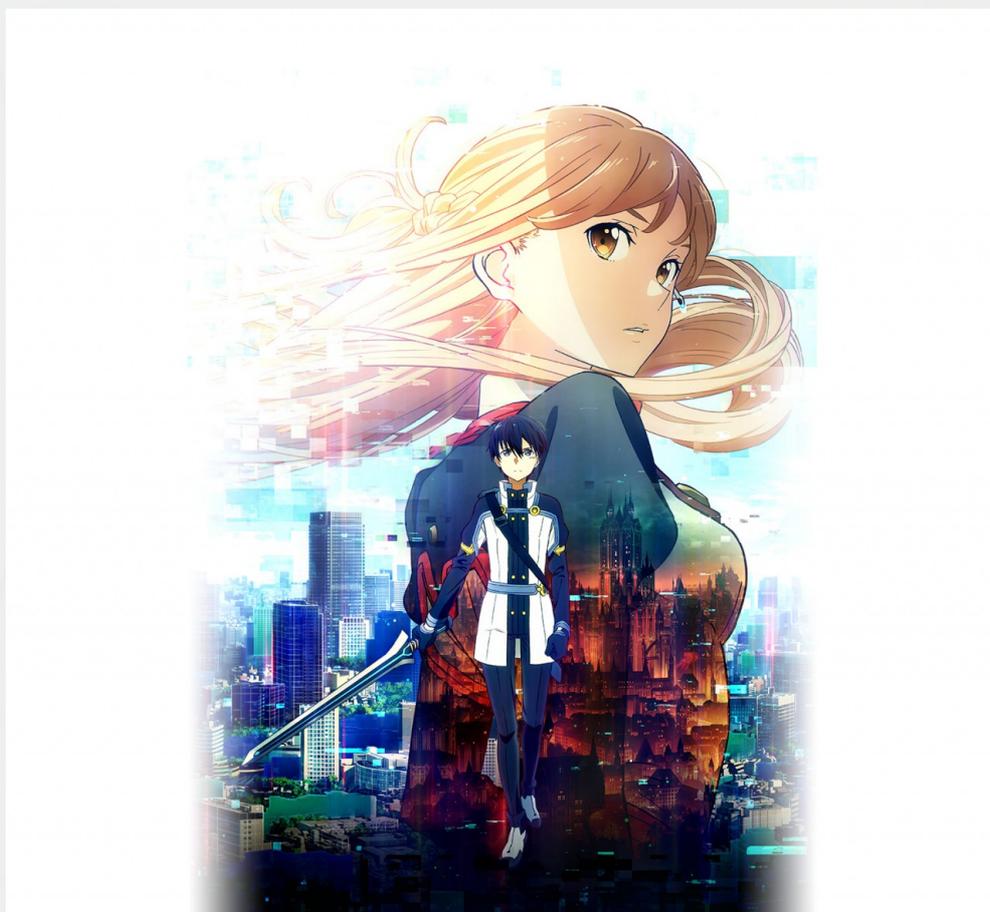


## 擁抱新科技之前 請先抱持懷疑

葉宜瑩 文

「雖然只是遊戲，但絕對不是可以鬧著玩的！」是動畫《刀劍神域》系列當中的核心思想。刀劍神域系列動畫是講述人們進入以VR ( Virtual Reality ) 科技開發的完全潛行遊戲後，遭遇無可預期的危機。至今動畫版已出到第二季，為了等待第三季已久的粉絲們，刀劍神域在2017年最新上映了劇場版《刀劍神域序列爭戰》。

劇場版有別於在第一、二季中運用VR技術，而是進階使用AR ( Augmented Reality ) 技術的擴增實境遊戲，更加深了核心思想。當虛擬過於現實，或已經與現實融合，會不會虛擬就此成了真？科技蓬勃發展，其衍生出來的問題我們是否有能力解決？刀劍神域劇場版中的世界觀或許是正在積極追求新科技的我們該思索的未來。



