中，最受關注的操作項目之一是「互動」 ( interactivity )，此一成分在電腦遊戲 ( 或稱電玩 ) 中尤受倚重。近來添入遊戲形式的數位文學作品，也開始出現。遊戲成分的釐清、文學與遊戲的形式融合，成為文學研究的新課題。為了瞭解這些新領域，本文先著手分析介面設計在軟體業界與文學界的應用情況，以及整理數位文學中的遊戲形式。之後，本文將討論焦點鎖定於「再現」與「模擬」兩種表現形式的融合 ( the interlaced poetics of representation and simulation )。再現為傳統文學主要的訊息傳達方式，模擬則為制動文本 ( cybertext，如視覺型電玩 ) 的主要表現模式。本文探測此二形式的結合體，同時兼及「超越仿肖模擬」 ( beyond literal simulation ) 的討論，解析藝術家如何提昇模擬形式的藝術層次。

由於play與game的中譯皆為遊戲，但定義略有不同，在本文提供完整說明之前，為求分辨，暫將play譯為嬉玩型遊戲，把game譯為競玩型遊戲。而有關超文本與制動文本二詞的用法，本文採亞瑟斯 ( Espen J. Aarseth ) 的看法，將超文本視為制動文本的一種 ( 1997 )。

關鍵詞：介面，超文本文學，制動文本，電腦遊戲，文學遊戲，再現，模擬

## 一、「介面即內容」 ( "Interface as Content" and Beyond )

人機介面的設計，向來是程式設計師和數位藝術家絞盡腦汁、費盡心力的工作重點。根據羅捋 ( Brenda Laurel ) 的觀察，介面設計歷經演進，其定義已產生變革。早期的定義大致是：「人機溝通之間所使用的軟硬體」。如今，介面一詞的內涵著重「使用者的認知與情緒面向」，並以「提昇使用者的能力」為目標 ( 1990: xi )。羅捋《介面設計的藝術》 ( *The Art of Human-Computer Interface Design* ) 一書，九〇年出版，所收納的專業文章，全部以「友善的介面」 ( user friendly ) 為討論主題，提出多種介面在實際應用上的議題。相較於軟體業界的成就，九〇年代初期超文本文學的介面應用，整體而言，普遍缺乏想像力，藝術層次不高。

根據丁可拉 ( Söke Dinkla ) 九四年的報告，第二代互動藝術的幾個範例，「所展現出

來的介面設計的觀念，以及與此相關的互動設計，已愈來愈精緻和多樣化」（1994: section 7）。另外，強森（Steven Johnson）在九七年也注意到「小說家、網頁設計者、數位藝術家已開始潛心於開拓超連結的語法與句法」（1997: 111）。上述二家的樂觀看法有其依據，但超文本與其所寄身的科技媒體，之間仍存在諸多障礙，等待克服，乃不爭的事實。就如喬伊思（Michael Joyce）扼要指出的：「在我們的科技世紀萌芽期，很難一下子走太遠……」（引自Moulthrop 1997: hgs0a8.html）。除少數例外，早期的超文本文學大體上是多向的純文字敘事作品，其中的介面幾乎一成不變地套用軟體業界所製定的範式。以介面設計中最常見的超連結為例，其在作品中的功能，僅是用來連結兩個頁片（lexia），本身並不帶任何藝術成分。

我曾討論過皮爾（Richard Pyrrill）〈謊言〉（"Lies"）這個先驅範例，指出其中分別命名為「謊言」與「實話」的兩個超連結，本身除擔任資訊切換工作之外，亦含關聯性的藝術想像，別具創意，開啟了新的創作方向（李順興2000，段碼18-20）。〈謊言〉的介面含有豐富意涵，隱約呼應洛克比（David Rokeby）「介面即內容」的概念。

洛克比如此詮釋介面的隱形作用：「介面規範我們如何感受內容，並如何在作品中移動（navigate），因而也形塑了我們對內容的經驗，過程非常細膩，幾乎不著痕跡」（1998: 27-8）。這樣的觀察，實已點出介面在意義生產過程中所佔有的主導位置。他另提出「超越仿肖模擬」（beyond literal simulation）的建議，這裏的模擬議題也含納介面設計，因為很多介面都是行為的模仿（behavior modeling），飛行模擬器的操作介面便是很好的例子。洛克比的遠見也同時附議一個可能：在強化制動文本的藝術性方面，介面將扮演樞紐角色（1998: 36-7）。稍後，本文將舉一些秀異的介面設計，特別是與含有嬉玩、競玩等涉及模擬形式的作品，用以驗證洛克比的前瞻看法。

《謊言》的超連結設計，在早期的純文字超文本作品當中，屬特例。然而當超媒體被廣泛應用之後，在快速電腦和套裝軟體的輔助之下，整個超文本文學創作的內涵起了很大的變化。純文字超文本裏添加超媒體成分的創作方式，逐漸成為主流。這樣的趨勢，並非人人接受。庫佛（Robert Coover）就曾為文表達異議 {1}。值得注意的是，在這股創作潮流當中，作品裏的超媒體介面，不再只是純粹的資訊切換工具，而是與其它作品成分一樣，含有強烈的文學意涵。

