

初探傳播科技在部落：網咖與蘭嶼原住民日常生活

張玉佩

摘要

當資訊科技的近用被視為是國人基本生活權時，傳播科技的基礎建設也在國家政府的推動下進入蘭嶼原住民生活脈絡。本文將焦點放在傳播科技與原住民社會的辯證關係，以「蘭嶼網咖」為研究場域，採用民族誌研究方法，嘗試厚描傳播科技與蘭嶼原住民社會的互動與意義。研究發現，蘭嶼青少年透過網咖互動而集結成為詮釋社群，蘭嶼特殊的地理環境則影響網路傳輸品質、軟硬體維護等，而傳播科技／外來漢化力量，正在衝擊著蘭嶼日常生活。當原住民社會邁向現代化、資訊化建構的同時，原住民社會的邊界正在融解，潛藏在原住民社會與傳播科技交鋒背後的漢化、全球化、商業化等力量，隨著網路科技的進入，「原民性」與主流社會秩序的協商辯證仍不斷地在進行中。

- ◎ 關鍵字：原住民、達悟族、蘭嶼、閱聽人研究、網路文化
- ◎ 本文作者張玉佩為交通大學傳播與科技學系副教授，連絡方式：yupei@mail.nctu.edu.tw。
- ◎ 本文為國科會計畫【原住民與傳播科技：蘭嶼原住民閱聽人之在地意義詮釋與挪用（NSC 100-2420-H-009-005-MY3）】的初步研究結果，特別感謝總計畫主持人郭良文教授對於蘭嶼研究的導引，以及五位研究助理陳維平、鄭心舜、劉嘉偉、張醒宇、傅筠駿對於資料蒐集的貢獻。
- ◎ 收稿日期：2012/05/18 接受日期：2012/07/23

Aboriginal Audience and Communication Technology: Internet Café in Tao's Everyday Lives

Yu-Pei Chang

Abstract

Indigenous media have become an intensely debated subject in discussions of cultural diversity and access to communication technologies. In many circles, the question of the equitable and affordable access to communication and information has begun to be conceptualized as integral to human rights and as an essential element in the foundation of a knowledge and/or information society. The purpose of the paper is to analyze how marginalized peoples perceived and positioned themselves in relation to global computer networking, and how these sociotechnical apparatuses figured in local life worlds. This paper took ethnography as research method to explore the indigenous Internet practices by observing Internet cafes in Orchid Island. It argues that, beyond consideration of the social impact of communication technologies on indigenous cultures, it is also relevant to consider the cultural construction of new technologies of information and communication in order to better understand the ways in which indigenous peoples adopt and make use of new digital technologies according to interpretative communities and customs of everyday life. The chapter concludes by supporting the need for self-identification of local practices and knowledge within the communities in order to design adequate strategies to gain benefit from the use of communication technologies.

- ⊙ Keywords: Indigeneity, Tao, Orchid Island, Audience research, Internet culture
- ⊙ IYu-Pei Chang is Associate Professor at the Department of Communication and Technology, National Chiao Tung University, Taiwan.
- ⊙ Received : 2012/05/18; Accepted : 2012/07/23

一、前言

台灣原住民研究，如何促進原住民知識生產體系的理解，是當代重要的學術研究議題。何謂原住民的知識生產體系？是只存在於原住民傳統文化儀式、社會分工或組織規範？原住民因應當代社會結構轉變而導致的生活形態轉變等，在其知識體系生產過程扮演什麼角色？這些，都是汲汲待解的問題。

在此原住民研究之學術發展過程裡，經常身陷於種種二元對立的結構桎梏，包括：「原住民知識 (indigenous knowledge)」vs. 「科學知識 (scientific knowledge)」或是「傳統原住民文化」vs. 「漢人外來文化 / 非傳統原住民文化」等 (Agarwal, 1995; Aikenhead & Ogawa, 2007; Barnhardt & Kawagley, 2005)。彷彿原住民的知識體系是凝結於特定的時空脈絡下的凝固體，不曾、也未能受到外在世界轉變的影響。紀駿傑 (2005) 批評，這種對於原住民「浪漫化」的想像，將關注焦點放在考古、祭典儀式、宗教、親屬、傳統物質文化的研究，未能關乎原住民現實生活的處境，使得原住民文化被「博物館化」而忽略日常生活的困境。施正峰與吳珮瑛 (2009) 則呼籲，原住民研究應該摒棄知識殖民主義，雖可借用外來專業知識，如理論、方法與科學哲學等，但是研究議題應當追求族人的共存、領域的恢復、經濟的發展以及民族的自決等目標。

因此，不只是回溯原住民過往原始文化的狀態，原住民於現代生活樣貌、平權狀況、文化保存形式，是當代原住民文化研究的重要議題。有鑑於此，本文將以「蘭嶼原住民與傳播媒介的互動與衝擊」作為研究觀察與討論的焦點，並借用傳播領域之閱聽人研究理論，作為研究框架。一方面，瞭解傳播媒體進入原住民生活脈絡對於其文化傳承、身份認同與生活習慣所造成的影響外；另一方面，也希望瞭解原住民作為知識建構的主體，如何主動賦予媒體訊息意義，又如將媒體納入並收編至生活脈絡與在地社會。

(一) 研究背景：蘭嶼社會裡的傳播媒體

蘭嶼孤懸於台灣東南海域四十餘哩處，海洋的隔絕，一方面使得其來自於台灣的資源不易進入，但另一方面則使得當地達悟族¹人的傳統社會風俗、慶典儀式、神話傳說與飛

1 蘭嶼島上居民，稱為達悟族或雅美族，一般而言，經過族群正名運動之後，多數以達悟族稱之。但是當地族人告知，原住民語裡「達悟」是指「會動的生物」，而「雅美」則指「具有生命智慧的人類」。但是，為了與其他文獻之間的溝通，本研究仍以達悟族稱之。

魚文化等，得以獲得適度的保存。

蘭嶼原住民的發展的近代軌跡來看，它一直因地屬偏遠而處於被邊緣化的社會位置。從近代史來看，蘭嶼於1877年劃入清朝版圖，1895年隨著台灣割讓日本，一起接受日本殖民統治（夏鑄九、陳志梧，1988）；在日本統治時期，蘭嶼是管制地區，外人不得進入（郭良文，2011）。日治時期遺留在紅頭部落的「蕃童教育所」，是目前蘭嶼最早的兒童受教育遺跡；在2011年的實際勘查中，顯得殘破不堪。然而，從第一個教育機構的命名來看，亦已經突顯出蘭嶼達悟族人在政府教育體系下的地位，「蕃」代表著野蠻、未開化的意涵，日本殖民政府特別為此實施日文教育。

二次大戰之後，蘭嶼隨同一併納入中華民國政府管轄的領域，1950年代政府推動的《台灣省山地人民生活改進運動》，正式宣告「漢化」蘭嶼的政策，但實質空間上，蘭嶼仍被標記著「化外」與「孤島的」雙重意義（夏鑄九、陳志梧，1988）。1948年基督教進入蘭嶼，1954年瑞士籍神父紀守常將天主教帶入蘭嶼，蘭嶼的宗教信仰體系開始與外界融合，外來信仰隨著教會發放的物質逐步於蘭嶼生根（郭良文，2011）。1960年代，隨著「示範住宅」在蘭嶼的興建與推動，達悟人不再居住傳統的「地下屋²」，漢人的生活習慣與教育政策也同時進入蘭嶼社會。1969年蘭嶼中學成立，1997年改制為完全中學（含國中、高中與高職），是目前該地最高的教育單位。

