

政治大學
傳播學院博士論文

指導教授：鍾蔚文博士



從中間開始：
論日常中的媒介使用

研究生：吳姿嫻

中華民國 103 年 1 月

謝 誌

我總是有開場障礙.....，連感謝都要「從中間開始」才說得出來。

謝誌姍姍來遲，令人難為情，由衷感謝指導教授鍾蔚文老師的包容。在答應指導我後，總是放手讓我自主，即使老師拋出退休的預告，我仍常不按期交稿，多虧當時研究群幾乎週週開討論會，一想到研究群的工作進度與討論，我的論文進度就不太方便上演人間蒸發記。但還真是沒想到，當論文定案後，我竟東拖西延了一年半，終於，在一個天晴的週六午後，睡飽的我，決心在禪定後，要按下電腦電源鍵，將自己釘在螢幕前，面對謝誌！

待在自己的房裡、坐在桌機前、敲著鍵盤，一旁還有久違的滑鼠，按例擺一杯無糖拿鐵、濃苦的巧克力、舒服的音樂.....，當了一年半上班族的我，正帶著生成中的自我，返回（進入）既熟悉又陌生的場景。「暖機」時，翻查了手機行事曆～「天啊.....畢業口試是2014年1月22日?!」原來...自去年4月離開校園到業界工作之後，生活型態改變，謝誌也隨之像斷了線的風箏（哈哈）。我的人生，出現趣味但意義深長的轉折。

老實說，謝誌比論文困難許多。此刻，我在想，如果研究者的謝誌，是在與研究案（期間）暫別好一陣子後再進行，那麼心中浮現的感恩會是什麼？論文所談論的「生成」與「強度」，或許可再次從這份謝誌裡看見與此刻相關的生成。

2007年來到政大。對傳說中的大師——鍾蔚文老師印象深刻，緣於面試時的即興考，開學前便十分期待鍾老師的「方法論」。果然如傳說中的經典，感恩那一學期的思想激盪，讓我對於人生的不自由和困惑，有那麼一點點願意再撐一下。

儘管我常與人保持距離、極少在政大出沒，但卻也挺有福氣，在幾個重要時刻，都有老師們出手扶持。在政大的頭兩年，怕囉嗦和麻煩的我，請曾指導我碩士論文的柯裕茶老師擔任學業導師，柯老師作風自由，向來尊重我的選課規劃，唯最後3學分的哲學所課程，柯老師建議我選擇「資本主義與精神分裂」，捨棄「語言隱喻與思想」，很感謝老師那時促成我接觸德勒茲（Deleuze）的思想，更感恩老師不忘在回信中提醒我，「看醫生比一切都重要」。於是，我的論文，現象確立了，也隱隱約約為日後論文的契入點埋下伏筆：「生成」，及「一就是多」。

實際上，寫論文的過程相當順利。我知道，所有的困難源於我的身心不自由。當學業比想像中順利太多的同時，對活在人間的質疑，並未因為這些後設思維的學習而獲得緩解。如果論文完成了，我還能往何處去？我再次消失了一段時間。這段時日，感謝馮建三教授讓我與期刊編輯團隊共事，幽默的馮老師、搞笑的忠博和佳欣令人工作感到輕鬆，還記得馮老師刻意要求我們撰文累積作品，這對需要大量閱讀寫報告和論文、及面對資格考的研究生來說，是非常可貴的學習。與此

同時，暫別課業的我開始進行心理諮商；做瑜珈、跳有氧；書寫；玩遊戲；到日本和妹妹作伴當度假；跟著讀書會的好友們（大裕、粗眉、阿撇）逛書店、到處泡咖啡店；還有脾氣好的承蔚常帶我品嚐美食逛街，禮讓我突如其來的無理取鬧；儘管當時從事許多舒壓活動，但心靈的無根感依舊，還是心慌心急，現在的我真的非常感恩你們的出現，及你們適時給予的關懷與陪伴。

學業停擺近兩年，終於讓我遇見此生最最最重要的大貴人——妙禪師父！感恩妙禪師父的教化，帶領我明白人生真諦，不再憂鬱。我終於感受到活著的美好，心安心定的美好，開啟智慧的美好！回到校園，不再是霧裡看花與不在乎。

後來的我，面對人群或討論會都能自由自在，甚至滿喜歡 meeting 的時刻。總是有新想法的鍾老師從來沒有標準答案，也經常不滿意我的閱讀量，老是翻攪我的觀察與論點，再拋來幾個議題，要我跨領域閱讀後再討論，幾經他這樣拌來拌去的，思緒與切入點反而理得更明朗，並抓著老師的「尊重」，依舊故我（嘻嘻）。

那段隨時要觀察蒐集現象、田野記錄、反覆思考與分析的日子，需要感謝的人好多好多！感恩鍾老師一路以來的提點與鼓勵，在我快要走不動時，老師曾說「強迫症就像感冒一樣，不要為難自己」；感謝鍾老師看得起我，笑笑著說要給我高規格的口試陣容，分明在考驗我的信心；感謝七位口試委員（鍾蔚文教授、柯裕茶教授、吳筱玫教授、方念萱教授、盧嵐蘭教授、唐士哲教授、胡綺珍教授）的建議和肯定，老師們對於研究的熱情令我敬重；感恩亦師亦如家人般的大裕學長，從碩士班以來便是我最信賴的智囊團團長和救護車隊長；感恩世新大學黃光玉教授及幾位匿名教授推薦我至世新任課，讓我結識可愛的學生們與我分享生活，其中特別感恩若語在颱風日當我的實驗品，還在我難過時貼心陪我去看可愛的熊大；感恩詩芸，常常隨傳隨到，教我許多電腦技巧讓我認識另一種媒體使用樣貌；感恩與我一起禪行的同修，讓我窺見禪行活動裡特殊的媒介使用；感恩刀子口豆腐心的男友喆儒，愛嚙我健康第一、教我運動、陪我看電影、並唱好聽的歌哄我；感恩不及備載的親友，不時成為我追問及分析的對象；感恩弟弟承宗、妹妹育如、姊姊千慧與表弟智韋容忍我的孤僻難搞。真心感恩所有的際遇，生成了我及手邊的論文，真心盼望你們每一位也都能擁有明師，找到心安心定、平安喜樂。

最後要特別感恩我的生命之源：感恩瑞湖爸爸、麗娟媽媽的養育，雖然老愛明示暗示要早點畢業結婚生子，讓我覺得很煩，但我知道，每段囉唆的背後，都是出於父母對孩子的愛，希望我健康快樂，希望我能幸福，感恩爸媽因拗不過我終會支持我做的每個決定（我就當作是支持了），真心希望能讓爸媽放心。進而，想感恩慈悲無私的妙禪師父引領我不斷開悟，我終於能感恩如來創造一切，感恩如來的安排。回頭一看，我明白過去每段經歷都有原因，那些過去生成了我，我要時時懂得珍惜與感恩，更希望不斷往前走，生成為更好的人，希望早日能如同明師妙禪師父一樣，大自由大自在，並真正有能力入世助人。

摘要

受益德勒茲（Deleuze）的「塊莖」（Rhizome）觀點之啟發，本研究重新思索如何看待日常中的媒介使用。「使用」之所以複雜，關係到「日常」有其尋常與變動之處；然而，尋常與變動背後所反映的，是不斷「生成」（becoming）的狀態，生成中保有變動、聚合、再變動、又聚合，故從「使用」出發，主張媒介、使用者與脈絡為媒介使用中不可或缺且不可分割的重要環節，並從「變」著手，以追索媒介使用中的「生成」，初探媒介使用裡「變中有序」的轉化，勾勒媒介使用中那些交引纏繞在一起的經驗之流，探究日常生活中媒介使用的生成情況。

本研究發現，透過捕捉生成過程，除了更能突顯媒介、使用者、脈絡從來不是單獨運作之外，更能有助於收攏媒介使用的諸多組合關係及其痕跡。更有趣的是，即使是習以為常的媒介使用，一旦有任何些微變動，則媒介使用底下那些潛伏的影響因子便順勢萌生，轉化原先的使用，促成行為上或意義上再次開展出不同的組合與張力關係。循此，本研究一方面深入描繪使用者之所思、為何為，另一方面亦窺見無中生有的媒介使用。

關鍵字：媒介使用、日常生活、塊莖、生成

目錄

壹、問題意識	1
一、從媒介作為一種隱喻談起	1
二、隱喻之外	4
三、問題意識：論「使用」	6
貳、文獻探討	8
一、現有研究中的「使用」	8
(一) 存而不論：作為「起點」或「過程／目的」的使用	8
(二) 繞道而行：作為「手段」或「意義」的使用	9
(三) 直指核心：作為「脈絡」的使用	10
二、「使用」的再思考：脈絡、媒介與使用者	11
參、媒介使用作為塊莖	20
一、塊莖思維	20
二、媒介作為塊莖	23
(一) 媒介作為一種「物／體系」	24
(二) 媒介作為一種「可變物」	27

三、使用者作為塊莖	30
(一) 戰術與戰略	32
(二) 媒介作為補缺，與成為「我」？	34
四、脈絡作為塊莖	38
(一) 脈絡的生成：去脈絡化與再脈絡化	39
(二) 媒介脈絡化	41
五、小結	43
肆、方法	45
一、盲人摸「丁一尤、」。摸甚麼？如何摸？	46
二、摸象的工具：以生命史研究為例	48
三、如何拼出一頭未知的象	50
(一) 研究對象的選擇與說明	51
(二) 資料呈現	53
伍、獨白 / Alone	58
一、開端：再社會化	58
二、往返：自我書寫，與書寫自我	60
三、穿越：我，他們，我們	64

四、蜿蜒：看不見的流動與根著	65
五、小結	68
陸、群聚 / Together	69
一、媒介物／體系的連結	69
二、媒介物／體系化的使用者	74
三、使用者之間的互動	79
四、從媒介物／體系到時空脈絡	87
五、小結	92
柒、亦即・亦離 / Alone Together	94
一、媒介化的空間：任意門	94
二、媒介化的時間：儲思盆	99
三、媒介化的關係：既熟悉又陌生	103
四、媒介化的身體：我操作，故我在	107
五、小結	109
捌、結論	111
一、研究發現	113

(一) 一個人的使用歷程	113
(二) 從來沒有單獨的使用	114
(三) 一就是多	116
二、研究意義	117
(一) 生成之於媒介使用	117
(二) 方法上的意義	119
1、研究過程與資料所反映的生成	119
2、研究者位置的生成	121
3、誰的大象？或生成的大象？	122
(三) 自由與欲望	124
三、未來研究議題	125
參考文獻	128

壹、問題意識

一、從媒介作為一種隱喻談起

倘若仔細環顧生活四周，我們將可以發現各種媒介的存在，但有趣的是，它們卻不會令人感到突兀，因為它們已「滲透進日常生活裡，為日常生活所吸收」（Bausinger, 1984: 346）。Silverstone（2002: 761-776）曾提醒我們，當媒介科技在日常生活中隱微不顯地無所不在時，它們便日益成為人們管理其日常生活的主要方式：亦即，當媒介鑲嵌於人們的社會生活中，它對於人們體會、理解及學習之能力上，扮演了重要的角色。

語言就是其中一例。例如，我們將電視作為「觀看世界的窗」，或，把網路視為資訊「高速公路」。一直以來，我們經常不乏見到挾生活經驗以理解媒介的情況。正如過往關於隱喻的研究所指出的，譬喻或隱喻的使用之所以能夠在溝通之間發揮理解的作用，是因為譬喻不純粹是「稱名」（name calling）的方式，也是思維的方式，它有助於人們透過已知的事物來建構不熟悉、或尚未完全了解的抽象概念或經驗。¹

於是，過去我們對於新舊的區分，主要以事物在時間軸上發生的先後順序，來定義 A 先於 B 發生 A 則是舊，反之，B 則為新。這類的例子常可見於科學專門用語之命名，例如，我們將電腦之存取容量的裝置命名為「記憶體」，等於是將電腦喻為人腦般，是有「記憶」的，但實際上是人類才有「記憶」，只是人類的認知特性會將「人有記憶」的概念過渡到新媒介的命名上；而諸如電腦中的「桌面」、「桌布」、「小畫家」、「遊樂場」，或操作電腦所用的滑「鼠」等亦是同樣的道理。

但有趣的是，隨著新奇媒介逐漸成為人們習以為常的生活必備之物時，上述的比喻方向也有「逆轉」的時候，²且讓我們看看以下的例子：

有一名少婦至婦產科問診，當與醫生進行會診時，少婦急切地問道：「醫生，為什麼子宮超音波檢測報告良好，我卻仍感到不適？」。醫生則如此答覆：「這是因為問題是出在賀爾蒙與內分泌」。此時，醫生發現少婦似乎不甚明白其意，便繼續說明：「這麼說好了，妳可以把自己

¹ 如 Lakoff 和 Johnson 在《我們賴以生存的譬喻》（*Metaphors We Live By*）（1980）一書便主張，多數概念體系在本質上具有譬喻性（metaphorical），並藉由譬喻的途徑建構了人類觀察事物、思考、以及行動的方式。換言之，人們在生活環境裡活動，其對於周遭的知覺經驗，以及個人與外在世界接觸時所產生的關係，都是人們用來建構其概念系統及認識新經驗的基礎。

² McLuhan 也曾表示過類似的說法，他在談論電子媒體對社會造成的影響時，曾經預言電子媒體的出現會對學校存在的任務造成逆轉：學校的任務可能不再是傳授知識，而是發現知識。教育機構的任務是培訓兒童對環境的感知能力，而不單單是將環境裡的知識銘刻進其腦子裡。（McLuhan, 2003: 89）

想像成一部電腦。這樣的話，子宮就如同電腦的硬體設備，而賀爾蒙與內分泌的部分則像安裝於電腦中的軟體，所以既然子宮超音波檢測報告正常，就表示我們現在可以確定妳的“硬體”是正常無礙的。而下一步則得開始檢測“軟體”的部分，這樣懂了嗎？」。少婦聽後，點頭稱是。

在本例中，首先值得思考的是「電腦軟、硬體」與「賀爾蒙、內分泌」的隱喻關係。例子中對於「以新喻舊」，或許應該重新界定其標準，亦即，就隱喻的運作方式來看，³隱喻中所謂的新（目標域）和舊（來源域）至少有兩種標準：知道與否、熟悉與否。此意即，閱聽人可用以作喻的舊經驗，是他已知道的或熟悉的事物；而閱聽人需要透過隱喻加以理解的，則是他未知的或不熟悉的事物。例如，俗語「沒吃過豬肉，至少看過豬走路」，這句話的背後便意味著，受話者雖然「知道豬肉」、也「知道豬」，但卻「不熟悉豬肉」，只「熟悉豬」。換言之，此處的新與舊，乃是無涉時間先後，而是以閱聽人為準，借用 Baudrillard (1994) 對於真實與影像真實之間次序問題之質疑，⁴新經驗與舊經驗的區分不應限於單一的指涉方向。

其次，便是醫生與少婦之間如何就此隱喻達成溝通的問題。簡單地說，婦產科醫生分別將人體器官和賀爾蒙比喻為電腦的硬體、軟體，這種隱喻方式之所以能與少婦達成溝通，乃因對於少婦而言，相較於器官與賀爾蒙的差異，電腦之硬體與軟體的分野反而比較「熟悉」（儘管她既知道器官與賀爾蒙、也知道硬體和軟體），因而她能夠透過這個隱喻了解自身病痛的狀況。換言之，在此例中，我們看到了隱喻的運作，非以不同經驗域的相似處來作為基礎，而是以人們的經驗來對應，故連帶反映了關注日常生活之經驗的必要，亦即，經驗的背後涉及到與之密不可分的生活脈絡，因此隱喻通常指向了特定的生活經驗。

換言之，當我們都明白人類會採取「以舊喻新」的方式來理解新事物，而用以作喻的基礎是來自於日常生活的經驗時，我們則面臨需要重新劃界「日常生活經驗」的問題，也就是說：在媒介無所不在的環境下，什麼是「日常生活經驗」？什麼是人們用以理解新事物的舊經驗？

舉例來說，有些人會以「護身符」來譬喻形容自己對於手機的使用：現代人經常隨身攜帶著手機，否則便覺得缺少些什麼，對他們而言，手機宛如護身符般安定其某種難以言喻的焦慮；或是，汽車作為一個被媒介化的空間，人在裡頭，

³ 由於人類認知活動是依賴較具體、熟悉的概念去理解、學習較抽象、陌生而不易瞭解的概念。因而，人類在進行隱喻時，會透過已經驗的事物（來源域）來解釋或瞭解另一新經驗的事物（目標域）。

⁴ Baudrillard (1994) 在《擬像與模擬》（*Simulacra and Simulations*）中重新質疑符號（影像真實）與真實的關係，指出符號的身分及位置所歷經四個階段的變化：起初，符號是基本真實的反映；接著，符號掩蓋、開始脫離並扭曲基本真實；之後，符號遮掩了真實的缺席；到了最後，符號則無關於任何真實，眾多影像不斷地複製衍生，符號變成是自己的擬像（Baudrillard, 1994: 6）。

打開收音機，關上車門，這裡就是「家」了（Bull, 2004:281-282; Morley, 2007: 219）。在這類隱喻裡，即是透過人們甚為了解「護身符」（使人安心、隨身攜帶）、「家」（歸屬感）的重要性，來形容特定媒介如今也有類比的重要性。

或許可再以另一個例子加以說明：在批踢踢 BBS 站中的一些討論板裏，BBS 網友會提供影片或音樂下載，但因恐涉及著作權侵權，所以會在文章裡藉由「密語」以示公告和分享，例如：把分享的檔案稱之為「便當」，下載檔案的動作則指為「領便當」；而如何領取便當的方法也千奇百怪，如有些人會公告「欲領便當者，則請『關燈』」，其中的「關燈」指的就是點擊滑鼠利用游標將該篇網路文章「反白」，便可取得載點或特定網址之序號。

以「領便當」這個隱喻來看，對於不了解 BBS 使用方式的人而言，當他看到「領便當」時，他只能透過其現實生活中對於「便當」的認識來解讀文本，於是，問題就來了，透過電腦這個虛擬的界面，他既看不到（心中所想到的那個）「便當」，亦不明白「領便當」為何需要「關燈」。然而，這對於「領便當」一事感到稀鬆平常的 BBS 網友來說，或許「便當」曾經是其現實生活中熟悉、已知的那個「便當」，並且被挪用來比喻網路上的檔案分享，但是在日積月累之語用下，「便當」一詞已生出新的意義，變成他們無須多加推敲就能理解的 BBS 上的「便當」或網路上的另一種「便當」，並且總是能在分享「便當」的文章中，領略到「領取便當」辦法。

由此可知，一來，日常生活經驗的新與舊，除了不能以時間上發生的先後順序來認定之外，「隱喻」採取的「以舊喻新」，其中的新與舊，也不是理所當然的單向指涉。例如，對於現代都市人而言，前述有關豬與豬肉的俚語，改為「沒看過豬走路，至少吃過豬肉」，可能更為貼切。

二是，類如「手機護身符」、「BBS 便當」之「以舊喻新」的情況，雖是對新近事物冠上了「舊」詞彙，卻使得該詞彙在過去所解釋的意涵產生改變，於是我們也不難想像，日後當我們問朋友今天有沒有帶「護身符」時，對方於是秀出「手機」作為回應。

換言之，在手機與人相遇之後，過去所謂的護身符已經不同以往了，因而「以媒介科技作為比喻」這件事顯現了沒什麼是原創或複製的問題，新與舊之間也從來沒有絕對固定的界線；相反地，兩者之間是一種自由浮動的情況，彼此能夠相互滲透。所以，新舊除了不再是單向的指涉關係之外，恐怕也漸漸不是一個「問題」。

二、隱喻之外

由上述討論可知，我們經常透過熟悉的事物（如媒介），對其他日常生活上的事件進行理解。但實情不只如此。試著重新思考上述例子：如果前往婦產科求診的少婦未曾使用過電腦，那麼醫生的硬體軟體之喻可否達成理解？如果網路使用者不知道透過滑鼠選取反白可以讓 BBS 界面的畫面由黑轉白的話，他要如何意會開燈關燈所指為何？換言之，我們之所以能夠瞭解事物兩者之間的連結，必須建立在我們對於媒介所具備的相關「使用」經驗之上。

然而，什麼是「使用」？舉例來說，當我們見到以下這張圖片時，第一反應是媒介技術的效果？或，他們是一組三胞胎？又，如果是一位擅長使用電腦軟體複製影像的人，又會如何進行判斷呢？



一如一個習於電腦操作的人，在與友人交談時，將自己對於舊事遺忘的情況，形容為：「我忘了耶，因為我的腦袋就跟『最近的文件』一樣，只會記得最近的東西」，而接收這個比喻的友人，也因為瞭解電腦界面的操作，於是同樣也能從該譬喻裡獲得理解。

循此，呈現的乃是一個更為重要的問題，即上述諸多媒介經驗的隱喻例舉說明，尚有一個隱而不顯卻影響人們甚鉅的面向：「媒介科技的使用」。而更重要的是，這種「使用」實際上是一個複雜的過程。Silverstone（1990）曾舉例說明一個有關媒介科技的童年世界：

一個小女孩，不超過五、六歲，在一個夏日午後從學校回到位於郊區的家。她跑進起居室，把空便當盒丟到沙發上，然後轉開電視。她跪坐在沙發上，把自己整個拋到電視面前。然而幾分鐘後，她聽到了花園

的熱情召喚，又拋下電視跑了出去，在花園裡盪鞦韆。房間裡的電視依然開著，女孩的母親從廚房裡注意到她的女兒已經沒有在看電視，便走進房裡將電視關了。但母親的後腳才離開起居室，女孩就飛奔進房間打開電視，然後再回花園盪鞦韆，從花園裡仍可依稀聽到電視機的聲音。（陳玉箴譯，2003: 129）

在這個童年的世界裡，有屬於孩子的房子（house）和家園（home）：花園、廚房、母親、安全的保護，還有房子裡的媒介：電視機。小女孩身為一個閱聽人，其所使用的不全然是電視所傳播的「內容」（content）而已，電視在此進一步成為一種融於其生活的「環境」（context）。亦即，小女孩身為一個閱聽人，她對於電視的使用，不再是傳統所認定的文本「內容（訊息）」（如電視節目、戲劇、音樂等等）；相反的，她使用的是電視本身的科技特性，即媒介科技本身，便是一種為小女孩所用的文本內容，換言之，來自電視機的聲音到底講述了什麼訊息，對小女孩來說一點兒也不重要，重要的是，電視機所發出的「聲響」，正透過她而成為建構其家園感的一部分。甚至，「打開電視機」的這個動作本身，可能就是重要的。不但如此，我們可以進一步這樣說，某種程度上，「使用」反過來決定了媒介。

由此可知，媒介科技的「使用」，是一個複雜過程，以電視為例，「看」電視可以是一種使用，前述所提的小女孩「聽」電視，也可以是一種使用，但兩者在使用上所顯現的差異，不僅存在於不同的感官經驗之上，也反映在對於媒介科技的不同想像之上。進一步言，同樣是「使用」電視，「在家看電視」可以是一種使用，「在酒吧看電視」可以是一種使用，拿手機「邊走邊看電視」也可以是一種使用，但三種情況在身體、空間經驗所呈現的差距，相去又何止千里計。

綜上所言，在談論媒介的無所不在時，我們一方面發現，媒介的「使用」出現在「語言」上，成為人們透過隱喻類比以理解其他事物的素材。另一方面，我們也看到了，所謂的「家」，因為媒介的進入與「自然化」（naturalization; Bausinger, 1984），因而在何謂「家」的組成中，媒介成了其中不可或缺的一項。正如前述小女孩的例子，對她來說，「家」等於「電視」（特別是電視的聲音特性）加上盪鞦韆、花園、母親等等。

讓我們試著延伸這個例子，想像一個空蕩蕩的新房子，我們會覺得這個房子「必須」具備什麼才算是個「家」呢？對於習慣媒介俯拾即是的現代人而言，這個問題的答案恐怕少不了電視、電腦（網路）、手機。如此一來，此般「沒有電視、網路，便不成家」的情況，正透露了媒介本身的存在，就是關鍵所在。

然而，更重要的是，上述兩種情況彰顯了，當媒介的使用已習以為常，而成為我們生活中再熟悉不過的活動時，倘若我們欲思考媒介、閱聽人之間的變化，重新檢視我們對於媒介的「使用」，乃是一個必要的起點。

三、問題意識：論「使用」

本文以媒介使用作為一種隱喻的溝通方式作為出發點，但所關心的其實不是一個語言的問題，而是包含兩個層面：媒介科技作為一種隱喻，以及更深一層的，媒介科技的日常使用。

而什麼又是新媒介的「使用」？讓我們再看另一個出現於新生代兒童的媒介使用情況：近來網路上流傳一個名為【*A magazine is an iPad that does not work*】（2011）的影片，片中有個一歲女娃對著紙本雜誌做出操作 iPad 般以手指撥動畫面的姿態，於是察覺雜誌無法如 iPad 地方式操作（可參考以下的部分截圖⁵），這個例子至少可看到兩件事：一來，從一歲娃的媒介科技學習歷程看到了新舊經驗的逆轉；二是，就觀賞影片的人如何理解影片欲傳達的奧妙之處來說，沒有 iPad、iPhone 等媒介使用經驗者，又會如何領會片中的切入點呢？



由此可知，當前的媒介使用，往往呈現出諸多媒介之間的交錯。而值得注意的是，在新興媒介進入日常生活的同時，必然會影響到人們對於既有媒介之使用與位置，換言之，時序上先出現的媒介，亦可能從尋常的位置轉為新奇事物。⁶

⁵ 原始影片可見：http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=aXV-yaFmQNk

⁶ 例如，就台灣社會而言，從媒介本身客觀地切入，我們可能會從「時序上」來看交通工具的發明，指出腳踏車是先於摩托車、汽車、飛機或高鐵的科技；或者，從「速度的快慢」來畫分新舊（即，越新的科技速度越快），則腳踏車是舊於摩托車、汽車、飛機或高鐵的科技。然而，如果著眼於媒介之外的主觀層面，一來，對於不曾經歷腳踏車的世代，或者已習於汽機車等

例如，在使用電腦之後，人們開始懂得所謂的「桌面」意指為何，以及桌面的「桌布」替換、桌面上的檔案分類與整理習慣，隨後並將之衍伸到手機的使用方式中。不過，某些時候則相反。例如，我的友人 A 在使用 iPhone 半年後，某日其朋友 B 將手機中的照片予之欣賞，A 接過 B 的手機後，覺得照片過小，而不自覺地以使用 iPhone 的方式，意欲透過手指觸控螢幕來放大照片，但那一刻發現無法成功，且經 B 笑著提醒後，才意會到傳統手機得靠按鍵特定方式來放大或縮小圖片，並同時覺察自己居然完全不知如何操作 B 的非觸控式螢幕手機來觀看圖片。循此，我們在 A 的手機使用中看到了，其在經驗上雖然是由非觸控式手機轉換到觸控式手機的過程，然而當新手機的使用逐步內化之後，不僅和先前的手機產生斷裂，甚至是被新的使用方式所取代了。

此外，再以網路為例，其經常被指出的一大特色是，提供人們得以跨越時空地「即時性」溝通，但是透過電腦使用即時通訊軟體（instant messenger，簡稱 IM）與異國的親友即時聯繫，是否可等同於使用越洋電話的感受？因為時差的問題可能在後者會格外明顯。又，同樣以「即時性溝通」來做比較，早期的電報與現在的電腦上的 IM 可否等同觀之？再者，若以網路做為基礎，在電腦上使用 IM，和透過智慧型手機使用 IM app，同樣是即時性，但使用者的心理感受、感官經驗、實際的媒介使用以及所處情境等都將造成即時性的內涵大不相同。媒介科技對日常生活的全面滲透，引導著我們去正視媒介的使用對我們的日常生活發揮了什麼作用，以及日常生活反過來又如何影響我們對於媒介的使用。

因此，本文的主要研究問題是：什麼是「使用」？什麼構成了「使用」？構成「使用」的不同要素，各自扮演什麼角色？其結果又產生什麼變化？以此為出發點，本研究還要進一步追問：不同媒介的使用方式之間是否有連續或斷裂？又如何連續或斷裂？此外，使用者自身與媒介的關係又是什麼？媒介如何與使用者產生關連？

為了重新檢視媒介使用，本文在第二章先從過往研究著手，概括指出相關研究的傾向，進而分別從脈絡、媒介、使用者三個面向，藉由文獻與實例以提出媒介使用中的變動實情。第三章則借徑 Deleuze 的塊莖觀點，試圖以媒介使用的不斷生成切入，想像其中的生成軌跡與樣貌之可能性為何，包含對於媒介、使用者、脈絡分別提出本文的看法，以作為後文（第五、六、七章）資料分析的基本軸線。

快速移動的交通工具者而言，騎腳踏車的使用經驗是新穎的；二來，從當前台灣社會腳踏車蔚為風潮的趨勢來看，相較於其他交通工具，腳踏車是流行的新事物。

貳、文獻探討

一、現有研究中的「使用」

由前面的討論可知，有關媒介、閱聽人之間的變化，媒介的「使用」佔據著關鍵的位置，但所謂的「使用」一詞，其討論卻經常付之闕如。在相關研究與理論中，「使用」一詞不但並未被充分地概念化，且多被視為一種常識或無須解釋的前提。綜觀過往相關研究的討論，我們大致可以發現其中數個有關「使用」的偏向。

(一) 存而不論：作為「起點」或「過程／目的」的使用

此偏向以效果研究為代表。早期傳播研究的關懷在於媒介內容的效果，像是訊息的設計如何有效達成說服、或訊息的傳播如何成功命中對象造成刺激與反應，因而較不重視訊息接收者如何使用媒介。即便電視媒介自 1960 年代在美國迅速普及，於短時間內成為當時人們最常倚賴的娛樂、資訊與具社交效用的工具，促使著研究者轉而關注人們使用電視的情形，如《兒童生活裡的電視》、《電視與社會行為》等研究案，但從媒介使用來論，這些研究實際上指的是「收看電視節目」（特別是著重電視暴力節目之收視情形）。換言之，儘管相關研究的累積不少，但重心仍在於如何判斷收看電視節目的「效果」（林東泰，1997；Baran & Davis, 2000; Lowery & De Fleur, 1988; Severin & Tankard, 1998）。⁷總之，相關研究大多將「使用」存而不論，把「使用」當作是研究問題的起點，或是不證自明、無須辨明的行為。

此外，如起自 1950~1960 年代的創新傳佈研究，雖然以新事物的傳散與採用 (adaption) 作為重點，但該研究中對於涉及媒介使用的部分，不論是新事物擴散的傳播管道，或新事物本身就是一種媒介，都流於「過程」或「目的」式的討論。前者由於著眼於新事物透過什麼方式來傳散，因而有關媒介的檢視，便在於區別不同的管道，而媒介僅一如信差的角色，將新事物從傳播者遞交至接受者，接受者對於媒介的使用，則不過是打開門收下包裹後就與之不再相關；而後者，則因為聚焦在採用或拒絕的結果上，亦即，對於新事物（新媒介）的接受與否，以致於閱聽人一旦接受新事物（新媒介）之後，有關新事物（新媒介）的後續「使用」便無須贅言。換句話說，媒介的存在在此不是作為過程的一部份，就是被視為是研究問題的終點，而有關閱聽人「如何」透過媒介採用什麼新事物、以及「如何使用」新事物（新媒介），都不是研究重點。

⁷ 爾後的涵化研究所談及的「使用」亦不脫於上述，例如認為人們對於世界的認識與想像，會在長期的電視收看下，受到符號真實所形塑，此處的媒介使用即是收看電視的行為及其時間面向。

(二) 繞道而行：作為「手段」或「意義」的使用

此偏向以閱聽人研究為主。閱聽人研究雖不同於效果研究，以閱聽人為中心，但有關媒介使用的討論，則仍停留在背景式的說明或點綴。舉例來說，「媒介使用與滿足研究取向」從功能論的角度探究閱聽人使用媒介來滿足其需求，其預設閱聽人的社會及心理需求源頭，會引發其對大眾傳播媒介或其他來源的期望，進而產生不同類型的媒介使用或其他活動，以獲得需求的滿足或其他非預期的結果（Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974: 20）。在這個取徑裡，研究的重點乃是閱聽人如何將需求滿足與媒介使用連結起來，因此，媒介的使用並非關鍵，而僅是促成閱聽人滿足需求的手段。換言之，「使用與滿足」關心的是閱聽人「為何」使用媒介、以及社會結構（個體情境與需求、媒體產業結構）對於閱聽人如何滿足需求的影響，而不是媒介「如何為人使用」⁸。

相對於此，接收分析取向的閱聽人研究則是關心閱聽人如何解讀或詮釋媒介文本。然而，儘管文本一詞可包含甚為廣泛的符號範圍，但深究相關研究所關注的媒介文本，事實上指向的卻都是媒介所傳播的「內容」，例如，節目的故事或美學、節目的流程與標準化、各種敘事文類、以及言說等等（Morley, 1986, 1980; Fisk, 1987; Ang, 1985, Press, 1992）。但是，究竟什麼構成了文本？作為傳遞內容的媒介本身難道真的與文本毫無關係？若是如此，何以一部電影在戲院螢幕、電視螢幕、或電腦螢幕上觀看會有不同感受？顯然，媒介特質的轉變必然會影響媒介文本的內涵，故應將媒介科技本身納為文本的一環，才能看見媒介使用的更多可能性。

一如 McLuhan（1964）在其「媒介就是訊息」（the medium is the message）的論點所做的比喻說明：媒介的「內容（訊息）」，就像小偷手上所持的那塊美味多汁的肉，目的在於轉移我們心靈看門犬的注意力，但是媒介效果之所以如此強大，乃是因為媒介之中又有另一個媒介做為其內容。所以，在他看來，對於日新月異的媒介進行探究，不應只是關注媒介「內容」，也須考量到媒介科技本身與特定媒介運作時所處的文化脈絡。循此，前述這些研究的偏向，恐怕在於理所當然地將文本等同於媒介所傳播的內容，進而影響其所能觀察到的媒介「使用」面向。

綜上所言，不論是使用與滿足或接收分析，儘管同樣都論及媒介的「使用」，

⁸ 「使用與滿足」過於強調閱聽人的理性選擇，而未思考閱聽人選擇收看電視以滿足需求的過程當中，可能會發生什麼情況，亦即，閱聽人究竟是如何地收看電視？是主動或被動收看、還是全神關注或三心二意地收看、抑或是全程不間斷或有一搭沒一搭地收看、甚至是否與人一起收看以及在何種場合收看。又或者，當人們集中注意著電視節目時，可能只是表面上看起來的樣貌，其內心可能已經脫離節目的內容而恣意地想像。在這種不為人知的過程，則更難有明辨的秩序。

但「使用」本身究竟意指為何，卻多未見研究者加以處理。於是，在使用與滿足那裡，「使用」被輕率地等同於需求、動機與滿足之間的橋樑，而無須討論；在接收分析的彼端，則把「使用」視為掩蓋文本意義而需剝除的外衣，自然也不用多言。這種輕忽而未加以深究媒介科技的「使用」乃是一複雜現象的結果，令「使用」不是簡單成為科技「特性」（如互動性、異步性）的同義字，或可有可無的贅詞，就是作為其他概念的附庸，除了讓既有不同理論中的不同「使用」無法區辨，也進而造成當今媒介匯流（convergence）下，有關媒介使用的認識斷裂。

即便是晚近新傳播科技底下興起的參與式文化（participatory culture）、閱聽人觀展典範（spectacle/performance paradigm, SPP）、或互動性的討論（如 Abercrombie & Longhurst, 1998; Jenkins, 2006a, 2006b; Gosling & Crawford, 2010），也大多僅是將媒介視為內容傳達的載具、中介，亦即：媒介匯流是參與式文化的「背景」。⁹

（三）直指核心：作為「脈絡」的使用

有關媒介的使用在晚近開始受到重視。1980 年代，Morley（1986）的《家庭電視》（*Television Audience*）研究便揭示了生活脈絡（context）的重要性，以及電視在家庭脈絡上扮演的功能。Morley 認為收看电视並非是抽離脈絡、在真空下進行的行為，因此他以家庭收看电视為主題，研究家庭中各成員之間的權力關係。其研究的主要前提是：在研究身為使用媒介的閱聽人的同時，應顧及閱聽人當下身處的環境，因為即便閱聽人面對的是相同事物與現象，其所彰顯的意義亦會因不同時空脈絡而有所差異。意即，特定閱聽人對個別媒體節目的不同解讀方式，受到不同收看情境的影響。

一如 Morley & Silverstone（1991: 149）所主張的，媒介研究，除了關注閱聽人與媒介文本的關係之外，閱聽人的觀賞環境與觀賞時的人際互動亦同等重要。但我們必須注意，二者雖然正確指出媒介使用所置身的「脈絡」與其重要性，然而由於研究者受限於所處的時代背景，以及實際經驗資料的蒐集，在在使得其理論宣稱與現象分析之間，存在著某種程度的落差。

以 Morley（1986）為例，他以單一媒介的使用——電視——作為研究焦點，並將家庭視為瞭解觀眾電視消費與解讀過程的最佳環境，因此以閱聽人的家庭生活（domesticity）作為其鎖定的脈絡。但該項研究距今已逾二十年，媒介環境已大不如前，若直接移植其看法在當今媒介的研究上，恐有時空條件的限制。

⁹ 例如，Abercrombie 與 Longhurst（1998）指出當代是一個為媒介滲透的社會（media-drenched society），閱聽人的特質所有轉變，在此脈絡底下，閱聽人無時無刻既是閱聽人也是表演者，即其所謂的「擴散閱聽人」（diffused audience）。儘管擴散閱聽人之存在是來自於媒介在日常生活的無所不在，但就其以「閱聽人」為中心的著墨，相形之下，媒介滲透則只是一種附庸式的說明，在其討論裡可說是聊備一格。

首先，從媒介來說，當今我們的日常生活中，其實包含了各種媒介的交替使用，電視並非人們在家中唯一接觸的媒介，它只是家中眾多媒介組合中的一部分而已；此外，即便只論單一媒介，今日的電視再加上所謂的機上盒（set top box）之後、或是正在發展中的 social TV，也與當年《家庭電視》研究中的電視，大相逕庭，不可同日而語。

其次，正因為媒介是隨處可及、無孔不入地滲透於日常生活之中，因此，閱聽人與媒介之間的交往亦非單單侷限於居家環境之中，而是幾乎已經到了無時無刻、無所不在的地步。換言之，若欲探究媒介的使用，我們應該考慮到眾多媒介是如何在不同的生活脈絡之中串連，並透過何種方式被加以吸收。如此一來，重新思考所謂的「脈絡」，在當今意指為何，便成當務之急。

二、「使用」的再思考：脈絡、媒介與使用者

“媒介越來越不像媒介，而是更像生活。”（Meyrowitz, 1985: 116）

如前所述，即便將使用聚焦於「脈絡」的研究取向有其限制，但這樣的研究卻點出了其他取向所忽略的環節，亦即使用環境的重要性。然而，當家庭生活（domesticity）作為「脈絡」已不再適用，那麼「脈絡」可以是什麼？

McLuhan（1968/1997）曾以「我們不知道是誰發現水，但肯定不是魚發現的」（We don't know who discovered water, but we know it wasn't the fish），來形容人與媒介的關係一如魚和水，人在媒介之中，卻並未意識到媒介本身的重要性。此處值得進一步發想的是這個類比關係中的意涵。

當 McLuhan 透過類比的關係來看，認為媒介一如水，對人們來說極為重要時，這樣的比喻是否貼切呢？因為顯而易見的，媒介對人們再怎麼重要，畢竟不同於水之於魚，人脫離媒介不至於會有致命的危險，如此一來，我們該怎樣看待媒介對人的重要性？且讓我們回到這個比喻本身。

所謂的「水」究竟所指為何？首先，是水對魚的必要性：即便魚在水中，不知道水的存在，不過一旦脫離了水，魚便發現其缺席對自身的影響。其次是不同的水和魚之間的關係：不同的溫度、不同的鹽分、不同的含氧量等等，都會影響魚的生長與健康，相反地，不同的魚也在各種水質裡取得一種生存的方式。循此，我們當可以看到水和魚的三個面向，第一，水和魚的關係；第二，水本身存在的差異，亦即不同的水；第三，不同種類的魚。

於是，當我們將上述比喻轉而觀看現今媒介與人的關係時，我們自然可以注意到，人們的生活的確不時顯現了媒介的滲透，一如媒介似水，人似魚，但更重要的是，這種滲透乃是穿插了新舊媒介的交替，以及不同閱聽人的使用，循此，所謂的「脈絡」，必然包含了其他構成要素及彼此關係，欠缺任一便不成「脈絡」。綜上所言，本研究因此認為，若欲瞭解有關媒介的使用，必須同時檢視三個部分：脈絡、媒介與人，方能窺其全貌。以下先從「脈絡」談起。

（一）脈絡

如同前述，媒介的意義不單單取決於其傳播的內容和閱聽人的解讀和詮釋，也關係到媒介使用的脈絡。因此，要細緻研究人們在日常生活中如何使用媒介，我們需要了解使用媒介時不同脈絡的複雜性與作用。換句話說，媒介不是在真空中，而是在電影院、客廳、餐館酒吧、地鐵中為人使用，這些不同的場所透過使用經驗的反作用，而影響著媒介的含意（Dickey, 1997: 421-423）。但這種往返關係與作用的過程¹⁰，卻未見諸於相關的媒介研究。

舉例來說，陶振超（2011a）在討論「脈絡」對於媒介訊息處理中所扮演的角色時，將脈絡區分出兩種討論路線，一是認知取徑，另一則是情境（situated）的觀點。前者關注內在心理機制，並將之預設為解釋與預測現象的根源，環境造成的影響則是有限的。在此觀點下，媒介（工具）是前因，其設計影響了內在心理機制的運作（陶振超，2011b）。而後者則認為媒介（工具）是橋樑，而人們是在情境中藉由操作媒介以達成任務。因此，媒介提供的是資源、潛能，人們最後如何處理媒介訊息則情境中各個環節互動後浮現的結果。¹¹

然而，即使情境觀點對所謂的「脈絡」，相較於認知取徑，多所著墨，但情境觀點所見的「脈絡」，其實隱含一個具有某種任務導向的「情境」（Nardi, 1996: 44-45），因此，情境觀點並未注意到「脈絡」本身所具有的複雜性。¹²也就是說，

¹⁰一如前文所舉例的，同樣是使用「電視」，「在家裡」、「在酒吧」、或「在廣場」，電視所扮演的角色與意義不盡相同。

¹¹陶振超（2011b: 39）提及，「情境觀點促成了一些概念的發展，如體現（embodied）、延伸智能（extended mind; Clark, 1997）、分散智能（distributed cognition; Hutchins, 1995）。舉例來說，人們玩體感遊戲時，在虛擬世界的表現常常受到身體的限制，心智無法改變；但是身體似乎也具備資訊處理的功能，知道特定的姿勢、動作，會產生最佳的結果，分擔心智工作（以身體為基礎/embodied）。更重要的，體感遊戲依賴控制器，將人們的姿勢、動作轉換進虛擬世界中（透過「科技資源」進行的延伸心智）。同時，體感遊戲還可以邀請在各地的朋友一起上線參與，扮演不同角色、共同達成任務（透過「社會文化資源」進行的延伸心智）。」

¹²例如，「在人類學領域中，脈絡（context）與情境（situation）之間，並不相同，兩者雖然都涉及人與他所活動的環境，但前者預設了人沒有自身的主體性，故其性質由脈絡加以決定；脈絡的改變將影響對此人的定義。相形之下，後者則預設了人的主體性，而情境是人活動的界質，如以游泳為例，情境指的是環繞人的水，儘管水的性質改變時會影響人游泳的方式，但是人有可能主導改變的方向，只是這種改變不能保證必定能適應新的情境。」（轉引自顏學誠，2008: 412）

情境觀點對於「脈絡」的預設是，人是進入一個有特定目標作為前提的情境，並在此情境裡與工具互動，在此過程中，不論人是使用單一工具或多項工具，對於工具的使用都因為所欲達成的目的而產生連結。如此一來，在情境觀點下，「脈絡」僅被視為是一個預存、既定的情境，並據此研究人在其中如何與工具互動；另一方面則是，人們對於媒介呈現出的其他使用可能性，比如無明確任務的儀式性或無意識使用，則不在其觀察範圍。¹³

此外，亦有一系列研究是取徑民族誌的作法，從日常生活中考察媒介的使用，其同樣亦留意到媒介、人與脈絡三者環環相扣的關係。最早提出相關主張的是德國人類學家 H. Bausinger 在〈Media, technology and everyday〉(1984)一文中的提醒：媒介的生根發芽，乃是透過一個「過程」、「脈絡」而達成「自然化」的，因而在日常生活中，經由不斷地重複使用媒介，而自然化到不知其存在 (pp. 346-347)。此後激勵了 Silverstone 和 Morley 等諸多學者關注媒介進入家庭 (domestication) 的主題上 (Haddon, 2007)，探討電視、收音機、電話、網路或手機等媒介引入居家空間的消費過程 (Bakardjieva, 2003, 2005; Gripenberg, 2002; Habib, 2001; Haddon, 2003, 2006; Hirsch, 1998, 2002; Larsen, 2000; Morley, 1986, 1992; Poster, 2002; Scannel, 1988; Silverstone, 1994; Silverstone, Hirsch & Morley, 1992; Yoshimi, 1999; Zimmerman, 2004)。

不過，取徑民族誌的研究對於「脈絡」的看法，仍有不足之處。簡單地說，「脈絡」在這些研究中雖獲相當的重視，但仍常流於配角。多數研究通常呈現出以下幾個問題：一是，關注特定單一媒介如何引入居家脈絡，而相對無法挖掘到人們多重媒介之間使用上的穿梭實情；二是，將居家環境等同於脈絡，亦即，以居家脈絡作為使用特定媒介的環境，這些研究在理論前提上雖然都肯定脈絡的複雜和動態性，但落實於研究中則卻形成一種假象：居家脈絡的時空是定型的、且等同於廣泛的生活脈絡。

另外，Morley (2003, 2007) 在針對早期脈絡研究的檢討中也指出：當前媒介研究的分析框架，實有對媒介加以「去中心化」(decentre) 的必要，如此才能深入理解媒介的發展及其與日常生活的關係，也就是說，研究者的課題不在於追逐新興媒介、更新媒介的範圍或重新定義類如網路研究等名詞，因為如此不過又是重新再製一個以特定媒介為中心的作法。

¹³Carey (1989) 便曾以看報為例，指出看報是一種儀式，因為看報的動作本身勝過於了解時下新聞。他指出，當我們審視報紙時，傳播的儀式觀著眼於完全不同的範疇。例如，它主要不是把讀報視為傳播或汲取訊息，而是將讀報視為參與彌撒儀式，在那種場合下，雖然人們並未學習到什麼新事物，但是特定的世界觀得到了描述和強化。新聞閱讀與寫作，是一個儀式化的行為，更是一種戲劇化的行動，呈現在讀者眼前的並非單純的訊息，而是對於這個爾虞我詐的世界之描述。而且，由於讀者往往藉由報紙已確定方向，所以他們常陷於變換不定的角色或舞台中心。例如，一篇校園暴力新聞會引發階級或種族之間的對立與仇恨。(Carey, 1989: 20)

換言之，我們固然可以理解媒介家庭化（*domestication of media*）的相關研究將居家脈絡視為相對較具體可察的範圍，但若細究實際的多媒介使用脈絡，則不難想像到，人們事實上是不停地穿梭在持續變化的脈絡之中。

由此可知，關於媒介的使用，誠如前文提及的諸多例子所涉及的場景，我們看到了「脈絡」的不同意涵，但本文在此無意進一步去發展關於脈絡的類型劃分，而傾向將「脈絡」拉回作為人與其所活動的環境，並認為此環境是各種元素之間互動、連結的總合。然而，更重要的是，脈絡事實上是持續變動的，脈絡的變動性關係到身處其中的人如何使用媒介、媒介如何融於脈絡之中，或說人與媒介的互動，也同時是持續變動的：一個起了變化，其他必然亦隨之異動。媒介如何為人使用，總是在一個持續成形中的脈絡裡的變形產物。

（二）媒介

即便 Morley 提出將媒介加以去中心化的呼籲，但一如 Spigel（2001）所指出的，所謂數位化的「智慧屋」（*smart house*），並未提供過多的移動影像，而是創造更多的「感覺空間」，其原因在於數位化的進展超越了家庭之內與外的區分、或模糊了家庭與工作環境的界線。任何時刻，不論是「宅」在家中或外出，透過媒介，無論人所在之處為何，都如自己的居所一般，是「最後一個媒介」（Spigel, 2001: 386, 391）。由此可知，媒介依然佔據核心位置，但重要的是，我們如何重新看待媒介。

