

# 第三文化：全球化虛擬世界中的視覺文化

第三文化：  
全球化虛擬世界中的  
視覺文化

韓孝承  
助理教授  
英屬哥倫比亞大學  
E-mail: sandrine.han@ubc.ca

## 摘要

本文目的是了解虛擬世界的線上使用者如何藉由視覺物件的使用來學習和／或再學習文化。研究目標是調查讓使用者了解虛擬世界，是否必須要用到文化及歷史上的正統圖像敘述。虛擬世界中的居民如何形成和再形成他們的虛擬文化，以及虛擬世界中的視覺文化，是否由真實世界引進，並由某一種強勢文化所殖民，或是被新文化吸收。主要研究的問題是：正統的文化圖像對虛擬世界的住民來說是重要的嗎？這個研究使用了三角策略的混合研究，以隨機取樣及調查來蒐集量的結果，再由訪問虛擬世界居民的虛擬文化探索經驗，以收集有效的資料。這篇文章討論的研究結果發現有三個方向：文化的闡述和刻板印象；圖像的正統性；和文化的合宜性。這篇文章也提出藝術教育的影響和建議未來的研究方向。

關鍵詞：第三文化、虛擬世界、視覺文化、文化的寬容性、第二人生

## 導論

3D 動畫虛擬世界是當今人類的新棲地，因為全球化虛擬世界的內容建立者由世界各地而來，且有著不同的文化背景，視覺溝通在虛擬世界中非常複雜。本文目的是了解虛擬世界的線上使用者如何藉由視覺物件的使用來學習和／或再學習文化。研究目標是調查為了讓使用者了解虛擬世界，是否必須使用文化及歷史上的正統圖像敘述。虛擬世界中的住民如何形成和再形成他們的虛擬文化，以及視覺文化是否在虛擬世界中，是由真實世界引進，並由某一種強勢文化所殖民，或是被新文化吸收。主要研究的問題是：正統的文化圖像對虛擬世界的住民而言是重要的嗎？

## 背景

3D 動畫虛擬世界，例如第二人生 (Second Life) 和開放模擬器 (Open Simulator)，是當今人類的新棲地 (McLeod, Liu, & Axline, 2014; Wasko, Teigland, Leidner, & Jarvenpaa, 2011; Edwards, 2006)。在全球化虛擬世界中，卻乏情節，使用者的社會化歷程、旅行和創造力的探索。全球化的虛擬世界讓居住在不同實體區域的人，儘管他們有著不同的文化背景，還是能夠利用影像相互溝通及學習 (Pearce, Boellstorff, & Nardi, 2011; Verhagen, Feldberg, van den Hooff, Meents, & Merikivi, 2012)。在這些全球化的虛擬世界中，每位居民都可自由地重建一個擬真環境，憑他們的靈感創建出一個科幻的世界，或是建立一個想像的，有藝術性的氛圍。全球化的虛擬世界提供了非常多的視覺傳遞機會 (Burnett, 2002)。

因為全球化的虛擬世界的內容建立者由世界各地而來，且有著不同的文化背景，視覺溝通在虛擬世界中並不會被地域所限制，而且比真實世界還要複雜 (Han, 2015; Han, 2013a; Han, 2013b)。所有 3D 全球化的虛擬世界影像，例如風俗，建築甚至小到裝飾，都被創造者的文化背景所影響著。影像，是會被影響的 (Mirzoeff, 2005)：人類基於所見，來學習和發展他們自己的意識形態或知識。因此了解視覺文化在全球化的虛擬世界中的重要性，是個非常迫切的議題。

此文的目的是發表這項研究結果和探討：對虛擬世界的使用者來說，文化圖像的正統性是否重要？研究結果會分作三個面向來討論：文化的闡述和刻板印象；文化的殖民和融合；及圖像的正統性。

在我先前的研究中，發現全球化的虛擬世界使用者無意中會從他們所見的影像來學習，以及他們不一定遵循圖像建立者的原意來了解影像 (Han, 2010)。然而，無論影像使用者在虛擬世界中看到什麼，他們認為影像有何意義，那些影像都會影響將來他們如何觀看以及如何思索 (Burnett, 2004)。因此，了解在全球化的虛擬世界中如何看待視覺文化，對於其架構連結虛擬世界和真實世界來說，是至關重要的。

