

序言 Foreword

涂銘宏*
Ming-Hung TU

本期的評論翻譯，聚焦在科技思想（technosophy）與遊戲學（ludology）的交界。吉田寬〈元遊戲性寫實主義—作為批判平台的數位遊戲〉，以及井上明人〈重設「戰鬥」概念的遊戲〉兩篇論文，分別來自日本重量級的文化研究評論誌 *Genron* 第八期，以及 *Planets* 的第十期，皆出版於 2018 年。

這兩篇日本遊戲學研究者闡述「遊戲論的思想性」的論文，對於後虛擬概念（the post-virtual）的思索與開展，提供了獨特的視角。剖析了科技中介的遊戲，如何呼應真實與虛擬之間界線加速消失的後虛擬情境，以及當中的危機與契機。

吉田寬的論文，探討了遊戲性寫實主義的批判性潛能，分析元遊戲的多種可能面貌，並強調元遊戲在後虛擬時代的概念開創性。他指出，（元）遊戲絕非只是一種娛樂形式，更能提供一種思想表達和批判的平台，可以成爲一種「創造性實踐、哲學實驗、文化性批判、政治行爲的媒介」。

文中他同時還分析了日本思想家東浩紀 2007 年《遊戲性寫實主義的誕生》一書，將他的後解構資料庫論，銜接到遊戲哲學的新領域。吉田深入透徹的分析，與另外一部已在台灣已翻譯的東浩紀 2001 年《動物化的後現代》，可產生後續的延展與對話。

而井上明人的論文〈重設「戰鬥」概念的遊戲〉，則是探討了遊戲與戰爭之間的曖昧關聯性，並提出了一連串引人深思的質問：是戰爭塑造了戰爭的框

* 涂銘宏，淡江大學英文系副教授。研究專長爲德勒茲研究，東亞次文化論，遊戲與哲學。聯絡方式：matwu127@hotmail.com。

架，還是戰爭的框架塑造了戰爭？遊戲有沒有可能成為供敘述反戰的媒介？和平學在思考如何解決紛爭時，如何從「改造遊戲的遊戲」得到靈感？

在 2020 年代烏克蘭與加薩走廊的多發戰爭之後、台灣戰爭陰影壘罩的當下時空，井上的論文對於當前戰爭時代提供了重要啓示：戰爭和衝突背後「模擬」（simulation）邏輯與意識形態的洞察。

尤其在元宇宙的各式新科技興起、2022 年底爆發的生成 AI 革命後，這兩篇論文，從不同角度探討了「元」（meta-ness）此一概念，對於遊戲哲學和文化論的影響，同時處理了元遊戲（meta-game）的疆界與課題。這些概念與推演，有助於我們理解新現實的語境與動能。

吉田寬的論文聚焦於遊戲中的視角轉換（metalepsis）；而井上明人的論文，則著眼於元遊戲對戰鬥概念的重新置換，但兩者都涉及到後虛擬時代的思考。他們不約而同指出，遊戲以及遊戲化（gaming and gamification）的數位行動，已經成為體驗（包括戰爭、無人機在內）各樣現實的「窗口」，並且被徹底日常化、自我指涉化。

總之，吉田寬和井上明人的論文，為我們提供了深入理解後虛擬時代遊戲哲學的線索，同時也呈現了激進遊戲文化喚起的倫理與政治上的深刻思考。這兩篇研究不僅關注遊戲本身，更關注遊戲科技所反映的後設與前提，以及與文學「元敘事」理論結合的可能，對於 2020 年代的新數位文化與戰爭真實的解析，產生寶貴的刺激與啓示。