

東海大學哲學系研究所
碩士論文

論遊戲的教化功能

ON the Function of Self-cultivation
in Games

指導教授：蔡偉鼎博士
研究生：黃勢雄

中華民國一〇八年四月

東海大學哲學系研究所
碩士論文

論遊戲的教化功能

ON the Function of Self-cultivation
in Games

指導教授：蔡偉鼎博士
研究生：黃勢雄

中華民國一〇八年四月

學位考試委員會審定書

東海大學哲學系碩士班
研究生黃勢雄提之論文：

論遊戲的教化功能

經本委員會審查與口試，認為符合碩士學位標準。

學位考試委員會

指導教授 吳仲良 簽章

口試委員 賀瑞麟 簽章

口試委員 葉文斌 簽章

中華民國 108 年 6 月 03 日

致謝辭

本篇論文的問世，首先得感謝我的指導教授蔡偉鼎老師，若非當初老師開了一門關於胡伊青加的著作《遊戲人》的課程，我恐怕不會興起將遊戲作為碩士論文題目的念頭。雖然遊戲是人類生活中司空見慣的現象之一，每個人身旁或多或少都環繞著遊戲，不管是自己選擇投入其中，或是有幾個貪玩的親友總是口不懸河的講著遊戲中的大小趣事，人們在文化中很難脫離遊戲的環抱，去到一個完全沒有遊戲痕跡之地。然而，熟悉並不能等同掌握真相，當人沉浸於遊戲時，對於遊戲的本質通常不會有所深思，也不會有系統性的理解，人們就這麼不求甚解的與之朝夕相處，確實是一件不可思議的事情。即便是自幼愛玩遊戲的我，也是在參與了蔡偉鼎老師的課程後，才開始對於所謂的遊戲有了更深一步的認識，並引起我繼續探索遊戲現象的興趣。

在此，更感謝蔡偉鼎老師對於論文一路以來的指點和建議，著實從各方面而言皆獲益良多，並感謝老師的無比耐心和包容，能夠充分應對我這個慣性拖延症患者。同時，也十分感謝擔任口試委員的姜文斌老師與賀瑞麟老師，感謝兩位老師願意撥出時間、付出心力審視我的論文，並提出精闢的指教。姜文斌老師對於卓越概念的見解與建議，促使我補強了論述結構的薄弱之處；賀瑞麟老師對於格式要求與寫作技巧的指點，亦是幫助良多。

最後，得感謝我的家人與親友的支持，尤其是我的父母，他們使我在撰寫論文的路上幾無後顧之憂，不會淪於分身乏術、蠟燭多頭燒的窘境，感謝他們的付出與栽培，感謝他們提供的資源和庇護，讓我得以在接觸自己感興趣的題目時，能獲得耕耘的機會。

摘要

遊戲，一個不分古今東西皆為人所熟悉的現象。時至今日，我們的社會似乎仍普遍認為遊戲僅僅屬於玩樂、具有某種不正經、不嚴肅的性質，甚至招惹了「浪費時間」、「過度沉迷」等各方批評。但實情恐怕沒有那麼不堪，胡伊青加(John Huizinga)便認為遊戲孕育了文化。在他眼中，遊戲現象對於人類顯然具備某種教化功能，卻隨著時代演變，其功能性在當代社會中逐漸走下坡。

然而，關於「何謂遊戲」向來眾說紛紜，本文的首要任務便是描述遊戲之為遊戲的形式特徵，並在胡伊青加提出的遊戲概念基礎上，帶入歷來其餘哲學家的遊戲理論，而後者給予的定義與分析多半是對前者的挑戰。

其次是教化概念之定義，本文主要以高達美(Hans-Georg Gadamer)的教化概念為依據，並與芬克(Eugen Fink)的教育概念與自我理解相對比，再透過兩人對於遊戲概念的描述，進一步探討遊戲與教化之間的關係。這一關鍵將反映在胡伊青加所指出的遊戲的兩個重要特徵：為某事物競賽，以及對於某事物的表現，如戲劇和儀式。

最後，從三個層面討論當代遊戲教化功能之衰落，一、遊戲與競賽、戰爭的關係；二、對近年盛行的遊戲化概念提出質疑；三、當代電玩遊戲中娛樂化的抬頭。本文將以上述三點回應胡伊青加的觀點，探問當代社會中遊戲的教化功能是否當真陷入衰落的處境。

關鍵字：遊戲、教化、競賽、儀式、戲劇、遊戲化

目錄

第一章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的	1
第三節 文獻回顧	2
第二章 對遊戲定義	6
第一節 胡伊青加的遊戲概念	7
第二節 休維爾的遊戲概念	11
第三節 舒茲的遊戲概念	15
第四節 芬克的遊戲概念	19
第五節 遊戲與玩耍的區別	21
小結	26
第三章 教化概念分析	28
第一節 胡伊青加的卓越概念	28
第二節 芬克的教育理念概念	34
第三節 高達美的教化概念	38
小結	42
第四章 遊戲的教化功能	45
第一節 學習	46
第二節 放鬆與分心	50
第三節 自由	52
第四節 想像與戲劇	55
小結	59
第五章 遊戲教化功能的衰落	62
第一節 希臘悲劇	63
第二節 羅馬競技場與角鬥士	70

第三節 從遊戲到戰爭	76
(一) 戰爭文化的衰落——決鬥的荒謬	78
(二) 軍事改革與戴奧尼索斯式慶典的沒落	79
第四節 質疑遊戲化概念	81
第五節 當代電玩遊戲中娛樂化的抬頭	84
小結	87
第六章 結論	89
第一節 研究結論	89
第二節 研究展望	91
參考文獻	91

第一章 緒論

第一節 研究背景與動機

隨著電子科技日漸發達，電玩遊戲產業也蓬勃發展，從早期僅能供應單人遊玩的電腦遊戲的 1970 年代，到了大型街機遊戲興盛的 1980 年代，接著是家用主機橫掃千軍、群雄割據的 1990 年代，以及網路遊戲大幅崛起、席捲全球的 2000 年代，2010 年後智慧型手機與平板電腦的普及化，更是讓電玩遊戲變得隨處可見，以至於不曾接觸過任一種電玩遊戲的年輕人反而成了鳳毛麟角。然而，與此同時，近年來桌上遊戲在台灣持續扎根，一部分的人們開始回歸遊戲較為原始的面貌，選擇親朋好友齊聚一堂，以面對面的方式一同遊玩享樂。

不論這些遊戲是何種形式或媒介進行的，它們似乎總是魅力十足，使得一代代的人不由自主地受到吸引，並且沉迷其中。究竟遊戲是如何形成的？它們之中藏有哪些塑造趣味性的關鍵？趣味性又可分成多少種類？所有的這些問題勢必都得深入瞭解遊戲背後的運作機制，從根本的定義著手，才可能掌握隱藏在包羅萬象的遊戲種類之下，所有遊戲皆然的普遍結構，並從中理解經由遊戲得來的樂趣對於遊戲者而言有何意義？這些意義又具備了多少影響力？

第二節 研究目的

遊戲是人類社會中最普遍的現象之一，名為遊戲的活動自古以來遍布世界各地，不分文化、種族或國家，只要有人類存在的地方，遊戲便如影隨行。遊戲的存在是人類文化重要的一環。古代文化仰賴遊戲的機制充當教育與維護社會秩序等關鍵性功能，即便如今的現代社會，其發展趨勢往往也脫離不了與遊戲相關的娛樂產業的影響。

遊戲身為如此重大的環節，長久下來卻似乎缺乏世人相應的重視，連帶存在於遊戲之中的教化、教育功能似乎也顯得日漸衰弱，這是《遊戲人》(*Homo Ludens*)的作者胡伊青加(John Huizinga)所提出的主張。情況是否當真如此？這便是本文試圖回答的問題。

本篇論文的研究目的，是不論從深度或廣度著手，皆盡可能探索遊戲所擁有的教化功能，確認種類與彼此之間的關係，以及它們對於人類的社會帶來何種影響，以便彌補胡伊青加對此部分的敘述不足之處。此舉與想要一探遊戲本質為何的研究動機並行不悖，因為勢必得清楚理解遊戲的教化功能之來龍去脈，並由此

探究其中的變遷與興衰，才能有效回答胡伊青加的主張是否合宜。為此得出一個足夠清晰的遊戲定義將是首要之務。

再者，試圖回答胡伊青加的主張之餘，遊戲活動至今仍是人類活動的一部份，明瞭現今的遊戲有著多少特性，哪些對於教化功能有所助益，哪些則可能造成問題，都影響著世人如何看待遊戲，採取何種態度對待遊戲中發生的林林總總。反過來說，它們將決定遊戲如何形塑世人，其影響力之深遠，恐怕不是回答胡伊青加一人的顧慮便能了事，而應該嘗試更完整的釐清其幽暗晦澀之處，揭露給世人知曉，認識遊戲的魔力並提供省思的機會，遊戲與教化的關係能帶來何種啟示？

第三節 文獻回顧

如果在臺灣博碩士論文知識加值系統上搜尋關於遊戲為題目的論文，所得出的結果大抵可簡化為以下三大種類，其一，是關於遊戲程式的開發和改革，所撰寫的研究生多半為電資工程、或是電算機、軟體發展等等學門，他們著重的部分乃是針對數位化平台上的遊戲，以及與之相關的課題，例如遊戲介面該如何設計，以便使得人與遊戲之間互動可以滿足人性的需要；或者是防盜措施的研究，如何有效的維護帳戶資料以免損失不必要的金錢與時間。在此舉一個具體例子，臺北國立教育大學的玩具與遊戲設計研究所的研究生，許維哲的研究題目《數位遊戲使用者介面設計研究——以行動裝置平台為例》，他的研究動機便是智慧型手機的興起，轉變了人們原先使用手機只是用於通話的情況，而隨之登陸手機平台的遊戲，勢必得面對轉換為觸控式螢幕的挑戰，如何做出適合以觸控方式操作的遊戲，就成了遊戲開發商的重要課題。

其二，是關於遊戲的商業性運用，所撰寫的研究生多半為商業、企業管理等等學門，其研究內容主要是針對遊戲中會影響消費者的部分，例如網路遊戲的付費機制應當如何設置，又或者是探討該遊戲的經營策略，包含遊戲者的渴望與追求為何，遊戲本身的趣味性何在，是否有獨特性，以及後續發展空間的預期該如何看待。在此舉一個具體例子，大葉大學的事業經營研究所的研究生，婁方灝的研究題目《遊戲產業未來情境發展之研究》，其研究動機便是遊戲產業的蓬勃發展，觀察遊戲市場快速且持續的成長，並試圖預測未來的趨勢做出適當的規劃。

其三，是關於遊戲在教育層面的運用，這一部分的研究生主要包含社會、心理、教育等等學門，他們的研究內容又可分為三大方向，第一，嘗試設計一套有助於學習成效的遊戲機制，例如南台科技大學資訊傳播研究所的研究生，林義翔的《以多人連線遊戲模式為基礎的數位學習系統》，其研究動機便是試圖改善數

位學習的模式，打破傳統說教的單方面主導，引入遊戲互動的方式增加學習的趣味性。第二，研究加入遊戲機制後，對於遊戲者學習狀況的作用為何，比方說針對幼兒、兒童乃至青少年採用遊戲化為教育手段的研究。例如國立海洋大學教育研究所的研究生，林意桓所撰寫的《數學桌上遊戲對國小學生數學學習動機、學習興趣與學習成效的影響》，他的研究動機便是基於目前桌上遊戲的日益興盛，思索可否將桌上遊戲成為有效的學習活動。第三，是研究當今的遊戲生態對於遊戲者造成的影響，例如國立政治大學心理系研究所的研究生，簡欣儀的研究題目《網路遊戲成癮與網路遊戲玩家遊戲動機的關係——以潛在剖面分析模式探討》，她的研究動機是網路已然是現代人生活中不可或缺的一部份，連帶使得網路遊戲的疆土無遠弗屆，也造成了大量沉迷於網路遊戲中的玩家，並且其行為出現成癮症狀，影響範圍之大不容小覷，在 2018 年，世界衛生組織已將遊戲成癮正式列入心理疾病之一。

根據上述的考察，大多數論文的内容與本篇論文的主旨相差甚遠，首先，本篇論文不會著重於遊戲程式的開發，也不會關注數位遊戲的使用者介面如何設計，更不會檢驗網路的遊戲防盜措施，它們對於回答胡伊青加的主張一事實在屬於旁枝末節，若從此處著手顯得拐彎抹角而沒有明確的必要性。其次，雖然遊戲引起的科技發展、以及遊戲商業化運用的探究，或多或少吻合胡伊青加對於遊戲孕育文化的觀點，但是由於論文主旨的不同，導致它們並不重視遊戲當中有何教化功能可言，它們所在意的是遊戲的商業潛能，還有技術研發的問題，因此不太可能適用於探討遊戲因素的衰落導致教化功能的喪失。

再者，這些關於遊戲的論文尚有一吊詭之處，它們幾乎無人深入探究何謂遊戲的定義，將遊戲活動的輪廓與界線摸索清楚，便展開了後續的作業，投入到遊戲的開發與運用之中，頂多以名詞釋義的兩、三百字空間解釋何謂遊戲，但此類名詞釋義中的遊戲條目，早已偏向廣大遊戲類型中的某一支，例如針對網路遊戲、電玩遊戲或桌上遊戲，而不是嘗試全盤性、本質性上的定義遊戲，對於在最根本的意義上何謂遊戲此一難題，它們並無嘗試提供自己的解答，而是訴諸一種模糊不清的、且未經確認的共識。

同樣的，將遊戲與教育領域結合的論文，也常見遊戲定義不清的疑慮，但就在這種關鍵定義尚不明朗的情況下，便早早投入了以遊戲化改善學習環境的設計，甚至發展到了實踐階段，而關於遊戲化的定義，依然付之闕如。從呈現的結果觀之，即便遊戲佔據了自身內容的關鍵環節，有著核心地位般的重要性，但這些論文所仰賴的卻是約定俗成的觀念，而不是自身研究的成果。最後，此類論文尚有另一問題，其當中的考察雖然不缺鉅細靡遺之作，但是卻明顯有著所處時代的拘束性，例如約距今十年前針對網咖，網路遊戲的論文研究，就幾乎無人預想到智慧型手機與平板電腦的崛起，自然更不會想到接連登陸此一新式平台的遊戲

產業，對於網路遊戲生態造成多大的衝擊。伴隨著網路更加普及化、便捷且容易使用的事實，網咖迅速凋零，而為數眾多的網路遊戲則轉戰新的平台，引起新的一波社會現象與議題，也導致舊有的研究成果難免顯得過時，比較適合做為某一特定時空背景下的詳細史料，而不是對於遊戲活動的本質，以及它們歷久彌新的影響力給予徹底性的、根本性的把握。

綜合來看，絕大多數以遊戲為題目的論文，與本篇論文的研究方向差異甚遠，它們提及所謂的遊戲時，多半已經是從最終的成果上出發，雖然那可能不過是個模稜兩可的共識，至於為何認為遊戲可以提供學習功效此一疑問，也缺乏深入的解析與回答，至多點明了遊戲的樂趣可以用於寓教於樂，但若追問為何遊戲會有樂趣？依舊找不到明確的解答。

僅有非常少數的論文與本篇論文的研究方向有所關聯，例如國立臺灣師範大學教育學系的研究生周庚瑜的研究題目，便是《惠欽格(J. Huizinga)的「遊戲人」(*Homo Ludens*)人類圖像及其在教育上的蘊義》，周庚瑜的研究著重在於分析何謂胡伊青加筆下的遊戲人的概念，藉此得出一個清晰的遊戲人圖像，並試圖論證以遊戲人圖像作為教育人圖像的合理性，周庚瑜的研究結論同意胡伊青加的觀點，認為遊戲與文化密不可分，同時更進一步將胡伊青加的主張加以細分，將遊戲人圖像分為理想與非理想兩者，前者才是具有作為教育目的與教育方法的合理性，後者則是會造成干擾、破壞和沉淪。

周庚瑜的研究成果十分精闢，將胡伊青加的遊戲人概念做了通盤的解析，如果本篇論文只是跟隨前人的研究成果故技重施，未免畫蛇添足。另一問題在於，周庚瑜的研究範圍僅以胡伊青加的論述為依歸，並未深入探討各家學說對於遊戲定義的意見分歧，因此雖然結果可以自成一家之言，但是若提及對於遊戲的形式特徵的深入分析，就變得相當不足，這一點著實令人在意，畢竟胡伊青加的遊戲定義可謂非常廣義，導致許多觀點仍具有很高的爭議性，像是某些領域如戲劇、儀式可否歸入遊戲之中的爭論，不同哲學家之間的觀點根本截然相反，若是沒有進行細部的論述和解釋，這些說明不足的疑問之處就會削弱了論文的論證力度，由於周庚瑜的論文內缺乏胡伊青加之外的對照組，很難更根本的勾勒出遊戲的定義，但是一則清楚的遊戲定義卻是本篇論文所需要的，沒有它就無法進一步回答本篇論文的研究目的，試圖回答遊戲的教化功能為何，也不能回應胡伊青加的主張，遊戲的教化功能是否當真日益衰落。

期刊論文方面有著相似的處境，多數的期刊論文與本篇論文的研究方向不符，例如林慧斐、林佩琦、湯夢涵所著的《行動遊戲應用程式廣告呈現形式與社交元素之廣告效果研究》是在著重遊戲的商業化運用；林益彰的《景氣收縮下異軍突起的宅經濟——以電玩遊戲產業為例》則是研究遊戲帶來的經濟效應；石裕

惠與蔡文榮的《桌上遊戲融入國中英語教學對學生學習投入之研究》乃是著手於遊戲化的教育策略，注重於運用層面的發揮而非定義層面的探究；方永泉的《J. Huizinga「遊戲人」的觀念在教育美學上的啟迪》較為接近本篇論文的宗旨，但是著重於胡伊青加的觀點，而缺少探討其餘的遊戲理論。

總而言之，基於缺乏對遊戲定義的深入分析、過於片面和仰賴對於遊戲概念的約定俗成，或是其研究方向與遊戲的教化功能無關，又或者是其研究成果如今早已過時，未曾觸及遊戲本質的根本性把握，它們欠缺足夠合理且必要的基礎，無法處理本篇論文想解決的問題，因此論文的正文中並未引用其餘論文內容，避免章節發展過於曲折迂迴，反而有了節外生枝之嫌。

第二章 對遊戲的定義

胡伊青加鑽研遊戲現象的著作《遊戲人》出版於 1938 年。在他的主張中，遊戲是一種當事人自願參與且遵守相關規則的活動，在某一特定的時間與空間內進行；遊戲獨立於日常生活之外，擁有自身的目的，並帶來刺激和歡愉的樂趣。胡伊青加更認為人類各種的文化活動誕生自遊戲，諸如競技、儀式或戲劇云云，直到遊戲因素隨著文化發展逐漸隱身幕後，但人類的文化始終沒有徹底脫離遊戲，這種觀點也彰顯了胡伊青加的遊戲概念十分廣義。

伯爾納德·舒茲(Bernard Suits)的遊戲理論著作《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》(*The Grasshopper: Games, Life and Utopia*)出版於 1978 年。他撰寫此書的動機之一便是挑戰維根斯坦(Ludwig Wittgenstein)的主張，後者認為遊戲無法定義。舒茲則認為遊戲的定義有四大元素：一、前遊戲目標，指在遊戲中企圖達成一個特定的事件狀態；二、遊戲方法，指在追求前遊戲目標時得遵守制定的規則；三、建構規則，指規則本身鼓勵玩家使用效率較低、而非較高的方法進行遊戲；四、遊戲態度，指遊戲者接受規則，只是因為該規則使得遊戲得以進行。簡而言之，舒茲對遊戲的定義是玩家在自願遵守規則的情況之下，以規則允許的方式克服非必要的障礙。

芬克(Eugen Fink)的著作《人的本質——死亡、愛情、工作、統治、遊戲》(*Grundphänomene des menschlichen Daseins*)出版於 1979 年。他指出遊戲擁有自身設定的規則，並且遊戲者順從遊戲規則方能遊戲。遊戲者當然可以發明新的規則，但無倫如何若想要進行遊戲，就必須遵守規則；輔助遊戲活動的東西則被統稱為遊戲道具，它們多半是玩具、工具和場所。規則和遊戲道具，以及人類的想像力三者共同協力開創出遊戲世界，此世界並非單指外在的場所，也非內在的心裡活動，而是兩者兼具；遊戲者自身一部分是處在真實世界中，受到歷史性拘限的人，另一部分則是扮演遊戲世界當中的角色，因而不再受到真實世界的拘束。

史鐵凡·休維爾(Stéphane Chauvier)的著作《什麼是遊戲？》(*Qu'est-ce qu'un jeu?*)出版於 2007 年。在導論中，休維爾寫道有些遊戲可稱之為制式遊戲，乃是為了讓人玩所創造出來的遊戲。他所下的遊戲定義便是為了統整這類遊戲而生，也因此他反對胡伊青加對於遊戲定義的寬鬆態度，自然也不認同戲劇、儀式和遊戲彼此相近的觀點，在此意義上，休維爾的遊戲定義相對處於狹義的地位。

休維爾指出遊戲需要一個預設目標為進行方向，以及相對應的建制性規則，即該規則不僅制定了遊戲活動的實踐過程，更是其本質，如果沒有它，則該遊戲無法存在。其次，他進一步檢視遊戲活動的實踐過程，認為遊戲屬於目的論實踐，

規則中會留下讓玩家選擇達成目標的手段的空间，而不是非得按部就班，無法更動的步驟性實踐，可謂不論是遊戲的目標或供玩家行使的手段，都是透過規則得以成形的。

以下本文將更詳細比較討論上述哲學家的遊戲概念。首先從擁有最廣義的遊戲概念的胡伊青加為出發點，藉由闡明遊戲的形式特徵初步勾勒出遊戲定義的樣貌；接著引入遊戲概念較為狹義的休維爾作為對照，較之胡伊青加的包羅萬象卻點到為止，休維爾更加深入探討了構成遊戲的規則應該具備的性質；其次引入舒茲的遊戲概念，他對於遊戲定義的寬鬆程度約略介於胡伊青加與休維爾之間，呈現部分同意、部分不同意的狀態，若居中可以作為連結兩者的橋樑；再者引入芬克的遊戲概念，他看待遊戲的觀點與胡伊青加較為相近，足夠補充其不足之處。最後，將於本章節末尾對於遊戲與玩耍進行概念區分，釐清兩者是否為同一種概念的不同表達，又或者是各自獨立的兩種概念，只是長期以來遭到了模稜兩可的待遇。

第一節 胡伊青加的遊戲概念

如果觀察遊戲的形式特徵，最為容易發現者便是遊戲擁有自己的獨立世界，這個為遊戲所主宰的世界明顯和人類的其他日常活動區隔開來，也不為日常生活的諸多目的提供服務。反之，在純然的形式特徵上，遊戲世界是為了自身的目的而生的，在遊戲世界中所進行的所有活動都是為了邁向遊戲自身的目的，胡伊青加針對這一點指出：

關於遊戲形式上的特徵，所有學者都強調它的無功利性。由於不是「日常的」生活，故遊戲存身於需要和慾望的直接滿足之外，它的確打斷了慾望過程。它是作為一種在自身中得到滿足並止於這種滿足的短暫活動而插入生活的。¹

遊戲是無功利性的，它不涉及日常生活中的欲求，也不在乎維繫生存所需的物質基礎。遊戲此處的形式特徵使得它與這些事物無關，因而進行遊戲就如胡伊青加所言，乃是打斷了人的慾望過程，它使人暫時從追逐物質需要和求生的日常活動中撤離，改為追逐遊戲自身的目的。遊戲所設置的目的不會超出遊戲自身，遊戲進行的過程都在遊戲之中開始和結束，它只是插入日常生活中的短暫插曲，供人放鬆、享受娛樂和嘗試不同事物的可能性的一種自由(相對於日常生活而言)的活動。只不過隨著文化的演進，人們開始將遊戲中得出的成果釋放到社

¹胡伊青加，《遊戲人》，成窮譯(台北，康德出版，2016)，頁 31。

會各個層面，開啟了競賽、慶典和儀式等重要的人類領域。胡伊青加便認為：

遊戲推動文化，或它在實際上的確形成了文化，難道這個事實會貶低它的無功利性嗎？絕不會，因為它所服務的目的外在於直接的物質利益，或者說外在於個人對生物需求的滿足。作為一種神聖的活動，遊戲自然對團體的福祉有所貢獻，但卻是以別的方式而不是以獲得生活必需品的的方式來作出的。²

在胡伊青加筆下，遊戲的形式特徵與功能特徵息息相關，然而在進一步探詢遊戲的功能特徵之前，必須先更慎重的檢查遊戲其餘的形式特徵，以便獲得更完善的遊戲概念，使其明確的與其他事物有所區隔。從遊戲世界乃是擁有自身目的的活動這一點出發，便不難看出遊戲需要相應的規則來確保活動的方向會如實的導向該目的，遊戲正是仰賴自身的規則所創立的，如果缺乏規則的維護，該遊戲世界難以成形，也無法判斷達到目的的過程是否值得遊戲者承認。胡伊青加清楚地強調了規則，或者說秩序對於遊戲世界的重要性：

在遊戲場地之內，統轄著一種絕對的、特殊的秩序。這裡，我們遇到了遊戲的另一個非常積極的特徵：它創造秩序，它就是秩序。它把一種暫時的、有限的完善帶給不完善的世界與混亂的生活，遊戲對秩序的要求是絕對的、最高的。對秩序的最微小偏離都會「破壞遊戲」，都會剝奪它的特性並使之失去價值。³

對於遊戲規則的確實遵守，使得遊戲活動得以朝向自身的目的前進，並且用以判斷遊戲者的遊玩方法是否合宜，有無違背遊戲的律法之嫌。這些規則同時也形塑了遊戲世界與外在的日常生活的邊界，胡伊青加稱之為遊戲的「魔力圈」，在此規則的環繞之下浮現了專門用於遊戲的場地，在此之外則屬於日常的管轄。

在這幾點上，藉由指出遵守遊戲規則的兩個反例，將有助於我們更容易了解規則之於遊戲的必要性，其一是遊戲的作弊者，其二是遊戲的破壞者。作弊者僅在表面上遵從遊戲規則，實際卻只想達成遊戲的目的，他的出現將使得遊戲失去公正性，特別是競賽性質的遊戲；破壞者更為極端，既不遵守遊戲規則，也不承認遊戲目的，他因此破壞了遊戲世界，使其不容於遊戲之中。胡伊青加寫道：

違犯規則或忽視規則的遊戲者是一個「違規破壞者」。破壞者不同於作假者（欺騙者）；因為雖然後者假裝在玩遊戲，但表面上卻仍相信魔力圈的效力。有趣的是，社會對欺騙者要比對破壞者寬容得多，這是因為破

²同上，頁 32。

³同上，頁 33。

壞者破壞了遊戲世界本身。⁴

藉由遊戲的目的和規則的成立，兩者共同勾勒出了遊戲的世界，並與日常生活互相隔開。胡伊青加指出：

遊戲之區別於「日常的」生活，既因為發生的場所，也因為延續的時間。這是遊戲的第三個主要特徵：它的封閉性，它的限定性。遊戲是在某一時空間內「演出」的。它包含著自己的過程與意義。⁵

遊戲世界擁有自己的活動場地，受到時間和空間的限制，它是在物質或觀念上被規劃出來專供遊戲進行，遊戲者在其中追逐遊戲自身的目的，並以遊戲規則為約束。這種封閉時空在一定程度上阻擋了日常生活的干涉與糾纏，例如既然遊戲是無功利性的，物質利益的掛慮可以暫且按下；又或者，遊戲的規則並不需要涉及道德良知，它有它自己的一套運作方式，合乎它自身的安排即可。其結果是遊戲帶給人們一種機會去扮演日常生活之外的角色，嘗試不同於尋常日子的可能性。胡伊青加針對此點指出：

遊戲與日常生活的「不同」，遊戲的詭秘性質，最為生動地體現在「喬裝打扮」中，在這裡，遊戲的超日常性質表現得淋漓盡致。喬裝或戴面具的個人「扮演」另外的角色、另外的存在物。⁶

此類將自己扮演成某個角色的遊戲性質，非常顯而易見地出現在兒童的遊戲之中，他們在扮演之時往往十分強調此刻的自己與日常生活中擔任的角色截然不同。兒童或遊戲者以編造某種想像讓自己暫時脫離現實，以便在遊戲的世界裡展開相應於新身分的活動，好比扮演成一名勇士、獵人或英雄，以對付遊戲中的怪獸為目的。扮演角色的遊戲者一方面相信自己就是該角色，另一方面又深知一切只是假裝，此般矛盾的現象就連孩童都相當明白。這一特徵突顯了遊戲者的態度正好介於放鬆與嚴肅之間。既然遊戲是無功利性的，它便能夠擺脫日常生活的苦難而使人暫且鬆弛下來，甚至在它帶來高度焦慮的情況下亦是如此，從這個角度觀看遊戲就不難認為放鬆是遊戲的一項本質。另一方面，不少遊戲的進行過程是非常嚴肅的，即便知道自己扮演的角色只是一個假扮的身分，依舊不會妨礙遊戲者拿出嚴肅的態度加以對待。胡伊青加有云：

對遊戲「只是一種假裝」的意識，決不妨礙遊戲者以最大的嚴肅來從事遊戲，即帶著一種入迷，並至少是暫時完全排除了那種使人困惑的「只

⁴同上，頁 34。

⁵同上，頁 32。

⁶同上，頁 35。

是」意識。任何遊戲在任何時刻都能完全把遊戲者席捲而去。遊戲與嚴肅之間的對立總是變動的。

在相信與假裝的效力之外，遊戲者在遊戲中的冒險犯難之所以稱得上冒險，則要歸功於遊戲擁有的緊張與不確定因素。正因為無法篤定遊戲接下來的局面如何發展，才會迫使遊戲者必須汲汲營營地做出努力。它的變化性考驗遊戲者的機敏、技術和運氣，測試其是否能夠活用遊戲所交託的手段與方法順利過關，同時又要求遊戲者在邁向目的之時恪守遊戲規則，使其不致於成為作弊者或破壞者。

接著，對胡伊青加而言，這一切遊戲的形式特徵都奠基於一塊基石。他指出：

首先，一切遊戲都是一種自願的活動。遵照命令的遊戲已不再是遊戲，它至多是對遊戲的強制性模仿。⁷

遊戲所有的一切仰賴於遊戲者的自願參與。遊戲的目的透過遊戲者的自願接受得到承認，遊戲的規則同樣透過自願接受得到遵守，遊戲者更透過自願投入使自己相信扮演的角色亦是自己，這些都是出於遊戲者的自由，並且不分男女老少皆是如此。顯然在胡伊青加眼中，兒童進行遊戲不是出於本能驅使，而是擁有自主的選擇，他們會玩遊戲正是因為他們想要這麼做。至於成人，他們一樣是出於自願才參與遊戲，其動機不比兒童高尚或特別：

遊戲可以被推遲，也可在任何時刻停下來。它絕不受物質需求或道德義務的影響。它絕不是一樁任務。它是在閒暇即在「空閒時間」內從事的活動。⁸

遊戲活動的自願性質之於胡伊青加有十足的關鍵性，這份自願事實上就代表了自由。遊戲是自由的，而不是如日常生活一般受到諸多阻擾或罣礙，遊戲在純粹的形式特徵上僅受到自身的目的和規則所約束，其餘的皆是次要，遊戲者的自願參與和接受擔保了這一點的維繫，遊戲也才得以發揮幻想與創造的功能。相反的，一個非自願的遊戲之所以不是遊戲，就在於它讓遊戲重新與日常生活綁在一塊，兩者失去了明確的區隔；這樣的遊戲勢必帶著額外的枷鎖，而非是自由的遊戲，它僅有表面上符合，本質上已經失去了遊戲應有的特徵。綜合上述所有的要點，胡伊青加做了個總結：

把遊戲的形式特徵加以概括，我們就可以稱遊戲為一種完全有意置身於「日常」生活之外的、「不當真的」但同時又強烈吸引遊戲者的自由活

⁷同上，頁 30。

⁸同上，頁 30。

動。它是一種不予任何物質利益相聯繫的活動，從它那裡無利可圖。它按照固定的規則並以某種有序的方式活動在他自己的時空範圍內。它促進社會團體的形成，這些團體喜歡用詭秘的氣氛包裹自己，同時傾向於以喬裝或其他方式強調他們與普通世界的不同。⁹

