

/ 準元宇宙的平行維度：涅所開發在 虛擬展演創作中的元宇宙思維 /

肇因於新型冠狀肺炎的全球肆虐，全球人民在居家隔離與遠距工作的景況下邁向虛擬景況；再加上全球社群媒體巨頭 Facebook 公布更名為 Meta 後，致使全球興起了一陣與「虛擬」有關的集體運動，例如：虛擬貨幣、線上展覽、NFT 與虛擬表演廳；在台灣亦是如此。

這股力量驅使藝術線上展示與虛擬原生藝術的全面開展，在大量出現的相關藝術展示平台之際，使得一件藝術品變成一個脫離其物質性而存在於網路空間裡的虛擬影像，這種生產機制也因此在學術界與公領域裡衍生了諸多問題，論及藝術能否存在於網路空間中而無需物質性的存在？

然而，虛擬環境是一種與先進科技共存的新生活方式，且它從本質上便不是「實在的」（actual），但可能是另一種「真實」（real）；更具體而言，此虛擬世界是一種人類文化與生活世界的新模式，這個新模式迫使我們的文化產生改變，同時也造成象徵元素的突變。然多數瘋狂討論元宇宙與 NFT（非同質化代幣，Non-fungible tokens）的論述，並未真正理解此種虛擬平台的本質，更在這股風潮之下，曲解原有的意義，殊不知元宇宙並不等於虛擬實境（VR）、擴增實境（AR）、混真實境（MR）或擴延實境（XR）的總和或加乘，更不是等同於虛擬遊戲（Virtual Gaming）。有鑑於此，本文試圖以「元宇宙」的本質思維為命題，以新生代的涅所開發（NAXS Corp.）創作團隊系列作品為對象，分析其創作歷程，與其系列創作如何逐步地邁向元宇宙的型態。

一、元宇宙與展演現場性的悖論

表演唯一的生命就是現在。表演不可以被儲存、錄製、存檔，或者參與對再現之再現的循環；一但表演參與到這個過程當中，它就不再是表演本身，而是其他什麼東西。

~ Peggy Phelan¹

「元宇宙」（metaverse）乃是由「meta」與「verse」兩個單詞所構成。「meta」有後設、超越、元之意；而「verse」則有轉向、改變之意，在此指涉的是宇宙（universe）的意義。此概念最早出現在尼爾·史蒂芬森（Neal Stephenson）所著的科幻小說—《雪崩》（Snow Crash, 1992）中，史蒂芬森在小說中創造了一個超越傳統想像且與現實社會緊密相繫的超現實主義式三維虛擬實境空間，此空間不僅與現實社會平行，更可透過虛擬分身（digital twin），使得在現實生活中彼此隔絕的人們，可相互連結進行交流。

因此，在史蒂芬森的描述中，元宇宙可謂是一個完全虛擬的世界，人們在其中可化身為各種存在。在元宇宙的虛擬世界擁有身份（identity）、社群（community）、平行的（parallel）、即時的（immediate）、隨地（anywhere）、沉浸（immersion）、多樣的（variety）、系統性的（systematic）等多種特質。於此之中，能與現實世界保持「實時」與「同步」，擁有現實世界的一切型態、能容納任何規模的人群與事物，且彼此相互連結形成社交關係。此外，更因實時連結，在虛擬世界中存在著可完整運行的經濟系統，進而所有

內容都可被任何用戶或團體創造出來。²

由上可知，元宇宙真正的本質思維在於強調透過科技能力在現實物理世界的基礎之上，搭建一個「平行且持久存在」的虛擬世界，兩個平行空間之間相互影響，現實中的人們可以數位分身進入到虛擬時空中生活；意即，作為 Web3.0 網際網路發展合理的演進過程，元宇宙不僅是趨勢，更是建立一個與現實世界平行的虛擬世界，且在此世界中仍可擁有完整運行的社會經濟系統。

依上文論述邏輯，以虛擬為主體維度的元宇宙打破藝術賞析的現場性特質，更使作品成為虛擬空間中的檔案型態（archive），使現場演出時的「現場性」（liveness）可依虛擬性的特質隨時隨地地轉換時間觀賞（time-shift viewing），並以「事件」的姿態邀請觀者全然的、以多元的感官涉入，同時參與者對此是有意識的。然而，與元宇宙相悖的是，表演藝術的本質特徵是一種獨特的經濟學意義上的肌理—「不可儲存」（un-save-able），具有「發生之後無法挽回」之意，是一種「沒有再生產的再現」（representation without reproduction）；更為關鍵的是，是一種未被標定的實踐。³誠如班雅明在《機械複製時代的藝術作品》中的分析，認為複製性技術手段（以攝影與電影的根基）對於藝術表現、本真性（authenticity）與韻味（aura）的根本改變，這一改變同時也改變了藝術品之於大眾的距離與意義。