介面設計當中，最受關注的項目之一是「互動」或「制動」（ergodicity）{2}。電玩中各種活動的進行，尤其倚賴互動設計，它幾乎是其餘成分共同支援的核心。制動文本當中的互動形式可依亞瑟斯「使用者功能」（user functions）的種類加以分類（1997: 64）。萊恩（Marie-Laure Ryan）曾注意到，「使用者的輸入」會造成文本的變化，因輸入策略的不同，而有不同文本的產生（2001: 73-6）。她所整理出來的各式輸入策略，也可當作是制動文本的分類依據。上述這兩位學者的分類方式，對互動作為一種表現形式的複雜議題，具有某種程度的釐清作用。然而兩人對互動形式的美學討論仍嫌侷限，部分原

因是可供驗證的新範例非常有限。同行中的傑出學者，大都專注於探討超文本的文化面向，對於美學部分，都僅點到為止。喬伊思（1995; 2000）和道格拉思（J. Yellowlees Douglas 2000）可謂兩個例外，但他們處理的超文本對象僅限於純文字作品。

## 二、愛玩的滑鼠

超文本文學裏互動設計的應用情況與積極程度，比不上電玩。雖是如此，超文本文學的互動設計經常借用嬉玩與競玩形式，或模仿電玩中各種流行的行為範式。摩斯洛坡（Stuart Moulthrop）曾嘗試將超文本的閱讀方法，應用於電玩研究（1999b; 2001），可是在我的認知範圍內，卻不曾看到有人將數位或傳統娛樂中的嬉玩與競玩成分帶入超文本的討論。基於這樣的緣故，我認為有必要將嬉玩與競玩的定義整理一遍，期有助於增廣學界對超文本文學和其它制動文本的瞭解。

凱羅伊（Roger Caillois）《遊戲研究》（*Man, Play and Games*）一書，從各類遊戲的內容與形式，析出嬉玩（*paidia*）與競玩（*ludus*）兩種相輔但又對立的特徵，並將此二特徵的各種比例混合體，排列成一光譜，用以檢驗遊戲的類別屬性（2001: 36）。簡言之，嬉玩與競玩分別是play與game活動的主要娛樂特徵，有時甚至被視為play與game的同義詞。之間的極端差異是，競玩的定義包含輸贏或類似的二元對立目標，嬉玩則無（Andre Lalande 1928，引自Frasca 1998）。此一嬉玩 / 競玩光譜對於目前的視覺型與文字型電玩研究，在類別性質區分上，能夠提供一個清晰的判斷指標。每一部電玩都含有嬉玩和競玩成分，稍加分辨其中的嬉玩與競玩導向的偏斜度，便可在光譜上為其定位。塔林（Talin）也提出一個類似的光譜，以「互動」和「故事型」（storytelling）當作兩個對立的參考點。「通常，若電玩含有仔細編寫的劇本、場次排列有序的結構，則屬於靠右邊〔故事型〕的項目，缺乏這樣結構的電玩，則屬靠左邊〔互動〕的項目」（1998: 154）。

上述兩種分類法若應用到含有嬉玩和競玩成分的超文本文學作品，也可揭開一些未經充分探測的形式迷霧。作品中添入競玩成分如今已非新鮮事，這趨勢很明顯是受到電玩的影響，特別是其中的輸贏二元對立原則。這樣的融合，創造了「文學電玩」（literary computer games）<sup>{3}</sup>。集體創作的《西北岸的版畫家》（*North West Coast Printmakers*）是個典型的例子，它的競玩目標是在最短的天數內完（玩）成一趟原住民文化之旅。另外像林（Vicki Lynn）的《千禧天使》（*The Guardians of the Millennium*, 1999），其競玩目標則是解救受困的千禧使者和一位環保人士。上述二例都在敘事裏嵌入輸贏二元對立的競玩結構。

嬉玩成分在超文本作品中則隨處可見，例子像《雷根圖書館》（Moulthrop, *Reagon Library*, 1999a）的隨機連結、〈夢魘、流浪、父親、歌〉（Curtis Harrell, "Nightmare Wanders Father Song"）讓讀者在黑暗畫面中尋找出口、弔詭的滑鼠設計（mouseover）、拼貼機器（cutup generators）等都屬嬉玩類。將嬉玩與競玩成分結合起來也是常見的事。

這是因為「競玩本身就是一種較獨特的嬉玩，其活動的進行，遵循一套能執行輸贏結果的規則」（Andre Lalande 1928，引自Frasca 1998）。這樣說來，《西北岸的版畫家》、《千禧天使》等探索型的文學電玩等都應用了一種較獨特的嬉玩成分。若要仔細分辨，這兩部作品雖具有確定的競玩目標，但其中的探索路徑充滿嬉玩性質與值得認識的事物，因此無形中要求使用者不斷反覆測試。這樣的遊戲態度也是這兩部育教型作品預設的互動學習方式。整體觀之，競玩目標在這兩部作品的遊戲結構裏，主要是擔任向終點站推進的驅力，至於讓讀者流連於遊戲空間的誘因，則非嬉玩成分莫屬。或說「遊戲過程中，嬉玩驅力多少與目標驅力牽扯在一起，彼此拉拔向前」{4}。

