

「擬」跟你，是敵是友？

刊出日期：2022/12/20 | 文字：潘美綺、鄭祖恩 | 責任編輯：鄭治琳

全文共4040字，閱讀大約需要7分鐘

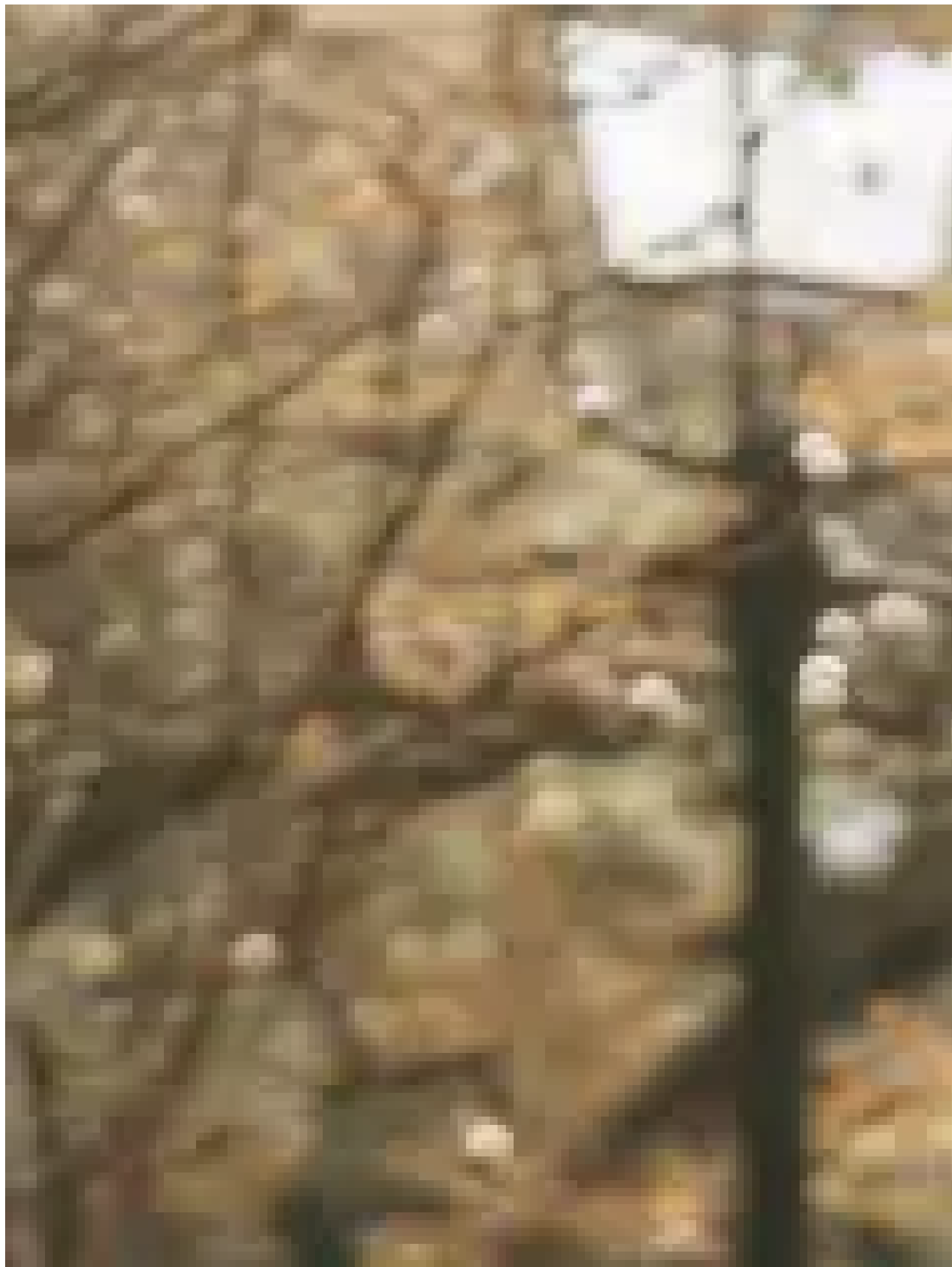
自21世紀互聯網的盛行與科技的進步以來，人們的生活已經徹底地被改變。20年前，打電話和傳簡訊需要手機、聽音樂需要隨身聽、聽廣播需要收音機、看劇需要電視機、拍照需要照相機；20年後，只需要一台智慧型手機就能打遍天下無敵手。科技的演變馬不停蹄的，無時無刻不在往前邁進，而幾乎人手一機的現在，由互聯網構成的虛擬世界已經成為人們生活的一大部分，社群媒體的快速發展更是加速了人們往虛擬世界的方向走。虛擬世界究竟有什麼魔力，使得人們像跌入無底洞般墜入其中的深淵，沈迷得無法自拔？多姿多彩的虛擬世界，會不會使人們因此而厭倦無趣的現實世界？虛擬與現實又如何相互影響？虛擬世界如何影響我們每一個人？而在不斷演進的人工智慧（Artificial Intelligence，簡稱AI）面前，「人」又扮演者什麼樣的角色？

