

虛擬偶像於視覺藝術教育之潛能

The Potential of Virtual Idols for the Field of Visual Art Education

劉襄儀

Liu Hsiang-yi

國立台灣師範大學美術學系美術教育組博士班研究生
PhD candidate, Art Education, Art Department, National Taiwan Normal University

摘要

後現代的文化現象正述說著精緻藝術在社會中、以及在傳統教育中的邊緣化，而支配著人們過去之認同的主流價值與美感經驗，也逐漸擴大為視覺文化中的「日常美學」。其中，人們透過媒體經驗所體會之審美感受，亦即影像內涵與觀者意識形態之間的對話，正關係著未來文化教育的走向。換言之，以符號作為真實之代言，全面性地建構了新一代的世界觀；而網路空間的非物質性交流，大量的虛擬與現實之融混，更造成了影像逐漸在虛擬世界中復活，以及舊有價值內真實性之粉碎。

此種現象正好符應了 Lacan 所謂的客體之「象徵性死亡」；而主體也開始從虛構的影像中形塑出未來的自我，在潛意識的「他者」中透過理想性的認同，重新發現自我並確立主體性的存在。人們常以隱喻性的符號作為慾望的替身，藉此填補對於現實傷逝之惆悵；而虛擬偶像便是藉由這種存在著匱乏的潛意識，附身於意象的符號中，透過逆轉的語境返回人們的自我，使其重新達到主體的內在合一。

「他者」的角色在傳統的教育中始終以教師為客體之扮演，然而本文的探討著重於：當「他者」代之以主體所自發選擇之「擬像」，是否能透過認同的力量與投射的逆反作用，達到主體內化之教育目標？本文嘗試從後現代主義、視覺文化研究、與精神分析哲學的觀點，亟欲穿越新世代的符號視窗，在現象背後根據人們潛意識的認同觀，開拓藝術教育未來之潛能。

關鍵詞：虛擬藝術教育、虛擬偶像、視覺文化藝術教育

Abstract

The postmodern cultural phenomena depict the marginalization of fine arts in the traditional education and the society; meanwhile, the mainstream value and sense of beauty that dominated our past identities have been widen the scope and become our everyday aesthetic experiences. Among these experiences, the ways that people appreciate arts through the media, namely, the dialogues between the images' connotations and the spectators' ideologies, are influencing and formulating our future education. In another word, the new generations have generally adopted the worldview of regarding the symbolic signs as their new realities. The spiritual interaction and non-material exchange, the fusion of the virtual and the real in the cyberspace have made the images come to live in the virtual world, and accordingly destroyed the 'real' reality.

The above phenomena correspond to Lacan's assertion in terms of "Symbolic Death" of the object. According to Lacan's theory, in order to comfort the lost feelings that derive from a lack of something, people often see parallels between the connotative sign (according to Lacan's description, it is 'the Other') and their inner desires. That is why the virtual idols can live at the images' signs, through which individuals find their own unconsciousness and feel the fulfillment of identities.

Traditionally the school teacher plays the role of 'the Other' when educating their pupils, however, this study tends to explore the idea: When the virtual idol takes the position of 'the Other', can the learners settle their own identities through the inner introspection? The researcher attempts to discuss across the following perspectives: Postmodernism, Visual Culture, and Psychoanalytic Philosophy, aiming at receiving insight into people's unconsciousness, and hopefully opening up an alternative way to our future art education.

Keywords: virtual art education, virtual idol, visual culture art education

一、前言

「虛擬偶像」的名稱取自於兩年前好萊塢的一部影片，當時因片中參與演出的主角之虛構性，在世界各地造成了廣泛的話題。雖然本文旨不在探討該部影片的內容情節，然由於該電影引用「擬像」作為借喻，不單造成了戲裡戲外的觀眾，對於「擬仿物」與「真實」之間的混淆，也引發了更深層次的思索；那就是：人們是否能透過投射與認同的作用，在理想化的虛擬人物身上發現自我；繼而超越真實生活中的不可能，找到自我存在的價值？該片導演 Andrew Niccol（2002）曾如是提問：「偶像到底是不是真人，這一點重要嗎？」¹ 是的，尤其當實體世界已然引發諸多謎樣的無解，我們更不禁要問：「是不是真的，這一點真的很重要嗎？」倘若「虛擬」的存在，足以激發與「真實」本身較勁的力量，即便我們將視覺擬像棄絕如謊言，它的魅惑與影響是否就將從此消失了呢？

答案，就寫在我們所處的世界裡。簡言之，就好比後現代大師 Jean Baudrillard (1981) 自聖經傳道書中所引用的這句話：「擬仿物本身，即為真實。」(引自洪凌譯，1998，13) 身處於這個快速變遷的時代，空氣裡多少飄浮著未來的氣息，我們無法再單純憑藉著物質的可觸性，來斷言事物的虛實真假；因所有的訊息已逐漸變得難以區辨，「碎裂在真實性之內」(ibid, 69)。此種後現代氛圍之所以瀰漫開來，是由於其敏感於當今時代的脈搏。換言之，有愈來愈多生活周遭的事件、影像、消費品、乃至社會風格，已開始散溢出某種虛實交錯間流動的性格。該性格不但向著「眼見為憑」的純真年代悄然告別，更進而演變成了 Baudrillard 所謂「沒有本體的複製品」(a copy with no original)之「幻像(simulacrum)時代」的來臨 (Mirzoeff, 1999；引自陳芸芸譯，2004，33)。

面對這種後現代社會中，原件的永恆性之遺失、影像的善變模式、以及不斷再現的「擬態美學」(aesthetics of simulation) (鄭媖嫻，2003)等豐富的視覺經驗，「視覺文化研究領域」提供了一個廣大的論述場景。由是，若欲探討虛擬世界何以在今天逐漸展露其凌駕之趨勢，當今的「視覺文化」即是首要的論題。W.J.T. Mitchell (1995) 認為，「視覺文化」身為一門科際整合的理論，有足夠的觀點來檢視、關照並批判後現代社會中視覺文化本身的各種面貌 (見 Barnard, 1998, 54)。換言之，研究視覺影像如何作用於人的意識、記憶、知性與幻覺，正是此領域責無旁貸的要務。

同時，視覺文化對於影像的分析，強調「視覺性」(visuality)與「視覺化」(visualized)的產物 (Duncum, 2001, 104)；此種觀點牽涉到當代生活中視覺影像對於各種矛盾心理缺口的支配。筆者認為，以上之意涵適巧與精神分析哲學中有關潛意識發生的根源，其中尤以 Jacques Lacan (1901~1981)所提出的「原初慾望」之探討，有多所互涉與重疊之處。是故，本研究將展開從以上三重剖面 (後現代主義、視覺文化、與精神分析學)

¹ 引自 movie.about.com 網站 (2005/3/29)

之外在建構、內在層面、及精神成因等跨界之觀點，藉由交叉辯證來檢視虛擬偶像的與世存在；從而思考新媒體所創造之擬像與觀者意識之間的互動，在視覺藝術教育中的省思與未來之潛在價值。

二、虛擬偶像的問世背景

（一）後現代的世紀產物

1. 數位浪潮

一個時代的歷史精神，時常若有似無地瀰漫於當時社會的各種產物之中。Paul Duncum 明白指出，自 1960 年代起，社會上逐漸出現了一種新的資產階級，他們高度接受消費品的娛樂性，與商品的符號化；並且刻意地享受著物品除了功能與價值以外的「虛構的愉悅」(the pleasures of the inauthentic) (Urry, 1990；引自 Duncum, 1999, 305)。此現象印證了 Deboard (1971) 所謂的「奇觀社會」(society of the spectacle) 之範例，亦即人們逐漸受到某些特定商標的影像或符號來支配生活，在眼花撩亂的奇觀中消費著「滋滋聲響」而非牛肉、購買著「意識形態」而非實用的商品 (Mirzoeff, 1999；引自陳芸芸 譯, 2004, 33)。同時他們也相信透過自己在很多視覺符碼當中的選擇，能使得日常生活的影像轉譯成為建構「自我」的基礎 (Hall, 1996；見 Duncum, 1999, 305)。

