

距離我們變身成科學怪人還有多遠？

「當天行者遇上寶可夢：媒體、影像與科技」講座側記[#]

時間：107年11月12日（一）10:00-12:00

地點：科技部科技大樓2樓第12會議室

主講人：涂銘宏（淡江大學英文學系副教授）

廖勇超（國立臺灣大學外文語文學系副教授）

徐明瀚（國立臺北藝術大學美術學系博士候選人）

主持人：鄭毓瑜（科技部人文及社會科學研究發展司司長、中央研究院院士）

記錄：金儒農（國立中興大學中國文學系博士）

講座舉行的當天一早，臺北街頭籠著霧霾，為人們的視野加上了濾鏡，改變我們對這世界的認知。有趣的是，霧霾與霧從外觀上如此相似，但我們卻很清楚其中人工與自然的差異，這似乎也成為今天講座主題的前導，也就是，當



圖一：主持人鄭毓瑜司長（右二）、主講人涂銘宏教授（中）、廖勇超教授（左二）、徐明瀚博士（右一）、與講座總策劃陳國偉教授（左一）

[#] 本文由金儒農博士記錄整理，經三位主講人審訂。

科技介入了生活，而甚至取代了自然成為我們習以為常的生存環境後，到底我們跟科技需要保持怎樣的關係呢？

主持人鄭毓瑜司長在開場的時候，特別提及多數人總覺得科學與文學沒有什麼太大關係，但事實上非常有名的國際期刊《自然》(Nature) 有一個專欄「Future」，經常討論科幻電影或小說對未來的預言，是否有可能實現。她也進一步指出，科幻文本對未來的預言性，經常會引起我們對世界的戒慎恐懼，就很像是霍金說的，「在基因發達的時代，我們會創造出超級人類，但被留下來的人該怎麼辦？」這構成了我們對科技的兩極化想像，一方面期待帶給我們生活的轉變，另一方面卻又擔心科技所帶來的轉變，而文學恰如其分地在其中扮演一個橋樑，可以讓我們想的更多、更廣、更深入。

一、涂銘宏：沉浸科技時代中的遊戲論

2017年12月，臺北市長柯文哲的團隊特別設計了一款稱之為「奔跑吧臺北」的像素風格橫軸式網頁遊戲，讓玩遊戲的人可以操作「柯文哲」在遊戲世界中奔跑、闖關，完成各種市政措施並且得到獎勵。柯文哲直接在臉書貼文表示，這是年輕幕僚為了宣傳政績所做出來的嘗試，也就是說，透過參與闖關式的現實遊戲化，柯文哲的政績才能夠傳達到特定群眾。同時，柯文哲在另一場訪談中表示，讓大家來工作時都覺得是遊戲的，不是來工作的，一些問題就解決掉了。這種「市政即遊戲」的想法，充分彰顯了「遊戲即現實」的當代處境。



圖二：主持人科技部人文司鄭毓瑜司長引言開場

對於涂銘宏教授而言，我們現在之所以關心遊戲，起碼有四個面向上的意義：(A) 遊戲可以被視為一種由科技介入的新興文學形式，有別於傳統文學閱讀的被動，遊戲具有互動、體驗、多向溝通的特質，同時衍生出大量多元的二次文本；(B) 在 ACG 文化裡，遊戲與數位科技最密不可分，特別是在操作介面或是網路上與他人的溝通、並肩作戰等，都無法脫離科技的設計、規則及操作；(C) 遊戲早已脫離了遊玩層面，而是透過遊戲化現實 (gamification) 的機制，改變了這個世界的邏輯與運作方式；(D) 作為一個人文研究者，過去重視文本解讀力 (textual literacy)，以及電影崛起後的視覺解讀力 (visual literacy)，如今更需要轉而補強跨媒介／科技文本／遊戲的解讀力 (game literacy)。

對於如何回應當今的遊戲發展與新現實，他則提出以下的觀點：

(一) 從遊戲到遊戲化現實

遊戲的英文 Game 最早來自德文 Ga-men，意指 people together，可看出自古以來遊戲之社會性與集體性的根源。1938 年荷蘭學者 Johan Huizinga 寫過一本書《遊戲人》(Homo Ludens)，主要在談文明或社會中，遊戲行為與實踐，如何促成人類文化和社會規範的演進。涂銘宏教授也強調，現實生活太無聊、充滿壓力，遊戲比較有趣，遊戲所重視的愉悅原則，讓人得以找到喘息之處與生命的動力。

