

國立政治大學傳播學院傳播碩士學位學程碩士班

碩士學位論文

重新理解空間—Pokémon GOer 的行動考察

Re-understanding Space — An Action Inspection of Pokémon GOer

The logo of National Chengchi University is a large, faint watermark in the background. It features a circular emblem with a stylized flower or cloud shape in the center, containing the Chinese characters '政大' (Chengchi University). The words 'National Chengchi University' are written in English around the bottom of the circle, and '國立政治大學' is written in Chinese around the top.

指導教授：蔡 琰 博士

研究生：蔣與弘 撰

中華民國一〇八年七月

## 謝辭

鍊金術師的本質是科學家。從他停止思考的那一刻開始，他就已經死了。

—《鋼之鍊金術師》

緩步上山時千頭萬緒，腦中不斷漾現的，是這句前代鍊之鍊金術師在病榻上斷氣之前，敦促徒弟一定要繼續探究真理的枯啞叮嚀。不知從何時開始，這句話始終縈繞，催促著我不斷直面眼前弘大繁盛的世界，窮究形影縹緲的真理。這輩子大概是成不了鍊金術師了，只是不敢懈怠地將眼中所見腦中所想，鍊為文字、鑄成話語，並單純地希望，藉此能讓這個世界變得更加有趣，甚至是繽紛一些。

倏忽六年，埋頭書寫讓須臾不曾駐足的光陰顯得不太真切，或許因為研究的是空間，於是對於時間總是不那麼敏銳，儘管還不至於再回首已百年身，但也時不時地感到一股清而淺的驚惶與焦急。

感謝柯裕棻老師與許勝欽老師，立刻答應擔任我的口試委員，儘管被我的思索與書寫反覆折磨、攪擾，依舊願意費心理解，並給予我極大的耐心與包容，提供建議與各種概念上的延展，協助我讓這個剛剛成型的、極為抽象的理論，能夠更加完整與強大。

我從來就不是一個好學生，六年來幹得最多的，就是不停地鬧出些事來，讓老師擔心。感謝蔡琰老師，在我認真思索並決定要放棄學位時，願意掐著我回到學院，一路拎著我陪著我直到此刻。而認識我的人都知道，關於任何對我感到驚艷的情緒，我始終感到無所適從並且憂傷，因為這樣的情緒代表沒有任何期待。對於我做的任何事、提出的任何想法，寫下的

任何段落，蔡琰老師都不感到驚訝，只是笑盈盈地戳著我往前走，全然地相信我真的能夠寫出點不同、有意思的東西來。是以儘管時不時地有些倉惶，也逐漸能夠心安。

感謝臧國仁老師，從大學開學的第一堂課到碩士論文最終口試前的五分鐘，都是一貫的叮嚀，放輕鬆、不要緊張、寫清楚說清楚就行了、有什麼好抱怨的、不准熬夜、你現在開始就只吃半碗飯、我每天都走一萬步喔、還不快點去寫論文。大概就是這樣不斷的操心，走在校園裡的日子才不至於太過乏力蒼白，而是有棵頭很大的巨樹，能夠倚靠、能夠依循。

感謝陳芳明老師，讓我能夠再次回到文學，儘管我走在一條很可能與文學相去漸遠的路上，卻依舊能受到文學的照拂與眷顧。感謝高桂惠老師，讓我知道思考、研究乃至於生活，其實並不需要如此裂心蝕骨，而是正如每天走上傳播學院和百年樓那樣，緩步而上。

感謝傳播學院，儘管對我這種慣常違法亂紀的傢伙依舊存在著諸多的限制與規範，但卻能給我最大限度的容忍與縱容，讓我能夠不需要憂慮地盡情嘗試，看看自己究竟能把這些規範、體制、條條框框，撐得多大多鬆。感謝百年樓與文學院，以極其悠緩的方式向我訴說，一個人應有的樣子、一個學者應該踩踏的步伐、一個文人應該撇捺的筆劃。我曾經煞有介事地說，傳播學院讓我知道該怎麼快，而文學院則教我該如何緩下來。

感謝人老傳播研究群，整整九年的時光，與大家一起度過，感謝大家容忍我的古怪想法，還得鄭重其事地配合我，提出各種批評指教。我的思考成型於此，對於研究與學術的火，也是由此燃燒，並試著綻放。

感謝我的身體，雖然為此兩年的休學與停棧，似乎並沒有讓我在論文中對於身體概念的處理更為嫻熟與明晰，但我依舊很開心，眼下能夠相安無事，而也正是因為並不見容於世的身體輪廓，才讓我學著並更加著重，對於事物本質的探究與思索。

感謝我的房間，縱然四處聳立的書塔時不時地傾頹，對我重擊之後又將我湮滅在書海之中，命在旦夕，但依舊感到踏實與自在，有個地方能夠安身、能夠恣意思索與書寫，或許是一個學者，至少是一個自詡為學者的人，最為慶幸與滿足之事。

最後，感謝我的家人，尤其是我的母親，在知道自己兒子基本上不是甚麼善類的情況下，仍然讓我恣意妄為地活著，成為學者是條艱苦的路，而身為學者家人的人生，似乎比那條學者之路充滿著更多的艱困與險阻。

這篇論文成就於每一位曾經幫助我的人，無論與研究內容相關與否，儘管書寫與思索的過程是極端孤獨的，但人浮於世卻必須仰賴其他不同的存在，感謝所有曾支撐過我的人事物，雖然我知道以我的體重並不容易。

儘管試著羅列所有我心存感激的存在，但依舊無法窮盡而有所闕漏，這大概就是身而為人的極限，為此我深感抱歉，只能藉著此生不斷的思索與書寫，來表達我無盡的感激。

正如蔡琰老師不斷跟我說的，不急，做研究其實回應的是自己。而這篇論文，是我送給自己 28 歲的生日禮物，在生日的前一天完成口試，在進入政治大學後完成第一次個人報告的教室完成最終的論文口試，是目前的我竭盡全副心力的輸出與呈顯。理論成形的瞬間，我也隨之而生。就像 Harry Hart 在《Kingsman》的結尾所說的，這不是開始，也不是結束，這甚至不是結束的開始，而或許是開始的結束。

而我也終於能夠不汲汲營營地去追求與忻羨，別人手上那些能隨發即用的豪火球、水障壁或須佐能乎，而是在經歷了六年冷卻時間的此刻，專注地悠緩地舉重若輕地，施展出我的別天神。

蔣與弘

2019 / 7 / 24

己亥六月廿二

書於指南山麓

傳播學院圖書館



## 摘要

空間雖作為我們日常生活基本且不可或缺的向度，卻並不醒目，空間與媒介之關聯也未得到全面的廓清與理解。本研究以《Pokémon GO》玩家的遊戲實踐為切入與觀察對象，發覺隨著媒介科技的發展與進步，過往隱而未顯的空間正逐漸呈現，並開展出與從前不盡相同的認知樣態。

在對既有空間概念進行梳理與釐清後，本文由《Pokémon GO》的遊戲實踐中，引出身體與媒介兩重向度，並將二者與空間疊合，從而提出「身體—媒介—空間」之研究假說，以對 Pokémon GOer 在遊戲實踐當下所面臨與展現的嶄新空間型態，在概念上進行不同的詮釋與重新理解。

本研究以自我民族誌為研究方法的主要依據，並以參與觀察與半結構式深度訪談蒐集五位 Pokémon GOer 的遊戲實踐過程與經驗，歸納 Pokémon GOer 在遊戲中所展現的共通性，而後據此對「身體—媒介—空間」假說進行檢驗、調整與詮釋。

研究發現，Pokémon GOer 在遊戲實踐的過程中，以媒介作為「身體—媒介—空間」整體狀態的切換樞紐，且惟有身體、媒介與「空間」三面向之間達至均勢狀態時，整體狀態得以維繫。而當 Pokémon GOer 無法適應、調節任一面向所產生的元素或干擾時，整體狀態被打破。另外，「身體—媒介—空間」狀態既是由不斷變化、波動與循環的身體、媒介與「空間」組成，本身也是一不斷波動與變化的開放整體。

最後，藉由「身體—媒介—空間」整體狀態的界定與釐清，本研究得以進一步推演並確定，空間本身，應也具備波動、變化、循環且開放的特性，而非如過往文獻所述、具有固定不變的範圍與疆界。

關鍵字：空間、媒介、身體、《Pokémon GO》

## Abstract

Space is not an extraordinary idea but indispensable dimension of our everyday life; however, there has never been fully clarified and comprehend. Taking the Pokémon Goers' game practices as the targets and observation objects, this study finds out that with the development and progress of media technology, the hidden and obscure space is gradually appearing, and carries out a different appearance from the past.

This study reviews and clarifies the existing concepts and theories of space, and after verifying and contrasting with Pokémon Goers' game practices, it is found that the existing theories do not fully interpret the spatial state that Pokémon Goers face, and thus leads to the two dimensions: the body and the media. This study attempts to superimpose these two with space and propose the hypothesis of "body-media-space" to quest about the everyday life space again.

This study uses the self-ethnography as the main method of research, and collects the Pokémon GOer's game practice process and experience by participating in observation and semi-structured in-depth interviews, summarizing the commonality of Pokémon GOer in the game, and then based on this Test, adjust and interpret the "body-media-space" hypothesis.

The study found that Pokémon GOer uses media as the switching hub of the overall state of "body-media-space" in the process of game practice, and only when the body, medium and "space" are in the balance state, the whole The state is maintained. When the Pokémon GOer is unable to adapt and adjust the elements or interference generated by any of the faces, the overall state is broken. In addition, the "body-media-space" state is composed of constantly changing, fluctuating and cyclical bodies, media and "spaces". It is also an open whole that is constantly fluctuating and changing.

Finally, with the definition and clarification of the overall state of "body-media-space", this study can further delineate and determine that space itself should also have the characteristics of

volatility, change, circulation and openness, rather than as described in the previous literature, with a fixed range and boundaries.



**Keywords:** space, media, body, Pokémon Go

# 目錄

摘要.....	I
圖目錄.....	VIII
表目錄.....	IX
<b>第一章 緒論.....</b>	<b>1</b>
第一節 研究緣起：不盡相同的空間.....	1
第二節 研究動機：隱而未顯的空間.....	3
第三節 背景與問題意識：不是空間的「空間」.....	4
一、日常生活中的「空間」.....	4
二、身體與空間.....	10
三、媒介與空間.....	11
第四節 研究目的.....	12
第五節 章節安排.....	13
<b>第二章 文獻探討.....</b>	<b>15</b>
第一節 空間.....	16
一、空間的定義.....	16
二、空間的主要理論脈絡.....	18
第二節 媒介.....	28
一、媒介與空間的關聯.....	29
二、媒介的定義與雙重意涵.....	31
三、媒介、空間與 <i>Pokémon GOer</i> .....	33
第三節 身體.....	36

一、身體的定義.....	36
二、與身體相關的理論脈絡.....	38
三、身體、「媒介—空間」與Pokémon GOer.....	40
第四節 小結.....	41
<b>第三章 研究問題與研究方法.....</b>	<b>44</b>
第一節 研究問題與研究設計.....	44
一、研究問題.....	44
二、研究方法.....	45
第二節 資料蒐集.....	46
一、主要研究詞彙的操作型定義.....	46
二、研究對象之選擇.....	47
三、資料蒐集歷程.....	47
第三節 資料分析與詮釋.....	49
第四節 前測與分析類目調整.....	49
第五節 小結.....	53
<b>第四章 資料分析與詮釋：Pokémon GOer 與「身體—媒介—空間」.....</b>	<b>55</b>
第一節 受訪者背景與資料分析歷程.....	55
一、受訪者背景.....	55
二、研究資料蒐集歷程與初步整理.....	57
第二節 Pokémon GOer 的上手與觸目.....	61
一、遊戲開始.....	62
二、遊戲進行順暢.....	65
三、遊戲進行中的中斷與恢復.....	68

四、遊戲結束.....	70
第三節 「身體—媒介—空間」.....	73
一、「身體—媒介—空間」如何構成？.....	73
二、「身體—媒介—空間」究竟為何？.....	74
三、「身體—媒介—空間」與身體、媒介、「空間」三者的關聯為何？.....	77
第四節 「身體—媒介—空間」與筆者欲探究之空間之間的差異與關聯為何？.....	78
第五節 小結.....	81
<b>第五章 結論、討論與研究建議.....</b>	<b>83</b>
第一節 研究結果綜述.....	84
一、Pokémon GOer 的上手與觸目.....	84
二、「身體—媒介—空間」.....	85
三、「身體—媒介—空間」與筆者欲探究之空間之間的差異與關聯為何？.....	86
第二節 研究意涵.....	86
一、理論意涵.....	86
二、方法意涵.....	91
第三節 討論與反思.....	92
一、研究預設.....	93
二、研究範疇.....	94
三、經驗資料在研究中的位置與作用.....	94
第四節 研究限制與未來研究建議.....	95
一、研究限制.....	95
二、未來研究建議.....	96
<b>參考文獻.....</b>	<b>100</b>

文獻與書籍資料.....	100
中文部分.....	100
英文部分.....	103
網路資料.....	103
<b>附錄一：圖片資料.....</b>	<b>107</b>
<b>附錄二：研究說明暨訪談同意書.....</b>	<b>110</b>
<b>附錄三：受訪者、參與觀察與訪談側寫.....</b>	<b>111</b>
<b>附錄四：受訪者遊戲實踐路線圖.....</b>	<b>115</b>



## 圖目錄

【圖一】：本章文獻地圖.....	15
【圖二】：本文概念圖.....	43
【圖三】：Pokémon GOer 遊戲流程圖.....	67
【圖四】：Pokémon GOer「身體—媒介—空間」狀態運作示意.....	72
【圖五】：Pokémon GOer、「身體—媒介—空間」與空間.....	80



## 表目錄

【表一】：訪談大綱與參與觀察記錄重點.....	48
【表二】：受訪者L參與觀察紀錄與訪談逐字稿分析舉例.....	49
【表三】：調整後之分析類目與對應內容.....	51
【表四】：類目調整後的受訪者L參與觀察與訪談逐字稿分析舉例.....	52
【表五】：受訪者背景資料與參與觀察、訪談時地訊息整理.....	56
【表六】：遊戲實踐過程細節整理.....	58
【表七】：遊戲開始階段的參與觀察紀錄分析.....	62
【表八】：遊戲結束階段的參與觀察紀錄分析.....	70



# 第一章 緒論

## 第一節 研究緣起：不盡相同的空間

無盡空間的永恆寧靜令我驚駭。

—Pascal, 1670<sup>1</sup>

無論是不是筆者對於 Pascal 的語意有所曲解或誤讀，藉著下文所引述的新聞報導，或許便能夠稍稍察覺眼下我們所面對、知曉的空間，儘管同樣無盡也同樣令人驚駭，但似乎並不如 Pascal 所理解的那般永恆、那般寧靜。

加拿大少年狂追寶可夢 意外變成跨國偷渡客

〔即時新聞／綜合報導〕《精靈寶可夢 GO》(Pokémon GO) 真的有那麼好玩？加拿大兩名少年沉迷於捕捉神奇寶貝，跟著遊戲中的指示一路跨越國境，竟然跑到美國蒙大拿州一處偏遠地帶！

據《路透》報導，當兩位少年被美國邊境巡邏人員發現時，還依舊緊盯著手機螢幕，對自己身處何方渾然不覺。美國海關發言人拉波德 (Michael Rappold) 表示，這兩人太專注於神奇寶貝<sup>2</sup>的世界，以至於迷失了自己的方向。

最後當局沒有以任何法律起訴兩名加拿大少年，而是讓他們在邊境巡邏站與媽媽同聚，並讓母親把小孩帶回加拿大<sup>3</sup>。

由此看來，也就不難理解在手機上點開程式後、等待進入遊戲的起始畫面中，無論不同主題的圖案再如何繽紛、如何遞嬗，最下方那行小巧卻醒目的「請隨時注意四周環境，小心安全<sup>4</sup>」（見頁 107，【附錄一】【圖一】），為何始終如一、須臾不曾遠離。縱然近日來

<sup>1</sup> Blaise Pascal, 孟祥森譯《沉思錄》。台北：水牛出版，1998 年 1 月，頁 45。

<sup>2</sup> 即「Pokémon」，原譯名為「神奇寶貝」，後於 2016 年正式更名為「精靈寶可夢」。本文則皆以「神奇寶貝」指稱之。

<sup>3</sup> 自由時報，2016/07/24，網址連結：<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1772989>，上網查詢時間：2018/03/13，11:55:13。

<sup>4</sup> 為遊戲起始畫面下方的安全提醒。

較少再見到上文所引述的這種新聞，但猶記得在這款遊戲剛剛現世的那一陣<sup>5</sup>，類似或相關的報導與訊息確實層出不窮、俯拾皆是，我們幾乎能夠在所有類型的傳播媒介管道中，發現《Pokémon GO》的喧囂蹤跡與其所產生的各式影響。

而之所以引出上述的新聞報導作為本文的開場，原因便在於報導中兩位遊戲少年的遭遇，令筆者感到著實有趣與不解。畢竟在眼下我們的日常生活中，與智慧型手機的相處說得上是相當順暢、融洽，儘管偶有系統版本更新或是直接更換新機的狀況，也大都能快速適應，甚至逐漸將其視為生活中不可或缺的重要部分。另一方面，對於所身處的空間，無論平坦、崎嶇，陌生、熟悉，需要快速通過或根本禁止通行，我們通常也都能夠藉著平時積累的經驗或是周遭留存的線索進行判定，進而得到基本的理解並作為行動的依據。然而，這兩位遊戲少年，卻能在因為嫻熟使用手機所達到的「太專注於神奇寶貝的世界」與對空間其實具備一定掌控的「一路跨越國境」狀態下，走入「對自己身處何方渾然不覺」這樣看來有些荒謬又相悖的境遇。由此，使筆者不禁揣想，我們眼下所身處與面對的「空間」，或許已在不知不覺間發生了改變。而藉由諸多如同上文所引的事件，乃至於筆者自身在操作《Pokémon GO》遊戲時所經歷的類似情境，皆使筆者察覺並認為，在日常生活中，因著媒介技術的發展與更迭，因著感知經驗的演進與改變，在我們面前，似乎有種與過往所言、所理解不盡相同，卻更加恢弘全面的空間正自開顯。除了彰顯了空間所具有的繽紛面貌，也同時揭示了關於空間，似乎依舊有著許多我們未及捕捉也未及補充的型態與面向。

而正如 Mannheim 所言：「任何事情尚未成為一個實際生活問題之前，它將無法成為一個知識上的問題<sup>6</sup>。」是以即便早在 2011 年，英國倫敦博物館便曾以街道上的地景作為錨點，推出結合 Google Map 與擴增實境技術（Augmented Reality，本文此後皆簡稱其為

---

<sup>5</sup> 遊戲《精靈寶可夢 GO》（Pokémon GO）由任天堂公司、精靈寶可夢公司授權，Niantic, Inc 負責開發與營運，於 2016 年 7 月正式發布，並在接下來數月中，於世界各地引起巨大迴響，同時也衍生出各種不同型態和層面的社會問題與相關行動。

<sup>6</sup> Karl Mannheim (1952)，引自 Allen Scott (1982)，蔡厚男、陳坤宏譯，〈社會的空間基礎之論述的意義和社會根源〉，收錄於夏鑄九、王志弘編譯，《空間的文化形式與社會理論讀本》。台北：明文書局，1993 年 3 月，頁 10。

AR) 的應用程式《StreetMuseum》<sup>7</sup>，在當時也的確效果卓著、頗受好評，但對於筆者而言，《Pokémon GO》除了在世界各地蔚為風潮外，同時也成為了筆者自身日常生活的重要部件、甚至可說是不可或缺的一項儀式，這便是筆者思索的初始與本文寫作的肇端。

於是接下來，且容筆者以一個 Pokémon GOer<sup>8</sup> 的視角，藉著在《Pokémon GO》這樣一個已然成為顯著社會現象的龐大遊戲中所進行的實踐與觀察，從而開展自身對於空間的思索、理解、建構以及言說。

## 第二節 研究動機：隱而未顯的空間

如果未曾生產一個合適的空間，那麼「改變生活方式」、「改變社會」等都是空話。

—Lefebvre, 1979<sup>9</sup>

雖然，在 Henri Lefebvre 的論述與思想中，「生產」一詞確實佔據著具足輕重的地位，在往後出現的諸多相關思索與論述，也多半依循著 Lefebvre 的思路，在面對空間時，將「生產」視為一個重要的線索，進而開展出一系列的理論脈絡。然而，在此且容筆者將起首引出的這句話稍作拆解，將「生產」一詞暫且存而不論，先將目光觸及與思考的焦點置放於這段文字的其餘各處，並據此回過頭，重新觀察與思索眼下的日常生活與生活方式。

而在筆者將「生產」這個龐大且雄渾的單詞自句中暫時遮蔽後，似乎便不難發覺，Lefebvre 此言，除了在概念上將空間視作一完整並固著的客體外，同時也揭示了空間與人的息息相關。在筆者看來，空間或可說是人類社會與日常生活方式的先決條件之一。畢竟空間

<sup>7</sup> 〈懷舊擴增實境應用程式，讓倫敦博物館訪客數增為三倍〉，2011/2/16，TechOrange 科技報橘。網址連結：<https://buzzorange.com/techorange/2011/02/16/ar-app-lodon-museum/>。上網查詢時間：2018/11/13，13：45：21。

<sup>8</sup> 指《Pokémon GO》的遊戲玩家。

<sup>9</sup> Henri Lefebvre (1979)，王志弘譯，〈空間：社會產物與使用價值〉，收錄於夏鑄九、王志弘編譯，《空間的文化形式與社會理論讀本》。台北：明文書局，1993年3月，頁20。

作為人類生活的基本物質向度<sup>10</sup>，無論行走坐臥、奔馳停棧，若不依憑於空間，則一切便沒有進行與完成的可能。

也正如 Maurice Merleau-Ponty 所提及的，「空間是存在的，存在也是空間的<sup>11</sup>。」。作為這世間眾多存在中的一支，筆者認為，在此亦能將人類理解為一種空間性的存在，即人類必須藉著空間，方能展開與存在相關的一切。我們也能由此再度體認，空間之於人的不可或缺。

而儘管空間之於人確實不可或缺，儘管在問及空間的重要性時，我們通常都會不假思索地點頭肯認，但當真正提及空間究竟是什麼的當下，大多數的我們腦中所浮現的，似乎會先是諸多紛雜、零星的部件，或僅僅能夠勾勒出一抹模糊的輪廓，或甚至只會是一股難以言明的感受，而對於空間這樣一作為日常生活乃至於立命安身都極為核心的基本向度，並沒有一個明確、清晰的描摹與言說。畢竟在日常生活中，我們似乎並不會刻意地去覺察、意會空間的存在與開展，遑論空間之於我們，究竟散發著什麼樣的影響、扮演著什麼樣的重要角色。

然而，無論是上一節所見到的兩位遊戲少年，抑或是筆者自身從遊戲中觀察而得的經驗，都讓筆者發現並認為，此刻我們所身處的空間、對日常生活不可或缺卻於我們始終縹緲的空間，似乎正因為媒介的使用而逐漸被呈顯，變得更加具象也更為真切。仔細想來，我們在日常生活中運用媒介的同時，似乎也能藉著媒介，對我們眼前的空間進行勾勒，從而窺得進一步探究和思索空間與日常生活的徑路，本文也因此油然而現。

### 第三節 背景與問題意識：不是空間的「空間」

#### 一、日常生活中的「空間」

至此，我們不妨暫且抬起頭來，四處張望、觀察一番，並試著描述自身所在的空間。一如 Susan Sontag 這般描繪自己在巴黎時，所暫時棲身的書房：「在寫這篇文章時，我正身

<sup>10</sup> Manuel Castells，夏鑄九、王志弘等譯，《網絡社會之崛起》。台北：唐山出版社，2000年11月，頁425。

<sup>11</sup> 鄭金川，《梅洛—龐蒂的美學》。台北：遠流出版，1993年7月，頁11。

在巴黎的一間小房間裡。坐在一把柳條編的椅子上，打字桌就正對著一扇望向花園的窗；身後則是行軍床與床頭小桌，稿子、筆記本、兩三本平裝書躺了一地，還散到桌子底下<sup>12</sup>。」或如歐陽脩晚年所曾提到的：「吾家藏書一萬卷，集錄三代以來金石遺文一千卷，有琴一張，有棋一局，而常置酒一壺<sup>13</sup>。」，雖然在如今看來，這些就像是文人隨意而出的浪漫笑語或是生活中的質樸紀錄，但卻能使當時的聽者、此刻的讀者，在腦中稍稍勾勒、琢磨其平日裡的生活樣貌。更有甚者，筆者曾經走訪歐陽脩晚年停跡之所，便發覺在昔日歐陽脩曾經居住過的草廬之中，如今竟然真的放置了琴棋書酒金石文鈔，與端坐在草廬正中央的歐陽脩塑像相映成趣，似乎是希望藉此重現往日的房中景象與生活況味，以供來往遊人觀覽憑弔。再如筆者所習於置身的斗室，一桌一椅一床、一角衣櫥、一面書牆，便築成了生命中泰半時日棲寓的空間。

而在描繪、勾勒之餘，日常生活中我們對於空間的辨識、指認和理解，似乎也以相同的方式被呈現與開展。儘管並非必然，但就像我們習慣將家中擺放著冰箱、流理臺與瓦斯爐的所在稱為廚房，而不會將琳瑯陳列著碩大書架與海量藏書、同時有著眾多桌椅與閱讀檯燈的所在，視為游泳池或體育館一樣。由此想來，無論是 Sontag 或是歐陽脩，無論是揣度歐陽脩心思、文意而對草廬逕行佈置之人，乃至於舉頭遙想當年風采的眾多遊人與筆者，我們在觀察、思索、勾勒以及描摹空間時，首先浮現並且鉅細靡遺的，似乎都是其中某些明快清晰同時具體可見的物件。

正如張貼在捷運站出口的巨幅地圖，或點按手機便能在掌中隨時浮現的 Google Map，乃至於我們有時為了記憶路線、標註方位與目的地，而隨意在衛生紙或手背上塗鴉的潦草圖

---

<sup>12</sup> Susan Sontag, 廖思逸、姚君偉、陳耀成譯,《土星座下：桑塔格論七位思想藝術大師》。台北：麥田出版社, 2012年12月, 頁12。

<sup>13</sup> (宋)歐陽脩, 洪本健校箋,〈六一居士傳〉,《歐陽脩詩文集校箋》。上海：上海古籍出版社, 2009年8月, 頁1131至1133。原文為：「六一居士初謫滁山, 自號醉翁。既老而衰且病, 將退休於潁水之上, 則又更號六一居士。客有問曰：『六一, 何謂也?』居士曰：『吾家藏書一萬卷, 集錄三代以來金石遺文一千卷, 有琴一張, 有棋一局, 而常置酒一壺。』客曰：『是為五一爾, 奈何?』居士曰：『以吾一老翁, 老於此五物之間, 是豈不為六一乎?』」。

示；又或是進行室內裝潢、整修時，所必須繪製的平面設計圖。儘管其目的與作用皆在於指示、配置，並使人能夠更快速、清晰地辨識進而掌握其中所展示與再現的空間，但筆者認為，我們實際上操作與著墨的，依舊是居處於空間中的各式物件。是以當我們提起「家徒四壁」這樣一個詞時，腦中便會照著字面上的意涵非常直觀地漾起一間除了牆，舉目所見空無一物的屋子，而也正是由於在這間屋子中，遍尋不著輪廓清晰的具體物件，這個詞才能如此生動並且精確地，讓人深刻感受到該空間的疏曠破敗，從而推及生活上的貧困潦倒。

日常生活中，我們似乎慣於藉由盡可能地錨定與安置一切的物件，來使所在的空間呈現，並從而構築與開展對於該空間的認識、理解，乃至於詮釋。就像初來乍到一個嶄新且陌生的所在，總會先花些時日四處逡巡，找找四周需要的店家或顯眼的建築，作為往後日常生活的指標與參考。

本文隨著筆者蜿蜒至此，縱然筆者已然在行文中極力避免使用諸如「其中」、「之內」、「居處」或是「置身」等具有明顯方向與位置性質的形容詞和副詞，但仔細想來，筆者於上文中對於空間的觀察、思索與質疑，似乎依然是將空間預想成一個箱子，一個無論往哪個方向都望不見盡頭、甚至就像是朝四面八方無盡伸展的箱子。而人，則只是其中的眾多存在之一。正是依循著這樣的預想與思索路徑，筆者才會、也才能據此推論，在日常生活中，無論是觀察、思索，抑或是諸多與空間相關的實踐，我們似乎都並未真正觸及，那個筆者此刻暫且以「箱子」作為比擬與指涉的空間，而只是不斷地增減、擺放與操作「箱子」中的各式物件，並且認定那些由箱中之物所羅列、組織而成的輪廓，便是「箱子」本身。

然而，這種將空間比擬為「箱子」的預想與思索，在筆者看來，其實容易讓我們在試圖釐清自身與空間之間的關聯時，單純地將其理解為人便是毫無懸念地置身空間之中，但是這樣的理解，卻與過往啟蒙運動時期對於空間的定義與描述相近並且相似，皆認為空間是純粹客觀、均質且外於人的存在，只是讓人得以容身、並提供資源的環境背景，只是作為承載我

們日常生活與人類文明發展的容器或是平台<sup>14</sup>。這樣一來，便忽略了空間對於我們日常生活與思維行止所可能生發的影響甚或是改變。

至此，筆者試著藉由對日常生活的疏淺觀照與初步思索，來勾勒我們究竟是如何面對與理解，其實無處不在卻又隱而未顯的空間。筆者發覺，其實我們對於空間的直觀體驗與理解、乃至於之後的描繪與各種再現，似乎是來自於對空間中各式物件的明晰與掌握。由此想來，筆者認為，大多數時候我們所提及與慣於指涉的，似乎不是筆者所欲探究的空間，而是如牆、書櫃等空間中的物質元件，在空間中的組合與連結。除此之外，就筆者而言，若將這樣的理解加以推衍，便會發覺，在此一認知基礎下所呈現的人與空間，將會成為截然二分的個體與背景，不具備也無法生發絲毫關聯與牽繫。

然而，空間似乎並不總是與人全無關連，而是以各種各樣的方式與型態，與我們的日常生活交互作用、影響，並發生改變。不妨試著想像，長年生活在靠右行走、駕駛左駕車輛國家的人，有朝一日來到了英國或是日本展開嶄新的生活，可能會是什麼樣的光景？倏地一切都必須顛倒過來，縱然如行走、開車等日常生活中的行為機制基本上依舊能夠順暢運行，但心中依然不免會漾現一股難以言明的奇異感受，總是會覺得有些不太對勁。即便久而久之也能夠習慣並且融入，但就如同右撇子用左手拿剪刀<sup>15</sup>，無論如何，就是會隱約覺得有那麼些不太自然。或者不妨再試著想像，若是將 **IKEA** 的傢俱或是全套系統廚具，連同水電、瓦斯一同搬入了紫禁城中的交泰殿，儘管這些物件依舊能夠發揮其應有的各式功能，甚至能夠使得居住其中的日常生活變得更加便利，但就是會使人產生一股怪異的感受，覺得一切都是那樣突兀，與腦中所預想的那幅景象、那種感覺，格格不入。一如筆者前年曾鎮日閑步紫禁城中，站在乾清宮的殿門前，望著往來遊人興高采烈地點按手機、連接著剛剛開放使用的

<sup>14</sup> Stephen Kern (1983)，引自 David Harvey (1990)，王志弘譯，〈時空之間—關於地理學想像的省思〉，收錄於夏鑄九、王志弘編譯，《空間的文化形式與社會理論讀本》。台北：明文書局，1993年3月，頁64。

<sup>15</sup> 本研究在此舉「剪刀」為例，旨在凸顯即便功能運作依舊正常並未毀壞，但就是給人一種怪異以及不合適的感覺，因此即便眼下早已出現專為左手使用者設計的「左手剪刀」，筆者依舊將此例證予以保留並運用。

Wi-Fi<sup>16</sup>，對著「正大光明」匾額與皇帝御座猛按一陣快門之後，立刻便能打卡、上傳。儘管這樣的措施與配置日益普遍、且在今日看來再正常不過，儘管舉目四極也遍尋不著究竟連結在殿中何處、藏身得相當隱蔽的 Wi-Fi 數據埠，但想到紫禁城中此刻正飄揚漫布的 Wi-fi 訊號，總會令筆者感到這一切有些扞格、錯亂，不合時宜。由此說來，筆者認為，之所以會萌生這樣的扞格與怪異之感，其原因或許便在於我們在日常生活中的諸多習慣、必須遵行的社會規範，乃至於更為幽深隱微的文化傳統和底蘊，其實都具備一慣有且相對穩定的空間，就像傳統戲曲的一桌二椅與西方劇場的各式佈景。而這一我們與之共存的空間，則不斷地以一種悠緩且難以明確勾勒的步伐，形塑著我們對於空間的理解與想像，從而形成一種對於空間的既定認知。是以在面對或遭遇與自身認知不同的空間樣貌時，便容易使我們生發出認知上的困惑，甚或是行為上的衝突。

