

## 第二章、文獻探討

從電腦中介傳播(Computer-mediated communication)開始，網路研究議題總是相當廣泛：有研究線上語言使用與風格者，有探討匿名性的傳播效果，有討論使用者的特性與媒介偏好，也有關切線上社群的發展等等。以電腦中介傳播的取向切入網路世界，的確有助於我們探討個人如何藉由網路表達自我，並發展人際關係與親密情感(Herring, 1996b; Jones, 1998，轉引自林宇玲，2002)。然而，電腦中介傳播將媒介視為人與人互動的中介。強調使用者透過媒介進入線上世界與他人互動的獨特經驗，容易將「線上」與「線下」截然二分為兩個不同的世界，進而導致「虛擬關係」與「真實接觸」在論證上的對峙。因而，後續的電腦中介傳播研究雖然證實「網路世界」與「現實生活」有關，「虛擬」不等於「虛假」；大多論述仍難以進一步闡述兩種世界的交錯影響下，使用者與媒介共同構成什麼樣的文化，或者如何影響了現有的文化脈絡。

因而，我不傾向區分「線上世界」與「線下世界」，而是將網路空間當作日常生活的一部分；或者用 Turkle(1995)的方式來說，現實世界只是生活的另一個視窗，而網路世界是一座我們遊走其中但看不見的城市。第一節探討這個空間所引發有關「真實」、「虛擬」的爭議，以及這個空間的結構與特性產生哪些資源，賦予使用者哪些實踐性意識的機會。

### 第一節 看不見的城市：虛擬不虛假

這個新的虛擬世界在許多方面都應對舊的真實世界，熱情、忌妒、癡迷、渴望的強烈程度都可和他們的真實複製相比擬。虛擬性愛的場景可以和真實的一樣撩人慾火，因為他們同樣引發了內在的情感狀態。情人們在虛擬性虐待中雖然沒有身體的接觸，肉體當然也不會真的感到痛

處，但是他所召喚出來的感覺卻和真的一樣刺激強烈(摘自 Odzer, 1998: 19)。

很多人認為網路的匿名(anonymity)特質讓他們可以自由發揮，獲得某些刺激又免於受到傷害。Odzer 的表白告訴了我們使用者在網路空間的心理狀態。透過網路，人們幻想、臆測看不見的彼端種種，過程或許模擬了許多物理身體與日常生活的經驗，卻無損於網路空間對於漫遊者所造成的影響。例如，過去許多研究已證實人們重視在網路呈現的形象，使用者也會在網上進行印象整飾，希望透過有力的形象來影響他人的觀感與行動。

有些人將網愛類比為自慰，兩者卻是完全不同的行為。看 A 片自慰當然不用在意影片中的主角怎麼想，不用刻意在視訊前搔首弄姿，也不需要手動腦也動。然而網路性愛的快感與羞恥，是建立在你來我往的互動行為之上，因此網愛者會在意對方如何評價自己的外貌身材，會詢問對方自己的表現狀況，希望對方受自己吸引，更害怕欣賞的對象以言語或行動傷害自己，最後下了線，還擔心枕邊人知道自己的網路風流史。這座看不見的城市處處顯示它的影響力，因此我要探討這個空間如何影響使用者的認知。

## 一、網路空間(Cyberspace)的空間隱喻

在現實生活中，我們的城市由各種外部的、物質的環境構成，比如建築；人們對自身的再現正立基於這些硬體之上。基於各種不同的需求，人在不同功能與外觀的建築中進行不同的互動，不同的場合也有其符合情境的不成文規定。比如，都市一夜情的地點可能是煙霧瀰漫的酒吧，這些現身在酒吧的人們為了吸引他人目光，通常會費心裝扮外觀，由具體衣著與體態呈現出抽象的「性感」概念；都市一夜情的人們也必須面對許多風險，包括性病、搶劫或強暴等等。然而網路

空間似乎讓人們免除性病與人身安危的威脅。科技硬體架構起網路空間，透過模擬(simulate)真實，並由幻想補足網路空間匱乏的線索，網路的互動情境再現了。從模擬到幻想，人與人牽動彼此的交感神經，產生如 Odzer 所說「如真實一般強烈刺激的感受」。聽起來，網路似乎允諾了網民某種程度的自由，卻也為網路使用者帶來其他心理問題：

我想喬根和我沒有隨便在網路做愛，是因為我們對魔屋性愛有著相同的感覺；魔屋戀情是可以和真實戀情一樣心碎的，所以也該用同樣謹慎的方式處理(Odzer, 1998: 162)。

Odzer 的《虛擬性愛》(*Virtual Spaces: Sex and Cyber Citizen*)是第一本網路性愛的田野紀錄，裡頭的人們對著無窮盡的網路世界投入情感，我們已經知道 Odzer 筆下的網民是真實而感官的生活著，但更進一步的問題是，人們如何在虛擬空間中呈現身體與情感？

#### (一) 模擬(simulation)：再現的方式

模擬指涉相似(similiar)而非同一(identical)(黃厚銘，2001)。Coyne(1999)指出模擬是在某觀點指引下對現實的簡化，是為了解現實的運作邏輯；比如電腦遊戲《模擬城市》系列，作為某市的市長，玩家透過模擬都市的行政決策、土地開發、公共建設與收取稅款方式來模仿真實世界的城市運作，當然，左右一座城市發展的因素是相當複雜的，但模擬的任務不是為了解，而是為了控制與預測，因此這些經過簡化的觀點，只要模擬能夠捕捉到實際的運作規律，那麼，此一模擬具虛擬性的效力(virtuality)<sup>1</sup>(轉引自黃厚銘，2001)。

網路空間是經由模擬再現的，因此網路空間也是對真實空間的模擬，包括現實世界中的社會或社區，以及人類活動的物理空間(黃厚銘，2001)。在 Poster 筆

---

<sup>1</sup> 因為「虛擬」一詞本蘊含「虛幻」、「虛假」之意。為了避免讀者認為「虛擬」具有「虛假」的性質，黃厚銘在其論文中，將「virtuality」譯為「實效性」，其後為文亦沿用「實效性」。

下，網路空間的人們

藉著與他人溝通，並且是有如他們身處物理上的共享空間，有如這個空間為身體所佔有，…他們這麼做，也是藉著把他們之間的互動這件事視為參與者個人生命史一樣的有意義(Poster, 1995: 90)。

虛擬性使我們把模擬當真，產生各種感受，人們還是會意識到兩種空間的差異，卻也同時感受到虛擬與真實的交雜與相似程度，格主們在部落格或者相簿橫幅上標示著「某某的窩」、「歡迎來到某某的家」，MSN 部落格以「My Space」來比喻使用者擁有個人專屬的私有空間，在虛擬空間裡，網民採用各種熟悉的經驗做隱喻，經由對方的文字或相片開始正式的人際來往，不管是曇花一現或是持久的關係，都是實效性(virtuality)產生效力的結果，這樣的實效性(virtuality)一點也不虛假。