所謂「遊戲化現實」，即是以遊戲化的思考或介面，應用於現實中的活動及服務，從商業、政治、觀光都可以看到類似的概念。遊戲化現實跟當代的「閒暇管理」(leisure management) 息息相關。就遊戲介入而言，如何「買到更多可以消耗的時間」與「得到更多可以犧牲的生命」，成為了一種特殊的時間生命經濟學。同時，這也暗指著人們可以在遊戲中，得到另一個生命 (second life) 得以進入，扮演形形色色的我。

這點直指出遊戲與舊有文本形式之間的根本差異，可說是一個關鍵的典範轉移。過去의 文本活動中，我們只能被動地賞析，但在遊戲當中，需要玩家親自去操作共創出「那個世界」，因此，群眾的參與和衍生的二次創作變得非常重要。媒介的意義，從以往文本的「單向賞析」，轉移成了「溝通／交流／分享／互動」的體驗過程，包括類似 Pokemon Go 之類的「位置情報遊戲」(social networking game)、或「虛擬實境遊戲」(VR and AR game) 身體潛入遊戲世界的體感經驗、或是情感式的語音機器人，都屬於這般遊戲體驗式的「世界創造」之一部分。

在此，涂銘宏教授以 Huizinga 提出的「神奇圓圈」(magic circle) 作為一個小結，也就是現實生活是如此隨機、混亂、充滿恐懼，因此我們需要進入某些神奇的場域，可能是夢、某種敘事、或某種新挑戰，這些場域與現實世界有著截然不同的秩序，我們進入神奇圓圈，從那邊得到「現實之外」的經驗與意義。這是遊戲對人文學展開的挑戰，它不再獨厚「不動的文本」，強調「我的經驗」的價值與多樣介入的可能。

(二) 沉浸的時代與邊界的挪移

從前述內容中我們可以看到，遊戲介入的時代，是一個與過去「你創作、我詮釋」的文本視野極為不同的時代。Paul Booth 在 *Game Play* 一書中提到，當代的無限化文本，通常具有模糊的開始與結束，總在即時的互動中產生歧路，故事與意義也隨時在過程中演變開展。遊戲文本中，我們無法單純只是一個讀者，而需要進入那個文本，共同參與創作，「那個世界」才可能被創生出來、並產生個人化的意義。

涂銘宏教授將此連結到 Jesper Juul 提出的「半面真實」(half-real) 概念。Juul 認為，在遊戲當中，人雖然身處「真實」，但心靈與行動卻是投入沉浸到那個「虛構」的世界當中。隨著科技的發達，VR 的進化讓遊戲有著不一樣的表現，透過頭戴式裝置看到遊戲中的虛構現實、透過隨身裝置的社群軟體，疊合上身體所處的真實，形成了一種無意識浸透，人被無縫地置入了虛構與真實重疊交會的世界。這些種種其實都挑戰了我們對於「真實」的想法與態度，並且模糊了人類感知與經驗的邊界。

最後，涂銘宏教授論及了今年發行的《底特律：變人》(Detroit: Become Human) 這款遊戲。這個遊戲讓玩家扮演不同的生化人角色，每一個行動上的抉擇都互相影響，產生全然不同的故事發展，重新界定了科技汎生的情感，以及「人所以為人」的基本認知。更值得一提的是，遊戲之外，就二次創作而言，角色的配音員們進行自己玩這遊戲的直播、與粉絲的直接互動，過往對真實／虛構／角色扮演的界線在此被澈底改變了，這將會是我們與遊戲之間的「持續進行式」關係。

二、廖勇超：日本科幻動畫中的規訓、治理與逃逸

廖勇超教授這次的分享主要聚焦在日本科幻動畫中如何處理科技、國家機器跟資本主義結合之後，對於人類的生命樣態的管理，那我們又會遭遇到怎樣

的限制，以及找到什麼可能的逃逸路徑。

當我們在思考政府或者中央體制如何去管控底下的生命的時候，大概可以分為三種方式：一種是傅柯提到的非常古典時期的，也就是「中央集權式生命統治」，這時的管理方式其實也就是「take life or let live」，國家也就是讓你活著，但不特別經營你的生命樣態。而後則是進入十七、八世紀的「生命政治時代」(biopolitics)，這時民族國家興起，對人民的態度也從過去的被動的管控轉變為積極的治理，應該要讓人民的生命對國家的利益提供「有效的貢獻」，有兩種主要的方式可以達到這個目的，一是「個體管控的生命規訓」，也就是透過大量的規訓機構（諸如學校、軍隊），創造出具同質性、規範化的個人；另一則是「人口管理的生命政治」，這時國家將人民當成一個需要好好管理的「物種」，維持一定的生命樣態以達到最高的效益。最後一種則是當代的「控御社會的基因生命政治」，這比較接近當代的管理形式，國家／資本主義開始把人拆分成各個部分，將之視為一種資訊體，透過各種形式予以管控。

