

彈珠台遊戲

臺大醫學院附設醫院外科部 李宇洋醫師

機台的遊戲聲響起，那是童年打發時間的遊戲，在 Windows 內建的遊戲中有著宇宙，讓身為小孩我作為太空人、作為冒險家，在小小的彈珠台中飛越。遊戲機台的聲音又響起了，那像是童年的聲音又像是現實的警報，或許現代的小朋友們早已對這樣的遊戲不屑一顧，也在這樣新世代的 Windows 中絕跡，但卻意外地，大家人生卻又似乎都身在其中。

絕大部分的人生就像是一款彈珠台遊戲，尋著社會的軌道發射到大眾世界，不斷地碰撞、反彈、解鎖任務、取得積分，然後賺取一個一個的成就、名聲、分數（或是金錢），但終究，有多少是我們自己在控制的？僅僅限於機台內的世界，我們的行為與成就不過是不斷地遵循著社會的規則與指標，反覆地被社會戲謔地以左右的擋板向上打擊。我們大概是誤會了，誤以為自己會是那個在台前左右搖晃、操控著擋板的遊戲者，但更大的可能是，我們只是遊戲中那唯一一次的彈珠而已，以我們的鋼鐵之心碰撞著社會的稜稜角角。

是吧，回頭想想人生似乎真的蠻符合這樣的遊戲，有些人從小就被拉滿了拉把，以最緊繃的彈簧將人生彈射，快速的像是火箭一樣，超齡的學習、超齡的達成長輩的期望，然後在反覆的擋板的鞭策下飛向分數更高的區域，彈跳著、升級著、左右徬徨著下一個任務的地點與目標的分數；

而有些人則緩慢地升空，在中途便進入「職場」賺取「分數」，碰撞著、瘀青著，然後同樣地看著任務、目標，在擋板與碰撞台中反覆彈跳升級。

而那任務像是隨機的命題，有些人運氣好些，一發入魂，一次就「進洞」升級；有些人運氣差些，直到任務更換後都進不了「洞」，或是總在不需要的時候才來了遲來的任務，但已經為時已晚了。那些遲來的、進不了的，像是遺憾，是童年的羨慕、是青春的遺憾、是成年的感嘆，在無法選擇的任務中，我們只是努力的「活著」，只是反覆「拋接」著，然後總是害怕著不小心掉落，從擋板的中間墜落而失去一切。

人，是害怕掉落的，那是本能，如同降落傘反射不會消失，因為摔落就代表死亡的可能；現代人，也是害怕掉落，害怕從期望中掉落，害怕從虛構的世界掉落，害怕從群體關係中掉落，在現代一層又一層的網狀關係中，彷彿包覆了個空虛，想要抓住什麼卻也什麼也抓不住。然而儘管再怎麼徬徨，社會卻彷彿禁止我們停下，遊戲機的聲響、搖晃的機台逼迫著我們反覆拋接與反彈，我們只能在自由落體與反向自由落體間思考，思考那些彈射慢的人們是否會擁有更好的生活。

但顯然我們沒有重新的機會，更可惜的是，彈射慢的人們也同樣羨慕著彈射快的人們，同樣在自由落體與反向自由落體間思考著，那些人是否會擁有更高的分數、是否擁有著更好的成就與名聲。

有些人想得明白了，像是存在主義的文藝復興，他們或許天生反骨、抑或是家庭富裕、更可能是充滿著捨棄一切的勇氣；他們不去追求世俗的名聲與成就，可能可以說是忠於自身的想法，去開創、去實現自己認為的

價值。他們便將那些任務都改寫了，改寫成自己的目標與期望，儘管仍舊是在台上反覆的碰撞，可能依舊碰得鼻青臉腫，但或許這樣就能樂於當一顆碰撞的彈珠，享受著拋接與墜落，忍受著撞擊與瘀青，如同薛西弗斯一般，痛苦而快樂著。

「你，快樂嗎？作為一顆彈珠。」

或許大多數人根本沒什麼感受，以至於沒有察覺；也可能身處在沒有太多選擇的社會中，我們本能地還是遵循了社會大部分的規則，畢竟人類還是社群動物。但在這樣的社群動物中，總會產生一些獨特的孤狼，那些少數的孤狼會去懷疑、會去疑惑、會去冒險、會去挑戰，挑戰社會這個無形的「大人」；他們像是點點的星火，在某些時刻不禁地、意外地推翻這些規則的正規性。彷彿一直反問著眾人：「為什麼一定是要這樣呢？為什麼一定追尋著以前人所定的目標與期望呢？」他們不只改了自己的任務目標，甚至像是潛入了機台的程式，改寫了老世代的機台，時代的轉輪緩慢地轉動，輾碎了那些逐漸被質疑的價值與做法，而人們像是被時代的巨輪所帶動了一般，一個一個的開始改變自己，又或是說人們始終沒有改變過，只不過是依舊的從眾行為罷了。老舊的時代開始被屏棄了，但又是時代、或是說新時代的人們制定了一套新的規則與目標，像是一個 2.0 版本，更新了更閃亮的 LED 套件、更炫目的特效、與符合新世代人們期待的目標。儘管大多數的人們依舊是在換湯不換藥的機台中掙扎，倏忽地軟體被迫更新，原本期待的目標被迫轉換，新的規則、新的制度、新的操控，卻依舊是那害怕的墜落與不安、依舊是反覆的鞭打與碰撞、依舊是要轉取分數解鎖任務。社會的本質沒有變，卻被改變得更加「合理」與「平等」一些。