R. Williams 曾在其《關鍵詞—文化與社會的詞彙》（*Keywords: A vocabulary of culture and society*）中指出何謂媒介（*media*）：英文的 *media* 為 *medium* 的複數變形，而 *medium* 與其拉丁字源 *medius* 同形，有「居中」、「在...之間」的意味。*Medium* 自 17 世紀初起便富有一普遍的中介意涵：是一種感官（或一種思想）要有所體驗（或表現）的中介物（1976: 203/劉建基譯，2003）。

而作為中介，一般認定媒介的依據有二，一是如 McLuhan 於 1964 年的著作 *Understanding media: The extensions of man* 所主張的媒介觀點，他將任何可視為人的肢體或中樞神經系統的延伸之物都視為媒介，即過去理解為技術、科技的東西（如汽車、建築物、武器），都應當作為媒介加以理解，除此之外，其他許多不能作為技術進行理解之物（如遊戲與賽事），也都可以媒介角度觀之，同時媒介可以源於人類的發明和創造，但亦可包含人對於自然界中既有事物的利用。他在該書中，對於媒介最關鍵的主張是：媒介是人的延伸，延伸了人的力量與感知範圍。言下之意，無論是否為人造物，任何東西只要能作為一種感官體驗或思想意識表現而使人實現其延伸的話，它就是媒介。

另一則是將媒介視為一個物件（*object*），此觀點有別於對於媒介內容的關

注，而看到媒介本身與脈絡之間的其他可能關係。舉例來說，Silverstone (1994) 便將電視視為可見之物，聚焦在電視媒介本身的特性上，包含電視作為一個可見、座落於物理空間的物質客體之外，電視本身的性質如聲光效果，也以不同於一則故事、一段節目的「文本」內涵為人們所使用。由此角度著手，一來，我們可以指出人們對媒介的「使用」不僅是內容（如 Morley, 1986¹⁴），還有其「媒介科技」本身（如 Silverstone, 1994; 1999/2003: 129¹⁵）。二是，不同傳播方式的媒介進入人們的生活領域，如家庭生活，則它在每個家庭生活中會呈現出不同的接受型態，且會改變它們。同時，媒介本身如何被使用，也無法獨立於日常中各種情境裡對於媒介使用的示範與想像。再者，媒介亦進一步提供使用者資源加以挪用、轉換與創造。

然而，以上兩項依據卻存在些許問題。如同在人的世界裡，媒介往往被定位為滿足人們進行傳播和溝通的工具，從這個常識的說法中，我們可以發現，人們對於傳播媒介科技的看待，是將之視為一種工具、為人所用，以滿足人們的目的、協助達成任務。而 McLuhan 的「媒介是人的延伸」也帶有這樣的色彩，並藉此宣稱媒介扮演著一種強化、擴張與延伸人類的角色。不過，退一步想，我們何以需要媒介做為己身之延伸呢？如是說法，是否意謂著沒有媒介，我們就無法完成某事？但這樣一來，是否也暗指我們是有所不足的，以致需要透過媒介作為延伸才能完整？再者，若真如此，這種不足又是如何產生的？

Stiegler (1998) 曾就人類本質上是一種缺陷 (default) 的存在加以討論。他以神話「普羅米修斯與愛比米修斯的過失」來解釋，技術之所以存在，是為了彌補人類與生俱來的缺陷，而這種本質的缺陷正是普羅米修斯與愛比米修斯的雙重過失所致。依據 Stiegler 對於神話的拆解與說明，相較於動物，人類沒有特定、可賴以維生的機能，因而人類為了生存，必須藉由技術來彌補身體的殘缺。換言之，技術是為了補足「殘缺」而必須使用的一種「代具」(prothèse; Stiegler, 1998: 12, 59-60)，正如同雙腳殘缺的人以輪椅代步、近視者須仰賴眼鏡矯正視力。

其中，「代具 / prothèse」一詞，prothèse 字面意指的是代替肢體的器具，即義肢。我們可以進一步延伸地說，代具，一方面彌補身體的不足，另一方面也顯現出殘缺的身體對於原不屬於自身的代具有所依賴。因此，廣義而言，代具泛指一切支援人之身體以外的技術物。易言之，媒介作為一種代具，它等於是一種對人類缺陷的補缺 (prosthetics)。「補缺」這個古老概念可用以說明人類經由技術中介而與萬物構成關係的理由，因為自古以來，義肢、柺杖、鑲牙、眼鏡等補充身

¹⁴Morley (1986) 研究家庭中的性別與權力，考察了諸多觀看電視的行為：節目選擇中的控制權力、觀看的風格、有無計畫地觀看電視、看電視的總量、與電視內容相關的談話、偏好的節目類型與頻道、甚至獨自觀看電視的罪惡感等。

¹⁵Silverstone (1994: 59) 指出媒介成為家庭系統中的基礎之一，進入家庭關係的日常模式之中，成為人們的情感與認知能力之中心，其本身的存在像是提供安撫、緩和、安全感與舒適。具體例子可見 Silverstone (1999/2003) 所舉的小女孩返家後開啟電視而至後花園盪鞦韆之例。

體「缺失」的設計與裝置便構成了不可或缺的媒介，以作為人和萬物的橋樑（引自王志弘，2002）。

但這種「補缺」的觀點，並未處理「欠缺」如何出現的問題，換言之，媒介的有無所涉及的欠缺，並非僅存在於媒介作為人的補充。具體來說，任何媒介在尚未問世之前，人類是否需要它？「需要」是先天抑或後天？當手機尚未發明、上市與普及時，人們會否認為自己需要手機呢？因此，「欠缺」究竟是如何產生，本身就是一個有待說明的問題。

由上述討論可知，在「媒介作為一種延伸」或「媒介作為一種物」的論述裡，占據主體位置的，皆是使用媒介來彌補缺陷的人、是透過媒介來延伸／圓滿自己的人。基本上，這種工具論的觀念背後，一方面預設著，人作為主體，媒介乃為人所用，因而無論媒介如何精進、擴張，終究是要滿足人類的目的、向人服務的；¹⁶ 另一方面，則是將人作為既定、本質的存在；媒介作為延伸，是以人為起點，或，媒介作為補缺，是以人為藍本。因此，既將媒介與人加以二分，視媒介為不變的，也忽略了兩者之間的互動可能導致的生成轉化。¹⁷

（三）使用者

一如 Abercrombie & Longhurst (1998) 所指出，當前媒介滲透的環境突顯出一個共性，亦即過去我們可以區分出誰是媒介的閱聽人，而誰不是，但是現在，人人都是某種（些）媒介的閱聽人，因為媒介無所不在，無時不在。此種看法似乎意味著，媒介的使用無時無刻都在發生。但問題是，此種閱聽人的樣貌是什麼？或，他們究竟是「如何」無時無刻地使用著媒介？

de Certeau 曾分析讀者的使用，並以游牧的（nomad）流動特性來形容讀者對於文本的盜獵（poaching）：讀者不是某一專屬地點的建立者，而是旅行者，以遊歷的方式經過屬於他人的土地（作者的作品），取走自己感興趣和對自己有用的部分，如同游牧人般以不停移動的方式，不斷地駐足於新的文本、挪用和再製其素材，而不會從此定居下來。即便讀者單純閱讀文本，他也可能在其中回味自己往昔的經歷，也就是說，作者的文本被讀者引進自己的世界。這樣的轉變，

¹⁶儘管 McLuhan 的「媒介是人的延伸」主張，多少帶有些許工具論的色彩，但與此同時，他亦不忘在另一個主張「媒介即是訊息」裡提醒我們媒介本身所具有的反作用力：由於任何媒介對個人與對社會都會造成影響，所以我們唯有認識媒介的本質與形式，才能如同 Heidegger (1992) 所說的，與媒介保持一種自由關係。

¹⁷雖說 McLuhan 著重於人與媒介之間的延伸關係，但我們仍可從其以下的這段話看到異曲同工之趣，「人類變成了機器世界的性器官，就像蜜蜂是植物世界的性器官，使其可以發展出新形式。機器世界回報人類的愛，促成類人的願望早日實現，荷包滿滿」（1964: 56；轉引自 Czitrom, 1982/陳世敏譯，1994: 252）。此說法乃預設電子媒介作為人類神經系統的延伸，其認為人類正常使用媒介科技時，便已經受到媒介科技的侷限，此處蘊藏著一種主體（人）與客體（媒介）相互爭奪主權的意味。

讓文本成了可居住的空間，如同出租的公寓一般。讀者以租客的活動和記憶予以修飾，使它發生清晰可辨的變化，展現閱聽人跨越原文本之意所做的衍伸和創造。

de Certeau (1984) 將游牧視為抵抗和顛覆異化的行動。他從兩個層次加以區分日常生活中的實踐：以戰爭術語指涉現實世界中在上位者與被支配者之間的權力關係，並認為擁有權力者透過制度化宰制機器進行許多操縱策略和支配手段，稱之為戰略 (strategies)。至於普羅大眾在日常生活中，以各種不同方式的機巧 (making do) 來應對這由上而下的控制，則是戰術 (tactics) 的表現。¹⁸

盜獵與游牧的觀點深入閱聽人研究之中，以探討閱聽人對於媒介文本「內容」的使用。例如，Fiske (1989) 藉此關注閱聽人對於文本的接受與消費；Jenkins (1992) 亦以文本盜獵者的說法來看待迷 (fan) 對於所述文本的盜獵與挪用。

但閱聽人或讀者對媒介的使用，並不僅限於文本的內容層面而已。舉例來說，Silverstone (1994: 124-131) 在電視家庭化研究裡，繼承了 de Certeau 的「消費」意涵，進而指出人們的居家環境有四道階段消費電視的過程：挪用 (appropriation)、客體化 (objectification)、收編 (incorporation) 與轉換 (conversion)。¹⁹

然而，在 Silverstone (1994) 的研究當中，即便媒介的「使用」時而出現於行文之中，但其界定不明，既可解讀為消費過程中的「挪用」，亦可將整個媒介消費過程等同於媒介的「使用」。同時，其研究也突顯出，媒介的使用意義不僅在於其傳播的內容、人們用其內容做什麼或對它做什麼，而在於將媒介再生產為一個整體的諸多活動中，並且又與這個整體相互作用的過程。(Dickey, 1997: 423)

換言之，媒介的「使用」並不侷限於觀看、閱讀或傾聽的片刻，我們可以將它擴大包含廣義的「消費」方式，故也包括對於媒介科技本身的安排、管理、定位甚至盜獵與再製。²⁰但更重要的是，由於新媒介上的改造相對於傳統文本內

¹⁸「戰略」乃指權力關係的規劃或操縱，其運用必須透過確立的一些意志與權力的主體，如企業、軍隊、城市、科學機構等。戰略須先設定一個地方 (place)，將它規劃成自己專有的地盤，以作為行動的基礎，藉此來管理與外部的關係，這些外部包含一些它所認定的威脅，如顧客或競爭對手、敵人、城市週遭的鄉鎮地區、研究目的與對象等等 (de Certeau, 1984: xix)。「戰術」則是精心計畫的行動，相較於戰略，戰術的行動沒有自己專屬之地，因而必須活動在外來權力制定法則及組織的領域中，面對、應對、與之共存。戰術的重點在於運用與依賴「機會」，它沒有地盤能用來累積戰利品、建立自己的位置或籌謀策劃，它也不能保持勝利的果實。這種無處落腳的特性讓戰術具有一種流動性，但這種流動性必須在行動中隨時掌握任何時候出現的機會與可能性。它必須在當權者的監視下，驚覺地利用特殊時機所開啟的漏洞或裂縫，以便在裡面盜獵或創造驚奇。它出現在意想不到之處，是一種狡猾的計謀 (de Certeau, 1984: 37; 盧嵐蘭, 2005: 97)。

¹⁹不同於 Fiske 和 Jenkins，Silverstone 乃從消費的角度概念化分析媒介 (電視) 的使用，跳脫出媒介的內容層面，而從媒介作為物來加以看待。

²⁰舉例來說，朱華誼 (2007) 的研究顯示出「部落客將部落格界定為個人專屬空間」，其用意不僅是部落客可以在這個空間裡書寫，更包括部落客對於自己的部落格所做的界面裝潢與設計。換言之，光是部落格的界面本身的設計便已透露了該部落格主人的風格、品味，透過部

容更加容易，所以，當我們看到使用者改造媒介科技既定使用的同時，我們也看到戰略與戰術兩者的不斷交鋒。

亦即，如今使用者所面對的，已非過往研究中所討論的、被視為固定不變的「文本」，而轉變為會持續「更新」作業系統的媒介文本，因此，當更新本身即是一種戰略，且不斷更新時，人們由下而上的戰術反抗呈現出來的已非一舉定江山的戰爭，在當前新媒介的使用現象中，我們反而更能窺得使用者施展戰術時的那種動態、游牧特性，是見縫插針式的戰術回應，是不定期、或階段性的戰役。

循此，我們當可擴大游牧作為隱喻的範圍與面向。首先，一旦閱聽人不間斷地參與各種媒介之中，閱聽人就像「游牧」人般輪番駐足於不同的媒介上。其次，顯露在各層面上的戰略與戰術的交鋒，愈加頻繁：一有新的媒介平台釋出，便會前往嘗試使用、並且為了好玩（to have fun）而專研箇中的形式改造。

舉例來說，Sotamaa（2010）曾列舉一位受訪者的說法來說明其「參與電玩」的動機：「我玩過這款電玩之後，便進入其網路社群並且試著發展自己的東西，因為這款電玩似乎有點『不完美』，而我有迫切需要投入這款電玩的想法」；或如Chee、Zaphiris 和 Wilson（2010）從行動理論（activity theory）的角度指出，遊戲玩家抱持「玩得開心」（to have fun）的動機來面對遊戲，而且玩電玩日益變成一種「生產性」的活動，該研究發現到，玩家身上的玩（play）之本質產生了從操作到建構的變化，其中的建構，除了指涉虛擬遊戲場空間中，遊戲化身的創造、武器、建築等等的配置之外，還有包括玩家創造出來的加工品（player-created artifacts）——元件的改造活動，即俗稱的「改裝」。

換言之，我們必須注意，當前使用者對於媒介的使用，不僅突顯出對於變動的戰略之因應，即使用者的操作能力不斷自我進化，戰略與戰術的一來一往所引發的螺旋式循環，更讓所謂的「使用」，變得複雜而難以掌握。

如上所述，脈絡、媒介及使用者之關係，是既連結又區分，呈現出「你中有我、我中有你」的狀態。一如 Silverstone（1994）試圖展現電視在日常生活中的各種複雜關係與其不斷變化的過程：作為媒介的電視，作為技術的電視，被規則建構和限制的電視，以及日常生活中人們習以為常的電視的角色和其儀式性。他認為這些之間有一種內在聯繫，從而構成某種母體形式（the form of a kind of matrix）。

因此，若要追問媒介科技的日常使用，我們當把媒介嵌入日常生活的多重面向之中，去瞭解在不同脈絡下，媒介之間、媒介與人之間、媒介和人在什麼樣的脈絡裡是如何相互界定了彼此？如何編織在一塊？以及最關鍵的是三者如何

落格的物質實踐，進而中介了不同部落客的存在感受、形式與自我認知。有趣的是，這些科技特性上的實踐，既涉及美學、也含括功能上的操作。

依據相互之間的影響而區分開來？

總之，藉上述討論所欲主張的是，當前的媒介使用，我們可從脈絡、媒介、人中窺見三方面、三者之間有持續變動的實情。然而，如何理解環境中諸多元素之間的互動與連結，以及如何還以脈絡其動態變化的面貌，則可借徑塊莖思維（rhizome）來重新認識。



參、媒介使用作為塊莖

“你已經找出了開始的起點了嗎？所以你才會探索終點的問題？因為起點在何處，終點便在何處。”（多瑪斯福音，§18）

透過以上的討論可知，有關媒介的使用，我們必須同時檢視三個部分：脈絡、媒介與人；此外，更值得注意的是，此三部分除了相互牽涉，更兼有其變動不居的本質，因此，如何理解環境中諸多元素之間的互動與連結，以及如何還原其動態變化的面貌，本文認為 Deleuze 的塊莖思想(rhizome)與生成觀(becoming)可為體察媒介使用提供不同的切入角度和想像。

一、塊莖思維

Deleuze 和 Guattari (1987) 主張，塊莖思維是一種相對於「樹狀」的思想，其具有異常多樣的型態，是從各個方向上分叉、延展再凝聚而成，指一切去除了中心、結構、整體、統一、組織、層級的實體，其具體意象可以馬鈴薯這類塊莖植物為例，馬鈴薯不同於種在土壤裡生芽、向下紮根的根狀植物（如樹），是在地表上蔓延，紮下臨時的而非永久的根，並借此生成新的塊莖，然後繼續蔓延下去。與樹的結構相比，塊莖是無法追溯起源、沒有基礎的，亦不固定在某一特定的地點。因此，其無結束可言，而總是「是中間的」環境（a middle [milieu]）。相較於樹狀模式具有起源、中心、以及父子系譜，塊莖呈現的是結盟的關係，而且每一次的結盟都是獨特的；同時，樹涉及的是「存在、成為什麼」（to be），塊莖的紋理則是「和……和……和……」（and..., and..., and...）。²¹在此意義上，塊莖是沒有結構的、開放性的體系。

Deleuze 和 Guattari (1987) 指出塊莖具有以下六項原則：首先，塊莖（1）具有「向外連結」（connection）特性，且（2）不斷與「他者/異質系列」（séries hétérogènes）相連結，而異質系列亦不限於動物、植物、世界、政治或任何特定範疇，一旦與異質系列連結上了，就會流變為各種各樣的東西，有各種的「生成」可能，這兩個特徵的關鍵在於多元異質的不斷連結，此二原則指出塊莖上的任何一個點都能夠、且必須與任何其他的點相聯結，而每個相繫的點或要素都必須視為異質的。如此的連續、無次序、及無規律性地向外連結的媒介使用，最具體可見於網路使用者在網路空間上的串連、分享和超連結，在網路空間中，我們可以

²¹如果以旅行為例，樹型思想總是追問著「你來自哪裡？」、「妳前往何處？」的問題。然而，塊莖思想是另一種旅行的方式：從中間、經由中間出發、進入和離開，而不是開始和終結。

發現媒介文本作為一個塊莖總是不停地在各種符號、個人群體、權力組織、社會文化等系列或範疇連上關係，這些串連不僅衍生出不同的符號體系，也產生相異的事件狀態，表面上看起來是一個網路空間，實質上卻是蘊含各種差異的場域。

另外，塊莖是(3)「多元體」(multiplicity)，此意指塊莖既可黑亦可白，更有無窮的變數，沒有主體和客體的問題，也沒有所謂的開端和終結，超越二元對立原則的思想傳統。塊莖的多元特性不是「唯一性」(the One)的對立面、不是相對於它的主體或客體，塊莖本身「一就是多」，即實際將「多」當成一個實體，多本身會不斷生成，故與樹狀思維的「一」沒有關係，這樣的多元體本身既是主體也是客體，既是自然的現實也是精神的，它是多，它亦是一。

以真實與虛擬的討論為例，樹狀思維或二元對立的視角傾向偏重真實、忽視擬像，但塊莖思維則同樣重視真實與虛擬，並將兩者視為異質的系列，而不考慮誰是起源誰是摹本的問題，由此出發，去看待虛擬的重要性，以及虛擬的生成力量（如潛力或尚未完成的狀態），而非總是回到某種既定本源或既定的真實。基於此，其重點便在於關注真實與虛擬如何轉化、衍生出新的擬像，去挖掘各種向外連結所可能生成的際遇。

因此，(4)塊莖具有一種反意指斷裂(assignifying rupture)的特性，即任意的切斷和曲折都是可能的，同時每一次的斷裂之後都能重新隨意向外連接。換言之，塊莖可能會在某一點被突破粉碎、散播開來，但它無論在新舊環境中都依然能夠繼續向外蔓延，就像我們無法清除螞蟻構成的塊莖，牠們總是能在被破壞之後又再重新聚集起來。換言之，塊莖具有反科層化、去疆域化(deterritorialize)、反組織化、反固定意義的特徵，於是，A就不再有一個「A」的世界來作為呼應，因為A總是正在流變當中的事物，沒有所謂有一個原型的A，如同一張X光片原意是藉助技術對所要再現的事物進行選擇、加以「模仿」，但實質上X光片本身始終是對原物加以創造而不是複現。以網路世界為例，使用者透過電子媒介，總是能輕易且隨意進行各種複製、擬仿、KUSO、合成，並且與各種用途接合，因而對於使用者而言，不論是製造或詮釋意義都是不斷地產生、其型態也千變萬化。

進一步言，塊莖是異質事物之間互相生成的(5)地圖製作(cartography)地圖(map)不依據任何模式，它的所有面向都是可進行連接、拆解、顛倒、重新製作修改，故此意象意味著任何一處皆可入口，各個方向均可銜接、倒轉、及輕易修改，既無法回溯絕對的源起蹤跡(tracing)，也無法完全加以複製。蹤跡不同於地圖有多重入口，它總是回到原點，而不是向外發展，即追蹤遺傳軸和深層結構，因而總是會關懷對原狀加以再現的問題。換言之，照片或圖畫都有再現、模仿的傾向，而採繪製地圖方式進行記錄則是敞開的、非定型的、可不斷修改的。因此，Deleuze和Guattari鼓勵的是去製作地圖而不是追尋蹤跡，但此處並不是將蹤跡與地圖做二元劃分，而是從方法上將蹤跡放回地圖裡。

如此一來，也突顯出塊莖（6）具有後結構主義意味的多元流變拼貼模式（*decalcomania*）。Deleuze 和 Guattari 曾以胡蜂²²與蘭花（動物與植物）的互相生成的塊莖圖式做更具體的說明：兩者是異質因素，卻構成了一種共生的塊莖圖式。胡蜂採蜜時為花授粉，雙方由此延續了生息繁衍的生命鏈，但在花的生命中無法追溯蜜蜂的系譜學軌跡，因此，圖式具有開放性，可與多種異質領域相關聯（花可以與蜜蜂、蝴蝶、甚至其他小昆蟲相關聯，同樣形成圖式）。或者，再以記憶為例，他們認為長期記憶或有組織的記憶（家庭、種族、社會和文明）是在樹狀的，具有中心化特徵。而短期記憶則是塊莖，不歸連續性規律所管轄，可以遠距離、長時間之後出現或回歸，具有非連續性、斷裂、多元、創造的特徵，一如普魯斯特《追憶似水年華》中著名的「不由自主的記憶」就是這種記憶，它使得「椶花茶」、瑪德萊納甜點心與敘事者關於故鄉索多姆的鮮活回憶剎那間融合，從而生成一種新的創造性體驗。（麥永雄，2007a; Deleuze & Guattari, 1987）

整體而言，在塊莖中，一切的連結都會有所生成，媒介、使用者、環境等的連結，會不斷地創造新的關係。就此而言，塊莖思維可作為一種檢視各元素重新組合、協同作用的切入方式。

值得注意的是，塊莖思維中有一關鍵是「生成」（*becoming*）的邏輯。「生成」既非一種單向的過程，也不是二元對立，而是一種對話：Deleuze 和 Guattari（1987）認為，生成是一個運動過程。生成，既不由事物狀態加以決定，也不根植於確定的事物狀態之中。由於生成並不追問「X 將生成什麼？」的問題，故自然不涉及模仿或再現。如同「胡蜂與蘭花的相遇」一例所說明的：胡蜂和蘭花相遇之後，胡蜂成了蘭花繁殖器官的一部分，但這一刻，蘭花其實也變成胡蜂性器官的一部份，兩方都經歷了生成，而不是模仿（蘭花沒有複現胡蜂的模樣，反之亦然），也就是說，這兩者相遇，促成不同領域之間的連結，而形成一個共同的塊莖。

本文認為，日常中的媒介使用是流動且連續的，其中充滿恆常與變動之處，常與變互為一體、缺一不可，故欲捕捉媒介使用中諸多環節的相互形構，則有必要先確立與正視媒介使用中的變動性，而受益於塊莖思維與生成觀的啟發，本文有別以往研究所做的嘗試是從「變」著手，以追索媒介使用中的「生成」，初探媒介使用裡「變中有序」的轉化。換言之，本文不是一篇證明塊莖思維的研究，研究目的亦不在於證明媒介使用中的複雜變動性，而是試圖透過找到媒介使用中的可能痕跡，尋著這些痕跡看見其中的互動與強度變化。循此，本章將透過自我提問：當媒介遇到塊莖會是什麼？當使用者遇到塊莖會是什麼？以及脈絡遇到塊莖會是什麼？藉由分別從這三個面向思考媒介使用中的生成變化，以試圖拉出分析軸線。

²²有一種蘭花的樣子和胡蜂十分接近，因而得以吸引胡蜂靠近，當胡蜂接觸之後，則帶走了蘭花花粉傳播出去。

二、媒介作為塊莖

“這本書是多重性，但是我們仍然不知道此多重性包含那些，因為它不再是被固定歸屬，換言之，這本書被提升到超然的境界。”(Deleuze & Guattari, 1987)

毫無疑問的，媒介之所以能為人周知，其最先是作為出現於物理空間的物質客體，然而，也正是這種可見、一目了然的特性，往往會遮蔽我們的視野，讓我們誤以為媒介「本是如此」。

以 McLuhan 為例，他注意到「新媒介總是蘊含舊媒介的特徵」，「任何媒介的『內容』總是另一個媒介。寫作的內容是口說，一如書寫文字是印刷品的內容，而印刷品又是電報的內容」(McLuhan, 1964: 23-24)。爾後，Bolter 與 Grusin 亦據此加以發揮，在其著作 *Remediation: Understanding new media* (2000) 中進一步指出，數位媒介重新設計 (repurposing) 舊媒介乃具有兩種運作邏輯：一是使自身透明化 (immediacy)，試圖向使用者保證一個近似無媒介中介的使用方式，以便使用者貼近媒介所再現的現實 (reality)；另一則是透過多重的並置和拼貼，收編舊媒介的特性，以突顯數位媒介的多樣性 (multiplicity) 或超媒介 (hypermediacy) 的特性。

但我們應小心此說法的侷限性，即：媒介「由舊至新」進化而來。此類觀點強調，既有媒介在發展過程中，一方面不斷力求使自身透明化，另一方面又同時收編舊媒介的特性，但如此一來，不免落入一種單向且線性的媒介進化預設。如同第二章的討論，媒介出現的時序，事實上不足以成為新舊的界定標準，而是主觀層面上的媒介使用，如特定文化、個人慣習，才能比較符合新舊媒介的使用內涵。

相形之下，藉由塊莖思維的啟發，我們可以善用看見「差異」以重新理解上述 McLuhan 等人的主張。Deleuze (1994) 認為，可感知事物 (être sensible) 的存在，乃建立在差異上。概念的世界可以告訴我們經驗如何可能，而我們面對的是一個真實的世界，我們雖然學習了桌子的概念，但所面對的桌子卻不見得與這個概念相似，桌子的概念，其對象有各種可能。換言之，我們是透過可感事物去掌握世界，而不是一下子就進入概念，將眾多事物納入概念之中。因此，在真實的經驗中，一個東西為何，是透過「差異」來判斷感知到的事物。²³

²³舉例來說，左眼與右眼各別所見的世界並不相同，但當我們同時睜開雙眼時，感知到的是雙眼所見作為不同系列的交叉結果；又如，溫度分別為 40 度與 60 度的兩杯水，混合之後不會變成 100 度的原因在於，不同溫度的兩種液體會互相交流，以致於彼此蘊含彼此，則差異只在於強度之別，或說，是不同的異質系列交流的結果，而非一加一等於二的關係，如此，便可指出 A 與非 A 之間實際上沒有同一或排斥的關係，沒有誰是誰非，意義是從渾沌 (chaos) 中

而在「差異」觀念底下，意味著沒有原創（l'original）與複製品（copie）的關係，也就是說，儘管我們往往從新媒介中看到舊媒介的影子，卻不代表新舊媒介之間具有上對下、先對後的層級、或原創與模仿的關係；相反地，新媒介與舊媒介之間應被視為不同的異質系列，而兩者之間顯現的「相似」，或說我們之所以能在新媒介中看見舊媒介的特性，是緣於新媒介與舊媒介系列交叉後的內在共鳴。因此，就新媒介而言，它與舊媒介的同，乃在於彼此的內在共鳴，於是不乏研究討論著新媒介如何收編舊媒介的特性而可能加以取代，但本文認為，兩者之間的異才更值得一窺，這個異所展現的諧仿（parodie），是無法從線性進化的預設裡窺見的。一如前章提及「對新事物進行命名」與「以舊喻新」的問題。²⁴

循此，不同於前述有關媒介可被視單一的客觀物件（object）的觀點，以下本文將指出，一個關於媒介的更適當的觀點，是將媒介視為一種「物（複數）」（objects），包括「體系的」與「可變的」的特質。

（一）媒介作為一種「物／體系」

很明顯地，將媒介視為一種「物／體系」的觀點，直接受益於 Baudrillard 的作品，但二者並不相同。一如 Baudrillard 雖然正確地指出：「物擁有的不再是獨一無二的在場，而是一種整體的協調性。在物身上投射自己的遊戲、設計、論述，並使得這個遊戲本身蘊含意義，成為一個人向他人和自己發出的訊息。」他並以 Barthes 曾舉過的開車一例說明：「我們不能在汽車物體上動手腳時，我們便在駕駛方式上各逞其能...不再是汽車的外型和功能在引動人的夢想，而是對汽車的操弄（或說使用）。」（Baudrillard, 1968/林志明譯，1997: 28）然而，正是在對於物的分析方向上，本研究在此與 Baudrillard 分道揚鑣。

簡單地說，我們同意 Baudrillard 所謂「物擁有的不再是獨一無二的在場」，不過，原因卻不是「我們不能在汽車物體上動手腳」，而是物「本來」就不是獨一無二的在場。

Baudrillard 著眼於物的消費與意義：「我們的實用物品都參與一到數個結構性元素，但它們也都同時持續逃離技術的結構性，走向新的意義構成，逃離純粹的技術體系，走向文化體系。」他以磨咖啡機為例，認為其最具體客觀的部

窺得。所以，當我們以為彼此所見的是同一的事物，其實是「差異」造成的視覺效果，亦即我們之所以認為彼此的世界是相似的，是因為我們所分別隸屬的兩個異質系列交叉之後，起了內在共鳴效果（résonance interne）。

²⁴一來，舊的事物，諸如人腦、記憶、人體器官及賀爾蒙，在新事物如電腦、記憶卡、電腦硬體與軟體...的（命名）出現之後，並無法宣稱自己的原創地位，意即，不管是人腦還是電腦、記憶與記憶卡，這些對於每天與生活於其中人們而言，事實上並無誰是原創、誰是複製品的上下階級關係。顯然地，它們反而呈現出如 Deleuze 所說的內在共鳴卻不相似之處，因而我們從來不會指著電腦說人腦、或是混淆了「老鼠與滑鼠」的差別。二是，類如「手機護身符」、「BBS 便當」之「以舊喻新」的情況，使得舊詞有了新解。

分是它的電動引擎，他指出：「一樣的結構，就可以有不同的表現，功能的差異化已進入到文化層次，即進入『趣味發明』(gadget)的不一致性之中，同一功能的物本身又可以分化為不同形式，這時我們是在「個性化」(personnalisation)和形式引伸義(connotation formelle)的領域裡，也就是非本質必要者的領域裡。(Baudrillard, 1968/林志明譯, 1997: 6-7)

然而，儘管我們同意「功能的差異化已進入到文化層次」，以及「同一功能的物本身可分化為不同形式」的說法，但問題在於，對於物的技術結構性，Baudrillard 實在說得太少，而且，更重要的是，技術體系向來並不「純粹」。

所有的物，都不會單獨存在，每一個物的出現，永遠都指涉著另一物的存在。以微波爐為例，作為一種「物」，它一點兒也不單純，既牽涉了相關技術的整合，其使用也包含了冷凍食品、冷凍技術、物流運輸等條件的配合，甚至是家庭集體用餐行為與空間的變化。換言之，表面上看似孤立的物，背後總是與其他事物有所關連。²⁵

一如 Latour (2000) 的「交引纏繞」(entanglement) 觀點所提醒我們的：「今日我們在日常生活中仍常用到靈長類的社交技巧，我們的工業中也仍在運用第二階段的基本工具；演化中所出現的所有技能在今日都仍和我們同在。這一點十分重要，因為這表示進步根本不曾消除前一階段所提供的基礎，因此這和一般現代化的觀點大相逕庭。我們既需要新技能也需要舊技能，真正改變的是我們引入了越來越多的事物。」亦即，重點是「物」所展現的「眾多關係」。

但更重要的是，從「生成」的邏輯來看，所謂的「物／體系」，指涉的不只是物與其他物的靜態關連，而更指向「體系」的動態變化。掌握住這點，將有助我們對「媒介使用」的瞭解，亦即，媒介作為一種「物／體系」，除了向來不是單獨存在的，並且透過包括「劃界／跨界」的過程，既封閉又擴張，展現了「準家族性」的特色：一方面「劃界」，彼此區隔；另一方面「跨界」，相互滲透。換句話說，媒介一方面自成一體(系)，另一方面，該體系卻不斷向外繁殖，一如塊莖的不斷向外蔓生。以當代手機的發展為例，正可說明媒介作為「物／體系」的雙重軌跡。

表面上，成千上萬的手機，看起來都是手機，但在差異的觀點下，彼此卻不相同。除了商標不同之外，不同的製造商所生產的手機，都在尋求自成體系的

²⁵ Kumar 便提到，現今的微波爐結合了冷凍食品的發展，其實是個人主義的科技體現：促成個人不受時間點限制地用餐，從而日益取代家庭成員共同用餐的實踐活動。因此，他認為，「壁爐若不再是一個家庭用餐的核心，那麼廚房或飯廳就更不是家人之間親密與共的象徵」。就此而言，過去 Douglas 所謂的團結，乃是透過家中的集體用餐來維繫，如今家庭成員活動的個人化、碎片化，共同用餐的情況則不如以往。顯然，在擁有多種媒介的家戶裡(如電視、個人電腦、私人手機、隨身聽、ipad 等等)，所謂的「家」的意義與象徵已和過去相去甚遠。(轉引自 Morley, 2000: 26)

方式與機會：大至外觀，包含面板設計、鍵盤排列、輸入方式等，小至充電器、電源線，以及電池的大小、規格，甚至 sim 卡，在在都代表著「體系」的界線，希望藉此來排除異己，形成自己獨有的「體系」，並藉此來產生「不同」的使用。

然而，當智慧型手機問世後，原先存在於不同品牌手機的差異，此刻則被重新劃界。例如，相較於智慧型手機，傳統手機因此出現「智障型手機」或「笨蛋手機」的稱謂。但，智慧型手機的世界，也不斷尋求自成體系，持續劃界。舉例來說，即便 A、B 兩人都使用智慧型手機，但在使用上可能南轅北轍，而原因之一，可能就在於兩人所使用的，是不同的作業系統（iOS 和 Android），而這些作業系統，使得手機的「使用」，從應用程式的內容，到密碼的設定方式，都顯現「體系」的邊界，也因此，當習慣使用 iPhone 的人，一旦拿到 Android 系統的手機，往往出現不知該如何「下手」的情況。

然而，不同的作業系統所連帶的使用差異不只如此。智慧型手機使用者若欲將手機中的資料同步到電腦中，則需依作業系統使用不同的傳輸軟體，如 iPhone 的使用者通常是透過 iTunes 或 iTools 進行同步，而 Android 用戶則視手機廠商開發的軟體而定（如：HTC Sync）或 MobileGo。倘若使用者分別擁有 iOS 和 Android 不同作業系統的手機，進行同步時，便往往因轉換同步軟體而顯得麻煩許多。除此之外，作業系統也影響到智慧型手機所能下載的應用程式，如早期許多熱門遊戲僅能在 iOS 進行，或反之，iOS 不支援 USB 外接和 FLASH。

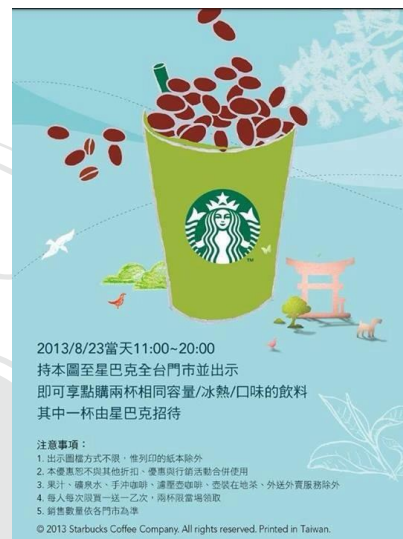
由此可知，當我們買下一支手機，其所涉及的「使用」，不是單單這支手機而已，也必然連帶與其相伴的作業系統產生連結，此外，更進一步包含其他操作使用上必須「合得上」的物品，這比俗話「結婚不只是兩人的事，是兩家子的事」要更為複雜，涉及範圍甚廣。例如，曾有一位友人在聚會中埋怨地說：「我的 iPhone 4 快要壽終正寢，但 iPhone 5 的電源接頭規格不一樣，想到要重新換一批電源線，就不太想換新機了！但實在不喜歡 Android 的系統界面，只好撐一段時間等待 iPhone 5s，或者加購一台 iPad mini。」席間其他同樣也使用 iPhone 4 的朋友們紛紛應和。

然而，有趣的是，當我們注意到手機因不同作業系統而產生差異時，我們應要記得，作業系統早已自成一個體系。例如，我們應該都聽過類似的提問：「你的電腦是蘋果或微軟？」、「你覺得新出的 Win 8 好用嗎？」，這類問題都反映出我們對於電腦媒介的基本分類，一旦對方表明使用蘋果電腦時，我們也不難想像到，他在電腦上所操作的軟體、程式、乃至於使用方式，是與 Windows 系統不同的世界。

換言之，這種因作業系統不同，所產生的「體系」，在今日的媒介使用上，則從原本的電腦「蔓延」到手機的使用與選擇。舉例來說，對於一個向來慣用 Windows 系統的電腦使用者而言，一旦購入 iPhone 手機，其原先媒介使用的體系

邊界，便開始產生鬆動和擴張。為了處理 iPhone 手機中的資料，開始需要在電腦中安裝與使用 iTunes。而 iPhone 作為智慧型手機，也不僅用來通話與傳訊，Apple 的作業系統跨界至手機上，擴張其版圖，當一支原意用來通話傳訊的「手機」連結上了「作業系統」，又加進了同樣也作為一個體系的「應用程式」時，我們可以看到，看似封閉的異質體系，早已相遇又融成新的體系，形成了不斷在劃界、跨界、再劃界、又跨界……的生成過程，手機的界線已大大不同以往，更難以就此喊停，加以定位、設限。

但其中最重要的一項關鍵，乃在於「網路」使得連線變成理所當然，媒介作為塊莖的「向外連結」，交錯發生於諸多時空中，故媒介的物體系總是持續將其他所有人事物圈引進來連成一體。因而我們到處可見，如今的咖啡店、速食餐廳、捷運站等場所都理所當然地提供手機充電插座、或免費 WiFi 的服務，更誇張的例子還包含，近期許多商家推出向店員出示電子圖檔即享優惠的活動，卻限制不得使用紙本，讓整件行銷策略對於當前人們媒介擁有的想像既有限也弔詭：沒有智慧型手機的人，既無法出示電子圖檔，也不能透過紙本取得優惠，該如何是好？由此可見，智慧型手機遇上 Facebook 或 LINE 等社交平台之後，所衍伸的媒介體系的封閉和擴張運動。



（二）媒介作為一種「可變物」

早在 1980 年代時，德國人類學家 Bausinger 便為我們開啟了「媒介集合」的觀看方式，亦即將眼前的媒介，以集合體的形式加以看待，讓我們看到「一到多」以及「多到一」。然而，塊莖思維更進一步引導我們從「一即是多」的基礎來重新想像媒介體系的開放與多元：思考「一」如何是「多」，而不是某個「一」衍伸而來的集合。在這樣的主張下，重點則在於媒介的生成如何發生，而非媒介生成了什麼，是 becoming 的問題，而非追問 being。

誠如 Pisters 在〈Manifesto for a schizo-analysis of media culture〉（2008）一文中指出，當代媒介呈現出不斷地發展的「口吃」（stammering）潮流。「口吃」指的是當代媒介的發展，一如沒有深根的塊莖不斷地生長蔓延，總是一個接連一個，合乎著塊莖的連結詞「和……和……和……」邏輯。而實情也確實如此，我們當前的生活環境，處處充斥手機、手提電腦、iPad、衛星電視、行動上網等媒介科技，這些新興的媒介科技就像塊莖般蔓延開來，儘管它們與較老的大眾媒介（報章雜誌、電影、廣播和電視）相會，或多或少改變舊媒介的樣貌與使用，但

舊媒介也並未在此塊莖網絡消失。

媒介作為一種可變物，一方面展現在媒介本身的自我生成，另一方面也顯現出不同媒介彼此相遇混血而生成的情況。

首先，關於媒介的自我生成，指的是媒介的自我演化、進展、升級，促使媒介發展許多等級的相關衍生物。例如，從 iPhone 3G 到 iPhone 4、iPhone 4s、iPhone 5 再到近期將釋出 iPhone 5s 和 iPhone 5c，乃至於 2014 年下半年會上市的 iPhone 6，都顯現了一支 iPhone 從原型不斷進化，發展出越來越多的功能、規格；同樣地，iPad 也是陸續分裂出 new iPad 和 iPad mini。一個媒介物的自我生成，不論是電腦、手機的硬體配備升級，抑或是軟體作業系統的更新，如今對於我們而言，都是稀鬆平常的事。

然而，硬體配備和作業系統這些異質體系交流相生，也使得事情變得更加複雜。舉例來說，與 iOS 單純用於 Apple 的產品相比，市面上有許多手機廠商採用的是 Android 作業系統，近年 Android 在智慧型手機上佔有率愈來愈高，導致系統上的安全漏洞亦相對較多，受到惡意軟體攻擊的機會也較高，於是連 FBI 都提醒 Android 作業系統，要保持系統及時更新，避免手機因為舊版本存在大量漏洞，而遭受惡意攻擊，造成不必要的損失。²⁶

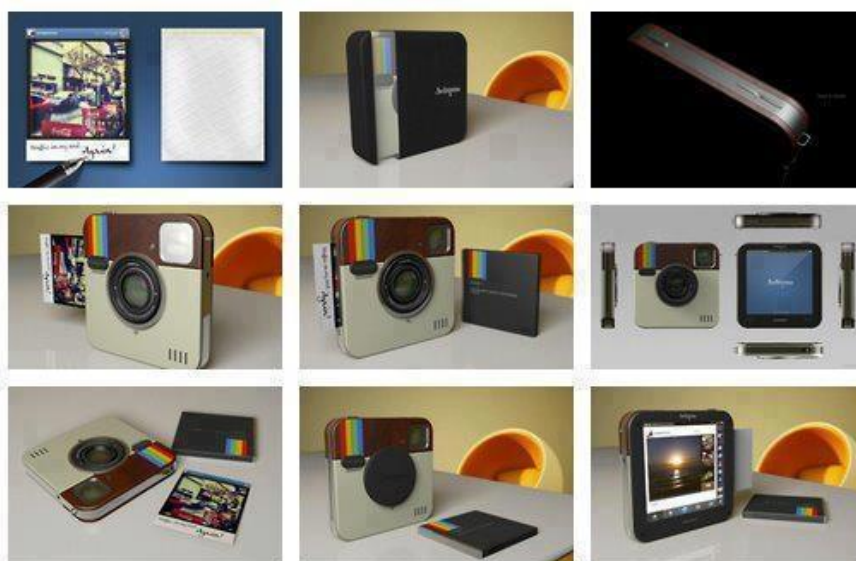
問題是，這個「損失」是什麼意思？過去使用傳統的手機，我們沒有「更新」作業系統的必要，手機一旦壞了，就是壞了，亦即不能通話，如此而已。但是智慧型手機的「壞了」，問題來源可能來自於作業系統（沒有更新）、硬體受損（如 iPhone 的 Home 鍵故障）、或是網路無法連線。智慧型手機突顯出我們長久以來所忽略的媒介物的混血特性，媒介 A 與媒介 B 相遇，生成了媒介 C，而我們卻大而化之地將智慧型手機界定為「手機」，忘了它早已不只是一支手機，或最起碼不是我們過去所理解的手機。

其次，不同媒介彼此相遇、混血生成的例子，也經常可見，例如，我們可具體看見當前的電視新聞，出現了電子和文字／書寫媒介的混血情況：電視新聞主播在播報新聞的同時，經常佐以觸控型電子螢幕，時而用以協同展示相關資訊，時而也便於主播直接書寫或手寫指示，而讓文字與符號同步呈現於正在播放的新聞資訊上。

更有趣的是，媒介的混血生成，往往還促成某種程度的「起死回生」，或「無中生有」。舉例來說，隨著智慧型手機的相機軟體的多元多變與精進，一個名為

²⁶詳參 Szoldra, P. (2013/08/25). Report: Millions Of Android users vulnerable to security breaches. *Business Insider*. Retrieved from <http://www.businessinsider.com/android-security-vulnerability-2013-8>

「Instagram」的相機應用軟體也順勢流行及普遍，有趣的是，該軟體不僅在網路空間中作為分享照片的流行平台之一，近期發展出，以該軟體的特色作為基礎，推出 Instagram 實體拍立得相機（參考下圖）²⁷。



此外，「COOKOO watch」亦是一例：COOKOO watch 可串連在 app store 中的專屬軟體，一旦於智慧型手機中安裝完成，便能與 COOKOO watch 連動，就能選擇性接受通話、避免漏接重要來電、更為即時地接收即時訊息，此外，也能與手機中的行事曆進行同步、使用 COOKOO watch 進行提醒、定位、打卡、遙控拍照²⁸，因而官方網站標榜了這樣一段話：「戴著咕咕錶，隨時隨地保持連線—智慧型手機的穿戴延伸版有助於管理你的連線人生」（"Stay connected anytime, anywhere with the COOKOO watch — the wearable extension of your smartphone that helps manage your connected life"）²⁹。



²⁷今日新聞網/NOWnews.com（2012年5月8日）。〈知名「Instagram」照相軟體 從虛擬變實體概念相機！〉，取自 <http://www.nownews.com/2012/05/08/91-2811746.htm>

宅宅新聞（2013年8月23日）。〈超復古《Instagram 社交拍立得》實機曝光 2014年初正式開賣~〉，取自 <http://news.gamme.com.tw/557143>

²⁸「COOKOO watch」：<http://www.youtube.com/watch?v=jYgDAQVZLQo>

²⁹「COOKOO watch」官方網站：http://www.cookoowatch.com/Product_features.html

循此，回顧「媒介即是訊息」的內涵，McLuhan 除了主張應關注到媒介科技本身的重要性之外，也正確指認出諸多媒介之間彼此相互攀纏重疊的趨勢。亦即，當我們跳出原先眼光來看待這些媒介時，便可知道，新舊媒介之間的相互融合與生成，並無既定的父與子之系譜關係。換句話說，新舊媒介之間的關係，乃是彼此相互連結、持續地生成各種可能，而不是線性的前後關係，亦不是非此即彼的生長邏輯。同時，我們也再次看到，媒介的可變與生成，總是引進更多人事物，交互纏繞衍伸。

綜上所言，從生成邏輯來看，有關媒介的思考，除了應打破媒介孤立存在的觀點³⁰，強調彼此之間的關連性，但也要進一步拒絕「由舊至新」的線性演化觀點，新媒介與舊媒介之間並非絕對固定的疆界，沒有所謂的起源；反之，它們有著自由浮動的身分，能夠相互滲透，我們所接觸的每一個媒介，都是一個與各方面連結的齒輪，而一個媒介之所以能與外部相連結，則都是因為該媒介與其餘事物都是異質的系列。

然而，當我們發現，每一種媒介填滿了來自其他媒介和關於其他媒介的材料，於是，媒介作為人類的延伸，其造成的變化不僅在於個人的感受上，也在媒介之間的交互利用中，一如收音機改變新聞的內容表達方式（Czitrom, 1982; McLuhan, nd.）。而無論諸多媒介之中，哪些變得熱門、什麼又退燒了，它們仍舊是整體媒介網絡的一部份，與異質的使用者互動，而其使用同時又相繫著其他媒介的使用。換句話說，若要看見完整的生成過程，我們必須檢視使用者。

