

心智擴張、真實內爆： 科幻電影中對虛擬實境的期待與憂懼

李依倩

國立東華大學中文系

salisbury@mail.ndhu.edu.tw

摘要

經過近一世紀的發展，虛擬實境科技在 1990 年代初期廣受矚目，引發熱烈討論。至二十一世紀初的今日，此科技雖未臻成熟普及，但其核心概念不但影響了眾多數位應用，也成為當代文化的一個重要特徵。從 1990 年代初期至今，不斷有影視作品對虛擬實境進行探討。本研究將加以深入檢視，分析對此科技的何種大眾期待與憂懼表露其間，並藉 McLuhan、Rheingold、Heim、Foucault 等學者的觀點進一步思考模擬與真實、人類與科技等議題，希冀能對虛擬實境的未來發展提供些許啟發。

關鍵詞：虛擬實境、擬像、真實、科幻電影

[收稿]2008/9/17; [接受刊登] 2008/12/03

壹、導論

(一) 前言

世紀交替之際，一項名為虛擬實境的科技被廣泛使用。它會讓你進入電腦製造的人工世界，其邊界隨想像力而延伸。它的創造者預見了無數正面用途，但其他人卻擔心它成為一種新型態的心智控制...

上述文字是電影《未來終結者》(*Lawnmower Man*, Everett & Leonard, 1992) 的序幕說明，這段話概括了 1990 年代至今十多部以虛擬實境為主題的影視作品之關注焦點：對此科技的期待與憂懼。

在西方，虛擬實境的概念於 1980 年代晚期進入公共領域，1990 年代初期成為熱門話題。儘管此科技未臻成熟普及，但拜媒體宣傳與自《魔鬼總動員》至《駭客任務》等一連串以此為主題或重要元素的影視作品之賜，大眾對它多少有所概念——雖多限於一組固定的裝置，如頭戴型顯示器、感應手套、數位裝、動感平台、密密麻麻的纜線，以及電腦動畫所構成的世界。

上述印象或許粗略，但並非錯誤。正如 Heim (1993) 所指出，許多虛擬實境研發者都聚焦於特定軟硬體組成，而虛擬實境這個標籤也可視為過去一世紀以來相關科技研發的總和：從 1916 年在美國取得專利的頭戴型顯示器、1929 年 Edward Link 的飛行模擬器、1956 年 Morton Heilig 的感官戲院 *Sensorama*，至 1976 年 Myron Krueger 的人造實境原型 *VideoPlace*、1984 年 VPL Research 公司的感應手套 *Dataglove*、1987 年日後許多頭戴型顯示器的原型 *Boom* (Sherman & Craig, 2003:24-36)。

然而，除科技外，虛擬實境究竟是什麼？雖學者至今尚未達成共識，但我們可從幾個大同小異的定義加以觀察：

* 電腦所產生的互動式身歷其境體驗 (Pimentel & Teixeira, 1993:11)。

* 一種新科技，可創造出沈浸在人造世界或是置身遠方實地的幻

覺 (Rheingold, 1991: 347)。

- * 試圖創造出置身另類環境或現實的全面式身歷其境感官幻覺的一種軟硬體系統總和 (Biocca & Delaney, 1995:63)。
- * 讓某一感知者體驗到遠距臨場感的真實或模擬環境 (Steuer, 1995:37)。
- * 互動性電腦模擬所形成的媒介，可感應參與者的位置與行動，並對一或多項感官進行替換或擴增，給予精神上沈浸或置身於一個虛擬世界的感覺 (Sherman & Craig, 2003:13)。

上述定義分別將虛擬實境視為「新科技」、「媒介」、「軟硬體系統總和」、「環境」、或「體驗」；共通處在於使用者能從中獲得彷彿置身某地的真切感，該地在各定義中分別被稱為「人造世界」、「遠方實地」、「另類環境或現實」、「模擬環境」或「虛擬世界」；而置身某處的真切感則被描述為「身歷其境、沈浸 (immersion)」或「(遠距)臨場感 (tele/presence)」，其中，身歷其境與臨場感常被交替使用（如 Sherman & Craig, 2003）。

歸納眾定義，虛擬實境的兩大重點在於某「虛擬世界」以及彷彿置身該世界的「身歷其境感」。學者列舉虛擬實境特色時，皆不忘此兩重點，如 Sherman & Craig (2003:6)所言之「虛擬世界、身歷其境、感官回饋、互動性」前二即是；Steuer (1995) 則視遠距臨場感為首要特色；Heim (1993) 根據眾多研發先驅的分歧視野所整理出的七大元素「模擬、互動、人造、身歷其境、遠距臨場感、全身沈浸、網路溝通」中，「身歷其境」與「遠距臨場感」被直接列出，而「人造」與「模擬」則指向「虛擬世界」。

此兩大重點也是虛擬實境與傳統媒介的主要差異所在，綜合 Rheingold (1991)，Shapiro & McDonald (1995) 與汪琪、鍾蔚文 (1998) 的看法，虛擬實境將以往的平面影音轉為涵蓋所有感官之沈浸式互動空間，而這也是學者期待它促成更有效的人類溝通並大幅提昇想像力的原因 (Rucker, Sirius & Mu, 1992)。

本研究稍後將透過電影分析顯示「身歷其境」及「虛擬世界」在表達人們對虛擬實境的期待與憂懼時所扮演的重要角色。原意為「置

身於某環境的感官知覺」之身歷其境與「常經由媒介展現的一個想像空間」之虛擬世界 (Sherman & Craig, 2003:9)，都指出人類擴張感官或心智的慾望，也暗示其間建構環境時的擬真企圖，及此作為所可能帶來的以假亂真、虛實不分等認知混淆。

上述分析將我們帶回原點，亦即虛擬實境 (virtual reality) 原義。根據 *Merriam-Webster Online Dictionary*，*reality* 即真實的事件、實體或事物狀態，至於它在應用上的多元意涵，稍後會透過電影分析加以探討。至於 *virtual*，字典解釋是：存在於本質或效果，但實際上並不存在或未得到正式承認；這個詞對當代想像而言，具有莫大吸引力 (Ryan, 2001)。當它成為各界所廣泛運用的強大隱喻時，其意義也隨之擴張：在實務層次，它形容主要由電腦所生成的現象，如虛擬記憶體、虛擬光碟等；在學術層次，由於提供使用者將諸多可能加以落實的基礎，它被引申為「潛能」(Ryan, 2001:13)；在文化想像中，它被等同於虛假與幻象——電影最為關注的就是此一面向，而這也和「身歷其境」與「虛擬世界」這兩個特性的「擬真」企圖及隨之而來的虛實不分與以假亂真等效果有密切關係。上述性質歷來在電影中的諸多呈現，本文稍後將加以剖析。

(二) 電影中的虛擬實境

根據 Lanier 所言，二十世紀的幾項主要媒介科技對文化產生了重大影響，虛擬實境亦有此潛能 (Rucker, Sirius, & Mu, 1992)。雖其至今未臻成熟普及，但其核心概念早已引導了眾多數位應用的發展。Lanier 提醒我們：虛擬實境是個新科技，而「新科技自身就是個小小的文化革命」(Rucker, Sirius, & Mu, 1992:254)。的確，1990 年代初期虛擬實境在大眾媒介上備受矚目時，引發了不少對其意義及可能影響的思辯。

在同一年代，科幻性質的影視作品亦開始進行相關探討——科幻可能「以真實或虛構的科技為基礎」(呂應鐘、吳岩，2001：47)，但即使以虛擬實境之類的真實科技為本，亦不需要遵循「科學規律」或「生活常識」(范伯群、孔東慶，2003：255)，而應試圖超越科技現況，對其未來進行大膽的推演、想像與描繪，以滿足大眾的好奇、幻

想、逃避等心理需求。實務中的虛擬實境受限於當下發展，電影卻可以天馬行空地描繪各種可能，將大眾的期待與憂懼以多采多姿的戲劇敘事表達出來，並如 Heim (1993:144) 所言，「製造出我們可以坐在一起觀賞共同幻想的空間。」。

除了集體想像，科幻作品還可能啟發創新，如呂應鐘、吳岩 (2001) 所指出的，上半世紀內多數重要科技成就，均為科幻作家所預想 (如 Arthur C. Clark 1945 年在 *Wireless World* 雜誌所提到的人造衛星)；在虛擬實境領域，科幻作品亦曾為研發者之願景根源，如電視影集星艦迷航記 (*Star Trek*) 中供船員進行角色扮演遊戲的雷射投影虛擬實境 *Holodeck*，又如 William Gibson 的科幻小說如 *Neuromancer* (1984) 等。

除想像與啟迪，科幻作品還有提問與預想的功能。McLuhan (1964/1994) 認為，科技滿足需求、解決困難，但因引發思維模式與價值系統的改變，因此在減輕實務壓力之餘，也帶來更多的問題與心理壓力。但他也指出，人類文化史顯示，藝術家在科技引發衝擊前數十年就已察覺相關挑戰；儘管可能被指為不切實際，藝術家依然預先思考社會將有何改變，而我們又該如何因應。

學者對科幻作品亦有類似期許：呂應鐘、吳岩 (2001) 曾引科幻小說家 Harry Harrison 之言，指出科幻的本質是在描繪科學給予人類社會的衝擊；我們可藉此思考，有哪些現況會強化或改變？哪些問題會產生？人將如何自處並與他人共存？科技與人類的關係、人類或世界的本質究竟是什麼？

就虛擬實境而言，電影描繪居住於虛擬世界的可能狀況，投射出集體焦慮，並提供共同探討未來的機會，如《未來終結者》就呈現出不少值得省思的議題 (Heim, 1993)。有鑑於虛擬實境已是獲得電腦、傳播、設計、娛樂等全球各部門顯著資金挹注與研發投入的科技與產業 (Rheingold, 1991)，且其核心概念對當代有著顯著影響 (Baudrillard, 1983; Ryan, 2001; Slouka, 1995/張義東譯, 1999)，若檢視 1990 年代初期至今一系列涉及虛擬實境的電影，可一窺流行想像對虛擬實境的期待與憂懼，或可對此科技的未來走向有所啟發，並藉此思考人類與科技、虛擬與現實等重要議題。

