

教育研究集刊

第四十九輯第三期 2003年9月 頁63-92

## 從「遊戲」意義的轉折來反思當代遊戲文化的特徵及其引發的教育思考<sup>1</sup>

方永泉

摘 要

「遊戲」在教育活動中有其重要地位，而且教育史中也不乏學者的論述，但在教育哲學中卻少有學者對於「遊戲」的概念進行探究，而且多限於教育分析哲學的傳統。本文作者認為，遊戲作為一種重要的文化現象，其在教育哲學中的分析不應僅限制在分析哲學中，而應重視遊戲的科際性研究。而在進行科際性研究前，吾人又有必要先對於遊戲的「說法」或意義轉變的過程有所了解。本文的主要目的在透過「遊戲」意義轉變的分析，來闡釋當代遊戲文化的特徵。在分析了相關文獻後，本文提出了遊戲在現代以降所發生的三次轉變，其中第一次轉變是將遊戲帶入理性駕御下的「人玩遊戲」，第二次則是人接受遊戲擺佈的「遊戲玩人」，第三次則是當代文化中遊戲對於真實生活取代的「遊戲即人生」。本文最後根據「遊戲即人生」的角度分析了當代遊戲文化的特徵，並提出了一些引發教育工作者深思的問題。

關鍵字：遊戲、教育哲學、網路空間

---

本文作者為國立臺灣師範大學教育學系副教授

電子郵件為：t04007@cc.ntnu.edu.tw

投稿日期：2003年4月24日；採用日期：2003年8月15日

## Reflections on the Characteristics of Play Culture in Modern Society and Its Implications on Education

Yung-Chuan Fang

### Abstract

Tracing the developments and shifts of the definition of "play" this article explicates the characteristics of contemporary play culture. From the 17th century to our contemporary era, three definitions of play have emerged. The first definition holds that play is dominated by human reason and engaged in by man. The second definition claims that play is the subject of man-play relationship, wherein play plays with man and not man plays play. The third definition suggests that play permeates every sphere of man's life and has displaced reality within human life. The author emphasizes the differences between 'ludic space' and 'real life space' in order that man can have more latitude and leeway while living in modern society.

**Keywords:** play, game, educational philosophy, cyberspace

Associate Professor, Department of Education, National Taiwan Normal University  
E-mail: t04007@cc.ntnu.edu.tw  
Manuscript received: Apr. 24, 2003; Accepted: Aug. 15, 2003

## 壹、遊戲<sup>2</sup>的模糊性

在人類的過去歷史中，國與國之間的激烈爭端一向訴諸殘酷的軍事戰爭，因而造成了難以計數的殺戮悲劇；而在現代文明中，雖然不同國家之間的戰爭衝突猶存，但我們卻也看到了另一種形式的「戰爭」更高頻率地在當代人類社會中發生著，這種另一種形式的「戰爭」，就是大型的運動賽事。以當代最受注目的兩項大型運動競賽之一，四年舉行一屆的世界杯足球賽（另一為夏季奧運）來說，當兩個不同隊伍廿多人在一個容量達十萬人以上大型運動場地進行比賽前，兩隊之間的對峙，實在像極了在競技場上準備拚個你死我活之兩軍間的對陣，而其肅殺的氣氛也絕不亞於真正戰場上的廝殺，至於運動觀眾投入熱中的程度更不輸於古代競技場中的觀眾。在現代社會中一些大型運動比賽已經部分取代了過去國與國

- <sup>1</sup> 本文原發表於2002年10月時中研院歐美所主辦之「第五屆教育哲學專題研討會」，原名為「從遊戲意義的轉折反思當代遊戲文化的特徵」。本文係經評論人劉一民教授、及多位與會人士及其他學者專家所提意見等修改而成，特此感謝。
- <sup>2</sup> 遊戲一詞在英文中與之對應的字詞通常有二，一是 play，另一是 game。若從中文來看，play 似乎較接近「遊」，而 game 較接近「戲」的意義（此為筆者於中研院所辦之第五屆當代教育哲學研討會發表本文時，與會之楊晉龍副研究員所提醒）。但由於在中文裡，「遊戲」兩字常是連用的，所以在翻譯 play 與 game 時，無可避免都可能譯為「遊戲」，是以單從「遊戲」一詞來看時，有時並無法真正區辨其到底為 play，還是 game。惟在英文中，有關 play 的定義也有數百種之多（但真正令人滿意的卻沒有），有時 play 的意義甚至也包括了 game 在內。依據 M. Spariosu 的分析，這種 play 意義的紛雜，會產生兩種情形。其中之一是使得某些當代理論學者（特別是科學方面）要不就完全否定定義 play 的可能性，要不就把 play 當成是一種弔詭（paradox）。而另種情形則常發生於文化理論及文化人類學的學者，他們往往會喜歡清楚區分 play 與 games（或者是 paidia 與 ludus），認為前者 play 或 paidia 仍是無法界定的，而後者的 games 與 ludus 則被視為是一種受到規則所限制的自由、或是一種制度化的遊戲（institutionalized play）（Spariosu, 1989: 1-2）。而在本文的用法中，亦同樣不打算將「遊戲」一詞予以定義，且用法較接近 B. Sutton-Smith 對於遊戲一詞的分析，故其代表了意義較為廣泛的 play，這將使得 play 在本文中有時不只是名詞，有時其用法亦可能接近將 play 當成動詞甚或副詞的運用。

間以戰爭來解決衝突的形式，國與國之間不必再兵戎相見，而是在競爭激烈的運動場上見真章。國際性運動競賽，這個大型的「遊戲」，某種程度地取代了真實的「戰爭」，成為人們真實生活中不可或缺的一部分。

內湖某國小女老師的姦殺命案，歷經了八年，終於在警方鏗而不捨的追查下宣告偵破。令人驚駭的是，凶手竟然是當時年僅 11 歲及 13 歲的孩子，其中有一位還是女老師的學生。而這兩個孩子犯下這人神共憤的案子的原因，卻是因為在家中看了鎖碼臺限制級節目後一時衝動所作出來的行動。電視節目本來是一種娛樂性的「遊戲」，但是因為它引發了觀者的感官衝動，終而引致不可原諒之錯誤的發生。

上述兩個例子看似不相干，但深層來看，其實正反映了當代不同形式的「遊戲」對於人類生活及生命巨大的影響力。在前個例子中，運動競賽可說是一種具有高度「規則支配」形式的遊戲，凡是參與競賽的人都必須嚴守競賽中的「遊戲規則」，在競賽中，人們是以群體形式進行遊戲的，而在現實的生活中，運動競賽也已不再只是「遊戲」，它早已成為現實的一部分，對於人類生活產生重大的影響。而在後一個例子中，原先作為娛樂、消遣的電視節目，因為引發刺激了個人的想像或幻想，進而影響到個人的行動，它成為了犯罪的誘因。在遊戲的各種形式中，屬於個人的想像也是一種遊戲，但是在這個例子中，個人的想像卻轉化為傷害他人的行動或引發傷害他人的行動出現。有時想像會取代真實的生活或生命，但這時我們卻不希望它真正的發生。

從前述例子中，我們至少已經看到兩種不同極端形式的遊戲在進行著，一種是集體的、具有嚴謹規則的遊戲；一種則是屬於個人的、私密的想像活動的遊戲。事實上，如果把遊戲概念視為一個連續體的話，在上述兩端之間還有許多不同形式的遊戲存在著，這些不同形式的遊戲對於人生都有不可輕忽的影響力。遊戲儘管是存在於人類之中的一種普遍現象，但就如 B. Sutton-Smith 所說的：雖然我們時常在玩遊戲，而且我們也都知道它像什麼，但是當我們想要將「遊戲是什麼？」理論化時，我們卻會墜入五里霧中。關於遊戲，人們之間很少共識 (agreement)，但卻有更多的模糊不明 (ambiguity) (Sutton-Smith, 1997: 1)。遊戲意義的模糊不明，主因是源自遊戲為一種人類社會中普遍存在的現象與活動，這使得遊戲受到

不同的文化背景及個體活動的影響，因而產生了各種不同的形式。而除了多元的形式外，遊戲的模糊性尚來自遊戲者、遊戲媒介 (play agencies) 與遊戲劇本 (play scenarios) 的多樣性 (Sutton-Smith, 1997:5-6)。

再進一步分析，遊戲的模糊性實則應該是來自於遊戲本身所具有的特質——「假裝」(make-believe)。K. Burke 透過對於動物遊戲的研究，認為遊戲或許可以稱之為一種「戲劇性的反面」(dramatistic negative)。因為動物無法「說」出「不！」，所以遊戲對它們而言，是一種透過正面行動 (affirmative action) 來顯示反面意義的方式，遊戲與其所要代表的事物顯然不是同一回事。另 R. Fagen 認為遊戲最令人困惑的特點，並不是在於它會導致知覺上的不一致，而是遊戲會以它的「不可理解性」來奚落我們。我們總是感覺到在遊戲的背後有些什麼，但我們就是不知道，或者是我們總是忘了該如何去看它 (Sutton-Smith, 1997: 1-2)。G. Bateson 更以下列的話來界定遊戲：「擴充來說，『這是遊戲』(this is play) 的陳述，看來就像是說，我們現在所從事的舉動，並非真正地指陳 (to denote) 這些舉動所代表 (stand for) 之意義所指陳的」(Bateson, 1978: 121)。例如動物或孩子在遊戲時，「輕咬」(nipping) 這個動作所代表的意義當然是「咬」(bite)，但它又不是指陳真正的「咬」。正是在這種真假與虛實之間的灰色地帶，遊戲受到了更多其所處脈絡的影響，遊戲本身意義的詮釋往往只有遊戲者本身或參與遊戲脈絡的人才能理解。

