

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

# 數位倫理學

## 期末報告

(上網公開版)

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：中正大學哲學系

計畫主持人：吳秀瑾 鄭凱元 蔡行健

執行期程：自99年08月01日至100年01月31日

2011年2月10日

## 目次

一、 課程內容 .....	1
1. 核心理念 .....	1
2. 課程目標 .....	2
3. 內容摘要 .....	2
二、 執行成果摘要 .....	3
1. 開設課程.....	3
2. 每週主題概要 .....	3
3. 參考書目或指定閱讀.....	4
4. 修課人數.....	4
5. 成績評量方式.....	5
6. 人員與相關活動 .....	5
i. 學者講座共五場：.....	5
ii. 戶外參訪活動.....	8
iii. 助理工作內容： .....	9
iv. 工讀生工作內容 .....	10
v. 期末修課同學分組報告 .....	10
7. 設備使用 .....	11
8. 總體成效 .....	11
三、 課程成果介紹 .....	12
四、 課程目標達成情況 .....	13

1. 達成情形 .....	13
2. 自我評估 .....	13
五、 面臨問題與因應措施 .....	14
六、 後續課程構想 .....	15
七、 結論與建議 .....	16
附錄一、網站架構圖與網站圖片.....	18
附錄二、參考書目.....	20
附錄三、其他教學資料與學生期末報告.....	22

## 一、 課程內容

### 1. 核心理念

二十一世紀是科技資訊的世紀，這是無法阻擋的趨勢，也是當代人文社會科學學者必須嚴肅面對的課題。當現今與未來的小孩成長在一個虛擬網際世界逐漸變得與現實物理世界一樣真實、一樣自然的環境裡時，他（她）們的世界觀、價值體系、與心理結構勢必受到相應之形塑。這些重大而根本的演變很自然、也很應該成為專門研究與人相關的人文社會領域的學者所必須處理的課題。

哲學領域，就目前在台灣而言，對虛擬網路與資訊科技衍生出來的相關議題所投入的研究與教學仍如鳳毛麟角般地稀少，更遑論在數位創意內容上的研發與探討了。這對屬於在所有人文與科學學科裡最基礎的哲學學科而言，毋寧是一大缺憾，也是一個必須被儘速適當地彌補的缺口。哲學在傳統上，對探究人性是甚麼、道德為何物、人和世界的關係是甚麼、社會公義與資源分配等的原理與基礎何在、乃至於人為何而活等關係到生命意義與人生價值等等的根本性問題時，總是進行深刻而豐富的探究，但當網路科技全面滲透到當今人類包括生活、政治、經濟、道德心理、教育等各個層面的活動中時，哲學也須要重新反省，這些趨勢與變化如何對其傳統上所關心之亙古課題帶來衝擊與影響，並進一步思考哲學在這個變動中，是否能借力使力，扮演更積極的角色。唯有如此，人類在科技發展上的基本盲點與危機才會有更多的機會獲得較深刻的檢視與適切之調控，而哲學作為一門學科也才能保持其活力與內涵，與時俱進。

有鑑於此，本門課將針對當今網路生活所延伸出的各種現象進行兼具深度與廣度的哲學探討，除了藉由探索目前各種網路現象中所潛藏的各種哲學意涵外，也將重點放在探討如何將哲學中豐富的理論與邏輯批判思考之觀念資源帶入網路生活當中。

## 2. 課程目標

- (i) 訓練學生理解基本哲學理論，培養其邏輯批判思考能力及條理清楚的表達報告能力。
- (ii) 培訓學生分析數位科技所帶來之相關議題，進行深入的哲學反省與探討。
- (iii) 培育學生熟悉跨領域之學習與對話，增進多元視野與創造能力。

## 3. 內容摘要

A. 開設課程摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
數位倫理學	2	1	50	21	2	0
B. 舉辦之學術活動						
場次			參與人次			
			男		女	
	10/8 專家學者講座： 沈東榮老師「數位虛擬世界 對藝術活動的影響」		50		21	
	10/15 專家學者講座： 陳慈幸老師「法律與數位生 活」		50		21	
	11/5 專家學者講座： 何明洲老師「認知與網路成 癮」		50		21	
	11/26 專家學者講座： 廖文華老師：「當數位科技遇 上哲學」		50		21	
	12/4 專家學者講座： 許暉林老師與三須祐介老師 「Digital Ethics in Movies and Literature」		50		21	

## 二、 執行成果摘要

### 1. 開設課程

於中正大學哲學系大學部星期五下午時段開設3學分選修課程「數位倫理學 (Digital Ethics)」，並開放其他科系同學選修。

### 2. 每週主題概要

- 第一週 9/17：Course Introduction and Teams Arrangement
- 第二週 9/24：網路成癮
- 第三週 10/1：網路與色情
- 第四週 10/8：專家講座 I 宜蘭縣美術協會常務理事沈東榮博士：數位虛擬世界對藝術活動的影響。
- 第五週 10/15：專家講座 II 國立中正大學犯罪防治學系陳慈幸副教授：法律與數位生活
- 第六週 10/22：真實世界的虛擬與虛擬世界的真實
- 第七週 10/29：數位科技對人性文明是救贖還是毀滅？：自我的解構與重構
- 第八週 11/5：專家講座 III 中山醫學大學心理系何明洲副教授：認知與網路成癮
- 第九週 11/12：期中考
- 第十週 11/19：網路與情慾自主
- 第十一週 11/26：專家講座 IV 大同大學資訊經營學系廖文華副教授：當數位科技遇上哲學
- 第十二週 12/4：專家講座 V 中研院中國文哲所許暉林博士：Digital Ethics in Movies and Literature
- 第十三週 12/10：網路與自我
- 第十四週 12/17：戶外參訪—參訪中山醫學大學心理學系

- 第十五週 12/24：數位虛擬世界中的情感生活
- 第十六週 12/31：綜合座談
- 第十七週 1/7：期末成果發表
- 第十八週 1/14：期末成果發表

### 3. 參考書目或指定閱讀

指定書籍：*Ethics for the Information Age* by Quinn, M. , A-W, 2010.

