

MSN Messenger 的媒介訊息： 從符擔性看 MSN 人際關係展演¹

曹家榮

政治大學社會學研究所博士班

95254502@nccu.edu.tw

摘 要

MSN Messenger 這一即時通訊軟體，今天在台灣有著廣大的使用族群。它與過去其他以網際網路為基礎的即時互動媒介，有著許多相似性，但也有著差異性。基本上，我們可以看到它們都提供了某種程度“無遠弗屆”的可能性，然而，相較於過去討論虛擬社群的匿名特徵所帶來的開放性，在本文看來，MSN 所媒介的較屬於一種封閉的社群，也就是由以現實生活為基礎、不具匿名特性的人際關係所組成。這樣的媒介技術具有什麼樣的社會意義？或是借用 McLuhan(1964)的譬喻，MSN 的媒介訊息是什麼？我們又應該從什麼樣的觀點來認識這一訊息？本文試圖以符擔性理論討論之。從 Gibson(1979)符擔性理論出發，本文認為我們應當將關注的焦點轉向人與媒介技術之相互遭遇。走出過去將媒介技術視為是促成或阻礙社會行為之工具的觀點，本文嚐試建立起以符擔性為基礎的理論架構，用以思考人與媒介技術間的關係。這一轉向認為人與媒介技術之間，存在的是共構、協作的關係，我們的生存體驗正是與各種媒介技術交織在一起。而 MSN 多樣的符擔性也就正彰顯出現代人的生活經驗，一種有距離的親密關係。

關鍵詞：MSN Messenger、電腦中介傳播、符擔性理論、有距離的親密性

[收稿]2007/07/31; [接受刊登] 2007/12/25

1 本文之初稿曾發表於 2007 年台灣資訊社會研究學會年會暨論文研討會。會中評論人黃厚銘教授給予了相當寶貴的意見。會間，曾淑芬教授與李孟壕先生也都在一些概念運用上給予筆者許多肯切的建議。在此，筆者一併感謝之。此外，也感謝匿名評審之專業意見。本文參照以上建議修改而成，不足之處仍是筆者之責。

一、源起

2005 年相關的調查²中指出，即時通訊已經成爲了台灣最熱門的網路活動，而其中又以 MSN Messenger 的使用者佔最大多數，幾乎囊括了台灣近九成的市場——我或許就是其中最重度的使用者之一。MSN 這類即時通訊軟體的使用，相較於早期的電子佈告欄(BBS)，或是網路聊天室、討論區，有它的獨特性。最直接的特徵就是它可以是常駐於電腦作業系統上的一個程式，只要一開機就可自動登入，不需要開啓任何網頁，甚至不需要輸入密碼。對於長時間使用電腦的族群來說，MSN 或許是再自然也不過的一種“預設”(default)。

因此，隨著 MSN 的風行，我也歷經了某種意義上的“遷移”。我曾經是電子佈告欄(BBS)的重度使用者。不僅依賴著它獲取資訊，也靠它跟朋友維持聯繫。漸漸地，我發現我的 BBS 好友名單上登入的人越來越少，而要求我開始使用 MSN 的聲音卻越來越多。就這樣，我開始從 BBS 向 MSN 移居。

電腦與網際網路的發展，從一開始的軍事目的到今日漸漸地成了人們生活世界不可或缺的媒介技術³，甚至促成某種 Castells(1998)所謂的虛擬真實的文化現象的出現。其中，像即時通訊這種能夠提供人際互動的媒介技術，在一定程度上應是扮演了重要的角色。至少，直觀地看來，只有在這樣的媒介技術，使得電腦與網際網路能夠從處理資訊的技術，轉變爲一種架通人際之交流的媒介角色時，也就是，唯有當電腦與網際網路能夠具有中介人際傳播之媒介功能時，Castells(1998)的觀察與諸多當代對於所謂的虛擬社群(virtual community)的討論才得以成立，(e.g. Turkle, 1998)人們也才可能進而

2 包括了資策會，或是蕃薯藤等相關業者所做的調查。林玉婷(2006)曾做過較深入的介紹，可參考之。或是如蕃薯藤有公開的調查結果，請參見網址，

<http://survey.yam.com.tw>。

3 電腦與網際網路，就其本身而言無疑地是一種技術物，但是就其促成的人際互動可能性來說，它同時也是一種媒介，如同 Barnes(2003：12)所認爲的，當人們使用電腦與網路以相互溝通而非單純的資料處理時，它不再只是一種工具，而是溝通的媒介；或是更極端地說在 McLuhan(1964)的意義下，技術本身便是一種媒介，因爲在技術實現的同時，也就蘊含著某種訊息。故而在以下，技術與媒介兩詞會就不同脈絡交錯地使用。

“沉醉”於其中。

BBS、網路聊天室與討論區，都是屬於這樣的媒介技術，也都曾經，或是仍然，持續緊密地聯繫人們的生活。而 MSN 這類的即時通訊軟體，則可以稱得上是今天人們最常使用，或是說，最常參與於其中的網路聯繫。這樣的技術媒介的出現對於今天人們日常生活的行為與關係來說具有什麼樣的意義？在網際網路已具有一定發展程度，虛擬社群等文化已然成形的今時今日，MSN 的普及與流行又意味著什麼？當我們注視這類技術在互動中所扮演的角色時，我們會有什麼樣的發現？或是更基本的，人與人之間的關係，與 MSN 這樣的技術有什麼關聯？

二、研究問題

本文認為，MSN 這類即時通訊的軟體所具有的技術重要性在於，一方面，它提供了人際間即時互動的可能性，無論人們的身體相隔有多麼遙遠，只要透過這樣的技術，依然能夠體驗到即時的互動關係；另一方面，做為一種技術的展現，它似乎隱隱地也反映、呈現出了人際間溝通模式之改變，甚至可能催生了某種文化。而我們要如何直接地從對於技術的探問中，掌握到對於這些現象的理解，便正是本文的關切所在。

在這一前提之下，我將問題放在討論 MSN 所可能具有的技術特性，與使用者在其中體驗溝通互動時所展演的特質之關係。這可以更細緻地說明如下。首先，我將關注著 MSN 作為一種媒介技術所具有的重要特性，這涉及了它是以網際網路作為其運作基礎，並以文字界面為主要訊息傳遞模式⁴。而我所謂的人際關係之溝通展演，主要則是包含兩個部分。一方面，人際關係具有許多層面的問題，親密、規範、信任、乃至於發展歷程等等，我所關注的問題特別是前兩者，也就是親密性與行為規範⁵。另一方面，既然我關心的同時也是溝通展

4 至於 MSN 後期所發展出來的影音視訊功能，由於在討論上較不切合整個主題之軸線，故在此我暫不討論。

5 之所以將焦點放在親密性與規範的問題上，除了是由於我本身的使用經驗外，

演的問題，那麼，互動雙方在技術媒介的中介之下，如何展演自身以及理解對方，這必然會是一個重要的問題。同時，在社會關係的性質與溝通展演的形式之間，似乎又可能存在著交互作用，這些行為的呈現又與 MSN 的技術特性具有什麼樣的關係？相較於過往的經驗，其中關係的親密性、規範性，溝通展演與相互理解的形式，這些又在什麼意義上改變或不變？

這些問題，至少預設了幾個對照的比較點。一方面，我將面對面溝通與 MSN 這類 IM 所促成的溝通對比。這一對照的差異很明顯地在於技術物媒介中介的有無⁶，並且，關切的重心在於“變”。面對面互動中，人們在交換訊息(message)時，所傳遞的並不僅有其中文字或語言所包含的資訊(information)，其他非口語(nonverbal)的資訊也都或為補充或為干擾地填補著互動中他人對於自己的理解與想像。也因此，Goffman(1959)在其對於人際互動的分析中，才會認為有時人們所給予(give)的訊息，往往不如其所流露(give off)的訊息來得重要，故人們在印象整飭上經常有著相當大的問題，甚至成爲一門學問。然而，在 MSN 這類媒介技術中，基本上乃是從文字的互動模式開始的。早期的 ICQ 便只能從事與單一對象的文字溝通，MSN 起初也差不多是如此。如此一來，在這樣的媒介溝通經驗中，人們便失去了大量的口語及非口語資訊線索，並且只能使用既有的鍵盤符號之組合(無論是中文或是英文)來表達情緒與意義。這便形成了 Walther(1996)所謂的僅能提供細微線索的互動模式(minimal-cue interaction)。

另一方面，我也將試圖對照 MSN 與其他媒介溝通經驗—如電話—之間的相似與差異⁷。在 Hutchby(2001)的討論中，他認為電話實際上促成了一種特殊的社會關係—或是說對於關係的經驗，也就是一種

從 Hutchby(2001)對於電話乃至於網路的研究中，我們同樣也可以看到對於這兩個問題的重視。因而，相較於其他特性，本文希望先從這兩個面向開始討論。

6 這當然不是說面對面的溝通不需要媒介中介，至少語言也是一種媒介形式。但我們最起碼應該都可以接受的是，這是有無一個實體的“技術物”作爲中介的差異。

7 在與其他媒介的比較上，我之所以選擇了以電話爲可能的對照點，是因為在經驗的訪談中，我發現受訪者的回答都自然地將 MSN 的使用經驗與電話對比，藉以向我澄清一些感受。因此，我想這樣的比較是更有其實質上的意義。

「遠距離的親密」(intimacy at a distance)，而這是源自於電話作為技術物所具有的獨特的「符擔性」⁸(affordance)。簡單地說，作為一種媒介技術，電話首次能夠令通話中的雙方跨越了距離，感覺彷彿共在(co-presence)般地彼此交談著。再加上，在缺乏視覺線索而僅能以口語訊息來相互確認與理解的情況下，互動中的雙方實際上經驗到了一種獨特的社會關係。而今天，MSN 同樣地也提供了經驗跨越距離地即時相互溝通的可能性，但不同的是，它主要的形式乃是以文字為主。換言之，不僅沒了表情、姿態等非口語訊息，就連口語訊息也被抹去，剩下最簡單的文字、圖像訊息。那麼，在這樣的媒介技術中，“遠距離的親密”又將會有什麼樣的性質轉變，或不變？

