

第三章、媒介文化、心靈、工具箱

第一節 文化疑義的澄清

前面談到 Ong(1982)和 Vygotsky(1997, 1998)等人認為，影響人類思維和表達行為的因素，非單一媒介工具，而是受訪者所處的整體媒介文化情境。不過如果依照上述 Ong(1982)和 Vygotsky(1997, 1998)等人的邏輯來看，有兩個問題可能是許多學者會進一步提出質疑的。

首先，如果依據 Ong(1982)和 Vygotsky(1997, 1998)等人說法來看，人類在與媒介環境的關係上，顯然處於一種被環境決定的狀態，人類的思維與表達行為，完全受其所處的媒介環境影響，似乎毫無主動性可言，這令人不禁要問，在這種單向影響下，人難道沒有自主的能動性，完全只能受環境的宰制嗎？而如果情況非如此，人與週遭文化環境間的關係，又是如何呢？

其次，Ong(1982, 2002)和Vygotsky(1997, 1998)所談的「整體文化」，是否真有那樣整體、一致的東西存在，及其如何定義的問題？在此，我們試圖透過上述這兩大「文化與心靈¹間互動關係」的提問及探討，進一步延伸McLuhan(1964；葉明德譯，1978)、Vygotsky(1997, 1998)及Ong(1982)的概念，並提出本研究的解釋架構。

當然，我相信 Ong 和 Vygotsky 都不是所謂的單因子決定論者，故而 Ong(1982)才會強調整體文化的影響性，而 Vygotsky(1997, 1998)也才會試圖以「記號工具」的中介概念，來跳脫過往有關心靈與文化間單向決定的爭議(Davydov & Radzikhovskii, 1985)，不過這兩位學者的論點，確實較著重週遭環境對於心靈和行動影響的探討，故而某個程度說來，他們仍是相信人的心靈和行動的組成，是受制於週遭的文化情境。

¹ 在此心靈一詞，主要指人類的思維發展及其組成。

一、文化與心靈是相互涉透

關於文化與心靈互動關係的看法，不同學門的觀察及解釋重點各不相同。在社會及人類學研究部分，主要強調社會結構和文化環境，對人類心靈及行動的限制和影響。社會及人類學者主張，人類的思維及行爲，深受文化環境及社會結構的影響，在其舉手投足間，都可看到文化所顯現的痕跡，及社會結構的限制。例如人類學家就強調，不同的文化樣貌，致使人類產生不同的行爲反應(Finnegan, 1988; Lakoff, 1987; Douglas, 1973); 而 Weber(1946)和 Parsons(1951)等社會學家，則強調社群價值及社會結構，對人類行爲抉擇所造成的影響; 至於心理學部分，則是強調人類做爲自己行爲主宰者的能動力，及生物發展對於人類心靈的影響。心理學者認爲，人類的行爲表現，是透過一連串自主選擇及生物發展過程而來，例如認知心理學派，特別強調人類主動處理資訊的能力，及以生物發展爲根基的認知發展歷程(鄭昭明, 1993; 溫明麗, 2003)。

當然，其後也有許多學者批評，上述兩方的說法過於單面線性(人類及社會學單面強調環境影響，心理學單面強調人類的能動性)，並認爲其實這兩個變項間的關係，是處在一個互動，相互影響的狀態下，即文化會影響心靈，心靈也會創造文化，而人類的文明，即是在這樣相互作用的影響下，不斷的往前進(Salomon, 1979)。

事實上，Salomon(1979)的這個說法，相當符應我們的感官知覺，也對於人與環境間的關係，做了一個更貼切的解釋，因爲如果從人類行動的過程來看，我們身旁所有的事物，確實爲我們所用，也影響了我們。

不過如果我們仔細思考上述說法，就會發現，不論是單面或是互動影響的研究論述，它們共有的特點，即在這些研究中，文化環境都被視爲是與人類心靈完全分離，互不相關的變項，故而其中某個因素，可進一步影響另一個因素，造成另一因素產生變化，或互相產生作用，影響彼此。

這點我們可從前面談到的社會、人類學或是心理學界，對於何謂文化情境的

定義看出。在這些研究中，文化通常都被定義為「週遭圍繞的事物」，或是行動者所處的「外在情境」，是個與心靈完全無涉的存在事物(Cole, 1996)。

不過這種文化與人類心靈各自獨立，彼此無涉的說法，近來卻遭逢許多批評(Geertz, 1973; Shweder, 1991; Cole, 1996)。事實上，早在 30 年代，Dewey 就曾針對這樣的分離說法提出質疑。

在《經驗與教育》(Experience and Education)一書中，Dewey 曾為文批評過往心理學者，將「心靈」與「外在環境」視為是兩個完全分離變項的說法。Dewey(1938: 66)談到，在我們的行為、思維和情境間的關係，並非如此靜態，且能被清楚割離、一刀兩斷的。事實上，它們是處於一種模糊及動態的狀態中。因為那些被我們視做是外在客體和週遭情境的事物，基本上都是透過我們的命名行動而來，故而它們並無法獨立於心靈之外。

Dewey(1938)的這項說法，主要從心理學出發，強調我們對外在事物的觀察，必然要透過人類心靈的詮釋，故而所有事物，都有其詮釋意涵在內，我們並無法將外在情境的狀態，與人類心靈的詮釋做一完全的切割。而 Dewey(1938)的這個論點，其後也受到其他學門學者的引用及延伸。

人類學家 Geertz(1973)就曾引 Ryle 的說法，提出厚描(thick description)一詞，從另一角度說明心靈詮釋過程所隱含的文化意義。Geertz(1973)認為，人們的行為意圖及對事物的詮釋，是與其所處文化緊密結合，深受文化因素的影響，故而在從事人類學研究時，研究者應採用厚描的方法，盡可能以在地的觀點，說明現象背後所具有的不同意義階層，才能得出較真確的文化意涵。他以 Ryle 所舉的小孩眨眼為例，來說明這之中可能意謂著不自主的抽筋、某種社會約定的符碼、一種刻意的模仿、某種反諷取笑的意義等多層次的意涵。

Geertz(1973)並以峇里島上的鬥雞活動為例，說明唯有以當地行動者而非研究者自身文化的價值觀，來看待其所處文化習俗，才能取得正確的文化詮釋。Geertz(1973)談到，峇里島的鬥雞活動，並非如早期西方文明所詮釋的，是一群無所事事的年輕男子，為了賺錢所從事的一種下層階級的賭博流血活動。事實

上，它是種具紀念意義的藝術形式(art form)，在鬥雞的過程中，包含了死亡、男子氣概、狂暴、失落、饋贈、機會等歷史遺物，展現的是一套完整的巴里島文化意義及其價值。故而我們不可將此活動視為是種野蠻無趣的消遣行為，而應將其視為是當地特殊文化的真確表現。

如果我們從 Dewey(1938)和 Geertz(1973)的說法來看，文化情境中所有事物的意義，必然透過人的心靈詮釋而來，而人對於事物的詮釋，又深受其所處文化情境的影響，故而我們可以說，文化與心靈間的關係，就如同中文歌曲裡所說的，「你泥中有我，我泥中有你」的狀態一般。文化與心靈二者，並非截然二分，完全分離，而是處於彼此滲透，相互建構的狀態。

關於上述這個文化情境與心靈不可分離性的論點，近年來被文化心理學派廣為採納，且更進一步發展。對於文化與心靈間的關係，文化心理學派代表性人物 Shweder(1991)曾以 Dewey(1938)、Geertz(1973)等人的概念為基礎，發展出文化心理學的重要論述，並強調文化與心靈的相互依賴及互相定義。

在《透思文化》(Thinking through cultures: expeditions in cultural psychology)一書中，Shweder(1991)曾談到，沒有一個社會文化環境的存在，能夠獨立於人們意義詮釋之外，而一個人所生存的社會文化環境，及其捕捉與使用意義與資料的歷程，又會影響且改變其主體性與心智生活，故而我們可以說，文化與心靈間，是處於相互建構、辯證的動態關係，人不只參與及建構其所生活的文化習俗中，同時也被拘束或侷限在這些活動形式中。在兩者互動的過程中，主體與客體、自我與他人、心靈與文化、個人與社會、圖形與背景，是互相穿透或密切黏結，無法在結構或功能上加以分割或扯裂。

二、文化非處於完全分歧，也不是全然一致的狀態

前面我們談到，Ong(1982)認為，文盲之所以會以 Luria(1976)預期外的方式做答，主要是因其所處文化，不常處理由文本形式所形成的幾何圖形、抽象分類、邏輯推理、定義和自我分析等問題，並不以 Luria 的方式進行提問，故而在探討

口語人的思維與表達特色時，我們必須先回到研究對象所處的整體文化思考。

那麼，什麼是整體文化呢？到底有沒有這個東西存在呢？或者我們可以進一步提問，文化到底是個固定一致的事物，還是多元流動的狀態？關於這個問題，一直以來不同學者有不同說法，而這些說法主要又源自於學者對於文化的定義，故而在說明這些說法前，讓我們先回到文化一詞的定義。

對於「文化」一詞的定義問題，一直以來可謂百家爭鳴，也從未被固定過，不但在不同歷史發展階段被賦予不同想像，即便是同一時空下，仍有各式不同的定義出現。在《關鍵字》(keywords)一書中，Williams(1976)就曾從文化一詞的定義，由早期的農作物、文明、藝術，到後來的人類生活總合，來解釋「文化」一詞意義的變動性。

關於文化的定義，英國人類學家泰勒爵士在《原始文化》(Primitive Culture)一書中，首先提到文化一詞。Tylor(1958)認為：「文化是一種複合的整體，包括知識、信仰、藝術、法律、道德、習俗，以及一個人做為社會的一分子，所獲得的一切行為和習慣。」

而我國學者黃光國(1996：223)則認為，文化是人類在其社會或自然環境中，為應付他們所遭遇的問題，而發展出的一套思想、情境和行動模式。這套文化模式或多或少為同一社會中的成員所共有，能夠從上一代傳到下一代，而且會整合成一個完整的系統，系統中的各個成分彼此有不同程度的關連。

如從文化一致性或多元性的標準來看，泰氏與黃氏的說法，某個程度已預設了文化的完整一致性，故而能整合成一個完整的系統，由上一代傳至下一代。當然，泰氏與黃氏的說法非從事文化相關研究者的特例，甚至可說是種共識，因為多數學者在進行文化相關研究時，即已預設了其整合一致性(Cole，1996)。

雖然許多學者在進行文化研究時，皆預設了文化的一致性，然而 Kay 卻持著相反的看法。Kay(轉引自 Cole，1996：122)認為，文化的整合一致性，是因為研究者，在研究和書寫的要求下才產生。基本上它是個幻覺，非現實狀況。文化其實是處於多元流動的分歧樣態，在不同的人、事、時、地、物情境下，會顯現

不同的文化樣態，即便是在同一時空下，所展現的文化樣態，也是非常多元的，而所謂整體一致的概念，只不過是研究者爲了研究而設的方便法門。

Kay(轉引自 Cole, 1996: 122)的這個說法點破了許多學者，將文化界定爲整體一致狀態的迷思，但也提出了一個值得深思的問題，文化究竟是以什麼樣貌存在？而如果文化是這麼的多元分歧的話，那麼有關文化的學術研究，何以成爲可能？又該怎麼進行呢？

關於上述這些研究進行的難題，透過對於文化的再定義，Geertz(1973)給了我們一個新的思考方向。1970年代 Geertz 引述韋伯的說法，爲文化重新下了一個定義，Geertz (1973: 5)談到，人是懸浮在一張由他自己所編織的意義之網中，透過這張意義之網，人們創造了各式不同的文化現象，也改變了自己。在此，透過文化與心靈間的互動解釋，Geertz(1973)點出了在討論文化相關問題時，一個新的關鍵切入點，即中介人類思維與文化情境的意義之網。

何謂意義之網？在《文化的詮釋》(The interpretation of cultures)一書中，Geertz(1973)曾談到意義之網的意涵。Geertz(1973: 45)認爲：

人類的思維本質具社會和公眾性，思考並非指發生在腦中的事物內容，而是由米德及其他象徵符號論者所說，具公共意涵的意義符號工具(significant symbols)所組成，人類主要即是透過這些意義符號工具的使用，達成行動，並相互了解。

在此，透過「意義之網」的提出，Geertz(1973)將文化意義做了革命性的翻轉，文化不再只是自外於人的事物，而且也是一種「內在的意義符號知識」(inside-the-head knowledge)，它不只是具公共文化意涵的溝通工具，也是具使用者個人意向的思維工具。

Geertz(1973)認爲，透過具公眾和社會意義符號工具的中介，人類得以採取行動、溝通和了解，但反過來說，人們的行動、溝通與了解等行爲，也受限於它。

故而如果我們欲解開文化與心靈互動之謎，首要的觀察重點，即為意義之網。

Geertz(1973)的這項說法，解決了長久以來文化一致或分歧性的爭議，並開啓了文化研究的另一扇視窗。如果我們從 Geertz(1973)意義之網的定義來看，文化既非完全分歧也不是全然一致。文化的多元和一致性，是處於一種不斷的交鋒狀態。意義之網既受文化情境的影響，又具個人主動的詮釋性，既有其共同性，也會受個人因素的影響，而產生分歧性，雖處於隨時變動的狀態，但也不致完全不關連。故而對 Geertz(1973)來說，文化既非由各個互不相連的片斷所構成，也不是一個完整的整體。

而如果我們再以 Geertz(1973)「意義之網」的概念，來思索前述「文化與心靈互動」問題，就會發現，意義之網的中介概念，不只解決了多元性與一致性的爭議問題，且也適度的延伸及具體化 Dewey(1938)、Shweder(1991)等人所言，「文化與心靈是處於相互依賴，及互相定義的狀態」的說法。因為中介心靈與文化意涵的「意義之網」，既具文化意涵，也是心靈思維工具，可說是文化與心靈的交會處。而從意義之網的使用過程中，我們也可看到，心靈與文化的相互滲透及互相定義的狀態。