電玩的競玩性質對超文本的敘事學研究，也可帶來啟發。伏拉斯卡（Gonzalo Frasca）的比較指出，電玩能夠生產「敘事」，是由一組可能的操作選擇共同構成（a set of possibilities），而敘事則為一組連續性的事件（a set of chained actions）。若以制動文本概念來詮釋，我們可以將電玩視為一部含制動規則的機器，使用者所走過的路線，不管結果是輸是贏、或半途而廢，自然形成一則敘事，但為了突顯制動環境裏的敘事生成性質，伏拉斯卡另稱之為一場敘事（a session of narrative）。換句話說，電玩這樣的制動文本，能生產許多「場」敘事，但文本本身並非敘事。{5}同理，若把超文本也視為制動文本之一，那麼超文本也是能生產許多種「序列」或線性敘事（sequential or linear narrative）的機器，本身並非敘事。這樣的分析，有效地解釋了超文本文學與一般平面文學的差異。既是如此，學者的研究方法應針對超文本文學的結構特點，開發出適合的切入角度。喬伊思的罅隙閱讀法（interstitial reading），著重於開發頁片之間（罅隙）迸發出來的新意義，算是較早出現而且較有系統說明的研究方法（Joyce 1995）。摩斯洛坡進一步將罅隙閱讀法應用於電玩《迷霧之島》系列（*Myst*）的討論，同時也建立起一跨領域的研究灘頭（Moulthrop 1999b）。這樣的應用方式有其合法性，理由之一是，超文本與電玩之間存在很多相似的制動形式。

凱羅斯的嬉玩定義大致是：「嬉玩活動不具強制性」，「在有限的時空中進行」，「嬉玩路徑開放」，「接受規則的制約」，「自願終止懷疑嬉玩內容的真實性」等等（Caillois 2001: 9-10）。以此定義檢視超文本文學中的多向路徑設計，不難發現超文本閱讀／重讀動作（Joyce 1995, 2000）的路徑選擇形式本身就含有嬉玩成分。當同一頁片上，超連結數目不止一個，便形成了多向選擇的嬉玩情境，而當一篇超文本由類似的頁片聚集而成，這部作品的結構差可以迷陣（maze）來比擬，其含有嬉玩性質不辨自明。史翠哈維克（Janez Strehovec）便這麼認為：「文本含有某些規則，在讀者穿越『文本空間』的同時，另提供了多種選擇〔如路徑〕，這樣的文本像是個遊戲場域」（2000: 106）。路徑選擇形式的具體實踐，方式之一是借助超連結設計。近年來，多層面設計（multi-layer）的應用迅速竄起，其中透過「滑鼠事件」（mouseover event or on-mouse-event），可同傳統超連結一樣將另一頁片切換過來，但較為突出的地方是，可把隱藏於同一頁片內的其它層面釋放出來。

超連結與滑鼠事件設計可略分為指示型（indicative）和關聯型（suggestive）兩種，其想像層次可影響嬉玩情境的藝術層次。在葛雷濟爾（Loss Pequeño Glazier）的同名作品

〈滑鼠事件〉( "Mouseover: Essay in Javascript" ) 裏，可看到滑鼠事件的藝術轉化運用。該作品的圖案標題下隱藏著兩片同尺寸的層面，當滑鼠（或游標）移到標題的當兒（on-mouseover），亦即將滑鼠挪到滑鼠事件的作用區時，第一片層面便浮露出來，而一但滑鼠又離開第一片層面的位置（off-mouseover），或說離開滑鼠事件的作用區，第二片層面立即替補上來。簡言之，隨著滑鼠事件的變換，同一位置的畫面內容進行了三種變化。

葛爾濟爾在內容變化的過程中，另植入了一層幽默感。當滑鼠位於作用區時，第一層面的內容是一隻麋鹿的圖案和moose一字，而當滑鼠移出作用區，第二層面的內容變成一隻滑鼠的圖案和mouse一字。對於這樣的內容變化，作者自評：「在這一連串的框格裏，存在一種幽默。我的想法是，框格內容的變化會促發一股輕鬆好笑的感覺。在

『Mouseover』和『Mooseover』的變換之間，以荒腔走調的手法，呈現令人爆笑的動物圖案替換。電腦的點選工具以滑鼠命名，我的文圖遊戲便是以這個文本的控制工具當作主要題材」（2002: 121-2）。

拉森（Deena Larsen）〈可能性的鑿刻〉( "Carving in Possibilities" ) 是另一個範例，其中以滑鼠事件的碰觸來進行文本的揭顯，過程中，一幅原本模糊不清的背景圖，隨著碰觸事件次數的累積，輪廓逐漸明朗，到最後，一幅大衛石雕像的面孔終於浮現。由這個操作結果，回頭品味，單以聲音為例，每一個滑鼠碰觸所引發的巨響，都可視為一個鑿刻的回音模擬，同時是對「真相」的步步逼近，如此不難看出作者賦予「碰觸」動作獨特想像，不再只是單純用以揭顯文本的指示型的功能工具，而連帶地，其所營造出來的嬉玩環境，最初原只是一自由摸索的空間，逐步轉化為類似尋寶 / 揭開真相的探索場域。

另值得注意的是，滑鼠事件在文本中促發了一連串的訊息內爆（implosion）。首先，在「媒體融合」（remediation）的處理過程中，各項不同的媒材相互撞擊。接下來，由各媒材釋放出來的資訊，在媒體融合的環境中進行溝通。最後，三種不同的文本，在經過相容的測試之後，融成一體。

