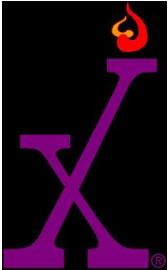


附表 網路作品研究樣本系譜

為台灣網路創作作品與相關網站

作品名稱/作者	年代	作品問題性 ¹	藝術問題性		
		概念形式	作品應用範疇 ²	作品自身範疇 ³	術語 ⁴
			應用理論		物的理論 ⁵
Project Xanadu , Ted Nelson 	1960	所有網頁上的資訊都可以自由引用、自由拼貼、重組，也可以將任何人的評論摻雜在一起，不需要經過原作者的同意。但跟現有 WWW 協定不同的是，所有的引用，都會回到原作者發佈資訊的原點去索取資訊，一方面可以導引讀者回來閱讀完整的資訊，一方面在讀者閱讀資訊時，一筆微小的版權費用，會進入作者的帳戶。仙那度計畫兼顧了網路上的資訊自由，維護了作者所應有的尊嚴和權利，也避免讀者誤解每一個引用的原意。		超文本(hypertext)、共享文化(Sharing Culture)	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、星叢(constellation)、賦權(empowerment) ⁶

¹ 作品的問題性透過(1)選擇特定前衛作品作為論述對象之判準。(2)實踐語言否定性與政治性之依賴。

² 指出它在歷史發展進程的位置，乃至社會處境(亦即藝術社會學)。

³ 觀察作品自身表面膜的語言變異癥候、認識此語言變異癥候的來龍去脈。

⁴ 使用傳統美學術語(某種就文字的獨特輪廓)，進行歷史、文化、社會、各式理論，和前衛藝術作品詰問。術語策略是一種「語言出走」、「癱瘓語言另起爐灶」的行動。其特質包括(i) 將術語置入現實情狀、前衛作品與歷史之間。(ii) 以多重、碎片方式環繞在前衛作品的問題性上。(iii) 此碎片實各自隱約在某種部署的系譜上。


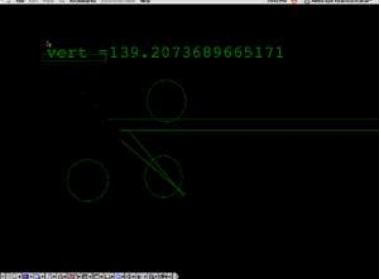
⁵ 以作品語言變異、去美感化為開展點，拉出作品否定性、模擬的創造過程兩個論述場域。此部分聚焦在藝術物整體的反再現、反同一性之問題性上。(i)反再現:作品物質化症狀、感覺退化、技術變革等(停留在藝術物體本身，考證物的緣由)。(ii)反同一性: 創作一個身體上、非意識、媒材、技術交纏一起的模擬過程(追索造成此藝術物變異的製造過程)。



⁶賦權(empowerment)的意思是某些人的行動能夠「給予他人權力(power)，或是讓他人理解到他們自己的潛力所在(Nelson and Wright, 1995:7)」。而參與(participation)即是「賦權予最弱勢與最貧窮的人們(ibid.: 1)」；是讓地方民眾能夠握有主導權，作自己的分析、作自己的決定，並且獲得自信的賦權過程。

<p>Project Gutenberg , Michael Hart</p> 	1971	<p>由志工參與，致力於將文化作品的數字化和歸檔，並鼓勵創作和發行電子書。該工程肇始於 1971 年，是最早的數位圖書館。其中的大部分書籍都是公有領域書籍的原本，古騰堡工程確保這些原本自由流通、格式開放，有利於長期保存，並可在各種計算機上閱讀。目前有超過 30,000 本書，以 Mobipocket , HTML 和簡單的文本格式供讀者閱讀。</p>			賦權 (empowerment)
	1973		<p>·第一個 BBSCommunity Memory 上線</p>		
	1978		<p>·MUD(Multi-User Dungeon)多人線上遊戲出現</p>		
<p>《La plissure du texte》, Roy Ascott</p>  <p>Roy Ascott, 1983, working at the T1-745 terminal/printer, (photo:Electra catalogue)</p>	1983	<p>由澳洲、北美、以及歐洲的藝術家們以 ARTEX 系統共同創作一則神話的合作計畫。以 Roland Barthes 之書《The Pleasure of the Text》為名，透過各國藝術家合作共同進行文本共構。</p>	<p>·GNU Project, started in 1983 by Richard Stallman</p>	<p>超文本、集體共構 (Collective creation)、作者權轉移 (Authorship shift)、共享文化</p>	<p>賦權 (empowerment)、拼湊(bricolage)、詩學/構造(Poiein/Poiesis)、星叢 (constellation)</p>
	1984		<p>Tim Berners-Lee 撰寫第一個瀏覽器 (WorldWideWeb)及 httpd</p>		

	1985		<ul style="list-style-type: none"> ·Stallman started the Free Software Foundation and wrote the GNU General Public License (GNU GPL) 		
			<ul style="list-style-type: none"> ·文化干擾 (culture jam) 一詞首先由舊金山的拼貼藝術團體 Negativland4，於 1985 年發行的卡帶：JamCon84 所提出，用以描述當時剛起步的看板解放運動 (Billboard Liberation Front, BLF) ·1984 年 William Gibson 出版 Neuromancer。 		
	1986		·Air Warrior(圖形式 MMORPG)由 by Kesmai 撰寫		
<p>《The Thing》，Wolfgang Staehle</p> 	1991	電子布告欄系統 Bulletin Board System (BBS)	<ul style="list-style-type: none"> ·1991 年 8 月 6 日 Tim Berners-Lee 發佈第一個網站 http://info.cern.ch/ ·Linus Torvalds 發佈第一版 Linux ·世界第一支網路攝影機 (稱為 CoffeeCam)，首度出現在英國劍橋大學的泰賈屋咖啡店 (Trojan room coffee pot)。 	開放原始碼運動、社會批判	賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)
<p>《Project Renga 連畫》，Rieko Nakamura、Anzai Toshihiro</p> 	1992	中村理惠子 (Rieko Nakamura) 與安齋利洋 (Anzai Toshihiro) 透過 email 發送數位圖檔，經由不斷的轉寄給不同作者修改原始圖檔，相互「引用」，從他人的作品中衍生出自己的作品。		集體創作共構、作者權轉移、創作共享	賦權 (empowerment)、拼湊(bricolage)、詩學/構造(Poiein/Poiesis) 星叢 (constellation)