參考書籍：

- *Ethics of Computer Games*. 2009, by Sicart, M. MIT, 2009.
- *Ethics and Values in the Information Age*, by Rudinow, J. HB, 2002.
- *Ethics in Information Technology*, by Reynolds, G. W. , Course Technology, 2006.
- *The Internet: A Philosophy Inquiry* by Gordon Graham, Routledge, 1999.
- *Digital Media Ethics* by Ess, C. , Polity Press, 2009.
- *Sex in Video Games* by Brathwaite, Brenda, Boston, Mass, 2007.

### 4. 修課人數

哲學系 49 人

數學系 13 人

電機系 4 人

經濟系 2 人

資工系 1 人

心理系 1 人

傳播系 1 人

## 5. 成績評量方式

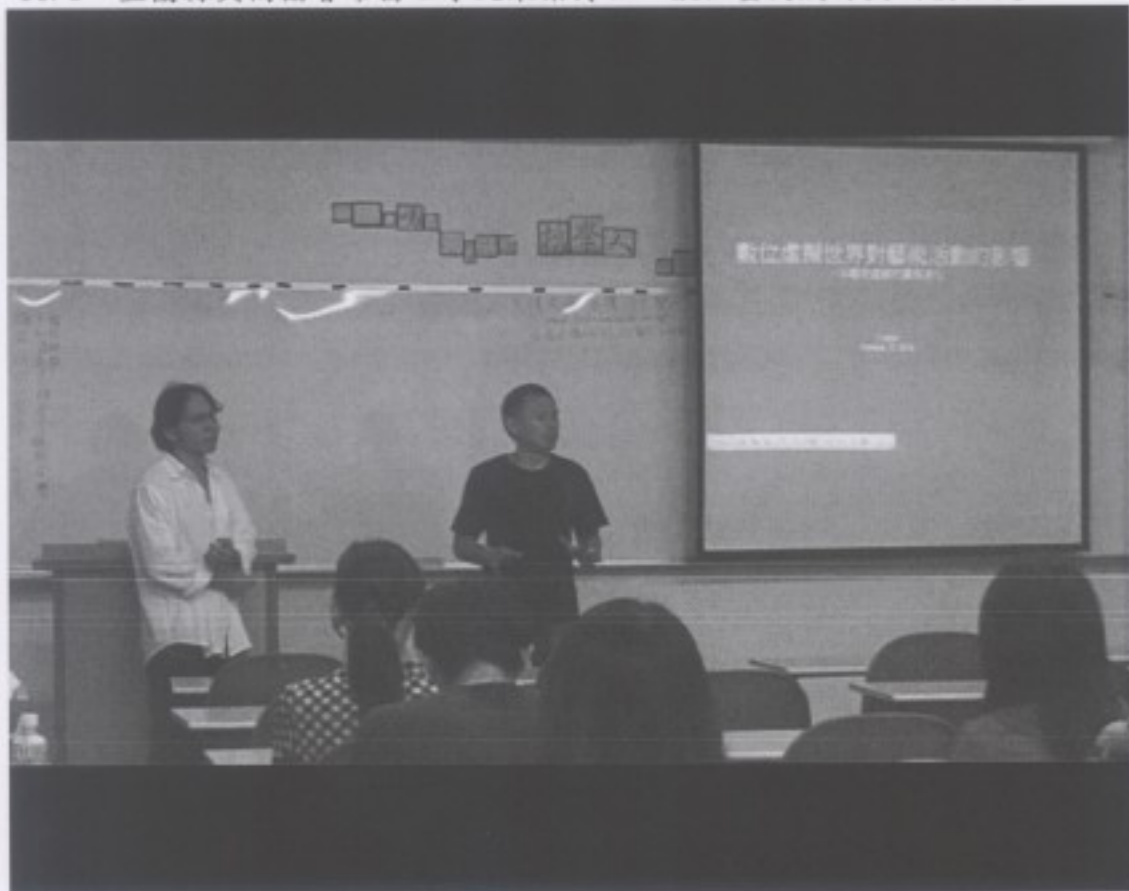
- 出席與參與討論：10%
- 兩篇心得報告：20%
  - 兩篇心得報告每篇各一至二頁，得就課程中之討論主題與專家演講/座談選其中四項撰寫。
- 團隊口頭報告與 ppt 製作：35%
- 期末 project: 35%
  - Project 除了繳交腳本或實作外，期末之上台報告與接受教授評論之應答亦列入評分。

## 6. 人員與相關活動

### i. 專家學者講座共五場

本課程為達到跨領域合作，特別設計了專家學者講座，邀請六位各領域的專家學者來與我們談談他們在其專業領域當中所碰觸到的數位問題，內容涉及藝術、法律、醫學、科技、文學與經濟在數位時代所面臨的新問題。講座場次日期與講題如下：

