



## 新媒體時代的影音鑑賞教學：評介 Understanding New Media : Extending Marshall McLuhan<sup>1</sup>

鄧宗聖<sup>2</sup>

### 《摘要》

近年來資訊科技、網際網路、另類媒體與人機互動等新興研究領域，對大學教學與研究造成重大影響。新傳播科技帶來新文化、新技術，有學者認為是未來傳播研究最重要的線索與目的。有諸多研究者嘗試將新舊媒體二分，認為傳播科技的進展已經擺脫（取代）了舊時代，迎向了新科技溝通文明。另一方面，也有學者從融合、匯流、轉型等概念切入，認為新舊之間其實是交引纏繞前進，新也是舊，舊也是新，我們向前不斷探索的同時，其實也需要一對「後視鏡」既顧後又瞻前。作者以 McLuhan 的立場出發，人文藝術與傳播教育的學者為對象，透過評介《Understanding New Media》一書，辨析討論實施影音鑑賞的教學方向。

本文編撰邏輯分四部分進行：首先，提出新媒體的理論與方法論，以辨識影音鑑賞所涉及的範圍與意義；再來，描繪 Logan 觀察新媒體帶來的訊息，以彰顯影音鑑賞的特徵；接著，以電子遊戲為案例，轉入討論影音鑑賞的基本方法；最後，則以影音鑑賞的教學為總結，提供教室現場的教學方向。

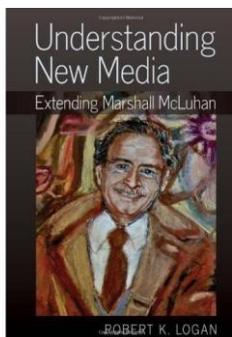
---

<sup>1</sup>此書評寫作感謝 100 學年度第 1 學期公民核心能力課程改進計畫一單一通識課程發展計畫（B 類）《影音鑑賞》〈計畫編號 MOE-100-1-2-089〉提供教學型研究與實踐上的經費支持。

<sup>2</sup> 作者鄧宗聖為美和科技大學文化事業發展系助理教授兼系主任。E-mail :

lily6943.tw@yahoo.com.tw。





書名：Understanding New Media: Extending  
Marshall McLuhan

編者：Logan, Robert K.

出版日期：2010

出版社：Peter Lang Pub Inc

## 壹、起點：理解新媒體的方法論

Logan (2010) 認為 McLuhan 方法論的核心就是「媒體與科技」，並且用「媒體是人的延伸」(the extensions of man) 的隱喻，試圖去探索被創造卻隱藏的環境與效果，如何「創造新的社會特徵」。

因此，每一種媒體使用延伸了我們的感官，同時又影響著社會與心理的意義層面。McLuhan 方法論探討的基本主題，就是這些媒體本身帶來的身心效果之「訊息」，在使用過程中，新媒體可能包含舊媒體的內容(功能)，幾乎所有科技都是「混種」(hybrids) 的結果。如果說人是媒體的延伸，那麼社會也是模仿其科技的結果 (Logan,2010)。

整體來看，McLuhan 方法論的核心是：「理解」的行動是同時包含科技服務了誰？又取消了哪些服務？因此這要著重在「媒體分析」而非「內容分析」，研究的是「特徵」(patterns) 而非「觀點」發展。因此，「使用者」才是我們要探討的「內容」(Logan,2010)。

就此延伸，我們身處在影音媒體環繞的世界，同時也透過使用影音媒體來構成我們的文化與社會。「影音」象徵我們感官延伸於各種媒體混種的型態(報紙、廣播、電視、電影、網路、臉書)，包括不斷發展出來的新媒體群。「鑑賞」的目的則是轉向「使用者」，理解自己在此過程中接收了哪些服務，以此為基礎去討論，這些媒體如何影響了生活形態與特徵。



應用 McLuhan 提供發展鑑賞的「想像」工具，就是去思索每個媒體「增加」(enhances) 哪些人的功能，同時「消弱」(obsolesces) 其他的媒體、從過去中「取回」某些工具或媒體，並「反轉」(flips) 為進入另外一個媒體做準備。就此意義下，影音鑑賞在此不同於強調辨識、批判內容訊息的媒體素養，不是去批判探討媒體承載的符號，因為它本身的使用方式就是一種符號體系。因此，要探索的對象是影音媒體使用者本身、社群及其延伸出來的社會特徵。