針對生命管控方式做一個全面性介紹後，廖勇超教授介紹了《阿基拉》(AKIRA アキラ, 1988)，這故事設定 1988 年的日本東京發生了大爆炸，而千辛萬苦重建的「新東京市」則有著治安上的困擾，飆車族在街頭爭強鬥狠，甚至影響了市民的生活。在這邊我們可以看到導演大友克洋展現了警察國家下的異議生命樣態，同時也可以發現軍方為了得到更強的戰爭力量，於是開發了人體實驗，意欲將超能力開發成一種新型態的武器。廖勇超教授播放了幾段影片，其中主角之一的鐵雄在進行超能力改造實驗後與人鬥毆，而在他即將崩潰時，一直在監管他的政府機關馬上出手將其帶走；或者看到了原來之前東京的大爆炸是來自於某個叫阿基拉的超能力少年，而後政府的實驗單位直接將他的身體拆分成各種器官存放好進行研究。這些都可以看出一旦身體被政府所管控，那就會變成一個可受管理的資產。但故事最後，阿基拉潛藏在鐵雄身體內的力量不受控制而暴走，成為一個巨大的怪物，這或許也可以說明，當國家管控的身體失控的時候，賽伯格式的怪物生命樣態成為一種悲劇性的逃逸路線。

而後介紹的是《PSYCHO-PASS 心靈判官》(2012)，故事發生在近現代的日本，開發出了「希貝兒系統」，那是一個由超級電腦與兩百多個人腦組合而成的國民管理機制，可以藉由人的外在行為來判斷其心靈狀態，並給予最適當的生涯指示。不過人的心靈會遭受某些極端值表現的汙染，當這個情況發生，那些極端值的汙染源就需要被排除。廖勇超教授表示，這其實是一種對人生命非常可怕的管控，因為每個人都需要隨時檢查自己的情緒指數，並且想辦法服用藥物來調整。而這部動畫有個反派設定則是有人的心靈指數是無法被判讀的（免罪

體質)，所以就算他殺了人，但因為心靈指數還是低於標準，所以與系統連線的槍就無法被擊發。在動畫中，這個反派原本可以加入希貝兒系統，但他拒絕加入共治，而且要對小麥田發動生化恐怖攻擊，造成各地恐慌，破壞社會秩序好讓大家脫離這個管控系統，於是作為國家機器延伸的管理官，只好用私槍殺了他，以維持國家的權力施為。

最後則是《攻殼機動隊》(這比較接近一個系列，這邊講的是由押井守導演的電影作品，*Ghost in the Shell*, 1995)，其故事設定在一個人工義體發展得相當完善的時代，每個人都可以為了增強或彌補殘缺而更換義體。故事中作為主角的草薙素子便是全身上下幾乎都是義體，這讓她的戰鬥力極高，但同時也因為義體是國家供給，似乎喪失了對自己身體的擁有權力。但這個故事有趣的地方在，其中有個駭客叫「傀儡師」，四處從事顛覆政府機關的情事，但後來發現它其實是由外務省(外交部)開發出的一套 AI 程式，目的是要收集海外政商界的機密事項。而這個 AI 後來逃脫，甚至找到草薙素子，表示自己要與對方融合在一起。它所提出的原因是，作為一個程式(人工智慧)，很容易因某種病毒而整體消滅，但當跟草薙結合在一起，其生命形態就有所改變，也較能逃脫於國家機器的掌控。這不但引領我們重新思考細菌或病毒之於我們的關係，也預言了某種基因工程或生技資本主義的未來。

對於這種 AI 與有機體結合而成為一種 artificial life 的關係，也就是科技如何影響人類，我們經常會感到不安。廖勇超引用德勒茲的話，認為我們無須憂懼，也不需要仰望或期待，重點是我們該去找到新的武器。



圖三：「後人類時代的科技與文學」秋季系列講座第二場

三、徐明瀚：當代科幻電影的知覺後勤與地表繪測

徐明瀚老師首先以《視界戰》(Anon, 2018) 作為開場，這部電影中的世界為了管控人民，在每個嬰兒一出生的時候便在視網膜植入晶片，把每個人看到的景象即時上傳到雲端。然而忽然出現了一個女子，她有 Ability 駭入資料庫，將影像改寫或刪除。在影片中，那個女子說：「我在大房間裡無法快樂」，就是指她無法在現實空間得到安全感，而需要在網路的世界中得到自己存在的理由。對徐明瀚老師而言，這樣子的電影其實成功的讓我們有對世界新的認知，也據此展開今天的分享。