如同一部電玩，超文本作品是多種敘事的生產者，而非單一敘事的載體（Frasca 1998）。在一部平面作品中，多種可能存在的文本意義等待開發，在一部超文本作品中，首先要開發的則是多種可能存在的敘事。也因此，超文本作品需求重讀，以便發掘新閱讀路線。正如喬伊思所鼓吹的：真正的超文本閱讀即重讀（True hypertext reading is rereading, Joyce 1995; 2000）。換句話說，超文本是一個敘事的模擬環境（a simulated environment），它的內容允許使用者同時進行嬉玩與閱讀，進而讓使用者依選擇去製造敘事。在「節點 - 連結」型的超文本（node-link hypertext）裏進行嬉玩，等於是在眾多連結中進行選擇。連結的選擇可能是漫無目標的點選，也可能是根據閱讀心得而做的決定。超連結的選擇次序通常是開放的，滑鼠事件則可另增加固定型的移動方式。例如〈滑鼠事件〉，之中三種滑鼠事件的發生次序便是固定的。

把次序開放型和固定型兩種設計混合起來，也是常見的舉動。〈滑鼠事件〉中的每一節，讀者的移動必須依循滑鼠事件所預定的路線。可是從另一方面來看，整部作品鼓勵讀者以隨興的方式在節與節之間進行互動閱讀，因為「這是一部需求加入實體動作的作品，實體的互動決定了作品的內容」（2002: 125）。不論是開放或固定的資訊切換設計，都是以結合內容為標的，不影響其嬉玩形式所企求的玩索性質。

### 三、再現vs.模擬

文學遊戲（literary computer play or games）可視為「再現」與「模擬」兩種表現形式的結合體。再現為傳統文學主要的訊息傳達方式，模擬則為制動文本的主要表現模式。再現的定義是：「以文字或視覺的形式，將物件或概念呈現出來的動作」（*Random House Dictionary*）。小說和電影等依附於類比媒體的敘事，都屬再現藝術（representational art）。「模擬則不只包含了再現形式，另指向物件或一套系統的行為模仿」<sup>{6}</sup>。這個形式在數位技術的支援之下，應用範圍日益擴大。兩者美學概念不盡相同，如今在文學遊戲作品中合而為一，效果究竟如何，值得探討一下。以下各舉嬉玩型和競玩型例子來說明這種異類聯姻的形式。

《無人在此》（*Nobody Here*，無名氏）中的〈熊〉（"Bear"）一頁中，文字僅一句：「泰迪會安慰我」，其上動態圖案為一嬉玩環境，允許讀者拿各種小道具折磨其中的小熊。以折磨小熊獲得心情上的安慰，諷刺（irony）盡在「不言」中，但必須由玩家在模擬環境中親自操「刀」，方得體驗妙意。亦即玩家必須有實體的輸入（physical input），才能將嬉玩情境轉化為能生產意義的系統，並可與文字部分進行對照。兩者交互作用的結果，迸出了第三層意涵：諷刺。

安楚斯（Jim Andrews）〈網藝之星〉（"Webarteroids"）改編自早期電玩〈外行星〉（"Asteroids"）的射擊遊戲模式<sup>{7}</sup>，主要差別在於，〈網藝之星〉全由文字擔任演出角色。在〈外行星〉裏頭，玩家的主要任務是把來襲的外星飛行物擊潰，在〈網藝之星〉中，玩家的任務則是把來自四面八方的文字或文句轟碎。〈網藝之星〉的遊戲分成兩款。第一款的內容是固定的，射擊台由「詩」（poetry）一字擔綱。第二款的「文字攻擊」內容以及射擊台的文字，可由玩家自行設定並輸入。

把這部作品視為電玩，反對意見應該不多。可是作者自稱這部作是「文學電玩」，玩家可能會質問：它的文學性（literariness）在哪裏？

以「詩」當射擊台，迎戰文字入侵，其中文字包括：死亡、恐懼、不安、空無、著作

審查、獨斷主義、傳統、疏離等等，甚至詩一字本身，從譬喻角度來看，這相當於是指以詩抗拒負面事物的發生或存在，或經由自我毀滅獲得再生。

西門諾斯基 (Roberto Simanowski) 提醒我們：「當你的射擊技術愈好，你會瞭解並讀到更多的字句，最後你甚至可拼出這樣的句子：『詩抗拒自我，也抗拒沉悶』、『任何事物都是詩，先破壞再創造出來』」 {8}。對於遊戲中「閱讀」與「戰鬥」兩者間的關係，西門諾斯基也提出一段精闢的詮釋：「解開文字之謎的企圖.....轉移了打擊入侵者的注意力：閱讀正在威脅你的生命，一如在戰場上」 (2001: section 2)。

以「詩」抗拒負面人事物的題材，平面文學史屢見不鮮，改以互動遊戲形式呈現，將勝負結果交付詩人 / 玩家手中，由平面再現型 (representation) 的抗拒，轉化為模擬型 (simulation) 的反擊，在允許互動的行為虛擬模式裏，不斷操演詩的破壞力與再生力，這番模擬體驗，實不同於平面的體會。模擬體驗除了一般的想像動作 (imagining) 之外，另包括錯誤與學習 (error and trial) 的操演過程，此一過程可逐步提昇參與者的操作能力，朝向實體建構 (physical construction) 的完成。值得注意的是，參與者的實體輸入能力，決定了文本意義揭露的層次，間而也影響到體驗的層次。