無論虛擬還是現實 其實你無時無刻不在表演

在這個社群媒體當道的時代，每個人都可以在自己的臉書、IG上打造屬於個人的舞台，表現出自己最完美的一面。不過，大部分人在社群媒體上展現的模樣，往往都不是最真實的，而是經過本人嚴密的挑選、審核後，刻意創造出來的某種形象。所以，人們在社群媒體上所看到的，更多是一種他人的「經營」或是「表演」。

但是，走出虛擬世界之後，真實世界的大家都在完完全全地展現真實的自己嗎？國立陽明交通大學心理學專業的陳一平教授表示，人與人之間的相處，其實都涉及了「表演」。舉例來說，在教室裡專心聽課的人，表演出「學生」的樣子；在教室裡認真教書的人，表演出「老師」的樣子等等。換句話說，一旦人類脫離獨處的狀態，必須與人相處時，就會開啟表演的模式，隨著不同的場合切換不同的角色。這樣的表演模式會在不知不覺的情況下發生，這是人類本能之中的預設狀態。再者，人類在作為一個生物的層次上，內建了非常強烈的社會性需求，不太可能脫離人群獨自生活。因此，與他人建立良好的關係、連結也都是人類本能的一種。總而言之，作為人類就需要與他人建立關係，而在這個過程中，一定會涉及表演。

然而，虛擬世界當中的表演將遠比在真實世界中的表演來得更加刻意，乃至於表演已經佔據了大部分的心思，甚至取代了人與人關係中一些關愛、勇氣等本質。陳一平說：「即使在現實生活當中不可避免地一定要表演，可是我們並沒有通通把本質丟掉；不過在一個社群的網路世界當中，很容易一個人完完全全地陷入表演當中，這個本質的部分就越來越稀薄。」



賞罰機制？虛擬世界讓你更快嚐到甜頭

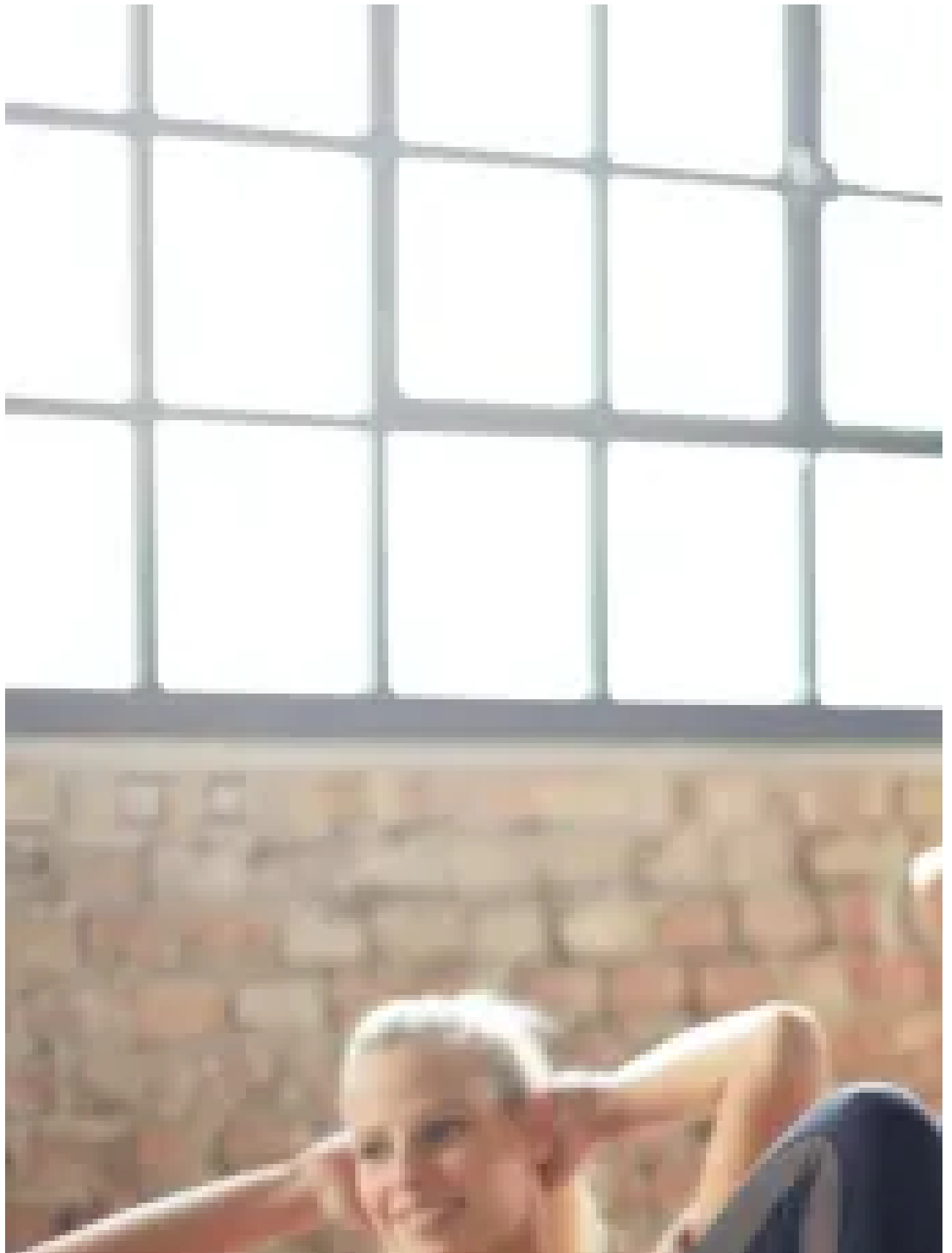
人們沈迷虛擬世界當中，儼然成為當代一個非常重要且棘手的問題，但究竟為什麼虛擬世界會這麼吸引人？這是因為無論在真實世界還是虛擬世界，都存在著賞罰機制。與現實裡的賞罰機制不同的是，虛擬世界當中人們所渴望獲得的獎賞都來得非常快速，幾乎不需要等待。例如在IG上的貼文有多少按讚、限時動態有多少個人觀看等等都是非常及時且迅速的回饋。除此之外，為了博取人們的注意力，在虛擬世界看到的所有照片、影音，會刻意地掌握、跟隨使用者的興趣與愛好，以提升他們的使用意願與黏著度。

