

南 華 大 學
建築與景觀學系環境藝術碩士班
碩 士 學 位 論 文

A THESIS FOR THE DEGREE OF MASTER PROGRAM IN
ENVIRONMENTAL ARTS, DEPARTMENT OF ARCHITECTURE AND
LANDSCAPE DESIGN, NANHUA UNIVERSITY

數位化環境變異—以好萊屋電影《楚門的世界》與《駭客任務》為例
The Digital Environment Changing on Hollywood Movie—《The Truman Show》 and
《The Matrix》

研 究 生：蔡勝東

GRADUATE STUDENT :Sheng-Tung Tsai

指導教授：歐崇敬 博士 陳正哲 博士

ADVISOR :Chung-Ching Ou PH.D. Cheng-Che Chen Ph.D.

中 華 民 國 102 年 12 月

南 華 大 學
建築與景觀學系環境藝術碩士班
碩 士 學 位 論 文

數位化的環境變異——以好萊屋電影《楚門的世界》與
《駭客任務》為例

研究生：蔡勝東

經考試合格特此證明

口試委員：廖敏君
鄧建慧
劉學如

指導教授：劉學如、傅正哲

系主任(所長)：鄧建慧

口試日期：中華民國 102 年 12 月 16 日

誌謝

三年多的研究所求學期間，感謝歐崇敬老師及陳正哲老師兩位指導教授的辛勞，首先要感謝歐崇敬老師的栽培。於研究所就讀期間對於學術研究與論文撰寫方面，積極的耳提面命、孜孜不倦多方面的督促並且在千多個日子裡，數不盡的徹夜長談為研究提供豐富的資源，讓學生學習到更多元的思考方式，以及開拓學生的視野。

感謝陳正哲老師於論文寫作上的架構、規劃、及設計上的訓練及觀念上的導正，使本篇論文論點更加明確，脈絡更加清晰完整。

感謝畢業的同學於寫作時，每每遇到瓶頸時總會接到來自你們的加油與鼓勵，兩年的相處時光特別顯得珍貴，十分慶幸能在環藝所唸到 99 級！

最後，我要感謝不論我遭遇任何挫折都在我身邊給予我鼓勵與支持的家人，親情的鼓勵是支持下去的原動力，有家人的支持才使我更加堅強。

蔡勝東 謹誌於

南華大學建築與景觀學系

環境藝術碩士班 2013. 12

南華大學建築與景觀學系環境藝術碩士班

102 學年度第一學期碩士論文摘要

論文題目：數位化的環境變異—以好萊屋電影《楚門的世界》與
《駭客任務》為例

研究生：蔡勝東

指導教授：歐崇敬博士 陳正哲博士

摘要

本論文研究電影《楚門的世界》中的慾望、商業體系、伊底帕斯情結、監視系統，以及在好萊屋電影裡所呈現的數位化環境變異空間下，監視系統干預私領域之研究，涵蓋範圍從開放的鏡頭到個人絕對的私領域，並涉及無所不在的商業生活世界。

而電影《駭客任務》中則呈現了涵蓋哲學、宗教、神話及靈魂的型體空間…等論述內容，與電子數位虛擬實境所產生的真實與虛幻，相互形塑下所呈現的環境空間。

《楚門的世界》探討數位化環境變異下所建構的監視系統，而電影《駭客任務》則討論了數位化環境變異下，真實與虛幻中意義的感知，以及靈魂的形體空間，期望藉由本論文解析兩部電影中的環境空間，在不同的數位化環境變異下主角所呈現的創造轉化過程並比較其當中之異同。

關鍵詞：楚門的世界、駭客任務、真人實境、監控、環境變異

Title of Thesis : The Digital Environment Changing on Hollywood Movies—
《The Truman Show》 and 《The Matrix》

Department : Master Program in Environmental Arts, Department of Architecture
and Landscape Design, Nanhua University

Graduate Date : DEC 2013

Degree Conferred : M.A.

Name of Student : Sheng-Tung Tsai

Advisor : Chung-Ching Ou PH.D. Cheng-Che Chen Ph.D.

Abstract

This study focus on the desires, commercial systems, Oedipal complex, and monitoring systems of the film 《The Truman Show》. It includes the private areas which are interfered by monitoring systems in the environments of Hollywood. It ranges from open lens to absolute private territories and ubiquitous commercial lives in the world. The movie 《The Matrix》 shows philosophies, religions, myths and forms of soul issues. It makes a true and illusory circumstance with digital virtual realities

In the film 《The Truman Show》, it discusses about monitoring systems , which are constructed by the changes in digital environments. Moreover, the movie《The Matrix》is studied the meaningful feelings between realities and vanities and the shapes of soul.

This paper is of great significance in analyzing the environment spaces in these two films which are in different digital conditions and comparing with the similarities and differences of the leading characters' transforming process.

Keyword : The Truman Show 、 The Matrix 、 Immortal 、 Control 、 Environment;

目錄

口試合格證明書	I
誌謝	II
摘要	III
ABSTRACT	IV
目錄	V
表目錄	VI
第一章 導論	1
1.1 研究動機	1
1.2 研究目的	2
1.3 研究問題	3
1.4 研究方法	3
1.5 文獻回顧	5
第二章 監控下的環境變異-電影《楚門的世界》 ...	9
2.1 監控體系下的真人	9
2.2 監控的環境空間	13
2.3 資本主義所呈現的商業行為	14
2.4 功利主義	16

2.5 永恆的輪迴	18
2.6 數位化環境下有形無形的監控	19
第三章 數位環境下的真實與虛幻-電影《駭客任務》	
.....	23
3.1 數與世界空間的實況	23
3.2 創造者、設計者、被支配者	24
3.3 存在主義	25
3.4 角色姓名隱喻	28
3.5 太一救世主	30
3.6 靈魂的差異與形體空間	31
第四章 結論	33
參考文獻	38

表目錄

表 1	5
表 2	28

第一章 導論

1.1 研究動機

人生如戲，戲如人生。電影的普及化以及蓬勃的發展使的電影所使用的壓縮時間及空間的表現方式，對於後現代社會有著迅速、十足張力及影響力，最容易產生的現象，就是觀看者容易將自身的意識形態融入劇中的主角並隨著影片的聲光效果在短時間內產生卓越真實生命體驗。

《楚門的世界》¹與《駭客任務》²第一集，是近二十年內西方世界公認最具有哲學批判性以及符號³象徵意涵，且同時能展現出高度的電影哲學的兩部經典電影代表作，而這兩部電影又能獲得奧斯卡金像獎最佳影片獎，綜合上述條件，本論文將兩部片置於同位階的比較。

進入數位化時代，以數位的觀念來看待空間已經是一個完全且必要的行為，過去人類無法思考影像及聲音如何能夠儲存並且傳輸，自留聲機時代發展到電視、電影、電腦，經過了約莫八十年的時間，聲光影像以此型態的傳播方式已經習以為常，到了七十年代以後，數位化時代的到來，環境變異產生的變化更加巨大，人類所需面臨及適應的課題，毫無疑問就是數位化環境變異所帶來的衝擊與考驗。

數位化的環境變異所帶來的衝擊究竟有多麼的巨大？過去人類並不可能想像以信件、紙本的記錄及傳遞方式會消失，並在日前的社會中被運用各種數位工具所取代如：簡訊、電子郵件、手機通訊軟體等，加上智慧型手機的出現，手機的功能性已經跨越了純文字的簡訊與電話的功能，大大改變了人類通訊的習慣，以及資料傳遞的方式，沒有人可以統計一天地球上所傳輸的訊息或交換的數位資料總量有多少，這個巨大的變化，單單是在通訊及傳輸軟體上的發明之後，已經成為資訊傳遞上的

¹《楚門的世界》為一部 1998 年上映的美國電影，由彼得·威爾執導，金·凱瑞、蘿拉·琳妮及艾德·哈里斯等主演。

²《駭客任務》是一部 1999 年好萊塢科幻電影。由華卓斯基兄弟執導，基努·李維主演。

³符號是指代一定意義的意象，可以是圖形圖像、文字組合，也可以是聲音信號、建築造型，甚至可以是一種思想文化、一個時事人物。

新時代革命，不得不說此次的數位革命並不亞於工業革命⁴及石油革命。

面對這樣數位化環境變異的時代，對於整體空間的思維，以及影像的思維必須要有絕對的改變，在整個環境數位化的敘述上電影《楚門的世界》是敘述整個數位化環境變異下，影像監控的極致表現與批判；而電影《駭客任務》則是數位化虛擬實境⁵形式表現的極致思考。

這兩部富有哲理的好萊屋電影所涉及的相關議題，對於空間與數位化環境變異的思維，在好萊屋電影裡尚不多見，若作為文明的省思更是罕見，事實上兩部電影背後又隱藏著大量的哲學思維，批判著種種影像符號及數位化環境變異下對人類所帶來的整體效應跟極端的可能性，在這裡哲學的工具就成為這兩部片的思想主軸，而這兩部片的哲學意涵，及數位化環境變異的空間實況正是本論文的研究方向。

1.2 研究目的

在數位化環境變異的時代裡，人類社會充滿了真實與虛幻的對立，及道德與意義感知界線不明的環境，本論文期望藉由研究電影《楚門的世界》來探討數位化環境變異下所建構的監視系統⁶，以及《楚門的世界》中導演所拍攝的環境空間裡所呈現的的慾望、商業體系、伊底帕斯情結⁷、監視系統…等議題；探討在電影裡所呈現的監視系統對干預私領域之研究，並針對人類所必須面臨的數位化環境變異下種種現象批判；研究範圍從開放的鏡頭下，所拍攝的個人絕對私領域，從有形的攝影機監控，到無形的伊底帕斯情感枷鎖，並涉及無所不在的商業生活世界探討。

而電影《駭客任務》中則呈現了涵蓋哲學、宗教、神話及靈魂的型體空間…等論述內容；並研究在電子數位化虛擬實境中所產生的真實與

⁴ 工業革命，又稱產業革命，指資本主義工業化的早期歷程，即資本主義生產完成了從工廠手工業向機器大工業過渡的階段。

⁵ 虛擬實境，簡稱 VR 技術，也稱靈境技術或人工環境，是利用電腦模擬產生一個三度空間的虛擬世界，提供使用者關於視覺、聽覺、觸覺等感官的模擬，讓使用者如同身歷其境一般。

⁶ 監視是指對行為、活動或其他變動中信息的一種持續性關注，通常是為了對人達成影響、管理、指導或保護的目的。

⁷ 這一名稱來自希臘神話王子俄狄浦斯的故事。俄狄浦斯違反意願，無意中殺父娶了母親。是指兒子親母反父的複合情結。它是弗洛伊德主張的一種觀點。

虛幻相互形塑下所呈現的環境空間，以及在電影《駭客任務》中，討論數位化環境變異下真實與虛幻中的環境空間下意義的感知，以及靈魂的形體空間狀態。

期望藉由本論文解析兩部電影中所呈現的環境空間其所展現的數位化環境變異；並藉由兩部電影主角所呈現的創造轉化過程，對於人類在面臨數位化環境變異下，所需面對著既真實又虛幻的存在環境，在充滿了各種空間、符號、影像的幻境能夠了解自身的存在向度，掌握最終的真實創造人生。