同時，最重要的是，傳統在看待人與技術物之關係上，我們經常地會陷入要不是樂觀，要不就是悲觀的決定論觀點。換言之，我們要不是將某一技術物視為促進了某些人類行為，要不就是認為它造成了阻礙。在研究即時通訊軟體之出現與人際互動關係的問題上，Walther(1996)與毛榮富(2001)或許就各自代表了這兩種論點。因而，本文也將在回溯這樣的對立觀點後，試圖提出其他的理論架構，藉以解消這種二元對立的決定論困境。

總之，我將指出，MSN 媒介技術特性與關係親密性、行為規範，乃至於溝通展演形式的改變，某種程度上是在人們的經驗中相互交纏在一起的。而要能夠適切地認識這樣的媒介關係，就必須要走出傳統的理論觀點，試圖從人與技術物的共構與多樣性關係之取徑分析之。

三、 文獻與理論架構

爲了更好地說明本文將採取的觀點與分析方法，接著我將討論一些過去重要的研究及理論取向，這樣做的目的不是要做一次總的文獻檢閱，毋寧地，我是希望藉此建立起一套可用的理論架構，以便讓我們更好地去貼近 MSN 此一技術物與人們之溝通展演間的關係。

8 Affordances 乃是 Gibson(1979)所提出的概念，在中文世界中翻譯尚未統一，除了本文採用的符擔性外，亦有鍾蔚文(2006)等人翻譯的「機緣」。

(一) 電腦中介之溝通與去溝通化

MSN 是一種以電腦中介為基礎的即時通訊技術，因而大體上是被置放在傳統對於電腦中介溝通(computer-mediated communication; CMC)之媒介技術的討論下。而所謂電腦中介溝通(CMC)，從一個最簡單的定義來說，它是一種電子書寫溝通的形式(a form of electronic written communication)，隨著網路工具的發展，它也擴展地延伸出各種不同的軟體形式，用以促進網路之間的人際溝通、互動與資訊分享。(Barnes, 2003 : 4)

在 CMC 討論的傳統中，我們可以辨識出兩種對立的想像。一方面，如 Walther(1996)的研究中，他探討了 CMC 做為一種技術如何影響了人際之間的溝通。其中，他認為 CMC 在人際之間的親密性與關係的凝聚上，其媒介效應結合了某種社會現象與社會心理的過程後，產生了一種甚至更勝過了面對面(face-to-face; FtF)之人際互動的“超個人”(hyperpersonal)效應。另一方面，一些觀點則對於 CMC 保持著一種懷疑的立場，質疑 CMC 是否真的能夠在人們之間產生豐富且真誠的意義交換。毛榮富(2001)便是從這種批判的觀點討論了 CMC 所具有的弔詭特性，也就是在技術定義下的“通信”與社會定義中的“溝通”之間的悖論(paradox)問題。以下，我們就以這兩個研究為例來討論這兩種對立的想像。

1. 電腦中介下的“超個人”溝通

在 Walther(1996)對於 CMC 的研究中，他重新探討了 CMC 做為一種技術如何影響了人際之間的溝通。在其中，除了討論 CMC 的非個人化效應(impersonal effects)對於組織決策之影響外，他更討論了一種由媒介導致的所謂“超個人”(hyperpersonal)效應之生成，這一效應似乎帶給人們更勝於面對面(face-to-face; 亦簡稱為 FtF)的體驗。(Walther, 1996 : 17)

Walther(1996)詳細地考察了 CMC 中的四個組成元素：訊息傳送者(sender)、訊息接收者(receiver)、傳送方式(channels)與回饋(feedback)。Walther 認為，由於 CMC 乃是一種僅能提供細微線索

(minimal-cue)的互動方式，也就是在與面對面互動相較之下，在一定的訊息(message)中 CMC 所包含的資訊(information)量是極為有限的。故而訊息的傳送者便可以以一種 Goffman(1959)所謂的“印象整飾”的方式選擇性地最佳化(optimize)其自我之呈現，避免非意圖之資訊噪音(noise)導致印象的受損。另一方面，訊息的接受者也就在缺乏豐富的資訊線索下，易於形塑出關於傳送訊息者的一種理想化(idealized)的印象。而這樣的一種理想化的印象又藉由溝通回饋的機制增強了訊息傳送者的自我意像與信心。此外，Walther(1996: 23-27)認為 CMC 除了具有同時性(synchronic)的機制外，也有如同電子佈告欄(Bulletin Board System; BBS)般可提供非同步(asynchronous)溝通的可能性。在其中，互動的人們在溝通上有著更大的時間自由與反思的可能性。

就是在 CMC 具有提供選擇性的自我呈現、理想化的印象與交互作用的可能性上，Walther(1996)認為，CMC 不僅僅如早期的研究般，侷限在某種去人性化的(impersonal)或是人際間的(interpersonal)溝通媒介。CMC 更是一種可能提供較面對面互動還要令人嚮往(desirable)的溝通模式，(Walther, 1996: 17)一種“超個人”(hyperpersonal)的溝通。

我們可以從“語言”的面向切入來更好地理解 Walther(1996)的主張。在人際溝通的互動中，語言扮演了一個中介的主要角色，它承載著訊息傳送者所欲接收者認知到的資訊。在面對面的互動中，語言包含的不只是話語意義本身，它還將所謂的音調、表情、肢體動作等“副語言”與“肢體語言”涵括在內。然而，在 Walther(1996)看來，這些副語言與肢體語言常常在溝通中是一種“噪音”，他們會影響人際溝通中資訊的“正確”傳輸。而在 CMC 中，由於溝通主要是以“書寫語言”(written language)為基礎，(Barnes, 2003: 91)故而那些除了文字意義本身以外的語言，也就正好被排除掉了，並進而可以促成一種更理想、可欲的溝通展演。

2. 媒介化約的去溝通化

相較於 Walther(1996)這類觀點，將 CMC 視為一種超個人的互動模式，能夠促進一種更好的溝通展演，另外一些觀點則對 CMC 保持

著一種懷疑的立場，質疑人們是否真能在其中產生豐富且真誠的意義交換。毛榮富(2001)便是從這種批判的觀點討論了在技術定義下的“通信”，與社會定義中的“溝通”之間所可能存在的悖論(paradox)問題。

無疑地，電腦以及 CMC 媒介作為一種通信技術，它是以數位化的模擬為前提架構起來的模型，其目的在於最有效率地傳送訊息。於是，在考察過 CMC 發展的技術過程後，毛榮富(2001：13-18)歸納了 CMC 的三大特性：透明性、無媒介性與互動性。首先，在 CMC 的通信中，「為了能夠被完全承載和快速傳遞，為了降低噪聲值，通信和信息的內容必須盡可能透明和無意義。」(毛榮富, 2001：14)也就是數位化，將所有的意義都化約為文字，而這些文字又實質上是由數字符碼所組成的集合。這樣的過程，乃是為實現透明性的承諾所進行的模擬手段。今天我們在網路空間(cyberspace)中看到的一切虛擬呈現，都來自於這樣的數位化模擬程序，它讓一切原本不透明的事物變得透明⁹。

CMC 的第二個特性在於它是一種無媒介性的媒介。毛榮富(2001：15)認為這可以區分為兩個部分，一個是在虛擬實境中，人們所感覺到的無媒介性，那是一種沉浸式的知覺體驗；另一方面，則是在網際網路中，藉由即時的通信(real-time communication)以及彷彿是遠距離在場(tele-present)而達到的無媒介性¹⁰。最後，CMC 的設計不僅僅是一種單線性的通信模式，它更欲達到的乃是社會意義下的溝通結果。故而，CMC 是互動性的，甚至對於其創造者來說，它不單是對於面對面溝通的模擬，更是能夠取其而代之的一種媒介¹¹。(毛榮富,

9 當然，這裡欲達到所謂的完全透明化，必定將涉及一種毛榮富(2001)所謂的機械視覺的全面化。在文中，毛榮富引用了法國學者 Virilio 的「無視見的視覺」(sightless vision)之概念，討論了我們社會大幅地沉浸在自動化與電腦化的觀看之中，正可謂一種完全的透明性。相似的概念其實也可以見於 Poster(1995)延伸了 Foucault 之「全景敞視建築」之概念所作的批判；以及 Brin(1999)在《透明社會》中對於無所不在之監控的討論。

10 關於電子媒介這種即時(real-time)以及遠距離在場的影響，Virilio(1997)曾做了相當深刻的討論，甚至認為這是一種新的感知維度的出現，他稱之為「光的間隔」(the interval of light kind)。

11 我們可以看到，在此處對於 CMC 的創造者來說，他們所欲實現的也就是前文中 Walther(1996)這類論者所觀察到的結果。

2001：17)

但電腦仍橫在中間，在人與機器之間，在機器與機器之間，在人與人之間。(毛榮富, 2001：5)

雖然對於 CMC 的樂觀主義者們來說，這似乎預示了更好、更透明且更快速的溝通展演之到來，但另一方面也的確就如同毛榮富(2001)所言，電腦仍然存在於人與人之間，它的無媒介性並不意味著它真正的消失，甚至正是它的媒介性造就了一種“非溝通”的場景。由於認為那些 CMC 樂觀主義者們忽略了其視之為理所當然的 CMC 之媒介性，毛榮富(2001)重新地從 CMC 的媒介特性出發，批判地提出 CMC 中存在著的兩個弔詭問題：作為再媒介作用幻覺的無媒介性、虛幻的真摯性。

