

# 第一章 緒論

## 第一節 研究動機與目的

隨著網路硬體建設的普及，電腦的進步，今日網路已經悄然地融入到我們的生活當中，滲入人類的每個層面。而後 PC 時代的來臨，網路服務結合手機、電視，以及家中其他的家電用品，甚至交通工具，網路對人類生活型態的影響，不會減少，只會更為巨大。

筆者上網也好些年了，記得買第一台電腦時，很自然的也買了台數據機，開始上網。那時因為連線速度緩慢，花在上網的時間不多。等到寬頻出現，上網的時間拉長，受網路的影響自然也變多了。每天收發 E-mail，上 MSN 和同學聊天，有問題時，在線上尋求解答或找人指教，到了上班地點，與人談論在網路中獲得的新訊息，利用網路購買商品、報稅，查閱天候氣象等等，網路就是這麼一步一步地，走進生活和改變了習慣。

隨著世界上網人數與時數的增加，各層面資訊網路的運用，今日網路和我們的生活已密不可分，我們無法離開，且有更加深入和廣泛的趨勢。而從小出生於網路環境的 N 世代<sup>1</sup>，將如同我們接受電視般，更容易接受和習慣於電腦的運用和網路的環境。隨著上網成為生活的一部分，漸漸地人們將原來的這個世界稱為「離線的世界」，以區別新誕生的「線上的世界<sup>2</sup>」。人們不僅過著真實的生活，同時也過著虛擬的生活，而這個生活可能如婚姻般真實，致使它在文化、政治與經濟等層面上有其位置<sup>3</sup>。

當今網路是個無法改變，也不受一個單位或國家政府控制的洪流。當視窗瀏覽器出現在面前，它像是一個吸引人的洞口，從這個洞口中可以窺視另一個天地，一個虛擬、充滿想像、具有神奇力量的世界。

---

<sup>1</sup> 指 1999 年時，2 歲到 22 歲間的孩子們，此世代的孩子積極地利用電腦娛樂、學習、溝通、購物等。(見 Don Tapscott (1998)，《N 世代》(Growing Up Digital: the Rise of the Net Generation)，陳曉開、袁世珮合譯，台北市：美商麥格爾·希爾國際股份有限公司 台灣分公司，頁 31-34。)

<sup>2</sup> 張維安主編 (2004)，《網路與社會》，台北市：國立清華大學出版社，頁 12。

<sup>3</sup> Tim Jordan (2001)，《網際權力》(Cyberpower)，江靜之譯，台北縣：韋伯文化事業出版社，頁 2。

如前所述，網際網路為當今人類帶來了巨大的影響和改變，對筆者本身的生活亦產生質的變化。藝術反映著人本身的感受、思想和情感，同時也不能脫離時代社會，從而失去存在的功能價值與意義。身為一位藝術工作者，也身處於今日數位革命的洪流之中，想利用本身所較為熟悉的水墨媒材，結合西方現代美術觀念，表達自己對這項科技文明所帶來的生活變革，點滴心情。希望藉由畫面的反映和表現，呈現時代社會外在變化與內在思維的轉變，並提供網路新文化的發展一種反思和探討的可能。

筆者才疏學淺，個人未必能對當今網路的影響，及衍生的各種新問題，提出精準的見解與批判，事實上也因為網路的興起時間尚短，但十分快速，這部份也是許多社會學者或心理學家，急待研究和解決的問題。但筆者想以一網路使用者的立場，以人文情感的抒發為角度，提供觀賞者經驗上的共鳴與一個思考的空間。他真的提供了人們一個便利、知性和感性的空間，還是暗藏著敗壞人性的毒藥？有人說科技本身沒有好壞，其目的只在滿足人的需要或是慾望，而好壞只在於使用者本身。或許藉由更多反應網路的藝術作品的提出，可以使人們更瞭解將如何使用網路。

此外，筆者從事水墨繪畫，原先所繪之作品，多以山水風景為題材，並且對自然美的喜愛，至今仍十分感動。但此次受指導教授林仁傑（1948-）老師鼓勵，嘗試這較為新穎的題材，描寫這屬於後現代主義（Postmodernism）中的真實現象。希望以傳統東方繪畫的素材，保有中國美學思想精神，融合西方繪畫面貌和理論，體現不僅居住在都市叢林中，還同時居住在虛擬世界裡的現代人，生活的一個面相，亦是自我創作的新的嘗試。

