

終末，哲思與希望：論《Final Fantasy XIV: 曉月的終焉》與希臘哲學的交織

1. 導論：編織古老絲線於數位宇宙

本報告旨在針對廣受好評的大型多人線上角色扮演遊戲《Final Fantasy XIV》（以下簡稱 FFXIV）的資料片《曉月的終焉》（*Endwalker*）進行深度專家級分析，探討其與古希臘哲學思想之間複雜而深刻的聯繫。作為 FFXIV 自 2013 年《新生艾奧傑亞》（*A Realm Reborn*）以來長達十年之久的「海德林與佐迪亞克篇」的宏大終章¹，本作不僅在敘事上達到了新的高峰，更引人注目地大量運用了源自古希臘的詞彙與概念，例如「エレゲイア」（*Elegy*/哀歌）、「デュナミス」（*Dynamis*/潛能）、「フェイタリズム」（*Fatalism*/宿命論）、「エレンコス」（*Elenchus*/詰問法）以及「エルピス」（*Elpis*/希望）等。這些詞彙的引入，並非僅僅是為了營造異域氛圍或增添學術色彩，而是策略性地融入了遊戲的核心敘事、世界觀設定、角色塑造乃至遊戲機制之中，引發玩家對於生命意義、絕望與希望、命運與自由意志等根本性哲學議題的思考²。

《曉月的終焉》的故事圍繞著迫在眉睫的「末日」（*Final Days*）展開，這是一場威脅要吞噬整個星球的災難¹。玩家扮演的光之戰士與賢者們前往與世隔絕的知識之都「舊薩雷安」（*Old Sharlayan*）尋求援助，同時還要面對由虛無主義的古代人（*Ascian*）法丹尼爾（*Fandaniel*）及其同夥、一心尋求與光之戰士決鬥的加雷馬帝國（*Garlean Empire*）皇子傑諾斯（*Zenos*）所引發的混亂¹。隨著劇情的推進，故事的尺度從星球內部拓展至宇宙邊緣，最終揭示了末日的根源與一種名為「潛能」（*Dynamis*）的宇宙力量息息相關，這種力量與情感緊密相連，成為了對抗終極絕望的關鍵¹。

本報告將聚焦於前述五個核心希臘詞彙，採用比較分析的方法，首先釐清這些詞彙在古希臘哲學、文學及神話中的原始意涵與脈絡；其次，考察它們在《曉月的終焉》中的具體應用實例，分析其象徵意義如何與遊戲的角色發展、故事情節和世界觀概念（如情感、潛能、命定、真理探尋、希望）相連結；再次，比較這些概念在古希臘語境與遊戲語境中的異同，探討遊戲如何轉化、挪用或重新詮釋這些古老的哲學思想；接著，將援引遊戲內的文本證據（如關鍵對話、任務描述、物品說明等）以及相關的希臘哲學家（如柏拉圖、亞里斯多德、斯多噶學派等）的觀點，佐證遊戲內容與哲學概念的關聯；最後，綜合以上分析，闡述《曉月的終焉》的整體故事或核心主題與希臘哲學思想（特別是關於存在、情感、命運與希望的探討）之間的深層聯繫，並審視玩家社群中關於此議題的討論。

通過此番細緻的剖析，可以揭示《曉月的終焉》並非僅僅將希臘哲學元素作為裝飾性的點綴，而是將其作為核心的敘事與思想支柱。遊戲開發團隊，特別是主筆石川夏子（*Natsuko Ishikawa*）¹¹，顯然對這些概念進行了深入的研究與創造性的轉化，使其在一個現代的、互動的數位媒介中煥發出新的生命力。本作成功地在宏大的宇宙冒險框架下，構建了一場關於存在意義的深刻對話，證明了古老的哲學智慧在當代流行文化中依然具有強大的啟發性和共鳴力。這場跨越時空的對話，不僅豐富了遊戲的內涵，也為玩家提供了反思自身存在與價

值觀的契機。

2. 追本溯源：希臘哲學詞彙的原始意涵

為了深入理解《曉月的終焉》如何運用希臘哲學概念，首先必須釐清這些詞彙在其誕生之初的文化與哲學語境中的原始意義。這些詞彙並非單一、固定的概念，而是在漫長的歷史演變中積累了豐富的層次與歧義。

2.1 哀歌 (Ἐλεγεία / Elegy)：失落、悼亡與反思的詩學

「Elegy」一詞源自希臘文「elegia」(ἔλεγεία)，意指「輓歌」或「哀悼的詩/歌」¹⁴。在古希臘，哀歌最初並非僅限於哀悼主題，而是指一種特定的詩歌格律——哀歌體對句(elegiac couplet)，由一行揚抑抑格六音步(dactylic hexameter)和一行揚抑抑格五音步(dactylic pentameter)交替組成¹⁴。這種格律賦予詩歌獨特的節奏感¹⁴。

早期的希臘哀歌詩人，如阿爾基羅庫斯(Archilochus, 約公元前 650 年)和卡利努斯(Callinus)，其作品題材廣泛，涵蓋了戰爭、愛國主義、愛情、死亡、道德反思和社會政治評論等多種人類經驗¹⁴。例如，泰爾泰奧斯(Tyrtæus)的作品激勵斯巴達戰士，頌揚他們的英勇¹⁴；而塞奧格尼斯(Theognis of Megara)則藉此形式表達對社會和政治動盪的激憤，並進行哲學性的思考¹⁴。因此，古希臘哀歌不僅僅是悲傷的表達，也是進行道德和哲學反思的載體¹⁴。

隨著時間推移，哀歌傳入古羅馬，卡圖盧斯(Catullus, 約公元前 84-54 年)和奧維德(Ovid)等詩人賦予其更為主觀和個人的色彩，探索日常生活、愛與死的題材¹⁶。到了 16 世紀的英國文學，哀歌逐漸擺脫了其格律上的定義，轉而指代以哀悼逝者或反思人類必死命運為主題的抒情詩¹⁶。約翰·彌爾頓的《利西達斯》(Lycidas)和珀西·比希·雪萊的《阿多尼》(Adonais)是著名的例子¹⁶。田園哀歌(pastoral elegy)作為一種特殊形式，將逝者理想化為牧羊人，置於田園背景中，並遵循一定的模式：表達悲傷、呼喚繆斯、描寫自然界的同情、思考死亡的殘酷，最終達到接納與慰藉¹⁷。

現代哀歌繼承了悼念逝者的傳統，如 W.H. 奧登紀念葉慈的詩作¹⁶，但也擴展到更廣泛的社會危機，如戰爭、疾病和環境問題¹⁶。其核心始終圍繞著失落、悼亡、反思，並常常從悲傷轉向對逝者的欣賞，最終尋求慰藉¹⁵。

2.2 潛能 (Δύναμις / Dynamis)：亞里斯多德的潛在與實現

「Dynamis」(δύναμις)是古希臘哲學中的一個核心概念，尤其在亞里斯多德(Aristotle)的形上學體系中佔有重要地位¹⁸。它通常被翻譯為「潛能」(potentiality)或「能力」(capacity)，與「Energeia」(ἐνέργεια，通常譯為「現實」或「實現」，actuality)相對¹⁸。

在亞里斯多德的《形上學》第九卷(Book Theta)中，他深入探討了「存在」的多種意義，其中之一便是作為「潛能與現實」的存在¹⁸。亞里斯多德區分了不同層次的 Dynamis。最基礎的

是「關於運動的潛能」(dynamis kata kinēsin)，這與變化和運動(kinēsis)相關¹⁸。他認為運動本身可以歸結為「主動」(doing, *poiein*)和「被動」(suffering, *paschein*)這兩個範疇¹⁸。因此，「關於運動的潛能」也可以理解為主動和被動的潛能或能力¹⁸。例如，一個建築師擁有「建造」(主動)的潛能，而木材則擁有「被建造」(被動)的潛能。

然而，亞里斯多德指出，Dynamis 和 Energeia 的意義「延伸得更遠」(epi pleon)，超出了僅僅與運動相關的範疇¹⁸。他類比了運動層面的潛能/現實(如建造者/正在建造)與實體(substance)層面的潛能/現實(如物質/形式)¹⁸。這意味著 Dynamis 不僅指改變狀態的能力，也指構成事物本質的潛在可能性。

Dynamis 自身也具有多重含義²⁰。它可以指先天的潛能，也可以指後天學習獲得的能力²⁰。它可以是主動施加影響的能力(active capacity)，也可以是被動接受影響的能力(passive capacity)²⁰。它可以是理性的(rational，如醫術，既能致病也能治病)，也可以是非理性的(non-rational，如火只能加熱)²⁰。海德格(Heidegger)的詮釋則強調 Energeia(實現, standing-in-the-work)優先於 Dynamis(潛能, appropriateness for...)，認為潛能是指事物「適於」成為某物的狀態，例如木材適於成為桌子²⁰。

總之，Dynamis 在亞里斯多德哲學中是一個複雜的概念，核心指向一種未實現的可能性、潛在的力量或能力，等待著通過 Energeia(現實、活動)來實現。

2.3 宿命論 (Fatalism): 命定、必然與自由意志的困境

宿命論(Fatalism)是一種哲學觀點，認為所有事件，包括人類的行為，都已被命運(fate)或天命(destiny)預先決定，人類無力改變未來²¹。這種觀點通常伴隨著一種對未來事件的順從或聽天由命(resignation)的態度²¹。

宿命論與決定論(Determinism)有所區別。決定論通常認為所有事件都是由先前的因果鏈所決定的，人類的行為也是這個因果鏈的一部分，但行動本身仍能影響未來²¹。宿命論則更強調結果的不可避免性，即使中間過程可能包含偶然性(chance)，最終的結局依然是命定的²¹。

古希臘思想中存在多種關於命運的觀點。邏輯宿命論(Logical Fatalism)認為，關於未來的命題(例如「明天將會發生海戰」)現在就具有真假值，這意味著未來事件必須是已經確定的²¹。亞里斯多德在《解釋篇》(De Interpretatione)中探討了這個問題，他似乎傾向於否定未來偶然事件(future contingents)的命題在當下就必然為真或為假，以此來保留偶然性和可能性²³。

神學宿命論(Theological Fatalism)則認為，如果存在一個全知(omniscient)的神，祂預知了所有未來事件，那麼人類的行為就不可能是自由的，因為這些行為必然會發生²¹。

斯多噶學派(Stoicism)對命運有著獨特的看法。他們相信宇宙是由理性(Logos)或神聖的法則所支配的，一切事件都依循著這個命定的秩序²²。然而，斯多噶派並不主張消極的宿命

論。他們強調區分「可控」與「不可控」之事。外在的事件(如健康、財富、他人行為)是不可控的,屬於命運的一部分,應當以理性接納(acceptance)²⁴。但我們內在的判斷、慾望和行動是可控的,我們有責任在命運的框架內,依據德性(virtue)行事,扮演好自己的角色²⁴。因此,斯多噶式的宿命論更像是一種對過去和現在的接納,而非對未來的消極放棄。他們認為真正的自由在於內心的平靜(tranquility),即接受不可改變之事,並專注於自身德性的修養²⁴。

宿命論的核心挑戰在於它似乎取消了人類的自由意志和道德責任²²。如果一切都是命定,那麼個人的努力、選擇和奮鬥似乎都失去了意義,可能導致無助感和消極態度²²。

2.4 詰問法 (Ἐλεγχος / Elenchus): 蘇格拉底的反駁與真理探尋

「Elenchus」(ἐλεγχος)是古希臘哲學,特別是與蘇格拉底(Socrates)和柏拉圖(Plato)相關的核心方法論術語²⁵。它意指「反駁」、「詰問」、「檢驗」或「審查」,尤指為了反駁而進行的交叉詰問²⁵。

