

新的「地方感」：電子互動媒體的語藝空間

沈錦惠*

《摘要》

本文嘗試彰顯互動傳播中資訊的共創屬性，期能為公共溝通的提振另闢蹊徑。首先回顧現代社會如何藉視聽媒體重新體會在書寫傳播中失落了的口語溝通特質，繼而檢視電子互動媒體作為認知與溝通所賴的符號系統，如何將知識課題由對應現實轉向同構現實。由茲發現，許多有關公共溝通的重要概念，例如理性、公眾、語言等，在電子互動時代已不能不由較具開放參與的角度另行思考。提振公共溝通所賴的電子溝通素養，因而不再只是個人修為展現，而是不同心智間相互頡頏、共創資訊的歷程。

關鍵詞：口語、書寫、共同空間、溝通素養、公共溝通、電子互動媒體

智慧藏

*世新大學口語傳播學系助理教授。E-mail: maryshen@cc.shu.edu.tw

壹、前言

Meyrowitz (1985) 以「沒有地方感」(No sense of place)，來形容電子傳媒對社會生活的影響。他研究電視如何在社會生活中締造新的情境，影響人們公私生活上的行為表現；結論是，因為電視，我們的「地方感」都模糊了。

Munson (1993) 研究美國參與式談話節目的萌芽、發展、興盛，注意到這類節目因為觀眾參與，受方加入傳方，平頭百姓與學者專家並席，模糊了傳統上視為理所當然的許多界線：私人領域與公共領域混合了，觀賞與演出的角色合併了，資訊和娛樂也不再涇渭分明。不同社經文化背景和水平的人物，在物理空間中原來各有所所，卻因為這些節目而能共聚一堂，在意識到另有龐大觀眾群的睽睽注視之下，彼此抵掌促膝，共同建構傳播訊息。本乎類似於 Meyrowitz 的同樣敏感，Munson 以「新的地方感」(a new sense of place) 來點出容許互動的電子媒體，實際上已帶來一種新的空間意識，重新塑造我們的感知。

從地方感的模糊到新的地方感的形成，關鍵在於傳受雙方已不再分別侷促於傳播的兩端。互動式科技的發展，使得媒體不再只是居間傳介，反而造就嶄新的空間，促成新的空間意識。「虛擬空間」(cyberspace) 因而不再只是科幻小說的想像，更是網路族每日生活的現實。如果廣電媒體的參與式節目模糊了一些傳統界線，網路所模糊或泯除的界線更多，也更廣。最起碼，「節目」(programming) 和「排程」(scheduling) 的概念，對因興趣、品味或議題而集結的網路社群而言是不存在的。相對於參與式廣電節目可以有親「身」參與或聲音參與，網路參與是一個純粹的符號活動。由此觀之，強調參與互動的媒體形式，已逐漸形成一個普通人能夠或藉口語、或藉書寫，即可跨越各種疆界與人溝通的情境。

如果暫時放下有關政經社會條件差異的關懷而稍稍馳騁一下想像，電子互動媒體不妨是一個語言符號穿梭其間的溝通情境，一個有別

於印刷書寫的「表意空間」(space of signification, Lévy, 1995/1997), 或一個不斷建構中的符號互動的「共同空間」("common place", Langham, 1994), 甚或乾脆就是一種待學習的語言 (Meyrowitz, 1998)。由於容許隨興互動模糊了傳受分野, 隱隱呼應了口語溝通中交流互動重於個別行動的特質, 因而其溝通模式所造就的是一種不能不注重彼此關係與交互演練的「螢幕語藝」("screen rhetoric", Welch, 1999), 有別於偏重個人本位與主體宣示的書寫修辭。事實上, 有不少學者把日益輻輳、趨於多方互動的電子媒體視為是繼口語、書寫之後的一套表達思維、探索現實, 建構知識的象徵符號系統 (symbolic system)。他們認為結合口語和書寫特質的電子媒體, 正在型塑人類的認知與溝通模式, 因而必然影響資訊和知識的創造乃至社會的組織與文明的發展 (Perkinson, 1995; Chesebro & Bertelsen, 1996; O'Donnel, 1998; Borgmann, 1999)。以「空間」或「語言」的概念來想像電子互動媒體, 一方面較諸傳統的「媒介」概念更傾向於彰顯符號互動中的參與各方, 而不是媒介本身, 再方面也暗示了互動傳播中資訊或知識的共創屬性或起碼是共創的可能性, 為公眾的形成乃至公共溝通的提振另闢蹊徑。

自媒體市場化、私有化以來, 公共溝通 (public communication) 的危機一直為有心人士所關切 (例如, Blumler & Gurevitch, 1995)。有人嘗試釐清「公共利益」或「公共事務」的概念 (例如, McQuail, 1992), 有人嘗試重新界定「公眾」或探討「公議」的意義 (Price, 1995; Monberg, 1996)。互動式媒體的普及引發了「電子民主」的想像與討論, 但對科技是否終於解決了參與問題, 大抵持續著自由市場式的樂觀或政經批判式的警戒 (Budge, 1996; Becker & Becker, 2000; 金銘德, 2000; 毛榮富, 2001), 較少注意到溝通基礎環境的改變所可能帶來的影響。參與互動的可能意味著媒介居中傳介的角色正改變中。對一向居於受方的閱聽人而言, 媒介居間傳介的傳統意義, 頂多只鼓勵他們各自私下交涉意義。媒體猶如溝通的共同空間這種概念, 卻似乎預見或預設了他們社會性的一面, 認定他們會走出私密, 步入公共領域, 參與訊息的建構。「共

同空間」因而泯除了傳受分野，使互動媒體形同一個符號互動的場域；兼具口語與書寫特質的電子符號系統，也就成爲此類傳播過程的參與者和研究者都該學習的共同語言。

本文旨在辨析互動式電子媒體兼具口語與書寫的溝通特質，藉以釐清此一溝通特質對公共溝通的意義。底下，我們先以歷史回顧，來看歷經書寫文明洗禮的現代社會如何藉電子視聽媒體重新體會在書寫文字傳播中失落了的口語溝通特質。繼之，我們將檢視電子互動媒體作爲一種認知與溝通所賴的象徵符號系統，對資訊和知識創造的影響。最後，我們將探討口語參與特質的電子環境對公眾概念的衝擊及對公共溝通的啓示。

貳、由初級口語到次級口語

1962 年到 1963 年間，一些著作相繼出版，使口語與書寫的差異對比形成議題，引起一連串文化辯論。這些著作包括法國 Lévi-Strauss 的 *La Pensée Sauvage* (1962)、英國考古人類學者 Goody 與 Watt 的長文，*The Consequences of Literacy* (1962)、加拿大 McLuhan 的 *The Gutenberg Galaxy* (1962)，和美國古典學者 Havelock 的 *Preface to Plato* (1963)。它們多少都強調了口語表達對心智運作過程有其獨到影響。

這些著作何以在 1960 年代不約而同關注語言在人類文化中扮演的角色，談論口說和書寫語言間的對比，而且還引起論辯？Havelock (1986) 認爲這應與廣電媒體興起，帶來嶄新的視聽經驗有關；是廣電媒體所形成的「次級口語」文化，喚醒了在書寫文明遭受疏忽的口語思維使然。McLuhan 亦屢屢暗示書寫語言將人類的意識箝制於視覺，倚重聽覺的電子媒體則重振了失落久矣、非線性的、更豐富的溝通形式。資訊的傳佈及吸收既能直接訴諸貼近意識的聽覺，文字書寫的障礙便可望擺脫。對此，有人欣見說聽藝術得以重振，有人憂心書寫文明的未來。

