

電玩遊戲中的哲學省思

蔡行健*

書 名：*Philosophy Through Video Games*

作 者：Jon Cogburn & Mark Silcox

出版日期：2009年

出版社：Routledge

當前是數位文化盛行的時代，尤其對年輕的世代而言，許多與數位相關的活動，如電玩遊戲及網路社群等，早已是現代生活不可或缺的一部分。除了數位科技發展所帶來的新活動之外，許多人類社會的傳統活動也以相當快的速度在數位化：無論是商業、金融、學術研究、教育等活動，現今已有相當大的內容已經數位化，而且整個發展的過程尚在進行中。這種發展趨勢是全球性的、無法抗拒的、甚至是不可逆的。正因為如此，許多領域，如傳播學、社會學、心理學等，近年來對數位化生活所造成的影響已有不少重要的研究。而就哲學工作的本質來看，只要一個文化現象進展到夠複雜的地步，哲學家自然而然會對它進行反省，因此在與數位文化相關的研究上，哲學無法置身事外。

本書所討論的數位文化現象，其範圍如書名所示，僅限制在電玩遊戲上，但現今電玩遊戲的玩家人數眾多，遊戲的類型繁複多變，而且這

* 作者蔡行健為中正大學哲學系助理教授，e-mail: pythc@ccu.edu.tw。

些遊戲的內容，除了承載了許多傳統文化中的素材之外，又充滿了各種有新時代意義的想像，因此仍然是一個值得深入探討的課題。作者 Jon Cogburn 與 Mark Silcox 都是專業的哲學家，也是無可救藥的電玩愛好者，現今分別任教於 Louisiana State University 以及 University of Central Oklahoma。這兩位都受過嚴謹的分析哲學的訓練，而且就他們發表過的學術論文來看，應該都具備相當不錯的邏輯專業背景，例如他們都具有與計算理論（computability theory）相關的知識。但有趣的是，除了分析哲學的傳統之外，這兩位作者也在書中討論到歐陸哲學的一些重要人物——如海德格、容格等——的理論，試著參酌他們的洞見，以便提出較周全的看法。

本書共分爲七章。第一章所討論的是關於個體同一性的問題，亦即基於什麼樣的判準，我們才可以認定在時空中不停變化的事物爲同一事物。作者從角色扮演遊戲的玩家與在遊戲中代表玩家的化身（avatar）之間的關係來探討這個問題。作者先指出：乍看之下，玩家的化身只是虛擬的自我，但接著作者先後介紹了以本質做爲同一性判準的理論，或以最大程度的心理聯結性（即知覺、情緒、記憶等的最大程度的連續性）來解釋同一性的看法，以及「延伸的心靈」，亦即將外在用來協助心靈進行運算或記憶的工具，也視爲心靈之一部分的這項主張。作者最後得到的結論是：自我是模糊的、無法被明確界定的，因此玩家在遊戲中的化身可以視爲玩家自我的一部分！

第二章探討的是心靈如何認知外在世界的問題。這是傳統的哲學知識論的主要問題之一，但作者在此提問的方式別出心裁：爲何玩家會認爲任天堂 Wii 的動感（kinesthetic）介面會比一般的感官（sensory）介面的遊戲更「真實」，縱使後者在人物或背景的描繪上可能更細緻、更接近我們日常所見？作者認爲若現象學理論成立，亦即主張我們能夠直接認知的是表象的世界或由感官資料所構成的世界而非世界本身，則上述問題無法解答。但作者接著引介了海德格等人的看法，認爲我們對世

界的知識有賴於對其中事物的操作及互動，亦即必須藉助於身體的動作來認知世界。

第三章討論的是一些電玩遊戲的暴力內容對玩家是否有負面的影響，而這早已是心理學及社會學等領域的一個常見的研究課題。作者在此提出了兩種對立的看法：一是柏拉圖式的理論，認為玩家會模仿遊戲中的角色，因此會有壞的影響；另一則是亞里士多德式的看法，認為這些暴力內容反而會有「淨化」心靈（*catharsis*）的作用，或者發洩情緒的作用，以避免在真實生活中爆發。但作者在本章的論證相當謹慎，最後做出折衷的結論。