胡伊青加所認為的遊戲的形式特徵大抵如此。最後且讓我們回到《遊戲人》(*Homo Ludens*)此一書名，了解到為何胡伊青加所定義的遊戲概念乃是廣義的。他指出：

Ludus 包括兒童的遊戲、娛樂、競賽，宗教儀式表演和戲劇表演以及各種機運遊戲。¹⁰

胡伊青加大致將遊戲分成兒童遊戲，以及社會遊戲兩種。前者包含玩耍、嘻笑和打鬧，後者則多半是擁有較嚴肅、較複雜的規則的競賽。這些競賽的內容與該社會的文化密切相關，其競賽的目的普遍是為了表現某項技術最佳的一面，並將這些卓越的表現服務於某種與神聖事物有關的秩序當中，因而從遊戲中催生了儀式和戲劇，甚至遊戲本身就化為一種神聖的儀式。然而，不論是兒童遊戲，或者社會遊戲，胡伊青加認為兩者之間只有發展程度的差別，而沒有本質上的不同：兒童能夠神聖且嚴肅地進行遊戲，成人的社會遊戲也能充滿嬉鬧嘲弄，它們的形式特徵並無二致。換而言之，這些乍看之下相差懸殊的現象在胡伊青加眼中皆是符合遊戲的定義或與其有著密切關聯，自然導致他的遊戲概念幾乎無所不包。

第二節 休維爾的遊戲概念

胡伊青加的遊戲概念幾乎涵蓋了大部分的文化現象，這一點從《遊戲人》的目錄便一目瞭然，在胡伊青加的眼中，遊戲與競賽、法律、戰爭、詩歌、神話、哲學及藝術之間大有關係，文化不僅誕生於遊戲且不能完全脫離於遊戲，此一觀點相當獨特，卻很難說服所有人，例如史鐵凡·休維爾。休維爾是法國卡昂大學哲學系教授，他在自己的著作《什麼是遊戲？》提出對胡伊青加的否定：

下面這些，都是阻礙遊戲哲學的語義模糊：按照玩的圖像作為遊戲行為，把遊戲思考成設施或行動結構；把遊戲思考成玩的方式，混淆 *jocus* 和 *ludus*。¹¹

⁹同上，頁 35。

¹⁰同上，頁 59。

¹¹休維爾，《什麼是遊戲？》蘇威任譯(台北：紅螞蟻圖書，2016)，頁 34。

拉丁語的 *jocus* 是動詞，意思是語言上的玩笑或譏諷。名詞 *ludus* 根據胡伊青加的解釋，可以指稱下至兒童遊戲、上至競賽、戲劇和儀式表演，以及機運遊戲。休維爾便認為胡伊青加在談論遊戲時，混淆了 *jocus*(行為)和 *ludus*(設施)¹²。

休維爾的做法與胡伊青加截然不同。後者的遊戲概念不僅是廣義的，更由於胡伊青加本人的博學多聞而使得用以探討的題材千變萬化，幾乎囊括了社會中各大領域，論及支撐概念的實際案例亦是跨越文化、廣泛地從世界各地中取得。相反地，休維爾並不作如此大規模的實例歸納工作，他以謹慎的邏輯分析為基礎，透過有條不紊的文筆將演繹的成果寫下。其對於遊戲得出的概念與胡伊青加不乏差異懸殊之處，然而他提出的遊戲的形式特徵依然是從相似的路徑著手：

顯然，不是任何目標都可以作為遊戲目標，就像頭腦裡不是光有個目標就可將手裡的東西變成遊戲；但，也很難設想有一個遊戲會讓玩遊戲的人完全沒有目標。¹³

不論是選手在賽跑時的目標便是跨越終點線，或者小女孩在玩扮家家酒時的目標就是扮演成母親的樣子，只要是遊戲都需要設置自身的目標。我們難以想像遊戲缺乏目標，因為這將使得遊戲毫無進行的方向，不知從何開始也不知怎麼判斷遊戲結束，換而言之，試圖玩這樣子的遊戲的人將不知道如何實踐遊戲活動。然而，光是只有目標對於組成一則遊戲是不足夠。休維爾明確指出：

一個實踐光是有目標，也不足以造就一則遊戲。¹⁴

目標需要和其他東西搭配才能朝向遊戲的方向邁進，休維爾稱之為限制。遊戲者在追逐遊戲目標的同時又替自己引入了相關的限制，使得遊戲活動不但有著名為目標的明確方向，對於達成該目標的實踐過程也有著限制，遊戲者僅能透過行使限制範圍內的手段來朝目標邁進。這些限制事實上就是遊戲的規則，遵守規則便是接受遊戲的目標和限制，規則的內容則應該是所有人都可以參與並遵守的，而不是僅試用於遊戲的發明者或某些特定人士。如此一來遊戲才真正藉由規則組成，開放給所有想投入這款遊戲之中的人，絕非隸屬於某個個人任意操弄的產物：

這個人這麼玩，不是因為他決定這麼玩，而是因為玩這個遊戲的人應該

¹²此處拉丁文的中文翻譯，出自中文譯者的註釋。同上，頁 35。

¹³同上，頁 39。

¹⁴同上，頁 40。

就要這麼玩，因為這就是遊戲規則。¹⁵

從這裡開始，休維爾導入了對遊戲而言乃是本質性的概念——規則。他對遊戲規則的處置比起胡伊青加更是嚴謹許多。在正式談論遊戲規則的特殊性之前，休維爾仔細區分了規則的種類，他稱之為實踐最佳化規則、規範性規則和建制性規則。首先是實踐最佳化規則，它指的是最適用於某項實踐活動中的規則。這類規則可以幫助實踐者以最省力、最不費勁的方式達到該活動預設的目標：

為了達成所針對實踐的目標，得跟某些外在條件周旋，這些外在條件所代表的障礙係可預期的，規律的、「具規則性的」，若按規則走，可以省下不愉快經驗，規則會教你避開、預知這些障礙。¹⁶

實踐最佳化規則是因應該實踐活動的外在條件所出現的，也就是說因應該實踐活動所處的環境因素。這些環境因素對於實踐活動會產生阻力或助力，實踐最佳化規則便是要找出可加以利用的方法，跨過阻撓達成目標。相反地，如果偏離了環境因素提供的外在條件，實踐最佳化規則根本無法產生，它需要規則的設定者對於外在條件進行某些摸索、反思和學習，才能得出相應的規則供後人遵守，而這些規則此時才開始擁有自己內在性的規律，成為一組明確的行動準則。

只要規則還沒被摸索出，行動者就不遵循任何規則，而他在實踐中顯現的規律性，在外來觀察者眼中，就只是他周旋於行動時展現出具「規則性」的對抗。¹⁷

其次，是規範性規則，這種規則是形式性的，它加諸在其他的實踐活動還有規則之上，例如施加在實踐最佳化規則之中。但規範性規則擁有自身所指向的目標，這起目標與該實踐活動，或者該實踐最佳化規則所意欲的目標並無關聯。休維爾指出：

形式規範、程序規則、禮儀規則、行政規則，都是施加在先於規則存在的實踐上頭，這些實踐本身自有目標，有自己一套行動方法，有附屬特徵，無法再從他們自然的的目的性建構中扣掉。¹⁸

規範性規則的出現是為了減緩某些實踐活動會造成的後續影響，藉由在實踐活動上追加需要維護的形式，使其進行的過程更為完善化、周全化。這些新添加的規則對於活動本身沒有必要性，只是用來維持秩序，而這一點便是它們自身存

¹⁵同上，頁 45。

¹⁶同上，頁 56。

¹⁷同上，頁 57。

¹⁸同上，頁 58。

在的目的，諸如用餐時的餐桌禮儀、宗教儀式時的行為舉止應如何表現都屬於此類規範性規則，即便排除了它們，人們依舊可以進食和舉辦儀式。規範性規則不涉及實踐活動的內在，它只是從外部加諸於實踐活動的一種制度，使得實踐過程更加的文明化。

第三種是建制性規則，休維爾對此下了定義：

建制性規則的特性，即在於由規則建制出它所治理的實踐，亦即，用形而上語言來說，規則係本質，它賦予該實踐存在和身分。¹⁹

如此觀之，建制性規則與實踐最佳化規則和規範性規則有著很大的不同。首先，它並不需要因應外在的環境因素，它可以為了規則而規則，只有遵守這套規則才能讓該實踐活動得以成形；實踐最佳化規則恰好相反，它是先於環境之中有一實踐活動，接著實踐者透過尋找該活動當中的規律性來建立起對應的規則。再者，建制性規則也不像規範性規則，它不需要依附在其他的活動或規則之上，它不是執行某項活動時得留意的額外補充：它不做形式上的秩序擔保，而是它就制定了該活動，建制性規則就是該實踐的本質，不加以遵守則活動根本不可能進行。

遊戲的規則便是屬於建制性規則，因為遊戲規則確實制定了遊戲活動的實踐過程，遊戲規則就是構成遊戲活動的本質，如果去掉了它，沒有遊戲可以存在。遊戲建立、制定自身的規則並通往自身的目的，它不是基於回應環境的外在限制出現的標準作業流程，也不是為了提供文明化服務而生，絕不是該活動的附屬特徵而已。遊戲規則給出了遊戲者該怎麼做的一套依據，接受並在實踐中依靠它，了解規則之下可用的手段才算是真正的參與遊戲活動。

遊戲的實踐活動屬於建制性規則的管轄，但不是所有遵守建制性規則的事物都會成為遊戲。為了進一步將遊戲與這些事物區分，遊戲必須制定特有的目標和限制，以及提供可用於實踐的手段，其至關重要的差異性在於區別步驟性實踐和目的論實踐。休維爾認為：

我們可以把第一類實踐稱為步驟性實踐：數學加法、結婚手續，都屬於這類實踐。人們在進行這類實踐時，不論是做加法或是結婚時，除了按部就班照規則走之外別無他法，也就是必須執行一系列規定好的操作。

²⁰

步驟性實踐沒有變化的彈性，只有得遵從的一系列鐵則。如果不完全按照它

¹⁹同上，頁 64。

²⁰同上，頁 79。

所規定好的限制來做，那麼該活動的實踐結果將不可能導向正確的目標方向。這條路徑規定的死死的，沒有通融的餘地。

與之相反的是目的論實踐，為了達成目標，它需要行動者運用手段，因此，行動者在種種可用行動之間要自行拿捏，或決定以何種方式來運用手段。²¹

目的論實踐是活的路徑，擁有變化的彈性。遊戲的確設下了規則與限制，但是也留下了手段選擇的空間。遊戲設有一個目標，並給予多種手段讓人自行嘗試達到該目標，同時所有可用的手段又不該超出遊戲規則的管轄範圍。遊戲就是這樣的一種實踐活動，它是明確的目標導向，而實踐過程中總是包含著未知的可能性，絕對不是已經套牢的步驟。

遊戲就是一個人造的實踐系統，包含一整組由規則定義的可用手段，以達成目標為方向，而目標亦通過行使手段的方式加以定義。²²

遊戲的行動過程是透過手段做為基礎構成的，而遊戲的手段則是依靠遊戲目標和規則共同建制出來的。通過實施規則所許可的手段，遊戲者方能逐步逼近遊戲預先設下的目標而不違規。然而既然遊戲是目的論實踐而非步驟性實踐，這即表示手段並非步驟，它的效用如何發揮端看遊戲者對於手段的選擇和掌握程度，所有的一切都是仰賴遊戲規則的建制所定義的。

第三節 舒茲的遊戲概念

伯爾納德·舒茲的著作《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》是對於前人研究的挑戰，他明確反對維根斯坦所認為的各種遊戲之間不存在任何共享的本質。舒茲因而撰寫《蚱蜢》一書，借用了伊索寓言中蚱蜢與螞蟻的故事，加上幾個虛構腳色展開一連串的對話，以自導自演的方式對遊戲進行了概念分析，並逐步導出了遊戲的定義，甚至一路下來自問自答的安排了幾場爭辯，用以從各方面檢視定義是否承受得起考驗。

除了維根斯坦，舒茲在〈論「玩」〉²³中也對胡伊青加的主張提出質疑：

自胡伊青加提出他的學說之後，社會場景中的每一顆石頭底下，似乎都

²¹同上，頁 80。

²²同上，頁 88。

²³此篇論文出自《蚱蜢》中文譯本的附錄三。舒茲，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》，胡天玫、周育萍譯(台北：心靈工坊，2016)，頁 317。

藏著「玩耍」。而我認為，玩耍這個概念乘載得太多了。對許多實踐玩家而言，我懷疑這個主題應縮減一些範圍。²⁴

舒茲認為遊戲與玩耍並不相同，但關於他舉出的兩者之間的差異，暫且留到遊戲與玩耍的區別該章節再行解說。此一節將著重於舒茲所提出的遊戲定義。

伯爾納德·舒茲所提出的遊戲概念大致能總結如下：

玩一場遊戲，是指企圖去達成一個特定的事態(前遊戲目標)，過程中只用規則所允許的方法(遊戲目標)，這些規則禁止玩家使用較有效率的方法而鼓勵低效率的方法(建構規則)，而規則會被接受只是因為規則讓這項活動得以進行(遊戲態度)。或者，用一種較簡單，也較易於陳述的說法：玩一場遊戲，意味著自願去克服非必要的障礙。²⁵

舒茲認為遊戲中包含著三種不同的目標。第一種目標是「一種特定的事件達成狀態」，例如在棋局中達到將軍，或是賽跑時穿過終點線。這個目標可以在遊戲開始之前，甚至遊戲尚未構成之前便加以描述，舒茲因而提議將稱為「前遊戲目標」。第二種目標則是處於遊戲過程中才能獲得適當的描述，舒茲以遊戲的輸贏當作例子，追求「贏」，追求遊戲勝利正是遊戲過程中的「遊戲目標」。第三種目標，是單純的「參與遊戲」，它是讓人們決定從日常生活脫離，跨足到遊戲之中的遊戲目標，而非遊戲中的遊戲目標。

在遊戲當中主要的兩種目標，達成某特定事件狀態的前遊戲目標，以及贏得遊戲的遊戲目標是密切相關的，通常而言達成前者，就表示贏得了後者。然而如果僅僅是為了要達到前遊戲目標所描述的狀態，那麼恐怕遊戲者自然是無所不用其極。漫無章法的遊戲過程將導致遊戲無所適從，因此哪些用來獲勝的方法是受到遊戲允許的，哪些則不行，便是關鍵。遊戲方法正是那些被允許用來朝向前遊戲目標的方法。

遊戲的規則同樣分為兩種。第一種是建制規則，這類規則加上前遊戲目標的組合共同勾勒了遊戲活動所規範的範圍，例如賽跑活動時不能偷跑、或者不能切入其他選手的賽道做為捷徑。它們是達成前遊戲目標描述的特定事件狀態，即賽跑活動中領先跑到終點線的有效方法，可是顯然不受規則允許。第二種規則是存在於建制規則中的技術規則，以賽跑活動為例，選手可以調整起跑時的姿勢、手臂和步伐的頻率來增加速度，掌握這類技術規則有助於提高獲勝的機率，相反的，即違反技術規則也不至於破壞遊戲進行，頂多是表現差勁。

²⁴同上，頁 318。

²⁵同上，頁 103。

舒茲對遊戲的論述中有一點與眾不同卻又十分合理。他認為建構規則加在遊戲方法上的考量往往會排除最簡單、最輕鬆與直接的路徑，因為那會導致達成前遊戲目標的過程太過輕易，進而讓遊戲失去挑戰性變得索然無味。建構規則提供的限制往往要求遊戲者採取較為複雜、費勁和缺乏效率的方式去執行遊戲，他因而對建構規則給出了這項定義：

建構規則是禁止使用最有效率的方法來達成前遊戲目標的規則。²⁶

從這個定義引出了舒茲下一項的遊戲概念，即「遊戲態度」。這是一種遊戲者在遊戲中所表現出來的狀態，該狀態使人願意接受遊戲規則帶來的限制，不採用最有效率的方法進行遊戲，而是改用較差、較困難的方法來完成遊戲賦予的挑戰。這一點與日常生活中的其他活動有著很大不同：

如果在遊戲以外的任何活動中，增加不必要的障礙來阻撓目標的達成，那是不合理的；相反的，在遊戲中，這則是必要的基本事情。²⁷

這一特徵乍看之下相當荒謬，卻表現出了遊戲與其他日常活動於本質上的差異：遊戲者接受遊戲的建構規則，就是為了讓遊戲變為可能，並提供關卡必要的難度，畢竟頃刻之間就能以最佳效率完成目標的遊戲，實際上並無任何樂趣可言。舒茲對遊戲的定義很快便迎來的挑戰，質疑者提到有一類常見的、被大眾視為遊戲的活動似乎無法被該遊戲定義所囊括，姑且稱這一類遊戲為「角色扮演遊戲」，因為它們的內容皆為玩家扮演某個角色，並以此角色身份為依據展開的一連串活動。問題在於，角色扮演遊戲似乎沒有一個明確的目標作為終點，而遊戲目標是舒茲的遊戲定義下的重要一環，畢竟如果一項活動沒有自身目標需要達成，那麼與其稱之為遊戲，它恐怕比較接近漫無目的的「玩耍」。再者，這暗示著此類角色扮演遊戲並非以目標導向為依歸，而是角色導向的，是角色支配了遊戲活動本身。如果接受了這種觀點，就表示遊戲定義其實存在著分歧，其一是目標支配的遊戲、其二是角色支配的遊戲，這樣一來舒茲提出的遊戲定義就失去涵蓋所有遊戲的嘗試，成了一則失效的定義。他是怎麼回應這起危機的？

更進一步的表示，為了能讓角色扮演遊戲順利的進行下去，扮演角色的玩家必須得到適切的回應，以便做出符合角色身份的行為舉止。當兩名玩家一同參與遊戲時，則表明他們必須做出恰如其分的演出，才能繼續回應對方的需要。好比兩個孩子在一場家家酒裡頭分別扮演母親和女兒，她們必須做好各司其職，否則就沒辦法得到自己想要的回應，情況將會脫序而不受控制。在家家酒的例子內牽

²⁶同上，頁 99。

²⁷同上，頁 100。

涉到玩家的表演技巧，但這與真正的戲劇表演又有著明顯差異：角色扮演遊戲往往沒有固定的劇本和台詞，可以說都是即興演出的互動。其同時與戲劇的另一項區別是它們多半沒有明確的結尾，也就是沒有通向一個確定的目標。

如此觀之，角色扮演遊戲不只不像舒茲定義下的遊戲，也不像是戲劇，難道它真的是屬於玩耍的範疇？舒茲肯定了腳色扮演遊戲確實並非戲劇，但並不認為它們脫離了自己對於遊戲的定義。首先，他指出佔據角色扮演遊戲的支配性原則其實不在於假扮角色此一現象。舒茲認為不論假扮與否，事實上人們一直在社會結構中扮演著各種角色，在工作場合扮演相應的職位，例如教師和醫生，又或者在家庭中扮演父親和丈夫，人的生活本來就脫離不了角色。也因此，在進行角色扮演遊戲時，一名玩家的角色究竟是假扮的、或是真實的乃是無關緊要，重點不在於假扮成某種角色並讓該角色的特徵支配自己的行為。不論供人假扮的虛擬角色存在與否，人類隨時都能玩起角色扮演遊戲。

於是乎，像家家酒一類的角色扮演遊戲的真正重點是建立一套互動系統，並盡可能的讓遊戲延長下去。舒茲稱之為「延長原則」：

此類遊戲的重點不在於假定的角色與自身的角色差異，而是在於動作步法好不好——也就是，這些步法讓遊戲持續進行而非終結遊戲。²⁸

延長原則的出現與遊戲能提供的樂趣程度有關，正如其他所有的遊戲類型，一個角色扮演遊戲如果太快結束，勢必無趣。要讓角色扮演遊戲維持享受樂趣的長度，就需要參與的雙方表現出良好的動作步法、也就是戲劇技巧來互相延長遊戲的進行過程。也因為這種不斷刻意拖延的性質，角色扮演遊戲沒有設下一個固定的結尾當作遊戲目標。舒茲於是將有固定目標當作終點的遊戲稱為「封閉式遊戲」，例如棋局或賽跑等，至於角色扮演遊戲他則稱之為「開放式遊戲」：

我要把開放式遊戲普遍定義為一種讓啟動步數持續的互惠系統，而啟動步數的目的就在是要讓系統持續運作。²⁹

即便如此，這類所謂的開放式遊戲並沒有違反舒茲一開始的遊戲定義。在開放式遊戲中，試圖「要讓系統持續運作」一事本身就是目標導向的，這件事情便是遊戲目標，但它不像是封閉式遊戲那樣在終點過後回歸靜態，而是不停的保持在動態變化的事件狀態之中。在維持的過程中，玩家拒絕了使用最佳效益來進行遊戲，他們大可依賴台詞和劇本使得互惠系統變得非常明確，但玩家並不這麼做，反而依靠自身的戲劇技巧，他是否有觸發適當的回應始終都有著不確定性。

²⁸同上，頁 219。

²⁹同上，頁 225。

第四節 芬克的遊戲概念

芬克認為遊戲是五種人類存在的基本現象之一，其重要性和死亡、愛情、工作、統治同等。比起其他基本現象，諸如工作的辛勞、死亡的威脅、統治的衝突，人們大多認為這些事情是正經且嚴肅的，畢竟它們代表著生存下去所面臨的處境。相反地，遊戲卻是恣意妄為且不受拘束的，但是使人得以面對生存難題的力量就存在於遊戲之中，遊戲之於人類如此重要的原因在於它是想像力的棲身之地，而想像力正是人類用來對抗殘酷現實的利器，不論是用於逃避或尋找新的可能性。

遊戲者一方面處於真實世界，受到現實所困，另一方面則透過扮演的角色進入到遊戲世界，在此處人是自由的，可以任憑想像去發揮自身的潛能，能夠做到這種地步是基於遊戲本身的特徵：

遊戲沒有服務的目標，它的目標和意義就在它自身。³⁰

芬克的觀點顯然很接近胡伊青加所認為的遊戲無功利性一說，同時也像胡伊青加所指出的，這些純粹的遊戲日後卻推動了文化發展，想像力的威力充分展現在遊戲世界之內，並與真實世界的其他領域產生了聯繫：

從遊戲實踐中，的確也有許多意義動機流入工作和統治的人生領域中，一如人們所說，遊戲般造就的發明，突然取得真實的意義。³¹

若觀察一場遊戲，並將其組成內容從具體的事物到抽象的概念一路排列下來，那麼關於芬克提出的遊戲概念，我們首先會注意到的是遊戲道具，它們是用以幫助遊戲活動進行所需的工具。按照芬克的說法：

這些遊戲道具是遊戲場所，定界限、作記號，所需的工具、物質的幫助物。³²

透過遊戲道具的協助，人們得以實踐遊戲活動，至於活動的內容本身是否適切則仰賴遊戲規則給予的規範。這些規則的成因很大一部分是因為遊戲屬於人共同的行為，也即是說，並非某個特別的個人在玩遊戲，此遊戲才稱作遊戲，而是

³⁰芬克，《人的本質——死亡、愛情、工作、統治、遊戲》簡水源譯(台北：師大書苑，2016)，頁222。

³¹同上，頁227。

³²同上，頁223。

每個遵照遊戲規則進行，朝遊戲的目標前進的人，便是在遊戲之中。芬克說：

人們可以揚棄「規則」，可以一致同意新的規則；但只要是在遊戲，有意義的瞭解遊戲，就要依照規則。³³

有了遊戲道具與遊戲規則設下的框架，遊戲者在其中便能來去自如的發揮自己的想像力，讓實際存在的道具和規則碰上幻想，三者交織構出所謂的遊戲世界：

遊戲世界既不是外面，也不是裡面，他既是外面，也同時是裡面，作為有界限想像的領域，綜合的遊戲者認識和尊重其界限，同樣在遊戲者的想像，思想和幻想中。³⁴

這即是指遊戲世界並非單純的由外在的遊戲道具和遊戲規則所勾勒，也非是單純遊戲者內在的心理活動，它是由外在、內在的領域共同組成，最重要的黏合劑便是人的想像力，人透過假扮、扮演遊戲中的角色進入遊戲世界；遊戲道具正是輔助其活動表現的媒介物，遊戲規則負責讓活動運作順暢。

可以說，遊戲者同時活動兩個世界，一者是真實世界，另一者是遊戲世界，他在真實世界中遊戲，而透過扮演，他也在遊戲世界中成為角色。這不是某種自欺欺人，反而遊戲者往往都能清楚區分那些是真實世界中的遊戲道具、自己身為遊戲者的真實身分，但在遊戲世界中，遊戲道具和遊戲者經由想像力之助，可以幻化成截然不同的遊戲角色，擁有它自己在其中所要表達的意義：

雖然是同一人，但遊戲的我，和遊戲世界的我則必須有所區分。³⁵

遊戲是人的實踐行動與想像力打交道，借用真實世界的空間與時間打造遊戲世界，即在工作、睡眠和飲食等生活必須事項之外，挪用剩餘的自由時間投入遊戲。這導致了遊戲世界與真實世界的一項巨大差異，它可以從中脫離，翻轉或重複其情境，人不再如同處於真實世界時一樣受到時空的支配：

在遊戲中，人可以用好似模式了結他全部過去，而重新從自由的零點開始。……在遊戲中最自由的期待是可能的，沒有障礙，我們可以丟棄它們，重思所有反對，可以在遊戲世界中為我們創造所希望和夢想的場景。³⁶

³³同上，頁 223。

³⁴同上，頁 232。

³⁵同上，頁 233。

³⁶同上，頁 252。

處在真實世界中的人乃是一具有歷史性的人，無法脫離自己在時空中遭到過去、現在與未來的支配；然而遊戲世界則提供一個機會讓人不受此支配，他可以自由自在的重新開始任一事物，重頭打造規則與目的，讓自己原先受到真實世界侷限的可能性獲得解放。人在遊戲中經由想像力自由地與可能性相遇，而有了創造的能力，這便是遊戲賦予人最為驚奇的自由與可能。

第五節 遊戲與玩耍的區別

遊戲與玩耍在一般的生活用語上是緊密相連的。我們會說「玩遊戲」，使用「玩」此一詞彙來描述人在遊戲中的行為，言下之意遊戲活動就是一種讓人玩耍的活動。但似乎又不是所有的遊戲都帶有玩耍的氛圍，這就產生了困惑；遊戲與玩耍之間的模糊不清不僅反映在日常語言，也反映在觀察這類活動現象的人們之間的爭論。上述所提的各個哲學家們基於自己的見解，對於遊戲與玩耍的概念也下了不同定義，因此有必要好好地加以釐清其中的異同，以便將何者為遊戲的概念勾勒的更加清晰可見，究竟何謂遊戲？何謂玩耍？

對於胡伊青加而言，遊戲與玩耍並無明確的區分，遊戲和玩耍的意義在人類最原始的兒童階段是等同的，兒童並不區分遊戲與玩耍，和動物一樣不曾反問兩者有何異同，他們只是喜歡這些活動並且自願投入其中：

兒童和動物之所以遊戲，是因為他們喜歡玩耍，在這種「喜歡」中就有著他們的自願。³⁷

由此單純的原點出發，胡伊青加指出遊戲之間有著較原始的兒童遊戲，以及較高形式的社會遊戲，前者是兒童漫無目的的嬉戲、玩耍打鬧，後者則是在文化領域之中出現，具有組織性、規則和嚴肅的。胡伊青加認為這些社會遊戲隨著文化發展演變為競賽、戲劇與儀式，反映了文化源於遊戲，且不出遊戲的關聯：

一般來說，遊戲因素漸漸退為背景，大部分被神聖的領域所吸收，剩下的那部分則結晶為知識：民間傳說、詩歌、哲學、法律與社會生活等各種形式。原初的遊戲因素於是差不多完全隱匿到文化現象的背後去了。³⁸

休維爾的遊戲概念基於幾點不同反駁胡伊青加的版本。第一點，他嚴格區別了遊戲與玩耍之間的差異。休維爾所定義出的制式遊戲需要一個明確的遊戲目

³⁷ 《遊戲人》，頁 30。

³⁸ 同上，頁 70。

標，並且在遊戲進行中只服從於遊戲自身的規則，遊戲者遵守規則與可行使的手段讓遊戲活動確實導向了自身設下的目標，於是乎，一款制式遊戲透過規則的設立，透過目標的達成與否擁有明顯的開始與結束，遊戲的一局、一輪、一回合如何開場與落幕皆一目瞭然，界線分明。

反之，玩耍則沒有此項特徵。玩耍既沒有規定如何開始，也沒有規定要如何結束，它不像遊戲，有一個代表遊戲應如何結束的遊戲目標，換而言之，漫無章法、缺乏目標的玩耍不可能形成一個遊戲的封閉時空；玩耍是在生活中進行的娛樂活動，運用人們手邊的資源和機會來排解無聊，尋找樂子。制式遊戲則不然，遊戲置身於日常生活之外，所使用的是自身的規則和手段，追逐自己的目標，它與生活的時空有所區隔，不會有所混淆。

再者，若從最常見於兒童的玩耍活動著手，便能發現休維爾與胡伊青加之間又一差異：休維爾提到兒童經常在玩耍中扮演、假裝成某一角色，這也是角色扮演遊戲的特徵之一，但從玩耍為出發，後續的演變會不會朝著角色扮演遊戲的方向前進，則沒有定數。休維爾認為角色扮演遊戲並不一定會出現一個確定的遊戲目標，也可能缺少嚴謹的規則，自然更不可能有相應的手段，兒童只是用相當鬆散的方式玩耍，以扮演角色一事娛樂自己。要讓角色扮演遊戲當真形成一場遊戲，就必須擁有一套目標、規則和手段供人遵守和發揮，遊戲者藉由扮演角色投入遊戲的時空之中，在當中玩遊戲。

從角色扮演遊戲為起點延伸，兒童在當中假扮成某個角色的行為與戲劇的演員如出一轍，在胡伊青加眼中兩者更是出奇地相近，遊戲與戲劇都需要一個特別劃分出來的時空做為自己的世界，而在此世界中擁有自己的目的，遊戲者或演員就在舞台上演出。然而，休維爾卻認為遊戲與戲劇有著根本性的差異，他指出遊戲是目的論實踐，遊戲擁有一個目標，朝向目標的方法是仰賴遊戲規則的設立，以及遊戲提供給遊戲者能選擇的手段，因此達到目標的過程是有彈性的、具備自由度。戲劇卻不然，戲劇乃是步驟性實踐，戲本一旦定型就不會更動，參與戲劇的演員只能照本宣科，按部就班地將演出完成，執行步驟的過程當中沒有自由，也沒法自行做決定，不像遊戲保留了遊戲者的選擇權和判斷力：

戲劇不是遊戲，因為演員不能在戲劇中決定他所詮釋人物的命運。人物的命運寫在劇本裡，演員只能去表演，去賦予生命，賦予軀體和聲音。

³⁹

基於相同的理由，休維爾也反駁了胡伊青加將遊戲與儀式等同看待的說法，胡伊青加認為儀式與遊戲相似，需要一塊神聖的空間舉行活動，而古代社會的儀

³⁹ 《什麼是遊戲？》，頁 120。

式表演是為了再現宇宙的、自然的或歷史的重大事件，人們相信透過儀式中神聖的表演，不論內容是戲劇或者競賽，都讓宇宙的秩序獲得維護：

儀式便主要是一種顯示、表現、遊戲性表演或一種替代性的想像性實現。⁴⁰

休維爾並未直接反駁胡伊青加對儀式的功能特徵的解釋，但他認為儀式進行的過程比較算是步驟性實踐，而非遊戲的目的論實踐，儀式多半有一套行事準則和流程，用以將行動導向欲實現的目標，這一點和戲劇相似：

人們可能會在儀式執行上有所疏忽，但不會因此漏失掉儀式目的，只要有按照形式規範在做。⁴¹

既然儀式需要按照形式規範來做，那麼儀式是屬於規範性規則的管轄？似乎也不盡然，確實許多儀式的場合會融入規範性規則，例如禮儀規則以便讓儀式的舉辦過程更加圓滿，而不至於讓儀式產生不必要的衝擊，例如抵觸禮節或信仰導致參與者感到冒犯，但規範性規則僅是為了讓行為更加文明化而存在，除此之外別無目的。相較之下儀式則擁有一套截然不同的目的，不論是慶典、祭祀或禮拜，儀式的目的往往是用於世俗與神聖領域之間的溝通，儀式進展的順利與否關係到了天地、人神之間是否和諧，為了達到此目的，儀式通常需要執行某些專屬於自身的特定規則，若非如此則難以算數，自然結果惹人爭議。從這一點觀之儀式乃是建制性規則，它的規則與目的具有內在關係，這些規則不是額外加諸其上的規範，反倒是必須得與目的相關，必須遵守的聯繫。

