

新媒體之虛擬身體建構與身份、性別流動一

以網路藝術作品為例

謝慧青

摘要

媒體藝術可說是運用當代新科技媒體出現所興起的創作門類。在日新月異的科學技術進步的同時，高科技也為人類社會帶來了生活形態與社會結構上的改變。當代的新媒體藝術家們，利用了新媒體技術也更容易表現因新科技出現所帶來的身體、性別、認同等問題。本文企圖針對因新媒體出現而產生的虛擬身體建構，以及隨之而來的身份流動性與性別扮演性等議題進行探討。

部分後人類主義者主張人的意識可與身體分離，進入一個虛擬的 cyberspace，目前此學說還是一個對未來的想像，然而人類在使用虛擬實境技術或在電子遊戲或網路中漫遊時，的確在某些時候也會產生「離身」（disembodiment）感，覺得自己是存在於另一個虛擬身體中。網路空間中的虛擬身體可視為原本真實身體的一種延伸，同時也是一種有別於真實的現實，這兩種體驗建構了「多元中心」的個人體驗。而「真實身體」與「虛擬身體」生活層面的平行開展，使人類成為混種的 cyborg，轉向成為後人類。而虛擬人物的身份與認同，是透過自我形塑，以及與其他虛擬玩家的溝通、交流所建構出的形象，然而虛擬身份卻無法避免外在社會、文化環境的影響。同時，此虛擬人物性別的可變換性，也為原本的性別框架提供了開放與流動的可能性。

本文一開始將針對虛擬身體、身份、性別三個子題分別進行討論，企圖梳理網路世界中的身體、身份與性別的問題。之後並選擇創作主題與此議題相關的三位藝術家作品進行文本討論與分析。包括：美國藝術家 Victoria Vesna 的作品《Bodies@INCorporated》，中國藝術家曹斐的《人民城寨》，以及香港藝術家文晶瑩的作品《網路上的化妝舞會》。

在網路世界中，身體是虛擬的，認同是建構的，性別是扮演的。在現今社會中，網路已經滲入每個現代家庭以及各種機構中。人們已經習慣使用文字、符號來進行各種角色扮演，在不同的社群中扮演不同的角色。當我們打開電腦，點擊網路，我們即化身為不同面貌的分身，在網路上參加一場又一場的化妝舞會。

關鍵字：新媒體、網路藝術、數位藝術、虛擬身體、性別扮演、cyborg、後人類