

---

## 網路傳播科技作為跨文化溝通的契機與困境：以文化弱勢者的觀點觀之\*

張玉佩\*\* 寸得杏\*\*\*

---

### 摘要

本文之研究目的，在於瞭解網路傳播科技作為跨文化溝通平台的契機與困境；研究訪談 16 位跨地旅居來台求學的緬甸僑生，並觀察其在【臉書】上的線上人格與人際互動關係。研究結果發現，以賽伯人姿態生存於網路空間活動的旅居者，透過其多重語言的優勢，讓認同位置流動與遊走於主文化與原文化之間，而賽伯社群的重新聚合亦提供與原文化社群的跨地整合；然而，網路溝通平台卻也無助於解決深層文化認同糾葛。

關鍵詞：文化認同、旅居者、跨文化溝通、網路、緬甸僑生、傳播科技

---

\* 本研究受國科會專題研究計畫（NSC 100-2420-H-009-005-MY3）之經費補助，由第一作者執筆書寫，第二作者執行訪談。

\*\* 作者為交通大學傳播與科技學系副教授。Email: yupei.nctu@gmail.com

\*\*\* 作者為緬甸旅居台灣留學生，台大生傳系學士、交大傳播所碩士。



## 壹、研究目的

文化移民者，經常是當地社會的弱勢族群；遠赴他鄉、跨國求學的留學生，更是面臨著多重層次的弱勢地位。旅居他國求學的留學生，至少面臨三重弱勢：語言弱勢讓他們在課業學習上異常辛苦，經濟弱勢剝奪他們休息與學習時間，而文化弱勢增添融入在地社會的困難。因此，當旅居者(sojourners)在跨國挪動、遺留人際資源於家鄉時，網際網路便成為維繫原文化連結與開拓主文化關係的可能通道。

因此，近年來相當興盛的網路社交網站，成為抒解此種移地求學困境的管道之一；特別是 2009 年在台崛起的臉書(Facebook)社交網站，留學生的臉書畫面經常同時混合存在著家鄉語言與主流語言，而他們則迅速地如變色龍般在不同語言體系裡轉換著認同位置、進行溝通。以緬甸僑生為例，一方面使用中文與台灣同學討論作業，另一方面使用緬甸文、雲南話與家鄉親友聯繫，快速地跳躍在不同的語言頻道，挪用資訊科技資源作為自我增強的方式，網際網路成為跨文化溝通裡的平台之一。

有鑑於此，本文之研究目的，以瞭解網路傳播科技作為跨文化溝通平台的契機與困境。「旅居者」是指跨地移居的人們，而本文將鎖定在來台求學的緬甸僑生為觀察對象，以深度訪談與網路觀察為研究方法，嘗試回答下列兩項研究問題。

第一，網路傳播科技的溝通特質，如何作為文化弱勢位置之旅居者自我增權的契機？自我於網路空間的重新凝聚，是透過線上人格(online personality)與賽伯社群(cyber community)等網路溝通特質而來，此類特質如何成為跨文化溝通的契機，將是本文討論的重點。

第二，網路傳播科技的溝通特質，是否亦會成為跨文化溝通的障礙？網路溝通行為並非單面向僅存在優點，網路溝通訊息的形式限制是否會形成跨文化溝通的困境，亦將是本文另一個觀察的要點。

## 貳、跨文化溝通與網路傳播特質

爲了瞭解網路傳播可否符合因爲移居需求而產生的跨文化溝通需求，本文將分別檢閱跨文化溝通以及網路傳播可能之優缺點，以作爲進一步研究的基礎。

### 一、跨文化溝通

人們透過互動而形成社會，在互動過程中學習社會的價值、態度與規範，形成自我概念與人格，進行社會化的過程；在社會互動的過程中，人們發展出相似的生活方式與文化特質，進而形成社會，因此，同一個社會裡成長的個體將擁有類似的態度與價值觀。跨文化溝通，則是指人們因爲移居他地而受到不同社會文化的衝擊，一般而言，新的移居地文化可稱之爲「主文化(host culture)」，而原始家鄉文化則屬於「原文化(home culture)」，移居者會在主文化與原文化間，不斷地進行的符號、價值、態度與知識等交換與協商（張荳雲，1987；莊英章，1995；張淑媚，2003；黃自來，1992；Kristjansdottira, 2009；Nakanishi, 1986；Boekstijn, 1988）。