無論是日本政府或國民政府的教育體系，對於蘭嶼而言，前者是「皇民化」，而後者是「漢化」，與傳統蘭嶼教育的觀點均大不相同。葉川榮、鍾蔚起、洪秋瑋（2008）提出，蘭嶼傳統教育觀點，來自於族長的口語相傳、上山打獵、下海捕魚等在實際生活中建構的知識體系，與天天坐在教室、背誦中國歷史的漢式教育方式大為不同；傳統文化教育與漢式教育之間的衝突，也形成蘭嶼雅美人們教育上的困境，包括文化與教育的拉扯、徒具形式的教育補助等。

從清朝、日治、基督教、天主教、示範住宅、國中小教育體系等，對於蘭嶼原住民而言，種種政治勢力挾帶著外來文化與生活風俗，進入蘭嶼社會，衝擊、磨合、震盪著蘭

2 雅美人的傳統住宅，是地下屋。即是在地下挖出房屋基底的洞穴，於上面建築低矮的房屋，形成「半地下室」的地下屋。此種建築方式，可防止蘭嶼強大的海風強大。目前以隨著國民住宅的推動而逐漸消逝，僅少數仍保存在野銀部落。

嶼社會的宗教信仰、居住型態、人際關係與生活結構。除了這些來自政府與宗教組織的力量之外，「大眾傳播媒體（mass media）」是經常受到眾多矚目的「意識型態國家機器（ideological state apparatuses）」，因為大眾傳播媒介透過意識型態的再生產，對於蘭嶼原住民發揮「召喚（hail）」的力量，透過娛樂性媒體消費潛移默化的過程，使得外來漢人文化、資本主義、全球化勢力等文化悄悄地滲入蘭嶼。

大眾傳播媒體雖然夾帶著文本蘊含的優勢意義，進入蘭嶼社會，但並「不代表」做為閱聽人的蘭嶼原住民，必然採取主流優勢意義的解讀位置、為傳播媒體所說服或同化。蘭嶼原住民，如何運用主流優勢媒體瞭解並詮釋自身所處的社會位置，是本研究所欲瞭解的重點。研究將採取Gillespie（1995）文化消費觀點，重視文化消費的「重新創造（recreation）」意義的特質，認為閱聽人會主動挪用（appropriation）主流媒體訊息的意義體系，結合到日常生活之中，重新包裹、拼貼與組成，並且在此過程之中展現出蘭嶼原住民的主體位置，進行文化消費。因此，媒體意義的解讀，不全然是由不公平的經濟或市場體系所決定，媒體使用者是具有挪用與使用文本意義的可能。

因此，本文所採取之蘭嶼原住民的閱聽人研究取徑，將重視蘭嶼原住民的主體意義詮釋，而「非」只是將蘭嶼原住民視為只是受到傳播效果影響、無力反擊的訊息受眾；蘭嶼原住民如何主動賦予媒體訊息意義、瞭解在地社會的環境、詮釋自身所處的社會位置，將會是本文研究的主要焦點。

依年代而言，大眾傳播媒體進入蘭嶼社會的時間順序，可以分為兩波。

廣播電視，是第一波進入蘭嶼社會的大眾傳播媒體，是在1982年伴隨著蘭嶼電力的普及而生。1982年的台灣電力公司到蘭嶼設立電廠與核廢料儲存場，使得蘭嶼社會開始擁有足夠的電力，讓一般家庭得以透過衛星電視、接收數位電視節目，亦使得中廣、蘭恩電台的廣播節目為一般人們容易接收（郭良文、林素甘，2010）。蘭嶼核廢料儲存的問題，因而成為蘭嶼原住民運動的重要抗爭訴求，對內凝聚蘭嶼原住民的共識；但是，隨之而來的娛樂性媒體內容對於蘭嶼原住民文化的影響，卻較少引起關注。

我國原住民傳播政策裡，對於蘭嶼民眾免費提供無線電視衛星訊號的接收裝置盤

（俗稱小耳朵）與訊號轉換的機上盒，為原住民部落提供接收數位電視之公共傳播訊號（魏均，2011）。現在蘭嶼幾乎家家戶戶均有電視機可以收看來自台灣的電視節目。廣播電台，則除了收聽來自台灣中廣等節目以外，仍有蘭嶼電台。蘭嶼電台則是1996年由蘭恩文教基金會開辦，成為唯一蘭嶼原住民自製、族語播出的重要媒介平台。「電視」與「廣播」等兩個媒體於蘭嶼社會的雙重引入，使得蘭嶼的傳播與資訊獲得急速而蓬勃的發展，對於文化自成體系的蘭嶼社會造成相當大的衝擊。

網際網路，是第二波進入蘭嶼社會的大眾傳播媒體。「網路傳播媒體」進入蘭嶼社會的時間，整整比電視與廣播晚了二十餘年，但是它同樣是受到政府政策的外力影響而在蘭嶼普及。網路資訊得以進入蘭嶼社會，主要是因為2007年行政院教育部主導縮短數位落差計畫之「低收入戶國民電腦應用計畫」對於蘭嶼家庭的電腦補助，將大量國民電腦送入蘭嶼社會的家庭之中；而教育部資訊教育的落實，同時促進蘭嶼國小、國中學童對於電腦網路等數位科技的親近，張玉佩與鄭心舜（2011）的研究也指出除了學校、家庭以外，網咖也成為在地民眾重要傳播科技使用的據點。

除了上述主流媒體之外，蘭嶼原住民因為兩次大型反對運動（反核廢料與反國家公園），而使得重要的運動青年領袖擅長策略性的運用另類媒體與主流媒體。而蘭恩文教基金會創設的《蘭嶼雙週刊》與《蘭嶼廣播電台》，都是當地重要的在地媒體。而在國科會支持下，由郭良文帶領的研究團隊建置之《蘭嶼數位典藏資料庫》（<http://lanyu.nctu.edu.tw>），超過一萬筆資料的典藏與搜尋建構，亦成為新傳播科技下的重要另類媒體（郭良文、林素甘，2010）。

（二）研究目的

在學術殖民主義的系統之下，原住民社會的知識體系，往往受到不尊重與漠視（施正峰、吳珮瑛，2009）。如何將原住民從知識客體「反轉」為知識主體，是目前原住民學術研究應汲汲解決的困難。本文將鎖定在「網際網路」作為青少年主要休閒傳播媒體，探討其在當代蘭嶼達悟族人生活中的意義，以及蘭嶼達悟族人對於媒體帶來之外來文化訊息的解讀與詮釋。

具體而言，本研究之研究目的如下：

1. 瞭解網際網路做為當代青少年重要休閒媒體，其在當代蘭嶼原住民生活脈絡下的使用與意義。
2. 透過解讀與詮釋傳播媒體意義，瞭解達悟族青少年的詮釋社群關係，以及網路媒體在其中所扮演的角色。

原住民認同流失，是當代重要的社會議題，大眾傳播媒體經常扮演著推波助瀾的角色，漢人資訊與生活習慣隨著娛樂性節目內容進入原住民的家庭社會。本研究鎖定於蘭嶼原住民，探索其知識體系與大眾傳播媒介的互動，將有助於瞭解當代原住民的認同糾葛，特別是休閒娛樂媒體的大量使用者如青少年，深入瞭解他們糾葛於傳統原住民文化與外來漢人文化（媒體訊息）之間拉扯情形，可作為未來原住民傳播政策與傳播權擬定的參考。

二、蘭嶼閱聽人的主體與能動性

本研究關注蘭嶼達悟族人做為「具能動性的閱聽人主體」，對於傳播媒體文本意義的挪用與協商抗拒能力的展現。因此，在研究概念上，本文摒棄行為典範以量化研究精神、試圖均質化閱聽人行為的想法，而以傳播研究領域之閱聽人接收分析典範為主，嘗試凸顯蘭嶼達悟族人並非「非」只是承受傳播科技內容、無力抗拒媒體訊息的載體。