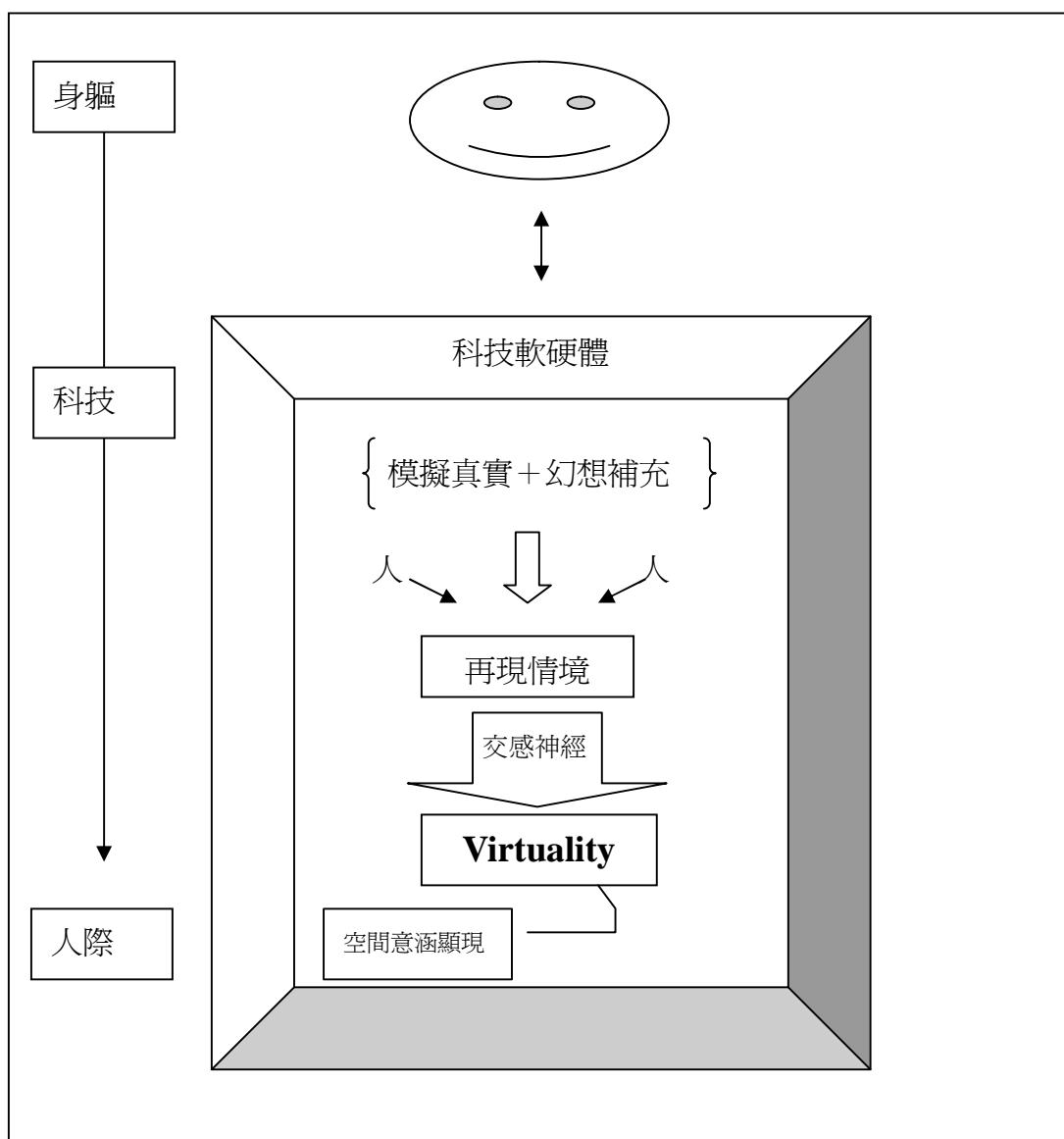
## (二) 幻想：補足情境

幻想是參與遊戲的投注，是集體的當真(黃厚銘，2001)。早期電腦中介傳播認為經由媒介中介的傳播，其效果遠不如面對面的人際傳播，因為媒介造成了情境線索的匱乏。沒想到，情境線索的匱乏反而激發網路使用者更加投入互動中，特別是透過媒介溝通導致資訊不足的情形下，網友們都必須投入大量的幻想來填補資訊不足所遺留下來的空隙。幻想延伸方向受到個人因素左右，包括心中理想典型的投射、過去經驗延伸(包括與其他人實際接觸)或傳播媒介塑造的典型(黃厚銘，2001)。甚至，幻想的類型反而比現實更趨於完美，因為缺乏真實身體的訊息，你可以隨意將所慾望的體態或個性加諸在對方身上。舉凡網愛者喜愛的醫院情境、辦公室情境或是學校情境，醫院與護士、老闆與秘書、老師與學生，都是將幻想投射入虛擬空間與機器彼端的人，網愛者藉由科技創造性經驗的幻想，並在互動中獲得樂趣。由此可知，網路人際關係最需要投注的正是幻想，網際網路的實效性(virtuality)建立在參與者集體幻想的交感神經之上(黃厚銘，2001)。

### (三) 實效性(virtuality)：牽動交感神經

模擬的效果是由實效性(virtuality)來衡量的。虛擬蘊含著對現實的模擬，模擬是在特定觀點下對現實的簡化，因此虛擬並不完全等同於被模擬的對象，但在特定情境下仍具有與真實同等的效力(黃厚銘，2001)。進一步說，網路互動的實效性(virtuality)不僅是社會建構的結果，其效果極大程度取決於使用者之間幻想的交互感應。我先以圖 2-1 將網路的空間隱喻整理為具體化的圖像：

圖 2-1：網路空間的空間隱喻



來源：作者整理

網路空間的實效性(virtuality)特質以及這些元素形塑出一種空間感，使用者透過電腦網路(技術上的軟硬體)連線，透過模擬再現真實與幻想補足情境線索，與他人互動之後牽動交感神經，引發實效性(virtuality)的效力。這裡的網路空間偏重作為一種具心靈性質的活動空間，看不見的城市在使用者的幻想交互感應中慢慢成形。

## 二、網路空間的特質

實效性(virtuality)影響著使用者對網路空間的感知，網路空間對人的影響顯現在幾項重要的空間特質上：

### (一) 連結與隔離

網路空間提供了一「連結」的場域，我們得以在上頭建立社群，結交朋友。隨著科技的發展，網路交流的速度也越來越快，特別是即時性的允諾，讓「連結」的感受越發強烈。即時性(real-time)是速度的關鍵，卻不代表科技克服了時間的不確定性。透過即時性，我們的確更容易與人接觸，然而正因習於即時科技極快速的交流，等待成為難以忍受的事。由於時間在知覺上越來越短，延遲(lag)就越有可能危及網路人際關係，為了降低不確定性進一步地利用科技與對方保持即時的聯繫，於是又形成了加速的循環。以網路戀情為例，在沒有時間作緩衝的情況下，網友們可以輕易「連結」彼此，建立親密關係；然而宛若失速的狀態，也導致戀情容易因極小的差錯而結束。如同黃厚銘(2001)所言，網路的加速與失速，讓我們在單位時間內的投注與損失同時增大。

「即時性」讓網路使用者產生「連結」的感受，而「匿名性」(anonymity)則讓網友們在連結的狀態下保有「隔離」的感受，隔離效果讓網友可以隱匿身分，並進而產生安全感。Cooper(2000)認為 3A 引擎(近用性、可負擔性、匿名性)的匿名性影響網友對網路時空的認知，也是促成網愛發展最重要的特質。透過匿名的

方式(比如化名)，網友可以隱匿真實世界的身分，卸下真實世界人際關係的牽絆，轉而在網路世界建立一些原本並無條件發生的人際關係。尤其是陌生人之間的接觸。因為網際網路有其既連結又隔離的功能，所以我們可以探索自我認同、切換身分，主動與陌生人建立關係(黃厚銘，2001)。

## (二) 距離感的改變

時間影響著空間的感知，即時性減緩延遲(lag)現象，如今即便坐在電腦前，彼端的人反而比電腦離我們更近，就好像鼻樑上的眼鏡比我們欣賞的畫作更遠一般，工具在我們眼前隱形化。

網路空間的世界統一在一個跨越地域的時間上，使用者能在平行的時間內開啓多個視窗，使得網路空間在平行時間中區域化。因此我們可以在同一螢幕上，同時與人聊天、工作、搜尋資訊等。黃厚銘(2001)認為這是活動場域的區隔，而非物理空間的區隔。這種缺乏形式性與客觀性影響了使用者的空間認知，第一，這影響網友對網路空間與物理空間的觀感，即使與現實生活中的朋友身處於同一空間，感受到的距離都還不一定比電腦另一頭的人還要「近」。第二，網路空間這種既隔離又連結、距離感消融的特質，導致公私領域的交疊與重劃分。也就是說，網路使用者跨越公私領域將更為容易也更為彈性。比如網愛者可以任意選擇性地對公眾曝光，選擇對象與自我呈現的範圍也擴大；另一方面，網愛者也可以自行以即時通訊系統創造熟人對話的私人領域，並輕易從公領域情境退出至私領域之中。

## (三) 網路權力(cyber power)

Bourdieu(1990)以「遊戲」來比喻社會的運作，參與者需要全心投入遊戲中，並在規則範圍內運用手中的籌碼。黃厚銘(2001)以「幻想」(illusion)作為遊戲的賭注，認為除了彼此建構社群、參與遊戲的共識之外，網路人際關係還需要大量的幻想。幻想是一種需要經驗累積的技術，成功的幻想越多，意味著越有資本吸引其他網路使用者與自己的幻想交互感應，獲得更多的資源。認同與幻想的交互感應越深，意味著幻想的實現，亦即環繞著這個代號的身分認同越加透過他人的

當真而確立，這個確立的身分認同也會反過來支持他人的幻想，或是阻撓某著參與者實現他的意志(黃厚銘，2001)。

網路世界的籌碼除了幻想，參與者也會援引現實生活的部分來攫取遊戲中的賭注，這是資本的反覆累積，包括真實身分、權威性、電話費與架設網站所耗費的時間(黃厚銘，2001)。

這顯示網路世界的權力與現實生活的資本相互滲透，權力運作與我們的人際網絡、身體資源都有關係。作為權力資源的幻想，影響了網路人際關係與社群的發展，也影響著網路權力的流動與分配。