刀劍神域序列爭戰宣傳海報。( 圖片來源 / [Twitterアニメソードアート・オンライン 公式](#) )

## 用錢燒出來的作品

序列爭戰很值得一提的是，畫面的繪製是前所未有的極致、是動畫系列無法比擬的境界。劇場版戰鬥場景的光影效果、Boss的肌肉流線、攻擊後的火光與煙霧都發揮的淋漓盡致；相較於動畫版的Boss在光影上只用白色及黑色來製作效果，後者層次較少。另外在眼神的部分，雖然兩者同樣都是光眼，但是劇場版的加上射線，使眼神更加銳利危險，且射線在遇到光與陰影時，也有不同的變化。特效方面完全展現導演伊藤智彥所要求的「燒錢感」，畫面已經提升至藝術的境界，讓人不禁讚嘆日本動畫公司，為其招牌動畫付出的心力及不惜成本的投注。



劇場版Boss與第一季Boss對比圖，劇場版光影及煙霧效果細緻。( 葉宜瑩 / 製圖，圖片來源：擷取自[Youtube觸電網 - 電影情報入口網](#)、[阿軒](#) )

除了讓人熱血沸騰的畫面，更懂得利用音效以及音樂來帶動觀眾的情緒。當劍砍入Boss的身體發出劍銳利的摩擦聲、Boss反擊時地板碎裂發出石塊的沉鈍聲，一再震撼著感官。更大的突破在於音樂，每到劇情進入重點時，就會出現虛擬偶像尤娜開始現場演唱，觀眾的情緒隨著尤娜療癒輕柔的歌聲，緩緩帶入戰鬥的場面，在戰鬥併發的那一刻，音樂也到達最激昂之處。巧妙將輕柔的音樂融合高速的戰鬥場景，剛柔並濟的手法使觀眾毫無招架之力，就算沒有接觸過刀劍神域前兩季作品，也可以體驗聲光影的刺激。

雖然序列爭戰在音樂、美術及特效等方面著墨甚深，但劇情上的缺失使整部電影略顯可惜。劇情上可能是因為短短的兩小時內難以將情節交代完整，導致有男主角桐人太快變強、角色戲份分配不均和戰鬥場面剪接太快等問題，但是依然保持著刀劍神域一直以來想要傳達的意念「虛擬與現實的關聯」。

## 科技來自人性 當邪惡入侵時

在劇場版當中，突破前兩季採用AR科技，創造出《Augma》遊戲，這個突破源自於在第一季的完全潛行遊戲——《SAO》所發生的悲劇。SAO遊玩的方式是使用者在帶上遊戲裝置之後，進入到虛擬世界，猶如靈魂出竅到達另一個世界，真實的身軀並無法動彈。這項特點就被有心人利用，使多名玩家在首次登入SAO後，被惡意的遊戲設計鎖死在遊戲當中不能登出，只有打敗第100層的Boss才能回歸現實世界，在這途中如果血量歸零死亡也意味著真正的死亡，導致這款遊戲最終造成四千多人喪命。為了避免玩家在遊戲當中喪失對於現實世界的感知而發生類似的憾事，AR因此被視為安全又更加真實的遊戲科技應用。

依照以上邏輯，透過眼睛看到的現實世界也是遊戲世界，所以不會在完全抽離意識的情況下陷入遊戲中，這確實讓人相信AR是安全的。但如果只是安全的新遊戲誕生，絕對無法構成刺激精彩的刀劍神域，所以免不了又出現經典的反派角色——遊戲設計者，在相對安全的AR再次被注入邪惡的想法。遊戲設計者重村教授透過玩家頭戴式的遊戲裝置，掃描腦部並竊取特定記憶，使玩家出現失憶的情形，遊戲頓時成了社會的亂源。