所以，人們同時生活在現實世界與虛擬世界的時候，很容易會被虛擬世界即時又快速的獎賞給吸引過去。陳一平說：「久而久之，人們就會覺得待在原本的現實世界非常無聊、非常痛苦、幾乎得不到回報。」

「虛擬」跟「真實」不是對手 而是隊友

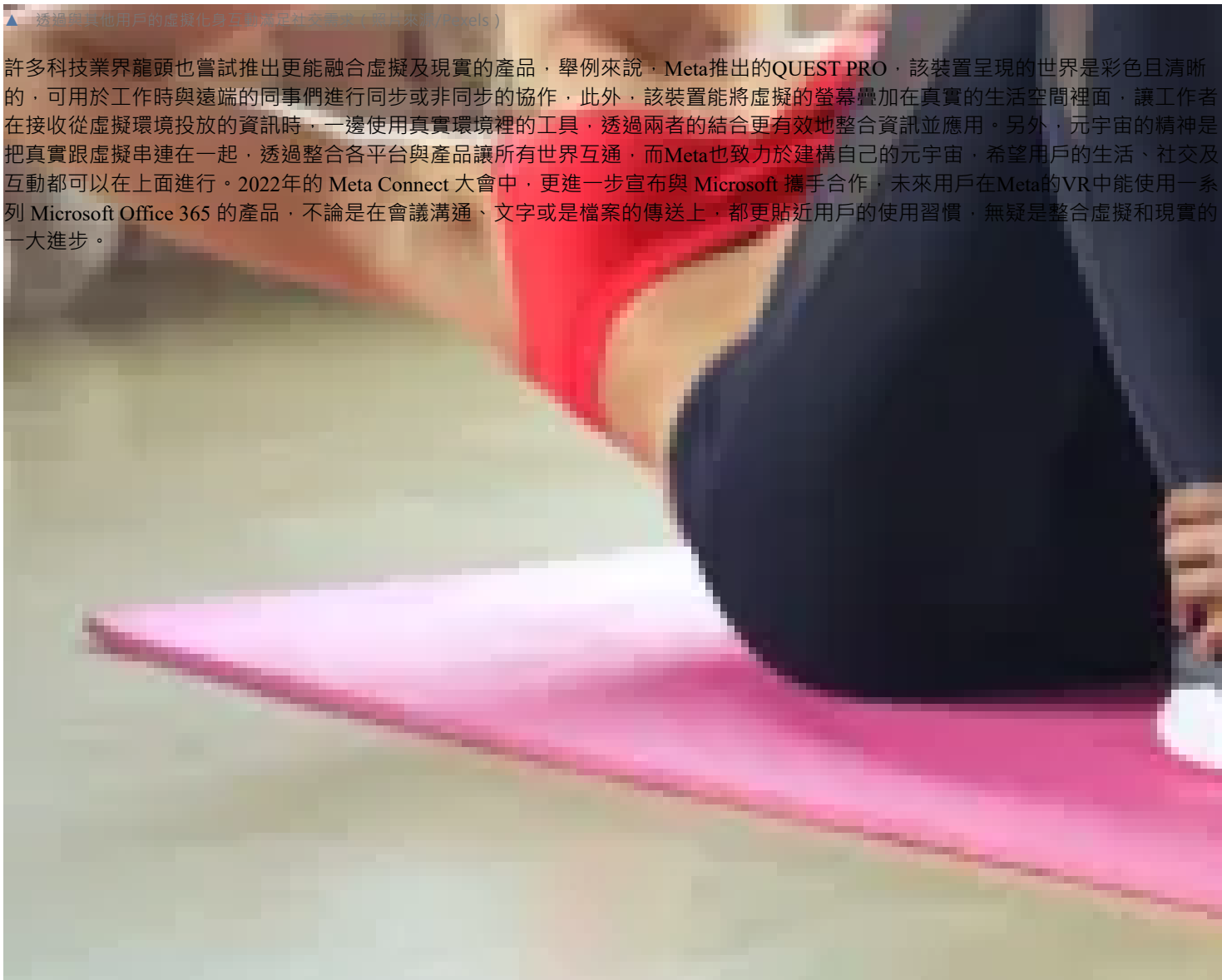
「虛擬是否會取代現實」是現代常見的研究議題，然而，陽明交通大學傳播科技學系的教授吳岱芸認為，科技帶領我們走進虛擬世界，但虛擬世界也正進入我們的生活中，兩者並非擇一的替代關係，而是相互融合、各取所長的互利關係。