當移居者從原文化跨越到主文化之時，經常會因爲對於主文化的陌生而無法在新的移居社會找到所屬位置，進而感到挫折、沮喪等無力感，此即爲「文化衝擊(culture shock)」。因爲跨文化而產生的文化衝擊，可以分爲四個階段：1)興奮期(euphoria)，因爲剛開始接觸主文化，而對於主文化感到新鮮與興奮的過程，一般而言，不會超過兩星期；2)理想破滅與挫折期(disillusionment and frustration)，異鄉社會的磨合產生，感到失望、沮喪、孤單且充滿無力感；3)調適期(adjustment)，歷經挫折期後，重新學習新文化的運作方式；4)整合期(integration)，具備在主文化環境理解事物的能力，體認自己與主文化間的態度、信仰、價值與行爲的差異但並不感挫折，可成功融入主文化。(Taft, 1977; Chaney & Martin, 2007)

第二階段的挫折期，是文化衝擊裡面最難以承受的部分，若旅居者無法順利解決衝突與困擾，可能導致孤單、失眠、身體不適，甚或

精神疾病，進而影響學習能力與人際關係，旅居者會嘗試使用各種策略跨越文化衝突（賴玫君，2008；黃葳威，2008）。因此，解決文化衝突的「跨文化溝通能力(Intercultural Communication Competece, ICC)」，是旅居者重要的必備能力。跨文化溝通能力，首重主文化與原文化之間的協調，近年來由於傳播科技的蓬勃發展，因此媒體素養亦被納入跨文化溝通能力之中，特別是使用數位文本(digital texts)於社交網站建構的人際關係與自我展現，將有助於旅居者於主文化裡協調出新的認同位置(Aycan, 1997; Arasaratnam & Doerfel, 2005; McLean, 2010)。

## 二、網路線上人格的建立

網路傳播行為最受人矚目的特徵，在於人們可以拋棄真實世界固有的身分特徵如身高、體重、性別、外貌、種族、年齡、經濟地位等限制，重新依據自我意識選擇並建構新的身分認同。O'Brien (2000) 指出，網路的出現，打破身體心靈自我 (body/mind/self) 之間固定且永恆的連結關係，Turkle 稱此人們於網路空間建構的身分為「虛擬化身 (avatar)」(譚天與吳佳真譯，1998)，Jordan (1999) 稱此為線上人格，並認為建立穩定的線上人格是人們持續於網路空間活動的第一步驟，而越穩定的虛擬化身，需要越穩定的風格建立。

雖然人們對於線上人格的建立，擁有較大的操控權，但是線上虛擬人格與線下真實身分之間的關係，並不是一種任意、決然二分的，也不存在「真實/非真實」之間的對立；更進一步的說，線上人格的建立是覆蓋在既有的身分認同之上，人們在腦海裡依據以往的經驗建構一個自我的形象，並進而將此形象「展演」(perform) 在網際空間，線上人格若特意壓抑或背離真實世界的身分，將造成二者間的緊張 (Jordan, 1999; O'Brien, 2000)。1980 年美國男性精神分析師 Alex 偽裝為車禍重殘後的女性 Joan 於網路上與眾多女性談心的案例，除了受到眾多女性批評外，對於 Alex 而言，真正問題點不在於他可不可以成功的扮演另一個女性，而是「維持另一個偽裝、分離身分的重擔」

