

# 論虛擬世界之「第二人生」中的教育 與符號學

韓孝承

助理教授

玄奘大學

Email: sandrinehan@gmail.com

## 摘要

「第二人生」是虛擬世界中的角色扮演遊戲，近年來逐漸融入到教學環境中。而目前符號學上的研究大多針對意義的形成以及其中所代表的現實層面涵義進行探討(Chandler, 2002)。在「第二人生」裡，我們目光所及不但包括了現實面，也包括了想像面。虛擬世界中不僅有超真實的影像，同時也包含了符號世界。在虛擬世界中，所有事物都具有特定的意義。因此在教學過程中，老師在向學生解說虛擬世界裡的新影像時，也應該協助學生們將新影像與其他影像加以連結，使學生更能快速地瞭解新影像所代表的意義。將符號學應用於視覺文化教學中，可檢視不同文化裡影像所代表的涵義。透過符號學解讀虛擬世界，亦可協助我們瞭解特定視覺文化的形成方式和原因。

關鍵詞：符號學、教育、虛擬世界、第二人生

「第二人生」是一種線上角色扮演遊戲(RPG)，透過以電腦為中介之溝通工具(CMC)，使使用者可進行同步通訊。然而，「第二人生」並非只是一個單純的遊戲，它是一種虛擬實境的社群通訊。在「第二人生」的環境中，使用者可以看到其他使用者的創作，他們同時也可以創造出自己所想像的事物，因此，所有你想像得到或是夢想中的事物都可以出現在「第二人生」中。

符號學係一種符號的科學；這些符號包羅萬象，包括在日常生活或是虛擬世界中的文字與影像。在虛擬的「第二人生」中，我們放眼望去的事物除了代表現實外，也可以是透過想像力的創作。虛擬世界並非只是超真實的表像，也同時是一個符號學的世界。在虛擬世界中，所有的事物都是經過創造而產生，代表了特定的涵義，絕非信手拈來。

因此，在教學過程中，當老師在向學生解說虛擬世界裡的新影像時，也應該協助學生將新影像與其他影像加以連結，使學生更能快速地瞭解新影像所代表的意義。將符號學應用於視覺文化的教學中，可檢視不同文化裡影像所代表的涵義。透過符號理論解讀虛擬世界，可協助我們瞭解特定視覺文化的形成方式和原因。

本文將介紹符號學理論、闡述符號與視覺文化之間的關係、並進行符號學與教學的討論。此外，也將討論視覺文化中的符號學，以及將其運用於虛擬世界中的方式。

## 符號學概論

符號學係一種符號的科學，這些符號包羅萬象，包括在日常生活或是虛擬世界中的文字與影像。符號學係一種針對符號以及符號系統的研究(Denis, 1989; Sebok, 2001)，其中也「包括了符號的產生、溝通、以及將符號轉換成代碼之間的系統架構、符號所代表的社會功能、以及符號代表的意義」(p. 183)。

Semali (2002)指出：「人類是天生的符號使用者」(p. 7)。因此，我們對於目光所及的符號都可以加以解碼，並透過符號學進行分析(Fuery & Fuery, 2003)。Smith-Shank (2004)提到：「符號學係一個廣博精深的工具，可用來了解代表意義、認知、文化、行為、以及符號本身」(p. vii)。此外，符號學同時也：「讓我們更深入地了解並體認人類透過符號、信號、以及影像進行溝通的複雜性」(Semali, 2002, p. 2)。

換言之，符號學為我們開啓了瞭解世界的另一扇門。Chandler (2002)認為符號學同時也能：「將學術中的理論假設回復其本質，並用於日常生活當中；

激發出更多理論議題」(p. 214)。符號學將符號系統視為「文化中傳承意義的媒介，並可從中觀察孩童和青少年學習符號系統的方式，以及他們如何從中瞭解到關於人際關係、神話、信仰體制以及已制定規範當中的社會價值」(Semali, p. 3)。Sturken 和 Cartwright (2004)也提及：「我們身處於符號充斥的世界，也由於我們對這些符號的解讀，賦予了它們不同的意義...，符號無時無刻都充斥在我們日常生活中，我們也常常不知不覺地進行對不同符號解讀的工作」(p. 29)。因此，符號會隨著不同文化影像的差異性而有所不同。

在「第二人生」這樣一個虛擬世界中，我們所見的是現實的表述，以及透過想像而創造出的產物。這個虛擬世界不僅包含超真實，也涵蓋了符號世界。在虛擬世界中，由於所有事物都是被創造出來的產物，所以它們擁有特定的意義，絕非憑空而來。