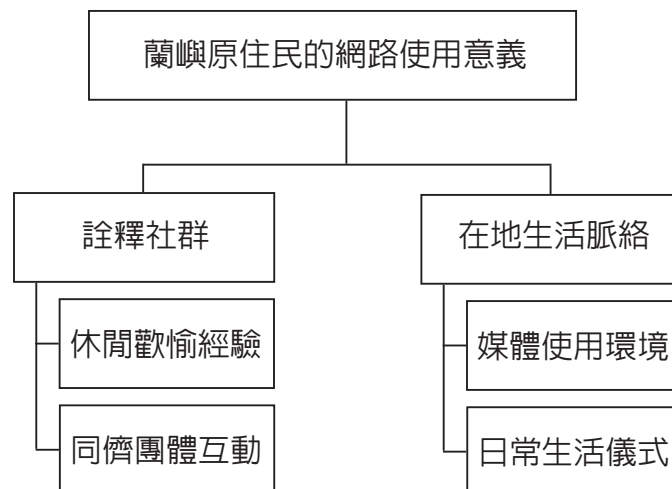
回顧過往閱聽人研究的發展時，同時也突顯出社會學科對於原住民研究的想像與建構過程。如同量化行為典範的研究一樣，早期原住民的研究，將原住民當作研究客體，原住民的身份認同僅是眾多變項的其中之一，透過統計過程的相互累積，將可建造出具有代表性的閱聽人行為模式。此種作法，不僅是忽略原住民的主體意識，也忽略原住民文化傳統與生存環境對於傳播媒體的意義解讀。在研究本質上，本研究摒棄將蘭嶼達悟族人視為是不具文化特質的原子化個體，也不認為傳播理論的科學研究「真理」可以不顧文化差異與情境脈絡的「強加」蘭嶼島上的部落，因此，在本體論上與行為典範的預設相互違背。故，在本質論與方法論上，本文均採取接收分析典範下的閱聽人研究觀點。

接收分析典範，是1980年代崛起的新閱聽人研究取徑，其關注情境脈絡的研究視野，將有助於瞭解蘭嶼達悟族人對於傳播媒體意義的接收與挪用。接收分析典範起自於Hall在1974年提出的製碼／編碼模式（the encoding / decoding model）。Hall納入符號學

的權力意義分析體系，試圖指出隱藏在主流媒體文本之下的意識型態，並提出主流、協商與對抗等三種閱聽人解讀位置。隨後，Morley（1980）根據三種解讀位置，進行經驗性資料蒐集，試圖瞭解閱聽人與文本互動中的意義生產過程。本研究將採取接收分析典範的研究精神，在閱聽人的本質上，重視閱聽人於在地社會意義脈絡下的詮釋與抗拒，在方法論上，採取情境閱聽人的研究觀點，亦即以民族誌研究的精神，進入蘭嶼社會進行研究。在實際研究執行時，則是以第二代接收分析之閱聽人研究為主，此派學者包括Hobson（1982）、Katz與Liebs（1984）、Ang（1985）、Radway（1987）、Silverstone（1994），以及Abercrombie與Longhurst（1998）等，均重視日常生活脈絡的閱聽人意義實踐。

據此，本文將特別重視兩點研究精神。第一，重視原住民生活的情境脈絡，包括社會歷史條件與環境生態，對於蘭嶼原住民而言，即是蘭嶼社會發展歷史淵源與海島環境。第二，重視原住民的主體意識，包括達悟族長者對於外來文化入侵的憂心、達悟青年對於自身位置的思考、達悟少年對於傳播科技的使用等。因此，本研究採取質化取徑的接收分析脈絡，為了瞭解原住民在地意義的詮釋過程，因此又特重以民族誌研究方法為主的第二代接收分析，希望透過原住民文化傳統與生存環境的情境脈絡，來彰顯原住民如何將傳播科技納入日常生活之中，進而共構意義的生成。為了進一步瞭解蘭嶼原住民對於主流傳播媒體的挪用與意義詮釋，本研究沿用傳播領域之閱聽人研究觀點，提出研究架構如圖一。

圖一 蘭嶼原住民的網路使用意義之分析框架



「詮釋社群」與「在地生活脈絡」，是本文採用的兩個分析層次。

首先，在詮釋社群層次，本文重視蘭嶼原住民使用網路行為的休閒愉悅經驗與與同儕社群互動。網際網路作為近年來新興的媒體，不只是可以作為資訊蒐集與使用，線上遊戲等作為休閒娛樂行為，也是重要的使用功能。蘭嶼原住民對於媒介文本意義的詮釋，特別是婉轉延伸自媒介內容而產生出來的娛樂性歡愉經驗，包括藉此產生浪漫幻想或逃脫現實壓力等。Ang（1985）以情緒寫實主義（emotional realism）來詮釋閱聽人對於電視影集《朱門恩怨》的收視行為，她認為即便影集裡充滿著不符合真實世界指標的華麗衣著、奢侈生活、浪漫情節等，但是人們仍可進入自己的夢想而獲得情緒寫實主義下的歡愉。Storey（1999）指出，Ang的研究翻轉文本的外延義（denotation）與內含義（connotation）之間的關係，原本內含義經常必須建構在人們對於外延義基礎的認識之上，但是Ang指出即便人們認為文本的外延義是不真實的（如該影集裡面華麗奢侈的生活，根本不可能發生在日常生活之中），但是內含義仍可以被視為是真實的接受，進而享受情緒寫實主義的歡愉。

對於網際網路等媒體在蘭嶼所扮演的娛樂性功能來看，娛樂性媒體內容經常如同文化工業產製下的文化罐頭一般，充斥著眾多性別、族群或階級的社會刻板印象；而且，此類媒體內容的產製，在市場與經濟產製條件的不平等下，其媒介內容多半源自於台灣生活脈絡、甚或其他全球化文化工業大國（如美國、日本或韓國等），關注蘭嶼當地生活之媒介內容少之又少。本研究援用Ang（1985）與Storey（1999）的觀點來看，是用來反對認為蘭嶼原住民會全盤接收來自漢人與全球化文化工業下的節目內容，進一步的重視蘭嶼原住民會透過符號學的翻轉，跳過外延義的解讀而享受其情緒性歡愉的可能。

此外，同儕社群互動所凝聚的在地詮釋社群，也會共同影響其對於媒體使用的意義詮釋。Hobson（1982）對於電視影集《十字路口》的研究指出，閱聽人不是以疏離的身分來觀賞電視，她們對於電視影集的詮釋與批評是植基於生活經驗，而電視解讀是與日常生活相互交織；Katz與Liebs（1984）對於《朱門恩怨》的跨文化研究，則是指出不同的閱聽人會分別以特定方式閱讀與詮釋文本，而不同文化背景對於電視劇的同理性與解讀亦不相同。這兩個研究都同時強調閱聽人所屬的詮釋社群（interpretative communities）對於閱聽

行為與意義解讀的影響。蘭嶼原住民的媒介解讀經驗，亦不是疏離自生活裡的詮釋社群之外。濃密的親屬關係、部落裡的人際互動與學校生活裡的同儕群體等，都會對於蘭嶼原住民的媒介解讀意義產生相當影響。因此，蘭嶼原住民的詮釋社群經驗，將成為本文分析的面向之一。

第二，重視蘭嶼「在地生活脈絡」下的媒介使用意義。媒介消費是座落於日常生活脈絡之下，結合到生活儀式之中而產生意義。Silverstone (1994) 提出，文化消費的實踐，應從消費時刻本身延展至日常生活之中，她提出六個循環的時間歷程，分別是商品化、想像、挪用、客體化、收編、轉向。Abercrombie與Longhurst (1998) 則是提出「擴散閱聽人 (the diffused audience)」的概念，認為閱聽行為的意義是融合入日常生活，融入的步驟包括媒體滲透、日常生活、展演、觀展 / 顧影自憐 (Spectacle/Narcissism)。蘭嶼原住民社會的生活空間，與漢人之生活空間大為不同。由於蘭嶼孤懸於台灣外海，往來台灣必須依賴船隻或飛機，在維繫電腦與網路維護並不容易；此外，原住民社經地位的弱勢，亦使得其物質經濟獲取不易。在此種狀況之下，網際網路的休閒媒體，如何融入到原住民日常生活，特別是以青少年使用者為主的生活脈絡之中，將是本研究觀察的重點之一。