由於在遊戲的各項因素中有著前述種種多樣性，使得遊戲也如同其他人類生活中重要而又模糊的概念 (這些概念如宗教、藝術、戰爭、政治和文化) 一樣，成為一個十分複雜而迷人的概念。西方社會大約是 1800 年以後，學者才開始對於「遊戲」的概念進行一些有系統或科學性的論述。因為遊戲包括了人類生活的各個層面，所以不同學科領域對於遊戲皆有著相當的研究興趣，而且研究的重點也有所不同。其中唯一可能相同的，是他們都使用了「play」這個名詞來指陳許多不同的事物。例如從生物學、心理學、教育工作者與社會學家的眼光來看時，其研究遊戲的焦點多是置於「遊戲如何適應或有益於個人的生長、發展與社會化」上面。

遊戲在教育史中也是一個相當重要的概念。從古代希臘的 Plato 與 Aristotle

開始，就早已體認到遊戲對促進兒童及健康發展的價值。例如 Plato 就認為遊戲是開始兒童教育的最好方式，而且透過遊戲這種自由的活動也可鑑別兒童的資質 (Dearden, 1968: 93)。而在西方教育史中，J. A. Comenius、J.-J. Rousseau、J. Pestalozzi、F. Froebel 等人也都反對當時兒童教育中嚴苛的紀律，強調遊戲是兒童天生的活動與學習的工具。依據 D. Cohen 之見，18 世紀浪漫主義運動 (Romantic movement) 改變了前代世紀認為遊戲並無特別價值的態度，其中 Rousseau 可能是首位論述到遊戲之重要性的思想家，從其所著《愛彌兒》(Emile) 對於愛彌兒教育活動的描述，即可看出遊戲在其教育中的重要性 (Cohen, 1993: 23)。後來 Froebel 更引介了一種狀似弔詭的說法：「遊戲是一種嚴肅的活動。」、「遊戲是兒童的『工作』。」在 Froebel 的認知中，遊戲應該是具有深刻意義的，因為遊戲就是兒童神聖本質的開展，所以對於兒童來說，遊戲具備了十足的教育意義。而到了當代則更不乏學者對於遊戲的強調，如 J. Piaget 與 A. S. Neill 等人 (Dearden, 1968: 93; Frost & Klein, 1979: 1-2; Winch & Gingell, 1999: 173)。

雖然遊戲在教育活動中相當重要，而且在教育史也不乏學者對於遊戲的論述，但不可否認的，當教育哲學研究者面對著這樣的一個概念時，即便對於遊戲之概念分析這種「基層勞工的工作」(‘under labourer’ task) 都很少予以嚴謹地對待。根據 C. Winch 等人所言，遊戲在幼兒教育中至為重要，但過去對於「遊戲」的強調常常是進步主義的觀點，而在許多這類作品中，概念混淆與理論不明的情形卻所在多有。Winch 與 Gingell (1999: 173-174) 指出，在過去的教育哲學中，只有分析哲學的傳統曾經對於遊戲的概念作出嚴謹的分析——Dearden (1968: 99-101) 中曾從三個角度來分析：(一) 遊戲本質上是「非嚴肅的」(non-serious)，其中缺乏真正的道德與文化的價值；(二) 遊戲是「自足的」(self-contained)，它與義務 (duties)、慎思 (deliberations) 與發展規劃 (developing projects) 應該分開來看，後者構成日常生活目的中的嚴肅網絡。(三) 遊戲具有「即刻的吸引力」(immediate in its attractiveness)。惟 Dearden 的分析仍有其不足之處。因為遊戲的概念含括的範圍十分複雜，是否能夠完全說其不具有真正的道德及文化的價值尚有疑義；而關於遊戲功能與價值的論述 (如灌輸某些道德價值或讓兒童預備未來生活) 更是汗牛充棟。睽其原因，Dearden 可能是將遊戲的範圍，限定在「兒童

遊戲」之故，致使他有關遊戲的分析還不夠充分全面。

其實教育哲學中關於遊戲的討論，應該不只在分析哲學的傳統內，因為關於遊戲的研究，向來即是科際性的研究，這種科際性的研究不可能僅侷限於對於遊戲日常概念的解析。而且遊戲作為一種重要的文化現象，「遊戲在文化存在之前就已廣泛地出現，它伴隨著文化的發生，並且從起初到我們現在所處的文明階段都一直滲透在文化中」(Huizinga, 1955: 4)，它不只是文化的起源或溫床，它就是文化本身。當我們肯定文化在教育中的重要性時，對於遊戲進行哲學的分析及探討，可以幫助我們對於當代社會的文化有著進一步的理解，並對於現代社會的教育工作提供一定的思考空間。

惟遊戲為一極為複雜的概念，在本文的篇幅中並無法對於遊戲相關的概念進行全面完整的分析，而關於遊戲價值與功能的研究，在教育相關領域的研究中如幼兒教育、發展心理學及遊戲治療的領域中亦已累積相當多的研究成果，因此本文的論述將不觸及遊戲的心理和治療功能與以及其運用於教育的實際作法，而是擬從與遊戲有關的「分類」及「說法」(rhetorics) (套用 Sutton-Smith 語) 分析出發，探討遊戲意義的轉變過程，並試圖在這樣的意義轉變的過程思索其對於教育工作者的意義。

## 貳、R. Caillois 的遊戲分類學與 Sutton-Smith 的遊戲說法

歷來有關遊戲定義的論述，有從心理學及生理學立論者，強調的是兒童的遊戲；有從歷史、文化立論者，強調的是遊戲中美學的特質及形而上的理念；也有從哲學的角度，對於不同的遊戲觀點進行分類。依筆者之見，在當代關於遊戲的研究中，以 Caillois 在其著作《人，遊戲與賽事》(Man, Play and Games) 中對於遊戲的分類和 Sutton-Smith 在其《遊戲的模糊性》(The Ambiguity of Play) 對於遊戲理論 (play theories) 的歸納最為系統與全面。從兩人對於遊戲所作的分類以及對於遊戲說法所作的歸納來看時，我們可以發現到遊戲不只是兒童所進行的一種活動，遊戲更是一種重要的成人文化現象；遊戲的相關說法及內涵不只包羅萬

象，而且它更反映了人類社會的文化特徵，而與當時的思潮、習俗等有著緊密的關係。故筆者以為，透過對兩者觀點的引介與分析，不僅可以作為思考遊戲意義轉變的重要起點，也可以讓我們對於遊戲及文化之間的關聯有著更深入的認識。

## 一、Caillois 的遊戲分類學

在遊戲的學術性研究中，Caillois 的遊戲理論被認為是當代最有貢獻的理論之一，他將遊戲分為四大類，對於後來學者的研究有頗大的影響，因而有的學者更將其遊戲理論定名為一種「遊戲分類學」（劉一民，1995：32-33）。Caillois（1958：9-10）在正式對遊戲進行分類前，先將遊戲(play)作了初步定義，它基本上具有下列特性：(一)自由的活動：遊戲不是被迫的，如果它是，那就立即會失去其吸引力；(二)分隔的活動：遊戲受到時空的限制，它是在事先就定義與固定好的；(三)不確定的活動：遊戲的活動無法先決定好，其結果也無法事先預料，會留給遊戲者一些空間；(四)無生產性的活動：遊戲既不能創造利益，也不能生成財富，不能增加新的元素；(五)受到規則的約束：它雖不遵行日常的法律，但卻有自己的規則；(六)假裝的活動：伴隨著一種特殊的知覺，這種知覺是對於次級現實(second reality)或一種自由的非現實(free unreality)的知覺，而非對於真實生活的知覺。

Caillois（1958：12-13）接下來對於遊戲分為四大類：(一)agon（競爭）：如踢足球、撞球與下棋等；(二)alea（機率）：賭輪盤、樂透等；(三)mimicry（模擬）：如扮演某人的角色等；(四)ilinx（眩暈）：如藉著快速的轉動或墜落的動作，在自身產生暈眩或混亂的感覺。Caillois 認為這種分類雖然不一定包括整個遊戲的範圍，但這種分法可說是將遊戲分為四個象限，每個象限都受到其原初原則所統制，每個象限部分都包括了相同種類的遊戲。但在這四個象限中，不同的遊戲也會依照某種秩序而安排。這種秩序是一個具有兩端的連續體，其中一端是消遣、紊亂、自由即興與自在的狂歡，它顯示了一種不受控制的幻想，Caillois 將此端稱為「嬉玩」(paidia)。而在另一端，則傾向用獨斷的、命令的與冗長的規約來約制嬉戲的行為，它需要有更多的努力、耐心與技藝、勤勉，Caillois 稱此端為「競玩」(ludus)。Caillois（1958：33）解釋，ludus 代表的是在遊戲中某些特殊的因素，這些因素最令人印象深刻的就是它的影響力與文化的創造力。也就是說，ludus

與文化的約制有著密切的關係，遊戲可說與文化之間有著密切的關聯。

綜觀來說，Caillois 其實是將遊戲的研究作為一種文化研究的線索，他提出了遊戲研究也如同人類其他制度的研究一樣（如經濟的、政治的、宗教的或家庭制度）。透過遊戲的研究，我們或可以進而演繹出文化的基本模式與論題，作為後續探討人類文化問題的重要基礎。