(三) 研究步驟

爲了回答前述問題，本研究集結 1990 年至今以虛擬實境爲主題或重要元素的影視作品¹，觀賞後篩選出將人們對此科技的期待與憂懼有著一定程度的鋪陳與探討、且其關注焦點與其他作品有共通性者——以便找出跨越個別作品的集體關懷。篩選出的十部作品及其基本資料表列如下：

表一：本研究所分析的虛擬實境影視作品

年代 ²	中英文片名	導演	編劇	原作者
1990	<i>Total Recall</i> 《魔鬼總動員》	Paul Verhoeven	Ronald Shusett Dan O'Bannon Gary Goldman	Philip K. Dick
1992	<i>Lawnmower Man</i> 《未來終結者》	Brett Leonard	Brett Leonard Gimel Everett	
1993	<i>Wild Palms</i> ³ 《野棕櫚》	Kathryn Bigelow Keith Gordon Peter Hewitt Phil Joanou	Bruce Wagner	
1995	<i>Strange Days</i> 《末世紀暴潮》	Kathryn Bigelow	James Cameron Jay Cocks	James Cameron
1998	<i>Dark City</i> 《極光追殺令》	Alex Proyas	Alex Proyas Lem Dobbs David S. Goyer	Alex Proyas
1999	<i>eXistenZ</i>	David Cronenberg	David Cronenberg	

¹ 本研究參考下列各網頁所提供的名單：

http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Virtual_reality_in_fiction;
http://wikimediafoundation.org/wiki/Fundraising?source=enwiki_01;
<http://www.movierevie.ws/genres/786/1/Virtual-Reality.html>;
<http://www.cyberpunkreview.com/virtual-reality-movies/>;
<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=virtualreality.htm>

² 「年代」以該片於美國首映時間爲主。

³ 《野棕櫚》是六小時的迷你影集，1993 年於美國 ABC 電視網播出。

	《X 接觸》			
1999	<i>The 13th Floor</i> 《異次元駭客》	Josef Rusnak	Josef Rusnak Ravel Centeno-Rodriguez	Daniel Galouye
1999	<i>The Matrix</i> 《駭客任務》	Andy Wachowski Larry Wachowski	Andy Wachowski Larry Wachowski	
2001	<i>Avalon</i> 《歡迎光臨 虛擬天堂》	押井守	伊藤和典	
2003	<i>Animatrix</i> ⁴ 《駭客任務立 體動畫》	Peter Chung ("Matriculated") Yoshiaki Kawajiri ("Program")	Peter Chung Yoshiaki Kawajiri	

上述作品之製作發行者多為美國，《異次元駭客》、《駭客任務》、《駭客任務立體動畫》則分別為美國與德、澳、日所共同製作，而《X 接觸》為加拿大出品、《歡迎光臨虛擬天堂》為日本與波蘭共同製作。雖歐美國家較多而可能使作品傾向於表達西方觀點，但橫跨歐、美、亞、大洋等四洲至少六國的參與，顯示所探討的虛擬實境相關議題具有某種程度的跨地域性。

這些作品多為在全美及全球各大首輪戲院上映的科幻類劇情片，其中不乏賣座者（如《魔鬼總動員》與《駭客任務》之全球票房均超過兩億美金），但亦有小眾藝術導向者（如《X 接觸》與《光臨虛擬天堂》）。由此看來，這些作品一方面能引起廣大觀眾的共鳴，另一方面也能提供深刻的人文思考。

研究者將電影與理論、電影與電影及理論與理論交互對照後，發現幾個貫穿流行想像與學術論述的共同關懷，即人們既期待虛擬實境滿足特定慾望又擔憂這對既有現實將造成的影響。研究者根據這兩大

⁴ 《駭客任務立體動畫》是九支動畫短片的總集，在駭客任務第二集上映前為了造勢而放置在網路上供人自由下載觀賞。本研究選擇"Matriculated"及"Program"此兩片段加以討論。

主題及其下各項細部關懷所組成的眾多議題，在龐大的影片文本中節選相關案例以佐證、說明與討論。由於針對各議題所能提供的例證繁多，本研究選擇具代表性者數則加以呈現——所謂「代表性」指：其描繪最為細緻、精準或淋漓盡致者，及能表達電影、學術、大眾論述之集體關懷者。

受限於篇幅，本研究無法全面呈現電影各元素，案例以人物、情節與對話為主，而運鏡、剪接、燈光、布景、配樂、音效等眾多影音面向較難顧及。但為避免轉述時引入過多個人詮釋，並避免代理商版本之中譯可能有所疏漏與錯誤，研究者透過影片（字幕及演員口白或旁白）與原文劇本（多為英文）的交互對照，將角色對話逐字轉錄並多方確認及修正後，方呈現於本文。此外，研究者亦參考劇本在場景情境、人物心境、事物細節等方面的描寫以確認理解無誤並深化認識。

接下來的分析將分兩大脈絡進行：首先檢視人們對虛擬實境的期待，接著探索虛擬實境引發之擬像與現實的對立。前者較關注內容面與使用者，後者則多了些對研發產製與媒介形式的思考，但這是為利於分析與呈現而梳理出的脈絡；內容與形式、使用與產製在論述暨實務層面皆非二元對立與明確區隔、而是相互關連與密切互動的，故在本文中上述諸脈絡仍不時交錯。

關於人們對虛擬實境的期待，本研究發現電影呈現的首要期待在於心智擴張，此外尚有滿足禁忌慾望的深層動力；此兩者在電影與學術論述上都引發了各種正負面看法。至於「擬像與現實的對立」此一部份，則從虛擬實境的擬真發展及其所引發的虛實混淆開始，探討人們如何判別真實、對「真實」的觀感又歷經何種轉變；而當「真實」漸趨象徵化之後，電影與學術論述對此又提出哪些看法與因應之道。最後，本文將上述兩大主軸合一，對虛擬實境為人類存在與媒介發展所帶來的議題與啟發進行整體思考。

貳、對虛擬實境的期待

(一) 心智擴張

《魔鬼總動員》(*Total Recall*, Feitshans & Verhoeven, 1990) 裡販售虛擬實境記憶的瑞可公司在電視廣告裡說：「你是否夢想到雪地去滑雪，但卻苦無門路？你是否夢想到海底旅遊，但卻出不起旅費？你是否渴望到火星上爬山，但你的體力卻已走下坡？」《野棕櫚》(*Wild Palms*, Stone, Bigelow, Gordon, Hewitt & Joanou, 1993) 中虛擬實境電視頻道開播時，老闆宣稱：「你將在每週的情境喜劇中演出；你將如武士般進行戰鬥，並再次體驗初戀的心碎。」

上述說詞為「人們為何需要虛擬實境」的問題提供了一個答案：滿足慾望。這正如 McLuhan (1964/1994) 所說的人機關係：人們使用科技時永遠受其影響而改變，但也總會回頭以新方式修正科技；人因此成為機器的性器官，使之得以繁殖並演化出新形式，而機器回報人類的方法，就是加速達成人類的慾望。此種佛洛伊德式的論點在《末世紀暴潮》(*Strange Days*, Cameron, Jaffe & Bigelow, 1995) 中透過虛擬實境錄影帶捐客 Lenny 所言充分表達：「我的工作是要知道人們想要什麼，他們的眼睛後面隱藏著什麼樣的慾望」、「我可以給你你所想要的，只要跟我說就行。我是你的神父，你的心理醫師，你和你靈魂總機的主要連線。我是魔術師，你潛意識的聖誕老人。」

人類眾多慾望中，在虛擬實境電影中有著鮮明呈現且在學術論述中獲得支持的，是 McLuhan 的另一主張，即「媒介作為人類感官的延伸或擴張」。根據 McLuhan (1964/1994)，西方透過片段化與機械性技術而歷經了三千年的外爆，以太空探索為其顛峰，但今日我們在一世紀的電子科技發展後面臨內爆——利用各種媒體將感官與神經中樞擴展至消弭時空、涵蓋全球古今的程度。

上述主張即為《未來終結者》之主題。科學家主角先後對猩猩與人類進行實驗，發現虛擬實境的心智擴展能力在治療智能不足、阿茲海默症等相關疾病上具有無限潛能，他聲稱：「虛擬實境掌握了心智演化的關鍵，對人類潛能的促進是無限的！」類似論調在《X 接觸》(*eXistenZ*, Cronenberg, Hanori & Lantos, 1999) 中以抽象的心靈訴求傳達：遊戲主機設計師 Allegra 試圖說服男主角 Pikul 邁入虛擬實境領域

時，以拒絕體驗即為自我設限的激將法間接重申前述擴展論：「瞧！這就是你自己製造的牢籠，這使你永遠困在小到極致的空間中來回踱步。衝出你的牢籠吧，Pikul。」

值得注意的是，電影對擴展論並非一味正面闡揚，而是不時嘲諷、質疑、甚至顛覆：《未來終結者》中，藉虛擬實境將心智提升到極致的割草工人在片尾幾近精神崩潰，最後甚至消弭肉體、遁入網路。而《X 接觸》的片尾揭露，之前的劇情皆為虛擬實境遊戲內容，設計師 Allegra 為玩家所扮演，她因認為虛擬實境破壞現實而對其強烈反對，最後甚至因而槍殺真正的遊戲設計師。據此回顧，則她先前的激將說詞有效性盡失。

《X 接觸》中自我嘲諷與顛覆呈現的擴展論，在《極光追殺令》(*Dark City*, Mason & Proyas, 1998)⁵ 中有著直接的負面描繪，成了外來的宰制與侵略手段：瀕臨滅絕的外星人擴張集體意識，產生巨大能量以逐日改變人類社會的基本組成如空間、階級、認同等，希望從這種幻境實驗場中發掘人類延續的奧秘。此片的虛擬實境既是心智擴展的結果，也是達成它的手段。近片尾，人類男主角即藉由虛擬實境提升精神力而擊潰外星人，之後卻延續對方作法：「只要我努力集中心智，就可以令這些機器做我想要的任何事，隨我的意願改變世界。」即使