可是休維爾又認為儀式不如遊戲，後者的建制性規則要求遊戲者服從於規則，其權力來自於規則自身，透過遊戲者的自願參與獲得擔保；相反地，儀式的建制性規則其權力卻不是來自規則自身，而是來自神話，是神話賦予儀式權力讓參與者服從。從此處觀之，儀式的權威來源較像是規範性規則：

規範性規則從宣布規則的權威那邊獲得了它的規則地位。⁴²

換句話說，儀式的權威性是來自於某個外在於儀式規則的外來意志，而不是出於規則自身。休維爾指出：

相較於遵守規範性規則，是在我們自身意志裡混雜了規範性權威的外來

⁴⁰ 《遊戲人》，頁 38。

⁴¹ 《什麼是遊戲？》，頁 130。

⁴² 同上，頁 60。

意志，遵守建制性規則，則是異化了我們自身的意志，以成就另一個外來意志。⁴³

儀式當中的外來意志，便是神話，或者說來自於神，經由它們的存在賦予儀式規則權威性，人們在舉辦儀式時正是將自己的意志混和了神話的意志，是一內在意志與外來意志的結合。遊戲則不然，遊戲者藉由異化了自身的意志，使得遊戲成為獨立的外來意志，並獲得了對於自身規則的權威性，也就是遊戲的建制性規則。接著遊戲者透過自願參與，表示了對於該權威的認同。

儀式同時有著規範性規則與建制性規則的特徵，因而和遊戲有所相似但又不完全等同，休維爾認為會將儀式與遊戲混為一談的緣故在於兩者有許多雷同之處，都需要在一塊獨立於日常生活的時空舉行，於過程中又都表現出歡樂、喜悅和豐饒的氣氛，慶典儀式一如遊戲皆是讓人們玩樂、放鬆，從日常的辛勞中得到歇息的活動。但從規則的權威來源，以及實踐過程分別為步驟性實踐和目的論實踐等差異觀之，儀式與遊戲終究是不同的存在，至多是一對外貌相像的雙胞胎。

論起遊戲與玩耍的不同，舒茲與休維爾同樣從質疑胡伊青加的論述為基礎，舒茲認為胡伊青加將遊戲與玩耍視為等同的學說，導致了玩耍的概念包含的太廣、遠超過它所該承載的範圍。確實，胡伊青加的學說讓玩耍成為了文化的重要基石，眾多文化活動的根源在胡伊青加眼中乃是出於玩遊戲，凡舉競賽、戲劇，儀式一旦追根究柢都能回溯到玩耍。舒茲指出這些活動的共同點在於它們皆是擁有自成目的，都是為了朝向自身的目的而進行的，活動本身就存在著價值，人們進行這類活動的理由不盡然是為了某種外在於活動的價值，例如賺取金錢、名聲和地位等誘因，他們可以單純地只願樂在其中，一如兒童的嬉戲。但是玩耍一詞當真足以用來表示所有自成目的的活動？所有自成目的的活動真的都是玩耍嗎？

舒茲顯然不這麼認為，於是他決定探討遊戲與玩耍究竟有何異同，以便反駁前人認為兩者等同的觀念，他們多半直覺的認為遊戲是玩耍的延伸，但舒茲認為那是一種錯誤，他認為兩者是各自獨立的：

我宣稱玩耍與玩遊戲在邏輯上相互獨立，意思是說：即使玩遊戲通常也是在玩耍，但我們不能因為 X 是一種玩耍而認為 X 就是一種遊戲，也不可以因為 Y 是一個玩遊戲而斷定 Y 是一種玩耍。⁴⁴

玩耍與遊戲可以各自成型，他們的關係充其量是在進行時可重疊於一處。舒

⁴³同上，頁 66。

⁴⁴《蚱蜢》，頁 322。

茲提出了遊戲需要規則、目標和輸贏，而一個人在玩耍時不必然會如同玩遊戲一樣出現這類形式特徵，人們可以在遊戲中玩耍，但單純玩耍可不會出現遊戲的結構。

舒茲認為玩耍是一個相對的概念，一如冷熱、深淺、高低，至於玩耍相對於何者？他指出是嚴肅：

玩耍也有其對立面，也就是嚴肅性，或某種形式的嚴肅。⁴⁵

在舒茲看來，遊戲不是如此，一個遊戲的對立面難道會是另一個遊戲？遊戲沒有所謂的對立面，所以前人提到遊戲與嚴肅的對立時其實是混淆了遊戲與玩耍，真正對立於嚴肅的是玩耍。所以玩耍其實暗示著某件事物並沒有受到嚴肅的對待，這一點雖然重要卻未能勾勒出玩耍的全貌，只是舉出部分的特徵，為了更清楚的劃出玩耍的定義，舒茲首先引用了叔本華的主張做為討論的起點：

叔本華說：動物的玩耍在於消耗過剩精力。⁴⁶

這種遊戲或玩耍的意義乃是用於消耗過剩精力的說法，與生理學和心理學上解釋遊戲意義的理論有些關聯，遊戲的功能在於排解過剩的生命力，又或者是對衝動欲望的發洩，他們的假設立於於遊戲和玩耍是為了某種不是遊戲的事物提供服務。暫且先不論遊戲的功能和意義是否當真如此，在舒茲看來叔本華的主張尚有兩點疑問，其一是何謂過剩精力？其二是動物與人類的玩耍可有不同？

究竟什麼是過剩精力？對於動物而言可能是指生存條件已經達到適宜的程度，不再有急迫的內憂外患需要處理，牠們投入工具性活動——諸如覓食、築巢、遷徙等生存所需的精力已經足夠應付情勢，剩餘的精力便能挪用為玩耍之用。換句話說玩耍意味著將精力用於非工具性的活動。

問題在於當叔本華如此論述動物的玩耍之時，他是假設了動物透過本能，必然能夠明瞭自身的精力是否充足，是否有餘力可用於玩耍，但人類似乎缺乏這種本能，許多人在工具性活動已然滿足生存條件後仍不斷的工作，他們是以過剩的精力玩耍嗎？顯然不是，他們可能是內心對情勢走向缺發安全感，導致了更加汲汲營營的工作，即便並沒有什麼跡象顯示他們的生存岌岌可危。換句話說，叔本華的主張要能夠套用在人類身上，就必須多加上一道條件，即是對當事人而言過剩精力不單純是客觀的過剩而已，本人也必須相信那些精力是過剩的。然而，即便加上這項新條件，叔本華的主張依舊面臨另一項難題。舒茲說：

⁴⁵同上，頁 324。

⁴⁶同上，頁 322。

人類並不只是在他完成工具性活動後仍然擁有，或認為自己擁有多餘精力的時候才會玩耍。⁴⁷

人類的玩耍實際上常常侵占到工作性活動的時間，因而阻礙了有利於生存所需的活動，而不是真正意義上因為精力過剩而選擇揮霍、發洩。這種玩耍時間侵占了工作性活動的案例層出不窮，因此舒茲認為叔本華的主張得經過另一修正。他指出所謂精力的定義過於狹隘，僅適用於討論動物的情況，若是用於人類則往往心有餘而力不足，他建議將精力以另一詞彙——資源取而代之，因為人類可調動的資源並不是像動物一般只有精力。經過此般修正後，玩耍即是將原先用於工具性活動的資源，投入到一項自成目的的活動，一如舒茲所言：

X 正在玩耍，而且唯若 X 將原本意圖用於工具性目的的資源，暫時挪用到對另一項自成目的的活動中。⁴⁸

不只是精力，不論當事人所擁有是金錢、人脈、技術，任何可以稱得上資源，並且為工具性活動提供服務的事物，將其拿去使用在某一自成目的的活動，這便是舒茲所認為的玩耍。

第二章 小結

胡伊青加看待遊戲與文化兩者的方式，使得他對遊戲的定義足以包羅萬象，幾乎容納了所有的人類活動，可見乃是相當廣義的遊戲概念。芬克的遊戲定義與其相似，同樣以遊戲制定的規則和目的區分了遊戲世界與日常世界，但卻沒有進一步對於遊戲和玩耍之間的差異給出明確的分野。

相反地，後來的哲學家對於遊戲的定義常見其嚴謹且界線分明，也不甚認同胡伊青加的某些觀念，例如遊戲和戲劇、玩耍的關係，這使得他們的遊戲概念相較於胡伊青加的版本顯得狹義，在此以休維爾對於制式遊戲的論述為代表。

另一方面，有些哲學家對於遊戲概念的觀點則介於胡伊青加和休維爾之間，好比舒茲，他與休維爾一樣不認同胡伊青加將玩耍與遊戲視為同類活動，但他顯然也會反對休維爾將制式遊戲視為唯一的遊戲。舒茲另外提出了開放式遊戲此一分類，用來描述休維爾眼中那些只是漫無目的地玩耍，而沒有設置結束目標的遊戲。

⁴⁷同上，頁 327。

⁴⁸同上，頁 328。

胡伊青加雖然認為戲劇、儀式、和玩耍皆屬於遊戲領域管轄的範疇，但是經過休維爾和舒茲強而有力的反駁，可以確定戲劇、儀式和玩耍，三者與遊戲之間具有明確的差異。戲劇屬於步驟性實踐、儀式則是服從於規則之外的外在意志，玩耍更是與遊戲在邏輯上互相獨立，但，這些反駁並不代表胡伊青加的主張全然是錯誤的。很有可能古代社會的戲劇、儀式一度屬於遊戲的領域，並且以遊戲的方式執行，只是經歷了無數歲月，如今演變為截然不同的事物，一部分的遊戲因素已然讓位於新元素，另一部分的遊戲因素則隱藏於幕後，這些殘存的遊戲因素仍然在發揮其孕育文化的作用力。至於玩耍跟遊戲往往是如膠似漆，雖然各自獨立但可以彼此疊加，一併發生而互不衝突。

第三章 教化概念分析

論文的第二章簡略地介紹了胡伊青加、休維爾、舒茲與芬克等四位哲學家對於遊戲的分析，乃是關於究竟何謂遊戲此一關鍵問題，主要的著眼點在於找出遊戲概念的形式特徵，以便勾勒出遊戲的輪廓，藉此讓遊戲與其他人類的文化產物分別開來，換而言之，是關於建立遊戲定義的嘗試。

雖然四位哲學家針對遊戲的形式特徵在觀點上仍有差異，但大抵可歸納如下，一、遊戲是一種遊戲者自願參與其中的活動；二、遊戲由規則、目的組成，遊戲者必須遵守規則，以達成目的為目標；三、在遵守規則並朝目的前進的前提下，遊戲者擁有方法和手段的選擇權；四、遊戲當中具有不確定性的元素，例如機運，使得過程不成為單調的步驟，而是以阻礙帶來緊張的挑戰；五、遊戲與日常世界隔開、與物質利益無關，因而是無功利性的，它的目的是內在性的；六、遊戲的場所是一封閉時空，是自成一格的遊戲世界，遊戲者於日常世界中的歷史性在此切斷，獲得嶄新開始的自由；七、遊戲與日常世界的種種區分，在遊戲者身上表現為假裝和相信共存的現象。

第一節 胡伊青加的卓越概念

遊戲的形式特徵有如一道界線，標示著遊戲與非遊戲的分野，符合此形式特徵者方可歸納入遊戲的範疇，但即便定義了何謂遊戲，我們仍自然而然地會追問，那麼這些遊戲的意義為何？它們對人類有何意義？畢竟若無意義，又何必加以區分呢？遊戲之於人類，究竟有其特殊性與重要性？

對於遊戲之於人類的重要性，胡伊青加主張文化由遊戲產生，不論是人類文化的哪個領域，最初都有著遊戲因素的影響，從單純的兒童嬉戲，到發展極端複雜的高度文明產物、像是競技、律法、神話和哲學，都是經由遊戲所孕育的結晶，在遊戲當中究竟擁有何種關鍵特性，使得遊戲生育文化一事變為可能？

更甚者，胡伊青加認為文化不僅生於遊戲且脫離不了遊戲，因此遊戲的影響力雖然飄搖不定、隨著時代變遷時強時弱，但從未真正缺席。遊戲必然提供了某些非比尋常的元素，使得一個健康的文化能夠仰賴它的孕育而生生不息。顯然，對於胡伊青加，遊戲並不是毫無意義可言的，它不是如今常見的一般觀點所認為的玩物喪志，或除了提供樂趣打發寂寥外無一可取，反之，遊戲展現並保存了一些重大功能。胡伊青加告訴我們，遊戲的功能有兩個方面：

為某事物而競賽，或為對某事物的表現。這兩種功能可這樣結合：遊戲要麼「表現為」一場比賽，要麼成為一場為最佳地表現某事物而展開的比賽。⁴⁹

換言之，胡伊青加認為遊戲要能夠產生文化，以及遊戲如何於文化中持續地產生關鍵作用，在於它們是以比賽的形式來進行的，不然便是舉辦一場比賽，該比賽的主要用途是為了將某件事物以最傑出的姿態展現出來，也就是在競賽中具備表演的性質。為了進一步的論述這當中遊戲的功能之重要性，他必須先闡明遊戲與競賽之間的關係，依照乎伊青加的見解，遊戲與競賽實則緊密相連：

競賽具有遊戲的全部形式特徵，同時也具有遊戲的大部分功能特徵。⁵⁰

競賽的形式特徵是繼承遊戲而來的，並且加以深化，它從人們會一塊遊玩這個簡單的事實基礎發展出「對立」的觀念，也就是群體中的分組、分隊、分別扮演不同角色卻玩同一個遊戲的現象。然而對立不一定會讓遊戲具有「對抗」的性質，有可能是遊戲者各司其職，一同完成某個遊戲目標。另一方面，由於遊戲者扮演的角色性質之間各有差異，甚至欲達成的遊戲目標也不一致，對立的確可能造成一種對抗的情境，使其分化為敵我雙方、甚至多方勢力彼此角逐，於是競賽的初步要素也就這麼形成。

其次，遊戲本身就具有不確定性的元素，不論那是出自機運、技巧或策略使然，遊戲者具有自由選擇手段的權利更是讓不確定性更加多元化。即便是同一項遊戲但往往隨著手段選擇的不同、運氣的好壞與策略的更改，都將讓遊戲不至於陷入單調的重複，每一次遊戲的展開之中總有些難以預測的變化，這類變化賦予了遊戲極大的緊張感與刺激性，也因其困難而提高了達成目標時的滿足程度。於是乎，遊戲中面臨的阻礙自然而然成為了一種具有挑戰性的存在，吸引感興趣的人們躍躍欲試，但是哪一些挑戰才是真正具有挑戰的價值，那些又不是？換言之，就是可發展成比賽的價值？

對此疑問，胡伊青加依照遊戲對文化發展的助力程度將其區分，一部分是單純的機運遊戲，另一部分則是必須依靠遊戲者掌握的技巧、心靈特質和生理條件的遊戲。單純的機運遊戲表示遊戲的運作過程幾乎全憑運氣使然，遊戲者本身具備的特質或能力一概從缺，而只是純粹運氣的好壞決定事態如何發展，這種遊戲即便重複進行再多次，也不能讓遊戲者獲得成長，畢竟所謂的運氣一向虛無飄渺又難以捉摸，是人們無法憑自身之力掌握的，它不是某種可供掌握的技能或知識。因而運氣和人付出的努力、學習等可把握的因素並不相同，它對於該如何達

⁴⁹ 《遊戲人》，頁 36。

⁵⁰ 同上，頁 72。

成遊戲的目標一事不能累積、也不能推砌出什麼明確的途徑。從頭至尾，單純的機運遊戲僅能提供不確定性與緊張感給遊戲者，它給不出更多的東西，胡伊青加清楚指出：

對於文化發展來說，我們必須把這些遊戲稱為非生產性的。它們是不結果實的活動，對生活或心靈都不增添什麼。⁵¹

與機運遊戲相反，需要憑藉遊戲者本身的能力的遊戲就有其價值，它們不單是只有不確定性與緊張感，還有著人們可加以掌握的部分，例如供遊戲者自行選擇的手段，遊戲者只要經過不斷學習、磨練，便能逐步累積出成果，並在遊戲當中反映出自身的能耐。此類遊戲不僅可以表現出遊戲者的成長歷程，在一名表現傑出的遊戲者身上，往往還可以看見技巧與心靈互相契合的完美展現，於是透過表演出這些可掌握的部份，這一類遊戲便替文化的發展帶來了貢獻，因為所謂可掌握的領域，通常正是人們能夠習得、並值得於文化中流傳下去的珍貴事物，不論那是一種運用肢體的運動技巧、活用策略的思維，或者克服萬難的堅定意志，此處便得出了遊戲，以及競賽的一項重大功能特徵。

然而，一如所有的遊戲皆是以自身的遊戲目標為引導，這一類具有可掌握的領域的遊戲也不例外，既然純粹的遊戲是無功利性的、與日常生活的物質利益沒有關係，它也就缺少了外在於自身的目的，它們對於文化發展的貢獻是事後才形成，絕非一開始便是文化中用來達成某種目的的手段而已。社會上的其餘事物與遊戲毫無瓜葛，遊戲世界另有自己的內在目的，經由遊戲演變而來的競賽，同時繼承了這股純粹的性質。即便是重視競賽與文化關係的胡伊青加，也不忘指出這一點：

就像遊戲的所有其他形式一樣，競賽本身十分缺乏目的性。這就是說競賽是在自身中開始與結束的，其後果對於團體所必需的生活進程並無貢獻。⁵²

如果最初的競賽並不在乎是否對社會帶來貢獻，所在意的乃是完成自身的內在目的，遊戲者在乎的是在其中表現出自己最優秀的一面，那麼究竟怎樣才算得上最優秀的表現？是否有一種判斷的方法？則必須透過遊戲者之間互相比較成果方能揭曉，在此對立的性質真正成為了一種對抗，「輸贏」的概念相應而生，藉由宣告比較成績的結果、代表贏家勝過輸家成為該場比賽中的最優秀者。獲勝是屬於競賽的觀念，單純的遊戲與獲勝無關，一場成功的遊戲是表明遊戲順利的展開、進行與結束，僅此而已。一場成功的競賽除了有同樣的意義，一般情況下

⁵¹同上，頁 71。

⁵²同上，頁 73。

當人們在競賽中表示獲得成功，實際上所指向的是獲得勝利，贏過了其他對手，這讓成功一詞取得一層新的涵義，而在這層涵義中遊戲者的表現優異與否才有了客觀的判準，它來自於眾參賽者對競賽規則的自願遵守，以及勝者在此前提的限制下依然活用自身的能力擊敗對手的事實。

競爭不只是「為了」某種東西，而且也是「稟具」某種東西並且憑藉某種東西。⁵³

贏過他人並爭取認同將一直是競賽的主旨，人們可能為了取勝而競爭，或者為了奪下某項獎賞而競爭，它可能具有涉及物質利益的價值，例如高額的獎金，但更多的時候，所謂的獎賞只是一種象徵性的作用，用以彰顯何者獲得勝利，例如標記名次排行的獎盃，它的存在意義就是個物質性的佐證，用以紀念並榮耀贏家在競賽中超越群雄的表現，從他個人或團隊身上所展示出的優越特質。因此在純粹的競賽活動裡，既然沒有任何外在目的，與其說參賽者是為了設置的獎賞而去爭取，不如說是為了取得一種證明，參賽者試圖奪下好的名次、爭得好成績擊敗眾對手的表現來證明自己擁有某種能力，而且該能力相較之下比其他人更為出色，該競賽的內在目的就是喚出一個表演的舞台，讓人彰顯這一點。

胡伊青加認為，人們透過競賽的舉行嘗試證明自己、表現自己「稟具」的能力的衝動是古今皆然，而且貫穿了人類文化的所有領域，不分孩童或成人，一律傾向追求完美與優越，希望獲得他人的承認和讚美，競爭後的勝利便使得其表現更為突出。人們稟具某種傑出能力的觀點與古代社會的「德性」觀念息息相關，根據胡伊青加的解釋，德性的意思如下：

對某事適合或切合，即成為就自身性質而來說是真實、本真的東西。……
每一種東西有其固定的德性。⁵⁴

一般而言，當我們說某人非常擅長某樣事物時，也就表示他身懷的特質適合做該事物並表現良好，即是說他真正擁有該事物的德性。例如當我們說某人擅長快跑，往往表示他本身擁有一雙強健的飛毛腿，能夠在奔跑中提供驚人的爆發力，因而是貨真價實的適合快跑這項活動，而若要將他的優越程度顯示出來，最佳的方式便是舉辦一場賽跑，讓他藉此贏過其他對手來證明，他所具備的善於快跑的德性就這麼獲得彰顯，他是比賽的勝利者即最優秀的快跑選手。

一如遊戲，在古代社會中，競賽所指的德性觀念並不是後來所謂的美德，它不是與道德有直接關聯的觀念。純粹的遊戲既然與日常世界切割開來，以自己的

⁵³同上，頁 75。

⁵⁴同上，頁 87。

規則和目的運作，它便與道德劃出界線，遊戲中的遊戲者必須遵守的是遊戲的相關規則，而不必然理會日常生活中的道德原則，競賽亦然，不論是賽跑、下棋、歌唱或戲劇比賽，人們是為了自身的榮譽而戰，是為了以獲勝證明自己的能耐，日常生活中的道德原則在此不居於優先的指導地位，取而代之是求勝得遵從的規則和手段。

在古希臘，這種德性觀念所指的正是「卓越」。早在荷馬史詩中，我們就能看見古希臘人對於卓越的承認與追求，歷史學家基托(Kitto, H. D. F.)的著作《希臘人》(*The Greeks*)中便藉著《伊利亞特》描述的特洛伊戰爭之面貌，指出了卓越與美德的不同之處：

造就其英雄業績的，不是我們所理解的責任——對他人的責任——而是對它自己的責任。他追求我們譯作「美德」(Virtue)，而在希臘文中叫做 arete(卓越)的東西。而阿伽門農和阿基里斯所爭的也不僅僅是一位姑娘，而是「戰利品」，即為公眾所承認的 arete；他貫穿於希臘人的生活之中。⁵⁵

如此觀之，起初對於卓越的追求是強調個人性質的，追求卓越便是追求個人的榮譽，這是當事人對自己的責任，他有責任把自己身上最真實、最優秀的一面展現給世人知曉，至於過程中對他人的責任，也就是涉及道德的部分僅僅屬於次要。古希臘人若尋求卓越代表克服艱難的挑戰，例如在奧林匹克運動會中奪冠，伴隨著盛大的運動祭典，贏得桂冠者將迎接祝賀的群眾的擁戴，他的比賽記錄也將刻上紀念碑、安置於神廟以受到後人的承認與推崇。

另一方面，既然冠軍的榮耀需要受到社會的認可，榮耀的取得過程勢必得有所保障，否則如何能相信冠軍的表現確實是傑出的，而沒有造假、作弊等嫌疑？我們知道遊戲不歡迎作弊者、欺騙者一類破壞遊戲規則的人，是因為他們很容易就會造成遊戲世界的毀壞。這些鑽規則漏洞、或者存心攪局的遊戲者讓遊戲難以進行，甚至難以成形，因為讓遊戲之所以是遊戲的規則構成不再能夠發揮作用。競賽面臨相同的情況，而且比起遊戲更需要強調「公平」，畢竟競賽的規則設置、以及提供給選手的手段選擇皆是為了以對抗的方式，突顯選手身懷的德性，如果無法透過正當的較量程序，即選手無法遵守比賽規則的情況，德性的表現自然惹人疑竇，失去了比賽原先的用意。

從講求公平性這一點切入，競賽的規範性要求內其實早已蘊含涉及道德層面的涵養。追求卓越固然是個人的目標與責任，但要其正當性獲得大眾承認，就必須仰賴與賽的眾人一同維護，由此就形成了對他人的責任，擁有良好的道德操守

⁵⁵ 基托，《希臘人》，徐衛翔譯(上海，上海世紀出版，2006)，頁 51。

因而占了重要因素，導致除了個人的勇猛、聰敏、堅定等特質之外，涉及他人的得體舉止、氣度和品格自然而然得到重視。兩者綜合的結果，則是在追求卓越的歷史上催生出騎士精神與英雄主義的理想。胡伊青加指出：

建立在德性之上的高貴，從一開始便包含著兩個概念，並且，正是通過這兩個概念的演進，德性的含義才隨著文明的發展而發生變化。德性的觀念逐漸獲得另外的含義：他上升到倫理的層面與宗教的層面。⁵⁶

古代社會對卓越的追求，不斷透過競賽而發揚光大並且歷久彌新，隨著時代逐漸的演進，為了更進一步的將參賽者的卓越表現出來，使其成果符合公眾的認可，競賽的制度因此漸趨完善化，不論是講求公平、誠信的道德觀念、或者是以神明的名義擔保比賽結果的神聖性、超越性，使其顯得神聖不可侵犯的宗教觀念，都是試圖證明德性優越的成果在社會中的各個方面獲得彰顯，對社會的運作與文明的進步起了廣大作用。

顯而易見的，在文化的演變歷程中，德性與競賽之間產生了一種值得人留意的現象，同時發揮於個人和群體，它不僅讓個人渴望榮譽、尊敬和稱讚而出賽，又讓這些贏來的榮耀超出自身，進而融入個人所屬的群體之中，使得後者也能與有榮焉。這些追求榮譽的人所形成的群體便不停為此目標奮戰，參與其中者都將為了贏得德性而持續學習，鍛鍊自己的能耐。

胡伊青加對於卓越概念的見解十分精闢，對於經由卓越而生的騎士精神如何形塑現今的世界也有著犀利的洞見。然而，胡伊青加的論點尚有不足之處，他著重於指出遊戲的功能為自我表現，讓遊戲者藉此表現出自身最真實、最本質的一面、最稟具某種德性，也就是渴望卓越，將遊戲、競技活動如何形成卓越的過程做了一番探究。透過胡伊青加對競技的剖析，我們能理解卓越從何而來，卻還不甚了解已然獲得卓越之人如何推動社會發展，胡伊青加雖然列舉不少相關的歷史紀錄，但對於背後的原理並未詳加說明，多是點到為止。

關於卓越份子如何促進文化發展的疑問，必須更進一步了解文化誕生的過程，以及人類如何維繫文化、繼承社會結構使之歷久不衰的方法，也只有確保文化的續存，卓越之人才有相應的舞台貢獻一己之力。關於方法的探尋有一條線索，既然胡伊青加主張遊戲孕育文化，且文化無法脫離遊戲，那麼遊戲之中必然有某種功能滋養文化，這種擁有生產力、創造力和承先啟後的功能一般而言，就是人類稱之為「教育」的事物。人類透過遊戲教育自身，文化得以成形，而所謂的卓越之人，往往正是教育成果的典範，他們時常兼具優秀的學生與導師兩種身分，表現出繼往開來之姿。

⁵⁶ 《遊戲人》，頁 89。

第二節 芬克的教育理念概念

卓越與教育之間的關係究竟為何？卓越之人如何引領教育的走向，以至於引領文化的發展？為了探尋此一關鍵問題，我們將轉往芬克(Eugen Fink)的教育學尋求可能的解答。在芬克的著作《教育學與人生之道》(*Erziehungswissenschaft und Lebenslehre*)中所謂的教育與文化是分不開的，文化經由教育獲得延續和更新，教育也從文化中繼承、保存前人耕耘的結晶。卓越之人更是在這個循環內肩負重責大任，他們多半是居於領導地位，或者其表現堪為世人典範。

芬克認為從遠古時代開始，人類就已經活在教育現象之中，透過教育活動傳授生活所需的知識和技術，這是人類得以維繫生命、進而維繫文明發展的關鍵，教育使得個人有能力掙得溫飽，更使得人學會遵守社會共同的秩序和理想。教育的功能一方面使人增進對於周遭萬物的認識和探索，另一方面則是延續過往先人傳承下來的智慧與見解，人類從出生開始便脫離不了先人造就的社會輪廓，繼承代代相傳的風俗和傳統。教育在此具有明顯的目的，它負責傳遞先人智慧的結晶、偉大的真理發現給予下一代，這些真理可能是關於日常生活的指引，例如習俗和道德規範，也可能是關於宇宙、世界運行的深刻理解，關於超越的、神聖的知識。

不論是關於世俗或神聖的知識，都源於人類對真理的渴望，以人類本身而言，其中最為至關重要的一種追尋，便是認識人類自己，芬克稱之為「自我理解」。人類生活在世界上面臨各種混沌不明的現象，促使他們尋求秩序和真相，以便盡可能通透澄明的理解世界、理解人類在世界上的處境為何，這不僅是為了有助於維繫生存，更是一種關於自身存在意義的探尋。由於人類不是神明，無法直接觸及萬物的知識而毫無阻礙，也無法直接透視自身的奧秘，混沌始終伴隨著人類，不時遮蔽他眼前所見，於是人們只得使用好奇心和省思去應付自己內在的疑問，尋找世間的規律與形式。人類對於自然萬物的研究和分析，緩緩促成了文化和科學的發展，但到頭來，人們最想理解的仍是自身的處境，不斷提問研究外在的事物對理解人類自身一事可以帶來何種領悟，是否能產生對人類存在的自我理解。

在這段渴求自我理解的旅程中，世界各地的人們不斷提出對人類自身的見解、觀點和洞見，這類嘗試催生了無數民族的神話、傳說和信仰，人類試圖回答我是誰？我在哪裡？這一切究竟有何意義？等等恆古不變的主題，人們渴求世間萬物的知識，更渴求面向自身的知識，用以增進對於世界和自己的理解，情況就如同胡伊青加所言：

在古人眼中，所有特殊的知識都是神聖的知識——奧秘與神奇的智慧，因為任何知識都與宇宙秩序本身直接相聯繫。⁵⁷

在此過程中累積下來的智慧結晶，就藉由教育一代傳一代，建立了人類文化，包含了工作、遊戲與祭典，也包含了學識與品德。教育現象就發生在人的社會之內，繼續試圖展示與擷獲人生的意義，指出人生之道究竟何去何從，教育具有前瞻性和目的，人們接受其引導來生活。

縱使有著先人的指引可以追隨，人們依舊難以透視自身存在的意義，自我理解困難又令人費解，既然沒有人可以如神般透視自身，不論何人提出的見解都將有部分受到遮蔽或錯誤的，導致答案多少留下模糊不清或者啟人疑竇之處，人們便時時刻刻活在不確定性之下。但因噎廢食並不可取，只得不斷掙扎著、努力著去教導後代子孫，盡己所能豎立榜樣和教誨。芬克說：

何謂人生之道？此概念表示什麼？基本上，它是一個罕見而矛盾的概念。它是矛盾的，不是由於誇張而產生、形成，而是因為人生，既無法教導，也無法學習，卻始終由人來教導與學習。⁵⁸

在古代，為了驅散自我理解的不確定性所產生的焦慮、恐懼和混亂，為了避免人生的無法理解性中徬徨無助，人類當中催生出了偉大的導師，他們可能是先知、賢者、悟道者和卓越的天才。這些人物提供了深邃且宏大的解答，用以對抗不確定性的包圍，他們的見解將自身所屬的文化圈了起來，將不確定性留在外頭，形成一種「閉鎖社會」。在此結構中，每一件事情都有其意義且能夠被人解說，並且服務於社會整體，一切井然有序、層次分明，用以抗衡未知潛藏的狂亂失序。

芬克認為，在古老社會中，人生之道的意義是先於個人且已經環繞在他所屬的社會之中了，不論是關於日常世俗如何生活的知識，或者是涉及宇宙，涉及人類自身的神聖真理，都早已在社會中透過各種方式鮮明地標示出來，諸如儀式、神話，還有教育。社會的背景掌握了人生之道的所有層面，社會裏頭的所有成員都得經過它的安排，去認識自己在世界之中的處境。而這類對人生之道的解說乃是適用於一個閉鎖文化，它藉由提供人生之道偉大的答案，並教育其繼承者代代相傳，力求將對於自我理解的不確定性所喚來的不安驅逐出境，形成一道堅固的防火牆。在牆內，自我理解與人生之道的整體意義得以維持。