## 理論架構

### 虛擬

當使用者在虛擬世界中耗費大量的時間，他們會認為虛擬世界即是真實世界；然而，對於 Home (1986) 來說「我們所看見存在的真實不一定是真的，而是一種由智力所創造出來的」(as cited in Anyanwu, 1998, p. 150)。至於 Deleuzian 則說，「虛擬是真，但不實」(Wallin, 2011, p. 107)。Baudrillard (1994) 提出的模擬和相似理論指出，今日的影像已經變得比現實更真實。一個相似物體的呈現，不使用真實作為參考的依據；相似物體不需要任何真實存在的物件來佐證 (Baudrillard)。模擬已經取代了真實的代表。虛擬世界並非只是模擬真實，甚至是一個使用者能聚集創造新的真實之地 (Burbules, 2006)。

更進一步，虛擬世界使用者藉著機器互動。依照 Lemke (1993) 所言，虛擬世界提醒我們，我們並非「只是生物，我們是藉由和環境互動來成長的生物，越來越多人工化的環境」(p.13)。如 Duncum 所述，「真實已經變成影像…而非失去真實的視線，真實正在轉變成符號和圖像。而非圖像殖民了真實，真實被改變了」(p. 306)。

### 虛擬世界中的數位視覺文化

在虛擬世界中，一切都被視覺化，而且沒有哪一件事可視為理所當然。高山、湖泊、溪流、樹木，甚至是草地，都是被虛擬世界建立者精心設計出來的。

虛幻的景像是全球化虛擬世界中的主要感知來源 (Dickey, 2005; Atlas & Putterman, 2011; Kaplan & Yankelovich, 2011)。由於其他的感知提供較少的協助，虛擬世界使用者極度依賴虛幻的景像去感知他們的周遭環境 (Han, 2015)。然而，當觀看者看著相同的圖片，卻在不同的地點、時間、心情、緣由和場合，以及觀看者的年齡、社經地位、性別和地理範圍皆有異，那麼圖片的意義則隨之而變 (Sturken & Cartwright, 2004)。

「觀看是種選擇的行為」(Berger, 1999, p. 106)。人們選擇他們習慣和／或有興趣的圖片，或是會試著忽略他們不熟悉的圖片。個別的文化背景也影響了他們觀看的選擇，同時他們的文化背景也改變了相當多的圖片意義 (Sturken & Cartwright, 2004)。人們從圖片汲取「視覺線索」。全球化的的虛擬世界中，虛擬世界居民尋找真實的呈現，而忽略了虛擬世界是一個經過再造的真實世界，或是一個圖像的世界。圖片在全球化虛擬世界中藉由「可接觸性、可塑性和資訊狀態」增加了他的價值 (Sturken, & Cartwright, p. 139)。有著不同意義的圖片共存於全球化虛擬世界中，圖片和使用者的關聯也並非直接而透明 (Burnett, 2004)。當居民花了很長的時間在全球化的虛擬世界中，他們開始視虛擬世界為真實世界 (Mirzoeff, 2005)。很多在全球化虛擬世界中發現的圖片，包含了文化意涵，使用者會認為這就是真實的文化呈現 (Han, 2010)。這會產生一個持續錯誤刻板印象的文化問題。

如同在真實世界中一般，文化在全球化的虛擬世界中一樣多元。全球化的虛擬世界居民從全世界不同的社群而來，包含但不限於地理上、歷史上、宗教上、興趣上、商業上和角色扮演上的各類社群 (Porter, 2013; Kiesler, 2014)。這些只在虛擬世界中存在的社群展現了複雜的全球文化 (Shifman, 2013)。文化可以很容易地藉由科技傳遞，特別是在全球化的虛擬世界中。如 Evans 和 Hall (2005) 所述，觀看是一種「文化練習」(p. 310)。當全球化的虛擬世界居民從不同的地理環境和文化背景而來，對於同一張圖片，他們會有不同的認知和經驗 (Machin & Leeuwen, 2007)。

### 文化和第三文化

在人類文化中，人們創立符號系統做為視覺傳達，紀錄和了解地理與歷史上的世界 (Bolter, 2003; Jamieson, 2007; Semali, 2002; Smith-Shank, 2007)。文化是一種任意的符號系統；它並不穩定，但是屬一種過程 (Jafari &

