

# 泛灵技术观下的日本赛博文化

洪 昌

(厦门大学中国语言文学系,福建厦门 361005)

**[摘要]**从江户时代机械人偶的泛灵论基因到近代的“学天则”,再到当下的赛博文化和机器人学理论,日本为这场技术革命提供灵性面向,西方控制论危机被重构为一种神道灵性觉醒。日本赛博叙事呈现“控制—反控制”的悖论:一方面赛博格女性主义试图通过去肉身化消解性别压迫;另一方面父权制借助技术装置实现新型规训。赛博文化与日本思想的互动有着重要的文化史意义。日本凭借物哀美学与非人类中心主义哲学,将赛博格身体转化为沟通人神的灵性媒介,有效消解了人机对立的潜在矛盾。这种将控制论危机转化为灵性美学的东方智慧,不仅重塑了赛博格叙事的文化范式,更为有可能到来的奇点时代提供了可能的解法。

**[关键词]**泛灵论;控制论;赛博格;赛博朋克;机器人

**[作者简介]**洪昌(2001—),男,江西奉新人,厦门大学中国古典文献学硕士研究生,研究方向:典籍与文化。

**[DOI]** <https://doi.org/10.62662/ysxk0101003>

**[中图分类号]** TP393.4

**[本刊网址]** [www.oacj.net](http://www.oacj.net)

**[投稿邮箱]** [ysxk2025@163.com](mailto:ysxk2025@163.com)

石黑浩曾提出过一种“岛国假说”,他认为日本长期与其他文化隔绝,因此发展出了一种与欧洲和其他国家截然不同的文化。其结果就是产生了一种不区分人类和其他事物、万物有灵的思维方式(或文化)。石黑浩重提了差异性地理环境造成的文化景观上的不同,然而事实上,这种带有地理环境决定论色彩的观点,一方面解释了日本泛灵论思想的来源,另一方面似乎又忽略了日本文化中的交流与自留的关系。

事实上,从严格机器人学进行分野,可分为现代意义的机器人(robot)和古代的自动化或半自动化装置——类机器人(automata)两个阶段。现代意义上的机器人,诞生于1947年,美国橡树岭国家实验室研发了世界上第一台通过遥控搬运和处理核燃料的自动机器人,其可根据计算机指令进行某些重复动作。而古代类机器人阶段历史则相当悠久,在公元前3世纪的希腊、东周时期的中国、文艺复兴时期的欧洲,东西方工匠制作的类机器人装置皆在文史资料中留有零星记载,但其中大都无实物遗存和详细介绍,富有传说色彩。前工业时代的类机器人技术高峰当属17到19世纪的日本。彼时日本出现了许多机械人偶(からくり人形),他们有着高度复杂的齿轮传动系统和发条驱动装置,与现代机器人学有着较密切的关联。例如,东京国立科学博物馆藏茶运人形和京都府立京都文化博物馆藏的弓射童子。

## 一、日本早期机器人:舶来技术与泛灵思想

至迟在奈良时代,山乐与其他歌舞艺术从中国传入日本。后来,山乐中的木偶艺术独立出来,并最终发展为文乐(又称“人形浄瑠璃”)。文乐中的人偶并非单纯的表演工具,而是被视作具有独立灵性的存在,文乐人偶在退役后会举行“人形供养”(类似葬礼),将其送往寺庙焚烧或供奉,以使其灵魂得以超度。到平安时代,西宫神社周围居住着一群职业傀儡师(kugutsushi),女性傀儡师用木偶唱诗和表演戏剧,男性则表演魔术、舞剑、相扑,傀儡师的目的是将“惠比寿”信仰传播到日本各地。惠比寿是日本的财神和商业之神,其形象多怀抱鲷鱼。日本人会将一切顺水漂来的不明物体称为惠比寿,日本人民认为海上飘来的有特殊形状的木头、石头有着美好的寓意,将其作为吉祥物供奉,希望其能带来好运,这也正反映了古代日本自然崇拜与万物有灵的世界观。江户时代,西方传教士和荷兰商人将欧洲机械传入日本,在日本产生了很大的影响。与同时期的清王朝不同,日本统治者并未对之加以禁止,日本工匠和艺术家对机械结构深入研究,以时钟构造为基础自行开发出了包括日本钟、机关人偶在内的“机关技术”,并很快遍布日本社会。细川半藏于1796年编著的《机巧图汇》(機巧図彙、からくりずい)记载了日本江户时代典型的机械人偶,其中含有丰富的泛灵论思想。书中展示了人造人偶会因精密制作而获得魂灵,制作过程需包含“心

