

探勘華語科幻研究與遊戲科技應用的新可能：「後人類人文與科幻學術工作坊」側記[#]

呂樾*

華語科幻的研究有著怎樣的新可能？遊戲的科技應用與文化想像又已經發展到怎樣的新境地？十一月底，後人類人文與科幻學術工作坊於國立中興大學展開，承繼著 2019 年上半年同步於臺灣大學、中興大學、中正大學、東華大學所舉辦「後人類人文與科幻」系列講座對科幻文本及新科技世界的探討，「後人類人文與科幻」學術工作坊將更進一步地沿著華語科幻小說的歷史軸線，重新梳理其與所處時代與社會的對話關係，並探索可能的研究趨勢。

在另一方面，本工作坊除學術討論之外，更試圖帶進臺灣當代遊戲產業的實務思考。除了兩場的論文發表之外，更同時邀請來自日本與臺灣的學者，與電玩遊戲的設計者進行跨國對話，結合學術與實務，擴大相關的視野與思考。



圖一：學術工作坊發表者：（左起）後人類人文與科幻系列講座計畫主持人陳國偉教授、曾瑞華教授、楊乃女教授、潘少瑜教授、林建光教授

[#] 本文由呂樾博士生記錄整理，經各場次主講人審訂。

* 國立臺灣大學臺灣文學研究所博士生

一、潘少瑜教授談〈茫茫大宇中，腦電縱橫飛：談晚清科幻小說的時空想像〉

第一位發表人潘少瑜教授以晚清科幻小說為討論對象，思考晚清科幻如何成為一個問題，而內部又有何議題可以探索？潘教授認為，晚清時期，由於西方天文學知識和科幻小說的傳入，使得中國傳統的時空想像發生了劇烈的變化。一方面梁啟超所翻譯的〈世界末日記〉一文，引介了「世界末日」的概念到了中國，改變了當時中國對於時間觀的想像。另一方面，晚清創作與翻譯科幻小說可以發現許多星際旅行的題材。如魯迅所翻譯之《月界旅行·辯言》，雖魯迅在翻譯時刪除了原著許多科學知識，但無疑啟發了當時中國文人將中國原有的傳說、神話與西方天文學知識結合，改變了原有對於「空間」的書寫與想像。

但重要的是，表面上寫的是星際旅行與科學幻想，但實則是描繪晚清國族危機的折射和國民性批判。舉例而言，徐念慈〈新法螺先生譚〉中描繪法螺先生靈魂被反彈至太空，環繞太陽系一周的所見所聞。其中在「水星」的故事提到老人如何透過換腦被改造為青壯年，而潘教授認為，此一情節其實呼應並具象化了梁啟超在〈少年中國說〉中老大中國如何回復至少少年中國的思考。又如陸士諤《新野叟曝言》則暗示了十九世紀末帝國主義、殖民主義的擴張，但將重點擺在中國的（外星）殖民。

最後潘教授結論，晚清的科幻小說的時空想像轉化西方天文學知識與科幻小說內涵，在經過日本的中介後，引入了世界末日、星際漫遊等題材，而其作品多半帶有強烈的諷喻目的，對於科學理論和敘事情節的鋪陳架構難免力有未逮，然而其影射批判政治社會現實的創作手法，也成為了晚清的「國族寓言」。

二、楊乃女教授談〈劉慈欣科幻小說中的硬科幻美學〉

演講甫一開始，楊乃女教授即以中國科幻小說的現代性切入。中國的「科幻」本為舶來品，乃是約於 1891 至 1892 間隨著 Edward Bellamy 的烏托邦小說 *Looking Backward* 被翻譯入中國。而當時最重要的兩位科幻小說翻譯者，梁啟超與魯迅進行小說翻譯的目的非常明確，就是為了促進中國科技的進步，而此一「進步目的」也影響了後續的科幻小說創作。楊教授並引述王德威教授的看法，認為小說是文學現代化的產物，而晚清的科幻小說則融入中國奇幻小說的傳統，可稱之為「奇幻化科學」。

