

網路空間與藝術

Cyberspace and Internet art

國立台灣師範大學美術研究所碩士生薛孟珊 Shiu-an Meng-Shan

摘要

這是個機械複製的時代，是個由媒體所構築的時代。「媒體即訊息」，媒體的發明，即傳達了人類新生活方式與新思想形態的訊息。從平面印刷、廣播、電話、電視至網路，媒體已經深深地控制著人類的生活，而數位時代下的網路工具，更具備了多種媒體之特性，兼有平面印刷、電話、廣播、電視之功能，使訊息得以輕易的大量複製與傳播，人們從中增廣見聞及進行人際關係的交流，是日常生活的重要傳播工具。對時代特性敏銳的藝術家，注視到了網路的特質，並充份的利用網路的特性進行創作，反映 E 世代下之網路文化特性，而本文章，則分別就網路技術，網路空間與文化，及網路藝術進行探討。

【關鍵字】

網路藝術、數位藝術、科技、媒體、網路空間。

一、技術發展

網路藝術與網路習習相關，隨著網路的普及化，網路藝術才得以發展。1970 年代，網路因應美軍之軍事用途而生。1990 年，英國人 Tim Berners Lee 開發了全球資訊網(World Wide Web)，1993年，Microsoft 發展了 Window95，圖案式介面之設計，取代了 Dos 之僵硬介面，使大家對於電腦使用更容易，1994 年 12 月，Marc Andreessen 與 Jim Clark 發展了 Netscape 瀏覽器，掀起了 WWW 風潮，1999 年 Google 的出現，衝擊了舊有之搜尋引擎，其強大的搜尋功能，也使網路藝術作品有更多被點閱瀏覽的機會。

台灣網際網路發展於 1990 年代，台灣第一家 ISP 業者-新絲路開始提供撥接上網，十年的發展，台灣網路已成爲了日常生活的傳播工具之一。

網路早期僅能傳送文字資料，隨著軟硬體的改良，網路承載的資訊更豐富化，可以顯現文字、圖片、動畫、音樂、3D、虛擬實境、廣播、電視、電影、即時視訊、錄影監視..等。

Photoshop、Photoimage、Flas、Dreamweaver 和 Fronpage 是目前網頁製作常使用的軟體，將所文字、圖片、動畫、音樂..等檔案，放置於網頁之中。藝術家多是運用以上這些軟體創作出網路藝術品，並藉由網路的傳播性，將藝術品傳送到大家眼前。

二、 網路空間

網路空間-Cyberspace 這個名詞，是由”Cyberpunk 運動之父“吉卜森 (William Gibson) 在其在小說《神經漫游者》(Neuromancer) 中所自創的字。

1

網路空間是由物理性材料所構築的空間，例如矽晶片、光纖、螢幕、電子通訊衛星、甚至網際網路所使用的電力..等，若沒有物理學，網路空間就不可能存在，但網路空間卻不是物理主義的構念所能管轄。在網路空間裡，牛頓和愛因斯坦的定律都派不上用場，從一個網站轉到另一個網站的「運動」，無法用力學方程式來說明、不能以物理的度量單位來計量距離，而所處的「地點」究竟在什麼「地方」，也無法賦予一個數值化的定點座標。當我進入網路空間，身體還坐在椅子上，而某一部份的「我」，已經被輸送到另一個地方去了，雖然缺乏物質性的空間，卻是個真實的所在—“我到過那裡”。²

(一) 網路天國

信守基督教義的人們相信，好人在死後能進入天堂，一個光輝、寧靜、和樂、美好的世界，不再有悲傷、病痛與死亡，是個超然存在的烏托邦，這對基督徒來說，是個精神依靠、偉大的應許，卻也是個無可印證的承諾。人們對於死亡這件事，是從別人的經驗得知，當自己經驗何爲死亡時，卻已死去，世人永遠不知道，死亡這件事爲何？死後真得可以到天堂嗎？天國聖城

¹ [Gibson, William](#) : *Neuromancer*, (New York : Berkley Pub Group, 2004)

² Margaret Wertheim : *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet* 《空間地圖》，薛絢譯，(台北市：台灣商務印書館，1999年)，頁 182-184。

新耶路撒冷存在嗎？這些問題，在死之後，答案才可揭曉。

天堂永遠是現實世界的美麗憧憬，但對於崇尚天堂樂園的人們，網路倒是提供了一個替代空間，在現世即能體驗天國般的特質。華盛頓大學人類界面科技實驗所（Human Interface Technology Laboratory）的虛擬實境動畫家史丹格（Nicole Stenger）曾說：「我們在資料之手套那一端變成彩色光亮的生命體，在活動著，以金色粒子脈動著。...我們大家都會變成天使，永恆不朽！」、「網路空間將如天國樂園一般」。³

