

資訊倫理課程·第十六講

傳播、資訊、媒介與文化

謝清俊



聽到「資訊」時

你不假思索

立刻想到的是什麼？

傳播與資訊

- ❖ 很多人直接想到是電腦，很少想到傳播。
- ❖ 試想：若沒有資訊，能傳播些什麼？
 - 還會有傳播嗎？
- ❖ 反之，若沒有傳播，資訊從何處來？
 - 我們能偵知任何資訊嗎？

傳播與媒介材料

- ❖ 事實上，沒有傳播，不止沒有資訊，連任何群體、社會、文化都不會生成；當然，也就不會有人類的文明。
- ❖ 然而，傳播或溝通必需借助物質作為媒介，否則，人們無法偵知傳播或溝通的行為。所以，媒介材料就從根本處影響到文明的進程。

溝通與文明

❁ 從人類文明發展的歷史觀察

- ❖ 凡是出現一種新媒介時，必定引發信息和知識傳播方式的改變。
- ❖ 新媒介誘發新工具的發明，因而擴大了人們能夠獲得的知識範疇。
 - 媒介之於溝通和知識處理的影響非常大：常引起人際關係的變化、導致組織和社會的變革，而產生新的文明。

傳播科技的進程

❁ 西元230至1830年
(共 1600 年)

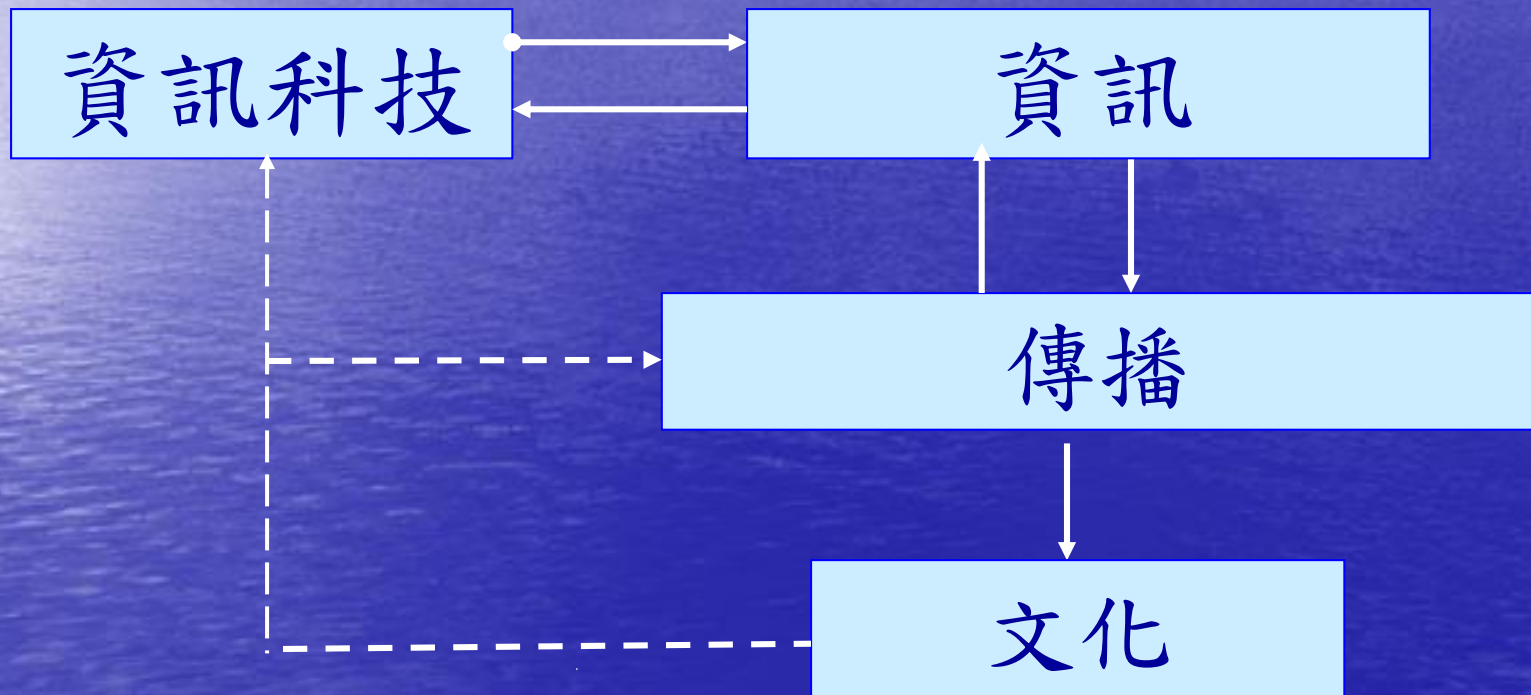
- ❖ 紙的發明 西元 105年
- ❖ 彫版印刷 西元 650年
- ❖ 活字印刷 西元 1045年
- ❖ 鉛筆 西元 1630年