另一方面，筆者發覺，空間除了由外而內地作用、影響與改變我們的日常生活外，似乎也會因為我們當下的狀態與經驗等內在的因素，而使空間有不同面向的開顯，就好似辛棄疾筆下湧洩的山巒：「青山意氣崢嶸，似為我歸來嫵媚生。<sup>17</sup>」其實嫵媚與否本就無關乎青山，而是源自於辛棄疾自身心緒的昂揚暢快，或如諸多愛情故事所頻繁描繪、再現的，相同的景緻、相同的街道，出雙入對時便是無限美好，形單影隻時卻是晦闇潦倒。而若再試著更深入一層，探究如情緒、經驗等內在因素為何會使空間在感受上有所不同，或許能夠追溯至過往的日常生活經歷，一如小說中患有輕微幽閉恐懼症（Claustrophobia）的 Robert

<sup>16</sup> 〈北京故宮開放免費 WiFi 網民喊讚〉，2016/08/01，中時電子報。網址連結：

<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20160801006183-260409>。上網查詢日期：2018/10/04，13：19：11。

<sup>17</sup>（宋）辛棄疾，羅泌纂，〈沁園春·再到期思卜築〉，《中華再造善本：稼軒長短句》。北京：北京圖書館出版社，2003年5月。原文為：「一水西來，千丈晴虹，十里翠屏。喜草堂經歲，重來杜老，斜川好景，不負淵明。老鶴高飛，一枝投宿，長笑蝸牛戴屋行。平章了，待十分佳處，著個茅亭。青山意氣崢嶸，似為我歸來嫵媚生。解頻教花鳥，前歌後舞，更催雲水，暮送招迎。酒聖詩豪，可能無勢，我乃巾駕馭。清溪上，被山靈卻笑，白髮歸來。」

Langdon<sup>18</sup>，之所以會對於狹小的空間諸如機艙或是電梯本能地感到不安與焦慮，正是源於其幼年時候，曾失足摔落井底，孤身一人奮力踩著井水掙扎求生，數小時後才終於獲救。

至此，若將筆者於上文三段論述中，所試圖呈現的日常生活經驗稍稍彙整並加以連結，則便能大致發覺，空間其實、也確實與我們密切相連，全然無法分割斷裂，並且，我們每個人對於空間的認知與理解，似乎皆是由較為鉅觀的，如文化傳統、社會規範、情境脈絡等外在條件，以及較為微觀的，如經驗回憶、心緒情感，乃至於生命故事等內在因素，所相互作用、交織與共同構築而成，自然也會因人、因時、因地，而有不同的展露與開顯。

而在初步闡述了上述兩種並存且慣於被使用於日常生活中的空間理解路徑之後，筆者卻認為，儘管乍看之下，後者的說法開展出了一條與前者截然不同、甚至說得上是背道而馳的思索理路，但作用於其中的主要因素，其實似乎相近、甚而可說是相同。即是這兩種說法，所依憑的皆是日常生活中具體可見的各式物件，如歐陽脩的草廬、Sontag 的房間。又如裝設了 Wi-Fi 的皇城樓宇，之所以使人頓生扞格鬱滯之感，正是由於原先已然齊備的宮殿與一應物事，本身便與新進增添的數據、訊號等不甚協調、服帖；反過來則同樣能夠發現，無論是情人眼中的景緻，乃至於辛棄疾面前的青山，這些因應我們內在情緒、感受而有不同呈顯的空間型態，其實也都是具象且特定的物件。是以就筆者看來，上文所述的第二種途徑，其所面對、指涉，乃至於互動、交織或生發影響的，似乎也就不是筆者所欲探究的空間，而依然是筆者上文中所歸結的，空間中具體元件的組合與連結。

至此，且容筆者在將上文所描繪的、我們眼下日常生活中所理解的空間，即筆者所歸結的「空間中具體物質部件的組合與連結」姑且稱為「空間」，而將筆者試圖藉由本文釐清並追索的對象，直接稱為空間，以做為概念上的區隔並避免過於冗贅的行文。

---

<sup>18</sup> Dan Brown 系列小說《天使與魔鬼》(Angels and Demons, 2000)、《達文西密碼》(The Da Vinci Code, 2003)、《失落的符號》(The Lost Symbol, 2009)、《地獄》(Inferno, 2013)中的登場人物與主角。曾於故事中多次展露其對於狹小空間的恐懼與不適，並進而回溯自己童年曾跌落井底的經歷與往後的影響。

而筆者之所以認為我們在日常生活中對於空間所習慣採用的認知與理解，所指涉的並不是完整、真切的空間，而是「空間」，便是來自於筆者自身作為 Pokémon GOer 的實踐與經驗。於筆者而言，《Pokémon GO》遊戲之所以自 2016 年推出之後，在世界各地迅速造成轟動，並在成為一顯著社會現象的同時，衍生許多社會問題，便是由於其將擴增實境技術（AR）與真實世界中的地理訊息加以結合，使得 Pokémon GOer 們能藉著手機或是平板電腦，在現實世界中追逐各式各樣的神奇寶貝。

而若僅用我們慣常的空間認知來理解《Pokémon GO》，則北投公園、南寮漁港或是中和的四號公園，就只會是單純的社區公園與濱海地區，而不會是所有 Pokémon GOer 心目中的聖地。同理，若僅只是以慣常的空間理解方式，將周遭物質性元件的連結與組合視為空間，那麼一整群為了抓捕稀有神奇寶貝而汲汲營營四處奔波的 Pokémon GOer，也就只會是在街上橫衝直撞、造成大量交通與社會安全問題的「末日景象<sup>19</sup>」。

是以筆者認為，面對《Pokémon GO》這樣與過往截然不同的現象，似乎能從更多不同的角度，對空間進行觀察與思辨。

## 二、身體與空間

一如筆者早就習以為常的生活場景：行走在街道上，望著逐漸清晰的目的地，卻發覺遠處駛來的車輛橫亙車身並從容停泊，與眼前街道或是騎樓的邊緣共築成一方乍看之下容人通過的隙縫。這時，就見走在前頭的纖瘦路人絲毫沒有停頓地邁步通過，而留下稍稍壯碩的筆者停下腳步，煩惱著究竟要繞道避開此處，抑或是冒著被卡住的風險側身擠過。仔細想來，這樣的場景與處境，在造成筆者當下的窘迫、並促使筆者思索之際，確實呈顯了空間在我們日常生活中所生發的作用。

<sup>19</sup> 〈北投抓寶亂象 美國時代雜誌：預見末日景象〉，自由時報，2016/08/22。網址連結：<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1803307>。上網查詢時間：2019/03/25，15：27：57。

而在筆者看來，這樣的處境也清楚且直觀地呈現了空間對於筆者自身的影響，無論順逆好壞，絕大部分都必須由筆者的身體所銜接、經歷、承受與展開行動。正如不經意間跨越國境並被移送的兩名遊戲少年，和筆者自身在遊戲過程中，不斷撞上電箱、燈桿、人行道坑洞、往來疾駛的車輛和震耳欲聾的叫罵與汽機車喇叭聲響，或是各種 Pokémon GOer 在遊戲過程中所遭受的傷害甚至是死亡，無怪乎在《Pokémon GO》遊戲剛推出後不久，日本政府便發佈了安全守則<sup>20</sup>，泰國甚至推出了「寶可夢意外險<sup>21</sup>」。是以筆者認為，在探究空間的過程中，身體是不可或缺的面向之一。

### 三、媒介與空間

而無論是 2011 的《StreetMuseum》或是此刻在筆者生命中佔據重要位置的《Pokémon GO》，乃至於日漸融入日常生活的各個層面並被我們所熟習的 AR 技術，都在一定程度上揭示了媒介對於空間所能產生的影響與變化，而也正是由於媒介的運用，使得從前並不被清晰感受與體會的空間，逐漸顯露。而若不是奠基於媒介的使用，從而讓人與空間發展出與以往不盡相同、但可能更加密切的聯繫，《Pokémon GO》遊戲便無法造成如第一節所引述的報導與多不勝數的類似現象，也或許根本不會有這樣的遊戲被發明、問世，甚而深刻影響筆者的日常生活，並進一步開啟這一連串關於空間的疑惑和思索。

正如第一節所提及的，無論是兩名遊戲少年或是筆者自身，都沉浸並忘形於其中的「神奇寶貝世界」，若不是藉由媒介的連結與運用，或許根本無從現身在眾多 Pokémon GOer 的生命中，自然也無法對我們的日常生活造成任何影響。

因此筆者認為，在眼下對於空間的探問中，能夠倚之展開與「空間」不同向度的媒介，是必須被提及與連結的重要命題。同時，在 Pokémon GOer 的日常生活實踐中，媒介

<sup>20</sup> 〈玩「寶可夢」意外頻傳 日政府發九大警告〉，自由時報，2016/07/21。網址連結：<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1769931>。上網查詢時間：2018/03/13，13：18：50。

<sup>21</sup> 〈泰國推「寶可夢意外險」 宣稱每天200人購買〉，自由時報，2016/09/03。網址連結：<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1815212>。上網查詢時間：2018/03/13，13：29：51。

亦是連接身體與空間的重要角色。是以在接續的章節中，筆者在探究空間的思索路徑上，將疊加「身體」與「媒介」這兩重與空間相關的面向，從而能使我們對於眼下空間的觀察與思索，更為全面、也更加細緻。

而儘管筆者於上述的幾個段落中，著墨的似乎更接近於人與空間之間，所可能產生的情感連結與相互影響，亦即空間感，但於筆者而言，空間感並非本文意欲探究與提問的對象，而是將其視為一現象，用以觀察與拆解，從而得知我們理解空間的方式，並作為筆者預想中，思索與觸碰空間整體的其中一種面向和探尋途徑。至於空間整體，便是本文冀望能藉著銜之而來的觀察、思索與書寫，試圖廓清與言說的對象與目的。

至此，本章自兩名加拿大遊戲少年與《Pokémon GO》所引發的國際事件說起，於第一節中，闡明眼下的空間在媒介運用的脈絡下，似乎已然與從前有所不同；而第二節則說明，空間在日常生活中的不可或缺卻隱而未顯，但正是由於媒介的使用，使得原先不著痕跡的空間，正逐漸顯露，並從而提出本文的重要研究視角之一，日常生活中的媒介運用；第三節，則析分兩種不同的空間理解方式，並歸結出我們眼下所理解的空間，其實皆是空間中具體物件的組合與連結，而與《Pokémon GO》所呈現的空間有所落差。同時，由《Pokémon GO》與諸多日常生活的案例中，筆者得以牽引出本文的第二個重要視角，即日常生活中的身體實踐，並將在本文接續的篇章中，以空間、媒介與身體為三個主要面向，試著連結與交織，從而提出筆者對於空間整體的思索與理解，乃至於詮釋。

#### 第四節 研究目的

而在本節的最後，且讓筆者援引 Percec 所言，以說明本文最終的目的與希望能達到的些許貢獻：

但我們不總是盡心了解，往往只是從一個地方過渡到另一個地方，從一個空間轉向另一個空間，卻不曾想去探測、關照、好好考量這一塊塊的空間。問題不是要發明空間，更不是要重新發明（現今已有太多用心良善的人士在為我們思索環境……），而是要探問空間，或者更簡單的，要閱讀空間；這是因為我們所謂的日常，絕非一目了然，而是不透明的，也可說是接近某種盲目的形式，某種麻醉的狀態。

—Perec，1974<sup>22</sup>

正如 Georges Perec 所言，筆者思索與開展本文的目的，並不在於發明或是重新發明空間，而是認為眼下我們所面對與身處的空間，其實已然因著技術條件的演進而有所不同，並欲藉由《Pokémon GO》這樣一個具備重要社會意涵卻又貼近日常生活的實踐行動，對在我們的視野中慣常隱蹤匿形的空間再次進行探問。同時，也希望能結合身體與媒介這兩種當前在日常生活中同樣舉足輕重的視角來閱讀空間，或許，會如筆者在開篇對於 Pascal 可能的誤讀那樣，對空間產生與過往不同的觀點與思索。

## 第五節 章節安排

本文第一章為「緒論」，分別書寫研究緣起、研究動機與背景和問題意識與研究目的，闡釋自筆者日常生活的諸多親身實踐中，所觀察與思索的空間，以之作為本文重要的問題意識，從而引導而後的文獻探討。第二章為「文獻探討」，將由空間、身體與媒介三個面向分別進行梳理與辯證，並試圖釐清空間的定義、本質意涵與當前空間的可能特性，以之導引出面對當前空間的確切研究問題與研究方法。第三章為「研究問題與研究方法」，將詳述確切的研究對象、研究場域，並提出精確的研究問題、方法與分析架構。

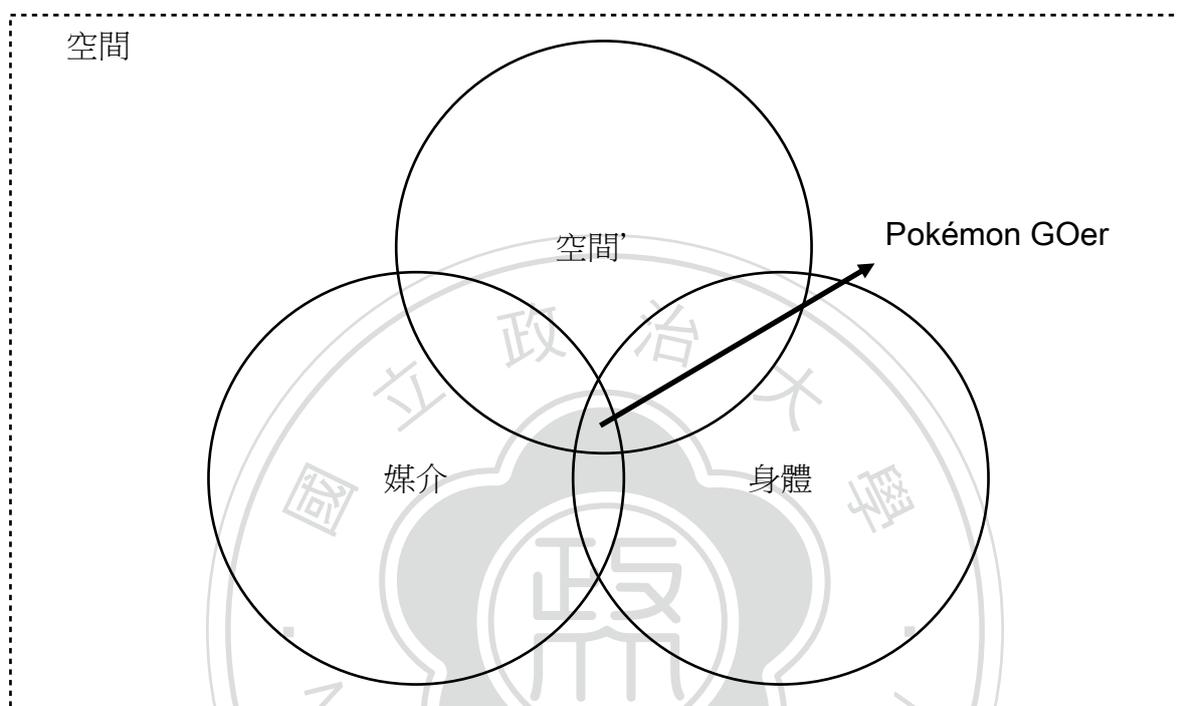
<sup>22</sup> Georges Perec，許綺玲譯，《空間物種：一部空間使用者的日誌》。台北：麥田出版，2019年1月，頁6。

第四章為「資料分析與詮釋」；第五章為「結論與研究建議」。第五章首節綜述研究結果與筆者針對空間所提出之新理論框架，第二節則由理論與方法層面呈現本文的研究意涵，第三節則為本文的研究限制與對未來研究的些許建議。



## 第二章 文獻探討

依前一章所提出的空間、媒介、身體三重面向，本文繪製三者疊加之研究文獻地圖，並依此作為本章文獻梳理、釐清概念的框架與脈絡（見下方【圖一】）。



【圖一】：本章文獻地圖  
資料來源：筆者自繪

本章第一節為「空間」，首先將由空間的字詞定義進行考究，而後梳理關於空間的主要理論脈絡，並試著與 Pokémon GOer 所面臨的空間進行對照，從而提出筆者對於目前空間概念、理論的思索與推敲。第二節為「媒介」，先回顧 Harold Innis 與 Herbert M. McLuhan 對於媒介與空間的觀點，以及 Joshua Meyrowitz 的理論中，媒介如何影響日常生活，而後由媒介的字詞定義進行考究，最後，將試著以 Martin Heidegger 對於技術物的思索與理論，連結並建構 Pokémon GOer 的實踐中，媒介與空間的關聯。第三節則為「身體」，在考究字詞定義後，將試著以社會建構論、現象學、結構化理論，以及 Katherine Hayles 與 Merleau-Ponty 對於身體的論說，說明在媒介的運作與建構下，身體與媒介、空間之間的關

聯與影響。第四節為本章小結，則將連結空間、媒介與身體三重面向，試著對 Pokémon GOer 所身處的空間，提出初步的推論與假說，並從而提出具體的研究方法。

## 第一節 空間

本節首先由字詞釋義入手，釐清空間的字詞意涵，而後針對批判地理學與人文主義地理學對於空間的觀點與論述進行拆解與分析，並以之對照 Pokémon GOer 所身處的空間，從而提出筆者對眼下空間概念的理解與思索。

### 一、空間的定義

儘管在筆者對日常生活的諸多實踐與《Pokémon GO》和 Pokémon GOer 的初步分析和思索中，得以發覺眼下我們對於空間的理解和認識，似乎仍停留在物質層次，即認為空間是由身邊諸多堅實並具體的物件所規範、定義而成，也就是筆者以「空間」名之者。然而仔細想來，空間究竟是什麼？似乎依舊撲朔迷離，因此，於筆者而言，必須先就何謂空間，進行概念與定義上的廓清後，才能藉著之後的考察與書寫，重新理解空間。是以接下來，且容筆者由字詞本身的考據與釋義入手，釐清並試著推知我們理解空間的大致輪廓。

在英文中，「space」這個單詞的字義，為「an empty area that is available to be used<sup>23</sup>」，也就是「（可利用的）空間、空地<sup>24</sup>」。而若依據字源繼續追溯「space」一字的出處，則結果便會如下文所引：

c. 1300, "extent or area; room" (to do something), a shortening of Old French *espace*  
"period of time, distance, interval" (12c.), from Latin *spatium*  
"room, area, distance, stretch of time," of unknown origin (also source of Spanish *espacio*, Italian *spazio*).  
From early 14c. as "a place," also "amount or extent of time."

<sup>23</sup> 劍橋辭典（Cambridge Dictionary）。網址連結：<https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語-漢語-繁體/space>。上網查詢時間：2019/03/22，17:53:40。

<sup>24</sup> 同上註。

From mid-14c. as "distance, interval of space;" from late 14c. as "ground, land, territory; extension in three dimensions; distance between two or more points."  
From early 15c. as "size, bulk," also "an assigned position."<sup>25</sup>

由引文看來，在西方的語言發展與脈絡中，用以描述、形容空間的概念，基本上依舊來自於 René Descartes 提出的「擴延<sup>26</sup>」（extension），即引文中所謂「extension in three dimensions」，認為空間便是物體在長、寬、高三個物理維度中的擴張與延展。另外，諸如「area」、「land」、「interval」、「bulk」或是「distance」等，指涉的同樣也是堅實、具體的物質構成，與前章所提及的「空間」傳統意涵一致，即筆者所稱之「空間」。

而若就漢字的字面意義來看。按照教育部重編國語辭典修訂本中的字詞釋義，「空間」一詞除了泛稱天地之間<sup>27</sup>外，主要指涉的概念便是「物質存在的一種客觀形式，由長度、寬度、高度表現出來<sup>28</sup>。」或是在數學領域中，指涉質點得以存在的處所。而若再將「空間」一詞加以拆解、析分，則「空，竅也。今俗語所謂孔也。天地之間亦一孔耳<sup>29</sup>。」也就是說，「空」這個字本身，所指的便是孔洞，也能夠用以形容天與地之間這片廣袤無垠的處所，雖然確切、細緻的字義有些許不同，但就筆者看來，「空」一字所能觸發與形成的意象，基本上與現今的用法多有共通之處。而「間，隙也<sup>30</sup>。隙者，壁際也。引申之，凡有兩邊有中者皆謂之隙。隙謂之間<sup>31</sup>。」由此說來，「間」字的本意，以及其引申之後的意涵，

<sup>25</sup> ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY。網址連結：

[https://www.etymonline.com/word/space#etymonline\\_v\\_23940](https://www.etymonline.com/word/space#etymonline_v_23940)。上網查詢時間：2019/03/20，13：52：40。原出處並未斷句，僅以斜體標明原詞，故為了方便閱讀，分段為筆者所加。

<sup>26</sup> René Descartes (1641)，引自 Heidegger (1993)，王慶節、陳嘉映譯，《存在與時間》。台北：久大文化股份有限公司、桂冠圖書出版有限公司，1993年7月，頁126。

<sup>27</sup> 教育部重編國語辭典修訂本。網址連結：<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000078842>。上網查詢日期：2017/3/18，15：03：16。

<sup>28</sup> 教育部重編國語辭典修訂本。網址連結：<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000078842>。上網查詢日期：2017/3/18，15：03：16。

<sup>29</sup>（漢）許慎撰；（清）段玉裁注，《新添古音說文解字注》。台北：洪葉文化，1999年11月，第七篇下，頁348。

<sup>30</sup> 此處「間」即通「間」，「隙」則與「隙」通。

<sup>31</sup> 同前註29，第十二篇上，頁595。

與如今的理解和字詞使用方式，似乎較為接近，指稱的都是處於明確界線之中的某處，又或者者是事物構築而成的隙縫。

由此說來，無論是「空」、「間」二字最為原初的意涵，乃至於二字連綴、共構之後形成的「空間」一詞，皆顯示了從古至今，在以中文為主要思考依據與核心的世界脈絡裡，「空間」二字及其所承載的概念與意義，都更傾向於在我們的腦海中，勾勒出一個儘管大小、位置、邊界和內容都能按照需要隨意變化，但質地上依舊是物質性的、容器一樣的存在狀態。另外，若再更進一步地說，無論是天地之間、由長寬高所表現的物質客觀存在形式，或是孔洞與兩邊之中，上述這些經筆者查找而得的意義詮釋，儘管看來頗為精煉、抽象，但從中同樣可以看出，「空間」這個詞本身所指涉的對象與意義依憑、開展的基礎，依舊是根植於堅穩、具象的物質層面。

如此一來，無怪乎無論我們再如何極力思索空間、再如何殫精竭慮地試圖運用「space」或是「空間」一詞來描述、涵括我們所觀察、感受到的一切，乃至於用之以思索與《Pokémon GO》相關的一切，似乎都不免顯得有些隔靴搔癢。因為辭彙本身的長成背景與表述範圍，便已然不夠精確、全面。

而本文迤邐至此，縱然經過上述段落的字詞釋義，便已發覺「空間」一詞本身的指涉範圍仍舊集中於具體的物質層次，並不完整，也與筆者所欲探究的空間不同，但依舊先待筆者將過往理論中，對於空間的理解與說法稍作梳理和思索之後，再一併拾回並展開論說。

## 二、空間的主要理論脈絡

究竟什麼是空間呢？要解答這個問題有很多困難。因為根據一切有關的現象加以研究，大家得出的結論都不一樣。

—Aristotle (Αριστοτέλης)<sup>32</sup>

<sup>32</sup> (古希臘) Αριστοτέλης (Aristotle)，張明竹譯，《物理學》。北京：商務印書館，2009年3月，頁81。

與時間相同，作為人類存在的必須條件與基礎元素，古往今來對於空間亦已有諸多不同的見解與探究。如 Aristotle 便認為空間至少具有四種最為顯著的特性：首先，空間是事物的直接包圍者，但又不是事物的組成部分；第二，空間既不大於也不小於受其包圍的內容物；第三，空間是可分離的、是可以在內容事物離開之後留下來的，就像將水倒空之後的容器，空間並不會隨著水的離去而消失或破壞，而是繼續包圍著取而代之的空氣；最後，空間是具有上下之分的，事物依照各自不同的特性，在空間中停留，空間便據此分出上下，如火在上，而土在下，兩種元素展現了各自的空間<sup>33</sup>。

就筆者看來，儘管 Aristotle 認為空間並不大於或小於事物，且會因其所包含的事物而有不同的性質展現，但在本質與概念的界定上，依舊將空間排除在一切事物之外。另一方面，Aristotle 亦曾提及，空間雖然不能是物體或是其所包含的事物，但仍然具有長寬高三個維度<sup>34</sup>。由此說來，上文所提及的 Descartes 及其「擴延」概念下所闡釋的空間，似乎與 Aristotle 具有相似的理解方式和脈絡。

Heidegger 則認為，Descartes 以數學方式所建立的空間概念與規則，使得空間成為一種完全均質的狀態<sup>35</sup>，從而忽略了人與意向在其中所可能扮演的角色與可能產生的作用。就 Heidegger 看來，空間應是在人的實作中，因意向與目的而生成的具有意義的某處。然而，筆者認為 Heidegger 在對 Descartes 的空間概念提出異議的同時，其實並未對究竟何謂空間進行更進一步的釐清與論述，也並未在空間問題上著墨太多，在 Heidegger 的理論體系中，空間並非最重要的、甚至可說是用以理解與通達時間的次級命題<sup>36</sup>。

而若從二十世紀西方諸多與空間相關的思索與理解中，便可直截了當地發掘，空間早已非一固定的、均質的客觀存在狀態。就物理學的角度觀之，看似穩固、恆常的空間，實則是

---

<sup>33</sup> 同前註 32，頁 89。

<sup>34</sup> 同上註，頁 83。

<sup>35</sup> 同前註 26，頁 126。

<sup>36</sup> 陳嘉映，《海德格爾哲學概論》。北京：生活·讀書·新知三聯書店，1995年11月，頁152。

多變的，並具有相對、異質的性質<sup>37</sup>，且經由量子力學的新進開展，空間的性質似乎明顯具有多重的向度。由此說來，筆者於前文中所描繪的第一種空間認知方式，亦即在一定程度上將空間想像、並預設為一均質「箱子」的說法，似乎在物理學的範疇中，已然受到質疑、挑戰，並且鬆動。而若就社會層面看來，則過往許多學者皆曾提出與空間相關的學說或是理論。一如本文開篇便引用的學者 Lefebvre，便指出空間並非以一種自然而然的狀態存在，而是伴隨著權力運作與意識型態，所構建而成的社會性的產物<sup>38</sup>。

如上所述，關於空間，在如物理學、天文學，或是量子力學等目前暫且歸分於自然科學的領域，已有相對繁盛的思考與深究。然而這些面向實非筆者所熟習與擅長，亦不在本文所能思索與處理的範圍之內。是以接下來，且容筆者將心力集中於較為偏向人文與社會學科的論闖疆界之中，從而展開關於空間的探問與求索。

藉由過往的研究文獻及相關論述的初步察究，便能得到一個空間概念的大致界定與輪廓，或是更為確切地說，是關於過往乃至於現在，諸多來自不同領域的研究者們，如何理解、想像，以及詮釋空間的大致輪廓。而徜徉其中，筆者則發覺，在看來繽紛、多樣的空間思索面向、論述理路與處理方式中，若循其內在邏輯與思想根源將之分門別類，似乎能夠大致歸納為兩種較為顯著的思考脈絡和取徑。其一是以現象學為基礎與核心概念的人文主義地理學<sup>39</sup>（*Humanistic Geography*，或又稱作現象學地理學），二則是以馬克思主義為基礎與核心概念的批判地理學<sup>40</sup>（*Critical Geography*，或亦被稱為基進地理學）。故而接下來，筆者便將以批判地理學與人文主義地理學作為分析與思辨的重心，並試著由根源處入手，從而探索二者中所界定與勾勒出的空間，究竟為何。

<sup>37</sup> Albert Einstein (1953)，范岱年、許良英譯，《相對論原理》。台北：大塊文化，2005年2月，頁126。

<sup>38</sup> Henri Lefebvre (1974)，translated by Donald Nicholson-Smith (1991)。《The Production of Space》。Oxford, OX, UK; Cambridge, Mass., USA: Blackwell, 1991。

<sup>39</sup> Richard Peet，國立編譯館主譯、王志弘、張華蓀、宋郁玲、陳毅峰合譯，《現代地理思想》。台北：群學出版有限公司，2005年4月，頁53。

<sup>40</sup> 同上註，頁105。

批判地理學的核心概念與觀點，大致奠基於 Lefebvre 所提出的「空間的生產<sup>41</sup>」（La production de l'espace），其理論架構著重於闡釋人類的社會是如何形塑、進而支配空間，而空間又是如何生發改變與產生差異，從而達成個人或是社會的目的與期望的效果。一如十九世紀中葉，在法國由奧斯曼男爵（Baron Georges-Eugène Haussmann）所主導、規劃並執行的「巴黎改造<sup>42</sup>」（Transformations de Paris sous le Second Empire）。曠日廢時地褪去了中古世紀以來屋舍駁雜、道路細密蜿蜒的昏黃面貌，代之以一條條路幅寬敞、路面平坦、方向筆直，同時享有繁盛林蔭的優雅道路，再輔以諸多公園、廣場等開放的空間設施，使得整個巴黎煥然一新，而逐漸有了今日所見、令人心馳神往的怡人光景。而嶄新的城市樣貌，也同時促使了資本主義的轉變，並連帶影響、推動了都市裏的大眾消費文化、乃至於現代主義的萌發與盛放<sup>43</sup>。另一方面，其他諸多關於「巴黎改造」的論述與說法則分析並認為，在將巴黎街頭改頭換面的同時，奧斯曼男爵的設計與改造，其實也在一定程度上，為大規模軍事行動、尤其是需要寬敞平坦路面的坦克車，提供了得以長驅直入的最佳通道，並藉著道路的拓寬與修築，將巴黎市中心與駐紮於城郊的軍營緊密且順暢地連接。而這一點，似乎在後來，19世紀中葉至20世紀初，數次法國政府對共和黨人的大規模武裝鎮壓行動中，得到了印證。而借上述「巴黎改造」的例子，我們則可稍稍理解並推想，Lefebvre 理論中所提出的主要思索，在於說明這看似含弘廣大、包羅萬象的空間，這似乎無從觸碰、捕捉的空間，其實具有相當顯著且強烈的政治、軍事與社會性，並會時刻隨著社會、文化、經濟等面向的不同，而有所波動與變換。

至於同樣能夠被歸分在批判地理學領域中、頗負盛名且舉足輕重的地理學者 David Harvey，則更加鮮明地將研究視野集中於物質的層面，並於其重要著作《後現代的狀況：

---

<sup>41</sup> 同前註 38。

<sup>42</sup> David Harvey，國立編譯館主譯、黃煜文譯，《巴黎，現代性之都》。台北：群學出版，2007年5月，頁126至127。

<sup>43</sup> 同上註。

對文化變遷之緣起的探究》<sup>44</sup>中，由中古世紀西方歐洲開始追溯空間概念的形成與演變，尤其著眼於資本主義發達後，交通運輸出現並且迅速蓬勃的近代世界，並分析實體的、物理性的空間距離是如何因為移動方式的進步，使一切的速度加快，從而讓我們對於時間流逝的體驗與覺察變輕、變快，進而在理解與認知上，形成空間距離縮短、甚至消失的現象，這便是「時空壓縮」<sup>45</sup>（time-space compression）。而 Harvey 亦在接續的論述中，鋪陳並闡釋，「時空壓縮」或所謂的「以時間消滅空間」（annihilation of space by time）究竟如何形成，以及對社會所造成的影響，並集中探究其中所可能出現、衍生的各種階級差異與權力不對等。由此觀之，筆者認為，紀錄片導演張贊波的紀錄片《大路朝天》及題材相同的文字敘述，或許能在一定程度上印證 Harvey 的思索，並為其論述作一生動的比擬與歸結：

中國有句老話，「想要富，先修路。」誠然，道路消弭了空間的阻隔，拉近了人與人之間的距離，促成了商品和景觀的交換，增添了生活的品質、速度、廣度和深度。這是道路所餽贈給我們的禮物。

