

「真/假」作「假/真」時「假/真」亦「真/假」
-- 論科技與真實

ACC1210 文化與科技
王建元教授
(2001)

官能刺激的概念

隨著社會不斷進步，科技不斷發展，工作壓力不斷增加，人們對追求新刺激的傾向有增無減，花款更日新月異。這種追求有很多可能形式，但是總離不開滿足個人的內心需求。

人們透過不同的方法去追尋官能刺激，從而得到滿足。遊樂場是其中一個最典型例子，能給人一些在現實世界中無法得到的官能刺激，在遊樂場內每一種機動遊戲都能帶給人類真實的感覺；例如賽車遊戲可以帶來像飛車般速度上的快感；如海盜船就能帶來一種好像真的在海上遇上大風浪的感覺，又如現在最流行的跳樓機就能帶給人成為自由落體的感覺。另一方面，戲院也是一個能夠直接給人官能刺激的地方，人們能透過看不同的電影得到各種官能上的刺激；我們看恐怖片時會害怕得毛髮直豎，看笑片時會高興得哈哈大笑，看愛情片時會感動得痛哭流涕；這些都是官能刺激。

官能刺激是一種實在的感覺，而人類不斷透過各種的方法和科技上的改進令到各式各樣的官能刺激能更有效地帶給人們所要求的感受。人類對刺激的追求是更直接和更逼真。

主題公園的產生

人類對於一些未知道的事物或感覺都存在著好奇心；當然，對於一些在日常生活中不能達到的更加有著一種幻想。隨著這些貪新好奇的項目不斷增加，對這些事情的幻想不斷加深；主題公園就是人類透過現有科技組合在一起而構成的另外一個幻想世界。

電影《侏羅紀公園》(1993)中，富翁 John Hammond 和恐龍專家 Dr. Ellie Sattler 在餐廳對話，談到他對遊樂場的看法；他認為遊樂場內的每一樣遊戲都是假的，小木馬是假的，魔天輪是假的，洋娃娃是假的；在遊樂場內一切一切都只是人類所虛構出來的，全都是假的東西，一點都不真實，他要追求的是一種真真實實的，不是人假扮虛構的東西。所以他要創做一個完全真實的遊樂場。他以從前恐龍和青蛙的 DNA 創造了所謂「真恐龍」並開設了一個以真恐龍為主題的主題公園 ---- 侏羅紀公園；以公園內的恐龍都真實作招徠。不論從外觀上或科學角度¹上都是一隻完全真實的恐龍，以真實不虛構為公園的主旨。

什麼是真實？

我們可以看到現今遊樂場內的機動遊戲多數以真實感和刺激程度來做宣傳的要點。一些沒有模仿性的遊戲幾乎已經被淘汰：好像「扔銀仔」和「拋波」這些遊戲，現在已經不再受歡迎了——而弔詭的是這些遊戲卻是最實在的、最原裝的。至於一些以逼真為噱頭的刺激性機動遊戲，如跳樓機、海盜船和賽車遊戲等等就大受歡迎，成為遊樂場與主題公園的主要項目。因為以上的玩意在現實世界中是不可能的：我們總不能在馬路上亂飛車，車子撞得亂七八糟也毫無損傷，現實中真的遇上大風浪我想不是高興的時候，當然我們只能有一次真正的跳樓感覺。

這些例子都說明了人類追求的官能刺激，是一種現實無法體會到的官能刺激，這種刺激當然愈逼真愈好。主題公園就是一個能滿足人類在現實正常情況下所不能得到的官

¹ 電影中的恐龍是否「真實」實有相催餘地，因為那些恐龍的基因並不是純正的恐龍基因。極其量只是一個精美的生物仿製品。

能刺激的地方，在追求真實刺激的同時，主題公園不斷地強調它的真實；究竟什麼才是真實？

一般來說，我們已眼看得見、耳聞得到、鼻子嗅到、手摸得到、到又或者是從小父母說過、從別人身上聽過；總之透過一些媒介以認定某些事情為真實。現在主題公園所強調的就是它的真實，公園內的我們都能透過眼、耳、鼻、手感覺得到，那麼主題公園又是否真實？若主題公園是一個真實世界，那麼我們所謂的現實世界又是什麼？