此外，Alassutari (1999) 指出，接收分析應重視在日常生活中媒體扮演的角色，特別是閱聽人關注自己身為「閱聽人」角色的「反身性 (reflexivity)」思考。Morley (1999) 認為，應當重視閱聽人對於自己的道德反思面向，因為閱聽人對自己閱聽行為的道德判斷，會影響他們的意義詮釋過程；當「收看電視新聞，被視為是獲得重要訊息的管道」時，新聞節目的收看便容易成為市民責任之一。Hoijer (1999) 提出，閱聽人的後設觀點 (meta-perspective)，即人們談論自己作為閱聽人經驗的態度，會使得他們產生不同的觀看策略；而人們經常以道德眼光來判斷自己觀看電視的行為，當媒體訊息內容被視為是嚴肅資訊來源時，閱聽人會投注較多的心靈驅力，當媒體閱聽行為 (如觀看戲劇節目) 被視為是心靈休憩時刻，人們便會嘗試讓自己放棄道德責任思考、讓煩惱暫時關在門外。對此，蘭嶼原住民對於大眾傳播媒介進入蘭嶼社會的反身性思考，究竟有何展現？傳統習慣坐在涼台³談天喝酒的達悟族人，藉此維繫著濃密的親族關係；他們對於網路等休閒娛

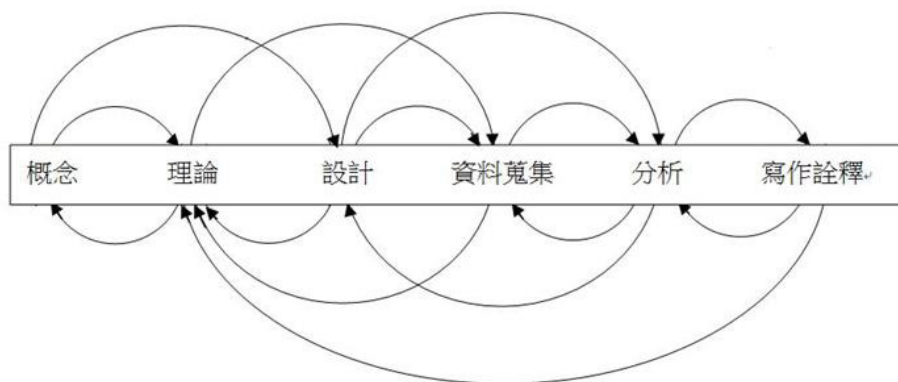
3 涼台，是蘭嶼建築裡相當有趣的一環，多半位於主屋之外的庭院中，四面通風，做為午後休憩聊天的場所。研究者2011年至蘭嶼進行田野觀察時，依舊可以看到老中青的蘭嶼原住民，三不五時悠悠閒閒地在涼台上聊天。

樂媒介進入蘭嶼生活的看法為何？對於自己與族人進行的媒體消費之反思觀點又是如何？換言之，蘭嶼人對於網路進入蘭嶼生活脈絡的反身性思考與判斷，亦成為本研究觀察的重點。

三、研究方法

為了掌握網際網路融入蘭嶼日常生活的樣態，本文採用民族誌研究精神下的田野調查法，試圖進入蘭嶼生活脈絡裡，厚描傳播科技與蘭嶼生活之間的互動。在田野與理論之間的互動，本文參考質化研究學者Berg（2009）提出之螺旋研究取徑（the spiraling research approach），嘗試以螺旋狀的途徑前進，如圖二。

圖二 質化研究之螺旋研究取徑



●引自Berg（2009）p.26

此種螺旋研究取徑，是Berg（2009）為了解決質化研究之「先理論（research - before-theory）」還是「先研究（theory-before-research）」的兩難，進而改革線性研究程序、提出不斷循環之螺旋研究程序。他認為傳統研究程序「研究構想→理論→設計→資料蒐集→分析→報告撰寫」等線性步驟，不適用於質化研究，因此提出在每個步驟之間應該有循環的螺旋關係，讓質化研究者可以反覆於實證資料與理論概念間，進行思考與驗證。據此，本研究根據閱聽人研究理論，設計成觀察蘭嶼原住民使用網路媒體的研究架構（如圖一），以參與觀察的方法前往蘭嶼田野進行資料蒐集，並透過研究團隊成員的反覆討論，共同進行研究結果的詮釋與書寫。

在田野資料的蒐集方面，本研究以蘭嶼網咖為主要觀察的場域。在蘭嶼使用網路傳播的地點，大致可以分為校園裡資訊教室、個別家庭情境與公共網咖空間。校園裡資訊教室受到學校教師管制與監控，學生難以依照個人意願自由使用；而個別家庭情境裡，又受限於私人空間，難以觀察到閱聽人群體互動間的使用行為。因此，本研究選擇網咖為主要觀察場域，主要原因是閱聽人前往網咖消費是依照個人意願所進行的休閒活動，而網咖作為公共空間也容易讓閱聽人自由聚集與共同互動，因此可以作為觀察閱聽人詮釋社群活動的場域。

本研究團隊，由筆者與5名助理共同組成；在出發前往蘭嶼之前，團隊內部已經針對相關文獻、研究意識與研究倫理等，進行多次內部會議討論。兩次前往蘭嶼進行田野資料蒐集的時間，分別在於2011年1月與6月。由於蘭嶼的網咖（官方稱謂為：「資訊休閒業」）均未申請營利事業登記證，故均無招牌、亦無廣告，多半附設在早餐店或雜貨店，需當地人熟門熟路的帶領之下，才能找到門路，穿梭於其中。研究者或自行找尋，或透過友人帶路，在蘭嶼島上找尋可觀察的網咖；找到之後，即安排時間前往觀察。有鑑於網咖白天人煙稀少，多數前往的網咖消費者之兒童、少年、青少年，均在上課；故多數參與觀察時間均安排在晚上七點到十點之間。進行觀察時，由研究者進入網咖，記錄環境與硬體，並與觀察對象一起使用投幣式網路消費，爾後，與觀察對象進行聊天。由於蘭嶼的網咖使用，經常是群體性行為，例如由一人上網玩遊戲或聊天，其他同伴在旁觀看或討論，研究者一同參與討論其中亦不顯得奇怪。研究者針對每日參與觀察，撰寫田野筆記，與觀察對象一起聊天、討論網路使用情形。

參與觀察期間，共尋訪到六家網咖，分別分佈於椰油、紅頭、野銀、東清與漁人部落。網咖資料彙整如下表一。

除了一間網咖是撞球店改建而成的專營店以外，其他網咖都是附設在早餐店或雜貨店之內；網咖與店面之間，或在地下室、或用木板簡易隔間、或在旁邊一角，店主均是以副業方式經營。每家電腦數量，均在六到九台電腦之間，雖然多數已使用液晶螢幕，但仍有少數店家使用傳統的映像管螢幕，甚或有故障、待修的電腦擺置一旁。在環境方面，2家早餐店附設的網咖較為乾淨、明亮，其餘的環境均不甚佳，煙蒂、啤酒瓶、飲料罐等散

落於桌面與地下，亦有無對外窗，採光不足、空氣流動不佳的狀況。由於網咖內均無配備耳機，故，整體空間相當吵雜，使用者之間的交談嬉笑、遊戲聲與雜貨店內其他人的聊天聲，交錯其中。網咖的付費機制，均採用投幣制，除了東清網咖是10元17分鐘之外，其他均是每20分鐘10元，比台灣本島的網咖略貴。