1.3 研究問題

1. 在電影《楚門的世界》裡所呈現的環境空間，對數位化環境變異截至目前為止，處在監控系統下對人類的影響為何？如何自處？因應方法有哪些具體方向？

2. 在電影《駭客任務》第一集中數位化的虛擬空間下，意義的感知為何？真實與虛幻如何分別？如何達到自我創造轉化的目的？

1.4 研究方法

關於研究《楚門的世界》與《駭客任務》兩部片的導演所使用的哲學基礎略有重疊，及相異之處，在此將其分成兩部份，來加以陳列其研究方法的相關書籍以及作用。

1. 首先《楚門的世界》運用了法蘭克福學派⁸，社會哲學家馬庫色⁹的著作單向度的人¹⁰，以及愛慾與文明¹¹兩部書作為虛假者的存在向度表現。

⁸ 法蘭克福學派是以德國法蘭克福大學的社會研究中心為中心的一群社會科學學者、哲學家、文化批評家所組成的學術社群。被認為是新馬克思主義學派的一支。

⁹ 赫伯特·馬爾色，德國哲學家、社會學家和社會理論家，法蘭克福學派的一員。

¹⁰ 馬庫色，《單面向的人》，臺北：南方叢書出版社，1967。

¹¹ 馬庫色，李亦華譯，《愛慾與文明》，臺北：南方叢書出版社，1989。

而馬庫色對於虛假者的批判，則使用了法蘭克福學派創始人霍克海默¹²的批判理論，也就成為本論文的研究方法，其次作者運用了德勒茲¹³的反伊底帕斯¹⁴這本書，來說明伊底帕斯情結在資本主義¹⁵的消費現象，進而結合德勒茲式的尼采，來重估一切價值；因此德勒茲的著作：尼采與哲學¹⁶、反伊底帕斯以及馬庫色的單面向的人和愛慾與文明，應該列為同位階的解釋用途。

對於《駭客任務》則是柏拉圖哲學，以及基督教哲學和尼采與德勒茲思想相互做交互對話；首先柏拉圖哲學涉及到的是理想國¹⁷與饗宴篇¹⁸這兩篇對話錄，而基督教哲學則以聖奧古斯丁¹⁹的上帝之城作為代表，其餘關於尼采的部份，導演還使用了權力意志²⁰與查拉圖斯特拉如是說²¹兩部書裡觀念的結合，反而法蘭克福學派使用上，在電影《駭客任務》中是比較少見的，批評流行體系或者實物體系並不是《駭客任務》的主要目標，電影《駭客任務》第一集的重心在於討論什麼才是真實。

德勒茲的理論，對於兩部片的作者顯然都佔有極重要的地位；德勒茲的核心著作：差異與重複或尼采與哲學在兩部好萊屋電影中，都扮演著重要的方法性和觀念性的台柱地位，所以將上述著作，作為影片中符號的解析及作為研究方法上的運用，是本論文主要討論的參考作品。

¹² 麥克斯·霍克海默，德國哲學家，法蘭克福學派的創始人之一。

¹³ 吉爾·德勒茲，法國後現代主義哲學家。

¹⁴ 德勒茲，劉玉宇譯，《反依底帕斯》，北京，社會科學文獻，2001。

¹⁵ 資本主義，亦稱自由市場經濟或者自由企業經濟，其特色是私人擁有資本財產，且投資活動是由個人決策左右，而非由國家所控制，經濟行為則以尋求利潤為目標。

¹⁶ 德勒茲，劉玉宇譯，《尼采與哲學》，北京，社會科學文獻，2001。

¹⁷ 《理想國》，是古希臘哲學家柏拉圖在大約西元前 390 年所寫成的作品。

¹⁸ 《饗宴篇》是古希臘哲學家柏拉圖的一篇對話式作品，在前 385 年後不久寫成。它是一段關於對愛的本質的作品，以演講和對話的形式寫成。

¹⁹ 聖奧勒留·奧古斯丁，羅馬帝國末期北非柏柏爾人，早期西方基督教神學家、哲學家。

²⁰ 權力意志，德國哲學家尼采提出的一種哲學概念，作為他用來進行價值判斷的依據。

²¹ 尼采，林建國譯，《查拉圖斯特拉如是說》，台北：遠流，1989。

1.5 文獻回顧

根據台灣博碩士論文加值系統網站進行搜尋並且查詢有關《楚門的世界》與《駭客任務》電影主題的相關論文結果，如下表：

表 1：

論文相關文獻探討與回顧列表	
編號	論文作者及名稱
1	黃雅欣 (2008), 偷窺、美學、後現代：以《楚門的世界》和《艾德私人頻道》為例。南華大學美學與藝術管理研究所。
2	郭禾瑄 (2012), 論布西亞之擬仿現實：以電影《駭客任務》對其理論之誤論為例，淡江大學法國語文學系碩士班。
3	詹豐造 (2009), 從宗教寓言到通俗動作片：談《駭客任務》字幕翻譯，國立臺灣師範大學翻譯研究所。
4	游信章 (2010), 《駭客任務》中的階層、虛擬/真實二元性與尋求自由，中國文化大學英國語文學系。
5	蔡善閔 (2009), 《駭客任務》三部曲影像記號之研究，高雄師範大學視覺傳達設計研究所。
6	陳玉珊 (2008), 幻想、快感、陰謀論：《腦界魔法師》、《駭客任務》與網路文化之精神分析批判，淡江大學英文學系碩士班。
7	侯守謙 (2006), 《駭客任務》三部曲：穿越機器世界到真實的荒漠，國立臺灣藝術大學應用媒體藝術研究所。
8	黃敏雯 (2006), 後現代神話：閱讀《駭客任務》，國立東華大學創作與英語文學研究所。
9	梅瓊先 (2006), 賽博龐克電影中的虛擬真實：以《駭客任務》三部曲為例，臺北市立教育大學視覺藝術研究所。
10	梁台仙 (2005), 鬼魅活猛：退離與重返《白鯨記》、《魔法師》、與《駭客任務》中再現的人的魅影，國立高雄師範大學英語學系。
11	洪立仁 (2013), 電影中的數位哲學隱喻——以《駭客任務》三部曲為例，南華大學建築與景觀學系環境藝術研究所。

上述所舉出所有關碩博士論文對於本篇論文在後續的發展上有著指引的作用。本論文透過上述論文並且為人的存在，在數位世界中的未來性的可能加以深度探究和定位，而可以提供作為本研究思維的題材作為下列引用：

1. 黃雅欣 (2008)，偷窺、美學、後現代：以《楚門的世界》和《艾德私人頻道》為例。南華大學美學與藝術管理研究所。

此篇論文對於本論文的貢獻，在於對偷窺的視野以及空間的敘事具有啟示性的作用，如此便可以進一步的影射資本主義對於人類慾望的掌控，就是偷窺行為裡電視及鏡頭對於人所進行的監控行為，這樣的監控行為在這所屬的空間上使得人無所遁形，也使得真人完全變成客體，更進一步證明主體死亡將會是毫無疑問的發展，關於偷窺與空間的部分，本論文吸收相關的要點，將空間觀念的環節將以討論。

2. 郭禾瑄 (2012)，論布西亞之擬仿現實：以電影《駭客任務》對其理論之誤論為例，淡江大學法國語文學系碩士班。

此篇論文明確的使用了布西亞的符號與真實世界的觀點作論述，此論文的參考價值，是作者已經將布希亞的擬仿物與擬像中真實世界的相關倒影關係做詮釋，在本論文將其中相關概念對於《駭客任務》中的真實與虛幻中意義的感知作相關研究。

3. 詹豐造 (2009)，從宗教寓言到通俗動作片：談《駭客任務》字幕翻譯，國立臺灣師範大學翻譯研究所。

此篇論文主要討論《駭客任務》的動作片中，翻譯與佛教中識與業的意涵，然而除此之外對於其他相關哲學能有深度反省，對於本研究的數位化環境變異下的空間議題具有參考作用，本論文在永恆的輪迴章節中加以吸收相關論述研究。

4. 游信章 (2010)，《駭客任務》中的階層、虛擬/真實二元性與尋求自由，中國文化大學英國語文學系。

此篇論文關於虛擬真實階層與二元性的提示，非常具有將其結構性呈現的意味，故本論文藉由此論文的呈現來討論《駭客任務》裡面真實與虛幻，以及虛擬實境的展現，此論文有豐富的貢獻。

5. 蔡善閔 (2009)，《駭客任務》三部曲影像記號之研究，高雄師範大學視覺傳達設計研究所。

記號在電影《駭客任務》中所扮演的是一個關鍵的地位，藉由本論文對記號的研究，解析各種記號在結構與解構中所扮演的角色，並由記號解析《駭客任務》影片中的符際翻譯。

6. 陳玉珊(2008)，幻想、快感、陰謀論：《腦界魔法師》、《駭客任務》宇網路文化之精神分析批判，淡江大學英文學系碩士班。

本篇的貢獻在於精神分析的批判上市具有解構屬性的也具有空間中的反應效應之分析故此篇論文僅就精神分析一方面加以參考。

7. 侯守謙(2006)，《駭客任務》三部曲：穿越機器世界到真實的荒漠，國立臺灣藝術大學應用媒體藝術研究所。

此篇論文對於真實與假象之間有深入的探討，並且觸及《駭客任務》哲學敘事的核心，值得本論文中靈魂的差異與行體空間的章節做相關研究。

8. 黃敏雯(2006)，後現代神話：閱讀駭客任務，國立東華大學創作與英語文學研究所。

此篇論文與本研究差距甚遠固不加以討論。

9. 梅瓊先(2006)，賽博龐克電影中的虛擬真實：以《駭客任務》三部曲為例，臺北市立教育大學視覺藝術研究所。

本篇論文與本論文的敘事差距甚遠故存而不論。

10. 梁台仙(2005)，鬼魅活猛：退離與重返《白鯨記》、《魔法師》、與《駭客任務》中再現的人的魅影，國立高雄師範大學英語學系。

此篇論文與本論文差距甚遠故不論。

11. 洪立仁(2013)，電影中的數位哲學隱喻——以《駭客任務》三部曲為例，南華大學建築與景觀學系環境藝術研究所。

此篇論文大量的使用東西方哲學意涵，並針對電影《駭客任務》裡東西方哲學有著精準的解析，本篇論文將吸收電影《駭客任務》第一集的部分觀點加以吸收發展。

針對前述論文比對與本研究相關之議題，排除與本研究之探討議題無直接相關之文獻後，其中實際上較具有可以提供作為本研究參考引用效果的有下列二篇：

1. 詹豐造(2009)，從宗教寓言到通俗動作片：談《駭客任務》字幕翻譯，國立臺灣師範大學翻譯研究所。此篇論文主要討論《駭客任務》的動作片翻譯與佛教中識與業的意涵，對電影當中部分佛學上的解析與內容的精確度有所助益，因此有佛學宗教思考上的激發，人的精神與意識進入網絡的模擬虛實，是個互動的模式，在虛擬實境的遭遇，同樣會反映在意識的覺受，就算是死亡，意識同樣也會認同。這好比東方的存在主義的參與和認同以及，而此篇論文中所提到的識與業的意涵正好對比到《楚門的世界》中所預先設計好的演員角色、性格屬性；以及《駭客任務》中虛擬實境中數位訊號所虛擬人物，種種的意向顯示出兩部電影中的主角正處於東方的基本信念輪迴，或是德勒茲的差異與重複當中。

2. 洪立仁 (2013), 電影中的數位哲學隱喻——以《駭客任務》三部曲為例, 南華大學建築與景觀學系環境藝術研究所。

此篇論文藉著透過西方哲學發展史近兩千五百年的相關文獻, 精準的解析出《駭客任務》之數位與哲學意涵, 本論文的貢獻正在於精準的解析出其哲學內涵的根據, 以及其在數位世界所要展現的張力的全面圖像。

上述兩篇論文作為本論文的核心價值, 主要是兩篇電影論述者能同時兼顧東西方哲學, 基督教哲學和近現代歐陸哲學以及佛學、宗教、英美的後現代、解構主義, 因此作為解析工具有相當的實用度及精準性。



第二章 監控下的環境變異-電影《楚門的世界》

2.1 監控體系下的真人

電影《楚門的世界》製作人史考特魯登買下安德魯尼可極具創意的劇本，交給《證人》一片導演彼得威爾執導，他和主角金凱瑞在影片開拍前幾個月會面，金凱瑞被導演的熱誠和劇本的創意吸引，而導演彼得威爾則在金凱瑞身上發現和喜劇傳奇卓別林相同的特質魅力和精力。

金凱瑞本人認為這部劇本的主題概念十分具有創意，而且令人能夠感同身受，讓人不禁捫心自問：「也許我生中的每個人都是在演戲？」金凱瑞最後說，「這部電影擁有許多層面，並非一般的好萊塢電影。」

