

原文刊載於華山第八期的「空間重塑簡訊」

## 科技建構的空間與文化—網路虛擬身份與真實存在

曾鈺涓 / 交通大學應用藝術研究所博士生

### 前言

1873 年法國詩人和小說家朱爾斯·凡爾納在科幻小說中提到《環遊地球八十天》之壯舉，1995 年協和客機只需花了 31 個小時 21 分 14 秒繞行地球一週。<sup>1</sup>然而在網際網路的虛擬時空中，瀏覽全世界與世界溝通，卻是在彈指之間完成。網際網路裡，打破了原始物理空間、時間的概念，也改變了線性的思考模式與互動方法。

網路的形成早在 1960 年代冷戰時期，美國國防部為分散風險，把電腦散佈各地，將訊息分割成封包的方式來傳遞溝通。1969 年開放學術使用，建立了第一個 APPANET<sup>2</sup>，1989 年由 Timothy Berners-Lee 主導發展 WWW 開始，至 1996 網路已經連結了四億人，150 個國家，十億台電腦<sup>3</sup>。在台灣，截至 2002 年 9 月底為止，我國上網人口達 835 萬人，連網普及率為 37%。寬頻用戶數達 186 萬戶，ADSL 用戶數達 163 萬戶<sup>4</sup>。

Timothy Berners-Lee 在《一千零一網》提及他所想要創造的網路，「不只是資訊的礦脈，更不只是參考或研究工具」他想要的是「……如果我能每部電腦中都創造出一個空間，使所有事物都能產生關連……」，這樣的概念，促成了網際網路的發展，而「網路」也成為人類以另一種姿態存在的空間。

### 零距離的網路空間

網路空間，是人類進行社交行為，參與社會活動、搜尋學習資源、進行娛樂購物的場域。e-mail 的傳遞，取代了傳統信件的往來模式，以往需時三四天甚至一個星期往返的遞送時間，e-mail 卻可以在幾秒鐘內，讓遠在地球的彼端的朋友，收到即時訊息。ICQ 與 MSN 的及時傳呼溝通，更使人在登錄存在的當時，即被同一群友人追蹤與知覺，隨時可以打開聊天視窗，談天說地，若加了網路視訊與網路電話，更可以看著小螢幕中的對方，盡興的聊天。網路空間也是參與社會、文化與政治活動，傳遞個人感情思想的媒體空間，每個人都可以成為媒體，發刊自己的電子報，進行媒體傳播與訊息傳遞；而快速的搜尋引擎技術，亦提供了搜尋資源的方便性並加速了資訊傳遞的速度，每一個鏈結的網站空間，都是搜尋資訊的重要圖書館，資訊提供者，與廣大的網路瀏覽者分享他們的知識與心血。網路也提供了不用出門即可在家參與社群活動、群體討論，暢所欲言的機會。你可以隨時造訪數位電視台，點選觀看即時影音新聞，欣賞現場的演唱會，體驗 e 化娛樂，或造訪網路商城，體驗數位時代的線上購物。

1993 年 9 月，美國柯林頓政府宣布了「國家資訊基礎建設行動綱領」，「資訊高速公路」(Information

<sup>1</sup> 布里吉特·勒特萊因，譯者朱章才《科技革命》，台北市，麥田出版，2000

<sup>2</sup> PBS online, (Life on the internet), <http://www.pbs.org/internet/timeline/index.html>, (2002.12.3)

<sup>3</sup> 提姆·柏納李，張介英徐子超譯，《一千零一網》，台北，臺灣商務印書館，1999

<sup>4</sup> 資策會，(2002.11.13)，(我國上網人口達 835 萬人，寬頻用戶數達 186 萬戶 [http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany\\_disp.asp?id=45](http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany_disp.asp?id=45)，(2003.1.10)

Superhighway/Information highway)，此名詞成爲各個強調資訊服務與網路建設等先進國家的重要代名詞。網路建設在世界各國，如火如荼的展開，「上網」變成常識，「B.C.」變成 Before Computer 世紀的縮寫，經濟活動，依賴著網路的成長起伏與動盪。