Goulding, 2013)。文化的意義總是不斷地改變，也可能被不同文化的影像所改變；文化的意義是影像，文化、產品、建構者和觀看者間互動的結果 (Sturken, & Cartwright, 2004)。

如 Sturken 和 Cartwright (2004) 所述，「影像不是只有生產和消費，他們也在文化中循環和打破文化界限」(p. 135)。McFee 和 Degge (1977) 提出，在每種文化中，符碼和想法基本上是不可分的。因為文化是人類藉由相同的團體，共同分享行為，想法和價值的過程。換句話說，當人類建立符碼時，這些符碼是抽象的，而且被文化所認定的，因為符碼系統是基於共享的文化背景 (Dewey, 1934; Denis, 1989)。在一種文化中，由影像形成文化識別和提供特別的含意；一張圖片的根本價值，是圖片所承載的含意 (Burnett, 2004; Duncum, 1997)。觀者和圖片是「相互依賴」的 (Hayles, 1999, p. 20) 因為圖片的含意會隨著文化演進。當看了很多次或是在不同地方觀看，圖片會告訴觀者不同的故事 (Pettersson, 1993; Smith-Shank, 2007)。換句話說，藉由觀者如何了解和解釋這張圖的意義，圖片反映了觀者是誰 (McFee & Degge; Mitchell, 2005)。

文化反應了我們是誰以及我們如何生活。在此文中，第一級文化被定義為遺產文化 (Efland, Freedman, Stuhr, 1996)，也可稱為總體文化 (Wang, 2001)。這是人民生活其中的主要文化，而且此文化影響大多數的民衆。第二級文化是興趣社團 (Efland, Freedman, Stuhr, 1996)，也稱為次文化 (Wang, 2001)。依據 Mercer (1958) 所言，次文化是一個社會中的子集團，每個集團有他自己的特性和思考方式和行為 (as cited in Yinger, 1960)。

不同於第二級文化，第三級文化並非只是一個線上的興趣社團，它是一個跨文化，在網路上發生的世界文化融合體 (Han, 2010)。存在於不同語言使用者所創立的全球化虛擬世界。因為第三級文化不能以語言來做區隔，使用者主要以所見來學習其他人的文化，不論習得的資訊是否正統。沈浸在第三級文化中，使用者學習和再學習圖像的多重意義及其矛盾之處。在第三級文化中，由使用者建立的圖像意義，是第三級文化中的居民共同討論而成，因為是他們創造了他們的文化。

## 研究方法

這個研究使用了三角策略的混合研究，兩種做法「確認、交叉比對、協同開發」(Creswell, 2003, p. 217)。研究參與者都是第二人生的使用者，且至少曾在兩個國家居住六個月以上。這個前提能找到體驗過至少兩種文化的參與者，且能夠比較真實世界和虛擬世界的文化。我使用隨機取樣及調查以蒐集量的結果，再由訪問虛擬世界居民的虛擬文化探索經驗，以蒐集有效的資料。

經由仔細的調查，我對於虛擬世界使用者視覺偏好的想法和他們的文化背景，有進一步的了解。也對於虛擬世界參與者的偏好和對文化圖像的了解，有更深的認識。藉由半結構性的訪問，我發現一個特有的想法：虛擬世界中使用者的視覺偏好和視覺文化意識。

這個訪問過程始自 29 位參與者的有效樣本回覆。另外還有 12 位參與者在調查結束後，約定完成後續的訪問。大多數的研究參與者有使用第二人生三年以上的經驗，也就是說他們都相當了解第二人生中的文化。所有參與者都是高加索人種，主要居住在北美地區，其次是歐洲。但無論如何，這些參與者的原生國家，和他們居住六個月以上的國家，遍及全球。

## 調查結果及討論

我將調查結果的報告及討論分為三個範疇：文化的闡述和刻板印象；圖像的正統性；和文化的合宜性。

### 文化的闡述和刻板印象

經由這個研究，我注意到四個廣大的因素，影響了在第二人生中所建立的文化正統性：地域的目的，虛擬世界的限制，細節的重要性，和其他人物的觀點。

當討論到地域的目的時，很多訪談參與者同意：「如果地域的目的並非跟教育有關，正統與否就不重要」。在回答到「哪一個你曾經住過的國家，在第二人生中被重建過」？很多參與者認為國家的文化在第二人生中被真實呈現。

