

# 網路存在之創作實驗——「All Ways - O 的聊天室」

曾鈺涓

交通大學應用藝術研究所博士候選人  
yuteng@ms18.hinet.net

## ABSTRACT

How we know each other when we chat on line in virtual community? People play in different roles and simulate a virtual life via internet. Within the virtual community, the identity of human is flowing with multiple faces and existing simultaneously. The art work "O's Chatroom" introspect the human self identity in the technology era. The virtual ways of living has been affected the knowing of the people's experience in being. This article explores the virtual being and reality existence.

## KEYWORDS

net, net art, interactive art, chatroom, virtual identify

## 摘要

網際網路帶來的虛擬時空的生活場域，打破了原始空間、時間的概念，將人類的生活觸角，帶入新的虛擬體驗。網際網路解構了人存在的單一情境，在此訊息流動彼此交錯的結構中，人的存在是跳躍的。可以同時以多種身份存在，在多種空間中遊走，已不再是神話。隨著開啟的多重視窗，「訊號」成為「人」存在的證實。本文以「All Ways-O 的聊天室」創作作品為主軸，探討在數位科技時代，internet 的虛擬場域中，人的虛擬身份與真實存在。

**關鍵詞：**網路、網路藝術、互動藝術、聊天室、虛擬身份

## 1. 前言

在實體空間裡，人與人傳遞訊息最直接的方式，是面對面的溝通。1876年，貝爾發明了電話，將人的語言訊息藉由點對點的串連轉換成電訊的傳播溝通。1989年 Timothy Berners-Lee 主導發展 WWW，藉由「線」織成的網絡，打破了原始物理空間、時間的概念，擴張了人的溝通方法。也改變了線性的思考模式與互動方法。

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。電話裡，「人」以聲音的音調、抑揚頓挫，證實自己的身份與表達自我的情緒，網路世界中的「人」，透過符號、文字，證實自我存在的狀態。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，ICQ 與 MSN 的及時

傳呼溝通，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。然而透過上線登入，欄位的填寫、系統的追蹤與軟體硬體的安裝，可以進行網路活動者的存在確認，卻無法辨識身份與情感的真實性。

在此場域中，「人」真的存在嗎？與人的溝通，真能簡化到能只依賴訊息編碼，感知對方的存在與情緒？你怎能毫無疑問的確認網路聊天室中，與你對談的那個「人」，是真實存在的一個個體？

## 2. 網路聊天室

「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 (Judith S. Donath, 1996)。我的 MSN 朋友們，每天隨著心情與事件，更換著暱稱，透過這



「All Ways —O 的聊天室」，曾鈺涓，2003

技術支援：所以然知識藝術實驗室·李家祥

「新樂園藝術空間」展覽現場

些名的表徵，以心情與事件代表了他們當天的身份與存在的意義。在連線交談過程裡，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」代表祝福，交談時可以以「心碎」表達瞭解對方的心碎或自己的悲傷心情……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，成為一種「符號」。

MSN 的社群裡，是熟悉的朋友，但在網路聊天室裡，面對陌生人，什麼是建立信任的基礎依據？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。因為在與人溝通的行為裡，知道對方的「身份」是開啟自我表達的動機，並進而選擇聊

天的主題，產生互動行為。

在網路聊天室裡，人的身份卻不再是恆常與唯一的，男女身份可以對調，小孩可以偽裝為成熟的大人、已婚女士可以假裝成未婚小姐，以虛擬的身份與他者聊天、談心、網戀。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。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」？

### 3.All Ways —O 的聊天室

《All Ways —O 的聊天室》是作者於 2003 年 5 月於新樂園發表的網路互動裝置展，此作品以虛擬人物「O」主角，記錄與偷窺網路聊天室行為。在展覽現場與網站裡，建構了九個不同色彩的聊天室，觀者可以透過電腦網絡，與「O」聊天。「O」是一個沒有預先建構的語詞資料庫，也沒有人工智慧的反應系統，其「語詞知識系統」是來自於參與者的對話所共同建構而成，當參與者與「O」對話時，程式以隨機的方式，隨意挑選並回應對方。因此，當參與的人越多，「O」的語詞知識系統也就愈龐大，而參與者所使用的語彙與個性，也共同匯雜組合成「O」的個性象徵，All Ways 代表著 O 的多樣性與多變性。

