

# 《臺灣人文學社通訊》

第 10 期 (2017 秋季)

## 「影像・台灣」專輯

專輯主編：楊乃女

學社通訊編輯群：黃涵榆 楊乃女 詹閔旭 吳建亨

執行編輯：莊易寰

# 目次

「影像·台灣」編輯室前言	
— 楊乃女 .....	2
數位時代的文化想像力：宇野常寬訪台講座	
— 整理：郭如梅.....	5
未讀已回：《父後七日》與生命程序	
— 廖朝陽 .....	32
<b>POLISH RECEPTION OF TAIWAN AND TAIWANESE CINEMA</b>	
— STANKOMIR NICIEJA .....	37
廢墟與「世界」：《西部來的人》觀影筆記	
— 林建光 .....	42
幾部台灣環境紀錄片的敘事特徵	
— 紀文章 .....	46
《看見台灣》的環境創傷	
— 王秋今 .....	51

## 「影像·台灣」編輯室前言

楊乃女

原本預計於十一月出刊的台灣人文學社秋季號，由於決定加入日本評論家宇野常寬十二月來台訪問的講座內容，因此延期出刊，首先在此向所有會員致歉。本期的主題為「影像·台灣」，影像中的台灣雖然不是一個新穎的主題，不過近幾年來台灣的電影有一些特別的發展，不管是紀錄片或劇情片的導演都嘗試在技術上、風格上和主題上為台灣的影像開拓更多元的發展，筆者特別邀請四位學者及一位專攻台灣紀錄片的研究生針對當代台灣電影中的台灣文化以及影像如何再現台灣，收錄了五篇精彩的短文。這其中有一篇文章為英文論文，筆者邀請一位波蘭學者，以台灣電影在波蘭的接受情形為題，觀察台灣電影在台灣之外引起何種共鳴，提供一個跨文化的觀點。

廖朝陽教授在〈未讀已回：《父後七日》與生命程序〉一文中，探討《父後七日》這部電影「指向如何理解王禎和以來台灣諷刺文類的新轉變」，從科技理論的觀點來看，工業化以降，可程式性大大入侵生活，在極端情形下「個別程序的可重複性完全取代個體的經驗內容」，諷刺文類的內容是否也空洞化了？廖教授認為《父後七日》透過喪葬儀式讓我們看見文化的程式性早已一分為二，一邊保有文化價值系統強大的約束力，而另一邊「則是這個系統本身作為生命動力所必然保有的，透過變化還是應新現實的能力。」因此諷刺文類的新轉變則是指文化系統的單向制約力太強大，「使文字、儀式、文類都因為不可閱讀而必須下降到生命自保的層次，在意義系統的直接反射中另尋出路。」

Stankomoir Nicieja 教授在「台灣及台灣電影在波蘭的接受情形」（Polish Reception of Taiwan and Taiwanese Cinema）一文中，提出波蘭觀點，指出波蘭如

何理解台灣及台灣電影。Nicieja 認為波蘭對台灣的認識主要來自於台灣的經濟、地緣政治及藝術電影。波蘭的大眾媒體對台灣的報導大部分都是比較特殊的事件，台灣文學的翻譯非常稀少，台灣的旅遊書籍也幾乎是零。比較起來，台灣的電影接受度還不錯算是比較特殊的現象。不過波蘭人所認識的台灣電影通常涵蓋於東南亞電影的介紹之中，影展的引介功不可沒。李安的《Pi 的奇幻漂流》及侯孝賢的《聶隱娘》兩部電影在波蘭受到廣泛好評。台灣的電影可算是台灣文化的軟實力。

林建光教授在「廢墟與『世界』：《西部來的人》觀影筆記」透過黃明川的電影，探討「當代生命情境下的存在問題」。他指出在這部影片的鏡頭下，台灣的東部幾乎是「一望無際的廢墟、碎片或『去頭風景』」，而這不是戰爭、天災或人禍造成的，彷彿廢墟是以一種自然的方式存在。因此林教授認為影片中的東部事實上應該解讀為「空間轉化、位移為當代生命型態的隱喻：任何地方，包括地理空間意義下的『西部』，都已經『東部化』或廢墟化了。」然而，在這些廢墟影像中，我們可以感受到「強烈的烏托邦衝動」，也就是說這些碎片指向「某種尚未來臨的『新世界』，一個建立在否定、摧毀既有世界的新世界。」

紀文章教授則是在〈幾部台灣環境紀錄片的敘事特徵〉這篇文章中介紹台灣目前主要的環境紀錄片類型。根據紀教授的研究，台灣的環境紀錄片目前可大略分為三種類型：環境運動型紀錄片、藝術創作型紀錄片，以及主流媒體／商業院線型環境紀錄片。第一場類型通常會結合環境運動，其敘事特徵在於「強調庶民發聲以再現在地意識」。至於藝術創作型紀錄片，「經常是透過美學手法把環境現象和問題呈現出來」，敘事特徵為「述而不作」。至於第三種類型的紀錄片，在技術層面和行銷管道上比較有優勢，因此能吸引較多觀眾，不過這類紀錄片敘事較為保守，而且通常背後有大企業的投資，因此無心探究造成環境問題主要的結構性因素。

王秋今的〈《看見台灣》的環境創傷〉研究齊柏林的紀錄片《看見台灣》。

她引用邱貴芬對「台灣性」的看法，指出這部紀錄片藉由庶民及鄉土影像召喚台灣性。這部影片最大的成就是藉由看得見的環境破壞影像，召喚台灣民眾感受環境創傷。不過這部影片仍然有許多「視而不見」的問題，也就是直接遭受環境污染影響最深的原住民，在這部影片中被忽略了。影像的美學效果似乎掩蓋了許多真相。「看見」台灣不僅牽涉到環境議題，亦牽涉到後殖民及政治的問題，如何看見台灣，或者我們要看見甚麼樣的台灣都是需要考慮的問題。

最後，本專輯收錄了日本評論家宇野常寬訪台期間參與講座內容。宇野常寬針對日本的文化與媒體之關係作了一場非常精闢的演講。他指出日本即使在網際網路普及的時代，仍然未能發展出具有改革動力的文化，他認為主要的原因在於日本的網路文化不過是補全了電視文化而已，因此仍然十分保守，無法像台灣或香港一樣，成為政治上改革的動能。涂銘宏教授與陳國偉教授分別從遊戲化現實及文化想像力的角度回應宇野常寬的演講，非常精彩。

**【數位時代的文化想像力：宇野常寬訪台講座】**

**【專題演講】** 重構現代日本數位社會論：從「沒有境界的世界」出發

**【座談】** 數位與 2010 年代的文化想像力

主講：宇野常寬（日本知名文化評論家、文化評論誌《PLANETS》編集長，網路媒體 PLANETS CHANNEL 總監）

回應人：涂銘宏（淡江大學英文系副教授）

主持人暨回應人：陳國偉（中興大學台灣文學與跨國文化研究所副教授）

時間：2017 年 12 月 11 日（一）晚上 6:30-9:00

地點：中興大學人文大樓 7 樓 712 室（台中市南區興大路 145 號）

主辦：國立中興大學人文與社會科學研究中心

合辦：國立中興大學台灣文學與跨國文化研究所、台灣人文學社

總策劃：陳國偉、涂銘宏

口譯：蔡青雯

整理：郭如梅

## 宇野常寬



宇野常寬

首先謝謝陳國偉老師的介紹，也非常謝謝大家參加今天的講座。

誠如剛才陳老師所說，我的研究領域是關於大眾文化，主要是針對年輕人的次文化。所謂的日本次文化，尤其是青少年的次文化，實際上跟情報環境是非常密切相關的。所以除了針對次文化的故事或影像，我也會評論政治內容，並針對傳遞這些次文化的媒體，進行相關的研究或評

論。我昨天在台北有另一場演講，主要是針對戰後動漫次文化進行深足的解說，不過今天我要聚焦探討文化跟媒體之間的關係，對於當今的情報社會，到底帶來了哪些影響。今天的演講當中會跟大家提到，有關於日本國內最近二、三十年間的變化，以及在這些變化所帶來的問題點。這些問題，我覺得不僅限於在日本國內，全世界的各個國家應該都發生了同樣的問題。還請大家聆聽我今天的演講內容。

首先我想讓大家了解的是：日本網際網路的普及，基本上是在 90 年代後半開始的。網際網路除了支撐起 21 世紀的產業成長之外，它在媒體或是文化領域也承擔了非常大的期待。戰後的日本有一個顯著的社會特徵，就是均質性非常高。因為日本沒有太多外籍勞工，外勞的人數非常少，所以日本的貧富差距也很小。因此，整個戰後日本社會均質性非常高，因此在 20 世紀的工業社會當中，可以產生非常高的生產性。但是像這樣均質性這麼高的社會，在現代其實已經產生了很多的弊態。它會讓市場更具有閉鎖性，而且讓社會多樣性變得非常低。這些弊態，也使得日本的經濟跟文化停滯很長的一段時間。均質性與閉

鎖性都這麼高的日本社會裏，報章雜誌或是廣播之類的傳統媒體，其實仍然具有很大的影響力。我們剛才一直在說戰後日本社會的均質性非常高，是因為主流媒體受到很大的支持，也因此戰後的日本社會並沒有像美國一樣，有許許多多的頻道。到目前為止，日本只有幾個主要的電視頻道寡占了媒體。在這樣一個閉鎖的、只有幾個電視台寡佔的困局當中，日本的社會很期待網際網路，他們把網路當成是一個新媒體，希望這個媒介可以為過於均質又閉鎖的日本社會，帶來一個突破的出口。

在網際網路普及的時代，其實也是日本社會已建構所謂「『後』戰後」的社會體制為目的，然後嘗試去改革的一個時代。比方說，嘗試改革會反映在相關的政治方面，剛好是在冷戰終結，日本泡沫經濟瓦解的時候。原本日本的政治局面是由自民黨一黨獨大，日本開始了一些嘗試跳脫出來的運動，日本政府進入一個「政治改革」的時代。這些具體的政治改革，比如說為了實現所謂的小政府，他們進行了一些規制框條的放寬，也為了跳脫「談合主義式」的政治，進行相關資訊的公開。可是我必須要說的是，這些改革基本上都是做到一半而已，並沒有完全的成功。為什麼呢？因為這些改革基本上是透過電視來去操作迎合大眾的民粹主義。這樣的民粹主義，沒有辦法長期持續。也因為這樣，這一股改革勢力基本上沒辦法長期維持政權，甚至到今天他們的勢力一直不斷在衰退當中。

在這股改革潮當中，網路並沒有成為這股改革的原動力。剛才我們有說到，媒體也希望網路可以為他們帶來一個突破口，但後來實際上，網路不過是補全了電視文化而已。日本的網路在 2011 年 311 大地震之後，主要社群軟體的重心都轉移到推特這個媒介上面。那在推特上面大家討論著什麼話題呢？基本上全部都是以電視為中心的話題。所以這些相關的網路或媒體，都為了因應這些電視節目而產生相關的結構或話題。日本網路企業公司在跟矽谷競爭時，他們是失敗的，他們並沒有獨自去創造數位內容的能力，只好迎合網路必須去配



合所有的電視節目，去製作相關的內容。所以，日本的網路，基本上就是一個從下而上，補全他們電視文化的道具媒體而已。日本新聞媒體現在面臨一個相當危險的狀況。

為什麼會這麼說呢，首先舉個例子，大家都知道日本電視有綜合性的談話節目，這樣的綜合性談話節目會在電視媒體每一週會選出一個祭品，那個祭品就是大家隨時可以把他推到街上去、隨便亂石攻擊他的感覺。這個電視的祭品，有可能是在職務上有疏失的政治家，或是有婚外情的藝人。可是我們知道，政治家是屬於公領域的，藝人的婚外情卻是屬於私領域的，所以現在日本的電視文化，它是公私領域不分、整個混雜在一起的狀況。對於電視「所指定的祭品」，日本觀眾就會跟著在推特上開始進行批判。日本觀眾透過批判這些祭品，讓自己覺得還是正常的人，自己並不是一個會遭公眾批評的人。這也就是電視跟網路合作起來，產生的「霸凌性的娛樂性節目」。