但我不認為這就是一條道路的全部。就像在一條看似波瀾不驚的河流底層，既會有各種魚蝦和水草的生長，也有暗流和漩渦的存在，在一條道路的背後，也一定會有一些我們看不見、想不到、陌生而未知的東西存在和生長著。

—張贊波，《大路：高速中國裡的低速人生》<sup>46</sup>

而無論是 Harvey 所提出的重要理論觀點，乃至於奠基於 Lefebvre、批判地理學領域賴以思索的核心依據與目的，就筆者看來，似乎正是如張贊波娓娓道來的，是要試圖看見、呈顯，並進而揭露的，那個隱藏於路面之下，與路面之上風光馳騁截然不同的，那個洶湧著暗流與漩渦的所在，也就是潛伏其下，生產並制約空間的權力結構。而若再更進一步地細細思索，便能發覺，無論是上一段中，筆者借「巴黎改造」所約略提及的「空間的生產」，抑或是張贊波眼中所見的那條高速公路與藉由交通、運輸方式的演進，從而推導出的「時空壓

<sup>44</sup> David Harvey，閻嘉譯，《後現代的狀況：對文化變遷之緣起的探究》。北京：商務印書館，2003年。

<sup>45</sup> 同上註，頁 325 至 354。

<sup>46</sup> 張贊波，《大路：高速中國裡的低速人生》。台北：八旗文化，2014年8月，頁9。

縮」、「以時間消滅空間」，著眼之處其實皆是以自身周遭規模或大或小的物件為基底，並將諸多物件的組合、連結、排佈、構建之後的呈現，稱之為空間，但若以筆者上文的理解與論述視之，批判地理學所試圖辨明、查找，並剖析其中權力如何形成與運作的對象，其實不是筆者與本文所欲查察的空間，而同樣是「空間」。

與批判地理學相較，段義孚於其重要著作《經驗透視中的空間與地方》<sup>47</sup>中，所歸納並突顯的人文主義地理學核心概念，強調的是以人的感知和理解作為界定與分判空間的主要依憑。也就是說，我們自身的經驗、記憶，乃至於極其私密、幽微的情感，都是用以判斷人與某處之間關聯、牽繫強弱與否的重要根據。由此，也就在其理論脈絡之中，衍生出了地方（place）與空間（space）二者之間的諸多差異與運用。正如 Sontag 在巴黎書房寫作時所萌生的思索：

然而那我現在所待的這個巴黎，與外頭的那個現代巴黎是毫不相干的，就如同現代巴黎也與那個曾作為十九世紀的世界中心，直至 1960 年代末都是藝術與思想之溫床的偉大巴黎毫無關係一樣。

—Susan Sontag，《土星座下：桑塔格論七位思想藝術大師》<sup>48</sup>

又或者如攝影師 Eugène Atget 與乍到巴黎的遊人。Atget 捕捉的是清晨時分，空無一物、絲毫感受不到尋常人家生活氣息的門與空屋；而遊人所拍下的，或許會是艾非爾鐵塔（La Tour Eiffel）下的喧囂笑鬧與塞納河（Seine）畔的恬靜風光。也正是因為對巴黎的經驗、感受、黏著的記憶、湧現的情緒有所不同，是以在各自鏡頭下顯像的巴黎景緻，才會有截然不同的氛圍與意象。由此可知，若就人文主義地理學的觀點，或是容筆者更進一步，回溯至現象學的基本認知與立場來看待空間，則空間的尺度大小、組成樣態、距離遠近，乃至於其中所欲傳遞的訊息和意涵，其實都取決於人在當下的認知、理解以及意識之中諸多不同

<sup>47</sup> Yi-Fu Tuan（段義孚），潘桂成譯，《經驗透視中的經驗和地方》。台北：國立編譯館，1999年5月。

<sup>48</sup> Susan Sontag，廖思逸、姚君偉、陳耀成譯，《土星座下：桑塔格論七位思想藝術大師》。台北：麥田出版社，2012年12月。

層面的運轉與意向的投射。是以 Sontag 才會如此說道：「在這個斗室巴黎裡，遙遠的美國反而成了遙遠的地方中，離我最近的地方<sup>49</sup>。」就筆者看來，刻意在辭語運用上，將「斗室」與「巴黎」這一個極其狹小單一、一個極為寬弘龐雜的名詞與概念並排並相互連綴，一方面是在文字與文學意象上，營造映襯相成的美感與韻致。另一方面，卻也翔實地呈現了 Sontag 在巴黎時，走動、盤桓的日常生活範圍與心念縈繞、牽連的所在，是以相較之下，自小生長、極是熟稔的美國，自然在感覺上，比眼前這個細小的、封閉的、暫且託身的巴黎，來得更加伸手可就，亦更親近得多。

而筆者認為，若引陶淵明所作之飲酒詩為例，則能更清晰並且精確地闡明人文主義地理學所著重的概念，以及在面對空間、進行觀察與分析時，人文主義地理學所緊扣的核心視野：

結廬在人境，而無車馬喧，問君何能爾，心遠地自偏。

——節錄陶潛《飲酒》之五<sup>50</sup>

細細讀來，則此詩的字裡行間，在文學意象的營造與表現上，體現的固然是陶淵明自身心境上的波瀾不驚與遺世獨立，但也確實再一次向我們映證了，空間狀態的如何開展與呈顯，其實正是取決於人自身意向的投射與構建。

若再回溯前一章所引的例子，則當歐陽脩描述完了自身周遭的五種事物<sup>51</sup>，客又接著問道：「是為五一爾，奈何？」時，除了是在數量上提出六一為何僅得其五的困惑之外，似乎

<sup>49</sup> 同前註 48，頁 12。

<sup>50</sup> 陶潛，溫洪隆注譯，《新譯陶淵明集》。台北：三民，2002 年，頁 157。原詩：「結廬在人境，而無車馬喧，問君何能爾，心遠地自偏。採菊東籬下，悠然見南山，山氣日夕佳，飛鳥相與還。此中有真意，欲辯已忘言。」。

<sup>51</sup>（宋）歐陽脩，洪本健校箋，〈六一居士傳〉，《歐陽修詩文集校箋》。上海：上海古籍出版社，2009 年 8 月，頁 1131 至 1133。原文為：「六一居士初謫滁山，自號醉翁。既老而衰且病，將退休於潁水之上，則又更號六一居士。客有問曰：『六一，何謂也？』居士曰：『吾家藏書一萬卷，集錄三代以來金石遺文一千卷，有琴一張，有棋一局，而常置酒一壺。』客曰：『是為五一爾，奈何？』居士曰：『以吾一老翁，老於此五物之間，是豈不為六一乎？』」。

也能同時將之視為是對歐陽脩所勾勒出的，那個徒有器物擺設充盈、卻是空無一人的生活空間提出質問。畢竟對於當時的客、後世的讀者，乃至於此刻的筆者而言，無論歐陽脩對這些器物的描摹再如何貼切細膩、再如何美奐輝煌，也就僅只是一件件可能散置於房中各處的物品，而絲毫無助於使人經驗、體會，甚或是想像歐陽脩本人身處其中時的日常生活空間樣貌。是以當歐陽脩笑答道：「以吾一老翁，老於此五物之間，是豈不為六一乎<sup>52</sup>？」的片刻，一方面補齊了「六一」之數消解了困惑，另一方面，也為這個由各項器物所建構而成的日常生活空間輪廓，嵌入了一個生動、鮮明的軸心，並且使原先散置的一切，圍繞著歐陽脩開始運轉同時互相串聯，並各自在歐陽脩的生命與生活中，找到相應的位置和意義，從而組建起屬於歐陽脩自身的日常生活空間樣貌。由此想來，那尊擺在草廬正中央，與身旁琴棋書酒金石文鈔相互輝映唱和的歐陽脩塑像，縱然在不少遊人乃至於筆者的眼中，看來頗有些突兀、甚至有些多此一舉，但似乎卻正是整座草廬的存在乃至於重現當年六一風神的企圖最為關鍵之處。惟有歐陽脩的在場，方能使周遭原先沉寂平澹的一切，重新生發意義，恢復神采。當然，斯人已渺，於筆者而言，那個因歐陽脩而起的空間，也早已隨之遠逝、不復存在。而那尊塑像的默然佇立，其最終、也惟一能夠成就的，便是在我們的感知中添入並提供一嶄新的、能夠攀附的扎實物件，讓當下觀覽之人，在憑弔、遙想當年光景之餘，拋出意向、灌注心念，進而使對自身而言具有意義的空間得以生成。

而經由上文的鋪陳與梳理，至此，除了稍稍廓清人文主義地理學的主要觀點與核心思維，筆者同樣發覺，縱然在人文主義地理學對於空間的觀察與思索中，強調的是以人及人的意向作為一切的出發與根源，但歸根結柢，卻依舊是以物件作為空間生成的主軸與驅動。一如筆者方才提到的歐陽脩，若將日常生活中，周遭其所鍾愛且不可或缺的物件盡數摘去，則當我們與歐陽脩一同站在空無一物的草廬前，或許我們會是四顧茫然、渾噩不知如何揣想，最後腦中徒留一片空白地離開；而對歐陽脩來說，可能也會心中鬱鬱、四顧而惆悵，畢竟再

---

<sup>52</sup> 同前註 51。

如何雀躍昂揚、再如何黯然神傷，連帶著當下頓生的鬱結惆悵，在無琴可撫、無酒可飲，也無書可讀的草廬，都無從寄託與釋放。又或如寄居巴黎城的 Sontag 和悠然南山畔的陶潛，若抽離了巴黎、美國，乃至於南山這些此刻在性質和作用上與琴棋書酒其實無異的對象，讓二人置身於一全然空白之處，則 Sontag 的細細愁思與陶潛的恬澹悠遠，便無處可依、無從呈顯，如此一來，人文主義地理學所指涉且認定的所謂空間，似乎也就無從開展。是以就筆者看來，人文主義地理學所演示並界定的空間，儘管論述的取徑與著眼的核心確實與批判地理學不同，但似乎依舊生成、依附並且運作於物件的層面，也就是說，人文主義地理學所關注並思索的空間，其實同樣不是本文所欲探究的空間，而依然是筆者先前所言的「空間」。

在稍稍檢視、理解並比較人文主義地理學與批判地理學二者的思考取徑和理論脈絡是如何看待空間，以及如何處理與空間相關的議題之後，如上文所述，經過推演並發覺，其實在這兩種思維方式中所指稱與關切的對象，似乎都並不是筆者透過《Pokémon GO》所覺知、疑惑、並亟欲探索的空間，而皆是以物件為生發、構作的、筆者所認為的「空間」。

至此，我們不妨以上文所羅列的這兩種主要視角，回過頭來檢視本文開頭所提及的、兩位加拿大 Pokémon GOer 所面臨的情境。若從批判地理學的視角與思維路徑出發，則諸如「跨越國境」、「當局」、「法律」、「邊境巡邏站」，乃至於標題中的「偷渡客」與「加拿大」、「美國」這樣的辭句，便會自引述的報導中翩然浮現，畢竟在這般的情境中，這兩位遊戲少年在越過兩國疆界之後所受到的待遇，抑或是這整個事件之所以會成為一則受人矚目的新聞，就筆者看來，其實便是因為國家權力對於領土邊界的劃分和掌控、對於國民人身自由與移動的制約和管理，與兩位遊戲少年正進行的遊戲實作發生了衝突。

而當我們稍稍轉換視角，以人文主義地理學的眼光來看待這樣的情境與事件，便會發覺，標題中的「意外」，報導中的「對自己身處何方渾然不覺」、「太專注於神奇寶貝的世界」與「迷失了自己的方向」這樣的描繪躍然紙上，畢竟在這兩位遊戲少年沉浸遊戲的當

下，真正發揮影響和作用的，自然不是與國家疆域相關的地理認知，或是擅自跨越國境該當何罪的法律知識，而是過往上山下海追逐神奇寶貝時，所積攢下來的，對於遊戲的熟稔程度與經驗值。而在遊戲進行的那個片刻，對兩位遊戲少年真正具有意義與價值的，或更確切地說，真正接收與承載其意向投射的，也根本不是邊境的駐警或所謂的國家，而是依著手機螢幕和遊戲介面的標的與指示，那正蟄伏在不遠處、或許還未曾登錄在圖鑑上的神奇寶貝。是以兩人也才會在被巡邏人員發現並攔下之後、驀然回神之際，驚覺自己竟然已經走到了另外一個國家，還順帶觸犯了法律、登上了新聞報導。

仔細想來，上文所引述的新聞事件，無論是由人文主義地理學，或是批判地理學的視角來進行分析與詮釋，固然都有其脈絡與見解，且確實都能夠在一定程度上提供一套相當完整的論述與思考框架，然而於筆者而言，這些理論與觀點在言之成理的同時，也展現了各自的極限。畢竟在上述事件的情境裏，關於權力結構的剖析和個人意向的錨定，似乎都並不足以充分說明，兩位遊戲少年當下所遭遇到的處境與艱難，而對這兩種面向的窮究，似乎也無法釐清與解釋整個事件知所以生成的原因。是以從這兩種主要的路徑切入，在筆者看來意義不大。是以筆者認為，「媒介」與「身體」兩重面向，應能就眼下我們對於空間的理解，在一定程度上進行補足。

另一方面，筆者卻同時發現並認為，即便在上述二者的論述與脈絡中，其所認定的「空間」被視作是最為核心、也是最必須被關切的主題與概念，但細細觀察和分辨之後卻能看出，就連這所謂的「空間」，似乎也並未被此二者置放於其思考與研究視野的中心位置，從而有相應深入、且詳盡的挖掘、探究和詮釋，乃至於對其所謂的「空間」，亦未能有一足夠清楚、明確的定義與邊界。

在查找與蒐羅過往諸多研究和相關文獻的過程中，便能深切地體會並理解，空間的複雜浩瀚與難以言詮。而筆者認為，若就人文主義地理學的角度與脈絡來看，則空間於其中所扮演的角色與所發揮的功能，似乎更大程度地被用來突顯與體現人之意向的開展，並以此作為

憑藉，從而能夠理解甚至是揭露人當下的存在狀態。一如 Sontag 的巴黎、草廬中的歐陽脩，或如遠處的南山、籬下的霜菊，率直、樸實地呈顯著陶淵明胸臆之中的自在澹然。而若以畢恆達的著作為例，細想其與空間相關的三本重要著作之標題，似乎便能夠略窺批判地理學是如何思索及切入空間之一二。三本著作分別名為《空間就是權力》<sup>53</sup>、《空間就是性別》<sup>54</sup>和《空間就是想像力》<sup>55</sup>，一系列的書名便以三個判斷句式相當簡潔明快地向讀者闡明，空間究竟是什麼，但我們若試著將這三個判斷句式的主語與賓語對調，而成為「權力就是空間」、「性別就是空間」以及「想像力就是空間」時，便會發覺，「權力」、「性別」、「想像力」與「空間」之間，在概念的理解與流轉上，似乎顯得有些窒礙，並不如原先書名那般讀來通暢自然。畢竟，無論是身處的領域或是涵括的範疇，「空間」都實在是大上許多，而上述的三者，自然也無法適切地代表空間。是以，這三個判斷句式，其實是不等式，而也正是這般在概念流動上看似相等的判斷句式，將原本匯聚於「空間」的目光與關切，迅速、單向並且不可迴逆地移轉至「權力」、「性別」與「想像力」三者之上，從而使「空間」成為一種過渡。是以就筆者看來，對批判地理學而言，空間並不只是觀察與駐紮的田野，空間本身便是一條藉以通往更深邃處的通道。由此想來，無論是據以襯托、呈顯人之意向的憑藉，抑或是藉以通達更幽深處的通道，筆者認為，在眼下兩種主要且根源的理論脈絡中，對空間的思索、理解以及運用，其實都讓空間在其概念與性質上，更近似於一種橋樑一般的工具，一種觀察現象與輔助理解的「媒介」。

## 第二節 媒介

至此，筆者以《Pokémon GO》遊戲與其於日常生活中所展現的諸多影響與現象，作為觀察、探究與試圖理解空間的「媒介」。而藉由對空間定義的廓清與主要理論脈絡的梳理與

<sup>53</sup> 畢恆達，《空間就是權力》。台北：心靈工坊，2001年6月。

<sup>54</sup> 畢恆達，《空間就是性別》。台北：心靈工坊，2004年10月。

<sup>55</sup> 畢恆達，《空間就是想像力》。台北：心靈工坊，2014年4月。

區辨，筆者於上一節中提出並認為，眼下無論是「空間」字詞本身的意涵，或是主要理論中的指涉與分析，其處理與面對的其實都是「空間」。另一方面，儘管於第一章中，提出「媒介」作為本文重要的研究線索之一，但在前一節的末尾，筆者卻也發覺，在上述兩種與空間相關的主要理論脈絡中，空間的角色與作用，其實更接近於一種「媒介」。是以本節將以媒介作為核心，分析媒介與空間之間的主要理論脈絡後，再由字詞釋義的層面入手，對「媒介」所具有的雙重意涵進行廓清與補充，最後，再以調整後的「媒介」定義，對 Pokémon GOer 所身處的空間進行觀察與思索。

### 一、媒介與空間的關聯

雖然時間與空間文化的形成，並不一定透過媒介完成，但媒介的演化，卻對其發展有深刻的影響。

—吳筱玫<sup>56</sup>

上文所引的說法，雖並未說明媒介對於空間所將產生、造成的實際影響及改變究竟為何，卻與筆者於第一章所提出的思索相近，已然道出了媒介與空間之間，確有密切關聯。一如 Innis 提出的重要觀點，即傳播媒介所具備的時間與空間偏向<sup>57</sup>，便是以媒介科技自身的物質特性作為分析與判別的依皈，並指陳自古至今，諸多媒介的發明、演進及至於應用，其最主要的目的便在於協助其承載、攜帶的訊息，能夠歷時性地亙古流傳，抑或是共時性地廣袤擴散。是以時至今日，依舊能在博物館的透明展匣裏，藉著厚重、堅固、不易損毀傾圮的石柱、石板，邂逅年深日久，卻絲毫不見消褪的征伐、吶喊與頌贊。而與偏向時間的石板相較，偏向空間的莎草紙及稍晚出現的羊皮紙，正是憑藉其輕巧、便於攜帶及運送的特質，成為了上、下埃及，乃至於往後亞歷山大和羅馬帝國浩瀚版圖的重要傳播媒介。銜之而來的 McLuhan，則在承繼 Innis 的理論思索、從而開展其著名論點「媒介即訊息<sup>58</sup>」之餘，同時論陳媒介科技本身的今非昔比。指出媒介科技所扮演的角色、肩負的任務，早已不若過往那

<sup>56</sup> 吳筱玫（2003）。〈解析 MUD 之空間與時間文化〉，《新聞學研究》，76：13-42。

<sup>57</sup> Harold A. Innis，何道寬譯，《傳播的偏向》。北京：中國人民大學出版社，2003年6月，頁81。

<sup>58</sup> Herbert M. McLuhan，鄭明萱譯，《認識媒體—人的延伸》。台北：貓頭鷹出版，2015年6月，頁36。

般純粹單一，僅只是作為訊息傳遞的中介和載體，而是具有影響整個日常生活空間的巨大力量。

然而，就筆者而言，Innis 雖然開門見山地以「空間」作為區別與分判媒介性質的類目，卻更傾向於將「空間」概念視為一具有形容詞功能的前綴，鑲嵌於所欲分析的媒介之上，使之成為一種媒介性質的描繪與展現。是以筆者認為，Innis 所提出的理論觀點，依然集中於對媒介自身的思索與歸納，而似乎與空間本身較無直接關聯；而儘管 McLuhan 闡釋了媒介形式的演進與改換是如何影響日常生活，但似乎依舊較為集中於對不同媒介之間的內部性質探究，以及媒介本身所能傳遞的意義，至於拆解與分析媒介與空間之間的關聯，似乎並非其論述的目的與主要內涵。

而雖然均是由媒介角度切入，Meyrowitz 便與 Innis 和 McLuhan 將目光集中於媒介本身不盡相同。Meyrowitz 於其重要著作《消失的地域：電子媒介對社會行為的影響》<sup>59</sup>中，即便同樣探究媒介對於人的日常生活及社會行為所可能產生的影響，但其思索路徑和論述推演，卻是在「媒介」與「人的日常生活及社會行為」兩個端點之間加入了「空間」這項要素，使其理論更為細緻地過渡、延展成為：「媒介」的出現和運用，如何影響「空間」，從而使「空間」中的人，產生日常生活乃至於社會行為的改變。如此一來，便有別於過往以傳播效果為重的媒介研究，並使「空間」概念於媒介研究的範疇之中稍稍呈顯，並使「空間」與「媒介」生發關聯。

只是，就筆者看來，在其所建立的「媒介—空間—人的日常生活及社會行為」理論架構中，「空間」似乎同樣被視作如介質、橋樑一般的過度概念，即媒介與日常生活及社會行為之間的銜接與鋪墊。由此說來，Meyrowitz 對於空間的認知、理解，以及「空間」概念的運用，其實與前文所提及之批判地理學、人文主義地理學相同，除了都認為自己所探究的是空

---

<sup>59</sup> Joshua Meyrowitz，蕭志軍譯，《消失的地域：電子媒介對社會行為的影響》。北京：清華大學出版社，2002年11月。

間，實際上卻是「空間」外，另一方面，也都將「空間」作為探知、理解其他命題的工具，也就是將其視為一種「媒介」。

至此，筆者認為，在眼下同時提及「媒介」與「空間」兩重面向的理論脈絡中，Meyrowitz 以及 Innis 等人依舊將觀察與思索的視角集中於媒介本身，從而延展與歸結媒介自身所可能具備的空間性質，抑或是將空間視為連結媒介與日常生活、社會行為的思索工具，即筆者於上一節所提及的，用以輔助理解與觀察的「媒介」。另一方面，無論是筆者所提出的、用以輔助觀察與理解的工具，或是上文段落中所提到的傳播媒介，我們在日常生活中思及與運用「媒介」一詞時，其實並未對其中所具有的不同義涵進行廓清與歸納，是以接下來，且容筆者由字詞釋義入手，對「媒介」一詞本身涵括的可能歧異進行更為細緻的整理，從而確立本文所欲用以探究空間的「媒介」概念。

## 二、 媒介的定義與雙重意涵

日常生活中，在提及媒介時所慣於使用的英文單詞，就筆者想來，應有「media」與「medium」兩字。「media」的字義為「the internet, newspapers, magazines, television, etc., considered as a group<sup>60</sup>」，至於「medium」則為「being in the middle between an upper and lower amount, size, degree, or value<sup>61</sup>」。而若依據字源繼續追溯「media」與「medium」二字的出處，則會如下文所引：

### *media*

"newspapers, radio, TV, etc." 1927, perhaps abstracted from mass-media (1923, a technical term in advertising); plural of medium (n.) as "intermediate agency," a sense attested in English from c. 1600.<sup>62</sup>

### *medium*

<sup>60</sup> 劍橋辭典 (Cambridge Dictionary)。網址連結：<https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語-漢語-繁體/media>。上網查詢時間：2019/03/28，11：46：07。

<sup>61</sup> 劍橋辭典 (Cambridge Dictionary)。網址連結：<https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語-漢語-繁體/medium>。上網查詢時間：2019/03/28，11：49：21。

<sup>62</sup> ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY。網址連結：[https://www.etymonline.com/word/media#etymonline\\_v\\_12509](https://www.etymonline.com/word/media#etymonline_v_12509)。上網查詢日期：2019/03/28，11：52：08。  
文中斜體為筆者所加。

1580s, "a middle ground, quality, or degree; that which holds a middle place or position," from Latin *medium*. "the middle, midst, center; interval," noun use of neuter of adjective *medius*. "in the middle, between; from the middle".<sup>63</sup>

由上述兩段引文便能發覺，「media」與「medium」在意義上存在一定程度的重疊。

「media」所指的大致便是眼下我們所習慣指涉的各式傳播媒介，而「medium」除了作為「media」的單數詞外，在字詞釋義與溯源中，則更加凸顯「中間」、「居其中」的意涵與作用。

而在漢字的字詞使用脈絡中，同樣存在類似的狀況。若就字面意義上看來，依照教育部重編國語辭典修訂本的字詞釋義，則「媒介」一詞除了有「介紹<sup>64</sup>」之意外，主要展示的概念便是「在傳播中，將訊息送達受播者途中的工具或方法。如報紙、雜誌、通訊社、廣播、電視、電影等。也作『媒體』<sup>65</sup>。」而若接著繼續查究「媒體」的字詞含義，則為「傳播資料訊息的工具，包括電視、廣播、電影、報刊、電腦網路等的總稱。為英語 media & medium 的義譯。各媒體雖各有傳播技術與對象，但今日多視為一個整體。也作『媒介』<sup>66</sup>。」若再進一步針對「媒介」一詞進行拆解與分析，則「媒。謀合二姓者也。慮難曰謀。周禮媒氏注曰。媒之言謀也。謀合異類使和成者。<sup>67</sup>」也就是說，「媒」字本身所代表的意思，便是想方設法將相異的事物加以連結、聚合為一；而「介。畫<sup>68</sup>也。畫、𠵼也。按𠵼也當是本作介也。介與畫互訓。田部𠵼字蓋後人增之耳。介𠵼古今字。分介則必有間<sup>69</sup>。故介

<sup>63</sup> ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY。網址連結：

[https://www.etymonline.com/word/medium#etymonline\\_v\\_12522](https://www.etymonline.com/word/medium#etymonline_v_12522)。上網查詢時間：2019/04/01，02：07：17。文中斜體為筆者所加。

<sup>64</sup> 教育重編國語辭典修訂本。網址連結：<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdlc/gswweb.cgi?ccd=RjPPhs&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1>。上網查詢日期：2019/03/27，14：12：15。

<sup>65</sup> 同上註。

<sup>66</sup> 教育部重編國語辭典修訂本。網址連結：<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdlc/gswweb.cgi?ccd=RHAR4Z&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1>。上網查詢日期：2019/03/27，14：19：03。

<sup>67</sup> (漢)許慎撰；(清)段玉裁注，《新添古音說文解字注》，台北：洪葉文化，1999年11月，第六篇上，頁873。

<sup>68</sup> 此處「畫」即通「劃」。

<sup>69</sup> 此處「間」即通「間」。

又訓間。<sup>70</sup>」又「从人。从八。人各守其所分也。<sup>71</sup>」由此說來，「介」字本身的所指涉的精確概念，是人與人之間的分界與份際，引伸而言，便是事物之間的差異與分判。

是以連綴二字並追溯其原始的意涵，便能發現，「媒介」一詞最初所欲呈現的概念與意象，便是居處於事物之間，並盡力讓具有明顯分界與差異的事物，相互連結、鑲嵌，合而為一。

在我們日常生活中的字詞使用上，無論英文或是中文，「媒介」一詞都在一定程度上指涉了能夠傳播訊息的「媒體」，與居於中間位置、用以連結的「媒介」。然而在回溯其原初意涵後，筆者發覺，「媒介」除了「處於中間」、「連結」的意象外，其實具有更為積極的、將事物融會與聚合的作用。

而筆者之所以查找且在此併陳「媒介」與「媒體」二者中英文的釋義，並非只是為了讓上述二者相互指涉與詮釋，從而結束概念的界定，而是希望藉著區分此二者在概念與日常運用上不甚明朗、互有重疊之處，從而進一步說明本節所將採用的字詞定義與確切指涉。是以接下來，儘管「媒介」與「媒體」二者意義相近並在大多數時候相互為用，但為求字詞運用上的一致，筆者依舊將以「媒介」來描述的各式具體傳播技術、平台、工具、手段和方法，如電視、網路等，只是在筆者所使用的「媒介」一詞中，將具有更為顯著、廣泛的聚合性質與作用。

### 三、 媒介、空間與 Pokémon GOer

至此，在稍稍疏理相關論述與確立字詞含義後，筆者認為，不妨喚回那兩名加拿大的遊戲少年，一同回到最原初的脈絡與情境，並由媒介的角度再次切入，試著回顧與觀察 Pokémon GOer 在遊戲實踐中的諸多遭遇。正如筆者於第一章中所闡述的，《Pokémon GO》這款遊戲的順暢運作，必須依賴於玩家與周遭「空間」的密切互動。然而，若就筆者

<sup>70</sup>（漢）許慎撰；（清）段玉裁注，《新添古音說文解字注》，台北：洪葉文化，1999年11月，第二篇上，頁316。

<sup>71</sup> 同上註。

於前一節，以批判地理學與人文主義地理學的視角，分別檢視兩位遊戲少年所遭遇的處境，便會發覺癥結並不在此，因為 Pokémon GOer 在進行遊戲的當下，所身處的空間狀態與平常我們日常生活中所習慣與理解的，似乎並不相同。

而經過本節對於媒介概念的探究與補充，就筆者看來，對於 Pokémon GOer 來說，眼前的空間或許是由媒介所聚合與組建而成，而非單純地因為 Pokémon GOer 將媒介的施用加諸於「空間」之上，不同於日常生活中其他如報紙、電視等媒介的使用。一如兩位遊戲少年、筆者或是廣大的 Pokémon GOer 們，之所以會造成如第一節所提及的諸多社會現象與問題，之所以會使南寮漁港與北投公園成為聖地，便是因為在進行遊戲時，並非只是簡單地使用手機，而是必須投入與跟隨其中的引導與指令，比如起身追逐遠處突然現身的神奇寶貝或是四處奔波挑戰各地的道館，如此，遊戲方能順利進行，Pokémon GOer 也才能從中獲得樂趣。是以更確切地說，Pokémon GOer 所面對的所謂「空間」，其實藉由媒介連接、聚合「空間」與玩家，從而共同構築而成的型態，筆者在此姑且將其稱之為「媒介—空間」（參見頁 43，【圖二】）。

至於引發筆者疑惑與開啟本文的重要問題，即為何兩位遊戲少年會在不知不覺間跨越國境，或筆者為何會時不時地撞上路上的燈柱、電箱，又或是 Pokémon GOer 們為何會在不經意間造成自身或他人的各種傷害，筆者認為，若稍稍借用 Heidegger 在說明人與技術物之間關聯時所提出的「上手<sup>72</sup>」（zur Hand）概念，加以檢視、對照並進行思索，或許能夠窺得些許端倪，從而提出筆者對於空間的假設與推測。

Heidegger 在說明技術物的存在本質時，曾提及人與技術物（如媒介）之間，存在著一種名為「上手」的狀態。認為若人能順暢嫻熟地使用技術物，則在操作的過程中便如臂使指，其實並不會清晰地感受到技術物的存在，好比總是掛在臉上的眼鏡，或是手中不斷摩擦的鉛筆。而惟有當技術物產生瑕疵或損壞的當下，人與技術物之間渾然一體的操作狀態被打

---

<sup>72</sup> Martin Heidegger, 王慶節、陳嘉映譯，《存在與時間》。台北：久大文化股份有限公司、桂冠圖書股份有限公司，1993 年 7 月，頁 99。

破，技術物才會從背景中浮現，在人的意識中顯示其輪廓，使人感受到技術物的存在，就像當眼鏡的鏡片上出現細小的刮痕，或是鉛筆筆芯斷裂的當下，我們才會清楚地知曉眼鏡與鉛筆的存在，此即 Heidegger 所言之「觸目」<sup>73</sup>。

而除了「上手」與「觸目」，Heidegger 在探討人與技術物之間的關係時曾經接續提及並闡明，一旦對技術物已然上手，那麼處於上手狀態時所使用的視角與觀點，便會與平常的觀看不同，並不會如往常一般對於自身周遭的所有事物進行凸顯、指認與理解，而是服膺於當下的目的而產生的操作與行動，可說是一種「順應於事的視」，即所謂的「環顧尋視」<sup>74</sup>（*umsicht*）。「環顧尋視」會讓技術物融身於實踐之中，並消弭技術物與操作主體之間的界線，從而達至上手的狀態。而一旦技術物產生可能的損壞，便會由於其運作上的窒礙，而在操作主體正運作著的意識中條地凸顯，使得「環顧尋視」的狀態被打破，而回到上手之前的、理論與意義上的觀看與凝視，此即為觸目。

另外，藉由「環顧尋視」的引導與牽繫，操作主體在上手技術物的同時，與技術物共同形成了一個「用具整體」<sup>75</sup>，在「用具整體」中，技術物的功能與目的得以呈顯，並且會讓與自身相關或構成自身的存在也一同被揭示，進而在實作中成為通達世界的通道。一如上手鐵錘，便同時上手了鑄成錘頭的鐵與發掘鐵礦的礦脈、削為手柄的木棍與產出木材的森林、進行施作的工件、放置工件的砧臺、敲擊的動作等，或如 Heidegger 對鐘錶的說明：

