

界限的測繪： 「後人類人文與科幻」系列講座—— 中興大學場[#]

陳木青*

在我們所生活的高科技時代中，原來需要數十甚至上百年才能跨出的一大步，現今只要極短暫的時間便可達成。此種發展，除了對生活的各層面產生重要影響之外，也連帶使人類的感官、行為、情感、認知面臨巨大的改變。因此，人類與科技早已密不可分，彼此的界限也已然模糊，成為「後人類」時代的常態。本文以「界限的測繪」為標題，乃是挪用地理學的概念，認為「後人類」的意義邊界仍在持續擴張，正如板塊及地殼的持續位移與變動，使我們去想像、探勘「後人類」的未來發展。在國立中興大學的場次中，特別邀請周俊男、涂銘宏及廖勇超三位教授來談論 AI 人工智慧、VR 虛擬實境、AR 擴增實境等科技對人類生活及倫理的影響，以及怪獸哥吉拉的發展脈絡與形體想像等議題；另外，亦播放《關鍵報告》(Minority Report)、《一級玩家》(Ready Player One) 及《正宗哥吉拉》(シン・ゴジラ) 等相關電影來搭配講座，以期對人類記憶的存放、遊戲與現實的糾葛及人與怪獸間的和戰關係有更多思考與探討，並對於「後人類」之後的未來有更多路徑的想像與測繪。

一、周俊男談〈《記憶回放～ AI 的遺言》——語音助理與後人類倫理〉

隨著科技發展的日新月異，各家廠商也逐漸開發出可以回應人類的語音辨識功能，例如蘋果的 Siri、三星的 Bixby 及小米的小愛同學。然而，這些原本用來協助（例如查詢天氣、開關電子用品）的語音助理，也逐漸跨入到更多日常生

[#] 本文由陳木青博士記錄整理，經三位主講人審訂。

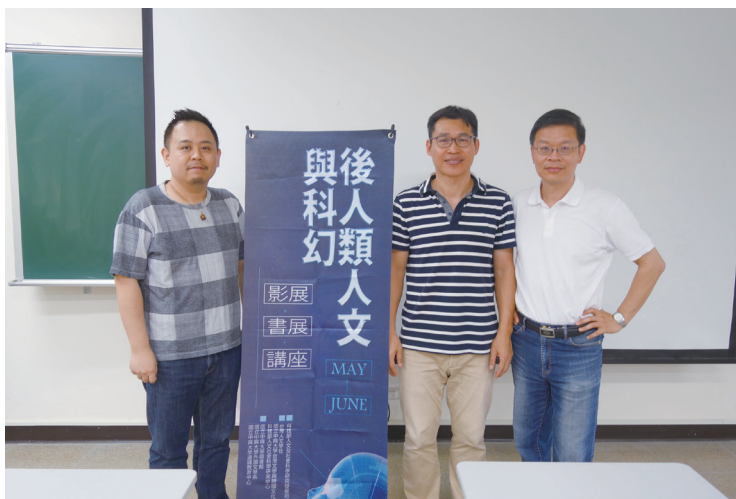
* 國立中興大學中國文學系博士候選人

活的互動，改變了人類的行為模式與生活面貌。此正如主持人林建光副教授在講座前所提出來的思考——逝去的、過去的與死亡的東西在高科技時代中是否可能復活？又會以哪一種面貌回放與呈現？而這正是周俊男副教授所關心的重點，希望對此類科技所帶來的倫理議題，以及人類該如何回應、使用能有所探討。

（一）言靈與虛擬臨場：語音的多面性

「言靈」(ことだま)概念源自於日本，認為無形力量會附著於人的言語，使其產生正向或負向的作用。然而，在科技發達的現代，語音助理的言語是否仍會有此種力量？周副教授以《記憶回放：AI的遺言》為例，認為手機留言、語音助理所展露的母親音色、語氣與腔調，在在影響該劇的家庭運作與主角內心，甚至成為主角與父親從衝突到和解的重要角色，具有多重的功能與作用。

劇中主角母親因病辭世，但正因有語音助理，使主角直人與父親能藉此保留、重現母親在世時的聲音。它能即時與人互動、對話，使對方不會有與機器說話的單調感受；然而，此種互動與母親生前與家人間的真實互動有所不同，是虛擬的，於是便出現直人的虛擬母親一邊與父親唱卡拉 OK，卻同時能與直人聊天的情況，使得實際與虛擬場景變得混雜、模糊。直人原本僅將語音助理發出的母親音聲視為機器語音，與父親熱衷與之對話的情態不同，甚至帶有反感；然而，語音助理卻也提醒他與父母的過往，於是進而使他懷念起母親的音容笑貌。因此，此處語音便具有多重意義，展現於劇情發展裡直人對語音助理的不同態度中。