❁ 西元1830至1990年
(共 160 年)

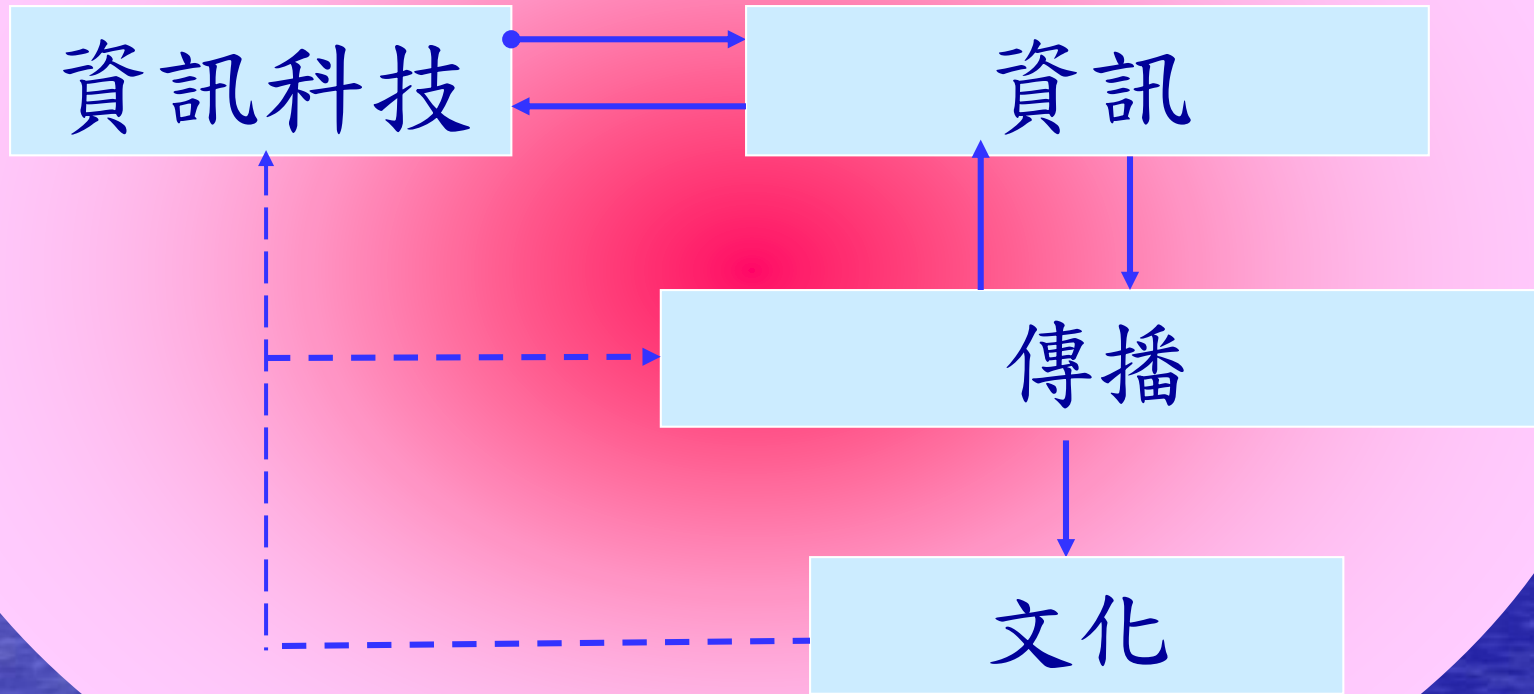
- ❖ 鉛筆擦, 複印紙 西元 1830年
- ❖ 電報電話 西元 1870年
- ❖ 廣播 西元 1910年
- ❖ 彩色電視 西元 1950年
- ❖ ESS, 通信衛星, 光纖 西元 1970年
- ❖ PC, 光纖通訊 西元 1990年
- ❖ **ATM, PCS, CD, WWW, 多媒體.....**
- ❖ ???