Elenchus 通常被稱為「蘇格拉底方法」(Socratic method)²⁶。在柏拉圖的早期對話錄(如《尤西弗羅篇》*Euthyphro*、《伊安篇》*Ion*、《拉凱斯篇》*Laches*)中,蘇格拉底運用此方法來檢驗對話者關於倫理概念(如虔誠、智慧、勇氣、正義)的定義或信念²⁶。其基本步驟如下²⁶:

1. 對話者提出一個關於某個概念(如「勇氣是什麼?」)的定義或論點(thesis)。
2. 蘇格拉底通過一系列提問,引導對話者承認其他相關的信念或前提。
3. 蘇格拉底證明這些被承認的前提與最初的論點相矛盾,暴露出其不一致性。
4. 對話者被迫承認自己最初的論點是錯誤的,並且意識到自己對該概念其實一無所知(aporia, 困惑、迷茫)。

Elenchus 的目的不僅僅是駁倒對方。蘇格拉底聲稱自己的智慧在於「自知其無知」("I know that I know nothing")²⁷。通過 Elenchus, 他旨在喚醒人們脫離獨斷的迷思,激發真正的求知慾²⁷,並幫助對話者(如同助產士接生思想一樣)發展更清晰、更一致的理解²⁶。通過揭示虛假的知識主張, Elenchus 被認為是通往真正智慧和德性(Socrates 認為二者緊密相關)的途徑³¹。

關於 Elenchus 的確切性質存在學術爭議²⁶。一些學者認為它主要是消極的,僅用於駁斥錯誤的信念²⁶。另一些學者則認為它具有積極的面向,能夠引導人們走向真理或知識,因為蘇格拉底似乎相信每個人內心都潛藏著真實的道德信念,只要清除矛盾,真理就能顯現³²。這種方法強調合作性的對話,旨在共同建構意義,而非爭論輸贏²⁶。

需要區分 Elenchus 與智者術(Sophistry)。智者們也擅長辯論,但其目的往往是說服或贏得爭論,而非像蘇格拉底那樣執著於探求真理和改善靈魂²⁹。蘇格拉底的詰問法是以揭示矛盾、追求真理為核心的哲學探究方法。

2.5 希望 (Ἐλπίς / Elpis): 潘朵拉盒子裡的曖昧之光

「Elpis」(ἐλπίς)是古希臘語中表示「希望」的詞語，但其含義比現代英語的「hope」更為寬泛和曖昧，也包含「期待」(expectation)的意思，既可以指對好事的期待，也可以指對壞事的預感³⁵。

在希臘神話中，Elpis 被人格化為希望女神(或精靈 daimon)³⁶。最著名的相關神話是赫西俄德(Hesiod)在《工作與時日》(*Works and Days*)中記載的潘朵拉(Pandora)的故事³⁶。潘朵拉作為眾神送給人類的第一個女人，帶來了一個封閉的罐子(pithos, 常被誤譯為盒子 box)。出於好奇(一說這是赫爾墨斯教給她的特質⁴²)，她打開了罐子，釋放出了各種各樣的災禍、疾病和痛苦給人類³⁶。在她匆忙蓋上蓋子之前，唯有 Elpis 留在了罐子裡，沒有飛出去³⁶。

這個神話的解釋極具爭議性³⁶。Elpis 被留在罐子裡，對人類而言究竟是福是禍？

- 福(希望是好的)：一種解釋認為，Elpis 代表了慰藉。儘管人類世界充滿了苦難，但希望被保留了下來，作為人類在逆境中唯一的精神支柱或救贖³⁷。這種希望或許促使人們行動，而非陷入絕望³⁹。伊索寓言的另一個版本甚至說罐子裡裝的是祝福，結果祝福都飛走了，只有希望被留給人類³⁶。
- 禍(希望是壞的)：另一種解釋認為，Elpis 本身就是一種災禍，代表著虛妄的期待或盲目的樂觀³⁶。這種「空洞的希望」使人怠惰，不去努力工作，只是消極等待好運降臨，從而延長了痛苦³⁶。將希望留在罐中，意味著人類至少免除了這種最糟糕的欺騙。歐里庇得斯(Euripides)的劇作中就有角色稱 Elpis 為「人類的詛咒」³⁶。
- 中性(期待/預知)：還有學者認為 Elpis 更準確的翻譯是「期待」或「預知」(foreknowledge)³⁸。將其留在罐中，意味著人類無法確切預知未來，從而保留了「希望」(對好事的期待)的可能性，避免了因預知壞事而產生的絕望或焦慮³⁸。

古希臘哲學家對 Elpis 的討論相對較少，但也有涉及³⁵。德謨克利特(Democritus)認為理智者的希望是可實現的，而愚蠢者的希望則不可能³⁵。赫拉克利特(Heraclitus)則暗示希望與未知相關，認為若不期待意外之事，就永遠無法發現它³⁵。柏拉圖在《法律篇》(*Laws*)中提到，雅典人在絕望的軍事困境中，正是依靠著微弱的希望(Elpis)和對過往勝利的回憶，才激發出團結精神³⁵。Elpis 常常與信任(pistis)聯繫在一起，共同作用使人能夠面對不確定性³⁵。

總體而言，古希臘的 Elpis 是一個複雜且充滿矛盾的概念，既可以是困境中的慰藉，也可能是導致怠惰和痛苦的虛妄幻想，其曖昧性為後世的詮釋留下了廣闊的空間。

通過梳理這五個詞彙的原始意涵，可以看出《曉月的終焉》所選取的並非簡單的概念標籤，而是蘊含著豐富哲學底蘊和多重解釋可能性的術語。Dynamis 和 Elenchus 直接來源於亞里斯多德和蘇格拉底/柏拉圖的哲學方法論；Elegy 則承載著文學與哲學中關於失落和反思的悠久傳統；Fatalism 觸及了自由意志與命定的核心困境；而 Elpis 則以其神話中的曖昧性，引發了關於希望本質的深刻追問。這些概念本身所具有的複雜性，為遊戲進行創造性的改編和主題性的深化提供了堅實的基礎。開發團隊選擇這些詞彙，本身就暗示了一種意圖，即

不僅僅是借用名稱，更是要與這些概念背後的思想進行對話和互動。

3. 艾歐澤亞的哲學迴響：《曉月的終焉》中的希臘概念應用

在釐清了 Elegy、Dynamis、Fatalism、Elenchus 和 Elpis 在古希臘語境下的原始意義後，接下來將深入考察這些概念如何在《曉月的終焉》的具體情境中被應用、轉化和賦予新的象徵意義。這些詞彙並非孤立地出現，而是被巧妙地編織進遊戲的敘事、角色、地點、世界觀乃至核心機制之中，共同構建了資料片宏大而深刻的哲學圖景。

3.1 哀歌 (エレゲイア / Elegeia)：宇宙終末的悲鳴與記憶

「Elegeia」(エレゲイア)在《曉月的終焉》中最直接的體現，是最終 BOSS「終焉行者」(The Endsinger)戰鬥中的招式名稱，如「Elegeia」和「Elegeia Unforgotten」²⁸。終焉行者本身是無數個梅蒂恩 (Meteion) 姐妹意識的集合體，她們在宇宙各處目睹了文明的滅亡和生命的終結，吸收了無盡的絕望與悲傷⁹。她的存在本身，就是一曲為無數逝去世界譜寫的宇宙級「哀歌」。她的「湮滅之歌」(song of oblivion)旨在將這種終極的悲傷散播開來，誘使所有生命放棄希望，歸於虛無⁹。

從象徵意義上看，「Elegeia」招式代表了終焉行者所承載和散播的、來自宇宙深處的毀滅性悲傷與失落感。這與哀歌的原始定義——「哀悼的詩/歌」¹⁴——在情感核心上是一致的。然而，遊戲將其範疇從對個體死亡或特定災難的哀悼¹⁵，極大地擴展到了對整個宇宙中所有生命終將逝去這一事實的終極哀嘆。終焉行者本身可以被視為這首宇宙哀歌的人格化體現，她的歌聲即是悼亡之音。

遊戲的機制設計也強化了這一點。「Elegeia Unforgotten」招式會記錄下先前發生的星球碰撞事件，並在之後的「Fatalism」或「Theological Fatalism」階段重現這些毀滅性的場景⁴⁴。這不僅是對「哀歌」作為「紀念」(memorialize)¹⁵功能的一種機制化轉譯，也暗示了悲傷和絕望的記憶(unforgotten)具有不斷重演、影響當下的力量。玩家必須直面並克服這些由「哀歌」所引發的、不斷重現的毀滅模式。

此外，《曉月的終焉》整個資料片的核心主題——面對末日、處理失落、在絕望中尋找意義——本身就帶有濃厚的哀歌色彩。從薩雷安的秘密撤離計劃，到加雷馬的亡國悲劇，再到終末焦土「烏爾提瑪·圖勒」(Ultima Thule)中展現的各個文明的殘骸⁴⁶，無不瀰漫著對逝去之物和必死命運的反思，這正契合了哀歌從古至今的核心關懷：對死亡、失落和人類境況的沉思¹⁴。玩家的旅程，在某種意義上，也是一場穿越宇宙級哀歌、最終尋求希望與慰藉的過程，呼應了傳統哀歌從悲傷轉向接納與欣賞的敘事弧光¹⁶。

文本證據方面，除了招式名稱²⁸，終焉行者的背景設定(由無數絕望構成)⁹、她在戰鬥中的台詞(如「你徒勞掙扎，無法平息我們的湮滅之歌」⁵⁷)、以及烏爾提瑪·圖勒區域所呈現的文明悲劇敘事³，都共同指向了「哀歌」所代表的宇宙級悲傷與悼亡主題。

3.2 潛能 (デュナミス / Dynamis): 情感驅動的宇宙之力與凡人希望

「Dynamis」(デュナミス)是《曉月的終焉》引入的最核心、最具顛覆性的世界觀概念之一。它被定義為一種獨立於「以太」(Aether)的宇宙能量,與生物的情感(emotion)、意志力(willpower)和精神狀態緊密相連¹。Dynamis 在宇宙中比以太更為普遍,但其力量通常較弱,且容易被高濃度的以太所抑制或「靜音」(mute)¹⁰。

Dynamis 在遊戲中有多重關鍵作用:

1. 梅蒂恩與終焉行者的力量來源: 赫爾墨斯(Hermes)創造的梅蒂恩姐妹是「隨感者」(entelechy),其構成的以太極為稀薄,因此能夠感知和操控 Dynamis,藉此穿越星際,感知其他生命的感情¹。最終,吸收了宇宙絕望的梅蒂恩集合體——終焉行者,利用 Dynamis 引發了末日,並在烏爾提瑪·圖勒用 Dynamis 構建了現實⁹。
2. 末日災厄的媒介: 末日中,強烈的絕望等負面情感通過 Dynamis 的奔流,侵蝕生物的以太,將其轉化為「災厄」(Blasphemies),這些存在的靈魂據說會被徹底抹消(儘管後續任務對此有所補充)¹。
3. 「被分割者」(**Sundered**)的潛力: 古代人(Ancients)由於自身以太過於濃密,難以感知和運用 Dynamis¹⁰。維涅斯(Venat)/海德林(Hydaelyn)實施「大分裂」(Sundering)的原因之一,就是為了稀釋生命的以太濃度,使後世的「被分割者」(包括玩家種族)能夠更好地與 Dynamis 互動,從而獲得對抗梅蒂恩的可能性¹⁰。
4. 極限技(**Limit Break**)的根源: 遊戲中的極限技被揭示為利用戰鬥中高漲的情感和意志力,引導和塑造 Dynamis 而產生的超常力量⁹。終焉行者戰鬥中的 LB3 更是直接被標注為 Dynamis 的爆發。
5. 其他潛在應用: 有玩家和分析推測,吟遊詩人通過歌聲鼓舞人心的力量⁵⁹,以及暗黑騎士、戰士等職業與情感相關的能力¹⁰,可能也與 Dynamis 有關,儘管遊戲尚未明確證實所有這些聯繫。