一、口語與書寫的對比

口語 (orality) 與書寫 (literacy) 對比的言論，最早見之於柏拉圖對話錄 *Phaedrus*。⁽¹⁾ 藉著蘇格拉底之口，柏拉圖表達出對文字符號的強烈質疑，認為書寫文字使知者同所知分離，就傳達知識而言相當機械化且非人性，不但破壞記憶，對讀者的疑問也毫無反應，剝奪雙方交流互動、釐清真理的機會。柏拉圖之後，一般皆認為書寫只是將口說語言以視覺的形式再現而已，並未造成語言轉型；直到 1960 年代，才開始有人意識到口語與書寫可能不是語言的一體兩面，而是判然有別的溝通工具 (Havelock, 1986)。

1960 年代的西方國家，廣電媒體的使用經驗已十分普及，其較諸印刷媒體親和的特性，在當時傾向於菁英主義的主流文化中並不受青睞。強調口語特色的學者，大都是敏感於社會科學界區別不同的社會或經驗時，有意無意間常採用暗含價值判斷的二分法。譬如：未開發對已開發、原始對文明、蒙昧對開化、落後對進步、傳統對現代、神話敘事對邏輯實證。西方學者從事傳播模式分析比較時，還容易以 pre- 作區隔，例如 pre-rational 對 rational、pre-analytic 對 analytic、pre-logical 對 logical、pre-literate 對 literate；意謂著未加 pre- 的是常態，加上 pre- 的則是異常或尚未進化。這些兩兩相對的名詞，不但常暗示歸於第一類者較遜，歸於第二類者較優，同一類間亦經常被視為意思相近而能互相替換 (Chandler, 1995)。對口語文化表達同情且談其優點，基本上是面對這種當道言說而產生的文化自省。

自亞理士多德以來，西方文化即重視覺而輕聽覺。亞氏在其《形上學》(*Metaphysics*)一書中即明白指出：「視覺使人理解，甚於所有感官。」

⁽²⁾ 此所以有所謂「眼見為憑」(Seeing is believing)，「眼界」(vision)、「觀點」(point of view)，「綜觀」(overview)，「遠見」(farsight) 等等。這些詞彙，都與知識的獲得息息相關 (Chandler, 1995)。視覺幾已等同於理解和知識，書寫和印刷鉛字因倚重視覺，遂將視覺提昇成理解的重

要關鍵，西方文明亦由說聽文化轉向視覺文化 (McLuhan, 1962/1995)。在許多書寫文化中，印成鉛字的文章一般都比口說言辭地位高，而正式的演講也都會以書寫形式預寫及傳佈。無獨有偶，這也呼應了亞理士多德妥善規劃演講的主張 (Aristotle, *Rhetoric*)。誰知柏拉圖援筆寫成 *Phaedrus* 中蘇格拉底的滔滔雄辯，不會讓亞氏於拜讀中得到與柏拉圖原意完全相反的靈感？如果連憂心臨場互動的活力將因書寫而失落的柏拉圖，都樂意運用書寫所帶來的個人自由，從事原創的抽象思考，也難怪亞氏之後的西方社會會益形倚仗視覺性的書寫，來主導原屬聽覺的語藝了。

然而口語畢竟較接近自然本能，每個人的傳播行為中，口語溝通畢竟佔大部分的時光。語藝學者 Walter Ong (1982: 72) 便直言視覺會剖析且造成孤立，聽覺則能包容收納：「景像使觀者置身於他的觀察對象之外，聲音則傾注而入於聽者之五內……使其居於知覺與存在的核心。」他把口語溝通等同於人性化的溝通，在互為主體中進行，與傳受雙方相互疏離的書寫媒介迥然有別：

人類的溝通不論形諸言辭與否，都有別於這「媒體」模式（按：指書寫）；兩者間最根本的差異在於：人類的溝通需要預期的回饋才可能發生。在這「媒體」模式中，訊息由傳方立場移到受方立場。在真實的人類溝通中，傳方若要傳送任何訊息，不但要站在傳方立場，也要兼顧受方立場。(Ong, 1982: 176)

像這樣突顯口語書寫對比的言論，無疑有助於使書寫社會中人（尤其是以當代文化主流自居的西方人）以較正面的態度，去看待較早期的，或離自己較遠、較為不同的社會，另外也認真面對自己較受忽略的日常口語經驗。不過這個對比主張有時不免失之過度而流於浪漫懷舊。Ong (1967: 92) 即曾形容口說的話「為最純粹、最合乎人性又最神聖、最聖潔的語言形式」。這樣的措辭，恐怕必須放在西方書寫傳統的脈絡

裡，才能理解個中的語重心長。

二、口語傳播的特質

Walter Ong (1982)可說是針對口語與書寫文化，率先整理出一套系統對比的學者。他根據前人研究所得，以書寫文化為襯托，歸結並詳述以口語傳遞想法和表達感覺的九大特色，成為日後學者研究電子口語特質（例如，Chesebro & Bertelsen, 1996; Welch, 1999）的主要參考依據：

表一：初級口語九大特色

1. 屬增添性質 非從屬性質	口語傳播並不靠正式的文法結構和分析性的語言來決定話語的意義。說話當時的情境，鼓勵了實用型的口語結構，而這結構並不在乎各觀念間的內在關係。其結果是一種增添型的結構，各觀念在其中串連起來，卻不相互從屬。
2. 屬聚合性質 非解析性質	口語思維有賴套裝公式組合事件，以輔助記憶及回憶。定型的主題、角色，和成語，都是藉以喚起鮮明影像的公式。因此，「壯麗的高山」就是記憶中的壯麗高山，而非可賦予壯麗特質的高山。一旦將思維細分成解析性的語言，將有損思維賴以傳遞的易記特質。
3. 反複的或 沿襲的	思維需要連貫，由於聲音隨時間而逝，一旦錯失，無法像翻書一樣回頭追讀。因而口語傳播採「回音」原則以確保思維的連續，有創意的重複則鼓勵風格的變化以加強效果。
4. 保守或 傳統傾向	在口語文化中確保知識，有賴於不斷反複使用，因而過程的經驗和累積的知識，以及能保留這類「社會百科全書」的人，都深受器重。其結果可能偏向守舊。
5. 蘊含播臺較勁 的況味	口語經驗世界中的存在，要求人明認自己與自然及與他人之間的互動關係，因而口語表達注重人與人之間的戲劇性衝突或爭扎，引入「鬥陣」，以增強這種體認。語言因此也等於行動和權力。

6. 貼近生活世界	親身經歷是口語思維的基石，因此為知識提供觀念基礎的都是人和人的行動作為，而非抽象化了的論述。
7. 神入且參與而非客觀超然	口語互動模式有賴面對面的說聽雙方共處於相同的時空情境，回饋是立即、持續，且經常出現的，因此具社交性及參與性，排除了個人中心的主體意識。
8. 當下平衡取向	仰仗記憶以支撐傳統、知識及生活方式的結果是，記憶中界定社會關係的資訊及意義都須與存在的事件直接相關，但社會關係畢竟會變，累積過時的資訊造成記憶的負擔，因此忘卻和記憶在口語思維中同等重要。
9. 情境導向而非抽離現實	口語傳播緊緊於日常生活，訊息都按當前事件而建構與接收，天馬行空的抽象思維與一板一眼的條分縷析，遠不如能實際運用與印證的詮釋架構。