圖一：(左起)講座計畫主持人陳國偉副教授、主講者周俊男副教授、主持人林建光副教授

最後在父親要將語音助理消除，且倒數計時聲響起時，直人卻慌亂不安，深怕母親真正離他而去。而此時他願意正視與繼父的關係，並開口認同後者角色，使彼此關係達成和解，讓語音助理臨刪除前對直人所講的話成為母親真正的「遺言」，進而敞開心房與之對話，而這或許也是他與自己的對話，讓語音助理扮演著「言靈」般的角色。

(二) 缺席與在場：語音的監看與召喚

語音助理雖能與人互動，甚至保留過往的記憶與音聲，但「只聞其聲，不見其人」的特性，卻也使我們進一步思考其是否已使人類的倫理界限產生變化？周副教授以班雅明（Walter Benjamin, 1892-1940）童年時期對電話侵入安靜生活的厭惡態度為例，說明語音、機器對人類日常所帶來的衝擊；另外也以阿圖塞（Louis Pierre Althusser, 1918-1990）及維希留（Paul Virilio, 1932-2018）對國家機器與虛擬臨場等概念的思考，說明人類生活已被虛擬深深影響，甚至有著被控制、監看的可能性。

在《記憶回放：AI 的遺言》中，語音助理除了可發送母親語音之外，也具有拍攝功能，使鏡頭得以觀看周遭環境，而這也正呼應前述阿圖塞與維希留等人的思考，即語言與影像如何達到社會監控的效果，讓觀者感覺到似乎有一雙虛擬的母親之眼正在觀看直人父子，並做出言語上的干涉與介入，試圖掌控著父子二人的情感，傳達家庭和諧的意識形態。另外，此部分亦牽涉到 AI 語音系統對真實、真理的優化（Truth Matching System），利用演算法，計算親屬關係所



圖二：中興大學圖書館「後人類人文與科幻」書展



圖三：講座計畫主持人陳國偉副教授帶領同學參觀中興大學圖書館科幻書展

預設發展路徑，讓現實情境上的情感朝演算後的方向邁進；不過，這卻也帶來一些問題，例如直人與繼父之間的真實關係（是繼父子關係而非親父子關係）是否被語音系統忽視，而逸出原先所安排的路徑，造成系統的運算與實際情況有落差。因此，周副教授認為語音助理使我們對聲音有辯證性的思考，即一方面其能召喚人們過往、逝去的記憶，但另一方面卻也可能淪為監控的工具，具有多重複雜的意義與作用。

（三）技藝／記憶的應用：後人類時代的因應之道

雖然語音、影像技術為人類帶來被監看與控制的可能，但不能否認，它也改變了人類的感知方式。周副教授提及麥克魯漢（Herbert Marshall McLuhan, 1911-1980）、Friedrich A. Kittler（1943-2011）及阿多諾（Theodor W. Adorno, 1903-1969）等學者的論述，認為媒體、技術改變了人的認知，並創造新的意義框架，但卻也能將過往記憶以全新的方式呈現出來；但是，此種科技也使人類與機器的界限漸趨模糊，呈現「人非人，物非物」的複雜樣態。面對這樣的時代，人類是否還有因應的可能？還是只能任其宰割？周副教授此處以傅柯（Michel Foucault, 1926-1984）的倫理主體（ethical subject）角度進行說明，認為科技的影響或許也是一個新契機，使人類得以思索自身的位置與價值。若再以《記憶回放：AI的遺言》為例，語音助理最後使直人與家庭有破鏡重圓的可能，並使他向父親、語音母親說出自己未曾說出的內心話語，將語音助理技術轉換為自我技術，展現主體具自主性的倫理主體。另外，周副教授亦以古希臘哲學的犬儒

學派為例，認為該學派對人生及生活的實踐（例如說實話），可與該劇最後直人將語音技術與自我生命的結合對應，將自我進行改造，展現個體改變的可行性與能動性。

最後，周副教授提醒我們當代 AI 技術已藉由機器、演算法、大數據等各種不同型態進入日常生活，當中涉及社會控制，以及對結果路徑的演算，在在顯露刻意操作的人為痕跡，於是對語音助理的真實／虛假性便要有更細緻的思索與辯證，並仔細觀察技術生成背後的知識脈絡，如此才能不成為 AI 技術的奴隸，而是成為其主人，在後人類時代為主體保留一條邁向主體性與倫理的生路。