乍看之下，傳統的表演藝術似乎與此無涉，因為表演並不藉助於複製技術來生產、儲存和傳播，它在物理層面與觀眾共時存在，它獨一無二不可複製。換言之，實時（real-time）發生的戲劇藝術無需通過媒介化的手段實現自身；同時，正如班雅明所提及的，「即使最完美的藝術複製品也會缺少一種成分，即藝術品的即時即地性，它在問世地點的獨一無二性」，這即是某種「本真性」。⁴依此，或許我們可以將「現場性」定義為是戲劇原初的內涵，也是其靈光（aura）所在。

以致，1960 年代以來的前衛表演和行為藝術都被賦予「現場性」（liveness）特質，所謂「單一時間性」所指涉的是在某一特定時間空間，獨一無二的原創性，未經任何媒體中介的相遇。在德希達的論述中，任何語言結構都是「在場—不在場」的語境中，而表演的藝術性和美學價值便在於此純粹的「現」（present）的可能，他既是空間上的「在此」（to be here），又是時間上的「現在」（now）；是故，現場性追求的便是「活性」（liveness）。具體而言，戲劇藝術的「現場性」觀念建構在很大程度上是對電影興起的反動。這觀念本身的意義並非在歷史中不證自明：因為對於前現代觀眾而言，並沒有一個參照性的文本提醒他們「非現場」的表演形態是什麼，「現場性」事實上是一種現代的感知體驗。

對表演研究學者菲利普·奧斯蘭德（Philip Auslander）而言「只有複製在技術上可行之後，現場性才變得可見」⁵。從這個意義上說，對於現場的意識正是因媒介的現形而起，而戲劇藝術中「現場」的魔力是強調觀眾和演員中的語焉不詳的神秘溝通。

對奧斯蘭德來說，此觀點武斷地把現場性和媒介性徹底對立起來，只要有任何形式的錄製出現則意味著現場性的失去。如此說來，在某種程度上，現場性就和再現（representation）對立起來。現場被認為是本真的（authentic）、原創的（original）與實在的（realistic）；而影像媒介的使用則在某種程度上認為是（至少在美學上）次於此真實的人造（artificial）現象。因此，所有表演藝術類型的展演皆被認為應當是具有現場性的，而非媒介化的。

據此，奧斯蘭德在其《現場性：媒介文化中的表演》（Liveness: Performance in A Mediatized Culture）中進行了劇烈的駁斥，他認為在現場形式與媒介化形式間並不存在清晰的本體論意義上的差異，二者之間的關係以及現場本身的含義需要進行歷史性理解，他更指出，古代的世界和舞台之間的

關係 (All the world's a stage) 已是高度媒介化的場域。媒介的在場也是在場，如何讓這個媒介的在場顯現，或者顯示出它如何被織造的過程，也是具有抵抗意義的，過度強調再場性，反將導致陷入在場邏輯的悖論。⁶ 不言而喻，現場性對電子媒介普遍存在的反應。奧斯蘭德以音樂會現場的現場屏幕回放影像為例，說明普遍媒體上所見的剪輯和敘事應用乃是「再媒介」(remediate) 的概念，而非「媒介化」(mediate)。

因此，當觀者被邀請進入以影像表演的虛擬場域之際、「現身」於此空間中穿行時，沒有固定視點可以提供最完美的觀察角度，身體在一種用抽象與象徵方式建立起來的現實中進行現場體驗，並做出反饋，運動和空間面向從而成為觀眾體驗的一個有意識的組成元素。此認知條件定義了觀者一參與者在沉浸觀看虛擬展演作品時所經歷的聯覺經驗 (syn-aesthetic experience)，在全面感官涉入的沉浸表演裡，「身體的」(somatic) 反應主宰著「語意的」(sematic) 的詮釋。因此，以虛擬沉浸式展演策略，讓人們得以將「曾經那個觀看的記憶」與「當下這個感知融合的體驗」構聯一起，持續地將「身體一語意」的感知結合，此景況正是體現虛擬展演可能性中的獨特現實。⁷