圖 1 在「第二人生」中的其中一幕

目前符號學上的研究大多針對意義的形成以及其中所代表的現實層面涵義進行探討(Chandler, 2002)。在像「第二人生」這樣一個虛擬世界裡，我們目光所及皆為現實表述和透過想像而創造出的產物。虛擬世界不僅包含了超現實，同時也是一個充滿符號的世界。在虛擬世界中的所有事物，包括人物、山景、河流、甚至是天氣，都是透過使用者所創造而成，而每個在虛擬世界中的事物都有其特定意義，並非信手拈來。

視覺文化理論者認為許多關於符號理論的概念具有實用性。其中最常被提及的是 Saussure 所提出來的意旨和意符；Peter 所提的圖像符號、指示符號、與象徵符號；以及 Barth 所提出的外延意義和內涵意義。以下部分會針對這些理論以及其對虛擬世界重要性做探討。

## Saussure, Peirce 和 Barthes

### Saussure

符號學不僅包含符號的功能，同時也涵蓋了代碼的產生(Iser, 2006)。Saussure (1983)指出：「語言符號並非只是事物與名字之間的連結，而是概念(意旨)以及字音組合(意符)的連結。字音組合係聆聽者對於聲音的一種生理印象，也可說是一種感官的感受」(p. 66)。對於 Saussure 而言，一個符號同時具有意符(字音組合)以及意旨(概念)二方面；因此不可能會有完全不帶有任何意義的意符或是完全未定形的意旨。但是，今時今日在研究 Saussure 的範例中，意符並不只單純代表著字音組合，同時也常常解讀為我們日常生活中常見到、聽到、接觸、聞到、或嚐到的事物(Morgan & Welton, 1992, p. 95)。Moriarty (2005)曾提出：「符號學家透過檢視符號和意旨之間的關係，並透過複雜訊息中的符號之間的關係瞭解所涵蓋的意義」(p. 245)。Sebeok(2001)則提出：「Saussure 認為意符和意旨的關連係透過人類或是社會學家隨心所欲而創造」(p. 6)。換言之，符號本身有其原始的意義，至於意義和符號之間並沒有固定的關係，但它們之間卻有著一定的相關性(Iser, 2006; Sturken & Cartwright, 2004)。

Mirzoeff(1999)將「意旨」與「意符」應用於視覺文化中。他指出：「符號學係將符號分成兩個層面來看—意符為我們所見之物；意旨則是指符號所代表的意義。符號學係透過符號的這兩個部分之間的關係所產生之產物」(p. 13)。在視覺文化中，我們目光所及(例如：影像、畫作、雕刻、圖片、甚至是印刷等)都屬於意符的領域；至於我們無法由肉眼看見的部分(例如：觀賞者的想法和反應)則屬於意旨的部分。以圖 2 為例，該影像屬於意符，而其影像所代表的意義則為意旨。



圖 2 「第二人生」的快照

視覺文化中的意符不僅包括語言類群中的文字與聲音，同時也涵蓋所有視覺環境的部分。誠如 Semali(2002)曾提及的：「所有在人類經驗中所發生的事件背後都帶有特殊的意義」(p. 13)。

## Peirce

Peirce 將意符分為三大類群：象徵符號、圖像符號、以及指示符號。Peirce 以及 Saussure 對於「象徵符號」這個術語的運用有所差異，他們試著避免將其與語言學中的符號混淆。Saussure 認為所謂的符號並非反覆無常或只代表著空洞的結構，而是用來顯示符號和意義之關的一種自然的關聯。相對地，對於 Peirce(1392)而言，象徵符號為「某個物件的符號，可代表該物件的法律信念，通常代表著一種普遍的概念，可用來解讀象徵符號以及該物件所傳達的意念」(p. 276)。我們通常會透過一定的規範或是一種習慣來解讀象徵符號(Chandler, 2002; Gottdiener, 1995)。象徵符號係一種影像，與其物件所代表的意義並沒有直接關係，但卻具有與其意義相關的基本和原始意義(Chandler, 2002)。也就是說，象徵符號代表其指示對象的基本與原始意義。

「圖像符號係專門用來模擬或複製其指示對象的一種符號」(Sebeok, 2001, p. 10)。Kindler 和 Darras (1998)同時也指出：「在圖畫行為中各種圖像符號的表現形式是我們對於圖畫形象在符號術語發展過程中概念化的直接產物」(p. 148)。換句話說，圖像符號本身具有其地域性與傳統性；這些圖像符號不僅形像類似同時也仿效其代表的意涵。