<p>《Kings X Phone In》, Heath Bunting</p> 	1994	<p>透過網路公開邀請世界各地的民眾參與這項計畫，他向倫敦市政府借用國王十字區附近的公共電話亭，將公用電話號碼公布於網站上，觀眾可以播打這些號碼，並鼓勵參與者(播打者或接聽者)自行發想行為創意。</p>	<p>·最初版 VRML 1.0 發佈 ·台灣第一家 ISP 業者「新絲路」開始提供撥接上網</p>	<p>偶發活動、網路公共性、社會介入、集體共構</p>	<p>賦權 (empowerment)、節慶(la fête)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、星叢(constellation)</p>
<p>《the fileroom》, Antoni Muntadas</p> 	1994	<p>透過網站收集世界各地被查禁的作品，於網路上展出。</p>		<p>美學議題、第三媒體、集體共構、社會批判</p>	<p>賦權 (empowerment)、節慶(la fête)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、星叢(constellation)、戰術(tactic)</p>
<p>《The world's First Collaborative Sentence》, Douglas Davis</p> 	1994	<p>透過網路的公共空間的開放特性，邀請全球人進行集體創作：每個人寫下一個句子，條件是不可加句點，成為一篇沒有完結的集體共構作品。</p>		<p>集體共構</p>	<p>賦權 (empowerment)、星叢(constellation)、詩學/構造(Poiein/Poiesis)、拼湊(bricolage)</p>

<p>《āda'Web》, Ainatte Inbal, Andrea Scott, Benjamin Weil, Cherise Fong, Vivian Selbo</p> 	<p>1995-1998</p>	<p>最早正式以網路形式策畫與展出藝術創作的網站，直接邀請藝術家在網路上進行創作。</p>	<p>·MSN 成立 ·eBay 上線 ·Yahoo 上線</p>	<p>第三媒體</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>
<p>《m9ndfukc》, Antiorp</p> 	<p>1995</p>	<p>又名 Netochka Nezvanova(意指 Nameless nobody), 著名多媒軟體 nato.0+55+3d 開發者, 身分極其隱匿。已無數個化名出現在各論壇網站中發言干擾挑釁, 亦透過 email 進行網路破壞活動, 數年後將所有網路活動記錄全數刪除洗版。Antiorp 曾說:『錯誤是高等生物特有的。包含錯誤的環境可以讓人想去互動或進一步控制它。』《m9ndfukc》為無數個難以理解的文句與連結, 是早期最具代表性的黑客美學代表者。其他參考。</p>			<p>構境(Situation Construite)、異質 (Décomposition)、賦權 (empowerment)、拼湊 (bricolage)、異軌 (détournement)、戰術 (tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、星叢 (Konstellation/ constellation)、節慶(la fête)、退化(régression)</p>

<p>《Hegirascope》, Stuart Moulthrop</p> 	<p>1995</p>	<p>內容由多組情節不相關的小說和獨立文字片段構成,有政治短論、書評、寓言、笑話....等。hegira 原意是逃難或旅行,scope 則是領域或範疇的意思,亦即不停的變換地點——無形骸的漫遊 (This restless change of place for place: our bodiless hegira)。無形骸的漫遊指的是網際瀏覽者藉由超連結,在網頁 (lexia space) 之間穿梭,亦即在網路空間 (cyberspace) 不斷跳躍。讀者若不去碰嵌在網頁裏的超連結,也不鎖定瀏覽器本身的傳輸停止功能,這部作品每隔三十秒便自動翻頁。自動翻頁效果來自每一頁的定時連結 (timed link) 程式。早期網景瀏覽器的第 1.1 版提供這項「更新指令」(refresh)⁷。</p>			<p>構境(Situation Construite)、星叢 (Konstellation/ constellation)、詩學/構造(Poiein/Poiesis)</p>
<p>《Jodi.org》, Joan Heemskerk,Dirk Paesmans</p> 	<p>1995</p>	<p>以網頁程式破會干擾瀏覽器作用,不斷出現錯誤訊息、移動畫面等的駭客手法表現。</p>	<p>·批踢踢實業坊 (ptt.cc)上線</p>	<p>媒體批判</p>	<p>拼湊(bricolage)⁸、戰術 (tactic)、節慶(la fête)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)</p>

⁷ 參照 <http://ccsun.nchu.edu.tw/~garden/hyp-crit/hyp-hegira.htm>


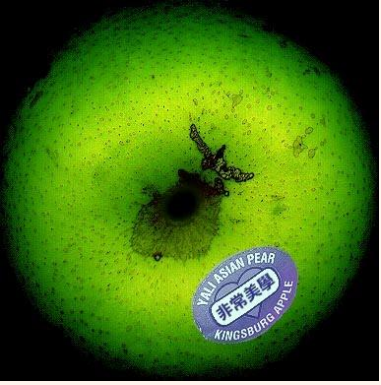

⁸ 此詞由 Andre Breton 提出, De Certeau 指出,創造性是指,重新使用和重新結合異質性材料的作為,此並非一個人的意志或行動,而是異質、多元的文化產物。(de Certeau 1997b:49) p219

<p>《etoy.com》, European digital art group</p> 	1995	<p>Etoy V.S.Etoys 是一個瑞典藝術團體與玩具公司之間的網域名稱訴訟案例。Etoys 認為瑞典藝術團體所註冊的 Etoy 混淆了他們的「商標權」, 造成他們的經濟損失, 因而提告。後來在網民及股價大跌的壓力下, Etoys 撤銷提告, 並讓 EToy 一舉成名。 (引自 http://www.republicart.net/disc/artsabotage/afrikagruppe01_en.htm)</p>		著作權	異軌(détournement) ⁹ 、戰術(tactic)、詩學/構造(Poiein/Poïesis)、賦權(empowerment)
<p>《Arctic Circle》, Felix S. Huber & Philip Pocock</p> 	1995	<p>藝術家將於北極圈旅行的記錄發佈於 http://www.dom.de/acircle/aclog.htm, 以簡要的文字、錄像檔案呈現。</p>		最初個人網誌型態、共享文化	詩學/構造(Poiein/Poïesis)、

⁹異軌(法語: *détournement*)是當代媒體作品的變體, 它是一種「將舊有作品以顛倒的方式重新創作」的手法, 而被選做重新創作的原作品(*détourned*)必須是一個被大眾所熟悉的媒體, 以便能夠有效和迅速的傳達與原作相反的意圖和信息。*détournement* 一詞源自於法語, 它可以追溯到情境主義國際(*Situationist International*), 它可以被解釋為「反轉」或「出軌」。異軌類似一種有諷刺意味的模仿, 不過它是採取直接引用或忠實模擬原始作品來製造這種強烈的暗示, 而不是重新創作新的作品來達到同樣的效果。以此來傳達相反的意念、顛覆主流媒體及傳遞自己的作品。