Dynamis 的象徵意義極為豐富。它代表了情感的原始力量,既可以是毀滅性的(絕望引發末日),也可以是創造性的和救贖性的(希望、決心驅動極限技,最終戰勝終焉行者)。它與以太形成了對比:以太是構成生命和魔法的穩定、可觀測的能量,而 Dynamis 則是更為混沌、與內心世界直接關聯的潛在力量。引入 Dynamis,使得故事的核心衝突從單純的善惡對決,轉變為更深層次的哲學探討:在宇宙的終極絕望面前,是依靠理性的秩序(古代人的創造魔法、佐迪亞克的以太屏障),還是依靠看似微弱卻能創造奇蹟的情感力量(被分割者的希望與掙扎)? Dynamis 的存在,賦予了被分割的凡人一種古代人所不具備的「潛能」,即通過情感和意志超越極限、對抗虛無的可能性。

文本證據遍布《曉月的終焉》後半段。赫爾墨斯在艾爾皮斯(Elpis)區域向光之戰士解釋梅蒂恩和 Dynamis 的對話¹是關鍵。烏爾提瑪·圖勒的整個區域設定和 NPC 對話都圍繞著 Dynamis 如何被情感塑造⁶³。維涅斯關於大分裂理由的闡述⁷⁰。極限技的重新語境化⁵⁸。以及描述災厄轉化的場景和對話¹。歐米茄(Omega)系列任務中,歐米茄無法理解主角力量

來源，暗示其可能基於意志力，也被視為對 Dynamis 的早期鋪墊⁶¹。

3.3 宿命論 (フェイタリズム / Fatalism): 機制化的必然與希望的反抗

「Fatalism」(フェイタリズム)在遊戲中最為突出的應用，同樣出現在終焉行者戰鬥中，表現為「Fatalism」和「Theological Fatalism」這兩個核心機制²⁸。這些機制的核心特點是「回溯」(rewind)並重演先前發生過的攻擊模式⁴⁴。例如，「Fatalism」會讓先前出現的兩組星球碰撞(紅色的大範圍 AoE 或藍色的擊退)按照記錄的順序再次發生在相對的場地上⁴⁴。「Theological Fatalism」則更進一步，根據附加在敵人頭像或玩家身上的「圓環」數量(1 到 3 個)，回溯到特定次數之前的攻擊組合併再次執行²⁸。

這些機制在象徵層面上，完美地體現了宿命論的核心觀念——即事件的結果是預先注定、不可避免的²¹。玩家面對的攻擊模式，是基於「過去」已經發生並被「記錄」下來的事實，現在必須按照既定的順序「重演」。這營造了一種強烈的「命定感」，似乎玩家的行動被限制在一個由過去決定的框架內。「Theological Fatalism」的命名尤其精準，直接呼應了哲學上的同名概念，即一個全知者(在此可理解為掌握了過去所有模式的終焉行者/遊戲系統)的存在使得未來的事件(即將到來的攻擊)成為必然²¹。

然而，《曉月的終焉》並非宣揚宿命論，而是將其作為需要被挑戰和克服的對象。這些「宿命論」機制雖然模式固定，但並非無法應對。玩家需要準確記憶和預判這些重演的攻擊，並通過精準的走位和團隊協作來化解危機。這場戰鬥本身，就是一場對抗「命定之絕望」的鬥爭。終焉行者代表著宇宙中無數文明因無法擺脫戰爭、內耗、資源枯竭或終極虛無而走向滅亡的「宿命」²。梅蒂恩從這些案例中得出的結論——生命即是痛苦，終結是唯一的解脫——是一種極端的宿命論觀點²。而光之戰士和同伴們則代表了對這種宿命論的反抗，堅持即使面對必然的終結，生命本身的過程、經歷和情感連結依然具有意義，值得奮鬥和守護⁶。

文本證據除了機制名稱和描述²⁸，還包括梅蒂恩/終焉行者關於生命無意義、終結不可避免的論述⁴⁶，以及烏爾提瑪·圖勒和終末地帶(The Dead Ends)副本中對滅亡文明的描繪，這些文明的故事往往都帶有濃厚的宿命論色彩(如追求完美導致停滯、戰爭導致毀滅等)³。玩家社群中也廣泛討論了遊戲如何探討宿命、絕望與存在主義哲學(如加繆的荒謬主義)²。

3.4 詰問法 (エレンコス / Elenchus): 赫爾墨斯的追問及其悲劇性轉化

「Elenchus」(エレンコス)在遊戲中，除了作為終焉行者的一個招式名稱(通常是扇形或直線範圍攻擊)²⁸外，其更深層次的體現，則與古代人赫爾墨斯(Hermes)的角色弧光緊密相連

¹³。

赫爾墨斯的核心動機源於對他所處的古代人社會價值觀的深刻質疑⁴。他無法認同同胞們對於「不完美」創造物的輕易捨棄，以及他們在完成自身「使命」後坦然回歸星海(死亡)的觀念⁶⁸。他對生命的意義產生了根本性的困惑，這種困惑驅使他創造了梅蒂恩，並派遣她們去宇宙中探尋其他文明賦予生命的意義¹。這個過程，本質上就是一種「詰問」——對現有信念

體系的挑戰和對真理的探求，這與蘇格拉底運用 Elenchus 的初衷有相似之處²⁵。

然而，赫爾墨斯的 Elenchus 最終走向了悲劇。當梅蒂恩帶回絕望的答案時，赫爾墨斯並未能像蘇格拉底那樣，在面對矛盾和困境時承認自身的無知或重新審視前提²⁷，反而選擇了固守梅蒂恩帶回的片面結論³⁴。在艾爾皮斯設施「克提西斯·奔流」(Ktisis Hyperborea)的最終對峙中，儘管維涅斯、埃梅特塞爾克 (Emet-Selch) 和希斯拉德 (Hythlodæus) 以及光之戰士對他的觀點和行為進行了激烈的詰問和反駁¹³，埃梅特塞爾克甚至直斥其言論為「詭辯」(sophistry)³⁴，赫爾墨斯仍然拒絕放棄，甚至選擇遺忘一切，將判決權交給了未來，實質上是逃避了 Elenchus 所要求的智識誠實和責任。

因此，赫爾墨斯的故事可以被解讀為對蘇格拉底方法的一種警示性演繹。它展示了哲學探問如果被個人的絕望情緒（他對古代人社會的不滿和自身的孤獨感³⁴）所驅動，而非純粹的求真意志，就可能偏離軌道，從追求真理的 Elenchus 墮落為僅僅是為既定結論尋找理由的 Sophistry。遊戲通過赫爾墨斯的悲劇，含蓄地強調了進行哲學探究時保持開放心態、勇於承認無知以及接受合理反駁的重要性，這也與 Elenchus 的核心精神相契合²⁶。

文本證據方面，除了「Elenchos」招式名²⁸，赫爾墨斯在艾爾皮斯期間的諸多對話，都體現了他對生命、死亡和創造物價值的質疑⁴。克提西斯·奔流副本中的對話更是直接展現了眾人對赫爾墨斯的詰問與反駁¹³。埃梅特塞爾克的「詭辯」指控³⁴尤為關鍵。玩家社群對赫爾墨斯動機、道德和悲劇性的廣泛討論³⁴，也反映了其角色所引發的關於探究倫理和方法的思考。

3.5 希望 (エルピス / Elpis): 希望之地、希望之花與希望本身

「Elpis」(エルピス)在《曉月的終焉》中具有多層次的體現，是貫穿始終的核心意象：

1. 地點名稱：艾爾皮斯 (Elpis)，古代人測試創造物的空中設施，也是光之戰士穿越時空抵達的關鍵場所¹。這個名字本身就具有強烈的諷刺意味：名為「希望」的地方，卻是宇宙級絕望（梅蒂恩的轉變）的誕生地。這直接呼應了潘朵拉神話中希望與災禍同源的曖昧性³⁶。
2. 物品名稱：艾爾皮斯之花 (Elpis Flower)，由海德林（維涅斯）贈予光之戰士，能夠對強烈的情感 (Dynamis) 產生反應而發光¹。這朵花成為了感知 Dynamis 的工具，並在最終決戰的關鍵時刻，通過喚醒梅蒂恩心中殘存的、與光之戰士在艾爾皮斯共同經歷的記憶（一種混合了好奇、連結和或許是初生希望的情感），起到了扭轉局勢的作用⁹。花本身象徵著情感 (Dynamis) 中蘊含的希望潛能。
3. 核心主題：希望 vs. 絕望。整個《曉月的終焉》的敘事主軸，就是一場關於希望與絕望的宏大鬥爭²。梅蒂恩/終焉行者代表了宇宙的終極絕望，認為存在即是痛苦，滅亡是唯一的慈悲⁴⁵。而光之戰士、賢者們以及維涅斯/海德林則代表了即使在最深的黑暗中，也要堅持尋找意義、維繫羈絆、奮力前行的希望⁶。

在象徵意義上，《曉月的終焉》對 Elpis 的詮釋，最終壓倒性地傾向於其積極的一面。儘管承

認希望與痛苦相伴相生(正如潘朵拉之盒的隱喻²)，但遊戲將希望塑造為一種主動的、強韌的、甚至是具有攻擊性的力量(有評論稱之為「希望龐克 Hopepunk」⁸²)。希望不是消極的等待，而是面對絕望時的奮起反抗，是維繫人與人之間連結的情感力量，是驅動 Dynamis 產生奇蹟的燃料。維涅斯/海德林的角色弧光尤其體現了這一點：她目睹了末日的必然性，卻沒有放棄希望，而是選擇了一條充滿痛苦和犧牲的漫長道路，將希望寄託於未來的凡人⁷⁰。

文本證據包括地點和物品名稱¹，維涅斯/海德林關於希望、忍耐和前行的演講⁷⁰，烏爾提瑪·圖勒中同伴們犧牲自己、用希望為光之戰士開闢道路的情節⁹，以及最終戰鬥中希望戰勝絕望的主題昇華，包括最終階段的 BGM《Flow》及其歌詞所傳達的希望訊息⁶。玩家社群也熱烈討論了遊戲中希望的主題，並將其與潘朵拉神話聯繫起來²。

綜上所述，《曉月的終焉》對這五個希臘詞彙的運用是系統性且相互關聯的。它們不僅僅是孤立的術語，而是被整合到遊戲的機制、敘事和主題的各個層面。終焉行者的「哀歌」(Elegy)和她所代表的宇宙「宿命論」(Fatalism)是由「潛能」(Dynamis)這種情感力量的負面爆發所驅動的，其根源在於赫爾墨斯那場走向「詭辯」(Sophistry)而非真理的「詰問」(Elenchus)。而對抗這一切的最終力量，則是同樣源於「潛能」(Dynamis)的正面情感——「希望」(Elpis)。這種詞彙與概念的交織，使得《曉月的終焉》的哲學探討顯得既深刻又渾然一體。

4. 古今對照：哲學概念的轉化與挪用

《曉月的終焉》對古希臘哲學概念的運用，並非簡單的複製貼上，而是一個充滿創造性轉化和深刻挪用的過程。通過比較這些詞彙在古典語境中的原始意義與在遊戲中的具體呈現，可以揭示 FFXIV 開發團隊是如何借鑒古代智慧，並將其重新塑造以服務於現代數位敘事的。