三、使用者作為塊莖

“你在銀幕上下旅行，你邂逅影像，你進入空間，你有時也調整想法。在西北邊山上富有的住宅區與城內無家可歸的浪人之間，在藝術音樂的殿堂與商業區之間，在所謂雅與俗之間，有了那麼多曖昧複雜的中間地帶。正因為你不是兩邊的會員，所以你才會走來走去，左右顧盼，希望看到豐富多樣的面貌，尋找不同的敘述方法。”（也斯，1996: 40）

有關個人電腦使用者與電腦科技之間的關係，Turkle（1984）曾指出，雖然許多使用者是基於明確的工具性目的而購買電腦，然而一旦使用者在家中，個人電腦就會以特定方式為其所用，這些可能的發展超越了功利性的目的，人們的確是購買了工具性的電腦，但他們會和「親密的」媒介生活在一起（p.185）。依據

³⁰電視不是電視，手機也不是手機。如果科技有所謂的形式，我們看到的媒介是混雜的，一如假設我們不懂書、電視的使用，或許也很難理解手機的使用。體系代表的是物與物之間的延續性。

Turkle 的說法，親密性乃建立於該媒介之於使用者的重要性上，重點不在於電腦媒介可以做些什麼，而是人們對它的感受 (p.186)。換言之，人們使用電腦的經驗與其經歷的感受、自我觀感相互交織在一起。因此，人與媒介之間的關係，顯現在其與媒介相遇後的感受，因為感覺到什麼而構成他成為一個什麼樣的電腦使用者。或如行動上網為我們揭露出：智慧型手機使用者，可以隨時隨地連上網路，進行即時溝通、資訊轉貼、購物、交友、定位 (location based services, LBS) 等等。人與手機相遇混血生成了智慧型手機使用者，但每位使用者的不同使用都同樣界定了手機的角色差異。

因此，此處目的不在於談論人與媒介的存有狀態，或有幾種存有類型，而是退一步或進一步著眼於其生成過程。當媒介本身已是一個變動的物／體系，而其諸多異質特性連結到不同人身上，更是開展出各式各樣的使用，緣在於使用者也帶著長久以來生命階段所肩負的行囊，即過往的媒介使用經驗，踏在變動的時空裡來來去去，引發、生成諸多變化的心思與行動。因此，光是使用手機上網這件事本身，便涉及一串串相纏且紛雜的網絡相生關係。

將使用者視為塊莖可以幫助我們看見什麼，此處可借生成邏輯進一步加以深究。在人與物相遇的關係裡，我們應該追問的是，人在使用媒介的過程中，他產生什麼樣的變化，而這個變化，正是透過使用過程的感受而得。例如，一個戴上眼鏡的人，首先與眼鏡相連結，接著這個人與眼鏡相融，生成了一個戴眼鏡的人，用這樣的視覺能力去感知視線可及之處。甚至每個戴眼鏡的人都可能遇過這樣的情境：有時在起床後找不著眼鏡，後來才發現自己是戴著眼鏡入睡了，而它就一直掛在鼻樑上，從未卸下，令人玩味的是，何以視覺和觸覺在此時此刻都無法發揮作用呢？

另外，我們也可以在媒介產製過程中，看到融於媒介的人之情況。Meyrowitz (1985: 99) 曾指出，自電視出現之後，新聞記者是新聞的一部份，記者的表情、聲音與新聞內融合在一起構成一則影音新聞，在此過程中參與傳播的人既是內容又是載體。媒介將參與資訊傳遞過程的人呈現出來，使其成為內容的一部份。而當前的媒介在視覺互動上的強調，更是強化了這個特點。我們可以發現，人們在使用媒介的同時，其本身也構成媒介的部份元素。

再如雷建軍 (2007) 對於視訊媒介的分析：「在視訊媒介中，人除了是資訊的載體 (話語、表情和姿態) 之外，人與視訊界面更結合在一起，以共同呈現這些資訊，於是人與媒介的界線模糊了，特別當使用者可以在界面上看到『自我』時，這種感覺就更加強烈」。就此而言，我們可以看到，視訊的雙方，在互動的視窗上，除了看到對方的影像，也同時看到自己蔓延至視窗界面上，就使用者而言，他與視訊媒介的連結，在媒介上生成了，並且又與視訊對方的「自我-媒介」的交錯，再次連結，進而又構成一塊分不清媒介與人之來源的塊莖，是不斷地流變下去沒有盡頭，而我們所能看到的只是強度的差別而已。

具體而言，使用者歷來的媒介使用，展現的是其不斷「生成他者」（*becoming-other*）的過程，而不僅是使用者生成為什麼。換言之，倘若我們將使用者視為運用媒介的「主體」，則舉凡與主體相遇的諸多系列，都會促使主體產生變化，在此，主體從來便不是事先具備的一個身份，也無法預示將成為什麼樣的主體，而只能總是與外界互動中的主體生成進行式。

一如前文提及的，在網路時代，諸多學者都發現網路媒介解決了時空的限制，讓使用者能即時參與媒介文本的盜獵與創造。如 Hills（2002）發現，由於連線網路進行討論的便利，迷們在某節目播映之時或之後，亦在線上即時討論節目內容。Jenkins（2006a, 2006b）亦指出媒介匯流對於參與式文化的益處：「迷」往往是數位科技的早期採用者，深諳網路媒介的優點，懂得即時地匯集眾人的智慧，以及加快動員的速度。

然而，相信不少人亦有類似的經驗：拿到智慧型手機的那一刻，所連帶要考慮的事情已不如以往單純，從手機本體的各項功能設定，到應加諸在手機之上的配備，都使我們和手上這支「手機」產生參差不等的關係。換句話說，媒介的操作方式邀請使用者「參與」其中，這個參與不僅是媒介「內容」的挪用與再生產，更是涉及「操作形式」的修改與重製。

如果使用者的參與範圍變廣且多層次，與網路媒介的普及（如電腦、ipod、PSPs、平板電腦、智慧型手機等）密不可分的話，則我們更要緊扣媒介融合所促成的生成，即「總是與其他人事物連上線的媒介」與「使用者」相遇後，使用者如何變化。而本文認為，透過使用者如何使用，可以找到使用者本身如何變化的軌跡。

（一）戰術與戰略

有關使用者的實踐，我們可以借用 de Certeau 的論述來輔助思考其中的變化。如前所述，de Certeau 在《日常生活實踐》（1984/方琳琳、黃春柳譯，2009）一書中，主張人們面對日常生活中的結構限制，會發展出其創造性的抵抗，因而將這樣的關係，藉戰略和戰術兩個概念來加以分析。然而，de Certeau 的重點並不在於，指出權威或上位者與下位者之間的衝突和反抗。對他而言，戰術所展現的「反抗不同於與戰略對立，而是阻礙、消除主控的能量流動，反抗是創造性挪用的產物」（Highmore, 2004/周群英譯，2005:225），可說是直指使用者的使用方式（*les opérations des usagers*）或稱實踐方式（*manières de faire*）。

換言之，de Certeau 的論述重點尤在於使用（或稱消費）是「如何運作」，以發現使用者獨特的行為模式（p. xxxvi）。³¹對 de Certeau 而言，對某物的「使

³¹De Certeau 論述要旨在於運作的組合規則（*combinatoires d'opérations*）或行動的模式，而非直

用」，是加以吸收，其方向與大眾媒介理論中的魔彈論大相逕庭，亦即，「使用」是令所吸收之物與我們自身「相似」，使之成為專屬我們的事物，而不是與我們吸收之物變得相似。

因此，de Certeau（1984）認為，我們可以從人們對於電視、報紙等生產系統的文本之使用，來觀察閱聽人有意識地挪用、創造、再製了什麼。例如：「孩子在教科書上的塗鴉，即便可能因此受到懲罰，但此舉仍替他們自己找到一個空間，記錄下自己作為一個創作者的成品。再看電視觀眾的使用，雖然閱聽人不能在電視螢幕上留下任何印記，只能純粹接收，但卻能進行另一種應變，善用被強行賦予的東西」（引自方琳琳、黃春柳譯，2009: 91-92）。然而，有趣的是，這些（離線使用的）電視、報章雜誌、小說等傳統媒介，作為一種戰略的釋出，便在閱聽人加以挪用、斷章取義、或延伸改寫完成後，大致劃上句點。簡單來說，媒介文本作為一個原版，而閱聽人所要面對的，乃是一次性的戰略部屬。

但如今的連線媒介，卻是不斷擴張體系，不斷地更新。而媒介的每一次的更新升級，都是戰略的修補與強化，與此相關連的使用者，自然也展開許多因應的戰術，這些戰術不僅多元，也因為牽動其他的人事物而使得層次變多了，甚至有些時候媒介使用者被迫要想方設法回應不斷升級的戰略。

舉個極端的例子來說，Google Ventures 合夥人 Jake Knapp 發表了一篇〈親愛的，我把 iPhone 閹割了！〉(The distraction-free iPhone (or Why I'm happier since I disabled Safari)) 的文章，介紹自己刪除許多手機裡的軟體，頓時覺得人生真美好，成為了一個不會總是滑手機的人。

「我長按圖標，Twitter、Facebook、Instagram 開始搖擺起來，又、又、又。

在你每刪掉一個 app 之前，iPhone 都會問：『刪掉 app 也會刪掉儲存在手機上的資訊，你確定嗎？』天啊，我確定嗎？這些 app 真的很酷，這問題橫在我面前的時候，我真的猶豫了。但冷靜之後，我意識到，即使刪掉，我也能夠在 15 秒內重裝回來，何況它也不會刪掉我帳號裡的所有訊息。

然後，砰，頓時清淨了。

.....

七天過後我都沒有意識到，因為我已經喜歡上我『無能的』iPhone 了。

.....

自然，還是會有無聊和厭倦的時候。儘管試用了好幾個月，我還是會時不時的去掏口袋。但因為沒有那些功能，我掏出手機之後，瞄一眼，還是會放回去。

這種無聊的時光，開始逐漸演變成一種『樂趣』。有些無聊的時光，我就只是呆呆的盯著我那在遊樂場獨自玩耍的兒子看，這種感覺開始變得甜滋滋的。如果你還沒有孩子，可能你一個人在遊樂場會覺得很沒意思，並且會手機不離手。但逐漸習慣之後，就算是呆呆的望著天空，什麼都不想，我也覺得這很好。

在公車或者火車上，因為沒有什麼可讀，所以我開始嘗試跟其他的乘客聊天，或者只是觀察他們。這感覺棒極了！而且，我也不再一邊聽歌一邊滑著什麼，只是單純的沉浸在一首歌裡。我很享受。

.....」（Knapp, 2013/INSIDE 譯，2013/03/21）

Knapp 此舉引起台灣知名部落格「梅問題教學網」站長梅干加以效法，也在網路上分享如何讓智慧型手機變成智障型手機。³²

總而言之，正因為媒介所牽涉到的物／體系之系列與範圍是無限開展下去，而這也正是媒介設計與研發端的實情，使用者與媒介互動所實踐出來的行動自然也多元變動，因此，即使人人都擁有同一款智慧型手機，但是在各自的使用裡，它們卻是不同的智慧型手機，甚至，同一位使用者，不同時刻的身心與所處環境有別，也都造成手機使用的內涵不盡相同。

更具體來說，當我們的 iPhone 隨時隨地可以上網，便可進行網路通話，這時，擁有 iPhone 的我們，就不同於無法網路連線只能用一般通話模式的 iPhone 使用者。同理，一旦使用者在手機裡安裝了可以處理 word 或 powerpoint 檔案的 office 軟體，他的手機以及他處理文件檔案的方式自然不同於其他人。同樣地，在即時通訊軟體的選擇上，或習慣用 whatsapp 軟體，或只用 LINE 軟體，一樣用的是 iPhone，卻生成了不同的使用者，原因在於和 iPhone 產生關係的相關人事物總是不同。

因此，本文並不是要窮盡各式各樣的戰略與戰術，且討論的重點更不是在於戰略與戰術，而是要透過上述例子與概念來說明兩個重點：一是，即便媒介使用中有所謂的戰術與戰略，我們要看的也是其中多元多樣的生成關係。另是，不同的物與不同的人相遇就會構成不同的情況，然而，不論是誰，一旦有所使用，便都在這個網絡之中。

（二）媒介作為補缺，與成為「我」？

隨著每一回的使用，有些變化來得快也去得快，在不同情況下手機之於使用者的角色不盡相同，比如當機時的解決之道，或如一旦手機安裝了 LINE 軟體之

³²相關內容可見梅干（2013/04/05）。（我的智障型手機與我的智慧型生活），梅問題教學網。
取自：<http://www.minwt.com/ios/7537.html>

後，便生成為一台有 LINE 的手機，而使用者則（彷彿）是隨時「應該」與人在 LINE 平台上進行互動的「有 LINE 的手機使用者」。然而，有些使用的變化則相對較為隱微緩慢，讓我們某天不經意地才發現手機鏡面多了幾道小刮痕、電池效能越來越差、或者螢幕保護膜起了空氣泡和去不掉的髒污。如此一來，媒介與人相遇所開展的諸多關係，決非在人役物或人受役於物兩方裡選邊站，而是在不同層面裡看到諸多關係的並存。

有關使用者與媒介的關係，Idhe（1990）對於人與技術之間的關係結構之討論，或許有助於我們進一步類比思考。Idhe（1990）主張「人-技術-世界」之間是一道光譜，而技術處在主體與客體之間，作為兩者的中介。因此，要瞭解主體、技術、與客體之間的關係，必須先確定技術是在哪裡，以及主體如何經驗這一串連續關係。他舉出其中一種關係為體現關係（*embodied relation*），指的是，人與技術融合，去接近世界，即「（我-技術）→世界」的關係。

體現關係是一種特殊的使用情境（*use-situation*）。媒介必須「適合於」使用，以便使得媒介與使用者相融為一體。從體現關係的經驗中，可看到使用者對於媒介物的期待，一來是如同 McLuhan 所談的「媒介是人的延伸」，媒介得以擴展/縮小、加強/遮蔽、延伸或轉化使用者接近世界的的能力，使用者透過使用媒介，其身體、心智能力能得到升級和強化，並且展現於特定的使用情境之中。二是，媒介成為使用者的一部份，意味著媒介不再作為中介和橋樑，而是完全的體現，也可以說在使用者與世界之間完全透明化，因而「沒有」媒介，媒介使用是「使用者」的身體心智和感受。

換言之，媒介既是轉化使用者的能力，又同時讓使用者忽略了媒介的存在，特別展現在媒介使用是「上手」的情況，媒介在此時具有最大程度的「透明性」，融進使用者的知覺的-身體的經驗中。Idhe（1990）以戴眼鏡為例，眼鏡戴上了，放眼望去是經由眼鏡而重新修正過的世界。但在戴上之後，眼鏡漸漸透明化不受注意³³，戴眼鏡的人主動地讓視覺技術體現了，也就是說，眼鏡、近視者、世界的相遇之後，從「我-眼鏡-世界」的關係，轉為「（我-眼鏡）-世界」的關係。

類似的說法，也可見於 Merleau-Ponty 對於盲人手杖的分析：手杖對於盲人而言不再是一個物件，不再是作為手杖本身而為人感知；手杖的尖端已變成一個有感覺能力的區域，延伸了觸覺的廣度和活動範圍，成為同樣具有視覺功能的物

³³此即海德格所謂的「技術的抽身」或可說「缺席」（*absent*），技術好像退到一旁，以不在場的方式存在，成了人們所在環境的一部分。海德格著名的錘子分析描述道：木匠拿起錘子（以及裝滿釘子的圍裙，也許還有幾塊屋頂板），用釘子把屋頂板釘在屋頂上。在這裡，錘子與釘子、屋頂板及屋頂，是這項工作中的牽連關係。但是，這種實踐情境裡，更複雜的是，對於使用錘子的人而言，使用中的錘子變成了整個經驗的手段，而不是經驗的對象。「上手（*ready-to-hand*）事物的特性就在於，它在使用者上手狀態中彷彿抽身而去，為的是能本真地讓使用者上手。」（*存在與時間*，頁 99）這種技術在直接經驗中的抽身而去，也就是 Idhe 所談的體現關係（*embodied relation*）。（轉引自 Idhe, 1990: 32）

件。在探索物體時，手杖的長度不是明確地作為中項發揮作用；與其說盲人透過手杖的長度來瞭解物體的位置，倒不如說透過物體的位置來瞭解手杖的長度。物體的位置是直接來自於盲人觸摸物體的延展範圍，這包括手臂伸出的距離，以及手杖的活動範圍。」（Merleau-Ponty, 1962: 134）同理，使用中的電話屬於一種聽覺的體現關係，而駕駛人坐在汽車內經驗沿途環境、或者停車時對於車外的空間衡量，同樣也是人與技術相遇後所表現出來的「上手」。簡單來說，知覺可以藉助人工物的「體」而得到極大的延伸。知覺的延伸不受身體外型或皮膚表現的限制。

確認媒介與使用者之間的體現關係之後，更加強化了人與媒介合而為一的合理性，然而，合而為一是如何開展而成，則如同上章提及的「媒介是人的延伸、媒介作為補缺」的說法，我們始終需要關心「欠缺」如何出現。

舉例來說，人的某些欠缺來自於耗損，如視力的耗損、缺陷使得人需要眼鏡加以彌補。這種情形所導致的欠缺，在一開始時是不存在的，但由於流失、消耗，欠缺於焉形成，如此也順帶證成了補充的必要（類似觀點亦可見王志弘，2002）。但有些欠缺則來自於創造。說來弔詭，這種欠缺本來不存在，也永遠不會產生，但卻因為某種「附加」而出現。顧名思義，「附加」意味著在原本完整的事物上添加不需要的東西。或者，我們將這樣的附加視為一種向外連結的生成過程，而這樣的附加於是創造了兩種欠缺。

一是「多餘」。「多餘」意味著「多出來的東西」。但多出來的東西卻有意想不到的結果。它使得原本完整的，居然變成未完成的。試想電視這個奇怪的盒子在我們生活當中的位置。在電視問世之前原本完整的生活，卻因為這個起初不需要的東西的侵入，使得我們從此離不開它。一旦少了它，便覺得生活是不完整的。而另一種是「替代」。它使得本來獨特的卻成為可取代的。我們每個人原本獨一無二的存在，現在卻必須要透過其他的東西才能證明。甚至，那些東西還進一步取代了我們。諸如手機號碼、電子信箱、facebook 帳號等，某種情況下可能比我們是誰還來得重要。一如當手機遺失時，我們的人際關係似乎也跟著丟掉了。



（資料來源：研究者的 facebook 上之友人狀態）

以上面這則 facebook 狀態為例，可以上網的智慧型手機，因未繳通話費而遭停話，使用者透過電腦上線告知親友聯絡的其他方式，此舉讓人不禁想起「掛網」這件事的變化：在 2006 年左右，MSN 正當紅，有些 MSN 使用者，不論睡

覺或出門，都要讓家裡電腦的 MSN 掛在線上的行為，多少令人感到匪夷所思。然而，幾年之後，當我們用的是隨時上網的手機時，我們有誰不是隨時隨地「掛網」呢？前文在討論媒介作為「物／體系」的部分曾提到：如今的媒介，總是連上線的，因而也總是與其他人事物相關。但也正如這一則 facebook 狀態所顯現的，一旦媒介突然失效，使用者幾乎是像「本能般地」想方設法再度連上線。

更甚者如近期一件有趣的事件，台灣 Yahoo!奇摩於 2013 年 8 月 30 日正式宣布「無名小站」將在 2013 年 12 月 26 日終止服務。自消息發佈開始，facebook 平台上紛紛出現無名小站使用者對於過往自我的保存、哀悼、追憶、反省，如：

「omg 無名要關了，是不是要把網誌備份全部印出來集結成冊？但我想印出來後自己可能也不敢看」

「22 歲的第一個願望，就是把網誌裝訂成冊，把我的青春我的快樂憂愁，讓它們以最相近的方式成為永恆:)」

「無名的祭文不能寫在無名，就跟失戀不能找女朋友訴苦一樣，謝謝你這十年的栽培，無論工作或興趣，是你讓我練成現在這個我。早跟你說了，繼續默默無名真的比較好，這麼多的豐功偉業，誰掛念，轟轟烈烈毀滅，墓碑上還是那兩撇。貼給你的照片我早就收走了，寫給你的字近日會一一撿回，我如願的辦了攝影展並且成為文案，都虧你再嫌棄我也能忍著不說，像你這樣的好人終究也躲不過紅塵的席捲，抱歉我無能為力。你的骨灰將成為我青春的殘影，影子再殘，我還是會帶著往前走，認識你的人都知道，那黑，那灰，那白，有多重要。2013 是個壞年，太多的背叛與告別，但沒關係，再過 2013 年，我們都一樣，我們都曾有名，我們都將無名。公平。」

或是以下面這則 facebook 貼文所提及的「存活於媒介之中」：

了馬上要五月了的細碎念頭，然後繼續焦慮並庸碌的工作與讀書。

但我卻記不太清楚自己究竟做了哪些工作，讀了哪些書，以及除了工作和讀書之外，我到底去過哪裡，做了哪些休閒，過了什麼生活。

要不是還看得見電腦裡成堆的檔案、手機裡久久才新增一兩張的相簿，以及臉書上的牢騷垃圾話與連結，我甚至不知道自己曾經活過這令人心力交瘁的2012年，而這樣的狀況彷彿會無止境的持續下去。

也就是說，這幾個月來我只存活在手機上、電腦裡、網路中，離開了這些地方，其實我已經死了。

(上述資料來源：研究者的 facebook 上之友人狀態)

簡單來說，從各家電子信箱帳號、到 MSN、BLOG、skype、twitter 乃至於 facebook、LINE、wechat 等社交平台，我們與媒介相遇之後所產生的變化，使得「欠缺」的問題無中生有，更進一步造成使用者的自我認同（主體性）產生動盪搖擺。

換言之，媒介作為外來之物，是經由人們對它加以馴化（domesticate）、納為個人之物，日久而成為必需用品。在此意義下，欠缺的出現與否，已不完全可由人這個主體來界定（即，不見得是主體有所欠缺），而是主體本身基於與外界連結（如和他人溝通）的需要而出現欠缺；同時，這個欠缺，原先是可有可無的，一如在沒有手機、或手機剛出現的年代，人們不會認為手機是必要之物。

由此可知，人們本無需要媒介的缺口，但在媒介進入日常生活之後，日漸與它融為一體。正如閱聽人觀展典範所指出的媒介對日常生活的全面滲透，於是媒介的無所不在（everywhere）形同於其不存在（nowhere），因為我們不會意識到其存在，故「欠缺」的種子也就順勢播下了，並於媒介無法正常運作時蔓延而生，循此，即便欠缺的實質影響並不大，人們仍總會覺得惴惴不安、動彈不得，唯待熬過一段時間之後，才可能又再由其他任何因素或替代物所轉化。以下我們將進一步檢視「脈絡」的部分。

四、脈絡作為塊莖

“新媒介不是人類與自然之間的橋樑；它們就是自然。”（McLuhan, 1955；轉引自 Czitrom, 1982/陳世敏譯，1994: 247）

本文認為，「脈絡」是人及其所活動的環境，該環境同樣一如塊莖會不斷生成，既內含、也不斷向外連結諸多異質系列，持續生成中。脈絡並非一塊靜態的舞台，任人活動於其中。它涉及物理層面的物件配置與時空條件³⁴，也關係到心理層面的關係、經驗與意義。脈絡可視為一，也可視為多，基於一就是多，脈絡（之間）總是彼此相互指涉和穿透，沒有明確的界線和起迄點。

植基與此，本文關心的重點便不是媒介使用是否具有目的，而是在媒介的使用裡，一來，人與諸多媒介在特定脈絡下相互連結與生成；二是，這些連結與生成又促成一個界線持續變動的脈絡。³⁵

³⁴情境包含了環境中各實體的狀態資訊，而實體指的是與環境中的行動者正在進行的各種人、事、時、地、物（Abowd & Dey, 1999）。³⁴

³⁵McLuhan 在討論媒介創造自然時指出，每一種媒介便創造一種自然，可是媒介總是遮掩自身地「使事情所以然」，而不是「使人知其然」（McLuhan & Zingrone, 1995: 174）。言下之意則是，我們存在於由諸多媒介滲透的生活世界，媒介不是溝通世界的橋樑，它是世界本身；世界不是透過媒介加以表現，世界就存在於媒介中；人就生活在媒介世界裡，而非透過媒介

(一) 脈絡的生成：去脈絡化與再脈絡化

由於居家空間總是比其他環境容易區辨，故有些時候將生活脈絡區分出居家空間及其之外，或稱私人與公共空間，其實是一個方便易懂的劃分。但是，如同智慧住家（smart home）的研發和實驗，「家」不只是人們居住的處所，更廣泛地將越來越多的媒介產品或系統技術整合進來，我們既在家中也在家外。我們很難說定什麼樣的範圍是屬於居家的，一來是，居家空間的劃界不如以往；二是，媒介的使用又往往使得居家的意涵產生轉變。

早期電話、電視剛普及時，人們在客廳中所從事活動，便從圍坐在一起聊天³⁶，變成一起觀賞電視。如今，人們擁有更多屬於自己的媒介，電腦、手機、平板、隨身音樂播放器，這些個人化或可移動性媒介，讓我們生活的空間區隔，更具變動性。Morley（2003）曾在針對電視研究的分析中，指出電視普及的「去家庭化」（de-domestication）情況，即，電視擺脫人們原先為它安排的位置（如：客廳），開始隨處出現（如：家中的臥房、書房），Morley 認為這是媒介的「個人化」趨勢所造成的結果。

然而，有趣的是，電腦（網路）的滲透，更呈現出媒介除了「去家庭化」之外，也相伴著媒介的「再次家庭化」（re-domestication）：一方面，「再家庭化」的意義反映出，不論是同一家戶內的成員、或異地而居的親人都可透過電腦（網路）以新的方式重新與彼此連結；另一方面，使用者透過電腦（網路）連上特定社交媒介的這個動作本身，就等於使用者不論實際身在何處，有了電腦（網路）便能回到他最「親密」的「家」。³⁷如今，手機行動上網的便利，自然更是意味著擁有手機之所在，都讓上述兩個面向發揮得更為淋漓盡致。

Bilton（2013）在一篇〈崩解：越連線卻越孤單〉（Disruptions: More connected, yet more alone）的文章中提到，1950年代末，電視開始從客廳轉移進駐廚房，產生了邊用餐邊看電視壞習慣；現在的智慧型手機，也為它們自己爭取到這樣的空間，人們時時刻刻都仰賴於智慧型手機，不論是訂餐、找路、拍照、連線上網分享、甚至打卡和點讚。

去認識世界。換言之，一如「媒介即是世界」的說法，本文欲探究的是，媒介的使用如何開展與變化，因此，什麼是世界或媒介的目的，在此不做討論。

³⁶客廳，在西方通常稱為「起居室」（living room）主要作為家庭成員之間或與外來訪客交流的處所，但起居室的觀念，直到19世紀才開始形成。在此之前，約17世紀時，居家空間開始根據功能加以隔間；18世紀之後，在中產階級的家庭裡開始出現客人來訪的接待空間，即「沙龍」（salon）。此時家庭成為重要的社交場所，一般而言，一樓會設置多個社交空間來接待不同身份與親密度的客人，後來漸漸將客室合併唯一較大的起居室空間。（Rybczynski, 1987/譚天譯，2001；廖俊峰、陸敬互、傅立成，2013）

³⁷畢恆達（2000）在〈家的意義〉裡指出，「家」指涉三個不同概念，分別是 house（住屋）、family（家庭）與 home（家）。因此，家包含了我們賦予空間的心理、社會與文化意義。相關例子與討論亦可見於吳姿嫻（2007）對於 MSN 在日常生活中使用之探討。

然而，連線的媒介爭取到的空間不僅如此。一如法國設計家 Jean Jullien 的插畫所表現的，現代人總是手機不離身、凡事問 google、先拍照再說。³⁸詢問「何時不使用手機」恐怕比「什麼時候會使用手機」來得容易許多，手機所反映的「連線」，滲透於在人們日常中的各種活動裡，即使是獨處或與親友相聚亦然。甚至，我們可能也見怪不怪這樣的媒介景觀：當親友們好不容易齊聚一堂，共處一室時，彼此關注的焦點，竟然仍是媒介上的遊戲或網路社交平台上的分享；或是，即便兩人並肩依偎的同時，也以 LINE 相互問候留言、丟貼圖，這已不是省下開口的偷懶反映，而是一種「脈絡媒介化」以及進而「人際關係媒介化」的體現。



可見，當前網路與生活環境相生，的確為我們開啟一道隨時向外連上線的任意門，如同《美國商業週刊》(Business week) 對於數位住家 (digital home) 的形容：數位家庭的資料流通與交換可以不受時間、地點的限制，使互動能夠超越現有家屋的空間阻隔 (Edwards, Weintraub, Kunii & Reinhardt, 2003)，但是，真正的關鍵絕非只是網路超越時空的限制。也許，透過柯裕棻對於〈自己的房間〉(2003) 的形容，我們可以更加具體感受到「總是連線」一事對於獨處 (alone) 與相伴 (together) 所造成的弔詭。

「網路和手機讓外面的世界一點一點滲進房間裡來，門關了也沒用，空間的隔離已經不等於心神的安寧，一個人在房間裡，仍然會掛念著房間外的事，甚至花大半的時間處理外事。身體獨處已經無法達致心靈的獨處，網路滲進房間之後，雖然讓世界看似伸手可及，可是也讓自己的房間不再無懈可擊，身在房裡，心繫外務，猶如在外。吳爾芙希望有個自己的房間得以不受打擾，遠離瑣事，我想這個房裡絕不能有網路和手機，恐怕連電話都嫌惱人。」

其實這也不難，斷絕科技連線，就可以在技術層面回復『吳爾芙狀態』。只是，我老覺得自己的神經末梢牽著整個的外界，雖然阻隔了實質的接觸，卻無法重塑內部的主體構成，世界一旦參與了主體的建構就不再離開，我發現自己內心有一部分由這個世界組成，無法割離，外界的事物不斷經由這一部份湧入房間，而自我則有一部分不斷透過這一線相連而向外流出。我想，內心空間分散了，有多少房間也罔效。」

除此之外，媒介使用對於脈絡的影響，也可見於居家以外的環境。Farman (2011) 便曾例舉有關移動媒介的使用對於環境如何產生不同的感受，例如在擁

³⁸圖片來源：<http://www.jeanjullien.com/work-137-allo.html>

擠的地鐵上，人們透過 ipod 或數位音樂播放器和他人畫出距離，無論身處何處，戴上耳機聽著音樂，都有助於在一個人潮擁擠的環境中「繭居」、省下與他人互動，像「繭」一樣形成微型的私人空間。而金車教育基金會的一項〈2011 台灣學生使用行動電話調查〉也指出，學生族群常因手機狀況感到不安，不安的前 3 名情況，包括沒帶行動電話佔 65%、手機沒電佔 65%、打電話對方沒接或不通佔 59%；進而指出手機對於學生族群的影響表現在，「沒帶手機會不安，沒人來電會孤單，電話講久也會焦慮」（王彩鸞，2011/05/18）。

由此我們可以同意，手機與使用者相遇相生，從使用者的角度來說，手機生成了部分的自己，但從脈絡來看，手機也生成了使用者可以感到安身立命的地方。換句話說，媒介使用顯現出脈絡不斷與異質系列相連結而變動，並且與身處其中的媒介使用者有著親密的共生關係。媒介的使用使得即使在公共空間，也能畫出一個區域讓使用者在那裡獲得歸屬，並能與他人區分。

（二）媒介脈絡化

然而，脈絡在媒介的介入底下，脈絡與媒介之間的界線混沌不明，人們對於媒介的使用，形構了某種媒介化的脈絡。反之亦然，在媒介使用之中，媒介融於脈絡，因而媒介也成了脈絡。或許以一則移動的經驗作為例子，來反思現代人對於衛星導航系統的使用會有幫助：

「某日，我與友人計畫驅車前往陌生的異地，雖曾事先上網查詢地圖以掌握可能行經的路線，但在實際行走的路途中，仍常面臨遲疑、衡量、決定方向是此或那的問題。

後來，為了爭取時效以及避免迷路，我們開啟手邊的衛星導航系統，依序設定前往的目的地等相關項目之後，便遵循衛星導航系統即時規畫出的最佳路徑行駛。

有了衛星導航系統的即時與預先指引，前往異地的路途果然比按圖索驥要來順利許多。我們的確如期安然地抵達目的地。

然而，儘管我們順利抵達，但是討論起駕車的過程，我們竟然異口同聲地表示對於『如何抵達』的印象甚為模糊。不甘於此的我，事後仍嘗試回溯此次旅途的移動過程之記憶，萬萬沒想到，我愈是想要檢索那殘留的記憶，腦中就愈是浮現衛星導航系統提供的路線模擬影像與指引過程。一時之間，我突然對於這趟旅程感到不太真實：除了衛星導航系統的軌跡記錄標示著我確實曾經到達目的地之外，我對於移動過程的模糊印象，讓其他一切彷彿不曾經歷似的。」（研究者的一次移動經驗）

問題是，這個移動過程是如何被我遺忘？又，過去使用地圖前往異地時，為何不曾出現這種虛幻、虛度、甚至不曾經歷的感受？衛星導航系統究竟在使用者的移動過程裡產生了什麼樣的作用？

Virilio 曾在〈視覺機器〉(The vision machine) 一文中探討未來科技的預見 (foreseeing) 能力將如何干涉並改變人及其環境。他提到，未來將會有一種視覺機器，不僅能夠識別形狀輪廓，而且能夠完全解釋視域，用特寫鏡頭或在遠距離呈現一種複雜環境，而且機器本身機器具有分析周圍環境、自動解釋事件意義的能力。而立即的未來 (immediate future) 將在視覺機器上成為可能 (Virilio, 1994)。依照 Virilio 的說法，基本上，看 (seeing) 的動作是發生於行動 (action) 之前。又，如果「看」指的是「預見」(foreseeing) 的話，則隨著日益專業的模擬技術 (simulation)，一旦設計出可替代人類「看和預見」的「視覺機器」，則這種統合知覺的機器 (synthetic-perception machine) 將能夠在某些領域、或在某種超高速的運作中，替代人類有限的生理觀看和感知能力 (Virilio, 1994: 61, 64)。³⁹

這樣一來，衛星導航系統一方面使即時的擬像取代了物理現實；另一方面亦以其快速地預見立即的未來而奪取了使用者的判斷。進一步言，關於移動過程的環境，參與移動過程的使用者受到衛星導航媒介的介入，使得經驗產生變化。返回前述提到的個人經驗：我的確藉助衛星導航系統而抵達目的地，但卻對於如何抵達的移動過程記憶模糊。儘管我們不能全盤否認外在實景的存在，但從我腦中僅存的媒介影像可說明的是，這個移動媒介經驗所經歷的真實已不純然是真實空間帶給我的真實景象了，我與衛星導航系統的相遇，不僅改變了我的判斷，也讓我失去了經驗的過程。

更具體地說，原本應該經歷的整個移動的脈絡，因媒介使用而遺失，也就是「媒介的脈絡化」，媒介使用構成使用者所處的脈絡，因而也如同 Virilio (1990) 所說的，倘若經驗真實空間過程消失了，那麼「從今以後，所有的到達不一定都要出發」(Désormais, tout arrive sans qu'il soit nécessaire de partir)。

除此之外，媒介隱而不顯地構成我們生存的環境的趨勢，亦可從晚近一些智慧住宅、智慧廚房等研究預見，這類研發乃透過設想一套多數人共享的脈絡，或活動劇本、行程，使媒介「瞭解」人需要什麼，並在人們展開下一步行動之前，便先預備好接下來的脈絡。

以智慧廚房的研發為例，研究人員設想的日常實踐之情境邏輯是：「我打開

³⁹Virilio 曾以「計算筆」為例加以說明：有一種計算筆，只要使用者將計算題寫在紙上，一如平時寫計算題那樣。當使用者寫完計算題之後，筆上的小螢幕便會顯示結果。這並不是什麼奇蹟，而是因為計算題在被寫進紙上之時，計算筆的光學系統已同步讀取數字並形成數位的電子元素以自行計算。

冰箱→我需要食物→我走到微波爐前面→〔我加熱食物〕，因此，若有人打開冰箱的門，拿出一塊冷凍披薩，走到微波爐前面，這時冰箱上的微電腦開關感測到冰箱門仍是開著的，而微波爐附近的感測器偵測到有人站在微波爐前，系統便推論此人可能是要加熱食物，微波爐裡的控制版就會預先開啟「加熱」功能；另外，當進行煮食時，系統會告知在哪裡找到所需的食材或輔助工具，甚至建議新的烹飪方式。（賴彥如、周素卿，2013: 175）

由此可見，如果不同的物件只是以其功能去為人服務，它們之間便不會發展出什麼關係，冰箱只是冰箱，微波爐是微波爐，手機是手機。然而，在媒介使用的實情裡，媒介與媒介之間會有一種相互關係，蘊含著媒介如何與使用者共舞，兩者搭配出來的節奏、時機、場所，同時也鑲嵌於某種脈絡中，進而改變了脈絡。

因此，回到前一章的提問：「水究竟是什麼？」，倘若魚需要水才得以生存，而諸多生物仰賴空氣才能維生，則當我們在思考媒介的使用與脈絡時，便應該鬆動脈絡的界線，脈絡沒有固定的形貌、範圍，居家環境不足以概括，更不是公私空間可以清楚區別的东西。

本文甚至認為，脈絡應是因時而異，如同對於已經甚為熟悉電腦的 office 作業系統或透過滑鼠移動下指令的電腦使用者而言，1960 年代時期的電腦，如今看來恐怕就像個怪物般令人無從下手。而當熟悉電腦裝置的鍵盤與使用的我們，又何嘗不是在 ipod、iphone 出現之時，對這些新事物充滿驚訝與不習慣，而後再次見怪不怪。更甚者，一如第一章所提到的三胞胎平面廣告，我們對於媒介內容的解讀，必然隨著時代、文化情境而有其不同的意涵，甚至，反映了不同的「真實」。一切人造物、藝術或技術，無論是否涉及交流，都會構成一個背景，即一個與媒介時刻相繫的環境複合體；但我們卻往往對這樣的現況毫無覺知、視為理所當然的事實，最後總是成了那條「等到上了岸才領悟水之存在的魚」（McLuhan, 1970: 191）。

五、小結

為了重新認識媒介使用，本章首先概說塊莖思維的特色，說明媒介使用中的變動性如何藉由塊莖思維來重新認識，亦即，塊莖在這裡，僅作為本文討論與思考的起點，而非本文所欲證明的；其次討論媒介使用中媒介、使用者與脈絡三方面的共生共存，經由塊莖的切入角度可得到什麼樣的重新想像與分析軸線。

整體而言，藉由塊莖思維與生成，我們可以讓使用者與媒介之間從黑白分明的二元對立邏輯中解放出來，同時也解放脈絡作為背景的角色，與異質領域相連結且蔓延下去。

當前的媒介，界面是開放的，不論是內容，或者媒介本身的軟體硬體設備，都能不斷擴增，於是，電腦可以看電視，電視開始可以上網，手機不只是通話，手錶、鞋子、相機鏡頭都變得越來越智慧，換言之，媒介匯流的呈現並無既定的演化方向，方向是自由流動的，一如塊莖的十方連結，如此混雜的界面，既是一又是多。此外，某個媒介的重要性與否，也關係其他媒介的影響、其他人的身體心靈的參與、以及所處環境的變化。

從使用者的角度，人們是時時刻刻與各種媒介相串連，如此的串連，包含了歷時與共時上，輪番駐足於不同或諸多媒介上，因此媒介體系龐大，使用者經歷亦是複雜，媒介使用脈絡同樣也相互牽引。換言之，當前總體媒介瑣碎地滲透至人們的生活，相伴而來的是媒介構成了人們生活的環境，媒介生成-人，而人也生成-媒介，以往媒介與人之間非黑即白的劃分，則不再容易。傳播研究既應拋開物為人之器的主體觀，也不宜落入物作為主宰的論述，才能正視媒介在閱聽人身上產生什麼樣的作用、而這些作用又是在什麼樣的情況下運作。一如 McLuhan (1964) 所說的，「媒介做為我們自己的延伸，也須倚靠我們才能彼此相交並演進，它們之間有著互動，並因此衍生新的後代」。(鄭明萱譯，2006: 83-84)

同樣地，當我們將聚光燈打在「脈絡」上，亦會發現媒介與使用者在其中盤纏不清。「脈絡」與媒介、人三者之間，永遠是一種彼此連結、相互生成的關係，而無清楚、固定不變的界線。

因此，倘若我們要回答有關媒介使用的問題，必得掌握「使用」的變動性，亦即確立與正視所謂「生成」的邏輯。一如 Deleuze 與 Guattari 的觀點，生成總是發生在「中間」，而不是在「兩端」，有趣的絕對不是開始和結束，開始和結束只是點，有趣的總是中間。而有關媒介「使用」的真相，亦當如是觀。

肆、方法

“它不會因著你的等候追尋而來臨的，它絕不是人們所指的『看哪，在這裡』！或是『看哪，在那裡！』而是，天父的國已經遍佈大地，人們卻視而不見罷了。”（多瑪斯福音，§113）

本研究必須面對兩個複雜概念，一是「日常」，二是「媒介集合」。但一如 Highmore (1994) 所提及的，「如果將日常生活看成是一種『流』，那麼任何掌握、領悟與端詳它的企圖，都將窒礙難行。只要單純地從日常生活的連續性中，抽取一些物質來看，這種觀照將使日常生活最有特色的一面——連續性——改觀。」(周群英譯，2005: 31) 換言之，Highmore 的說法，恰恰正確地指出了，從事日常生活研究的兩難：一是，「流」或所謂連續性，是日常生活的最大特色，但難以掌握；另一是，倘若從中抽取一些物質，雖然使得研究成為可能，但卻會使「流」完全改觀。

此外，Bausinger (1984) 雖率先主張，應將日常中的媒介視為一整個「媒介集合」(media ensemble)，以此為基礎進而探究人們如何使用媒介：「媒介使用的研究欲有意義，便須將不同的媒介皆納入考慮。每個人所面對的各種媒介其實是一個整體。各媒介的聚合所代表的是生產的一方，但與之對應的接受一方，亦會把不同媒介的內容加以整合」。⁴⁰然而，儘管 Bausinger 指出媒介使用作為一種複雜的現象，不能單獨看待，但對於應該「如何」看待，他卻未提出具體說明。

不過，上述有關研究進行所面臨的難題，早在古希臘時，哲學家赫拉克利特便看到了，他說：「你不可能兩次踏進同一條河」，意即，我們無法兩次走進同一條河流中；因為當第二次走進這條河流時，它已經不是第一次走進時的那條河流，原先那條河流早就變化了。赫拉克利特藉此說明，世界上沒有靜止

⁴⁰除此之外，他另提出幾點必須加以留意的原則，包括：（一）媒介既未被充分使用，也未使人專心致志：舉例來說，人們通常會坐在電視前同時收看節目和飲食，時而穿插交談、嘻鬧，亦即當下的主要活動即便是看電視，但卻未必全神貫注在媒介內容當中；（二）媒介是日常行為中不可分割的一部份。日常生活中，處處存在著與非媒介行為方式的互動和干預，因此，對於媒介的關注程度也取決於一天的時間、情緒、媒介內容等等，例如看報紙的同時，也可能和家人談論家務。換言之，媒介不能被孤立看待，它涉入的是非常複雜的結構組合，其中也包括人與人的關係網絡；（三）媒介、科技與日常生活的關係，並非孤立的、個人的過程，而是集體的過程：即使看報的時候，一個人也不是孤立的，讀報發生在家庭、朋友、同事等脈絡中，此外，家庭的不同成員感興趣的程度也不一致，不同性別之間亦有差異。即便興趣缺缺或根本沒興趣，但總是存在來自其他人的影響；（四）媒介傳播不能和直接的人際傳播隔離開來：儘管身處在非使用媒介的脈絡裡，人們仍會自其人際互動中，突顯出媒介的重要性，例如媒介內容成為人們的談資；以及（五）媒介傳播牽涉複雜的接收過程，故其意義不只一個。

不動的事物，一切總是不斷地變化中。任何事物都既存在著，又不存在，因為它存在的同時又在變化成其他事物。

而他的學生克拉底魯，則更青出於藍地宣稱：「你不可能踏進同一條河」，與老師拉克利特不同，克拉底魯更直接地指出，我們既然承認一切事物時時刻刻都在流變，那麼，我們一次也不會踏進同一條河流。

循此，本章想要進一步耙梳的是，當我們透過「生成」（becoming）觀點，瞭解到媒介使用的情況，不僅是一個複雜的事實，牽涉了「日常與媒介集合」的雙重複雜，此外，更是一個持續變動的事實時，我們的研究該如何進行？換言之，我們所面臨的困難是，媒介的使用，乃是涉及諸多因素混雜相伴相生，但媒介使用究竟如何成就某種形態、過程怎麼發生，卻很難捕捉得到。因此，如何選擇「合適」的方法來追尋這些過程，便成了首要解決的問題。

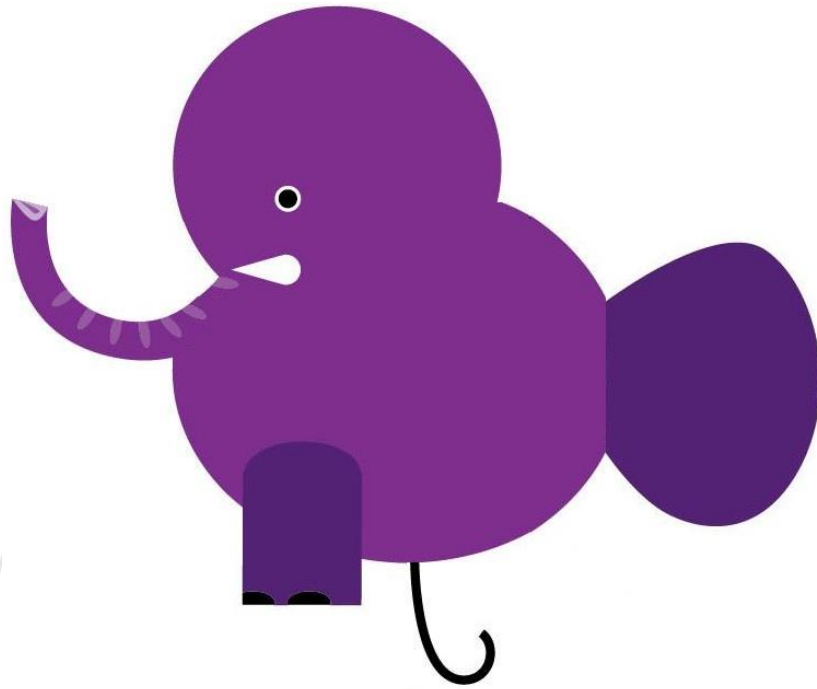
一、盲人摸「丁一尤、」。摸甚麼？如何摸？

我們應該如何選擇「合適」的研究方法？或，怎樣的研究工具，才比較能夠呈現所謂的「生成」？在關於研究方法上的考量，「盲人摸象」的故事，也許會是個有益的起點。

傳統上，「盲人摸象」被處理成負面的意義，亦即，故事的重點通常是，當人們所掌握的知識（或，工具）不足時，所做的結論也會是錯誤的：盲人依照各自所接觸的，提出他們有關「大象」的「事實」——摸到象耳的，認為大象如同大扇子，摸到象尾的，認為大象跟繩子一樣等等。換言之，盲人對「象」的錯誤描述，其因在於「片面」。



