

虛境漫遊

角色設計的異世界

Roaming in the Virtual World

The Central Concepts of Creating Game Characters

方彩欣 Tsai-Shin FONG
輔仁大學應用美術系所副教授



奇幻文學的媒體再現

現代媒體受到奇幻風的影響，在虛擬與現實觀念交織的狀態下，創作出另一虛擬真實的世界。我們可以從現今許多電玩遊戲、電影、動畫中，看見早期奇幻文學的蹤影，如：西方的《愛麗絲夢遊仙境記》、《魔戒》、《納尼亞傳奇》。奇幻文學起源最早可以追溯到遠古時代所流傳的神話、民間傳說；從中國的「山海經」到西方藝術史之象徵主義和超現實主義，都能看到奇幻生物之場景及影像。當科技的潮流將幻想化為真實的影像時，這潮流就不僅止於技術層面的發展，也同時衝撞著人們的心靈；現今全球刮起一股強烈的奇幻風潮，人類的美感意識也跟著轉變，大眾深深地被如此充滿想像的虛擬元素吸引。

動漫、遊戲帶動了虛擬世界（Virtual World）的美學風潮，本文針對「遊戲角色」提出設計創作的理論與實踐間的思考說明，希望透過相關的探討，提供未來數位遊戲角色設計運用於藝術教育之理論基礎。意欲創作這樣「非真實」之生物，需要獨創且豐沛的生物虛實轉化之想像力，因為這些角色雖非真實存在於現實世界中，卻必須真實的存活於虛擬世界裡。本文提出創作虛擬世界角色之五大思考方法：（一）建構虛擬世界之邏輯法規；（二）超出一個人認知的習慣範圍；（三）熟悉與新奇的

交織；（四）真實與虛構的融合；（五）依原型塑造角色個性等。創作者按照這樣的邏輯思維，進行前後一致的思考與應用於未來設計創作，不僅可豐富作品的思維層面與獨特性；更可讓觀者的想像力盡情揮灑。本文針對產學合作之案例「遊戲角色」提出虛擬角色設計理念的邏輯思想體系，文中提出的角色設計案例是與國際遊戲公司（Electronic Art）合作，創作出的虛擬角色可運用在其全球發行的遊戲當中，研究成果可提供相關教育單位作為虛擬設計研究的文獻與圖錄資料參考。

虛擬奇幻世界的理論認知

創作虛擬角色前，首先要瞭解兩個領域，一是虛擬世界，另一是在其中生活的虛擬生物。以下章節說明「創作虛擬世界」與「創作虛擬角色」的相關理論，內容包括：虛擬真實的第二世界、再創感官經驗的虛擬角色等，透過對相關議題的了解，可建構出創作虛擬世界的理論認知。

虛擬真實的第二世界

虛擬世界來自於人類的幻想，這樣的幻想世界是由人類想像力建構。在幻想中，人類可以憑藉著豐富的想像力，虛構一個在原有世界不存在的畛域，換句話說：在這樣的空間中，什麼事都可能發

生，什麼樣的生物都可能存在，為了創造一個嶄新的奇幻虛擬世界，必要時可打破真實世界的法規。英國的托爾金（J. R. R. Tolkien, 1892-1973）是近代奇幻作品的鼻祖。托爾金提出「第一世界 Primary World」與「第二世界 Secondary World」的詞彙來解釋真實和幻想世界的區分。他認為：靠人類想像力營造出的「幻想第二世界」與我們所生活的「真實第一世界」雖不盡相同，但是，第二世界裡所有的一切，都是以第一世界的真實形象建構起來的；也就是由於這種對真實形象的保留，才能使得這個新幻想世界讓讀者信服（莊安琪，2002）。換句話說，幻想文學中的幻想，並不是毫無根據的幻想，它必須與真實世界融合；這樣根據現實改編的幻想，在當中要存在著人類所能想像、推論的邏輯架構，是現實與非現實結合後所創造的新世界。

現代媒體中所指虛擬真實的場域，是透過電腦科技所創造的空間。科幻小說家吉普生（William Gibson）在 1984 年首先用賽博空間（Cyberspace）來稱謂這個由網際網路聯繫所產生超越現實的一種新空間。在這樣的空間中充滿了資訊，人因為與資訊互動而存在，人類在這樣的空間經驗是來自於對現實的複製再複製（吳治平，2002）。根據本文在「幻想」相關主題的解釋，可以發現幻想世界和虛擬世界最大的不同，是與媒介的互動強弱與否。在文學的幻想世界中，因為參與者是透過閱讀，與所創造出的世界僅僅是人體視覺感官的延伸；因此，具有的互動性極弱。而在虛擬世界中，參與者可在電腦科技所創造出的賽博空間中產生語言或情緒上之互動，是一種多媒體化，互動性極強，而更能與空間產生融入。