中國的科幻小說觸發了知識典範的轉移，從明代的格物致知轉化為西方的現代科學，而此上述轉化其實呈現了科幻文學與現代性之間的張力。而正如王德威教授所言，西方的衝擊並不「開啟」了中國文學的現代化，而是使其間轉折更為複雜，並引此展開跨文化、跨語系的對話過程。換句話說，若我們將中國文學現代性視為一種「遲來的現代性」，則中國的現代性終將只能在中國產生意義，因為對現代性輸出國的西方而言，中國的現代性終究只是一種完成式。

楊教授同時也引述學者許煜的看法，有別於希臘哲學開啟理性化思考的里程碑，將神話與哲學分裂，但中國從未出現過此一分裂。許煜從中國討論自然與神化的方式出發，從人、環境、神話、技術互相演化與影響的方式探究技術哲學的問題；但對楊教授而言最有趣的是，若說許煜試圖回到中國現代性特殊之處重新探討技術哲學的相關議題，劉慈欣的小說卻呈現了另一種截然不同的路徑。若回顧劉慈欣的小說，我們可以發現其小說中從未出現中國的宇宙觀與神話，反而著重於描繪高端技術與科技的發展，而這也是楊教授稱劉慈欣小說為「硬科幻」的主要原因。

不僅如此，劉慈欣更稱詩意的世紀已經永遠的消失了，科幻的作用在於能從一個人類平常無法觸及的尺度觀看任何事物，傳統的倫理價值觀並不值得依賴，科學是人類唯一可依賴的知識體系，並自認為一位「瘋狂的技術信仰者」。可以說，去人化的科幻世界科學與技術就是劉慈欣的生存之道，《地球往事三部曲》所暗示的太陽系崩塌和人類大滅絕暗示了人性最終走向滅絕的潛意識反射。

楊教授最終結論，劉慈欣去人化的科幻世界，其實呈現了他對中國現代化的回應，即科學技術才能真正幫助中國在現代性中超英趕美。

三、曾瑞華教授談〈科幻文學中的空間與倫理議題：以劉慈欣的《三體》三部曲為例〉

若說楊乃女教授以「硬科幻」為關鍵字展開其對於劉慈欣的討論，曾瑞華教授則再次回到劉慈欣創作中「不得不軟」的部分，也就是關於「人性」與「中國」的思考。

《三體》書中曾描寫葉文潔無意間對外太空傳出訊號後，收到了「不要回應、不要回應、不要回應」的回應。但葉卻依然執意回應了該訊號，也是人類走向死亡的開始。曾教授以科幻小說中的「空間性」作為切入點回應了《三體》中對於「人性」與「中國」的思考，其認為，劉慈欣的倫理觀是一「去人化的倫理」，但並非「沒有倫理」，而是在去人性後才能顯現。如同後人類的人文主義並

非意味著全然的「去人類」，而是從「去人類」的角度重新討論人文主義。

詹明信 (Fredric Jameson) 曾於《未來的考古學》(*The Archaeologies of the Future*) 一書中將科幻學者蘇恩文 (Darko Suvin) 「認知的陌生化」的論述解讀為一種認知空間的擴展，並進而認為相較於時間感，科幻文學更重視空間感。據此，曾教授延伸認為，雖然「地球往事」三部曲是一相當注重時間感的文本，但與其說該小說敘述了時間紀元的進程，更是透過空間的創造和演練與倫理議題。具體而言，我們在小說中可以再再的發現「空間」元素不但推動了情節，更可以從中得出倫理的思考。

舉例來說，小說中葉文潔回應的訊號以「拯救／毀滅」地球，即藉由(原有)空間拓展以展現主體生命延續的可能性。另外，葉文潔之所以回應不明訊號，乃是意圖透過更高等的文明拯救地球現況，但三體組織內部的分歧與鬥爭卻使得人類落入了更危險的生存局面。有趣的是，小說中曾描寫人類卻透過威脅三體組織將公開雙方的座標位置以吸引更高等級的文明進入，此一空間的再拓展的推動使得劇情因此進入了「威嚇紀元」。又，程心放棄了自己的小宇宙以將大小宇宙一起走向大限(空間的結束)，即為以死亡成就永生可能的倫理抉擇。甚至，小說中擁有更多維空間的文明即為高等文明，而一文明的消散即為空間的二維化(生命的消逝)。