只不過不確定性始終無法完全驅離，人類不如神祇，缺乏透視自身而不受遮

⁵⁷同上，頁 134。

⁵⁸芬克，《教育學與人生之道》，簡水源譯(台北，桂冠出版，1999)，頁 50。

蔽或扭曲的能力，對於解答的需要時時刻刻都在呼喚，因此在古代社會中就出現了一群代言人，他們代表了群眾對自我理解的渴望、以及對於人生之道的理解，透過他們替所有的人發言，說出人生之道的意義和價值何在。要能擔任代表引領眾人，就必須超出個人的侷限，其身懷的代表性是為了群體發聲，芬克寫道：

個人越能從卑微存在之頑固和偏私中脫離，使自己「一般化」，則他在社會中之意義，也就越高。最能為群體表達之人，在群體中，就有至高地位。個人化的程度，恰好決定作為群體代表之程度。⁵⁹

換言之越具有普遍性，越能代表群體的人越接近階級的高峰，相反地，越是自私自利、越是不能捨棄自身特殊性和個別性的人，在階級中就越靠近低下的位置。那些在社會具有高度代表性的人物，道出了群眾說不清、卻隱隱約約察覺的普遍性、道出了社會成員所懷抱的共同感和恰當的判斷，這樣子的一個人就象徵著整個社會存在的意義、標記出社會成員追尋的目標，因而受人尊敬與愛戴：

領袖的魅力，在於他對一切人具有的象徵性，在於代表一般性，他是在個人人生形式的共同象徵。⁶⁰

階級之間擁有的責任與義務並不相同，所享有的權利也不相等，但不論階級高低，只要人處在該社會中就必須遵守其人生之道的引領，理解社會的運作模式與自身的立場。他們活在一個前人留下的框架中，由傳統和社會去指引自己人生的意義所在。如果不是如此活在一切都標記清明的人生之道上頭，那麼恐怕這些古代民族將茫然不知所措，摸不著意義而任由不確定性宰割，使得階級現象是古代社會常見的特徵。芬克認為：

在此種組織的社會秩序中，有穩定的階級關係存在，尤其有社會結構，和附屬於人生之道的原則「閉鎖性」我們稱呼此種社會形式為「閉鎖社會」。⁶¹

在閉鎖社會之內，教育的重責大任不僅是讓後人繼承先人的文化遺產，也是為了將人從自身的個別性、特殊性中解放出來，進而達到具有普遍性，合適於該社會的穩固形象。教育是具有目的性的，服務於國家和民族所需要的社會秩序。人們生活在其中，受教育的指引逐步瞭解人生之道的樣貌，藉由模仿與學習，追隨早已豎立的典範和習俗。

⁵⁹同上，頁 88。

⁶⁰同上，頁 91。

⁶¹同上，頁 91-92。

在習俗和法令中，塑造的共同精神影響決定了教育工作，那是閉鎖社會的一個重要特徵。教育者之行為，乃是再創造的，乃是一模仿者。創造的力量乃是神話，帶來閉鎖和涵養一切的人生意義。⁶²

閉鎖社會是群體創造的成果，具備代表性的智者說出了由群體所領會的人生意義，並將智慧的結晶教育後代，人們在其中安身立命，閉鎖性使人活在一切皆能領會與理解的感受之中，走在前人開闢的路徑上就不會迷失，而安然通過人生之道。但是，隨著世代變遷，閉鎖社會也逐漸凋零，與古人不同，現代人對於人生之道不再採取跟隨前人的腳步，而是立足於個人的、自我的見解，是一場獨自拓荒的冒險。這種作法帶來解放和挑戰，新生世代將質疑、甚至否定傳統的習俗和常規，鋪天蓋地的閉鎖性將帶來的不再是庇護與指引，而是得與之較勁的阻礙。現代人試圖用自己的雙手去掌握自己的人生之道，去塑造出屬於自己的自我理解。

這股變遷不是憑空出現的，而是源自於再完善的解說都無法徹底剷除不確定性的存在，人無法通達無礙的直視自身的本質而求得自我理解，閉鎖社會的閉鎖性並非是天衣無縫。因此在掌握整體意義的全盤教育背後，總是藏有懷疑和困惑的影子，一旦它們獲得滋長在人心中生根，就可能促使人走上一條背離傳統教誨的道路。這些冒險家往往將嘗遍千辛萬苦，脫離閉鎖社會的保護圈並面對未知的恐懼，甚至還要回過頭來對抗傳統勢力的壓迫，在神話、史詩和各種古老文獻中，不難發現這種努力的痕跡。伊青便以探索神聖知識的猜謎比賽為例，指出：

無數矛盾的解釋都曾是儀式謎語的許多不同的解答。⁶³

冒險家的旅程經年累月之下將造成對閉鎖社會的破壞，形成解放和嶄新的人生之道。只是閉鎖社會雖然飽受衝擊，卻不至於徹底消失無蹤，因為創造出閉鎖社會的群體意識依然生生不息，閉鎖性頂多偃旗息鼓，隨時都有捲土重來的可能，同時人類無法透視自身本質的有限性，這份無可奈何也將繼續如影隨形。正如芬克所指出的：

閉鎖社會，決不是僅為歷史前的社會形式。貫穿歷史變化的長環，在彼處顯現地最為明顯。我們本身今天還不能說，它已完全消失。人類以「無意識」或「半意識」方式，群體創造人生意義，可是能創造意義之人，卻被高尚之意義型態所壓倒。人無法透視它，正是那個宇宙閉鎖性所造成。⁶⁴

⁶²同上，頁 93。

⁶³《遊戲人》，頁 137。

⁶⁴《教育學與人生之道》，頁 95。

藉由芬克的教育概念之助，可以明瞭胡伊青加所謂遊戲形塑文化的過程，卓越之人如何在遊戲、競技、解謎之中得出知識與真理，並以此為依據建立起整個文化和社會結構，使得後人獲得人生整體意義的指引。然而，仍有一疑問尚存，依照胡伊青加的觀點，遊戲本是無功利性的，與日常生活無關，只是後來遊戲的成果被挪用至所處的社會之中，關於遊戲中究竟是發生了何種現象，使得遊戲者願意持之以恆的面對艱難的挑戰？胡伊青加所提供的解釋是追求卓越、受眾人讚揚的渴望，但是如果排除了來自社會的鼓勵，個人的遊戲者又為何持續投入其中？這一點追問將使我們進入有關「教化」的概念，釐清遊戲與教化的關係。

第三節 高達美的教化概念

在《遊戲人》中，胡伊青加以極大的篇幅列舉了一籬筐的例子，用以證明世界各地的文化中競爭、卓越與教化三者之間關係密切。但實例雖多，胡伊青加卻並未單就教化的概念做深入的分析，因而使其論述留下了模糊地帶，究竟胡伊青加所懷抱的教化概念其樣貌可能為何？如何加以定義是個問題。為此，我們將嘗試援引高達美(Gadamer)的詮釋學來試圖說明，這不單是因為高達美在《真理與方法》(*Hermeneutik: Wahrheit und Methods*)中已經提出了一套教化概念，更甚者，高達美在此書中引述胡伊青加的遊戲概念進而發展了自己的遊戲概念，並視其為一環重要基礎，建立了自身的詮釋學理論，因而兩人之間的觀點早已有許多相容性的緣故。

一如胡伊青加認為遊戲無功利性的觀點，高達美的教化概念強調教化並無自身之外的目的，然而我們將發現人們透過機敏，以歷史和普遍感覺為指引，做出符合社會期望的判斷。教化本身雖然無任何外在目的，但它運動的過程和結果卻可以合乎社會的要求，也就是說，合乎社會所望達成的目的，例如在專業領域中成為一名出色的典範，以供後人景仰與效仿，進而成就服務社會的偉大志業。

教化最初是如何與社會的願景產生聯繫，導致教化的內在目的與處在社會之中的外在目的可以互相一致？關於此一疑問的線索，我們將借助於和教化緊密相關的另一概念——「教育」。在《真理與方法》中，高達美並未詳細對教育做出概念分析，並且認為只有教育家會替教化設下目標，因而使得教育似乎處在一種較低的層次，和擁有自身內在目的的教化相比，教育更接近於追求目的的手段，使得教育本身常常表現為社會得以延續的一種重要功能，它往往服務於社會定下的目標，肩負繼往開來的重責大任。

乍看之下教化與教育兩者有著巨大鴻溝，但實情是高達美認為教化無外在目

的的觀念，以及芬克的教育服務社會目的的觀念仍有交會之處，它們十分具體的出現在胡伊青加的遊戲概念之中。遊戲者在無功利性的遊戲中追求自身的卓越表現，除此之外別無所求，純粹的遊戲活動本身正是一種教化的過程兼結果並行不悖。同時在遊戲的領域之外，遊戲者所獲得的成就轉變為社會的期許，成為一種教育世人的目標，遊戲也因此對社會發展做出不可抹滅的貢獻。

教化一詞在德文中擁有豐富的意涵，根據高達美，它意指「形象」(Bild)，也指從中延伸出來的「範本」(Vorbild)，還有「摹本」(Nachbild)的概念。高達美認為起初的教化概念是和「自然造就」(natürliche Bildung)此一概念有關，它所指的是自然現象自然形成的外在形式，高達美所舉的例子為山脈的形成。根據高達美，教化一詞的對應在英文中是「形式」(form)和「形成」(formation)，在德文中該概念和「塑形」(Formierung)與「成型」(Formation)有所關聯，使得教化在名詞方面有著形象之意，在動詞方面則有著形成之意，兼具表示結果與過程的意涵。教化遂變為指範本和摹本之間的關係，也就是摹本以範本做為目標的形象，以及加以模仿、學習，並讓自己逐步成形的過程，這種雙重意涵讓教化概念的涵義要多於形式，後者多半單指一種外在的表象或規範而已。

回到從古老的自然造就概念出發，教化與修養的概念發展密切，也就從指外在的形式進入到人的內在涵養。有受到教化意味著對於天賦、才能的培養，藉由持續這些栽培和洗禮，受教化之人得到了一個嶄新的形象，他不再是某個未開化、未經過文明薰陶的稚氣小鬼，而是成為一個成熟、穩定又聰敏的人物。但教化的概念又隨即與修養拉開距離，所謂的修養僅僅是一種技術性的手段，這門技術是為了讓接受修養者達成預設目標的方法，暗示一旦他抵達目標時，推動實踐過程的手段就可以捨棄不用，技術與目的之間並無任何內在聯繫，技術是服務於某項外在於自身的目的而存在的手段。

比方說若以繪畫為目的，畫家必須學會各種技術要求如構圖、光影變化和色彩的運用、大量的素描、寫生的練習，甚至得具備解剖學的知識，但這些東西都只是相應的手段，畫家真正的目標是創作一幅傑作，而不是成為解剖學家專家或光學家。一旦他掌握的方法達成這起目的，那麼手段可以被捨棄，甚至可以不再需要重複一樣的苦功，因為他已經學會這些技術，早就得心應手了。教化則不是這麼回事，高達美對此指出：

教化的結果並不是在技術構造的方式裡完成的，而是從塑形和教化的內在過程中產生的，因此教化的結果總是處於經常不斷的繼續和進一步教化之中。⁶⁵

⁶⁵高達美，《真理與方法》，洪漢鼎譯(北京，商務出版，2013)，頁 22。

教化的過程並非只是一種通往目標的手段或技術而已，它的過程和目標缺一不可，而不能捨棄其中一方，教化的目標始終是內在於教化過程之中，兩者互相聯繫，而不是某個外在的、後來的結果。以競賽為例，競賽的過程和目標都內在於自身的規範當中，遵從它自身的內在目的，因而與其它事物並無直接關係。通過努力與學習在競賽中脫穎而出，便是競賽最大的宗旨，但該目的之所以能夠呈現，則脫離不了成就它的過程。好比一場賽跑，選手通過相關的教養、訓練力圖成為一名傑出的跑者，而這名跑者的形象之所以是傑出的，離不開他在過程中表現出來的特質，並發揮到贏得賽事之中。他經歷的過程和獲得的結果都一併留存，持續推動他前進，這便是教化。高達美寫道：

在教化中，某人於此並通過此而得到教化的東西，完全變成了他自己的東西。雖然就某種程度而言，所有被吸收的東西都是被同化了的，但是在教化裡，被同化了的東西並不像是一個已喪失其作用的手段。在所獲得的教化裡，實際上沒有什麼喪失了，而是一切東西都被保存了。⁶⁶

教化是具有內在目的、遵守其自身規範的活動，教化的過程和目的是直接聯繫在一塊的，藉由人在教化過程中將其所受教的部分內化、同化而得到了目的應有形象，而若要讓這份形象得以維持，此人就必須繼續進行受教化的過程。由此便可看出教化在名詞和動詞兩方面的涵義，它在靜態方面可以指已完成的目的形象，在動態方面則可以指正在形成的過程，透過兩者不停的循環，推動受教化者深造下去。於是不論是通過的過程，或是最後達成的目的，都在教化中被保留下來了。面對這樣一種不顧其他，只求自我學習、精進的現象，高達美明確指出：

正如自然一樣，教化沒有自身之外的目的。⁶⁷

此一觀點帶來一個問題，如果教化缺乏外在目的，僅僅在自身中不斷循環，而不是像修養、技術那般可服務於某個外在於自身的目的，例如由此習得一套技巧、才幹以供人利用，那麼它又該如何於社會、文化中發揮作用？關於解決這個問題的線索，在《真理與方法》中高達美首先跟隨了黑格爾對教化的考察，後者認為人是為了脫離自身的特殊性和本能性而接受教化的。正是這一點使得人與其他生命有別，而教化之所以能夠做到這件事，乃是由於教化是具有普遍性的。人通過教化，也就是放棄自身的個別性、片面形而提升、超越到了普遍性之中：

教化作為向普遍性的提升，乃是人類的一項使命。他要求為了普遍性而捨棄特殊性。但是捨棄特殊性乃是否定性的，即對欲望的抑制，以及由

⁶⁶同上，頁 22。

⁶⁷同上，頁 22。

此擺脫欲望對象和自由地駕馭欲望對象的客觀性。⁶⁸

遵循黑格爾的觀念，於是原先具有個別性、特殊性的個人透過勞動的實踐，將某一項能力從生疏進展到熟練的過程，就是教化使然。在勞動中，勞動者必須放下自己的個別性、特殊性，放下自我的欲望以便完成工作，而這些嘗試的結果正是對普遍性的接觸，勞動者藉此能成功地塑造事物，藉此得到了成功的形象、得到了一種創作的的能力。這個得來的形象、能力將融入他的自我當中，他原先所放下的自我如今以更高的層次回到了自己身上，這個自我的形象擺脫了個別性和欲望糾葛，進展到普遍性之中：

實踐性的教化就表現在：人們整個地直至一切方面都從事其職業活動。但這也包含人們克服那種對他們作為人的特殊性來說是生疏的東西，並使這種東西完全成為他自己的東西。⁶⁹

至於理論性的教化則存在於異化和同化的循環當中，異化是意識離開自身的特殊性、直接性，與個人的經驗彼此疏離而朝普遍性前進，在尋求普遍性後返回自身，此時意識帶著超越的、普遍的觀點回到自身，與自身同化，由此獲得教化。對於黑格爾而言，這種在教化中不斷超越而邁向普遍性的運動，只能夠在哲學的絕對知識中有徹底實現的機會。黑格爾認為教化以達成此絕對知識為最終目的，但高達美並不滿意此一目的論觀點，既然他認為教化並無外在於自身的目的，而總是處在進一步深入的中途，又怎會認同有一絕對知識做為教化的最終目的。

那麼，若教化不以絕對知識為最終目的，究竟引領教化走出個別性邁向普遍性的關鍵是什麼？對於高達美而言，教化要做到這點是以「機敏」為前提，依據他的解釋：

所謂的機敏，我們理解為對於情境及其中一種特定的敏感性和感受能力。至於這種敏感性和感受能力如何起作用，我們是不能按照一般原則來認識的。因此，不表達性和不可表達性是屬於機敏的本質。⁷⁰

高達美指出機敏是一種結合敏銳的觀察和歷史感覺的能力，能夠做出值得信賴的機敏判斷的人，就表示它知曉對於歷史、時代和自身所處的情境而言什麼行為舉止是合理的對應，哪些內容又是該略過不提，或者從旁敲擊即可。以這種機敏為前提所產生出來的教化，它所謂的普遍性就不是訴諸一種固定的原則或概念，例如物理科學或數學遵守的公式，因為這類不可變動的原則是無法應對情境

⁶⁸同上，頁 23。

⁶⁹同上，頁 25。

⁷⁰同上，頁 29。

中的特殊性做出適當的處置，也就談不上機敏的存在了。反之，教化的普遍性得依據人們所屬歷史和社會才能得以彰顯，只有依靠人們共同生活在其中的背景與情境，才能正確地指引機敏發揮功效，也才能讓受教化的人塑造出適切的形象。

社會就是人們共同生活、互動的情境，在同一社會底下活動的人們會對於事物逐漸形成一種趨於一致的觀點與感受，進而內化成一種普遍又共通的感覺。處在該社會之中的人們一旦遭遇各種事件需要下判斷之時，便會以此普遍的感覺為依歸。只要該判斷符合社會成員共同的感受，那麼它便是一項符合機敏的判斷，也就表示當事人多半十分清楚該社會的歷史脈絡、道德倫理和法律規章，並擁有敏銳的觀察力加以分辨，使得他採用的應對處置得以合乎社會規範、指引和期許。換言之，他真切地是一名受過教化的人。

第三章 小結

高達美的教化概念認為教化沒有外在於自身的目的，因此社會的目的可以與教化毫無瓜葛，教化遵從自己的內在目的運作，從過程到結果不斷的循環，受教化者遵守某些準則以便獲得追求的形象，而若要保持該形象便必須將準則繼續維繫下去，使得教化本身不斷地在進一步運動之中，教化不是為了服務於社會而生的，它不是某種學會後便能拋棄的手段，教化存在的目的就是為了實踐它自己。

芬克的教育學則明確指出教育是服務於社會的目的，後者仰賴教育作用引導人民，使其明白自己在社會中的處景，教育根據傳統和習俗對於人生之道提供解答，對於人類不斷追尋的自我理解提供解說，在社會的閉鎖性中指出對於人生整體意義的理解，讓人們明瞭自己在社會中所處的階級與秩序，教導人們放下個別性的偏見和頑固，朝具有代表性的一般化前進，越是具有普遍性、越能代表普羅大眾發聲的人便能站上高位，他們代表群眾意識的集體創造，道出群眾心中所認為的人生之道。

教育原來是替社會目的服務的，不論是用於繼承先賢的知識或者維護秩序，但是再完善的教育制度也無法徹底消除不確定性的籠罩，它源自於人類自身的有限性，無法如同神明一般透視宇宙萬物，更無法透視自己的本質，達到完美的自我理解，人類只能努力去探索、觀察世界，並藉此回過頭來認識自己在世界上的處境，沒有確定的答案帶來的是不確定性的不安，包圍在閉鎖社會外頭，潛伏在每個意義的解說和認識背後，逐漸地在部分人心中，它將催生出對於社會遵奉的人生之道的懷疑，而轉為背棄傳統，走上自我探尋真理與意義的道路，去嘗試做到自古到今沒人能做到，卻始終掙扎追尋的人生之道的完滿解說，即是對人類自身透視無礙的自我理解。

在個人追尋的道路上，他接觸教育的方式將不再是用於服務社會目的，而是個人的內在目的，即對於自我理解的完整把握，他所學習的一切都將融入到自身的自我理解裡頭，使其逐漸去除受到各種現象加以遮蔽和扭曲的部分，相反的，清晰起來的自我理解要繼續依靠教育自己才能維持澄明、繼續成長，這樣子的教育過程與結果便脫離了目的論的色彩，而進入到了高達美所言的教化的層次，換言之，為了達成自我理解不斷地深造自己、便已經是一種自我教化的過程，教化與教育的顯著聯繫之處，就在於自我理解。

另一方面，既然沒有人能做到完美的自我理解，閉鎖社會就不可能完全消失，它本來就是群眾無意識的產物，而當中具有普遍性的代言者將代替群眾說出見解，雖然代言者與追隨者同樣服務於社會的目的需要，且接受相關教育培養自身的職責，但其要求人們放棄個別性、特殊性，以便成為具有代表性的一般化個人，這個過程與結果和教化的運動如出一轍，走過此段過程的人不僅將獲得一個渴望的理想形象，身為代言者也就表示他將對於所處社會擁有一種普遍感覺和敏感性，源自於社會群體的共同感受，知道如何處世是恰當且應為的判斷力，他將表現出深刻的自我理解，展示出閉鎖社會中所相信的人生意義。

如此看來，高達美的教化概念和芬克的教育概念互相兼容，教化雖然沒有外在於自身的目的，其運作過程與結果卻能合乎於社會的目的，例如追尋自我理解的智者可以向社會提出人生意義的解答，又或者運動員鍛鍊自己的技藝雖是為了追逐榮譽，其所得的技藝卻同時有利於公民義務。相反的，服務於社會目的的教育也能如教化般引領人們走出自身的偏狹與頑劣，朝向更普世的、更開放的形象前進，以成為某個傑出的典範、代表為目的，引導人們加以模仿學習，甚至能夠藉由懷疑傳統，擺脫社會目的的枷鎖，不再遵守某個特定的方向與解釋，回歸到教化對自我理解的無止盡追尋。

教化與教育之間自我理解的交會在競技的場合十分常見，在純粹的競技環節中，選手是為了獲得自身的榮耀，以獲勝為目標而參賽，這是他所懷抱的內在目的，與其餘外在的事物並無關係，競技的規則與目的也與外在世界隔開，彼此沒有直接關聯，選手在此過程中努力鍛鍊，力求表現的過程都會匯集到競賽的成果裏頭，他在過程中必須放下自身個別性的偏差和頑固，開放自己去接納普遍性的原則，也就是成為一名更為適合、更出色的競技選手以便掌握勝利，整個運動正是教化在選手身上發揮作用，他不停教化自己不為其他理由，只為了展示自己的卓越。

同時，由競技得來的榮譽若要表明其正當性，必須受到公眾的承認，因此競技所欲展現的成果往往與社會所期待的方向一致，競技的規則與目的也會為了彰

顯這一點而做出相應的配置，參加競技的選手雖然首先是為了個人名譽而戰，爭相表現出自身最優秀、最真實的一面，乃是追逐卓越的德性，但為了讓競技的成果得以服眾，他們勢必得遵守公平、公正的競爭原則，因而在德性之中催生了道德元素此一新意義，產生對於道德操守的培養，而道德秩序就如同法律和習俗，是為了維護與實現社會的目的。在競技規範與社會的道德規範互相影響的情況之下，選手實際上是參與了對社會的認識，進而從中起了一種教育作用，顯然競技可以成為一種教育制度，用以教導人們重要的德性觀念，不論它面向卓越或者道德，正如胡伊青加所指出的，競技乃是騎士精神和英雄主義的孕育者，指引選手學習社會的傳統和智慧，得到了對於自我理解和人生之道的見解，在此遵循社會的結構來生活，並且尋獲人生的整體意義。

第四章 遊戲的教化功能

胡伊青加將遊戲的功能分為兩個基本層面，其一是為某事物舉辦的競技，其二是表現出某事物，前者是為了勝利和獎賞的比賽，後者則可以是儀式的或戲劇的演出。兩者也可以互相結合，成為一場競爭最佳表現的賽事，選手藉由在比賽中勝出證明自己對於該項事物乃是最優秀、最真實、稟具能力之人。

在本論文第二章中，便指出競技當中的卓越概念與教化、教育兩種概念息息相關，不分在古代或近代、不論是個人或社會的層面，對於卓越和榮譽的渴望一直推動著教化和教育活動，於是用以證明自身優越性的競技活動就變成了教化和教育的運動。個人在此追求德性的兩大方面，其一便是卓越，以賽中表現證明自己掌握某項事物的本質，乃是最好、最適切者，其二則是道德，透過學習公平競爭的規則，選手接觸了社會中的道德要求，像是正直、忠誠與謙遜。

競技本身就編寫出了一套教育制度，無形間教育選手的表現得符合社會的期待，朝向社會所望的目的前進，但它也可以提升為一種教化運動，選手透過競技得到的優秀形象若要維持下去，就必須加以維護且不斷深造自己。換言之，他經歷過的訓練和比試不再是可拋棄的手段，而是一切都被保留且同化了，成為了他自身形象的一部分。

不論是教育或教化，都有助於個人解放自身的個別性、特殊性而提升到普遍性、一般性的層次，它們要求人放下自身的偏執和狹隘，進而來到共同的、普世的觀念之中。不同之處在於教育多半是服務於社會的目的，它使人特殊性上升至普遍性的過程符合社會對於階級的規劃和理想，更指出人生意義何在，教育使人在社會中能掌握自身的處境，並走在已有前人指點的人生之道上頭。相反地，教化並無外在於自身的目的，教化本身就是目的，於是追求教化之人其目的不一定會與社會的目的相一致，甚至可能造成矛盾與衝突，因而對社會提供的教導所有懷疑、排斥，迫使當事人走上自我探尋之路。但兩者也可能方向一致，形成一種教化的內在目的和外在的社會目的互相契合的情況。

由於古代社會的閉鎖性，導致宇宙觀、世界觀和人生的整體意義的解說都是封閉而非開放的，這些前人留下的見解提供了指引，形成了社會秩序和教育制度，讓後來生活於其中的人不至於在不確定性的包圍下徬徨無助，不用因為外在世界的混沌未明，以及尋覓人生意義而驚恐。競技活動做為古代社會重要的一環，顯然對於維護社會秩序貢獻不小，在競技當中就能看見社會對於個人的期待，遵從該理想生活的人們就塑造了自己的一生，在此確立自己合適的階級地位，並得到人生意義的完整指南，例如騎士和武士階層所信奉的尚武精神，以及

相應的行為舉止。

所有的努力都是為了達成人類對於自身存在的自我理解此一永恆難解的問題，但由於沒有人類可以通達無礙的透視自身，自然沒有任何一套自我理解是完美無瑕的，於是閉鎖社會的結構之中就隱藏著遭到破壞的可能。對於社會給予的人生之道產生懷疑的人，就可能突破閉鎖性，開始尋找自己版本的自我理解。由於競技活動的目的有很大的一部分建立於社會、群眾的認可，其次，它的功能是為了讓選手證明自身的優秀程度，是為了分出輸贏，而對輸贏的強烈執著可能會導致觀念的僵化，執著於使用某些勝算高的方法而不顧其他，導致競技非常適合用於有設置特定目標的教育制度，服務於明確的社會目的，但不一定會適用於探尋個人的自我理解。因為此類探索需要的往往是接觸各種可能性、四處漫遊、徘徊和逗留，藉由對世間萬物多方面的接觸，反過來通往自身的自我理解，甚至形成一種教化運動，已經立下特定目標的競技頗難以提供此種情境。反而是遊戲對此般要求頗有成效，這一點將使我們從競技的領域逐步回到遊戲，發掘出其餘和教化概念緊密相關的遊戲功能，也就是本論文的主旨，論遊戲的教化功能。

第一節 學習

關於探討遊戲的教化功能的出發點，也許得先回顧遊戲之所以吸引人的根源——它自身蘊含的樂趣何在？胡伊青加認為遊戲的樂趣是不容解釋和分析的，他並不接受來自生理學或心理學的假說，認為遊戲是為了讓兒童發洩過剩的精力，或者訓練將來會派上用場的種種技術。胡伊青加強調遊戲本身是非理性的，是超出理性與物質掌管的範疇，它是一股心靈能量的具體展現，透過心靈的作用，遊戲才得以成形。

無視於胡伊青加認為遊戲的樂趣概念不容解析的主張，許多後來的學者專家紛紛提出自己的見解，遊戲設計師拉夫·科斯特(Raph Koster)就認為遊戲的一大樂趣來源在於「學習」。遊戲提供了一個適宜的舞台，玩家有機會以自身的能力在此追逐遊戲設下的目標，並解在過程中理解遊戲的規則、透過重複挑戰、練習和嘗試，掌握可以使用的手段和竅門，這一切都指向出一種在其中學習的行為。遊戲教導玩家什麼目標可以期待，什麼規則必須遵守，否則便無法透過遊戲的過程證明自己的能耐，也就是無法讓玩家證明自己學會了某些技術、策略或者心態，用來達成遊戲期許玩家在經歷不斷精進後能做到的特定表現。同時由於純粹的遊戲領域與日常生活是互相隔開的，使得發生於遊戲中的各種失敗不至於影響到現實世界，連帶保障了各類冒險行為的安全性，其風險已經大幅降低。

於是乎，遊戲一開始都是妙趣橫生，樂不可言的，它邀請玩家迎向自己設下

的挑戰，鼓勵他們大膽放手嘗試，而玩家在遊戲中既然沒有什麼重大包袱或凶險，好比身家性命需要擔憂，自然而然較無牽掛的投入其中。如同科斯特所言：

因為我們討厭單調枯燥的事物，所以我們會允許出現無法預測的事物，但是！我們允許的範圍，顯現於可預測的範圍之內，就像是遊戲。⁷¹

遊戲的無法預測性一方面正如胡伊青加所指出的，替遊戲催生出緊張感與不確定性，也讓遊戲保持在結局未卜的變化之中。另一方面，徹底的無法預測性是非常危險的，人類往往無力去承受其後果，所以會傾向避免接觸此類事物，避開飛來橫禍的威脅。同時貨真價實的無法預測性也讓人類無所適從，因為這表示對象是不可經由學習加以掌握的，憑藉人智沒有辦法克服的鴻溝，反而失去了誘人挑戰的胃口，既然無法為人所用又何必投入心力參與？所以一款合宜的遊戲，其中的無法預測性需要適度，並且保證玩家的安全無虞：

這就是遊戲的主要用途——將無法預測性和學習經驗打包起來，讓我們在沒有風險的空間與時間中執行。⁷²

一旦遊戲的模式被掌握透徹，它將逐漸變得無趣，持續到被玩家認為無聊而放棄繼續參與為止，對於身為遊戲設計師的科斯特來說，這就是遊戲終將面臨的宿命，只要玩家持之以恆的鑽研遊戲的內容以求完成目標，那麼總有一日所有的遊玩選項都將經過嘗試和檢驗，最佳的途徑、最小的風險將一一浮上水面且為人所知，緊張和不確定性消失殆盡，通往目標之路將不再結局未卜，而是萬無一失的例行公事，遊戲已經沒有任何新事物可以教導玩家了，伴隨學習而來的樂趣一併化為過往雲煙。

若以休維爾的用語表示，遊戲是建制性規則和目的論實踐兩者組合而成，建制性規則是遊戲得以成形的基礎。它本身就是遊戲的本質，制定了遊戲活動該如何實踐的規則，既不是規範性規則那般是實踐活動的附屬產物，例如禮儀規範在社交場合的作用，也不是實踐最佳化規則，為了因應實踐活動的規律性，從中求取最佳效率而生，例如釣魚的法則。反之，如果建制性規則不存在，那麼遊戲就不可能存在。另一方面，遊戲是以目的論實踐的方式進行的，玩家在遵守規則的前提之下擁有選擇手段的自由，針對遊戲設下的目標，他們可以自行決定要動用那些手段。套用科斯特的說法，這種情況之中就已經包含了教育的功用，因為遊戲提供了玩家一個待解的難題，並鼓勵人摸索可行的解決方法：

通常，遊戲會嘗試教我們某些技巧，而非僅僅給我們某個目標，並且讓

⁷¹科斯特，《遊戲設計的有趣理論》，褚曉穎譯(台北，基峰資訊，2016)，頁 118。

⁷²同上，頁 118。

玩家隨意使用自己喜歡的方式來解決問題。⁷³

然而，誠如之前所提及的，只要玩家不停止攻克遊戲設下的難關，終究會來到一個時刻，所有設下的難題與關卡都發現了最佳解答，而且無法繼續精進下去。以休維爾的遊戲概念來表示，便是玩家在遊戲的實踐活動中發現了實踐最佳化規則，他們已經有辦法以最不費力、最為合適的手段達成目標，而不再需要辛苦的擬定各種方針，嘗遍手段的好壞優劣。風險過高、報酬太少的手段將被逐一淘汰，隨著可用手段的縮減，遊戲的自由度也隨之減少，取而代之是按部就班的穩定操作。換句話說，遊戲本來的目的論實踐變成了步驟性實踐，按照特定的步驟執行便能最為省事的攻下目標。發展至此的遊戲就失去了原有的自由，也失去了學習的樂趣，走入枯燥乏味的末期：