## 二、Sutton-Smith 的遊戲說法

Sutton-Smith 認為遊戲的模糊性，主要是來自於在遊戲理論及遊戲術語背後之流行的文化說法缺乏清晰性所致。Sutton-Smith 之所以使用了「說法」一詞，其意是在將其當成一種具有說服力的論述、一種隱而未顯的敘事。某些具有特殊關聯的成員會有意無意地採用「說法」，以試圖去說服其他人相信自己信念的真實與價值。Sutton-Smith 特別提醒，所謂的「說法」，並不在強調遊戲的實質或是遊戲的科學及理論，而是在指出潛藏在底下的具有意識型態之價值如何被相關理論所使用，並試圖以此去說服他人（Sutton-Smith, 1997：8）。從這種對於「說法」的看法出發，Sutton-Smith 將遊戲的說法歸納為七大類：

(一)「遊戲即進步」(play as progress) 的說法：這種說法通常運用在兒童與動物的遊戲中，認為動物與兒童（而非成人）是透過其遊戲來學習適應與發展的。「遊戲即進步」的信念為大部分西方人所信仰。依 Sutton-Smith 的分析，進步說法的主要目的在強調成人與兒童是有差異的，兒童本身是無邪的與依賴的，而兒童與成人的遊戲也是不同的，兒童的遊戲是開放與創造性的，成人的遊戲則是封閉的、娛樂的(recreative)。學校教育為了促成兒童的發展與進步，常常把遊戲視為浪費時間的舉動，或者便將是將其視為兒童工作的形式（Sutton-Smith, 1997：19）。

(二)「遊戲即機運」(play as fate) 的說法：此類說法通常適用於博奕與機率類的遊戲，它與前類說法有著強烈對比（因為它強調的是運氣，而不是才能，故與「進步」的說法形成對比）。機運說是所有遊戲說法中最古老的一種，因為它相信人類生活與遊戲是受到命運（或是上帝、或是運氣）的操控，人力所能掌控的部分則是非常地少。它是所有遊戲說法中最具滲透力的，但也是所有遊戲說法中

最少被公開承認的；它是大多數古代宗教的核心，在現代心靈中，機運的遊戲往往位於最底層（Sutton-Smith, 1997: 53）。

(三)「遊戲即力量」(play as power)的說法：此類說法通常適用於運動、體育與競賽等成人遊戲。它將遊戲的使用視為是衝突的代表，並認為透過遊戲可以強化那些控制遊戲的人或是在遊戲中成為英雄者的地位。這類的說法與前述的機運說法一樣亦是屬於古代的遊戲說法。由於「力量」一詞，包括了身體技能與智能策略，也包括了個人內在的心理動力在內，這使得力量說的遊戲理論的範圍也變得相當廣泛。

雖然遊戲的力量說法包括許多類型的遊戲在內，但其共通處應該還是在競賽(contest)。著名的遊戲研究學者 J. Huizinga 在分析遊戲與文明的關係時，就認為在遊戲的競賽(playful contests)和真實的競爭行為(如政治、法律、學術及藝術)之間存有形態上的類比關係。文化形式乃興起於遊戲的對立之中。透過力量的競逐，遂發展出來了規則與社會階層，然後圍繞著這個階層，社會才得以逐步建立其價值(Sutton-Smith, 1997: 79-81)。

(四)「遊戲即認同」(play as identity)的說法：通常適用於傳統及社群的慶典、遊行、節日等。遊戲作為一種傳統，被視為可用以確認、維持、甚至提昇遊戲者社群之力量與認同的一種方式(Sutton-Smith, 1997: 10)。基本上，一個社群會透過運動過程或節慶場合，來展現其團結的力量與認同。一般來說，提倡認同說法的學者並不直接呈現遊戲理論，而是以遊戲作為一種範例，來解釋他們的發現或用以解釋先前詮釋者的發現(Sutton-Smith, 1997: 91-92)。

(五)「遊戲即想像」(play as imaginary)的說法：通常適用於文學、藝術中的遊戲式的即興創作。Sutton-Smith 認為，想像、進步、及接下來的自我說法構成了現代的遊戲說法。在遊戲的想像說法中，包括了各種的藝術、文學及記號學，至於與其有關的名詞則包括了幻想、幻影、創造、靈活，「想像」一詞只是作為此類名詞的代表(Sutton-Smith, 1997: 127-128)。

想像說法源起於 18 世紀時的浪漫主義運動，在此之前，藝術與遊戲常只被視為次要的知識來源，自從浪漫主義出現之後，透過一些啟蒙運動的思想家的陳述，如 I. Kant、F. Schiller 等，遊戲在美學上的重要地位才進一步獲得肯定，而藝術與

遊戲也因而逐漸合流，兩者並被視為與自由、自律及個人的原創性有關。教育史中，Froebel 特別強調想像在遊戲中的重要性，他認為遊戲是兒童發展的最高階段，而想像是位於兒童自我主動之內在重現(self-active inner representation)的顛峰。Froebel 推崇各種兒童遊戲，甚至給予崇高的精神內涵，他的看法可說對於後世的學前教育有很大的影響(Sutton-Smith, 1997: 133-134)。而在 Kant 及 Schiller 等人的論述中，我們看到了遊戲似乎有高級與低級之分，較高層級的遊戲就是想像，而較低層級的遊戲就「只是遊戲」。後來的哲學家與心理學家亦傾向將想像與其他的理性功能(如問題解決)連結在一起。

遊戲的想像說法使得藝術與遊戲幾被視為是同一，這使得想像說法其實也包括了文學的想像及後現代<sup>3</sup>思想中的「符徵的遊戲」(play of signifiers)在內。後現代思想認為語言具有意義的多重性，因而總是可以不斷地重新詮釋，而不必有任何的中心、基要和最終的意義。蘇頓—史密斯認為，這種最「激進的」想像說法，也解釋了當代思想中「遊戲化轉向」(ludic turn)之所以發生的原因(Sutton-Smith, 1997: 144)。

(六)「遊戲即自我」(play as self)的說法：通常適用於獨自遊戲(solitary play)，如嗜好(hobbies)或高度危險的活動。惟自我說法也不一定限於這些遊戲活動之中，其他如某些具有可欲性的個人經驗——如樂趣、放鬆、脫逃——及審美滿足的活動都可以包括在內。自我說法奠基於個別遊戲者的心理學研究上，它並不追求對遊戲的歷史及人類學背景進行探討，因此它有時會觸及內在精神機制與神經病學，近來則更注意遊戲者本身的主觀遊戲經驗的探討(Sutton-Smith, 1997: 173)。此外，Sutton-Smith 提醒許多自我取向的遊戲理論會有的缺點，那就是它們似乎會變成無益的消費主義(vain consumerism)。

<sup>3</sup> 後現代(postmodern)是一個複雜、模糊且多元意義的字眼。據筆者所知，有些學者在演講時為免引發爭議，甚至不願直接指稱「後現代」，而逕用「那三個字」來替代。惟在本文的用法中，並不擬加入它的學術爭議中，而是從外在時代背景的角度來使用「後現代」。基本上在本文中的「後現代」所指的是當代資訊社會、後工業社會及晚期資本主義(和 F. Jameson 同)下的文化徵候。惟筆者也必須承認，在本文中，「後現代」這三個字的使用並不精確。

(七)「遊戲即膚淺」(play as frivolity)的說法：一般適用於無所事事(idle)或傻里傻氣的(foolish)的活動。在現代社會中，膚淺說法可說是顛覆了遊戲的「工作倫理」(work ethic)觀點，其他的說法某個程度上都具有「嚴肅性」的內涵，膚淺說法因而顯得與其他的說法中的有些格格不入。Sutton-Smith認為，膚淺說法也適用於歷史上的騙子或傻子，這些人物常在對外在約制世界的各種秩序進行嬉笑怒罵的抗議中，扮演著狂歡的、卻又重要的人物(Sutton-Smith, 1997: 11)。

Sutton-Smith(1997: 52-53)將前述7種說法概分為兩大類：古老說法(ancient rhetorics)與現代說法(modern rhetorics)。其中古代的說法包括了機運、力量、認同與膚淺的說法，現代說法則為進步、想像與自我。現代說法與人類歷史近兩百年來的一些重要概念有關，這些重要概念如啟蒙運動、浪漫主義與個人主義，而古老說法出現的時間則在更早的古代歷史。古老說法較注意團體，現代說法則重視個人；遊戲的古老形式常是義務性質的，遊戲的現代形式則是有選擇性的；因為古老說法具有更多的外在動機，所以遊戲可能是強制性的，至於現代說法則認為遊戲是一種自由的行使。一般來說，相信遊戲的現代說法者，往往不太認同古老說法中所論及的遊戲形式，因為他們認為古老說法不夠文明與理性，很難與現代理性生活搭上線。某些相信現代說法者會否認博奕、足球賽或嘉年華會等是真正的遊戲，認為它們只是耽溺、暴力與放蕩。