讓他難以承受 (Poster, 1997; 譚天與吳佳真譯, 1998; Jordan, 1999; O'Brien, 2000)。

線上人格的風格建立,可以從署名、暱稱與自我描繪開始(Jordan, 1999),而此三者也成為研究者瞭解虛擬化身的重要切點。由於網際空間是由資訊組成,現實社會的所有事物都必須轉換為資訊才能於線上世界呈現,因此,「書寫(writing)」成為人們建立線上身分的首要工具,書寫與認同之間的關係,在網路世代也受到前所未有的重視 (Porter, 1997; Jones, 1998; Jordan, 1999; Haraway, 2000; Plant, 2000; O'Brien, 2000)。Zhao 等人(2008)提出,臉書的認同位置是由視覺影像、迷群團體與自我敘事等三個面向,共同組合而成。在視覺影像方面,是指照片、圖片與非語文符號訊息等,呈現出使用者在社會行動中的位置,如遊行中的個人,使用暗示性方式彰顯個體位置。在迷群團體方面,是透過使用者加入興趣、喜好、粉絲團等,用以彰顯個人的品味。在自我敘事方面,則是明白彰顯地透過語言符號,在平台「關於我」的欄位直接向觀看者的自我介紹。

O'Brien (2000) 指出,人們進入網際空間後,物質特質即將消失,字詞與思想成為人們互動的來源。Jones (1998) 認為在電腦中介溝通中,字詞成為人們的「第二自我」,透過字詞資訊的傳送、引用、儲存或遺棄,人們在網際空間中生活、流動、休息或死亡。Jordan (1999) 認為人們的書寫品質是可以幫助自己進入較高階層位置的重要資源。自稱為賽伯女性主義者的 Plant (2000) 認為網路空間的書寫,讓女性獲得脫離父權控制的書寫工具,女性不再只是反射男性存在的客體,去中心化的歷程讓女性破壞、崩解父權制度。Haraway (2000: 311) 則直接宣稱:「書寫,是賽伯人生存的力量。(Cyborg writing is about the power to survive.)」

對於旅居者而言,網路線上人格,是一種重新找尋定位的過程。透過線上書寫,在不同空間裡雕塑出不同的面貌。由於網路超越空間的特性,也使得主文化與原文化的人際關係得以重新聚集,旅居者穿梭於主、原文化之間的人格形塑與互動過程,將是傳播科技於跨文化

溝通扮演角色的觀察重點。

### 三、賽伯社群的重新凝聚

在現代性的文化裡，個人被固定在單一、穩定的物質身體，人們藉此標示彼此定位、進而形成人際互動的基礎；但是科技讓人們的主體開始產生流動，意識不再被固定在單一的物質身體，男性可以透過想像在網際空間將自己建構為女性形象，黃種人可以想像為白種人，五十歲可以回歸到十八歲.....因此，O'Brien (2000: 78) 宣稱「科技潛藏著身體與自我間的錯置關係」(dislocation of the self and body)。但是，在缺乏身體特徵下，人們如何在網際空間中互動呢？難道人們是與完全不知道其面孔、空氣般身分的對象進行互動嗎？

O'Brien (2000) 透過線上互動 (online interactions) 的觀察發現，雖然網際空間的物質標示已經消失，但是這不代表人們是在一個完全匿名、沒有身分標誌狀態進行互動，因為互動必須植基於彼此位置的確認，唯有人們將對方納入既存的意義系統內，透過基本的分類基模評估、定位、命名他人，否則互動無法產生。換句話說，在現實世界裡，人們通常會根據性別、種族與年紀三種基本分類方式來判斷他人身分，進而決定自己與之對話的方式，而這種對話定位規則同樣適用於網際空間，人們無法與定位不明的人士互動。因此，雖然網路空間是個性別模糊的地帶，但是「重新性別化 ((re)gendering)」是減低彼此互動不確定性的第一步，人們會在網路空間「重新具體化 ((re)embodying)」自己，將他們想要讓對方知道的事物透過文本溝通媒介來告訴對方，然而，網際空間因為缺乏物質視覺如服飾裝扮的標記符號，因此只能夠依賴性別刻板印象來傳達訊息，反而更強化兩性對立的傾向，O'Brien (2000: 87) 並以「超性別 (hypergendering)」來指稱線上世界為溝通而傾向於極化性別二端的現象。

Jordan (1999) 指出，網路空間雖然會瓦解線下世界的階層關係，但是在線上互動過程中，人們會根據線上資源，重新創造出屬於線上

世界的階層關係。Watson (1998) 與 Fernback (1999) 亦都強調虛擬世界會「重創」(reinvented) 人際互動規則的特質。整體而言，線上世界的互動並不是毫無規則可循，人們會運用辨認系統與互動原則，作為初步依據，進而根據線上資源發展特定的規則。