### 三、小結：似遠實近、似近實遠的城市

Coyne(1999)認為只要有涉入，就有敘事，與他人的生命歷程共同交織而成的敘事，就有空間的形成(轉引自黃厚銘，2001)，網路空間就是由大量模擬與幻想的敘事構築而成，我們的身體與心靈都參與其中。以網愛為例，網愛行為是建立在兩人以上的互動，這有別於使用者下載 A 片進行自慰，網路性愛是對真實性愛的模擬以及性幻想的補足，也是你來我往的過程。如同 Odzer 所說的：「虛擬世界和現實生活都是由想像和真實依不同比例所組成，有時候想像多一點，有時候事實少一點，端視不同的文化背景與成長過程而定。」(Odzer, 1998: 184)。Odzer(1998)的《虛擬性愛》宣稱著網路上發生事，以及裡頭的人們感官的生活著，這一切的一切都是確實存在的，即使虛擬性愛與真實性愛有些執行上的差距，然而真實性愛的激情、感覺與衝動，卻容易因網路暈眩迷茫的速度感以及若有似無的距離感，而在虛擬性愛過程中被挪用、放大。

讓我們回到圖 2-1，硬體科技間隔了軟體肉身的直接交流，網路空間的實效性(virtuality)放大了感官可見的部分；網路性愛獲得了這座城市的允諾，它的即時性(速度)讓人際關係容易開始也容易結束，它的距離感讓人們既可追尋自由(任



意實驗社會教條)又可維持安全(某範圍的心理傷害與性病);我們在其中獲得解放的契機與面對被禁錮的危險(網路成癮、心理期待),既可暴露於人前又可免於遭受實質的攻擊。

然而,網路空間弔詭之處也在於此:在這個隔離又連結的場域裡,互動容易所以看似很近,其實因人們可以自由決定何時斷線,關係反而既淺又遠;缺乏實體接觸所以看似很遠,卻因速度與距離感讓人更容易投入與地球彼端的人際互動,反而讓人感到彼此是如此緊密的靠「近」。有趣的是,這座城市或許能允諾你在其中自由發揮,卻不能允諾你治癒寂寞的解藥,這與真實世界的一夜情如出一轍,大概也是自由所要付出的代價。

本節為虛擬空間下一概念性的結論後,下一章節將探討在網路空間中的人們。當現實社會中的性被視為某種「禁止」說出的圖騰,網路便成為隱密且難以追蹤的失樂園。然而網路性愛需要人的身軀與機械硬體的合作,兩者間如何對話?人機關係又如何影響網路人際關係呢?

## 第二節 人機合體的賽伯論述

二十世紀末,機器已全然模糊了自然的與人造的、心智的與身體的、自我發展出來的與外形被設計的,以及我們過去用以辨別有機體與機械的種種特徵。令人困擾的是,我們的機器是有生命力的,顯得我們自己毫無行動力,令我們感到恐懼(Haraway, 1991a: 152)。

### 一、從想像到具形:小說中走出的賽伯人

Gibson 在 1984 年發表了聞名於世的網路叛客(cyberpunk)小說:《神經浪游

者》(Neuromancer)。母體(matrix)是小說中的世界基礎，掌控著全球電腦網路。<sup>2</sup> 在高度訊息化的神奇夢境裡，人們可以通過電極使神經系統與科技相連，用意念控制其他事物，並產生各種脫離軀體的交感幻覺。這種心智從肉身的限制中被釋放出來，精神可以隨意漫遊的狀態，Gibson 稱之為「虛無的狂喜」(bodiless exultation)。通過資訊存儲器，人類以純粹的精神形式幻化為網路空間中的天使。網際網路(internet)剛開始普及的年代，科幻小說家已在通俗文化中展現他們預示的未來場景，網路空間(cyberspace)的概念首次出現 Gibson(1984)的《神經浪遊者》(Neuromancer)，接著在 1986 年的《數零》(Count Zero)以及 1988 的《蒙娜麗沙超速檔》(Mona Lisa Overdrive)，<sup>3</sup>Gibson 心中的烏托邦逐漸成形，其筆下的網路空間具有四項明顯的特色(江靜之譯，2001)：

- (一) 能夠脫離軀體的知覺，並在網路空間中獨立存在。
- (二) 網路空間可以突破物質束縛，飛越全球城市高樓。
- (三) 網路空間由訊息構成，這使得權力落在有能力操縱訊息者。
- (四) 主人翁在網路空間中可能獲得永生，亦即擁有精神不朽的可能性。

Gibson 筆下這種拋卻肉身強調精神力的形體，其實就是人機合體的賽伯人(cyborg)，<sup>4</sup>賽伯人的概念最初源自於科幻小說，然而真正將概念發展成熟者，卻是網路女性主義(cyberfeminism)。

從 Haraway 的「賽伯人宣言」(A Cyborg Manifesto)開始，賽伯人作為網路女性主義者的烏托邦隱喻，其真實存在與否已不是理論關注的焦點，他們關切的是賽伯人的模糊性與矛盾之處，如何為科學、啟蒙時代以及性別二元對立的論述困境找到出路。後結構主義者認為萬事萬物都是被編碼的文本，當看似無罪純真的自然神話——亦即，先驗式的西方認識論被破除，我們就有機會重新看待，並反轉一切被視為理所當然的事物，進行創造性的、歧異的、多元的實踐。

---

<sup>2</sup> 又譯為基質、點陣與矩陣等，在本研究通稱為「母體」。

<sup>3</sup> 一般稱 Gibson 這三本小說為「母體三部曲」(Matrix Trilogy)或「蔓生三部曲」(Sprawl Trilogy)。

<sup>4</sup> 又有坊間著作將 cyborg 譯為「電子人」，本研究通稱為「賽伯人」。

## 二、新時代的革命神話

這是瞭解差異(difference)的認識論(epistemology)(Haraway, 1991: 161)。

1980 年代晚期，Haraway 將賽伯人推上美國高度資本主義與工業社會的舞台，他不是第一位將賽伯人論述脈絡化的女性主義者，但或許是最著名的一位。Haraway 身處的時代因科技而劇烈轉變，社會從有機走向資訊，身為社會主義女性主義者，Haraway 亟欲尋求適合的對話途徑，向當代美國白種中產階級的男性(異性戀者)、社會主義者與女性主義者發問。在此脈絡之下，賽伯人可說是一種資訊時代的認識論與政治位置，也是 Haraway 的一種反思的策略、一種革命性的隱喻，因而在論述賽伯人之前，必須先瞭解 Haraway 的論述前提，以及他為賽伯人鋪陳的脈絡，才能進一步瞭解賽伯人的隱喻在網路革命中的重要性。

科技與資本主義的發展產生新的社會架構，其中的權力論述遠不同於傳統階層的宰制，根植於高科技／技術所促使的社會關係中，種族、性別、階級正在重新配置(rearrangement)，宰制(domination)在多形態的資訊社會裡，彰顯的是一種新的統治資訊學(the informatics of domination)(見表 2-1)。

表 2-1：兩種不同科學與科技／技術緊密相連的社會關係

傳統階層的宰制	統治資訊學的宰制
再現	擬像
資產階級小說、現實主義	科幻小說、後現代主義
生物有機體	生物構成元件
深度、完整	表面、邊緣
熱量	噪音
作為臨床實踐的生物學	作為銘記的生物學
物理／生理學	傳播／通訊工具
小團體	次系統
完美	最佳化
優生學	人口控制
頹廢／魔山	過時／未來震盪
衛生保健學	壓力管理
勞動的有機分工	勞動的人體工學／模控學
微生物學／肺結核	免疫學／愛滋病
功能專業化	係數建構
再生產	複製
生物性角色專業化	最佳基因策略
生物決定論	進化惰性、限制
社群生態學	生態體系
種族存在鏈	新帝國主義、聯合國人道主義
家庭／工廠的科學管理	全球工廠／電子平台
家庭／市場／工廠	積體電路中的婦女
家庭薪資	同質同酬
公／私	cyborg 市民
自然／文化	差異場域
合作	增強通訊
Freud	Lacan
生物性別	基因工程
勞動	機器人
心智	人工智慧
第二次世界大戰	星際大戰
白種資本主義父權制	統治資訊學

來源：(Haraway, 1991: 161-162)

社會從表 2-1 的左列過渡到右列，相對於自然化的有機社會(左列)，資訊社

會(右列)充斥著「人造的」概念，因而在資訊社會中，我們從生物學轉而關注系統設計、邊界的限制、流動的速率，以及如何降低系統審查(constraint)的成本(Haraway, 1991)。Haraway 的分析方式，是將諸多存在的形體放入「與科學和科技／技術相連繫的諸多社會關係」中，將個人身體與地方(places)網絡化，經由編碼—譯碼過程，有機體與科技的結合，便成爲人機複合體：賽伯人。<sup>5</sup>進一步說，身處於符號以及資訊可大量穿透流動的世界裡，賽伯人同樣具有突破傳統社會界線的可能性，Haraway(1991)將賽伯人突破的界線分爲三層次：

- (一) 人(human)與動物(animal)之間，
- (二) 物種(animal-human)與機械(machine)之間，
- (三) 肉體(physical)與非肉體(non-physical)之間。