⁵ 若以本文先前所列舉的定義來看，《極光追殺令》並非百分之百的虛擬實境電影；此片所呈的世界雖具備虛擬實境重要元素——如「人造世界」(Rheingold, 1991:347)、「另類環境或現實」(Biocca & Delaney, 1995:63) 及「虛擬世界」(Sherman & Craig, 2003:13) 等，但癥結在於這並非「互動性電腦模擬」(Sherman & Craig, 2003:13)或「軟硬體系統總和」(Biocca & Delaney, 1995: 63)所製造出來的幻覺，而是外星人透過謎樣巨大機器擴大精神力量後改變物理世界而產生的。然而雖欠缺電腦中介，但由於其對「人造世界 (artificial world)」及「模擬世界 (simulated world)」(Kelly, 2007:159)、「幻象實境 (illusory reality)」(Kelly, 2007:161)、「人造空間 (artificial space)」(Tryon, 2003)、「現實改造 (the altering of reality)」(Holden, 1998) 等虛擬實境核心元素暨議題的鮮明呈現，諸多影評與研究均將之納入虛擬實境的範疇中加以探討，如 Kelly (2007) 將其與《駭客任務》及《異次元駭客》並列為虛擬實境電影，Reed (1998) 指出它提供了又一次的「虛擬實境之旅」，而 Clements (2003) 認為此片為《駭客任務》三部曲之「世界是虛幻與可變動的」此一觀點鋪路，至於 Fitting (2003) 則認為和《駭客任務》一樣演繹了幻象實境並提供諸多假意識範例的此片可用來檢視虛擬實境概念中的矛盾。因此，對虛擬實境電影進行全面檢視時必須將此片一併列入，以免錯失重要洞見。

他抱持的是有別於外星人的善意，但擴展論在本片被賦予的宰制性格依然未變，卻多了一層雙重標準的色彩。結尾有人問主角：「你確定要這麼做？」他只答：「我願意冒險一試。」此片因而對科技與心智擴展的主題未能提供明確價值觀，其善惡與適切性正如主角回答般，留待觀眾思考。

如果《極光追殺令》對虛擬實境心智擴展提供了一個始於黑暗負面而終究模稜兩可的描繪，《駭客任務》(*The Matrix*, Silver, Wachowski & Wachowski, 1999) 則將《X 接觸》中「現實 = 自我禁錮；虛擬實境 → 心智擴展」的二元論逆轉。片尾，主角 Neo 呼籲人類脫離名為「母體」的虛擬實境：「我知道你在害怕。你害怕我們，害怕改變……我現在要掛斷電話，讓這些人看……一個沒有控制，沒有邊界與分野的世界……一個有無限可能的世界。」

上述呼籲和《X 接觸》中 Allegra 對 Pikul 的勸說表面相仿：先指出人們劃地自限，接著宣稱脫離桎梏後可邁向美麗新世界。只不過《X 接觸》的新世界是虛擬實境，而《駭客任務》的卻是脫離虛擬實境後所回歸的現實。至此，《未來終結者》所闡揚的虛擬實境心智擴張論徹底逆轉。

電影立場分歧，學者對擴張論的看法卻相對一致。Biocca (1992) 認為，史上未曾有任何媒介能像虛擬實境這樣致力於延伸人類感官知覺，而 Biocca & Delaney 歸納眾多研究者看法後，指出：「虛擬實境的終極目標即在於人類感知、認識、甚至是智慧的擴張」(1995:59)。Rheingold 在參訪眾多虛擬實境研發機構並發現不少人用電腦建構促進人類思考、溝通與想像的工具後，亦表示電腦已從強大的計算機演化為擴張人類心智能力的媒介，並稱之為「心靈擴大器 (mind amplifiers)」(1991:19)。

電影雖未如學者般立場一致，但對虛擬實境擴張心智的技術面描寫常有異曲同工之妙，特色是輕巧迅捷、成效驚人。《魔鬼總動員》中單次植入的晶片即可包含「既完整又詳盡的整整兩星期火星之旅記憶」；《未來終結者》在虛擬實境外加上腦部刺激並服用活化心智藥物後，可使人在兩週內將拉丁文學習完畢；《駭客任務》中，只要安裝

光碟或下載程式，便可習得各類武術或直昇機駕駛技術；最誇張的是《極光追殺令》，打上一針就可以獲取「一輩子的知識」。相形之下，現實的虛擬實境科技：頭戴型顯示器、感應手套、數位服裝、追蹤器、動感平台、外骨骼 (exoskeleton)、力回饋裝置、生理數值監控設備……等，顯得笨重、繁複、效果有限。電影中科技的輕巧迅捷雖部分來自片長限制與情節緊湊、劇情誇張的流行需求，但多少反映了人類對輕易獲取龐大知識的渴望。

電影還有另一共通點：即強調虛擬實境心智擴張可能造成的致命傷。《魔鬼總動員》中，主角向同事探詢虛擬實境公司，對方立刻警告他，說曾有朋友試用後差點得切除腦前葉；《未來終結者》裡，割草工人經由虛擬實境擴張心智後，不由自主讀取周遭人心思，排山倒海而來的思緒幾乎令他崩潰；《歡迎光臨虛擬天堂》(Avalon, Kayam & Oshii, 2001) 則是在開場時說明：當時流行的虛擬實境戰爭遊戲雖引人入勝，但有時導致使用者腦死，需要終生接受醫護。傷害有時出於意外，有時則是他人惡意施加：《野棕櫚》中，反派人物被他所看管的晶片設計師誘入虛擬實境後，與他形貌相仿的虛擬人物將整隻手臂塞進他的口中，使他在幻境與現實中均陷入昏迷；《末世紀暴潮》中，剪接師以頭戴式裝置檢視虛擬實境內容時，有人將訊號擴大而摧毀他的腦前葉，使他與外在世界永遠失聯。上述各種傷害，都呈現一方面渴望虛擬實境強力擴展心智、卻又擔憂此技術可能導致重大危害的矛盾心態，而這也是電影對虛擬實境擴張論態度分歧的根源之一。

(二) 禁忌慾望

除心智擴張所導致的傷害，虛擬實境還有一個陷阱：就是利用它滿足道德與法律所不容許的慾望。Sherman & Judkins 認為，這正是虛擬實境誘人之處：它讓我們「獲得淬取出的侵略、殘害、妒忌及報復」，人們可以在虛擬世界中「殺搶劫躡，挑起戰端，撞車施暴或顛覆...」（金祖詠譯，1992/2006:149）。

電影中，虛擬實境業者敏銳地將上述慾望作為其主要訴求。《野棕櫚》中的媒介機構研發出一種可給予服用者鮮活虛擬實境經驗的藥物，據說它影響的是掌管人類食色性等原始慾望的腦部區域：「觸發

某種原始的、腦皮質的異樣慾望」。《末世紀暴潮》則把此類慾望具體化：虛擬實境錄影帶捐客試探律師客戶：「你想要不離開書房就能滑雪，你辦得到。但我猜像你這樣的人.....要的是沒辦法擁有的東西，對嗎？禁果。」客戶默認後，捐客勸誘：「看到那邊有位菲律賓正妹女友的傢伙嗎？我可以讓你成為他，而你甚至不會弄髒結婚戒指。」

所謂禁果，或現實中受限於法律與道德、在虛擬實境卻有機會達成的願望，不外乎性/愛與暴力這兩大類。《魔鬼總動員》中，虛擬旅遊公司的技師為客戶量身訂做了一個同遊火星的女伴後，看著喜形於色準備出發的客戶，欣羨地對同事歎道：「老天，他將度過一段狂野的時光，他不會想回來的」。《野棕櫚》中，已婚男主角在虛擬實境中和選美佳麗熱吻，而《異次元駭客》(*The 13th Floor*, Emmerich, Emmerich & Rusnak, 1999) 中，程式設計師得知向來尊敬的老闆在虛擬實境中熱衷於和年輕女孩們尋歡作樂，悵然若失地說：「我還以為我認識他」。這部片也呈現了另一項禁忌慾望，即暴力殺戮：女主角的丈夫原本是高尚人士，但將虛擬實境當成私人樂園後就墮落了一——他愛上殺人，變得殘暴；妻子質問丈夫為何殺人，他只是回答：「因為好玩」。類似情節亦可見於《X 接觸》：女主角槍殺一名反虛擬實境份子後，男主角質問：「你在做什麼？你殺了他，接下來是要殺我嗎？」女主角若無其事地回答：「得了吧，Pikul，他只是個遊戲角色。他讓我心煩，我不喜歡。」男主角難以置信：「你不喜歡，所以就殺了他？」在《歡迎光臨虛擬天堂》的虛擬實境戰爭遊戲中，暴力攻擊不僅是個人而是全面的，但同樣令人耽溺；該片一開始就說明了：這個遊戲的模擬刺激與死亡是不由自主且令人上癮的。

上述情節部分延續大眾媒介既有的羶色腥，但就虛擬實境而言，暴力傾向亦是其來有自。從虛擬實境發展史的觀點來看，自從兼有感應與回饋功能的資料手套 (dataglove)問世，使用者在數位世界中就成為一股主動的、有參與性的顯著力量，而這也意味著虛擬實境隱含「操弄」傾向，甚至帶有某種第一人稱的攻擊性態度 (Heim, 1993)。有別於傳統閱聽人的理論性抽象主動，虛擬實境使用者的主動是確實有效、足以改變虛擬世界的；電影對此特質雖有諸多響動呈現，到頭來

仍依現今價值觀而將之描繪為邪惡且不得善終的。雖《X 接觸》以多重戲中戲結構讓殺人者全身而退，但《異次元駭客》與《末世紀暴潮》中沈迷於虛擬殺戮的角色，最後還是遭遇了毀滅性下場。

稍有別於電影的是，幾篇較為科普與文化性質的論述卻對虛擬實境中的禁忌慾望抱持較正面的看法。Lanier 將虛擬實境比擬為「吸收人類能量的海綿」(Rucker, Sirius, & Mu, 1992:257)，此能量可正可負，正面能量將帶來令人讚嘆的藝術體驗，而攻擊性的醜陋能量將帶來集中營之類的產物——Lanier 認為此種狀況儘管不佳，但總比讓惡念化為真實來得好。Sherman & Judkins 則更樂觀——認為虛擬實境可能對社會安定有所貢獻：一方面是某些人可以從混亂的現實遁入虛擬世界裡「未受污染的街坊」定居 (金祖詠譯，1992/2006:127)，另一方面則因虛擬實境具有滿足破壞性慾求的潛力，可免除現實中的殺戮，留下一片淨土。