二、涂銘宏談〈No Game, No Life——從《一級玩家》到《刀劍神域》〉

2016 年開始，擴增實境的手機遊戲《精靈寶可夢 GO》(Pokémon GO) 在全球掀起了一陣「抓寶」熱潮，讓不同年齡、階層的人走出戶外，共同享受在現實當中抓取虛擬寶貝及當訓練師的樂趣。然而，遊戲與遊戲式互動，不只屬於科技或娛樂的範疇，亦深刻影響到人類的生活、現實認知與情感模式。涂銘宏副教授於講座一開始便強調，電玩在台灣雖是政府與業界共同注目的重點產業，在人文研究中，遊戲研究卻常被忽略。實際上，遊戲與數位次文化，早已對我們的想像力、社群及生活，造成莫大的影響。特別近年來日新月異的虛擬實境 (Virtual Reality, 簡稱 VR)、擴增實境 (Augmented Reality, 簡稱 AR) 等互動遊戲，在在挑戰我們如何看待及操作虛擬與現實之間的界限。因此，本次講座以日本的《刀劍神域》及美國的《一級玩家》為探討主軸，來觀照電玩遊戲與實際人生的關係，並省思科技與人文之間有怎樣的結合可能。

(一) 遊戲與文本的新賽局

有別於以往純文字的文本，ACG 文化 (Anime, Comics, Games, 即動畫、漫畫與遊戲) 作為一種新興的文本類型，與科技有著緊密的結合。這些「操作型文本」大多需要光電、手機等隨身裝置才能使用，而且要有參與、合作、破關等集體體驗，才能激起使用者的更大興趣。此外，隨著網路與 SNS 的發展，文本便也從單一靜態，走向多元、再註解、歪樓，於是對人與人互動的社會現象觀察、解讀，便不能再侷限在「文本本身」的解讀上。手機、網路、互動脈絡，已成為關鍵的分析重點。

涂副教授提出一個有趣的問題：在玩遊戲的時候，人是處於分心還是專心狀態？他認為在現今遊戲化的世界（gamified world）中，分心已成為常態，專心，反倒是一種奢侈、異常，這展現出遊戲當中「可分心、可掌控的另一世界」之魅力。在現實生活中的運作，充滿著不確定性，使人們無法對未來、目標有確切掌握；但遊戲化世界卻相反，它有著清楚具體的目標及破關進程，有別於現實中規則的曖昧複雜。不過，現實跟遊戲的界限也並非如此絕對分明，而是有相互交疊的可能。例如，涂副教授提到荷蘭學者 Johan Huizinga 曾提出「神奇圓圈」（Magic Circle）的概念，認為該圓圈（例如儀式或遊戲世界）原為個人之於社會之外的奇幻場域，人在進入遊戲後進入一個擬似世界，得到新的體悟與經驗之後回到現實，進而可以奪回人生所需要的技術與能力，因此，遊戲其實具有對現實開放的特質。

那麼，可以思考的是，遊戲究竟為人文研究帶來何種的轉向？它改變人文研究者看待文本與現實的認知與態度，也讓文本分析從原本的「靜態」，轉向關注即時交流與當中玩家（players）的「動態」，展現科技與遊戲結合後，文本的擴充性，分叉多線之遊走。如何去理解這些「人與人與文本」的新動態與意涵，乃是當今科技對人文思考帶來的新挑戰。

（二）位移與互涉：遊戲化現實與現實化遊戲

Game，就語源原初意義來說，具有社會性、集體性的遊戲意涵，所以角色扮演遊戲 RPG（Role-Playing Game）、策略角色扮演遊戲 SRPG（Strategy Role-Playing Game）或桌上角色扮演遊戲（Tabletop Role Playing Game），不過是還原了西方遊戲定義裡集體參與的社會性根源。

由於遊戲具有親近群眾的魅力，將現實的人事物「遊戲化」的操作結合，便成為當今行銷與推廣上的優先考量，這即是「遊戲化現實」（gamification）的概念。涂副教授以台北市政府推行的《奔跑吧！台北》、司法院推行的國民法官線上體驗等互動遊戲為例，說明這些「嚴肅、不親民」的官方公務，搖身一變成為參與互動式的遊戲之後，一般民眾更能了解市政，或司法審判的施行模式，提升政策與政績的能見度。

除了將現實虛擬、遊戲化之外，近年來也發展出「遊戲現實化」（mixed-reality games）的互動體驗，例如寶可夢、手遊、AR 密室逃脫等，把虛擬場景、人物搬到現實世界當中。然而，不管是遊戲化現實，或是現實化遊戲，都使得真實與虛擬之間關係變得更為複雜，這便是丹麥電玩遊戲理論家 Jesper Juul 所提出的「半面真實」（half-real）概念。Juul 認為，人類是在現實中操作電玩，但

