第二章 科幻潮流

第一節　科幻定義

中文將 Science Fiction 譯為「科幻小說」，此一直以來都有爭議。因為在此名詞之下，可以包含許多相似領域之文體，例如：Space Fiction 太空小說、 Space Fantasy 太空奇幻、 Science Fantasy 科學奇幻、以及 Speculative Fantasy 推理奇幻等等[1]。進一步推論 SF，除了文學領域的科幻小說之外，尚可包含科幻電影、電視影集，科幻漫畫、科幻卡通與動畫、科幻詩，以及科幻類的電腦遊戲等等[2]。

科幻小說也不僅止於一般印象，一定有外星人、雷射槍或者其他各種科學設備的小說，其實喬治歐威爾（George Orwell）著名的《1984》便是社會科學領域的科幻小說。

因此當各家定義科幻小說，有從廣義到狹義的區別，至於使用何種範圍的定義，還得視不同需要而定，以下略述一二。

最廣義的 SF，認為故事中只要含有「超現實」元素即可。超現實元素範圍廣闊，甚至神怪、精靈等（例如天方夜譚、西遊記），都可以列入，此定義雖然可以涵蓋科幻作品，但似乎缺乏明確的限界。

比較容易接受的 SF 定義，根據葉李華博士所述，需包括「科學」與「幻想」兩元素，並且缺一不可。如果只有單純科學，只會成為科學寫實故事，如果只有幻想，則神怪、奇幻或魔幻故事都可列入，因此必須是科學與幻想的交集，方為科幻作品。

根據上述推論，學者[3]衍生出更嚴格的定義，要求科幻作品必須遵守：1.現在絕不可能；2.未來一定要有可能。其論述為：如果現在已

---

[1] 呂應鐘（民 90），提倡科幻應有的概念，科幻文學概論。台北：五南出版。頁 71。
[2] 葉李華（民 90），「科幻一家言」，科幻文學概論。台北：五南出版。頁 39
[3] 同上。頁 40。

然存在，則缺乏幻想元素；如果將來無可能，則又抵觸現在的科學。該定義係為上一定義之延伸，一方面雖然更加明確，一方面則限制了其他的可能性，並增加判斷上的困難。例如該技術是否存在於現有科學當中，一定有其模糊地帶，另外未來是否會有可能，則更加難以判斷。

另外有「軟性科幻」與「硬性科幻」兩種不同的區分方式[4]。軟性科幻以故事情節、寓意、人物安排等等取勝，硬性科幻則強調科學基礎，通常需要專精的理工科學基礎才有辦法處理。這樣的分法似乎沒有太大意義，畢竟一篇好的科幻作品，不可能脫離科學與幻想兩者，端視作者以何種方式、方向，探討所欲討論之主題，讀者閱讀也將注重在理解作者的本意，而無須在哪一成分較多上計較。

此外也有將科幻作品區隔為「真科幻」與「偽科幻」[5]，所謂「偽科幻」指涉類似「星際大戰」（Star Wars）系列的電影，認為其內容是西部片內容包裝科學幻想外衣，能夠充分刺激感官享受，卻無法打動心靈。而被歸類為「真科幻」者，是類似「星艦迷航」（Star Trek）系列，該類作品不僅是建築於科學幻想之上，也討論未來世界的各種可能，拓展人類心靈空間與視野。這樣的定義可以將科幻作品的深度層次區分出來，不過一分為二的切法，仍嫌粗糙，況且如前所述，好的作品，除了心靈上的探討，也一定具有相當的視覺刺激，畢竟純粹而深刻的科幻討論，難以取得大眾的接受，進而會失去其閱讀、觀看與討論的空間。

科學幻想作品所欲創造的，是一種「可能的未來」。從未來學的觀點來看，「未來」可分為三種樣態：其一是「無可避免的未來」，其二為「想往中的未來」，其三是「可能的未來」。無可避免者的未來，

[4] 同註 7。
[5] 同註 7。

是所有人類都要經歷的明日世界，討論它的責任屬於預測家；想往中的未來，可以無須理會現實狀況，暢談理想，例如《理想國》、《烏托邦》，第三種則是未來學家或者科幻作者最常討論的「可能的未來」[6]。即當現下的許多變數，改變其一，則造成未來一，改變其二，怎形成未來二，推論下去會有無數的未來（futures，或譯廣譜未來），而這也是創作者可以開發的空間。