這個快速崛起的族群，便是擁抱大眾文化與數位媒體的年輕世代。他們用以理解真實生活的態度，徹底掙脫了傳統風俗與原有的共識；大量吸收概念化以及遠距離的商品，而不再仰賴純粹身體上或物質上的經驗。此種現象乃是肇因於，數位浪潮所繁衍的商品使人們可以穿透物質空間的分隔而達到直接的溝通，並可將訊息內容儲存以爲後續的處理；人際交往由是發展成爲「非同步的互動」，溝通訊息更因跨越不同時空之脈絡而牽引出持續變動的意涵。這種概念成爲新時代消費品的生產依據，影響所及，很多知識經濟與文化產業也隨之發生根本性的變革。

Brent Wilson (2000) 將後現代中視覺文化的結構比喻成「地下莖」(rhizome)，形容這種文化是個不斷向其他生長區間蔓延的系統，而「網際網路」(Internet) 更是恰如其份地成爲此種文化特質的寫照 (引自 Duncum, 2001, 103)。由於全球網路使得物質空間點在相異的地理文化區間快速地延伸並聯繫，凡通訊科技所及之處，也就極自然地引發了跨文化的變遷模式。東、西方文化經驗之相混與並置，在水乳交融、抑或是對立相侵的多元互喻過程中，各個地區都或多或少交織著異地文化的「共時」特質。由是，當「虛擬偶像」開天闢地似的從大和民族或是盎格魯撒克遜人中降生，他們的「後代」或者概念性的「下一代」也不難想像地，旋而出世於太平洋中的某個小島—台灣。

M.I.T. (麻省理工學院) 媒體實驗室的創辦人 Nicholas Negroponte (1995) 曾如是說，「數位革命幾乎具備了遺傳性，因爲人類的每一代，都會比上一代更數位化」(引自齊若蘭 譯, 1995, XII)。很顯然的，進入 21 世紀的今日，數位科技的浪潮進一步加速升

溫；透過視覺概念轉化所呈現的真實感，幾乎在程度上超越了所謂現實的美好。而數位演化的腳步，豈可能就此打住呢？

2. 虛擬世界

人類的生活，若是簡單的從形式上來劃分，大約有物質與非物質兩個世界。物質生活是人們長久以來賴以生存的現實，它的可觸可感維繫著人與人、人與物之間所需的信賴感與真實性，其重要性自然是不言而喻。而非物質世界，則通常是指一種由潛意識、幻想、宗教與價值觀等所構築而成的抽象之存在；由於缺乏可茲證實的科學依據來說服人們確信這種非物質的影響潛能，它的存在力量經常是被忽略或低估。

然而，物質的存在總是有一定的界限，因為它仰賴著有生命盡頭的肉體，在既定的時間與空間內循環著不同的探索。很多時候人類所尋得的解答卻常超出具體經驗所能解釋，因而使人逐漸轉向了另一個不易受現實所困的空間，也就是虛擬的世界。這種虛擬世界，以「暗喻」(connote)的方式建構出有關概念、事件與環境等的擬像形式或符號（鄭嬌嬌，2003）；儘管它沒有固定的物質形式，大多看不見、摸不到也嗅不著，卻時常影響著人們對於自我與社會的認同，成為操控行為處世的一種潛在力量。

二十世紀末的「網路世界」以一種驚人之姿狂掃地球大部分地區，成為後現代的虛擬世界之代表性典範。這種虛擬的空間(virtual space)以電子科技創造出類似真實卻又彷彿虛幻的場域(Sturken & Cartwright, 2001, 147)；在人類的歷史上，可說是從未有一種空間能像這樣，既沒有時空之侷限，又能以快速又即時的方式來交換各種不仰賴物質形式的互動，影響所及足以撼動社會的本質(侯吉諒，2002, 152)。事實上，有愈來愈多的人，不論是因工作需要或者精神上的沈迷，都無可避免地成為此種虛擬世界中之一員；熱衷的程度，甚已釀成了社會中某種「網路成癮」(Internet Addiction)的現象，自1996年起便在心理學與醫學等學門上開啟了相關之研究(楊蘊哲、梁朝慶, 2002, 220)。

漸漸地，我們已不再能輕易地從真實與虛幻、想像與習以為常的生活之間，劃出一條清楚可辨的區隔。虛擬世界變得如此真實，它甚至比真相更加逼真，更為多數人所擁抱。正如 Baudrillard (1981)所言，這個世界正在被一種擬像的法則所統馭，真實已經變成我們真正的烏托邦；所有平庸的、常態性的感受開始被「去真實化」的情境所代替，一如虛擬偶像的問世，橫生為一種沒有實質的、超度現實的化身（見洪凌譯，1998, 236）。

(二) 視覺文化的特質

1. 日常美學的愉悅

W.J.T. Mitchell (1994) 指出，目前的社會正暗喻著一個「圖像轉向」(pictorial turn)的文化性質(引自 Duncum, 2001, 102)；所有包含「身份的認同」與「價值之創造」都前所未有的以「影像」本身作為傳輸的中心(Chaplin, 1994；見 Duncum, 2001, 102)。

各種商品所附加之「美學風格」逐漸變得如此具規模（Lash & Urry，1994；引自 Duncum，2001，102），甚至取代了以實用價值為基礎的生產。此種負有時代性特質的視覺文化，在全球的跨文化模式中以一種無形的對話辯證，將「美感泛化」的趨勢（陳其南，2005，133）滲透進了我們每日的生活；剛好符應了 Heidegger(1977) 所說的：「整個世界就如同一幅視覺的圖像」（引自 Duncum，2001，102）。

顯而易見的，在視覺的轉向下，傳統所根植的文化結構與美學的原理，逐漸在日常平易的經驗中重新架構起來。換言之，藝術的範疇乃至原理原則，開始被置放在每日生活的場域裡接受重新的審視；美感經驗的描述呈現多元且擴大的局面；而支配個人認同與世界觀的主流價值，也逐漸轉變為人們每日所接觸的視覺文化。同理可證，精緻藝術逐漸被社會邊緣化；因為它所提供的純粹美學，無法建構出人們最直接的視覺經驗與感受。儘管這種傾向日常美學的趨勢偶被評為缺乏內省精神（Jameson，1991；見 Duncum，1999，295），卻因它間接導向了生活的歡娛與慾望的滿足，目前被大眾擁抱的情況仍在持續蔓延。

視覺文化所囊括的領域確實比傳統的藝術學門更具廣大的包容。按照 Walker 與 Chaplin (1997)的歸納：視覺文化涵蓋了「精緻美術」、「工藝設計」、「表演藝術」、與「大眾電子媒體」（Walker & Chaplin，33）。從這個定義，我們了解到後現代社會中藝術是如何與大眾文化妥協，讓審美經驗從高度集中的小眾文化，放大至每日生活的影像潮流；同時也牽連出一個廣泛的社會階層，以及他們透過「媒體經驗」所體驗之人生美學。其中，「網路空間」正是一個典型的、為這個廣大族群創造觀看世界的新視窗。它包羅所有日常美學的視覺經驗，卻不是以自然的物質來形成；它僅以「擬像符碼」來組成影像感知的資源，卻已構成了這個時代的主要面貌。

2. 符號的萬花筒

如果說傳統的藝術所培養的是沉澱與洗鍊的審美觀，相較之下，視覺文化之日常美學所強調的便是立即性的參與，和彷如夢境般的歡娛。由於社會價值觀的快速轉向，人們對於慾望與滿足感的無暇等待，於是產生了愈來愈多以符號及影像來「暫代現實」的生活方式，同時也繁衍出各種表達文化形式的符號系統，以及相應之研究理論。

然而歸根究底，這種以符號作為工具來引為信息之傳達，根據歷史學家 Meyer Schapiro(1969)對於視覺圖象的研究，是早在舊石器時代就已出現的人性本能之表達（見 Adams，1996，145）。意象符號的使用發展至今，我們仍然可以從兒童任意在牆上塗鴉的自然衝動(natural impulse)中，發掘出人類以視覺圖像來表達的原始潛能。而當符號的使用者或是觀看者漸漸脫離純真的無意識創作，符號的應用也就開始混合、並跨越各種社會文化之體例（Adams，1996，146），使得意象符號逐漸成為裝載著潛意識價值觀的「隱喻體」。換言之，許多外在表象之呈現，常常是反映著人類精神上不自知的「心理圖案」；它們具有開放性的訊息結構，符號的意義也因不同時空、及觀者所處的