早期學者以「虛擬社群」(virtual community) 稱呼人們於網路上集結的社會群體，最著名的定義莫過於 Rheingold (1993: 5) 所說：「虛擬社群是在網路出現的社會聚集。在網際空間裡，當有足夠的人們參與，達到一定的公開討論，匯集足夠的人群情感與建構足夠的人際關係時，虛擬社群便形成。」此種定義方式，經常將傳統物理世界真實社群 (real community) 的概念推衍到網際空間，以懷舊的鄉愁，試圖在網際空間重新找尋在工業化、都市化、現代化社會發展後遺失的社群感。換句話說，「虛擬」(virtuality) 相對於「真實」(reality)，同樣的，虛擬社群是相對於真實社群而存在，研究者可以運用真實社群成立的要件作為瞭解虛擬社群的開始，如物理性、地域性、彼此承諾或共同責任等。

此種對立的做法，經常導致質疑虛擬社群的存在，認為「社群」的概念不應運用到網路聚集，Foster (1997) 質疑虛擬社群真實性 (truthfulness) 的存在，Doheny-Faina 也指出，因地域而形成的真實社群，包含著複雜的社會與環境需求，它不像網路討論團體只要登入、所有的人均可以輕易進入，真實社群具有生活的本質，是相互纏繞、矛盾、涵納所有情感 (轉引自 Baym, 1998)。Postman 認為社群存在的核心概念在於共同責任，一個社群的存在，代表人們可能與其極不喜歡的人共同居住在一起，但是為了彼此共同的責任，他們必須努力跨越差異而相互溝通；但是網路討論是基於共同興趣而非共同責任，他們無意、也不需要跨越個人差異 (轉引自 Watson, 1998)。

然而，眾多學者亦提出同樣的呼籲，認為虛擬社群既不與真實社群對立，亦不是真實社群於網際空間的延伸；網際網路有其獨特的溝通特質，會創造出不同於真實社群的群體，而該群體並非虛幻、不真實，也非如同虛擬指稱之「接近真實，但不是真實」(Wilbur, 1997: 9)



的意涵。Baym (1998) 發現，在電腦仲介傳播的參與者，會發展其特殊溝通表達的模式，協商彼此身分、形成關係，並創造互動與維持群體存在的行為規範，因此在不斷的討論過程，穩定的社會意義模式會逐漸浮現，並且將線上生活編織進線下生活世界。Baym (1998) 特別以「新興社群」(emergent community) 來指稱虛擬社群，以便突顯線上生活 (online-life) 與線下生活 (offline-life) 的相互交錯。

Watson (1998) 認為研究者在研究線上集結團體時，不應只是拓展社群的定義，而是應改變社群的定義以適用於網路集結。他批評運用虛擬社群指稱線上集結團體者，隱含著該團體不是確實存在、是類似社群而非真實社群的意涵，因此 Watson (1998) 提出以「線上社群」(online community) 指稱因共同興趣而集結於網路空間的群體，他認為或許線下世界的他人將線上社群視為是虛擬、不真實，但是對於參與線上社群者而言，環繞在共同興趣下自願集結的社群感是確實存在的，他們雖然不再如同真實社群共享物質實體場域，但是他們卻是透過溝通行為而建構共享的行為規範與價值觀。

相對於「虛擬 vs. 真實」、「線上 vs. 線下」等兩兩相對的觀點，本文認為 Fernback (1999) 提出的「賽伯社群」(cybercommunity) 最能代表此派學者的觀點，如同 Haraway (2000) 之「賽伯人」觀點一樣，賽伯社群代表著交錯、糾葛、邊界模糊的混種 (hybrid)，也突顯科技對於社會關係的介入。Fernback (1999) 指出，網際空間的人際活動因為「缺乏身體」(bodiless) 與「缺乏地域」(placeless) 的兩項特徵讓人質疑賽伯社群的存在，但是如同提出想像社群概念的 Anderson (1983) 強調跨越地理疆界的想像力一樣，賽伯社群存在於參與者共同連結與建構出來的想像，賽伯社群透過語言與想像培養團體感並形成規訓系統，與真實社群一樣存在著社群擴展與邊界、意識形態、主體性、權力等問題。Fernback (1999) 並不是認為所有的網路集結都是賽伯社群，缺乏個人投入、親密與承諾等社群概念，線上討論群或聊天室不過是具有共通興趣者的溝通工具；但是賽伯社群也