實際上操作者的心理沉浸卻是在虛擬世界 (fictional world) 之中，例如在破關時所發出的驚訝或讚嘆聲，便是很好的虛實交半之例證。

(三) 遊戲與現實：從《一級玩家》到《刀劍神域》

講座最後探究並比較了《一級玩家》與《刀劍神域》兩個以遊戲世界為舞台的文本。在好萊塢電影《一級玩家》中，虛擬角色 Parzival (源於中世紀傳說中的聖杯騎士) 驍勇善戰，但在現實中卻是住在貧民窟的閉鎖青年；女主角 Art3mis (為希臘神話的月亮女神與狩獵象徵) 在遊戲中，獨立自主並富有膽識，但在真實裡則是一位有著胎記、缺乏自信的女性。然而，透過進入虛擬遊戲世界「綠洲」(OASIS)，這些邊緣人成為共同合作的緊密戰友，在虛與實之間連續克服道道關卡，解開謎底找到彩蛋，成為 OASIS 的實際掌控者。涂副教授認為，這個科幻文本所想像的未來裡，「綠洲」幾近取代了現實，成員們透過遊戲奪回現實，於是虛擬幻想與實際生活便具有互涉意義，彼此可相互對應、侵入，密切連動著。



圖四：中興大學第二場主講者涂銘宏副教授

至於在日本《刀劍神域》中，現實與遊戲的關係則更為緊密，甚至直接威脅到生命的存亡。2012 年動畫版的《刀劍神域》是一種「登出不能」的遊戲，若拔除穿戴裝置便等同於離開遊戲，等同是生命的終結；然而，這些操作是以 VR 形式進行，需要進入類睡眠狀態、離開現實，方能潛進遊戲。在此處，現實與遊戲處於相對平行獨立的狀況。有別於此，在 2017 年的《刀劍神域劇場版：序

列爭戰》中，遊戲改以 AR 形式進行，直接連結到玩家的神經與意志，並像 2016 年發行的《寶可夢 GO》走入現實，於是遊戲與現實密不可分，成為清醒狀態中、現實中的遊戲。

此外，我們可一併思考的是，虛擬遊戲與現實生活的結合，對於數位時代的新感情樣態會產生何等意義？涂副教授提到「新陪伴經濟」的概念，認為因為現實中的情感往往太過沉重，這讓許多人轉而投入虛擬世界，追求替代性、補充性的友誼關係。這樣的發展沒有絕對的好或壞，卻是現今科技介入改變人類的心理與感情互動模式的實例，值得人文界進一步的觀察與探討。

三、廖勇超談〈惆者的回歸——談哥吉拉的死亡路徑〉

隨著今年《哥吉拉 II 怪獸之王》的上映，全球又掀起哥吉拉的討論熱潮；然而，這個於 1954 年被生產出來的怪獸，在這六十餘年來已經歷許多形象上的改造，於是其身世的發展便有討論意義。廖勇超副教授在此次講座中，先以哥吉拉的背影談起，並帶出在一系列哥吉拉的相關電影、動畫中，身體與外貌上的差異、變化；接著，便探討哥吉拉的日語ゴジラ、英語 Godzilla 的字源意義，說明哥吉拉實際上混融了對許多物種、怪物及文化的想像；最後，則論及 2016 年上映的《正宗哥吉拉》(シン・ゴジラ)，當中的破壞、移動路徑與日本的現代都市設計有所衝突，值得加以探討。

(一) 身世的追索：哥吉拉系列電影的形象衍化

廖副教授一開始便從 1954 年的《哥吉拉》談起，第一代哥吉拉為巨大破壞者，並與長崎、廣島原子彈爆炸及美軍氫彈試爆、第五福龍丸號等時事有緊密關聯。而之後如昭和時期的第二代哥吉拉則開始有娛樂化、兒童化的傾向；平成時期的第三代哥吉拉則對前代形象有所反思，並重新設定角色，回到兇悍模樣；又如新世紀／新平成系列的第五、六、七代哥吉拉，則有更為怪物化、兇猛化的形象；而更後期的第八、九與十代形象則較先前更為疏離，並且身形平均偏巨大化。

另外，廖副教授亦討論 2014 年美國版本的《哥吉拉》及 2017 年的動畫電影系列(《哥吉拉:怪獸惑星》、《哥吉拉:決戰機動增殖都市》、《哥吉拉:噬星者》)，認為前者在設定上，較類似哺乳類生物，甚至幫助人類打敗兩隻巨大怪獸「穆透」，有著同盟或守護者的形象；此可能受到蓋亞理論(Gaia Theory)的影響，使哥吉拉能調控失序的生態系，成為地球自我防衛的免疫系統。後者形象則異