特定背景，而衍生出各自的解讀 (Barthes, 1969；見 Adams, 1996, 145)。

因此，後現代的人們對於視覺文化的包羅萬象與目眩神馳，逐漸跳脫傳統對於美感形式的先驗理解，轉而從以上符號學的隱喻觀點來看待周遭的世界；意象符號的隱喻因之也就自然地置入了現實生活的心理缺口，順理成章地成為各種擬像的「真實」。這種現象呈現在當代媒體，尤其是電視與網路，特別能充分印證傳統的「真實」之不復存在。因為有愈來愈多的經驗正透過「觀看」的參與，來感受具體的投入；以「想像」來遊戲於生活的消費；以「虛擬真實」來體驗原有的現實。種種經驗都指向了所謂後現代的符號哲學，也就是 Baudrillard (1981)所說的，「科技影像與原生肉體的交替」，已達到了「真實本身的荒漠」(引自洪凌譯，1998, 15)。

以符號來作為現實「代言」的型態，確已全面侵入人們生活的各個層面，建構出年輕世代的世界觀。如前所述，網路的世界由於提供一種虛擬與真實互動的感覺，恰巧支持並滿足了這種價值取向與需求，成為名符其實的「符號萬花筒」。

（三）精神分析學的內在成因

要解釋虛擬偶像何以能快速地成為當代人的新寵，除了以上所討論的時代與社會脈絡因素之外；另一種探討潛意識發生的根源，亦能幫助我們瞭解現今種種虛擬情節之源起，並判斷後續可能的發展。精神分析學大師 Lacan 把人類的原初慾望分成三個要素來探討，亦即「需要」(Need)、「慾望」(Desire)與「索求」(Demand)(引自 Ragland-Sullivan, 1986, 69)。這三種要素，合理解釋了人們精神上之所以形成匱乏，繼而因慾望無法滿足，而發展成為永恆索求的心理進程。

1. 需要：原始匱乏

按照 Lacan 的說法，人類所有的需要，都起源於生命中最初的、最根本的「原始匱乏」；亦即嬰兒在脫離母體而成為獨自進入這個世界的「失落經驗」。這種原始匱乏造成了往後的生命歷程中，不斷地在尋求所受缺失感之補償；起初基於生理的需要，而後演變為整體的愛的渴望。然不管此種缺失感日後是如何的發展，它們都是源自於這份最古老、同時也是最持久的原始匱乏（見王國芳、郭本禹，1997, 189）。

當嬰兒第一次嘗試填補這種原始匱乏，即發生在 Lacan 所謂的「鏡像階段」(the mirror stage) (Lemaire；引自 Macey 譯，1977, 176)。這個階段是所有主體自我形成的關鍵性時刻，鏡像中儘管反射出的只是一個虛構的影像，然而因為該影像塑造出一種自我形象的完滿感覺，使得嬰兒暫時彌補了肉體上的缺失感，而幻想出原初自戀性的滿足。這種匱乏之滿足源自於想像，事實上是由主體所分裂出的理想性自我，也就是 Lacan 所描述的：主體的「他者」(the Other)(ibid, 170)，亦即潛意識。

鏡像階段同時也處於 Lacan 所謂的「想像界」(the Imaginary)(ibid, 178)。當嬰兒在鏡像中以想像虛構出自我的「第一次認同」(first assimilation) (引自王國芳、郭本禹，

1997，142），自我的未來便從此誕生。這個理想化的自我雖然是主體分裂出的虛幻產物，卻也是潛意識的根源；終其一生主體都企圖在自己與這位「幻想的他者」之間的差異中，尋求完整性的認同與滿足。

Baudrillard 認為，人類對於「缺乏」的補償方法，是試圖「擬像」出自己所並無擁有的。他引用 Lettre 的話：「如果是個裝病的人，他只要賴在床上，讓每個人都相信他生病就行了。但是，某個「擬像」²生病的人，卻會在自己體內製作出真正的病徵。」(Baudrillard, 1981；引自洪凌譯，1998，17) 也就是說，因缺失所造成的幻想性之「擬態」(mimicry) (引自龔卓軍譯，1995，19)，儘管源自於潛意識的想像，卻實則已經動搖了真實的法則，進一步牽引出未來的自我形塑。

2. 慾望：過渡性客體

如前所述，原始匱乏是潛意識形成的重要時刻；然而，它同時也與「戀母情結」有直接的關聯。精神分析學家 D.W. Winnicott (1896~1971) 曾援引 Lacan 的「鏡像階段」理論，並且補充說明：母親的臉便是嬰孩主體的一面鏡子。嬰孩最初看到母親的視覺經驗，即是種內在心象的錯覺性滿足 (Jacobs, 1995；見于而彥、廖世德譯，2003，85)。當嬰孩初次感到與母體分離的恐懼，最初以啼哭來表達他的慾求；這種啼哭的訊號，代表了缺失與分離的象徵。而嬰孩與母親合而為一的原初渴望，之後又由於父親的介入使得這種需要再一次遁入潛意識中；只好在往後的日子裡不斷地尋找母親的替代品 – 即慾望的「過渡性客體」(transitional objects)³，來滿足一種「中途性的錯覺」(ibid, 頁 86)。從啼哭、到父親的出現、再進一步發展成為語言的符號，這一連串的訊號促使嬰孩的「需要」成為「慾望」，也是從「想像界」進入「象徵界」(the Symbolic) (Lemaire；引自 Macey 譯，1977，178) 的過程。

根據 Lacan 的研究，象徵界代表著「想像的主體」朝向「真實主體」的過渡期。其中，「符號」的出現佔著極其重要的角色。換句話說，由於匱乏造成了需要及潛意識，而慾望誕生於需要與索求之間無法滿足的空隙，因此藉由語言等符號來將慾望轉化（見王國芳、郭本禹，1997，191）。亦即，語言等符號演變成了慾望著真實經驗的「替身」。主體在掌握語言符號之後，方才懂得將自己的需要轉化為索求，引導自己進入社會的象徵性網絡之中，藉由語言等符號確立了主體的存在。

從戀母情結轉向現實原則的象徵界，主體的原始匱乏也承受著社會文化體系的壓抑，使得慾望從目標的本身脫離，讓原始的潛意識在索求過程中昇華 (ibid, 150)。主體於是產生「異化」，一部分昇華為意識層面的語言「符號」，另一部分則壓抑成了潛意識的「真實」。

2 此處意指：從內在虛擬出某種彷彿真實的狀態，非僅是外表的偽裝

3 「過渡性客體」的理論是由 D.W. Winnicott 所創，是種介於內在主觀性客體和外在理想客體之間的一個「中間性的經驗領域」。

在異化的過程裡，主體的經驗變成一種虛無，乃由於語言促使「符號」與「現實」之間發生絕裂，也就是 Lacan 所謂的客體之「象徵性的死亡」。人既必須仰賴著語言來聯繫自我與外在世界的融合，但又無可避免地被語言從主體的內在將「意識」與「無意識」分裂 (Ragland-Sullivan, 1986, 77-78)。也就因為如此，主體與所慾望的自我之間的差異日益擴大，原始匱乏終究淪為一種失落的痕跡。而主體也開始索求某種帶著「理想化差異」的身影，創造出類似鏡像的「自戀性認同」，從而企求在異化自身的過程中，於符號的索求中發現自我。

3. 索求：擬像的鄉愁滿足

「攬捉住真實正在持續性進行的那個活動點，是一個古老的幻夢---自從那西瑟絲 (Narcisse) 鬱身觀看自己的水面倒影以來，便是如此。」(Baudrillard, 1981；引自洪凌譯，1998，207)

這是 Baudrillard 在探討「投影性雙生」⁴時所引用的希臘神話之借喻。事實上，原始匱乏所帶給人之永恆卻無法滿足的慾望，確實使人常感覺到一抹失落性的鄉愁。或許就因為這樣，人們經常趁著美麗的記憶在殞滅之際，努力將其凝固並留存，以便「昇華式的慰藉」(comfort subliminal) (ibid, 210) 能灌滿心靈的缺口，達到完滿感的索求。

按照 Lacan 的主張，人的慾望並非發生在主體之內，也不是存在於主體外的客體之中，而是建立在主體與其幻想之間。如前所述，自我本來就是一個主體所異化出的想像體，這個想像體無法隔離於他者而獨立存在，必須透過某些他者的投射才能獲得自身的認同，並從中確立自我存在的意義。這些他者有時是他人的主體，有時則是主體自我的潛意識；而後者尤其影響重大，對此 Lacan 強調，他者的話語實際上便是主體話語的逆返；而主體所發出的訊息會透過語言的轉換，以看不見的方式從他者再度返回自身（見王國芳、郭本禹，1997，120）。

