

台灣選舉中的扁式雙層 「懦夫遊戲」

劉宏 李紅

一 影響台灣選舉的四個因素及「懦夫遊戲」

正如民進黨早前預期的那樣，台灣選舉進入了「割喉戰」(cut-throat) 階段。選戰打到目前，兩個態勢基本明朗，一是藍綠兩大陣營勝負面尚未出現明顯差距，二是民進黨已在很大程度上成功主導着選舉進程。從大的方面來說，決定台灣選舉的因素共有四個，分別是(1) 各黨基本支持群體；(2) 候選人情況；(3) 選戰策略；(4) 島外因素。民進黨在第一點上稍弱於在野黨，在第二點上與在野黨不相上下，在第三點上超出在野黨，但在本來應得分的第四點上卻因陳水扁過度使用，而使自己處於不利狀態。本文將主要針對第四點進行討論。

觀察台灣島內正打得昏天黑地的2004年「總統大選」，可以發現以陳水扁為代表的民進黨面對來自國民黨、親民黨的成功整合，其尋求連任的選舉之役進行得極為艱苦。正因為如此，本次選舉的一個重要的特點就是，在2000年選舉中發揮極大殺傷力的「改革牌」、「反黑金牌」等迅速褪色，陳水扁與民進黨不惜製造衝突，大打意識形態牌，其中最具代表性的即為「統獨議題」。陳水扁和民進黨在這個議題上採取的是雙重「懦夫遊戲」策略，分別是「民進黨vs.國親聯盟」層面(在島內)與「扁政府vs.中國大陸」層面。

「懦夫遊戲」(chicken game)又被稱為「小雞遊戲」或「膽量比賽」，在大理論框架上屬於「博弈論」(game analysis)，在討論「理性威脅」時被廣泛應用^①。「懦夫遊戲」來源於兩個少年比試膽量的迦太基人的遊戲，基本內容是兩個人沿着一條公路迎面高速對駛，誰先掉頭或跳車就是懦夫。這一理論有三個組合，分別是：(1) 雙方同時掉頭，得失相同，比賽結束，可用「0」得失來表示。(2) 一方讓步而失去部分榮譽，另一方則從中獲利。(3) 雙方都不讓步，最後相撞，付出比任何一方掉頭都大得多的代價。在三個組合中結局(1)是最理性的，結局(3)是最不理性的。在實際博弈中，參與者都希望追求結局(2)，不過當雙方意識到有可能導致非理性的結局(3)時，才有可能同時作出讓步。

2004年台灣「總統」選舉的一個重要特點是，在2000年選舉中發揮極大殺傷力的「改革牌」、「反黑金牌」等迅速褪色，陳水扁不惜製造衝突，大打意識形態牌，其中最具代表性的為「統獨議題」。陳在這個議題上採取雙重「懦夫遊戲」策略，分別是「民進黨vs.國親聯盟」層面與「扁政府vs.中國大陸」層面。

在基本的理論假設中，要達到理性選項，需雙方有一定程度的默契，但威懾的目的就是要使對方相信自己是不理智，會真正進行某種冒險，進而迫使對方讓步，以贏得比賽。另外，在將這一理論應用到實際案例中的研究也發現，為樹立敢作敢為的信譽而在小事上表現強硬，會產生適得其反的效果。克勞斯 (Keith Krause) 引用鮑威爾 (Robert Powell) 的研究指出，「懦夫遊戲」進一步擴展後，產生「不完全信息」競賽，即雙方都不知道對手的決心及雙方有多大可能滑過邊緣。鮑威爾通過一系列步驟演示競賽得出的結論是：在一定條件下，決心大的一方不一定佔據優勢^②。

二 陳水扁面臨的選舉困境

今年的「總統」選舉出現了如下三個變化：第一，泛藍成功整合；第二，競爭者主客易位，民進黨從野入朝後，逐步沉淪，賠出了該黨一直引以為傲的「改革牌」、「反黑金牌」等道德牌；第三，在「統獨」和兩岸關係上進退失據。這些變化導致陳水扁不得不進行類似「懦夫遊戲」式的博弈。

在以「懦夫遊戲」分析陳水扁陣營競選策略前，需先對陳水扁的選情作出分析。與2000年相比，2004年3月的「總統」選舉出現了幾個不同的變化，導致陳水扁不得不在島內和島外兩個層面進行類似「懦夫遊戲」式的博弈。