演員艾德哈里斯飾演《楚門的世界》的幕後黑手克里斯托，他從巨大的監控室掌控楚門生命中的所有環節，為了節目效果在劇中，克里斯托在海景鎮架設五千多部隱藏式攝影機，二十四小時不停地捕捉楚門的一舉一動。哈里斯說：「我不認為我所扮演的角色是邪惡的，基本上克里斯托從小就把楚門養大，就某種程度來說，克里斯托很關心楚門，不過克里斯托更關心他的節目《楚門的世界》。克里斯托很複雜，他必須同時扮演導演、上帝和父親的角色。」

《剛果》及《驚悚》等片女主角蘿拉琳妮飾演楚門的妻子梅莉，她在片中所飾演的女主角，具有過度燦爛樂觀的個性，呈現出一定刻意的虛假性；對與導演威爾合作的機會蘿拉琳妮感到雀躍三分，在讀過劇本後，馬上知道《楚門的世界》將是部重要的作品。

片中的演員合作無間、表現優秀，他們必須同心協力編織一個天大的謊言，而在導演一絲不苟、鉅細靡遺的執導下，這部影片有扣人心弦的劇情，劇中劇的安排和感人肺腑的演出，絕對會觸動每個觀眾的心靈。

本片發生的時代，原作將故事設定發生在二十年後的未來，不過導演以二次大戰前後的風格建構劇棚裡的人造環境，於是工作人員參考當二次大戰前後時期的報刊，設計每個人物的生活細節，並且和編劇發展出楚門三十年來的各種經歷。

工作人員面對的另一個挑戰則是如何進行拍攝，才能反映片中不同角度。根據導演表示，基本上所有的電影都是以隱藏攝影機拍攝而成，因此我們決定用廣角鏡頭和不尋常的攝影角度暗示劇中人物正被隱藏式攝影機拍攝。我們也會在鏡頭上做一些處理，使得畫面呈現像是透過不

同景物拍攝而成的感覺。許多攝影機都藏在意想不到的地方，例如楚門的戒指、他太太梅莉戴的項鍊、或是海上的浮筒之類。

本片的劇情融合影片和隨身攝影機片段，導演請錄影總監率領第二組攝影人員，負責用錄影機拍攝楚門的生活片段。全球的觀眾都希望在電視上看到楚門的一生，因此就必須使用錄影機錄下的片段呈現這一點。

楚門所生活的海景鎮是個完美得恍若世外桃源的仙境，其實只是一個龐大的攝影棚，《楚門的世界》中的人物對這龐大劇場如此的形容著：「這是除了萬里長城之外，唯一能在外太空肉眼可見的建築物」。

導演威爾本來想在洛杉磯片廠搭蓋整個小鎮，不過由於工程過於龐大，於是在佛里達州找到一個經過精心設計的社區，叫做海濱鎮，於是就用來作為片中主角楚門班柏的家鄉。

打從出生時開始，楚門就成為史上播映最久、最受歡迎的記錄片式的肥皂劇《楚門秀》的主角，而主角所居住的理想小鎮海景鎮居然是一個龐大的攝影棚，而在他的人生中無論是親朋好友，以及每天接觸的人全都是安排好的職業演員；楚門的生命中的一舉一動分分秒秒都毫無掩飾的曝露在隱藏在各處的攝影鏡頭面前。

在電影《楚門的世界》中，全球上億觀眾就在主角不自覺的情況下，沉迷在偷窺的慾望中，注視著他日常生活的一舉一動，主角楚門班柏下意識覺得自己一直受到嚴密的監視，在劇情的巧妙安排下，藉由一部探照燈的掉落，漸漸得知自己確實是存活在被設計好的監控體系下，並在劇情的發展中，逐漸發現自己人生的虛假性。

在經過三十年的渾噩生活後，主角楚門終於察覺到日常生活上的異相，發現自己的人生就像是活在一團謎團中後，他決定要不計代價地逃離海景鎮，拋棄自己人生所熟悉的一切追尋真理，為了逃離這設計好的攝影棚，楚門所必須面對的是《楚門的世界》創始人、製作人和導演克里斯托，楚門必須逃離自身被伊底帕斯所嚴密結構的種種監視，克服內心最大的恐懼，突破藩籬，獲得自由。

電影《楚門的世界》裡呈現了一個無庸置疑的中心思想，即人是一種求真的動物，人活著就是要求真，真是引導我們往前邁進的一個動力，人如果不求真，那活著與不活著並無太大的差別；因為求真，就會感覺到探索的部分要能夠持續下去，這是人性中的一部份，因為我們對於真有這種強烈的慾望，而這種慾望也構成知識的發掘，《楚門的世界》英文名稱稱為《The Truman Show》用於意義上的翻譯是真人演出，既然是真人演出，人就必須是真實呈現的；楚門這是中文的翻譯，在英文用的是 True Man 也就是真人；然而楚門卻是從出生就被設計好住在絕對虛假的世界，這個絕對虛假的世界不只是天空、海洋，連父親母親及周邊的一

景一物、過往的記憶，所有的互動全部是虛假的，顯然導演有著與尼采重估一切價值的氣魄與力量。《楚門的世界》中扮演著上帝角色的製作人有著經典的一段話：「如果楚門真的有能耐及決心，他就能脫離這個設計好的虛假世界」。

然而在楚門決心脫離的過程裡，導演克里斯托運用攝影棚裡的所有資源來阻擾楚門追求自我的行動，這就說明了當人要脫離這虛假的世界時，需要具有超人的意志，就好比尼采的查拉圖斯特拉如是說²²裡的超人。

這部份就說明導演所打算呈現的思維已經進入了後現代哲學，以及解構主義²³的最深處；希望藉由楚門的演出，來說明知識以及肉眼所呈現的虛假性，反而劇中只有和男主角相處一晚的女主角，深藏在楚門心中的真愛才是唯一的真實；但真實究竟是什麼？What is true？

電影《楚門的世界》並不止於對於客觀的現象界的顛覆以及對於知識假象的批判，更對數位化的環境變異下人類所屬的環境空間，更近一步的訴說著社會關係的虛假性和現實性。

人類所生存的空間，許多的訊息正被資本主義所架構下的社會結構牢牢的監控著；一切聽命於導演、廣告商以及資本主義的主導者，這正好敘述了目前台灣各家電視台所呈現的實況，為了收視率及廣告費無所不用其極的捏造事實；而觀眾所看到的電視只是一幕幕的真人演出，除了角色由真人扮演外其他都是虛假的，因此在布希亞²⁴所說的物質體系的世界裡，或是羅蘭·巴特²⁵所說的流行體系裡，還有什麼是真實的呢？難道真的是如同《楚門的世界》中所顯現的超人般的勇氣以及記憶中擁有的真愛才是唯一的真實嗎？

²² 《查拉圖斯特拉如是說》，是德國哲學家尼采假託古波斯祆教創始人查拉圖斯特拉之口於 1885 年寫作完成的書，是哲學史上最著名的哲學書籍之一，被譽為超人的聖經。

²³ 解構主義是一個由法國後結構主義哲學家德希達所創立的批評學派。德希達提出了一種他稱之為解構閱讀西方哲學的方法。

²⁴ 尚·布希亞，生於理姆斯，歿於巴黎，法國社會學家及哲學家。

²⁵ 羅蘭·巴特，法國文學批評家、文學家、社會學家、哲學家 and 符號學家。其許多著作對於後現代主義思想發展有很大影響，其影響包括結構主義、符號學、存在主義、馬克斯主義與後結構主義。

《楚門的世界》裡也呈現了傅柯²⁶所說的：「主體已經死亡了」的概念。即使是連見面時可能會說出的台詞，即便是兩人即興的演出，都必須遵照導演上帝般的預測，精簡的說出每一個字；換句話說即便是真人演出，在演出當中，即便是所說出的即興台詞也都是虛假的，這也正影射著當前的環境空間，正被意識形態的語言所支配著，處在數位化環境變異下的人類，是被意識形態的語言所支配的客體，每一個人的存在只是資本主義生產線下的一部分載體罷了，而結構主義²⁷式的碉堡在各個空間裡，早已經佔領了各個空間的主體！《楚門的世界》裡雖然批判所有結構堡壘的影像，但是並沒有完成解構的任務，這個工作的完成，適巧在《駭客任務》第一集中給了完整的答案，主角從電腦駭客的凡人身分，轉化為救世主只需要一個非常簡單的反轉過程，這說明著解構的力量如果方法正確，可以迅速擊敗結構力量。

這樣的反轉敘事，可以舉二零一三年白衫軍²⁸為例，以國防部實力堅強的既有結構，任誰也想不到僅由一個本土的網路小說家，以及知名小說的翻譯者、網路的愛用人士所發起的白衫軍運動，會擊敗擁有世界名校博士學歷的官員，這正是結構與解構的關係、正是《駭客任務》裡所呈現的重要啟示，因此就電影《駭客任務》裡所呈現的哲學與空間符號加已解析則，顯然就有辦法得到精確的結構策略和方法，更近一步的說，對於資本主義對世界的結構，人類將不再無路可逃或束手無策，可以真正用雙手創造屬於自己的人生，突破資本主義的重重束縛，成為真正的真人。

²⁶ 米歇爾·傅柯，法國哲學家 and 思想系統的歷史學家。

²⁷ 結構主義是二十世紀下半最常使用來分析語言、文化與社會的研究方法之一。

²⁸ 白衫軍運動，是臺灣 2013 年洪仲丘事件發生後引爆的社會運動，由公民 1985 行動聯盟發起，可分為兩次遊行活動，第一次為 2013 年 7 月 20 日的「公民教召」遊行，第二次為 2013 年 8 月 3 日的萬人送仲丘晚會。

2.2 監控的環境空間

自從漢朝初年，與西方交流以來，透過近兩千年的東西交流歷史，再加上西方人所自創的監控技術融合之下，到了十八世紀西方的監控技術也達到了高峰，在博科的監獄的誕生這本書裡面就說明了這種技術如何達到高峰，並使人們徹底的失去自由，而監控的環境空間，在東方的中國至少可以起源於戰國時代，包括其中的互相交換人質，而人質被各種訓練有素的人員和建築設施所嚴密看守著，這種監控的空間化一直發展到康熙時代，成為無以附加的特務系統監控，尤其期間又經過了明朝的東廠錦衣衛的監控時代，在這將近兩千年的發展史裡面，人為的監控技術，和監控中空間的設施、設備已經達到了最高峰，即使是內閣的重要大臣也被皇上的特務系統所監控著。

然而人類社會的各種監控卻沒有因為民主和自由體制的到來而停止發展，反而因為數位化的環境變異反而更加變本加厲的向前挺進，並使有形無形的監控型態更加多變，最著名的方式當然是毛澤東的人民公社²⁹以及文化大革命的時代監控，以及希特勒針對猶太人所發明的集中營，即便到了民國時代，日前立法院長遭到監聽的新聞事件，也說明著當權者的監控無所不用其極。

為了監控直到一九九零年間，中國的九成以上公共廁所依舊是沒有門的，那是一個完全拒絕身體擁有私密空間的環境，這就徹底的使得人的身體空間和恥辱以及尊嚴等各項德性完全斷裂，透過空間的監視成為最鋒利的利刃，切入各項核心，這種深度的利刃在東方的中國所指向的角落，深度的達到每一個村落和鄰里之中的交互監視著。

到了鄧小平的改革開放時期，原本期待著中國應該有所改進，中國的廁所經過了十餘年，到了二零一零年後才有至少百分之二十的都市型大學裏，廁所才有了門，私密空間以及身體的自主性才漸漸受到重視。

然而崛起的數位監控也進入了中國、進入了世界，這也使得全世界至少有三分之一以上的人口，再次更深入的進入被監控的領域，此次的監控更甚於以往的身體上的監控，並且深入到任何抽象符號、通訊內容以及任何貨幣的帳戶收藏，只要透過雲端透過監視視訊鏡頭，除了大腦裡的觀念外，監控的天網確實變的更難逃脫。