總結以上內容，具體的目的有：

- 1.以自身上網的感受和心情，抒情且人文的描寫網路生活，引發觀者情感共鳴。
- 2.利用水墨媒材結合傳統中國和西洋繪畫技法，保有東方繪畫思想精神，融合西方繪畫理論與面貌，同時成為筆者繪畫創作的新的嘗試。
- 3.藉由繪畫創作反映網路科技對人類生活的變革，呈現時代的外在變化與內在思維之轉變。

- 4.描寫虛擬世界中的網路文化，反映出後現代（Postmodernism）的文化現象。
- 5.藉由藝術表現，提供反思的空間，讓人們對網路的使用有所選擇，達到藝術的教化功能與社會意義。

## 第二節 研究內容與範圍

### 一、創作主題

科技不斷進步，電子毗鄰性的便利，影響社會最大的地方，就是人與人之間廣泛的社會和專業互動關係<sup>4</sup>。在機器居中仲介人與人的互動下，縮短了距離和時空，同時也改變了人們傳統的互動模式和生活習慣。雖然，網際網路帶給了整個社會、經濟、政治、文化、倫理、法律、軍事、教育等許多層面，不同的影響和改變。但其中人與人的互動，卻是普羅大眾的我們，最切身體會、也是筆者最感興趣的部分。並且，互動是人們發生情感的方式，而情感是藝術長久以來表現的重要課題。所以本創作的題材，將以探討網路對人際互動的影響，包括線上以及離線的世界。

創作主題探討的議題區分為如下三點：

1. 虛擬世界中人們的心態與特徵。
2. 虛擬世界中的人際互動。
3. 虛擬世界對真實世界人際互動的影響。

### 二、表現方式

首先，表現媒材將以我熟悉的毛筆、墨汁和宣紙為主要的媒材。因為許多重度上網者都是夜貓子，而水墨最主要的就是黑白，利用水墨來表現夜晚中孤燈下，把自己埋身在黑暗空間，獨自上網的氣氛最為適合。並且水墨媒材具有渲染流動的特性，其不明確性，有一種想像的空間，對虛擬空間的發揮頗為適當。其次，企圖引用西方對光與色彩知識的運用技法，尤其現代人光電資訊接受頻繁，對色彩與符號的象徵意義多有共同的認知，以觀眾所熟悉和熟知的視覺表現，盼更能引發經驗上和情感上的共鳴，提昇作品的感染力量，因此在用色上將以彩墨手法來表現。

---

<sup>4</sup> Michael Dertouzos (1997), 《資訊新未來》(What Will Be), 羅耀宗譯, 台北市: 時報文化出版企業股份有限公司, 頁 293。

虛擬世界為想像的空間，構圖上將採用超現實、分割、平面疊置、留白與蒙太奇或抽象的手法，來營造非現實的想像性空間。此外，為表現虛擬空間中幻想的意象和意識，盼嘗試結合自動性技法，融合具象與抽象的形式來表現。

最後，因筆者曾服務於廣告設計公司，工作時間長達四到五年，習慣利用電腦軟體安排版面，用影像合成製作圖樣氣氛與層次。因此在繪製草圖經營構思的時候，就利用了繪圖軟體Photoshop和Illustrator的輔助，因為創作的過程經過了數位化的方法和手段，以數位藝術的定義來說，可以稱為數位藝術<sup>5</sup>（Digital Art）。待展覽之後預計將作品數位化，掛於個人網站之上。

主要表現方式內容如下：

- 1.融合西畫的彩墨表現。
- 2.超現實（Surrealism）與蒙太奇（montage）的構圖。
- 3.抽象與具象搭配與運用。
- 4.數位化藝術呈現。

---

<sup>5</sup> 陳麗秋，〈從數位藝術之世界潮流談台灣藝術教育之現代化〉，《2001 資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會》（<http://140.138.146.4/digiart/papers/陳麗秋.doc>），（2007/5/20）

## 第三節 研究方法與架構

### 一、研究方法

#### 1. 觀察體驗法

從自身使用網路媒介的感覺，身處第三波資訊經濟社會的時代裡，觀察體會網路所帶來的社會和人我的變化。

#### 2. 理論研究法

整理在社會學、心理學或大眾傳播上，有關網際網路的現象和論述，探討網路對現代人及社會文化的改變。參考整理東西方繪畫理論，以及現代水墨發展的論述，修正與充實自己的創作方法和觀念。