資料來源：Ong, 1982

Chesebro 與 Bertelsen (1996: 95) 根據這些融合非語言傳播的口語傳播特色，指出：由修辭語藝學的角度來看，發表 (delivery) 與記憶 (memory) 因為關涉文化生命的傳承延續，應是口語社會中保持文化身分的最終檢證，具有管制、規範和教化作用。雖係研究初級口語社會而得，這些口語特質對從事面對面公眾傳播（譬如演說）的人士應當有所啓示（尤其是第 3、5、7、9 項）。其實除第 4、8 項的「保守或傳統傾向」與「當下平衡取向」之外，這些特質都仍反映在現代人的口語交談中（此二項之所以除外，係因資訊的存取已另有記憶裝置，無需仰仗腦袋，記憶因而已不再居關鍵地位）。這由語言學者 Tannen 的 *Talking Voices* (1989) 一書應可獲得印證。Tannen 認為看似無奇的日常交談，蘊含了豐富的「參與策略」(involvement strategies, p. 17)，具有人際關係上的功能妙用。例如談話中常見的重複與變異 (repetition and variation)、想像與細節 (imagery and detail) 等，其作用往往在於傳達和促進參與感和臨場感，關係的營造更甚於資訊的傳達。這不僅見之於日常交談，亦見之於公共演說、詩歌朗誦、戲劇等口語表達 (pp. 80-87)，

而所有引人入勝的文學形式（書寫），事實上都只是將這種自發性的口語策略，進一步加以深化繁複化而已（p. 80）。

三、電子溝通環境的次級口語

Walter Ong 率先提出，卻未多著墨的「次級口語」(secondary orality)，指的是由電子媒體所重新開啓的口語知覺。這是一種經過悠長的書寫文明洗禮後的知覺，酷似但又顯然不像初級口語 (primary orality)。它一方面如初級口語般強調參與感、社群意識，專注於當下時刻，甚至也包括公式套用，另方面卻也保留了書寫文字對於視覺秩序以及個人主體意識的重視。

雖然口語論學者認為電子溝通是書寫的跨越而非延伸，其口語卻必須是「閱聽」人熟諳的口語，能對應他業已養成的書寫習慣和識讀能力 (Chesebro & Bertelsen, 1996)。此外，其社群參與的選擇性和影音動態模擬也與書寫息息相關。

就社群的選擇性而言，初級口語社會除了向外尋求社群互動之外別無選擇，因為純口語的思維方式，使人較少向內觀省，卻較倚重對話或口頭發表來幫助思辨。次級口語社會中，外在的記憶裝置（書、錄音帶、磁碟等）豐富繁多，向內觀省的時刻唾手可得，不必與具體存在的他人互動，即能進行思考。此所以書寫較普及的社會，主體意識 (subjectivity) 較強，主張個人獨立自主、重視個人思辨能力的西方啓蒙運動也才可能出現。電子環境中的閱聽人自然充滿書寫所培育的主體意識，此時往外尋找社群，通常是因為向內觀省之後發乎自覺而作的選擇。因此，電子社群都是結合參與者的自覺自發與主持人的精心設計而形成的。這種選擇的自由，對社會或人際關係無疑造成衝擊。最具體的，莫過於造成「天涯若比鄰」與「比鄰若天涯」的現象。如果初級口語中的部族不能不由地理、物理、生理等外在因素來決定，次級口語中的社群則大抵取決於個人的興趣品味或任何一時的偏好。

電子影音模擬原則是為了創造親歷其境、人在現場的口語傳播效

果，但口語傳播的現場往往會爲了遷就視聽效果，顧及不在場、看不見、聽不到的觀眾而改弦更張。以總統大選爲例，早期在美國，大選的辯論容許對辯各方在數萬觀眾面前暢所欲言，各講個一、兩個鐘頭，講到汗流浹背聲嘶力歇 (Sparks, 1908, 引自 Ong, 1982)。今則不論哪一國家，大抵採簡短精緻、交叉進行、題目預擬的對辯。這一方面是爲了擔心觀眾嫌冗長掉頭或轉台而去，另一方面不無方便參辯者維持其優雅從容形象的考量。McLuhan (1964: 310) 所謂「刻意練就的自然從容」(cultivated spontaneity)，也可以說是因爲電子媒體在捕捉不經意的流露之時，同時要求一種不使場面失控的視覺秩序。即使是實況轉播，也終究是爲了不在場的觀眾而存在的一個封閉性景觀；任何形式的場面失控，哪怕是戲劇性效果十足的播臺較勁，都勢必破壞這個封閉體。無怪乎在「2100 全民開講」一類的選戰節目中，主持人不能不經常呼籲參與談話的任何人：小心贏了現場，卻輸了全國。這種對視覺空間秩序的敏感，亦正是來自書寫文化的另一遺傳。

在深受書寫文明洗禮中，強調參與選擇和臨場模擬的次級口語若還堪爲書寫的跨越而非延伸，主要在於以「瞬間畢現」(all-at-onceness) 取代「一時一物」(one-thing-at-one-timeness) (McLuhan and Zingrone, 1995: 180-182)，讓書寫的主體意識得以多重感官的使用收納失落久矣的情境訊息，進而牽動人類較自然的、基本的、內在於人性且不待外鑠的感官知覺，使習慣保持超然的書寫心靈也有神入的機會。由是觀之，電子媒體的發展歷程可以看作是再現口語情境的嘗試。1990 年代初，Havelock 回顧三十年前無意中興起口語議題的幾本著作時，即表達了類似的感想：

這個組合，難道只是巧合？或者是一個此心同、此理同的回應——即使只是下意識的也罷——回應人類通訊科技革命的共同經驗。無線電廣播，還有在它之前的電話，以及在它之後的電視，當時正在改變口語——口說的話——觸角

之所能及。(Havelock, 1991: 12)

顯然，Havelock 把整個通訊科技的發展，都看作是人類重建口語情境的努力。

參、從文本即情境到媒體即情境

以電子科技「重建」口語溝通情境，大致經歷了廣電期和電腦網路期。廣電期主要是讓影音圖像等重要的情境要素得以超越空間阻隔，以映像方式 (iconic) 如「實」呈現，務使其盡量接近甚至等同於面對面溝通時的品質。電腦網路期的課題除了確保清晰的品質，更須盡可能加快傳輸速度以容許同時間更大量的資訊傳輸，因而首重於減輕傳輸負荷。於是，溝通情境中的感官資訊（影音圖像）不能不回頭向文字符號看齊，在傳輸過程中由具體而抽象，由類比而數位化，由原子而位元（例如，Borgmann, 1999; Negroponte, 1995）。這表示資訊必須經歷符號化、位元化的過程，才得以重現口語情境，讓口語溝通的多元訊息或口語化的書寫訊息同步或異步交流其間。此外，真實的口語情境亦不能單以雙向溝通模式為足，而須朝向全方位多變項的溝通模式邁進，因而電子化的溝通，已不再但求雙向互動溝通，而更朝多向式互動溝通的目標發展。