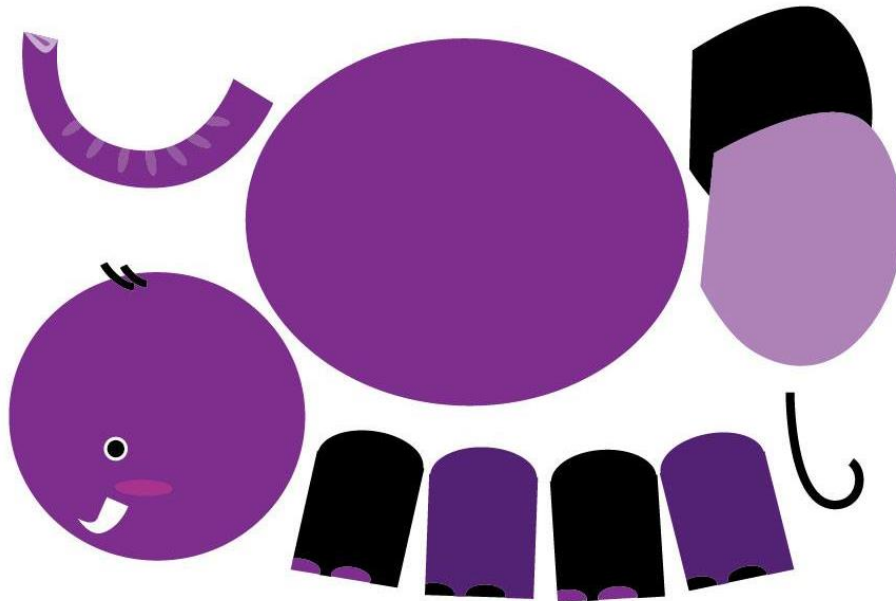
但若換個角度，上述的「片面」，有時卻可能是「正確」的。首先，我們之所以知道一個有關「象」的「正確」描述，是因為我們跟故事裡的盲人不一樣，他們看不見，我們是明眼人，他們被限制接觸，而我們則知道「象」的「全部」。換言之，倘若我們更換故事的版本，當同一個盲人，可以同時摸大象的全部時，結果會怎樣呢？又或者我們只摸一半的象呢？那象會長成什麼樣？



由此可知，就每個盲人來說，其就所接觸的部分而提出的每一個陳述，也因此都是再真實不過，亦即，從盲人的立場來說，扇子也好，繩子也罷，每一個陳述都是「正確」的。

其次，回到「陳述」的層次來看，即使明眼人如我們，也無法否認諸如扇子和繩子等各種比喻，所具備的「貼切性」。言下之意即是，就「比喻」而言，其陳述也是「正確」的。再者，更進一步言，倘若大象並不存在於我們的世界時，所謂的「比喻」，可能是通往「真實」的唯一道路，只用眼睛看的我們，不會比用手接觸的盲人走得更遠。

此外，一旦我們同意上述說法，以「比喻」作為基礎，所進而得出的相關具體說明，包括大象是「圓的」，因此面積多少；或，大象是「長的」，因此長度多少等等，從某種程度來說，也都是「正確」的。



而一如上述有關「盲人摸象」的討論，本研究所要探究的，便是「日常中的媒介使用」這頭未知的象。但須先強調的是，由於我們「知道」大象的模樣，所以我們才能「聽懂」盲人摸象的故事。亦即，這樣的正確評斷，是建立在明眼人的基礎之上。再換句話說，我們研究媒介使用，正一如「盲人摸象」所揭露的，重點在於我們身為「盲人」、我們「怎麼摸」、又「摸到什麼」。

顯然，我們不是「盲人摸象」故事裡的明眼人，因此，有關「日常中的媒介使用」這頭象長得究竟如何，我們便並非理所當然地知道，更甚者，今天要摸的這頭未知的象，可能有諸多、千變萬化的相，那麼，作為盲人的我們，該如何是好？或者，換個說法，當我們所擁有的「工具」，並不是明眼人的雙眼時，我們便必須思考，我們「現在」有什麼工具？或，哪些工具可以協助我們做到「呈現」這頭未知的象？以下將借鏡生命史（life history）研究，試圖尋求可能的方法。

二、摸象的工具：以生命史研究為例

簡單來說，生命史即是個人的生命故事，是「將生命的歷程放回歷史脈絡中來研究的一種方法」（黃月純，2001）。而正是如此，其恰好呈現了與「生成」類似的特色。

但必須說明的是，本研究所處理的主題，當然與生命史研究不同，因此，我們無意、也不能直接挪用生命史研究的方式，換言之，此處有關生命史研究的討論，乃是基於研究方法的發想與考量，亦即，當我們看到「生成」與生命史的相似性，借鏡於生命史研究，或許可以幫助我們看到什麼可能。

一如「生成」談的是變化、轉化、過程，並且是具有時間性的，生命史研究亦然。以生命史研究中的「生命歷程」(life course) 取向為例，其所處理的是一個生命從生到死的過程中一連串的事件與經驗，以及和這些事件相互影響一連串個人狀態和情境遭遇。換言之，該取向涉及了時間、經驗、人與情境在時間歷程中互動的過程，以及個人在社會、歷史的世界中採取的行動等問題。因此，生命歷程注重在自然情境中一連串的經驗，尤其關注人、情境與行為在時間進程中彼此互相影響的過程，在預設互動的基礎上，瞭解互動「如何」運作，或注意那些影響個人如何在情境中運作的認知、情感、生理及社會歷程 (Runyan, 1982/丁興祥等譯, 2002: 113-114)。

如此可見，「生命歷程」所意味的，是一個隨時間變化的過程，其中包括了人、經驗、情境、行為等諸多要素的互動，但不只如此，諸如經驗、行動等要素本身，亦會隨著文化、歷史階段、甚至個人差異而有諸多變化的歷程。在資料的呈現上，生命史最常透過傳記敘說的形式來加以描述，而故事敘述的材料，則是包含個體從出生到死亡生命中所發生的事件與經驗，因而可以提供「過程性」的資料，以瞭解個體在不同生命階段蛻變的過程。

然而，這樣的情況，卻使得生命史研究在研究方法上，呈現出一種變動不居的樣貌。例如「生命史」一詞，便是一個具有多重意義的術語：有些學者主張生命史的直接目的是「個人對於經歷的理解之個人觀點與評價」；或認為生命史是「個人以書面或口頭形式對自身生活的回顧性陳述，可以是個人生活的全部或部分，它常由另一個人加以描述出來」，又或者是「基於訪談和觀察之上的對生活的紀錄」(Watson, 1976; Watson & Watson-franke, 1985; Denzin, 1989; 轉引自 Tierny, 2000)，換言之，這些不同的陳述，說明了生命史可以是自己說(自傳)，也可以是透過他人講(記錄)；可以是全部(整個生命)，也可以是部分(某個階段)；可以是主觀(回顧性陳述)，也可以是客觀(訪談、觀察)。

也因為重點在於呈現個體的生命故事，所以生命史研究在蒐集資料的方法選擇上，通常給予相當大的彈性。亦即，為了蒐集材料，「生命史並無單一的生命史方法，經常視題材擇用一個以上的方法來進行研究，如個人的自陳報告、檔案研究、縱貫研究、實驗、敘述訪談或觀察等等」(Runyan, 1982/丁興祥等譯, 2002: 26-37)。更甚者，由於「歷程」會隨著時間與種種因素而有諸多變化，因此，不適合放在通則下考量研究生命歷程應採用何種方法，相反地，「透過特定脈絡的個案研究發展特則方法才更能解釋現象」(前引文 p.129)。

受益於生命史研究，我們得以掌握到幾項重點來思考「日常中的媒介使用」。一是，蒐集研究對象的媒介使用裡的事件和經驗，方法顯然無法一以貫之，也難以輕易地歸類進任何方法的範疇與分類之中。具體而言，一樣是採取訪談，面對不同對象，基於研究對象個別的特質特性、其媒介使用的情況，都會使得

訪談的形式必須視某時某刻的情況而定，研究者有時是發問者，有時必須成為純粹的聆聽者，甚至有時是回答者，或各種角色穿插並用。

二是，就時間面向來看，生命史述說的是主角從生到死經歷的一連串事件和經驗，這些事件總有開端、轉折與結束，但，倘若我們今天要表達的是「媒介使用生命史」呢？什麼是媒介使用的開端、轉折、或結束？因著塊莖思維的啟發，面對媒介使用，實無追溯源頭的意義，面對研究對象過往的媒介使用經歷，我們事實上是無法回到過去從起點開始與其時光之河並肩同行，因此，我們能做的是，就近某個入口，跟著走下去。對本研究而言，更重要的不在於過去是什麼、現在是什麼、未來又會變成什麼，而是此時此刻「如何」走向未來。當關注點擺在「如何走的」，描繪的就是媒介使用經驗如何不斷串連與轉化。

三是，讓研究對象述說個人媒介使用的事件與經驗是一可行的方法，原因在於，在訪談過程中，研究對象既是說故事的人，同時也是個人故事的聆聽者，藉由講述自己，他們會遭遇如何讓眼前的研究者聽懂其故事的問題，因而會在講述的同時不斷整理組織自己過往的經驗，進一步才有機會看到，過往經驗被「重新講述」後，說者本身對於那些經驗的看法、體會、與如今或此刻之後可能的變化，當然，其中的變化也包含說者記憶上可能的遺漏、竄改，以及研究對象對於自己的媒介使用意義上的思考等等。

如果「日常的媒介使用」是一頭持續變形中的大象，本研究則也像「盲人」「摸象」的過程，不同的媒介則一如象腳、象鼻、象身、象尾。為了動手找到那未知的答案，我們拿起了「訪談與觀察」這兩項工具，但是怎麼個拿法，進一步關係到所面對研究對象，在與研究對象交流、互動過程中，且戰且走。

最終，本研究能呈現的，將不是媒介使用（媒介、使用者、脈絡）生成為什麼（being），而是媒介使用的生成（becoming）。

三、如何拼出一頭未知的象

”我書寫，因為我想發現些什麼。我書寫，因為想要學習自己在此之前還不知道的事物。”（Laurel Richardson, 2000: 517）

從生成的視角探究媒介使用，可以如何進行？塊莖思維作為方法論給予本文一些啟發。如前文所述，塊莖，即是一個多元體，作為「一就是多」，其生成來自於諸多異質（系列）之間不斷地相互連結、融合、形構而成，而異質之間既能相互連結，亦可任意畫出切口、加以拆解、予以斷裂、砍掉重生。面對媒介使用之流，如本章開場所言，首先面臨的難題是，如何擷取其中一些物質，

又不會使「流」完全變質，或許塊莖的特色可挪用為研究操作的一種提醒：將媒介使用視為一整體之流，不得已先拆解出媒介、使用者、脈絡三個部份，這三個部份是媒介使用中缺一不可的環節，無法獨立於整體而存在。

如此一來，在操作上，便包含了三個層面，一是在工具的選擇上，如同前述，訪談與觀察仍是本研究所需要的工具，但是，更重要的是第二個層面，如何從所得資料中看到生成，第三章所指出的軸線，則是後文處理生成的路徑。但在執行前面兩個層次之前，我們始終既需要找到一個入口，又不能就此感到滿足，必須接受隨著入口點進入將迎面而來的各種可能方向之銜接和轉折，這是執行上的第三個層面，從何處開始。

（一）研究對象的選擇與說明

本研究的作法是從研究者本身的親友關係作為尋覓研究資料（研究對象）的入口點，並以智慧型手機且具行動上網條件的使用者為主要的研究對象。

而以此研究對象之選擇門檻的原因在於：第一，本研究認為智慧型手機作為一種個人化媒介，其在硬體與軟體設計上，具有「連線」及「互動」的兩種特性，尤其伴隨行動上網的便利，更促成手機上網的活動日益普遍，如今，當需要與外界有所互動溝通、需要蒐集或生產資訊、又或者無所事事時，透過手機上網常是人們樂意選擇的方式。

第二，上述的「連線」及「互動」，進一步使得媒介使用與塊莖之「向外連結」特質不謀而合。舉例來說，隨身攜帶手機的理由往往很難說成是對於一個媒介的收藏，而是透過手機連上網路，進行通話、上網蒐集資訊或其他活動；此外，不論是 facebook 或衛星導航系統的使用，使用者亦是透過與外界聯繫，甚至有時無法避免他人的主動連結，而持續著某種程度的互動。

換言之，這個「向外連結」的方向，並非固定，而連結的項目，也不限範疇，但更重要的是，這種不斷向外、未知事物的連結，反映出使用者的任何使用行為，不會是獨立存在的，而始終與外部相關。

第三，延續第二點，更進一步言，媒介並非彼此各自獨立運作，而是經常相互穿插，因此進而顯現出彼此共生的情況，例如，智慧型手機的使用者往往會透過手機操作衛星導航系統，定位自己的地理位置，在特定情況下，手機便化身即時指引方向的導航媒介；除此之外，手機使用者更常藉此連結 facebook 這樣的平台，分享與表達其所思、所知、所見、所為，不論是透過言語形容、照片分享、資訊轉貼、點「讚」、或打卡，這些即時播報的使用背後，都與其他可能的異質系列相繫，其中最明顯的例子即是網際網路，我們可以清楚看到，網路不只是一部電腦，它與諸多媒介相連結之後，再讓其他媒介生成了蘊含它的媒介，因

而手機上網成了尋常活動，近期出現的互動電視、社群電視（social tv）⁴¹的使用也自然水到渠成。

循此，本研究自研究者的手機與 Facebook 友人名單中⁴²，徵得四位與研究者熟識、且願意接受長期訪問與觀察、使用智慧型手機並擁有上網吃到飽、具隨時查看手機、上網（包含透過電腦）習慣者⁴³，作為研究對象。然因研究對象為研究者所認識的親友，故其所提供的個人經歷，將更大程度透露其身份與隱私，為了保護研究對象免於曝光，本研究僅在此概述四位研究對象的年齡、職業、生活特性，四位研究對象中分別有兩位是 20-30 歲與 30-45 歲之間，一位是大學剛畢業找工作中，另三位分別已在職場工作兩年、五年、十年。要說明的是，四位研究對象在年齡上的分佈，是研究者刻意的決定，希冀藉此回應生命史的主題，並試圖從中檢視「生成」在不同世代的展現。受訪者基本資料概況整理如下表。

受訪者	基本資料 (性別/教育程度/職業/生活特性)
B	男，45歲，博士畢，在大學任教，也是文字工作者，另也接案子做行銷企劃。自父親離世後，便獨立在外租屋生活。經歷過電腦網路從上市至普及，以及市內電話、bbcail、到手機等更迭。目前雖有筆電，但過於老舊，使用不便，智慧型手機是其主要的媒介使用，加上一週當中常因開會或討論案子，而須開車穿梭於北台灣，所以手機需要隨身並保持電力。
S	女，33歲，碩士畢，在醫院從事研究工作。與同學在外合租共住。熱愛美編、愛逛網路拍賣、旅遊。工作或回到住家，會以筆電上網，移動時則透過手機行動上網，與人聯繫，或上網觀賞影音。擅於使用網路媒介追蹤感興趣的新訊，是四位受訪者中最懂得挖掘改造手機與軟體技術資訊的人；加上個性隨和、熱於分享，所以不吝將所知教學與分享給親友。
M	女，29歲，碩士畢，SOHO族，與同輩家人同住，生活型態十分彈性，工作與休閒時間可自行安排。個性細膩，喜歡待在家裡，家裡設備齊全，電視、大螢幕桌機、筆電、手機、ipad等樣樣不缺，工作與休閒都與網路有關，善於組合不同媒介以自足。與男友是遠距離戀愛，故

⁴¹隨著消費者對於媒介的使用傾向改變，看電視也轉向了社交（social）行為。「社群電視顛覆了傳統電視單向的傳播功能，互動是其最大特色。消費者不再以選擇頻道為重要思考，透過 Click 點擊，便可「它可以整合 Facebook、Twitter、YouTube 等多個社交圈「正在傳播」的影片內容，並且用隨選電視牆呈現出個人化影音推薦內容的優秀 App。不管你愛看的影集、你朋友愛看的美食節目，都可以推播給彼此的人脈圈」（楊仁達，2011）。

⁴²此處本研究刻意不使用「立意抽樣」（purposive sampling）的字眼。理由是「立意」與「塊莖」之意，相互矛盾，因為塊莖沒有起點，只有入口的選擇，而今天的入口，就是研究者自己。

⁴³此項標準乃涉及到使用者不分主動、被動地藉由不同媒介（手機或電腦）讓自身隨時隨地都可連上網路，收取或分享資訊，參與不同類型的網路平台。

	經常需要倚賴視訊媒介維繫感情，因此待在家上網的時間更長，更常「同時」使用桌機、ipad及手機與男友即時線上互動。
C	女，23歲，在本研究期間是應屆畢業生。與父母和弟弟同住，母親是家中的決策者。自小到大喜歡改造臥房、與創作個人專屬物品，尤愛能突顯個人特色的物品，以和他人有所區別。中學時期，追逐著迷地下搖滾樂團、有些憤世嫉俗，並渴望自由；因近一年來接觸禪修後，覺得心靈平靜安定，懂得與自我及家人相處，仍持續保持每日禪定與每週固定參與禪行活動。

此外，在親疏關係上，以研究者熟識的親友作為研究對象，有利於突破進入田野進行觀察和訪談時，來自對方的陌生感與隔閡。而從熟人訪談切入，其優點在於，一是，研究者與研究對象之間彼此熟知對方的背景資訊，無須從自我介紹開始，便能在一定的信任程度上進入訪問主題，而這樣的訪談可以營造出一種友人之間聊天漫談生活而不拘一格的氛圍。⁴⁴二是，在談論主題時，也能適時引用彼此的共同經驗來說明，有相對較為豐富的背景知識可參考。三是，表面上非關研究的共同話題，也能成為訪談過程中的調劑，以避免訪談時間過度冗長而無力。（類似看法亦可見於高穎超，2007: 97）⁴⁵

換句話說，這樣的對象選擇起點，有效解決研究者如何進入研究對象的信任範圍，以及在流動的日常生活中即時取得有意義的資料，盡可能與研究對象同在相對共同的基礎脈絡上交流，能因理解研究對象的語言和文化，而省下摸索及建立默契的時間。

然而，須強調的是，智慧型手機使用者只是本研究對於受訪者的選擇起點，在訪談與觀察過程，則不設限於討論智慧型手機與網路的使用，因為研究對象所分享的媒介使用裡，對於分享時的他來說，哪些環節的強度較強會因人因時地而有所差異，自然也影響到所回想的媒介使用。就像面對一張可以無限向外擴張延展的地圖，我們始終需要先找一個入口點，走進去才能成行，至於進入之後是向左、向右，或先直行，接著轉個彎，再來個大迴轉，則都是可能的。

（二）資料呈現

塊莖思維的生成特色，對本研究在方法的選擇上提供了一些啟發，甚至亦有助於回答研究進行過程的情況與資料分析呈現的問題。然而，如果研究現象在生成，資料的呈現如何可以讓人體會到「生成」呢？

⁴⁴從與人聊天的經驗來設想訪談情況，一般的聊天情境經常是時空跳躍的，對於參與聊天的當事人而言，有些事件會因為情況或性質接近、情緒反應相同而自然地在聊天過程中出場，這些不同時空所發生的事件對於研究者來說，都是可以貼近研究對象的切入點。

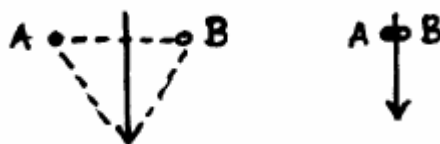
⁴⁵四位受訪者之間彼此並不熟悉，但相互認識。

如前所述，本研究以深度訪談與觀察作為研究方法，但為了更具體呈現「生成的不斷發生」，而不是再現媒介使用經驗、挖掘使用經驗的本質，因此便必須思考，如何在資料呈現上，「說出」關於媒介使用生成的故事：「媒介使用」中諸多要素之間的聯繫、萌生、轉化、生成之情況。

換言之，研究對象的故事，如果只是訪問與觀察，將對方所自述的經歷搬上場，那無疑是再次跌進某種框束裡而不自知。塊莖思維啟發我有意識地嘗試一種資料分析的安排，尋找方法與方法之間的縫隙。

此外，呈現媒介使用所涉及的複雜過程，在具體化上會出現困難，比方說，如何避免直接斷言某甲對於媒介 i 的使用，是線性承襲過往對於媒介 ii 的使用習慣？儘管目前的媒介使用情況必然有過去經驗的「滲透」，但也絕不是分毫不差的「複製」；又或者，如何避免某甲從媒介 i 過渡到媒介 ii 的使用是一道筆直的線。

借用 Deleuze 在《千重台》對於點與線之關係的看法，A 與 B 兩點之間的關係，不是由 A 至 B 的橫線 AB (A—B)，而是由垂直方向劃過橫線 AB (A—B)，製造出轉折線 AB (A↓B)。⁴⁶ 換句話說，「從 A 點到 B 點之間的關係，不應該是歐幾里德幾何學所謂的兩點決定一直線的那種直線關係，這樣的思考無非是將兩點作為出發或結束的端點，根本不算是思考⁴⁷」（楊凱麟，2006:180-181），反而誤導我們去看兩點的距離或血脈相承之處。Deleuze 主張的思考不同於此，而是鼓勵我們去看見與想像 A 點與 B 點之間有許多曲扭的彈性線，或充滿轉折的線，那些線在兩點之間，但不由這兩點所決定，也就是說，它是模糊的、不可區辨、窮盡、預測的，但卻會轉化影響兩點之間的意義和關係。



(圖：轉引自楊凱麟，2006: 184)

由此延伸至媒介使用，我需要呈現的，便是嘗試去「看見」，不同媒介使用之間的那些轉折線，以及線與線的交錯，從中發現的絕不是使用現況的開始或結尾，也會看見總是在中間發生的「事件」，進而看見事件的內與外，而不是著在事件之「內」。

⁴⁶例如，胡蜂與蘭花相遇，胡蜂流變蘭花，則可示意為：胡蜂(A)—生殖之線(↓)—蘭花(B)。

⁴⁷「對德勒茲而言，思考就是畫出一條抽象之線，創造一種有別於理性鍊結的嶄新關係，……因為在這道抽象之線中，隱含了流變、域外、解疆域化、皺摺，……思想成為一道抽象之線，其不再是理性與組織所構成的邏輯之線，而是無組織與暴力的逃逸之線。」(楊凱麟，2006: 186)

但這種「看見」，必須透過轉折、交錯加以發現。以螞蟻為例，螞蟻在紙張上爬行，它是在一個平面上活動，因此螞蟻無法理解三度空間是什麼狀況（當我們把紙張捲成一個圓筒，於是形成了一個立體空間，但螞蟻在這張紙上行走，只會以為自己在繞圈圈，而具有三度空間認知的我們，則很清楚知道牠是在走一條線），正如同我們看不見構成四度空間的時間性，因此無法理解四度空間的狀態是如何。

進一步言，如果這張紙是媒介使用的話，螞蟻就像使用者，這張紙是平放，或者捲成圓筒，對螞蟻沒有影響，螞蟻只是走在一個平面上。而我們要盡可能把牠所行走的紙張，設想不同可能，是平放的、是圓筒狀、還是一個紙容器等等。亦即，這些不同設想，會帶我們看到螞蟻行走的「軌跡」。

或以打毛線這個事件來說明，其終點是將毛線球織打成一件衣服或圍巾，但是在打毛線的過程裡，可能包含了許多目的（消磨時間、或完成一個作品），然而在一件衣服或圍巾即將完成時，這個階段的打毛線事件是要消磨時間呢？還是要趕快完成？

簡單來說，媒介使用一如許許多多的線交錯編織的網絡，富有許許多多的事件與轉折。用一個比喻來說，倘若「媒介使用」這頭未知的象，一下子在天上飛、一下子在地上爬、一下子又在水中游，那麼，我們當然需要不同的「工具」來捕捉它，於是，這似乎便意謂，我們必須採用一個「生成」（保持彈性）的方式來加以捕捉。但除此之外，更重要的或許是，我們必須知道它何時在天上飛，在哪裡的地上跑，以及何處的水中游，亦即，我們必須先掌握它的「路徑」。一如生命史的書寫、展現與描繪所告訴我們的，如果我們在資料上的呈現，是多重路徑的，或許我們可以因此「看見」那條路徑。

循此，就「媒介使用」而言，我首先指出三條系列線：使用什麼（媒介物／體系）、誰在使用（使用者）、以及在何時何地使用（脈絡）；再進一步著眼於構成媒介使用的這些「線」如何交錯、還有哪些轉折出現、以及促成哪些組合關係，但這些線的交錯、轉折與組合的發現絕不是最終的答案，因為在結束訪談與觀察之後，研究對象仍在繼續他們的生活，不斷生成各自的媒介使用內容。

在資料與詮釋上，必須承認這些線的交錯情況是「暫時性」的，而非有所謂最本真的經驗。同時，資料呈現的重點也不在於主張媒介使用經驗的真實性（資料有多真實與如何真實、如何正確綜合一切線索、是否掌握真實性），而是盡可能提供，不同的異質系列之間，如何在諸多力量因素以及不同強度的交錯纏繞下，產生轉化與改變。因此，詮釋媒介使用的結果是允許各種樣貌的，沒有標準答案，一如模糊邏輯（fuzzy logic）⁴⁸，每位研究對象的使用都可以是一種以上

⁴⁸「模糊邏輯」強調許多事實是介於是與非之間，而非二者擇一。因此，在處理實際問題時，要鬆動「非此即彼」的絕對關係，捨棄二分法的判斷，以盡可能貼近實情的方式來加以描述，進

的答案。

然而，本文並非立足於無限擴張媒介使用中的「變」，而是如同前文所提及的，日常中的媒介使用必然包含了常與變。過往研究的討論與分析，顯現出研究困難在於，即便研究者充分肯定媒介使用乃充滿變動，但從中擷取部份納為研究析論的資料後，卻可能不小心理出某種僵化的描述或框架，而遺漏了「變」的空間。因此，本文所做的嘗試是改從「變化」切入，盡可能在每個環節緊扣生成的原則，以試圖從資料裡看到不同的風景。

換言之，本文認為，日常中的媒介使用，蘊含不同要素之間，持續向內/向外連結、耦合的多重往來，在連結面向上我們可以捕捉變化的軌跡，在耦合處則能看見尋常的反映。儘管本文選擇前者作為一種新的嘗試，但為避免走向極端，在後文的資料呈現裡，將做一些處理，包含「累積」研究對象之媒介使用的變化，進一步尋線描繪其中向內/向外連結如何開展、收進來與放出去的節奏和強度，以及不忘意識到資料所反映的，除了包含研究對象所言明的、所記得的部份之外，還有潛在的內裡。

具體言之，我將安排三個章節以提供媒介使用的生成情況。首先，在第五章「獨處 / Alone」中，單獨呈現受訪者 B 的媒介使用歷程，希望透過 B 的例子，從作為電視世代，到電腦世代，再到手機世代的轉折，以期呈現一個人如何從 a 點到 b 點的媒介使用生命史。同時也以受訪者 B 作為研究範圍的基軸，以其媒介使用歷程作為引子，從他的故事中拉出幾個面向（不同媒介的接力、朋友的影響、時空脈絡的轉折等等），以進一步與後文做對照。

此外，在書寫的發聲位置上，則試圖以第一人稱自述的方式，讓具有高度自我剖析能力的受訪者 B 成為該章唯一的獨白者。本章內容整理自與受訪者 B 多次訪談的夾敘夾議之討論，也就是，訪談中自然帶進了相關理論與概念加以衍伸，經由交流與溝通，讓受訪者 B 的見解與自我觀察能走得更深入。與此同時，我亦藉此，以他作為第一人稱的口吻來述說他一路以來的媒介使用歷程，並且穿插受訪者的自我反思，讓我作為研究者隱身不見於文中。

第六章「群聚 / Together」，透過交叉並陳研究對象的媒介使用經驗，以突顯在媒介使用的活動上，從媒介物本身到使用者乃至於脈絡，從來就無法單獨檢視，媒介的體系不斷圈引擴張，使用者亦有群聚使用、串連的情況，正可與第五章受訪者 B 的使用相互扣連、穿插討論。

而第七章「亦即亦離 / Alone Together」，則是指出另一個弔詭的媒介使用，內容會以其中一位研究對象對於視訊媒介的特殊使用作為討論起點，同時也加進其他受訪者的看法，以指出不同於第五章的「一個人的使用經歷」、或第六章的

而確認不確定性問題所具有的模糊性質。

「保持連結、永遠連線」之使用與意義。

表面上看來，這三部份雖然是獨立分章，但事實上是彼此關連的：一方面呈現不同研究對象的故事，另一方面也讓研究對象之間的交流與互動顯現於其中。換言之，如果從研究對象那獲得的資料是在某些背景（後台）發生的，則我希望能將那個背景也帶進故事裡，而這些背景則包含了前述提到研究者和研究對象相遇、交流過程引發的關係轉變，因此，如果這些關係轉變是故事的背景之後的背景，那麼，或許如此安排三個章節能讓所謂的後台的後台有機會上場。



伍、獨白 / Alone

老實說，如同年代久遠的事情無從追憶，我很難為自己的媒介使用尋找某一個所謂的「起點」。我常想，如果媒介使用有所謂的世代差異，我應該是屬於電視世代的，即使我從小就愛看漫畫（是看很多漫畫，還會自己畫漫畫的那種小孩），而我父親也買了很多小說、散文書籍給我們閱讀。但嚴格來說，電視好像一直都沒離開過，尤其是作為「家」的一種象徵，不論過去與家人同住，或現在獨居，都是如此。曾經有段時間，打開電視這個動作，對我來說，就好像回家會開門，或，開電燈一樣。而即使現在，我很少看電視了，但偶而還是會開電視，不過也沒在看、沒在聽，只是讓家裡多一點聲音，如此而已。每當出現這種情形，我就不禁會想到 Silverstone 筆下的那位小女生，電視之於家，好像沒有國界和年齡的差別。

一、開端：再社會化

我在 1996 年開始接觸網路，回想當時還是 window 95 推出不到兩年，NII（National Information Infrastructure）作為一個時髦口號的年代。

那年我在唸碩士班，研究報告大多是手寫，而課堂中的導讀，最了不起也只是用到投影片，所謂的電腦，對那時的我來說，既陌生又遙遠，只知 2 是某一天，唸電子工程博士班的哥哥，把研究室淘汰的電腦帶回來，自此它便成為家裡客廳擺設的一部份，但除此之外，電腦跟我產生的關連，就只是「接龍」和「踩地雷」。

後來因為寫論文的關係，需要找資料，看上有速度又快又免費的校園網路可用，便開始跑去哥哥的研究室上網，不過，充其量也就僅止於此了，雖說使用的時間增加了，但電腦之於我，依舊只是工具箱裡的榔頭，是「工作時需要的工具」。老實說，這種情況跟過去我讀專科的時候相較，並無二致，除去寫「無聊」的程式之外，電腦在專科階段所留下的印象是，既慢又笨，一點兒也不有趣。尤其鍵盤加上滑鼠，跟電視的遙控器相比，實在麻煩太多。

後來隔了沒多久，也是因為哥哥的關係，家裡多了一台數據機，我因此可以透過電話線，開始在家上網了，當時感覺很是新鮮。不過，那時的新鮮感，現在回想起來，反而是「荒謬」居多。

一來，因為數據機相當吵，每次連上網路前，除了發出撥號聲之外，緊接著的，便是尖銳、吵雜的连接聲，活像被人掐住脖子一般，尤其在夜深人靜時連線，都會擔心吵到家人；二來，因為撥接的網路速度超慢，例如，有次要下載一首歌，哥哥連接載點後便說：「擺著去睡覺吧，搞不好明天早上起床時，還沒下載完畢

呢。」我記得那次起床後，確實是沒下載完。相較於現在，真是天差地別。

不過，談到這個例子，有件事倒值得一提。當時對於八小時下載一首歌，我一點都不會覺得奇怪，但現在則不然，下載速度只要稍慢一點，我便會感到不耐煩，或，以為自己的電腦、手機或網路，是不是出了什麼問題。

一如所謂的殺手級應用，我想如果我有所謂「網路使用」的歷史，貫穿這條歷史軸線的，應該也差不多。2003 年以前，除了因論文的使用外，嚴格地說，網際網路並未真正進入我的生活，即便我打開電腦，我也未必會連上線，而即使連上線，所做的事情也相當有限，最多就是下載或收信，下載的窘境如前所述，而信箱被灌爆，也是常見的事。

2003 年起，我展開人生的連線元年，原因是我開始使用 MSN。這是我第一個將網路放進生活的關鍵。我第一次使用 MSN，是在一個大會談，我被邀請進一個包括我在內，共有八人的對談視窗，那次印象很深刻，因為當大家七嘴八舌開始討論，打字超慢的我，在針對第一個問題，「丟」出第一句話後，對話早已進行到第七個問題了，結果自然引來其他人的調侃。我還記得當時的感覺，好像是得了某種失語症，有口難言；此外，我也不斷被告知某些事項，包括「不能用『安安』當問候語或開場白，因為這是國中生的語言」，或「『嗯嗯』是女生的用語」等等，老實說，這讓我很不自在，因為都幾歲了，還被一群年紀差一輪的小孩教這個教那個，當時有一種很深很深的奇怪感覺，很像是「再社會化」的過程。

後來，從有一搭沒一搭地使用，到經常登入、期待與朋友聊天，此外，打字也從令我卻步的負擔，逐漸變成一種自然。不過，打字速度的改變，真的是「練」出來的，我還記得為了打字速度慢的問題，請教過我哥，我記得當初他給我的回答是，「記鍵盤」，後來我真的有段時間，常常坐在電腦前，手放在鍵盤上，去熟悉按鍵彼此的相對位置。我還記得那時曾因為自己的回應速度變得快一些，而有一點小小的成就感。雖說跟對方比較起來，還是頗慢。

然而對我來說，MSN 畢竟是一個新的玩意兒。我總覺得「文字」和「口語」是兩回事，所以雖然表面上看起來都是聊天，但文字終究不比口語，一來，我很在意標點符號的使用，更無法忍受錯字；二來，口語是即時的，文字卻是延遲的，可以修飾的。所以，即使我的打字速度加快了，我回覆的速度依然不快。

因為，我總會考慮再三，考慮著要說什麼。甚至，有時當我發現不知道要跟別人說什麼，但這種不知道，透過「文字」的形式，反而為我爭取了時間，亦即，我有一些時間考慮，怎麼「說」最好。

也因此，我慢慢發現線上的自己，跟平常的自己不大一樣，例如，有時好像是比交談雙方的臨場反應，所以我常常刻意地設局，講了一句，但已經想到後面幾句，依序要接什麼了，一點兒都不自然。

我那時喜歡一個女孩，我每天上 MSN 和她聊天，話題經常是以她的暱稱做開場，因為她幾乎每天改她的暱稱，但總是隱晦，我每天看著（或，更正確地說，是觀察）她的暱稱，覺得很有趣，因為這種行為，像是有訴說的需求，卻也不想讓別人知道一般，我當時很好奇，這種想說又不想讓別人懂的行為，背後究竟是什麼呢？但看著看著，我開始加入，猜想著她那天或此時此刻的心情。此外，因為她也會寫明日報新聞台，我也總是想從她發佈的文章，甚至透過隻字片語來瞭解她。而 MSN 的對話，便因此經常摻雜著猜測、分析、求證的成分，那種過程很像是剝洋蔥，一層剝了又一層。回想起來，對話過程裡，我好像是一位偵探，蒐集零碎的線索，再透過看似聊天，骨子裡則接近「偵訊」的交談，逐一拼湊我所感興趣的完整圖像。

更重要的是，當拼圖逐漸完整，我和女孩的距離也越來越近，我記得當時我還曾因此想過，訴說的動作，終究是來自想被瞭解的需求，只是網路上的機制，讓它變得像選秀一般，大家比誰比較聰明而已。因此，每當我回想自己在網路上的某些行為，便覺得所謂的「觀展表演」，只說了一半的故事，尤其沒提到或沒說清楚的，是「觀眾」的部分。亦即，當某人的自我，成為一種景觀時，作為觀眾的其他人，究竟是「怎麼」看的呢？

換言之，對我來說，女生在網路上的所有平台，都是有關於她的拼圖，而在拼圖的過程中，「確認」便成為重要的。而從這個角度來看，原本最初作為她的表演和我的觀展，後來卻變得是無法二分的，因為過程中必然免不了會摻雜我的表演。亦即，或許剛開始時，我只是個純粹的觀眾，但一旦進入互動之後，我的表演便自然而然地出場，我不再是個觀眾，而是一位偵探，但也不只是「像是」一位偵探，我幾乎是刻意地讓自己「成為」一位偵探，更重要的是，我的「表演」透過對話，開始和對方的表演交織、融合，最後變成同一個景觀。我曾把對話存檔，那些一篇篇的對話記錄，事後看起來，一句句的對白，真的很像劇本的結構。有時，如果看到彼此的互動，朝著自己屬意的方向進行，還會有些沾沾自喜。

二、往返：自我書寫，與書寫自我

“最重要的事最難以啟齒，許多事情一旦寫出來，好像就變得不那麼偉大，甚至無足輕重，因為言語會縮小事情的重要性。或許有一天你鼓起勇氣，把心中的一切和盤托出，結果只落得別人看笑話，因為他們壓根兒不懂你在說什麼，也不知道你為什麼覺得事情那麼重要。要讓素昧平生的人在意你生命中的美好事物，原本就是不容易。”

（Stephen King, 《四季》）

有個朋友在臉書上說：「有時候漸漸覺得 Facebook 已經不再真實，好像這裡成為另一個世界，既不真實也不虛假，成了避風港，所以我還是喜歡無名！！」

老實說，我看不懂上述這段話的重點和邏輯，此外，我也不覺得網路上的不同界面之間，有誰比誰真實的差別。但某些字眼，我是有些共鳴的。

我在 2005 年開始使用無名小站，比起 MSN，那是個更不一樣的使用經驗，因為部落格在圖文的處理上較為複雜，有點類似「編輯」的概念，加上我個人使用無名的特殊理由所致，因此，對我來說，使用無名的經驗，更接近所謂的「表演」。

如前所述，我在 2005 年起使用無名，但真正重度使用，是在 2006 年 5 月。我當時為一個女生，開了個只有她看得到的部落格。是啊，又是女生，這點是值得說一下的。黃厚銘（2000）用 Goffman 的前後台來說明網路的使用，⁴⁹基本上是蠻像我的狀況，螢幕上是後台，螢幕下是前台，但有時則不然。因為，我發現我在離線生活裡，擺在後台的東西，在線上世界裡，居然可以不加掩飾地和盤托出，總之，所謂前台後台的關係，並不是涇渭分明的。

總之，我展開了為期一年，將近一百篇的書寫。這段期間，我既是演員，也是編劇，更身兼導演。但老實說，寫了不到二十篇，我便後悔了，因為從對方的反應，我很清楚地知道，這將是一個沒有掌聲的演出。

不過，因為當時無名開始收費，付費的使用者，可以因此擁有較大的使用空間，為了讓部落格有更多的影音連結嵌入，於是我繳了一年的會費，成為金卡會員。所以，雖說我寫了一個多月，便知道結果如何，但一方面囿於才剛剛成為會員，放棄了似乎有點可惜，一方面也覺得這樣就不寫了，顯得也太沒毅力，所以我一邊無奈，一邊想挑戰自己地，我決定繼續寫下去。

接下來的書寫，真的就像是一場表演。我曾在某一篇網誌便這樣寫道：

“我在為你書寫的情節裡，進行著宛如希區考克式的計算。一步一步地往前走。有些宿命味道地往前走。
所以，從開始寫網誌後，我便一直反覆尋找、小心儲存。反覆尋找好的音樂與照片。小心儲存稍縱即逝的靈感。
所以，去年九月時我便言：「沒辦法，有進度壓力。」
所以，今年初我會用帶點預言的方式說：「每一個結束都蘊含著一顆開始的種子。」
所以，早在半年以前，我就挑選好最後一篇要放的歌。”

⁴⁹對應黃厚銘（2000）在〈網路人際關係的親疏遠近〉的談法。（可參：http://www.ios.sinica.edu.tw/ios/seminar/itst/seminar/seminar3/huang_hou_ming.htm）

然而，上述這種「計算」，說起來輕鬆，實際上卻是我摸索了許久才達成的。我還記得剛開始時，我根本無法使用電腦寫作，我必須先在紙上打草稿，再用鍵盤輸入，後來則慢慢不用打草稿了，而可以直接敲鍵盤，更後來，則進一步變成如果沒有鍵盤，我反而變得無法思考了，甚至，手指按在鍵盤上的觸感，也變成書寫有沒有 FU 的一部份⁵⁰。而面對著電腦螢幕發呆，也成為我沒有靈感時，最常出現的反應。

此外，雖說有表演的成份，但某一部份，更像是照鏡子，進一步地，我那時開始意識到，電腦成為我生活中重要的東西了。

有一段時間，我因為母親住院，加上工作較忙，所以網誌停擺了一陣子，原本以為我會因此離網路遠一些，但我卻依舊一有機會就上網瀏覽，或偶爾登入 MSN。當然，也包括每天向書寫半年的網誌報到。

有時我會對自己這種看似毫無意義的行為感到吃驚。因為瀏覽通常是毫無目的的閒逛，而登入也總是下意識的反射動作。就像是摸著滑鼠，手指頭就想按一下似的。像是一種制約，或展開一天生活的儀式。

向網誌報到也是。明明我是作者，明明我比誰都清楚知道上面的內容。可我還是忍不住要去看一下。我看著這些日子累積的文字，心中升起莫名的成就感，但也夾雜著驚訝。回想當初我還是個無法在電腦螢幕面前思考的人。是啊，當時決定繼續為他人書寫的無奈，後來則意外轉變出跟我自己有關，但奇怪的成就感。

不過更有趣的是，我經常在閱讀自己文字的過程裡，感到一絲怪異。像是看見自己的倒影。可看到的是自己又不全然是自己，或，是部分熟悉又部分陌生的自己。曾有學生跟我 MSN 交談時說道，MSN 上的我和平時接觸的我差異頗大。我有些語塞地故左右而言他地含混帶過。但老實說，我也這麼覺得。一如口語聲音和文字書寫的感覺永遠不會一樣。有些話，似乎只能透過 MSN 說；好比電話、簡訊、電子郵件各有適得其所的勢力範圍。總是如此。

我猜想，有時不同介面的使用，轉換的不只是內容或人際關係而已，轉換的也包括我們自己。網路因此像是我們另一個人格的反射。甚至，它彷彿有生命一般，替我們生產了另一個人格。或許某個角度來說，McLuhan 有關「媒介是人的延伸」的看法是遠遠不夠的，因為真實的狀況可能恰好相反，人反過來才是媒介的延伸。

此外，作為表演者的我，我不止一次思索著自己為何進行表演，以及對方為何進行觀看的原因。

⁵⁰受訪者 B 這種對於鍵盤觸感的「要求」，後來也成為選購新電腦時的重要考量。

也許有些人會把部落格的書寫，與寫日記相比擬，認為兩者都是一種記憶的延伸與記錄。然而，無名小站之於我，我卻不認為是一種關於記憶的「補缺」，而比較像是儲藏室，用來堆放一些雜物，一些日常之中用不著的雜物；甚至，像是倉庫，而且是租來的倉庫，那種租期一百年以上的，一旦時間久了，就理所當然地被主人遺忘，連倉庫裡有什麼都不記得。

「記憶裝置」的說法⁵¹不能完全涵蓋我的經驗。簡單地說，記憶裝置之所以重要，在於其「記錄」了某些得以影響我們「自我認同」的線索。然而，這個說法卻沒提到，當記錄不發生作用時，所謂的自我認同又會如何的問題。

一如日前我被通知某個雅虎奇摩帳號被停用時，我才發覺我已經很久沒使用這個帳號了（那是我第一個電子信箱），也依稀想起那個信箱裡，似乎有一些曾經「很重要」的信件，但，是哪些信件，以及為何重要，我則完全沒有印象了。言下之意，「記憶裝置」未必真的是記錄，也未必真的與認同發生關係，也就是，一旦當什麼都是重要的，什麼也都可以是不重要的。

進一步言，記憶裝置的重要，不是真的讓我們可以想起什麼，而是儲存本身，就是重要的，就像我們不斷買了很多的 DVD，或抓了很多音樂的 MP3，但卻永遠只聽了一部份。

就像我總共開了兩個無名部落格，其中一個因為雅虎奇摩收購無名小站，進行帳號整合的關係，加上我後來久未登入，某一天，我突然發現進不去那個部落格，但有趣的是，面對不能登入這件事，我當時卻無任何反應，甚至，連一丁點的惋惜也沒有。忘記，猶如一把鏟子、鑰匙，把過去埋葬了、鎖上了，我好像藉由忘記部落格的密碼，也可以同時忘記自己曾經寫過那些文字。

不過，我很是懷念那些寫作的日子裡，飯廳的空間、光線。還有，父親的身影。那段日子裡，每到夜深人靜，我就坐在家裡飯廳旁的一張舊書桌寫東西，而當時尚未過世的年邁父親，總是淺眠，經常半夜裡醒來，坐在飯廳靠近後陽台門邊的一張椅子，有一口沒一口地抽煙。我們父子倆各自靜默，彼此陪伴。

回想上次登入部落格，已是一年以前的事了，部落格現在之於我，猶如廢墟，我每次想到部落格，便想起電影【全面啟動】（Inception）裡，主角自己所設定的夢境，但，浮生若夢，一切都已經不再重要。對於當初網誌裡寫了什麼內容，我現在毫不在乎，能夠留下痕跡的，反而是寫作的時空感。

⁵¹此處乃對應王志弘（2002）將「記憶裝置」喻作一種自我在線上的紀錄。

三、穿越：我，他們，我們

2009年，另一個殺手應用進入到我的生活。我開始使用臉書，這應該是我真正邁入網路重度使用的開始。

我很早就藉由兩個朋友，知道臉書這個平台，一個是在法國唸書的女生，另一個則是對很多網路使用都很熟悉的男生。而我當初之所以沒有使用臉書，原因也很簡單，一來，我一向不是科技的先行者，因為「新」代表重新學習，我是個懶惰鬼，所以對於「新」的東西，我向來沒有好感；二來，我沒有太多朋友，對於交新朋友、知道朋友在做什麼，我也沒興趣；加上當時臉書在台灣不普遍，我看他們兩個人的臉書，放眼都是一堆外國人，所以我實在不知道臉書可以做什麼。

總之，後來會使用臉書，唯一的原因，就只是為了玩遊戲，而且還是因為要配合某個朋友玩遊戲，才開始使用的。

當時臉書推出很多遊戲類的應用程式，大部分都是所謂的社群遊戲，遊戲的運作和規則，都是以玩家彼此的互動為主，換言之，遊戲要玩得好，第一個條件就是，朋友要多。也因此，我開始使用臉書時，便加了一堆陌生人，而其共同點則是，所有人皆為某個遊戲的玩家。

我以玩遊戲展開我的臉書人生。也因此，早期的使用經驗都跟遊戲有關。

首先，因為遊戲的關係，每天登入臉書，變成週而復始的例行公事，而且，受限於遊戲的規則，我每天必須登入好幾次。其次，登入就只是為了玩遊戲而已，除了遊戲，還是遊戲，我不送禮，也不「戳」別人，而即便別人送禮給我、「戳」我，我也幾乎不理會，更別說在彼此的塗鴉牆上留言了。

換言之，我會跟「朋友」互動的原因，就只是為了遊戲的積分與進度，如此而已。所以我常會因為一些「術語」笑出來，例如「陌生朋友」四個字，因為老實說，我在臉書使用初期所加的那些「朋友」，我根本不認識，也不知道他們是誰。但更重要的是，我卻一點兒也不在意。

而隨著追求高分與名次，遊戲初期所帶來的樂趣，逐漸轉變成一種壓力。

如同前面所說的，由於遊戲規則的設定，玩家不只要每天登入，也要一天登入好幾次，才可能維持遊戲的進行效率，換言之，我當時為了達成每週遊戲所設定的「目標」，也為了趕上「領先群」（某個程度來說，也許更是為了向「落後群」炫耀），我必須每天固定花時間上臉書，就登入頻率上來說，除了一如上班打卡，睡醒睡前、照三餐固定登入臉書外，日常生活裡出現的空隙，例如，看電視的廣告時間，也不放過要登入一下。而使用的時間，也因此必然增加，我當時每天應該至少花一兩個小時在遊戲上。

此外，遊戲的另一部份規則，建立在朋友的互動之上，換言之，臉書朋友中的玩家越多，互動的可能性也越多，所以，我一直都在想辦法增加玩家朋友。除了透過 PTT 加了一大堆不認識的人，我也模仿朋友的方式，開始自立自強地另外申請了好幾個帳號，創造了幾個「分身」，自己和自己互動。

而當登入的樂趣，轉變成固定登入的壓力，後來更進一步變成某種程度的「工作」。

2010 年的春節，遊戲公司推出遊戲資源大贈送的活動，亦即，限定數量的玩家在活動期間，可於每天登入後，透過互動，彼此贈送、領取遊戲資源，這看似是玩家的福利，但對我來說，卻成為連續好幾天的夢魘。

為了領取、贈送資源，並多多益善，我除了登入「本尊」，也得登入分身，此外，因為朋友回鄉過節，不方便上網，要我順便照顧她的遊戲，而她也同樣有好幾個帳號，所以，我每天總共要登入將近十個帳號，再加上我的筆電跑得不快，我總是在等待視窗的展開與顯示。總之，我記得大年初一到初五那幾天，我花在遊戲上的時間，每天不少於五小時，除了感到疲累、煩躁，後面兩天甚至到了苦不堪言的地步。