三、意義之網的中介意涵

事實上，Geertz(1973)的意義之網，與第二章中 Vygotsky(1997, 1998)所談的記號工具，同樣具有中介(mediate)概念，只不過 Geertz(1973)的意義之網，更進一步說明了記號工具的文化、公共意涵。至於這個中介概念的提出，對於人類心靈和行爲研究，究竟有何意義？

關於中介概念的提出，對於人類心靈和行爲研究的影響，Davydov & Radzikhovskii(1985: 52-54)曾談到，中介概念在心理、行爲相關研究中，不只具有理論上的意涵，在方法論層次上，更有其重要性。中介概念的提出，不只解決了文化及心理學上的爭議問題，並開啓了一些新的研究思維。

在理論層次部分，Davydov & Radzikhovskii(1985)認為，中介概念解決了心

靈與環境關係間的各式爭議，並導引出整合性和歷史性的心理觀點。一方面，中介概念的使用，使得人們得以整合公共及個人意志兩大對立概念，不再受限於過往二元對立的說法，另一方面，由於記號系統(語言，書寫，數字系統)是經由人類歷史發展過程所創造，故而我們可進一步從心靈的起源追溯，從事歷史性研究。

在研究方法部分，中介概念的提出，改革了過往心理學所強調的「刺激」-「反應」的單因子決定論，轉而將研究重心分為三個區塊，即中介概念扮演著聯結環境和心靈組成的關鍵。這種作法，使得研究者得以跳開過往的因果影響說，而以一种更互動及動態的方式，探尋心靈與文化間的關係。

第二節 文化-心靈中介物的功能與意涵

Geertz(1973)「意義之網」的中介概念，打破了過往學者在心靈與文化間截然分離的說法、具現了 Dewey(1938)、Shweder(1991)等人「文化與心靈是處於相互依賴及互相定義」的論點，並化解「文化與心靈間互動關係」及「文化為流動多元或固定一致整體」兩大爭議問題。

這個「意義之網」的中介概念雖得到相當多的肯定，但其將文化與心靈中介物只侷限在符號、語言等意義符號工具的說法，也受到一些批評。像是 Swidler(1986)和 Cole(1996)就認為，中介人類心靈與文化的中介物，除了語言、文字等有形的意義符號工具外，尚包括信仰、生活實踐、藝術形式和儀式舉行等無形事物。而後續許多學者對於文化-心靈中介物的內涵，及其與人類心智間的關係，也做了相當程度的補充說明。

一、為人們用來解決難題及詮釋事件的工具，同時也是行為的引導者

關於心靈與文化的中介物，在心理學和傳播學界，最廣泛被使用的概念即是基模，在此我們透過基模和腳本的概念，說明文化-心靈中介物在人類行動過程中所具有的功能。

基模一詞是由 Bartlett(1932)所提出，主要指的是關於事件、情境或物體等有組織的知識單位。基模概念的提出，初始在心理學界並未造重大的衝擊，其後在 Rumelhart 與 Norman(1988)等研究者的努力下，這個概念在當代認知心理學裡，佔有一個相當重要的詮釋角色(Cole，1996)。

Rumelhart(1981)與 Norman(1978)等人主張，基模具有以下特徵(轉引自鄭昭明，1993：284-285)：

1. 基模是有變項的：

譬如，狗的概念基模中，有一個固定的部分「一隻狗有四條腿」，以及一些可變的部分，如狗有「黑、白、黃等色」、「大、中、小」等大小。「腿數」是固定的，而顏色和大小是可變的。

2. 某個基模可附屬於另一基模，而成爲後者的一部分：

例如，「身體」的基模包括頭、軀幹、手和腳等基模。頭的基模裡又包含臉和耳朵等基模。

3. 基模可以表示任何層次的知識：

基模不僅可代表思想、文化的知識，也可代表句子、文字或字母的意義。

4. 基模代表知識，不代表定義：

它代表個人對外在世界的語意及事件記憶經驗，而非爲經驗的語言定義。

5. 基模爲一個「主動辨視的設計」：

其功能在評價外來的刺激資料是否與其吻合基模主要用來幫助人們檢驗並確認外來刺激爲何物，它是透過人類主動提取、與外來資料比對，及由最適的基模對資料做出詮釋的過程。

總結來說，基模最核心的概念是，基模是具有變數的訊息結合，故而任何的基模均有固定不變與可變的部分。我們的知識系統主要即是由大量的基模所組成，基模代表任何層次的知識，也代表個人對外在世界的語意與事件記憶。

由於每個基模具有不同內涵及功能，故而當我們遭遇不同難題或狀況時，亦

會採用不同的基模，以利問題解決及達成目的。例如，我們會利用自我基模，認識及分析自我；利用政治基模，詮釋政治事件的意義和政治人物的作為；透過事件基模，得知在什麼場合，該從事什麼行爲。

雖然不同的基模，可解決不同的狀況和難題，但在日常生活使用的眾多基模中，Schank and Ableson(1977)認為，我們最常使用的，還是事件基模，在認知心理學中，它通常又被稱爲腳本(script)。

根據 Schank and Ableson(1977)的說法，腳本(即事件基模)指的是日常生活經常出現的事件序列，例如我們去看醫生，自有一套腳本，像是我們會進入醫院、掛號、繳費、等待叫號、進入診療室、向醫生訴說症狀、醫生看診、再到藥房拿藥等，這些過程，都有一定的順序；而除了事件序列外，另外腳本中還包括狀況、場景、結果等相關訊息。

Nelson(1981)曾針對腳本的序列特質，做進一步的研究。他要求一個三歲和五歲小孩，講述「去餐廳吃飯」這件事，結果發現，兒童在說明時，談的通常是一些例常事件，且以時間序列作為主要的描述方式，像是先做了什麼，然後再做什麼。而兒童對於事件的因果推演，主要也是植基於行動的時間序列，像是兒童會說，pizza 在沙拉之後吃，因為它要花比較多時間準備。

另外，在「去餐廳吃飯」的研究中，Nelson(1981)還有項重大發現，即在敘述過程中，某些事件，兒童雖然做了或看到了，但是卻未在故事中說明。像是雖然在餐廳吃飯時，兒童會拿起刀叉開始吃東西、也看到有人付了錢且留了小費在桌上等，但在敘事時，卻未做說明。

Nelson(1981)認為通常這些未說之事，即是文化中被視爲是理所當然的那些默會之知²，由於它是那麼的自然存在，就像空氣一樣，故而使得生活在此社會中人，幾乎忘了它的存在。不過這些默會之知卻中介了人們的行爲和思維，讓人

² 在認知心理學的說法中，基模、腳本(即事件基模)和默會之知，雖然都是人類文化與心靈的中介物，但兩者最大的差別在於，基模、腳本指的是一些在日常生活中，遭遇狀況時，我們會由腦中主動取用詮釋或解決問題的知識架構，是一個較具意識的動作；而默會之知談的則是那些在日常生活中，經常使用，且被認爲是理所當然，而較不爲人意識的知識。

們知道在什麼情境下，該表現出什麼行爲，甚而做出一些決策和推論。故而在敘事時，兒童雖然未說明吃東西要拿起刀叉，但他的行爲已深受「去餐廳吃飯」這個腳本的影響。

關於腳本(事件基模)與人類思維的關係，Schank and Ableson(1977)曾談到，當腳本用在理解對談的話語時，我們即可利用腳本的知識，衍生許多推論，是原本話語所未明確提及的，像是我們可從人們有關筷子使用的談話中，推測出他們可能吃的是中國菜。Bruner(1990)則進一步談到，腳本在敘事中所呈現的經驗再現，提供了人們詮釋自己經驗的框架。透過這些敘事化的框構過程，我們將不會迷失在黑暗混亂的經驗中，故而，例行化的敘事腳本，某種程度代表著人類行動的導引者。

換言之，文化-心靈中介物(例如，基模和腳本)既是種人類用來解決難題及詮釋事件的工具，同時也是人類行爲的引導者，在不知不覺中，影響我們的所作所爲及各式決策。

二、爲文化產物，其意涵與功能隨所處情境而有所不同

不過雖然基模、腳本這兩個概念，可以說明文化-心靈中介物的中介功能，但認知心理學者在談述這個概念時，忽略了一個很重要的問題，即中介物的意涵及功能，是會隨著所處文化情境而有所不同，並沒有一個普同、去情境意涵的基模腳本、及獨立於文化脈絡之外的活動和能動者。

在《文化心理學》(cultural psychology)一書中，Cole 特別花了一個章節的篇幅來談這個問題。Cole(1996: 117)認爲，傳統學者習慣將各式中介物視爲是一種物質事物，是經由人類製造出來的各式用品，但這樣的說法，卻忽視了中介物所具有的文化意涵及心靈詮釋過程的影響。事實上，所有的中介物雖有其物質或社會存在的事實，但在使用與發展人造物的同時，我們很難不將具文化意義的概念性詮釋，加諸於其上。Dewey(1938)亦曾談到，我們對外在事物的觀察，必然要透過人類心靈的詮釋，所有事物，都有其詮釋意涵在內，我們並無法將外在情境

的狀態，與人類心靈的詮釋做一完全的切割，故而在思考人造物的意義時，我們仍須回歸至人類所處的文化情境中。

例如一把斧頭，雖有其客觀存在的物理面向(對於大半人來說，所看到的形狀和樣貌是相同的)，但更重要的是其主觀存在的文化詮釋意涵。對於不同文化的人而言，這把斧頭可能具有不同的意義(例如，對於台灣人來說，它是把斧頭，對於南美洲某部落的人來說，它是個祭祀用品)，故而在思考人造物的意涵時，我們斷不可以一種去情境的物質概念為之。

換言之，Cole(1996)特別強調，人造物不只是種物質產物，它同時也是人類詮釋和歷史文化下的產物，在思考某個人造物的意涵時，我們很不將人類的詮釋意義加諸於上，而人類的詮釋又深受文化情境的影響，故而在思考人造物意涵時，我們必須隨時提醒自己，沒有一個普同的人造物意涵，存在於世上，每個人造物在不同的文化情境中，都可能具有不同的意義。

Cole(1996: 130)談到，認知心理學在談基模和腳本概念時，談的是一些中介人類生活與心靈的知識架構，這些知識架構普同存在於每個社會，且所具意涵及功能不隨文化改變。不過由於其談論的是那些，普同存在於文化中，讓生活在某文化下的人們，知道在什麼情境下，該表現出什麼行為，以及那些文化中默會之知的影響，故而許多人會認為，這個談法已經說明文化的意涵，及文化對我們的影響。

事實上，認知心理學³這個談法，只指出了基模和腳本等人造物的中介功能及其對人生活的可能影響，並不討論基模所具有的文化意義，及「文化」因素對於這個知識架構所造成的影響性。故而Nelson(1981)才會認為，人們在有關事件敘事時，都會使用時間序列方式，進行事件敘事及因果推敲，而「去餐廳吃飯」

³ 這個部分基本上並非認知心理學刻意忽略文化影響的問題，而是因其學門的認識論和方法論，在出發點上即與文化建構論者有很大的不同。認知心理學根源於實證典範，欲尋求的是個普同的因果關係。故而在研究進行時，即假設基模普同存在於每個文化中，且具有同樣的作用力，並不去探討基模的文化意義。關於這點可從認知心理學者進行研究的方式窺知一二。例如，許多台灣的認知心理學者，在進行基模研究時，通常是將美國發展出的基模概念，拿到台灣來進行驗證，但研究者並未曾去做思考，這些概念基模在台灣是否具有不同的意涵。

這個基模，對於生活在所有文化中人的意義皆相同。

但「去餐廳吃飯」這件事，對於每個文化中人，是否代表同樣意義？這是 Cole(1996)所質疑的。Cole(1996)認為，我們每個人在進行任何行動時，都必須使用大量的文化概念做為行動的依據，以詮釋及辨識出什麼基模該用在什麼環境，及如何有效的使用它們，故而，我們所使用的任何概念，必然帶有文化的意義，而文化也會影響我們對事物的詮釋。亦即，「去餐廳吃飯」這件事，對於生活在不同文化中人，可能得出不同的詮釋意義。

關於認知心理學對於文化影響性的忽視問題，我們再以「狗」概念基模來做說明。前面談到，在狗的概念基模中，有所謂的固定和可變的部分，即每隻狗都有固定的「四條腿」，同時也有可變的「顏色」和「大小」。但如果我們仔細觀看認知心理學所做的說明，不論是所謂固定的「腿數」，或是可變的「顏色」與「大小」概念，談的都是客觀存在的物理面向，是一些放諸四海皆準的感官感受，是個物質概念。

但就如 Cole(1996)所言，狗這個概念，不只是種物質產物，它同時也是人類詮釋和歷史文化下的產物。對於生活在台灣文化下的人，「狗」這個概念基模，可能激起的是「人類好朋友」的詮釋意涵，但在廣東，可能就意謂著「難得的美食」；而即便在同一文化，早期和現在的台灣文化情境中，對於「狗」這個概念，所激起的詮釋意涵，可能也不太相同。換言之，即便是同一個基模概念，對於身處於不同文化、時空情境中人，可能激起不同的文化意涵及詮釋，這個觀點是認知心理學所未關注的。

事實上，在思考某個人造物的意涵時，我們很不將人類的詮釋意義加諸於上，而人類的詮釋又深受文化情境的影響，故而在思考人造物意涵時，我們必須隨時提醒自己，沒有一個普同的人造物意涵，存在於世上，每個人造物在不同的文化情境中，都可能具有不同的意義。在基模和腳本概念中所強調的去情境普同架構，並不存在於現實生活中。而在解釋人類行為和思維時，我們不只要說明中介行為的基模為何，同時也須將思考及行為發生的文化情境因素考慮在內。

三、不只為有形的物質工具，且包含各種無形的文化工具

而除了忽視人類詮釋及中介物文化意涵外，基模與腳本概念，只將文化-心靈中介物侷限於人類的認知概念與默會之知的作法，也引起 Cole 的一些批評。Cole(1996)認為，文化-心靈中介物，不只包含無形的認知概念與默會之知，也包括了各式實體和無形的人造物質，例如碗筷、宗教、社會儀式，甚而是各式的藝術創作，而這些是基模和腳本概念較未關注的。