在鐘錶中則考慮到了宇宙系統中的一些的星辰位置。當我們看錶的時候，我們不知不覺地使用了「太陽的位置」，官方天文學也就是按照「太陽的位置」來調整時間的量的。在使用當下而不顯眼地上手的鐘錶設備之際，周圍自然世界也就共同上手了。

—Heidegger，〈《存在與時間》〉<sup>76</sup>

<sup>73</sup> 同前註 72，頁 106。

<sup>74</sup> 同上註，頁 101。

<sup>75</sup> 同上註，頁 100。

<sup>76</sup> 同上註，頁 103。

而儘管如上文所述，Heidegger 在其關於技術物的思索與論述中，將其不斷延展與擴張，從而使整個世界都在眼前呈顯，但就筆者看來，眼下不妨且先以「上手」與「觸目」來檢視兩名遊戲少年所遭遇的情景。

若以「上手」與「觸目」的概念檢視，則「太專注於神奇寶貝的世界」應可視為上手了媒介，「一路跨越國境」則可說是上手了「空間」，但兩名遊戲少年最終卻因為意識到「空間」的存在，而使得遊戲的實踐必須中斷。於筆者而言，這似乎便是「空間」的觸目。然而仔細想來，此處的「空間」其實並沒有因為自身的損毀而使上手的狀態被打斷，而在技術物無法既上手又觸目的情況下，筆者認為，或許對於 Pokémon GOer 來說，遊戲的進行並非單獨上手媒介與「空間」，實際上，上手的是由媒介聚合、組建而成的「媒介—空間」。而本文所提及的諸多因為《Pokémon GO》所衍生與造成的事件，其實正是由於玩家上手「媒介—空間」的狀態受到干擾、打斷，從而使其觸目，也由此讓這與過往不盡相同的「媒介—空間」，逐漸顯露其輪廓。

### 第三節 身體

經由前兩節相關理論觀點的初步梳理，筆者稍稍廓清並提出「空間」與媒介的確切指涉與意涵，從而建立本文對於空間的想像與思索，並藉由眼下筆者對 Pokémon GOer 的理解與觀察，提出將媒介與「空間」連綴而成為「媒介—空間」型態，以作為後續觀察與分析的假設和依據。而本節，則將以第一章中提及的重要面向，身體，為開展核心，首先同樣由字詞釋義入手，在釐清身體的定義後，引入對於身體的相關理論觀點，再據此對 Pokémon GOer 所身處的空間進行觀察與思索。

#### 一、 身體的定義

按照教育部重編國語辭典修訂本中的釋義，則身體所指涉的，便是「親自」與「人的軀體<sup>77</sup>」。若再進一步對於「身體」一詞進行拆解與分析，則「身。躬也。象人之身。躬、身也。二字爲互訓。躬必入呂部者。躬謂身之樞<sup>78</sup>。主於脊骨也。<sup>79</sup>」，「躬」指的是人的脊椎，由此看來，「身」字的本義，便非常直觀地指涉著，人們這具以脊椎為軸發展而成的身軀；而「體。總十二屬也。十二屬許未詳言。今以人體及許書覈之。首之屬有三。曰頂、曰面、曰頤。身之屬三。曰肩、曰脊、曰尻。手之屬三。曰肱、曰臂、曰手。足之屬三。曰股、曰脛、曰足。合說文全書求之。以十二者統之。皆此十二者所分屬也。<sup>80</sup>」由此則能看出，「體」字本身所具備的意義，即是對於人體上諸多不同部分與類目的總稱。

而在英文中，「body」這個單詞的字義，則為「the whole physical structure that forms a person or animal<sup>81</sup>」，若繼續追溯其字源出處，則會如下文所引：

Old English bodig "trunk of a man or beast, physical structure of a human or animal; material frame, material existence of a human. Extension to "a person, a human being" is from c. 1300. Meaning "main part" of anything was in late Old English, ..... Contrasted with soul at least since mid-13c.<sup>82</sup>

上段引文中，由「a person, a human being」和「main part」等釋義便能發覺，在英文的語言使用脈絡裡，「body」一詞的使用似乎逐漸由指涉部分的、具體的物質概念，引申並延展成為對整體與抽象概念的隱喻與描述，儘管在引文的釋義中，同樣提及「body」作為與

<sup>77</sup> 教育部重編國語辭典修訂本。網址連結：<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdict/gweb.cgi?ccd=EypuPY&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1>。上網查詢時間：2019/03/31，11：59：21。

<sup>78</sup> 樞，通樞也。

<sup>79</sup> (漢)許慎撰；(清)段玉裁注，《新添古音說文解字注》。台北：洪葉文化，1999年11月，第八篇上，頁392。

<sup>80</sup> 同上註，第四篇下，頁168。

<sup>81</sup> 劍橋辭典(Cambridge Dictionary)。網址連結：<https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語-漢語-繁體/body>。上網查詢時間：2019/03/31，12：33：43。

<sup>82</sup> ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY。網址連結：[https://www.etymonline.com/word/body#etymonline\\_v\\_13683](https://www.etymonline.com/word/body#etymonline_v_13683)。上網查詢時間：2019/03/31，12：37：43。引文中斜體為筆者所加。

「soul」相對，但就筆者看來，這裏所說的「body」，似乎已經與漢字「身」、「體」二字所直接指涉的清晰物質對象不同，而是一概括身體整體的抽象概念。如此，便與筆者在《Pokémon GO》遊戲實踐中，所理解與所欲觀察的身體不同。是以筆者在本節與接下來本文的行文中，對於「身體」一詞的理解與使用，除了保留其延展而出的「主要的」、「核心的」等關聯性意涵外，將結合並凸顯漢字中的字詞釋義，使「身體」一詞所展現的概念與意象，更加固著於具象的物質層面。

## 二、 與身體相關的理論脈絡

人體、我們的身體，在其恰當的廣闊範圍中，以及在其器官、組織和功能的複雜性及多樣性中，似乎是多餘的，因為如今所有一切都集中在大腦和遺傳基因密碼，身體只概括了存在的運作定義。

—Baudrillard<sup>83</sup>

Jean Baudrillard 此言，其實正清晰揭示了西方哲學傳統中，身體與心靈之間的分裂，似乎也在一定程度上指出了眼下我們的日常生活中，相較之下確實缺乏對於身體的注意與思索，畢竟我們所習慣的觀察、思考乃至於論述，皆是由自身出發，爾後便脫離了對作為自身物質基礎的身體的檢視與關照，而僅是在心智與意識層面所展開的深邃探究與繁盛表達。

而經過過往研究文獻與相關論述的初步梳理，筆者認為，儘管在西方哲學傳統中，身體與其相關的概念及思索長久以來處於較為邊緣的位置，但時至今日，已然有諸多學者由各自不同的學科領域出發，對身體展開釐清與闡釋，並有諸多論述與理論建構。而在人文與社會學科的範疇中，筆者發覺，當代著力於身體概念相對較深者，應大致可歸納、區分為三種主要的理論脈絡，即社會建構論（social constructionism）、現象學（phenomenology）與結構化理論（structuration theory）<sup>84</sup>。

<sup>83</sup> Jean Baudrillard (2012)，轉引自 Katherine Hayles，賴淑芳、李偉柏譯，《後人類時代—虛擬身體的多重想像和建構》。台北：時報出版，2018年7月，頁283。

<sup>84</sup> Chris Shilling，謝明珊、杜欣欣譯；國立編譯館主譯，《身體三面向：文化、科技與社會》。台北：韋伯文化出版，頁25。

若以社會建構論的觀點來看，則身體被描摹為社會的棲身之處，並認為身體是受諸如政治制度、規範性制度、論述制度等社會結構所控制與約束的對象，乃至於身體這個概念本身，都是由社會中的權力結構所產製與管理。然而，這樣的觀點卻忽略了身體產生經驗與行動的可能，也就忽略了作為個體的人，所具有的能動性（agency）。

而現象學對身體的理解，則有別於社會建構，認為身體是人賴以身存的媒介，並不單純受到權力結構的宰制與約束，同時也會依據個體之間不同的狀態而延展並生發出不同的經驗、感受與意向。而在《知覺現象學》（*Phénoménologie de la perception*）<sup>85</sup>乃至於 Merleau-Ponty 主要的理論脈絡中，甚至認為我們的身體其實才是核心。Merleau-Ponty 認為「它不是一塊空間或一簇功能<sup>86</sup>」，身體除了作為意識的主體外，同時也是一種連結、融會感官的系統。也就是說，我們接受外界各種刺激後從而形成的感覺，其實並不來自單一的知覺部位，而是身體在融合所有感官所產生的訊息之後，而浮現的整體知覺。而在論證身體構成知覺並進而形成意識之後，Merleau-Ponty 則進一步提出，身體作為一種與世界相關並向世界開放的結構，可說是意識與世界的銜接與支點，即「身體是可見及不可見狀態的中介以及媒介。<sup>87</sup>」然而，Merleau-Ponty 的理論觀點，儘管闡述了身體的特殊性、重要性乃至於根源性，卻似乎忽略了筆者於本節第一部份中，藉由字詞釋義所發覺並釐清的物質特性，而依舊將身體建構成為一近乎抽象的、均質的、不具有任何差異的概念形式，也就是說，在 Merleau-Ponty 的論述中，知覺與意識的主體與生發，僅是由原先的意向，置換為了如今的身體。

至於結構化理論，就筆者看來，則可說是介於社會建構論所關注的制約、操控與現象學的所著眼經驗和意向之間，其認為身體是我們藉以與社會連結或是斷絕的一種途徑<sup>88</sup>，且身

<sup>85</sup> Maurice Merleau-Ponty，姜志輝譯，《知覺現象學》。北京：商務印書館出版，2001年1月。

<sup>86</sup> Maurice Merleau-Ponty，龔卓軍譯，《眼與心》。台北：典藏出版，2012年3月，頁82。

<sup>87</sup> 同前註85。頁185。

<sup>88</sup> 同前註84，頁30。

體應是在自身經驗、意向，以及社會所賦予的約束、規範，二者交互影響、交織之下，方能逐漸成形。

只是由此想來，上述的身體概念，似乎都無助於筆者進行更加細緻且契合地思索與分析，從而理解為何在遊戲實踐的過程中，Pokémon GOer 會受到諸多實際且切身的干擾甚至是傷害。筆者認為，儘管上述三者與身體相關的論述及其所側重之處，均能在 Pokémon GOer 的遊戲實踐中得到印證，並從而延展出相應且完備的詮釋，但若要針對 Pokémon GOer 所面對的空間進行探究，則必須要在其身體概念中，補充具體且明確的物質面向。一如 Hayles 對 Merleau-Ponty 身體概念的評論：「的確，沒有這樣的身體，只有一些身體——男性或女性、黑色、棕色、白色、大或小——以及中間階段性變化。身體不可表示或解釋為實體本身或單純是線性的連續體，其兩端是男性和女性身體……而是作為一個領域，一個二度空間的連續體，其中種族（甚至有可能是階級、地位或宗教）形成身體的特殊性。<sup>89</sup>」儘管筆者在此著眼之處，並非 Hayles 所側重的性別差異，但仍清楚闡明了身體本身，所應該具備的獨特與差異。

至此，本文對於「身體」概念的理解與運用，得以稍稍廓清，即在將上述三種相關理論脈絡對身體的理解存而不論的同時，著重於身體之間的差異與物質性，以及由此產生的不同影響與樣態，如不同身體所展現的形貌、表情、姿勢、動作，乃至於所發出的聲響等。

### 三、 身體、「媒介—空間」與 Pokémon GOer

回到機械年代期間，我們在空間上延伸了我們的身體。今天在經歷了一個多世紀的電科技之下，我們又全面延伸了我們的中央神經系統本身，起碼就我們這個星球而言，開始在廢除空間、時間。

—McLuhan<sup>90</sup>

<sup>89</sup> Katherine Hayles, 賴淑芳、李偉柏譯，《後人類時代—虛擬身體的多重想像和建構》。台北：時報出版，2018年7月，頁287。

<sup>90</sup> Herbert M. McLuhan, 鄭明萱譯，《認識媒體—人的延伸》。台北：貓頭鷹出版，2015年6月，頁32。

儘管就筆者看來，McLuhan 所提出的「媒介作為人的延伸」概念中，其實已隱然提及了身體、媒介與空間之間的關聯，畢竟藉著探究空間與身體之間的相互影響與掌握其中的細微改變，才可能進一步推論出「媒介使人延伸」且「媒介能夠作為人的延伸」這樣的結論。然而，正如筆者上一節的所提及的，McLuhan 的理論觀點依舊集中於對媒介科技自身特性的關照，而不是著重於身體、媒介、空間三者之間所可能產生的關聯。

而在上一節的最末，筆者雖然藉由對媒介概念的調整與對 Pokémon GOer 的初步觀察，從而提出「媒介—空間」的推論與假設，但筆者認為，單是「媒介—空間」這一概念，並無法完全解釋 Pokémon GOer 所面臨的空間與遭遇的困境。畢竟對於那兩位跨越國境的遊戲少年，或是為了抓神奇寶貝而摔傷膝蓋的機車騎士來說，是否上手「媒介—空間」不僅無法說明這樣的事件為何發生，甚至無法說明為何《Pokémon GO》遊戲能夠進行。也正是因為如此，筆者才會試著加入「身體」這一面向，並藉由上文段落中的釋義與鋪陳，凸顯「身體」概念中的物質特性。

而就筆者看來，對 Pokémon GOer 而言，既然身體是遊戲運作的必須部分，既然造成困擾與打斷遊戲的主要原因也多半與身體相關，並且如 Hayles 所言，身體實踐產生變化時，「常常是和影響人們如何使用身體及體驗空間和時間的新技術有所關聯<sup>91</sup>」，那麼或許便能將「身體」納入「媒介—空間」這一假設中，使 Pokémon GOer 所面臨的空間，得以擴張為由身體、媒介與「空間」所共同交織、建構而成的「身體—媒介—空間」。

#### 第四節 小結

---

<sup>91</sup> 同前註 89，頁 297。

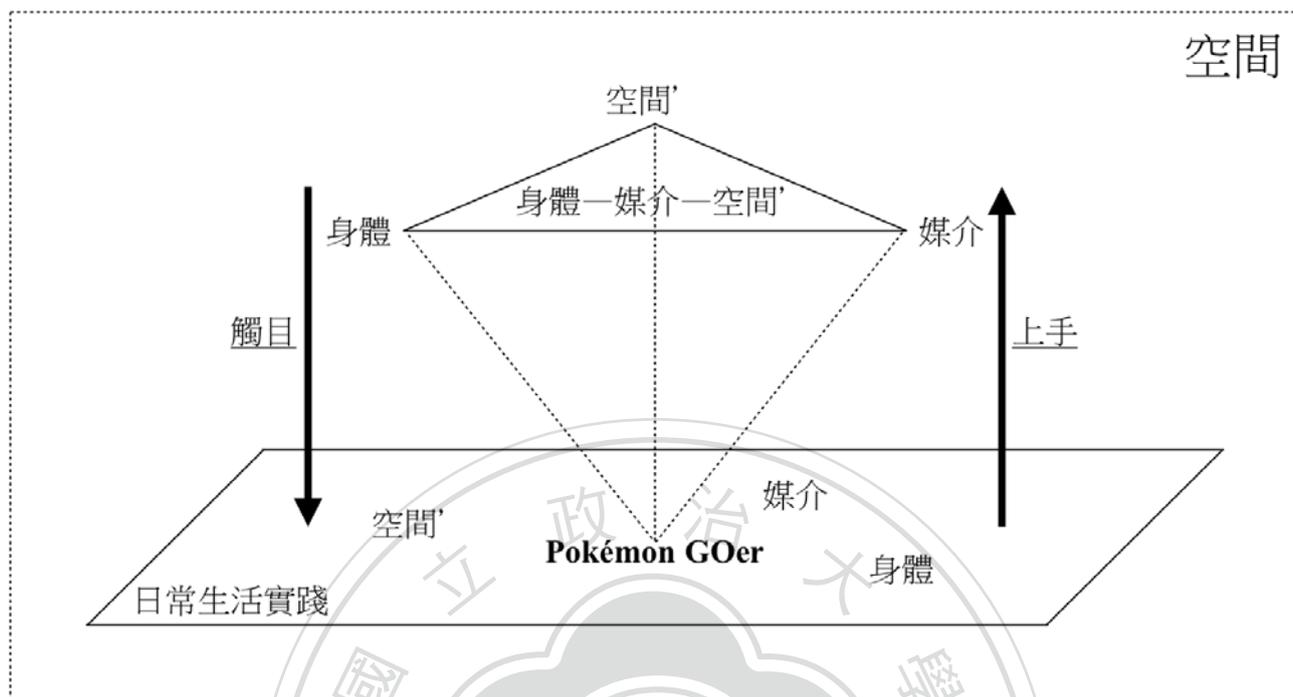
本章第一節，藉由對於「空間」一詞的字詞釋義與溯源，與批判地理學、人文主義地理學等相關理論脈絡的整理與思辨，提出眼下在我們日常生活中所理解與習於指涉的「空間」，實則為由具體物質建構而成的「空間」。

第二節則由媒介的角度切入，第一部分分析並說明 Innis 與 McLuhan 對於媒介與空間的思索，其實依舊集中於媒介自身的科技特性和可能造成的影響與改變，而 Meyrowitz 的理論脈絡，雖然構建了媒介與空間之間的關聯，卻並未直接觸及對於空間的探究，而是將空間作為連結與觀察媒介演變如何影響人日常生活和社會行為變化的工具。第二部分，則藉由「媒介」一詞的字詞釋義與溯源，說明「媒介」一詞除了中介、連結的意義外，更具有融會、聚合的積極意涵。第三部分則以媒介和「空間」概念與《Pokémon GO》的遊戲實踐進行對照，並以 Heidegger 的「上手」概念為引導，從而推論並假設，於 Pokémon GOer 而言，在其面前所開展、運作的，似乎並非獨立的媒介與獨立的「空間」，而是由二者共同嵌合、建構的「媒介—空間」。

第三節則由身體面向入手，首先藉由「身體」一詞的字詞釋義與溯源，說明「身體」一詞所具有的具體物質特性；第二部分，則在略述社會建構論、結構化理論以及現象學中 Merleau-Ponty 對身體的主要理解後，以 Hayles 所提出的身體概念，對其進行補充，使本文所使用與理解的「身體」概念，具有更加明顯的物質特性，從而能與「空間」順暢連結；最後，則藉由「媒介—空間」對《Pokémon GO》遊戲實踐的初步分析與詮釋，發覺對於 Pokémon GOer 而言，其所面對的亦不是單純的「媒介—空間」，而似乎是由身體、媒介與「空間」三個面向，所共同交織與連接而成的「身體—媒介—空間」。

最後，就筆者看來，本章一開始所繪製的文獻與概念地圖，並不能精確表達筆者與本文的思索脈絡，畢竟經由上述三節的分析與論述，身體、媒介與「空間」之間的交集，應是三者連綴並共同建構而成的「身體—媒介—空間」，而 Pokémon GOer 則是筆者由日常生

活的諸多實踐中，挑選出來並欲藉之探究空間的具體觀察和分析對象。是以筆者將本章一開始的文獻與概念地圖，調整後重新繪製下：



【圖二】：本文概念圖  
資料來源：筆者自繪

至此，藉由本章的梳理與上圖<sup>92</sup>的彙整，得以稍稍釐清，在我們諸多的日常生活實踐中，儘管同樣具有身體、媒介與「空間」三種面向，但卻是分別存在、各有呈顯，而對於 Pokémon GOer 而言，這三種面向在遊戲實踐的當下，卻是以「身體—媒介—空間」的整體形式展現，並以「上手」與「觸目」兩種機制，在【圖二】中的上下兩重空間狀態之間，往復切換。是以上方【圖二】所勾勒的，並不只是尋常的日常生活實踐，與 Pokémon GOer 的遊戲實踐之間，兩種空間狀態的不同，同時也描繪了 Pokémon GOer 在兩種空間狀態間來回切換的動態過程。

<sup>92</sup> 為使圖中概念更為清晰，筆者於「上手」與「觸目」加上底線以為區別，並以箭頭凸顯二者為動態的過程。

### 第三章 研究問題與研究方法

本章第一節列舉研究問題，並依照相應問題提出研究設計。第二節及第三節則詳述資料搜集過程和資料分析與詮釋。第四節說明前測並進行分析類目的調整，第五章則為本章小結。

#### 第一節 研究問題與研究設計

前二章，在對於 Pokémon GOer 的初步考察與文獻探究後，筆者因而提出「身體—媒介—空間」作為本文思索與詮釋現象時的假設。而本文著眼與探究的對象雖是空間，但依舊需要藉由日常生活中的實踐，來將其勾勒、使其呈顯，否則無從理解與言說，且仔細想來，筆者所提出的「身體—媒介—空間」也確實無法脫離日常生活中的具體面向而縹緲存在。是以接下來，筆者將以 Pokémon GOer 為研究對象，實地參與並觀察、紀錄其遊戲實踐過程，並試著從中探詢其與「身體—媒介—空間」之間的關聯與互動。接著，筆者將以深度訪談的方式，試著廓清 Pokémon GOer 對於「身體—媒介—空間」的理解與想像。本節首先列出研究問題與研究步驟設計。

##### 一、研究問題

本文的核心目的，在於探究「身體—媒介—空間」如何藉由遊戲實踐而開展，並試圖探詢「身體—媒介—空間」究竟為何。而延續上一章末尾所繪製的概念地圖，筆者認為，能將研究問題分為兩個層次，第一層，為探究「上手」與「觸目」這一動態過程在遊戲實踐中如何展現；其二為對「身體—媒介—空間」狀態的探問。依據研究目的茲列舉研究問題如下：

- (一) 《Pokémon GO》的遊戲實踐過程中，Pokémon GOer 如何上手／觸目「身體—媒介—空間」？

(二) 「身體—媒介—空間」為何？

1. 在遊戲實踐的過程中，Pokémon GOer 是否展現某種運用物質／非物質因素的共性？何種共性？
2. 「身體—媒介—空間」如何構成？
3. 「身體—媒介—空間」與身體、媒介、「空間」三者之間的關聯分別為何？

(三) 「身體—媒介—空間」與筆者所欲探究的空間之間，差異為何？關聯為何？

## 二、研究方法

本文以筆者自身的日常生活經驗與遊戲實踐為起始與線索，由於同樣身為 Pokémon GOer，筆者與研究對象具有共同的遊戲經驗，故借重部分自我民族誌（Autoethnography，亦稱為「個人民族誌」）<sup>93</sup> 作為方法上的主要依據。

而在研究過程與方式上，自我民族誌其實與民族誌相同，皆注重觀察、深度訪談與現象的詮釋。然而，自我民族誌與民族誌最顯著的差異便在於，研究者自身通常就是參與者，即自身便具有與被研究者的經歷和感覺，因此，在研究進行時，研究者便能由自己的角度出發，進而發掘其他被研究者的感受與特質，探尋可能的共性，或也能透過講述自身的經驗，來顯示自身與被研究者具有相似的特點。另外，由於研究者與被研究者具有相似的經歷，是以研究者的主觀性在參與觀察與研究報告的撰寫中，也就具備了一定的代表性<sup>94</sup>。

因此，儘管本研究並不會以筆者自身作為觀察與訪談的對象之一，但筆者認為，自身尚算豐富的遊戲實踐經驗，除了讓筆者能憑藉對於玩家社群的熟稔、更容易接觸並尋找同為 Pokémon GOer 的研究對象外，也能在實地執行參與觀察時，更為迅速且精確地捕捉研究對象所展現的各式樣態，或在後續的深度訪談中，以自身遊戲的經驗為例，引起研究對象的共鳴，輔助研究對象對研究者的提問以及自身遊戲實踐中細緻、幽微之處，進行更深入的挖掘、釐清，或許也能更加清晰地表達，從而使筆者對研究問題有更加完整的探究與思索。

<sup>93</sup> 陳國明、彭文正、葉銀嬌、安然，《傳播研究方法》，台北：威仕曼文化出版，2010年9月，頁300。

<sup>94</sup> 同上註，頁302。

資料蒐集將分為兩階段：

- (一) 資料蒐集：進行參與觀察與半結構式深度訪談。將在本章第二節詳述。
- (二) 資料分析：參與觀察紀錄與訪談文本的閱讀、分析與詮釋。

## 第二節 資料蒐集

### 一、主要研究詞彙的操作型定義

在上一章文獻探討與綜述中，筆者對過往理論進行概念上的拆解、釐清，並據以提出本文的研究假說，而在進行資料蒐集之前，筆者認為，有必要對於本文所使用的主要詞彙，進行操作型定義的延展與廓清，為之後的資料搜集以及分析與詮釋過程，劃定明確的概念疆界，是以筆者將本文所使用的主要詞彙及其操作型定義，整理、羅列如下：

#### (一) 身體

資料搜集與分析、詮釋過程中，筆者所使用與關注的身體，即為 Pokémon GOer 的身體，以及由此展現的各種動作、表情、談話。至於 Pokémon GOer 自身以外的其他人的身體，則不在此列。

#### (二) 媒介

資料蒐集與分析、詮釋過程中，筆者所使用的媒介概念，則為 Pokémon GOer 所使用的相關設備以及遊戲《Pokémon GO》。

#### (三) 「空間」

資料蒐集與分析、詮釋過程中，筆者所使用的「空間」概念，即為 Pokémon GOer 身體與使用設備之外的所有具體事物。Pokémon GOer 自身以外的人即屬於此範圍。

#### (四) 上手

資料蒐集與分析、詮釋過程中，筆者所使用的上手概念，即為 Pokémon GOer 進行遊戲實踐的情境與狀況。

## （五）觸目

資料蒐集與分析、詮釋過程中，筆者所使用的觸目概念，指涉的即是 Pokémon GOer 遊戲實踐的中斷狀況。

## 二、研究對象之選擇

本文的研究對象為嫻熟遊戲的 Pokémon GOer。筆者將以遊戲中等級到達 35 以上<sup>95</sup>作為判斷 Pokémon GOer 是否嫻熟的標準，並以此作為依據，以非機率抽樣中的「立意抽樣」（purposive sampling）與「滾雪球抽樣」（snowball sampling）<sup>96</sup>的方式，尋找五名 Pokémon GOer 作為觀察與訪談對象。

## 三、資料蒐集歷程

### （一）參與觀察

徵得研究對象同意（見頁 110，【附錄二】〈研究說明暨訪談同意書〉）後，筆者將跟隨研究對象，以一天的時間為限，進行觀察與紀錄其所有的《Pokémon GO》遊戲實踐。進行參與觀察的遊戲時間長度與遊戲進行區域，都將以研究對象為準，筆者將不提供任何建議或決定，以將筆者自身的介入減至最低，而能專注於研究對象的觀察。

至於觀察與記錄的內容，則主要為研究對象在遊戲「上手」前後的身體動作、表情呈現、話語內容，並同時對遊戲進行時的外在環境狀態進行描述與勾勒，如路面與交通狀況、各種聲響，以及遊戲進行的時間與距離，此為《Pokémon GO》的物質因素。至於藉由遊戲介面，而在遊戲中出現在各處的地圖、補給站（較小的藍色方塊）、道館（紅、黃兩座高塔），與隨機出現的神奇寶貝（見頁 108，【附錄一】【圖二】），則為非物質因素。

### （二）深度訪談

---

<sup>95</sup> 《Pokémon GO》遊戲中，起始等級為 1，最高等級為 40，玩家需藉由各種行動取得、累積經驗值（XP）並提升等級。在基本的遊戲操作中，轉動一處補給站（Pokéstop）能獲得 50 至 150XP，捕捉一隻神奇寶貝則獲得 100XP。而若要達到等級 35，則需 1500000XP，是以筆者在本文中，將等級 35 以上作為判斷玩家是否精熟且資深的標準與門檻。

<sup>96</sup> Earl Babbie 著，林秀雲譯，《社會科學研究方法》，台北：雙葉書廊有限公司出版，2013 年 7 月，頁 187 至 188。

遊戲實踐過程結束之後，筆者將對 Pokémon GOer 進行半結構式深度訪談。將依據上一節所提出的研究問題與參與觀察的筆記，針對遊戲實踐的當下，研究對象對於當時遭遇的處境為何、是否有困難或順暢之處、當下對於週遭環境的理解與感知等面向，進行提問與追問，從而探究研究對象在《Pokémon GO》遊戲實踐中，對於「上手」及「觸目」前後之空間的感受、因應與可能的理解為何。

訪談時間預計為一小時，並將以錄音設備輔助紀錄，結束後與問題相關之重點轉錄為逐字稿，以便於本文之後的分析與詮釋。

訪談大綱與進行參與觀察時的觀察重點，則整理羅列如下方【表一】：

【表一】：訪談大綱與參與觀察記錄重點  
資料來源：筆者彙整

訪談大綱	參與觀察紀錄
<p>研究問題一：《Pokémon GO》的遊戲實踐過程中，Pokémon GOer 如何上手／觸目「身體—媒介—空間」？</p> <p>預計訪談問題：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pokémon GOer 運用哪些物質／非物質因素進行遊戲？如何運用？（例如：手機、遊戲介面、路面、其他：）</li> <li>2. 遊戲實踐過程中，Pokémon GOer 受到哪些物質／非物質因素影響或干擾？（例如：行人、紅綠燈、汽車喇叭聲、其他：）</li> <li>3. Pokémon GOer 如何因應、看待物質／非物質因素的影響或干擾？</li> </ol>	<p>觀察與紀錄重點：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 物質因素： 路線選擇、行走方式、身體動作、話語內容、面部表情、周遭環境狀態（例如交通與路面情況、外來聲響等）</li> <li>2. 非物質因素： 《Pokémon GO》遊戲中的地圖、神奇寶貝、道館、補給站等。</li> </ol>

<p>研究問題二：「身體—媒介—空間」為何？</p> <p>預計訪談問題：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請描述日常生活的空間狀態。</li> <li>2. 請描述玩《Pokémon GO》時的空間狀態。</li> <li>3. 請試比較前二者的空間狀態有無差異，差異為何？</li> </ol>	
---	--

### 第三節 資料分析與詮釋

完成參與觀察與訪談後，將整理參與觀察的紀錄，並將訪談內容謄寫轉錄為逐字稿。接下來，則將筆者的參與觀察筆記與訪談逐字稿相互對照，從中歸納出 Pokémon GOer 在遊戲實踐當下，對於周遭空間的感知、理解與所產生的反應與行動，並據此進一步尋出遊戲中呈顯的空間構造，如研究問題一、二所提問，再據此，與筆者於第二章中藉由文獻探討所提出的「身體—媒介—空間」理論性假說進行檢驗，從而對此假說提出修正、調整或反證。

### 第四節 前測與分析類目調整

在完成第一位受訪者 L 的參與觀察與訪談後，將受訪者 L<sup>97</sup>的參與觀察紀錄與訪談逐字稿依照上一節中所提出的訪談大綱與觀察紀錄重點，將其以「物質／非物質」分門別列整理為下方【表二】：

【表二】：受訪者 L 參與觀察紀錄與訪談逐字稿分析舉例  
資料來源：筆者彙整

受訪者 L	物質因素	非物質因素

<sup>97</sup> 為受訪者姓氏之英文字首，本研究所有受訪者均以其姓氏之英文字首代稱。

<p><b>參與觀察 紀錄</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 接上行動電源後，由捷運大安森林公園站中庭（東側光塔青蛙塑像處）出發，沿著大安森林公園中的步道開始遊戲。</li> <li>● 在前方路人出現時，稍微停頓腳步，望向前方三位並肩前行、幾乎是完全阻擋步道的路人後，由左側的隙縫穿行越過。</li> <li>● 行經步道上坡，行走速度不變，但視線集中於前方的道路，而後在下坡處有一積水的水窪，視線同樣集中於水窪，行進速度不變、越過水窪，越過水窪之後，才將目光投投向手機螢幕。</li> <li>● 經過公園出口處時，行走中四處張望，讓路給後方快速接近的路人。</li> <li>● 前進速度不變，轉頭觀察左方草地上，用樹幹抓癢的阿姨。之後觀察並且思索，一旁叫不出名字的茂密植物。</li> <li>● 在步道邊的座椅稍坐，因為同時出現很多可達鴨，並且同時要解抓鯉魚王的任務。抓完所有可達鴨之後，繼續前進。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 行經道館，並未停下腳步，但開始攻打道館，目的為消耗背包裡的補充品。</li> <li>● 對神奇寶貝丟出寶貝球的時候，前進的腳步會稍有停頓，抓到後隨即恢復原本的速度。</li> <li>● 在使用「旋球」捕捉神奇寶貝時，會在丟出寶貝球後，目光看向前方繼續前進，並不會繼續集中在螢幕與正在捕捉的神奇寶貝上。</li> </ul>
<p><b>訪談 逐字稿</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 平常其實可以從社群日開始到結束，都不用充電，但是因為我今天，我是下班過來的，我下班的時候過來的路上，一</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 有的地方的怪出現密度特別高的時候，就會停下來抓，像我剛剛就停</li> </ul>