研究團隊數次於白天時前往網咖觀察，但多數時間空無一人，將觀察時間改為晚上七點過後，則網咖使用人數較多，也較為熱鬧；七點過後是學生放學下課、晚餐後的自由使用時間，故與好友玩伴聚集於網咖互動，是他們的休息活動。所以，本團隊多半於此時間進行觀察。一般蘭嶼網咖均在十點以前關門，使用者也因此而散。六次參與觀察的對象，基本資料羅列如表二。

表一 網咖環境一覽表

地 點	環境描述	電腦狀況
椰油部落	早餐店附設網咖。 用餐區旁2台，木板隔間內7台。 乾淨、整潔。	9台電腦、 1台大型遊戲機台
紅頭部落	雜貨店地下室附設網咖。 入口隱蔽，電腦旁可見丟棄的飲料瓶 罐與未清理的煙灰缸，角落有用途不 明的廢棄五金零件，走道盡頭有尚未 處理的垃圾；地下室通風不佳，食物 殘留酸味、厚重塵 黴味與停滯的煙 味匯集成一股複雜的氣味。	8台電腦，均寬頻上網。
野銀部落	網咖A：雜貨店內，沒有獨立隔間， 於店內的一角。 網咖B：鐵皮屋搭蓋，原撞球店改建 而成。無窗戶、採光不足，沒有冷 氣，相當悶熱。	6台電腦（2台故障待修）。 6台，另有數個缺主機的 螢幕放置一旁。 使用傳統映像管螢幕。
東清部落	早餐店附設網咖。 光線明亮，沒有耳機設備， 相當吵雜。	8台電腦。
漁人部落	雜貨店附設網咖。 在雜貨店內，用貨架隔開一角，擺 放8台電腦。桌子上有塞滿煙蒂的杯 子，桌子下放置濕黏的啤酒瓶。	8台電腦。

表二 參與觀察與深度訪談一覽表

編號	性別	年齡	網咖地點	編號	性別	年齡	網咖地點
1	男	國小	野銀網咖A	16	男	成人	紅頭觀察一
2	男	國小		17	男	國小	
3	男	國小		18	男	成人	紅頭觀察二
4	男	國小		19	男	國中	
5	男	大班		20	男	國小	
6	男	國中	野銀網咖B	21	女	國中	漁人
7	男	國中		22	女	國小	
8	男	國中		23	男	國中	
9	男	國中		24	男	國小	
10	男	國小		25	女	成人	
11	男	國中	東清	26	女	國中	家長，達悟族人。 資訊教師，漢人。 達悟青年， 大學畢、待役。
12	男	國中		27	女	國中	
13	男	國中		達悟家長甲	男	50	
14	男	國小		蘭嶼教師乙	男	30	
15	女	國中		達悟青年丙	男	25	

網咖成爲蘭嶼部落兒童、少年與青少年的社交互動場所，他們／她們在實體與虛擬的空間裡相互交錯與互動，也因此網咖成爲當代部落少年成長的共同回憶。然而，在本文觀察的網咖聚集裡，以男性居多（21名，78%），女性較少（6名，22%），透露出網咖文化是偏向於男性休閒的。在年齡層方面，則以國中生（13名，48%）居多，國小（10名，37%）居次，成人較少（3名，11%），亦有幼稚園大班孩童（1名）。據此可知，即便蘭嶼網咖的空間設備與台灣本島有很大的距離，但是，與台灣青少年一樣，網咖依舊是其重要的成長與社會化空間。此外，爲了增加研究深度，本研究另外約訪1名家長（達悟族人、50餘歲、男性，以下以「達悟家長甲」表示）、1名青年（大學畢業、男性、待役中，以下以「達悟青年丙」表示）與1名國小資訊教師（男性、漢人，以下以「蘭嶼教師乙」表示），並且參觀椰油國小的資訊教室與一般教室的電腦設備，以增加對於網路科技進入蘭嶼社會的瞭解。

四、網咖在蘭嶼詮釋社群與生活脈絡

網咖，隱含著科技、社群與社會文化等因素，成爲傳播科技進入蘭嶼社會的實踐場域；作爲家長、教師與青少年使用者等不同的觀看角度，交錯呈現網咖在部落生活裡的

不同意義。本文將從作為使用者的蘭嶼青少年開始，以詮釋社群的角度分析網咖在其生活脈絡裡交錯出來的意義，爾後，將擴大到蘭嶼在地生活脈絡之下，探討傳播科技進入蘭嶼部落的效應。

詮釋社群在蘭嶼網咖

店裡唯一的玩家，抿著嘴、眼睛盯緊螢幕，雙手飛快地操縱著遊戲裡打打殺殺，而身旁四個或大或小的孩童站在旁邊幫他吆喝著：「炸死他」、「砍了他」、「趕快跑」、「那裡有敵人」，夾帶著音效裡的槍聲、腳步聲、哀嚎聲與雜貨店老闆娘講電話的聲音。夜晚蘭嶼的網咖，如往常一般熱鬧喧騰。

—蘭嶼野銀網咖田野筆記

部落裡年齡接近的孩童，在晚餐過後、一起聚集在網咖玩免費的線上遊戲，是蘭嶼網咖常見的景象；上段文字描述的玩家群，是由國小六年級、五年級、三年級與幼稚園大班所組成的混齡團體。然而，雖然線上遊戲是免費的，但是上網需要費用；因此，家庭較為寬裕、擁有經濟能力的少年，變成為團體裡的中心人物，對玩伴們展示著遊戲能力，而無經濟能力的其他少年則在一旁觀看、討論與助興。因此，網咖成為他們天黑後的操場，社會化的過程在網咖遊戲過程中持續進行。

學習電腦畫面顯示的符號意義，是第一種透過詮釋社群產生的社會化過程。年齡最小的大班孩童，透過觀摩部落裡較大孩童的遊戲行為，可以口齒清晰地詮釋遊戲畫面代表的意義，例如「那個是lag啦，因為那個人死了又起來、死了又起來」；或許，他無法清楚解釋或說明無法即時同步之「電腦延遲（lag）」原因，但是在耳濡目染的群體互動中，他學會運用既有的詞彙解釋螢幕畫面代表的意義，網咖也因此成為部落裡孩童社會化的空間之一。

男性情誼的培育與蘊藏在遊戲裡的性別化過程，則是網咖詮釋社群裡所顯露的另一種社會化。如同張玉佩（2011）以及張玉佩、邱馨玉（2010）的研究指出，線上遊戲是男性玩家們培養男性情誼的重要場所；然而，在蘭嶼網咖空間裡，男性情誼的培育則是交雜在部落裡特殊社會經濟條件下共同進行。在蘭嶼地區與台灣鄉村區域相同，生產力高的青壯年經常離家背井、前往台灣都會地區工作，而家庭裡年幼的孩童經常留在部落裡，由祖

父母隔代教養或委託親人教養；因此，部落經常取代家庭的功能，孩童不一定與家庭裡的兄弟姊妹共組為同儕團體，而是與部落裡年齡相近的孩童共同成長。

蘭嶼部落裡，經濟條件普遍不佳，又因隔代教養或委託親人教養，孩童擁有的金錢支配能力不多，因此出現「集體養成」此一由眾多玩家共同培育一個遊戲角色的集體遊玩現象。孩童們告知，除了大班男童以外，其餘四個男生集資、花了超過兩個月的時間，共同在網咖裡培育一款免費線上遊戲的角色，他們興奮、七嘴八舌地表示：「職業是弓箭步」、「已經是280級」、「差20級就封頂」。在網咖遊戲過程，他們練習著未來成人社會裡團隊合作必要的精神與能力，包括：犧牲（貢獻微薄的零用金）、互助、支持與鼓勵等。

