

無時不有、無所不在：年輕世代的數位生活

吳淑俊^{*}

書 名：The young and the digital: What the migration to social network sites, games, and anytime, anywhere media means for our future.

作 者：S. Craig Watkins

出版日期：2009 年

出 版 社：Boston, Mass. : Beacon Press

* 作者吳淑俊為政治大學新聞學系博士班研究生，e-mail: shwu@msl.hinet.net。

自網際網路誕生以來，此一新科技為社會所帶來的正負影響便備受關注，特別是出生、成長於網路紀元的青少年們，可說是不折不扣的「網路世代」，他們對網路及行動媒體的認知與使用，必然與過往世代有所不同。隨著 Web2.0 時代的來臨，青少年如何看待及使用講求互動、具備社群概念的新媒體，它們的運用對青少年又有著什麼樣的意涵，是本書試圖探究的問題。

作者 S. Craig Watkins 任教於美國德州大學奧斯汀分校廣播電視電影學系（Department of Radio-Television-Film at The University of Texas at Austin），長期關注年輕人的媒介使用行為，曾於 2006 年時獲選加入麥克阿塞基金會（MacArthur Foundation）有關年輕人媒介使用系列研究（Youth, Digital Media and Learning）的團隊。本書的關懷層面很廣，包括年輕人對於社群網站（如 MySpace, Facebook）、線上遊戲、行動電話、即時通訊及音樂娛樂媒體（如 iPod）等的態度與使用行為。除作者本身收集超過 500 位年輕人（十幾歲到廿多歲）新媒體使用行為的調查資料，亦更進一步針對青少年、大學生、家長及教育工作者進行大規模的深度訪談，期能深入解釋各項研究發現。

全書共分八章，第一章〈Digital Migration〉是針對年輕人媒介使用行為變遷的觀察，研究顯示，在新媒體時代，符合年輕人生活形式（lifestyle）的網際網路已超越電視成為主流媒體；第二章〈Social Media 101〉主要藉由對教育相關工作者的深度訪談，思考年輕人的新媒體使用對學校教育產生的影響；第三章〈The Very Well Connected〉主要描述年輕人社群網站的使用與「線下」（off-line）人際關係；有關網路社群的負面議題討論見於第四章〈Digital Gates〉數位世界的種族、階級，與第六章〈Hooked〉網路成癮現象的分析；第五章〈We Play〉專章探究社會性遊戲（social games, 如 Wii）與角色扮演遊戲（role-

playing games)對網路世代實體社會關係的影響；豐富多元的新科技產品與行動電話如何影響年輕世代，是第七章〈Now!〉及第八章〈May I have your attention〉關切的話題。最後一章〈A Message from Barack〉，作者以美國總統歐巴馬如何洞悉新媒體趨勢，善用各類網路社群因而獲得年輕人支持、贏得大選作為結論。

作者提到，寫作本書的動機之一，是源自對電視收視率下滑的關切。事實上，網際網路誕生初期，電視收視行為與網路使用常是正相關的，因為網路的重度使用者，往往就是那些高度需要資訊與娛樂的人。然而，寬頻網路的問世帶來了決定性的影響：由於頻寬增加，網路內容由早期文本（textual）居多，轉而成為以豐富的視覺（visual）呈現為主。上網不再是閱讀（read）內容，而是一種觀賞（watch）行為。從調查數據來看，儘管電視仍是年輕人最常使用的三大媒介之一（尚有網路及手機），但已非主流媒體。以上網時數來看，年輕人每週上網 21 小時，多於看電視的 14 小時；56% 認為網路是生活中的必需品、44% 同意無法離開網路太久，而認為電視是生活必需、不能離開太久的比率則各為 42% 和 34%。就功能而言，過去一般人看電視往往是因為無聊、疲勞、寂寞，甚或說是別無選擇，而當網際網路拓展了我們的休閒娛樂傳播、資訊尋求選擇，便預示了電視作為主流娛樂媒介的衰落。另一方面，作者認為年輕人其實並非有意識的排斥電視，而是電視傳統的傳播模式，已無法符合年輕人需要彈性、隨時隨地（anytime / anywhere）接觸媒體的生活方式。

有關網際網路對人們的影響有許多不同的觀察角度，而作者貫穿本書的關懷面向，則是從「社會面」（social aspect）出發。例如新媒體的發展與影響，本書第三章談到青少年的社群網站參與，作者研究發現，就人際網絡關係而言，參與社群網站與青少年的現實人際關係並不

衝突，對多數人來說，線上網絡是他們維繫現實世界友誼與關係的工具，網路社群對線下人際關係的影響是增強多過流失。

從社會關係的角度探究，本書第五章討論 social games（如 Wii）的功能時，作者認為，它們對於青少年的意義也不再只是殺時間的工具，而是作為社會潤滑劑（lubricant）與黏著劑（glue），前者指的是 social games 可以提供新朋友共同的話題開端，而後者則是使原本的朋友因此而更親近。

新科技的發展必然帶來兼具正負面的影響，本書的第二章、第四章、第六章提及了網路霸凌（cyberbullying）、種族與階級鴻溝、網路成癮等問題。在教育工作者看來，新科技的採用確實為學生帶來不少正面效益，但伴隨而生的網路性騷擾（harassment）及網路霸凌等現象，則又成為新興問題。尤其是當學生家長數位能力不足時，往往缺乏指引或處理的能力，讓青少年易於暴露於傷害之中。