- (1) 10/8 宜蘭縣美術協會常務理事沈東榮博士：數位藝術創作與新價值觀

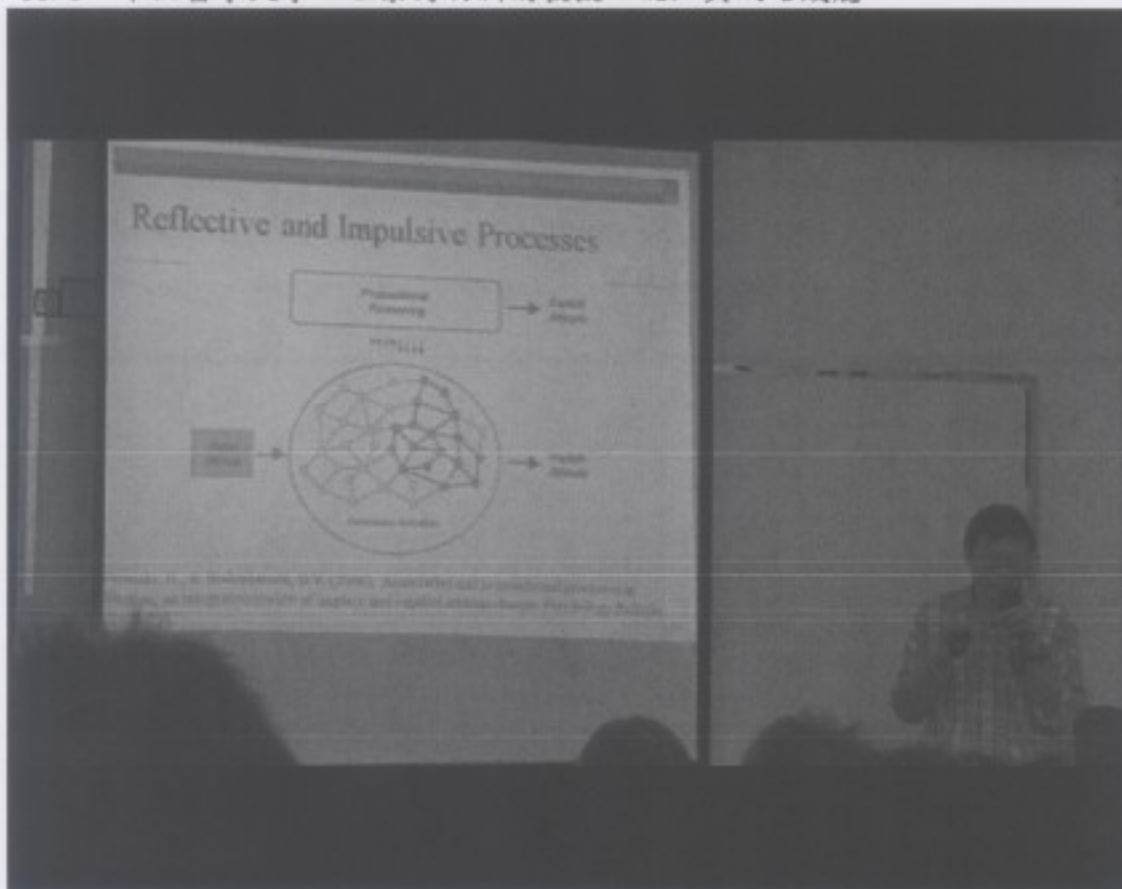




(2) 10/15 中正大學犯罪防治學系陳慈幸副教授：位資訊的犯罪與法律問題



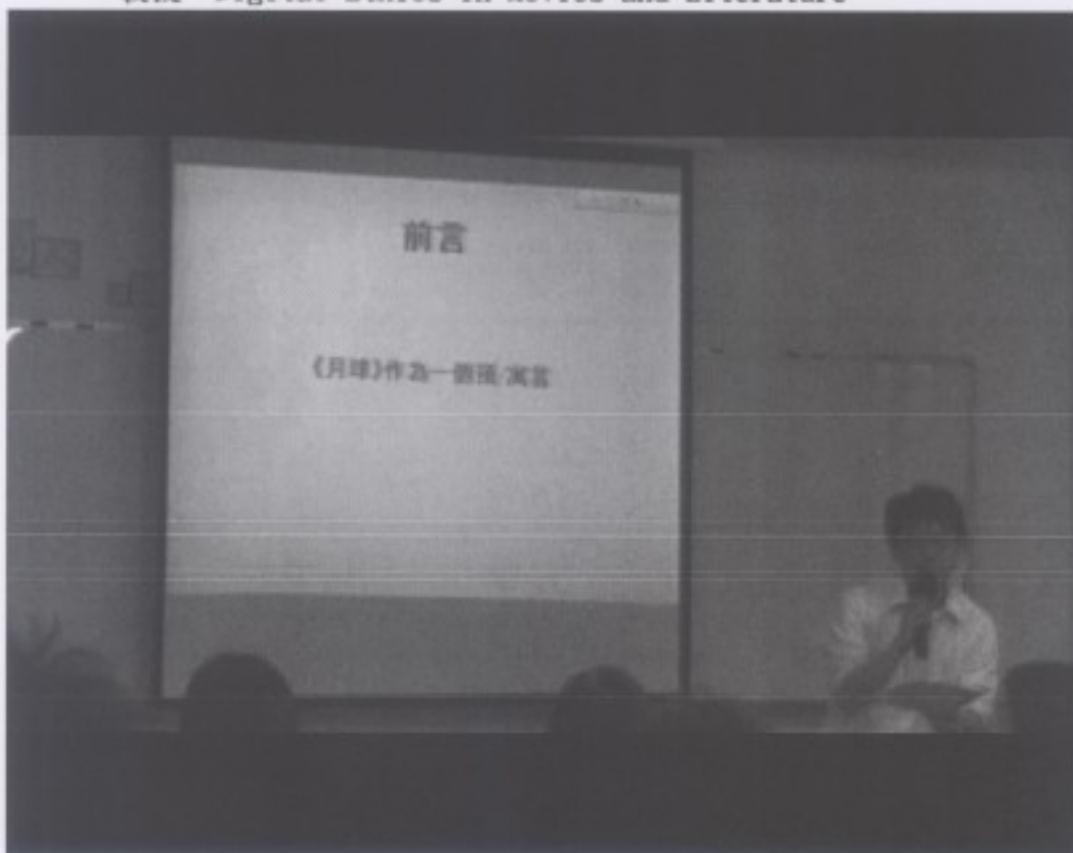
(3) 11/5 中山醫學大學心理系何明洲副教授：認知與網路成癮



- (4) 11/26 大同大學資訊經營學系廖文華副教授：當數位科技遇上哲學



- (5) 12/4 中研院中國文哲所許暉林博士與日本廣島大學經濟學部三須祐介准教授：Digital Ethics in Movies and Literature



## ii. 戶外參訪活動

為達到跨領域合作以及增進學生多元視野，本課程特於12/17安排一次戶外參訪的活動。在行程的安排上，當天上午我們前往台中的中山醫學大學心理學系暨臨床心理學碩士班拜訪，並且參訪何明洲老師的物質成癮實驗室，何老師另外特別邀請了也是該系的何應瑞老師以及他的學生們為我們進行幾場認知以及物質成癮的實驗，本課程師生與該系師生互動良好，在實驗結束後的提問過程中，同學們充分的展現了對於心理學與醫學上的好奇心與求知慾，而兩校師生之間也針對實驗結果進行了各自專業的交流，相信此行對於兩校的師生而言皆有很大的助益。

下午的行程則前往參訪國立美術館的數位藝術創意資源中心—數位藝術方舟。數位藝術方舟是國美館為結合數位創作人才培育計畫做一整合、分享與呈現，從網路虛擬平台延伸至實體空間，從挪亞方舟的概念出發，展開一系列集體描述的過程。參訪此一單位使得同學能夠實際接觸與了解數位藝術在文化创意產業上的發展，同學皆表示此行很有收穫。



