

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**

電影中的數位哲學隱喻—以《駭客任務》三部曲為例

Digital Philosophy Exhibited in Film: The Matrix Trilogy



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.

研究生：洪立仁

GRADUATE STUDENT : Li-Jen Hung

中 華 民 國 102 年 6 月

南華大學建築與景觀學系環境藝術碩士班

101 學年度第 2 學期碩士論文摘要

論文題目：電影中的數位哲學隱喻-以《駭客任務》三部曲為例

研究生：洪立仁

指導教授：歐崇敬 博士 陳正哲 博士

中文摘要

本論文之研究目的在於對電影《駭客任務》三部曲的內涵所涉及的東西方哲學有精準的解析，研究範圍以電影《駭客任務》三部曲合計將近約七小時的影像以及約三萬餘字的劇本對白作為本論文的文本，期能將電影中論述與涉及數位世界的象徵和哲學內涵加以解析。研究獲得的成果是終於將《駭客任務》所涵蓋到的數位哲學全部展開並且精準解讀的嘗試，從柏拉圖、尼采、德勒茲、柏格森、聖奧古斯丁、李歐塔等哲學家觀點切入，透過影片對白與劇情場景等的觀察，藉由比對諸位哲學家曾經提出與之相關論點之方式，探討《駭客任務》三部曲片中的各種數位和哲學相關隱喻，並挖掘其場景、文字、符號、故事情節背後所隱含的各種哲學、神話、宗教、數位等文化寓意。希望藉由本論文探討電影中的隱喻元素，使讀者能夠瞭解在影片中無所不在的後現代文化現象。

關鍵詞：母體、駭客、隱喻、數位

Title of Thesis : Digital Philosophy exhibited in Film: The Matrix
Trilogy

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

Graduate Date : June 2013 Degree Conferred : M.A.

Name of Student : Hung Li-jen

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

Abstract

The purpose of this thesis is to analyze the movie trilogy "The Matrix" which includes contents of both Oriental and Western philosophy. As the object and scope for this thesis, The Matrix trilogy contains a total time in nearly seven hours of video and about thirty thousand words in dialogues. The comparative analysis conducted on the film is to demonstrate how philosophical connotations are realized in the digital world. The research conducted for this thesis was supported by the results to show a successful attempt to expand all digital philosophy covered in the movie "The Matrix". By studying the movie dialogue and the story scenes it was clear to see philosophers such as Nietzsche, Deleuze, Bergson, St. Augustine, Lyotard were used as primary reference. Analyzing the arguments set forward by philosophers to explore The Matrix trilogy for the film's various digital and philosophical metaphors. And it was found that the implied meaning of the scene, text, symbol throughout the movie enticed an audience to create a post-modern cultural phenomenon like "The Matrix".

Keyword : Matrix, Hacker, Metaphors, Digital

目錄

中文摘要.....	I
ABSTRACT	III
目錄	V
表目錄	VII
第一章 導論	1
1.1 研究背景及動機.....	1
1.2 研究目的.....	3
1.3 研究問題.....	5
1.4 研究範圍與方法.....	5
1.5 文獻回顧.....	7
第二章 數位時代與人類社會.....	13
2.1 資訊科技的發展概述.....	13
2.2 科技對社會結構之影響與衝擊.....	16
2.3 數位時代革命.....	23
2.4 數位時代的知識經濟.....	26
2.5 人類的未來科技發展與省思.....	28
第三章 隱喻與解構.....	35
3.1 《駭客任務》電影中的隱喻.....	35
3.2 母體與本體之隱喻.....	40

3.3 柏拉圖洞穴說與現象理型二元論	44
3.4 祭司的隱喻.....	47
3.5 基督宗教救世主隱喻.....	50
第四章 駭客的真實任務	55
4.1 虛擬世界與真實世界.....	55
4.2 虛擬當中的真實	60
4.3 選擇的自由.....	61
4.4 成長與失控.....	64
4.5 重返伊甸園.....	67
第五章 結論與建議.....	73
5.1 結論.....	73
5.2 建議與後續研究.....	76
參考書目	79
一、書籍.....	79
二、期刊、雜誌、新聞文獻.....	81
三、學位論文.....	81
四、影音文獻.....	82

表目錄

表 1 碩博士論文相關文獻探討與回顧列表	8
表 2 《駭客任務》三部曲電影的船艦與船員名稱	37
表 3 《駭客任務》三部曲電影的主要角色名稱	38

第一章 導論

1.1 研究背景及動機

科技發展的速度之快，使得地球人類文明呈現一種多采多姿卻也變幻莫測的樣貌。過去短短一百年間的各種使生活更好的新發明，讓人類生活上的便利性與舒適性已經達到了前所未有的極致。如果讀者能夠透過任何史料與小說、電影、戲劇中對於工業時代到來之前各種生活型態的描述，可以發現在二十一世紀的世界中，現代化國家的一般中產階級家庭，其在物質層面的享受程度，既使比起過去各個帝國時代的皇宮貴族的生活仍可以稱的上是有過之而無不及。無論是各種方便的自來水、電力、瓦斯、家電用品、冷暖空調產品、交通運輸、醫療與藥物、資訊和通訊科技等等，在一個現代化的社會當中，透過這些種種新的科技發明已經建構起一個相較於過去的舊時代無比便利且舒適的生活。

然而這些種種快速演變與進步的科技，尤其是資訊科學方面的發明，相對的也帶來了某些衝擊和影響。例如各種資訊和知識的數量爆炸性的增加，雖然在資訊的透明化程度上提高了，搜尋與取得所需要的知識上相對容易的多，卻也使得許多人有了數位資訊的恐慌症和焦慮症，面對各色各樣的資訊數量之多與內容之複雜，卻經常擔心害怕沒有吸收到大部分的人都知道而自己卻不知道的知識，因此感到無比的焦慮恐懼；或者是網路成癮症，一天當中超過至少二到四小時以上的時間用在上網，或者如果沒有花費大量時間在網路上搜尋各種資訊就會感到不安。人際之間的疏離與冷漠也因為電腦科技的發達更是雪上加霜，由於即時通訊（Instant Messaging，簡稱IM）軟體以及電子郵件的方便性，使得既使坐在同辦公室隔壁的同事，有些寧可透過此類工具溝通與交流，而非轉頭過去直接說話。另外網路視訊會議的技術已經讓人不需要真正的面對面也能夠開會，好處是如果與會者的居所分散各地可以節能省碳，然而如此一來卻也使得原本可以讓與會者人際之間的互動減少到只能面對冷冰冰的螢光幕。

除此之外，從十八世紀的工業革命後加上資訊科技（Information Technology，簡稱 IT）的發展，已經使得許多人的工作逐漸的被機器或者電腦程式所取代，種種因素使得許多人在面對世界的快速變化同時，也對於未知的未來感到茫茫然；另一方面也有許多人是對於未來有著豐富的期待，而充滿了各種天馬行空的幻想。在這樣的時空背景之下，許多影像與文字創作者對於未來世界的想像作品紛紛出籠，有許多好萊塢科幻動作片也是在這樣的情況下誕生。

而這些電影演變從早期科幻動作片常見的外太空探險、星際旅遊的內容，逐漸轉變成朝向反烏托邦思想之類批判性的題材，包括駭客入侵破壞與竊取銀行保險庫的金錢或者國防機密檔情報，或者沈溺於虛擬實境造成人類與現實背離，抑或者是具有人工智慧（Artificial Intelligence，簡稱 AI）的機器人反而吞噬人類世界的電影，而這類型的賽博朋克¹電影其中更以《駭客任務》作為代表性的作品。

從 1999 年到 2003 年間，美國的好萊塢導演兼編劇的華卓斯基兄弟（The Wachowski Brothers）陸續創作發行了超現實科幻動作片《駭客任務》（The Matrix）（1999）第一集、第二集《駭客任務：重裝上陣》（The Matrix: Reloaded）（2003）、第三集《駭客任務完結篇：最後戰役》（The Matrix: Revolutions）（2003），此三部作品又被合稱為《駭客任務》三部曲。實際上電影的第二集和第三集可以視為是一整部的劇本，因為電影時間的緣故所以分成上、下兩集，如果以劇情之連貫性而言應該將其歸屬於《駭客任務》續集的前後半部。此三部作品中使用了各種電腦數位符號與資訊網路相關的術語，以及虛擬實境的概念。導演在影片中融合了東方武俠片風格的武術動作，找來了香港電影界的袁和平擔任武術動作指導，並且使用了大量的特效，包括較有名的所謂「子彈時間」（Bullet time）的多角度攝影手法以及其他先進的製作技術，使得這部電影在上映當時具有相當不錯的評價。

除此之外，本系列電影的導演兼編劇華卓斯基兄弟由於本身對於哲學議題與宗教方面的興趣，在電影中加入了許許多多充滿著哲學思想相

¹ 賽博朋克（cyberpunk，是 cyber 與 punk 的結合詞），取自 <http://blog.readmoo.com/2013/03/17/科幻大師威廉·吉布森-自創「cyberpunk」科幻文類/>，瀏覽日期 2013/4/26。

關的寓言故事及隱喻，並且和世界各大宗教、希臘羅馬神話等有相關連，因此在上映之後，有許多觀眾對這部片無論是在導演的拍攝手法，或者其中包含的電腦資訊科技相關用語、數位符號、宗教及哲學向度等議題上有著熱烈的討論，在當時盛行的網路BBS²與論壇上成為一時之風。《駭客任務》第一集在1999年上映時已經成為年度賣座電影票房前五名的電影，並且第二集和第三集也在2003年進入該年度十大賣座電影票房排行，而事實上，有許多的觀眾在與電影相關論壇所發表的討論文章中，卻提出抱怨表示實在無法看懂片中快速閃過的對白與場景中出現數字或符號其背後的諸多隱喻或暗示。

此一系列電影的第三集完結篇在2003年上映之後，時間至今又經過了十個年頭，由於筆者將近十幾年來大部分時間是在從事電腦相關行業，從電腦的硬體周邊、伺服器、網路設備到軟體程式設計研發等皆有所涉獵，而電影《駭客任務》內容具有豐富的層次，其中論及的電腦資訊科技發展，數位符號，網際網路(Internet)應用和知識工作者的終結問題，以及許多值得探究的哲學命題思考，因此筆者決定運用過去在電腦科技領域的專業訓練，以及與指導教授日常所進行之相關哲學命題討論，針對此電影文本中哲學、宗教、資訊科技等文化寓意進行深入的研究並解開在其中的各種隱喻。

1.2 研究目的

在網際網路這個虛擬數位化的世界裡，也如同真實世界的人類社會一般，其中充滿了類似聚落、社群、社區、商店街、城鎮的聚集，而在這樣的一個數位網路的世界裡也早已經有一個既實在又虛幻的存在環境，對於這個存在環境，一般人大多只是如同跟團的觀光客一般走馬看花，深度旅遊的嘗試者可能少之又少，更不用說要如何成為建構一個充滿幸福與希望的未來的城市規劃者了。而要瞭解人的存在向度由於資訊技術的演化影響之下究竟已經有了多少的本質性變化，首先就必須瞭解數位

² 電子佈告欄系統(英語: Bulletin Board System, 縮寫 BBS)。

網路世界中的環境。

就像電影《駭客任務》所呈現虛擬世界一般，如今在這個二十一世紀數位時代的網路世界中，已經宛如一座巨大的看不見之城市，這座城市的環境已經使得人的視線模糊，可以說只有少數的人可以站在制高點進而對網路虛擬世界的環境有全景式的認識；而對於在網際網路世界內所形構的各種符號內涵，更缺乏有效的討論與分析。在這個數位時代的真實加上虛擬世界中，充滿了各種空間、符號、影像、音效與色彩的構成，能夠深入的理解數位網路的環境與符號背後的世界，以及探索這個數位時代的生存法則，方能使人類與機器之間的互動和數位文明的進步發展有所貢獻。

1997年IBM的深藍(Deep Blue)電腦打敗人類西洋棋冠軍取得勝利，2011年以IBM創辦人為名的華生(Watson)電腦又拿下了美國益智遊戲節目的冠軍寶座，這樣的案例隱藏的問題在於：人類思維的本質究竟是什麼？人類的工作如何能夠不被電腦所替代？或者人的能力是獨一無二不可取代的？如果要能不被取代需要具備什麼樣的條件呢？電腦能夠真正的如同人類一般的思考嗎？如果電腦可以思考那麼其動機與目的又是什麼？

而世界上各種科技的發明正逐漸的取代人類的工作，如此使得筆者不禁要問：假設人類的未來是前述情況，在一切需要人工的地方都被電腦系統或者機器所取代後，那麼人類的下一步將何去何從？是否會變成如同《駭客任務》一般的被機器世界所吞噬，且人類因為無法抵擋機器人的人工智慧而導致自身遭受滅亡？或者是變成一個因為大量使用機器代替人力，而人類因此過著幸福快樂的生活？到那個時候是否已經變成一個不僅早就已經沒有「上班」這個名詞，也不需要為謀職而求學的生活？

本研究目的在透過探討《駭客任務》三部曲的文本中所闡述的資訊科技、宗教與數位哲學議題，並且深入瞭解數位時代的世界中所形成的系統環境結構對於人類的存在向度究竟已經有了多大的本質性變化，和這些資訊科技對人類的影響、衝擊，以及正面影響在未來如何不斷精進與強化，負面影響可以採取哪些因應的策略，從中探討數位時代的網路

系統和現實環境與人之間的交互關係。並且從多位哲學家觀點切入，透過影片當中的對白和劇情場景等的觀察，藉由比對諸位哲學家曾經提出與之相關論點之方式，對電影《駭客任務》三部曲當中，導演和編劇所要傳達的隱喻內涵，和所涉及的東西方哲學能有精確的解析，並且挖掘其場景、文字、符號、故事情節與現象背後所隱含的各種哲學、宗教、資訊科技等文化寓意。

1.3 研究問題

本研究的主要問題設定在於：

- 1.從過去電腦發明到截至目前為止，電腦資訊科技發展內容及其對人類的影響為何？如何強化或因應？未來的電腦資訊科技發展已經有那些具體方向？
- 2.電影《駭客任務》三部曲文本中包含了哪些數位網路、資訊科技、哲學以及宗教相關之隱喻？其寓意為何？

1.4 研究範圍與方法

本論文研究範圍是以《駭客任務》三部曲約七小時（第一集：135分鐘、第二集 137 分鐘、第三集 129 分鐘合計 6.68 小時）的影像，以及中文約三萬餘字和英文約二萬餘字的劇本對白作為本論文的研究對象及範圍，所涉及的是此三部電影當中所論述的相關於資訊科技數位網路世界的象徵與哲學內涵。並且主要鎖定在從 1950 年代電腦發明與 1969 年網路發明後，直到 1990 年代網際網路蓬勃發展至今的數十年之間，在這個現實世界中，電腦與網路所架構的龐大系統環境，各種網際網路在內的資訊介面和各種資訊和符號，包含各種圖形、圖像、文字組合、聲音、影像、信號、設計，甚至於思想概念、文化、時事、人物……等。相對於實際的生活模式與人類之間的互動關係，以及這個世界所呈現的環境

和符號，包括其數位資訊符號所組成的系統環境領域的範疇，與現實世界生活領域之間交錯所產生的各種情況。

筆者對於從 1999 年到 2003 年發行的電影《駭客任務》三部曲的電影對白以及影像內容的理解，初步擬定所需要的文本內容分析工具包括瞭解大約五到十位中西方哲學家的論點，加上中西方哲學約十五到二十部左右的書籍原典，並且藉此再加以比對電影中的相關情節和大約三萬字左右的中文及英文對白。如此期望能使得華文世界的讀者可以透過本論文更加的瞭解編劇及導演背後的哲學意涵，和企圖超越數位世界禁錮的用意，而使得電影所要傳達的訊息可以較為精準的被加以理解，也透過更深入瞭解片中所經常出現的數位哲學隱喻，而使得讀者們在瞭解其背景之後，於觀賞電影能夠有另一番深刻的體會與認知。而透過此文本的範圍所需要應用作為內容分析的工具具有以下：

1. 柏拉圖《理想國》的真實/理型論，和洞穴比喻理論。
2. 《聖經》³〈舊約〉中的錫安⁴（聖城、耶路撒冷）的象徵和【創世紀】中天主造物者理論，以及《聖經》中的救世主耶穌形象，和基督宗教對於靈魂之相關論述。
3. 聖奧古斯丁的《天主之城》對於基督宗教的教義內容之相關解說。
4. 尼采的《查拉圖斯特拉如是說》之超人哲學觀點以及在《權力意志》的基本思想。
5. 德勒茲的《電影一》、《電影二》和《尼采》、《尼采與哲學》，在電影理論與尼采哲學的基本觀點。
6. 柏格森的《材料與記憶》，關於材料、記憶的基本觀點。
7. 李歐塔的《知識份子的墳墓》、《後現代狀態》、《非人》三本書的基本思想。

綜合上述所論及的原典是《駭客任務》三部曲三萬多字電影對白文

³ 聖經，本論文主要參考引用之版本為：思高版聖經學會 2000 年 8 月臺灣 17 版

⁴ 錫安（英語：Zion），天主教《聖經》的翻譯為熙雍，一般是指耶路撒冷，或者泛指猶太地區。

本所涉及到的哲學理論泉源，而這些正是本論文的電影文本內容分析方法之工具之所在。

1.5 文獻回顧

根據筆者針對臺灣博碩士論文加值系統網站⁵進行搜尋並且查詢所有與《駭客任務》電影主題的相關論文結果，包含下列十餘篇：

碩博士論文相關文獻探討與回顧列表	
項次	論文作者及名稱
1	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(碩士論文)。
2	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(碩士論文)。
3	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(碩士論文)。
4	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(碩士論文)。
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(碩士論文)。
6	徐宏文 (2007)，駭客任務的視覺，類型，與敘事結構，國立中央大學英美語文學研究所(碩士論文)。
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(碩士論文)。

⁵ 臺灣博碩士論文加值系統網站 <http://ndltd.ncl.edu.tw/>，瀏覽日期 2013/1/17。

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(碩士論文)。
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(碩士論文)。
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(博士論文)。
11	張益誠 (2004), 電影「駭客任務」劇情、場景轉化建築設計之探討，國立臺北科技大學建築與都市設計研究所(碩士論文)。

表 1 碩博士論文相關文獻探討與回顧列表

由上述題目當中，筆者針對前述論文比對與本研究相關之議題，排除符號學、語言學、電影比較學、電影轉化設計等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思維激盪題材與參考引用效果的有下列三篇：

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(碩士論文)。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字幕內容的精確度有所助益，然而除此之外對於數位和其他相關哲學未能有深度反省，對於本研究的數位哲學向度缺乏參考作用，因此僅有部分佛學宗教思考上的激發。

2. 徐宏文 (2007), 駭客任務的視覺，類型，與敘事結構，國立中央大學英美語文學研究所(碩士論文)。此篇論文注重在賽博朋客之反烏托邦議題與視覺傳達上的設計學與符號學的象徵分析，其重點不在於數位哲學上的深度解析，而本研究則是著重在數位哲學的深度解析上，此篇論文對於本研究的參考價值只有其觀察角度的創意發想之一部分。

3. 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(碩士論文)。此篇論文是從文化研究和電影理論的認知和觀點，作為視覺面向的觀看角度，以及柏拉圖的二元世界的交互穿越作用，和探討虛擬真實、賽博空間以及幻象的跳脫等。對於本研究之哲學相關論述有部分值得作為引用參考。但是此篇論文卻未看出《駭客任務》上涉及基督教哲學和尼采哲學以及柏格森哲學的層次，例如主角 Neo 轉生成為救世主 The One，是由於繼承了尼采的強力意志 (The Will To Power) 才足以瓦解一切電腦人而使得電腦人聞風喪膽；又例如，《駭客任務》三部曲處處可見使用基督宗教的各種象徵，絕非只從柏拉圖二元論可以解析清楚的；又例如，《駭客任務》裡面各種能力的鍛鍊涉及到材料與記憶的柏格森哲學，所以如果捨棄柏格森、尼采、基督教哲學，而只用柏拉圖來解釋是不充分的，能同時兼顧這幾個方向的哲學解析是本論文的特色。同時本論文又兼顧李歐塔後現代，解構主義和差異哲學三方向的解析作用，綜合這幾項工具才足以對《駭客任務》的數位哲學作較為充分的說明，此乃本研究之特色。

另外郭禾瑄 (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》這篇論文在題目已經明確的表示《駭客任務》電影是對於布希亞之擬仿現實理論之「誤論」，可以說此篇論文之觀點是將其他論文中認為「《駭客任務》是使用布希亞的擬仿現實理論」此一論點加以推翻，例如作者在論文摘要中指出：

布希亞則提出了真實已不存在這個驚人的論述。他認為所有的外在事物及所謂真實已經不存在，因為一切在資本主義的催化下，已經被擬象並模擬化，我們已經進入一個超真實的時代。更因為如此，美國好萊塢導演華卓斯基(Wachowski)兄弟以此論點作出發，拍製了駭客任務三部曲(Matrix trilogy)，讓我們看到所謂的擬模擬實，反之，布希亞並不推崇此電影更對該電影提出嚴厲的指控，認為該電影表現出來的觀點扭曲了他的理論。⁶