如此重建出來的口語情境，較諸初級口語時代，無疑是判然有別的。一則因為參與者都歷經了書寫教育的洗禮，具強烈的主體意識，再則也因為以電腦與網路重建出來的共同空間，已結合了媒體 (medium) 和情境 (context)，成就一個有別於物理地理意義，任影音文字符號盡情穿梭其間的空間。不論在知覺特性、時空特性、參與自主性或溝通憑藉上，網路次級口語都已迥異於初級口語和書寫印刷。（表二嘗試整理出三者間的溝通特性對比，藉以突顯網路次級口語獨到之處。）

表二：網路次級口語的溝通特性比照

	初級口語	書寫印刷	網路次級口語
知覺特性	聽覺的	視覺的：版面配置	視聽覺兼具：多媒體版面配置
時空特性	時間性	空間性	時空雙性兼具
	倏忽易逝	持久、更改大不易	雖可持久但隨時可改
	受限於獨特時空情境	文本為情境	媒體即情境
	內在的記憶裝置 只供回味、無從查考徵詢	外在的記憶裝置 隨時可反複查考徵詢	內外記憶兼具 可反複查考徵詢
	當下此刻	彼時彼地	當下此刻兼彼時彼地
參與自主性	同步互動	異步單向傳輸	同步異步互動均可
	互作傳受方，無從更改的社群共同體屬性	傳受區隔、各自超然獨立、個人自主、不相干擾	可互作傳受方，亦可相互區隔；社群屬性可隨時更改
	參與者身分明確固定	傳方身分明確固定	參與者身分含糊浮動
溝通憑藉	語言和非語言知能	識讀素養、印刷紙本	閱聽素養、相關科技常識與配備
意義的產出	經由交涉協商	取決於文本	經由交涉協商

資料來源：McLuhan, 1964/1995; Ong 1982; Chandler, 1995

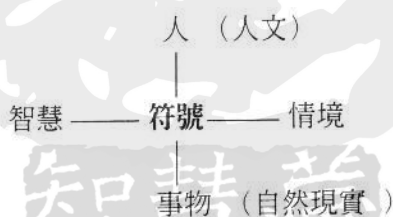
這裡值得注意的是，迥異於初級口語和書寫印刷的網路次級口語所能產出的意義，已回復（或更好說是回歸）初級口語的協商性質。符號

既不再受限於外在物理或地理疆界，其意義遂變得浮動，不像初級口語社會那樣受情境影響 (context-bound)，當然也不像書寫社會那樣，由具有明確身分的作者所創造出來的，自成情境的文本所決定 (text as context)(Chesebro & Bertelson, 1996)。

當媒體已自成溝通互動的情境而使符號的意義趨向浮動，首先受到衝擊的，應是資訊和現實之間的對應關係，而這正是傳播研究核心關懷之所繫，因為這攸關資訊品質、閱聽人賦權、社會改革是否可能等問題。

一、資訊與現實的對應

Borgmann (1999) 由符號演進的歷史，探討資訊和現實的對應關係。他認為符號的意義，係由人、智慧（參與者的）、事物、情境相互交織成的關係所決定（見圖一）。



圖一：符號的意義

傳播的目的既在於形成能和現實 (reality) 相互對應的資訊或知識，那麼在這重重關係中，人、符號、事物、情境等要素如果比例相當，形成的資訊就比較能兼顧自然與人文而貼近人類所參與創造且經驗到的現實生活，否則就容易造成程度不等的扭曲，甚至使資訊質變。柏氏原意是藉著這個「關係說」來探討資訊傳播的「質變」史。在他看來，自然界本身原就深諳「暢述的藝術」(the art of eloquence, p. 22)，山川曠野、風雨雷電，無不是大自然「語藝」的展現。人類從中擷取理解現實所需的參考地標，藉口語手勢傳遞資訊，此時符號直接指涉事物，時

空情境因素強，可謂「自然資訊」。隨後書寫和印刷媒體逐漸發展，此時藉文字符號所傳遞的資訊，只是指涉口語（另一種符號），脫離時空情境，將人由現實帶入可能，因為藉著文字，人能反複琢磨各種再現現實的可能方式，人和符號的因素並強，可謂「文化資訊」。後來發現以數字按比例分析物體結構所得的資訊，等於是以更精簡的符號組，更精確地呈現原貌；於是數字取代文字，以非 0 即 1 的最少符號所能形成的最多組合，精確傳達最複雜的訊息。數位符號既為重建現實的根據，符號因素遂趨於獨強，是為「數位資訊」。

符號因素獨強的數位資訊，由於媒體即情境，很容易不以指涉、反映現實或解釋、詮釋現實為主，而以操弄符號、建構活靈活現的虛擬現實為務。較諸「貼近生活世界」和「現實情境取向」的初級口語而言，數位次級口語沒有固定的外在現實可供對應，符號意義難以鎖定。Borgmann 因而大聲疾呼「抓穩現實」("Hold on to Reality")，擔心符號操弄出來的虛擬現實終將頂替自然現實，成為人類知覺 (perception) 的對象，使未來的資訊或知識無關乎難免受制於生理物理地理的人生現實。

二、語藝活動與現實同構

Borgmann 當然不是唯一憂心資訊日益脫離物質現實的學者；類似的警語，Baudrillard 自八十年代以來即不斷提出。對知識發展和社會正義有所期許的學者，總不免期望資訊或知識的累積，有助於回應現實人生的需求，甚至促成社會變遷。如果形成資訊 / 知識所賴的傳播媒體無法對應現實，那麼就算能促進溝通互動，較之一對極多的大眾媒體仍無實質差異。然而如果換個角度，自成一個可以溝通互動的媒體情境 (media as context)，其實使人更容易注意到資訊 / 知識的形成過程，而非其完成的狀態，甚至於是把整個人類知識都看作是一個生成變化的過程，而非一個個具體完整的成果。事實上，網路空間中就算不乏作者（傳方）自認已完成的作品，對瀏覽者而言，隨處點選可得的連結，猶如隨

時洞開的小邊門，供他隨時遁走。再是分明完備的作品，一置於網際網路世界中，也早已沖淡了作者暢述的力道，早已不是傳統上滿載意識形態，一個勁要進行宣傳說服的所謂「文本」(text)了。使用者或參與者既都可以依個人興趣和任何一時之需，隨興任意游走逗留，傳統文本的線性理路和封閉性論述便不再管用。資訊或知識的發現和創造，遂難再講究完整凝鍊的成果，而比較偏向於隨處驚奇甚至驚喜。我們知道柏拉圖批評書寫科技的非人性和機械化，使創作和閱讀過於壁壘分明，也使傳受雙方沒有交流互動、釐清真理的機會。就這一點來看，網路對資訊／知識應如何對應外在現實，以相應現實人生的需要，顯然能有其貢獻。

