

本文章已註冊DOI數位物件識別碼

▶ 當電子寵物進入校園－虛擬現象及其在教育上的影響

doi:10.6437/EM.199708.0044

師友月刊, (362), 1997

作者/Author：周珮儀

頁數/Page：44-46

出版日期/Publication Date：1997/08

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

<http://dx.doi.org/10.6437/EM.199708.0044>



DOI Enhanced

DOI是數位物件識別碼（Digital Object Identifier, DOI）的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

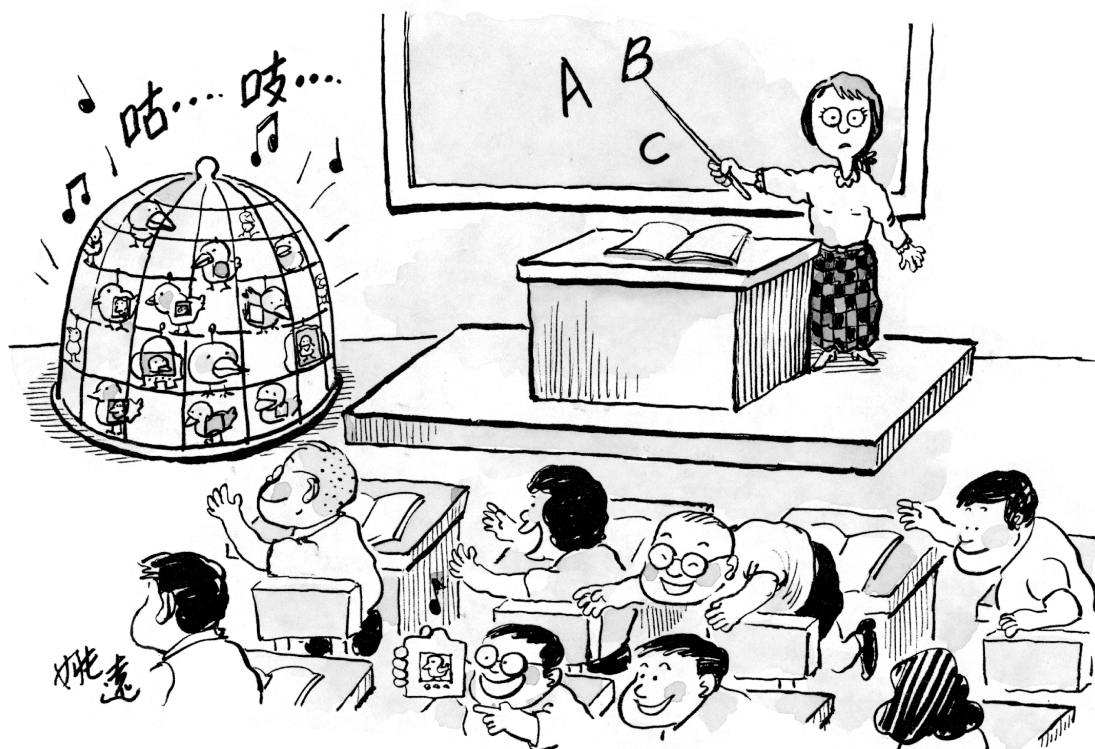


當電子寵物進入校園

—虛擬現象及其在教育上的影響

●文／周珮儀

●圖／姚遠



近來在校園中興起了一股養電子雞的風潮，許多學生爲了養電子寵物廢寢忘食，神魂顛倒，荒廢課業，甚至連教育部吳部長都提議在學校中設立「養雞場」，以免電子雞影響班級教學的正常進行。然而，究竟什麼是電子雞？在什麼社會背景下產生這種現象？這種現象對於我們的下一代會有什麼影響？在本文中將以後現代主義社會學家Baudrillard的虛擬理論來說明上述的問題。

什麼是電子雞？

到底什麼是電子雞？它的外表看起來貌不驚人，像是一個蛋，蛋的中間是一個小小的螢幕，螢幕裡有一些小黑點組成了一些小小的圖案，螢幕下面則有幾個按鈕。

這樣的東西怎麼會令大人小孩都如癡如狂？玄機就在於它的程式設定，它的廣告說明是這樣寫的：「電子雞是一種有生命而且值得寵愛的寵物，它會吃會喝會拉會生病；它需要你的關心，它需餵食，它需要你的陪伴；它便時，要記得清理，否則會

生病，需要打針治療；它心情不好時要陪它做遊戲；它不乖時也需要教訓。」

真實與虛擬交錯的世界

那麼，究竟是什麼社會背景使得電子雞大為風行？Baudrillard的虛擬理論可提供我們作為思考這個問題的架構。Baudrillard認為：在現代社會中，符號是基本真實的反映，亦即符號真實地表徵了指涉物。例如：出現一隻雞的影像或文字符號，代表著在真實世界中確實有這樣一隻活生生的雞（指涉物）。

在後現代社會中，符號與基本真實之間失去了關聯，亦即進入了一種「虛擬的秩序（the order of simulation），消除了可以追蹤到（traceable）的指涉物」。「虛擬」透過架設許多模型來運作，而這些模型本身就具有一定的行動軌跡，當事實一旦放進模型之後，它就必須順著模型軌跡滑行，或是先將事實分類之後再流入特定的軌道中。在這種情況下，事件基本素材的符碼（codes）