## iii. 助理工作內容

## A. 兩次課堂報告與帶領討論

	第一次課堂報告	第二次課堂報告
主題	網路與色情	電玩與文學藝術創作
內容簡介	課程助理蒐集了三種數位時代出現的新色情現象，包括(1)論壇的色情討論區與貼圖區、(2)聊天室的視訊網愛以及(3)18禁的色情遊戲，並引入女性主義論述色情的觀點來引領同學討論這些新時代的色情現象該不該被禁止。	課程助理在課堂上展示了一些電玩遊戲作品與電影、小說、歌劇作品的內容並陳列其中異同，再帶領同學討論電玩遊戲有沒有可能與這些文學藝術作品具備相同的價值。
成果	<p>(1) 在色情討論區分面，同學們傾向於認為人民應該也要具有討論色情的言論自由，論壇裡的討論區多半是討論性知識，其實相當健康與正面，除非討論區上的言論已涉及色情交易等違法資訊，否則不應該禁止這些討論區。至於貼圖區，同學們則多數認為這有侵犯到他人隱私之問題應該予以嚴格的管制。</p> <p>(2) 網路聊天室裡的視訊網愛與一夜情同學們認為雙方若是你情我願，這些不過是以網路做為媒介的性行為，並不需要特別投以異樣的眼光，不過若是收費視訊或援交，則算是變相的色情交易，有侵犯女性權益之嫌，應予以禁止。</p> <p>(3) 18禁的色情電玩遊戲，同學們的討論主要集中在玩這些色情遊戲會不會影響到我們在現實生活中的價值觀與行為。正反兩面皆有人主張，最後同學們取得的共識是涉及嚴重的犯罪或偏差行為遊戲應該予以更加嚴格的審格把關，至於正常取向的色情遊戲只要十八歲以上就能玩。</p>	同學們普遍認為電玩遊戲需要有腳本的創作、畫面與音樂的呈現，這些與小說、戲劇與電影並無二致，如果說小說、戲劇與電影可以成為人類思想與情感的載體，那麼電玩遊戲同樣也可以，因此電玩遊戲其實是具有成為新時代的文學藝術作品的潛力，我們應該予以重視。

- B. 蒐集課程相關資料並協助老師製作教學投影片
- C. 協助聯絡以及安排專家學者講座講師前來講課之相關交通與住宿事宜。
- D. 操作上課所需之電腦、投影機設備。
- E. 維護管理課程教學平台，寄發課程相關通知。
- F. 帳目處理工作
- G. 指導工讀生工作

#### iv. 工讀生工作

- A. 擔任課程助教
- B. 課堂教室與上課器材之準備與維護
- C. 協助修課學生傳達意見
- D. 擔任講座攝影與照相工作
- E. 處理臨時工作
- F. 協助課程網站架設與維護
- G. 美化教學投影片

#### v. 修課同學期末分組報告

參與課程的修課同學們總共分為十組，在學期末上台報告他們的修課成果。基於本課程的多樣性，期末報告的內容也採取開放的態度，鼓勵學生們可以用數位創作、文學、戲劇、藝術等各種方式來呈現他們的期末成果，結果共計有三組學生採用口頭報告、四組學生拍攝短片、一組學生製作動畫、一組學生演出行動劇、一組學生做新聞採訪來呈現他們的期末報告。報告內容皆是針對數位文化底下的各種現象所作的反省與討論，充分顯現了同學們對於本課程這一學期以來所討論的各種議題的關切與省思。

## 7. 設備使用

添購設備名稱	用途	使用狀況
隨身碟	4G 的隨身碟，用來作為傳輸課程資料之用。	由於每一次上課老師與講師們皆很用心地準備上課投影片以及各種相關的數位資料，期末報告時同學也多準備了各式的投影片、影音資料，此隨身碟作為傳輸資料之用，使用率非常頻繁。
行動硬碟	320G 的行動硬碟，儲存各式課程相關的數位檔案與影音資料。	包括各式各樣老師與講者們上課時所準備的各種資料、期末報告時同學們製作的各種檔案與影片，再加上課堂上錄影的影片，目前該行動硬碟儲存的容量已達 166GB，超過該硬碟使用量的一半
無線鍵盤滑鼠	上課時操作電腦之用。	由於上課教室的電腦設備位於教室的偏僻角落，要同時兼顧操作與上課教學並不方便，因此在學期中特添購此一無線鍵盤滑鼠，讓講師與同學上課更方便。

## 8. 總體成效

i. 教材內容方面因為涉及人文方面的哲學思考，對於部份非本科系同學的同學負擔較大。但由於議題涉及符合同學們的興趣，加上課程安排中搭配了講座，課程教材也適時搭配一些圖片與影片，整體而言上課時師生互動熱烈、反應良好。

ii. 本門課特別設立在星期五下午的冷門時段，然而修課人數仍然達到上限七十人。且同學出席踴躍，上課時能夠勇於發言，討論熱烈，學生在課堂上的參與度明顯比其他課程高。

iii. 講座安排讓同學們除了教材內容知識的習得之外，提供了各相關領域的深入思考與反省。沈東榮老師講授的數位藝術創作與新價值觀帶給了我們一場美的饗宴，並讓我們透過藝術創作去重新反省數位生活與人

的關係。陳慈幸老師論及網路犯罪的問題，提醒我們注意數位世界中的法律問題。何明洲老師透過心理學與醫學上的專業分析大談網路成癮，帶給了我們種種新的觀點。廖文華老師透過他的資訊專業予我們講述設計資訊產品背後的動機與過程，強調科技始終來自於人性，這與哲學密切相關，激勵我們跨足到資訊領域的可能性。許暉林老師與三須祐介老師則分別透過文學與文化的觀點透視數位時代，使我們獲益良多。五場座談皆反應熱烈、餘韻由存。座談中更引發主講者、吳老師、蔡老師、鄭老師四位學者之間的深入對談，一方面讓同學看到討論的深度外，另一方面也引發同學們更深入的思考與課後討論。主講者也因此獲得與老師、同學們相互交流意見的珍貴經驗，以及對不同領域之間的相互瞭解，增進未來合作的可能性。讓眾多不同專長的老師能夠跨領域互相學習交流，並讓同學能夠全面性的認識數位時代的各種問題是本課程最大的成果價值與貢獻。

iv. 期末報告的作業藉由課程、講座與助教的協助下，每組皆發揮各自的創意實際製作出自己的作品(可參考光碟資料)。同學們普遍反應不知該如何應付此作業，但同學們仍殫精竭智盡力完成、並且從報告的過程來看，可以看出同學們對於作業的用心，部份作品甚至具有商機與可實現性，若可與產業界接觸，應當可以激出更大火花。

