

論文目錄

第壹章 觀看不見 緒論	-1-
第一節 網路上的電子眼眸	-1-
一、保羅與視訊聊天	-1-
二、網路相機的發展	-4-
三、網路視訊聊天使用情境	-6-
四、小結：提出網路視訊互動分析架構	-7-
第二節 網路影像的互動與分類	-10-
一、國內網路視訊使用概況	-10-
二、網路影像蘊涵不同的時間特質	-11-
第三節 小結	-14-
一、研究問題	-14-
二、篇章結構	-15-
第貳章 觀看之道：文獻探討	-16-
第一節 符擔性的概念與網路視訊互動	-19-
一、符擔性（affordance）的概念	-19-
（一）符擔性：生物為什麼會這樣運用「物」	-20-
（二）生態取徑裡符擔性之特性	-24-
二、從生態取徑延展至文化取徑	-27-
三、符擔性之應用	-32-
四、小結：網路視訊邀請人們與之互動	-34-
第二節 網路視訊與身體	-36-
一、身體	-37-
（一）身體（body）	-38-
（二）現象學的身體（phenomenal body）	-39-
（三）身體經驗--梅 龐蒂對於身體的觀察	-42-
（四）身體圖式	-43-
（五）科技中介的身體	-45-
（六）人運用科技後身體發生變化	-47-
（七）網路中介的身體	-51-
二、網路身體：介在實體與虛擬之間的身體	-52-
（一）聯覺（synaesthetic）的身體感（sense of body）	-52-
（二）網路中介的身體感	-55-
第三節 突斷分析作為研究分析方法	-59-
第參章 研究方法	-63-
第一節 研究流程與研究架構	-63-

第二節 研究第一階段：文獻探討與前導訪談	-64-
第三節 研究第二階段：突斷觀察	-72-
一、確認	-73-
二、回饋	-74-
三、目標	-75-
四、突斷觀察結論	-80-
第四節 研究第四階段：突斷觀察及正式訪談	-82-
第肆章 資料與研究分析	-87-
第一節 網路視訊媒介使用動機與意涵	-89-
一、拓展生活認知的空間感受 (sense of space)	-90-
(一) 窗戶：打開「網路視訊」亦即如同住在家裡「打開窗戶」	-90-
(二) 窗戶：不能俯瞰全景，只能選擇地觀看特定風光	-94-
(三) 使用者認肯視訊作為窗戶，那麼「窗戶」的隱喻才成立	-97-
(四) 小結	-99-
二、在被觀看與觀看之間尋求「陪伴」與「權力」	-101-
(一) 透過被觀看感受陪伴	-102-
(二) 展現被觀看的「權力」	-104-
(三) 小結	-106-
第二節 網路視訊互動環境	-107-
第三節 網路中介的身體感	-107-
一、聯覺的身體感	-111-
(一) 視訊影像提供的空間線索	-108-
(二) 動態與節奏感的身體經驗	-111-
(三) 鏡頭語言在視訊互動中改變社會距離	-116-
(四) 影像中身體的物件與物質強化身體感	-121-
二、聯想的肉身經驗	-126-
三、小結：網路身體	-130-
第伍章 討論與建議	-133-
第一節 研究發現	-133-
第二節 研究限制與建議	-136-
一、研究限制	-136-
二、未來研究建議	-137-
(一) 個案研究：描繪生命經歷	-137-
(二) 網路身體概念應用於網路遊戲之研究	-138-
參考文獻	-140-
附錄一：前導訪談受訪者資料	-150-
附錄二：突斷觀察流程	-149-