第二款的互動書寫功能，開放給玩家輸入文字，藉由相同射擊模式，讓玩家編織自己想要擊敗的對象。此一設計，將前述的行為虛擬機器的預設內容抽離，只剩空白模式，將其中的情境形成轉交玩家控制，並進而讓玩家滿足其獨特的想像空間，可謂互動技術潛力的彰顯與示範，也是這部電玩的另一附加藝術價值。整體而言，〈網藝之星〉的「直接反擊」形式，稍嫌淺白，但就其以互動設計表達傳統母題所臻至的美學層次而言，足以為此一新興文學表現方式立下開創性的範例。

遊戲帶有輸贏二元化邏輯設計，這樣的目標取向很容易折傷文本內容的嚴肅性，因為為了達成贏的目標，讀者會不擇手段，從而讓內容的閱讀與欣賞淪為達成目標的附屬動作，有時甚至連閱讀動作都省略了。肯譯 (Robert Kendall) 〈線索〉 ("Clues") 是一部互動型的偵探故事，卻能巧妙地避開上述目標取向的閱讀陷阱，讓嚴肅性在其中持續不墜。這一切都得從〈線索〉的形式設計談起。

封面是一幅偵探圖像，狀似狄克·崔西 (Dick Tracy) 或華倫·比提 (Warren Beatty)，氣氛投射出濃烈的偵探故事傳統。偵探似乎作勢邀請讀者「思考文字、打開文本中的謎、贏得遊戲」。故事入口處裏有三個門的圖形選擇，配置其間的文字說明，不斷撩撥讀者的好奇心。原先的邀請在此逐漸轉化為閱讀誘惑 (seduction)。敘事者一開場便表明自己是「最具體的證物」，卻又直搗讀者躍躍欲試的情緒，毫不隱晦地說：「可是你想知道更多。你想觸摸那道叫做『為什麼』的牆，它隔開了未經處理的光線，以及無法判讀的空

氣……。」然而懷著這等閱讀心情的讀者將大失所望，因為接續下來，頁片與頁片之間的文字內容並無緊密的關聯，圖案上所提供的各種線索，正確與否，也無從判斷，讀者只能以胡亂點選的方式向前推進。

〈線索〉的頁片大致可分成兩種主要類型。第一種是圖案搭配文字，文字涵意都非常抽象，指涉模糊，但大體上跟圖片內容隱約有某種程度上的呼應。譬如說，在「rm-woman.htm」這個頁片裏，圖案上，房內有一位美女、一具男性屍體。圖案下面的文字，開頭一段論述如下：「身體是個滑溜的消費者 / 在心思與外在世界之間的某個地方運轉著 / 介於自己與他者的中間人」。整篇「身體論述」跟破案線索實在扯不上邊。

圖案上較顯眼的物件或角色通常是「線索」，亦是超連結，「rm-woman.htm」裏的美女即是一例。如果選到正確的物件，下一頁會出現一篇文字論述，可歸類為第二款頁片。這款頁片在解謎過程中，會自動依序編號，若能湊足九種正確的物件，便可進入編號第十的頁片，此時文本會宣稱讀者的探索已結束。若無法找齊預設的九種物件，在多次誤試之後，文本會宣告你輸了，並鼓勵你再嘗試看看。

另一點值得注意的現象是，透過程式的控制，單一頁片裏的圖案、文字，以圖案裏的角色、物件等，彼此關係並不固定，在不同的路徑上，可能有不同的搭配。這樣的設計，將有限的材料，進一步交錯安排，讓整體內容變得更多樣與複雜。不過更值得關切的是，在藝術價值上，通過超文本文學特有的「重讀」步驟，每一頁片內容的意義面向變得不固定，隨著新的上下文而產生新的意義。如前所言，「真正的超文本閱讀即重讀」，在這樣的閱讀情況下，超文本的整體意義與形式才能彰顯出來。〈線索〉也必須經過「重讀」，方能領略作者的設計用心。不太可能有讀者在第一次閱讀，便能幸運地找齊預設的九種正確物件，因為這九種物件之間並無必要的關聯可供推敲，能夠猜中，純粹是巧合，或多次測試的結果。由此可知，作者的原始設計目的並無意圖讓讀者一試中的。

〈線索〉的讀者願意不斷測試，顯然有著一股目標驅力作祟。可是若過度注重目標的達成，它的文本閱讀將失去意義。目標取向的讀者可能只點選連結卻不做閱讀，因為幾次測試之後，他會瞭解文本的閱讀並不能提供多少有用的解謎線索。目標取向的讀者也將發現，這樣的遊戲沒啥趣味可言，因為狀似兇殺案的緝兇過程中，線索模糊不清，而狀似謎底揭曉的結局頁片裏也不提供任何答案，仍是一套抽象說詞。其實，敘事者在開場白彷彿就暗示：這一切都是我編的，我就是答案，無須追尋。