參、擬像與現實的對立

(一) 擬真想望

稍早《異次元駭客》與《X 接觸》兩例的後續揭示出新議題。前例中，妻子指沈迷於虛擬殺戮的丈夫為喪心病狂，但丈夫反指愛上虛擬人物的妻子：「你才是變態！愛上了一個模擬！」後例中，女主角認為隨興殺人並無不妥，因為殺的只不過是個「遊戲角色」，但男主角卻問：「如果我們已不在遊戲內呢？」當女主角無法立即確定自己究竟身處虛實何方時，男主角指出：「那麼你就殺了個真人了。」上述爭議已超越心智擴張的範疇而進入真實與虛擬的辯證領域，且最終可能導向真實內爆的問題。

虛實混淆與對立的問題源自虛擬實境發展史中持續擬真的努力。「虛擬」原指：雖某事物並不在場，但我們卻能製造出與該事物相同的效果。學者曾對此一再重申，如汪琪、鍾蔚文（1998）指出：虛擬實境為達逼真效果，其所提供的「替代品」必須具有和「真品」同樣或相近的品質；Rheingold (1991) 則提出看待虛擬實境的兩種方

式，一是視為進入異世界的魔幻之窗，二是接受從 1990 年代以來現實已逐漸消失在螢光幕後的傾向——此觀點意味：繼電視之後，虛擬實境將以更為強大之「新現實」姿態興起，而它與傳統現實的搏鬥，本文稍後將以電影為例提供詳盡的說明。

Sherman & Craig (2003) 曾說明，沈浸於虛擬世界的可能型態包括：感知遠方實地、感知純粹想像界、以另類角度感知既有世界。電影中各類均有，如《魔鬼總動員》的火星之旅屬第一類，《歡迎光臨虛擬天堂》的戰爭遊戲為第二類，而《末世紀暴潮》是第三類。各類型其實殊途同歸，其目標無非提供置身某處的逼真體驗——如 Sutherland (1965:507) 所言：「我們透過螢幕看見一個虛擬世界，挑戰就在於使這個世界看起來真實，動起來真實，聽起來真實，以及感覺真實」。

電影常強調上述擬真想望的達成。《異次元駭客》的程式設計師至該公司所建構的虛擬 1937 年洛杉磯漫遊後，同事詢問：「他們是什麼樣子的？」他答：「就和你我一樣真實。」同事聞言大喜。《魔鬼總動員》裡，顧客問販售虛擬記憶的業者：兩週火星之旅看起來有多逼真？業者答：「就和你腦中的任何記憶一樣逼真。」顧客不信，業者立即保證：「我說的是真的，你的腦將分不出有何差別。信用保證，不滿意可退錢。」

就電腦與網路而言，Heim (1993) 認為寫實主義指的是將賽伯空間 (cyberspace) 視為擁有自身特殊實體之實際的、現象學的世界。他也提到，身為當前人類活動主要脈絡的「首要世界」(primary world, 即傳統的真實世界) 會對虛擬世界的寫實性有所限制。稍早的《異次元駭客》與《魔鬼總動員》例子顯示，虛擬實境的真實性確以首要世界為指標。但接下的例子卻將指出，在此種策略下，首要世界的地位開始動搖，因為我們對「真實」在質量等各方面的認識都將開展與分歧。例如，使用者可能認為虛擬實境「優於」現實。如《駭客任務立體動畫》(Animatrix, Wachowski et al., 2003)“Matriculated”片段中，女主角輕歎：「真諷刺，人在虛擬世界中竟然更感安適。」而《魔鬼總動員》中，虛擬實境的優越是預設訴求：「...到瑞可公司來吧。在此

可以買到你心目中的假期，比真正的旅遊經驗更便宜，更安全，更好。」

虛擬實境對首要世界的動搖不僅在於孰優孰劣，還在於孰真孰假，雖然優劣與真假往往相關。在前者對照下，後者「真實性」常遭否定。《駭客任務》中，在真實中生活艱困、飲食乏味、危機四伏，在虛擬實境裡卻可以坐在弦樂輕揚的餐廳中咀嚼甜美多汁的牛排，Cypher 這個角色因而認為後者比前者來得「真實」。《X 接觸》中也有類似情節：從遊戲返回現實後，Allegra 問 Pikul：「覺得怎麼樣？你為它而回來的這個真實生活。」Pikul 困惑地發現所謂「真實」感覺起來完全不真實；Allegra 認為這表示他已經被虛擬實境迷住，而「真實」相形失色的原因是那裡什麼事也沒有，一切安全而無聊。

《歡迎光臨虛擬天堂》則的情境更顯晦暗，職業級女玩家從遊戲下線後，回到景色慘澹、氣氛沈悶、缺乏人際互動的寂寥世界；家中只有一條懶洋洋的狗等著，而電腦語音則告訴她：「你沒有郵件。」她因此尋思：「我想從前必定有段時光，這裡對我而言是比遊戲來得更真實的。」在另一景，她考慮是否要去療養院探望在遊戲中腦死的玩家，但旁人反對：「是我就不會靠近那種地方，太多真實了，你瞭解我的意思吧？」上述對話點出的已不只是虛實優劣的問題，而是以不真實、較真實、太真實等顯示出對真實的分歧認識與評判，甚至有棄絕真實的初步跡象。

若從 Heim 的觀點來看，這或許就是虛擬實境之「缺乏本體安全感 (without ontological security)」(1993:134)。他曾指出：虛擬實境的寫實程度受限於首要世界的本體性。但若將虛擬實境和現實脫鉤，那麼理論上前者的寫實程度是無限的，到某種程度甚至可能轉為非寫實 (irrealism)，意即虛擬與真實將無分軒輊。這種虛實不分是學者所預期的：Shapiro & McDonald (1995) 認為，虛擬實境的潛能之一就在於令使用者涉入一個和真實世界幾乎無法區別的感官世界，但這也可能是它最令人擔憂的面向。Sherman & Judkins (金祖詠譯，1992/2006) 也指出，虛擬實境使用者的一大困擾就在於虛擬經驗與真實的矛盾，而人們一旦失去對現實的判斷力，焦慮隨即產生。

(二) 虛實混淆

電影中，虛實混淆常是業者賣點：《魔鬼總動員》的虛擬記憶公司與《異次元駭客》的電腦公司皆如此，《野棕櫚》亦然：Mimecom 公司的虛擬實境頻道開播酒會上，老闆致詞時突有全副武裝的日本武士衝出來對他揮刀，賓客一陣驚呼後發現長刀除了空氣外什麼也沒砍到，而武士亦隨即消失，這才發覺兩者皆為幻影。此時，老闆的聲音從擴音器傳來：「我不在這裡，我是人工合成的 3D 雷射投影，從這家旅館的套房中向你們即時演說。很快的，有朝一日這將成為你們客廳中的情景。」投影後方的海報寫著：「這是真的，還是 Mimecom？」進一步強調新媒介混淆虛實與進軍真實領域的野心。

虛實疑問在《歡迎光臨虛擬天堂》中曾以一個平淡而無解的小插曲呈現：職業玩家詢問向來都以沈穩長者形象出現於螢幕的系統管理員：「你是從某個終端連上來的，還是說你是系統的一部份？」對方反問：「你的意思是，我是否真實？那重要嗎？」而《駭客任務》中，Morpheus 問 Neo：「你是否曾做過一種夢，彷彿實實在在地發生過？要是你醒不過來，該怎麼分辨真實世界與夢世界？」

分辨虛實的焦慮在《X 接觸》中有充分展現：Pikul 在虛擬實境中希望遊戲暫停，因自覺和真實生活脫節，並懷疑這種狀況為心理變態；回到現實後，他覺得索然無味——Allegra 認為這是無聊所致，他卻認為問題更為嚴重，因為不確定目前所在是否為真：現實彷彿遊戲，連 Allegra 都開始像是個遊戲角色。一陣虛實交錯的混亂後，他愕然察覺某種「怪異的現實滲透」——虛擬實境的遊戲事件突然在現實生活中冒出來……。本片自始至終拒絕給予劇中人或觀眾「本體上的安全感」：Pikul 從遊戲中的遊戲回到最外層的「現實」秩序後，以虛擬實境扭曲真實的罪名槍殺遊戲設計師，但離開現場之際，一位旁觀的玩家遲疑地問：「喂，跟我說實話……我們還在遊戲中嗎？」上述種種指向一個歷來最棘手的問題：何謂真實？如何定義？

(三) 真實的意涵與虛實判別

回顧西方歷來各種觀點後，Heim 歸結：真實一直是有關「方向、

焦點、我們應該認可與關心什麼」(1993:118)。學者曾對真實的多元關懷有廣泛探討，而電影亦有諸多相關呈現，對照後可發掘兩者異同，並觀察「真實判別」的繽紛樣貌與諸多問題。

根據 Shapiro & McDonald (1995)，當代社會心理學文獻中很少明確定義「真實」，對人們口語表達中的「真實」亦未深究，但他們還是觀察到數種「真實」意涵：物理真實、資訊真實、情感真實與記憶真實。Aristotle 認為，我們在周遭所接觸與感覺的個別實體即為真實。「物理真實」延續此觀點，認為若事物之實體存在可受到大多數直接目擊者的證實，則其為真。至於「資訊真實」則可能是當代媒介的目標，指的是根據再現與觀念所提供的資訊量而賦予其真實的評價。「情感真實」則來自早期社會心理學研究：情緒波動使一項再現顯得更為真實，且可能影響其重構。最後，「記憶真實」指的是人們傾向於認為記憶中的事件屬於真實世界而非來自想像 (Johnson & Raye, 1981)。

在 Heim (1993) 看來，我們可以透過三類定錨 (anchor) 維持虛實分野：生死、時間性與傷痛。另外，他提出三種策略供置身虛擬環境者分辨虛實，首先是仰賴經驗與思緒線索而非感知的豐富程度以避免「資訊真實」的傾向，接著是在心中或實際上進行某種測試，最後則是離開虛擬環境——此法在電影中可能無效，因科幻中虛實轉換常是天衣無縫、一氣呵成的，不像當代實踐般，有介面、裝備與時空等阻隔橫互期間。