筆者認為，Caillois的遊戲分類學以及Sutton-Smith對於遊戲說法的分類至少有下列幾個意義：(一)Caillois與Sutton-Smith都嘗試將遊戲的範圍予以擴大，例如Caillois將Huizinga的遊戲定義予以擴充，甚至包括了「機率」與「博奕」之類的遊戲在內；而Sutton-Smith則再將遊戲的說法予以擴大，不僅包括了團體的遊戲，也包括個人的遊戲；不僅涵蓋了外在的規則的競賽，也包括了內在的想像遊戲；不只包括了理性的遊戲，也包括了非理性的、無意義的遊戲在內。到最後，遊戲似乎無所不包，Sutton-Smith甚至指出，遊戲現象的變異性、多樣性就是各種遊戲共有的特性，更提出了「遊戲即適應的變異性」(play as adaptive variability)作為遊戲的第八種說法(Sutton-Smith, 1997: 221)。(二)Caillois的遊戲研究其實延續了Huizinga的研究傳統，將遊戲視為研究人類文化的重要線索，而且在其進行遊戲的分類時，又以「嬉玩——競玩」作為同一類遊戲活動區別的縱軸，而從嬉

玩與競玩的定義來看，Caillois似乎相當重視「規則」在遊戲活動中的重要性，Caillois甚至以為若沒有一整套的遊戲條件來約制遊戲，可能會產生「具危險性的極端」，造成遊戲的「墮落」。而在Sutton-Smith的遊戲說法學中，則以所謂的「說法」取代對於遊戲實質的討論，他認為要釐清遊戲的意義，應從遊戲的論述與說法來著眼，在Sutton-Smith的眼中，「說法」具有意識型態的價值，它是學者本身所服膺的信念，它代表了遊戲理論學者在進行論述時，想要去說服他人的企圖。就這個角度來分析，「規則」或多或少具有客觀的意義，而「說法」則或多或少有著個人的主觀意義在內。而這也多少解釋了在Caillois的遊戲分類學中為何缺少對於藝術創造等審美遊戲的原因。(三)在Sutton-Smith的分析中，已經有了歷史向度的分析(古老說法與現代說法)，他認為，現代人基於生活所需，常傾向於接受遊戲的現代性說法。惟無論是古老說法或現代說法，都僅是遊戲的論述而已，至於其有關遊戲特性及功能之論述的真假，則還是必須訴諸經驗的檢證(Sutton-Smith, 1997: 53)。現代說法與古老說法的區分，對於Sutton-Smith來說並無價值高下的區辨問題，現代說法不一定最適用於現代，某些古老說法的遊戲在今日社會中仍不斷地出現著。(四)雖然Sutton-Smith的分析已有著歷史向度的解析，但其對關於現代說法以降的遊戲意義的轉變似乎並未特別予以注意，其中特別是在後現代思想興趣及新型媒體與科技出現後，遊戲與人之間的關係更產生巨大的變化，遊戲已逐漸有取代真實人生之勢。但此一角度的解析，似乎尚待予以補足。

### 參、遊戲在現代哲學論述中意義的兩次轉變

雖然在西方的形上學中，藝術長久以來就被視為遊戲的一種形式(Drake, 2001)。而哲學中有關的論述更可遠溯至Socrates之前的哲學家Heraclitus，近則延續到當代的G. Deleuze，都進行過有關遊戲的討論，但是遊戲卻從未成為早期哲學研究的重要主題。這種現象，到了18世紀時有了一些改變，特別是在18世紀末美學中，遊戲受到了廣泛的討論。當代遊戲學者M. Spariosu以為，當代的遊戲概念史與美學史之間呈現的是平行發展的關係，他指出當代思潮經過了兩次美

學轉向，這兩次轉向其實可用遊戲概念的轉變來加以說明。第一次的美學轉向指的是，由 Kant 與 Schiller 等人所發起的回到柏拉圖「理性的」遊戲概念。而第二次的美學轉向則是由 F. W. Nietzsche、M. Heidegger、H.-G. Gadamer、E. Fink、J. Derrida 與 Deleuze 等人所發起的回到 Heraclitus 的「前理性的」遊戲概念中（胡天玫，1998：12；Spariosu, 1989: 2）。

### 一、受到理性支配的遊戲——人與遊戲關係中的「人玩遊戲」

其中在第一次的美學轉向中，學者試圖將藝術與遊戲帶入理性的駕御之下（Drake, 2001）。例如：Kant 將遊戲描述為存在於美感經驗中想像力（imagination）與知性（understanding）兩種官能之間的關係（Drake, 2001）。在 Kant 的看法中，想像力和人類心靈其他的官能（知性、理性、判斷力）一樣重要，但是想像力卻不能單獨活動，它必須與感性、知性及理性等結合後才能發揮作用。只有在審美的活動中，想像力才能無限揮灑地自由遊戲，並且進而紓解想像在其他行為中受到限制的壓力與疲倦。自由遊戲（free play）可說是 Kant《判斷力批判》一書中最重要的概念之一（曹俊峰，2001：240-242）。當想像力所提供的概念被稱為自由遊戲時，想像力與知性之間才可以達到和諧，此時人們的心靈官能會變得更加甦醒，在判斷行動以及在判斷與認知能力相合時的一種愉悅感也會油然而生。遊戲，就像藝術一樣，只有在其具有「超然」（disinterestedness）及「無目的合目的性」（purposiveness without purpose）時，是為其本身的緣故而非認知的緣故來享受時，才能真正令人愉悅。感官經驗中的隨意的遊戲（arbitrary play）遂被 Kant 轉化成一種具在想像力與知性之間的井然有序的遊戲（orderly play）（Drake, 2001）。

在 Kant 之後，Schiller 也試圖將遊戲提昇至一種嚴謹的狀態，甚至成為人的存有。Schiller 的美學思想固然受了 Kant 及當時法國大革命的影響，但他也懷疑 Kant 所講的「只是遊戲」（just play）是否真的存在（Miller, 1996），而且在 Schiller 的美學理論中，遊戲所完成的不只是兩種認知官能的均衡，更是兩種驅力或衝動之間的和諧（Sonderegger, 1998: 533）。Schiller 以為，遊戲本能是結合形式衝動與感性衝動的（Schiller, 1794: Letter XIV），所以它可以同時在物質與道德上滿足我

們的心靈，並且使人們在身體與道德上感到自由。在遊戲中，我們可以將形式賦與實質的意涵，也可以將實質用形式表達出來。遊戲一方面可以使得情感與理性取得和諧，在另一方面也可以使情感與感性的興趣獲得調和。Schiller 更將藝術中的「美」與遊戲作了結合，他說明了遊戲與理性的關係。他認為「美」是遊戲本能的對象，人應該是與「美」來進行遊戲的，而美的理想的建立是透過理性，透過美的理想，遊戲本能的理想也因而出現，而這種遊戲本能的理想在人的所有遊戲中應該都是位於他眼前的（Schiller, 1794: Letter XV）。最後，Schiller 甚至認為，人只有在以遊戲之完整意義來進行遊戲時，才能成為人，而也只有他遊戲時，他才能完整的成為一個人（Schiller, 1794: Letter XVI）。基本上，在 Schiller 的觀點中，遊戲沒有所謂的「只是遊戲」，遊戲是被賦與嚴肅意義的，人類要遊戲的話，就是與「美」進行遊戲，而「美」是有著理想的，它是要使人能夠成為一個真正的人，它是必須透過理性來建立的。因此遊戲顯然也必須受到理性的駕御。

我們也可以從另一角度來理解 Kant 與 Schiller 所主張的「遊戲應該受到理性的驅使與駕御」。在 Kant 關於遊戲的論述中，所講的是人類心靈或認知的官能，其遊戲理論的特點是將遊戲侷限在主體之中，至於經驗主體之中的遊戲結構（play structure）是否對應於客體中的某物的問題，在 Kant 的美學中則懸而未決，Kant 所描述的既非審美的客體，也非藝術作品與其欣賞者透過遊戲所發生的關係，他描述的只是在主體之內兩種官能的關係。同樣的，Schiller 的遊戲理論也是以主體為中心的。與其說 Schiller 提出的是有別於形式衝動與感性衝動的第三種衝動——遊戲本能或衝動，不如說遊戲衝動其實代表了形式衝動與感性衝動之間的「正確」關係，除了這種正確關係以外，兩者都會相互排斥。Schiller 甚至比 Kant 更少注意到審美的客體，因為對於 Schiller 來說，主要問題是如何讓人的概念不致成為感性或知性的犧牲品。Schiller 相信，是人在進行遊戲，人是遊戲的主體，而且人是在與美進行遊戲（Sonderegger, 1998: 533-534）。

我們或可以作這樣的歸納，理性支配的遊戲，代表了 Sutton-Smith 所講的遊戲的現代說法。這種說法基本上是以主體為中心的，認為人與遊戲的關係應該是「人玩遊戲」。人類是主動地、自發的、經過理性思考後開始玩遊戲的，人玩遊戲是為了解決在自己內心中知性與感性的分立問題，是為了解決在自己身體中形式



衝動與感性衝動相衝突的問題，人之所以要玩遊戲，是爲了要讓自己成爲一個完整的人、真正的人。所以人要玩遊戲，而且玩的是美的遊戲，是嚴肅的遊戲，是受到理性支配的遊戲。人可以透過遊戲中浸淫在美的事物中，但卻不可以在遊戲之中迷失了理性；人可以在美的遊戲中進行沈思，但卻不能被遊戲激發了過多的情感，因而喪失了自己的超然與理智。

