

# 網路上探索自我認同的遊戲

黃厚銘

政治大學社會學系助理教授

本文主張網友們正是利用網際網路既隔離又連結的媒介特性，既隱匿又顯露地參與虛擬社區中探索自我認同的遊戲。因此，匿名性只能捕捉到網路人際關係的隱匿特性，化名所蘊含的既隱匿又顯露才是網路人際關係的真正基礎所在。作者利用 Goffman 的戲劇學分析架構來探討網友們如何利用網際網路的隔離功能，隱匿部份或全部的身分，並且在網際網路的連結功能所提供的彈性之上，與其他的陌生人相遇，進而運用代號、暱稱、名片檔、簽名檔，在網路的舞台上呈現自我，在互動中探索自我認同。同時，本文認為，此一探索自我的遊戲並未與現實社會完全割裂，現實世界與網路的資源與權力關係處於一種彼此滲透的狀態之中，並且，網路的人際關係亦有其階層劃分。在此，本文引進 Bourdieu 對社會世界實作邏輯的分析，借用其關於遊戲的概念架構，來呈現現實社會與虛擬社區間資本轉譯的狀態，進而據此討論權力與性別因素在虛擬社區中的展現。

關鍵字：自我認同、網際網路、幻想的交互感應、化名／匿名、既隔離又連結、既隱匿又顯露、真實與虛擬的相互滲透

收稿日期：民國九十一年一月四日；接受刊登日期：民國九十一年一月三十一日

## 虛擬化身

由於在周遭不容易找到同樣使用麥金塔電腦的朋友，許多問題的解決除了得依賴推介我使用麥金塔電腦的少數好友以外，我也開始在國外的新聞討論群體（news group）發問，或是用女性的代號在線上即時聊天頻道（Internet Relay Chat, IRC）裡向他人請教網路的相關知識。之所以需要使用女性的代號，主要是因為當時幾乎全是男性的網際網路，網友們總是會在回答女性的提問時多一些熱忱和耐性。

### 一、前言：人與物品、人與電腦的認同關係

我們所使用的物品與我們的自我認同之間有著密切關係，人與電腦的關係也是如此（Lupton, 1995:97-98）。尤其是麥金塔電腦使用者，他們與電腦的關係絕不只是人與工具之間的關係。以下是 1997 年我在中國時報的一篇專欄文章所寫的文字，可以引述來做說明：

「你幫你的硬碟或是麥金塔（Macintosh）取什麼名字呢？」使用麥金塔電腦沒多久，就被同好問到這個問題。後來才發現結果真的是五花八門。有的用的是自己的名字，有的是用女朋友或是老公的名字，有的則是幫它取個寵物的名字。我還知道有位朋友用的是他地下情人的小名。

很多人都知道麥金塔電腦的使用者忠誠度很高。通常只要是麥金塔電腦的使用者，你都可以在他的身上找到一些蛛絲馬跡，有人的衣服上有蘋果註冊商標，有人則是戴著有兩三個蘋果徽章的帽子，有的人會在汽車擋風玻璃上貼上蘋果的貼紙。幾個月前，有位網友專程飛到美國去參觀麥金塔電腦大展，居然還遇到一位小姐在腿上刺上蘋果的七彩標誌。那可不是紋身貼紙喔。對了，台灣的商業週刊還曾經以電腦的基本教義派為題，報導了一些麥金塔電腦的使用

者。

這樣幾近變態的高忠誠度，到底是爲了什麼呢？當然，少數族群凝聚力特別高，這是一個蠻正常的現象。不過，身爲麥金塔電腦的使用者，我覺得有一個原因是很重要的。那就是麥金塔電腦使用者跟他心愛的麥金塔（通常暱稱小麥克 Mac）之間的關係。

對於麥金塔電腦的使用者來說，這部電腦跟他的關係常常遠超過使用者跟工具間的關係。就如同每個人的電腦跟硬碟會取各式各樣的名字一樣，有的人把他當成寵物，有的當成老公，有的當成地下情人。所以囉，騷包的人會把他電腦裡的每一個圖案都設法換成自己喜歡的樣子，還處心積慮地到處尋找更多可以加強裝飾的軟體。我就遇過一個極端無聊的人，爲了裝飾他的電腦，他的麥金塔電腦開機後，立時就用掉三、四十妹嘎的記憶體。還有人第一次跟女孩子約會，就是帶她參觀他的麥金塔電腦。

當然，從麥金塔電腦在美工、印刷等專業上被廣爲使用的情形來看，麥金塔電腦並不只是雅痞炫耀自己品味的玩具。由於麥金塔電腦的使用者習慣像使用真實世界的桌面一樣地使用電腦裡的桌面，因此，你也可以輕易地從他的桌面看出這個人忙不忙？有沒有一堆事情要做？都忙些什麼？是抓色情圖片還是寫論文？更重要的是，你還可以看出這個人的習慣好不好，有些人關機前桌面還是擺滿了東西，有些人會先把檔案分門別類地收到檔案夾裡。所以囉，如果你正在交往的對象剛好就是麥金塔電腦的使用者，想要知道他（她）的生活習慣如何，最好的辦法就是去看看他（她）的電腦。當然，那時候免不了你得忍受一段長篇大論的麥金塔經。還有，要小心等你們的關係穩定了之後，他（她）會愛他（她）的麥金塔更甚於愛你。我有個朋友就得了「遇到不懂麥金塔的女生就懶得理她症候群」這種不治之症。

下次如果你不幸遇到了麥金塔電腦的使用者，尤其是在決定跟他（她）結婚之前，千萬記得問他（她）：要是遇到火警他（她）會先救你，還是先救他（她）心愛的小麥克？

顯然，對麥金塔電腦的使用者來說，電腦不單單是他的工具，使用電腦、幫電腦打扮也與個人的品味、身分認同有著密不可分的關係。事實上，近幾年來，視窗作業系統的使用者也一樣會藉著更換桌面圖案、裝飾主題來營造一個富有個人風格、色彩的工作環境。Lupton (1995:98) 即指出：「我們與電腦、電腦繪圖、網際網路的愛情是在比美感的喜好或感官的嬉戲更深刻的層次中進行著。我們在尋求心靈與心情的家。我們對電腦的喜好與其說是感官的，不如說是情慾的，與其說是效用的，不如說是深深涉及靈魂的。」

Heidegger 認為人與技術的關係不只是工具性的關係。他主張，技術是世界對我們展現的方式，因此，技術參與了現實的構成。在這樣的關係中，技術同時也改變了人類的自我認識。我們可以說，技術就像一面鏡子，讓我們看見自己。但這面鏡子究竟是一面扭曲的哈哈鏡，還是如實地呈現我們的面貌，不同的學者則有不同的評估。先就人與電腦之間的關係來說，Turkle 根據兒童使用電腦的經驗指出，電腦的能力表現使得兒童認為電腦也有生命，就如同人類一樣。進而，圖林機器 (Turing Machine) 的實驗還進一步讓我們就思考方式來重新考慮人類之所以是人類的特質為何，乃至於促使我們重構對生命、智能，乃至於人性的看法。但 Heim (1993) 則主張圖林機器簡化了我們對人類思考特性的理解，扭曲了我們的自我認識。實際上，人類面對工具時所引發的自我認識，除了對普遍人性的理解以外，還應該包括個人的自我認識，這也就是自我認同的塑造。正如 Turkle (1995) 所指出來的，網際網路的出現，使得我們跨入鏡子裡，在與他人的關係中照見自己的本性。當我們跨過電腦螢幕，進入模控空間 (cyberspace)<sup>1</sup> 與他人互動時，我們就像是踏進了一個 Foucault 筆下的差異

---

<sup>1</sup> 正如 Featherstone (1995:2-3) 所說的：「模控空間 (cyberspace) 一詞所指涉的是一個資訊空間，在其中資料如此安排以便給予操作者控制、運動、與取用資料的幻想，並且在此一空間中，藉著魁儡般的模擬來構成指向操作者的回饋迴路，操作者可以和眾多使用者相連。」模控空間的空間感來自於它模擬了我們的感官、心靈對空間的認知，因此本文根據其功能效果，將之譯為模控空間。再就字源來說，模控空間與結合了溝通 (communication) 與控制 (control) 的模 (傳) 控學 (cybernetics) 密切相關 (Featherstone, 1995:2)，因而也可以翻為模 (傳) 控空間。

地點。正如差異地點的多種作用一樣，模控空間有時成爲我們理想的烏托邦，有時則可以讓我們照見真實世界的污濁，甚至認識自己隱而未顯的面貌。同樣地，有些學者如 Turkle (1995) 與 Poster (波斯特，2000) 等，比較樂觀地看待這個探索自我認同的遊戲所導致的多元自我認同。但 Sloka (史洛卡，1998)、Virilio (2000) 等學者則對此憂心忡忡。

暫時撇開多元自我認同的優缺點來看，Goffman 曾經引述莎士比亞戲劇「皆大歡喜」裡的一段話來描繪人生如戲的狀況：

「全世界是一個舞台，  
所有的男男女女不過是一些演員；  
他們都有下場的時候，也都有上場的時候。  
一個人的一生中扮演著好幾個角色。」(高夫曼，1992:xiv)

Goffman《日常生活的自我呈現》(1959)這本書正是引用戲劇表演爲比喻，來探討日常生活中的人際互動。他提出前、後台的區分，主張人們總是在前台努力地維持一致的自我形象，而在後台隱藏起可能引發不一致的言行。並且，在不同的舞台之間，人們也會盡力做到觀眾區隔，以避免對方察覺在不同舞台所扮演不同角色之間的差異，乃至於得時時留心控制著表達(give)與流露(give off)之間的一致性。但 Goffman 並不是要藉此指出人們總是表裡不一地與他人交往，相反地，他在該書扉頁就開宗明義地引用 Santayana 的一段話，企圖說明外表與內在是一樣重要的，個人的身分認同也就是在人生的諸多舞台上經由這些不同的角色表演出來的。

顯然，每個人在一生中不僅隨著生命的歷程接二連三地扮演不同的角色，也在同一階段的不同場域同時扮演著數個不同的角色。William James 曾說道：「『我們可以這樣說，個體關心多少個不同群體的意見，他就會表現出多少個不同的社會自我。在每一個不同的群體前，他都會表現出自我中的一個不同方面。』」(轉引自高夫曼，1992:51) Giddens (吉登斯，1998:85) 也這麼說過：「探索自我認同是現代的問題。」既然不經由網路媒介的人際關係，一樣地與我們

自己的身分認同密切相關，而且，網路人際關係中人格局部性的接觸不是網路人際關係獨有的特質，那麼，虛擬社區中的自我呈現與日常生活中的角色分化有何不同？此一問題是我們必須回答的。

## 二、面具與身分認同

### (一)、現代社會中的身份認同

#### 1、自我認同與自我意識、反思

所謂自我認同，就是有關個人的過去、現在與未來的敘事（Robins, 1995:142；吉登斯，1998:5, 39）。在現代社會中，自我認同逐漸變成一種有意識地選擇的結果。因此 Giddens（1991:52）認為：「自我認同並非做為個人行動系統的連續性之結果，而成為被給定的。相反地，自我認同是必須在個人反思活動中，被慣例地創造與維持著。」同時，「自我認同並不是個體所擁有的特質，或一種特質的組合。它是個人依據其個人經歷所形成的，做為反思性理解的自我。認同在這裡仍設定了超越時空的連續性：自我認同就是這種做為行動者的反思解釋的連續性。」（吉登斯，1998:58）總之，自我認同是「被個人經由她或他的傳記反思地理解的自我」。（Giddens，1991:53）尤其是「在現代性的情境下，變化的自我做為連結個人改變和社會變遷的反思過程的一部份，被探索和建構。」（吉登斯，1998:35）