#### 3. 創作理念實踐法

嘗試以超現實與蒙太奇方式構思作品，試驗抽象和不同的自動性技法，從實作中發現美感吸取經驗改正缺點，以提昇創作水準。

### 二、研究架構

托爾斯泰（Leo Tolstoy, 1828-1910）在其所著的《藝術論》提到，「藝術行為是引出自己所受的情感，而藉着行動、線、顏色、聲音及言語所顯出的樣子來傳達其情感於他人<sup>6</sup>。」一件美術作品的產生，起因於作者充滿了情感，並藉由創作活動來抒發其情懷，而作品成為當時作者精神與思想的載體，並經由這個載體或介質—作品，成為他人欣賞了解或感受作者情思的橋樑。這時，創作者生命的思想或悸動，悄悄地穿過了時空的距離與隔閡，與觀賞者同在。

筆者的畫家同學傅作新（1971-），曾提到他怎麼改變了畫風，並獲得了全省美展的大獎，他說「大約在 1992 年時，首次看了俄國作家迦爾洵(Vsevolod Garshin, 1855~1887)為紀念屠格涅夫（Ivan Turgenev, 1818-1883）所著的小說《紅花集》…

---

<sup>6</sup> Lev Tolstoy (1989), 《藝術論》(Chto Takoye Iskusst vo?), 耿濟之譯, 台北市: 遠流出版事業股份有限公司, 頁 64。

在閱讀此篇小說後，我創作的第一張作品『這悲傷的世界』獲得全省美展。之後便以這類人物的變形與主題持續創作<sup>7</sup>。」因為一本小說，使他對人生有了另一種態度和詮釋；因為觀照生命與事物的質變，使藝術家描繪的意相與形式產生改變。我們常說「意在筆先」，若沒有種種意念在藝術家的意識，或是潛意識中醞釀，此意念也無法經由物質化的介質中加以具現。又如果只是形式上的作怪與抄襲，而沒有內在意念的感動為根源，往往會是流於東施效顰，且淡而無味了。

如前所述，意念或哲學思想的轉動，牽動著藝術家創作的形式與內涵。筆者經常在想，個人風格的形成，需要極多時間的嘗試、思索、實驗與修正，但其產生風格的偏向與美感何在？我想是深刻地根植在個人的美學觀點，主觀的創作意圖，和與意圖互為表裡的主題或內容。今日網路走入了生活，撼動了社會，人們也習慣透過網路來看天下。這樣的世界是什麼？筆者欲將這週遭的變化反映出來，呈現個人的看法和觀點，使藝術發揮人文關懷的藝術功能，並或許能形塑出我繪畫的新風貌吧，因此我嘗試以這個主題作創作和實驗。

研究之初，首先需對網路現象有所認識，找出網路的諸多面向和特質。比如說找出網路不同於傳統傳播的十項特徵，和人們對網路相關的十種感覺，這些內容交相參雜，就可以產生二十幾幅可以探討的畫作。或者從環繞網路的消息出發，收集因網絡而引發的社會變化、新聞、故事和習慣改變等等，例如KUSO文化<sup>8</sup>、網路創業、網路漫畫、網路購物、援交、一夜情、或是有人提出的電腦寡婦等等，這是題材內容部分的研究。

形式即是內容，表現形式與技法必須從內在上，和主題內容相吻合，才不會流於空洞的形式。在西方繪畫與傳統中國甚至原始藝術中，有非常多的表現形式可以模仿和學習。筆者面對網路此一題材，想以超現實的精神和蒙太奇的手法形式來經營畫面，以不脫離形相表現為主軸，用聯想的方式，使觀者參與想像，喚起經驗，體會筆者的情感和訴求。在傳統與現代水墨技法上，形相的表現方式有很多，如白描、寫意、工筆、彩墨、重彩、或水墨素描等等，筆者將以寫意、彩

---

<sup>7</sup> 傅作新（1997），《黑鄉》，台北市：帝門藝術中心，頁1。

<sup>8</sup> 以惡搞和無釐頭的創作和表現為主，是一種流行於網路中的次文化。Kuso源於日本語音譯，原意就是糞，由日本遊戲傳入台灣然後再經由網路傳到香港、繼而全中國。

墨、水墨素描為主來表現。此外，追求形似會過於理性，缺乏想像的空間，用以傳達網路此一虛擬幻像的世界，似乎有點沒有到味的感覺。因此打算參雜一些感性變形的藝術加工，結合抽象的肌理變化，如潑墨、滴灑、拓印、噴修、裱貼等，或許在具象、半具象與抽象不同形式的組合下，能適切地表現和對比出真實與虛擬世界的不同，並充實作品本身的變化和美感。