在這個超越國界、地理、種族、時間裡，每一個連結，都代表著真實世界的資訊與關係<sup>5</sup>。提供人類前所未有的生活經驗，快速、方便與及時的網路活動，不僅僅改變了人與人的溝通方式，也改變了人的群體社交行爲；雖然縮短了地球的距離，也產生了新的時間概念與存在思維。

## 網路身份...你是誰？

進入聊天室裡，通常問與被問的第一句話是：你幾歲？男的女的？在此詢問過程中，「身份」是虛擬溝通裡，最被關切的問題。在溝通的行爲裡，知道對方的「身份」是開啓自我表達的動機，與產生互動行爲結果的基本需求。然而在此非物質化的空間裡，你如何認知這個「身份」等同於你想像的「身份」？

在網路聊天室裡，人的身份不再是恆常與唯一的，女人可以變男人，男人可以變女人，與他人聊天、談心、網戀。透過線上遊戲的群體活動，陌生人變成生命共同體，一起爲攻城的失敗與成功，悲傷與喜悅，在虛擬世界裡，未曾謀面的雙方在網路裡孤獨的互動，共度虛擬的時間與時代，人的潛心慾望在這裡獲得虛幻的滿足。我的 MSN 社群朋友們，每天隨著心情與事件，更換著 MSN 上的名號，透過這些名的表徵，心情與事件代表了他們當天的身份與存在的意義。網際網路解構了人存在的單一情境，擴張了人存在的場域與存在的身份表徵，存在於網路世界的身份由自己決定，然而是不是卻反而使人的身份存在失去意義？

在實體空間裡，面對面的兩個人，真實的感知彼此的存在，瞭解彼此的身份後產生互動，肢體的動作、臉上的表情，都是溝通過程中，瞭解對方心理狀態與情緒反應的指標。然而在網路裡，雖然可以透過欄位的填寫、系統的追蹤與軟體硬體的安裝來進行網路活動者的身份確認，而系統卻是仍然無法辨識人類的情感，無法模擬人的表情與心情反應。「真實性」是建築在「信任」的基礎上，面對虛擬一端的「身份」，此「身份」的「真實性」，是模糊與不可信的<sup>6</sup>。

MIT Media Lab（麻省理工學院媒體實驗室）教授Judith S. Donath，在〈BEING REALM〉一文中提出疑問：你能真的確認，在網路裡與你討論的那個人，是真實的人嗎？<sup>7</sup> 她提出ELIZA爲例子來說明網路虛擬人物擬真的可能性。

1960 年 MIT 教授 Joseph Weizenbaum 爲了實驗 Alan Turing 的理論 "can a machine think"，撰寫了 ELIZA 程式，Weizenbaum 賦予 ELIZA 精神分析師的角色，並介紹給大眾，在系統中，Eliza 會以對話者鍵入的文字，轉換爲對話的語句，與對方聊天，在參與實驗者中，有不少人相信 ELIZA 是真實，或明知其爲系統程式，也願意傾談吐露心聲<sup>8</sup>。

無論是與「誰」的對談，隱匿身份的社群交往方式，卻是聊天室的主要行爲模式。透過隱藏自己身份的方式，有讓人暢所欲言的愉悅。在聊天室裡，隨著年齡、身份的轉換的自我想像，面對著螢幕中的出現的他者，

<sup>5</sup> 提姆·柏納李，張介英徐子超譯，《一千零一網》，台北，臺灣商務印書館，1999

<sup>6</sup> Judith S. Donath, 1996, "Inhabiting the virtual city: The design of social environments for electronic communities", <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Thesis/Contemporary.frame.html#1000025>

<sup>7</sup> Judith S. Donath, 1997, Being Real, <http://smg.media.mit.edu/papers/BeingReal/BeingReal.html>

<sup>8</sup> 雪莉·特克，譚天，吳佳貞譯，《虛擬化身》，台北，遠流出版事業股份有限公司，1998

聊天者卻往往能釋出與分享心中深沈的另一面。「身份」的正確性，在此時刻裡，是不是真的這麼重要？就如同虛擬面對面角色扮演的線上遊戲 MUDs (Multi-User Dungeons)或稱之為「泥巴」的社會虛擬實境裡，使用者沈溺於自創角色扮演中，享受匿名與他者互動的快感，並表達他們本身隱藏的不為人知的一面<sup>9</sup>。虛擬的「身份」，反而在此解放了人類心理的慾望，呈現潛在的人格特質與幻想期待。