既然「在現代社會生活中，自我認同，包括性傾向的認同，都是反思的成果」，所以，各種異性戀或同性戀的形式，各種性屬（gender）與性別角色的選擇，都已然變成探索與抉擇的對象和結果（Giddens, 1992：147）。在此種情形下，我們不難理解，何以網際網路上的化名功能，會被用來做為探索自我認同遊戲的機制，因為越來越多人不願照單全收地繼承過去的生命歷程對其自我認同所施加的束縛。藉著網際網路既隔離又連結的特性，許多人格特質都可以重

行在個別的网络人際關係中得到協商與確認，同時，也能夠無負擔地滿足對親密關係的需求。當然，我們也不能過度膨脹這一類的行為，因為無從追溯的化名也可被用來逃避責任，可能為犯罪與欺騙開啓了大門，進而對人與人之間的信任帶來挑戰。<sup>2</sup>

無論如何，探索自我認同並不意味著，身分認同已然在現代社會中失去重要性。針對前述自我認同所蘊含的連續性，Giddens（吉登斯，1998：112-113）進一步指出：「行為舉止受社會環境多元化的強烈影響。個體不僅必須準備在公共場所與他人互動，使其舉止適合日常活動的某些一般標準；他或她還必須在種種場景中保持合適的行為。實質上，個體都是依照特定場景的可覺察要求而調整其外貌和舉止的。這個事實致使一些作者推測自我本質上已四分五裂，即個體傾向於發展多元自我，使自我也不再具有自我認同的內在核心了。然而，正如有關自我認同的大量研究所表明的那樣，在變化的互動場景之間保持穩定的行為舉止，是一種原初的手段，藉助這種手段，自我認同的連貫性通常得以維持。瓦解自我認同的潛在傾向被制止，因為行為舉止在『身體的家園感』和個人化的敘事之間保持聯繫。個體為了能夠保持『正常外貌』而同時又確信擁有超越時空的個人連續性，必須有效地將其行為舉止整合到個人化的敘事之中。在多數場合下，這點不用花費很大力氣就會實現（雖然它會一直至於緊張之中）。」換言之，自我認同在現代社會中仍有其重要性。也因此，Goffman（1959）利用戲劇學的分析架構來理解現代社會中的人際互動時，會以前台與後台、表達（give）與流露（give off）之間的一致性做為印象整飭與印象形成的關鍵。這顯示出表裡如一，乃至於人格的統整（integrity）仍是人際互動能否順暢進行的關鍵。

並且，探索自我認同或自我認同的形塑與精神分裂的不自覺、無法掌控有別，與欺騙所蘊含的與自我的距離也有所不同。也就是說，此一與自我之間的距離終究是需要被處理、化解的。此種情況與觸覺和身體的特殊關係極為類似。

---

<sup>2</sup> 有關網路上探索自我認同的遊戲與網路人際互動中的信任兩者間關係的問題作者將另文處理。

在此，乃意指，觸覺一方面構成了外在的物體，另一方面也構成了我們正在感覺的身體。身體既是感覺的身體，也是被感覺的身體，因而身體也是正在感覺身體的身體，就如同正在認知著自我的自我一樣。自我是認知的發動者，也是認知的對象。正因為自我是在動態的過程中認知其自身，所以才有探索的效果。換句話說，此一自我認同的形塑過程是自我指涉的。Giddens（吉登斯，1998：91）就這麼說過：「自我發展的線路是內在參照性的：唯一顯著關聯的線索就是生命軌道自身。做為可信自我的成就的個人完整性，來源於在自我發展的敘事內對生活經驗的整合，這就是一種個人信仰體系的創建，它為個人把『第一忠誠給予自身』提供了手段。從個體建構與重構其生活史的方式來看，關鍵的參照點『來自內部』。」「個人的認同不是在行為之中發現的（儘管行為很重要），也不是在他人的反應之中發現的，而是在保持特定的敘事過程之中被開拓出來的。它表現為持續地吸納發生在外部世界中的事件，把它納入關涉自我的、正在進行著的『故事』之中。正如泰勒（C. Taylor）所說，『為了保持自我感，我們必須擁有我們來自何處、又去往哪裡的觀念。』」（轉引自吉登斯，1998：60，另參閱 5, 39, 64）因此，這更證成了前面所說的，所謂自我認同，就是一個關於個人過去、現在、與未來的自我指涉之敘事。

## 2、身份認同與他人

進一步來說，Giddens（1991：97）曾主張：「自我認同是經由自我探索與發展和他人的親密關係的連結過程而協商出來的。」Luhmann（1979：5）也指出，行動系統的穩定性，就是指其身份認同（identity）與定義（definition）。援用此一見解，我們可以說，身份認同與定義密切相關，因為定義（de-fine）的原意就是劃定界限（boundary），而這也表示身份認同是由自身與他人的關係界定出來，而且也只有界限確立了，才算是自我實現（Luhmann, 1979：6, 10）。再者，界限並非只是將個人與他人切斷關係，相反地，它意味著人我之間的某種關係，由此可見，個人的自我認同是與他人密切相關的。尤有進之的是，在媒



介的影響下，這個首尾一貫的敘事將不再只是受到地域性周遭環境的影響，而是與遠方的人、事、物相關著。但就虛擬社區中的人際關係而言，正如本文一再重申的，虛擬不等同於虛幻或虛構，而是實體的社會建構，這是因為，網路上的身分認同亦是建立在網友之間的關係上。

以我在 MUD 的經驗為例，雖然我投入的期間並不長，但也在助人與求助的過程中，結識了一些朋友，只是還沒有機會與這些網友們建立私下、涉及真實世界身分的聯繫。我和這些網友們的關係可以說是典型的線上關係，而我在 MUD 裡的身分認同，也是典型的網路人格。也許有人會說，這樣的關係最虛幻不過了。但實際上，所有的身分認同，不管是什麼，都一樣是身分認同，這些身分認同都是形塑於與他人的長期互動中。在全力投入的期間，我一天可以花上四、五個小時待在 MUD 裡，這在 MUD 玩家當中並不算特別長。後來，我的 MUD 生涯中斷於一次意外中。那是因為我對規則不熟悉而不小心犯規，必須接受懲罰——得在兩個角色之中選擇自殺一個。當時是因為一位朋友在脫離 MUD 時把他的角色送給我，如同從前與他一起結伴殺怪獸一樣地，我很自然地轉變為同時操作兩個角色到處殺怪獸，但卻忽略了這是違規的行為。MUD 裡的管理者——大神便給我這樣的懲罰。我自己原有的角色是其中等級較低的那個，從純粹功能性的觀點來看，我應該放棄這個角色，而留下朋友送我的另一個等級較高者。雖然在抉擇的當時我就意識到放棄自己原有的角色就是放棄環繞著這個角色的人際關係，然而，我當時卻尚未意會到放棄這些人際關係，還等同於放棄我在這些關係裡所建立起對這個角色、乃至於對這裡的認同。我原以為可以使用那個等級較高的角色繼續玩下去。直到後來才發現，一個空有權限、裝備而沒有人際關係的角色（因為我不知道這個朋友送我的角色有過哪些人際關係，有過哪些經歷），是個沒有歷史、沒有記憶，也因而沒有身分認同的角色。這樣根本是無法在 MUD 裡生活下去的。<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> 當然，有些習慣獨自練功的老手確實能夠獨立練到某個等級，但獨來獨往能夠達到的等級是有極限的。而且，這種情形通常是因為玩家只為了自己的成就感再練一「隻」英雄而已，玩家對

### 3、媒介與身份認同

此外，Giddens 極為重視媒介對現代社會的影響，他說：「在高度現代性中，遠方所發生的事情對鄰近的事件的影響，以及對自我的親密關係的影響，已經變成越來越普遍。印刷與電子媒體顯然在此扮演核心的角色。自從書寫的最初經驗以來，經過媒介的經驗已經長久地影響自我認同與社會關係的基本組織。隨著大眾傳播的發展，尤其是電子傳播，自我發展與社會系統，包括了全球體系，兩者的相互滲透，也越來越明顯。」（Giddens, 1991:4）而且，「在現代性的後傳統秩序中，以及在媒介經驗的新形式背景中，自我認同變成一個反身地組織起來的成果（endeavour）。自我的反身性計畫包括了維持一個一貫但又持續修正的生平敘事，而此一計畫是發生在抽象系統過濾的多元抉擇的脈絡中。」（Giddens, 1991:5）顯而易見的，經由媒介的中介，鉅觀的社會變遷與微觀的個人自我認同變得密切相關。如今我們所面對的，尤其明顯而有意思的，便是在網際網路的中介下，個人的自我認同與全球化趨勢之間的關係。更特別的是，此處的社會變遷與網際網路本身相互纏繞、互為因果，構成了形塑個人自我認同的時代脈絡。

Giddens 又提示道：「後傳統的社會世界是反思性地組織起來的並為抽象系統所許可。並且在這一世界中，時空的重新安排使地方與全球獲得重組，自我經歷巨大的變遷。」（吉登斯，1998）這句話顯示出，我們所生存的世界，已經因為傳播媒介的發展，導致時空的融合。再者，個人的生活也因與全球性的變遷發生關係，使得個人的許多人際關係是發生在時空分離的脈絡中，而不再只是與鄰近的人交往。抽象系統介入我們的生活，由專家們提供生活的指引，但是，遺憾的是，系統信任並不能提供個人信任特有的道德滿足。尤其，知識與價值的分化導致充斥著相互矛盾的專家知識，甚至做為某個領域的專家，對其

---

這個角色的認同並不會太高。實質上，他所認同的仍是自己真實世界裡的身分。一般而言，相對於 BBS 使用者，MUD 玩家對角色的認同度較低，這一點可以從他們慣於以一隻、兩隻來稱呼自己練出來的角色看出。但就個別的情形來說，由於 MUD 裡的人口比較少，從密切的互助合作中培養出來的認同有時反而還會更高。

他領域很可能是一無所知的。因此，每個人的生活都充滿了抉擇，自我認同就是形成在這些隨生命歷程所做的一連串抉擇當中，進而逐漸形塑出一個關於個人過去、現在、與未來的統整敘事。

關於資訊科技與身分認同的關係，Poster (1995:93) 曾說：「由於新科技安裝了『界面』(interface)，也就是面貌(face)與面貌之間的界面(faces)，或是那個界面，它堅持我們記得我們有很多面貌，堅持我們擁有呈現在言行之中的諸多面向(sides)，堅持我們並非以簡單、直接的方式呈現。」也就是說，界面使得我們的諸多面向得以呈現。例如，俗稱為挖地道的聊天室個人傳訊功能，便是在社會場合內部的小聚集；而電腦的多工功能則使得這些聚集很容易地同時進行，甚至網路速度的不穩定也可以正面地成為同時、多緒人際互動的最佳掩飾。於是，當我們窮於應付同時與多個網友交談時，可以用網路速度慢為藉口脫身；交談氣氛不愉快時，能夠用斷線當理由來結束談話；還可以在一對一聊天的同時，又與其他人送訊息。這種種狀況已經不是Turkle (1995) 所謂多元自我藉由視窗切換動作來展現的說法所能涵蓋。多元的自我認同，也不僅由同時開啓的視窗來呈現。在網路上更可能發生的情況是，在同一個視窗裡，維持著多線緒的人際關係及其相應的諸多身分認同。