在後工業化的新科學革命時代，我們都是有機體與機械的混種(賽伯人)，機器(人造)與有機(自然)的混合體造就一種社會真實(social reality)，這種融合了人爲部分的社會真實，模糊了我們過去判別真實與虛構界線的準則，也讓賽伯人產生跨越各種界線、混合異質體的可能，其中最爲重要的轉變：就是性別。

人機合體的越界與混淆打破以往性別二分的觀點，已無所謂第一性與第二性之分。因而對 Haraway 來說，模擬政治又不受性癥限制的賽伯人，毋寧是更有力量的運作主體。當人們不再害怕自己與動物、機械形成親屬關係，也不再恐懼本體不完全或立場矛盾時，賽伯人便有能力顛覆歷史本質、挺視西方強調整體性的普遍主義，並將邊陲與差異(difference)的他者自流動而零碎的認同結構中突顯出來，「這些連結突顯男人與女人本身的問題，顛覆了用以生產語言以及性別力量的慾望結構，摧毀西方認同的二元對立與複製方式：包括自然與文化、鏡子與眼睛、奴隸與主人、身體與心靈」(Haraway, 1991: 176)。

Haraway 構築賽伯人世界的動機不外乎兩者：第一是打破二元對立的金箍咒，提醒我們應將抵抗(resistance)整合入我們想像的有機身體(imagined organic body)。其次，從整體的角度試圖抵抗全球日益加劇的權力宰制，似乎無法切重

---

<sup>5</sup> Haraway 認爲 C3I(command-control-communication-intelligence)是理解賽伯人最重要的隱喻。

要害；相反的，透過微觀與局部的視角，或許更有助於我們抵抗科技中介社會中的壓迫。

### 三、科技、身體與情慾的糾結

Haraway 為網路時代的零碎主體賦予革命意義，Stone 則將早先網路女性主義者的賽伯人論述，進一步推衍至線上互動的世界中(轉引自 Sunden, 2001: 218)。根據 Stone(1995)的跨性別(transgender)研究，「網路世界是轉化的空間(spaces of transformation)，是認同的工廠，在其中的身體則是意義的機器，認同(identity)則是一種表演(performance)，一種遊戲，……而跨性別則是很自然的情形」(Stone, 1995: 180)。類似跨性別身體的基進表演，原先在線下被標誌為「不正常的」的活動，而網路世界有機會讓跨性別表演者從新的論述位置出發，在虛擬城市中跨越邊界、嬉戲玩耍、釋放慾望，進而意識到身體、性別與性慾的可塑性，發展出不同於社會賦予的身份。

將性從僵化的軀體釋放出來，並結合意識與科技進行反抗是賽伯人最終的神話，如同 Stone(1995)的跨性別展演或是網愛論述，關注都的是科技是如何影響身體與自我，亦即：科技、身體與情慾間的關係。許多社會科學家(Branwyn, 1994; Stone, 1996; Hawman, 1996; McRae, 1997; Mills, 1998)更證實，發生在虛擬空間中的論述大多環繞著「身體」打轉，論述呈現的身體都具有玩弄(playfully)以及情色的(erotically)特性。Sofia 曾提到身體與科技的四種關係(轉引自 Green, 1997: 68-69)：

(一) 體現的關係(embodiment relations)：科技的中介擴展了身體與感官的功能，讓有機體踰越物質界線。

(二) 詮釋的關係(hermeneutic relations)：以科技作為詮釋世界的工具，科技對身體產生影響，與身體共築意義。

(三) 轉換關係(alterity relations)：個人將科技與身體建構的認同，看作是另一個「準人類」(quasi-human)的自我。

(四) 背景關係(background relations)：科技與系統成爲世界的一部分。

科技中介感官，引起情慾，人機複合體的可塑性對比著受到物理限制的有機體，會讓人的身體欲求跨越人／機界線、插入平滑無感情的電子螢幕中，Stone 將此過程稱爲「賽伯人的欽羨」(cyborg envy)。網路世界的個體釋放想像，透過科技量身訂做慾望中的身軀；這並不是說身體被全然屏除在外，網愛過程產生的符號仍需要在「某處」的身體去感受，亦即，網愛仍需要動員慾望與身體對既存符碼的文化經驗，才能填補欠缺的線索。賽伯人在網路性愛的過程中，玩弄不在場的虛擬身體(virtual body)，自情慾從洪水身體柵欄打開的那一剎那，發現或者創造出不同於日常生活的大膽角色，那個(或者多個)線上的身份所在的背景，正是由科技與系統構築的虛擬城市。虛擬與真實的融合，讓我們得以科技「形體化」不同的(多元)身份，並在過程中獲得顛覆的快感以及愉悅(pleasure)(Stone, 1995)。

#### 四、小結：一個關於「解放」的反省

第一節談的是人與人互動的科技空間，因此焦點偏向虛擬城市的人際互動。本節拉進賽伯人來談論身體，主要著重人與機器的關係，亦即人透過科技重塑自己的契機。

科技已將性(sex)從身體中釋放出來，使得身體與自我更具可塑性；由於機械與身體的結合遠比有機體更具有生命力，人不僅對螢幕彼端的人、螢幕所再現的自己產生慾望，如同 Stone 所言那般，人也對機械產生欽羨之意。誠然，許多樂觀的網路女性主義者皆對 Haraway 的賽伯人革命行動寄予厚望；然 Haraway 的論述也遭受到許多質疑。他主張性別模糊，大多網路互動仍依循著原有的性別刻板印象；他主張主體認同的碎裂，容易導致後續研究左右搖擺，落入否定一切的

迴漩中；他主張宰制已從種族、性別、階級等處轉移，事實是，網路世界的弱勢性別或種族，仍受到網路次等公民的待遇。

這些批判與反思都是賽伯人論述所面臨的現實挑戰，比如 Cooper(1997)發現網路使用者將個人與其所屬的物質環境與網路世界分隔開來，因而能夠玩弄身分，這種解放僅發生在抽象的層次，現實生活中的身體依舊難承解放之重擔(轉引自林宇玲，2002)。這一切都反映出虛擬與真實、科技與人、身體與機器的複雜關係，很難就單一論述或理論可化約。另一方面，賽伯人論述雖然打開了原本貧乏的二元想像力，然其張開雙臂擁抱解放的宣言，容易讓研究導向樂觀的烏托邦，忽略流竄在網路世界與日常生活的權力，其實是錯綜複雜、互有重疊的；再者，類似研究雖然將主體經驗在權力脈絡中突顯出來，然而對於主體以何種方式自我詮釋經驗與權力，經常是含糊帶過。

網路互動並非只是個人基於無聊或社交需求而偶然採取的行為，而是一種社會實踐，涉及網上個人主體性的轉換，與社會之間複雜的權力問題(Sterne, 1999)。因而在接下來的章節中，我將引用 Foucault 的性意識與自我技術，進一步探討網路性愛在社會權力脈絡中的位置。

### 第三節、性意識與自我技術

個人的情感、慾望、幻想與愉悅，也會影響網愛實踐者看待自身的方式，並進而形構自我，但若說網愛解放使用者的身體並賦予權力，就忽略了網愛相當程度也是複製現實生活的性別／性慾類型；網愛者的扮演策略，正與身分、美貌的迷思，甚至是現實生活中壓抑情慾的社會規範有關。

#### 一、性意識的戰場：權力與抵抗



身體成為廢棄的肉體，無法保證能屏除文化的認同(Balsamol, 1995)。

抵抗來自於主體與權力之間的拉拒，賽伯論述有助於我們瞭解人如何可能運用科技進行抵抗，然而若沒有權力(power)與壓迫，也就無所謂抵抗了。如果要討論網愛者如何建構倫理主體，以及合理化違逆或者抵抗行為的複雜過程，Foucault 的自我技術(technology of the self)或許有助於我們釐清抵抗與權力間糾結難解的關係。然在這之前，先必須瞭解 Foucault 如何界定權力，他又是如何詮釋權力關係的「動態」本質。

Foucault 的著作始終著力於時代中無所不入的權力痕跡，以及主體不斷變動的抗衡或順從狀態。《性意識史》(The History of Sexuality)充滿了 Foucault 對舊權力論述(壓抑假說)<sup>6</sup>的反省：

將權力的效應定義為壓抑，便接受了純然司法上(juridical)的權力概念，將權力視為只會說「不行」的法律，權力被特別看成是具有禁制的力量。我現在相信這是種完全負面、狹隘、骨瘦如材(skeletal)的權力概念，但卻奇特地廣為流傳。如果權力除了壓抑之外別無他物；如果它除了說「不行」之外，從未做過其他任何事情，那麼你真的相信它會使人們服從嗎？使權力有效，使它被接受的，便是那單純的事實：它不只是壓迫在我們身上的、只會說「不行」的力量；它還穿越並生產事物，它導致愉悅、形構知識、生產論述。它必須被視為是穿透整個社會身體(social body)的生產性網絡，遠不只是消極的壓抑功能而已<sup>7</sup>(Foucault, 1980)。