<p>《Fantastic Prayers》, Dia</p> 	1995	Dia 藝術中心首次委任藝術家於網路進行多媒體創作。			
<p>《Telematic Sculpture 4》, Richard Kriesche</p> 	1995	首件網路雕塑裝置，球體的物理位置位於 1995 年威尼斯雙年展場裡，物件透過程式 T.S.4，計算運動值，將虛擬球體的移動數據呈現於網路上。		線上與離線場域	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)
<p>《Bowling Alley》, 鄭淑麗</p>  <pre> Date: Tue, Jul 18, 1995 7:00 PM EDT From: Poyuu5@inf1.usc.edu Re: [no subject] </pre> <p>It's late at night, and I'm sitting up, trying not to go to work, to school, and the fan blows my way.</p>	1995	由 Walker Art Center 委託製作，使用 ISDN 網路，將作品延伸於美術館(Walker Art Center Gallery 7)、保齡球館(Bryant Lake Bowl)，以及保齡球主網站的空間中，透過數位的方式產生影像、影像的扭曲變化，探討公共與私密空間之關係。	美國國會討論要通過「網路規範國會法」(Internet Decency Act)。	公共與私密空間	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、異軌 (détournement)

<p>《Please Change Beliefs》, Jenny Holzer</p>  <p>Select a truism.</p> <p>A LITTLE KNOWLEDGE CAN DO A LONG WAY A LOT OF PROFESSIONALS ARE CRACKPOTS A SINGLE EVENT CAN HAVE INFINITELY MANY INTERPRETATIONS ABSOLUTE SUBMISSION CAN BE A FORM OF FREEDOM ABUSE OF POWER COMES AS NO SURPRISE ACTION CAUSES MORE TROUBLE THAN THOUGHT ALIENATION PRODUCES ECCENTRICS OR REVOLUTIONARIES ALL THINGS ARE DELICATELY INTERCONNECTED AT TIMES INACTIVITY IS PREFERABLE TO MINDLESS FUNCTIONING BOREDOM MAKES YOU DO CRAZY THINGS CONFUSING YOURSELF IS A WAY TO STAY HONEST DEVIANTS ARE SACRIFICED TO INCREASE GROUP SOLIDARITY DREAMING WHILE AWAKE IS A FRIGHTENING CONTRADICTION EATING TOO MUCH IS CRIMINAL EVEN YOUR FAMILY CAN BETRAY YOU</p> <p>To improve or replace the truism</p> <p>click here</p> <p>Yours will be added to a new master list.</p>	<p>1995</p>	<p>Ada'sweb 展出之第一件作品，以作品名稱「Please」(格言)「Change」(更改格言)「Beliefs」(集合所有更改的格言，再由觀者進行投票認同行為)，做為三個介入的程式。</p>		<p>集體共構、文本解構、 集體認同</p>	<p>賦權 (empowerment)、 拼湊(bricolage)、異軌 (détournement)、詩學/ 構造(Poiein/Poïesis)、 星叢(constellation)</p>
<p>《readme》, Heath Bunting</p>  <p>Electrolite On Line</p>	<p>1996</p>	<p>藝術家將個人介紹文字至於網頁上，每一個單字皆連結到「相應於單字本身」的網站([the respective word].com)，透過每一個單字之外部連結干擾、破壞閱讀文本。</p>	<p>·Barbrook 發表 The Cybercommunist Manifesto ·世界第一隻「複製羊」誕生。 ·GIMP 自由繪圖軟體發佈。</p>	<p>文本解構</p>	<p>賦權 (empowerment)、拼湊 (bricolage)、異軌 (détournement)、戰術 (tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、星叢 (constellation)、退化 (régression)</p>
<p>《Rhizome.org》成立</p>  <p>RHIZOME BETA PREVIEW</p> <p>Required Reading: Materiality by Bill Brown</p>	<p>1996</p>	<p>致力於創造、展示、保存數位藝術的開放平台，提供作品頗富潛力、但在藝術領域中尚未具有知名度的創作者線上展示空間。</p>			<p>賦權 (empowerment)</p>

<p>《Telegarden》, ken Goldberg, Joseph Santarromana</p> 	1996	<p>邀請觀者透過網路連線，控制人工智慧機器進行澆花、種植、觀察等動作的花園。</p>	<p>·CSS 規格 1 完成 ·JAVA SCRIPT 1.0 版本發佈 ·網路藝術於 1996 年開始迅速成為特定的文化與經濟現象，許多網路媒體紛紛創作、發佈、宣傳，並且獲利。</p>	集體共構	<p>賦權 (empowerment)、詩學/構造(Poiein/Poiesis)、退化(régression)</p>
<p>《前衛音樂網 sinologic.com》, 姚大鈞</p> 	1996	<p>藉由各種超連結與文本介紹電子實驗音樂、噪音音樂、爵士樂、西藏音樂等討論。呈現型態以靜態 HTML 簡單語法為主。姚大鈞於網路撰寫評論、開設網路電台，鼓吹新一代華人樂手投入前衛音樂、聲音藝術創作與研究。</p>	<p>·Macromedia Flash 1 (1996 年 11 月)發佈</p>	超文本	<p>詩學/構造 (Poiein/Poiesis)</p>
<p>《CNN Interactive》, Vuk Ćosić</p> 	1996			媒體批判	<p>賦權 (empowerment)、異軌(détournement)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、退化 (régression)</p>

<p>《Body Inc.》, Victoria Vesna</p> 	1996	販賣虛擬軀殼，使用者重新於線上選擇自我身分，每一位參與者都是企業股權所有人。		身體/虛擬/身分認同、器官販售、虛擬企業	賦權 (empowerment)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)
<p>《My Boyfriend Came Back From the War》, Olia Lialina</p> 	1996	以 HTML 的框架(Frame)程式設計頁面，非線性小說的閱讀文本。		超文本、網路文學	拼湊(bricolage)、詩學/構造(Poiein/Poïesis)、
<p>《虛擬商品計畫 FOCL.2：極樂世界螢光之旅》王俊傑，1997</p> 	1997		• 奇摩站成立。		

<p>《苦勞網》</p> 	<p>1997 台灣社運網站，為傳播社會運動訊息的網路媒體，口號為「運動的媒體，媒體的運動」，硬體設備位於台北市，網站由出身輔大黑水溝社的孫窮理等發起成立。網站內容定位為社會運動報導網站，大多內容仍聚焦於台灣的勞工運動。</p>	<p>·Documenta X首次以官方藝術機制展出網路藝術。 ·Jorn Barger 提出 Weblog 部落格一詞。 ·1997年12月 Macromedia Dreamweaver 1.0 發佈。 ·1997年8月台灣一家入口搜尋網站奇摩站 (KIMO) 設立，2001年與雅虎合併。</p>	<p>第三媒體</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>
<p>《Buy One Get One》，鄭淑麗</p> 	<p>1997 為時兩個月的網路漫居 (cyberhomesteader)以及來回於13個社會物理地點的過程記錄網站。</p>	<p>·Steve 提出 Viral Marketing(病毒式行銷)</p>	<p>公私密空間、虛擬身分、異質群眾對話、線上與離線社會連結</p>	<p>星叢 (constellation)</p>
<p>《7-11.org》，Vuk Ćosić</p> 	<p>1997 仿製美國便利商店網站結構，內容則為藝術家群聚討論交流的「便利場域」。</p>		<p>著作權、共享文化</p>	<p>賦權 (empowerment)、異軌(détournement)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)</p>