絕不只是虛假意識的展現，而是將真實的社會實踐嵌入虛擬互動，對於社群居住者而言，賽伯社群具有真實性的感受，他們共有經驗與共有意義的本質。

Haraway (2000) 曾經討論當代社群的集結方式，不再是以彼此認可的本質作為依據，而是在承認彼此間的差異存在並透過結盟的方式相互連結，唯有如此，才能解決缺乏本質一致性 (essential unity) 基礎的社群認同，因此女性的集結不因天生性徵而成，也不是因共同受難而成，而是因為相同的利益或興趣，進而以意識結盟而成。而此種集結方式，正是賽伯社群於網際空間運行的可能。

據此，在主文化社會裡，屬於文化弱勢者的旅居者，亦可藉由在網路空間重新凝聚的賽伯社群，讓他們在承認文化差異的同時，亦找到自我的歸屬；透過群體相互支持的力量，將可能為因跨地移動而產生之文化衝擊，提供抒解與增權的可能。

#### 四、網路溝通的陷阱

網路溝通並不是一味地朝向樂觀與美好的未來，發展二十逾年以來，網路傳播所產生的缺點與陷阱，也逐步顯現出來。首先，網際空間的出現，代表著兩個現象的同時發生，一方面是我們生存的真实世界中的人、事、物被氣化 (etherealization)，身體、氣味、房屋、村落、武器等實體物質均化為資訊；另一方面，我們夢想的抽象概念、記憶與知識都被具體化 (concretization)，人體意識可以男化做女、女變成男，甚或一分為二、同時並存 (Fernback, 1999)。Haraway (2000: 301) 預言：「不只是上帝已死，女神也死掉；但是拜科技之賜，祂們又同時復活。」O'Brien (2000: 85) 更以「一個精神分裂的異境 (a schizophrenic wonderland)」稱呼此種科技讓身體、自我意識錯置的空間，在網際空間裡，人們慣用的溝通分類系統崩解，為了彼此瞭解與持續互動，人們重新集體發展出新的分類系統將不確定的環境因子給予固定。

據此，本文歸納出兩種在此種網際空間之溝通環境的文化陷阱，

分別是自我意識 (solipsism) 的抬頭與無所不在的焦慮感。

### 1. 自我意識的抬頭。

Jones (1999) 提出在網際空間發聲的人們，他們關心是他們的聲音是否有被說出，而不在意說出的意見是否被聽見、討論或接受，因此，喃喃自語的獨白遠勝於熱切紛擾的討論。換句話說，網路雖然帶給人們參與世界的感覺，讓人們覺得自己的聲音被聽見，但是在溝通對談的過程卻缺乏一種有責任的分享(a responsible share)，人們不過是說說罷了，毋須對說出的話語負責；挑起戰火 (flaming) 者，也毋須為戰火燎原負責。Baym (1998) 認為普遍缺乏道德承諾是網路社群最受人批評的要點之一，因為「網路讓人們可以大聲說話，不管是否有人在聽，不管是否有人回應，不管他們的話語是否產生影響」(Jones, 1998: 30)。此外，網際網路是個「個人化的大眾媒介」(personalized mass media)，它特別強調為個人量身訂做的訊息系統與紀錄方式 (Jones, 1999)。

Foster (1997) 認為，電腦仲介傳播的溝通，讓人們逃脫傳統的枷鎖而追求自我興趣，因此，即便在虛擬社群的聚集，也是以自我為中心，雖然不是完全忽略他人的存在，但也只是將他人視為自我的次層級產物，它讓人們極端關注自我傾向與喜好，而他人是為觀照自我而存在。Foster 以美國政府網站之加州聖摩尼卡公共電子網路 (Santa Monica's Public Electronic Network, PEN) 為例，指出該網站原本夢想著在市民間、市民與政府間、市民與公共服務間建構一個不需要受到時間與空間的限制的對話，但經過兩年的觀察，該網站充其量只能說是讓無所事事的電腦玩家玩的高科技玩具，不同的玩家像是利益團體、議會議員、市民、市府官員，都各自追求不同的目標，因此這種對話又回到獨白的情況。