由此可見，網路人際關係對個人自我認同的影響有別於真實世界人際關係之處在於，媒介導致的全球化過程使得個人同時處於在地與全球之間，而時空分離的現象則導致個人可能同時處於數個相當不同的經驗框架。此一情況究竟會造成多元的自我認同，還是更廣含的新認同，目前並沒有定論。但至少後現代多元自我認同的說法不會是唯一的解答，因為差異也可能有助於個人的自我了解，因而有助於形成新的自我認同的敘事(吉登斯，1998:220-225)。

## (二)、模控空間中探索自我認同的遊戲

根據 McLuhan 之冷、熱媒介的區分，我們發現網際網路也是一個吸納、涵括性的冷媒介。又，當我們接受Turkle 所指出，人類與電腦的關係乃有如是從

工具或鏡子而到生活空間的比擬轉變的話，我們可以了解，網際網路會把我們吸納進去，它並不是外在於我們的媒介。在這個吸納、涵括性的媒介之上，形成了所謂的模控空間。並且，在其中，我們與其他網際網路的使用者共同參與了探索自我認同的遊戲。尤其是在 BBS 或 MUD 中更是如此。相對於網頁通常被拿來當作真實自我的呈現（通常會附上真實姓名與照片等基本資料，而瀏覽者也常包括自己真實世界的親友）(Wallace, 1999: 33)，BBS 上的自我呈現，因為有代號與暱稱的隔離（習慣上，很少人會直接使用自己的英文姓名與中文姓名），所呈現出來的自我可以說是真真假假，虛虛實實。甚至，在同一個使用者的自我介紹裡，也可能同時包括了真實的與虛構的訊息。

在《虛擬化身》(1998)裡，Turkle 不僅延續了她前一本書《電腦革命》(1987)的主題，探討人類面對科技時所引發有關智能與生命本質的自我認知問題，也試圖描繪網友們如何集體地穿透電腦螢幕，在模控空間裡藉著與他人的互動探索自我認同的過程。Turkle 將這個問題放到後現代主義模擬文化的脈絡下來理解，她認為，網路使得看似抽象的後現代主義在社會中有了具體的展現。在這裡，她所指的就是平行、多元、去中心化、片斷化的自我認同，以及對外在世界從表面來掌握其意義，而非追根究底地尋找其背後運作原則的態度。這之中最關鍵的轉變是，熱衷於網路上角色扮演遊戲的使用者，將會慢慢地將現實世界的生活等同於網路世界上的任何一個視窗。也就是說，使用者將現實世界當做只不過是另一個視窗而已，而且，還不見得是最好的。很明顯的，這會導致一種後現代生活態度的出現。人們不再主張自我的統整與一致性，而認為每個視窗中每個面向的自我都是同等地真實，其間並不存在層級或相互比對、確認的關係。

Turkle 主要是以國外的 MUD 做為在網路空間中探索自我認同遊戲的代表。但國外有眾多的 IRC、MUD 使用人口，且大多數有關各種主題知識的討論是在新聞群體 (news group, netnews) 上進行。相對地，國內的網路使用者較喜歡在 BBS 上參與討論、聊天，而國外使用者主要用以玩角色扮演遊戲的 MUD

在此地並不盛行。同時，IRC 也因為與國外的通連問題而乏人問津。但這並不表示台灣的網路使用者缺乏在網路上探索自我認同的機會。相反地，BBS 上代號、暱稱與名片檔的設計，使得在討論區分享資訊本身，也具有塑造自我認同的功能。這一點與國外新聞群體上參與者大多署名參加的情形非常不同。也由於 BBS 使用者自我認同的塑造有時是以在討論區中資訊提供的正確性為其參照點，因而不像是在泥巴裡的角色扮演，全然以幻想的演出為基礎。

試想，為什麼在網路上我們會比較勇於邀請別人聊天呢？又為何比較可能接受陌生人的搭訕？除了媒介的隔離使得我們不必擔心身體的安危以外，更大的原因其實是在於沒有面子問題。那麼，為什麼網路上的人際互動會比較沒有面子問題呢？這得回到網路人際關係的基本單元來予以解答。簡單地說，網路上慣常使用的化名 (pseudonymity)，以及這種經過媒介 (media) 中介 (mediate) 過的溝通，使得個人可以不必以主要的身分認同與他人接觸。因而，在互動過程中所發生的各種不愉快或令人尷尬的情境，不會全面地觸動個人的自我。在此情形下，個人也就會比較勇於嘗試各種平常不敢嘗試的舉動與經驗。但是，這並不意味著個人一定會假造身分，因為，事實上單單使用化名就已經具有隱匿真實身分的效果了。利用化名，個人可以決定要透露哪些基本資料，把哪些自我的面向暴露出來，甚至也可以操控自我呈現的面貌，乃至於重新塑造一個自我。換言之，經過電腦中介而非直接面對面的溝通正像防護罩一般，不只確保個人的身體不會受到侵犯，也使得尷尬的情形不會難以「面對」，因為大不了切線就是了，反正「人家也不認識你是誰」(焦點二)。這個存在於經過中介的溝通與面對面溝通兩者之間的差別，其關鍵在於我們的外貌、長相、乃至於年齡、職業等都是一張長期帶著的面具 (persona)，它們終究會變成身分認同與人格 (personality) 的一部份，故而，露臉就等於曝露身分，也就是觸及身分認同。相反地，經由媒介的溝通，我們不必曝露外貌、長相、姓名、與職業，也就讓這樣的人際關係難以觸動自我的主要身分認同。不露臉自然就不容易丟臉了。有網友自述她在網路上比較放得開的原因時就說：「因為他看不到我嘛。」

## (網訪 8)

曾有一幅關於網路的漫畫，畫著一隻正在上網路的狗，牠很高興地說著：「在網際網路上，沒有人知道你是一條狗。」經由網路媒介的溝通，其實是極為特殊的。一方面，你可以舒適地待在自己家裡；另一方面，卻彷彿進入一個公共場所，能夠跟許多人聊天、或是對群眾發表意見。在此，使用者隱匿了部份或全部真實世界的身分，並決定自己呈現的面貌，個人可以藉此塑造一個或多或少跟真實世界身分不同的自我。同時，網路上人際互動的公共性，也使個人可以輕易地把自己呈現在公眾的面前，這就類似與舞台表演一樣，表演者在後台隱藏了部份的真實身分，在前台則盡力地扮演著觀眾期待的角色。

人類學家 Odzer 在談到虛擬社區中的身分認同時，曾說：「身分認同很重要，所以第一次聽到皇宮貴賓控訴有人偷了她的替身時我一點也不驚訝。自我認同是將我們繫身於世的碇錨，是和他人相處及發展社會責任的基礎，名字、住所、家庭、工作、朋友、嗜好等等都是其中的中心要素。在網路空間中，則是經由名字、外貌、個性和線上社群連結在一起。」(歐德薩，1998：176) 去年(2000年)在椰林站 MUD 討論區裡也曾經發生一場類似的爭執。爭執的起因是某個資深 MUD 玩家決定暫時退出台大龍域網路角色扮演遊戲，這意味著他將按下自殺的指令，結束自己長期使用的代號在 MUD 裡的活動。但這位玩家在該 MUD 的好友隨即發現有人立刻註冊了該代號上線。許多人爲了這個所謂「冒充」或「侵佔」的舉動而感到不安，並因而試圖要求那位新註冊的使用者放棄使用該代號。其中有一位較爲激動的網友在 MUD 討論區的言論可以清楚地顯示，對他而言，MUD 不僅是個遊戲，而是一個實實在在的生活領域。同時，代號也不只是個代號，而不折不扣地就是他的朋友的名字(MUD 討論區發言)。

在 2000 年初，台大椰林 BBS 站爲了打壓網路色情活動，取消站友暱稱與名片檔功能後，許多網友參與連署抗議時所抒發的意見，也顯示出網友們的暱稱及名片檔與其身份認同的密切關係。在習以爲常地使用著代號、暱稱與名片

檔時，或許並沒有任何急迫性促使網友們思索這些自我呈現的機制有何意義。一旦這些功能遭到取消，網友們的反應則非常有助於理解代號、暱稱與名片檔在網路人際關係中自我呈現的作用。例如，有網友提到：「那些已不再是無意義的記號，而是開啓人際交往的鎖鑰。」這意味著暱稱與名片檔乃是虛擬社區中社會關係的中介。缺少了這些中介，每個人都變成「一對蛋殼臉的生物在網路中遊走沒有表情」，「也不知對方是什麼樣的人」。儘管隔著網路本就無法得知對方的確切身分，但這並不意味著網友們沒有身分。因此，當沒有暱稱與名片檔之際，網友們會說：「這樣我怎麼看見對方是誰啊？」因為網友們正是藉著暱稱與名片檔來「表現自我」或「自我表達」，是區別人我的關鍵所在，用本文的措詞來說，也就是身分認同的關鍵。所以有網友說：「暱稱及簽名檔代表每一個網友獨特的個性，因為它，每個網路上的『人們』鮮活了起來」，「沒有辦法忍受自己變成沒有顏面的人」。有網友說：「暱稱像名字或綽號，可以人人不同而又各具特色，名片檔也許就像一個人的容貌、自我介紹、聲音等等，透過它我們了解一個網友。逛沒有了暱稱與說明檔的 BBS，就像一個人在街上逛，看不到來來往往的人們是老是少、是男是女。這感覺真怪，好像只有一個個影子飄來飄去。」（BBS 討論區）正因為正常的網路使用並非毫無身分認同，所以本文反對以匿名性（anonymity）來理解網路上的身分認同。進而，我們可以說，網友們是利用著網際網路既隔離又連結的功能，藉著網路所提供的代號、暱稱、名片檔、簽名檔等化名機制，既隱匿又顯露自己的身分認同。

雖然學者們習於以匿名性概念做為描繪網路人際關係的基礎，但嚴格地說，所謂的匿名性應該是每個代號背後隨時更換著使用者，同時，每個人也隨時更換著代號。然而，我們發現，使用者卻經常會在代號以外幫自己取個暱稱，甚至在自己的招貼裡加上精心設計過的簽名檔，乃至於經營自己的名片檔等，並且，固定且長期地在與其他代號的互動或資訊交流中，塑造這個代號的特性。換言之，每個代號漸漸地有了自己的身分認同與人格特質。因此，事實上網路人際關係並不是如許多人想像的那樣地因匿名而導致任意與不確定。

