

《新哲人》第一期 (2024 年 12 月) 頁 175-183
©國立政治大學哲學系

評朱家安著《電玩哲學》

趙曉傲

國立中正大學哲學系

地址：嘉義縣民雄鄉大學路一段 168 號

E-mail: chihiongou@gmail.com

評朱家安著《電玩哲學》*

2024年6月出版的《電玩哲學》是一本富有趣味的哲普書，是朱家安將過往受到的哲學訓練、推廣哲學普及以打電玩的心得集合而成之作。誠如書名《電玩哲學》所示，這本哲普小書討論著各個與電玩有關的哲學議題，涉及到語言哲學、形上學、美學、廣義的倫理學及性別研究等領域，以淺顯易懂的文字與寫作風格去探討電玩社群熱議的各種問題。雖然電玩是現今大部份人都不陌生的事物，但是國內外針對電玩的分析哲學討論，大眾或許並不熟悉，因此本書可視為接觸相關討論或可能議題的敲門磚。

本書除去序與後記總共分為五個部份，合計二十三個章節，其中十章改寫自朱家安曾發表於網絡平台的投書或文章。依照朱家安的規畫，第一部份處理的是電玩、遊戲、虛構世界等的定義問題。第二部份切入電玩與玩家的自由之間的關係，朱家安在這一部份的討論提出了實質性的形上學論題，惟受限於哲普書定位，未有充分開展。第三部份討論電玩的美學問題以及電玩玩家之間時常會爭辯的題目，而第四部份的內容較為「硬核」，討論如開放世界的定義，以及遊戲內容與系統之間的張力問題。輕度電玩玩家或非玩家很可能會基於缺少背景知識與相關遊戲體驗，因而不容易進入狀況。最後一部份觸及時下熱議的性別與政治正確的討論，立場相當鮮明。《電玩哲學》涉及之主題多且廣，我僅會針對此書第一與第二部份進行討論，協助讀者進一步探索文本中與形上學有關的哲學旨趣。

STAGE 1

《電玩哲學》第一部份可以理解為是針對電玩的存有學及語言哲學之討論。朱家安試圖說服讀者接受 Jesper Juul 的遊戲模型 (game model)，並將遊戲的核心構成，區分為虛構世界 (fictional world) 以及真實規則 (real rules) 兩個部份。真實規則決定了遊戲目標以及遊玩方式，而虛構世界呈現了遊戲的具體面貌，例示 (instantiates) 玩家之行為決定以及其結果，並為玩家行為賦予

* 感謝兩位匿名審查人提供之寶貴意見，也感謝國立屏東科技大學的張智皓老師對本文初稿提供之建議，以及與《星海爭霸 II》有關的知識。

意義。電子遊戲則是以電腦系統為媒介，去連結前述兩個構成的遊戲形式。換言之，我們可以把玩電動看作是在**現實**中依循規則，操作電腦系統去介入 (intervene) **虛構**世界的狀態，並得到反饋的活動。在一個意義下，電玩連結了我們的現實狀態 (actual states) 以及反事實情境 (counterfactual situations)。

第一部份亦明確展示了《電玩哲學》作為哲普著作的定位。在寫作上，Act 02 引領非專業之讀者由淺入深地進行思考，並向讀者展示分析哲學常見的概念分析、找反例以及案例方法 (method of case)。朱家安透過多個不同的案例或小故事，試著讓讀者慢慢摸索並同意甚麼是遊戲的核心要素，哪些遊戲特徵僅僅只是偶然的產物而不具普遍性。Act 03 及 Act 05 透過比較電玩遊戲與非電玩遊戲的性質差異，以及枚舉不同類型的電玩遊戲特點，來展示如何運用哲學思考，以電玩的基本分析為基礎，去精煉出更精緻之定義。

