

非完美新世界

「無限副本與瞄準器」展覽國際論壇

| 時間：2026/03/29 (日) 10:00-16:25

| 地點：國立臺灣美術館演講廳

| 簡介：

你知道我們每天滑的手機、玩的遊戲，其實也和現實世界的戰爭與權力運作有關嗎？

「無限副本與瞄準器」展覽透過探討電玩遊戲與戰爭的歷史脈絡與概念關係，揭示虛擬世界與現實世界之間令人意外的相似性，同時希望從電子遊戲式的世界觀出發探索科技時代的虛擬分身、現代資訊/資本經濟與權力操作等議題，展覽邀請 15 組藝術家呈現如何透過創作詮釋並回應這個世界，並引導觀眾重新思考當代戰爭樣態如何悄悄改變我們的日常。

本論壇將延續展覽脈絡，邀請國內外藝術家、學者與策展人，從「近乎完美的電玩世界」與「戰爭的視覺意義與道德：看見即毀滅」兩條軸線出發，回望娛樂及視覺文化與科技發展及當代戰爭之間的關係。並將帶大家一起思考，在遊戲裡那些負責提供資源、幫助玩家升級的角色，和現實戰爭中非英雄與非決策性角色之間的相似處境；同時也回到我們所身處的社會中，討論人工智慧、假新聞與網路影像如何影響我們理解世界的方式，當虛擬與現實越來越難分時，遊戲的機制又是如何體現於日常生活裡。

| 場次內容：

(1) 場次 1

- 主題：近乎完美的電玩世界
- 說明：電玩遊戲是當代社會特有文化形式，玩家在這其中的角色不再是公民與工人，學者 WARK 在《遊戲者理論》中提到，玩家是一種新的歸屬形式，不再是階級、信徒與國族的敵對者，而是彼此對抗的玩家。而遊戲也不單純是外在世界的再現，外在世界本身就是遊戲場域，並且是一個被改造成遊戲不完美副本的世界，是個個人不具有玩家主動性，每個人都在高度資本化社會中成為如喪屍般存在的世界，那麼我們可以從何抵抗，反思這場不完美的生存戰爭中，我們的角色是什麼？

(2) 場次 2

- 主題：戰爭的視覺意義與道德：看見即毀滅
- 說明：攝影作為戰爭訊息與大眾溝通的重要圖像，但這些圖像的製作與發佈過程，卻往往隱匿於我們的認知中。這其中有多重的價值判斷，透過「真實」、「第一手」的意義傳達，除此之外，不論是具備再多意義的圖像，只要進入到演算法系統後，都將被代碼化，再透過演算法推送，衡量觸及反應與螢幕停留時間後，形塑著我們對於戰爭敘事的認知，進而選擇立場與採取行動。而視覺影像，已經不再是給人類「看見」為目的，大量地影像生產提供給機器判讀，視為操作用影像，而這類的操作用影像，包含遊戲化的獎勵機制也已經被大量地運用於軍事武器上，為「看見」、「發現」、「瞄準」的動作，附加上了暴力的意義。

| 議程表：

時間	流程內容
09:30-10:00	報到
10:00-10:05	長官致詞：陳貺怡 / 國立臺灣美術館館長
10:05-10:10	策展人致詞：陳湘汶 / 策展人

場次 1 近乎完美的電玩世界

10:10-10:15	引言人介紹：陳湘汶 / 策展人
10:15-10:55	專題演講：吉田寬 / 東京大學文學部人文社會研究科美學藝術學研究室教授
10:55-11:15	佐藤瞭太郎 / 參展藝術家
11:15-11:35	Kévin BRAY / 參展藝術家
11:35-11:55	阮柏遠 / 參展藝術家
11:55-12:15	場次 1 Q&A：本場次引言人、講者及藝術家

場次 2 戰爭的視覺意義與道德：看見即毀滅

13:30-14:00	下午場報到
14:00-14:05	引言人介紹：李彥儀 / 論壇策劃
14:05-14:45	專題演講：李威儀 / 影言社創辦人暨主編
14:45-15:25	Éléonore WEBER / 參展藝術家 (將提供法文逐步口譯)
15:25-15:45	César ESCUDERO ANDALUZ / 參展藝術家
15:45-16:05	鄭亭亭 / 參展藝術家
16:05-16:25	場次 2 Q&A：本場次引言人、講者及藝術家
16:25-	賦歸