❁ 西元1990至2006年
(共 16 年)

資訊科技與文化



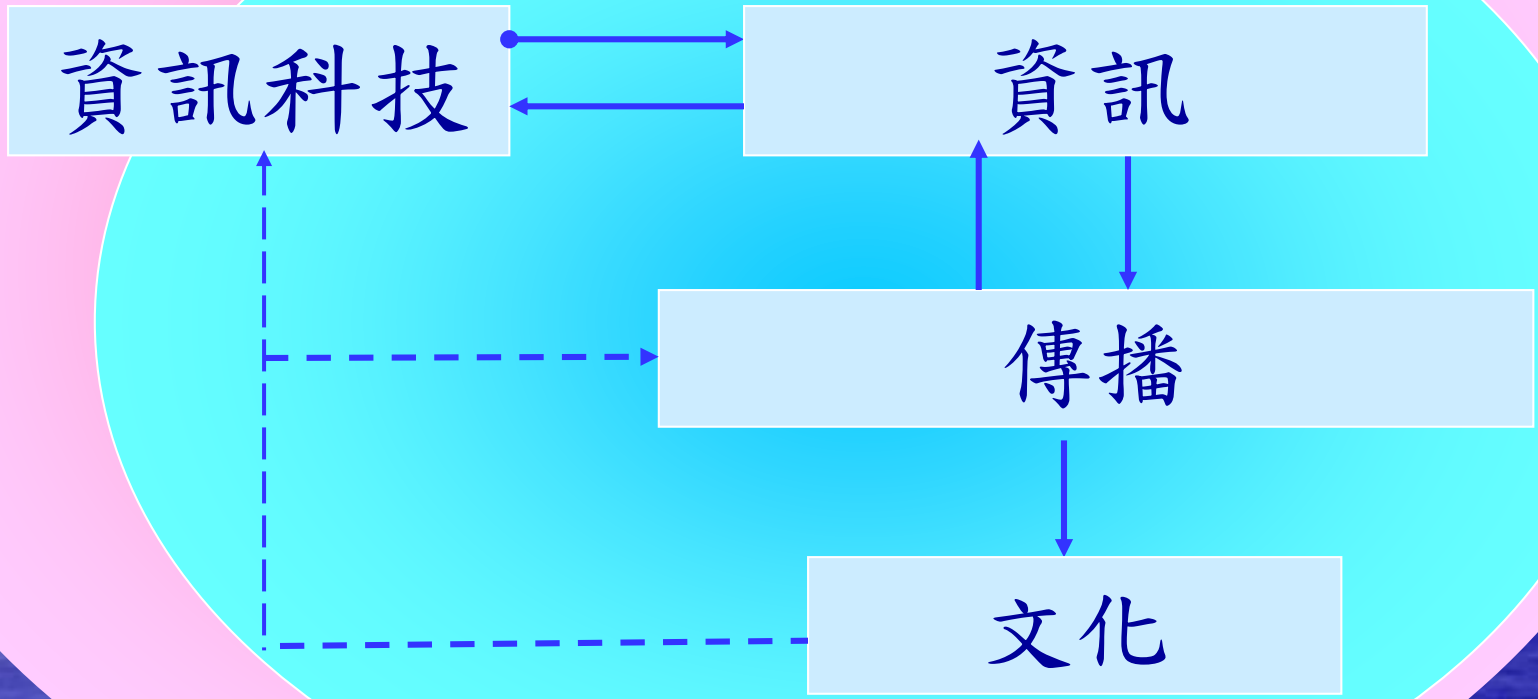
媒介



資訊科技與文化

媒介

表現系統



媒介與文明

文明發展的三個階段

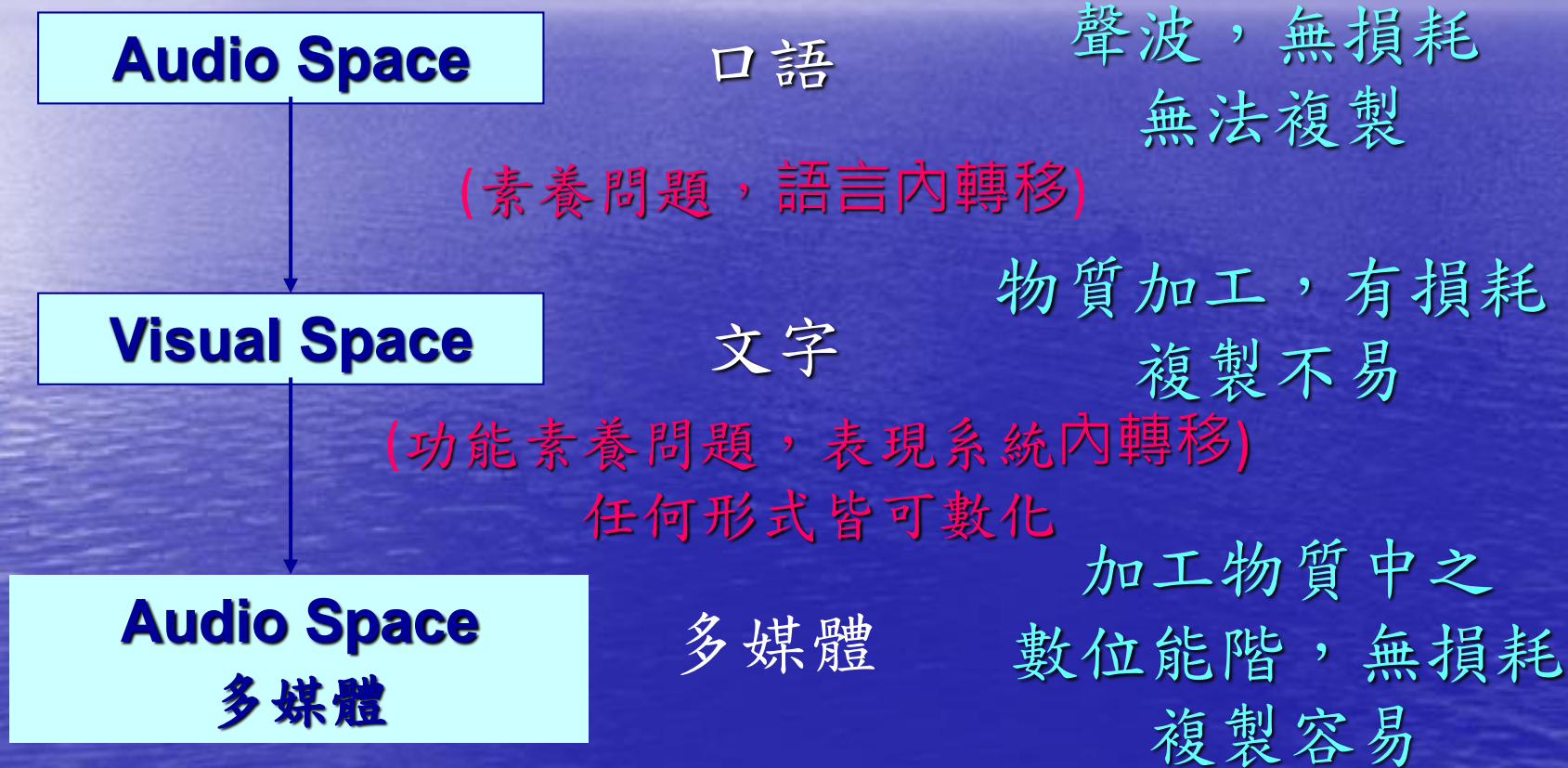
- ❖ **Audio Space** 口語文明
- ❖ **Visual Space** 文字文明
- ❖ **Audio Space** 多媒體文明
 - *Electronic Multimedia*

**Marshall McLuhan,
Understanding Media,
McGraw-Hill, 1964**

文化三階段

表現系統

媒介物、損耗 與複製狀況



媒材與文化進程的關係

A photograph of a pond filled with water lilies. The scene is dominated by large, vibrant green lily pads, many of which have small holes or imperfections. Several light pink water lilies are in various stages of bloom, with bright yellow centers. In the lower-left corner, a single blue water lily is visible. The water is dark and reflects the surrounding foliage. The text '傳播、資訊與媒介' is centered over the image in a white, serif font with a slight shadow effect.