如前所述，單憑「匿名性」概念無法透析出網友們在網路上探索自我認同的實際情形。事實上，大多數的網路使用者會逐漸在虛擬社區中形成新的身分認同。而這個新的身分所展現的人格特質，雖說經常或多或少與真實世界的身分認同有差異，但並不表示完全闕如。簡言之，在網路上探索自我認同的可能性，恰是在於以網路的隔離功能為基礎，同時又經由網路的連結功能，個人藉此建立新的人際關係，進而從這些關係中，形塑自己的身分認同。因此，本文將這種隱匿部份身分，重新經營另一個身分的使用方式，稱為化名，而網路的人際關係便是一種基於化名的關係，而非建立在匿名性之上（Dyson, 1997）。由於每一個自我認同都必須經由與他人的互動過程，逐漸形成一個自圓其說的敘事，當我們在網路上長期使用同一個代號以後，環繞著這個代號也會凝聚出一個人際關係的網絡。慢慢地，這個代號就像是我們在真實世界的外貌長相一樣，長期帶著這張面具，也會自然而然地對這個網路上的化身產生認同，而這個面具就因此成為我們自我認同的一部份（Turkle, 1998:259）。從他人的角度來看，這個化身也一樣的，是具有其人格特質的。這樣的分析和 Goffman（1959）對個人如何在日常生活中呈現自我的分析相當一致；也就是說，個人的人格與身分認同其實與我們慣常在他人面前所呈現的面貌是分不開的。人格（personality）這個字的字源就是面具（persona），我們就是透過面具來對外發聲（per-sona），面具不只是表皮，還是內在的（Goffman, 1959; Turkle, 1998:248）。

總之，網際網路的隔離功能使得個人可以暫時地抹除真實世界的身份，卸除既有身分與關係的束縛，再藉著其連結功能，以一個新的自我與他人進行互動。在這樣的情況下，個人可以避免自己的性別、年齡、職業、學歷乃至於社會地位等等的影響，甚至只要他願意，也可以除去原有的人際關係網絡，完全地重新建立人際關係。儘管經由媒介所傳達的訊息遠不及面對面互動那麼豐富，但相對地也提供個人更多的彈性。他可以在自己選擇的時間，重新決定自己呈現在他人面前的形象；也可以依據自己的興趣，選擇志同道合的群體或是個人進行交往；甚至當互動的情況變得令人感到不安時，他還可以隨時抽身出



來 (Wellman and Gulia, 1995)。這其中的關鍵正在於網際網路上溝通的化名性質。因此，在網路上所呈現出來的自我，往往是自己所期待、但在真實世界受到既有生命歷程及其社會關係所羈絆而無法如願的那一個面向的自我。當然，個人也可以用完全一致於真實世界身分的姿態出現。但就網路使用者習於運用代號、暱稱、簽名檔、名片檔來凸顯自己的特色而言，實際上，使用者往往是利用這些訊息來給予他人有關自己的提示，並藉著參與互動的過程，塑造自己在網路上的人格。並且在虛擬社區中，個人將會更徹底地維持著數個可能截然不同的自我認同。

因為真實世界的身分終究無法完全抹去，也由於真實世界仍然有它的優位性，更由於物理上身體的限制，不論使用者是否把大部分的時間花在網路上，或是在主觀意願上比較喜歡網路上所扮演的角色，最後他仍舊必須回到真實世界來過生活的。此外，網路使用者可能同時擁有數個代號，就像同時保有數個表演舞台，甚至在不同的舞台上所面對的也是完全不同的觀眾，故而，網路上的人格只是個人人格的一個面向。網路上的化名，也只是隱匿了個人人格的一部份，讓個人可以在網路上重新塑造這一部份的人格。也就是說，網路上的人際關係是建立在人格的局部性上。因此，網路上的人際關係必然會呈現為一種局部人格間的接觸。其實，在真實世界中，尤其是在現代的都市生活裡，我們也都在不同的場合扮演著不同的角色，以局部的人格與他人互動的。從這個角度來看，網際網路上的人際溝通似乎只是現代社會人際關係的一個特殊例子而已。

但自我認同的形成總是在一定的社會脈絡之中，並且是在與周遭的他人互動中逐漸發展出來的。這裡所涉及的是一個由個人與周遭的人在互動的過程中所長期發展出來的一個故事，也就是一個有關個人自我的敘事，包括了我是誰、是怎麼樣的一個人、是如何變成現在這個樣子，以及我期待未來要做什麼、成為怎麼樣的一個人。在真實世界中，由於活動範圍的侷限性，個人的不同面向與角色往往相互牽連，因此，所謂自我認同的一致性也就變得非常重要，這也

是 Goffman (1959) 在以戲劇學為架構分析個人如何呈現自我時，提出前後台的區分、以及觀眾區隔的概念所要指明的關鍵。也就是說，個人必須努力維持展現於他人面前的這個人格的一致性，而隱藏可能引發懷疑與不信任的不一致，因為這樣的人格一致性是社會互動中基本信任的基礎。換句話說，維持有關自我的敘事能夠自圓其說，是社會互動順利進行的基本條件。然而，在網路上與他人互動之時，我們的真實身體往往是待在一個私密的空間，舒適地與他人交談。此時，真實世界與模控空間的割裂較大，再加上網路人際關係領域的擴展，相形之下，不同人際關係之間交疊的機率並不大。從這個角度來看，我們不僅可以把虛擬社區視為一個前台，真實世界則視為一個後台，在網際網路上，不同的活動範圍也分別構成一個個幾乎互不交疊的前台。因而，也比較容易做到 Goffman 所謂的觀眾區隔。隨之，一方面，個人得以塑造一個有別於真實世界的自我認同，另一方面，在網路上更可以同時維持數個不同的身分。個人因而可以藉此主動地塑造一個全新的自我以及相應的人際關係。而這種建立在人格局部性上的關係雖是片面的，但無礙於其深入的程度。

然而，在虛擬社區中探索自我認同的過程並非毫不受到真實世界身分的限制，例如，一個完全不懂園藝的人，再怎麼樣也不可能搖身一變，而使自己在相關討論區成為一個具有專業知識、樂於助人的「大大」。在真實世界中，我們難免傾向於參考個人的身分來判斷他的言論，同時，個人的諸多角色與相應的人際關係之間，總是很容易就會有些重疊。因而，徹頭徹尾地重新塑造一個全新的自我也會比較難以如願。不過，不管如何，相較之下，由於網路上人際關係的範圍往往可以極大範圍地橫跨地域、職業、年齡等固有社交圈的限制，故而，比較容易做到觀眾的區隔，隨之，重新塑造自我的可能性自然也就大了許多。

基本上，此一過程，如同 Giddens (1992) 所謂的純粹關係 (pure relationship) 或 Simmel (1971a) 筆下的探索 (adventure) 一樣，都是內在參照的。其完整性的參照點，是生命歷程的自身。相對於傳統社會中個人的自我認同猶如是在

預定的軌道中形成，其中極少依賴於有意識的選擇，而大多依循既定的習慣與傳統，在虛擬社區中，連自我認同都是可以選擇的。同時，虛擬社區中的生活更徹底地帶動了現代生活的多元化、分裂趨勢，個人既生活在時、空的區位化當中，也生存於平行的時間之中。

此外，在網路上，由於人與人之間的互動不是面對面，溝通的隱匿性也使得個人能夠比較放得開地投入互動的情境當中，所以，在個人願意呈現給他人的面向上，還會有放大或誇張化的效果。對於當事人來說，這也會有一種莫名而令人興奮的解放感。電影「摩登大聖」原來的片名就是面罩（mask），劇中所描繪的便是主角在戴上面罩之後行為變得誇張化的情形。事實上，他在當時所表現出來的，很可能即是他長期受到壓抑的自我。這個現象可說是十分接近網際網路上身分認同與人際關係的寫照。

我們可以這麼說，網路上的人際關係就像是一場探索自我認同的遊戲。遊戲並不意味著跟道德無關，甚至是逢場作戲、遊戲人間等。有誰看過專門作弊的圍棋大師呢？又有誰能夠想像一場參與者毫不在意輸贏，卻還能毫無保留地投入精力，並且引起旁觀者注目的遊戲呢？相反地，如果我們把電腦網路當作一場遊戲的話，你將會發現，逢場作戲、遊戲人間只會讓自己變成一個沒人理會的無聊角色。我也曾經看過一個常常在聊天室裡，到處不得體地開黃腔、罵髒話的人，長期下來沒有人理他，也就消失無蹤了。

此處所謂的探索，就如同 Simmel 所說的，是一種遊戲。人們跳離了日常生活的脈絡，在遊戲的經歷及脈絡之中重建行動的意義。而這些探索的經驗，或多或少會回過頭來影響個人既有的身分認同。隔離所產生的解放感鼓勵人們多方嘗試不同的身分角色，因此各人在探索自我認同時所扮演的角色與既有的身分認同差距不一，角色的朝向也沒有一致的方向，不見得是扮演好的角色，或是壞的角色，而端賴於互動對象與過程而定。所以，我們無法主張網路上探索自我認同的遊戲是好是壞。而越是簡單的答案也越有可能落入科技決定論的陷阱。

Krueger 說：「在此全然人工的現實中，物理外表將變得完全可以合成。你可以在一個場合選擇變成既高且美麗，在另一個場合你也可能希望變得矮小又平凡。了解物理特徵如何改變我們與他人的互動，將使我們學得很多。不只人們會以不同的態度對待你，你也會發現自己也以不同的方式對待他人。」（轉引自 Robins, 1995：138）Odzer 也認為：「線上互動可以成為探索我們情緒硬體架構的巷道。網路世界提供了形式單純的自我省視，沒有觸覺的刺激，也沒有具體的人或地的干擾，可以讓我們清楚看到是什麼勾動了與事件無關的情感鎖鏈。」（歐德薩，1998：271）正如旅遊有助於我們的自我了解，身分認同的旅遊也一樣可以讓我們更認識自己，但這並沒有因果上的必然性。<sup>4</sup>旅遊或是探索自我認同的遊戲（亦即，身分認同的旅遊）雖可能使我們把自己放到更大的脈絡下重新認識自己，而不再視自己的現況為唯一正常、普遍的，但也可能強化我們對他人的刻板印象，及其蘊含的自我認識。

國際網路的隔離功能使得各個身分之間的相互比對更不容易達成，在要求人格統整的社會壓力減弱之下，個人也因而比較不需要面對自我真誠（authenticity）的問題。從這個角度來看，網路人際關係有礙統整自我認同的發展，但從另一個角度來看，做為網路溝通媒介的文字所具有的自我指涉性質，又有助於與自己拉開距離，並進行反思。只要個人能夠真誠地面對這些差異，各個身分之間的差異對於個人的成長也是有助益的。這也意味著，面具與身分認同的一致並不是自然過程的延伸，而是需要當事人參與的，這一點是 Goffman 的分析所沒有詳加描述的。或許，從後現代的觀點來看，多元的自我認同並不是壞事，但關鍵在於我們的現實生活世界的整體步調尚未全面地步入後現代。即使在網路上我們也會發現，在不同的活動場域中，容許探索自我認同的彈性並沒有一致的限制。有些場域性別的扮裝是不被接受的，有些場域甚至不容許

---

<sup>4</sup> 因果必然性對於人類行為來說，一直是很特殊而複雜的，有時候因果法則的成立不是由於法則本身的有效性，而是來自於法則的傳播對人類行為的影響，例如自我實現的預言或是自殺的預言皆是；當然，有時法則確實是捕捉到人類行為所無法抗拒的規律，但有時人們恰是因為認識了此一法則而找到逃逸出其制約的方法（method, meta-hodus, 出路）。