〈線索〉不注重輸贏的結局設計，將目標達成的意義給淡化了，同時減少目標取向對文本內容嚴肅性的衝擊。輸贏目標的存在只變成一股若有若無的引力或框架，頂多讓讀者產生在一固定範圍內向前推進的幻覺。〈線索〉的敘事形式，同大部分超文本敘事一樣，也是綴結式的（episodic）。綴結式書寫的連貫核心並非情節，它的時間化統一感非常薄

弱，然而這並不表示它無法呈現統一感。它可採用空間化策略，如傑內（Gérard Genette）指出的堆置手法（syllepsis）<sup>{9}</sup>，或運用現代主義的深層意義中心概念。這樣的超文本閱讀，欣賞樂趣最後落在單一頁片、頁片間的縫隙，以及各種頁片串連起來的路徑，至於解謎成功或失敗，已是無關緊要的事了。

依偵探故事傳統來看，《線索》的文字敘述大有問題（problematic）。然而由文學遊戲的角度來檢視《線索》，可發現它其實是一個偵探閱讀的模擬，只是其中的形式與內容都已刻意扭曲。在再現方面，它把一則非故事的敘述（non-storytelling narration）包裹在偵探敘事的架構裏。在模擬方面，它設計了一般競玩型遊戲該有的輸贏結局，只不過這些結局的模糊性，與貫穿全文敘述的抽象程度，一樣費解。有名無實的偵探敘事、模糊的遊戲結局，這兩種設計似乎在對其所屬的傳統進行挑戰，表面上狀似無法產生任何衝擊。事實卻不盡然如此。這兩款挑釁傳統的設計，合而為一之後，產生了一款新制動文本。「融入」其中的過程，稍不同於流行產品中慣有的方式，在此不妨稱之為「默思型融入」（meditative immersion）。《線索》極豐哲思的內容，處理讀者閱讀偵探故事的好奇心，同時扣緊並駕馭這份好奇心，性質略接近於後設型的語言，將這些抽象敘述放在遊戲結構裏，配合其它視覺物件所呈現出來的探索氛圍，讀者／玩家有可能不自覺地在思索中融入探索的情境。

#### 四、「超越仿肖模擬」

〈可能性的鑿刻〉除外，上述幾款作品的模擬形式，或之中的行為模仿部分，例如〈熊〉的「折磨情境」，〈網藝之星〉的射擊設計、〈線索〉的線索追尋等，都直接參照真實活動，但在文本意義生產過程中經過轉化，而成為具有譬喻作用的成分，其旨歸（tenor）和旨向（vehicle）之間的關係很明確<sup>{10}</sup>。再看〈可能性的鑿刻〉的模擬想像，則直接跨出仿肖範疇，雖然其中的撞擊音效令人聯想到鑿石的聲響，但同其大衛影像的揭顯過程一樣，技巧具象徵性，致使其指涉有點模糊，連帶地也引領其模擬形式走向較難解的隱喻。

想像上，未來的文學遊戲使用譬喻性更強、更難理解的模擬形式，非常可能。超文本文學中的超連結，功能可以只含連結的簡單作用，也可以添入更多想像，使其具有譬喻作用，增強文本的藝術性。同理，模擬也可進一步從指示性的作用，升級為關聯型。洛克比批評當代VR設計者「在模擬真實的時候，太過於專注『仿肖』，結果把新媒體的諸多潛力都給扼殺掉了」。他舉瓦利奇（Tamas Waliczky）當例子，說明模擬藝術可創造出新的美學面向。瓦利奇對透視（perspective）的題材感興趣，寫了個程式，把傳統的透視概念給顛覆了。在程式執行的環境裏，「離你愈遠的東西，體積愈大，反之，離你愈近的東西，體積愈小」（Rokeby 1998: 37）。

類似的突破或進展，也可在早期的數位藝術中找到更多範例。評論家常提到蕭

( Jeffrey Shaw ) 的〈文字城市〉( "Legible City" )。根據門諾微契 ( Lev Manovich ) 的描述，這部作品的操作介面是一部單車，操作者必須面對一片螢幕。幕中是一座由3D字母構成的城市，操作者眼前的景觀變化，完全由單車的方向與角度所操控。〈文字城市〉的幾次展出中，分別模擬了三個真實城市。畫面上的每個3D字母都是城市 ( 如阿姆斯特丹 ) 裏一棟實際建物的模擬替代。字母可連成單字，單字可串成句，整體觀之，整座文字城市變成一個文本。操作者可一邊「逛街」，一邊閱讀，文本內容則以該座城市的歷史敘述為範圍 ( 2001: 260 )。

和〈網藝之星〉做個比較，兩者的制動想像，竟有神似之處。〈文字城市〉將實際城市改編成文字模型，其中文字可組成一篇具歷史敘述功能的文本，〈網藝之星〉則是以文字替換外星飛行物，其中文字可組成一具有意義的詩篇。〈文字城市〉的形式已跨過仿肖手法，雖然它的目標是在虛擬一座真實的城市，但如門諾微契指出的，它並非要達到一般虛擬實境的逼真幻覺。此作改採象徵形式，以字母替代真實建物，接連下來，透過「文字建築」敘述城市的歷史，所要呈現的是城市的深層記憶，而非表層結構 ( Manovich 2001: 260-1 )。

