

從 Cyberspace 到 Cyberworld： 科技空間作為每日生活世界的再思考¹

邱誌勇

崑山科技大學
視訊傳播設計系

aaronchiu88@hotmail.com

許夢芸

崑山科技大學
視訊傳播設計系

Boundless16@hotmail.com

摘要

隨著網際網路的普及，網路空間不僅早已成為人們日常生活中所無法逃脫的領域，更成為資訊傳播與社會研究中不容忽視的新面向。正因為網路空間擁有異於其他傳播科技的新穎特質，以及它所造就的網路文化，使得網路空間總被賦予了各種想像，甚至認為網路空間將成為人類跳脫物質桎梏的救贖。本文將對這樣的論點進行質問。本文以為：此種將網路空間視為一種救贖論的觀點，其實是來自於一種實在論(realism)的觀點，一種將人視為心與身體相互分離的二元論觀點。本文試圖跳脫心與身體的二元論，改以現象學視野作為切入網路空間的一個視角，並藉著現象學的生活世界觀點，試圖建立一種網路世界(Cyberworld)的顯現。因此，本文希望透過現象學視野的提陳，重新探究虛擬真實；同時將再輔以虛擬性愛(cybersex)作為論述之對象，以理解在虛擬的環境中，人如何藉由身體知覺以完成虛擬的性愛；最後將放大至整個虛擬文化的論述架構中，來理解虛擬世界與真實世界之間如何相互影響，並試圖建構一

¹ 本文之初稿曾發表於第十屆跨文化傳播國際研討會（the 10th IAICS International Conference on Cross Cultural Communication.），經評論人意見修改而成。作者感謝期刊送審過程中，兩位匿名評審的專業意見。

個超越虛擬世界與真實世界二元劃分的網路世界(Cyberworld)，並將網路世界理解為一個人們生活其中的生活世界。

關鍵字：網路世界、生活世界、科技文化、虛擬性愛

[收稿]2006/08/23; [初審] 2006/11/13; [接受刊登] 2006/12/30

網路空間可以讓失去伊甸園的我們得到補償，在上帝的慈悲中重獲救贖……網路空間……會讓我們可以脫去「物質性的壓艙石」，它會是一片純粹的境域，無暇而又閃亮，一片我們可以避遁之鄉。但我們又是在逃避什麼呢？看起來幾乎每件事都是：大地、時空的限制、身體，諸如此類等等，網路空間會解決我們所有的問題(張義東，1998: 35)。

隨著網際網路的普及，網路空間不僅早已成爲人們日常生活中所無法逃脫的領域，更成爲資訊傳播與社會研究中不容忽視的新面向。正因爲網路空間擁有異於其他傳播科技的新穎特質，以及它所造就的網路文化，使得網路空間總被賦予了各種想像，甚至認爲網路空間將成爲人類跳脫物質桎梏的救贖。本文將對這樣的論點進行詰問。本文以爲：此種將網路空間視爲一種救贖論的觀點，其實是來自於一種實在論(realism)²的觀點，一種將人視爲心與身體相互分離的二元論觀點。然而，當我們細究網路空間所造就的各種文化時，我們卻發現：如此的二元論點似乎無法適切地詮釋網路文化。因此，本文試圖跳脫心與身體的二元論，改以現象學視野作爲切入網路空間的一個視角，並藉著現象學的生活世界觀點，試圖宣稱一種Cyberworld的顯現。因此，本章希望透過現象學視野的提陳，重新探究虛擬真實，在下文中將針對虛擬真實的真實性論述做一整理，檢視既有的論述中如何建構虛擬的真實性，以及其中所透露的虛擬世界觀，並試圖採取現象學的觀點重新進行虛擬真實的論述；同時將再輔以虛擬性愛(cybersex)作爲論述之對象，以理解在虛擬的

² 兩千多年來，對於真實(reality)的辯證一直是西方哲學爭論不已的課題，從柏拉圖以降，到中世紀乃至當今，真實的意義仍無定論，然而真實的概念其實隱含著人們對於世界的認識，在進行虛擬真實的論述中，海姆即(Michael Heim)對「真實」做一歷史性的整理，對柏拉圖而言，理型(ideal)才是所謂的真實，而人們所企求的正是一個超越物質世界的理型世界。到了中世紀，具有神的象徵性意義才是所謂的真實，對於文藝復興時期的人們而言，追求一種可被感官計數、可觀察的事物才是真實，然而這些觀點都預設著一種獨一無二的真實存在，亦即實在論的觀點。直到現象學觀點的提出，真實的概念才真正從獨斷論中被解放出來。但是，隨著虛擬科技的發展，一種名爲虛擬的真實已然引發許多論述，但其中所隱含之論述觀點卻仍舊深植在實在論的觀點中(Heim, 1996: 26)。

環境中，人如何藉由身體知覺以完成虛擬的性愛；最後將放大至整個虛擬文化的論述架構中，來理解虛擬世界與真實世界之間如何相互影響，並試圖建構一個超越虛擬世界與真實世界二元劃分的網路世界(Cyberworld)，並將網路世界理解為一個人們生活其中的生活世界。

一、生活世界的提陳

「生活世界」(Lebenswelt; Lifeworld)一字首見於胡塞爾的《歐洲科學的危機與超越的現象學》(*Crisis in European Science and Transcendental Phenomenology*)，此概念可說是現象學中最基本的概念之一，同時也是現象學出現的重要因素。現象學者對於生活世界一詞的提出，是有鑑於一般學科對於生活世界的忽視，並總是將世界視為一個研究的客體。如此的結果，導致了世界成為一個抽象的、思維的對象，而不是一個人們每日生活其中的世界。因此，現象學建議應回到現象上，回到人們身處的生活世界中。正如梅洛龐蒂所認為，現象學不僅應該是一門「確實的科學」(rigorous science)，它也同時是思考空間、時間以及我們所生活的世界的知識(Merleau-Ponty,1962:vii)。而對於生活世界的理解也就涉及了對於「世界」的認知，任何對於「世界」進行哲學的分析也都與分析者所採取的立場息息相關。因此，現象學即是採取以每日生活經驗作為理解世界的起始點。伊德即明白地指出，現象學是一種強調人的經驗，特別是知覺與身體活動的經驗的一種哲學(Idhe,1990:21)。因此，現象學拒絕了科學主義將事物視為客體的認識方式，並主張世界在未被主觀「污染」之前具有其客觀之面目(亦即，主觀經驗具有偏見)。相反的，現象學強調對於事物的經驗不是存在於事物之中，而是在於人與事物之間的關係上，因而人並非站在一個與世界對等的關係上來看世界，世界也不僅僅只是科學所呈現的客體樣貌。所以，世界不是一門物理學，也不是一門天文學，更不是這些科學所呈現的客體，而是人們每日生活的世界，世界即是「生活世界」。

正如梅洛龐蒂認為世界本身就是「現象場域」(The Phenomenal Field)，在此所提及的場域概念或許以伊德的說法更容易理解。伊德將此現象學的理解視為一種文化的或脈絡化的(contextual)理解方式(Idhe,1991:12)。因此，生活世界概念的提陳，不僅意味著一種認識世界方式的改變，同時也揭示了對於真實的不同理解。所以，當我們企圖翻轉對於虛擬真實的認識時，也暗示著在虛擬文化充斥的當代世界已成為一個不同以往的世界，它所呈現的複雜現象已非客觀真實一詞所能涵蓋。在虛擬科技或網路科技極度發展的今日，人們對於世界的經驗方式似乎也產生了改變，藉由虛擬科技的媒介，人們經驗到一種不同以往的世界，也開展出不同的知覺體驗。所以，在探討當代人們與其所生活世界的關係之前，一種現象學式的理解或許可以成為探討的進路。在下文中將引薦現象學如何建立起人與生活世界的關係，並進一步思考當科技介入其間，改變人的經驗方式時，人與生活世界的關係又該如何看待。

(一) 人與生活世界：身體作為介入生活世界的開始

我們本來就來自於自然世界，就像是居住在家般的居於其中，藉著每日的生活我們參與其中，並不斷的參與形塑世界，以及歷史的論述(Monika,1989:152)。

在上文中曾指出，現象學呼籲應將世界理解為生活世界，然而對於生活世界的理解與相關論述，不同現象學家也有不同的理解。其中，梅洛龐蒂尋求著一種身體知覺的現象學。由於本文以為：身體在網路空間中扮演著重要的角色，因此將以梅洛龐蒂的現象學作為主要的理論論述。在梅洛龐蒂生前出版的兩本著作《行為結構》(*The Structure of Behaviour*)與《知覺現象學》(*The Phenomenology of Perception*)中，大致處理了他的主要思想，前者主要紀錄了梅洛龐蒂對於完型心理學(Gestalt Psychology)與反思主義(reflexology)的批評，並於《知覺現象學》中檢視心與身體二元區分的缺失，並提出身體主體的概念；而於死後出版但卻尚未完成的《可見的與不可見的》(*The Visible and the Invisible*)一書也同樣延續了他的知覺現象學。梅洛龐蒂的現象學開始於對哲學、對於世界的反思，他認為科