Jones (1998) 提出，雖然網路本身提供某些類似「存在」(being) 場所的感覺如新聞群組或聊天室等，但是這種行為傾向於存在的疏離

形式 (an isolated form of being)，特別是當人們只是作壁上觀而非加入互動時。於此，「存在」成爲一種接近停滯 (near-stasis)，人們只要呆著、無須互動，就是一種存在，這是一種想像性「閱讀」(read about) 世界，而非真正「參與」(engagement with) 世界。他以 Hoggart 之「公共圖書館裡的老式男人」與 Mills 的「大眾人」(mass man) 作爲隱喻，認爲人們擁擠進入網際空間只不過像是共同塞滿整個公共圖書館閱讀室的老式男人，彼此互動卻不相交談；這些老式男人因爲閱讀室而疏離，因閱讀而冷漠；他們將閱讀室當作避難所，以便讓自己處在人群之中。因此，閱讀室成爲充滿互動而非參與互動的場所，人們藉此尋求社群的感覺，但卻淪爲沉淪在交談 (discussion) 而非交流 (transcend) 儀式的大眾人，藉由僵硬制式的互動以獲得心靈片刻的休息。

在網路上，敘事 (narrative) 取代傳統社群的居住地 (inhabitation)，成爲賽伯社群形成的要素，此種狀態下的社群感，人們不再將自己視爲社群的一份子，而是認爲社群屬於他她個人，對於社群的認同感不再植基於對某個群體的認同，而是基於人們對於該社群的瞭解，人們因爲瞭解、認同其敘事框架而成爲社群的成員。敘事取代居住地的方式，讓人們瞭解到「這裡有著與我們相類似的人，而他人也知道我們的存在。」(Jones, 1998: 16) 網路缺乏目標的連結方式 (an aimless connectedness) 讓人們確認彼此間存在的共同性，人們在線上的時刻經常是孤獨、但又與他人同在一起，如同生存於喧鬧城市的寂寞人士。因此，Haraway (2000: 292) 宣稱：「賽伯人是終極自我 (an ultimate self) 的展現。」

## 2. 無所不在的焦慮感。

網路空間普遍瀰漫著一股焦慮感，人們必須在豐富、龐大、紛雜的資訊庫裡選擇他她所需的訊息；眾多現實世界人們判斷互動的線索與依據消失，人們必須重新依據資訊所組成的資料來決定互動方式；而其即時性 (real time) 的時間感與邊界消失的空間感都衝擊著人們長久以來認識世界的方式。本研究歸納出三種網路焦慮感的來源。

第一，資訊超載（information overload）的現象。網際網路是一個由資訊所組織的社會（Jones, 1999; Jordan, 1999），在當代資訊社會裡，資訊不足已經不再成為人們憂慮的焦點，真正讓人感到焦慮的是資訊太多，多到人們難以判斷與選擇。Jordan（1999）指出資訊超載的現象，可能純粹是因為網路存在太多的資訊、超乎人們可以接受的範圍，而導致無法吸收，也可能因為資訊太過缺乏組織，以至於人們無法找到適切使用的方式。

面對如此大量的資訊，人們被迫發展出新的閱讀方式，Sosnoski（1999）稱此種快速瀏覽（surfing）網頁的方式為「超閱讀（hyper-reading）」，並提出超閱讀的七種運作方式，分別是過濾（filtering）、掠過（skimming）、啄過（pecking）、強加（imposing）、影像化（fliming）、侵蝕（trespassing）、去作者化（de-authorizing）與破碎化（fragmenting），他認為這些超閱讀的特質，使得原本印刷文本具有的穩定度與可分享的特質消逝，閱讀過程充滿許多意外的連結，閱聽人的注意力成為網頁設計者競爭的焦點。