茲將本創作的研究流程，用圖示表現於下方的圖 1-1 中：

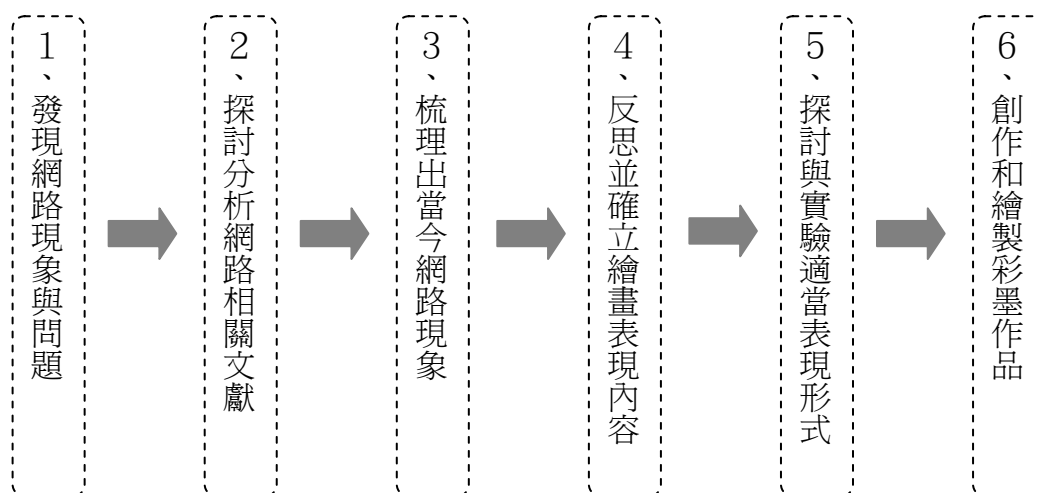


圖 1-1 創作研究流程圖



## 第四節 重要名詞解釋

### 1. 網際網路 (Internet)

將許多網路使用TCP/IP<sup>9</sup>這套通訊協定進行組合，而成爲全球性世界上最大的網路集合，其中包括個人、小型機構以至大型企業、大學或政府機構的網路，而這個系統彼此之間可以進行資料和訊息的傳送。

### 2. 網路文化 (network culture)

網路文化是一種只在網際網路上流通，而較少爲非網民所知的獨有文化；它總括一切在網路上所發展出來的種種行爲、符號、方法或風格等集合。

### 3. 網路現象 (network phenomenon)

指與網際網路有關，而可以被觀查、觀測到的事實，通常是用在較爲特別的事物上。

### 4. 虛擬 (virtual)

立基於我們所認識的真實世界的概念爲基礎，比如說空間與三點透視的關係、視覺與觸覺的質感認識、對事物常理特性的瞭解等等。運用不同的方式，去模擬創造一種「不真實、但近似於真實」的環境、空間或世界<sup>10</sup>。

### 2. 虛擬真實 (virtual reality)

通常就是指由電腦科技所產生的虛擬環境。電腦產生的虛擬真實和其他形式的虛擬真實之間存有兩項關鍵性的差異：一是虛擬環境的觀察視點是由使用者，而非媒介來控制。二是互動性的，使用者可以在特定的條件內，改變他所發現的情境。靠著電腦科技產生的新真實，其「互動性」和「使用者控制」的面向，讓使用者能夠親自接近和使用，完全「內在」的視覺化世界，使他超越傳統形式的

---

<sup>9</sup> 電腦間的聯繫要靠網路系統做連結，全球廠商們發展出來的網路系統有數種，其中TCP/IP被當成國際網際網路間共通的網路協定，今日已經成爲網路系統主流。

<sup>10</sup> Nicholas Mirzoeff (2004)，《視覺文化導論》(An Introduction to Visual Culture)，陳芸芸譯，台北縣：韋伯文化國際出版有限公司，頁 107。

虛擬真實。換個方式說，使用者和電腦之間透過一種「介面」，使電腦同時進行無止盡的觀察和視覺化輸出計算，隨使用者意志操控影像，改變空間中的關係以及互動，而在這個虛擬的互動空間中，自我意志使存在的更加鮮明，是一種更令人信服的真實<sup>11</sup>。

### 3.網際空間（cyberspace）

空間指的是一個穩固存在的現象。最早「網際空間」一辭由科幻小說家吉布生（Gibsonian）所創，其概念是指一塊地方，而此地方能整理世界上所有資訊，包括由電腦所產生的無形體意識。但今日網際空間通常指的是，巴洛維恩（Barlovian）的網際空間，他指的是電腦網路所創造出來的空間，一個虛構與幻想式的概念<sup>12</sup>。當人們靠著電腦進入網際空間以後，我們不僅能去觀察網際網路世界，還能存在於網際網路世界，並在裡頭活動，甚至在其中生活<sup>13</sup>。