由於強調中介物的人造意義，在《文化心理學》一書中，Cole(1996) 特別以人造物一詞指涉文化-心靈中介物，並對其內涵做了一個詳盡的說明，除了含括 Geertz 的意義符號工具外，Cole 並引述 Wartofsky(1973)的三層次論點，進一步延伸及補充 Geertz 意義之網的內涵。

Cole(1996)談到，在第一層架構中，人造物是由一些在生產過程中，被直接使用的初始人造物（primary artifact）所組成。例如斧頭、碗、語言、書寫工具、電訊網絡、神話中的人物等。Cole(1996)認為，這個層次的人造物，與人類各式行為及問題解決的思維方案間，有密切的互動，人們大半即是透過這些初始人造物，與外在世界展開互動，故而其對人類思維和行為所造成的影響，是較顯而易見。

第二層人造物，主要由初始人造物使用模式的再現所組成，它們包括了食譜、習俗、傳統信仰、規範、社會建制等有形與無形的事物。Cole(1996)特別強調，第二層的人造物在保留及傳播行動模式和信仰上，扮演著相當重要角色，故而其對人類思維與語言表達行為的影響，雖不像第一層次人造物那麼的顯而易見，但卻是影響最巨大的人造物。

第三層人造物，則是那些得以建構相對自主世界的人造物，在這個世界中，規則、傳統和結果，不以實際直接的方式呈現，而是以一種心靈想像的聯結形式呈現，這些人造物像是藝術作品、文學創作等。Wartofsky(1973)認為這樣的想像人造物，可以增添實際世界的色彩，提供一套改變目前現狀的工具。

四、通常內含不同層次的成套文化工具箱

透過人造物概念，Cole(1996)雖然說明了文化-心靈中介物的具體內涵，並點出文化意涵和人類詮釋對於工具使用的影響，補強了基模和腳本概念的不足，但對於中介物文化意涵及人類心靈能動性的來源，Cole 並未提出更具體的解釋。關於這個部分，Swider(1986，2001，2002)的「多重行動策略工具箱」概念，做了相當程度補充與延伸。

在〈文化運作：象徵符號與策略〉(Culture in action： symbols and strategies)一文中，Swidler(1986)談到，關於文化-心靈中介物的研究，傳統社會學主要以「觀念」、「價值」等中介概念，做為解釋人類的行為與行動依據。例如，對Weber(1946)來說，人類的各式行動，主要是由社會文化產製的觀念和利益所促發，在此之中，利益是我們行動的動力，而觀念則定義我們的最終目標。Parsons(1951)則強調價值的影響力。Parsons(1951)認為，文化傳統會提供一些價值導向，這些共享的象徵符號系統，即為人們選擇的標準。而不同的文化傳統又會提供不同的價值，故而價值(value)可以解釋，為什麼即使在相同的情境下，不同的行動者會做出不同的選擇。

對於 Weber(1946)和 Parsons(1951)的理論，Swidler(1986)認為，「觀念」和「價值」的說法雖可以解釋人們某些選擇行為，但卻無法解釋人類所有的行動反應，因為在某些情境中，「觀念」、「價值」等概念，雖然可導引人類的行動，但更多時候，人類的行動與反應，是與價值無涉，在此，Swidler(1986)引了 Jencks et al.(1972)的研究來做說明。

Jencks et al.(1972)的研究發現，貧窮與中產階級，事實上共享同一套價值觀，他們也想進入大學受教、想要一個穩定的婚姻和職業，但其實際行動卻顯然不受這些價值影響。假如我們問一個貧民區的兒童，想不想過中產階級的生活，他的回答不會是「我不想要那的生活」，而是「你說的是誰？我嗎？」。因為當一個人對於可接受技能、風格及如何去做這件事，完全不熟悉時，他是很難達到成功的目的，且根本上也不會想像這些問題。

換言之，在此問題上，文化的意義可能更像是一種風格、技能和習慣，而不只是一種觀念和價值。這種風格或習慣，像是怎麼穿著、以適當的方式說話，或是要怎麼應付一個多選項的試題等，都會對一個人的行為反應，產生重大的影響。生長在不同的文化，會形塑不同的風格、技能和習慣，當人們對於適當的行事風格不了解或不勝任時，並無法做出合於期待的反應。

亦即，當我們要採取某條行動路線時，我們必須先對於這個行動，有一個行為世界的想像，才能做出適當的反應。故而貧民區兒童的反應，並不是因為蔑視那些個人成就所帶來的事物，而是因為玩那些遊戲所需的文化和社會技能，是他所處文化情境不曾教給他的。

那麼價值和觀念等中介概念，在人類行動過程中，又具有什麼意義呢？Swidler(1986)認為，價值不是影響人類行動的主因，相反的，從人類行動的觀點來看，它具有更積極正面的意義。它是一種透過人們自主選擇，用來解決日常生活難題的文化工具箱，這種文化工具箱是透過所處文化所形塑，故而具有相當程度的文化意涵。當然，我們所處文化還會形塑其他可用的工具箱，供行動者選擇不同的組合方式，以建構其不同的行動策略。而在面對同一問題時，我們也可能會採用不同的文化工具箱與解決方案。故而 Swidler(1986：276)認為：

不同的文化情境，會形塑不同的文化工具箱或常備劇目，使得在此文化領域中的行動者，得以在一定的自主空間裡，選擇性地運用不同的文化元素，建構具有社會意義的行動策略。文化對於人類行動的影響，並不是提供一些行動導向的終極價值，而是透過形塑一個習俗、技能和風格的常備劇目(repertoire)或工具箱(tool kit)，讓人們建構自己的行動策略。

在 Swidler(1986)的定義中，行動策略的形成，主要包含且倚賴習慣、感覺以及世界觀等文化工具箱。而文化工具箱，指的則是生活風格與習慣的實踐，其具

體內涵包括信仰、日常生活實踐、藝術形式和儀式舉行，以及各式訊息實踐，像是語言、聊天、故事和日常生活中的例行公式。對 Swidler(1986：277)而言，這些日常生活的風格、習慣實踐，甚而是思考事情的方法，即是我們日常賴以解決各式問題的依據。

Swidler(1986)的論點，除了說明文化對於工具箱的形塑作用外，也特別強調工具箱的多重性，及人們在使用工具箱時的自主性。Swidler(1986)對於自主選用工具過程的說法，跳脫了過往社會學者強調的結構決定論點，轉而以一種更正面的態度，看待人類的行動力，而這種態度也贏得了相當多學者的肯定(Silber，2001；Sheffy，1997)。因為就如 Garfinkel(1967)所說，一個真正的文化理論，對於人類行動的看法，應該引導我們期待的，不是一個被動的文化麻藥，而是一種更主動、積極的文化技能使用者。

根據 Swidler(1986，2001，2002)及其他文化社會學者(Silber，2001；Sheffy，1997)對於文化工具箱所做的詮釋，我們可歸納出以下幾個有關文化工具箱的特質及重點：

第一，日常生活中，我們所使用的文化工具箱，大半具有某種程度的系統性及階層性特質(Sheffy，1997)。以上述 Swidler(1986)所說的「中產階級生活風格」為例，即是包含了成套具系統性的行為表現及語言使用的風格，像是在什麼場合，該怎麼穿著、以什麼方式說話等，都有其邏輯系統。

在此，再以開車為例，說明文化工具箱所具有的系統及階層性。在台灣社會裡，如果要開車到某地，人們的腦中必須先具備地圖、路線、交通規則、車輛如何運作等相關成套的知識工具和概念，才能建構其行動策略及做出一定的行動選擇。而在這些成套的工具和概念之下，可能又包含了一連串階層性的工具與概念，例如在交通規則部分，可能就包括了對交通號誌(紅綠燈)、交通規則(紅燈停、綠燈走，轉彎車先讓直行車等)等知識工具及概念的理解。故而 Swidler(1986)才會以常備劇目(repertoire)或是文化工具箱(tool-kit)稱之，以說明工具箱所具的階層性及系統性。

其次，在解決某一問題時，我們腦中同時可能存有多個甚至相互衝突的文化工具箱，人們即是利用這些共存的多重文化工具箱，選擇出適當的問題解決工具。故而在使用文化工具箱的過程，人們具有相當程度的自主性。Swidler(1986)認為，所有實存的文化，通常同時包含各種導引不同行動、相互衝突的象徵符號、例行公事、儀式和故事。因此，聖經的讀者可以找到其中某一節，以解釋所有的行動，而有時候我們也會發現，許多傳統智慧的成對諺語，能用來解釋許多相反的行爲。以前述在台灣社會裡，開車到某地爲例，雖然同樣到達某個定點，但不同的人可能就會提出不同的行走路線，甚而建構出不同的行動策略。故而Swidler(1986)特別將生活在某個文化中的人，視爲是個行動者，且特別強調人們得以在一定的自主空間裡，選擇性地運用不同的文化元素，來建構具有社會意義的行動策略。

關於這一點，是Swidler(1986)與前述學者對於中介物概念最大的不同。在Geertz(1973)和Cole(1996)等人的概念中，雖然也強調人使用意義之網或人造物，以解決問題及創造文化的主動性，但是這兩位作者並未對這個主動性過程及其可能造成的意義多做說明。

Swidler(1986)這個多重選擇概念的提出，強調即便遭遇同一問題時，人們腦中可能仍同時存有「多個」文化工具箱或常備劇目，可供「選擇」。除了更具體說明了人類處於環境限制下仍具有能動性外，也對於問題解決結果的多元性，做了進一步的解釋。就是因爲這些多重文化工具箱及常備劇目的存在，故而每個人都有一個自主選擇的過程，而所提出的解決方法，也才可能不盡相同。

第三，文化工具箱同時具有社會共享意義的特質，故而生活在此文化中的人，得以進行溝通(Sheffy, 1997)。Swidler(1986)認為，透過文化工具箱的使用，一些在社群中共享的行爲模式及觀點，得以產生，團體成員也能以一種可接受和有意義的方式，組織他們的社會生活和進行溝通。但也因爲這些文化工具箱的共享意義，故而人們在進行溝通和思考時，必須以這些共有的文化工具爲之，而深受這些工具箱影響與限制。

在《愛，是一個故事》一書中，Sternberg(1999)曾以美國文化盛行的「愛的言說」為例，說明此一觀點。Sternberg(1999)認為我們對於愛的想像，是由所處文化所形塑的各個不同故事所組成，像是園丁呵護花兒的「花園故事」、分工合作達成目標的「合作故事」、將伴侶視為敵手的「戰爭故事」等。

在日常生活中，我們會使用腦中的故事工具箱，解決所面臨的各式愛情難題。像是，情人節時，我們會利用花園故事的想像，送玫瑰花給另一半；在處理生活問題時，我們會使用合作故事，與另一半分工合作。但這些共有的「愛的想像與故事」，同樣也會影響我們的思考及行為，例如：我們會要求家事共同分擔，就是受到合作故事的影響；我們會不斷和伴侶陷入爭吵中，可能就是受到戰爭故事的影響。但這些故事所產生的影響，並非如此明顯被意識到，有時我們甚而會認為事情本來就該這麼處理，像是，對於美國人來說，家事共同分擔，就是件理所當然的事。

第四、文化工具箱是種動態形成過程，而非靜態現象，故而我們亦可從歷史性觀點，去追溯其移動路徑。關於這個動態過程的概念，Swidler(1986)曾透過不同文化狀態的發展過程，及文化工具箱與環境的互動狀況做進一步的說明。Swidler(1986)認為，通常在一個穩定的文化狀況下，我們的文化工具箱會隨著時間及人類文明的進展，增多且趨於完備，不過在此同時，也會有更多可供社會改變的資源出現。

亦即，當某個文化工具箱發展到一定階段時，很可能會有另一個新的文化工具箱出現，與原先慣用的文化工具箱競爭，進而形成一個新的選擇。當然，在這個新文化工具箱的草創階段，其內涵將是有限的，故而這個新文化工具箱，會傾向去借用其他舊有文化工具箱裡的工具，以擴充其內涵。而當其累積一定程度的工具後，就會獲得一個可增生的文化工具箱，以繼續發展其完整內涵。

第五、不同的文化情境會形塑不同的文化工具箱，這個文化情境尚可就其範圍，再做細分。Swidler(1986)認為，同一文化，雖會形塑類似的文化工具箱，但仍具相當程度的多樣性，因為它還會隨著人們的生長環境及個人經歷而有所不

同。例如，生長在貧民區和中產階級的人，其文化工具箱就有很大的差異。另外，工具箱使用者的意圖及所欲達成的目的，也會影響到其行動策略的選擇。故而，在日常生活中，我們常可以觀察到，即便是生活在同一文化中的人，也許使用了相同的文化工具，但卻不見得達成同樣目的，或做出相同的解釋；或是使用不同的文化工具，卻可以達成相同的目的。

Swidler(1986)的文化工具箱概念，不只延伸了 Geertz(1973)意義之網的中介概念，並進一步以生活風格及文化的角度切入，將其擴大定義為，各種成套多元並存的生活風格與習慣實踐的文化工具箱，且透過多重選擇概念的提出(即多元文化工具箱或常備劇目處於並存狀態，人們會自其中選擇某些工具箱以解決問題的過程)，更具體說明了人類能動性的來源，在文化與心靈互動問題中，將人類置於一種更主動的地位，對於人類行動的看法，顯然具有更積極正面的意義。

而如果我們將 Swidler(1986)文化工具箱的概念，用來思考前述「文化為多元分歧或整體一致」的爭議問題時，就會發現，單一文化事實上並不是一個一致的系統，以一種一致的方式影響我們的行為。相反的，它是一種工具箱或常備劇目，供行動者選擇不同的組合方式，來建構其不同的行動路線。這些多元共存工具箱或常備劇目，使得個人或群體，在採取行動時，具有一定的自主性。