學看待世界的方式讓人們無法直接理解他所處的世界，因為科學主義預設一種主客二分的認識觀點。也就是將世界視為一個外在於思考主體而獨立存在的實體，因此，世界成爲一個思考的對象、一門知識，成爲幾何學、物理學中抽象的概念，所以，現象學即是要將哲學從心與身體的二元論中解放出來，回到物自身，回到人們直接經驗到的世界，也就是生活世界裡。

由此可知，梅洛龐蒂的現象學不是侷限在某一個學科，或是某一支哲學傳統；相反的，它不僅是與科學、社會科學以及人文學之間具有共通性，它同時也包含實在論與唯心論，而藉著暴露客觀思想的偏見，梅洛龐蒂尋求去重新建立肉身性(corporeality)與知覺世界的根基(Monika,1989:149)。在《知覺現象學》梅洛龐蒂首先藉著指出科學主義(Scientism)、經驗主義(Empiricism)與主智論(Intellectualism)之中的偏見，然後呼籲應該回到現象上，作爲揭開身體主體論述的序幕。在下文中，將依循著身體—世界—在世存有三主題作爲理解梅洛龐蒂現象學的主要脈絡，然而在進行主要理論的引薦之前，我們有必要先理解梅洛龐蒂對於現象場域(The Phenomenal Field)的見解，因爲知覺場域如同梅洛龐蒂現象學的方法論，有助於我們理解他的主要理論觀點。關於現象場域，或許可以從「現象」與「場域」二個概念上來理解，前者即是現象學所強調的，回到物自身，回到現象上來理解世界，而場域的概念則是在於強調一種溝通的場所，梅洛龐蒂指出：

一個放在地上的木製輪盤與正承受著重量的輪盤，對視覺而言是不一樣的；一個正在休息未承受任何力量的身體與承受著某些力量而保持平衡的身體，對於視覺而言也是不同的(Merleau-Ponty,1962:52)。

在這段引言中，梅洛龐蒂從人的感官經驗說起，他將科學理論中對於感官經驗的錯誤理解稱爲「感覺」(sensation)，而改以「知覺」(perception)作爲感官經驗的真實理解，兩者的最大差別在於，知覺是強調從整體意義著眼，而感覺卻是從微小的單位作爲認識事物的開始，這意味著一種觀看角度的不同，以視覺爲例，同一個事

物在不同的觀看場景中有不同的意義，同一個木製輪盤、同一個身體在不同的景觀中對同一個觀看者而言，都會產生不同的意義。然而，若以科學理論的感覺經驗而言，人們對同一個事物的感覺並不會隨著時空背景不同而有所改變，因為事物總是客觀的存在著，但是，如此的觀察卻與實際經驗大相逕庭，所以梅洛龐蒂才如此說：「知覺開啓了一扇窗，一扇觀看事物的窗，每一個特定時候的經驗都可與先前的以及即將來臨的經驗相連結；同樣的，我的經驗也與他人的經驗相互連結。」(Merleau-Ponty,1962:54)世界是一個現象場域，它既不是一個內在的世界，也不是一種意識的狀態，它提供人與世界、人與人之間相互溝通的場域。

我們還可透過梅洛龐蒂的視域觀點來理解現象場域，他認為人的視覺有兩個面向：注視(to look at)與觀看(to see)，去注視一個對象是指專注在一個對象上，四週的景物退為「背景」，意即使對象成為一「內在視域」(internal horizon)，而週遭成為一「外在視域」(external horizon)。相反的，「觀看」意味著把握整個風景，使它成為「前景」，個別的事物都隱晦在這前景中(Merleau-Ponty,1962:68)，而事物僅能在視域中被人們看見。亦即，某一對象若僅有內在視域仍無法呈現它自己，週遭的事物必須成為它的外在視域，才能讓它呈現在人們面前。因此，科學即是只專注在事物的內在視域，而忽略了事物在不同視域下會有不同的意義。所以，一張手紋的近照無法獲得辨認，因為它失去了實際觀看景物的效果，缺少了外在視域，如此一來，視域成為人們辨別事物的保證。以上便是以空間面向來觀看視域。

梅洛龐蒂亦指出時間視域，乃是指對象皆有其時間視域，過去、現在以及未來，現在的時間保留著過去的剎那，而現在也指向未來，所以過去的存在就見證了現在。而每一對象在時間空間的視域上都有其整體視域，它的存在並非一個獨立的實體。相反的，而是整體中的一份子，梅洛龐蒂的視域理論，帶有結構主義的觀點。伊德認為在梅洛龐蒂的知覺理論中呈現了兩種知覺觀，即鉅觀的知覺(macro-perception)與微觀的知覺(micro-perception)，前者即是一種

文化脈絡的思考，而後者是指個人的知覺，對於世界的理解必須透過這兩種知覺方式才可能盡可能的理解世界(Idhe,1991:12)。在此，讓我們先聚焦在人的微觀知覺上。

既然事物只有在被視為是知覺的對象時，它才不會是一個獨立存在的實體，意即不是一個相對於主體的客體，如此一來，心物二元的區分才得以化解。然而，人對事物的知覺雖然必須以整體視域看待，但被知覺的事物似乎仍被視為一個對象、一個客體。為了破除這種主客關係，梅洛龐蒂提出人的知覺其實是身體的知覺，他試圖用身體替代心智主體，如此，心與身體的二元區分就得以破除。以致，身體是所有知覺的基礎，同時身體應該被放在世界的脈絡下來看待，而不是一個獨立存在的實體，「放在世界的脈絡下」其實就意味著「Being-in-the-world」，所以人與世界的關係是身體地存在於這個世界，人即是身體，人的知覺即是身體的知覺，而非一靈魂或意識的存在狀態。梅洛龐蒂指出：身體是存有存在於世界的媒介，對於一個活著的生命而言，擁有一個身體就足以與世界相互牽連(Merleau-Ponty,1962:82)。人與世界的關係也就成為身體「在」世界的關係，而這其中的奧妙又可從身體的空間性上理解：

一個女人也許不需要經過計算，就可知道該如何讓她帽子上的羽毛與其他可能會弄壞那羽毛的東西保持安全距離，她感覺那羽毛的位置就如同我們感覺我們的手在哪裡一樣；如果我是一個諳於駕車的人，我進入一個窄巷時，根本無需查看它的寬度就可輕鬆通過，就如同我走進一扇門無須考慮我的身體的寬度是否與們不符一樣(Merleau-Ponty,1962:143)。

梅洛龐蒂認為，身體的空間性不同於物體的空間性，因為身體的空間性是一種向內地包圍它的各個部分，而不是向外的延展佔據一個空間。身體的空間性是一種位置的空間性(a spatiality of position)、情境的空間性(a spatiality of situation)，所以，女人可以像感覺她的手般的感覺頭上羽毛與身邊事物的距離，而不至於撞壞它，就如同我們可以憑感覺扣上背後的釦子。身體的空間性並不是指它佔有了多大的空間，而是指身體與週遭環境的關係，同時這也

更加強調了身體在世界中的這個事實。梅洛龐蒂指出，身體與空間、時間的關係不是身體「在」(in)時間、空間之中，而是說我的身體「佔有」(inhabit)時間與空間，我的身體屬於他們、與他們結合於一起，並包含著他們(Merleau-Ponty,1962:139)。所以，盲人的手杖對他而言也不是一個客體的存在，而是他身體空間的一部分，藉著手杖他得以「看見」世界。因此，身體的空間性突顯了一個重要的事實：正因為身體佔有了空間於其中，所以身體成爲人與世界的中介，或者更可說，從身體空間性的思考，讓我們明白，空間深植於存在之中。

行文至此，我們大致可看出梅洛龐蒂的知覺理論如何建立在身體知覺上，同時藉由身體的空間性理解到身體與世界的關係是身體「在」世界之中，既然身體是在世界之中，那麼對於身體的知覺也就意味著對於世界的知覺。梅洛龐蒂指出，身體的理論就隱含著知覺的理論，以及可知覺的世界。對他而言，世界已經隱含在身體的重新發現裡，所以世界的意義也就必須建立在與身體主體的關係上。也就是說，知覺主體(或身體主體)無法脫離於與世界的關係而獲得建立，同樣的，世界也是如此。梅洛龐蒂做了如此的比喻：「身體在世界之中就如同心臟在有機體中！」(Merleau-Ponty,1962:203)所以，世界或者事物無法獨立於主體而存在，而身體就是世界得以呈現的樞紐與機制。

由此可知，梅洛龐蒂對於身體的理解賦予身體一個新的意義，身體不再是一個客體，一個相對於心靈而言的客體，反之，他不但賦予身體主體性，也賦予意識、心靈物質性，意即一種具體的意識(embodied consciousness)，一種肉身化的主體性(incarnate subjectivity)。因此，以身體出發對於世界的認識，就在於身體與世界之間相互牽連的關係上，世界對人而言不是一個客體的時間與空間，亦即我們不是客觀的研究時間與空間，我們所關心的是身體的時間性與空間性，正如梅洛龐蒂所說的「身體的空間」(bodily space)，從身體主體出發的認識觀點，不但改變了我們以往看世界的方式，也改變了人類看待自己的方式。既然身體現象學提供了一個