---

<sup>6</sup> 壓抑假說主要來自 Freud 的論述，認為由於維多利亞時期禁止人們談性，導致人們有楊具欽羨與戀母情節。

<sup>7</sup> Foucault, M. "Truth and Power." in *Power/ Knowledge*. pp 109-133, New York: Pantheon Books, 1980. 原文可能於義大利受訪，刊登於傅科義大利文的出版之中，*Microfisica del Potere* (Turin,

在 Foucault 看來，權力不是具體之物，而是力量之間的關係(relations of force)，權力的抵抗策略在力量關係彼此強化、轉化、或顛倒的過程中產生，因為力量關係本身的不平等會持續生產一些不穩定的權力狀態，這些看似恆久、固定、無所不在、自我再生產的「權力」，不斷因鬥爭而變動其位置；因而權力不是單方面的強制力量，而是力量關係(relations of force)衝撞而生的「整體」效應(effect)(Foucault, 1980)。

在進入性意識(sexuality)的研究前，Foucault(1983)先闡述了新的權力概念：

(一) 權力無法被集中化(centralized)，也不能被擁有，而是運作於無數不平等的力量關係中。

(二) 所有關係都是權力關係，都來自於分界、不平等與不均衡的關係，這是構成差異「他者」的要件。

(三) 權力不存於絕對二分的關係，多重局部的力量關係產生分裂的效應，這些效應則匯集成一個貫穿社會整體的力量，各種對立的力量關係會因而重組改變，產生新的權力效應。

(四) 權力運作有著一系列的意圖與目的，但這並非個別主體所能選擇的。權力行動在原先受限的層次上，有著相當明確的策略，然而當它們彼此相連而形成整體系統，呈現無所不在的狀態時，我們已找不到當初的發動者，權力關係形成一個匿名的體系。

(五) 沒有「權力」就沒有所謂的「抵抗」，「抵抗」從不會自外於權力而產生，「抵抗」無法閃躲「權力」。權力關係的存在仰賴於「抵抗」的多樣性，抵抗在權力網絡中到處顯現，有自發的、野蠻的、孤立的、暴力的，當然也有輕易妥協者。抵抗只能在權力關係的範疇中操作，但是這並不表示抵抗是被動的對權力做出回應，且註定失敗；抵抗於權力來說是怪異的存在，是無法被征服的對立者。

---

1977)，後來法文版訪談刊登於 L' Arc 70 (1977)。校訂者為清華歷史所傅大為教授，譯評者為東吳哲學所苑舉正教授。

如同權力，抵抗也同樣不規則的分布，同樣無所不在，若將分佈各處的抵抗策略編纂起來，革命就有可能產生。

西方長期以來堅持視其所操作的權力為司法的與負面的，而非技術的與正面的。Foucault 關心權力的操作和相互作用，單一權力機制並不是他關注的要點，Foucault 看「性意識」(sexuality)也是如此：「父母與孩童間身體關係的性化，家庭領域的性化……『性』是權力的積極產物(positive product)，其份量要遠大於權力在壓抑「性」。我相信正是這些積極的機制需要被研究，且在此必須讓自己擺脫所有從前司法教條式(juridical schematism)的權力本質觀點」(Foucault, 1980)。

將權力導向唯名主義式的論述，等於是賦予權力多元且多變的面貌，除了負面的監視、流通、控制，策略性、正面的介入，都成為可能。性意識不是一個如壓抑假設所說般的冥頑不馴，因而不斷受到壓抑的東西，它是權力關係轉手之處。性意識之所以好用，不是因為它是權力關係中最狂野的，而是因為它有最大的可利用性(Foucault, 1978)。Foucault 研究西方歷史，發現從 18 世紀起，在家庭領域中有四個操作著權力－知識的策略，這四項策略在性領域產生了特別的效應，以及知識生產力(Foucault, 1978)：

(一) 女性身體的歇斯底里化(hysterization)：透過醫療病理學將女性身體置於社會身體(social body)：家庭領域之下，認為女性對養育孩童負有生物性上的道德責任，母親／神經質女人因而成為一體的兩面。

(二) 兒童性(sex)的教育化：覺得兒童很容易沈迷性活動，會造成身體與道德、個人與集體的危險，成人必須加以管理教育。

(三) 生殖能力的社會化：生育成為夫妻的社會責任，而且整個過程被醫療化，生育必須加以控制以延續物種。

(四) 反常愉悅的心理化：性本能被獨立出來，各種反常現象都被視為需要治療，所有性行為都被正常化或病理化。

在以上這四個操作中，有四種主體也被凸顯出來作為知識的對象：歇斯底里

的女人、性好手淫的孩童、馬爾薩斯主義者<sup>8</sup>的配偶、變態成人，正是這些策略把性生產出來。性不是權力意欲控制的天生趨力，它是一個網絡，身體的刺激、愉悅的強化、論述的引發、知識的形成、控制與抗拒的增強，且彼此相連操作。

權力與性意識對 Foucault 來說，是名詞、網絡中的節點。所謂的本能與本質，其實是生物科學等堆砌出來的論述，而論述過程自有其技術上的歷史脈絡，包括告解、教育監督以及醫療處理。在西方 18 世紀之前，社會把性關係投注在「聯姻部署」(deployment of alliance)上，以家族結盟和權力交換為原則；但是 18 世紀開始，經濟政治結構的重大轉變，產生了新的「性意識部署」(deployment of sexuality)。家庭仍是主要操作場域，但不同於聯姻部署仰賴固定的規則系統，性意識部署憑藉多樣權力技術扣連起原先的結盟式性伴侶迴路；聯姻部署注重伴侶和社會地位之間的關係，穩定財富與經濟地位的傳承；性意識部署注重身體感覺、愉悅與印象，透過身體連結另外一些權力關係，擴大了先前聯姻部署的控制範圍(Foucault, 1978)，性化方式由物質考量轉向肉體考量，這也反映在西方 18 世紀之後強調浪漫愛、小家庭的興起，人們雖然不需再依從家族的政治聯姻，卻逃不開愛情感覺與身體性慾的權力關係，自我選擇性的增強，並不意味著權力關係的消失，權力只是轉移了陣地，「靈魂」依舊是「身體的監獄」(the soul is the prison of the body)。

## 二、性實踐與自我技術

在《性意識史》(the History of Sexuality)第一卷中，「性意識」(sexuality)是懲戒權力與知識運作下的產物，而後期著作包括第二卷《愉悅的使用》(*The Use of Pleasure*)以及第三卷《自我的關懷》(*The Care of the Self*)，Foucault 轉而想問：

---

<sup>8</sup> 源自馬爾薩斯著名的《人口論》，主張透過各種節育方式控制人口數量，認為人口成長必然快於食物生產的成長，隨之而來的飢荒與貧困導致戰爭、疾病與飢荒，這些又會導致人口減少。後來馬氏又加上了「道德約束」如晚婚、禁欲等等。

人如何將自己佈署、轉化為性之主體與自我？個人如何建構自己為自身行動的道德主體？

Foucault 將能夠連接真理與主體的技術分列為以下四類：(1)生產技術、(2)符號體系技術、(3)權力技術、(4)自我技術(Foucault, 1988b: 18)。其中，自我技術(the technology of the self)...

允許個人以自己的方式，對其身體、靈魂、想法，以及自己的行為產生影響，以便能夠轉換自身，達到某種快樂、智慧與完美的狀態(Foucault, 1988b: 18)。

若依 Foucault 的說法來看，自我技術便是一種動態的過程，涉及主體如何在性意識的場域中實踐並形塑自我倫理。Foucault(1990)進一步提出自我技術的主體化的過程(the modes of subjectivation)(轉引自林宇玲，2002)：

(一) 決定倫理的本質(determination of the ethical substance)：

個人選擇自我的某一部分，或某種行為方式，作為道德行為的主要素材(the prime material)。但個人的選擇會受到倫理實體的變動所影響，例如性在希臘時期是結合愉悅和慾望的行為；到基督教時代，性行為被視之為肉欲(flesh)；直至近代才有科學背書，主張性行為是源自自然的生物性慾(蔡慶樺，2005)<sup>9</sup>。由愉悅與慾望、肉欲到性慾之過程，不同時代的個人所能選擇的倫理素材也不同。