玩線上遊戲，在網咖裡與在家裡，是決然不同的遊戲經驗。在家庭裡，雖然也是連線與他人共同進行遊戲行為，但卻不如網咖作為公共空間、可以實體與朋友共同進行互動來得有趣。換言之，雖然到網咖遊戲雖然增添消費壓力，但是，所有在網咖消費的蘭嶼青少年均表示，他們比較喜歡前往網咖上網、而不願待在家裡，即便沒有零用錢消費，但觀看朋友上網、遊戲並一起討論、聊天，仍然是快樂的休閒活動。

此外，在網咖空間裡，性別化的社會化歷程，也同時進行著。如同林宇玲（2008、2011）所言，網路空間的性別建構與現實生活裡的性別關係是相互交錯進行的；在網咖的遊戲空間裡，遊戲類型被視為區分遊戲性別特質的指標，例如舞蹈系列的遊戲經常被視為是女生款的遊戲，而射擊遊戲則被視為是男生款的遊戲，正在養成男性氣概的少年玩家們，在同儕面前是不願意玩女款遊戲的。不只是遊戲類別的差異，在網路空間所進行的溝通對象與方式，亦存在性別差異。對於男性而言，他們是線上溝通與休閒遊戲的對象是複和著現實生活裡的同儕，雖然也會透過網路與網友交往，但使用聊天功能者較少；對於女性而言，在網咖的活動不只是玩遊戲，透過電腦仲介溝通與未曾謀面、遠在台灣的網友交流，亦是重要的使用網咖原因。研究者曾經記錄一位小六女孩，在34分鐘（20元）、時間就是金錢的網咖消費裡，飛快地開啓四到五個視窗，同時在開心農場種菜、觀看他人分享的影片、回覆朋友最新動態，並且與「三個」遠方網友進行即時通訊。此種飛快敲打鍵盤、迅速視窗跳躍、熟稔電腦仲介溝通的使用能力，不只是與台灣同年齡青少年無異，更

因為在蘭嶼網咖計時消費的模式，促使她必須掌握溝通時間，濃縮性地使用網路溝通。

因此，網咖對於蘭嶼青少年而言，具有某種程度上的社交性，但社交的對象會因為性別而有所差異。女性，偏向於透過網路與異地友人建立情感，例如跨海之間聯繫新的友誼關係；但是男性卻是透過實體的互動關係，即便是家裡有網路，也要在網咖與朋友一起打電動（或看朋友打電動）、一起討論。

蘭嶼在地生活脈絡

在網路的媒體使用環境方面，蘭嶼島嶼由於位於台灣東南海域，無法如台灣島內以光纖骨幹或有線電纜建構之資訊通路，而以「微波通訊（microwave transmission）」與台灣之間進行網路訊息傳遞；由於微波通訊是以無線訊號0.3 GHz至300 GHz的微波作為傳輸載體，因此，氣候因素如雨雪、蒸汽、灰塵、雲、霧等皆會影響通訊品質。2007年起，行政院透過各地方政府教育局執行之「國民電腦補助計畫」，補助低收入戶每戶一台國民電腦（包括硬體、軟體），並協助運送、安裝；2009年提出之修正方案，提供網路全額補助，並延長教育訓練至每年18小時。此項補助計畫，同時抵達蘭嶼地區，協助蘭嶼地區資家戶資訊化⁴的普及；在2010年國家通訊委員會（National Communication Commission，NCC）撥款補助中華電信改善微波台的通訊品質之後，蘭嶼家戶連網已完成基礎建設。

然而，蘭嶼特殊的地理氣候，不只是不定時影響網路訊號的傳遞品質，對於電腦硬體的維護，也造成相當大的影響。首當其衝的，是四面環海環境、海風所帶來的潮濕與鹽度，使得資訊設備特別容易受到鹽化侵蝕，包括桌上型電腦、螢幕與線路等。蘭嶼教師乙表示，為了保護學校的資訊設備，他們均採購筆記型電腦，以便下課後收入防潮箱內。然而，除了保護既有的資訊設備以外，若是電腦設備損壞，在蘭嶼維修並不容易，因為全島並無任何一家電腦設備器材店，即便是一個轉接器、一條線路，都得坐船或坐飛機前往台東購買。換言之，維護與補充硬體是不容易的。因此，2011年本研究執行之時，2008年採購之桌上型國民電腦多數均已損壞，損壞原因可能是軟體使用不當或硬體鹽化侵蝕，進而成為堆置在家中一旁的無用擺設。

4 雖然整個蘭嶼島開車環島僅需一小時，但是國民電腦的補助在蘭嶼仍然有東、西岸等城鄉差距之別。西岸行政中心所在之椰油部落，申請補助情形較為普遍，而東岸較為偏遠之東清與野銀部落，申請補助率較低。

海洋所造成的阻隔，亦不只是硬體設備或軟體維修人員的進駐，商品行銷的通道也一併被阻隔在外，包括台灣都會地區隨處可見的連鎖便利商店；蘭嶼地區的購物，以部落裡傳統的雜貨店為主，全島並無任何一家便利超商。蘭嶼教師乙表示，此點或多或少阻隔蘭嶼孩童網路成癮的傾向，對於經濟能力不佳的蘭嶼孩童無信用卡可以線上購物，亦無管道購買點數卡，使得他們只能選擇免費線上遊戲，進而影響他們投入線上遊戲的程度。

雖然如此，但對於重視傳宗接代⁵、疼愛孩子的蘭嶼家長而言，對於網路夾帶著遊戲進入孩童生活的狀況，仍然感到憂心忡忡。達悟家長甲表示，多數蘭嶼孩子將電腦視為遊戲的管道，而不是獲取資訊、充實自己的科技工具，而網咖又密集地緊鄰學校，容易誘使學生下課後，更加沈迷其中。達悟家長甲說：

政府補助我們硬體設備，就把電腦給你，怎麼用、隨便你；我們也不知道怎麼玩，一打開就覺得它（電腦）很無趣。小朋友只好往有遊戲的地方去。孩子本來說用電腦查資料，最後都變成在玩遊戲，一直玩、一直玩…很難管的，拔插頭都沒有用。家裡不給打，他們就到同學家、網咖去打。所以，現在我們家長只要聽到電腦，就常常只能搖頭嘆氣。

面對此種憂心，達悟家長甲甚至認為以「家長與電腦的搏鬥」作為電腦進入部落生活的結語。此外，蘭嶼家長，經常面臨「傳統文化保存」與「學習競爭力養成」兩者拉扯之間的教育兩難。達悟傳統文化裡，是與大自然共存的生活方式，男性上山打獵與下海捕魚，女性則編織補網與耕種芋頭，此種教育是透過口耳相傳、實地教學的方式進行。但是，蘭嶼家長為了孩子未來就業能力，必須仔細衡量教育重點，評估未來出路；在望子成龍、望女成鳳的期盼下，蘭嶼父母多數不會帶領小孩從事傳統的打獵、捕魚、種芋頭等工作，教育資源不足⁶促使家長期望讓孩童前往台灣就讀國高中，以便增加未來升學競爭能力。此種狀況，造成蘭嶼青少年被迫提早離開父母，獨立生活的難題。

然而，蘭嶼青少年在離開熟悉的部落生活、前往漢人環繞的陌生都會生活，寂寞、

5 在蘭嶼傳統文化裡，對於下一代養成的重視，可以從其「更名」習俗得以窺知；達悟族人，一生需要歷經兩次更名，第一次更名是依循著第一個孩子出生命名而改，第二次更名則是依循著第一個孫子出生命名而改。

6 蘭嶼全島有四所小學，一所完全中學。完全中學中，有國中部與高職部。故，在缺乏普通高中的情況下，若蘭嶼家長希望孩子未來可以就讀大學，就必須選擇離開蘭嶼、前往台灣就讀高中。