看待世界的方式，那麼在當今虛擬科技、網路科技如此發達的現在，我們又該如何用現象學的眼光來看待科技對人類生活的影響？以下則針對此主題進行相關理論的提陳。

(二) 科技與生活世界：科技與現象學的合流

在論及關於科技與現象學如何結合之前，在這裡本文將引介伊德的論點作為主要的理論探討。在伊德的著作中，科技與現象學一直是他所關注的焦點，他不斷的試圖從現象學(尤其是存在主義式的現象學)中尋求建構科技哲學的進路，從一九八三年的《存在科技》(*Existential Technics*)一書開始論述科技已深入人們的日常生活，再藉由現象學將科技詮釋為一種人類存在的延伸；至一九九〇年《科技與生活世界》(*Technology and the Lifeworld*)與一九九一年《工具實在論》(*Instrumental Realism: The Interface between Philosophy of Science and Philosophy of Technology*)兩本書中，具體的建立出伊德所謂的科技哲學的內涵。他指出，傳統的科學哲學是一門唯心的、抽象的、抽離歷史脈絡的、不具體的、未談及知覺與科技的科學。他企圖尋求現象學的與詮釋學的取向來理解由科技所中介的經驗與生活世界。此外，伊德更指出傳統科學哲學中普遍存在著對於科技面向的忽視，而使得科學哲學無法成為具體的學科。因此，他希望藉著現象學與詮釋學來建構科技的哲學(*Philosophy of technology*)。

在《工具實在論》一書中，伊德比較了胡塞爾、海德格與梅洛龐蒂三位現象學者的論點，他指出比起胡塞爾，海德格與梅洛龐蒂的現象學較為存在主義式(*existential*)的論述，意即：他們早已思考到存有的物質性。所以，人總是發現他/她早已是身體的(*bodily*)處在一個處境，一個世界中。伊德將此存在的現象學視野延伸至人與科技的關係上，他認為應該將科技視為一種工具性的使用(*instrumental use*)，一種存在性的使用(*existential use*)。也就是說，將科技視為人類存在的延伸，因而，人與科技之間的關係就成為一種具體的關係，而這關係延伸了、轉換了人身體的與知覺的意向性(*Idhe, 1991:49;74*)。一旦我們將人與科技的關係放置再這種具體的關係上時，科技就不是一個獨立存在的實體，它的存在價值也立基在

人類對它的使用上，所以面對虛擬科技、網路科技或賽伯人(cyborg)的出現，倘若我們能將它視為人類存在的延伸，那麼對於它即將取代人類而成為人類終結者的恐懼也都將消失；同樣的，人類與機器之間那無法逾越的鴻溝似乎也可以獲得消解。

此外，海德格的思想在伊德的論述中扮演著極為重要的角色，甚至成為他的科技哲學的主要論述起點，他明白指出，海德格可謂是科技哲學發展的始祖(Idhe,1991:48)。而伊德關於科技哲學的重要主張即認為，應將科技視為一種工具的使用，一種存在性的使用。其中關於「鐵鎚」的比喻更成為伊德引述海德格的重要指標。他指出，海德格關於鐵鎚的比喻，正如同梅洛龐蒂「女人帽上的羽毛」與「盲人的柺杖」的比喻，海德格將鐵鎚比喻為人手的延伸，鐵鎚身作為被人類使用的工具而言，更加奠定了人類的存在；但是梅洛龐蒂的比喻，更進一步將工具、科技帶進人的生活世界中，因此，在某種程度上，梅洛龐蒂更進一步的完成了海德格的論點(Idhe,1990:40)。但不論是海德格或梅洛龐蒂的比喻其實都透露了人與科技之間的關係，是人透過科技的使用而彰顯了世界，而這種關係就是一種體現的關係(embodiment relation)，它使得我們得以具體的知覺環境或世界。

的確，在伊德的論述中，海德格與梅洛龐蒂的現象學成為他用來建構人與科技之間關係的主要依據，同時也是他現象學的主要根據，然而伊德所關注的科技似乎是泛指所有工具性的科技，對於較新的網路科技或是虛擬科技尚未有系統性的論述³。唯獨在《科技中的身體》(*Bodies in Technology*)一書中，論述了身體在科技中所扮演的角色，但對於新科技的議題仍較少提及，因此當我們試圖理解虛擬科技、網路科技與生活世界的關係時，或許可以藉著梅洛龐蒂的現象學觀點論述科技如何成為生活世界中重要的一環，然後再進一步思考人於其中，尤其是身體於其中如何知覺、如何建構意義，因

³ 雖然伊德曾在《工具實在論》一書中批評德雷福斯(Hubert L Dreyfus)關於人工智慧的論述不夠適當，因為德雷福斯將電腦是為一個獨立的實體，因為不具有人類的身體，所以無法像人類知覺世界，更無法取代人類，雖然伊德並非認為電腦科技及將取代人類，但他建議應將電腦視為存在性的使用工具。

為網路科技、虛擬科技的使用，身體的沉浸(immersion)更顯重要，同時身體在其中也產生了某種弔詭性，亦即：究竟在這些新科技裡，身體是體現於其中，還是消失於其中？所以，如何建立起身體與科技以及生活世界之間的關係更成為本文論述之重點。在介紹了現象學的觀點之後，讓我們正式進入虛擬科技的環境中，並試圖用現象學的觀點來探討虛擬科技與網路科技與生活世界之間的關係。首先，本文將先探討關於虛擬真實的議題，究竟虛擬科技所創造的虛擬世界是如何的景象？對於虛擬真實的論述又是建立在哪些基礎上？虛擬科技果真能引領人類進入另一個虛擬的國度？一個超越物質限制的虛擬世界？

二、迎向虛擬國度？

在網路文化中，我們邂逅了一個明顯為後現代的空間，在那裡科技挑戰了西方傾向於將真實理解為一種固定的、可以數量化的以及再現的真實。現在，真實可能必須重新再定義，因為科學並非反應真實而是根據人類的知覺與描述產生真實…真實不再是可靠的、知識論也不再具有獲得它的本質保證。真實是一鏡像迴廊，我們在任何可能的虛擬樣貌中將它帶領到我們面前，但弔詭的是，那可能是我們既著迷也深深痛恨的虛擬樣貌(Cavallaro,2000:36)。

網路科技的發展帶來了幻化多端的文化現象，它對人類的影響不僅止於生活上的便利，更是文化上、認識論上甚至本體論上的根本改變，其中對於真實的理解更是挑戰了西方長久以來的實在論觀點。卡瓦拉羅(Dani Cavallaro)即指出，虛擬科技改變了人們對於知識、倫理約定俗成的理解，也改變了人們對於空間以及在地性的概念(2000:31-32)。沃爾夫(Mark Wolf)也提到，科技取代了人類的多種經驗，同時讓我們對於世界的概念變的較為虛擬的，而非物質的(2000:221)。的確，在當今人類的生活中，虛擬科技確實扮演了極為重要的角色，我們可以透過虛擬地圖、虛擬景觀瀏覽地球另一端的

景緻，也可以藉由虛擬科技透視身體結構，更可透過虛擬實境體驗虛擬遊戲的國度。在此明顯可見，虛擬科技對於人類生活滲透的全面性。然而，虛擬科技對於生活世界的滲透是否就意味著世界的去物質化？亦即所謂虛擬世界是否果真是一個缺乏物質基礎的世界？一個外在於人們生活的世界？因此，下文將先檢視虛擬真實的論述建構以及虛擬世界如何呈現，再進一步採取現象學的觀點理解虛擬世界。

(一) 虛擬真實：從真實邁向「不真實」與「超真實」？

「虛擬真實」或「虛擬實境」一詞由雷尼爾(Jaron Lanier)於一九八〇年代提出，意指一個由電腦模擬真實而成的環境，身體可在其中經驗到一種人工的真實，亦即讓人進入一個虛擬的環境，但卻可經驗到現實世界中的種種真實感受(Cavallaro,2000:27)。而虛擬實境的應用早已深入人們的每日生活，例如：虛擬景觀引領人們進入前所未有的境地，虛擬性愛提供一種「安全的」性行爲，或是利用虛擬科技透視人體奧秘等，都足見當今人們的生活已日漸虛擬化的現象。沃爾夫曾言，圍繞在虛擬實境的科技夢與幻想已經改變了人們所看到的一切，它與人們每日生活的經驗息息相關，因此，虛擬實境在它普及之前已經成爲一種深具影響力的科技(Wolf,2000:221)。倘若虛擬實境已深入人們的日常生活中，那麼它所造成的文化現象也不該被忽視。

