

「碟仙」游戏释疑

「跟」的动作已必然有了「推」的效果

作者: **Chiu-king Ng** (Email: feedbackAB@phy.hk) 其中 AB 是 31 之前的质数

模拟实验

阅读本文前，请利用以下连结玩玩由作者撰写的一个 Java 小程序。

<http://phy.hk/wiki/Dipsin/index.htm>

之后，请用少许时间想想仿真程序最后提出的问题。再之后，请继续阅读本文。

不少曾玩「碟仙」游戏的人都说碟子(或钱币、笔等物体)自己移动,自己绝没有去推,只是被动跟着它走。本文要说的是 (1) 碟子确在多只手触按之下会动起来。(2) 这个「动起来」是众人在「自己推着,但自己并不意识自己在推」的情况下发生。玩者说「碟子自己动,自己绝没有去推」纯粹是一厢情愿想法。在游戏过程中,你在「跟」的同时, **必然**也夹杂着「推」的成份。

(A) 在甚么条件下,跟随者才是绝对的被动跟随者?

(1) 带领者有绝对、完全的自主和控制权。

(2) 带动者与跟随者的相互影响是单向的。只有带动者决定跟随者的路径;反过来带动者不受跟随者影响。

(B) 「碟仙」游戏的参与者可以是绝对的被动跟随者吗?

不可以。只要你的手按着碟子走,你就必然施力于碟子!这个力就必然影响碟子的运动。

实验一:

台面上平放一张白纸。你拿起一支幼细毛笔,把蘸了墨的笔尖轻轻点在白纸上,不动。只要手不动,白纸上就只有笔尖的小黑点。

现在,另一人移动白纸,令白纸行走一条旁人不能预测的弯曲路径。你拿着毛笔的手尽量跟随,希望可与白纸同步移动。

虽然你很努力,但纸上仍然是那笔尖小黑点吗?

首先，我们不讨论碟子为甚么会「动起来」，只是说「就算你跟着碟子走，你已**必然**分分秒秒影响着它」。

你跟随物体（碟子连同其他人的手）行的路径弯弯曲曲，你是如何「跟随」呢？你预知物体如何走吗？其实你不断**估计**它行走的快慢和方向，然后以你的估算来移动你的手。问题是你的估计不可能百分之一百准确。只要手的速度和物体的真实速度不同，手就会施力给它。当判断的速度过快，手施于物体的力向前；当判断的速度过慢，手施于物体的力向后。你会驳斥：「我的手不是紧贴着碟子，丝毫没有离开，那有速度不相同？」。是的，但这是结果，是你施了力后才得到的结果！是你施力于物体，是你改变了它的快慢、是纳入了你的影响后的结果。假如在上述实验中，你改用硬笔，并用力把笔尖紧按压着白纸，笔尖与白纸立刻贴着走，这是你利用力量来「强迫」大家移动一致。那时，白纸的走动已经不完全由拉动它的人控制。

抚心自问，你的手指按着碟子走，你的感觉像是在空中自由划动吗？你的手指没有被「拉拉扯扯」的感觉吗？碟子施力于你，根据牛顿运动第三定律，你就必然施力于碟子（作用力与反作用力），这样你就必然影响它的行走路径。

虽然你的心只是「跟随」，但无可避免你已施力于它，即是**你不可能是一个纯粹的局外跟随者**。广义来说，你已是一个「推者」。

你可能仍不服气，辩驳说：

1. 「我根本没有「估」甚么。我是放软手，是碟子拖着我走的。」

「放软手，不估」即是「估」它不动，是你的估计永远落后于它，即是你永远施一向后的力于物体。

2. 「虽然我施力于碟子，但碟子仍然主导一切。情况像巨无霸行走，旁人对它影响轻微」。

如果真的可忽略各人施的力，那拉动碟子的「不知名神秘力量」就必须远大过各人施的力。即是那物体受到的净力 (**net force**) 差不多就是那「不知名神秘」巨大力量。但如此的净力必然得出一巨大无比的加速度！[力制造加速：加速等于力除以质量 ($a = F/m$)。「碟仙」游戏用的物体是碟、钱币、笔等一些很轻(小质量)的物体]。大的加速度又如何？大的加速度就令物体越行越快和急速地改变方向。

现实中，我们观察到碟子作如此的巨大加速运动吗？再者，当玩者出力压实碟子，就可紧贴碟子走。手指尖和碟子的加速度相同，那手指尖也应受到一巨大的净力作用（手指尖的质量也很小）。碟子受着「不知名神秘」巨大力量作用。那玩者的手指受着甚么巨大力量作用呢？那「神秘施巨大力者」也一起捉着玩者的手移动吗？由身体控制手部移动和由外间力量支配手部移动是两个完全不同的感觉。曾玩「碟仙」的人有说过手有被捉着(失去自主)来行走的感觉吗？如果