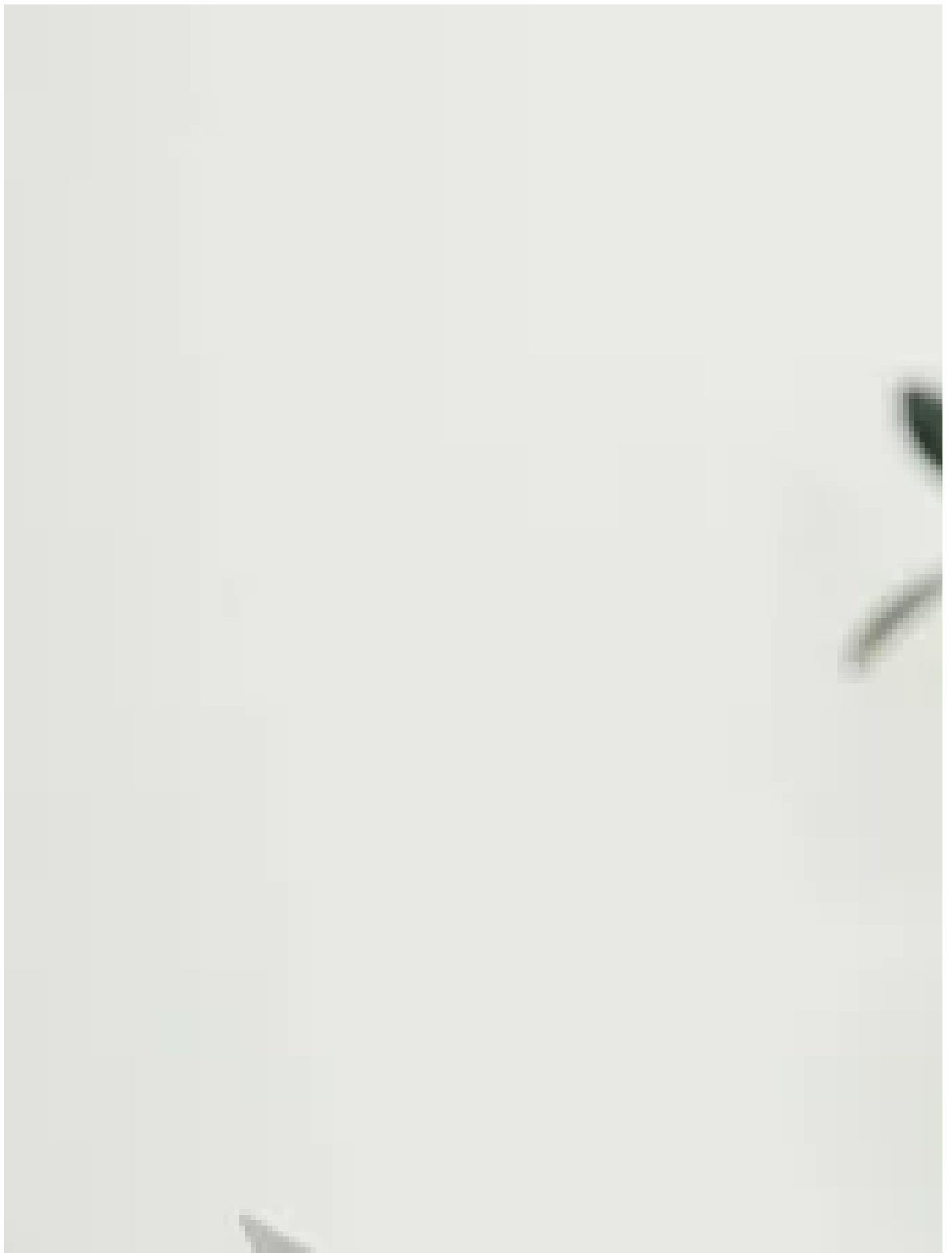
吳岱芸在訪談中提到，虛擬實境技術 (Virtual Reality，以下簡稱VR) 不斷致力於將現實的身體及生活體驗帶入虛擬世界中，將過往在虛擬裝置裡被忽略的臉部表情等非文字語言線索帶入虛擬互動，透過虛擬成體讓用戶彼此間的感知及臨場感都更為真實且明確。在過去，當你想和遠距離的男友一起看電影，你們只能各自打開電腦，開著視訊通話各自看電影，但隨著VR的發展，你和男友的虛擬替身可以進到同一個場域，不但可以看見對方，甚至能肩並肩坐在一起看電影。在虛擬世界中，當不同用戶的化身同時出現在一個場域，且彼此能確切感知對方的存在，將使互動感受更加真實，體驗感也會增強，例如虛擬運動遊戲，業者將社交元素帶入遊戲中，把不同玩家置入同一個運動空間，根據吳岱芸的研究發現，在虛擬世界中與其他玩家一起運動會讓用戶更有動力，就如同去健身房時，身邊有許多一起運動的夥伴，滿足了人類基本的社交需求，進而提升對行為的正向情緒。