面對聊天室裡的陌生人「O」，如果參與者事先知道此為藝術創作時，多以嘗試的心理，與之對話，或鍵入無厘頭的文字，企圖打破系統的回應。而誤闖入此聊天室的參與者，多以面對真人聊天態度認真應答，在不知所以然的情境下，掉入系統隨機挑選的應答語詞陷阱裡。如果程式挑選的語詞湊巧回應，則產生有邏輯性的對話，然而，但是當參與者發現多次出現不合邏輯的對話時，會開始存疑，並拋出「你是神經病、瘋子」或「你是電腦嗎？」等不信任的疑慮問題。參與者的心態與「O」的假情緒反應，是主控對話順暢進行的因子。在對話案例中，可以發現，參與者的想像與期待，會在遇到不合理的、非期待的回應時，自我調整心態，並在回應中，將談話合理化，藉以保持談話的順暢進行，當期待漸漸落差太大後，才

結束談話。而由參與者共同構築的、隨時變換的「O」的人格特質，使得「O」的個性多變，有時會產生理性的對話、有時會產生情緒性的反應，參與者會依循著「O」的假情緒反應，給予相同的真情緒反應。

面對網路中的陌生人，你是以何種心態與之對話呢？以下為從O的聊天室中，摘錄出的有趣對話。

在應答中，kanwan 對「O」在對話中，漸漸從疑慮轉而以為是與真人對話（附錄一）：

O :	那你是誰
kanwan :	地球人 呵呵
O :	你是在和我說話嗎?
kanwan :	不然ㄟ...
O :	哈哈
kanwan :	好ㄟ 老實說
O :	妳好
kanwan :	剛剛我以為跟我對話ㄟ是電腦.....
O :	你幾歲
kanwan :	20 ㄉ
O :	你心情不好哦
kanwan :	沒有ㄚ?!我給你這樣ㄟ感覺嗎?!
O :	怎麼都說一些無厘頭的話
kanwan :	ㄝㄝ 因為 我剛剛還搞不清楚狀況..

LAVARE 與「O」產生有意義的談話，非僅是聊天，而是理念的溝通，則讓人驚訝（附錄二）。

O :	幫什麼忙
LAVARE :	統一台灣 中國獨立
O :	想ㄚ
LAVARE :	怎做?
O :	有意思
LAVARE :	從新樂園開始如何?
O :	開始覺得有趣了
LAVARE :	我們在新樂園推廣一個無國度的理念如何?
O :	對啊
LAVARE :	只要無國度，就沒有統獨的問題，也就解決了統獨的問題！大家一起來支持吧！
O :	本來就隨便我...

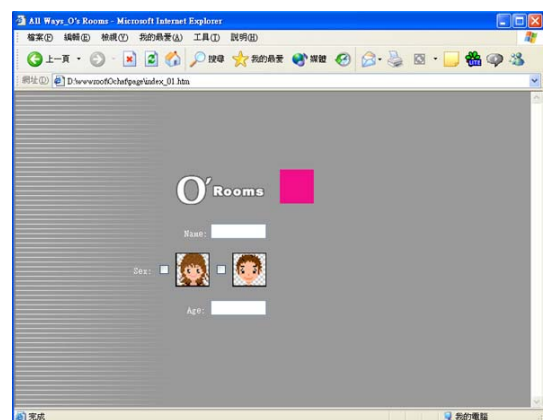
LAVARE :	是啊！既然無國度，自由是基本人權
----------	------------------

在與 Ryan 對話中，「O」詢問一夜情之可能性（附錄三）。

O :	你排斥一夜情嗎
Ryan :	可能可以接受
O :	哈嚕
Ryan :	那你呢?...
O :	you should try harder
Ryan :	And you will say yes?