不過，雖然此書之書寫風格通俗易懂，但在哲學概念之使用上偶失嚴謹，用學術寫作的放大鏡來看，在細微之處難免出現錯漏，Act 02 使用的案例方法，便出現了這樣的問題 (21-24)。朱家安在這一章使用的案例都是典型的闡明式 (illustrative) 思想實驗，一般被用來幫助讀者釐清重要概念 (Robert & Fehige, 2023)。不過，在近二十年間，案例方法的效用受到了不少質疑，其中最主要的批評來自實驗哲學 (experimental philosophy)。一些學者的實驗研究顯示，一般人在閱讀案例故事時，可能會基於各種情境因素的變化，使得她們對於案例的解讀有所不同。舉例而言，案例故事的用字遣詞或許會誘導讀者，使他們在閱讀文本後形成作者想要的答案或判斷，甚至是專業哲學家也可能會受到影響 (Petrinovich & O'Neill, 1996)。

以「無聊的教學」案例來說，內文寫道：「《地平線：西域禁地》是好遊戲……但這遊戲的教學關卡超無聊，過於刻意的解謎和無趣的對話讓我差點棄坑。」其中先後出現的好遊戲、超無聊與棄坑等用語，顯然已在故事文本中提示讀者，有趣與遊戲的本質無關。當朱家安在其後詢問讀者「我算是在玩遊戲嗎？」，讀者的看法很可能已被誘導，案例可能已失去「看看哪個說法能對最多案例給出符合直覺的判斷」的功能。不過，透過案例內容的用字去誘導讀者形成特定的想法，未必是使用案例方法時需要避免的，但我們或許要同意，一個宣稱要用來測試讀者直覺的思想實驗文本，在設計上需要更為謹慎。

另一個值得一提的問題來自 Act 06。朱家安在該章節討論遊戲中後設 (meta) 要素的判準，並以《軒轅劍參外傳：天之痕》與《史丹利的寓言》兩個遊戲作為例子，指出這兩個遊戲的(部份)內容，會明確越過遊戲中的角色，而指涉到玩家本身。前者會在玩家使用修改器，打贏本應無法戰勝的怪物時，

怪物會打破第四面牆，質疑玩家作弊；後者在遊戲時出現的旁白，會不斷依照玩家的行動與選擇而給予回饋，但回饋的內容與玩家操縱的角色未必有關，更多的是在對玩家做出評論。（由此可見遊戲哲學討論的一個明顯問題，就是假若讀者沒有玩過或沒看人玩過這些遊戲時，便很可能無法跟上討論。）

朱家安指出，如果我們將這種內容上直接針對玩家、與玩家而非角色有關的遊戲訊息，理解為遊戲中的後設要素，那麼，我們似乎就要以相似的判準，將藉遊戲角色之口說出來的遊戲教學，也判斷為是後設要素。遊戲教學通常涉及教導玩家如何操作角色行動的訊息，例如按甚麼按鍵可以跳躍，當角色滿足甚麼條件時可以解鎖甚麼技能等等。這些訊息的內容並不是提供給玩家角色的情報，因為角色自己當然會懂得如何跳躍或去商店購物，而「按下按鍵」是對角色毫無意義的，是只對玩家有意義的訊息。

在面對遊戲角色給出的教學內容是否應被視為遊戲中的後設要素這一問題時，朱家安認為這個問題只是詞彙之爭 (*verbal dispute*)，不論是或不是都只具有偏好上的意味，而沒有實質差別。朱家安指出，不論是主張遊戲教學算是後設要素的人，或是反對的人，都會同意這種由遊戲角色說出來的教學內容，並不具備如《軒轅劍參外傳：天之痕》等遊戲打破第四面牆的趣味性，這意味著爭議雙方在絕大部份的重要面向下都沒有歧見，只是「看起來做出不同判斷」而已 (58-59)。

如果這是一個足以將議題歸為詞彙之爭的充份條件的話，那麼這個判斷方式似乎會把哲學史上一些重要或經典的議題，例如圍繞著甚麼是知識的討論，也歸為詞彙之爭（雖然哲學界的確有知識論學者，認為傳統知識論有不少問題都不具備實質意義就是）。這麼做有將哲學細節瑣碎化 (*trivialized*) 的疑慮，亦有可能讓一般的讀者輕忽較為枯燥及偏技術性之哲學討論的重要性，把有價值的提問誤解為喜好問題。哲普書籍的內容雖然不需要或不宜過份關注細節上的討論，可是如果在討論上必須將某些議題判斷為詞彙之爭，或許仍需要以更為細緻的論證來支持。