第一個變化是國民黨和親民黨的整合。2003年2月，經過多次跌蕩起伏後，國民黨與親民黨終於「雨過天青」，達成兩黨主席連戰、宋楚瑜搭檔，泛藍共推一組候選人參加2004年「總統」選舉的協議^③。國親的合作協議同時受到新黨的支持，此後，國、親、新三個泛藍政黨進入了良性合作階段。泛藍成功整合不但拉抬了連、宋的聲勢，也給尋求連任的陳水扁帶來巨大壓力。連、宋在當時媒體所作的民意調查中以超過50%優勢領先任何民進黨配對。台灣無線衛星電視台 (TVBS) 在國親合作聲明公布後不久的民調顯示，若國親兩黨共推「連宋配」與民進黨進行一對一競爭，在民進黨三種可能的搭配「陳呂」配、「陳游 (錫瑩)」配、「陳蘇 (貞昌)」配中，連宋配分別以50% vs. 32%、52% vs. 35%、50% vs. 36%勝出。9月初美國國務院委託台灣民調機構進行的調查也顯示，42%受訪者支持泛藍，23%支持泛綠，泛藍與泛綠陣營的支持度約為2：1^④。

第二個變化是競爭者主客易位。民進黨從野入朝，這帶來兩個重要影響。首先，民進黨在接受執政的巨大資源的同時，也背負了施政無能的包袱；其次，在不斷擴展本黨勢力版圖之際，也逐步沉淪，賠出了該黨一直引以為傲的「改革牌」、「反黑金牌」等道德牌。簡言之，民進黨雖可以動用公權力和隨權力而來的龐大資源為選舉加分，卻同時丟失在2000年選舉中制勝的兩大「利器」。

第三個變化是在「統獨」和兩岸關係上進退失據。目前在台灣問題上，有關「統獨」議題的訴求基本有三類：追求台獨、維持現狀、反獨。其中維持現狀是各方在「國家定位」上最有可能達成的妥協，也可謂「最大公約數」。把台灣拉向台獨的力量主要是民進黨黨內獨派和台聯、建國黨等黨外激進獨派，同時也是陳水扁本人的「個人偏好」。支持反獨的力量主要來自國民黨、親民黨、新黨等在野黨，島外則有中國大陸。美國的立場只是「反對片面改變台海現狀」，而不是「反台獨」。在這幾個勢力中，由民進黨黨內獨派+黨外激進獨派vs.在野黨+

中國大陸進行着一場拔河比賽。從理論上講，這種比賽有兩個可能的結果：一是雙方理性地各執一端，從而在維持現狀上達到妥協；二是參與方進入非理性狀態，壓縮維持現狀的空間。陳水扁原來希望的是擴大維持現狀的支持面，不過很快就發現很難達成預期目標，最後也加入台獨方對抗反獨方。

實際情況是，如果說在2000年上台之初，陳水扁還曾有過走「新中間路線」、淡化「台獨」色彩的意圖，則此一理念非但沒有得到落實，且其存在時間也極為有限。陳水扁雖然受到來自黨內和以李登輝為代表的黨外激進「台獨」勢力的壓力，不斷向「獨」移動，但同時也受到在野黨、中國大陸等力量的牽制。儘管維持現狀的中間地帶是島內絕大多數民眾及以美國為首的國際社會的最大公約數，並在一定程度上為中國大陸接受，但陳水扁實際上沒有積極經營「新中間路線」主張，導致其在兩岸政策上的互動空間不斷被擠壓，最後不得不回歸到獨派路線。

三 扁式雙層「懦夫遊戲」

在選情不利、難以有效擴展中間支持票源的壓力下，陳水扁再次選擇回到民進黨的基本面上，操弄起最擅長的「統獨議題」，這就使陳水扁陣營的選舉策略呈現出兩個「懦夫遊戲」的特點。

陳水扁第一個「懦夫遊戲」是在島內層面與在野黨爭奪對台灣「主權獨立地位」的發言人角色，比賽場地則是「統獨」。為此，他自2002年8月提出兩岸「一邊一國」後，就一再強化這一主張，並猛烈批評在野黨的兩岸定位。2003年3月18日，陳水扁在民進黨中常會引述1999年通過的《台灣前途決議文》，稱「台灣是一個主權獨立的國家，與中華人民共和國互不隸屬」；4月1日，針對連戰表示當選後將訪問大陸一事，稱將不會是「和平之旅」，而是「投降之旅」；6月23日，在會見獨派團體時公開表示，2004年的「總統大選」是「一邊一國對一個中國」；6月27日，再度表示要在2004年3月20日或者之前，對「核四」及其他重大公共議題舉行「公民投票」；10月15日，陳提出「公投制憲」^⑤。陳水扁在「統獨」議題上不斷出擊，明顯就是為了主導競選議題和進程，避免在野黨在民生議題上發動攻擊。