	<p>直在看 PTT，我到了時候，電量大概只剩下 40%左右，所以我才會在你來的時候，才會想說遊戲開始的話，那就插著（行動電源）走好了，要不然天氣這麼熱，它耗電只會更快。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 她們（三位路人）就是現實生活中的障礙物，就要避開，而且她們真的很過分，就三個就完完全全把路擋住，抬頭就發現，幹，現在是怎樣，是沒有要讓一條路給別人走就對了。</li> </ul>	<p>下來為了可達鴨，三隻可達鴨，停下來，因為我想要解任務。</p>
--	--	------------------------------------

筆者認為藉由參與觀察紀錄與訪談逐字稿，確實能夠相互對照，並使筆者得以理解與釐清，受訪者在進行遊戲實踐時，周圍的空間狀態與受訪者自身對於空間狀態的感受與理解。然而，在筆者欲對參與觀察紀錄與訪談逐字稿進行更進一步的分析時，卻發覺原先「物質／非物質」的區分方式，其涵蓋的概念與界定有些過於模糊、抽象，並不足以幫助筆者萃取出資料中的真切意涵，也無法回應筆者所提出的「身體—媒介—空間」假說。

是以筆者回顧第二章末所提出的「身體—媒介—空間」假說，並以此為出發，針對原先的「物質／非物質」分析架構進行置換與擴充，並將先前參與觀察紀錄的著眼重點，分門別類整理如下方【表三】：

【表三】：調整後之分析類目與對應內容  
資料來源：筆者彙整

分析類目	對應情況
身體	行走方式、身體動作、談話內容、面部表情等

媒介	神奇寶貝、補給站、道館、團體戰、手機、行動電源等
空間'	往來行人、交通與路面情況、外來聲響等

如上表所示，循著第二章對「空間」所提出的思辨與區分，筆者將構成空間的具體物質部件，如往來行人、交通與路面情況等來自周圍環境的因素，歸入「空間」，而將行走方式、身體動作與面部表情等由受訪者自身所興發的各種表現，視為「身體」的範圍，並將與《Pokémon GO》遊戲相關的元素，歸入「媒介」。

接下來，筆者以調整後的類目，針對上文以受訪者 L 參與觀察紀錄與訪談逐字稿所分析而得的【表二】，再次進行歸納並整理如下方【表四】：

【表四】：類目調整後的受訪者 L 參與觀察與訪談逐字稿分析舉例  
資料來源：筆者彙整

受訪者 L	身體	媒介	空間'
參與觀察紀錄	稍微停頓腳步	手機螢幕	大安森林公園（青蛙塑像處）
	望向	同時出現很多可達鴨	
	由左側的隙縫穿行越過	抓鯉魚王任務	前方三位並肩前行、幾乎完全阻擋步道的路人
	行走速度不變	道館	步道上坡
	視線集中於前方道路	背包裡的補給品	下坡處一積水水窪
	視線同樣集中於水窪	神奇寶貝	公園出口處
	行走速度不變	寶貝球	後方快速接近的路人
	越過水窪	旋球	左方草地
	行走中四處張望	螢幕	用樹幹抓癢的阿姨
	讓路	行動電源	
前進速度不變			

	轉頭觀察 繼續前進 並未停下腳步 前進的腳步會稍有停頓 隨即恢復原本的速度 目光看向前方繼續前進		一旁叫不出名字的茂密 植物 步道邊的座椅
訪談逐字稿	停下來抓	行動電源 三隻可達鴨 任務	三位路人

如此，應能較先前單純區分「物質／非物質」更為清晰，也更容易追溯與釐清在受訪者進行遊戲實踐時，影響、組成其空間狀態的因素，究竟從何而來。是以接下來，筆者便以此藉由第一位受訪者 L 作為本研究之前測，並依其初步分析結果結合第二章所提出的「身體—媒介—空間」假說，所進行擴充與調整後的分析類目為據，將五位受訪者的參與觀察紀錄以及訪談逐字稿作為主要研究素材，並以第一位受訪者 L 的參與觀察紀錄和訪談逐字稿為補充與輔助，進行細部的分析與詮釋，試著回應本研究所提出的三個研究問題。

## 第五節 小結

本章第一節列舉研究問題，並說明筆者在本文中採用自我民族誌（Autoethnography）的原因。第二節則詳述資料蒐集步驟：將以立意抽樣選取等級達到 35 以上的 Pokémon GOer 五名，分別進行遊戲過程的參與觀察及半結構式深度訪談。第三節則說明整理參與觀察筆記、轉錄逐字稿，加以分析，並驗證「身體—媒介—空間」假說的步驟。第四節則以

第一位受訪者 L 的初步資料分析，說明原先分析類目並不精確，亦無法與本文所提出的研究假說進行呼應，是以對分析類目進行調整與擴充，並舉例說明調整後類目於分析上的應用。



## 第四章 資料分析與詮釋：Pokémon GOer 與

### 「身體—媒介—空間」

歷經受訪者遊戲實踐過程的參與觀察、深度訪談以及筆者書寫參與觀察紀錄與謄錄錄音檔為逐字稿的歷程，筆者獲得五位 Pokémon GOer 的遊戲實踐過程紀錄，並在接下來以之為據，分析受訪者<sup>98</sup>在遊戲實踐過程中對於空間的理解。

本章共分五節，第一節簡述資料蒐集歷程與五位受訪者背景；第二節則以 Pokémon GOer 遊戲實踐中，遊戲開始、順暢進行、中斷與恢復以及遊戲結束四個部分，分析並說明 Pokémon GOer 如何上手與觸目，以回應第一個研究問題：「《Pokémon GO》的遊戲實踐中，Pokémon GOer 如何上手／觸目『身體—媒介—空間』？」

第三節則以 Pokémon GOer 的遊戲實踐歷程，探究「身體—媒介—空間」的構成、特性與運作邏輯，以回應第二個研究問題：「『身體—媒介—空間』為何？」。第四節則將「身體—媒介—空間」作為推論基礎與起始，並以 Heidegger 對於技術物與用具整體的概念為對照與延展，試著釐清「身體—媒介—空間」與空間之間的關聯，以回應第三個研究問題：「『身體—媒介—空間』與筆者所欲探究的空間之間，差異為何？關聯為何？」。第五節則為本章小結。

#### 第一節 受訪者背景與資料分析歷程

##### 一、受訪者背景

筆者於 2019 年 5 月 4 日起至 2019 年 5 月 24 日止，透過立意抽樣方式，共進行四次參與觀察、訪談五位等級在 35 以上，且樂於進行遊戲實踐與經驗分享的 Pokémon GOer（第

<sup>98</sup> 在第一位受訪者 L 的參與觀察與訪談後，筆者對訪談大綱與問題進行調整，以使訪談問題更為清晰具體、受訪者能更容易理解並回答提問。而受訪者 L 的參與觀察紀錄與訪談逐字稿，筆者認為同樣具有研究與參考價值，是以依舊將其納入本文的研究資料，一併進行分析與詮釋。

一位受訪者 L，為本研究的前測)。在經過參與觀察紀錄的整理與訪談逐字稿的謄錄後(受訪者、參與觀察與訪談側寫，見頁 111 至 114，【附錄三】)，筆者首先將整理受訪者背景資料、參與觀察與訪談時間地點如下方【表五】：

【表五】：受訪者背景資料與參與觀察、訪談時地訊息整理  
資料來源：筆者彙整

個案	性別	年齡	遊戲等級	參與觀察時間	訪談時間	遊戲地點	訪談地點
L	男	28	36	2019/05/14	2019/05/14 (1時6分)	大安森林公園	大安森林公園
T	女	57	40、31	2019/05/15	2019/05/15 (49分)	由台北市敦化南路一段 111 號(富邦大樓)至國父紀念館	國父紀念館
Y	女	28	39	2019/05/17	2019/05/17 (51分)	大安森林公園	大安森林公園
H	男	27	40	2019/05/17	2019/05/17 (51分)	大安森林公園	大安森林公園
S	男	31	38	2019/05/19	2019/05/19 (56分)	國立交通大學	國立交通大學

由上表可知，本文所有受訪者等級皆在 35 級以上，而受訪者 T 之所以會有兩個等級，原因在於受訪者 T 在遊戲實踐時，同時使用兩支手機來操作兩個遊戲帳號，等級 40 的帳號

為受訪者 T 自己慣常使用的，而等級 31 的帳號，則是受訪者 T 於約兩個月前，受友人託付、贈與而得。至於受訪者 Y 與受訪者 H，參與觀察與訪談的時間、地點之所以相同，原因則在於兩位受訪者為遊戲夥伴，並同時接受筆者的參與觀察與訪談。

## 二、研究資料蒐集歷程與初步整理

資料蒐集歷程可分為兩階段，參與觀察紀錄及訪談。第一階段，為 Pokémon GOer 遊戲實踐的參與觀察紀錄，在遊戲實踐開始之前，筆者向受訪者說明本研究的目的以及在參與觀察的過程中，筆者所會採取的行動，在受訪者同意後，即展開參與觀察與紀錄。

參與觀察紀錄展開後，除了紀錄時間、地點與行進距離、大致行進路線等基礎資訊外，筆者會在受訪者進行遊戲實踐的同時，跟隨其後，並在不對受訪者造成任何干擾與影響的前提下，不斷移動自身的位置與觀察視角，以觀察受訪者於遊戲實踐中的各種遭遇與反應。觀察紀錄的重點主要可分為三個面向：身體、媒介與「空間」。身體面向便如受訪者的行走方式、身體動作、話語內容、面部表情等，「空間」面向則涵蓋如受訪者的路線選擇、週遭的環境狀態等，媒介面向則如遊戲中的神奇寶貝、道館、補給站或團體戰，以及手機等行動媒介的使用等。

以下，筆者且引兩段參與觀察紀錄為例，並說明參與觀察紀錄的書寫方式：

穿越馬路時，行走速度不變，但會左右查看確認沒有車輛後，才會穿越。在經過市民大道上的巷口時，右側來車，舉手向駕駛示意之後，向左稍微閃避、加快速度通過，同時向後出聲提醒觀察者（筆者）注意車輛經過。人行道上，經過剛開始營業的店家與正在店門外排隊的人群，抬頭觀察後低頭查看手機約 2 秒，抬頭，穿越排隊人群。在低頭旋轉補給站時，右側有由地下停車場開出的車輛，抬頭，放下持手機的手，與停車場入口正指揮交通的工作人員示意後通過，通過之後持手機的手回復至略低於胸前的位置，低頭查看手機螢幕約 2 秒，抬頭，繼續前進。

（受訪者 T 的參與觀察紀錄，2019/5/15）

觀察對象在鄰近交大校門口一上坡車道處突然停下，發出一陣哀號：「我要崩潰了！」，陪同者連忙將觀察對象的拉至一旁人行道，以免停留在馬路中央、阻擋往來車輛。在人行道上，觀察對象始終低頭注視手機螢幕，並在人行道上無明顯目的地移動，神色驚惶。「當機！沒有網路了！」觀察對象解釋

道，依舊並未抬頭，緊張地逡巡約十公尺後，才抬起頭，笑逐顏開，網路恢復，遊戲得以再次順暢進行，並在動作上恢復手機螢幕與周遭環境的來回切換。丟出寶貝球後，觀察對象抬起頭，環視四周，指著一旁圍圍、長椅上聚集的人與車道上臨停的車輛說道：「這些都在抓，社群日的時候就是這樣。」完成捕捉，再次移動。

(受訪者 S 的參與觀察紀錄，2019/5/19)

如上文所引，在進行參與觀察與紀錄書寫時，筆者將正在進行遊戲實踐的受訪者置於視野中央，書寫受訪者在此過程中所展現的各種反應與隨之而來的應對、舉措，如與路上駕駛揮手示意、加速、突然停下腳步，或是神色驚惶、緊張逡巡等。同時，再以受訪者為中心向外延展，觀察並記錄所有對受訪者與遊戲實踐產生影響的因素，如阻擋受訪者 T 前進路線的排隊群眾、使受訪者 S 焦慮慌張的網路訊號等，由此勾勒並試圖細緻描繪出五位受訪者在進行《Pokémon GO》遊戲實踐時，所呈現的樣貌與空間狀態。

而在進行第一次參與觀察後，筆者發覺，在整個遊戲實踐的過程中，作為前測的第一位受訪者 L 注視遊戲畫面的時間，明顯較觀察周圍環境的時間少，大部分的遊戲過程皆是抬頭四處張望，於是在之後的訪談中，以此詢問受訪者 L，L 卻表示並未有所覺察。因此，筆者在接下來的三次參與觀察中，將注視遊戲畫面的時間列為觀察與紀錄的項目之一，並使用碼表計時，測量受訪者在遊戲實踐中，注視遊戲畫面的時間總長，以作為受訪者在遊戲實踐過程中，空間移動與上手、觸目狀態的參照。而若受訪者低頭注視螢幕，但螢幕上顯示的並非遊戲畫面，此一情況則筆者不列入測量。

至此，在略述參與觀察過程與紀錄方式後，筆者將五位受訪者遊戲實踐過程的詳細資料，重新彙整如下方【表六】：

【表六】：遊戲實踐過程細節整理

資料來源：筆者彙整

受訪者	遊戲總時長	注視遊戲畫面時長	遊戲行進距離	遊戲移動路線	使用設備	其他
L	約 40 分	無	約 3 公里	大安森林	手機、	

				公園內 (詳細路線見 頁 115， 【附錄四】 【圖一】)	行動電源	
<b>T</b>	約 53 分 51 秒	約 26 分 5 秒	約 2.1 公里	由台北市敦化 南路一段 111 號富邦大樓經 市民大道、延 吉街、光復南 路、光復國小 至國父紀念館 中的翠湖(詳 細路線見頁 116， 【附錄四】 【圖二】)	手機、 行動電源各二	
<b>Y</b>	約 51 分	約 20 分 39 秒	約 2.6 公里	大安森林 公園內 (詳細路線見 頁 116， 【附錄四】 【圖三】)	手機	同行玩家 一人
<b>H</b>		約 13 分 9 秒			手機、	同行玩家 一人

					PokeBall Plus <sup>99</sup> (見頁 109 , 【附錄一】 【圖三】)	
S	約 60 分 23 秒	約 31 分 6 秒	約 2.4 公里	國立交通 大學內 由交清小徑經 體育館、交映 樓、圖書館而 至交通大學正 門(詳細路線 見頁 117 , 【附錄四】 【圖四】)	手機、 行動電源	非玩家 同行者一人

而在受訪者結束遊戲實踐過程後，旋即進行第二階段的訪談。訪談為半結構式深度訪談，筆者以既定的訪談問題為主軸，進行提問之餘，同時對照上一階段參與觀察時的紀錄並進行確認與追問。如上文所引受訪者 S 的參與觀察紀錄（見頁 57 至 58）中，提到受訪者 S 在遊戲過程中，突然停下腳步，神色相當驚惶，且不斷在該路段來回游走，是以當筆者在遊戲結束後的訪談請受訪者 S 描述當下處境與感受時，受訪者 S 如此回應：

<sup>99</sup> PokéBall Plus 為 Nintendo（任天堂）於 2018 年 11 月推出的一款遊戲配件，造型便為《Pokémon GO》遊戲中，玩家捕捉神奇寶貝時所使用的寶貝球。進行遊戲時，玩家只需要將《Pokémon GO》的遊戲程式維持在背景運行的狀態，並將「PokéBall Plus」以藍芽與手機連接，便可以在不使用手機或者注視手機螢幕的情況下，藉由按壓其中央的按鈕，驅動程式自動轉動補給站與捕捉神奇寶貝。資料來源：<https://Pokeballplus.nintendo.com>。上網查詢時間：2019/05/17，22：15：13。

就是網路斷掉了，就是因為遊戲一直在運行，表示網路一直是存在的，然後，那個時候突然畫面卡住了，我那時候遇到的狀況是，球丟出去之後，晃了兩下，然後就是，球就消失了。就當機，那個焦慮感來自於說，現在是怎麼回事，然後拿起來確認一下，這個是網路訊號的問題，有點恐怖，有點恐怖，如果玩一玩手機壞掉。

(受訪者 S 的訪談逐字稿，2019/5/19)

或是當筆者參照上文所引受訪者 T 的參與觀察紀錄（見頁 57），詢問受訪者 T 對於方才人

行道上的狀況有多少理解、當下又有什麼樣的反應時，受訪者 T 如此答道：

有啊，剛剛在那邊不是有很多年輕人停在那裡嗎？因為我剛剛看了一下，我也不知道她們在排什麼，可能排吃的，我都有看到啊，可是那對我來講，因為他跟我無關，所以我只是會看一眼，我又繼續往前走。像剛剛那邊有一個停車場，那個先生也是讓我們先過，所以我就過去了，因為它有人在控制停車場啊。然後我們要過去那個三角形（中央分隔島），第一個道館要去等蛋（團體戰）的時候，我也是會看一下後面沒有車，我也是就會趕快跑過去，其實我還滿注重安全的。

(受訪者 T 的訪談逐字稿，2019/5/15)

藉由受訪者對於遊戲過程中自身經驗與感受的描述與言說，筆者似乎得以再次確認與廓清受訪者於遊戲進行當下的空間狀態，同時也能夠據此在一定程度上推知，受訪者在《Pokémon GO》的遊戲實踐中，對於空間狀態的理解與感受為何。而於筆者而言，上述二者的呈顯與釐清，讓筆者得以在接下來的章節中，進行更加細緻的分析，並試著回應筆者所提出的「身體—媒介—空間」假說。

## 第二節 Pokémon GOer 的上手與觸目

本節首先由受訪者的遊戲實踐說起，以「身體」、「媒介」與「空間」三個面向分析五位受訪者的參與觀察紀錄與訪談逐字稿，整理、歸納受訪者的遊戲歷程，並探究受訪者如何在進入與離開「身體—媒介—空間」的狀態。本節回應研究問題如下：《Pokémon GO》的遊戲實踐中，Pokémon GOer 如何上手／觸目「身體—媒介—空間」？運用哪些因素進行遊戲？如何運用？受到哪些因素影響或干擾？如何看待與因應？

而由參與觀察紀錄可知，Pokémon GOer 的遊戲實踐為一具有時間性的歷程，於是筆者在此且將五位受訪者的遊戲實踐，區分為開始、進行中，以及結束三個階段，而遊戲進行時，又會有順暢進行與中斷的狀況發生，是以筆者在接下來的論述中，將分別就遊戲開始、順暢進行、中斷與恢復以及遊戲結束四個部分進行分析、描述與詮釋。

### 一、遊戲開始

筆者將五位受訪者展開遊戲實踐時的參與觀察紀錄，依照於第三章末尾調整後的分析類目，整理、歸納為下方【表七】：

【表七】：遊戲開始階段的參與觀察紀錄分析  
資料來源：筆者彙整

受訪者	分析類目		
	身體	媒介	空間'
<b>L</b>	1.連接並開啟行動電源 2.點開《Pokémon GO》遊戲 3.低頭查看手機 4.開始步行前進	《Pokémon GO》遊戲  手機  行動電源	大安森林公園  捷運站  捷運站中的行人  捷運站中的廣播  進入公園的電扶梯  公園步道間的段差
<b>T</b>	1.遠望路口號誌顏色 2.轉頭與觀察者（筆者）確認開始 3.點開《Pokémon GO》遊戲 4.低頭查看手機 5.開始步行前進	《Pokémon GO》遊戲  手機兩支	大樓建築  前方路口號誌  馬路邊停等的車陣  車輛發出的聲響  往來行人  受訪者認識的同事

<p><b>Y</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 點開《Pokémon GO》遊戲</li> <li>2. 低頭查看手機</li> <li>3. 開始步行前進</li> </ol>	<p>《Pokémon GO》遊戲</p> <p>手機</p>	<p>大安森林公園</p> <p>捷運站</p> <p>捷運站外的行人</p> <p>捷運站公園交界處</p> <p>次第亮起的路燈</p> <p>同行玩家 H</p>
<p><b>H</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開啟「PokéBall Plus」並以藍芽與手機連接，後用腕帶以綑綁的方式固定中心的按鍵</li> <li>2. 點開《Pokémon GO》遊戲</li> <li>3. 低頭查看手機</li> <li>4. 側身查看 Y 的狀況</li> <li>5. 將手機放入口袋</li> <li>6. 「PokéBall Plus」放入後背包</li> <li>7. 開始開始步行前進</li> </ol>	<p>《Pokémon GO》遊戲</p> <p>手機</p> <p>PokéBall Plus</p>	<p>大安森林公園</p> <p>捷運站</p> <p>捷運站外的行人</p> <p>捷運站公園交界處</p> <p>次第亮起的路燈</p> <p>同行玩家 Y</p>
<p><b>S</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 點開《Pokémon GO》遊戲</li> <li>2. 低頭查看手機</li> <li>3. 確認非玩家同行者的狀況</li> <li>4. 開始步行前進</li> </ol>	<p>《Pokémon GO》遊戲</p> <p>手機</p>	<p>交清小徑</p> <p>進入校園的轉彎</p> <p>不遠處聚集的玩家</p> <p>柏油路</p> <p>上坡處出現的車輛</p> <p>非玩家同行者</p>

首先，五位受訪者對於自己開始遊戲的片刻，並未有任何特別的感受與描述，是以訪談逐字稿中未能有任何可供分析的資料，這也是上表之所以省略訪談逐字稿一欄的原因，於是此一階段，筆者僅能由參與觀察紀錄入手，從而進行分析與思索。

而由筆者在參與觀察中多有紀錄的「空間」，卻在受訪者的思索與回答中不曾被提及，或是由五位受訪者的共同舉動中，便能看出在 Pokémon GOer 遊戲實踐的開始階段，「空間」元素似乎並不最先出現，也並不是 Pokémon GOer 首先需要面對與思量的。即便受訪者 H 與受訪者 S，在即將開始時，對身邊的同行之人進行狀況的確認，受訪者 T 也在遊戲即將開始時舉目確認路口的交通號誌，但於筆者而言，同行之人與交通號誌這兩個來自「空間」的元素，儘管在當時的情境中看來最為顯著，但在 Pokémon GOer 展開遊戲實踐的當下，並非固定不變，自然也並非不可或缺。

至於「身體」，就筆者看來，在此階段則開始呈顯為「媒介」與「空間」的銜接。無論是拿起手機、連接行動電源、使用「PokéBall Plus」，轉頭或側身去關注路況或同行之人，乃至於伸出手指在手機螢幕上點開《Pokémon GO》的遊戲程式，都需要藉由身體才能完成。而筆者認為，在此階段，相較於「媒介」與「空間」，對 Pokémon GOer 而言，「身體」應是最先上手的面向，必須基於對自己「身體」的純熟掌握與操作，才能接著延展、連結「媒介」與「空間」，否則便如受訪者 H 曾經分享的過去經驗那般（見頁 112，【附錄三】），因為手部受傷、無法握持手機，而使得遊戲必須中斷。

而由上表歸納可知，在遊戲實踐開始的階段，最為關鍵的應可說是「媒介」元素。無論是使用的設備或是《Pokémon GO》遊戲的開啟，媒介或可說是 Pokémon GOer 觸發並上手「身體—媒介—空間」的開端<sup>100</sup>。然而，正是因為所有受訪者所呈現的一致動作，使筆者認為，相較於「身體」與「空間」，「媒介」對於 Pokémon GOer 而來應該是最為觸目的，

---

<sup>100</sup> 底線為筆者所加。本章將皆以此方式呈現行文中的重要論點與發現。

也正是因為此時媒介是觸目的，所以 Pokémon GOer 得以憑藉尚未開始上手的「媒介」，進行空間狀態的切換，從而展開遊戲。

## 二、遊戲進行順暢

行經步道上坡<sup>101</sup>，行走速度不變，但視線集中於前方的道路，而後在下坡處有一積水的水窪，視線同樣集中於水窪，行進速度不變、越過水窪，越過水窪之後，才將目光投投向手機螢幕。在使用「旋球」捕捉神奇寶貝時，會在丟出寶貝球後，目光看向前方繼續前進，並不會繼續集中在螢幕與正在捕捉的神奇寶貝上。

(受訪者 L 的參與觀察紀錄，2019/5/14)

沿光復南路、光復國小側人行道行走，低頭丟球，同時閃避前方迎面而來的路人。抵達國父紀念館後，直接由人行道穿越停車場，進入國父紀念館，在經過人行道與停車場之間道路的高低段差時，抬頭注意行路，而後低頭繼續轉補給站，穿越途中遇到正準備離開停車場的休旅車，休旅車按喇叭示警，抬頭與駕駛示意，加快腳步通過停車場，並回頭出聲提醒觀察者(筆者)注意來車。

(受訪者 T 的參與觀察紀錄，2019/5/15)

儘管與開始階段相同，五位受訪者並未對自己進行遊戲實踐的過程特別做出描述與著墨，但五位受訪者在遊戲順暢進行的狀態下，多半皆如上文所引述的兩段參與觀察紀錄，而呈現出相似的行動樣貌，即在遊戲進行的過程中，受訪者的目光在周遭環境與手機螢幕之間反覆挪移、切換。

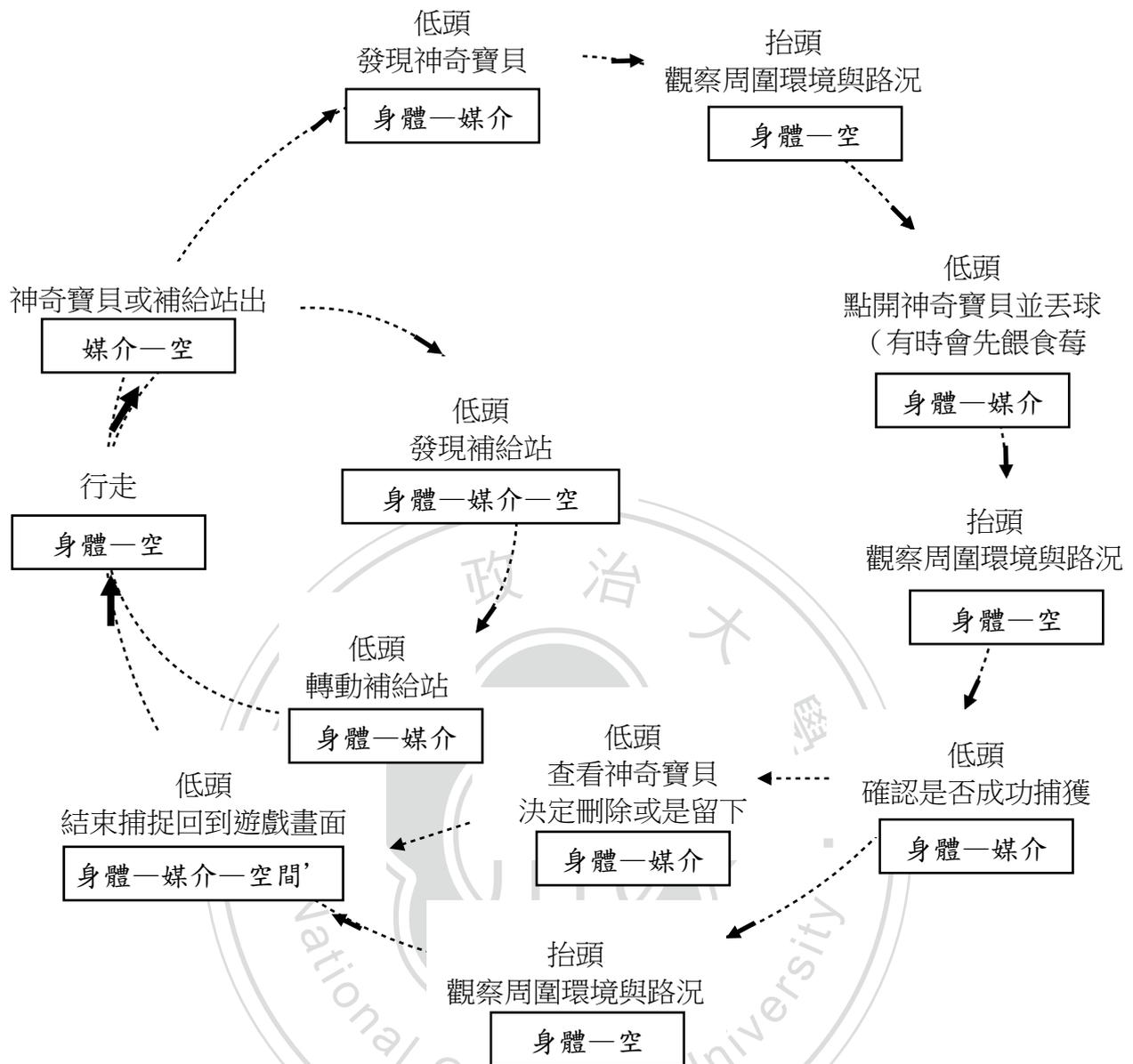
在受訪者 L 的情境中，「上坡」與「下坡處有一積水的水窪」，即為由「空間」所產生的元素，而「使用『旋球』捕捉神奇寶貝」，則為由「媒介」所產生的元素。而受訪者 L 在行經上坡與經過水窪時，將視線集中於前方道路與水窪，或是在丟出寶貝球後的視線轉移，就筆者看來，則是「身體」為確保遊戲過程能夠順暢進行，所進行的反應與適應。而在受訪者 T 的情境中，「丟球」、「轉補給站」即為來自「媒介」的元素，而「迎面而來的路人」、「停車場」、「人行道與停車場之間道路的高低段差」、「按喇叭示警的休旅車」以

<sup>101</sup> 斜體處為筆者所加，以凸顯並標明分析重點。本章將皆以此方式呈現引文中的重要之處。

及跟隨在後的「觀察者（筆者）」，則為來自「空間」的元素，因而受訪者 T 的身體則以「閃避」、「抬頭注意行路」、「穿越」、「抬頭與駕駛示意」、「加快腳步」乃至於「回頭出聲提醒」等動作進行反應與調節。

而若再將觀察的視角推進，聚焦並且拆解受訪者在進行遊戲時的細部動作，則會發掘，五位受訪者其實展現出近乎相同的動作模式與發展步驟，筆者將其歸納、繪製如下方【圖三】：





【圖三】：Pokémon GOer 遊戲流程圖  
資料來源：筆者繪製

筆者將受訪者在遊戲實踐過程中，反覆出現的動作切換配合遊戲進行的步驟，繪製成為上圖，圖中內圈、較短的路徑為補給站出現、進行補給，而後回歸行走的情況；外圈、較長的路徑則為神奇寶貝出現、進行捕捉，到捕捉結束，最後回歸行走的過程。而每個步驟下方方格中的標楷體標註，則是筆者認為在該步驟中較為凸顯的面向。如「點開神奇寶貝並丟球」，便有「身體」與「媒介」的元素同在其中，相偕產生作用並構成該步驟。另外，筆者之所以僅繪製出補給站與神奇寶貝出現時，受訪者所呈現的動作與遊戲步驟，原因在於此二

者是在五位受訪者的遊戲實踐過程中，均有出現的遊戲情況，而如道館對戰或是團體戰，相較之下則較為少見，也並不是每一位受訪者在遊戲實踐的過程中都有展現，是以筆者在此較無法對所有可能的遊戲狀況，做詳盡的歸納與整理。

由此看來，受訪者的遊戲實踐過程，便是一段循環的、不斷遇上補給站或神奇寶貝的過程，也就是說，受訪者在進行遊戲實踐時，其實正不斷地重複上圖所整理、繪製的遊戲流程。至此，或許能夠將 Pokémon GOer 的遊戲實踐，理解為一段段或長或短的遊戲流程之間，相互串連、銜接而成的整體狀態。而就筆者看來，遊戲流程除了顯而易見的抬頭、低頭之間、動作的上下往復，其實更可以視為 Pokémon GOer 正運用其身體，在「媒介」與「空間」之間來回流轉（即為上圖外圈所示）。

至此，相較於遊戲開始的階段，在遊戲順暢運行的狀態下，則來自「空間」的元素更為頻繁地出現。而若要維持遊戲的順暢運行，則需要 Pokémon GOer 的身體不斷地對「媒介」與「空間」所產生的元素作出反應與調節，從而維繫「媒介」與「空間」之間的流暢切換。