更具體地說，慾望的來源就是「真實界」(The Real) (Lemaire；引自 Macey 譯，1977，178) 中的潛意識，它與象徵界的過渡性不同，是「永遠的在場」，但卻總是藉由「隱喻」的方式依附在「象徵界」中。根據 Jardine(1985)的定義，「真實界」指的是「那個絕對無法用符號手段呈現的，超乎人的經驗之外的、在我們的可知界限以外的範疇。」(引自王國芳、郭本禹，1997，176) 綜而觀之，由於原始匱乏所造成的「需求」，在象徵界的語言中異化而形成「慾望」，進而因慾望的無法滿足而轉而依附於象徵性的「索求」。

M.I.T.教授 Gerald Jay Sussman 曾說：「如果你能夠下載腦中一切的內容到一台機器裏，那台機器，就變成了你。讓你身體其他的部分死去吧！」(引自葉謹睿，2003，12) 這番話詮釋了當今主體在象徵性符號中異化自身，進而慾望著產生「理想化自我」或「投

4 原文：double holographique，意指投影所捕捉到之想像性的光暈(ibid，頁 209)。該敘述源自於希臘神話中的美少年 Narcissus，因愛戀自己水中的倒影，死後化成水仙的故事。

影性雙生」的後現代樣貌。當這個世界的真實已經不復本來的面貌，整個社會便開始透過「昇華式的慰藉」來緬懷自然的傷逝，並索求集體性的滿足。也因此，有愈來愈多指涉性的「擬像符號」產生，藉由過渡性的客體來獲得錯覺性的慾望補償，在虛擬偶像的追求中滿足那已然失落於過往的 -- 鄕愁。

三、餵養心靈缺口的虛擬偶像

從以上虛擬偶像的問世背景看來，儘管投射性的擬仿物是一種滿足自戀的虛幻錯覺，然由於主體的現實與遺失的客體之間的落差，常引導人們進入一種蠱惑性的幻想中，慾望著完整性的回歸。基於這樣的心理起源，擬像等指涉物對於人們而言，始終帶著一種真實的迷眩力，誘引著人們朝向認識的彼岸，期待理想化的真實來餵養潛意識中的匱乏。

「擬像」是種現實的超度，或說是現實之理想的、虛構的化身，位移至對立的空間之留存。Baudrillard 對於擬像形構的進程分析如下(引自洪凌 譯，1998，23)：

1. 它是某個真實的投影。
2. 它遮蓋了真實，並異質它的本體。
3. 它讓真實化為烏有。
4. 它成為與真實無關的純粹擬仿。

從這個進程來看，擬像本身似乎是藉著喪失原型來散發其靈光；而當人們正好在生活中經驗到與所喜悅之人或物的分離，又或者在現實中無法獲得貼近潛意識的客體，擬像便可趁機發動姿態，透過象徵性符號的隱喻來逼近真實，填補人們心靈中對於真實消逝的惆悵。活生生的例子在當代社會中隨處可見，種種虛擬的偶像在意象的符號中化身投胎，散發著比現實更加完美的迷人力量，成為新世代的視覺文化崇拜。

（一）虛擬明星

歷史上出現的第一位完美的虛擬偶像，於 1996 年從日本誕生，名叫伊達杏子，她出身的時候是 16 歲，而且永遠都是 16 歲。她是日本最領先的視覺科學實驗室(Visual Science Laboratory)所創造出來的虛擬少女，擁有完整的個人履歷；不但主持廣播節目，也發行個人唱片⁵。當時的 CNN 新聞曾如此報導：「伊達杏子彷彿填補了日本社會的心靈空缺，她擁有人們所慾望的純淨和遺失久遠的天真…」(Tokyo CNN，1997/2/4)

創造她的科學家們給了她這麼一個符號：「DK96」；這個符號表達了她的名字「Date

5 伊達杏子所發行的唱片名稱：「love communication」

Kyoko」(伊達杏子之日文發音)，同時也象徵了她的擬像符碼性：「Digital Kid 1996」(生產於1996年的數位之子)(BBC News，2000/2/22)。儘管許多人都明白，伊達杏子不過是個數位化的虛擬產物－亦即一個「沒有本體的複製品」，卻因她的完美無缺、透過意象的符號適時召喚出日本當代社會中，由於新潮時尚的追求而逐漸失去的純真氣息；因此在當代群體的幻想中投射出自戀性的認同，並且靈光式的慰藉了大批歌迷之心理需要。

另外一位擁有廣大知名度的虛擬明星，是2000年來自蘇格蘭的T-Baby。她也同樣負有完整的家庭背景和一切個人資料；接受電台訪問、發行唱片⁶、擁有個人的網站。她的經紀人滿意於她每次的演出都完美無瑕、永遠不會發脾氣、特別是不會像現實世界的藝人一樣：鬧彆扭就不唱了⁷。T-Baby不同流於西方文化下的「辣妹」，以重視倫常關係的姿態填補了當代人的心靈惆悵。這點也意味著，她的問世同樣與當地人們對於傳統漸逝的鄉愁有關；由於無法在現實中獲得填補潛意識的客體，便透過虛擬偶像的視覺經驗，讓時下社會透過內在心象創造出理想化的錯覺性滿足。

（二）虛擬演員

談到虛擬偶像，幾乎不可能錯過的就是古墓奇兵(Tomb Raider)裡出生於電玩世界中的女英雄--蘿拉(Lara Croft)。蘿拉自始至終都只是一個3D動畫空間裡的虛擬角色，然而她在現實世界中的影響力，從以下的事實便可見一般：她成為全世界超過80家雜誌的封面人物，英國政府且任命她作為科學界的象徵性大使(BBC News，2000/2/22)。

蘿拉堪稱是虛擬現實中最獨領風騷的世界級偶像，因此她的「事業發展」除了在電玩、電影界之外，包括行動電話、資訊導覽、車內導航系統等領域都有意「聘用」蘿拉作為他們系統中的發言指揮。蘿拉的經紀公司Eidos將她塑造為一位智慧超群，隻身闖蕩江湖的女冒險家，完全滿足了人們對於美貌與智慧難以兼得的缺憾，因而使得她的影響力跨越不同社會文化之疆域，贏得千萬人的心靈崇拜。

身為一名虛擬演員所獲至的成功形象，蘿拉所隱喻的理想化身影，藉由意象的符號逆轉似地，從虛擬世界反向投射回現實社會中，造成許多人在潛意識乃至行為舉止上都效忠於這位虛擬的想像體。這種強烈的「理想化差異」之認同，更造成許多好萊塢的真實藝人，夢想著將自身異化為象徵性的符號，出馬擔任電影中虛擬蘿拉的「代言人」。此間所引發的認同意識不禁使我們啞然：究竟是該「擬像」為「真實」代言？抑或是活生生的人類為虛構的角色代言呢？這個世界果真應驗了Baudrillard所言，當擬像的法則統馭著現實世界，真實已然成為另一種「不在場證明」(引自洪凌譯，1998，236)。而蘿拉的例子也告訴我們，當人們在現實生活中體驗到主體與慾望之間的落差，

6 T-Baby的單曲唱盤名稱：「Peter Pumpkin-eater」

7 凤凰網站 <http://www.sina.com.cn>，February，25，2000

只好開始透過象徵性的「他者」之符號，在逆轉的語境中返回主體自身，進而回歸完整性自我。

（三）虛擬主播

虛擬主播顧名思義，是以「主播」為定位而創造的虛擬角色。他與前述的虛擬明星、虛擬演員不同，儘管他們同樣是源出於觀者的潛意識匱乏而創發之擬仿物；後兩者的定位卻明顯瞄準於市場取向，以商品利潤為生產的依歸。在商界的架構下，一旦擬仿物本身發生無利可圖的窘境，它們的虛擬生命也隨即無聲無息地告終。

虛擬主播的問世，縱然也在某個程度上反映了商界價值，但是更重要的關注卻在於社會傳播的使命，以及新聞播報之專業度。英國的新聞廣播公司 PA News 在 2000 年創造了史上首位虛擬主播 Ananova；她的誕生不單在全球造成了廣泛的話題，也旋即在世界各地出現了她的「概念性後代」⁸。如前所描述，視覺文化的日常美學所強調的是立即性的參與，和彷彿夢境般的歡娛。而 Ananova 在網站上隨時提供非同步的溝通訊息，便在跨越時空之脈絡下，滿足了人們各種因時制宜的需求。這種以「去真實化」的幻想情境來代替常態性的視覺感受，出發點無非也是讓意象符號作為價值觀的隱喻體，亟求透過一種投射性的認同，來滿足觀者的心理索求。