《楚門的世界》裡面一開始就暗示了每個人都是楚門，而在《楚門的世界》電影裡所呈現的環境空間是形成一種密閉性的結構，表面上看似

²⁹ 人民公社在社會主義國家為過往的社會制度，在中國大陸屬於一種政社合一組織，分為農村人民公社和城市人民公社，而以前者最為著名。

是開放性的場域，實際上是密閉性的由五千架攝影機的攝影棚。

現今不論國內外流行的真人秀風潮，這類型節目都呈現了觀眾對真實的觀看慾望以及觀看關係，真人秀節目以監控的方式來見證人性與主角臨場反應的真實；透過日漸普及的手機錄影及即時上網，當今的環境空間嚴然形成了更加新興龐大的監控系統，也更輕易的滿足每一個人的堅控及觀看監控的欲望，電影《楚門的世界》特別批判監視系統對私領域的干預情形，而且討論範圍從開放的鏡頭到個人絕對的私領域，比如在劇中楚門的出走，導演不惜加高浪潮，提高危險來阻止楚門做出破壞監控體制的行為，使楚門深陷險境也在所不惜的手段，這段劇情對於監視系統在商業領域中的使用行為，其道德的界線非常值得探討；劇中有一句名言：「楚門可以在鏡頭前生，也可以在鏡頭前死！」

這段對白控訴著資本主義對於人的消費已經達到毫無人性的地步，換言之西方電影對於資本主義對於人類全民監控的命運反省早在一九九八年《楚門的世界》電影發佈時已經達到了極高鋒。

劇中楚門的太太也以生小孩需要解決房屋貸款、車貸等結構壓力來使楚門無法離開，意圖將楚門拘禁在資本主義的監控系統中，毫無疑問的這時楚門所代表的正是我們每一位生活在資本主義下活生生的被各種消費行為所監控的人，正都被監視系統、消費體系及情感結構所團團圍住，也就是說消費和資本主義背後的監控行為結構，會將人類身邊的環境空間甚至是情感結構百分百的監控住。

2.3 資本主義所呈現的商業行為

電影《楚門的世界》裡存在著無所不在的商業生活世界，劇中所播出的劇中劇《楚門秀》節目是沒有廣告的，所有的商業廣告都已經深入到我們的日常生活裡面，以置入性行銷³⁰的方式由劇中角色所來銷售日常生活使用的各種用品。

然而僅僅透過所有觀眾觀看《楚門秀》所衍生出來的利潤，就足以應付《楚門秀》整個劇組及演員系統的龐大支出，這當中意味著單是透過觀眾的觀看，及廣告商的交互關係就足以支應一個完全虛假世界的所有開銷，使這樣的劇組運作成嚴然像獨立的世界一樣。

³⁰置入性行銷，或稱為產品置入，是指刻意將行銷事物以巧妙的手法置入既存媒體，以期藉由既存媒體的曝光率來達成廣告效果。

這樣的批判正是訴說在數位化環境變異的結構中，環境空間已經牢牢秘密的將商業行為結構化、秘密化了，將人封進了一個永恆的商業系統之中，這個系統也深入的進入到人的情感裡面去，例如楚門的好友來探望他時帶了半打的啤酒，並告訴楚門：「這才是真正的啤酒。」，啤酒的牌子立刻呈現在觀眾面前。

至於楚門的太太和他在對談時所擺出的不自然的優雅姿勢，導致楚門不襟問：「你在跟誰說話？」；這是句相當關鍵性的哲學語言，到底主體是資本主義的世界裏被商品說話？被廣告商說話？被資本家說話？而沒有由自己的自我意識來說話。

當前的環境空間正是被各種品牌的消費符號所結構住，關鍵的是資本家在廣告商及監視系統的搭配下，嚴密的支配著、干擾著我們的生活，於是商業行為就成了無所不在無孔不入的發展，而活在這些資本主義環境空間下被商品化的人，活生生的成為了生活上的表演者，乃至於藝術工作者及電影工作者，其實都正在這樣的系統中被結構監控下的發展著。

數位化環境變異下所轉變的，不單單只是個被商品符號所消費的環境空間，並且是個被資本主義所監控的消費體系；在東、西德統一之前，東德人民的生活環境有如電影《楚門的世界》裡所呈現的監控體系，當時東德找來八萬多名以上的秘密警察³¹，監控約一千六百萬人民的一舉一動，這些秘密警察潛伏在民間，有的家人彼此監視，有的是雇主、員工相互監控猜忌，難以想像的極權體制，形成一種高度恐怖及心理壓力的環境空間，即使距離現在二十年，還是令人不寒而慄，這是一種國家式的恐怖主義，當你週遭的人，都可能是政府派來臥底查探的秘密警察，除了會當街干擾媒體拍攝，東德秘密警察更嚴密監控，全國人民的一舉一動，電視牆上播放的，正是德國版的《楚門的世界》。

當年用來監控人民的監視器，精細程度讓人嘆為觀止，領帶、風衣鈕扣都能藏下迷你攝影機、竊聽的麥克風，全裝在想像不到的地方，隨著柏林圍牆³²倒塌，東、西德成為歷史名詞，但秘密警察的邪惡過往，及無所不在的監控行為卻在德國民眾心中，留下抹不掉的烙印。

³¹ 秘密警察亦稱政治警察，在威權主義的國家，秘密警察常作為國家級恐怖主義的行使人，監控人民思想、秘密未經審判處刑及刑求犯下許多反人性罪行。有顯著秘密警察活動的國家，常被稱為警察國家。

³² 柏林圍牆是德國分裂期間東德政府環繞西柏林邊境修築的邊防系統，以將其與東德領土分割開來。柏林圍牆始建於1961年8月13日。

2.4 功利主義

既然《楚門的世界》裡所敘述的真實是透過觀看的過程的置入性行銷所衍生的利益價值，那麼是否最多數人的最大幸福就可以決定一切？換言之道德也就變成可以以利益計算的考量事項，資本主義的價值觀念告訴我們，只有金錢是神聖的，其他都沒有什麼價值，為了金錢，什麼東西都可以犧牲。

中世紀的基督宗教所造成的社會現象；在當時各種犯罪行為都有著對價關係，而由天主教所設立的宗教裁判所³³權力如日中天，由教會形成的勢力可以對人民定罪，再由其所發行的贖罪卷³⁴對著每種罪行訂定了一定的價碼，罪行越深重價碼越高，只要透過繳費，人人都可以得到赦免的畸形宗教文化，席捲了整個歐洲，而在當時人們的雙眼嚴然就是一架架的攝影機，嚴密的監控著彼此，其數量之龐大及對於人類的行為及心靈掌控相較於《楚門的世界》更是遠遠的有過之而無不及，環境面臨一種奇異的道德危機，因為人們不再有任何神聖的觀念，道德的定義在《楚門的世界》裡受到了質疑，道德是否僅僅只是人數多寡與成本效益評估而已？

邊沁³⁵的功利主義³⁶主要觀點很簡單，道德的最高原則就是幸福的最大化，就是所追求的快樂總和扣除其所產生的痛苦的最大總和，凡是能把功利最大化的，就當屬正確的，所以在資本主義化下的一般民眾期待，政府的作為及道德標準就應該符合功利主義的哲學，以多數人的幸福為主旨，那麼這不就代表了楚門並沒有選擇及自由的權利，在攝影棚外的全球觀眾對於觀看《楚門秀》所產生的心理愉快總和，及各式商品因為《楚門秀》裡的置入性行銷所產生的利益總和，壓倒性的勝過楚門的個人因素所產生的疑惑、痛苦、失戀、利潤總和，倘若只是僅僅依照功利主義的原則，楚門在劇情的尾聲便沒有選擇的權力。

³³ 宗教裁判所，或稱異端裁判所、異端審判，是在公元 1231 年天主教教宗格里高利九世決意，由多明我會設立的宗教法庭。此法庭是負責偵查、審判和裁決天主教會認為是異端的法庭，曾監禁和處死異見分子。

³⁴ 贖罪券，其正式名稱為大赦。中世紀晚期的贖罪券更準確的定義應是以金錢購得的大赦證明書。

³⁵ 傑里米·邊沁，英國哲學家、法學和社會改革家。他是最早支持功利主義和動物權利的人之一。

³⁶ 功利主義，提倡追求最大幸福，認為實用即至善的理論，相信決定行為適當與否的標準在於其結果的實用程度。主要哲學家有傑瑞米·邊沁、約翰·斯圖爾特·密爾等。

製作人所代表的功利主義化身，合理化了偷窺的行為，克里斯托認為由五千架攝影機所加以監控下的楚門，其所帶來的效益及結果能滿足大多數觀眾的慾望，讓大多數的人快樂，製作人更應該符合大眾的期待，不擇手段的將楚門留在攝影棚裡面，繼續的創造利益、創造收視者的幸福感，資本主義中利益才是道德的最高標準。

與其說楚門是個人，不如說是製作人所認養的寵物更為實在，從楚門出生的那一刻起他就成了製作人及商品企業的認養品，他所使用的物品全部變成了置入性行銷的標的物，這恰巧說明了我們的世界是如何的被廣告所滲透，制約影響了我們的思想以及行為能力。楚門不是演員而是囚犯！

由表面上來看無庸置疑的功利主義所主張的似乎是對的，但就在觀看《楚門的世界》後，相信人們都可以捫心自問：假設你是楚門，你是否會推開那扇門，走入未知的世界，邁向真實？這個選擇並不像表面上所見的如此單純，不但要突破內部心理的伊底帕斯情結更要剪破外部的功利主義所交互編成的綿密天網。

假如你是楚門，你是否會推開那扇門？這樣的發想在每個世代會有不同的答案！而功利主義所遭受到質疑及批判肯定是來自自由主義的抬頭。

康德³⁷自由主義：

人類不應該被當作造福他人的工具，如此便是侵犯基本的自我擁有權。我命我力我身歸我有，且只歸我一人所有，其處置不應看社會整體高興。³⁸

康德為楚門做了最佳的詮釋，楚門最後離開由製作人為他設立的攝影棚，劇中的觀眾無不鼓掌叫好、歡欣鼓舞，這是康德自由主義人權的勝利，觀眾在楚門離開攝影棚後，觀眾先是茫然的失落，但又立刻舉起遙控器轉項別台，功利主義所標榜及嚴密計算的苦與樂，原來如此輕易的就被取代。電影《楚門的世界》裡數位化環境變義所產生的一切虛假性在此被擊潰。

³⁷ 伊曼努爾·康德，德國古典哲學創始人，其學說深刻地影響了此後的哲學，開啟了德國唯心主義和康德主義。

³⁸ 康德，《歷史理性批判文集》，北京，商務，1997。

2.5 永恆的輪迴

《楚門的世界》編劇與導演看出了所有環境空間裡結構的運轉，都是在德勒茲的差異與重複之間，所以透過一開始的打招呼方式：good morning、good afternoon and good evening，由楚門日覆一日的這樣說，來作為陳述，直到楚門發現有反覆的東西不斷地在身邊圍繞，這才慢慢的察覺到自身所處的環境空間的虛假這也暗示著當前數位化環境變異空間裡，存在著許多反覆的結構在圍繞著，並且是不具有意識的重複，如果把這種重複視為一種消費系統，不難發現事務的重複可以是無意識的，也可以是沒有被賦予觀念的差異，是一種行為上無意識的重複循環。

永恆的輪迴在哲學上首先是在佛教的體系裡，其次是在尼采的哲學架構裡，而知名的得獎影片中主要是在電影《楚門的世界》，而此一觀念在東西方都有主要論述支持者，電影和話劇的表現則在二十世紀裡，已經表現的入木三分，到了符號消費的時代以及被符號消費的時代裡，人類是否存在於被符號消費的永恆輪迴遊戲呢？

這種遊戲在電影《楚門的世界》裡表露無疑，經過幾十年來不難發現選美比賽的美女總是如此的似曾相似，連回答也是如此的制式化，世間就如花開花落般的永恆輪迴，這樣的花開花落的重複，就像進入了各種消費市場裡，此起彼落來來往往的消費行為，留下的是一張張人和符號的交互消費的照片而已。

而對於消費的品牌世界以及符號之間的關係，也可以很輕易的從各大賣場來來往往的輸送、丟棄的行為中看做是一群一群的燕子反覆的盲目飛翔，這種無可奈何的永恆輪迴，令人恨不得化身為綠巨人浩克，盡情的砸毀這資本主義架構好的結構體系。