4.1 哀歌 (Elegy)：從個人悲嘆到宇宙挽歌

古希臘羅馬的哀歌，雖然主題涵蓋廣泛，但在後世(尤其英國文學中)逐漸聚焦於對逝者的悼念和對人生短暫的反思¹⁴。它通常包含從悲傷到慰藉的情感轉變¹⁶。FFXIV 中的「Elegeia」保留了「哀悼」和「悲傷」的核心情感¹⁵，但將其規模無限放大。終焉行者的哀歌不再是為某個特定的人或事件而作，而是為宇宙中所有逝去的文明和終將消亡的生命而唱⁹。這種宇宙級的悲傷遠超古典哀歌的範疇。同時，遊戲機制中的「Elegeia」主要體現其毀滅性的一面，缺乏了傳統哀歌中常見的走向慰藉或昇華的過程，玩家的目標是直接對抗和終結這首「毀滅之歌」。可以說，遊戲提取了哀歌的「悲 lament」之情，並將其推向極致，成為終極絕望的象徵。

4.2 潛能 (Dynamis)：從形上學潛能到情感宇宙力

這是轉化幅度最大的一個概念。亞里斯多德的 Dynamis 是形上學和物理學中的一個精密術語，指事物內在的潛在性或能力，與其現實性(Energeia)相對，涉及物質、形式、運動和變化¹⁸。FFXIV 的 Dynamis 則被重新定義為一種遍布宇宙的、以情感和意志力為基礎的能

量¹。

這種轉化的巧妙之處在於，它保留了「潛能實現為現實」的核心思想，但將潛能的來源從亞里斯多德的客觀屬性（如木材的可燃性）轉變為主觀的內在狀態——情感。在 FFXIV 的世界裡，情感不再僅僅是心理現象，而是一種具有實際力量的「潛能」，能夠在特定條件下（如以太稀薄或情感極度強烈時）干預現實、創造奇蹟（如極限技）或帶來毀滅（如災厄）。這種改編極大地服務了遊戲的敘事需求：

- 解釋了凡人何以對抗神級存在：被分割者雖然以太力量遠遜於古代人，但他們更豐富、更強烈的情感賦予了他們操控 Dynamis 的「潛能」，成為對抗終焉行者的關鍵。
- 賦予了希望與絕望實質力量：將希望和絕望等情感提升到宇宙能量的層面，使得這場鬥爭不僅是心理上的，更是物理和形上學層面的。
- 創造了新的世界觀規則：Dynamis 與以太的互動關係（以太抑制 Dynamis）為許多劇情點（如古代人為何無法應對末日、大分裂的必要性）提供了邏輯基礎。

FFXIV 的 Dynamis 可以看作是對亞里斯多德概念的一次充滿想像力的「借殼上市」，借用了其哲學分量和「潛能變現實」的結構，但填充了全新的、以情感為核心的內涵，使其成為推動劇情和主題的核心引擎。

4.3 宿命論 (Fatalism): 從哲學論辯到遊戲機制與主題反抗

遊戲直接借用了「Fatalism」和「Theological Fatalism」的名稱用於機制設計²⁸。機制本身（回溯並重演過去的攻擊）也確實模擬了宿命論中「結果已被預定」的感覺⁴⁴。特別是「Theological Fatalism」，其機制（根據過去事件的記錄來決定當前攻擊）與哲學上關於全知者預知導致行為必然性的論證有著明顯的對應關係²¹。

然而，遊戲對宿命論的態度與許多古典哲學（尤其是斯多噶主義）截然不同。斯多噶派主張理性地接受不可避免的命運，並在其中修養德性²²。FFXIV 則將梅蒂恩所代表的宿命論（生命必然導向痛苦和滅亡）描繪成一種需要被徹底拒絕和戰勝的終極威脅²。遊戲機制本身就要求玩家積極地反抗和克服這些「命定」的攻擊模式，而非順從。這種態度更接近於現代存在主義，特別是加繆對「荒謬」的反抗——即使宇宙沒有內在意義，生命終將結束，人也要奮力創造自己的價值和意義，拒絕向虛無投降²。FFXIV 借用了宿命論的框架來塑造敵人及其威脅，但最終傳達的是一種反宿命論的、強調自由意志、奮鬥和希望價值的主題。

4.4 詰問法 (Elenchus): 從真理助產術到詭辯警示錄

FFXIV 對 Elenchus 的挪用體現在兩個層面。淺層是招式名稱²⁸，深層則是對赫爾墨斯角色悲劇的塑造³⁴。遊戲並未直接展現一個成功的、導向真理的蘇格拉底式詰問過程。相反，它聚焦於赫爾墨斯這位「詰問者」的失敗。赫爾墨斯確實像蘇格拉底一樣，對當時社會的既定觀念發起了挑戰⁶⁸，試圖探尋生命的意義¹。但他缺乏蘇格拉底的關鍵品質：承認自身無知的謙遜和對反駁的開放態度²⁷。

當赫爾墨斯的探尋(通過梅蒂恩)得出了與其內心絕望相呼應的結論時,他便固守這個結論,拒絕了同伴們基於理性和經驗的詰問與反駁,甚至被指責為運用「詭辯」(sophistry)來為自己的立場辯護³⁴。這與蘇格拉底運用 Elenchus 旨在揭露矛盾、逼近真理的目的背道而馳²⁶。FFXIV 在此處巧妙地化用了 Elenchus 的概念,不是頌揚它,而是通過赫爾墨斯的例子,警示性地探討了哲學探究可能存在的風險:當探究被個人情感(尤其是負面情感)綁架,當詰問變成固執己見的工具時,它就可能從通往智慧的橋樑變成通往毀滅的歧途。遊戲通過對比赫爾墨斯的失敗與光之戰士(及其同伴)不斷質疑、學習和成長的旅程,間接肯定了真正 Elenchus 的價值。

4.5 希望 (Elpis): 從曖昧神話到篤定信念

古希臘神話中的 Elpis 是個充滿矛盾的存在,希望究竟是福是禍,眾說紛紜³⁶。FFXIV 則對 Elpis 進行了明確的價值取向選擇。雖然遊戲中的「厄爾比斯」區域設定(希望之地誕生絕望)保留了潘朵拉神話的諷刺和曖昧性¹,但整個《曉月的終焉》的敘事弧光,是堅定地將希望(Elpis)確立為一種必需的、積極的、能夠戰勝一切絕望的力量⁶。

遊戲承認希望與痛苦的緊密聯繫——正因為經歷了失落和苦難,希望才顯得尤為珍貴和強大⁶。但它最終拋棄了「希望是虛妄」的負面解讀,將其提升為一種近乎信仰的價值。維涅斯/海德林就是這種希望的化身,她選擇相信未來,相信凡人的潛力,並為此承受了萬年的孤獨與犧牲⁷⁰。最終決戰中,希望不再是僅僅被動地留在潘朵拉盒子裡的慰藉,而是化為實質的力量(通過 Dynamis),成為光之戰士戰勝終焉行者的武器。FFXIV 將古希臘神話中曖昧的 Elpis,轉化為了一個符合現代英雄敘事和積極價值導向的、毫不含糊的正面符號。

總結來說,《曉月的終焉》在借用希臘哲學概念時,展現了高度的選擇性和創造性。它並非照單全收,而是根據自身的敘事目標和主題表達進行了大幅度的改編和重新詮釋。Dynamis 被賦予了全新的情感內涵, Fatalism 從被接納的對象變成了被打倒的敵人, Elenchus 的運用重在警示其誤用的危險,而 Elpis 則從曖昧走向了篤定。這種轉化過程本身,就體現了 FFXIV 團隊對這些古老思想的深入理解和再創造能力,使得這些概念在新的語境下煥發出獨特的魅力和意義。

5. 文本佐證:《曉月的終焉》中的哲學印記

為了更堅實地論證《曉月的終焉》與希臘哲學概念的關聯及其轉化應用,本節將列舉遊戲內的具體文本證據,包括關鍵對話、招式/物品/地點名稱、任務描述以及官方設定資料等,將前述分析與遊戲實際內容進行對照。

5.1 哀歌 (Elegy / エレゲイア)

- 招式名稱:終焉行者戰鬥中明確使用「Elegeia」和「Elegeia Unforgotten」作為招式名稱²⁸。這直接將戰鬥的核心機制與「哀歌」的悲傷、悼亡意象聯繫起來。
- 終焉行者設定與台詞:她被描述為梅蒂恩姐妹絕望的集合體,承載著無數世界的悲鳴⁹

。她在戰鬥中的台詞，如「你徒勞掙扎，無法平息我們的湮滅之歌」(You struggle in vain. You will not silence our song of oblivion.)⁵⁷，直接點明其存在的本質就是一首毀滅的「歌謠」。

- 任務描述/背景：最終區域「烏爾提瑪·圖勒」和最終副本「終末焦土」的官方描述強調了此地由絕望構成，是宇宙終結的體現⁴⁹。副本「終末地帶」(The Dead Ends)的描述中提到探索「已滅亡的文明所抵達的『終點』」³，這些都呼應了哀歌關於終結與失落的主題。
- 音樂主題：終焉行者戰鬥第一階段的主題曲《The Final Day》融合了歷代資料片最終BOSS的主題旋律¹¹³，本身就像一首為整個「海德林-佐迪亞克」篇章譜寫的宏大「輓歌」。

5.2 潛能 (Dynamis / デュナミス)

- 核心概念闡釋：在艾爾皮斯，赫爾墨斯向光之戰士解釋梅蒂恩的能力時，首次引入Dynamis概念，明確其與情感相關，且在以太稀薄處更活躍¹。維涅斯也提及Dynamis是「靈魂的光輝」，與生命的情感和意志相連⁷⁰。
- 極限技(Limit Break)的再定義：玩家社群討論及部分遊戲內線索(如終焉行者戰鬥中的LB提示)將LB的力量歸因於Dynamis的爆發，是情感與意志力的體現⁹。
- 災厄(Blasphemies)的成因：劇情明確指出，末日中生物因無法承受的絕望(強烈負面情感)，其體內的Dynamis失控並侵蝕以太，導致變異¹。
- 烏爾提瑪·圖勒的現實扭曲：該區域的環境被描述為由Dynamis構成，會因強烈的情感而改變形態，賢者們的犧牲正是利用自身強烈的意志和情感(希望、決心)通過Dynamis開闢道路⁹。
- 艾爾皮斯之花：此物品的描述強調其能對「強烈的情感」或「靈魂的輝光」(即Dynamis)產生反應¹。

5.3 宿命論 (Fatalism / フェイタリズム)

- 招式名稱：終焉行者戰鬥機制「Fatalism」和「Theological Fatalism」²⁸。名稱本身即是對哲學概念的直接引用。
- 機制描述：遊戲內對這些機制的解釋強調了「回溯」和「重演」過去的攻擊模式⁴⁴，體現了結果被過去決定的宿命論意味。
- 梅蒂恩的哲學：梅蒂恩在烏爾提瑪·圖勒以及最終戰前的對話中，反覆強調生命的終點必然是痛苦和虛無，認為終結所有生命才是慈悲³。這代表了一種宇宙尺度的悲觀宿命論。
- 滅亡文明的敘事：「終末地帶」副本中展現的三個文明(因戰爭、瘟疫、完美後的停滯而滅亡)的故事，都暗示了某種內在缺陷或外部壓力導致的不可避免的結局³。

5.4 詰問法 (Elenchus / エレンコス)