已經被置放在預先搭建起來的模型之中，只要符號被模型所譯碼化，它就會被模型視為真實的本身；因此，符號與真實就變成無法區分了。當符號與真實混淆不清，虛擬運轉中所生產出的真實也就成了「超真實」（hyper-real），變成一種沒有起源、沒有真實的真實。簡言之，真實不過是符號的效果；因此，真假與善惡之間的區別，也就脫離了它們原來指涉的意涵，而變得不再重要了。

因此，人們自以為所養育的是自己專屬的、獨一無二的、有生命的電子雞。事實上，這種虛擬的生命型態的一切早被設定在程式中，只是不同符碼組合下的產物。

電子雞的出現，滿足了人們情感的依附，打發了他們的空虛和無聊。然而，當虛假與真實之間的界限被模糊掉之後，人們的心性與認知也將產生扭曲。當人們認為養育的電子雞接近真實的生命與情感，相對也就接受如此這般的互動方式與結果。

然而，真實的生命互動，卻絕對不是這樣的。餵食、清理糞便、打針看病、陪伴玩耍，在現實世界中，絕

不是在一瞬間按幾個鍵就能解決的問題，而是要投注大量的耐心與關懷，長期的承擔責任與解決問題，不斷地因應個別差異調整自己的步調，在這種過程中去體會與一個生命互動的酸甜苦辣。然而，電子雞的程式設定讓人以為一切的因果都是單方面的、可預期的、可操縱的、全然邏輯性的。可是現實世界中的生命互動，卻不是這樣的。你喜歡的，往往不喜歡你；你想要的，往往得不到；你計畫好的，往往出意外；然而，你也可能得到許多意外的驚喜和機遇。無心插柳柳成蔭，有意栽花花不發，這其實更接近真實的人生，一個充滿變數，沒有任何程式可以預設的過程或結果。

此外，養電子雞往往給人一種錯覺，覺得生命不過爾爾，一個生命的死亡，沒有什麼值得哀傷惋惜，因為一切都可重來，馬上有新的蛋重新孵化新生命來代替。然而，事實上，生命是不可替代的，因為每一個生命都是獨一無二的；他們可能相似，但是絕不相同。如果對待電子雞的態度是「不好玩了，就不理它、關機，甚至把它『殺』了」，將來他們也可能以

這種冷漠而機械性的態度待人處事，而忽略了生命的價值與尊嚴。

多聞而孤寂的虛擬社會

在現代社會中，媒體理論認為媒體與大眾是一種外在性（external）的連結，是發出訊息者與接受訊息者的關係。Baudrillard 的後現代媒體理論則認為大眾與媒體之間是內在性（internal）的關係，大眾不僅生活於媒體空間之中，而且與媒體處於同一種社會過程之中；媒體所散放的符號，在大眾空間中形成長久歷史性沈澱，形成無法切割的象徵網路。後現代的情境裡，過去大眾與媒體之間的空間距離逐漸消失，產生了內爆（implosion），最後這兩種空間終於相互滲透，無法再被切割，大眾—媒體共同形塑了後現代的虛擬社會。後現代的媒體不斷地塑造流行，而流行正是一種虛擬的模型所生產的符號，而社會大眾一窩蜂追趕流行的「同質性壓力」，則是害怕從大眾—媒體空間中被排擠出來所反應的盲從。

因此，虛擬社會嚴重地鬆解了社

會連結關係，過量的資訊從觀眾身上流過，使得他們感受力遲鈍。同時，也因隨手可得的資訊，觀眾不必與他人交談和互動。虛擬社會中的人們可被稱為知曉各種資訊之孤獨者的集合，例如：網路族長時間與來自世界各地的訊息交流，電視族可在幾百個頻道之間任意穿梭，卻很少與周遭的人溝通，表面上似乎是海外存知己，事實上卻是比鄰若天涯。

電子雞的現象正是透過這種跨國媒體的流行風潮，散播到社會的各個角落，媒體—社會本身即是一種虛擬的情境，在這種新社會中，人們嫻熟了各種虛擬情境中大量而繁複的訊息、策略和技能，卻沒有勇氣也沒有能力去面對真實的世界，負擔真實的情感與責任。虛擬情境使得人們得以逃避群體社會中處處要謹慎小心處理的人際關係，他們寧可養電子寵物作為個人情感的寄託，因為這樣的溝通是單向的，不用面對很複雜難以應付的局面，即使應付不來也沒關係。

生命的價值與尊嚴受到懷疑與考驗

我們生活於真實的世界，卻無法避免虛擬現象的影響。電子雞的風潮或許很快就會變成明日黃花，然而，隨著科技的高度發展與社會的變遷，虛擬的次序還會不斷擴張。例如：在日本已經出現由電腦合成的虛擬偶像，他們在媒體上表現正如任何真的明星一樣，有他們自己的性格與生活，他們可以開演唱會、上電視、拍電影、拍 CD、撰寫書籍等等。

虛擬現象改變了人與自我、人與人、人與物之間的關係，虛擬社會改變了人們認知與情感的模式，讓他們得以獲得大量而多樣的資訊，體會前所未有的經驗，但是也使得人際關係日趨淡薄與物化，生命的價值與尊嚴受到懷疑與考驗，形成單面向的操控，忽略雙向的互動。尤其學生正處於人格及認知發展的期間，具有極大的學習能量和可塑性，這種現象對於他們的價值觀念和行為模式影響更是深遠，值得教育研究者與教育工作者深入研究和省思。（本文作者為國立臺灣師大博士班研究生）