透過以上的理論分析瞭解，在進行虛擬世界的設計時，設計者必須以一種保留真實人類舊有世界的經驗態度，再創造出新世界的新體驗。雖然，這個再創的新世界，在表面上是時間與空間不符合現世邏輯的情境與場景，但其內涵卻是幻想與真實的一種高度融合。此外，在創造虛擬真實的世界時，並不是毫無根據的幻想，首先要先設定其運行的邏

輯法則，這樣的法則必須與真實世界融合；所有設計都需遵循此運行法則而展開，也需前後一致的維持著，這樣根據現實改編的幻想世界，在當中要存在著人類所能想像、推論的邏輯架構，是現實與非現實結合後所創造的新世界；如果沒有遵循這個法則，這個虛擬的真實世界便無法讓觀眾相信。

再創感官經驗的虛擬角色

虛構生物出現於早期幻想文學中，經歷時間的演變，在現代媒體中仍可見其蹤影；然而，現代媒體中透過科技再創造出的空間（如：網路遊戲），可讓幻想虛構生物與觀眾產生更強連結。本章節藉由傳說、神話和現代媒體中的虛擬角色之不同討論，說明現代創作者面對虛擬角色設計應有的創作思考邏輯。

• 傳說與神話中的角色

幻想虛構生物是文學內所敘述的想像生物，這些生物來自於傳說、神話故事與作者的想像力，其稱呼的名詞著實眾多；如：精靈、女妖、風魔、山精、水妖、仙子、原人、死者、靈體、矮人、地精、居家妖精、巨人、植物、怪物、節肢動物、言語怪獸、幻獸、惡魔等等。然而，這眾多幻想虛構生物的視覺造形，究竟是憑藉什麼創造出來的？幻想文學中的虛構角色，可分為三項主要類別：（1）幻想人物的造形：其造形與現實世界的人物相似，但其行為卻有別於現實世界的行事常態；（2）生物、非生物人格化角色：賦予動、植物或非生物擬人化的特質，具有喜怒哀樂的個性；（3）純粹的幻想生物：自行創作出來的角色（姚一葦，1968）。換句話說，幻想世界存在的生物，可能會超乎自然法則存在於第二世界中，而這樣的異世界並不是我們生活的真實世界，可能是超乎五官可感知的世界。然而，這眾多的角色又應如何分類？幻想虛構生物究竟包括那些？本文彙整國內外諸多學者對幻想生物之論述，在此將其區分為「妖、精、鬼、怪」四類，從大範圍去了解幻想生物的定位及特質。其特質如下：

妖：妖、精，通常被並列稱之，俗稱「妖精」。與人類形貌最為接近，能擁有隨時變化自我形態的特點，大多具有「美」的特質（這裡指的「美」：是指對一般人而言，視覺上美的感覺）。

精：屬於一種虛幻形體，如：中國所謂「精氣」，指的是一種靈體、一種概念。

鬼：「鬼」為日本常用說法，通常敘述為靈體或妖怪，而其中的妖怪，指的是形態如人且外形可怕的生物。鬼通常受限於「人」的形貌而衍生不同變化，而「怪」卻是限定於人形。

怪：具有實體造形，為一恆常之狀態。不如妖、精等形態能變化的特質，基本上不具備「美」的特性。

綜合以上，可知「虛構角色 Fictional Character」是指不存在於真實世界中，但出現在人類幻想中的角色；本來僅用於文學範疇，但隨著時代的改變，電視、電影、卡通等現代傳媒中也出現許多虛構角色，可說是傳統文化思想隨時代演進的延續和發展。虛構角色依不同文化之背景，各有不同的發展軌跡與內涵，通常這些虛構角色有非常寬廣的概念，不僅包括圖像、形象和符號的設計，在視覺化的過程，也要思考形象傳遞的精神象徵。這樣靠人類想像力營造出的「虛構角色」和幻想世界一樣，雖然與我們真實世界所生活的角色不相同；但是，所有的一切，仍是以第一世界的思想邏輯建構起來的，將來自真實世界的常態加以誇張化，再將這些知識透過有邏輯卻不完全合乎現世合理的手法相結合，目的是為了超出一般常人的習慣範圍。