Ananova 直到 2003 年之前一直持續在她自己的網站上，親自「站台」為觀眾提供即時的新聞播報。她並不似其他的虛擬偶像般，大肆宣傳她的特殊才藝與花邊消息；同時也沒有落入稍縱即逝的「演藝生涯」；然而，Ananova 後來還是決定退居幕後了。虛擬主播的短暫職涯讓我們不得不思忖：「她」為何不再上台了呢？Ananova 的誕生是從上萬張人類照片中，挑選出最能傳遞視覺信任感的特質，再經巧妙揉合後才創造出的理想形貌；甫一出現便受到大眾的歡迎。然而所有虛擬主播畢竟還是面臨了退居幕後的挑戰，因為不少的專家學者與新聞從業人員為此展開批評，認為虛擬人物根本無從彰顯新聞專業人員的「權威性」(李慶安，2000，見新新聞周報；李四端，2000，見蔡宛容；謝柏宏、張琬琳，2000)。

問題於是又回歸原點。那就是：「台上的主播倒底是不是真人，這一點很重要嗎？」虛擬人物成功地投胎到現實世界，說明了人們的無意識裡存在著完滿感的索求，需透過符號的隱喻來置入現實的缺口，遂有為數不少的忠實觀眾以精神上的認同和崇拜來回應此現象的發生。而虛擬人物的黯然退場，姑且不論現實利益的考量，「權威感」的期待確實仍是目前大多數社會對於新聞領域所抱持的普遍價值觀。

於是我們不禁試想，倘若虛擬主播是如此的完美而具親和力，卻在「同業競爭」下落得英雄無用武之地；那麼，她(或他)是否有可能在其他場域中覓得更能發揮其潛能的「職缺」呢？當今社會是否存在著那麼一個界域，裝載著百科全書般的龐大資源，但卻

⁸ 例如：新加坡的播音員「真言小姐」、香港的網站導遊「Icy」、英國的「Webbie Tookay」、法國的「EveSonal」、韓國的「Adam」、日本的「寺井有紀」等。

長期缺乏著循循善誘的導覽解說；既不求權威感，更不必涉及權勢利益的糾葛呢？

四、視覺藝術教育的時代課題

一如前文所闡述，虛擬偶像的問世是一種後現代、視覺文化的時代背景下所誕生的精神性產物；倘若虛擬偶像的角色在當今社會中，欲使其塑造成為具有內化意義的藝術教育之引導功能，那麼我們就必須先探討當今所屬的後現代主義與視覺文化之藝術教育觀，是否與該虛擬角色緊扣著必要性的關聯。

（一）後現代主義的藝術教育

後現代主義顧名思義，是根據現代主義的名稱所衍生而來。然而在觀念上卻並非現代主義之延伸，而反而是一種現代主義的「自我否定」(鄭姨娘，2003)。換言之，二十世紀早期以前之現代主義所標榜的旗幟是：發現真理、重視權威、塑造典範、菁英主義等等優越感所造成的排他性，用以區隔「精緻藝術」與「普羅文化」、「專業身份」與「媒體大眾」的意識型態。而後現代主義則正好恰反其道的從「大眾」的搖籃中孵育而生，因此質疑權威與進步、亟求打破高/低文化的分野、否定所謂真實性之可靠、提倡擬態的美學、認為傳統的線性敘事值得商榷、並且以反諷批評的態度來觀看所處的當代社會 (Sturken & Cartwright, 2001, 238-277)。

文化批評家 Fredric Jameson(1991) 形容「後現代」是一種二次大戰後「晚期資本主義的文化邏輯」(cultural logic of late capitalism)，亦即這種時代風格脫離不了戰後全球化、新媒體科技、與影像激增的影響 (ibid, 239)。由於我們經驗事物的方式已由直接、可靠的感官接觸，轉向以透過聲音、影像和社會媒介來理解世界，因此後現代主義直接挑戰了所謂「在場」(the idea of presence) 的迷思，對於「真實」的概念抱持著永遠的質疑 (ibid, 252)。

以上種種後現代觀點牽涉到整個社會框架體制的驟變，也為藝術教育開闢了新的面向。也就是說，後現代主義由於高度牽連著消費大眾的文化意識，因此人們在學習欣賞與觀看的過程中，必須完全「浸淫」在普羅大眾的流行氛圍中進行批判式的理解；以取代那種隔離在世俗之外、高高在上的教條式分析。此外，後現代主義以消費者的觀點出發，提供一種有別於直接訴說、教導性的發聲策略，轉而以「反身」的層次 (reflexive level) 和後設溝通 (metacommunication) (ibid, 271) 來引發觀者和學習者主動去介入自身與客體間的互動。也因此，藝術教育的環境所強調的不在於真實物件的完全再現，而在於擬製出一個能創造自我意義的調性與他者之角色，幫助學習者從自身的觀點出發，在隱喻著社會脈絡的情境中建構批判性的學習。

代替真實的「在場」，虛擬偶像創造了後現代文化中新媒體影像的範例。它以虛構的視覺愉悅為起點，幫助人們透過自主性的選擇，在擬態符號的暗喻中建構理想的自

我。由於解構了精緻藝術的形式監禁，在高尚文化與通俗文化的混融中，以觀者為中心來刺激自發性的認同作用，是以符合了後現代教育環境中的「權力重新分配」和「民主化」的主張（許有志，2001，178），也因此較能去除權威化的教學，引導出更有創造性的探索路徑，因應多元化的藝術學習。

（二）視覺文化藝術教育

國內學者趙惠玲（2005）觀察指出，自 1990 年代為始世界各國對於視覺文化的廣泛研究，已使得「視覺文化藝術教育」（Visual Culture Art Education）成為後現代的藝術教育領域中，跨越傳統藝術學門之代表性範例（趙惠玲，2005，213）。視覺文化是什麼？它所涉及的範疇與藝術教育本身的關聯和交叉點為何？對於藝術教學的理論和實務又帶來了何種啟發性的轉向？藝術史學家 Nicholas Mirzoeff (1999)闡釋：「日常生活中，跨文化的視覺經驗就是視覺文化的領域。」（引自陳芸芸 譯，2004，32）筆者從這個定義的闡述中分析，視覺文化所涉及的範疇大抵分屬三個面向：亦即「日常生活」、「跨文化」產物、與「視覺經驗」。這些面向各自在藝術教育中的串連結盟，則共同啓發了藝術教學的策略性轉移。

首先，視覺文化是包羅範圍相當廣闊的一個概念，它涵括了各種多元形式的文化生產，也因此使得藝術教育從原本專注於正式的視覺框架（例如在正統的學校架構中，教導美術史中的偉大名作），跳脫並轉移至「日常」所見的視覺經驗（例如從數位媒體、商業設計、與網路藝術的觀看中形塑個人的理解）。而由於日常生活的通俗藝術所伴隨而生的愉悅感與魅惑力，關聯到所有個體以及整個社會的認同價值，因此更有必要讓藝術學習跨越對於名作一味讚賞的表層認知，在日常視覺符號的深層理解與自我反思之中，蓄積對於意象世界的關懷與批判的視覺能力。

其次，當代社會由於拜電子傳媒和視覺科技的散播力之賜，使得不同地理區間的文化差異不斷縮小，無論是西方主流大國或是東方蕞爾小島，都共時性的分享著「跨文化」的視覺產物。此種跨文化產物因著異域的價值觀和視覺媒體的不斷更新，更使得個別地區的文化經驗持續遭遇著不規則的變動，進而影響到各地人們的身分表達與文化認同。藝術自古以來總是身負著各種文化的詮釋角色，對於所處時代的跨文化變遷自然會回應以敏銳的觀察和表現；也因此，藝術教育在尋思與跨文化的介面整合出一個互動性的切入點時，最亟欲謀求的就是多元社會中的「文化認同」。借用 Mirzoeff (1999) 的詞彙來申論，藝術教育的跨文化途徑，是定錨在難以擺脫「種族化遺傳」的本土眼界中，亟思一條「走出文化迷津」的出路 (ibid, 29)。可以說，藝術教育長久以來所建立的一套固定的慣性教學典範（例如從藝術原作的欣賞示範，到創作技法的教導），已不足以敷應在變動性文化內涵中尋找「認同經驗」的時代需要了。