不過隨著時間概念的不斷演進，未來已然成為一個不固定的時間狀態。愛因斯坦的相對論或史帝夫霍金的時間觀念，改變時間是直線等速前進的想法。時間的定義，需要看觀看者是誰，以何種樣態觀看才能決定。既使沒有這些時間上的物理推論，H. G. 威爾斯早在十九世紀末就開始了時間之旅（時間機器，1895），帶領我們往未來前進；逢內果則把時間操弄於股掌之上，成為隨時可以進出的片段（第五號屠宰場，1969）；而馬逵斯更認為時間是一個永遠無法走出的圓，人類充其量只是在裡面不斷地走向終點/起點罷了（百年孤寂，1967）。對於「可能未來」的討論，似乎更加肆無忌憚地開放出去，與其說討論的是未來，不如說是討論「時間」本身，或者更進一步說，討論「未來」這一個動作，本身就已然充滿了科幻的性質。

科學幻想作品的定義，恐怕還沒有一個確切的答案，比較適宜的想法，應該還是兼顧「科學」與「幻想」的作品吧。「科學」指的是運用現有的技術，或者發展中的科學；至於可以發展到何種程度，或者如何彌補現有科學不足之處，就靠「幻想」來補充推演。另一種可能，或許現在科學尚無法辦到，但是的確有其「可能性」，並且作者可以自成一套理論系統者，也可算是兼顧「科學」與「幻想」的作品。

隨著人類科技的進步，想法的多樣化，許多新的觀念不斷地被採

[6] 吳岩（1988），文化傳統與科幻小說背景的比較，科幻文學概論。台北：五南出版。頁 54-55。

用進來科學幻想作品之中，不僅如此，各種文學的形式、學術觀念也融合進來，更讓科幻作品的內在更加多樣與難以捉摸。而讀者也不僅只是娛樂性閱讀，許多批判性的角度，如佛洛依德理論、性別研究、酷兒論述、網路研究等等，也開始加入解構科學幻想作品的行列，可以想見，無論是創作或是閱讀，這一個領域將是非常寬廣與狂野的。

第二節　科學幻想作品簡史

概述 SF 定義之後，從時間面上來觀察，西方正式的的科學幻想作品，大概可以從十九世紀初開始討論。

誠然，對未來世界的探討與思索，是人類恆久的興趣，因此從古希臘時期盧西恩（Lucian of Samosata）所創作的《真實的歷史》、柏拉圖的《理想國》、莫爾的《烏托邦》（1516）、培根（Francis Bacon）的《新亞特蘭提斯大陸》（1627）、史威夫特（Jonathan Swift）的《金銀島》（1726）等系列作品，都是以豐富的想像力描述超現實世界，這些作品大概可以視為西方對於新世界的探索建構慾望，也可以算得上是科學幻想作品的濫觴。

至於科幻思潮的醞釀期間，可以追溯到十四世紀到十六世紀的文藝復興時期。該時期在文學、繪畫、建築、天文學各領域都取得了巨大的成就。數學領域更在中世紀大翻譯運動的基礎上，吸收希臘和阿拉伯的成果，從而建立了與科學技術的密切聯系。在數學體系完備之後，該時期陸續發表了重要的科學理論，1530 年哥白尼完成地動說，1609　1619 年克卜勒陸續發表行星運動三大定律，1687 年牛頓發表萬有引力定律等等。一連串科學革命所帶動的理性思維，為西方世界打下影響深厚的基礎，不僅止於生活形式改觀，也塑造了西方世界的思考方式。

從十八世紀開始展開的工業革命，對科學幻想作品帶來決定性的影響。1765 年瓦特發明蒸氣機，1807 年傅爾頓發明蒸汽輪船，1814 年史蒂文森製造了火車。科學不僅是貴族閒暇的奢侈休閒品，也深入普羅人民的生活，在科學與理性逐漸深植民心的狀態之下，也替創作者開創了一個新的發展領域。就在這種科學萬能與理性前鋒的風氣之下，1818 年瑪麗雪萊（Mary Wollstonecraft Shelley）寫出了《科學怪人》（Frankenstein, or The Modern Prometheus），開創了科學幻想作品的先河。有趣的是，在那個充滿科學萬能，人類社會將迎向一片光明的普遍論調之下，瑪麗筆下的科學怪人佛藍欽斯坦雖然延續了啟蒙時代以來的社會進化觀念，不過卻不認為科學是「良性科學」，因而塑造出一個悲劇性的主角。