• 遊戲媒體中的虛擬角色

由電腦發展的虛擬角色和傳統的虛構角色，最明顯的不同就是：虛擬角色是指由電腦科技在所謂虛擬實境或是網際網路、遊戲情境等等非實體空間中所製造呈現的角色；這類空間多是藉由數位技術表現，而且和真實空間有別。電腦遊戲好玩的地方在於：玩家可以融入一個接近真實的或者比現實世界更具魅力的虛擬世界，玩家融入與沉浸於角色扮演中，不斷突顯本身的自主性。許多電玩角色之

所以受到歡迎的決定性因素，在於「比真實事物更加真實」；如何達到「比真實事物更加真實」的程度？其強弱取決於角色對於人們生活的涉入程度，以及人們對角色的情感投入程度。人類面對虛擬與真實生活方式之態度，從界線分明趨向界限模糊，到逐漸融為一體，人們將真實的情感帶入虛擬場域當中，這不僅是產生於此數位媒體時代的特點，也代表一個人類感知的新體驗時代來臨（方彩欣，2012）。

根據以上探討的不同主題內容，可歸納出設計虛擬生物角色的創作理念。當設計虛擬角色造形時，要懂得保留部分真實世界的生物之生活經驗，然後再去變化出新生物的創新造形；將來自真實世界的形態誇張化，再將這些知識透過有邏輯卻不完全合乎現世合理的手法相結合，目的是為了超出一般常人的習慣範圍。雖然，這個由人類再創的新物種，在表面上是不符合現世邏輯的，但其內涵卻是幻想與真實的一種巧妙搭配，如此方能創造出虛擬生物的特質。

「虛擬真實」的角色，最重要的是從現實世界帶來的感官經驗與再創造的新經驗彼此互相交流，設計師創造虛擬角色時，完全就要思考角色活生生的樣子來進行創作；除了要設計角色的個性、嗜好、生長背景及環境、生存條件等眾多要素，還需將這些要素對應於「身體造型」與「色彩」設計中（游易霖、方彩欣，2014）。作者或藝術家在創造這些充滿怪誕風格的幻想虛構生物時，並不完全是自由的，而是必須重新組織、結合歷史資料，再融入個人豐富的想像力以達到復古或創新。現代媒體對奇幻生物的塑造，更重視娛樂性的商業效果，將一切動植物及生物加以擬人化，在虛幻與真實交織的故事當中，更自由地營造出角色獨特個性。正如同華特·迪士尼（Walt Disney）所說：在真實或可能的事物上加諸幻想，才能創造出好的角色造形（趙之正，1993），就是由於這種對真實的保留和幻想巧妙的搭配，才能使得新的虛構角色讓讀者信服。

「化虛為實」的理性和感性

本章節以與國際遊戲公司（Electronic Art）合作所創作出的虛擬角色為範例，來說明設計「化虛為實」的視覺化邏輯思考過程。首先，需先定位創作角色之風格，為配合遊戲的屬性，此次將創作內容風格定位在：（1）發展出童趣與殘酷之間具有智性與獸性的虛擬生物；（2）虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則；（3）虛擬生物的設計象限鎖定在怪獸（Beast）或怪物（Monster）的造形，而在本設計中，統一以「獸」為所創造出的虛擬角色命名；（4）採用鮮豔明亮的色彩規劃，創造出不同於現實世界的虛擬生物圖像。

在確定創作方向後，依據對虛擬角色的相關學理探討和線上遊戲的屬性，建構出前述虛擬世界角色之五大項主要創作守則：（一）建構虛擬世界之邏輯法規；（二）超出一般人認知的習慣範圍；（三）熟悉與新奇的交織；（四）真實與虛構的融合；（五）依原型塑造角色個性等；並在設計過程中，依照這樣的邏輯法規，進行前後一致的創作，分別敘述於下：

建構虛擬世界之邏輯法規

創作內容為設計具有智性與獸性的虛擬異像生物，首先建構出此次虛擬生物世界之合理法規，且依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作。其內容包括：擬人化的虛擬生物角色、色彩與角色生長環境相關、角色組件和其生存能力相關、多變性的造形、個人獨特風格和娛樂性、原創性與市場性的平衡等六項，分述如下：