雖然劇場版時間設定在2026年，但故事裡的一切離我們並不遠，目前我們的科技技術並不亞於它。舉凡Google Glass、Ingress以及曾經紅極一時的手遊《精靈寶可夢》皆是現今使用AR技術的例子。在面臨新科技的來臨之時，更應謹慎評估，以免有不肖人士作不當的利用。

## 快樂的回憶 只屬於勝利者

相較於第一季，劇場版中對反派的犯罪動機描寫更明確，卻也更發人省思。重村教授的女兒是SAO遊戲的罹難者之一，身為將遊戲親自遞給女兒的重村教授來說，有著無法釋懷的罪惡感，因而藉著Augma這個遊戲來吸引SAO倖存者遊玩，並且透過遊戲裝置來蒐集他們的記憶來還原女兒。

在序列爭戰之中，大家都為了記憶而戰。桐人為了女主角亞絲娜的失憶而戰；重村教授為了回憶女兒而戰。但其中有著極大的差異，對桐人而言，他正在搶救他與亞絲娜在SAO中的幸福時光，以及那些攜手破關帶領大家回歸現實世界的記憶；對重村教授而言，他正在盡力抹去SAO所帶來的絕望，希望回到SAO出現之前與女兒相處的時刻。

在劇場版當中描述，歷經SAO事件落幕後出版了一本《SAO事件紀錄全集》，當中記載各個英雄事蹟。其中描寫最多的當然是全服最強者桐人，但反觀也曾在SAO努力生存，卻技不如人的玩家們，就像從未在遊戲出現過，在書中完全找不到一點蹤跡，更別說早早就領便當喪命的人。一個人生命的「重量」竟然只取決於強與弱，原本應該讓人恨之入骨的重村教授，卻讓人無法對他產生恨意，對於自己珍視的生命卻在消逝時被人如此輕忽，重村教授的反撲有一大部分是社會以及科技加諸的痛苦。快樂的回憶是屬於勝利者，而不是邊緣人。

## 虛擬與真實 不再容易分辨

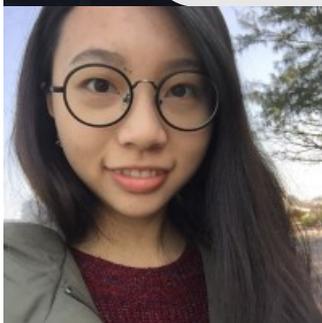
在觀看完刀劍神域序列爭戰時，讓我不禁思考，AR對於我們的生活究竟會有多大的影響或危害？而經過桐人跟重村教授談話的橋段後，我有了一些答案。如果在現實生活中，透過AR使人們眼前被大量的資訊所覆蓋，在人腦的判讀上更容易出現錯誤，這項錯誤在此分為兩個類別：虛擬真實化與真實虛擬化。

虛擬真實化的意思是當眼前出現Boss正朝著自己大力揮臂時，虛擬的物件在心理造成極大的真實感。在此同時，使用者產生恐懼，可能因此衍生出其他危險；真實虛擬化，舉例來說，在使用者眼前出現大量的落石，而使用者可能誤以為是AR產生的特效，殊不知其實是真實的物件，因而錯失閃避的時機。虛擬與現實兩者之間的界線會因為科技的進步而漸漸模糊，在迎接新科技的到來之前，更應該先面對它們所帶來的問題。

### 「雖然只是遊戲，但絕對不是可以鬧著玩的！」

《刀劍神域序列爭戰》被認為是一部大爽片，華麗的聲光影效果、桐人的劍技「星爆氣流斬」經典再現，以及各種蘿莉、福利和女神，確實是讓粉絲回想起那些追番的熱血時光。

而就如同刀劍神域的核心思想一樣，雖然只是一部動畫，但是絕不是笑一笑就過了。透過更深層的探討，該如何運用科技？界線又在何處？是我們必須面對的課題。



記者 葉宜瑩



編輯 楊巧柔