由此可以瞭解導演兼編劇華卓斯基兄弟雖然表示電影的某些論述來源是受到布希亞理論的影響，並且可以在電影中看到是在《駭客任務》

⁶ 引用郭禾瑄 (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(碩士論文)論文摘要。

第一集主角Neo販賣非法軟體給Choi的橋段中，其藏匿這些非法軟體在架子上的書就是布希亞的著作《擬仿物與擬像》(Simulacra and Simulations)，導演對於這本書封面以特寫方式向布希亞致意；另外Morpheus在展示人類與機器戰爭後剩餘的廢墟時對Neo所說的：「歡迎來到真實的沙漠。」(Welcome to the desert of the real.)也是出自於《擬仿物與擬像》的第一篇當中的字句「真實本身的荒漠」⁷，然而這只能說是導演借用布希亞著作《擬仿物與擬像》中的文字作為電影對白的一個隱喻元素，就如同在電影當中使用許多《聖經》和基督宗教的常見名詞，但並不代表著所使用的符徵就是其符旨在這部電影中的再現，更不代表這是一部完整傳達基督宗教信仰真義的電影，而且許多場景其實包含著導演對於基督宗教的反諷，甚至於基督宗教視為異端和偽經的元素，還有部分反基督(Antichrist)標誌也曾出現在影片當中。

《駭客任務》全片涵蓋的隱喻表面上看來雖然為數頗多，其實在柏拉圖哲學上只有涉及《理想國》⁸的理型世界和洞穴比喻的探究、而不是整個柏拉圖的哲學內涵。而在宗教層次上的思想包含諾斯提教派、佛教、印度教、基督宗教等各教之部分思想與符徵，而在基督宗教哲學上所涉及的只是《聖經》中許多故事與名詞的象徵和轉喻而已，不能與整本《聖經》厚達兩千多頁相提並論，更不能把《駭客任務》與基督教哲學完全劃上等號。而尼采的部分主要在於《強力意志》一書。而在柏格森哲學上僅涉及《材料與記憶》一書，《駭客任務》三部曲只使用到材料和記憶之間的關係，也不涉及到全書的每一個部分。在後現代觀點上，僅李歐塔的《後現代狀態》和《知識份子的墳墓》文本當中的部分關鍵之重要概念，也就是差異化、零散化、非結構化和解構的傾向。因此其餘的引用在上述十餘篇論文中應該被視為是一種電影比較版本學或者是論文作者用來作為解釋的需求而引用的理論，例如布希亞、高達美，抑或是另外一位解釋學家保羅利科⁹等等，以及各種敘事理論學家或者是符號學家，或者是數以百計的後現代主義論者，甚或是各種電影藝術相關的理論。

在論文的寫作角度上可以有任何一位作者有創意的加以使用這些數

⁷ 布希亞，洪凌譯，《擬仿物與擬像》，臺北市：時報文化出版，1998。頁15。

⁸ 柏拉圖，侯健譯，《柏拉圖理想國》，臺北，聯經出版社，2000

⁹ 保羅·利科 (Paul Ricoeur, 1913—2005)，法國哲學家、當代解釋學家。

以千計的理論著作來加以解讀，或者產生一種解釋的無限延伸，就此而言筆者所關懷的是如何精準的解析《駭客任務》三部曲內涵中最为核心的哲學向度，平實而論，這三部片加起來的旁白之字數約在三萬多字左右，如果要尋求一種精準的解析其內涵與結構，實不應該漫無目的擴延向其他的解釋學、敘事理論、符號學、後現代主義和神話學等理論的引用或對比。精確的說這三萬多字的劇本內涵和將近七個小時的影像內容指向的世界，正是筆者前述說的六本書籍中的數位化情節的演繹。因此，精準的使用此六本書和精確的將《駭客任務》三部曲的主要的隱喻加以解析，並且做結構性的數位哲學之後現代性表達，才是此三部曲的核心價值之所在，而本論文正是敘述這個核心的價值，至於旁枝或者延伸的各種論述，既使數以萬計汗牛充棟的文章書寫終究是旁枝的演繹而已。其他的論述者之所以使用旁枝的演繹習慣而形成一種聊備一格之論，主要是一般的電影論述者、對於西方哲學發展史很少能夠同時兼顧基督教哲學和近現代歐陸哲學以及英美的後現代、解構主義，乃造成解析實用工具的缺乏和精準性。

本論文是經由筆者和指導教授長期的探索與討論，藉著透過西方哲學發展史近兩千五百年的相關文獻，將之與《駭客任務》三部曲的各個片段和每一段台詞的使用觀念源頭加以比對後，而篩選出上述的六本哲學作品，而不是在任意性的閱讀過程中隨機的加以引用，更不是憑著筆者個人的喜好興趣，或者任何一種電影的比較版本學而所示之的發想。

所以，精準的解析出《駭客任務》之數位與哲學意涵，就必須精準的知道其使用的理論源頭，而不應該漫無目的的延伸，和做任意性的攀附比喻。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。

第二章 數位時代與人類社會

2.1 資訊科技的發展概述

電腦(Computer)¹又經常被直接翻譯而稱為計算機，其發明是人類為使計算上更方便因此逐漸進步而來，其歷史淵源可追溯到最早期的算盤，後來演進到機械齒輪的人工計算器，到1950年左右出現電子閥真空管計算器。1943年在英國出現的第一部軍事用途破解德軍密碼的電腦，不但對於二次大戰勝利很有幫助，也顯示人類邁向數位化文明的重要起點。1946年在美国賓州大學由J. Presper Eckert和John Mauchly所發明的第一台作為計算彈道的通用型電腦恩尼愛克(ENIAC)²，更帶動電腦普及化的腳步。雖然此時的電腦與現今世界常見的電腦比較起來仍然非常笨重、體積非常佔空間、且運算速度不佳，然而整個數學計算技術的進步卻從此展開前所未有的一頁，此後數十年由真空管演進到電晶體、積體電路、大型積體電路，這些半導體科技的發展使得電腦在運算能力和處理速度上有爆炸性的成長，並且電腦的體積日漸縮小。二十世紀的半導體工業、資訊工業為核心是根基於十九世紀所發展的古典物理學，而這樣的發展在二十一世紀進入一個新的以奈米和量子資訊科學³為主的數位時代。

在電腦資訊的世界中，數位通常指一個數位系統，使用不連續的值作為代表的訊息，資訊的基本單位是位元(bit)，在電腦的世界裡，0與1是由電位的高低來表示，數學上是由二進位制表示，所謂的數位⁴就是所有的信號是由多個位元之0或1狀態來組成，功能上可以作為處理，

¹ 陳惠貞、陳玄玲，《新世代計算機概論》，臺北，學貫，2005。頁1-10

² 參考微軟公司中文網站「電腦簡

介」<http://windows.microsoft.com/zh-tw/windows-vista/introduction-to-computers>，瀏覽日期2013/04/01。

³ 參考張為民，《量子資訊科學：可能成為二十一世紀工業發展的核心》，行政院國家科學委員會自然科學簡訊第十五卷第四期，2003/11。

⁴ 參考陳惠貞、陳玄玲，《新世代計算機概論》，臺北，學貫，2005。頁2-2

儲存，運算及傳遞。數位系統通常是使用於計算機科學和電子學的應用上，特別是將真實世界的訊息轉換成二進制數字形式，例如數位聲音和照片、影片等。這也代表著過去使用類比訊號的儲存方式的產品例如卡匣式的錄音帶、錄影帶、黑膠唱片等已經被數位媒體如MP3 檔案以及CD、DVD所取代。

每一台電腦就是一個獨立運作的系統，然而網路發明之後，具有網路功能的電腦可以透過標準的網路通訊協定而交換彼此之間的訊息。網際網路的發展歷史根據毛慶禎（2004）⁵的說法可以向前推演到1961年7月Leonard Kleinrock在美國麻省理工學院（MIT）發表的論文《Information Flow in Large Communication Nets》。之後到了1963年，「阿帕網（ARPANet）之父」羅柏茲（Larry Roberts）為當時美國軍方機構美國高等研究計畫署（Advanced Research Project Agency 簡稱ARPA）所設計並建立的實驗性質的電腦通訊網路，也稱之為美國高等研究計畫署網路（ARPANet）。起初只有連結軍事機構與大學內的電腦之間，作為交換資料的用途。從當時開始之後不斷加入各種政府與民間機構，直到1969年的時候ARPANet開始正式運作，此時網際網路才真正誕生。直到1990年全球資訊網（World Wide Web，簡稱WWW）⁶的發明，更是加速整個網際網路的全面性連接。1995年之後，各色各樣的搜尋引擎如雨後春筍般的冒出頭來，縱然在1995年直到2001年左右，來的快去的也快的網路泡沫化現象，使得許多所謂的「.com公司」和搜尋引擎網站不堪虧損而易主或消失，然而市場上在這一波攻擊中沒被打倒的谷歌（google）、雅虎（yahoo）、電腦家庭（pchome）、新浪（sina）、搜狐（sofu）等搜尋引擎網站，現今儼然已經成為網路的一方之霸且各佔山頭。

電腦是改變人類的一大發明，然而串起世界各地電腦的網際網路比起電腦的發明，對於整個人類世界文明的影響更為巨大而且深遠，其後來的發展也遠比網際網路發明當時純粹軍事通訊的用途，更具有威力與爆炸性。網際網路的功能包括找資料時所需要用到的搜尋引擎，傳遞電

⁵ 引用自毛慶禎，網際網路簡史，<http://www.lins.fju.edu.tw/mao/internet/history.htm>，瀏覽日期2013/04/06。

⁶ 全球資訊網（Web、WWW、W3，英文全稱為「World Wide Web」）。屬於網際網路服務的一部份，主要建立在URL、HTTP、HTML三個標準上。

子郵件 (email) 的相關軟體傳遞電子郵件，以及透過 FTP 軟體用於文字檔案、圖片、影音資料等檔案傳輸，還有因應使用者對於傳輸速度需求而出現的點對點 (P2P) 資訊檔案互換軟體。從早期純文字的 BBS 文字論壇，發展至各種後期興盛的圖文並茂並且可以內嵌影片的各類網路論壇。

網路的使用也促成經濟上更為方便的商業交易而帶動電子商務的發達，還有讓朋友間彼此互動的即時通訊軟體 (MSN、Yahoo 即時通、Skype) 等等應用。直到後期更出現部落格 (blog)、臉書 (facebook)、噗浪 (Plurk)、推特 (twitter)、youtube 等等，這些稱為 WEB2.0 的應用，讓使用者提供資料互動交流，以及許多這一類型的網路應用與分享的所謂網路虛擬社群網站。

網際網路發展至今已經前進到可以使用雲端技術的具體成果，而行政院國家科學委員會對於「雲端」的定義為：

所謂「雲」指的就是網路，「雲」裡包含了組成網際網路必要的資料庫、媒體、程式及各式各樣的服務資源；而「端」指的是像桌上型電腦、筆記型電腦、手機、數位電視等使用者的「終端」，雲端科技是一種能透過網路連線來取得遠端主機提供服務的技術。

7

而雲端的各種應用方式除了雲端運算之外還包括雲端伺服器、雲端備份、雲端硬碟、雲端列印、雲端遊戲等等。目前雲端技術仍然未臻成熟，還有相當多的發展空間與突破的可能性，而且只要再加入更多雲端使用者電腦的參與之下，雲端技術的創新可望能夠成為在這個二十一世紀初期資訊科技演進的最為重要的一步。

而在電腦資訊科技的發明之外，各種智慧型手機在近年來的演進也帶動許多產業的興盛與人類生活方式的變更。簡單的說，智慧型手機等於是一台掌上型電腦與一隻傳統功能型手機這兩種科技的結合，隨著其功能不斷的擴增與發展，結合各種電腦與數位科技衍生功能上的應用，

⁷參考行政院國家科學委員會網站「漫步雲端初體驗－認識雲端科技」

<http://www.nsc.gov.tw/scitechvista/zh-tw/Feature/C/0/1/10/1/29.htm>，瀏覽日期 2013/04/06。

例如加入 3G 上網、wi-fi 無線上網、衛星導航系統、數位相機、數位攝影機、錄音、MP3 隨身聽等等功能。而搭配下載不同的手機應用程式(App) 以及額外的配件之後，更可以擴大其應用的範圍。這個時代除了電腦之外，手機也成為現代人生活上不可或缺的一項科技產品，甚至於對於手機有高度依賴者或者又稱為無手機恐慌症 (Nomophobia)⁸，這樣的人出門可以不化妝、不帶錢包、沒有信用卡甚至忘記穿褲子，但是身上卻不能沒有手機。⁹

2.2 科技對社會結構之影響與衝擊

如果沒有過去各種形式的發明以及各種武器和工具，對於人類這樣一個物種來說，其生存競爭能力實在是脆弱不堪。但是在這些省時省力的發明出現後，可以發現人類的工作或功能大量被取代的現象，如使用牛、馬耕田的方式使得獸力取代人力，輪子與車輛的發明使得人類可以不需依靠雙腳，而能搬運重物或者快速的前往目的地，蒸氣機發明讓機器可以半自動或全自動運轉而代替人的工作，電腦程式可以替代人類做大量複雜的計算。這些發明是以讓人類的工作更省時省力、效率增加作為目的，然而相對來說，因為新發明的取代效果而造成失業率升高，或者是一個社會當中某些角色的消逝，對於這些人而言就是一個悲慘世界。

伴隨著資訊科技不斷日新月異的快速發展，社會上許多與之相關的職業及角色正在逐漸消失沒落或因而崛起。從國內經濟發展來看，嚴格來說，能夠拿到車票並且搭上這個數位時代特快車進而一日千里的人確實不太多，在網路經濟泡沫¹⁰加上不景氣與產業惡性削價競爭中，既使已經穩坐頭等艙與商務艙的電子新貴們一樣得在中途下車，而電子新貴這個詞語從出現到現在也不過短短的二十年左右。在過去的時代由於種

⁸ Nomophobia 是 No Mobile Phone Phobia 的縮寫，中文譯為「手機恐慌症」或「無手機恐慌症」。

⁹ 引用自 <http://mashable.com/2012/07/13/nomophobia-infographic/>，瀏覽日期 2013/04/14。

¹⁰ 指自 1995 年至 2001 年間的網路與科技公司的股價從攀升到最高之後暴跌的泡沫現象

種因素，有足夠時間與經濟條件可以接受知識的人只是少數，導致知識流通與資訊交換並不發達，知識普及程度遠不及今日，使得這些極少數人掌握絕大部分的知識來源。雖然在西元 1040 年左右的宋代已經發明活字印刷術，然而此一情況並沒有因為印刷術的發達而產生太多的改變，直到十八世紀後期從英國開始的工業革命之後才發生新的變化，隨著資本主義興盛，各種資訊化為文字伴隨著書籍、報紙、雜誌的流通，與各國貿易文化的交流，經濟的快速發展更因此而帶動知識份子角色的興起，此一現象在晚期資本主義發達之後更是蔚為可觀。然而知識份子這個中國近代所謂文人思想家的角色，在整個中國五千年之久以來的歷史中也可以說是非常稀少的一個族群，過去的時代中只是限於某些少數人的專有權利。而由於這些人掌握了關鍵的知識，並且對於公共事務具有一定的話語權，也因此大多數人對於知識份子這個在社會中所扮演著對於現實世界具有批判精神的角色具有高度期待。

十八世紀後期與十九世紀的工業革命影響並且造就知識份子角色的興盛，直到電腦（計算機）發明為主要象徵的第三次工業革命，加上網際網路全球普及化為象徵的第四次工業革命，不僅未能把知識份子的地位推上時代顛峰，反而變成導致知識份子角色窮途末路的一場雙颱夾攻而產生的超級風暴。何以如此？主要原因是在於電腦與網際網路興起後，各式各樣的知識資訊、文字元號、聲音影像等各種數位媒體，已經能夠以相對廉價於報紙、雜誌等需要紙張文字印刷的方式，透過網路在世界各地傳遞。而印表機的價格降到已經使得大部分的家庭可以擁有一台，小量出版各種印刷品已經是輕而易舉的事。更不用說文章寫作發表在這個部落格、臉書已經不是僅限於少數人擁有的社會中，無論讀者的多寡，只要具備相關的上網工具和寫作能力，每個人就可以成為一個網路作家，也因此知識或者資訊爆炸只是個每天上演的常態現象。

而「知識爆炸」這樣的一個詞彙可能也不足以形容如今每天在網際網路上所流通的資訊數量，科技產業觀察家與《Net & Ten》作者凱文·凱利（Kevin Kelly）在 2007 年 12 月應 TED¹¹ 邀請的一場演講中指出，網際網路上約有 10 億顆電腦晶片組合而成，每秒有大約 200 萬封電子郵件

¹¹ TED（指 technology, entertainment, design 在英語中的縮寫，中文翻譯：科技、娛樂、設計）每年該機構的 TED 大會會邀請與此類相關議題的專業人士發表演講。

件產生，網際網路每秒（7 百萬位元元組）的資料流量的總和加起來，大約每秒就有接近半個美國國會圖書館總藏文字（20 百萬位元元組）的數量。而這個網路世界所涵蓋的知識內容和有效性已經難以估算，各種文字與圖片、影音檔案更是每分每秒的不斷增加，可以說瞬息萬變的整個網路世界演變至今，儼然已經成為無人可檔的巨獸。

然而在這些網路社群和搜尋引擎出現的同時，另一方面可以看到的現象卻是以知識份子為主的社群團體、雜誌社、出版社、報社、書店等紛紛應聲而倒。網路上無數的虛擬社群取代各種人與人必須面對面的社團，網路書店取代實體書店，各種形式的電子檔案文本資料與各種電子書取代實體的書本，許多新聞媒體的實體報紙早已經朝向電子報發展，雜誌也以HTML、PDF、EPub等電子檔案的形式通過iBook、iReader等電子書閱讀軟體在被分佈在世界各地的讀者閱讀著。而這些檔案化後的書本搭配電子紙和各類型的電子書閱讀器或者PAD與相關的付款機制，只要記憶體容量夠大，既使內容包含世界上現有的實體圖書館的總藏書還是能夠輕易的被裝進書包或公事包。甚至未來不久之後就可以看到實體圖書館功能開始被數位圖書館所取代，例如 1971 年開始的古騰堡計畫（Project Gutenberg）¹²陸續不斷的將各種公共智慧財產的書收藏於這個世界最早的數位圖書館，而該網站截至 2012 年已經有四萬餘冊的書籍原本資料。

在網路這個虛擬世界的討論區比起各種因為言論自由所形成的論壇社團更為活躍，而且論壇的成員可以隱藏自己身份，以一個虛擬的代表身份加入各種類型的論壇討論區，在任何時間、地點透過可以連結網路的介面，包括電腦、Tablet PC¹³、智慧型手機等，在各種網路上的論壇討論區針對相關主題發表屬於自己意見或看法。不僅如此，這個身份還可以隨時隨地的被使用者更換，而且發表意見的地方不只是網路論壇，或者如同過去新聞報紙的讀者投書，還包括臉書（facebook）、部落格（blog）、新聞評論、推特（twitter）、噗浪（Plurk）以及即時通訊軟體（IM）等等。在電腦發明至今短短的不到六十年前，誰有辦法預測和

¹² 古騰堡計畫數位圖書館 <http://www.gutenberg.org/>，瀏覽日期 2013/03/25。

¹³ 平板電腦（tablet computer），一種強調方便攜帶輕薄短小且比筆記型電腦更為迷你的個人電腦，厚度大約不到一公分，以觸控式的螢幕為主，可以利用手指或者觸控筆作為工具輸入。

想像這種種以言論自由為前提的學術社群結構，已經從實體走向網路世界，並且是有如雨後春筍般的紛紛出現。在全球化的搜尋引擎與各種網路虛擬論壇所組成的世界中，從紙本能獲得的知識的取得管道，例如實體的書店、報社、雜誌社等，假如沒有轉型成功就只能面臨被逐漸取代而結束營業的情況。

這個網路虛擬世界擁有如此龐大的搜尋引擎加上網際網路資料庫¹⁴，使知識的取得已經不再是屬於少數人的專利，而且不像圖書館還有休館時間，這是個無比巨大但是沒有特定的實體建築，也沒有一本一本的書和擺放書本的書架，也無須任何管理人員幫忙借書還書，而且一年三百六十五天、每天二十四小時開放，藏書種類包羅萬象且隨時更新，涵蓋各國語言，不需要辦理借書證，只要有一台可以上網的資訊設備就可以任意使用的一座隨身型圖書館。網際網路上各種資料內容的提供者與使用者可能是具有許多交集的一群人，如果依照梅特卡夫定律(Metcalf's law)¹⁵的定義下，這群人的確共同創造一個無比具有效用和價值的網路世界，但是這些網路資訊的提供者與使用者，也共同造成知識份子這個社群的崩解與社會地位的沒落甚至於消失。

而這群人也是造成「知識爆炸」這場每天在各處發生的爆炸案之主要嫌犯，整個犯罪集團成員多到不可勝數，而這場爆炸案犯罪動機連專業的警官、法醫、鑑識人員也難以查緝、偵破甚至將之加以逮捕，更不用說能夠讓這群罪犯全數落網。因為「知識爆炸」已經是個老調重彈，而沒人真正關心，而「知識份子」更是個破襪子¹⁶，或者是沒人敢接手的已然腐朽的大蠱。

知識的檔案資料庫取代知識擁有者的崇高地位，越來越少子化是臺灣近幾年面臨的一大問題，不斷老化的人口傾向，導致有可能一個有工作的就業者必需要養兩個人，其中一個是老人一個是小孩，而另外一個嚴重的問題在於日漸降低的出生率，導致就學人口與目前的學校所提供

¹⁴ 英文為 Database，本身可視為電子化的檔案儲存庫，用以儲存電子資料表集合，使用者可以對其執行新增、查詢、修改、刪除等動作。而網路上的資料庫也代表資料庫檔案所在的專用資料庫伺服器系統。

¹⁵ 梅特卡夫定律(Metcalf's law)是指網路的效用性會與使用者數目的平方成正比。

¹⁶ 引用自破報「你是誰的敵人？——讀者讀《知識份子都到哪裡去了？》」，<http://www.pots.tw/node/612>，瀏覽日期 2013/03/27。