剛剛提到的平成時期的政治改革勢力，它就是利用這種現象，來去取得政權。這些政治家並不是透過自己政治決策的優劣來取得政權，而是透過綜合性談話性節目中來證明「我是好人」。這等同於透過民眾不投票給已經在談話性節目上變成壞人的人，來取得政權，等於是採取了一種迎合大眾、民粹式的改革方針。雖然他們獲得了選票，可是他們並沒有將支持他們的民眾加以組織起來，所以他們最後反而是失敗的，沒有辦法繼續維持他們的政權。

我剛剛提到這股改革勢力不停地在衰退當中，因為改革勢力的衰退，造成現在日本的政治狀況其實一直在大幅度倒退。原本改革勢力，採取的是相當溫和且有彈性的方式，但由於他們勢力衰退的緣故，現在日本政治變成以重視國族主義的舊自民黨勢力為主，以及在另一側所謂左派的勢力，那這個左派勢力也就是舊社會黨教條式主義的勢力。日本的政治形勢，因此分成左派跟右派，網路上左派的人跟右派的人相互叫罵，雙方都無法冷靜針對事實來議論。因為以上原因，基本上日本已經很難再「政權交替」了，應該會是自民黨一黨獨大

的情況。

講完了日本國內的情形，我們來看看世界各國是在怎麼樣的狀況。我會覺得 2016 年對人類來說，在兩種意義層面之下，算是失敗的一年。首先，在第一個意義上，是「多文化主義」的失敗。這個「多文化主義」，其實是我們在上一個世紀，人類已經達到的一種理想。另外一個意義層面上的失敗，則是在本世紀人類所期待的最大的理想，也就是所謂的「加州意識形態」的失敗。具體而言，例如英國公民投票決定要脫歐，是隸屬多元文化主義的失敗。而加州意識形態的失敗，則可見於川普的勝選。

多文化主義與加州意識形態，是支持全球化與情報資訊化的社會的兩大核心。去年英國的脫歐決議跟川普勝選，可視為是對於多元文化主義或加州意識形態打算建構起來的一種「無國境的世界」，所產生的過敏反應。什麼叫做加州意識形態呢？加州意識形態，呈現了美國西岸因嬉皮潮流而起的一種反動文化，等於是牽引了整個現代世界經濟走向的一種文化。它承接了美國嬉皮的反動文化，美國西岸科技電腦的企業家也好、工程師也好，會認為要改變一個國家，與其是採取政治手段，應該用經濟的手段來改變全球市場，才能產生一個比較有效的社會改革。他們會覺得，為全球市場投入比較具有吸引力魅力的商品或服務，來改變每一個人的生活。這樣的改革方式，就是加州意識形態想要改變社會的理想藍圖。

一直到 20 世紀中期左右，如果想要改變世界的話，通常只能透過政治手段來改變國家。可是在 1960 年代末用政治改變世界的熱潮退燒之後，年輕人的文化，他們不以政治的手段來去改變世界，反而是透過文化的手段，去改變自己的意識，進而改變看世界的觀點。其中的中心，即是西岸嬉皮文化而起的多樣非主流文化。經過了 30 年，這其中的電腦文化，再次想要來改變世界，不過這次是靠著經濟手段，來實現改變世界的理想。然而，多元文化主義與加州意識

型態想改變世界的這兩個理想，目前面臨很大的危機。

所謂的全球化或資訊化，當然會決定性縮小先進國家或是未開發國家之間的貧富差距，卻會讓自己國內的貧富差距越來越大。比如說一個美國人的平均所得，跟非洲的索瑪利亞人的平均所得，兩者之間的差距相對而言是縮小的。但在美國國內人民的貧富差距，卻越來越大。在這種結果之下，多文化主義這種很天真的理想，會遭到摩擦嚴重的大型移民社會之現實給背叛。所以這種以加州意識形態為本、具有創新精神的資訊產業，雖然發展越來越快，卻遺棄了那些還停留在 20 世紀工業社會的人們。

所以我剛剛會提到，在這股全球化/資訊化的潮流中，世界各地都噴發了所謂的「過敏反應」。因為不管是在精神層面也好，在經濟層面也好，很多人還是需要所謂的國民國家，這樣的「有境界的世界」。所以這些人的怨懟、怨恨，正在設法要改變、顛覆這個世界。英國美國是牽引著加州意識形態跟多元化主義的主要國家，所以這股非常巨大的反動勢力，主要都顯著反映在這兩大「先進國家」上。英國公民投票決定脫歐，以及美國的川普勝選，這兩件事情的發生，都是針對於現在所謂全球化/資訊化的世界規模的改變，所產生的過敏反應對於現在「沒有境界的世界」產生的反動。所以我會說，這是人類在 2016 年時，嚐到的重大挫敗。

我覺得很諷刺的是，多文化主義或是加州意識形態，想要打造的是「沒有境界的世界」。可是它現在反而在這個「需要境界的世界」當中，再度產生了新的界線。這條界線，剛好介在兩群人當中。一群人是全球資訊產業的玩家，住在所謂的國際大都市，享受著金融科技或分享經濟的恩惠。另外一群人，可能住在較偏遠地方，是還活在上一個世紀的工業社會當中，依舊需要國民國家這樣的疆界。在這兩群人之間，存有一道絕對的隔閡。

為了要打破這個僵局，唯有住在國際都市的這群人，去接容納還活在工業社會的這群人。比如說，分享經濟的 Uber 或是 airbnb，會進入到生活在舊世

界人們的經濟，去支援他們的生活。原本只是國際都市當中的次文化，可以產生新的經濟，然後再去支援所謂的舊世界。透過這樣的方式，我們可以將經過全球化/資訊化而解體的「中間的共同體」，將它重新編制起來。透過這樣的方式，才能夠將新世界與舊世界的對立取消。

此外，要去重新編制「中間層」的關鍵，並非在於國家。我會覺得要去重新改變、或是重新建構中間層，單位或規模必須是「大於家庭，但小於國家」，這樣子的組織。為什麼關鍵不是國家呢，因為國家在本質上是一個非常閉鎖的存在。將分散在各處的人群事物統合起來，就是國民國家的本質。相對於國家，都市是一個較為開放的地區。我們知道很多都市是因居於交通的樞要位置而發展起來的，要成為一個很重要的都市，它的本質上是非常開放，可以產生接續到許多不同的點。光就這一點，我認為，在這個全球化已經不可避免的時代當中，主角不是國家，而是都市。

全球化，我認為本來就不代表完全沒有國界這件事情。全球化，是國際都市透過貨幣或是相關手段連結起來，這才是我想要的全球化。那麼國家在此時，到底應該要扮演什麼樣的角色？我認為國家應該要提供平台，讓所有的玩家都可以在這個平台上調整他們相互間的利害關係。每個國家都有獨特的價值主張，可是這個國家越自由，要去做這種獨特的主張的話，其實是越困難的。因為國家通常是一個很龐大的個體，相對於國家，不管是都市也好、企業也好，在規模上是比較小而輕巧的。也因此，都市或企業這般的「中間層」，更容易去闡述一些特定的價值。

比如說，一個城市會有特定的價值模式，或是企業也會有獨特的價值觀，當價值觀不合的時候，是比較容易去切換去改變的。可是，國家通常無法輕易的去改變價值觀，如果要去改變自己所屬國家的價值觀，我相信必須要耗費非常非常大的成本。所以我認為，我們接下來應該要利用這種中等規模的，比如說都市或是企業，去擴大這種新的、沒有境界的世界，去包容以前我們的舊世

界，也就是還存有境界的世界。用這樣的方式來去進行，才是一個比較好的方法。

然而，很可惜的，我剛剛講到的這樣新的運動，不太可能在日本萌出新的綠芽。為什麼會這麼說，是因為日本並沒有發生像 2016 年川普當選或英國脫歐這般的失敗事件。基本上我認為，在這個全球化/資訊化的世界，日本其實沒有搭上這股熱潮，並沒有去充分接受到這股全球的多文化主義，或是加州意識形態。因為日本並沒有接受太多移民進入日本，而且諸多的金融規範都非常嚴格，所以並沒有辦法去想像金融科技或是共享科技的普及。這在日本是非常困難的狀況。所以我才說，日本的網路完全沒有辦法去建構起屬於自己獨特的文化，依舊只是完全去迎合電視文化而已。

不過，如同我剛剛跟大家宣告的，接下來的時代的主角，其實並不是國家，而是都市跟企業。我自己經營著一家小小的出版社。像我這樣子的人並不少，我們在民間會設法獨自去做一些文化的游擊戰，會將「日本全體」的想法擱置一旁，並設法去打開前進海外的門戶，來打造、探討新的、沒有境界的世界。我確信，像今天的演講，就是一個以民間層級，像是企業夥伴或都市夥伴，以居於中間單位來進行的作法。如果在亞洲，可以產生更多這樣子的連結的話，我認為會產生出更大的成果與效應。

以上就是我的演講，謝謝各位。

## 涂銘宏

淡江大學英文系副教授



涂銘宏

後半場的主題是「數位與 2010 年的文化想像力」，基本上我負責把一些問題意識打開。當然，這個關鍵字，部份是回應宇野近十年間三部曲的首部曲《零度年代的想像力》（2008 年）（他在台灣可能最廣為人知的一書），如何對應到 2011 年的《Little People 的時代》，及最新作也就是 2017 年的《母性的反烏托邦》。我今天要講的內容，加上重疊

補充宇野老師剛剛發表的部分，試圖為 2010 年代的文化想像力做一些勾勒描繪。所以我第一個拋出來的，亦即今天我要報告的主要內容，是跟 10 年代數位與文化想像力息息相關的五個關鍵字。其中跟宇野老師長期關懷生產的文化論最為直接相關的，可能是四跟五。

在切入關鍵字之前，首先要突顯的是**遊戲跟遊戲化現實**這一個面向。遊戲或遊戲化現實的強化，我覺得是 10 年代最重要的一個時代表徵。這個觀察，特別可落實在剛剛宇野老師沒有提到，但在《母性的反烏托邦》書中結論部分所聚焦的「2016 年」整體現象，其中最值得一提的就是 Pokémon GO。這是一個從室內的個人單機遊戲，變成走到外面的、創造自己跟社群的社交關係、並進入遊走於實際公共空間的遊戲。2016 年，宇野沒提的另外一些大事，跟文學相關的是，Bob Dylan 獲頒諾貝爾文學獎的爭議。Bob Dylan 作為一個流行音樂者的 icon，再而歐洲菁英品味為主的諾貝爾獎頒給一個美國主義、流行文化的、民

俗詩歌代表的 Bob Dylan，這可以說是高等文學征戰流行文化的敗北，或是高等文化的部份傾倒或策略性修正主義，所以我順便把他放進來。

我這邊要提的第一個關鍵字，是「浸透」(Immersion) 這個概念。這裡面有三個表徵層次，第一個層次是無所不在性，意指我們被無所不在的網路所壟罩、「always on」、「常在連線中」的心智狀態，一直都要接受各種工作指令，永遠有回不完的訊息，這般被數位科技浸透的日常世界。

第二個層次就是心不在焉的狀況。心不在焉的狀況，其實 1935 年德國哲學家班雅明在〈機械複製時代的藝術作品〉一文中早已提出了這樣一個概念：distracted consumption。他當時在講述電影跟廣播等新興大眾文化的新樣貌之時，已觸及複製技術情境的這個核心問題。當然，2010 年代的我們現在更不專心，但在那時候的大眾即已進入一種狀況：大眾文化的侵襲之下的分心消費。比如說，同樣是聽音樂，聽廣播跟去看音樂會是兩種介入狀況。去看音樂會的話，你是親自到遠處的會場專注參與，可是廣播的話，可以邊聽「邊分心」做自己家居的事，跟我們現在用手機聽音樂是比較接近的狀況。這是一個可分心的狀態。所以，分心變為「正常」，心不在焉變成一種常態。現在或許有很多人沒有在聽我演講，這其實是這時代我們大學教師或是任何演講者的宿命（笑）。我們接受，並已把這種「分心的異常狀況」認為是正常。深入來看，所謂多工的「分心介入」(multi-tasking) 之參與狀態，是一個距離上的拉近，之前的藝術作品、情報跟受眾之間是「他在那裡、我在這裡」的隔離關係。可是現在廣播、音樂、訊息、直播，透過隨身裝置與科技，就在我們身邊，甚至耳機的音樂直接就嵌入人的腦中，這讓我們得以不用參與「需專注力的儀式」，即可在作品「就在身邊」的情境裏，同時多工行動。同樣是 distracted consumption，這當中的技術介入方式，有很大的差別。