0二年蘇俄媒體藝術節 ( "read\_me Festival 1.2" ) 的主辦單位對商業軟體提出幾點啟發性的質疑，當作是參賽者的創作依據。其一是，商業軟體裏的特定操作方式，可能會讓使用者無形中囿於單一種思考。尼莫伊 ( Joshua Nimoy ) 〈文本延伸〉( "Textension" ) 為入圍作品之一，可視為這個質疑的典型實踐。它所模擬的對象是一般電腦打字。通常在微軟WORD環境裏進行文書處理，不是直書就是橫寫，〈文本延伸〉故意避開這些俗成規定，而改以其它可能的排版方式來表現打字的結果。以編號1的打字排版為例，輸出的文字會捲曲成圈圈，最後脫離輸入位置，圈圈逐漸擴大並飄離開畫面。把瓦利奇的反透視法程式和〈文本延伸〉並置一起，不難看出兩者都在提醒我們：工具的固定操作方式或介面，會造成俗規，並進而成為一種思考模式，從而抑制或防礙其它可能性的發展。這樣的反省，非常接近洛克比「介面即內容」的概念，甚至已趨向「介面即控制」的思想批判。

〈文字城市〉、〈文本延伸〉和瓦利奇的作品，在模擬形式方面，都已「乖離」仿肖。另外，這些模擬形式以顛覆俗規為策略，也順勢晉升為文化批判工具。〈網藝之星〉、〈線索〉、〈可能性的鑿刻〉等文學遊戲的模擬形式，不管譬喻所指涉的對象是否明顯，也都呈現類似的走向，外來的影響或啟發，顯而易見。由是，文學創作向其它數位藝術借鏡、亟力開發新表現形式的努力，可見一斑。

#### 注釋

\*本文為第四十屆國科會補助科學與技術人員國外短期研究計畫〈人「鼠」之間：超文本文學的介面設計研究〉部分研究成果。

\*\*感謝兩位匿名論文審查者的訂正與建議。

\*\*\*本文部分參考資料為網路版，無頁碼或段碼可供指定參考位置。

1. 庫佛九二年在紐約時報撰文介紹超文本文學，以〈書之終結〉("The End of Books")一文，震撼文學界。千禧年，庫佛在《飼料》(*Feed*)網站刊出〈文學超文本：黃金時代已過〉("Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age")，再度引爆文學話題。該文指稱日見流行於超文本作品中的超媒體成分，貶抑了文字藝術，使作品淪為膚淺、沒有深度意義的娛樂。稍後，西門諾斯基(Roberto Simanowski)為文反駁庫佛的看法，指出新科技的應用，與深度意義的追尋，兩者並不相悖(2000)。
2. 本文對互動與制動二詞的用法，不擬區別。對亞瑟斯而言，互動一詞的定義過於鬆散，無法準確描述人機之間各種輸入/輸出關係，因此他改採ergodic一詞(1997: 49-51)。中文字典以及統計學界都將ergodic譯為「遍歷」。因ergodic literature所需求的實體動作(physical input)，等同制動文本(cybertext)之中的「互動」，為求理解方便，本文直接將ergodicity譯為「制動」。
3. 這個次文類的名稱首次出現在安楚斯(Jim Andrews)〈網藝之星〉("Webarteroids")的副標題上。
4. 李順興(2002, 段碼9)。關於嬉玩驅力與目標驅力在作品內部相互拉扯的情況，參考該文第二節。
5. Frasca(1998)。伏拉斯卡的心得，實採自亞瑟斯的觀察：「制動文本乃一部能生產多種敘事的機器」(Aarseth 1997: 3)。
6. Frasca(2002)。伏拉斯卡〈模擬初論〉("Simulation 101")一文以煙斗當例子，製作了平面版和互動版的解說，用以闡明再現和模擬形式的定義，簡明扼要，可上網參考。
7. 〈網藝之星〉已改版為〈藝術之星〉("Arteroids")，建議讀者先測試〈網藝之星〉，再去玩速度更快的〈藝術之星〉。
8. 這兩句話的英文原文為："The battle of Poetry against itself and the forces of dullness."以及"poetry poetry all is poetry destroyed and created."
9. 參見Genette(1980), 85n。有關堆置手法在超文本作品中的應用，參考李順興(2001)，第四節：「堆置：另類敘事形式」)
10. 旨歸和旨向是楊牧的譯法。較常見的翻譯是喻旨和喻依。

#### Works Cited

Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins UP.

----. (1999) "Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The Temporality of Ergodic Art." *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Ed. Marie-

Laure Ryan. Bloomington: Indiana UP.

Andrews, Jim. (2001-) "Webarteroids." 1 March 2002 <<http://webartery.com/webarteroids/>> (This work, retitled "Arteroids," is still in progress)

----. (2001-) "Arteroids." *The Remedi Project* 11 (2001). 1 March 2002 <<http://www.themedioproject.com/projects/issue11/andrewsarteroids/arteroids.htm>>.

Aristotle. *Poetics*. Trans. S. H. Butcher. 01 Sep 2002 <<http://classics.mit.edu/Aristotle/poetics.1.1.html>>.

"Bear." *Nobody Here*. 1 March 2002 <<http://www.nobodyhere.com/justme/bear.php3>>.

Caillois, Roger (1958, 1961, 2001). *Man, Play and Games*. Trans. Meyer Barash. Chicago: U of Illinois P.