傳播、資訊與媒介

媒介

- 媒介材料
- 依媒介材料所研發的工具、設備
- 依工具、設備所發展的技術和環境建設

媒介與表現
系統之間相
互影響...

- 表現系統
 - 文字、語言→文件、書籍、檔案...
 - 記號系統→藝術品、號誌、圖像標誌...
 - 符號系統→行為、意義

傳統媒介的物質障礙

- ❖ 傳統媒介種類甚多，且都是以消耗或破壞物質的方式來表達知識，不僅要耗用物質，更用去不少資源。
- ❖ 如果用以製成產品，便會受制於這種媒介的物理性質，而有生產、儲存、運輸、分配等經濟上的問題。
- ❖ 在使用時，除要注意保養維護以外，還要面臨折舊、損耗、腐壞、甚至於遺失、盜取、水火災害等等。這些都是傳統媒介攀附物質所得的障礙。

電子媒介、能階媒介

- ❖ 電子媒介利用帶電的粒子、電波、電磁材料、光電材料等的能量變化，或是能量平衡的狀態來表達所知。因此，電子媒介在表達所知時只耗用少量的能而無物質損耗。
 - ❖ 能的消耗常常是可以補充，且能夠使物質回復到原來狀態。
- ❖ 數位化統一了所有的傳統媒介。因此，數位能階媒介就主宰了未來傳播或資訊的發展。

源頭活水

- ❖ 數位能階媒介像是資訊或是傳播的基因，由此基因的性質能推演出各式各樣應用系統的性質。
- ❖ 了解能階媒介和數位資訊的性質，正是掌握了整個資訊科技和傳播科技發展的源頭。



虛擬、數位化與文化

虛擬與模擬

- ❁ 樣品屋
- ❁ 概念車
- ❁ 模擬考試
- ❁ 模擬投資—大富翁、模擬股市…
- ❁ 模擬戰爭—沙盤推演、兵棋…
- ❁ 模擬建設—工廠、道路、橋樑…
- ❁ ……