• 擬人化的虛擬生物角色

擬人化角色係指具有人類情緒表情的生物或無生物。構想每位虛擬生物角色時，先以文字企劃設定每位角色的個性和特徵；再將其對應在外觀的視覺造形上；並進一步賦予生命、表情和動態，使這些虛擬生物角色活躍於虛擬場景中，如此能加強不同角色對玩家的說服力與玩家對角色的認同感。

• 色彩與角色生長環境相關

創作時以三維的觀念思考虛幻與真實交織的生物造形及所處環境和生存條件的關係，讓場景之存在與角色相得益彰，創作出的虛擬生物活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠等不同區域。

• 角色組件和其生存能力相關

在設計思考上，這些虛擬生物仍然擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，需考量彼此互惠與競爭關係。設計時要注意身體組件的單一性和整體組合的完整性，且在電腦細膩建模的過程中，尚須兼顧未來 3D 演化之動態的合理性。

• 多變性的造形

虛擬生物角色的造形設計必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架的可能性，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，而且一定要將角色的個性與生存能力反映在其外觀上；最理想的狀況是角色造形能與生活區域特色相互契合。在思索造形的多變性過程中，創造許多可能；例如：以「眼睛」的變化而言，創造出單眼、雙眼、多眼、眼睛長在兩側、無眼睛造形等等不同角色（圖 1），讓角色更具多變性。

• 個人獨特風格和娛樂性

運用創新娛樂與戲劇效果之概念發想，創作之角色不能和其他市面上已創作出的角色風格相仿，需具有獨特性，才能擴大觀者的聯想空間。然而，「新奇」不是「離奇」，希望在造形與色彩上，盡可能出乎觀者意料，又在觀者意料之中，要在兩者間



1 以「眼睛」的變化而言，創造出單眼、雙眼、多眼、眼睛長在兩側、無眼睛造形等等不同角色。

巧妙游移，這樣創造出的虛擬生物較易被觀眾理解和接受，又能為其帶來新奇的娛樂效果。

• 原創性與市場性的平衡

遊戲角色設計並非純粹的個人藝術創作，面對全球性的遊戲玩家，設計出的角色必須在原創性與市場性間取得平衡，要考慮市場是否能確實地接受這個角色創意；除此之外，面對廣大市場，必須要開發多元化的角色造形。本專題在藝術與商業設計之間遊走，運用深度思考的作法，完成更多潛在的角色開發。

超出一般人認知的習慣範圍

希冀角色造形能讓觀者感到新奇、有趣，但又不能過於超越其認知範疇。因此，本專題以具象的方式描繪非真實的角色，使畫面中出現「虛構真實之超寫實」的情境。創作者將構想與現實生物資料再組織並加入豐富的想像力，將一些常理知識以不合理的手法巧妙相結合，超出一般人認知的習慣範圍；一方面給觀者熟悉的親切感，一方面又讓觀者產生有趣的新鮮感。例如：雙嘴火岩鉗獸（圖2），在造形上容易讓觀者聯想到「暴龍」，而尾部的螺旋角可以打擊堅固的岩石，將它化為碎石或攻擊敵人；頭部的刺尖角用以衝撞體形大於牠的生物。雙嘴火岩鉗獸的整體外形雖像一般生物，但卻有兩個嘴巴，而雙嘴長在其單一眼睛的兩側；這樣的造形思維會打破觀者對現實世界生物總是有兩隻眼睛、一個嘴巴的認知習慣範圍。

熟悉與新奇的交織

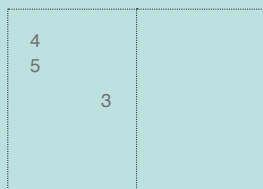
運用「陌生化」(Defamiliarization) 手法，為每個角色創造出一種既陌生又熟悉的視覺感受。「陌生化」理論，是由俄國形式主義評論家維克托·什克洛夫斯基 (Viktor Shklovsky) 提出。這個理論主要強調如何在內容與形式上違反人們的常情、常理、常事，同時在藝術上超越常境。陌生化的基本構成原則是：設計表面互不相關而內在存有關聯因素之對立和衝突，這種對立和衝突會造成「陌生化」的表象，能給觀察者感官的刺激或情感的震撼。本專題設計在沿襲現實世界規則與創造新規則之間不斷地嚐試，同時應用原型論 (Prototype Theory) 的特徵分析觀念：將過去一些人們熟悉的生物，在其基本特徵中再組成新特徵，讓觀者輕鬆認出是某生物的熟悉感卻又有新感官刺激；也就是說，觀者眼前的視覺與知覺經驗並非獨立的，它會與過去造形的記憶痕跡接軌，這些新產生的與過去所記憶的痕跡，會根據其相似性而相互影響（圖3）。例如：沙蝶獸的造形來自現實世界中「蜜蜂」和「蛾」的造形概念，但還增加了特有的雙肉莖眼和觸角以觀察周遭動態，靈活長手掌能輕鬆捕食蜥蜴和爬蟲類生物，在觀者熟悉的視覺感知中卻又組成全新的角色（圖4）。