摩斯指出，當代對於虛擬真實的理解總是認爲它將取代物質世界，而以一種非物質的、象徵的世界呈現，成爲一種超越物質性的真實。他認爲，無論是電視、錄影機、電動玩具或是虛擬實境，某種程度而言都將人類帶領至一個去物質性的人工世界，虛擬實境更是藉由身體的知覺將人從物理世界帶領至虛擬的想像世界(Mose,1998:25)。布利肯也指出，虛擬環境的構造端視設計者而定，亦即人們可以創造任何想像得到的虛擬世界，扮演上帝的角色，因爲虛擬世界是一個全然想像的世界，無須任何物質基礎，只要設計者能克服技術上的問題，任何的世界都成爲可能(Bricken,1991:363)。另一方面，虛擬科技不僅能創造一個不同於現

實的世界，它也可能是始於對現實世界的模擬，正如奧斯沃所勾勒的未來都市景觀，奧斯沃從各種通訊科技的發明與對於日常生活的滲透中論及，人們對於虛擬科技的接受度也如其他通訊科技，然而虛擬科技對人類生活的影響將更為全面性，因為虛擬科技對於真實的模擬，最終可能造成真實的消逝，取而代之的是一種如同布希亞(Jean Baudrillard)所說的超真實。例如：社群的產生可能不再是地域性的，而是全球的虛擬社群，某些地區的特殊景觀也可能失去了它的獨特性，最終，未來的虛擬都市可能是一個由象徵意義堆砌而成的都市景觀(Ostwald,2000:659-664)。

由此可知，對於虛擬真實的理解，與虛擬世界的構圖都存在一種共同的信念(或幻想)，相信那是另一個不同於人們現實生活的世界，然而，這些虛擬世界與未來景觀的想像都建立在虛擬真實與現實真實、虛擬世界與現實世界等二元相對關係上。也就是說，在諸多關於虛擬真實的論述中，對於真實的辯證幾乎成為所有論述的開端，也處處可見如同沃爾夫、卡瓦拉羅與摩斯等人的論述觀點，將虛擬真實置於相對於物質真實的位置，或者將虛擬真實建構在超越物質真實的去真實性觀點⁴。無論是相對於物質真實而言的虛擬真實，或是另構一種去真實的觀點，皆是將虛擬的真實性建構在與物質真實相對的基礎上，將虛擬世界形構成一個外在於物質世界之人工世界(artificial world)⁵。

由此可見，虛擬世界總是以如此的樣貌呈現：它是屬於虛擬的、非物質的、想像的、不真實的領域。然而，在此我們不得不思

⁴ 摩斯指出，虛擬性 (virtuality) 是去物質性的，所以我們很難從本體論上來考慮它的性質，因為它不是再現真實，也無法從中分辨何者為想像的，何者為真實的，同時它也不是從日常生活中構思而來(Morse,1998:24)。摩斯言下之義在於虛擬性失去了一般我們所理解的物質真實的基礎，因此虛擬的過程是一種去真實的過程。

⁵ 沃爾夫即豎立起虛擬真實與物質真實之牆，他指出，拜虛擬真實此學術名詞滲透流行文化之賜，「真實的」(real)一詞開始有新一層意義，原本真實的是與「虛假的」(fake)一詞相對立，而今「虛擬的」取代了虛假一詞的位置，因為虛假的一詞涵蓋一種負面的拷貝與複製的意涵，而虛擬的一詞卻具有一正面的「如真實之事物一樣好」的含義(Wolf,2000:228)。

考慮擬實境帶領人們進入了一個什麼樣的世界？它果真是一個非物質性的、想像的世界？或者，虛擬的真實果真是一種與物質真實相對的真實性？李維(Pierre Levy)的論述或許提供我們一種思考的方向，他指出，將真實與虛擬做一個簡單的對立，基本上是一種誤導，虛擬總是被視為存在的缺席狀態，而真實則暗示著一種物質的具現。因此，李維希望藉著重新追溯「虛擬」一字的意涵，重新理解何謂虛擬真實。他認為，「虛擬」一字不該與真實相比較，而應該是與「現實」(actual)一字相對比，虛擬化(virtualization)的過程即是現實化(actualization)過程的反轉，而後者是指對問題的發明性解決，因此虛擬化即是指從現實回到許多問題尚未解決的狀態，所以，虛擬化不是去真實的過程，而是一種認同的改變，一種本體中心的轉變⁶。亦即，虛擬化為人類的生活所帶來的影響是一種根本上的改變。而其中最顯著的影響便是，它讓人們開始重新思考與理解所謂的「真實」，並引起廣泛的討論所謂的真實性與虛擬真實性，同時也讓人們對於真實的理解產生了混淆。然而在此，本文並不試圖建構何謂虛擬真實，而是希望透過對於虛擬真實的觀察，重新尋求一種現象學式的思考。

正因察覺虛擬真實論述中存在著實在論與理想主義的論述傾向，海姆提出「虛擬實在論」(virtual realism)一詞，試圖破除這兩者之間過於獨斷的思維，他將虛擬真實視為一種非物質的、或缺乏物質基礎的論述，皆是一種素樸的實在論(naïve realism)觀點。另一方面，對虛擬未來抱著過於樂觀期望，認為虛擬科技在經濟上與政治上將造成前所未有的發展，這種科技理想主義的論述未顧及個人在其中的位置。海姆認為這兩者都有失偏頗，他指出對於虛擬科技的態度應該在理想主義與實在論之間找到平衡，亦即人們與虛擬科技

⁶ 李維在此區分了三個概念：真實化(realization)、現實化(actualization)與虛擬化(virtualization)，真實化是指從可能到真實的過程，而此過程是指早已命定的(determinate)、一定會實現的過程；現實化是指對於一個問題的解決，它通常隱含著新性質、概念轉換的產生；而虛擬化是現實化的反轉，也就是說虛擬化的過程可能造成許多尚待解決的新問題產生，李維由此論述在虛擬化的過程裡，將造成許多因為時空概念轉換後的新問題，而這些問題又總是屬於本體論範疇的，例如認同、主體與客體、內在與外在等根本上的問題(Levy,1998:23-33)。

之間既具有堅實的真實基礎，對未來生活的電腦化、網路化或虛擬科技化也具有似理想主義的熱情，海姆稱這難以平衡的關係為「虛擬實在論」。海姆指出虛擬的實體的確是真實的、可運作的甚至已經成為我們生活的中心，人們的許多工作與休閒活動都在虛擬的環境中完成，例如：視訊會議、虛擬實境遊戲等。所以他建議採取一種現象學式的科技分析觀點，將科技放置在人們日常使用中來分析。

然而，海姆卻未能將現象學淋漓盡致地應用在他的觀察中，雖然他強調虛擬世界並非現實世界的再現也非現實生活的模仿，而是兩個可以並行運作的世界，所以虛擬真實不可能取代現實的真實(Heim,1998:33-50)。儘管如此，他仍舊預設兩種真實與兩個世界的存在，認為現實世界的原始真實以及虛擬真實的二元區分。但是，如此將虛擬真實與現實真實相對立而言的論述，與實際參與其中的情形相違，同時海姆的論述中似乎也因為如此的區分而產生了矛盾，他既強調虛擬真實的實在性，也就是不脫離於人的現實生活，但另一方面又認為虛擬世界與現實世界並存。但是人如何同時並存於這兩個世界呢？

雖然海姆未能做進一步的分析，但他在實在論與唯心論之間尋求平衡的企圖，卻也提供我們重新看待虛擬科技的視角。亦即：虛擬科技所造就的環境並非一個外在於現實生活的世界，而人並非轉換於這兩個相互分離的空間；相反的，虛擬科技已經滲透至人們生活世界，而它所造就的空間也存在於現實世界中。因此，看待虛擬科技應該將它放回至生活世界中，亦即將它還原至現象面上，也就是放置在人們生活世界的使用中。或許借用海姆的說法可以看出此種關係：

當我們論及虛擬真實時，我們必須時時謹記：它確實是一種科技，而不僅僅只是一個曖昧不清的概念，它不是幻想，也不是妄想，虛擬真實不是一種意識狀態，也不是一場迷幻旅程的模擬。虛擬真實是應用科學所衍伸出來的場域(Heim,1998:4)。

虛擬真實主要在於強調虛擬科技已經普及，甚至已經成爲一種人們看待事物的方式，透過虛擬科技，讓人們「浸入」一個虛擬的環境，而生活中虛擬科技的滲透常常超乎我們想像，所以在此種意義下，虛擬科技所指涉的範圍將是相當廣泛的，例如：ATM 也是一種虛擬科技，人們透過 ATM 的裝置進行金融交易行爲，查詢收支平衡；再者，線上遊戲的參與也是另一個顯而易見的例子，透過各種裝置，虛擬環境的建構更讓使用者察覺不出人工環境與現實環境的區別。但是，這並不意味著虛擬環境對於現實的擬仿即將取代現實生活，而是意味著人們看待事物、看待世界的方式開始受到虛擬科技的影響。所以，當我們在虛擬環境中時，並不意味著我們進入了另一個世界。相反的，我們應視虛擬環境爲生活世界中的一環，或是現實世界的延伸。因此，本文一直強調的是，應該跳脫關於虛擬真實與現實真實、虛擬世界與真實世界之間二元的區分，因爲真實並非一個牢不可破，絕對的真實。反之，真實是經由建構而得的，一旦我們去除了絕對真實的偏執觀點，那麼對於虛擬真實所負載的貶抑或是理想都將不翼而飛，因爲虛擬真實就無須建構在對於原始真實的拷貝或是超越上，而是透過虛擬科技或是各種科技來建構真實，建構世界的圖像與意義。