### 三、遊戲進行中的中斷與恢復

而在五位受訪者的遊戲實踐過程中，受訪者 Y、H 以及受訪者 S，有中斷的情況發生。是以接下來，筆者便引下文兩段參與觀察紀錄為例，分析並說明因不同元素所造成的遊戲中斷。

行經公共廁所，兩人停下腳步，H 去上廁所，Y 小姐則站定低頭關注手機螢幕，清理神奇寶貝的背包容量，待受訪者 H 從廁所出來，便繼續前進。

離開公共廁所約兩分鐘，Y 尖叫、立刻停下腳步，全身僵硬，大喊有東西滴到頭上，H 聽到也立刻停下腳步回過頭，近前查看 Y 的頭頂，而後抬頭查看樹梢，確認之後安慰 Y，不是鳥屎，只是水滴落下來，接著從背包中拿出衛生紙與柔濕紙巾，為 Y 擦拭乾淨。停留約五分鐘，而後繼續前進。

（受訪者 Y 與 H 的參與觀察紀錄，2019/5/17）

在受訪者 Y 與受訪者 H 的情境中，受訪者 Y 的遊戲過程之所以中斷，起因於樹梢上滴落的不明物體，使得受訪者 Y 全身僵硬，並且驚慌大叫。這個讓遊戲中斷的意外插曲，即可視為來自「空間」的干擾元素，使受訪者 Y 的身體無法繼續支撐與連結藉由「媒介」所呈現、運作的遊戲流程。惟有等到受訪者 H 確認其頭上液體為何並予以清除之後，受訪者 Y 才得以恢復正常的遊戲狀態。

而受訪者 H 的遊戲歷程，第一次中斷便是由於來自「身體」的元素，所以必須中斷遊戲走進廁所，將影響身體順暢運行的生理狀況妥善處理後，方能繼續遊戲。而第二次的遊戲中斷，則是受到受訪者 Y 的干擾，受訪者 Y 的突然止步與大聲叫喚，對受訪者 H 而言，即為自「空間」所產生的元素，是以受訪者 H 中斷遊戲，回過頭，將受訪者 Y 所遭遇的狀況排除後，才能恢復遊戲狀態、繼續前進。另外，受訪者 H 也在訪談中提到，在剛開始玩《Pokémon GO》遊戲時，自己曾經因為太過專注於抓神奇寶貝，而在樓梯上踩空、跌倒。於筆者而言，這正是因為受訪者 H 的身體無法在「媒介」與「空間」之間順暢轉換，從而無法及時對「空間」所產生的元素進行反應與調節，進而導致踩空並且摔倒，使得遊戲過程中斷。

觀察對象在鄰近交大校門口一上坡車道處突然停下，發出一陣哀號：「我要崩潰了！」，陪同者連忙將觀察對象的拉至一旁人行道，以免停留在馬路中央、阻擋往來車輛。在人行道上，觀察對象始終低頭注視手機螢幕，並在人行道上無明顯目的地移動，神色驚惶。「當機！沒有網路了！」觀察對象解釋道，依舊並未抬頭，緊張地前後逡巡約十公尺後，才抬起頭，笑逐顏開，網路恢復，遊戲得以再次順暢進行，並恢復手機螢幕與周遭環境的來回切換模式。

(受訪者 S 的參與觀察紀錄，2019/5/19)

而在受訪者 S 的情境中，使遊戲過程中斷的主要因為網路訊號的消失，以及接之而來的當機，此即為因「媒介」的損壞，進而造成遊戲過程的中斷。而受訪者 S 也於訪談中說明，當時在人行道上無明顯目的地移動，或是緊張地前後逡巡，正是為了四處找尋有網路訊

號的所在，並希望能藉此重新恢復遊戲的運行。由此看來，受訪者 S 當下的四處移動，便可視為身體試圖使遊戲繼續運行，所做出的調節與因應。

由上述三位受訪者遊戲當下的遭遇與過往的經驗，可以在一定程度上探知，遊戲實踐的狀態之所以中斷，便是因為身體、媒介與「空間」三者之中，某個面向產生了缺損與窒礙，進而使得整體狀態無法繼續運行。而在將缺損與障礙排除之後，或是受訪者經過適應而能夠再次上手之後，遊戲實踐便又能再次順暢運轉。

#### 四、遊戲結束

在遊戲結束的階段，與遊戲開始時相同，五位受訪者同樣未曾提及關於遊戲結束以及如何結束的細節，是以筆者在此將參與觀察紀錄中五位受訪者結束遊戲時的狀態，整理如下方

【表八】：

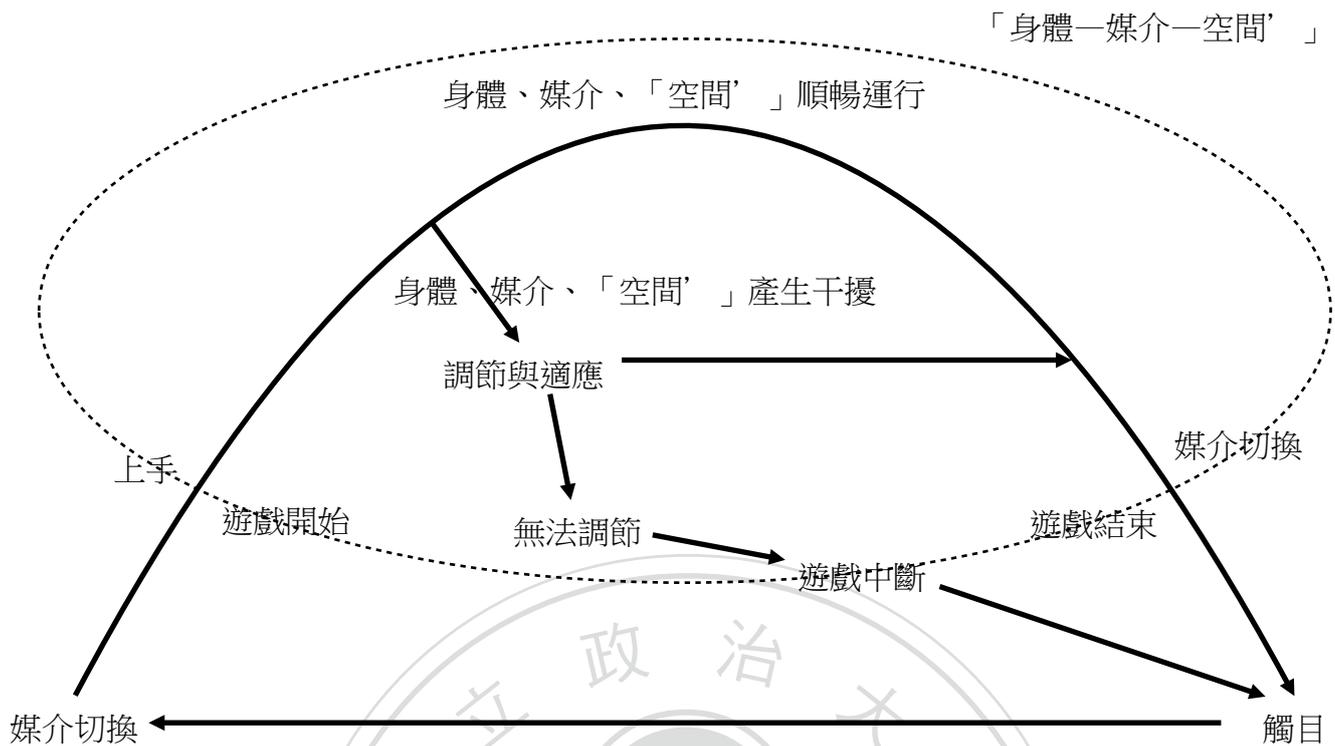
【表八】：遊戲結束階段的參與觀察紀錄分析  
資料來源：筆者彙整

受訪者	分析類目		
	身體	媒介	空間'
L	停下腳步 點擊手機螢幕	退出《Pokémon GO》遊戲	逐漸變熱的天氣 捷運站出口 捷運站出口處溢出的冷氣
T	停下腳步 點擊手機螢幕	已無可抓的神奇寶貝 退出《Pokémon GO》遊戲	天色已暗 國父紀念館停車場 路口穿梭的車潮 車輛的喇叭聲響
Y	停下腳步 點擊手機螢幕	退出《Pokémon GO》遊戲	下行階梯 漆黑的周遭

			捷運站的明亮燈光 蟲 同行玩家 H
<b>H</b>	停下腳步 點擊手機螢幕 關閉 PokeBall Plus 並收進收納盒	退出《Pokémon GO》遊戲	下行階梯 漆黑的周遭 觀察者（筆者）踩到蝸牛所發出的碎裂聲 捷運站的明亮燈光 同行玩家 Y
<b>S</b>	停下腳步 點擊手機螢幕	社群日活動已結束 完成今日的捕捉目標（捕捉色違火稚雞） 退出《Pokémon GO》遊戲	非玩家同行者的要求 餐廳

經由上表歸納，可以發覺在遊戲結束的階段，無論是所有受訪者在身體動作上所呈現的相似舉動，或是在「空間」方面的各不相同，都無法使受訪者產生空間狀態的改變，而從五位受訪者皆是以「退出《Pokémon GO》遊戲」作為實踐的結束看來，在此階段，惟有仰賴「媒介」，才能完成遊戲實踐過程結束時，空間狀態的轉換。由此，似乎能夠進一步地歸納，說明遊戲實踐過程的開始與結束，即「身體—媒介—空間」此一空間狀態的上手與觸目，在 Pokémon GOer 的遊戲實踐中，乃是以「媒介」作為切換的樞紐。

藉由上文對於遊戲實踐過程中四種不同狀態的整理與分析，筆者將身體、媒介、「空間」三個影響面向在遊戲過程中所展現的作用，繪製為下方【圖四】：



【圖四】：Pokémon GOer「身體-媒介-空間」狀態運作示意  
資料來源：筆者繪製

如上圖所示，眾多的實線與箭頭，代表 Pokémon GOer 所進行的遊戲實踐過程，橢圓形則為「身體-媒介-空間」狀態，而之所以將原先概念圖（見頁 43，【圖二】）中連結身體、媒介與「空間」的三角形調整並繪製為橢圓形，原因在於，筆者認為在遊戲實踐過程中，此三面向並非清晰且獨立的三個端點，而已然是一混融的整體。至於橢圓形的邊緣以虛線表示，則是因為筆者認為，「身體-媒介-空間」狀態在 Pokémon GOer 遊戲實踐的過程中，似乎並非一固定不變的狀態，而可能隨著其中身體、媒介與「空間」元素而有所變動。

由此想來，便能夠大致歸納並認為，Pokémon GOer 在進行遊戲實踐時，儘管身體、媒介與「空間」同為核心的構成元素，但仍須倚賴媒介作為主要的觸發，方能正式上手「身體-媒介-空間」狀態，而在遊戲進行的過程中，Pokémon GOer 則主要藉由身體的不斷適應、反應與調節，如快速穿越馬路、閃避身後出現的行人、停下腳步捕捉神奇寶貝等，而使身體、媒介與「空間」三者處於一不斷消長的均勢狀態。而一旦身體、媒介、「空間」任

何一面向產生無法被調節或適應的元素時，便會因此造成遊戲實踐過程的中斷，使得 Pokémon GOer 因觸目而脫離「身體—媒介—空間」的狀態，如因前方路上突然出現的坑洞而跌倒，或是手機突然失去訊號等，必須等待無法被調節或是適應的元素得到紓解或排除後，Pokémon GOer 方能再次進入遊戲，上手「身體—媒介—空間」狀態。就筆者看來，似乎可將其視為一不斷循環的過程。總結本節至此，筆者得以回應本文研究問題一：

《Pokémon GO》的遊戲實踐過程中，Pokémon GOer 如何上手／觸目「身體—媒介—空間」？

### 第三節 「身體—媒介—空間」

藉由拆解並分析五位受訪者的遊戲實踐過程，筆者得知在遊戲實踐的過程中，Pokémon GOer 藉由媒介的使用與銜接而進入「身體—媒介—空間」的狀態，並在身體、媒介與「空間」三者處於均勢消長的情況下，得以順暢進行遊戲。而本節將以上一節末尾所歸納出的 Pokémon GOer 空間切換模式為線索，對「身體—媒介—空間」做更進一步的探究，試著說明「身體—媒介—空間」此一狀態的結構方式、運作邏輯，並與五位受訪者的遊戲實踐經驗相互印證。本節回應研究問題如下：「身體—媒介—空間」為何？如何構成？其與身體、媒介、「空間」三者之間的關聯為何？

#### 一、「身體—媒介—空間」如何構成？

儘管筆者於上一節中，依據受訪者的遊戲經驗大致歸納出了 Pokémon GOer 是如何上手與觸目「身體—媒介—空間」，並說明了在遊戲實踐的過程中「身體—媒介—空間」如何維繫，但卻並未細緻地探究這樣與過往不盡相同的空間狀態，究竟為何。筆者認為，在思索「身體—媒介—空間」究竟為何之前，不妨先就其如何構成與由何構成兩個方面加以釐清。

首先，「身體—媒介—空間」由何構成，就受訪者的經驗與筆者自五位受訪者遊戲實踐過程的觀察，儘管詳細的呈現方式各不相同，但依舊與筆者於本研究中所提出的身體、媒介、「空間」三個面向若合符節，或更精確地說，Pokémon GOer 所上手的「身體—媒介—空間」，基本上便是由來自這三個面向所產生的各式元素所組建而成。

至於「身體—媒介—空間」是如何在 Pokémon GOer 遊戲實踐的當下組建而成，筆者認為，若以上一節中，筆者依據對五位受訪者的觀察，而整理、繪製出的遊戲流程圖（見頁 67，【圖三】），應有助於說明並詮釋「身體—媒介—空間」是以什麼樣的方式構建而成。

在遊戲流程圖中，可以發掘 Pokémon GOer 基本上是處於身體的抬頭、低頭動作切換與視角轉移中，而這樣的往復切換，也有助於 Pokémon GOer 維繫來自媒介與「空間」的元素，如突然冒出的神奇寶貝或是路上闖紅燈的轎車。而於筆者而言，「身體—媒介—空間」便是建構並完成於 Pokémon GOer 來回的視線切換。仔細想來，這樣的切換方式與目的，其實正近似於 Heidegger 所提出的「環顧尋視」（見頁 35）。

是以若借用 Heidegger「環顧尋視」的概念與運作邏輯來對 Pokémon GOer 遊戲當下的流程進行檢視與詮釋，便可發掘 Pokémon GOer 周而復始的低頭、抬頭動作切換，便是在藉由視線的轉換與牽引，不斷地將周圍「空間」所生發的各式元素、Pokémon GOer 自身的身體、手中端著的手機，以及由此呈現出來的《Pokémon GO》遊戲，銜接、組建而成為一個不斷運行且時刻變化的「身體—媒介—空間」整體。而上文中所提及的遊戲中斷，便可理解為身體、媒介或是「空間」的觸目，使得「身體—媒介—空間」的整體狀態被打破，而回到原先的、尋常的日常生活空間狀態。

二、「身體—媒介—空間」究竟為何？

在大致理解 Pokémon GOer 遊戲實踐中，「身體—媒介—空間」如何以「環顧尋視」的方式組建而成之後，接下來，筆者將初步說明「身體—媒介—空間」，並試著比較其與過往相關理論、文獻中所提出的空間概念有何不同。

第二章文獻探討中，筆者在梳理兩派與空間相關的主要論述後，認為其理論脈絡所指涉與面對的皆非真切的空間，而是筆者所說的「空間」。而若更進一步地析分與探究，便會發覺，無論是批判地理學抑或是人文主義地理學，無論是以「空間」處理權力結構或是反映主體意向，在試圖處理空間問題時，皆是將人與空間視為截然不同且分隔開來的個體。是以筆者才會試著加入「身體」與「媒介」兩重面向，以更為複雜的假說與概念結構，對空間提出更為細緻的詮釋，並對過往的理論進行增添與補充。而仔細想來，筆者在提出 Pokémon GOer 遊戲實踐時的「身體—媒介—空間」狀態後，在思索與書寫上所採取的視角，似乎與過往的理論並無不同，只是將人與空間置換成了人與「身體—媒介—空間」，依舊將「身體—媒介—空間」視為一與人無涉且固定不變的空間狀態。

而在上文中，筆者藉由五位受訪者的參與觀察與訪談，發現並推論「身體—媒介—空間」乃是由 Pokémon GOer 「環顧尋視」而成，至此，便可確切地說明並修正筆者原先對於「身體—媒介—空間」的思索，即「身體—媒介—空間」既然是 Pokémon GOer 藉由「環顧尋視」的方式，將身體、媒介與「空間」等元素連綴、建構而成的整體，那自然不能說是 Pokémon GOer 藉由上手與觸目進入「身體—媒介—空間」，而是以「環顧尋視」的方式，將自身與所使用的媒介、正在運行的遊戲，以及周遭的環境，共同鑲嵌而成為一「身體—媒介—空間」整體，這同時也說明了，在遊戲實踐的過程中，Pokémon GOer 便是構成「身體—媒介—空間」的零件之一。而既然「身體—媒介—空間」是由身體、媒介與「空間」三者共同鑲嵌而成的整體，那在身體、媒介與「空間」都在不斷產生變動的遊戲實踐過程中，「身體—媒介—空間」也就不會是一個封閉的、穩固的狀態，而是一個會因為各種元素而不斷波動、轉變、循環，甚至重組的開放狀態。

而就筆者看來，「身體—媒介—空間」作為一開放的狀態，便也說明了身為構成零件之一的 **Pokémon GOer**，在進行遊戲實踐而建構起「身體—媒介—空間」狀態的同時，也受其牽引與制約。一如所有受訪者都曾在訪談中提及，在遊戲過程中會停下來的狀況，通常就是行經一個地方時，突然一次冒出了很多神奇寶貝，這個時候，就需要暫時停下腳步，一隻一隻抓，抓完之後才會再次展開移動，就筆者看來，這便是「媒介」與「空間」元素共同發生作用而產生的遊戲情況，或是如參與觀察紀錄中時常紀錄的「加快腳步」、「閃避來車」等。而無論是因神奇寶貝所導致的停頓，抑或是因周遭環境所造成的加速，在遊戲實踐的過程中，「身體—媒介—空間」似乎有其自身的節奏、速度與步調，而 **Pokémon GOer** 所能影響與掌控的，只是其中一部分。

另一方面，儘管筆者於上一節末尾，將遊戲的順暢運行歸結為「身體—媒介—空間」中，身體、媒介與「空間」三者之間不斷消長而達到的均勢狀態，但在實際測量五位受訪者的遊戲總時長與注視遊戲畫面的總時長後，卻發現五位受訪者注視遊戲畫面的時間，皆不及關注周遭環境的時間長度，而使用「**PokéBall Plus**」的受訪者 **H** 則更短，僅約為遊戲總時長的五分之一，且每次注視遊戲畫面的時間都相當短暫，約一至二秒。然而，所有的受訪者，皆認為自己在進行遊戲實踐的過程中，大部分的時間都在注視著遊戲畫面。如此情況與此處所產生的認知差異，就筆者看來，則是因為即便 **Pokémon GOer** 藉由「環顧尋視」使身體、媒介與「空間」上手，但隨著進行遊戲的時間與經驗增加，或是憑藉設備的輔助，對於媒介的上手程度似乎也會更深，比起身體與「空間」，媒介也會更加融身其中，正如受訪者 **L** 所說的：「你玩久了就是走路跟路上跳出來的神奇寶貝的差別而已。」相較之下，「空間」對於 **Pokémon GOer** 而言，似乎能夠上手的程度有限，且始終處於會被意識到的、近乎觸目卻還不至於中斷「身體—媒介—空間」的階段，是以縱然是在受訪者相當熟悉的環境，如受訪者 **Y** 慣常進行遊戲的大安森林公園與受訪者 **S** 所鎮日穿梭的交大校園，還是必須傾注較長的時間應對與調節。由此想來，這似乎也是為何當五位受訪者回憶並描述

接觸《Pokémon GO》遊戲之初時，會時常因為無法同時兼顧神奇寶貝與往來行人，而必須在路上不斷停棧，待慢慢抓完神奇寶貝之後，才能再次出發的原因。

最後，在「身體—媒介—空間」整體狀態中，除了身體、媒介與「空間」分別產生的影響因素外，也逐漸出現由不同面向所組織而成的複合影響因素，如在受訪者 T 的參與觀察紀錄中，結束遊戲的契機在於「四處搜尋補給站與等待神奇寶貝，因為覺得沒什麼好抓的，且天色已暗、時間差不多了」，筆者認為，「沒什麼神奇寶貝好抓」其實正是媒介與「空間」元素共同交織而產生的結果。

而或許這也能視為「身體—媒介—空間」與過往理論中所描述的空間概念不同之處，就筆者看來，過往與空間相關的主要理論，在理解與論述空間時，多半將空間視為一相對完整、單一的概念，而後再將具有完整概念邊界的所謂空間，與其他研究面向、素材或是概念進行連結與碰撞，進而產生不同的觀點與詮釋。而筆者在此所提出的「身體—媒介—空間」整體狀態，則說明了空間本身的開放性質與其內部的可能組成元素，並且更進一步地指出，構成「身體—媒介—空間」的元素，會在其整體運行的過程中，連綴、融合，而非僅只是單純的、邊界完整、甚至是各自為政的零件與概念。

### 三、「身體—媒介—空間」與身體、媒介、「空間」三者的關聯為何？

而就筆者看來，「身體—媒介—空間」與身體、媒介、「空間」之間的關聯，除了因著 Pokémon GO 的「環顧尋視」而組建成為一個開放的整體狀態外，便在於此三者會在「身體—媒介—空間」狀態運行時，不斷變化，並將其所產生的元素投入整體狀態之中，如在遊戲過程中不停出現的神奇寶貝即為「媒介」所產生的元素，時刻變換的周遭景緻與環境則為來自「空間」的元素，而讓受訪者 H 必須中斷遊戲而趕赴公共廁所的，便是來自身體的元素。

或許能夠如此形容，在「身體—媒介—空間」整體狀態中，身體、媒介與「空間」三者，在連接與組合的同時，也成為了「身體—媒介—空間」此一開放整體與原先空間的連

接通道。也正是如此，「身體—媒介—空間」才會具有不斷波動、變化的性質乃至於自身的速度、節奏以及步調，而非僅是由 Pokémon GOer 所完全操控與宰制。

#### 第四節 「身體—媒介—空間」與筆者欲探究之空間之間的差異與關聯為何？

仔細想來，無論是筆者自身的日常生活經驗，銜之而來的文獻梳理與探究，乃至於提出「身體—媒介—空間」此一空間假說用以說明我們眼下因媒介發展與使用而逐漸浮現的、與過往不同的空間型態。筆者在思索與書寫的過程中，皆試著將空間置於視野的中心與推論的最終目標。而在以遊戲《Pokémon GO》為研究對象，並對五位受訪的 Pokémon GOer 進行參與觀察與訪談後，筆者除了得以歸納並延展出「身體—媒介—空間」此一狀態的組成、性質與大致的運作方式外，筆者也確定了原先的推論與想像，即「身體—媒介—空間」遠非空間的真正樣貌，而是因著媒介科技的發展，逐漸並緩慢地在我們面前顯露容貌的諸多面向之一。或是更確切地說，因著媒介科技的發展，才使得我們得以逐漸發覺並體會，始終存在著的諸多不同的空間樣貌。

正如 Heidegger 所言，當我們對技術物上手、成為一個用具整體之際，與技術物本身相關或邏輯相連的一切，也都會同時顯現並且被揭示，也就是說，Heidegger 認為，在上手技術物的時候，也同時上手了整個與之相繫的世界。是以在釐清並說明 Pokémon GOer 實際上是以「環顧尋視」與上手的方式，融會並組建了「身體—媒介—空間」的整體狀態後，就筆者看來，我們似乎也就同時上手了與身體、媒介、「空間」相關的世界，而在此，筆者認為那個隨著「身體—媒介—空間」一同上手、照面的所謂「世界」，便是筆者所欲探問的空間。

而再以此作為思索與連結空間的起點與依據，則就筆者看來，既然藉由 Pokémon GOer 所呈現「身體—媒介—空間」整體狀態為一不斷流動、變化、循環，甚至重組的開放狀態，那因與「身體—媒介—空間」相關且具有相同運作邏輯而同時上手的空間，應也同樣具備流動、變化、循環與開放的特性。

筆者認為，若以身體、媒介、「空間」為線索，依循其指引並對空間展開溯源與指認，便能進一步廓清究竟那一部分的空間，確切為何，而當我們能夠上手更多不同的面向與因素，從而構成如「身體—媒介—空間」一般的不同整體狀態，再以之為線索推溯，或許便有機會勾勒並窺得，空間的完整樣貌。

至此，筆者將上述的研究發現，結合本文於第二章末尾所提出的「身體—媒介—空間」假說概念圖，繪製而為下方【圖五】：





貫通，且會不斷向其輸入各式元素，是以若 Pokémon GOer 無法適應或調節，便會造成遊戲的中斷，同時此整體狀態不復存在。另一方面，「身體—媒介—空間」此整體狀態的構成與出現，也會使 Pokémon GOer 同時上手與「身體」、「媒介」及「空間」相關的空間，筆者認為，除了藉此得以理解空間應與「身體—媒介—空間」同樣具備流動、變化、開放等性質外，若以此作為思索路徑並且反向追溯，或許能夠窺得真切空間的完整樣貌。

## 第五節 小結

本章第一節簡述尋找受訪者的過程，以及受訪者的年齡、遊戲等級、使用設備參與觀察與訪談時間、地點等基本背景資料，並對遊戲與訪談過程進行簡單的側寫，接著描述由參與觀察紀錄與訪談所組成的資料蒐集歷程，說明本研究書寫參與觀察紀錄與謄錄逐字稿的方式，以及如何以兩部分的資料作為假說的檢驗。

第二節則以參與觀察紀錄與訪談逐字稿為依據，將五位受訪者的遊戲實踐過程拆解為遊戲開始、順暢進行、中斷與恢復，以及遊戲結束五個部分，進行分析並試圖廓清 Pokémon Geor 上手與觸目的方式與契機，以回應研究問題一：「《Pokémon GO》的遊戲實踐中，Pokémon GOer 如何上手／觸目『身體—媒介—空間』？」

研究發現，五位受訪者在遊戲開始與結束的階段，皆是以媒介作為觸發，從而上手或觸目「身體—媒介—空間」狀態。在遊戲過程中，則處於身體、媒介、「空間」三者不斷消長、達至均勢狀態，而身體除了作為組成的要素之一，也對來自媒介與「空間」的各式元素進行因應與調節，以維繫均衡並使遊戲順暢運轉，而身體、媒介與「空間」任何一方產生了無法順利調節與消化的元素，則使三者的均衡狀態被打破，同時使「身體—媒介—空間」觸目，遊戲便被中斷。須待影響因素排除之後，才能重新上手「身體—媒介—空間」，並恢復遊戲。

第三節則以第二節所歸納出的遊戲歷程特性為線索，進行更為抽象的概念釐清與假說印證，並同時與受訪者的參與觀察紀錄與訪談逐字稿對照，以回應研究問題二：「『身體—媒介—空間』為何？」。

經研究與推論發現，「身體—媒介—空間」為 *Pokémon Geor* 將身體、媒介、「空間」以 Heidegger 所提出之「環顧尋視」與上手的方式連綴、組建而成的一整體狀態，且由於身體、媒介與「空間」自身始終與原先的日常生活實踐情境聯通，並受其影響而不斷變化，因而此整體本身亦是一不斷接受各式元素的輸入，而不斷產生波動、變化、循環，甚至是重組的開放狀態。另一方面，由於「身體—媒介—空間」狀態本身的複雜與多變，而 *Pokémon GOer* 的身體僅為其組成要素之一，是以玩家本身並無法對此狀態展現完全的掌控，而必須服膺此狀態本身便具有的節奏與速度。

而在「身體—媒介—空間」狀態中，身體、媒介與「空間」三者所產生的元素，會在一定程度上產生連接與融會，成為複合的元素，而不會是單一的、純粹的、界線分明的個別作用。

第四節則繼續以第三節所提出的「身體—媒介—空間」狀態為思索依據與出發，以回應研究問題三：「『身體—媒介—空間』與筆者所欲探究的空間之間，差異為何？關聯為何？」。

筆者認為，若以 Heidegger 所提出的用具整體為對照，則在 *Pokémon Geor* 以「環顧尋視」與上手的方式將身體、媒介、「空間」組建成為「身體—媒介—空間」的同時，也就一同上手了與此三者相關的空間，而這個一同上手的空間，即為筆者所欲探究的空間，至少是其中的一部分，且此空間應與「身體—媒介—空間」同樣具備流動、變化與開放等性質。筆者認為，若以之為線索，依照其牽引而對空間展開溯源與指認，則便能廓清那一部分的空間究竟為何。而若以此方式繼續上手更多不同的面向、構成更多不同的整體的狀態，則或許便有機會勾勒並理解，空間的完整樣貌。

## 第五章 結論、討論與研究建議

跌倒、爬起，而後再跌倒，並且再次爬起，拂去身上的塵埃而後繼續前進。這樣的描述說起來相當浪漫，卻也痛得切身。仔細想來，在往復的跌落與起身之間，則確實地構築起了筆者接觸《Pokémon GO》遊戲以來的泰半時光，甚至說得上是筆者日常生活中的重要部分。而街上木訥寡言卻不時重擊筆者腹部的變電箱、呼嘯而過並咒罵不絕的汽機車駕駛，乃至於手機螢幕上笑語盈盈的各式神奇寶貝，則無時無刻不殫精竭慮地敦促著筆者對於空間的探究與思索。

是以本文的研究關注，即肇發於筆者自身的日常生活遊戲經驗及由此衍生的各式苦難，並以兩位跟著神奇寶貝、不知不覺橫越國境來到美國的加拿大遊戲少年為主要線索，對照當前我們所理解與慣常指涉的所謂「空間」後，釐清並指出在眼下的日常生活中，空間似乎正因為媒介科技的發展及使用，而逐漸呈顯出與過往不同的面貌和樣態。因此，筆者冀望能藉由假說的建立與質性研究方法的探究，進行理論的擴充並提供對於空間的不同看法與思索。

本文第二章文獻探討與評述中，筆者羅列並概要說明批判地理學與人文主義地理學兩派關注空間的主要理論脈絡，且在釐清、析分之後指出兩種理論脈絡在談論與思索空間時，其所面對、指涉與處理的「空間」，實則為物質元件所構建而成，即筆者於本文中以「空間」名之者。而在對照筆者自身的遊戲經驗與兩位遊戲少年的經歷後，筆者進而提出「身體」與「媒介」兩個概念與面向，並認為若試著將此二者與過往理論中原有的「空間」進行疊合，應會有助於理解與推敲 Pokémon GOer 在遊戲實踐當下，所面對與遭遇的空間狀態。由此，筆者提出「身體—媒介—空間」之理論假說，並借 Heidegger 所提出的「上手」與「觸目」概念，說明 Pokémon GOer 在遊戲所展開的空間狀態與日常生活的空間狀態之間所進行的來回切換。於此同時，儘管筆者認為真切的空間依舊隱晦未曾彰顯，但藉由探究與釐清「身體—媒介—空間」，或許使我們有機會能夠逼近、並略略勾勒其隱微的輪廓。

本研究以民族誌中的自我民族誌為主要的研究方法，並以參與觀察和半結構式深度訪談進行資料的蒐集。藉由參與觀察並記錄研究對象的遊戲實踐過程，分析並歸納玩家在遊戲過程中對於空間的感受、應對，以及玩家與空間之間的交相影響或互動，而後再以訪談的方式，探究並發掘玩家對於遊戲過程中，空間的理解與想像。

而在第四章資料分析與詮釋中，筆者首先以五位受訪者的參與觀察紀錄與訪談逐字稿為依據，將遊戲實踐過程拆分為遊戲開始、順暢進行、中斷與恢復以及遊戲結束四個部分，對各個階段中反覆出現與被提及的元素進行分析與歸納，以回應研究問題一：「《Pokémon GO》的遊戲實踐中，Pokémon GOer 如何上手／觸目『身體—媒介—空間』？」接著再以 Pokémon GOer 的空間切換模式為線索，說明「身體—媒介—空間」狀態的結構方式、運作邏輯，並與五位受訪者的遊戲實踐經驗相互印證，以回應研究問題二：「『身體—媒介—空間』為何？」最後，則銜之以「身體—媒介—空間」作為思索、推演與論述的起點，試著說明對真切空間的理論想像與可能達至方法與途徑，以回應研究問題三：「『身體—媒介—空間』與筆者所欲探究的空間之間，差異為何？關聯為何？」

第五章共分三節，第一節綜述整體研究結果；第二節延伸本文之理論、方法意涵；第三節回顧本文並進行討論與反思；第四節則提出本文之研究限制以及後續研究建議。

## 第一節 研究結果綜述

### 一、Pokémon GOer 的上手與觸目

筆者在參與觀察、紀錄五位 Pokémon GOer 的遊戲實踐過程，並與之進行深度訪談後，筆者得以歸納、整理出 Pokémon GOer 在遊戲實踐的不同階段與狀態中，所著重運用的元素與可能受到的干擾。藉由參與觀察紀錄與訪談逐字稿可知，在遊戲即將開始的階段，對五位受訪者而言，「空間」似乎並不是首先會被關注與考量的元素，而是以「媒介」作

為遊戲開始的啟動訊號，或更確切地說，作為觸發與上手「身體—媒介—空間」的開端。至於此階段的「身體」，銜接「媒介」與「空間」則可視為其主要的功能與作用。

而在遊戲順暢進行的狀態下，則「空間」元素較遊戲開始階段更加頻繁地出現，就筆者看來，甚可說是在遊戲順暢運行的過程中，最為主要的元素。五位受訪者所共同呈現的遊戲動作與樣態，即在低頭、抬頭之間不斷循環，則可視為 Pokémon GOer 正運用其身體，在「媒介」與「空間」之間來回流轉。而在遊戲順暢運行的過程中，Pokémon GOer 的身體則對「媒介」與「空間」元素，不斷進行因應與調節，惟有順利排解所有可能產生干擾甚或是中斷遊戲的元素，方能維繫 Pokémon GOer 於「媒介」與「空間」之間的流暢切換。

而迫使五位受訪者中斷遊戲的情境，則發生在「身體」、「媒介」、「空間」三面向之中，某一部份發生了缺損，進而導致「身體—媒介—空間」的整體狀態無法繼續運行，而在缺損與障礙排除之後，遊戲則又能恢復順暢運行。

至於在最後，結束遊戲的階段，五位受訪者的呈現則與遊戲開始階段相似，皆是以關閉遊戲程式作為結束，也就是說，在遊戲開始與結束的階段，Pokémon GOer 皆是以「媒介」作為上手與觸目「身體—媒介—空間」的切換樞紐。

## 二、「身體—媒介—空間」

筆者以五位受訪者的參與觀察紀錄和訪談逐字稿為分析依據，並發覺五位受訪者所展現的遊戲歷程，與 Heidegger 所提出的「環顧尋視」若合符節，而在進一步推論與延展後，筆者認為，「身體—媒介—空間」為 Pokémon GOer 將「身體」、「媒介」、「空間」以「環顧尋視」與上手的方式，連結、建構而成的一整體狀態。而由於「身體」、「媒介」與「空間」三者始終與原先的日常生活狀態與情境相連，是以「身體—媒介—空間」整體狀態，實際上也是一不斷接受各式元素輸入，從而不停產生變化、波動與改變的開放狀態。

而由於「身體—媒介—空間」整體狀態本身的多變與繁複，Pokémon GOer 的身體僅為其組成要素之一，是以玩家本身其實無法全然掌控此狀態，而需要配合、服從於此狀態本身所具有的速度與節奏。

此外，在「身體—媒介—空間」狀態中，「身體」、「媒介」與「空間」三者所產生與帶入整體狀態中的元素，會在一定程度上產生連接與融合，形成複合的元素甚或是干擾，而非僅以單一、純粹的樣態現身。

三、「身體—媒介—空間」與筆者欲探究之空間之間的差異與關聯為何？

在理解並說明「身體—媒介—空間」是由 Pokémon GOer 以「環顧尋視」與上手的方式組建而成之後，筆者認為，若再以 Heidegger 對於技術物與用具整體的概念與說法為延伸與推論的線索，則與「身體」、「媒介」、「空間」一同上手的相關空間，即為筆者所欲探究的、真切的空間，至少是其中的一部分，筆者認為，空間應與「身體—媒介—空間」同樣具有流動、變化、延續與開放等性質。而就筆者看來，若以此為線索，持續上手並連接更多不同的面向與影響因素，構成具備更多不同特性的整體狀態，則或許便有機會勾勒、甚或是理解，空間的完整樣貌。

## 第二節 研究意涵

本文已有之研究結果，可分別再從文獻與理論之回顧、方法的梳理與擴充兩個層面深入理解研究意涵。

### 一、理論意涵

(一)「理解空間」是否確為可能

The fish don't talk about the water.