簡言之，CMC 所呈現的無媒介特性實際上乃是由超媒介的再媒介作用所營造出來的幻象，也就是說，當我們企求更逼真且全面性的模擬真實時，實際上我們需要的是更多媒介的中介作用，走到一個極端時，媒介彷彿成爲了全能的上帝之眼，無所不知、無處不在；或者更像科幻電影《The Matrix》般，人們乃是生活在媒介之中，而生活本身成爲了一種虛擬的實在。而 CMC 的第二個弔詭問題則在於實際上其技術框架所帶來的結果，誠如毛榮富(2001：5)所言，「它介於中間，它的框架執行過濾作用，區分可通信的和不可通信，總有東西被電腦媒介的框架阻絕在外，而這必然影響溝通的真摯性(authenticity)。」換言之，那些無法被數位化進而納入通信之中的豐富且歧異的情感被排除了，它們是“阻礙”通信有效地傳輸的“噪音”。對於毛榮富(2001)這類論者來說，這種對於所有“噪音”的排除，正是使得 CMC 之溝通難以具有真摯性的原因。不若 Walther(1996)等論者的觀點，認為噪音排除有助於更良好的印象整飭，在這裡，所謂的“噪音排除”無疑地是一種對於個體特殊性的化約，更抹除了面對面溝通之中原有的豐富性。因此，毛榮富(2001：28)認為，「基於 CMC 這個媒介的技術原因，網路社群無法形成共同體那種全面且完整的人際關係。困難在於，假設我們將單一角色視爲完整的個人，便會將人的完整性片段化。而這正是虛擬自我和網路社群潛藏的風險。」

然而，在上面這兩種看似對立的想像中，無論是認為 CMC 能夠促成更好的溝通情境，或是認為 CMC 根本難以達到溝通的社會效果，它們實際上有著一個相同的預設。簡單地說，在傳統 CMC 的研究中，預設了一種對於人與技術之關係的想像，這個想像是一種二分的關係。人與人之溝通乃是兩個主體之間的訊息交換，而技術媒介乃是一種中介，它在中間扮演的要不是“促進”，就是“阻礙”的角色，它終究是一種與溝通主體二分的、外在的一個工具性實體。

正是這一對於技術與人二分的樂觀或悲觀的想像，在某種程度上限制了我們對於技術物本身，以及技術所媒介的關係的認識與理解。在這樣的想像中，一方面技術媒介某種程度上被化約為工具，或是說，達到目的的手段；另一方面，這一二分也預設了技術物之特性乃是一種外在客觀的真實，它不變地存在於主體之外。如此一來，這樣的認識也就容易導向簡單的決定論之立場—無論是社會的，還是技術的，也阻止了我們進一步探究技術與人之關係的複雜性。

(二) 技術之“體驗”與“符擔性”(affordances)

相較於 CMC 的傳統討論，在這裡我希望引入一種不同的理論觀點。這樣的取徑主要試圖消除的，正是人與技術之主客二分的問題。而要去除人與技術的二分關係，就必須要重新考慮技術的工具性定義。換言之，倘若我們仍持著技術物乃是達到目的的手段、工具，那麼這一二分就難以解消。因而，如何能夠捨棄傳統的工具觀，並嘗試從新的取徑去看待技術物的特性，便是建立一個適切的方法架構最重要的問題。

我們不僅使用，或讚揚著技術；我們更是與技術生活在一起。
(McCarthy & Wright, 2004 : 2)

在 McCarthy 與 Wright(2004)的研究中，曾指出人在技術的體驗中，實際上揭示了人如何與技術共同建構生活的世界，他們因此試圖強調，“體驗”這一面向在理解人與技術之關係時的重要性。從實用主義的觀點出發，McCarthy 與 Wright(2004 : 69)相信，在人與技術的關係之中，也就是在“技術的體驗中”是充滿著潛在的開放性，是一段永

未完結的共構過程。而如何挖掘、認識這一潛在性，也就既是豐富個人經驗的不二法門，更是藉以認識人與技術之深層關係的重要關鍵。

如何從“使用”技術到“體驗”技術？又如何能夠認識人與技術關係之間的深層潛在性？在放棄技術單調的工具性定義之前提下，若要更進一步地說明這種非主客二分的方法架構，我們便需要加入另一個理論觀點¹²，也就是技術的“符擔性”(affordances)。

“符擔性”乃是 Gibson(1979)所提出的概念，這個概念源自於完形心理學的某些論點。在完形心理學對於人與物之關係的認識中，區分了實體物(physical objects)與現象物(phenomenal objects)兩個層次。人與物的關係乃是發生在現象物的層次，而非實體物的層次上。現象物具有一種「要求特質」(demand character)，這一特質存在於個人與物遭遇的經驗之中，且是隨著個人的需求改變而改變。也就是說，例如，在完形心理學看來，一個郵筒必須要在人們有寄信的需求時，在現象的層次上(而非實體層次)才會具有一種「要求特質」，召喚著寄信的行為。(Gibson, 1979: 138-139)

Gibson(1979)在兩個面向上修改了完形心理學的觀點。一方面，他認為完形心理學對於實體物與現象物之區分是危險的。在同樣的例子中，他傾向於認為就是那個(唯一的)郵筒——並沒有現象、實體之分——提供了生活在具有郵政體制之社群中的人，可以在有需要時從事寄信的行為。(Gibson, 1979: 139)另一方面，對於 Gibson(1979: 138-139)來說，他所提出的符擔性並不同於「要求特質」般，會因其所遭遇之個體的需求狀態而改變。一個人在與物遭遇時，可能會也可能不會認識到其中的符擔性，但這並不會影響到符擔性本身潛在被認識的可能性，它不變地存在著。

如此說來，符擔性基本上所指涉的是，物有其特性，且藉此它提

12 McCarthy 與 Wright(2004)在實用主義的觀點下，當然也提出了許多對於人與技術關係的精闢見解。包括了援用 Dewey 以及 Bakhtin 等人所謂的美感體驗(aesthetic experience)來說明人與技術之間可能的豐富關係。然而，在用作於分析之上時，這所謂的美感體驗似乎有著一定的模糊性。故本文試圖引進其他的理論觀點，藉以更清楚地建立起一套可用的架構。

供、擔負(afford)了行爲的某個範圍之可能性。(Gibson, 1979: 127)譬如說，地表因其堅實的特質擔負了人類站立於其上的可能性，而水可穿透的特質則擔負了人類下潛的可能性，等等。至此，它大致仍與完形心理學之概念相似。但是，一方面，Gibson(1979: 127)強調了人與物之間的相對互補性¹³。也就是說，物的特性並不是抽象的客觀測量特質，而是必須相對於其所遭遇之人來考慮。例如，一張方形無靠背的板凳，對於成年人來說可以是一張用來坐著休息的椅子；但對於一、兩歲的幼兒來說，它毋寧地更像一張可以放東西的桌子、或是藉以攙扶站立的物體。故而，物的確有其特性，但當與不同的人遭遇時，其所呈現出的符擔性就會隨之改變。另一方面，Gibson(1979: 138-139)也說符擔性不會隨著個人需求的狀態而改變。故雖然對於不同人而言，與相同的物遭遇時會有著不同的符擔性，但這並不是反映著人主觀需求之改變，而不過是潛在符擔性不同樣態的呈現。某一物的符擔性之可能性就其本身而言是不變的。

因此，Gibson(1979: 129)也才認為，符擔性不是一種客觀或是主觀的存在，它實際上是一種主客觀共構的存在。也就是說，一個物雖有其特性，但仍需要人們加以認識後，其符擔性才得彰顯。而這一認識又仰賴於不同人所感知的「資訊」狀態，這所謂的資訊，就如Hutchby(2001: 27)所言，並不是外在附加的詮釋，而是事物本身在與人相逢時的一種物質性面向。這些資訊既闡明了物所可能的符擔性，亦反過來同時闡明了人們自身。(Gibson, 1979: 141)換言之，人、物與資訊三者共同生產了符擔性，而符擔性也跟著撐張出人們生活於其中的世界。如此，對於Gibson(1979)來說，這其中就不在有主觀、客觀之分，現象、實體之別。

帶入了符擔性這樣的概念後，我們試圖用以認識技術物及其與人們之關係的架構應該有了更清楚的輪廓。這一架構從技術的工具性觀點轉向體驗性的認識，藉以打開其中更深層的潛在關係。但由於Gibson(1979)所討論的乃是廣泛的物、生態環境等等，相較於此，當

13 Gibson(1979)的討論範圍自然是廣及各種動物與環境之關係，但為討論之方便，在論述上我們僅侷限在人與物之關係上。

我們將觀點縮限在技術物之上時，我們或許需要更多一層的說明。因為，即便 Gibson(1979)並不刻意區分自然物與技術物，但在生成上它們確實有著差異，故要將符擔性更適切地應用在技術物的討論上，我們必須再納入對技術物生成的人為過程之考量。

(三) 技術物的價值“嵌入”特性

在符擔性的概念中，物不僅不再是獨立外在的客體，它更不再是價值中立(value-free)的存在。Gibson(1979: 140)相信，認識符擔性即是一段認識富有價值(value-rich)之物的過程。我們說過，對於 Gibson 來說，自有其特性的物，雖有著能夠彰顯出其不變之符擔性的可能，但在人與物遭遇、認識的過程中，卻是由其中感知到的「資訊」，來闡明被彰顯的符擔性。這並不是說，符擔性是由人所具有的資訊來決定—這樣的物是價值中立的；而是如同其所闡明的符擔性，資訊亦既是主觀也是客觀的，既指向物亦指向人們自身。(Gibson, 1979: 141)