任何媒體的興起，大抵都因為既有的媒體已難再滿足人們溝通互動之需，網路的興起亦然。其最早的構思人 Vannevar Bush (1945) 因為有感於源自印刷書寫的直線式、階層式、封閉式的「文本」愈來愈難應付知識爆炸的時代需要，提議利用機器模擬人類自由聯想、隨興跳躍的思維，來建構一套結合書籍、筆記、檔案和通訊的資訊再現系統。這個構想後來由他的學生 Ted Nelson 予以實現。如今，網網相連的網路世界之所以無遠弗屆且潛力無限，正因為它是以自由航行式的版面，提供資訊的多重經驗，而它賴以立基的則是非線性、非階層性、多路徑、物件導向且無界無邊的「超文本」(hypertext)。在資訊隨意連結且點選可得中，超文本的開放性讓人意識到資訊或知識的創造也可以有其開放性，對應到不能不因情境和族群特色而會有不同體會的現實。

基於同樣的識照，Kathleen Welch (1999) 將「次級口語」改稱為「電的語藝」(electric rhetoric)。她所著眼的不單是電腦網路，更是整個數位視聽媒體再造公共論域的功能。在她看來，人類一百五十年來與電子溝通形式互動的經驗，已大大強化了後現代人文精神和溝通素養：「因為電視和電腦的螢幕，已如此生動地使世界顯出性別和種族的特色 (p. 194)。」她以「螢幕語藝」(screen rhetoric) 一詞表達電子時代的語藝特質，認為今之「說理」(logos)，已難再遵循傳統所尚的亞里士多德觀點。亞氏的說理，建基於直線性的邏輯理性和客觀超然的現實，長久以來已

造成白人和男人的專斷。古希臘智辯士 Isocrates 式的說理，則建基於連結、互動和演練 (associative, interactive, performative)，注重的是情境和關係，因而讓溝通情境中的各方都有迴旋馮馮的空間。這較具彈性的智辯式說理演示 (Sophist logos performance, p.191)，較符合於電子時代的溝通實情。Welch 也因此重新界定所謂的溝通素養 (literacies)，視之為一種心智間的活動 (an activity of minds, p. 67)，強調複數形式的 minds 和 literacies。⁽³⁾ 電子媒體的次級口語特質融合了口語和書寫，使人不再能以區隔二者的方式，將 literacy 僅僅理解為「書寫」。電子說理者 (logos performers) 所置身的語藝空間鼓勵的溝通素養是全面的，兼顧不同情境且涵納不同的語言風格。說理者因而不會只顧單方說理或只管現實的代表性問題。他置身的是呈現具體社會文化情境的語藝空間，面對的是一個個有性別種族及偏好特色的符號互動者。

Welch 所謂的「電子說理者」，不那麼強調如何進行單向說服和效果檢視，不那麼強調自身是否提供完成完整的訊息，反而較重視關係的營造以及信念、態度的交流繁衍。這個「說理者」置身的應比較是可隨興同步或異步互動的網際網路，而較非仍側重一對極多，互動極其有限的電視或廣播媒體。「電子說理者」的概念，也等於是把網路直接當成一種「語藝科技」(rhetorical technologies) 來看待。換言之，在符號交織穿梭的網路空間中，資訊如何對應現實的問題，已較不在於該由誰單方片面負責做到讓資訊透明，讓現實如實呈現。因為任何一個「說理者」都不能不清楚意識到他所置身的，是一個沒法由誰把持壟斷的場域，所以他也沒有絕對的責任（或根本也沒必要且也不可能），把自己的話說得彷彿顛撲不破、完整無缺。他真正需要的，毋寧是一點能開放，能與人共同切磋「現實」體驗的胸襟，而這便是電子「溝通素養」的起步。

由此看自成溝通互動情境的電子網路，因為符號因素獨強，很難確定資訊與現實間是否有直接對應；所謂的「現實」，也沒法子不透過語言符號來體驗或認知。這時若要資訊對應生活世界中的現實，只有透過實際生活於現實世界中的溝通參與者來共同建構，才庶幾近之，因為人

人不但僅有片面局部的現實，而且對現實的體認，也總是隨著與他人交流互動而不斷變遷。然而這不正更合乎現實實情嗎？與其強求資訊的透明和現實的如「實」呈現，不如將對應於現實的資訊或知識，託付於人和人之間的交流協商，畢竟，不能不藉語言符號來呈現的資訊或現實，從來都是在不斷的生成變化中。電腦網路的互動環境，只是令我們不能不承認這個早在初級口語時代即深受體認的事實而已。

肆、電子說理與公共溝通

在初級口語社會中，知識只能藉互動展現出來，卻無法擁有，因為知識無法以抽象觀念或任何獨立的資訊單位儲存起來，只能蘊藏在大家共有的語言和文化中。程序性質的知識，譬如造船或打仗，是透過師徒制代代相傳。較具歷史意義或涉及價值教育的知識，則以重複的主題、虛構的情節和既定的公式，流傳於詩歌民謠神話傳說中，由說書人（遊吟詩人）就合情境需要，半傳述半創作地予以展現。個人創作大抵屬語藝性質，同表演與互動分不開。知識屬公眾共有，儲存在共同的記憶裡（Ong, 1982）。當書寫使口語得以儲存為一組符號，並以印刷定型，使其物件化，口語思維於是開始佔有空間，有具體的位置可供引述，進而形成可供買賣的商品。從此，個人原創的觀念受到鼓勵，未標識出處的抄襲則視同剽竊。然而也正因為知者與所知的分離，使語言遺失了它的對話本色，知識乃以靜止形態呈現而隱藏它集體共創的動態本質。參與式的互動網路，使知識不再以物件式的文本離開知者而獨存，也使參與其中的電子說理者（logos performer）將其關注焦點，由個人藉著完成完整的作品伸張獨立自主的主體性，轉向關係的營造和信念態度的交流繁衍。

網路科技所帶來的這種變化，是否有助於提振公共溝通？這裡試由次級口語文化中知識概念的轉變、平凡個人轉趨積極，及網路社群特質來探討其可能性。

一、知識是行動，也是互動

網路互動不論該算是次級口語或次級書寫，都使人對知識和資訊懷持超乎印刷格局的理解和想像。探討「觀念的經濟」的 John Barlow (1994) 即提出一些有關資訊的有趣看法，同傳統資本主義的智慧財產權觀念大相逕庭。他主張資訊是一種行動，是動詞而不是名詞，是體驗而不是財產，因此資訊必須移動，必須靠宣揚來傳達，而非靠發行。他認為資訊本質上就是一種會死滅的生命體，它想要變，想要自由，而它自身的成長即是它的報酬。他還強調資訊是一種關係，以熟悉度為貴更甚於以稀為貴，其意義隨個案而異，但皆有其價值。Barlow 這些見解，把知識當成是在人與人之間發展的一種「事件」或「過程」，佔有時間更甚於佔有空間；因此化為行動更勝於徒有點子，隨機制宜更重於持守既有。這使得關切的焦點不再是知識儲存的型態或方式，而在於展現知識的行動與知識的更新。

法國學者 Pierre Lévy (1995/1997) 從不同的角度呼應了這種觀點。⁽⁴⁾ 他也根據這人腦和電腦綿密交錯而成，愈來愈具備即時、互動、全方位、多變數特質的網際網路，提出其「知識空間」(Knowledge Space) 的大構想。在他看來，人類的智慧就空間上是四散的，就時間上則易於銷蝕；因此電子資訊時代的人類不宜流連於只重主體本位利益得失的「商業空間」中，而應嘗試打破社會畛域和政治階層，開始學習如何在虛擬集會場 (Virtual Agora, p.61) 中「互為師徒」 (reciprocal apprenticeship, p.10)，以「即時民主」 (real-time democracy, p.76) 共創集體智慧 (collective intelligence)。他眼中的 Cyberspace 即為「知識空間」的基礎，於其間知識的創造、儲存、更新幾乎皆同時同步發生。知者再一度與所知結合，個人藉參與線上集體思考，再一度成為珍貴的社會資本。