<p>《Documenta Done》, Vuk Ćosić</p> 	1997	仿製第十屆德國文件大展網站 "Documenta X"。		著作權、共享文化	賦權 (empowerment)、異軌(détournement)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)
<p>《Desktop Is》, Alexei Shulgin</p> 	1997	透過網站設置,邀請瀏覽者 email 個人桌面給藝術家,發佈於網站中。		集體共構、共享文化、公私場域連結、作者權轉移	星叢(constellation)、賦權 (empowerment)、拼湊 (bricolage)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)
<p>《CCTV》, Heath Bunting</p> 	1997	將網路攝像機安裝在街道上以即時監察世界各地的人們,監視畫面於網站上露出,成為“傳真報案 fax crime report”系統,並直接鏈接到當地派出所。作者於網路記錄頁面宣稱: Improve self policing with further absented police force.		社會批判、公私場域連結	賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)

<p>《The Digital Landfill》，Mark Napier</p> 	1998	<p>邀請瀏覽者分享個人欲刪除的郵件、檔案資料、垃圾信，透過程式處理為數據呈現。</p>	<p>·Ars Electronica / infowar 探討資訊之政治、文化、社會、宗教等議題。 ·黃文浩成立的「在地實驗」網站 etat.com</p>	<p>集體共構、共享文化、公私場域連結、作者權轉移、資訊回收 (information-recycling)</p>	<p>星叢(constellation)、賦權(empowerment)、拼湊(bricolage)、詩學/構造(Poiein/Poiesis)</p>
<p>《Brandon》，鄭淑麗</p> 	1998	<p>以主角 Brandon 的性別混淆為主題，設置虛擬的法庭審議過程。其中有提案、投票，以及陪審團辯論過程，由來自各地的八個陪審員所組成，在虛擬的場景中針對主題進行探討。</p>		<p>集體共構、性別議題、社會批判</p>	<p>星叢(constellation)、賦權(empowerment)、拼湊(bricolage)、詩學/構造(Poiein/Poiesis)、戰術(tactic)</p>
<p>《澀柿子的世界》，曹志漣</p> 	1998	<p>作者對於虛擬想像空間的實驗，並利用網路媒介特質塑造網路文學。</p>	<p>·Google 成立 ·Eric Raymond 發表 The Cathedral and the Bazaar 一文</p>	<p>網路文學</p>	<p>星叢(constellation)</p>

<p>《歧路花園》，李順興</p> 	<p>1998-2008</p>	<p>實驗網頁功能作為文學創作和發行工具，嘗試開發新型的文學表現形式，改良文學傳播的管道。</p>		<p>網路文學</p>	<p>星叢(constellation)</p>
<p>ZKM Net Condition</p> 	<p>1999</p>	<p>以網路為主要媒體的展覽。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·MATRIX 上映 ·SETI@home ·Shawn Fanning 開始撰寫 Napster ·無名小站 Wretch 上線 ·1999年8月23日 blogger.com 上線，2003年2月被 Google 公司收購。 ·MSN Messenger 釋出 		
<p>《MalePregnancy.com》，李明維</p> 	<p>1999</p>	<p>在網路上虛擬出男性「懷孕」的過程，運用數位合成技術和網路傳播方式，建構出可以懷孕的男性身體，以及虛擬的懷孕過程記錄、網友回饋等。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·TATE Museum 委任網路創作 ·Black Flag Over Seattle:1999年11月30日，自動聚集的示威者抗議世界貿易組織 WTO 召開會議，使用「蟻聚」策略、手機、網址、膝上型電腦及手提電腦，贏得「西雅圖之戰」。 	<p>媒體批判</p>	<p>詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、戰術 (tactic)</p>

<p>《 All my life for sale 》, John Freyer</p> 	<p>2000-2001</p>	<p>歷時一年的個人使用過的財產物件於網路上的拍賣計畫，並結集成書。</p>	<p>·Skysoft 公司於 2000 年 1 月推出 KKMAN，是第一一個結合 WWW 及 Telnet 分頁瀏覽的綜合瀏覽器。</p>	<p>網路觀念藝術</p>	<p>詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、戰術 (tactic)</p>
<p>《 SFMOMA/ 010101 》</p> 	<p>2001</p>	<p>網路藝術於實體美術館展出。</p>	<p>·2001 年 1 月 15 日 Wikipedia 上線/內容自由、任何人都能參與、並有多種語言的百科全書協作計劃。 ·2001 年 OpenOffice.org 自由軟體釋出。 http://www.openoffice.org/ ·2001 年 10 月 8 日 Movable Type 釋出。 ·Eric Steven Raymond 開始撰寫 How To Become A Hacker</p>		

<p>《KOP.Kingdom of Piracy》, 鄭淑麗</p> 	<p>2001</p>	<p>《派樂西王國》始於 2001 年, 由鄭淑麗、Armin Medosch 與 Yukiko Shikata 所共同策劃。此作品從一開始探討盜版行為作為網路的最終藝術型式, 到現在已經延伸探索分享的網路系統、公眾性與開放文化實踐。2006 年《派樂西王國》與 PLENUM 合作, 在 Node London 網路社群組織所舉辦的會議中進行了 12 個小時討論。相關參閱 http://ilyagram.org/blog/archives/802.html</p>		<p>著作權、集體共構、社會介入</p>	<p>詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、戰術 (tactic)、賦權 (empowerment)、星叢 (constellation)</p>
<p>「CAC 虛擬藝術村」</p> 	<p>2001</p>	<p>台南藝術大學南藝當代藝術中心建置「CAC 虛擬藝術村」。瀏覽者可以直接在此閱讀南藝當代中心提供的資訊、觀賞線上展覽、獲取專業的藝術資料, 並參與互動式的討論, 積極掌握臺灣當代藝術動向。</p>			
<p>《AfterSherrieLevine.com/afterwalkerevans.com》, Michael Mandiberg</p> 	<p>2001</p>	<p>複製藝術家 Sherrie Levine 之作品《After Walker Evans》, 掃成高檔後建置兩個一模一樣的網站, 並給予瀏覽者自由下載收藏。</p>		<p>著作權、作者權轉移</p>	<p>賦權 (empowerment)、異軌(détournement)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)</p>

<p>《BookCrossing》</p> 	2001	<p>BookCrossing 這概念由 Ron Hornbaker 於 2001 年提倡，旨在鼓勵讀者讀完書後，將書放在公眾地方讓另一人取閱，如此讓書本四處旅行，達到“世界是一個圖書館”的目的。與圖書館不同的地方在於通過不同讀者在不同地點取閱，每本“登記書籍”都有一個代碼，取閱者在網頁上利用代碼登入，填上取閱地點（或個人資料閱讀感受）。Bookcrossing.com 目前已超過 814000 名成員，註冊圖書超過五百八十萬本。</p>	<p>·2001 年 1 月 20 日，菲律賓總統 Joseph Estrada 成為歷史上第一個因為 smart mobs 失去政權的國家元首。</p>	共享文化	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、戰術 (tactic)
<p>《The Contagious Media Project》, Jonah Peretti</p> 	2001	<p>以郵件轉寄的病毒傳播方式，執行數個造假、無意義的網路事件。</p>		網路媒體病毒傳播、媒體批判、集體共構	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、戰術 (tactic)、賦權 (empowerment)
<p>《Ebay yearlong performance project》, TRONG G. NGUYEN</p> 	2001	<p>使用 eBay 拍賣平台販售個人物件，為期一年。</p>		網路觀念藝術、集體共構	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、戰術 (tactic)