### 4.虛擬世界

當人們透過電腦連結訊息時，一個網際空間的平行世界於焉產生，我們通常稱之為虛擬世界。因為它並不存在於具體、實在的真實之中，而是存在於傳播科技的光影與電子中，存在於我們信以為真的幻想中。這些虛擬的生活與社會，並非相同於「真實」社會之實體真實而存在，所以稱為虛擬世界<sup>14</sup>。

### 5.化身（avatar）

指某人在網際空間中創造出來的穩定認同。化身的存在表示某人已經以其方法來利用一些網路資源，使得網路上的其他化身，得以認識一個穩定的線上人物。一個人的化身可能建構自他的線上寫作風格、重複使用一個名子或自述，或是起於任何其他虛擬的可能性<sup>15</sup>。

---

<sup>11</sup> Nicholas Mirzoeff (2004), 《視覺文化導論》(An Introduction to Visual Culture), 陳芸芸譯, 台北縣: 韋伯文化國際出版有限公司, 頁 122-125。

<sup>12</sup> Tim Jordan (2001), 《網際權力》(Cyberpower), 江靜之譯, 台北縣: 韋伯文化事業出版社, 頁 29-83。

<sup>13</sup> Gordon Graham (2003), 《網路的哲學省思》(The Internet: A Philosophy Inquiry), 江淑琳譯, 台北縣: 韋伯文化國際出版有限公司, 頁 26。

<sup>14</sup> 同註 12, 頁 2。

<sup>15</sup> 同註 12, 頁 87。

## 6.社群 (community)

「社群」是個非常難以掌握的概念，因為在社會學上就有著幾種極大不同的說法。並且「社群」也是一個常常被濫用的辭彙，使得這個詞彙失去了精確的定義。如果以一般性用法，社群這個詞可以指稱同性戀社群、商業社群、國際社群等等。Gordon Graham在《網路的哲學省思》一書中，將社群定義為具有三種特質的團體，分別是客觀利益、主觀興趣及明確的權威<sup>16</sup>。

## 7.虛擬社群 (virtual community)

一般用以指稱網路上的團體。指同樣身處於真實世界中散在四方的人群，很少面對面地接觸，但成功地利用網際網路，於特定的虛擬空間中彼此互動，進行合作的人群，是一種新的人類聯繫形式<sup>17</sup>。

## 8.宅男

「宅男」一詞是從「御宅族」演化而來。在日本，「御宅族」專指熱中動畫、漫畫及電腦遊戲等次文化的人。男性御宅族就叫「宅男」，女性則稱「宅女」。「宅男」到了台灣，跟日本的原意有差距，有被引申為整天待在家裡或是不善與人相處的族群。

## 9.人際互動

兩個或兩個以上的人，為了滿足某種人類的需要，遵循人與人之間彼此的份際，基於解釋或挑戰為觀點之目的，維持交互影響的雙向溝通與聯繫。

## 10.現代水墨

指融入西方現代繪畫思潮，以傳統水墨為主要媒材所呈現的形式。在台灣發生於 50-60 年代的五月與東方畫會，當時是以流行的抽象形式為水墨風潮，而今不論從技法或內容題材，都呈現更多元的形式來表現。

---

<sup>16</sup> Gordon Graham (2003)，《網路的哲學省思》(The Internet: A Philosophy Inquiry)，江淑琳譯台北縣：韋伯文化國際出版有限公司，頁 136-139。

<sup>17</sup> James Slevin (2002)，《網際網路與社會》(Internet and Society)，王樂成、林祐聖、葉欣怡譯，台北市：弘智文化事業有限公司，頁 116。

## 11.彩墨

中國水墨畫的一種創新與變革，採取顏料與墨色的混融並用手法，擷取東西雙方的繪畫特質，並「從東方美學思維出發，尊重各民族特質，跨越東西繪畫媒材限制，將任何顏彩與墨色、任何紙質與畫布有機地自由使用，成為有別於西方畫系的東方新品種<sup>18</sup>。」

---

<sup>18</sup>黃朝湖（1977）〈台灣彩墨的歷史走向與國際面向〉《彩墨論壇》，  
（<http://www.art-show.com.tw/cts/images/003.doc>），（2006/6/2）。