▲ 透過與其他用戶的虛擬化身互動滿足社交需求 (圖片來源: Pexels)

許多科技業界龍頭也嘗試推出更能融合虛擬及現實的產品，舉例來說，Meta推出的QUEST PRO，該裝置呈現的世界是彩色且清晰的，可用於工作時與遠端的同事們進行同步或非同步的協作，此外，該裝置能將虛擬的螢幕疊加在真實的生活空間裡面，讓工作者在接收從虛擬環境投放的資訊時，一邊使用真實環境裡的工具，透過兩者的結合更有效地整合資訊並應用。另外，元宇宙的精神是把真實跟虛擬串連在一起，透過整合各平台與產品讓所有世界互通，而Meta也致力於建構自己的元宇宙，希望用戶的生活、社交及互動都可以在上面進行。2022年的 Meta Connect 大會中，更進一步宣布與 Microsoft 攜手合作，未來用戶在Meta的VR中能使用一系列 Microsoft Office 365 的產品，不論是在會議溝通、文字或是檔案的傳送上，都更貼近用戶的使用習慣，無疑是整合虛擬和現實的一大進步。



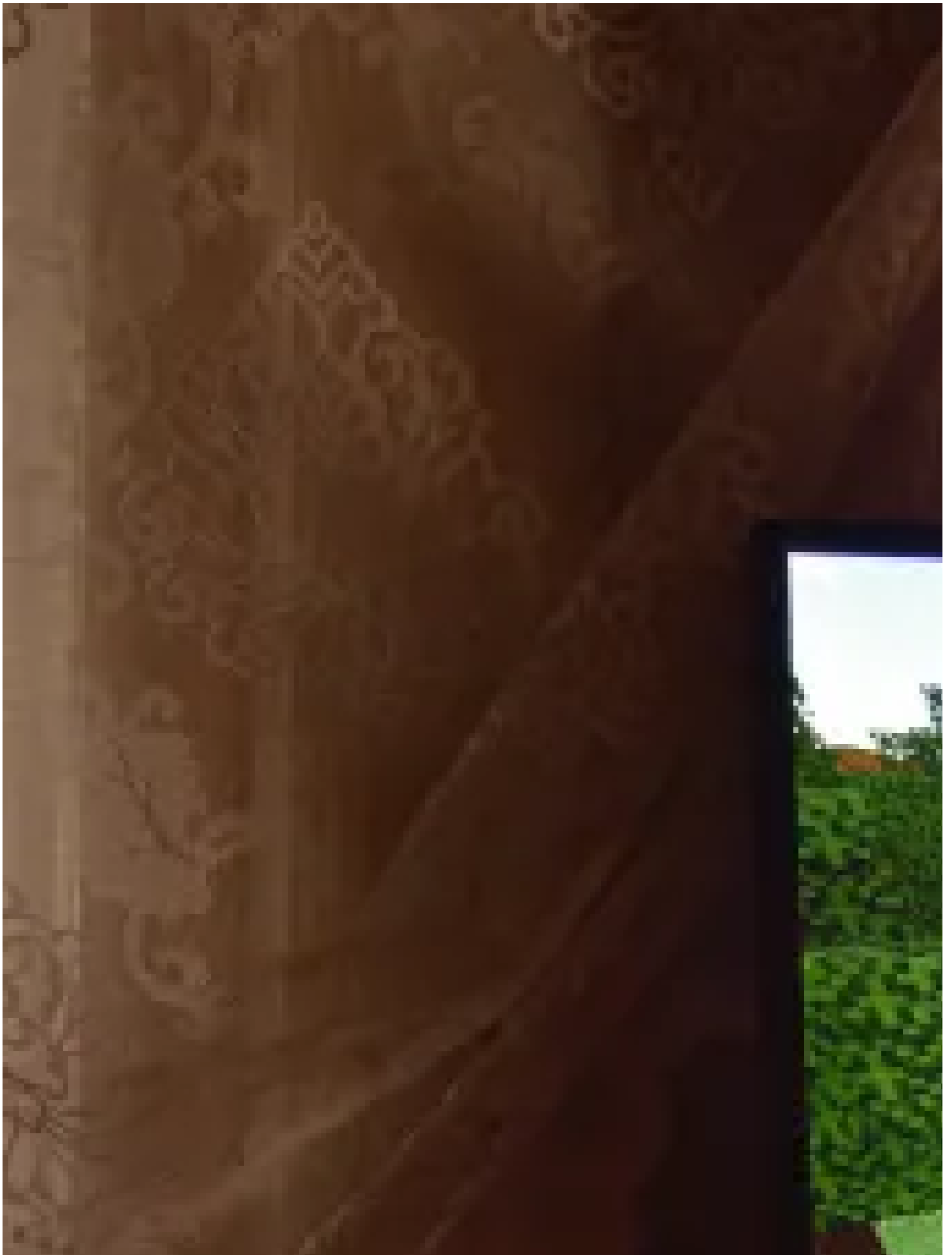


「擬」與你的雙向關係 你也正在被影響