什麼是現實世界

法國社會學家布希亞(Jean Baudrillard)在他評論美國迪士尼樂園時說過似是幻象的迪士尼樂園令美國人以爲自己身處的美國才是現實。若主題公園真的起了一個這樣的作用，那麼我們好應該明白並且肯定主題公園是一個虛構的世界而不是一個真實的世界，但是現在的主題公園卻不斷強調真實，當然布希亞更進一步指出迪士尼樂園才是「真正的美國」(Baudrillard, 2001)。又若果真的出現一個侏羅紀公園，我們又應怎樣面對？「恐龍已經絕種」是事實，但眼前出現「活恐龍」又是事實，這種從前有過，消失後又再出現的恐龍，我們認為是真的呢還是假的呢？現實和主題公園究竟那方才是真實？是主題公園在模仿現實還是現實正在參考著主題公園？這是一難以解決的迷思。

超真實

布希亞認為世界上沒有分真與假，可以全部是真，亦可以全部是假。根據他的超真實(hyper reality)的理論，電視的世界和我們身處的現實世界比較：我們現在透過電視機來知道我們的世界發生什麼事；我們都以電視機所發出資訊去認識這個世界，而電視資

訊的豐富和全面也是我們的在現實世界的親身體驗所不能比擬的；我們所認知的現實世界根本是我們利用電視所建構而成，與其說電視世界「反映」了現實世界，倒不如說電視世界「建構」了現實世界，即電視世界是現實世界的正本，故布希亞會說電視世界比我們的真實世界更加真實，這樣電視機就成了超真實。在布希亞眼中，迪士尼樂園正正是一個超真實(Baudrillard, 2001)。這觀點可延伸至其他主題公園：侏羅紀公園養著「真恐龍」卻提醒了人們現實世界沒有恐龍！

模仿與擬象

除了超現實之外，布希亞對模仿(simulation)也有其看法，他認為世界上的事情已沒有真假之分，可以全部真，也可以全部假。在第三層模仿：到不能分辨真假的擬象(simulacra)的時候，那麼永遠都分不到真假了。例如一個人逼真地去銀行扮打劫，所有人都會認為他是真的打劫，然後報警捉拿「劫匪」；究竟他是真的打劫還是假扮打劫，沒有人知道，如此類推也可以說審判是假扮，監禁也是假扮(Baudrillard, 2001)。假設有人用生物複製技術(cloning)，用毛澤東的脫氧核糖核酸(DNA)製造一個和毛澤東一樣的人出來，生物學上來說是完全相同。這人是毛澤東嗎？若不是，又憑甚麼分辨呢？這使我們永遠找不到「真」。

科技不斷地仿真

現代科學創造以逼真為目標，簡單如商場內永不凋謝卻騙盡遊人的假花，或不斷地研究更似真人演出的動畫如《Final Fantasy》(2001)以至各式各樣的擬真(Virtual Reality)遊戲，這正不斷衝擊「真實」的概念。再用生物複製技術為例：在我們的認知當中 DNA

是每個人獨有的，更有儼如天然身份證的身份鑑定功效，但生物複製技術卻能夠使世上有多過一個擁有同一 DNA 的人。若將來記憶植入(memory implanted)技術研究成功，那麼要製造兩個或更多肉體和心靈一模一樣的人，一如電影<<第六發現>>(2000)的情節，是不無可能的。那複製品和被複製——真和假——是沒有分別的！那麼為何要分辨出假的呢？不能兩個都是真的嗎？難道人工的就相等於假嗎？對於這種事再分真假實在沒有太大意義。(當你成功將一張與真鈔**沒有分別**的「偽鈔」存入你的銀行戶口時，你必定讚同再分真假實在沒有意義也太沒趣了。)

電影《侏羅紀公園》中所強調的真恐龍、真刺激又是否有意義呢？科技若發展到無需任何實質的接觸，透過機器直接得到所需要的官能刺激的地步，例如我們無需用手拿起熱茶，就能直接由機器中得到熱的感覺。這樣，熱茶的存在和用手拿起茶的動作都是多餘的，因為結果都是得到完全相同的感覺。「曾經發生」不再是獲得經驗、感覺和刺激的唯一途徑。