真實與虛構的融合

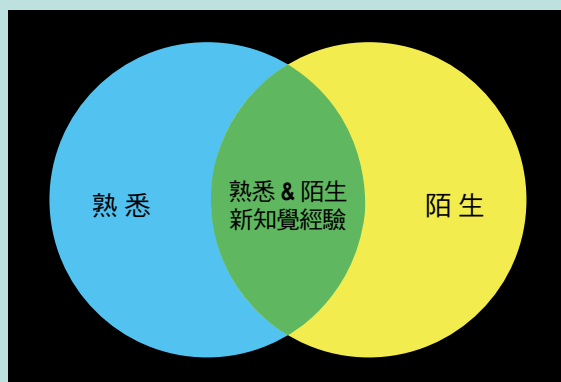
由於虛擬生物是想像力的產物，而非對真實



2 雙嘴火岩鉗獸有兩個嘴巴，而雙嘴長在其單一眼睛的兩側。



- 3 在觀者熟悉的視覺感知中組成全新的角色，創造出新的感官經驗。
- 4 沙蝶獸，結合了現實世界中「蜜蜂」和「蛾」的造形。
- 5 擬裝雙頭顎獸，頭部和尾部位置為相反，尾部的晃動鳶尾草和垂耳可魅惑一般小生物靠近，是捕抓獵物的擬裝造形。



世界的再描繪，這樣的作品操弄著觀者的邏輯，具有反叛常理及常識存在的認知心理，然而，拿捏不當有可能造成觀者對角色的排斥和無融入感。造形過於熟悉會少了新鮮感；但過於新奇也可能讓理解的過程變得不容易。為創造觀者可以快速接受陌生新奇的角色造形及知覺氛圍，創作者必須在真實與虛構的視覺符號間巧妙游移，創作的內容要能讓觀者感到新奇，但又不能過於超越其認知範疇。就核心價值而言，就是要將虛擬生物角色「不合理」的虛構造形與「合理」的真實造形融合。換言之，「不合理」是相對於「合理」而來的，如此呈現的是虛構的真實以及對真實的想像，觀者會將虛擬

世界中的一切視為合理。例如：擬裝雙頭顎獸（圖5），雖外形看來如同正常生物的長相安排；事實上，其頭部和尾部位置為相反，看似頭部的造形，其實是此生物的尾巴，這是其捕抓獵物的擬裝造形。藉由圖說和動態的理性說明，觀者會將其中的「合理」與「不合理」部分融合，而會相信在遊戲的虛擬世界中，真的有這樣的生物存在。

依原型塑造角色個性

瑞士心理學家榮格（Carl Gustav Jung, 1875-1961）認為：全世界的人類都有從遠古遺傳至今的共同記憶，即為「集體潛意識 Collective

Unconscious」(蕭雲菁, 2008)。作者或藝術家在創造這些充滿怪誕風格的幻想虛構生物時,並不完全是自由的,也需要依循構成人類「心理感受」的基礎「原型 Archetype」來設計。「原型」是「可思而不可見」的,可說是一種人類心靈累積的歷史。在設計角色造形時,原型是一種比較穩定的認知結構。它是關於某一類事物特徵的模式,其中包容了幾種典型的特徵,儘管不可能包容所有的特徵,但只要具有了關鍵性的幾點特徵,就可以將人、物與之相對照,然後將其與創造的角色聯想。「原型」潛在影響人們對於角色形象的感覺,例如:看到蝙蝠造形,聯想到黑暗洞穴;看見鴿子造形,感覺和平等。若能在設計新造形時,還考慮到原型給人的印象,將人類的集體潛意識具體化,並引起情感共鳴,串起主觀概念與具體事物之間的聯結關係,如此就可加強觀眾對新虛擬角色的個性認知與接受度。例如:藍靜巨獸,在造形上結合了現實世界中「熊」的概念,但增加了類似「牛、羊」的螺旋角於頭頂,擁有無比的力量,急奔能力強,以螺旋角撞擊,能夠迅速擊退來犯的敵人(圖6)。