吳岱芸表示，傳播科技的發展除了改變溝通模式外，也可能對其他層面的互動產生影響，在VR世界裡，每個人都有屬於自己的虛擬化身，而虛擬化身的特徵、屬性及其表現出來的樣子，都會無形地影響使用者對自己的感知，進而影響其行為表現。

根據學者Banks與Bowman (2016) 提出玩家-虛擬化身關係 (Player-avatar relations ; PAR) 的研究，虛擬化身與用戶之間的關係會根據對虛擬化身的定義分為以下四種互動關係：物件 (avatar-as-object)、自我 (avatar-as-me)、共生 (avatar-as-symbiote) 以及他者 (avatar-as-other)。用戶可以挑選自己偏好的特質打造出滿意的虛擬化身，而這個虛擬化身一開始只是用戶的創作，一個可以代表他的產物，也就是所謂的「物件」。當用戶對虛擬化身產生認同感，就會發展出「自我」的連結，意即「他就是我」。接著，用戶開始以虛擬化身的身份在虛擬世界中探索更多可能性，達到「共生」的階段，用戶將虛擬化身視為另一個他，兩者處於一個平衡地位，各自在不同的世界發展。最後，用戶可能透過虛擬化身來達到自我實現，發展出「他者」的概念；在現實中難以達成的事，卻能在虛擬世界中輕易完成，逐漸發展成虛擬化身導向的心理認知。





