

# 越過文明與身體的邊界： 「後人類人文與科幻」系列講座—— 中正大學場<sup>#</sup>

梁鈞荃\*

六月初的中正大學，空氣中間得出學期末逐漸緊迫的壓力，然而三場講座，每一場都聚集了不少聽眾，科幻人文，或許是研究中最「接地氣」的一個領域吧。科幻作者的想像力，預言了科技的發展，如《攻殼機動隊》之於網路、《2001：太空漫遊》中太空人吃飯配平板看新聞的橋段，無論是否僅為巧合，至少彰顯了人文的重量，或許我們知識體系的分科、疏離，可以從這裡重新嫁接。

## 一、楊乃女談〈《2001：太空漫遊》與《星際效應》中的後人類與新物〉

楊乃女副教授由兩部電影切入「後人類」(posthumanism) 與「新物」(hyperobjects) 的思考，在《2001：太空漫遊》(1968) 與《星際效應》(2014) 兩部科幻電影中，人類同樣離開地球進行宇宙旅行，雖然後者的導演克里斯多福·諾蘭主張為了向前者致敬，但兩部電影的處理方式卻有著頗大的差異。

兩部電影都屬於硬式科幻——亦即故事須建立在實際的科學理論與智識基礎上，繼而進行情節的鋪陳，科學必須是推進劇情的基礎；然而《2001：太空漫遊》的實驗性質明顯大於《星際效應》，整部兩個多小時的電影，對話不到四十八分鐘，對人際關係的鋪陳少之又少，導演使用許多視覺意象，如圍觀著黑板的猿人、拋向空中由骨器變成工具最終變成太空船的智慧進程，或者在太空船上遭智慧電腦背叛而倖存的 David，最終進入一個神祕空間，經歷快速的老死，再變成一個新生的 Star Child，以暗示人類突破生命尺度後會得到的某種

---

<sup>#</sup> 本文由梁鈞荃博士記錄整理，經三位主講人審訂。有關「後人類人文與科幻」系列講座資訊可參閱其臉書 (Facebook)。

\* 國立中正大學中國文學系博士

重生等，敘事步調緩慢、寂靜而少人際互動，呈現了外太空後人類的意象式美學。

《星際效應》則強調人際關係的衝擊，當地球面臨難以生存的困境，主角庫柏帶領一群太空人探索新的適合人類生存的星球，地球上的科學家則同時尋找重力方程式、為人類在外星建立太空城預作準備，但最重要的黑洞引力奇點的數據卻一直無法破解，直到庫柏意外在外星人設置的五維度立方體空間中找到線索，並透過穿越時間的方式將線索傳遞給他在地球上的女兒，終於讓人類成功建立太空城；歷劫歸來的庫柏，他的生理時間只過了幾個月，但卻已是當初離開地球的九十一年後，最終三十多歲的庫柏面對著被搬遷到太空站、被保存下來作為紀念的故居，以及垂垂老矣的女兒，「以愛之名」的太空旅行，似乎難以如此定調。



圖一：中正大學第一場由楊乃女副教授主講

若從定義切入，後人類指「以科技介入並輔助人類身體，增加我們的身體機能」，這是人類進行太空旅行的必須——一旦離開地球，人類就超越地球的生命尺度，無論是生理機能或時間邏輯，因而需要種種科技或工具的輔助，甚至反而讓人類離不開它，人類雖然創造了物，卻同時受到物的影響；以科學層面來看，強調科技的強度、將太空人視為一種用科技輔助生命體的賽伯格(cyborg)，在外太空時代的後人類，極端的指向延長壽命的冬眠裝置、褶曲空間以超越光速旅行的蟲洞等；人文學則較寬泛的定義後人類為「人機合體」，例如有了智慧型手機，人們就將記憶外包、將看地圖找路的能力委任給機器，我們

再難以離開手機。在此人、物相依，難分彼此的情況下，人與物的關係就必須重新協商，人不能再把自己看成唯一、偉大的存在，進入外太空一定需要各種機器、物質的輔助，甚至如何定義人，也可能成為議題，此即「新物」的概念，例如《攻殼機動隊》中，女主角草薙素子除了大腦以外，全都置換成機器，甚至記憶可以外存，那麼孰為人類？如何區分性別？這都是科幻所賦予我們思考的機會。