Marvin Minsky 曾嘲諷的將有形的生理形容為「一大堆有機物質的血汗」，而這團血肉帶來的最大困擾，莫過於生理的病痛與死亡，在天國裡，人們不再哭號與疼痛，也不再死亡，永浴於上帝的光輝。在網路裡，是個肉體無法進入的空間，生理的病痛自然無載體可行，而網路永生的概念，是種數位時代下的想像，機器人學專家-莫拉維奇（Hans Moravec）在其著作《腦力子裔》中，提出其對未來世界的推想，或許人類可以把思維智能下載到電腦中，跳出血肉之軀的侷限而在數位的天地裡永生，而此想法無獨有偶的成為個熱門的話題，有些學者也從存在主義“我思故我在”的角度來思考，麻省理工學院教授-傑羅·齊·蘇斯曼（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！反正那些部分並不那麼的有趣。從此，那機器（你）可以長生不死，就算硬體不能達到永恆，你總是可以把所有資料備份下來，在第一台機器壞掉的時候，轉載到新機器上……每個人都希望能達到永生的境界，不幸的，我想我是屬於最後一個還會死亡的世代。」⁴網路永生的概念，目前就如天國聖城般的虛幻，但網路畢竟是科技的產物，隨著科技的進步，在將來或許有成真的一天，雖然目前看似不可思議，但在三百年前的人們，不也難以想像人類怎會翱翔空中？

身體所帶來的困擾，除了病痛與死亡，還有個外貌與身份帶來的麻煩。在天國裡，無分性別、種族、膚色、國籍、年齡、美醜、貧富…，是個和諧的世界，而網路隔離了身體，有形之識別化為無形，消融了性別、種族、貧富的歧視與偏見，就算有令人難堪的外表，也能超出形骸、形有所忘。天國的一切是如此美好，連身處現代社會的孤獨感也能解決，天國的子民不會寂寞，而網路世界，也能填補精神上的孤立感，就算是癖好再奇特的人，也能

³Margaret Wertheim： *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet* 《空間地圖》，薛綯譯，（台北市：台灣商務印書館，1999年），頁2-4。

⁴葉謹睿著：《藝術語言@數位時代》，（台北市：典藏藝術家出版，2003），頁12。

覓尋到同好。

網路空間引發的宗教式幻想起點是天國聖城。《網路空間：基本步驟》的編者班尼迪克，詳述過網路空間和新耶路撒冷有哪些相關之處。新耶路撒冷和亞當夏娃未墮落之前的伊甸樂園一樣，享有上帝所賜恩寵的世界，但不同的是「伊甸樂園代表人類無邪—也就是無知—的狀態，天國聖城代表人類智慧知曉的狀態。」所以，他說聖城是「知」的世界，如同網路空間是以「資訊」為根本的空間。⁵

天國，是種宗教崇拜，讓人為之著迷，而網路也有著相同的魅力，具有迷人的號召力，甚至於“上網強迫病”此文明病的產生。

網路天國的理論，在西方具有熱烈的討論裡，只是此網路天國並非聖城天國般的純淨與和樂，倒像是個天國與地獄的集合體，一個能提供上網者扮演天使或是惡魔的空間。

（二） 網路殖民

網路空間沒有距離的隔閡，也沒有因外表、身分所產生的偏見與歧視，看似個人人平等、和樂共榮的世界，但事實並非如此樂觀。

首先，網路的使用權，就已經是個不平等的開始，根據 ComScore Networks 調查研究，2006 年 3 月止，全球 15 歲以上使用網際網路的人口數已達 6.94 億，換算全球的網際網路普及率有 14%，而全球上網者的每月平均上網時間 31.3 小時。⁶

網際網路人口數排名全球前 15 大的國家依序是：美國（1 億 5204.6 萬）、中國（7472.7 萬）、日本（5210 萬）、德國（3181.3 萬）、英國（3,019 萬）、南韓（2464.5 萬）、法國（2388.4 萬）、加拿大（1899.6 萬）、義大利（1683.4 萬）、印度（1671.3 萬）、巴西（1318.6 萬）、西班牙（1245.2 萬）、荷蘭（1096.9 萬）、俄羅斯（1083.3 萬）、澳洲（983.5 萬）。

在上網者每月平均上網時數方面，以色列達 57.5 小時位居全球第一，其

⁵ Margaret Wertheim: *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet* 《空間地圖》，薛絢譯，（台北市：台灣商務印書館，1999 年），頁 209。

⁶ comscore networks。全球網路使用調查。2007 年 8 月，取自：

<http://www.comscore.com/press/release.asp?press=849>

次是芬蘭（49.3 小時）、南韓（47.2 小時）、荷蘭（43.5 小時）、台灣（43.2 小時），研究並發現上網時數前 5 名國家均有很高的寬頻普及率。每月平均上網時數的全球前 15 大國家中，以歐洲國家居多，沒有非洲國家。而在這個菁英國度裡，也並非是和樂共處的。