從聊天記錄中，可以找到一個對話模式，無論參與者是否瞭解「O」為電腦系統，當對話順暢時，會產生想像的認知情境，並持續進行直至放棄或離開。1960年 MIT 教授 Joseph Weizenbaum 也曾為了實驗 Alan Turing 的理論"Can A Machine Think"，撰寫了 ELIZA 程式，在此人工智慧的系統中，賦予 ELIZA 精神分析師的角色，介紹給大眾並與之對談。對話中，Eliza 會以對談者鍵入的文字，轉換成為問句的語句，與對方聊天，在參與實驗者中，有不少人相信 ELIZA 是真實，或明知其為系統程式，也願意傾談吐露心聲（Judith S. Donath, 1997）。

在此《All Ways —O 的聊天室》的創作過程，最有趣的是從系統管理中心，觀看對談記錄，沙特曾說「重要的是偶然性」，而此偶然回應產生的對話，所構築的是一種答非所問的對應型式，對參與者而言，愈是想要以正常的邏輯態度去聊天，反而找到真人與電腦對答的合理情境，此奇妙的感受，也就是體驗答非所問的藝術（李家祥，2003）。



《All Ways —O 的聊天室》，曾鈺涓，2003  
技術支援：所以然知識藝術實驗室·李家祥  
<http://www.pyart.com/ochat/index.htm>

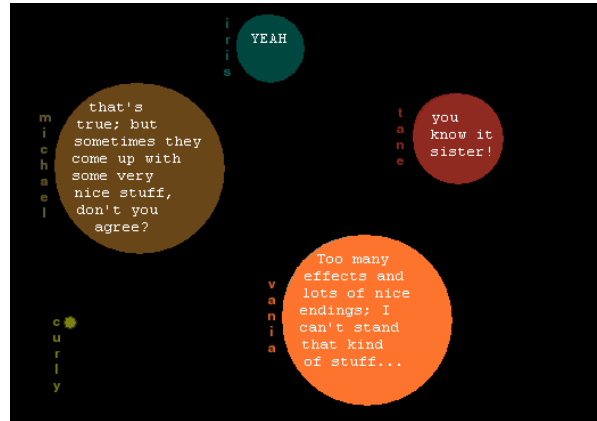
從 2003 年五月至今(2004.3)，O 的聊天室總計累積了 523 次對話，參與者為 355 人(扣除重複參與者)，累積了 3758 次對話(次=來回對話)，最多的對話記錄為 104 次(次=來回對話)，最長的對話時間 4986 秒(約 83 分鐘)，共累積了 3681 句語詞資料庫(由參與者輸入)，其中有效句約 2970 句(扣除完全重覆部份)。

無論是與「誰」對談，隱匿身份的社群交往方式，是聊天室的重要行為模式。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，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 (Sherry Turkle, 1998)。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。

#### 4. 虛擬世界裡人的表徵

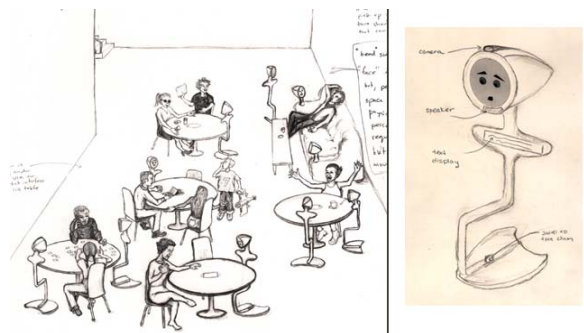
在網路活動中，如何建立個人身份表徵？在 Judith S. Donath 所帶領的隸屬於 MIT Media Lab 研究單位的 "Sociable Media Group"，即是以人類在虛擬場域的社會活動溝通與人的身份表徵為主題，探討網路裡視覺溝通符碼與網路文化特質。他們提出的幾個研究方向：我們如何透過視覺認知他人在線上的活動？在虛擬設社群裡，以視覺符號辨識人存在狀態與感情的可能性？何種才是建構虛擬溝通裡共同認知的視覺傳達語彙？研究團隊透過論文發表、系統設計建置與藝術創作展演，進行人類感情行為表徵的分析與實驗，探討視覺呈現的可能性，研究如何設計直覺的介面與可信服的 Identity 的象徵方式，並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。