第三個層次是「身不由己」，也就是你以各種分身 (avatars and accounts) 存在的、跟他人接通的交換管道關係，這是勢必要跟別人共工連動的數位時代日

常之表徵。包括遊戲的參與，「個人」已鮮少獨立作戰，要跟別人打道館，要跟別人聯合即時上線共遊。現在遊戲早已不是單人單機，「自己 vs. 電腦程式」的孤獨對戰，而是轉變為一種多對多的極大型多空交戰。這樣一個 game 的新概念與實踐經濟，是 10 年代非常重要的轉捩點表徵。

舉例來說，大家或許有看過 HBO 2016 年火紅影集《西方極樂園》(Westworld)，當中描述的是一個有錢人可以花錢進入像一種主題公園般的「類真實世界」，他可以去打怪，但裡面的怪不是怪物，而是機器複製人。有錢玩家進去，可以掃射他們、可以做出任何現實不允許的事，這已是一種自我參與式的真實遊戲，不是只侷限在一個螢幕界面的虛構，而是進入到被創生出來的「真實世界」中。戲中這個遊戲世界設定，跟 Pokémon GO 有一個異曲同工之妙，它不是在扁平的螢幕界面上、或在私人空間裏操作的遊戲，而必須實際進到一個「公共世界」。這當中產生了：什麼/何處是真實，什麼/何處是遊戲，以及當中複雜的人流、物、視覺符號流動、信息等交會連動關係的問題。

第二個關鍵字是 **program**，我要強調的是人變成程式或交換碼的一部分。比如說你在玩 TSUMTSUM 的時候，或是玩其他有時間壓力遊戲的時候，人跟 code 之間的關係，有點像人變為 code 的一部分。當中人的「非人層面」「非人際關係」「程式性」，在未來會越來更加混雜跟斷裂。這是我想要強調的。人作為一個（部份）program，或人跟 program 之間的溝通，在智能科技日新月異的當下，這點必須要非常積極地審視與回應。

第三個關鍵詞是「遊」跟「廢」。「遊」，這件事情變成極為有用的東西，遊戲變成「無用之大用」。當今遊戲經濟體之規模，已經超過電影電視工業或是其他的娛樂工業，變成全球最大的經濟力量。剛剛講到正常異常化，異常正常化，有點這樣的意味。現在，「遊」跟「廢」是一個長期的狀況，在工作中，大家花了多少時間在各種「遊」的界面與服務裡面，你要透過遊戲的介面，你要透過 line 或其他 SNS 的介面去跟外界做溝通聯絡；但是在當中「認真」時又時



常被分心的狀況（如臉書或其他非工作的遊），去做很多其他不相關的「廢事」。

再來，第四個字是「遊戲化現實」（GAMIFICATION）。Game 這個字字源來自德文的 ga-men，事實上就是人群聚集在一起(people together)的意思，本來就具有強烈的社會/社交性的概念。另外，social 這個字的字源，來自 socius 這個拉丁文，代表「同盟」、或是「なかま」（仲間）的一個概念，你用這個意思來看 Pokémon GO，就不是一個那麼嶄新的現象或事件，而只是回歸「遊戲」本身具有的社會性。

遊戲化的現實，實際上即是把遊戲界面與再現的方式，放在遊戲之外的商業或政治實踐。比如說都市的觀光宣傳，或像現在台灣到處可見的吉祥物，基本上都用一種遊戲般的思考與操作方式，來促銷經濟，造勢政治。文化現象上，到底世大運吉祥物熊讚「裡面」是誰，柯文哲到底是不是火影忍者，都帶有這般遊戲化現實的內涵在裡面。

進一步看，遊戲化本來即是一種 socialnetworking game，這三個語彙分開來看，各自是 10 年代很重要的操作概念，也就是數位的、娛樂的、一種眾樂樂的，共求刺激的溝通方式。有三部晚近電影能讓我們看到「大眾文本跟遊戲」之間的不謀而合。例如在 2014 年的電影《明日邊境》海報上面的「Live, Die, Repeat.」，其實就是一個遊戲的模式與概念。《明日邊境》、《忌日快樂》、《還有機會說再見》這三部電影裏，類似《今天暫時停止》的設定，三位主角都被困在「遊戲般」的「死而復生」世界，他們一直重複某一天，直到他們能解決某一個關卡、破關，直到能打破「目前這個遊戲世界」的僵局，他必須不斷去 repeat 這個循環，我覺得這三部電影都含有值得深究的遊戲與社交隱喻。

第五個關鍵字是**非全面主義**，或是 **0.5 主義 (half-ism)**。這個概念跟剛剛宇野講的「在中間的層次、事物」很有關。所謂的「中間性」這件事情，當然西方的哲學也有觸及到（我想這是剛剛李育霖老師提問中的一個），可是在日本文

化及思想脈絡裏是一個更大的議題，從西田幾多郎京都學派，到日本吸收轉化法國的德勒茲的年輕一派，一直到宇野在書結論中所強調的「在中間的事物」，例如介於國家與個人「中間」的都市或企業，又如主動的「市民」與被動的「大眾」兩極之間的「新人類想像」。我認為，這樣的非全面主義們，是需要被在 10 年代的多層脈落上被理解的，這當中跟一個重要的電玩遊戲論述是有關的。

Jesper Juul 在 2005 年提出 half-real 的概念，至少有兩個關於「半面真實」的層次。第一個是我們在真實裡面操作，可是我們想像互動的，卻是虛構的世界，這其中是一個「穿越」的概念：真實世界的人在一個想像世界裡「行動」。另外一個就是虛實的組合，雖然遊戲本身是虛構的，可是其規則是非常真實死硬的，你沒有按照規則玩，就沒有辦法破關，就沒有辦法完成社交互動

(socialization) 的功能，就沒有辦法進入遊戲網絡之內。我認為 2005 年的這個 half-real 概念，在某些層次來說，相對上較是針對舊遊戲的世界所提出，在 2017 年的今日，我們必須要再去想像 half-ism 的新的論述與細磨可能，因為不是只有在電玩現象，而是如剛剛我所說，很多科技介入的「浸透真實」都已經顯示 half-real 持續延展與異變的現象。

另外不得不提的，是次文化 2.5 次元主義的 half-ism，包括日本動畫裡面的一個特殊手法：二次元人物，扁平的卡通人物，卻被置入攝影般類真實的三次元世界背景（如《千日紅》）。包括《我們這一家》片尾的那個類真實的街景，在裡面行走的，卻是花媽一家這樣的扁平二次元角色。哲學與思想上的 half-ism，今天可能比較沒有時間講。哲學家國分功一郎的中動態世界論，試圖在哲學跟語言學中間的甬道，去找出被動與主動語態之間的中間動詞型態（third voice）。此一思考的發想，可視為對於非完全意志、剛剛所講的人的身不由己的「行動」之積極回應。國分思想背後是對於強意志的一種否定，「絕對的主動 vs. 絕對的能動」結構之反制與倫理思考。

最後，我直接提出對宇野的兩個提問。第一個問題是，《母性的反烏托邦》這本書在不久的將來、順利的話，可能會有中文版的誕生。但我會想，如果在英文世界或歐美也會出版的話，可能會遇到一些質問，所以我在此先丟出來。簡言之，是當中佛洛伊德主義，「核心家庭」（nuclear family）以及「戰後日本＝少年」（boy）的迷思。

當然，「12歲少年」的概念，是從麥克阿瑟接管日本之後，就這樣把日本當成這樣的存在。他的「定調」，的確落下一個魔咒，亦即宇野這本書提到的「母性烏托邦」概念：男孩無法成為一個成熟的父親，無法進入一個成熟獨立的狀況，而一直躲在一個肥大呵護的母性當中，無法成為自己，或是無法成為獨立的、有責任體制的個體。這個論點確實反應了「敗戰論」的一個歷史環節與情節，以及日本的大眾心理。可是這裡面，同時會產生諸多潛在的問題，也就是以伊底帕斯劇場（oedipal theater）來作為理解框架的問題。為何採用的是異性戀家庭的模式？此舉是否類同於國族主義利用、配置女性在一個想像象徵位置上的問題。還有，戰後的日本跟美國其實多次改朝換代，我們是不是能把「父」或「子」視為一個不動的整體（totality）？這樣一個「家族大敘事」，是否需要更細部的爬梳？所有社會跟政治的現象，是否都適合歸因為一種家族政治，或家族情節這樣的理論模組？更直接說，男孩（日本，永遠的敗戰主體），或父親（美國，成熟國家）是否真的是一個不變的整體？這個家族三角關係（daddy-mommy-me）是否會成為論述上的一個限制或包袱？第是我的一個問題。

第二個問題，對應了剛剛宇野發表的結論，跟這本書最後的結論，亦即Google「加州意識形態」的反撲，以及如何產生其他新的連結方式或抵抗方式的問題。我的問題簡單來說是這樣的，Google跟推特之類的科技情境，是不是完全能簡化成加州主義？比如說，推特到日本之後非常在地化，碎片化，是在

地化雜種化（local bastardization）的體現，換句話說，已經不是可純粹單一化、可以被本質化為一種「主義」的情境。在這樣的情況之下，「加州意識形態」是不是需要補充上一些另外的輔助概念或想像，或是需要更具體就「在地體現」去做回應？我必須強調，這兩個問題的出發點，並非沿用歐美庸俗化的政治正確（political correctness）、性別政治的思考，或純然二元論的想法，而是完全針對宇野書中最後所勾勒出來的結論之提問。Google 本身，或是臉書是否是「大敵人」「Big Brother」，是否早已內化在我們裡面了，我們是不是已經很難從其中完全分化出來了？我們是不是陷入這種 0.5 非全面主義的困局，已經浸透在裡面，很難去把所謂「加州主義」當作是一種可分割出來的外在敵人、或真正做出抵抗？因為這些社群媒介與使用，在世界各國都產生了非常在地、非受母國、母體掌控的延異或變體的部分。

我的回應就到這邊，謝謝大家。

## 陳國偉

(國立中興大學台灣文學與跨國文化研究所副教授)



陳國偉

謝謝銘宏，他把問題拉回了我們很想要跟宇野更進一步討論的，關於數位時代的文化想像力問題，我回應的部分大概分成三部分，一方面是為他剛剛談到當代日本的背景作要點補充，第二是提供台灣跟香港的例子來作為對照，特別是他剛剛提到網路動員不能的問題，這在日本的確是非常嚴重的問題，台灣的酸民其實還不夠看，日本不行動的酸民那才是真正非常驚人的集體存在，而像關於網路霸凌的事情，其實在日本也不斷出現，第三個我則是會針對今天的主題文化想像力的部分來談。

那我還是從回到 2016 年開始談，我認為對日本的未來而言，2016 年絕對是重要的一年，最關鍵的原因就是「**天皇生前退位**」，雖然其實在過去的歷史中，這種情況並不是第一次發生，但在二戰之後，他的確是第一個表達希望要生前退位的，那這本來對安倍政權的致命一擊，因為原本安倍政權打算要進行的憲法修訂，但為了天皇退位必須先行制定相關的法律，勢必修憲得延後，不過從 2017 年底的現在來看，安倍還是輕易的把這個重量級的爆彈給解決掉了，要繼續去推行憲法改正，所以其實沒有達到我們所猜測天皇原本拋出生前退位所期望的目的。

以 2016 年這個時間點的天皇退位作為結束的意義在於，整個平成年代就會變成是一個，我們今天在談整個日本文化想像力，跟整個亞洲受到日本文化影響所開展出來的這一切的文化構圖的背後，一個非常重要的時期。因為在談平成年間時，大家都會從泡沫經濟的破滅開始談起，然後談到 1995 跟 2011 年

的兩次的大地震，日本甚至發明了「震間期」這個詞，然後應該一直到 2016 年的熊本地震，其實也造成了很大的損害，但因為熊本在邊陲，對東京沒有影響，所以熊本地震就被擱置在那裡了。而我認為明仁天皇的退位，剛好把很多的問題，必須在這個階段被總結。那這次宇野訪台前一場在台北的演講裡，他藉由動漫的作品也提到，他認為日本這個國家已經到了一個臨界點，這個臨界點其實就是要崩潰的臨界點，我認為其實某種程度上，也是有很強的呼應。

