

# 臺北科大 書香計畫閱讀心得寫作--心得單 2023.01 製

姓名	羅俊錡	學號		原始的 系所班級	工程一
自訂 主題	閱讀《銀翼殺手》，心得沒超過一千字表示你根本沒看懂！？			閱讀 書籍	銀翼殺手 Do Androids Dream Of Electric Sheep?
寫作 心得	<p>「你在生日那天，有人送給你一個小牛皮夾，你會怎麼辦？」「你的小兒子給你看他的蝴蝶標本收藏和殺昆蟲用的毒氣瓶，你會怎麼辦？」「你讀雜誌時看見了一頁全裸女人的照片，你會有什麼反應？」這些問題使用於一種稱為「孚卡系統」的裝置，可以測試受測者的「共感能力」，因為人具有共感能力，而仿生人沒有，無論仿生人做的多麼的真，殺死它們是「除役」，不是真正的「殺戮」，為了避免誤「除役」真人，賞金殺手會對懷疑對象進行「孚卡測試」。</p> <p>那麼，仿生人是天生就沒有共感能力的嗎？在書中，區別人類和仿生人的一大指標便是藉由孚卡測驗判斷是否具有同理心這種高度複雜的情感，若是將同理心定義為「感受他者感受的能力」的話，那麼仿生人之所以表現出對生命消逝的冷漠，不正是因為他們自被創造以來，就被當作開發殖民地的工具對待，不斷地接收來自於人類的鄙視與漠視，看見人類對於他們仿生人生死的予取予奪，他們所感受到的不正是一個對生命缺乏同理反應的世界嗎？以這種觀點來解釋，仿生人並非不具有同理反應，反而是因為他們擁有高度的同理反應，才造就他們「看似」缺乏「同理心」(憐憫、不捨、哀悼……)的形象。</p> <p>或許這也就能解釋，為何瑞秋會成為小說中影響瑞克最深的「人」，瑞秋讓瑞克看見了以往他將其視為物品退役的仿生人，竟可以如此的具有人性，畢竟在此之前，瑞秋的身份一直都是羅森公司協會創始人的姪女，受創始人姪女的記憶的影響，她從未懷疑過自己的本質，也不像其他仿生人一樣被當成開發工具壓榨。瑞秋飽滿的人性，也讓瑞克在愛上她的同時，逐漸懷疑起至今的所作所為，懷疑自己的本質。</p> <p>至此，動搖的種子由瑞秋種下，藉盧芭·露芙特之手使其生根發芽，在後續的狩獵中逐漸生長為瑞克的心魔，似要將瑞克拆的四分五裂，人和仿生人的邊界變得模糊不可捉摸。若是人類不以造物主的心態自居，不以上帝的姿態掌管仿生人的一切，能如同待家人一般陪伴自己家中的仿生人走完他們短暫的一生，讓他們感受到生命的美好，對於活著產生眷戀，協助他們完成自己「人格的成熟」。瑞克曾經想過：「一個渴望過得更好的農奴，才會選擇殺掉自己的主子逃到地球」，農夫與犂牛尚且能視彼此為家人，如今用與人類極其相似的仿生人取代犂牛，又何嘗不能與其建立起這樣的羈絆？真要如此，孚卡測驗的存在簡直貽笑大方。</p>				

除了孚卡測驗，對於摩瑟教的理解也是這個世界去區分人和仿生人的重要指標，他們提供「共感體驗」和「共感箱」，人們只要雙手握住箱子，就能和眾信徒共同感受摩瑟教的神「維爾博·摩瑟」得道前的受苦體驗：在走上山頂時被反對者丟擲石塊，為何摩瑟教的教徒要去感受這種疼痛呢？因為一起經歷過那些疼痛的人，會對彼此產生一種共患難的感覺，教徒們認為這是一種同理心的展現，仿生人無法體驗這些，從而帶出人類、複製人與有智能缺陷的人類之間位階與缺陷的辯證關係。

在小說故事的結尾，由仿生人主持的廣播節目公布相關證據，證明所謂「維爾博·摩瑟」的苦難經驗其實是三流演員演出的短片，摩瑟這個人從來不曾存在，由此，瑞克開始懷疑什麼是真實，什麼是虛擬；什麼是人，什麼是仿生人；什麼是羊，什麼是電子羊？