在技術物的層次上，Gibson(1979)描繪的這個狀態，近似於“嵌入”這一概念試圖要表達的。Jordan(1999)在分析網際網路的權力問題時，使用了這樣的一個概念。他認為一種「科技權力」(technopower)的形成乃是由於各種社會價值、規範取向嵌入於(embedded in)科技物之中所致。(Jordan, 1999: 112)也就是說當這些科技被發明、製造出來之時，它的各種設計實際上是內蘊著各種價值規範，進而形成權力關係的網絡¹⁴。在這種“價值嵌入”的概念中，我們可以看到技術物的生成實際上就被嵌入了各種人為的訊息¹⁵。但這樣的訊息，並不只是

14 在 Jordan(1999)的這一概念中，之所以是一種權力關係網絡，也就是有著 Foucault 權力觀的影子，就在於實際上技術的設計者並不能全然決定技術物的價值取向是什麼，或者說，無法決定技術物只有單一的取向。一方面自然是因為技術發展上的複雜性，涉及到諸多的參與者，且所有的技術都有其他技術作為基礎，故其中所形成的潛在價值取向必定是多樣的；二來則是因為技術有時實際上摻雜了許多不經意的、非意圖的設計，也在其擴散的過程中發揮了一定的效果。

15 必須特別注意的是，我在這裡所談的「嵌入性價值」，或是以下將會提到的「資訊共鳴」，都不是一種外在的論述、詮釋。Hutchby(2001)曾經討論了 Gibson 符擔性之概念與 Grint & Woolgar 等人的「文本譬喻」之差異。大體上，我偏向於同意 Hutchby(2001)的說法。因此，我使用的「嵌入」與「共鳴」等字眼所指涉的都不是“外在”詮釋或論述的附加或相符合。嵌入的意義就在於它是被具

說明了技術物的取向，它更反身指向了它所存在，乃至於進一步參與建構的這個生活世界中人們的取向。人對於其所使用的技術物之認識，是與對其自身的認識分不開的。被嵌入於技術物之中的價值，也正是澱積在我們心智之中，並持續透過各種外化行動再生產的價值。

我們所使用的電腦鍵盤上，醒目的英文符號、拼音導向的輸入法，這些闡明的不只是鍵盤可以提供何種行為可能性，它同時也闡明了我們是生活在英語霸權、拼音文字的社群中，我們就是這樣生存的人。而在同樣相信技術物體現了某種價值、意識形態與社會關係的 Winner(2004: 130)筆下，那些由 Robert Moses 所設計座落在公園大道上的高架橋，也不僅闡明了公園大道所能夠提供的交通流動形式，也闡明了 20 年代至 70 年代間，美國社會中存在的階級偏見與種族歧視。各種技術物的發明與擴散，都是一次次的社會秩序與價值之再製，或重新安排的過程，在其中，人並不是自外於這一切變動的主宰者，相反地，我們必然生存、牽連於其中。

因而，當我們在考量技術物符擔性之彰顯可能時，所需要的視角即是這一「價值嵌入性」。透過技術物的價值嵌入性，我們才可能理解何以技術物是富有價值性的，又何以需要既主觀又客觀的資訊加以闡明。簡單地說，這即是由於技術物的生成是價值嵌入的過程，各種不同的價值取向潛在於技術物之中，而人與技術物遭遇時所茁生的符擔性，正是由使用者與物之間相共鳴¹⁶的資訊所激發。例如，電腦鍵盤提供著中文輸入的可能性(這只是它具有的諸多價值取向之一)，然而，對於一個英語世界的人來說，他可能不懂注音符號等中文輸入符號，那麼，在他使用這樣的電腦鍵盤時，資訊主客觀上的不相共鳴便會使得電腦鍵盤這一符擔性無法茁生。

現化的(embodiment)狀態，因此，技術物就不是全然開放的自由文本。而共鳴同樣地也不是在技術生產者與使用者之間詮釋的一致性，而多的是，它試圖表達出，體現為技術物物質性面向的，與澱積在人們心智圖式中的，兩者取向之間生成上同一的狀態。

16 用“共鳴”這個詞而不是“一致”的目的在於，我希望避免掉仍有主客觀二分的意義。一種共鳴的狀態是融合在一起的、無法二分的，它不同於一致性可能導致的兩個相同的物的聯想。

(四) 小結：一個理論架構

總之，我在此試圖提出的理論架構，即是要將以上這些概念元素融合進連貫的認識與方法系統之中。首先在認識的層次上，有別於視人與技術物為主客對立存在的傳統二元論觀點，這一組架構體系相信人與技術物之間的關係是共構，乃至於交互建構的。技術並不只是被人們所使用的工具，實際上幾乎所有我們的生活體驗，都是在與技術的關係中產生的。我們的生活世界，正是由我們與技術物共同構作而成。沒有各式各樣的技術物，我們每日生活的場景就不可能得以實現。這些技術物既提供亦限制了我們的生活方式。在與它們遭遇時所彰顯的符擔性中，既說明技術物本身的價值取向，亦同時揭示了澱積於我們心中的價值圖式¹⁷。這一共鳴證明了人與技術物不可二分的關係。

而在方法上，這個架構希望導入近似於 Hutchby(2003: 587)所提出的「行動轉向」。不再像傳統的技術觀點，試圖去詮釋技術物的本質，或是探討它的工具性影響。行動的轉向希望將問題轉向於在人與技術遭遇的情境中，所產生的行為與互動。簡單地說，就是要將問題轉向人們在技術之中的體驗，這樣的體驗一方面指向了技術物的特性，另一方面也同時揭露了行動與互動的本質及可能的轉變。在這些可觀察到的事件中，我們得以用另外一種方式探討人與技術之關係，或是說，探討技術物及其可能的符擔性在人們的生活場景之中所扮演的角色。

在以下的兩個部分中，我就是試圖用這樣的一個理論架構來討論，人們在 MSN 這一媒介技術的使用經驗中，其人際關係與溝通展演模式所呈現的樣態。用本文提出的理論架構來說，就是要去探討人們在遭遇 MSN 這樣的媒介技術時，呈現出什麼樣的符擔性，它促發了什麼、限制了什麼，又進而反映出我們生活方式的什麼樣貌？我必

17 我想從這句話可以很清楚地看到我潛在地沿用了 Pierre Bourdieu 的認識論基礎。如果就像 Bourdieu 所試圖說明的，人的心智結構與外在的社會結構乃是具有生成上的同源性，因而實作(practice)既是客觀的體現，亦是主觀的創造。那麼，我相信在人與可能嵌入價值取向的技術物之間，同樣也彰顯著這樣的關係。

須要再一次強調的是，這不是一個決定論式的問題。相較於傳統的分析視野，在符擔性之概念下，技術物並無力片面決定人們的生活形態。實際上，一方面，存在著 Norman(2007)所謂的「預設符擔性」。簡單地說，這一符擔性會由於人們心智圖式的配合，而預設地被彰顯出來，進而形成較同質的生活樣態。另一方面，當同一技術物在與具有不同心智圖式之人們相遭遇時，卻又可能會呈現出不同的符擔性，也就進而形構了不同的生活樣態。

四、 MSN 媒介下的人際關係：網際網路與符擔性

Castells(1998)曾經用兩個概念生動地描繪了在網際網路普及後的當代社會。一方面，他認為一種新的“流動空間”(space of flows)在今天已經取代了傳統的地方空間(space of places)，成為具有支配性的空間邏輯。這種流動空間乃是以各種微電子、電傳通訊、電腦處理以及高速傳輸的科技為其物質基礎，透過這些通路與傳播的技術，使得相隔遙遠的兩地被連結了起來。藉由電腦與網路通訊的技術，我們今天可以輕易地與遠地的朋友共享一種近似於面對面互動的經驗。我們不僅可以看到、聽到對方，在不久的未來甚至連觸覺的感受都可以由資訊科技所呈現。另一方面，則是在時間軸上，Castells(1998：486)認為，「流動的空間藉由混亂事件的相繼次序，使事件同時並存，而解消了時間，因此將社會設定為永恆的瞬息。」也就是說，高速傳輸的資訊科技，使得各種訊息符碼以一種近乎光速的狀態在全球之中流動著，相隔千里所發生的各種事件可以在瞬息之間便傳播至世界各地，而地方的時區分界對於其中的人們來說，也就失去了意義，形成了“無時間性的時間”之樣態¹⁸。

先不論 Castells 的話有多少譬喻的意味，但至少從流動的空間與

18 在“地方”中，我們可以知道彼此互動的人們是處於同一個時間區位下，我的時間跟與我談話的人的時間是一致的、同步的。然而，當我們用網際網路與住在遠方的親友—好比我在英國的老師—聊天時，實際上這邊的時間與那邊的時間可能差距了好幾個小時，甚至日夜顛倒。因而，對互動的雙方來說，或許唯一一致的、同步的時間性就只剩下“對話”，以及“對話結束”，這組差異了，而不再有傳統的地方時間。

無時間性的時間這兩個概念，我們可以相當貼切地了解到，為何近年來越來越多人使用“無遠弗屆”一詞來描述網際網路的可能性。同時，這也揭示出了這些以諸多電腦與網路技術之物質性為其基礎所展現的特徵，或許正是網際網路所具有的「預設符擔性」。我們知道，任何一種技術物之生成，在其可能彰顯的符擔性之中，必然會有某個取向之價值是特別被強調且認識的。用 Norman(2007: 53)的話來說，就是有某種相應的「概念模式」(conceptual model)存在於使用者的心中；而用我的話來說，即是在生成時嵌入於技術物的某種價值取向，也同時在各種社會過程之中—廣告、使用手冊、操作教學—澱積在使用者的心智圖式之中。這使得「預設符擔性」成為了諸多符擔性之可能中，最廣泛地被人們所認識、並接受的技術物特徵。

在下面，我們首先就將考察，同樣以網際網路為其物質性基礎的 MSN¹⁹，在其所具有的預設符擔性之下，所彰顯出來的人際關係樣態。其次在從 MSN 傳播界面之層次來論及符擔性所意涵的多樣性。