最後，視覺文化所涉及的「視覺經驗」意味著我們已逐漸跳脫以「文字訓練」為基礎的教育框架，轉向以「意象式的思考」來累積豐富的視覺符號經驗。其中，促使許多

語言訊息「視覺化」的新媒體科技，自然就合乎邏輯性的成為傳遞溝通訊息的核心。從這個面向看來，視覺文化的概念於是乎橫跨「提供批判思考的教學內容」，與一種「策略手法」的導向 (ibid, 5)；這種策略手法 (例如以虛擬角色來引導教學) 藉著為藝術教育的豐富內涵，築構出一扇具有可親介面的視窗，以此手段來作為新世代藝術教育的切入點，或許能幫助學習者從日常生活的認同中，逐漸進入藝術內涵的深層自省？

（三）精神索求創造虛擬教育

誠如前方所討論，在後現代的視覺文化氛圍中，「認同觀」的建構確實是當今藝術教育的核心課題之一。Manuel Castells (1997)在其著作《認同的力量》中揭示：「認同」是人們建立意義的起點，而且是個體在某種屬性的文化架構下發生「意義內化」的過程；因此認同一部分來自文化全體的價值觀念，另一部分則來自純屬個人的思想記憶。而只有當認同的作用發生，文化架構中的某種角色，方能名符其實地發揮它的力量 (見夏鑄九、黃麗玲等譯，2002，6-7)。讓我們依循著此定義來思考：在網路的虛擬空間之文化架構中，擬像的角色是否能透過認同的作用，來促成意義內化的學習？而虛擬教育又是否能與社會群體和個人的價值觀協調，幫助學習者以認同為起點來建構個人化的意義呢？

社會型態的變遷造就了網路世界的崛起。很獨特的是，這個常被喻為「母體」(matrix)(Gibson, 1984；引自 Duncum, 1999, 301) 的虛擬空間，它既匯聚了公共意識與社群認同的隱喻，又同時包容了各取所需的私人需求 (李英明, 2000, 74)；亦即允許個體同時建立屬於文化全體的、和純屬個人的認同 (在傳統的社會框架中，實體的公共空間與個人隱私是無法同時並存的)。由於網路空間是經由某種介面而進入的一個擁有自我向度的世界，不同於以實體為基礎的運作，因此而能跳脫物理性和線性的藩籬；讓主體依其自由意志來發展其個人化的學習。因此，我們可以說傳統的現代主義對於權威性 (例如學校教師、新聞主播等專業) 的單向認同，已逐漸在後現代網路空間中的「自我意識」與「無關特權」中解體 (Greene, 2004, 204)；取而代之的，是圍繞在視覺文化中隨處可見的擬像符碼，人們據此新的認同來建構屬於個人意義的學習。

以上述精神分析哲學的剖析來推論，網路世界中的「虛擬偶像」扮演著個體所慾望的「過渡性客體」、「鏡像之符號」、以及「潛意識的他者」之角色，在個體承受著「匱乏的需要」與「索求滿足」之間的差異所造成之「心理缺口」時，擬像便藉由個體對於「完滿性的索求」所引發的「理想性錯覺」，在「自戀性的認同」中使其得到精神上的補償。綜言之，「擬像」是一種由個體本身所「異化」而出的一扮演著「理想化差異」之身影--的「自我想像體」；它同時也是個體的潛意識以「隱喻」的方式所依附的「真實之替身」--亦即「他者」；當個體在發出需求訊息的同時，該他者便以符號語言的轉化返回個體自身，使其在昇華式的認同中形塑出未來的自我。

既然人的自我完成需透過對於「他者」的自戀性投射與理想性的認同，方能在他者

的訊息返回主體自身的過程，從潛意識中達到主體與自我合一的確立。以教育的情境而言，在任何活動中亦須透過教師與學生雙方的相互激盪來完成，且只有當兩者間從內在達成共識，學習活動才會對於個體產生意義。當「他者」是外於個體自身的他主人體時，由於人的表達在現實環境中所受意識表層的制約，常使得溝通僅止於片面而阻礙了對話層次的推進，進而減損將他者之特質內化為主體認知的效能。而倘若教學的「他者」是網路空間中的虛擬角色，且是源於學習個體所自發選擇的對象，由於個體所面對的也就是自我潛意識中所投射的化身，「認同」是否較能準確地降落於學習者自身呢？

五、虛擬偶像融入視覺藝術教育

未來學家 Ray Kurzweil (2000) 認爲：虛擬人物將在未來成為我們日常生活的一部分；並且到了 2030 年的時候，人工智慧將不再與人腦有明顯的分別（見：《科技新時代》，2001）。倘若如前文所述，當代的視覺文化本質已逐漸改寫整個社會對於真實法則的運用，擬像統馭的力量在潛移默化中支配著人們每日生活的邏輯；則吾人是該被動地坐視此類現象之生根蔓延？抑或正視它的存在脈絡，將其輻射性的力量座落至正面的教育疆域？虛擬世界中的「他者」（即虛擬偶像），該如何妥當應用於既有的藝術教育資源？他者又該如何塑造，方能藉以導引至學習者的精神內化，且不致取代教育工作者在未來的角色？

Bill Gates(1996)曾表示：科技不會取代教師的重要性，然而卻將轉變未來教師所扮演的職責（引自吳安岑，2002，5）。倘若以上的推斷均為可預見的未來，我們是否也應該在藝術教育的領域上，為未來教師的角色與虛擬人物的定位做好規畫與準備，以便屆時可以「和平共處」，並造福於未來的學習者？

整體而言，藝術教育已自後現代氛圍中開啓了典範的轉移，傳統教學中的藝術品與美學，逐漸從作為教學活動的目標轉化為一種溝通的過程；而對於影像的意識形態之理解及批判，則取而代之成為藝術教育的新目標。換言之，在學科取向的藝術教學 (Discipline Based Art Education) 中，以著名的經典畫作為基礎，教導學生有關形式上的解碼與編碼之技巧，以便進行高等文化的鑑識與創作。到了今天則漸以每日生活所需的社會實踐，作為培養閱讀與描寫能力的視覺素養；因此對於藝術與文化的解讀，開始運用隨處可得的訊息和符號來詮釋意義之創造，不再與世俗隔絕開來分別教導。視覺藝術教育自此不再僅重視所謂的精緻藝術，而是回歸到學生自身的文化經驗。

（一）作為教學內容

鑑於上述，儘管虛擬偶像以藝術創作的觀點而論，實已跳脫了精緻藝術的框界範疇；然由於藝術教育以視覺文化思潮作為新的典範，它所大舉涵納的日常通俗意象，

適巧相應了後現代社會氛圍下的虛擬偶像。筆者首先建議藝術教師可以將虛擬偶像納入教學的內容，理由如下。

當代人們在精神上對於美的需求，誠如前述，已非僅藉由形而上的藝術名作所能滿足，更多是透過象徵性符號或物質的認同感來餵養心靈的匱乏。然而後者乍看之下可親近性與視覺愉悅感，很多時候卻易使人忽略了影像觀看與審視反省之間所存在的溝渠，而將興趣止於建立認同感的媒介表象：虛擬偶像即為其中的代表性範例。這些視覺符號或影像有其潛能形塑吾人對於世界的經驗，詮釋並建構人們的認同意義；然而其中卻多隱涵著看不見的意識宰制，致使視覺承載經驗與視覺閱讀理解之間存在著極大的落差(Duncum,2003：20)，此則有賴藝術教育將虛擬偶像納入教學的內容，藉以引導學習者穿越影像來重構認同觀。

為了幫助大眾釐清當代影像所隱涵的意識奴役，在變動性的文化內涵中培植視覺素養，進而尋求對個人和族群有意義的認同經驗；藝術教師可以試著將虛擬偶像納入成為教學的材料資源，幫助藝術教育跨越既有範疇，延伸、整合於外界的社會，作為一個擴展視野與批判的平台。由於藝術教育新思潮已將焦點從藝術品的鑑賞轉向入世性的社會實踐，從欣賞的愉悅移之於批判的質疑，對於環境脈絡的關注遠勝於固有的形式；透過虛擬偶像的美學觀點協商與溝過程，應能漸次幫助學習者擺脫物質的役使和不平等的再製。

大多數年輕學子都擁有自己的心目中的偶像，在他者的投射中建立自我的認同，並沉浸於日常美學似是而非的價值；這些次文化中的偶像文本，都是教育工作者理解個別經驗和群體慾望的重要線索。藝術教育為了接軌於此類的社會實踐，在教學上亦必需擁抱不同於以往的溝通模式。例如網路媒體所誕生的虛擬偶像、電影中以真實明星所擬製的動畫角色、以跨文化的現象混融所創造的偶像藝術⁹、甚至是學生的自主性偶像創作等，將之作為藝術教學的內容均能藉以尋求人們潛意識的再現，瞭解社會氛圍和文化制約是如何形塑個體內在氣質、角色認同、性別期待、共同記憶、權力關係等，同時在看得見的視覺表象與看不見的意識盲點之間，重新建構個人或族群的價值信仰。