的可容納學生數差異甚大。根據內政部戶政司人口的統計資料¹⁷，以 2012 年（資料數據為民國 101 年）出生的新生嬰兒約二十萬來說，在十八年後的 2030 年，這些新生兒已經長大到高中畢業可以升大學的年齡時，除非每一個人都有意願進入大學，再加上其中有十萬人必須同時讀兩所學校，繳交兩份學費，否則怎麼樣也填補不滿現有大學院校每一年需要新生三十多萬的缺口。然而增加嬰兒出生率並非教育部的主要工作，而且提升人口出生率的效果也非一蹴可幾。其實這樣的效應已經開始漸漸的影響許多學校的招生，而各級學校經濟由於因素情況考量，為降低營運成本只得迫不得已搬出各種評鑑、考核、減薪、遇缺不補等等自然淘汰等手段，而大專院校更是減少博士、教授們的數量。大學當中的知識份子社群在面對如此競爭的環境之下，只能夠不斷的尋找更安穩的生存空間。

另外根據內政部戶政司¹⁸的資料，1997 年的時候十五歲以上人口具有大學畢業學歷者為八十萬人，具有研究所畢業學歷者為八萬三千多多人，直到 2012 年，具有大學畢業學歷者已經達到三百二十萬，研究所畢業人口則已經突破八十一萬人。大學畢業人口十五年來是過去的四倍，而碩士畢業人口更是過去的將近十倍，而十五歲以上總計人口是從 1997 年的 1682 萬成長到 2012 年的 1990 萬人，大約是過去的一點一八倍。而這也意味著 2012 年台灣十五歲以上碩士畢業者的人口數已經超過 1997 年當時的大學畢業人口數。而這些數字還不包括 2012 年大學肄業生（仍在學以及休學）約一百二十二萬，以及研究所肄業生也還有二十八萬多人。

國內高等教育所創造的人口供過於求是不爭的事實，現今高學歷的知識份子所面對的危機，已經不僅僅是關於文化或知識社群的存在問題，也不單只是要如何如何在課堂上良好的扮演著作育英才的角色，而是如何想盡辦法保住薪水職位的這些生存競爭問題。一個工作內容簡單到不需高學歷的職務，包含博、碩士在內數百人搶著要時有所聞。博士、碩士等

¹⁷ 內政部公佈之民國 101 年人口統計資料，取自 http://www.ris.gov.tw/zh_TW/346，瀏覽日期 2013/03/27。

¹⁸ 引用內政部統計年報，十五歲以上人口教育程度，<http://sowf.moi.gov.tw/stat/year/list.htm>，瀏覽日期 2013/03/28。

高學歷知識份子失業不知何時已經變成這個社會的常態，因此甚至有博士畢業生在求職的時候，寧可隱藏自己的高學歷而屈就於一個薪資水準比較低的工作，或者如同最近新聞所報導的博士生跑去賣雞排因此而被質疑「浪費教育資源」的類似狀況。過去的高學歷知識份子所處的地位已經逐漸的低落，而且在教育市場上已經失去原有的交換價值，各個大學的冷門科系¹⁹說關就關，教授被無故或有意的資遣，甚至是被利用種種手段故意逼退早就不是新聞，相較之下所面對的待遇比起許多傳統公司的員工還要不如。高學歷就業市場供給過剩使得企業將具有碩博士等高學歷者視同以往大學畢業者一般看待，甚至某些職位碩士只不過是基本門檻，而資訊科技進步使得知識已經被視為一種隨手可得的資源，讓依賴知識生存者的生存環境更是舉步維艱。

從 1940 年代電腦發明後，生活在這一個時代的現代人，如果要比從各種書本雜誌上更快速的獲得相關資訊，就得先學會善用各種新科技工具，包括各種平板電腦與筆記型電腦、網際網路、智慧型手機、全球衛星定位系統(GPS)²⁰等等。這些資訊科技產品尤其是智慧型手機的應用，使得在如今這個時代，生活方式已經產生根本性的變化。以往到一個不熟悉的地方需要購買當地的地圖、或者需要問路，如果想要知道有什麼地方好吃好玩，可以詢問親朋好友和當地民眾，並且得先研究旅遊指南手冊做好事前的行程規劃與準備。現在全球衛星定位系統搭配軟體的科技已經代替這些旅遊手冊功能甚至提供更好更便利的服務，手機上的各種旅遊專用的App軟體會告訴使用者附近哪些商家或者特色景點最受歡迎，以及各種消費者在體驗之後所發表的評比與討論，以及從一日遊到七日遊的行程建議，甚至搭配GPS所規劃的路線可以瞭解該怎麼走比較快。依照這樣的情況持續發展，旅遊指南與紙本地圖最後終將成為書店當中乏人問津的滯銷品而消失於陳列架上。

如同在數位相機出現後，相片沖印店中的膠捲底片幾乎已經乏人問津的情況一般，這樣的排擠效應也等於宣告這個傳統相關產業的消失。既使傳統底片影像的類比性質使得層次感較高、色彩較為自然、圖質細

¹⁹ 一般指學生比較不會選擇就讀的科系，此處同時也指相對而言在目前與將來的社會中，比較難以找到工作機會的科系。

²⁰ 全球衛星定位系統（英語：Global Positioning System，通常簡稱 GPS）

膩，整體的成像素質較數位相機更好，然而非專業的攝影者，或者只是將拍照作為記錄生活點滴的一般消費者並不太在意，主要原因在於這些優點在 10 吋以下的較小尺寸的相片輸出時，通常無法用肉眼加以明顯的分辨，除非是大尺寸的相片或海報等輸出，而且目前市場上的數位相機動輒超過 1300 萬甚至高達 2000 萬像素以上的也不在少數，而過去的 135 底片換算成數位相機感光元件的像素雖然至少為 2400 萬到 3000 萬像素左右，但是以目前的數位相機的像素對於大多數的需求者而言這樣的規格已經非常足夠。因此雖然記憶卡在數位相機的使用上部分取代底片的功能，然而記憶卡的可重複使用特性，也就是相對於過去一般拍照時每次都必須重新消費新的底片來說，記憶卡這個新的產業的替代性並不高，因此並未增加其銷售量或者促成經濟上的消費需求。根據 iThome 新聞²¹報導，日本 Konica Minolta 集團在 2006 年已經宣佈退出相機和相片市場，新聞稿指出該公司 1903 年生產出日本第一張相片紙，及 1940 年日本最早的彩色底片，並且 1984 年推出第一款免洗式 (washless) 沖印系統 minilab。然而，傳統相片市場因為數位化趨勢而大幅萎縮，相機及相片事業已難以獲利。而傳統的銀鹽底片這個產業的最具有代表性的柯達公司 (Eastman Kodak Company，簡稱柯達) 成立在 1880 年，過去它曾是美國公認在相機產業中最強大、最有代表性的企業，卻也在 2012 年 1 月申請破產保護，除非未來能夠順利轉型和重組，否則等於也是走入歷史的洪流中。

而弔詭的是數位相機之父史帝芬·沙松 (Steven Sasson)²²，也就是世界上第一台數位相機原型的發明人，是任職於柯達公司並且在柯達公司所支持的研發實驗室的專案負責人，他將 CCD 元件置入電子影像拍攝裝置而於 1975 年 12 月實驗成功。對於大多數人而言數位相機的發明是個好消息，因為可以利用預覽方式確認所拍攝的相片是否清晰滿意，而且只要記憶卡容量夠大就可以不斷的拍照，並且透過讀卡裝置或者直接連線到相機將所拍攝的成果從各種電腦螢幕上放映出來，然而數位相機這個發明卻改變發明者史帝芬·沙松所任職公司並且使得整個底片相關產

²¹ 引用自 iThome Online 網站新聞「Konica Minolta 宣布退出相機及相片市場 2006/1/20」，<http://www.ithome.com.tw/itadm/article.php?c=35208>，瀏覽日期 2013/03/15

²² 數位時代網站專訪數位相機之父史帝芬·沙松 <http://www.bnext.com.tw/article/view/cid/6/id/3562>，瀏覽日期 2013/03/15。

業的發展走向道路的終點。

2.3 數位時代革命

1946 年第一部通用型電腦恩尼愛克(ENIAC)發明出現之後，主要的電腦客戶是政府、軍事以及企業界，並且以小型電腦(Mini computer)到大型主機伺服器(Mainframe)為主要的規格，一般使用者透過遠端連線終端機(Terminal)連結到這些主機上。科技的發展直到 2013 年的今天，一台個人電腦搭配螢幕已經不到一萬台幣的價格，而且比起二十年前動輒五萬台幣以上的電腦，其硬體規格和運作速度更是遠遠勝出許多。過去舊時代的少數知識份子，如今也早已經被懂得善用各種新工具的知識工作者或者知識菁英所取代。在這個功利與實用主義掛帥的社會，知識份子們面對的只有如同麥克亞瑟所說的：「老兵不死，只是凋零」般的窘境。這樣一個數位時代革命隨著人類文明的發展與科技的進步，時至二十一世紀的今日已經成為難以抵擋的一股強大的勢力。

而現代人在日常生活中所看到的習以為常的平凡工具或事物，都正在不斷的改變著人類的生活，從過去的石器時代²³，進步到手工業時代、後手工業時代、文藝復興到工業革命之後所興起的工業時代、後工業時代，到如今正式進入由大規模電腦與網路構成的數位時代，這個世界邁向數位時代後的各種資訊科技，已經開始逐步的、一點一滴以鯨吞蠶食的方式進入並且影響著人類生活，範圍從巨大到微小的各種細節中，包括星際移民、太空旅行、國防軍事、政治外交、跨國企業全球化市場經營、行銷通路，到日常生活所需的各種消費、教育、文化、休閒、藝術、通訊等，幾乎無所不包的變革與進化。美國麻省理工學院(MIT)的教授尼葛洛龐帝(Nicholas Negroponte)在 1995 年出版的著作《數位革命》一書中指出：

²³ 人類以石頭作為工具使用的時代，大致可分為三個時代—舊石器時代，中石器時代和新石器時代。

從原子蛻變到位元的浪潮已是勢不可檔，不可逆轉。事實上，電腦正以指數成長的型態，進入我們的日常生活中。

當時在尼葛洛龐帝的書中指出，1995 年全美國大約有百分之三十五的「家庭」擁有個人電腦，出版已經將近二十年後的今天，新聞報導指出英國的《經濟學人》(The Economist) 在 2009 年 12 月的統計資料²⁴，2010 年北美的個人電腦數量會達到「每個人」人手一台的地步。如今已經進入 2013 年，這樣的情況也反映人們對於電腦這項工具的需求與依賴，已經到前所未有的地步。

二十一世紀的電腦與網際網路的架構下的資訊數位時代，每個人都可以輕易的使用各種網路連線的介面工具，無論是桌上型電腦、筆記型電腦、平板電腦、智慧型手機當中提供的瀏覽器或者各式各樣的閱讀介面，透過搜尋引擎去欣賞從古到今許許多多的作家、音樂家、藝術家的聲音文字和影像作品，不論是《富春山居》、《清明上河圖》，或者畢卡索、張大千、李可染的大作，或者九把刀的小說，彎彎的插畫，李安的系列電影，或者新銳導演們最新發表的微電影。上述這一切種種在網路上已經成為電子檔案之一部份，無論是從古老的過去到現在、從經典到小品的各種作品，也正代表以及說明知識早已經成為龐大的網路資料庫電子檔案的一部份；換句話說，過去人類所累積與保存的知識內容，或者只是一種歷史檔案的儲存，或者是它真正具有未來價值的不可取代性，這兩者當中的區別，取決於是否能夠有效的將這些保存下來知識內容的數位檔案加以靈活運用。

身為一個現代人可以不知道什麼是阿房宮、華清池，也可以不瞭解為何地球儀要呈現 23.5 度角的傾斜；但是如果一個辦公室白領階級²⁵的求職者不會使用操作電腦上的各種辦公室應用軟體、不知道如何透過 google 等搜尋引擎找到所需的資訊，錄用名單上恐怕很難出現他的名字。

²⁴ 參見華視新聞網 <http://news.cts.com.tw/cna/money/200912/200912300378196.html>，瀏覽日期 2013/03/22。

²⁵ 白領族，指非體力勞動的工作者，如辦公室職員、公務人員、教師等。經常被與藍領族之類體力勞動工作者互作為對比的族群。

法國哲學家李歐塔(Lyotard)²⁶，在 1978 年曾經發表《知識份子的墳墓》的論文並且於 1984 年出版，內容提到：

今天沒有人期望到處都名聲掃地的教育會教出更開明的公民——人們只期望它教出表現更好的專業人才。這就是法國大學本科教育的改革正式制定的目標。無知已不再是一種過錯，學習知識是為了能帶來更高工資的專業資格。不應該再有"知識份子"了，如果還有的話，這是因為他們對自 18 世紀以來西方歷史中的這一新事實視而不見：在現實中決沒有出現一種普遍的主體 - 受害者，思想可以以他們的名義提出控訴，而這種控訴同時成為對"世界的構想"。²⁷

而對於李歐塔當時所提出的知識份子死亡的論調，只能說在三十年後的今天的這個數位時代中，人類已經進入一個以新實用主義加上後現代為主流的時代。這是一個知識和資訊的載具已經從書籍、報紙、雜誌等紙本介面，轉向電子書、電子紙以及智慧型手機，甚至是隨身的眼鏡都可以成為上網瀏覽工具的時代。而無法跟上時代腳步向前進的人就好比是打算拿著棍棒及石頭要對抗自動步槍一般缺乏生存競爭力。

這個時代所關切的議題不再只是工業化、石油危機、知識社群、政治、經濟發展、全球化，卻是由這些過去的時代議題逐漸走向人類永續發展、奈米科技、生物科技、生物多樣性、溫室效應、沙漠化、致死病毒、禽流感、環境變遷、節能與能源替代等等議題，並且上述的這些議題討論，再加上過去盛極一時的科學理論：超弦²⁸理論、碎型理論、複雜²⁹理論、混沌³⁰理論，已經成為人類文明主要關切的議題。這樣的現象就如同後現代的多元主義一般各種理論和議題此起彼落，而這個時代人類在面對這些種種議題時，或多或少是以一種批判與質疑的態度去面對。

²⁶ Jean-François Lyotard (1924-1998) 法國文學、哲學、社會學家，後現代主義理論家。

²⁷ 李歐塔 (利奧塔)，談瀛洲譯，《後現代性與公正遊戲-利奧塔訪談》，上海：人民出版社，1997。頁 121

²⁸ 超弦理論 (英語：Superstring) 屬於弦理論的一種，也指狹義的弦理論。

²⁹ 沃德羅普，齊若蘭譯，《複雜》，臺北，天下文化，1994。

³⁰ 葛雷易克，林和譯，《混沌》，臺北，天下文化，1991。

而這樣的一種時代的變遷，可以從過去的狩獵時代作為發展的起點，當時一個人外出打獵一天的工作下來可能的收穫，足以使一家人溫飽。然而比起農耕時代，農夫總體而言的生產力超越狩獵者十倍之多，因而狩獵者逐漸消失，取而代之的是無數的農民在廣大的土地上耕種。工業革命後帶來的生產革命，工廠的生產線工人的生產力又超越農民生產力的十倍，許多人紛紛投入工廠的工作，因而使得農夫的角色被取代，變成大約只剩不到百分之三的人口從事農業。然而資訊時代所帶來的數位革命，最終的結果恐怕會使得絕大多數人的工作都被機器所取而代之。

如今這個時代已經進入數位時代，無法跟上時代腳步的人都可能因為這場沒有流血的革命而面臨生存的危機，並且不單只是知識份子，而是可以使用機器和程式代勞的工作都有可能面臨被取代的命運。

2.4 數位時代的知識經濟

二十一世紀被稱之為知識經濟的時代，行政院國家科學委員會對於「知識經濟」此一詞語的定義如下：

「知識經濟」一詞是由經濟合作發展組織 (Organisation for Economic Co-operation and Development, OECD) 首創，一般也以他們的定義為主，該定義是「以知識資源的擁有、配置、產生和使用，為最重要生產因素的經濟型態。」亞太經濟合作 (Asia-Pacific Economic Cooperation, APEC) 也認為知識經濟是未來的發展趨勢，正在極力推廣，二〇〇〇年在汶萊召開的非正式領袖會議中，知識經濟儼然成為一個重要的議題，官方對其所下的定義是，「在一經濟體系中，知識的創造、傳播與運用是促進所有產業成長、財富累積與創造就業的主要動力。」³¹

知識是人類的共同資產，過去知識的載具是書本、報章、雜誌與電視媒體，而時至今日由於電腦資訊科技的發展，使得電腦伺服器與網際網路當中各種資料庫已經成為知識的創造、傳播和運用的最佳工具。由

³¹ 取自行政院國家科學委員會網站 <http://web1.nsc.gov.tw/ct.aspx?xItem=8049&ctNode=40>，瀏覽日期 2013/4/2。

於電腦資訊科技與網際網路的發達，許許多多在過去電腦和網路發明以前人類想做又做不到的事情，如今已可藉著各種電腦程式軟體透過網路連結，而使許多人的夢想成真。有很多想像得到的事情電腦都能作的到，甚至還沒想到過的電腦都能夠幫助人類完成。也因此，這一個知識經濟時代可以說也就等於是數位革命的時代。並且在這樣一個知識爆炸且快速流通的時代，知識已成為獲取競爭優勢的基礎條件。知識可以看做如同是石油能源一般的資源被儲藏於網際網路之中，等待被挖掘。然而這個資源卻是取之不盡用之不絕的，甚至是越用越多，只不過真正能夠善加利用這項資源而不斷提升自我的人恐怕只是少數。

在這樣一個知識爆炸的時代，電腦網路的運算與流通正在以超過每秒7百萬位元元組左右的資料流量³²的速度在替代人類傳遞著各種訊息與情報。然而廣大的網際網路茫茫大海中，如何透過各種搜尋工具與辨識能力，去判斷真正所需要的資訊並且從中淘金，就成為現代人必修的功課之一。在面對如此龐大的網路世界，如何正確的分析並且從中得到所需的知識並不簡單，如果想要窮盡畢生之力去追尋知識，那就如同莊子在養生主中所說：「吾生也有涯，而知也無涯。以有涯隨無涯，殆已！已而為知者，殆而已矣！」³³生命有限，然而知識是無限的，用有限的生命去追求無限的知識，是危險的事情。如果瞭解這個道理還是去追求知識，那就太危險了。因此莊子的建議是：「為善無近名，為惡無近刑。緣督以為經，可以保身，可以全生，可以養親，可以盡年。」³⁴也就是走中間路線，不追求名利，也不為非作歹，如此可以確保身體和生命。依照莊子所提出這樣的方式，著實看不見拼命讀書追求知識者那股人定勝天的氣勢，然而如何凡事都能適可而止，求學問循序漸進並且能夠學以致用以及有節制的生活，卻是值得讓不知所追尋為何以及為何要追尋的現代人加以省思的。

過去在國內外都曾經有過拒絕電視機的運動，所抱持的理由是因為電視台的節目大多都不夠嚴謹，不具有知識性並且冗長而浪費時間，既使到了第四台之後百家爭鳴的情況仍然沒有太大改善，反而造成人們不

³² 凱文·凱利 (Kevin Kelly) 在 2007 年 12 月應 TED 邀請的演講中所發表的數據

³³ 莊子，張松輝注譯，《新譯莊子讀本》，臺北：三民，2010。頁 45

³⁴ 莊子，張松輝注譯，《新譯莊子讀本》，臺北：三民，2010。頁 45

知道從何選起，不斷轉台依然無法找到有知性與深度的節目可看。筆者認為因為這樣的理由而拒看電視無可厚非，然而網路的 youtube 和世界各國的各種網路電視，卻因為網路的特性使得節目的選擇性可以多達數千個頻道，而且不需要預錄，隨時可以快轉、倒帶和中斷，網路上的各種影音檔案幾乎等同於是一個無國界的第四台，也因此如何從中篩選好的節目反而成了最主要的問題。圖書館也是一樣，因為出門很麻煩、借書忘了還書要被罰、圖書館藏書太少、搬很多書會很重等等千百種理由都能成為拒絕圖書館的原因，而到底要不要上圖書館是個人的選擇，但是網路這個無國界圖書館，然而如果好好善用這樣的資源，相信是可以成為學習的贏家。

這個時代的典範已經轉移了，過去時代能夠熟悉或背誦四書五經、唐詩宋詞代表知識份子的學問淵博；現在這個時代，無論任何人只要能夠擁有一部可以上網的設備，不論是桌上型電腦、筆記型電腦、平板電腦或各種智慧型手機，都能夠透過網路連線，去取得所想要搜尋的各種資訊，如此情況之下光只有學問淵博恐怕已經失去其價值與意義。「秀才不出門，能知天下事」這句話在現在看來早已過時，在這樣一個每一個人都能上網閱讀、在隨時可以透過網路電視收看世界上數以千計的各個頻道，閱讀幾百份報紙和雜誌的情況下，只要識字並且願意花時間蒐集，誰都可以是「秀才」、「知識人」、「碩學鴻儒」，並且每年在臺灣所生產的三千多個博士學位儼然已經成為只是另一種專業證照。因此，真正能夠善用知識資源的人，是能夠快速搜尋並且掌握真正有效有用的知識，以及運用知識的各種組合去開拓新的市場，並且不斷的培養創新能力與激發創造力，否則，很快也很容易的就被這個競爭激烈的市場所淘汰。

2.5 人類的未來科技發展與省思

人類為使得生活更加便利而發明許多省時省力的工具，而電腦與國際網路發明之後，電腦軟硬體正在透過一點一滴的步伐取代人類的工作。世界的真相是：在一切可以由機器來完成的工作上，機器已經持續不斷的取代人類。精確一點的說，在可以用電腦程式的演算法 (Algorithm)