Cole(1996)和 Swidler(1986)兩人所提的人造物和文化工具箱概念，可說進一步延伸了 Geertz(1973)意義之網的中介概念，且更強化了此中介物的內在意涵。然而，在此有個問題我們必須做進一步的澄清，即可能有人會問，不論是基模、人造物、文化工具箱，都是一種文化-心靈的中介物，既然如此，那麼 Cole(1996)和 Swidler(1986)所提人造物及文化工具箱概念，與 Luria(1976)所述，文字工具對人類思維及口語表達的影響觀點，又有什麼不同。

事實上，Cole(1996)和 Swidler(1986)對於中介工具的看法，和 Luria 有些差異。在 Luria 初始中介工具概念中，有三個觀念是被忽略的。

1.工具使用具有文化意涵

首先，前面談到，所有的中介物都具有物質性與概念性兩種意涵，Cole(1996)甚至特別強調人造物所處文化情境的影響，及其文化意涵。但如果我們仔細觀看先前 Luria(1976)的研究，就會發現，在有關文盲的研究中，Luria 所使用的中介工具或媒介概念，基本上是停留在 Cole 所說的物質概念。

對於 Luria 來說，這種物質工具的概念，是不滲雜任何文化意義，以一種普同的方式存在。所以一副放大鏡，對於生活在一個電子時代的台灣人，或口語文化中新幾內亞某個部落的族人來說，具有同樣的物質意義，即它就是一種由一塊玻璃和一個支架所形成的媒介。同樣的，文字也是一種不具任何文化意義的物質工具，故而對於生活在所有文化中人，都具有相同意義。

然而在有關人造物(cole, 1996)及文化工具箱(Swidler, 1986)的探討中，我們知道，任何的媒介工具，都具有其特殊的文化意涵，一塊凹凸不平的玻璃，在台灣可能被認為是放大鏡，但對新幾內亞人來說，它可能是件殺人或執行刑求的工具。如果依照 McLuhan 的說法，不同的媒介使用，對於人類的感官知覺及思考路徑會產生不同的影響。那麼放大鏡的使用，顯然與刑求工具所造成的思維路徑，應該會有很大的差異，而這卻是 Luria 研究中所未考慮的。

換言之，在 Luria 研究中完全忽略文字工具的文化意涵，因而 Luria 才會認為，文字媒介的使用，可促成某些普同的反應，造成人類思維的固定變化，得出一些西方文字社會所促成的抽象、三段式邏輯推理等心智技能。而這正是人造物、文化工具箱概念與它最大的不同。

2.人們得以在一定空間裡，自主選用文化工具箱

其次，Luria 的研究，雖然也和 Cole、Swidler 等人一樣，強調中介工具的重要性，但如果我們回頭再看看他的研究，就會發現，在他的研究中，媒介工具一直是人類心靈活動的決定因素，它被單獨挑出，且被擺在自變項的位置，人類心靈則是處於一種被動的狀態，被這個媒介工具所決定。

但就如 Swidler(1986)所說，心靈與文化環境的關係，不是處於單向決定的狀態，人類既受到所處文化環境的限制，也是其文化環境的主動參與者與創造者，故而雖然在遭遇各式問題時，人們腦中會利用腦中存有的多重文化工具箱或常備劇目，主動選擇一個解決之道，但這些文化工具箱又是透過所處文化形塑而來，人們的選擇也必受限於該文化情境。不過在這個文化與心靈互相滲透的過程中，行動者仍是較具主動性，因其得以在一定的自主空間裡，選擇性地運用不同的文化元素，來建構具有社會意義的行動策略，而這種自主的選擇空間，是 Luria 研究中較被忽略的。

3. 人們的所思所為，會受到文化工具箱的影響與限制

雖然 Luria(1976)研究中，特別強調文字工具對人類思維的影響，但 Luria 所談到的影響，指的是一種高等智能的促發，及其人類文明發展具有的重要意涵，在 Luria 研究中，並未談到這些工具使用過程，所加於我們思考與行為上的限制及影響。

然而就如同 Swidler(1986)和 Cole(1996)所言，我們所使用的工具，是種文化產物，具有某種程度的社會共享意義，雖然透過這些社會共享的文化工具，我們得以組織社會生活和進行溝通，但也因為文化工具的共享特質，故而我們在進行溝通和思考時，必須以這些共有的文化工具為之，而深受這些工具箱的影響與限制。Sternberg(1999)甚至進一步強調，這種限制與影響，並非如此明顯為人所察覺，但它使人類的生活及思考，以某種固定的形態呈現。而這個部分卻是 Luria 研究中所未談到的。

總結來說，Cole(1996)和 Swidler(1986)所提的「人造物」及「文化工具箱」概念，除了對於文化-心靈中介物的內涵，提出更具體的補充說明外，且更進一步具現了文化與人類心靈相互涉透性的論點，並透過將文化界定為人造物或文化工具箱的作法，強調中介工具的文化意涵，對人類思維所造成的影響，及人類心靈在選用不同文化工具箱時，所具有的一定自主性。相較於 McLuhan 所談的媒

介工具、Luria 所謂的記號工具，及 Geertz 所談的象徵意義符號工具，似乎更能契合本研究所強調的媒介文化意涵。

不過雖然 Cole(1996)也強調個體使用人造物的主動性，及人造物文化意涵的詮釋限制，但對於這個主動性的內涵並未做進一步說明，再加上其字面意涵並未突顯本文所強調的「文化」及「媒介」概念；故而在本文中，我主要採用 Swidler(1986)「文化工具箱」的說法，來說明人類心靈與外在環境的互動關係。

除了因其字面「文化」及「工具」二詞對本研究具有重大意義外，我也特別同意 Swidler(1986)所強調，在遭遇同一問題時，人們腦中可能同時存有多個文化工具箱或常備劇目，可供選擇。我認為，也就是因為這個多重選擇概念，才使得即便身處於同一文化情境下，不同的人在面對同一問題時，仍有不同的問題解決策略。

亦即，在本文中，我採用 Swidler 的說法，將 McLuhan 和 Luria 等人書中的媒介工具，不再侷限於傳統傳播學中所定義的大眾媒介或物質工具，而是將其定義為人類生活中，用來解決各式問題及達成目的或意圖的文化工具箱，是那些經由某個文化情境所形塑的常備技能工具。

第三節 本研究解釋架構

一、個體心靈與文化間的互動關係

在第二章中，Ong (1982)曾經談到，在思考媒介與人類心靈互動關係時，我們不能只考慮單一媒介因素的影響，而須就受訪者所處的整體文化考量，方能得出一個較完整的研究圖像。至於這個所處文化情境，Ong(1982)是以口語/文字/電子文化稱之，Ong(1982)認為，不同的媒介文化，會產製不同的思維及表達方式。

而在上兩節有關文化與心靈相關議題討論中，我們亦得知，不同的文化情境會形塑不同的文化工具箱(Swidler, 1986)，人們日常生活的各式行爲，即是透過這些文化工具箱的選擇使用而來，但在使用這些文化工具箱的同時，我們的思維

及行爲亦受其影響和限制(Swidler, 1986; Cole, 1996)。

雖然本文的研究重點爲口語表達行爲，但由於口語表達亦屬人類行爲的一種，故而我們亦可將 Ong(1982)、Swidler(1986)和 Cole(1996)等人的理論，套用在口語表達行爲的解釋上。

在此，我們將 Swidler(1986)和 Cole(1996)的概念，與先前所談到的「媒介文化」觀點做一結合，進一步提出本研究的主要解釋架構，即：

不同的媒介文化，會形塑不同的文化工具箱，在日常生活口語表達情境中，人們即是利用這些文化工具箱，解決問題及達成目的；但反過來說，這些文化工具箱，也會限制及影響人們的所思所為。

我們進一步以下圖說明上述解釋架構：

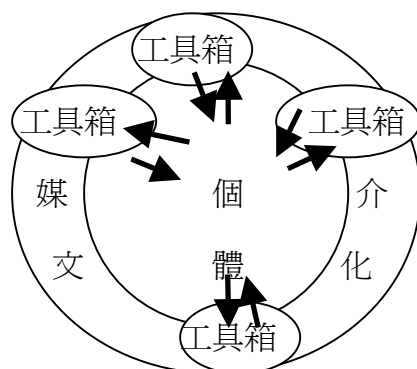


圖 3-1：媒介文化、心靈、中介物的互動關係

在上圖中我們可以發現，透過媒介文化形塑而來的文化工具箱，在媒介文化與個體心靈間，扮演著一個中介的角色。經由文化工具箱的使用過程，我們解決了各式問題，也創造出不同的媒介文化，但在使用這些文化工具箱的同時，我們的行動也深受所處媒介文化及文化工具箱使用的影響，因此，文化工具箱某個程度，既象徵著文化意義，也代表了人類意向的選擇過程。

二、文化與個體因素的再說明

不過，上面這個解釋架構，雖然說明了文化與個體間的互動關係，但顯然還是無法解釋，為何生活在同一文化中的人，在面對同一問題或情境時，其問題解決的策略或口語表達行為，會有眾多差異。因為如果不同的媒介文化，會形塑不同的文化工具箱，在日常生活口語表達情境中，人們即是利用這些文化工具箱來解決問題及達成目的，那麼生活在同一文化的人，即會形塑相同的文化工具箱，則其問題解決或口語表達行為，應該也會相同才對。這之中出了什麼問題？

在此，透過文獻檢閱及實際田野觀察，我歸納出幾個可能造成影響的其他因素，並分別從文化情境及個體兩大因素做進一步說明。

(一)文化情境

1.除了目前所處媒介文化外，尚需考早期所處媒介情境

在前面我們曾經提到，Swidler(1986)認為，文化對人類行動的影響，不在於提供一些行動導向的終極價值，而是透過形塑一個習俗、技能和風格的常備劇目(repertoire)或工具箱(tool kit)，讓人們建構自己的行動策略。故而 Swidler(1986)特別強調，人類在使用文化工具箱以解決問題及達成目的時，是具有某種程度的自主性。

而在其後 Swidler(1986)更進一步指出，人們之所以建構出不同的行動策略，主要是因為不同的生活及生長環境，形塑的不同文化工具箱。故而每個人所擁有的文化工具箱種類及其內涵，不盡相同，而在行動策略的使用及文化工具箱的選擇上，也有差異。

換言之，在思考文化工具箱的形成因素時，我們除了需考慮目前所處媒介文化情境外，另外還需就個人早年所處媒介環境，加以考量。因為就如同 Vygotsky(1997)所言，成人具有的各式技能，本質上是由兒童時期的經驗所塑造而成，故而，如果我們要探究一個人的行為表現，顯然不可避免，必須追溯至其思維發生根源。

以文字時代口語人為例，雖然目前處在一個電子媒介充斥的文化中，但其許多思維習慣與口語表達行為，都源自於早期所處的媒介文化，故而早期所處媒介

文化，自是會產生某種程度的影響。像是許多文字時代口語人的價值觀，仍是深受其早期所處媒介文化的影響，會希望和兒子媳婦同住，認為嫁出去的女兒，是潑出去的水，財產是留給兒子，不分給女兒，和目前台灣民法所規定的狀況，完全不符。

2.個人生命經歷

在第二章第四節中，我曾引用 Scribner 和 Cole(1981)的研究指出，我們所擁有的各式技能，事實上與日常生活中所遭遇的各式實作環境，有著莫大的關係，不同的實作經驗，會激發不同的認知及口語表達技能，甚而會形塑不同的文化工具箱。

這裡所謂的生命經歷，相較於早期媒介情境，在範圍上相對小的多，指的是那些與個人更為密切的特殊經驗，像是工作經驗、成長經歷等。這些生命經歷，由於與個人的互動關係更為密切，故而對於人類思考技能與表達行為的影響，也更為巨大。

以文字時代口語人為例，由於年紀相近，故而雖然早年可能共同處於某種媒介偏向文化，且目前也可能同時處於某種媒介偏向文化中，但因個人生命經歷不同，每個人還是會有不同的思維發展及技能。例如：有人後來因為從商，故而在抽象的數字運算能力上，較其他受訪者佳；又如，有人原本只會說一種語言，但因為後來嫁給了隨政府來台的國軍，為了溝通上的便利，在環境影響下，久而久之也學會了使用國語，並進一步發展後設分析語言結構與使用的能力。

關於生命經驗對於人們思維與口語表達的影響，在 Lave(1977)、Stevens(1990)和 Cole(1996)等人的研究都發現，個人的成長經歷及工作經驗，是會影響其所形塑的文化工具箱，及解決問題的策略。

在成長經歷部分，Cole(1996：234)曾經談到，識字人在定義及名詞解釋問題的作答上，之所以表現較佳，是因為定義及名詞解釋的答題技巧，是在典型教室教學環境中，被發展出來的。換言之，那些在成長經歷中未受過文字教育的文盲，因為未受學校互動情境的影響，並未擁名詞解釋作答的工具箱，故而無法以識

字人期望的方式對答。

至於個人的工作經歷，也會影響其文化工具箱的產製及使用策略。Stevens(1990)曾透過參與觀察的方式發現，在快餐店工作的女服務生，為了更有效的處理點餐資訊，會自行發展出一套複雜的策略，以維持點餐的秩序、送點餐條到廚房的順序及計算在廚房和顧客間的移動時間。而 Lave(1977)透過對利比亞裁縫師的研究也發現，一個人的工作經歷，與其文化工具箱及問題解決策略的選擇使用，有很大的相關。因為不斷的實作練習，有經驗的工作者，對於錯誤的解答會更敏感，所以相較於新手，能夠做出更準確的預測，也會選擇使用更適合的解決工具。

從上述文化情境因素的探討我們可以得知，在分析媒介文化情境對人們口語表達行為所造成的影響時，我們除了須從報導人目前所處媒介文化情境思考外，還需顧及其早期所處媒介環境，及個人生命經歷所造成的影響，否則將無法說明，為何生活在同一媒介文化下的行動者，其口語表達行為會是如此多元的現象。

(二)個人心智發展因素

除了所處情境會影響一個人的口語表達行為外，另外個人因素亦是許多研究者所關注的焦點(Finnegan, 1988; 吳珮雯, 2002; 溫明麗, 2003)。在此，我主要分成兩大部分來做說明。