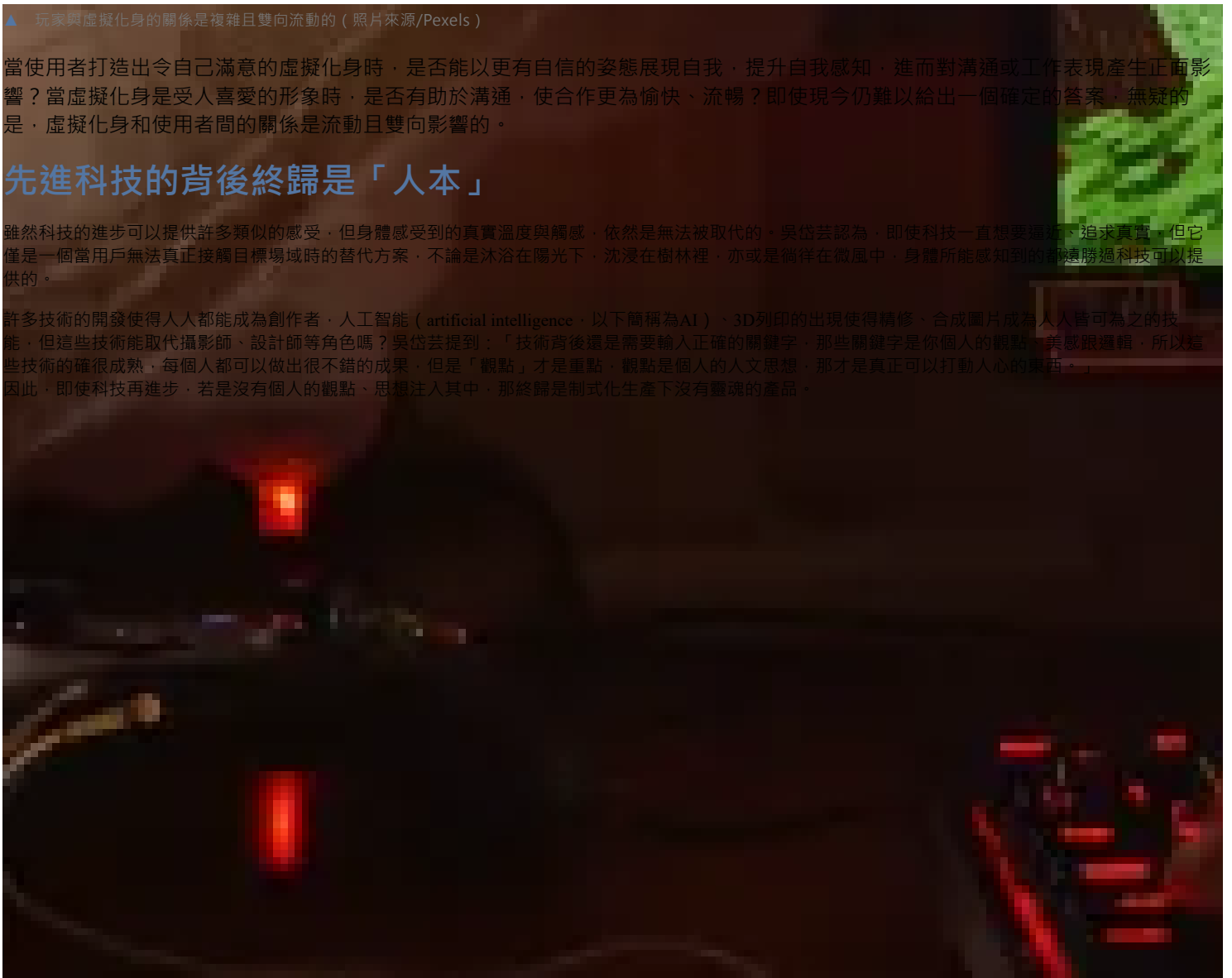
▲ 玩家與虛擬化身的關係是複雜且雙向流動的（照片來源/Pexels）

當使用者打造出令自己滿意的虛擬化身時，是否能以更有自信的姿態展現自我，提升自我感知，進而對溝通或工作表現產生正面影響？當虛擬化身是受人喜愛的形象時，是否有助於溝通，使合作更為愉快、流暢？即使現今仍難以給出一個確定的答案，無疑的是，虛擬化身和使用者間的關係是流動且雙向影響的。

先進科技的背後終歸是「人本」

雖然科技的進步可以提供許多類似的感受，但身體感受到的真實溫度與觸感，依然是無法被取代的。吳岱芸認為，即使科技一直想要逼近、追求真實，但它僅是一個當用戶無法真正接觸目標場域時的替代方案，不論是沐浴在陽光下，沈浸在樹林裡，亦或是徜徉在微風中，身體所能感知到的都遠勝過科技可以提供的。

許多技術的開發使得人人都能成為創作者，人工智能（artificial intelligence，以下簡稱為AI）、3D列印的出現使得精修、合成圖片成為人人皆可為之的技能，但這些技術能取代攝影師、設計師等角色嗎？吳岱芸提到：「技術背後還是需要輸入正確的關鍵字，那些關鍵字是你個人的觀點、美感跟邏輯，所以這些技術的確很成熟，每個人都可以做出很不錯的成果，但是「觀點」才是重點，觀點是個人的人文思想，那才是真正可以打動人心的東西。」因此，即使科技再進步，若是沒有個人的觀點、思想注入其中，那終歸是制式化生產下沒有靈魂的產品。