### 三、 課程成果介紹

1. 本課程雖然是哲學系開設課程，但是因為議題的特殊性，吸引了約略三分之一的外系學生，包含理工學院、文學院、管理學院、社會科學院的同學。這些不同領域的學生，藉由課堂上的討論經驗各自貢獻了專長的領域知識，促進了多領域之間的交流。這樣難得的修課經驗，提供了哲學系師生與其他科系學生接觸的機會。也讓其他科系對哲學有基本的認識與瞭解。
2. 透過課程設計的安排，如廖文華老師的講座，在學習上幫助學生對數位產業開發的瞭解與能力，如目前業界欠缺人才與所需人力類型。台灣數位相關產業其實並不缺乏技術性人才。透過哲學性的反思，本課程讓同學們瞭解到除了技術性知識之外的人文素養之重要性，並且有機會學習了自己所缺乏的相關專業知識。
3. 除了各領域的數位網路現象的討論以外，在本科系的專業上由授課教師講授與數位相關的哲學議題，譬如人格同一、心物問題、人工智慧(人類智性)、道德心理學、宗教哲學在當代數位文化中的反省以及數位文化在當代社會中產生的新問題。讓同學們瞭解數位文化產業帶來的可能問題刺激同學們能夠對於相關問題進行可能的深入探討，並進一步引發同學們的反省，充實人文素養的養成。

## 四、課程目標達成情況

本課程希望達成目標有三：

- i. 訓練學生理解基本哲學理論，培養其邏輯批判思考能力及條理清楚的表達報告能力。
- ii. 培訓學生分析數位科技所帶來之相關議題，進行深入的哲學反省與探討。
- iii. 培育學生熟悉跨領域之學習與對話，增進多元視野與創造能力。

分就達成情形與自我評估敘述如下：

### 1. 達成情形

第一項目標透過課堂上的師生互動、講座形式、書面心得報告、課堂報告形式方式實施。課程剛開始時主動發言同學數少數，不過老師們、主講者多會鼓勵發言，加上隨著課程的進展，同學也逐漸累積了相關知識，產生自己的看法，整體而言，到學期末時大多數同學已能夠主動發言表達自己的意見。

第二項目標，從同學們的課後作業、心得報告與期末報告來看，同學們對於網路帶來的各種新現象的態度，已從一開始的刻板印象變成能夠進行哲學反思。同學們的作業成果當中包含對電玩產業、宅男腐女文化、網路成癮、網路色情等等諸多五花八門的網路現象已多能套入形上學、女性主義、心靈哲學等等的哲學論述來探討，雖內容未能達成專業論文的水準，但在訓練同學們的哲學分析能力上已達成初步的成功。（請參看光碟資料。）

第三項目標也達到良好成效，這是因為本課程修課同學多分屬不同科系、講座內容也包含許多不同領域的當紅議題，再加上分組報告討論活動，都增加了同學們對與自身主修領域不同的其他科目的老師與學生之間的交流與對話，進一步達成對其他領域的認識與瞭解，增加了之後跨科系合作與發展的可能性。

### 2. 自我評估

本課程繼承上學年數位哲學課程開設的成功經驗，特別針對社會上的各種網路現象進行倫理學上的探討。從修課人數上來看，顯見同學們對於



各種數位文化現象具有高度興趣。

問卷調查結果也顯示同學們對於本課程有高度肯定，願意推薦其他同學修習本課程或相關課程。不管對於課程內容的安排、跨領域的交流與瞭解、講座安排…同學們都有非常正面的反應。就問卷調查結果來看，雖然全部學生平均而言都對本課程有 3.76 的高滿意度，但部份高年級哲學系同學認為課程內容深度不夠、部份理工科系同學則反應有些哲學內容聽不懂。就男生、女生對本課程的滿意度來說，女生比起男生更為滿意本課程。推測是因為數位遊戲的使用者為男生居多，女生對於此數位文化較不瞭解。透過此課程的內容安排女生能夠獲得比男生更大的收穫。修課學生中上網時間多以及玩數位遊戲的學生來說，對本課程的滿意度比起較不常上網、不玩遊戲的同學來得低。推測應是授課內容對於數位遊戲的介紹比較不深入，通常都反而由熟悉的學生分享他們所知給其他同學與授課教師。授課老師也因為講座安排而有了與其他科系對話與交流的機會。也透過數位軟體的議題，瞭解當前學生們的想法。整體而言，同學們的反應鼓勵了老師們教課的正面觀感、拉近與學生的距離，對同學們也有知識與實踐上的收穫。專家學者講座甚至吸引本系其他非開課老師前往參與，達到了沒有預期的正面效應。從課堂上同學們與老師的互動中已經發生同學們去思考數位遊戲的意義等反省性思考。這對於一味禁止年輕學子沈迷網路遊戲方面，有正面的反省與教育成效

修課同學多對於本課程抱持正面的反應與支持，講座安排的部份產生的效應最多，並且最受同學們青睞。這部份的成效卓著，值得日後課程規劃繼續沿用。而對於本課程的整體規劃，同學們也都給予非常正面的鼓勵與推薦，有八成左右的學生會推薦其他學生來選修本課程。此有助於鼓舞本系教師規劃安排日後相關課程。

數位文化，諸如 Facebook、智慧財產權、注意力經濟、網路遊戲、網路成癮等等都是目前大眾關注的議題與焦點。本課程將這些社會關心的議題與大專學生討論，不僅貼近他們的生活並且透過課程內容與講座方式引領他們做進一步的反省，以此方式取代壓抑與禁止，讓同學們更願意去思考相關問題，以達到教育的目的。本課程有拋磚引玉之效，可讓其校哲學系所作為開課的參考。