從奧斯蘭德對現場性所提呈的認識論分析分析當代創新科技媒介文化，現場性表意的不再僅是由單純的空間意義上的「現場」，因為被改變的不僅僅是舞台與觀眾、也不僅僅是兩者之間的關係，更包括表演的形式，及其所處的整體文化空間；而在數位媒介技術所造就的科技文化空間中，現場性本身已然成為媒介化的延伸，而媒介的存在更意圖達到一種本真的現場性，兩者之間不斷地處於一個相互決定亦相互干擾的時代景況中。

二、涅所開發與虛擬展演創作實踐

前身為 CBMI 的涅所開發，在郭知藝、馮涵宇與其他共同創作者的策劃下，已成為當代台灣新媒體藝



圖 1 2019 年被收錄於奧地利電子藝術節之中的《Render Ghost》(2015-2018)。圖片來源：涅所開發。

術知名的團隊之一，其關注之焦點在於科技發展下身體、意識的諸種變形，試圖在紛雜的網路資訊中尋找廣泛而原始的連結，同時對擴張的人類界域做出回應。涅所開發擅以網路介面、裝置、聲光、虛擬實境的操縱，探索線上展演、沉浸式空間、儀式劇場、音像演出之可能性。2015 年該團隊以作品《Render Ghost》獲得「第六屆數位藝術表演獎」⁸ 競賽首獎，歷經近五年、四個版本⁹ 的發展階段，於 2019 年被收錄於奧地利電子藝術節之中。作為一個沉浸式的虛擬儀式劇場，《Render Ghost》始於對靈魂之根源與歸宿的叩問。在科技劇烈發展的情境之下，生命意識的邊界正逐漸地擴張與位移。其中，關於將人類靈魂上傳至虛擬網路的諸多科學幻想，正逐漸脫離想像的範疇而步入現實。靈魂伴隨著肉身而來，是否將以訊息的形式離去？而脫離肉身的虛擬靈魂，其主體又將如何變形、生命最終又將通往何方？這些提問根植於人類抗拒死亡的原始慾望，虛擬靈魂作為一種後人類的生命樣態又如何勾勒出一種新的主體情境，揭開了重構後人類倫理的序幕。

在《Render Ghost》之後，涅所開發於 2018 年開始以 VR 裝置與現場數位音像表演 (LIVE A/V) 為核心，創作《XATA 躰》(XATA.organism)，該作試圖以儀式的方式塑造當代的信仰體驗，探問著「若生命的海洋連接著所有慾望的主體，並成為吸收著所有訊息、記憶和情感的廣闊網絡，那麼網路世界的海洋是否也在孕育某種意志？」，在潛入網路深

淵的同時，也意味著在挖掘精神隧道，並歸本溯源，探索進化與超越的想像，進而討論後人類的感官功能和敘事方式。《XATA 躰》不僅透過身臨其境的 VR 裝置，強調個人的儀式體驗，探索內在的超越；更以現場數位音像表演彰顯集體儀式的發展，聚焦於超越的外部方法。

再者，2018-2020 年，涅所開發與聲音表演者 Meuko!Meuko! 合作的《Ghost Island》則是開展結合電子音樂以及科幻儀式的表演場景。2019 年，與 NETFLIX 合作，以《罪夢者探訪夜》(Nowhereman) 與當時台灣之名戲劇—《罪夢者》在意象上產生連結，開啟 VR 環境體驗，其應用虛擬遊戲引擎與虛擬劇場整合系統，於白晝之夜發表。

與此同時，更因為疫情時代的影響，促使涅所開發開始思考後疫情時代的展演可能，《AFTERLIFE:016b》正是以「網路多人連線系統」與「基於遊戲引擎的即時 3D 環境」為技術核心，在原生數位空間中建構一種可擴展的新型態虛擬溝通介面，既實驗不同形式的沉浸體驗、數位美學、敘事形式、社群關係、虛擬展演，也藉此思考後感染時空之下的技術政治問題及其可能性。《AFTERLIFE:016b》更以「網路來生」為立基點，自亞洲取向的宗教、生死觀、科技泛靈提煉想像空間，探查網路科技社會中的訊息神話、數位身體的生死。同時透過遊戲引擎即時 3D 環境與多人連線實驗框架，探索虛擬儀式體驗的各種可能形式。

基於自主開發的多人連線實驗框架，涅所開發於 2020 年始於 UNSOUND Festival, LEV Festival, Rewire Festival 等國際場域發表一系列線上實驗演出，同時共同成立「0xCORE 線上實驗平台」，建構屬於虛擬時代的另類現實。《0 Selves》是 0xCORE 系列創作的首部曲，並於 2021 年 5 月在 Rewire 2021 上首次呈現。基於《AFTERLIFE》的多人線上系統 (MMO system)，該舞台具有多玩