講者及藝術家介紹：

吉田寬 Hiroshi YOSHIDA

吉田寬為日本東京大學文學部人文社會研究科美學藝術學研究室教授。他自 2010 年起擔任英國皇家音樂協會音樂與哲學研究組顧問委員，2017 年起受聘為德國萊比錫大學客座教授，並於 2021 年起擔任《遊戲音效與音樂期刊》編委。他曾於 2022 年至 2025 年間擔任日本美學會會長。吉田教授在美學、遊戲研究及音樂學領域的著作等身並橫跨歐亞語言，代表作包括：《絕對音樂的美學與「德意志性」的分裂》(日文，東京：青弓社，榮獲第 37 屆三得利學藝獎，2015 年)、《在地與全球之間的日本當代媒體文化》(英文，共同主編，海德堡：CrossAsia 亞洲研究資料庫，2021 年)、《數位遊戲研究》(日文，東京：東京大學出版社，榮獲第 33 屆大川出版獎，2023 年)、《重要字詞：遊戲研究》(日文，共同主編，東京：電影藝術，2025 年)。吉田於京都立命館大學任職期間，亦創辦了立命館大學遊戲研究中心 (2011 年)。

佐藤瞭太郎 Ryotaro SATO

藝術家，1999 年生於北海道，現居日本神奈川縣。他蒐集在網路環境中被視為資產 (assets) 而流通的數據，並參照攝影、動態影像、遊戲及其他媒介的圖像進行編輯，以此描繪網際網路的現狀。近年創作則聚焦於當代影像製作所涉及的數據、軟體與平台，探索形塑想像的生產關係。重要展覽包括：「機器之愛：電子遊戲、人工智慧與當代藝術」(森美術館，2025 年)、「無機物之友」(東京藝術空間本鄉，2023 年)、「多層次世界中的現實視角」(東京 NTT ICC 媒體藝術中心，2022 年)。

克文·布黑 Kévin BRAY

克文·布黑 (1989 年生於法國科爾比)，是一位現居阿姆斯特丹的藝術家與研究者，其創作橫跨媒體考古學、政治神話學與推想文學相互交錯的領域。他曾就讀於巴黎的高等應用藝術與紡織學院 (ESAAT)、勃艮第高等應用美術學院 (ESAAB)、桑德柏格藝術學院 (Sandberg Instituut) 及荷蘭皇家視覺藝術學院 (Rijksakademie)，其作品探究科技、神話與地緣政治敘事如何形塑感知與權力結構。

布黑透過繪畫、錄像與 3D 建模等形式，揭露再現機制的縫隙，顯現其底層的意識形態框架與物質痕跡。他運用布萊希特式的「間離效果」(Brechtian distancing)，拆解從筆觸到數位圖層的建構過程，以此打斷被動接收模式。他的創作引導觀者在形式與內容之間反覆思辨，進而看見再現所蘊含的政治性。

布黑將神話視為一種世界創建 (world-building) 的技術——神話串接起科學、藝術史與地緣政治批判，創造出的混雜敘事，模糊了事實與虛構之間的界線。他的作品抗拒數位平台的注意力經濟，透過碎片化、故障效果與暴露製作過程，干擾無縫流暢的觀看體驗。

布黑的創作在根本上將故事講述定位為一個爭議的場域，藉此拆解並重組建構現實的敘事框架。他的作品展現媒體的物質條件，模塑出一種批判性識讀能力，不屈從於強行灌輸的敘事，並重新想像支配我們的故事。在媒體編寫現實的時代，他的實踐持續強調藝術應作為一種「對抗式劇本」(counter-script)。

阮柏遠 JUAN Po-Yuan

阮柏遠是一位居住於臺北的藝術家，特別關注線上遊戲、虛擬環境以及技術過時的美學。他的藝術實踐位於數位考古學與新媒體藝術的交會處，追溯網絡互動所留下的殘餘，並對虛擬經驗的物質條件提出質問。汲取其視覺藝術背景及沉浸於後網路文化的經驗，他整合了機造電影 (machinima)、遊戲引擎與 3D 成像工具，創作錄像裝置與互動性媒體，探索網路酷兒敘事、線上社群，以及模擬與記憶之間逐漸崩塌的界線。他的作品試圖提問：當虛擬世界崩塌時會留下什麼？歷史又是如何在演算法的架構中展開？

阮柏遠曾於高雄市立美術館、臺北數位藝術中心及關渡美術館舉辦個展，並入圍 2024 臺北美術獎。其作品亦曾於巴西 Festival ECRÃ、雅典數位藝術節、米蘭機造電影藝術節、香港 Videotage、英國 Videoclub、臺北當代藝術館及臺北市立美術館展出或放映。

阮柏遠近期的作品關注如何穿透數位介面與影像背後的技术物件與物質，思考數位技術與身處數位技術世界的當代處境，以及數位化如何重新建構我們感知。

李威儀

影言社創辦人暨主編。2011 年發行《Voices of Photography 攝影之聲》，主編出版影像書系論叢，亦策畫攝影史論壇、工作坊及展覽，曾獲金鼎獎主編獎與設計獎，並任國立陽明交通大學文化研究國際中心研究員。