扁式「懦夫遊戲」的第二個層面是對中國大陸，選擇的競賽場地仍是「統獨」。在這一層面，陳水扁的言論更為激進，甚至使用了辱罵等有違常例的手法，其目的就是要激怒中國大陸，誘使大陸作出激烈反應，從而為其選舉加分。2003年5月15日，針對中國大陸表示一直對台灣的SARS疫情給予協助一事，陳攻擊「這是無恥的謊言」；5月21日，台謀求進入世界衛生組織(WHO)提案被否決，陳聲稱「暴露中共政權的蠻橫冷酷、虛假謊言」^⑥。正是在5月受到SARS疫情衝擊和圖謀進入世界衛生組織受挫的兩大壓力下，陳水扁開始着手在兩岸關係上挑起戰火。在其親自干預下，台灣於5月底炒作了所謂「台駐世界貿易組織代表團遭矮化」和「在世衛組織被打壓」兩件事，並自6月起逐步拋出「公投」、「制憲」等主張，有意識地製造危機邊緣氛圍。

陳水扁在「懦夫遊戲」的第一個層面，是在島內與在野黨爭奪對台灣「主權獨立地位」的發言人角色，避免在野黨在民生議題上發動攻擊。第二個層面是對中國大陸，他選擇的競賽場地仍是「統獨」。在這一層面，陳的言論更為激進，其目的是要激怒中國大陸，誘使大陸作出激烈反應，從而為其選舉加分。

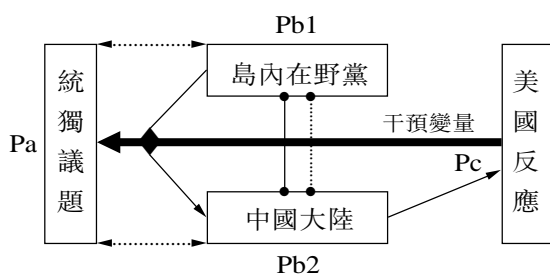


圖1 扁式「懦夫遊戲」流程

扁式「懦夫遊戲」是個多方博弈（參見圖1扁式「懦夫遊戲流程」），基本參與方是陳水扁當局和民進黨（標示為Pa），國民黨和親民黨等在野黨（標示為Pb1），中國大陸（標示為Pb2）。另外同時存在一條與扁式「懦夫遊戲」不直接相關，卻又十分關鍵的博弈，這就是中國大陸（Pb2）與美國（Pc），並由此帶來扁式「懦夫遊戲」中關鍵性的第四組關係：台灣當局與美國，即Pa vs. Pc。從Pa vs. Pb1和Pa vs. Pb2基本架構而言，Pc可稱干預變量。

具體來說，扁式「懦夫遊戲」實際上是以同一個議題（統獨議題），分別在兩個方向（Pa vs. Pb1和Pa vs. Pb2）展開雙層博弈。在Pa vs. Pb1領域，陳水扁力圖突出他與在野黨候選人連戰、宋楚瑜在「國家認同」上的差別。而在Pa vs. Pb2領域，陳水扁則以「一邊一國」挑釁「一個中國」。同時，兩個層次博弈本來應是分別展開，平行進行（圖1中虛線箭頭），兩者沒有實質交集，也沒有試圖去建立交集。但陳水扁有意引導公眾產生Pb1與Pb2「等同」的虛假印象。受此影響，一方面，台灣朝野兩黨圍繞「中共同路人」與「扣紅帽」進行相當激烈的攻防。另一方面，也使Pb1與Pb2在某一點發生接觸，這個點就是干預變量美國（Pc）。

扁式「懦夫遊戲」是個多方博弈，基本參與方是陳水扁當局及民進黨、國、親等在野黨、中國大陸。另外同時存在中國大陸與美國的博弈。在國親兩黨、中國大陸和美國三方力量的共同作用下，陳水扁第一階段的「懦夫遊戲」基本流局。陳在「統獨」議題上的強硬也產生了反效果，這場博弈實際上又回到了「理性結局」。