有，那比「碟子自己行走」还震撼万亿倍，那有不大做文章之理！

(C) 这里，我们进一步分析碟子根本没有自己动，只不过是众人「不知在推而实在推」的现象。请先细味以下一则故事：

二人并肩行，不停。
究其因，二人同说只随友行，不主动、不带领。

两人同时既是「跟随者」，亦是「带动者」。

这里，「主动」和「被动」角色模糊、没法清晰定义。

此情况极类似「碟仙」游戏。各人均说是「跟随者」，其实，「带动者」与「跟随者」角色混淆、纠缠不清。跟者是你，推者也是你。

「跟」与「推」混淆不清

实验二：

一人蒙眼，身体尽量放松，手拿一把间尺的一端，而你则拿着间尺的另一端。现在，你主动把间尺轻轻拉向你的一边，对方拿着间尺「被动」地跟随。途中你很轻巧、不动声色把手完全离开间尺。虽然如此，对方的手是不会实时停下来，他仍会继续移动间尺（最少一段小距离）。

事后，这人会准确说出哪段路程是「跟你走」，哪段路程是「自己推」吗？不可能。因为你与他没有心灵相通。事实上，「跟」与「推」都是同一动作，触觉上没有明显分别。若告诉这人在后段是他自己把间尺推行，这人还可能拒绝相信。

玩「碟仙」，你说是跟着物体走，但你有分分秒秒查证那个最初带引你的牵动力(其他人的推动)一直存在吗？你有法子知道这个牵动力在下一刻还存在吗？若在某时刻这牵动力已消失，你当时还仍做着「跟」的动作，那时你岂不是推着它吗？不是你故意去推，实情是连你自己也不知道已「不知不觉」间转变成了「推者」。

「碟仙」游戏，必多于一位玩者。这是该游戏必需具备的条件——情况复杂化。你不知我、我不知你，你「想甚么、做甚么」，我没法知道。这一刻，我觉得碟子移动，我「跟」，连那原先的「外间推动原因」不存在，我还在「跟」，此时我实在就是「推」。另一人在我「推」时，他「跟」。「跟」了一会儿，连他自己也不知悉的情况下就变成「推」.....。就是这样，「推者」角色在参与者之间迅速转移。一人是不能令碟子「自己动」的。

「动」的源由

上段，我们分析了「跟」与「推」在「碟仙」游戏中是两个纠缠一起、不

能区分的概念。这里，我们进一步分析这个「跟」根本不是跟甚么，只不过是跟自己的心中估计而已。

一旦碟子移动，在正常之下你会相信它会继续移动下去。但你会先判断，找到事实，然后决定下一刻如何跟下去吗？不会。所有参与者都不是「先有事实，然后跟随」。而是「以现在发生的去估算稍后将来，然后用手去跟随自己的估计」。

如上述般，与碟子一起走，玩者心中不断估计碟子行走的速度和方向，然后用这估计的速度来把手移动。实情是这估计不是估计，而是与其他参与者的估计竞争成为最后事实。譬如你估算碟子转左，你就按着它转向左，但「未发生的事实」是真的转左？你会验证了「真的转左」才会跟从吗？不会的。你想做也不可能做。当你查证了今刻的事实，今刻已成过去。待你查证了再下一刻的事实，再下一刻亦已成过去。换言之，你如何也不可能真的「跟随事实」，因为跟随是现在，事实是将来。你顶多做的是「以现在发生的事实去估算下一刻如何走，然后跟随这估算行走」。你估计碟子如何走，你的手就如何走，结果呢？两个可能性：

- (1) 因为人人都是「靠估」来移动手指。谁人赢，就看谁人强一些。如果你的估计「决心」不大，即是你手指施于碟子的力不大，那么「主要推者」的角色仍落在别人身上。虽然如此，你的影响必然存在。当你发觉你的估计不太正确，你会立刻作出修正，回归「正途」。

(2) 如果你的估计「决心」强于别人。你就会在各人竞争下赢得「主要推者」角色。你的手转向左，碟子真的顺了你转向左。是你制造了「转左」的事实。

若大家的估计「决心」不分伯仲，那就可以由多人分担「推者」角色。

最后转向左，成功估计转向左(制造这个事实) 的那位朋友这样想：「我只不过顺着碟子走」； 估计不中的朋友这样想：「当然喇，我跟随碟子走，碟子拖着走，我是被动的」。

无论如何，大家都是「不负(推动者)责任」，因为玩者已先入为主、由始至终都(下意识) 认定碟子不是自己推的。要这样游戏才神秘，才好玩嘛！

句子「我跟随某某名人的足迹，游遍世界各地」中的「跟随」是真的。「某某名人的足迹」是既定事实。我跟随的是一个已发生的事实。

句子「汽车在前，我静静地跟随着它走」中的「跟随」是真的。虽然我也是「以现在发生的事实作估算，然后跟随估算行走」，但汽车行走的路径不会受我的估计而影响，反之我可以利用汽车下一刻行走的真实路径来修正我再下一刻的估计，从而达到跟随它的目的。