第四章所討論的是道德規範成立的理由。作者依然從電玩出發的新鮮觀點來提問，而他們所考慮的是玩家在其中扮演像神祇一般的角色的遊戲（作者認為這類型的遊戲是「實踐神學」[*practical theology*]），例如在【文明帝國】（*Civilization*）或是【世紀帝國】（*Age of Empires*）等，玩家在遊戲情境中主導一整個文明的演進與發展。在此作者針對此類遊戲的道德意涵所提出的問題有三重用意：（一）分辨上帝與道德之間的關聯；（二）得到判斷道德對錯的有意義的判準；以及（三）根據（一）及（二）的討論來描述該類型遊戲的可能的設計方式。而作者認為非神學式的（例如哲學的）道德理論可以給此類型遊戲的設計帶來新的視野與可能性！

第五章探討的是美學的問題，而作者所考慮的是具有互動式敘事（*interactive narratives*）內容的電玩遊戲的藝術價值。作者指出：遊戲設計者不可能有一個通用的有效程序來制定程式必勝的策略，也就是說找尋致勝的策略這件事有賴於玩家的創造力。作者認為，這表示電玩遊戲的藝術性取決於玩家如何找尋遊戲的攻略，而藉此來體驗遊戲。作者甚至認為這套「電玩美學」也可以延伸應用在文學作品上，例如要欣賞一首艱深的詩必須先採取某種解讀的策略，才能進而體會其意境。

第六章所探討的是電玩遊戲中的人工智慧。作者觀察到電玩遊戲所

帶來的「詭異谷效應」(uncanny valley effect)，亦即遊戲中的人物動畫雖然越來越逼真，卻反而讓我們覺得怪異、不真實。作者認為這是人工智慧的問題，也就是要如何讓遊戲中的人物，除了外表看起來像人，行為、舉止及言談也要與真實的人無異。接著作者主要是在討論是否能以命題來表徵(represent)外在的世界，而其困難在於我們無法用一個人的話語來決定他的信念，而且一些字詞的歧義性也經常讓我們無法確定一個語句所表徵的內容是什麼。

第七章是結語，所處理的是生命意義的問題。作者以容格的「集體潛意識」來解釋同質性的遊戲角色一再重現的現象。作者甚至指出：從進化的角度而言，人的生物本能是自我保存及繁衍後代，但當我們處理了這些自然交代給我們的本份事務之後，仍有相當多的時間，而這需要其他的休閒活動來填充，生命也從此得到意義。而電玩遊戲豐富了玩家的生命，讓玩家覺得值得在這個世界上多流連一段時間!

本書最明顯的創新之處是借電玩遊戲來談哲學，但這絕非作者在打打電玩後閒暇之餘的戲作。相反地，他們用相當嚴肅的態度來對待問題，同時也展現了相當大的企圖心：書中所處理的課題橫跨了形上學、知識論、倫理學、美學、心靈哲學、生命哲學等重要的哲學領域，所討論到的哲學家，從柏拉圖、亞里士多德一直到現今正值壯年的人物，如諾艾(A. Noë)、恰爾莫斯(D. Chalmers)等人；再者，雖然作者以分析哲學的方式用心經營論證，但也能納入歐陸哲學傳統的一些洞見，甚至能旁徵博引數學邏輯(mathematical logic)的一些定理，來支持其論點。此外，作者也為此書設立網頁(<http://www.projectbraintrust.com/ptvg/>)，在上面設有討論區與讀者互動。總之，本書體現了一種結合時代潮流的做哲學的方式，新的世代很可能會因此對哲學更有感覺、更容易進入哲學思維的活動(事實上筆者已經用過此書做為教本，而學生的反應不錯)。

值得再提的是：在第四章中，作者認為哲學可以開拓電玩遊戲設計

的視野，這是一項很有趣的觀察。哲學的理論能言之成理或形成系統，但又有很大的想像與創造的空間，這一點與自然科學不同。就此而論，電玩遊戲的設計與哲學的結合並非突兀之舉。作者曾提到哲學理論或可做為遊戲評分設計的一個標準，但筆者認為不僅於此：事實上有可能本著某個哲學理論或哲學觀點來設計遊戲（筆者開設的課程曾鼓勵學生用這種方式來編寫遊戲腳本）。因此，電玩遊戲可能成為承載哲學內容的新媒介。此外，筆者在此提供一個相關的延伸的想法：有時候科技的發展過快但不知如何適當應用，此時哲學或其他人文學門或可提供一些解決之道。