思鄉與被迫獨立，促使他們找尋更緊密的友誼連結，而線上遊戲經常成為感情交流與建構的跳板。在談起國小後、被父母送至台北就讀國中的那段回憶，蘭嶼青年丙說到：「那時候，我才12歲，哭過幾次以後，就堅強啦！我很快在學校交到朋友，呼朋引伴地整天待在網咖裡，蹺課也要練功，基測快到了也不管。」透過線上遊戲、在網咖累積出來的情誼，支持離鄉背井的青少年渡過生活與考試雙重的壓力；然而，共同沈迷線上遊戲的行為，卻也荒廢了學習的時光，造成課業的落後。爾後，當蘭嶼青年丙再度回到蘭嶼生活時，網路成為他與台灣友人的重要聯絡管道。網路於此，便成為蘭嶼對外重要的連結管道。

五、結論

網咖，作為傳播科技所架構與重組的新興社會空間，座落於蘭嶼達悟族的生活脈絡裡，交錯出複雜的權力關係與社會文化意義；它的意義層次，可以分為微觀的青少年詮釋社群形成之意義，以及鉅觀之「部落」與「現代化／漢化／資本化」互動糾葛等兩個層面來討論。

首先，在青少年的生活空間裡，網咖成為新興的社交互動場域，如同傳統社會三合院裡共同擁有的庭院一樣，是孩子們下課一起遊戲、交談與互動的遊戲場。雖然多數孩童皆採取Hall（1980）所說的主流霸權之閱讀位置，成為線上遊戲或網站內容的忠實擁護者，但是他／她們並不是全然天真地將媒體內容等同於真實世界，而是以更複雜的意義體系將網路編織入其生活脈絡。如同Ang（1985）與Story（1999）所言之情緒寫實主義，外延義虛假與真實的判斷並不困難，青少年閱聽人並不會輕易地將遊戲裡的軍人、殭屍、死亡與復活等同於現實裡的角色或行為；年幼玩家們在知曉、忽略媒體內容的虛假同時，享受的是與同伴間共處、重新形塑同儕情誼的愉悅。網咖在蘭嶼的文化消費，已經從Silverstone（1994）所說的商品化、想像、挪用、客體化等過程，進入到收編與轉向；媒體文本的接收、解讀與對抗不是閱聽人消費網咖的關注要點，網路媒體已收編入蘭嶼青少年生活模式之中，並轉向成為同儕情誼互動的空間場域。

然而，網路平台與遊戲媒體進入蘭嶼青少年的生活場域，並不僅是青少年個別自由意志之下的選擇結果。退一步地將蘭嶼青少年的網咖消費行為放置到蘭嶼社會與現代化／漢人社會互動的脈絡來看，達悟傳統部落受現代化社會的衝擊而劇烈變動，擁有生產力的

青年前往漢人都會生活與就業，進而造成家庭結構與網絡關係的重組；夜晚的村落裡，渴望與同儕互動的青少年於是前往網咖，不只是在虛擬世界與台灣漢人青少年互動遊戲，更重要的是在現實世界的網咖空間裡與部落同儕共同消磨休閒時光。因此，網咖所填補的，是因為現代化、漢化與資本化進入部落社會所形成的社群互動與凝聚之缺口，而不純然地只是青少年自我滿足的私人選擇。

據此，可以將「蘭嶼網咖」放入第二層次的原住民部落與現代化、漢化、資本化社會互動的層次來看，政府在舉著現代化社會建置的巨大旗幟，提出彌平數位落差的政府政策，嘗試將網路傳播科技導入蘭嶼社會，企圖將地處偏遠、受海洋阻隔的蘭嶼納入資訊高速公路通道的版圖。然而，此種以「中央」心態對於偏遠原住民部落的科技建置政策，卻未能考慮在地原住民部落的空間特性與社會特質，反而造成當地家庭與部落社會的困擾。傳播科技建置的過程，不能只是看到原住民部落缺乏電腦、缺乏網絡，而汲汲地將電腦與網絡拋入該地社會；由於各地社會文化並不是一種「均質化」的狀態，傳播科技的建置，更不應只是中央到邊陲的統一建置過程，在地的特殊需求應該被納入政策考量，包括蘭嶼海風與鹽化對於硬體的損耗，再如蘭嶼通島無電腦硬體販售或維修而使得硬體維修需搭船或飛機遠赴台東等；更進一步的，蘭嶼達悟族文化本來就已經存在著漢人文化滲入的危機，現代化傳播科技挾帶著資本化的力量進入原住民社會所形成的權力拉扯與糾葛，更值得進一步的觀察與討論。

原住民社會，並不只是如博物館典藏般、指存在於過去歷史時間點；在資訊社會的年代，原住民部落亦已成為網路空間的一份子，原住民的生活與文化不只是被再現、典藏在網路資料庫裡，而原住民平權運動，如蘭嶼青年行動聯盟策動的「311反核廢大遊行⁷」，亦積極運用網路科技資源作為對內連結、對外發聲的溝通平台。然而，當原住民社會邁向現代化、資訊化建構的同時，原住民部落文化與生活的邊界正在融解，潛藏在原住民社會與傳播科技交鋒之餘，是漢化、全球化、商業化等力量隨著網路科技進入原住民社會，「原民性 (indigeneity)」與主流社會秩序的協商辯證仍不斷地在進行中。

7 2012年3月11日日本核災後一週年，由蘭嶼青年組成的蘭嶼青年行動聯盟發起「311反核廢大遊行」，要求台電將核廢料儲存廠撤離蘭嶼。此項活動透過臉書 (facebook) 進行號召與串連，該日集結超過一萬人隊伍，於台北街頭進行示威遊行，是近年成功透過網路集結而成的原住民社會運動。

如同2003年資訊社會高峰會（World Summit on the information society, WSIS）的結論所指出，原住民進入資訊社會的代價，不應該是犧牲自己的權利與文化認同；原住民應該有權利自我決定近用新科技的時間與方法（Salazar, 2007）。蘭嶼社會，在國家建設資訊社會的同時，也逐漸被納入資訊高速公路的版圖；然而，此種被動式被納入資訊社會，雖然可以迅速地融入當地年輕人的生活脈絡（如同青少年對於網咖的使用），但對於年紀較長、生活於舊世代的達悟家長而言，卻帶來眾多的焦慮與恐慌。對於家長而言，他們關心的不是傳播科技對於原住民社會帶來的現代性追求，而是家庭情境之下兒女之間的互動，如同北澳原住民族納瓦霍族的長者所言：「我對於電腦或網路一竅不通，我只知道那是我女兒帶去上學和不回家的原因；如果我將科技帶回部落，或許，我們的孩子就願意回家。」（Landzelious, 2006, p.7）據此可知，傳播科技進入原住民社會的意義，應座落在原住民日常生活情境脈絡裡，而非只是單純的資訊建設而已。

更值得注意的是，如同Salazar（2007）所言，透過資訊科技的建置、提供資訊近用能力等將原住民納入資訊社會的「數位融入（digital inclusion）」，不等於「文化融入（cultural inclusion）」，原住民文化是否就因此晉升於主流社會文化仍是個未知數。資訊科技不只是傳播與溝通的工具，它亦可作為控制與高壓統製的手段，Iseke-Barnes與Danard（2007）對於原住民於網路再現的研究指出，隨著科技進步與邁向全球化，原住民也被再建構與再定義為一種全球化認同形象，主流社會透過控制與修改原住民等象徵符號的再現體系，將原住民建構為他者浪漫眼光下的異國想像，「原住民」成爲一種商標，被大量使用、誤用與濫用。因此，原住民研究的書寫，不應只是停留在過去，缺乏現在與未來。

對於傳播科技與原住民社會的探討，不應只是單純地停留在線性創新傳佈⁸過程，將原住民社會簡化爲未開發的區域，等待著主流社會資訊科技的進入；當代原住民社會對於傳播科技的使用、挪用與想像，應該被放入歷史與情境的交織脈絡裡，加以詮釋。在蘭嶼達悟社會文化裡，與天共存的傳統社會空間，正逐漸在轉型到現代化社會；在轉化的過