其次就是 **SMAP 解散**，我又要再把他們提出來講一次，是因為他們有一個新的發展，非常有趣地跟宇野今天講的網路動員的問題有關，而且也回應了網路作為電視延伸的觀點，我們在台灣對此很難想像，可是在日本的確是如此。在 SMAP 解散的風波鬧出來之後呢，很多評論家提出很關鍵的觀察，譬如像成馬零一所講到的，「面對逐漸衰退的電視媒體來說，SMAP 是最後的皇帝」。也就是說，他們認為傑尼斯這樣子的偶像團體，延後了日本電視的崩潰，讓日本沒有辦法進入下一個階段。像我們其實會發現年輕人的娛樂型態或是大部分資訊的來源，都是從網路上，那到底電視是誰在看呢？所以這是一個很有趣的問題。這也包括最近大家也討論到的，近年日本電視劇中收視率好的，大部分都是由中年的男女明星在擔綱。所以，在相當的程度上，是跟我們這輩年紀相近，也就是五、六年級的人還會看電視，是我們在支撐這個最後的榮光。所以包括收視人口的高齡化，以及就是宇野前一場演講也有提到的，參與社會運動的日本人，其實對於新科技工具的陌生，都是互相關連的。

但是大家都知道，SMAP 解散之後，稻垣吾郎、草彥剛跟香取慎吾這三個比較年輕的成員就獨立了，緊接著他們就在網路上成立一個「新しい地図」這個網站。有趣的地方是，他們加入了所謂網路電視頻道，那網路電視其實跟現有的日本娛樂圈生態有很大的不同。當然第一就是說他們離開傑尼斯事務所之後，他們的肖像權就解禁了，因為傑尼斯一直以來的政策是非常保護偶像的肖像權，所以各位會在日本的網路上看到，雜誌封面明明是傑尼斯偶像的臉，但

因為保護肖像權所以全都變成黑色剪影，或是他們主演的電視劇官網上就獨缺主角的照片，這是一直以來都是很扭曲的現象。但當肖像權解禁了之後，在這個網路電視 Abema TV 中，比較年輕的三名 SMAP 成員在過去的經紀人協助下，舉辦了 72 小時的直播節目。而這 72 小時的直播節目最後創造出七千兩百萬個點擊收看，造成整個電視業界非常大的議論，才開始讓日本的電視圈開始去正視網路的重要性。但是當然，這其實也還是證實了剛剛宇野關於網路是電視延伸的觀點，但這裡面有一個很特殊的現象我認為值得重視，也就是在 SMAP 解散、粉絲網路動員的過程中，出現了一個台灣已經存在了很久，但日本現在才開始發生的，所謂「數位原住民」的生態。

為什麼？因為 SMAP 的粉絲其實就像我們剛才所講，他可能是四到六年級的人，這群人不見得那麼熟悉網路工具，但是他們為了要收看這個直播節目，他們讓小孩在家裡買了電腦、裝了網路，然後他們決定要進入數位時代。我認為這其實是一個非常弔詭的發展，因為日本一直都是手機先行的，他們家用電腦的普及率其實沒有那麼高，可能對於老人家來講，在家裡看大的螢幕還是比較好。

而我覺得這個所謂數位原住民的概念，其實剛好可以進一步延伸到，**台灣跟香港的網路動員革命**，也就是我回應的第二部分。剛剛宇野提到日本在這方面的動員不能，可是其實大家都知道，台灣的太陽花學運，跟香港的雨傘革命，最重要的媒介就是臉書，因為在臉書上他們可以分享非常多的情報，甚至可以進行資源的調度，因為當你在現場，可能不知道補給站在哪裡、集合地點在哪裡的時候，網路就成為社會運動最重要的消息集散地，其實台灣已經有非常多的研究在談這樣的現象。像是包括「GOV 零時政府」的網路協作平台

「Hackfoldr」成立了專區，或是臉書各式各樣的相關社群，甚至像是結合 google 地圖，它除了告訴你廁所在哪裡外，更可以提供警察的動向資訊，所以大家往這邊移動、然後可以從另外一邊進去這類的資訊。更不要說還有網路表

單的物資調配、各式各樣的現場直播等等，它變成是一個用數位的東西，去對抗所謂國家機器的運作，國家機器反而沒有辦法去應變這樣的一個狀況。所以其實台灣這方面我覺得跑得比日本更快，而且被廣泛運用在。包括反核等各種社會運動上。也包括我剛才講到的香港雨傘革命，甚至還會有由中國大陸的學生成立的粉絲頁，來表達他們的支持。他們都可以利用這樣的媒介，去形成新的社群，去形成也許像是宇野剛剛講的小的組織，雖然宇野的例子是小型企業，而不是像臉書這種跨國企業。但是附著在臉書這種跨國企業上面進行游擊戰，然後可以是一個不斷變形的組織系統，這樣是不是可能更有利？我認為這個其實是一個值得去探討的問題。

所以我覺得有趣的地方在於，好像在這個過程裡，以台灣的例子來講，它透過了一個沒有邊界的世界，去打造出一個更理想的有邊界的世界。因為在這個網路的動員裡面，老實說它是有某種國族性的，但是它又造成了一種共享性，因為我們後來很清楚的知道，香港雨傘運動的這一批發起人，他們相當程度地受到了太陽花學運的啟發。如果用剛剛宇野講的「新的連結」的話，那它的確可以成為一個革命結點的連結。所以對台灣來說，網路其實不是電視的補充或延伸，不是電視的「義肢」。

可是在整個亞洲裡面，目前我覺得滿符合宇野所講的狀況的，反而是中國，因為你看廣電總局對於節目時段跟類型的支配，造成很多節目不能在某些時段播，甚至無法播出，但它可以在網路上播，所以反而在中國是逐漸走向日本的那樣的狀況，這是其實蠻弔詭的。特別是很多 BL (Boy's Love) 劇就是如此，但反而因為這樣，中國成為東亞 BL 劇的生產大宗，就是因為網路的關係。

第三部分我想要延伸，剛剛銘宏也提到的遊戲化現實，尤其是而且是更進一步去談一個「**遊戲現實化與情感共同體**」的問題。宇野自己其實提到，日本從戰後「理想的時代」中經濟復甦，一路發展到消費主義逃避現實創造出的



「虛構的時代」，但在泡沫經濟破滅、奧姆真理教地下鐵毒氣事件後，這兩個時代紛紛宣告終結。大敘事的時代崩解後，取而代之的是所謂的「擴增實境」的時代，也就是強調橫向連結，透過各式的互動才能理解主體自身所處敘事（國家體制／社會／現實）的時代，也被他稱為「Little People 的時代」。更有趣的地方在於說，因為過去的社會互動，我們會仰賴單一的敘事，所以敘事者跟接受者的關係其實是被切斷的，但剛剛講到這個遊戲化的概念，其實是創造更多的路徑、更多的可能性，去增加敘事的歧異，譬如說他在之前的論著有舉到AKB48 的例子，這部分後面我會再談。

我想進一步延伸下去，舉一個大家應該都很熟悉的動畫例子，就是名偵探柯南的電影《貝克街的亡靈》。《貝克街的亡靈》裡面其實就提到日本政治與社會最根本的問題，其實是宇野的言談中已經呼之欲出的要砍掉重練的整個日本的結構：政治家的兒子仍然是政治家，是一個偽裝在民主制度下的世襲制。例如現任首相安倍晉三的父親是政治界的領袖，而他的外祖父、外叔公，都曾任日本首相，所以我們會意識到這個連結似乎是不可能切斷的。甚至整個日本社會就處在一種「反正就這樣吧」、「就只能這樣了」，好像失業率降低了、經濟稍微好轉了，那就讓安倍這樣下去吧，因而安倍已經要變成戰後任期最長的首相了，老實說這是非常令人驚恐的一個狀況。

在《貝克街的亡靈》裡面，大家應該印象很深刻的部分是，主謀是透過一個虛擬實境遊戲，把所有的世家大族後代，聚集到這個遊戲裡面來，目的就是要將他們全部殺掉。讓他們在遊戲裡面無法破關，然後在現實中也一併死去，認為唯有這樣的方法，才能讓日本這個國家重生。可是到最後，不好意思我必須要爆雷，其實裡面有個角色，就是主謀也就是遊戲裡人工智慧的化身，而他在最後對著柯南說出：「我就是想要跟大家一起玩。」他表面上是希望這些 12 歲上下的少年可以透過這個遊戲成熟獨立，然後未來有機會改變這個國家，但是最後這個人工智慧告訴我們說：他希望跟大家一起玩，他希望跟大家有一個

情感的連結，而且他似乎相信這種新的連結，這種遊戲化的連結，可以讓他們有一個新的共同體。那這是一個在 2002 年就已經出現的一個觀點，我覺得是很值得注意的。這個例子我認為很關鍵的是，它其實牽涉到了國家體制的全面崩壞、失能，然後虛擬真實或遊戲化現實的再現跟「可解」，。也就是這裡出現了一個，可能可以解決現實問題的起點。

剛剛銘宏也提到的 Pokémon GO，我也特別補充一點：因為熱潮退去，在大家已經不關心的狀況下，Pokémon GO 默默地越來越侵入我們的現實，現在開始有了天氣的同步，也就是如果今天我在的台中是晴天，出現可抓的 Pokémon 就是晴天屬性的，而玩家虛擬世界裡的背景當然也是晴天，就像剛剛銘宏講的，進入 2.5 次元的狀況，與真實的距離愈來愈靠近了。可是我想特別提出來的是 Pokémon 帶來的一個新的人際關係的重新縫合，特別是在台灣，或出現了很多父母親帶著小孩去抓，甚至半夜三更也去，然後跑遍全台灣。甚至有同學告訴我，網路上會出現新的社群，像是 line 群組這類的，一起去打道館，然後裡面的成員可能都是中老年人。Pokémon GO 它促成了一種新的社會連結，而這種連結它其實是建立在一種奇特的、既虛擬又真實的共同體裡面。

在這裡，我再進一步延伸字野的遊戲化現實來談關於「民主想像」的問題。大家受到 PTT 影響很習慣講的一個話就是：「認真就輸了。」在遊戲裡面你其實認真或不認真都無妨，當然你不認真一定會輸。可是問題是在現實的很多遊戲裡面，你不認真好像會輸，但你認真了，也有可能會輸。譬如說，我們的總統跟我們的政黨，現在變成這樣；它贏了，但現在變成我們覺得好像是輸了的狀況，因為它背離了我們的期望。

這個想法我是從現在很多的實境選秀節目得到的靈感，在這些節目裡，通常會舉辦一個大規模的實境參與，讓觀眾參與投票去支持誰，但最後其實是假的，因為製作單位很可能已經先安排好冠軍人選了，所以它等於是製造出一個投票的偽民主。。可是對大部分的人來說，我們會相信這個結果，因為我們覺

得自己參與了那個民主的過程，所以我們就相信那個「民主的結果」會是的。而我覺得像宇野之前在論著中討論的 AKB48 總選舉，就是很典型的例子，因為 AKB 總選舉最後票數是怎麼開出來的，其實沒有人知道，但問題是，它每年都透過這種民主的形式，創造新的戲劇性。

另外像是 2016 年很受矚目的電影《正宗哥吉拉》，裡面有一個非常標準的場景，大家都感覺到危險迫在眉睫，東京就要被踩扁、滅亡了，可是大家還是得透過開會來決定要怎麼做。想像這好像我們現在大學的處境一樣，開了很多會來決定要怎麼做，我們信任要開會這個過程，可是最後什麼都沒有做出來。包括像是剛剛提到的 SMAP 解散，粉絲們發起一人一票救 SMAP，透過買 CD 覺得可以表示什麼，最後也沒有用。同樣的模式我們可以看到一人一票救香港、一人一票救台灣，有各種在現實中複製的結果。所以，我們會發現到這樣的一種遊戲化現實，當它進入到公領域的時候後，它終究會變成一個困局。為什麼？我們信仰的其實是遊戲體系，而不是結果，因為結果不會來。我們其實太過於信任這個儀式，而這個儀式最後帶來的結果，常常會讓我們失望，它終究不會如我們所想像的那樣。