(見圖 1)。我也問到：「如果文化並未被真實呈現，你作何感想」？參與者回答：「有點好笑」，「不滿意但可接受」；或是「那通常是西方的闡述方式」。

**Do you think the culture you have lived in was represented truthfully in Second Life?**



圖 1 你認為第二人生是否有真實呈現你曾經歷過的文化？

從這些發現我們能看到 26 個參與者中，17 個參與者認為全球化的虛擬世界真實地表達了文化。當他們看到文化未能被真實的表現時，他們也不在意，且認為地域的目的更重要。他們確實同意一個有教育功能的地域，文化正統是很重要的。換句話說，如果全球化的虛擬世界非具教育性，虛擬世界中的居民會有開放的心胸去觀看不同面向的文化表現。如同前文 Han (2010) 確認的，在虛擬世界中，一個具教育性的環境裡，展示文化的正統圖像是重要的。

第二個影響因素是虛擬世界的限制。因為大部份參與者是第二人生中的內容建立者，他們了解第二人生中建築物的限制。因此，即使回答者在建築之前都先作過研究，並非所有的參與者都認為，當在建造時，文化上的正統是重要的 (見圖 2)。如一位參與者所述：「第二人生有嚴格的限制，而使用者經常太有野心，往往不能完成在空間中細節上的要求，或是嚴謹的限制」或是「那只是個反射的環境，不是為了真的複製」。

第三文化：  
全球化虛擬世界中的  
視覺文化

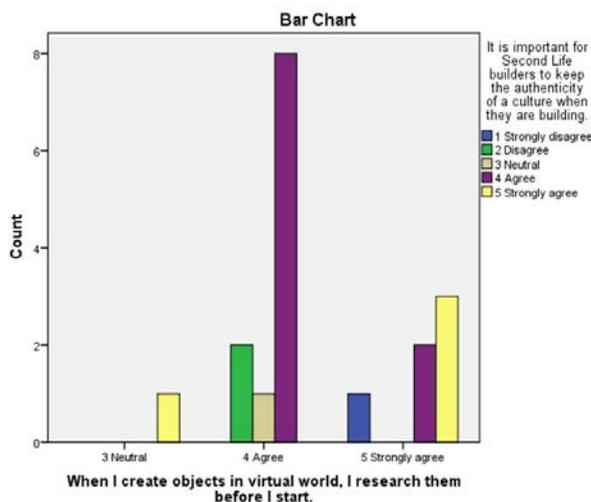


圖 2 交叉圖表：當第二人生的建造者在建造時，保有文化的正統性是重要的，以及當我在虛擬世界中建立物件時，開始前我會先研究它們

從參與者的回覆，我們可以看到，因為虛擬世界的限制，即使是內容建立者在開始建立之前有做過研究，也不容易保有圖像的文化正統性。內容建立者用他們自己的了解和知識，在虛擬世界的限制中闡述文化物件。更進一步，內容建立者在製造物件時，可能並非有著相同的文化背景。因此，當內容建立者闡述文化物件時，會有文化了解上的限制、刻板印象或是誤解，這些會藉由物件來交流。

參與者強調細節的重要性。當問及視覺品質和環境時，參與者同意視覺品質的重要（見圖 3）。虛擬建設中的文化資訊表現對參與者來說是重要的。另外，如參與者所述，第二人生中的視覺物件確實能幫助第二人生中的居民學到其他的文化。

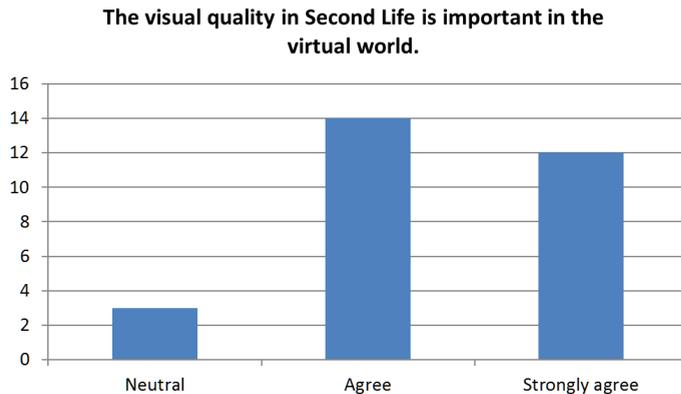


圖 3 第二人生中的視覺品質，在虛擬世界中是重要的

當我們觀看時，我們會尋找可信的視覺參考點 (Burnett, 2004)，特別是在一個全球化的虛擬世界中。物件中的細節，連結了視覺參考點，進而讓人相信該物件。當視覺物件的細節成為虛擬世界居民學習其他文化的一種方法，以及當這些物件也被虛擬世界的藩籬所限制時，虛擬世界居民藉由內容建造者的鏡頭來學習其他的文化。