若要學習像楚門一樣突破困境，成為真人邁向自由主義的懷抱，那麼重複就不僅僅只能是單純的重複，必須是可以從其中體驗出創意的邏輯，電影裡的表現方式是：讓楚門從每天購買的雜誌上的模特兒取下眼、耳、口、鼻，試圖去拼湊出心中愛人的形象，這便是在重複中尋找差異的一種行為表現，雖然在資本主義的結構下，所處的環境空間已經被大量的形而下的事務，和大量的複製結構所包圍住，但透過自由意志一樣可以具備有形而上的超人意志及創造差異的能耐。

而這種反覆的周而復始在尼采的哲學裡也有討論到所謂的永恆的輪迴，換而言之，楚門處在差異與重複的世界裡面，他的確體現了德勒茲的創造的精神，如果我們放棄了創造的精神而成為被商品消費的人，那我們就只有單純的重複而不具有差異的能力，並且放棄了成為 True Man。

《楚門的世界》導演最後打開了所有攝影棚內的燈光，將黑夜變白天，在所有的燈光下尋找著楚門，換言之真人沒有辦法存在劇棚裡，所有存活著繼續扮演的都是假人，這個是一個相當諷刺的情節，導演甚至安排了父親的聲音、母親的呼喚、以及妻子的呼喊，這些情節都喚不回了主角楚門，表示監控體系對於心靈已經超越了各種情結的人來說，這種監控的有效性便會無限下降。

楚門最終逃出了伊底帕斯情結，逃出了情結的自我監控系統，但他更要逃出那個實體上的空間結構，一個被攝影棚、鏡頭、及所有觀眾眼睛監控下的系統；李歐塔的書籍裡面有本漂流的思想，楚門最後索性將自己綁在船上在大海中飄流，最後楚門漂流到天之涯、海之角終於讓他找到一絲的出路和導演說再見，換言之漂流對於整個監控體系、伊底帕斯情結、及資本主義符號的消費，都具有超越的效用，也就是說尼采的超人哲學，在這產生了絕對性的效果。

2.6 數位化環境下有形無形的監控

電影《楚門的世界》預言了當今的社會現象，隨著科技的發達、資訊的傳遞容易，城市裡的一架架的監視器正有如無形的枷鎖不斷的架構網綁我們的生活，一條條光纖電纜將個人的生活型態以驚人速度傳遞，人類的意識面臨前所未有的轉變，道德的邊界不斷的面臨挑戰的極限，

數位化的時代來臨，科技的進步，器材的規格提升，手機上網的便利性，造成社會型態的轉變，汽車、手機、以及各種監視器材的演進及林立，造成各種固定式、移動式的以及隨機產生的監視行為正鋪天蓋地的形成。

在《楚門的世界》裡，楚門的生活是活在攝影棚下的虛假，一切的日常生活都只是經過精心設計的劇本，由臨時演員所搭配的巧妙精湛演出；只有楚門是真實的過著生活，在無法自覺自己是個處在多重監視系統下的被觀看者的情況，在劇中有幾項關鍵性的批判，包括楚門從小即不斷的想要離開攝影組架設好的生活場域，導演不惜以浪潮淹死父親的橋段對楚門的心理結構做了設置，而楚門的母親也不斷的用這段往事來勸退楚門想要離開家鄉的意圖，而這段情節便連結上伊底帕斯的弑父情結及戀母情結，對於楚門這個角色的內心上了無形的伊底帕斯情結上的監控枷鎖，將他牢牢的閉鎖在海景鎮這個巨大的攝影棚當中。

現實的環境空間亦是如此，人類被各種伊底帕斯情結所牢牢的結構著，在設計好的規格下生活，在親朋好友及社會觀感，社會期待的監視

系統下，扮演著人生。在這樣的背景條件下所形塑出來的意識形態究竟是真實或是虛假？或許人人都正扮演著楚門而不自知！

電影的開場有一段啟發式的劇情，就是從攝影棚的天空上掉下一顆攝影燈，站在路中間的楚門對著攝影燈納悶，一切的劇情就此展開，一場驚天動地的遽變也隨之而來，一個意外的發現讓楚門對生命產生新的思考，看似不起眼的小小思緒卻有石破天驚的效果，楚門產生了新的思考方式，對於生活產生新的解析，這疑問強力的驅使楚門對生活重新嚴密的做了檢視，對這一路走來的人生做倒帶式的回顧，不斷的從中找出不合理的差異與重複，並使用強力意志來對抗自己由虛假生命體驗所生成的習氣，例如：開車由馬路上跨越湖泊並不是件困難的是，但編劇小組巧妙的運用楚門父親的溺水死亡，將楚門的活動範圍成功的縮小侷限在海景鎮裡，有效的伊底帕斯情結經過巧妙的安排在楚門大腦裡下達了框架式的指令，不斷的在腦海中自動運行達到限制的目的。

這段諷刺的劇情不由的令人反思當今的教育制度及其環境，以及由家庭及知識授予者的傳達下所接受過的指令、訊息及知識包含了多少的真實性，還是為了達到限制效果而所經過被精心設計過的監控工具？

《楚門的世界》整部電影的出現無疑是為我們丟下了一盞攝影燈、投下了一顆震撼彈，好好的來檢視解析我們所舊有的認知。電影裡，製作人身處在 221 樓高高在上的高樓裡，只要他下令就可以創造出閃電、下雨、海浪、颶風等自然天候狀態，以及各種人生型型色色的各種巧合。這也傳達著當前的大眾傳播媒體所扮演的角色嚴然就是上帝，各種意識形態可以透過直接、間接的方式來達到有效傳達的目的，歷史上沒有任何一個時代的資訊普及、訊息傳達效率能比擬現代的發達跟即時，媒體渲染的能力對於時代發展有絕對性的影響，網路發達以及資訊取得的便利，對於經典古籍及知識領域帶來了相當大的衝擊，不再有人在乎孔夫子對徒弟說了什麼教導，但是對八點檔連續劇的犀利對白朗朗上口；沒人在意生活型態不改變會造成物種消失不見，但每天最提心吊膽的確是手機沒電。

網路綿密網絡，跟觸控式的手機發明，消除簡化了人進入數位虛擬世界的屏障，智慧型手機的連結網路世界，改變了人類溝通及資訊傳遞的模式，增加了人與人接觸的機會卻推翻了道德的疆界，人心已經夠複雜，卻在虛擬的世界裡往往一個人有好幾個角色需要去扮演，真實跟虛擬的界線變的十分的模糊，在數位化的環境變異下，環境充滿的是盡是虛擬的假象，進入虛擬的世界有如吸毒幻覺般的麻痺跟真實，在這裡你所能扮演的也是上帝，面對取之不盡的資訊，取而代之的便利，資訊取得的及時，遠端監控的操控慾，在 4.5 吋的手機螢幕上一一的轉化為真

實，更甚者聊天系統由純文字的傳輸表達，更加進化的演變為圖形介面系統，雙方資訊溝通上的即時訊息傳遞，除了文字敘述更加入了表情符號的使用，數位訊號替代了情感產生的即時，虛擬的表情符號卻取代了真實，情感的表達就在手機觸摸螢幕送出表情符號時的當下立刻獲得了滿足，漸漸的，是否我們會就此遺忘了該如何表達情感，忘了微笑時嘴角上揚的角度，忘了傷心時眼淚會流過的位置，而將人生變的麻木。

電影裡經典的一幕是製作人望著熟睡中的楚門，輕撫螢幕上楚門的臉，流露出作為父親才有的關愛眼神；這一幕讓扮演導演的哈里斯入圍奧斯卡獎，這樣的描述雖然只有短短的幾秒時間，卻流露出對楚門的期望、驕傲、與疼惜，也對真實世界做了批判，這段劇情的設計隱喻出父權的展現，父親的期待牢牢的架構出龐大的虛擬世界，忽略漠視了楚門內心的真實，為了滿足觀看者的期待更做出修改劇本的霸權展現，娓娓道出成長的阻礙大多數來自於父母的期待，伊底帕斯情結的結界監控在現實生活中活生生的真實存在，伊底帕斯情結也就是弑父情結，打從獵人採集時代便困擾著每一個活生生的家庭成員中的成長男子，當一個男孩要茁壯為大人的過程中，往往需要通過冒險成為英雄，並不是指每個男孩都一定要透過弑父的過程，然而在男系社會中，要求男孩成為家庭中的英雄角色，過程裡也蘊含著要取代掉老英雄地位的事實，某種程度上就是殺掉老英雄的角色，這是真正伊底帕斯情結普遍存在的符號意義！難道作為一個社會上的人，在角色上一定被命定為觀賞的角色嗎？例如男人負責賺錢，女人負責打掃家庭，男人負責付錢女生負責提醒，於是《楚門的世界》在監控的體系裡，也一樣由上帝也就是劇中的導演安排了一場殺父的意外出現的劇情場景，來阻止身為小男孩的楚門，當楚門終於長大需要到更遠的地方看看這世界，終究被導演用巨風浪殺死楚門的父親這段往事所勸退，如此監控了劇中的楚門二十年，使得想要遠行或是離開原使生活結構的想法活生生的被淹滅，被伊底帕斯情結拖行著、監控著。

伊底帕斯情結並不是主動產生的，而是社會結構所逼出來的必然效應，是社會上對男子有所英雄期待的價值觀，而每個家庭的舊英雄其實是在他者的期待中生產出來的，也就是說這個必然效應就構成了無可脫逃的命運環節，或者是長期揮之不去的陰霾，所以在一連串社會價值或是家庭結構所既定埋伏的符號與價值鎖鏈中，情緒與反應就受到這些價值的控制，而無從選擇，這便是伊底帕斯情結監控的一個重要部分，在這個部份可以稱為是透過價值系統所產生的無形監控，而這無形的監控遠比那五千台攝影機的有形監控更來的有形強大，人之所以走不出這些監控體系，而真正自由的活著並不只在於那五千台攝影機的監控，攝影

機是死的人卻是活著的，只要仔細的研究攝影機的結構必然是可以逃出監控，況且要找出攝影機的死角確實十分容易，然而無形的監控和鎖鏈就不如此容易擺脫了，要擺脫伊底帕斯情結，如同擺脫幾千年來的家庭結構的角色定位習慣的困難，這種困難度相對於看待同性戀被社會的界定和接受，可以說是一脈相承的艱難議題。

而無形的伊底帕斯情結的監控效果比攝影機來的更加的巨大有效、長久甚至沒有片刻的喘息空間，但是終究伊底帕斯情結無法真的擋住每個男人以及家庭中的英雄所散發的雄性激素，只要是個男人依舊會想要到更遠的地方拓荒，或是尋找真愛，於是導演把伊底帕斯情結做了二次的修改及使用，那就是讓楚門兒時記憶中的父親在老年時出現，以失憶者的姿態重新回來，看看此次的二次使用是否可以有效再次的拘禁楚門相當一段長的時間，不過在心理學上是一旦一種情結療癒後便具有抵抗力了，楚門再次見到他的父親，感動之餘之後，沒多久完全走出了伊底帕斯情結，導演無意間間接抹除了楚門的伊底帕斯陰影的被監控狀態。



第三章 數位環境下的真實與虛幻-電影《駭客任務》

3.1 數與世界空間的實況

電影《駭客任務》原文《The Matrix》除了有矩陣意思外，在科技術語中也代表網路以及虛擬實境等，早期更有子宮、母體等含義。

Matrix 這一名詞有兩個不同的意義，電影的名稱就清楚表明電影中對於人類存在感的認知以及現代科技所產生的衝突、複雜、對立與矛盾？

俗語說眼見為憑，透過雙眼以及感官所感知的事物是否就是真實？然而當我們看見一朵玫瑰花時，其實是花朵反射太陽光譜中的紅色，進入眼睛刺激視網膜再轉為電子訊號，再送入大腦解讀的結果進而呈現花的形象；但如果以他種方式，透過身體感官，將外在刺激直接轉為電子訊號，再由人腦解讀處理的判讀過程，假設將刺激來源改為電腦，由電腦直接製造電子訊號，跳過感官的感知，直接刺激人腦產生實境，同樣是輸入訊號，只是來源不同，算不算真實？