(一) 脫域(disembedded)的人際關係

Giddens(1990)曾經為現代社會的成形提出了一個重要的動力機制，他把它稱之為「脫域化機制」(disembedding mechanism)，在 Giddens 的定義下，其所意指的是「社會關係從其地方性的互動場境之中被挖了出來(lifting out)，並且在跨越無限時空的延伸後的重組。」(Giddens, 1990: 21)簡單地說，也就是在現代社會的場景中，由於各種技術的發展使得人際之間的關係可能性，超越了地域性的限制。

從“脫域”便是社會關係自地域性限制中超越的這一層意義上來說，我們可以認為使用者與 MSN 所共同撐張起的人際關係，正是一種“脫域的人際關係”。MSN 的即時通訊技術，在其網際網路的物質性基礎上，提供了使用者“隨時隨地”與朋友保持聯繫的可能性—前提是，讓相應此一預設符擔性之概念模式進入人們的心智圖式之中²⁰。

19 在以下的分析中，我們必須特別注意到，當我們談論 MSN 時，所指的乃是以文字訊息傳送為基礎的 MSN 即時通訊，至於視訊的部分則分開獨立在討論視訊問題時加以闡述。

20 例如，各種廣告或是軟體的使用說明，甚至可以往前追溯到網際網路普及化

人際關係在這樣的符擔性中跨越了地理空間的藩籬。在電子媒介尚未出現的傳統社會中，即時的人際交往依賴著地方、口語等媒介之符擔性才得以可能²¹。因而，超越地方的關係並不存在於當時人們的想像之中。今天，鋪設在全球發達國家地底，以及大陸之間的海底的電纜、光纖，與連接到人們家中電腦的網路線路，加上隱藏在圖形使用者界面之後的各種電腦程式，這些技術承載著快速流通數位化訊息的可能性，構成了遠距離即時互動之符擔性不可或缺的物質性基礎。M03 曾在和我的訪談中說²²：他可以透過 MSN 與居住在美國的姊姊聊天，祖父母們甚至還能夠藉由視訊“看見”可能從未“碰面”的孫子、孫女。這樣的場景，正是由 MSN、視訊及網路等技術(物質性基礎)，以及能夠認識到這些技術可能的遠距離傳播特性的人們(心智圖式)所共同建構而成。

從地方脫離出來的人際關係，除了克服了“物理距離”所帶來的“心理距離”，它也意味著人際關係網絡的擴大，因為超越地域性的限制也意味著，過去離開地方以後就斷連的關係，在今天藉由 MSN 等即時通訊技術的幫助，卻仍可有某種程度的維持。當然，這樣的可能性在電話普及時就已經出現。如 Hutchby(2001: 84)即將這一由電話所帶來的符擔性稱為「遠距離的親密」。作為一種媒介技術，電話首次能夠令通話中的雙方跨越了距離，感覺彷彿共在(co-presence)般地彼此交談著。然而，就好像 F01 所表達的感受，打電話實際上有著相當程度的心理負擔，通常要是有一定程度熟絡的朋友相互以電話聯絡才不會感到尷尬與壓力，但是 MSN 卻可以免除這樣的困擾，讓我們可以與那些較不熟絡的朋友保持著一定的聯繫關係。或者，我們可以

的進程之中。不過要去追溯這段形成今日的網路世界的歷史，當然還需要更多的努力去討論，究竟網際網路是如何在各種力的作用之下形成了今日這樣的預設符擔性。

21 即時的人際互動在過去所仰賴的傳播媒介主要即是口語，人們彼此交談以維繫關係。但在這樣的關係中“地方”也供給了一個重要的符擔性，畢竟，人必須是在同一個“地方”才有可能以口語交談—口語所提供的是小範圍的傳播可能性。故而，我在這邊即以口語及地方作為兩個傳統社會中人際關係維繫的主要媒介。

22 本文中引用了曹家榮(2006)過去未發表的研究中，曾經做過的一些訪談紀錄，希望能夠在經驗上提供更貼切的說明。

直接看看 M01 怎麼說：

「我想跟你保持聯繫，但是我又不知道怎樣跟你維持那種聯繫的關係，所以這個模糊的空間其實可以透過這樣文字的交流來保持住，也就說，跟那種好像不是很熟可是也不討厭到老死不相往來的地步，也不會熟到三不五時電話聯絡的朋友，就會有種尷尬的狀態，那就變成說可以在這個情況下 msn 久久問候一次，或是我知道你上線了，那這種距離感也會讓我知道...我有跟你聯繫，我有跟你保持某種程度的聯繫，即使我只是看到你上線而已，但是我沒有跟你斷掉關係。」

MSN 文字界面在人際關係上所具有符擔性下面我們會繼續討論，在這邊，我要指出的在 MSN 的關係中，遠距離的親密性有了不同的展現，甚至也反映了人們不同的心靈狀態。如 Hutchby(2001:85)所言，電話使人體驗到的親密性是一種「共在感」(sense of co-presence)，也就是即使身體相隔遠地卻仍彷彿就在身旁的感受—因為藉由技術中介，我們可以直接聽到對方幾近真實的聲音。這樣的共在感，換個角度來說也是一種壓力，特別是在與原本並不那麼親密的人互動時。然而，MSN 媒介所提供的親密性卻是較為“輕鬆的”，也就是說，MSN 的好友狀態列表具有的是表達某種潛在可聯繫，但也保持距離的關係的符擔性：只要顯示在 MSN 好友列表上的朋友，基本上都代表的仍與我保持著聯繫關係，但是這樣的存在又不會讓我有著“找話題”的壓力與尷尬。

換言之，相較於電話時代的人們，或者，相較於偏愛使用電話作為人際聯繫之方式的人們，MSN 所中介之人際關係是否反映出了某種對於過於親密之束縛的抗拒？我的意思是說，MSN 在今日的普及與流行，並不單單因為它“本身”是一個“好用的工具”，而是由於作為使用者的我們“認為”它是一個好用的工具—而“我們”理應共有著某種相似的心智圖式，某種契合於 MSN 之“帶有距離”的物質特性的圖式。

(二) 鬆動的人際規則

Hutchby(2001:176)在研究網路即時聊天室(Internet Relay Chat;

IRC)時指出，這一媒介技術的獨特性在於，它允許人們可以跨越地域性地即時互動，且這一互動有著因隔離—使用者實質上並不在場—而匿名(anonymity)的可能性。如果前述我們討論的「脫域的人際關係」，乃是在“即時互動”這一技術特性下所彰顯的符擔性，那麼，在“隔離”這樣的技術特性下，使用者又可能呈現出什麼行為樣態？

首先，我們所研究的 MSN 與 Hutchby(2001)關注的 IRC 之間有著一定的相似，也有著一定的差異。簡單地說，在即時互動的可能性上，兩者幾乎是相同的，但 MSN 不同於幾乎是完全開放的 IRC，它需要使用者先將互動的對方加入為自己的好友，且使用者也只能跟好友列表上的人互動，換言之，它比較是封閉性的社群。如此一來，IRC 藉由隔離達到的匿名性，就不為 MSN 所有²³。Hutchby(2001:178)認為，隔離的匿名性帶來的影響呈現在參與者行為規範的轉變，包括了轉換性別的遊戲，或是打破與陌生人的社會界線等等。而在我看來，雖然不具有匿名性，但仍是有著隔離特性的 MSN 也在某種程度上促成了使用者行為規範的轉變。

讓我們先來看看 F01 在談到她認為使用 MSN，在某種程度上是好過於使用電話的時候，她說到了一個重要的前提：

「這個的前提是，它為什麼好你知道嗎，前提是即使我這麼做，也不會損及我的人際關係，在電話裡面我仍然可以不 say goodbye 但是我不說再見，我就會不禮貌，或者是說我見了面我不怎麼樣，我就是不禮貌，這是不被允許的舉動，但是在用 msn 的對話當中，這些都可以被允許，它並不會構成是你們關係的威脅，這才是重點。」

又或者像 M03 那樣自認為比較懶惰的人，MSN 狀態總是顯示著

23 在筆者自身以及過去訪談的經驗來說，MSN 的使用基本上建立在既有的關係基礎上。也就是說這些在 MSN 好友列表上的人，都是使用者在現實生活中既以認識的人。如此一來，MSN 雖仍隔離人們，但並沒有匿名的特性。雖然，MSN 的使用形態現在已經漸漸多元，也出現從未見過面的雙方從其他平台(如 BBS 或線上聊天室)轉移到 MSN 的使用情形。但由於傳輸檔案、放個人圖片、乃至於視訊對談等功能，基本上在 MSN 上使用者能夠匿名地互動的空間是相當有限的。

忙碌，雖然他不總是忙碌的，但對他來說，這樣一來即便漏掉了、或是當下不願回覆任何人的訊息，這對他們之間的關係都不會有所損害，畢竟，他“正忙碌中”。從這些經驗中，我們看到了在 MSN 符擔性中人們行為規範的轉變。不管是如 M03 般設定了“忙碌”作為“不在場證明”，還是什麼都沒有做，實際上或許就像 F01 所說的，在 MSN 中這些都是被允許的。

MSN 溝通總是媒介中介的，且是完全消除了“人性”的中介—看不到、聽不到對方。使用者唯一看得到的是 MSN 的對話視窗，這個視窗並沒有辦法提供確認對方是否在電腦前面的可能性。雖然人們可以預期訊息被傳送出去了—因為我們相信“傳送”這個按鍵就有這一符擔性，但實際上唯一確定收到訊息的(有時還會因為網路連線問題，使得這一確定也成了不確定)，其實是對方的電腦。然而，這樣的隔離狀態另一面也同時意味者另一種的符擔性，也就是當人們在使用 MSN 時就更能接受對話的空白、無回應等狀況。或者，從訊息接收者的角度來說，人們在訊息的回覆上也就有更大的自由。