传”意识以保证人偶得到尊重,同时人偶亦具有社会身份,与人一样是茶道和书道的参与者。

1920年,捷克作家恰佩克在《罗素姆的万能机器人》(*Rossum's Universal Robots*)首次使用“robot”一词,词源为拉丁语“robota”,本指奴隶。1923年,日本宇贺伊津绪将之翻译为“人造人间”(人造人),并于序言中写道:“robot这个词来自捷克、斯洛伐克语中的‘无偿劳动’,是‘无偿劳动者’的意思……但是我自己将其翻译成了‘人造人’。”“人造人间”成为之后日本社会对机器人一词的普遍翻译,体现出了日本文化对人造类人体的文化前见。人造人认可了robot属于人类而非机械,“人造”则凸显了其是人类智能的外化。事实上,受中国天人合一理论和本土泛灵论思想的影响,日本文化中认为包括木偶在内的一切人造或非人造物都具有内在灵魂。因此,制造机器人或者将人改造为机器人仍然是在“有灵”范畴内进行的合理行为。

20世纪20年代,日本生物学家西村真琴观看了恰佩克作品改编的同名科幻舞台剧,他评论道:“该剧令人信服地描绘了一个堕落世界的出现,在这个世界里,人类被机器人支配。”他认为,以人类为原型但以奴隶为目的设计出机器人,意味着人类原型本身也是奴隶。对于西村来说,他担心的是机器人与人类之间的附属关系违背了自然规律。因此,他制造出了通过压缩空气而运行的人形机器人,拒绝称其为“robot”,而将其命名为“学天则”(Gakutensoku),意为“学习自然法则”,因其认为人造人和人一样亦属于自然造物的一部分,将其将西方启蒙主义和工业文明与东方天人合一理念的结合,巧妙化解了机器人作为非人他者的潜在焦虑。

日本早期机器人技术,深刻体现了泛灵论思想与现代技术的交融。源于日本神道教的万物有灵信仰,与外来技术的融合并不断演进,形成了独特的泛灵论技术观,使得日本机器人将技术视为自然延伸而非他者的定位。这种泛灵论的技术观不仅塑造了日本机器人文化,也为后来赛博研究提供了独特的东方视角和文化景观。

## 二、日本灵性生命政治学与赛博格女性主义之发生

学者张凯指出,生命政治是一套复杂而精密的治理技术,或者说,它是现代社会特有的权力装置。它让现代人接受某种关于自身的真理,接受种种权力技术的干预,接受现实政治的合理性,也接受危险。福柯运用规训社会,阐明了一种全新的生命政治模式,在资本社会发展到一定阶段之后,技术性手段作为政治工具广泛施加于全社会个体时,个体

一方面享受生命政治塑造的现代性生活,一方面也被迫接受其宰制。

德勒兹在福柯规训理论上提出了,作为生命政治基础的资本公司利用绩效和科技手段进行一种全新的控制。赛博格正是一种典型的植入性技术,将科技手段直接作用于人体组织内部,以实现更彻底意义上的监视和控制。然而矛盾的是,日式泛灵论思维下的赛博格,却又成了人体肉身本位的逃逸线,通过技术手段,进入到生命模式的新阶段,从而重构生命政治的基本范式。而赛博格女性主义则为这种看似悖论的赛博格文化,提供了独到的参考视点。