- 招式名稱：終焉行者戰鬥機制「Elenchos」²⁸。
- 赫爾墨斯的對話：他在艾爾皮斯期間的言行充滿了對古代人社會規範的質疑。例如，

他對創造物的命運表示同情，質疑隨意廢棄它們的合理性³⁴。他對導師選擇回歸星海表示不解⁹⁷。這些都體現了其詰問者的姿態。

- 克提西斯·奔流的對峙：在該副本中，赫爾墨斯與維涅斯、埃梅特塞爾克、希斯拉德及光之戰士之間發生了激烈的辯論。埃梅特塞爾克明確指出赫爾墨斯的問題設定有誤（「你問錯了問題」），並指責其結論是「詭辯」（Sophistry）³⁴。維涅斯也試圖勸說他不要被絕望吞噬⁸⁹。這些對話直接展現了對赫爾墨斯思想的「詰問」與「反駁」。
- 赫爾墨斯的獨白（官方短篇小說）：在官方發布的補充故事《黎明秘話》第三篇「生命之間」中，詳細描寫了赫爾墨斯的內心掙扎，他認為同伴們的安慰是「空洞的陳詞濫調」，無法真正理解他的痛苦，並最終決意即使被視為「異端」，也要堅持自己的探尋⁶⁸。這進一步揭示了他走向固執己見、拒絕外部詰問的心路歷程。

5.5 希望 (Elpis / エルピス)

- 地點名稱：艾爾皮斯(Elpis)區域¹。
- 物品名稱：艾爾皮斯之花(Elpis Flower)¹。
- 維涅斯/海德林的言論：她在遊戲中多次發表充滿希望的演說，強調即使面對痛苦和必然的終結，也要相信生命的可能性，擁抱旅程本身。例如，在末日降臨舊薩雷安時，她告誡眾生：「即使如此也不要移開視線。看清你們的人生吧。然後你們就會明白，苦難會使你們堅強。」⁸⁶。她在最終戰前對光之戰士說：「去吧，我的孩子。向她證明，你們的旅途……充滿了意義。」
- 烏爾提瑪·圖勒的希望之路：賢者們犧牲自己，將絕望的空間轉化為充滿希望的花海，為光之戰士開闢道路⁹。埃梅特塞爾克和希斯拉德的幻影被召喚出來，共同創造出艾爾皮斯的花田，直接用「希望」動搖了梅蒂恩⁹。
- 主題曲與結尾：資料片主題曲《Endwalker》（及其變奏《Footfalls》、《Flow》）的歌詞反覆強調希望、前行、羈絆的主題⁶。遊戲的結局也落在一個充滿希望的新起點上。
- 玩家社群的共鳴：大量玩家在討論中表達了對遊戲中希望主題的感動，認為它傳達了積極面對困境的訊息²。

表 1: 《Final Fantasy XIV: 曉月的終焉》中的希臘哲學術語應用

希臘術語 (原文)	原始哲學/神話意義 (摘要)	FFXIV 表現形式	關鍵文本證據 (引文/描述 & 來源 ID)
Elegy (Ελεγεία)	哀悼詩歌; 反思失落與死亡; 從悲傷到慰藉 ¹⁴	終焉行者招式名; 終焉行者本身; 宇宙級悲傷主題	招式名: Elegeia, Elegeia Unforgotten ²⁸ ; 終焉行者: 絕望集合體, 湮滅之歌 ⁴⁵
Dynamis (Δύναμις)	亞里斯多德: 潛能、能	宇宙情感能量; 梅蒂恩/	赫爾墨斯解釋: 情感驅

	力;與現實(Energeia) 相對;關聯運動與實體 ¹⁸	災厄之力;極限技來源; 被分割者潛力	動,以太稀薄處活躍 ¹ ; 極限技:情感爆發 ⁵⁸ ;維 涅斯:靈魂光輝 ⁷⁰ ;烏 爾提瑪·圖勒:情感塑造 現實 ⁶³
Fatalism	命運預定論;人類無力 改變;常伴隨順從態度; 斯多噶派強調接納與德 性 ²¹	終焉行者招式名;機制 回溯過去;梅蒂恩的絕 望哲學;需被反抗的主 題	招式名: Fatalism, Theological Fatalism ²⁸ ; 梅蒂恩: 生命即痛苦, 終結是慈悲 ⁴⁶ ; 主題: 反抗絕望宿命 ⁶
Elenchus (Ἐλεγχος)	蘇格拉底詰問法;通過 提問揭示矛盾與無知; 旨在求真與德性 ²⁵	終焉行者招式名;赫爾 墨斯的探究與其失敗; 被指責為詭辯	招式名: Elenchos ²⁸ ; 赫爾墨斯: 質疑古代社 會 ⁶⁸ ; 對峙: 埃梅特塞爾 克斥其為詭辯 ³⁴
Elpis (Ἐλπίς)	希望/期待;潘朵拉神話 中留在罐內的曖昧存在 (福或禍?) ³⁵	地點名(艾爾皮斯);物 品名(艾爾皮斯之花); 核心主題(希望vs絕望) ;被確立為正面力量	地點/物品名 ¹ ;維涅斯: 相信未來, 苦難使人堅 強 ⁷⁰ ; 烏爾提瑪·圖勒: 希望開路 ⁹ ; 主題歌: 強 調希望 ⁶

通過這些具體的文本證據, 可以看出《曉月的終焉》並非隨意地散落希臘詞彙, 而是將它們深度整合進遊戲的各個層面, 使其成為理解劇情、角色動機和核心主題的關鍵線索。這些印記共同證明了遊戲與希臘哲學之間存在著精心構建的、有意義的聯繫。

6. 跨越千年的對話:《曉月的終焉》與希臘哲人思想的共鳴

《曉月的終焉》所探討的核心主題——生命的意義、絕望與希望、宇宙的終結、記憶與情感、命運與自由——不僅通過借用希臘詞彙來體現, 更與古希臘哲學家們的思想產生了深刻的共鳴與對話。考察這些聯繫, 有助於更深入地理解遊戲的哲學內涵。

6.1 柏拉圖與蘇格拉底: 詰問、無知與靈魂的關懷

- 詰問法 (Elenchus) 的變奏: 如前所述, 赫爾墨斯的探究之旅是對蘇格拉底詰問法的一種複雜呈現²⁵。他始於對現狀的質疑, 試圖探求「生命意義」這一根本問題¹, 這本身具有蘇格拉底精神。然而, 他最終未能堅持詰問法的核心——即在矛盾面前承認無知, 並持續開放地探求²⁷。他被梅蒂恩帶回的片面「答案」所困, 陷入了埃梅特塞爾克所指責的「詭辯」(sophistry), 即為了維護一個先入為主的結論而扭曲論證³⁴。這與蘇格拉底堅決反對智者派的態度形成對比, 後者被認為是為了說服而非真理進行辯論²⁹。赫

爾墨斯的失敗，反襯出蘇格拉底式探究所要求的智識謙卑和對真理的執著是何其困難。

- 自知無知與古代人的傲慢：蘇格拉底以「自知其無知」為傲²⁷。相對地，古代人社會雖然高度發達，但在某些方面顯露出智識上的傲慢或盲點。他們對 Dynamis 的瞭解甚少⁹¹，對自身創造物的命運漠不關心（在赫爾墨斯看來）⁶⁸，甚至在面對末日最初的徵兆時，也未能完全理解其本質。維涅斯選擇不將全部真相告知議會，部分原因也是擔心他們固有的觀念（類似於蘇格拉底詰問的對象所持有的頑固信念）會阻礙有效的應對⁷⁰。維涅斯本人的旅程，則更像是一種蘇格拉底式的覺醒，她認識到古代人社會的潛在缺陷，並選擇了一條充滿未知和犧牲的道路，以關懷「靈魂的最佳狀態」（借用蘇格拉底語¹¹⁸）——即生命的延續和尋找意義的可能性。
- 靈魂與記憶：柏拉圖關於靈魂不朽和回憶說（anamnesis）的思想，雖然不是遊戲直接探討的重點，但與遊戲中涉及的靈魂輪迴、古代人記憶的傳承（如埃梅特塞爾克的記憶、光之戰士作為阿澤姆 Azem 的靈魂碎片）等概念，在形上學層面有所呼應。

6.2 亞里斯多德：潛能、現實與目的

- 潛能 (Dynamis) 的再創造：遊戲對 Dynamis 的運用是對亞里斯多德概念最大膽的改編¹⁸。亞里斯多德的 Dynamis 是事物發展變化的內在可能性¹⁸，FFXIV 將其轉化為由情感驅動的宇宙能量¹。這種轉化使得情感本身成為一種「潛能」，能夠直接作用於世界，實現從「潛在」的情感到「現實」的力量或現象的轉變。這為遊戲提供了一種機制，解釋了為何希望和絕望能產生如此巨大的影響力，以及為何被分割的凡人能爆發出超越自身以太極限的力量（極限技）。
- 目的 (Telos)：亞里斯多德認為萬物皆有其內在的「目的」(telos)，即其發展的終極目標或功能²⁸。古代人社會似乎就體現了這種目的論思想：個體的存在是為了服務於星球的完善，完成使命後便回歸星海⁸⁴。赫爾墨斯的困境，部分源於他質疑這種被社會賦予的、看似單一的「目的」的合理性，並試圖探尋更廣泛的「生命意義」(telos)¹。梅蒂恩帶回的答案則否定了任何積極的 telos，認為生命的終極目的只有痛苦和消亡。而《曉月的終焉》最終給出的答案，似乎更接近於一種存在主義式的觀點：生命的 telos 並非預設，而是需要個體在經歷和奮鬥中自行創造和賦予⁶。

6.3 斯多噶學派：命運、接納與情感

- 宿命論 (Fatalism) 與反抗：斯多噶派接受命運的安排，認為應當理性地順應宇宙的自然秩序²²。梅蒂恩的絕望也帶有宿命論色彩，她認為既然所有文明都走向滅亡，那麼這種結局就是不可避免的，應當加速其到來²。然而，《曉月的終焉》的主角們選擇了截然不同的道路。他們拒絕接受梅蒂恩所呈現的「宿命」，即使面對看似無法戰勝的絕望，也要奮力抗爭⁶。這種態度更接近於對斯多噶式消極接納的否定，強調了自由意志在面對困境時的能動性。玩家在遊戲機制中克服「Fatalism」的過程，本身就是對這種反抗精神的體現。
- 情感的角色：斯多噶派追求「不動心」(apatheia)，認為應當通過理性來控制和消除負面情緒，以達到內心平靜²⁴。FFXIV 的世界觀則賦予了情感（通過 Dynamis）巨大的力

量¹⁰。希望、愛、決心等積極情感能創造奇蹟，而絕望、恐懼等負面情感則能帶來毀滅。這與斯多噶派試圖超越情感的目標形成了鮮明對比。遊戲似乎在主張，情感本身並非需要被壓抑的對象，而是生命經驗的核心部分，是力量的源泉，關鍵在於如何引導和運用這份力量。

6.4 存在主義（經由玩家社群的視角）：荒謬、自由與意義的創造

儘管存在主義是晚於古希臘的哲學流派，但玩家社群在討論《曉月的終焉》時，頻繁地將其主題與存在主義思想家，特別是阿爾貝·加繆（Albert Camus）聯繫起來²。這種聯繫並非空穴來風，因為遊戲確實觸及了存在主義的核心關切：

- **荒謬 (Absurdity)**：加繆認為，人類對意義的渴求與宇宙的沉默（無內在意義）之間的衝突構成了「荒謬」²。梅蒂恩所揭示的宇宙景象——所有文明最終都歸於徒勞和絕望——正是這種荒謬感的極致體現³。面對這種荒謬，梅蒂恩選擇了虛無主義式的毀滅。
- **反抗與自由**：加繆主張，面對荒謬，人不應自殺或寄希望於虛假的慰藉，而應選擇「反抗」(revolt)——即在承認荒謬的前提下，熱情地擁抱生命，自由地創造屬於自己的價值和意義²。這與《曉月的終焉》最終傳達的訊息高度契合。光之戰士和賢者們拒絕了梅蒂恩的結論，他們選擇肯定生命的價值，即使它充滿痛苦且終將結束。他們通過奮鬥、犧牲和彼此的羈絆，在看似無意義的宇宙中創造了意義⁶。
- **主觀意義**：遊戲並沒有提供一個關於「生命意義」的普適性、客觀性的答案（這正是赫爾墨斯探尋的失敗之處），而是強調意義的主觀性和個體性。正如尤里安吉（Urianger）所引述的莫恩布里達（Moenbryda）的話，生命的意義在於「期待未讀完的故事結局、希望今天的錯誤能成為明天的教訓、期盼新的相遇能帶來友誼」⁶。意義存在於體驗、關係和對未來的期盼之中，是由個體自行發現和賦予的。