「指示符號係根據某對象所隸屬的時空地點或是和某物與某人相關的符號」(Sebeok, 2001, p. 10)。因此，指示符號與其所包含的意義有直接對應的關聯性，同時因其盲目強制性的特質，使其對象和意義之間有直接的相關性。指示符號係一種更普遍的符號類型(Chandler, 2004)。

## Barthes

對 Barthes 而言，影像本身並沒有太大的意義。Barthes 以更有系統性以及科學的方式研究影像(Fuery & Fuery, 2003)。Barthes 最初對符號的概念是「具有崇高的地位，同時也成為用來分析許多不同類型視覺表現」(Burnett, 2002, p. 150)。Barthes 所提出的術語——外延意義、內涵意義及隱喻已廣為應用於符號、視覺文化以及視覺傳達領域當中。

外延意義是「我們從符號中取得最直接、特定、或字面意義」(Moriarty, 2005, p. 231)。換句話說，外延意義就是符號字面上的意義。內涵意義為「透

過物件本身所激發的意義，也就是根據主觀層面所得之的象徵意義」(p. 231)。換言之，內涵意義係一種代表本身社會文化以及個人歸屬的符號。Frascara (2004)曾提及「這些暗示的訊息具有其文化獨特性，涵蓋了設計者本身的概念以及目標對象的經驗」(p. 69)。這些符號的內涵意義可幫助我們更瞭解影像背後所闡述的意義。通常我們注意到的是影像的外延意義，但是我們卻很少思考它們的內涵意義。但是若我們不考慮影像本身所蘊藏的內涵意義，我們就無法了解到其中所暗示的意義。「內涵意義會產生外延意義的錯覺，此種錯覺造成意符和意旨看似相同」(Chandler, 2004, p. 141)。

「在符號術語中，隱喻係指將意旨做為意符使用，以闡述不同的意旨」(Chandler, 2004, p. 127)。隱喻有著不按牌理出牌的本質，因為它從一開始即未採納「字面上」或是外延意義的相似性(Chandler)。隱喻是「一種不代表任何其他事物的符號，但卻可用來代表完全不同的意義」(p. 145)。隱喻可能會因為文化不同而有所差異；但它們都是透過我們的生理、社會、以及文化經驗而形成(Chandler)。Chandler 也提出：「所有的語言都是由隱喻所發展而來，即使所謂的「現實」也是透過隱喻而形成的產物」(p. 126)。

Saussure、Peirce 以及 Barthes 都有各自的理論，本文將運用這些符號理論至虛擬世界中的視覺文化與教學中。視覺文化十分適合採用符號分析，透過符號觀點檢視視覺文化環境，有助於讓我們更加了解自己的文化。

## 符號學與視覺文化

Lindlif 和 Shatzer(1998)指出：「文化理解是根據人類在時空框架中的活動所產生的符號產物，在每個連續鏡頭下所產生的意義都會被賦予在物件中」。觀眾和觀賞者則代表著各種意義的表現方法。也因此，所有的圖像都沒有絕對的真實或不真實(Mirzoeff, 1999)。所謂的影像只能呈現其表現方法真實與否(Chandler, 2002)。但是真正決定真實與否的關鍵在於各個社會族群的價值觀與信念。換言之，產生影像意義過程的重點取決於文化產物以及文化消費(Evans & Hall, 2005; Mirzoeff, 1999)。此外，根據理論層面來看，意符的意義可以有所改變，其意旨可有所不同，因此在不同的文化環境中意符會產生不同的意義。Sebeok(1991)曾提及，影像可視為「由符號製造者或符號來源傳達至符號接收者或目的地的一個符號或是一連串的符號」(p. 13)。總而言之，使用符號的目的就是為了要在觀賞者的心理建立該符號。以下為 Peirce 對於符

號、物件、以及闡述意義之間互相連結以及互相影響所提出的三角關係圖(如同圖 3)。

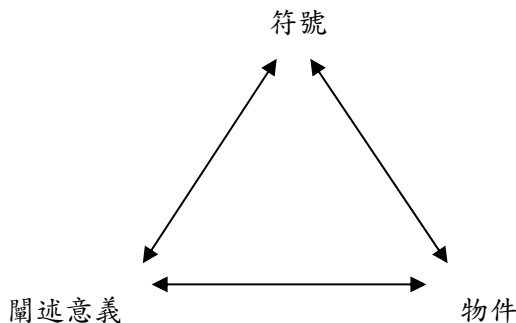


圖 3 符號、物件、以及闡述意義之間的三角關係圖

符號學所提出的基本專門術語讓我們可以用來討論符號，在符號學中同時也重視在意義以及文化符號之間的關係；因此符號被視為解讀影像的最佳方式之一(Semali, 2002)。Denis (1989)指出在關於代碼以及媒介的研究中，符號學介於所謂的人文以及社會科學領域之中，因此它也成為教學中新興的一股趨勢。