## 貳、觀察：新媒體的特徵分析

「新媒體」一詞至今還在形塑。但從科技發展史來看，電腦媒體增加自動化功能，桌面的出現取消了集體性，轉化電腦執行個人化的寫作與出版，圖像化的介面也取回使用者藉由視覺直覺認知的互動性，但直到電腦與網際網路的整合，創造易於創造內容的軟體工具與使用者環境，像是 blog、wiki 等能夠將不同應用程式鑲嵌在一個平台，促使「使用者」能根據自己的需要將不同消息來源變成一個頁面，更有能力允許社會網絡(social networks)的科技發展，如 Facebook、MySpace (Carliner,2010)。

Logan (2010) 就從「網際網路」的特徵來思考新媒體帶來的訊息，包括：(1) 雙向溝通、(2) 易於接近使用並傳散資訊、(3) 持續性的學習、(4) 整合、(5) 成就社群。以此為基礎發展出使用者 (6) 具有彈性的時空、(7) 具有內在的互通性 (interoperability)、(8) 成為整合新舊媒體的多媒體平台、(9) 同時也能讓各種內容提供者聚合、(10) 多樣化與選擇可延伸在大眾媒體之前或之後。(11) 逐漸縮小媒體生產者與消費者的距離，(12) 發展社會的合作性與集體性，(13) 重新混合文化並且 (14) 轉換生產者到服務提供者等十四項特徵。

新媒體的十四點特徵，扭轉並成為我們對人類活動的想像，媒體的虛擬空間有其社會與文化上的現實效果，像是人們可以透過 google 的使用來進行任務分配、利用 facebook 來凝聚社群的溝通與討論，將實體空間轉換到虛擬空間已經成



為當代人類互動的文化現象。科技如同人類身體的延伸，媒體則延伸了人類的精神 (psyche)，換言之，新媒體融入人的價值與目的，具有思考與對話、意義與希望 (Logan, 2010)。

至此，我們可以看到 Logan 的貢獻不只是整理了 McLuhan 解析媒體的觀點，製作成方法論，更是帶進當代新媒體時代的現象中，於 McLuhan 提出「口語、文字、電 (大眾傳播)」三個傳播時代後，新增「數位互動」新媒體時代的特徵。把新媒體的出現寓意於舊媒體的延伸，進行觀察與想像。

### 參、方法：以電子遊戲為例

通過上述整理，提醒我們敏銳地進行社會觀察與人文思考，把影音科技的發展視為人類精神的展現，任何一個媒體工具的形塑，既掌握對某些功能用法的「新點子」，也從舊媒體中取回某些「復古味」。

以鑑賞「遊戲」為例，遊戲的內容是「玩家與規則」，延伸了「儀式與人的社會性」。於是我們可以討論遊戲如何「增加」人類的玩興、「消弱」人性中的暴力與戰爭，「取回」哪些儀式，「反轉」進入哪些競爭性的運動。到了電時代，電視或電腦提供的「電子遊戲」(playstation, Xbox)，其內容是「遊戲」的延伸，反轉進入「超真實」(hyper-reality)。同時，遊戲也延伸電視與電腦成為互動的媒介。於是我們可以討論電視或電腦遊戲如何「增加」遊戲感，「消弱」哪些遊戲 (如紙牌)、「取回」哪些幻想 (如某些社會現實的角色扮演或情境)，「反轉」進入哪些虛擬的真實 (Logan, 2010, pp160-165)。

Logan 將這些媒體特徵的分析完成後，鑑賞的就是電子遊戲的社會影響。他從人的延伸來出發，不像一些媒體觀察家對「暴力」內容影響青少年做批判分析。因為他已經將其視為消弱人們現實中暴力行為的媒介。相反的，他將電子遊戲認為有促進使用者認知發展的功能，玩家與玩家們學習如何操控錯綜複雜的系統，使其能理解可預測與邏輯性的規則，提昇數理、邏輯與科學方面的技能，並且促



使手眼協調，透過「互動」與其他玩家建立關係，而玩家置身於遊戲設計中的角色，處在製造的幻想以及創造新認同的新世界中。

影音鑑賞，所要解讀的是新媒體上的「延伸設計」，其中包含能見到的具體目標、延伸範圍與取回之選擇，關心如何連接不同使用者，展示其身體與精神，像是從一個點（新媒體）探索整個身心地圖。據此，Logan 掌握此方法，在書中探討了當代一些新媒體科技下的影音產品，包括手機、個人電腦、筆記型電腦、掌上型電腦網際網路、電子郵件、短訊服務、部落格、搜尋引擎、虛擬實境、人工智慧、視訊會議等，都被納入新媒體的範疇中。