句子「我的手按着碟子并跟随碟子走」中的「跟随」是假的。你掌握的只是

今刻和以前发生的事。你如何知道下一刻碟子如何走而作出你的跟随呢？你只不过估它如此走罢了！你「跟随」的是你的估计，而你的估计就制造下一刻的(起码是部份)事实。

心中估算碟子移动 → 手凭这估算来移动 → 碟子移动的全部或部份事实

「碟仙」游戏中的碟子是一件毫无意义的道具。把它换成甚么东西也可以，没有它也可以（把手凌空迭在一起已可玩了）。

老实说，从「玩」之中得到的经验只不过是 (i) 你的手、其他玩者的手和碟子都贴在一起动。(ii) 你很诚实相信自己没有主动去做「推」的动作。人们从这些经验往往就很「草率」得出这样的结论：那些期待刺激，已先入为主认定碟子自己动的玩者就很「证据确凿」说是碟子自己动。那些抱「阴谋论」的玩者就归咎是某位参与者暗中推动了碟子。本文要说的是：不见得没有人「主动推」就即是碟子自己动。没有「主动推」不代表没有「推」；「跟」的动作已必然有了「推」的效果。

(D) 如何有「第一动」

或问，就算碟子真是这样「自己行走」，但如何开始动起来？

这个第一步来自手的晃动或其中一位参与者意外地移动了碟子。只要很微小的移动，就制造了玩者「跟随」的借口，这个「跟随」又无可避免最后演化为众人(轮流)「在推，但自己也不意识在推」，令运动放大和不断自我维持。

(E) 如何停下来？

小碟走动一会，最后会停，甚至停在一个看似「有意义」的数字或甚么指引上。为甚么呢？

当小碟不规则走动，必会经过一些写在纸上的文字。玩者会注视看这是甚么文字。若这些文字不似是具意义的答案，玩者就不相信这时碟子会停。停不停，就决定在玩者的「跟」和「推」是否配合和跟得上。

玩者不相信碟子会停，碟子就是不会停。相反，若碟子在看似有意义的文字上走过，玩者是期待这结果的，心里一想：「那就是了，那就是神灵带领我们找的答案了」。只要最少一位玩者如此想，手稍有犹豫，没有跟得上(即是失去下一刻的「推」动力)，碟子就有机会停下来。

以本文的「二人并肩行」例子说明。这二位朋友，纯粹「跟随」对方。行行复行行，行得疲倦、饿了。此时他们刚巧行经过一间食肆，其中一人(称

此人为甲，另一人为乙) 忍不着望了一下，脚步慢了少许。乙是「跟随」着甲的，既然甲慢了，乙也会自然地慢下来（乙猜想甲有停下来的意图）。反过来，甲也是「跟随」乙的，既然乙慢了，甲也会再慢多些，…… 。事情就是如此演变下去，这个「连锁反应」是等待一个适当时机才会发生。假设他们经过的不是一间食肆，而是一间五金铺，这就提供不到他们停下来的动机。

碟子经过空白或没有意义的文字时，玩者觉得它不是停下来的时候，所以碟子不会停。

最后碟子停在看似有意义的文字上，因为玩者觉得是时候它停在该处。

(F) 终极实验

实验三：

要验证碟子是被众人推动行的，这一点也不困难。

若大家有机会再次玩这游戏，一样的工具、一样的心情、一样的气氛。惟一不同的是在碟子上放一层薄薄的油。手指尖按着滑滑的表面，无论是有心或无意，要推动碟子就困难了。看看这时碟子能否像先前般走动自如？

实验四：

「碟仙」游戏有一个潜规则：「只要碟子走，你就应该立即、毫不犹豫地积极跟着走」。如此地，「跟」与「推」混合一体。

若大家有机会再次玩这游戏，一样的工具、一样的心情、一样的气氛。惟一不同的大家的心态变为「你动，我誓死不动」或「你动三大步，我才动一小步」。这样，看看碟子还动不动？

(G) 本文主要论点：

1. 纯粹的局外「跟随者」在「碟仙」游戏中不可能存在。
2. 这游戏特别之处就是把「跟」与「推」模糊化。
3. 碟子行走的轨迹是参与者共同制造的。在某一刻，碟子「动」，参与者相信它会继续动，所以就顺势走下去。这个「顺势走」把原先的跟变成了推。玩者不意识这转变的发生，只说是整个过程都在「跟」。
4. 第一步归咎于一个微小的随机移动。

5. 碟子停在某处因为参与者相信它会停在该处。

(H) 一些补述：

- 本文分析「碟仙」其实是一场简单的心理游戏，是真真正正的一场游戏，是蛮富有哲理的一场游戏。社会运动的发展不是有点像吗？众人在追随着运动，但运动不就是因为众人的参与跟随而得以推动吗？跟随与推动互动地缠绕在一起。
- 这游戏不涉及鬼神、不涉及催眠、不涉及潜意识。不涉及对象转移。涉及的就是这些显浅道理。
- 本文提出的观点是否正确，有待 尊贵的阁下判断。无论如何，我们要珍惜我们共有的理性思维。这理性思维也不应该有任何「禁区」。

完

。不要人云亦云。

。论点是否站得着脚，还须读者独立思考。

。经思考而提出的观点，比重复别人说的好千百倍。