第四章針對種族與階級在網路社群使用的討論，有別於一般研究單純以使用者社經背景進行分析的作法，作者比較了深度訪談中年輕人對於 MySpace 與 Facebook 所用的形容詞，結果發現，對於 MySpace，常見的形容詞多數是充滿敵意的：如瘋狂的（crazy）、不成熟的（immature）、無知的（uneducated）、假冒的（fake）等；而出現較多對 Facebook 的形容則是：令人上癮的（addictive）、成熟的（mature）、有教養的（educated）與真實的（authentic）等。兩相對照，相當程度解答了為何黑人及拉丁美洲人使用較多 MySpace，而白人常參與 Facebook。

在分析網路成癮（Internet Addiction Disorder）現象時，作者挑戰了原本習見的生理或心理成因觀察，指陳青少年使用網路的社會性需求亦不容忽略。作者以深度訪談一對年輕的線上遊戲重度使用者為例指

出，每日花相當時間玩線上遊戲的他們，網路世界是構築浪漫關係的開始，藉由角色的扮演與遊戲參與，他們達成了約會、互相關懷的目標，因此儘管線上遊戲占據許多日常生活相處的時間，卻更鞏固了夫妻的感情。基此，事實上許多「沈迷」於虛擬世界中的人，未必是基於大腦生理因素的驅使，或許對他們而言，需要的是上網尋求權力（power）、愛（love）、自我價值（self-worth）與接納（acceptance）。

除了網路，無所不在（anytime / anywhere）的行動媒體也對當今的學校教學產生影響，就青少年而言，擁有手機、隨時隨地收發簡訊已是一種生活方式，而當這些隨身攜帶的新科技工具（如筆電、iPod）進入教室，授課者面臨了前所未有的挑戰。新科技模糊了傳統對空間性質的界定（如家庭與戲院為娛樂場域、教室為非娛樂地點）。以在課堂上使用筆電的學生而言，雖然實體出席，但精神與心智上實際是缺席的（absent in their present）。作者指出，現在年輕人已習於多工的（multitasking）媒體使用行為，要求他們關起電腦、行動電話和 iPods，等於關閉了他們的生活（turn off their lives）。也因此，有關分散注意力問題（continuous partial attention, CPA）的產生，便成為一個可能比網路成癮更值得注意的議題。

從 Rheingold（2000）提出「虛擬社群」（virtual community）之後，到最近的「社會網絡」（social network）觀點，有關網路社群的研究概念，已經由將線上社會視同獨立於現實生活之外，逐漸轉而為相信線上世界作為線下世界延伸的可能。正如 Howard（2004）指出，傳播科技已深深的鑲嵌在個人的生活中，作為我們與他人互動與了解世界的媒介，欲理解線上世界，即須解析新媒體如何嵌入我們的生活之中。由此看來，本書作者 Watkins 的社會性觀點自有其價值。

本書對於當今美國年輕世代新媒體使用行為的討論相當廣泛，較

爲可惜的是，有關新科技影響的探討角度，仍較侷限於傳統的議題取向（如階級、種族、網路成癮等），對於新媒體衍生的新興問題（如 CPA）只有現象的提出，未能有更爲深入的討論。此外，對於年輕世代的相關研究，社會或政治參與亦屬重點之一，本書雖於最後一章以描述美國總統歐巴馬運用各式社群網站接近年輕人、獲取認同的經驗作爲結尾，但相關的討論仍較爲缺乏。網際網路既已爲新一代的年輕人帶來異於過往的生活方式，對於其他社會行爲所造成的影響，也值得後續進一步探討。

把關懷的焦點拉回台灣，根據行政院研考會所進行的「新興網路議題調查」（行政院研考會，2010）發現，台灣地區最近一個月有上網的 12-20 歲青少年中，有 45.9% 持續經營部落格、40.4% 上 Facebook、39.3% 以 MSN 和朋友聯繫；21-30 歲民眾則有高達 76.4% 使用 MSN、54.5% 用 Facebook、43.2% 寫部落格。從可聯絡的名單來看，30 歲以下年輕人平均有超過 70 位的「網上朋友」。至於年輕網路世代願意花時間參與網路社群的原因，主要爲方便聯繫與用來打發時間；其次，21-30 歲年輕人也認爲可交換資訊（17.9%）與促進朋友感情（13.8%）；12-20 歲青少年則是基於大家都在玩（19.7%）及可認識很多朋友（11.2%），將社群網站視爲爭取同儕認同、拓展交友領域的所在。

以上的數據顯示，台灣年輕世代對於新媒體世界的參與也不遑多讓。就黏著度而言，台灣年輕網路族對網路社群的依賴雖較 30 歲以上世代略高，但仍有將近六成表示不會因爲無法上社群網站而感到焦慮，一天不使用就會焦躁不安的 21-30 歲年輕人只占 9.0% 而 12-20 歲者僅 4.3% 無法忍受。

Watkins 的研究讓我們對美國青少年的新媒體使用情形有較新、較

全盤的了解，由於網路文化是鑲嵌於日常生活中，在台灣，除了大規模的抽樣調查，採用社會觀點的提問方式，也提供一個跨文化比較的可行方向。

參考書目

- 行政院研考會（2010）。《新興網路議題調查報告》。台北：行政院研究發展考核委員會。
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Howard, P. (2004). Embedded media. Who we know, what we know, and society online. In P. Howard & S. Jones (Eds.), *Society online. The internet in context* (pp. 1-28). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