劉慈欣曾言，科幻小說是一種充滿可能性的文類。該段結論出於他自身的閱讀經驗，當其瀏覽中國科幻小說史發現，透過科幻小說的創作與翻譯，中國早期的科幻小說家開啟了對於(中國)未來可能性的想像。而在閱讀美國的科幻小說後認為，科幻小說除了「開啟對未來的可能性」之外，更多的是顛覆與擴張



圖二：後人類人文與科幻學術工作坊

主流文學的力量。而無論是「開啟未來」、「顛覆與擴張」，都是一種對於空間的想像與描述，曾教授更進一步下了結論，科幻文學即為一種「充滿不可能的可能性的文學」。

四、林建光教授談〈臺灣 80、90 年代科幻小說簡史〉

林建光教授從臺灣八零年代科幻開始談起，以「國族認同與冷戰對峙」作為此時期之主要標題，並認為科幻小說「折射」(refraction) 出臺灣的當下歷史。臺灣 1980 年代科幻大致可理解為「大」政治與「小」政治共構並存的場域。前者以張系國與黃海力推的「中國風味科幻小說」為代表，他們主張中文科幻小說應與「中國人需要的東西」結合。張系國與黃海清楚的意識到科幻是一種西方的文類，以及中文科幻小說必須與「在地化」相結合，基本上「中國風味科幻小說」不失為中文科幻正確或合理的方向。但可惜的是在張系國與黃海作品中它卻是失敗的嘗試，更準確地說，是意識形態正確，但美學失敗的嘗試。相對於張系國與黃海，黃凡、張大春、平路皆對國族、歷史等大敘述提出質疑，轉而專注於非政治、主體、身分、性別、消費文化等「小」政治議題。

在 1990 年代方面，雖然這段時期的科幻創作者在數量上不如 1980 年代，但在質的方面卻十分可觀。林教授以洪凌與紀大偉的作品為例，其所談論的性別、認同、情慾書寫等議題，除了作品質量精實，為臺灣文壇帶來新氣象外，又恰好接續了 1990 年代興起的主流論述，使得兩位的作品成為當時主導文化的代表作品。除了將他們的作品置於世紀末異色書寫、慾望、性別認同等論述脈絡外，林教授更試圖以跨文化流動角度詮釋兩位作家如何跨越科幻，並介入主導文化的生產與消費，而這也構成了 1990 年代非常特殊的文化現象。但林教授也特別提醒我們，此一性別、身分、身體的解構，雖創造出看似多元的性別認同，但我們不能忽略在兩位作家的小說中，都安排了跨國（跨星際）資本企業，作為最後「意義」的來源。資本主義無所不在，它監控著所有人的一舉一動，它是父權男性的極致化身。簡言之，在看似後性別與跨性別的後現代自由流動中，我們看到了資本主義超級陽具的巨大陰影，所謂自由不過是自欺欺人的表象罷了。

最後，林教授總結洪凌與紀大偉的作品都呈現了一種「勝利者失敗」的邏輯，即當作品的主角越難以逃脫跨國資本主義的控制，就越發凸顯主體能動性的失敗；小說創作越成功，主角人物越注定無法從資本主義密室中掙脫。

五、陳國偉教授談〈文明之餘：零年代的臺灣科幻與生命情境〉

陳國偉教授對於臺灣科幻小說在 2000 年後的發展，提出兩個面向的思考，其一即為倪匡科幻獎所帶來的科幻復古，但弔詭的是，雖然該獎在臺灣辦了十屆，但透過該獎項出道的創作者，真正繼續出版科幻作品的卻相當有限；相反的，科幻類型卻再度被純文學作家大量「借光」。如此的現況，將促使我們思考純文學作家借用大眾文學元素的原因及結果為何？另一個思考面向，則是對於這些借用科幻類型的所謂六、七年級作家而言，他們所關注的核心究竟是什麼？陳教授認為，當這樣世代的作家所面對的「在地化」必須揚棄張系國所提出的「中國化」來理解時，這些作家又該要從何處尋找在地化的題材與書寫能量。或可以更進一步的問，對於六、七年級的作家來說，他們所認知的世界樣貌又為何？