³⁵來描述的事就是能被自動化的事，因為電腦軟體本身就是被設定為「自動化」的。既使電腦至今為止的內部運算與各種可見的動作仍然需要依賴程式設計師撰寫應用的程式，而這些程式都存在著演算法和人類思考的模式與邏輯判斷，並且能夠依照需要不斷的重複進行，因此可以說例行性、重複性高、單調的工作上是屬於電腦以及機器人的專長，而這樣的事情電腦與機器人也足以取代人類。

過去的工廠自動化尚未盛行之前，工廠可以提供大量的工作，因此許多人的日常工作就是到工廠打卡上班，成為生產線的一個環節。然而企業主為節省成本等原因，將工廠改為使用機器自動化³⁶生產之後，企業主便不再需要大量的勞工，因此有些勞工只好改做其他需要人力的工作，或者工作被機器取代而失業，這樣的現象自從工業用機械手臂發明後更是不斷增加。自動化工廠的工業用機器人可以取代生產線的工人，甚至於從原料進入到工廠之後，包括自動分配、切割、加工、噴塗、焊接、裝配、測試、包裝、裝卸、運送，只要是高污染、高危險性、高重量負荷的工作都可以由機器人代勞。同樣的機器也可以取代各種倉庫工人，例如網路書店的自動倉儲的機器人可以替代人工方式撿貨包裝，可以大量減少裝貨錯誤。

工廠生產完成後，機器人可以自動撿貨、裝箱、包裝後送進貨車，高速公路的長途運輸都可以由機械人或者自動駕駛程式來代勞，而且汽車的自動駕駛技術³⁷已經可以讓貨車達到無需人力駕駛的地步，如此一來車禍的發生率可以因此減低到接近於零，這項科技谷歌（Google）已經發展到確實可行，雖然目前還在試驗階段，相信不久之後可以量產上市。

而未來 3D 列印（3D printer）技術的進步和成熟，將使得各種需要生產的物品直接將原料放入後，用印的就可以製造出來。屆時也不再需要大型工廠，只需要一台 3D 列印機器將生產所需之原料投入後，經過自

³⁵ 指電腦軟體開發時期，使用某種技巧或方法為瞭解決某種特定問題而產生的逐步執行的程式，該程式稱為解決該特定問題的演算法。

³⁶ 通常是指以無人工方式的機械化全自動或者半自動生產線，又稱為電腦輔助製造（英文：Computer-aided manufacturing，縮寫：CAM）。

³⁷ 參考youtube影片：「Self-Driving Car Test: Steve

Mahan」，<https://www.youtube.com/watch?v=cdgQpa1pUUE>，瀏覽日期 2013/03/05。

動運算輸出就能夠產生具體的產品。

而機器人的發展已經達到可以代替人類進入危險地區工作，例如根據無線新聞³⁸的報導，在日本福島的核子災難³⁹發生之後，有公司研發機械人，能代替人類，進入受輻射污染的福島核電廠，執行任務。這個機械人是由日本一間公司研發，作用是代替人類，在受輻射污染的福島核電廠內工作。它配備了大量工具，可從事多項工作。除了鑽洞，這個機械人還可以從牆上抽取樣本，測試滲入牆身的輻射劑量。它的手臂亦可插入極微細的空隙，因此在核電廠內開門就容易得多。連切開金屬也難不到它。機械人重約 440 公斤，以時速兩公里的速度行走，可以攜帶十五公斤器材，進入核電廠工作，電力足夠維持兩小時。福島核電廠事故後，核電廠內的工作，都由美國製造的機械人做。研發這款機械人的團隊說，機械人在福島核電廠的工作，已由收集數據，變成代替人類執行任務。

在醫療方面，目前許多醫院的電話與網路掛號到報到都已經自動化，醫生問診通常都是依據幾個主要的症狀描述來判斷，雖然醫生有其醫學上的專業，然而根據各種徵狀條件輸入後經過演算法判斷結果正好就是電腦程式最擅長的地方。而根據Engadget 中文版Chevelle Fu的報導⁴⁰，這樣的過程未來有一天也可以由如同IBM所研發的電腦華生以及各種類似的專家軟體取而代之。

精密手術都可以輸入電腦程式而用手術專用機器手臂雷射刀取代，因為外科醫生如果經過長時間的手術可能會有疲勞的情況，而機器人則可以超時工作而不會有相同的情況。偏遠地區醫療如果有這樣的機器，相同的過程甚至可以讓醫生從遠端遙控不用親自到場就可以完成。

目前在清掃工作上已經有自動掃地吸塵器，可以協助清理公寓的地

³⁸ 無線新聞網站「科技：日本新機械人可於核電廠內工作- tvb.com」，2013/1/19，<http://demo.news.tvb.com/story/50a30e386db28c7509000000/50fa07776db28cb305000000>，瀏覽日期 2013/03/06。

³⁹ 2011年3月11日，日本發生芮氏規模9.0強烈地震並引發海嘯；後來引發福島的核能電廠爆炸，引發輻射外洩事件。

⁴⁰ 癮科技網站engadget中文版：「華生當完機智問答大師，現在要當華佗再世行醫了」，<http://chinese.engadget.com/2011/05/25/ibms-jeopardy-winning-supercomputer-headed-to-hospitals-dr-wa/>，瀏覽日期 2013/03/05。

板。未來與日常生活上的各種瑣碎工作，包括一般家庭的整體清潔工作，除草、園藝、洗衣、烹飪等都可由家務機器人代勞，而家務機器人的工作對象甚至可以擴大到各種民間與政府機構等。

未來餐廳提供的餐點、飲料、麵包等都可以由機器廚師⁴¹取代，只要將高級飯店或者米其林餐廳著名廚師的做菜程序輸入，另外根據天候狀況如溫度、濕度進行相關微調，如此就能依照消費者需求做出各式各樣的美味食物。

而各種常見的工具軟體程式，將會代替白領越來越多的文書工作。例如銀行的業務逐漸被存提款機和網路 ATM 取代，未來銀行帳戶的開戶其實只需要一台專門作為個人證件的驗證加上臉部辨識系統的機器，那麼也可以說包括連辦理各種證件、護照甚至於保險在內的日常業務都可以被機器取代。

如果想要出國旅行，電腦軟體可以透過預算高低、出發地點與目的地而透過程式的判斷協助使用者規劃旅遊行程，包括出入的機場、購買機票、旅館訂位、行程規劃等。谷歌眼鏡（Google Glass）已經在 2013 年上市，人類可以隨時透過戴著這類的網路眼鏡，來顯示 GPS 告知目的地的行進方向、外出當時與未來特定時間的天氣預報，或朋友傳來的即時訊息和各種個人資訊的時代。而同步翻譯技術的進步和發展⁴²，未來到世界各地旅遊即使語言不通也無需學習另一種語言，只要隨身攜帶內建多國語言的即時雙向口譯機，就可以透過它與任何語言的使用者溝通。

美國的大型零售百貨業的管理階層與行銷部門經常利用資料採礦（Data Mining）的軟體，透過資料倉儲（Data Warehouse）的數據去研究消費者行為，並藉此判斷消費者的消費關連傾向，例如星期五晚上哪一種商品和啤酒搭配可以賣的最好。假如這些事情以人工方式進行比對與資料分析的話，足以讓行銷分析家花上好幾個月甚至一整年時間。但是這樣的資料，透過程式設計師所設計的專家軟體去運算，同樣的工作

⁴¹ 蘇台在線「懶燒菜買臺自動炒菜機 "懶人機"走進年輕人生活」，2012/11/05，<http://big5.huaxia.com/js-tw/jsxw/2012/11/3068343.html>，瀏覽日期 2013/03/06。

⁴² yahoo 科技「微軟同聲翻譯軟體能否替代人？」，2012/11/26，<http://tech.cn.yahoo.com/yopen/20121126/1452332.html>，瀏覽日期 2013/03/07。

只需要不到一秒鐘就能得到相同的答案，並且這個分析軟體可以租或賣給相同的行業作使用。

同樣的生物 DNA 解碼與分析，在過去科技還不是那麼進步的時候，有科學家判斷也許是天文數字的時間後才有可能完成的工程，但由於電腦浮點運算器（floating point unit，縮寫 FPU）的進步和發展，如今早已經完成而且已經變成醫療科學上的一大突破。

電腦程式雖然有數學計算、物體識別、指紋交互比對這些運行模式，但它截至目前為止仍然無法模擬人類的自由意志和自我意識，而電腦無論軟體或硬體的正常動作，幾乎皆是受到開發者在撰寫其軟體程式的功能設定和限制。在《變人》這部影片中，羅賓威廉斯所飾演的機器人管家安德魯剛開始與人類接觸時，甚至聽不出一個笑話的笑點在哪。至少就目前科技來說電腦是不能也無法進行真正的自我管理，電腦也無法創造所謂的文化，電腦只能根據程式設計給予的邏輯以及使用大量資料庫的內容來進行分析，但是並不能真正的產生有自我意識的思考與自我意志的行動，這也是目前為止的科技發展情況下電腦難以取代人類的限制條件。

電腦不能取代的只有在那些無法用電腦程式的演算法描述的或者電腦不可計算的、不可被自動化的事情上，例如創新、發展、夢想，以及形成一個「文化」或者「文明」這件事，包括依靠著所有存在個體去發展出文字、語言、地域、音樂、文學、繪畫、雕塑、戲劇、電影等等這些屬於人類文化與文明的元素。

假設未來某一天電腦上的晶片運算效能幾乎與人腦無異甚至超過人腦，並且大量的機器人和程式軟體取代人類的工作使得大多數的人無工作可作，到那時候「上班」這兩個字就會成為歷史名詞，而少數僅存需要人力的工作將只會是各種不同的需要創意的工作。過去當機器出問題的時候需要人工方式加以檢查維護，而相信未來科技進步的演變，會使得甚至連這部分的工作也不需要使用人力，因為電腦應當已經具有自我檢測與自我修護功能。過去企業的用人唯才，這個「才」代表著所用之人的能力足以完成任務。然而數位時代革命的意義是，由於電腦不斷的進步，導致人類能力相對而言是薄弱的，企業與政府機構用人唯才的政

策已經遠遠不如直接用電腦程式或者機器人取代。

在亞瑟·克拉克⁴³的短篇小說《神的九十億個名字》⁴⁴中，描述有一座住著西藏喇嘛的寺院當中的僧侶，這些僧侶匯集一張清單，上面包括九十億個神所有可能的名字，於是從建廟以來幾個世紀僧侶們就輪班進行著登錄和抄寫神之九十億個名字的工作。傳說中此任務完成需要耗費約一萬五千年，而這個任務不為外界所知的秘密在於當它被完成的同時，也就是世界終結之日。這項任務在進行三個世紀之後，疲勞不堪且厭倦的僧侶請來電腦專家，希望能藉由自動排序電腦程式的自動化操作，讓這項工作能夠縮短其完成的時間，並且經過估計可以從一萬五千年減少成為一千天。小說最後的結局描述電腦工程師的工作終於完成，而僧侶也完成他們的任務，然而很不幸的是世界末日也立刻跟著來到，電腦工程師在從寺廟回到塵世時，只能望見天空的星星一一熄滅。這篇小說所描述的是一個虛構的故事，主要在述說著由於人類的工作已經被電腦虛擬運算後的自動輸入方式所替代，然而任務完成之後，神也就解放了人類，真實世界的末日也隨即降臨是這個故事當中的精彩之處。

假設在若干年後人類科技已經可以創造出可以依照任何各種不同目的與性質，而自行編寫各種複雜程式的程式產生器，以及全自動化工廠可以自行生產所需要的各種機器人的自動化機器，那時候不再需要任何程式設計師，也不需要體力工作者，農林漁牧業與工業生產都是依照人類的需要透過機器自動化生產，工廠也都不需要任何人力，需要人力的地方都可以使用自動生產方式製造更多的機器人來替代，甚至包括工廠的自動監控與機器人的自動修護。而產品的製造與生產是在收到來自需求的訂單後才加以進行，以避免過度生產造成之浪費，而這一切從接受需求訂單、生產、配送、到付款或者免費使用其他勞務交換等動作是經由機器人或者系統程式全自動完成。在幾乎一切可被自動執行的工作都可以依賴機器加以完成的情況下，人類已經不再需要工作，而日常生活中的食衣住行需求都有自動化的方式可以生產，那麼人類將會不再需要去面對「生存」的問題，而是能將除了每日所需活動如睡眠等以外的剩

⁴³ 亞瑟·查理斯·克拉克爵士，(Sir Arthur Charles Clarke, 1917–200)，英國作家、發明家，以科幻小說聞名。

⁴⁴ 《神的九十億個名字》又名《時間和星星》，江蘇文藝出版社，2013

餘時間用於開發大腦內的潛能，並且可以過著自由創作與幸福和快樂的生活。當然這個情況並不能作為一種未來生活的絕對保證或者最終的可能結果，因為另一種可能的情況是仍有人不知道每天該做什麼而感覺失落並且失去自我的生存價值。

第三章 隱喻與解構

3.1 《駭客任務》電影中的隱喻

電影中文翻譯的片名「駭客任務」，然而主要陳述的並非電腦駭客執行相關任務，《駭客任務》的原文片名為「The Matrix」，這個英文片名代表著「矩陣」或「子宮」，也沒有駭客的意思在內，雖然男主角尼歐(Neo)在母體當中的業餘活動與駭客有關，不過整部片中主要的故事內容很少出現大部分人所認知的電腦駭客入侵情節。

駭客的英文：Hacker，中文也稱為「黑客」，通常是指對電腦硬體架構，軟體的程式設計以及作業系統與網路安全機制方面非常專精且深入研究的人。「駭客」(Hacker) 這個詞語經常被汙名化，因為駭客行為大多是透過電腦系統上的防護漏洞攻擊的方式取得電腦操控權的人，但實際上駭客不見得會進行資訊系統內檔案的刪除破壞、竊取金錢或者竄改系統中的資訊，而某些駭客有可能只是進行系統弱點的偵測，或者有些會留下一些「到此一遊」的訊息，甚至協助對方修補系統中的漏洞程式。與駭客不同的一群人，會針對資訊系統進行攻擊、破壞或者任意取得特殊權限者，通常給予的名稱是「叛客」(Cracker)。

而駭客對於攻擊的系統有時候會留下所謂的「後門程式」，是程式設計師所寫的特定程式，作用是在於不經由正常的系統連結程式，而是透過這些後門程式進入系統當中。而電影對於母體當中的後門也有著相關的場景，例如主角尼歐(Neo)與賽若膚(Seraph)第一次相遇後，賽若膚(Seraph)帶著尼歐(Neo)去見祭司(Oracle)所經過的管道就是有著幾十道後門的走廊。實際上母體就是一個虛擬實境程式，而這個程式模擬出龐大的城市景象，而透過不同的後門就可以進出到達各種不同的地方。

在《駭客任務》電影中，絕大部分出現人名的角色、交通工具的名字、建築物的名字甚至於各種物品出現的符號與名字，都有著其隱含的

意義，使用的名字大多是雙關語，《駭客任務》三部曲電影當中不只是各種符號、文字象徵，而隱喻橋段也是處處可見，例如來自童話故事書《愛麗絲夢遊仙境》以及《綠野仙蹤》當中的人名、角色與對話。可以說編劇兼導演所安排的絕大多數角色名稱有其相對應的意義存在，甚至一個名字可以具有多達三種以上的含意在內。《駭客任務》電影主要出現的角色大多是屬於地下城錫安的武力氣墊船成員，為方便查詢，將電影當中所提過的船艦與成員的英文原文名字整理如下表：

《駭客任務》三部曲電影的船艦與船員名稱		
船艦名稱	艦長	成員
Nebuchadnezzar	Morpheus	Trinity，Neo，Dozer(*) ¹ ，Apoc(*)，Cypher(*)，Mouse(*)，Switch(*)，Tank(*) _(總機) ，Link ² _(總機)
Logos	Niobe	Ghost，Sparks (總機)
Vigilant	Soren	Vector，Binary，Axel，Jax(總機).
Caduceus	Ballard	Malachi，Bane
Hammer/Mjolnir	Roland	Mauser，Colt，Maggie，AK(總機)，其他三名成員姓名未知
Osiris	Thadeus	Jue，其他六名成員姓名未知
Gnosis	未知	Jacob
Icarus	未知	未知
Novalis	未知	未知
未知	Ice	未知

¹ 姓名後加註(*)者為《駭客任務》第一集當中死亡。

² Link 是在電影第二集《駭客任務：重裝上陣》之後才出現的角色。

未知	Ajax	未知
未知	Kali	未知
未知	Tirant	未知
未知	未知	Wurm
未知	未知	Corrupt

表 2 《駭客任務》三部曲電影的船艦與船員名稱³

另外《駭客任務》三部曲電影中出現的部分主要角色名字的清單整理如下：

《駭客任務》三部曲電影的主要角色名稱	
電影名稱	角色名字
《駭客任務》	Neo, Trinity, Morpheus, Oracle, Switch, Tank, Dozer, Cypher, Apoc, Mouse, Smith, Brown, Jones, Choi, Dujour。
《駭客任務：重裝上陣》	Neo, Trinity, Oracle, Niobe, Keymaker, Lock, Bane, Architect, Morpheus, Smith, Link, Ghost, Persephone, Merovingian, Seraph。
《駭客任務完結篇：最後戰役》	Neo, Trinity, Oracle, Sati, Rama-Kandra, Kamala, Bane, Lock, Zee, Deus Ex Machina, Architect, Morpheus, Smith, Seraph, Niobe, Mifune, Link, Ghost, Merovingian, Trainman。

³ 資料來源：thematrix101 首頁 <http://thematrix101.com/revolutions/faq.php>，瀏覽日期 2013/03/29。

表 3 《駭客任務》三部曲電影的主要角色名稱⁴

從上述兩個表中可以見到許多名字都是與電腦資訊科技和宗教相關的術語，而這些角色的名字也成為電影符號的隱喻元素，網路上對於這些隱喻元素絕大部分都有相關的文章可供參考，從這些文章可以獲得電影出場角色相關的名字解釋，例如從朱學恆網站所發表的《駭客任務與神話》文章⁵當中可以得知主角尼歐在母體當中的駭客代號Neo與救世主The One的字母排列互換，和「Neo」另外也有「新」的意思，代表他將帶來新天新地。以及主角在母體中的名字Anderson，在《聖經》新約有「人子」之含意，而人子通常就是指耶穌。女主角Trinity在基督宗教教義上是天主「三位一體」的意思，還有Morpheus是古代睡夢之神的意思等等。

另外直接可以看到的是部分電影角色的名字是電腦資訊專用術語，例如常見的滑鼠 (Mouse)，其他部分如果對於網路技術有所認識的人比較能一眼看出的名詞，例如交換式集線器 (Switch)、連結 (Link)、網頁使用者端自動更新技術語法 (Ajax) 等。

而較為特殊的名稱例如Deus ex machina(拉丁語片語，英譯:God from the machine)，這是駭客任務第三集最後在機器城市出現的機器之神，在牛津字典⁶上的意義為「an unexpected power or event that saves a situation that seems without hope, especially in a play or novel」，意思這個詞在古代希臘羅馬戲劇以及其他小說中有著天外飛來一筆突然出現突破僵局的神話人物或者事件的意味。

電影當中有部分直接來自於《聖經》的人名例如Jacob這個人物是在《駭客任務》第二集中當Neo回到錫安的時候，一群在錫安的人帶著禮物請求Neo的協助，當中一位老婦人請Neo照顧她在Gnosis船艦當中的兒子Jacob，該角色人物並未實際出現在電影中，而電影此處在《聖經》當中指的是創世紀⁷當中的雅各伯，他出生時抓住哥哥厄撒烏的腳，長大後

⁴ 資料來源：thematrix101 首頁 <http://thematrix101.com/>，瀏覽日期 2013/03/30。

⁵ 引用朱學恆路西法地獄網站《駭客任務與神話》，<http://www.lucifer.tw/paper/dipps/dipps104.htm>，瀏覽日期 2013/03/30。

⁶ 牛津字典 <http://oald8.oxfordlearnersdictionaries.com/>

⁷ 《聖經》創世紀第二十五章，臺北：思高聖經學會，2000年，頁40。

又用一碗紅豆羹騙得長子名分，而在電影當中出現的老婦人則是帶著一條紅色的布匹要送給Neo。而Jacob所在的屬於錫安人類的武力氣墊船名字Gnosis⁸是希臘文，在字典當中翻譯為「靈知」或者「直覺」，英文《聖經》當中經常出現這個字為英文「knowledge」的意思，中文聖經通常翻譯成「知識」或「認識」。

而電影第三集完結篇的後段，Neo與Trinity駕駛前往機器之城的船艦，其名字Logos為希臘文，翻譯為英文的「Word」，有「道」以及「神的話」或者「聖言」之意，例如的《聖經》新約若望福音序言所說的：

在起初已有聖言，聖言與天主同在，聖言就是天主。⁹

而對於這個字的解釋，還有在邏輯學上的意思：

「logos」的基本詞義是言辭、理性、秩序、規律，其中核心涵義又是「秩序」和「規律」，其他涵義都是由此衍生出來的。例如，「有秩序的」、「合乎規律的」就是合乎「理性」的；「推理」就是按照「規律」進行有「秩序」的、有條理的思維。西方各門科學的詞尾「學」字(-logy)，均起源於「logos」這個詞，「邏輯」一詞更是從它引申出來的。¹⁰

根據matrixfans網站 (<http://www.matrixfans.net/>)，《駭客任務》當中的種種隱喻符號、文字、場景都被解開，包括車牌例如：第二集電腦人所乘坐之車牌號碼IS5416代表著《聖經》依撒意亞先知書54章16節¹¹，而另外一輛Trinity、Morpheus被電腦人追殺時候所使用的車DA203在《聖經》達尼爾書第二章3節¹²，以及船艦的名字和各種文字例如第一集當中氣墊船Nebuchadnezzar的製造銘版上面的文字：「Mark III No. 11 Made in the USA Year 2069」，從《聖經》馬爾谷福音第三章11節¹³可以

