

# 遊走在數位、資料、賽伯格間的後 / 人類學家

李梅君 | 中央研究院民族學研究所助研究員

「人之所以為人，是由許多部分組合而成，要成為真正的自己，需要的條件多到嚇人一跳。別於他人的面容、屬於自己的聲音、睡醒時注視的那雙手、童年的回憶、對未來的猜想、還有我的電子腦能登入的資訊海洋，是這一切造就了我，讓我意識到「自我」，但同時，也將我拘束在『自我』當中。」

在那個以香港為原型，隱喻了近未來裡既高度數位又紛亂、原始、令人目不暇給的賽博龐克 (cyberpunk) 城市裡，賽伯格 (cyborg) 草薙素子透過城市水鏡，對著他的同伴如此說到。1995 年由押井守導演編導的科幻經典動漫《攻殼機動隊》，挑戰著西方啟蒙以來人文主義對於身體、意識、機器、資訊的明確分野，向觀眾直問：什麼是人？什麼是自我？什麼真實？什麼是虛擬？



筆電、名牌、坑主臂章，後人類學家的實體與分身。

Photo CC BY 4.0-mglee

在 UC Davis 一堂我擔任助教的人類學導論課程裡，我和美國的學生們一起重溫了這部經典。這並不是十分傳統的人類學課堂，我們隨著教授 Alan Klima 讀了笛卡爾，看了《攻

殼機動隊》、並且探討美國九零年代的 Rodney King 被警棍毆打的事件，以及事後被媒體熱播的毆打影片和後續審判，最後造成了1992年的洛杉磯暴動。不同於過去的人類學導論課從文化、社會談起，Klima 教授從訊息的破碎和身體的衝突，帶我們回頭去問真實是什麼？真實如何發生、真實如何被建構、真實如何被虛擬？或者是反向的，虛擬如何被作實。這些真真假假之間，人與非人、身體與機器、意識與資訊的界線又是如何地含糊不清，卻直接地衝擊關於種族的、性別的、階級的、關於政治的、經濟的、親屬的、宗教的人類社會文化。套用 Katherine Hayles 的話，也許「我們早就是後人類（posthuman）」了。

求學路程一路以來都受人類學訓練的我，曾以為所謂的人類學導論不外乎介紹「文化」的概念，然後是「政治、經濟、親屬、宗教」四大領域的探索，最後再加一些當代議題的調味。Klima 的導論課卻反其道而行，課程大綱上完全找不到那些我熟悉的經典作品。即便如此，這卻成為了我印象最深的一門導論課。像是打開任督二脈一般，我在那堂課上感應到了屬於自己的題目，頭也不回地投入了一條在當代人類學中，有些偏門，有些不正派，但十分性感的路線——數位人類學。

數位人類學是什麼呢？顧名思義，數位人類學家關心發生在世界各地數位與文化、社會的互動。這裡的數位，不單指網路或是社群媒體，更是各種科技混雜物既跨境又草根的生產與轉譯。數位人類學家透過《第二人生》遊戲去分析虛擬性（virtuality）如何一直都是人類文化的基礎、探討黑客社群「匿名者」（Anonymous）的行動邏輯、剖析數位平台如何跨國境驅動勞動者產生新的社會階級、深描社群媒體怎麼重塑青少年的愛與心碎、探究網路串連的行動和情感認同、揭露醫療義體的身體倫理等等。這些數位人類學的題目，走出傳統人類學既有的框架，難以避免地在學科界線間斜槓著。

在遇到數位人類學之前，我的學士與碩士都在國內外深具歷史與傳統的人類學系所裡被栽培。人類學特有對人與文化的反思，不預設系統框架而強調深描過程中彰顯的意義，讓人類學徒的我總是以充滿好奇和關懷的視野去認識世界萬物。但漸漸地，紙本上的故事再也無法滿足我的貪婪的胃口。在尚未感應到屬於我那獨一無二的田野之際，我開始對自己是否適合學術存疑。看著我的同儕一一步入社會展開新的人生，感到無比著急的我，毅然決然地放棄了國外博士班的錄取，扛著行李箱從英國回到台灣。

斜槓，正是我走向數位人類學這條路的起點。從劍橋大學人類學碩士畢業後，我踏出了高等教育的舒適圈，分別在竹科和有線電視台工作了近三年的時間。這三年的「田野經驗」讓我對媒體、媒介產生了莫大的興趣。那些我和工程師與工廠伙伴花數個月打造的液晶面板，如何成為人們一邊於城市街頭行走，一邊遊覽虛擬世界的介面。那些我和製作團隊拍攝的節目，如何帶人們坐在舒適的沙發上，卻跟著我們遊遍非洲沙漠、南美冰原、東南亞市集。這些斜槓人生讓我和人類學產生了新的關係。一個無法離開媒介物、和媒介物串起的人的新關係。離開學術界第三年，我準備好回到人類學的懷抱裡。