如前述，跟隨內容建造者的鏡頭，有一些參與者指出在第二人生中，由其他人物觀點學習其他文化的問題。當我問到「你覺得人類可以在探索第二人生時，了解一個文化嗎」？大多數人否定。大多數的參與者認為藉由互動，是學習文化最好的方法，但是他們覺得互動在第二人生中遺失了。參與者描述他們在第二人生中學習其他文化，主要靠和人物交談，參訪虛擬建設（見圖 4）。參與者也指出，當我們從虛擬建設中學習時，我們是在看建造者看到的東西，當我們藉由和人物交談時，我們從該人物的觀點學習。如同一位參與者所述：「我用我的經驗建造了這個…然而…你完全用你自身的經驗來檢視我的作品…某些來自於你的第二人生面向…但是，我認為，大多數來自於你的真實人生的面向…。很多受訪的參與者指出，只藉由參觀虛擬環來學習文化是不夠的。互動，聊天，討論，甚至上網查資料都是需要的。然而，很多參與者也同意，虛擬環境是一個很好的起始點，可以讓人們變得對一個地方有興趣和開始找尋更多資訊。

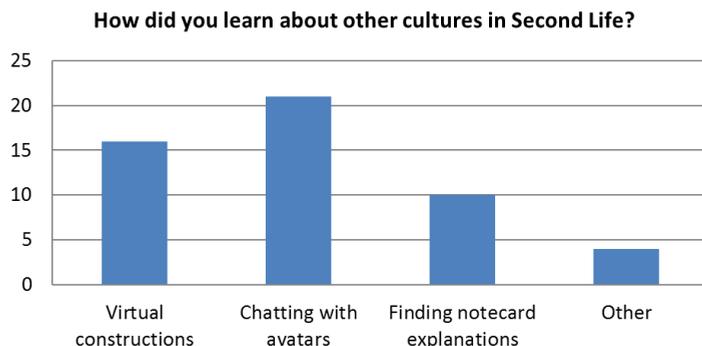


圖 4 在第二人生中你如何學習其他文化？<sup>1</sup>

很多受訪參與者意識到，在一個全球化的虛擬世界中，他們不斷從其他人的觀點學習。然而，他們不認為這是個問題。參與者了解，是經由內容建立者，也經由和他們溝通的人物，才製作出文化的闡述。參與者持開放態度由虛擬世界中學習，但是他們也意識到，他們是從其他人的文化理解與適切性來學習。

### 圖像的正統性

幾乎所有的參與者都是第二人生中的內容建立者。所以很有趣的是有些參與者不同意這段敘述：「創造正統文化的物件很重要」。然而，當提出這段敘述：「在虛擬世界中，創造一個物件之前，我會先研究它」，幾乎所有的參與者都同意了（見圖 2）。參與者指出，虛擬世界有它的極限；並不容易創造出如真實世界中完全相同的事物。也因為虛擬世界中每個建立者都有自己的觀點，全球化的虛擬世界居民是經由建立者的面向來觀看虛擬世界。

從調查的回答我們能發現，因為參與者是了解虛擬世界極限的內容建立者，他們不認為在體驗全球化的虛擬世界時，文化的正統性是第一優先。多數的內容建立者在製造物件前會先研究它們；然而虛擬環境限制了虛擬物件的製作。因此，建立者用他們自己具創造性的闡述來解決這些問題。這些創作的闡述會導致文化的合宜性問題，以及可能摻雜個人的解釋；然而，既然全球化的