奇幻變異的形式法則

在遊戲中,「奇幻變異」的生物形式是吸引玩家目光的重要手段,也能增加遊戲幻想世界的視覺

感受;因此在創作設計本專題的虛擬角色時,思考以新穎多變的造形風格來重新打造出脫離常軌的虛擬生物造形。然而,生物結構總是伴隨著相應的功能思維,這些充滿奇幻風格的虛構生物,是結合、組織相關文獻資料時,再融入豐富的想像力,並將來自真實世界的常態加以誇張化。

本專題之角色造形設計,可歸納為以下四種形式:1. 加法變形;2. 減法變形;3. 位移變形法;4. 虛實綜合變形法。因為遊戲當中的角色,不會只有一隻,必須確認角色發展形式,才有助於未來大量且合乎邏輯的創作流程。而創作者在操弄此四種手法時,有可能只使用到所歸納整理之其中一項的表現概念,也有可能同時出現兩項或所有概念都應用到同一作品中的創意形式。利用這四種設計手法,在設計角色時加減取捨,交相運用,形成豐富、多元樣貌的操作模式,目的是為了超出一般人的視覺習慣範圍,再創新鮮感。

加法變形

創作設計的虛擬角色,會藉由角色身體各部位數目的「增加」來強化造形上奇異視覺效果,然而在各部位增加的組件,也代表該生物之生存特殊能力。在設計生物造形時,運用到「加法變形」觀念而創作出的生物有許多種,例如:紫羅獸、鯊鱗葉獸。



6 藍靜巨獸,造形結合現實世界中「熊」的概念,但增加了類似「牛、羊」的螺旋角於頭頂,擁有無比的力量。

• 紫羅獸 The Purple Hob Monster

生長草原湖區，視力不佳，但奔跑速度快，能迅速躲過肉食性動物的攻擊，快樂時會手舞足蹈。為突顯其跑步速度能力，將其手腳增加為六個（圖 7）。在造形上結合了現實世界中「牛」的概念，但混合了類似「魚鰭」造形的耳朵，對聲波的接收度靈敏。

• 鯊鱗葉獸 The Shalin Leaf Monster

造形上容易讓觀者聯想到「青蛙」，而其生物特性的設計和現實世界中的青蛙類似，可在水中靈活的活動，捕抓魚、蝦。防禦能力差，大多時間都藏匿於湖畔處的碎石區，為加強其在水中的游泳速度，將其傘翅增加為六個（圖 8）。

減法變形

在本專題設計中，虛擬生物角色之造形表現，利用角色身體各部位的數目組件「減少」的手法來突顯其特性。除了可增進造形上的視覺效果，各部位減少的組件也代表該生物之生存能力特質，例如：彎螫獸。

• 彎螫獸 The Coil Scorpion Monster

生存於雨林區，會耐心等待最佳時機對獵物做出致命伏擊。在遊戲中，獨眼怪物普遍被塑造成敵對兇猛的角色形象，被定位在邪惡怪物的象徵。在造形上，結合了現實世界中「蠍」和「蜘蛛」的概念，雖是單眼生物，但有翅翼，可幫助其低空飛行於雨林上空以尋找獵物（圖 9）。



7 紫羅獸，造形結合「牛」的概念，生長於草原湖區，視力不佳，但奔跑速度快；為突顯其跑步速度能力，將其手腳增加為六個。



8 鯊鱗葉獸，造形讓觀者聯想到「青蛙」，能在水中靈活行動；為加強其游泳速度，將其傘翅增加為六個。

位移變形法

生物之各部位組件「位移」特性，也有暗示生物潛在能力的作用；例如：T 瘤彎獸之眼睛長在頭部兩側；擬裝雙頭顎獸，頭部和尾部位置為相反（圖 5）。

• T 瘤彎眼獸 The T Lump Monster

生長在岩石區，個性溫和、膽小。在外形設計上，結合了現實世界中「雙髻鯊」的概念，頭前部平扁，兩側特別擴展，形成很寬的鎚狀突出，兩眼可做 270 度方位掃描監督四周情況，以躲避敵人的襲擊。設計生物造形時，眼睛長在類似英文 T 字形的臉部兩端（圖 10）。