## 符號學與教育

符號學和教學之間的關係並不顯而易見。但是，我們應該將符號學運用於教育中，當做教育中的教學法。符號學在教育中有二種涵意，首先，在「各個領域中對於知識的分割或是題材有著隨心所欲的特質」(Semali, 2002, p. 7)。換句話說，我們所有已知的事物都與其他事物有相關性，全都是處於同一個平台上。因此，所有的知識之間都緊密地互相連結；所以知識之間都有其互文性；另一個涵意為「在我們研究並解讀符號的過程中，我們也正在建立其他可能成為研究以及解讀物件的符號，大地萬物中仍有著許多我們所不知道的奧秘之處」(Semili, p. 7)。無論老師是為了教學需求或是為了學生的學習，我們都必須仰賴相關知識之間層層相連的本質。

Semali(2002)提出以符號為主的教學方式包含多層次以及多媒體文本的分析。老師在教授課程時，需要將課程中的知識與意義轉換為自己的符號系

統。Myers(2002)提及：「訊息傳遞與媒介轉換十分類似，因為在這二者之中的符號過程都會透過蒐集和其他符號的關係來加以解讀符號，因此，所有的意義都會進行轉換的過程，而其中的媒介轉換則是透過不同符號系統中，將符號加以連結，取得其代表意義」(p. 144)。換句話說，當老師和學生在從事媒介轉換時，他們正在透過不同的方式了解符號系統(Semali, 2002)。

透過多種觀點的方式可瞭解每個人在與特定文化文本互動時，所產生各種看法以及主體觀點。多面向的操作可檢視在文化文本中由文字層面至其背景當中的多樣性(Semali, 2002, p. 6)。

每一個符號可能包括多種意義，而它們的意義會因文化的不同而有所差異。Smith-Shank(2007)曾提出：「透過符號之間的推理是所謂的記號現象，而記號現象就是符號學的內容。符號教學法則是根據記號現象所延伸的產物，係在無限的符號領域中透過符號與符號之間的推理而培育而成。而這種無止境的記號現象就是人類終身學習的過程」(p. 226)。一直以來，人類都是透過思考在學習，學習是一個終身的過程，並非只是一個階段性的產物，因此無法以任何一個有限的變數加以定義。

Semali(2002)提出了學生們由符號了解意義的方式—當學生們可透過符號或是象徵符號了解其所代表的意義時，他們是透過互文的方式架構意義。「所謂的互文係指透過先前文本之間的關聯架構出現文本意義的一種過程」(p. 5)。我們通常會根據過往經驗與新文本產生連結以瞭解新文本的意義。「這個情形通常是一種自動甚至是不經意的過程。在過程中若將較廣泛的經驗與文本納入考量，則可獲得更深層的意義」(p. 5)。

現今的學生在就學前，對於網路、電視、電影、以及其他視覺形式已有深入的了解。在二十一世紀的紀元中，學生們在建構新知識時，應融入視覺素養的元素。「現今的年輕人有更多的機會接觸到多樣化的媒體表現形式，這個趨勢已經成為一股流行的文化，不僅可以深入人心，也使得我們對於人生以及人事物的看法帶來一定的影響」(Garcia-Cardona, 2002, p. 87)。然而，學生缺乏仔細審視以及解讀這些影像的能力，因此很容易受到影像的影響而不自覺。因此，Myers (2002)也指出，將符號策略運用於教學中時，「必須謹記符號觀點對於意義的詮釋並非僅止於尋求文字中不同的意義；同時也在追求經驗之間的意識互文，從中獲得不同的意義」(p. 143)。



Smith-Shank (2007)認為，所有的思考過程當中都包含了符號；而產生意義的過程可使外部符號透過所謂的三元關係進展到下一個環節，而其中所獲得的意義通常基於其先備知識。Smith-Shank 同時也指出目前符號教學法的首當目標為一瞭解、思考、重新建立相關連結。所有的老師都應該習慣使用符號教學法，尤其是教授美術課程的老師們，「因為將符號與概念相連結如同一種反分級制的過程，這種過程的教與學是無法分配至其他單獨的學科中的」(p. 232)。符號教學法是「需要協力合作的一種活用且無法預測的經驗累積，因此其涵蓋的領域與範圍也極其廣泛」(p. 232)。Smith-Shank 指出激發學生的投入是符號教育法的重要關鍵。學生們要能將自己的人生經驗與新接觸的資訊加以連結，所學到的資訊才有意義。