這就是遊戲存在的意義，遊戲教導我們如何讓風險最小化，也讓我們瞭解如何作出選擇。換句話說，遊戲註定會在我們玩的過程中變得無聊，而不是越來越有趣。⁷⁴

不論是何種遊戲，只要仍屬於目標導向，加上自身乃是有限的一套系統，它所能蘊含的可能性就存在極限，因此不可避免隨著遊玩過程的增加而變得無聊，最終完全掌握遊戲的玩家將再也感受不到樂趣。這種結果雖是遊戲的最終宿命，但有兩種情況將導致在可能性發開發殆盡之前，遊戲就面臨消亡的危機：第一點是作弊，玩家以鑽規則漏洞的方式達成目標。換句話說，當玩家作弊時是忽略了遊戲本身的要求，即度過特定的挑戰、學會一定的技巧才能通往目標。在科斯特眼中作弊者其實是反映了人的狡詐天性，但避開挑戰其實也等於是避開學習的機會，反而沒有善用遊戲提供的優秀舞台——適度的無法預測性和安全性保障，這可能導致玩家難以習得正當且正確的闖關技巧。如果遊戲維持在無功利性的狀態確實無傷大雅，但萬一該遊戲的目的之一是用來教導玩家學會某項因應於現實世界的技能，那麼作弊行為就讓它失去了身為教育工具的能力，到頭來是聰明反被聰明誤。

第二點是當遊戲發展成競技時，參賽者對輸贏的執著也會導致可能性的縮減，人們將偏好選擇風險較小、勝算較高的手段來達成奪冠的目標。不論是為了贏過對手或遊戲本身，對輸贏的渴望鼓勵參賽者盡可能排除競技中的不確定性，不打沒把握的仗，穩操勝卷才是合理的策略，但往往為此得犧牲選擇手段的自由。正如胡伊青加所言：

⁷³同上，頁 116。

⁷⁴同上，頁 120。

取勝的情感有時會強行取消本應具有的多變性。⁷⁵

對於勝利的追求封死了其餘的可能性，參賽者渴望入手的是直通勝利的最佳途徑，也就是摸索出該競技的實踐最佳化規則。以通俗的話表示，這些參賽者汲汲營營於建立一套「勝利公式」，也就是在競技中百分百可靠的必勝步驟，以便驅散所有的陰霾。到了這種時候，手段的自由運用遭到箝制，只有勝率高的選項得以留存，如何獲勝才是當務之急。

當想贏的熱情過於旺盛，也極有可能造就為達目的不擇手段的情形，作弊成了一種投機取巧的方法，若按照舒茲的概念表示，作弊者試圖去達成一個前遊戲目標，也就是遊戲對某項特定事態的描述，而呈現出該事態即代表一方的勝利，但過程中卻不遵守遊戲規則。可是作弊者跟遊戲的破壞者不同，它並不希望被發現破壞了遊戲規則而被驅離出遊戲的幻境。相反的，作弊者希望在隱藏自身作弊的前提下，遊戲規則能繼續受到對手的承認，如此一來他取下的勝利才能夠順利受人承認。舒茲寫道：

他之所以會違反規則的規範，僅因他預期這些規則會在描述性運作中被看到，因此，雖然他並沒有真的在玩這遊戲，但他也沒有放棄這遊戲制度。相反的，持續在制度中操弄，是他剝削遊戲與對手的必要條件。⁷⁶

舒茲對於遊戲的定義可以簡單表達為自願克服艱難且不必要的活動，在這之中就隱藏了遊戲做為教育機制的龐大潛力。它涉及了幾組重要的基本概念，像是自由、這一點反映在自願參與和手段的選擇；富含樂趣的學習過程、來自於目標的挑戰性，掌握能力的滿足感，以及明確的回饋系統，例如設置獎金和賦予名譽。遊戲活動本身就充滿了內在價值，它讓人們可以感受到許多酸甜苦辣，不論是敬重對手、苦澀的失敗、甜美的勝利，同伴之間的友愛和鼓舞。這一切都可透過遊戲傳達到玩家，甚至觀眾的身上，塑造他們的行為態度。相反的，雖然遊戲多半以它自身的目標為行動導向，但它同時也能配合社會所需，將其目標與社會的期望彼此結合，或者是由此反映出來。因而使得遊戲擁有了外在價值，可以服務於自身之外的目的，成為教育制度的一大工具，好比競技和隨之而來的榮譽概念、社會階級的形成和青少年德性的培養。

經由上述的內外交錯，舒茲巧妙地否定了激進自為目的主義和激進工具主義，前者過於強調遊戲的無功利性，遊戲得以自身為目的，與外界毫無瓜葛，否則便不是遊戲，純粹的遊戲確實存在，但歷史證明許多遊戲制度與功利性並存已久，甚至變得非常重要，例如古希臘的奧林匹克運動會和中世紀的騎士比武。後

⁷⁵ 《遊戲人》，頁 71。

⁷⁶ 《蚱蜢》，頁 111。

者僅僅將遊戲視為一種達成其他目的所設計出來的工具，但這種觀點明顯違反了舒茲眼中遊戲的基本特徵，遊戲要求人們克服不必要且艱難的阻礙，而一套好的工具並不應該在試圖達成目的的同時增添麻煩，這導致嚴重了矛盾。對於舒茲來說，遊戲應是落在這兩種激進主義中間的平衡狀態。

第二節 放鬆與分心

如果依照舒茲所言，遊戲的本質既不是遵從激進自為目的主義，也不是遵從激進工具主義，實際上遊戲乃是坐落於兩者的中間地帶，這將使得遊戲與現實的組合呈現出一連串的光譜，其中的奧秘不僅帶來關於樂趣的指南，也將帶出遊戲的教化功能的其餘層面，例如放鬆與分心，而這兩者習習相關。

遊戲之所以會有放鬆的功能，奠基於遊戲形式特徵上的無功利性，它使得遊戲與日常生活隔開，在純粹的遊戲世界中不論勝負為何，不論冒險是否成功，它都不會影響到當事人在日常生活中擁有的一切，人身安全有所保障，經濟考量也無須顧忌，甚至連抽象的人際關係都不會有所變動，遊戲中發生的興衰起伏都不會反過來涉及日常生活分毫。一切有如南柯一夢，因為在此意義之下，遊戲世界與日常生活之間，沒有任何瓜葛。

拜無功利性所賜，遊戲當中沒有會妨礙生存的危險，於是人們可以在遊戲世界內放心休憩，也就是在此「放鬆」。只要無功利性的成分仍有好好維持，就不必擔憂遊戲中的行動會造成慘痛的後果，讓人們有機會鬆弛自己日常背負的緊張、鬆開緊繃的精神，重新調整出自己的最佳狀態。但是，放鬆並不會是人們進行遊戲的唯一動機，因為純然的放鬆並不需要依賴遊戲才能實現，好比充足的睡眠也能充分發揮放鬆的作用，況且正如眾多遊戲學者所指出的，遊戲當中充滿了挑戰性，甚至帶有相當艱鉅的難度，這一點和放鬆的觀點似乎背道而馳，難道它不是造成了緊張感和不確定性嗎？這些疑問似乎不利於支持經由遊戲放鬆身心的觀點，只不過既然遊戲的無功利性提供了安全保障，它就保護了玩家使其不受到失敗的傷害，而能夠保持一定程度的輕鬆以待。正如休維爾所言：

不管玩遊戲的動機為何，無論是什麼讓人們去玩遊戲，在遊戲裡總都有一定的放鬆：某種鬆弛、某種放掉。或許可以這麼說，這是遊戲裡共有、共通之本質性的放鬆，這種放鬆就是遊戲的存有。⁷⁷

休維爾認為遊戲的本質有一部分是令人放鬆的，此點延伸出一個古老的論爭，也就是遊戲與「嚴肅」的對立。在通俗的觀點中有一者便認為遊戲不如現實，

⁷⁷ 《什麼是遊戲？》，頁 197

原因之一不僅是在於遊戲是虛構的，也在於遊戲是非嚴肅的，帶有某種可以不用當真、不用謹慎以待的特徵，而這一點既然是本質性的，遊戲的非嚴肅性似乎便無法排除，使得遊戲的價值似乎變為某種無關緊要，可有可無的東西。然而，胡伊青加便指出遊戲當中自有它的嚴肅：

正如我們已指出的那樣，對遊戲「只是一種假裝」的意識，決不妨礙遊戲者以最大的嚴肅來從事遊戲，即帶著一種入迷，並至少是暫時完全排除了那種使人困惑的「只是」意識。⁷⁸

顯然，遊戲本身確實與放鬆和假扮等因素脫離不了關係，但是它也有屬於它自身的嚴肅，反映在玩家對應遊戲的態度，它推出的挑戰呼喚值得玩家認真以待，因而形成了一種存在於遊戲之中的嚴肅態度。有別於現實中的嚴肅是為了應付生存所需，遊戲中的嚴肅成分乃是為了追求目標和遵守規則，以便讓遊戲成形若。按照舒茲的說法推論，那麼這種遊戲中的嚴肅和認真便是遊戲態度，它讓人接受規則的管束，只為了讓遊戲活動得以進行，亦是遊戲的本質之一。

然而，在某一種常見的情況下，遊戲確實由放鬆獨掌大權，而嚴肅則時常不見蹤影，這種情況便是胡伊青加和芬克所認為的兒童遊戲，在休維爾和舒茲那兒視為玩耍。不論稱之為兒童遊戲，或者稱之為玩耍，兩者之間的確存在著共同之處，他們皆不是目標導向的活動，沒有一個標示遊戲何時結束的標準，自然違反了休維爾眼中的制式遊戲該遵守的形式規範；若以舒茲的遊戲概念來說，沒有目標導向即是表示沒有前遊戲目標，沒有一個特定的事件狀態用來指示遊戲的行進方向，封閉式遊戲需要它標示終點、判斷勝負，開放式遊戲則試圖達成它，並維持在其中不斷延伸下去。

既然目標不存在，就不需要刻意安排得克服的障礙，也不需要安排相應的規則限制來維護秩序，即便有些許規則存在多半也模稜兩可，單純的兒童遊戲與玩耍因此短少了嚴肅的成分，當人們選擇進行這樣子的活動時擺明不是為了挑戰自己的心智，而是為了放鬆。

與放鬆相應的是「分心」的概念，分心同樣是源於遊戲的形式特徵，它與日常生活隔開的無功利性，人們決定進入遊戲世界躲避日常生活的痛苦，便是一種分心，讓自己暫時從日常的壓抑中解放出來。遊戲成了一個避風港，將人們的注意力從現實中轉移，進而起到放鬆、喘息之效，使人可以在此重整旗鼓。

另一方面，若當人們所渴望逃避的不是現實中的利害問題帶來的痛苦，乃是出於飽受無聊日常的折騰，無事可做和閒暇令人空虛難過，他們的渴望就不是以

⁷⁸ 《遊戲人》，頁 31。

放鬆為優先，而是避免陷入單調乏味的無趣之中。人們對此難題同樣仰賴遊戲的庇護，提供了諸多挑戰與難關的遊戲鼓勵人全力以赴、當人全神貫注的投入其中，他們就遠離了無聊的魔掌。遊戲讓他們有了分心的機會，但為了徹底融入遊戲的世界裡，以便將日常生活中的痛苦和無聊暫且忘在腦後，人們需要對遊戲的內容嚴肅以待，否則難見成效，一如休維爾的描述：

要充分被分心，人們必須「自我欺瞞」，也就是說，人們不會去做那些擺明為了分心的事，而正相反地，相信自己做的事情十分重要。愈是覺得自己在做的事情極其嚴肅、不可或缺，或少說也是有用的，人們就越被分心，也就是說，愈不給機會把自己所做的事看成一則娛樂。⁷⁹

以本質而言，遊戲之中並存著放鬆與分心的成分，它們共同塑造遊戲特有的嚴肅。在理想的情況下，優秀的遊戲設計讓玩家一時之間在此獲得一個良好的學習場所，在此既不用擔心現實的重擔、也不用煩憂痛苦、可以迎向冒險的同時兼備放鬆身心，又避開無聊的無所事事，不但享有充分的自由，更嘗試預測未來動向和組織自身的行動，以便攻克關卡達成預設目標。遊戲途中遵守規則和秩序的限制，才不至於因為作弊因小失大，聰明反被聰明誤，反而沒有學會遊戲著重的技巧、甚至正確心態的培養，到頭來無法順利的應對與解決問題。最奇妙的一點在於，這一切是源自於玩家的自願參與。換言之，透過遊戲，玩家自願進入一場自行教化自己的活動，還很有可能樂此不疲。

第三節 自由

透過放鬆與分心，以及嚴肅和競爭之間的對照，便能發現在各項遊戲中有著程度不一的「自由」，並且經由幾種形式特徵組合而成，它們雖然各自形成不同的領域，但論及自由此一方向倒是殊途同歸。遊戲提供給遊戲者的自由首先源於它需要自願參與，從一開始就有著自由選擇的權利，即便遊戲進展到中途，若不願繼續進行下去，遊戲者也將能依照自己的意願離去，這同樣是一種選擇的自由。與此同時，遊戲的無功利性保障了自由與安全性兼備，遊戲當中的冒險並不會真正危害到遊戲者，不會使其日常生活的所需有所損失，身家財產都能安然無恙。假使遊戲者需要中斷遊戲過程回到現實之中，通常也不用支付涉及現實世界的代價，頂多就是失去、放棄一些遊戲中的成果、戰績之類的，依照規則的安排行事處理遊戲者的權利，例如棄權導致排名失效，而這類成果多半根本和現實沒有關係。其次，遊戲乃是目的論實踐，它雖設下了重重規則和限制，但也提供了遊戲者選擇手段的自由，如何搭配、活用，端看遊戲者的判斷，而不是非得死守不可的步驟，若是一款遊戲的挑戰流程已經進入了程序固定化的階段，表示它在

⁷⁹ 《什麼是遊戲？》，頁 211。

手段的選擇上已然失去自由，將走入行動僵化，以至於百般無聊的窮途末路。

遊戲的自由主要源於遊戲者的自願參與、遊戲的無功利性、以及目的論實踐，應是毋庸置疑的事實，然而，由於三者之間組合的程度不一、比重不同，可能會導致各個遊戲身懷的自由性有著大幅度的差距，對於自由最為嚴苛且限制重重者是競賽。因為在競賽中，對於輸贏的執著將大幅影響、甚至極度限縮手段的自由選擇，只有好用、能增加勝算的手段會被廣為使用，其餘則逐一淘汰。雖然此舉是去蕪存菁不可避免的過程，但也將造成思維的創新能力不足、還有可能因此變得保守，只願意採用能擔保勝利的手段，剩餘者不予考慮，這一點將和遊戲鼓勵克服艱難、勇於嘗試新事物的精神有所出入。

相反的，給予最大自由程度者是兒童遊戲、或稱為玩耍，可謂漫無拘束，人的思維自在漫遊，不必像競賽那般顧慮勝敗，也不用如遊戲在乎目的，任其思緒天馬行空、光怪不離都不打緊。然而，既然缺乏目的，則表示連帶缺乏建立手段的必要性，也沒有相應的準則提供限制與規範，自然也不會有艱難的任務等人挑戰。如此一來，玩耍時出現的想法恐怕沒有明確的目標、毫無方向可言，極有可能難以成形，或者醞釀爭執，因為沒有可靠的規則解決遊玩時出現的糾紛。模稜兩可是它的特徵，玩耍非常自由，也許可視為太過自由，時而令人無所適從。

不論是競賽、遊戲或者玩耍，他們或多或少都提供了一個相較於日常生活的束縛而言，相對自由許多的空間供遊戲者使用，尤其是遊戲和玩耍在此表現的特別明顯。若以芬克的遊戲概念來表示，則遊戲之所以有此功能在於遊戲世界使人斷開自身的歷史性，本來人是受限於現實世界的支配，處處受到侷限和束縛，但遊戲世界挪用了現實世界的時間與空間，孕育了一片全新的天地，當中僅以自身的規則和目的運行。進入到遊戲世界的人不再需要在乎現實帶來的拘束，他在這裡不用背負自己的過往，也不用汲汲營營追逐自己的未來，獲得了原先所沒有的自由，讓自身有了盡情探索的機會，去接觸本來被現實遮蔽的諸多可能性。

遊戲世界、還有玩耍活動當中的自由成分，源於挪用現實世界的資源，以舒茲的觀點表示就是將維繫工具性目的的資源，暫且挪用到一項自成目的的活動之中。換句話說，將本來用於生產、或維繫生活的資源，轉移到遊戲當中，此處的具有工具性目的的活動，通常而言是指人們的工作，與生存息息相關。

在芬克看來，人們之所以工作乃是有兩個層面的原因，其一非常單純，即是為了豐衣足食，使得自己得以生存下去，甚至還享有一定程度的舒適。工作使得人們有能力對抗荒野無時無刻的包圍，人們仰賴勤奮工作將荒野隔絕在外，建立偉大文明，但也未盡其功，畢竟人類依舊得依靠自然過活，需要在其上耕作、收割和獵捕，以滿足自己的生存需要。其二則是反映出人類的自由本質，透過工作，

人們得以發揮自身的創造力去擺脫自然的束縛，憑藉自身的意志和心力自由發揮，而不是非得遵從自然的限制不可。人因此在工作中表現出身為人的獨特之處，顯然人是擁有自由的存有物，而工作讓這一點獲得第一步的證明：

自由固然是工作的內在前提，但在工作中他則擁有，工作乃是一條道路通往人類自由之自我肯定。⁸⁰

工作當中的兩個動機一者消極，涉及避免生存資源的匱乏，一者積極，關乎於人的自由和創造力。兩者都對於人類追求的自我理解提出部分的解釋，尤其是關於自由創造，人們擅長以自身創造出來的事物表達對於世界的理解，也透過以工作接觸外界時得來的成果，表達對於自身的理解：

他注入精神、幻想、創造力，意志以及精力於其中。在某種程度上，他表達自身在工作成品上，外顯自身，顯露內在，在其工作世界所造成之物中，他最後碰到自身，都是以一種外顯與對象化之形式。⁸¹

遊戲、或者玩耍則在後續接管了工作的成果，首先表現在資源的挪用方面，從為了避免匱乏而工作，變為消耗過剩資源而玩耍。這些資源各式各樣，例如精力或時間，或者任何原先用於工具性用途的東西，而既然遊戲已然斷開了遊戲者的歷史性，又省去了生存的重擔，遊戲者享有的自由幅度頗有可能高過工作所能及，可以任憑想像和創造力自在奔馳。

然而，此處有個疑問便是人類不總是消耗過剩資源時才玩耍，反而常常讓玩耍妨礙了那些工具性目的的活動，妨礙了工作，結果形成了遊戲與工作彼此乃是對立的普遍觀點。人們傾向於指出遊戲和工作之間的差異之處，例如前者的無功利性和後者的維繫日常生活所需，而較少著重於兩者的相似之處，例如此處提到的自由和創造力。但是在胡伊青加看來，遊戲與工作間的這種分野在文化的萌芽時期沒有那麼明顯：

文化是以遊戲的方式產生出來的，即文化從一開始就是以遊戲的方式來進行的。甚至那些目的在於直接滿足生存需要的活動，比如狩獵活動，在古代社會也是傾向於採取遊戲的形式的。⁸²

換而言之，在文化初始的階段，工作與遊戲也許是同步進行的。人們的工作方式含有大量遊戲的形式特徵，因而或多或少也包含了遊戲的功能特徵，它一方

⁸⁰ 《人的本質》，頁 143。

⁸¹ 同上，頁 145。

⁸² 《遊戲人》，頁 70。

面有著維繫生存所需的各項條件，另一方面則滿足人們關於自由和創造力的需求。況且這一點不會互相衝突，工作和遊戲的動機之中皆蘊含著對自由的表現，都指向人所擁有的自由本質，直到文化歷經多次演變，漸漸使得遊戲與工作分開：

當一種文化發展時，無論前進還是後退，我們所提出的存於遊戲與非遊戲之間的那種原始關係都不會是一成不變的。一班來說，遊戲因素漸漸退為背景，大部分被神聖的領域所吸收，剩下的那部分則結晶為知識：民間傳說、詩歌、哲學和法律等各種形式。⁸³

隨著文化的變化，遊戲與非遊戲逐漸分開，其餘的社會制度也逐漸完善化，取代了遊戲的運作，在古代社會那裡便成了閉鎖社會，早期以遊戲得來的知識結晶，如今都成了該文化的典範、規律和指引，它們產生的偉大洞見與解答用來指導人們的行為處事，並標明其人生的整體意義。閉鎖社會，例如中世紀時期的人們便生活在一個井然有序的體制裏頭，經由傳統的代代相傳，凡事都有安排與解答，人們被賦予了固定的階級、職務和身分。在閉鎖社會的運作中，個人服務於社會群體，以社會的集體目標為優先，導致犧牲了個人的自由，例如可從事的工作種類可能世代相傳，難以更動。這一點很大程度上是以工作掌握的技術能力有關，在技術不甚發達，以人力勞動為主要生產力的中世紀，為了維持社會順利運行，勢必得依賴眾人各司其職、各安其所，如此才能避免社會土崩瓦解，也就限縮了人們在工作中發揮自由創造的可能。然而，遊戲因素並不會徹底消失，而是潛伏在社會各處，等待伺機而出的機會：

在任何時候，即便是高度發達的文明中，這種遊戲「本能」都會以完滿的力量重新肯定自己，把自己與大眾淹沒在某一精彩遊戲的狂喜中。⁸⁴

既然工作方面的自由減少，遊戲當中的自由便更加受到重視，古代社會的遊戲因素逐一融入儀式和慶典之中，標記著人們暫時從勞動中脫身，享受自由和豐碩成果的時光。遊戲成了一塊擺脫生活重擔的淨土，人們依然可以在遊戲中享有自由、充分發揮的創意和巧思，便獲得機會再度帶來重要的革新，而不總是受限於自己的職責劃分，遭到社會的枷鎖所掌控，人們得以在遊玩之時再度窺見知識，並用想像力將其擄獲。

第四節 想像與戲劇

想像力與自由創造的結合，在遊戲中最為具體且直接明瞭的發揮，便是如同

⁸³同上，頁 70。

⁸⁴同上，頁 70。

胡伊青加所說，正是常見於遊戲者的喬裝打扮。他們在遊戲世界裡頭假裝、扮演成某個角色，以獲得的嶄新身分來活動，表現出不同於日常生活中的自己。想像力在此與遊戲的幻覺合作無間，使得相信和假裝的區別在遊戲者身上再也無從尋覓，遊戲者一方面知曉自己僅僅是以假扮的方式活動，但另一方面又深信自己確實就是所演示的角色。此一特點突顯出遊戲在本質上就是一種表演活動，依照胡伊青加的觀點，遊戲的主要功能之一就是對某事物的表現，使得遊戲孕育文化的過程中催生了儀式和戲劇，前者多以遊戲的形式表現神聖的概念，後者則百花齊放，無奇不有。

胡伊青加認為遊戲是一種追求表現的活動，並由此逐步發展了文化，在《遊戲人》中通篇列舉了人類文化中的各大領域，例如儀式、戲劇、詩歌、神話和藝術，尋找它們和遊戲的關聯性，試圖證明這些文化現象背後藏著遊戲的本質。然而，後來的哲學家並非全然贊同胡伊青加的觀點，如休維爾便認為遊戲不能等同於儀式和戲劇，它們在目的與規則的實踐過程中已經出現了很大的不同，很難將其繼續視為遊戲。但縱使遊戲當真不是儀式和戲劇的生母，遊戲當中具有某種表現自身的性質似乎仍是不容否認的，而且這股性質也深刻地發揮在儀式和戲劇的領域之中。

高達美的遊戲概念足以證明這一性質，他對於遊戲的觀察一如胡伊青加，認為遊戲者也是脫離了日常生活，而進入到遊戲世界，在此碰上屬於遊戲特有的嚴肅。雖然遊戲有著放鬆和休息的功效，但若遊戲要成為真正的遊戲，遊戲者就必須認真且嚴肅以待，即便清楚知曉一切只是遊戲，他得好好地玩遊戲，甚至有一絲神聖的意味。在這種嚴肅之中，遊戲的存在方式被顯露了出來，遊戲的主宰並不是身為遊戲者的主體，並非由遊戲者的意志決定一切，而是遊戲本身才是主導：

遊戲的主體不是遊戲者，而遊戲只是通過遊戲者才得以表現。⁸⁵

當遊戲者越是忘我，越是投入，越是讓遊戲成為真正的遊戲，遊戲本身才是遊戲的主體，遊戲者只是當中的一環，用以讓整個遊戲活動得以成形並進行下去。換句話說，不是人在玩遊戲，而是人被遊戲玩。高達美對此現象的推論是延續了胡伊青加看待原始民族的遊戲時的觀點，認為原始民族在遊戲時並不會區分相信與假裝，也就是說原始民族的遊戲者不以自身的意識為主宰。即便如此，他仍然曉得自己處於遊戲狀態中，但此般認知也不是依靠客觀的反省，不是仰賴讓自己超脫於遊戲之外以便觀察，而是依靠參與其中的遊戲態度，即認真的、忘我的嚴肅。情況正如高達美所說：

對於遊戲的本質如何反映在遊戲的行為中，就給出了一個一般的特徵：

⁸⁵ 《真理與方法》，頁 151

一切遊戲活動都是一種被遊戲過程。遊戲的魅力，遊戲所表現的迷惑力，正在於遊戲超越遊戲者而成為主宰。⁸⁶

遊戲者受到遊戲的吸引，自願踏入遊戲世界接受挑戰，他對遊戲發起的嘗試將受到遊戲的回應，彼此的影響力互相往來，於是遊戲過程就成為了一種不斷反復的活動。在此反復的過程中，遊戲始終在更新自己的面貌，直到遊戲的目的被達成，一如休維爾所言的制式遊戲終究有個目的和結局，也有可能變化無窮無盡的反復下去，有如舒茲所言的開放式遊戲，又有如兒童遊戲和玩耍。不論是何者，此般遊戲的過程都不是受到遊戲者的主體支配，反倒是自然而然的表現自己，情境可以說是人視遊戲為一個獨立的活動對象，兩者一同進行遊戲：

從本質上說，往返重複運動顯然屬於遊戲，以至於在某種最終的意義上，根本不存在任何單純自為的遊戲。因此遊戲的情形就會是：儘管他無須有一個他者實際地參與遊戲，但他必須始終有一個他者在那裡存在，遊戲者正是與這個他者進行遊戲，而且這個他者用某種對抗活動來答覆遊戲者從自身出發的活動。⁸⁷

遊戲本身是遊戲活動的主宰，也是遊戲者一定會接觸到的對象，遊戲者與它玩遊戲，也被遊戲所玩，兩者的往返重複活動之中得出了遊戲的自我表現。其互動的根源並非以遊戲者的意識為主導，而是在遊戲者自願接受遊戲所交付的任務，即遊戲的目的之時，他就進入了遊戲世界當中，成為遊戲的一部份成就遊戲需要的演出。此處又可分成兩者，首先涉及遊戲任務，也就是遊戲要求遊戲者達成的規則和目的，另一者，則無關於遊戲交付的任務是否成功，而僅僅在於遊戲活動本身有順利完成。若借用舒茲的用詞，那麼遊戲目的便是一種前遊戲目標，即是試圖達到某種特殊事態，可供人判定輸贏或讓活動告一段落，而完成遊戲則是指遊戲活動完滿的舉行與落幕，是一場有頭有尾的自我表現：

人類遊戲的自我表現，儘管向我們所看到的那樣，基於某種與遊戲表面顯出的目的相聯繫的行為之上，但是遊戲的意義實際上並不在於達到這個目的。我們寧可說，遊戲任務的自我交付實際上就是一種自我表現。遊戲的自我表現就這樣導致遊戲者彷彿是通過他遊戲某物即表現某物而達到他自己特有的自我表現。只是因為遊戲活動總是一種表現活動，人類遊戲才能夠在表現活動中發現遊戲的任務。⁸⁸

遊戲當中一直都有表現的存在，正如胡伊青加所言，遊戲是對某事物的表

⁸⁶同上，頁 157。

⁸⁷同上，頁 155。

⁸⁸同上，頁 159。

現，而既然遊戲是一種表現活動也就表示它有著相對應的「觀眾」，即便此處觀眾的概念可能很不同於一般的觀點，即使沒有觀眾在遊戲世界的封閉時空外駐足觀賞，當中的遊戲者本身就身兼觀眾的腳色，他們將遊戲的要求表現出來，以便供自己和其他參與者鑑賞。更甚者，縱使是單人進行的遊戲，遊戲者可謂是表現給自己欣賞，是貨真價實的自導自演的孤芳自賞。

自始自終，遊戲都有著供人觀賞的表演性質，即便原先的本意可能不是特定為了觀眾族群而設置，但遊戲的可觀賞性始終存在。它是為了向某人表現某事物而誕生的，於是遊戲世界的封閉時空就開出了一道指向觀眾的第四道牆，在這層基礎上，宗教的儀式、各種戲劇嫣然成形。一如高達美所言：

甚至戲劇也總是遊戲，這就是說，遊戲具有成為某種自身封閉世界的遊戲結構，但是宗教的或世俗的戲劇，儘管他們所表現的是一種完全自身封閉的世界，卻好像敞開一樣指向觀賞者方面。在觀賞者那裏它們才贏得它們的完全意義。⁸⁹

遊戲當中的意義成分透過自我表現，催生了供人觀賞、解讀的戲劇，而不論是遊戲或戲劇的意義，最終都得依靠觀眾做出適當的判斷，因為遊戲和戲劇都是朝向觀眾設立的，尤其是後者。在戲劇中，觀眾都明白角色、布景和舞台一律是假裝的，依賴演員的演出和劇組的操作來行動，一如人們在遊戲中的喬裝打扮，戴上面具、穿上戲服而扮演成不同於日常身分的某個人物。他們明白戲劇內想像和捏造的威力，知曉戲劇有著虛幻和不真實的成分，但是這一切虛構之物似乎不妨礙人們得到某些深刻的意義反省，就像遊戲時相信與假扮的界線消失，使人獲得一種模稜兩可但嚴肅以待的態度。而在戲劇的世界裡，並非一切內容全然都是不真實的，固然戲劇明顯有著虛構的成分，可更多的是它將某些特殊事件、個案提升到具有普遍性的程度，也就是該戲劇的內容雖是一項特殊事件，卻足以代表全人類都面臨的處境，好比反映一些涉及人類本性的深刻難題，例如愛情、生命和神聖的觀念。戲劇能夠做到這一點是基於將事件本身的發展過程去蕪存菁、排除日常生活常見的瑣碎、不連續的狀態，而使得整齣戲的重點得以聚焦，集中突顯出意義所在，並將其傳達給欣賞表演的觀眾。

若依照芬克的觀點，遊戲世界或多或少是「不實在」的，而和「實在」的現實世界相對，但是遊戲世界本身也是「超實在」的，它是為了展示自身的意義，去掉那些無關於本質和理念的部分，而使得本應最為個人的特殊事件化為最普遍的，可以用來象徵舉世皆然的人生一景。那些認為遊戲或戲劇僅是假象的觀點，實際上表示了觀察者的見解尚且不夠透徹：

⁸⁹同上，頁 161。

假象編織形成的遊戲世界之不實在，乃是去實在化，特殊個案的否定，同時是提高裝腔作勢，遊戲世界人物在其上取得代表性。遊戲在其宣示中，乃是象徵性的。⁹⁰

依照休維爾的觀點，遊戲之所以能夠做到反映現實世界的象徵性，首先就在於遊戲乃是模仿現實世界的行動，它供應玩家可用的諸多手段進行冒險、而且結局未卜，勝負尚在未定之天；其次，遊戲讓行動的某些部份變得單純化、簡化，好比戰術、技巧或運氣，將其鎖定在明確的規則之內；最後，則是免去了行動失敗的重擔，遊戲者也許於失敗時得到一些相應的懲罰，但多屬無傷大雅。

綜合芬克和休維爾的論點，遊戲藉由模仿現實世界而有了反映實在的基礎，然後又基於行動的單純化，促使遊戲得以刪去佔據日常生活單調枯燥、缺乏意義的旁枝末節、達到去實在化，成為超實在的，為此又摻入想像和虛構將其誇張化、使其產生令人緊張與驚奇的戲劇性效果，而使得遊戲多少帶有不實在的色彩，同時提供了充分的保護機制，讓觀眾不會真正為此承擔重創，換而言之，遊戲在本質上始終擁有令人放鬆、分神的功效，它讓人們有機會在安全無虞的情況下，經驗數不盡的悲喜劇情境，充分感受喜怒哀樂，深深體會人性與世界的本質。