生活中的虛擬世界

❁ 言語構成的虛擬世界

❁ 文字構成的虛擬世界

❁ 藝術的虛擬世界

❁ 繪畫、雕塑、書法、圖片、

照片構成的虛擬世界

❁ 漫畫、音響、電影的虛擬

世界

❁ 局戲的虛擬世界

❁ 多媒體的虛擬世界

❁ 電腦構成的虛擬世界

❁ 價值的虛擬世界

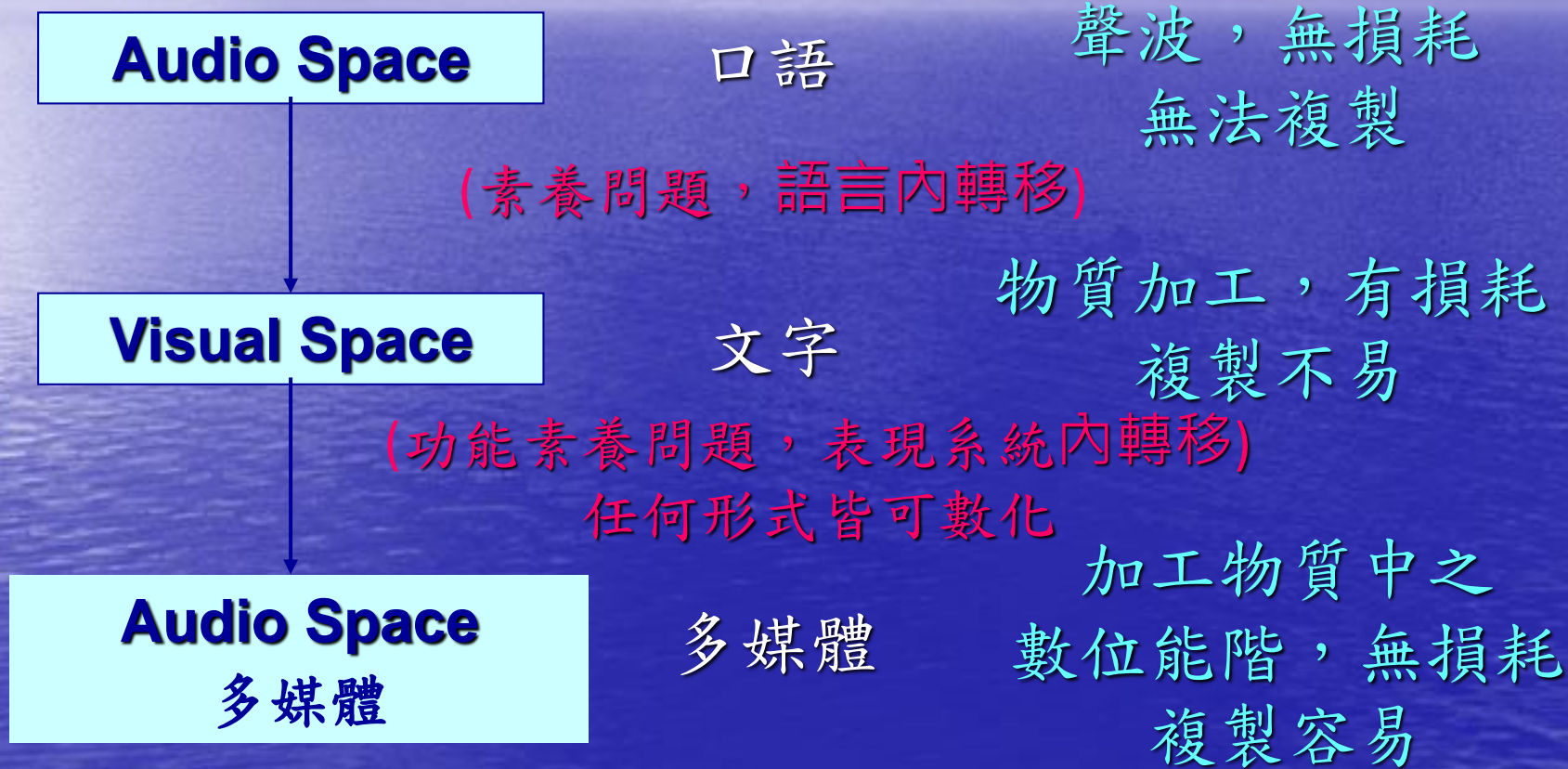
❁ 內心的虛擬世界

❁ 夢的世界

文化三階段

表現系統

媒介物、損耗與複製狀況



媒材與文化進程的關係

媒介轉換 — 數位化

❁ 數位化即將傳統文物以數位能階媒介表達。

虛擬、資訊與文明

❖ 虛擬不是現代才有的

❖ 文明之前的虛擬 — 記號和符合的世界

❖ 語言的虛擬世界

➤ 感性的語言 — 許多動物皆有

➤ 理性的語言 — 只有人類和電腦才有

❖ 文字的虛擬世界

➤ 造就純想像的虛擬世界

➤ 『百官以治、萬民以察』

➤ 跨越時空

Virtual : 虛 擬 ？

Virtue

Virtual

- ❁ 實際上的；實質上的；事實上的。
- ❁ 語源：指有實質能力、效用、以及效果的。

例：She is the virtual president, though her title is secretary.

(adj.)

Virtuous

- ❁ 有德性的、高潔的；貞節的、堅貞的。

❁ 按：**Virtue** 指

- ❖ 德與善
- ❖ 優點、長處、價值
- ❖ 效能、效力、功效

此觀念與用法在中西古文明中甚相似。

虛擬實境 — 境由心造！

- ❖ 虛擬實境的前身即系統的模擬。
- ❖ 虛擬實境與實際的世界
 - ❖ 虛擬實境具有實體世界中事物的一部份功能。
 - 這是我們所設計、所想要的。
 - ❖ 在我們設計的虛擬實境裡，有與實體世界不同、且超越實體世界的性質與功能。
 - 這正是我們想要超越實體世界的、也是我們想要利用的。

虛擬實境的變幻源頭 — 媒介

- ❖ 新媒介的利用，促成新的虛擬系統產生。
 - ❖ 例：廣播、電視、手機、網路 …
- ❖ 數位媒介引發了溝通與傳播基本的改變
 - ❖ 改變了溝通與傳播的方法、形式與效果。
 - ❖ 也改變了人們利用溝通與傳播的觀念、行為和價值觀。
 - ❖ 隨之，知識的擁有、儲存、發掘、散播和利用也改變了。