符號教學法的使用不僅讓學生們瞭解如何解讀影像，同時也讓學生將自己的人生經驗與所見到的影像做相關連結，有助於幫助他們建立更深入的了解，發展他們批判性思考的能力。

## 符號學與虛擬文化

在「第二人生」的虛擬世界裡，角色扮演遊戲已被融入教學環境當中，與虛擬實境有所不同。在「第二人生」中，使用者只需要一台電腦以及網路就可以進入其世界。而網際網路，所包含的不僅只是個充滿文字的空間，還包括了網頁、部落格、以及即時通訊。在虛擬世界中充滿了各種可能性，Lemke (1993)指出：虛擬世界就像是我們所處的現實世界，但充滿了更多的可能性。在虛擬世界中，有著無窮無盡的可能性。所有可透過符號所建構的事物都能呈現在虛擬世界中；在虛擬世界中所有符號的轉變都有可能發生；因此虛擬世界可透過其符號或形體與現實連結。更確實地來說，在本研究中的虛擬世界是以 3D 視覺的方式呈現的「第二人生」線上虛擬世界。

「第二人生」是一個開放性軟體，可供使用者免費自網路下載。它是一種電腦為中介之溝通工具(CMC)工具，讓使用者可進行同步通訊。換言之，「第二人生」是一種線上的角色扮演遊戲(RPG)。它是由 Linden 研究室所研發，在 1999 年由 Philip Rosedale 在洛杉磯所創立(Linden Lab, 2007)。在「第二人生」當中，所有的事物都是由裡面的使用者所設計，從人物到整個環境，全都是透過使用者的構思而產生。因此，在 3D 視覺環境中，看到的是一個栩栩如生的世界。

Kindler 和 Darras (1998)指出所有的視覺影像都包含了思想、觀點、事實、情緒、狀況、認知、以及解讀方式，因此影像有其溝通的潛力。溝通係透過符號元件而產生的產物。Semali (2002)指出，「在這個科技爆炸的時代，視覺符號系統可視為其中一種非口語的溝通符號系統」(p. 8)。在電腦產生的虛擬環境中，視覺儼然成為使用者最重要的知覺。也正由於視覺的重要性，虛擬世界中的視覺文化在現今社會中的發展也愈益複雜。在現實世界中，大部分的視覺文化都有其地域性：因此來自類似文化背景的人會使用類似的影像風格或意義來瞭解彼此。然而，在「第二人生」當中的視覺文化卻完全顛覆了這樣的情形。虛擬世界裡的人都有其不同的文化以及個人背景。因此，相同的影像、象徵、或顏色在不同的文化裡所代表的意義也會有所不同。視覺文化也因此成為了虛擬世界裡另一個新的研究方向。

目前符號學的研究主要針對意義的形成方式以及現實面的呈現進行探討(Chandler, 2002)。在「第二人生」中，我們目光所及的事物都包含現實和想像。虛擬世界並不只是一個超現實的環境，也是一個符號充斥的世界。在這個世界中的事物都有其特定的意義，在虛擬世界中，所有的事物，從人物到山景、河流、甚至是天氣都是由人所創造，並非無中生有。

Eco 提出：「符號系統係用來解釋我們所居住世界的範例(Lotman, 1990. p. x)」。Sless (1986)同時也指出：「符號學充滿了呈現在我們面前以及他人面前的各種世界方式」(p. 1)。在現實世界中，充滿了許多我們無法控制的事物；然而，在虛擬世界當中，所有的事物都是由我們所創造與掌控；因此，虛擬世界成為符號研究最重要的研究領域。Eco (1990)同時也指出重建文化規範雖然無法解釋所有文化現象，但卻可以讓我們瞭解特定文化現象產生的原因。透過運用符號理論來解讀虛擬世界，有助於瞭解特定視覺文化形成的方式和原因。對 Sebeok (1991)而言，訊息本身是指由符號創造者傳達給符號接收者的符號。在虛擬世界中，所有事物都是透過符號所呈現，而這些事物也都傳遞了特定的訊息。在 Luke(2006)的理論中，許多學生在年幼時期就已適應虛擬世界影像中的文化；學生們透過虛擬世界的影像學到社會以及文化層面後，再重新架構在他們自己的社會關聯以及超文本的產物。換言之，新科技中的影像會改變並塑造我們的新文化以及所處的世界。Blumer (1969)提及「現實對於不同的人而言有不同的意義，同時也是人們在社會互動當中創造意義的產物」(p. 180)。符號互動論中的社會理論提出—現實以及社會秩序是透過人類的交互作用所創造。換句話說，「所有的表現形式都是其中的架構，且需要透過解讀的