最後我也向宇野提出幾個問題，第一個就是他在今天演講裡說道，日本的網路沒有辦法成為改革的原動力。那麼他認為當前最新的數位科技或工具，有沒有可能成為改革的動力？包括他自己發行所謂的 mail magazine，就是類似電子報這樣的雜誌，還有經營網路直播頻道，這些都是利用數位科技的媒介，對他來講，運用這些媒介的最終目的到底是什麼？為什麼他會選擇要用直播？

另外就是他在台北的演講裡面提到，他希望可以回到小型企業，或是個人，像是他自己作為一個代表，來發展一個亞洲可能的新連結。他特別提到日本不容易扮演這個角色，主要是因為二次世界大戰的歷史，日本作為一個侵略者，不容易成為亞洲國家信任的對象。可是從次文化的角度來看，日本次文化在整個亞洲的接受度是非常高的，那他認為次文化有可能擔任這個媒介，去重新創

造信任的基礎嗎？我很好奇他的看法。我想我的回應跟提問就到這邊告一段落，謝謝大家。

## 宇野常寬回應

首先先回應涂老師的問題。麥克阿瑟將軍講 12 歲少年這件事，日本基本上完全接受這樣的講法。從戰後到現在已經 70 多年了，日本一直在美國的所謂保護傘下，受到美國的保護來發展日本的經濟，等於說日本一直像是受到美國的保護，來發展自己。連現在安倍首相，安倍完全聽川普的，不停拍川普的馬屁，讓他們自己繼續受到很大的保護。為什麼會這樣？其實證據顯示在御宅族的文化當中，我們可以知道日本動畫的男主角，其實很多是少年的設定。他們也沒有做鍛鍊，或自己做很多的努力，讓自己可以去對抗、消滅敵人。事實上都不是，他們都是透過坐進有人體外型的巨大機器人，像是無敵鐵金剛或機器人，透過這樣子的方式去打擊敵人。這就是日本的寫照。也是它完全還沒有成熟的寫照。

日本人對於所謂的「家」的概念，並不完全是一個「血緣關係」的想法。而比較像是在一個大組織當中，例如日本人會收養一些養子，形成父親跟孩子之間的關係，甚至像黑社會當中有所謂大哥跟小弟，或者譬如說工匠跟他的徒弟之間，這個都會構成日本所謂「家族」概念的形成。所以我所謂的「家族」並不是血緣的家族，在日本的社會當中，它比較像是一個小型的國家的概念。所以成為家族的父親，會變成好像這個國家的掌權人。這是日本一個相當傳統的概念。

其實我在《母性的反烏托邦》中提到，很多人會在全球化當中，自己的企業好像要變成這個產業的領頭羊，要成為這個產業中最強的人（成為父親），或在所有國家當中，想要成為最強的國家。可是實際上我們可以看到，美國雖然這麼做了，但最後也是選出一個像川普這樣人而已。所以我覺得，真正的全球化，應該要透過都市，或是像一些非跨國企業的、比較中小型的企業，來營造所謂的全球化沒有境界的世界。

第二個問題提到，Google 或推特進到日本之後，有日本在地化的現象，是否還可以稱之為「加州的意識型態」，我個人認為是可以的。因為在地化並不是很大的一個點。最重要的，其實是在 Google 的思想。Google 在剛開始時所開發的運算法精神是，只要能連結到 Google 的部份，都會視為是很重要的網站，可以連結到這些重要網站的網站，也會被視為很重要的網站。本來網路世界是很混亂、沒有秩序的，可是透過 Google 初期運算法，整個網路社會變成相當有秩序。相對於初期，現在 Google 的思想，就會讓我們覺得，是一個我們可以去檢索「現實」的世界。比如說像 Google map，或是說像 IOT，我們可以用 Google 檢索真實世界的物品。

這兩種 Google 思想的背後，其實有個更大的主要核心思想：Google 認為，只要把環境整理整頓好後，一定會有創意人才出現，透過這些很有創意的人才，想出很多創新的發想手法，便可以讓這個世界更為美好。這是 Google 最大的核心思想。也就是說，要改變世界，他們並不認為一定要直接透過政治手段、或是文化的手段，而是透過打造一個可以誕生很多擁有核心技術的人才之環境，讓他們去改變世界。這才是所謂「加州意識形態」的重心。

我不覺得僅限於 Google，所有跟網路相關的社群工具到日本來，都會被在地化，都會產生地方獨特的運用方法，這樣子是有利也有弊的。當然在第一個部分，它當然還是可以保留自己的文化，對於多文化主義的部分，其實是有所助益的。可是在弊端的部分，在地化還是讓舊自民黨這樣的思想持續保留住，或讓舊媒體繼續掌控著日本的文化，這個部分的弊病，就是好像沒有辦法去感染到國外的思想環境，或是文化。像日本這樣的發展狀況，說實在我認為是弊多於利的。因為像我剛剛提到日本的網路企業，其實對加州意識形態是採取比較抗拒的態度，所以日本 IT 產業在 20 多年來，沒有辦法對世界產生更多創意人才，這樣的發展狀況，對日本來說是不利的。

至於陳老師的提問，我認為，因為日本的國民性就是比較閉鎖，再加上如同大家知道的，日本現在是一個較高齡化的社會，這個高齡化社會對於網際網路的接受度，其實不是那麼高。因為目前高齡人口的比例比較多，新世代的社會保障相關政策，如果沒有辦法獲得高齡人口的認同，這些政策基本上是不會通過的。所以就算有再多新的科技、新的道具的出現，如果無法在日本國內年輕與高齡文化鬥爭中勝出，或是人口比例沒有辦法有新的調整的話，我對於日本「會改變、會改革」這件事，基本上是已經放棄了。所以我剛剛才會說，我把希望寄與在都市或是企業這樣的中間層。

直接接連回答到他的第二個問題，因為我自己有經營小出版社，我其實有出版一些文化論相關的書籍，培養出一些年輕作家，也有持續作實體或網路雜誌之類的出版，其實我很想創造像《水滸傳》裡面的梁山泊的山寨，想從日本的各個角落招集 108 個志士，用這種方式來逐漸改變我們的日本社會。針對陳老師的第三個問題，其實我的答案是肯定的。因為有這樣的想法，我經常來台灣，也經常到香港。譬如說香港雨傘運動的學生領導人，我常常讓她的文章刊登在我們的刊物上頭。我也希望能透過這種方式，讓更多日本的年輕人切實了解到，亞洲現在發生什麼事情。

最後，也容許我對兩位老師的發表提出簡要的回應與意見。對於涂老師的發表的基本感想是，所謂遊戲化的現實，其實我不認為是現實在虛構化，反而是虛構已經現實化了。因為，改變的並不是現實世界，改變的其實是虛構的世界。虛構世界不再只是自己的幻想，或自畫大夢的世界，改變的是虛構的部分。我自己是一個次文化的評論家，在這 10 年間我深深感受到的是，御宅族以前會喜歡上的是動畫人物，但他們現在喜歡的是真實世界的偶像。20 年前的御宅族會看著螢幕上的動畫人物流口水之類的，可是現在不是，現在他們可能一整年都是追看著真實偶像的推特或是 IG，追星這些真實人物，代表的是一個不

同的改變。所以像是電影《銀翼殺手》(Blade Runner)，或是涂老師剛剛提到的 VR 電玩《Summer Vacation》，其實已經不是虛擬的東西變成現實人物化，反而是現實的人被遊戲化、程式化。現實的程式化，使我們在跟螢幕做各種交流，亦即「真人的角色化」，跟程式交流對話。我會覺得臉書或是推特，就很像是現實中人的角色化，改變的其實並不是這些動畫當中的角色，改變的其實是我們自己。

對於陳老師的簡報，我也有同樣的感想。透過 AI 跟所謂社群媒體所創造出來的世界，其實不是『虛構來到現實』的問題，我會比較說是現實變成虛構幻想了。也就是說，我們會把現實認為可以用遊戲來操作的概念。押井守有一個叫做《歡迎光臨虛擬天堂》(Avalon)的電影作品，主角會沒入、沈迷遊戲當中。主角通過所有關卡之後，他最後到達的勝利舞台 Class Real，其實是完全現實的場景跟世界。遊戲化的現實跟遊戲化的社會，讓我們再也無法在虛構的空間當中，去架構我們自己想要的反烏托邦，或是架構我們自己想要的理想，這樣的方式已經不可行了。

對於這樣的現況，多數的日本人並沒有感受到，他們並沒有發現到現況已經變成這樣了。雖然日本是一個次文化產業的大國，但日本並沒有注意到很多遊戲化的實際「戰鬥」，已經可以在現實當中發生，他們並沒有注意到這個現象。因此，我自己想要打造的梁山泊，不會再依照以前日本的模式，我會跟台灣學習，我也會跟香港學習，我不會去依循日本以前的傳統。





## 未讀已回：《父後七日》與生命程序

廖朝陽

國立台灣大學外文系教授

從散文到電影，《父後七日》的文化表達似乎涉及互不協調的兩個部分：一是喪葬儀式的形式化、空洞化，一是對死者的思念。前者成為諷刺對象，處處都是「死穴」，後者則是引起共鳴的「活穴」。一般可能想到幾種方式來解決兩者之間的不協調。例如說儀式提供一種心理緩衝，或者如電影海報所說，有助於「找到心靈重建的力量」，空洞一點無妨。或者說儀式越是形式化、商業化，越能突顯其反面，也就是哀痛與悲傷永遠無法消除的事實（簡曉花 75）。或者說兩者各有所偏，形成後現代式的多元並置，也是一種美學，甚至可能顯示我們可以「透過喪葬人員、儀式、規範的重新建構來進行民俗的多元想像與創造的認知」（黃俊捷 72）。

這裡解釋策略的介入似乎不僅涉及《父後七日》，而是指向如何理解王禎和以來台灣諷刺文類的新轉變。白先勇談楊富閔的《花甲男孩》也是必須處理類似的「敘述者的詼諧嘲弄，是在避免故事流於濫情」。諷刺文類當然也可以只是單純諷刺，透過嘲弄提供反省的視角，並沒有什麼問題。但是在《父後七日》之類的例子裡，諷刺的背後似乎有更大的關懷，使諷刺本身呈現出某種複雜的轉變。

就這一點來看，劉梓潔的自敘已經透露出明確的訊息。她說：「我相信，悲傷的、失去的、碎瑣難耐的，只要把它說得好笑，也許就寫得下去，看得下

去。也許，有些東西，可以透過寫，被轉化，或療癒」（204f）。這裡必須注意的是：「悲傷的、失去的」與「碎瑣難耐的」並未分開，而是並列為三項（三種負面情境），合在一起必須「說得好笑」，分開似乎也是。意思就是：即使儀式正常，沒有空洞化產生背離現實的笑點，寫作者仍然必須尋找其他方式把死亡「說得好笑」；沒有笑點，各種故事都會寫不下去，說不下去。一方面，「寫下去」的目的是轉化、療癒，偏重內向的精神感應，已經與諷刺本身促成反省，催生行動的外向考慮不同。另一方面，悲傷的也必須說得好笑，代表環境變遷，在文化「工業化」的情境下，傳統的文類、情感區分可能已經崩壞。如果是這樣，這裡我們必須考慮的是：諷刺本身是否也已經空洞化？

文化的全面工業化是史提格勒（Bernard Stiegler）科技理論論述的基本觀察：工業化指的是技術的程式性或「可程式性」侵入生活而且不斷加快，破壞其中慢速累積的經驗內容（見蘇秋華 46-51 的檢討）。可程式性要求生產程序固定化，走到極端會造成個別程序的可重複性完全取代個體的經驗內容。台灣的情境當然還涉及國家意識形態、特定族群關係等等的程序化，但整體而言還是以科技控制為基調，離不開西方文明工業化的大框架。《父後七日》在這方面提出非常特別的回應，並不能只從諷刺、嘲弄的角度來理解。例如我們如果轉向程序自動化的考慮，馬上會注意到電影版裡一個容易被忽略的細節：片尾描寫女主角阿梅到香港應徵工作，在面談後被帶去參觀公司的藝品。她走過一整排琉璃轉經筒，並且伸手轉動其中數個。經筒上刻記的應該是大悲咒的漢語音譯：「娑婆訶悉陀夜娑婆訶摩訶悉陀夜娑婆訶悉陀喻藝室瞞囉耶娑婆訶那囉謹墀娑婆訶摩囉那囉……」。這個場景來自劉梓潔在琉璃工坊工作時對宗教感悟的親身體驗，但放在電影裡卻可以直接關連到喪葬儀式的空洞化：咒語（陀羅尼）只要求程序上重複聲音，不須理解也不要求高深的梵文知識。轉經筒的設置甚至不要求重複聲音，只須動動手轉動經筒。另外，設置在轉經筒側面的藏文展示對大多數人來說無法閱讀，但似乎也預設可以產生某種感應。這正是慢科技