第二個造成焦慮的原因，是因為網路衝擊既存社會的時間感與空間感。傳統自然界的循環提供強迫人們中斷休息的片刻，例如牧人必須耐心等待母牛撫養小牛或農夫必須等待下雨才能耕種，但是現階段的科技，讓工作塞滿時間。現代生活的破碎，不只是時間被填滿，生活更是缺乏與他人相處的時間。時間不再是連續的，人們將時間經驗為原子化的、斷裂的，時間不是與他人共享，而是為了他人或自己而花費。網路即時性的特徵，讓人們為了那「十億分之一秒的文化（the new nanosecond culture）」著迷，時間不再成為具有感覺、確認自己存在的生活時間（lived time），而強調可以節約、操控的功能時間（functional time），網路成為一個巨大的計時器，加速人們對於行動時間的要求（Jones, 1999）。

因此，網際網路也出現時空壓縮（time-space compression）與時空擴張（time-space expansion）的現象。在時間方面，網路傳播科技

帶來大量資訊，生活步調越來越快，讓人們一日當三日用地大量消耗時間，產生時間的壓縮，同時，傳播科技也讓人們得以斤斤計較計算時間與節省時間，多餘的時間也因此而擴張。在空間方面，網路時代讓人們花費很多時間神遊太虛，但卻什麼地方也沒去，遊歷的空間受到網路的媒介而越益擴張，但實際居住與存在的空間卻越來越小（吳筱玫，2003）。此外，由於網際空間超越地理疆界限制的特性，使得空間感急速擴張，進而形成網路的無地域性（Fernback, 1999），空間距離不再成為人們溝通的障礙，但是當人們全部在網際空間相互連結時，一旦不再彼此溝通，人與人之間將產生永無止盡的距離（Jones, 1998）。

整體而言，網路傳播科技的發展，賦予人們較大控制時間與空間的權力，此種權力的擴張放在價值判斷崩落的後現代社會裡，反而成為人們「生命中不可承受之輕」--一切物理限制條件消失，行為價值判斷系統又不再，人的主體意識控制權因此擴大至使得人們無所依據，只能漂浮在網頁世界漫遊。

第三個形成焦慮感的原因，在於網路對於互動真誠性（sincerity）基礎的缺乏。由於網路賦予人們可以選擇性、策略性的呈現自己，讓人們得以擁有較大權力控制原本他們無法控制的特質如外貌（Watson, 1998）；這也使得閱讀網路者難以區辨「確實、可相信的事物」與僅是「虛擬意識的呈現」的差異（O'Brien, 2000）。

O'Brien（2000）認為線上互動存在最大的問題，即是在於人們難以區分真實可信賴性（real authenticity）與可相信的幻想（authentic fantasy）。真實可信賴性，偏向現代性網路溝通的觀點，將網路視為中立的媒介工具，人們試圖透過網路而增加效能、跨大接觸範圍，例如建構電子城來增進原本社群的凝結感、透過電子商務來增加商業業績、透過電子郵件來節省信件往來的成本與時間等。因此，線上真實與線下真實是相互連結，以網路購物而言，溝通的真誠性是依賴網路販售商品的介紹與品質等同於真實世界的實體物質特質，拍賣者必須提供眾多形貌相符的指標包括圖片或文字描述，以便讓溝通雙方得以

建構信賴程度，一旦線上建構之物體形象不等同於真實世界實體狀態，二者的同質性被戳破，必定使得溝通真誠性破碎，造成網路欺騙行爲。

但是，網際空間仍然存在大部分的空間，是讓人們脫離真實世界物理軀殼限制，運用手指打字複合成爲「任何他們想像成爲的人」(One can be whomever one can imagine.) (O'Brien, 2000: 82)，然而，在網路此種後現代意味濃厚的空間進行溝通的人們，或多或少都瞭解網路具有此種錯置身體與心靈的可能，因此，他們心知肚明知道自己冒著此種風險與他人進行溝通。此種狀態之下，溝通的真誠性建立在一個「可相信的幻想」維持，也就是說，人們在交友網站、聊天室或新聞群組與他人互動時，相信他人的基礎不在於他人與其真實自我的相符程度（線上身分與線下身分的同質性），而是在於溝通的對象是否具有一個可信賴的、天衣無縫的線上人格。O'Brien 曾以前述 Alex/Joan 的故事爲例說明，受騙的人們並不是因爲受到欺騙而感到憤怒，某個女性曾說，她並不認爲 Alex 是惡意的，但她感到失望的是她長期相互對談的 Joan 已經消失；人們感到失落的是，Alex 無法繼續維持 Joan、無法繼續維持「虛擬即爲真實」(fiction-as-reality) 的能力，Alex 的失敗，在於他無法維持一個可以被人接受的複合人格，因此，幻想只有在展演是天衣無縫 (seamless) 時才可以爲人接受。