過程表達其『真實性』的含意』。然而，所謂的『真實性』可能會依人而異 (Semali, 2002, p. 13)。

Sturken 以及 Cartwright (2004)提出，在符號學中，觀賞者會透過影像、物件、文字、以及其中所富含的意義來建立意義。大部分我們所看到的影像通常都屬於主導意識形態，而此種分析性概念的價值為不同的主體、身分、以及觀賞者提供更大的空間。

透過符號學解讀我們在虛擬世界所看到的影像，有助於讓我們更了解虛擬文化。在符號理論中，我們除了解讀放眼望去的影像以外，我們也需要解釋影像背後的含意，以瞭解這些影像的文化意義。透過使用符號理論，更能輕易地解讀、轉譯、並瞭解所有的影像。Sebeok (1991)認為所謂的訊息係指由符號產生者傳遞給符號接收者符號的一種過程。在虛擬世界中，所有看到的事物都是符號，並且傳遞著特定的訊息。

## 虛擬世界中的符號學

爲了更深入了解符號方法在虛擬世界的運作方式，筆者提出以下的範例：

### 意旨和意符



圖 4 「第二人生」的人物

意符是一種概念的表現方式，而此概念可視爲表現方式的意符。透過目前的科技發展，使用者在虛擬世界中並不需要顯示其真實的形體；因此在虛擬世界中，使用者會創造自己的角色來代表自己。換言之，角色就是使用者在虛擬

世界中的意符(表現形式)，而角色的裝扮完全取決於使用者本身，因此他們可以選擇在現實生活中沒有嘗試過的打扮。虛擬世界中的角色可根據使用者的相貌而創造，也可以供使用者自由發揮，不管是其年齡、性別、個性都由使用者自己決定，甚至在虛擬世界中可以選擇動物角色。正因為我們的實體在虛擬世界中並沒有受到任何的限制，因此意符有著更多的創意，而瞭解所有人物的意旨(坐在螢幕前的使用者)也成為研究者的重要目標。

### 象徵符號、圖像符號、指示符號

象徵符號係一種影像，與其物件所代表的意義並沒有直接關係，但卻具有與其意義相關的基本和原始涵意。圖像符號是一種形體上或是意義上相像的圖像。指示符號則是一種與其意義有著直接關聯的影像(Chandler, 2004)。所有我們在虛擬以及真實世界中所見的事物都可分為三個類型。在虛擬世界中，有各種的視覺象徵，當我們第一次看到這些象徵符號時，我們可能無法瞭解這些象徵符號的意義。然而，當我們在虛擬世界中在不同的時間與地點看到相同的象徵符號後，就有可能了解其所代表的意義。在虛擬世界中的圖像符號則有所不同，圖像符號通常具有其地域性及傳統性；對於來自於不同文化背景與經驗的觀賞者而言，在虛擬世界中的圖像符號可能如同象徵符號。指示符號和其他二個符號相較下更為普遍(Chandler, 2004)；同時因其盲目強制性的特質，與其所指對象有直接的相關性。在虛擬世界中最明顯的指示符號例子就是顯示人物所處位置以及與不同地方之間關係的地圖。

### 外延意義與內涵意義

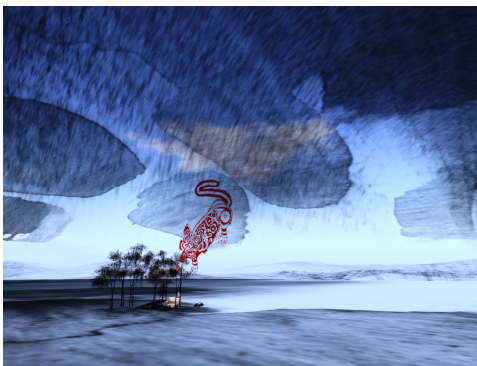


圖 5 「第二人生」中的特定文化位置

我們可從影像中看到所含的外延意義，其中可能包括背景、物件、燈光、時間、效果以及其他元素。至於內涵意義則是影像後所表的意義；內涵意義受到文化習俗的影響。所有的外延意義都有其內涵意義，但是來自不同背景的人對其內涵意義可能有不同的解讀方式。Frascara (2004)將外延意義定義為：「一種對於訊息的客觀看法，例如影像或文字中的描述和表現方式；至於內涵意義則屬於較主觀性的訊息，特別在追求感性訴求時更為重要，例如說服性訊息」(p. 69)。在虛擬世界中，社交活動是非常重要的活動之一。在虛擬世界中有多種社交場合，像是公園、舞廳、現場音樂會、畫廊、教堂以及酒吧等。使用者可以隨心所欲到任何場合，而所有的場合都可視為外延意義，因為使用者對這些場合都有一定的認知，而創造者基於本身對這些場合的內涵意義有著一定的了解，可以創造出一個更好的虛擬環境。基於不同文化使用者對於內涵意義可能有不同的解讀，因此在虛擬世界必須同時運用外延意義與內涵意義。