身分的捏造。這更不用說，在真實世界裡，我們還是會因為自己言行不一而感到焦慮，也會在意別人是否表裡如一呢！截至目前為止，即使期待的差距不是來自於有意的欺騙，我們甚至仍可能會因為相互理解的認知框架（frame）之間偶然的不一致而感到受騙。<sup>5</sup>

很顯然的，我們無法脫離時代脈絡來詢問不要求人格的統整到底是一件好事，還是壞事。基本上，問題的關鍵在於，落實到現代的人際關係中，我們是不是已經準備好接受隨更徹底的分化而來的多元自我認同？如果實際人際關係的進展仍有賴於確定而統整的自我認同，那麼，多元的自我認同就會為人與人之間的信任帶來衝擊。反之，如果我們已經不在意他人在其他與我們不重疊的生活領域的表現，而只在意個別關係內部的行為舉止，那麼，基於多元自我認同的社會形態才會可能確立下來。

最後，本文之所以稱此為探索自我認同，而不僅僅說是塑造或形塑自我認同，其關鍵在於上網參與這個遊戲的人絕大多數都已經有了既定的自我認同。網路的隔離功能給了他們一個機會，得以嘗試一些既有的身分認同所不會做的事情。這些事情不見得是指道德上不被允許的事情，也還包括身分地位上無法扮演的角色。還記得在經過數次的失敗嘗試後，我終於打進 MUD 的世界。此時，無論我在真實世界的身分為何，也不管我願不願意，網路的隔離功能已然卸除我原有的身分。做為一個手無寸鐵，甚至什麼也不懂的新手，有太多機會需要別人的幫助。儘管我在 MUD 玩家裡，年紀早就可以稱大哥，甚至可能遇到的是我真實世界裡的學生，但我還是得學習開口求救，而這並不是件容易習慣的事。但是，一方面，因為情勢所迫，而另一方面，意識到真實世界的我其實還躲在代號這個面具背後。是長期在真實世界中佩戴的那個身分使我不習慣向他人求助，但實際上求救並不影響我在真實世界裡高度認同的那個身分。認知到這一點後，我就開始放膽求助了。類似，但又相反的情況也發生在某個高中生的 MUD 網友身上。這位網友在 MUD 裡有很多機會幫助那些在真實世界

---

<sup>5</sup> 關於這一點，作者在有關虛擬社區中的身分認同與信任之間關係的另一篇論文中加以探討。

裡的大哥哥、大姊姊們。如果沒有 MUD，至今他所學習過的經驗，應該只是幫助那些年紀比他小的人們，或是受到年長的人的幫助，至多只是「協」助那些年長的人，做為他們的助手而已（面訪 7）。雖然我們也可以說，他幫助的是在 MUD 裡比他年輕的人，但實際上 MUD 也並非完全與真實世界隔離的活動空間，MUD 裡也有網聚，也會聊到日常生活的事情，乃至於遊戲者在參與的同時並不只是意識到遊戲裡的身分，因而那種學習幫助大哥哥、大姊姊的感覺還是存在著，就如同我也很清楚自己很可能正在跟晚輩們求助一樣。<sup>6</sup>

### (三)、小結

Levinson（李文森，2000:113）認為網際網路讓我們脫卻肉身，但卻不同於我們就因而成為了天堂裡的天使。在網路探索自我認同的遊戲背後發揮作用的反而是「原欲」（libido）。也就是說，他同意 McLuhan 的見解，認為身體的臨場是道德作用的基礎。而他們所謂的脫殼（discarnate）之人，則會因為對個體的知覺相當薄弱，以致於解除了法律與道德的責任。

但實際的情形或許沒有這麼悲觀。網路使用者還是會在網路上逐漸形成自己的身分認同。所以，儘管道德約束力可能因為不及於真實世界的身分而變得比較薄弱，然而，從社會既有的道德規範逃逸出來的作用，不只是讓罪犯得以找到欺騙、為非作歹的空間，也讓在真實世界中備受壓抑的弱勢族群可以暫時地擺脫異樣的眼光，進而有機會相互支持與聲援，尋求改變遭受歧視的不利處境。由此可見，網路既不是罪惡淵藪的地獄，也不是世界大同的天堂。若引用但丁的比喻，毋寧地，網際網路可說是位於在上的天堂與在下的地獄之間，是我們必須努力學習如何營造一個美麗新世界的煉獄。但無論網路是天堂、地獄、還是煉獄，這些比喻都已顯示出模控空間是人類擺脫肉身束縛以後藉著溝通活

---

<sup>6</sup> 值得一提的是，虛擬社區中基於化名的人際關係，以及探索自我認同的遊戲，這對處於身分認同形塑過程中的青少年有何正負面影響，此一問題尚有待從道德社會化的角度加以更進一步的研究。

動與幻想交互感應所構成的心靈空間。

### 三、幻想的交互感應

Rheingold 認為，網路上探索自我認同的遊戲，反映的是人性中喜歡說故事、假扮角色的反映，但他並未再更深一層地解釋何以人們會喜歡說故事或是假扮。實際上，無論是說故事或假扮，都是從日常生活的常軌脫離出來，擺脫既有現實生活的限制，讓幻想馳騁，並因而得到解放、休息的空間。尤其，再加上網路的隔離作用，網路人格與日常生活中角色的差距，總是使得解放的感覺更為強烈。楊麗菁在小說中提到的情形十分貼切，可以引述來形容。她說：「是的，儘管當事人根本看不到也不認識對方，數位網路助長了對於網戀對象的幻想與感情；網路的匿名性提供了一種類似化妝舞會的效果，在這種情境下，有些人可以擺脫日常生活的規範暢所欲言，並嘗試向陌生人展現從未示眾的另一面，勇敢熱情、毫不顧忌的宣洩底層的慾望。」（楊麗菁，2000:188）

#### (一)、幻想與資訊不足

進一步來說，幻想的可能性，除了是來自於擺脫日常生活的常軌，也是基於既有資訊的不足。在模控空間中，認知框架與相應的空間邊界是由程式及其相關敘事所決定。在認知能力受到限制的情況下，所能獲得的僅有資訊就更形重要，而資訊不足所遺留下來的空隙則需要幻想來加以填補。Gwinnell（葛溫尼，1999:14）即說道：「事實上，就因為缺乏這些現實訊息，反而擴大了通信者想像的空間。」「只要是他無所知悉的部份——例如他的長相、動作、聲音——他都可以用自己的想像來補充。因為他的形象乃是出自他信件中的資料再加上她自己的想像。」（葛溫尼，1999:28）完全不透露訊息是無法引起他人的好奇，也無法激發幻想的，所以，我們需要提供一些資訊做為提示，如代號、暱稱、名片檔與簽名檔等。但隨後訊息的多寡卻又與幻想空間大小呈反比關係，

也因此網路人際關係中，過於具體的圖形與具象對幻想是有所戕害的（葛溫尼，1999:110-111）。這也是文字界面的網路角色扮演遊戲在多媒體的潮流中仍歷久不衰的原因之一。

幻想投射的延伸方向受到個人身上的幾個因素所左右。例如，心中理想典型的投射，過去經驗延伸(包括與類似的其他人實際接觸或傳播媒介塑造的典型，以及由此形成的類型化等。以下是幾種典型：「由於沒有現實訊息能夠及時將你拉回現實世界，你可以將所有完美和浪漫的特質加諸在對方身上。(葛溫尼，1999:15)「至於真實生活中的安妮與他的理想女性形象之間的空隙，他則以自己的幻想來填補。」(葛溫尼，1999:25)以上是理想的投射。而，「對安妮而言，湯姆的形象則是建立於新聞報導所呈現的越南士兵模樣」(葛溫尼，1999:26)，則是以既有的成見或典型為依據。

無論如何，對於當事人來說，幻想絕不等同於虛幻。反之，「因為缺乏社會及個人資訊，反而使性幻想更趨於完美。假如你無法從對方得到這方面資訊的話，你可以隨意將你最滿意的體態或個性加諸在對方身上。互動的雙方都能由創造性經驗的幻想中得到莫大樂趣。如同一名男性網友所說的：『想像是無窮無盡的；因為沒有具體的對象，反而更能激發出最強烈的熱情。』」(葛溫尼，1999:139)「在缺乏現實資訊的情況下，更容易產生沈迷的現象。由於不瞭解對方的真實面目和自己所幻想的差距有多大，因此一個人可能會因自己的幻想而愛上對方，並且讓自己的情緒被對方左右。」(葛溫尼，1999:181)甚至，「唯有完全投入才能成功扮演該角色。」(葛溫尼，1999:160)

更重要的是，網路上探索自我認同的遊戲並不同於個人的胡思亂想、異想天開，而是眾人幻想的交互感應，這不僅使得幻想有了社會現實的意義，甚至還藉著溝通、互動而產生綜效作用 (synergy)。Goffman 也強調，遊戲中雙方一致觀點與行為的協調感應是令人愉悅的 (Goffman, 1974:85)。因此，本文主張，這是一種現實的社會建構。<sup>7</sup>我們可以說，網路人際關係的關鍵是幻想的共

---

<sup>7</sup> 同樣地，Moore 也有類似的看法 (摩爾，1998:59, 56, 58)。



謀 (collusion of illusion) 或幻想的交互感應。

在 Gwinnell 對網路戀情的分析中有如下的一段話：「而字裡行間的溫暖及有人願意傾聽自己心事的感覺更強化了他們的關係，最後雙方都認為他們真心與對方分享自己的內心世界。屏除親密感的障礙，就是撤除關心和迷戀的障礙；分享祕密就會產生結合；而這種結合，再加上幻想和文字的魔力，終於讓安妮和湯姆墜入了愛河。」(葛溫尼，1999:27) 由此可見，網路戀情可以說是幻想的交互感應加上情感的交互感應 (葛溫尼，1999:52)。Levinson 也因而稱之為柏拉圖式的戀愛 (李文森，2000:115)。

幻想的交互感應對網路虛擬性愛也一樣重要。Odzer (歐德薩，1998:18-19) 說：「一次美好的虛擬性交需要身心全神貫注，引領別人進入你腦子裡的私有遐想地帶一起交流互動。」Gwinnell 甚至認為：「我們最原始的性器官就是大腦。透過電腦所傳遞的煽情對話、網路性愛、浪漫和性幻想的分享，使網路關係所散發的性吸引力就和實際關係一樣強烈。」(葛溫尼，1999:116-119)

此外，在 MUD 等網路多人角色扮演遊戲中，幻想的交互感應也是不可或缺的元素。Moore (摩爾，1998:72) 指出：「MUSH 遊戲的魅力或許就在於它使任何匿名的人都可以讀到我們的幻想，同那些我們所幻想出來的個性特徵發生互動，並同我們的幻想行動發生反應，從而使其顯得似乎更加真實。」「遊戲是親密而安全的——我們分享著自己最深層的幻想，但卻沒有人知道我們究竟是誰。總之，這種使人產生幻想的驅動力是一種非常人性化的驅動力。互動遊戲允許我們做的就是分享我們自己的幻想 (匿名而且安全)，在它們上面構造幻想並且實施它們。」(摩爾，1998:71-72)

