

無為有處有還無

數位世界的虛實之間

謝清俊 890709
更新 890716, 890724

摘 要

- 語言之虛擬世界
 - 文化人類學的觀點
 - 傳播學者的觀點.....McLuhan
- 文字之虛擬世界
 - 『天雨粟，鬼夜哭』.....淮南子
 - 『百官以治，萬民以察』.....易·繫辭
 - 『書不盡言，言不盡意。』.....易
 - 『蓋文字者，經藝之本，宣教明化之始；前人所以垂後，後人所以識古。故曰：本立而道生，知天下之至蹟而不可亂也。』.....說文敘
 - 紙與印刷術之發明
 - 工業化之印刷與出版
 - 傳播學者的觀點 —— 視覺世界.....McLuhan
 - 作者決定文章的形式，讀者決定文章的內容。
 - 懂了一真的嗎？
 - 傳播之吊詭：內容之獲得不在於形式之多寡。
 - 眉目傳情、拈花微笑、隻手之聲.....可以傳心。
 - 言者無心，聽者有意。
 - 『見山不是山、見水不是水』的境界
 - 儒家：『盡信書不如無書』
 - 道家：『道可道，非常道；名可道，非常名』、『得魚忘荃，得意忘言』
 - 釋家：『依義不依語』，禪宗：『指月之指』、『死在句下』
- 『虛、實』之哲思
 - 陰與陽、寒與熱、動與靜、內與外、來與去、是與非、真與假、恩與仇...
 - 生與滅、靈與慾、名與利、有與無、精神與物質、事與理、形式與內容...
 - 陶淵明的『形、影、神』
 - 釋家的『空』
- 多媒體之虛擬世界
 - 漫畫、電影、卡通的世界
 - 從模擬到虛擬
 - 電腦輔助設計：機器、建築、系統、工廠...
 - 系統模擬：經濟、投資與經營、太空作業、戰爭...
 - 核暴之模擬與核武之發展：以色列、印度。..... 范崇淵
 - 技藝訓練：駕駛、系統操作、太空作業...

- 虛擬實境
 - 電子寵物、智慧型玩具
 - 電玩：情境的虛擬
 - 完全虛構
 - 依故事改編：如三國志、笑傲江湖、天龍八部...
 - 人的虛擬：虛擬歌手、虛擬主播...
 - 網路一夜情
- （傳播）學者的觀點
 - 聽覺世界..... McLuhan
 - 人的功能延伸..... McLuhan
 - 以前媒體為內容的媒體..... McLuhan
 - 表現系統的革命..... 美學
 - 媒介的革命——數位文化的來臨
 - 學習與認知系統的革命..... 教育、心理與認知
- 從局部的虛擬到完整的虛擬世界
 - 網路學校
 - 電子商務
 - 虛擬城市
 - 學術界所建構中的數位學術研究環境
 - 書——數位化的全文書——eBook
 - 圖書館——電腦化圖書館——數位圖書館
 - 博物館——數位博物館；典藏、檔案.....亦復如是
 - 資料庫、知識庫、data warehouse.....
 - 工具和程序知識的數位化，各種程式所建構的系統
 - 告知、溝通、與合作的環境
- 虛擬世界——人造的神通和特異功能
 - 有史以來，人類最喜愛、最投入的虛擬情境：錢的世界.....J. Lehman
 - 有錢能使鬼推磨
 - 名利皆幻
 - 『鏡中之花、水中之月』、『指月之指』
 - 虛實相生：往返於虛實之間可收『相輔相成、相得益彰』之效
 - 往返於虛實之間的只是你的『心智』而已，並非肉身。
 - 往返於虛實之間能攜的東西，也僅僅是資訊而已；資訊只是形式，並非所知，其內容將依閱聽者一己之詮釋而定。
 - 『實無所得』！
 - 在虛擬世界中，每人都是神：可以擁有無數無量的化身，且存在於無時空障礙、無物質障礙的異次元中。
 - 『如來說世界，即非世界，是名世界』。
- 虛擬戰爭
 - 菲律賓政府軍和叛軍戰爭之中，士兵之間『用手機的戰爭』。.....林星雄
 - 目前，只有戰爭尚未用考慮以『虛擬』方式解決。
 - 古時候，墨子守城的故事，倒是標準的『虛擬戰爭』之示範。
 - 『境外決戰』如『虛擬戰爭』何？

- 從『戰爭是政治的延伸』的觀點來看：
 - 第二次世界大戰後，戰事並未稍停：
 - 經濟戰、文化戰持續上場
 - 經濟戰打垮了俄國，打垮了絕大多數的共產黨國家。
 - 索羅斯的經濟風暴又何嘗不是一場經濟戰？
 - 通俗文化、國際化的流行，到網路的普及，都是文化的攻防。
 - 以上都可以歸入廣義的『虛擬戰爭』行列。

□ 結語

- 數位文化的來臨
 - 無常迅速
 - 騎虎難下
- 因應之道 —— 資訊時代的素養
 - 建立新觀念
 - 做好心理準備，建立體認『變』的觀念
 - 平時保持應變的警覺
 - 時時了解各種變遷的本質和變遷的進境。
 - 多了解環境的變遷和未來的趨勢
 - 了解資訊設施，包括它的組成、性質和用途等。
 - 了解何處可取得資訊，可取得那些資訊，和如何取得這些資訊。
 - 注意政策上相關的變化。
 - 了解商業上的新產品。
 - 了解未來的技術趨勢。
 - 培養操作設備的技術
 - **For Communication and Collaboration**
 - **For Authoring and Presentation**
 - **For Documentation**
 - **For Filing and Archiving**
 - **For Computing and Design**
 - 增強溝通及應用資訊的能力
 - 為面對網路以及適應資訊時代的種種溝通情境，需要各種精湛的溝通技能。
 - 溝通能力不足將無法維持基本的生活尊嚴。
 - 溝通能力包括取得、理解、分析、詮釋和表達各種資訊和想法的能力。
 - 加強本科的學識與技術水準
 - 以後的社會將是知識主導的社會。
 - 本科學識和技能的加強，有助於利用新時代的資訊設施來做自己想做的事。
 - 過份側重資訊技術而忽略行業本身的知識和技能，實捨本逐末之舉。
 - 資訊倫理的培養
 - 正當使用資訊行為是極重要的，應釐清資訊的所有權、使用權，注重與尊重隱私權、資訊的適用程度與完整性(integrity)。
 - 行為、案例、規範、及法律相關的道德問題等宜多多注意。
 - 和倫理相關的概念，如資訊共享、協力、合作等，都值得我們再三思考，以建立新價值觀、新文化。
 - 了解過渡時期的失序現象
 - 在過度期中，資訊的品質不一，要有能力分辨。
 - 不當的資訊使用行為在所難免，注意這些失序現象，應可減少它帶來的傷害。
 - 對失序現象的分析和批評，將有助於新資訊時代秩序的建立。