電影《駭客任務裡將》用數定義為這個世界的真實，這當然是延伸至柏拉圖³⁹的理型世界，柏拉圖認為理型世界才是這世界的真實，這樣的真實在印度的數論派包含中國的數術學派都有這樣的說法，認為整個世界是由數所結構支配著，數才是最終的決定者，空間的終極實況也是被數控制著，在《駭客任務》電影中也不斷的使用電腦螢幕中流動的數碼來表示世界的圖像，這正是一種暗示及信仰說明。

而數是否構成這世界的組成，我們進一步的加以引述中國的天干地支及五行八卦窺探出一些輪廓，簡化的表現方式便是 0 與 1 二元對立的方式來表現，恰恰與八卦的陰陽爻相似。

而使用這種二元對立的方式，來表現出數位體系，嘗試使用數來表現這個世界的慾望卻是確定的，《駭客任務裡》的環境空間，正是對於使用數來描述世界的慾望展現，至於數位時代的到來，對於以數來描述世界的方式有著前所未有的突破性發展，並且取得了重要的地位，如果從數位的世界來看待世界的真實性與數的關係不難發現，以數來描述世界的實況實在不無道理，而此項論述是否僅限於數位的空間存在，或是在

³⁹ 柏拉圖是著名的古希臘哲學家，他寫下了許多哲學的對話錄，並且在雅典創辦了著名的學院。柏拉圖是蘇格拉底的學生，也是亞里士多德的老師，他們三人被廣泛認為是西方哲學的奠基者。

三度的空間中也可以存在呢？且看古老中國以天干地支⁴⁰、八卦五行⁴¹、梅花易數⁴²的方式來描述人在空間中的運動行為，都是脫離不開數，甚至在空間中運動的時間，也脫離不開數的結構，並且有一定程度上的命定及結構性存在，那麼數對於人的支配性也就越來越高，能夠置身於數之外的就只剩靈魂或物質體系或元素體系。

3.2 創造者、設計者、被支配者

創造者、設計者被支配者這三個關鍵因素，不管在《楚門的世界》或是《駭客任務》裡都具有這三項關鍵性的人物，在電影《駭客任務》第一集達到了高峰。

誰是創造者？這裡隱含的就是與上帝同在的人，在電影《楚門的世界》裡創造者即是導演；誰是設計者？每個具有設計能力的人都可以是設計者，但設計者不一定是創造者；而誰是被支配者？在《駭客任務》電影裡每一個可以被電腦人瞬間轉化的人都是被支配者，每一個可以被他人隨意介入肉體的都是被支配者，因此進一步我們可以不難發現不管在《楚門的世界》或是《駭客任務》裡，被支配者都有一個特色，也就是說並不具備個人思考能力及表達自我的權利；例如：電影《楚門的世界》中的聽命行事演員。

這也表示著設計者是擁有自我思考能力的代表，因此套用在現實生活中，具有創造結構、創造事務能力、在生產線上可以產生新的發明或是在數位世界能產生新的軟體的人我們可以稱為設計者，那麼設計者便是具有主動創造力的存有者，但這樣的存有者最終是比不上電腦人的，也就是無論具有何種設計力最終都會被電腦人的能耐所突破，最明顯的例子就是電影中先知的世界。

先知的世界在《駭客任務》電影裡面設計上保有著高度的原創性，先知的世界裡訓練著各種不同的超能力者，好比運用著意志力將湯匙弄彎，而在資本主義市場上能夠設計主流的人也可以稱為先知。

⁴⁰ 干支是天干與地支的合稱，由兩者經一定的組合方式搭配成六十對，為一個周期，循環往復，稱為六十甲子或六十花甲子。中國古代用以記錄年、月、日。

⁴¹ 五行是中國自古以來道學的一種系統觀，廣泛地用於中醫學、堪輿、命理、相術和占卜等方面。

⁴² 梅花易數是由易經所演變而來的中國一種占卜術。

但先知仍然無法抵擋電腦人的瞬間取代或是毀滅，也就是說對於即將到來的超級電腦來說，超級電腦可以瞬間瓦解或取代掉任一個設計者的獨立思考能力，因此設計者只能挾帶著獨立思考能力，尋找狹小的角落隱含的生存著，而數位化環境變異所面臨的生存的世界恰巧也是如此殘酷，知識份子的生存空間不斷的被數位化環境所侵略、壓縮，具有設計能力的知識份子不斷的被擠壓推向虛弱的邊緣持續維持創造及設計。

而《駭客任務》的電影出現也正巧在呼喚、希望知識分子返回那超越空間、時間的太一(The One)取得超時間超空間的內涵及能量，來返回現實世界抵抗支配，不被數位化環境變異所淘汰，不被超級電腦所取代。

3.3 存在主義

《駭客任務》第一集提出最大的哲學問題是：「真實是什麼？」如果只能意識到所謂意識上的真實，而無法觀察我們意識外的可能，則將永遠無法確認真實的存在，因此必須對於認知的感官世界加以解構，誠如《楚門的世界》中所呈現的場景，也許你的人生一切都是如攝影棚般設計好的呢？

人的存在的基本價值是什麼？這個問題在電影《駭客任務》作為劇情發展的主軸，在第一集的劇情中由主角尼歐 Neo 一連串的突破自我的過程來呈現大量的佛學思維及哲學的思辯，金剛經⁴³裡面一句四句揭：「一切有為法，如夢幻泡影，如露亦如電，應做如是觀！」

這段經文說明著所謂的人生不過是經由五體與五感與環境交互作用而產生的記錄，《駭客任務》對此一想法做了更上層的展現，如果一切都只是受到電波刺激的光電幻影呢？都是虛幻不真實的，也就是空。

電影中大部份人活在電腦模擬的虛擬世界中，並且認為這個由電腦所設計的虛擬城市，由大腦直接接收的光電訊息，所創建的意義感知的成像才是大部分人所認知的真實，那麼主角尼歐所吞下藥丸後所進入的世界究竟是真實還是虛幻？駭客領導者莫斐斯也曾問男主角 Neo：「如果進入夢境，不再醒來，那麼到底那一個才是真實？」

⁴³《金剛經》，是大乘佛教般若部重要經典之一，多為出家及在家佛教徒最多人日常早晚課所誦持的經典。

當尼歐服下紅色小藥丸醒來所回到的世界，便是這種真實世界，主角尼歐被解放之後，離開電池槽，來到駭客的太空船。為了解什麼叫做母體，再度進入虛擬實境；在虛擬實境中，尼歐摸摸高背椅時這麼問：尼歐：「這都不是真的？」，莫斐斯答：「什麼是真實？真實該怎麼定義？如果你指的是觸覺、嗅覺、味覺和視覺，那全是大腦接收的電子訊號。你以為的真實世界，其實是互動的虛擬世界——我們所謂的母體；你一直活在夢的世界，尼歐！」。

《駭客任務》一片所要傳達的理念，不但令人印象深刻，更是其他電影引用的典範，在觀看了驚人的拳腳功夫跟驚心動魄的爆破場面後，應該不難發現，這一幕幕令人印象深刻的表現手法似乎有著更深的意涵在其中，導演藉由符際翻譯⁴⁴的手法來試著呈現出所要表達的理念，劇中小男孩用念力只用雙眼注視便能折彎湯匙的一幕，便是符際翻譯的一個例子。

導演刻意的將小男孩的形象設立為剃光頭，披著白色袈裟嚴然呈現出濃濃的小活佛的意象，而經由小男孩的開示，尼歐也可藉由念頭的轉變做出相同的特技將湯匙變彎，這當中清楚的表達了色即是空、相由心生兩大觀念的展現，也就是湯匙並不存在，於是佛學裡面的觀念便可透過影像與動作，深刻的傳達到人們的心中這便是《駭客任務》所要傳達的符際翻譯。

《駭客任務》與《楚門的世界》的走向不同；《楚門的世界》主角在不斷懷疑以及探索解構週遭世界的過程中，在劇情末端才需要做了一個選擇，而《駭客任務》一切的故事，卻在一開始就必須做選擇；救世主在未覺醒時，一開始就在莫斐斯的引導下選擇一探母體的本質，即便這樣的選擇所需付出的是不可預知的代價，當尼歐吞下藍色的藥丸瞬間，便在暗黑充滿生長液的培養皿中醒來，身上插著各式各樣供給營養維持生命力的管線，終於他明白以往所看到的一切，都只是電腦所塑造出不同的刺激程式，直接連接於他的感官神經，而象徵電腦世界的母體，以刺激人類所生成的腦電波來發電，用以維持母體的電源供應和能量，世界裡其他的尚未覺醒的人們，只是電腦所產出來的能源供應品，用以發電，就像是一顆電池，人類並未察覺，仍然以各種型態，生活在所意識到的世界裡，當然活在這虛擬意識裡的人們，真實的存在狀態依舊是全身插滿著的管子用以供給基本生存的養分，這是極度諷刺的符際翻譯手法，

⁴⁴符際翻譯：就是在不同符號間進行轉換，把語言轉換成非語言，反之亦然。例如把文學作品翻譯成電影。

與《楚門的世界》裡所要表達的環境空間所呈現的虛假性相呼應！

《楚門的世界》中楚門可以選擇是否推開那扇門迎向真實的世界；而《駭客任務》中尼歐則是可以選擇是否要吞下藥丸，從電腦程式中抽離回到真實的肉體，恰巧呈現了存在不只是眼中所見觸手可及的肉體的範疇，更有其抽象的定義，如果只能藉由我思，能意識到我的存在，那麼另外那些不在思考範圍的意識型態，將永遠無法觸及深思，更不可能成為存在的一部份，當從一開始就給了真實限定在它所不及的範圍，則我們將永遠不可能醒來，不可能從夢中覺醒，只能從虛幻中窺探真實。

《駭客任務》裡生活在虛擬世界中看似五光十色多采多姿的生活，真實上是彷彿如死屍般的躺在培養皿裡任人擺佈，而連接身上的管子，正好可以解釋為數位化環境變異裡面的各種監控項目：意識形態、法條、置入性行銷、潛意識、商品拜物教、道德、正義、伊底帕斯情結…等，羅漫密如天網的結界，將人束縛到無法動彈，而這精心設計的天網，追究其目的性，僅僅只是基於從人的存在擠壓出最大的生產效益，但是只能卑賤盲目的生存於最低的能量消耗，這也正是對資本主義所產生的社會現象做了最深沉痛切的批判。

笛卡兒說：「我思故我在！」，強調存在的主體是心靈，而非外在事物；存在主義⁴⁵更進一步闡明，世界之所以存在，是因為我感知外界存在，如果心靈無法感知，那麼外在事物即使存在，對我在意義上便毫無價值，這正是探討真實的重大關鍵。《駭客任務》正是將傳統宗教哲學思維用符際翻譯以當代科技技術重新解釋，大腦、心靈，都可視為訊號接收處理器，外在刺激與訊號經過處理，在心靈塑造成形，便可以稱為真實。

⁴⁵ 存在主義，是一個哲學的非理性主義思潮，它認為人存在的意義是無法經由理性思考而得到答案，以強調個人、獨立自主和主觀經驗。

3.4 角色姓名隱喻

在駭客任務電影中所有出現的人名的角色名字大多是雙關語，有所要表達的隱喻及意涵，與許多的宗教和神話故事有關，在此僅列出當中數位關鍵性角色姓名的隱喻。

表 2：《駭客任務》中姓名的隱喻：

演員	劇中姓名	姓名隱喻
KEANU REEVES	Neo 尼歐	<p>Neo 表示新或創新。將 Neo 重新排列，則得到 One。在《The Matrix》中，The One 暗指救世主，暗示其為即將替人類開創新天新地的彌賽亞。</p> <p>Neo 是主角在《The Matrix》中虛擬世界裡所用的駭客身份代號；其日常姓名則是：Thomas Anderson。聖經中耶穌十二門徒的 Thomas（多馬）素有 Doubting Thomas（多疑多馬）之稱。在此或許意指 Neo 一直對世界的真實性抱持懷疑態度；Anderson 本身從希臘語而來，有人子之意，而人子在《聖經》當中，常用來指稱救世主（耶穌、彌賽亞）。</p> <p>Neo 的房間號碼為 101 一來暗指尼歐就是 The One；二來是喬治·歐威爾的社會科幻經典名著《一九八四》，書中內容人們被關進 101 號房嚴刑洗腦，出來時已經完全懷疑真理的存在。</p>
LAURENCE FISHBURNE	Morpheus 莫斐斯	<p>Morpheus 源自希臘神話中的睡夢之神 Somnus 之子，形象一般為有翅膀的老人，利用喝下不同的水來區分夢境與現實。墜入夢鄉的英文即是 in the arms of Morpheus。</p> <p>神話中 Morpheus 掌理的不僅是人類的睡夢，祂也賦予睡夢中的人物各種不同的形體。因此，代表 Morpheus 的字根 morph 就是型態之意。而嗎啡(morphine)具有昏迷麻醉作用，使人猶如置身幻夢之</p>