總之，網路虛擬社區在實效性<sup>8</sup>上的特色是，其效果極大程度地取決於使用

---

<sup>8</sup> 虛擬的 (virtual) 這個字的字源意味著男性，後來衍生出有力的、有效的意思。相關的單字有美德 (virtue)、大師 (virtuoso) 等。在現代的用法裡指的是，儘管不完全相同，但實效上卻沒有什麼不同的意思。或是，雖然不是真的，但就某個特定觀點而言，卻跟真正的沒有差別 (Graham, 1999:154)。所側重的，是其實質上的效果，而非虛假或虛幻。亦即，就模擬所要獲致的特定效果而言，它是同一的 (identical)。

者之間幻想的交互感應。就這一點而言，就如同虛擬性愛不等同於自慰一樣，網路人際關係絕對有別於個人玩的電動玩具。換言之，其實效性是一種社會建構的結果。正如模控空間在知識方面的意義是資訊的共享導致眾人智力的交互感應，所形成的集體智力。網路人際關係則是幻想的交互感應而形塑成的集體成果。綜效作用在這兩方面都極具關鍵性。<sup>9</sup>

Goffman 曾經區分了自我矇騙與被騙。前者是當事人的觀點與他的行動所反映出來的觀點不一致；後者則是指當事人的觀點與他的行動所反映出來的觀點一致，但與他人或主導的觀點不一致（Goffman, 1974：85）。他還認為，因為外顯的行為經常會遭遇到他人的檢驗，故而自欺通常是發生在認知方面（Goffman, 1974：112）。換言之，最完美無瑕的自欺就是自己的幻想。但是，我們還應該加上一句，最深刻的自欺，是與他人幻想的交互感應，因為自欺若是能得到他人的肯定，必然會引來更多的投入。

但也因此，我們必須留意的是 McLuhan 所謂的自戀癱瘓(narcissus narcosis) 概念。楊麗菁（2000:166）提到：「多數人是在和自己的想像談戀愛。網路交友並不危險，真正危險的是無謂的期待與幻想。」尤其是完全與現實世界隔離的人際關係更容易導致自戀癱瘓。Gwinnell 就記錄了這麼一位網友的情況：「事實上，她將他們之間的關係視為祕密保守著。這種祕密性使她可以繼續保存自己對他的幻想，不會因為她的朋友可能對這種關係持負面看法而受到干擾。她繼

---

<sup>9</sup> 在 MUD 等網路多人角色扮演遊戲當中，還有一種特殊類型的幻想交互感應。本文稱之為制度化幻想，以相對於一般網路人際關係中的互動幻想。也就是說，遊戲的背景故事、累積的裝備、生命力與經驗值的增長等，都是遊戲規則的界定經由程式設計所訂定下來的，遊戲者則以此為行動與互動的脈絡，與其他遊戲者一同參與遊戲。就個人之間一對一的人際關係來說，有很大成份是利用互動幻想來填補認識對方人格特質時的資訊缺乏。相對地，制度化的幻想則在人際的階層劃分上比較重要。在 MUD 裡，不僅在制度化幻想之間、或是在互動幻想之間，甚至在制度化幻想與互動幻想之間也存在著幻想的交互感應。這些複雜的幻想交互感應創造了網友們所面對的現實。當然，我們仍不可忽略這個現實的創造並未完全獨立於真實世界之外。這一點本文將在有關權力的章節中進行探討。但不可否認地，無論是在 MUD 裡，還是在一般網路人際關係中，儘管有先在的權力結構，然而，每個人的角色並非在遊戲一開始就被某個有權力的人所預先指定，而是取決於自己在該場域的行動，以及他人的反應。

續迷戀於這些信件和喬，不讓現實來修正她的幻想。」(葛溫尼，1999 :35-37)

## (二)、幻想／賭注 (illusion) 與遊戲

法國社會學家 Pierre Bourdieu 也曾以遊戲 (game) 比喻社會的運作 (Bourdieu, 1990 : 87, 177 ; Bourdieu & Wacquant, 1992 : 98-100)。<sup>10</sup>他指出，任何遊戲都必須要求參與者全心全意地投入遊戲當中，而在遊戲規則所界定出來的空間中，靈活地運用遊戲規則與手中的籌碼，爭取遊戲當中所蘊含的賭注 (illusio)。在網路上探索自我認同的遊戲中，最需要投入的賭注是什麼呢？那還是幻想 (illusion)。而且這個幻想遊戲的實現，需要遊戲的所有參與者一起達成；也就是說，這是眾人之間幻想的相互感應，相互增強。只有我們跟其他參與者一樣，都非常認真地在意所投入的賭注，並且也急於贏得最多的賭注，這個遊戲才進行的下去。參與者如果只是把網路上的人際關係當作一場虛幻的夢，這個探索自我認同的遊戲必定會進行不下去，因此，所謂的幻想也就不能被簡單地等同於虛幻。

其實，在真實世界裡，每一個領域也都分別類似於不同的遊戲。例如，學術圈極為強調的忠實徵引與交代出處等行規，但是，對於一個說書者而言，這反而會侷限了情節的鋪陳，也使得故事無法藉著流傳的過程而變得越來越精彩。可見學術研究的遊戲規則與說書者的遊戲規則是不一樣的。但不管是真實世界還是網路上探索自我認同的遊戲、也不管遊戲的內容是什麼，都需要我們把遊戲的賭注與勝負當真，且盡心盡力地投入，卻是一致的。只有我們毫不在意遊戲的規則、賭注與勝負時，遊戲才會真正地變成虛空或虛幻。

---

<sup>10</sup>遊戲 (game) 的字源是 ga-men，也就是人群的聚集、共同參與的意思。隨後，我們將會發現，網路上探索自我認同的遊戲也是網友們共同參與的結果，是一種現實的社會建構，而不是各個孤立個人的遊戲人間。因此本文認為此一探索自我認同遊戲的核心機制是幻想的交互感應，而不是個人的胡思亂想。模控空間 (cyberspace) 這個字的創始人 William Gibson (1984) 也曾提出共識幻覺 (consensual hallucination) 的概念。但本文的幻想 (illusion) 的交互感應，更強調在幻想的原始字源意義中，幻想與賭注、投入的關係，以及幻想交互感應的實效。

同樣地，虛擬社區也絕不是一個毫無規則的化外之地，所以，一個好的遊戲者一定是一個專注的參與者。他必須全神貫注地在遊戲規則的限度裡鬥智，而不是違反規則地作弊、欺騙。遊戲跟規則是分不開的，不同的遊戲必然有不同的規則。前面所謂不得體地開黃腔，並不是由於網路上禁止開黃腔；不得體是因為時機與場合不對，也就是搞錯遊戲的性質，以致於違反了這個遊戲的規則。進一步來說，不僅整個電腦網路可以被當作一場遊戲，網路上的不同群體、不同場合也會有不同的遊戲規則。在心情版談性的招貼，八成會被版主刪掉；相反地，在玩網路性愛的聊天室裡，使出渾身解數來挑動對方的情慾，一定會得到眾人的讚許。

更重要的是，既然網路上的人際關係是一場探索自我認同的遊戲，並且，這個遊戲的真實性必須靠著參與者一同使其實現，也因此遊戲背後有著所有參與者共同組成的社會在支撐著它，個人無法單憑自己的意志來決定遊戲的發展與結果。換言之，網路上的人際關係不是一場虛幻、虛構的遊戲，而是經由社會共同建構的真實（Berger & Luckmann, 1966）。即使不談這個遊戲有它長期以來經由互動所形成的規則，個人不能任意地加以改變。參與者也無法在決定要成為某個討論區的「大鍋」之後，就立刻如願地變成人人景仰的「大鍋」。網路上的人際關係雖然需要使用者投注其幻想，而個人意願更是網路人際關係的關鍵因素。但是，這仍然是個由所有的參與者所共同支撐起來的「真實」遊戲——一種實體之社會建構的遊戲。

進一步來說，探索自我認同的遊戲的賭注既然是幻想，贏得更多的賭注也就是得到更多其他參與者與你自己幻想間的交互感應。認同這個幻想的交互感應者越多、越深，也就意味著幻想的實現，亦即環繞於這個代號的身分認同越加確立，越加被其他的參與者當真。而這個確立的身分認同也可以反過來支持其他人的幻想，或是阻撓某個參與者實現他的意志。有時為了在這個自我認同的探索遊戲裡贏得更多的賭注，參與者還會援引真實世界的身分來增加自己在遊戲中所握有的資源，像是在硬體版的張貼裡表明自己在相關科系與產業的學

經歷，以便加強自己的權威性，或是有些名人並不介意讓別人知道自己的真實身分等等的。總之，就網路上的人際關係而言，只要長期經營，每個代號都可以發展出自己的身分認同，但結局是否能夠完全合乎使用者的期待，則端視個人的遊戲技巧而定了。

從遊戲的過程來看，同時，隨著遊戲的進行，個人將會累積他所贏得的賭注。我們發現，賭注的累積更是變成手中的資本。參與者有時拿現實世界的資本來強化自己在這個遊戲裡個人所握有的資本，小自不惜花費龐大的上網費用與電話費，大到投入資本自己架個網站，當個最有權威的站長。或者，透露自己部份的身分地位，以便提高自己發言的可信度等。當然，畢竟每個遊戲都有自己的遊戲規則，以及在規則限制下發展出來的行動邏輯，這種跨越遊戲的資本轉移必然無法全部如願的。甚至，真實世界的身分還可能成爲自己的弱點，反而降低發言的公信力。進而，現實世界的身分地位也不盡然能夠確保自己的發言不受挑戰。在強調平等、挑戰權威的網路文化中，隔著代號的網路溝通相對地比較能夠降低身分地位對討論情境的影響，不管這個身分地位是真實世界的，還是網路上的皆是如此。

儘管有上述的情形發生，我們從某些站長所具有的權威，或是某些「大大(大鍋)」<sup>11</sup>們的影響力來看，網路上的人際關係還是可以累積資本，也依舊有身分地位的差別。進一步來說，有時候在網路上所累積的資本也會回過頭來被轉譯到真實世界去，就像是某些人會因爲在網路上的表現，而被邀請到真實世界去參與座談，乃至於出版書籍等。這自然也證明了網路人際關係虛幻、空虛之說的不符其實。

---

<sup>11</sup>網路上慣用的不標準口語，就是大哥的意思。

## 四、虛擬與真實的相互滲透：網路上的權力與性別

### (一)、網路與權力

個人的自我認同須在與他人的互動當中才逐漸形成。因此，我們不僅可以憑藉著對網路使用者探索自我認同過程的思考來了解網路人際關係，同時，還應該將資訊時代的自我認同問題放置到具體的人際關係脈絡中加以理解。網路世界中的權力關係與其運作機制、真實世界的人際關係與網路人際關係之間的相互滲透、兩個世界之間各種資源的轉譯過程、乃至於資本主義商業邏輯的影響，都是我們嘗試了解網路上的探索自我認同的活動時必須加以關切的重要因素，如此方能細緻地呈現網路人際關係的動態過程。甚且，這才可以避免在思考網路與民主、或是網路與知識普及這一類的問題時，抽象地把網路當成一個與真實世界完全割裂，有如不受真實世界所影響，且沒有權力在其間運作的真空世界。在台灣的網路世界中，自我認同的形塑與資訊的交流在極大部分的狀況下是分不開的。也就是說，使用者在 BBS 上各版所參與的討論，與他在虛擬社區中所呈現的自我形貌密切相關著，而且網路上也會慢慢形成它的權力核心。在資訊爆炸的情形下，某些樂於助人、且提供的資訊都極為正確、有用的使用者，逐漸地會變成那個討論區的「大鍋」。在平息爭端時的影響力、乃至於網聚的號召力上，「大鍋」的角色絕對與一般使用者極為不同。在某些論戰中，我們甚至可以觀察到真實世界的朋友集體現身參與，或是交情較好的網友間相互支援的情形。在某個網站上，就曾有一本新書受到網友的批評，結果，作者在網路與真實世界的朋友們都一起上網路聲援。顯然，不僅網路上的人際關係網絡有權力位階的不同，真實世界的關係也會滲透到網路上來，進而影響個人探索自我認同過程的順暢與否。同時，我們也常常看到，網友們把網路上的人際關係，以及圍繞著網路化身所累積的聲望與資源，帶回到真實世界當中。