赛博格女性主义源于哈拉维《赛博格宣言》中揭示的超人类主义思想,她期待赛博格将消除性别差异,从而塑造一个无性别争端的乌托邦世界。机械外骨骼,将使得人类重归动物化(这与哈拉维早期的灵长类动物研究不无关系),父权制系统也会相应解体,从而实现性别关系的平等。在哈拉维的构想中,赛博格是主动终结了女性的恐惧、焦虑与孤独的,因为在赛博格社会中,男女两性的区分是模糊且无意义的。因为超生物学方式进行生殖繁衍,女性存在意义将不再是生育,亦不必再是男性的附庸。女性子宫作为生育必需一环的消除,为女性和男性在生育义务上的平等提供了先决条件,而对于赛博化之后的人体,性别概念已经失去必要性,甚至可以说所有生物特征在机器人和生化人中都失去意义,即生理性别(sex)彻底消失,而社会性别(gender)将留作性别身份指认。20世纪90年代的日本漫画中,此类人物设定颇为常见,例如BLAME!中的西波,作为硅基生物与人类基因的混合体,其性别表征随环境需要自由切换;《玲音》中的岩仓玲音,作为网络空间中存在的无性化数字幽灵,其少女身份完全由他人记忆数据生成。

然而这种赛博格女性理想,实则也存在着赛博技术本身“控制与反控制”的矛盾。我们可以从日本科幻作品中加以管窥。与中国文化有所不同的是,日本文化并不拒绝对人体的暴露、改造甚至是毁伤,亦诞生出“会阳节”“女体盛”“切腹”等关于身体的礼赞仪式。日本文化中暗藏肉身崇拜、阴翳美学以及父权制实际上相辅相成,共同构成了对女性的单方面控制。与哈拉维相反的另一位女性主义学者上野千鹤子并不认可“赛博女性主义”,她认为女性事实上并未拥有对子宫的所有权,父权制的企图一直都在试图支配并控制作为再生产手段的子宫。再生产统治阶级试图让女性始终对自己的身体保持无知,并将其身体的管理委托于男性,将

避孕和生育的自我决定权从女性手中夺走。人工子宫如果能实现的话,那么其管理和运用的权利将仍旧落在男性手中。正如上野所言,控制论下的生殖技术不仅不是不孕不育女性的福音,反而是父权制的乌托邦。

赛博格作为义体被嵌入人体内部,似乎被植入者拥有了更强的生理机能,甚至摆脱肉身束缚,成为超现实的存在。然而,植入过程的前后仍然在权力场域中进行的,被视作灵性植入物亦可能成为一种新的控制和物化手段,将人重新降格为自然物。《攻壳机动队》中造型借鉴了日本武士造型的女主角草薙素子是一名义体化的警察,她可通过不同义体(男童/女性/机械犬)实现性别转换,其肌肉强健,外貌硬朗,性取向也设定为双性恋,她的体格和攻击力远超男性在内的普通人类;此外,《攻壳机动队》中,除了素子这样的超性别机器人,还有性玩偶机器人,她们的性别、性格以及身体数据皆由用户通过代码定制。

程林认为,早期机器人选择以女性机器人为主,有两点理由:异化、矮化、他者化和妖魔化。在日本动漫作品中,人造人也多为男性科学家制造的女性人造人,她们大都有着流线型身材和幼态面容等费勒斯中心主义的生理特征,她们与男性角色存在着各种程度上主仆关系和依赖关系。在《攻壳机动队》《梦镜》等作品中,那些创造出年轻貌美的女性人工智能体的男性在此过程中实际上都将自己幻想中的理想女性投射到了硅基身体上,以实现“科技恋物癖”,或多或少都是性欲升华的结果。得到科技改造之后的女性机器人或人造人,获得了男性力量赋予的同时又突出女性的身体特征,并设计出苦难的身世和被拯救的遭遇。这些男性本位的元素让女性在获得力量同时,又对其投射足够的欲望想象,让男性作者和观众在“叛逃和围猎”中获得快感。正如上野千鹤子“厌女”理论所认为的,女性机器人的批量生产,让男性掌握完全意义上的生理优势,女性(如果女性概念仍然存在的话)被进一步地降格为性剥削之物。

赛博格的技术赋权通过“去生物性”完成生命升华,但同时又造就了新的性别霸权。当女性连肉体差异性都被剥夺后,其社会性别可能会均等化,也可能造成新的性别压迫。日本赛博文化在此展现出比西方更彻底的父权在场:它将神道泛论论中的“凭依”机制转化为算法控制,使女性赛博格在获得灵魂幻觉的同时,更深地陷入新的囚笼。技术革命非但未能瓦解性别压迫,反而为父权制提供了更精密的统治工具。