—斯里蘭卡俗諺<sup>103</sup>

<sup>103</sup> Tim Cresswell，徐苔玲、王志弘譯，《地方：記憶、想像與認同》。台北：群學出版，2006年12月，頁71。

無論是如上文引用的俗諺所言，或如 McLuhan 曾經提及、與上引諺語極為相似的一段話：「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.<sup>104</sup>），似乎都與筆者展開本文之初便萌生、且在思索與書寫過程中始終伴隨的疑惑相互呼應。縱然 McLuhan 所言，主要目的是在於闡釋人與媒介的關係、媒介之於人的影響，並試圖提供一種較為具體，同時也容易理解的類比與想像，然而就筆者看來，McLuhan 與斯里蘭卡的俗諺之中，所共同描摹、呈顯，並加以運用的意象，即水和魚之間的關係，其實同樣適合作為探究空間、理解人與空間之關聯與牽繫的深刻隱喻。

水的無孔不入、無所不在，與魚的身處其間卻渾然未覺，恰似筆者所亟欲探索與理解的人與空間。正如本文開篇便已細述，我們似乎並不容易直接察覺到自身周遭的空間，是以構成空間相關之認知、理解，甚或是由此生成記憶與情感的，往往不是空間本身，而是某些具體的、能夠被清楚感知的物件，即筆者所提出之「空間」。

而這始終纏繞並困擾筆者的問題，似乎能借著 Abbott 筆下所描繪的「平面國」（flatland），以及故事中主角「正方形」（A Square）的思索與遭遇，來進一步延展並釐清：

各位住在「空間」裡的幸運兒，為了讓諸位容易理解，我暫且將我們的世界稱為「平面國」。事實上，我國的國民並不會這樣稱呼自己的國家。

請閉上雙眼，想像一張無邊無際的紙張，有直線、正方形、五角形等各種形狀。這些幾何形狀並非固定於某處，而能在紙上自由移動。他們沒辦法懸浮於紙面之上，也沒辦法潛入紙中，如同影子一般——差別僅在於他們擁有一定的形狀、邊緣微微發著光芒——說到這兒，諸君應該對平面國以及平面國國民有一定程度的理解了吧。

唉，要是早個幾年，我會稱呼平面國為「我的宇宙」，然而，現在我擁有了更廣闊的眼界，已經不可能再這麼宣稱了。

<sup>104</sup> McLuhan，轉引自吳姿嫻，《從中間開始：論日常生活中的媒介使用》。國立政治大學新聞研究所博士學位論文，2014年1月，頁11。

引出此段的主要原因，並不在於主角「正方形」開門見山地指出了人確實居住在空間裡，而是在「正方形」的認知與敘述之中，自己終其一生所居住、生活的世界，是如何由「我的宇宙」而逐漸轉變為「平面國」。

在故事中，「正方形」因緣際會之下，接收到了來自更高維度（dimension）的訊息和邀請，在見到來自「空間」的訪客「球體」之後，又得其協助，能暫時脫離原先世界的物理制約並向「上」躍升，而非單純地向「北」移動。進入並置身於「空間」的當下，「正方形」居高臨下，得以清晰並全面地俯瞰自己上一刻還駐足的所在，也才赫然發覺，與同時具備長、寬、高三種維度的「空間」相較，自己那僅具有長和寬的世界，的確就只是一張無盡延展的「平面」。

仔細想來，筆者在此與「正方形」所思索的對象及提出的疑問其實相同，都在於試著理解自身所處的世界和維度疆界。惟一不同之處在於，「正方形」由於「球體」的幫助，得以成為一個擁有清明視野的幸運旁觀者，從而能對於自身原來的維度限制，有了完整、通盤的瞭解。至於筆者，則依舊只能作為一個迷惘的當局之人，繼續追索與探問：究竟人是否有可能真正理解與認識空間？

而儘管筆者確實在本研究進行的過程中，試著將這個疑惑暫且存而不論，但卻依舊無法忽略並停止思索究竟人對空間是否具有理論上的理解極限。是以筆者在本文第二章文獻探討中建立、提出假說的當下，便試著為這個疑惑尋求解決的方式。

筆者之所以提出「身體—媒介—空間」這樣的概念結構，建立 Pokémon GOer 在遊戲實踐當下空間狀態的猜測與假說，便是希望藉由日常生活中已確實出現的現象，將「身體」這一重要因素重新嵌入空間整體狀態的構成之中，於是，藉由身體而一同成為空間整體的

<sup>105</sup> Edwin A. Abbott, 賴以威譯, 《平面國—向上，而非向北！》，台北：魔酒出版，2014年1月，頁17至18。

人，或許便能在理論上，一定程度削減甚至是取消理解空間時所遭遇到的極限，將「理解空間」重新導向為「理解自身組成並運作著的狀態」。於筆者而言更確切、也更抽象地說，便是當我們也同時是空間的時候，理解空間的限制與門檻似乎便能夠跨越，甚至是不復存在。

而正如筆者於第四章資料分析中所提及的，在「身體—媒介—空間」的整體狀態中，由於「身體」僅為組成整體的一部分，是以在進行遊戲的當下，Pokémon GOer 並不能全然掌握這個整體狀態，反而需要受其宰制並服從其中運作的規則，方能使遊戲繼續進行。乍看之下，這樣的現象似乎說明了 Pokémon GOer 依舊無法脫離、超越空間整體狀態的制約，連帶地使上文中的思索與推論回到原點，但於筆者而言，必須遵循空間整體的規則與節奏，並不會影響或阻礙 Pokémon GOer 對於空間整體狀態所展開的詮釋與理解。

由此，縱使筆者所提出的「身體—媒介—空間」假說與本文所進行的研究與書寫，目前看來並不完備，但筆者認為，這樣的思索與推演，似乎依舊能夠作為一個開端，使之後對於空間所展開的探究與提問，能夠更為順暢，且更不受限制。

## （二）對既有理論脈絡的融會與擴充

儘管筆者於本文中，提出並試著印證「身體—媒介—空間」假說，來說明 Pokémon GOer 在遊戲實踐過程中所面臨與身處的空間狀態，但筆者最終的目的在於為眼下我們所面臨的嶄新空間型態，提供另一種可能的詮釋與理解途徑，而無意、也無法揚棄或取代過往與空間相關的諸多理論脈絡。就筆者看來，「身體—媒介—空間」實則能夠對筆者於第二章文獻探討與綜述中，所主要提及與思索的批判地理學、人文主義地理學兩大理論脈絡，在一定程度上進行融會與擴充。

正如筆者所言，「身體—媒介—空間」既然為一開放且不斷變化的空間狀態，那麼批判地理學與人文主義地理學所關注與著眼的面向，便也同在其中，並不會因為「身體—媒介—空間」這個與過往不同的空間整體狀態出現，就不復存在。

一如筆者於本文最初所提及的那兩位加拿大遊戲少年，一路專心致志地尋找、捕捉神奇寶貝，最終被美國邊境的巡邏人員攔下來後，才赫然發覺自己已經跨越了美加的國境。由此想來，在這兩位少年的情境中，無論是批判地理學所關切、在意的國家權力與個人自由，抑或是人文主義地理學所聚焦的意象承載與投射，其實都是「身體—媒介—空間」整體狀態運行時，引領或產生作用的元素之一。是以縱然這兩位遊戲少年對於遊戲的操作再如何駕輕就熟、對於神奇寶貝的追尋之心再如何堅定強烈，最終都因為無法適應或調節來自邊境巡邏人員的阻攔，使得「身體—媒介—空間」整體狀態無法繼續運作，遊戲也就隨之被中斷。

### （三）對於 Heidegger 「上手」與「觸目」概念的再思考

無論是參與觀察紀錄或是訪談逐字稿，筆者在進行資料分析與詮釋的過程中，發覺五位受訪者對自己進行遊戲實踐的過程中，描述最多、印象最為清晰深刻的，皆為遊戲當下周遭環境的各種變化與事件，且五位受訪者所提及可能造成遊戲中斷的元素與干擾，也都來自遊戲時周遭的環境，即便是處於遊戲順暢進行的狀態下亦然。也就是說，在五位受訪者進行遊戲的過程中，「空間」是個不斷顯現並且被清楚意識到的元素甚或是干擾。只是如此，便似乎與筆者所建構的「身體—媒介—空間」整體狀態，其組成與運作產生矛盾。

在「身體—媒介—空間」整體狀態下，Pokémon GOer 要能夠順暢進行遊戲，必須倚賴身體、媒介與「空間」三者之間的消長達到均勢。然而，在五位受訪者能夠順利行走、移動和進行遊戲的狀態看來，「空間」卻又並不是全然地觸目，進而使得遊戲被中斷。是以筆者由此猜想，在遊戲實踐的過程中，「空間」對 Pokémon GOer 而言，似乎始終處於一種近乎觸目卻又尚未觸目的狀態。另一方面，與 Heidegger 所提出的「觸目」概念相較，對於 Pokémon GOer 而言，似乎並不需要「空間」完全地毀損、導致無法順暢運作，才可被稱為「觸目」，而是每當原先持續的狀態發生變化，比如行人或是車輛驀地現身，便會使「空間」進入近乎「觸目」的狀態，進而引發 Pokémon GOer 的注意與關切。

這也正是筆者藉由五位受訪者的遊戲實踐與經驗呈現，從而認為 Pokémon GOer 對於「空間」的上手程度，似乎並不如身體與媒介的原因。由此想來，至少在 Pokémon GOer 所呈現的遊戲實踐狀態下，「上手」與「觸目」應是具有不同程度與差異的。

而 Heidegger 在提出「上手」與「觸目」概念時，並沒有清晰地說明二者之間的界線何在，也並未詳細描述「上手」與「觸目」之間的轉換歷程與方式，是以藉由本文的研究分析，筆者認為，往後在對「身體—媒介—空間」狀態進行更進一步的探究時，或可將 Heidegger 所提出的「上手」與「觸目」概念，視為一漸層光譜的兩端，以表現由「上手」至「觸目」之間變化的混融與複雜，從而得以開展更為細緻且具有複雜性的分析與詮釋，而非僅只是截然二分的狀態切換。

另一方面，若以筆者於第四章資料分析與詮釋中，對五位受訪者遊戲實踐過程所進行的分析為例，則在遊戲開始的階段，儘管以「媒介」作為觸發與開始的切換樞紐，但 Pokémon GOer 對於「身體」的上手應較「媒介」與「空間」為先，且惟有在對自身身體的狀況具備一定掌握的情況下，Pokémon GOer 的身體才能擔負起銜接「媒介」與「空間」的功能及作用。而若對照 Pokémon GOer 的遊戲實踐，並更進一步地思索，便會發覺，似乎必須先分別對「身體」、「媒介」與「空間」上手，而後才能進一步上手「身體—媒介—空間」狀態。

由此說來，在本文所提出並印證的「身體—媒介—空間」整體狀態中，「上手」除了如上文所述的程度差異外，似乎也有先後、階段之分。

## 二、方法意涵

儘管本文並沒有明確的研究方法與方法論，但就筆者看來，若是後設（meta-）地對本文的思索與書寫脈絡進行析分與理解，則無論是「身體—媒介—空間」假說的建立與求

證、貫串全文研究與書寫歷程的主軸乃至於筆者自身面對、思索空間的方式，其實便是對空間所進行的「本質還原<sup>106</sup>」（eidetic reduction）。

本質還原，或稱現象學還原（phenomenological reduction）、超驗還原（transcendental reduction），為 Edmund Husserl 在建立現象學（Phenomenology）此一思想體系時所提出的重要方法，其用意在於藉由排除（exclusion）、懸擱（suspend）與「存而不論<sup>107</sup>」

（epoché）的方式，回歸事物自身的本質<sup>108</sup>。而 Husserl 所提出的「本質還原」，則可分為兩階段：其一，將現象從個別事實還原至普遍本質，捨棄事物的個別性與特殊性，直觀事物的本質並對其進行「理念化」（ideation）。其二，使現象從非現象或是超現象的因素中分離出來，從而使其本質能夠直接被面對、關照乃至於理解<sup>109</sup>。

而本文蜿蜒至此，儘管藉由懸置過往空間理論所指出的面向，如權力結構、個人意向，並加入身體、媒介兩種新元素，提出了「身體—媒介—空間」整體狀態的假說，並藉由驗證假說進一步說明空間在本質上具有流動、開放與不斷變動的特性，但於筆者而言，眼下對於空間的探究與還原，依舊仍處於第一階段，即從個別的事實還原至普遍的本質，並且尚未對所有的個別事實進行還原。

是以筆者認為，若加入、疊合更多不同的元素，即藉由對更多不同的元素進行還原，或許便能中和、稀釋，甚至取消眼下「空間」乃至於「身體—媒介—空間」所具有的明確指向，而當納入與考量的元素愈多，空間的本質應該便會愈加清晰，也愈加簡單、直觀。就像是不同色光的疊合，或許最終，我們能夠看見那道涵括一切的白光。

### 第三節 討論與反思

<sup>106</sup> Robert Sokolowski，李維倫譯，《現象學十四講》。台北：心靈工坊出版，2004年5月，頁265。

<sup>107</sup> 吳汝鈞，《胡塞爾現象學解析》。台北：臺灣商務印書館出版。2001年3月，頁44。

<sup>108</sup> 同上註，頁40至42。

<sup>109</sup> Herbert Spiegelberg（1985），王炳文譯，《現象學運動》。北京：商務印書館，2011年2月，頁84至86。

至此，且容筆者試著於本節中回顧本文字裡行間依舊隱而未顯、甚至有些曖昧不明的疑惑，進行反思並試著提出延伸的討論。

### 一、研究預設

無論是「身體—媒介—空間」假說的提出、五位受訪者經驗資料的蒐集、分析與詮釋，乃至於假說的印證，筆者認為，其中隱然存在著兩個觀察與思索上的預設：移動狀態的不可或缺與身體概念的完整單一。

在 Pokémon GOer 的遊戲實踐中，惟有藉著自身不停地移動，才得以觸發並進行如捕捉神奇寶貝、接近補給站進行補給與參加道館戰等遊戲中的事件。正如筆者於第四章中所歸納、繪製出的 Pokémon GOer 遊戲流程圖（見頁 67，【圖三】），縱然其中各個遊戲階段不斷循環，但卻始終處於行走的狀態。由此說來，筆者於本文中所試著提出並進行闡述的「身體—媒介—空間」整體狀態，其實必須在移動的狀態之下方能顯現並被感知、觀察，而無法以之對非移動狀態進行指涉與詮釋。

另一方面，在歸納五位受訪者的遊戲實踐過程，並同時廓清「身體—媒介—空間」狀態究竟為何時，筆者認為，若要維繫「身體—媒介—空間」狀態的穩定與順暢，就必須倚賴身體的不斷適應與調節（見頁 72，【圖四】）。而這樣的歸納與推演，其實便是在一定程度上預設了身體為一完整且渾然無法分割的整體。只是在 Pokémon GOer 的遊戲實踐過程中，身體所進行的調節與適應，其實還能再區分為軀體動作與感官切換這兩種更為細緻的面向。是以本文在闡釋「身體—媒介—空間」整體狀態時，並無法說明與分辨，軀體的移動與感官的轉移二者所可能造成的影響與相異之處，亦無法清晰地說明，究竟再 Pokémon GOer 的遊戲實踐過程中，是軀體的動作抑或是感官的切換，造就並促使「身體—媒介—空間」的出現與完成。

而若再據此進行更深入的思索，則上述關於移動狀態與身體概念的預設，其實都更進一步指向了更為抽象的、關於「移動」概念的定義與思索，即究竟什麼能夠被指認為「移

動」、究竟哪一個層面、哪一種程度的變化能夠被稱為「移動」等。只是筆者在本文中僅能將此存而不論。

最後，筆者在本文中，以 **Pokémon GOer** 的遊戲實踐印證了「身體—媒介—空間」整體狀態，並以之作為推論的起點，對空間進行探問與初步的釐清，同時也認為，本文正隱然在以現象學的方式，對空間進行本質還原。然而，這樣的思索必須建立於空間確實存在，且能夠被現象學方式加以還原的理論基礎上。而在本文中，筆者其實不曾對此置疑、並試圖尋求理論上的解決之道，而是預設了空間的存在，也同時預設了在概念上，空間確有被通達與理解的可能。

## 二、研究範疇

仔細想來，儘管筆者於本文中提出「身體—媒介—空間」之研究假說，並藉由 **Pokémon GOer** 的遊戲實踐過程加以檢視與印證，從而勾勒出與過往不同的空間整體狀態，但在以《**Pokémon GO**》遊戲為主要觀察與研究對象的本文中，對於媒介樣態與功能的理解與想像，其實隱然呈顯出一既定、單一且相對封閉的輪廓，即智慧型手機，以及相似的各種智慧型裝置。如此一來，當我們試著以「身體—媒介—空間」此一假說對日常生活中的各種現象進行分析與詮釋時，便容易被侷限在與《**Pokémon GO**》遊戲相似的情境中，從而未關注其他不同的媒介形式與實踐行為。

然而，於筆者而言，正是因為本文以《**Pokémon GO**》遊戲作為觀察與研究的對象，是以這樣的疑惑與侷限無法避免，筆者僅能在此將其存而不論，並將本研究的研究範疇釐清並劃定為對《**Pokémon GO**》遊戲與 **Pokémon GOer** 遊戲實踐過程所進行的探究與思索。

## 三、經驗資料在研究中的位置與作用

無論是筆者自身浸淫《**Pokémon GO**》遊戲時所積累的經驗，抑或是來自五位受訪者的各種經驗資料，在筆者的思索徑路與本文的書寫脈絡中，其最主要的作用便在於對本文所提出的推論與假說進行檢驗與佐證。就筆者看來，本研究的生發與延展，並非來自於經驗資料

的堆砌與歸納，而是藉著對現象的觀察與提問，以演繹（deduction）的方式，逐步建構可能的理論概念與詮釋方向，並進一步與蒐集而來的經驗資料，相互比對、映照，再由二者之間所呈現的落差與扞格，對筆者所提出的假說進行增減、調整與補充，從而使其對於現象的詮釋能力更加完整、堅實，也更為暢達。

#### 第四節 研究限制與未來研究建議

延續上節的討論與反思，本節提出本文之研究限制與未來研究建議，冀能提供後續學者對空間進行思索、探究，進而開展詮釋與論述的基底與養分。

##### 一、研究限制

###### （一）研究題材的選擇

在媒介科技發展與運用相當蓬勃的此刻，除了與《Pokémon GO》同樣運用 AR 技術的各式遊戲愈趨多元、繁盛外，我們日常生活中的各個層面，也已開始與媒介科技產生或深或淺的連接甚至結合。

而之所以選擇《Pokémon GO》遊戲作為本文的研究題材，並進而以 Pokémon GOer 作為觀察研究對象，主要原因便在於筆者自身對此遊戲的熟稔與熱愛，於筆者而言，此遊戲與筆者的日常生活密不可分，是以當筆者對空間產生疑惑與嚮往時，此遊戲所展現出有別於以往的特殊空間特性，自然而然地吸引筆者的注意，並就此以之為研究與書寫的題材。故就筆者看來，在研究題材的選擇上，其實在一定程度上屏除了可能較《Pokémon GO》更為適切的研究題材與對象。

###### （二）研究假說的建立與詮釋

在提出並試著檢驗「身體—媒介—空間」整體狀態的假說之後，筆者回顧並思索，究竟為何會以身體、媒介與「空間」三者作為建構假說的主要面向，並以此分析參與觀察的

紀錄與訪談逐字稿，似乎已然預設了 Pokémon GOer 在進行遊戲實踐當下所面臨的空間狀態，便是由身體、媒介與「空間」組成，而再無其他可能的組成元素與型態。

仔細想來，之所以發展出「身體—媒介—空間」此一整體狀態的假說，其實一開始便受限於研究題材與研究對象的選擇。正是因為以《Pokémon GO》遊戲與 Pokémon GOer 為研究對象，所以才會依此而添加並疊合身體與媒介兩重面向。若以不同的日常生活實踐項目作為研究對象，筆者認為，應會有不同的延展，或許便會在對空間進行分析與詮釋時，提出不同的假說與空間狀態。

### （三）研究對象之選擇

本文以立意抽樣的方式，尋找樂於分享遊戲實踐過程的 Pokémon GOer 為研究對象，而筆者在尋找受訪者的過程中，也不斷被不願意分享遊戲實踐過程與遊戲經驗的玩家拒絕。也就是說，參與本文研究的五位受訪者，皆是願意與人分享遊戲實踐過程，且清楚意識到自己正在展現遊戲實踐過程的玩家。是以儘管筆者在對受訪者進行研究步驟介紹時，已說明請玩家依照自己進行遊戲的習慣，不需要因為參與研究而有任何改變，但依舊無法確定與析分，五位受訪者在面對筆者的參與觀察時，是否自然呈現，而沒有絲毫不同於往常習慣的表現。

另一方面，儘管本文並不採用偏向量化的研究方法，自然也不追求與強調量化研究中所欲呈現的代表性，但受訪者數量偏少亦是本文的研究限制之一。是以本文儘管無法藉由五位受訪者的遊戲實踐過程與經驗，類推所有玩家的遊戲實踐狀態與樣態，但依舊能夠在思索與推論的路徑上，藉由五位受訪者的呈現，萃取出其中的共通性與普遍性，從而進一步對空間的本質進行還原。

## 二、未來研究建議

### （一）研究與觀察對象

本文的主要研究目的，在於提出「身體—媒介—空間」假說，並藉由歸納、分析 Pokémon GOer 遊戲實踐的過程加以印證。而在筆者所蒐集的受訪者資料中，其實涵蓋了許多不同種類的玩家樣態，如兩名玩家一同進行遊戲（如受訪者 Y 與受訪者 H）、玩家與非玩家一起進行遊戲並有互動（如受訪者 S 與姊姊）、同時以兩支手機進行遊戲的玩家（如受訪者 T）、以特殊道具「PokéBall Plus」輔助遊戲進行的玩家（如受訪者 H）等。而本文為了對假說進行驗證與推演，僅能先對共通的空間特性與狀態進行詮釋與勾勒，而未及針對各種不同的情境與條件，進行空間的狀態的細緻描摹與書寫。

另外，如團體戰、Pokémon GOer 之間的陣營效應、Pokémon GOer 不同的交通與前進方式，這些筆者未及深究與開展之處，皆是可供未來研究接續深入與耕耘之所在。

## （二）研究方法

本文以參與觀察搭配半結構式深度訪談為主要的資料蒐集方式，而在對參與觀察紀錄與訪談逐字稿進行分析時，筆者認為兩者之間雖然互有聯繫，也能相互印證，但由筆者所進行的參與觀察紀錄，與由受訪者所口述的訪談逐字稿內容，卻各有側重，也就是說，在兩種資料來源之間，其實存在一定程度的空白與落差。

是以筆者認為，未來或許能在參與觀察的過程中，輔以「有聲思考法<sup>110</sup>」（think aloud，或稱「放聲思考法」），即請受訪者於遊戲實踐的過程中，對自己進行的每一個動作進行描述，並說明其理解、感受與可能的目的等，並同步紀錄「有聲思考謄本<sup>111</sup>」（think aloud protocol）。由此，或可使遊戲實踐過程的紀錄更加細緻、完備，也更能藉此探知受訪者的對於自身行為的覺察、理解與詮釋。

另一方面，或許正如 Hans-Georg Gadamer 在著作《真理與方法—哲學詮釋學的基本特徵》<sup>112</sup>中，對於遊戲者的描述：「遊戲者清楚知道什麼是遊戲，知道他所做的『只是一種遊

<sup>110</sup> Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1980). Verbal reports as data. *Psychological Review*, 87, 215-252.

<sup>111</sup> 同上註。

<sup>112</sup> Hans-Georg Gadamer，洪漢鼎譯，《真理與方法—哲學詮釋學的基本特徵》。台北：時報文化出版，1993年10月。

戲』，但他不知道他在遊戲時所『知道』的東西。<sup>113</sup>」筆者在對受訪者進行訪談時，發覺受訪者對於在遊戲實踐中的許多事件、自身的動作、與周遭環境的互動以及當下的空間狀態等構成遊戲的基本元素或呈現，其實並沒有清晰、精確的認知，是以僅能以相較之下模糊的印象與形容，為筆者勉力勾勒一個近似的概念輪廓，再不然便是進行遊戲的時候相當順暢，但訪談的時候卻答不上來。儘管筆者因同樣身為 Pokémon GOer 而能以相似或相同的經驗理解受訪者所欲表達的意涵，進而達成溝通，但筆者依舊認為，未來在進行相關研究與資料蒐集時，若能輔以如影像紀錄、眼動追蹤等方法，建立量化的觀測指標，或許能在一定程度上，補充並揭露受訪者在遊戲中所習焉不察的部分。

### （三）系統理論的映照與空間理論建構

筆者於第四章資料分析與詮釋中，說明「身體—媒介—空間」整體狀態如何運作時，曾提及需要藉由身體的調節與適應，整體的狀態才得以維繫，遊戲也才能順暢運行。然而，「調節」與「適應」這樣的概念，其實與系統理論<sup>114</sup>（systems theory）中「複雜系統<sup>115</sup>」（complex system）所提及與運用的概念相似，主要用以說明在系統中的主體，具有適應性<sup>116</sup>（adaptive），能與外在環境或其他同處於系統中的主體交互作用，從而進行學習與經驗的積累，並據此使自身的結構或行為方式產生改變。

是以正如筆者在本文中，援引 Heidegger 對於技術物的理解與論述，以說明 Pokémon GOer 與空間之間的關聯與建構，筆者認為，若能借鑑、對照系統理論中，如耗散結構<sup>117</sup>（dissipative structures）或非平衡混沌<sup>118</sup>（turbulence）等概念，或許除了能幫助筆者更加細緻地推演與說明，第四章資料分析與詮釋末尾所繪製的空間圖示（見頁 80，【圖五】）中，各項元素的連結與關係外，對於「身體—媒介—空間」如何因 Pokémon GOer 的各種

<sup>113</sup> 同前註 112，頁 150。

<sup>114</sup> 顏澤賢，《現代系統理論》。台北：遠流出版，1993 年 1 月，頁 36。

<sup>115</sup> 同上註，頁 99。

<sup>116</sup> 同上註，頁 154。

<sup>117</sup> 同上註，頁 44。

<sup>118</sup> 同上註，頁 117。

隨機遭遇而觸目並消逝，也能提供理論上的類比與詮釋上的依據，從而使筆者於本文中所提出的空間概念，以及往後空間理論的建立與延展，更加寬弘、全面，也更加鮮活靈動。

或許也能在未來，產生更多對於空間的美妙誤讀與思索。



## 參考文獻

### 文獻與書籍資料

#### 中文部分

王炳文譯（2011）。《現象學運動》。北京：商務印書館。（原書 Spiegelberg, H. [1985].