圖二：中正大學「後人類人文與科幻講座」於校內書店同步舉辦科幻小說書展

繼而，楊副教授把重點轉向對《星際效應》的詮釋，一般人多聚焦於庫柏與女兒之間的愛，強調「為愛回家」的偉大；但後人類的愛卻已不是傳統的愛，以「愛」為名的太空旅行，反而彰顯了人際、倫理層面的荒謬，「愛成為 Ian Bogost 所說的黑洞，將所有人與物變成混沌的團塊 (mass)，舊的人與物的關係或倫理學全部失效」。楊副教授解釋道，生命體都是某種生物的載體，人類是地球孕育的物種，因此身體紀錄的便是地球的時間，人類社會中的歷史與記憶等與時間相關的概念，都是地球時間的產物；一旦人類進入太空，不同的星球、時空，都與地球的生命尺度有所差異，庫柏帶著地球的時間尺度，經歷太空旅行的異質生命尺度後，回到人類的太空城時，已是九十一年後——他早與地球的生命尺度脫節，他的時間感斷裂、失序，所面臨的便是荒謬的時間觀與人際關係，如太空城上為了紀念庫柏，將他的故居遷移、改建為博物館，使三十多歲的庫柏見證了一個紀念九十一年前自己的奇特場景；更大的荒謬是他與女兒之間的關係，庫柏犧牲了地球生命尺度的愛，父女間的愛除了幼年的記憶，已經無法

共享生命體之間同樣時間軸之內產生的情感。年邁的女兒與年輕的父親的臨終告別成了複雜時空結構之見證，愛似乎是引導庫柏一定要回家的精神力量，但在不同的時間尺度下，被愛聯繫的父女，反而彰顯了不對等的生命體的變化，父女關係已失效，但愛仍羈絆著彼此，愛於是變成跨越類物理時間與經驗時間的黑洞。

最後，回到新物與人際與倫理關係的思考，當人類必須進行太空旅行時，勢必與物質產生新關係，我們必須找到與物質共存的新的方式，摩頓（Timothy Morton）因而主張放棄主客二元論，把人和機器、外物視為同等的存在，人沒有特別偉大，即 hyperobjects（新物），物質與科學檔案已經不是古典物理學所能描述，這是一種新物檔案，人類之為新物，超越肉身極限。脫離地球之後生命體與物質之間成為超距關係，無法以直線式的時間觀看待。但這是否意謂了科技決定論？人類命運將被科技所註定？楊副教授抱持樂觀的態度，物與物之間是間接的關係，仍有其未知的部分，提供人類無限的可能、超脫科技束縛的可能。

## 二、林斯諺談〈換腦手術與經驗機器：《無名之女》〉

主持人陳瑞麟教授風趣的介紹主講人林斯諺助理教授是一位劈腿（跨足）哲學研究與科幻小說創作的斜槓青年，而這次講座亦從林助理教授的兩本小說《無名之女》、《馬雅任務》切入，詮釋科幻、推理與哲學三者熔於一爐的可能。

「如果一個人的腦子被更換了，這個人還是不是同樣的人？」這是《無名之女》的哲學扣問，以愛情小說為框架，夾雜推理解謎及哲學思考的《無名之女》，帶出了科幻、推理與哲學三者融合的可能。林助理教授首先分享自身的創作歷程，大四就出版第一本書的他，在撰寫碩士論文時即構思轉化論文素材為創作的可能，於是有了《無名之女》的雛型，後來因推理架構難以完滿，毅然將寫了萬餘字的初稿全數放棄，重起爐灶，並在博士班一年級準備出國留學前的多重壓力下，以極短的時間完成作品，投稿參加第二屆島田莊司推理小說獎，獲入複審。日本推理小說界「新本格派」代表人之一的島田莊司，在臺灣最初與皇冠出版社合作舉辦推理小說獎，以期推廣他「新本格派」理念到臺灣，並培植海外新秀；島田對「新本格派」的定義雖頗為分歧、有時或有衝突，但其基本理念在於，本格（正統）推理小說必須以解謎要素為軸心，再神祕迷離的案件都可以科學的手法破解，故而推理小說要能融入當代最前緣的科技以構思並破解謎團，島田的新本格進一步主張要有新的東西，足以反映社會與科學的發展，他亦身體力行。如此，新本格推理為推理、科學（科幻）搭起了一座介接的天

梯。當代最前緣的科學，可能包括實驗中的、夾雜幻想的、尚未成功的科技，換腦的可能與不可能、被換腦的女主角身後的謎底、以及男主角面對兩位女性，一位擁有前女友記憶與生活習性的陌生身體，一位則是前女友的身體與另一個人的大腦，該如何抉擇？他該如何認定誰是他的前女友？人格同一性的思考，就此展開。