以上的批評，從哲普寫作的角度來看，著實有在雞蛋裏挑骨頭之感，但足見哲普寫作與哲學學術寫作之間存在張力。雙方的目標不同，定位也不同，讀者的需求也不同，內容如何安排取捨並非易事。

STAGE 2

相較於第一部份的暖身活動，《電玩哲學》的第二部份轉而討論相對紮實的哲學論題，涉及大量運用自由概念進行的討論，並提出了實質性的(substantial) 電玩哲學主張。Act 07 引入哲學家 C. Thi Nguyen 與 Isaiah Berlin 的觀點，試圖挑戰自由與規則限制之間的邊界。雖然我們直覺上認為自由意味著不受限制，但是弔詭的是，受到限制反而能增加我們能夠選擇的行為可能性，因而能增加我們的行動自由，這種看似反直覺的觀點卻能在電玩遊戲的設計與體驗中得到支持。朱家安在 Act 08 進一步運用自由概念，去解釋甚麼是電玩遊戲中的遊戲平衡性，並試圖論證平衡性的重要性與公平無關，而是與自由有關。接下來我會以較為批評性的觀點，來討論 Act 07 與 08 的一些實質性的哲學主張。

根據《電玩哲學》第一部份的討論，電玩遊戲是由虛構的世界與現實的規則所構成，這兩者共同限制了我們在進行遊戲時所能做的選擇與行動。舉例而言，在一個戀愛模擬遊戲中，我們能做的行動便十分有限，只能按按鍵看文字劇情，偶而選一下文字性的選項。相對來說，在一個開放世界的 3A 等級動作遊戲裏，我們通常可以操縱主角到處移動、與場景中的物件互動、上天下海攻克各種謎題。我們不難看出，不同類型的遊戲之間，玩家的自由度或可供行動的選項有多寡之別。基於遊戲類型受遊戲的規則以及虛構世界的設計所決定，在動作遊戲的規則與設計下，玩家的自由明顯比在戀愛模擬類的規則與設計下，要多出不少，足見遊戲規則與玩家自由之間的關聯。

在這樣的理解下，遊戲與自由之間出現了一些看似弔詭的現象。首先，在一般的理解下，規則限制越多，行動的選項似乎會越少，使得行動自由受到減損，但是在遊戲中似乎完全不同，規則越多的遊戲，玩家的自由度反而可以更高。要理解這種看似弔詭的現象，我們就必須明白，玩家的自由實質上是由遊戲的規則所賦予的。我們在遊戲中的所有的行動選項，都依賴於規則的允許，規則允許你在現實中推動方向桿使角色前進，你才能夠藉由這個行動來改變虛構世界中的狀態，在遊戲中做出特定的行動。相對地，在現實生活中要與別人交談，進入他人的房間，或是單純地進行移動，並不需要規則來賦予如此行動的可能性。因此，我們需要以不同的方式來理解遊戲中的自由，以及現實當中的自由。

朱家安在書中討論了另一種關於自由與規則的弔詭現象，他指出有時候玩家會為了獲得更多自由，而甘願受到更多來自規則的限制 (63)。朱家安以他

熱愛的《黑暗靈魂》及類似定位的遊戲作品為例，指出在這些高難度遊戲作品中，玩家角色可以透過升級來讓角色的能力不斷變強，雖然遊戲規定的等級上限很高，但是玩家普遍會選擇控制角色等級拒絕變強。直覺上，角色越強能做的事情越多，學會的技能也更加全面，遊戲難度就會相應地降低，意味著玩家可以操控角色，以更為隨心所欲的方式來進行遊戲。在一個高難度的遊戲作品中拒絕變強，則意味著更容易迎來艱困挑戰，讓遊戲體驗遭受更多挫折與限制。