第四章 小結

遊戲本身擁有許多優異的保護機制，像是無功利性使得遊戲者在進行遊戲時可以不用背負沉重的壓力，而是可以在其中分神與放鬆，讓遊戲得以成為暫時逃離日常生活的歇腳之處。同時又因為遊戲世界根植於遊戲者的自願參與，以及善用想像和現實媒介結合所產生的幻覺，一旦遊戲者對於遊玩感到厭煩或疲倦，甚至途中是遭遇緊急狀況，他都可以選擇迅速脫離遊戲狀態而不必付出高昂的代價，純粹的遊戲中的經歷的成敗，基本上不會對於現實世界的人生有任何瓜葛。

由於保護機制之故，遊戲者得以在遊戲中享有日常中難以實現的自由，遊戲會鼓勵他多方探索、嘗試，以便迎接遊戲所準備的一連串挑戰，也就是遊戲目標。當遊戲者試圖達成遊戲目標之時，可以依照自己的想法組織各種手段，在此之中就有著選擇的自由。至於自由的幅度大小除了端看遊戲規則、限制的制定，還有對於輸贏的執著是否會壓迫自由選擇的空間，因為爭奪勝利的人們會力求勝算最高的遊玩方式，而忽略其他可能性。

可以說，遊戲透露了人類的自由本質，這股本質原先可能是出現於工作，藉由工作使得人類擺脫了自然的拘束，逐步增加自食其力的能耐，而不用事事端

⁹⁰ 《人的本質》，頁 242。

看荒野賞不賞臉，而讓自己的想法與所望得以成形，享有一定程度上的自由。可是隨著人類文明高度發達，工作也變得日漸複雜且往往流於僵化、甚而形成千篇一律的固定步驟，顯然工作中能享有的自由受到了不小的壓迫，人們只得另尋他法造訪自由的國度，種種變遷使得遊戲成了珍貴的避風港。

遊戲不需要擔負重責大任，還享有大量自由的特點將遊戲變成學習的好去處，面對遊戲的阻礙並決定度過它，此一過程就鼓勵著人們精進某項技能、培養出某種合適的心態，以利於達成遊戲設置的目標。於是乎，為了讓自己在遊戲的要求中表現良好，遊戲者便必須認真投入其中，以至於全神灌注的結果，遊戲便獲得了一種屬於自身的嚴肅，即便放鬆與分心的功效仍時刻伴隨著它。遊戲者的嚴肅態度將一部分反映在遵守遊戲規則之上，另一部份則取決於他對於拿下目標的用心程度，否則他就可能成了遊戲的作弊者、攪局者或破壞者，不論是哪一種都違反了遊戲的本意，導致失去了學習、精進的功效。

若要遊戲具有的嚴肅性質更加完善於學習效果，就要讓想像力充分發揮威力，遊戲者在遊戲世界內不需要將自己與現實身分綁定在一塊，他大可以斷開自身的歷史性，從而塑造、扮演成一嶄新的存在，遊戲者在此模仿、假扮成某項事物的事實，不僅是反映出了人們對於世間萬物的理解，因為想像力以這些知識為基礎，也會反過頭來增進人們的自我理解。

在活動的結構上，遊戲不以遊戲者的意識為主導，反倒是遊戲引領遊戲者前進，遊戲者先是進入遊戲回應了遊戲提出的難題，遊戲又隨之給出變化因應，讓遊戲者為其魅力所著迷。在一來一往之間，遊戲者玩著遊戲也被遊戲玩，透過遊戲者的參與，遊戲得以表現自身，遊戲者也化為了遊戲的一部份表現出他的自我，在忘我、嚴肅的投入狀態下，把他對自我的某部分理解以遊戲活動的方式展示了出來。

這些嘗試不單單是對遊戲者了解自身有所助益，對於遊戲的觀賞者更是如此，既然遊戲本質上是為了表現出某事物的活動，表示遊戲的演出是朝向觀眾的，具有可觀賞的性質，遊戲極有可能催生了戲劇，或者是極為相似的前身。不論遊戲或戲劇如何天馬行空，它們的基礎多半仍舊奠基於對現實世界的模仿，遊戲機制首先將現實的運行狀態加以簡化、單純化，又將某部分的影響力膨脹化、誇張化，例如著重運氣因素的骰子遊戲就減少了技術性質的作用，而更多傾向於運氣的好，遊戲者可以於此獲得學習應對某項特定因素的機會。

戲劇方面有著非常相近的發展，藉由將焦點鎖定在某特定主題上頭，刪去其他不相關、過於瑣碎無謂的細節，不讓它們有遮蔽、擾亂的機會，於是戲劇得以表現出某些重大意義。一齣戲劇若順利做到這種效果，那麼它乃是以特殊的個

例，也就是戲劇的故事內容反映出了人世間的普遍處境。進一步說，戲劇雖然或多或少帶有虛構成分，有著不實在的因子，卻不妨礙它化為超實在的，從現實世界模稜兩可的實在處境中去蕪存菁，映射出人類本身的本質、所追尋的真理，還有世界的真實樣貌。觀眾面對自身的自我理解，以及人生的整體意義等終極問題的追尋，藉由觀看戲中角色表現出的經歷、掙扎、苦難和喜悅，得到了一些線索與解答。

第五章 遊戲教化功能的衰落

遊戲的功能特徵之一是教化，它可以出現在兒童遊戲漫無邊際的想像之中；也可以出現於更高形式的社會遊戲，例如解謎、辯論和儀式，鼓勵對知識的探索，還有對於捕捉真理的深刻洞見；在發展為競技的場合更是無從缺席，對榮譽的渴望鼓舞人們精進自身的技能，以便在賽事中追求更傑出的表現。

藉由遊戲世界的劃分，遊戲將日常的繁瑣暫且阻隔在外，讓遊戲者獲得自由，不僅得以放鬆身心，享有安全無虞的保護機制，盡情學習跨越各種遊戲設下的阻礙之外，透過遊玩的過程，更是增加對於世界的認識程度，並且反過來增進了人們的自我理解，甚至是領悟人生的整體意義。遊戲教化人們認識世界和自己，而遊戲規則的制定，例如運氣、技術層分的比例遭到放大，就如同戲劇的編排聚焦於某些特定環節，而忽略其他要素，此類舉動將人們對於世界的見解去蕪存菁的表現出來，它們多半是去除了現實中不連貫又龐雜的各種因子，以戲劇性的方式將某項特徵明確的加以展露，因而點明了自身主題。如此赤裸裸呈現的真理，其意義則在觀眾處獲得理解，一如戲劇，遊戲本質上就是自我表現的，經由遊戲者的參與之助，它總是在展示自身活動的意義。

胡伊青加認為遊戲因素是人類塑造文化不可或缺的一部分，文化是生於遊戲且無法脫離遊戲的，遊戲當中蘊含了諸多的教化功能，不論是放鬆與分心、學習、自由，想像與戲劇的作用，都對於推動人類的文明發展起了莫大的正面作用。然而一如人類所發明的任何事物，遊戲因素不單單帶來好處，也擁有危險且引人墮落的一面，使得遊戲在將人類文明一步步推向高峰的同時，其潛藏的負面因子可能導致遊戲自身的教化功能遭受敗壞，因而讓文化走入下坡，更甚者一蹶不振。

在西方文化的歷史上有個重大的轉變階段正好呼應於這段興衰，首先登場的是古希臘文化的輝煌成就，它們對於競技、戲劇的重視如何滋養了城邦的公民活動，並使其充滿了生動的教育意義。尤其是後者，希臘戲劇的影響力不僅廣為人知，更可謂歷久彌新，在古希臘文明消逝已久之後，它們的戲劇依舊受到人們的讚頌與重現，不停的研究其中奧秘，為何希臘戲劇擁有這種歷久彌新的能力？本來誕生自遊戲的戲劇一如競技，保留並繼承了眾多遊戲的形式特徵與功能特徵，戲劇的活動方式不但給予了觀眾安全無虞的欣賞空間，可以暫且拋下對於生存的憂慮融入既多變又曲折離奇的戲劇世界，觀眾期待的是某種基於無法預測性造就的刺激，例如出乎意料的情節發展、曲折離奇的角色生平，危機四伏的冒險旅程，同時觀眾自然又不希望無法預測性過於成真，那將導致無所適從。

戲劇的無法預測性需要適可而止，這一點反映於兩個不同的層面，第一個

層面是安全考量，觀眾希望經歷一場冒險卻也希望自身安全無恙，戲劇在此如同遊戲，它的活動方式將觀眾與危險的事物隔開一段距離，依靠相信與假裝的共同作用，讓觀眾在受到保護的情況之下，得以無後顧之憂的觀賞劇中的一切；第二個層面是戲劇本身的背景、角色與情節即便離經叛道，它還是不能與一般常理過於脫節，它仍仰賴自身所處的文化、時代與環境因素，以便在許多事物的理解與呈現方面，能夠跟觀眾訴諸一種默契，例如採用已受到確立的象徵手法，畢竟完全脫離人類認知範疇的戲劇縱使有可能實現，可是一齣無人能理解的戲劇只會讓人不知所措。無法預測性在此需要適度，古希臘人對此的應對方式是他們的戲劇題材往往淵源於早已廣泛流傳的神話與史詩故事，觀眾對於這些神話史詩十分熟悉，但優秀的劇作家以巧妙的表現手法重新訴說，使得古老的故事重現生機，古希臘文化也就不斷獲得滋長，進而欣欣向榮。

第一節 希臘悲劇的成就

論起古希臘文化的戲劇成就，悲劇明顯佔有一席之地，並且在城邦生活中扮演重要的角色，以雅典為例，悲劇乃是一年一度的酒神祭儀式的壓軸。古希臘的酒神祭是獻給酒神戴奧尼索斯的重大宗教節慶，祂是美酒、狂歡與戲劇之神，人們在節慶期間享有放縱、發洩和愉悅，得以釋放平日累積的壓力，讓遊戲因素的放鬆與分心之效發揮它們的功用。酒神祭也是榮耀的日子，該年度貢獻卓越者的名字會加以公布，以利於他們的名譽受到眾人讚揚，雅典公民汲汲營營於爭取個人榮耀，可是判定榮耀的尺度卻在於該人物對城邦的群體利益做出了多大的貢獻，藉由此項安排，個人的榮譽與城邦的目標並行不悖，避免了城邦遭到競爭分裂的命運，更保持了遵從社會目標的一致性，表揚儀式成為了教育活動的一環。最後，酒神祭的重頭戲就是戲劇比賽，舉世聞名的劇作家在此上演自身的創作，其中最為著名者自然是被後世奉為經典的希臘悲劇，上至智冠群倫的哲學家，下至幼小學童，人人都在研讀、學習這些劇作。希臘文化的精神與生活重心，就如實反映在競技、戲劇與節慶之中。事實上希臘人是如此重視這類文化的結晶，甚至在飽受戰火摧殘之刻，也不願止息，歷史學家基托指出：

處在生死關頭的雅典人，儘管敵人就在附近，甚至已在阿提卡安營扎寨，儘管已有相當一部分公民被殺死，家庭被毀，他們依舊保持著他們的那些節目慶典，這不是一種自我放縱，而是他們為之戰鬥的生活的一個組成部分。索伏克勒斯為雅典人而作，並以他們的名字命名的戲劇，沒有一字一句提到這次戰爭，依舊思考著人類生活和人類天性的終極問題，歐里庇德斯向人們揭示了勝利的空洞和復仇行為的醜陋，最令人吃驚的是阿里斯托芬，在他那將理智、想像、滑稽、抒情詩般的美，鬧哄哄的的誨淫場面，以及高品味的遊戲詩文有機融合在一起的喜劇中，他

對公眾領袖、將軍和擁有無上權力的人進行了嘲諷，表現出他對戰爭的厭惡和對和平的嚮往。⁹¹

戲劇對於古希臘人的重要性，在這一段描述內嶄露無遺，悲劇更是身居要角，究竟悲劇有何特徵？讓古希臘人可以即便自身處境危急，依然由衷嚮往之？苦心經營不墜？若要了解悲劇如何塑造古希臘文化的影響力，勢必得先勾勒清楚悲劇的定義為何，關於這一點的探索起點，高達美認為亞里斯多德的悲劇理論可以替我們帶來充分的認識：

如果我們從亞里斯多德出發，我們將看到悲劇性現象的整個範圍。⁹²

亞里斯多德的《詩學》自古以來一直是解讀希臘悲劇的經典之作，他所認為的悲劇的正式定義如下：

悲劇是對一種高貴的、完整的和一定規模的動作的一種模擬；在語言中使用各種藝術裝飾加以修飾，數種分別於劇本不同的部份；由人物表演而非敘述形式，通過哀憐與恐懼的事件使這些情緒得到適當的淨化。⁹³

希臘悲劇當中人物的行動，即人物的行為乃是通過對現實行為的摹仿，借由這些行動的表現，使得人物不僅表現出外在的活動，也能揭示自身的內在活動。這些行動並不會是個別的、破碎的、不連貫的行動，而是指人物進行了一個完整的行動且在故事情節的前後具有邏輯一致性的因果關係，借此便能在進行動作的情節之中表達該人物的性格。亞里斯多德認為悲劇是對於動作與人生的模擬，並且人物的性格與思想會反映在行動當中，於是行動的重要性優先於性格，人物是透過行動的實踐，展示出自身的性格，他指出：

情節，是首要原則，就好像是一部悲劇的靈魂。性格則是居第二位。⁹⁴

更甚者，促使人物採取行動的根本原因，在於發生的事件與情節，因此情節的重要性又大於行動，顯然悲劇人物之所以會遭逢不幸，並非可直接歸咎於性格的缺陷，而是他在應對所處的情節時，採取了某些行動引發了悲慘的後果，例如《伊底帕斯》當中的主角伊底帕斯便是在毫不知情的情況下，做出了弑父娶母的可怕行為。

亞里斯多德認為一齣悲劇要能充分達到悲劇性的效果，就必須在情節下足工

⁹¹《希臘人》，頁 129。

⁹²《真理與方法》，頁 190。

⁹³亞里斯多德，《詩學》，劉效鵬譯(台北，五南圖書出版，2016)，頁 74。

⁹⁴同上，頁 76。

夫，情節如何組成應當受到優先重視，他於是將情節的構成分為三大部分，分別為逆轉、發現與苦難，首先是逆轉的定義：

情境的逆轉是隨著動作轉向其相反方向的一種改變，並且常按照我們所謂的概然或必然的規律進行。⁹⁵

悲劇人物的行動因為某項事件的突然來臨，導致其原本的行動落入截然不同的發展，事態至此全然改觀。在情節遭逢逆轉時，原有的期待和過程並未發生，反之，不應發生之事卻發生了，導致情節的走向完全變了調，甚至進入另一極端。事件的直轉而下進一步牽連到人物的行動，一系列的事發過程不僅要能夠表現出彼此的因果關係，也要能夠反應出人物採取的行動，使其行動符合與情節發展之間的一致性。逆轉表示事態變化的出乎預料，而它常常伴隨著某種發現，亞里斯多德對發現的定義如下：

發現，正如字面所示，是從無知到知的一種改變，隨著詩人安排的幸與不幸的命運，在人物之間產生了愛或者恨。最好的發現形式是與情境的逆轉同時發生，正如《伊底帕斯》劇中的情形。⁹⁶

發現是由無知到有知的過程，並且使其引發驚奇的效應，藉此帶來憐憫和恐懼的情緒。顯然，發現與逆轉結合將帶來最佳的悲劇性效果，其次者是有逆轉而無發現，情節經歷了迅速且明顯的轉變，但人物並無任何發現，又或者是有發現而無逆轉，人物知曉了某些事物，但對於情節的走向、人物的行動卻沒有引起重大變化。不論逆轉與發現是否一併出現，或是個別出現，在悲劇中它們多半會帶來苦難，亞里斯多德指出：

受苦的場景是一種破壞的痛苦的動作，諸如舞台上的死亡、身體之折磨、受傷和其他類似者。⁹⁷

這種遭受苦難的受難，是使得悲劇有別於喜劇的成分，在亞里斯多德的觀點中，喜劇縱使是荒謬、滑稽或醜陋也不會讓觀賞者感到痛苦或傷害；反之，藉由苦難造成的不幸，使得悲劇具有引起觀賞者產生憐憫和恐懼的情緒。

只要在悲劇的情節中妥當處理逆轉、發現、苦難三大部分，它們就能帶給觀眾驚奇，由此生出哀憫與畏懼之情，從中便能獲得亞里斯多德所認為的悲劇最重要的功能——淨化。關於淨化作用的理論，可以扼要的分成三大派別，其一是病

⁹⁵同上，頁 102。

⁹⁶同上，頁 102。

⁹⁷同上，頁 103。

理學的解釋，藉由悲劇的刺激，使觀眾身上累積的情緒能夠獲得暫時性的消解，是故淨化作用具備醫學方面的功能；其二是宗教學的解釋，將憐憫與恐懼的情緒加以發散，乃是將人們心中不潔的情緒進行洗滌、潔淨化。淨化作用正是將宗教涵義下的不潔清洗乾淨；其三是倫理學的解釋，此派觀點認為悲劇對於觀眾具有教育性作用，藉由情節中懲惡揚善的表現，使得基於倫理上的缺陷引發的情緒獲得淨化，並加以矯正。在這一派中依照亞里斯多德的觀點，錯誤的行動才是招惹不幸的關鍵，即便是不知情犯下的罪過都必須付出代價，例如伊底帕斯曾誓言揪出底比斯飽受災害之苦的原因，並要將元凶繩之以法，結果卻是因為他自己無意間犯下弑父娶母的惡行，了解真相後的伊底帕斯沒有濫用國王的權力替自己開脫，依然選擇遵守承諾懲罰自己。

若要回應胡伊青加認為遊戲、以至於戲劇和儀式孕育文化的主張，那麼關於淨化作用的倫理學解釋是最為符合者，基於這項觀點，悲劇表演在某種程度上確實服務於城邦政體的需求，在一年一度的酒神祭中觀賞悲劇比賽是重要的公民活動，而非單純的娛樂項目，城邦所追求的社會目的、秩序和理想，便透過悲劇的戲劇性張力散播開來。以雅典的酒神祭為例，將悲劇當作一種具有教育功能的手段，這種表現手法能夠在悲劇故事的背景中看出端倪，故事中的人物都是雅典以外的外邦人，事件所發生的時代、地點也一律遠離雅典，好比《伊底帕斯》的主要故事地點位於底比斯。結果而言，悲劇成了一面借鏡，雅典人可以看見外邦人是如何陰錯陽差的遭惹了悲慘下場，錯誤的行動如何引來恐怖的苦難，外邦人身上的悲劇正是血淋淋的告誡，它們引人深思，鼓勵雅典人做好自我控制且確實管束自己的行動原則，勸告人們遵守社會秩序的重要性，做個良好公民而不至於偏離城邦的價值觀，節慶儀式與悲劇也就成了城邦教育的一環。

從倫理學的解釋看待希臘悲劇的教育功能，也可以看見閉鎖社會如何運作，古希臘時期的城邦政體確實為一個又一個的閉鎖社會，每個城邦各有自己的歷史背景、宗教信仰、以及政治制度，即便是鄰近地區的城邦，彼此之間的文化也可能不甚相同，它們都是跟隨先人打下的基礎，日積月累形成一套屬於當地的價值觀體系。在城邦政體掌管的範圍內，它們賦予所屬的公民其人生意義的完整解說，公民只要遵循城邦的教誨，就能避免人生不確定性的侵擾所帶來的恐怖，得以在城邦的庇護之下生活，可以追求個人的成就，同時服務於城邦的群體利益。

然而，古希臘文化的酒神祭與悲劇明顯不止步於擔當城邦政體的教育工具，它們也提供公民增進自我理解的機會，悲劇所傳達的訊息可不是單純的道德勸說，還擁有更加豐富且繁雜的內容，比方說，許多的悲劇情節具有強烈的衝擊力，足以動搖城邦政體的基石，某些場景描繪了各方衝突、隨之而來的瘋狂、機靈且巧妙的辯駁，再再都挑戰了城邦的威信，以及公民遵奉的信念，閉鎖社會提供的人生解說，受到了明確甚至辛辣的質疑。

在酒神的神話中，戴奧尼索斯返回故鄉底比斯時曾發生一事，底比斯是典型的古希臘城邦，講求榮耀、紀律、公民的義務與群體的共同目標，相反的，戴奧尼索斯卻是慶典與美酒之神，代表著截然不同的價值觀，當他不被自己的故鄉接納、受盡迫害之時，戴奧尼索斯以自身的魅力讓底比斯的女性陷入瘋狂，她們拋下自己的責任與矜持、遠離城邦走入山林狂歡，戴奧尼索斯儀式能夠帶來解放、歡樂，放下自我執著與萬物合為一體的欣快感，戴奧尼索斯的魔力顯然震撼了城邦高層，他們視之為對權威與秩序的挑釁，法蘭西學院榮譽教授，古希臘文化研究權威的凡爾農(Jean-Pierre Vernant)指出：

彭修斯在某方面代表了當時希臘男人的典型，認為人必須要有高貴的風範氣質，能自我控制，並能理性思考，進而自我期許不做任何低賤的事情，控制自己不淪為激情與慾望的奴隸；但另一方面，這種態度多少也隱含了一種對女性的輕蔑，因為他們認為女人總是輕易放縱自己的情緒。⁹⁸

兩者的衝突高潮發生於彭修斯受到戴奧尼索斯的問答引發迷茫，決意潛入儀式一探究竟，結果遭到深陷發狂的母親親手殺死，而她居然還以為自己狩獵了一頭獅子，直到戴奧尼索斯出言提醒她瞧個明白，她才終於從狂亂中恢復神智，發現手中令人髮指的真相。到頭來，不願意改變，只知道遵守城邦規範的彭修斯，最終迎向了自己的悲慘結局，凡爾農對這則神話的告誡做了解說：

這個文明的、始終保持自我控制的希臘人，最後向迷惑人心的想像、向他以前所譴責的異端讓步。恐怖終於降臨在那些從來不懂接納他人的人身上。⁹⁹

戴奧尼索斯的神話可謂明目張膽的質疑城邦，與城邦所推崇的觀念針鋒相對，然而人們卻在酒神祭的慶典上欣賞此類悲劇的演出，勢必造成非比尋常的觀賞經驗，悲劇人物的受苦境遇不只是為了洗滌觀眾的情緒而已，還會觸發觀眾的好奇心，他們將深刻反思自己所擁有的一切，質疑或更甚者，超越閉鎖社會的束縛，踏入追尋對人性、世界更好的理解之途，也就是成就自我理解的道路。情況正如劍橋大學的希臘學教授賽門·古希爾(Simon Goldhill)所言：

悲劇的情感和思想力量來自角色的複雜性、固執和失落的雙重束縛。正是因為伊底帕斯其實和我們相差不多，而讓悲劇充滿感染力。悲劇藉由

⁹⁸凡爾農，《宇宙、諸神、人：為你說的希臘神話》，馬向民譯(台北，貓頭鷹出版，2008)，頁 193。

⁹⁹同上，頁 199。

展現他人的痛苦，引發觀眾的自我疑問。¹⁰⁰

如此觀之，悲劇人物不是全然的善惡分明，悲劇情節也不是單純的二元對立，依據情節的因果關係所產生的逆轉、發現與苦難之所以讓觀眾感到哀憫與恐懼，也不會是單純的懲惡揚善起了告誡作用。反而是因為這些悲劇人物的表現觸及了人性深處，悲劇人物並非採取了某種邪惡行為才導致不幸，而是由於他們在行動時犯下了某些錯誤所致。如此一來，悲劇人物確實與一般公民相去不遠，人總難免會有出錯的時候，因而喚起廣泛的共鳴。藉由展示出自身行為的得失，悲劇人物的存在足以成為公民的典範，也因為其代表性的地位，亞里斯多德認為應當凸顯出悲劇人物卓越的一面，常見的悲劇人物乃是卓越之士：

悲劇是對一個超出一般水平之上的人物的一種模擬，並以一個好的人像畫家做為追隨的榜樣。當他們再現其本人的特殊的形貌時，除了畫得逼真外還要更美些。故詩人也一樣，表現一個人是怠惰的或易怒的或其他性格的缺點時，應該在保留這個類型之外，還可以讓他更高貴些。¹⁰¹

即便是卓越之士，擁有高貴的性格、思想與氣質，採取行動時依舊可能和一般人一樣犯錯，而且在悲劇之中往往是無可挽回的大錯。這種安排對於追逐卓越的古希臘人而言，勢必將喚醒強烈的感同身受，情況已經如同上述，複雜的悲劇超越了道德勸說，恐怕也超越了醫學方面的功能，淨化作用不僅是用來洗滌觀眾的情緒，它們觸及了更深的層次。事實上，高達美便在於淨化理論的三大說法之外，給出了新的見解：

Eleos 就是由於面臨我們稱之為充滿悲傷的東西而使人感到的哀傷。¹⁰²

Phobos 不僅是一種情緒狀態，而且正如亞里斯多德所說的，也是這樣一種寒慄(Kalteschauer)，它使人血液凝住，使人突然感到一種戰慄。

¹⁰³

藉由將憐憫和恐懼重新解釋為「哀傷」和「戰慄」，高達美將淨化理論從傳統以情緒觀點著手的解釋中跨出一步，使其達到了存有論的層次。也是在存有論的層次中，高達美認為悲劇才表現了自身為何是齣悲劇的根本原因，悲劇性情節帶來的哀傷和戰慄不單是讓觀賞者產生某種情緒狀態，還讓觀賞者發現了存有者本身與世界之間的分裂。這種分裂會帶來痛苦：

¹⁰⁰ 古希爾，《愛、性與悲劇》，郭乃嘉譯(台北，麥田出版，2011)，頁 223。以下簡稱《愛、性與悲劇》。

¹⁰¹ 《詩學》，頁 131。

¹⁰² 《真理與方法》，頁 191。

¹⁰³ 同上，頁 192。

哀傷和戰慄的突然降臨表現了一種痛苦的分裂。在此分裂中存在的是一種與所發生事件的分離(Uneinigkeit)，也就是對抗可怕事件的拒絕接受。但是，悲劇性災禍的作用正在於，這種與存在事物的分裂得以消解。就此而言，悲劇性災禍起了一種全面解放狹隘心胸的作用。¹⁰⁴

淨化作用中所要消解的「非淨化物」，即是針對「與存在事物的分裂」引發的痛苦，它透過悲劇性情節帶來哀傷和戰慄的情緒，勾起的觀賞者自身之中的悲劇性的本質。這些痛苦來自拒絕接受悲劇性情節時，連宇宙秩序都加以拒絕了，這也是對自身之中的悲劇性的本質採取逃避，但一旦對無可更動的法則加以拒絕，只是不願意面對現實而受苦。觀賞悲劇性情節將有助於觀賞者產生「悲劇性的肯定」，正如基托所言的：

希臘悲劇的基礎是這樣一種信仰：主宰人事的是法則而不是機會。¹⁰⁵

高達美認為，悲劇使觀賞者從存有者與世界本身的分裂中恢復回來，觀賞者通過悲劇進一步認識了存在於悲劇性情節背後真正的秩序，使得觀賞者得以重新將自己置於存有者應遵從的秩序之下，不再受到分裂造成的痛苦。這個世界的秩序以希臘人的觀點而言，便是屬於宇宙的法則、萬物的秩序。在高達美的用語中則是一股形上學的秩序：

對悲劇性哀傷的贊同並不是對這種悲劇性過程或那種壓倒主人翁的命運公正性的認可，而是只有一種適用於一切的形而上學的存在秩序。¹⁰⁶

似乎高達美所謂悲劇性的肯定中有兩種層面，第一種是形而下的、即行動表現的層面，不論人物贊成或抗拒事件的走向，他都只能在屬於情境的層面上表現出贊同與否，觀賞者亦然。第二種層面是情節的發展使得觀賞者感到哀傷與戰慄的突然降臨，因此察覺自身生命中悲劇性的本質，進而認識到形而上的存在秩序，由此產生的悲劇性肯定才得以達成對痛苦的分裂的復合，而不是拒絕接受現實，不肯面對宇宙的法則。經由悲劇性肯定，人們對於宇宙法則有了更充分的認識，同時也是得到了更完善的自我理解。情況正如芬克所指出的：

我們如此瞭解自己，即是我們對我們在宇宙居留下註解。因此一切有關非人之事物基本範圍之解說，一直也屬於我們的自我瞭解。¹⁰⁷

¹⁰⁴同上，頁 193。

¹⁰⁵《希臘人》，頁 171。

¹⁰⁶《真理與方法》，頁 194。

¹⁰⁷《教育學與人生之道》，頁 46。

希臘悲劇喚來的驚奇，不停衝撞著身處於閉鎖社會的人們所擁有的一切，揭露城邦中隱藏的矛盾、對立與衝突，引導他們脫離城邦政體的管轄，進入更為廣闊未知的世界，在此追尋對宇宙法則的理解。這股追求最終由外向內，追求著對於自身的自我理解，試圖瞭解人類在宇宙中的定位，嘗試解開千古以來的終極問題，關於我是誰？我在哪裡？我又該何去何從？悲劇自此從擔負城邦生活的教育功能的手段，提升到了具有教化功能的高度，僅為了自身的內在目的而活動，悲劇就是為了揭露、回答那些關於人性本身的終極問題的戲劇性表現。欣賞悲劇的觀眾透過它獲得啟發，藉由親眼看見悲劇人物的境遇，觀眾轉而思考自己的存在的本質，身為崇尚榮耀的公民，自己汲汲營營謀取的卓越形象又有何意義，勢必將考驗觀眾的機敏，他們需要對自身所處的社會、歷史、文化、制度與風氣有敏銳的理解，以便在相應的場合中表現出合宜的應對，由此去除自身的偏執與頑劣之處，力求從自身的個別性提升至普遍性，也就是成就教化的過程與目的。

綜合上述所言，古希臘時期的悲劇活動有著十足豐富的層次變化，首先是悲劇人物展現的錯誤與過失，觸發了人們的哀憫與恐懼並洗滌他們的情緒，達成醫學方面的淨化功能；其次是道德勸說的層次，藉由悲劇中的外邦人所展示的悲慘遭遇，告誡城邦公民何謂符合社會價值觀的行為舉止，悲劇乃是教育的工具；緊接著是追尋自我理解的層次，複雜的悲劇人物揭露了人性的衝突與矛盾，使得觀眾脫離了城邦的權威指導，走入尋找個人自我理解的路途。悲劇在此經由哀傷與戰慄帶來了一種痛苦的分裂，其痛苦來自於與存在事物的分裂，悲劇的淨化作用就在於消解這種分裂，並給予觀眾一種悲劇性肯定，重新接受宇宙法則的運作，接納自身當中也懷著悲劇性的本質，從而消解了拒絕接受帶來的痛苦；最後，更為深入理解宇宙法則的努力，也會反饋於增進自我理解，尋覓人在宇宙萬物之中的定位，並重新思考自身的形象具備的意義，需要以機敏為引導，遂行教化的過程與目的，放下個人的狹隘，走入普遍性的境界。

第二節 羅馬競技場與角鬥士

酒神祭與悲劇所蘊含的深度和廣大影響力，足以證明它們如何撐起古希臘文化蓬勃發展，使得後人能由此窺見儀式與戲劇的教化功能，兩者互相扶持推動整個文化向上攀升，達到舉世罕見的高度。而藉由釐清儀式、戲劇與遊戲之間的緊密關係，便能揭曉遊戲因素如何孕育了人類的文化，通過參與無比傑出的表演，相信與扮演的魔力發揮了驚人的作用，喚醒眾人的情感，也牽動他們的思緒，持續琢磨著思考人性本身的終極問題，而人們對於這些難題的嘗試性解答，又將滋養自身所處的文化與社會，使其保持生機盎然，顯然遊戲因素對此功不可沒。