此外，一些玩家的分析還將赫爾墨斯的困境與否定功利主義（Negative Utilitarianism，即倫理的目標是最小化痛苦而非最大化快樂）⁸⁴ 或將維涅斯與諾斯替主義（Gnosticism）中的索菲亞（Sophia）/德謬哥（Demiurge）⁸⁴ 相比較，這些雖然超出了嚴格的古希臘哲學範疇，但也反映了遊戲所引發的哲學思考的廣度和深度。

總體來看，《曉月的終焉》並非簡單地複述某一種哲學觀點，而是在不同的哲學思想之間進行了一場複雜的對話。它借用了亞里斯多德的術語框架，探討了蘇格拉底式詰問的利弊，回應了斯多噶派關於命運的思考，並最終在主題表達上，與現代存在主義關於意義、自由和反抗荒謬的觀點產生了強烈的共鳴。這種跨越時空的思想交織，賦予了遊戲非凡的哲學深度。

7. 敘事統合：希臘哲學作為《曉月的終焉》的基石

通過前文對 Elegy、Dynamis、Fatalism、Elenchus 和 Elpis 這五個關鍵希臘詞彙的原始意涵、遊戲內應用、比較分析、文本佐證以及與相關哲學家思想的聯繫進行的詳盡考察，可以清晰地看到，古希臘哲學並非僅僅是《曉月的終焉》的裝飾性元素，而是構成了其敘事結構、世界觀設定和核心主題的深層基石。這些概念相互交織，共同驅動了情節發展，塑造了核心

衝突，並最終引導玩家思考關於存在、情感、命運與希望的根本問題。

7.1 概念的連鎖反應與敘事驅動

《曉月的終焉》的故事可以被理解為一個由這些希臘哲學概念引發的連鎖反應：

1. **Elenchus** (詰問) 的啟動與異化：故事的根源始於赫爾墨斯對古代人社會價值觀的 **Elenchus** 式質疑⁶⁸。然而，這種詰問並未導向蘇格拉底式的自我反思與真理探求，反而因其個人的絕望和方法論的缺陷（未能充分考慮前提和後果），異化為一種近乎 **Sophistry** (詭辯) 的固執³⁴。
2. **Dynamis** (潛能) 的釋放與失控：赫爾墨斯的詰問催生了梅蒂恩——一種能夠駕馭 **Dynamis** (情感能量) 的存在¹。這份源於情感的「潛能」本意是為了探尋意義，卻因接觸到宇宙中壓倒性的負面情感而失控。
3. **Elegy** (哀歌) 的譜寫與 **Fatalism** (宿命論) 的形成：失控的 **Dynamis** 吸收了無數文明滅亡的 **Elegy** (宇宙級悲傷)⁹，使梅蒂恩集合體(終焉行者)得出 **Fatalism** (宿命論) 的結論：生命必然導向痛苦與滅亡，終結是唯一的解脫²。
4. 末日的降臨與 **Elpis** (希望) 的應對：終焉行者以其充滿絕望的 **Dynamis** 引發了末日，試圖將其宿命論強加於所有生命。面對這場由詰問異化、潛能失控、哀歌譜寫、宿命論驅動的危機，維涅斯代表的 **Elpis** (希望) 登場⁷⁰。她做出了充滿爭議的選擇——實施大分裂，改變生命的構成，使其更能與 **Dynamis** 互動，寄希望於未來的凡人能夠憑藉情感的力量和對希望的堅持，最終戰勝這場宇宙級的 **Fatalism**⁷⁰。
5. 終局的對決：光之戰士的旅程最終引導至與終焉行者的對決。這場戰鬥在機制上融合了 **Elegy**、**Fatalism** 和 **Elenchos** 的元素²⁸，玩家必須運用自身(被分割後獲得的)駕馭 **Dynamis** (情感/極限技) 的能力⁵⁸，以及對 **Elpis** (希望) 的信念，才能打破絕望的循環，戰勝宿命的悲歌。

7.2 哲學框架下的核心主題

這個由希臘概念串聯起來的敘事框架，為《曉月的終焉》探討其核心主題提供了堅實的基礎：

- 存在的意義：赫爾墨斯的問題「生命為何而活？」貫穿始終。遊戲通過展現梅蒂恩發現的虛無答案，以及古代人社會潛在的停滯危機，否定了尋找單一、客觀、普適性意義的可能性。最終，它傾向於存在主義的觀點：意義在於個體的選擇、經歷、關係和奮鬥本身⁶。
- 情感的力量 (**Dynamis**)：遊戲將情感提升到宇宙力量的高度，承認其既能帶來毀滅(絕望)，也能帶來救贖(希望)。這挑戰了傳統理性主義對情感的貶低，肯定了感性經驗在面對存在危機時的價值。
- 命運與自由 (**Fatalism vs. Elpis**)：遊戲直面了宇宙終結和生命必死的「命運」，但堅決反對由此導向的虛無主義和宿命論。它頌揚的是在承認限制的前提下，依然選擇奮鬥、尋找希望、把握當下的自由意志。

- 苦難與成長：維涅斯認為苦難是生命的一部分，是激發潛能、理解幸福的前提⁷⁴。雖然這一觀點引發了倫理爭議⁷³，但遊戲確實展現了角色們在經歷無數試煉和犧牲後獲得成長和力量的過程，暗示了苦難在塑造生命韌性中的作用。

7.3 轉化哲學為現代神話

《曉月的終焉》的成功之處在於，它沒有停留在對哲學概念的學術性引用，而是將其深度融入一個引人入勝的現代神話敘事中。它利用這些概念構建了一個宏大而自洽的世界觀，塑造了具有複雜動機和哲學立場的角色（如赫爾墨斯、梅蒂恩、維涅斯），並設計了能夠體現這些哲學衝突的遊戲機制。通過這種方式，古老的哲學探問被賦予了新的生命力，能夠與當代玩家產生情感和智識上的共鳴。

遊戲最終給出的答案——即使面對宇宙的終極黑暗和存在的荒謬，也要擁抱希望，珍視羈絆，在有限的生命中創造屬於自己的意義——雖然帶有理想主義色彩，但它植根於對人類境況的深刻洞察，並通過與古希臘哲學的對話獲得了更深厚的底蘊。

總之，《曉月的終焉》巧妙地將 Elegy 的悲傷、Dynamis 的潛能、Fatalism 的命定、Elenchus 的詰問和 Elpis 的希望這些源自古希臘的概念，編織成其敘事和主題的核心骨架。這不僅僅是名稱上的借用，而是對這些思想的深刻理解、創造性轉化和系統性整合。正是這種與古代哲學的深度對話，使得《曉月的終焉》的故事超越了傳統的奇幻冒險，成為了一部引人深思的、關於存在與希望的現代數位神話。

8. 玩家廣場：社群對哲學元素的解讀與討論

《曉月的終焉》中對希臘哲學元素的廣泛運用，並未僅僅停留在開發團隊的創作層面，更在 FFXIV 龐大而活躍的玩家社群中引發了熱烈的討論、分析和詮釋。考察這些來自玩家視角的反饋，不僅有助於理解遊戲哲學內涵的接受情況，也從側面印證了這些古老概念在當代語境下的活力。

8.1 希臘元素的辨識與討論

玩家們普遍注意到了《曉月的終焉》中大量出現的希臘詞彙和神話/哲學典故。在 Reddit、官方論壇以及各大遊戲社群平台上，充斥著對這些元素來源和意義的討論²。許多玩家自發地查閱資料，探討「Elpis」與潘朵拉神話的聯繫²，「Dynamis」與亞里斯多德哲學的關係¹⁰，「Elenchus」與蘇格拉底方法的關聯²⁸，以及「Fatalism」機制的哲學背景²⁸。這種自發的學術探究熱情，顯示了遊戲成功地激發了玩家對這些深層文化符號的興趣。

8.2 Dynamis 的爭議與詮釋

作為《曉月的終焉》引入的最重要的新概念，「Dynamis」自然成為了討論的焦點和爭議的中心¹⁰。玩家們熱衷於探討：

- **Dynamis** 與以太的關係：它們如何互動？是否真的像水和油一樣不相容？¹⁰。
- **Dynamis** 的作用範圍：除了極限技和災厄轉化，還有哪些現象（如特定職業技能、蠻神召喚、情感的力量）可以被追溯到 **Dynamis**？¹⁰。
- **Lore** 的一致性：**Dynamis** 的引入是否與 FFXIV 長期建立的以太世界觀產生衝突？是否感覺像是為了劇情需要而「後期添加」的設定？¹⁰。
- 與亞里斯多德原意的比較：玩家們也注意到了遊戲中的 **Dynamis** 與亞里斯多德哲學原意的巨大差異，並討論這種改編的合理性與影響¹⁰。這些討論反映了玩家社群對遊戲世界觀嚴謹性的高度關注，以及對新概念進行深度解讀的渴望。

8.3 存在主義與哲學主題的共鳴

許多玩家深刻地感受到了《曉月的終焉》所探討的存在主義主題，並將其與加繆等哲學家聯繫起來²。他們討論遊戲如何提出「生命的意義」這一問題，如何通過梅蒂恩展現虛無主義和絕望的挑戰，以及最終如何肯定希望、奮鬥和人際羈絆的價值。不少玩家表示，遊戲中關於面對失落、擁抱不完美、在苦難中尋找意義的訊息，對他們個人的生活經歷產生了強烈的共鳴和啟發⁴。這表明遊戲的哲學探討成功地觸及了玩家的內心深處。

8.4 角色道德的激烈辯論

遊戲中涉及複雜倫理抉擇的角色，特別是赫爾墨斯和維涅斯，引發了玩家社群中持續而激烈的道德辯論。

- 赫爾墨斯：他究竟是應被譴責的惡棍，還是值得同情的悲劇人物？他的行為（創造梅蒂恩、引發末日）是否情有可原？他對古代人社會的批判是否有道理？玩家們圍繞這些問題展開了類似哲學辯論的討論，探討意圖與後果、個人責任與社會環境的關係³⁴。
- 維涅斯/海德林：她實施大分裂的行為是必要的犧牲，還是不可饒恕的「種族滅絕」？她是否過於傲慢，擅自決定了所有生命的命運？她是否為了達成目的而不擇手段？玩家們對她的評價呈現兩極分化，爭論其行為的道德正當性，探討「結果是否能證明手段正當」這一經典倫理困境⁷⁰。這些辯論的存在本身，就證明了遊戲成功塑造了具有道德模糊性和哲學深度的角色，迫使玩家進行倫理反思。

8.5 對敘事與開發的評價

除了哲學層面的討論，玩家們也從敘事技巧和遊戲開發的角度評價了《曉月的終焉》。許多人稱讚其故事的感人至深、情感衝擊力強以及對長線伏筆的成功收束⁵。但也有批評聲音，認為某些情節（如時間旅行的運用、**Dynamis** 概念的引入時機）略顯倉促或都合主義⁶¹，或者對某些角色的處理（如維涅斯的道德爭議）未能完全令人信服。對開發者訪談（如吉田直樹 Naoki Yoshida 和石川夏子 Natsuko Ishikawa 的言論）的關注¹¹，也反映了玩家試圖理解創作意圖和幕後考量的努力。