本書既然是一個新的嘗試，難免有不盡人意之處，而作者也謙稱本書是拼湊之作。當然，從書中論題的發展來看，本書絕非散漫無章，但是筆者認為仍可對牽涉到電玩遊戲的哲學討論作適當的區分，這可使得全書的結構更為清楚。筆者認為對於數位文化有兩種可能的哲學反省：一是從數位文化現象中來看哲學問題；二是探討數位文化現象本身的哲學問題。兩者的區別在於：前者是以數位文化現象做為新的素材或證據來探討傳統的哲學問題，而後者是探討該現象本身所帶來的問題。就電玩遊戲而論，第一類的問題是將電玩遊戲的經驗或內容當作討論一些傳統哲學問題的工具，但第二類的問題則是將電玩遊戲的經驗或內容當成有新的哲學意涵的對象來看待，而發掘第二類的問題常會牽涉到對電玩遊戲更深刻的反省。本書摻雜了兩類的反省，但未作區分，其中關於第二類大致是道德上的以及人生意義的問題，而作者採取的是較「疏遠的」觀察點，例如他們從人類生物性的「功能」來論證電玩遊戲是「有意義」的活動，但我們仍可從「較近的」觀點來探討。比方說，我們可以借用作者的論點來說明打籃球是一項有意義的活動，但事實上，在現今的脈絡下，鮮少有人會懷疑這件事，而一個遊戲活動之所以會成為有意義的或有價值的，與社會的實踐有關。換言之，我們會想要探討，在文化發展的過程中，如何認定一個遊戲活動的意義與價值。這樣的探討

會涉及一般性的哲學理論，例如價值學等，但更會牽涉到所考慮的遊戲活動的特質，以及它在文化發展的脈絡中與其他現象的關係。再者，若將討論的範圍擴大到包含社群媒體（本書作者也時而討論到社群媒體），有不少其他的問題會更加凸顯，例如在其中的人際關係、感情生活、自我認同等。而哲學可以從我們的實踐與活動中來反省這些問題，不必一下子跳到「終極的」觀點。

最後，如同前文所提到的，本書的特點之一在於作者常訴諸一些有名的數學邏輯定理（主要在第五章以及第六章）。為使不具背景知識的讀者也能較深入理解本書的內容，筆者在此做簡要的說明並指出一個重要的問題。早在 1930 年代，數學家就已經證明了有些問題是無法設計出機器來解決的。例如，我們無法設計出一台電腦來決定說，如果輸入一些資料到某個程式，該程式會不會在有限的步驟內就輸出回應的資料。我們也無法設計出一台電腦，使得我們若輸入任意一個算術的陳述，例如所有大於 2 的偶數都是兩個質數的和……等等，它可以在有限的步驟內決定該陳述是否成立。由於任何電玩遊戲都是電腦程式而任何電腦程式也可視為電玩遊戲（無論我們是不是真的會去玩它），本書作者根據以上的定理，認為不可能設計出一台電腦來決定任何電玩遊戲的必勝策略，因為若能設計出這樣的電腦，則它能決定任何資料輸入到遊戲之後會不會有輸出（要不然如何得到必勝的策略！）。¹ 作者試圖以此來論證發現電玩遊戲的必勝策略有賴於玩家，而這似乎必須預設人類的 ability 不像機器一樣受到上述定理的限制（作者在第六章第 133 頁中似有此意），但這遭遇到一個難解的問題，因為早就有一些學者試圖利用數學邏輯的定理來說明機器不可能完整模擬人類的 ability，但邏輯學界大都不認為這些嘗試是成功的（可參考拙著蔡行健，2009）。筆者認為本書作者似應更仔細地考慮這個問題。

註釋

- 1 筆者在此為求易於理解，所以陳述較為粗略。有興趣的讀者可參考一些通行的數學邏輯教本。筆者推薦 Enderton, H. (2001). *A mathematical introduction to logic* (2nd ed.). San Diego, CA: Academic Press.

參考書目

蔡行健（2009）。〈哥德爾的不完備性定理與心靈是否為機器的論爭〉，《國立政治大學哲學學報》，21: 25-84。

• 新聞學研究 • 第一〇八期 2011 年 7 月