真的嗎？對誰而言？一些孤狼重新成了眾人，而又有一批新的孤狼開始誕生。

人們似乎始終無法脫離這樣的困境，既受制於人、又是根本性地受制於自身，因為害怕墜落、害怕墜落了便遊戲結束，便什麼都沒有了，這是本性，沒有人可以為失去一切而負責，只能在失去一切後想辦法重新回歸，回歸到發射台，可誰又有這樣的勇氣自甘墜落，然後從零開始呢？身為彈珠的我們或許不應該想太多，我們既只是社會的一部份，卻又構築成了社會。但大多時候的我們究竟是彈珠還是玩家，沒有人知道也沒有人分得清楚，只知道在這無法掌握的世界中，總是試圖著抓住些什麼，抓住著自己的價值、自己的意義、自己的存在，但越是努力便越是用力地撞上虛無主義的高牆。

「這世界真的存在什麼意義嗎？」

當人們不再以吃飽為前提生活，「意義」本身似乎就變得特別重要，生命本身多出了「意義」卻可能丟失了「生活」。當眾人仰天詢問：「活著究竟是為了什麼？活著究竟有什麼意義？」大家似乎便忘了怎麼呼吸、怎麼吃飯、怎麼睡覺，在看著前方、看著未來時，卻不看著當下的自己、此時此刻的自己。人們為了活著卻忘記了怎麼活著，社會諷刺地眷養出了逐漸喪失本能的人類，然後大家迷茫地、恐慌地、無助地、麻木地在逐漸密集而緊密的都市空間輾轉、蠕動，渴求著自由、寄望著自我，但是否我們曾經想過：「我們究竟又為了什麼追求？」而在追求的盡頭是否也只是原本空無一物的空虛而已。

沒有人可以斷言追求的結果究竟是豐碩的還是虛無，一如沒有人可以斷言世界是否真的存在著意義，所以該怎麼做、能怎麼做也同樣沒有人知道。可正因為沒有人能知道，我們便放逐自己去任由他人、社會去操控、去鞭打我們，驅使我們的前進與目標嗎？大概不會有人認同的，但大眾卻無意識地作為一個彈珠在生活。

我們反覆地努力的活著，至少看起來活著，卻無閒思考自己到底是怎麼活得。從彈珠台遊戲從附屬應用程式中被隱去，我們仍舊存活在虛擬的現實世界中，有些人躺平了，有些人仍舊奔跑著，有些人奮力地劃著手機，營造出美好的生活，而珠子仍舊在滾動著、在躍昇、在墜落著。

「你，活著嗎？作為一顆彈珠。」

也許這也沒有什麼不對、也沒有什麼不好，但「你，活著嗎？」這類的疑問勢必在心中響蕩，在夜深人靜的時候、在迷茫無助的時候、在麻木掙扎的時候，突然地就想將整台遊戲機給關機，卻發現怎麼也找不著關機的按鈕。可也或許此時的我們也未必需要再去在意這場遊戲也不一定，誰說每個人都是遊戲者呢？

機台的遊戲聲會響起，這次你想用多少的力氣去拉桿子、去彈射，想在這個遊戲場解開多少任務、賺取多少分數，而忍受多少碰撞呢。人生或許就像這樣的彈珠台遊戲，有時發現自己不斷的在碰撞反彈、有時發現自己不斷的在墜落、但又有時會發現自己好像超脫出了遊戲珠子，成了操控的遊戲者；甚至有時會發現自己與這個遊戲簡直毫不相關，像是個旁觀者。是的，機台的遊戲聲會響起，但這是你的遊戲嗎？是你要玩的遊戲

嗎？我想著薛西弗斯、想著他所推動的巨石、想著嘲笑著他的宙斯，想著三者的形象在不斷轉換，想著這三者融合成了現代人類荒謬而束縛的靈魂。

每個世代對於「活著」似乎都有著不同的定義，但顯然地，每個世代也都對「活著」產生存疑與徬徨，我們掙扎著、卻也前進著，儘管這顆巨石反覆的滾落，我們仍舊前進著。