## 隱喻



圖 6 第二世界裡的動物圖像

隱喻被廣泛的使用在現實世界以及虛擬世界中。隱喻是一種符號，通常並非用來代表任何事物，只是用來表示不同的意義。在虛擬世界中，動物角色可被視為使用者在真實世界中的一種隱喻。不同的動物角色有其不同的隱喻，使用者可透過動物角色的製作以及運用來暗喻本身的個性。

## 神話

「神話可視為一種隱喻的延伸；神話有助於我們在不同文化中有所體驗」(Chandler, 2004, p. 145)。神話也可被視為自然以及文化之間的一種連結。對

Barthes 而言，我們的主導意識可透過神話來呈現(Chandler)。虛擬世界中的「第二人生」以及其他遊戲，都可視為神話。人們爲了享受或是脫離現實環境，而創造虛擬環境。無論所創造的環境是一個嚇人或舒適的環境，都沒有受到任何天然的限制，同時也是處處充滿驚喜。

## 結論

Smith-Shank (2004)指出：「在討論與解讀符號學的過程中，我們體認到這個領域的重要性，同時必須針對其中的技術、後現代、後殖民、甚至是後文本文化層面進行後續探討的需求」(p. x)。透過符號學可使我們透過批判的角度對影像進行檢視，並加以解讀以瞭解其意義。所有的影像都有其意義，但這些意義可能因爲使用者來自於不同的背景而有不同的解讀方式。一個完全視覺性的虛擬世界是研究符號學的最佳題材，因爲在虛擬世界中所有的影像都是由來自不同背景的使用者所建立。當我們在虛擬世界中建立影像時，影像通常包括多種不同的意義。當其他虛擬世界中的人看到這些影像時，他們也會透過自己先前所累積的經驗而爲相同的影像建立不同的意義。而這些影像的意義會因爲使用者來自不同背景的解讀方式不同而更爲豐富。誠如 Smith-Shank (1995)所指出「基本上，解讀是一種持續不斷的過程，我們對於各種概念、符號、以及物件都會不斷地加以解讀，透過每次的解讀，你也會從中汲取新的知識(也可能是錯誤的知識)，而且不斷地成長」(p. 226)。我們所檢視的方式以及感受都方式都來自於先前已知的基礎上。符號學可幫助我們對影像有更深的解讀方式，也有助我們了解來自不同文化背景的人所建立的影像其背後的意涵。

視覺文化是符號學研究的重要領域。透過符號學的角度檢視視覺文化環境，可讓我們能更深入地了解視覺世界。這是由於符號學透過其術語來表現視覺文化影像的意義，因此影像被視爲瞭解人類經驗過程中一種複雜卻有意義的實體(Myers, 2002; Semali, 2002; Smith-Shank, 2004)。「當我們第二次閱讀一段文本時，我們的對文本會有不同的感受，因此我們的自我認同在文本之間也會不斷地轉變」(Myers, p. 140)。因此，當老師在向學生介紹新的影像時，他們應該協助學生該如何對新影像與其他影像產生連結，讓學生們能夠透過新影像取得新的意義。符號學將符號系統視爲文化中傳承意義的媒介，同時也觀察「孩童和青少年學習符號系統的方式，和他們如何從中瞭解到關於人際關係、神話、信仰體制、以及已制定規範當中的社會價值」(Semali, p. 3)。

根據 Burnett (2002)的觀點，視覺語言在符號學中有自己的根源。「從符號的觀點看來，所有事物都有其代表的意義，也是意識形式的一種表現方式」(Myers, 2002, p. 138)。Myers 同時也指出無論符號或符號系統的種類為何，符號學的假設為「所有的意義都有其關聯性，並非只單獨於單一文字中」(Myers, 2002, pp. 137-138)。換言之，符號學家認為影像的意義係透過瀏覽者以及觀看者的經驗而加以轉換。根據 Smith-Shank (2007)，「符號學是一種廣博精深的學問，可用來瞭解意義、認知、文化、行為、甚至是人生的本質」(p. 225)。