1.先天智能

Finnegan(1988: 72)的研究發現，一個人天生智能及語言表達天份，亦會影響其口語表達行為。Finnegan(1988)曾觀察某些口語人的故事敘述，結果發現，即便是生活在同一文化情境及生長背景的人，在口語表達行為上，仍有明顯的差異，例如某些人會使用特殊的輔助工具，吸引聽者注意。關於這個差異，Finnegan(1988)認為，主要與表演者的個人天份有關，有些人先天上即較其他人，在語言表達上擁有一些特殊天份，故而在述說故事時，自然知道利用哪些工具和技巧，吸引聽故事的人。

事實上，在田野觀察時，我也發現到這個現象。在進行田野觀察時，我發現即便生長在同一村落，年紀相近，甚而是從事相同工作的受訪者，其思考與口語表達行爲，仍有相當大的差別。

像是從小一起長大，目前同樣住在高雄縣某村落的阿招和李妹，李妹在講故事時，就非常吸引人，會使用非常多的手勢並知道在何時要停頓，造成一些懸疑效果，聽她在講自己的故事，我好像在看一齣戲；但是阿招在講故事時，就比較平淡無味，她自己也覺得自己的故事沒什麼好講的。

關於先天智能及特殊天份對人類表達行爲的影響，在心理學上有相當大量研究與討論，而許多相關研究也證實這樣的論點。例如吳珮雯(2002)的研究就發現，國小五年級普通學生及有學習障礙的學生，在口語表達行爲上具有明顯差異，普通智能發展的學生，在多項口語表達的評量指標中，明顯比學障學生的表現來得好。

2.發展因素

除了先天智能的影響外，另一個重要的個人因素爲，認知發展學家皮亞傑所強調的認知發展歷程(溫明麗，2003)。

前面我們曾談到，發展心理學的研究就發現，兒童的語言表達技能，有其一定的發展歷程，並隨著兒童年齡的增加而趨複雜，像是 Nowacek(1993)的研究發現，兒童的語言表達，與其年齡及心智發展，有著密切的關係。不同的年齡有不同的口語表達能力，且隨著年齡及心智的發展，兒童的語言表達，有漸趨複雜的趨勢。在字詞部分，會從原本的單音、單字，發展到各種不同詞彙的組合；在文法部分，則從簡單句、主被動，到複雜句，各式完成時態的運用。

換言之，一個人的生物發展階段，亦會影響其口語表達行爲及文化工具箱的使用技能。而如果我們的研究對象，其口語表達技能，尙未達到成熟階段，則其表達行爲，亦會受到影響，故而這是我們在探討影響人類表達行爲因素時，必須納入的考量。

不過這個部分，由於我們研究對象大半爲五十歲以上的老人，其心智發展年

齡，都過了所謂的形式操作期，故而較沒有發展因素的影響問題。

三、本研究解釋架構

在此，我們綜合文獻檢閱及實際田野觀察所得出的個人及情境影響因素，並進一步結合前述 Swidler(1986)、Vygotsky(1997, 1998)等人的論點，將文化環境、個人心智因素、文化工具箱、口語表達行為四個元素間的內涵與關係，做更進一步說明。

誠如前面所述，個人心智因素及所處文化情境，會影響文化工具箱的產製與使用，而我們日常生活的口語表達行為，即是透過文化工具箱的使用與影響而來，故而我們可以下圖進一步說明本文論點。

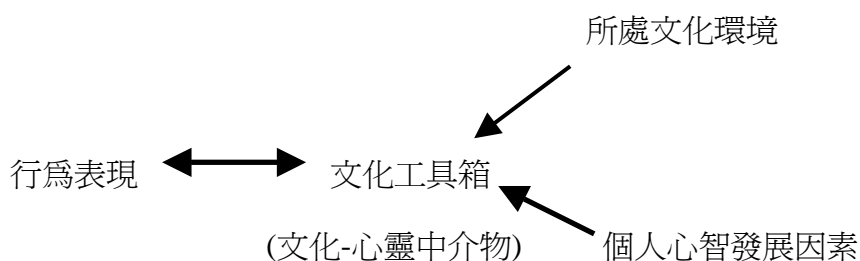


圖 3-2：本文解釋架構圖

至於各元素的細節內涵，在文化環境的內容說明部分，誠如前面所言，我們除了需考慮報導人目前所處文化情境外，也需就其早期成長背景及個人的生命經歷做一探討，故而我們分別從目前及早期媒介文化情境，與包含較小範圍的工作經驗、成長經歷等個人生命經歷做一說明。

在個人心智發展因素的說明部分，由於先天智能及發展因素，對於口語表達行為都會造成一定程度的影響，故而我們主要關注的是，Finngan(1988)所談到的先天智能，及皮亞傑所強調的認知發展兩大因素(溫明麗，2003)。

而口語表達行為的分析部分，前面我們曾經談到，人類的各式行為主要是透過文化工具箱的使用和限制而來，故而在此，我們主要觀察的是，人們在口語表達時，文化工具箱的使用及其所產生的影響。關於本文更細節的分析架構，我們以下圖表示之。

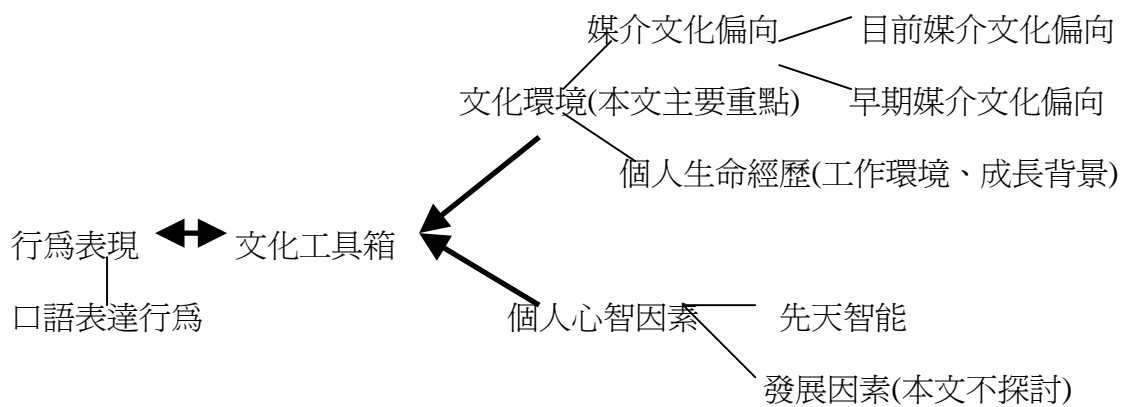


圖 3-3：本文分析架構圖

整體來說，不同的媒介文化情境，會形塑不同的文化工具箱，即便生長在同一文化下，也可能會因個人的生長環境、人生經歷，甚而是個人智能等因素的影響，而產製不同的文化工具箱及使用這些文化工具箱的策略。故而即便是出生在同一時代，生長在同一台灣文化下的人，也可能受其過往個人生命經歷及本身智能和動機因素的影響，在口語表達時，使用不同的文化工具箱，以達成其意圖。

第四節 各媒介偏向文化內涵說明

前面談到，影響人們文化工具箱使用策略，包括文化情境及個人心智因素，在文化情境部分，我們主要觀察的是，報導人所處的媒介文化偏向及其個人的生命經歷；在個人心智因素部分，則涉入了先天智能及發展因素。不過由於個人生命經歷及個人心智因素，會隨著個案的不同而有所不同。故而在此，我們只就媒介文化偏向的內涵做一說明。

一、媒介文化偏向的分析依據

關於媒介文化的分析架構，一來，由於目前相關研究，尚未發展出一套完整的說明依據，再者，各學者所強調的重點亦太單面，例如 Ong(1982)只強調傳播環境對人類感官知覺及思維發展的影響；Finnegan(1988)只強調文化及語言環

境，對於人們後設語言分析能力的影響，這些說法，顯然還不完整。在此，我主要以本文第二章第三節中，所做較全面性的因素討論，做為解釋的依據。即將其從媒介環境、文化情境、語言環境、教育情境這四個面向做進一步說明。

至於媒介環境、文化情境、語言環境、教育情境這四個類目下，更次層的分析元素，我所採用的依據，主要是源自於本文對於文化的定義。前面曾經談到，我們主要從文化工具箱的使用來探究文化的組成，這個文化工具箱，如果依 Cole(1996)的分類，可粗分為初級人造物、人造物的使用再現及想像人造物三大類，而如果依照 Swilder(1986)的定義，則可說是各種導引不同行動、相互衝突的例行公事、儀式和故事等，或日常生活中人們習而不察的默會之知。

換言之，所謂的文化工具箱，不只是有形的物質工具，像是語言、文字、九九乘法表等，同時也包含了各種價值、觀念、儀式、習俗等無形的文化工具。而這些有形和無形的文化工具，即為我們思考更次層分析類目時，一個主要的依據。

在媒介環境的說明部分，我是以 Cole(1996)人造物中的第一層概念，做為主要的描述對象，將其畫分為傳播工具、交通工具和物質工具三大類。在此之所以傳播工具、交通工具和物質工具做為畫分的標準，主要在於點出傳播工具對於人類思維及表達行為的影響，及交通工具對於人類知識及觀看視野的重要性，當然其他的物質工具，或多或少對於人類的心智發展及表達行為，也有一定程度的影響，故而亦將其納入。

在社會情境的說明部分，我使用的是 Cole(1996)的第二層人造物概念，主要集中在社會制度、規範方式、經濟活動的說明，強調文化的社會習俗及規範方式，對於人們思考事物的角度及言行舉止的影響。另外在經濟活動的說明部分，則強調其與社會制度、傳播工具等因素的互動關係。

在語言環境的說明部分，由於語言本身即為一重要的文化工具，故而在此我未做更次層的分類，主要是以第二章中 Finnegan(1988)所言，多語系統環境對人類後設分析能力影響的論點切入，強調報導人所處情境的語言分佈及使用狀況。

至於教育環境的說明部分，主要著重在學習和互動形式，及傳授知識內容的

說明。強調知識取得的方式及其內容，對於思考與行事作為的影響。

關於媒介文化偏向整體內容的主要概念架構，我以下圖表示之：

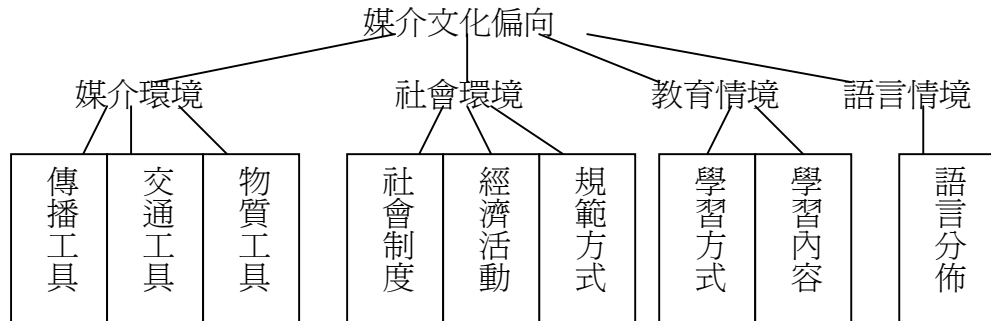


圖 3-4：媒介文化分析架構圖

在此，要說明的是，上述媒介文化偏向中的各個分析概念及更次層的分類，並非各自獨立，互不相關，而是處於一種相互關連，互相作用的狀況，例如，我們的社會制度，可能會影響到學習內容，我們的經濟活動與傳播活動，亦是處於相互影響的狀態。只不過為了說明的方便，我們必須以這種較明確的切割方式呈現。

二、各媒介偏向文化內涵說明

前面談到，本文以受訪者所處整體文化做為主要分析單位。在這之中，我以傳播媒介的發展和使用狀況，做為畫分依據。之所以傳播媒介的發展狀況做為畫分依據，主要是因為本文將媒介工具，視為是所處文化中，提供不同轉變機會出現或消失的賦能(empower)因素。

我認為，媒介工具雖非決定社會及人類發展的唯一因素，但在其所處文化中，可能具有關鍵的作用力，可賦予其他社會文化因素一些加速變化的能量，進而導引出更巨大的社會及思維變遷產生。故而在說明媒介偏向文化內涵時，我是以媒介發展及使用狀況，及其對於相關文化因素所可能造成的影響，做為主要說明依據。

(一) 口語偏向文化

1. 媒介環境

(1) 傳播工具

在口語偏向文化中，主要的傳播工具為口語，雖然偶爾會摻雜一些簡單的記號來傳遞訊息，像是中國古代，即有結繩記事的習俗、西方則會透過狼煙傳遞訊息至遠方，或是輔以手勢和面部表情等非口語媒介來促成溝通，但整體而言，人們的訊息傳遞的方式，主要仍是以口語為主。

(2) 交通工具

口語偏向文化中人所使用的交通工具，主要為雙腳，偶爾也會有人依靠動物運輸和移動，但這樣的情形比起用雙腳行走，顯然少的多。故而相較於文字或電子時代來說，生活在口語文化中人，其活動範圍可能狹小的多了。

(3) 物質工具

在口語偏向文化中，所使用的物質工具，主要取材自生活環境，再經由人力或其他工具加工而成，例如木製的鍋、碗、湯匙等，而非如文字/電子時代所使用的物質工具，大半是由與自然環境無關的塑膠合成物所組成。另外，在口語偏向文化中，物質工具的取得，通常是透過物主本身人力自製，或經由與其他物主以物易物的方式取得，而非採金錢交易的方式進行。故而，所使用的工具，是與其日常生活環境緊密結合的。

2. 社會環境

(1) 社會制度

由於口語傳播需要密切的互動，再加上在口語偏向文化中，人們並無便捷的交通工具，生活範圍較為狹小，互動更為頻繁，故而在口語偏向社會中，人與人之間的關係非常親密，而這些密切的互動，也影響其組織社會及個人認同取得的方式。