### 三、赛博格与赛博朋克:未来想象和灵性美学生成的反乌托邦

1948年,诺伯特·维纳在《控制论》中提出的人机交互理论,为赛博格和赛博朋克概念奠定了理论基础,1960年美国宇航局科学家克莱恩斯和克莱恩在《赛博格与空间》中将控制论和有机体二词结构为赛博格一词,将之界定为“受药物或控制装置增强以适应非正常环境的人机系统”。20世纪80年代吉布森创造“Cyberspace”概念,二者都是20世纪后现代背景下对控制论概念的概念延伸。赛博格(Cyborg)本指“机械生物体”(Cybernetic Organism)的缩写,指的是融合了生物和机械元素的实体。赛博格可以是人类通过植入机械装置来增强自身能力,也可以是虚构作品中的人工智能或机器人。此后,一系列的相关作品层出不穷,其中被赋予“凭依”功能赛博格身体,1983年,科幻作家布鲁斯·博斯克将控制论(cybernetics)和代表反叛的朋克(punk)结合起来为赛博朋克(Cyberpunk)作为自己短篇小说的题目,小说讲述了一群抗拒父母的权威、与主流社会格格不入的年轻技术宅和黑客们。次年,威廉·吉布森发表的《神经漫游者》中采纳了赛博朋克这个词,并增加能联结虚拟电脑数位空间(Cyberspace)的设定。赛博朋克是后现代技术控制的冰冷社会,在其中,技术现代除了控制论系统,还升华为灵性进化的试验场。赛博格叙事聚焦肉身改造的政治,赛博朋克揭露身体的社会异化。二者虽有不同的内容面向,但都指向于现代或者后现代的异化社会中生存状态,控制论(研究生命体、机器和组织的内部或彼此之间的控制和通信的科学)、赛博空间(互联网)、赛博格(人造人)、赛博朋克(一种反乌托邦亚文化)具有艺术风格和概念上的统一,在文艺作品中往往相辅相成。

1982年,经典科幻片《银翼杀手》改编了著名科幻作家菲利普·迪克1968年的小说《仿生人会梦见电子羊吗?》的部分情节,并继承了早期黑白《大都会》中对机器人和“未来高技术低生活”的反乌托邦想象,融入了赛博格文化和日式灵性美学,讲述了三十年后的2019年的洛杉矶,人类制造出人造人为自己工作,一旦人造人产生思想须即刻毁灭,故出现了专职猎杀人造人的赏金猎人。事实上,《银翼杀手》通过赛博格的肉身困境与赛博朋克的批判,构建了对日本泡沫时代的技术寓言。影片中洛杉矶的东亚化都市景观,实为对20世纪80年代日本经济霸权的未来想象,当东京霓虹和纽约贫民窟共同置放于影片之中时,作为灵性的赛博格技术却沦为了资本控制的工具。

同年日本大友克洋发表了漫画《阿基拉》。它们都选择将背景设定为三十年后的2019年,漫画讲述了1988年东京大爆炸后,日本科学家通过制造人造人“阿基拉”的秘密人体实验来实现国家复兴的故事,同样塑造了近未来充满暴力和混乱的城市空间。大阪大学教授浅田稔提出“无心机器人”理论,主张机械存在本身即具灵性。《阿基拉》中铁雄暴走失控,则隐喻了失控的技术力量即是现代性的“荒魂”(狂暴神灵,あらみたま)。此外设定在1988年的新东京泡沫经济的虚假繁荣,核爆后的重建城市成为赛博朋克“高科技低生活”的完美隐喻,以及军方与政客通过“阿基拉计划”掌控超能力者,则暗喻“科技立国”时代的灵性丧失。

美国的《银翼杀手》和日本《阿基拉》都设定了近未来具有末日反乌托邦气质的城市空间,都塑造具有高度智能的人造人,并且都突出了人与人、人与人造人、人与社会等多重的生存矛盾。当代赛博朋克叙事体系在《银翼杀手》等作品中呈现出的“高技术—低文明”未来图景,本质上是日本战后缩影。在赛博朋克作品中,赛博格经常成为角色属性,代表着技术与人类之间的融合。美、日两国作者对前威权主义和即将到来公司垄断,拥有相当具体的在场经验。历史、现代和近未来所带来生存焦虑成为当下人民普遍感触,延续到失去的二十年,甚至直至今日。赛博格作为人机融合的矛盾载体,既是高度技术化的可能产物,也拥有成为解构技术霸权媒介的潜质,赛博文化之间反复交融,成为20世纪末最经典的控制论寓言。