## 參考文獻

- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Burnett, R. (2002). Technology, learning and visual culture. In I. Snyder, *Silicon Literacies* (pp. 141-153). New York: Routledge.
- Chandler, D. (2002). *Semiotics: The basics*. London: Routledge.
- Denis, H. (1989). Applying semiotic theory to educational technology. *Annual Meeting of the Association for Educational Communications and Technology*, 179-190, Dallas, TX.
- Eco, U. (1990). *Travels in hyper reality*. Fort Washington: Harvest Books.
- Evans, J., & Hall, S. (2005). *Visual culture: The reader*. London: SAGE.
- Frascara, J. (2004). *Communication design: Principles, methods, and practice*. New York: Alloworth Press.
- Fuery, P., & Fuery, K. (2003). *Visual culture and critical theory*. New York: Arnold.
- Garcia, C. W. (2002). Can you picture it? Semiotic representations of social class in photographs. In L. M. Semali, *Transmediation in the Classroom: A Semiotics-Based Media Literacy Framework* (pp. 87-99). New York: Peter Lang.
- Gottdiener, M. (1995). *Postmodern Semiotics: Material culture and the forms of postmodern life*. Oxford: Blackwell.
- Iser, W. (2006). *How to do theory*. Malden, MA: Blackwell.
- Kindler, A., & Darras, B. (1998). Culture and development of pictorial repertoires. *Studies in Art Education*, 39(2), 147-167.
- Lemke, J. (1993). Education, cyberspace, and chagne. *Electronic Journal on Virtual Culture*, 1(1), 1-17.
- Linden Lab. (n.d.). Retrieved from Linden Lab: <http://lindenlab.com/>
- Lindlif, T., & Shatzer, M. (1998). Media ethnography in virtual space: Strategies, limits, and possibilities. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42, 170-189.
- Lotman, Yuri M. (1990). *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. London: I. B. Tauris.



- Luke, C. (2006). Cyberpedagogy. In J. Weiss, *The International Handbook of Virtual Learning Environments* (pp. 269-277). Netherlands: Springer.
- Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. New York: Routledge.
- Mitchell, W. J., & Reynolds, R. (2004, February). *Semiotics*. Retrieved March 19, 2009, from Theories of media:  
<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/semiotics.htm>
- Morgan, J., & Welton, P. (1992). *See what I mean: An introduction to visual communication*. New York: Oxford University Press.
- Moriarty, S. (2005). Visual semiotics theory. In K. Smith, S. Moriarty, G. Barbatsis, & K. Kenney (Eds.), *Handbook of Visual Communication Theory, Methods, and Media* (pp. 227-242). Mahwah: Erlbaum.
- Myers, J. (2002). Afterword: Semiotic assumptions in the social practice of critical literacy. In L. M. Semali, *Transmediation in the Classroom: A Semiotics-Based Media Literacy Framework* (pp. 133-147). New York: Peter Lang.
- Peirce, C. S. (1932). Elements of logic. In C. Hartshorne & P. Weiss (Eds.), *The Collected Papers of Charles S. Peirce (Vol. 2)*. Cambridge: Harvard University Press.
- Peirce, C. S., (1958). Reviews, Correspondence, and Bibliography. In Burks, A. (Eds.), *Collected Papers of Charles Sanders Peirce (Vol. 8)*. Cambridge: Harvard University Press.
- Saussure, F. (1974). *Course in General Linguistics* (W. Baskin, Trans.). London: Fontana/ Collins.
- Sebok, T. (2001). *Signs: An Introduction to Semiotics*. Toronto: University of Toronto Press.
- Semali, L. M. (2002). Transmediation: Why study the semiotics of representation? In L. M. Semali, *Transmediation in the Classroom: A Semiotics-Based Media Literacy Framework* (pp. 1-20). New York: Peter Lang.
- Sless, D. (1986). *In search of semiotics*. Surry Hills, NSW: Croom Helm Ltd.
- Smith-Shank, D.L. (1995). Mickey Mouse to Mapplethorpe: Metaphors for understanding art anxiety. In L. Galbraith (Ed.), *Pre-service Art Education: Issues and Practice* (pp. 31-44). Reston: NAEA Press.

- Smith-Shank, D. L. (2002). Semiotic contexts of art, contemporary consciousness, and visual culture pedagogy. *International Journal of Applied Semiotic*, 3 (2), 29-37.
- Smith-Shank, D. L. (2004). What's your sign? Searching for the semiotic self. In D. L. Smith-Shank (Ed.), *Semiotics and visual culture: Sights, signs, and significance* (pp. 1-4). Reston: The National Art Education Association.
- Smith-Shank, D. L. (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.