評論家薩達爾（Ziauddin Sardar）認為，網路空間不像個多元文化蓬勃活躍的地方，倒更像是個改頭換面的西方帝國主義，並習慣用殖民主義的言語表達意思，例如「新大陸」、「新疆土」、「新領地」，最典型的是英國網路雜誌 3W 的主編波普（Ivan Pope），他形容的網路世界是「像美國西部和非洲內陸的一個神話般的地方，令探險者和投機者血脈噴張」，又如舊金山出版的網路期刊 *Mondo 2000*，有一篇封面故事的標題說得更直接：「網路殖民潮正熱！捷足者先登。」此外，廣為各界引據的著名報告「網路空間與美國夢：知識時代大憲章」，也透露出殖民主義的題旨，並有意征服甚至消滅異己的別種文化。薩爾達認為這也是網路空間隱含的險惡，網路拓荒者也和早期殖民者一樣，以為殖民地的人應該感激西方人帶來的奇妙科技，薩爾達不明白的是，如今殖民主義字眼是人人避之唯恐不及的，為什麼獨受網路先鋒的偏愛？⁷

薩爾達的疑問，並不難解答。網路，讓人連想到天國，但也是個罪惡之都。網路可以隱藏軀體，偽裝身份，雖然可以避免被直接鎖定為歧視的對象，但心理也免不了的會受到抨擊，而攻擊者更因為網路的私密性，可以逃脫道德的眼光，而強加火力的恣意妄為，追求痛快。殖民，是種自我優越感的展現，享受人之上的榮耀，現實世界的殖民觀念，已被視為一種罪惡，而心中的那種操縱欲望，只好透過網路來獲得解決。

網路如何殖民？網路是個資訊的世界，善於有效提供資訊者，自然在網路的身份等級就愈高，例如在 bbs 討論區裡，一個常常發言的人，自然會引起網友的注意，而建立其人際地位，而新來的網友，會較受到冷淡，這與現實世界的情況是一樣。能力高的人，能干預能力較弱的人，甚至有權砍掉一個人的帳號、或異己之文章。這是種有意的殖民，而影響最大的，莫過潛移默化式的文化殖民。

2002 年奧地利媒體藝術節就以網路藝術議題探討有關「網路文化殖民」的問題，主要討論到網站設計的文體有三分之二為英文，只有百分之四為中

⁷ Margaret Wertheim: *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet* 《空間地圖》，薛絢譯，（台北市：台灣商務印書館，1999 年），頁 243~244。

文，而其中以非洲語系的網站幾乎是零。⁸

林書民在〈斷電狀態〉一文中就指出：「這個數字宣示了網站殖民時代已經大舉入侵的事實。在網站聯合大公園的國度中，身分證明只是一連串字母及符號，而且是串英文語系的字母，種族或是個人名字的個人劃辨識特徵在此被解碼拚湊重組。科技較落後的國家，在有能力建立屬於自己語言的網站之前，便力有未逮地遭到網路文化的強行殖民，網路世界的版圖，被科技強權的文化強勢佔領，而且不斷強勢擴張中。」這的確是值得省思的問題。⁹

（三） 媒體集合體

麥克魯漢曾說：「我們總是透過後視鏡來看現在的一切，我們是倒著走向未來的」，解決：「在面對全新的情況時，我們常會依附...最靠近現在的過去事物不放」。最簡單的例子，就是名詞的使用上，一開始電話的英文，叫作「通話電報」(talking telegraph)、汽車一開始叫「無馬馬車」(horseless carriage)，而在探討議題上，也會與舊知識做比較，如前章節所提出的網路天國概念。¹⁰

學者常把網路媒體與舊有媒體做一比較，若套用上述麥克魯漢的後視鏡理論，網路可說是後視鏡拼成的大廳，網路可以是報紙、可以是廣播、也可以是電視，彙總了媒體的功能，可說是媒體集合體。

而與這些媒體不同的事，就在網路媒體具有自主選擇性。60年代，大眾傳播媒體盛行，為廣大民眾提供資訊，隨著時間的演進，傳播工具已經是供多於求，媒體氾濫成災，每日提供著垃圾般的新聞。而網路此一媒體，可以包容更多的垃圾量，但是，人們可以自主性的尋找所欲觀看的資訊，無須像電視新聞般，要時間序列式的等待，先把其它的垃圾消息也吃下去，直到等到你所要看的新聞為止。