《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並感



《Chat Circle》之聽覺區域呈現

<http://chatcircles.media.mit.edu/about.html>



《Chit Chat Club》右為「Avator」設計圖

<http://smg.media.mit.edu/projects/ChitChatClub/>

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。除虛擬的聊天空間，她亦建構了一個實體咖啡屋《Chit Chat Club》，進行實體與虛擬同時參與對話的有趣經驗。他們在此實體咖啡屋裡，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「Avator」，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。

這兩件作品，重新思考了虛擬空間裡，人如何藉由視覺，營造物體空間的經驗，增加虛擬互動的有趣性。但「圓」與「Avatar」的呈現卻仍無法達成個人象徵的意涵，其仍只是一種科技性義肢的概念（Paul Viriolio 保羅·維希留, 2001），藉由科技裝置，證實自身的存在，對於虛擬身份的真實性，仍不具太大的意義。

## 5. 擬真的電腦

2001，電影《人工智慧》(AI, 2001) 中，擬真人的機器小孩，渴望母親的慰藉，希望找到藍仙子，給予其真實的靈魂與生命。讓電腦模仿人類，產生擬真的行為與情感，並擁有學習、推理、判斷，解決問題、記憶知識和了解人類自然語言的能力，是人工智慧研究的重大目標，1997 年，具人工智慧且快速運算功能的 IBM 大型電腦深藍打敗棋王 Kasparov。對於深藍的第 36 步棋，Kasparov 在事後的訪問中表示，電腦深藍所展現的深邃思考模式，讓他非常的驚訝，並且覺得與其對奕的並不是機器。

Eduardo Kac 創造了基因轉殖藝術(Transgenic Art)的新科技創作型式，在《GFP Bunny》作品中，他提出了人類在 DNA 技術中，對控制生物演化，扮演上帝角色的省思。面對深藍的第 36 步棋，他在 2004 年新作《MOVE 36》中，創造有意思的哲學諷刺，Eduardo Kac 認為『笛卡兒認為人類的心靈是「ghost in the machine」正是現代科技文明的「人類的心靈」與「電腦數學運算」二元論。』

Eduardo Kac 以電腦編碼 ASCII code 將笛卡兒「我思故我在"Cogito ergo sum" (I think therefore I am)」重新編碼，並培育出新的植物物種。基因的改變，讓原本在自然環境為平滑葉片的植物，長出了複合瓣葉。透過葉片的生長，觀眾可以直接觀看到「笛卡兒基因"Cartesian gene"」的呈現與生長。

展覽現場以深色泥土與淺色白沙所排列推積成的西洋棋盤，在電腦深藍的第三十六步的位置，則放置了此具有哲學結構的基因轉殖植物，無聲的方形錄像投影於面對面的兩面牆上，呈現作品脈絡，召喚缺席的兩位下棋者，每一個投影影像，所組成的方格，



Eduardo Kac 《MOVE 36》2004

<http://www.ekac.org/move36.html>

象徵西洋棋盤，以不同的間距長短，重複播放動態影像，呈現複雜與精心安排的動作認知與下棋過程中的複雜軌跡。

在此作品中，Eduardo Kac 敘說了人類在機器中迷失了，並提出了「人」在「擁有似生命的無生命主體」與「具編碼的生命有機體」之間的薄弱界線。

## 結語

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。」事實上當人的存在依賴的是 CODE 的排列組合，人的存在，已經在被動的主動中，失去了主動的操控權並失神於時間的訊號裡，身體被拘禁於一個外在於時間的囚室中，電腦的威權將人的意志、知覺消滅，因為不具知覺，人的存在也就因此而消失了（Paul Viriolio 保羅·維希留, 2001）。