電影中多數情境和學者論述大致呼應，如《極光追殺令》：失憶的主角向旅館人員確認：「我在這裡住了三個月？」對方以住宿登記簿為證：「沒錯，白紙黑字寫在這裡。天數與日期。我們的紀錄保持得和房間一樣整齊。」另一景，主角的「叔叔」以多采多姿的幻燈片協助他回憶往日種種：位於貝殼海灘的老家、沙灘上搶玩輪胎的男孩、男孩塗鴉的素描本、叔叔和爸爸年輕時的傻樣……。上述兩景皆以文獻記載或媒介紀錄等「事實」或事件的再現及其豐富資訊作為真實的憑據，是典型的「資訊真實」。

「記憶真實」則可參考《魔鬼總動員》：自稱心理醫生的男子想

令主角相信他所經歷的冒險犯難都是瑞可公司的虛擬實境，並以旅途中邂逅的褐髮女郎為例，指出她各項特徵都符合主角先前在公司裡量身訂做的虛擬遊伴，但主角堅稱該女真的存在，因為：「我去瑞可之前就夢見過她了。」醫生對此嗤之以鼻。若將夢境視為一種經驗與記憶，則不難理解主角的理直氣壯——如前所述：人們有將記憶視為實存的傾向，並仰賴經驗作為判斷真實的線索。

《駭客任務立體動畫》的“Program”片段亦論及夢境：一男一女討論區分虛實的方法，女子說：「我只知道我不再作夢，因為我知道作夢是什麼滋味。」男子追問：「所以作夢讓你知道現實是存在的？」女子否認：「不，我只知道我的心智存在，其他的我就知道了。」本體性的安全感在此蕩然無存，夢境不但無法作為現實的憑據，甚至失去對照功能，僅能確認心智存在，而任其他一切虛懸於不確定中。

不過，大多電影都不像這部晚近作品般虛無，而是交錯運用生活與學術上常見的幾個策略評估虛實。如《魔鬼總動員》中，主角指醫生所謂「這一切均為虛擬實境」為一派胡言，醫生反駁：「什麼才是狗屁？魁德先生，是你目前正體驗腦重傷所引發的偏執幻想？抑或你真的是個星際陰謀下誤以為自己是卑微建築工的火星情報員？」在此，醫生運用了 Heim (1993) 的第一種檢測法：誘使主角擱置當下感知而透過思維邏輯來判別虛實。但在此片中諷刺的是，看似荒誕無稽者往往才是真相。

相形之下，《野棕櫚》中的思考判斷較合常理：女兒被綁架的婦人想從虛擬實境視訊獲得慰藉，卻遭父親阻止，理由是小女孩因某種身心障礙而無法言語，但在視訊中竟對陌生人開口說話，故此視訊應為歹徒所偽造的 3D 雷射投影。

上述案例中父親所言合理，但在該幕當下依然無法為虛實下定論。癥結在於多種檢測法同時運用而結論相互抵觸時，虛實判斷對使用者而言，若非懸而未決，就成了自由心證。《野棕櫚》中，婦人待其父離去後反覆播放女兒視訊，在女兒的求救聲中啜泣不已。這正如 Shapiro & McDonald (1995) 所言，情感波動使再現更顯真實，並影響人們對真實的重構；思女心切的母親心中，情感真實的影響力顯然遠

超過思維邏輯。

矛盾的多重判別亦可見於《極光追殺令》：主角和叔叔一起以舊日幻燈片憶往時，影像中年少時的手臂疤痕引發主角疑問；叔叔說那是當年老家失火時燒傷的，主角卻露出現今的無疤手臂指稱有關過去的一切全是謊言。無疤手臂或可視為物理真實，即可受多數第一手目擊者證實的周遭事物。但在此與其說是物理真實勝出，不如說是它和幻燈片的資訊真實與叔叔的記憶真實間的矛盾導致其中必含虛假的結論。

不過，物理真實可說是最直接與簡便的判別策略。《魔鬼總動員》中，醫生想誘使主角相信目前置身虛擬實境時，開場白是：「你聽了以後可能會有點難以接受，你此時恐怕不是真的站在這裡。我可是說正經的，你不在這裡，我也不在。」主角除答以「這倒新鮮」外，還伸手按了按醫生肩膀，不但強化語氣中的嘲諷，也確認事物的實體存在。而《野棕櫚》在遭遇多重檢測的矛盾後，終究在物理真實下揭露真相：女兒出現於教堂時，母親激動地奔向前去，卻整個人穿過女兒身影而撲倒——因雷射投影不具實體。當母親抬頭回望時，連投影也逐漸消失，母親遂不堪真實的打擊而頹然倒地。

電影中對物理現實的確認常以「肉體」為對象，而「接觸」算是最基本的。由於商業電影對戲劇性的需求，更常見的是針對 Heim (1993) 所謂三大定錨的其中兩個：生死與傷痛。《異次元駭客》中，發現自己是虛擬人物的酒保要求主角說明何謂真實，並對他開了一槍，質問：「這是真的嗎？這血是真實的嗎？」《歡迎光臨虛擬天堂》中，女主角在遊戲最高層找到老戰友 Murphy，對方想說服她此處並非虛擬而是真實：「想像真正被槍擊的滋味，感受那種疼痛」，並提議以生死作為終極測試：「當我們其中一人死亡，而屍體不像往常般消失，那麼你就知道這裡是真的了。」雖然 Murphy 的屍體按慣例消失，但女主角卻宣稱：「我們選擇相信者即為現實」。上述例子雖以生死及傷痛作為分辨虛實的重要指標，但兩例都未能據此達成判別任務，反而任答案虛懸於不確定中，對「真實」的認定及本質都有著高度懷疑。接下來的分析，將針對此種真實意涵的轉變進行探討。

(四) 象徵現實 (Symbolic Reality)

《魔鬼總動員》與《駭客任務》中，為從某種存在秩序邁入另一種，都需要服用藥丸；後者是從虛擬回歸真實，前者表面亦同、實際上正好相反。雖藥丸分別有著安眠鎮定與追蹤定位的實際作用，但重點皆在於出入虛實間的象徵意義：前者，藥丸代表回歸真實的意願；後者，藍色藥丸代表追尋真相之旅就此打住，而紅色藥丸則是繼續探索。

這兩例引出了一個對於經驗高度中介化的當代極為重要的面向，亦即真實的選擇性象徵建構。象徵對真實的重要性可於西方中世紀窺見：當時真實指的是宗教事物那種今日視為超真實 (superreal) 的象徵意涵，事物的純粹物質面反而較「不真實」，是世俗且不值得重視的。近代，哲學家如 Rorty (1991) 等將所有世界視為機變性的 (contingent) 象徵建構，科學、人文、藝術等各領域都提供以不同方式產製、測試與認識世界的版本，各有其正確性與功能。Heim (1993:130) 因此質問：包括我們以感官接收的所謂「真實」世界在內，「所有世界不都是象徵性的嗎？」

由 Baudrillard (1983) 的觀點來看，當前世界不只是象徵性而是擬像的。擬像相對於再現，若再現的原則是符號與真實等同 (儘管此等同可能是種烏托邦)，那麼擬像中的符號就是所有指涉物的逆轉與死刑；再現試圖將擬像視為假再現而加以吸收，但擬像卻將整個再現機制作為擬仿物而加以裹覆。從再現至擬像，影像歷經四個連續階段：首先影像是某個基本事實的反映，是善良的外表，此時再現屬於神聖的秩序；接著影像掩蔽與扭曲某個基本現實，是邪惡的外表，屬於不懷好意的秩序；再來，影像掩飾了某個基本現實的缺席，假裝是個外表，屬於魔術的秩序；最後，影像再也不是表象，而屬於擬像秩序。擬像秩序中，符號的功能是「假裝『這裡啥也沒有』的這件事不存在」。Baudrillard 提供了幾個例子，如水門世界以醜聞之姿掩飾在這個非道德的資本主義時代，已不存在所謂「醜聞」；而迪斯奈樂園則以夢想的形貌，使人以為在此之外有個真正的美國，殊不知它其實就在此。

Ryan (2001) 認為，根據上述觀點，那麼虛擬實境所掩飾的是：所有真實其實都是虛擬的。在此若將虛擬實境視為媒介發展到極致的可能樣貌、並將電影當成現實的隱喻，可以一窺人類世界逐漸為象徵建構所籠罩的趨勢，及符號在其間歷經的轉變。

從再現邁向擬像的四個階段散見於各電影，雖然作品年代與階段早晚大致呈正相關，但並非定律；且不同階段必非截然獨立，而是含混交融，並在不同觀點下產生辯證關係，如《野棕櫚》中的虛擬實境視訊：在外公眼裡，對陌生人喊話的小女孩雷射投影無疑是個扭曲基本現實的邪惡表象，屬於不懷好意的第二階段，但思女心切的母親卻一廂情願地將之視為女兒的再現，屬於 Baudrillard 所謂「神聖秩序下基本現實的反映」。

相仿的，在《末世紀暴潮》中，Lenny 將虛擬實境錄影帶以第一階段影像的姿態加以銷售，其內容供應者 Tick 也證實此點：「你老是說，帶給我真實生活，帶給我街頭生活。還說，一個人平凡而絕望的存在是另一個人的彩色電影。」然而，這兩人爭論某一警匪追逐片段的死亡末尾是否該保留時，揭示了媒介框架下現實之象徵性質與選擇性重構，而影像也從第一階段往下個秩序滑移。Tick 主張墜樓片段富有交換與象徵價值：「這段一定值個一千元，對吧？」、「最後一段是最好的，你摔落了六層樓然後掛點，直接栽入無盡的黑暗中」，但 Lenny 回答：「我必須把最後一段剪掉，而我的顧客喜歡未剪的。」——他知道「真實」是最大賣點，但為避免對顧客過度刺激，卻必須將之選擇性重構。另一個景，Lenny 觀賞了一對裸女相互愛撫的片段後，要求片段主角下次眼珠動得慢一點——因該片虛擬實境是由腦皮層直接紀錄當下體驗而成，眼珠因此等於攝影機，動得太快則畫面會劇烈跳動。至此已不只是真實的象徵性重構，而是進入 Baudrillard (1983) 所謂地圖先於領土、模型產製事物而真實消弭的擬像秩序。