虛實綜合變形法

在本專題設計中虛擬角色之造形表現，大量運用「結合」各種不同真實生物或非生物的概念，以「虛實綜合」組成的方式來突顯生物特性。每隻生物身上任意組合的組件，都具有其意義內涵及功能性，例如：具有擁有螯爪的生物，通常具有強烈的侵略性，如：彎螯獸（圖 9）、雙嘴火岩鉗獸（圖 2）；而身上運用較多羽毛及樹葉性的生物則較為溫和，如：藍靜巨獸（圖 6）、驚遠神鳥（圖 12）。在設計生物造形時，運用到「虛實綜合變形」觀念而創作出的生物有許多種，以下列舉：雷鷹蜥獸、驚遠神鳥、雪靈花蛛獸、棘角獸、媚鳳眼獸、植獸等解釋之。



9 彎螯獸，生存於雨林區，造形結合「蠍」和「蜘蛛」的概念，有翅翼，可幫助其低空飛行於雨林上空以尋找獵物。



10 T 瘤彎眼獸，生長在岩石區，個性溫和、膽小，眼睛長在類似英文 T 字形的臉部兩端。



11 雷鷹蜥獸，造形結合「蜥蜴」和「蠍」的概念，有翅翼，尾部有溶劑噴囊。



12 驚遠神鳥，造形結合「孔雀」和傳說中「不死鳥」概念；其羽毛上有美麗閃亮的金屬光澤，不死鳥有「永生」和「復活」的象徵涵義。



13 雪靈花蛛獸，造形結合「蜘蛛」和「花朵」的概念，可擬裝成花朵欺騙獵物。

• 雷鷹蜥獸 The Thunder Eagle Monster

造形上結合了現實世界中「蜥蜴」和「蠍」的概念，有翅翼；尾部有溶劑噴囊，可噴出麻醉瓦斯，身上可瞬間發出強力電流，直接將獵物擊斃（圖 11）。

• 驚遠神鳥 The Deity Bird Monster

造形設計的方法，結合了「孔雀」和傳說中

「不死鳥」的概念；其羽毛上有美麗閃亮的金屬光澤，不死鳥有「永生」和「復活」的象徵涵義（圖 12）。

• 雪靈花蛛獸 The Snow Flower Monster

造形上結合了「蜘蛛」和「花朵」的概念，生長於人煙稀少的雪山脈，靜止不動時，可擬裝成花朵欺騙獵物，具有特殊療效（圖 13）。

• 棘角獸 The Thorn Horn Monster

造形上結合了現實世界中「狗」和「獅子魚」的概念，生長於莽原中靠近水源的荊棘或仙人掌區，頭部有凸起之尖棘為保護（圖 14）。

• 媚鳳眼獸 The Buff Phoenix Monster

造形上結合了現實世界中「駝鳥」的概念，擁有強勁的下肢，近距離移動快速，屬雜食類猛獸（圖 15）。

• 植獸 The Plant-like Monster

造形上結合了現實世界中「螳螂」和「食蟲花」的概念，但又賦予其長頸和大耳，使其可偽裝成植物模樣，誘食棲息於森林中的蟲類，吸盤指能讓落網獵物無法動彈，擁有敏銳的聽覺（圖 16）。

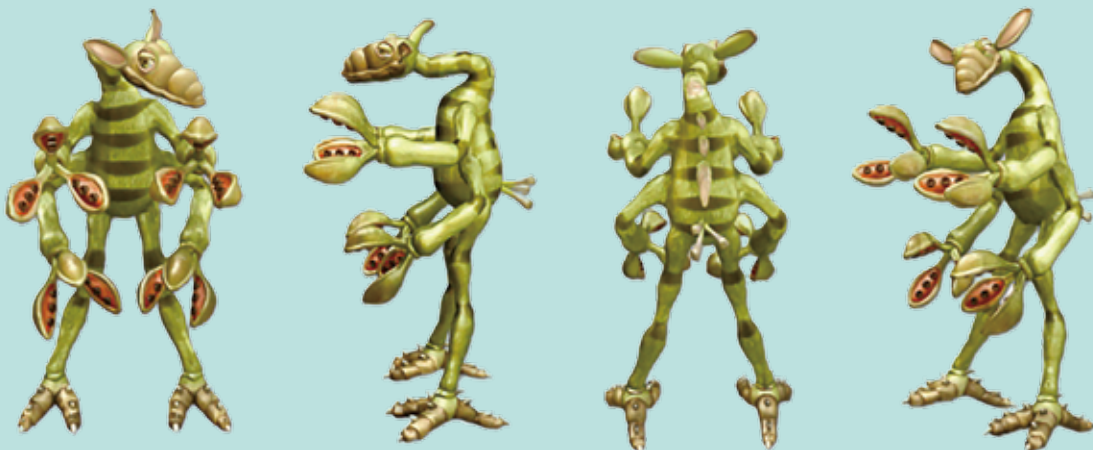
綜合以上，在本專題設計中的每隻虛擬角色造形上的組合元件，都具有其意義內涵及功能性，就