#### 四、东方灵性对西方技术哲学的融合和抵抗

回归到日本江户时代早期机器人文化,我们可以看到东方泛灵论对西方机械宰制的有效对抗。日本科幻文化,补充了两次工业革命后,欧美现代文明对人性的侵害。日本文化对于机器人的理解,为人机关系提供了独到的视角,同时让赛博格、赛博朋克的形式呈现中总是伴随着日本元素。赛博文化孕育于美日这类后起的资本主义国家。生产力上的巨大进步和社会问题上的历史现实让他们产生了特殊的文化心态。后资本主义时代普遍隐忧和生存空间形成的共鸣和焦虑,让20世纪80—90年代美国和日本在赛博文化上多有对话。

可追溯至江户时代的日本机器人文化拥有着普遍的灵性内核。由发条驱动的宗教仪式工具,以机械模拟人类动作,暗含佛教“万物有灵”思想以及物哀美学的物性觉醒。日本的机器人工匠选择将技术视为沟通人神的中介,而非单纯的工具理性产物,直到20世纪大正时期,日本仍然乐于制造于人

际和谐、本乎自然的机器人。到20世纪中后期昭和时代的日本社会在脱亚入欧,实现国家崛起的国族意识召唤下,表现出比西方更强烈的热情。相比于西方对技术控制论的他者想象,日本社会中“从个体到集体”国家焦虑让它们比西方更欢迎人造人。正如京都学派西田幾多郎、田中美知太郎等人认为,日本在近代化过程中出现了盲目激进的心理,追求西方的现代化模式而忽视了传统的价值观和文化。日本此时对机器人肉化、人体机器化热衷体现为日本帝国时代的“人种改造计划”和一系列反人道主义的人体实验,本质都是通过身体赋权来兑现尼采式的超人崇拜。而来到20世纪80年代,日本战后经济崛起催生美国赛博作品的东京想象,以东京为原型的霓虹美学与资本主义末世预言嫁接起来,这种带有东方神秘主义的拼贴,正对日本经济威胁和近未来的普遍焦虑。

然而我们可以发现,进入新千年之后,日本似乎再没有如此忧虑于未来,而是需求更加小确幸的文化情调,日本渐渐离开赛博文化原初的设定。日本电影日渐减少了反思题材,本土作品转向低龄化动漫。如今,赛博格和赛博朋克在日美两国虽然是ACGN作品的常客,但似乎已然从普遍文化思潮成为亚文化消费品。目前,日本人民已经对反乌托邦性质的近未来失去了足够的期待视野。但这并不代表,日本就已经完成或放弃对机器人和赛博格时代进行想象。随着近年来的日本AI、机器人和脑科学技术发展,日本有志于深度参与甚至引领第四次科技革命,对于人工智能和人体智能的研究和讨论运用逐步深入。同时,包括生物技术和人类智能的相关研究也取得巨大进展。广义上机器人在日常生活中的运用已经屡见不鲜,心脏支架等植入技术也得到推行。日本通过非人类中心主义哲学构建起有别于欧美后人类主义的认知框架,这种文化特质在机械文明接纳度层面呈现显著分野。

同时,日本以实用主义和人文主义的哲学思维和文化心态决定了日本语境中不会出现欧美式的机械控制焦虑。“物哀”“不器”“中空”等的思维方式让日本学者和普通人都趋向于寻找能够真正有利于生产生活的人工智能和人体改造。非人类中心主义(而非西方式的后人类主义)的文化让日本社会能够更平和地接受机器人和人体机械化的到来。从二十世纪的剧烈动荡和突飞猛进中走出,到后来的“安倍经济学”和岸田版“骨太方针”,和平稳定的螺旋发展模式让日本回到内需为重和国际协定型的发展轨道,后现代的恐慌与焦虑则明显减少。