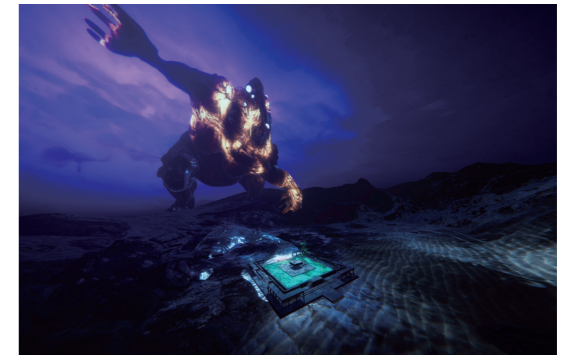


圖 2 於「0xCORE 線上實驗平台」推出的首部創作《0 Selves》(2021)。圖片來源：涅所開發。

家系統，串流媒體系統與社交系統等功能特色。《0 Selves》是一次探索性的視聽之旅，觀眾必須在巨大的虛擬世界中漫遊，才能發現現場場景、動作捕捉的虛擬表演和具有欺騙性的虛擬寓言。爾後的《0xHOR》同樣是立基於 0xCORE 系列的在線平台，利用虛擬技術創建替代現實的試驗場，並授權藝術家、音樂家和創作者構建他們的元宇宙。

同樣因疫情阻隔激發出另一個虛實整合的是「Taiwan NOW」的數位平台。Taiwan NOW 作為一個跨界合作交流計畫，顧名思義，便是在當下呈現台灣。該平台通過藝術家和創作者在藝術和文化背景下的獨特語彙，講述台灣豐富而折衷的故事，塑造令人印象深刻的台灣形象，為台灣創造新價值。其龐大展演計畫以「花與祝福」為命題，結合當代藝術、音樂與戲劇等作品，同時於台日兩國整合虛實場域。除了實體展演外，雲端會場更突破線上展間僅為疫情備案的被動想法，以虛擬平台呈現台灣創造力的嶄新嘗試。

涅所開發最新參與創作的是廣納二維、三維到四維空間共時並置的《神不在的小鎮》，該劇以一場 90 分鐘的懸疑故事、3 種網路串接應用技術、40 位表演者共同演出，以三段故事中勾勒複雜的人際關係。《神不在的小鎮》從網路霸凌事件出發，關照網路社群世代的現象，以多視角的觀演方式呈現多軸線的角色故事。除以異地共演形式於兩廳院廣場、實驗劇場與排練室共同進行演出，現場以廣場

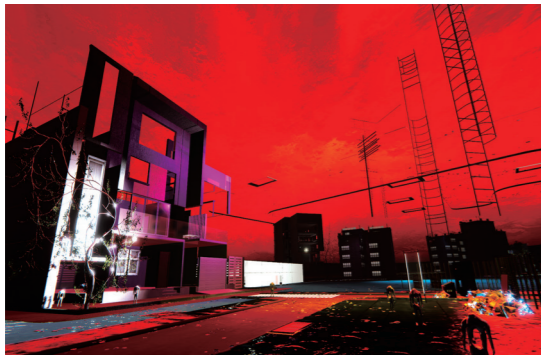


圖 3 2021 年兩廳院推出由科技部與文化部攜手推出的虛實整合展演《神不在的小鎮》(2021)，涅所開發也參與該展演中虛擬空間的搭建。
圖片來源：涅所開發。

搭建出一個村落感，作為大型沉浸式演出的場地，隱喻如同現實社會運作的生活。此外，該劇更結合網路直播，以六個角色以直播的方式與觀眾在線上平台留言互動，過程中，會看到各式各樣的網路社群平台，如生活中常用的各種媒體，讓觀眾就算單看網路的直播也會看見一連串社會樣態的人物故事，進行現場沉浸式演出。最為特別的是，涅所開發協助《神不在的小鎮》創建出四維的虛擬世界，讓虛實空間相互整合。涅所開發在《神不在的小鎮》中建構出全新觀演體驗，觀眾以虛擬分身的角色進入虛擬空間參與故事發展。虛擬空間中的「實況主天神」進行現場實況轉播，引導所有空間內的觀眾以「上帝視角」來觀看、跟隨一切事件的發生。而虛擬空間內具有「投票功能」與線上參與者互動，並且透過投票機制來影響現場沉浸式演出的故事結局。

2021 年的《ID0》更以一個沉浸式的即時互動錄像空間裝置，包含一個數位影音像 (audio-visual)