這樣的「知識空間」是否可行，誠然有待討論。不過，有心之士確實十分憂心網際網路會步電視的後塵，淪為由少數關心促銷甚於關心知

識的大公司所控制的玩物 (Kraus, 1996)。從 "Webonomics" (Schwartz, 1996) 這類詞彙的流行，我們看得出傳播科技的發展大抵仍受制於書寫印刷科技所鼓勵的「商業空間」(Commerce Space) 思維，知識亦大抵仍被視為是一個個有賴個人獨力創作、可供個人擁有或藉以牟利的物件，而不是一個人類嘗試釐清現實意義的共同歷程。儘管如此，日益互動和「去中心化」的網際網路因其容許多元的使用形式，使政商勢力掌控的商業空間終究未能無限蔓延。知識空間的構想是否因而不致徒託空言，或難斷言，然而最起碼，我們可以肯定平凡使用者在溝通過程中的角色銳變，對資訊和知識構成勢必形成重大挑戰。資訊不再是一個可以單方獨斷的物件，而是一個不能不在相互韻頤中摸索前進的過程。知識於是再度回復其語言行動和互動的原初，始終處於未完成狀態。

二、平凡的個人，積極的言辭行動

這個讓知識回復行動與互動特色的平凡使用者，原先只是大眾傳播中無名無姓的「觀眾」，自錄影機和遙控器普及以來，逐漸變成流行文化中有解讀能力、有個別偏好的閱聽人。如今在網際網路中漸漸變成一個積極的資訊運用者，甚至更是一個創造的核心，在整合資訊體系與積極建構意義中愈來愈扮演著重要角色 (Chesebro & Bertelsen, 1996)。

以青少年網路遊戲「天堂」為例。這遊戲以一套固定的規矩和幾種既定的角色讓玩者選擇扮演。每個角色各有其特長優缺，玩者選定之後，就等於接受了範限條件。「天堂」中當然有引人入勝的設計，包括遊戲的角色設計、逼真的場景、靈活的人物和動物等等，但每個角色也不過就是不斷走來走去，不斷消耗和補充體力魔力。如果問青少年「天堂」有什麼玩頭，答案通常是「可以跟不認識的人結盟聊天」或「可以碰到認識的朋友」。原來「天堂」只提供一個粗略的腳本，至於玩者在遊戲中的劇情和對白，是要自己參與編寫才會有的。藉著個別使用者的積極參與對話，遊戲才得以成其為遊戲。較諸其他只管「能力」表現以求過關斬將的遊戲軟體，「天堂」無疑讓積極的個人藉著積極與他人言

辭互動，獲得過關斬將之外交流分享的樂趣。這樣的網上遊戲所預見的個人使用者，顯然大不同於手持搖控器自行編輯其收視節目的閱聽人，後者只能憑短暫注意或心不在焉，來表達他的不滿。「天堂」玩家能積極參與的餘地，甚至大過於猛撥電話搶擠有限時間的 call-in 觀眾，後者雖然總算有發言機會，其參與範圍通常僅限於由無法擺脫控制需要（不論是基於專業或意識形態考量）的傳方所設定的邊緣地帶。

當然，這類附帶社交意義的遊戲是依商業邏輯而運作；其間的對話互動，大抵閒聊瞎扯、切磋玩法和破解秘笈，除了顯示使用者善用既有作局部抗爭的本事外，難說具有任何較具公共意義的創造性。然而有符號穿梭來去，也就表示許多平凡的「我」仍在探索自我和他人的疆界，關係也仍在嘗試或營造。較諸獨對文本，試圖由其間的多義性 (polysemy) 私下交涉意義而言，網路言辭互動對平凡的個人而言確實已是一大跨越，而且是具有社會意義的跨越。尤其網路言辭活動皆係依興趣品味或一時關心的話題而發的個人選擇，帶有強烈的個人主體意識；雖然可以隨興，卻也都不能不經歷一番調適折衝。例如吳國豪 (1998) 研究 IRC 社群，發現參與者會開發獨特的語言使用方式及原則，補充情境線索，以分享經驗與意義。楊堤雅 (1999) 分析商業網站上主題社群成員間的溝通，發現他們之間會慢慢形成不同的成員角色和較多元互動模式。這顯示具主體意識的言辭行動者，有很大的程度是在人我交流分享中試探、摸索其言辭的份量和意義。即使其交流可能還缺少公眾性，仍顯示人與人之間相互連結的社會生機，因為生機總是開始於留意到自由、機會，與互動需要的個人。

三、互作電子鄰居、再塑電子公衆

在民意難以捉摸的今天，網路互動所提振的社會生機，總令人忍不住馳騁 "e-democracy" 一類的想像。有人認為憑著尖端科技的速度與安全，只要連接到選民家中，就可以促進公眾參與，降低政治冷感 ("Build it, and they will come!", 見 USA Today: Feb 15: 2000)。有科技帶來的便

利，選民自會在家中自由地參與理性討論與投票，決定諸如廢核或稅制等公共政策。可惜複雜滑溜的社會文化因素遠非乾淨俐落、層次分明的科技理性所能掌握。其實網路若有助於公共溝通，憑藉的一定不是科技便利，而是因為網路所預見的積極個人及其創生於交流分享中的言辭意義，能為「公眾」的概念注入新意。

「公眾」(the public) 和「理性」兩概念，在後現代的論述裡往往顯得過於沈重，有時還顯得不合時宜。套句 Baudrillard (1983) 的話，公眾已經消失了，人人遁入各自的私人天地，因為不但愈來愈多的事情在家中電腦即可搞定，原先由公家主導的知識 / 資訊領域也漸由市場吸納收編。「公眾」作為一個有別於個人、家族、市場、國家的集合名詞已益見模糊。它原本還暗示著一套普遍適用的通則或標準，用以界定正義、公理、客觀等，有別於特殊、多重或分裂的標準 (Monberg, 1996)，但這樣的普世通則也愈來愈少人賦予信心。至於「理性」，幾世紀來雖一直是知識的獲取方法及衡量標準，質疑其限度的聲音自 Giambattista Vico (1668-1774) 以來即時有所聞，如今更常是學界捍衛、詰難或重新論述的焦點。理性自主的個人主體 (the individual subject) 既不足恃，主體際性 (intersubjectivity) 所賴的溝通行動成為探索現實的新憑藉。現實遂愈來愈存在於語言符號組成的言說論述中。

由積極個人依興趣品味而選擇參與的電子社群，以共同話題、共同的虛擬空間供同好以言辭行動聚合。地理、性別、種族、社會文化所加予個人的印記，在這空間中不再成為有效的門檻條件。語言成了唯一的溝通憑藉，平凡的個人遂得以擺脫傳統權力地位差距所形成的阻隔，純憑個人的語言表現來經營個人的社交歸屬。重視個人選擇性 (加上兼容口語書寫的即時動態模擬)，使得次級口語的電子社群究竟不同於初級口語人所形成的部族社會，因而其社會文化乃至政治上的意涵，亦難純由 McLuhan 所言的「再部族化」(retribalization) 來理解。McLuhan 的「再部族化」基本上是一個廣電概念，強調深層的、參與的、統合的「感官平衡」將使每個人都介入別人的事務，因而形成親密互動的地球村