（四） 生活網路化

有「媒體的先知」稱謂的麥克魯漢，其創造的「地球村」、「媒體即訊息」

⁸ 林珮淳、劉明昇：〈網路藝術特性與類別之探討〉，《藝術學報》第71期，台北，台灣藝術大學，2002年12月，頁33-42。

⁹ 林書民：〈斷電狀態〉，《藝術家雜誌》329期，台北，藝術家出版社，2002年，頁330。

¹⁰ Paul Levinson：《Digital McLuhan: A Guide to the Information Millenium》（數位麥克魯漢），宋偉航譯，（台北：貓頭鷹出版社，2000年），229-301頁。

等概念，成爲熟知的名言，其理論成爲對現今資訊時代最真實的預言。麥克魯漢認爲，傳播工具的選擇與流行，其對社會之影響，遠大於怎麼用那個媒體。當世人開始講電話、聽收音機、看電視、上網，即開始使用新媒體時，世界就隨之不斷變化，而且，還未必是因爲這些媒體傳播了什內容，而是當使用此新媒體時，世界就改變了。

如果有一天，電腦突然消失了，試想有多少人會因此而失業呢？若網路大癱瘓，會造成多少的經濟損失呢？電腦網路改變了這個世界的工作生產方式，例如透過 email 收到訂單、在產品放在網路虛擬商店販售、用視訊同時與多方與會人士交談...等。網路的發明，創造了新商機與新職業，但是，也創造了新罪犯—網路駭客，其竊取重要機密、竄改或消毀資料，甚至寄發電腦病毒，人們對於此智慧型的罪犯，是又愛又恨，駭客是罪大惡極的，但卻不得不借用其智慧才能，從事重要的防毒與解毒工作。在幾年前，因撰寫 CIH 病毒而聲名大噪的陳盈豪，造成全球超過六千萬台電腦中毒，嚴重影響網路金融秩序，但當時仍無法可管，因此逃過了法律了制裁。陳盈豪被捕的消息經媒體曝光，社會大眾發現國內也有自行研發「國際級」電腦病毒的人材，立即有多家國內知名資訊公司主動出面，希望聘雇陳盈豪到公司服務，這是最令人羨慕的罪犯吧。

十年前的警察，一定想像不到，有個人來報案東西被偷竊的，竟是線上遊戲的寶物，這個舉動看似荒唐卻又合理，畢竟寶物是他花時間、精力與金錢所得到的，基於此，有個新興行業產生，就是專門幫網友代玩遊戲，累積經驗值，獲得寶物，使得娛樂與工作的界線模糊，也成爲生活網路化的現象之一。

網路具有強大的娛樂功能，能上網消費購物、與朋友聊天、玩遊戲、閱讀文章、收聽廣播、觀看電視、電影，網路也像是個無限空間的虛擬圖書館，只要在搜尋引擎輸入關鍵字，即可瀏覽資料，大大縮減了在圖書館的辛苦找尋資料的時間。

一個新事物的出現，最初是因爲人們的需要而發明，而這發明，卻對人們的生活造成反撲，使生活有所改變。最簡單的例子，人們因保暖需要而穿衣服，但最後衣服卻來操縱著人類，迫使女生不斷的買新衣服來裝飾自己。網路最初因軍事需要而誕生，30 年後的今天，網路與深居於人民的生活之中，人們對網路具有強大的依賴，甚而產生「上網強迫症」的文明病產生。

網路改變了人類的生活，網路的存在與盛行，也反映了現代人的狀態，這是個講求效率的時代，網路的線上即時性，滿足了人們的需求，然而，網路除了提供物質性的便利享受之外，也提供了一個非物質空間，彌補了精神世界的空虛。

三、網路藝術品

(一) 網路美學

網路藝術的討論，大約始自 1990 年代，但目前還無適合的美學理論，因為學者大都是以網路文化的方法論來探討 **Internet Art**，而閱聽人是潛於網路中的人，遍及世界各地，身份不名，甚至有多重人格身份，即網路之秘密性，可以解放了現實中的人格。另外，網路是個虛擬的環境，不具有實體，有別以往藝術媒材，無法以傳統之美學來看待網路藝術，甚至電影、攝影之較新的美學，仍難以跨行套用，因此，網路藝術，等待著新的語言來解構它。¹¹

不僅是 **Internet Art** 之審美理論尚未明確，關於何謂網路藝術之基本議題，至今仍有各種說法。眾多紛紜之定義中，有個共通點，即簡單地移植於網上的畫廊式的網站不是網路藝術，也有人更進一步認為，僅僅採用了超文本鏈結形式但趣味和觀念與傳統藝術差不多的也不是網路藝術，這個定義，使得讓現今一些自稱是網路藝術的作品被排除在外。