<p>《CODeDOC》, Whitney Artport</p> 	<p>2002</p>	<p>8k 的程式碼藝術展覽。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·Web 2.0 時代 ·Howard Rheingold 出版 Smart Mobs: The Next Social Revolution. ·Flickr 上線 ·Himanen Pekka 出版 The hacker ethic, and the spirit of the information age (駭客倫理與資訊時代精神) 	<p>開放原始碼運動</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>
<p>《Spam Radio》, Richard Airlie and Ian Morrison</p> 	<p>2002</p>	<p>透過程式將網路垃圾訊息轉換為音樂播放。</p>		<p>資訊回收</p>	<p>異軌(détournement)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、節慶(la fête)</p>
<p>《Creative Commons》</p> 	<p>2002</p>	<p>推動創作共享的非營利組織</p>		<p>共享文化</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>

<p>《The Google AdWords Happening》, Christophe Bruno</p> 	2002	運用購買 Google AdWords 廣告服務，以不具任何意義的詩句來形容自己所購買的關鍵字，再根據點閱率整理出帳單，公布於網站上。		網路觀念藝術、集體共構、媒體批判	賦權 (empowerment)、星叢(constellation)、詩學/構造(Poiein/Poiesis)
<p>《Shop Mandiberg》, Michael Mandiberg</p> 	2002	透過個人網站將自己的生活物件波上網逐一販售，賣得\$3500-4000 美元，其中包括賣自己的時間。		網路觀念藝術	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、戰術 (tactic)
<p>《Listening Post》, Mark Hansen, Ben Rubin</p> 	2002	擷取網路討論區、聊天室的對談文字，打碎文句再依字義分類，呈現於電子螢幕牆上。		公私場域連結、資訊回收、文本解構	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、節慶(la fête)、星叢(constellation)
<p>《"Click"-Web Installation》, 曾鈺涓</p>	2002	使用網路的串連，在實體空間中，架構一個互相影響的電腦操控介面，觀者透過螢幕上的符號與象徵，主動選擇點選按鍵，螢幕上的象徵符碼卻是被重新解釋與串連，點選結果的呈現由電腦程式控制。(節自 http://www.yutseng.com/mart02/page/c_page04c.htm)		文本解構	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、退化 (régression)

					
<p>《Google Talk》, Douwe Osinga</p> 	2003	透過程式擷取 Google 上的任一字串進行對話。	<ul style="list-style-type: none"> ·Second Life 上線 ·2003 年 5 月自由部落格軟體 WordPress 釋出。 ·2003 年 2 月 Oscar Renalias 建立 LifeType。 	文本解構	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、退化 (régression)、星叢(constellation)
<p>《All Ways-O's Chatroom》, 曾鈺涓</p> 	2003	在展覽現場裡，觀者可以透過電腦網路，與「O」聊天，並窺視「O」的網路行為與生活片段，「O」會在同時在多台電腦中出現。然而「O」的對談由程式控制，藉由預設的問題與答案回應，「O」會擷取觀者輸入之文字與觀者對話，或與另一台電腦中的對談者回應。(節自 http://www.yutseng.com/mart02/page/c_page04c.htm)	<ul style="list-style-type: none"> ·2003 年 11 月 Creative Commons 在台灣的 iCommons 計畫 (Creative Commons Taiwan) 創用 CC 成立 	文本解構	詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、星叢(constellation)

<p>《Let's Make Art》, 曾鈺涓</p> 	<p>2003</p>	<p>瀏覽者於網站上選擇、上傳自己的圖像，每一張上傳的作品將給予辨識序號，每一位參與的創作者，其身份則透過 IP (Internetwork Potocal)被定位與辨識。此圖像會被轉換成為電腦編碼，以「點 (點陣圖)」、「線 (向量圖)」、「碼 (色彩編碼)」、「光」等構成的形式與色彩呈現，並在台北市立美術館被列印、裱框與展示。而在此過程中，影像被轉換成為 Code 被列印出，現場觀者，意欲觀看原作，必須透過電腦螢幕介面，輸入藝術家的 IP，搜尋觀看。(參照 http://www.yutseng.com/mart02/page/c_page04.htm)</p>	<p>集體共構、共享文化、作者權轉移</p>	<p>詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、星叢(constellation)、賦權 (empowerment)</p>
<p>《2003 TANET 網路藝術展》</p> 	<p>2003</p>	<p>許素朱策劃，邀請 13 件與網路相關之創作展示於網路平台。</p>		
<p>《第八天計畫》, 林欣怡</p> 	<p>2003</p>	<p>藉由一個假想的網路實驗室所提供的生物圖像物件平台，透過網路傳播的開放性，讓網民在一個被設計好的平台中，設計兩組「Playing God」扮演造物者角色不同高低程度的遊戲，由網民自由選擇。自主性較高的雜種遊戲，可為自己的新物種命名，並由實驗室於網路上發佈協助再造物種證書；自主性較低的遊戲，僅提供網民隨意拼組實驗室安置好的新物種，做一再配置的動作。</p>	<p>集體共構、文本解構、社會批判</p>	<p>節慶(la fête)、退化 (régression)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、賦權 (empowerment)、拼湊 (bricolage)</p>

<p>《人體器官物流》，林欣怡</p> 	<p>2003</p>	<p>人體器官物流這件作品主要以探討未來人體器官販售的相關議題，透過網路購物的模式，結合實體物件、物流公司動畫與文件介紹，作一場虛擬的人體器官買賣，試圖在這樣的模擬機制中，邀請觀者思考相關的概念。</p>		<p>社會批判</p>	<p>節慶(la fête)、詩學/構造(Poiein/Poïesis)、賦權(empowerment)、拼湊(bricolage)、戰術(tactic)</p>
<p>《OSSF 台灣自由軟體鑄造場》</p> 	<p>2003</p>	<p>自由軟體鑄造場（Open Source Software Foundry，簡稱 OSSF），隸屬於中研院資訊科技創新研究中心，乃一負責研究推廣自由軟體／開放原始碼軟體的學術單位。</p>		<p>開放原始碼運動、共享文化</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>
<p>《Data Diaries》，Cory Arcangel</p> 	<p>2003</p>	<p>這件作品為 11 小時長度的錄像，透過騙 QuickTime 的手法，呈現家用電腦 RAM(記憶體)的內容，讓 QuickTime 以為這些內容是 Video。Cory Arcangel 收集轉化他的 email、音樂檔案和 DSL(數位用戶迴路)數據，以每秒 15 影格運作這些資料。</p>		<p>資訊回收、資訊視覺化</p>	<p>退化(régression)</p>