至此，我們看待虛擬科技的方式就不是將它視爲一個客體，它的意義是建立在與人的關係上。正如同尼可斯對於電腦的看法，他也指出，電腦系統不僅只是一個物體，它同時也是一個符號、一個隱喻，它提供我們重新思考關於自我，關於環境的新方式，也提供我們另一種建構人類形象與世界的方法，所以，電腦轉換了人對於自我與真實的概念(Nichols,1996:121)。這一再顯示，當虛擬科技已經滲透至人類生活中時，人與虛擬科技之間的關係就如同伊德所言，它融爲人身體的一部分，成爲一種存在性的使用，人帶著它一同知覺世界，建構意義。

既然我們已經同意將虛擬科技視爲一種存在性的使用，那麼讓我們再進一步以梅洛龐蒂的身體知覺來理解虛擬真實。既然虛擬科技強調的是一種藉由科技技術讓人完全「沉浸」其中，那麼當人沉

浸於其中時，人早已將它視為身體空間的一部分。在此本文必須強調的是，本文並非將虛擬科技貶抑為一般工具性的使用，因為相較於車子等一般工具而言，虛擬科技對於人類的影響更具有根本性的意義，正如海姆所言，虛擬科技對於人類而言是一種本體論上的影響，因為它更加強烈的影響人類對於真實、對於人之所以為人、對於世界意義的建構，因此，它是人身體的延伸，人存在的延伸，人類透過虛擬科技與現今的世界進行溝通，進行意義的建構。所以，的確，虛擬科技已經滲透人類生活世界，而虛擬環境也成為生活世界的一環。

(二) 網路性愛

在上文中，我們試圖藉由虛擬科技對生活世界的滲透，來論證虛擬真實成為生活世界的一環。在此，將進一步地探索虛擬科技與生活世界的關係，以及它與人之間複雜的存在關係。在眾多虛擬文化中，性愛於其中的表現更能突顯虛擬科技與人身體的關係。因此，以下本文將藉著相關論述的探討，試圖勾勒虛擬性愛的現象，再試圖採取現象學的觀點詮釋之。

關於虛擬性愛、網路性愛，或是性、性慾、性別、酷兒等性別相關議題與網路議題結合的論述，九十年代之後已成為學術研究的焦點，甚至成為一門顯學。這正反映著虛擬性愛對人們生活的影響，而在這些相關研究中，大致聚焦於幾個主題的探討：性別認同，探討網路的使用如何影響性別的認同；網路性愛的匿名性與網路色情的渲染所產生的道德爭議。而這些研究中，無論是樂觀於性別認同得以重構，或是悲觀於道德價值的淪喪，不可避免的都論及這些虛擬實踐對於現實生活的影響。如上所述，對於虛擬真實的論述亦是起於與現實世界的比較，的確這樣的論述起點是無可避免的，因為人正是同時存在於這兩者之間。現在，讓我們聚焦在虛擬性愛這個議題上，究竟人們如何看待虛擬的性愛？而性在網路科技尚未出現之前與之後，又有什麼不同？

網路性愛的意義相當廣泛，從色情圖片的張貼與傳送，談論性議題的 BBS 版、聊天室，透過文字或網路視訊所引發關於性的行為，透過網路中介而於現實生活中產生的性行為...等。早期許多熱衷於網路性愛者認為網路性愛是一種極為安全的性行為，因為沒有體液的交換，沒有肉體的接觸，在性行為結束後，也沒有清晨的來臨，他們稱網路性愛為「精神式的手淫」(mental masturbation)。柏瑞文即指出幾種常見的網路性愛模式：首先是電話性愛、網路約會與高科技的窺淫症的高度渾合，或是透過參與者的角色扮演，進行情色故事的創作。再者，是完全藉由網路科技而引發的性行為，是完全匿名的性行為。最後，是結合於虛擬實境的應用，一種名為「網路陽具」(teledidonics)的科技所中介的性行為，即透過虛擬科技模擬人進行性行為時身體的各種生理反應，使用者可透過這些裝置與另一些參與者進行網路性愛(Branwyn,2000:396-402)。這些多元的網路性愛形式正透露出網路性愛界定的困難，然而也透露出網路科技如何深入影響人們生活的各個層面。

雖然對於虛擬性愛的描述顯得龐雜，但大致上它即是一種藉著電腦網路科技所中介的性活動，而在此，本文發現關於虛擬性愛的論述中，存在著某種弔詭性，即是：身體於虛擬性愛中既體現(embodiment)卻又消失的(disembodiment)的現象。換言之，身體在性慾的體現上確實扮演了極具重要的角色，但是在網路性愛中，身體卻又常常處於缺席的狀態。如同卡瓦拉羅對聲稱虛擬性愛是一種極為安全性行為的反駁，他說：如果虛擬性愛值得讚賞的是它的虛擬性，那麼它在生理上所能獲得的滿足還有什麼令人期待的？所以，虛擬性愛絕對不是全然與肉體經驗無關的，它並不意味著肉體的退化，而是強調重新思考身體作為一個情慾實體的必要性。也就是說，科技與性慾的結合並不意味著情慾的與身體經驗的消失，而是對於慾望與滿足約定俗成意義的重新評估(Cavallaro,2000:126)。因此，本文希望透過相關的論述，探討身體於虛擬性愛中所處的位置，並以此論述虛擬性愛與生活世界的關係。

「受限於身體？」、「將肉體拋諸腦後」、「極盡可能污穢卻又安全的性」等這些描述性字眼不斷的出現在關於虛擬性愛的論述中，這些描述在於強調虛擬性愛中身體的缺席狀態，即在於強調虛擬性愛的虛擬性，然而這樣的描述似乎無法涵蓋虛擬性愛的完整意涵。因為儘管透過網路或虛擬科技中介的性愛活動中，人與人之間面對面的接觸不再是必要的，或者在這樣關於性的活動中，真正的性行爲(各種生理的反應)可能也不見得必要發生，參與者可能僅是透過充滿色慾的文字傳送表達他們對於性的想像。然而，沒有生理反應的性行爲不見得就意味著身體不再參與其中，也不等同於虛擬性愛可以超越身體的成爲一種純粹精神式的性愛，相反的，本文認爲身體根本無法在虛擬性愛中缺席！

關於虛擬性愛中身體缺席的宣稱其實是來自於笛卡兒主義式的心-身體之二元預設，意即心靈與肉體的二分，認爲心靈與肉體的活動可以分開進行，甚至認爲肉體成爲心靈的桎梏，因此，不斷的尋求脫離肉身限制而獲得心靈的真正自由。所以在這些論述中都認爲，在虛擬性愛中，心靈的綺想取代了硬實的真實，還可享受一種健康的妄想症，可以盡情享受安全的玩樂。甚至更認爲，人們的性慾不再是固定的，而是不斷的流動著，虛擬性愛不但重新啓發了人們的性慾，也擺脫了道德認同的約束重新選擇了自己的性別(Tsang,2000:431-432)。正是背負著脫離肉身限制的使命，網路於是爲性別認同另闢了一片新天地，虛擬的性、虛擬的愛讓異性戀者、同性戀者、雙性戀者得以進行任何背德的性幻想，隱匿性向甚至同時扮演數種性別，於是主體性不再僅是位在主體的肉體之中，虛擬科技擾亂了內在與外在世界的分野，意即虛擬科技讓人的呈現得以從內在的固定性，尤其是身體的物質規現中分離出來，也就是說，性別可以從生物性別中解脫(Foster,2000:440)，正因爲虛擬科技的虛擬性讓人可以擺脫身體而呈現他自己，所以大量的性別論述搭乘著網路與虛擬科技列車，通往無性別的國度。