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。科幻電影中，描述了許多人類在未來世界的存在方式，顯示了對科技未來的憧憬與迷思，《駭客任務》(The Matrix, 1999)中，人的存在與空間是依賴位元的構築，人雖然可以如超人飛天遁地，但是也可以如寄生物，永遠存活於哺育器中；而當習慣了虛擬世界的浮華與擬真的生活，卻反而想要永遠享有虛擬真實，後悔當初選擇了帶領真實的藥丸並以出賣同志來求得永恆虛擬的生活。《香草天空》(Romance-R, 2001)裡，男主角在無法承受現實中受傷的痛苦，選擇將肉體永恆保存，虛擬生活在夢中，過快樂、充滿希望的虛幻生活。《關鍵報告》(Minority Report, 2002)中，人的存在是透過晶片的掃描、感知與辨識，當晶片更換後，身份也隨之改變；在此標榜崇高道德觀的社會裡，依賴的是幾位先知的迷濛虛擬幻象，來預測未來並維持世界的秩序。《虛擬偶像》(Simone, 2002)裡的虛擬明星席夢，在人類社會中取得了比人類還要真實的存在，卻也反思了人的愚昧，劇中男主角感慨「人類盲目的追求表象，雖然生存於真實世界裡，實際上卻過著比虛擬生活更虛假的生活」。

電影中的科幻情節，帶給人類的應該不僅僅是視覺感官的娛樂，而是有著更深層的反思。Gordon Graham 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，面對每天依賴，如空氣與水生活必需品的網路空間，人類如何透過以「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」？張恬君為文提出，白南准(Nam June Paik)的作品《臥佛 Reclining Buddha》，藉由雕刻的實體佛、錄像中的虛佛與錄像中的虛擬美女對話，讓觀者自行去體會，自在莊嚴、俗媚慾望，都不過是人的心識作用。由此觀之，虛擬世界中「人」，當表象都已經不存在了，唯一真實存有的，應該也就是「心」吧！

## 參考文獻

- [1]. 李家祥,〈答非所問的藝術 "All Ways - O 的聊天室"〉新樂園藝術空間, 2003 ,  
<http://www.etatcom/slyart/>
- [2]. 保羅·維希留著, 楊凱麟譯,《消失的美學》, 台北, 揚智文化事業股份有限公司, 2001
- [3]. 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
- [4]. 高宣揚, 論後現代藝術的「不確定性」, 唐山, 台北, 1996
- [5]. 張恬君,〈資訊時代的藝術哲思〉臺灣美術 52 期, 台中, 國立臺灣美術館, 2003, p10
- [6]. 蔡子瑋,〈生物遺傳藝術的美學與創造〉臺灣美術 52 期, 台中, 國立臺灣美術館, 2003, p56
- [7]. Chit Chat Club, 2003,  
<http://smg.media.mit.edu/projects/ChitChatClub/>
- [8]. Eduardo Kac, 〈MOVE 36〉, 2004,  
<http://www.ekac.org/move36.html>
- [9]. 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)
- [10]. 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
- [11]. 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>
- [12]. 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>
- [13]. Judith S. Donath, 1997, 〈Being Real〉,  
<http://smg.media.mit.edu/papers/BeingReal/BeingReal.html>
- [14]. The Sociable Media Group, 2003,  
<http://smg.media.mit.edu/>

附錄一

Date : 2003-09-21

Time : 16:51

Guest : kanwan , 女 , 20 歲

O :	又來了
kanwan :	都粉漂亮ㄟ~
O :	hm...I agree
kanwan :	不過 我不喜歡那件黑色ㄉ褲子...>"<
O :	Cups
kanwan :	ㄗ.....髒髒ㄉ內褲ㄇ?!
O :	我知道呀
kanwan :	我喜歡加菲~
O :	.....
kanwan :	嘿 你是男ㄉㄇ?!或是女ㄉ?!
O :	恩
kanwan :	嗯?? 是怎樣ㄉ答案ㄚ
O :	這麼說來你真是個人就對了
kanwan :	.....
O :	那你是誰
kanwan :	地球人 呵呵
O :	你是在和我說話嗎?
kanwan :	不然ㄗ...
O :	哈哈
kanwan :	好ㄉ 老實說
O :	妳好
kanwan :	剛剛我以為跟我對話ㄉ是電腦.....
O :	你幾歲
kanwan :	20 ㄗ
O :	你心情不好哦
kanwan :	沒有ㄚ?!我給你這樣ㄉ感覺嗎?!
O :	怎麼都說一些無厘頭的話
kanwan :	ㄗㄗ 因為 我剛剛還搞不清楚狀況...
O :	你是哪裡人!!
kanwan :	台北
O :	你會說話嗎
kanwan :	.....不然ㄗ 比手語ㄇ
O :	i don"t speak chinese