接下來的法國作家凡爾納（Jules Verne）寫出《地心遊記》（1864）、《海底兩萬里》（1871）、《環遊世界八十天》（1873）等作品，以及約略同時期的英國作者 H. G. 威爾斯《時光機器》（1895）、《摩洛博士島（或譯人魔島）》（1896）、《隱形人》（1897）、《宇宙戰爭》（1898）等作品。凡爾納作品反映出當時歐陸首強法國的浪漫與綺想，而威爾斯則是承續維多利亞女王時期理性思考方式，大膽而嚴謹地提出各種科學假設，又不失去小說的樂趣並討論人類未來的種種。

之後科學幻想作品開始累積，在一九三、四０年代由於出版業的發展，產生大量的著作，一直到六０年代為止，算是科幻作品的創作高峰，不過也因為作品數量多且雜，因此整體質感較為不足，並且開始出現被類型化框限住的現象（例如三０年代的「十美分叢書」，往往流於邪惡外星人入侵，英雄出現救出美人的窠臼）。

至此西方科學幻想作品可以說是蓬勃發展的黃金期，另外一些好萊塢電影作品也開始引進這些科學幻想元素，產生不少科幻電影。

隨後，兩次世界大戰、左翼政治興起、美國捲入東亞戰事、東方宗教傳播等，造成國際政治、軍事、與科技的重大變化，形成了六０年代的動盪思潮，同樣的也為科幻作品帶來了新浪潮運動（New Wave）。

基本上新浪潮的作家們對於之前二十多年的科幻作品發展抱持著反動心態，他們開始拓展新的內容與創作視野，引進文學中現代派手法，作品不見得屬於純粹的科幻，但是相對地也跳脫出既有框架，並充實了科學幻想的新內在。新浪潮作家們的作品大概有四大特色：1.刻意求新；2.強調意向性、隱喻性和心理性；3.嘲弄或悲觀情調；4.開拓題材[7]。

七０年代開始，新一群的電腦叛客（Cyberpunk[8]）作者們，開始回到較為正統的科幻領域，但與以往不同的是，他們夾持了新科技—電腦與網路的優勢，開始更囂張不馴地玩弄「虛擬真實」（Virtual Reality）、性愛、性別倒錯等論域。（1996，洪凌，光與星屑的交互作用）。而電腦叛客所颳起的這一陣風潮，似乎有越演越烈的情況，各種不同形式的科幻作品不斷地出現，文學、電影、電視等媒體自然不斷推陳出新，而網路世界也在推展科幻作品出了一臂之力。例如堪稱上世紀末視覺效果佼佼者的「駭客任務」（the Matrix，1999），題材上已經結合網路、漫畫、電腦遊戲等媒材，拍攝上使用電腦動畫輔助與新的拍攝技巧[9]來創造視覺效果，討論主題跨越並模糊人類的過去、現在與未來，可以算是科幻集大成作品之一。

---

[7] 呂應鐘（民 90），西方科幻小說發展的四個階段，科幻文學概論。台北：五南出版。頁 119-120。
[8] Cyberpunk 電腦叛客的字源可以上溯至希臘文的 Kubernetes（導航纜線），以及拉丁文的 Gubernetes（意指操控萬物的至尊權柄）。隨著歷史的遷移，語意系統的漫漶（Palimpsest）與遞移，使得 Cyber 這枚符碼的意指演化到目前的「神經網絡」；當電腦網路（Computer Net）的概念興起之後，它赫然被轉化為電腦與電腦之間的非現實場域，不存在於三次元向度的「異度空間」。
[9] 例如 Bullet Time Skill 子彈時間拍攝方式。該拍攝技巧同時使用多台攝影機取像，並以電腦計算時間，輪流從不同攝影機抽取不同時間的畫格，剪輯形成一流動但視角觀點不停移動的特殊畫面。