Coover, Robert. (2000) "The Passing of the Golden Age." *Feed*. 1 March 2002 <[http://www.feedmag.com/templates/default.php3?a\\_id=1211](http://www.feedmag.com/templates/default.php3?a_id=1211)>. ( 網站已關閉 )

Dinkla, Söke. (1994) "The History of the Interface in Interactive Art." *ISEA'94 Proceedings: The Next Generation*. 1 March 2002 <<http://www.isea.qc.ca/symposium/archives/isea94/pr208.html>>.

Douglas, J. Yellowlees. (2000) *The End of Books or Books without Ends: Reading Interactive Narratives*. U of Michigan P.

Frasca, Gonzalo. (1998) "Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative." 1 March 2002 <<http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm>>.

----. (2002) "Simulation 101: Simulation Versus Representation." 1 March 2002 <<http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>>.

Genette, Gérard. (1980) *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell UP.

Glazier, Loss Pequeño. (1998) "Mouseover: Essay in Javascript." *Electronic Book Review* 7. 1 March 2002 <<http://www.altx.com/ebr/ebr7/7glazier/index.html>>.

----. (2002) *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa: U of Alabama P.

Harrell, Curtis "Nightmare Wanders Father Song." *New River* 4. 1 March 2002 <<http://www.cddc.vt.edu/journals/newriver/4/Nightmare/index.html>>.

Johnson, Steven. (1997) *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. New York: Basic Books.

Joyce, Michael. (1995) *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor: The U of Michigan P.

----. (2000) *Othermindedness: The Emergence of network Culture*. Ann Arbor: U of Michigan P.

Kendall, Robert. (2001-) "Clues." 26 October 2001 <<http://www.wordcircuits.com/clues>> (work in progress).

Larsen, Deena. "Carving in Possibilities." *Frame 6. trAce*. 1 March 2002  
<<http://trace.ntu.ac.uk/frame6/larsen/index.html>>.

Laurel, Brenda, ed. (1990) *The Art of Human-Computer Interface Design*. Berkeley: Addison-Wesley.

Lynn, Vicki. (1999) *Guardians of the Millennium*. Aug 27. 2001 1 March 2002  
<<http://www.theguardians.com>>.

Manovich, Lev. (2000) *Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

Moulthrop, Stuart. (1997) *Hegirascope 2*. 1 March 2002  
<<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/HGS/>>.

----. (1999a) *Reagan Library*. 1 March 2002  
<<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/rl/index.html>>.

----. (1999b) "Misadventure: Future Fiction and the New Networks." *Style*33.2: 184-203. Or 1 March 2002 <<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/essays/misadventure>>.

----. (2001) "The World Without Cybertext." *4th Digital Arts and Culture Conference*. 1 March 2002 <<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/talks/dac2001/dac01Text.htm>>.

Nimoy, Joshua. "Textension." 01 Oct. 2002. <<http://gcs.design.ucla.edu/~jtnimoy/textension/>>.

*North West Coast Printmakers*. 1 March 2002  
<<http://kafka.uvic.ca/~maltwood/nwcp/eindex.html>>.

Pryll, Rick. "Lies." 1 March 2002 <<http://www.users.interport.net/~rick/lies/lies.html>>.

*read\_me festival 1.2*. 01 Oct 2002 <[http://www.macros-center.ru/read\\_me/abouten.htm](http://www.macros-center.ru/read_me/abouten.htm)>.

Rokeby, David. (1998) "The Construction of Experience: Interface as Content." *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*. Ed. Clark Dodsworth Jr. New York: ACM Press.

Ryan, Marie-Laure. (2001) "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media." *Computer Games and Digital Textualities*. IT University of Copenhagen.

Simanowski, Roberto. (2000) "When Literature Goes Multimedia: Three German Examples." *dichtung-digital*. 1 March 2002 <<http://www.dichtung-digital.de/2000/Simanowksi/24-Aug/>> (id and password required).

----. (2001) "Fighting/Dancing Words: Jim Andrews' Kinetic, Concrete Audiovisual Poetry." Trans. Florian Cramer. *dichtung-digital*. 1 March 2002 <<http://www.dichtung-digital.com/2001/12/10-Simanowski/cramer.htm>> (id and password required).

Strehovec, Janez. (2000) "The Moving Word: Towards the Theory of Web Literary Objects." *Cybertext Yearbook 2000*. Eds. Markku Eskelinen and Raine Koskimaa. Research Center for Contemporary Culture, University of Jyväskylä. 100-116.

Talin. (1998) "Real Interactivity in Interactive Entertainment." *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*. Ed. Clark Dodsworth Jr. New York: ACM Press.

李順興。2000。〈超文本文學形式美學初探〉。 *Intergrams*. 2.1 (2000)。

<<http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/002/002-lee.htm>>。

—。2001。〈超文本的蒙太奇讀法與資料庫形式〉。第二屆《文山評論》學術研討會論文。政治大學。2001.05.05。或網路版：<<http://benz.nchu.edu.tw/~sslee/papers/hyp-montage.htm>>。

—。2002。〈「玩家+化身」的狂想曲：論電玩的制動角色與環境〉。 *Intergrams* 4.1 (2002)。 <<http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/041/041-lee.htm>>。