艾蓮諾·韋伯 Éléonore WEBER

艾莉諾·韋伯，作家、導演兼電影創作者，於表演藝術和電影語言之間探索。其部分劇場作品與派翠西亞·艾里歐共同創作，並發表於亞維儂藝術節《使生命存續並非徒勞》、巴士底歌劇院《想像一片草地》、維萊特展演廳《第一世界》，以及龐畢度中心秋季藝術節《自然美博物館》。

韋伯也曾執導科幻短片《凝滯時光》與中篇作品《無重力之人》，以及在墨西哥拍攝的紀錄長片《午夜重播》(Arte-La Lucarne 出品)。這部長片以重現 (reenactment) 原則為基礎，靈感來自移工們所發明的角色扮演遊戲。最新力作《夜將不存》榮獲法國真實影展等諸多國際盛事獎項，並於 2021 年 6 月在法國院線上映。該片亦獲頒法國影評人協會「年度最佳獨特電影獎」。

塞薩爾·埃斯庫德羅·安達盧斯 César ESCUDERO ANDALUZ

塞薩爾·埃斯庫德羅·安達盧斯是一位專注於數位文化、介面批判 (interface criticism) 及其社會與政治影響的藝術家。其研究議題包括數據監控 (dataveillance)、演算法治理、戰術性介面與批判性探勘 (critical mining)，在創作方面則結合了介面、電子工程、影像、互動裝置與機器人技術，並融匯批判設計、媒體考古學與數位人文等方法。

他的作品曾於多項國際電子藝術活動以及許多美術館與藝廊展出，包括：林茲電子藝術節 (ARS ELECTRONICA, 奧地利)、卡爾斯魯厄藝術與媒體中心 (ZKM, 德國)、弗羅茨瓦夫媒體藝術雙年展 (WRO, 波蘭)、底特律科學畫廊 (美國)、昂格藝術中心 (HANGAR.ORG, 西

班牙)、AKSIOMA 當代藝術中心(斯洛維尼亞)、DRUGO MORE 藝術協會(克羅埃西亞)、新時線媒體藝術中心(中國)、AMRO 藝術節(奧地利)、TABAKALERA 國際當代文化中心(西班牙)、NODE 數位藝術論壇(德國)、KIKK 數位創意藝術節(比利時)、雅典數位藝術節(ADAF,希臘)等。

鄭亭亭 Ting-Ting Cheng

鄭亭亭生於 1985 年，台北，畢業於英國倫敦西敏大學攝影學及金匠大學純藝術碩士。其曾在台北市立美術館、台灣新苑藝術、本事藝術、么八二藝術空間、香港 Identity 藝廊、日本 Nomart 藝廊、倫敦國際視覺藝術中心(Iniva)、西班牙 Addaya 藝術中心及 Luis Adelantado 藝廊等地舉辦個展。其他展覽則包括—東京雙年展 2020/21、深圳香港建築雙年展、莫斯科年輕藝術雙年展、巴西聖保羅 Videobrasil 錄像雙年展、台灣國際錄像藝術展、馬祖藝術島、人權藝術節等。其曾在倫敦 Ben-Uri 美術館、Iniva 國際視覺藝術中心、曼徹斯特華人當代藝術中心、巴黎西帖國際藝術村、西班牙 Addaya 藝術中心、柏林 GlogauAIR、越南 Zero Station、首爾 MMCA 國立美術館等地駐村。

報名方式：

採上下午場報名，並採網路及現場報名，共 150 個名額，依報名先後順序錄取，額滿為止。即日起至 2026/03/27(五) 12:00 開放網路報名，錄取名單公布於本館網站，不再另行通知。錄取人員因故無法參加活動，請於活動前 2 日上網辦理取消，若報名後無故不參加活動又未辦理取消者，本館將列入限制日後參加活動之機會。活動當日請提前報到，逾時未報到者，由現場報名遞補。

注意事項

1. 本活動免費參與，午餐請自理。
2. 採中英同步口譯，備有同步翻譯器材提供民眾換證借用。
3. 活動中將進行現場攝錄影，參與本活動即同意授權本館將相關影音資料製作非營利之美術教育推廣影片，公開播送、上映、傳輸之權利。
4. 全程參與者提供公務人員終身學習認證時數。
5. 來館交通資訊請參見 https://www.ntmofa.gov.tw/content_1032.html
6. 本活動不提供免費停車，開車者請就近利用本館週邊收費停車場。
7. 本計畫經核定後實施，若有未盡事宜，得隨時修正之。