⁸ 參照 <http://gnosticteachings.org/the-teachings-of-gnosis/introductory-information/12-what-is-gnosis.html>，瀏覽日期 2013/03/29。

⁹ 《聖經》若望福音第一章1-5節，臺北：思高聖經學會，2000年，頁1639。

¹⁰ 引用自陳波，《邏輯學的第一堂課》，臺北：書泉，2007。頁3。

¹¹ 內容為：「請看！是我造了吹煤火的鐵匠，由於他工作中造出了各種武器，可是也是我造了毀滅者來加以破壞。」

¹² 內容為：「君王對他們說：『我做了一個夢，心神不寧，急於要知道這夢的究竟。』」

¹³ 內容為：「邪魔一見了他，就俯伏在他面前，喊說：『你是天主子。』」

找到的段落和意涵。¹⁴

上述僅就本研究發現之一小部分加以說明，因電影三部曲內容的對白文字、場景、符號意義上的隱喻對於本研究之意旨在於對於數位網路、資訊科技、哲學以及宗教相關之隱喻和其寓意為何，具有在名詞定義上的重要性，然而由於電影人物名稱、文字、符號、場景等解釋之文本在數量上的總合約略估計有上萬篇文章，包括國內 BBS 的兩千多篇文章當中之部份，以及國內、國外針對《駭客任務》的電影相關討論區發表之文章，已經超過本論文篇幅與寫作時間上之限制。而筆者對於主要角色人物、各種名詞已經有相關程度的理解，因此在文字與符號部分之整理將作為後續研究之議題。

3.2 母體與本體之隱喻

在影片中對「Matrix」這個詞的中文官方翻譯稱之為「母體」，然而英文實際上也有著數學「矩陣」的意涵在內，而「Matrix」除矩陣之外這個字也有子宮意義。電影當中可以看到被電腦當作生化電池的人體是生活在一個類似於裝滿類似羊水環境的橢圓形養殖槽內，全身有許多個部位插滿像是臍帶一般與母體連結的訊號線，然而沒有被解放醒來的人就像是躺在母親子宮內的嬰兒一般。

電影中的母體實際上指的是一個由各種電腦程式集合運作的類似虛擬實境的系統，然而這個母體不單純只是一個程式，而是包含著許多程式的集合體，可以說是一個電腦的虛擬實境加上作業系統環境，也因為在電影當中不斷出現的數學符號與之有類似的情況，而母體在人類感官中的呈現就像是一個許多程式共同運作的虛擬實境系統，構成電腦程式的也是許多由數字和英文串成的大量符號。當這個虛擬實境的創造者，也就是影片中的造物主（Architect）已經將其運作機制與架構建立完成之後，只有梅若賓基恩 Merovingian 這一類的程式設計者，可以透過撰

¹⁴ 參考自：雜物 <http://tieba.baidu.com/f?kz=49841142>，瀏覽日期 2013/03/30。

寫相關程式達到修改事物，或者是創造母體世界當中任何具有實際形象物質的能力。關於母體在電影中男主角詢問莫斐斯（Morpheus）什麼是母體，莫斐斯（Morpheus）的回答是：

什麼是母體？一種控制方法，母體是電腦模擬的夢的世界，為了控制所有的人類，把我們從人變成這玩意（電池）。

從此段電影當中的對白可以瞭解母體就是一個機器世界的程式所製造出的虛擬世界，如同莫斐斯（Morpheus）所說的是一個謊言與用於欺騙人類的手段，奴役著人類將其禁錮在一個生化養殖槽中，使人類成為一個提供電力給機器運轉的生化電池。在《駭客任務》電影中，母體這個大型的虛擬世界的每一個節點都是銜接到人腦上，接收每個人腦的訊息，再透過程式轉換為電腦所可以辨識的數位符號的方式，去建構出母體這樣一個虛擬世界當中的各種角色的行為；這樣的概念就如同許多人所熟知的角色扮演的線上遊戲，也就是透過遊戲的電腦伺服器主機搜集各個來自於使用者的電腦所傳送的訊息之後，並且加以統整運算後發送到每一台使用者端的電腦，而形成使用者看到的遊戲當中的角色行為。而常見的網路線上虛擬遊戲與電影中的母體這樣的虛擬世界的不同之處，在於真實世界中每一個使用者是透過一台螢幕觀看，以及使用鍵盤與滑鼠的操作介面去進入到虛擬的世界中，而電影當中的母體卻是直接透過插頭進到人類腦中產生電子訊號與人類身體的感官知覺產生所有的互動。

《駭客任務》主要的故事的內容說明人類在電腦文明發展至極致之後，卻反受電腦與具有人工智慧（AI）與自我意識的機器人的操控與反噬，人類發明自己無法控制的機器人，並且導致人類與機器之間的對立和戰爭，而在錫安的人類只能依靠祭司預言的救世主帶領下，對抗邪惡的機器。電腦以母體虛擬實境的方式控制人類，操控人類如同玩偶一般。

而這樣的情況就好比是哲學家希拉里·普特南在《理性、真理和歷史》¹⁵第一章中提出「桶中之腦」（Brain in a vat）的概念相似，此一概念假設一個瘋狂科學家將人類的腦部放進一個裝有營養液的桶內，並且用電腦連接到腦部的神經，而這個電腦不斷的向大腦傳遞各種信息，大腦

¹⁵ 希拉里·普特南，童世駿、李光程譯，《理性、真理和歷史》，上海：譯文，1997。第一章 11 頁

所體驗與感受到的一切事物其實只不過是電腦製造的一種幻覺。普特南提出這個論證的用意在於質疑大腦是無法驗證其本身的存在，因為所感知的一切都是來自於電腦的訊號，這個理論也是懷疑人類所處的真實世界是否可以被證明為真實的實際存在。

喬治·貝克萊 (George Berkeley) (中文另譯為「柏克萊」) 在著作《人類知識原理》主張「存在就是被感知」，其文章內容說明「因為一個觀念的存在，正在於其被感知」¹⁶，以及「所謂它們的存在 (esse) 就是被感知 (percepi)，因而它們離開能感知它們的心靈或能思想的東西，便不能有任何的存在」¹⁷。然而這個「存在」指的是除了精神、心靈、靈魂或者自我以外的存在，因為貝克萊認為精神雖然不能被感官所感知，卻可以被理性所察覺。因此「存在就是被感知」這句話完整的表述是：「精神之外，存在就是被感知。」貝克萊藉此理論來解釋思維與實在之間的差異性，因而否定物體獨立存在的可能性，貝克萊認為如果感官無法查覺到一個物體，那麼這個物體便是不存在的。而這個存在所指的是人或者能夠思考之物種對於一件事物的存在感，例如人的肉眼感官能看到月亮，這個月亮對於人這個主體而言便是一個具有存在感的客體，也因此月亮這個物體（或觀念）對於人而言是存在的。在被當成生化電力而生存在養殖槽當中的人類並無法感知到母體的存在，而只是身體的各部位感官被接上訊號線，大腦的一切知覺都來自母體，也因此被母體訊號所控制的人類，其感官只會認為真實的世界就是來自於母體所創造出來的虛擬世界當中的一切。

另外莊子《齊物論》中也有類似的故事：

昔者莊周夢為蝴蝶，栩栩然蝴蝶也。自喻適志與，不知周也。俄然覺則蘧蘧然周也。不知周之夢為蝴蝶與？蝴蝶之夢為周與？周與蝴蝶則必有分矣。此之謂「物化」。¹⁸

意思是莊子做夢的時候夢見自己變成了一隻蝴蝶，後來夢醒了之後，他發現自己還是疲倦不堪的莊子，因此不知道自己究竟是夢到莊子的蝴

¹⁶ 喬治貝克萊，關文運譯，《人類知識原理》，北京：商務印書館，1973。頁 20

¹⁷ 喬治貝克萊，關文運譯，《人類知識原理》，北京：商務印書館，1973。頁 21

¹⁸ 引自莊子齊物論，張松輝注譯，《新譯莊子讀本》，臺北：三民，2010。頁 42

蝶呢，還是夢到蝴蝶的莊子。而莊子和蝴蝶之間必定有所不同，也就是「事物相互轉化」。在這裡，莊子的問題也是在於人如何認識真實，因為假如夢境的內容鮮明而且足夠真實，人類在作夢的當下根本就不知道自己是在做夢的。

而笛卡爾在《第一哲學沉思集》中也闡述了類似的觀點：

直到現在，凡是我當作最真實、最可靠而接受過來的東西，我都是從感官或通過感官得來的。不過，我有時覺得這些感官是騙人的；為了小心謹慎起見，對於已經騙過我們的東西就決不完全加以信任。¹⁹

笛卡爾認為人類是通過感官去認識這個世界，但是感官並不可靠，而這個世界萬物都是間接被感知的，因此世界有可能是真實的，也有可能是虛假的。而存在於母體當中的人，其感知都是來自於母體的電子訊號連結，也因此如果沒有被解放，那麼其感官所認識的世界只不過是一種被虛擬化的、並非真實存在的實體。

在《駭客任務》電影情節中的機器人能夠具有自我意識，這個概念對於到目前為止的程式設計者而言是一種仍然遙不可及的夢想，雖然 Apple 的 iPhone 手機上的人工智慧軟體 SIRI 可以與人溝通對話，但是這個軟體的判斷邏輯都是程式設計者設定好的，因此這個人工智能軟體的所有的反應都侷限在特定的資料庫以及程式被設定所能反應的範圍內。這個世界正由於到目前為止電腦程式和機器人之個體都還無法真正擁有具體的「自我意識」，也因此創造文化和文明這類的創意能力和抽象思考方面是無法取代人類的。除非電腦擁有真正的自我意識，如同《駭客任務》電影中，擁有自我意識的電腦人史密斯（Smith）在拷問人類反抗軍的領袖莫斐斯（Morpheus）過程中也有這樣的對白：

史密斯：我說「你們的文明」，因為，一旦我們來替你們思考，就變成我們的文明。而這，當然，就是我們現在所做的，這就是「進化」。

機器人截至目前為止可以替代人類的只有程式所設計範圍內的各種

¹⁹ 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。頁 15

從簡單到複雜的工作，而所謂的進化或者演化，是指生物學上的一種進步狀態，目前電腦的演進都只能說是機器裝備的一種更新或者軟體的「升級版」。由於電腦不具有自我意識，當然就只能代替人類進行數學功能上統計、各種歸納或者邏輯運算。

科幻電影或者小說中，具有自我意識的電腦或者機器人就可能基於自我意識而選擇幫助人類或者是消滅人類，當然也有可能搶走與消滅人類的文明繼續發展，但是卻仍舊無法「創造」所謂的「人類文明」，而既使電腦發展所謂的「文明與文化」，這文明卻也只能是屬於電腦的「電腦文明」。在這些科幻電影和小說中經常出現電腦具有自我意識或者個性的情節，然而這個所謂的自我意識從根本上來說，只能算是一種「模仿」或者「繼承」來自人類的行為模式，也就是人類可以在控制電腦的程式當中，將所有的可能行為的演算法寫入，而這些程式就是一連串的語法執行後控制電腦，讓電腦依據各種情況產生的「固定或者隨機」的反應動作，或者自動運算與執行某些特殊用途的功能，而非由電腦的「靈魂」或者「大腦」所控制，因此，電腦只是人類發明的工具，而且到目前為止都還不具有自我意識，現今的資訊科技距離人工智慧發展到具有自我意識還有很漫長的路，所以現在既使超級電腦的功能也只限於人類身體或大腦思考計算的延伸和輔助。

3.3 柏拉圖洞穴說與現象理型二元論

柏拉圖(Plato)在《理想國》²⁰第七卷中的一個比喻：有一群人被囚禁在一個洞穴中，他們手腳與頭部都被捆綁著，身體也無法轉身，只能背對著洞口。在他們面前有一堵牆，而他們身後燃燒著一堆火。因此在那面牆上他們看到自己以及身後到火堆之間事物的影子，由於這樣的情況，除了牆上的影子之外他們看不到任何其他東西，這群囚犯因此認為在牆上的影子就是真實的東西，是世界所有的一切。最後，有一個人掙脫了枷鎖，解除禁錮之後，摸索而走出洞口，並且他看見影子之所以產

²⁰ 柏拉圖，侯健譯，《柏拉圖理想國》，臺北，聯經出版社，2000。

生的原因。因為外面的陽光太亮，這囚犯一開始難以適應外在的世界，需要有一個逐漸習慣的過程。而當他真正看見其發光的原因是太陽，再看看地面上的一草一木以及事物因為太陽而產生的影子的時候，他回想起自己當初的穴居生活、過去的思考方式，以及禁錮在當中的其他夥伴們，他慶幸自己的逃脫，並且這一個經驗上的改變，矯正過去思維上的迷誤，然而也替夥伴們感到遺憾。這是他第一次看到真實的事物。他返回洞穴並試圖向其他人解釋，那些影子其實只是虛幻的事物，並向他們指明光明的道路。但是對於那些囚犯來說，那個人似乎比他逃出去之前更加愚蠢，並且那些囚犯們向他宣稱，除了牆上的影子之外，世界上沒有其他東西。

柏拉圖透過這個故事來告訴讀者，「陽光」代表著真理之光，「形式」或者「理型」(form) 其實就是那陽光照耀下的實物，而感官世界所能感受到的，不過是那白牆上的影子而已。在洞穴中的所謂物質世界比起外面鮮明的理型世界來說，是黑暗而單調的。其他的人能看到的只是那些影子，而哲學家則在真理的陽光下看到外面世界的事物。洞穴之說比喻著這個可見的物質世界以及現有體制，把太陽的能力比喻為真理。從洞穴到上面世界、並在上面看見東西的過程，就是心智上升到可知世界的進步過程！

生活在洞穴中的人，沒有見過洞穴外的日光，卻以為洞穴中火光的倒影，才是真正的世界，然而敘說真理的人說日光才是真正的光，反對者卻打算殺死這個人。在世間的形式論述似是而非，卻被成為假性的真理，到最後世人忘記真實的真理，誤以為假性的真理才是真理的本質。因為人類很容易專注於眼前事物，但如柏拉圖所言，那很可能只是洞穴中的一個虛構的、並非真實的世界。但人們卻可能已經早已習以為常，而被封閉在這樣一個虛假的世界裡。然而一般人眼前所習慣的事物，卻都不存在真正的知識與真理。為了尋求真理，人們因而需要察覺到自己習以為常的世界只是個封閉的洞穴。如蘇格拉底所言「無知之知」，唯有承認自己的無知，人們方能走出洞穴，找到能照耀知識真理的太陽。

而在太陽的隱喻裡，柏拉圖描述太陽是「啟蒙」的來源。人類的眼睛與其他器官不同，因為它必須要照明的媒介才能看清楚東西。而最強大的照明媒介便是太陽，有了太陽的光照才能清楚的分辨一般事物。同

樣的對比也可以套用在智慧的事物上，如果人類試著去探索那些圍繞身邊的事物的本質以及分類的方式，除非是具有「理型」(form)，否則終將一無所知。

然而柏拉圖的理型世界駁斥知識就是感官所獲得的經驗，因為感官會受外在環境的變化而影響，無法形成客觀的判斷，因此，無法成為知識的判準依據。即便是感官知覺，都含有非感覺的要素存在。

在物質世界中，三度空間並非世界的真實本貌，所處的肉眼可觀世界只不過是真實本貌的倒影，或者一種近似模擬真實世界的情境而已。而對柏拉圖來說「真實世界」是所謂的理型世界或者說是數理世界。這段論述被《駭客任務》三部曲十分具象的表現在電影情節中，筆者不打算討論柏拉圖洞穴比喻是否就代表真理本身，只把洞穴之說作為一段「哲學的敘事」。也就是說，這段哲學敘事轉身成為電影《駭客任務》的理論依據，並且形成《駭客任務》電影的重要支柱。

關於這段哲學敘事轉成影像的橋段在《駭客任務》電影中處處可見。例如：男主角只要吃下不同顏色的藥丸，就可以選擇回到真實世界還是留在虛擬的世界。而母體中三度空間世界被認為是假像，並且而且還有電腦程式虛構出的美食，雖然看的到、聞的到、吃的到，終究對於身體無所助益；但是真實世界卻只有足以應付身體養分的基礎物質和需求而已，並且被其他同伴批評為索然無味。而且在模擬格鬥的場景中，尼歐(Neo)和莫斐斯(Morpheus)在格鬥的影像，對於真實世界的人而言是透過數字與文字元號在螢光幕上的不斷流動而被觀看。或者從母體返回真實世界，是透過電話的響聲和話筒的接觸瞬間返回的。既使主角人物不會開直昇機，只需要傳輸如何操作直昇機的檔案，透過虛擬世界檔案的灌入，就可以在幾秒內瞬間學會等等。

對於所謂的真實世界，與柏拉圖理型世界，以及電腦程式所構築的虛擬世界仍需進一步加以區別。柏拉圖認為，真正知識必須具有「不可推翻性」以及「普遍有效性」。知識的對象則必須是共相（也就是概念、理型），而非個別事物本身。例如「馬」的概念屬於理型世界，與一匹在真實世界中的活生生的真正的馬有所不同。大腦的構造對於看到虛擬實境的馬，或者電影《戰馬》當中馬的影片，或者馬的圖片，或者是電動

馬，甚至作家筆下所形容的栩栩如生的馬，都有可能在人類的腦海中形成一種「馬」的概念或印象，然而以真實作為檢測，以上提及的情況中一匹真正的馬也沒有，只是各種符號構成概念系統中的馬，讓大腦誤以為那就是馬。在邏輯學當中也有著「白馬非馬」²¹的討論（悖論），甚至有人沒看過真正的馬，所以第一次看到的其他人告訴他的馬，無論是真正的馬、影片或者圖片中的馬，就成為馬的概念。如果這個人初次所看到的是馬的圖片，而這個圖片上只有馬，沒有任何背景或其他可作為比例尺的物品，這樣恐怕就造成這人會以為馬是和一棵十公尺高的路樹或者一隻身高不到一公尺的狗一樣的高度。這也說明感覺的成立是在感官與感覺材料的接觸之時，並無所謂的真假是非。知識的形成，則需要藉由判斷作用，才能夠分辨真偽。而「判斷」這個行為本身，則預設了概念的存在。柏拉圖認為，真正的知識，是關於實在的知識，知識是屬於普遍概念和共相，只有共相才擁有客觀實在性。

因此藉由洞穴之說和理型世界的哲學基礎，就可以理解真正的超人是可位處於理型世界和真實世界甚至於虛擬世界的存在。《駭客任務》電影中男主角尼歐(Neo)體認到這樣的一個電腦程式構築出的母體世界的本質，因此可以達到超越人體可能極限的速度與絕對狀態的存在，進而可以閃躲子彈甚至擋住子彈，飛越所有建築，穿透任何電腦人，也就是可以穿透任何電腦的檔案，或者任何電腦軟體的運作而達到最極致的存在。這樣的場景也暗示真實的存在是返回理型而貫串在物質界的存在，這是任何電腦和任何軟體所不能取代的。那麼這裡同時也就批判了沈迷於電腦軟體或任何遊戲所構成的虛擬世界的存在，對於真實世界而言更只是一種表像世界的存在，只是一種虛無的代表而已。

3.4 祭司的隱喻

《駭客任務》三部曲當中，以祭司(Oracle)的角色來說，她幾乎可以說是無所不知的一個老太太，然而很多觀眾的疑問也在於，為何她

²¹ 出自《公孫龍子·白馬論》

擁有預知一切的能力。更何況這個角色只不過是在母體當中的一個電腦程式。而《駭客任務》第二集當中尼歐（Neo）對於祭司（Oracle）的產生懷疑也是這個原因，在賽若膚（Seraph）帶領他到祭司（Oracle）所在的地方，尼歐對於祭司提出的疑問便是在於，祭司和賽若膚這位保護祭司的人兩者都是母體中的程式，究竟如何才能讓尼歐（Neo）相信他們是要幫忙尼歐（Neo）的。也因此《駭客任務》第二集尼歐去面見祭司的劇情當中有以下的對話：

祭司：你（尼歐）不能確定我是不是在幫你，決定權在於你，你可以相信我跟你說的話，或是拒絕相信。來顆糖果？

尼歐：你已經知道我會不會拿？

祭司：不知道我就不是祭司了。

尼歐：如果你早就知道，我怎麼選擇？（How can I make a choice）

祭司：因為你不是來做選擇的，你已經選擇了。你來是為了瞭解，你為何這麼選擇。

人通常有自己的各種習慣的模式，除非特意的去改變並且養成另一種習慣作為替代，否則一般人還是會依照自己的模式去生活。從每天的起床後的第一個動作是賴床或者立刻起床，起床的方式，刷牙洗臉的方式，穿衣服的方法，所吃的食物和不吃的食物，說話的方式、口氣或語調，走路的方式、步伐、速度，上學到放學或者上班到下班，從起床到睡覺之間的整個過程，甚至是每天的睡眠習慣，面對事物的處理方式和態度都會有既定的模式。這些模式從出生之後甚至於出生之前，無時無刻不受到影響，包括父母親、長輩給予的各種教導、從小到大所接受的教育內容、同儕團體、宗教背景、生活的環境、使用的工具與用品、甚至星座、血型、長相等等，無一不是影響著每個人的思考模式。而思考模式就逐漸的造就了一個人的個性，個性造就各種生活習慣，這些種種的習慣就決定了一個人在面對事情時候的各種選擇，而一生當中的選擇加起來就成為一個人的命運，而除此之外，個人命運也是受到其他人命運的交互影響。一個人過去的習慣、想法和信念無一不是在影響著現在的自己，如果能對於自我有深刻的瞭解才能拋開對於自我表象的懷疑而看到真正的自己，這也是祭司（Oracle）在《駭客任務》第一集當中要