圖表目錄

圖 1-1-1：網路攝影機上方架設右方	-6-
圖 1-1-2：網路攝影機上方架設上方	-6-
圖 1-1-3：視訊聊天室觀看環境	-7-
圖 1-1-4：網路視訊互動過程兩層次	-9-
圖 2-2-1：視訊聊天室介面互動情境	-45-
圖 2-2-2：視訊呈現完整身體 (whole of the body) 之影像	-46-
圖 2-2-3：視訊呈現部份身體 (part of the body) 之影像	-46-
圖 2-2-4：網路身體概念圖	-57-
圖 2-3-1：人使用科技之情境與行動	-60-
圖 2-3-2：人使用物件的情況：正常與突斷	-61-
圖 3-2-1：一般網路 Skype 互動介面	-67-
圖 3-3-1：突斷觀察的三項類目以及八項觀察模式	-72-
圖 3-3-2：小法家裡配置網路視訊環境	-73-
圖 3-3-3：隨機輪選聊天室的互動情境	-74-
圖 4-1-1：Sandy 與男朋友 Skype 視訊互動自拍	-103-
圖 4-2-1：受訪者互動擷圖	-109-
表 1-1-1：路影像溝通類型及功能	-11-
表 2-1-1：符擔性之生物取徑與文化取徑應用在網路視訊互動	-31-
表 2-1-2：網路視訊聊天功能整理	-34-
表 3-1-1：研究流程	-63-
表 3-2-1：前導深度訪談問題題綱	-64-
表 3-2-2：前導訪談受訪者基本資料	-66-
表 3-2-3：新增正式深度訪談題綱題目內容	-71-
表 3-3-1：突斷觀察的情境	-77-
表 3-3-2：突斷觀察受測者個人資料列表	-80-
表 3-3-3：深度訪談受訪者個人資料列表	-83-
表 4-2-1：視訊鏡頭語言與心理感受	-118-

論文大綱

本論文以認知心理學的「符擔性」(affordance)概念作為理論基礎，瞭解網路視訊(webcam)這項技術物與使用者在互動過程間觸發的可能性，並且窺探使用者如何因應其特性發展相對應的使用行為。第一層面，闡述基本的網路視訊介面特性以及使用者生活脈絡之間有哪些共振處，進而震盪出使用者的特殊使用意涵與價值。第二層面，符擔性弭除主觀與客觀間的界線，人如何與技術物之間共舞，就本研究所關切的網路視訊介面(webcam interface)呈現的身體影像，即破除了主觀與客觀的界線，形成「網路身體」(cyber-body)的概念，並且利用網路身體讓雙方互動持續進行。

網路視訊作為一項互動媒介，連結了使用者的意識場域以及身體場域，它提供了一個觀察視角，得以讓我們釐清「意識」與「身體」不再是二元對立。本研究自視訊互動的經驗裡，提煉新的概念，稱之為「網路身體」，此概念的意涵呼應哲學家梅洛龐蒂所論述的「身體意向性」。人在生活世界中，種種的身體經驗、腦部思維以及身體行動的意義是緊緊糾纏在一起，透過身體的經驗，方能展現如斯的意義。當我們將人自己本身視作思維的主體，視訊介面中介(mediated)了人作為思維的主體(subject)，以及作為行動客體的身體行為表現時，人本身如何去看待身體影像意義，並且透過身體影像產生的「身體感」，以此讓互動持續進行。

為回答本研究的兩項研究問題：其一，網路視訊此互動介面如何融入使用者的生活脈絡(life context)，人怎麼使用網路視訊、使用動機為何，對該視訊媒介的想像是什麼；其二，網路視訊如

何讓使用者在互動過程中創生新的互動內涵。研究方法採用深度訪談法，並且嘗試結合突斷觀察（breakdown analysis）。

分析結果可以分作兩部份闡述，一是介面特性如何與使用者的使用生活脈絡結合討論，這部份發現，網路視訊使用者使用媒體經驗與想像分作類型：「生活的空間感受被延伸」以及「被觀看的感受及權力」。二是使用者透網路身體進行互動，中介後的身體，也就是本文定義的網路身體，本研究借力於梅洛龐蒂提出的「身體圖式」觀點，發現網路身體蘊藏兩種意義，聯覺的身體感以及想像的肉身。

關鍵字：網路視訊、符擔性、梅洛龐蒂、網路身體



The cyber-body of webcam interaction: A viewpoint of affordance

Ching-ju Yeh

Abstract

This research, based on the cognitive psychology concept of “affordance”, explores “webcam” and any affordance that happens in the interaction between webcam users. This research aims to explore interaction of webcam users and try to form a new concept “cyber-body” using deep questionnaire, breakdown analysis, and literature review methods.

It breaks down the fuzzy borderline between users (object) and the interface (subject) and reveals that webcam as an interacting interface connects the consciousness and body of users. In other words, there is a research perspective which helps us distinguish consciousness and bodies.

This study constructs a new concept “cyberbody”, which stems from Merleau-Ponty’s argument, “body intention.” This research claims that people’s thoughts bonded with body action, and only through the sense of body keeps human interacting.

The results of this study: one is the users keep interacting through the cyber-body, and the users feel their sense of the place is extension; and the other is that users have a feeling of gazing empowerment.

Keywords: webcam 、 affordance 、 Merleau-Ponty 、 cyber-body