徐明瀚老師引用了法國理論家維希留 (Paul Virilio) 的論點，認為電影在第一次世界大戰時就成為軍事對空間進行光學繪測的主要工具，而到了這個時代，明顯有更多的掌握我們所處空間的技術與工具。事實上，誠如 Google Earth 從今年八月開始，將原本預設為麥卡托投影的世界地圖，改成一個球型的 3D 投影，我們也在此刻才發現，原來很多國家並不如我們以為的大。(因為麥卡托投影地圖可以保持地表任兩點的絕對位置不變，但是越靠近南極或北極的地域則越會被放大) 這其實提醒我們去思考如何準確地去捕捉地表的樣子。另一個案例則是 Pokemon Go，由於遊戲特性的關係，其實遊戲廠商可以得到很多開車無法確認的街道資訊，甚至透過 AR 的開啟，還有可能獲得房子內部的訊息。這其實也呼應了前面演講者提到的，是種軍事地理與生命政治的微觀治理。

徐明瀚老師接下來更細緻地將自己對科幻電影的觀察做出闡述：

(一) 從天行視角到絕地反攻

這邊的天行 (Skywalker) 指的是「星際大戰」(Star Wars, 1977-2019) 這個系列中的正派與反派角色的姓，這時的科幻電影多半關心的是星球之間的爭鬥與攻防，但到《絕地救援》(The Martian, 2015)、《全面啟動》(Inception, 2010) 跟《星際效應》(Interstellar, 2014) 這些比較新的電影時，我們忽然發現外面是沒有東西，重點是要跟地球如何重新接軌。可以看出科幻電影已經回到這種比較人類世的位置。

(二) 呈現 AI 人工智慧的巨量運算危險

在過去的科幻電影中，常常會讓 AI 人工智慧有著很危險的形象，例如在《二〇〇一太空漫遊》(2001: A Space Odyssey, 1968) 中的 HAL，原本應該是聽從人類並輔佐人類的，但最後他卻將太空船上的六個人全殺了。很長一段時間的科幻電影都是維持這種人跟機器的危險緊張關係，但 2013 年的《雲端情人》

(*Her*) 開始將關心轉移到人跟機器有沒有可能談戀愛，但這並不代表一種和平的狀態，而是機器可以憑藉其優異的運算機能，同時與八千三百一十六個人聊天，同時愛著六百四十一個人。這其實凸顯的是我們不太可能「擬人式」想像機器與人的關係，而是在巨量運算導致電腦大幅進步後，可以發現我們是無法操控，而在倫理上需要加以因應。

(三) 他者(外星人、人造人等)的內部視野

與過去的外星人入侵形式不同，現代的科幻電影的他者多半都融入在我們的大街小巷中，例如《肌膚之侵》(*Under the Skin*, 2013) 中的外星人就是以美女的形象到處出現，獵捕對她有意思的人，她也同時在學習成為地球人。但這邊要特別提一下加拿大導演大衛·柯能堡(David Cronenberg)的《夢遊大都會》(*Cosmopolis*, 2012)，這部電影從頭到尾都沒有出現外星人，場景也都在現代的紐約，故事也是在講一個金融天才要坐高級禮車去剪頭髮這一路上的事情。但從導演的拍攝中，我們可以把那臺車直接當成是太空船，而以一個他者的姿態在逡巡、躲閃於都市之中，從中也可以看出某種科幻挪移到後科幻，或是後人類的這種痕跡。

(四) 人類逃離遠端遙測與監控

這個部分中，徐明瀚老師特別要介紹安德魯·尼可(Andrew M. Niccol)這位導演，他一直在關心的是人類如何被監控管治著，而我們又要如何逃離這一切。所以我們可以看到《千鈞一髮》(*Gattaca*, 1997) 這種強調如何透過基因檢測來為人的未來定義與分類，或是《楚門的世界》(*The Truman Show*, 1998) 這樣將資本主義與全面監控合流的作品。而前面所提到的更為內化而細微的《視界戰》也是這個導演的作品。

在最後，徐明瀚老師提出了一個問題：「面對天行者的絕地大反攻如何可能？」也就是我們該如何逃離這個越來越細密且無孔不入的監視與管控？這個問題很困難，而且越來越困難，因為監控技術已經不再是某個權力代表由上而下的施為，而是像 *Pokemon Go* 那樣的自願者做的。就像維希留說的，知覺的現象學其實已經變成知覺的後勤學，我們對此而做出的批判甚至還稱不上武器，而是要更為審慎去分析與面對每一個新的科技，這樣或許可以找得到新的可能。