## 肆、教學：應用語藝批評的教室策略

Logan 於《*Understanding New Media*》展示他對 McLuhan 理解媒體的理論與方法，強調「媒體本身就是訊息」，因此鑑賞過程即是「媒體分析」而非「內容分析」，「使用者」才是真正要思考的「內容」。

因此他自身在書寫過程中，示範了「鑑賞主體」對使用者的社會觀察以及形塑此項科技的語藝力量。誠如 Clark (2010)所言，科技本身包含分析「語藝、文類與活動」三個層面，將有助於理解新媒體科技帶來的影響力。但回到這個方法論的邏輯，「使用者」及其社群擁有其社會與文化特質，其行為與解釋方式掌握了新媒體的詮釋權力。這套分析方法則是詮釋方法，同樣的新媒體，在不同使用者的想像中，有著對身心的新觀察與延伸。儘管如此，我們仍需要一個參照點，做為比對與豐富我們心靈與思考的起點。

把這套方法帶入教育現場，我們需要嘗試理解這些新媒體的「語藝、文類與活動」。教師可以把影音鑑賞當作藝術行動，帶著學生一起蒐集對於新媒體詮釋的文本作品，像是一系列對新媒體使用的廣告或標語，然後透過新媒體的特徵分析，來理解這些作品文本，使用了哪些語藝（論術策略）形塑了我們對新媒體使用的活動，並同時批判性地思考它的社會影響。



當然，影音鑑賞的最終目的，還是要回到學生（使用者）在使用上的身心理解，對自我參與影音媒體世界的認同。自然在使用詮釋中會遇到某些相似性，但也會有某些殊異性，不見得有一套牢而穩固的規則在操作。教學現場需要發展的是學生成為影音文化世界下的「鑑賞主體」，故建議教學可利用語藝批評的方法分三個階段操作，包括「概念階段、溝通階段與交互溝通」（Kuypers,2009）：

一、概念階段：先鼓勵學生採取個人行動，對新媒體特徵理解放在心中，有目的去關心某些新媒體，並且產生與累積各種可能的想法觀察。可以試著去閱讀各種觀點或傾聽不同的批評與看法，目的是從中提煉出一至兩個心中覺得值得討論的部分。一開始這些想法雖不強烈但可放在心中，等待探索的動力。

二、溝通階段：組織有興趣的小組，採取半公眾式（quasi-public）的寫作行動。在此階段鼓勵學生先進行微型寫作，然後可以用口語或書面分享想法觀點給同儕。分享自己對新媒體的觀察與想法並不簡單，不僅先揭露自己的預設，再來得提出支持的相關證明，最後則邀請特定的觀眾同意這樣的想法。語藝批評強調的是不同的立場與宣稱會透過不同觀點的使用來表達，各種觀點之間對使用者而言是一種論述策略，提供批評的可能性。

三、交互溝通階段：未經過公開分享的行動，就不算是進入交互溝通的階段，這意味著「分享觀點與回饋」的過程，透過教室活動我們可以與公眾交換我們想法，從師生間獲得不同詮釋，讓語藝批評進入較大範圍的對話環境中。好的語藝批評，在這裡是強調溝通、分享與回饋的行動。

無論是 McLuhan「理解媒體」中人的延伸，還是 Logan「理解新媒體」中延伸人的延伸，都是希望回歸「人」的身心狀態與社會文化的感知。因此，在以素養為前提的教育中，我們強調整合知識、能力與態度的整體，以因應個體所處生活情境的複雜需求（蔡清田，2000）。故從影音鑑賞過程中，我們期待課堂師生能共同深掘身處在新媒體時代的「素養」，帶領學生主體在使用媒體與新媒體的情境中，主動敘說反思自己的行動故事，在此過程中，探索影音科技與文化帶來



的社會與文化效果。



## 參考文獻

- Carliner, S. (2010). Computers and technical communication in the 21st century. In R. Spilka (Ed.), *Digital literacy for technical communication : 21st century theory and practice* (pp. 21-50). New York, N.Y.: Routledge.
- Clark, D. (2010). Shaped and shaping tools: the rhetorical nature of technical communication technologies. In R. Spilka (Ed.), *Digital literacy for technical communication : 21st century theory and practice* (pp. 85-102). New York, N.Y.: Routledge.
- Logan, R. K.(2010).*Understanding new media: Extending Marshall McLuhan*. New York: Peter Lang.
- Kuypers, J. A. (2009). Rhetorical criticism as art. In J. A. Kuypers (Ed.), *Rhetorical Criticism : Perspectives in Action* (pp. 13-28). Lanham, Md.: Lexington Books.
- 蔡清田 (2011)。《素養：課程改革的 DNA》。臺北市：智勝。