圖五：中興大學第三場由廖勇超副教授主講

於前者，此系列的哥吉拉掠奪了人類領地，迫使人類離開地球；後來因找不到適合居住的星球，於是又重返地球，但卻也發現哥吉拉已成為地球生物系的頂點，而這便激發人類想重新奪回主導權，進而發展出一系列的故事。

由上述可知，哥吉拉形象的演變並非為單向，其外貌與兇猛程度會隨劇情設定、時代環境及價值觀而調整，例如當中有對核能災害的思考、人類中心的省思等等。因此，我們或可進一步思考，這些哥吉拉的不同形象在當代有何種意義。

(二)想像的混融：哥吉拉的字源設定

廖副教授進一步針對哥吉拉日語ゴジラ、英語 Godzilla 的字源進行分析。日語ゴジラ結合了大猩猩ゴリラ、鯨魚クジラ等字詞，以及對恐龍外型的想像。就大猩猩而言，乃與兇猛壯碩的外型及 1933 年在美國上映的《金剛》(King Kong) 有關。以鯨魚來說，其碩大體態及能在水中行進的特性，也成為形象的取材來源。廖副教授也特別介紹兩幅與鯨魚有關的日本繪畫，其一為歌川國芳 (1798-1861) 的《宮本武蔵の鯨退治》(1847 年)；另一幅則為伊藤若沖 (1716-1800) 的《象と鯨図屏風》(1797)。在日本文化中，鯨魚被視為具有龐大、未知的力量，甚至也被當成海洋的妖怪——「化鯨」(ばけくじら)，於是被放置於哥吉拉的組成當中，也就有脈絡可循。在恐龍方面，1953 年 *LIFE* 雜誌刊登的恐龍圖像，以及 1953 年上映的美國電影《原子怪獸》(*The Beast from 20,000 Fathoms*)，均深深影響 1954 年的《哥吉拉》。例如《哥吉拉》中有古生物學家展

示恐龍圖片的橋段，並將哥吉拉定調為來自侏儸紀時代的物種；又或是在背景設定中，二者均為受到氫彈引爆而突變的怪獸。因此，就哥吉拉的字源組成而言，便融合日本對鯨魚的想像及現代的生物考古學（Bioarchaeology）、核能等知識，有著傳統與現代混雜的特性。

另外，就英文 Godzilla 的字源來說，除了大猩猩 gorilla 之外，亦有神（God）的組合成分，也就是哥吉拉被視為如神一般，具有無比的威力。廖副教授也提出一個有趣的發想，即 Godzilla 的字尾是否能與希臘文的陰性特性連結。例如在希臘神話中，美杜莎被妖魔化、怪物化，而這也關乎傳統西方對女性的想像，把女性當成不潔的、恐怖的象徵。雖然此說法仍需進一步探究，但也提供我們一個想像的路徑，並了解哥吉拉的字詞組成與形象來源具有相當複雜的意義。

（三）現代性與死亡：哥吉拉的移動路徑

講座最後談到哥吉拉的移動路徑，廖副教授認為與現代都市的秩序規劃不同，哥吉拉並沒有固定路線，而是隨其喜好而定。例如在《正宗哥吉拉》中，就行經路線來說，與日本齊一的街道格局不同，而是呈現不規則的形狀，甚至遇到高樓也不會繞道，反而直接攀爬過去或將其破壞折斷。另外，與《酷斯拉》做比較，廖副教授認為後者的移動路徑較有規則、秩序，遵守著現代化的路徑，而這之間的差異或許也顯現美日雙方對怪獸與現代性的關係有著不同的認知與想像。

另外亦值得注意的是，交通路徑與哥吉拉路徑的對決。哥吉拉在肆意破壞東京之際，日本政府也正在思考因應對策。最後，他們運用無人駕駛的新幹線、地鐵列車等先進交通工具作為武器，運載許多炸藥衝向哥吉拉，欲使其停下腳步；接著，因主角所帶領的團隊研發出可使哥吉拉冷卻且不再產生核反應的凝血劑，於是便以工程車、油罐車來輸送。就此處而言，或許也有以人類、現代科技為中心的思考模式，欲藉此以使怪獸滅亡。

講座最後，廖副教授認為哥吉拉能歷久不衰，實非偶然。無論從字源還是形象來看，哥吉拉始終是一個複雜的組成。而這些不同的觀察面向，提供我們紛繁歧異的詮釋路徑，以進一步思考這些形象與當代的關係，具有跨時代、跨界域的重要意義。