至於亞洲的日本，從總體上說，科幻藝術的中心是在歐美。而在亞洲，作為最早的工業化國家的日本，其科幻藝術的發展較其他地區要發達得多。而且，在吸收外國科幻藝術精華的同時，日本又發展出了獨具特色的本土科幻藝術，而其中最為具特色的就要算是它的科幻卡通片。與歐美的科幻片相比，日本的卡通片更具民族特色，同時又遵循一般科幻作品的普遍藝術規律，從而，形成獨具特色的個性風格。經過幾十年的發展，日本科幻卡通片不但在本土市場取得了成功，而且已經逐步走向國際化，為世界各地的人們所喜愛。

日本的科幻卡通片不單是世界科幻藝術寶庫中的奇葩，而且在日本國內的卡通藝術史上也佔有突出的地位，幾乎所有當代日本卡通藝術的劃時代作品都是科幻卡通片，《機動戰士鋼彈》、《超時空要塞》和《新世紀福音戰士》等三部系列科幻卡通片，堪稱其中的經典之作，而其他短篇的作品，如〈光明戰士阿基拉〉、〈攻殼機動隊〉等等數量之多不勝枚舉，並且都擁有相當好的品質。

回頭討論台灣的作品。

台灣科幻界普遍承認的第一篇科幻小說是 1968 年《中國時報》發表的女作家張曉風的《潘度娜》。該作品和同樣由女作家寫下的世界科幻開山之作《弗蘭肯斯坦》一樣，講的也是人造人的悲劇故事。同年，工程師與控制論專家張系國發表了《超人列傳》。轟動一時。張系國以《星雲組曲》等系列著作成為台灣科幻創作的帶頭者。同時，兒童文學作家黃海也開始創作科幻小說，代表作有《一零一零一年的太空旅行》等。

90 年代之後的作者們，則有葉李華的《時空遊戲》，心岱的《地底人傳奇》、李黎的《袋鼠男人》、駱以軍的《我們自闇夜的酒館離開》等書籍作品，而單篇文章也有張啟彊的〈老大姊注視你〉、洪淩的〈記

憶的故事〉、張國立的〈自行車上的人〉、姜雲生〈厄斯曼的故事〉、魏可風的〈尹南〉、與紀大偉的〈他的眼底，你的掌心，即將綻放一朵紅玫瑰〉。可以發現，台灣作者群們的作品，也約略與西方的分類時期有所相似。早期的作家們作品大概都屬於西方 1930 年代末到 1960 年代止的科學幻想作品高峰時期的作品，駱以軍等人則已經進入新浪潮（New Wave）期，開始將各種不同的元素加入，不將自己小說當作純粹的科幻作品來處理，並使用各種新的文學手法。而駱以軍的〈我們自闇夜的酒館離開〉(收錄於同名小說集)，利用電玩遊戲，虛實交錯地貫穿作品中，可以嗅到一點 Cyberpunk 時代的意味。

第三節 電腦遊戲與科幻作品

電腦遊戲自誕生之日起，天生就是和科幻結合的產物。遊戲和科幻之間的淵源，追溯起來可以到四十年前。1961 年，幾個年輕的電腦工程師終日面對著學校裡巨大的 PDP-10 電子計算機，無聊之餘開始用穿孔紙帶編寫一些小程式。有的僅僅是對一些現象的模擬演示；但是編製遊戲程式開始在程式工程師之間流行起來。他們編製的第一個遊戲，就是科幻遊戲《太空大戰》。 在圓形的黑白顯示器上，兩個光點代表兩個玩家各自控制的飛船，它們可以移動，並向對方發射飛彈。這個遊戲的確非常簡陋，不過已經具備了一切的遊戲要素。

隨著電腦價格的逐漸下降，個人電腦出現，雖然不是人人都擁有，但已經踏上了普及的道路。APPLE II 以及價格低廉的其他 PC 機種相繼出現，讓用戶擁有了自由編輯程式（使用 BASIC 或彙編語言）的可能。太空大戰類型的遊戲仍舊是科幻遊戲的首選，但是已經開始出現了動作、模擬飛行等類型，即便當時的輸入設備還在使用磁帶機。

隨著電腦硬體功能的提高，遊戲的設計也立即跟進。圖形處理的

每一點最細微的進步都在遊戲製作中體現出來。隨後，任天堂 8 位元遊戲機（通常稱的"紅白機"）推出，標誌著遊戲的開發者可以充分的發揮自己的想像力。《魂斗羅》、《沙羅曼蛇》相信不少人還記憶猶新。而 PC 電腦也借助微軟的 DOS 系統迅速取代了 APPLE II。雖然當時的 PC 遊戲還無法勝過專門的家用電視遊戲機，不過可以知道，電腦遊戲 PC GAME 的黃金時代即將到來。