<p>《Super Mario Clouds》，Cory Arcangel</p> 	2003	將遊戲中被竄改過的藍天白雲畫面，投影到實體展場牆面，抹除所有角色、佈景與遊戲障礙。		著作權、文本解構	退化(régression)
<p>《The Pirate Bay》</p> 	2003	全球最大的 bittorrent 搜尋網站。		著作權、共享文化	賦權 (empowerment)
<p>《NetMonster》，Mongrel</p> 	2004	運用網路上大量圖片，以軟體程式重新組合成另一主題的數位拼貼圖像。	<ul style="list-style-type: none"> ·2004年2月4日 Facebook 上線 ·Mozilla Firefox 自由軟體瀏覽器發佈。 ·《漫遊者—2004 國際數位藝術大展》邀請多位網路藝術家展出。 	資訊回收、資訊視覺化	拼湊(bricolage)、退化(régression)、節慶(la fête)、詩學/構造(Poiein/Poïesis)、星叢(constellation)

<p>《Amaztype》, Yugo Nakanura、Kitamura Keita</p> 	<p>2005</p>	<p>以美國、加拿大、日本、英國的亞馬遜網站為資料庫，使用者可輸入任何關鍵字搜尋站內圖書，根據書本暢銷程度決定關鍵字圖形排列大小和順序。</p>	<p>·Lawrence Lessig / Free Culture: The Nature and Future of Creativity ·2005年7月，Kyle MacDonald 開始透過部落格以一根紅色迴紋針成功換取一棟房子。</p>	<p>資訊視覺化</p>	<p>拼湊(bricolage)、退化(régression)、節慶(la fête)、詩學/構造(Poiein/Poiesis)、星叢(constellation)</p>
<p>《The Whimsical and the Fantastic》</p> 	<p>2004</p>	<p>由王嘉驥策劃之網路展覽，邀請 26 位台灣當代藝術家提供作品數位檔，展示於網路平台。</p>			
<p>《虛境公民 I》, 吳梓寧</p> 	<p>2004</p>	<p>作品為《虛境公民》創作計畫中的I號首三部曲，創造七個未來 Cyberbeings 虛境公民可能的外型，以及他們所居住的網路城市 Cybercity 與線上遊戲世界一般的網路自然世界。</p>		<p>網路觀念藝術</p>	<p>詩學/構造(Poiein/Poiesis)、退化(régression)</p>




<p>《網路靈魂銀行》，吳梓寧</p>  <p>Install Your Soul</p> <p>Online : www.cyberbeings.idv.tw Live : cyberbeings.no-ip.com</p> <p>Restore in the Cyberspace with Cyber Soul-Bank Service</p>	2005	<p>網路靈魂銀行販賣類似「生前契約」的商品，讓網路靈魂們能夠在網路上使用的各種 3D 物件。</p>		網路觀念藝術	詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、退化 (régression)
<p>《CAN YOU SEE ME NOW?》，Blast Theory</p> 	2005	<p>爆炸理論 (Blast Theory) 藝術創作團體將遊戲模式直接帶入藝術創作中，讓參與者成為創作元素之一。線上玩家被隨機置於網站虛擬空間中，成為被追捕的虛擬獵物，實體玩家則在特定區域的街上，藉由手持電腦、無線網路技術、全球衛星定位系統，偵測並追捕線上虛擬獵物。</p>	<p>·2005/06/28 Google Earth 發佈 全球之聲 (Global Voices Online) 創立，藉由連結文章、照片、podcast、影片以及各類草根公民媒體內容，能夠引發人們關注世界各地的對話跟觀點。</p> <p>·「全球華文部落格大獎」成立。</p> <p>·Lawrence Lessig 出版 Free Culture: The Nature and Future of Creativity</p>	線上與離線生活連結	賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、節慶(la fête)

<p>《BURN》，鄭淑麗</p> 	2005	<p>以一種普遍性的網路互動社交行為模式來呈現於當今的網路經驗，作品推崇 P2P (peer to peer) 裡的檔案共享習慣，建立一個以瀏覽器為基礎的界面，透過往站上傳發表 mp3 至公共共享空間，並開放讓人下載。</p>	著作權、共享文化、社會批判	<p>賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、節慶(la fête)</p>
<p>《De-Strike 倒罷工》，林欣怡</p> 	2005	<p>結合網路藝術的觀念互動裝置，作品計畫名稱是《倒罷工》(De-Strike)。透過「藝術家罷工」(Artist on Strike) 議題的模擬、動員與探討，反詰藝術家相對於全球化時代的國際當代藝術體制，譬如展覽制度與市場制度。在作品當中，藝術家經由電腦、網路的連結，以及展場空間的觀念裝置手段，積極鼓吹「藝術家罷工」之意念，並將展場轉化為一個爭取觀眾加入罷工行列的場域。在此論壇平台之中，觀者可以選擇是否響應、參與或互動。</p>	社會批判	<p>賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)</p>
<p>《ccGarden 嘻嘻樂園》</p> 	2005	<p>推動創用 CC 的開放性網路部落格。</p>	共享文化	<p>賦權 (empowerment)</p>

<p>《GWEI - GOOGLE WILL EAT ITSELF》,</p> 	<p>2005 由 Hans Bernhard/Ubermorgen.com 與義大利媒體運動改革者 Alessandro Ludovico 共同合作的網路計畫，在網站裡「秘密」加掛大量的 AdSense 廣告，每有人造訪，便觸發了自動工具程式點擊廣告，賺取廣告利潤，再將從 Google 所分得的廣告費用來買 Google 的股票。</p>		<p>社會批判、媒體批判</p>	<p>賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、節慶(la fête)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)</p>
<p>《Elephants Dream》, Blender</p> 	<p>2006 是世界上第一部完全由開放原始碼圖像軟體製作的開放影片。在遵守 Creative Commons 授權下，觀者可以自由的使用此影片。</p>	<p>·Twitter 在 2006 年 7 月成立於舊金山，由 Obvious 公司開發。 ·Chad Hurley 陳世駿成立 YouTube ·2006 年初 Jeffrey Zeldman 的部落格中提出 Web 3.0 ·Peter Barnes 出版 Capitalism 3.0: A Guide to Reclaiming the Commons</p>	<p>共享文化</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>
<p>《一百萬個心跳》, FBILab 團隊</p> 	<p>2006 由展場參與者的身份與行為所建構的一個複合網路平台，探討數位時代的社群行為。民眾藉由無線感測器 ZigBee 先參與「卵、精子相遇」互動數位藝術作品後，建置性別、血型、生肖等身份資訊。再經由心跳脈搏、情境感知的行為回饋，蒐集一百萬個心跳，使一對數位虛擬雙胞胎兒獲得生命力。民眾的身份資訊與感知行為，在展覽結束時將會共同決定雙胞胎兒的最後孕育情形：長相、性別、血型等。</p>		<p>集體共構</p>	<p>賦權 (empowerment)、拼湊(bricolage)、詩學/構造(Poiein/Poïesis)、退化(régression)</p>