顯然地，現實社會和虛擬社區之間的資本呈現出一種互相影響、轉譯情形。因此，從實際的情形來看，網際網路這個活動場域的興起，並沒有導致社

會的全面平等化，至多只有某些部份的重新洗牌而已。換言之，無論是網際網路之內或之外，各式各樣的資本及其伴隨的權力仍然構成了社會運作的基本佈局與重要機制。

實際上，過去的歷史和現實社會的因素都會影響網路的運作。譬如說，要上網須先懂得使用電腦，而且，我們所謂的資訊素養也經常被簡化為有關電腦的技術能力。此外，上網時需要的電腦設備和上網費用等等，都是真實世界會影響虛擬社區的因素。這些因素決定了誰可以進入，以及誰能發言、誰又不能。這乃意味著，最起碼的電腦設備與知識構成了參與遊戲的基本門檻。一旦跨越了這個門檻，掌握電腦技術知識的多寡，還會進一步決定個人的影響力。當然，只要連上了網路，即使不懂電腦技術，我們還是可以在其他討論區積極參與討論。只是，在電腦這個媒介仍然相當不完美的情形下，總是很容易遇到需要技術支援的情況，我們也常常聽說某位網友因為幫女性網友解決電腦問題而追到女朋友的例子。其實，上網路與否就已經把世界上的人分成兩類了，更不用說上網時間的長短，也是個人影響力的決定因素之一。

其次，每個人在網路上所處的位置，也決定了人際間的權力關係。例如，站長往往可以決定整個網站的走向。就個人所知，曾經有個著名網站的站長因為參與某版的討論時遭到網友的嚴厲挑戰，一氣之下，就以這個版沒有存在的必要為理由，而把整個版給砍掉了。其次，版主也可以宣告張貼言論的原則，並據此砍信。還有討論區的「大大」也必然比名不見經傳的網友，有更大的號召力來發起網聚。甚至，盜版軟體站的站長本人就比較容易得到其他盜版軟體站的站友權限，進而，藉此充實自己網站的收藏，讓自己與自己的網站更形重要。甚至，在站友之間也可能有權限的區別，有些版只有進階的使用者才看得到，有些版則是站長跟版主專用的。在此，不僅知識決定了使用者的權力，權力也會反過頭來決定使用者能夠獲取資訊的範圍。這些網路人際關係的基本佈局，就像是舞台的佈景一樣，在某種程度上決定了不同的角色所能發揮的影響力。甚至，發生在網路空間裡的筆仗，也還是會牽涉到真實世界的人脈關係，

乃至於網友之間的結盟與對立，或是過去在真實世界或網路上的恩怨。

顯然地，網路溝通的基本運作條件，諸如電腦知識與經濟條件的門檻、或是知識與權力之間的交互作用，乃至於不同的角色位置所蘊含的權力層級等，這些權力佈局構成了網路人際關係的舞台佈景。然而，權力佈局在實作上的意義並非毫無改變的可能性，且由誰來佔據這些較具優勢的位置，也是可以被挑戰的。事實上，這一點也適用於真實世界的權力佈局。

只是，在現代社會中，個人與組織之間是處於權力不均等的狀態。個人通常無力對抗組織，即使要對抗也得依賴另一個組織，例如消費者往往必須倚賴媒體或消基會，才能向出售瑕疵貨品的商業公司施壓索賠的。但是，一方面，網路本身就具有大眾傳播媒體的效果，特別是個人可以不經組織的中介對群眾發言；另一方面，其他網友個別的發言也能夠立即呈現在網路上，因此個人之間也不見得需要有橫向聯繫，甚或形成運動團體，卻仍然能夠隨時相互奧援，產生壓力。在 1998 年發生的種子網路（seednet）光碟感染病毒事件當中，握有技術等各項資源的種子網路，就在眾多網友們口誅筆伐的強大壓力下，不得不承認錯誤，並且由某位經理為事件過程中濫用技術、權力的舉動道歉。這就是一個由網路上眾多的個人直接挑戰真實世界組織權力的好例子。

另一個例子是，某個著名網站的站長們曾以研究者進行研究未事先告知等理由，集體抗議該站某站友的論文發表。這件事情在站內引發了非常激烈的討論，有些站友痛責研究者侵犯她的隱私權，有些站友則質疑「研究前必須告知」等要求是否早已是全站共識。後續引發的各種爭議包括，站長們連署發出的抗議書到底只是代表個人意見，還是也必須經過站友們授權？站友們有否托付站長們什麼權限？若有的話，其內容為何等等。雖然這件事情的結果是草草落幕，既沒有在事後形成支持站長們抗議行動的共識，也沒有依站長的期待，從討論中形成任何新的共識。但在這個例子當中，我們可以發現，站長的權限內涵自身也成為討論的主題，既有的權力佈局並沒有辦法確保意志的遂行。更進一步來說，當這些站長們意識到日後必須更小心地運用自己的權限時，這也意味著



其權力受到或多或少的限制，以及既有權力佈局意義的改變。

無論是在真實世界或是虛擬社區，權力佈局的重設都涉及了詮釋權的掌握，以及實際的參與行動。大自向政府要求一個指向社會公平而非商業利益的資訊通信基本建設，小到挑戰網站內的權力區分、藉著挑起討論來重新定位站長或版主的權限內涵等，都可以因為諸多網友的積極發言而引起關注，甚至鼓動風潮。我們雖然無法知道在什麼樣的時機下，怎麼樣的個人行動必然會產生風起雲湧的力量，但可以確定的是，這些例證正不斷地發生著。譬如，許多網路上的遊戲規則，在網友們的熱心參與討論之下，得到修改。從砍文章的規則，乃至整個站的發展方針，都可以成為討論的主題。雖然結果可能只是挑戰站長親自發佈的規定，卻也有機會導致共識的重新凝聚。當這些聲音大到無法被忽略時，我們就偶爾能夠看到眾多小蝦米戰勝大鯨魚的情形發生。

如果我們再看看那些在網路上集結力量以及造勢的某些社會運動，必然可以了解到儘管真實世界與網路上都一樣有權力不均等的現象。但是，這些佈局並不是不可突破的限制，或者充其量只能說是我們活動的佈景。某些行動可能修改了網路上的權力關係，某些行動甚至回頭改變了真實世界的運作。就數量上的比例來看，虛擬社區的參與度不見得會比真實社會來得高，但是，對於那些全心投入的人而言，他們卻可以輕易地積極參與這個社會的形塑，甚至可以跨地域地集結力量。在 1995 年年底，我個人曾參與一場在網路上動員、集結並鼓動風潮的消費者運動。這是由一群素未謀面，且縱貫台灣南北的網友們所共同醞釀、策劃的行動，就是明例。在運動的過程中，從傳單草擬、服裝製作、乃至於活動設計等，都是經由網路來開會與聯繫。在分布國內外的眾多網友們通力合作下，這場網路社會運動屢次壓倒首度總統民選的新聞熱潮，搶下學術網路上最熱門的討論串，進而引起國內外媒體的報導，甚至還獲選年度十大資訊新聞。

總之，由於網路上的溝通主要是靠語言、文字，隔著網路的人際關係比較不易受到軀體上暴力的威脅。同時，在化名的保護下，反對他人的主張也比較

沒有來自現實世界的牽扯或負擔。加以，網路自身有其發展的歷史，原來的網路文化就是強調理性溝通的。況且，即使是在現實世界中，不管實際狀況如何呈現，合理地交換意見也是一個被大多數人所接受的價值。於是，就在這樣的一般氛圍之下，言論上的聲勢本身可以產生力量，左右原來的權力佈局，發揮挑戰既有權力與權威的效果。權力雖然決定了遊戲進行的基本佈局，但是遊戲過程卻不是任何權力所能完全決定的。甚至，在重組權力佈局的關鍵時刻，遊戲規則的訂定與詮釋，本身也成為競逐的標的。

本文一再地指出，虛擬社區並不是架在空中的樓閣；相反地，網路上的人際關係與真實世界的人際關係仍然是相互牽連的。許多網友終究會見面，或者另闢溝通管道的。網路也不是權力真空的烏托邦，各式各樣資本與權力的運作，在網路上、真實世界中，以及這兩個場域之間流動著。這些因素都是我們在網路上探索自我認同的舞台佈景。面具或許可能讓我們跳脫某些權力的運作，但我們不會因此躍入真空中，而只是換個舞台、換個佈景罷了。事實上，參與這個探索自我認同遊戲的網友們，也經常在轉換舞台的過程中，試圖尋找或建立一個能在最大程度上發揮自己手中握有的資本，甚至還能進一步累積資本，順利塑造自己人格認同的權力佈局。

就 Certeau (1988) 的觀點來看，地盤 (place) 是強者的領域，弱者是指那些沒有地盤的人。強者能夠在他的地盤上綜觀全局，並事先擬定戰略 (strategy)，而弱者只能夠以時間換取活動的空間，見招拆招地以戰術 (tactic) 因應。在此，空間蘊含的是行動的自由，是可能性，可以被強者所運用，也可以為弱者所運用。然而，地盤是為強者所佔有的，是為人所有的，且對佔有者來說是安全的、安定的居所。網路做為一個新興邊疆，就如同現實世界的邊疆一樣，也自然而然地成為強者與弱者競逐的場合。由於強弱之分是隨情境而定，強者並非在每個情境都是強者，一旦跨入他人的地盤，強者在此也是弱者，頂多是利用自己在其他領域的資源設法轉譯為新領域的資本。因此，現實社會既有的強者不一定在網路模控空間裡都能夠佔盡優勢，雖然模控空間並非與真實

世界完全隔離的真空世界，但還是會有洗牌的效果。有些現實世界的弱者就在網路上成爲強者，開拓了自己的地盤，甚至搖身一變成爲在現實世界裡也無法等閒視之的強者，進而回過頭來影響真實世界的運作。再就地盤內部來說，也會有位置的高下之分，據有不同位置的人也會有不同的影響力。

## (二)、網路與性別

以上的論述明白地告訴我們，無論是在真實社會裡或是網路上，不平等的現象都是存在著。這個不平等的現象也許可以因爲網路的出現而有洗牌的效果，但洗牌並不意味著完全平等的來臨。而且，在每個社會裡有多大的洗牌效果，事實上也是不相同的。甚至，不同國家之相關的資訊政策如何介入、干預，都會影響洗牌的效果。同理，網路或許會在兩性之間的權力關係造成某種程度上的洗牌效果，但洗牌後並不必然就是人人生而平等的大同世界。因此，思考網路與性別問題的關連時，我們也不應將虛擬社區當作與真實世界割裂的權力真空世界。事實上，虛擬社區的 *virtual* 這個字本身即反映了現實世界對於網路社區的影響。本文說過，在西方談論虛擬社區時，*virtual* 並沒有虛幻、虛假的意思，只是中文翻譯讓人有虛幻、虛空的感覺而已。相反地，從字源來看，*vir* 是男性的、有力量的，而 *virtual* 是指有實效的意思。也就是說，即使是代表網路社會的字眼，本身都還是使用著父權社會觀點下的男性字眼。