## 五、 面臨問題與因應措施

1. 本課程所面臨的第一個難題在於外系學生缺乏哲學背景的訓練、因此面對哲學討論時能力較為薄弱，課程教材雖然不是非常艱深的哲學性介紹書籍，但是對於沒有習慣進行抽象思考的理工科系、管理、社會科學院的同學們來

說較為不能理解課程進行的方式。

解決方式是透過將不同領域的學生分為同一組成員，讓非哲學系學生在閱讀教材時所遇到的困難與同組的哲學系同學討論，達到共同學習的功效。並且將講座心得從原本的四篇減為兩篇，以減輕理工科系同學們的負擔。

2. 類似第一點的問題一樣發生在哲學系學生的學習成效上。由於課程的安排除了哲學性的思辨安排外，也包含其他領域學門的講座。這部份內容對於相應科系的學生來說是比較容易上手的，相較而言，哲學系學生就會遇到比較大的學習困難。解決方式一樣是透過小組討論與操作，在相關科系學生的帶領下，哲學系學生就能比較容易學習到相關的操作方法與訣竅。

3. 本課程修課學生包含各個年級的學生，多為大學二年級～大學四年級學生。對於數位媒體文化的熟悉程度也不盡相同。部分課程內容的安排，對於部份熟悉數位文化的學生而言，顯得太淺；而對於高年級同學而言，哲學方面的教材內容則稍嫌不夠深入。針對這些問題，則透過上課時與老師、講座老師的互動予以獲得改善。老師們會邀請對於數位文化較為瞭解的同學與大家分享他們的個人經驗，進一步增加他們來聽課的意願。另一方面，本課程的講座涉及其他相關領域問題的討論，並開放同學與主講老師的互動，讓較高年級的學生能夠有機會與不同領域的專家學者進行智性上的交流討論，提高課程的趣味程度與深度。

4. 課程專門製作了一個教學網站，提供相關議題的新聞與文章，並提供討論區供同學們使用。但是使用頻率不高，討論也不夠熱烈。為了增加同學們對課程的討論機會，於是安排分組的形式，並規定要有固定的聚會討論時間，以此方式增加同學們互動的機會，以達到對相關議題的討論與不同科系間的交流機會。

5. 就激發同學們的創意而言，本課程的期末報告雖鼓勵各組同學發揮創意來創作他們的作品。惟受限於同學們的專業領域以及經驗的不足，同學們的作品未能達到業界的水平，也許期末報告的內容仍因限制在設計一個成品或繳交一份企劃案來進一步激發同學們的創意，並應設計幾堂課用來教導同學學習操作一些設計軟體。

## 六、 後續課程構想

繼上學年所開設的數位哲學之後，本次的數位倫理課程，師生之間仍然維持了良好的反應與互動，因此本計畫結束後，預計將繼續鼓勵本課程授課教師與系上其他老師開設數位相關的課程。此次數位倫理學課程針對了數位產品所產生的各種文化與現象進行教學與研究，然而所進行的討論與哲學的專業理論之間的關聯仍稍嫌不足。因此，日後將針對形上學、知識論與邏輯上的專業知識對數位現象做進一步的問題釐清。

此外，數位文化產業帶給當代社會非常不同的生活方式、交流方式、娛樂方式。這種人與人之間的交流已經不同於傳統面對面的交流方式。按照目前數位產業蓬勃發展的趨勢來看，數位文化將大大改變人們的生活方式，並且以數位方式來達到人際交流的模式將成為主要潮流。此次因應數位倫理學的開課需求也討論了新形態的藝術作品。以往透過手繪、攝影、裝置藝術等方式的藝術表達手法，由於數位科技的發達，產生了與不同藝術領域的激盪、影響與運用。數位科技下如何產生藝術作品？這些作品是否具有真正的藝術價值？該怎麼看待這種新類型的藝術作品，都是與時勢接合的研究議題，並且需要被公共討論的議題。因此我們也需要數位美學的課程將來針對這些問題進行研究與討論。

上述兩個可能的數位相關課程，都是目前數位時代的發展所迫切需要的，目前台灣放眼所及，尚未有學者對此相關議題進行研究，因此極具開課價值。另一方面，數位哲學相關的課程也應該繼續推廣。若有機會將延續上一次與此次的教學經驗，繼續開設相關課程，將哲學中豐富的理論與邏輯批判思考之觀念資源帶給其他更多哲學系、以及非哲學科系的學生，更有助於他們在畢業後投入相關產業的工作、為日後的數位文化產業注入新的活力與更具有深度的內容。

除上面討論的相關課程外，對於數位產業對一般社會大眾所帶來的衝擊還有很多其他相關議題。像是人的身體藉由數位科技的延伸，拓展了人本身的經驗範圍，這是否改變了人類的思考方式？是否能夠作為認類字我的延伸？這類相關的討論，目前都還很缺乏。有機會的話，將延續數位哲學、數位倫理學，開設其他相關課程。

## 七、 結論與建議

本課程「數位倫理學」在教育部提供的補助機會下，延續之前「數位哲學」的教學經驗，就此次課程實施的情況看來，仍然可以算是一次相當成功的課程。除了本課程預計達成的目標之外，也附帶帶來其他正面的效益，譬如激發了同學上課時參與討論的熱誠、引發外系學生對哲學議題的興趣、課程主題增加師生之間互動交流的機會，跨科系的交流不僅發生於修課學生、授課老師、助教，還延伸影響到本系師生，甚至吸引研究所學生前來旁聽課程。這個課程的開設不管對本系師生、外系和外校師生而言都有實質的經驗學習與交流。對外系學生而言，他們有機會藉由課堂的授課內容進行相關議題——特別是與他們切身的——的哲學反省，提昇了他們對於社會人文方面的關懷，可以想見這樣的刺激將對於理工背景出身的同學在未來進行他們的專業工作時，提供他們可能的智性能力與資源更完整地進行他們的專業工作，並增進他們與其他領域背景的人共事之可行性。對於哲學系學生而言，他們

透過本課程的修習，將學習到如何將他們的哲學專長運用到與生活實際相關的產業上、與社會實際脈絡接軌，避免活在自己的象牙塔當中，這正是哲學系學生相當缺乏的訓練。而對於本系教師而言，本課程提供了與他校不同領域學者的交流，能夠更進一步促成跨科系、跨校合作的可行性。本課程不僅為本系師生帶來顯著的正面效益，連帶也讓它校學者看到本課程的相關成效，有助數位文化研究的推廣。