## 虛擬世界裡的身份表徵

MSN 的連線交談裡，你可以選擇「快樂笑臉」代表愉悅的心情，有「紅腮的緬靦笑臉」象徵抱歉或不好意思，朋友生日時，可以選擇蛋糕或禮物符號代表祝福，交談時可以以心碎表達瞭解對方的心碎……複雜的感情、情緒與行為，在 MSN 的系統設計裡，簡化成 19x19 像素的 icon，成爲一種「符號」。

Kevin Keeker 認爲好的動畫、聲音與圖像可以幫助內容的溝通更活潑並引發情緒與感情<sup>10</sup>。以網頁介面設計的觀點，適當的動畫與聲音可以增加瀏覽的趣味性，有質感的設計可以增加閱讀的愉悅性，但在溝通的過程中，透過簡化的 icon，是不是可以正確傳達與替代人類行為、情緒的表徵情感？

Judith S. Donath 所帶領的隸屬於 MIT Media Lab 研究單位的 “Sociable Media Group”<sup>11</sup>，即是以人類在虛擬場域的社會活動溝通與人的身份表徵爲主題，探討網路裡視覺溝通符碼與網路文化特質。他們提出的幾個研究方向：我們如何透過視覺認知他人在線上的活動？在虛擬設社群裡，視覺辨識符號的可能性？如何建構虛擬溝通裡共同認知的視覺傳達語彙？研究團隊透過論文發表、系統設計建置與藝術創作展演，進行人類感情行為表徵的分析與實驗，並探討將其視覺化呈現的可能性。Judith S. Donath 提出幾個虛擬象徵方式，讓在虛擬空間裡的人們，透過設備的輔助、色彩圖像的引導，形成新的互動介面，並研究如何設計直覺的介面與可信服的 Identity 的象徵方式。

“Chat Circle” 是個打破窠臼文字與色彩結構的聊天室空間，以圖形介面表徵參與活動者存在，感知存在的狀態，進入參與的每個人，除定義自己的名字，還需選擇代表自己的色彩，並產生代表參與者存在的「圓」，參與者發言時，「圓」的形會變大並發光，反之，「圓」會變黯淡與縮小。參與社群的聊天活動時，必須將自己的「圓」移動靠近他人的「圓」，進入聽覺區域 (hearing range)，才能經驗他人的對話<sup>12</sup>。” Chit Chat Club” 則提供了一個在實體咖啡屋，進行實體與虛擬同時參與對話的有趣經驗。他們在實體咖啡屋裡，規劃了 5-15 張的桌子。在這個實體空間裡，參與者可以在咖啡廳裡實際的與人面對面的接觸聊天喝咖啡吃點心，虛擬的參與者，可藉由網路遠端進入與在現場的他人聊天，並佔據一張實體的椅子 (avatar)，系統提供對話的社群即時的影音傳播溝通方式。在此實體的椅子上，有與人的臉等大的螢幕表情呈現，並且有一個可以呈現文字的螢幕，遠端的人可以藉由硬體的設備，在心理上與實質上參與群體的聚會<sup>13</sup>。這兩個專案，重新思考了虛擬空間，人藉由視覺，營造物體空間的經驗，增加虛擬互動的有趣性。

---

<sup>9</sup> 雪莉·特克，譚天，吳佳貞譯，《虛擬化身》，台北，遠流出版事業股份有限公司，1998

<sup>10</sup> Kevin Keeker, 1997, “Improving Web Site Usability and Appeal”  
<http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnsiteplan/html/IMPROVINGSITEUSA.asp>

<sup>11</sup> The Sociable Media Group, 2003, <http://smg.media.mit.edu/>

<sup>12</sup> Fernanda Viegas and Judith Donath, Chat Circles, [http://web.media.mit.edu/~fviegas/chat\\_circles.pdf](http://web.media.mit.edu/~fviegas/chat_circles.pdf)