這次，我選擇了學風與英國劍橋大不相同的美國西岸攻讀博士。在開放自由的加州大學校裡，我修習的課程幾乎是本系與外系課程參半，從 STS 到批判理論、從女性主義到媒體研究，都在我選修的課表之上。即便是人類學相關課

程，也常有外系學生參與。這些不同知識體系的交會與刺激，對於數位這個相對新穎的題材，具有奇妙的化學作用，讓我漸漸摸索出自己的學術之道。

我的博士論文是從媒介物開始。那是我於美國攻讀博士班第一年的末尾，太陽花運動在太平洋的另一岸發生了。每天，我透過網路直播參與在這場運動裡。透過直播鏡頭，我認識了 g0v 零時政府，這群隱身在鏡頭之後，不搖旗不吶喊，卻以科技、網路，中介著我們的數位參與。從那時開始，數位行動主義成為我的課題。網路是民主的或是民粹的？數位是在場的或是缺席的？媒介究竟是助力或是限制？

2016 年中，我回來台灣進行論文田野。當初那些太陽花運動後的公民能量和激情漸漸平淡了，但 g0v 黑客松仍舊熱鬧如昔。g0v 黑客松是 g0v 黑客們齊聚一堂，在實體的空

間裡，以開放政府、公民參與為目標，利用數位工具協作不同的政治專案的行動場域。在這裡不只有程式高手，更有許多不同背景的行動者，帶來多元的議題，從性別到環境、從勞動到族群。同一時間，「開放」也逐漸從「開源運動」的小圈圈裡，成為全球流行文化的時髦術語：開放資料、開放政府、開放城市、開放科學、開放教室等。這於是開啟了我對於 g0v 黑客如何在行動中轉譯開放產生濃厚的興趣。我發現，「開放」比我想得更複雜。它有來自歐洲自由主義的脈絡、來自全球擴張的資本主義邏輯、來自自由軟體運動對於封閉知識的衝撞、來自網際網路普及化的技術思維。也有來自台灣民主化運動的滋養、來自公民社會對海島不羈的想像。它多義且模糊，卻充滿神祕力量吸引著一群缺乏固有社會連結的行動者，在黑客松串連起社群的認同。

站在黑客松的現場裡，草薙素子的提問似乎有了明確的形體。不論是直播中的開場提案人，同時出現在實體會場、網路空間、又被速記翻譯成螢幕上的英文大字報；或是黑客們邊與身邊同伴交談邊快速打出的程式指令，讓手機聊天室裡的機器人吐出一連串資訊。這群黑客，雖沒有義體，卻與電腦、螢幕、鍵盤、訊號串連起一個後人類的拼裝體，透過行動而生，隨著行動而滅。

但正當我悶著頭、邊育兒邊苦寫論文之時，數位社會卻以近乎失速般變遷。後事實一路進化成假訊息大流行 (infodemic)；號稱屬於社群的平台，成為竊取使用者資料的隱形監控機器；在 AI 系統背後幽靈般勞動的人們；以網路言論自由為藉口的霸凌與暴力；演算法下生成的歧視與偏見……網路不再是參與不參與、實體或虛擬，不論我們是否願意，我們已身在一個賽博龐客的現實裡。



完成論文畢業後，我和 g0v 伙伴一起辦了「g0v 十週年生日趴」，照片為活動後的大合影。

Photo CC BY 4.0-ichieh

時勢所趨，那個曾經偏門的數位人類學似乎有了它的重量，而我極其幸運的在此時步入求職市場。數位科技的發展本來就超越古典學科所劃的邊界，這也使得我從博士班開始一直都是跨領域地前行。在申請社會學、STS、跨領域系所的教職過程中，我不斷重塑自己的樣子以滿足對方的需求，卻也發現人類學之根始終在我的研究裡埋得很深。每每回到人類學的場子，對話似乎更能深刻地開展。兜兜轉轉了這麼些年，原來人類學還是家。

但此刻返家的我已經不是當初那個充滿「傷心人類學」式憂鬱的學子。太多迫切的危機、太多需要行動的議題，即便我很渺小很有限，但我從我的 g0v 伙伴身上學到了黑客行動主義的精神——「不要問為什麼沒有人做這個，你就是『沒有人』」。從曾經很焦慮的自我質疑裡抬起頭，我開始在這個紛亂的數位世界裡，尋找人類學知識能夠介入的、關懷的：關於我們後人類該如何「與憂患共存」(staying with the trouble)。

註：本文修改自國科會人文社會科學研究中心之電子通訊《多聲部鳥語》第 29 期(2021 年 6 月)中，作者於「高颺新聲」所寫之自我介紹文，頁 46-48。