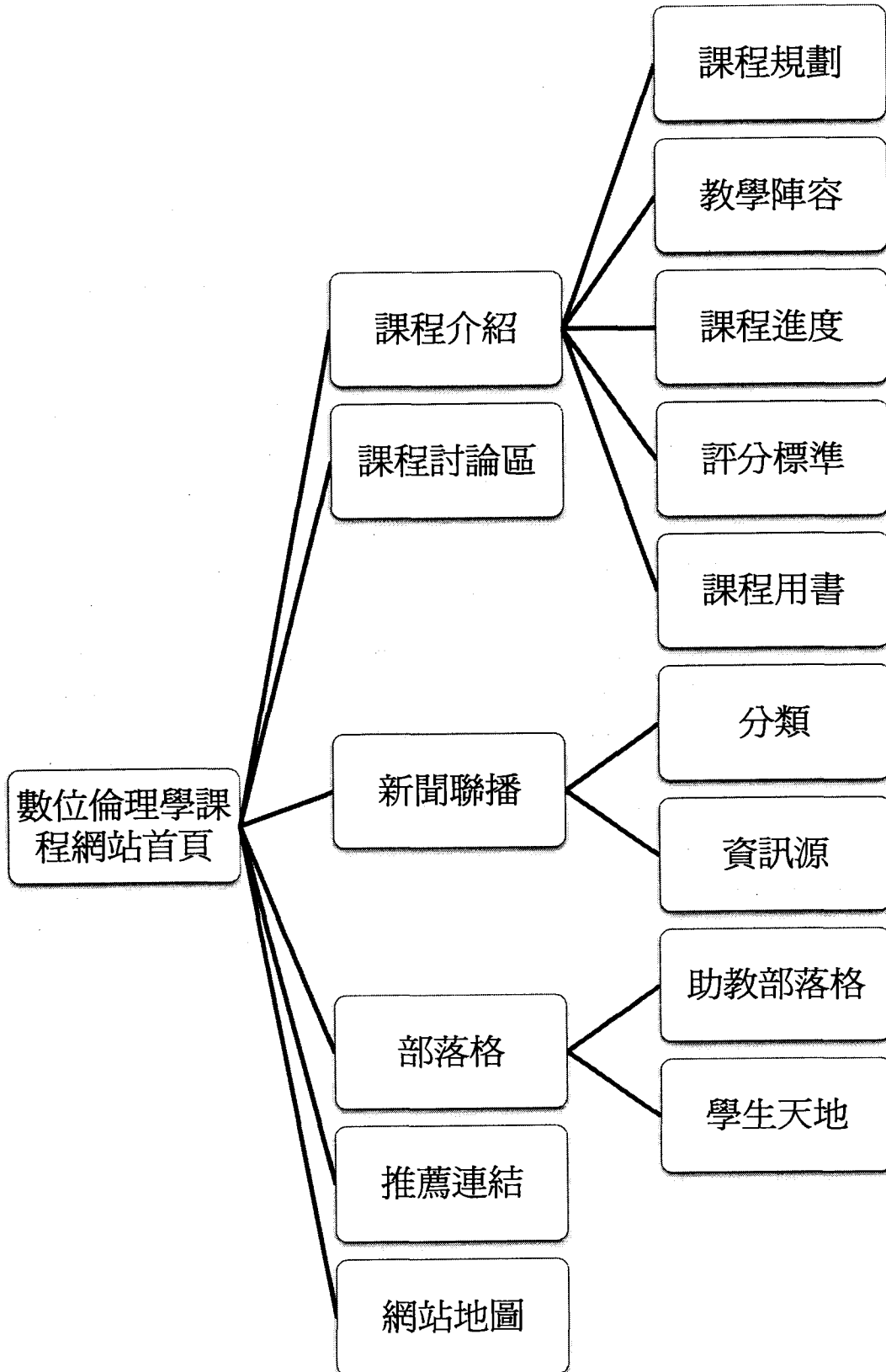
根據我們的問卷顯示，修課同學中有超過六成以上的學生每天上網超過4~6小時，有約六成的學生會玩數位遊戲軟體、有四成左右的學生甚至每天玩4小時以上，這顯示數位文化產業是學生們的生活重心。但是相較這些數字，台灣對於數位文化的反省卻非常的缺乏。本次課程的開設，教育部的鼓勵與補助有很大的促進效益。若不是教育部的經費補助，我們將失去這樣難得的機會。特別是講座課程的部份，因為需要不少的經費資助才有可能實行，一般系所將無法負擔這種課程的設計與規劃。就此而言，非常感謝教育部的推動與協助。

本課程某程度上開啟了將哲學中豐富的理論與邏輯批判思考之觀念資源帶入數位文化新現象的反省與思考。雖然只是一初步的嘗試試驗，但從目前達成的效果來看，同學對於這些新現象的態度在討論前後有一定程度的改變，若未來能繼續持續投入資源與推廣，預期將有更豐富的成效。

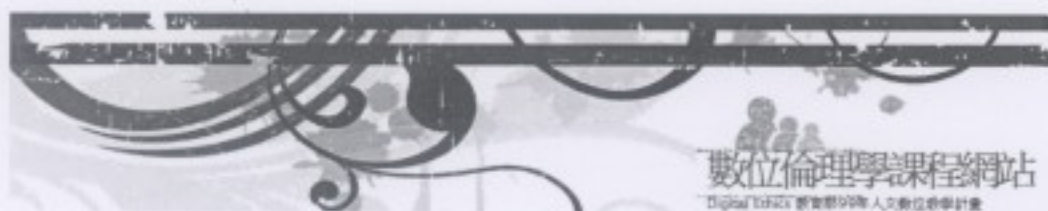
除此之外，本課程的成功也暗示了學界對這類相關議題的研究需求。不管從哪個角度來看，數位科技的發展將促使數位文化成為未來台灣、全世界的發展重心。這點將使得學界對於相關的文化產業的研究與反省成為重要的研究議題。數位產業與文化的發展越蓬勃，我們對於這類現象的研究與反省就越迫切。哲學的專長在於概念研究、分析，以及現象的反省、反思。要預知數位文化所帶來的可能影響與結果，可以借重哲學或其他領域的學者的研究與反省來達成。因此投注相關資源在數位產業和文化的研究，去滿足台灣社會當前的需要，藉以獲得前瞻性的發展政策與預防措施，將是值得教育部在未來繼續投入心力的良好投資。而就目前台灣所投注的資源與台灣社會整體的發展來看並不對稱，建議未來可以擴大規模鼓勵並補助相關議題的研究、課程開設等相關活動。