## 二、不受理性支配的遊戲——人與遊戲關係中的「遊戲玩人」

面對著 Kant 與 Schiller 的觀念論式的遊戲概念——強調和諧的、與主體中心的遊戲觀，早期的浪漫主義者如施里格 (Schlegel) 兄弟 (Friedrich and August Wilhelm von Schlegel) 與 Novalis 則有著不同的看法。他們認爲「所有藝術的神聖遊戲都僅是對於宇宙間無限遊戲以及那些永遠都在更新創造自身之藝術作品一種遙距的模仿」(Schlegel, 1968: 89; Sonderegger, 1998: 534)。對於早期浪漫主義者而言，他們似乎更關注的是遊戲的美感對象的問題，在他們的心中，遊戲就是「無限遊戲」，而且他們假定了遊戲的衍生性格，遊戲的特徵就是一種不純粹的重覆或反映 (reflection)。

Nietzsche 開啓了對於理性支配所產生之和諧的批判。他拒斥將遊戲歸入理性領域，卻將遊戲等同於前理性的「力量」(force)，他的世界觀是如同前 Socrates 時代學者所講的「世界處在永恆的衝突中」。對於 Nietzsche 來說，權力意志 (will to power) 就是此種「前理性遊戲」的一種形式，它是一種暴烈的、任意的、忘我的力量遊戲，它超越了善與惡。透過權力意志，世界因而被創造與毀滅 (Drake, 2001; Spariosu, 1989: 67-99)。

Nietzsche 對於遊戲的激進看法，後來 Heidegger 作了一些較溫和的調整。Heidegger 將遊戲視爲是一種外在力量 (physical forces) 或「世界遊戲」(world-play)。他從「存有的遊戲」(play of Being) 的觀點來解釋遊戲。遊戲是存有的遊戲，但採取了一種人類的形式 (Drake, 2001)。這種對於遊戲的觀點，使得人類的遊戲者的存有優先性 (ontological primacy) 發生了轉變，人同時是遊戲者也是玩物 (plaything)。人一方面是遊戲的參與者，也是遊戲的結果。而另外當代遊戲學者 Fink 亦有同樣類似的看法，其認爲遊戲者會在遊戲的世界中迷失自己

(Fink, 1979: 79)。

至此，原先被接受、未受質疑的「人玩遊戲」的主張，受到了愈來愈多的懷疑。是「人玩遊戲」抑或「遊戲玩人」？這個問題遂成爲現代遊戲理論中思考的重要問題。

當代重要的詮釋學者 Gadamer 對於這個問題的回答應該是「遊戲玩人」。Gadamer 先對於有關遊戲本質的探討是從遊戲者主觀反省來看的說法有所質疑。「有關遊戲本身本質的問題，如果我們想要在遊戲者的主觀反省之中來找答案，是找不到答案的。相反的，我們要探討的是遊戲的一般存有模式的問題。我們已經看到，不是美感經驗，而是藝術的經驗與藝術作品的存有模式的問題必須成爲我們檢視的對象」(Gadamer, 1990: 102)。對 Gadamer 來說，藝術經驗的主體，是一直存在的，但它不是藝術經驗者的主體性，而應該是藝術作品的本身。同樣的，遊戲者也不是遊戲的主體，遊戲與遊戲者的關係應該是遊戲僅透過遊戲者來彰顯 (Gadamer, 1990: 103)。

Gadamer 接下來從 play 的用法來進行分析，他 (Gadamer, 1990: 103-104) 認爲從 play 的每個用法中可以看出來，遊戲所要從事的活動是往復的運動，這種活動並不與任何目標連在一起，因爲如此反會使得遊戲終結，遊戲的運動沒有目標，它是在不斷的重覆中更新其自己。Gadamer 以爲來來回回的運動顯然是遊戲的中心定義，至於是誰來執行這項活動則無任何差異。玩遊戲最原初意義就是中間的 (medial) 意義。

正因爲遊戲的重點意義是在「中間」，是在「來回往復的運動」，所以對於遊戲來說，如果遊戲有目標的話，應該不是要達到遊戲者的目標。「遊戲若要達成它的目標，一個遊戲者必須在遊戲中『迷失』」(Gadamer, 1990: 102)。一旦遊戲開始運動後，遊戲者是被吸引入遊戲中的，他不需做任何的 effort 並有意地去維持它。遊戲有其自己的動能 (momentum)，它的維持方式，是遊戲者以必要的方式對遊戲予以「回應」，一旦遊戲者無法回應時，遊戲就會停下來。因此，在進行遊戲時，原先可能性所具有的開放性 (openness of possibility) 被轉化了，轉化爲投入的必然性 (necessity of commitment)。Gadamer 認爲，當遊戲者把自己交給遊戲，因而導致了存有優先性的改變，這對遊戲者固然是一種「危機」，但也構成了遊戲的吸

引人之處 (Gadamer, 1990: 106)。

從 Gadamer 的觀點來看，其實所有的「玩遊戲」(playing)，都是「被玩」(being played)，我們認為是「人在玩遊戲」，但是實際則是「遊戲在玩人」。原先遊戲的主體被轉化為遊戲的客體，成為遊戲提問的對象，人們則是對遊戲所提出的問題或是散發的吸引力予以回應；原先遊戲的客體則轉化為遊戲的主體，是遊戲透過遊戲者的參與增添了遊戲本身的意義，而不只是人們藉著遊戲來豐富自己的生命。人與遊戲的關係，因而面臨了存有論的轉折 (ontological shift)，人把遊戲的自主權又重新地交給了不可知的另一邊：可能是命運的註定、可能是社群的要求，也有可能是力量的迫使。從表面上來看，「遊戲玩人」的觀點使得遊戲中原有的現代說法又轉回了古老說法，但是在當代的遊戲理論中所蘊含的古老說法其意義應是：人不只甘願受到遊戲的擺佈，更願意接受遊戲結果的開放性及遊戲運動的無窮性，而接受遊戲結果的開放性與遊戲運動的無窮性後，最終的結果也將導致遊戲者本身存有的開放性。雖然在遊戲的過程中，遊戲本身被視為主體，但是遊戲的內容終究是要透過遊戲者的遊戲來予以彰顯，遊戲者仍是使遊戲能夠持續進行的重要角色；雖然在強調遊戲者應該在遊戲中「迷失」的同時，人類理性作用及詮釋美感經驗的主導性被削弱了，但相對地來說，人類意志與情感的力量也再度被強調出來，美感經驗不只是來自理性與感性的和諧，而是來自人類靈魂深處各股力量之間的衝突與不斷湧現出來的靈光乍現。

從「人玩遊戲」到「遊戲玩人」的人與遊戲之間關係的轉變，呈現在遊戲文化中的徵候有二項。其一是從對繪畫藝術的高度肯定到對於音樂藝術的接納認可。在崇尚理性和諧的遊戲文化中，具有高度引發沈思性的繪畫被視為真正的藝術與遊戲。由於繪畫總是靜靜地受到人類的注視，它不是透過與人體內某些韻律的相合，進而激發觀賞者的欣賞情緒或情感。它是人主動去思考畫作與人類心靈的關聯，它是一種崇高的美。因此繪畫藝術常受到重視理性和諧者的高度讚揚。相較於繪畫藝術，音樂似乎較具有物質性、肉體性，音樂的源起似乎常被認定與人體本身所具有的韻律或節拍有關，某些讓人感到振奮或悲傷、興奮或平和的音樂，其實常伴隨著某些生理學基礎的解釋。另外，音樂的進行是有時間性的，這使得人必須要跟隨音樂的進行來聆賞，因此人的注意力不只是來自於音樂的本

身，而是來自於時間流逝的「催逼感」；人總是被動地欣賞音樂，受到音樂所激發之身體反應的影響。所以，音樂並不受到理性和諧論主張者的認可。但是在「遊戲玩人」的遊戲文化中，我們可以看到音樂亦被視為真正的藝術與遊戲，這表示遊戲受到理性駕御成分的減少，但情感的成分則增加了。

第二是遊戲的整體 (whole) 擴大了。遊戲就是整體本身，這個整體同時包括了遊戲者與觀賞者在內 (Gadamer, 1990: 109)。觀賞者本身並不直接從事遊戲的活動，他的愉悅不是來自於遊戲活動中超越自己身心限制的愉悅，而是來自於在觀賞的過程中目睹高超技術並且參與集體欣賞時所創造出來的集體經驗，從這個角度說，觀賞者也是遊戲中的一個環節。一般來說，大規模的觀賞者在遊戲中占有重要的角色，其原因與許多遊戲的本質是遊戲者不斷超越克服本身的限制有關，其中特別是一些競爭、對立式的遊戲。因為競爭對立的遊戲，無法在事先得知誰是勝利者，其遊戲結果是開放的，所以能吸引許多的觀賞者參與；再加上遊戲者在競技的過程中不斷超越自我時，會展現出來苦練已久的美技美姿，這也構成了吸引觀賞者的要件。在現代社會中，大型的觀賞活動愈來愈普遍，觀賞活動已經成為許多人不可或缺的遊戲，而作為遊戲觀眾的一份子，觀賞者常必須忘情地吶喊，盡情地投入。由於觀賞時觀賞者並無法干涉遊戲的進行，也無法會顧及所謂的理性與感性的均衡、形式與內容的結合，其目的往往只求自己的情感充分的宣洩。因而在觀賞的活動中，個人會發現自己成為遊戲的一部分，但個人並無法主導遊戲的進行；也成為集體的一份子，與其他遊戲者同悲同喜，甚至忘我神迷。準此，「遊戲玩人」在觀賞的集體經驗基礎上，可說得到了更強有力的驗證。