8 創新傳佈（diffusion of innovation）是美國學者Evrett M. Rogers提出的重要傳播理論，主要討論一項創新事物如何在透過特定管道在社會裡傳播過程，例如新藥的推廣等。創新傳佈採取單一、由上而下的傳播模式，認為社會地位或創新能力較高者較易採納新事物，忽略社會文化與權力不對等的影響。

程，原住民自主決定的聲音，應被納入國家政策的考量，而非只是由中央到地方的單一均質化文化流動。原住民自決（self-determination），始終是重建原住民知識體系的關鍵要素（Simpson, 2004; Salazar, 2007; Latukefu, 2006）。同樣的，傳播科技在蘭嶼原住民社會裡所扮演的角色，也應透過原住民自決來共同形塑。近用資訊科技的基礎建構，不應只是微波台訊號傳遞的改善或國民電腦的配送等硬體架設，原住民對於科技使用的想像與能力，才是政府與原住民雙方共同努力協商的過程；透過想像激發，可以勾勒資訊科技在傳統文化與現代化社會該扮演的角色，而透過能力培育，才可以實踐原住民賦權的可能。

最後，本文針對質化研究相當重要的「反身性」概念，提出兩個層次的檢討。首先，在研究執行執行層次，本研究團隊均是漢人，雖皆受過社會學洗禮與質化研究精神之訓練，但是外來漢人與在地達悟原住民之間的隔閡，仍造成研究執行的種種困難，包括研究者明明站在網咖店前，卻因為無招牌指引與在地人不信任（懷疑研究者的目的）而苦無進入的機會；蘭嶼社會又因為核廢料議題而飽經各種研究團隊的資料採集過程，因此經常對於研究者抱有戒心。因此，細心經營彼此信任關係，是研究執行的首要任務。此外，由於本研究關注的是青少年在網咖的使用情形，研究助理的身份（年輕、學生）往往比計畫主持人（年長、教授）更加容易融入網咖的生態，因為年齡身份的接近縮小了權力不對等的關係，而使得研究對象較能輕鬆自在的暢所欲言。

再者，在網咖青少年的反身性思考方面，網咖的使用者如何看到自己的網路交友與遊戲行為等，皆是重要的研究議題。但由於本研究此次僅針對網咖研究場域進行田野觀察，由於訪談與紀錄的層次均以團體為主，個別的深度訪談較少，也因此較難觀察到青少年的反身性思考部分。此點，值得未來研究持續觀察與瞭解。

參考書目

- 林宇玲（2008）。〈兒童與線上遊戲：性別建構與文化實踐--以台北縣偏遠地區學童玩《楓之谷》為例〉，《教學科技與媒體季刊》，83：97-109。
- 林宇玲（2011）。〈線上遊戲與性別建構〉，《新聞學研究》，108：51-58。

- 施正峰、吳珮瑛（2009）。〈台灣的學術殖民主義與原住民的知識主權〉，《台灣原住民研究論叢》，5：1-24。
- 紀駿傑（2005）。〈原住民研究與原漢關係：後殖民觀點之回顧〉，《國家政策季刊》，4（3）：5-28。
- 夏鑄九、陳志梧（1988）。〈台灣的經濟發展、蘭嶼的社會構造與國家公園的空間角色〉，《台灣社會研究》，4，223-246。
- 張玉佩（2011）。〈線上遊戲之閱聽人愉悅經驗探索〉，《中華傳播學刊》，19：61-96。
- 張玉佩、邱馨玉（2010）。〈遊戲媒體文化之男性氣概探索：文本結構與玩家詮釋〉，《傳播與社會學刊》，12：111-146。
- 張玉佩、鄭心舜（2011）。〈蘭嶼青少年與網咖文化〉，發表於「台灣海洋文化：吸取、轉承與發展國際研討會」。新竹交大：交大人文與社會科學中心。
- 郭良文（2011）。〈惡靈與基督的相遇：媒介、宗教與蘭嶼原住民的信仰〉，發表於「台灣海洋文化：吸取、轉承與發展國際研討會」。新竹交大：交大人文與社會科學中心。
- 郭良文、林素甘（2001）。〈質化與量化研究方法之比較分析〉，《資訊傳播與圖書館學》，7（4）：1-13。
- 葉川榮、鍾蔚起、洪秋瑋（2008）。〈蘭嶼完全中學的教育現況與困境初探〉，《教育實踐與研究》，21（2），127-160。
- 魏玟（2011）。〈原住民傳播政策與實務反思：蘭嶼達悟族的啟示〉，發表於「台灣海洋文化：吸取、轉承與發展國際研討會」。新竹交大：交大人文與社會科學中心。
- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.
- Agarwal, A. (1995). Dismantling the divide between indigenous and scientific knowledge. *Development and Change*, 26, 413-439.
- Aikenhead, G. S., & Ogawa, M. (2007). Indigenous knowledge and science revisited. *Cult Study of Science Education*, 2, 539-620.
- Alasuutari, P. (1999). Introduction: Three phases of reception studies. In P. Alasuutari. (Ed.), *Rethinking the media audience: Then new agenda* (pp.1-21). London: Sage.
- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap opera and the melodramatic imagination*. London: Methuen.
- Barnhardt, R., & Kawagley, A. O. (2005). Indigenous knowledge systems and Alaska native ways of knowing. *Anthropology and Education Quarterly*, 36(1), 8-23.
- Berg, B. L. (2009). *Qualitative research methods for the social sciences*. Boston: Allyn & Bacon.
- Gillespie, M. (1995). *Television, ethnicity and cultural change*. London: Routledge.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall (Eds.), *Culture, media, language* (pp.128-139). London: Hutchinson.
- Hobson, D. (1982). *Crossroad: The drama of a soap opera*. London: Methuen.
- Hoiijer, B. (1999). To be an audience. In P. Alasuutari (Ed.), *Rethinking the media audience: The new agenda* (pp.179-194). London: Sage.
- Iseke-Barnes, J. & Danard, D. (2007). Indigenous Knowledges and Worldview: Representations and the Internet. In E. L. Dyson, M. Hendriks & S. Grant (Eds.), *Information technology and indigenous people* (pp.27-29). Hershey: Information Science Publishing.

- Katz, E., & Liebes, T. (1984). Once upon a time, in Dallas. *Intermedia*, 12, 28-32.
- Landzelius, K. (2006). Introduction Native on the Net .In Landzelius, K(Eds.), *Native on the Net : indigenous and diasporic peoples in the virtual age* (pp. 1-42). New York: Routledge.
- Latukefu, A. S. (2006). Remote indigenous communities in Australia: Questions of access, information, and self-determination. In Landzelius K. (ed.), *Native on the net: Indigenous and diasporic peoples in the virtual age* (pp.43-60). New York, NY: Routledge.
- Morley, D. (1980). *The 'Nationwide' audience*. London: British Film Institute.
- Morley, D. (1999). 'To boldly go...' : the 'third generation' of reception studies. In P. Alassutari (Ed.), *Rethinking the media audience: The new agenda* (pp.195-205). London: Sage.
- Radway, J. (1987). *Reading the romance: Women, patriarchy and popular literature*. London: Verso.
- Salazar, J. F. (2007). Indigenous peoples and the cultural construction of information and communication technology (ICT) in Latin America. In E. L. Dyson, M. Hendriks & S. Grant (Eds.), *Information technology and indigenous people* (pp.14-26). Hershey: Information Science Publishing.
- Silverstone, R. (1994). *Television and everyday life*. London: Routledge.
- Simpson, L. R. (2004). Anticolonial strategies for the recovery and maintenance of indigenous knowledge. *American Indian Quarterly*, 28 (3&4), 373-384.
- Storey, J. (1999). *Culture consumption and everyday life*. London: Arnold.