這裡所謂「人格」是較為接近個人身分的概念，在兩個時間點之下的兩個人，是什麼條件讓我們判定他們是同一個人？易言之，是什麼決定了五年前和現在的我是同一個人？林助理教授提出傳統的兩種判定法：身體與心理。同一個身體延續生存下來，決定我仍然是我，但這種定義並不好，如希臘神話中著名的忒修斯之船，每次出航都會有部分零件損毀、替換，直到最後全數零件都換成新的，是否還能算是同一艘船？挪用在人身上亦同，最極端的例子如《攻殼機動隊》，最日常化的例子則是人身上的細胞會不斷的新陳代謝，每隔幾年就會全部換過，亦如忒修斯之船，是什麼要素決定了過去的我和現在的我是同一人？外型的持續性能否代表人格的同一？林助理教授又舉出另一個例子，希臘的維納斯銅像被熔掉，鑄成另一個雕像，雖然仍是同樣的物質，卻不能說新舊雕像具有同一性。若就心理層面來看，很多卡漫都有靈魂交換的橋段，那麼人格同一性是跟隨身體或者記憶？洛克（John Locke）指出，記憶是決定人格同一性的關鍵，現在的我擁有昨天的我的記憶，因我的心理具有連續性，決定了我仍是我。但回到《無名之女》，新身體、舊記憶，與新記憶、舊身體，男主角應該認同哪邊の同一性？雖然身體、心理的二分法頗有心物二元論、身體與心靈對峙二分的立論，但現代醫學逐漸證實身體本身亦擁有記憶，身心是不能二分的，而《無名之女》之所以耐人尋味，就在於「換腦」的設定，心（記憶）身（大腦）並非截然對立，接枝的新舊身體之間，並沒有判然二分的依據，這增添了故事的哲理深度。

《馬雅任務》則透過經驗機器的假設，探討人類生存的意義所在。在現實與虛幻之間，若有一種經驗機器能讓人置身其中以享受無盡的快樂，有多少人願意放棄現實、進入虛幻？若從追求快樂、逃避痛苦的生物原則出發，這可歸納為享樂主義，它主張快樂是指一種內在的愉悅，但人追求的快樂應以一生為衡量尺度，經由選擇、行動、忍受痛苦，以達到快樂的最大化，而非耽溺於眼前的短暫快樂——然而經驗機器的假設，人們若可以自訂劇本，追求心目中的快樂，卻沒有多少人願意以現實生活交換虛擬世界，原因何在？人生有比快樂更重要的事：我們需要的不只是經驗，而是實際做過某事的過程；透過抉擇和行動，決定了我們是怎樣的人，一個躺在經驗機器中毫不作為的人，是無法被評



圖三：中正大學第二場主講人林斯諺助理教授（左）與主持人陳瑞麟教授（右）

價的；更重要的是經驗機器無法真正的創造出真實世界，人們還是希望活在真實之中。話鋒一轉，林助理教授又提出反駁以上論點的說法，有哲學家主張，若把情境對調，在我們的日常生活中，忽然有人告知我們現在的生活是虛幻，要不要醒過來、回到真實世界，就像《駭客任務》那樣的劇情，那麼多數人怎麼抉擇？該哲學家的問卷指出，想回到「現實」世界的人也不多，這關鍵在於人們大多不喜歡現狀被改變，亦即所謂的現狀偏誤。

這是一場有趣的腦力激盪，小說在提問之後，林助理教授又反覆舉出相互駁斥的論點，或許哲學與科幻只提供我們思考，每個人的答案要自己去定義。最後，林助理教授總結道，哲學和科幻並不衝突，科幻提供扣問現實的假設，在思維的同時，哲學就有了著力點，然而「我寫這兩本小說時並沒設定要寫科幻，科幻是伴隨哲學議題而出現的」他如是說。

### 三、金儒農談〈體之不存，魂將焉附？：《攻殼機動隊》與數據身體〉

在第三場講座，金儒農博士帶給我們另外一重的科幻思考。他從兩則科幻小說的定義說起：葉李華認為科幻小說是科+幻+小說，比例是1:1:2，同時強調科幻小說中的科學元素必須要是「現在不可能、以後必須要有可能發生」，某種程度上也就是具有預言性。金博士反駁這一說法，他認為科幻小說的預言不一定會成真（就像電影《星際大戰》，人類退回仰仗獸力工作的時代，以及使用光劍互相搏鬥），科幻的預言性往往是針對當下社會的反思。另一個定義是加拿

大籍的馬克思主義學者蘇恩文，認為科幻是一種文學類型，充分且必要的要素是疏離（陌生化）與認知的呈現與互動。若以蘇恩文的定義，則科幻的遠祖可追溯到希臘的《奧德塞》，而最常見的說法則認為科幻小說始於《科學怪人》，但這比較像是一個文類確認後，再回頭去追認源頭的結果。《科學怪人》的科幻性是生命來自於閃電的科學認知，放在今天就有點荒誕不經，比起科學，更像是魔法。「科幻小說的重點不在預言性，而是如何透過放大或扭曲某個現實樞紐，進而讓人意識到自己的位置。」金博士簡單的總結道，「當作家設定了一個不同世界觀的故事，其中的改動的部分越少越好」，這可提高讀者的接受度與議題的聚焦，這也解釋了《攻殼機動隊》的 2029 年高科技未來社會，卻仍使用現代槍械進行戰鬥，有高科技含量的只有光學迷彩。