尼歐(Neo)去看廚房門口上方所掛著的木牌用拉丁文所寫的「了解自己」的原因。

如果從程式設計的角度來看，一個決策支援系統²²的軟體假如利用電腦的雲端運算技術，已經可以精確的判斷在各種條件項(Condition)滿足的情況之下，人在遇到特定情況時什麼樣的選擇才會是最佳的。而程式判斷如何進行下一個動作或者傳回運算結果的演算法邏輯，來自於傳入程式的各種參數、條件以及選擇，而由此看來可以瞭解電影中為什麼祭司對尼歐說：「重要的是選擇」這句話了。只要將每一個在母體中的個體所有這些種種特性，加上環境條件的變化，作為祭司這個軟體程式的參數進行複雜的計算，就能得出每一件事情的所有可能發展。不管這些是所謂的巧合或者命中註定，然而這個世界有其運作的基本原則與定律，而可能性的選項去做各種情況的推估仍然是一定的規模範圍內。反過來說，將所有在現實條件下不可能發生的選項都去除之後，剩下來的就是可能的結果。而這些可能的結果是可以經過計算而精準的得到發生的機率高低的。將每一個人從出生前的環境到出生後所受到的各種環境的影響因素作為條件，而能挑選出最有可能的情況也就是所謂的預言。簡單來說這也是類似於電腦算命軟體的雛形，輸入各種條件項目之後可以對於一個人的未來命運發展各種做出判斷，既使電腦算命目前來說仍然有很大的進步空間。

無論中西方都有類似算命、占星術、解夢者、先知等等，也就是人類相信所謂的命運或者命定，而這也是一種結構，這個結構能否打破值得研究，人當然可以選擇要不要接受所謂的宿命、運氣、命定或者算命結果的預言，進而能夠趨吉避凶。然而除了「選擇」，另一句電影當中祭司告訴尼歐的對白值得深思：

祭司：知道你的未來不夠，你得體驗。

對於這句話的理解，乃在於人類進行算命、占卜的目的在於希望知道未來可能發生的情況進而趨吉避凶，然而在得知對於未來某一時間點預言的情況下，如果做出完全不使預言發生的選擇，那麼時間到了這個預言等於是失效，而如果預言準確的話，理當是必定實現，此處就有了預言準確性與否的弔詭，畢竟預言成真才是準確的預言，未被實現的預

²² 決策支援系統 (Decision Support Systems, 簡稱 DSS)。

言對於人而言是不具有價值的。而相信宿命的人認為命運注定，而具有強力意志者則是相信命運的軌跡可以人為控制和安排，並且每一次生命的轉折是來自於每一個當下的選擇。因此，不管預言為何，如果沒有親自去體驗，那麼如何判斷這個「已經知道的未來」是真的。

3.5 基督宗教救世主隱喻

尼歐 (Neo) 在《駭客任務》三部曲中的角色一直是救世主的象徵，而在《聖經》〈新約〉中所闡述的救世主是耶穌基督，耶穌在透過成為具有肉體的人類，並且以受苦、死亡和復活來拯救世界，其意義與最終目的在於使人類的靈魂潔淨與獲得永生，瞭解真理之道，並且擺脫罪惡 (sin) 奴役而得到真正的自由。

《聖經》記載中從來不曾有過耶穌懷疑過自己的身份是天主子與成為人類目的是為了要救贖世界，《駭客任務》與此不同的是在電影第一集裡，尼歐 (Neo) 一直懷疑自己是否身為救世主 (The One) 的身份，然而最終可以看到的結局是男主角尼歐 (Neo) 雖然被電腦人射殺，但卻經過藉由女主角崔妮蒂 Trinity 的愛的力量，因此喚醒了他，並且獲得了救世主的能力而復活。尼歐 (Neo) 於是看穿了母體世界各種東西只不過是一連串的電腦代碼，因此將電腦人史密斯 Smith 消滅掉。

而對於尼歐 (Neo) 在母體世界事物洞察的能力，也可以視為是一種因為瞭解事物的本質或者真理，而看透並且從虛擬世界的數位符號中解脫的人。如果以真實世界為例，或許可以把尼歐 (Neo) 這樣的人當作為已經完全瞭解與熟悉各種事物本質的哲學大師或者悟道者，他們完全不被外表的現象所蒙蔽或迷惑，而是以一種完全不同於凡人的眼光去看待與經歷各種經驗或者發生的現象。這樣的人不執著於外在的表象，並且不為任何物慾享受所網綁，理解人生的短短數十年時光與永恆相比根本是微不足道。

關於這樣的故事在《聖經》的〈新約〉福音書²³當中有一段描述，救世主耶穌以四十天之久在曠野當中受到魔鬼的各種試探，由於已經看透並且洞悉世俗一切慾望、驕傲、權力、恐懼都是魔鬼的虛擬幻影和詭計，耶穌四十天之久禁食雖然饑餓，而能夠在人性軟弱的時刻能夠不受到魔鬼的各種誘惑，包括將石頭變成餅、向魔鬼朝拜以換取世界的一切，以及從懸崖上跳下去證明自己的身份。耶穌沒有忘記自己來世界的目的不在於享受權位與榮華富貴，而是犧牲自己拯救人類的靈魂與生命，因此並未落入魔鬼的圈套陷阱中。後來，為了紀念耶穌在這四十天中的荒野禁食，信徒們就把每年復活節前的四十天時間作為自己齋戒及懺悔的日子。

《駭客任務》三部曲最後的結局是在 Neo 去找機器城市的機器之神約定消滅母體當中的電腦人 Smith，Neo 在與 Smith 的打鬥中，可以看到的最後結果是 Neo 讓 Smith 將他變成 Smith 的一個分身，然而 Neo 在變成 Smith 分身後卻成為了光而把 Smith 炸成碎片。而 Smith 的分身們也化成了光，最後整個母體的也充滿了光的照耀，終於完成了他與機器之神的協定，消滅了 Smith。在《聖經》當中的光代表著真理之光，例如天主在創世紀中創造了光，另外依撒意亞先知書中的一段話：

在黑暗中行走的百姓看見了一道皓光，光輝已射在那寄居在漆黑之地的人們身上。²⁴

《聖經》這段話也代表著耶穌來到的意義，是成為人類的光明與救贖。因此電影當中類似的情節也在於 Neo 以他肉體之軀的犧牲使得錫安²⁵的人民獲得了勝利，並且讓被機器世界母體控制的人類有了重生的希望。

另外關於尼歐被造物主稱為第六代救世主的意義，筆者認為可以從《聖經》當中找到答案，由於尼歐（Neo）也有「新」的意思，而《聖經》舊約當中最重要的是梅瑟五書，而新約是從救世主耶穌基督開始，

²³ 《聖經》馬竇福音第 4 章 1-11 節，臺北：思高聖經學會，2000 年，頁 1512。

²⁴ 《聖經》依撒意亞先知書第 9 章 1 節，臺北：思高聖經學會，2000 年，頁 1159。

²⁵ 錫安（英語：Zion），天主教《聖經》的翻譯為熙雍，一般是指耶路撒冷，或者泛指猶太地區。在電影《駭客任務》中，錫安代表著一個由人類控制的地下城市。

因此電影當中也有暗喻 Neo 是救世主身份之意。

然而 Neo 第六代救世主也有可能具有反基督的意義，例如《聖經》的最後一部若望默示錄（啟示錄）記載：

於是天使叫我神魂超拔，提我到了曠野，我便看見了一個婦人，坐在一隻朱紅色且滿了褻瀆名號的獸身上，牠有七個頭，十隻角。²⁶這裏需要一個有智慧的明悟去理解：七個頭是指那婦人所坐的七座山，也是指七位君王；五位已經倒了，一位仍在，另一位還沒有來到；當他來到時，必要存留片刻。²⁷

這獸就是魔鬼的象徵，而魔鬼也與「666」這個數字相關，很多人知道 666 是「魔鬼的代號」，這個數字也是源自於若望默示錄：

在這裏應有智慧：凡有明悟的，就讓他計算一下那獸的數字，因為是人的數字，牠的數字是六百六十六。²⁸

電影《駭客任務》當中 Neo 跟 Smith 也代表著善與惡的對立，而《聖經》當中的救世主與反基督更是截然不同並且彼此對立的兩個概念，由於電影只是導演使用作為文本當中符號文字象徵，因此宗教當中的真理筆者在此暫時存而不論，另外這部電影是多種宗教大融合，第一集大多是偏向於使用基督宗教相關的神學，第二、三集則偏向佛教、印度教等以及其他宗教上的概念。雖然導演借用這些宗教的術語、名詞和故事元素，然而故事情節所要表達之意涵與相關宗教教義應屬無涉，或者只是一種電影手法上的借喻。

此一情況就像是丹·布朗著作的《達文西密碼》和《天使與魔鬼》這兩部小說以及所改編的同名電影，當中充滿了對於基督宗教的誤解，並且利用部分真實的人物、事件或團體作為其虛擬故事的主角。雖然梵諦岡當局嚴正聲明其為虛構作品並且是教會異端，然而此聲明實在意義不大，因為有觀眾仍然誤認為錫安會是守護耶穌後世血脈，或者誤以為主業會是進行暗殺的組織。

²⁶ 《聖經》若望默示錄第 17 章 3 節，臺北：思高聖經學會，2000 年，頁 1968。

²⁷ 《聖經》若望默示錄第 17 章 9-10 節，臺北：思高聖經學會，2000 年，頁 1968。

²⁸ 《聖經》若望默示錄第 13 章 18 節，臺北：思高聖經學會，2000 年，頁 1964。

基於同理，也由此可知，《駭客任務》借用了許多宗教的文字符號作為隱喻的符徵，但是所要表達的內容並非基督宗教的聖經故事或者作為宣教之目的抑或是傳達佛教的菩薩開示，只是作為一種電影敘事的多重故事性的建構。然而事實的真相只有一個，至於如何解讀見仁見智。真理存在於宇宙之中，等待被發現，而非被創造。

第四章 駭客的真實任務

4.1 虛擬世界與真實世界

在電腦 3D 虛擬實境場景和物件的開發過程中，如果材質使用的解析度越高、物件輪廓越少、動態的光線與陰影的投射演算出的投影越好、甚至是風吹拂髮絲的飄揚效果越細緻，只要這些物理性質越接近真實世界的狀況，越容易讓人以為自己是身處於一個真實的世界的錯覺。現在有越來越多網路虛擬線上遊戲使用高畫質的貼圖與 3D 立體模型科技，目的是為了讓玩家進入遊戲當中時可以彷彿進入另一個真實的世界。

近幾年好萊塢電影當中的呈現方式也是類似的情況，就如同電影《少年Pi的奇幻漂流》¹中的那隻孟加拉虎一般，根據東森新聞雲的報導，在整部影片作品中有超過百分之九十的大量動畫，為了讓整部電影中的動畫讓觀眾看起來彷彿與真實世界相同，背後最重要的系統硬體和運算架構就是仰賴雲端運算²核心引擎，並且這部分的技術所需要的運算機制與能力，龐大到甚至得依靠中華電信大約兩百人³組成的雲端團隊所架構的運算系統才有可能達成，而串聯起動畫師工程的雲端運算核心引擎，也是放在中華電信的雲端機房裡。而主要動畫負責機構 R & H 的動畫團隊，他們的工作室分佈於加拿大、印度、美國等地，光是要在電腦影片中呈現老虎身上數以萬計的皮毛，就出動了十五位特效師。上述種種大費周章的一切以及拍片成本將近一點二億美元(相當約三十七億台幣)的花費，都只是為了讓觀眾以為電影中的那隻老虎是真實的。而且電影中⁴大量應

¹ (英語：Life of Pi)，電影原著作者為加拿大作家楊·馬泰爾 (Yann Martell)。此處是指 2012 年上映由李安所執導的電影。

² iThome Online 新聞「中華電信與好萊塢特效公司合作成立視覺特效雲端服務中心」，<http://www.ithome.com.tw/itadm/article.php?c=77401>，瀏覽日期 2013/3/4。

³ 今週刊「李安「少年Pi」背後的兩百壯士」，

2012/11/21，<http://www.businessday.com.tw/v1/content.aspx?a=W20121104577>，瀏覽日期 2013/3/4。

⁴ 引用東森新聞雲網站報導「《少年 Pi 的奇幻漂流》孟加拉虎、狐獾動畫技術解密」，<http://www.ettoday.net/news/20121205/135238.htm>，瀏覽日期 2013/3/4。

用了「程式性產生」(procedural modeling)⁵的特殊效果場面，例如鯨魚躍出水面、水中的浮游生物等等場景，都是使用已經程式化的3D模型組合成的幾何圖形自動產生出來的。

這樣的現象也描述著現代科技為了使人類對於感官刺激或者其他各方面的體驗及慾望上的滿足之需求，而使用大量的程式演算方法，包括使用雲端運算方式去創造出人腦無法判別究竟是真實或者虛擬的事物，這些虛擬實境效果越像真實世界的事物就越多人願意買單。而其實早在《駭客任務》第一集電影上映後，許多網路論壇與學術課程中就有著電影中母體較真實，或者是現實世界較真實的討論。在《駭客任務》電影中的母體內，人的五官包括視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺……等感覺，都是完全受到連接到大腦的電子訊號連接器所發送的各種訊號，而使大腦以為那些都是真實的而被控制以及影響著，也因此現實世界的人透過連接器在母體中看到任何影像都會產生相對應的生理反應，食物被設計成色香味俱全，而被子彈打中也會流血甚至於死亡。因此厲害的程式設計師如Merovingian這類人物就可以利用程式語法⁶在母體中設計製造出充滿誘惑的蛋糕，吃了會讓人產生意想不到的效果。然而置身於其中的人完全不疑有他，以為這就是真實的一切。

如何判斷所處的世界是真實的，或者什麼才是真正的存在？如果以本體論研究到底哪些名詞代表真實的存在實體，哪些名詞只是代表一種概念來探討，此處就有了何謂「真實」的討論。人類對於事物或者真實常是抱著「眼見為憑」的態度，彷彿透過雙眼以及所有感官所能感測知覺的事物就是「真實」的。或者在電影《駭客任務》中尼歐(Neo)與莫斐斯(Morpheus)的對話：

尼歐：「這都不是真的？」莫斐斯：「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」

⁵ CG Taiwaner 台灣人玩動畫「Procedural Modeling of Cities程序性產生城市的3D模型與材質」，2007/12/18，<http://hammerbchen.blogspot.tw/2007/12/procedural-modeling-of-cities3d.html>，瀏覽日期2013/3/4。

⁶ 又稱為程式語言(programming language)，是一組用來定義電腦程式的標準化語法規則，用來向電腦發出指令。

科學家已經可以使用「視網膜晶片」，將這個晶片接收到的影像透過發送電子訊號的方式，在盲人腦部的大腦視覺區域，使一個盲人彷彿正常人一般可以看到眼中所見的各種影像，目前已經是類似可以模糊的看到物品的輪廓與立體的形象，未來如果這項科技能夠有大幅的突破，進步到看到透過裝在眼鏡上迷你型的攝影機，將各種拍攝到的事物輪廓與顏色，利用電子訊號的方式針對配戴者腦部特定區域產生相同的視覺影像，盲人只要戴上這種特殊的眼鏡就能夠與正常人的視力無異。而這些所能看見的物質，實際上只不過是電子訊號轉換對於腦部視覺區域刺激造成的效果。

而如果上述這種透過攝影鏡頭或者各種感測器，將外在刺激轉換為電子訊號，再經由人腦解讀處理的過程就是「真實」，倘若將刺激來源改為電腦，而這部電腦已經複製了所有的情況，將之變成數位符號存放於資料庫，在需要的時候由電腦直接製造電子訊號，並非透過感官，而是直接在人的腦中產生種種「虛擬實境」，這些同樣都是刺激，只是來源不同，如同生活在《駭客任務》電影當中的母體內的人類，這樣的方式大腦根本無法分別究竟算不算是「真實」，而這些電子訊號或刺激來源並非來自外在，而是大腦運作產生的「夢境」，就可能有著什麼是「真實」的問題存在。

如同《楚門的世界》(The Truman Show)⁷這部電影影片中所描述，海景鎮範圍內的人地事物就是男主角楚門(Truman)從小到大所經驗到的整個「世界」，到他長大後因為發生總總奇怪的事件，最終讓他發現到事實的真相為止。雖然在《楚門的世界》這部片中除了楚門自己本身之外都是演員，然而從他出生之後，到他走出這個真人實境秀的導演以各種佈景建構而成的巨大攝影棚最邊緣的天空佈景之前，對於楚門而言海景鎮的整個環境，以及和其他的人際互動關係、與在當中生活的經驗就是他認為真實世界的一切。可以想像海景鎮這樣的場景假如是個無邊無際的攝影棚，例如是在一個小星球上，不管如何移動都只能在同一個星球上，若要突破攝影棚的範圍只能垂直往太空發展，但以導演的安排而

⁷ 原文直接翻譯中文為「真人實境演出」的意思

言也不會有任何太空船等交通工具可以讓主角搭乘，並且在當中的演員也都經過特別篩選與訓練而能守口如瓶，那麼也許楚門就沒有所謂的世界邊緣的佈景可以被衝破。對於他所想要尋找的那個大學時代相遇，後來因為警告楚門是存在於虛假世界而被帶走的女友，既使能夠搭乘飛機找遍整個星球的茫茫人海也無法尋獲了。而《楚門的世界》電影結局中這個海景鎮的邊緣也成了楚門通往另外一個真實世界的一扇門，然而反觀《駭客任務》電影中的母體已經被設計成沒有邊際如同地球面貌一般的狀況了，並且能夠脫離母體世界的門恐怕不存在，只有那些身體已經離開被機器所控制著的養殖槽的人，才能夠透過接聽來自於真實世界總機的電話所傳遞的檔案而脫離。

而《駭客任務》電影中的母體這個超大型的虛擬環境，存在於其中的任何事物只是各種電腦程式的集合，包括了日常所見的事物、建築物甚至於氣候的製造成本只有開發該程式的時間花費，而且以母體這樣一個以電腦軟體所構成的數位世界來說，由於這些機器已經具備有自行編造電腦程式的能力，也因此構築母體當中的任何物件的開發成本只需要電力，而複製成本幾乎是等於零。也就是說在母體當中的建築一棟臺北 101 大樓的建構成本只需要開發相關的程式設計立體圖形結構⁸與設計程式所需使用的電力成本，如果要在母體世界中每一個都市都建構一棟 101 大樓，只需要找到母體中一片空地相對應的立體座標，然後複製與貼上，這樣的複製動作所需要的成本幾乎是零，但是真實世界中，對於財富的擁有者而言，要生產第二座 101 大樓所需的成本是非常龐大並且和第一棟的花費相去不遠的。

那麼究竟如何定義「真實」？「真實」與「虛擬」又該如何區分？當人們跟另外一個人講電話的時候，既使相隔千里也很像說話的對象就在身旁講話一般；而有很多人在初次觀賞 3D 電影的時候，所看到電影中角色所發射的箭和飛鏢就好像飛出螢幕射向觀眾而讓許多人左閃右躲；在聽著一片 CD 中的音樂的時候，就好比演唱者和樂團就在身邊；對於許多線上遊戲的玩家來說，類似的感覺就好像在面對一隻隨時有可能會把自己在遊戲中的人物秒殺的 BOSS 一般緊張刺激。

⁸ 指透過 3D 電腦繪圖工具軟體創造的 3D 電腦圖像當中的物體輪廓線條之結構。

畢達哥拉斯⁹曾說：「一切都是數字。」畢氏認為一切真理都可以用數學符號、比例、平方及直角三角形去反映和證實，所以他這句話的意思是說：一切人類所見的自然萬物、生物的繁殖演化、氣候變遷到人世間的各種現象，無論從宇宙結構到地球上的各種四季變化，從音樂的曲調、和絃到所謂的生活常見的事物，莫不受到數字的支配，並且都可以用數學方式來解釋。而在《駭客任務》第一集的最後，在主角尼歐(Neo)死亡又復生之後，他眼中的母體世界「Matrix」也是近似如此的情況，其所見到的一切都變成了由符號與數字所構成的世界。

熟悉程式設計的人都知道，一個電腦程式的介面與外觀，在開發時期的程式碼，對於不熟悉的人來說看起來就是成千上萬行的數學符號加上各種英文數字或者句子，對於一個程式設計者而言卻能夠從當中很快的找出所需要的相關資訊加以改寫或重新建立。然而這些程式碼可以說看起來完全不像所看到的程式介面與外觀，更不用說在電腦或者影片中所呈現出的2D、3D¹⁰栩栩如生的影像了。就像李安導演的電影《少年Pi的奇幻漂流》的那隻孟加拉虎一般，男主角蘇瑞吉在首映時接受訪問¹¹也表示，他只有近距離觀察過導演找來的四隻老虎，也曾經揣摩跟老虎海上漂流的恐懼感，但是在船上其實他從來沒有和任何一隻老虎正面對過戲，所有的與老虎相關的場景與動作，都是使用電腦程式軟體模擬製造出來的效果，既使觀眾們出了電影院，恐怕還以為真的有一隻老虎在演戲。這也使得這個時代已經顛覆了視覺醫學，只要能騙過大腦：看到的就不一定是真的。

⁹ 約西元前580年—前500年，古希臘哲學家、數學家和音樂理論家

¹⁰ 3D (3 dimensions, 也稱為三度空間, 三次元), 在真實世界的日常生活中是指由長、寬、高三個維度所構成的空間。此處是指3D電腦圖形(3D Computer Graphics), 是電腦和特殊3D軟體幫助下創造的作品。