然而，身體的缺席狀態真的能提供多重性別認同的可能性嗎？性別的認同果真需要在身體缺席的狀態下才得以成就嗎？將身體的

置於括號中就足以重構性別認同？這些提問一再顯示：將性別的解構建立在虛擬性愛的虛擬性上的論述有過於簡化虛擬性愛真實意義的傾向，同時虛擬性愛也絕不是柏拉圖式的精神愛戀，因為即便沒有性的生理反應，參與者仍舊帶著身體在知覺著一切關於性的暗示，與性的理解。因此，當性慾與虛擬科技結合之際，並非屬於心靈戰勝肉體的宣告，亦非肉體消逝的時刻，而是性慾與科技的結合更加確立了身體作為存在與世界與他人溝通的媒介的這個事實。史東對於虛擬科技的看法，即認為虛擬科技是作為人們進一步探討社群的產生與身體的產製的媒介，因為身體在虛擬的空間中具有複雜的情慾意涵，正如電影院一樣，虛擬科技或網路所造就的空間性對於身體涉入的要求更強烈，因為它涉及生理的與身體的直接知覺。史東更指出，許多關於網路空間(cyberspace)的研究者都循著威廉吉伯遜(William Gibson)的小說，將人的身體視為純粹的「肉體」，因而意識得以輕易的脫離肉體進入網路的虛擬世界，然而，儘管虛擬的世界再絢爛奪目，人終究必須經由身體而活著(Stone,2001:188-192)。的確，那些宣稱網路空間或虛擬科技將使得人們可以擺脫肉體的羈絆而獲得心靈的絕對自由的論述，其實都立基在視身體為純粹的肉身，而這種笛卡兒主義式的理解太過簡化了身體的意涵，也無法透視虛擬性愛的意涵，因此，撇開心靈與肉體的區分，改以身體的概念來理解虛擬性愛，或許較能理解虛擬性愛與人的密切關係。一但我們改以身體的概念來理解虛擬性愛時，身體於虛擬性愛中的參與就不是處於缺席的狀態，因為身體不僅只是肉體的全稱，所以儘管沒有肉體的實際接觸，儘管沒有體液的交換，身體對於性慾的理解仍是一一次次高潮的體驗。

所以，當我們以身體來理解虛擬性愛時，虛擬性愛即是一種具體的 (embodied)性慾體驗，因為它體現了人對於性慾的種種好奇與經驗，而不僅僅是對於性慾的同時也是對於一切關於性的理解，意即它並不是取代了性的原始風貌，而是它提供人們另一個體驗性的場域，同時也透過這樣的體驗重新建構人們對於性的意義以及由性慾的體驗延伸而來的種種認識，例如性別認同等，所以，虛擬性愛

或電腦性愛是人們透過虛擬科技或電腦科技，重新理解性愛以及所有關於性的議題，並建構關於性的意義。

(三) 虛擬文化：現實與虛擬的混雜

在網路空間中，我們聊天、爭辯、進行智識上的討論、交換知識、情緒交流、腦力激盪、八卦、戀愛、找尋朋友也失去朋友、玩遊戲…，我們在網路空間裡從事著人們聚在一起所從事的各種行為(Bell,2001:98)。

在上文中，我們大致從虛擬真實以及虛擬性愛來理解網路科技或虛擬科技與人類之間的關係，並發現相關論述中普遍存在著笛卡兒主義式的二元思考，不論是虛擬真實與物質真實的對立，或是肉體與心靈的分離，都過於強調以及簡化虛擬科技的虛擬性。因此，本文透過現象學式的思考，將虛擬真實與虛擬性愛還原至生活世界的現象面探討，並發現虛擬科技已經滲透成爲人們生活世界的一部分。在此，本文將進一步論述虛擬文化，因爲網路文化作爲網路與虛擬科技的體現以及文化現象，足以用來理解網路、虛擬科技與人類生活的密切關係，以及它對人類生活所造成的影響。所以，在此須先對所謂的虛擬文化做一清楚的界定。在相關的論述中，「網路文化」(cybercultures) 通常意指各種網路科技(電腦系統、網際網路、資訊系統)所造成的文化現象，例如：網路社群的誕生引發關於主體認同、性別認同、種族認同、網路次文化等問題，皆是因爲網路科技的使用所產生的各種文化現象。然而在此，本文將各種網路文化的現象用一較廣意義下的詞指涉，即：「虛擬文化」，用意在於強調因爲各種網路科技與虛擬科技的普遍使用，而使得文化傾向於虛擬化的現象的產生。但必須一再強調的是，文化的虛擬化現象並非意味著失去物質性基礎的意義，正如同上文對於虛擬真實與虛擬性愛的論述，其中的虛擬性並非在於強調失去真實性基礎而言的意義，而是著重於因爲各種虛擬科技與網路科技對於日常生活的滲透，使得一種虛擬的文化現象的普遍存在。因此，在此所指的虛擬文化，絕非僅是某些特定的網路文化，而是指當代文化出現一種虛擬化的現象，意即虛擬文化。

正如貝爾對網路文化的研究建議指出，關於網路的研究應該放在文化研究的脈絡下，而非網路的文化脈絡下來進行，亦即是網路的文化研究，而非網路文化的研究(Bell,2001:74)。所以，在文化研究的脈絡下而言，即是將網路文化視為一種文化來探討，它是從整個文化的脈絡下來思考網路的意義，而非單獨的論述各種網路的文化現象；它所思考的面向就在於網路對於人們文化的影響。本文的思考途徑與貝爾的建議相似，即對整個虛擬文化進行探討，並試圖推論網路文化造成了現實生活與網路世界之間界線的瓦解，甚至造成當代文化虛擬化的現象。因此，以下將從網路文化的相關論述開始探討當代文化如何成為一種現實與虛擬的混成，甚至是一種虛擬化的文化現象。

在此，我們必須處理的問題焦點即在於「虛擬化」與「文化」此二面向，也就是，文化如何虛擬化的問題。關於虛擬化(仍舊不是意味著去物質性)，是意指當虛擬與網路科技成為人類存在的延伸後，人透過虛擬/網路科技建構意義、建構真實的現象，便稱為虛擬化，所以虛擬化的過程，不僅只是科技的虛擬化，更是日常生活的虛擬化以及人看待事物方式的改變。李維即認為虛擬化的過程重新創造了一種游牧文化(nomadic culture)。當然，這並不是指文化退化為舊石器時期或是田園生活。如果一個人、一個社群或某種行動被虛擬化了，意味著他們不在場(not-there)。但是這並非指他們完全與時空的指涉無關，因為他們仍然必須與某些物理實體相連繫，同時可能馬上或稍後在某處(somewhere)被實現(actualized)(Levy,1998:29)。

李維將虛擬化的概念與現實化相比較，也為虛擬化的真實性尋得了一個基礎，亦即虛擬化雖然使得某人、某事或某物不在場，但是正因為它具有現實的可能性。所以，並非全然的消失於物理世界，也並非與現實性無關。因此，虛擬化所創造的游牧文化，是意指人與人之間或人與環境之間的關係，可能漸漸的失去了原本極為固著的、根深蒂固的連結，而是像似游牧般的移動著，可能在不同的地方不同的時間出現在不同的地方，就如同網路視訊科技讓我們

得以跨越不同的時間空間而呈現在他人面前。所以，進入網路空間雖然如同讓我們從「這裡」消失，卻也讓我們得以在任何地方出現，因此，它雖然讓我們不在場，卻也具有在場的可能性，這即是虛擬化與現實化之間頗為弔詭的關係。

若我們用李維游牧文化的概念來理解虛擬文化，或許更能看出文化虛擬化的現象。以各種網際網路的使用而言，它所造成的網路文化可說是現實與虛擬之間混成後的現象，例如各種線上遊戲或是虛擬遊戲，它建構了一個現實與虛擬混成的想像世界。線上遊戲建立了一個與現實社會相似的階層結構，玩家藉著角色的扮演不斷的藉著層級的晉升，當到達最高級者，就如同線上世界的統治者，或上帝，而同樣的這個線上社會中的每個成員也擁有如現實社會中所需擁有的資產，當你擁有的資產愈多，你於其中的階級就愈高，然而當你於其中的階級愈高時，也就意味著你於現實生活中所消費的時間愈高(連線時間所花費的金錢)(Porter,1997:89-91)。由此可見，雖然線上遊戲可以讓想像無限伸展，可以建構任何時空任何世界，但它仍無法脫離與現實生活實質的聯繫。

此外，線上遊戲更突顯了一個現象：它「擾亂」了人們對於現實社會的建構。意即，當線上遊戲建構了一個與現實世界即為相似的世界後，又賦予參與者實踐的能力，在一次次的征服眼前的困境後，是否會產生一種假象，一種讓人們無法清楚分辨線上角色與現實角色的假象？或者讓人們沉溺於線上世界而不願面對現實生活？的確，許多沉溺於線上世界的重度使用者確實面臨了社會適應的問題，雖然這仍舊尚未成為普遍存在的現象。無可否認的，線上世界的確影響著現實生活，甚至影響著人們對於社會真實的建構。

另一個可以用來理解虛擬化的例子即是虛擬社群的出現。關於虛擬社群的網路文化研究可謂是網路研究的顯學，無論是性別、主體或是種族認同等議題都建立在虛擬社群的研究上。這主要是因為社群是理解人類如何組織其生活的一個重要的概念，而在現今這個電子的時代，尤其是網際網路的時代，人類活動的組織已經呈現極為複雜的現象，而虛擬社群的出現更挑戰了以往社群的概念。所