在某些欧美新卢迪主义者眼中,欧美机器人想

象仍然处于“恐怖谷”阶段——对技术奇点后的机械危机依旧充满恐惧,因为欧美社会的机器人恐慌和“忒修斯迷思”仍然是笛卡尔式物我二元对立的反映。然而,与西方机器人叙事不同的是,方兴未艾的日式机器人文化中却没有太多人机对抗的元素,蕴含着灵性哲思的日本机器人学已然进入了“后恐怖谷时代”,这或许揭示了技术进化的终极命题:真正突破人机界限的,从来不是更精密的传感器,而是与万物对话的灵性自觉。

### 五、结语

日本赛博文化的生成与流变,本质上是东方泛灵论思想与西方技术理性在现代化进程中的深度对话。内涵日式灵性美学独特的认知范式消解了西方技术哲学中根深蒂固的人机二元对立,将赛博格改造重构为自然法则的延续。日本将控制论危机转化为灵性觉醒的叙事策略,揭示出日本文化特有的文化内涵和机器人学可能性。当西方仍在恐惧技术奇点带来的存在论颠覆时,日本已悄然将赛博格身体建构为充满灵性的机体。这种文化基因不仅重塑了赛博格叙事的东方范式,更为全球化的后人类困境提供了超越人机对立的解困可能。

### 参考文献:

[1]程林.德、日机器人文化探析及中国“第三种机器人文化”构建[J].上海师范大学学报(哲学社会科学版),2022,51(4):98-109.

[2]郭彤颖.机器人系统设计及应用[M].北京:化学工业出版社,2016.

[3]细川頼直.机巧图汇[M].须原屋市兵卫,1796.

[4]朱梦梦.人造人的中国之旅及其“感觉结构”的变迁——从R.U.R.到“人造人种”[J].中国比较文学,2023(3):125-140,284.

[5]Frumer, Y. The short, strange life of the first friendly robot: Japan's Gakutensoku was a giant pneumatic automaton that toured through Asia — until it mysteriously disappeared[J]. IEEE Spectrum, 2020, 57(6):42-48.

[6]张凯.生命政治:现代国家治理术[M].上海:上海社会科学院出版社,2020.

[7]蓝江.什么是生命政治[J].武汉大学学报(哲学社会科学版),2022,75(1):57-67.

[8]陈红梅,闫天仪.赛博朋克科幻电影中性别政治的意识形态表征[J].重庆邮电大学学报(社会科学版),2022,34(4):136-143.

[9]上野千鹤子.父权体制与资本主义[M].杭州:浙江大学出版社,2020:6.

[10]程林.德国科幻《大都会》中的女性机器人形象解析[J].湘潭大学学报(哲学社会科学版),2021,45(3):112-116.

[11]李攀,李百晓.控制与抵抗:人工智能电影中的性别博弈[J].山东女子学院学报,2023(6):47-56.

[12]王治惠.赛博朋克电影中赛博格形象的文化隐喻与自我构建[D].长春:吉林艺术学院,2023.

[13]程林.从跨文化视角看机器人文化现象[N].中国社会科学报,2020-9-15.

## Japanese Cyberculture under the Perspective of Animistic Technology

HONG Chang

(Department of Chinese Language and Literature, Xiamen University, Xiamen Fujian 361005, China)

**Abstract:** From the animistic genes of mechanical dolls in the Edo period, to the “Gakutensoku” in modern times, and to the current cyberculture and robotics theory, the Western cybernetics crisis is reconstructed as a kind of awakening of Shintoism spirituality. Japan provides a spiritual dimension for this technological revolution. Japanese cyber narratives present the paradox of “control-anti control”: on the one hand, cyborg feminism attempts to eliminate gender oppression through disembodiment; on the other hand, patriarchy utilizes technological devices to achieve new forms of discipline. The interaction between cyberculture and Japanese thought is of great cultural historical significance. Japan, with its mono-no-aware and non-anthropocentric philosophy, transforms the cyborg body into a spiritual medium for communication between humans and gods, effectively eliminating the potential contradictions of opposition between humans and machines. This Eastern wisdom of transforming the cybernetics crisis into spiritual aesthetics not only reshapes the cultural paradigm of cyborg narratives but also provides possible solutions for the upcoming Singularity era.

**Key words:** animism; cybernetics; cyborg; cyberpunk; robot