¹¹ 引用youtube網站影片「【少年PI的奇幻漂流】幕後花絮：老虎篇」, 2012/11/20, <http://www.youtube.com/watch?v=9g0eo4bn1sk>, 瀏覽日期 2013/3/09。

4.2 虛擬當中的真實

是與非之間存在著許多的灰色空間，如同真實與虛假之間也有著一連串的譜系，而虛假事物也是真實世界的一個部份，如果沒有真實世界，虛擬也不具有存在的意義。這兩者之間對一般人而言是對立的概念，好比說一個人透過電視去觀賞《三國》影集一樣，所使用的介面只是在螢光幕上無數個紅藍綠白的細小光點所組合而成的影像，而聲音就算原音重現的高級環場杜比音效，也是透過已經失真的喇叭所傳送的，更何況一般而言演員對白和環境聲音、動作聲響都需要透過幕後的配音音效。然而這些種種卻在人們觀賞的時候誤以為當中的一切演出是真實的，更有人甚至把自身情感投射到演出角色的現實世界中的真實身份而產生喜好或者厭惡。

有許多人因為連續劇的劇情而感動掉淚，或者因為電影當中的壞人惡形惡狀而義憤填膺，或者因為演員誇張無厘頭的演出動作令人捧腹大笑，抑或者看完賽車片之後以為自己也和主角一樣技術高超而在路上狂飆，最可怕並且深刻的例子當然是看完恐怖片之後不敢自己一個人睡覺。當人在看一部恐怖片的時候，由於情節的緊張而會讓人腎上腺素加速分泌、心跳加快、神經緊繃，然而嚴格說來恐怖片通常劇情是假的、螢幕上的每一個光點只是再度的重現電影檔一連串的類比訊號，而隨著情節高低起伏的背景音樂也讓人感到無比的恐懼，甚至恐怖片劇情到了貞子從主角的螢幕爬出來的時候，觀眾也懷疑會不會真的從自己家裡面的電視螢幕中爬出來。既使知道自己只是在看恐怖片，但一般觀眾在觀看之時的幾乎所有神經都被挑了起來，除非立刻轉台到卡通影片或者探索（Discovery）頻道去做心情上的轉變。

然而對於電影的導演與電腦後製的技術人員來說，這些實際上都只是一張一張各種畫質越來越高的靜態影像，以每秒三十張以上的速度連續出現構成的影片，並且以電子訊號影像或半透明底片的方式播放並呈現在觀眾面前。專家曾經研究過只要每秒超過六十幅的畫面訊號顯示在眼前，就已經如同在現實世界中透過眼睛觀看事物的視覺效果一般，那麼在 HD 高畫質的影片已經到處充斥著的這個時代，電視或者電影的畫面

所呈現在觀眾眼前的事物只能夠稱之為「真實的擬仿與擬像」。

就如同《駭客任務》的母體世界一般，雖然一切都是虛擬的，但人的感受卻是無比的真實。《駭客任務》電影中的母體所在的是一個由電腦系統程式與各種安裝在其中的軟體所組成的虛擬世界，人類的身體是處於真實世界中，仍須透過深入人體腦部的連結器這樣的介面才能進入母體當中。而在母體這個虛擬世界中發生的一切會影響到大腦的反應，也因此能感覺到緊張、痛楚甚至可能被虛擬的子彈擊中因此而死亡，除非是如同 Neo 救世主一般能夠具有洞察之眼，足以看穿這彷彿真實世界的一切其實只不過是虛擬實境，進而脫離母體的奴役。

4.3 選擇的自由

「選擇」(包括 Choice 和 Choices) 這個詞語在《駭客任務》三部曲對白中多次出現，包括電影的第一集出現 8 次，第二集 12 次，第三集 12 次，總共 32 次，而「選擇」(Choose)在電影的第一集出現 4 次，第二集 3 次，第三集 2 次，總共 9 次，這也透露出「選擇」(Choice 和 Choose) 在這部電影中有頗具份量的意義。電影第一次的「選擇」出現於 Neo 在母體中的公司主管因為 Neo 遲到，因此要求他選擇準時上班或者另外找工作。而在電影完結篇，最後一個「選擇」是 Oracle 對 Neo 說的：

Oracle: Please. You and I may not be able to see beyond our own choices, but that man can't see past any choice.

Neo: Why not?

Oracle: He doesn't understand them, he can't. To him they are variables and equations. One at a time each must be solved and counted. That's his purpose: to balance the equation.

意思指 Neo 與 Oracle 或許無法真正的理解選擇背後的意義，但是造物主這個電腦程式只有變數、平衡方程式與計算，連什麼是選擇都不知道。而第二集當中有一段有趣的對話來自於反派角色 Merovingian 所說

的：「No. Wrong. Choice is an illusion, created between those with power, and those without.」選擇只是個幻覺，是有權力的人用來欺騙沒有的人。

透過電影可以瞭解到，只有編劇、導演、演員和觀眾才知道電影當中在母體裡面的人類被奴役著，只是這樣的情節暗示著這個真實世界的人類也是處於另一種的被奴役的狀況，因為人的生命有其限度，而過去的歷史當中，既使透過各種實驗或者哲學的辯證思考，人類仍然無法確切的證明這整個宇宙是否僅僅是一個類似母體一般的存在，也無法證實在這個真實世界或者物理世界當中的人類，只不過是躺在椅子上插著插頭接收來自於虛擬實境的電子訊號的個體。而電影當中除非是一個自然出生的人，或者被拯救出母體的人類，否則身處在母體當中的人無法知道自己是被機器所奴役著。

除此之外，虛擬出來的事物會讓人彷彿進入一個迷幻的世界，比真實的世界感受上還要真實，充滿了各種不同的味道和刺激，也無怪乎在電影當中 Cypher 這個既使已經瞭解虛擬實境與真實世界兩者間差異的人類，寧願選擇生活在母體世界五光十色的虛擬幻境中永不醒來，也不願意活在真實但卻無趣的世界。而就如同 Cypher 出賣 Morpheus 的情節中，他告訴 Smith 說的：

Cypher: 你知道嗎，我知道這個牛排不存在。但是我也知道當我把它放到嘴裡的時候，母體會告訴我的大腦這是多汁而又美味的。跟著莫非斯已經九年了，你知道我體認到了什麼嗎？「無知是幸福的。」

Cypher就如同一個染上了毒癮而且又販毒之人一般，雖然知道自己所處的狀況，但是終究陷入於虛擬世界的迷惑當中而無法自拔，而且又把這樣的觀念帶給其他的人，而最後選擇背叛並且屠殺了原本在尼布甲尼撒船艦上的幾位成員。「真實」這件事對Cypher而言是毫無意義的，因此最後寧可選擇母體，對於這樣的人而言所謂的真實就是一種無知的幸福快樂。雖然終究無法逃離真實的命運而死亡，然而這也值得許許多多「神迷」(Flow)¹²在線上遊戲虛擬世界的玩家作為一種借鏡。就好比電

¹² 參考天下雜誌臺灣科技大學管理學院教授盧希鵬部落格

影的母體當中有享用不盡的牛排美食，而回到真實世界只能吃雖然對身體有用處但乏味的食物，這樣的價值觀是擺盪在一個擁有各種享受的監獄和一個真實自由的沙漠之間。是否願意從沈迷與上癮當中解脫，以及該如何選擇真正有益處的，只有當事者自己能夠做出決定。

《駭客任務》電影第一集剛開始的時候 Neo 販賣非法軟體給 Choi 的場景，Neo 原本是在睡覺中，而電腦螢幕顯示的是：「Wake up, Neo...」以及「The Matrix has you.」意思是希望 Neo 從母體的奴役中醒來，Neo 這時看到螢幕並且說了一句：「What the hell.」此處中文字幕是翻譯為「搞什麼」，其實導演是用了「hell」也有「地獄」意思的雙關語。後來又顯示「Follow the white rabbit...」這個對白是來自於《愛麗絲夢遊仙境》當中女主角愛麗絲跟著小白兔，掉進兔子洞之後展開一連串不可思議的旅程。對於 Neo 來說這是一個重要的選擇，是否要跟著小白兔。而 Neo 跟 Choi 敘述了一段話表示經常認為自己是處於一種分不清楚是夢或醒的情況，Choi 說：「It's just sounds like you need to unplug, man.」此處也是個雙關語，因為 Choi 意思是 Neo 需要發洩發洩，而「unplug」英文為拔掉插頭的意思，導演此處暗指 Neo 是後腦插著訊號發射器而被母體控制的人，需要拔掉插頭不再被母體控制。Choi 的朋友 Dujour 身上有一個小白兔的刺青，於是 Neo 選擇跟隨了他們，並且遇到了 Trinity 等錫安的反抗軍，進而有了後續的各種發展。

電影第三集的最後結局是代表救世主的尼歐 (Neo) 解放了被電腦機器所控制而大腦連接到母體內的人類，以及使得錫安的人類得到和平和自由，不需要再和機器對抗。然而從「救世主」的意義上，這個情節的內容和《聖經》當中的救世主耶穌基督解救人類獲得釋放的意義上有些不同：

基督解救了我們，是為使我們獲得自由；所以你們要站穩，不可再讓奴隸的軛束縛住你們。弟兄們，你們蒙召選，是為得到自由；但要以這自由作為放縱肉慾的藉口，惟要以愛德彼此服事。因為全部法律總括在這句話內：『愛你的近人如你自己』。¹³

<http://www.cw.com.tw/blog/blogTopic.action?id=17&nid=68>，瀏覽日期 2013/03/29。

¹³ 引用自《聖經》迦拉達書第 5 章 1-14 節，臺北：思高聖經學會，2000 年，頁 1814。

無論是否為基督宗教的基督徒，都有許多人認為基督宗教的戒律和規範非常的嚴格，包括舊約的梅瑟（摩西）頒佈的天主十誡，以及《聖經》當中各種道德上的規範，而無法認同的人反對這一切誡命，認為這與人的自由意志相違背。然而上述這段經文標示了基督徒的法律最重要的只有總括為一句話「愛人如己」，其他教會要求的道德標準、規定和誡命都是這個法律的延伸，而如果在這個最重要的法律內一切行動思考都是自由選擇的範圍。

4.4 成長與失控

現代的各種高科技與經濟快速發展的成果背後，卻讓更多人越來越不滿足，也越來越貪婪。也許有的人富有到能夠有各種各樣的奢侈品，但是生活卻是非常的空洞毫無價值。人類的慾望似乎無法滿足於簡單的食衣住行需求，「好還要更好」的思維讓人誤以為擁有更多就是好，而不斷的無限制的擴張與成長，便是朝向「好」的方向前進。並且，人類在追求更好的同時，卻很容易去忽略了什麼才是所謂「適當」、「適度」，因而落入一種無限制慾望的追求惡夢當中。

經濟發展也是如此，一般來說變的有錢通常也使得環境污染更嚴重、更髒。也許國民平均所得提升之後，人們會比較關心如何讓周圍的環境污染減少，以提升相對的「生活品質」。解決方式或者利用高科技方式將污染減少，或者是將高污染的工業移到國外繼續在外地製造污染，但此類問題似乎還比較有解決方案。

可是如果經濟成長到全世界的人口所得提升到一定程度後，相對上的肉品需求增加而產生的匱乏，以及為因應畜牧業生產而砍伐的森林，動物排泄物製造的污染。另外是所得提升後對於汽車需求量增加，之後又因為車輛的增加產生了更多二氧化碳排放，並造成全球暖化等等都是嚴重的問題，這些恐怕不是變得富有就能夠降低或者經濟成長後就會自動得到解決的。

尤其全球暖化的問題不是只限於地區性的，而是很可能造成整個人

類浩劫大災難的，可惜美國、中國和印度等溫室氣體排放大國為了擔心所謂幹擾「經濟」發展，卻不願簽署京都議定書。縱使世界各地的生態專家們一再呼籲大眾重視這個問題，然而在還沒有發生真正的存亡危機的災害前，這個問題仍舊得不到各國政治領袖們的真正重視。

而這些問題猶如在比爾·麥奇本的著作《在地的幸福經濟》一書談到在經濟成長之後，主要問題是在於「環境破壞」與「財富」之間的抉擇，也就是「更多」與「更好」是否能夠同時獲得。因為從工業革命後，人類所致力於發展的經濟模式都是朝向「提升效率、大量生產、降低成本」這些事，也就是「更多、更快」，期盼著人類是邁向「更好、更快樂」的生活。可是為了「更多」，卻必須犧牲大量的成本，而且很多都是在財務報表上絕對看不見的隱藏成本，包括環境污染、全球暖化、極端氣候……等等。作者也不斷的指出，「更多」與「更好」這等號的兩端並不成立。根據統計與調查，當國民所得達到基本門檻之後，再多的物質需求都無法達到快樂的幸福指標。如同作者提到的：

人類犯下最重要的錯誤中，以下這項似乎名列前茅。一心一意致力增加財富，已經促使地球的生態體系瀕臨崩潰邊緣，我們沒有因此變得更快樂。我們是怎麼搞砸的？答案很明顯，我們所做的事情，都超過適當的程度。以往，收入多會讓人更快樂，所以我們認定未來也是如此。我們持續犯下這類錯誤，兩瓶啤酒讓我們覺得很好，因此十瓶啤酒會讓我們快樂增為五倍。¹⁴

假如從這個思維來延伸，意味著一次喝一百瓶啤酒能讓人快樂五十倍，當然，對於大多數的人而言這是相當不可能的，經濟學理論提出的「邊際效用遞減」也與以上論述不謀而合。在十年前就已經可以在新聞上看到人類的每年食物生產已經超過全人類整體所需要，只不過在世界各地每天有大量食物被丟掉與浪費，在不同的地方每天也有人食物匱乏面臨死亡危機，雖然文明不斷進步，但這個世界的供給與需求之間的平衡機制依然相當落伍。過去許多資源尚未被開發或許還有可能生產不足，然而現今所面臨的重要問題是生產過剩所造成的浪費。

科技的發展也是如此，人類不斷的追求文明和科技的進步，到了最

¹⁴ 比爾·麥奇本，林麗冠譯，《在地的幸福經濟》，臺北：木馬文化，2008。。頁 49。

後獲得的結果確實改變了人類的生活便利性，然而過度發展也同時產生了無法控制的機器和不可逆轉的例如核電廠爆炸所造成的核子污染與各種環境的破壞，這些對於自然環境破壞的結果包括全球暖化與極端氣候已經開始反撲進入人類的生活當中，然而各種與此議題相關研討會的決議卻有如廢紙，因為如前述所說的京都議定書仍被製造最多二氧化碳排放的國家如美國、中國、印度等拒絕簽署。2006年秋天以來美國大量的蜜蜂徹底的消失無蹤原因至今仍然不明，是否與環境有關科學家依然沒有確切的答案，然而無論如何也改變不了人類所使用的作物有大多數都需要靠蜜蜂來授粉的事實。2013年的今天地球人口已經正式邁入七十億¹⁵大關，「公地悲劇」(The Tragedy of the Commons)正在世界各地不斷上演，而科技的反噬也是隨時伺機而動，正對著人類虎視眈眈的準備發動下一波攻擊。

假如人類的科技帶來的是自我的反噬，那麼這種情況就如同《駭客任務》主角尼歐(Neo)與哈曼議員(Hamann)在錫安城市的機械機房時對話中所提到的：

哈曼：這座城市靠這些機器才能存活，這些機器讓我們活下來，別的機器卻要來毀滅我們。賜予生命的力量，也能奪走生命。就某方面來說，我們也受到他們的控制。

尼歐：是我們控制它，不是它控制我們。

哈曼：但是，不禁讓人深思，到底什麼是控制？

尼歐：我們可以隨時把機器關掉。

哈曼：當然了，你說的沒錯，這就是控制。我們大可以可以把它們(機器)砸爛，但是這樣一來，我們就失去照明，暖氣和空氣。

尼歐：我們需要機器，機器也需要我們，這就是你想提出的論調嗎？

哈曼：不是的，沒有論調，像我這種老頭子，已經沒有論調可言了。我已經沒有用了。世間還有很多道理我不懂，看到那台機器嗎？那跟廢水回收有關，我不知道它怎麼運作，不過我知道它運作的原因。

¹⁵ 參考美國人口調查局(United States Census Bureau)的統計，<http://www.census.gov/population/international/data/idb/worldpopinfo.php>，瀏覽日期 2013/04/22。

電影當中這段對話的意義在於：機器是人類發明出來的事物，必須能夠被人所利用而且可以受到控制的，否則就是人類毀滅的開端。然而現代科技的發展卻使得人類也朝向一個「失控」的結果，人類發明了自己無法掌握的事物。既使現實情況不如電影那麼的戲劇化，但是卻是以一種溫水煮青蛙的方式讓人不知不覺的走向死亡的懸崖邊緣。除了科技產品的高污染，人類過度依賴機器也是另外一種隱藏的危機，除了發明者或者因為知識和研發需要或者受過相關的科學教育，否則大多數人不知道、也不需要去深入研究機器運作的原理，只要會使用和操作機器就可以，甚至也可以不知道機器為何運作的原因，因為不知道這些並不太影響日常工作和生活，但是危機卻在於很多人不知道自己的工作和未來的前途已經逐漸的被機器所取代。

4.5 重返伊甸園

《駭客任務》第三集結局是 Neo 打敗了 Smith 獲得了勝利，而之後有一隻貓重複的出現的「Déjà vu」場景，這個場景和第一集相互的呼應，在電影第一集當中 Neo 看到一隻貓跑過去之後消失，不到五秒鐘時間立刻又看到同樣完全相同的重複動作，Trinity 說：「A déjà vu is usually a glitch in the Matrix. It happens when they change something.」意味著母體因為訊號脈衝有了一些變化。而這個變化是指在第三集最後的結局機器之神願意接受 Neo 的條件和人類停戰，並且最後造物主（Architect）對於祭司（Oracle）所詢問的問題，也表示願意承諾讓選擇離開母體的人獲得自由，而有以下之對話：

Oracle: 其他人呢？

Architect: 什麼其他人？

Oracle: 想要離開母體的人。

Architect: 他們會獲得自由。

Oracle: 你說話算話嗎？

Architect: 你以為我跟人類一樣沒信用嗎？

此時電影中出現了燦爛的陽光與蔚藍色天空與各種顏色的雲彩，地面也有了各種綠色樹木，雖然這個場景仍然是在母體之內，然而也暗示著世界重新獲得光明希望。想要離開母體的人類可以自由選擇是否擺脫母體控制，意義也表示機器世界不能再以人類作為生化電池的來源，當然，沒有了電力機器就無法運轉，雖然與機器不再戰爭的人類，可以重新開啟被遮蔽的天空引進太陽能，但是如果此時的機器都有所謂自我意識存在，那麼以生存為最高價值的原則下，是否機器會願意冒這樣的危險而解放人類是個值得思考的問題。不過如果可預見的未來之後，人類對於機器仍舊存在著與過去相同程度的依賴，或許這樣的情況可能不久之後又將重演。也難怪 Sati 這個屬於電腦母體中的程式為了 Neo 創作了一個美麗無比的天空，並且詢問 Oracle 以後是否會再一次見到 Neo，而 Oracle 肯定的回答是「應該會」。

長久以來人類藉由不斷的發明許多工具而使得生活更加便利，不可否認科學和技術的演進帶來人類的進步和發展，以及運用科學對於理解各種宇宙定律和正確知識的價值，然而科學依然有其限制，例如在解釋人的靈魂和神的面向上。無神論者認為神不存在，宇宙與世界上的一切只是偶然的形成，然而按照《通行靈界的科學家》這本書當中的說法，事實上科學家無法找到神存在的證據，也無法運用任何的數學物理或其他任何科學定律證明神是不存在的，原因如同活躍於十八世紀並且通行於靈界二十七年之久的科學家史威登堡¹⁶認為：「科學將會為全人類帶來驚人的奇蹟。然而有兩件事是絕對不可能辦到的，一件是想用顯微鏡去看到神，另一件是創造出一粒有生命的麥子。」¹⁷既使到了二十一世紀已經進入數位時代的現在，史威登堡上述的理論依然牢不可破。

不僅如此，因為人性的貪婪，科技被利用於某些地區的開發而帶來更加威力強大的可怕破壞。這個敘述就如同編劇兼導演安排在《駭客任務》第一集當中，電腦人拷問 Morpheus 時候所說的：

當我替你們的物種分類時，

¹⁶ 伊曼紐·史威登堡 (Emanuel Swedenborg, 1688 年 1 月 29 日—1772 年 3 月 29 日)，瑞典科學家、神秘主義者、哲學家 and 神學家。

¹⁷ 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，頁 55。

我發現...你們不是哺乳類。
所有的哺乳類，都會本能地與大自然和諧共存，
你們人類卻不是如此。
你們到了新的地方，就開始繁衍掠奪，
直到耗盡一切自然資源，
然後為了生存，又開始往下一個地方蔓延。
地球上只有另一個物種有這種習慣，
你知道是哪個物種嗎？病毒。
你們人類就像癌細胞一樣，
讓地球生病，帶來災難，
而我們...就是解藥。

從機器的觀點來看，人類不能與大自然和諧共存並且破壞地球環境是個不爭的事實，電影中表達的電腦人就是人類這個瘟疫的解藥的說法有以下兩種可能，一是徹底毀滅人類，讓這個地球的癌細胞不再繼續蔓延下去。二是讓機器以最有效的計算方式接管整個世界，讓人類繼續單純作為生化電池的功能。

然而事實上真實世界的地球環境對於機器而言並非一個絕佳的生存或者存在環境，因為陽光、空氣、水、生物、微生物和植物等自然環境當中的元素幾乎都是與人類的生存有關，可以了解並非機器而是人類與地球的生態息息相關，但是這個生態卻不斷的被人為破壞。因此在思考是否科技能為人類帶來快樂和幸福的時候，必需要思考的更重要問題在於人生活於世界的目的與價值。