順著前述的思考，陳教授提出「倫理」此一關鍵字，作為回應這些問題的可能性，並梳理出兩種論述路徑。其一是出身自純文學場域的作家透過科幻類型以講述屬於臺灣近未來的各種故事，並賦予某種文學行動主義的意義。雖然我們可以將 1980 年代以降的國族問題，視為一種集體性的文化運動，但更有趣的地方是，科幻小說雖然作為一種「疏離」的文類，但卻往往因為這些作家意圖處理的議題過於迫切，使得這些文學作品反而成為一種「行動方案」。此外，陳教授提出的第二條路徑，是科幻推理在 2000 年以後的興起，他認為隨著推理小說的復興，最新科技成為推理類型敘事的重要元素，並且在「科幻」與「推理」的結合下，凸顯出科幻小說本身所未能觸及與回應到的課題。

在上述思考框架下，本次的報告以四部作品為討論對象，分別是伊格言《零地點》、陳栢青《小城市》、陳浩基、寵物先生《S.T.E.P.》及游善鈞《神的載體》。若細看上述文本，均可發現其牽涉到個體與國家政治權力、或是大規模體系之間的關係。陳教授並進一步引述傅柯（Michel Foucault）申論，生命政治（bio-politics）在促進主體生命的同時，卻往往也管制了主體生命的表現形式，而我們的生命即在此一狀態中被規格化。尤其在現今的資本主義社會中，政府逐漸退讓治理的位置，更多的主體跟權利被資本主義所取代，造就了目前生命狀態的權力機制。尤其，在上述作品中均可以跨國資本主義與國家機器共謀的內容或是隱喻，並觸及了科幻與現代文明之間的關係；以及更重要的是，透過他們的創作，重置／製了主體與現實的倫理性，並重新界定他們跟時代的關係。

也因此，陳教授結論道，透過觀察這幾位作家作品中的科幻元素與對現代文明的回應，可進一步開啟生命政治的關懷與思索。而身處於臺灣這種特殊政

治與國家狀態的我們，又如何面對跨國資本主義與國家機器共謀的狀態下，所建構出來的巨大現代文明景觀？將是我們必然要面對的課題。

六、林斯諺教授談〈科幻推理小說的公平性〉

公平性或公平遊戲 (fair play) 是推理小說中一個重要的規則，意指作者在破案前必須把所有破案線索都提供給讀者，否則便是在鬥智遊戲中對讀者不公平。但隨著推理小說開始大量運用科幻、奇幻甚至超自然成分，公平性也逐漸受到挑戰。若站在讀者的角度，讀者能在小說中得到的推論資料分為兩種，其一是在故事中明確提到之線索；其二是雖然故事中並無明確提到，但可透過推論得到的線索。但是，這將引發一個問題：哪些沒有被明確提到的事，是讀者可以假定在故事中成立的？判斷標準是什麼？這個問題在科幻推理中尤其顯著。林教授以華語科幻推理作品為例，引入哲學中關於虛構真理 (fictional truth) 的理論來回應上述難題。

首先，我們需要以何種原則判斷虛構故事中並無明確提到，但可被假定成立的事？林教授介紹了哲學家提出的現實原則 (reality principle) 以及該原則的各種版本。第一種版本 (R1) 宣稱，在與文本證據沒有牴觸的情況下，在讀者現實生活中為真者，在虛構世界也為真。但此一思路將使得許多連作者都不知道的事情為真。例如，現實中人類於 1969 年成功登陸月球，而對一本寫於 1969 年之前的小說而言，「人類將於 1969 年會登陸月球」也是真的。