現在回頭看起來，那段時間的感覺，好像也是後來退出遊戲的轉折點吧。說真的，我不大記得退出遊戲的確切時間點，只依稀知道這個「過程」是緩慢的、漸進的，從每天登入好幾次，到每天登入一次、每幾天登入一次，進而變成想起來才登入，最後，則完全不登入了。

而不玩遊戲之後，我對於臉書的使用，才比較接近「現實」。直白地說，我開始會 PO 文、發動態，即使次數非常有限，但總是與自己周遭的人事物有關。此外，這種行為的出現，對我來說，有點像是來自 MSN 時期的經驗，一如那個女生的暱稱，不過還是有一些不同，我前面曾說，是網路的「機制」，使得原本的「需求」（被瞭解），產生了「行為」（訴說）的變化，而我自己的觀察是，我常發一些只有少數人知道，甚或只有我自己才明白的文字，但卻一定不明究裡裡的「朋友」來點讚，這種事經常讓我啼笑皆非，但我自己的反應也很有趣，我都保持沈默，彷彿笑罵由人。

四、蜿蜒：看不見的流動與根著

然而，比起手機，前述的使用經驗，則都像年代久遠地記憶模糊了。我記得我是 1994 年左右，開始使用行動通訊媒介的，那時還是 BBCALL 的年代，很不習慣，但我當時的女朋友很滿意，因為我帶著這個東西，就意味著我必須隨時被找到。後來換用手機，應該是蠻後來了，也許是 1997 或 1998 年吧，總之，手機

在我的生活裡，算是出現一陣子了，但真正的轉折，是我開始使用 **iphone**。在那之前，我不會隨身帶著手機，我的手機是放在包包裡的，而回到家以後，我的朋友也知道，要找我，請打我家電話，但這一切，都隨著我開始用 **iphone** 而改觀。

我是在 2010 年底開始使用 **iphone** 的。原因只是因為一個朋友一直叫我去辦，一直跟我說 **iphone** 有多好用。對我而言，如果所有的科技使用，有所謂的創新者或意見領袖，我的那位朋友大概就是這個角色。我後來被她催得很煩，於是就去中華電信登記了，但因為我沒有很急迫的需要，也沒有很想使用，所以登記完就壓根忘了這件事。

兩個禮拜之後，一通陌生來電響起，我平常是不接陌生來電的，但可能就是要我辦吧，那天不知怎地卻恰巧接起，結果是通知手機到貨，我考慮了一下才決定去拿。但是我拿到的前兩天，老實說，非常的生氣，因為我不會用。對我來說，手機應該是拿到就可以用了，可是 **iphone** 不是這樣，有一堆設定、信用卡卡號等等一堆，我什麼都不知道，弄得我好煩。第一個晚上我就弄了三個小時，真的很痛苦，心裡就一直抱怨她，抱怨她幹嘛叫我換 **iphone**。

除此之外，剛拿到這支手機時，雖然感覺很高級、很時髦，但實在不知道這支手機能做什麼。像關機，或要刪除待機中的軟體要長按，或有些時候要點兩下，這些都是有一次跟朋友吃飯，朋友拿我手機發現我的待機軟體很多，才示範給我看看可以怎麼關機或怎麼操作。

但對我來說，要學的還不只這樣，例如拿到手機後，我那個朋友就不斷跟我說，手機要去包膜才不會刮到。問題是我沒有這些概念，我拿到手機時，只覺得手機很漂亮。但她給我的感覺就是，「不行，還要再加工處理。」

於是，我為我的 **iphone** 「穿」了兩件「外衣」：一個手機殼，再加一個手機套。對我的一些朋友來說，他們很難理解他們所看到的，而我對於他們的疑惑，也不知從何解釋，因為，這並不是我清楚思考後的決定。

我的手機套是稍早買的，而買的原因，只是那個朋友的建議使然（她的理由是，「好的手機要搭配好的手機套」），於是，我便請對方陪我選購了一個近兩千元的手機套；而手機殼則是後來買的，因為我喜歡上頭有著蝙蝠俠的 LOGO，所以，雖然價格便宜了一半以上，但我好像比較喜歡手機殼，然而，如果真要我比較兩者的差異，說實在的，我也說不上來。

總之，穿兩件衣服的原因，說穿了，只是因為我不知道怎麼處理多出來的配件。不過，「穿」久了，倒也習慣了，有好幾次我找不到手機套放在哪裡時，感覺好像少了什麼，真的蠻不適應的。

此外，我前後為了我的 iPhone，總共買了兩個電源線以及一個車充，之所以多了一個電源線，是因為有次回台北時，忘了帶原本的電源線，我怕手機沒電，所以去超商買了一條，而車充的購買，也是差不多的原因，有時有電源線還不夠，因為不見得找得到插座充電，所以我後來常藉著開車的時間充電。

在這個過程中，我的車子裡，逐漸浮現了手機的位置，亦即，我會把手機放在某個角落，甚至連手機套，我也會分配一個地方。但更進一步地，這種在我車裡的理所當然，後來卻在不知不覺中延伸出去。某次我搭乘同事的便車，發現手機必須充電，但詢問對方後，卻發現對方沒有車充，我當時心裡暗自覺得非常不習慣，就像是對方買了飲料，卻沒拿吸管時，我才察覺，手機，甚至包括其延伸設備（如車充）的存在，對我已經是視而不見地無所不在。

如同我在買電源線或車充的過程裡，當我發現，某個超商沒有我要買的物品時，我心裡會直呼：「這算什麼超商！」

我自己很清楚，這是一串看似無關，卻緊緊扣連的存在。倘若沒有前面的使用經驗，手機便無法在我的日常生活裡定錨。舉例來說，手機原本的訊息功能，以及 MSN 的訊息提醒聲、出現頻率，都在在使我對 LINE 的使用，幾乎沒有所謂接軌的過渡時期。

一如我對部落格的使用，對我來說，它很明顯地是過往諸多媒介使用的合體，因為我在裡面，看到了我對於日記書寫的理解、小說閱讀的經驗、電影剪接的認識，以及音樂風格與類型的喜好，我當時常常有一種想法，所謂的「媒介匯流」，不是存在於媒介的軟硬體裡，而是在我的部落格的使用過程之中。

不過，我覺得我的過程比較特殊的地方是「馴化」(domestication)，但不同於這個字眼原來的用法。原本的概念，向來圍繞在科技物如何進入家庭的過程，換言之，處理的重點是，物與家庭脈絡的關係。⁵²但我的使用經驗則不同，是我作為一個使用者，如何「被馴化」的過程。這種「被馴化」，並非傳統主客體的對立，例如「異化」概念所處理的。「被馴化」所涉及的，是一個既結構又分離的狀況。

舉例來說，有一次，我剛睡醒，手很自然地往右側的床邊櫃摸索眼鏡，但半天卻摸不著，只好起身仔細尋找，但仍舊找不到，家人見我尋尋覓覓，一問之下，卻露出疑惑狀地說：「你的眼鏡？不是就在你的鼻樑上嗎？」

這很有趣，儘管我前一夜睡著時，忘了摘下眼鏡，隔日清晨醒來，眼睛所見的「清晰」，卻無法讓我「知道」自己已經戴上眼鏡了，這是為什麼呢？我後來想，也許原因出在，我必須要有「戴上」的動作，接著感受到「視力」的改善之

⁵² 一如 Silverstone、Morley 等人的媒介與居家生活的研究。

後，進而才能「確定」眼鏡的存在，同時「確定」眼鏡與我合而為一。換句話說，在這個例子上，我們可以看見使用經驗上的「順序」扮演著關鍵的角色，換句話說，必須有「戴上」、「視力改善」的「順序」，我才能與眼鏡「合而為一」。

五、小結

如同前述 Deleuze 所比喻的「線」，假如媒介的使用是一條線，但這條線並不是首尾連貫、一氣呵成的。藉由本章所呈現的資料，我們可以得知，受訪者 B 這條由時間所構成的線，中間有許多停留，甚至是轉折，例如，可能是學業的需要（上網）、娛樂（Facebook）、朋友的影響（手機）。對於受訪者 B 而言，不同媒介的使用就像不斷地換用（媒介）身體，或如居住在不同的（媒介）居所。表面看像逐水草而居，但真正的重點其實是在於：即便有所停留轉折，每一次的使用，都留下痕跡、烙印，並存在於後來的媒介使用當中，例如他的部落格使用，參雜他對於日記的概念以及對於小說的熟悉，除了文字，他也會在文章裡嵌入音樂或影片，或在文章斷行上斟酌，以控制文字與影像所共構的氛圍和節奏。對他而言，部落格的書寫，彷彿將諸多媒介（日記、小說、電影、音樂、畫作）拉進一個舞台，讓他在其中加以佈署，進行場面調度。換句話說，對他而言，書寫的對象雖然是接觸部落格的起點，但並未決定他如何使用。

此外，更進一步言，他所自述的內容，也洩漏了媒介使用底下那些受到關注、未能言明、卻潛伏其中深具影響力道的環節。例如，如今的他，父親已不在身邊，當他要描繪過往使用部落格的經驗，他內心迴盪的重點已不是他當時所書寫的對象、他曾經如何書寫、或他寫過些什麼，而是這一階段、父親在與不在的脈絡所引發的感受，促使他所提及與所回憶到的特定媒介使用，融進了對於父親的情感。於是，對他而言，回首一看，書寫的對象已不是部落格使用的重點，書寫部落格時那有父親在旁的空間感才最為縈繞其心頭。

由此可見，當研究對象在回憶如何使用特定媒介時，他們所能言說，及其記憶中能回溯的經驗，會產生微妙的變化，這種變化的來源無法窮盡，卻在他們當時的使用中潛伏，而在事後回想時浮出檯面，而如此迸發，當然也與回憶時的他及其所處的脈絡脫不了關係。我們可以想見，當事人所能回想到的、與未能道盡的部份都是其生命歷程裡持續累積而來的，而現在的媒介使用，也都與這些點滴有關，且會繼續發生，如同受訪者 B 現階段幾乎僅靠手機上網，他連上網路的那道門可以是 facebook、可以是 LINE、可以是 youtube 或什麼，他的生成會繼續開展，但卻尋不回起點。

循此，以下我們將以本章為基礎，試著尋找不同使用者之間，可能接續交錯的「點」，並透過彼此的對話，試圖發現生成的「路線圖」。

陸、群聚 / Together

“沒有人能自全，沒有人是孤島，每人都是大陸的一片，要為本土應卯。”（John Donne，李敖譯）

從來就沒有單獨的媒介使用。也許我們會說，我有自己看電視的習慣，他也有他讀報紙的習慣，但誠如 Bausinger（1984）所言，我們在日常生活中與媒介的關係，並非孤立的、個人的過程，而是集體的過程，總是與其他人事物相關，不總是專心致志，甚至經常三心二意。即使獨自看報，也是發生在家庭、朋友、同事等脈絡中，此外，不同成員感興趣的程度不一，性別之間亦有差異，但總是存在來自其他人的影響。因此，值得注意的是，從過去即時互動性較低的大眾媒介（諸如報紙、收音機、電視）到當前的數位媒介，媒介使用的過程更加複雜，意義更為多元，緣因數位媒介的使用過程，包含更為立即、頻繁且瑣碎的互動。

立基於生成觀點，本章對於媒介使用的處理，將聚焦在總是集體共同促成的媒介使用，以檢視媒介使用中的諸多面向的互動，如何讓原先的使用情況生成出許多變化。依循第五章所建立的「痕跡」：媒介物的連結、使用者之間連結、脈絡的連結。本章首先從媒介物開始，呈現媒介物如何作為一種不斷劃界又向外跨界的體系；接著，帶出受到媒介所影響的使用者，在媒介使用變得理所當然後所表現出來的認知、思考與行動。第三部份則反過來著眼於使用者的行動，分析媒介與使用者相會交戰的複雜情況，如何衍生出多重的往來關係，並反映出數位時代的內涵；最後則從脈絡的面向，指出媒介物與脈絡相生相長的例證。

一、媒介物／體系的連結

沒有一件供人消費的物品是單獨出現的。人們在選擇特定一支智慧型手機之前，我們在眾多品牌與型號中進行挑選；選定之後，等於也圈選了特定的作業系統，進而在一連串的个人化設定裡選擇與調整，乃至於軟體（app）的下載與歸納。除此之外，也替手機選擇相關配件，舉凡螢幕保護貼膜、吊飾、手機殼、手機包、手機掛帶、充電器、隨身電源等等。表面上，關於媒介的採用與否，我們擁有選擇的自由，然而，從考量、採用、到使用的一連串過程，我們其實是進入一個範圍恐難劃界的媒介物／體系之中。

舉例來說，手機使用者讓手機與相關物件的消費合而為一，人們於是對於手機「應該」長什麼樣子，有了「正常與否」的標準，換句話說，一支「正常」

的手機等同於手機加上手機殼，例如：

C：「很少人沒有用殼，裸機看起來感覺很怪。」

B：「我看你們也覺得你們很正常，剛開始看自己也會覺得自己的手機哪裡怪，只是現在習慣了。但之前覺得裸機怪，不是因為看到自己的，而是看到別人的，就是覺得『ㄟ～那個人的手機怎麼不一樣，怎麼那麼漂亮！？』，後來想了一下，就意會過來，就裸機嘛！裸機還比較好看！」

有趣的是，有些人的消費順序卻是手機殼先於 iPhone：

S：「我還沒拿到手機，還沒去排隊預約，就已經買殼了，想說以後應該會用得到，手機殼大概是在我去排手機之前的一個月左右買的。而且我朋友他們在買殼時，我也在旁邊，有些殼很可愛，很想買，他們也一直說，反正你以後也會用得到，我想也是。」

C：「我的手機殼也是在買 iPhone 前的一個月，去日本看到殼就想說先買。iPhone 要裝殼因為怕刮到，後來買其他的殼是為了裝飾。」

但這種起自於手機外型的考慮，卻逐漸生成為「自我」的層面：舉凡手機殼、手機套、手機吊飾、手機掛帶等配件，除了裝飾的意義之外，也涉及到自我形象的管理。

M：「我會依照不同季節換殼，也會特地為了搭衣服換殼。像過年時，我會特地挑紅色的殼來換，是某次在網路上買到的皮質手機殼，上面有一些隱約的圖案，很低調、質感很好，又不失可愛，結果我妹、OO 和 XX 都說很可愛，所以我又幫她們在網路上買，在那同時，我又幫自己再買一個同款但是咖啡色的。

.....有一次我去南投參加婚禮，我們一群朋友約好隔天在南投遊玩，準備行李時，我就在想，這樣要帶那個殼啊？因為當時已在日本買到一個很清爽的紫色殼，看起來很有精神力，覺得很適合出遊。可是，婚禮是辦在雲品酒店，預計要穿洋裝與高跟鞋，比較正式的裝扮，用出遊的殼會顯得很不搭，後來我就在婚禮那天，使用咖啡色皮質的手機殼，隔天出遊再換紫色殼。到了第二天，我一個好朋友就問我”你今天的殼怎換顏色了？”我就說，”要搭衣服，哈哈”。她的反應就是我太龜毛。後來只要有人問我怎麼又換殼，我都會直接說手機殼本來就要搭配造型和心情。大家後來都見怪不怪了。

.....有一次去 OO 家，看到 OO 有一條類似我之前壞掉的手機帶，

但不是原廠的，所以手機帶的顏色質感有些差，也沒有百搭黑色，我買到之後，就把手機帶上扣住手機的接頭拆下來，裝在好看的相機帶上，結果沒想到常常有人問我”手機帶”去哪買的。得意，哈哈。」

對受訪者 M 而言，手機殼的使用，是一種建構自我形象整體感的一部份，與自身的裝扮、以及所處的情境環環相扣，都應考慮在內，一如 Goffman 所論的日常生活的自我表演，舉凡手機殼、手機包、手機吊飾乃至於手機帶的選用，都與 M 的形象一致性之管理密不可分，而生活周圍的事件以及親友也不可避免共同促成其形象的建構。甚至在某些情況下，M 並未意識到自己在進行形象建構，但卻因為親友的發現及詢問更換手機殼的原因，使得 M 意會到他人對於自己身上相關配件的留意，於是進一步賦予 M 強化自我形象的動力，讓旁人來對此再度詮釋。從觀展典範的角度，M 無疑是使自己成為整體媒介景觀 (spectacle) 的一部分，一方面表現自我，另一方面也成為他人觀看的「風景」。

然而，配件與自我之間的關係，並非僅止於自我形象上的管理，撇開自我心理層面的建構，手機相關配件的使用，也涉及到使用者的身體感受。例如：

S：「因為我那條手機帶鬆掉了，也一直都還沒有去買。沒用的時候，一開始有點不習慣，因為覺得身上變輕了，有時候我就把手機忘在實驗室桌上，常常都是在離開時，覺得身上怎麼那麼輕，才發現我手機沒帶，有時候就會變得很緊張，常常不知道手機放到包包的哪裡，要找手機。……而且因為用慣手機帶了，就會習慣手機用完就放手，手機自然會垂掛在身上，但現在就是沒有用手機帶，有時候突然看到手機在桌上，就會有點錯亂，想說我的手機怎麼在那裡，沒在身上？」

手機作為一個物理上可感知的物件，理所當然會影響到使用者知覺與思維。當受訪者 S 習於將手機以手機帶掛吊在身上後，對於「我的手機在哪裡」的認知有時會出現遲疑、或不解的情況，而這情況正似 Pirsig 於《禪與摩托車維修的藝術》裡提到主人翁在騎車旅行的體會：「如果我頭向左偏，向下看見把手、前輪、地圖架、油箱，我會獲得一組感官資料。如果我偏頭向右看，會收到一組稍微不同的感官資料。兩種景象不同。金屬的平面角和弧度也不一樣，陽光的射角也不同。如果實體缺乏邏輯基礎，那麼也就沒有邏輯基礎可做出以下結論：產生這兩種景象的是同一輛摩托車」(宋瑛堂譯，2013: 136-137)。然而，同樣亦使用手機帶的受訪者 M，基於對於自我形象的管理，手機與相關配件在其身體感上所發揮的作用或變動則更令人玩味。

M：「剛換 iphone 時，覺得手機光凸凸一支，好像少了一個東西，覺得拿起來沒有安全感，感覺手機很容易掉在地上，為了安撫自己沒斷奶的心情，我就去找可以掛吊飾的殼，但都只能找到垂掛在手機下

方的款式，可是款式也不多，所以很勉強先買了一個紫色殼。但其實對於這個殼一直有種遲早要換掉的心情，因為不太滿意殼上 home 鍵的配色。不過使用的那段時間，我一直覺得這樣不是辦法，後來我開始物色可以放 iPhone 的隨身包，又希望可以是有皮件的質感。總算讓我找到了一款隨時隨地背在身上不覺突兀的手機包。但是即使如此，我後來去日本玩時，還是一直在找心儀的手機殼與隨身包。

我覺得手機要有一個輔助的東西就不會掉離我的手。後來沒有使用吊飾，就多了包包，手機就不會離開我的身體。原先的手機因為吊飾的存在，讓我感覺手機是安穩穩在我的手上，不會不小心滑到地上，如果是收在包包裡，我也可能透過抓到吊飾就拎著我的手機，快速拿起手機。

.....我要去養成不要有吊飾的習慣，我先練習從一開始不是很理想的殼開始，然後換用隨身包來讓手機跟在身邊，這樣就不會一時忙亂找不到。.....前前後後我大概換過四個隨身包，大概用了十個月以上，因為要搭配換季，還要搭衣服，如果出國最好還要能放護照。.....不過，有一次和朋友吃飯，朋友用了手機帶把 iPhone 掛在身上，讓我眼睛一亮，立刻就買來用。自從找到可以掛在身上的手機帶，我就捨棄隨身包，因為手機帶更方便，直接掛著，沒事就可以順手托著手機看一下，又順手放開，手機仍是掛在身上。」

對於配件選擇的執著，已不單純是受訪者 M 的自我呈現與表演，更顯現出手機與使用者相遇的生成情況。受訪者 M 表示在初換 iPhone 時，想某種程度的保留過去的手機（Nokia 的 N82）使用手感（包含操作方式與手持的感受），為了讓 N82 手感得以「再現」，他先是為 iPhone 找了一個能掛吊飾的手機殼，然而對於該手機殼的勉強接受，不斷的促使他不忘尋覓更合宜的配件，因而開展出一條「再現」N82 手感的過程：從手機殼的選擇、隨身可斜背的手機包選換、乃至手機帶的購買與拼裝。然而，從其分享的再現過程，我們可以清楚看見，終究是模仿不來，一如德勒茲所強調的沒有本尊與分身的關係，只有不斷的生成。

簡單來說，與其說受訪者 M 想要仿造出一支 N82 手機，倒不如說，iPhone 在與受訪者 M 相遇之後，M 想要讓 iPhone 變成兼具 N82 手感的 iPhone，因而促成生成，讓 iPhone 連結相關配件的方式，與 N82 相融混種。而受訪者 M 所做的，並非純粹的仿造其口中的「手感」，而是創造了一個生成的空間或機會。

然而，需要更進一步討論的是，受訪者 M 對於 N82 手感的堅持，如何使她從為了替 iPhone 掛上吊飾過渡到隨身手機包、又轉移到手機帶呢？

M：「原先是需要吊飾的，只是覺得不合用，殼也不夠好看，所以就想，

可能我只是希望手機可以隨時在側或隨手可得，乾脆就試著改用隨身包看看，所以前前後後換過五款可隨身背在身上但不會覺得怪異的小包，那段時間就容易把目標擺在找適合的隨身包。」

就受訪者 M 的描述，可以發現，她在手機相關配件上，呈現不斷需要又不斷捨棄的過程，她每次從某個手機殼過渡到另一個手機殼、或從某個吊飾過渡到某個隨身包，這些過渡所反映就是對前一項配件的捨棄，例如，原先因為要調適 iPhone 沒有吊飾掛孔才買了一個能掛吊飾的手機殼，但對該殼又不夠滿意，因而開始尋找替代方案，結果選用了包包，於是連同將吊飾也捨棄了。此與一開始為了要讓吊飾留下來，而勉強接受了手機殼的心意背離。究竟受訪者 M 想要尋找的到底是什麼？

美國精神分析師 Melanie Klein 曾將欲望對象分成「好的對象與壞的對象」，她以母親的乳房之於嬰兒的關係為例，說明當嬰兒想要乳房卻要不得時，會產生挫敗感，乳房於是變成「壞」的對象，反之，則是好的對象，換句話說，同一人事物有可能從「好的對象」變成「壞的對象」。此外，會將把部分對象當成真實的對象，如：當乳房從好的對象變成壞的對象時，這個媽媽也連帶從好的媽媽也變成了壞的媽媽。⁵³然而，藉此觀點思考受訪者 M 的情況，我們卻無法區分出她為 iPhone 配上的吊飾與手機殼之後，是否將「iPhone」變成了好的對象，以及 M 心中所欲的對象是否是真實可察的對象。⁵⁴因為替 iPhone 掛上吊飾的欲望遇到挫敗時，她的解決方式是尋找替代品，這個替代品可能是一個吊飾、可能是一個備有吊飾掛孔的手機殼、可能是隨身手機包、可能是手機帶、甚至可能是有口袋的外套。

因此，真正的問題應在於，受訪者 M 想要解決的問題是保留「手機拿在手上的」手感，例如：「起碼」不會因為手機光凸凸的外型，一時失手掉離了手，或者能以最快的方式從包包裡摸出手機的位置，但更有許多「要求」無法具體言明。更具體地說，M 並非想要複製一個 N82，而是想要尋找一個自己「理想上的」但還無法清晰描繪的對象 X，這個對象可以是任何的手機與配件（組合），因此當首次嘗試的（有吊飾掛孔的）手機殼無法真正滿足其欲望時，表示這樣的連結失敗，進而開始尋找其他連結對象（不同款式手機包、外套、手機帶），於是展開一連串不斷過渡轉移的過程，連結多種多樣的對象物，以趨近心中理想的虛擬對象，但此理想未能指出其同一性。

不過，值得注意的是，我們不能將掛著吊飾的 N82 視作受訪者 M 「所欲手感」的原版，將 M 在 iPhone 相關配件上的尋找視為不斷的複製，而應將掛著吊

⁵³類似 Winnicott 談的「過渡物」，如，小孩依賴的毛毯，使得孩童對於媽媽的依賴關係，從媽媽的乳房轉移到另一個對象。這中間需要一個過渡的東西，如棉被或毛毯的角，之後再轉移到其他部分的客體，如吸管、高跟鞋（戀物癖）。

⁵⁴在 Melanie Klein 的說法，部分對象 (partial object) 還是一個實際存在的對象 (actual object)。

飾的 N82 使用感受與後來 iPhone 配上不同物件的使用感受，視為受訪者 M 與不同手機在不同時空相遇之後，所開展出來的「不同」使用系列，它們之間具有「共鳴」，但非本尊與分身的複製關係⁵⁵，因為心中理想的虛擬之物不是因為過去曾經經歷過，而只是過去經驗的一個碎片，而每一次將手機與特定配件連結在一起，即是過去與眼前的串連，換句話說，儘管受訪者 M 分享自己只是想在 iPhone 上保留以往使用 N82 的感覺，但我們可以想見在她從更之前的手機轉換到 N82 時，或者日後從 iPhone4 轉換到 iPhone 5s，都會面臨尋找連結對象的生成過程，如此使得手機的使用變成一種流，不斷蔓延溢散下去。

二、媒介物／體系化的使用者

試想，有沒有無人使用的媒介呢？不為人使用的媒介還是媒介嗎？媒介物／體系若沒有使用者的參與，註定是一片無用的荒原，無法不斷擴張生成。換言之，媒介能構成物／體系，意味著它從來不是單一的媒介物，而是龐大的體系，內含如何讓使用者藉以認識世界的操作邏輯、相關知識、以及需要處理或留意的問題。但反觀，媒介物／體系之所以能持續運作，也意味著有一群特定使用者共同接受和參與其中，才使其得以可能。

本研究認為這兩端互相作用所呈現的媒介使用觀念與實踐，某種程度很接近「類典範」⁵⁶。以下將分別從媒介物／體系對於使用者的指導或干預性使用，以及使用者如何圈引更多使用者進入媒介物／體系，來加以例舉說明。首先，就前者而言，可先以受訪者 B 與朋友的一段關於電腦病毒的對話作為例子：

B：「有次在○○○他們辦公室，我請他幫我印個檔案，就把隨身碟拿給他，結果他就問我『你這隨身碟有沒有毒啊？』，他旁邊的同事就跟他說『你是蘋果，你怕什麼』。後來○○○才說『對喔！』」

⁵⁵柯裕棻（2013/10/10）曾在 facebook 上例舉一句引起許多迴響的話：「把學術期刊看成學術刑期。。。。啊多麼痛的領悟」。這句話可借用來說明 Deleuze 對於真實對象與虛擬對象的討論：在此例中，字或詞句有其「形」上的特徵，假設某字或詞句有三個特徵，在我們快速閱讀時，可能只看到一個特徵，並自動將另外兩個特徵填滿。換言之，虛擬對象包含過去的碎片，是過去與現在的結合，虛擬的對象在此例中滲透進來和真實的對象結合在一起，以 Deleuze 的分析試論，當我們對於將「期刊」想成「刑期」產生甚大的認同、或能會心一笑時，其實正是反映出我們老早就在「刑期」的意義當中去知覺學術生活。

⁵⁶Kuhn（19620）曾提出典範（paradigm）一詞來代表，一特定科學社群成員所共有的信念、價值、技術等構成的整體。然而，典範的存在也涉及其接受者，它必受到一群科學社群所公認，若無科學社群的信仰、效忠，便無典範可言。此處欲借用典範做為類比性的思考，原因有二，一是，如果我們認識世界的基礎在於我們那幾乎無以名狀的「世界觀」、「概念框架」或「本體論」，那麼從類典範的角度，有助於看見媒介體系蘊藏的使用知識、規則、技術價值等等對於使用者之實踐的影響。二是，從塊莖思維的觀點來看，媒介物／體系是不斷地劃界與跨界，因此，以接近「類典範」的說法會比使用「典範」來得恰當。

上例所顯現的是，對於蘋果電腦使用者而言，電腦中毒不是其作業系統會發生的問題，電腦病毒所要對付的是微軟的作業系統，因此即便受訪者 B 的隨身碟有毒，亦不是蘋果電腦使用者需要擔心的問題。

此外，當不同電腦作業系統的使用者相遇時，在溝通上也有鴨子聽雷的情況。例如，受訪者 B 分享其借用另位友人蘋果電腦的經驗，友人在旁邊頻頻提醒他使用「兩隻手指頭」，這句話對於慣用 windows 作業系統的受訪者 B 而言，可謂為不知所云，原因在於，在 B 的經驗裡，使用滑鼠或筆記型電腦的觸控面板，靠著是一根手指頭（食指）的點擊或游移，「兩隻手指頭」所指為何、以及如何進行，完全不存在於 B 的電腦使用知識裡。有趣的是，這位友人還進一步推薦他未來可以買蘋果電腦，儘管他已表示自己不知如何使用蘋果電腦，友人卻一副理所當然地回覆他「你到時候硬碟可以切一半，一半灌 windows 就好啦」。

簡單來說，這位友人給予 B 的建議，並無契入其所需。畢竟對於沒有使用蘋果電腦需求的 B 而言，購買一台蘋果電腦的外殼，軟體再灌以 windows 系統，有何實質用處呢？由此我們可以分辨，受訪者 B 與其友人在使用電腦上，各自所具備的相關知識與概念、使用規則、訣竅都十分不同，然而，這位友人卻以自身對於蘋果電腦的使用經驗為本，持續給予 B 相關建議，並未考量彼此的電腦使用知識與實踐是有段距離的。換句話說，當受訪者 B 因為「兩隻手指頭」不解，以及對於買蘋果電腦再切割硬碟感到沒有必要時，都反映出：不同電腦作業系統之使用者，對於同一詞彙、看法及實踐之間所認定的關係不同；彼此所依據的作業系統本身之主張，以及理解電腦相關事物的方式不同；甚至，對於必須解決、值得考慮的問題範圍之界定亦是不同，所以一旦在彼此的背景知識⁵⁷上缺乏共識，便會出現對話缺乏交集、有待釐清的情況。

以類典範來比喻媒介物／體系，可進一步想見，體系不斷擴張的實情，對使用者來說，展現出特定體系的優先指導性。例如，受訪者 S 與 C 一開始購入 iphone 時，並未經歷設定與操作上的困擾，甚至談不上也回憶不起來有何不習慣之處。進一步追問之下得知，他們在過往的媒介使用經驗裡，便已循序漸進地進入蘋果作業系統的觀念與操作規則，因而能無縫接軌上 iphone 的使用：

S：「我買 iphone 之前就已經會操作了，因為他們[指朋友]都有，所以會借來操作一下。我記得很常借他們的，好像沒有什麼太需要適應的過程。可能是因為我室友跟同事都有 touch，所以我會玩他們的 touch，也會借出去玩，操作方式跟 iphone 很像，所以用 iphone 就沒有遇到什麼問題。」

C：「有次去高中同學家，他的電腦是蘋果的，我覺得很好用，又長得漂

⁵⁷此處背景知識指的是被使用者預設為存在與合理的前提。

亮。我國三的時候用 ipod，大一的時候買了 mac 電腦，那時候買電腦也有覺得因為自己也有 ipod，都是同一系統的，這樣應該也比較方便。用 iphone 接 mac 都很順。」

反觀第五章中的受訪者 B 所形容的情況：在智慧型手機的相關「概念」裡，B 在媒介使用上的轉換出現適應不良的情況，過往的（按鍵型）手機使用經驗，無助於 B 套用來思考 iphone 的操作邏輯。雖然都名為手機，但定義的內容彷彿天差地遠。iphone 的到來，令他對於「手機」是什麼的理解與想像產生動搖與不確定。從此刻起，手機竟然不再只是單純用來通話的工具，一時之間又缺乏相關「知識」上手，都令他對於 iphone 感到無所適從，「不好用、好煩」的感覺直上心頭，連帶也對朋友產生些許埋怨。對於 B 而言，1990 年代接觸網路是他「進入網路遊戲規則」的開端，然而從其與 iphone 初次相遇的境遇來說，則又是另一次邏輯轉換的經歷。

由此可見，面對、體驗同一實體（如 iphone 4），當視角不同、相關基礎知識程度有異、感受天壤之別時，自然亦分崩離析出多種因人而異的情況，而這些情況實與人們心智中對於該實體的「先驗」看法相關，故當原先習以為常的觀念無法解決異常現象，信仰的先驗概念則開始受到挑戰，免不了要天搖地動。下述兩個例子將會更為突顯慣用觸控型手機的「操作邏輯」之後，所衍伸的媒介使用經驗之斷裂與出錯的情況：

B：「我今天才鬧了一個笑話，有個朋友拿數位相機給我看照片，我就拿著相機，很自然的用觸控螢幕的方式，想要放大看清楚照片」

M：「有次朋友在筆電，叫我過去看，我就站在他旁邊跟著看網頁，因為還想看下面說什麼，我一時就忘記那台是筆電，不是 ipad，就很自然用手去螢幕那裡，想要把網頁畫面往上撥，是撥幾下沒反應才突然發現這不是觸控型螢幕。……還有一次是，我想看姪子的照片，所以就拿我妹的 sony 相機來看，其實那時候感覺很奇怪，因為我突然不知道要怎麼用，腦袋一片空白，想不起來要怎麼看下一張，也不知道要怎樣 zoom in，說實在那時候覺得很奇怪，因為明明以前就會啊，用了 iphone 後，找東西的邏輯完全不一樣，一時很難想起來，後來還是開口問我妹要怎樣用」

上述觀賞照片的方式，正充分顯現出使用者與智慧型手機相遇後，彼此相伴相生、體物入微的結果。在此，體物入微乃用以形容理所當然的媒介使用，亦即，當某種媒介使用規則已深化為使用者與外在互動的自然反應時，便使得我們難以察覺媒介對我們的滲透，體物即是對媒介的使用，入微則意味著人物合為一體，因而理所當然、自然如此，同時也因為合而為一，於是甚為細微，不為所見。從生成觀念加以思考，可以想見的是，體物是因為生成而入微，所以當再自然不

過的媒介使用失靈，那麼不為所察的入微（生成後的暫時性結果）便因使用上的異常情況（無法入微）而浮出檯面，從而使我們意識到，對於眼前的媒介之認知需要調整，或說置換為另一種思維與操作邏輯，才能恢復正常使用。

也就是說，對於這兩位受訪者而言，在智慧型手機上看照片是一件尋常不過的事，因此，就「看照片」這件事而言，照片等同於他們的智慧型手機，是可以透過手指觸控螢幕而放大、縮小、換頁。進一步言，對於媒介物「螢幕」的想像已經被智慧型手機所界定，因而當使用其他媒介物如相機或筆電時，不會意識到自己所使用的不是智慧型手機，而鬧了笑話。

由此可見，媒介物／體系的發展，為參與其中的使用者界定了使用規則，不同的媒介物的操作模式，會牽動使用者的思維軌跡，從而使得過往的使用習慣必須加以改變，或者使用觀念上必須有所轉換，一如按鍵式手機與觸控型手機的操作差異。

此外，儘管媒介物／體系以類典範的狀況指導使用者應用其遊戲規則，但使用者在這些問題與規則之中，進行類似解謎活動時，卻會開展出不同的解法，甚至修改遊戲規則。換言之，在體系中的使用者，亦有程度不等的參與修改與創造，進而可以看到專家與生手的不同。比方說，受訪者 B 在第五章曾提及，某位友人是其媒介採用方面的意見領袖，⁵⁸因此，對於 iPhone「應該」要如何用、有哪些相關「知識」或「概念」（如：包膜、手機殼、車充、隨身電源、iTunes 帳號申請、JailBreak、備份更新等等物品或概念），都是來自這位朋友的热情分享及教學。而另一位受訪者 S 在自己的朋友群當中，位置則剛好與受訪者 B 相反，受訪者 S 總是主動推薦、樂意為友人改造手機（JB）、或者透過尋找破解方法，替自己及熟與不熟的友人下載通訊軟體「LINE」的貼圖：

S：「幫朋友抓完貼圖後，我就拿出我的手機，分享破解[JB]之後一些方便的功能，譬如可以不用按 Home 鍵就能回主畫面，還有立即關掉所進行中的程式。很想跟她分享，就算是 iPhone 4，也可以用一些方法改善操作的速度。……很想把自己覺得很不錯的功能與程式給別人知道，心裡就覺得你既然也有 iPhone 4 怎麼可以不知道有這些功能，我就是那種只要哪個程式好用，不管是拍照軟體、行事曆、甚至是一些有趣的軟體，都會很想抓來看看。」

顯然，不同使用者在同一媒介物／體系的使用上，呈現出領先、教學、請教、跟隨的程度差別。循此，如果我們將對於媒介內容的關注，轉而著眼於媒介科技本身對於人際間引發的動態變化，則可發現，手機使用者對於媒介的遊牧與盜獵早已不限於內容層面，並進一步涉足媒介本身。亦即，當新傳播科技的改變使得媒

⁵⁸從學習使用 MSN、申請並經營私人 BLOG、乃至於在手機沒壞的情況下換購了 iPhone。

介形式可作為一種文本、甚至「形式即內容」時，新媒介使用者能藉其形式對之加以改造、跨越既定的設限，讓新媒介成為專屬自己的東西，激發出新的可能（吳姿嫻，2011: 120）。如同 McLuhan 在其「媒介就是訊息」(the medium is the message) 的論點中所提醒的，「新媒介之影響力，並非發生於意見或觀念的層次，而是藉由其形式改變了閱聽人之感官的使用分配比例或知覺型態」（1964／鄭明萱譯，2006: 49），如此一來，我們可看到的轉變是，媒介形式既承載意義亦延伸意義，因此，媒介本身便具有其意義。或許可從受訪者 B 與 M 共有的經驗作為例子：

M：「前幾天有一個限時免費下載的 app，叫 ”smart office”，可以直接在手機上改 word、powerpoint、excel 這種 office 文件，我就立刻叫 B 和 C 去下。

……這樣如果發現有一個錯誤就可以立即改掉，又可以連結 dropbox，這樣就很方便啊。現在先下載下來，你怎麼知道以後買的手機螢幕尺寸不會再更大？先下載了，它就記載 itunes 帳號裡了，永遠屬於你的 app，現在要是不常用可以刪掉，以後有需要還是可以直接下載啊，以備不時之需。像我的 ipad 也用同一個 itunes 帳號，ipad 就會自己直接同步下載這個軟體，文件在 ipad 上改，就不會覺得螢幕很小，而且這樣 ipad 就跟手機一樣都有改 office 文件的功能。」

B：「像前幾天 M 就叫我下載一個 office 軟體可以改 word 什麼，可是我不會在手機上面改 word 文件。後來他有跟我說為什麼他要下載，我才知道原來可以這樣，她的意思是反正手機遲早會換新。但我根本從來沒有想過這件事，也沒想過我的手機會變成 ipad。」

在上述對話中，我們可以看到，一個手機軟體的下載與否，對於不同使用者有不同意義，即使兩位使用者都同意現在的 iphone 4 手機螢幕太小，不利於 office 文件撰文，但在受訪者 M 說明了下載理由之後，兩位使用者顯然都不否認，一旦將其他的媒介納入考量（如 ipad），或者未來換購新手機，都可能有需要的機會。更進一步言，就手機本身做比較，即使兩人使用同一款手機，對於手機的設定以及手機內含的軟體，都使得手機的使用在兩人身上發展出不同層次的意義。

延續對於媒介本身的關注，一來，可想見的是，使用者之間在媒介本身的操作能力上確實彼此不同，所以從媒介使用者的實踐面上，我們往往得以區辨出誰是參與生產或單純消費、誰是領袖或追隨者、哪些人是群聚或獨來獨往。二是，過去相關文獻對於「媒介匯流」的討論，往往是將它視為既成事實，便在此基礎上討論使用者的實踐（Jenkins, 2006a, 2006b），然而，此例卻提醒我們退一步看，談論媒介匯流，不可忽略使用者的促成，如同現代人若不使用網路，網路便形同荒漠，一旦沒有使用者的參與圈引進更多的人事物，匯流便不具意義。

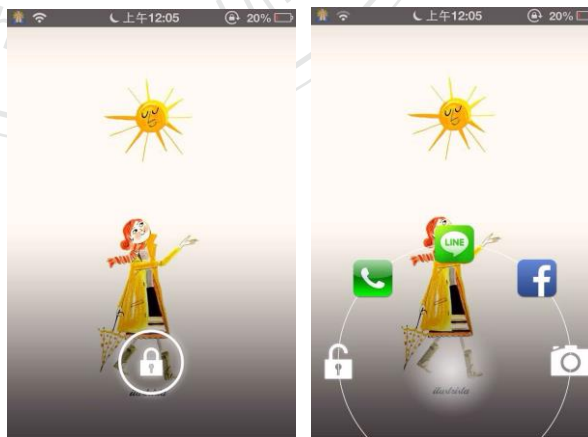
三、使用者之間的互動

當代媒介其中一項明顯特徵在於，使用者得以參與操作媒介本身。使用者只要透過相關應用程式，便能對媒介進行某種程度的改造（如修改即時通訊軟體、blog、facebook、網路瀏覽器⁵⁹、手機等），而這項特點則促使過往 de Certeau 所調的「戰略與戰術」展現出許多變化。但在此須先強調的是，有關戰術與戰略的討論，關鍵在於呈現媒介使用中，面對媒介文本中的戰略，使用者加以抵抗的「過程」，而不是抵抗後的產物，更不是戰術與戰略之間的對立。

換言之，本文將戰略視為來自媒介官方設計端所建制的硬體與作業系統（軟體）之設置，而使用者的戰術則應區分兩個層次，一是對於既有限制加以改造後的成果（如經過改機後的手機/成果）；二是，為了達成改機的目的而生成的各種運籌帷幄。因此，儘管後文中將多次出現使用者如何對於官方設計進行改造與修正，但重點並非在於使用者對於媒介體系的反抗，或說表達使用者與媒介之間的對立關係，而是著眼於，使用者與手機相遇後的互動交融過程裡，那些一來一往不斷交互往返過招、持續轉化，從而生成的諸多動態關係。此處將先指出使用者與媒介之間的戰術與戰略關係有不同層次的組合，進而分享使用者的戰術目的確實也在媒介使用過程中產生轉化。

首先，若將手機媒介視為一種使用者可以加以盜獵、挪用、再製的對象，那麼，從受訪者的資料裡，我們可以看見 iPhone 使用者試圖破解官方設計，從事改機/越獄 (jail break, JB) 的情況。相關例子可參考以下兩位受訪者的用法：

C：「手機大概半年左右就用膩，開始覺得無聊，就想要 JB。像是，覺得 iPhone 的功能差不多就這樣。例如我把它改成只要把需要的 app 直接放在開鎖畫面上就可以直接在鎖屏畫面開臉書，不用再進到主畫面找、再點。像現在，我就挑最常用的三個 [指：facebook、LINE、電話] 放就好。……以前也有改 MSN 和 Blog。」



⁵⁹Firefox 於 2010 年 7 月所推出的最新版本，部分使用者認為新版與舊版各有優缺，故有人分享改裝舊版，讓舊版兼具新版優點的程式，即讓 Firefox 3.6.6 改造成 Firefox 4.0 新潮外觀，但又不失正式版實用性的方法（詳見異塵行者，2010.07.20）。

M：「我有改掉一些官方功能，也有改 app 的置放限制，像是縮小和旋轉，像一般最下面那一行只能放四個 app，很浪費空間，只要多放一個就沒有必要翻下一頁[指桌面換頁]，我就把它改成五個。……像我一開始用臉書很不習慣，以前 MSN 和 Blog、跟手機都可以自己改，但臉書不行，好像被逼去待在一個需要穿制服的地方。不過後來有人設計一款程式可以改換臉書的顏色，但只是換色而已，而不是調整格式和版面，我就沒有用。」



雖然四位受訪者當中有三位改造了自己的手機，但明顯可以看見，每位使用者在選擇 JB 與否時，都有不同層面的考量。例如受訪者 M 雖然喜歡 iPhone，排斥 android 系統的手機，卻對使用 iTunes 充滿抗拒，其原因乃是對於 itunes 操作邏輯的不適應，⁶⁰於是想方設法來變通使用的順暢：

M：「與其說不喜歡 iPod 的操作界面，倒不如說我不喜歡 iTunes 吧。因為我一直以來都是用 window 系統，從資料夾裡選取音樂，或使用 mp3 隨身播放器錄音，回到家找檔案，都覺得一切很自然。就像要開那個抽屜，找哪件衣服，是很清楚的。可是 iTunes 與 iPod 的結合似乎是另一種邏輯，因而很不習慣。……直到我換了 iPhone 才不得已要學習 iTunes 的功用。」

可是，之前使用 NOKIA 的時候，只要手機有存音樂，就能隨便喜歡選擇音樂當作鈴聲，也沒有限制設定筆數，可是 iPhone 卻要先剪輯成 30 秒內音樂檔案，再抓進 iTunes 裡，再同步到手機，這樣也就算了，我明明在手機裡設定好，甲是這一首、乙是另一首，然後一般沒那麼重要的人打來是別首，但不知道為什麼，我把手機連結上 iTunes 時，這些設定好的音樂竟然給我隨機同步，導致所有的設定都失敗，我超生氣的...當知道有 itools 這個程式，可以用資料夾概念找的時候，真爽快！就是用電腦連結 iPhone，存取檔案的邏輯跟 window 系統上的檔案夾邏輯一樣，超方便的。

……我 JB 之後，我手機就沒有放音樂，所以要聽音樂的話，我就用一個 JB 的 app，叫“YoutubeToMp3”，搜尋 YouTube 的音樂影片，再把影片轉換為 mp3，直接就可以在上面建立音樂清單，想聽就聽，也不怕 iTunes 很亂，這就是我對抗 iTunes 的方法。……而且有時我會看一下我弟的手機又多了什麼新花樣，他也有 JB，如果覺得很有

⁶⁰但此不適應，並非如前文中，受訪者 B 剛拿到 iPhone 不知如何設定，最終仍是學習適應它。

趣，我也會去找來試試，就不一定要有什麼原因，反正可以玩一玩」

倘若將媒介發展的升級視為官方戰略的更新與修正，則上有政策、下有對策的使用者，針對每一次的 iPhone 作業系統的更新通知，亦明顯呈現出不同的使用戰術，舉例來說：

B：「我有一個朋友有花兩千塊找人幫他 JB，結果他收到作業系統通知更新，就自己更新了，本來的 JB 就白白不見，他快氣死了哈哈」

受訪者 B 口中的朋友購買 iPhone 之後，便花錢請專家改機。但是當 iPhone 出現更新作業系統版本的通知時，便不假思索地進行更新，怎料道高一尺魔高一丈，待作業系統更新完畢後，這位朋友才發現原先的越獄早已失效，因為新版本的作業系統是對於舊版的修正，因而對舊版的越獄者反將一軍，如此一來，除非等到破解新版作業系統的越獄程式出現，才能有再次越獄使用的機會。相較之下，受訪者 B 則是秉持著一概不接受任何媒介科技的更新要求之原則，所以不論有無越獄，他至少不會和友人一樣陷入「有戰術沒戰略」的窘境。

但真正技高一籌的例子是受訪者 C 與 M 的作法：

C：「像我是 ios4 的時候 JB，要是系統沒更新成 ios6，就不能使用 ios6 的功能。所以我們 [指 C 自己和 M] 都是等能破解 ios6 的 JB 程式都出來了，才會再去升級 JB，不然就沒辦法破解不喜歡的功能。... 不過，像現在我更新到 ios7，其實很多以前需要靠 JB 才有的功能都有，所以暫時好像沒那麼需要 JB。」

由於越獄使用的方式是自己選擇、組合下的成果，因此，每當更新要求出現時，受訪者 C 與 M 會事先確認是否有破解最新版本的作法，否則便暫緩作業系統的更新，在他們身上，除了可以發現使用者的戰術，亦可看見，面對媒介這個可變物，使用者予以回應的是「既有戰術也有戰略」。