對於喜愛挑戰高難度遊戲的玩家來說，這個現象並不難理解，而且有好幾種解釋方式，不過，朱家安選擇緊扣自由概念來提供答案。朱家安試圖以消極自由與積極自由的區分，來解釋這種透過受限來獲得更多自由的玩家行為(64-65)。在簡單的理解下，消極自由與外在的干預有關，替角色升等讓角色變強，會意味著減少角色行動可能受到的外在限制，因此讓角色不斷變強會是增加玩家消極自由的做法。積極自由相對之下強調操之在我，是我可以選擇做或不做的自由。當角色變得太強，在甚麼情況下都能輕鬆應對，敵人很容易被打敗時，我實際上可以做的事情反而變少了，但如果刻意固定等級，雖然遊戲體驗會變得艱困，敵人不容易被打敗，但我能做的決定卻變多了。我可以去擬定戰術，選擇不同的裝備搭配，玩家擁有較多消極自由時，這些行動的選項或可以做的決定，卻全都消失不見。因此，這種看似弔詭的遊戲現象，實質上是藉由犧牲更多消極自由，以得到更多積極自由的行動表現。

在運用積極自由與消極自由去論證玩家自由可以因規則限制而增加後，朱家安試圖以自由概念來定義遊戲平衡性。遊戲平衡性通常是用來評價對抗性電玩遊戲的標準，對抗性電玩的不同角色及道具有著不同的能力或效果，但是當某些角色的能力或道具效果，能夠讓玩家在對抗競賽時更有優勢，而優勢又過於明顯時就會惹來遊戲平衡性不好的批評。因此，在一般的理解下，遊戲平衡性是一種與（競技）公平性有關的概念。

朱家安並不同意這種平衡即公平的理解方式，他認為當不公平的事態發生時，就意味著有人不合理地吃了虧，但是在一般的欠缺平衡性的對抗性電玩遊戲裏，特別是在電競比賽中，並不存在這種不合理地吃虧的狀況(70-71)。如果玩家使用較弱角色或道具進行遊戲，不論勝負，基本上都是知情且合意的選擇，而在知情合意下吃虧，就不算是不合理地吃虧。對朱家安而言，更恰當的理解方式會是平衡即自由，意思是一個平衡性好的遊戲需要滿足以下三個條件：(i) 遊戲有提供夠多的不同選項；(ii) 選項之間沒有明顯的優勢或劣勢；(iii) 這些選項能讓玩家面對有意思的決策情境(72)。如果讀者最近有玩過平衡性不足的遊戲，不妨可以想看看遊戲是否缺乏了以上的三個條件，特別是(ii)

和 (iii)。

然而，不論是朱家安反駁平衡即公平的論證，又或是平衡即自由的刻畫方式都帶來了一些有待處理的問題。朱家安用來反駁前者的論證，相當依賴於所有的不公待遇都是不合理地吃虧這一前提，不過這個前提是否成立，朱家安在 Act 08 並沒有提供任何證成支持，而更像是一個論證預設。我們似乎能夠找到一些例子來拒絕這個前提，比方說，試考慮一場有著高額獎金的奇怪的格鬥比賽，雖然種族、年齡、性別不限，但參賽一方為五體健全者，而另一方則限定為視障人士。在這種比賽形式下，視障者參賽的話勝算奇低，毫無優勢可言。如果有視障人士基於某種理由參賽，我們可以說這位視障者是知情同意吃虧的，但似乎不妨礙我們去說比賽對其中一方參賽者不公。

我們似乎能找到一些電玩例子，去質疑遊戲平衡性與公平性無關的主張。目前許多的競技型電玩遊戲會有賽季 (seasons) 設計，賽季通常以年為單位，在一個賽季中會舉辦玩家之間的對抗性競賽，並依玩家的遊戲成績來計算排名。遊戲的平衡性會在每一個新賽季做出調整，遊戲參數會被作出改動，也就是說，每一個新的賽季，玩家們需要因應新調整的遊戲參數而調整遊戲策略，過往帶來優勢的「選項」可能不再適用。當新賽季來臨，選手們需要花大量時間來熟悉遊戲中的各種「選項」，開發並提升與這些相關「選項」的技術。不論遊戲平衡性如何，玩家即使想換「選項」備賽，也未必能在短時間內就能上手，會需要花上額外甚至大量的時間成本來重新適應（這一點，在多人合作的競技型遊戲會更明顯），使得在同一賽季中，有些玩家或許會需要為遊戲平衡性的好壞付出更多的成本。