<sup>1</sup> 在虛擬世界中，當創造者建造物件時他們可以插入虛擬卡片來介紹該物件或是地點，或是其地點的目的。這就如同在美術館或藝廊中介紹作品的簡介。

虛擬世界不是複製真實世界，全球化的虛擬世界居民持開放心胸觀賞內容建立者的創作闡述。

在資料中出現一個關鍵字—包容。所有研究參與者都是第二人生中有經驗的使用者，他們也知道如何建立物件。他們了解虛擬世界的限制。他們能包容別人建立的物件，但是他們也研究和挑戰自己，在建立物件時，儘可能地符合正統文化。他們指出，如果一個地域不是爲了教育而設計，或是並非傾向表現文化，則不需要正統。因爲居民知道虛擬建設有限制，而且每個物件都是從建造者的觀點所建造出來的。居民不需要嚴謹地看待虛擬世界，但是他們會變得更沈浸在有創意的虛擬環境中。簡言之，研究受試者能包容非正統圖像，也同意置身在一個具創意的虛擬世界中，比嚴謹地檢視它來得重要。

讓我藉由回答主要研究的問題來總結這個章節：文化圖像的正統性對虛擬世界的居民來說是重要的嗎？依照參與者的回答：不重要。在全球化的虛擬世界中，文化圖像的正統性不是最重要的。全球化的虛擬世界居民更開放更包容非正統圖像。

## 文化的合宜性

在 23 個參與者中，15 個調查參與者同意或非常同意文化在虛擬世界中，正趨於一致。大多數的訪談參與者認爲在虛擬世界中有主要的文化。依據調查結果，西方文化是虛擬世界中的主要文化（見圖 5）。在訪談中，參與者提供一些例子，例如「我看（虛擬）世界本身是個正在發展的新文化。一個你尋找和由你自己建立的社群。建立你自己的部落。找人分享你的感動和協助了解一個看法」。「我們有些建立他們自己文化的人…他們樂在其中。由內探索」。「我們大多分享社群和環境…那是一群分享和互動的人…有種狀況，他們有自己的風俗和傳統的文化」。「我認爲有種建築…來到生活中…我認爲那也是種自然的演進。我認爲那可能領導真實生活…或是也許只是真實生活的迴響」。

第三文化：  
全球化虛擬世界中的  
視覺文化

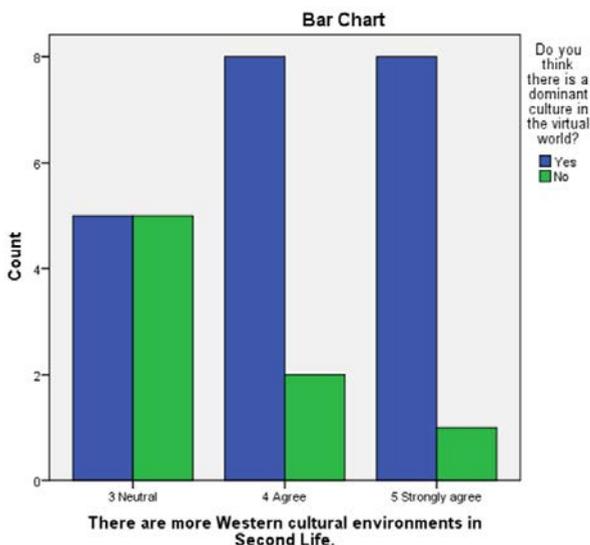


圖 5 交叉圖表：你認為虛擬世界中有主要文化嗎？在第二人生中有較多的西方文化

從這些發現中，我總結全球化的虛擬世界中的虛擬文化，是個參考真實世界的創意世界。一個全球化的虛擬世界是一個從建立者觀點出發的世界。且因為不同的文化背景，每個人看虛擬世界皆大有不同。虛擬世界的內容建立者建立了一個經由他們自身文化和個人背景的世界。每個物件都是從建立者的心中產生。然而，沒有參考真實世界，全球化的虛擬世界也無法提供居民一個沈浸其中的感覺。虛擬世界中每個存在的物件都需要合理地讓人相信。虛擬建築可以看起來像真實世界，或有時是正統存在於真實世界中，但是卻不容易建造出真實世界的氣氛。虛擬環境中參考真實世界的比重，取決於內容建立者的心態。虛擬世界有著建立的限制，也利用真實世界做為參酌，內容建立者需要有創意地生產虛擬建設。

## 對藝術教育的影響和未來的研究

### 藝術教育的影響

在虛擬世界中教授視覺文化，教導學生注意虛擬世界的限制和了解內容建立者有他們自己看世界的面向。在全球化的虛擬世界中教授視覺文化，不僅教導學生嚴謹地觀查和分析虛擬圖像，也能傳授視覺文化的寬容性。