其次，在網路人際關係對兩性關係的影響方面，正如本文所指出來的，用匿名性來掌握網路人際關係，只能夠呈現網路人際關係的一半特性而已。網路上的人際關係真正的特性是化名，而不是匿名。化名把在真實社會的部份身份隱匿掉，而在網路上創造新的自我認同。這新的自我認同會和現實世界的身份有或多或少的重疊或差異，或是在個性上有一些變化，當然也因此可以改變性別。但這並不意味著性別因素不再對網路人際關係發揮影響。實際上，無論在現實世界或是網路上，我們已經很習慣用性別去定位對方和決定自己的行爲。有一個有關互動研究很生動，值得在此提出來做爲例子。在這個研究裡，研究

人員把一個小嬰孩抱給一群人看，並告訴他們這是一個女嬰。於是，所有人都稱讚她是可愛的小孩，且談論時還都輕聲細語。但後來又告訴他們說搞錯了，其實那是個男嬰。隨後，人們又開始玩弄那個小孩，把他高高舉起來看看，且說話的音量也放大許多，雖然其實那還是同一個小孩呢（Spender, 1998:70）。

就跟真實世界裡一樣，即使是在網路上和他人溝通互動，我們也還是會猜測對方的性別來決定該怎麼應對。這顯示性別因素在互動中的重要性並未因為網際網路而稍減。譬如，在我們前面提到過之台大椰林風情站取消暱稱與名片檔的事件當中，網友的發言即反映出，暱稱不只是用來隱匿身分，也是凸顯性別的機制，沒有了暱稱，將嚴重妨礙人際互動（BBS 討論區）。這正顯示出性別因素在虛擬社區的社會互動中仍有其作用的。有網友說，要扮男生很簡單，只要好奇一點，東問西問就可以了；要扮女生則是常常加個語尾助詞或語氣詞，人家便容易相信了（面訪 7）。顯然地，此一認知框架就是現實社會裡我們對性別角色的刻板印象。因此，如果我們沒有把性別的刻板印象去除掉，網路上的兩性關係其實是與真實世界無異的。譬如，男性主動、女性被動的關係模式就沒有變化（焦點 2：10）。這也就是說，儘管個人可以藉著假扮來擺脫既有性別角色的束縛，可是對性別的刻板印象事實上並沒有改變。換言之，整體的性別角色差異，以及差異背後所蘊含的不平等仍然存在。甚至，由於社會線索的欠缺，網路互動還可能更加依賴現實社會既有的刻板印象（華萊斯，2001:60-61, 244-245）。

但就個體來說，藉由網路來逃離既有性別角色對個人的限制似乎是可以嘗試的機會。在這種情形下，必須要思考的是，誰的受惠機會較多——是男性在現實社會所具有的優勢地位在網路時代裡會得到增強，還是女性可以得到較多掌握權力的機會？現有的國外研究顯示，男性與女性都有可能從化名中獲益。雖然有些研究發現，男性化身為女性是要去玩弄別人，而女性化身為男性是爲了躲避騷擾，但也有部份研究顯示，某些男性是很誠懇地在體驗身為女性的經驗，甚至還有些男性反過來藉著扮演女性來逃避社會對男性的刻板印象所帶來

的要求。譬如說當他想要在網路上做一個積極助人的男性，別人可能會認為他自大囂張，可是當他用女性的代號上網時，她的積極反而會讓人留下很好的印象（Spender, 1998:73-74）。

總之，資訊時代並不是憑空產生的時代。它繼承了過去工業社會、或資本主義社會、或父權社會裡的權力關係。在這一點上，歷史的發展還有著一定的連續性，我們無法天真地期待一個全新的、平等的社會突然產生。在此，必須體認到的是，不管是整個社會的權力分配或是性別角色的關係，網路的影響頂多只是重新洗牌而已。但是，只有基於此一認識，並積極地參與、介入洗牌的過程，天命才不致於轉變成宿命。<sup>12</sup>平等是不會因為網路的發明而降臨的。就社會運動的角度來說，網際網路確實是可以提供弱勢族群一個很好的機會來集結或相互聲援，而無須立即面對既有社會勢力的反彈或壓力。但是，就性別平等的目標而言，更重要的是，還是女性自覺和女性自身積極投入網路當中，而不是將此一領域拱手讓人，或讓別人來替你完成心中的期待與使命。

## 五、結論

在社會學的文獻裡，自我認同的概念一直維持著一定的重要性，尤其是在 Mead (1952)、Goffman (1959) 等人的著作中更是如此，晚近的 Giddens (1991) 更將微觀面上的個人自我認同問題與鉅觀面上的現代性全球化發展趨勢聯繫起來，自我認同在社會學分析的地位也進一步地被凸顯出來。本文則進一步凸顯網際網路對全球化等鉅觀社會變遷的影響，並以之為中介來理解個人的自我認同與全球化趨勢的關連。自我認同的議題之所以在網路普及之後更加引起學者們的注目，主要是因為網路化名所提供的彈性，容許個人以前所未有的自由度

---

<sup>12</sup>Heidegger 認為，現代科技是我們的天命。所謂天命 (destiny) 並不是宿命 (fatality)，亦即不是無法抗拒、不可改變的際遇，而是既屬危險也是救援、同時是隱蔽與解蔽（陳榮華，1992：146）。就中國傳統哲學來說，所謂「天命之謂性，率性之謂道，修道之謂教」。顯然，天命不是命定，而是人類必須準備好自己，以便迎向前去的道路。

來扮演各式各樣的角色。一方面，個人藉著網路的隔離功能，隱匿部份或全部真實世界的身分。他可以利用自選的代號與暱稱，在網路上重新塑造一個或多個自我，並在其間切換、摸索、與試探。另一方面，由於自我認同必須在與他人的關係中逐漸建立，而網路正使得人們可以跨越時間、地域、與生理上的限制，與模控空間中的其他人共同投入這個探索自我認同的遊戲。進而，在幻想的交互感應之下，人們可以強化這個過程的效果與對個人心理的影響。

本文主張網友們正是利用網際網路既隔離又連結的媒介特性，既隱匿又顯露地參與虛擬社區中探索自我認同的遊戲。因此，匿名性只能捕捉到網路人際關係的隱匿特性，化名所蘊含的既隱匿又顯露才是網路人際關係的真正基礎所在。作者利用 Goffman 的戲劇學分析架構來探討網友們如何利用網際網路的隔離功能，隱匿部份或全部的身分，並且在網際網路的連結功能所提供的彈性之上，與其他的陌生人相遇，進而運用代號、暱稱、名片檔、簽名檔，在網路的舞台上呈現自我，在互動中探索自我認同。同時，本文認為，此一探索自我的遊戲並未與現實社會完全割裂，現實世界與網路的資源與權力關係處於一種彼此滲透的狀態之中，並且，網路的人際關係亦有其階層劃分。在此，本文引進 Bourdieu 對社會世界實作邏輯的分析，借用其關於遊戲的概念架構，來呈現現實社會與虛擬社區間資本轉譯的狀態，進而據此討論權力與性別因素在虛擬社區中的展現。

## 參考文獻

- Berger, P & T. Luckmann. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. New York: Anchor Books.
- Bourdieu, P. (1990) *In Other Words: Essays Towards a Reflexive Sociology*. tr. by Matthew Adamson. Stanford: Stanford University Press.
- Bourdieu, P. & Loic J. D. Wacquant. (1992) *Invitation to Reflexive Sociology*. Polity Press.
- Certeau, M. d. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley, University of California Press.
- Giddens, Anthony. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Ca: Stanford University Press.
- (1992) *The Transformation of Intimacy*. Cambridge: Polity.
- Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, N.Y., Doubleday, Publishers.
- (1974) *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. New York: Harper & Row, Publishers.
- Heim, Michael. (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Luhmann, Niklas. (1979) *Trust and Power*. New York: John Wiley & Sons.
- Lupton, Deborah. (1995) 'The Embodied Computer/User,' in *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Featherstone, M. and R. Burrows. London: Sage Publications: 97-112.
- Poster, Mark. (1995) 'Postmodern Virtualities,' in *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Featherstone, M. and R. Burrows. London: Sage Publications: 79-95.
- Robins, Kevin. (1995) 'Cyberspace and the World We Live In,' in *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Featherstone, M. and R. Burrows. London: Sage Publications: 135-155.
- Turkle, Sherry. *Life on the Screen : identity in the age of the Internet*. New York, Simon & Schuster.
- Virilio, Paul, Philippe Petit and Sylvre Lotringer. (1999) *Politics of the very worst: an interview by Philippe Petit*. New York: Semiotext(e).
- Wallace, Patricia. (1999) *The Psychology of the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wellman, B. and M. Gulia. 'When Social Networks Meet Computer Networks: The Policy Implications of Virtual Communities,' in *Communities in Cyberspace*. pp. 167-194.

eds. by Marc A. Smith & Peter Kollock. New York: Routledge.

Dyson, Esther 《版本 2.0》。李令儀、羅慧雯、許家馨（譯）。台北：大塊文化。

保羅·李文森（2000）《數位麥克魯漢》。台北：貓頭鷹。

安東尼·吉登斯（1998a）《社會的構成》。北京：三聯。

——（1998b）《現代性與自我認同》。北京：三聯。

高夫曼（1992）《日常生活中的自我表演》。台北：桂冠。

克麗歐·歐德薩《虛擬性愛》。台北：新新聞文化。

艾絲特·葛溫尼（1999）《愛上電子情人》。台北：商周。

馬克·波斯特（2000）《信息方式：後結構主義與社會語境》。北京：商務。

摩爾（1998）《皇帝的虛衣：因特網文化實情》。保定：河北大學出版社。



# The Game of Adventuring Self-identity in the Cyberspace

Hou-ming Huang

Assistant Professor, National Cheng-chi University

The problematic of self-identity is gaining more and more attention in the information age. But most researches cannot catch the main characteristic of the internet, so as to misrecognize anonymity as the foundation of understanding the interpersonal relations among netizens. This paper asserts that netizens use the ability of the internet, that is, both disconnecting and connecting, to hide themselves and at the same time to present themselves. By so doing, they join the game of adventuring their self-identities in the virtual community. Therefore, pseudonymity, instead of anonymity, is more heuristic to describe the self-identities of netizens. We utilize Goffman's dramaturgical frame of analysis of human interaction to comment on it. And we coin the concept of interaction between illusion as the keyword to analyze the game. Moreover, the concept of game used by Bourdieu as the metaphor of the field of social world is helpful for us to clarify the intertwining between the real and the virtual, too. We insist that there is the translation of power and resources between these two fields. Besides, the gender factor is still affecting the way how netizens treat each other.

Keywords : self-identity, internet, interaction between illusion, pseudonymity/  
anonymity, connect/disconnect, absence/presence, intertwining  
between the real and the virtual