時代的程序自動化，或者說「種菩提因」、「方便法門」。

技術總是因應缺陷而產生。從佛法不願排除眾生當中不識字、有視覺或聽覺障礙者（或者單純就是無緣者）的角度來說，自動化讀經的程序仍然是由生命情境的變動產生出來的，同時也可能因為嵌入個別情境而產生大轉折，使特定的人被未經閱讀的文字「電到」。所以電影裡阿梅向右行走而逆向旋轉經筒不合程序要求（通常認為「右旋名吉，左繞為凶」，所以經筒應該順時針旋轉），但在當下情境順其自然，並不會造成任何違和感。如果為了旋轉方向正確，讓阿梅先走到最右邊再往回走，或者費盡力氣逆向施力，反而才會被嘲笑。由這點再回頭看故事主體對儀式的諷刺，我們應該比較能理解共同導演王育麟這段話：「這些東西都已經演過這麼多次了，又是吵吵鬧鬧的東西，但是這些人仍然恭恭敬敬地演出來，做這些延續了千百年的東西，這是有其歷史的，會令人覺得尊重」（曾芷筠）。王育麟指的是他看過的歌仔戲阿嬤演下跪時帶著枕頭當軟墊，「很好笑、很疏離，但是卻非常自然」，用來說明電影裡孝女阿琴乾哭這些段落也涉及生命情境的變動，並非單純只是可笑。

那麼如果《父後七日》的喪葬儀式是還可以「尊重」的諷刺對象，這樣的諷刺可以帶出什麼特殊的意義？例如相對而言，王禎和筆下的得恩堂是否不能算「恭恭敬敬地」被諷刺？這裡我們可以借出道元禪師談佛性的一段話來說明這裡的問題。道元提到《景德傳燈錄》裡的一段故事：有人提問蚯蚓被斬斷後兩個頭都會動，不知佛性會出現在在哪一頭？道元認為我們可以有另一種問法：佛性如果切成兩段，蚯蚓會跑到哪一頭？用《父後七日》的例子來說，個別程序偏離現實，使現實分裂為二，一邊是行禮如儀的立即反應，另一邊則是速度緩慢，跟不上儀式的真實感受。這裡的分裂指向整體程式（系統化成為程式「性」）的潛在制約可以實現也可以不實現。但反過來，由個別情境的觀點來說，這裡的程式性也早已分裂為二：一邊是文化經驗累積所形成的，價值與意義的慣性系統，雖然因為現代生活複雜而弱化，但還是保有強大的制約力；另

一邊則是這個系統本身作為生命動力所必然保有的，透過變化來適應新現實的能力。由這個角度看，《父後七日》的諷刺所帶出來的正是蚯蚓可以啟動或不啟動佛性的開放性，個體的具體經驗透過技術（代哭、轉經筒）對跨個體潛勢產生回饋的可能。

這就是生命程序與一般程序的不同。所有生命都有缺陷，一方面產生對技術或能力的需求，另一方面也含蓄環境裡的各種動因，形成緩慢演化但隨在於現實的潛勢。孔其彥（Georges Canguilhem）討論生命科學的研究方法，針對「生命就是創造」之說提出這樣的解釋：「關於生命的知識只能建立在不可預測的轉折上。因為生命的變化越偏離常理，它的意義就越清楚」（22）。偏離常理而意義仍然清楚，是因為慢速演化的意義仍然參與現實，在各式各樣的閱讀失效情境中仍然會不斷牽動個別程序，「自己找出路」，產生（創造）超出常理的方向與意義。這應該就是史賓諾莎所說的「自驅力」（conatus）了。從這個角度看，《父後七日》的諷刺不像諷刺，反映出來的仍然是文化全面工業化的情境：文化系統因為單向制約力太強大而直接崩壞，使文字、儀式、文類都因為不可閱讀而必須下降到生命自保的層次，在意義系統的直接反射中另尋出路。

## 引用資料

Canguilhem, Georges. *Knowledge of Life*. Ed. Paola Marrati and Todd Meyers. Trans.

Stefanos Geroulanos and Daniela Ginsburg (New York: Fordham Univ. Press, 2008).

白先勇。《花甲男孩》書評。《聯合報》2017年4月29日，D3版。網路版：〈花甲男孩的大內之音〉。〈<https://reader.udn.com/reader/story/7049/2432369>〉。

曾芷筠。〈荒謬情境中我記起父親的身影：專訪《父後七日》導演劉梓潔、王育麟〉。《放映週報》271 (2010)。

黃俊捷。〈全球互動下的鄉土：論《父後七日》中民俗的生成與再現〉。《藝見學刊》11 (2016): 61-74。

劉梓潔。《父後七日》。台北：寶瓶文化，2010。

簡曉花。〈『おくりびと』と『父後七日』、『お葬式』について—その葬儀から見る〉。《中華日本研究》3 (2011): 67-84。

蘇秋華。〈從日常生活到可程式性：以十九世紀魔術舞台探討斯蒂格勒理論之後人類潛能〉。《英美文學評論》18 (2011):33-69。

## Polish Reception of Taiwan and Taiwanese Cinema

Stankomir Nicieja

University of Opole, Poland

To suggest that Polish general public has any deeper awareness of Taiwan would be as disingenuous as the implication that the average Taiwanese person possesses any broader knowledge of Polish affairs. Certainly, the older generation in Poland may dimly associate Taiwan with the aftermath of the Chinese civil war and the subsequent tense cross-strait relations. The epic struggle between Chiang Kai-shek and Mao Zedong (or at least that was how it was presented), the former's escape to Taiwan and ensuing frictions between the countries, were widely reported and discussed in Poland throughout the 1950s and 1960s. However, what needs to be stressed here, the officially expressed Polish sentiments rested with the other side. In fact, as a prominent member of the communist block during the Cold War, Poland was one of the first countries in the world to formally recognise the People's Republic of China.

Viewed from a more contemporary perspective, there are three broad areas in which the more knowledgeable and inquisitive sections of the Polish society recognise Taiwan's contribution. The first area is connected with Taiwan's economic success made evident by the presence of numerous Taiwanese companies and their products in Poland. Another is connected with Taiwan's unique geopolitical situation, not only for the obviously fraught relationship with the Mainland but also because of its history, in many places analogous to Poland's efforts to overcome dictatorship and create a modern democracy. The third area in which Taiwan may count on recognition is the country's arthouse cinema. These are basically the three major sources of Taiwan's soft power viewed from the Polish perspective.

The very notion of "soft power" gained enormous resonance directly in the wake of the Cold War and the implosion of the Soviet Union. Introduced by an eminent political scientist from Harvard, Joseph Nye, the

concept draws attention to the significance of the non-coercive means in which political influence is often achieved. According to Nye, soft power is the ability to attract and persuade, to achieve tangible political gains, without resorting to hard measures like military intervention, sanctions, boycotts or bans. In the East-Asian context, one of most prominent examples of harnessing soft-power is Japan. It especially concerns the way in which Japan was able to turn around its demolished international reputation after the disaster of the Second World War. In the twenty-first century, with the growing role of People's Republic of China on the international stage, soft-power became nothing short of an obsession for the Chinese communist leadership.

What sort of information about Taiwan reaches Polish general public? Predictably, if Taiwan gets any mention in Poland, it is either something perceived as important or negative, like natural disasters, catastrophes, political conflicts or clashes. This works both ways. Mentions of Poland in the Taiwanese media usually concern momentous, unusual or shocking events. Of course, there are sometimes notable exceptions. For instance, in the last couple of months Taiwan appeared in the Polish media in relation to legalisation of gay marriage, the official ban on the consumption of dog meat and Donald Trump's phone call to President Tsai.

My library search for Polish-language books on Taiwan indicated an overwhelming domination of politics and history (including economic history) among the titles available to Polish readers. One of the few outliers, not matching dominant categories, are two monographs by Juan Ch'ang-rue's *The Traditional Customs of the Taiwanese* (orig. title *Tradycje i wierzenia na Tajwanie*) and *Folk Religions of Taiwan* (*Tradycyjne wierzenia ludowe Tajwanu*). Significantly and very revealingly, there is not a single Polish tourist guidebook of Taiwan (there is only one self-published e-book based on a blog). Any translation of Taiwanese literature is also virtually impossible to find. Thus, the broader recognition of Taiwanese arthouse cinema in Poland is undoubtedly a noteworthy phenomenon and an important cultural asset. Naturally this recognition is fairly limited and concentrated around a relatively narrow – but what needs to be emphasized, very influential – social group. Most devotees of Taiwanese film productions are connected to the academia (either as professors or students), the creative professions (working in the media, advertising and journalism) or the arts community.

Taiwanese films in Poland typically rely on a very specific form of distribution that also enforces specific and unique patterns of reception. They are mostly shown in smaller theatres, during dedicated events, special screenings or (most commonly) film festivals. Undoubtedly, this popularity stems from a larger trend where Taiwan benefits from the sustained fashion for East-Asian movies. It originated from interest in Japanese filmmakers which later spread to other East-Asian directors and their works. Wide appeal of ambitious, auteur cinema is also amplified in Poland by a long and eminent tradition of ambitious and internationally recognised domestic cinema (suffice to mention the names of such directors as Andrzej Wajda or Krzysztof Kieślowski, whose output remains popular throughout Asia).

Taiwanese films are rarely presented solely on their own, but rather served in the larger East-Asian packages. Most typically, Polish audiences see productions from Taiwan during cyclical events dedicated to East-Asian cinema, along films from Japan, South Korea, China, Hong Kong and Vietnam. By far the most important springboard for Asian cinemas is the Five Flavours Film Festival. Launched in 2007, it is held annually in Warsaw with festival “replicas” organised in other Polish cities. Films from Taiwan feature practically every year in the Five Flavours, nevertheless, the 5<sup>th</sup> edition in 2011, was specifically dedicated to Taiwan. The festival opened with Hsiao Ya-chuan’s *Taipei Exchanges* (第36個故事, 2010) and included retrospectives of Hou Hsiao-hsien and the Taiwanese New Wave. A year earlier, the biggest Polish film event, the New Horizons Festival in Wrocław, put up the retrospective of Tsai Ming-liang. Other instances of presentation of films from Taiwan include special events usually organised in campuses, museums or cultural centres. They are typically accompanied by panel discussions, lectures and exhibitions.

Such way of distribution profoundly affects critical reception and writing on Taiwanese cinema in Polish. As it is the case with the festivals, Taiwanese films are rarely discussed in individual publications. More typically, a chapter or section on Taiwan’s motion pictures (or a particular director) is included in a larger book on East Asian cinemas. Another characteristic feature is that almost all articles or chapters, rather than focusing exclusively on discussing particular works of art, provide extensive introductions of the social and historical context against which Taiwanese cinema evolved. That is usually done at the expense of a more complex interpretation of individual films. Despite its relative popularity,



there is still no separate monograph on Taiwan's cinema in Polish. However, there are two fairly recent books dedicated to a single Taiwanese director. Surprisingly it is not Ang Lee, but Tsai Ming-liang. Characteristically, these books also include lengthy sections on the historical background of cinema in Taiwan.

Occasionally, Taiwan-related or Taiwan-themed films make it into the mainstream distribution in Polish multiplexes. For instance, Ang Lee remains fairly popular and his Taiwanese roots are routinely mentioned in reviews. Also, the fact that his *Life of Pi* (2012), hugely successful in Poland, was partly made in Taiwan did not go unnoticed. The latest, interesting example of the success of the Taiwanese production is Hou Xiao Xien's *Assassin* (2015). Although it was received rather coolly in Taiwan, Polish critical reaction was noticeably different. For instance, Sebastian Smoliński, a viewer in Poland's most prestigious film journal *Kino*, praised Hou's slow pace, careful composition of photography and what he described as "the aesthetics of meaningful emptiness". Without any doubt, Hou's latest motion picture reaffirmed the high regard for Taiwanese cinema.