圖 4 於第 16 屆台北數位藝術節展出的沉浸式即時互動錄像空間裝置《ID0》(2021)。圖片來源：涅所開發。

式的旅程，與一個科幻敘事，藉由賽博地理學的視角探索科技社會的內核，同時想像一個新興的數位種群—「ID0」的誕生。以遊戲引擎為基礎，觀眾可以選擇是使用自己的手機還是電腦進入網站，從而隨機分配一個虛擬角色進入多元的虛擬場景（如 Software2050、Meta Party、NONEYE）與其他觀眾互動。涅所開發試圖透過作品的形式模糊傳統影像、電影和遊戲間的邊界。

三、準元宇宙的平行維度

如眾所週知，「虛擬性」幾乎是作為進入元宇宙的必備條件，而元宇宙的入口便是化身虛擬的數位分身 (digital twin, avatar)。從《Render Ghost》虛擬實境體驗、雷射燈光表演，以及沉浸式環境劇場，創造出去身性的體驗，並展現不同於以往數位藝術展演的形式開始，涅所開發便不斷地朝向「準元宇宙」(Quasi Metaverse) 邁進。

本文之所以稱其為「準元宇宙」乃是因為元宇宙所強調的「實時平行時空」在劇場中被建構成一種「事件性」，而非永續存在的虛擬世界；然而，以此種實踐策略開啟了劇場元宇宙式的想像，使元宇宙作為一種表述自身的物質性，有其自己的語言、自身的參數、自己的發展，物質性變成一種格外的索求，一種空間、身體與時間的延伸。讓虛擬平台上的展演得以與實體空間裡的觀者，以及虛擬介面中的功能進行互動連結，讓參與者化身虛擬置身在劇場空間內，透過行動時間 (mobile temporality) 與媒介空間 (mediated spatiality) 的科技存有 (Being-with-technological world)，於私人感知中，進行一場私人的「文化式的自我旅行」(culturally solipsistic travelling)，透過虛擬性的時空，觀者—參與者悠遊於作品中的空間。¹⁰

這樣的實踐策略不但讓作品本身保持開放性，讓作品的檔案化、典藏與展示得以更具彈性，更讓跨時空的觀賞者對作品有更深刻的共鳴，更是體現「媒

介現場性」(mediated presence and liveness)。在涅所開發的系列創作中可得知其合作方式（包括藝術創作中使用的技術），可說是表演空間中實在化互為主體性 (intersubjectivity) 的具體表現，並影響和決定著藝術作品文本起關鍵作用的美學機制，而不僅僅是個人才能的結果。「化身虛擬」的分身在虛擬世界中產生互動參與，經歷著一個藉由資訊科學與數位科技建構而成的場域。

例如：《Render Ghost》迷幻式的表演有系統地變化且嚴謹的展現構成的視覺舞台，而人置身於這機械化的虛擬有機場域之中，參與著一場視覺盛宴；又如《神不在的小鎮》不僅打開了表演藝術團隊對於元宇宙的想像力，更使數位分身參與於虛擬世界之中，與實況演出共同構築一個「場域」之外的跨時空連結，讓表演不僅僅只是在場域中發生的事件。藝術家們與導演—創作者們開始意識到它的操作性 (manipulative) 與實驗性潛能，其目的在於讓個別觀眾更清楚意識到自己不再是群眾中的一員，也因此能創造出更大的衝擊，也創造出更本質性的差異。意即：當觀眾的角色轉變成觀眾—表演者—創作者 (spectator-performer-creator) 時，即能產生對話，也因此能改變觀眾 (spectatorship) 的本質。

從《Render Ghost》到《神不在的小鎮》中的四維虛擬世界，我們可以清楚指出觀眾的角色已經從群體轉變成孤立化個人（即便創作者改寫了虛擬真實裝置設備中的程式碼，讓參與者可以透過連結，看到其他參與者碎片化 [虛影或無頭] 的身體意象），觀眾的觀展經驗更轉變成參與—表演者 (participant-performer) 的「體驗式經驗」，同時著重的焦點也轉變成這些作品的創作者 (creators) 上。更重要的是，透過虛擬實境的介面，儘管元宇宙的本質可被視為一種反笛卡兒主義式心物二元論的實踐，其所創造的經驗卻是一種體現的科技經驗，因為它同時創造出自我的去物質化感覺，同時也創造出一種強化的肉身感覺或實在