晚近電影中，影像的後兩階段逐漸突顯，如《異次元駭客》和《X 接觸》都曾利用虛擬實境掩飾基本現實的缺席並提供虛假的本體性安全感，前者透過電腦公司所在的「現實」相對於虛擬 1937 年洛杉磯、後者透過 Antenna 公司相對於其虛擬實境遊戲 eXizenZ 以維持虛實分

野；兩者都在片尾才揭露所謂「真實」只不過是場遊戲：前者的電腦公司所在世界是更高層現實秩序所製造的虛擬實境，後者 Antenna 公司其實處於 PilarImage 公司 transCendenZ 遊戲的虛擬世界中。片尾所揭露的最高現實外是否還有更高秩序不得而知，只知道兩部片的初始遊戲都具有第三階段影像的功能：以遊戲之姿讓人誤以為此外世界皆為真實，殊不知舉目四望皆無真實，而遊戲才是籠罩整個世界的秩序。

在更晚近的《駭客任務》與《駭客任務立體動畫》中，人們所居住的世界屬於第四階段的擬像秩序。在前者，大多數人所知的現實樣貌，其實屬於早先二十世紀末的世界，但它現在只以腦神經互動模擬的型態存在。也就是說，人們一直活在虛擬實境的夢世界中。後者在“Program”片段則有個值得思考之處：一男一女討論如何使聰明的疾走機器人加入他們的陣營；男子建議：「給他們看一個美好的世界，讓他們變節。」女子擔憂他們會發現「那個世界不是真的」、「一切只存在於我們的腦海中」，但男子認為無所謂，因為「對人工智能而言，一切的現實都是虛擬」——這句話若去掉前半部的條件，等於肯定先前 Heim (1993) 的疑問（所有的世界不都是象徵性的嗎？），並重申 Ryan (2001) 延續 Baudrillard (1983) 觀點的陳述（所有的真實都是虛擬的）。

擬像秩序並非只見於晚近電影，而在最早的《魔鬼總動員》即有清晰呈現。當瑞可公司要為主角安排旅伴時，首先探詢性別偏好，得知為女性後，電腦螢幕出現六個女性頭像：金髮、褐髮、紅髮、黑人、東方人及混血，均各有型號（如東方人是 T56/K45，混血是 P74/G27）。選擇褐髮後，該頭像移至螢幕右上方，左方選單則出現三種體型：苗條、運動員、肉感，各有一串數據，如苗條是：FITNESS=3:4；MAX H/L 8:23；MODE 1-3；RUN DATA 4LW；FUNCTION +533。選擇運動員後，螢幕上的女性骨架變得飽滿豐盈。最後選擇既端莊又輕佻的性格後得到 41A 的型號，而主角的夢中情人於焉成形。

Baudrillard (1983:2) 曾指出，模擬不再是針對某種指涉物或實體而進行，而是經由「迷你化的單元、矩陣、記憶庫與指令模組」產生一個沒有起源或真實的超真實 (hyperreal)，並可在這些基礎上無限

複製。《魔鬼總動員》的虛擬旅伴正是如此：從性別、髮色、人種、體型與性格等各項目諸多類型中加以篩選組合而成。Baudrillard 曾用 Borges 的短篇小說來說明，從前的再現秩序下，先有領土、後有據此描繪的地圖；今日在《魔鬼總動員》那種生產模式的擬像秩序下，地圖先於領土，是前者產製後者；從前是地圖隨帝國衰亡而逐漸碎裂，在沙漠中留下幾許碎屑，但今天在地圖上緩慢消蝕的卻是領土，其遺跡在虛擬實境全面籠罩的《駭客任務》中，成了「真實的沙漠」(the desert of the real)。至此，真與假、實體與外表、真實及其概念的形而上差異與張力也隨之消弭。

(五) 因應多重真實之道

人們在理論上不再有虛實之別的擬像秩序下如何維持虛實分野或理解多重真實？Lanier 建議在虛擬實境中加入一些真實世界的影像作為高階現實，以維持多重現實的層次感 (Rucker, Sirius & Mu, 1992)。Heim (1993) 則認為虛擬世界是眾人共享的建構，而參與者也是使彼此維持神智清明的關鍵。Shapiro & McDonald (1995) 則主張虛擬世界參與者要遵守社會契約，不要刻意使虛擬實境突然變成難以辨別虛實的所在。不過，Sherman & Judkins (金祖詠譯，1992/2006:156) 的一句話或可作為對此之警語：「模擬真實的所在，『真實』將會是一項寶貴的商品，而『信賴』將是一項危險之事……」

電影也呈現數種因應之道：首先是將虛實明確切割，視前者為遊戲，如《未來終結者》中，Jobe 因虛擬化身在遊戲中殞滅而感傷時，玩伴安慰：「這只是遊戲……你會習慣的。」《駭客任務立體動畫》“Matriculated”片段中，女主角在虛擬實境中殺死叛徒後大受震撼，同僚安撫：「放輕鬆，他只是這個訓練程式的一部份。」《異次元駭客》中，兩位設計師討論如何看待他們創造的的虛擬人物，一人認為他們「就和你我一樣真實」，甚至認為操弄遊戲是在「擾亂別人的生活」，另一人指出虛擬人物感覺有如真人，是因為他們本來就是被設計成如此，但終究只不過是「一團電子迴路」。

電影中的另一策略，是將擬像視為純粹腦部或心靈活動而非關「真實」。《野棕櫚》的男主角在虛擬實境中與選美佳麗熱吻，回家後

遭妻諷刺：「這可為外遇帶來了全新面向」，他連忙解釋：「等等，那並不是真的吻，只是腦子在作怪。」

該如何解讀「只是腦子在作怪」？

根據 Ryan (2001)，某些評者認為聊天室、電玩與虛擬實境中的虛擬身體解放了文化壓抑的慾望，其他人則認為我們只有一個位於真實世界的身體，任何虛擬身體的遊戲都不能改變「此一血肉之軀是唯一重點」這件事。《野棕櫚》中，男主角的行動與說詞將上述兩種看法綜合：虛擬熱吻抒發了壓抑的慾望，遭受指責後立刻以「只是腦子在作怪」暗喻熱吻時的虛擬身體是不存在或不重要的，附和前述「血肉之軀是唯一重點」的論調。

其實，虛擬實境可說是歷來涉入最多感官、身體運用程度最高的媒介，但時有學者將之批評為去身體 (disembodying) 科技，如 Balsamo (1996) 就認為虛擬實境透過對實際身體的物質壓抑達成對它的概念性拒斥，並將性別化的身體現象自然化。電影對虛擬實境的去身體化則非直接進行意識型態的批評，而是顯示其可達何種極端，如《駭客任務》中如此形容生長於虛擬實境的人類：「每個人呱呱落地後，就活在一個沒有知覺的牢獄……一個心靈的牢籠。」由於所知覺的一切都是腦神經互動網路所模擬的，四肢與感官均未曾實際運用，因此當主角從虛擬實境回到真實世界後，發現肌肉萎縮，需重新鍛鍊；眼睛疼痛，因從未使用過。

上述情況既是對虛擬實境的極致想像，也是對當下的警示。在目前實踐中，使用者戴上頭戴型顯示器、感應手套、數位服裝、立體數位耳機等裝備後，和週遭實際環境隔絕，其身軀透過各種輸出與輸入科技和電腦形成迴圈而與虛擬世界聯繫，電腦將身體解讀為資料，並利用它來製造感官回饋 (Burdea & Coiffet, 2003)。從此過程來看，重點並非使用者缺乏身體感覺，而是與身體進行互動的是一台機器；使用者所感受的不是其他任何實體，而是那台機器的輸出。因此，對虛擬實境「去身體」的真正憂慮，在於它切斷使用者與絕大部分首要世界的身體聯繫。

受限於當前科技，今日的使用者由於必須穿戴各種追蹤、感應與回饋裝備，因此身體尚具介面功能，但電影中由於晶片、藥物、精神移轉或腦神經互動模擬的運用，此功能隨之消失，達到徹底「去身體」境界。將虛擬體驗歸諸於「純屬腦部」時，並非皆為逃避道德譴責，而可能是在思索血肉之軀消弭後的唯心存在，如《駭客任務》中在虛擬實境中用餐的 Cypher 所言：「我知道這塊牛排並不存在。我知道當我把肉放進嘴裡，母體會告訴我的大腦這塊肉多汁美味。」在這樣的世界中何謂真實？Morpheus 的回答是：「如果你指的是觸覺、嗅覺、味覺和視覺，那全是大腦接收的訊號。」始自感官擴張的虛擬實境，至此微縮至僅存於腦。

面臨多重真實，有些人的策略是整併與消滅，《異次元駭客》中認為虛擬實境如同真實的 Douglas，為了迴避人為操弄所帶來的問題，竟決定乾脆將虛擬系統關閉。Baudrillard (1983) 曾說，再現試圖將擬像視為假再現加以吸收，然後以再現秩序的法則處理之。Douglas 的作法有異曲同工之妙，先將擬像納入真實秩序，再以維護本體穩定的名義將其消滅。該片末尾，類似戲碼再度上演：Douglas 和來自更高層現實的女主角墜入愛河，卻痛苦地發現自己是她丈夫的虛擬化身。他試圖終止兩人關係，但她卻說：「你比我所知道的任何事物都還要真實。」此言看似愛情戰勝一切的陳腔濫調，但其實和 Douglas 先前看待虛擬實境的方式相仿，都試圖將擬像納入既有真實，只不過這次鏡像般的本尊與分身必須去除其一才能確保本體穩定。上次的策略是消滅擬像，但這次相反：女主角的丈夫在虛擬世界中被殺害，之後她將男主角帶回她的世界，使之成為更高層現實的一份子，雖然「真實」已在「虛擬」中消弭。

《異次元駭客》中角色遭遇虛實兩方時，要為之選擇歸屬，但《歡迎光臨虛擬天堂》的角色則得自行選擇該置身何處：女主角在虛擬實境最高層——很諷刺地被命名為「真實階層」(Class Real)，也是全片唯一的彩色場景——找到先前在遊戲中腦死的老戰友，發覺他是為了留在此處而故意腦死後，她質問：「你為了這個而拋棄我們？然後像空殼般兩眼空洞地躺在病床上度過餘生？」老戰友不以為然：「我看