虛擬與媒介物

- ❁ 虛擬情境必需表現在「可以被他人偵知的媒介物上」，否則我們查覺不到。
- ❁ 媒介物可分兩種：
 - ❖ 傳統的媒介物：
 - 自然界的物質
 - 聲波、可見的光波
 - ❖ 能量：電能、磁能、各種波長的不可見波、以及利用物質內部能量的儲存狀態…

虛擬的世界

- ❁ 媒介所表現的世界即虛擬的世界。
- ❁ 虛擬的世界裡的『神通』、『特異功能』或『超自然現象』是媒介賦予的。
 - 是能量世界的遊戲。
- ❁ 文明的進程與虛擬的世界的複雜程度成正相關。

A photograph of two vibrant pink lotus flowers in full bloom, rising from a pond. The flowers are surrounded by large, dark green lily pads with prominent veins and serrated edges. The water is a calm, light blue-grey color. The overall scene is peaceful and natural.

數位化的模式

媒介轉換—數位化

- ❁ 數位化即將傳統文物以數位能階媒介表達。
- ❖ 對『先行媒體』而言，這是經數位能階媒介的轉換而產生『後續媒體』的過程。
 - 麥克魯漢說：『媒體以另一個媒體為內容時，其效應就變得更強、更猛。』這是說，後續媒體以先行媒體為其內容，且比先行媒體更有活力。
 - 為什麼？
 - 請參考〈資訊的輪迴〉，《謝清俊談人文與資訊》第81-84頁

數位化的層次

❁ 外觀的數化

❖ 文字、圖形、影像、聲樂、多媒體…

❁ 背景相關資料的數化

❖ 書目、版權、索引檔案、工具檔案、 *metadata* …

❁ 內容相關資料的數化

❖ 文物本身的詮釋

❖ 相關的研究著作、說明

參照的連接

- ❖ 互為文本 (*Inter-textuality*)
 - ❖ 文本之間
 - *Julia Kristeva*
 - ❖ 學術領域之間
 - *synergy*
- ❖ 情境之參照 (*Context Reference Links*)
 - ❖ 作者情境、讀者情境
 - ❖ 個人情境、社會情境、文化情境…
- ❖ 文與物之參照 (*Multimedia Reference*)
 - ❖ 文與物之彼此參照
 - ❖ 人文與自然科學之彼此參照

A Model of Digitalization

文與物之參照

情境之參照

Multimedia
References

Context
References

Text

背景資料

Background Info.