藝術教育者甚至可以透過網站平臺或部落格上的主題論壇，提供成員們構想、創作、票選、建構出社群心目中理想的虛擬角色，進而透過共同偶像的引導策略來凝聚社群的能量，使個體超越表層崇拜的模式，在集體意識的形塑中逐漸趨向更具建設性的內化意義。

（二）作為引導策略

欲賦予虛擬偶像更具建設性的定位，僅是將其納入教學內容是不夠的。當代藝術

⁹ 如洪東祿的作品『美少女戰士』、『春麗』、『無敵鐵金剛』等。

教育的理想是幫助人們澄清影像中的意識牽制，透過視覺的重構以尋獲自身的認同。此點在當下盛行的全球性文化裡，觀者的潛意識特別容易遭遇同質化的危機，因此藝術教育在強化學生們的自我獨特性認同方面更是顯得相當迫切。

由於過去的藝術教育以美感創造為目標，或說以視覺的審美為教學的原則；這樣的目標在教育典範轉移之際，儘管已將日常美學納入教學的內容範疇，教師仍易不自覺地聚焦於創造作品與觀賞本身，因而低估了視覺的影響力，甚且強化學童既有的拜物情節。將虛擬偶像作為一種引導策略，便是亟欲通過其內容背後隱含思維的探究過程，協助學習者了解文化知識是如何被傳播、影響及學習、至終滲透社會的結果，方能促其超越視覺表像的自戀性沉浸，從內在轉化成為對個人有意義的文化敘事體(cultural narrative)。¹⁰

以社會建構論¹¹為基礎之一所發展而來的新近教育理論「電腦支援合作學習」(Computer Supported Collaborative Learning Environment，簡稱 CSCL)，是進一步以「微世界」(microworld)¹²的概念來模擬現實環境的一種學習系統。這種學習環境的理念亟思將過去把科技視為展示知識的工具 (technology used in education)，扭轉為因應「科技為教育而發展」(technology for education) 的當代趨勢，強調科技的角色並非僅是呈現內容的一個平臺，更重要是作為教學的模式與策略 (張基成，2002，35-49)。由此推想，科技出身的虛擬偶除了可視為內容的展出，更可藉其擬像的特質幫助藝術教師延展其教學策略，以微型空間內的合作模式來突破實體教室的限制，協助每個學員都能在夥同共事的隱喻下，成就個人的探索式學習。而以虛擬偶像作為引導策略的介入之下，藝術教師的角色亦能逐漸退居於幕後的主導。

在線上學習的潮流方興未艾的今天，以網路為平臺所發展的各種藝術學習的模式¹³，由於缺少教學者的引導角色，大多是以靜態瀏覽為主，甚少提供集體建構知識的社群合作經驗(H.Y. Liu, 2005, 43)。而少部分的藝術線上課程¹⁴則是偏向制式的線性傳遞流程，無論學習者如何思考與點擊，其教學進程都不脫單向、甚至權威性的發聲。上述兩者都缺乏了學習者動機之引導，以及藉由他者逆反之話語來因應個別差異、以建構個人式的知識；同時亦遺缺學習動機與過程回溯以供幕後教育者作為教學研究的來源。

以虛擬角色作為藝術教學的引導策略，便是期欲通過平易近人的介面，幫助新世代的觀者築構並刺激自發性的認同作用，使其逐漸進入藝術內涵的深層自省，進而導向多元的藝術學習。而藝術教育既有的豐富內涵(包含精緻藝術及各種當代作品)，也才

10 如林俊賢的作品『擬像.擬相-FACE/FATE』等。

11 L.S. Vygotsky (1896~1934) 的社會建構論強調學生的「自我中心語言」(egocentric speech) 對於認知發展的重要，同時主張應重視教師與學生互動的社會文化情境 (引自張春興，1997，113-115)。

12 「微世界」一詞是由麻省理工學院 Papert 教授於 1980 年首創，是一種模擬真實世界現象的探索式學習系統。

13 如藝術類博物館的網站等。

14 如故宮 e 學園、國立傳統藝術中心的網路數位學院等。

能展開各種創造性的探索路徑；促使學習者穿越今天的視覺與思維重新檢視、並批判各種主流藝術或大眾文化；讓當代文化的影像（如虛擬偶像）與經典畫作之間發生有意義的參照聯結，透過同時期的橫向觀照與歷史的縱向理解中，確立自我的認同。

（三）作為溝通角色

虛擬偶像從作為教學內容而至引導策略，其在教與學的過程中所扮演的溝通角色也更加鮮明。前文曾述，虛擬偶像附身於意象的符號中，乃藉著人們匱乏的潛意識，以逆轉的敘說返回主體自身；當人的主體在發出需求訊息的同時，該虛擬之他者便透過語言的轉換，在昇華式的內在溝通語境中，幫助學習者重新形塑合一的自我。而在線上學習的情境中，若能援用此種概念來形塑「虛擬教師」的溝通角色，則或許也能以「人性」的鼓勵構築出一個兼具合作與自主學習的內化情境，進而透過認同力量的發揮，達到循循善誘的教育目的？

以目前網路教學欠缺建構式學習的情況而言，倘若未來能運用有人工智慧的虛擬角色作為他者之客體，策略性地引導觀者去思考作品、展覽、藝術相關議題等，或許能在隱喻著現實環境的合作氛圍中，透過對話討論為線上社群凝聚認同與共識，進而導向個體的自我評量與認知批判；在同步或非同步的交流互動中，連繫成與真實世界相輔相成的學習社群。舉例而言，舊金山當代藝術館的網站上，藝術家 Lynn Hershman 便以其所創造的虛擬代理人『Agent Ruby』¹⁵，作為其電影作品與觀眾之間的對話管道；將虛擬角色作為與觀眾線上對談的互動，直截了當地邀請網站參觀者進行生活化的溝通，藉此促進雙向瞭解與自主學習。

筆者推論虛擬教師的未來職涯，不論在學校教育、博物館、或是家庭等，應該都存在著極大的潛能和多元的發展空間，此亦有待後續研究理論與實務上的開發。以本文的推論而言，虛擬角色融入藝術的線上學習，若能賦予其主持論壇的溝通角色、線上展覽的諮詢、虛擬導覽的解說、為觀者給予立即性的回饋，應可望促成個體在認知與情意上的理解與認同。當然，虛擬角色的性格形塑、虛擬空間的教學策略、網路的藝術課程規劃等，在在都需要審慎的評估與設計；而針對不同性向或認知程度的學習者，甚至可以規劃出多元類型的教學模式與風格，以因應個體自主性的選擇。同時，虛擬教師的幕後，必然也需要一群真正的「藝術教育工作者」，了解如何引導適性的線上學習；透過真實與虛擬兩端相輔相成的協同關係，方能發揮網路藝術教育的理想。

六、結論

過去以來，藝術常被奉若神學般地信仰著，以隔離於日常生活的姿態，傳遞著屬

15 http://www.sfmoma.org/espace/espace_overview.html (2006/7/10)

於霸權文化的精緻藝術。Duncum 提醒我們，藝術教育絕不能再忽視日常美學經驗的增殖，因為這些經驗緊緊牽繫著我們的文化轉變(Duncum, 1999, 296)，倘若不能誠實地面對日常生活的美學，並深思它們與我們自身的關聯，我們恐怕難以定位藝術教育的未來。而當代社會的面貌也由於誕生於後現代之視覺文化，若要重整、再造這個社會的秩序，更理應是站在視覺文化本身的角度來思考因應之對策。藝術教育工作者肩負著文化傳媒的使命，必須設身處地於當今的社會架構中，關注自身的認同與其他文化群體的角色，方能透過跨文化的藝術教育來改革自身社會。

值此後現代，虛擬意像已藉著符號的力量在真實世界中復活，人們置身於「擬仿」與「真實」之間既豐富又混淆的視覺經驗，卻往往更能超越現實的侷限，透過認同及投射來重現潛意識的自我。而虛擬偶像的存在儘管隱喻著短暫的新鮮感與盲目的崇拜，然而當年輕的世代逐漸在符號與真實、物質與非物質、現實客體與視覺幻像等虛實交錯之間游移，我們惟有透過他們的視野、仔細地閱讀，方能在文化現象的背後挖掘出深處的潛意識，再根據新一代的認同價值觀，開啓未來藝術教育的方向。