以，虛擬社群的研究幾乎成爲網際網路研究的重要論述。而虛擬社群之所以可以讓我們更進一步理解一種虛擬文化呈現的原因在於，任何一個虛擬社群的出現都代表著該社群具有某個極爲相似的共通點，或是對於建構某個概念具有強烈的意識，如：對於性別認同或國族認同，在關於印度虛擬社群的研究中，米翠亞即指出，虛擬社群對於國族形象的建立總是短暫而易逝的，這是因爲網際網路的「流動性」特質，也因此，關於國族形象的論述總是快速的更替著，而權力總是在不斷的論述中建立起來，這也使得他們對於國族概念的建構呈現了一種後現代無深度的形象建構(Mitra,2000:691)。在此，我們不論網際網路如何形構國族形象，但的確可以看出虛擬社群對於當代人們建構社會真實的影響，而社群的虛擬化也透露出人們對於主體認同的建構因此而有不同的理解，這種理解方式的改變，正是本文所欲強調的虛擬化過程。亦即，透過虛擬化的過程，透過暫時的不在場，重新建構主體的意義。

至此，文化的虛擬化即是在於強調，各種虛擬科技與網路科技的出現，造就了各種虛擬文化現象，同時也改變了人們建構事物的方式，而各種個別的虛擬文化逐漸擴大成整個文化的虛擬化，也就是說，虛擬文化不再僅止於網路性別文化、網路次文化...等，而是指涉著人類的日常生活因爲各種虛擬與網路科技的滲透，使得人類認知世界、建構意義的方式開始受到這些新科技的影響，以致於虛擬世界與現實世界之間界線的瓦解。甚至，在虛擬世界中的認識方式開始影響、轉換甚至成爲人們對於現實世界的理解，而更因爲虛擬化的概念是在與現實化的概念相對下來理解，所以虛擬文化並非不再具有物質性基礎，相反的，它更具有現實化的可能性。

三、Cyberworld 的顯現

網路空間以及虛擬實境的先知們沉溺於科技的想像中，而這些想像涉及本體論與形上學的大提問：究竟今日世界中的「人類」是什麼？什麼被改變了？什麼還維持原貌？科技究竟如何

改變了我們對於這些提問的解答？以及究竟我們未來居住的世界是什麼樣子(Robins,2000:79)？

從上文針對虛擬真實的論述中，我們發現虛擬科技對於生活世界的滲透乃是作為一種存在性使用的科技，虛擬科技與人之間的關係成為一種內在的關係，也就是人類存在的延伸。所以，虛擬科技幫助人們重新建構真實的意義以及對於世界的知覺；同樣的，網路科技亦是如此，當人們透過網路科技與虛擬科技進行虛擬性愛時，亦是透過科技對於人類性慾的重新理解，甚至重新獲得啟發，同時虛擬性愛的實踐，更透露網路與虛擬科技如何體現人作為一種身體的存在。因此，在網路與虛擬科技成為人們日常生活中的一個重要環節後，一種因為網路與虛擬科技影響下的虛擬文化日漸成形。當我們的生活世界都充滿著虛擬文化，「生活世界」是否已然成為一種 Cyberworld？的確，在網路與虛擬科技滲透的生活中，人們的生活世界似乎也產生了極大的改變，如同上文透過虛擬真實、虛擬性愛與虛擬文化的探討發現，人們的生活世界深受這些新科技的影響，無論是對於真實意義的重構，或是文化虛擬化的現象，都一再訴說著人們的生活世界已經進入了另一種不同的世界，而這樣的世界本文稱它為 Cyberworld。是故，本文將承襲上文中關於虛擬文化的論述，進一步推論到 Cyberworld 如何成為當今人們的每日生活世界。

首先，Cyberworld 的概念仍是依循著生活世界的概念而來，亦即，世界即是那個我們每日生活其中的世界，而不再是抽象的、客體的世界，而在當今各種網路科技與虛擬科技極為發達的時代，這些科技的使用也極為普遍。更甚之，虛擬科技與網路科技被視為是根本性的影響了人類的生活與對世界的理解，正如同在上文中對於虛擬真實的探討，即透露出虛擬科技改變了人們對於真實意義的建構，也引發了人類本體論與形上學的大提問。至此，虛擬科技與網路科技對於人類生活的影響已是顯而易見的事實。然而，當我們試圖用 Cyberworld 的概念來轉換生活世界時，除了指出這些新科技對於生活的影響外，我們必須要建立在一個更為顯而易見無須置疑的

事實上，亦即上文所論述的文化虛擬化的現象。因此，在此將從虛擬文化的現象推論網路世界成為當今人們的生活世界。

然而在進行論述之前，關於 Cyberworld 此一概念仍需做詳盡的定義與說明。Cyberworld 的概念除了來自於「生活世界」外，它更是由「網路空間」(cyberspace)一字衍生而來，所以我們必須對網路空間做初步的理解。一般而言，網路空間多被理解為網路空間，也就是網際網路所造就的空間。然而，本文企圖擴大網路空間僅止於網際網路所造成之空間意涵，而將它擴展到整個生活的空間上。也就是說，網路空間並非只是網際網路的空間，它更是人們生活的空間。就這個意義而言，網路空間即是指各種新科技所形構的虛擬空間/網路空間與生活空間的結合。呼應上文中對於虛擬真實的論述，虛擬世界並非一個外再於現實生活的世界，而是一個與生活世界息息相關、相互融合的世界，而網路空間更是泛指所有新科技(不僅只是虛擬科技或網路科技)所創造的虛擬與現實融合的生活空間，而這樣的觀念更是來自於梅洛龐蒂對於空間的理解。

在此，我們可以藉用梅洛龐蒂對於身體空間性的概念來理解網路空間如何成為一種與人密切相關的生活空間。梅洛龐蒂指出，身體的空間性是一種內在的而非外延的如物體一般佔據一個客體空間，身體不是在空間之中，而是佔有(inhabit)空間，因而物體的空間是因為人的存在而突顯了它的意義，甚至物體的空間是存在於存在之中。所以，我們若以此來理解網路空間的空間性，那麼就不該視其為一個客體的空间，亦即它不是一個獨立存在的實體空間。相反的，它是一種開展出來的空間，是在行動中展現出來的。因此，當人們進入虛擬空間或網路空間時，並不是進入另一個想像的、虛假的國度。相反的，它是一個具有真實基礎的空間，是內在於人們身體空間的一部分。人在網路空間中就如同人在生活世界中一樣，透過身體知覺建構事物的意義，所以，本文在此所企圖達成的是，破除虛擬空間/網路空間與生活世界的分野，將網路空間落實至現實世界，並用網路空間作為這兩者相互影響結合後的當代生活空間樣態，同時強調關於網路空間的研究其實就是關於 Cyberworld 的研

究。也就是說，在網路空間上的各種活動其實正是生活世界的延伸，或者說在網路空間上的活動其實已經成爲生活世界的一部分。所以，虛擬性愛的進行，並非人們脫離於身體進行所謂的精神性手淫，也非缺乏肉體參與的性愛行爲，同樣的，網路空間也無法成爲人們脫離肉體桎梏純粹精神的世界。所以，那些賦予在網路空間上的迷思與貶抑都將在此化解，網路空間既真實更是人們身處其中的生活世界。

既然網路空間成爲人們身處其中的生活世界，那麼現在讓我們再透過虛擬文化的描述來論述 **Cyberworld**。在上文中，我們論述了當代文化逐漸虛擬化的現象，主要是因爲各種虛擬科技與網路科技對於日常生活的滲透，混淆了現實生活與虛擬世界的界線，並改變了人們對於各種社會真實的重新理解與建構。整體而言，文化虛擬化的現象是指人類生活各個面向的虛擬化現象，例如：社群的虛擬化、主體的虛擬化、身體、文本的虛擬化等，而這些虛擬文化的現象引發了人類對於自身與世界本質意義的提問。同時，文化虛擬化的現象並非一種悲觀的科技論調，而是具有另一種實現的可能性，正因爲虛擬化的過程是另一個現實化的可能，以致在這過程中許多對傳統社會建制的衝擊將將不斷的呈現出問。例如：虛擬社群的出現對傳統社群的概念產生衝擊，虛擬性愛也產生了道德上的疑慮，或是各種網路次文化也不斷的挑戰著原有的社會價值，然而這些問題的出現，並非意味著虛擬文化的負面意涵。相反的，正是藉著這些問題的產生促使人們重新思考如何面對即將來臨的世界，而對於這些問題的關注更透露出虛擬文化已成爲當代文化的主要面貌，所以，虛擬文化說明了網路空間如何成爲當代論述的主要場域，也說明了它成爲生活世界的一部分。

既然，本文試圖論述網路空間作爲當今人類生活世界的樣態，並提出 **Cyberworld** 作爲當今生活世界的總稱，那麼，我們必須問的是：人們是如何知覺這個世界？爲了理解人於其中的存在樣態，我們必須先理解人與這些新科技之間的關係，因爲 **Cyberworld** 是一個由各種新科技所中介的世界，而人也是透過這些科技經驗世界、知