今日，我們從消費者文化轉移到參與的文化 (Jenkins, 2006)。當參與的文化變成主流文化時，平民百姓的力量就不能被低估。身為藝術教育者，我們的學生正在建立參與的文化，他們就是平民百姓的力量。教導學生如何建立文化的正統圖像和嚴謹地檢視圖像，是參與這個文化的理想。同時，教導學生參與的文化的限制，用一個嚴謹但有包容力的方式來觀看，是很重要的。最後，教導學生如何用有創意的方法解決建立圖像時遇到限制的問題，對所有的藝術教育者來說是個迫切的任務。

### 未來的研究

當心中有了這些發現，我給未來的研究提供建議：虛擬世界土地／社群的所有權人<sup>2</sup>認為虛擬世界中的文化是什麼？這個探討的方向可以幫助研究者了解這些所有權人如何管理他們的土地和社群，以及他們管理的方式如何影響了他們的社群。另外，很多人發現虛擬和現實的界線逐漸模糊。對於了解第三文化是否存在於真實世界中也有助益。如果有，我們也許能夠從虛擬世界的經驗，預測我們真實世界文化的一個未來方向。

### 結論

虛擬世界中的虛擬文化是藉由參考真實世界而創造。虛擬世界是由建立者的觀點所建立，而且是由有著不同文化背景的人觀看著虛擬世界 (Han, 2010)。虛擬世界的內容建立者建立了一個無中生有的世界，但是每一個單獨

---

<sup>2</sup> 虛擬世界土地／社群的所有權人有責任與義務管理虛擬的土地及社群。他們有權利決定誰可以加入這個社團或是進入該領域。每個社群也有其不同的規範。

的物件都是建立者心中的發明。每一個存在於虛擬世界中的物件，都需要能夠合理的採信。因為虛擬世界的建立限制，內容建立者也必需有創意地解決問題 (Gill, 2014)。真實世界是虛擬世界的視覺參考點。雖然虛擬建築可以在視覺上相似，而且甚至有時候和真實世界一樣地正統，但真實世界的氣氛仍難以重建。倘若沒有真實世界做為參考，虛擬世界則無法為其居民提供一個沈浸其中的經歷。參考真實世界的比重，由建立者的謹慎程度而定。由研究資料指出，虛擬世界被大量西方文化影響。但因為真實世界並不能完全正統地被重建於虛擬世界中，虛擬世界也正在形成一個新文化，這是種包容的文化。

文化是我們生活的產物 (McFee & Degge, 1977)。我們的生活有根源。而這些根源是不能被置換或是完全改變的。視覺文化亦同 (Mirzoeff, 2005)。人們在一起生活，一起做事，我們將文化匯集在一定的程度；然而我們並不會用一種文化取代另一種，在第三文化中，文化並不會完全匯集，除非它們糾纏在一起 (Han, 2010)。當存在於第三文化中，每種文化必須轉變才能繼續存在、溝通和存活。因為太多發散的次文化在第三文化中變成重要元件，第三文化可接納所有的文化並允許他們發展。第三文化的居民一起生活一起做事，但是並未與他們原有的（次）文化背景失聯。所以他們尊敬彼此原有的文化，他們的根源也不會完全改變。他們的根源是基於他們各種不同的生活經驗。若失去了尊重，第三文化的居民就不能在共享的虛擬空間中存活。他們必須從虛擬環境中學習去了解它。這導致了接受度更高，更能夠了解，較少的批評，不僅在生活中，也在虛擬文化中。第三文化中的居民了解真實和虛擬，他們容許在真實和虛擬空間中並存。

全球化的虛擬世界不僅是真實世的娛樂，也是一個真實世界文化其中之一的再造體。全球化的虛擬世界正在創造一個新文化，第三文化。這是一種包容的文化。全球化的虛擬世界的視覺文化是一種包容的第三文化。結論，在虛擬世界中教授視覺文化，教導學生虛擬世界的限制和記得內容建立者有他們自己看世界的面向。在虛擬世界中教授視覺文化提升了文化的包容度。