## 肆、遊戲對於真實生活的取代

### 一、當代社會中的遊戲文化特徵

隨著媒體、資訊科技的發達，人們遊戲的型態再度有著重大的轉變。隨著遊戲態度 (playfulness) 滲入人類生活的各個領域中，人與遊戲之間的關係也面臨了質變。無論「人玩遊戲」或是「遊戲玩人」，基本上仍延續了傳統遊戲論述中的「遊戲是與日常生活分開的」或「遊戲有其固有的、受到限制的時空和規則」的觀念，

人與遊戲仍是分開的，只是遊戲的主體有所不同而已。但是在現今的後現代社會中，人們對於真實的經驗也成為「遊戲的」(playful)，無論我們是否願意承認，在我們的日常生活中，我們都浸淫在遊戲之中(Aycock, 1993)。在現今的社會中，由於人們從事遊戲的時間及機會愈來愈多，加上傳播媒體與科技的高度發展，使得遊戲與人生再也分不開，遊戲甚至就取代了人生，成為真實的人生。

一般來說，有關遊戲的探討，應該亦包括遊戲態度的探討。惟遊戲是根據其所採取之形式的內容來界定，通常指的是有清晰框架的活動(framed activities)；而遊戲態度通常指的是一種嬉戲、輕鬆、機靈的心態，它可以面對任何活動，在遊戲態度中，行動主體會打破常規，將原有的期待玩弄於股掌之中，甚至於和遊戲的既有框架進行遊戲。作為一種心態，遊戲態度雖然不一定會打斷平常生活，但它始終都是存在於那裡的(Lindquist, 2001: 20-21; Schechner, 1988: 16-18; Sutton-Smith, 1997: 147-148)。透過對於既定框架的質疑，遊戲態度可以滲入所有的生活領域之中。所謂的「遊戲化空間」(ludic spaces)就是指在這個空間中，遊戲態度可以進入原有約定俗成的或制度化的實踐中，並從不可預料的方向來改變它們。基本上，所有的事物或空間都可以變成「遊戲的」：包括工作的空間、藝術與神聖的空間(例如在宗教和世俗節日)、教育的空間、治療的空間、科學的空間、人際關係的空間，甚至於在這個意義上，文學的論述——如 Derrida 的論述，以及消費——J. Baudrillard 的論述——都可以被概念化為「遊戲的」，進而透過遊戲隱喻的幫助來進行探究(Lindquist, 2001:21)。

在後現代與後形上學的(post-metaphysical)的脈絡下，「遊戲」的觀念甚至取代了下列的形上學欲望：想將事物奠基於原理之中的欲望、想將運動鞏固在法則的礎石上的欲望，想將詮釋學在建構意義過程中的曖昧不清予以釐清的欲望，以及想將現象的多元化化約為「單一事例」(the one instance)的欲望(Küchler, 1994: 1)。Küchler (1994: 1-2) 引用了 Heidegger 的語詞，認為遊戲現在可以說已經同時滲透入了形器/存有學差異(ontico-ontological)的兩邊。在「存有」(beings)的形器層面(或是世界的現象層次)，遊戲所指稱的是一種文化多元性與差異的情況。而在存有學的層面，遊戲則取代以下的知覺：透過運動、時間化、空間化用，所產生的關於各種存有之根基與起源的動態思考，再藉著這種動態思

考將對於唯一存有(Being)的知覺當成根基(ground)與顯現(presence)。

從前述的引文可以知道，在現代的社會中，從事遊戲的「嚴肅性」已經逐漸轉變為一種輕鬆、娛樂的遊戲態度，當遊戲被轉變為遊戲態度時，所有的實質的空間都有可能被「遊戲化」，甚至包括虛構的空間如文學文本的論述乃至形上學的思考，也都會被「遊戲化」。當抽象的文本論述與思想都被遊戲化時，我們甚至可以說，這整個世界都已被「遊戲化」。

媒體與資訊科技的進步，加深了世界遊戲化的程度，遊戲甚至會變成了真實人生的一部分，最後並取代真實的人生，「遊戲即人生」。在一些分析遊戲的經典文獻中，例如：Huizinga 界定遊戲時最重要的特徵就是遊戲有自己的「遊戲空間」(playspace)，而這個空間是有別於日常生活的。但是在現代媒體與資訊科技的發展下，遊戲空間與日常生活空間的分野卻愈來愈模糊。

例如：由於媒體科技的發達，我們可以將原有的各種運動競賽以更快速、更有效率的方式傳送給世界各地，使得其他各處的觀賞者也可以同步地與現場的觀賞者及比賽者一起感受比賽競爭的熱烈氣氛。而由於參與欣賞的人口愈多，許多運動競賽的職業化趨勢乃更加明顯。職業運動的輸贏，成為許多人日常生活中聊天的重要話題，而職業運動的欣賞，也成為許多人生活當中不可缺少的一部分。有時我們甚至可以看到，許多運動狂熱的國家，因著欣賞職業運動過於激動投入，而引發了激烈的群眾暴動。此時遊戲就不只是日常生活的一部分了，它甚至會干擾破壞了日常生活的進行。

應用多媒體科技所製作出來的「電視遊戲」(video-games)，則是當代另一重要的遊戲文化。電視遊戲其實與其他形式的遊戲或娛樂有著結構上的區別(Schroeder, 1996: 147)，電視遊戲運用了視聽的效果，原意就在製造出一種以假亂真的、逼近真實的「擬像」(simulacrum)，這種擬像在當今的社會中卻有可能取代了真實的生活。依照 Baudrillard 的分析，所謂的「擬像」的是物體或事件的複製，而擬像的次序(orders of simulacra)則在擬像與真實之間的關係中形成了不同的階段。在今日，Baudrillard 認為我們是位於第三序(third order)的擬像階段，這個階段是一個真正模擬(simulation proper)的階段，因為模擬的模式(simulation models)構成了這個世界，它壓倒了最後甚至「吞噬」了「再現」(re-

presentation) (Kellner, 1989: 78-80)。

Baudrillard 又使用下列階段來描述了影像 (images) 與現實的關係：(一)影像是一個基本現實 (basic reality) 的反映，(二)影像遮蓋並歪曲了基本現實，(三)影像遮蓋了基本現實不存在的事實，(四)影像與任何的現實沒有關係：它就是它自己的純粹的擬像 (Poster, 1988: 170)。影像的生成愈趨精緻，影像的傳播也愈趨快速，這與當代媒體科技的發展有著密切的關係。而在現今社會中媒體的角色日愈重要時，我們就從現代的生產社會落入了後現代的模擬社會 (postmodern society of simulations)。傳播媒體的興起，其中特別是電視的出現，對於 Baudrillard 來說是構成「後現代性」(postmodernity) 中重要的一部分。傳播媒體使得記號與擬像在社會及日常生活的每個領域中迅速地散播開來。媒體成為主要的模擬機器 (simulation machines)，它生產了影像、記號、符碼 (codes)，這些東西後來變成了(超)現實 (hyper) reality) 的自主性領域，並在每日生活與對社會的忘卻中扮演關鍵性角色。其生產過程也構成了「再現」與「現實」之間關係的逆轉。先前媒體被認為是反映或代表現實，但最終實則會導致現實的消解 (Kellner, 1989: 68)。

透過 Baudrillard 的分析，可以看出，製造擬像的電視遊戲對於遊戲者的真實生活應該會具有強大的滲透力。在以往的遊戲形式中，是日常現實會影響到「遊戲空間」的世界，但在電視遊戲中，「令人沈迷其中的模擬」(immersive simulation) 卻會使得真實不再滲入遊戲世界，反而是遊戲世界滲入真實中，就如同擬像取消了原作、取消了指涉之物，也取消了被模擬之物的過程一樣。電視遊戲的世界不再是僅僅在自身的遊戲規則中運作，因為其規則已隨著遊戲空間本身外漏至真實世界。此外，模擬中的每一項事物則受到相同的規則支配系統所統治：所有事物都透過開／關轉鈕 (on/off switches) 模式來形塑、生成與組織。所有模擬中的事物都透過模擬的技術而存在。因此，模擬並沒有摧毀遊戲空間，卻是每件事情都變成了「遊戲空間」(Schroeder, 1996: 149)。

當代社會中的另一種盛行的遊戲文化——電腦網路遊戲則提供了我們思考遊戲意義轉變時的另一種素材。電腦網路遊戲一般可分為三類，第一類是最狹義的線上遊戲 (online game)，也就是遊戲者透過線上遊戲伺服器和其他遊戲者共同進

行遊戲，又可稱為「多人線上角色扮演遊戲」；第二類是撮合式 (match) 遊戲，這類遊戲通常是透過區域網路來進行，遊戲者也可以連上區域網路以外的伺服器，和區域網路之外的遊戲者進行遊戲。在網咖中相當流行的多人對戰遊戲即屬此類；第三類是至提供小品遊戲的遊戲網站進行一些下棋、撲克牌及麻將等回合式的線上遊戲。在這三類的網路遊戲中，又以前兩類的遊戲最受到青少年的喜愛。

網路遊戲與前述的電視遊戲有其相同之處，也有差異之處。兩者相同之處在於，兩種遊戲都運用了視聽媒體所產生的「擬像」，使得遊戲空間與實際生活空間的界限因而模糊，而且由於它們都是一個人即可進行的遊戲，遊戲所需的門檻不高，個人在有限的條件下，不必刻意呼朋引伴，隨時都可以參與遊戲活動，這使得遊戲活動與日常生活的分野也漸漸不再明顯。至於兩者最大的不同處，則在於後者是同時結合了聲光擬像的呈現與人際交往的互動關係。在網路的遊戲中，所強調的是遊戲者的「角色扮演」與人際之間的相互交往合作，遊戲者除了必須投入時間提昇自己所扮演的人物屬性外，也必須與其他遊戲者通力合作，一起克服遊戲中的種種難關。