覺世界。所以，就讓我們先釐清人與虛擬科技、網路科技等新科技之間的關係。至此，網路空間已成為生活世界中的一環，我們對於虛擬科技或網路科技等新科技的看待方式也必須將它落實至生活世界中，意即採取現象學的觀點，將科技放在日常生活使用中來看待，而不是將科技視為客體。如此一來，人與科技的關係就成為如同梅洛龐蒂與伊德所言的是一種內在的關係，意即：科技內在於存在之中。

正如同我們對於虛擬科技與虛擬性愛的論述中發現，虛擬空間對於人而言並非一個外在的、客體的空間。相反的，因為虛擬科技對於人身體完全沉浸的要求，當人置身其中時，身體與虛擬空間融為一體，就如同身體置身於世界中一樣，身體根本不會將世界視為一個外在的客體空間，而是人身體空間的延伸。所以，虛擬科技對於人而言也不該是一個相對獨立的客體，因而它也不可能成為科技恐懼者所言的，即將取代人類。同樣的，我們也無需恐懼人工智慧、科技極至發達的未來，人類將受到機器的控制，因為每種科技都是在使用中呈現其價值。然而，本文亦非將新科技的價值貶抑為一種純粹工具性的價值，因為虛擬與網路等科技對人類而言具有根本的影響性，人們即是透過他們重新建構對於自我、對於世界的理解，所以虛擬與網路等科技與人類的關係是存在主義式的，即如伊德所言，科技是人類存在的延伸，人與科技之間的關係即為一種具體的關係，而這關係延伸了、轉換了人身體的與知覺的意向性。

正如同科技延伸並轉換了人身體的與知覺的意向性；虛擬與網路等科技也同樣的延伸了身體的知覺，身體透過這些科技知覺著 Cyberworld，而 Cyberworld 也因此得以呈現在人們面前。究竟人如何知覺這個世界？人與這個世界之間的關係又是如何建立？我們仍舊可以試著從現象學的觀點中，關於人與生活世界的關係來理解。既然，人是「在」世界之中，那麼，人也是「在」Cyberworld 中，因為 Cyberworld 即是當今的生活世界。同樣的，「Being-in-the-world」就變成了「Being-in-the-Cyberworld」，這意指著虛擬世界與現實世界之間界線的瓦解，因為人們既不是存在於虛擬世界，也不

是存在於現實世界，而是存在於這混雜著這兩種世界的 Cyberworld，存在於這個充滿虛擬文化的世界中。在這個虛擬世界裡，人對於世界的知覺更是回應了梅洛龐蒂所強調的身體知覺，因為各種虛擬與網路科技對於身體各種感官知覺的涉入更加明顯，人們必須透過身體才能進入虛擬科技的環境，才能看、能聽、能感覺。

藉由延伸梅洛龐蒂理論中「知覺開啓了認識事物的窗口」的論點，在此我們可以宣稱「知覺也開啓了 Cyberworld 的一扇窗」，透過身體各個感官的知覺，人們開始認識世界；也正因為身體的知覺，虛擬科技的空間得以成爲身體空間的一部分。以致，身體成爲 Cyberworld 的樞紐，身體使得 Cyberworld 得以呈現在人們面前。既然人與 Cyberworld 的關係是內在的，而且是相互生成的，那麼人與 Cyberworld 之間的關係可謂是建立在身體的知覺上，透過身體的浸入，世界才得以呈現。換言之，關於世界的意義與真實的意義也不再是固定不變，而是藉由人與世界相互溝通而獲得。至此，虛擬與網路科技不斷的重新建構人們對於真實的理解，甚至對於「人類」意義的重新理解與定義。

由此可知，本文對於 Cyberworld 此一概念的提陳，其實是一種「概念上」的宣稱！亦即，從現象學的「生活世界」的概念轉變成 Cyberworld 的概念，這當中即蘊含著所謂現象學視野的引薦；也就是說，當各種網路科技滲透至當今人類的生活中，並成爲人類認識、知覺這個世界的主要依據時，這就意味著我們應該跳脫笛卡兒主義式的二元觀點，改以現象學的視野來看待世界、理解各種虛擬文化。因此，本文藉著跳脫傳統笛卡兒主義的二元論調，提陳出現象學中「生活世界」的概念，並以梅洛龐蒂知覺現象學理論爲主要依據，認爲在理解人與科技之間的關係時，應採取現象學式的觀點，且將科技視爲人類存在的延伸。更甚之，對於網路空間的研究也應該採取現象學的取徑，破除傳統對於虛擬與真實之間二元對立的論述觀點，並爲網路空間尋求一個真實性的基礎。同時，本文宣稱網路空間的真實性應該建立在人「在」其中的關係上，而非建立

在一種與物質真實相對的關係上，並藉著虛擬真實與虛擬性愛的探討，發現虛擬科技與網路科技已經滲透、普及至人類的生活世界，並推論出一種虛擬文化的形成。而這種種的現象都顯示出網路空間已經成爲人們生活世界中重要的場域，甚至成爲人們的生活世界，亦即一種 Cyberworld 的顯現。

參考文獻

- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge.
- Branwyn, G. (2000). "Compu-Sex: Erotica for Cybernauts," In Bell, D. & Barbara Kennedy(eds.) *The Cybercultures Reader*. Pp. 396-402. NY: Routledge.
- Bricken, M. (1991). "Virtual Worlds: No Interface to Design," In Benedikt, M.(ed.) *Cyberspace: First Steps*. Pp. 363-382. London: MIT Press, 1991.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and The Work of William Gibson*. London: Atolone.
- Foster, T. (2000). "Trapped by the Body? Telepresence Technologies and Transgendered Performance in Feminist and Lesbian Rewritings Cyberpunk Fiction," In Bell, D. & Barbara Kennedy(eds.) *The Cybercultures Reader*. Pp. 439-459. NY: Routledge.
- Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. NY: Oxford Press.
- Heim, M. (1999). "The Essence of VR," In Vitanza, V.(ed.) *Cyberreader*. Pp. 20-35. Boston: Allyn and Bacon.
- Idhe, D. (1990). *Technology and Lifeworld*. Bloomington: Indian University.
- Idhe, D. (1991). *Instrumental Realism: The Interface between Philosophy of Science and Philosophy of Technology*. Bloomington: Indian University.
- Idhe, D. (1993). *Philosophy of Technology: An Introduction*. NY: Paragon House.

- Langer, M. (1989). *Merleau-Ponty's Phenomenology of Perception*. Tallahassee: The Florida State University Press.
- Levy, P. (1998). *Becoming Virtual Reality in the Digital Age*. London: Plenum.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge.
- Morse, M. (1998). *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*. Indiana: Indiana University.
- Nichols, B. (1996). "The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems," In Druckrey, T.(ed.) *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. Pp. 121-144. NY: Aperture.
- Mitra, A. (2000). "Virtual Commonality: Looking for India on the Internet," In Bell, D. & Barbara Kennedy(eds.) *The Cybercultures Reader*. Pp. 476-496. NY: Routledge.
- Ostwald, M. (2000). "Virtual Urban Futures," In Bell, D. & Barbara Kennedy(eds.) *The Cybercultures Reader*. Pp. 458-476. NY: Routledge.
- Porter, D. (1997). *Internet Culture*. London: Routledge.
- Robins, K. (2000). "Cyberspace and the World We Live In," In Bell, D. & Barbara Kennedy(eds.) *The Cybercultures Reader*. Pp. 77-95. NY: Routledge.
- Stone, S. (2001). "Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures," In Trend, D.(ed.) *Reading Digital Culture*. Pp. 185-198. London: Blackwell.
- Tsang, D. (2000). "Notes on Queer 'N' Asian Virtual Sex," In Bell, D. & Barbara Kennedy(eds.) *The Cybercultures Reader*. Pp. 432-438. NY: Routledge.
- Wolf, M. (2000). *Abstracting Reality: Art, Communication, and Cognition in the Digital Age*. Boston: University Press of America.
- 張義東(譯)(1998)《虛擬入侵：網際空間與科技對現實之衝擊》，台北：遠流。

From Cyberspace to Cyberworld: Toward A Technological Lifeworld Space

Chih-Yung Aaron Chiu Meng-Yun Hsu

**Department of Media Arts
Kun-Shan University**

Abstract

In recent years, the Internet and other information technologies have transformed many fundamental parts of life. The ubiquity of digital data storage, computation, and telecommunication have made us profoundly dependent on computer network whether we realize it or not, enveloping society in what might be termed a “digital culture. To this extend, this paper is an interrogation into the phenomenon of rapidly developed cyberspace in the age of digital culture. The paper proposes a new way of seeing in light of Maurice Merleau-Pontian Phenomenology to examine the culture of virtual reality. The paper argues that the humankind creates a virtual world in its relationship to what may perceive as part of real. By establishing a new concept of “cyberworld,” the author examines the embodied relations of virtual technology and bodily perception. This new embodied status of virtual culture, “cyberworld,” itself has become a part of our daily lives.

Keywords: Cyberwrold, lifeworld, technoculture, cybersex