<sup>13</sup> Chit Chat Club, 2003, <http://smg.media.mit.edu/projects/ChitChatClub/>

2001年MIT Media Lab規劃了“ID/entity: Portraits in the 21st Century”科技互動藝術展，展覽中有九件作品檢視，以藝術呈現當代科技環境下的“人”的狀態(Personhood)。Richard Kostelanetz與Hyun-Yeul Lee在“Alternative Autobiog”作品中呈現文字的抽象動態視覺影像與e-mail的動作符碼。將文字與溝通，透過投影顯現成視覺空間。Julia Scher在“Security by Julia XXXXIII”作品中，以監視器證實了人類對自己影像缺乏關注的態度，影像的呈現控制來自於現場的參與互動，然而誰控制了呈現的個體？是誰控制了要呈現的面貌，是Julia或觀眾？“Telephone Story:A Portrait”則是由藝術家J.D. Beltran與MIT教授Joe Paradiso合作完成的互動裝置，經由觀眾的敲擊現場裝置引發一串的機器回應訊息並影像呈現，探討人透過電話答錄機溝通時，機器的訊息回應所組成的聲音元素與人的身份表徵呈現。<sup>14</sup>

他們的研究，仍尚未提出最後結論，事實上，人的溝通所依靠的識別，不僅僅是簡化的表情或聲音的傳達，還包括了肢體動作、眼神表情所組成的複雜個性，以及心理的互動。圖像的呈現，或許只是嘗試以簡化與模糊化的思維概念去呈現真實的表象，所採取的簡約手法，描述虛擬化身的狀態。

## 結語

1876年，貝爾發明了電話，將人的語言訊息，藉由點對點的串連，即時溝通接觸。而網路則是藉由「線」織成的網絡，將人的訊息與思想，以文字、圖像、聲音、影音等各種展演形式，變成各種擬真的元素，形成「面」的空間。參與虛擬世界的身份自我，是多元的、流動的、虛擬的。進入這個虛擬空間裡的參與者，在這裡享受擬真的快感。然而Jean Baudrillard(布西亞)在1996年接受訪問中曾提出對網路新科技的看法，他認為：「……..虛擬的世界裡，「虛擬」將所有的事物再解譯，某種形式上，人類在虛擬裡消失成空氣，那不是一種爆炸注定毀滅的危險，而是一個模糊的、無法確定存在的空間，一種極端的不可靠空間…….很明顯地，也無須去關心自由(Liberty)與身份(Identity)，因為它們根本沒有產生。…….這個媒體中中和了所有的事物<sup>15</sup>」。

面對新科技所帶來的改變，新盧德主義份子(Neo-Luddites)抱持著激烈的反對態度，他們認為對科技的上癮會導致選擇在虛擬真實的虛幻世界裡生存，而「科技偏好者」(Technophiles)卻相信科技可以滿足人的需求，提供快速的解決方法<sup>16</sup>。在電影「關鍵報告」裡，佈滿網絡系統的世界中，人的購物喜好、習慣行為與活動方位，成為訊號，隨時被攫取與監控，空間以虛擬影像呈現來營造擬真氛圍，這樣的生活方式，或許只是電影中的虛幻情節。Gordon Graham<sup>17</sup>以浮士德與魔鬼的交易來描述對科技抱持高度樂觀態度的熱情之危險性並提出省思，面對每天依賴，如空氣與水生活必需品的網路空間，如何透過以「人」為主體的真實去調和網路所帶來的虛擬存在，並擁有「真實」，是面對虛擬存在的一大課題。

<sup>14</sup> MIT, 2001, ID/entity: Portraits in the 21st Century, <http://identity.media.mit.edu/index.html>

<sup>15</sup> Interview by Claude Thibaut, Translation: Suzanne Falcone, 1996  
“Baudrillard on the New Technologies: An interview with Claude Thibaut”,  
<http://www.uta.edu/english/apt/collab/texts/newtech.html>

<sup>16</sup> Gordon Graham著，江淑琳譯，《網路的哲學省思》，台北，韋伯文化國際出版有限公司，2003

<sup>17</sup> Gordon Graham著，江淑琳譯，《網路的哲學省思》，台北，韋伯文化國際出版有限公司，2003