一方面，訊息是否被接收到並不確定，人們也就可以裝做不在場；而同時，不像面對面以及電話互動，MSN 上被傳送的訊息不會馬上消失，回覆可以被延遲—提供了轉為非即時性互動的可能。另一方面，MSN 的使用者狀態選擇，讓人們可能展示某種狀態—離開、忙碌、外出等等，不論這個狀態的真實與否，而這也同樣提供了回覆訊息上的自由度²⁴。而最重要的是，我認為在 MSN 的使用者之間存在的某種可能的共識，也就是對於使用 MSN 所帶來的距離的默認與接受²⁵—而這也呼應了我在上一節所談到的 MSN 所反映出的特殊的心靈狀態，也就是對於過於親密之束縛的抗拒。

24 關於 MSN「在場訊息」，或是說，「線上狀態」之分析，可參照陳蓉萱(2006)。簡單來說，MSN 設計了狀態功能供使用者使用，它以各種圖像來表達不同狀態，如綠色的符號代表了上線、灰色符號代表離線、代表忙碌等等。我們可以看到這些符號的設計上無疑地都嵌入了某些既有的取向，如不同顏色的意義指涉等等，這讓使用者可以認識到其中的符擔性。

25 因而，一但這樣的共識沒有達成時，這樣的情境就會出現問題，不回應的訊息接收者就可能遭到責難，卻感到對方大驚小怪。這更顯示出了符擔性所強調的人與物之相互遭遇之特質。

(三) 自由與安全

在上網時，使用者一方面可以待在私密的空間裡，保有私人空間裡的熟悉與安全，但又可以連結到公共空間去尋求社交需求的滿足。甚至在私密性的保障下，可以隱匿部份或全部的身分，再到公共空間公開且自由地探索自己的身分認同。(黃厚銘, 2001:147)

在研究網際網路的出現為人際關係所帶來的改變時，黃厚銘(2001)指出網際網路所帶來的是一種在“連結”與“隔離”之間，人們所感受到的“自由”與“安全”。一方面，網際網路提供了無限的連結可能，讓我們得以在網路中自由地活動。同時，這自由的探索也可能使我們容易在網路上找到歸屬的群體，因而，連結是自由的，但也帶來安全的可能性。另一方面，網際網路的自由連結乃是以隔離為前提的，媒介中介將身體相互隔離，讓我們可以安心地待在私人空間中免於任何由網際網路襲來的侵擾。如此一來，自由地在網路世界中探索才成為可能，故，隔離是安全的，卻也是自由可能性的基礎。

我想，如果將黃厚銘(2001)所指出的視為是一種體驗的話，那麼或許那就是人們在 MSN 之符擔性中最抽象層次的感受。不過，由於我們針對的是 MSN 的使用，因此這些特徵仍有些不同。MSN 之符擔性中呈現的人際關係樣態，在連結特性上或許更傾向於提供一種安全的體驗。這是由於 MSN 之符擔性下的社群，比較接近一種封閉的社群。畢竟，MSN 的人際連結並不提供無限可能的開放性，而是必須經過使用者將某一些人加入他的“MSN 共同體”之中，連結的可能才會被認識到。故而，在 MSN 所媒介的人際空間中，使用者並不是在探索自由的可能性，相對地，更可能是在期待某種聯繫的安全感—特別是當現實生活中缺乏這種感受時，如人在異鄉時。這顯現在當一些使用者上線時，卻發現使用者名單沒有任何人在時，所感受到的寂寥心境，例如 M01 與 M02 便曾如此表述。或者就像 F01 說的，我們上線總是希望有人會注意到我、跟我聊天，上線的人多少都是這樣期待的吧。

連結是一種安全，而隔離在 MSN 媒介的人際關係中，則較多意

味的是自由。Bauman(1992: 64)曾認為，“獨處”(privacy)或許是身處於現代社會中的人們，所可能有的最大形式的自由²⁶，當人們能夠拒絕他人在特定的時間進入其所處的特定場所，也就是當人們可以掌控其私人空間的可能性時，他便是自由的。故而，當我們認識到使用 MSN 是在身體上與他人相互隔離時，就可能像 M01 那樣感受到更大的行動自由：「你掛在線上是要人家感覺到你最近有上 msn，但其實人家丟你訊息時，你就不一定要即時回...。就是說，你擁有掌控權，就是人家丟你，你如果有事或不在你可以不用理他，可是你掛在那裡，如果人家隨時有什麼事也可以馬上跟你說。」或者，最少也像 F01 所說的，在這裡面我們多了許多的彈性時間與空間，讓我們先做好自己的事情，再來回覆訊息。MSN 的媒介隔離性讓使用者認識到有掌控其獨處時空的可能，我們坐在電腦前，可以看著訊息此起彼落卻不為所動，訊息經過第一階段傳輸到我們的電腦前，但是它們是否能夠通過第二階段卻全然地由我們掌控，接受、不接受，回應、不回應，在這裡，我們有著最多可能的自由。

具隔離性的相互聯繫，享受自由的獨處，這或許就是我們可以藉由 MSN 所看到的我們自身之生活樣態。而即便在人們所渴求的關係與 MSN 的技術發展之間，所存在的相互建構關係是難以釐清的，但我們從符擔性的理論出發至少可以知道，相較於傳統的工具性決定論觀點，實際上是由這兩者，也就是人的認識與物的特性，共同建構了今天 MSN 人際關係之樣貌。

五、 MSN 媒介中的溝通展演：使用界面與符擔性

MSN 的連結與隔離特性，基本上就是以網際網路為其物質性基礎，因而，上面我們所談的種種符擔性也就是網際網路所可能彰顯的符擔性。同時，也是網際網路被預設彰顯，並通常被視為理所當然的符擔性。因而，人們也就似乎都將以網際網路為基礎的 MSN 視為一

26 所謂最大形式的自由即意味著，Bauman(1992)認為今天人們不能擁有完全的自由，他認為完全的自由僅能以孤獨的形式呈現，但孤獨卻是現代人所無法承受的，詳細討論請參見原書。

種可以調和“關係之連結”與“獨處之自由”的互動方式。

然而，就符擔性理論來說，還有第二個層次所要突顯的是，在人與技術物相互遭遇之中的多變性。也就是說，從符擔性理論之架構基礎出發，我們應該試圖看到的是，除了預設符擔性之外的可能性。在這一點上，我們將把討論轉向 MSN 本身的傳播界面之問題。我們將會看到，在這個更直接相互遭遇的場景中，技術物之特性與人之關係間所彰顯出的多樣符擔性。而這也就意味著任何單方面樂觀或悲觀的看法都是不足夠的。

MSN 的使用界面，就是一種 Barnes(2003：4)所謂的「電子書寫傳播」(electronic written communication)的形式。或者，我們可以說那就是一種以數位化文字傳播訊息的互動。在這樣的過程中，或許確如毛榮富(2001)所言，數位化的文字實際上就是為了令電腦間的“通信”達到最有效的一種模式，所有的文字失去了其原有的“個性”—你打在電腦上的字跟我打在電腦上的字，誰還能區辨其中的差異呢？甚至在電腦的邏輯中，它不過就是 0 與 1 這二值數字的排列組合。然而這樣技術的物質特性是否就決定了溝通，乃至於情感交流的不可能性？而 Walther(1996)所樂觀期待的那種更良好的溝通可能性又是否就那麼地簡單？從符擔性的理論架構來看，這實際上卻牽涉到了人與技術物之間更複雜的共構關係。我們以下主要從兩個面向切入分析：情感聯繫與意義理解。

(一) 文字界面上的情感聯繫

MSN 所媒介的互動關係之中，情感的相互聯繫²⁷是否可能？當我們將 MSN 視為一種溝通媒介—而不單單只是訊息流動的載體，且從符擔性的觀點來看 MSN 時，我想這會是一個重要的問題。

首先，從數位化文字這一物質特性上來看，MSN 的界面可以說是具有無個性、亦無情感之溝通互動的符擔性。也因此，Walther(1996：6)會認為 CMC 在那種需要高度非個人化的互動場合中

27 至少從“溝通”(communication)與社群(community)兩個字的同源性來說，將情感之聯繫視為是溝通的功能之一應是不為過的。

有著相當助益，因為它基本上缺乏了可能辨識出使用者的一些重要線索—口語聲調、筆跡等，也就較不易有情感的涉入。在這一點上，MSN 的文字界面就好像印刷字一般，被嵌入了某些價值取向。其中最重要的或許是“效率”這一取向，就如毛榮富(2001)所指出的，數位化的化約目的就在於最有效率的訊息傳遞。效率乃是一種工具理性計算的產物，諸如個性、情感等非其所能估計的東西就會被排除在外。

然而，即便文字界面這一特性基本上所預設的符擔性，乃是排除了個性與情感的效率取向，但這卻不意味著情感的聯繫就絕對不能夠在人們僅藉由文字界面的互動中促成。當然，我們可以看到許多的例子，都告訴著我們這種情感聯繫的不可能性。就像對於 M02 來說，要他從文字去感受到對方的情感氛圍、狀態，充其量他能捕捉到的都僅是相當表面的東西，更深層的東西實際上沒有辦法傳達。但是，就如我所一再強調的是，符擔性乃是由人與物共構的可能性，因而，將 MSN 認識為書寫文字的相互傳遞的人，與將 MSN 認識為對話溝通媒介的人，他們在與 MSN 遭遇時所彰顯的必然是不盡相同的符擔性²⁸。

