

2024年11月30日（星期六） 10:00-12:00

『ACG作品作為商品的道德認識角度』演講側記



講者：黃璽宇
（輔仁大學哲學博士）

主持人：王楷閱（清大台文
所助理教授）

地點：人社院A309教室

記錄：黃靖綺（清大台文所
碩士生）

清華大學台灣研究教師碩士專班「台灣經典文學專題」課程，邀請到黃璽宇老師蒞臨清大人社院進行演講。本次演講以「ACG作品作為商品的道德認識角度」為題，從哲學與道德認識的角度切入思考當代ACG作品的解讀。

黃璽宇老師先是從ACG的定義出發，說明了當今社會已觸及廣泛人群的Anime（動畫）、Comic（漫畫）、Game（遊戲）作品之媒介特性，並簡單探討這三樣媒體之間互相轉換與覆蓋的現象。

ACG作品作為一種平面媒介，不僅擁有獨立於現實世界的運作原則與世界觀，其時間與空間的表現也具有獨立運作的特性。例如，漫畫的畫格間並沒有現實中的連續性，需要讀者通過想像來補充；動畫則

在漫畫的基礎上增加了聲音與色彩，但時間是以線性方式被迫前進的；而遊戲則進一步要求玩家的參與遊玩，才能推動時間與空間的進程。

在建立了對ACG的初步認識後，黃璽宇老師引出了本次演講的核心：“ACG為何與道德有關？我們可以如何思考？”

隨著智慧型手機的高度普及，ACG作品已經觸及廣大的受眾，並發展成具有巨大規模和消費力的產業鏈。作為一種文藝創作形式，ACG作品在多個層面上承載了時代性的價值：一方面，創作元素的選擇以及依賴集體合作的創作特性，體現出具時代性的審美趨勢和創作方法；另一方面，當ACG作品從文化層面逐漸傳遞到閱聽眾普及層面時，次文化圈、商業獲利模式以及受眾反饋等因素又會傳遞回作品的製作端，使ACG作品得以反映出一個時代的集體價值觀。

從哲學觀點來看，作為「人」，我們在人群中無法迴避道德。對於ACG作品的認識，不應僅止於將其視為「娛樂商品」，更應從不同於其他分析的角度，做出具道德判讀的認識方式。針對道德認識的方式，黃璽宇老師以電玩為例，討論了兩種常見的認識方法：「功能性認識」，即「遊戲到底能幹嘛？」，以及「效應性認識」，即電玩經久不衰的疑問「暴力電玩是否導致暴力行為」。黃璽宇老師認為這類連結了「結果」與「原因」，多來自統計學及心理學的方法論，是現象與描述的研究，而非本質的研究。



對於如何看待道德認識，黃璽宇老師認為關鍵字在於「對象的本質」、「我與對象的關係」、「從內到外的建立」以及「從外到內的認識」，通過這些核心觀點，黃璽宇老師引導我們從「對象」、「方向」以及「認識的角度」等多個層面探索道德議題的建立過程。演講進一步細緻地分析了ACG作品中涉及的三大問題：「物化」、「暴力」和「載體」。

在ACG的「物化」道德議題上，ACG作品本身作為一種商品，必然會被物化為市場利益交換的提供物，ACG作品中的角色也面臨著功能物化和性別物化的處境，角色們若非只被看重強大的功能性而忽視其人格及敘事性，要嘛被塑造為擁有突出的性徵與性別刻板印象。

有關「暴力」的道德議題，黃璽宇老師指出了三個層面：(1) 直接性暴力：遊戲的攻擊畫面及劇情戰鬥中直觀的血腥暴力；(2) 結構性暴力：劇情世界觀設定暗藏的暴力要素，以及遊戲機制對暴力行為的鼓勵；(3) 文化暴力：主角的身份及其價值觀的「正確」，其實是一種對其他觀點和身份的暴力。黃璽宇老師在此特別探討了許多有關電玩暴力的爭議，其實只看見第一層的「直接性暴力」，而忽略了更多複雜的道德議題要素，未能直擊問題的本質。

而在「載體」部分，黃璽宇老師認為ACG獨特的載體，不但比起其他媒材更能明確表述道德議題，其架空性的世界和角色也能進行更加多元性的表達。此外遊戲作品中玩家作為「可行為人」深度參與遊戲進程，產生了截然不同的體驗。這種閱聽人或玩家與ACG之間產生的交互，實則說明了ACG作為載體是無關乎道德的。

正因如此，有關道德議題的思考，恰恰建立在「我」之上，探討得乃是「我與物」、「我與群體」、「我與時代價值觀」三個層次的多重互動思考。如今現實和虛擬的界限日益模糊，在多元化、全球化的表現方式之下，當面對ACG作品及其道德議題時，我們只有把握住自己的良知與知善惡的能力，對於「該所當為」的具體實踐內容保持開放態度，才能在自己的「自我」中把握自身與道德。