透過在網路遊戲的交往互動過程中，遊戲者重塑了自我的認同。網路空間的崛起，為人們提供了一條更加充分地塑造多重自我的途徑 (黃少華、陳文江，2002: 108)。此外，在網路空間進行遊戲時 (特別是角色扮演遊戲)，由於「匿名」是遊戲者的主要特徵，所以遊戲者可以隨意扮演各式各樣的角色，甚至是與自己原有背景、性格等南轅北轍的角色。在網路遊戲中，人們可以重新界定與改變自己的角色，而且不用考慮實際生活中組織、權力和利益等多方面因素。基本上，由於身體的不在場與匿名性，在網路空間中，個人的自由度變大了，而與人相處的法則卻簡單了。因為網路空間的匿名性，使得很多遊戲者因而能真實大膽地表現自己在實際生活中無法盡情展現的另一面；但也由於匿名性與在網路空間中個人自由度的增大，使得網路空間中充斥著更多的欺瞞、虛偽、攻訐、謾罵等不良的行為。

透過網路遊戲所形成的社群，基本上不同於真實生活的人們所形成的社群。網路遊戲有著自己的遊戲空間，在這個空間裡有著一套自己的遊戲規則及運作模式。但也由於網路遊戲結合了人與人之間的互動，使得網路遊戲的空間其實要更

貼近或類似於日常人際生活的空間。沈迷於網路空間的遊戲，常常代表的是沈迷於網路遊戲中所建立的人際關係；由網路遊戲所形成的社群，雖然成員彼此之間關係密切，但是這種人際關係卻似近實遠，因為人們之間是以虛擬的角色在進行交往，所以它畢竟不是真實的人際關係，若將其當成真實的生活，反而會對遊戲者原有的人際交往造成戕害。此外，雖然網路遊戲有自己的遊戲規則，參與遊戲者均須遵守這套規則，但在網路空間中，權力介入的情形卻可能更多。例如許多程式設計功力高強者，可以任意提昇自己的角色屬性，甚至透過私下某些物品的購買（以實際金錢換取虛擬的物品或功力），因而破壞了原有的遊戲規則。

再深一層分析，由於電視遊戲與電腦網路遊戲均以「擬像」的方式在進行，所以遊戲中的任何作為看似都無傷大雅、無關緊要，有時為了贏取勝利，甚至得不擇手段。例如在暴力的遊戲中，勝利者往往是「屠殺人數」最多的人，而這些屠殺的結果，在電視遊戲中所呈現的可能只是一連串的數字而已。由於認知到這些都是「擬像」，所以對遊戲者來說，種種的暴力行為其實都是虛擬、都是假的，所以他可以在遊戲中為所欲為，而不用擔心負起任何實際的責任。再者，電視遊戲與網路遊戲絕大多數都是競爭式的遊戲，「分出勝負」往往是遊戲者從事遊戲的最後目標，也是讓遊戲終止的唯一方法，遊戲者要不就要勝過電腦，要不就要勝過其他的遊戲者。遊戲者從事遊戲的目的，就是在激烈的對立中獲得勝出。原先在傳統的遊戲中，遊戲空間與實際生活的空間應該是分開的，但是在後現代的遊戲中，遊戲空間卻是滲透入實際生活之中的，甚至合一。這種滲透或合一可能會帶來兩種結果：一是遊戲者將遊戲中的競爭與暴力帶入實際的生活中，使得其日常生活受到遊戲的影響而產生負面影響。如暴力遊戲對兒童的負面影響，就常常成為教育學者所關注的問題。另一則是在虛擬遊戲中，一切犯錯、失誤都是無所謂的，因為它「只是遊戲」，失敗了之後，只要重新按下重玩鍵又可以重新開始。「電視遊戲文化與模擬理論中的潛在問題，不是在於遊戲空間的滲透，而是在於電子媒體引發的健忘症（amnesia）。電視遊戲不是教導了錯誤的道德觀，而是教導了所有的道德觀都是表面的。」（Schroeder, 1996: 150）

## 二、當代遊戲文化特徵所引發的教育思考

對於教育工作者來說，其所關注的問題向來是：「在當今的遊戲文化下，對於我們的下一代究竟會有怎樣實際的影響？」從好的一面來看，遊戲態度或遊戲精神進入人生的各個領域中，自不同的角度形成對於原有制度與權威的挑戰，這固然有可能形成一種創造性的抗拒（resistance），因而使得遊戲在教育活動中具有一定的正面價值。惟當遊戲與人生的界限不再明顯時，卻也可能引發一些值得思考的教育問題：

（一）遊戲的產生原先就與權力或力量之間有著緊密的關係，能夠經驗到權力或力量，可以說是遊戲最吸引人處之一。再加上當代社會中遊戲與真實人生的合流，誰有權力控制了遊戲、有權力制定遊戲的規則，他就有可能藉此掌控了真實的人生。但問題是，是誰擁有控制這些遊戲的權力？

（二）遊戲原先是非嚴肅、無特定外在目的的活動，所以它本身就帶有輕鬆甚至膚淺的意味。當這種非嚴肅的活動成為人類真實生活的一部分時，可能會有兩個結果。一個結果是，非嚴肅的活動必須以嚴肅的態度從事之，也就是對於從事遊戲活動或觀賞遊戲活動的人來說，「遊戲不只是遊戲」，它可能代表的是大筆的金錢收入、名望的提昇，甚至代表了國家的榮譽。以往在進行遊戲之前，遊戲者彼此之間會有一種心照不宣的「後設溝通」<sup>4</sup>：「這是遊戲（This is play）」，但現在在從事某些大型的遊戲或運動比賽時，參與者或觀賞者心中都很清楚地明白：「這不僅是遊戲。」而為了達到特定的外在目的，遊戲者可能必須經過長久艱苦的鍛鍊，而在進行遊戲時有時也必須激烈的競爭甚至不惜耍弄小手段。因此在遊戲中，人們不但不能放鬆，可能必須神經繃得更緊，遊戲中應有的「自發性」與「無憂性」反而消失了。另一個結果則是，原先遊戲中的「膚淺」或「無所謂」的態度侵入了真實生活之中，「怎樣都行」（anything goes!），反正生活也不過是一場遊戲而已。玩遊戲的任意模式取代了真實生活中進行某些界限行動前的深思熟慮，真正的人生價值反而消失不見。

<sup>4</sup> 一些溝通理論學者（communication theorists）認為，遊戲是一種形式的「後設溝通」（meta-communication），這種後設溝通在演化過程是先於語言的，因為它在人類以外的動物身上也可以發現。

(三)電腦網路遊戲雖然是一種集體的遊戲形式，但它不同於過去集體遊戲形式的是，以往的集體遊戲參與者是面對面的，是有著身體接觸的，因為有彼此之間的接觸，所以可以親身感到彼此的熱力與真誠。而現代的網路遊戲卻是匿名的，參與者可能只知道其他人的化名，卻對其本人則一無所知，有時甚至得到的資訊是完全相反錯誤的資訊。所以電腦網路遊戲是一種既集體但又極度個人的遊戲形式。進一步思考，沈溺於這種既集體又個人的遊戲形式可能會導致下列的問題：首先在遊戲中所建立的人際互動關係，本來就不同於真實生活的人際關係，但是對於一天到晚沈浸於網路的人們來說，這就是他們生命的全部，當他們有時必須「退出」網路空間回到真實生活中時，可能反而會感到極度的不適應。其次，在網路空間中的人際相處方式也與真實生活有些不同，匿名或欺瞞自己的真實資料是常事，參加網路遊戲或交往的人也明瞭這點，於是網路上的交往反而有時成為雙方都帶著面具的虛偽交往。而當人們習慣於以欺瞞隱匿的方式交往互動後(因為這在網路空間中是常態)，回到真實生活空間時，仍有可能繼續延續著網路空間的交往模式。

(四)當代一些新興的遊戲形式，雖然多屬個人式的遊戲，但往往是事先安排好的遊戲劇情，個人只能被動回應，儘管它們是自願參加的，但其中個人發揮的空間實屬有限。雖然說現代社會中的「擬像」千變萬化，但同一種遊戲的「擬像」及所要求的反應卻往往是相同制式的。在此種情形之下，遊戲作為一種文化創造的活動(如 Huizinga 所言)其中的創造力卻有可能日漸萎縮。

(五)而在遊戲精神及態度大舉滲入教育空間及教育環境的今日，對於教育工作者來說，更深層的思考則是：「遊戲介入了教育空間之中，對於教育空間會不會造成質變？這種質變到底是正面的還是負面的？教育空間有沒有可能完全擺脫遊戲的影響？在教育過程中，有沒有可能產生遊戲化的教育空間？或是說我們也可以更積極一些，寓教育於遊戲之中，將遊戲空間改造為教育性的遊戲空間？」

在前述的各項思考中，前面四項應該說是針對遊戲大舉侵入人們生活空間(或教育空間)時所可能之負面影響進行的思索，這些負面的影響包括了真正人生價值的失落、真實人際交往方式的扭曲，以及文化創造力的萎縮等問題，也包括了遊戲背後真正權力掌控者面目的模糊等。而第五項卻是作了反向思考：如果遊戲