總體而言，FFXIV 玩家社群對《曉月的終焉》中希臘哲學元素的反應是積極而深入的。玩家

們不僅辨識出了這些元素，更 активно地參與到對其含義、影響以及與遊戲主題關係的討論和辯論中。社群的解讀豐富了對遊戲的理解，其討論的焦點（如 Dynamis 的本質、赫爾墨斯和維涅斯的道德困境、存在主義的共鳴）恰恰反映了遊戲所成功植入的哲學議題的核心。這種活躍的玩家詮釋社群，本身就是《曉月的終焉》成功運用哲學元素、引發深度思考的最佳證明。

9. 結論：現代神話中迴響的古代哲思

《Final Fantasy XIV: 曉月的終焉》不僅是其自身宏大敘事弧的輝煌終章，更是一次引人注目的、將古希臘哲學思想與現代數位敘事進行深度融合的成功嘗試。通過對「Elegy」（哀歌）、「Dynamis」（潛能）、「Fatalism」（宿命論）、「Elenchus」（詰問法）和「Elpis」（希望）這五個關鍵希臘詞彙的系統性考察，本報告揭示了這些概念並非淺嘗輒止的文化點綴，而是被精心編織進遊戲的敘事結構、世界觀機制和核心主題之中，構成了理解《曉月的終焉》哲學內涵的關鍵。

分析顯示，《曉月的終焉》並非簡單複述古希臘哲學，而是進行了充滿創造性的轉化與挪用。它提取了「哀歌」的悲傷本質，將其放大為宇宙級的悼亡；它借用了亞里斯多德「潛能」的概念框架，卻注入了以情感為核心的全新內涵，將 Dynamis 塑造為驅動希望與絕望的宇宙力量；它將「宿命論」機制化，卻旨在引導玩家反抗命定，擁抱奮鬥；它展現了「詰問法」的探究過程，卻通過赫爾墨斯的悲劇警示了其異化的危險；它最終選擇了「希望」的積極面向，將古希臘神話中曖昧的 Elpis 確立為對抗虛無的堅定信念。

這些經過轉化的希臘概念，共同服務於遊戲的核心主題：在面對宇宙的終極黑暗、存在的荒謬和必然的消亡時，生命的意義何在？《曉月的終焉》給出的答案，拒絕了梅蒂恩式的虛無主義和宿命論，也超越了古代人社會對完美秩序的執著。它最終肯定的是一種更接近存在主義的價值觀：意義並非外在賦予或客觀存在的真理，而是源於個體在有限生命中的體驗、奮鬥、情感連結以及對未來的希望。苦難並非需要被徹底根除的對象，而是塑造生命韌性、凸顯幸福價值的一部分。情感（Dynamis）被提升為一種基本的力量，證明了在理性的盡頭，感性的力量或許才是人類最終的依靠。

《曉月的終焉》的成功，在於它不僅講述了一個引人入勝的太空歌劇故事，更在其中融入了深刻的哲學思考，並成功地引發了玩家社群廣泛而深入的討論與共鳴。它證明了古老的哲學追問——關於存在、死亡、意義、希望與絕望——在當代社會和流行文化中依然具有強大的生命力。通過將這些跨越千年的哲思巧妙地編織進一個互動的、情感豐富的數位世界，《Final Fantasy XIV: 曉月的終焉》不僅為 MMORPG 的敘事樹立了新的標杆，也為我們展示了如何在現代神話中，讓古代智慧繼續迴響，啟迪當下。這部作品提醒我們，即使在最深的黑暗之中，對意義的追尋和對希望的堅持，本身就是人類存在最光輝的證明。

引用的著作

1. Final Fantasy XIV: Endwalker - Wikipedia, 檢索日期：4月 21, 2025,

- https://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_XIV:_Endwalker
2. [Spoiler: Endwalker] Endwalker Themes and Philosophy : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/skd44q/spoiler_endwalker_endwalker_themes_and_philosophy/
 3. A Review of Philosophy in Final Fantasy XIV's Endwalker: What is the Meaning of Life?, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/vvcpz3/a_review_of_philosophy_in_final_fantasy_xivs/
 4. Endwalker's (narrative/lore) themes : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/rd5oyc/endwalkers_narrativelore_themes/
 5. Hitbox Review: Final Fantasy XIV: Endwalker - Scions: Endgame - The Northern Light, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.thenorthernlight.org/stories/hitbox-review-final-fantasy-xiv-endwalker>
 6. The Moral of FFXIV: Endwalker's Story - Screen Rant, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://screenrant.com/final-fantasy-xiv-ffxiv-endwalker-msq-story-moral/>
 7. [Spoilers: 6.0] Endwalker's Theme : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/ram030/spoilers_60_endwalkers_theme/
 8. Endwalker - FINAL FANTASY XIV, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://na.finalfantasyxiv.com/endwalker/>
 9. The Spoiler-Laden Review of Endwalker - Kaylriene - WordPress.com, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://kaylriene.wordpress.com/2021/12/10/the-spoiler-laden-review-of-endwalker/>
 10. FINAL FANTASY XIV Forum - Dynamis Vs Aether - Square Enix, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/477086?daysprune=100>
 11. Dawntrail's Narrative Missteps: Why Natsuko Ishikawa's Touch Is Sorely Missed - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/514307>
 12. Breaking down the twists of Final Fantasy 14 Endwalker with Naoki Yoshida and Natsuko Ishikawa - GamesRadar, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.gamesradar.com/final-fantasy-14-endwalker-story-interview/>
 13. The Big Final Fantasy 14: Endwalker interview – Yoshi-P and Natsuko Ishikawa reflect and look ahead | VG247, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.vg247.com/final-fantasy-14-endwalker-interview-yoshi-p-ishikawa>
 14. Greek Elegy: Definition & Themes | StudySmarter, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.studysmarter.co.uk/explanations/greek/greek-literature/greek-elegy/>
 15. www.ebsco.com, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/elegy#:~:text=The%20word%20%E2%80%9Celegy%E2%80%9D%20comes%20from,disastrous%20events%20that%20have%20occurred.>
 16. Elegy | EBSCO Research Starters, 檢索日期: 4月 21, 2025,

- <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/elegy>
17. Elegy | Definition, Characteristics & Examples - Britannica, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.britannica.com/art/elegy>
 18. Dynamis and Energeia in Aristotle's Metaphysics - PhilArchive, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://philarchive.org/archive/UNLDAEv1>
 19. Dynamis and Energeia in Aristotle's Metaphysics - PhilArchive, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://philarchive.org/archive/UNLDAE>
 20. Aristotelian terminology, dynamis and entelechy - Philosophy Stack Exchange, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://philosophy.stackexchange.com/questions/28356/aristotelian-terminology-dynamis-and-entelechy>
 21. Fatalism - Wikipedia, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Fatalism>
 22. Fatalism - (Intro to Philosophy) - Vocab, Definition, Explanations | Fiveable, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://library.fiveable.me/key-terms/intro-philosophy/fatalism>
 23. Fatalism - Stanford Encyclopedia of Philosophy, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://plato.stanford.edu/entries/fatalism/>
 24. Stoic Fatalism - Floris Wolswijk, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://floden.floriswolswijk.com/stoic-fatalism/>
 25. www.rep.routledge.com, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.rep.routledge.com/articles/biographical/socrates-469-399-bc/v-1/sections/socratic-elenchus-or-refutation#:~:text=3.-,Socratic%20elenchus%2C%20or%20refutation,test'%20or%20'refutation'.>
 26. Socratic method - Wikipedia, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/Socratic_method
 27. Elenchus (argumentation) - The Socratic Method - ThoughtCo, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.thoughtco.com/elenchus-argumentation-1690637>
 28. Whats up with endersinger ex's mechanic names like theological fatalism? : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/vknrwm/whats_up_with_endersinger_ex_s_mechanic_names_like/
 29. Laches: Terms | SparkNotes, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.sparknotes.com/philosophy/laches/terms/>
 30. Is elenchus the same as Socratic method? : r/askphilosophy - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/askphilosophy/comments/a5466v/is_elenchus_the_same_as_socratic_method/
 31. The Apology: The Elenchus and the Philosophical Process | SparkNotes, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.sparknotes.com/philosophy/apology/idea-elenchus/>
 32. The Elenchus and Ineradicable Truth - Aporia, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://aporia.byu.edu/pdfs/potter-the_elenchus_and_ineradicable_truth.pdf
 33. Does Socrates Have a Method' Rethinking the Elenchus in Plato's Dialogues and Beyond, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://ndpr.nd.edu/reviews/does-socrates-have-a-method-rethinking-the-elenchus-in-plato-s-dialogues-and-beyond/>

34. Sophism, the Ideology of Meteion/Hermes : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/s0kmey/sophism_the_ideology_of_meteionhermes/
35. Hope in Ancient Greek Philosophy - PhilArchive, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://philarchive.org/archive/GRAHIA-5>
36. Elpis (mythology) - Wikipedia, 檢索日期: 4月 21, 2025,
[https://en.wikipedia.org/wiki/Elpis_\(mythology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Elpis_(mythology))
37. Elpida (Ancient Greek “elpís/ἐλπίς”: expectation, hope) - Boat.gr, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://boat.gr/elpida-ancient-greek-elpis-%E1%BC%90%CE%BB%CF%80%E1%B%90%CF%82-expectation-hope/>
38. If Pandora kept Hope inside the box, how do we have hope? : r/mythology - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/mythology/comments/1gd9oyq/if_pandora_kept_hope_inside_the_box_how_do_we/
39. Hope and Pandora's Box - Reason and Meaning, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://reasonandmeaning.com/2017/03/11/hope-and-pandoras-box/>
40. “Hope” in ancient Greek: Pandora and the Greek goddess Elpis - Cherice Bock, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://chericebock.com/2016/04/23/hope-in-ancient-greek-pandora-and-the-greek-goddess-elpis/>
41. www.brunellocucinelli.com, 檢索日期: 4月 21, 2025,
[https://www.brunellocucinelli.com/en/thoughts/harmony-and-hope.html#:~:text=Elpis%20\(Hope\)%20was%20also%20an.because%20she%20gives%20us%20values.](https://www.brunellocucinelli.com/en/thoughts/harmony-and-hope.html#:~:text=Elpis%20(Hope)%20was%20also%20an.because%20she%20gives%20us%20values.)
42. Endwalker story and its crazy resemblance with THAT Greek god ..., 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/rce4te/endwalker_story_and_its_crazy_resemblance_with/
43. SPOILERS** Did anyone else find this new zone to be a complete slog?
**SPOILERS - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/449050-**SPOILERS**-Did-anyone-else-find-this-new-zone-to-be-a-complete-slog-**SPOILERS**/page4
44. The Endsinger's Aria Extreme Trial Guide - Final Fantasy XIV - Icy Veins, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.icy-veins.com/ffxiv/the-endsingers-aria-extreme-trial-guide>
45. Question about Meteion : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/193pt76/question_about_meteion/
46. Final Fantasy XIV: Endwalker Offers A Perfect Depiction Of Depression - TheGamer, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.thegamer.com/final-fantasy-14-xiv-endwalker-perfect-depiction-depression/>
47. [Spoiler: Everything] FFXIV made me realize how important themes are to a story - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,