「我認為我自己真的存在，但那只是一種錯覺。我只是某個機種的典型產品。」

對於仿生人是否真實這個問題，我想就如同「子非魚，安知魚之樂？」一樣，即便你知道其背後的科學原理，你也不可能知道魚在水中游動時的感受，因為即便你重現並體驗了魚在前進時發生的一切，那也終究是你的感受，不是魚的感受，你永遠無法得知魚所看見（經驗）的世界是什麼樣子的，魚在經驗世界所獲得的感受，必然要有一個真實存在的主體作為載體。雖然人類創造了仿生人，但人類卻不可能因此知道仿生人所看到的世界是什麼樣子的，從這點來看，每個仿生人都是唯一且真實的主體。

電視正在爆摩瑟教的料，篤信摩瑟教的妻子因此詢問瑞克覺不覺得電視裡所說的是「真的」？

瑞克回答：「一切都是真的。」他說：「每一個人曾經有過的每一個想法都是真的。」

到底什麼是真實呢？

偉大的哲學家柏拉圖說：

洞穴是人體感官所能及的世界的化身，人們將洞穴內所看見的當作真相，卻不知在他們的上方有一個他們看不見的洞口，在牆上被當作真相的陰影，也不過是「真實」的投射。

現今的社會現象中：

我們購買產品不單單只是為了他的真實用途，而是為了買下虛擬的符號所代表的意義，品牌為產品打廣告時，不直接展示產品，表明用途，反而是創造一種生活的形象，暗示我們不要渴望產品本身，而是渴望他所代表的生活方式。

虛擬出自真實，也成就真實：

在電影中的爆炸場景千變萬化、威力駭人，使得 911 事件相形之下像是低廉的特效；《一級玩家》所想像的世界，告訴了所有人元宇宙的成品應該是什麼樣子，想像的世界成為現實發展的方向；不論是《黑暗騎士》中由希斯·萊傑飾演的小丑，亦或是被瓦昆·菲尼克斯重新詮釋的《JOKER》，虛構的故事及不真實存在的角色卻在社會引起真實的動盪。

後現代主義社會學家說：

社會學家布希亞的著作《擬像與擬仿》( Simulacra and Simulation ) 中提到，物品與再現、事物與概念之間的區別已經失效，世界因而僅僅由沒有真實根據、僅僅自我指涉的「擬像」所構成，「擬仿」不僅是將不在場的顯示為在場、將想像的塑造成真實的這麼簡單，它更破壞一切與「真實」之間的關聯，將「真實」吸納到自身當中，以至於在「真實」與「非真實」之間作區別已經毫無必要，這樣一來，所剩的就僅僅是由純粹符號( 沒有所指的能指 ) 的自我指涉建築起來的世界，也就是「超真實」( hyperreality )。

我對未來的想像是，虛擬現實中的遊戲變得極為流行，成為了體育和娛樂的一部分，類似《戰爭遊戲》中的情節；人們可以進入高度逼真的虛擬世界，類似《一級玩家》中的「綠洲」，成為娛樂、工作和社交的場所，虛擬現實技術改變了人們對現實的認知；人類和機器間的融合技術已經取得了巨大進展，人們可以進行機械改造，以提升生理能力或延長壽命，類似於《艾莉塔：戰鬥天使》中的情節；人類開始跨星際探索，這開啟了新的機遇和挑戰，包括與外星文明的接觸，如《阿凡達》；當然，還有廢土風格、處處霓虹的《銀翼殺手》。

這個未來世界是一個充滿科技、文化、生態和倫理挑戰的複雜地方，科技進步導致了個人數據收集的增加，企業擁有龐大的信息掌握權，掌握資訊就是掌握力量，企業實權大於政府，這引發了隱私和自由的爭議，社會不平等可能引發反叛情緒和社會動盪，反抗者和駭客群體在這個世界中扮演重要角色；科技飛速發展的同時也需要尋求可持續的生存方式以保護地球和文化多樣性，避免出現《銀翼殺手》中的狀況；人們在虛擬和現實之間穿梭，時間久了容易迷失自我，夢想，或者存在的意義將會變成個人最大的問題。