In this essay, I attempted to indicate that although movies do not have the same cultural significance they used to have before the advent of the Internet and social media, they remain crucial for the formation of collective imagination. One thing I would like to state clearly here is that Taiwanese cinema has a dedicated audience in Poland which eagerly awaits new productions from the "Beautiful Island". In some cases, this affection may just be a manifestation of snobbery. As I would argue, however, even in such instances it is worth cultivating, because it is often motivated by a genuine and respectful interest in other cultures.

### **Note**

In April 2018, I am planning to organise a short festival of Taiwanese cinema at my university in Opole. The list of films I intend to show is still in preparation and will be strongly dependent on the availability of legal distribution copies.

### **Bibliography**

Kwiatkowska, Paulina, and Michał Mikruda. *Nie Chcę Spać Sam: Kino Tsai*

- Ming-Lianga*. Kraków: Korporacja Ha!art, 2009.
- Murczyńska, Jagoda, ed. *Cicha Eksplozja: Nowe Kino Azji Wschodniej i Południowo-Wschodniej*. Kraków: Korporacja Ha!art, 2016.
- Nye, Joseph S. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs, 2004.
- Sławomir Bobowski, ed. *Kino Azji*. Studia Filmoznawcze 28. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2007.
- Smoliński, Sebastian. 'Zabójczyni'. *Kino*, no. 3 (2016): 71–72.
- Wasiński, Sławomir. *Buntownik neonowego Boga: o kinowej i telewizyjnej twórczości Tsai Ming-lianga*. Kraków: Nomos, 2013.

## 廢墟與「世界」：《西部來的人》觀影筆記

林建光

(國立中興大學外文系副教授)

黃明川《神話三部曲》的首部曲—《西部來的人》—描述久居都市的泰雅男子阿明因為都市生活不如意而意圖回到故鄉尋死，尋死不成後，卻奇妙地以某種鬼魅、不生不死的方式存活。回到東部的阿明是羞愧的主體，這並不是說他羞於接受自己是泰雅人，而是說他不夠或永遠再也不可能是泰雅人。特別當返回故鄉時，他特別感受到自身的「外地性」：是村內人，但永遠也是外地人；是原住民，但也不可能(不)是原住民。影片以內與外、平地人與原住民界線混淆的意象道出當代人的特殊生命存在樣態，它不僅表現出原住民的困境，更指出當代人的普遍生存困境。換言之，如果《西部》原先所欲呈現的是原住民問題，影片實質上已然脫離了這個層次，而指向普遍的存在困境。也就是說所謂的「東部」已從地理空間轉化、位移成為當代生命型態的隱喻：任何地方，包括地理空間意義下的「西部」，都已經「東部化」或廢墟化了，誠如阿明所言：「這裡和台北一樣，又冷又空虛。遠的地方永遠是夢，腳踩的地方，永遠是現實」。

唯有認識到這種從原住民問題垂直跳躍到思考當代生命情境下的存在問題，我們才可能貼近或理解阿明的困境。簡單地說，阿明思考的已經不是原住民身分認同問題，他關心的不是留在東部或回到西部(或回到東部或留在西部，就像阿將或改變前的秀美一樣)，而是在「莫名地」活下來後，該以何種方式存活：「我本來想結束，居然莫名地又開始起來，雞寮大概是人生重新開始的地

方吧！」。影片一開頭以阿明穿越黑漆漆的山洞、步向光明作為他試圖走出死亡，迎接生命的象徵。而回到東部後他經常赤身裸體，有時躺仰在石塊上，有時又投入大海中，這些裸身衝動都表現出他亟欲從新開始的企圖。阿明體現的是當代痛苦、憂鬱、厭世的生命型態。影片為此生命困境提供了兩種救贖的方式，一種是基督教，另一種則是先前提及的泰雅傳說。前者來自西方，後者源自「在地」。雖然影片明顯偏重後者，但基本上兩者似乎都無法解決阿明的問題。

首先，關於基督教的部分是出現在影片前半部，阿明並未參與禮拜儀式本身，而是在教堂外徘徊。當教友們做完禮拜，離開教堂之後，阿明才慢慢地走進教堂，然後以他那狐疑、不安，接近動物的雙眼望著牧師問道：「泰雅人的祖先沒有上帝，他們能得救嗎？」雖然影片並未清楚交代是否基督教能為阿明帶來新生命，但從牧師解釋完上帝的救贖旨意後，阿明充滿懷疑的回答「是嗎？」多少可以看出他對基督教生命與救贖觀的懷疑。

但如果基督教不能為阿明帶來新生與救贖，是否貫穿全片的關於茅那及其兒子雅威依·茅那的泰雅傳說提供了最後的解答？的確，阿明的一生與泰雅傳說兩者之間存在著有趣的對位、互補、呼應或共振關係，兩者都環繞在外地人、暴力、死亡、重生等主題。但兩者其實還是有很大的差異，我覺得主要差異在於經驗模式與說故事的能力。阿明的父親代表的乃是班雅民(Walter Benjamin)筆下的說書人(storyteller)傳統，說書人傳遞的是集體經驗，但阿明在回到東部後，支離破碎的現代經驗已經讓他無話可說。回憶父親的故事猶如在經驗貧瘠的現代社會聆聽過往說書人的敘述，雖具懷舊療效，但似乎效果有限。這就是為何泰雅人傳說中的暴力與死亡總是最後能夠成為救贖與生命的寓言(allegory)，但在阿明身上，我們卻看不到類似的救贖，頂多只提供了多種詮釋的可能性：「較之基督教的預言敘事，[泰雅傳說]更為平時，它不特別指向一個尚未實現的、超越的、理想的未來，而是保留解釋的多重可能」(龔卓軍 53)。

如果基督教與泰雅傳說都未能提供救贖，難道我們只能與阿明一樣，無奈無助地面對生命的廢墟與荒蕪嗎？的確，《西部》的影像魅力，以及它帶給觀眾的震撼力一大部分與它所呈現的廢墟景觀有關。在黃明川鏡頭下，整個東部成為一望無際的廢墟、碎片或「去頭風景」(龔卓軍 55)，我們看到的盡是斷崖、峭壁、山洞、破雞寮、汽機車殘骸以及撕毀的書本冊子。與戰爭、科幻或其他電影不同的是，這裡的廢墟風景的發生是毫無來由的。我們看不到任何戰爭、天災或人禍，廢墟以「自然」、「原本就是如此」，無須特別解釋的方式存在(但也因為如此才引發無窮解釋的行動)。因為是沒有(政治、歷史、環境)災難的廢墟，因此很難從中得到救贖。

在廢墟中，人再也無法以完整樣貌出現，影片因此經常只能以碎片、殘肢、倒立的形式呈現人的「無頭」狀態，牧師在解說神的救贖時呈現的斷頭意象就是其中很好的例子。諷刺的是，在這一幕中，牧師話語傳達內容—基督教完整、目的論式的救贖觀—恰恰與無頭意象形成絕對的反差或錯位，而如此碎片化身體間接否定了基督教的明確、完整的救贖論。除了碎片化身體之外，話語也以斷裂、錯置、無法溝通的形式呈現。影片出現的一個經典鏡頭是阿明與阿將在海邊的一場對話，背景是陰鬱的天空、大海、山邊，還有那四腳朝天的車體。阿明雙腳倒立，與阿將進行一場不可能對焦、只能無盡錯位的對話：

阿將：你以前是幹甚麼的？

阿明：無數的事情，使我瘋狂。

阿將：你在說什麼？

阿明：我想直率去擁抱一些東西，卻沒有人能接受。

阿將：愛人在台北嗎？

阿明：在繁華卻又……

這段歷時一分鐘左右的鏡頭畫面將《西部》特殊的影像風格做了最精彩的展演，也淋漓盡致地展示出影片所欲表現的破碎影像、斷裂文體與殘餘生命等議題。它呈現的是一個極端廢墟、無言、絕望的世界。整個世界以脫序、崩壞的原始樣貌出現，這不是核戰爆發或末日科幻的世界，也不是福島核災或 911 攻擊後的自然景觀。它所呈現的廢墟是寫實主義，也是自然主義；是真實的，也是藝術的；它屬於現在，也如原始、化石般天荒地老。更重要的是，它又是那麼的未來，但它並非基督教啟示錄式的未來，而是時間、歷史接近停滯，完全無法繼續運作下去的門檻時間。我們無法得知，或許也無須追問門檻過後是甚麼樣的世界。我們只感受到影片強烈的烏托邦衝動，但這裡的烏托邦卻以不在場的方式存在，或者說烏托邦就在廢墟中，或是廢墟的廢墟化中。換言之，是一種讓「無數的事情」使人瘋狂的舊世界摧毀殆盡，化為廢墟的衝動。在新秩序、新世界中，阿明不僅可以受苦，更可以說話；不僅能回憶、講述父親的泰雅傳說，也能完成「在繁華卻又……」之後的話語，或完整回答阿將問他的問題：「你以前是幹甚麼的？」。在缺乏明確救贖的自然、歷史碎片中，人們僅看的到廢墟與碎片。面對這些殘骸碎片，阿明的雙眼流露出無限的孤寂、驚恐或憂鬱。但也正是如此的憂鬱使得他得以超越既有的身分認同或基督教救贖的框架。除了中止歷史的進程外，憂鬱將所有人事物都懸置於碎片與殘餘狀態，但也同時指向某種尚未來臨的「新世界」，一個建立在否定、摧毀既有世界的新世界。

### 引用書目

龔卓軍。〈去頭風景·感應影像：從《神話三部曲》到《流浪神狗人》〉。《ACT 藝術觀點》52 期 (2012 年 10 月): 50-61

## 幾部台灣環境紀錄片的敘事特徵

紀文章

(朝陽科技大學傳播藝術系助理教授)

### 一、前言

自十八世紀工業革命以來，人類對地球的改變造成前所未見的影響，於是環境保護論者（environmentalist）不斷大聲疾呼環保的迫切性。1958年，Rachel Carson用文字作為載具，撰寫了《寂靜的春天》（*Silent Spring*），書寫一幕幕生態平衡遭到破壞的景致，喚醒世人地球環境正在遭受的危害，以及含人類在內的所有生態裡的生物所要面對的後果。接著在影像快速發展的這數十年，諸多環境紀錄片成為有畫面有真相的敘事載具，前仆後繼為閱聽人訴說一個個生態破壞與環境保護的故事，其中，台灣這幾年亦有相當多部環境紀錄片，各自以多樣的敘事策略討論這些議題，企圖啟動及強化閱聽人的環境意識，這些紀錄片約略可區分為環境運動型紀錄片、藝術創作型環境紀錄片，與主流媒體／商業院線型環境紀錄片等幾種重要類型，筆者試舉數部紀錄片做為探討案例。

### 二、環境運動型紀錄片

1980年代的台灣，街頭上充滿各種風起雲湧的社會運動，其中，環境運動亦是當中極為重要的一支運動，為這些運動作紀錄的小眾媒體「綠色小組」，製作了幾部相當具代表性的紀錄片——《我愛後勁不要五輕》（1987）與《鹿港反杜邦運動》（1987），他們的鏡頭站在因工業開發而受害，或即將受害的地方人民的立場發言，控訴國家機器與跨國企業蠻橫的政策，對地方環境與農漁牧一級產業的傷害，他們完全不迴避作為非主流媒體，站在弱勢的一方批判掌握權力的另一方

的清晰立場。

2000 年後，三部環境運動紀錄片的作者，《貢寮，你好嗎？》（2004）的崔愷欣、《天堂路》（2009）的林家安，以及完成《遮蔽的天空》（2010）的筆者，某種程度承接了前輩紀錄片工作者綠色小組站在地方人民立場的精神，在同時身為該環境運動的深度參與者的身分上，選擇在運動裡擅長組織動員的「政治人」，與生產論述的「理念人」之外，做了為運動紀錄與傳播的「紀錄人」角色。這三部環境運動紀錄片，分別運用了諸如「訴諸同理心的感性敘事策略、訴諸科學證據的理性敘事策略，以及強調在地意識與庶民發聲的特徵」等敘事策略，來框構事件，向觀眾解釋事件的來龍去脈，以及探究開發案在這個政經結構下，誰將會獲利？誰又將會被犧牲的問題，進行揭露環境問題裡複雜的歷史背景，與政治糾葛的工作。