14 造形結合「狗」和「獅子魚」的概念，生長於荊棘或仙人掌區，頭部有凸起之尖棘為保護。



15 媚鳳眼獸，造形以「駝鳥」的概念發想，擁有強勁的下肢，近距離移動快速，屬雜食類猛獸。



16 植獸，造形結合「螳螂」和「食蟲花」的概念，賦予其長頸和大耳，可偽裝成植物模樣誘食棲息於森林中的蟲類。



認知心理、視覺心理的觀點來檢視，在此造形上所應用的「誇張」與「變形」手法，主要是希望將觀者過往的感知結構和歷程，綜合成一個整體的認知系統。創作者在此希望能以獨特之視覺效果來打造嶄新虛擬世界的面貌，也運用想像力，將保留的真實和幻想巧妙搭配，讓觀者能看到非真實存在於現實世界的生物卻真實顯現在他們的面前。

再創新現實的異世界

現代媒體中的虛擬角色是活躍於電腦科技所創造的虛擬空間中。電腦遊戲具有模擬現實的功能，模擬現實是創造一種新的現實而非再現現實之物，而這些運用人工智慧技術創造出的幻想生物，可以在網路遊戲的虛擬世界裡擁有真實的生命，有其物種的優缺點，也可依照其生命軌跡而有其文明與進化的發展。

關於網路遊戲中，虛擬角色所牽引出的龐大相關文本相當多元，如：電腦媒介、虛構角色、虛實概念等等，在對虛擬生物著手進行設計之前，必須對相關議題廣泛瞭解，才能有系統的建構出在虛擬角色設計創作理念的邏輯思想體系，才能創造出有情感與虛擬生命的形式。這些對主題理論的研究，是構成創作設計虛擬角色的基礎和動力系統。此次所設計之虛擬角色，雖是獨立存在的個體，其造形則運用多種生物之形態相結合，將生物正常外觀和非現實部分自然融合，以新穎多變的造形風格來重新打造出脫離常軌的新虛擬生物，這些由人類再創的新物種，在表面上是不符合現世邏輯的，但其內涵卻是幻想與真實

的一種巧妙搭配，如此創造出虛擬生物的特質。按照本文提供的邏輯思維，進行前後一致的思考與創作，不僅可豐富角色的思維層面與獨特性，更可讓觀者的想像力盡情揮灑。虛擬世界中的生物，可以遵循一些真實世界的遊戲規則求生存，也可以扭曲及反叛真實世界的定理，就如同真實的人生……期待能透過這樣有目的重新組合現實中的意象，建立起新的虛擬世界藝術語言，這也正是虛擬生物長久迷人之處。



延伸閱讀

- 大森民戴：童話之王／迪斯耐（趙之正譯，1993）。台北市：先見出版。
- 方彩欣（2012，7月）：論現代媒體中的虛擬真實。輔仁大學輔仁學派研究成果：輯八，46-53。
- 吳治平（2002）：狂際：數位文化中的媒體空間與創作。台北市：田園城市。
- 長尾剛：圖解榮格心理學（蕭雲菁譯，2008）。台北市：易博士出版。
- 游易霖、方彩欣（2014）：由感情模式探究消費者對虛擬角色認同感的重要性。輔仁大學設計研究學報，7，97-111。
- 游易霖（2010，11/12月）：動態的美感知覺——素描意涵的再現。美育雙月刊，178，61。
- 姚一葦（1968）：論藝術中的怪誕性。文學季刊。
- 麥可·懷特：托爾金傳（莊安琪譯，2002）。台北市：聯經出版。