由於網路科技的進步，人類可以透過網路與相隔千萬里的陌生人建立互動關係，也可以不知道公寓樓上樓下甚至對門住戶的名字。可以透過網路觀看世界各地的風景，卻也可以抱怨沒時間到沒有光害的地方觀察天空的星星。可以坐在電腦前用滑鼠鍵盤進行各種網路購物，也可以很久都不曾吃過真正的純粹的食物。其實這樣的情況也就意味著，許多人的生活模式與《駭客任務》電影中只是大腦在母體內生活的人相去不遠的一種現象。只不過母體內的人除非被拯救，否則無法明白自己所存

在的只是一個養殖槽，被作為生化電池的功能。而把生活耗費在電腦和網路所建構的虛擬世界當中的人，如果不能覺醒並且思考什麼是真實，或者是寧願接受各種電子訊號和聲光刺激，那麼真實世界對於這樣的人是不具有存在價值的。

如果以人作為主體，而機器本身並不具有任何自我意識存在，那麼機器毀滅了，對於機器本身而言不存在意義或任何感覺。這個地球的科技與文明是被人類創造，因此就算有一天所有機器都消失了，人類最大程度的損失只不過重新回到這些機器被發明之前的生活，對於人類而言失去了對於機器的依賴是會造成許多不便之處，然而人類並未消滅或者喪失任何的生存價值，只是很多工具和習慣得重新建立。然而假設未來某一天人的一切到最後只是依賴機器完成，那麼人的存在意義與價值恐怕就得被重新看待了。

機器可以替代人類做很多事，但是沒有辦法替代人類去真正的「愛」一個人。人類終究得回到最初的原始狀態去思考為什麼人要活著，進一步的思考是如何活著有人的尊嚴與價值，以及如何能夠幸福和快樂。而這個思考可以從《聖經》創世紀當中描述著造物者天主創造了伊甸園這樣的樂園談起：

上主天主將人安置在伊甸的樂園內，叫他耕種，看守樂園。上主天主給人下令說：「樂園中各樹上的果子，你都可吃，只有知善惡樹上的果子你不可吃，因為那一天你吃了，必定要死。」¹⁸

可惜的是後來的發展就是人類因為魔鬼的誘惑與違背天主的命令而吃了知善惡樹的果子，因而失去了樂園，也不能再食用伊甸園中生命樹上的果實，這也代表著人類此後肉體無法長生不老，必須面對死亡的到來。《聖經》舊約所記載那久遠的過去已經成為歷史，然而在現今這個世代，經常聽到看到的新聞報導卻仍是社會和世界都病了，雖然這是個已經存在已久的病症，然而卻使群醫束手無策，筆者認為這個病症只有重返伊甸園才有可能痊癒，而重返伊甸園的意義並非回到那個創世紀所記載的樂園，而是回歸到人類的最初本性，願意瞭解人工的設計有時不如道法自然，接受神所賜予和為人類設計的就是美好的禮物，那麼既使身

¹⁸ 引用自《聖經》創世紀第2章15-17節，臺北：思高聖經學會，2000年，頁11。

在人間，也是如同生活在天堂。

第五章 結論與建議

5.1 結論

《駭客任務》第一集在 1999 年的復活節上映，這部片中的內容所隱藏的內涵，也有著要讓觀眾從影片中尋找復活節彩蛋一般的用意。編劇兼導演華卓斯基兄弟在接受訪問時，其實透露出的電影場景與畫面對白等等背後的含意之相關資訊並不太多，而是以一種開放的態度讓觀眾和影評們對於這部影片去賦予各自不同的詮釋。而這樣的做法其意義正如同羅蘭·巴特在 1976 年發表論文所宣告的「作者之死」(The death of the author)，電影這樣的文本在完成後的意義詮釋與解讀權力已經轉移到看這部電影的觀眾身上，因此編劇兼導演的本意或者電影橋段的真相是什麼已經不重要，而重點是在於透過這部片中大量的符號、象徵及文字等等意義的載體，以及觀眾和這些載體之間互動或者相遇(encounter)之後所形成的涵構內容與多元性、豐富的意義系統。也因此觀眾對於電影的解釋和討論，一般而言是處於變動、不穩定，而且容許質疑的，而本研究的任務也不在於去尋找或者關注編劇兼導演華卓斯基兄弟創作的終極意義以及普遍結構，而是在於觀看這部電影之後所獲得的一種新的創造性之啟發。

本論文之所以定位在電影數位與哲學之中的隱喻，是因為《駭客任務》三部曲當中的影像與對白共約近七小時三萬餘字，其哲學理論來源大多集中在筆者在導論所提及的哲學方向之十數本書之中。除了導論所說的六本著作，另外再加上尼采的著作《查拉圖斯特如是說》，熟知好萊塢電影發展史就可以知道德勒茲《電影I》、《電影II》的理論，影響了好萊塢電影發展的思想近三十年的歷史。實踐了尼采超人哲學最具有代表性的作品就是《楚門的世界》(The Truman Show)，這是一部 1992 年獲得奧斯卡金像獎由金凱瑞主演的影片，從 1992 年到 1999 年《駭客任務》第一集的誕生這八年的發展裡，很顯著的好萊塢的電影哲學已經不僅僅滿足於只停留在尼采或者是德勒茲的思想之中，而是走出了尼采與德勒

茲之後，回應了柏拉圖和基督教哲學，並且融入在柏格森哲學和數位世界之中，從而也解決了李歐塔知識份子被終端機終結的困境，簡單的說，在 1980 年和 1990 年代裡西歐和北美等先進國家已經進入了後現代主義的困境，和晚期資本主義¹與全球化的自我矛盾境界之中，好萊塢的電影文化和電影哲學自然而然的也在為歐美先進國家所面對的文化困境和知識份子的困難處境尋找出路，這個出路來自於 Neo 和 The One 在字母上的反向排列和觀念上的互轉後搖身一變，而《駭客任務》三部曲在發展道路上整合了柏拉圖哲學、佛教的「業」與「識」、基督教《聖經》中的信仰，並且結合柏格森的《材料與記憶》²再加上尼采的強力意志與超人哲學，進而突破並且超越了後現代主義和數位網路世界所形成的困境。

如果從第一集的結局來看，駭客任務在 1999 年就已經為人類的數位哲學找到了一個結論，也就是基督教哲學、柏格森、尼采三者合一，由這三個哲學所合成的解藥來解決柏拉圖理型世界與現象界的二元對立之困境，也就是吞下紅色藥丸後會回到一個冷冰冰的理型世界，或者是吞下藍色藥丸後繼續生活在一個虛幻、豐富卻又虛假的現象世界，使人可以自由穿梭在現象與理型二元世界之間。《駭客任務》第一集可以說終於可以戰勝知識份子終結的困境了，只要任何人從 Neo 頓悟到 The One，就能如同尼采筆下的超人一般，在網路這個虛擬世界戰勝所有的電腦人，也超越母體的各种限制。

然而《駭客任務》的編劇與導演並不以此為滿足，到了第二集《駭客任務》所要回答的是什麼呢？第二集導演和編劇所要表達的意涵是，別忘了人類的存在關鍵是因為人有靈魂，由於有靈魂，所以可以回到本體的世界裡，也就是只有人可以回到如佛教所說的空無的世界裡，也就是與佛學經典《般若心經》中：「色即是空，空即是色。」一般的可以互相印證。意思是說只有回到靈魂的存在，才能達到一個超越基本粒子在非有非無之間回到創造的一切根源，也由此保障了人類存在的價值，只要保存這個創造的價值，也就是能回到創造力的世界，使得靈魂不墮落在物質和影像的世界中，就是人類可以不被電腦和網路世界所取代的關鍵所在。於是第二集等於借用基督教哲學的靈魂與佛教空無觀點，建構

¹ 詹明信，嚴鋒譯，《晚期資本主義的文化邏輯》，台北，時報，2002。

² 柏格森，肖聿譯，《材料與記憶》，南京：譯林，2011。

了一套論述，作為一種升級版的理論。

所以電影第一集和第二集的發展在它的數位哲學敘述上確實具有邏輯的前後發展性，在推論和演進上以及符碼的編排上，也確實是脈絡井然有序，第二集的出版在 2003 年已經是一個要面對網際網路所形成的一個數位時代到來的世界，這和李歐塔在 1978 年所敘述的知識份子的終結已經有了二十五年的差距，在面對這樣一個數位時代的敘述需求上，必須要有進一步的演繹和發展，這時候所可以找到的出路，就在基督教的靈魂理論以及佛教哲學的空之本體世界，《駭客任務》的第二集在這裡可以說順利的完成了它的任務。

《駭客任務》的第三集也就是第二集的下集，主要是敘述每一個時代面對數位的挑戰的終極哲學目標是回到一切程式設計的最根本和源頭之處，也就是機器運算程式碼的來源之處，站在一個完全犧牲奉獻的利他者立場，才有可能完成人類自我拯救的任務。這是一個數位的時代，是一個除了手工技術人員以外，任何一個學有專精的各領域學術專業專家，也都無法挑戰數位網路所呈現的連結專業知識的時代，要超越這個時代的電腦和數位網路世界，只有回到像老子和莊子所說的無欲或者佛教所說的空無和基督宗教救世主的境界，因為「愛」而完全的忘我狀態下，面對所有的是與非、善與惡、光明與黑暗之時才足以使得人類智慧達到最高點，也就是說單只是回到靈魂的世界不足以完成駭客的全部任務，靈魂必須回到空無之境才足以超越一切，也就是非 0 非 1 而是 Null 的數位世界，如此造物主、程式設計者、救世主和錫安也才能夠獲得終極的救贖與保障，而這個真實與虛擬世界的敘述也才真的告一段落。

在這個世界裡，肉眼的世界已經不再重要，而是靈魂世界裡的洞明燭照可以看穿空無世界的本體之眼，才足以確保《駭客任務》的任務達成。以往華文世界的論文解析之所以不能完全解開《駭客任務》的內涵，正在於所提出的各個與《駭客任務》相關的關鍵哲學理論的重要內涵無法融合貫通以獲得清晰的解析，這才使得《駭客任務》的數位哲學在筆者的嘗試下本論文才獲得了首次的結構性解析。

至於人類是否會被機器所完全取代，或者人的能力是獨一無二不可取代的，這些事情尚未發生，只有發生的可能性存在，然而那一天何時

來到無人可以預估，因此只能設想在機器人和電腦程式不斷的替代人類工作的情況下，如果要能不被取代需要具備什麼樣的條件是哪些，這個問題的源頭來自於機器人和電腦程式的運作基礎，也就是無論機器人和電腦程式都是依賴演算法作為行動的根據，最熟悉演算法的應該非應用數學家與程式設計師莫屬，當然要求人人都成為應用數學家或者程式設計師有執行上的困難，只能盡量從事那些不可被程式設計演算法所取代的工作。

人類的能力終究有其限制，在科技發展至今已經達到如此境界的數位時代，重返伊甸園的理念是否可行或許值得探究，而創世紀中的伊甸園或許早已經消失於地球而數個世紀以來不曾被發現過。然而佛教與整個基督宗教的共識都是在於「愛」，許多人期盼的世界和平只是愛的結果。但是人類如果不認真的思考生命存在的意義價值，那麼末日來到的那一天也許不會太遠。而 Neo 透過犧牲自己的生命而解救了所有被奴役的人類與錫安的居民，原因乃是透過對於自己的充分瞭解而選擇了這個與前五代救世主不同的行動。

電影最後的結局，在造物主與祭司的對話當中可以瞭解，如果釋放所有的人類，那麼相對而言也是放棄了使用人類作為電池的來源這個選項，而使得機器世界缺少了運作所需的能源而失去功能，然而人類是否能夠回到機器與人類的戰爭之前，重建另一個互相合作的世界？一個超越是與非、善與惡、對與錯、真實與虛擬的界限，強調人類和機器之間共生與共存。而要達到這樣的境地，除非人類願意離開資訊知識爆炸的吞噬，而成為數位時代的知識菁英，進入一個追尋理念實踐並且不斷變革和創新，重新面對與思考世界的生態、環境、能源、文明與文化的新的世界。

5.2 建議與後續研究

《駭客任務》三部曲在其中涉及了大量雙關語、希臘羅馬神話故事、佛教、印度教、基督宗教與《聖經》中的典故、諾斯底（主義）教派、

電腦硬體、軟體、網際網路等專業術語和哲學隱喻，如果沒有瞭解其背景，尤其非使用英語為母語系國家的觀賞者，以及還不具有相關電腦資訊、哲學和宗教知識素養的觀眾，相信是可以欣賞到一部精彩的科幻動作片，但是除非把這部片租回家一看再看加上對於字幕內容翻譯逐句推敲，方有可能較為瞭解導演與編劇在電影所要傳達的訊息和背後的意涵。而且除了導演和編劇之外，能夠「完整」瞭解這一系列電影內容當中所有場景對話的意義的人也是屬於少數。意思是指這就好比一個使用英語作為母語的人，信仰基督宗教、佛教或者印度教，或者對於本身所信仰的宗教以外的其他相關宗教都有著深刻的理解與研究，以及瞭解所有希臘羅馬神話故事，加上其本身是哲學家並且同時也是對於資訊科技專精的電腦系統工程師一般。

筆者以一位程式設計者的身份，並且對於從小到大受到天主教各種成為基督徒信仰的不斷薰陶，加上經過這數年來經常與指導教授哲學上的討論，以及論文寫作期間對於各類相關論文和討論的深入研究，發覺對於這部片仍然還有探索的空間。只是過去研究者可能由於背景因素對於《駭客任務》三部曲的論文內容大多僅限於部分賽博空間、部分哲學和佛學的探討，實際上對於基督宗教與數位哲學部分的著墨不多，而具有基督宗教和程式設計背景的筆者是確實比較具有部分優勢，可以從這些面向去思考發現電影當中這些構面的存在。

不過以《駭客任務》這樣的商業片而言，編劇兼導演投入大量的製作成本，不太可能是將目標觀眾群限縮和定位在上述的背景，而是要在一部精彩的科幻動作片之中包含著許多掩蓋起來的寶箱讓觀眾在事後可以一一的去挖掘打開，至於寶箱裝了什麼令人驚喜的寶物或者感到失望的空箱子，就讓觀眾自行體驗了。筆者認為採用隱喻、借喻的電影手法非常值得國內的導演作為借鏡，雖然也會有某些觀眾能夠接受電影大螢幕上一個人的頭被敵人砍掉之後，血噴的到處都是的類似寫實紀錄片，然而1999年好萊塢發行的電影《駭客任務》已經達到並且示範了即使是商業片仍然是可以有內涵與深度的水準。

本論文意旨不在於完整分析此系列電影，因《駭客任務》三部曲內容包含的層次繁雜而眾多，其中的對白和場景中的隱喻更是不勝枚舉，每一個人物、建築物、車牌或房間號碼甚至物品等的名字都有導演與編

劇的精心安排和賦予其背後的意義，然而礙於筆者寫作時間考量，以及在寫作的過程中陸續發現國內外的駭客任務電影粉絲網站和 BBS 上的文章已經有非常詳盡的介紹，例如 thematrix101(<http://thematrix101.com/>) 和 matrixfans (<http://www.matrixfans.net/>) 以及類似維基百科的 Matrix encyclopedia (http://matrix.wikia.com/wiki/Main_Page)，國內的資料大多可以從台大批踢踢實業坊 ptt.cc 的電影版當中的[The Matrix]版找到，以及其他全球資訊網上包括國內和國外的相關文章，另外書籍資料例如臺灣大學哲學博士陳瑞麟的著作《科幻世界的哲學凝視》當中的整理。

因此，如果要透過逐字逐句和每一個影像以及每一個對話、每一個隱喻的逐項解析，與象徵可能延展的意涵加以做全方位的論述，那麼其所涉及到的各種解釋學、現象學、存在主義、批判理論、敘事理論、結構主義、解構主義和各種晚期資本主義和後現代的各種哲學向度論述，估計可以成為數百萬字，並且估計十年以上的時間去從各種角度加以論述，而這項工程預估亦需要百餘篇論文才得以解決的論述環境。然而筆者限於碩士論文的寫作時間，與目前對於其他各宗教與哲學派別和主義所可以延伸發展的工具尚未收集齊全，也防止論文漫無目的的延伸擴大，只能預期未來自己在進行後續研究的道路上繼續完成這些有可能達到的「駭客任務」。

參考書目

一、書籍

1. George Kurtz, 尤焙麟譯,《駭客現形:網路安全之秘辛與解決方案》,美商麥格羅·希爾,2000。
2. N.Spielberg、B.D.Anderson, 張啟陽譯,《宇宙觀革命:震撼人類宇宙觀的物理學七大觀念》,寰宇科學,1998。
3. 孔恩,王道還等譯,《科學革命的結構》,台北:遠流,2004。
4. 巴洛,葉李華譯,《大霹靂》,台北:天下文化,1996。
5. 比爾·麥奇本,林麗冠譯,《在地的幸福經濟》,台北:木馬文化,2008。
6. 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。
7. 尼采,林建國譯,《查拉圖斯特拉如是說》,台北:遠流,1989。
8. 尼采,張念東、凌素心譯,《權力意志 | 重估一切價值的嘗試》,北京:商務,1991。
9. 尼采,陳芳郁譯,《道德系譜學》,台北:水牛,2007。
10. 尼葛洛龐帝,齊若蘭譯,《數位革命》,台北:天下文化,1995。
11. 布希亞,洪凌譯,《擬仿物與擬像》,台北市:時報文化,1998。
12. 布羅諾斯基,漢寶德譯,《文明的躍昇:人類文明發展史》,台北:明文書局,1986。
13. 希拉里·普特南,童世駿、李光程譯,《理性、真理和歷史》,上海:

- 譯文，1997。
14. 李歐塔（利奧塔），車槿山譯，《后現代狀態》，南京：南京大學出版社，2011。
 15. 李歐塔（利奧塔），談瀛洲譯，《後現代性與公正遊戲-利奧塔訪談》，上海：人民出版社，1997。
 16. 杜威，高建平譯，《藝術即經驗》，北京：商務，2003。
 17. 沃德羅普，齊若蘭譯，《複雜》，台北：天下文化，1994。
 18. 思高聖經學會譯，《聖經》，台北：思高版聖經學會，2000。
 19. 柏拉圖，侯健譯，《柏拉圖理想國》，台北：聯經出版社，2000。
 20. 柏格森，肖聿譯，《材料與記憶》，南京：譯林，2011。
 21. 馬庫色，李亦華譯，《單面向的人》，臺北：南方叢書出版社，1989。
 22. 高希均等編著，《知識經濟之路》，台北：天下文化，2000。
 23. 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。
 24. 莊子，張松輝注譯，《新譯莊子讀本》，台北：三民，2010。
 25. 陳波，《邏輯學的第一堂課》，台北：書泉，2007。
 26. 陳惠貞、陳玄玲，《新世代計算機概論》，台北：學貫，2005。
 27. 陳瑞麟，《科幻世界的哲學凝視》，台北：三民，2006年9月。
 28. 傅柯，邢克超譯，《這不是一只煙斗》，桂林：漓江，2012。
 29. 傅柯，劉北成、楊遠嬰譯，《規訓與懲罰：監獄的誕生》，北京：三聯，2003。
 30. 凱文·凱利，趙學信譯，《NET & TEN》，大塊文化，1999。
 31. 喬治貝克萊，關文運譯，《人類知識原理》，北京：商務印書館，1973。

32. 湯淺和夫，美亞譯，《IT 革命-超效率物流管理》，小知堂，2001。
33. 萊布尼茲，錢志純譯，《單子論》，台北：五南，2009。
34. 黑格爾，賀麟譯，《小邏輯》，臺灣商務印書館，1998。
35. 葛雷易克，林和譯，《混沌》，台北：天下文化，1991。
36. 詹明信，嚴鋒譯，《晚期資本主義的文化邏輯》，台北，時報，2002
37. 德勒茲，黃建宏譯，《電影 I：運動—影像》，台北：遠流，2003。
38. 德勒茲，黃建宏譯，《電影 II：時間—影像》，台北：遠流，2003。
39. 德勒茲，劉玉宇譯，《尼采與哲學》，北京：社會科學文獻，2001。
40. 鄭文哲，《駭客》，台北：松崗，2000。
41. 羅蘭巴特，許薈薈，許綺玲譯，《神話學》，台北：桂冠，1997。

二、期刊、雜誌、新聞文獻

1. 盧希鵬，《部落格互動性對於撰寫者之神迷與滿意度的影響》，第十九屆國際資訊管理學術研討會(ICIM2008)，南投，2008/5。
2. 張為民，《量子資訊科學：可能成為二十一世紀工業發展的核心》，行政院國家科學委員會自然科學簡訊第十五卷第四期，2003/11。

三、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(碩士論文)。

2. 徐宏文 (2007), 駭客任務的視覺, 類型, 與敘事結構, 國立中央大學英美語文學研究所(碩士論文)。
3. 張益誠 (2004), 電影「駭客任務」劇情、場景轉化建築設計之探討, 國立臺北科技大學建築與都市設計研究所(碩士論文)。
4. 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(博士論文)。
5. 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(碩士論文)。
6. 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(碩士論文)。
7. 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(碩士論文)。
8. 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(碩士論文)。
9. 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(碩士論文)。
10. 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(碩士論文)。
11. 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(碩士論文)。

四、影音文獻

1. Andy Wachowski & Larry Wachowski 編導 (1999), 駭客任務 (The Matrix)。美國: 華納。DVD。

2. Andy Wachowski & Larry Wachowski 編導 (2003), 駭客任務：重裝上陣 (The Matrix: Reloaded)。美國：華納。DVD。
3. Andy Wachowski & Larry Wachowski 編導 (2003), 駭客任務：最後戰役 (The Matrix Revolutions)。美國：華納。DVD。