在口語文化中，社會組織主要以社群，而非個人方式組成，因為以社群為組

織單位，故而生活於口語文化中人，其自我認同是透過社群定義而來，個人的意義，是取決於其在社群中的位置(Chesebro & Bertelsen，1996：148)。

(2)經濟活動

在口語偏向文化中，生產者與生產物之間的關係非常密切，常常生產者所生產的物品，即是其日常消費品，而在生產過剩或是生活有所缺時，許多口語社會，亦會透過定期的市場聚集，採以物易物的方式進或以物易金的方式，進行交易。不過不論是以物易物或以物易金，其經濟活動的進行，通常都還是受限於傳播工具，而必須以面對面的方式進行，而交易活動的進行，主要是以個人而非公司或組織的方式進行。

(3)規範方式

由於整個社會是以社群的單位組成，故而社群仲裁的力量強大；另外，相對於文字文化的書寫契約，口語文化的社會，更傾向以傳統習俗及人治的方式，維繫其社會秩序。在 Ong(1982)、Goody(1977)、Finnegan (1988)等人研究都發現，耆老的出現，是整個社會相當重要的仲裁者。當社群中人發生爭執時，族人傾向去尋求耆老的仲裁，而通常耆老在仲裁時，也是以當地的傳統習俗，做為主要的仲裁依據(Chesebro & Bertelsen，1996)。

3.教育環境

(1)知識取得方法

在大半口語偏向文化中，雖然沒有文字工具，但或多或少會透過一些組織的方式，教育族群中人一些必備的求生知識與技能。例如，巴蘇亞·博伊哲努(1996：20)就談到，台灣原住民鄒族男子，在十二、三歲之後，必須集體住宿到男子會所，白天接受狩獵、作戰技能的訓練，從事屬於全社諸如修路、修繕會所等事務，夜間就圍坐於會所爐火四面，聽族中長老講述傳說故事或生活經驗。

亦即，口語文化也有其教育制度，只不過他們的教育方式與正式學校教育的

訓練方式有所不同。許多口語文化研究都發現，不像文字文化的教育環境，在口語文化情境中，教育是一個創造性的過程，它涉及對象與場合的互動，大半知識是以默會之知的方式存在，其知識的取得，主要源自於實作。學徒制的方式，是口語文化知識取得的主要方式(Ong，1982；Finnegan，1988)。

(2)學習內容

由於訊息傳遞及活動範圍小，故而在 Ong(1982)、Brewer(1985)等人的研究都談到，口語偏向文化的思維、口語表達及其生活方式，是與其日常生活緊密結合，其表達和思考事物的方式，也較為情境化及生活化。亦即，生活在口語世界的人，其所關心的人事物及知識的取得，都是與自己的生活息息相關，而所談論的話題，也以生活相關事物為主。

4.語言環境

在純口語文化的社會中，由於活動範圍小，人們互動頻繁，通常只使用一種語言做為溝通工具，故而人們並不太容易知覺到其他語言的存在，而對於語言的後設結構及使用差異，也較難察覺。

總結來說，口語偏向文化，主要是以社群和家庭為組成的初始單位，不強調個人，較重視集體行動，自我認同透過社群定義而來。經常與人處於一種互動密切的交往模式中，談話內容與其所處情境緊密切結合，社群規範力量強大，強調傳統及人治方式，知識的取得源自於實作，知識內容與日常生活緊密結合，而非課堂上所傳授的抽象知識。

(二)文字/電子偏向文化

1.媒介環境

(1)傳播工具

在文字/電子偏向文化中，除了傳統的口語、文字、印刷書寫媒介外，各式傳播工具的發展更加興盛。在電子偏向文化中，家家戶戶都有電話、電視、收音機、電腦、手機，人與人之間的溝通，不再那麼需要以面對面的方式進行。透過

各式中介的溝通工具，例如：手機、e-mail、電話、書籍等，人們幾乎可在不同時間，跟不同地域的人進行溝通。而溝通上的時空限制，不再對人產生困擾，許多同步和非同步的溝通工具，不斷被改良推出。

(2)交通工具

在文字/電子偏向文化中，透過各式精密的汽車、火車、飛機等機械、電子儀器，人類能在非常短的時間內，自由且快速的在地球各地移動。換言之，相對於口語偏向文化，人類可活動的範圍變得非常的廣闊，甚而擴及全地球和外太空，且在時間上，也節省許多。

(3)物質工具

前面曾經談到，在口語偏向文化中，物質工具所使用的材料，主要取自週遭自然情境，但在文字/電子偏向文化中，大半人造物除了取自週遭環境外，主要是由機械加工，或是透過化學合成方式建造而成，且人造物的製造，及其取得方式，已與自然環境間的關係，相當的疏離。

另外，在電子偏向文化中，大半物質工具的取得，不再透過個人製造，而是經由金錢交易而得，人與所使用的物品間的關係，非常的疏離，不像在口語偏向文化中，人既是物品的製造者，也是使用者，在電子文化的社會中，人們轉為成為物品的使用者與消費者，幾乎與生產物無涉。

2.社會環境

(1)社會制度

相較於口語偏向文化，在文字/電子偏向文化中，生活中大半訊息是以文字和圖象所構成。不論是搭車、購物、電器使用等動作，每個人只要看著文字的說明，知道如何操作即可。較少需要透過他人的詢問互動，得到資訊。大半事物透過個人獨立行動即可完成，不再需要他人幫忙，與他人的互動也處於減少中。人的認同不再只是透過社群，個人的價值，反而是生活在此文化中人不斷思索的問題(Chesebro & Bertelsen, 1996: 148)。另外，由於各式替代勞力的機器不斷介入，使得文字/電子偏向文化中許多工作，不再需要透過勞動的方式進行，也較不受

自然環境的限制，各式提供資訊及服務性工作，因應而生。

(2)經濟活動

在文字/電子偏向文化中的經濟活動，除了面對面的交易方式外，各式營利團體及運輸系統的介入，也使得交易樣貌有了很大的改變。交易內容不再只是生活所需品，各式非物質的服務不斷的出現。交易場所不再只限定於傳統市集，大賣場、超商不斷供應各式貨源。交易的時間和方式，不再只限於定點、定時的面對面方式，郵寄、線上刷卡、視訊會議，使得人們不需要再透過面對面的方式，即可進行交易。交易對象也不再只是個人，各種虛擬交易不斷產生。人與生產物之間的關係，變得較為淡薄。

(3)規範方式

相較於口語偏向文化中，強調傳統及耆老做為糾紛的仲裁者。在文字/電子偏向文化中，由於有了文字，有了記憶，人類的歷史和生活開始被記錄，許多事物變得有憑有據。人類的紛爭，不再那麼需要耆老，主要以律法和契約方式解決。歷史的構成，也不再由部落長老口述傳承，而是由書寫文字所記錄。

3.教育環境

(1)學習方式

相較於口語偏向文化的師徒制及實作方式，在文字/電子偏向文化中，除了透過正式學校教育、教師傳授及課本的閱讀外，網路、電視、書籍等媒介，也成了另類的教育機構。只要具備基本識字能力，人們不需進入學校教育機構，即可學得各式知識。另外，由於資訊流通的方式，可以跨越時空限制，故而知識的取得既迅速又多元，也不需以現下立即的方式進行，許多不同時代及不同地域的文學作品，可同時被閱讀。

(2)學習內容

在文字/電子時代中，教育主要以學校及集體一對多的方式進行，學校傳授的知識內容，除了生活所需的基礎智能外，還包含許多抽象、與生活事物不直接相關的知識。基本上，只要具備基礎的識字能力，人們即可透過書本的查詢與閱

讀，進一步擴展一些不需實際生活經驗的抽象知識。

4. 語言環境

在文字/電子時代中，電子媒介已可將世界各地的訊息，直接傳送到家家戶戶。人們所處的正是個如 McLuhan 所說的地球村。這種多語的環境，使得生活在電子文化社會中人，即便不會講述多種語言，但在感官和知覺上，也能相當程度辨識出不同的語言系統，並意識世上存有各種不同的語言，人們不再將自己的語言使用，視為如此理所當然，某個程度也能了解不同的語言使用方式。

整體來說，在文字/電子偏向文化中，各式同步和不同步的溝通工具不斷推陳出新，使得人們的溝通行為，不再受到時空限制。而透過各式交通工具的出現，人們可移動的範圍更加廣闊，並可在更短的時間內，到達預定的目的地。另外，由於記憶媒介的蓬勃發展，人們不需花費太多精神在事物記憶上，也因識字教育的普及，人們不需透過他人協助，即可獨立完成許多事，故而社會運作方式，較偏個人，輕集體。正式教育機構林立，識字成了生活於此環境中必備的一項文化工具，抽象的知識廣為流傳且大量出現。

第五節 各媒介文化工具箱內涵說明

前面談到，不同的媒介文化會形塑不同的媒介文化工具箱，而人們日常生活的各式行爲，就是透過這些文化工具箱的選用與限制而來。在上個部分，我已分別介紹了口語與文字/電子偏向文化的環境狀況，接著我將進一步說明，各媒介偏向文化所形塑的文化工具箱。

關於「媒介文化工具箱」說明部分，是本文最爲困難的部分，主要是因先前未有任何文獻完整的談到此一概念。例如，Swidler(1986)的「文化工具箱」概念，主要由社會學概念切入，談的是階級和制度等社會文化因素，對於工具箱的形塑影響，並未對「某媒介偏向文化」所可能形成的工具箱，做出任何說明；至於 Ong(1982)、Goody(1977)等人，雖提出了媒介文化概念，但強調的是媒介文化對人類思維的影響，並未對媒介文化工具箱的內涵做出任何說明。

但在相關文獻中，我們仍可尋出一些媒介文化工具箱的蛛絲馬跡。像是 Ong(1982)、Goody(1977)所強調不同媒介文化習慣的思考方式與技能，某個程度即可與 Swidler(1986)所定義的文化工具箱概念相符。故而，這些「媒介文化思考技能」的文獻內容，即可成為我對於「媒介文化工具箱」概念發想的一個依據。

不過由於這些文獻所提到的內容，大半停留在一個較抽象的層次，像是，Ong(1982)談到口語人較常以神入、移情方式思考，但並未具體說明在口語表達時，這個神入、移情的思考方式，會影響口語人使用什麼樣的思考工具和技能，故而如何將這些抽象概念，以更具體的工具概念呈現，就成了我田野觀察的重點。

以下是目前我經由文獻整理及田野觀察的假設驗證過程中，所得出的研究結果。不過在說明各媒介文化工具箱前，還要再強調的是，本文所使用的媒介文化工具箱概念，與「媒介文化」相同，是種偏向概念，換言之，媒介文化工具箱的形成與使用，並非處於一種截然二分的狀態，而是種習慣的傾向，故而某些媒介文化工具箱，也許較常在口語偏向媒介文化，或口語人身上使用，但並不意謂著文字/電子媒介文化或文字/電子人，就不使用這些文化工具箱，只不過相對上來說，使用的技能和頻次可能少了些。關於這項說法，我們以下圖說明之：

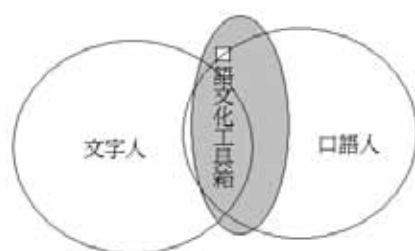


圖 3-5：文化工具箱使用偏向說明

由上圖我們可以看到，不論識不識字，在日常生活中，我們可能都會使用某些口語文化的工具箱，只不過相對來說，在口語文化工具箱的使用技能和頻次上，口語人可能較文字人更為熟練與頻繁罷了。

在此，我分別針對口語文化及文字/電子文化中人，在口語表達時所可能使用的思考技能與工具，做一說明。

(一) 口語偏向文化工具箱

1. 套語工具

在口語偏向文化中，其主要的傳播和思維工具為口語媒介。由於口語具短暫易逝的特質，少有訊息可被記錄或保留，除非使用一些簡單的記憶裝置，例如結繩記事，故而在一個口語文化中，人們所知道的，幾乎就是他所能記憶的。而也由於很少訊息可被記錄與保留，使得生活在口語偏向文化中人，幾乎沒有任何查閱事物的概念，但人們的日常生活，又有許多問題的解決，是植基於事物的記憶上，故而在口語偏向文化中，記憶就成爲一個最重要的技能，如何讓自己記得住、記得牢，就成爲一項重要的思考方式。

關於口語文化中人如何增進記憶能力的這個問題，Ong(1982)曾提出說明，他認爲口語文化中人解決此問題的一個重要方式爲：記憶式的思考，亦即，以一種便於記憶的方式，去處理進來的資訊。而如何將記憶式思考發揮最佳的功用，則是與「套語工具」的使用有關。

所謂的套語，指的是一組在相同的韻律狀況下，被規律使用，以表達一些重要概念的字詞(Parry, 1971: 272)。例如在語言表達中，所使用的韻律節奏、平衡模式、不斷的重複或對偶、以頭韻和諧音、形容詞和其他慣用語的表達法、標準的主題情境(像是用餐、決鬥、英雄的幫手等所組成)、以及那些不斷被每個人聽到的諺語，即是一種套語的表現方式。

有關套語的說法，最早來自於口傳文學的相關研究，這部分的研究可回溯至Parry(1971)⁴對於《伊里亞德》和《奧狄賽》兩部口傳文學的研究開始，再透過Lord(1988)、Havelock(1963)等人所做的補充完成。

Parry(1971)從語言特色與作品結構兩部分，分析這兩部作品發現，荷馬史詩

⁴ Parry原著發表於1928年，直到1971年才被譯爲英文出版，故其爲套語工具最早的研究者。

的語言特色及結構，主要是透過標準化的套語(standardized formulas)組合而來。而標準化的套語公式又是圍繞在標準化的主題(standardized theme)之下形成的，像是議會、召募軍力、挑戰、勝戰的搶奪、英雄的盾牌等。另外，主題聯想、重複敘述，亦是荷馬史詩構成的一大要素。Parry(1971)認為，透過這些便於記憶的套語使用，人們得以更容易記住《奧狄賽》和《伊里亞德》這兩部作品的內容，而這正是荷馬史詩在那個時代得以廣為流傳的因素，也是許多口傳文學作品中常見的語言及結構特色。