		<p>境，其名亦從 Morpheus 而來；任何足以催眠之物，皆可稱為 Morpheus。</p> <p>《駭客任務》劇中，Morpheus 是飛行船 Nebuchadnezzar（尼布甲尼撒）的艦長。這艘船以巴比倫王 Nebuchadnezzar 命名，此王兩度攻擊猶太王國，並將猶太人帶回巴比倫。劇中 Nebuchadnezzar 尼布甲尼撒艦則負責從 The Matrix 中解放人類，將人類帶回現實。</p>
CARRIE-ANNE MOSS	Trinity 崔妮蒂	<p>Trinity 指三位一體。基督教特有的教義，謂上帝以三個位格存在：即聖父、聖子及聖靈。這項教義堅持上帝的這三種存在位格或模式，都屬一個本體，如此依然維持了上帝的獨一性。此教義是早期基督教會普遍奉信的原則，必須以論證確認基督（聖子）的神性和上帝通過聖靈臨在於教會的需要。</p>
電腦人	Smith 史密斯	<p>Smith 有鐵匠或工匠之意。在《駭客任務》一開始，可以注意 Smith 的車牌號碼是 IS5416。查一下《舊約聖經》以賽亞書第 54 章 16 節 (Isaiah 54:16)：Smith 意指：來到世上負責毀滅的工匠。</p>
JOE PANTOLIANO	Cypher 塞佛	<p>Cypher 一字，在字典上的意思有零、密碼、任何阿拉伯數字和無價值的人之意。有人認為，Cypher 的發音與 Lucifer（惡魔）相似，故劇中的 Cypher 選擇墮落，並與救世主為敵。再者，西方惡魔形象通常都有留有山羊鬍，與《駭客任務》裡 Cypher 的造型有異曲同工之妙。</p>

由上述的姓名隱喻中不難發現在電影《駭客任務》中，真實、虛幻和自然存在的多種觀點在《駭客任務》以很多方式解析哲學、神學、宗教、無神論都在《駭客任務》裡有濃重的表現，有很多內容涉及印度教、佛教、道教和基督教，並且在影片中內含啟蒙、涅槃、重生的概念。

3.5 太一救世主

在希臘哲學中有一個重要的起點就是太一，英文字大寫的 ONE，而片中的主角尼歐就是被稱為 The One 而尼歐也是從英文單字的 One 來改變列方式而成為 Neo，而這也象徵了主角在虛擬的數位世界裡就只能是普通人 Neo，但在理型世界裡就變成了救世主 The One。

在這個太一作為絕對起點的世界裡，需要去抵抗的是相對於數位世界中擁有絕對速度的電腦人，也就是一個肉體人相對於數位電腦人的關係，說明著再聰明的肉體人，都無法對付數位電腦人的絕對速度，而只有回到太一才有可能對抗數位世界裡的反撲，才能超越數位世界裡電腦人近乎光速般的速度，電影中此處所要展現的空間哲學，是意味著有一個超越所有空間、時間的起點所在，這個起點可以稱之為道或是神；這樣的內涵倘若在人的身上實現，就變成道成肉身，而《駭客任務從》尼歐 Neo 變成太一 The One 的過程，所用的敘述方式就和上帝藉由耶穌的肉身結合，而成為救世主有著異曲同工之妙，而尼歐的死而復生正好對比耶穌在耶路撒冷城，被釘死於十字架上重生的故事有著相同的意味，這段劇情正是在告訴世人，唯有返回 The One 的絕對速度或是超越任何速度的所在世界裡面，才有可能解構數位世界對人類的反撲。

關鍵的問題是電影《駭客任務》中數位世界如果反撲，會完全淹沒了三度空間下人類的生存空間，也就是說人類在三度空間中的發展，會敵不過人工智慧在數位世界裡的發展，而數位化環境變異的演變劇烈，各大電腦公司所聲稱的研發的超級電腦也紛紛問世，任何一個肉身人腦絕對敵不過超級電腦的運算，那麼如此超級電腦的運算，如果結合了科技所發明的機器人及各種電腦自動控制系統，無疑的是人類所活動的環境空間將被壓縮，那麼電影中人類所將面臨的電腦人史密斯的反撲也許即將在不久的世界到來。

即便不到來，我們不可否認超級電腦的發展對於人類的挑戰擁有著巨大性的威脅，這也說明著當超級電腦發明後將大大改變人類存有的屬性，這時候能夠解決世界問題的在電影《駭客任務》裡所暗示的是柏拉圖的哲學工具，回到 The One 的世界，也就是說哲學的力量將在數位世界完全征服了肉體世界後，以及哲學在被資本主義及消費體系所建構的世界打敗後重新站立，返回哲學所討論的起點太一。

事實上每一個人都可以成為和太一結合的創造者，而影片中藉由尼歐與先知的對話，這裡面有一個關鍵性的設定是：如果你相信 The One 你就可以是那個 The One，相信 The One 這裡面有一個神秘的作用，即便是先知也只對尼歐告知你只是一個能力比較強的設計者，並不是救世主 The One，重點是深愛尼歐的崔妮蒂相信他就是救世主。

愛的力量導演使用親吻的形式來表現及傳達，在親吻的同時尼歐本身也真的相信自己就是 The One，超越電腦人、超越超級電腦所結構的虛擬世界，達到一個超空間的運動型態，這能量足以瓦解任何電腦人的存在，這也就象徵著數位化的環境變異，在當人回到超空間的存在，而產生設計、創意及生產能力的時候，任何超級電腦的運算將不再對於知識份子及設計者產生威脅。

3.6 靈魂的差異與形體空間

靈魂的差異似乎決定著思想的表現，而形體的空間不過是思想的表達展現而已，諸多的例子說明著，思想的改變確實可以影響形體的表現方式，甚至在細微的行、臥、坐、握的表現上都可輕易的發覺巨大的差異，這一點在個體的內涵表現來說也是一樣，也就是說靈魂的內容一旦改變，形體也會產生巨大的轉變，所以說：變化氣質，正是在形容這個轉變，而電影《駭客任務》裡也對此一轉變做了相當的展示。

當前的疑問是靈魂的內容究竟要向哪一種方式的轉變，才會是一個最好的轉變方向？或是沒有所謂的最好表現，形體只是靈魂表現空間的一部分，一個呈現的載體罷了，關鍵還是靈魂的存在呢？

在電影《駭客任務》的世界裡面顯然是這樣的，主張的是一個理型的世界，那麼形體的重要性在電影《駭客任務》裡面就變成次要的，思想的重要性、靈魂的重要性才是主軸進而產生其他的主要結構，換言之當靈魂能夠返回太一那可以具有創造性和差異性能力的所在地，才是具有絕對性的，而其他環境空間都是統一的，所以在電影《駭客任務》裡面的電腦人都是穿著同樣的黑色西裝服，帶著墨鏡，有著極為相似的長相，這就意味著唯一有著差異能力的存在是在太一的世界。

《駭客任務》裡提到了一個問題，在現象界裡的世界中如果死亡是否在理型世界裡也一樣會死亡？這答案在電影中回答是肯定的，如果腦部死亡也就等同實質的死亡，雖然形體依舊完整，但是一樣面臨生命的消逝與死亡。

這段闡述出現在片中的主角尼歐進入大腦接受訓練的同時，以及和電腦人格鬥的片段中所受到的傷害，肉體同樣的也產生實質反映的這段劇情中，也就是說意義的感知，無論是在通往靈魂的內涵上或是在現象界、肉體上皆十分重要，這也說明著意義可以使人充滿希望，可以使人重生；反之意義的阻絕也可以摧毀一個人，或是使他充滿絕望，於是意義的感知在屬靈的世界裡就顯的絕對重要，更進一步的發現到意義與能力產生相關聯的作用。

而在《駭客任務》片中意義的感知是一項可以被植入的能力，正好比片中尼歐詢問女主角是否會開直升機，所得到的回答是：快了！並且透過電話的植入使的她的靈魂內部植入了新的內涵，換言之靈魂內部的內碼是存在著許多排列組合以及可以重新植入的區塊，也就是說靈魂的取代性上不只是他者的取代，也有程式性上的取代，而這程式的取代也就和意義的感知產生巨大的連繫，那麼人類是否可以有能力製造這種程式？目前所知的數位化的環境所提供的速食的知識世界，幾乎達到類似的情況，雖然尚未能夠在數秒內就能達到意義的感知和靈魂的結構性取代，但也足以能夠在數小時內就能獲得相當的學習成果。例如：任何一個智力正常的人對於陌生的科目及領域，完全可以在數個小時內在網路世界上搜尋到龐大的相關資訊內容，整理吸收後短時間內看起來就像是各方面的專家，類似的領域及例子不勝枚舉，或許在未來更能找到更神秘的學習術或方法而加以鍛鍊，意義感知的歷程可以從數小時內壓縮到幾分鐘，在此就可以發現意義的感知和靈魂的內涵以及慾望，產生莫大重要的關繫，也就形成了哲學的新的起點。

第四章 結論

現代人的存在基礎因為數位化環境變異的發展而有巨大的改變，在近年來各方媒體報導獲訊息中可以發現，有很多人每天的生活中花數個小時甚至是十幾個小時在網路的世界之中，無論是找資料、看影片或者玩網路線上遊戲等等。

過去在咖啡廳裡，可以看到原本是彼此交談、看書、喝咖啡的環境，如今已經大多改成是以使用筆記型電腦、平板電腦、手機這類現代科技產物上網等為主軸的景象；或者過去假如坐超過兩、三小時的臺北到嘉義的火車時候經常可以聽到鄰近座位的乘客彼此的聊天或者喧嘩，但是現在可以發現幾乎是靜悄悄的只看到所謂「低頭族」人手一台智慧型手機或者平板電腦的現象，這些情況顯示著數位化的資訊科技與電腦已經改變人的生活方式與存在基礎，科技的進步縮短了環境限制上的有形距離，卻在鄰近人與人的交流上築起一道深深的鴻溝。

人類對於物質世界透過許多發展出來的公式及科學證明有了大部分的了解，但是對於心靈世界的探索，還在幼稚階段尚有許多需要探討的地方，人類想做的說明白了就是更接近上帝，甚至想取代成為上帝。

《駭客任務》提出了一個很值得深思的問題，如果人類所有的認知，都是透過知覺而形成，有沒有可能，虛擬實境發展到一個地步，人類根本無從辨認這一切是真實還是虛幻？電影《駭客任務》裡面有一個經典的橋段，就是主角手中有兩顆藥丸，一顆藍色一顆紅色，選擇後會有不同的主軸路線，一邊是繼續活在假象的虛擬社會裡，一邊是選擇了解真相，當然如果主角選擇了繼續回到假象，劇情就無法延續下去了，《楚門的世界》也是，若是楚門並沒有求真的慾望，那麼兩部的電影的軸心思想瞬間化為烏有，因此求真必須從選擇做起，從改變做起，《駭客任務》從選擇藥丸開始；《楚門的世界》從懷疑開始，拒絕相信，並對週遭的人、事、物產生懷疑，拒絕全然認同接受這建構好的世界。