Metadata

Objects

式形觀外字文

Appearance

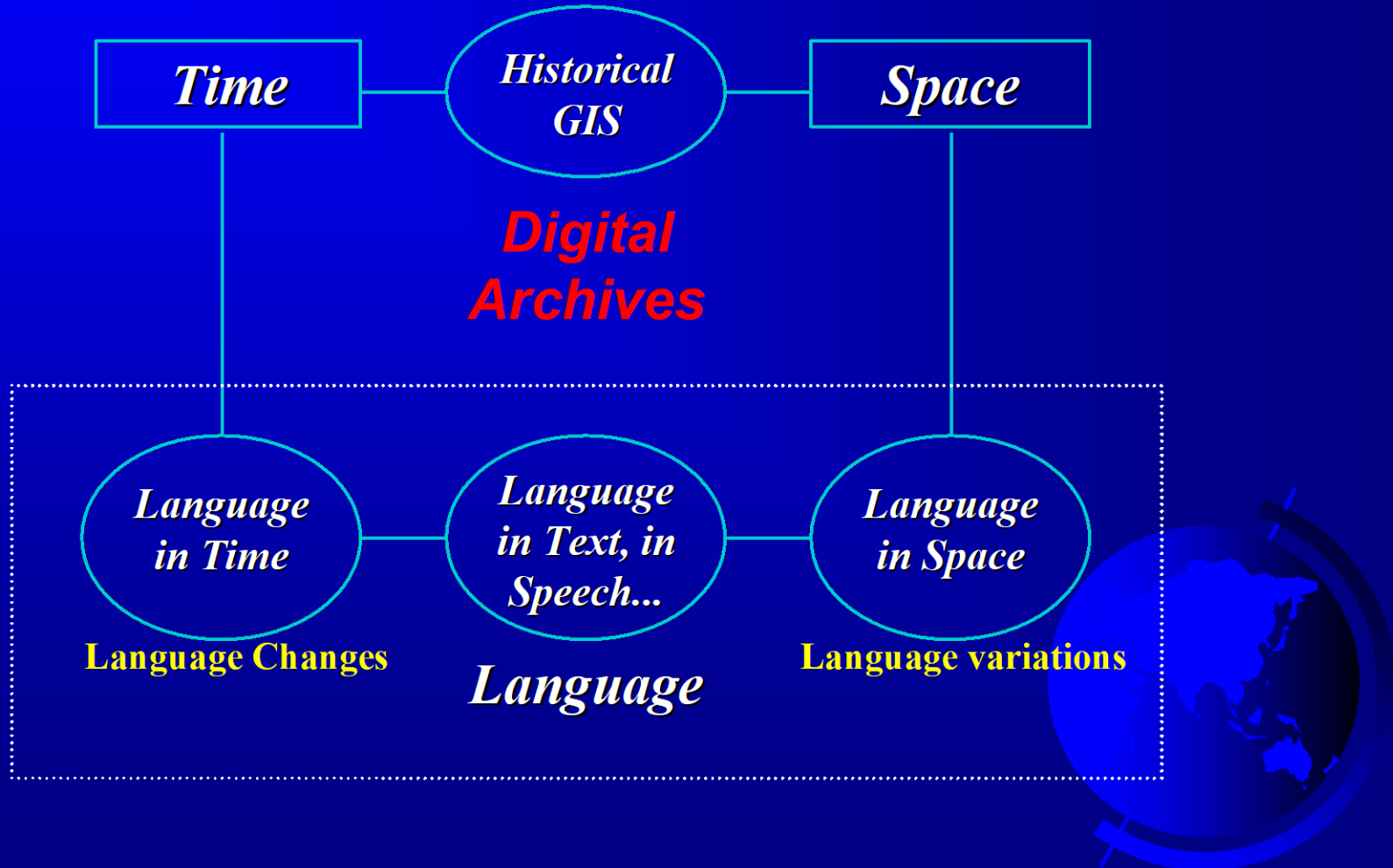
內容詮注

Content Notes

互為文本

Intertextuality

Space, Time and Language Coordinates for Digital Archives



結語



結 語

- ❖ 數位化是人類文明進程中勢之所趨，無可規避。
- ❖ 數位化是人類累積的資料、知識、以及文物的全盤整理，也是人類有史以來最全面、最重大的知識工程。未來國家的文化力量、經濟力量、軍事力量、以及人民的生活品質，都與數位化息息相關。

結語

- ❖ 虛擬實境是實際世界的模擬，在某些性質上與實體世界有相同的作用。所以，我們可以利用虛擬實境做些實體世界中想做又不容易做的事。
- ❖ 虛擬實境是依據數位能階媒介而產生。數位能階媒介超越了物質的障礙，虛擬實境也就擺脫了物質的障礙以能量的方式示現。

結語

- ❖ 虛擬實境的發展約略顯示出文明進展的軌跡；文明的進程也與我們採用的媒介息息相關。本講亦說明了媒介、傳播、資訊、知識以及文化等彼此之間的關係。
- ❖ 虛擬實境的發展越成熟，我們用虛擬實境的機會就越增加。現代人做事已經常常往返於這『虛實』之間。

❖ 紅樓夢·太虛幻境：假作真時真亦假，
無為有處有還無。

❖ 我們常往返於『虛』『實』之間而不自覺

- ❖ 我們在電腦的虛擬情境中做事。事做完了，就可將結果用到實際的世界裡。
- ❖ 我們看小說、看電影、欣賞藝術品，儘可倘佯在文字、多媒體或藝術的虛擬世界…

結 語

- ❁ 什麼是『虛』？ 什麼是『實』？
我們如何對『虛』？ 就如同我們對待『實』嗎？ 這值得我們深思。
- ❁ 現代的道德、倫理問題，事實上涉及許多如何對待『虛擬』成份的問題。這部份正是顛覆傳統道德、倫理、以及社會秩序的源頭。

本課程已全部完畢

謝謝你！