("... everybody in the world has to live in the utmost proximity created by our electric involvement in one another's lives", McLuhan, 1964/1995: 35)。然而 McLuhan 所見的「每個人」，大抵只是被視聽媒體牽引、知覺重受形塑的，不得不介入別人事務的芸芸眾生。這種芸芸眾生既不以個體性 (individuality) 見長，則深具主體意義的人際親密互動又如何可能達成？這是 McLuhan 未及深思之處。相形之下，網路時代的電子社群所呼喚出來的卻是一個個積極平凡的個人，擁有其選擇性且具備閱聽識讀的主體意識。正是這種主體意識及其選擇的自由，促成網路電子部族的流動性和暫時性。網路電子部族所在的「共同空間」，因而不能不兼具開放性和移動性。尤其每個人既是以符號性質臨在 (symbolic presence) 於此共同空間中，便沒有人能夠被迫或強迫誰困居其中。所謂「再部族化」，在此遂只能是自願性質；操控的意圖即或仍然不免，宰制的情形則幾已不可能。

對個人來說，在人人皆自願參與的電子社群中與他人言辭互動，意味著單單以語言能力，而非其他政經社會條件來揭示或證明自己。言辭互動在此因而不能不是一連串理解與誤解、混淆或釐清、彰顯或隱蔽的過程。那是同外界不斷交涉協商，以便形成個人觀感判斷的過程。於其間，個人的主體性和外界種種現象形同一個個不斷回應各方發言的「事件」，不再像具體的「物件」那樣有固定不變的意義。意義既是在互動與流動的言辭中開展、建構、變化，語言遂不再只是意義的容器，不再受限於訂有標準的文法規則 (Holquist, 1990) 或一定的佈局或架構 (Welch, 1999)。語言本身就是藉互動共創意義的場域，依循的不再只是直線性的邏輯推理，而是多方位、不間斷的連結 (*logos as the associative, not the linear*)。其間所重視的不再是如何去映現柏拉圖、亞里士多德念茲在茲的理性客觀真理，而是如何去對應 Protagoras、Gorgias、Isocrates 等智辯士所關注的信念和態度。

在詮釋解讀、創造建構資訊中居於核心地位的積極個人，帶著各自的性別種族社會文化背景加入他所選擇的電子社群，這個電子公共空間

便成爲一個以生活經驗爲主要依據，貼近生活世界的言談空間，具有其社會性及參與性。專家的抽象論述須通過個人經驗的檢證才有其意義，理性超然的分析也得有同理心作爲後盾才行得通。因而，期待這些電子社群形成傳統意義的公眾，不如期待它們形成「電子鄰里」("electronic neighbourhood", Shen, 1999: 97) 或 Kathleen Welch (1999:107) 所謂的「言說社群」(discursive community)。⁽⁶⁾ 這不是說公眾已不重要，凡建構「好社會」的民主過程，都不能缺少理性與公眾，但是沒有鄰里或社群，也不可能會有公眾的形成；沒有生活世界中感同身受的體驗，抽象的理性思考也難以凝聚當代社會民主運作所需的共識。換言之，在開放參與的言說空間中，理性和公眾就如語言一樣，已開始顯出其原應有之的主體際性的多元向度。尤其當平凡個人可以依其興趣品味決定其暫時棲身的社群從事其電子說理活動 (logos performing)，且其言辭的意義既在交流協商中浮現，公眾的概念便不能不兼顧說理者彼此間的關係和說理交流的歷程，而非只注意常賴宣導的共識檢視。這便意味著公眾可以如同知識一樣，漸漸更像是一個不斷生成變化的動態歷程，而不再是非得強調代表性或普同性的某種通則或標準不可。

可以說，帶著次級口語特質的電子互動空間，讓我們有機會重新發現原就隱含於知識、語言、理性和公眾中的主體際性。或許這不必然有助於提振我們目前所認定的，立基於公共利益，以公共事務爲主的溝通，卻必然影響到我們對公共溝通的理解或期待。

伍、結 論

本文嘗試撇開媒體居間傳介的傳統媒體定義，以電子互動媒體在我們的意識所形成的「新地方感」，將媒體想像爲一種互動溝通的空間或「語言」，一種近似於口語情境的共同語藝空間，並由此探究其對公共溝通的意義。藉著辨析其兼具口語與書寫的次級口語溝通特質，我們點出：電子互動時代的公共溝通所要求的理性和公眾，已遠非久習於獨立

封閉文本的書寫心靈所能揣摩。當平凡的個人使用者不再蟄伏於傳播彼端，而能積極參與言辭互動，菁英和平民、專家和業餘的界線便隨著傳受疆界和文本疆界的模糊化而難再鮮明。影響所及，深受書寫文本制約的許多有關公共溝通的重要傳播概念，例如理性、公眾、語言，乃至知識，便都不能不由較具開放參與的角度另行思考。電子公共溝通所賴的媒介素養 (media literacy)，更不再能以獨立自主的個人主體為單位，而應由對話互動中的主體際性著眼——也就是前文所提的，一種「心智間的活動」。

以 *Virtual Community* 一書 (1993) 造成「虛擬社區」一詞普及的 Rheingold 曾如是敘述自己加入一個叫 WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) 的電子社群的經驗：

開頭幾個月，我漸漸明白……我參加的是一種新文化的自行設計。成立不過一兩年的光景，WELL 的社會接觸面不斷展延、改變。……規範建立之後，會受到挑戰，修改，然後又重新建立，重新受到挑戰，猶如加速了的社會進化。

(Rheingold, 1993: 2)

Rheingold 筆下的 WELL，似乎具現了令人心嚮往之的公共溝通典範：具主體意識 (subjectivity) 的積極個人聚合起來，藉對話互動 (心智間的活動) 切磋較佳的言論；一時隨機聚合的人群似乎形成了具有主體際性 (intersubjectivity) 的電子公眾。相較於目前臺灣已有的時事 call-in 或網路論壇等，這個理想似乎遙遙其遠；因為我們有的常只是固定的一些成見在爭吵，似乎言辭互動的樂趣不過是把對方辯倒 (例如黃學碩，1996)。然而這卻也益發顯示電子互動時代溝通素養的真義：「沒有人真正『擁有』意見，大家其實都只是在形成意見 ("People do not exactly 'have' opinion, but are, rather, involved in opinioning.")。」(Postman, 1993: 134-135) 如果意見只是一種思考過程，不能不在反複探索、研究與討論中不斷修正，那麼意見所由生的理性便可以視為在對話互動中逐漸開