化。珍娜·穆薇 (Janet Murray) 便指出，正是這種介於「虛擬感知」(a virtually perceived) 與「感覺身體」(felt body)，以及「實際的活生生的身體」(an actually lived body) 之間的關係，迷惑著我們。參與者在真實世界中移動皆即時地轉化成在虛擬世界中移動，以及兩者之間的平行對應是元宇宙「平行維度」(parallel dimensions) 之所以迷人的地方。¹¹ 涅所開發透過系列作品不斷地拓延出一個個影像不斷變化的虛擬場域，在此各種影像增生的虛擬環境裡，參與者得以藉由數位分身經歷一切。

在涅所開發的系列創作中可以發現，如果人們從數位科技的時間維度裡挖掘虛擬面向，人們也應該會從中發現數位化過程中所隱含的科技美學；同時，敘事文本於此有一基本假定，即：電腦運算 (computation) 將我們的文化、美學以及身體的感覺 (corporeal engagements) 開始與科技產生連結。尤其是在數位藝術領域裡，電腦運算讓視覺、聽覺與時空得以透過資料來產製，此般環境視覺化的情境或許結實地成為另一種描述虛擬現實空間的方式。易言之，參與者可由不同介質通道選擇觀看模式及視角，所選擇的觀看視角將會決定故事的解讀方向。在這種美學設定中，虛擬表演空間中的觀眾彼此相遇，彰顯出彼此在一個體現化的空間中和其他體現的表演主體，是一樣平等的元素；且作為與體現主體一樣的平等元素，此被建構出的四維虛擬空間作為虛擬分身所栖居的場域，可與參與者共同建構出任意遊走（或飛行）視角的組合。

在元宇宙中的沉浸式互動不僅使觀眾獲得體驗式的經驗 (experiential experience)、釋放空間侷限 (the release from the confinement of spaces)，更使舞台影像化，進而重新框設數位表演與科技劇場的表現形式。在體驗式經驗的面向，沉浸觀賞所強調的是「觀眾如何想像、思考藝術品的意義」，以多元文本之間的互文性如何發生在互動裡。¹² 除此之外，數位表演也關注於他們在什麼樣

的邊界 (boundaries) 相遇？在臨界空間 (liminal space) 的轉換之間意味著什麼？以及，在此新的觀賞形式中，觀眾的經驗、經驗的本質等議題。如果實在化的主體 (actualized subject) 是邊界的話，那麼對於主體來說，「實在化」的我與「體現化」 (embodiment) 的我、我和他者與外物、我和世界與宇宙之間的邊界，就是現場藝術的發生。現場性概念中對事件性的看重、對「半途」 (in-between-ness) 的看重、對正在出現而不是最終已經出現了的外顯的看重。

除時間與空間的平行維度外，參與者的主體亦是另一個在元宇宙中必須被論及的核心。「數位分身」是創作者運用當代科技媒體形式所描繪出的人類存在新樣貌，它向我們展現的即是「可不斷置換」、「可分裂」、「複製與無限擴展」、「符號化」，以及「視覺化」的形象。同時，也因為科技時代裡由通訊、資訊網路相互連結、交換、接觸所形成的視覺化運算介面，因而數位分身也呈現扁平化、影像化的，甚至與人肉體形象相互對應所形成的一種純然抽象的訊息。符碼中的身體與身體意象透露出在科技時代裡人類主體／身體議題的複雜性；而對應到當代新媒體藝術創作的景況，對此的思考也由於受到快速流動、變化的科技媒體形式的影響而有所轉向。當身體被轉換 (transformed) 到數位環境之際，那個被轉化後的身體已經不是「實在」身體，而是透過電腦運算後的圖像化組構影像 (pixelated composition of computer generated image)，但卻是連結物理世界與虛擬空間的真實身體。¹³

不言而喻，電腦創造出的時空宇宙既不同於人類肉身經驗，但卻也複製了肉身的經驗；易言之，此兩個不同的宇宙次序既彼此不同卻又彼此相連。抽象的資訊世界包含人類經驗的虛擬面向，電腦圖式 (schema) 複製、重組了人類的身體感覺與感知。電腦的虛擬面向將我們推向抽象的、數位演算產製的空間裡，另一方面，電腦的現實處理過程 (actual

processes of computation) 複製了實際的環境與活動，也因此構成了體現的面向。因此，電腦的虛擬化並非將我們推向一個物質性被取代的世界 (或是身體被取代了、人類被取代的世界)，而是一個將所有一切的虛擬傾向加以結合起來的世界。更甚之，電腦模仿 (mimesis) 了感性／感情的偶然性，透過電腦科技的基礎，元宇宙創造出一種「符應於」 (corresponds with) 現實的、感覺的世界。也就是說，數位的抽象性很顯然將我們從立即的肉身性、從實際的物理環境中抽離開來，但是于此同時，它複製更多相應之處，各種連結電腦與日常生活之間關係的符應點，為人機互動創造出涉及感覺與情感的區域。