## 參考文獻

- Atlas, S., & Putterman, L. (2011). Trust among the avatars: A virtual world experiment, with and without textual and visual cues. *Southern Economic Journal*, 78(1), 63-86.
- Berger, J. (1977). *Ways of seeing*. New York, NY: Penguin.
- Burnett, R. (2002). Technology, learning and visual culture. In I. Snyder, *Silicon literacies* (pp. 141-153). New York, NY: Routledge.
- Burnett, R. (2004). *How images think*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Creswell, J. W. (2003). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dickey, M. D. (2005). Three-dimensional virtual worlds and distance learning: Two case studies of Active Worlds as a medium for distance education. *British Journal of Educational Technology*, 36(3), 439-451.
- Duncum, P. (1997). Art education for new times. *Studies in Art Education*, 38(2), 69-79.
- Duncum, P. (1999). A case for an art education of everyday aesthetic experiences. *Studies in Art Education*, 40 (4), 295-311.
- Edwards, C. (2006). Another world [3D virtual world]. *Engineering & Technology*, 1(9), 28-32.
- Efland, A., Freedman, K., & Stuhr, P. (1996). *Postmodern art education: An approach to curriculum*. Reston, VA: NAEA.
- Evans, J., & Hall, S. (2005). *Visual culture: The reader*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Gill, D. (2014). Visualizing memories of grandpa's house: A virtual world worked example. In M. Stokrocki, (Ed.), *Exploration in Virtual Worlds: New Digital Multi-Media Literacy Investigations for Art Education*(pp. 41-50). Reston, VA: National Art Education Association..
- Han, H. C. (2010). Revealing the didactic character of imagery in a 3d animated virtual world. *Journal of Virtual Studies*, 1(1), 19-24. Retrieved July 29,

2010. from <http://ejournal.urockcliffe.com/index.php/JOVS/article/viewFile/2/1>
- Han, H. C. (2013a). Teaching visual learning through virtual world viewing, creating, and teaching experiences: Why we need a virtual world for education? *IPTTEL conference*, UBC.
- Han, H. C. (2013b). The Third Culture: Virtual world visual culture in education. *The International Journal of Arts Education*, 11(2), 37-58.
- Han, H. C. (2015). Teaching visual learning through virtual world experiences: Why do we need a virtual world for art education? *Art Education*, 68(6), 22-27.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago, IL: The University of Chicago.
- Jafari, A., & Goulding, C. (2013). Globalization, reflexivity, and the project of the self: A virtual intercultural learning process. *Consumption Markets & Culture*, 16(1), 65-90.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kaplan, J., & Yankelovich, N. (2011). Open wonderland: An extensible virtual world architecture. *Internet Computing, IEEE*, 15(5), 38-45.
- Kiesler, S. (2014). *Culture of the Internet*. Milton Park, Abingdon: Psychology Press.
- Machin, D., & Leeuwen, T. V. (2007). *Global media: A critical introduction*. New York, NY: Routledge.
- McFee, J. K., & Degge, R. M. (1977). *Art, culture, and environment: A catalyst for teaching*. Belmont, CA: Wadsworth.
- McLeod, P. L., Liu, Y. C., & Axline, J. E. (2014). When your Second Life comes knocking: Effects of personality on changes to real life from virtual world experiences. *Computers in Human Behavior*, 39, 59-70.
- Mirzoeff, N. (2005). *The visual culture reader*. New York, NY: Routledge.

- Pearce, C., Boellstorff, T., & Nardi, B. A. (2011). *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Pettersson, R. (1993). *Visual information*. Englewood Cliffs, NJ: Educational technology publications.
- Porter, D. (2013). *Internet culture*. New York, NY: Routledge.
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362-377.
- Smith-Shank, D. (2007). Reflections on semiotics, visual culture, and pedagogy. *Semiotica*, 164, 223-234.
- Sturken, M., & Cartwright, L. (2004). *Practices of looking: An introduction to visual culture*. Oxford: Oxford University press.
- Verhagen, T., Feldberg, F., van den Hooff, B., Meents, S., & Merikivi, J. (2012). Understanding users' motivations to engage in virtual worlds: A multipurpose model and empirical testing. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 484-495.
- Wang, J. (2001). Handshakes in cyberspace: Bringing the cultural differences through effective intercultural communication and collaboration. Educational Resources Information Centre. (ERIC Document Reproduction Service No. ED470185)
- Wasko, M., Teigland, R., Leidner, D., & Jarvenpaa, S. (2011). Stepping into the internet: New ventures in virtual worlds. *MIS quarterly*, 35(3), 645-652.
- Yinger, J. M. (1960). Contraculture and Subculture. *American Sociological Review*, 25(5), 625-635.