(二) 屈從的方式(mode of subjection)：

個人建立其與道德規則之間的關係，並要求自己按照此規則去行動。在「愉悅的使用」裡，所探討的道德義務多是抗拒性慾。

(三) 倫理工作、詳細闡述的形式(form of elaboration, of ethical work)：

---

<sup>9</sup> 〈重拾主體—傅柯與泰勒的倫理自我〉，「第一屆台東大學人文藝術研討會」，台東大學。

個人從事倫理的活動，自我風格化的過程。倫理工作更重要的是轉換自己，使自己成為倫理的主體。比如個人如何將自己形塑為家庭中盡職的人妻或負責的丈夫，此處涉及實踐活動。

#### (四) 倫理主體的目的(telos of the ethical subject)：

經由這些實踐，個人試圖轉變為某種形式的存有(being)。

個人選擇倫理實體並加以服從，自我技術(tech of the self)便依此展開，目的是要成為能掌控自身的存在(being)。透過關懷自我，自我被詮釋出來，那毋寧更是一種生存的格律(a precept of living)，是充滿複雜的、規範性行動的場域，是義務也是技術、是一組必須被仔細操作的程序。

綜合 Foucault 後期的論述，「自我技術」包含三層面：

##### (一) 自主的體驗：

個人作為自己行為的主體，透過對自己進行的自我統治，建立與自我的關係(the relation to self)(Foucault, 1988a: 85)。這類形構自我的路徑，不同於仰賴地位、權力或是符號體系以形塑自我。

##### (二) 日常生活的應用：

現代的權力技術深深影響個人的日常生活，「對個人進行分類，以其個別性(individuality)來標示個人，並將他連結到自己的認同，加諸一套真理於其身，個人必須能辨識出這套真理，並且也能讓他人其身上察覺。」(Foucault, 1983a: 212)。McNay(1996)認為個人在日常生活中，仍具有某種自主的程度，可以發動微觀的戰鬥，以平常、世俗和不可見的方式，去修改、甚至反抗那些加諸其生活上的規範(轉引自林宇玲，2000)。

##### (三) 自我倫理(ethics of the self)：

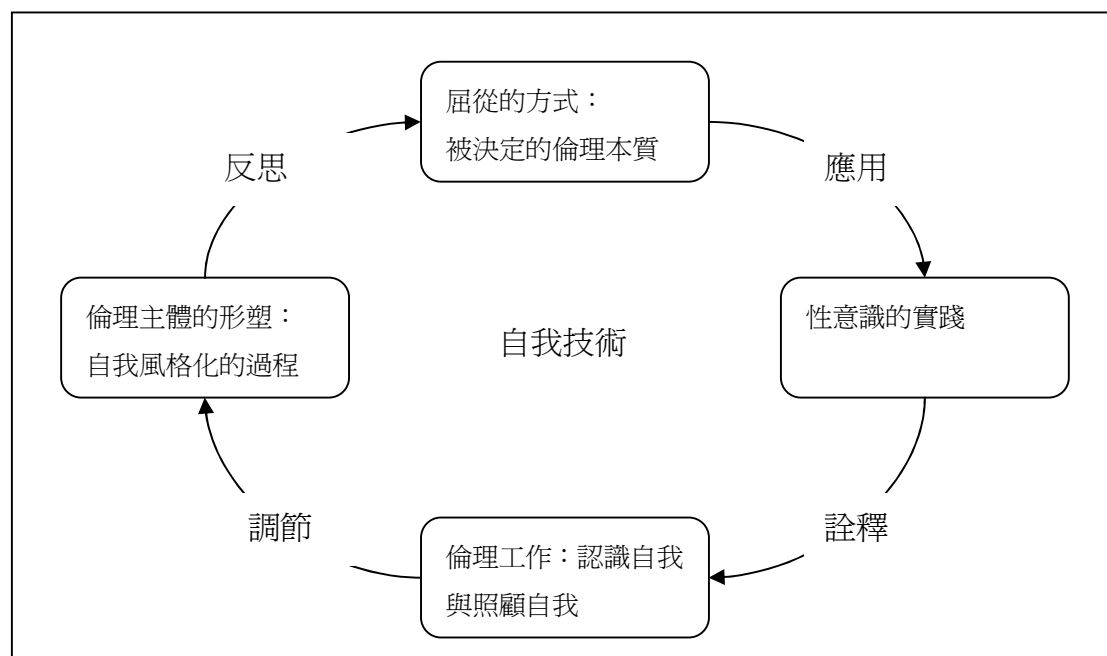
自我倫理並非指個人遵守外在的行為規範、履行道德義務。當個人的自我實踐開始轉往反思、批判的層次時，個人開始懷疑那些被視為自然、必然的認同形式，探索新的可能性。在此，自我倫理意指個人追求一種生存的美學(aesthetics of existence)，

是那些有意圖與自發性的行為，藉此人們不僅為自己設立行為的規則，而且追尋轉換他們自身，改變其為獨特的存在，並使他們的生活變為一種作品(an oeuvre)。此作品帶有某些美學價值，並且符合某種風格 (Foucault, 1990: 10-11)。

Probyn(1993)認為，自我技術可以用來剖析自我的不同層次、運作方式，也能解釋自我實踐與抗爭間的關係；他進一步將 Foucault 的自我技術再分為兩種模式：(1)「認識自我」(knowing the self)：瞭解自我以何種知識形構(configuration)被設計出來的，以及(2)照顧自我(taking care of the self)：關心個人採取何種行動，去照顧一個已在那裡的自我(轉引自林宇玲，2002)。

不管是 Foucault 或是 Probyn，最終是要分析主體如何透過自我技術形塑倫理主體，因此綜合兩人觀點，本研究將自我技術架構如圖 2-2 所示：

圖 2-2：自我技術的過程



來源：作者整理

個人決定屈從某部分的倫理本質，用以指導性意識的實踐，經由倫理工作來詮釋倫理自我、認識自我，並進一步採取行動照顧被認同的自我。倘若行動與原先認識的自我存在斷裂，個人便會試圖修改或調節原先對自我的認知，透過照顧自我的行動形塑出自我的獨特性，成為倫理主體。甚至也可能再反思原先所屈從的倫理實體。

從社會結構的權力脈絡來看，以自我技術檢視權力分殊化(the differentials of power)與主體的動態詮釋過程，可以瞭解社會結構與個別行動者之間，充滿著異質與變動的權力關係。自我技術的操作，意味著「主體」不再僅僅是止於論述或機制施加於個人的效果，「主體」，如今在此意味著個人透過自我實踐，察覺自己、建構自己作為慾望的主體(the desiring subject)(Foucault, 1990: 5-6)。性意識的發展與動態的主體過程緊密連結，網路科技既然打破了自我與身體間的一對一關係，勢必要重新反省主體性以及性意識的改變。

承上，Foucault 的《性意識史》大篇幅闡述二元性別、性傾向與流動性慾的關係，雖然不一定足以解釋網路多元自我的樣貌，然而在理論概念上，他避免將



「性意識」、「權力」與「抵抗」固著於結構之中，顯示這些概念有其變動以及多元發展的可能。

### 三、小結：從賦權到自我技術

網路的賦權研究期許著一個自由多元的烏托邦，類似研究幫助我們瞭解性弱勢者如何在網上尋求展現自我的契機，卻容易讓我們陷入追求主體的能動性。事實是，網路世界的規範或許大多承襲自現實社會，但其規範遠比日常生活的情境要來得有彈性，也因此，網路世界四處是權力的空隙，新舊規範的交界也非常模糊。使用者在權力零碎化的情境中，進行的倫理工作，可能違反了主流性意識加諸其身的規訓，使用者透過「自我技術」修正並反思自我倫理，重新詮釋原有的倫理主體與道德規則，這樣的過程尤其可能發生在具爭議性的網路行爲：網路性愛之中。

## 第四節 身體。愉悅。抵抗

上一節引用性意識與自我技術描繪複雜變動的權力關係，本節希望進一步帶出抵抗產生的機制與過程。

### 一、身體，作為抵抗發動之所

對抗性意識部署的反擊點不是性慾(sex-desire)，而是身體與愉悅(Foucault, 1978)。

儘管《性意識史》並沒有進一步闡述這句話的意涵，研究性他者的女性主義

以及文化研究者卻抓住了這一關鍵的語言時刻。

傳統的精神分析學派強調「性慾」(sex-desire)，然而，強調「性慾」(sex-desire)在性意識中的重要性，正巧落入性意識部署的策略之中；「性慾」(sex-desire)以一套既定的規則構連起「性」(sex)與「慾望」(desire)的概念，似乎在偶然間，「性」就引起了「慾望」，而「慾望」只有依循「性」才能被撩撥。問題在於，「性」不僅僅是生物能力、一組行動，也是理想化的範疇，權力對性意識的部署；將慾望看成是「性」與「性別」自然生成的結果，是異性戀文化旁徵博引文化範例與生物學，用以解釋異性相吸、性別差異(sexual difference)的例子；因此對 Foucault 來說，「性慾」，意味著「慾望」就是「性」的產物，慾望被固著在僵化的「性」類別之中，在理想化的國度裡，性慾必須是異性戀的、溫馴可操控的、符合經濟利益的；那些不符合生物論述的性、無法生產正常性慾的性，便成為性變態等差異他者。