提到電腦遊戲，《銀河飛將》（Wing Commander），Origin 出品，率先採用真人演員扮演的過場動畫；《絕地大反攻》，LUCAS 出品，根據科幻電影《星際大戰》（Star Wars）系列改編，首開 CD-ROM 遊戲先河，光碟片 640Mb 的巨大容量，讓遊戲掙脫以往必須使用多片 1.44Mb 容量 3.5 吋軟碟存取的束縛[10]；在這一時期，還有一部非常重要的作品，就是科幻史上最偉大的作品之一的《沙丘魔堡》（DUNE）。

弗蘭克 . 赫伯特的這部曾經獲得美國科幻小說的星雲獎的小說，先是被改編成電影，隨後推出了同名的遊戲。Cryo 出品的第一代只是一款策略 RPG（角色扮演）遊戲，人物形象和情節完全按照電影的設定。但是到了第二代的 DUNE II（國內譯為沙丘魔堡 2），卻出現了飛躍性的突破。玩家不再像一代那樣扮演保羅 . 亞崔迪（遊戲中的角色）在沙海中跋涉，而是指揮部隊建造基地、開採香料、同敵人戰鬥……這一切不需要親歷親為，而是居高臨下的掌控著一切。二代表現的不是某一部沙丘魔堡小說，而是整個 DUNE 世界。它開創了一個新的遊戲類型，日後，沒有一個玩家不曾玩過這個類型的遊戲，更有無數的人沉迷於此。那就是即時戰略（RTS）。

日本的遊戲業向來是不甘人後的。PC 遊戲市場美國占主流，但家用機（世嘉、超任、PS、SS、DC、PS2……）市場，可就是日本

[10] 更往前一些，還要使用容量更小的 5 吋的大型軟碟存取。

遊戲的天下了。除了各種動作遊戲以及 RPG 之外，他們將另一個類型：3D 動作科幻恐怖冒險遊戲發揚光大[11]。

電腦遊戲或者電視遊樂器的發展，固然隨著各種新技術的開發，而產生更加精緻的遊戲畫面，不過當即時戰略遊戲的出現，已經宣示了網路時代的遊戲模式。接下來經過約十年的網路開發與普及，從即時戰略觀念基礎所開發出來的，便是線上互動型遊戲，過往只能和程式模擬的人工智慧（Artificial Intelligence）鬥智，現在則能夠與真實人物在網路線上互動，開啟虛擬世界的大門。

科幻題材能夠很好的滿足遊戲所需要的奇妙幻想，遊戲作為一種藝術載體和表現方式，與科幻的題材之間的這種聯繫是必然的。遊戲具有強大的互動性、參與性，更重要的，遊戲本身就具備了強大的表現力，能夠充分的體現幻想中的奇妙世界。而科幻的新穎、神秘，天馬行空的想像，也為遊戲建立了一個廣闊的舞台。

科幻作品從十九世紀初開始，經過約兩百年左右的發展，已然發展成一個類型，經過一九三０到五０年代的黃金創作期，各類作品大量累積，逐漸形構出科幻作品的定義。不過當作品開始被定義架構，也隨之削減不同型態發展的可能性，因此經過六零年代 New Wave 的反動風潮，當時的作品不見得可以歸類到 SF 作品裡，且 New Wave 的眾多作者們也不願意被歸類為科幻作家，但這樣的想法與創作，反而替科學幻想作品打開了深度與廣度。類型的被打破與重新定義，正宣示著該類文型仍在發展，並具有無限的可能與潛能。七０年代之後，Cyberpunk 作者群挾持著網路與電腦的風潮，加入各種新的學術論述，以更開放的創作氣度，暢遊虛擬國度，體驗各種不同的性別想像，討論各種不同的人類社會形式。而視覺科幻作品如電影，也開始

[11] 從超級碼琍兄弟，音速小子開始，帶出了各式各樣的遊戲與不同的主機機種。

融入各種不同的風格、應用各種新的影像技術，為觀看的群眾，打開嶄新的視覺經驗。各種不同元素與新科技的相繼加入，提供該領域創作者更多的素材與發展空間，融合了不同世代對人類存在的探討，相信往後的科學幻想作品仍然會在創作領域上佔有一席之地。