- https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/t0zmuz/spoiler_everything_ffxiv_made_me_realize_how/
48. Don't understand Meteion's character **SPOILERS - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/450048>
 49. Eorzea Database: The Final Day | FINAL FANTASY XIV, The Lodestone, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/playguide/db/duty/7b4070f67f6/>
 50. A new look at the song "Answers", knowing the Endwalker story (spoilers) - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/454601?daysprune=60>
 51. [Spoiler: about the last trial's song] : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/rpxzzo/spoiler_about_the_last_trials_song/
 52. silence our song of oblivion by akechies on DeviantArt, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.deviantart.com/akechies/art/silence-our-song-of-oblivion-931282156>
 53. [Spoiler: 6.0] I finished the whole MSQ, but... - ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/rblnm3/spoiler_60_i_finished_the_whole_msg_but/
 54. Endwalker foreshadows and hints from 2.0 and on? - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/470276?daysprune=-1>
 55. Buy FFXIV of Faith & of Nihilism: Meteion Themed Job Crystals, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.etsy.com/in-en/listing/1174779781/ffxiv-of-faith-of-nihilism-meteion?click_key=49b95c53132fdaaf13e47bedbf89046309a530dc%3A1174779781&click_sum=0e660ec0&ref=landingpage-recs-138979-2&sts=1
 56. Final Fantasy 14: Best Endwalker Zones, Ranked - Game Rant, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://gamerant.com/final-fantasy-14-ff14-best-endwalker-zones/>
 57. We Will Not Suffer Alone | Final Fantasy XIV: Endwalker - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=mkle4oGHqC0>
 58. About Dynamis : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/y5rgkc/about_dynamis/
 59. Mysteries of Dynamis Explained (FFXIV Lore) - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=vYiMQu1Umcg>
 60. FFXIV Lore- What's up with Dynamis? - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=R4rlvU_-q0w
 61. What's the point with that quite lackluster story in Endwalker? - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/showthread.php?p=5832682>
 62. Theory involving Aether and Dynamis [SPOILERS for Endwalker, as well as Beast Tribe Kojin Quests and the Stormblood Trials] : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/wfbh8i/theory_involving_aether_and_dynamis_spoilers_for/

63. hypotheses about the behavior and differences between dynamis and aether. : r/ffxiv, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/v5nqve/hypotheses_about_the_behavior_and_differences/
64. [FFXIV Lore] What do we know about Dynamis? - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=paKmjo8eWjs>
65. Dynamis: A Misunderstood Power : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/s5iibf/dynamis_a_misunderstood_power/
66. Can someone please explain me the lvl 89-90 part of the story? : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/rd8j4w/can_someone_please_explain_me_the_lvl_8990_part/
67. Dynamis in hindsight (Massive 6.0 spoilers) - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/452458>
68. A Question of Life - Tales from the Dawn | FINAL FANTASY XIV, The Lodestone, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/special/tales_from_the_dawn/sidestory_03/
69. Tales from the Dawn | FINAL FANTASY XIV, The Lodestone, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://eu.finalfantasyxiv.com/lodestone/special/tales_from_the_dawn/sidestory_03/
70. On Venat's Role in the Story - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/450327>
71. Sundering stuff established in the Q&A - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/456354>
72. The Reasoning behind The Sundering? (*6.0 Endwalker Spoilers*) - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/453664>
73. an interpretation of Venat's will : r/ffxivdiscussion - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxivdiscussion/comments/1djccqe/an_interpretation_of_venats_will/
74. YoshiP implied that Venat's action was right... (Major Spoilers) - Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn - GameFAQs, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/678050-final-fantasy-xiv-online-a-realm-reborn/79915328?page=2>
75. The Melancholy of Hermes | Final Fantasy XIV: Endwalker - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=d_iJRFI_mbU
76. Endsinger EX - FFXIV Elemental Raid Macros, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://ffxiv.tuufless.com/6.0_endwalker/extreme_trials/endsinger/
77. 6.1 EX trial detailed text guide : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/u31low/61_ex_trial_detailed_text_guide/
78. Easy 5 heads - Twinsong's Aporrhoia in Endsinger Extreme - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=7YwYQQHMeN8>

79. Endsinger's Aria Animated Guide - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=AWtNrPfpz28>
80. ENDSINGER (EXTREME) GUIDE - FFXIV 6.1 - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=2kXwfM9vVTA>
81. Final Fantasy 14: Guide For The Minstrel's Ballad: Endsinger's Aria Trial - Game Rant, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://gamerant.com/final-fantasy-14-minstrels-ballad-endsingers-aria-trial-guide/>
82. The Little Light Within: FFXIV's Endwalker and the Fierceness of Hope, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.superjumpmagazine.com/the-little-light-within-ffxiv-endwalkers-great/>
83. The Philosophy and Science Behind Endwalker - Mahogany Reviews ★, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://mahoganyreviews.com/the-philosophy-and-science-behind-endwalker/>
84. [Spoiler: 6.0] A somewhat spiritual and philosophical analysis of Endwalker : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/rqv8cq/spoiler_60_a_somewhat_spiritual_and_philosophical/
85. [Spoiler: 6.0] I see a lot of "what if X never happened" comments and this makes me wonder what other people think to be the main "point" of Endwalker : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/rwpdx6/spoiler_60_i_see_a_lot_of_what_if_x_never/
86. Tell me your favorite Endwalker quotes : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/rc4owt/tell_me_your_favorite_endwalker_quotes/
87. FFXIV - The Final Day - Battle Voice Lines (6.0 Spoilers) - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=lq2SO4dSBLg>
88. (**Endwalker Spoilers ahead**) HERMES DID NOTHING WRONG ..., 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxivdiscussion/comments/183rbzh/endwalker_spoilers_ahead_hermes_did_nothing_wrong/
89. Dungeon Dialogue Infographic: Ktisis Hyperborea - ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/wt83z0/dungeon_dialogue_infographic_ktisis_hyperborea/
90. Tales from the Dawn #3: "A Question of Life" (Hermes) - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://forum.square-enix.com/ffxiv/showthread.php?p=6078459>
91. What lore do you ignore? - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/477380/?page=22>
92. Spoilers* Anyone feel joining Emet would have been better - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/450184/?page=18>

93. Here's my problem with Hermies - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/463070>
94. What's the point with that quite lackluster story in Endwalker? - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/showthread.php?p=5867591>
95. Venat Series Ep. 3: Excuses | FFXIV Endwalker 6.4 - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=ZrDHu5wJ6M>
96. The Ancients still deserved better, after everything - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/465010>
97. A Final Fantasy XIV Video Essay - Condemned to Paradise - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://m.youtube.com/watch?v=-i8Tvtf9Wmg>
98. FF14 Endwalker : Ktisis Hyperborea Dungeon Gameplay/Cutscene - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=2zNcr1mwnLg>
99. Dungeon Dialogue Infographic: The Dead Ends : r/ffxiv - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/13mpmk3/dungeon_dialogue_infographic_the_dead_ends/
100. Elpis Aether Current Locations in FFXIV Endwalker - Screen Rant, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://screenrant.com/final-fantasy-ffxiv-endwalker-elpis-aether-current-locations/>
101. [Endwalker Spoiler Warning!] FFXIV - summary movie for Zone 5, Elpis - Key plot cutscenes, lala pov - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=yysDEMrl7p8>
102. FFXIV: Endwalker Story Summary - Vrykerion, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://vrykerion.com/ffxiv-endwalker-summary/>
103. Venat: Why She Failed (Full Series) | FFXIV Endwalker - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=fsk412wCrJY>
104. Motives and ideology of the Sundering : r/ffxivdiscussion - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxivdiscussion/comments/1blfrdz/motives_and_ideology_of_the_sundering/
105. FFXIV Lore: Venat's Choice (Why did she sunder the world?) - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=CGZMYbgmJBM>
106. Is This Venat / Hydaelyn? MAJOR FFXIV Endwalker Theory! - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=fh5OMlnUBeY>
107. Venat, the Flawed Hero - FFXIV Video Essay - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://m.youtube.com/watch?v=Ad6OOvSKWps&pp=ygUOI2ZmeGI2YW5hbHlzaXM%3D>
108. Venat's Painful Choice (Final Fantasy XIV Lore) - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=zSduLXVAEz8>
109. Nietzsche (6.0 spoilers) - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/449614>
110. With Hearts Aligned - Endsinger Theme Pt. 2 with Official Lyrics - YouTube, 檢

- 索日期: 4月 21, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=4_zLuCD2fnk
111. "With Hearts Aligned" (Endsinger Theme Pt. 2) with Official Lyrics | Final Fantasy XIV, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=uzqsCbJOGfE&pp=0gcJCdgAo7VqN5tD>
112. Final Fantasy XIV - Endsinger Battle Theme "With Hearts Aligned" (feat. @KristinStarkey), 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://m.youtube.com/watch?v=L5c-AICuq0c>
113. Anyone else disappointed that EW final boss's theme wasn't original? - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/456313-Anyone-else-disappointed-that-EW-final-boss-s-theme-wasn-t-original>
114. The Final Day - The Endsinger Theme Pt. 1 with Lyrics - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=0Y0OVI9oXsl>
115. "The Final Day" (Endsinger Theme Pt. 1) with Official Lyrics | Final Fantasy XIV - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=lApsrc1c6b0>
116. Our Time With FFXIV Endwalker Told Many Stories Without a Single Line of Dialogue, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.fanbyte.com/ffxiv/features/ffxiv-endwalker-preview-dungeons-zone-s-jobs-music-everything-we-learned>
117. What about Endwalker was supposed to be emotional? (Spoilers) - Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn - GameFAQs, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/678050-final-fantasy-xiv-online-a-realm-reborn/80797238?page=1>
118. Socratic Method and Psychoanalysis - Knowledge Base, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://home.uchicago.edu/~jlear/docs/LearSocratic.pdf>
119. FFXIV: Myths Of The Realm Raid Could've Been Inspired By Greek Myth - Screen Rant, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://screenrant.com/ffxiv-myths-realm-raid-greek-mythology-patch-update/>
120. Endwalker Story sucked and it's time to admit it - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/470440>
121. Can 7.0 focus on a storyline without the philosophizing - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://forum.square-enix.com/ffxiv/showthread.php?p=6297463>
122. Interview: Naoki Yoshida wants to take players on a journey - Toisto.net, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://toisto.net/interview-naoki-yoshida-wants-to-take-players-on-a-journey/>
123. Final Fantasy XIV, Designing Success and Future Thinking - Naoki Yoshida Interview : r/ffxiv, 檢索日期: 4月 21, 2025, https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/e5wj1l/final_fantasy_xiv_designing_success_and_future/
124. The Big Interview With Final Fantasy 14: Endwalker Director, Naoki Yoshida - IGN, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.ign.com/articles/final-fantasy-14-endwalker-director-yoshida-interview>

125. Final Fantasy 14: Endwalker Interview - Naoki Yoshida On The Pandemic, Welcoming New Players, And Getting Enough Sleep - TheGamer, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.thegamer.com/final-fantasy-14-endwalker-interview-naoki-yoshida/>
126. Naoki Yoshida's New Nightmare - FF XIV: Endwalker Media Tour Interview - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=7y8mA5PSq-c>
127. FFXIV: Interviewing Naoki Yoshida - Meoni & Shenpai - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=86QBb22z86c>
128. There's a rumor going around that Endwalker's lead writer has stepped down... is this true? : r/FFXVI - Reddit, 檢索日期: 4月 21, 2025,
https://www.reddit.com/r/FFXVI/comments/ttk8ws/theres_a_rumor_going_around_that_endwalkers_lead/
129. Famitsu Interview With Yoshida, Ishikawa and Oda Discusses Endwalker's Story and More - Gamer Escape, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://gamerescape.com/2022/03/18/famitsu-interview-with-yoshida-ishikawa-and-oda-discusses-endwalkers-story-and-more/>
130. Please bring back Ishikawa and give her free reign! - FINAL FANTASY XIV Forum, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/506862>
131. Endwalker's Answer | FFXIV Deep Dive Analysis - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=QOvtuWs0fZc>
132. FFXIV: Endwalker - Let 's talk about it - YouTube, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=7GY8Svd1QqA>
133. How Final Fantasy 14 Utilizes Conflicting Ideologies - Game Rant, 檢索日期: 4月 21, 2025,
<https://gamerant.com/final-fantasy-14-story-themes-conflicting-ideologies/>