第二個版本 (R2) 宣稱，在與文本證據沒有牴觸的情況下，在作者現實生活中為真者，在虛構世界亦為真，即不以讀者世界的現實為主要判斷依據。但此一思路依然有問題，即作者身處之時空背景與虛構作品中不盡然相同。舉例來說，在游善鈞生長的時空背景中，人類尚無法進行換腦手術，但在故事背景設於二十二世紀的《完美人類》中可以嗎？也就是說，當故事的背景超越作者的現實背景時，在作者的時代無法成立的事，我們沒有信心說在故事中一定不能成立。

第三個版本 (R3) 宣稱，在與文本證據沒有牴觸的情況下，故事所設定的時空背景即為判斷虛構真理的標準。但上述定義雖然在歷史小說中可行，在科幻小說中卻依然有著思考上的漏洞。如在《完美人類》中的時間設定為西元 2133 年，但我們仍然無法得知文本內未提及但可能於該虛構世界中發生之現實。

林教授因而認為，以上這些現實原則的版本恐怕無法確實幫助我們判斷虛構真理成立與否，故提出另一個哲學文獻中的說法——信念原則 (belief

criterion)，即虛構中的真理以虛構作者（fictional author）的信念決定。所謂虛構作者並不同於「真實作者」與「敘事者」。因虛構作者的信念系統不一定與真實作者之信念系統相符；另外，敘事者（說故事者）亦可能有「錯誤的信念或認知」，林教授以自己的作品《馬雅任務》為例，其敘事者所信以為真的事物事實上只是幻覺，故虛構作者勢必與「敘事者」不同。最後，林教授更舉例，判斷虛構作者之信念的方式與現實生活中我們判斷他人的信念的方式相同，我們從他人的外在行為來推論並建立一致的信念系統。而虛構作者之信念，讀者可以從文本證據中判斷，從而建立一套認識虛構作者之信念的標準。

七、論壇：遊戲的科技應用與文化想像

本次演講圓桌論壇邀請到日本東京大學人文社會學系研究科美學藝術學研究室的吉田寬副教授，以及臺灣 18Light 光穹遊戲的陳任軒執行長、STORIA 遊戲製作人張恆，以期同時具備「學術」、「業界」與「跨國」的多重對話視野。

我們為何需要討論「遊戲」呢？主持人涂銘宏教授認為，遊戲並不只是一個產業，而應被視為科技日常「遊戲化現實」的一部分。無論是政府政策的宣傳、觀光旅遊的遊戲化設計、商品販賣的廣告中的遊戲文化元素等等，積極理解科技化、遊戲化的現實與文本新貌，將是我們人文界必然要面對的重要議題。同時，涂教授更進一步說明，遊戲此一新媒介與傳統單向媒介的最大不同處在於，觀眾並非固定與靜態的「欣賞文本」，而是以使用者來「操作文本」。以前人文研究者著重的是「文本」本身，但現在研究的方向必須更加注重「互動與過程」。

曾在立命館大學創設全日本首屈一指的遊戲研究中心、目前在東京大學任教的吉田寬教授，從日本遊戲業界跟學院中遊戲研究之間的關係開始說起，分析遊戲在日本，甚至是全球文化與日常生活中的重要角色。他一方面簡介了目前日本遊戲研究的重要著作，與日本及全球大小規模的遊戲研究機構，更舉例探究日本學者東浩紀與大塚英志的流行文化論爭，以及「遊戲式的寫實主義」為題的研究。東浩紀在其研究中指出，遊戲中具有特殊的媒介表現，其一為遊戲人物與玩家之間的角色是可以分離的，其二是可以砍掉重練（重新再玩）的特質。此二個特質，使得玩家雖然操控著角色，但另一方面又是存於遊戲「之外」的，並與遊戲的角色保持著一定的距離。雖然有著此一共通的基本框架，不同的遊戲卻有著截然不同的表現方式，有的遊戲意圖使玩家與遊戲角色同化，較於後設激進的遊戲卻刻意的使遊戲角色「背叛」玩家，東浩紀統稱這些不同的表