對於某些使用者來說，如 F01 與 F02，MSN 的互動毋寧更被視作為一種“口語化文字”的互動，而不是書寫文字的交換。換言之，由於 MSN 的訊息傳遞並不是制式的形式，更由於其即時互動的特性，使得這些使用者們往往在文字上會帶著口語化的特質—為求對話順暢而不選字，認為讀起來能懂就好，或是，以各種狀聲詞表達情緒等等。許多在面對面互動時的口頭用語、交談習慣都會被帶進 MSN 之中。再者，又如 Barnes(2003：36)所認為的，使用者實際上又可能在對話中投入某種幻想以想像彼此的形像。這一幻想的形像即便可能不如面對面深刻，但卻仍有其一定的情感投射。因而，人們是否能夠在 MSN 中體驗到個性化親密互動的感受，關鍵卻還在於人們在認識 MSN 之文字界面時所持有的不同心智圖式，也在於人們是否習於並得以在符號的運用與認識之間，得到共鳴的想像。

28 必須要再次提醒注意的是，這不是倒向了另外一種決定論，或是將技術視為文本的陣營。不論是將 MSN 視為書寫文字的傳遞，或是視為對話溝通的媒介，這都是潛在於 MSN 的物質特性之可能性中。

因此，我們可以看到 MSN 的文字界面之符擔性，在這裡有著曖昧多變的可能性，而非單一片面的決定性。受到文字圖式所主宰的人們，在面對 MSN 之對話互動時，其所側重的或許較偏向於訊息的傳遞—因而正確的選字對於這群人來說也很重要；然而，偏向口語圖式的人們，在 MSN 的溝通互動之中，卻某種程度上希望能夠像對話般，相互投射著情感性的形象—因而文字的“聲音”面向也就呈現了出來。即便偏向口語圖式的使用者在今天可能較為少數—在我訪談的比例中確是如此—即便這些使用者也可能經常地感到難以滿足情感性的相互交流，但這一不同的符擔性之呈現已讓我們看到了，技術物並非片面地決定了人們的溝通樣態。

(二) 文字界面上的意義理解

相互溝通除了有著情感聯繫之意義外，它也是促成意義理解的行動。從符號互動論的觀點來看，人與人之間的溝通互動即是一種透過符號在彼此之間持續往返所達成的過程，藉由對於符號的詮釋與定義，互動的雙方得以達到相互的理解。而溝通過程中所謂的符號，又可區分為語言符號及非語言符號。簡單地說，語言符號廣義地包含了口語、文字等「形態符號」，語氣、音調或是講話的速度、頓點等「輔助符號」，以及身體姿態所散發的「身勢符號」，而後兩者原則上是必須與形態符號相伴出現的；非語言符號則是指稱面部表情、服裝、裝飾、圖騰等，它們則不需要與形態符號一同使用，單獨地便可傳達訊息。(齊瀟揚, 2000)

而我們知道，在 MSN 以數位化文字作為溝通形式的過程中，就只有形態符號(也就是文字)留存下來，其餘的口語音調、身體姿態，或面容表情等若干語言及非語言符號原則上皆被排除在外。在這樣的情況下，Walther(1996)因而認為，正是由於除了文字意義本身以外的語言，在 MSN 互動中被排除掉了，故其可能促成一種更理想、可欲的溝通展演。也就是說，由於在互動雙方形象之呈現的過程中，過去可能產生干擾、矛盾的各種因素—輔助符號與身勢符號—都不再存在，因此，一種無噪音的良好溝通與印象整飭就得以可能。然而，同樣從符擔性之理論架構來看，有效、正確的訊息傳遞，雖然可能潛在

於 MSN 之物質特性所擔負的可能性之中—甚至被視為是其預設符擔性。但實際上與使用者的相互遭遇，卻可能彰顯出不同的樣態。

譬如，F01 即這樣認為，「因為看不到他的本人他的臉他的反應，甚至是他講話的語氣，...我不知道他這一句話的意思到底是什麼。²⁹」顯然地，對於 F01 而言，在遭遇 MSN 的文字界面之時，並沒有彰顯出有效、正確之意義理解的符擔性，相反地，反而是“誤解”的可能性被呈現了出來。也就是說，將 MSN 這類溝通媒介視為是能夠促成良好有效的溝通與印象整飭之觀點，實際上預設了使用者同質地皆能夠僅藉由文字符號來理解意義。然而，實際上卻正是在使用者的認識圖式上，存在著不同質的樣態。相較於習於從文字符號來進行意義理解的人來說，習於藉由多種面向之符號來統合意義理解的人，往往就較容易在 MSN 的溝通對話上出現誤解這類的問題與障礙—或至少是需要更久的時間來釐清意義。

總之，從以上關於 MSN 互動溝通之中的兩各主要面向，也就是情感的聯繫與意義之理解來看。MSN 的技術特性都不是片面地決定了與人相遭遇時所呈現出來的符擔性。即便就其設計上，MSN 必然有其預設之符擔性，但我們卻也可以看到在遭遇到具有不同心智圖式的人們時，這一預設符擔性也不必然就會產生。偏向口語圖式的使用者，仍然是以口語化文字試圖進行情感之聯繫；而習於統合多種面向符號之訊息以理解意義的使用者，也難以在單一文字界面中達到良好的溝通理解。

六、 結論：MSN 的媒介訊息

我們這樣的文化，長期習慣於將一切事物分裂和切割，以此作為控制事物的手段。如果有人提醒我們說，在事物運轉的實際過程中，媒介即訊息，我們難免會感到有些吃驚。所謂媒介即訊息只

29 舉例來說，當一個人在 MSN 傳了「我生氣了」這樣一個訊息來時，這意味著什麼？我無法確定他是真的生氣？有多生氣？亦或，這是帶有著警告意味，還是根本就是開玩笑罷了？因為我聽不到他的聲音語氣，看不到他的面容表情，這一切的資訊我都缺乏。

不過是說：任何媒介(即人的任何延伸)對個人和社會的影響，都是由於我們新的延伸，或者，新的技術發展所導入的新的尺度所引起的。(McLuhan, 1964：7)

McLuhan(1964)曾經認為，媒介即訊息。這句話意味的是，相較於過去我們總是注意媒介所承載的內容，今天，我們該轉而注意媒介本身造成了什麼樣的改變。或許這樣的轉向總令 McLuhan 帶有著技術決定論的色彩，但從媒介作為人的延伸這一譬喻來說，我相信 McLuhan 提出的不會是單純的二元技術決定論觀點。更進一步地，在這最後的結論中，我試圖用本文的理論架構重新吸納、詮釋、並再回過頭來應用 McLuhan 那發人深省的成就。

至少在這裡，我們可以用符擔性的理論架構，重新吸納與詮釋 McLuhan 媒介觀點中「人的延伸」與「冷熱媒介」這兩個譬喻³⁰。所謂媒介作為「人的延伸」，相信應該是 McLuhan(1964)最初就令人詫異的一個譬喻，特別是對習於傳統人與技術二分之觀點下的社會來說。然而，從本文的符擔性理論看上去，或許卻會令人感到再自然不過。在我看來，媒介作為人的延伸所指出的不過就是人與技術不可二分的共構關係。也就是說，我們的生存狀態並不是由人所主宰的工具視野所造就，也不是媒介、技術特性必然的結果，而是在人的心智感官與媒介、技術的物質性調和、協作下的生成。

這樣的關係在媒介的「冷熱」譬喻上顯得更為清楚。所謂的冷、熱媒介這樣的譬喻，在 McLuhan(1964)的觀點中，是種相對的媒介特性。也就是說幾乎沒有覺對冷或絕對熱性的媒介。媒介的冷、熱不僅是在媒介的比較中才能夠確立，更重要的是，對於不同文化的人來說，媒介之冷、熱的影響亦是不同的。這樣的區分與譬喻，進一步地補充說明了，何以人與媒介、技術間不是二分的，而是共構的關係。正因為媒介本身有其特性，它才可能產生冷、熱不同的體驗，故不是由人的主觀詮釋可以隨意加以建構的；也正因為相對於不同文化的人來說，同樣的冷/熱媒介卻會帶來不同的體驗，我們也就看到了媒介、

30 就一個結論來說，我並沒有太多的空間與能力，全面地再詮釋 McLuhan 的論點，故僅就最相關的兩點進行闡釋。

技術並不具有片面決定性。毋寧地，我認為這樣的關係正是一種符擔性，也就是在有著既有文化的人與具有某種物質特性的媒介、技術相遇時，所彰顯出的體驗狀態。因而，所謂的媒介即訊息，媒介的訊息，即可以說是藉由認識媒介的符擔性，進而認識我們自身的生存樣態。

回到我們的研究之中，那麼，MSN 的媒介訊息是什麼？總地來說，MSN 的媒介物質性是混成的，因而人們在其中體驗到的符擔性也同樣是如此。在最基本的層次上，MSN 的基礎是藉由網際網路的技術支持而成就的訊息傳遞，但它的訊息形式是特定的，是由數位化文字所組成。這樣的混成形式，在第一個層次上來看具有什麼樣的意義呢？我們知道，對於 McLuhan 來說，冷、熱媒介的區分判定有許多種，但簡單來說，冷媒介是涵括的、是吸納的、是要求人們參與的；而熱媒介則是疏離的、排除的、是較不要求人們參與的。而網際網路，就其物質特性以及大量向人們灌輸的概念模式來說，顯然地其所預設要被呈現的是一種涵括性的空間，也就是一種“冷媒介”³¹，它將其所有的使用者吸納進來，並提供著極大的開放性，暗示使用者們自行在網路上進行探索，甚至是沒有任何規則的探索。在這樣的吸納與探索中，人們參與進彼此的世界與日常生活，就如同 McLuhan(1964)曾指出，電子加速的內爆已經將全世界的人鎔接在一起，形成了彼此相互牽連的一整個共同體。因而，以網際網路為其技術基礎的 MSN，首先讓人體驗到的就是這樣可能彼此連結在一起、參與在彼此之生活中的感受，並讓所謂的人際互動超越了傳統時間、地域的侷限。