結語：元宇宙的可能性？

元宇宙的重點，其實並不是VR，甚至VR、AR、MR 什麼的R，都不是元宇宙的必要元素。今日元宇宙所追求的，其實是一個虛擬空間，裡面的人有自己的財產、可以創造、可以交易、有可運作的經濟體系，這樣就足夠了。

~ 丁肇九¹⁴

透過涅所開發藝術團隊的系列創作討論元宇宙的思維可以發現，為全球瘋狂的元宇宙趨勢仍是停留在實驗階段，且透過藝文領域的實驗性創作逐漸浮現出其可能的未來。筆者仍必須強調，面對需同時具備「身份」、「社群」、「平行的」、「即時的」、「隨地」、「沉浸」、「多樣的」，以及「系統性的」等多種特質的元宇宙，當今全球的狂迷現象僅是停留在「口號」的階段，且距離建構完整的元宇宙虛擬世界仍相去甚遠。至今，人們所見所聞的案例仍是以「暫時性的事件」 (ephemeral event) 來呈現，如何能夠使此種「暫時性事件」轉變為「遍在的日常」 (omnipresent everyday life) 則時時考驗著現實的經濟條件與技術能力。

與此同時，面對科技如洪水般的湧現，人們是否也需重新思考人類存在的本質、未來形式，及其生命

價值？在電影《一級玩家》中，2045 年的世界人們為了逃避混亂的現實，大部分時間都投入在虛擬現實遊戲世界「綠洲」 (Oasis) 中，在裡面工作、娛樂及尋找彩蛋。一顆眾玩家皆知的彩蛋由綠洲創始者詹姆士·哈勒代 (James Halliday) 去世前藏於遊戲某處，而首位在綠洲找到彩蛋的玩家，能夠獲得綠洲的經營權以及哈勒代的五千億美元遺產作為獎賞。然而，歷經了瘋狂的搶奪與爭奪之後，主角韋德·瓦茲 (Wade Watts，其虛擬分身為「帕西法爾」 [Parzival]) 與其夥伴獲勝後掌管綠洲，並決定讓綠洲每週關閉兩天，迫使人們必須在現實世界中投注更多時間。

同樣的，政治哲學家羅伯特·諾齊克 (Robert Nozick) 曾提出「經驗機器」的思想實驗，假設有一台機器能夠透過刺激人類的大腦，給人們任何想要的經驗，譬如說：看電影、交朋友或是寫小說的經驗。在機器裡，人們會以為自己的經歷都是真實生的。如果人們擔心日久厭煩，還可以定期更改你想要的經驗歷程。此外，人們也不需擔心機器外的其他人們會過得很糟，因為其他人也有同樣機會進入同一種機器。在這樣的前提之上，你是否會想要進入這台機器，在機器中過一輩子呢？¹⁵ 這樣的「經驗機器」或許是元宇宙發展的極端情境，諾齊克也預測，儘管機器內的生活是完滿的，但一大部分人在仔細思量之後會拒絕。對於這樣的情境，諾齊克的解釋是，大多數人會這樣選，是因為當我們想要成就某些事、成為某種人，我們想要的是真的成就那些事、成為那些人，而不單單只是擁有相關的經驗，不管這些經驗多麼逼真。同時，諾齊克也認為，另一個選擇不進入經驗機器的理由，是因為我們不想要一個人造的人生。