筆者推論虛擬角色的未來發展，不論在學校教育、博物館、或是家庭等方面，應該都存在著極大的潛能和多元的空間，此亦有待後續的相關研究在理論與實務上的開發。本文則分別從「後現代主義」的擬態影像和日常美學等觀點，將虛擬偶像納入藝術教育的「教學內容」，以期引導學生們擴大檢視週遭的視覺經驗，蓄積其關照意象世界的素養。進而根據「視覺文化」的研究方法，以視覺愉悅為起點將虛擬偶像作為「引導策略」，幫助人們透過自主性的認同，培養其深層自省與批判性的視覺能力。最後再以「精神分析學」中他者之概念，使虛擬偶像成為創造認同經驗的「溝通角色」，協助個體在包含自我意義的情境中，主動介入自身與潛意識他者間的互動；藉由他者的符號語言返回學習者本身，繼而在反身式的對話中建構出理想的自我。

正視著整個世界逐漸被想像所包圍，我們或許應該堅信：「虛擬真實」最終的理想，是為了縫合現實世界中存在的心靈缺口，開拓一個以人為本的和諧世界，讓每個人的夢想可以居住；因此絕非是以科技為目標，將人淪為機器的附庸。同理，後現代視覺文化所創造的愉悅經驗也更不是藝術教育的目標；它是教我們透過外在的觀看，來導向內在的凝視，最終要引發深層的思考。儘管虛擬偶像與藝術教育工作者的角色，站在傳統的台階上確實很難劃上等高；然而當權威的結構在後現代的內省反身中解體，誰又能保證它有朝一日不會「麻雀變鳳凰」呢？

引用文獻

中文

- 于而彥、廖世德 譯（2003）。《溫尼考特－客體關係理論代言人》。台北市：生命潛能文化。ISBN：957-8292-74-0。 Jacobs, M. (1995) *Winnicott, D. W.* Sage Publications of London.
- 王昱海 譯（2002）。《當鞋子開始思考》。台北市：天下遠見出版。ISBN：957-621-985-X。 Gershenfeld, N. (1999) *When Things Start to Think*. Commonwealth Publishing.
- 王國芳、郭本禹（2003）。《拉岡》。台北市：生智文化。ISBN：957-8637-47-0。
- 吳安岑（2002）。《網際網路虛擬教室中學習情境之設計研究》，碩士論文。國立交通大學應用藝術研究所。
- 李英明（2000）。《網路社會學》。台北市：揚智文化。ISBN：957-818-221-X。
- 汪雅玲（2004/5）。〈虛擬與複製〉。《典藏今藝術》，期 140，86-87。台北市：今藝術雜誌。
- 林奎佑（2003）。《電玩---慾望與機器的共生體》，碩士論文。國立清華大學社會學研究所。
- 侯吉諒（2002）。《數位文化》。台北市：未來書城。ISBN：986-7943-47-3。
- 段 煉（2004/3）。〈虛擬世界與文化溯源〉。《典藏今藝術》，期 138，118-121。台北市：今藝術雜誌。
- 洪凌 譯（1998）。《擬仿物與擬像》。台北市：時報文化。ISBN：957-13-2579-1。
- Baudrillard J. (1981) *Simulacres Et Simulation*. Editions Galilee.
- 科技新時代（2001）。《追求虛擬明星》，期 11。
<http://www.chinapostnews.com.cn/238/jykj01.htm> (2005/4/7)
- 夏鑄九、黃麗玲、黃肇新 等 譯（2002）。《認同的力量》。台北市：唐山出版社。ISBN：957-8221-99-1。 Castells, M. (1997). *The Power of Identity*. Blackwell Publishers Inc.
- 張基成（2002）。〈電腦微世界認知似地吸學習環境- 探索與發現問題的心智工具〉。《跨世紀的教育傳播科技》，35-49。台北市：師大書苑。
- 張復先 主編（2000）。《心靈機器時代》。台北市：高寶國際。ISBN：957-811-952-6。
- Kurzweil, R. (1999). *The Age of Spiritual Machines*. Viking Penguin.
- 陳其南（2005/3）。〈國家文化政策〉。《典藏今藝術》，期 150，132-133。台北市：今藝術雜誌。
- 陳芸芸 譯(2004)。《視覺文化導論》。台北縣：視覺傳播館。ISBN：986-7830-65-2。
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge.
- 陳德懷、黃亮華 編（2003）。《邁向數位學習社會》。台北市：遠流出版。ISBN：957-32-5059-4。
- 項幼榕 譯(2004/5)。〈虛擬藝術—數位的靈光〉。《典藏今藝術》，期 140，106-111。台北市：今藝術雜誌。 Schuricht S. & Grau. O. *Virtual Art – the Aura of the Digital*.
- 楊蘊哲、梁朝雲（2002）。〈網路成癮及其研究需求〉。《跨世紀的教育傳播科技》，213-227。台北市：師大書苑。
- 趙惠玲（2005）。〈我看故我在：視覺文化藝術教育的前世、今生與來世〉。《「藝術

- 教育研究的回顧與展望」研討會論文集》，212-231。台北市：行政院國科會人文處藝術學門。
- 齊若蘭譯（1996）。《數位革命》。台北市：天下文化。ISBN：957-621-301-0。
- Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Commonwealth Publishing.
- 劉建宏（2004）。《網際虛擬學習環境中學習效果之研究》，碩士論文。國立高雄第一科技大學資訊管理研究所。
- 蔡宛容（2000）。〈虛擬主播的魅力與異化〉。《目擊者雙月刊》，期 19，86。台北市：台灣新聞記者協會。
- 鄭媄娟（2003）。〈藝術教育中的新思維-數位藝術〉。《數位藝術教育期刊》，卷 4。
<http://www.aerc.nhctc.edu.tw/journal/journal4/cover.htm>。(2005/5/23)
- 謝柏宏、張琬琳（2000）。〈少了權威與信任 虛擬主播注定是項商品〉。《新新聞周報》，期 698，73。台北市：新新聞文化事業。
- 龔阜軍譯（1998）。《拉岡 Lacan For Beginners》。台北市：立緒文化。ISBN：
957-8453-35-3。Leader D. (1995) *Lacan For Beginners*. Icon Books Ltd.

英文

- Barnard, M. (1998). How may it be studied? In M. Barnard, Art, Design, and Visual Culture, pp.32-57. London: Macmillan.
- BBC News. (2000/2/22). Cyberbabes: A babe new world.
<http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/651984.stm> (2005/4/7)
- Duncum, P. (1999). A Case for an Art Education of Everyday Aesthetics Experiences. *Studies in Art Education*, 40(4), 295-311
- Duncum, P. (2001). Visual Culture: Developments, Definitions, and Directions for Art Education. *Studies in Art Education*, 42(2), 101-112
- Duncum, P. (2003). The theories and practices of visual culture in art education. *Art Education Policy Review*, 105(2), 19-25.
- Greene, R. (2004). *Internet Art*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Lewis, J. (1997). Virtually a star. *CNN Tokyo Bureau interviewed Yoshitaka Hori*.
<http://www.sternenkratzer.de/AR/DK96/CNN.html> (2005/4/7)
- Liu, H.Y. (2005) *The Educational Role of Virtual Art Museums*. Master's thesis. University of Exeter, England.
- Macey, D. translated (1977). *Jacques Lacan*. (French edition by Lemaire, A.). London : Routledge & Kegan Paul.
- Moll, L.C. edited (1990). *Vygotsky and education*. New York: Cambridge University Press.
- Murray, R. (2002). *Andrew Niccol Talks About "Simone"*.
<http://movies.about.com/library/weekly/aa081402b.htm> (2005/3/29)
- Ragland-Sullivan, E. (1986). *Jacques Lacan and the Philosophy of Psychoanalysis*. Croom Helm Australia Pty. Ltd. ISBN: 0-7099-4205-2
- Sturken, M. & Cartwright, L. (2001). *Practice of looking: An introduction to visual culture*, pp.109-277, New York: Oxford University Press.
- Walker, J.A., & Chaplin, S. (1997). Visual culture as a field of study, and the origins of visual culture studies. In J.A. Walker, & S. Chaplin, *Visual Culture: An introduction*, pp. 31-48. New York: Manchester University Press.