起來像個空殼嗎？像嗎？你認為真實是什麼，它就是什麼！如此而已。我選擇這裡，我喜歡這個真實！」

至此，真實已成為自由心證與個人選擇。常有人因虛擬實境更為安適而加以選擇，聲稱它等同真實、甚至更為優越，並試圖遺忘真實。《駭客任務》的 Cypher 為了重返母體而出賣同伴，並要求回去後讓他忘掉有關真實的一切，而《駭客任務立體動畫》“Matriculated”片段中一個想回到舒適母體的角色認為何謂真實不再重要——「重要的是我們如何過日子」；他的同伴認為既然已知真相就無法再回頭，他卻答：「我們可以把這一切遺忘。」

「真實」在電影中不斷退卻，從剛開始的虛實分立，到虛歸於實而後擇一消弭；從虛擬僅存乎腦，到最後人非但拋棄真實，甚至抹滅腦海中其僅存地位——至此對真實的拒斥已達極致，而擬像全面進駐。

肆、結語

(一) 虛實斷裂與現實荒廢

McLuhan (1964/1994) 曾指出，從前運用傳統機械的時期，人類的擴張是向外的，而當前電子科技的時代，主要能量是內爆的。虛擬實境電影也可以看到類似進程：從剛開始《魔鬼總動員》、《未來終結者》的感官或心智擴張，到後來《異次元駭客》、《駭客任務》等則以超真實、多重現實、虛實不分等型態展現現實之內爆。

McLuhan 藉希臘神話 Narcissus 來說明上述趨勢向來是人類經驗的重要面向：水中倒影是 Narcissus 的鏡像延伸，是他自我的擴張；他對倒影的愛並非自戀，因為他顯然將之誤認為他人。McLuhan 認為倒影麻痺了 Narcissus 的感知，使他在適應此一自我延伸後淪為其自動服務機制，並與之形成封閉系統。此神話的重點因此在於：人類會被任何非人材質所構成的自我延伸所迷惑。

前述眾多電影對此皆有所著墨，尤以《異次元駭客中》女主角愛

上丈夫虛擬化身的情節最爲直接。McLuhan 的說法不只適用於虛擬實境，尚可擴及媒介整體，如 Lanier 所言：我們以爲電視帶來全世界並創造出地球村，其實它卻將我們和世界的實際經驗分離，令我們投入它所構成的小小人工版本世界，並在其中喪失行動能力 (Rucker, Sirius, & Mu, 1992)。這提醒我們，「在自我延伸中麻木並與之形成封閉系統」的效應並非只見於電影，而已存在於四周：Timothy Leary 認爲多數美國人自電視流行後就已住在虛擬實境中 (Rucker, Sirius, & Mu, 1992)，Sherman & Judkins 則指出，現今歐美民眾看電視的時間就已高得嚇人，「許多節目就像壁紙般把人團團圍住」(金祖詠譯，1992/2006:149)，而更引人入勝的模擬真實將令情況惡化。至於 Hayles (1999)，則是以「虛擬」來形容物質實體被資訊模式穿透的當代人類存在狀況。

許多學者對這種狀況頗表憂慮。Shapiro & McDonald (1995) 擔心使用者可能覺得虛擬環境引人入勝並沈溺其中，直到虛擬成爲他們的現實；汪琪、鍾蔚文 (1998) 則質疑：使用者沈浸在虛擬實境，是否會因此而與真實世界脫節？在虛擬實境中習慣爲所欲爲的快感後，回到充滿壓力與限制的現實世界後又會如何？Shapiro & McDonald (1995) 認爲在虛擬實境中待太久，對那些需要面對而非逃避現實者有害，而 Sherman & Judkins 亦指出：「虛擬世界宛若美夢一場，但卻也如鏡花水月」(金祖詠譯，1992/2006:147)——在友善的虛擬世界待得再久，一旦重返現實，老問題也將隨之浮現。《X 接觸》中有段值得省思的對話：加油工對遊戲設計師表示敬意，並說：「你改變了我的人生。」男主角探詢：「你以前的人生是什麼樣子的？」他答：「我開加油站。」男主角指出：「你現在依然開加油站，不是嗎？」

McLuhan (1964/1994) 曾說，電子化所帶來的並非中央化，而是去中心化，因爲人們斷裂在自我延伸所形成的封閉系統中；科技容許任何地方成爲一個體系、一個中心，不需要大型集合體。因此我們所擁有的是互不干涉的多重世界，每個世界自成中心，彼此間可能毫無影響力，就算是同一人所出入的虛實兩地也可能缺乏互動，如《未來終結者》中 Jobe 拋棄肉體、將精神融入網路、自以爲在其中將無所

不能，卻發現只要虛實兩端未連線，他就無法影響真實，以致於只能看著定時炸彈引爆而束手無策。

Slouka 對虛實斷裂頗為憂心，認為人們如果可以住進自己創造的虛擬環境，則可能對戰爭與環保等現實議題缺乏關懷，並造成「道德的真空」(張義東譯，1995/1999:29)。電影也試圖呈現虛實斷裂的後果：《未來終結者》中，職場上飽受壓力的男主角在虛擬實境中舒緩身心，但妻子抱怨：「你說要帶我進城的，但一如以往，你又掛在那台機器上。」丈夫說他沒心情進城，妻子遂指責：「你總是哪裡也不想去……我不要跟你一樣變成隱士。我活在真正的現實，而不是這種人造現實。」《野棕櫚》對虛實斷裂後人際關係的崩毀亦有描繪：丈夫回家後興致勃勃地對正在泡澡的妻子述說稍早的虛擬實境體驗，並未注意到妻子神色有異，直到她逐漸沈入水中後，才開燈驚見她早已劃破雙腕、鮮血溢流。

其他電影中，虛實斷裂後近乎荒廢的現實令人怵目驚心，《末世紀暴潮》的劇本(Cameron & Cocks, 1993) 如此描述虛擬實境錄影帶捐客的家：一個光禿禿沒什麼家具的垃圾窩，角落塞著裝滿器材的紙箱，桌上堆滿不知名電子零件；窗上貼著錫箔紙，家中到處都是速食容器、可樂空罐、以及披薩空盒；最後並形容這是「地獄來的單身漢公寓。高科技低生活。」

如果上述與外界隔絕、缺乏人際互動與生活氣息的場景是虛實斷裂的初步徵兆，則《駭客任務》中的真實已達荒蕪的極致，綜合劇本(Wachowski & Wachowski, 1996) 與影片所得到的景象是：成千上萬蒼白無生氣的人們，身上連接著無數管線，被各自封閉在一個個灌滿紅色膠質液體的囊狀容器中；天空是黑色與綠色團塊所構成的無盡之海，大地焦黑龜裂，有如燒傷的皮肉；一幢幢陰森的高樓廢墟如嶙峋怪岩般聳立於遍地焦土上……

(二) 美麗新世界

《野棕櫚》中，主角體驗過虛擬實境後，回家後激動地告訴妻子：「他們說的是真的，我們有了個新的現實」；《未來終結者》中，研發

虛擬實境的科學家說：「有時候我認爲我發現了一個新的星球，但它是我發明而不是發現的。」

除電影外，亦有學者把虛擬實境視爲新天地，如 Lanier 曾主張：虛擬實境以媒介之姿出發，但一旦被使用到某種程度就不再是媒介，而成爲我們可居住的另一現實 (Zhai, 1999)。有學者認爲此另類現實會成爲既有現實的一部份，且兩者分野將逐漸模糊 (Shapiro & McDonald, 1995)，但也有人認爲此一另類現實是自電腦發展以來對真實的攻擊之強化版，將使我們遠離真實，「成爲吸血鬼的一員。恣意肆虐，不負責任，沒有報應。」

(Slouka, 張義東譯, 1995/1999:17)。此種負面觀點《X 接觸》中亦可見：反虛擬實境者槍殺遊戲設計師前指控：「你不認爲世界上最偉大的遊戲設計師應該爲強力扭曲真實而受到懲罰？」

對傳統現實受損的憂懼，多少來自虛擬實境的擬真想望。汪琪、鍾蔚文 (1998) 指出，許多人認爲虛擬實境必須逼真才能產生臨場感與發揮創意，而若從 Ryan (2001) 的說法來看，擬真企圖一開始可能是因爲想藉科技重新捕捉失落的原初世界，但我們後來受擬像吸引，卻是已沈迷於科技近乎完美地複製真實的強大能力。然而，擬真是否虛擬實境的首要意義與目標？Ryan 指出，電腦模擬是一個測試世界的模型，重點並非再現既存事物，而在探索潛能與提供啓發。Krueger (1991) 和 Heim (1993) 也認爲，虛擬實境不需要執著於擬真，因爲那將降低想像層次的張力，而想像才是其價值所在；虛擬世界之所以爲虛擬，是因爲我們將之與真實對照，而其目標或許該是轉變與補償我們對現實的認知，如擴張心智時消解現實的層層束縛。《歡迎光臨虛擬天堂》隱約傳達了這種不斷超越的渴望：在那個現實灰暗沈悶、虛擬實境戰火連天但又不知所終的世界中，職業級女玩家有感而發：「一個沒有目標的遊戲似乎沒有意義，但其實有個目標.....就是要超越這個遊戲.....朝向更多(to something more)。」

綜合電影描繪與學者論點，就虛實關係此面向對虛擬實境的未來所能提供的啓發是：在科技與現實逐漸開始交融的當代，虛擬實境所創造出來的新一層現實不需複製與再現既有現實，而是維持一種「想

像的氛圍，一種可堪玩味的多重性」(Heim, 1993:132)，如此一來，虛實並非如電影般形成相互取代、混淆、抵銷、併吞的抗衡之勢，而是辯證與交流，並有助於我們在適度的形而上張力下發揮想像與創造能力。

這樣的虛擬實境可用 Foucault (1967) 所說的「鏡子」與「異質空間」(heterotopia)來看待。Foucault 對它們的描述就像是在形容上述類型的虛擬實境，並提供了思考虛實關係的新角度。