然而，如果視古希臘文化的成就為遊戲因素造成的顛峰之作，那麼接續在後

的古羅馬文化就開始顯露出明顯的頹廢與衰敗，羅馬帝國雖然幅員遼闊，廣泛的征戰使得他們接觸了無數的各地文化，其中包含了古希臘文化，自然也會見識到古希臘文化當中濃厚的競技、儀式與戲劇風俗的豐功偉業，亦即受到遊戲因素的大量薰陶。但是古羅馬時期所呈現的遊戲因素卻有著相當黑暗的一面，起因於遊戲精神的衰落，部分是由於羅馬文化和希臘文化的差異，比起自豪於思考終極問題的希臘人，羅馬人顯得更為務實且重視世俗事務，促使遊戲精神有所削減，另一部分乃是因為羅馬帝國對於遊戲因素的把握，竟將遊戲因素的陰影一覽無遺，最終導致羅馬帝國的命運成也遊戲，敗也遊戲。

最能夠代表羅馬帝國沉淪於遊戲因素的產物，莫過於在競技場上廝殺的角鬥士形象。一般而言，角鬥士是一群經過嚴酷戰鬥訓練的奴隸，亮相於生死相搏的表演場合。最初的角鬥士起源於喪禮，屬於喪葬儀式的一部分，古羅馬人以活人的鮮血獻祭給死者，他們認為如此一來死者的靈魂便能得到安息，角鬥士將接受專門的訓練，作為祭品而犧牲。角鬥士在喪禮上進行死亡格鬥逐漸成為一股風氣，盛行於貴族之間，由於所費不貲，演變為一種喪家展示身家的場合，能夠安排的格鬥比賽越具規模，越是證明自己身處達官顯貴之流。久而久之，動員的人數自然越來越可觀。喪禮的死亡格鬥原先的用意是願死者安息的撫慰，如今卻成了揮霍的誇富宴，其背後的動機乃是對卓越的追求，試圖以成果證明自身的優越，不論是社會地位或身家財富，一律免不了落入人們彼此較量的心態。正如胡伊青加所言：

我以為，蟄伏在與誇富宴有關的所有這類奇怪習俗下面的原則，乃是單純的競賽「本能」。這些習俗必須首先被視為人的爭鬥需要的粗糙表現。

108

於是乎，安排角鬥士於喪禮中彼此格鬥，不再單純是出於獻祭的理由，還參雜了各大豪族互別苗頭的意味，喪禮化為誇富比賽的較勁場合，這種展示權力的方法在競技場盛行之後更是變本加厲，古羅馬人很快地發現死亡格鬥具備極高的娛樂性質，他們一點也不排斥極端的暴力與血腥的獵奇畫面。重視卓越、榮耀和男子氣概的古羅馬人深受到角鬥士的吸引，角鬥士的存在本身就反映了古羅馬人的矛盾態度，這些角鬥士多半是奴隸、俘虜和罪犯出身，他們無法享有公民應得的權利，只能以自身性命為賭注供大眾娛樂之用，不僅每次出賽都得面臨嚴重傷害甚至死亡的威脅，也得忍受對於彼此暴力相向，平日則必須面對嚴苛的訓練，也有可能遭到主人的虐待，畢竟奴隸身分沒有人權可言。然而與此種嚴苛待遇正好相反，角鬥士同時是競技場上的焦點，具備運動明星或名人般的地位，他們展現的勇猛姿態和自我控制的能力，正是古羅馬人所推崇的英雄形象，即是表現卓越的典範。

¹⁰⁸ 《遊戲人》，頁 85。

角鬥士是時常與死亡為伍的職業，競技活動的組織方與舉辦方替其注入新血的主要方式也和羅馬帝國的興衰息息相關，能征善戰的古羅馬人逐漸開疆闢土，無數的戰俘與奴隸源源不絕地從各處領土送回帝國政治核心所在的義大利半島，以供應各種用途。此處同時也是競技場興盛之地，部分的奴隸將成為角鬥士，在專門的訓練學校展開艱苦的職業生涯，只有幸運活到合約期滿的角鬥士能夠成為自由人，他們可以選擇退休、成為教練或裁判，甚至繼續擔任角鬥士一職。不論是否順利退休，角鬥士還有與之相關眾多職業，例如訓練學校的校長、醫生、會計和警衛，全部都是羅馬帝國龐大娛樂產業的一份子，其肩負的使命就是滿足人民對娛樂的需求。這種安排乃是權貴們用以攏絡民心的手段，競技場是為了群眾而建造的，所試圖傳達的訊息是上層階級會照料下層階級，藉由提供基本的生活所需和基本的娛樂設施，避免因為戰火波及而流離失所的農民，或是窮困潦倒的無產階級心生不滿，醞釀出叛亂的意圖。角鬥士的死亡格鬥，就是要以激烈、暴力的方式去轉移民眾的注意力，從無比難受的現實困境，轉移到讓人興奮不已的競技之中，由此發洩積怨已久的情緒。換句話說，這是古羅馬人以競技活動的遊戲因素回應現實生活的難題的一套方法。胡伊青加對此明確指出：

羅馬帝國中的遊戲因素最明顯地體現在對麵包和遊戲的迫切需求中。現代人從此種需求中看到的，無非是受剝削的無產者對救濟與免費戲票的需求。¹⁰⁹

羅馬競技場是為了贏得民心所興建的，競技活動是為了安撫民眾的情緒所舉辦的，競技場本身從各個層面來看都是古羅馬社會的即時縮影，例如座位的區分便是依照觀眾的社會地位規劃而成。不同階層的觀眾，例如男人、女人、平民、士兵，高級官員和皇帝都享有各自專屬位置，可謂接受座位的劃分就象徵著接受帝國的統治，更是觀眾之間暗藏較勁的場合，在這一個空間裡，每一位觀眾都能清楚看見自己與他人的座位，社會地位的千差萬別在此高下立判。

鏖戰不休的角鬥士自然是競技場上的焦點人物，但大權在握的幕後黑手卻是菁英階層，一如喪禮上的死亡格鬥，達官顯要利用競技場展示自身握有的權力，競技場建造的無比雄偉，競技活動的鋪張浪費，力圖打造令人驚奇的壯觀場面，一切皆用以顯示權力的歸宿。羅馬帝國的政治家、軍事領袖，皇帝都爭相舉辦盛大的格鬥競技，做為個人宣傳或為了某種政治目的而服務，例如宣揚羅馬帝國的優越、光榮與偉大。最能夠表示皇帝的權威乃是至高無上的時刻，莫過於當角鬥士落敗之時，民眾會依據他的戰鬥表現，叫囂將其處決或請求存活，因此這個時刻同時也是民眾能夠替自己的想法集體發聲的特殊場合，民眾的意願與皇帝的決意互相角力，呈現了羅馬社會不同階級之間的緊張關係。但是到頭來，生殺大權

¹⁰⁹同上，頁 216。

仍然掌握於皇帝手中，皇帝通常會順從民意下達判決，不過當然總有例外，迫使全場眾人只能屏息以待。皇帝將以簡解有力的手勢做出指示，一則手勢就能定奪生死，皇帝舉世無匹的權力，就透過此高度戲劇性張力的時刻獲得大量注目，並深植於人民心中。

格鬥競技是精心設計的表演，也是十分管用的統治手段，羅馬帝國運用其魅力宣示自身的豐功偉業，並試圖激起舉國下上的臣民的愛國情操，試圖讓臣民對於帝國的存在產生強烈認同。彷彿競技活動的成功舉行，就代表著帝國無可媲美的強盛將持續至永遠，懷抱著如此信念，格鬥競技就如同古代社會中以各種競賽和儀式來慶祝節日有著相似的用意，成功舉辦的競技與儀式都代表著帝國的福祉受到確保，格鬥競技中贏得的勝利不僅證明了帝國的強大現狀，也賦予了帝國的將來某種保障。胡伊青加指出：

這些遊戲的基本功能不是要慶祝共同體已為自己贏得的繁榮，而是要強化共同體並用儀式確保未來的繁榮。¹¹⁰

為了擔保羅馬帝國的生生不息，也為了提供大眾娛樂和宣洩情緒的管道，古羅馬人更運用競技場重現知名的神話故事，或是歷史上的光榮戰役，不管是哪種演出都重視其戲劇性效果，只不過比起戲劇的假裝更為極端。古羅馬人運用罪犯上演殘酷的死亡情節，表演本身就是一種執行死刑的方式，貨真價實的死亡場面明顯超過了扮演的範疇，所帶來的悲劇性肯定在衝擊性方面而言恐怕更勝於希臘悲劇，觀眾將感受到哀憫與恐懼，並洗滌這些情緒。就像古希爾所指出的：

我們也可從心理層面來看競技場，將其視為一種驅邪法，撫慰工業革命前社會的人民壽命短暫，也慰藉公民楚瑜廣大險惡世界中的無力感。起碼在競技賽中，觀眾總是存活下來。¹¹¹

可以推測，羅馬帝國擅長使用遊戲因素面對現實難題，只不過其應對方式絕非全然的積極處理，消極的逃避問題也是十分常見的情況。古羅馬人對於遊戲的需求除了是娛樂的需求之外，就是為了安撫自身不安的心靈，帝國的政策顯得好大喜功、缺乏妥善的規劃，貪汙腐敗層出不窮，來自於上層權貴對下層無產階級的剝削始終不曾消退，社會與經濟制度更是不存在良好的遠見，羅馬帝國因應此般困境的方式卻是浮誇且流於表面的。藉由各種誇富的行為展示優越，例如興建更多的競技場和舉辦耗費鉅資的競技活動，舉辦者試圖以此說服眾人，帝國的榮耀不會遠去。胡伊青加對此的見解非常精闢：

¹¹⁰同上，頁 216。

¹¹¹《愛、性與悲劇》，頁 238。

此種文明整體都染有一種浮華的色彩。宗教、藝術和文學似乎總是在用可疑的強調的斷言：羅馬及其後代一切都好，富裕是有保證的，勝利是安全可靠、毫無疑問的。¹¹²

這種運用各種手段強調對於安全與富饒的保障，似乎不止步於安撫下層階級而已，由於帝國本身經常處於內憂外患環伺的狀態，即使是上層階級或多或少也得面臨生死存亡的威脅，他們的生活與享樂其實建立在脆弱的根基之上，所形成的擔憂、焦慮時不時騷擾心靈的寧靜。這些不安迫使上層階級採取行動，其中格鬥競技堪稱轉移注意力的高超手筆，令人熱血沸騰的賽事足以振奮精神、暫且驅散陰霾與憂鬱，提供了一個讓人放鬆與分心的去處，人們可以全神貫注沉浸於競技活動的活力之中，感受場面的浩大與群眾的熱情喧囂，進而將現實的總總不順遂與燙手山芋拋諸腦後。

不分階級，古羅馬人都受惠於格鬥競技帶來的分神妙用，也難怪羅馬帝國對於興建競技場總是樂此不疲，而競技活動的舉行更是經過精心安排與嚴格的執行，皇帝對於表演的完美程度要求的一絲不苟，競技活動的成敗代表著帝國的門面和皇帝的顏面，不容發生任何損及權威的情況。競技場將各個社會階層緊密交織，由上而下牽動無數人的命運，正是因為競技活動受到如此嚴肅的待遇，更加彰顯出視它具備的分神功能，當事人越是相信自己所做之事十分重要、必須認真以對甚至全力以赴，該事項越是能令人分神，進而製造出一個供人逃避與喘息的空間，暫且忘卻其餘的煩惱。相反的，刻意為了分神而做用以分神的事情，是難以驅散盤繞在心頭的煩憂。

古羅馬人的矛盾在於他們過度仰賴競技場帶來的種種好處，可是一旦競技活動結束，退回現實生活的古羅馬人並沒有嘗試解決他們面對的諸多困難，沒有相應的配套措施或改良方案獲得執行，古羅馬人所選擇的只有將競技活動不斷的舉辦下去，這項廣受歡迎的活動延續了數百年之久。本來，競技活動中含有的遊戲因素具備正面的影響力，例如點燃眾人的熱情，洗滌他們的負面情緒並且維持團結一致的向心力，競技場是放鬆和分神的逃避空間，人們在此暫且卸下生活的重擔得以喘息片刻。競技場所在的遊戲空間暫時性的隔開了現實的威脅，在競技場上不分內外，幾乎一切事項都在組織方與舉辦方的掌握之中。換句話說，競技活動是古羅馬人將現實的問題加以遊戲化，試圖改以遊戲的方式應對無所適從的世界，增進對事物的把握感。

在所有的競技活動中，重現歷史戰役中的勝利情境將這種試圖驅散恐懼，獲得掌握感的努力表現的最為明顯，彷彿在競技場上順利重現了帝國的光榮，就能確保帝國在世界上依舊高人一等。關鍵的問題在於，已經寫定勝負劇本的競技，

¹¹² 《遊戲人》，頁 215。

根本稱不上競技，它也就不能繼續提供創造力、想像力和真正腳踏實地追逐卓越的渴望，然而這些特徵卻是帝國急需的解藥。競技的過程沒有得到足夠的重視，而結果又受到了扭曲，所呈現只是一片欣欣向榮的虛假幻象，並且蔓延到帝國各處，不論哪個領域都受到了影響，整個文明的情況如同胡伊青加所點明的：

遊戲因素在此非常明顯，但與社會結構卻並無有機的聯繫，而且不再能產生真正的文化。只有處於衰敗中的文明才會產生這樣的藝術。¹¹³

對於卓越的渴望和安全保障的尋求，結果導致了古羅馬人製造了迷惑自己的幻象，這種強烈的幻象最具代表性的場合依然是競技場，在場上一切複雜的、嚴肅的現實難題都成了娛樂化的題材，好比上述重現光榮勝利的戰役表演，便是將殘酷的戰爭情境變為一道娛樂佳餚，並且由於再現勝利結果的要求，這些表演本身已然失去了警惕眾人、供人省思自身處境的功能，它所催生的優越感是虛假的，早就去除了究竟鹿死誰手的結局未卜，導致產生卓越的過程與結果之間沒有直接的因果關係。一場早就安排了結果，毫無艱難挑戰可言的競技能否證明卓越未免啟人疑竇，古羅馬人在此過於注重以輸贏的結果論定是否卓越，顯然有過於武斷之嫌，因而競技場上重現的內容忽略了克服難題的過程對於取得卓越的重要性，此部分喚出的卓越形象並不是真材實料，也從而喪失了教化功能，過程與結果之間的失聯，就等於是已獲得的卓越形象與取得、保持卓越形象的奮鬥不懈之間的循環被中斷了。只問結果，不問過程，這種過分尋求卓越的渴望導致的扭曲現象，曾經發生於皇帝康茂德身上。古希爾對此寫道：

康茂德在家練習格鬥技巧，切砍奴隸的耳朵和肢體，並殺死或弄殘抱怨的奴隸。他甚至參與競技場上的預賽，但參賽者使用的是鈍劍。由於他貴為皇帝，所以總是得勝。¹¹⁴

一名希望成為角鬥士的皇帝，康茂德的荒唐行徑即使以古羅馬人的標準來看都驚世駭俗，康茂德所宣稱的勝利與卓越形象恐怕不會是無庸置疑的，反而是尊貴的身分讓對手得處處讓著他，只是供他滿足對於擁有卓越形象的幻想。當競技活動的卓越來源令人詬病，剩下的就只有以暴力衝突餵養的感官刺激，導致更容易忽略實際該面對的處境。只不過，供應殘酷娛樂的競技場產業或許實在太過令人沉迷，羅馬帝國始終沒有徹底擺脫，競技場的衰落關鍵不在於缺乏熱情，而是資源消耗殆盡，帝國末期飢荒、瘟疫、戰火綿延，競技場的經營早已無以為繼。

結果而言，古羅馬人將遊戲世界的幻覺發揮到淋漓盡致，競技場的成功，協助了羅馬帝國前後延續了數百年的歲月，競技活動將現實難題加以遊戲化，試圖

¹¹³ 同上，頁 215。

¹¹⁴ 《愛、性與悲劇》，頁 233。

將現實難題重新置於古羅馬人的掌握之下，或者說讓人重新感受到對於這些棘手事物尚有掌控權可言。同時更將現實難題娛樂化，任何嚴酷或恐怖的事物也一併成為了娛樂產業的取材對象，而有了粉飾太平的味道，不斷重現的光榮保障了帝國各處一切皆好，形成了對卓越觀念的扭曲，以及慣於逃避現實的陋習，最終古羅馬人沉淪於遊戲因素的魅力，忽略了現實層面排山倒海而來的艱鉅挑戰，日積月累之下導致了羅馬帝國覆亡。

第三節 從遊戲到戰爭

胡伊青加認為人類的文化是從遊戲中誕生的，不論是競賽、儀式、神話、甚至法律和哲學，多少依賴了遊戲的教化功能進而高度發達化，隨著這些領域的發展日漸完善，原先充斥其中的遊戲成分大多不是隱居幕後，便是僅僅殘留些許形式的痕跡，依稀可見與昔日遊戲的連結。

可以說，遊戲是文化之母，人類文化的成就脫離不了遊戲的滋養，其中相當特別的一點乃是遊戲與戰爭的關係，乍看之下遊戲與戰爭是兩相衝突的矛盾概念，但是胡伊青加卻發現古代的戰爭概念很大一部分是出於遊戲概念的薰陶，使得許多戰爭的執行方式處處有著遊戲色彩，因而或多或少也夾著了遊戲的教化功能於其中發揮作用，導致此種戰爭便還保有一定的文化功能。

戰爭與遊戲的關係之根源需要追溯到行使該行動的動機，在古代社會中，不論是戰爭或遊戲常常是為了解決兩方爭端的手段，也就是裁決的方法。遊戲當中的各種變數，特別是機運被視為與神聖的事物有關，凡是涉及機率、變化和命運之物，就代表著神靈的旨意透過該遊戲活動具體的呈現出來，經由神靈所裁定的結果是神聖不可侵犯的，由此解決雙方的衝突。這種裁決方式與現代的司法觀念大相逕庭，它並不優先注重伸張道德和正義，反而跟卓越概念緊密相連。一如胡伊青加所言：

凡我們稱為「正當」的，在古代同樣可以叫做「力量」，意思是「神的意志」或「明顯的優越性」。¹¹⁵

因此能夠展示力量解決紛爭的活動，自然而然的成為裁決的方式，行使武力從一開始就並未排除在選項之外，肢體衝突同樣可以表示神靈的決議，於是從遊戲概念中出現了競賽和決鬥，以勝負決定何者具有正當性，才有幸受到神靈的青睞與庇護。同時，既然決鬥當中存在著競爭卓越表現的因素，為了讓結果得到眾人的承認，決鬥也需要制定一套相應規則，以此確保決鬥過程的公正與平等，

¹¹⁵ 《遊戲人》，頁 118。

否則容易孳生新一波的爭議，無從解決爭端，要求遵守規則的措施促使決鬥的正當性受到一定程度的保障。

古時的許多戰爭如同決鬥，是用以裁決雙方的糾紛，或者是展示榮譽的一種手段，在此意義之下的戰爭便是決鬥的大規模版本，自然而然也就同樣繼承了來自遊戲的影響。因而使得此時的戰爭概念中出現了諸多規則，例如交戰雙方必須禮尚往來、事先劃定戰場與確認開戰日期、交戰對手的權利乃是與自身平等，就如同遊戲要求畫出遊戲場域、制定相關規則、遊戲者雙方權利平等、且自願參與其中。凡是繼承了遊戲因素的戰爭形式，也就順道繼承了遊戲的功能。一如胡伊青加所言：

戰爭作為一種文化功能，總是預設了約束性的規則，而且，在某種程度上，它還要求對其遊戲性質的承認。只有當戰爭的參與者彼此承認為具有同等權利的對手時，我們才能說戰爭是一種文化功能；換言之，戰爭的文化功能有賴於它的遊戲性質。¹¹⁶

然而，這些措施並不是為了減輕戰爭帶來的禍害所設置的，而是為了滿足古人對於榮譽的渴望，凡是違反榮譽概念的交戰方式便為人所不齒，採用奇襲、暗殺和出爾反爾的策略受人厭惡，因為他們無法使人證明自身的榮譽，一如作弊者破壞了遊戲規則遭其他玩家唾棄，戰爭中求來的榮譽需要正當性的支持，遵守交戰制度的行動才能獲得承認。至於戰時的燒殺擄掠則明顯被視為野蠻的作為，此類殘酷的、毫無節制的暴力行為並不被視為正當，它們沒有辦法體現出榮譽，已經失去了將對手平等看待的態度，也將大量非自願參與的人民捲入其中，明顯違背了戰爭中原先藏有的遊戲性質，此般戰爭的進行方式脫離了遊戲的功能，自然也難以發揮出文化功能。

一如競賽的發展，戰爭時重視展示榮譽的觀念孕育了中世紀的騎士精神，以及世界各地的類似概念，例如日本的武士道和中國的君子風範。通過此類對榮譽的崇尚以及實踐，戰爭行為也具備了一定程度的教化功能，戰士需要學習並服從相應的戰爭規則，否則榮譽便與自身無緣，違背規則的作法不會受到社會的承認。於是戰爭的過程反而從頭至尾就像是一局遊戲、競賽，也具有儀式的性質，是一場用以解決雙方糾紛的訴訟儀式。對於榮譽的要求所誕生的騎士精神具有崇高的理想，當人們尚處在追求此一理想之時，戰爭便不至於全然失去遊戲的性質，也就還有著遊戲的形式特徵與功能特徵，無形中形塑了文化的發展。即便歷史上的諸多殘酷戰役證明人們不一定會時時刻刻遵守該理想，但騎士精神始終存在，依舊薰陶了一代代的戰士，更逐步提升至美德的層面。

¹¹⁶同上，頁 116。

(一) 戰爭的文化功能衰落——決鬥的荒謬

戰爭從遊戲所生，更繼承了遊戲形式與功能，仰賴對榮譽的追求形塑自身的規則，並以此理想培養了騎士精神、建立起武士階級與貴族文化，榮譽對於保留遊戲性質的戰爭而言是根本的支柱，失去榮譽既表示面臨失去所有規則的危險，戰爭容易將變為野蠻、恐怖、屢屢做出不把對手當成人看的殘暴行為。戰爭終究與遊戲有不同之處，為了領土、資源或權力進行的戰爭顯然不具有遊戲無功利性的性質，加上戰爭帶來的傷亡往往攸關生死，其背負的龐大重擔也異於遊戲的放鬆與分神作用，同時被捲入戰事的受難群眾更不是如同遊戲者一般的自願參與，戰爭行為在很大一部份上終究是有關於政治、經濟等活動的延伸，而不全然受制於遊戲觀念。即便是為了榮譽本身而戰、具有充分遊戲性質的戰爭，在人類漫長的戰爭史中，榮譽制度本身也隨著戰爭的演變歷經興衰。

一如人類所有的制度所面臨的窘境，榮譽制度並非十全十美，它雖然對於戰爭的文化功能貢獻良多，相反的帶來了難以計數的缺陷，使得一場講求公正平等的戰爭變為荒腔走板也大有可能。首先，追逐榮譽的概念打從一開始就未曾排斥暴力，雖然規則多少對暴力有所管束，可從未徹底泯除暴力的作用，因而在衝突中流血不斷、甚至演變為死鬥都屢見不鮮，這是因為榮譽概念在尚未提升至道德倫理的層面之前，乃是以展示德性的卓越為主要目標，而使用武力的德性自然而然包覆其中，道德的訴求僅是其次，證明自己在某個方面最有能耐才是首要之務。正如胡伊青加所說：

報仇雪恥是對榮譽感的滿足，無論此種榮譽多麼不正當，多麼罪惡，多麼不健康，也要得到滿足。¹¹⁷

如此一來，講求平等、正當的交戰規則將一直受到挑戰，甚至踰越，加上暴力的滋長，兩軍衝突可能越演越烈，進而一發不可收拾。當交戰規則無法繼續約束雙方的暴行，也無助於判斷勝負之時，戰爭無法維持其文化功能，於是更為激烈的手段將一一出爐，直到慘痛的毀滅行為發生。

另一方面，榮譽會受到損害，並需要以行動討回的觀念也可能產生更多不必要的衝突，畢竟榮譽的來源是個人的卓越表現受到他人的承認，因此凡是在承認上遇到中傷、侮辱和質疑，都必須以相應的舉止替自己討回顏面，好比一場決鬥，藉以駁斥任何有損自身榮譽的威脅。仰賴榮譽心培養起來的騎士精神與武士道之流一旦走火入魔，就會形成「榮譽至上原則」，將榮譽視為最重要之物，他人一點輕微的冒犯、挑撥都會被視為重大罪過，引爆生死決鬥，造成無謂的傷亡。者

¹¹⁷同上，頁 121。

者，長遠觀之，由於解決榮譽受損的方式仰賴武力決鬥，是以武力的強弱處理爭端，對於正義和理性的培養缺乏正向的幫助，反而使得暴力揮之不去，成了一齣荒唐滑稽的鬧劇，是一本假正經的恢復名譽儀式。情況像是叔本華所表達的：

名譽原則要求他表現出他並不具備的敏感，要求他血腥報復不令他受傷的誣讟。¹¹⁸

以決鬥作為恢復榮譽的手段，等於是承認了以暴力制度統治社會，原本在遠古時代的採集、狩獵文化中，由於仰仗肉體力量維繫生存，因此身強體健、驍勇善戰的獵人、戰士形成了社會的中流砥柱與領導階級，也成了領導權取決肉體力量程度的古老根源，彼時神話、史詩歌頌的英雄、卓越之人多為戰士便是如此。隨著時代演變，人類組成的群體也愈來愈龐大，人口數從小型部落發展至大型城市，隨之而來的更為錯綜複雜的人際關係，以及纏繞在人際關係上頭的社會結構。為了因應此種變化，單純依賴匹夫蠻力是沒有用的，促使偉大的有識之士興起，並豎立更為進步的法律、政治、經濟制度，建立起學識殿堂，用以在各個方面維繫社會的運作。由此觀察社會的演進方向，大抵而言，人們對於暴力的依賴應是逐漸遞減，取而代之是逐步完善化的典章制度，用以指引、維護人們的生活。然而，決鬥卻依然保持使用暴力解決衝突的古老形式，反而像是開倒車般回到了原始的弱肉強食。叔本華對因決鬥產生的荒謬，其見解乃是一針見血：

受到侮辱，就有正當理由在持相同武器的公開決鬥中殺死毀謗者。這種觀點是一種偏見，其前提是拳頭正義是真實的正義，決鬥是上帝的裁決。¹¹⁹

濫用此種決鬥的後果，便是對於案情的認識恐怕始終陷於迷霧之中，因為決鬥並不鼓勵當事人以客觀公正的方式解案，他們不會蒐集各種證據、裁判也不會審視雙方的說詞是否有古怪之處，僅僅以其中一方的死亡宣告結案，根本無助於真相大白於天下，決鬥的結果能否視之為公正的裁決、能否視之為正義已得到伸張？都將是十分可疑的。習於以決鬥解決糾紛的人們將欠缺思考、分析案情細節，嘗試拼湊出真相的能力，人們在意的是如何使自己於決鬥中倖存，因而注重的是戰鬥的技巧，這一點和他們本來渴望獲得的伸張正義可是大相逕庭之舉。

(二) 軍事改革與戴奧尼索斯式慶典的沒落

由於古時崇尚武力，榮譽的根源時常取決於個人作戰時的英勇程度，勇猛果

¹¹⁸叔本華，《人生智慧箴言》，李連江譯，(新北市，新雨出版，2018)，頁 112。

¹¹⁹同上，頁 120。

敢是受人崇敬的特質，勇於在前線與敵人廝殺的戰士可以建立自己的聲望，即便為此奉獻性命也將受到後人的景仰，率軍的將領多以提供功勳、俸祿鼓舞兵士追求卓越的表現。榮譽制度在此時運作得宜，騎士、武士，戰士階級是專門的戰鬥人員，需要特別的培訓，以確保武力的強度始終保有一定的水準，個人性格的勇敢、率軍的手腕，以及使用武器的資質將在很大的程度決定獲得榮譽的能耐。

戰爭的勝敗仰賴於自軍所擁有的武力能否貫徹自身的意圖，隨著科技的進步，新的發明影響了戰爭的模式，其中以熱兵器問世的衝擊尤為明顯。槍炮的火力很快便勝過了騎士的鎧甲，而且槍炮的使用方式容易上手，訓練快速的特性也遠遠優於培養一名劍術高超的騎士，使得軍隊的組織結構面臨劇烈改變，騎士階級因不再需要而沒落，追逐個人卓越表現的榮譽原則，如今因為槍砲採用群體協同作戰的方式而失去了存在的基礎。戰爭原有的文化功能也逐步消失，取而代之的是總體戰、殲滅戰等新形式的戰爭，所遵循的概念幾乎排除了戰爭中所有的遊戲性質。情況一如芭芭拉·艾倫瑞克(Barbara Ehrenreich)在其著作《嘉年華的誕生》(*Dancing in the streets: a history of collective joy*)的描述：

以槍砲為基礎的戰爭和工業革命一樣，兩者需要前所未有的社會紀律——數量龐大的男人(在我們這個時代也包括女人)，被訓練成服從、無自我的人，而新一波的新教改革便是推手。¹²⁰

誠如上述引文所述，在中世紀後期過渡到近代時期的階段，人類的社會結構興起了數場巨大的變革，並且這股變革的風氣很快便席捲了全世界，伴隨著軍事與工業革命而來的新教改革對於古老的戴奧尼索斯式慶典發動新一波的抗爭。

戴奧尼索斯是縱酒狂歡之神，人們在獻給祂的祭祀上盛裝出席，脫離平日所處的嚴肅狀態，集體歡唱、舞蹈和大肆慶祝，相信與假裝的界線在此消退，狂喜的、瘋癲的、彷彿擁有衝破一切藩籬之力。戴奧尼索斯式儀式自古以來便在參與者之間帶來解放、歡樂、生命力以及與萬物融合為一的欣慰感。

然而，表現離經叛道的戴奧尼索斯自然樹敵眾多，權貴與保守份子認為戴奧尼索斯的狂歡儀式衝擊社會秩序，並對於人們的心智產生不良影響，不利於統治者所崇尚的井然有序，儀式的放浪形骸使人既畏懼又惱怒，導致在各個時代都引來譴責與打壓，但始終無法完全撲滅戴奧尼索斯式的狂歡。崇尚儉樸、刻苦、勤勞與自制的新教觀念與狂歡派對顯得水火不容，他們大聲疾呼紀律、嚴肅與鍛鍊的重要性，凡是屬於嬉鬧、玩耍的領域，一律遭到排斥，視為不入流的產物。到了啟蒙時代，戴奧尼索斯式的慶典更是被視為野蠻、粗鄙、恐怖的與迷信的，時常受到掌權者的鎮壓、查禁與管制。

¹²⁰ 艾倫瑞克，《嘉年華的誕生》胡訢諄譯，(新北市，左岸文化，2015)，頁 155。

戴奧尼索斯式的儀式飽受打壓的同時，槍砲的發明帶來嶄新的操練方法，軍隊不再鼓勵士兵追求個人的榮耀，而是要求他們反覆練習如何開槍、上膛、行軍，確保每一位士兵都能無比熟捻所需具備的一切技能，以利於配合部隊的目的進行團體行動，這些嚴厲的操課所孕育的副產品之一，便是後世常見的軍隊遊行，腳踏整齊劃一的步伐、身穿光鮮亮麗的制服顯然具有一定的觀賞性，閱軍典禮的風氣迅速的盛行開來，艾倫瑞克便寫道：

十九世紀制服上擦得閃閃發亮的銅釦，容易成為敵人瞄準的目標，但這個缺點不礙事，表演的效果比較重要，畢竟軍人在職場上的時間不多，大多都在遊行讓人觀賞。¹²¹

掌權者不僅利用閱軍典禮展示軍力規模，也用於凝聚民眾的愛國情操，軍隊遊行被刻意塑造的非常近似於慶典的氛圍，帶給人們刺激、熱情和想像，試圖喚醒人們奉獻於共同目標的團結感。掌權者希望以軍隊遊行的莊嚴盛大取代戴奧尼索斯式的狂歡，但顯然不同的是軍隊遊行並不會用於挑戰社會規範，反而是要確保每個人都各司其職，軍隊遊行成為了一種統治手段，它是以「遊戲化」概念的方式所形成的，它將某種遊戲般的外皮套在本該嚴肅以待的現實事物之上。

第四節 質疑遊戲化概念

現今有一類書籍正在逐年增加，那便是介紹「遊戲化」概念的書籍，所謂的遊戲化，簡而言之，是以將遊戲活動的諸多特性引入現實生活，藉由遊戲之助改善現實的窘境，將現實中的若干危機、難題和障礙添上如遊戲般的規則、並賦予獎勵和目標，企圖鼓舞人們迎接艱難的挑戰，並達成原先難以想像的成果。