<p>《PORTA2030》，鄭淑麗, Ilze Black, Alexei Blinov</p> 	<p>2006</p>	<p>以倫敦為基地，由布蕾克、布利諾夫與鄭淑麗三人所組成的 TAKE2030，是一個以實踐新媒體社會為議題的創作團體。他們頌揚無線網路的未來性，鼓吹利用現成裝備與自行組裝技術，以成就一個公共的自由網路世界。其中「行動背袋」由 TAKE2030 所創造，它包含一個被改裝過的 WIFI 無線網路系統、一個網路攝影機、一個訊號發射裝置與一個全球衛星定位系統；人們透過這一無線傳輸裝備，將得以不分地域的無障礙相互溝通聯繫。(節自 http://www.taipeibiennial.org/2006/artists/29-take2030-works.html)</p>		<p>社群意識、社會介入、線上與離線生活連結</p>	<p>賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)</p>
<p>《六度分離批踢踢 relationshiPTT》，王科植、谷文揚、林正平、陳人豪、張敏智</p> 	<p>2006</p>	<p>探討網際網路上的人際關係，兩端點戶不相識的人可藉由人際網絡的牽連，尋找出相互遙遠的連線。</p>	<p>台灣 DAC 數位藝術中心 靈光乍現展覽開始網路藝術類徵件</p>	<p>身分認同、社群意識</p>	
<p>《關於那些嘈嘈切切的目不暇給，無法擺脫也無法掌握》，陳滢中、廖守鈞</p> 	<p>2006</p>	<p>探討網路同步資訊的氾濫，原本全白的屏幕能及時抓取新聞資訊，然一則則新聞資訊顯示於螢幕上又馬上模糊，直至充斥著整個空間以致於無法掌握。</p>		<p>資訊回收、資訊視覺化</p>	<p>星叢(constellation)</p>

<p>《西提王國 Citynoland》, 賴韋光</p> 	2006	<p>作者透過建立一個城市來建構一個藝術相關的社群關係 這個社群的成員彼此在資源上, 互通有無, 朝向一個烏托邦世界。透過網絡世界城市跟真實世界相互連結。目前城市上進行「以物易物計畫」、「My City Tour 影片拍攝計畫」、「虛擬偶像計畫」、「虛擬美術館」等。</p>		社群意識	<p>星叢(constellation)、節慶 (la fête)、退化 (régression)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)</p>
<p>《Amazon Noir – The Big Book Crim》,</p> 	2006	<p>為 Ubermorgen.com 另一件網路計畫, 利用 amazon.com 網站程式一個小漏洞, 破解線上書籍流覽機制。消費者在 amazon.com 網站上輸入任一關鍵字使用「書籍內文搜尋」後, 可進行 50 字的線上試讀。Ubermorgen 利用這個搜尋試讀功能, 啟動程式運算, 複製試讀文字的最後一句然後逐句重新搜尋, 直到其擷取到完整的試讀本。</p>		社會批判	<p>賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)</p>
<p>《IBM Virtual Strike》</p> 	2007	<p>IBM 員工透過第二人生媒體達成罷工訴求。</p>	<p>·IBM Virtual Strike 網路社會運動逐漸成熟 ·2007年9月3日, 無名小站與 Yahoo!奇摩開始正式合併帳號</p>	網路社運、社會批判、社會介入	<p>賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)</p>

<p>《NETWORKED NATURE》，黃世傑等</p> 	<p>2007</p>	<p>透過網路文化的透視探索「自然」的議題。其中包括 C5 製作的作品，未來農場經營者的四個藝術家，意圖將創新科技與藝術和政治結合起來，例如將全球定位系統(GPS)、機器人技術和農業水栽技術等環境結合。</p>	<p>台灣公共電視成立「PeoPo 公民新聞平台」，鼓勵「公民近用」(Public Access) 媒體，目前有超過 3412 多位來自各地的公民記者，180 個 NGO/NPO/EDU 組織，累積報導則數超過 32,816 篇，其中有 14,877 篇的原創影音，充滿議題性與公民觀點。</p>	<p>社會介入、線上與離線生活連結</p>	<p>賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)</p>
<p>《光種音子》，林強</p> 	<p>2007</p>	<p>林強與葉俊慶、柯智豪、胡至欣共同完成《光種音子》，作品理念始於日本江本勝醫學博士的波動理論。展場為網路平台與投影裝置，包括音樂、網路與互動程式、電腦影像三部分。當觀眾透過電腦寫下一句祝福的話，話語就會以光點投影呈現在館內牆上，與電腦影像並置，慢慢消逝。</p>		<p>集體共構、共享文化</p>	<p>賦權 (empowerment)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、星叢 (constellation)、拼湊 (bricolage)</p>
<p>《報紙機》，黃承孝</p> 	<p>2007</p>	<p>一個會製造報紙並且販售的機器，報紙中的新聞資料來自於網路上的新聞網站，擷取後再加以杜撰，進而創造出另一種真相；將新聞照片更換成在買報紙的顧客或是隨機取樣的影像，合成後產生一條條新的新聞，而整份報紙既虛假又真實。</p>		<p>媒體批判</p>	<p>詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、拼湊 (bricolage)</p>

<p>《Unheeded Advice》，曾靖越</p> 	2008	<p>從 Google 新聞網站下載全球暖化相關新聞，將其關聯化並量化，且藉由程式轉化將資訊輸出於風扇和螢幕上以關鍵字詮釋。當下載的新聞量越多，關鍵字在螢幕上越大；而點選關鍵字後風扇轉速若越高，則代表這個類型的暖化新聞被人們視為「耳邊風」的情況越明顯。是在隱喻人與新聞、媒體、環境、自身的關係。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ·W2Pi Studio 推出 Wifi army 手機遊戲。GPS + Google Android ·電影 Untraceable 上映，網路犯罪影片 ·2008/05/12 Plurk 上線 ·Lawrence Lessig / Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy ·2008/09/23 Android 釋出。 	資訊視覺化、資訊回收、媒體批判	詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、拼湊 (bricolage)
<p>《[訛] Drawing Whispers》，張炳傑、紀忠毅、卓士傑、陳鴻銘</p> 	2008	<p>[訛]的構想源自於「傳話遊戲」，以繪圖的方式進行。第一位使用者任意畫一張圖，將圖傳給下一位使用者。第二位使用者在沒有文字跟其他訊息的輔助下，依自己對圖片的理解將圖重畫一次，再傳給下一個人。</p>		集體共構、共享文化	詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、拼湊 (bricolage)
<p>《記憶中 Net Recall》，莊杰霖</p> 	2008	<p>透過網路相簿的擷取，再現了一種對回憶的感受。因為數位相機的普及，人們開始大量拍照，並且透過網路來分享它們，因此網路相簿中聚集了來自世界各地的回憶，每分每秒不斷地增加、擴大，就像從宇宙的奇點不斷以光速向外飛離。</p>		資訊視覺化、資訊回收	詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、拼湊 (bricolage)