電影《廿二世紀殺人網絡》(1999)中，Cypher 與 Agent Smith 談及正在享用的一客牛排：沒有牛排，更沒有用刀叉去吃牛排，全是程式安排的感覺，但所得到的感覺都與現實完全相同。「發生」不再是「真實體驗」的來源，而可以是一個神經系統刺激的擬象。

這樣一來，世界上所有機動遊戲、電影、美食都無需要存在，主題公園亦變得毫無意義，甚至全世界的東西也無存在的必要，必要的可能只是一部能給人類得到所有官能感覺的電腦。

終極刺激？

官能刺激對人類是非常的重要，不同的官能刺激能帶給人類不同的快感，因為人本來就需要知道不同感覺的滋味來豐富人生。官能刺激就是感覺上的享受，所以我們會透過做不同的事情來得到不同官能刺激的享受，我們會到戲院看電影、到遊樂場玩機動遊戲甚至會約會朋友一起到餐廳吃飯。現在我們不再理會真假，只要感覺的結果；透過機械直接得到最後的感覺，滿足人類天性求刺激的心理。人類可能無需與人溝通，只需要和機械溝通，生活的空間可能會變成只有人和機械，因為除了機械以外，所有的東西都是多餘的了。

實質接觸的發生，從以上的論點和例子看來已不是必然，也許是多餘。雖然多餘，不同的人有不同的觀點，可能這些多餘的發生就是能為人類帶無限情趣的原因，就是因為有了這些多餘的發生，人與人得到溝通，不會關閉在自己的世界內。有人(相信大部份人)更會擔心假如有朝一日科技真的到了這一個地步，人與人的接觸都無需發生，做任何事情都只需要透過電腦來提供擬象，那時候我們可算是被科技支配了生命以至所有的事情都先要透過電腦進行；到那時候，人類竟被自己創做出來科技所支配，實在是一事不幸的事。所以，科技發展到能夠完全取代人，甚至連各種官能刺激都完全取代時，是否對人類有利？是否做福人類？或許這些都只是單單標誌著科技的成就罷了！也許，我們正朝著電影<<廿二世紀殺人網絡>>的世界前進。²

當然，那只是對科技發展的其中一種流行論述，人本主義始終存在於大多數人心目中。而這種思想，或多或少使他們把科技他者化——人為主時科技為次，甚至高叫「科

² 儘管我們可能已經身處那個世界！

技以人爲本」的口號。就是人/科技的階級觀念才會使人產生「恐科技(technophobe)」心態——爲怕被反客爲主，惶惶不可終日。假如能敞開心扉，接受人與科技的共同進化關係(無上下之分可來以下犯上?)，科技對真/假的界線的模糊，結局可以有無限可能。況且，在後現代論述中真/假的模糊根本無甚大不了。

科技發展對人類將來影響是好是壞，仁者見仁，智者見智。後現代主義者、女性主義者等不同思想都會有不同看法(例如界線模糊、男性科學/科技的迷思)，本文篇幅所限不在此一一表述。但無論如何樂觀，如何悲觀，未來尙未到來，說定局也太早了。還是說書人的老調子最好：

欲知後事如何，請看下回分解。

參考資料

Baudrillard, J. ed. Poster, M. (2001). Jean Baudrillard: Selected writings. Stanford University Press.

Hawk, B. Simulation. <http://www.uta.edu/english/hawk/semiotics/aud.htm> (7 Nov 2000).

Horricks, C. & Jevtic, Z; 王尙文(譯). (1998). 布希亞. 立緒文化事業有限公司.

Kerstan, T. (1994). America, Disneyland, or Virtual Reality?. UnderCurrent 1:1, May 1994.

<http://darkwing.uoregon.edu/~ucurrent/1.1.html> (7 Nov 2000).

Spielberg, S. (Director). (1993). Jurassic Park. [DVD]. Universal.

Wachowski, A. & Wachowski, L. (Director). (1999). Matrix. [DVD]. Warner's Brother.