然而，受訪者 M 的家人之越獄使用，更使戰術如何發揮與達成顯得複雜。M 曾分享自己的父母沒有自行改機的能力和知識，但因為弟弟懂得改機，所以當父母拿到 iPhone 之初，便先交由弟弟為他們改造，讓手機變得「更好用」，爾後的日子，隨著每次的作業系統捎來更新的提醒，弟弟也繼續協助再次改機，或會告訴他們暫無對策再緩緩。表面看來，M 的父母沒有任何改機的能力，但我們卻不能說他們沒有戰術的考量，因為他們所呈現的，正是使用者進入了 iPhone 這個媒介體制後，自然是圈引進諸多戰術發揮的相關人群之中，某種程度而言，他們可說是聯盟其他人來參與這場與媒介切磋的戰役。類似的情況也可見於受訪者 S 幫朋友破解貼圖限制的經驗上：

S：「我 JB 一次後，就懶得再 JB。.....想要 JB，是因為想要抓一些實用

性軟體……但是我很樂意幫□□抓貼圖……除了教□□抓完貼圖，還順便跟她聊我常常在捷運上看片，把片抓在手機裡，我把 itool 跟我在看片的程式是哪一個都跟□□說，後來我想直接幫他抓好程式，然後順便從我電腦裡把片 co[py]進去這樣最快，她等等坐車回家就可以馬上體驗，很想把自己覺得很不錯的功能與程式給別人知道，心裡就覺得你既然也有 iPhone 4 怎麼可以不知道有這些功能，覺得好用就推薦給別人。……我兩個室友 iPhone 也沒有破解，但我希望他們也可以有很多可愛的貼圖，我真的又開始想盡辦法了……整個過程雖然很複雜，甚至出現問題，但我卻完全沒有放棄，因為我希望看到他們拿到貼圖之後開心的表情，那樣我就會很有成就感」

然而，選擇改機與否的考量，相信有更多超乎上述所討論到的因素，姑且以受訪者 S 的另個考量為例，S 當初拿到 iPhone 沒多久便知道可以玩 JB，但基於手機保固的權益，S 以考量「退路」的有無來兼顧手機保固與 JB 的需要：

S：「我大概是拿到手機一年後才 JB 的。而且我有先去換手機[指在保固期間，將有問題的手機送廠換新機]，像手機 home 鍵不靈敏，在保固內是可以換手機的，但是如果手機有 JB 過，就不能使用保固這個換[手機的權益]。所以我是等到手機[的 home 鍵]按起來沒那麼順後，先去換手機才開始 JB。」

相形之下，同樣都是針對蘋果官方所作的戰術抵抗，但三位受訪者的呈現則有層次上的差異：對於受訪者 C 而言，JB 活動，既是其手段也是其目的，反觀受訪者 S，JB 只是其取得特定功能與軟體的手段，至於受訪者 M，原先為了要某些功能與軟體而 JB，但是後來反而養成了 JB 作為一種遊戲的情況，換言之，從 JB 對於受訪者 M 的意義亦出現生成變化的情況。用以與這三位相對照的戰敗之例，即是受訪者 B 的友人，選用戰術卻未能洞悉官方的戰略，因而反遭官方系統再次俘虜。

有關「破解」媒介的意義變化，亦可再以即時通訊軟體 LINE 破解事件為例。相較於 JB，談到破解跨區下載 LINE 貼圖，受訪者 S 顯得格外有興趣，也詳細分享其找貼圖的豐富經歷。

S：「找貼圖真的歷經很多過程，一開始從跨區找 VPN 開始，因為之前就知道 VPN 的作用，所以對於跨區 VPN 並不陌生，當初就是看到這個貼圖（如右圖）實在非常想要，因為我是熊大康妮饅頭人這系列的忠實粉絲，為了找到方法，還偷偷在上班時間，找遍所有網頁，終於發現可以跨 VPN，結果發現只是跨 VPN 是不行的，



還需要解除綁定電話號碼。於是我又開始瘋狂的搜尋怎麼解除，才發現可以用一個[名叫] itools 的工具，itools 真的對用 iPhone 的人來說，超方便好用的，可以輕易的備份 LINE 對話及安裝程式，甚至可以進到程式裡面的文字檔做出很多的修改，改變程式本來的運作……反正，因為這樣我就會從程式的文字檔修改，來解除我的 LINE 電話綁定，解除之後當然就是跨到日本去抓圖了！

當拿到貼圖後，我意外發現可以贈送貼圖給別人。……我就可以用破解，假裝自己飛到日本，用當地的 vpn 來送貼圖，對於這些事情，我真的很樂此不疲，尤其是在可以分享給別人時，更覺得很開心，可以幫別人也拿到貼圖，大概就是有種成就感吧！」

對受訪者 S 而言，破解 LINE 下載貼圖，就像一場符合她熱愛分享與建立成就感的遊戲。在了解她自小到大的媒介使用經驗時，得知 S 偏愛於製作可愛的手工作品、或者使用自己覺得美觀的圖文表達，S 平日也有蒐集各種花樣的紙膠帶、卡片的習慣，這部份也顯現在她對於手機的興致轉變。遇見 iPhone 之前，她不覺得手機有什麼花樣可玩，所以當朋友們都有 iPhone 時，她原先並不大感興趣。但是促使她買 iPhone 的動力除了來自好友的不斷推薦之外，還有一關鍵因素是她發現 iPhone 有許多照片軟體可以讓她玩美編，即使是平凡的行事曆也都可以透過軟體進行創意編輯。換句話說，對 S 而言，iPhone 不再是過往從鍵盤式手機所學習來的手機概念，而是生成一個得以滿足其美編嗜好的玩具與手機綜合體。

然而，在此例中，我們還可以看到另一個面向的「生成」是，受訪者 S 從事「破解」活動的動機已產生變化。儘管 iPhone 這個如玩具般的手機，可供受訪者 S 滿足在內容上的發揮，但隨著破解的經歷與親友同事的求助，亦促成 S 在破解媒介程式上產生某種程度的遊戲感，S 從破解活動中獲得了樂趣與成就感，例如：

S：「我平常還是會認真去搜尋跨到別國的方法……常常可以在上班時候，花一整個下午跟同事互相討論跟實驗，分享貼圖消息，一開始我們都是每天從 ptt iPhone 版找 LINE 貼圖新消息，但因為畢竟是 iPhone 版，所以不可能每天都會有 LINE 新消息，還好從 iPhone 版找到一個網站，名叫“LINE 許願池貼圖”的網站，那個網站會整理從以前到目前為止的貼圖，我三不五時就上去看最近又什麼新貼圖，一看到新貼圖就馬上跨區去抓，也用 LINE 分享給他們（如右圖），除了日本，我們也跨區到泰國、印尼、韓國等等。

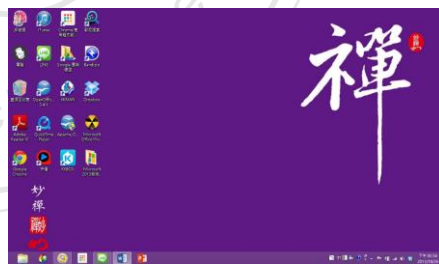


……之前臉書有個 iPhone 破解區的臉書粉絲團，稱為「皮樂」，有一天我看到關於破解跨區限制的軟體可以抓，我就去下載「我就是愛貼圖」這個破解軟體，它比以前方法更好用，只要進入軟體，就有新貼圖的目錄，有想到的只要直接點號碼就可以使用了，對我們來說真的又更便利了！……第二天我就迫不及待去跟我同事說，叫他也去下載……像這次在咖啡店幫□□破解貼圖，□□有打卡，他妹跟一些朋友就留言說也要改機抓貼圖，我內心非常樂意，只是有點擔心會不會破解方法會失效，那我就要趕快去找新方法。」

簡單來說，從受訪者 S 的破解活動來看，一方面，可以看見 S 兒時所感興趣的美編活動，在智慧型手機上展現不同的嘗試，這樣的生成正如同第五章中受訪者 B 對於部落格的使用與感受。但另一方面，則是破解動機的生成，儘管 S 一開始是基於實用的目的，即想要使用某個軟體或取得某系列的 LINE 貼圖，而透過改機或破解達成目的，但在此之後，S 變得非常樂意為他人改造手機，至此，其從事破解的動機便已和原先有所不同，就手段而言，破解所欲達成的目的從單純的滿足自己所欲，萌生為獨樂樂不如眾樂樂，以及看到別人快樂因而自己也感到快樂；而主動吸收新知的活動，則也使得原先破解作為一種手段，生成轉化為破解作為目的本身。

有關破解的動機之生成，受訪者 C 遭遇蘋果電腦故障，換購華碩筆記型電腦之後的經驗亦值得我們參考：

C：「過去使用 macbook 剛好四年的時間，在前陣子無預警壞掉，因為於預算的關係換了一台 asus，從 OSX 系統到 win8，我本來以為應該可以順利使用，但回家一開機後真的有種從天堂掉到地獄的感覺。一開始讓我不開心的就是電腦螢幕呈現出來的顏色。我第一件事情就是把桌布換掉，換成跟原先那台 macbook 一樣的桌布（如右圖），雖然都是紫色，但 asus 呈現的紫讓我很不滿意，當下馬上明白蘋果電腦到底為什麼會這麼貴了！但電腦顏色品質這件事真的沒辦法讓我自己控制，所以也只能接受它。」



……我很喜歡 OSX 系統的其中一個原因是它可以輕易的個人化，什麼都能改成自己想要的樣子，像我以前的桌布，除了把 icon 換掉之外，也把下面的 dock 改成草皮（如下圖），哈哈！……但 win8 能



個人化的東西很少，最討厭的就是連「開始」頁面的桌布都只能使用

內建的，我還去 google 看有沒有外掛程式可以把桌面換掉，研究了好一陣子後才順利的找到方法把桌布換成自己的，同時也把桌面圖示能換的都換掉，雖然目前的狀況並沒有達成我的期望，因為畫素太低，icon 根本看不太清楚，但也因為自己在有限的 win8 空間裡創造出一點點比較像是自己的東西，還是多少會感到滿足。……總之，以後有辦法，我想我還是會把 macbook 買回來！」

上述受訪者 C 對於新電腦的抱怨，某種程度顯現了「破解」活動的「無法回到起點」。也就是說，在 C 過去使用蘋果電腦的經驗上，電腦桌布的設置可以自由客製，工具列的工具與樣式同樣也能發揮個人的創意。但是從蘋果轉移到微軟作業系統後，C 明顯感受到處處受限，即便有破解的方法，但效果仍差強人意。其情況正與前述受訪者 S 在手機上所體驗的破解樂趣剛好相反。然而，正因為如此，如果我們說前述受訪者 S 的破解動機不斷在轉化，已回不到原初（起點）的動機，則那所謂的「回不去」，其實就如同受訪者 C 此例的分享，如果過去不曾擁有，現在便比較不失去，以致 C 所能想到的「回去」之道，便是日後將蘋果電腦「買回來」。

令人印象深刻的是，在某次機緣下，我邀請這四位也彼此認識的受訪者一起碰面，交流破解 LINE 貼圖的經驗，由於當天四位曾討論到跨國下載的 JB 程式「我就是愛貼圖」已遭官方取締，致使他們暫無方法跨國連線以下載限定貼圖。此次的討論，激發受訪者 S 迫切想要解決問題的念頭，當日她返家之後，便立即上網搜尋其他破解方式，並且在實驗新方法的同時，也同步透過 LINE 分享給受訪者 M，兩人隨即都實驗成功，有趣的是，M 實驗此方法時，也正與其他友人使用 LINE 交談中，其中一位則是受訪者 C，故也在差不多的時間告知受訪者 C 該方可嘗試。最後，受訪者 S、M 和 C 三人透過 LINE 即時性地交流，使用新的破解方法，成功跨區達成下載貼圖的目的。

然而，儘管受訪者 B 的 iphone 未改機也無法跨區下載貼圖，卻不代表他沒有戰術。受訪者 B 在某次與受訪者 M 使用 LINE 對話時，看見 M 丟出日本才買得到的小丸子貼圖。由於 B 也喜歡小丸子，所以也想購買貼圖，經由 M 介紹，最後請 M 的表弟破解跨區至日本以贈送貼圖的方式取得（此方法須使用 andorid 系統的手機）。但更有趣的是，受訪者 B 的一位長輩，年約 50 多歲，也因為看到 B 使用小丸子貼圖，甚為喜歡，一路牽線，介紹長輩與 M 的表弟成為 LINE 的友人，長輩最後也順利獲得貼圖。甚至半年後（2014 年 1 月初），經由受訪者 B 的引介認識，這位長輩經由受訪者 C 的教學後，已成為參與跨國下載貼圖的 LINE 使用者，這位長輩反過來常對受訪者 B 說「羨慕吧！快點加入我們吧！」。

此處需要分兩個面向做個說明：第一，受訪者 M 之所以介紹表弟替受訪者 B 及其長輩跨區至日本代買貼圖，原因並非是 M 不懂得破解跨區，而是在於蘋果公司保護其官方軟體商店（app store）運作，不接受 LINE 軟體本身贈送貼圖之

功能，因此僅有 android 系統的手機可以使用贈送貼圖的功能，替他人代購貼圖。其實，蘋果對於官方設計的功能之保護並不只是如此，有越獄經驗的使用者大多知道，iOS 系統的每一代更新，都會收編越獄者對於前一代系統設計的修正，最具體的例子即是，在 iOS 5 之前的作業系統版本，其注音鍵盤分有兩層（母音子音分開鍵盤），對於使用者來說十分不便，當時有不少越獄設計破解了這個限制，讓注音鍵盤如同電腦鍵盤的陳列方式。而 iOS 6 則收編了越獄者的戰術成果，在公佈 iOS 6 也正式發表新增了滿版全鍵盤排列。



第二，面對媒介本身的軟體與硬體設置，確實促成使用者從中發展出不同的結盟與相互影響的關係，例如，可能是某種程度的專家（如受訪者 S）主動教學，亦可能是一般使用者求助於專家（如受訪者 M 的父母請家人改機），或亦有知識與技術能力相當的使用者之間的交流（如受訪者 M、C 和 S 之間的互通有無）。因此，光是下載貼圖的活動，亦可看見使用者如何受到媒介物／體系的轉化生成，比方說，使用者之間彼此透過 LINE 互動傳遞文字與貼圖，然而，當越來越多人加入 LINE 的對話活動後，貼圖下載的活動開始引發使用者產生個別的需求，例如，想要擁有與眾不同的貼圖，或是試圖取得其他國家的限定貼圖，因而開始尋求不同方法以解決個別的需求，或花錢購買（如受訪者 B）、或上網研究破解。

倘若將破解（JB 或抓貼圖）活動，視作多元生成不斷展開的一處，每一次的 JB 和破解貼圖下載限制，都會因為使用者的參與，而使破解活動不斷擴張蔓延捲進更多人事物進來，但在此要做出區分的是，倘若參與程度有專注、三心二意之分的話，受訪者 S 的破解從來不是因為熱愛破解本身，而是有目的、為了取得目標物而從事破解。換言之，以破解為目的來說，假設有一道從專業破解（專注/核心）到業餘（三心二意/邊緣）的光譜，表面上，我們可以將非以破解為志的受訪者 S 標記在外圍或邊緣的位置，而網路上那些致力於找出系統 bug 的黑客（hacker）或破解達人則是專業破解的那一端，至於受訪者 C，雖然喜歡破解，但因知識與技術能力尚不如專業破解的使用者，因此相較於 S 的邊地發聲，C 則座落在專業與業餘之間的位置。然而，依據生成的邏輯，我們應該進一步意識到，當我們走進觀察使用者每一次破解的活動如何開展時，便會發現，上述這種標記位置的作法並不適當，因為其位置事實上是浮動的，有時在偏向專業一端⁶¹，有時居於其中，或相當邊緣，甚至不感興趣。

總而言之，晚近的媒介發展，媒介本身的戰略會演化、更新，使用者端的戰術也充滿變化。但從上述的討論，我們可以得知，以破解為志的使用者往往會研

⁶¹如同前述，當 C 充滿高度尋求破解新招的意願時，其強烈的意圖則將他帶往使自身更為專業的方向。

發出能幫助其他人套用的「統一」戰術，但是媒介使用關係到不同使用者自身的習慣要如何維持、知識程度、興趣偏向，因而又不斷衍伸出各自的戰術。但有趣的不僅是如此，數位媒介的特性，讓使用者既期望群聚又渴望獨特的心思，得以在媒介使用上以一種類似循環、但實則是向外螺旋式的開展擴張。

因此，從上述這些使用情況，可以看到數位媒介時代戰術與戰略之內涵的轉變：以往在討論媒介文本與閱聽人之間的互動時，閱聽人從文本中盜獵自身所需後便揚長而去，這種戰術與戰略關係，是一場一次性的戰爭式對抗（war）。然而，今日的媒介物／體系會不斷自我生成，使用者也參與其中，相互影響與轉化，兩者之間的所開展的戰術與戰略，轉變成戰役式的對抗（battles），換句話說，使用者一旦使用了特定媒介，就形同進入一個體系所制定的遊戲規則裡與之對抗，時贏時輸，但媒介／物／體系會不斷更新進化，使得對抗變成長期，不再是一次性的戰爭，而是許許多多場「戰役」、沒完沒了。於是，使用者永遠不可能贏得這場戰爭⁶²，但可能在某些戰役裡獲勝。

四、從媒介物／體系到時空脈絡

媒介與使用者的相遇必然也關係到所處的時空脈絡。媒介與使用者之間的共舞，自然影響到時間與空間上的轉變。首先是時間上的重組，受訪者們皆同意，智慧型手機的使用，明顯有利於「即時且頻繁」地與他人聯繫和交流，因而大幅拉長了使用手機的時間與次數。例如：

S：「以前的手機很少一直拿著，甚至會沒有帶出去上班上課，我的手機都是接收我爸的，所以沒什麼要求。但現在用了 iPhone，就是一定要帶在身邊，有時候因為跟比較不熟但需要碰面的朋友有約，對方只有 whatsapp 沒有 LINE，所以就得帶著手機，印象中有一次我都已經到亞東醫院，又特地回家⁶³拿手機。」

長時間使用手機必然擠壓掉其他媒介或活動的參與。如受訪者 B 如此分享：

B：「現在是隨時隨地就拿著手機，不時就按一下，滑一下。以前可能就放在口袋或包包裡。因為 iPhone 多了 app 和上網，和它相處的時間就和以前的手機差很多。我發現，不是自己使用而已，也不是單純用來講電話而已。幾乎不時就會用到 LINE。後來更離譜的

⁶²原因在於，除非使用者不與系統產生連結（如拒斥使用手機），否則一旦連線就會成為體系的一部分。而在數位媒介的發展上，發動軟體更新的角色在於系統，所以使用者只能恆順於之，或接招與接受，或在「戰役」上想辦法爭取獲勝。

⁶³受訪者 S 從住處到工作地點必須搭程公車再轉捷運，單趟車程約 45 分鐘。

是，我和電腦的關係變得疏離了，因為之前寫論文時會用臉書，所以那段時間，幾乎每天都會上網（指用電腦上網），但口試完之後，筆電就很久很久沒有開，但是我沒有離開網路，我就是透過手機上網，所以也沒有離開臉書，透過手機上臉書」

也如同第五章所示，受訪者 B 的媒介使用歷程向來都傾向有一個主要的媒介使用焦點，而 B 的媒介轉移、遷居情況⁶⁴與其個人生命階段的變動相關，相形之下，B 較無多重使用、同時兼顧許多媒介的使用習慣，其媒介轉移的型態一如逐水草而居，若已遷居到下一個媒介，便會捨下前一個。

然而，智慧型手機的使用，使得 B 原先「一物換一物」的方式產生轉變：B 並未因為從按鍵式手機轉移到 iPhone 後，而就此捨棄了 Facebook；與此大大相反的是，iPhone 幾乎將 Facebook、連同類如 MSN 使用的軟體 WhatsApp 和 LINE 帶回受訪者 B 的生活之中⁶⁵，於是受訪者 B 雖然不擁有 MSN，卻仍有即時通訊軟體的使用情況，並且造成他與手機相處的時間更久且頻繁。如果以 iPhone 的使用作為切點，在此之前，受訪者 B 的媒介使用總是有清楚的媒介界面轉移，但 iPhone 的使用經驗，讓他轉而變成一種「操作」位置或平台的轉移，更具體地說，從電腦的轉移到多功能合一的手機。

受訪者 M 則完全走向另一個方向，不斷試圖融合使用所有界面。直至 2013 年 6 月，MSN 尚未消失與 Skype 合併之前，受訪者 M 即使不與他人在 MSN 上聊天，每天電腦開機從事上網活動之前的基本條件之一便是登入 MSN，儘管後來開始使用 LINE 的手機版與電腦版，對 M 而言，也不過就是順手再多開一個軟體登入 LINE 罷了。這一點也顯現在 M 在電腦上使用音樂播放器的習慣，自開始使用電腦一直以來，雖然也會使用 iTunes 處理 iPhone 或 iPod 上的音樂，但 M 始終沒捨棄 Winamp，並且對於從網路上下載到 Winamp 的面板設計來美化自己的音樂播放器這件事，感到滿足，對於 M 來說，人人稱讚的 iTunes，在這一點上完全不如 Winamp 來得貼近自己。在 Mail 的使用上，M 亦是如此，至今仍同時使用 Hotmail、Yahoo、Gmail 的信箱，並藉以分類自己的寄信與收信對象。就社交平台來看，M 目前同時擁有自己的 Blog、Facebook，但卻也擁有 Google+、微博、Twitter、Plurk、Tumblr、Instagram、Pinterest、等許多平台，便於她在不同平台上逃離其他平台的「現實」，她常說：

M：「以前的我，喜歡多窟，煩悶想隱藏時就會想到去研究新的平台，蓋個新房來住，有點像逃家。...現在倒不是這樣的心情，比較是喜歡研究新玩意兒，覺得不錯就選擇性的分類訊息，像 Google+ 完全是用來記錄我感興趣的文章。」

⁶⁴例如一開始是 MSN，再來是 blog，接著換到 Facebook。

⁶⁵以 McLuhan 的媒介四大律來看，iPhone 無疑將 MSN 的變化版重新拾回受訪者 B 的媒介使用經驗之中。

追溯 M 的媒介使用歷程上，M 早已習慣在電腦上進行多工處理，她有 24 吋的桌機螢幕，處理 office 文件經常能在一個螢幕畫面上，同時並列兩份視覺比例為 100% 的文件檔案。M 在休閒時，即使是透過電腦螢幕看電影、影集，也經常使用多視窗的方式進行，一邊看片，同步選擇性地處理其他視窗訊息。相較起來，受訪者 B 與各種界面相遇時，方向上傾向將先前界面上的使用以變動最少的方式移植到現在的界面上；而受訪者 M 則是以變動最少的方式，同時在現有的界面之間穿梭、分類使用時機。

由此顯現的是，使用者不可避免會試圖以類如模仿的方式去轉移、認識界面，但模仿並不會導致完整複現同樣的使用方式，相反地，使用者在進入新鮮界面，面對伴隨媒介而來的限制（或說遊戲規則）時，也會促成使用者發揮抵抗與創造性使用的情況。

以「維持手機電量」一事為例。智慧型手機的個人化與即用性，面臨的最大挑戰便是電量的補充。充電的方法幾乎是多數使用者必定考量的問題。例如受訪者 S 每日的移動地點十分規律，多半只在公司與住家之間移動，因此其充電配備的安排是：

S：「公司放一條，家裡有一條，平常就不會帶一條在身上，因為上班就直接在公司充，回家也有得充。」

受訪者 C 則是隨著學校修業學分的多寡，當學分較多時，待在學校等於長時間待在一個定點，反之，當移動點增加時，插座的使用便不甚方便，所以使其對充電配備安排產生變動：

C：「之前在學校上課時間比較長，我會直接帶手機插頭去。後來比較少去學校，就買了隨身充。如果知道明天要出去一整天，就會事先把隨身充充飽電，跟手機放在一起以免忘記帶。」

移動性在受訪者 M 身上造成的充電使用，則又是另一種層次：

M：「我還沒有 ipad 時，就已經有很多充電線了，哈哈。就是筆電一條、桌機一條、靠近我的床也有一條，因為我不想拔，一方面是懶，一方面是覺得到處都有就走到哪、想充就充，不用一直想著要帶線。如果離開床，還要把線拔起來帶去電腦那邊不是很麻煩嗎？……對我來說，只要是要在一個地方待一段時間，我就會想在那裡準備一條，方便隨時充電。平常出門我就是帶隨身電源，我的連結線還有一個插座接頭，萬一隨身電源要是用沒電了，起碼還可以直接接插座。」

充電線之於受訪者 M，強烈突顯出將手機與充電線之間不斷分裂創生的關係，

手機走到哪裡，它就在那裡自行延伸「長出」一條線，換下一個定點又再長出一條線。有趣的是，當手機本尊不在場時，「線」一如分身留在各處。對於備足電量的要求。簡言之，M 外出時以隨身電源加以因應，居家時，則以分身四落的方式來滿足。當然，其他的受訪者一樣也有此情況，只是備線的程度不同而已。

對於媒介的佈署安排，不僅可見於物理空間上的移動層面，亦顯現在網路空間上，比方說，隨時連線上網的普及，已使得「失聯」一詞的界定受到動搖。也就是說，行動上網的使用者，將行動上網、即時互動視為理所當然，這也展現在對於他人「應該」現身、「應該」出聲的想像，然而如此想像的依據是如何生成的？受訪者 B 曾分享自己聽見的趣事：

B：「我認識一個大學生，他有一群朋友，這些朋友每個都很愛用臉書，只有他不使用，結果他的朋友們經常虧他老是在失聯」

從其他受訪者的迴響裡，也可發現現代人對於「失聯」內涵的理解已有不同：

C：「『失聯』對我來說，就是不清楚對方的近況如何、平常也不會與對方聯絡。沒出現在 FB 上的友人真的就是變成失聯的狀態，雖然手機裡可能還有保留對方的電話，但現在除了透過 FB 之外，好像很難從別的管道得知對方的狀態為何。」

M：「我覺得 LINE 或臉書上的訊息”已讀不回”，也是這樣。有時候訊息太多，只是趁空檔，可能是 30 秒，像買個飲料等待的時候，就看一下，但沒時間立即回覆，可是別人不會考慮到我是在什麼情境下看訊息的，如果不小心忙忘了，就會造成誤會以為是已讀不回」

B：「以前 MSN 的使用，我之前有個同學在英國唸書，我大概會知道他什麼時候上線，例如我們這邊的晚上 11 點 12 點，其實就是他們那邊的下午，他也知道我大概何時會上線。現在，我們丟一個訊息，我們期待對方回覆的情況有無不同？用 MSN 的時候，我丟訊息給朋友，我不會預期他要什麼時候回我。因為他有可能一天都沒上線，但現在在 LINE 上面，就會有一種期待，像是很多人會說”已讀不回是怎樣”、或者”整天都沒開 LINE 不曉得在幹麻”，可是我們以前不會這樣想對方”整天都沒收 mail？整天都沒上線是在幹麻？”」

由此可見，從線上即時交流的使用邏輯來看，MSN 與 LINE 並無二致，但是對於不同時空脈絡的使用者而言，卻是「截然不同的」媒介。

過去，當我們從事 MSN 活動時，可能需要回到家，或起碼手邊要有一台可

供上網的電腦，才能進一步登入 MSN、開啟對話框。然而，同樣是即時通訊軟體，在智慧型手機上使用 LINE 或 whatsapp 等，卻開展出相當不同的面貌，這些差異關係到行動上網技術，以及使用者「對於某人事物的想像」，也就是說，能夠行動上網，則能時時刻刻通訊，因而促成一種錯覺：只要手機在握，便「永遠連線」，進而導致「永遠（必須）在場」。傳訊的一方，總是期待或認定對方一定會讀取，而較少意識到，彼此的使用界面不盡相同（如電腦版、或手機版）、或者是在什麼時空環境下讀取。換言之，可供行動上網的智慧型手機，成了使用者想像他人使用即時通訊軟體的認知基礎。有趣的是，正因為「已讀不回」的情況成為一種對於使用者的負面評語，受訪者 M 與 S 便分享了自身對於這類媒介本身可用以監控的破解戰術：

S：「像 whatsapp 可以查看別人的最後上線時間，有時候就會丟訊息給在意的人，如果一直都沒有收到回覆，就會特地去看一下對方的上線時間。」

C：「如果太晚回就會想說到底是出了什麼事、在幹麻？自己就會想說，可能是在忙別的事，所以沒有辦法回。」

M：「以前用 MSN 的時候，可以查別人上線下線時間，只要裝外掛，就可以知道對方有沒有看到訊息，還有設定狀態追蹤的功能，系統會記錄 MSN 清單上朋友的狀態改變的時間、什麼時候上線離線、幾點改成外出、忙碌，或幾點修改顯示暱稱，而且還可以搜尋查看某人，不用一筆一筆找，最省力的就是直接設定只要紀錄特定的人。」

.....只是那時候，我們通常不會假設對方一定是在電腦前，所以真的很急就會打電話過去。跟現在用 LINE 差很多，現在的直覺反應就是會想說“對方怎麼還沒看？”、要不然就是會覺得“幹嘛不回”」

於是，對於他人應該「永遠在場」的錯覺，衍伸出來的便是開始試著合理化對方未有回應的理由。

面對上述所形容的使用錯覺，使用者也發展出相應的對策，一如前述討論的使用者戰術，受訪者 M 和受訪者 S 利用 JB 程式，在手機版上破解已讀的辨識，因此當他們使用手機讀取 LINE 時，他人將無法得知是否「已讀」，除非他們改以電腦版讀取，對方才能辨識已讀或否。然而，兩位也都表示，有部份較細心的友人會發現與他們對話時，並未顯示「已讀」，於是對於知情的友人來說，若在傳訊互動過程看到「已讀」的顯示，就能辨別他們使用的是電腦版，進而能推論他們有很大的機會是在家；反之，不見已讀，卻仍在傳訊互動，則表示使用的是

手機。或者如受訪者 C 傳訊給 M 時，有時不免會想：

C：「少來喔，不要已讀不回喔。」

S：「我跟我同事就是這樣。因為我們都有裝[破解已讀的程式]，我們感情很好，假日也會傳 LINE，但我那個同事很常不在家，有時候一整天下來，我一直傳訊息過去，一整面都是我的訊息，她都沒有回，我就會說”ㄟ～幹麻故意不回”，不然就是問她”ㄟ～你在忙什麼，怎麼那麼忙，都沒回我”」

儘管使用者設法避開行動上網所製造的在場錯覺，意欲隱匿行蹤，然而，一旦另有他人知情，其行蹤仍可能會因此曝光。此例再次呼應前述所提及的，媒介物／體系與使用者之間的戰役是不斷地開闢戰場。同時也突顯出，使用者運用戰術時，所要考量的環節，不只是所謂的官方或體制，其範圍也擴張包含其他使用者，原因乃在於，我們所互動的對象不僅是媒介系統，還包含同樣也進入此媒介系統、並已受到該媒介體系化的其他使用者。易言之，從生成切入，我們可以看到戰術的運用與達成，不僅涉及戰略的演化，也關係到其他一同圈入此不斷跨界又劃界的媒介物／體系之中。

五、小結

本章依第五章所建立的痕跡為基礎，進一步衍伸呈現不同使用者之間那些相繫、串連、衍伸的轉折和事件。Bauman 曾在《液態之愛：論人際紐帶的脆弱》裡探討現代人的愛情關係，直言愛情並無道理，而人性對於自由的擁有則充滿了既渴望連結又需要自我空間的矛盾。愛情關係是 Bauman 析論人性的焦點，但是對照本章的受訪者資料，人際之間的所涉及「空間」或「自由」問題，亦與媒介物／體系的擴張脫不了關係。媒介使用過程乃是一不斷生成的網絡，因為不斷生成、串連，因此從來就沒有單獨的媒介使用，如此交錯相纏，人際關係則不可避免為媒介滲透、轉化。

此處欲補充說明的是，本章在段落安排上，不同於一般常見的資料呈現，刻意捨棄層層分類，而僅僅從四個方向談起，原因在於，生成的狀態，一如流般，選擇了一個入口作為起點（例如從媒介物出發），我們會看見這個起點與其他人事物的關係，並非單純的點到點的距離，而是研究者與研究對象從一條流或線上，覓得一個切口做為點，從而藉點發揮去收攏與該點相關的事件如何發生與衍生。換言之，在本文中所拉出的關於媒介使用的三條系列線（媒介、使用者、與脈絡），事實上是「無點之線」，前文中例舉包含：不同「媒介物」之間如何串連成一個擴張中的體系（以手機的相關配備為例），進一步深入影響使用者的思考，

成為賴以判斷生活的基礎之一、「使用者」之間如何合作結盟、媒介與使用者在不同「脈絡」下如何安排其媒介使用，則都是這些無點之線交錯後，所顯現的事件（轉折點）。

另外，值得一提的是，四位受訪者的年齡有些差距，世代的差距有助於研究者比對受訪者所自陳的媒介使用歷程，顯然，受訪者 B 是相對歷經多次媒介變遷的一位，因而能提供不同生命階段，媒介使用的焦點與轉折。然而，當我們將時空背景拉回當前，就現況來說，四位受訪者都同時身處手機行動上網的時代，現下的媒介使用並無明顯的差異，具體地說，如同前文中曾提及四位受訪者相聚討論跨區破下載 LINE 貼圖的例子，從常識上來看，我們可能會納悶地想「四十幾歲的人會玩貼圖嗎？」或「五十幾歲的人會想要費心學跨區下載貼圖嗎？」，但從受訪者之間的頻繁交流與熱情圈引情況來看，不分大小，使用者一旦願意使用，便都捲入、參與其中，甚至拉進更多使用者加入其行列。



柒、亦即·亦離 / Alone Together

“他們互相注視了一段時間，然後隨著火車前進、消逝在彼此眼前。但對他來說，在這短暫的片刻，他似乎已認識了另一列火車的人們，他對他們的瞭解，彷彿還勝過對同車乘客的瞭解。他們依同隨著火車颯過大陸，在無垠的天空下短暫相遇，接著各自奔往不同的旅程。他們相遇、擦肩而過、然後向前再也不見蹤影，但他們卻會永遠地記住此刻。他思索著，當這兩列火車上的乘客緩慢地經過彼此，互相致以微笑與友善的眼神，與此同時，必也感到些許的遺憾與惋惜。因為他們曾經共同生活在擁擠的大都會中，彼此之間互不相識。而在此刻，他們在發亮的鐵軌上，因著兩列並馳過大陸的火車，注視著彼此，共度如此奇妙的片刻，卻又不曾真正接觸、交談、認識彼此。生命中一瞬間、人的命運，都在此刻互道祝福然後永遠再見了。”

(伍爾芙，1935，《時光與河流》)

本章以描述受訪者 M 的遠距離戀愛為起點，藉由 M 的媒介使用來衍伸討論受訪者 M 及其他受訪者資料中所反映的媒介化的空間、時間、情感與身體。

一、媒介化的空間：任意門⁶⁶

M 與男友交往快兩年，這是她第一次的遠距離戀情。對於不能想見面就見面的處境一開始很難適應，她坦陳自己很慶幸這場戀愛是開始於有 iPhone 之後，否則自己實在無法想像該如何相處，如何想像自己與對方的關係。

一開始，M 和男友的互動方式是，白天使用 LINE、whatsapp 或 facebook 聯繫，晚上則會透過 frepp 或 viber⁶⁷講電話，這些軟體都是透過網路連線促成，因而無須擔心費用的問題，聯繫的時間長短和頻率就更不在考量之內。M 的男友很會唱歌，而 M 也喜歡聽他唱歌，所以兩人每天晚上睡前會各自躺著在自己的床上，戴著耳機，連線通話，有時輪流歌唱，有時一起合唱，甚至唱著唱著就玩起接歌遊戲。那段時間，兩人常常搞不清楚最後是如何睡著的，而是透過是隔天醒來查看斷線時間，來猜想前一晚兩人大概相伴多久。

⁶⁶「任意門」是漫畫《多拉 A 夢》故事中，一個能任意穿梭不同空間的魔法道具。

⁶⁷Frepp 與 viber 都是智慧型手機的應用程式軟體，可透過網路連線通話無須花費通話費用。他們交往初期的 LINE 還未推出線上通話功能。

某一天，frepp 通話品質不好直斷線，男友提議改用 Skype，M 沒有想太多就答應了，直到連線成功後，測試通話品質，M 才驚覺「視訊」確實很不同：除了聲音的交流，還有動態的影像，這是 M 第一次正式與他人使用視訊，爾後因為 skype 的連線品質比 frepp 順暢許多，加上又能藉由 skype「看見」彼此，兩人就毫不猶豫地轉移平台至 skype 上。對於視訊的適應，M 如此透露：

M：「skype 很順手的原因是，手機開擴音就可以聽得十分清楚，還能看到對方，我拿床上的長枕當支撐，讓手機可以立在我的身旁，方便我躺著也能從手機螢幕看見他。因為以前就有用過即時通話軟體的經驗，像 MSN、也有和弟弟一起測試 iPhone 上的 FACETIME，所以在操作上不陌生。倒是心理感受和以往單靠通話大不相同。一開始我有些不習慣，覺得一直被看，連自己也忍不住下意識去瞄手機螢幕分割畫面上的自己，想要”橋”最好的視角。記得第一週開使用 skype 的時候，每次通話開始，我都會先挪動枕頭的高度和方向，好讓我能找到一個那天最舒適的側躺角度，我可以放鬆的聊天，不會被枕頭擠壓到臉，讓我在鏡頭前變醜。」

不過，這個問題並未對 M 造成長期的困擾，一方面是因為 M 考量到兩人交往之間若總是需要印象整飾，區分前台後台，遠距離的兩人恐怕不知需要多久才能真正認識對方。另一方面，M 發現男友喜歡自然的自己⁶⁸，似乎根本不在意自己在鏡頭前的樣貌、形象，甚至會反過來趁 M 睡著時，以手機上的「螢幕快照」功能拍下 M 的睡相，隔日再用 LINE 傳睡相照給 M，使 M 感到哭笑不得。對於 M 而言，連線的原初目的是為了與對方聊天，但從通話軟體轉移到視訊軟體，從「可聽」增加到「可見」，兩人的互動關係便開始轉化。

拜視訊之賜，讓兩人在短短兩至三週便從矜持到相熟，比方說，即使兩人還未有同居經驗之前，M 便已透過視訊媒介某種程度預先見識到對方睡覺的模樣、以及個人生活起居的情況。對 M 來說，視訊讓她以跑百米式的速度去認識男友生活與習慣，比方說：

M：「我們每天睡前都 skype。但幾點開始就不太一定，如果知道彼此在家，又想看看對方，也滿常很早就開視訊，不一定會拖到睡前。……讓視訊開著，各自做各自的活動，可能他在一端用電腦繪圖，或者吃宵夜，我在這一端邊和他聊天，邊使用網路。」

我們還很常打給對方的時候，人先離開一下，就是先按下”視訊通話”撥出去，然後自己先趁空檔去洗個手或倒杯水再回來。他尤其最常這樣，自己打過來後就先離開現場，Skype 接通之後，根本看不見

⁶⁸包含覺得 M 素顏也很好，淡妝也不是必要之事。

人影，有一次最誇張，接通後大概 20-30 分鐘他才出現，然後就看到他頂著一頭濕髮回到房間，拿起吹風機吹乾頭髮。那次我就問他幹麻不等洗完再打過來，他說他本來想看我，就打了，可是響了幾聲我還沒接起，他突然想到也可以先去洗澡，洗完回來再聊，還可以直接睡覺。我聽了他的答案後，覺得也沒什麼不行，而且感覺總比我突然找他，萬一他在洗澡沒法接要來得好，因為這樣我就不知道他何時洗完可以再撥話過去。後來我們就更常這樣，而且每當這種狀況出現，會更讓我覺得我們住在同一個地方.....

印象中有個早上，我一翻身，睡眼惺忪亂看，視線剛好落在手機螢幕上的他，他的姿勢剛好側躺面向鏡頭，頓時感覺好奇妙，彷彿兩人之間沒有明確的空間隔閡。我開始盯著螢幕看，想觀察點什麼，但沒多久，他突然翻身平躺，又過幾分鐘，傳來幾聲他睡覺的呼吸聲，腦子立即竄出許多念頭。

我先是想，『原來他睡覺有時會打呼嚕?!』，接著又想『好險！沒有很大聲，這樣如果以後住在一起，我可以接受』，另外我又想到了同居這件事，於是我開始想像，如果兩人住在一起，是不是就像這樣呢？可以一起聊天唱歌到睡著，醒來還在彼此的身邊？.....當然，不需要很久，我就立刻發現這與同居的有個很大的差異，那就是只能看著而已，手無法去碰碰對方的臉，或者在他側躺著也依偎在旁繼續賴床。老實說，這一點讓我有點落寞，從『感覺像同居』到『畢竟沒有住在一起』的這一連串的想像到清醒經常在發生，畢竟物理空間上很遙遠時，即使想要個溫暖的擁抱，也只能透過口頭說”抱抱”來補償。所以我常常用開玩笑叫他想辦法弄個小叮嚀的任意門來，雖然是玩笑口氣，但我多希望是真的。不過，就現況來說，視訊起碼某種程度可以稍微滿足想看，想相伴在一起的需要.....」

此外，據了解，M 與男友每隔兩三週會輪流南下與北上陪伴彼此，當兩人同住的那幾天，除非一方需要開會，否則兩人便都一起行動，因而每到那時，兩人之間便無使用視訊媒介的必要。M 便舉例道：

M：「有一次我南下去找他，那幾天他忙著改圖，其實我們很少聊天，我也自己帶了筆電，我們就在房間裡，各自用筆電做事。然後其中有一天，我覺得那天兩人講太少話了，就跟他說，我是不是不應該挑這幾天下來，感覺都沒有兩個人一起的活動，然後他說，不會啊，他喜歡我在旁邊待著的感覺，雖然各忙各的，但覺得人在身邊。我那時候對於這種陪伴的答案感到很開心，感覺是因為兩人之間有某種程度的信任關係和認定，才会有這樣的放心。」

從 M 的形容裡，我們可以發現的是，視訊媒介所帶來的「觀看」如何促成兩人交往過程中的相互認識與適應。視訊媒介提供的即時動態影像轉播，完全不同於照片的靜態與缺乏互動。視訊促成 M 得以彷彿與男友共同居住在同一空間般、陪伴男友，如此的陪伴，不僅透過聲音的一來一往，更包含影像上的表情與動作。因此，即便在使用視訊之前，兩人便有連夜通話到睡著的經驗，但當初次嘗試視訊媒介所帶來的「看見」之後，「看見」的強度則促成更為豐富的「互動感」，身體感官對於媒介的參與比例都比純粹通話要來得多，拉近兩人的相互認識。兩人於是捨棄單純的通話軟體，轉移至 skype 上。

M 的特殊使用，看在其他的受訪者的眼裡，引起的回應與看法則不盡相同。對於受訪者 S 來說，S 只是很驚訝的回應「原來視訊還可以這樣用喔！」，儘管 S 也會與男友視訊，但從未想過可以透過視訊相伴而睡。而受訪者 C 和受訪者 B 的看法則剛好呈現出人性對於自由的拿捏：

C：「感覺這樣很浪漫，我高中同學也有人這樣，我會有點想試，可是我又覺得我會睡不好。」

B：「我實在無法想像那會是什麼狀況，感覺很奇怪。我要有自己一個人的房間，就不需要有其他人在。鏡頭開啟，就不是一個人，就像房間被裝了監視器。但即便是很親近的，我也不要，我想要一個人。不論看的人是誰，我都不願意。有主體性概念的人，一定希望有自己的時間、空間，雖然沒有要幹麻，但就是想要一個人在房間。」

顯然，受訪者 B 在視訊使用上有著完全與 M 截然不同的感受。如同 Bauman(2003) 所指出，現代人對於拿捏愛情關係的困難在於，「握太緊了會被刺傷，鬆開手卻又可能就失去的兩難。正如戀人間的距離難以拿捏，關係太近了會讓人窒息，太遠了則又失去親密所帶來的安全感。只是 Bauman 更強調的是，我們所擔心的不只是失去對方，還更怕失去自我、自由」（引自黃厚銘，2007: 7）。受訪者 B 十分在意「自己」「一個人」的空間，因而無法理解，透過視訊讓兩個人空間合而為一的狀況，可以如何讓各自依舊「自由」地從事個人活動，在 B 眼中，視訊螢幕促成了觀看，然而不論看與被看，「螢幕」都是限制自由的框架，亦即，視覺是我們能夠發揮最大控制範圍的感官，我們透過視覺來監視和觀察有一段距離的人事物，以判別其來意或是否危險。

然而，對於 M 和男友而言，視訊媒介所中介的愛情關係，讓兩人在異地空間裡，開闢了一個通道，一如小叮噠的「任意門」般，接通兩人的房間，並加以轉化成一個屬於兩個人的共同房間。對兩人而言，視訊螢幕則是一道門或一扇窗，是將兩個房間轉化成一個房間的媒介，一旦開啟視訊，兩人則宛如同居般，一人先準備就寢，另一人則繼續進行自己的活動，但能彼此互動，例如：

M：「有時，我比他早關機，就會先到床上就定位，躺著與他閒聊，或一邊催他也早點來睡。因為我們常常都說，要準備睡了，結果躺到床上時，在睡著之前，還是在閒聊，真正睡著已經是1或2小時以後的事。不過，如果我們在彼此身邊，其實也差不多耶，明明就是關了燈喊著要睡覺，我們有可能就會一起看ipad，聽音樂或在pps上找部電影來看……」

……白天的時候，要是兩個人都剛好待在家，有時也會直接開skype放著，各自在彼此鏡頭可見的範圍內做事。不過，如果本來是在視訊，結果他要出門去吃個飯，他就會帶耳機，一手拿手機，一手開門鎖門接著騎車，騎車時，我就不知道他是怎麼拿，但是他會讓我可以看到畫面上有他的臉，類似仰視的角度，天空的景色會跟著移動，聲音變得吵雜，有車聲人聲的，甚至有時訊號不好就斷線了。斷線之後，如果他想繼續跟我聊，就會再回撥回來。」

進一步言，觀看來自螢幕的影像，已非 Meyrowitz (1985) 所認為個別、私人之的事⁶⁹，視訊媒介螢幕上的動態影像，反映的是網路視訊媒介之即時互動的特性，這一點使得個別的私事產生轉變。

首先，如同第一章曾提到的小女孩返家後開啟電視而到庭院盪鞦韆的例子。M與男友的視訊使用是更為延伸轉化的情況，M與男友的原先各自獨立的房間，在視訊接通之後，伴隨而來的，不只是「單方面」接收來自媒介那傳來「聲音」，藉此作伴，連同對方聲音中所講述的內容、說話時的表情與動作都必須納入考量，才能做到雙方的交流，換言之，不同於電視，視訊活動裡總是包含雙方程度不等的「互動」。

再者，若將視訊螢幕視作一道門或一扇窗，則門的內外，或說窗的兩端，如同螢幕之前與螢幕之後，而視訊螢幕將這內外的空間加以轉化，使它們不再是一分為二，而是合而為一，合體為同一個空間。於是，由此角度加以想像的話，當視訊開啟時，兩個人是共處於同一個空間，而視訊關閉之時，「螢幕」則像是暫時讓另一端回歸「消失的密室」的一道牆。

當然，愛情關係是充滿酸甜苦辣的，視訊活動對於 M 和男友來說，也有遷就彼此的情況，也就是說，白天視訊時，兩人可以各自做事，但睡前的視訊活動，男友偶而對於 M 的不專心表示不滿。例如：

M：「我後來買了ipad，刻意買了可以讓ipad立著的保護套，這樣睡覺
視訊時，就不用花時間擡ipad立著的角度。但也因為這樣，我用

⁶⁹在 Meyrowitz 看來，電視的內容一如公園裡發生的事件，人們只是觀看，而不會將事件納為自己的一部分，且因無須表態、行動和互動，故看電視比在公園觀看要來得私密許多。

ipad 視訊，就可以同時玩我的 iphone，有時候我會跟朋友傳 LINE 或者玩 candy crush，然後他就會不高興的說，有必要這麼晚在那裡傳來傳去；不然就是，眼睛就是這樣才會壞；有時還會故意關掉他那邊的畫面，不讓我看，當我要求他打開時，他就會說，不是不看嗎，用講的就好了啊。」

由此可見，即使同樣是視訊活動，也有情境上的差異。對 M 的男友而言，晚上睡前的視訊所構成的「在一起」，必須專心致志，否則就不是在一起。

此處顯現的「生成」在於：兩人使用視訊的目的原是為了「相伴」，然而，視訊使得雙方得以「看見」彼此，於是「看見」讓彼此看見了對方的「沒看見」。換言之，當一方同時從事其他活動時，其心不在焉因為「被看見」而變得具體，也因為另一方看得見，而得以表達需要對方的專心致志。假如線上相伴是透過通話軟體而非視訊軟體的話，則多工活動就不會被看見。但透過視訊，使得「一個人」在一個「不再是一個人」的房間裡生活，或說，在白天是一個人人在房間，但睡覺時，便不是在一個人的房間裡一個人躺在床上。簡單來說，兩人為了「相伴」而透過視訊媒介以看見；但看見了，又涉及看見多少，看見什麼，因而一旦一方未能專心投入時，便又覺得沒有相互陪伴，由此可見，視訊媒介的使用對於脈絡（一個人的房間）的轉化，使得脈絡的「意義」產生改變，即視訊媒介改變了兩人各自的房間，生成了兩個人共同的房間。

二、媒介化的時間：儲思盆⁷⁰

M 與男友借助媒介來維繫遠距離戀情，不單只有來自媒介對於生活方式或兩人相處模式的影響，有些時候，兩人任何一方生活上有所變動時，也會連帶讓媒介使用產生調整，進而影響兩人之間的情感聯繫。

M：「之前他去美國住了三個多月，對我來說，是個大改變。他分別待過舊金山、芝加哥、休士頓、再回到舊金山。我有稍微記了一下他在這些地區的日期，然後就在自己的手機時間裡，另外設定了舊金山和休士頓這兩個時區的時間，以方便我平常換算他的時間。他是不用換算啦，因為把筆電帶去美國，所以他用筆電上網，



⁷⁰儲思盆 (Pensieve) 是《哈利波特》故事中，一個能存放、瀏覽記憶的魔法道具。透過它看到別人的記憶。巫師或女巫可以將自己的記憶吸取出來，特別在大腦被大量訊息充斥時用來解除壓力。任何人都可以透過儲思盆看到別人的記。盆中的世界是以第三人稱的角度看記憶，有一點像在看電影。進入儲思盆裡的人必須跟著主角（提供記憶的人的年輕分身）走，而進入儲思盆的人可以看見主角已經忘了，或不留意的東西。

筆電顯示的時間就是我的時間。所以有時候他就會突然說，”都[凌晨]三四點了還不睡？”或是看到我在臉書上線，就丟我”起床了？”
”.....