簡·麥戈尼格爾(Jane McGonigal)的著作《遊戲改變世界，讓現實更美好！》(*Reality is Broken*)便大肆鼓吹遊戲化概念，簡認為如今的現實世界令人感到失望，無法滿足人們的渴望與需求，因此越來越多的人選擇出走，他們大舉離開現實世界，轉而進入到遊戲世界，在虛擬的遊戲世界中找到所追求的一切。遊戲者可以在遊戲內品味成功、榮譽、刺激的冒險、友情的互相扶持，還有犧牲奉獻的精神，他們可以獲得如此可觀的獎勵，即便挑戰失敗也常常是愉快且可接受的，因為多數遊戲的設置會淡化失敗的挫折，將其表現的絢麗無比或引人發笑的滑稽，而不是難以忍受的屈辱和折磨。

在麥戈尼格爾提倡的觀點中，遊戲這些美妙的特性若能充分發揮，便能回過

¹²¹同上，頁 239。

頭來改善早已破碎的現實，確切的執行方法便是將遊戲化概念傳播給世人知曉。顯然，在此之前有必要明確指出究竟何謂遊戲？否則遊戲化一詞無從談起，於是麥戈尼格爾對於自身認為的遊戲定義提出了簡潔的說明，她指出遊戲都有四個關鍵性特徵，分別是目標、規則、回饋系統與自願參與。目標帶來進行方向、規則帶來手段限制、回饋系統提供獎勵和承諾、自願參與在於遊戲者都願意接受規則的管束、明瞭目標為何，並因此能將挑戰高難度的關卡視為一種引人入勝的設計。整體而言，麥戈尼格爾對於遊戲定義的解釋，非常接近於舒茲的觀點，遊戲是自願克服艱難的活動¹²²。

依照麥戈尼格爾的認知，遊戲的特性非常適合用於改造現實，例如鼓勵人們挑戰高風險的工作，或者是需要探索和創意的工作，甚至是重複性高的單調工作，更甬提學習團隊合作，與他人分享成功的喜悅，好處之多族繁不備詳載。這一切追根究底都仰賴遊戲四大特徵，擁有確切的目標和可靠的規則，就能喚起充足的生產力，不僅使人明確知道工作任務的流程，還有機會擁有發揮創意的自由，可以選用自己偏好的手段達成目的，即便手段受限，也會因為遊戲的回饋系統賦予了通往目標的保證，使得人們可以甘願從事單調的工作內容，尋求完成後的滿足感，還有事先承諾過的具體的收穫，顯示擁有征服枯燥乏味的日常之潛力，可謂是遊戲化最大的優點。

遊戲化似乎無往不利，起碼在麥戈尼格爾的筆下看來如此，她甚至用遊戲化的方式治療自己在腦震盪康復期間遇到的煎熬，簡對此詳定了一套任務清單與遊戲規則，持之以恆了一段時日，最終成果斐然，她的確漸漸好轉，直至復原。¹²³然而，若深入遊戲化的概念加以觀察，便不難發現惹人疑竇之處。首先，純粹的遊戲是與現實分隔之物，遊戲的規則形成一道封閉時空，在此之內發生的一切與現實世界並不相干，也才能發揮遊戲的無功利性、不需要背負日常生活中的重擔等重要特性，遊戲者仰賴這道區分兩界的保護機制在遊戲世界中取得放鬆、分神和任意挑戰艱難任務的樂趣，而沒有後顧之憂。

另一方面，遊戲化卻反其道而行，重新將遊戲世界與現實世界綁在一起，它不再是遊戲單純地向現實租借場地而已，遊戲和現實變得密不可分，遊戲化活動中的一舉一動都免不了對現實產生實質性的影響，遊戲化活動的成敗直接干涉到現實中需要付出何種代價。於是乎，遊戲化活動乃是無處可逃的。從事遊戲化活動的人沒有辦法即時中止、脫離該活動，沒有辦法輕易放下遊戲的幻覺而不需要負擔任何後果，因為一切已然不是幻覺，它並沒有一個清醒時分，爾後恢復到現實世界中的機制。

¹²²關於定義的詳細內容，請參閱該書第一部第一章。麥戈尼格爾，《遊戲改變世界，讓現實更美好！》，閻佳譯(台北，橡實文化，2016)，頁 28-29。

¹²³關於麥戈尼格爾治療病情的詳細經過，請參閱同上，第二部第七章，頁 154-165。

如果建立在遊戲特性之上的保護機制發展過頭，很可能讓遊戲者無憂無慮享樂其中，甚而樂不思蜀，所形成的情況正是遊戲的娛樂化，那麼遊戲化活動恰巧是相反的發展，因為保護機制的欠缺導致遊戲與現實無從區分，發生在遊戲化活動中的任何成敗，都會如實的回饋到現實世界的層面，這不免使得遊戲化活動添上了各式各樣的負擔，而其中有些情況的沉重程度值得遊戲者進入活動之前再三深思，例如牽涉重大傷亡、或者是慘痛的經濟損失，還有對社會結構造成的劇烈衝擊。遊戲化活動的當事人面臨失敗時已經沒有全身而退的選項，想要毫髮無傷的通過內容艱難的遊戲化活動，勢必得戰戰兢兢、時時刻刻小心提防，發展出可靠的執行步驟處理任務目標，但如此一來，又多少喪失了遊戲鼓勵人們自由發揮創意與想像力的本質，它們需要保護機制的協助才方便大展身手。

在胡伊青加的時代裡，他也批評了將遊戲與現實混淆所造成的後果，¹²⁴雖然他並未直接使用遊戲化一詞，然而根據胡伊青加的描述，他所指責的現象確實帶有遊戲化的色彩，胡伊青加認為將嚴肅的政治、現實層面的難題與遊戲因素結合是一場不折不扣的災難，在吵鬧的掃街遊行、造勢活動和激烈辯論之中展現的是古老的遊戲形式，以及四處叢生的幼稚行為。人們進行著稚氣未脫的遊戲化行為，而沒有意識到自身的不成熟，更甚者，乃是表現出貌似成熟的不成熟。乍看之下是為了嚴肅、重大的議題做出努力，實際上的作為卻只是叫囂胡鬧、或是無從探索事實真相，只在乎輸贏勝負的爭執，徒然淪落為一場滑稽的鬧劇。

胡伊青加指稱的災難可謂是遊戲的娛樂化，以及遊戲化活動兩者結合成最糟糕的情況，遊戲的保護機制在遊戲化後失去了作用，但因為仍然採用遊戲的形式進行，它似乎始終是安全無虞、光鮮亮麗且百般美好的，使得活動的趨勢包覆在娛樂化的糖衣裡頭，使人難以正確判斷自身的所作所為對於現實產生的影響。它仍多少帶有遊戲的放鬆與逃避之效，反而使人看不清真正必須面對的現實難題，將其束之高閣、避而不談，或打壓為敏感議題，一味傾向於以遊戲的方式加以解決，即便根本於事無補。此種因為遊戲化遮蔽了現實問題的現象在胡伊青加所處的時代，便以納粹和法西斯的集會為代表：

大型集會的功能：創造一種參與的假相。閱兵可以展現國家的實力；獨裁者發表演說，藉此宣布新的政策，現場人民則歡呼表示支持。誰想要民主投票？過程繁複又會引起分裂。¹²⁵

獨裁者藉由舉辦大型集會達成控制人民的目的，他們設立的集會是其統治手法的一環，不僅用於塑造民眾參與了政治決策的假象，也用於打壓、阻撓其他傳

¹²⁴關於胡伊青加對此現象的批評細節，請參閱《遊戲人》第十二章。《遊戲人》頁 245-248。

¹²⁵《嘉年華的誕生》頁 242。

統節日和慶典活動，用以預防藉由慶典暗度陳倉的謀反行為。獨裁者力圖以自身的集會掌握群眾的結果，是讓集會過程參雜了許多的不情願，民眾時常是受到強迫，而非自願參與，並由於集會內容的千篇一律，使得民眾最終深感厭煩。

然而，在極權政體的掌控之外，遊戲化的集會方式依然存活了下來，並且基於自願參與之故，民眾搖身一變，由原先被迫的、被動的當個觀眾，成了積極主動的表演者，他們投入大量激情和熱誠，用以表現自己的主張。但情況一如上述，情勢很有可能發展為一場又一場的胡鬧喧囂，人們面對茲事體大的事態，卻無法做出關鍵的、適切的回應，只是在遊戲化的形式規則之下汲汲營營於如何取勝，思考如何駁倒、擊敗對手，而不是助長互相理解，包容異己的風氣。

伴隨著遊戲化發展的影響，乃是嚴肅事物的娛樂化傾向愈發鮮明，例如波茲曼(Neil Postman)的著作《娛樂至死：追求表象、歡笑和激情的媒體時代》(*Amusing ourselves to death: public discourse in the age of show business*)當中，對於新聞媒體的播放方式將一切嚴肅的、甚至殘酷的事件都化成了娛樂，提出了強烈的批判：

問題不在於電視為我們帶來娛樂「題材」，而是在於它把所有的「題材」都當成娛樂來表現，這就是全然不同的課題。¹²⁶

波茲曼的批判針對遊戲化的活動也一體適用，本來進行遊戲便會帶給人們娛樂效果，此點一直是遊戲重要的因子之一，並且在節制有度的情況下顯得無傷大雅，例如以遊戲世界與日常世界確切分隔開來，彼此互不侵犯為前提；可是遊戲化活動不然，一旦背後牽涉了重要之事，便多少存在著連帶此事變為娛樂化的風險，甚有可能使其得不到正視、難以被認真看待，即便增加了大量的曝光度，取得所需的關注，卻僅僅被視為是娛樂的題材之一，未免偏離了最初立意良善的訴求。另一方面，遊戲本身一如波茲曼所批判的電視媒體，確實有著將一切題材化為娛樂來表現的可能性，不論該題材內容多麼殘暴、偏激或恐怖，因而有機會讓嚴肅的事物受到曲解，並引來此類遊戲是否會產生不良影響的爭議，這種凡事娛樂化的後果，如今輕易的出現在我們的生活周遭。

第五節 當代電玩遊戲中娛樂化的抬頭

若要將戰爭視為遊戲，最明顯的阻力是戰爭的過於嚴肅，戰事中不論生離死別、對於政治、經濟和地域的衝擊之大，涉及的物質利益、生活基礎之廣泛，很難將戰爭與無功利性劃上等號，此點自然與遊戲產生矛盾。值得一提再提的是遊戲世界與日常生活彼此隔開，它是借用現實世界的時間與空間來運行，並提供了

¹²⁶ 波茲曼，《娛樂至死》蔡承志譯，(台北市，貓頭鷹出版，2016)，頁 168。

一個獨立的時空給予願意參與的遊戲者。在遊戲世界之中，遊戲擁有屬於它自身的嚴肅性質，呈現於要求遊戲者務必遵守遊戲規則的認真態度，而不是所謂涉及生死存亡之大事。藉由規則的建立和承認，遊戲得以賦予遊戲者一道安全的城牆，阻隔外在的威脅。遊戲保障自身是安全無虞的，鼓勵遊戲者卸下肩頭重擔，充分享受遊戲帶來的放鬆作用，盡情分心而不必擔憂此舉會對於日常生活造成不良影響，更能有效探索平日不敢涉足的嶄新領域。

只要遊戲規則適切合理，其所圈起的遊戲世界便具備了保護機制，這是遊戲的一大利基，使得遊戲者可以大展身手而不必擔心會招惹不可逆轉的悲慘後果，此一特徵也不代表遊戲就缺乏挑戰性，遊戲先是排除了功利性的負擔，但又引入自己立下的層層關卡吸引遊戲者，藉由規則的限制、手段的選擇引導著遊戲者前行，使其嚐到精進學習的樂趣，並有朝一日做出遊戲希望遊戲者能辦到的優秀表現。遊戲在此就擁有了一種教化功能，遊戲者得學會調和自己的想法與遊戲的規則，達成既能貫徹原先的目標，又能遵守規則不逾矩的成果，遊戲者在挑戰的過程中得學著放下錯誤的偏執，以便成就遊戲要求的表現，這一切往往都不是有意識進行的，並不是謹慎反思後得來的結果，反而常常是無形之中的薰陶。遊戲者多半是在退出遊戲之後，站在省思、旁觀的立場才會意識到自己經歷了什麼。

雖然遊戲世界與現實世界彼此分隔，但是遊戲的設計往往是反映了現實的運作，只是遊戲將其中潛藏的規則精簡化、或者膨脹化，用以著重於表現某個現象，並以此為主題。我們可以從遊戲目標的定位和規則的設置看出端倪，以此了解該遊戲所希望遊戲者學習的事物為何。一般而言，多與現實世界的運行法則，還有人類社會的結構相關，前者常見是關於培養空間概念、認識所處的環境和探索機率問題，也就無形中藉由遊戲理解了應付現實世界所需的技巧；後者對於人類本身其重要性更是不言而喻，此類遊戲反映了人類社會中舉足輕重之物，例如關於權力、階級地位、佔有領土、策略經營與團隊合作，表現在遊戲過程中的扮演、操弄、競爭和成敗。遊戲成了人類社會的縮影，也因此大多數的遊戲所能教給人們的事物，不外乎就那幾項事情而已。

當遊戲的內容有意無意之間反映出人們所關心的事物，也十分容易反映出人類自身所擁有的特質，而這些人類特質並不一定總是朝向正面發展，並且在遊戲規則的制定下變本加厲。況且當遊戲者沉浸於遊戲之中時，自身多半都沒有意識到遊戲的推波助瀾，例如遊戲常常鼓勵我們使用暴力來解決問題，強調擊敗對手、佔據優勢地位的觀念，當中自然缺乏跟對手和解或談判的機制，它們已經被遊戲規則排除在外，更時常在這種競爭過程中將敵方角色加以妖魔化，並且提倡排斥異己，形成非我族類者，其心必異的刻板印象。在此我們得以發現遊戲當中某些古老觀念的根深蒂固，即便整個世界的潮流是朝向更為平等、和善與開放為努力，遊戲卻仍抱持著過時的思想不變，它所提供的依舊是那些相對原始的特

質。一如科斯特所言：

因為遊戲的核心價值，是要教導我們生存技能。你知道，當人擔心生活與生存時，就不太會在乎那些更加精緻優雅的事物。¹²⁷

更關鍵的問題在於，這一類原始的人類特質在遊戲中能夠輕易地「娛樂化」，使得情況更加惡化。仔細觀察此類原始特質便不難發現，它們各方面都涉及了常見於人們身上的渴望，例如藉由征服對手帶來的成就感、達成目標的滿足感，自身階級高過他人的自豪感，以及擁有所屬團體的歸屬感，而許多遊戲的設計便以滿足上述渴望為主軸，並將其變為一種娛樂手法，誘使人們沉迷其中。結果，遊戲的樂趣不再是來自學習，也不再是迎接挑戰，而是來自於讓遊戲者沉浸於自我感覺良好之中，因為他在遊戲內有力量、有身分地位，有數不盡的豐功偉業，於是一再重複遊玩那些對遊戲者來說，已經難以學習新事物的遊戲，藉此娛樂自己，遊戲提供掌握萬事萬物的感覺很可能令人難以自拔。

遊戲得以娛樂化的根本原因就藏在遊戲的形式結構之中，純粹的遊戲是無功利性的活動，遊戲規則將遊戲世界與現實世界分為兩邊，排除了來自現實世界的糾纏之後，遊戲運作的方式相當程度上提供了完善的保護機制，讓遊戲者享受難得的自由、盡情揮灑而不需要擔憂產生嚴重的後果，促使遊戲可以孕育精彩的想像力與可能性。然而成也蕭何，敗也蕭何，保護機制的的作用也可能使得遊戲走樣，雖然遊戲仰賴它讓人享受放鬆和分神之效，但是過度的保護將造成遊戲者採取輕浮、隨便的態度進入遊戲，缺乏遊戲所需的嚴肅因素，自然也就難有學習的功效。雖然遊戲多少都會有懲罰機制，用以激勵遊戲者嘗試做出良好的表現，並且學會避開那些會招致懲罰的不良習慣，例如不適當的戰略構想、或者不合宜的技術操作，可是懲罰的內容多半微乎其微，它不會造成遊戲者龐大的重擔，那樣做實屬違背遊戲的本質，卻也因此有過於保護遊戲者之嫌，一切淪為輕鬆無負擔的娛樂，不論做什麼都無關緊要，結果不是將遊戲安排好的學習內容不當一回事，便是沉迷於自身擁有的力量，無法持續向上。

過度的保護機制、僵化不變的設計原理使得人類的原始特質在遊戲中顯露無遺，若加上遊戲規則將現實世界某一現象膨脹化的設置，就有可能在遊戲者身上形成相當糟糕的惡性循環，例如以機運為主要遊玩方法的賭博遊戲，由於機運的難以掌握、甚至無從掌握的特性，機運遊戲所能教會給遊戲者的事物並不多，然而機運遊戲一如其他類型的遊戲，依然有著可以讓遊戲者誇耀自身卓越之處，便是展示自身的幸運指數過人一等。因此機運遊戲仍舊有著自我表現的功能，即便當中的表現是否能歸功於遊戲者本身將受人質疑，畢竟機運不是可以藉由個人技巧的精通所全盤掌控的東西。

¹²⁷ 《遊戲設計的有趣理論》，頁 64。

相反的，不如說機運遊戲帶給人一種感覺良好的錯覺，誤以為好運是屬於自己可控制的一部份，結果是阻礙了進一步學習諸多實用技能的機會，更由於遊戲規則將機運的影響力膨脹化，較不重視培養遊玩技術取向的結果，也甚難在其中尋覓其餘值得學習的技能，因為早在一開始它們就邊緣化，或者遭到排除殆盡。此刻若置入小賭怡情的觀念，那麼遊戲的保護機制帶來的影響就再明顯不過，由於失敗的懲罰代價不高，所以遊戲者更容易沉溺其中不必擔憂，長期下來持續此活動無助於學習，僅僅是打發時間的娛樂，過程就像溫水煮青蛙，失去的不是錢財而已，而是迎接挑戰的上進心、學習新技能的樂趣，卻換來了許多虛幻的正面回饋，乍看是自身力量的好運，還有藉此贏得勝利的快感。

第五章 小結

本論文的第四章探討了遊戲中蘊含的教化功能，第五章則探討遊戲的教化功能面臨哪些使之衰弱的危機，並以屢見不鮮的社會現象加以佐證。關鍵的癥結點乃是遊戲的保護機制的完善程度，也就是交由遊戲世界與現實世界的區隔程度，以及遊戲規則的代價制度之輕重所決定。如果遊戲世界提供的保護過度，那麼遊戲者很有可能在此放鬆過了頭，樂於逃避現實的問題和遊戲提供的挑戰，而無法從遊戲中有效習得迎接困難障礙的技巧與心智，自然難以發揮教化的功能，只讓遊戲淪為一項娛樂用的工具。

相反的，如果遊戲缺乏保護機制，遊戲世界變得與現實世界無從區分，那麼遊戲者便無法從日常生活的重擔中抽身，沒有可供暫時逃離的喘息空間，因為此時遊戲中的一舉一動都將直接影響到現實層面，其中一些劇烈的代價勢必令人望之卻步，例如涉及生死存亡的緊要關頭。這一點也使得能否將戰爭視為遊戲的一種變化惹人爭議，依照胡伊青加的觀點，戰爭行為若要發揮形塑文化的功能，就得仰賴當中的遊戲因素，只不過隨著當代戰爭觀念迅速改變，已經使得戰爭中的遊戲因素蕩然無存。

在日常生活的領域中，更常見的是遊戲與現實彼此混淆後產生的混亂現狀，明明是責任重大、牽涉廣大層面的問題，例如政治決策、軍事戰略和民生經濟，卻試圖用遊戲的方式加以解決，而且對此情況缺乏自知，或者可謂是自我欺瞞。當事人相信自己正在從事嚴肅且重要的事務，卻沒有發現當中帶有的娛樂化傾向，他們多半只是從事了一場看似能解決問題的遊戲化活動，在其中有了某些虛幻的收穫，可能是對於事物具有掌握力、影像力的假象，某種對於名譽的渴望、還有強化自身重要性的虛榮，又或者是藉此分神、逃避真正迫切需要面對的難題。

從西方文明的歷史軌跡，可以看出隨著遊戲因素一路下滑，連帶產生的文化困境，從希臘悲劇對終極問題的關懷所能成就的巔峰，來到了羅馬競技場的浮誇、矛盾與逃避，擅長以他人的生死為樂；從嚮往君子之爭的崇高理想來到了殲滅戰、總體戰的泥沼，缺乏約束與規範的戰爭死傷無數；從追求卓越的騎士精神來到了信奉榮譽至上原則而生的荒唐決鬥，仰賴肢體暴力的問題解決方式妨礙了理性思考的發展；從鼓勵放下自我執著、接納萬物合而為一的戴奧尼索斯儀式，來到了宣傳愛國情操的閱兵典禮如何綁架群眾內心的真實反應，遊行淪落為極權者的統治手段；從以遊戲化回應破碎現實的徒勞掙扎，處置看似成熟卻又不然，來到了任何事物皆淪為娛樂題材，不受到正視的世代，上述例子中的遊戲因素自始自終都存在於文明某處，卻是以敗壞了、墮落了的方式表現了出來，彰顯了遊戲的教化功能日漸衰亡的危機。

第六章 結論

第一節 研究結論

本篇論文試圖定義何謂遊戲，首先勾勒出屬於遊戲的形式特徵，並在此框架內一一指出遊戲的功能特徵，以便從中尋得遊戲的教化功能。雖然歷來的哲學家包括胡伊青加、休維爾、舒茲、芬克等人對於遊戲主要的形式特徵並無全盤共識，而且在諸多細項上有所出入，導致對於遊戲定義的框架不一，例如休維爾不像胡伊青加，並不認同儀式與戲劇和遊戲相似；舒茲也明確反對玩耍與遊戲視為同一事物。大致而言，遊戲的定義包含遊戲世界以目的和規則打造而成，自成一格且與日常生活區分，在其中遊戲提供遊戲者挑戰任務時可用手段的選擇權，遊戲者需表明自願參與遊戲，以達成對於規則的確實遵守，屬於自願接受規則的限制。

遊戲最重要的形式特徵便在於遊戲乃是一封閉時空，將遊戲世界與現實世界互相分隔，使得純粹的遊戲成為無功利性的、保護了遊戲者的安危，並由此引出遊戲諸多的功能特徵，遊戲者得以享有放鬆、分神、自由、假扮和學習等各種樂趣。其中最重要者，便是自願克服艱難的任務，藉由不停克服困難、追求自身的卓越表現，此一關鍵便是遊戲的教化功能之根源。

同時，借助高達美的教化概念、芬克的教育概念與胡伊青加的卓越觀念三者的聯繫，對於教化的內容進行定義，並探索遊戲的教化功能如何孕育人類的文化，理解遊戲可能做出了何種貢獻。胡伊青加對於卓越的考究充分體現在遊戲與競技活動上頭，參與競技者在競技之中追求最本質、最真實且最優秀的自我表現，不論那是指向何種德性，人們付出心力投入其中、藉由比賽的勝負與眾人的承認決定榮耀的歸處，在歷史上孕育出騎士精神，推動文化進步。

卓越概念在個人層面銜接上高達美的教化概念，教化無任何外在目的性，教化活動本身就是自己的過程與目的，投入教化者將不斷地實踐教化自身，為了從個別性朝向普遍性邁進，並獲得一種把握機敏的能力，可以在自身所處的環境、歷史、文化因素中表現出合宜的應對。另一方面，卓越概念在社會層面銜接上芬克的教育概念，卓越之人的成就正是超越了個人侷限，成為了普遍性的代表，他們尋獲的知識與真理引領了人們對世界的認識，還有自我理解，驅散了未知的不確定性並建立閉鎖社會，其中存在著人生的整體意義。但既然人本身的有限性導致不確定性無法徹底消滅，因而閉鎖社會總有遭到質疑的可能，不斷重複著打破於重建的循環。

成也蕭何，敗也蕭何，構成遊戲最重要的形式特徵便是遊戲世界與現實世界

互相分離，並從中引導出遊戲的教化功能，使得遊戲因素能夠滋養文化至今，但是，此一形式特徵同樣造成了遊戲教化功能的衰落，一部分是由於遊戲世界與現實世界的重新混合，但比例失衡所導致，例如在遊戲與戰爭文化的關係中，中世紀時期追求榮譽、規則和騎士精神的遊戲因素逐漸消失，取而代之是慘烈的殲滅戰、總體戰等新式戰爭概念興起；又或者如同將決鬥作為裁決紛爭的手段，結果不僅沒有鼓勵人們培養理性、客觀，公正等對於審視案情的關鍵要素，反而製造了無謂的流血衝突，並因此轉移了焦點。人們著重於打鬥技巧的精進，為了在決鬥中獲得勝負，而不是明察秋毫真相為何，更由此誕生了榮譽至上原則，過度重視榮譽和顏面，並濫用暴力手法加以維護。

另一部份遊戲與現實的失衡反映在遊戲化的陰暗面，本來遊戲化的美意是採用遊戲的趣味性，將其置入現實世界枯燥乏味的活動之中，以便改善人們參與活動的意願，善用遊戲的樂趣拯救現實中的總總失落。問題在於，遊戲化使得遊戲與現實變得密不可分，一旦牽涉重大事件會帶來顯著影響。若苗頭不對，即便要從中抽離恐怕不太可能毫髮無傷，它畢竟不是能隨意驅散的遊戲幻覺。

遊戲化引起的顧慮更明顯的發生於大型集會的例子，人們投入遊行、踩街和各式辯論活動，彷彿確實參與了某項重要的、嚴肅的事件決策過程，但是表現出來的卻是屬於遊戲的喧鬧與狂熱，對於明瞭真相實際上於事無補，呈現出當局者迷、旁觀者清的現象。遊戲化的集會在人類歷史上時常是獨裁政權統治人民的手段，用以製造了眾人皆參與重大決策的假象，試圖以集會帶來的振奮感與熱情掩蓋過所有不欲人知的東西。

即使沒有遊戲與現實混為一談的問題，遊戲與現實分離依然會產生另類問題，雖然此一特點的確有助於遊戲發揮教化功能，因為無功利性的糾葛，便能推動遊戲者自由發揮和創造，不受到來自日常生活的諸多拘束，相反的一面則是此遊戲規則所建立的保護機制變得過於極端，以至於讓遊戲者失去了知錯能改的能力，因為在遊戲中犯錯的代價輕微或甚至毫無代價，使得遊戲者對待事物的態度有可能落入輕浮、隨便而失去學習克服艱難的功效。遊戲的保護機制也替娛樂化開啟了大門，一切事物都能變成遊戲的題材，不論它們本來多麼殘酷、暴力或需要慎重以待，進而可能導致失去原先強烈的訴求，人們可以輕易迷失在眼花撩亂的遊戲世界當中，不斷向下沉淪並缺乏省思。

若依據上述的觀點，回答胡伊青加當初認為遊戲因素逐漸消失，並導致文化衰落的主張，應是不至於如此悲觀的地步，在許多方面遊戲因素依然獲得良好的保存，現代的遊戲設計師仍舊著重於端出五花八門的挑戰、供人投入征服困難的旅程，遊戲的教化功能得以延續，人們始終能在遊戲中找到學習新事物的樂趣，所領悟的成果，也依舊會透過各種管道回饋到社會之中。相反的，情況似乎也不

容樂觀，無數複雜的社會問題糾纏著遊戲而生，而且愈發盤根錯節，例如遊戲化該當如何拿捏的爭議，還有娛樂化造成數不盡的淪喪，遊戲依照自身的本質，難以與之切割，只能不停在矛盾中尋找出路。

第二節 研究展望

綜觀而言，胡伊青加關於遊戲與文化的探索，內容無庸置疑是包羅萬象的，本篇論文試圖以他的研究成果為出發點，確實使得需要議論的範圍變得十分寬廣，雖然嘗試建立起論述方向的框架，以免要一一探詢的議題過於膨脹、繁瑣而無邊無際，然而即便如此，仍然必須承認在論遊戲的教化功能此一範圍內，諸多章節的份量其實都足以自立門戶成為一篇獨立的論文。導致本篇論文時不時有著左支右絀之嫌，充斥力不從心之舉，例如關於遊戲的定義爭議，以及關於遊戲與戰爭、儀式、戲劇之間的千絲萬縷，論文中至多僅僅涉獵了冰山一角，仍待日後持續追尋。

遊戲究竟是個什麼樣的東西？它的的確確是人類活動的一部份，但它僅僅是個娛樂？除此之外別無用途？或是如同許多人所擔憂的，孳生暴力與混沌的溫床？成為掌權者用來建立社會結構，利於統治人民的手段？又或者是一種教育的工具？甚至是教化的根本體現？乃是烏托邦中唯一能賦予人們價值與意義的寶藏？無數的分析、爭辯圍繞著遊戲打轉，而這些活動如今觀之，同樣像是遊戲。也許，所謂的遊戲者根本不在意這些，人在投入遊戲中時往往不懂得反省，不會把自己站在超然獨立的旁觀者立場，而是選擇融入遊戲的魔力圈之內，任由自己暢遊遊戲天地，更任由遊戲塑造自己，所謂的寓教於樂、潛移默化，乃至走火入魔，全都在一念之間。

參考文獻 (依作者姓氏筆劃順序排列)

專書

- 凡爾農，《宇宙、諸神、人：為你說的希臘神話》，馬向民譯(台北，貓頭鷹出版，2008)
- 古希爾，《愛、性與悲劇》，郭乃嘉譯(台北，麥田出版，2011)
- 休維爾，《什麼是遊戲？》蘇威任譯(台北：紅螞蟻圖書，2016)
- 艾倫瑞克，《嘉年華的誕生》胡訴諄譯，(新北市，左岸文化，2015)
- 波茲曼，《娛樂至死》蔡承志譯，(台北市，貓頭鷹出版，2016)
- 芬克，《教育學與人生之道》，簡水源譯(台北，桂冠出版，1999)
- 芬克，《人的本質——死亡、愛情、工作、統治、遊戲》簡水源譯(台北：師大書苑，2016)
- 叔本華，《人生智慧箴言》，李連江譯，(新北市，新雨出版，2018)
- 胡伊青加，《遊戲人》，成窮譯(台北，康德出版，2016)
- 科斯特，《遊戲設計的有趣理論》，褚曉穎譯(台北，碁峰資訊，2016)
- 麥戈尼格爾，《遊戲改變世界，讓現實更美好！》，閻佳譯(台北，橡實文化，2016)
- 基托，《希臘人》，徐衛翔譯(上海，上海世紀出版，2006)
- 舒茲，《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》，胡天玫、周育萍譯(台北：心靈工坊，2016)

學位論文

- 林義翔(2004)，以多人連線遊戲模式為基礎的數位學習系統，南台科技大學資訊傳播研究所碩士論文
- 林意桓(2016)，數學桌上遊戲對國小學生數學學習動機、學習興趣與學習成效的影響，國立海洋大學教育研究所碩士論文
- 周庚瑜(2012)，惠欽格(J. Huizinga)的「遊戲人」(Homo Ludens)人類圖像及其在教育上的蘊義，國立臺灣師範大學教育學系碩士論文
- 許維哲(2004)，數位遊戲使用者介面設計研究——以行動裝置平台為例，臺北國立教育大學玩具與遊戲設計研究所碩士論文
- 婁方灝(2004)，遊戲產業未來情境發展之研究，大葉大學事業經營研究所碩士論文
- 簡欣儀(2016)，網路遊戲成癮與網路遊戲玩家遊戲動機的關係——以潛在剖面分析模式探討，國立政治大學心理系研究所碩士論文

期刊論文

方永泉(2006)，J. Huizinga「遊戲人」的觀念在教育美學上的啟迪。中等教育，頁 26-45

石裕惠；蔡文榮(2019)，桌上遊戲融入國中英語教學對學生學習投入之研究。師資培育與教師專業發展期刊，頁 127-161

林慧斐；林佩綺；湯夢涵(2019)，行動遊戲應用程式廣告呈現形式與社交元素之廣告效果研究。電子商務學報，頁 29-76

林毅彰(2019)，景氣收縮下異軍突起的宅經濟——以電玩遊戲產業為例。臺灣經濟研究月刊，頁 23-29