那麼，網路藝術需必備什麼條件呢？Alison Colman 認為網路與作品「應是完整的個體」。¹²Web art 可以說是觀念藝術的表現形式之一，藝術家使用 Web art 表達其藝術理念及呈現人與機器、人與人的互動關係。網路異數家網站寫道：“不管是何形式，網路藝術作品需具創意，其創意可表現在想法、技術、視覺、反應社會議題”。¹³就現今之網路藝術探討，多是內容重於形式的理論，若依此定義，那麼，網路藝術能有單純的形式主義嗎？網路藝術的內

¹¹ Rachel Greene (2004), 《Internet art》London, Thames & Hudson

¹² Alison Colman: 〈Constructing an Aesthetic of Web Art from a Review of Artiss'Use of the World Wide Web〉, 《VISUAL ARTS RESEARCH》Vol.31, No1, University of Illinois at Urbana-Champaign, 2005, P13。

¹³ 「網路異數家」是一個探討網路藝術的網站名稱。民國 96 年 8 月，取自 <http://techart.tnua.edu.tw/~suchu/netart/index.html>

容重於形式嗎？

然而矛盾的是，一般上網的人耐性都很差，不刺激、畫面不能瞬間蹦出的網頁立刻就被拋棄、跳出、關掉，所以若網路藝術追求剎那間的炫耀，網路藝術作品往往會因技術問題而犧牲內容的深度。

網路藝術還算是新興藝術，該如何來探究，要以何種新語言來進行敘述，仍有很大的發展空間。

(二) 網路藝術之特性

目前對於網路藝術之探討，多以網路特性、網路文化研究來觀看網路藝術品，綜觀討論，整理出以下之特性：

1 虛擬性

網路是個虛擬空間，網路藝術品不具有物質實體，且作品的組成，是由程式碼所架構，經由編譯執行，轉化為數位影像，透過螢幕的色光呈現於觀者眼前。網路藝術品是個數值化的再現，存在於網路空間裡，也因其虛擬性，以致博物館陷入收藏的困擾，而目前的解決方式，則是以將網路藝術的檔案存於光碟片中加以收藏。

2 暫時性

如果有一天，到羅浮宮參觀達文西的蒙娜麗莎，但藝術品卻無預警的消失，這是件多麼嚴重的事情，若是要保管修復，也該公告以示大眾。但對於網路使用者，當瀏覽一個網頁時，出現「無法顯示網頁」的訊號，早已司空見慣了。因此，當網路藝術品無預警的消失時，並不會感到意外。

3 機械化、平面化

網路藝術的創作，大多使用 flash、photoshop、director、dreamweaver、formpage、3dmax…等套裝軟體，因此創作受限於軟體本身的功能，造成風格會有同質性，效果呈現較機械化。網路藝術是藉由螢光幕來呈現，筆觸肌理無法呈現，是個平面化的色光組合，且色光效果，會因個人螢幕而具有差異性。

4 線上即時性

線上即時性是網路的最大特質。傳統的藝術品，有著固定的展覽地

點，非趨身前往，無法觀賞，且有時間之限制，需於展期期間，及展覽館開放的時間，才能欣賞到作品。而網路藝術品沈睡於網路之中，透過瀏覽器的叫喚，立即呈現於觀者面前。而線上即時性，也賦予了觀者可以在私密空間觀賞藝術品，能安心的觀賞或是批評藝術品，無須在意別人的異樣眼光。

5 互動性、未完成性

最基本的互動性，即是選擇觀看的路徑，透過網路交叉文本的特質，點選下一步欲觀看的畫面。而互動性強的作品，通常是個未完成品，需要觀者的一臂之力，集體創作完成。

互動性特質，使得觀者欣賞一個作品而有不同的結果，也許耐性較佳的人，會在每個節骨眼去試看看，尋找是否還有可以點選進入的頁面，而缺乏耐性的人，就只是隨意的看看，或以為自己已經看完了，其實並沒有完整的看完整個作品，自然對於作品的評價有影響。

6 複製性

目前的藝術品中，沒有比網路藝術更容易輕鬆複製的了，不像傳統藝術，例如「複製偽畫」，仍然從事藝術的行為。而網路藝術的複製，全然與藝術行為無關，只需要一指神功就可以輕鬆下載，而且件件是真跡，也不受歲月痕跡的影響，藝術永遠保持和剛完成時的畫面品質。

7 多媒體

早期網路是以文字為主，隨著改良，文字、靜態圖像、2D 動畫、3D 動畫、虛擬實境、音樂...，皆成為網路藝術材料，呈現更豐富化的藝術品。

8 自省性

在 60 年代，媒體藝術興起，其運用大眾媒體做為藝術創作媒材，而內容則是對大眾文化與媒體時代之省思，而網路藝術，也以本身特質來自省。作品所傳達的觀念，多是反應了網路的現象，例如上網強迫症、網路人際關係、視覺文化、網路黑暗面...等。