圖三：論壇與會學者：(左起)STORIA 遊戲張恆製作人、光穹遊戲陳任軒執行長、主持人涂銘宏教授、東京大學吉田寬教授

現手法為「遊戲式的寫實主義」，吉田教授進一步認為，當今的遊戲式寫實主義，已滲透深入至諸如小說、電影、廣告等不同的媒介當中。

其實，從吉田教授的發表中可以發現，各國對於遊戲文化與數位文化之重視並不只單單著重於產業經濟上，其他諸如學術論述、多元的專書刊物，一直到數位檔案建置上，都具有長期經營的卓越成果，這是臺灣難以望其項背並值得效法的地方。

陳任軒執行長則從其實務經驗分析臺灣目前的遊戲業現況，並聚焦在現今大、小遊戲公司的具體差別。其認為臺灣的遊戲市場不斷在改變，從二十年前的付費單機遊戲，網路時代的線上 MMORPG，手機遊戲的出現，到現今又慢慢轉回到 PC 與家機遊戲，如 Steam、PS4 等。而亞洲區雖一直以來有著玩免費遊戲的習慣，但到了近幾年因消費水平與人文意識的抬頭，慢慢開始願意付費購買質量較高的遊戲。有趣的是，大公司雖有許多經營數十年的老牌 IP（如仙劍奇俠傳、軒轅劍等），但這幾年卻因為資本的壓力，故傾向於經營代理遊戲，進而降低風險。

也因為此一現況，臺灣這幾年的獨立遊戲逐漸展露鋒頭，如以《返校》、《還願》聞名的赤燭。但獨立遊戲的製作卻需要仔細衡量金錢與市場之間的平衡，尤其目前臺灣的市場並不足以支撐遊戲廠商的營收，如此一來，遊戲的文本量（方便翻譯）與題材，甚至是專案時辰也必須非常謹慎。陳任軒執行長分析，目前學

界與實際場合有很大的差異，學界處理的多是大公司的發行與代理邏輯，小公司所著重的文本控制、開發時辰、成本掌控都沒有被傳承。甚至政府也不知道遊戲實際業界狀況，因為只看銷售額，故補助款多流向大公司，小公司卻幾乎得不到補助款。

張恆製作人延續了吉田寬教授的演講，其指出電玩遊戲與數位內容的保存是非常重要的事情，但臺灣卻甚少人在做。張恆製作人認為，紙本內容的保存相對容易，也容易解讀。但以遊戲而言，卻會因與現行主機的不相容而無法開啟。若沒有刻意的保存遊戲軟體，則未來我們將無法想像今天的遊戲產業發展。同時，誠如吉田寬教授與涂銘宏教授所言，遊戲的一大特色為「互動」，即玩家的操作，這個特質影響文本的體驗與詮釋，玩家的行為才使得該作品得以完整。而操作者與遊戲角色的隔閡使得玩家的帶入感不強烈，但這幾年有相當的遊戲製作人試圖翻轉這個概念，如解謎遊戲 *OneShot* 與橫向卷軸遊戲 *ICEY*，遊戲內的角色非常清楚自己正在被玩家操作，其會對玩家抱怨、甚至拒絕被玩家操作，以製造打破第四面牆的遊戲體驗效果。

另外，遊戲硬體的發展也相當的影響了遊戲的表現手法，如 *Keep Talking and Nobody Explodes* 是一款出在 VR 上的遊戲，兩位遊玩者需在 60 秒內同心協力將炸彈拆除，但一人只能看到拆彈說明書，而實際操作則由另一人配戴 VR 進行。但張恆製作人也提醒我們，硬體設備的售價與活動範圍、感應技術使得「對遊戲的想像」與「實際商業行為」之間依然存在著扞格。科技的變化也影響相當多的遊戲生態，如因為網路而興起的直播產業，以及盜版的傳播。尤其，現今的遊戲開發成本越來越高，但遊戲售價卻未上升，也變相的壓縮了遊戲公司的營利空間，遊戲公司要如何在遊戲設計成本考量與遊戲樂趣之間取得平衡，將是未來的重要課題。