.....他在美國沒有行動上網，他的 iPhone 的 wifi 功能又不好，所以他在美國時，我們很難像在台灣那樣，想聯絡就聯絡。尤其是他在芝加哥或舊金山的時候，他用電腦的地方是像客廳這種，旁邊會有人走來走去，筆電收音又不好，所以他有時就算開啟視訊，也不太開口跟我講話，往往都是我講話，他用打字回我。

最麻煩的是時差，他那白天是我的黑夜。我該睡覺的時候，希望他唱歌給我聽，他很難辦到，畢竟旁邊有人，我也可以理解，是我的話，也唱不出來。要不然就是，我希望他陪我，但他要跟親戚一起出門了。等到他晚上回來，或他要睡覺了，換我得做事了。相對於他的處境，我因為還是住在自己的家，沒有人干涉，所以那段時間，大多是我在配合他的時間比較多。」

某種程度而言，每個人都可以為自己計畫生活的方式，從事任何活動的時間，但是對於想要生活在一起的個人，不同的生活方式的相會，則一如不同框架的碰撞，或撞碎一方的框架、或與之相互融合。依循前述，M 與男友的視訊活動，儘管尚未出現受訪者 B 所在意的監視與控制問題，但隨著兩人的生活方式產生異動，對於視訊媒介的使用與交往的相處模式，則亦有不得不調整與變通的使用。換言之，媒介為兩人的相處提供關係維持的方法與機會。

甚至，當生活情境有些異動時，也牽引 M 發展出刻意或有意識地安排其他的媒介使用，並且偶而覺察到自身對於時空的認知變得複雜：

M：「我記得那段時間，台灣時間，我早上八點多會固定去吃早餐，吃完後就去健身房運動，因為那時間他不會在線上，所以我不太可能邊吃早餐邊跟他閒聊，我會去看一下手機鬧鐘那裡，想一下他的時間是幾點，他現在可能在做什麼，像如果台灣是週日，那他那邊就是週六，就順便猜想一下他可能今天會比平常要晚出現，或者有什麼特殊活動，如果沒有早點上線，也是合理。」

剛好那段時間我有在玩一個遊戲，就 candy crush，所以就養成邊吃早餐邊玩遊戲的習慣。.....只是，有幾次，剛好我一整天不需要出門，我有時候會有時間錯亂的感覺，就有點像是，好像在過他的時間，他吃早餐時，我就會想跟著也拿點東西來吃，他睡覺時，我就想說不如我也來睡個午覺好了。.....甚至有時我會覺得我一天好像變成只有 12 小時，我不知道那種感覺是如何造成的，可能是因為他在

台灣的時候，我們視訊時間比較長，就算沒視訊，也可以經常線上傳 LINE 或臉書即時聯絡，但他在美國就沒法這樣，所有聯絡比例都相對減少。」

上述更加顯現，生活上的變動之於媒介使用的意義大不相同。同樣是從事視訊活動，但使用者的生活型態，影響到對於所進行的視訊活動產生不同的認知與理解。對於 M 而言，與人在美國的男友進行視訊，她所獲得的時間感，不再單純是台灣當地時間，透過視訊與時差將她的時間感層次從一線變成多線合併，也就是說，媒介活動的那段時間，是她所有相關時間構成的時間整體集合，因此，當她一如往常關心男友「你”今天”去哪？」或「你”現在”在哪裡？」時，「今天」或「現在」已經吸收了 M 人在台灣、與男友人在美國某區的「今天」或「現在」，並且在兩人進行視訊的那個「今天」或「現在」交會重疊。

如此一來，在使用視訊的那個時刻，兩人所相互分享的事件與感知到的時間（「今天」、「現在」），經由媒介而共存，並透過「今天」或「現在」一詞，作為這不同時間系列的集合整體。然而，視訊不過是兩人時空感相互聯繫的其中一個環節，當視訊不再隨時隨地、不再方便，而是充滿打斷的可能時，兩人所帶進來輔助聯繫關係的其他媒介使用如 LINE 的照片分享、臉書上的狀態、以及這些媒介所能透漏的時間與作息，都會對於彼此的了解產生程度不一的形構力道。

換言之，當視訊活動進行中，M 對於那時的來自螢幕的影像之詮釋與交談的內容，都必須將其他媒介使用所帶進的訊息納入，甚至連在異地的兩人、連同所在的空間，都經由視訊這件事流向螢幕，兩人與聯繫與關係，經由媒介轉化同步建構於視訊螢幕之中，除此之外，也同時收編了兩人從互有好感、曖昧、調情、進入狀態乃至於確認交往、相知相熟、、、等互動。這些看似已成往事的經歷，在時間系列上，一如 Deleuze 所形容的疊層⁷¹，每一次的視訊交流，都將過去這些經歷帶出並加疊進來，於是，看起來是「今天」或「現在」，但其實是許多時間的共存。而正是這些時間的共存，進而影響到 M 對於時間感的錯亂，有時感到每天只有 12 小時，有時又覺得自己的作息是依著美國時間。

然而，對於 M 與男友來說，使用視訊媒介時，雖然有時需要彼此的專心致志，但實際上，卻經常是一個方便兩人多工同步從事其他活動的時刻。M 前述提到，因為男友無法陪她「共進」早餐，而開啟的手機遊戲活動（candy crush），也經常出現在兩人使用視訊時出場，原因是，有時兩人各自躺在床上使用視訊聊天時，雖是深夜但並無睡意，M 向男友介紹自己所玩的遊戲，就順理成章在男友的

⁷¹ “當費里尼說「我們被建構於記憶中，我們同時是童年青春、老年與成熟」，德勒茲認為這句話掌握了「回憶-影像」的祕密。德勒茲將虛擬過去的無窮重複構成程度不一的各式迴圈，稱為「過去層」，每片過去曾都是虛擬過去的重複，但卻各有各的調性。確切地說，過去的時間影像是一種關於時間的疊層；童年、青春、老年都自我保存在這些疊層上，但每個疊層都必然是記憶的重複，順時性時間只是這個疊層的現實化。”（轉引自楊凱麟，2003: 352）

「鏡頭」前邊玩遊戲，但該遊戲的特性，除了讓 M 把男友也拉進一起玩的行列之外，更使得 M 基於個人生活作息時間，對該款遊戲做出有趣的安排，而顯現出媒介與生活作息時間上交錯牽引的情況，促使媒介化的時間層次又更為複雜。

M：「Candy crush 這個遊戲，要有命[lives]才能闖關，闖關失敗，就要花一條命。那它的命是要過半小時才會增加一條，可是最多只會累積到五條命，所以不管是過了兩個半小時、還是四小時，才打開遊戲就都只會有五條命。一開始玩的時候，常把五條命玩掉，就得再等半小時才又有新的一條命可以繼續玩，感覺很不過癮。我後來就在網路上找到網友提供的方法，就是從手機的「設定」那邊調整時間，把手機時間往前挪兩個半小時，再進入遊戲畫面，就會立即增加五條命，這時候再把手機時間改回來，五條命還會在，其實就是利用遊戲本身的 bug 啦，用這個方法，超好的，想玩幾次就玩幾次，超好用來打發搭公車、等待的時間，或手很閒沒事做的時候，像晚上睡覺前我們在視訊，有時候沒開燈，很暗，就看不到對方，就可以邊聊天邊玩。

但是.....有一次我就順手更新了[candycrush 軟體]，結果沒想到這個 bug 就被修正了。修正之後，手機還是可以往前調時間增加命啦，但是如果我把時間還原回來，遊戲畫面上距離下一條新命增加的時間點就更久了，也就是說，手機時間往前調的方法，已經不是之前那樣要有幾條命就有幾條，而是變成「預支時間」!!! 超討厭的!.....後來害我要玩遊戲打發時間，還變得要有所節制，才不會不小心把下次玩遊戲的空檔玩掉了.....像我前陣子大概都凌晨一點去躺，八點半要吃早餐，吃早餐的時候我一手邊玩。比如說，我一點去躺邊玩遊戲，把五條命玩完後，我就會調時間預支命來繼續玩，每一次調都是大概調兩個半小時，結果有一次超白痴，評估錯時間，想說八點半要吃早餐，那我就只要不要預支超過八點半就好，結果隔天吃早餐時，發現，一條命也沒有，距離新增命的時間還剩 12 分鐘多，當時超吐血，我數學也太爛了，到底是怎樣算的，害我現在沒有辦法玩，結果那天吃早餐就不知道自己還可以做什麼.....那次之後，我就知道了，如果預計八點半會玩，要讓遊戲有滿滿五條命，那我頂多只能預支到六點多，才能會早餐時間沒事做。」

從 M 的描述裡，可以發現，M 一開始對於遊戲限制的對策，一如其他同款遊戲的玩家（包含受訪者 B、受訪者 S 與受訪者 C），都是針對遊戲的漏洞，找到玩遊戲的「自由」空間。然而，當遊戲製作端修正漏洞之後，另外三位受訪者則暫

時停擺對抗的活動，接受遊戲的限制或改變遊戲的心態。⁷²但 M 與這款遊戲的相會之後，卻讓遊戲轉化了其生活：M 為了不浪費時間與遊戲所需要的命，M 以該款遊戲規則所制定的時間制度來換算時間，即便遊戲內的時間單位與其遊戲外的生活時間不同，遊戲的時間卻滲透進 M 的作息時間安排裡，以預支自己的睡眠時間來換取多次遊戲的機會。簡單來說，M 的時間已為這款遊戲加以「遊戲化」，作為遊戲內的玩家與遊戲外的她被縫在一起，衍伸出「撿拾遊戲內與遊戲外的時間縫隙」，以避免浪費任何（零碎的）時間。

三、媒介化的關係：既熟悉又陌生

前文曾提及，行動上網的智慧型手機之普遍使用會造成一種「永遠連線、永遠在場」的錯覺，反過來說，當連線失效時，媒介的存在則補述了某種人事物的缺席，舉例來說，當 M 的男友在美國時，與男友連線不易，使得 M 所感知到兩人關係有所不同：

M:「那段時間，我覺得陪伴的感覺很虛無，視訊所拉近的距離沒有太多，反而造成一種困擾。面對那些我少掉的參與，讓我開始尋找其他媒介來補充，比如說，我睡醒的時候，會立刻去開臉書，看他在不在線上，有時他在，就會跟他說我起床了。很多時候他剛好都是外出，臉書會顯示他已經離線多久。然後心裡大概有個譜知道他幾點出門去了，或幾時離開電腦。也會去看一下他的臉書新增了什麼，雖然通常他臉書新增的那些照片，有部份他都已經在平常跟我視訊聯絡的時候，就先用 LINE 傳給我看，邊閒聊那些照片背後發生的事件。但是，我還是會仔細地看過幾遍他臉書上新增的每張照片，他下什麼標題，去想像他在那些地方他的感受是什麼。可是偏偏每次的視訊，礙於筆電收音不好，iphone 的 wifi 連線也不順暢，以及時間相對縮短，我常常覺得兩人之間的溝通是很稀薄的」

M 對於男友所分享照片之作為，反映出自身對於時空感的缺席之彌補，例如，在即時通訊媒介上「詢問」與照片相關的問題（如追問相關活動發生的時間和地點、是什麼性質的活動、如何而來、有哪些人一同參與等等），再輔以 facebook 上男友對於照片所下的標語去補充與照片相關的事件資訊。換言之，M 就像是透過不同方式在「趕上進度」，好讓她的缺席透過媒介的補充而彷彿在場，進而彷彿維持兩人之間親近與親密。這種經由連線與斷線所轉化的「關係」，不僅顯現在 M 與男友身上，也包含更廣泛的人際交往，例如受訪者 C 也曾明確提到使用 facebook

⁷²例如，受訪者 B：「沒有命可玩就算了，先不玩」。

受訪者 S：「沒命又很想玩就寄邀請信給朋友，請朋友寄命給我。」

後，對於自己感知與朋友之間的熟悉感，或「熟悉」所指為何都產生變動。

C：「我使用 FB 已經要邁入第四年，它除了改變了我的生活習慣也改變了和親友互動的方式。以前用電腦，多半是瀏覽網頁、收信或跟朋友連絡，結束後就把電腦關機。但自從用 FB 後，使用電腦的時數拉長許多，且多半都是不停的在 FB 網頁中上上下下的看。

.....用 iphone 之後，因為似乎深怕錯過什麼新消息，所以在一天之內大概會把 FB 點開數十次以上，然後到了什麼地方、吃到什麼食物，最先想到的事情就是拍照上傳或是打卡，除了是分享、作紀錄之外，也是有某種程度的炫耀心態。....跟親友互動上，我發覺跟朋友聊天的時間變少了，後來都改用「點讚」，用那個「讚」來表達我的關心.....而且如果有事情需要約，也不會透過電話，是去朋友的[FB]塗鴉牆上留言。

.....可是，感覺很矛盾的是，以前生日，會有數十則祝賀的簡訊或電話，現在都變成塗鴉牆上的留言；這又讓我覺得，人跟人的連繫變得比過去更容易，但卻好像距離又更遠了。.....像一年前，我的一位高中同學突然在 FB 上把感情動態從穩定交往變成單身，我當時覺得很震驚，因為我竟然完全不知道在這個過程中她到底發生了什麼事。因為這件事情的發生，讓我發現，我們雖然平常都會在 FB 上互相點讚，但其實私底下我們至少半年才會見到一次面，同樣的，對於對方的認知也變得只建立在 FB 的動態上；而這樣『遠』的感覺和『最熟悉的陌生人』所形容的感覺很接近。」

Turkle (2011) 指出一種新型態的孤獨 (new solitude)，用以說明現代人彷彿定居於眼前的小屏幕上，藉以與人互動，卻不知不覺這樣的交往關係總是隔著一層，對 Turkle 而言，透過媒介連上網路的共處，終究還是造成一種孤獨感，因而主張對於科技依賴，仍有保持適當距離的必要⁷³。然而，從受訪者們所提供的藉由視訊或其他媒介來維繫人際關係的資料來看，對於媒介的依賴，有時是礙於人際交往之間的限制，而不得不採取的必要之惡，從而促成媒介得以介入、乃至於深入使用者與人交往的關係之中。或者再看以下 M 所分享的情侶分手事由：

M：「我朋友的男友是英國人，自從對方回英國之後，他們每天主要是靠 whatsapp 聯繫，通常每天起碼會互道早安晚安，結果有一次，已經連續四天了，他男友的 whatsapp 都沒有上線，傳訊息也都不回，打越洋電話也沒通，她就很擔心男友是不是出事了。後來他

⁷³如同 Turkle (2011) 著作的副標「我們日漸期盼來自於科技的交往而不是透過彼此呢」(Why We Expect More from Technology and Less from Each Other)。

就先問其他外國人朋友，想說會不會是文化不同，但問了之後，朋友們都覺得四天沒有消息真的是不對勁。所以我這個朋友只好打電話給當地警察，報警處理協尋。

後來，警察就按資訊找到他男友家，沒想到他男友人好好的在家。那次，我朋友就非常生氣，覺得對方怎都不覺得這樣消失四天她會擔心，手機壞掉好歹也用其他方式聯繫；對方也覺得很生氣，覺得我朋友弄到報警實在很誇張，兩個人因此就分手了，不過兩個月後男生又要求復合。

我覺得很好笑的是，我這個朋友還想了很多其他方式喔，她想了很多方法，例如，搜尋當地新聞；打電話去他台灣上班的公司問有沒有緊急聯絡人的聯絡方式；上網找他鄰居的地址，打算寫信給鄰居；或者網購訂東西去他家；還上交友網站，試圖看有沒有當地網友願意幫她去他家看看，但她覺得這些方法都太慢了，後來就直接報警了。只是我問她幹麻不寫 email，是我的話，一定把所有可以聯絡的方式都試過再說，然後她說她就真的沒想過要寫 email，大概是因為她男友是很孤僻的人，平常不太用電腦，想說連手機都找不到，就沒想到要用 email。」

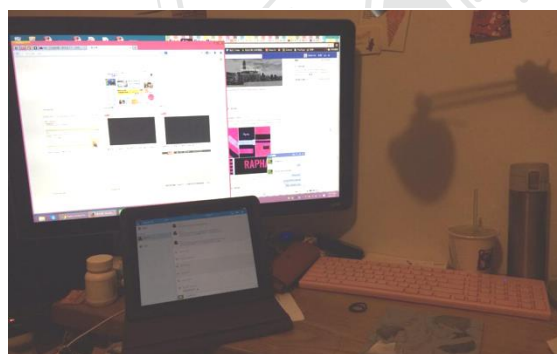
M 的友人的故事之所以會發生，與當前媒介滲透與永遠連線的時代背景密不可分。舉例來說，電影【愛在黎明破曉時】(1995)裡的主角在道別時，相約不寫信、不通訊，兩人選擇不留下地址和電話，僅僅約定半年後在同樣的地點相見，而計畫總是趕不上變化，九年之後，在【愛在日落巴黎時】(2004)裡，男主角至巴黎宣傳新書，女主角刻意現身，兩人才有機會釐清當年女方無法赴約的始末，距離男主角趕往機場的 75 分鐘裡，兩人在巴黎散步的對話，則開始出現使用(按鍵式)手機的橋段。當時光來到【愛在午夜希臘時】(2013)，主角們在車上的日常對話，女主角順手拿出智慧型手機拍攝男主角偷吃女兒的蘋果的橋段，都顯現出今日的時空脈絡，手機使用會在哪些情況下出現，並且理所當然。正如 Urry (2002) 的看法，共同在場的關係意味著近與遠、鄰近與距離、實體與想像。不論是第六章討論到的「失聯」或是這裡提及的「熟悉感」，我們都可以想見，媒介促成的聯繫確實改變了使用者對於人際關係的鬆或緊之拿捏，因而失聯或熟悉的意義不同以往，甚至也因人而異。

如果構成連線的媒介，可用來作為缺席的補位，即媒介促成某種人事物乃至於脈絡在場，則我們可以衍伸看見的問題是，透過媒介所傳達的，從來就不是原先所缺席的，而是媒介化的某種人事物或脈絡。換句話說，視訊的使用讓幕後那些我們所看不見的，得已透過鏡頭的拍攝而被看見，然而，鏡頭再如何廣角，其所包含的範圍，終究是媒介化的所在位置，並等於實際缺席的所在環境。換言之，透過螢幕傳達的畫面，雖為使用者所掌握，但究其實，它從來就不是原先缺席的

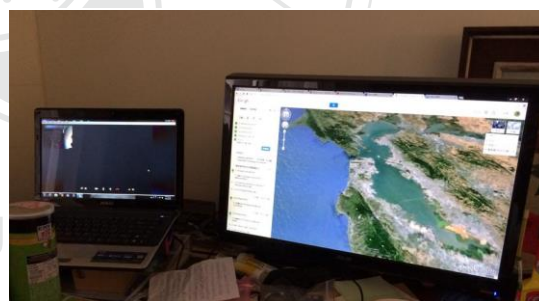
資訊，而是為媒介所轉化而來的。

再者，連線所構築的情感相繫之濃度，亦反映出對所欲之事、所欲之物的無法立即滿足。舉例來說，M 與男友原先是每晚通話到睡著，然而，通話軟體的失常，創造了轉折，讓兩人藉此轉移到視訊媒介上，從「聽聲」思人到「睹物」思人，相形之下，視訊媒介相對高度地滿足了思念與互動上的需求，所以當生活情況有所變動時，便也動搖了原先可被高度滿足的欲望，於是出現延遲滿足欲望的狀況，不同於「想要得到，但不知道能否得到」，而是「明明知道可以得到，但很抱歉，暫時還不能得到」。前者對於所欲之物是什麼尚不明確，一如第五章所提到虛擬的、理想的欲望對象，但後者則是所欲之物正在眼前，但不可得，或不知何時可得，此時此刻的媒介，既導致欲望延遲滿足，卻又同時是這個間隙的補位者，多重的轉化的共存，也持續讓使用者總是處在一種看似確定但又不確定的動態中度過，以致當情感上確定感較多時，便歡欣鼓舞，不確定感增加時則焦慮或虛無，這些不同程度的感受，都同樣形構受訪者 M 成為不同的視訊使用者。

可想而知，使用者的情感變化所反映的媒介使用重點自然不同。舉例來說，當 M 的男友去美國的那三個月，兩人的越洋視訊，已不同於男友在台灣時，兩人的每日視訊，對 M 而言，桌機、ipad、手機可同步使用這件事，是她原先就知道且能做到的安排，但促使她組合使用的轉折點則是因為男友去了美國。而 M 的男友在台灣時，是使用兩個螢幕，一作為上網用，另一則作為視訊畫面，前往美國後，則縮減為倚賴單一個筆電螢幕進行視訊。



↑ M 使用電腦上網，同步以 ipad 視訊



↑ M 男友在台灣的螢幕使用

簡單來說，視訊對兩人而言，本是日常例行媒介使用，隨著時空環境的變動，兩人各別身處的社會文化所遭遇的人事物、以及彼此相隔兩地的情感變化，都一併收攏進他們的越洋視訊裡，促成變化。在那三個月裡，M 的所有媒介使用當中，每當談起男友，分享如何使用視訊，都能感受到視訊媒介對她而言，要比其他媒介來得強烈、重要許多。可見，原先兩人的遠距離戀愛，當多了空間相隔遙遠與時差問題之後，其連線與「相見」更顯現出濃烈的強度。

四、媒介化的身體：我操作，故我在

Idhe (1990) 在人與技術之關係的討論中，與「(我-技術)→世界」關係一體兩面的是，「我→(技術-世界)」關係，Idhe 稱之為詮釋學關係 (hermeneutic relation)，乃意指：使用者解讀、詮釋由媒介表達出來的世界，但是倘若媒介使用過程十分順暢，詮釋學關係便形同透明，使用者較難察覺其所接近的世界，是經由媒介重新詮釋的。⁷⁴以航海地圖為例，指出航海圖表現的是從天空往下俯瞰的視角而呈現的地形。當我們使用航海圖時，便是將自己模擬定位在所「閱讀」的航海圖位置上來「檢視」環境，卻未實際身處的該物理現實位置，所以解讀者必須將鳥瞰的位置與附加的、類比體現出來的位置聯繫起來，以達成詮釋的活動。(Idhe, 1990: 81) 更進一步言，解讀者的對象，其實是航海圖這個媒介文本本身。因此，我們彷彿可以將自己置身於任何可能不在場的情形中加以理解。

不同於電視要求觀眾觀看，亦不同於電話需要依賴通話者的聲音來傳達訊息，除了被看見、被聽見之外，視訊媒介更邀請使用者補充更多表情和動作。然而，所謂的動作上的參與，卻不單純是皺個眉、拿起桌上的咖啡啜飲一口，以供鏡頭攝錄，還包含使用者對於「媒介本身」的操作，亦即，使用滑鼠，或按一下右鍵，或連續點兩下左鍵，還是右手控制滑鼠，左手在電腦鍵盤上按下快捷鍵，並搭配視覺座落在螢幕上的焦點等等，一旦涉及「操作」「媒介本身」，便可想見使用者的身體，亦不可倖免地被圈引進媒介使用之中。以視訊媒介的螢幕分享功能為例：

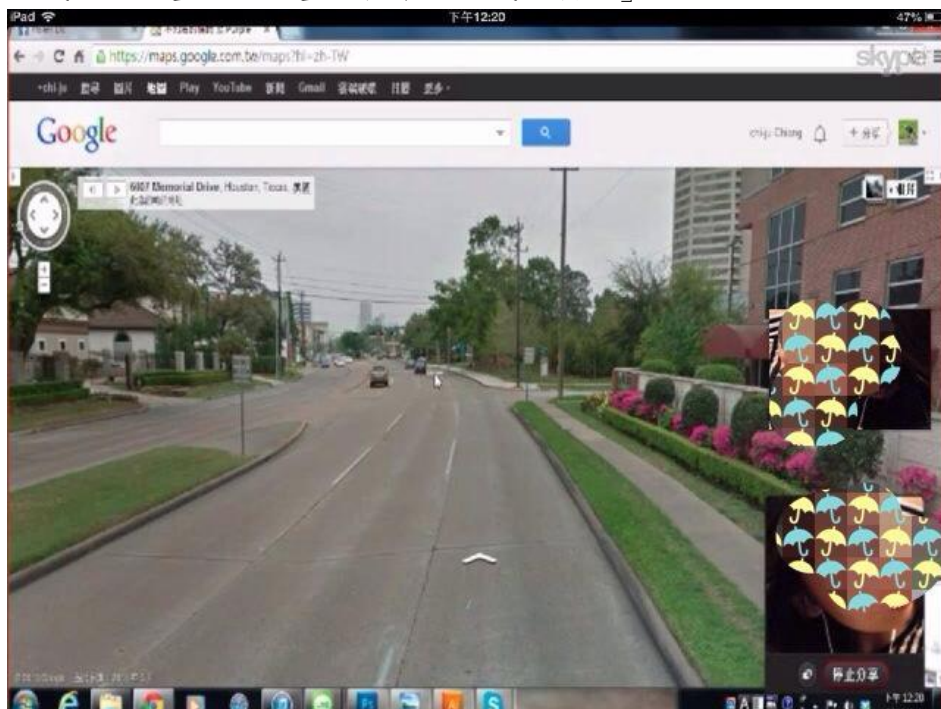
M：「有一次我的事情做完了，在亂逛網路，因為我的螢幕很大，忘了幾吋但超過 22 吋，所以其實我的螢幕上通常不會只有一個視窗，基本上螢幕至少會分成左右兩大塊，我會把臉書的畫面放在右方，視訊放在左方，其他要輔助觀看的也放在左方，所以視窗就會層層疊疊的……然後因為沒事做了，我就把 skype 視窗放在螢幕左方最上層，右邊是臉書嘛，所以我一邊在臉書上面閒逛，其實餘光可以看到我男朋友的表情，有時候面無表情，有時候他會笑還是嚴肅，那天就看他不時露出笑臉，就想知道他在笑什麼，可能很有趣，我就跟他說，你在看什麼我也要看！以前他會直接丟他看的網址到臉書給我，但那次他是直接切換 skype 裡面一個螢幕分享的功能，我的電腦螢幕就直接變成他的電腦螢幕，我就看著他正在看的東西，他在筆電裡面存的電影，難怪沒辦法丟網址給我。

後來，有時候我想知道他在看什麼時，他就會用螢幕分享的方式讓

⁷⁴技術既是人藉以經驗的東西，同時也是人和它發生關係的東西。詮釋學關係並不與體現關係相對，而是檢視「人-技術」的光譜上，身體-知覺的位置差別，從負面的狀況看待詮釋學關係，只是為了指出「人-技術」關係在不同位置的相互作用。(Idhe, 1990: 93-94)

我跟著看他所看的，我印象中有看過他研究 google 地圖，查路線、看實景照片，也有跟著他看照片，或網路上的影片新聞。其實那感覺超怪的，因為平常我面對電腦螢幕，如果不是在打字，一手可能就在用滑鼠，可是我的螢幕是他的螢幕的時候，就沒法選擇要幹麻。

.....而且有一次是他在美國，我準備要睡覺，所以在床上躺著用 ipad 跟他視訊，他就切換螢幕分享，我就跟著他看 google 地圖，因為他那天要去騎車，在檢視街景的時候，我一時忘記，就用手去撥畫面，想要看街上有什麼店，結果就發現畫面又跳回到地圖，不是實景，才突然意識到我是在看他操作的螢幕，那感覺就好像我不見了，雖然我可以撥畫面，但畫面根本不受我控制。」



(上圖：M 男友分享螢幕畫面給 M，此時 M 是使用 ipad 視訊)

對於 M 而言，面對著電腦螢幕操控滑鼠是一件再自然不過的事，一如面對 ipad 時，以手指撥滑畫面亦是「應該的」。但 M 所描述的螢幕分享功能，反映出媒介帶進生活，身體與媒介之間那種配合得天衣無縫、像呼吸般自然的順手使用，一旦受到中斷，便造成了體物無法入微，也就是說，螢幕分享的期間，媒介設備仍在、使用者的身體仍在，但螢幕的「在」因為無法為自己所控而形同「不在」，或說不屬於自己，於是連帶也使得本來可自由動作的身體亦彷彿失能不在。

然而，曾幾何時，我們會因為看著他人在台上的簡報，無法操控簡報的畫面而覺得怪異呢？但為何坐在電腦前或者使用個人化媒介裝置（如智慧型手機、ipad 或平板）時，會認為「我」理所當然要能操控它？此處所反映的正是，當代媒介邀請使用者的身體參與，讓使用者去體驗一個物變得更加隱微不顯。

Bausinger (1984) 指出每個人所面對的各種媒介其實是一個整體，不同媒介的內容會在日常生活中被加以整合。在今日看來，此提醒仍深具洞見，但是卻有必要加以補充說明，也就是說，Bausinger 在 1980 年代所見的媒介整合，乃著眼於媒介作為中介所吸收並傳達出來的訊息，當年的「閱聽人」對於報紙、收音機或電視等媒介的使用，與今日數位媒介要求「使用者」身體上的介入，差異甚大。

因此，即便是面對一個螢幕，電視螢幕與電腦螢幕給予的感受便不相同。但除此之外，同樣是一個電腦螢幕，隨著電腦的發展（包含觸控型筆電亦也上市），對於使用者而言，「螢幕」絕對不會仍是一個只供「觀看」的螢幕。由此我們便能理解 M 的感受，對她而言，眼前這個向來由自己操控的螢幕，在視訊螢幕分享的那一刻，螢幕不再屬於自己，彷彿主控權遭到搶奪，即便螢幕上的游標還在，即便自己的手在控制滑鼠，但當時能夠左右游標該何去何從的卻不是自己，身體雖在，卻頓時感受不到其存在，進而某種程度彷彿喪失了自我存在的主體感。

再進一步看 M 所分享的例子，當 M 看著男友在檢視 google 地圖時，M 只能依循男友的檢視，去推敲男友在圖上幾處地點的停留是為什麼，並在其游標的移動與畫面所呈現的訊息之間進行充滿不確定的理解和詮釋，視訊螢幕分享的活動，一方面讓 M 失去「應該有」身體參與，另一方面，畫面上的檢視過程，也再次搶奪了 M 作為一個 ipad 使用者的掌控權，此時的 ipad 已不再 ipad，恐怕更像是一台電視。而 M 也瞬間從 ipad 使用者的身份，轉變成將操控權、判斷能力託付給視訊媒介，進而是在另一端操控媒介的男友。

五、小結

本章透過受訪者 M 特殊的視訊媒介使用作為起點，衍伸討論「個人的媒介使用」與總是涉及人事物的媒介使用，試圖藉由不同的資料呈現與媒介使用情況，以回答媒介使用可能在何處以及如何發生。倘若從第六章四位受訪者所提供的破解活動來看，M 與其他三位受訪者的媒介使用並無特別強烈的差異。但是，當我們將第七章中的 M 納入考量時，便可看見媒介使用那種潛伏在地表之下不斷蔓生，在特殊情況下此起彼落、濃度不等的顯現。

舉例來說，當受訪者 M 與我分享男友在美國的生活，他們如何互動，以及自己如何看著男友在臉書上的狀態與分享，我可以感受到的是，她所能回想與表達的，遠遠不如她在那時那刻透過臉書、LINE、skype 視訊與男友聯繫，她瀏覽、她點讚、她提問、她存取照片……時，她內心所迴盪的複雜漣漪與想像。她的媒介使用背後所蘊含的情感與思維，包含思念、想像、猜測、追蹤、孤單等等，都折疊進其使用中，自成節奏，表面看起來是一連串性質的組合面貌，實際上潛伏

於底下的感知感受，即使 M 毫不保留，亦未必能充分言傳。

媒介使用從來沒有標準答案，也無法宣稱有最佳的詮釋與分析，因而只能盡可能以不同的呈現方式，以鬆動無形中用以約束媒介使用是什麼的框架，進而彰顯日常生活之中，媒介使用所難以掌握的生成、變動。



捌、結論

” 孩子：「媽咪，我可以看電視嗎？」
媽咪：「當然可以，但不能開喔！」”

在日常生活當中，語言溝通總是充滿許多與媒介有關的笑話、隱喻、雙關語等等，我們之所以能分辨何謂「笑點」，並非字眼本身或個人主觀使然，而在於我們具備相關的媒介使用經驗，促成我們做出詮釋與判斷，因此，當我們說「我要打電話」、或「我在打電腦」，我們不會真的將「打」電話或「打」電腦的結果意會成一台傷痕累累的電話或電腦，這些發生語言溝通上的例子，都指引我們去關心得以進行判斷的「弦外之音」：媒介使用。

然而，媒介使用並無標準答案，而我們對於媒介的用法，也從來不是「一加一，等於二」的狀況。舉例來說，Livingstone (1998: 436) 曾提及一個新媒介與青少年之間的關係案例：

“兩個八歲的男孩在個人電腦上…發現有一個網站，可以和其他人一起玩遊戲，他們在遊戲中設定了自己理想的角色，並同時與其他的玩家線上交談。不料家人因上網費用過高而限制他們使用網路，他們的玩法則產生轉變。他們改和自己的妹妹各自選擇喜愛的角色，為自己妝點戰鬥服，在家裡內外玩起這款網路遊戲：如果跑到樓下，便是闖進地獄，那裡有可怕的火山和複雜的迷宮；若要抵達城鎮，則要跑到樓上，而上樓也代表闖關成功。甚至，他們還為這款遊戲取了一個令大人困惑不解的名字：「玩網路」(playing the Internet)。”

正如上述例子所顯現的，日常生活中的媒介使用，既讓我們覺得理所當然，但又富藏趣味。我們很少察覺媒介在我們日常生活中的滲透，那正是我們與媒介相遇之後，與它們共舞出來的體現關係，也就是本文所指的體物入微，使用上日益精深，恐怕連內化都不足精準形容，而是血溶於水般混血合體的生成。因此，我們要深入媒介使用的生成實情，必然需要從不斷變動、向外及相互連結、和總是在生成的眼光出發，盡可能掌握變動不居的媒介使用樣貌，然而，不論如何描繪，總是少了那麼一些動態性。

關於媒介使用是什麼與如何發生，本文以媒介、使用者與脈絡的變動性作為基本軸線，再進一步描繪三者之間相遇與交流過程所開展的個殊使用。

當前的媒介使用，拜媒介的發展與行動上網之賜，讓使用者擁有一台智慧型手機，卻不只是從事以往手機所能進行的活動。因此，本文主張，當前媒介的發展不是單點單項的進行，而是體系般的擴張與跨界，且將不斷發展下去，透過重新劃界以及與其他系列的碰撞，會促成越來越多的混血生成（如下圖⁷⁵），如今，手機不再只是手機，連帶的電腦不再只是電腦，電視的發展亦開始逃脫過往我們對於電視功能的界定。簡單來說，媒介構成一個會不斷生成擴大的物／體系，因而我們可以看見媒介物所展現的眾多關係，關係不僅在於向外連結，也包含其內部本身亦俱足多元變化的潛力，故總是圈引進更多的人事物，與之交互纏繞衍伸。



不同使用者與變動的媒介相遇之後，所展開的關係必然是多元複雜的。因此，本文的目的便不在於窮盡所有雙方相遇所萌生出的變化，而是在此立場上，更明確主張，在當前媒介滲透的時代，不論是誰，都在媒介網絡之中，如今，幾乎人人都與媒介合體，就像電影【駭客任務】(1999)的一段台詞：「母體(the matrix)到處都是，它圍繞著我們。即使是現在，它也在這個房間裡。當你望出窗外、或當你打開電視時，你可以看見它。當你上班時、當你人在教堂時、當你繳稅時，你都可以感覺到它。它是轉移你的視線並且使你在真相裡變得盲目的這個世界」。換言之，問題不在於是否擁有智慧型手機，是否能夠行動上網，而在於無論我們的生活型態或興趣為何，我們在日常生活中，總是與某種範圍的媒介物／體系產生網絡相生的關係。

而我們與媒介的互動是在特定時空脈絡下發生的，但脈絡並非靜態固定的背景，而是深具變動性的環境，使用者與媒介位在其中，也會促使環境產生轉變變化，進而又連帶牽動使用者對於媒介的操演。於是，學生每週即便待在同一間教室上課，當他想要使用手機時，此刻是上課或下課時段、身旁同學了了無幾或滿座、台上的老師講課催眠與否、座位旁是否有充電插座、網路收訊是好或壞等等，都讓他手機使用受到影響。因此，我們也不乏見到下圖這類的使用畫面⁷⁶：



⁷⁵圖為 John Holcroft 的插畫作品，引自：<http://photovide.com/illustrations-john-holcroft/>

⁷⁶圖為 Jungyeon Roh 的插畫作品，引自：

http://www.nytimes.com/2013/09/29/fashion/technology-and-the-college-generation.html?_r=0

在使用手機的同時也開著電腦或電視，而儘管大多數的時間我們的焦點是在手機上，卻不能輕易認定電腦或電視在該脈絡裡，乃是「傢俱」之一、或是提供「聲響」的角色，因為此時此刻過去了，這一秒與上一秒、或下一秒，都可能有某種環節和因素使得一旁陪襯的電腦或電視之角色產生變化。媒介使用中的媒介、使用者、脈絡三者皆具變動性，而三者的相會只會使得媒介使用更為複雜繁生。

本章將分為三個部分，首先概述研究發現，其次對於研究意義進行討論，最後則是未來研究建議。

一、研究發現

「這首歌的名字叫哈多的眼睛。」

「喔，這就是這首歌的名字囉？」愛麗絲想辦法打起精神。

「不，妳搞錯了。」騎士看來有點不高興。「這首歌的名字叫哈多的眼睛，歌名其實是好老好老的人。」

「所以我該說：『這首歌叫哈多的眼睛』囉？」愛麗絲改口了。

「還是不對，那根本是兩回事！這首歌叫千方百計，但這只是我們稱呼它的方式而已，懂嗎？」

「那這首歌到底是什麼呢？」愛麗絲完全被搞糊塗了。

「我正要說呢，這首歌其實是：坐在大門上！」

～《愛麗絲夢遊仙境》

本研究從使用者的經驗出發，發現「媒介使用」從來就難以明確指出何處是開端和結束，相反地，當將某個特定媒介捲進使用者的整體媒介集合之中時，特定的使用總是與使用者生命歷程所遭遇的其他人事物相關，這些人事物作為某種轉折，讓特定媒介在不同脈絡下有差異的使用。換言之，使用者的生命階段、所處情境、工作與休閒、以及身旁親友的影響，都為他一路以來的媒介使用過程製造許多停留、徘徊、斟酌或轉彎，並隱微地轉變他與媒介的關係。因此，面對日常生活中的媒介使用，本研究透過個人生命時間的流動以及特殊的媒介活動來呈現媒介使用的不斷生成。

（一）一個人的使用歷程

每個人都有各自的生命故事，並在不同的生命階段裡經歷喜怒哀樂。以第一人稱描述受訪者 B 的媒介使用歷程，或許可以促成一些入戲的效果，來體會不同媒介在他各個生命階段中所扮演的位。

受訪者 B 自遇上網路媒介（舉凡 email、MSN、blog 到 facebook）到智慧型手機，多次經歷他所形容的「再社會化」。對他而言，他一直不是一個會主動採用新興媒介的人，而多半是因為身邊親友的推薦以及生活型態的變動，牽引他漸進式地接觸特定媒介，每一次轉移都相當耗時，甚至很難轉換慣有的吸收模式。

舉例來說，一開始，網路媒介仍不如電視來得重要，直到某一年他的父親離世之後，他搬離家一個人在外生活，才漸漸使用網路多過於電視，並在長達約六年的時間，從看電視日益轉變為聽電視。而即便他使用網路即時通訊媒介至今已有將近十年的時間，對於即時訊息的聊天交流的某些堅持則仍未有改變，比如無法接受 facebook 或 LINE 上的文字有錯字，一旦文字有誤，他必須念出聲才能看懂，此外，他也堅持使用標點符號，無法接受透過空格表示斷句或斷行。

在他身上，除了有明顯的媒介焦點轉移之外，更可以發現他所謂的再社會化，其實反映的正是每當他捲進特定媒介所生成之物／體系之中，媒介使用經驗的斷裂或典範轉移的問題就會迎面而來，包含他的 MSN 初體驗、Blog 書寫、facebook 上的遊戲人生，或者伴隨 iphone 而來有待消化的諸多概念、知識與配件。每次與新興媒介相遇的初期，他總是有些適應不良，無法立即銜接上過往的媒介使用經驗。

然而，也正因為如此，在他身上的媒介使用經驗之混雜，與一般討論的「媒介匯流」焦點不同。⁷⁷以他的 blog 書寫為例，對他而言，寫 blog 摻雜了他對於日記的概念以及對於小說的熟悉，然而不僅如此，他亦會在文章裡嵌入 youtube 的影音，並對段落與段落之間的行距稍加斟酌，以控制文字與影像相互搭配所營造的氛圍和節奏，這使得 blog 的文章，雖名為「文章」，卻隱約帶有電影的影子。簡言之，他的對於 blog 的使用與撰文上的安排，實際上是轉化了過往他曾經歷過的各種媒介（日記、小說、電影、音樂、畫作），因此所謂的「匯流」，反而不在於 blog，而是在於他身上，是他的生命中所經驗過的或新或舊的媒介使用，在 blog 這裡暫時落腳，合而為一，使他變身成像是身懷許多寶物道具的多啦 a 夢。

（二）從來沒有單獨的使用

立基於生成觀點，本研究主張從來沒有單獨的媒介使用。因此，試圖藉由改機、下載貼圖等媒介活動，以指出媒介物／體系的群聚、使用者相互串連的群聚，物與人乃至於脈絡相互牽動的群聚情況，透過從集體、共同促成的角度加以檢

⁷⁷ 「媒介匯流」(converge)是將電腦與資訊科技、電信網路，以及內容業者等結合的一種現象，即將報紙、雜誌、音樂、廣播、電視、影片及娛樂軟體等作連結」。媒體匯流後主要在兩個層面受到影響，第一個是「科技層面」，媒體匯流之後其所承載的內容必須轉為標準化的數位形式，再通過寬頻或無線網路傳遞，並且在智慧型手機或平板電腦等行動載具上呈現。第二個是「產業層面」，電子媒體（廣播、電視）和通訊媒體（電話、網路）等會逐漸和科技產業併購整合或形成策略聯盟。（李宗薇，2012）

視，試圖看見許多轉折之間如何（引發）生成。

首先，媒介作為物的群聚，涉及使用者自我形象的管理與表演，使用者會透過媒介相關配件來建構自我形象整體感。但更有趣的發現是，媒介本身對於使用者身體感受所發揮的作用（如受訪者 M 追求某種手感），而使得不單純是媒介物／體系不斷衍伸相關配件將使用者吞沒其中，更引發使用者對於所欲之物的轉化，也就是說，使用者的欲望在媒介使用過程中，會與相關的人事物交纏，不斷的轉化，於是，就如同 M 只是為了延續某種手感，便從手機殼、隨身包、外套、手機帶等一路發展下去。據悉，iphone 5s 在臺灣開放購買，原先受訪者 M 擺盪在買與不買之間，追問其因，發現原來是 iphone 5s 外殼設計與 iphone 4 不同，若貿然換購 iphone 5s，則將再度面臨解決如何讓手機掛在身上的問題。近日 M 已換用 iphone 5s，如同她所在意的手機與身體的連結，她已請友人在日本代購符合新手機規格的手機帶，但在手機帶空渡來台之前，她暫時又回到了背著隨身包的狀態。儘管 M 已找到掛用新手機的手機帶，但我們仍無法保證她未來是否會滿足與此，會否在等待新手機帶到來的這段時間，她對於手機與身體連結的要求產生轉變？基於生成原則，以及從她過去自手機殼過渡到手機帶的歷程來看，她心中那存在但無法言明的欲望、理想之物，總是可能會有階段性地轉化。

其次，媒介作為物／體系，反映了一群使用者的接納與共同參與，如同受訪者 B 所謂的社會化，或可以「典範」的概念比喻之。使用者為媒介的規則與限制所指導，因而在使用上，媒介本身具有優先性，足以左右使用者判斷與操作邏輯的依據，一旦習以為常，便如不知水存在的魚兒，唯有操作失敗或異常的情況出現時，因為不順手，而不再體物入微。

此外，媒介邀請使用者參與其中，不僅止於故事情節的解讀和詮釋，還包含身體感官的參與操作，媒介作為一龐大不斷擴張跨界的體系，所內含的使用規則和操作邏輯，對於使用者來說，則如同 de Certeau 所謂的來自官方或上位者的統治戰略。然而，上有政策，下有對策，由使用者之間相互合作發展出來的戰術自然也是族繁不及備載。

但不同以往的新意在於：過去，一部電影上映後，便任由觀影者發揮創意性盜獵與消費，戰略與戰術之間的對抗，是一場戰爭，輸贏不是重點。而現在的情況則是，媒介物／體系會不斷更新、吸收使用者所創造的項目，收編為體系的一環，於是，媒介與使用者之間，不再是一次性的抗爭，而是連綿無絕期的戰役，使用者若不是自己想要有不同的使用，就是不得已被迫發展出不同的使用。而且除非使用者能脫離體系，否則註定是其中的輸家，或者維持一種恐怖平衡佯裝和平共處，而無法真正獲得勝利。

再者，媒介對於脈絡的影響可見於使用者對於媒介物／體系的佈署和安排，例如，使用者日常中的移動情況與手機維持電量的方式則出現差異，進而影響到

使用者對於什麼是理所當然的環境有了殊異的界定（如對受訪者 B 而言，車子沒有車充是一件奇怪的事；對於受訪者 S 而言，咖啡店或餐館設有插座是應該且合理的）。而行動上網與即時通訊軟體，也造就了使用者之間對於他人的「在場」、「缺席」或「失聯」有了不同的內涵。

（三）一就是多

日常生活中的媒介使用，致使我們與媒介的關係充滿差異。以電腦為例，對於受訪者 B 而言，電腦就是連線上網，即時通訊或查看網頁之用，但對於其他三位受訪者，透過電腦上網，還包含在網路上散步，閒看逛街。

在受訪者 M 的視訊媒介使用上，我們發現了出乎意外的使用。M 的遠距離愛情透過視訊媒介讓相處模式形成一種「在異地同居的」狀態，視訊媒介中介了她們的愛情，轉化為一道「任意門」，將分屬兩地的自己的房間，經由這道任意門合而為一，既是自己的房間，又是一個兩人共同的房間。有趣的是，視訊媒介提供的「觀看」則又進一步讓事情變得複雜，對於某些人而言（如受訪者 B），被看見總是比通話的聽見要來的限制重重，一旦被看見了，自己的房間就不再是一個人；而受訪者 M 與男友透過視訊所追求的正是兩個人的共同房間，而不是自己的房間，但看見使得互動變得必要，或更精準的說，專心致志或心不在焉的互動便清晰可辨，倘若一方要求不允許另一方三心二意，則「自由」的問題就會浮上檯面。