9 大眾化

藝術品長久以來，淪於少數人孤芳自賞，或是置於殿堂供人瞻仰，而主張顛覆傳統的達達主義，推出了令人啼笑皆非的作品，挑戰

人們包容的極限，藉以嘲諷資產階級品味與僵化的買賣制度，但最後仍遭布爾喬亞商業系統所吞沒，成為典藏的對象。而達達的精神，延續至後現代主義，藝術家繼續完成生活與藝術結合的使命，例如大眾文化的普普藝術、大費周章的地景藝術、令人費解的行動藝術..等等，藝術的光暈，慢慢的消逝，而當藝術進展網路藝術，這些傳統束縛，則是輕輕鬆鬆的被解放了。

當藝術搭上網路之後，只要可以上線的地方，就是美術館，在自己的家中就可以欣賞藝術品，特別到美術館欣賞網路藝術品，似乎是多此一舉的行為。

網路無國界、藝術零距離，網路藝術看似可以跨時間、大眾化、平民化，只要上網就可以觀看藝術品，但有網路的國家，仍以開發中國家居多，但並非如此普及。一個貧困的流浪漢，可以看到地景藝術，但網路藝術為他而言，也許就是個奢侈品了網路藝術需要擁有電腦，且懂得操作電腦的人才能欣賞，需具有一定的能力。但以相對性來說，網路藝術算是大眾化的了。

(三) 網路藝術品

網路藝術的發展，受惠於網路硬體的普遍與網頁軟體的操作簡易化，使藝術家得以能善加運用，然而，也有藝術家提出創作觀念，與擁有技術能力的工程師合作，共同完成作品。



圖一 邱穎杰，《浸受堂》。

http://www.cynet.com.tw/jwy/dark_van/nowar/open.html

(民國 96 年 8 月點選)

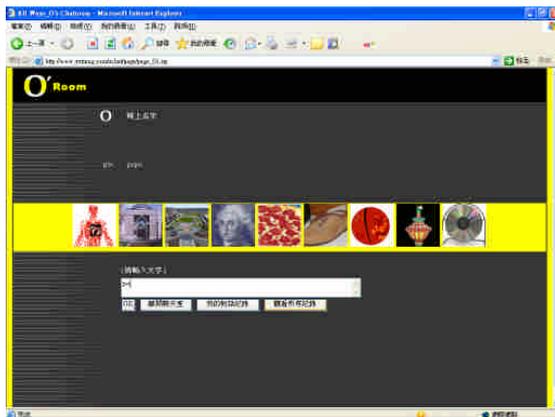
《浸受堂》是個充斥著肉慾、性、怪癖、頹廢、血腥、暴力的網路藝術品，呈現著醜陋甚至令人作嘔的內容與形式，但無可否認的，這也是人性之一，只是，在社會的道德制約下，這種病態是不允許公然浮現的，甚而視為

一種罪惡。¹⁴

佛洛伊德之精神分析美學中，主張藝術的本質是種原慾的昇華，而網路世界裡的匿名性與私密性，更讓人可以無所禁忌與顧慮的釋放原慾，充份的展現原我、解放自我。《浸受堂》，則是結合了網路與藝術雙重特質，得以更盡情地挖掘黑色角落的污垢，並不忌諱的品嚐著這些污垢，如嗑樂般，沈浸於淒致情迷的頹廢世界之中。

此類黑色美學作品，在藝術史上並不是新奇的事，文藝復興時期，藝術紛紛展現著優美典雅，但尼德蘭的藝術家 Bosch，其作品《人間樂園》，怪誕恐怖，表現了人的情慾被壓抑後的渲洩，爾後的浪漫主義、象徵主義，也皆有此類的表現，而一個極限之挑戰，莫過於 Fluxus 藝術，向人丟糞便或是動物血腥的內臟，藝術家暢快的抒發，而觀眾卻成爲了犧牲者，在毫無防範之下，目睹了令人作噁的場面，而網路藝術中，多了一層虛擬性的保護，而且擁有主控權，發現不對勁，即可關掉視窗，當然，若是喜好這類怪異藝術，也可以獨自在房間裡安心享受，不用怕別人異樣的眼光。

若以網路的互動性來看，《浸受堂》還屬於較傳統的單向觀看方式，其互動性，就僅於觀者有權選擇下一步欲觀看的畫面，換句話說，若是將《浸受堂》下載至自己的電腦，或是複製在光碟片上，和在網路上觀看的結果並無不同。



圖二 曾鈺涓，《All Ways-O's Chatroom》。

http://www.cynet.com.tw/jwy/dark_van/nowar/open.html

(民國 96 年 8 月點選)

線上即時互動性，是網路媒體的一大特色，有些網路藝術品，則是充份的利用此特質，例如《All Ways-O's Chatroom》，是個互動聊天室的網路藝術，其畫面視覺設計與用法和一般