*The Phenomenological Movement: A Historical Introduction*）

王慶節、陳嘉映譯（1993）。《存在與時間》。台北：久大文化股份有限公司、桂冠圖書出版有限公司。（原書 Heidegger, M. [1927]. *Sein und Zeit*）

尤傳莉譯（2004）。《達文西密碼》。台北：時報出版。（原書 Brown, D.[2003]. *The Da Vinci Code*）

尤傳莉譯（2006）。《天使與魔鬼》。台北：時報出版。（原書 Brown, D.[2000]. *Angels & Demons*）

李建興譯（2010）。《失落的符號》。台北：時報出版。（原書 Brown, D. [2009]. *The Lost Symbol*）

李維倫譯（2004）。《現象學十四講》。台北：心靈工坊文化（原書 Sokolowski, R. [2000]. *Introduction to Phenomenology*）。

（宋）辛棄疾（2003）。《中華再造善本：稼軒長短句》。北京：北京圖書館出版社。

吳筱玫（2003）。〈解析 MUD 之空間與時間文化〉，《新聞學研究》，76：13-42。

吳汝鈞（2001）。《胡塞爾現象學解析》。台北：臺灣商務印書館。

何道寬譯（2003）。《傳播的偏向》。北京：中國人民大學出版社。（原書 Innis, H. [1951]. *The Bias of Communication*）

孟祥森譯（1998）。《沉思錄》。台北：水牛出版。（原書 Pascal, B. [1670]. *Pensées*）

- 林秀雲譯（2013）。《社會科學研究方法》。台北：雙葉書廊有限公司。（原書 Babbie, E. [1975]. *The Practice of Social Research*）
- 洪漢鼎譯（1993）。《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》。台北：時報文化。（原書 Gadamer, H. [1960]. *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*）
- 姜志輝譯（2001）。《知覺現象學》。北京：商務印書館出版。（原書 Merleau-Ponty, M. [1945]. *Phénoménologie de la perception*）
- 范岱年、許良英譯（2005）。《相對論原理》。台北：大塊出版。（原書 Einstein, A. [1953]. *Selections from The Principle of Relativity*）
- 夏鑄九、王志弘編譯（1993）。《空間的文化形式與社會理論讀本》。台北：明文出版。
- 夏鑄九、王志弘等譯（2000）。《網絡社會之崛起》，台北：唐山出版社。（原書 Castells, M. [1996]. *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. I.*）
- （漢）許慎撰；（清）段玉裁注，《新添古音說文解字注》，台北：洪葉文化。
- 許綺玲譯（2019）。《空間物種：一部空間使用者的日誌》。台北：麥田出版。（原書 Perce, G. [1974]. *Espèces d'espaces*）
- （晉）陶潛，溫洪隆注譯（2002）。《新譯陶淵明集》，台北：三民出版。
- 國立編譯館主譯、王志弘、張華蓀、宋郁玲、陳毅峰合譯（2005）。《現代地理思想》。台北：群學出版。（原書 Peet, R. [1998]. *Modern Geographical Thought*）
- 國立編譯館主譯、黃煜文譯（2007）。《巴黎，現代性之都》。台北：群學出版。（原書 Harvey, D. [2003]. *Paris, Capital of Modernity*）
- 畢恆達（2001）。《空間就是權力》。臺北：心靈工坊文化。
- 畢恆達（2004）。《空間就是性別》。臺北：心靈工坊文化。
- 畢恆達（2014）。《空間就是想像力》。臺北：心靈工坊文化。

張明竹譯（2009）。《物理學》。北京：商務印書館。（原書 Αριστοτέλης. [184a].

*Physica*）

張贊波（2014）。《大路：高速中國裡的低速人生》。台北：八旗文化。

陳國明、彭文正、葉銀嬌、安然（2010）。《傳播研究方法》。台北：威仕曼文化事業股份有限公司。

陳嘉映（1995）。《海德格爾哲學概念》。北京：生活·讀書·新知三聯書店。

廖思逸、姚君偉、陳耀成譯（2012）。《土星座下：桑塔格論七位思想藝術大師》。台北：麥田出版社。（原書 Sontag, S. [1980]. *Under the Sign of Saturn*）

鄭金川（1993）。《梅洛—龐蒂的美學》。台北：遠流出版。

鄭明萱譯（2015）。《認識媒體—人的延伸》。台北：貓頭鷹出版。（原書 McLuhan, H. [1964]. *Understanding Media*）

（宋）歐陽脩，洪本健校箋（2009）。《歐陽修詩文集校箋》。上海：上海古籍出版社。

潘桂成譯（1999）。《經驗透視中的經驗和地方》，台北：國立編譯館。（原書 Tuan, Y.F. [1977]. *Space and Place : The Perspective of Experience*）

賴淑芳、李偉柏譯（2018）。《後人類時代—虛擬身體的多重想像和建構》。台北：時報出版。（原書 Hayles, K. [1999]. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*）

閻嘉譯（2003）。《後現代的狀況：對文化變遷之緣起的探究》。北京：商務印書館。（原書 Harvey, D. [1989]. *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*）

蕭志軍譯（2002）。《消失的地域：電子媒介對社會行為的影響》。北京：清華大學出版社。（原書 Meyrowitz, J. [1985]. *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*）

謝明珊、杜欣欣譯；國立編譯館主譯（2009）。《身體三面向：文化、科技與社會》。台北：韋伯文化。（原書 Shilling, C. [2004]. *The Body in Culture, Technology and Society*）

顏澤賢（1993）。《現代系統理論》。台北：遠流出版。

龔卓軍譯（2012）。《眼與心》。台北：典藏出版。（原書 Merleau-Ponty, M. [1961]. *L'Œil et l'esprit*）

#### 英文部分

Nicholson-Smith, D. (1991)。《The Production of Space》。Oxford, OX, UK; Cambridge, Mass., USA: Blackwell。（Lefebvre, H. [1974]. *La production de l'espace*）

Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1980). Verbal reports as data. *Psychological Review*, 87, 215-252.

#### 網路資料

〈加拿大少年狂追寶可夢 意外變成跨國偷渡客〉，2016/07/24，自由時報。網址連結：  
<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1772989>，上網查詢時間：2018/03/13，11：55：13。

〈皮卡丘 20 歲了 《神奇寶貝》將改名為《精靈寶可夢》〉，2016/02/27，自由時報。  
網址連結：<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1614910>，上網查詢時間：  
2019/03/17，23：02：37。

〈懷舊擴增實境應用程式，讓倫敦博物館訪客數增為三倍〉，2011/02/16，TechOrange  
科技報橘。網址連結：<https://buzzorange.com/techorange/2011/02/16/ar-app-lodon-museum/>，上網查詢時間：2018/11/13，13：45：21。

〈北京故宮開放免費 WiFi 網民喊讚〉，2016/08/01，中時電子報。網址連結：

<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20160801006183-260409>。上網查詢時間：2018  
/10/04，13：19：11。

〈北投抓寶亂象 美國時代雜誌：預見末日景象〉，自由時報，2016/08/22。網址連結：

<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1803307>。上網查詢時間：2019/03/  
25，15：27：57。

〈玩「寶可夢」意外頻傳 日政府發九大警告〉，自由時報，2016/07/21。網址連結：

<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1769931>。上網查詢時間：2018/03/  
13，13：18：50。

〈泰國推「寶可夢意外險」 宣稱每天 200 人購買〉，自由時報，2016/09/03。網址連

結：<http://news.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/1815212>。上網查詢時間：2018/03  
/13，13：29：51。

劍橋辭典 (Cambridge Dictionary)。網址連結：[https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語  
-漢語-繁體/space](https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語-漢語-繁體/space)。上網查詢時間：2019/03/22，17：53：40。

劍橋辭典 (Cambridge Dictionary)。網址連結：[https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語  
-漢語-繁體/media](https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語-漢語-繁體/media)。上網查詢時間：2019/03/28，11：46：07。

劍橋辭典 (Cambridge Dictionary)。網址連結：[https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語  
-漢語-繁體/medium](https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語-漢語-繁體/medium)。上網查詢時間：2019/03/28，11：49：21。

劍橋辭典 (Cambridge Dictionary)。網址連結：[https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語  
-漢語-繁體/body](https://dictionary.cambridge.org/zht/詞典/英語-漢語-繁體/body)。上網查詢時間：2019/03/31，12：33：43。

ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY。網址連結：

[https://www.etymonline.com/word/space#etymonline\\_v\\_23940](https://www.etymonline.com/word/space#etymonline_v_23940)。上網查詢時間：2019/03  
/20，13：52：40。

ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY。網址連結：

[https://www.etymonline.com/word/media#etymonline\\_v\\_12509](https://www.etymonline.com/word/media#etymonline_v_12509)。上網查詢日期：2019／03／28，11：52：08。

ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY。網址連結：

[https://www.etymonline.com/word/medium#etymonline\\_v\\_12522](https://www.etymonline.com/word/medium#etymonline_v_12522)。上網查詢時間：2019／04／01，02：07：17。

ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY。網址連結：

[https://www.etymonline.com/word/body#etymonline\\_v\\_13683](https://www.etymonline.com/word/body#etymonline_v_13683)。上網查詢時間：2019／03／31，12：37：43。

教育部重編國語辭典修訂本。網址連結：[http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000078842)

[bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000078842](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000078842)。上網查詢日期：2017/3/18，15：03：16。

教育部重編國語辭典修訂本。網址連結：[http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000078842)

[bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000078842](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?o=dcbdic&searchid=Z00000078842)。上網查詢日期：2017/3/18，15：03：16。

教育重編國語辭典修訂本。網址連結：[http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?ccd=RjPPhs&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1)

[bin/cbdic/gswweb.cgi?ccd=RjPPhs&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?ccd=RjPPhs&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1)。上網查詢日期：2019／03／27，14：12：15。

教育部重編國語辭典修訂本。網址連結：[http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?ccd=RHAR4Z&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1)

[bin/cbdic/gswweb.cgi?ccd=RHAR4Z&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gswweb.cgi?ccd=RHAR4Z&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1)。上網查詢日期：2019／03／27，14：19：03。

教育部重編國語辭典修訂本。網址連結：[http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gsweb.cgi?ccd=EypuPY&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1)

[bin/cbdic/gsweb.cgi?ccd=EypuPY&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1](http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/cbdic/gsweb.cgi?ccd=EypuPY&o=e0&sec=sec1&op=v&view=0-1)。上網查詢時間：

2019/03/31，11：59：21。

PokéBall Plus 官方網站。網址連結：<https://Pokéballplus.nintendo.com>。上網查詢時間：

2019/05/17，22：15：13。

Google Map，大安森林公園。網址連結：

[https://www.google.com.tw/maps/place/%E5%A4%A7%E5%AE%89%E6%A3%AE%E6%9E%97%E5%85%AC%E5%9C%92/@25.0324398,121.5327167,17z/data=!4m8!1m2!2m1!1z5aSn5a6J5qOu5p6X6ICV5ZyS!3m4!1s0x3442a9803a65369f:0x61fb21e8f586e51f!8m2!3d25.0](https://www.google.com.tw/maps/place/%E5%A4%A7%E5%AE%89%E6%A3%AE%E6%9E%97%E5%85%AC%E5%9C%92/@25.0324398,121.5327167,17z/data=!4m8!1m2!2m1!1z5aSn5a6J5qOu5p6X6ICV5ZyS!3m4!1s0x3442a9803a65369f:0x61fb21e8f586e51f!8m2!3d25.032435!4d121.5349054?hl=zh-TW&authuser=0)

[32435!4d121.5349054?hl=zh-TW&authuser=0](https://www.google.com.tw/maps/place/%E5%A4%A7%E5%AE%89%E6%A3%AE%E6%9E%97%E5%85%AC%E5%9C%92/@25.0324398,121.5327167,17z/data=!4m8!1m2!2m1!1z5aSn5a6J5qOu5p6X6ICV5ZyS!3m4!1s0x3442a9803a65369f:0x61fb21e8f586e51f!8m2!3d25.032435!4d121.5349054?hl=zh-TW&authuser=0)。上網查詢時間：2019/5/14，17：33：

27。

Google Map，台北市敦化南路一段 111 號。網址連結：

[https://www.google.com.tw/maps/place/105%E5%8F%B0%E5%8C%97%E5%B8%82%E6%9D%BE%E5%B1%B1%E5%8D%80%E6%95%A6%E5%8C%96%E5%8D%97%E8%B7%AF%E4%B8%80%E6%AE%B5111%E8%99%9F/@25.0444502,121.5472222,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x3442abc4c75d0163:0x1e101385a6ccb9ca!8m2!3d25.0444454!4d121.5494](https://www.google.com.tw/maps/place/105%E5%8F%B0%E5%8C%97%E5%B8%82%E6%9D%BE%E5%B1%B1%E5%8D%80%E6%95%A6%E5%8C%96%E5%8D%97%E8%B7%AF%E4%B8%80%E6%AE%B5111%E8%99%9F/@25.0444502,121.5472222,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x3442abc4c75d0163:0x1e101385a6ccb9ca!8m2!3d25.0444454!4d121.5494109?hl=zh-TW&authuser=0)

[109?hl=zh-TW&authuser=0](https://www.google.com.tw/maps/place/105%E5%8F%B0%E5%8C%97%E5%B8%82%E6%9D%BE%E5%B1%B1%E5%8D%80%E6%95%A6%E5%8C%96%E5%8D%97%E8%B7%AF%E4%B8%80%E6%AE%B5111%E8%99%9F/@25.0444502,121.5472222,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x3442abc4c75d0163:0x1e101385a6ccb9ca!8m2!3d25.0444454!4d121.5494109?hl=zh-TW&authuser=0)。上網查詢時間：2019/5/15，21：48：10。

Google Map，交清小徑。網址連結：

[https://www.google.com.tw/maps/place/%E6%B8%85%E4%BA%A4%E5%B0%8F%E5%BE%91%EF%BC%88%E4%BA%A4%E6%B8%85%E5%B0%8F%E5%BE%91%EF%BC%89/@24.7877782,120.9994299,17z/data=!4m5!3m4!1s0x346837a0c27c11e3:0x6e21804c16c7f17](https://www.google.com.tw/maps/place/%E6%B8%85%E4%BA%A4%E5%B0%8F%E5%BE%91%EF%BC%88%E4%BA%A4%E6%B8%85%E5%B0%8F%E5%BE%91%EF%BC%89/@24.7877782,120.9994299,17z/data=!4m5!3m4!1s0x346837a0c27c11e3:0x6e21804c16c7f176!8m2!3d24.7905883!4d120.9956748?hl=zh-TW&authuser=0)

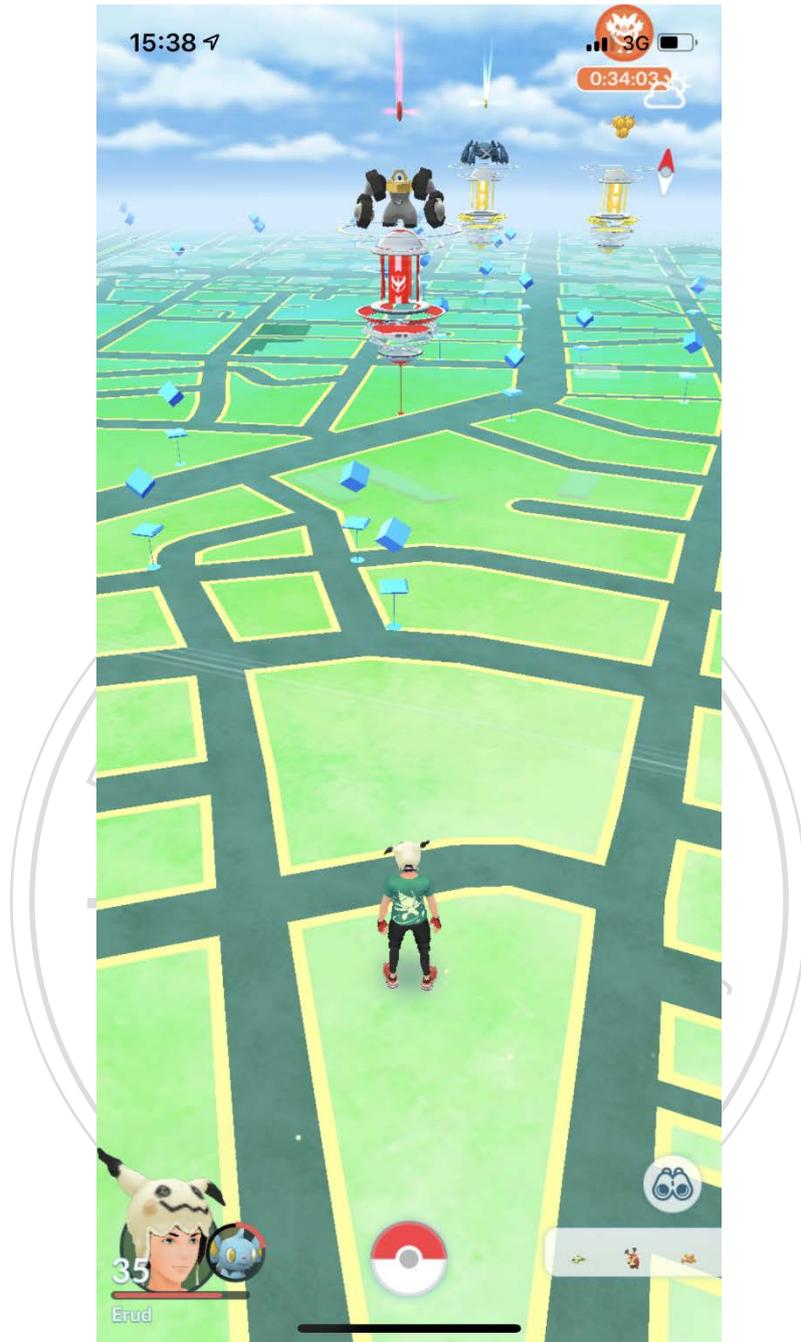
[6!8m2!3d24.7905883!4d120.9956748?hl=zh-TW&authuser=0](https://www.google.com.tw/maps/place/%E6%B8%85%E4%BA%A4%E5%B0%8F%E5%BE%91%EF%BC%88%E4%BA%A4%E6%B8%85%E5%B0%8F%E5%BE%91%EF%BC%89/@24.7877782,120.9994299,17z/data=!4m5!3m4!1s0x346837a0c27c11e3:0x6e21804c16c7f176!8m2!3d24.7905883!4d120.9956748?hl=zh-TW&authuser=0)。上網查詢時間：2019/5/

19，22：03：56。

附錄一：圖片資料



【圖一】：《Pokémon GO》遊戲起始畫面，下方為「請隨時注意四周環境，小心安全」的警示。（截圖時間：2019/03/09，18：23）



【圖二】：《Pokémon GO》遊戲畫面。（截圖時間：2019/04/07，15：38）



【圖三】：PokéBall Plus。（圖片擷取時間：2019/05/17，22：16：11）



## 附錄二：研究說明暨訪談同意書

### 研究說明暨訪談同意書

感謝您參與本研究《重新理解空間—Pokémon GOer 的行動考察》。本研究希望借重您的遊戲經驗與日常觀察，讓更多人能了解因媒介科技所開展的不同空間型態。

本次活動共分為兩部分，第一部分為參與觀察，請您依照您平常所習慣的方式、時間長度與地點，進行遊戲《Pokémon GO》，研究者將會在一旁進行觀察與田野紀錄，不會介入您的遊戲過程。遊戲過程結束後，我們將會立刻進行第二部分，即面對面訪談，時間約為一小時，將會請您描述遊戲的過程，並與您一同討論、請教您在方才的遊戲過程中，您的感受、反應與對於空間的理解。

在第二部分的訪談中，研究者將會以錄音設備紀錄訪談內容，並將訪談內容用於研究論文中。您的個人資料、訪問內容，僅會匿名使用於研究論文中。您有權力隨時終止本研究。

以下為研究訪談同意事項：

本人同意接受研究者蔣與弘針對研究主題進行活動、觀察與訪談，以供學術研究之用。

在觀察與訪談過程中，如涉及個人不願意透露之隱私，我可以要求停止活動與錄音，或在事後要求研究者刪除部分內容。

我同意研究者在妥善匿名及保密的情況下，整理與分析觀察與訪談內容，以協助進行學術研究。

我也同意研究者可匿名使用觀察與訪談內容於研究論文紙本與電子檔中，並可於學術論壇或會議中報告。

最後，謹在此對於您的參與和協助致上萬分謝意。

指導教授：蔡琰（政治大學傳播學院教授）

研究生：蔣與弘（政治大學傳播碩士學位學程碩士班學生）

受訪者簽章：\_\_\_\_\_

日期：2019年5月

### 附錄三：受訪者、參與觀察與訪談側寫

#### 一、第一次參與觀察與訪談：受訪者 L（前測）

第一次的觀察及訪談，受訪者 L 為 28 歲男性，為筆者的高中同學，現職為醫檢師。遊戲等級 36，自 2016 年 8 月 6 日《Pokémon GO》在台灣開放後，便加入遊戲，在進行遊戲約一個月後，曾因覺得遊戲久未更新、有些乏味而中斷，後因為稀有神奇寶貝「超夢」的出現，而再次「回鍋」遊戲。

筆者於 2019 年 5 月 4 日徵得受訪者 L 的同意，並配合 L 的時間安排，約定於 5 月 14 日上午進行參與觀察與訪談。而在遊戲地點的選擇上，若依照自我民族誌或民族誌中對於觀察田野的界定，則便應以 L 平時所熟悉與進行遊戲的地區範圍為選擇標準，如 L 的住家與工作地點附近，即板橋亞東醫院一帶，但 L 表示，當天休假，不想繼續逗留在平時上下班的路線上，不如前往曾經進行過遊戲的大安森林公園「出征」。筆者遵循「自然研究法」的界定與方法，不進行任何建議與干涉，遂與 L 相約大安森林公園。

在大安森林公園中進行遊戲與參與觀察的過程中，L 多次詢問筆者接下來前進的方向，筆者皆請 L 自行決定，而在接近中午、天氣漸熱時，L 同樣詢問筆者是否能夠結束，筆者遂請 L 結束遊戲，並尋找一蔭涼處，開始進行訪談。在訪談的過程中，由於 L 與筆者相識許久，因此訪談的氛圍相對輕鬆，L 也在訪談的回答中，分享自己與表弟、女友進行遊戲時的遭遇與經驗，儘管此部分並不列入筆者即將進行分析的資料範圍，但就筆者看來，依舊有助於筆者觀察與探究 Pokémon GOer 對於空間的共同經驗與理解。而另一方面，由於 L 與筆者皆相當熟悉對方的說話方式與語速，故訪談過程相當順利、流暢，時間將近一小時。

#### 二、第二次參與觀察與訪談：受訪者 T

第二次的觀察及訪談，受訪者 T 為 58 歲女性，現職為一般上班族，係經由筆者母親聯繫後表示願意參與本研究，為筆者母親同公司的同事。遊戲等級 40，遊戲開放當天便加入遊戲，至今未曾中斷。而除了原先等級 40 的帳號外，目前尚以另一支家中已淘汰的舊手

機，運行另一個朋友約於兩個月前，因放棄遊戲而託付的 31 級舊帳號，同時使用兩支手機、兩個帳號進行遊戲。

筆者於 2019 年 5 月 15 日，經由母親的聯繫而徵得受訪者 T 的同意，並約定於 5 月 16 日傍晚的下班時間，進行參與觀察與訪談，地點則由 T 決定，以其公司為起點，終點則不確定，視遊戲情況而定。在參與觀察的過程中，T 與筆者並未有任何交談，完全按照自己的方向前進、停留以及參與團體戰，在道館戰結束後，也因為認為附近短時間內已無神奇寶貝可抓，決定結束遊戲。行進其間，僅在穿越馬路或閃避來車等時刻，會回過頭來提醒筆者注意安全。訪談過程中，由於筆者與 T 為初次見面，故訪談的步調與語速都較為悠緩、謹慎，並在提問時反覆確認 T 是否有任何不甚清晰之處。T 在回答時，語速亦較先前遊戲過程中，提醒筆者注意交通安全時更為緩慢，且同樣會在回答時反覆確認、追問筆者是否確切掌握其回答的含義。訪談過程約為一個小時。

### 三、第三次參與觀察與訪談：受訪者 Y 與受訪者 H

第三次的觀察及訪談，則有兩位受訪者，受訪者 Y 為 28 歲女性，遊戲等級 39，受訪者 H 則為 27 歲男性，遊戲等級 40，兩人現皆從事金融相關行業。受訪者 Y 為筆者之大學同學，受訪者 H 則為 Y 之男友。兩人於遊戲開放當天，便加入遊戲，Y 從未中斷，H 則在約一年半前，因手部受傷而中斷遊戲約兩個月，傷癒之後，因為 Y 仍繼續遊戲，遂再次投入。

筆者於 2019 年 5 月 6 日徵得受訪者 Y 的同意，並配合 Y 與 H 兩人的時間安排，約定於 5 月 17 日晚間進行參與觀察與訪談。地點的選擇上，Y 則表示希望能在鄰近自己住家且平日慣常進行遊戲的大安森林公園相見。在參與觀察的過程中，兩人交談不斷，交談內容與遊戲時有相關、時又全無關聯。在行進路線的選擇與是否繼續遊戲的決定上，兩人則以討論的方式取得共識。另外，在遊戲設備上，Y 與大部分玩家相同，僅使用手機，而 H 則在手機之外，同時使用被 Y 稱為「賤球」的輔助道具「PokéBall Plus」（見頁 106，【附錄一】

【圖三】) 進行遊戲，使得兩人進行遊戲實踐的狀態與經驗有所不同。而在訪談的過程中，儘管 H 與筆者為初次見面，但由於 Y 與筆者相識許久，也就連帶使得訪談的氛圍較為輕鬆悠閒，筆者也能以較為直接的語氣進行提問。在回答問題上，Y 的回答通常較為簡短，多以單個形容詞或是簡單的動詞表示意思，常有語意不明、需要筆者再行追問之處，而 H 則會在說明自身經驗與想法時，試圖補充 Y 語意較為模糊的部分，並再進一步延伸，從而牽引出兩人之前遊戲時的不同經歷與體會，而 Y 則會再對 H 的補充與闡釋，進行說明與補足。訪談便在兩人相互補充與延展的過程中進行，約為一個鐘頭。

#### 四、第四次參與觀察：受訪者 S

第四次的觀察與訪談，受訪者 S 為 31 歲男性，現職為光電產業的工程師，為筆者過去系上學姊的弟弟，係經由筆者學姊聯繫後表示願意參與本研究。遊戲等級 38，於遊戲開放後兩天，即 2016 年 8 月 8 日加入遊戲，至今未曾中斷。

筆者於 2019 年 5 月 11 日，經由學姊的聯繫徵得受訪者 S 的同意，原先約定於 5 月 12 日午後進行參與觀察與訪談，然而受訪者 S 於 5 月 11 日透過學姊與筆者聯絡，希望將時間延後一週，於 5 月 19 日進行，原因在於當天為「社群日」，屆時將會有更有出門進行遊戲的動力。地點的選擇上，則決定在 S 平日熟悉的國立交通大學校園。本次參與觀察成員除了筆者與 S，尚有筆者之學姊，然而學姊並非 Pokémon GOer，也從未接觸過《Pokémon GO》遊戲，儘管筆者確實可以在參與觀察的過程中，將非玩家的學姊排除在外，但筆者認為，若依照本文的操作型定義來看，則對受訪者 S 而言，學姊其實應屬於「空間」的範圍，正是 Pokémon GOer 遊戲實踐中不可或缺的部分，因此並無排除的意義與必要。

在參與觀察的過程中，S 與學姊交談不斷，交談的內容與主題與遊戲完全無關，同時 S 也在前進的過程中，為筆者詳細介紹交通大學的校園環境。在前進的過程中，學姊會時不時提醒 S 前方的路況，並在 S 踏上階梯或突然停下腳步的時候伸手攙扶。而在前進路線的決定上，S 則會詢問學姊的意願與體能狀況，並以此作為決定方向的基準，之後也是由於學姊的

時間安排，而決定結束遊戲。訪談則以 S 為主，在訪談過程中，儘管 S 在回答時多用推測語氣，在回答問題之間也需要較長的思考時間，但皆能相當精確地切中筆者所提出的疑惑，並不斷使用許多日常生活中的例子作為理解上的輔助，使得筆者的觀察與思索能更為完整、細緻之餘，也讓整體訪談相當順暢明快。訪談過程約為一個小時。



## 附錄四：受訪者遊戲實踐路線圖



【圖一】：受訪者L大安森林公園遊戲實踐路線圖

資料來源：筆者繪製

(地圖底圖擷取自 Google Map<sup>119</sup>，截圖與繪製時間：2019/5/14，21:45:02。)

<sup>119</sup> Google Map，大安森林公園。網址連結：

<https://www.google.com.tw/maps/place/%E5%A4%A7%E5%AE%89%E6%A3%AE%E6%9E%97%E5%85%AC%E5%9C%92/@25.0324398,121.5327167,17z/data=!4m8!1m2!2m1!1z5aSn5a6J5qOu5p6X6lCV5ZyS!3m4!1s0x3442a9803a65369f:0x61fb21e8f586e51f!8m2!3d25.032435!4d121.5349054?hl=zh-TW&authuser=0>。上網查詢時間：2019/5/14，17:33:27。



【圖二】：受訪者 T 由台北市敦化南路一段 111 號（富邦大樓）至國父紀念館翠湖遊戲實踐路線圖  
 資料來源：筆者繪製  
 （地圖底圖擷取自 Google Map<sup>120</sup>，截圖與繪製時間：2019/5/15，23:55:41。）

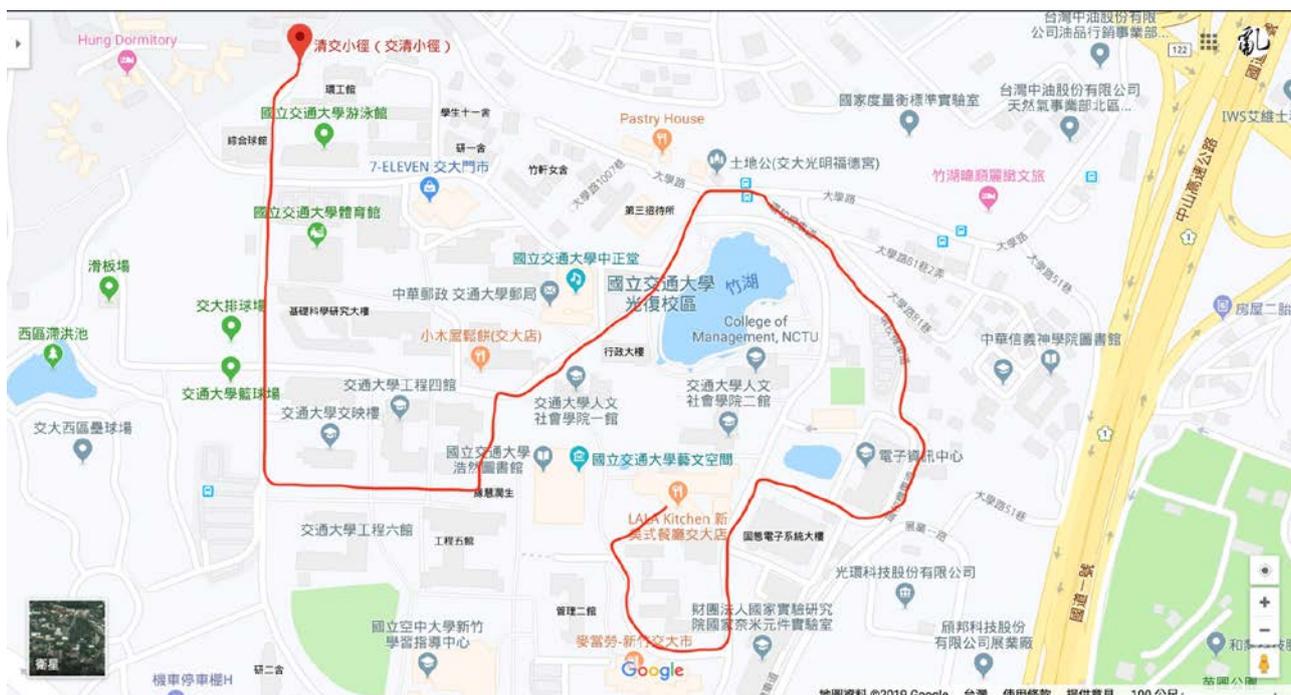


【圖三】：受訪者 Y 與受訪者 H 大安森林公園遊戲實踐路線圖

<sup>120</sup> Google Map，台北市敦化南路一段 111 號。網址連結：

<https://www.google.com.tw/maps/place/105%E5%8F%B0%E5%8C%97%E5%B8%82%E6%9D%BE%E5%B1%B1%E5%8D%80%E6%95%A6%E5%8C%96%E5%8D%97%E8%B7%AF%E4%B8%80%E6%AE%B5111%E8%99%9F/@25.0444502,121.5472222,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x3442abc4c75d0163:0x1e101385a6ccb9ca18m2!3d25.044454!4d121.5494109?hl=zh-TW&authuser=0>。上網查詢時間：2019/5/15，21:48:10。

資料來源：筆者繪製  
(地圖底圖擷取自 Google Map<sup>121</sup>，繪製時間：2019/5/18，01:26:40)



【圖四】：受訪者 S 國立交通大學遊戲實踐路線圖

資料來源：筆者繪製

(地圖底圖擷取自 Google Map<sup>122</sup>，截圖與繪製時間：2019/5/20，02:11:13)

<sup>121</sup> 同上註 119。

<sup>122</sup> Google Map，交清小徑。網址連結：

<https://www.google.com.tw/maps/place/%E6%B8%85%E4%BA%A4%E5%B0%8F%E5%BE%91%EF%BC%88%E4%BA%A4%E6%B8%85%E5%B0%8F%E5%BE%91%EF%BC%89/@24.7877782,120.9994299,17z/data=!4m5!3m4!1s0x346837a0c27c11e3:0x6e21804c16c7f176!8m2!3d24.7905883!4d120.9956748?hl=zh-TW&authuser=0>。上網查詢時間：2019/5/19，22:03:56。