儘管在科技急速發展的當代，元宇宙或許能在可見的未來被實現；然而，若是將人類的社會、經濟與生活皆搬到虛擬世界之中，是否是可被實現的道途？

註釋

1. Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance* (London: Routledge, 1993), p.146.
2. 思瑋,《Metaverse 元宇宙的概念、特徵及其後續發展的幾點思考》, <https://kknews.cc/zh-tw/science/pjx9kxj.html> (2021.8.22)。(上網日期:2022.1.25)
3. 石可,《從葛羅托夫斯基到全息影像:現場藝術中的肉身化與非肉身化》(重慶:重慶大學出版社,2017),頁113。
4. 許綺玲譯, Walter Benjamin 著,《迎向靈光消逝的年代》(台北:台灣攝影,1998)。
5. Philip Auslander, *Liveness: Performance in A Mediatized Culture* (New York: Routledge, 1999), p.54.
6. Philip Auslander, *Liveness: Performance in A Mediatized Culture*, p.63.
7. Josephine Machon. “(Syb)aesthetics and Immersive Theatre: Embodied Beholding in Lundahl & Seitel’ s Rotating in a Room of Images,” in Nicola Shaughnessy eds., *Affective Performance and Cognitive Science: Body, Brain and Being* (London: Bloomsbury, 2013), p. 204.
8. 該年度為第十屆台北數位藝術節。
9. 《Render Ghost》第一版是2015年於第六屆數位藝術表演獎首獎演出。第二版受文化部2016年科技融藝跨界創作補助計畫支持,於台北空軍總部創意基地(現為空總台灣當代文化實驗場 C-Lab) 羽球館演出。第三版受文化部106年表演藝術結合科技跨界創作補助,並於台北試演場大排練場演出。第四版則為應國立台灣美術館科技藝術年度展覽—「定製真實:數位藝術之魅」邀請,於水牛廳演出。最後一版名為《Render Ghost – XATAR》則是參與「全息書寫—2018 跨媒體藝術節」,於中國北京時代美術館演出。
10. 邱誌勇,〈遊牧於數位景觀世界中的自我展演〉,《2014 藝術跨域發展計劃年鑑》(台中:國立台灣美術館,2014),頁8-11。
11. 轉引自 Anna Munster, *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics* (Hanover, Dartmouth College Press, 2006), p. 91.
12. Alison Oddey. “Re-thinking the Theatrical Frame: The Opera Director, Video Artist, and Visual Artists.” *Re-Framing the Theatrical: Interdisciplinary Landscapes for Performance* (New York: Palgrave, 2007). pp. 60-85.
13. Steve Dixon. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge: MIT Press. p. 212.
14. 丁肇九,〈Meta 股價暴跌與 Metaverse 真的無關,因為「元宇宙」的重點從來就不是 VR 或 5G〉,《關鍵評論》, https://www.thenewslens.com/article/162572/fullpage?fbclid=IwAR3Aqx4mQkUUtZOWC5sVOCdWhc93wj9uko2h38jgFjC9VO64L4_VhKhmVjk (2022.2.12),上網日期(2022.2.15)
15. 廖育廷,〈你願意進入機器過幸福日子嗎?—「經驗機器」的思想實驗〉, <https://opinion.udn.com/opinion/story/6685/3052361> (2018.5.26),上網日期(2022.1.7)

參考資料

1. 丁肇九,〈Meta 股價暴跌與 Metaverse 真的無關,因為「元宇宙」的重點從來就不是 VR 或 5G〉, https://www.thenewslens.com/article/162572/fullpage?fbclid=IwAR3Aqx4mQkUUtZOWC5sVOCdWhc93wj9uko2h38jgFjC9VO64L4_VhKhmVjk (2022.2.12),上網日期(2022.2.15)
2. 石可,《從葛羅托夫斯基到全息影像:現場藝術中的肉身化與非肉身化》。重慶:重慶大學出版社,2017。
3. 邱誌勇,〈遊牧於數位景觀世界中的自我展演〉,《2014 藝術跨域發展計劃年鑑》。台中:國立台灣美術館,2014。頁8-11。
4. 思瑋,〈Metaverse 元宇宙的概念、特徵及其後續發展的幾點思考〉, <https://kknews.cc/zh-tw/science/pjx9kxj.html> (2021.8.22)。(上網日期:2022.1.25)
5. 許綺玲譯, Walter Benjamin 著,《迎向靈光消逝的年代》。台北:台灣攝影,1998。
6. 廖育廷,〈你願意進入機器過幸福日子嗎?—「經驗機器」的思想實驗〉, <https://opinion.udn.com/opinion/story/6685/3052361> (2018.5.26)。(上網日期2022.1.7)
7. Auslander, Philip. *Liveness: Performance in A Mediatized Culture*. New York: Routledge, 1999.
8. Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge: MIT Press, 2007.
9. Machon, Josephine. “(Syb)aesthetics and Immersive Theatre: Embodied Beholding in Lundahl & Seitel’ s Rotating in a Room of Images,” in Nicola Shaughnessy eds., *Affective Performance and Cognitive Science: Body, Brain and Being*. London: Bloomsbury, 2013.
10. Munster, Anna. *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics*.
11. Hanover, Dartmouth College Press, 2006.
12. Oddey, Alison. “Re-thinking the Theatrical Frame: The Opera Director, Video Artist, and Visual Artists.” *Re-Framing the Theatrical: Interdisciplinary Landscapes for Performance*. New York: Palgrave, 2007.
13. Phelan, Peggy. *Unmarked: The Politics of Performance*. London: Routledge, 1993.