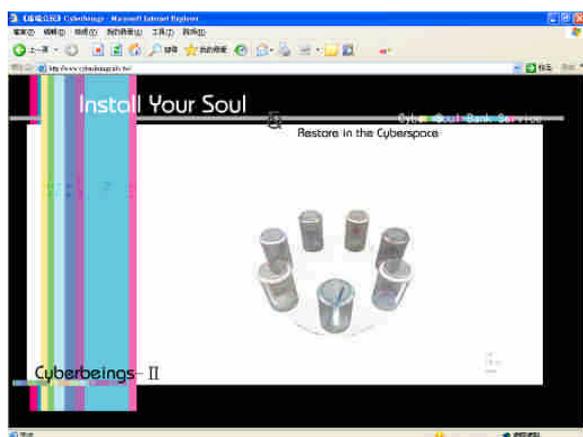
¹⁴浸受堂。民國 96 年 8 月，取自 http://www.cynet.com.tw/jwy/dark_van/xxx.htm

的聊天室相同，瀏覽者輸入一個暱稱代號，進入聊天室，與暱稱為”0”的虛擬人物聊天，而”0”沒有人工智慧反應，其詞語是來自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。¹⁵因此，當參與的人越多，「O」的語詞知識系統也就愈龐大，此互動式的網路藝術，是由眾位觀賞者一起完成的，藝術家創作一個舞台，觀者是舞者，一起完成這齣劇。

網路更是創造了無遠弗屆的虛擬空間，是個只有虛幻的靈魂才能進入的世界，在網路世界裡，男生可以變女生，小孩可以變大人，壞人可以變好人，已婚可以變未婚，可以盡情的偽裝自己，卻也可以呈現出真實的自己、真正的”原我”，《All Ways-O's Chatroom》裡的”0”，是個虛擬人物，但真實的人，在網路裡也可能成為虛擬人物，畢竟，網路本身就是個難以分辨實與虛的世界，人的身份失去了意義，網路世界的身份，是由自己決定的。

就技術面來說，因為網頁不是單純的html語言，而是asp語言控制著資料庫，必須要上線才能使用，並無法下載至自己的電腦裡欣賞，具線上即時互動性。

在60年代，媒體藝術興起，其運用大眾媒體做為藝術創作媒材，而內容則是對大眾文化與媒體時代之省思，而網路藝術，也以本身特質來自省。《All Ways-O's Chatroom》探討了上網聊天的現象，吳梓寧《虛境公民》，則是廣泛探討了現在人上網的習性，結合低迷單調的音樂，塑造出一個虛幻詭異的空間氣氛。¹⁶



圖三 吳梓寧，《虛境公民》。

<http://www.cyberbeings.idv.tw>

(民國96年8月點選)

《虛境公民》收藏了七個網路靈魂，點選其中一個靈魂，則可以

¹⁵ 《All Ways-O's Chatroom》民國96年8月，取自 <http://www.yutseng.com/ochat/index.htm>

¹⁶ 虛境公民。民國96年8月，取自 <http://www.cyberbeings.idv.tw>

看到變形蟲般的怪異身形，並寫出死前的生活習性與死後靈魂所居留的空間，這七個靈魂，分別是住在：拍賣網站購物、bbs、msn、email、線上遊戲、色情網站、新聞台。這也是上網人常去的地方，《虛境公民》所收藏的七個靈魂，其實就是大家的靈魂。網路媒材，是特別的媒材，如水一樣，可以載舟也可以覆舟，網路縮短了人與人的距離，開闊了視野，使生活更加的便利，但網路也如初放牢籠的野獸，擁有強大的爆發力，可以吞噬掉較脆弱心靈，將人捲入了無止境的黑洞裡，例如沈迷於網咖的線上遊戲迷，留戀於 msn 的線上聊天方式、網路購物狂、不時的接收信件…等，這些人就是被制約於網路世界中，網路對他們而言，是種難以戒的癮。



圖四 劉明昇，《遊戲戰爭·非戰爭遊戲》。

http://arts.a-team.com.tw/05_03_seminar_DB/GameWar_evil/main.html

(民國 96 年 8 月點選)

劉明昇的《遊戲戰爭·非戰爭遊戲》，則是運用人們對線上遊戲的著迷，來傳達其創作理念。戰爭遊戲，是個熱門的線上遊戲，可以渲洩人們的好鬥與追求刺激的習性，但現實生活的戰爭，並非是遊戲，而是個殘酷的真实事件。¹⁷