Foucault 基於對過去精神分析等性論述的批判，論述從「性慾」(包括性別差異)轉向「身體與愉悅」(bodies and pleasures)，為傳統上將性區分為「正常」(normality)與「變態」(perversion)的二元對立分法，提供了一個全新的理論取徑；那些本來沉浸在佛洛伊德論點的人，若想要重新思考慾望論述，幾乎都會投入 Foucault 的懷抱。往後的日子裡，越趨頻繁的酷兒(queer)、男同性戀以及女同性戀研究，前仆後繼跌入 Foucault 「身體與愉悅」的論辯之中。

這兩個詞彙，

身體以及愉悅，賦予身體免於標誌的可能，將性意識自慾望以及性個人(sex-person)中解放，身體不再被視為或者經驗為一種性別差異，而其所散佈的無以名狀或者強烈的愉悅，則是以身體作為操作之處(Butler, 1999)。

性意識部署為我們的「性」(sex)生產一系列的教條，規範「性別」(gender)

與「性慾」(sex-desire)(包括異性／同性、單一性別／跨性別、生殖得性／非生殖的性等的二分法)，我們會依循性教條的指導來操作「身體」、理解「性慾」，「性」成爲身分認同的關鍵。然而，身體作爲論述銘刻之所，也是抵抗論述的生產之處；我們從這些規則學習如何獲得性、跟誰擁有性、哪些性活動會使人感到愉悅，同一時間，性的生產性(productive)、行動力與不穩定的特質，被許多研究看成是反抗社會規約的空隙。

假如我們希望在戰術上翻轉各種性意識機制，宣稱身體、愉悅與知識，以及其中抵抗(resistance)的多樣性與可能性來對抗權力網絡，性代理者(the agency of sex)正是我們必須破除抽離的(Foucault, 1978: 157)。

這裡的性代理者，Butler(1999)認爲有兩種意涵，其一是指虛構的機制，其二是指管控的論述(discourse)。抵抗性代理者意味著破除性慾(sex-desire)核心：告訴我們哪種性別、關係、性傾向爲正常或非正常的論述，身體當然會受到核心論述的規範所影響，然而，身體有時總超乎論述的想像而行動。Foucault 本人或許並沒有如此基進的意圖，後續研究者還是認同「身體」所具有的解放力量。同時具備「壓抑」與「生產」特質的身體，可能生產出不同於、甚至是對抗代理者(agency)行動腳本，像是投擲石粒於看似平靜無漣漪的池水，就能透過破壞讓人看見流動的本質與可塑性，這就是由抵抗行動形成的抵抗作用。

Foucault 認爲身體以及愉悅是監視技術的目標，卻沒有告訴我們其他關於身體的事；身體占有舉足輕重的位置，卻又被他看成是一種由性架構起來的空間；他將身體視爲內在力量與外在社會力量相遇的介面，卻沒有給我們一種方法，去反思身體的感受、功能、痛苦與愉悅。

爲了解決身體的難題，後續研究將實踐愉悅的身體指向「行動」(acts)，<sup>10</sup>透

---

<sup>10</sup> 將實踐愉悅的身體指向「行動」(acts)，相對於性慾(sex-desire)指向「身分」(identity)。

過行動顛覆正常的性徵類目，最受矚目者莫過於近十年發展出來的酷兒(queer)理論。酷兒理論不走同性戀／異性戀這種二元性傾向的老路，試圖建構性的多元性架構，研究團體打著「只要行動，不要身分」的旗幟，以期打破性別／性傾向僵固的界線(Butler, 1999)。問題來了，先前我們談到身體在抵抗中為何重要，那麼，到底要用身體來進行什麼樣的抵抗？抵抗可有指涉的對象？抵抗的資源僅僅來自實踐的「身體」？在抵抗中，行動者獲得什麼樣的愉悅？這些被預設可用來對抗性領域的身體與愉悅從何發動？身體與愉悅究竟是抵抗的來源，或只是性意識部署的延伸？

## 二、愉悅，作為對性意識的發問

以 Foucault 的論點作為基礎，又要試圖釐清上述的問題。酷兒理論的大家 Butler 將抵抗的對象設定為「異性戀文化(霸權)」，<sup>11</sup>抵抗的身體行動則為顛覆性別角色的「扮演」(performance)。

Butler 採 Foucault 的流動變化的權力觀，性別身分是彌散的、局部的、多變的以及表演性(performativity)的。一方面，「性別」與「性意識」只能透過一再重複的表演才能夠建立起來，這種表演「讓時間凝固，顯現實體，創造出一種存有(being)的自然狀態」；另一方面，由於性別身分的不穩定性，性別麻煩(gender trouble)會在不斷重複扮演的過程中產生，比如像是 Butler 例子裡經常提到的「男人婆」女同性戀、嬌媚的「女同性戀」、「男子氣概」的男同性戀等等相異性別的表演，類似的性別麻煩會超越、或者顛覆舊有的二元限制：亦即異性戀的男性／女性、男子氣概／女性陰柔、主動／被動等等界線分明的特質(Butler, 1989)。以 Butler 的例子來看，這些性別表演是極端的嘲弄異性戀專屬的性徵，「在性別模

---

<sup>11</sup> Butler 的異性戀霸權包括男子陽剛/女性陰柔、男子主動/女性被動、生殖/非生殖等主流論述，這些論述是為 Foucault 所言的社會權力體制：家庭，所背書。

仿的活動中，扮裝暗暗揭露出性別身份的模擬結構，這和整個性別結構也是一種偶然出現的產物是一樣的道理」(Butler, 1989)。

很明顯的，Butler 的反抗扮演幾乎都與「性別」有關，雖然他承認性別的顛覆扮演無法直接翻轉優勢的異性戀／生殖論述，但認為這類抵抗仍具有破壞、削弱異性戀霸權的力量。然而，正因為這種性別扮演是在權力範圍之中(亦即，誇張的模仿二元性別)進行反抗，因此 Butler 的論點也受到許多爭議。簡單來說，Butler 過分著重在「性別」是否被顛覆，以及「抵抗」行動就是模仿並顛覆，我們可以問三個問題：(1)「模仿」通常帶有情色味道，很難說行動者是意識到「性別是被建構」這件事，還是在強化自己對於特定異性戀形象的渴望，進而認同性(別)機制所設立的二元對立結構；(2)Butler 的抵抗策略也過於線性單一，反而忽視了模仿／扮演無窮無盡的可能性；嘲弄的模仿不一定等於反對，認同二元性別所獲得的愉悅也不等於全然臣服於異性戀霸權之下，抵抗的策略相當複雜，而認同更是在贊同／反對來來往往的協商過程中產生的；(3)Butler 的酷兒範例重視同性戀的扮演經驗，產生同性戀／異性戀涇渭分明的危險，性傾向是協商過後的認同之一，如果大家所要共同反抗的都是異性戀霸權的監控，那麼異性戀者本身要顛覆的性別權力層次，將與同性戀者有所不同。

總結來說，Butler 的論點可能侷限了模仿以及扮演作為身體與愉悅發動的其他可能，也讓抵抗經驗侷限在「性別」以及「同性經驗」裡。但他強調「抵抗」，認為我們應當去質疑、玩弄、挪用性別機制的元素，避免讓自己成為性別機制定義下的完美典範，發展多元流動的情慾，卻值得許多文化研究者以及女性主義者省思。

### 三、網愛，非關道德的身體遊戲

網路空間塑造出完美的隔離狀態，維繫了網路空間的遊戲框架(a

play frame)(Danet et al, 1997: 4)。

小說家筆下，賽伯人的身體是一種去實體的論述，虛無的狂喜。爲了破除「性別」自然而爲的觀點，不管是 Gibson 或是 Haraway，兩者皆著重身體的意識層面，強調人機合作可以突破物理身體的界線，自我形塑的身體論述可以發動愉悅與抵抗。作爲一種理論上的策略，賽伯人可以幫助我們突破僵固的想像範圍，激發並正視身體抵抗機制的無限可能性。然而，強調「性別的身體」全然由社會(或說論述)所建構，有著將身體架空的危險，以女性主義爲例，爭辯尤其彰顯在(泛稱)本質主義與非本質主義的兩派之間，這導致意識的身體與物質的身體存在著斷裂。

我們對自我的認同很大一部分與身體有關，網路性愛亦然，文字的網愛者通常會花費許多力氣來描繪一種身體的形象，電話的網愛者會以口語來描繪身體的動作，而視訊的網愛者會花費力氣打造身體、裝扮身體，這全部都牽涉使用者如何看待並使用自己的身體。Butler 將無形的身體論述轉向有血有肉的軀體，正因爲身體是網愛互動的要點，從第一章 A 男的例子，我們也得知對物質身體的實際操作—自慰行爲，有時會伴隨著網愛產生。如前所述，我認爲 Butler 雖然具體回應 Foucault 虛無飄渺的權力論述，然而也產生了侷限性，網路互動所呈現的身體，多是可玩弄的以及情色的，虛(意識的身體)實(物質的身體)交手之間，實在不是單就「表演」(performance)可以解釋一切，包括是否有抵抗行爲。