與教育之間不可避免地有著密切的關係，那我們要如何來正視遊戲對於教育空間的影響？

如前述，教育史中的一些前代教育思想家(如 Rousseau 及 Froebel 等人)早已注意到了遊戲的重要性，並且也嘗試將遊戲應用在教育的活動上，以提高學生的參與興趣、讓學生學習的方式更加多樣化，最後達到提昇教學效果的目的。若從 M. Foucault 的角度來解釋，教育空間原先可說是一種「監視的空間」，由教師透過各種環境器物的配置、教學進度的安排、課堂及班級座位的排列等方式，來「監控」學生的學習。遊戲的出現，某種程度上來說，就在企圖減低這種監視的意味，使得學生能夠更自由地、更自發地來進行學習。姑且不論所謂降低監視的意味是否真正表示減少，還是只是代表監視技術與方法的精緻化與分散化，至少許多教育工作者都相信，透過佈置一個遊戲化的教育空間，將可以使得教育的進行更合乎人性化，教育的效果也將更為顯著。我們不否認遊戲對於教育的重要性，也不否認遊戲的本身可以具有相當的教育意義，但是我們必須指出的是，當遊戲大舉侵入生活與教育空間時甚至取代真實的生活時，尤其是在當代各種傳播媒體及電腦科技如此發達的時代裡，遊戲空間將會大舉壓縮到教育空間，許多教育活動都必須模仿遊戲而以遊戲的方式來進行。或許某些人會認為，遊戲可以拓展教育的空間，而使教育方式更加多樣化，但令人憂心的是，當代的遊戲多是以「擬像」的方式來進行，特別是聲光效果愈引人注目的遊戲愈能吸引到人們的注意力，然而就在各種吸引力中，教育的深層意義及真實的生活意義可能就逐漸模糊甚而消失了。

因此，遊戲對於真實人生的取代，真正引發的核心問題是在於，遊戲原有的豐厚的文化意義消失後，因而也使得真實的生命及教育的意義跟著流失了。在當代各種主要盛行的遊戲形式中(諸如大型運動比賽的觀賞、電視及電腦遊戲與網路遊戲中)，我們看到的是一種「替代」的遊戲形式：我們讓職業運動員「替代」我們來運動、來進行各種的比賽；我們讓影像或擬像「替代」了真正的生活；我們讓虛擬的人際交往「替代」了真實的人群關係。就是生活在這樣的「替代」中，我們原以為我們是操控遊戲的這一方，但實際上，遊戲的態度卻徹徹底底地改變了我們對於真實生活及教育意義的態度，我們才是被遊戲操控的一方。「人無所遁

逃於遊戲之間」。

Huizinga 對於遊戲的經典定義，放到今日來說，雖顯得有些陳舊，但應該仍有它重要的意義。Huizinga 認為遊戲應該是一種自由、自主與自願的活動；遊戲活動是要有意地要在日常生活之外，成爲一種「非嚴肅的」的活動；同時，從事遊戲的人是高度專注的；遊戲也是一種與物質興趣無關的活動，在從事遊戲時，是不會有任何利潤可言的；遊戲是在其固有的時空界限內進行著，它有著固定的規則，並以有秩序的方式來玩；透過遊戲，會促成社會群體的形成，這些社會群體有著自己的「祕密」，它們會透過「偽裝」或其他方式來強調它們與整個公共世界的差異（Huizinga, 1955: 13）。簡言之，遊戲應該是在日常生活之外提供一個非嚴肅的世界和祕密的空間，讓人們得以休憩、喘息與進行小眾的分享，此外，遊戲也應該讓人們在其中學到的是「遵守遊戲規則」，而不是「遊戲規則是可以任意更動及破壞」的觀念。惟有這種意義下的遊戲，才能成爲人類文化及創造的源頭，也惟有這樣的遊戲，才能真正具有教育的意義。對於現代人來說，「遊戲空間不同於真實生活空間」、「尊重遊戲規則」的最大意義可能是，在生活中還是應該有一個可供轉換甚至逃遁的不同空間，而除了遊戲外，人們仍須回到現實的生活及教育中追索深層真實的內涵。否則真實即擬像，人們到那裡都繼續活在虛擬中，而虛擬又等於真實，所以人們到那都可說活在真實之中；缺乏不同空間的轉換，就會少掉休閒或喘氣的空間，因而更可能喪失認真面對生活、思索真實生命的空間。

## 參考文獻

- 胡天玫（1998）。遊戲哲學：海風德遊戲姿態的詮釋。國立臺灣師範大學體育研究所博士論文，未出版，臺北。
- 黃少華、陳文江（2002）。網路空間的人際交往。嘉義縣：南華大學社會學研究所。
- 曹俊峰（2001）。Kant 美學引論。天津：天津教育。
- 劉一民（1995）。運動哲學研究。臺北：師大書苑。
- Aycock, A. (1993). Virtual play: Baudrillard online. *The Arachnet Electronic Journal on Virtual Culture*, 1, 7. Online. Available: <http://www.uta.edu/english/apt/collab/texts/virtualplay.html>.

- Bateson, G. (1978). A theory of play and fantasy. In J. S. Bruner, et al. (Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp. 119-129). Harmondsworth, NY: Penguin.
- Caillois, R. (1958). *Man, play and games* (M. Barash, Trans). Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Cohen, D. (1993). *The development of play*. London: Routledge.
- Dearden, R. F. (1968). *The philosophy of primary education: An introduction*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Drake, S. (2001). *Sublime play*. Online. Available: [http://www.arch.adelaide.edu.au/games/forum/papers/01\\_SublimePlay\\_SD.pdf](http://www.arch.adelaide.edu.au/games/forum/papers/01_SublimePlay_SD.pdf).
- Fink, E. (1979). The ontology of play. In E. Gerber & W. Morgan (Eds.), *Sport and the body: A philosophical symposium* (2nd ed.). Philadelphia: Lea & Febiger.
- Frost, J. L. & Klein, B. L. (1979). *Children's play and playgrounds*. Boston: Allyn & Bacon.
- Gadamer, H. -G (1990). *Truth and method* (2nd revised ed.). 臺北：書林。
- Huizinga, J. (1955). *Homo luden: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon.
- Kellner, D. (1989). *Jean Baudrillard-From marxism to postmodernism and beyond*. Cambridge, MA: Polity.
- Küchler, T. (1994). *Postmodern gaming-Heidegger, Duchamp, Derrida*. New York: Peter Lang.
- Lindquist, G. (2001). Elusive play and its relations to power. *European Journal of Anthropology*, 37, 13-23.
- Miller, D. L. (1996). *The bricoleur in the tennis court: Pedagogy in postmodern context*. The 1996 Conference on Values in Higher Education-Ethics and the College Curriculum: Teaching and Moral Responsibility. Online. Available: <http://funnelweb.utcc.utk.edu/~unistudy/ethics/dlm1.html>.
- Poster, M. (Ed.). (1988). *Jean Baudrillard: Selected writings*. Cambridge, MA: Polity.
- Schechner, R. (1988). Playing. *Play and Culture*, 1(1), 3-27.
- Schiller, F. (1794). *Letters upon the aesthetic education of man*. Online. Internet Modern History Source Books Pages. Internet. Available: <http://www.fordham.edu/halsall/mod/schiller-education.html>
- Schlegel, K. W. F. von (1968). *Dialogue on poetry and literary aphorism*. (E. M. Wilkinson & L. A. Willoughby, Trans.). New York: Oxford University Press.
- Schroeder, R. (1996). Playspace invaders: Huizinga, Baudrillard and video game violence. *Journal of Popular Culture*, 30 (3), 143-153.

- Smilansky, S. & Shaftya, L. (1990). *Facilitating play: A medium for promoting cognitive, socio-emotional, and academic development in young children*. Gaithersburg, MD: Psychological and Educational.
- Sonderegger, R. (1998). Play. In M. Kelly (Ed.), *Encyclopedia of aesthetics*. New York: Oxford University Press.
- Spariosu, M. (1989). *Dionysus reborn*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Winch, C. & Gingell, J. (1999). *Key concepts in the philosophy of education*. London: Routledge.

教育研究集刊

第四十九輯第三期 2003年9月 頁93-111

## J. Dewey 教育目的論的辨明與詮釋

林秀珍

摘 要

J. Dewey 的教育目的主張曖昧模糊，常常引起誤解和爭議，有必要加以討論與釐清。所以本文主要目的有二：第一是以 Dewey 的學說意旨和歸納前人研究的成果，對 Dewey 教育目的論再作討論澄清。第二是跳脫有、無二元對立的思維與語言文字的考掘，從超越性的詮釋立場，來衍釋 Dewey 教育目的論中隱而未顯的深意，期能開啓創造性的詮釋視野，啓發吾人的教育思考。爲了達成前述目的，本文內容主要分成兩大部分，第一部分針對「教育無目的論」、「教育無外在目的」，以及「無目的的合目的性」等三種稱述 Dewey 觀點的說辭加以討論。第二部分是將 Dewey 教育目的論中有待商榷的論證與疑義「存而不論」，直接藉由老莊哲學的超越觀點，通過「萬竅怒號」、「無待於外」，以及「長而不宰」的理解，來開顯「生長」的人文意蘊，期能深化 Dewey 教育目的論的內在精義，開展新的詮釋視野。

關鍵字：Dewey、教育目的、教育似生長

本文作者為國立臺灣師範大學教育學系副教授

電子郵件為：t04036@cc.ntnu.edu.tw

投稿日期：2003年4月30日；採用日期：2003年8月15日