四 「懦夫遊戲」的破局

在扁式「懦夫遊戲」中（圖1），共有三個關係，其中Pa vs. Pb1和Pa vs. Pb2兩個關係是真實關係，Pb1與Pb2是虛擬關係。不過，出乎陳水扁及其競選團隊意料的是，由於干預變量Pc的加入，以及Pb1和Pb2改變了應對方式，這三個關係相繼朝Pa預期之外發展。

(1) Pa vs. Pb1。在陳水扁和民進黨的一再進逼之下，在野黨突然在「公投」、「統獨」等議題上「撒把」。2003年11月中旬，國民黨和親民黨一改此前「即使落選也要擋下統獨公投」的立場，決定在「公投立法」上正面迎戰民進黨。11月13日，連戰與宋楚瑜公開表態國親全力支持「公投立法」^⑦。11月27日，國親兩黨強勢主導立法院三讀通過《公民投票法》，化解了陳水扁最大的一手牌。而國親兩黨自12月以來，也放出諸如「不排除台獨」、推動「修憲」等主張，基本不再談兩岸92年「一中共識」。這一轉變雖被陳水扁和民進黨譏諷為「拿香跟着拜」，卻也使在野黨從被動挨打中脫身。

(2) Pa vs. Pb2。這是陳水扁最寄予希望的一場競賽，陳水扁在半真半假的情況下，一再向前小步滑行，從兩岸危機中撈取選舉利益。但中國大陸在台灣問題上的底線清晰，沒有隨陳水扁當局起舞，使陳水扁未能達到炒熱兩岸議

題、激化兩岸對立的目的。不過客觀來說，如果沒有干預變量的出現，陳水扁在這一場競賽中只存在「得分多少」，而非「是否得分」的情況。

(3) Pb1 vs. Pb2。如前所述，在野黨在「統獨議題」上的轉調，以及中國大陸的回應，使這一組關係在「一個中國」原則上的結構性分歧凸顯。相應地，陳水扁的兩者合一圖謀也破產。

上述三組關係之所以朝陳水扁預期之外方向發展，關鍵是出現了一個干預變量 (Pc)，形成Pc vs. Pa第四組關係，從而導致扁式「懦夫遊戲」在競賽過程中被「交警」(美國) 強制叫停。而第四組關係得以形成，又與Pb2明確認識到美國對台灣的重大影響力，因而調整「台灣問題是中國內政，不希望國際勢力干涉」的傳統立場，積極要求Pc介入有關。值得注意的是，隨着干預變量Pc的介入，Pa vs. Pb1和Pa vs. Pb2兩組關係也匯合到Pc vs. Pa這條線上，借助Pc vs. Pa形成合力，在客觀上使三力合一，共同制約着Pa的過激言行。美國自2003年下半年來，就屢次以種種方式希望陳水扁政府自律，不要謀求改變兩岸現狀。在陳水扁充耳不聞，並繼續與在野黨和中國大陸進行冒險的「懦夫遊戲」情況下，最後不得不將反對立場升到最高層級，由布什 (George W. Bush) 總統本人親自公開表態喊卡^⑧。

在三方力量的共同作用下，陳水扁第一階段的「懦夫遊戲」基本流局。陳水扁在「統獨」議題上的強硬產生了反效果，雖然在初期對其選情一度有拉抬作用，但持續期不長。這場陳水扁雙重「懦夫遊戲」的博弈實際上又回到了「理性結局」。這體現為自2003年12月中旬起，民進黨被迫調低在「公投議題」上的聲浪，轉而在國民黨黨產和連戰家產這一新戰場上向在野黨發起衝擊。

五 對選情的潛在影響仍在

目前，陳水扁在雙重「懦夫遊戲」遇到阻力後回撤，並不表示他完全放棄拿「統獨議題」作選戰話題，是否重啟「懦夫遊戲」，以及何時啟動，仍需觀察。從選情基本面來看，近幾個月各種民調都顯示，藍綠陣營支持差縮小到五個百分點上下，而且明確表態支持藍綠陣營的比例合計一直維持在75%以上，除去對政治不關心的一群，將去投票的游離選民比例並不高。民進黨自己也評估約5%的游離選民將是決定勝負的關鍵。儘管目前所有民調和分析咸謂看好泛藍，甚至連高雄的地下賭局都以連宋贏陳呂六十萬票為注簽賭^⑨，但考慮到陳呂配12月10日才正式成軍，各輔選機器也是此後才啟動，不應小看陳呂配的後勁。