Handelman(1977)在「遊戲、儀式、後設傳播的研究」中，認爲「玩」(play)是「一種組織活動的方式，而非特別指某一系列的活動」，特別是「允許遊戲者透過重複、誇大、新奇的結合，以及高度自由，讓一般動作的協調性產生改變」，Handelman 提到了一個重要的遊戲要素：「非關道德的領域」(amoral realm)。正因爲非關道德，才允許遊戲者偽裝個人(透過符號、特別情境的定義、自我的失去)，這樣的情境允許大眾在不需負集體責任的情況下參與遊戲(Handelman, 1977: 186)。因此，倘若「玩」允許一種無關道德的空間(不同於反道德)，一個「你可

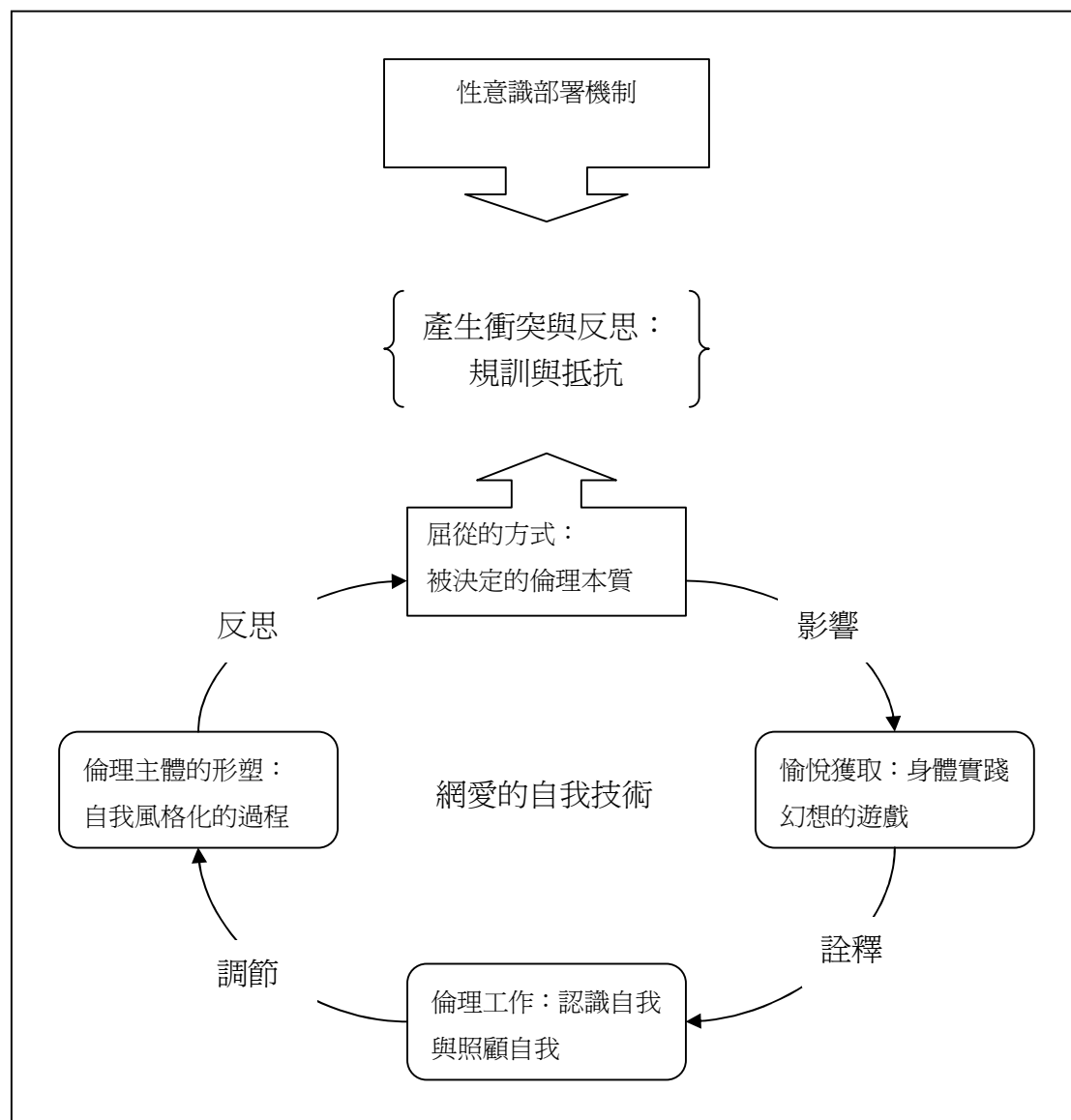
以成爲...」(what can be)的空間(而非「你是...」(what is))。透過參與遊戲，有可能產生超越傳統社會界線的機會，這當然包括了性的探索。

網路特性讓這座看不見的城市具有遊戲特質(playfulness)，人與機械的合作讓網民得以脫離物質的專制，免除身體、社會以及經濟的風險，自由參與情色遊戲並獲得玩弄身體的愉悅。如同 Campell(2003)網愛者共同創造的情色遊戲(erotic play)一般，玩樂顛覆之餘，網愛或許也是人們對當代社會性規訓的吶喊吧。

#### 四、小結：網路性愛的自我技術

黃厚銘(2001)指出「幻想」是網路空間中獲取權力的籌碼，也是網路互動的基礎；而網路性愛正是仰賴大量的「幻想」，透過玩弄身體，進行各種角色置換、性別置換、情慾探索的遊戲。本研究以自我技術分析網路性愛，綜整過去學者對自我技術的闡釋與補足，並結合「幻想」與「抵抗」論述(身體與愉悅)，架構出網路性愛的自我技術(參照圖 2-3)：

圖 2-3：網路性愛的自我技術分析架構



來源：作者整理

如前所述，自我技術是關乎自主的、日常生活應用的、自我倫理的過程，許多邊緣文化皆可以自我技術來檢證挑戰主流論述的壓迫。然而網路性愛的自我技術面臨著更大的挑戰，那就是「性意識部署」。網愛的自我技術要閃躲的是它、要直接對抗或間接挑戰的也是它。在閃躲之間，網愛者對自我主體的質疑更多，要閃躲的規訓更多，受到的衝擊也更大。這尤其容易讓網愛者意識到自我與身體、慾望與規範之間的斷裂，並試圖彌補它。自我技術是一觀照與修正的動態過程，屈從與抵抗都有可能被帶入動態的過程中，也就是說，網愛過程不只是解放，



也有被壓制(壓抑)的部分,這個部分可能表現在網愛者網愛的表現上(比如唾棄某種性傾向與性慾偏好),也可能表現在網愛者將網愛當作短暫逃避現實生活壓迫之所。

「自我技術」作為理論工具,從微觀看來,足以幫助我們瞭解網愛者如何定義性意識之道德、調節建構倫理主體以解釋網愛行爲,以及在行動之中創造並詮釋愉悅;從鉅觀來看,可以瞭解網愛者透過自我技術,是在與何種權力(或者霸權)對話,進一步的,這樣的自我技術過程以及其中產生的愉悅,實際上是否具有抵抗的可能。

## 第五節 研究問題

網路空間(cyberspace)與線下世界同樣為人們所經驗之處,網路行爲的發展同樣無法脫離肉身存在的現實生活。進入網路時代,人們在網路上所欲求的也不再只限於性別賦予的權力,還包括幻想跟愉悅,這些超出性別與性傾向範疇的現象,反映了科技流動如何促成網愛者發展自我的多元面貌。

回顧文獻,我先從網路空間(cyberspace)作為實踐的場域談起;第二節的賽伯論述,則闡述網路空間與網路科技為人機關係帶來了什麼樣的轉變;第三節之所以引用 Foucault 的性意識與權力論述,是因為先前的網路性(別)研究皆已證實權力的無所不在,性意識部署的痕跡或顯而鑿刻、或隱微遍佈於四處;第四節討論權力與主體的拉扯,帶入身體、愉悅以及抵抗的可能。後續分析中,將以 Foucault 的自我技術作為理論工具,分析主體遊走於虛擬城市的網愛策略。

最後,根據前述的文獻回顧,研究問題大約可分為三層次:第一是網愛者個人對網愛行爲的詮釋與流動策略;第二是網愛者如何透過網愛展現多元自我與情慾,網路科技又如何影響親密關係的長短、結束或延續;第三則是回到本研究最初的提問,網路上看似背反的性愛經驗,是在回應性意識部署的什麼機制,是否

存在抵抗的成分。據此，本研究問題如下：

- (一) 網路性愛形構出何種空間意涵？
- (二) 網路性愛如何影響性意識的發展？
- (三) 網愛者如何呈現自我並與他人互動？
- (四) 網愛者如何看待網路科技與網路性愛？