在第二個層次上，MSN 的傳播界面是以數位化文字為主的。文字在 McLuhan(1964)的分析中乃是序列的、理性的象徵，相較於口語溝通來說，它是一種“熱媒介”³²。不同於口語乃是相互參與、感官涉

31 實際上，McLuhan 並無緣見到網路世界的來臨，故而他並沒有能夠分析網路的媒介意義，但其學生 Levinson(2000)則將其學說延伸至網路空間之中，故我們仍能應用之。

32 在這裡必須很小心的看待 McLuhan 的“冷”、“熱”媒介之概念。對於 McLuhan 來說媒介的冷、熱不是絕對的，而是相對的、比較出來的。因而我在這邊說文字(中文的表意文字)是熱的，當然明顯地有違於 McLuhan(1964)在書中提到，表意文字乃是冷的媒介之說法。然而，在 McLuhan 那邊，表意文字比較的對象是拼音字母，如此，表意文字自然是冷的；然而在本文中，表意文字比較的

入式的，文字提供的則是一種高度抽離的體驗。文字是具現化的符號，讓人們感覺到其與自身的距離，就好像脫離而獨立的結構存在，令我們得以行動而卻不需要、也不能夠即刻地反應，我們不再涉入緊密地連帶之中。因此，我們在 MSN 所媒介的溝通展演中可以看到，以文字界面所建立的溝通關係，似乎預設著某種難以消除的距離感。這樣的距離感對於已習於文字界面的人們來說，很自然地就意味著較抽離的關係模式，進而也令人們感到脫離緊密情感束縛的可能性。但對於仍傾向口語溝通的人們來說，這一距離感卻代表著他們不斷意識到的障礙，並且也成了自然想要克服的難題—無論是藉由口語化文字，或是各種自創的符號表情以表達情感。

在這樣的混成關係中，或者說，在 MSN 這樣複合的符擔性呈現中，我認為，或許可以這樣地形容 MSN 預設的媒介訊息：在它與人們的相互遭遇中，所彰顯出的體驗乃是一種“有距離的親近性”—且是人們某程度上可自主掌控的距離感。一方面，MSN 所媒介的人際關係提供了無遠弗屆的親近可能性，另一方面，它卻仍主要是以一種疏離的文字界面交流著。這是一種弔詭，但在我看來卻是相當“現代性”的一種弔詭。在 Simmel(1971)對於大都市之中現代人精神生活的分析中，他認為現代人的生活是面臨著極大的壓力，個人必須獨自地面對社會所給予的強烈刺激，因而現代人發展出一種冷漠的世故來因應外在的環境，以保持內心的穩定性。這是一種消極、疏離、自我退隱的心理狀態。而 MSN 所媒介的人際關係，便剛好呼應了現代人的需求—乃至於也可能進一步強化。人們仍渴望相互聯繫，但卻害怕人際關係的束縛壓力，這種既要求自由、亦想望安全的心理狀態，在現實生活中是難以兼具的，就如同 Beck & Beck-Gernsheim(2000)曾提到的，在現代社會當中的親密關係，面臨的正是在既要求安全、穩定的關係，卻又不願失去個體自由的“正常性混亂”。這樣的困境，如今正可以在 MSN 所媒介的人際關係之中得到解決與滿足³³。

對象則是口語，如此一來，我相信與口語的高度參與性相較之下，表意文字的抽離特性反而使其成為熱的媒介。

33 當然，過去在諸多虛擬社群的討論中，已經提到過網際網路的匿名遊戲可以讓人們紓解現實生活中的壓力，視窗間的轉換(包括線下世界也是一個視窗)給予人們喘息的空間。但 MSN 所具有的符擔性仍有著些許不同。其中最大的差

換言之，MSN 這類即時通訊軟體的盛行，所傳達的也就正是這樣的一種訊息：它或許是順應著，亦或者可能更進一步地促成了，現代社會之中越來越疏遠，卻也越來越令人渴望的親密關係網絡。今天，我們是不是越來越少與現實生活中的鄰居來往，卻越來越關進自己的房間裡，獨自遨遊網際網路？我們是不是終日渴望著能擁有穩定、安全的情感關係，卻始終怯步在束縛與不自由之前，以致於親密關係越來越流動、不確定？

最後，我們也看到了，這些人們所經歷的關係樣態並不是 MSN 單純作為一種工具而造成的一無論是樂觀還是悲觀的看待。相對地，從符擔性理論來看，MSN 與人們相遭遇時所展現出的有距離的親近性，一方面或許令緊張、疏離的都市人—他們同時也是印刷文字下的產物—如魚得水；另一方面卻令仍保留著部落傳統的人—他們的特性在於仍傾向口語的溝通互動，以及緊密的情感交流—經常地感到難耐不安，難以企及希望的互動關係。它帶來的效應，就如 McLuhan(1964)所認為的，並不是單一的結果，而是在不同的文化中產生差異的呈現。傾向於理性、疏離、個體主義的都市人，在 MSN 所媒介的人際關係之中，就彷彿感到可以說如 Walther(1996)所說的，我們終於可以最佳化自身的印象整飭，不再有任何的失誤，與多餘的束縛。但這對於感性、喜好緊密聯繫、社群傾向的部落人來說，卻是持續的焦慮與渴望。即便已將文字口語化，部落人卻經常發現在這樣的關係中仍舊無法承載足夠的情感，仍舊無法真正看到、聽到熟悉的對方。而這最後甚至會令他們感到 MSN 不過是一種難用的“工具”³⁴。

異在，MSN 所媒介的是建立在現實生活之上的封閉社群，它不是匿名的遊戲，卻讓人們同樣體驗了自由與安全的雙重滿足。

34 換言之，與 MSN 相遭遇時，部落人就是沒有辦法認識到都市人所體驗到的那種符擔性，因為在他們與 MSN 之間並沒有產生預設的共鳴。

參考書目

- Barnes, Susan B. (2003). *Computer-Mediated Communication*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bolter, J. and Grusin, R. (2000). "Immediacy, Hypermediacy, and Remediation," In *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Gibson, James J. (1979). "The Theory of Affordances," In *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Giddens, Anthony. (1990). *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Goffman, Erving. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday.
- Hutchby, Ian. (2001). *Conversation and Technology*. Cambridge: Polity Press.
- Hutchby, Ian. (2003). "Affordances and the Analysis of Technologically Mediated Interaction: A Response to Brian Rappert." *Sociology* 37:581-589.
- Jordan, Tim. (1999). *Cyberpower: the culture and politics of cyberspace and the internet*. New York: Routledge.
- McCarthy, J. and Wright, P. (2004). *Technology as experience*. Cambridge: MIT Press.
- McLuhan, Marshall. (1964). *Understanding Media : The extensions of man*. London: Routledge.
- Poster, Mark. (1995). *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press.
- Simmel, Georg. (1971). "The Metropolis and Mental Life," In D. Levine (eds.) *Georg Simmel on Individuality and Social Forms*. Pp. 324-339. Chicago: University of Chicago Press.
- Virilio, Paul. (1997). *Open Sky*. New York: Verso.
- Walther, Joseph B. (1996). "Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal and Hyperpersonal Interaction," *Communication Research* 23:3-43.
- Bauman, Zygmunt (1992) 《自由》，楚東平(譯)，台北：桂冠。
- Beck U. and E. Beck-Gernsheim (2000) 《愛情的正常性混亂》，蘇峰山等(譯)，台北：立緒。

- Brin, David (1999) 《透明社會：個人隱私 vs. 資訊自由》，蕭美惠(譯)，台北：先覺。
- Castells, Manuel (1998) 《網路社會之崛起》，夏鑄九等(譯)，台北：唐山。
- Levinson Paul (2000) 《數位麥克魯漢》，宋偉航(譯)，台北：貓頭鷹。
- Norman, Donald A. (2007) 《設計&日常生活：如何選擇良好安全的日常生活用品》，卓耀宗(譯)，台北：遠流。
- Turkle, Sherry (1998) 《虛擬化身—網路世代的身分認同》，譚天、吳佳真(譯)，台北：遠流。
- Winner, Langdon (2004) 〈技術物有政治性嗎？〉，方俊育、林崇熙(譯)，收於《科技渴望社會》，台北：群學。
- 毛榮富 (2001) 〈電腦媒介溝通中的溝通與非溝通〉，「2001 網路與社會研討會」，新竹：清華大學社會學研究所。
- 林玉婷 (2006) 《即時通訊軟體 MSN Messenger 暱稱之呈現與溝通策略》，台北：國立政治大學新聞學研究所碩士論文。
- 陳蓉萱 (2006) 《科技化人際關係新圖像—MSN 使用者運用在場訊息的分析》，台北：國立政治大學新聞學研究所碩士論文。
- 黃厚銘 (2001) 《虛擬社區中的身分認同與信任》，台北：國立台灣大學社會學研究所博士論文。
- 齊瀘揚 (2000) 《傳播語言學》，鄭州：河南人民出版社。
- 鍾蔚文、陳百齡、陳順孝 (2006) 〈數位時代的技藝：提出一個分析架構〉，《中華傳播學刊》，10：233-264。

The Medium Message of MSN Messenger: Affordance Theory and the Performances of MSN Relationship

Chia-Rong Tsao
Department of Sociology
National Cheng-chi University

Abstract

MSN Messenger is the most popular instant messaging (IM) service in Taiwan today. There are several common features as well as differences in MSN and other real-time interaction media based on internet. All these media, which are also called computer-mediated communication (CMC) media, facilitate the distant interaction. According to some past researches, we have learned about the concept of “virtual community” grounded on CMC. In this article, I want to indicate that the nature of “community” mediated by MSN has some different meanings. I try to discuss the interaction performances on MSN through Gibson’s affordance theory. To borrow McLuhan’s metaphor, I try to present the living experiences based upon the media messages of MSN.

**Keywords: MSN Messenger 、 Computer-mediated Communication 、
Affordance Theory 、 Intimacy at a Distance**