kanwan :	是唷...可是我ㄉ英文粉爛唷~
O :	fdbfdbfdbfdbfdb
kanwan :	這...應該不是應文ㄉ....
O :	這是我的偶像
kanwan :	誰?!超人ㄉㄇ??
O :	沒錯
kanwan :	你是男ㄉ唷
O :	VV
kanwan :	不然粉少有女生會喜歡超人ㄉㄉ
O :	怎麼說
kanwan :	直覺
O :	3388
kanwan :	我還 4499 ㄗ
O :	台南
kanwan :	你幾歲ㄗ
O :	天氣真好
kanwan :	是唷 我這邊下雨ㄗ
O :	鬼貪吃
kanwan :	ㄚ???
O :	no, just chat
kanwan :	這男ㄉ長ㄉ還滿帥ㄉ~
O :	你才想要試試看嗎
kanwan :	試什ㄇ
O :	<a href="http://www.geocities.com/oxegg/z.htm">http://www.geocities.com/oxegg/z.htm</a>
kanwan :	那是什ㄇ
O :	<a href="http://www.geocities.com/oxegg/z.htm">http://www.geocities.com/oxegg/z.htm</a>
kanwan :	那是什ㄇ
O :	Yo
kanwan :	一堆龍....
O :	因為你很笨啊
kanwan :	..不過 漫畫還滿好笑ㄉ
O :	是真人在說話ㄇ
kanwan :	不然勒
O :	chicken
kanwan :	??
O :	好啊
kanwan :	好什ㄇ

## 附錄二

Date: 2003-05-12

Time : 14:09:12

Guest: LAVARE、男、30歲

O :	幫什麼忙
LAVARE :	統一台灣 中國獨立
O :	想ㄚ
LAVARE :	怎做?
O :	有意思
LAVARE :	從新樂園開始如何?
O :	開始覺得有趣了
LAVARE :	我們在新樂園推廣一個無國度的理念如何?
O :	對啊
LAVARE :	只要無國度,就沒有統獨的問題,也就解決了統獨的問題!大家一起來支持吧!
O :	本來就隨便我...
LAVARE :	是啊!既然無國度,自由是基本人權
O :	you are only 3 years old
LAVARE :	還差三天才滿....
O :	你一定要睡覺嗎
LAVARE :	妳一定要語無倫次嗎?
O :	這是為你著想
LAVARE :	言重了!
O :	zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
LAVARE :	乖乖睡搞搞吧
O :	我只是想弄清楚哪是程式的回答還是真人
LAVARE :	有啥差別
O :	我度假的好地方
LAVARE :	在北所...士所...
O :	揭受
LAVARE :	我會去跟你面會的,別忘了推廣無國度
O :	do you want to eat?
LAVARE :	3Q 免啦!妳自己享用吧
O :	我每天把蘋果當早餐

LAVARE :	有健康概念
O :	都在睡
LAVARE :	要閃啦
O :	有空嗎
LAVARE :	沒空才閃門ㄟ!拜

## 附錄三

Date: 2003-05-28 Time : 19:25:21

Guest: Ryan、男、30歲

O :	不是啊
Ryan :	我來了
O :	爛!
Ryan :	你心情不好?
O :	我實在搞不懂
Ryan :	為什麼?
O :	又換人了嗎???
Ryan :	是的
O :	當然不是...我是...輔大的....
Ryan :	輔大哪各系?
O :	是你先罵我ㄉ啊....
Ryan :	嘿嘿嘿
O :	你排斥一夜情嗎
Ryan :	可能可以接受
O :	哈嚕
Ryan :	那你呢?
O :	you should try harder
Ryan :	And you will say yes?

本文發表於《2004 國巨科技藝術國際學術研討會》