遊戲性，是數位藝術吸引人的糖衣，可以增添作品的趣味，但觀者所接收到的訊息是什麼？只是趣味性還是藝術性？藝術觀念在強大的遊戲光環包圍之後，是否過於薄弱而遭到忽略，畢竟藝術還是藝術，遊戲性只是藝術的表現手法之一，若遊戲性而忽略了藝術本質，就只是個遊樂器材，失去了藝術的意義了。

西方網路藝術，也與台灣的網路藝術一樣，具有網路媒體的自省特質，Margot Lovejoy 的《Margot Lovejoy》就和曾鈺涓的《All Ways-O's Chatroom》，反應了網路藝術的集體創作性、虛擬性與私密性。¹⁸

¹⁷ 《遊戲戰爭·非戰爭遊戲》。民國 96 年 8 月，
http://arts.a-team.com.tw/05_03_seminar_DB/GameWar_evil/main.html

¹⁸ 《Margot Lovejoy》。民國 96 年 8 月，取自 <http://www.myturningpoint.com>

《Margot Lovejoy》中，依內容區分，收集了教育、親密關係、健康、意外事件、個人觀點、工作、移民、有影響力的理論、戰爭、政治、經濟、自我認同、成長與家庭..等十二大故事。在閱讀他人的故事之後，也可以寫下自己的故事，與大家分享。

這個藝術理念，類似於李明維的裝置藝術《魚雁計畫》，觀者進入一個半封閉空間，可以拿起手邊紙筆信封，寫信給心中任何有話想要傾訴卻無法如願的對象。最後，李明維將這些信件燃燒並放在水中，付諸水火。與《Margot Lovejoy》不同的是，《魚雁計畫》是無法讓大家分享的，但兩者皆提供了一個暢所欲言的私密管道。

在美國，曾經有個熱門話題，一個十九歲的女孩凱西，在與白血病博鬥兩年之後過逝，凱西的網路日記，成爲了全白血病人的寄托，其樂觀的個性，及與病魔搏鬥的過程，也吸引了千萬人含淚的爲她加油，然而，在她過世一個月後，真正的凱西一個四十歲的家庭主婦，揭露了這殘酷的事實：「凱西並不存在」，這是由她所虛擬創造的故事，使當時引發了不少爭議。網路藝術雖離現實那麼地遠，卻也可以離真實那麼地近，每天像凱西這般的人物，層出不窮，這是作者的自白嗎？還是作者的想像？在螢幕的保護之下，何謂真，何謂假？網路本就是個真真假假的世界。¹⁹

四、 結論

網路於 1970 年代誕生，至今三十幾年的時間，網路已成爲重要的生活工具。隨著時間的演進，網路硬體改良，速度愈快、愈普及，網路藝術也搭上這台快車，向世界各地的人們展現藝術。

人們以「後視鏡」的方式，從舊經驗中，檢視網路這個新媒體，並進行網路空間與文化之研究，目前網路藝術的探討，也多從網路文化論切入並分析網路特性，例如虛擬性、私密性、匿名性、互動性、線上即時特性、大眾化..等，同時藝術家也運用以此類特性進行網路藝術創作。

在網路發明之後，人們習於將舊有的資料丟到網路上去。藝術品也紛紛的投入了網海之中，飄流到世界各地去，但並非運用網路呈現的藝術品，就

¹⁹ 葉謹睿：《藝術語言@數位時代》，（台北市：典藏藝術家出版社，2003年），頁16-19。

可稱為網路藝術，就算是將紅樓夢的電腦打字檔案上傳到網路，它仍是中國古典文學，而非網路文學，將繪畫放到網路，充實量只能稱之為網路畫廊，其作品本身，仍無跳脫傳統藝術的範疇。網路藝術不該只是將網路視為一個空間或傳播媒介，除了運用網路之虛擬空間與傳播功能外，最重要的是網路與作品之間，是個互為相融的完整個體，若作品缺乏網路，則無法完整呈現其作品意義。因此，網路藝術，是個網路與藝術的有機組合，因為網路科技的發明，使網路藝術誕生，因為數位文化的背景，使網路藝術之創作理念與表現方式，有別於傳統藝術的風格與意義。網路藝術充份反映了網路與數位時代之特質，藝術家藉此展現其多媒體數位技術，表達其創作想法以及人與機器、人與人的互動關係，而瀏覽者透過網路即能在世界的某個角落欣賞藝術作品，網路之超連結互動特質，使觀者能自由地選擇觀看的路徑順序，甚而可以參與作品之完成，與藝術家或其他的欣賞者互動。

美學家黑格爾將藝術與社會歷史做連繫，而不把藝術孤立於人現實之外，認為藝術所顯現的即是時代精神。而二十世紀的藝術，善於使用現成物，使藝術媒材的選擇性愈來愈廣，運用具有當代特性的媒材來表現，是種直接了當的詮釋。在這個 E 化的數位時代，網路藝術品則是個良好的代言者。