顯的歷程；意見所匯集的資訊或知識，則尤其顯出其集體共創和不斷生成變化的特質。

這些特質，在在呼應了口語知識的特質。襄助觀感意見交流連結的電子互動媒體，藉著「新地方感」形成口語情境般的共同空間，讓知者與所知重新結合；知識遂不再以物體式的文本離開知者而獨存，卻再一度成爲社群成員共同演示、共體個中三昧的歷程。由此看電子互動時代的所謂公共溝通，其實也就是在近似 Pierre Lévy (1995/1999) 所說的「知識空間」中相互連結、相互邀請且共同探險。猶如初級口語人建構共享的神話一般，電子口語人也漸漸倚賴彼此的告知和共同的記憶，在電子交談中積極建構行將共享的知識。這種相互告知的言辭表現，已不僅僅止於被動「詮釋」已存在的現實而已，更是在積極地共同建構現實。差別在於，電子口語人是各具信念與態度的積極個人，他們必須學習藉語言互爲師徒諍友，共創資訊，共覓真理甚至共享意義。這是形成電子公眾所賴的溝通素養，也是電子公共溝通提振希望之所寄。

智慧藏

註釋

- (1) 柏拉圖在其 *The Seventh Letter* 亦有類似言論，只是並不顯著。
- (2) 見 *Metaphysics*, Book 1.
<http://classics.mit.edu/Aristotle/metaphysics.mb.txt>
- (3) Meyrowitz (1998) 的「多重媒體素養」(multiple media literacies)，觀點近似，雖然著眼點有別。他的 "literacies" 側重媒體使用，Welch 的 "literacies" 則側重心智活動。
- (4) 猶如 Borgmann, Lévy (1995) 也從文明演進史的角度，區別出四種因表意方法 (means of signification) 不同而形成的人類學「空間」(anthropological spaces)，分別為：地球空間、領域空間、商業空間和知識空間。
- (5) "Intersubjectivity" 一詞，本地的社會科學界多譯為「相互主體性」，哲學界則多譯為「主體際性」。此處沿用哲學界的譯法，主要在於其較簡潔有力且不繞口。
- (6) 此所以 Welch (1999) 不願採用 Stanley Fish 的「詮釋社群」(interpretative community) 而寧願另創「言說社群」這個名詞。

參考書目

- 毛榮富 (2001)。《網路社會的神話塑造——政治經濟學的批判》。臺灣大學社會學研究所博士論文。
- 金銘德 (2000)。《網路溝通形式與公民社會》。政治大學社會學系碩士論文。
- 吳國豪 (1998)。《網際網路虛擬社群象徵互動之探索——以 irc.hinet.net 為例》。淡江大學大眾傳播學系碩士論文。
- 黃學碩 (1997)。《網際網路公共傳播內容的分析——以交大 BBS 站為例》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 楊堤雅 (2000)。《網際網路虛擬社群成員之角色與溝通互動之探討》。中正大學企業管理研究所碩士論文。
- Barlow, J. P. (2003, May 7). The economy of ideas, *Wired*. 3(2). [Online] Available: <http://www.wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas.html>.
- Baudrillard, J. (1983). *In the shadow of silent majorities or, the end of the social and other essays*. (P. Foss, J. Johnston, and P. Patton. Trans.) New York: Semiotext(e).
- Becker, T. & Becker T. D. (2000). *The future of teledemocracy*. Westport: Greenwood.
- Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1995). *The crisis of public communication*. London: Routledge.
- Borgmann, A. (1999). *Holding on to reality: The nature of information at the turn of the millennium*. Chicago: The University of Chicago.
- Budge, I. (1996). *The new challenge of direct democracy*. Oxford: Polity.
- Bush, V. (1945). As we may think. *The Atlantic Monthly*, 1(176), 101-108.
- Chandler, D. (2003, May, 5). Bias of the ear and the eye: 'Great divide' theories, phonocentrism, graphocentrism, logocentrism. Aberystwyth: University of Wales [Online]. Available: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/litoral/litoral.html>
- Chesebro, J. W. & Bertelsen, D. A. (1996). *Analyzing media:*

Communication technologies as symbolic and cognitive systems.

London: Guilford

- Havelock, E. A. (1986). *The muse learns to write: Reflections on orality and literacy from antiquity to the present.* New Haven: Yale University.
- Havelock, E. A. (1991). The oral-literature equation: A formula for the modern mind. In D. R. Olson & N. Torrance (Eds.), *Literacy and orality* (pp. 11-27). Cambridge: Cambridge University Press.
- Holquist, M. (1990). *Dialogism: Bakhtin and his world.* London: Routledge.
- Langham, D. (2003, May 3). The common place MOO: Orality and literacy in virtual reality, *Computer-Mediated Communication Magazine*, 3(1) [Online]. Available: <http://www.december.com/cmc/mag/1994/jul/moo.html>
- Lévy, P. (1997). *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace.* (B. Bornonno, Trans.) London: Plenum. (Original work published in 1995).
- McLuhan, M. (1964/1995). *Understanding media: The extension of man.* Cambridge: MIT.
- McLuhan, E. & Zingrone, F. (1995). *Essential McLuhan.* London: Routledge.
- McQuail, D. (1992). *Media Performance: Mass communication and the public interest.* London: Sage.
- Meyrowitz, J. (1985). *No sense of place: The impact of television on social behavior.* Oxford: Oxford University.
- Meyrowitz, J. (1998). Multiple media literacies. *Journal of Communication*, 48(1), 96-108.
- Monberg, J. (2003, May, 5). Information technology systems as publics, *Computer-Mediated Communication Magazine*, 2(3) [Online]. Available: <http://www.december.com/cmc/mag/1996/feb/monberg.html>.

- Munson, W. (1993). *All talk: The talkshow in media culture*. Philadelphia: Temple University.
- Negroponete, N. (2003, March 29). *Being Digital* [Online version]. Available:
<http://archives.obs-us.com/obs/english/books/nn/bdcont.htm>.
- Ong, W. (1967). *The Presence of the word: Some prolegomena for cultural and religious history*. New York: Simon & Schuster.
- Ong, W. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the Word*. London: Routledge.
- Perkinson, H. J. (1995). *How things got better: Speech, writing, printing and cultural change*. London: Bergin & Garvey.
- Postman, N. (1993). *Technopoly: The surrender of culture to technology*. New York: Vintage.
- Price, V. (1992). *Public opinion*. London: Sage.
- Schwartz, E. (2003, April, 3). *Webonomics: Nine essential principles for growing your business on the World Wide Web* [Online]. Broadway Books. Available: <http://www.webonomics.com/main.html>
- Shen, M. C. H. (1999). *Current-affairs talkshows: Public communication revitalized on television*. Doctoral Dissertation, The University of Amsterdam.
- Tannen, D. (1989). *Talking voices: Repetition, dialogue, and imaginary in conversational discourse*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Welch, K. (1999). *Electric rhetoric*. Cambridge: MIT.

**New Sense of "Place":
Interactive Media Understood as Rhetorical Common Place**

Mary Chin-Hui Shen*

Abstract

This essay tries to explore the interactive electronic media as a new symbolic system that combines orality and literacy, thus constitutes a rhetorical common place where knowledge is to be co-constructed, rather than represented. This implies a strong impact on public communication as many of its relevant concepts, such as knowledge, language, reason, the public, have to be reconsidered in a less modernist light. Electronic literacy, on which public communication must rely, therefore means no longer an individual or personal matter, but rather an intersubjective activity among minds.

Keywords: orality, literacy, common place, public communication, interactive media

* Mary Chin-hui Shen is Assistant Professor at the Department of Speech Communication, Shih Hsin University, Taipei, Taiwan.