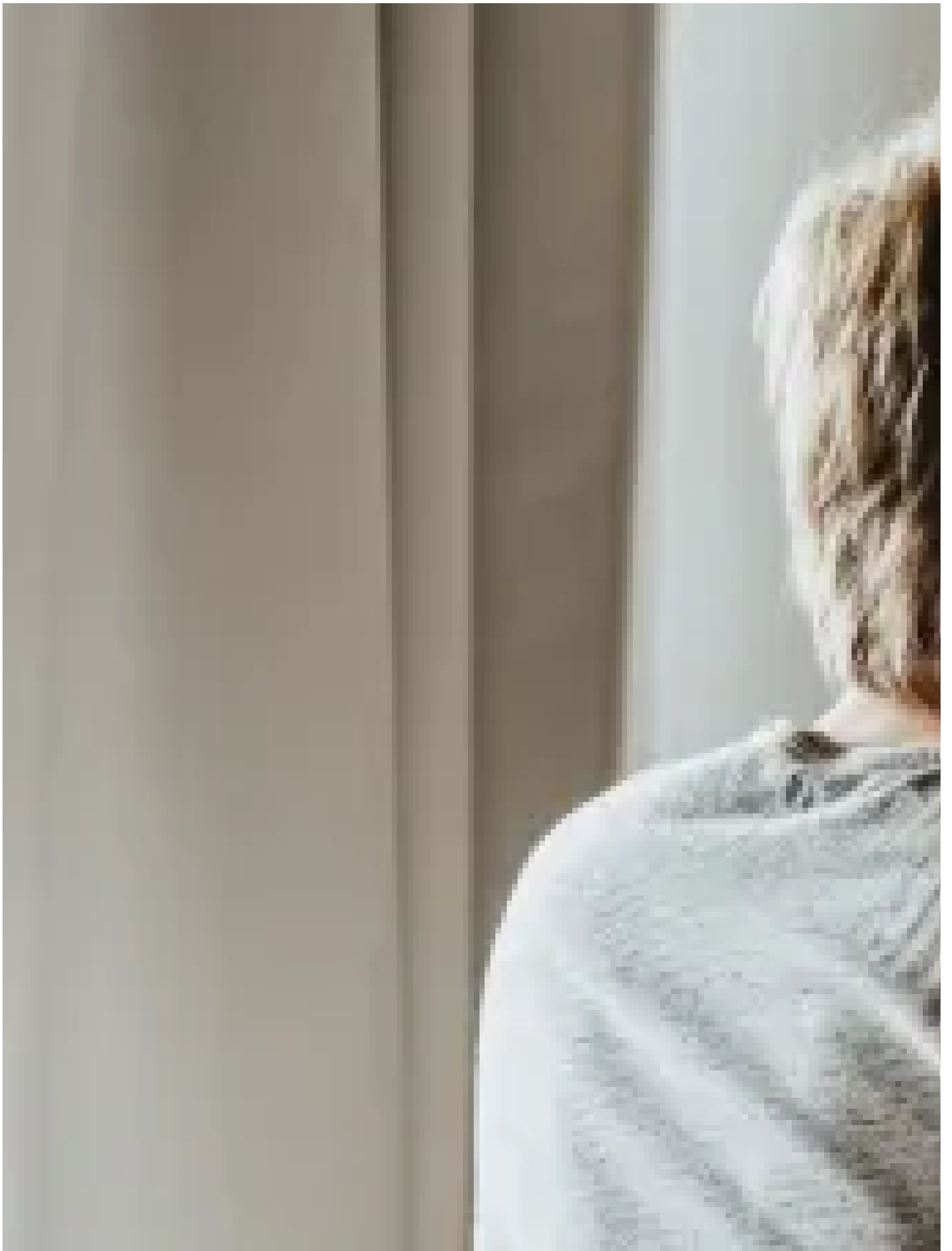


知己知彼 方能百戰不殆

時代不斷地推進，虛擬與真實的界線越趨模糊，在萬物真假難辨的世代，使用者要怎麼有自覺地接收內容，又該如何在資訊萬花筒中保持清醒呢？劍橋大學曾針對假新聞的議題開發一款名為「fake news」的遊戲，目標是透過遊戲過程讓玩家知道假消息是如何被打造出來的，並瞭解假資訊的運作模式及傳播策略。研究團隊期望玩家在遊戲過程中，運用策略親自打造假訊息，理解假訊息的散播機制，進而在未來接收消息時能有意識地知道訊息的意圖，並提高抗衡影響的能力。

「使用者的素養很重要，如果我們知道什麼東西有可能是假的、被創造出來的，那在解讀、理解、接收的時候才能讓自己不那麼被影響。」吳岱芸認為，未來能被創造出來的內容會越來越多，如果可以做好準備，提前理解這些東西是如何被創造出來，以及可能帶來的影響，當接觸到這些內容時，就可以更有意識地提防或是提高警覺，選擇性地接受跟理解，更有效地保護自己及他人。





▲ 透過瞭解及反思能有效提高對「虛擬」的抵抗力 (照片來源/Pexels)

虛擬世界隨著科技不斷地進化，注入許多吸引人的特質，期望能與真實生活更好的連結、融合，並提供現實中難以實現的滿足，然而，現實生活中的人際連結、人文風俗都是難以取代的。在虛擬世界蓬勃發展的同時，使用者如何與真實生活取得平衡，又該如何有意識、有限度地涉入，都是現代人該重視且思考的問題。

[微軟、Meta深度合作！將把Word Excel PPT...等Office產品帶入元宇宙](#)

[剖析ZEPETO，3D角色與使用者的互動關係](#)

[劍橋大學遊戲教大家辨識Fake News，你又有哪些分辨真偽的訣竅？](#)

© 2022 All rights Reserved

[連結該組專題主頁](#)