<p>《MAN WITH A MOVIE CAMERA》, Perry Bard</p> 	<p>2008</p>	<p>拆解電影《持攝影機的人》影格，透過網站發佈徵求拍攝者，以原始文本作為字身拍攝內容之對照，再剪輯成影向左右並置的影片。</p>	<p>·2008/09/02 Google Chrome 釋出</p>	<p>共享文化、著作權、文本解構</p>	<p>詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、拼湊 (bricolage)、異軌 (détournement)、星叢 (constellation)</p>
<p>《YTAGOGO》, 黃彥穎</p> 	<p>2008</p>	<p>透過網路社交媒體 MSN 號召群眾，多人線上聊天，不為任何目的介入的網路即興活動。</p>		<p>集體共構、社群意識、網路觀念藝術</p>	<p>詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、退化 (régression)</p>
<p>《RiP: A remix manifesto》, Brett Gaylor</p> 	<p>2008</p>	<p>2008 年由 Bret Gaylor 所執導的開放原始碼紀錄片，以”the changing concept of copyright 改變著作權概念”做為計畫核心，Bret Gaylor 將訪問片段及蒐集的原始素材放在名為「開放資源電影」(Open Source Cinema)的網站上，將故事劇本釋出讓其他創作者任意編輯、擴充、刪除改寫，下載影片後混製、加入動畫、照片、圖表之後再上傳影片到網站裡，目前 RiP 已在官網首頁以及 iTunes 上開放下載。</p>		<p>共享文化、著作權、文本解構</p>	<p>詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、賦權 (empowerment)、拼湊 (bricolage)、戰術 (tactic)、星叢 (constellation)、異軌 (détournement)</p>

<p>《Minimal Bling》, Oliver Farshi</p>  <p>an UDERL unlimited release by Oliver Farshi and Geraldine Judres</p>	2008	iRedux 軟體是一個聲音與音樂再挪用、重新解讀的系統，藉由破壞音樂檔案格式，拆卸它的版權並生成新的音樂，創建出可以合法授權分享的原始檔。		共享文化、著作權、文本解構	詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、賦權 (empowerment)、拼湊 (bricolage)、戰術 (tactic)、退化 (régression)、異軌 (détournement)、節慶 (la fête)
<p>Really, Really Free Market (RRFM)</p> 	2009	由美國東南區(SouthEast)安那其網絡所發起得一個反八國高峰會(G8 Summit)的抗議行動。第一個被稱作真真確確的免費市場行動是於 2004 年反美洲自由貿易區(FTAA)的反全球化(Anti-Capitalist)抗議行動中，在北卡羅與佛羅里達兩地同時舉行。(節自 http://zho.anarchopedia.org/%E7%9C%9F%E7%9C%9F%E7%A2%BA%E7%A2%BA%E7%9A%84%E5%85%8D%E8%B2%BB%E5%B8%82%E5%A0%B4)		共享文化、社會批判	賦權 (empowerment)、戰術(tactic)、節慶 (la fête)
<p>《ThruYou》, Kutiman</p> 	2009	擷取世界各地不同音樂創作者發佈於 Youtube 的個人影片，混製成個人音樂錄影帶，發佈於網站中，並開放瀏覽者下載再製。		共享文化、著作權、文本解構	賦權 (empowerment)、拼湊 (bricolage)、異軌 (détournement)、戰術 (tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poïesis)、星叢 (constellation)、節慶 (la fête)

<p>《Openlab.Taipei》</p> 	<p>2009</p>	<p>OpenLab.Taipei 是 FLOSS ART (make art with Free/Libre Open Source Software, 用自由開放軟體從事藝術創作)社群，推動自由軟體藝術創作 (FLOSS ART) 的風氣。</p>		<p>自由軟體運動運動、共享文化</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>
<p>《愛果主義·愛台灣鮮果同好社》，邱秀川,劉驩,莊靜如,卓桀緯,楊琇淇</p> 	<p>2009</p>	<p>網站以多向共同發表的方式，所有加入的網友們都可以提供自己的資訊，除了在網路上討論水果，也和中南部的農民合聯絡販售。</p>		<p>社群意識、社會介入</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>
<p>《YouTube Play. A Biennial of Creative Video》，Youtube/古根漢美術館</p> 	<p>2010</p>	<p>紐約古根漢美術館與 Youtube 合作，徵求世界各地最有創造力的影片，主要以 Youtube 做為發表平台。</p>	<p>·DAC 數位藝術中心取消 網路藝術類項徵件</p>		<p>漂移(Dérive)、賦權 (empowerment)、拼湊 (bricolage)、異軌 (détournement)、戰術 (tactic)、詩學/構造 (Poiein/Poiesis)、星叢 (constellation)、節慶(la fête)</p>

<p>《非池中藝術網 藝達人叩應》，萬德 男孩</p> 	<p>2010 非池中藝術網為以藝術品之交流買賣為主的網路平台，其中「藝達人叩應」邀請不同藝術家錄製訪談影片，發佈於網路上供民眾瀏覽，網民可透過網站留言提問，由當期專訪之藝術家回覆。</p> <p>2010年02月受邀之台灣年輕藝術團體「萬德男孩」有別於其他藝術家之文字回覆，將每一則問題之回覆拍攝為影片公開於網路上。</p>			<p>戰術(tactic)、詩學/構造(Poiein/Poïesis)</p>
<p>《My Chatroulette》，蘇育賢</p> 	<p>2010 藝術家將個人於視訊聊天室之經驗記錄剪輯成影片，內容為世界各地觀者於視訊中觀看其作品「工作室中的麻雀」模型之不同反應。</p>	<p>·28 Nov 2010 維基解密 (WikiLeaks)上線</p>	<p>集體共構、公私場域連結</p>	<p>漂移(Dérive)、拼湊(bricolage)、詩學/構造(Poiein/Poïesis)、節慶(la fête)、退化(régression)</p>
<p>《POST NEWTONIANISM》，Josh Bricker</p> 	<p>2010 《YouTube Play. A Biennial of Creative Video》獲獎作品，並置兩則錄象。左為從 WikiLeaks 釋出的美軍於伊拉克誤殺記者之影片，右邊為擷取自 Modern Warfare 的遊戲畫面。</p>		<p>媒體批判</p>	<p>賦權 (empowerment)、拼湊(bricolage)、異軌(détournement)、戰術(tactic)、詩學/構造(Poiein/Poïesis)</p>

(圖片來源：研究者自網路擷取 2010/05-2011/01)