邱貴芬認為《貢寮，你好嗎？》在訴諸同理心的感性敘事策略中，因核能議題高度專業性的特質，而不著重學者專家反核的理性論述敘事路線，選擇以感性的基調，鋪陳貢寮居民的「受害者意識」，呈現感性的社運關懷訴求，而非理性的反核論述辯證。<sup>1</sup>影片最後更透過呈現「阿源返回貢寮」，讓我們看到為反核理念抗爭而不幸坐牢的林順源先生與貢寮鄉親們的付出和犧牲，即使他們遭受各種困難與挫敗，在反核情勢日漸低迷的時刻，他們堅定的信念卻始終如一。影片以感性的敘事策略，邀請觀眾莫忘阿源、貢寮人，以及無數為捍衛家園而投入反核運動的環境保護者，並期待觀眾能因為認同他們的努力與犧牲，進而一起投入關心核四議題，共同建立非核家園的台灣。

在訴諸科學證據的理性敘事策略中，《天堂路》和《遮蔽的天空》，分別透過訪談與再現理念人角色的專家學者論述（如《天堂路》中的林崇熙教授與張子見教授，以及《遮蔽的天空》中的空污監測學者莊秉潔教授），以精確的數字和證

---

<sup>1</sup>邱貴芬，2016，《「看見台灣」：台灣新紀錄片研究》，頁 117-118



據批駁官方與財團的觀點，以及提出了媒體過去較少呈現的論點，補充觀眾諸多被遮蔽的重要信息，以理性的科學論據敘事，建構運動的合理性和合法性，以尋求觀眾對運動的認同。

最後，此三部片共通的敘事特徵皆在於強調庶民發聲以再現在地意識。《貢寮，你好嗎？》所呈現的在地運動主要人物吳文通先生、《天堂路》所呈現的在地運動主要人物暨蚵農林進郎先生，和《遮蔽的天空》所呈現的在地運動主要人物暨酪農顏尹埕班長等幾位地方草根人士的理念、思考和行動實踐的敘事中，邱貴芬認為顏尹埕班長等這些草根庶民的形象，不再是過去媒體中單純的「受害者」或「受壓迫者」角色，<sup>2</sup>更不是過去那種被媒體片面簡化，以激進的身體和語言對抗壓迫者、向社會對話的「暴民」形象，而是擁有融合草根在地知識和科學知識的雙重語言能力，以對抗他們的壓迫對象，並能與整個社會理性溝通在地核心價值的在地草根人物了。<sup>3</sup>

這些環境運動型紀錄片對內具有凝聚運動者的認同、鼓舞士氣，以及療癒「運動傷害」的作用，對外則欲表達環境運動的理念、動員觀眾的環境意識，而在運動告一段落之後，則有走向「歷史影像檔案」的生命延續價值。

### 三、藝術創作型環境紀錄片

偏向藝術創作型的環境紀錄片，黃信堯的《帶水雲》（2009）是其中的重要作品，影片帶我們看見雲林縣口湖鄉嚴重的地層下陷問題。狂風驟雨下淹水的口湖地景，在淒美的畫面與感性的音樂創作組合之下，竟再現出一種荒謬、殘酷的「詩意」。百年前，這裡本就是潟湖，隨著溪河帶來泥沙淤積，滄海變為人類移居躬耕的桑田，最後又因地層下陷成為水鄉，不再適宜人居，現在反成野生水鳥的天堂。此類環境紀錄片經常是透過美學手法把環境現象與問題呈現出來，其敘

<sup>2</sup>邱貴芬，2009，〈科技與倫理篇〉，《台灣紀錄片美學系列二》，國立台灣美術館，頁 8

<sup>3</sup>紀文章，2016，《當代台灣環境運動紀錄片的構框與動員策略研究》，國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所博士班博士論文，頁 127

事特徵是「述而不作」，影片並不探索問題背後形成的原因，也不批判是誰造成此問題，以及評論他們又是如何造成此問題，而是讓觀眾在看完影片後，自己進一步去思索與尋找造成這些現象背後的原因。

#### 四、主流媒體／商業院線型環境紀錄片

主流媒體或商業院線系統所生產的環境紀錄片，其重要作品有陳文茜製作的《±2°C》（2013）和齊柏林導演的《看見台灣》（2010），其優勢是製作預算高，反映在影片則明顯可見技術層面上的品質精良。再者，影片的宣傳行銷預算與映演的管道充足，使其能夠主動觸及較多的觀眾，也就更能夠開發普羅大眾認識環境議題的空間。相對於在影展上較容易有表現空間的藝術創作型環境紀錄片，和企圖推動社會改革的環境運動型紀錄片，主流媒體與商業院線系統所生產的環境紀錄片，在觀影的「量」的貢獻上，取得較為明顯的優勢。但也由於它們經常在敘事上需要顧及一般觀眾觀看環境議題的接受度，而使得它們在議題的討論上通常顯得較為保守。尤其是《±2°C》這樣的作品，較易遭受批評的部分正是在於，因顧及背後諸多台灣大企業等投資方的意識形態和立場，而無心探究、甚至「遮蔽」了背後造成環境問題的真正結構性原因。而《看見台灣》則以空拍的嶄新觀點創造動人的觀影經驗，為觀眾揭露相關環境問題，上院線創造了台灣紀錄片史無前例的兩億元票房最高紀錄，影片觀影紀錄的量體如此驚人，也正反映它的影響必定相當可觀，然而量變如何對社會大眾在環境意識上帶來質變，以及真正改造政府部門與企業部門的環境態度和作為，亦是研究者不得不持續觀察的課題。

#### 五、小結

每一種類型和生產背景的紀錄片，無論它是偏向藝術創作型的，還是側重探究政治性面向、企圖推動社會改革的運動型紀錄片；也無論它是主流媒體或商業院線系統所生產的，還是小眾媒體型的獨立紀錄片工作者所生產的紀錄片，都有

它們各自的特質、優勢和侷限。各種紀錄片有不同的敘事特徵，在紀錄、傳播，到動員的線性旅程中，各自站在各自的戰鬥位置，也各自有主要側重的目標動員群眾。筆者最後仍衷心期待這些不同類型的環境紀錄片，能在不同的面向上對觀眾形塑更進一步的環境意識，以影像帶動閱聽人展開守護永續地球的行動。

## 《看見台灣》的環境創傷

王秋今

(中興大學台文所碩士)

台灣環境紀錄片從 1980 年代綠色小組的影像紀錄開始，台灣許多導演所拍攝的各地環境運動紀錄片，不僅影像涵蓋了豐富的議題，也展現了多元的拍攝手法和發聲策略。2000 年之後的台灣紀錄片更是呈現深度與廣度的視野，尤其是為弱勢發聲的紀錄片，不但產量增加，能深入各項議題，更具有「台灣性」的風格。邱貴芬認為「台灣性」會因不同脈絡的角度論述而有所不同（《後殖民及其外》135），但是「台灣性」和庶民、鄉土的連結有相當密切的關係。她認為鄉土想像經常是召喚台灣性的一種策略，而庶民意象更是構成這個想像最重要的質素。而台灣的環境紀錄片在拍攝的影像中，經常連結到庶民意象與鄉土想像（〈尋找「台灣性」〉45-64）。

2013 年齊柏林導演的《看見台灣》紀錄片，創下上億元新台幣票房，召喚出各種環境保護運動。影像中看到的是千瘡百孔的山區崩塌，聽到的是原住民歌手滄桑嘹亮的歌聲，最後是布農族的小朋友在玉山山頂揮舞著國旗，感動了台灣的成千上萬觀眾。《看見台灣》是非常具有台灣性的紀錄片，導演使用了原住民符號，不禁令人關注到環境破壞對原住民生活的影響。

弔詭的是，《看見台灣》空拍的高山公路與高山部落的環境破壞影像，卻呈現出原住民是環境破壞的受害者。也就是說，原住民元素是台灣符號的表現，如果原住民等同台灣性，照理說台灣性要建構得更豐饒，原住民理應過得更好。然而影片中，呈現出的土地崩塌影像，卻讓人看見原住民反而是受害者，更是環境正義無法平反的弱勢族群。

《看見台灣》上映之後，我們發現「看得見的土地破壞」，在媒體不斷播放效應下，江揆有責成專家學者官員著手處理。而「看不見的土地破壞」，也在新聞媒體專家學者的推波助瀾之下，讓大家都看見了。最令人束手無策的是「視而不見的土地破壞」，很多人都「看見」了土地的傷痕，卻假裝沒看見或視而不見，無非就是 Anil Narine 所提出的「環境創傷」心態（2）。台灣民眾通常知道環境遭受到嚴重破壞，但是大多時候卻有意無意忽略或是壓抑這個自覺，以便得以持續享受經濟發展所帶來的舒適生活模式。在此情況下，環境破壞如同一種「創傷」，是人類企圖壓抑以逃避其痛苦的影響。

《看見台灣》紀錄片呈現了許多看見 / 看不見的台灣土地破壞的影像，但是就空拍的視角，卻是「視而不見」台灣的環境創傷。導演雖然運用了原住民的元素，卻也「視而不見」山區原住民的土地創傷。因為在土地破壞的影像中，沒有呈現原因與結果，反而運用了動聽的交響樂和感性的旁白掩蓋，不敢逼視台灣環境的真正問題。根據《看見台灣》高山破壞影像，發現大部分山區居住的居民是台灣原住民，包括排灣族、鄒族、魯凱族、泰雅族、賽德克族、布農族、太魯閣族等，影片都拍到山區的土地破壞，卻沒有拍出原住民的真正困境。從空拍的角度沒有看到「人」，沒有看到亞泥背後的主導者，沒有看到後勁溪背後的廠商，當然更沒有看到環境破壞背後的原住民。

從原住民族的角度來看，荷蘭、西班牙、鄭成功、清國、日本、中華民國都是殖民者建立的政權，殖民者對原住民最大的傷害就是掠奪原住民的土地。齊柏林導演是位非常熱愛台灣土地的導演，對於台灣的土地創傷也許不忍心去揭露，就用另一種方式去掩蓋，於是《看見台灣》就用感性的旁白與動聽的歌聲置換掉不敢去目睹的真實問題，也就是所謂的「視而不見」。可是，縱然齊導演無法逼近台灣的環境創傷問題，觀影者卻透過紀錄片影像看見了台灣「視而不見」的環境議題。也就是說，即使影片中不願意去目睹真相，用美學「掩蓋」了創傷，卻也更「彰顯」出台灣環境破壞的影像背後的一些視而不見的「真相」。

然而，不可否認的是齊柏林的《看見台灣》紀錄片，對台灣環境議題的影響力。就在今年 6 月，齊柏林搭乘空拍直升機，在拍攝《看見台灣 II》的空中勘景途中，於花蓮縣豐濱鄉長虹橋附近山區墜機罹難。在齊柏林過世之後，環境議題再度引起回響，對於亞泥破壞環境的聯署與抗議也逐漸擴大，原住民以「沒有人是局外人」的口號展開關心環境行動。所以，在一個關心台灣環境的導演殞落之後，環境正義似乎才剛開始要啟動。台灣各地紛紛表達哀悼與不捨，總統蔡英文也給予最高的致敬，對於這位熱愛台灣的空拍導演，他用生命在拍攝台灣的土地，《看見台灣》無疑是齊柏林導演對台灣的深情作品，感動了台灣所有關心環境議題的人。

齊導演搏命拍攝的《看見台灣》系列，在台灣的环境創傷之外，又增添了台灣人民的心靈創傷。如果「創傷」的記憶可以昇華，相信齊導演更希望台灣所有人都「看見」了台灣的环境創傷。

## 引用書目

Narine, Anil ed. "Introduction: Eco-Trauma Cinema." *Eco-Trauma Cinema*. New York: Routledge, 2014.

邱貴芬。《後殖民及其外》。臺北:麥田出版公司，2003。

---。〈尋找「台灣性」：「草根性全球化」與鄉土想像的基進政治意義〉。《中外文學》32 卷 4 期（2003 年 09 月）：45 – 65。