《駭客任務》全片的核心主軸是以柏拉圖的學說為主軸，柏拉圖的對話主要有三十篇左右，在《駭客任務》中主要是以饗宴篇，以及柏拉圖對太一(The One)的理解，和對數的理型世界的理解，其中的主要關鍵問題就是哪裡才是真實世界？

在尼采的著作饗宴篇中有段隱喻：在山洞中倒影的太陽並非真實的太陽，但許多人卻認為那倒影才是真實世界，而有能力能夠窺探到山洞外的人，說出真實世界的事實，卻被山洞裡信奉倒影為真實的人打死，這也正說明著在真實世界裡的真理反而是貝漠視的，反而是不可見，而且只有少數人了解真實世界之所在，這則故事裡的暗喻巧妙的置於電影《駭客任務》裡面，對於人生是具有程度上的啟發意義；影片之中更將洞穴與真實做了一個對比，這個對比所說明的正是肉體所對應的三度空間是虛假的，另有一個真實的空間存在，而這樣的敘述在天主教及基督宗教中更是處處可見的元素；認為屬靈的世界是真實的，而目前所見的世界才是虛假。

此種論述在二十世紀及二十一世紀，幾乎是主流論述，有一定的市場，然而到了數位的時代，電影《駭客任務》巧妙的將數位化的環境變異與屬靈的世界結合在一起，於是影片就更有了吸引力，而《駭客任務》裡的空間哲學便是認定人類所屬的三度空間是一個虛假的空間，是一個可以取代並解任意介入的空間，影片的拍攝手法，是以許多的條碼及程式來代表真實世界。

而人們眼中所見的影像世界是由聲光、電波刺激腦神經所產生的幻象，而這樣的架構形成了《駭客任務》這部電影主要的敘事結構，在電影裡一切的運動、介入、及脫出也是基於這種型態的空間認識來表現整部片裡的環境空間哲學。

《駭客任務》第一集的最後，主角 Neo 在講完一篇冗長的宣示之後，從電話亭走出來，並且猶如超人一般的飛向天空，這一幕如同電影當中看到的超人情節一般，超人在電話亭換完裝之後走出來飛向天空去鏟奸除惡。

電影當中的超人是能突破人體限制而輕易的飛上天空，舉起各種重物。哲學上超人的概念來自於尼采的幾本著作：包括查拉圖斯特拉如是說、上帝已死以及強力意志。

對於尼采所說的超人，是建構在於他宣稱「上帝死了，要對一切傳統道德文化進行重估」的基礎概念之上，尼采說的超人⁴⁶，是一種用新的世界觀、人生觀構建新價值體系的人，這樣的超人具有與傳統道德不同的一種全新的道德，是最能體現生命意志的人，是最具有旺盛創造力的人，是生活中的強者。

然而上帝是否曾經存在，然後死了完全無解，這個問題就如同尼采

⁴⁶尼采，林建國譯，《查拉圖斯特拉如是說》，台北，遠流，1989。

筆下人物查拉圖斯特拉是否存在一般無從考證，因為尼采的妹妹在查拉圖斯特拉如是說的序文中表示：

當我哥哥還是在少年的時候，查拉圖斯特拉的影像便已經在他心中生根。有一回他還告訴我關於夢到查拉圖斯特拉的事，在他一生的各個階段，他都以不同的名稱來稱呼這個夢魘。

尼采上帝已死的概念已經被無數次的誤用和誤解，不僅僅非基督徒不瞭解，基督徒也把關於尼采的理論視為異端邪說，或者視之為基督的敵人。

從形而下的層面而言，上帝三位一體的天父之子耶穌是道成肉身，耶穌基督的肉體部分是為了人類而被釘在十字架上死了，如果尼采宣稱上帝之死在這個層面來看是符合一定的邏輯，因為依照三位一體的理論，耶穌是上帝三位一體當中的聖子，然而祂也在第三日復活並且顯現給門徒見證，等於是人的肉體方式超越了死亡，然而根據筆者對於尼采的著作之理解，這應該不是尼采所說的上帝已死⁴⁷，而尼采是說人心中的上帝這個概念已經死亡了。香港利生法師曾經發表一篇文章說：

上帝的存在與否，事實上是微不足道的事。但是，既然尼采心中沒有上帝的影子，那何以說是上帝死亡呢？因為說上帝死亡，不就是意味著祂曾經活著嗎？原來尼采所謂的上帝，是指一般人心中的上帝，尤其是基督徒心中的上帝。尼采反對基督教的上帝，因為他看出祂之存在于人心中，足以減損人的價值與意義。尼采認為基督教的上帝是怯懦者與病弱者的上帝，祂是頹廢的上帝。凡是堅強的、勇敢的、征勝的與驕傲的東西，都會被銷蝕；基督教的上帝不再是生命的變形或永恆的存在，而是頹廢生命之矛盾體。⁴⁸

而被宣稱已死的死者是否曾經活著，以及上帝存在與否這些問題值得作為另一篇碩士或者博士的論文研究。

⁴⁷尼采，劉崎譯，《上帝之死》，台北，志文，1968

⁴⁸ 參考香港利生法師 <http://bbs.guoxue.com/viewthread.php?tid=426202>，瀏覽日期 2013/04/25。

《楚門的世界》教導人們必須擺脫伊底帕斯情結，並且效法尼采擺脫人間由自己所創造的上帝，尤其是資本主義所創造的上帝也就是消費之神或者是慾望之神的主宰，然而脫離慾望之神與消費之神或者脫離人間自我創造的上帝並不容易，因為在慾望世界的流行體系裡有各種將人物化的力量，而使每一個人變成被監控的客體，進而完全消失自我的意識。例如：買房子、車子、結婚、生小孩甚至是旅遊的地圖，都被資本家設計界定著，並沒有獲得真正自由的選擇，只有在限定內選擇格式內的選擇自由，換句話說《楚門的世界》訴說著，在成為超人以前，人類根本上不足已自稱具有自由意志，頂多具有選擇自由的意志而已。

如此一來知識變成是荒謬的假象，變成陪伴資本主義欺騙的幫兇，一套套的知識如果無助於穿破空間中的假象，無助於幫助成為超越資本主義的超人，那麼這些知識所形成的架構就是僅僅只是騙局的使用工具而已，也就是說千萬別迷惑在每天被創造出來的聲音、影像或符號，大多只是資本主義所衍生出來的品項或者是騙局的幫手而已。

《楚門的世界》和《駭客任務》相比之下都是在虛假的空間人的存在向度問題，都是處在人造的虛假世界，只是背後所遇到的對手不同，但《楚門的世界》是資本主義和消費世界，以及監視鏡頭後面的導演，而《駭客任務》所面對的對手卻是無所不在的電腦人，以及已經和真實世界混合為一的虛擬世界，所以在《駭客任務》中所需對抗的，已經不是消費世界的上帝而是失去真實世界的物化感官知覺，和數位世界所混合而成的宰制力量，而兩者無論是消費世界所扮演的上帝，或是超級電腦的產生，都是邪惡的宰制是缺乏憐憫心的。

兩部電影的環境空間都具有虛假性，和不真實性，兩部電影的男主角都在追求著真情真愛，電影裡的男主角也都必須要克服心中的恐懼，才能邁向一個真實的人生，所以都暗示著我們如果要過著真實的人生，成為真正的 The One 就必須要克服心中的各種恐懼與黑暗面，不過差別在於《楚門的世界》所要批判的主要還是資本主義和消費社會以及監控系統的無孔不入，批判人的物化；而《駭客任務》批判著被數位世界所極端化反控的失去自我，和無法自我救贖的被另類虛擬化。

而虛擬世界是那麼的真實，真實到即使在虛擬世界中死亡，也將導致現實世界中的死亡，也不禁讓人懷疑，自己現在到底是在作夢還是真實，也許真如劇中人一樣，後腦上接著輸出線躺在躺椅上，靈魂卻進入電腦，如果真實與虛幻無法判別，哪麼活在哪一邊又有什麼分別？

現實生活中，仔細檢視內心深處，不難發現，我們都活在過去的記憶中，對於所接觸的事物，常以自我過去累積的生活經驗及印象來評斷，

為它劃分善惡、是非、對錯、美醜；而這評分的標準往往是過去生活所累積的經驗及所受的教育知識，這既定的觀念不但牢固而且頑強，往往難以改變，從吃飯、穿衣到工作睡覺，無時無刻，都在和這無所不在的敵人也就是母體、伊底帕斯情結，所形成的牢牢嚴密結構的天網作戰，如何從固有的我執中解脫，砍破這重重的束縛將身心解放，以開放的心胸及態度，全面且完整的迎戰人生？

這是覺醒的人類向內尋索、追求真的原動力，唯有秉持著強力意志，才能贏得最後的勝利，跨越鴻海，航向精神覺知的盡頭，打開那扇門，清楚做自己的主人，破除人性的束縛，突破上帝的殿堂，為自己找到真實虛幻最終的解答。



參考文獻

一、書籍

1. 史威登堡研究會編著，王中寧譯，《通行靈界的科學家：史威登堡獻給世人最偉大的禮物》，台北：方智，2010。
2. 尼采，林建國譯，《查拉圖斯特拉如是說》，台北：遠流，1989。
3. 尼采，張念東、凌素心譯，《權力意志》，北京：商務，1991。
4. 尼采，陳芳郁譯，《道德系譜學》，台北：水牛，2007。
5. 尼葛洛龐帝，齊若蘭譯，《數位革命》，台北：天下文化，1995。
6. 布希亞，洪凌譯，《擬仿物與擬像》，台北市：時報文化，1998。
7. 思高聖經學會譯，《聖經》，台北：思高版聖經學會，2000。
8. 柏拉圖，侯健譯，《柏拉圖理想國》，台北：聯經出版社，2000。
9. 馬庫色，李亦華譯，《單面向的人》，臺北：南方叢書出版社，1989。
10. 笛卡爾著，龐景仁譯，《第一哲學沉思集：反駁和答辯》，北京：商務印書館，2009。
11. 傅柯，劉北成、楊遠嬰譯，《規訓與懲罰：監獄的誕生》，北京：三聯，2003。
12. 詹明信，嚴鋒譯，《晚期資本主義的文化邏輯》，台北，時報，2002。
13. 德勒茲，黃建宏譯，《電影 I：運動—影像》，台北：遠流，2003。
14. 德勒茲，黃建宏譯，《電影 II：時間—影像》，台北：遠流，2003。
15. 德勒茲，劉玉宇譯，《尼采與哲學》，北京：社會科學文獻，2001。

二、學位論文

1. 侯守謙 (2006),《駭客任務》三部曲：穿越機器世界到真實的荒漠，國立臺灣藝術大學應用媒體藝術研究所。
2. 梁台仙 (2005), 鬼魅活猛：退離與重返《白鯨記》、《魔法師》、與《駭客任務》中再現的人的魅影，國立高雄師範大學英語學系。
3. 梅瓊先 (2006), 賽博龐克電影中的虛擬真實：以《駭客任務》三部曲為例，臺北市立教育大學視覺藝術研究所。
4. 郭禾瑄 (2012), 論布西亞之擬仿現實：以電影駭客任務對其理論之誤論為例，淡江大學法國語文學系碩士班。
5. 陳玉珊 (2008), 幻想、快感、陰謀論：《腦界魔法師》、《駭客任務》與網路文化之精神分析批判，淡江大學英文學系碩士班。
6. 游信章 (2010),《駭客任務》中的階層、虛擬/真實二元性與尋求自由，中國文化大學英國語文學系。
7. 黃敏雯 (2006), 後現代神話：閱讀駭客任務，國立東華大學創作與英語文學研究所。
8. 詹豐造 (2009), 從宗教寓言到通俗動作片：談《駭客任務》字幕翻譯，國立臺灣師範大學翻譯研究所。
9. 蔡善閔 (2009),《駭客任務》三部曲影像記號之研究，高雄師範大學視覺傳達設計研究所。
10. 洪立仁 (2013), 電影中的數位哲學隱喻——以《駭客任務》三部曲為例，南華大學建築與景觀學系環境藝術研究所。
11. 黃雅欣 (2008), 偷窺、美學、後現代：以《楚門的世界》和《艾德私人頻道》為例。南華大學美學與藝術管理研究所。