

緒論

人生活在這現實社會中有歡樂有悲傷，然而往往因為社會傳統的期待、經濟的困擾，或居住在都市叢林裡的緣故，使我們的感知、情緒已趨向負面的慣性思考。尤其在數位媒體高度發展的現今，資訊正肆無忌憚的充斥著我們的環境，我們已無法選擇接受或不接受，因為它強迫我們必須注意它，甚至在我們踏出居住環境或在外界的空間場域裡，充滿五花八門的訊息在干擾我們的思緒，而這就是當今社會最常形容的用詞——『資訊爆炸』。

工業時代，人類的進步在於以科學化的方式大量生產制式化的產品，藉以滿足人口大幅成長的供需問題。從農業轉型到工業，從滿足口腹之慾到使用器具，民生問題大致已經被人類所克服了，接踵而至的是人們對知識取得的慾望。自1990年代網路對公眾開放以來¹，僅僅十幾年的光陰，它的高速成長已經嚴重的影響了我們的生活。「數位化 (Digitization)」這個形容詞²，早已被套用在我們生活的每一環結，這個0與1的世界完全宣告全球化 (Globalization)³的來臨⁴，

¹ 參照維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%9B%A0%E7%89%B9%E7%BD%91&variant=zh-tw>。

² 【Digital】：利用量化（整數化）的方式來表示事物的方法，代表的是離散性的資料。這也是一般電子計算機工作的原理。例如將問題的答案簡化為只有是和否兩種，而沒有模稜兩可的答案。電腦利用數位化的方式儲存資訊，每部電腦當中都有數以千萬的儲存單位，每一個儲存單位存放的都是數位化的資料，所以我們要將一般的資料儲存在電腦中之前，必須先將資料數位化，通常都是將資料化為數值的形式，再轉換成2進位數字放於電腦記憶單位內。台北：旗標出版股份有限公司，93年，273頁。

³ 【Globalization】：是指全球聯繫不斷擴張，人類生活在全球規模的基礎上發展及全球意識的崛起。國與國之間在政治、經濟貿易上緊密互相依存。全球化亦可以解釋為世界的壓縮和視全球為一個整體。參照維基百科，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%85%A8%E7%90%83%E5%8C%96&variant=zh-tw>。

⁴ 【0與1】：bit是Binary digiT的縮寫。它是指電腦的內部利用電流的原理來代表資料的動作，通常電流在電腦主機板上有兩種狀態，那便是電流可流過的通路和切斷電流的斷路，若我們將它

從企業到個人，它拉近了人們彼此的溝通管道。表面上看來，它似乎代表著「速度」與「便利」，而我們的確也應滿心歡愉的迎接它的來臨，然而，我們卻因此忽略了「過程」的重要性。雖然過度的「速度」與「便利」拉近了我們完成目的的時間，相對的它使人與人之間的互動、真實感以及完成目的的過程變得平淡無奇，我們完全沉溺在虛擬的空間裡面，滑鼠跟鍵盤已經漸漸代替了我們的「言語」跟「行動」。

隨著時代的發展，人類對於物質的需求越來越多樣化，我們創造了虛擬空間、虛擬實境（virtual reality）⁵，它替現實生活中感到恐懼、挫折或害怕的人找到了一個發洩平台（platform）⁶，它省去了很多現實生活中與人接觸的困擾，所以至使很多人就此沉浸在那虛擬的氛圍裡，因為在那裡失敗可以重來（undo）⁷。在虛擬空間中，有人認為那才是「真實（reality）」，它可以隨著使用者（user）的意願去改變，它甚至可以條件設定，這一切易操控的假象正可適時彌補現實生活中的不確定、不安全感，因為生物都喜歡生處在安全的地方，就算人也不例外。

數值化，便產生 1（代表通路）和 0（代表斷路）兩種狀態。《2004 電腦辭典》，台北：旗標出版股份有限公司，93 年，112 頁。

⁵【虛擬實境（virtual reality）】由於電腦科技的進步，許多真實的東西都可利用電腦繪圖、電腦動畫的技巧做出來，而電腦也能將實體影像做某種程度的呈現，使得由電腦可作出美國大峽谷、法國巴黎鐵塔，或是月球表面的景象，這種技術尤其廣泛用於電腦遊戲、電腦動畫和電視廣告當中，我們稱這種畫面為虛擬實境。《2004 電腦辭典》，台北：旗標出版股份有限公司，93 年，987 頁。