圖四：中正大學第三場聽眾合影

《攻殼機動隊》原名「*Ghost in the Shell*」，可譯為「殼中之魂」或「殼中的鬼」，某種程度上可以說是重新討論哲學的心物二元論。哲學傳統重視「一」，亦即對世界可以提出一個整體的假說，並不推崇二元對立，但笛卡兒的心物二元論卻始終有著影響力，且一再成為科幻、哲思的重點議題。笛卡兒認為身體與心靈（靈魂）分立運作，他舉過一個例子：「假設有惡魔蒙蔽我們所有的感官（身體經驗）、將我們置於幻覺之中，我們能否意識到這是幻覺的存在？」笛卡兒的解答是，「我們其實是沒有辦法意識到自己身處幻覺之中」，亦即唯一決定我們的存在的，正是思想本身。不過隨著時代演進，心物二元論屢遭挑戰，例如尼采就認為，「智性不是獨立於身體內的獨立存在，身體本身就是智性的存在」，

我們需要身體去接觸外界、進而獲得智識，我們對世界的認知都來自身體，所以心靈同時會被身體這個中介影響；梅洛龐蒂則認為「身體是我們不斷在空間的移動中，身體產生某種積習，而透過此積習，我們才得以思考抽象的東西。」這說法否認了超驗的可能（不經驗過就能知道的事），我們的抽象思考都來自於我們的經驗，身體影響我們對世界的觀察與知識構築。回到《攻殼》的主題，草薙素子的身體除了大腦之外都被置換為機器，她獨立存在的腦、她的意識與記憶，甚至人格，該如何界定？《攻殼》的世界中，記憶亦可儲存於身體之外，也有竄改、虛構的可能，草薙素子如何意識自身的存在及真實性？就像《攻殼》中的反派傀儡師提問到，「有記憶就是人嗎？在現在人的記憶裝置獨立於身體之外的情況，你們作為人的成分還有多少？」

這個理路又可切入後人類與 Cyberpunk（塞爆叛客）的思考，雖然《攻殼》是科幻小說的極端想像，但我們存在的社會，科技已逐漸成為我們生活的一部分、甚至是身體的不可或缺的延續，人類將會變成嵌合物、變成混成人類，人的定義、性別疆界，都將遭到衝擊。金博士又指出我們都已是「天生賽博格」，我們的思維模式已跟外在資訊、物質嵌合在一起，不能分開，例如傳統的手寫的書寫模式，轉換到電腦打字的書寫模式，兩種情境下我們的思緒和思考模式會產生差異，我們亦難以回到手寫的年代。再進一步延伸，則是人與物／機器的關係，科技、AI 危害論一直是近年熱門的話題，我們該如何面對這樣的人／物關係？金博士抱持「科技樂觀主義」的態度指出，目前科學界普遍認為 AI 只能發展自動學習，無法學會思考，就如「中文房間實驗」所揭示，電腦的自動學習，只是從大量的參數去應對回應，並不代表電腦會思考，因此，矽谷的工程師認為，AI 可以協助我們將部分繁雜的事物外包，讓我們更有餘裕從事其他心智活動。但其實《攻殼》的漫畫作者士郎正宗與 1995 年第一部《攻殼》動畫的導演押井守都對科技抱持不信任的態度，金博士強調 Cyberpunk 的反叛精神，所有的科幻小說往往終將指向烏托邦或反烏托邦，我們身陷其中必須對抗的，從過去的國家暴力，幾乎（無論哪一國的科幻小說）都逐漸指向財團與資本主義的為惡人間，這是 Cyberpunk 一直有存在空間的原因所在。

最後，金博士對《攻殼》的背景環境提出一個質問：「為何是香港？」他的解答是，Cyberpunk 是對未來社會的批判，那麼就不能作為日本導演的押井守熟悉的日本東京，他必須建立一個疏離的時空背景，而香港正是個好例子，不僅是東西文化交融合璧、繁華與破敗共存，也是一個究極的資本主義城市。香港的主要產業是金融服務（資本主義遊戲），是所有資訊、金錢匯流之處，有著過剩的資訊、過剩的欲望、是個什麼東西都太滿的城市，它只是個臨時的居所，

人們無意去文飾都市破敗的那一面——它基本上就是 Cyberpunk 對城市的想像雛型。「不過，雖然前面提到科幻小說並不需要有預言性的功能，但有時候影像的力量真的很驚人。」金博士將投影片切換到《攻殼》中的一幕，是香港大樓群作為背景，一群小孩撐著雨傘跑過街頭，「我不會說《攻殼》預言了雨傘革命，但這一幕加上電影的反叛性，卻有著很強烈的象徵意味」。而放在如今，恐怕有著另一種歷史的意義吧。