## 附錄二、網站架構圖與網站圖片

### 數位倫理學網站架構圖



## 教學網站圖片：



**主選單**

- 課程介紹
- 課程規劃
- 課程討論區
- 課程介紹
- 教學資源
- 課程論壇
- 部落格
- 研習中心
- 推薦網址
- 課程用途
- 網站地圖

**搜尋**

搜尋本站：

**線上使用者**

目前共有 0 位老師和 0 位訪客在

**ADD TO ANY**

**使用者登入**

這是一門由國立中正大學華文學院開設的哲學數位課程，教學重點在於：以哲學倫理學深入探討數位科技對人類文明的各個層次所帶來的衝擊，並思考如何將哲學的內涵融入這一次不可錯過的數位潮流。本課程將以極具影響力的數位相關作品為討論的焦點，除了研讀和討論有關數位遊戲中所牽涉到的重要哲學問題之學術專著外，也將引導學生從岸邊的世界和邊境與國籍與技巧運用在數位設計創作上。

## 最新文章

類型	發表	作者	回覆	最近更新
部落格文章	字語被動型與「語言暴力」	Linwinshay	0	2 週 2 天 以前
部落格文章	王宮王子上到風人 被處決的歷史	Linwinshay	0	2 週 5 天 以前
部落格文章	伍Fouctrosh的國 情懷與個人地獄與 地獄?	Linwinshay	0	2 週 5 天 以前
部落格文章	以感動畫「兒子送 我進監」	Linwinshay	0	2 週 5 天 以前
部落格文章	五院之先聲全轉 轉眼即逝如星	Linwinshay	0	2 週 6 天 以前
部落格文章	更難的劇則「英雄 重夜以試飛行」	Linwinshay	0	2 週 6 天 以前
部落格文章	LOVE+TRUTH+HAPPY 福氣也樂也喜也	Linwinshay	0	3 週 4 天 以前
部落格文章	天聖天聖天聖天聖 天聖天聖	Linwinshay	0	4 週 13 小時 以前
部落格文章	上野明治「文藝風 流」與「風」	Linwinshay	0	4 週 2 天 以前
部落格文章	海賊船「James 海賊船」	Linwinshay	0	4 週 2 天 以前
部落格文章	山世主義「政治」 與「政治」	Linwinshay	0	4 週 2 天 以前
部落格文章	天聖天聖天聖天聖 天聖天聖	Linwinshay	0	4 週 3 天 以前
部落格文章	海賊船「James 海賊船」	Linwinshay	0	4 週 3 天 以前
部落格文章	海賊船「James 海賊船」	Linwinshay	0	4 週 5 天 以前
部落格文章	海賊船「James 海賊船」	Linwinshay	0	4 週 5 天 以前
部落格文章	「海賊船」與「 海賊船」	Linwinshay	0	4 週 6 天 以前
部落格文章	海賊船「James 海賊船」	Linwinshay	0	4 週 6 天 以前
部落格文章	海賊船「James 海賊船」	Linwinshay	0	4 週 6 天 以前

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000



## 附錄五、參考書目

作者	書名
Heim, M.	Metaphysics of Virtual Reality. 1993, OXFORD (N. Y.)
Heim, M.	Virtual Realism. 1998, OXFORD (N. Y.)
Wark, M.	Gamer Theory. 2007, HARVARD U. PR.
Flanagan, Mary	Critical Play: Radical Game Design. 2009, MIT
Juul, J.	A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. 2009, MIT
Gee, J. P.	What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. Revised and Updated Edition. 2007, MACMILLAN (UK)
Bogost, I.	Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. 2010, MIT
Juul, J.	Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. 2005, MIT
Jones, S. E.	The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies. 2008, ROUTLEDGE
Sutton-Smith, B.	The Ambiguity of Play. 2001, HARVARD U. PR.
Bogost, I.	Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism. 2006, MIT
Salen, Katie	Rules of Play: Game Design Fundamentals. 2004 , MIT
Paul, G. J.	Good Video Games and Good Learning. 2007, PETER LANG
Shaffer, D. W.	How Computer Games Help Children Learn. 2006, MACMILLAN (UK)
	The Legend of Zelda and Philosophy. 2008, OPEN COURT PUB.

Blahuta, J. P.	Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough. 2009, WILEY
Huizinga, J.	Homo Ludens. 1955, BEACON PRESS
Bissell, T.	Extra Lives: Why Video Games Matter. 2010, PANTHEON BOOKS
Pearce, Celia	Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds. 2009, MIT
Caillois, R.	Man, Play and Games. 2001, U. OF ILLINOIS
Meillassoux, Q.	After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency. 2008, CONTINUUM
Koster, R.	Theory of Fun for Game Design. 2005, PUB GROUP WEST
Harrigan, P.	Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives. 2009, MIT
Galloway, A. R.	Gaming: Essays On Algorithmic Culture. 2006, U. OF MINNESOTA
Wardrip-Fruin, N.	First Person: New Media as Story, Performance, and Game. 2006, MIT
Boellstorff, T.	Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. 2010, PRINCETON
Simon Egenfeldt-Niel	Understanding Video Games: The Essential Introduction. 2006, ROUTLEDGE
Brathwaite, Brenda	Challenges for Game Designers. 2009, CHARLES RIVER MEDI
Turkle, S.	Simulation and Its Discontents. 2009, MIT
Jenkins, H.	Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. 2008, NEW YORK U. PR.
Schell, Jesse	Art of Game Design: A Book of Lenses. 2008, AP
Nietzsche, F.	Beyond Good and Evil. 2011, Tribeca Books



## **附錄六、其他教學資料與學生期末報告**

因檔案過多，請參考光碟內之「教學資料」資料夾與「學生期末報告」資料夾。