在對抗型的即時戰略遊戲上，這一點會變得明顯。《星海爭霸 II》的可選陣營有三個，每個陣營有綁定各種不同的操作單位，風格和玩法差異相當大，需要相當多的時間成本來養成打法上的熟練度及強度，使得（特別是）職業玩家對於陣營的黏著度相當高，不會在賽季中更換陣營。遊戲每個賽季都會進行平衡度的調整，通常都是由於前一個賽季中某種族的特定單位太強勢，所以削弱這單位的強度，或者某種族單位太弱勢而強化能力。給定這樣的遊戲性質及遊戲社群生態，我們可以設想一種**可能**的情況，新賽季中陣營 A 的操作單位性能受到調整，玩家們慢慢在賽季中發現，調整後的陣營 A 很容易在對陣營 C 的戰鬥中獲得壓倒性的優勢。由於在賽季內難以為此更換熟練的陣營，陣營 C 的玩家會集體在新賽季中陷入劣勢，但陣營 B 的玩家在對 A 或 C 的遊戲勝率並沒有受到明顯的影響，可以說新賽季中的遊戲平衡性出了問題，而且**只對陣營 C 的玩家造成不利**。這個可能情境似乎足以顯示遊戲平衡性可以

與公平性有關。基於遊戲類型繁多，遊戲類型之間差異相當大，一個保守一點的論證策略，或許是去論證公平性與遊戲平衡性之間的關聯是**偶然的**，只是在現實中相當常見。

在平衡即自由的刻畫上，條件 (iii) 似乎不是必要的。試考慮最為簡單的遊戲剪刀石頭布，這個遊戲給玩家的選項只有三種，分別是每回合出剪刀、石頭或布，剪刀剋布、布剋石頭而石頭剋剪刀，每一種選項都只有三分之一的勝率。不論是哪一個選擇，玩家在每回合的決策情境很難說有甚麼意思可言，畢竟對手就只有三分之一機率出剪刀、石頭或布任一，但是這並不妨礙我們評價剪刀石頭布是一款具有平衡性的遊戲，或至少不會有人認為剪刀石頭布缺少平衡性。由此可見，遊戲選項是否能讓玩家面對有意思的決策情境，對於一款遊戲是否具有平衡性，並不是必要的。

雖然朱家安運用自由概念來處理遊戲平衡性方面，有一些論證上的不足之處，但是以行動自由來理解與遊戲相關的現象，這一做法我覺得有相當大的潛力。任何能夠用來討論自由相關議題的哲學工具，包括模態邏輯 (modal logic)、反事實條件句 (counterfactuals) 的語意學或是因果模型 (causal model)，或許都能在電玩的哲學討論上發揮作用，這些可能性尚待對這個議題產生興趣的學者發掘。

《電玩哲學》全書涉及各個哲學領域的討論，上述的討論只能觸及其中一小部份有趣內容。不論如何，《電玩哲學》作為哲普著作，以通俗且易讀的書寫風格，將哲學資源引進電玩討論之中，就像朱家安在後記所說的，此書應能讓讀者，不論是電玩玩家或是一般意義下的哲學愛好者，「發現新的打開電玩的方式，體驗更多的樂趣。」

參考文獻

朱家安 (2024)。《電玩哲學》。逗點文創結社。

Robert, B. J. & Fehige, Y. (2023). Thought Experiments. In Zalta, E. N. & Nodelman, U. (eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2023 Edition).

<https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/thought-experiment>.

Petrinovich, L. & O'Neill, P. (1996). Influence of Wording and Framing Effects on Moral Intuitions. *Ethology and Sociobiology*, 17(3), pp. 145–171.