關於套語與記憶間的關係，Havelock(1963)曾更進一步提出解釋。Havelock(1963：87-96；131-2，294-6)認為，口語人的思考，之所以會以套語的方式呈現，是爲了讓某些想法能夠立即在心中被想到，不易被忘記。例如，諺語的呈現，即是以方便保留和立即回憶的形式存在，故而經常以押韻或對仗的方式呈現。亦即，對於記憶的需求，是套語運作的重要決定因素。所以，即使是非正式的日常談話，口語人都還是具有高度的韻律化節奏。

後世之人對於 Parry(1971)所提出的套語概念，曾做了更進一步的探究。Bynum(1978)認為 parry(1971)所說的概念並不是個清楚的構想，而是由位於潛意識概念所組成的複雜物，故而使用者不見得有意識的使用著套語工具，或意識到自己的生活正被套語所影響，但其日常生活卻很容易就展現出套語所獨有的韻律節奏。Ong(1982)則把 Parry(1971)所提到的 formula、Formulary、Formulaic 等字，理解爲一種重複組合的慣用語和表達方式，Ong(1982)認為，這樣的表達方式，在口語文化中，比它們在書寫印刷和電子文化中，更具重要性和說服性。

當然，固定、韻律平衡、重複等表達方式，偶爾也許能在文字或印刷思想中找到，而的確，我們也可以在一些以文字發表的書中，察覺這樣的東西，但是在口語文化中，這些表達方式不是偶然，而是一種持續不斷的現象。它們形成了口語文化中人的思想實體，對於口語人來說，以任何延伸形式形成的思想，都不可能沒有它們。

而如果依先前談到文化工具箱具有階層特質來看(Sheffy，1997)，則我們可

以這麼說，在記憶思考的影響下，形塑了俗、諺語等套語工具，在俗、諺語等套語工具箱中，又包含標準化主題、固定、韻律平衡、重複等表達方式。

2. 文化價值觀

在第二章影響人類表達行為因素的討論中，我們曾經談到，生活在口語偏向文化中人，由於未受到正式學校教育所傳授的普同知識影響，故而在思考生活中所面臨的各式問題時，習慣以所處文化的思維及分類方式，而非以一種普同、抽象的方式為之。換言之，生活在口語文化中人，較易以所處情境的價值觀和文化工具，進行問題解決及思考。關於這個特質，Ong(1982)曾經談到，在口語文化中，人們習慣以最接近日常生活真實世界的思考方式，操作其認知架構，而較少以一種普同、抽象的方式，思考事物。

在這種「情境式思考」的影響下，不同的文化就容易發展出不同的文化價值觀，而這些不同的文化價值觀又會產製不同的民間故事、曆法、典故、劇目、儀式、習俗、禁忌、俗語、諺語等文化工具。像是強調孝道價值觀的中國文化，會產製出「二十四孝」的故事文本，而鼓勵想像力的西方世界，則有「安徒生童話」、「伊索寓言」等故事的出現。又如在時間年歲的計算部分，以農立國的中國文化，會發展「十二生肖」、「陰曆」及「農民曆」等協助問題解決的文化工具箱。

而如果依先前談到文化工具箱具有階層特質來看，則我們可以這麼說，在情境式思考影響下，產生了「文化價值觀」這個工具箱，在「文化價值觀」工具箱下，又包含民間故事、曆法、典故、劇目、儀式、習俗、禁忌、俗語、諺語等文化工具；在曆法工具箱下，又有農民曆、天干、地支、十二生肖等文化工具。

當然，不論是口語人或文字人，我們大半還是會使用一些所處文化的價值觀，來思考事情，只不過，就如前面在媒介文化概念所澄清的，對於文化價值觀的工具使用，相對上來說，還是較常出現在口語人身上。

3. 角色扮演工具

前面我們曾經談到，口語人習慣以做中學的方式學習各式事物，而這種做中學的方式，使口語人在思考事情時，較習慣以一種同理和參與的方式進行(Ong, 1982)。關於這個現象 Havelock(1963)曾提出解釋，Havelock(1963: 145-6)認為，對於一個口語人而言，「學習或理解意義」這件事，是透過與被認識人事物的同理和認同過程而來，故而口語人，較習慣以一種同理、「參與式思考」，解決問題。而這種同理、參與的思維方式，我們可從口傳文化的敘事方式中，看出一個端倪。

Brewer(1985)曾針對口語傳統的敘事研究發現，口語人在故事人物角色說明時，通常較少做性格描述，如果敘事者想對角色的性格有所描述，主要是透過「表演展示」(showing)而不是敘述(telling)的方式來做說明。Brewer(1985)認為，其主要原因即是因為口語文化中人，慣以同理、移情的方式進行思考，使得其在敘事說明時，較常以一種角色扮演的的方式進行。

在巴蘇亞·博伊哲努(1996)有關台灣原住民⁵口傳文學的研究中，曾針對這個現象加以說明。巴蘇亞·博伊哲努(1996: 42-46)的研究發現，口語文化的敘事具有以下兩個特質：

- (1)重視聲音的效果：例如爲了要模擬實況或者藉聲音的表達以吸引聽眾，口傳文學在傳遞時，會將一些極關鍵性的對話或擬聲詞刻意留下，或是透過聲調的轉換以扮演不同角色。
- (2)重視肢體語言與表情的運用：口傳文學的講述者，爲了達到吸引人的效果，往往會依照故事情節的進行，視故事主人翁的行動，配合手勢，加上表情的喜怒哀懼等種種變化。

當然，透過聲調的轉換扮演不同角色，及透過手勢與表情的扮演，以吸引聽眾的注意，這些敘事工具的使用，在文字人身上也會出現。只是就如第二章「媒介文化概念澄清」部分所言，這樣的文化工具使用，相對上來說，還是較常出現

⁵ 根據巴蘇亞·博伊哲努(1996)的說法，台灣大半原住民社會，並未發展出文字及書寫工具，其思想與風俗習俗的傳承，主要是透過口傳文學而來。

在口語人身上。

而如果依先前談到文化工具箱具有階層特質來看(Sheffy, 1997), 則我們可以這麼說, 在參與式思考的影響下, 產生了角色扮演工具箱, 在角色扮演工具箱中, 又包含聲調的轉換、手勢與表情的扮演等文化工具; 在聲調轉換的文化工具箱下, 又包含關鍵性對話、擬聲詞、戲劇對白等文化工具。

在此, 我將上述所談到口語文化工具箱的階層工具做一整理, 以下表說明:

	記憶式思考	情境式思考	參與式思考
文化工具箱	套語工具	文化價值觀	角色扮演工具
第一階層	俗、諺、俚、成語	農民曆、民間故事、典故、劇目、俗、諺語、禁忌	聲調轉換、手勢與表情的扮演
第二階層	固定、韻律平衡、重複等表達方式	陰曆	關鍵性對話、擬聲詞、戲劇對白
第三階層		十二生肖、天干、地支、節氣、風水	

表 3-1：口語偏向文化工具箱階層分佈說明

從表 3-1 可以發現, 這些口語文化工具箱的類目, 彼此間並不處於一種互斥的狀態, 例如在套語工具中所談到的俗、諺語, 通常同時也會負載著當地特有的文化價值觀, 故而俗、諺語既是種套語工具, 也是文化價值觀傳承的一個重要工具。像是台灣人在勸架時常說的「忍氣求財, 結氣相殺」這句諺語, 除了是種套語工具箱, 也隱含著中國人所說的「和氣生財」的觀念。

口語文化偏向工具箱這個單一文化工具箱具多重功能現象, 就如同 Brewer(1985)所述, 在口語傳統中, 為了便於行事, 許多敘事同時會執行多項功

能，故而單一的口語文化敘事，可同時達成西方文字文化中透過小說、黃色笑話、歷史文本、科學期刊文章、宗教文本和哲學論文所能達成的功能。

當然，就如前面所述，這些口語文化工具箱並不見得只為口語人使用，事實上，受過文字教育的人，也會使用這些口語偏向的文化工具箱，只不過在使用的頻次及技能上，較口語人來得少且較不熟練。

另外，從上面文化工具箱的階層分佈狀況，我們可以發現，大半的口語文化工具箱中，都內含不同層次的成套文化工具箱，通常越次階層(第二階層)的文化工具箱，所涉入的技能和知識越專精與深入，例如，「農民曆」中的節氣概念，除了需具備基本的陰曆概念外，還需要一些更專門的知識和概念。故而使用者文化工具箱的使用偏向、技能和習慣方式，除了可從其使用工具箱的頻次做判斷外，文化工具箱的使用層次，也可做為我們觀察其使用技能的一個重要指標。通常越次階層的工具箱使用，意謂著越專精的知識和熟練的技能。

在此或許有人會認為，文化工具箱的成套階層概念，是種包含的概念，故而「農民曆」這個工具箱既然包含天干、地支和節氣等概念，那麼會使用「農民曆」此一工具箱，必然也很了解「節氣」的相關知識。事實上文化工具箱雖是種階層包含的概念，但在文化工具箱的「使用」行為上，卻有技能和層次上的差別，例如，雖然同樣使用套語工具，但有的人只會使用俗諺語或成語，有的人卻能在俗、諺語的使用外，還具有類似詩人或作家才有的自創韻律平衡話語能力。又如，雖然同樣使用農民曆，但有的人只會利用農民曆的「陰曆」概念來查詢行事準則(今天宜婚、不宜喪)，有的人則會利用「節氣」(冬至、夏至、春分)的知識，查詢農作物生長的相關事宜，有些人甚而進一步透過「天干」、「地支」等相關知識，找出自己的生辰八字。

換言之，同一文化工具箱的使用，是有其使用技能和層次的差別，通常越次階層的文化工具箱使用，需要更專精與深入的技能和知識，例如要種植農作物，除了需具備陰曆概念外，通常還需有豐富的自然「節氣」知識；又如要了解自己

的生辰八字，除需具備農民曆的第一階基本概念「陰曆」外，還需具備「天干」、「地支」等更次階層的相關知識概念。

關於文化工具箱的內涵，及使用層次與技能間關係，在此我再以電子文化中，經常使用的文化工具箱「電視遙控器」做一說明。

電視遙控器可說是電子文化中特有的文化工具箱，如果我們從文化工具箱的階層分佈來看，在「電視遙控器」這個電子文化工具箱中，主要包含了「按鍵」這個文化工具箱，而在「按鍵」概念下，還含有「數字」、「頻道」、「聲音」、「畫面調整」等文化工具箱，當然，光是在「畫面調整」這個文化工具箱下，又包含了「彩度」、「亮度」等文化工具箱。

換言之，「電視遙控器」這個看似簡單的電視機配件，其每個按鍵及設計背後，事實上還包含了多個成套具階層的「文化工具箱」概念，而每個文化工具箱下，可能還含有更次層的文化工具箱，故而日常生活我們所使用的各式小設計，可能都蘊含了相當深厚的文化階層意義，但不見得為我們所察覺。

不過雖然同樣使用「電視遙控器」這個文化工具箱，但在使用技能和工具箱層次上，不同的人仍有相當程度的差別。例如對於一個不識字的口語人來說，電視遙控器的主要功能，可能就是頻道「上下」鍵的切換，其他的按鍵及其上的文字或數字說明，完全是沒有意義，也不太會使用。但對於許多文字人來說，除了第一階層的「頻道上下鍵」的功能使用外，有些人還會使用第二階層的「數字」按鍵做頻道的選擇和「彩度」、「亮度」等文化工具箱做「畫面的調整」。

亦即，即便是同樣使用「電視遙控器」這個文化工具箱，但在使用的技能和工具箱的階層上，不同的人可能仍有很大的差異。口語人因為不具備更次層的文化工具箱技能與概念，故而在電視遙控器的使用上，只能使用其第一階層的「按鍵」功能，文字人則可使用更次階層的「彩度」、「亮度」等文化工具箱做「畫面的調整」。故而，文化工具箱的使用，是有其使用技能和層次的差別，越次階層的文化工具箱使用，通常需要越專精與深入的知識概念，當我們不具備這部分的知識和概念時，對於文化工具箱的使用就較淺層，技能表現也會較差。

(二) 文字/電子偏向文化工具箱

在文字/電子文化情境說明中，我曾經談到，在一個充滿文字/電子媒介的環境中，人們不再需要花費太多精神在單純的記憶上，較重個人意識，輕集體，個人即可完成許多事，不需要其他人的協助，正式教育機構林立，識字成了每個生活於此環境中必備的工具箱，大量抽象的知識流傳出現。而由於所處情境的重大變遷，故也形塑了不同於口語文化中，協助問題解決的思維工具。

關於文字/電子偏向文化所可能形塑的文化工具箱，McLuhan(1964；葉明德譯，1978:6)曾談到，古騰堡發明活字印刷術，使得文字書籍得以大量複製。大量充斥的書籍，創造出的文字線性排列環境(不論是直書或橫書)，改造了人的感知能力，使得人類不論在思考或行動時，都傾向以線性序列的方式進行。Ong(2002:468)更進一步指出，序列及線性組織的思考方式，是書寫系統的根本。在這種「線性推理思考」的要求下，強調線性因果推理過程的「抽象思考」、「三段式邏輯推理」、「分析式思考」等文化工具也隨之出現。

1.抽象思考

Ong(1982)認為，在文字/電子偏向文化中，由於人們不再需要透過親身經歷即可獲得知識，再加上大量資訊充斥，致使人們必須更進一步在資訊中，尋出一些便於理解事物的方法。而如何尋出事物的共同屬性進行概念分類，及以這些概念進行思考，就成了生活在此文化情境中人必須面對的課題。而這個部分，就與一個人的抽象能力有關。