除此之外，生活模式的異動對於媒介使用時的感受也會相互影響。如同 M 提及男友去美國短居的期間，其生活中的時間感，從一線變成多線，除了留意台灣時間之外，她也透過視訊與時差將美國時間，以及正在視訊的那一刻的時間軸疊加在一塊兒，而有多重時間共存的錯覺。媒介使用重組時空脈絡的情況，也發生在玩遊戲上。受訪者 M 十分在乎時間的安排，對於時間的掌控使得她發展出與其他受訪者相當不同的對策：以該款遊戲規則所制定的時間制度來換算時間，即便遊戲內的時間單位與其遊戲外的生活時間不同，遊戲的時間卻滲透進 M 的作息時間安排裡，以預支自己的睡眠時間來換取多次遊戲的機會。如果我們要看遊戲與人生，則 M 的生活無非是藉此「被遊戲化了」，更廣泛地說，是徹底「被媒介化」了。

此外，媒介也轉化了使用者與他人的關係。從不同受訪者所提供的感情維繫方式與人際交往情況，我們得以發現，「總是連線」的媒介創造了「不再缺席、總是在場」的錯覺。而總是在場的錯覺，實際上卻無法如實完成缺席的補位，反而更加遮掩了原先所缺席的人事物。倘若連線是為了「連結」，不論是聽見或看見，但連結上了，都相對顯現出「暫時不可得」的狀態，也就是說，當聽見或看見所欲望的對象時，對方始終是遙不可及、觸不到的戀人，媒介對於人際之間的

交往，形構了一種「雖能近觀，但仍不可褻玩焉」的情況，透過延遲滿足欲望，延擱使用者想要確定但始終無法確定下來的欲望。

長期浸泡在媒介之中的我們，早已習慣了身體與媒介之間那天衣無縫的合作關係，於是，當媒介的功能越發前衛，我們便會開始發現，除了愛情或人際關係受到媒介的轉化，連我們如何感知自己身體的在與不在，都與媒介脫不了關係，一如 M 分享其在使用「螢幕分享」功能時的主體喪失感。

總的來說，媒介使用關係到眾多系列的組合關係。當我們聚焦於個人，可以看到一個人如何在不同脈絡底下與物相生相伴；當我們將場景移至許多人身上時，可發現在媒介、使用者、與脈絡上所呈現的群聚情況；甚至，當我們以特殊使用作為討論的焦點，個人與群聚之間的連結，雖是連結，但有的直接、有的迂迴，或勉強或樂意。於是，表面上彷彿「相同」的媒介活動，事實上內涵是充滿差異。然而，變化與差異從來就不是新奇的觀點，本文認為，媒介使用之所以能有各種各樣的關係變化，在於媒介、使用者與脈絡的相會，蘊含著某種（些）帶有參差不等強度或張力，從而迸生形構成諸多不同的組合關係。這樣的連結生成，會使得其中質地產生變化。

二、研究意義

“我不是生來就自然地孤單，我生來就在一種關係中，從其中我獲得養育及引導。當我孤獨時，若不是因為我和自己疏離了，就是因為環境扭傷了我。如放我自由，我首先且最自然地要重建我的關係。”

(Noddings, 1984: 51)

(一) 生成之於媒介使用

關於日常中的媒介使用，當將研究焦點鎖定在特定媒介時，例如：研究「電視與日常生活」(Silverstone, 1994)、「收音機與日常生活」(Winocur, 2005)、或是「日常生活中的網路」(Bakardjieva, 2001, 2005)，一如去摸索象腳、象尾、或象耳，我們可能會依著媒介特性，選擇不盡相同但適當的方法以探索該媒介。然而，當諸多媒介像聯盟的體系越來越全面深入我們的生活，與我們之間的距離逐漸難以區分時，我們應該如何看待當前的媒介使用？在媒介匯流的年代，有關媒介的研究應該如何調整腳步呢？換句話說，一旦將各種媒介視為一個變動中的集合體時，則該如何彼此接軌呢？

本研究主張媒介使用乃關係到媒介、使用者與脈絡三方面的共生共存，並藉

由塊莖思維與生成邏輯，以指出三者之間總是處在相互生成的進行式，不論從哪一方面切入檢視，我們總能看見媒介使用一如塊莖般，沒有非黑即白的界線，而是不斷的相互混血生成，看似封閉、劃界，但也總是在某一處又擴張、跨界。

而媒介使用中的生成，往往隱藏在我們視為理所當然的使用之中，但礙於體物入微，所以不易檢視，一如走在斜坡上，我們的身體總是能不費猜疑地順行而上，要特別說出箇中細節著實困難，就好比 Bausigner (1984) 過去所主張的，媒介的生根發芽是透過一個「過程」而達成「自然化」的。其所言的自然化是一個結果，處在這個結果上，便難以察覺體物如何入微，也不知道如何走在自然化這個過程中。然而，從塊莖生成的視角契入卻為我們帶來一線曙光。既然媒介使用總是在生成，總是「是中間的」狀態，追憶過去如何走來或許困難，但我們卻能從此刻朝向未來走去，因此，仍舊可以透過描繪媒介使用的經驗，以盡可能捕捉媒介使用的生成，究竟如何發生與轉化。

因此，本研究除了呈現不同研究對象的特殊使用之外，也描繪他們彼此之間如何與進行「相同或類似」活動的其他使用者交流生成。但是，提供特別或極端的媒介，目的並不在於「公開」「原來還能這麼使用?!」，而是希望藉由攤開這些媒介活動地圖，嘗試找到促成變化生成之處，以尋線窺見媒介、使用者與脈絡三方面，不僅三者相遇會產生變化，每一個面向之內也都不斷橫生許多關係，並與外部其他面向混種蔓生。如果使用者像是水裡游的魚，本研究試圖了解的即是，魚之所思為何，一條金魚在想什麼、做什麼，金魚、鯊魚、小丑魚湊在一起又如何想、怎麼行動。

舉例來說，以「修改」文稿為例，對於習慣紙本閱讀和思考的人而言（如受訪者 B），當他還在為自己的文稿天馬行空發想時，他可以透過電腦謄打、一邊思考；然而，一旦進入修改的階段，卻無法透過檢視電子檔進行，而需將檔案列印成紙本，既閱讀紙本，也在紙上塗塗改改。爾後再將紙本上的修正，「謄」進電子檔上。表面上看來，發展想法時是使用電腦，最後謄進電子檔裡也是使用電腦，但是這兩個階段的電腦使用卻不是同一件事，前者與思考有關，後者則偏向內容複製的技術操作。透過生成的角度，有助於我們看到前者到後者這中間關係形成的歷程，即加入了紙本的使用。對於習慣化為電子檔、並在電腦上作業的人來說（如我），當每次從指導教授那兒帶回有註記與提問的論文草稿本後，我總是需要先謄至電子檔，再一邊閱讀電子檔，一邊進行思考。相較於受訪者 B 的修改，拉進了紙本的塗塗改改。我的塗塗改改卻是透過「另存新檔」、以及檔名加上「修改日期」或是使用「追蹤校訂」功能來區分新舊。

簡單來說，每一個媒介與不同使用者相遇，以及每一次的相遇，從生成的觀點來看，總是會有某種程度的變動，就像對某些長輩而言，即便眼前的電視可供上網，長輩對它的使用仍是「看電視」，而不會是「上網、看臉書、點讚」。同樣地，儘管本研究四位受訪者都曾有使用視訊媒介的經驗，但每個人在不同脈絡

下，與視訊媒介交會所形構的狀況與意義都大不相同，這些意義的內涵同樣也具有差異，或與人相關，或與生活作息等等有關。

本研究的新意在於，注意到「使用」、「日常」與「生成」值得重新探究。「使用」之所以複雜，關係到「日常」有其尋常與變動之處，然而，尋常與變動背後所反映的是不斷「生成」的狀態，生成中保有變動、聚合、再變動、又聚合，故有勾勒媒介使用中那些交引纏繞在一起的經驗之流的可能性。

借徑生成以捕捉媒介使用的變動性，生成會引導我們看見多線不斷串連交錯、不斷擴張、再形構某種網絡；加上，生成的內涵是充滿差異的，無須透過比較來指出差異⁷⁸，卻讓我們看到眾多的組合關係，並且直視或指認其中的變化。這使得呈現的資料有相當大的比例在於使用中的「變化」，然而，如同前述，本文認為生成保有變動與聚合的不同層次的收放轉化過程，某種程度而言，當使用者特定的媒介使用產生變動時，隨之而來的會是新的變化組合關係重新定錨於日常中，如同本研究的受訪者 M 的視訊使用。

如此一來，研究日常中的媒介使用，本研究借用「生成」的邏輯，我們「從中間開始」，即便有「開始」一詞，但因為入口是從「中間」，所以不同於傳統的「從頭開始」，更重要的是，消解了「開始」的原始意義，而如此一來，也沒有所謂的「結束」，因為「開始」和「結束」是彼此相對的，但這正與「塊莖生成」的邏輯相悖離。一如 Deleuze (1987) 所說的「每一座高原都可以從任何地方讀起，都可以與任何其他高原連接」。

(二) 方法上的意義

1、研究過程與資料所反映的生成

本研究所面對的媒介使用現象富含變動性，從找答案的目的而言，「如何看待所得的資料」更是關鍵。故在策略上，嘗試從理論上找出分析的軸線來檢視資料。

循此，從兩個部份做些許嘗試，一是，藉由觀察與多次訪談，持續追研究對象在特定媒介活動中的轉變，這些轉變不限於來自什麼因素（事實上也無法限定），去累積「變化」。

誠如 Witherell & Noddings (1991: 13) 所言，透過敘說、書寫、閱讀和傾聽自己的和別人的生命故事，人們可以跨越文化的藩籬，並深化對其歷史軌跡和能

⁷⁸一如鹽並非透過比較確認不是糖所以是鹽，而是鹽本身就是鹽。

發展的理解。故事讓我們能更加明白「我們知道些什麼、我們如何知道、以及我們所關心的是誰和什麼」（引自吳芝儀，2005: 152, 156）。從研究對象那獲得的故事，是加進過去、現在的經驗、以及後續一直在發生的事件所推動的陳述，這些故事正如同塊莖可以不斷地串連、變化，而我的目的不在於從資料中一一標記出塊莖的六項特性，而是掌握塊莖的變動性、互動性與生成特性，讓這些被說出來的故事，得以讓人看到，是在什麼時空脈絡下與哪些人事物互動的「變動歷程」。

二是，在資料呈現上，亦試圖轉化書寫形式（利用第一人稱的獨白、多人對話、以及綜合描繪），搭配不同受訪者的特質特性及其媒介使用經驗，以從不同敘述方式裡讓媒介使用的動態變化得以被看見。雖然我作為研究者亦是摸象的盲人，試圖拼出一頭未知的象，但植基於一個原則：這頭象存在，只是總是變動中，總是在生成，則期望透過不同的資料呈現帶入媒介使用「過程」以看見變動性。因此，在媒介使用的相關故事的描繪與分析上，除了提供研究對象的歷程之外，也希望能反映研究過程中，不同研究對象之間的互動，以及與研究者之間的關係如何變化。

換句話說，資料呈現，也是一種研究方法。資料呈現，即是一種寫作，牽涉到如何表達情節、論證、以及反映出背後的後設觀點。如同 Paula Saukko 對於我們的提醒：

「寫作的風格／語言不是透明中性的媒介，而是訊息的一部份，他藉由對照 Mead 與 Freedman 的寫作風格以表達其觀點：Mead 的書具有印象派風格，像浪漫的旅行紀錄片：『曙光開始降落在棕色、輕軟的屋頂，細長的棕櫚樹挺立著，襯托出明鏡般透徹而閃爍的海面，這時，棕櫚樹下或海灘上獨木舟影子下幽會的戀人們……』。而 Freedman 的寫作風格，則是科學實在論的報導方式，像是警方紀錄或法庭案作：「1959 年六月的某個週日，17 歲的 Tautalafua 發現他 18 歲的表姐那天晚上 9 點左右和 Vave 坐在麵包樹下……」。⁷⁹（引自龔宜君，2013/05/20）

然而，藉由不同的描繪手法處理受訪者使用什麼媒介、如何使用、在何時何地使用，身為研究者的我，也在此過程同步追憶溯往，試驗及反思自己的媒介使用。對我而言，每位受訪者的情況所蘊含的各種媒介活動，以及不同的人生經歷與人際交往，經由我的參與、觀察，與他們交流經驗與概念，乃至於著墨如何書寫，最後都讓上述這塊範圍不斷擴張的龐大塊莖指向我，匯流至「我」身上，透

⁷⁹ 「Derek Freedman (1983) 在 Margaret Mead 過世後，出版了《米德與薩摩亞：一項人類學迷思的建造與拆解》，照 Clifford 與 Marcus 的說法，Freedman 對米德作了十分激烈的批評，說她的著作《薩摩亞的成年》這本書是漫畫，米德故作天真，研究無效等；這場爭論是許多研究方法書籍的主題。他們兩位有關再現薩摩亞「真相」的爭議，可以從他們研究的時間、對象與學術典範的不同來討論。」（引自龔宜君，2013/05/20）

過他們，我與眾多媒介使用一樣發生了關係，而成為這些媒介使用的一部分，而它們亦然。

2、研究者位置的生成

研究者的位置乃相對於研究對象而來，值得一提的是，與四位研究對象互動的過程，使我意識到自己在發問、聆聽、詮釋等角色之間的穿梭。

以「自我檢視的能力」來看，四位研究對象呈現出兩種極端：其中三位，一如多數的受訪者，需要研究者提問、確認、再提問，才能有助於他們自述先前或近來發生的事件和經驗，但對於媒介使用的「想法」或「意義」的問題能說的不多。相形之下，另一位受訪者則具高度自我反思的能力，面對研究者所關心的媒介使用事件，往往不需要研究者追問，便能補足研究者的好奇心，甚至，有能力在自陳一連串經驗的同時，主動回饋現狀與過去的對比，並且經常提出深入的自我分析和見解。

換言之，基於不同研究對象的自述的細膩程度，帶領我面臨到「研究者」身份的意義問題：倘若研究對象的自我剖析，走得比研究者更前面時，研究者還是研究者嗎？如此自問的同時，我開始意識到一種研究者的傲慢。如果研究對象是匹千里馬的話，研究者是否能是選才的伯樂呢？研究者是否必須無所不能、洞察能力勝過研究對象？不發一語的研究者可否也是一種研究者的表達？

舉例來說，研究對象透過講述自己的故事，其個人主體的建構不是重複地返回某個原鄉，或追尋某種預設中的起源，這只會讓他們更像一個異鄉者、失根的放逐者。研究者能獲取與描述的是，只是他們在此時此地的媒介使用經驗，因而具有局部、流動的特點，如此一來，他們所講述的一切都將面向未來，而非念念不忘過去經驗所導致的痕跡。對研究對象來說，其自陳總是帶領著他說出自己原先還未留意過的媒介使用（自我、媒介及脈絡的關係）。

反觀研究者這一端，與研究對象多次互動所共同產出的描術、對話，指向各種可能的方向，不同觀點之間也會有交錯、反覆、甚至矛盾。身為研究者，面對研究對象的自陳，若堅持只能走在研究對象的前方的話，有無可能就此偏離了生成的精神？

換句話說，基於研究對象的特殊性：當研究對象有能力自我書寫和剖析時，我所扮演的角色便開始轉變，從刻意想追問什麼，轉變為靜靜地聆聽，或拋出一點看法之後便讓對方借題發揮，不斷地說出他們願意透露且有能力表達出來的媒介使用經歷，接著，研究對象的自我剖析，讓我從傾聽者的身份，轉換為與他共同參與一場媒介使用討論聚會的成員，透過與他們討論、即興的嘗試又進而衍伸更多想法。

總而言之，我們必須承認，我們永遠無法複現研究對象的生活經驗，因為他們的生活經驗，在研究者進入的那一刻，便已起了變化，研究者與研究對象彼此的互動分享、述說的過程中，經驗已重新組織、建構，因而所獲得的事件或經驗，只是我們的建構，不一定是事實。我們必須承認這樣的變化，並將之納入考量。如同 Latour 所說：

「我們不必決定什麼構成了世界、誰是『真正』起作用的行動者、或者他們加諸彼此的證明的品質…分析家不該為了自圓其說，而將預先決定的社會學視野加諸所感受到的相互定義的不確定性…分析家的唯一任務是追蹤行動者在故事進行中的轉換」(Latour, 1998: 9-10; 轉引自林文源, 2008: 201)。

倘若研究現象是生成的，研究過程也在生成，則研究對象和研究者應該亦無例外。一如 Geertz (1995) 在其《後事實追尋》提及自己再訪曾經進行研究的兩個城市而做的反思：

「問題是，改變遠比你的初步印象來的更多、更為支離破碎。兩個城鎮當然變了，許多方面是表面的不同，有些許地方則是根本的不同了。但是，同樣的，人類學家也不一樣了。人類學家所工作的學科不同，這門學科的知識背景不同，而這門學科的道德基礎也不同了。這兩個城鎮所在的國家、這兩個國家所處的國際環境也不一樣了。同樣的，大部分人覺得什麼是生活的想法也在改變。……當所有事情都改變時——研究對象變了，研究對象的周遭也變了，研究者變了，研究者的周遭也變了，以及同時包含兩者的那更寬廣的世界都變了——似乎找不到恰當的立足點來研究，是什麼變了，以及如何改變的。」(方怡潔、郭彥君譯, 2005: 2)

Geertz 指出的關鍵在於：變化。並進一步說，身為研究者唯一能做的，「(假如我們持續記錄並且還能活下來)是在事情發生之後，諸事休戚相連的後見之明：也就是說，在事實之後，我們所拼湊出來的模式……我們所需要的是去展示出特定事件與特別場合(比如這邊的會面、那邊的發展)，如何與繁複的事實及多元的解釋編織在一起，而能有助於理解事情經過如何發生，以及將如何變化」(前引文 p.3-4)。

3、誰的大象？或生成的大象？

從「生成」的角度而言，媒介使用可比喻為不斷蔓生的塊莖，如此一來，所蒐集的資料可說是諸多系列線交錯的「暫時性」結果，所以很難釐清「生成」起點由何處、由誰開始，也無法斷言結束於何時。因此，研究媒介使用中的生成與

變動，重點便不在於追求唯一絕對的答案，而是仔細端倪媒介活動，去「想像」其中蘊藏哪些線與線的交錯和轉折⁸⁰。

然而，如何不追求絕對的真實，但可以貼近與展現真實呢？有關效度的問題，會牽涉到所考量的層面何在，如同第四章所做的盲人摸象之比喻，究竟判斷對於大象描述是否貼近真實的人是誰？是明眼人或是盲眼人？而日常中的媒介使用又能由誰來分辨是真實或接近真實呢？

進一步言，本研究在方法的考量上，取徑於生命史研究，便有兩個問題值得討論。一是有關「記憶」的問題，例如受訪者可能會失憶、記錯，但重點是，即使發生了印象的扭曲，但這對當事人而言，卻可能是深信不疑的「真實」。

另一個問題則是，研究對象經歷過幾次講述個人故事後，變得一次比一次更主動補充他們所述說的事件之細節與過程，甚至會在後續的使用經驗上想起過去的自己、自己先前如何描述與思考、現在又如何想。與此同時，研究者也不斷在新增研究對象對自身經驗的重新建構與理解。研究者作為訪談過程中的提問者與聆聽者，事實上，研究者即便不引導、不提問，也都參與了研究對象以及自身對於媒介使用歷程的重新建構。

因此，無論研究對象或研究者如何精準地描繪、重述媒介使用，我們都無法再現那些媒介使用，一如我們如何精準地對颱風進行科學描述，我們所做的始終只是描述，而不是再現颱風本身。循此，回到是否貼近媒介使用的真實面貌，從研究對象的立場來看，其所提供的使用經驗與經歷，便是貼近其媒介使用的真實，在此層面上，是屬於研究對象的真實。

而研究者本身，並未比研究對象「眼明」多少，倘若大象不存在於這個世界時，或，我們無法明眼加以觀察，甚至得如盲人用手或器具分辨時，我們終究不能兩手空空，終究得動手，得拿起「工具」，所以我在這個過程中能做到的，則是謹慎蒐集與確認來自研究對象的資料，以及盡量同理研究對象的位置與觀點，去描述與提供他們的媒介使用「過程」，光「使用」本身，沒有經驗則無法判斷，有則成。而研究者與研究對象對談時，彼此的經驗與知識，會像能夠融合的網一般慢慢連在一塊，幫助我們看到越來越多的畫面。如此一來，或許將研究對象所描述的經驗用以對照其實際情況，可能有些許落差的風險，但總的來看，仍可在某種程度上呈現真實的「軌跡」，讓我們看見使用者走過這裡、那兒、上面或轉角後的岔路，藉此貼近真實。假設真有一頭「媒介使用」之象，雖然不能知道其全部，但起碼能知曉牠有大耳朵、長鼻子，器官上的膚質與紋理線條，如同我們無法窮盡的天涯森林，但可深究一棵樹的紋理及其根莖如何延伸，環節如何相扣。

⁸⁰使用「想像」一詞的用意在於，研究媒介使用無須追求窮盡，研究者始終是受限於既有的生活經歷與知識基礎，再如何同理移情，亦無法等同於受訪者本人，所以面對受訪者與所得的資料，只有「盡量」想像，沒有「完美」的想像。

(三) 自由與欲望

“那些來去不定的，讓既滿足自由趨力、也滿足歸屬渴望變得可能——還能遮掩（若不能完全彌補）上述兩種熱望的欺騙性。”

（Bauman, 2003/何定照、高瑟濡譯，2007）

從研究發現裡可以看見，媒介、使用者以及脈絡，共同交生相長促成三者之間的聯繫生生不息，媒介使用總是關係到與某種人事物產生關聯，包含媒介的相關配件的佈置、使用者對於改機或下載貼圖的熱衷、或者是經由連線或遊戲所造成的時空感變化，這些關聯面貌多元多樣，卻共同反映出一個傾向：使用者一方面進入充滿連結的體系，另一方面又渴望能自主地生活。然而，問題是為什麼需要這些連結？

Bauman (2003) 曾言：「我們在網路上聊天……網友上線下線，來來去去，但總有幾個老是渴望用「訊息」淹沒沉默。在『網友』這種關係中，訊息本身並非訊息，訊息的來去、訊息的流通才是訊息——別管內容。我們屬於談話，而不是談什麼」（何定照、高瑟濡譯，2007: 83）。而 Turkle (2011) 更指出現代人透過科技創造越來越多的連線，反映的是人性深層那無法承受的孤獨。在她的研究對象裡，有許多人藉由手機連線，逐漸養成一種「一起共同寂寞」的新相處模式：人們既想聚在一起，但又希冀保有自由，能到別處走走看看。顯然，針對人際交往，害怕孤獨是一種可能的答案。

那麼，物的圈引對媒介使用造成的群聚，則與「欠缺」如何出現有關，欠缺的出現可從兩個層面來看：一是多餘，二是替代。媒介的出現原本是我們生活之中多餘之物，但日子一天一天過去，我們與媒介的連結轉變為相互合而為一，於是不再看見多餘，而是看見匱乏，因而引誘我們不斷再向外尋覓以彌補欠缺的錯覺，而未意識到從「起點」來看，我們不曾欠缺。換句話說，不能連線上網的痛苦，或者看得到貼圖卻暫時無法下載的焦慮，從根本（起點）來看，是一種「無中生有」的欲望，是在當前的社會條件下所促成的、被生產、被創造出來的欲望。

簡單來說，我們的「使用」甚至會延伸出去，成為判斷某個使用的依據。於是「使用」反客為主，**變成事物的標準**。即使像常識般的存在，一如媒介真實影響了閱聽人對世界的認知和想像，但現今的媒介使用，早已超越內容面的媒介真實，連媒介本身也參與其中，值得我們納入考量。

如此看來，使用者本身是充滿潛力且不固定的。當使用者與不同系統連結，就會創造、實現各種各樣的活動⁸¹，並且在某個活動中、某個狀態上、某種強度

⁸¹一如嘴巴，與飲食系統連結就能進食和嘔吐，與呼吸系統連結則吸吐空氣，與溝通系統連結則或開口發聲、或咬著筆書寫作畫。

上暫時是某種使用者。⁸²延續這樣的思考，使用者千方百計想要滿足欲望於是常常受縛其中，那到底所求的自由是什麼？而在無中生有的欲望出現之前，自由何在？又，有所欲望之後，自由在何處？又如何自由？

三、未來研究議題

從生成的角度來研究媒介使用，我認為未來研究可朝幾個面向努力。首先，本研究僅止於處理媒介使用中的生成情況，即透過描述來呈現生成如何顯現在媒介、使用者以及脈絡上。然而，為什麼會生成？或生成的機制是什麼？本研究在資料分析中僅稍微觸及到，媒介使用的生成與變化，關係到其中諸多環節所引發的強度或張力，從而使得使用者在某個契機點產生變化性的使用。但生成的背後是否有什麼秩序？那會是什麼？是值得加以深究的問題。

其次，誠如 McLuhan 所主張的，若欲完全領會新媒介所導致的變化，則應超越過去對於媒介內容或創新使用的關注，轉而著眼於創新科技對於人際間引發的動態變化（引自 Federman, 2004），顯見我們對於「媒介本身」的探究尚有深入的空間，舉個有趣的例子，受訪者 C 曾分享一段與友人 LINE 對話經驗，內容是關於她看到一個友人可能感興趣的商品，於是透過 LINE 將該商品的連結網址分享給友人，友人雖然感到心動，但礙於價格和商品顏色的選定猶豫不決，於是回覆受訪者 C 一張打坐的圖案與一串 youtube 影音網址（這則影音是台灣女歌手陳綺真的歌曲「讓我想一想」，如右圖所示）。讓 C 哈哈大笑地回以：「貼圖加連結是哪招啦 XD」，隨即兩人自然地又切換下一個話題。顯然易見的是，LINE 結合行動上網，讓即時通訊的對談，可以在使用上出現許多變化，正如同本研究受訪者 B 部



⁸²舉例來說，受訪者 C 近日更換 iPhone 5s 之後，發現無法使用過去下載 LINE 貼圖的方法，只能土法煉鋼利用手動設定下載，但與此同時，他也從一個月前開始進入職場成為上班族，以往他總是立即得知今日有什麼新貼圖，而今卻變成因與他人在 LINE 上交談才得知有新貼圖，這樣的轉變讓他甚感焦慮，一來他不再能因搶快而與眾不同，二者看他人傳來的新貼圖，礙於新手機的破解戰術尚未成功，使他遠遠退居末座，只能看而得不到，因為感受到焦慮和懊惱，他已和以往那個 LINE 貼圖的愛好使用者的自己有所不同。

落格的使用，從本研究的觀點，這是媒介之間相互纏繞生成的情況，甚至還使得談話中的意義也有所生成（將「打坐與歌名」拉進其談話主題所要表達的意義裡），然而，如同 McLuhan 所提醒的媒介本身即是訊息，此處值得進一步探究的即是媒介的物質性。換句話說，媒介的物質性提供了什麼樣的條件與機會，促成這些生成變化莫測；除此之外，同樣歸類為即時社交軟體的 LINE、facebook 或 skype 等不同媒介平台，儘管都能方便使用者在不同時空下透過連線感覺在一起，但從媒介的物質性出發，這類媒介使用在感受上大不相同。甚至，從線上聊天成為現代人生活中習以為常之事來看，聊天對於人們生活的意義與聊天形式的演變之關係，亦是可探究的方向。

此外，關於媒介物／體系，本研究僅限於帶入研究對象如何捲入手機與電腦相關配件之中，然而，除了這個層面之外，若從產業技術生產與社會環境的視角來看，手機或電腦作為一個連線溝通的媒介，媒介本身的物質性與特殊性是否有使用者經驗以外的發展，或許可以將使用者經驗與媒介發展事實相揉合呈現不一樣的討論。

另外，就使用者對於媒介的操作而言，尚可觸及「身體」的議題，例如，身體在媒介使用中所扮演的角色與作用。以人車一體來形容熟練的駕駛者為例，究竟人車合而為一所指為何？以開車或騎車的經驗來說，我所體會到的是，我的身體就是車子的身體，我對於空間的感覺是與車子連結在一起，然而這個連結在一起，是既向內也向外。亦即，向外看時，我感覺不到自己的身體，我是車子的一部分；但向內看，車子是我身體的一部分，因而當我們行駛於小巷之時，即便人坐在車內，身體仍會有稍微緊縮的反應。類似的狀況在騎機車時更為明顯，雖然知道眼前的小徑過得去，但在穿越的時候，身體的緊繃收縮感會不自覺的發生，因此「身體」仍舊存在，並未因此消失⁸³，進一步言，人車一體，實則沒有內外之分，而是連成一氣。如此一來，身體與認知在媒介使用中的相互影響應會是有趣的討論。

再者，延續至脈絡所涉及的時空感與環境細節，一是，當媒介使用涉及移動性時，身體所感知的物理環境變化、使用者對於環境的認知、將與媒介使用之間如何相互作用呢？例如，當我們要前往陌生的目的地時，按地址找門牌號碼、查 google 地圖、或者衛星導航系統將反映出什麼樣的差異呢？

二是，可以探究缺席與在場的議題，舉例來說，如今的媒介除了邀請使用者參與其中，也為使用者提供相對較為豐富的資訊，例如旅行或烹飪節目，透過媒介呈現從一地到另一地，或食材從生到熟的料理過程，然而，我們都曉得，這些經由媒介所表現的從無到有，表面上為我們呈現「過程」的在場，但實際上我們

⁸³反觀，當車子不小心與周遭產生擦撞時，我們的不自主的「噢！」一聲或心理上引發的「痛」感亦是類似的情況。

仍在這些無到有的「細節」過程裡缺席。換言之，可以去探討媒介使用，如何讓我們彷彿補充了缺席的明白，又如何神秘化了細節。

最後，媒介使用與（親密）人際關係的情感維繫與信任關係，也能進一步衍伸，與凝視、權力及監控的問題合併思考，甚至可由此深入人性的層面，比方說，當使用者對於 facebook 上的分享與標記出現隱私設定的關懷時，試問到底是什麼原因，促使人們自願踏進一個由不得自己掌控的媒介規則場域，但卻又以為自己能從中自由空間？相信從中可尚有許多豐富的面向有待未來研究挖掘。



參考文獻

- 丁興祥、張慈宜、賴誠斌等譯（2002）。《生命史與心理傳記學——理論與方法的探討》。台北：遠流。（原書 Runyan, W. [1982]. *Life histories and psychobiography.*）
- 也斯（1996）。《越界書簡》。香港：青文書屋。
- 中央社（2013/01/15）。〈導航出錯 比利時婦開車逾千哩〉。取自：
<http://tw.news.yahoo.com/%E5%B0%8E%E8%88%AA%E5%87%BA%E9%8C%AF-%E6%AF%94%E5%88%A9%E6%99%82%E5%A9%A6%E9%96%8B%E8%BB%8A%E9%80%BE%E5%8D%83%E5%93%A9-144409386.html>
- 今日新聞網 NOWnews.com（2012 年 5 月 8 日）。〈知名「Instagram」照相軟體 從虛擬變實體概念相機！〉，取自
<http://www.nownews.com/2012/05/08/91-2811746.htm>
- 方怡潔、郭彥君譯（2009）。《後事實追尋：兩個國家、四個十年、一位人類學家》。台北：群學。（原書 Geertz, C. [1995]. *After the fact: Two countries, Four decades, one anthropologist.*）
- 王志弘（2002）。〈技術中介的人與自我：網際空間、分身組態與記憶裝置〉，《資訊社會研究》，3: 1-24。
- 王彩鸞（2011/05/18）。手機沒帶、沒電、沒接 9 成青少年焦慮。NOWnews 今日新聞網。取自：http://mag.udn.com/mag/life/storypage.jsp?f_ART_ID=319280
- 王嵩音譯（1993）。《傳播研究里程碑》。台北：遠流。（原書 Lowery, S. A., & DeFleur, M. L. [1988]. *Milestones in Mass Communication Research: Media Effects.*）
- 宅宅新聞（2013 年 8 月 23 日）。〈超復古《Instagram 社交拍立得》實機曝光 2014 年初正式開賣～〉，取自 <http://news.gamme.com.tw/557143>
- 朱光明等譯（2007）。《如何做質的研究》。北京：中國輕工業出版社。（原書 Hatch, A. [2002]. *Doing qualitative research in education settings.*）
- 朱華瑄（2007）。《從部落格的物質形式看部落客的自我技藝實作》。清華大學社會所碩士論文。
- 何定照、高瑟濡（2007）。《液態之愛：論人際紐帶的脆弱》，台北：商周出版。（原書 Bauman, Z. [2003]. *Liquid Love: On the Frailty of Human Bonds.*）
- 吳芝儀（2005）。〈敘事研究的方法論探討〉。收錄於齊力、林本炫（編），《質性研究方法與資料分析》（頁 145-188）。嘉義：南華大學教育社會學研究所。
- 吳姿嫻（2007）。《MSN 與日常生活》。世新大學公共傳播暨廣告學系所碩士論文。
- 吳姿嫻（2011）。〈論「新媒介科技迷」〉，《中華傳播學刊》，19: 97-146。
- 李宗薇（2012）。〈數位教學理論：網路與新科技對教育的衝擊〉，引自：
<http://phpsrv.nutn.edu.tw/~tald/act.php?act=view&id=6&no=60>
- 周世箴譯（2006）。《我們賴以生存的譬喻》。台北：聯經。（原書 Lakoff, G. & Johnson, M. [1980]. *Metaphors we live by.* Chicago: The University of Chicago Press.）

- 周群英譯(2005)。《日常生活與文化理論》台北：韋伯。(原書 Highmore, B. [2004]. *Everyday life and cultural theory: An introduction*. New York: Routledge.)
- 林文源(2008)。〈飄移之作之方法論：初論〉。收錄於周平、蔡政宏(編)，《日常生活的質性研究》(頁 193-220)。嘉義：南華大學教育社會學研究所。
- 林東泰(1999)。《大眾傳播理論》。台北：師大書苑。
- 柯裕棻(2003/12/19)，〈自己的房間〉(三少四壯集)，《中國時報》人間副刊。
- 高穎超(2007)。〈做兵「轉大人」：田野邂逅的能與不能〉。收錄於謝國雄(編)《以身為度如是我做：田野工作的教與學》(頁 93-121)。臺北：群學。
- 梅干(2013/04/05)。(我的智障型手機與我的智慧型生活)，梅問題教學網。取自 <http://www.minwt.com/ios/7537.html>
- 畢恆達(2000)。〈家的意義〉，《應用心理研究》，8: 55-56。
- 陳世敏譯(1994)。《美國大眾傳播思潮：從摩斯到麥克魯漢》，台北：遠流。(原書 Czitrom, D. [1982]. *Media and American mind: From Morse to McLuhan*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.)
- 陳玉箴譯(2003)。《媒介概念十六講》。台北：韋伯。(原書 Silverstone, R. [1999]. *Why study the media?* London: Sage.)
- 陳惠萍(2012)。〈Chapter 9 性別與智慧住家：女性主義的科技研究〉。收錄於周素卿、劉佩玲(編)，《智慧生活家科技》(頁 204-225)。台北：台灣大學智慧生活科技整合與創新研究中心。
- 陶振超(2011a)。〈媒介訊息如何獲得注意力：突出或相關？認知取徑媒體研究之觀點〉，《新聞學研究》，107: 245-290。
- 陶振超(2011b)。〈脈絡在媒介訊息處理中所扮演的角色：認知與情境觀點〉，《傳播研究與實踐》，1(2): 37-47。
- 麥永雄(2007a)。〈光滑空間與塊莖思維：德勒茲的數字媒介詩學〉，《文藝研究》，1: 75-84。取自：<http://www.xqnwh.com/2011/0816/4315.html>
- 麥永雄(2007b)。《德勒茲與當代性—西方後結構主義思潮研究》。桂林：廣西師範大學出版社。
- 馮建三譯(1995)。《電視、觀眾與文化研究》。台北：遠流。(原書 Morley, D. [1992]. *Television, audiences & cultural studies*. London: Routledge.)
- 黃月純(2001)。(生命史研究在成人教育上的應用)，《成人教育學刊》，5：219-247。
- 黃厚銘(2007)。〈導讀—液態之愛的流轉於凝固〉，收錄於《液態之愛：論人際紐帶的脆弱》(頁 3-14)。台北：商周出版。
- 楊仁達(2011)。〈大家一起看的電視—Social TV〉，《創新發現誌》，第 42 期。取自：http://ideas.org.tw/magazine_article.php?f=20
- 楊志弘、周金福譯(2001)。《大眾傳播理論：基礎、發展與未來》。台北：華泰。(原書 Baran, S. J., & Davis, D. K. [2000]. *Mass Communication theory: Foundations, ferment, and future*.)

- 楊凱麟 (2003)〈德勒茲「思想—影像」或「思想=影像」之條件及問題性〉，《台大文史哲學報》，59：337-368。
- 雷建軍 (2007)。《視頻互動媒介》。中國：清華大學出版社。
- 廖俊峰、陸敬互、傅立成 (2012)。〈Chapter 6 多媒體娛樂、數位通訊與智慧客廳〉。收錄於周素卿、劉佩玲 (編)，《智慧生活家科技》(頁 130-159)。台北：台灣大學智慧生活科技整合與創新研究中心。
- 廖俊峰、陸敬互、傅立成 (2012)。〈多媒體娛樂、數位通訊與智慧客廳〉。收錄於周素卿、劉佩玲 (編)，《智慧生活家科技》(頁 130-159)。台北：台灣大學智慧生活科技整合與創新研究中心。
- 劉建基譯 (2003)。《關鍵詞—文化與社會的詞彙》。台北：巨流。(原書 R. Williams [1976]. *Keywords: A vocabulary of culture and society*. New York: Oxford University Press.)
- 潘淑滿 (2003)。《質性研究：理論與應用》。台北：心理。
- 鄭明萱譯 (2006)。《認識媒體：人的延伸》。台北：貓頭鷹。(原書 McLuhan, M. [1964]. *Understanding media: The extensions of men.*)
- 盧嵐蘭 (2005)。《媒介消費—閱聽人與社會》。台北：揚智。
- 賴彥如、周素卿 (2012)。〈Chapter 7 主食、情境感知與智慧廚房〉。收錄於周素卿、劉佩玲 (編)，《智慧生活家科技》(頁 160-183)。台北：台灣大學智慧生活科技整合與創新研究中心。
- 龍年出版社編輯委員會編譯 (1976)。〈混雜的能量〉。收錄於《傳播怪物麥克魯漢》(頁 107-115)。台北：龍年出版社。(原文 McLuhan, M. [nd].)
- 顏學誠 (2008)。〈專家、物性、身體感：茶葉比賽中的社會秩序〉。收錄於余舜德 (編)《體物入微：物與身體感的研究》(頁 405-429)。新竹：清華大學出版社。
- 羅世宏譯 (2000)。《傳播理論：起源、方法與應用》。台北：五南。(原書 Severin, W., & Tankard, J. W., Jr. [1998]. *Communication theories: Origins, methods, and uses in the mass media*; 4th ed.)
- 龔宜君 (2013/05/20)。〈你的寫作風格是「凡骨還是廢物」？〉。取自：
<http://twstreetcorner.org/2013/05/20/gongyijun/>
- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audience: A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.
- Ang, I. (1995). *Watching Dallas: Soap opera and the melodrama imagination*. London: Methuen.
- Appadurai, A. (1995). Playing with modernity: The decolonization of Indian cricket. In C. A. Breckenridge (Ed.), *Consuming modernity: Public culture in a south asian world*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bakardjieva, M. (2003). Virtual togetherness: An everyday-life perspective. *Media, Culture & society*, 25, 291-313.

- Bakardjieva, M. (2005). *Internet society: The Internet in everyday life*. London : Sage.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- Bausinger, H. (1984). Media, technology and everyday life. *Media, Culture and Society*, 6, 343-351.
- Bilton, N. (2013, September 1). Disruptions: More connected, yet more alone, *The New York Times*. Retrieved from:
http://bits.blogs.nytimes.com/2013/09/01/disruptions-more-connected-yet-more-alone/?_r=0
- Bolter, J., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge Ma: The MIT Press.
- Bruni, F.(2013, September 2).Traveling without seeing, *The New York Times*. Retrieved from:
http://www.nytimes.com/2013/09/03/opinion/bruni-traveling-without-seeing.html?_r=0
- Bull, M. (2004). To each their own bubble: Mobile space of sound in the city. In N. Couldry & A. McCarthy (Eds.), *MediaSpace: Place, scale and culture in a media age* (pp. 275-293). London: Routledge.
- Carey, J. W. (1989). *Communication as culture: Essays on media and society*. NY : Routledge.
- Chee, S. A., Zaphiris, P., & Wilson, S. (2010). Computer games and sociocultural play: An activity theoretical perspective. *Games and Culture*. Retrieved July 2, 2010, from
<http://gac.sagepub.com/content/early/2010/03/16/1555412009360411.full.pdf+html>
- de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (S. Rendall, Trans.). Berkeley: University of California Press.
- Deleuze, G. (1994). *Difference and repetition* (P. Patton, Trans.). New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus* (B. Massumi, Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dickey, S. (1997). Anthropology and its contributions to studies of mass media. *International social science journal*, 49, 413-427.
- Farman, J. (2011). Introduction: The pathways of locative media. In *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*(pp.1-15). New York: Routledge.
- Fiske, J. (1989). *Understanding popular culture*. London: Routledge.
- Gosling, V. K., & Crawford, G. (2010). Game scenes: Theorizing digital game audiences. *Games and culture*. Retrieved July 2, 2010, from
<http://gac.sagepub.com/content/early/2010/03/16/1555412010364979>

- Gripenberg, P. (2002). Living with IT: Uses and interpretations of computers in the home and family context, *ECIS 2002*: Gdańsk, Poland.
- Habib, L. (2001, June). *Computers in the home: Domestic technology and the process of domestication*. Paper presented at the 9th European Conference on Information Systems. Retrieved November 7, 2006, from <http://csrc.lse.ac.uk/asp/aspecis/20010039.pdf>
- Haddon, L. (2003). Domestication and mobile telephony. In J. Katz (Ed.), *Machines that become us: The social context of personal communication technology* (pp. 43-56). New Brunswick, NJ: Transaction.
- Haddon, L. (2006). The contribution of domestication research to in-home computing and media consumption. *The Information Society*, 22, 195-203.
- Haddon, L. (2007). Roger Silverstone's legacies: Domestication. *New media & society*, 9(1): 25-32.
- Heidegger, M. (1992). The question concerning technology. In D. F. Krell (Ed.), *Basic writings: Ten key essays* (pp.307-341). San Francisco: Harpre.
- Hirsch, E. (1992). The long term and the short term of domestic consumption: An ethnographic case study. In R. Silverstone, E. Hirsch (Eds.), *Consuming technologies*. London: Routledge.
- Hirsch, E. (1998). New technologies and domestic consumption. In C. Geraghty & D. Lusted (Eds.), *The television studies book* (pp.158-174). London: Routledge.
- Idhe, D. (1990). *Technology and the lifeworld: From Garden to Earth*.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans & participatory Culture*. NY: Routledge.
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers: Essays on participatory culture*. New York & London: New York University Press.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research* (Vol. III, pp. 19-32). Beverly Hills, CA: Sage.
- INSIDE (2013/03/21)。〈親愛的，我把我的 iPhone 閹割了！〉，取自：
http://www.inside.com.tw/2013/03/21/distraction-free-iphone?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+inside-blog-taiwan+%28%E7%B6%B2%E8%B7%AF%E8%B6%A8%E5%8B%A2%E8%A1%8C%E9%8A%B7%E8%88%87%E9%96%8B%E7%99%BC%29 (原文 Knapp, J. [2013/03/14]. The distraction-free iPhone (or 'Why I'm happier since I disabled Safari'). Retrieved from: <https://medium.com/life-hacks/80f8d525b0d8>)

- Larsen, B. S. (2000). Radio as ritual: An approach to everyday use of radio. *Nordicom review*, 21, 259-274.
- Latour, B. (2000/2004). 〈直線進步或交引纏繞〉(Progress or Entanglement?)，收錄於吳嘉苓、傅大為、雷祥麟(編)《科技渴望社會》(頁 79-105)。台北：群學。
- McLuhan, M. (1964/1994). *Understanding media: The extensions of man*. London: Routledge & Kegan Paul.
- McLuhan, M. (1970). *Culture is our business*. McGraw-Hill Book Company.
- McLuhan, M. (1995). The Medium is the Message. In E. McLuhan & F. Zingrone (Eds.), *Essential McLuhan*. Toronto: Anansi.
- McLuhan, M. (2003). *Understanding Me: Lectures and Interviews*. Cambridge, MA: MIT Press.
- McLuhan, M., & Fiore, Q.(1968/1997). *War and peace in the global village*. San Francisco: Hardwired.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *The phenomenology of perception*. (trans. By C. Smith) Routledge. Retrieved from <https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/73535007/Phenomenology+of+Perception.pdf>
- Meyrowitz, J. (1985). *No sense of place: The impact of electronic media on social behaviour*. New York, NY: Oxford University Press.
- Morley, D. (1986). *Family television*. London: Routledge.
- Morley, D. (2000). *Home territories: Media, mobility and identity*. London and New York: Routledge.
- Morley, D. (2003). What's 'home' got to do with it? *European journal of cultural studies*, 6, 435-458.
- Morley, D. (2007). *Media, modernity and technology: The geography of the new*. London: Routledge.
- Morley, D., & Silverstone, R. (1991). Communication and context: Ethnographic perspective on the media effect. In K. B. Jessen & N. W. Jankowski (Eds.), *A handbook of qualitative methodologies for mass communication research* (pp.149-162). NY & London: Routledge.
- Nardi, B. A. (1996). Studying context: A comparison of activity theory, situated action models, and distributed cognition. In B. A. Nardi (Ed.), *Context and consciousness: Activity theory and human-computer interaction* (pp. 35-52). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Noddings, N. (1984). *Caring: A feminine approach to ethics & moral education*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Pisters, P. (2008, May 25). Manifesto for a schizo-analysis of media culture.

- Retrieved from *Masters of media*
<http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2008/05/25/manifesto-for-a-schizo-analysis-of-media-culture/>
- Poster, M. (2002). Everyday (virtual) life. *New literary history*, 33, 743-760.
- Press, A. (1992). *Women watching television*. Philadelphia: University of Pennsylvania.
- Richardson, L. (2000). Writing: A method of inquiry. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage
- Scannell, P. (1988). Radio times: The temporal arrangements of broadcasting in the modern world. In P. Drummond & R. Pateson (Eds.), *Television and its audience: International research perspectives* (pp. 15-29). London: British Film Institute.
- Silverstone, R. (1994). *Television and everyday life*. London: Routledge.
- Silverstone, R. (2002). Complicity and collusion in the mediation of everyday life. *New literary history*, 33, 761-780.
- Silverstone, R., Hirsch, E., & Morley, D. (1992). Information and communication technologies and the moral economy of household. In R. Silverstone, E. Hirsch (Eds.), *Consuming technologies* (pp.15-31). London: Routledge.
- Sotamaa, O. (2010). When the game is not enough: Motivations and practices among computer game modding culture. *Games and Culture*, 5(3), 256-277.
- Spigel, L. (2001). Media homes: Then and now. *International journal of cultural studies*, 4(4), 385-411.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and time: The fault of epimetheus* (Trans., R. Beardsworth & G. Collins). Stanford: Stanford University Press.
- Tierny, W. G. (2000). Undaunted courage. Life history and the postmodern challenge. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage
- Turkle, S. (1984). *The second self: Computers and the human spirit*. New York: Simon & Schuster.
- Urry, J. (2002, May). Mobility and proximity. *Sociology*, 36(2), 255-274.
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Bloomington: Indiana University Press.
- Virilio, P. (1990). *L'Inertie polaire*. Paris: Christian Bourgois.
- Winocur, R. (2005). Radio and everyday life: Uses and meanings in the domestic sphere. *Television New Media*, 6(3), 319-332.
- Yoshimi, S. (1999). Made in Japan: The cultural politics of "home electrification" in postwar Japan. *Media, culture & society*, 21, 149-171.
- Zimmerman, H. T. (2004). A case study of a family's digital technology use. *Proceedings of the 6th International Conference on Learning Sciences Table of Contents, California*, 646-646.