⁶【平台（platform）】：一個電腦硬體設備系統加上作業系統軟體所構成的環境，稱為工作平台。例如 IBM 個人電腦上的 Windows NT 平台、Windows 平台，麥金塔電腦的 Mac/OS 平台、工作站領域的 UNIX 平台等。早期的某些應用程式都是針對某一個平台而設計的，由於電腦系統走向整合性的趨勢，所以許多作業系統、應用軟體紛紛採取跨平台（cross-platform）的設計，使得相同的應用程式得以有更多發展的空間，例如在 Internet 上盛行的網頁設計語言 HTML、Java 就是跨平台的產品，相同的程式碼，不管在哪一種工作平台上執行，都有相同的結果。《2004 電腦辭典》，台北：旗標出版股份有限公司，93 年，725 頁。

⁷【重來（undo）】在一個完善的電腦系統當中，使用者不應該為下達錯誤的指令，必須負擔很重的責任，所以目前許多軟體都有設計『復原』的功能。所謂復原，便是使用者可取消以前下達的指令，在某些系統中只能恢復前一次的指令，而某些系統則可恢復以前所下達的任何一個步驟。通常 cancel 是在發現錯誤之前更正，而 undo 則是發現錯誤後的挽救措施。《2004 電腦辭典》，台北：旗標出版股份有限公司，93 年，951 頁。

然而，值得我們注意的是，「它終究是虛擬的」，無論虛擬情境如何擬真，『它』只是假像。但是很多使用者卻「信以為真」，他們寄居在虛擬空間裡，藉由網際網路（Internet）賴以為生⁸。而至最後，我們自身的意識不僅被削弱、被虛擬的世界左右我們思想、行為，更諷刺的是，人類創造出來的世界竟被自己打造出來的世界所征服，甚至被操控。於是，人們不得不認真思考，並嚴肅的面對這個問題，究竟是我們控制了它，還是它操控了我們？

所以在創作方向中，格外著重我們的生活與自身的關係，在這樣快速虛擬的世界裡，我們傾向於虛幻的情境之中，無論是電腦的虛擬還是奇幻的非真實，它都在滿足我們的想像與需要。科技在怎樣的發展，它雖然大幅度影響我們的生活，但是它越是迅速發展、越是快速使我們達成目標，我們內心對於奇幻的探求越是強烈，因為它在彌補「快速」所造成的後遺症，導致當今社會中，電玩遊戲產業、卡通、漫畫和電影業的高度發展，它使我們可以假想自己是造物主，你就是**一切**（You are everything！）。

在時間上，無論是在希臘、羅馬、中古時期（The Middle age）文藝復興（Renaissance）時期等等；或是在地域上：亞洲、歐洲、美洲等等，我們都可以「蒙太奇」的手法，去創造出一個意想不到的故事，而裡面的每個想像物，都必有其象徵性（Symbolic），與當今生活的一切有所關聯，有可能是潛意識，也有可能是有意識的去想像連結，這是形式上的問題。而動機是來自於一種原慾，一種享有創造世界的慾望。

⁸【網際網路（Internet）】：Internet 是一個全球性的廣域網路（WAN），是由美國的 APRANET 所發展而來的，它利用電話線路或專用線路連接全世界的學校機構、政府組織、企業以及各種研究單位，使用者可在任何一個連接的網路上和他人互通訊息、傳遞電子郵件或檔案。目前全世界約有兩千多萬部電腦連接到此系統當中，在全球各地只有阿爾巴尼亞是 Internet 無法連接的國家。《2004 電腦辭典》，台北：旗標出版股份有限公司，93 年，485 頁。

最後，觀察社會之下所得到結論：「人們不自覺的行為被宰制、生活被宰制、思想被宰制，對生活似乎有那麼點不滿，但是又無力面對這一切」。但是對虛擬世界的自由又是那麼渴望，因為沒有責任、沒有壓力，任憑意志逍遙。每個人都需要一片天空去喘息，所以虛擬、奇幻的存在也是有其必要性，因為壓力不會消失，想像永遠存在！