鏡子是介於烏托邦與異質空間之間的混融經驗，既是前者，也是後者；它是在社會基礎上確實成立的真實地方，也是個位居所有地方之外的反地點、某種有效演出的烏托邦。根據 Foucault，它是一種「將自己的能見度給予自己的陰影」(a sort of shadow that gives my own visibility to myself)；人在鏡中看到自己，發現自己缺席於現實空間，卻出現在一個並非實際在場的地方；該地是個開展於表面之後的非真實虛擬空間，由於和環繞在四周的所有空間聯繫，所以是絕對真實的，但因為我們必須透過位於彼端的虛擬點感知它的存在，所以它也是絕對虛假的。鏡子對個人所在的位置散發出一種反作用力：它使人將目光導向自己，將處於現實的自己重構——如同我們在電影中的虛擬實境所常見的，它同時將真正的地點加以再現、抗爭與逆轉，對我們居住的「實際」空間而言，構成某種既神話性又真實的抗議。

Foucault 列舉了歷史上各類鏡子般的異質空間，許多都類同於電影所描繪的種種虛擬實境，像是保留給如青少年、銀髮族、孕婦等對社會而言處於非常狀態者的「危機異質空間」，或是偏離社會平均值者所進入的「違常異質空間」如療養院、精神病院、監獄等。《歡迎光臨虛擬天堂》中對現實失望的青少年所沈迷的戰爭遊戲，即兼具違常與危機式異質空間的性質。

至於波斯花園般並置數個不相容空間的異質空間，或許《異次元駭客》和《X 接觸》中相互重疊與包容的多重現實秩序可視為此類此類範例。此外，遊樂園般嘉年華式時間、博物館與圖書館般無限累積的時間以及此兩者的綜合體所構成了三類異質空間，第一類可見於《極光追殺令》中的每日人類實驗場，第二類則有如《未來終結者》

中灌注於割草工人腦內的人類文明結晶。最後還有相對於混亂現實的一絲不苟且井然有序之「補償性異質空間」，以及如妓院般將人類生活某一面向割離後赤裸裸極端化呈現的異質空間；前者可見於《魔鬼總動員》中完美的火星之旅。

至於理想的虛擬實境——也就是如同先前所建議的，並非複製與再現既有現實，而是轉變與補償我們對它的認知、維持想像氛圍與可堪玩味的多重性、消解現實的層層束縛、促進辯證與交流，並有助發揮想像與創造力的那種——有朝一日或許能如 Foucault 以船來形容的異質空間，成爲一個懸浮的空間、無地方的地方，自我存在與自我封閉；航向無止境的海，行經一個又一個的港灣，尋找最珍貴的寶藏。

參考書目

- 汪琪、鍾蔚文 (1998) 《第二代媒介》，台北：東華書局。
- 呂應鐘、吳岩 (2001) 《科幻文學概論》，台北：五南。
- 金祖詠(譯) (2006) 《模擬真實》，台北，時報。(原書 Sherman, B. & Judkins, P. [1992]. *Glimpses of Heaven, Visions of Hell*, London: Hodder & Stoughton.)
- 范伯群、孔東慶 (2003) 《通俗文學十五講》，北京：北京大學出版社。
- 張義東(譯) (1999) 《虛擬入侵：網際空間與科技對現實之衝擊》，台北：遠流。(原書 Slouka, M. [1995]. *War of the Worlds: Cyberspace and the High-tech Assault on Reality*, New York, NY: Basic Books.)
- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Durham, N.C.: Duke University Press.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations* (P. Foss, P. Patton, and P. Beitchman, Trans.), New York, NY: Semiotext[e].
- Biocca, F. (1992). "Virtual Reality Technology: A Tutorial," *Journal of Communication* 42 (4): 23-72.
- Biocca, F. & Delaney, B. (1995). "Immersive Virtual Reality Technology," In F. Biocca & M. Levy (eds.) *Communication in the Age of Virtual Reality*. Pp. 57-124. Hillsdale. NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- Burdea, G. C. & Coiffet, P. (2003). *Virtual Reality Technology: Second Edition*, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Cameron, J. & Cocks, J. (1993). *Strange Days* (Screenplay), (http://sfy.ru/sfy.html?script=strange_days), 2008/04/10.
- Cameron, J., Jaffe, S. (Producer), & Bigelow, K. (Director) (1995). *Strange Days* [Motion picture], United States: 20th Century Fox.
- Clark, A. C. (1945). "Extra-terrestrial Relays," *Wireless World* LI(10), 305-208, (http://lakdiva.org/clarke/1945ww/1945ww_oct_305-308.html), 2008/8/04.
- Clements, D. (2003). *From Dystopia to Myopia: Metropolis to Blade Runner*, (<http://www.culturewars.org.uk/2004-01/dystopia.htm>), 2008/5/12.
- Cronenberg, D. (Producer/Writer/Director), Hanori, A., & Lantos, R. (Producer) (1999). *eXistenZ* [Motion picture], Canada: Alliance Atlantis.
- Emmerich, R., Emmerich, U. (Producer), & Rusnak, J. (Director) (1999). *The 13th Floor* [Motion picture], United States & Germany: Columbia Pictures & Sony Pictures Entertainment.
- Everett, G. (Producer), & Leonard, B. (Writer/Director) (1992). *Lawnmower Man* [Motion picture], United States: New Line Cinema.
- Feitshans, B. (Producer), & Verhoeven, P. (Director) (1990). *Total Recall* [Motion picture], United States: TriStar Pictures.
- Fitting, P. (2003). "Unmasking the Real? Critique and Utopia in Recent SF Films," In Baccolini, R. & T. Moylan(eds.) *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Pp. 155-67. New York, NY: Routledge.
- Foucault, M. (1967). "Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias," translated by J. Miskowiec, (<http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>), 2008/6/14.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*, New York, NY: Ace Books.
- Hayles, N. K. (1999). "The Condition of Virtuality," In P. Lunenfeld(ed.)

- The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Pp. 68-94. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, NY: Oxford University Press.
- Holden, S. (1998). "You Are Getting Sleepy: Who Are You, Anyway?" *The New York Times* (Feb. 27), Film Review.
- Johnson, M. K. & Raye, C. L. (1981). "Reality Monitoring," *Psychological Review* 88(1), 67-85.
- Kayam, T., Watanabe, S. (Producer), & Oshii, M. (Director) (2001). *Avalon* [Motion picture], Japan & Poland: Herald Film Company.
- Kelly, K. (2007). *The-Seasonal-Affective-Disorder-Virtual-Reality-Film-Festival*, (<http://io9.com/329449/the-seasonal-affective-disorder-virtual-reality-film-festival>), 2008/7/21.
- Krueger, M. W. (1991). *Artificial Reality*, New York, NY: Addison-Wesley.
- Mason, A, (Producer), & Proyas, A. (Producer/Writer/Director) (1998). *Dark City* [Motion picture], United States: New Line Cinema.
- McLuhan, M. (1964/1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Merriam-Webster Online Dictionary, (<http://www.merriam-webster.com/dictionary/virtual>; <http://www.merriam-webster.com/dictionary/reality>), 2008/5/14.
- Pimentel, K & Teixeira, K. (1993). *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*, New York, NY: Intel/Windcrest McGraw Hill.
- Reed, R. (1998). "Sphere 's Seasick; Dark City Sleeps," *The New York Observer* (Feb. 23), (<http://www.observer.com/node/40205>), 2008/6/7.
- Rheingold, H. (1991). *Virtual Reality*, New York, NY: Touchstone.
- Rorty, R. (1991). *Objectivity, Relativism, and Truth*, New York, NY: Cambridge University Press.
- Rucker, R., Sirius, R. U., & Mu, Q. (1992). *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge*, New York, NY: Harper-Perennial.
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, MD: The John

- Hopkins University Press.
- Shapiro, M. A., & McDonald, D. (1995). "I'm Not a Real Doctor, But I Play One in Virtual Reality: Implications of Virtual Reality for Judgments about Reality," In F. Biocca & M. Levy(eds.) *Communication in the Age of Virtual Reality*. Pp. 323-346. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sherman, W. R. & Craig, A. B. (2003). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*, San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Silver, J. (Producer), Wachowski, A., & Wachowski, L. (Writer/Director) (1999). *The Matrix* [Motion picture], United States & Australia: Warner Bros. & Village Roadshow Pictures.
- Steuer, J. (1995). "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence," In F. Biocca & M. Levy(eds.) *Communication in the Age of Virtual Reality*. Pp. 35-56. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Stone, O. (Producer), Bigelow, K., Gordon, K., Hewitt, P. & Joanou, P. (Director) (1993). *Wild Palms* [TV mini-series], United States: American Broadcasting Company.
- Sutherland, I. (1965). "The Ultimate Display," *Proceedings of the IFIPS Congress 2*, 757-764.
- Tryon, C. (2003). "Virtual Cities and Stolen Memories: Temporality and the Digital in Dark City," *Film Criticism* 28(2), 42-62.
- Wachowski, L. & Wachowski, A. (1996). *The Matrix* (Screenplay), (<http://www.imsdb.com/scripts/Matrix,-The.html>), 2008/3/15.
- Wachowski, L., Wachowski, A. (Producer), & Chung, P. et al. (Director) (2003). *Animatrix* [Animated Films], United States & Japan: Warner Home Video.
- Zhai, P. (1999). *Get real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*, New York, NY: Rowman & Littlefield.

Expanded Mind and Imploded Reality : Hopes and Fears about Virtual Reality in Sci-fi Films

Yi-Chien Lee

National Dong Hwa University, Department of Chinese

ABSTRACT

After nearly a century's development, virtual reality has won public attention and discussion in the early 1990s. Although this technology hasn't fully matured yet, its central idea has influenced the designs of many digital applications and has become an important feature of contemporary culture. From the early 1990s till today, there have been a series of Sci-fi films and televisions which explored the theme regarding virtual reality. A systematic examination of them would help us understand what kinds of popular hopes and fears about virtual reality have been disclosed. This study will draw upon the works of McLuhan, Rheingold, Heim, and Foucault to ponder on the relationships between simulation and reality, human and technology, and to reconsider the future of virtual reality.

KEYWORDS: virtual reality, simulation, reality, sci-fi films