基於以上分析，可以對未來扁式「懦夫遊戲」在本次選舉中的發展前景作如下預測：鑑於《公投法》已經正式生效，且陳水扁強烈宣示在2004年3月選舉期間要辦「公投」，扁式「懦夫遊戲」仍將成為影響選舉的一條線，但在逼近投票日之際，這條線是否再次成為左右選情的主線，取決於下述兩個因素。第一，民進黨是否不得不靠其拉抬選情。如果民進黨通過主攻國民黨黨產和連宋家產議

目前，陳水扁在雙重「懦夫遊戲」遇到阻力後回撤，並不表示他已放棄拿「統獨議題」作選戰話題。在逼近投票日之際，扁式「懦夫遊戲」這條線是否再次成為左右選情的主線，取決於下述兩個因素：第一，民進黨是否不得不靠其拉抬選情；第二，美國的壓力是否足夠。

由於陳水扁過早操弄扁式「懦夫遊戲」，提前引爆手中的王牌，不僅使在野黨有足夠餘地回旋，也導致美國擔心台海局勢失控而積極干預。這也許驗證了鮑威爾研究的一個結論，即在一定條件下，決心大的一方不一定佔據優勢。

題，或其他民生議題，能成功打壓連宋聲勢，則其對統獨上的「懦夫遊戲」的興趣會大大減少。在此前提下，為了預留選後與美國布什政府的互動空間，陳水扁當局會響應美國要求，適當降低鼓吹「台獨」的聲浪。第二，美國的壓力是否足夠。第一階段的扁式「懦夫遊戲」固然與島內在野黨、中國大陸的適當回應有關，但無可否認的是，來自美國的關切、壓力是導致陳水扁當局回撤的主要原因。陳水扁當局目前仍在加強對美國的溝通，爭取美國的理解與支持，哪怕美國表達的是消極默認，則台灣當局必然會順勢利用，強攻「統獨」議題。因此，扁式「懦夫遊戲」未來如何變化，確實頗費中美兩國及台灣朝野多方的關注。不過，即使陳水扁再度炒作「統獨議題」，甚至與「二二八事件」相搭配，或者由李登輝出手（如選擇關鍵場合下跪等），製造悲情，但其殺傷力和震撼力將會遞減。

總體而言，由於陳水扁過早操弄扁式「懦夫遊戲」，提前引爆手中的王牌，不僅使在野黨有足夠餘地回旋、接球，也導致美國擔心台海局勢失控而積極干預。加以因過早操弄「懦夫遊戲」引起各方警覺，產生「免疫」作用，未來陳水扁想從中國大陸身上得分，或者以美國的支持來拉抬選情，這兩個途徑的困難都大大增加。相反，在第一波「懦夫遊戲」影響下，在野黨卻可以向島內民眾宣傳陳水扁的「麻煩製造者」與「危機製造者」角色。這也許驗證了鮑威爾研究的一個結論，即在一定條件下（台海兩岸三邊的結構性限制），決心大的一方不一定佔據優勢。

註釋

- ① 理論模式可參見斯奈德(Craig A. Snyder)等著，徐緯地等譯，封長虹校：《當代安全與戰略》（長春：吉林人民出版社，2001），頁159-60；浦野起央著，劉蘇朝譯：《國際關係理論導論》（北京：中國社會科學出版社，2000），頁150。
- ② 同註①斯奈德等著：《當代安全與戰略》，頁162。
- ③ 該協議在2月14日以連、宋共同聲明方式發表，兩黨的協議不僅是在「選舉」上進行單項合作，還包括了以政黨聯盟方式進行內容廣泛的合作。
- ④ 《聯合報》，2003年9月5日。
- ⑤⑥ 相關發言均參見次日的台灣各大媒體。
- ⑦ 〈定調！國親支持公投立法〉，《聯合報》，2003年11月14日。
- ⑧ 布什在2003年12月與溫家寶總理共同會見記者時指出：「美國反對任何由台灣及中國片面改變現狀的決定，而台灣領導人最近的言論及行動，顯示他可能已經決定要片面改變現狀，這也是美國所反對的。」
- ⑨ 〈組頭以連宋贏60萬票開盤〉，《聯合報》，2003年12月29日。

劉 宏 北京大學東北亞研究所博士候選人

李 紅 北京大學歷史學碩士，現為中共中央黨校《中國黨政幹部論壇》雜誌社副編審。