所謂的抽象思考能力，指的是從具體事實抽離出概念，以概念為媒介進行思考的技能。根據 Scribner and Cole(1981)的說法，抽象能力可從三部分觀察：即挑出某組事物共享屬性的能力、靈活的從某個屬性轉移到另一屬性(例如從大小轉到形狀)，做為建構分類標準的能力、提供一個標籤給某一類別(即替它命名)，做為解釋類別成員的基礎。

從上面的說明可以看到，尋出事物共享特質，及為資訊分類和命名的動作，在抽象思維的建立上，具有重大的意義。在此，我們以「果汁」、「可樂」、「紅茶」、「咖啡」通稱為「飲料」的過程為例，說明其抽象化的過程：

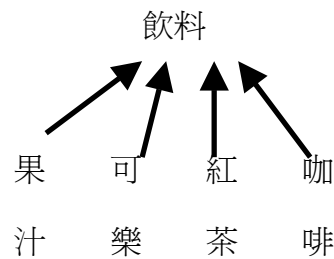


圖 3-6：概念抽象化過程

從圖 3-5 的說明中，我們可以發現，這個概念抽象化的過程，具有某個程度的線性序列推理思考過程。

Ong(1982)、Havelock(1963)等人的研究發現，生活在文字/電子偏向文化中的人，較習慣以一種抽象的方式進行思考。而這種抽象及歸納出事物共同屬性的能力，也使得文字人在說明事理時，習慣以原理原則和分類的方式，進行說明，導致許多法規、法條工具的出現。

而如果依先前談到文化工具箱具有階層特質來看，則我們可以這麼說，在「抽象思考」工具箱的影響下，進一步產製了六法全書等文化工具箱的出現，而在六法全書這個文化工具箱下，又包含了民法、刑法、法條、原理原則等文化工具。

2.三段式邏輯推理

在各種思維工具中，人類學家Goody(1977)曾經特別強調，文字文化對於三段式邏輯推理能力的激發。所謂的三段式邏輯推理過程，通常具有三段文句，可分為結論和前題兩部分。前題可再細分成大、小前題，依循著大、小前題的條件限制，語言使用者將可透過邏輯推理的方式，得出最後的結論。例如以下的例子：透過大前題(所有的人都會死)，及小前提(孔子是人)，我們即可得出孔子會死的結論。在此我們以下圖說明其線性思考過程：

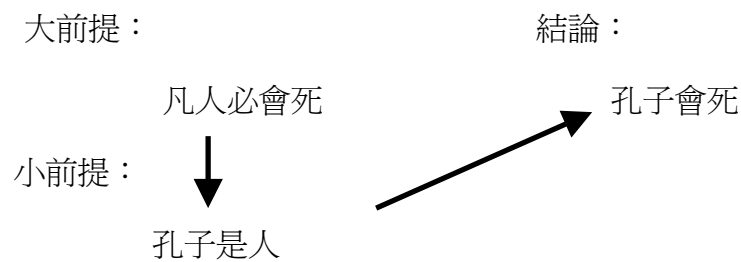


圖 3-7：三段式邏輯推理過程

對於三段式邏輯思維能力之所以能在文字文化中被促成，Goody(1977)曾提出解釋，他認為這是因為文字可將人們所說的話語固定，而在將口語固定之後，人們即可掌握口語的流動，並一步一步比較那些在不同時間、地點所發表的言說，也可以更明確的去分離各個文字，操弄它們的順序，故而得以發展三段式的推理形式，並分析和了解文字中的矛盾之處。

3.分析式思考

另外，也有一些文字/電子文化的研究發現，生活在此文化中人，較傾向以一種分析式思考，進行事理的說明(Chesebro & Bertelsen, 1996)。所謂分析，指的是將某個整體事物，分解出組成元素的過程。至於分析式思考，指的則是透過相關訊息的比對和分解，以論述事理、發表意見及說明事物因果關係的思考過程。在分析過程中，證據和理由的提出相當重要，而事理或事物相關知識的陳述，也有助於說服聽者(謝錫金，1998)。在此我們以一段台灣社會的股市分析報導為例，做一說明：

日盛投信指出，電子股股價領先基本面轉弱大跌，在技術指標跌深，多數個股浮額籌碼獲得初步沈澱，產業利空殺傷力減弱下，已試圖在 201 點附近擴底反彈，包括主機板、網通股、NB 零組件等都強勢上揚，希望以量滾量帶動電子股全面反攻，然而半導體及面板產業庫存升高疑慮籠罩，混亂籌碼也沒有獲得紓緩，兩大族群走勢依舊疲弱不振，削弱整體反彈氣勢。

(2004/07/29, http://tw.gogofund.com/twstock/taiwan_issue.asp?ID=32977)

關於這段股市分析概念間的關連，我們進一步以下圖呈現：

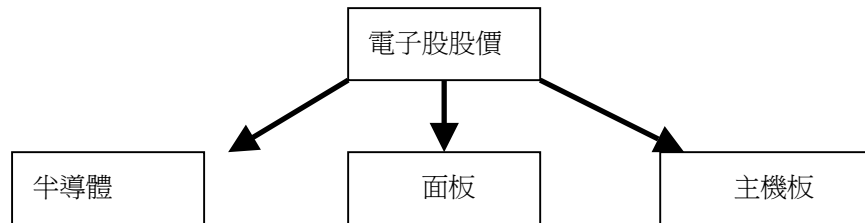


圖 3-8：分析式思考推理過程

從上圖我們可以看到，針對當日電子股股價表現，分析員主要以「半導體」、「面板」、「主機板」等組成元素的表現，做一分析說明，而在各個組成元素之下，又包含相關產業知識陳述，及影響類股表現的證據和理由說明。透過這些知識及理由，分析員得以說明及說服他人，當日電子股股價之所以如此表現的原因。

關於文字文化促成分析式思考一事，Ong(1982)曾進一步提出說明。Ong(1982：72)認為，文字造就了視覺導向，視覺導向易造成人與事物的疏離(isolate)，將觀察者置於被觀察事物之外，使其與被觀察事物之間有了距離，故而文字則易造成分離、分析的思維。

在這種分離、分析式思考的影響下，使得人們在故事敘述時，較易以一種分離的方式呈現，例如在故事人物資訊(例如個性)說明上，口語人較常以角色扮演及表演的方式呈現，文字人則習以旁白敘述的方式說明(Brewer，1985)；另外由於分析式思考的盛行，也使得許多事物組成元素的說明，在文字/電子偏向文化中不斷推出，像是注音符號、KK音標、羅馬拼音、化學元素表、牛肉組成部位說明的出現等。

而如果依先前談到文化工具箱具有階層特質來看，則我們可以這麼說，在「分析式思考」工具箱的影響下，進一步產製了注音符號、KK音標、羅馬拼音、食物營養標示、牛肉部位組成圖的出現，而在食物營養標示這個文化工具箱下，又

包含熱量、脂肪、碳水化合物、蛋白質等概念工具。

4. 資訊搜尋與記錄工具

前面談到，在口語偏向文化中，資料搜集及記錄的主要工具為人腦，或其他無任何內在系統的媒介物，爲了方便於記憶，口語偏向文化使用了套語、韻律等文化工具。但在文字/電子偏向文化中，由於有了某種程度可取代記憶的文字和記錄資訊的電子工具，再加上正式教育機構林立，大量資訊出現，生活在此文化中的人傾向以一種「資訊整合思考」方式，從事問題解決，故而，怎麼使用這些輔助記憶的外在工具，及如何安排這些資訊，就成了文字人需發展的一項重要技能。

爲了因應大量資訊流通的需求，在文字/電子偏向文化中，會發展出各種資料搜尋、記錄和提取的系統，及傳播網路的輔助資訊整理的思考工具，像是圖書館、字典、百科全書、索引、資料庫、筆記本、備忘錄等協助資訊整理的文化工具，可解決人們在文字/電子文化中所遭遇的困難。

而如果依先前談到文化工具箱具有階層特質來看，則我們可以這麼說，在「資訊搜尋與記錄」工具箱下，包含了圖書館、字典、百科全書、索引、資料庫、筆記本、備忘錄等協助資訊整理的文化工具，而在圖書館這個文化工具箱下，又包含了關鍵字、ISBN、索書號等文化工具。

5. 精確測量工具

關於口語與書寫表達差異的問題，Chafe(1982)在一篇文章中曾談到，書寫慢於口語的事實，使得書寫語言不像口語這麼破碎，且更重視句法的整合。它讓作者有時間將其概念以一種更複雜、精確的方式提出，甚至能夠提出一些，很難在口語中被呈現的複雜辭彙和句法。

Olson(1994)和 Ong(1982)曾更進一步說明這個媒介差異所造成的影響。Olson(1994)和 Ong(1982)談到，當文字發展越細緻時，它們所能提供的口說模式也會越精確，因此，該文化也會發展出一個更精確的評估標準，來判定是否這兩句話說的是相同的字義。例如時態(過去式、現在式、現在完成式等)、標點符號

(Morrison, 1987)等，即是在這種「精確性思考」下所發展的文化產物。換言之，當文字發展越細緻，人們會發明更多的字詞及句法，區別各式不同的情境、意義，而使得意義的表達更精準，同時，使用者也會被要求要以更精準的方式做表達。

當然在這種「精確性思考」的要求下，也使得各式不同的丈量、評判工具隨之出現。像是在口語偏向文化中，人們習慣看著地面的影子，來推測「大約」的時間，但在文字/電子偏向文化，各式度量精確時間的計時器，不斷的推陳出新，使得人們可以更準確的方式，進行時間的約定。

對於這個精準要求所造成的影響，Boorman(1986)曾透過樂譜的歷史討論，說明書寫系統對於閱讀的控制。Boorman(1986)談道，在十六世紀，作曲家開始在樂譜上增加一些符號，以限制演奏者在表演音樂時的即興行為。結果導致音樂的語言越來越精細和固定，演奏者可以做出較精準和一致的演出，但同時也削弱了演奏者的即興創作能力。

而如果依先前談到文化工具箱具有階層特質來看(Sheffy, 1997)，則我們可以這麼說，在「精確測量」工具箱下，包含了體重計、計時器、溫度計、顯微鏡等測量工具，而在體重計這個文化工具箱下，又包含指針、磅、斤、公斤等文化工具箱。

6. 抽象圖式思考工具

On g (1982: 72) 談到，文字造就了視覺導向，口語文化則較處於一個聽覺世界中。由於視覺導向的環境影響，故而使得文字/電子偏向文化，較口語文化更易發展出一些抽象圖式思考工具，像是數學算式所使用的「直式圖示」、「九九乘法表」等，即是文字/電子偏向文化，所發展出的文化工具箱。

而如果依先前談到文化工具箱具有階層特質來看，則我們可以這麼說，在「抽象圖式思考」工具箱的下，包括了直式圖式、九九乘法表等文化工具箱，在九九乘法表中，又包含數學運算規則、數學符號等文化工具。

在此，我們將上述的文字/電子文化工具箱階層概念做一整理，以下表說明：

	線性推理思考	資訊整合思考	精確性思考	抽象圖式思考
文化工具箱	分析思考、抽象思考、三段式邏輯推理	資訊搜尋與記錄工具	精確測量工具	抽象圖式思考工具
第一階層	食物營養標示、KK音標、六法全書	圖書館、字典、百科全書、筆記本、備忘錄	體重計、計時器、溫度計、顯微鏡	九九乘法表、直式算式
第二階層	熱量、脂肪、碳水化合物...	檢索系統	指針、磅、公斤...	數學符號、運算規則.....
第三階層		ISBN、索書號、關鍵字		

表 3-2：文字/電子偏向文化工具箱階層分佈說明

註：第二階層的工具箱，以第一階層中加陰影的工具箱說明為主。

從上面文化工具箱的階層分佈狀況，我們可以發現，大半文化工具箱下，通常都包含了多個成套具階層的「文化工具箱」概念，而每個文化工具箱下，可能又含有更次層的文化工具箱；越次階層(第二階層)文化工具箱，所涉入的技能和知識越專精與深入。故而越次階層的文化工具箱使用，可能意謂著越專精的知識和熟練的技能。

例如，以圖書館這個文化工具箱的使用為例，同樣是使用圖書館找書或資料，有的人只會使用「第一階層」的檢索系統，找出大量相關的資料，有的人則會使用「第二階層」ISBN 或索書號精確的直接尋出所要資料。在此，相較於檢索系統，ISBN 或索書號可算是一個更專門的知識和概念，許多人也許會使用圖書館檢索系統查資料，卻不見得具有 ISBN 或索書號等知識和概念，反之，會使

用 ISBN 查資料的人，通常是具有使用第一階層「檢索系統」的能力。換言之，越次階層的文化工具箱使用，可能意謂著越專精的知識和熟練的技能，故而使用者的技能和習慣方式，除了可從其使用工具箱的頻次做判斷外，文化工具箱的階層使用狀況，也可做為我們觀察其使用技能的一個重要指標。

當然，資料搜尋與記錄工具、精確測量工具、分析思考、抽象思考、三段式邏輯思考、抽象圖式思考工具等，是否真如 Goody(1977)、Luria(1976)等人所述，為文字媒介所促發，或口語人就不具備這些思考工具，這些論點尚值得爭議。因為就如前面文獻所述，影響人類思維與語表達行為的因素，尚有學校教育、語言、文化、生長環境等，而這些因素間的關係又是緊密結合，相互影響；且在實際田野調查過程中，我也發現，事實上許多口語人亦會使用一些文字/電子文化的工具箱。

例如，阿玉就會利用文字文化的精確測量工具-體重計，測量自己的重量，並知道自己目前的體重是多少公斤。又如，在田野調查過程中，我發現有個八十幾歲的老婦人，她沒進過正式學校，也不識字，但因早年從商的關係，對於金錢很有概念，透過私下觀察其他人的算數運算及資訊處理過程，她甚至會記帳，而且也會使用文字/電子文化的「直式圖示」工具箱，進行加減運算。

不過，不論文字工具與這些思維技能間的互動關係為何，相關的文化研究 (Chesebro & Bertelsen, 1996: 116)都指出，由文字所中介傳播行為的社會，確實較口語文化展現出「更多」的抽象、分析、三段式邏輯推理等思考技能。