然而，網路傳播行爲複合眾多溝通形式，人們可能在電子商城購物，依賴「真實可信賴性」進行交易行爲，但同時又在交友網站依賴「可相信的幻想」與他人交往。研究多人線上遊戲泥巴的 Ito (1997) 在討論線上遊戲的暴力時，便發現同樣是砍殺行爲，砍殺怪獸的暴力並不會讓人感到罪惡感，但是隨意砍殺別的玩家卻是不被認可的行爲，因爲怪獸是遊戲的延伸，而其他玩家被視爲是真實世界、具有生物主體性的擴張。對於人們而言，問題存在於二者之間經常存在著混淆的可能，此種混淆便成爲焦慮感興起的原因；換句話說，人們可以承受虛擬真實的存在，就像人們知道小叮噠、孟波、唐老鴨或 Kitty

貓是虛幻但有人性的角色時，人們並不會因為他們的糾葛與打鬥感到焦慮，因為他們知道它是幻想；但是在網際空間裡，當人們發現原本視為是具有「真實可信賴性」者、但事實上僅僅是個「可相信的幻想」時，因缺乏真誠性判斷依據的焦慮感並因此產生。

總結來說，網路傳播並不是單面向地只存在跨越地理空間限制、因共同興趣集結等樂觀面向的優點；網路傳播媒介，亦同時存在著自我意識的抬頭、資訊超載與難辨真假的壓力。對於跨文化溝通而言，上述網路傳播的優缺點將可能帶來深淺不同的影響。

## 參、研究方法

為了進一步瞭解網路傳播對於跨文化溝通帶來的契機與困境，本文將鎖定在緬甸僑生作為研究對象。

緬甸位於中國的南方，自西元前三世紀，即已開啓與中國之間的往來。早期華人從海、陸兩大途徑遷入緬甸居住，陸路方面以雲南遷至緬北為主，而海陸方面則以廣東、福建遷至緬甸南部為主。1940年代因為國共內戰，中國國民黨之國民軍以孤軍後裔的身份被迫居留緬甸；爾後1962年又緬甸軍政府執權、將華僑私有財產收歸國有而引發排華暴動，緬甸華僑紛紛開始逃離，以難民、移民、結婚或學生等身份申請移民至他國，而台灣是主要的移居地之一（簡會元，1992；翟振孝，2005）。台灣，則自1940年「華僑學生申請保送來台升學辦法」實施之後，由教育部與僑委會聯手推動海外華僑回台就學。緬甸華僑雖然人數不多，但是來台就學的比例卻位於僑生人數的前三名。可以說，來台灣求學是家庭經濟與華語能裡許可的緬甸華僑之重要升學管道（楊深坑，1998；林芳如，2010）。

本研究透過滾雪球方法，透過人際網絡關係，找尋慣常使用臉書作為溝通平台的緬甸僑生共16名，進行面對面訪談，每次訪談時間為兩小時左右。本文第二作者本身即為緬甸長大之來台求學僑生，可自在使用雲南話與緬甸文與受訪者進行溝通。第二作者且加入受訪者的臉書好友，以便進行進一步的網路觀察與資料分析。受訪者的資本



資料表整理如下。

表 1

受訪者基礎資料表（合成長背景）

編號	暱稱	年齡	性別	身分	在台居住地	來台時間(年)	成長背景		
							緬甸地區	語文	家庭經濟
1	小梅	25	女	大學生	台北	5	瓦城	緬、中	玉石
2	阿強	25	男	大學生	新竹	0.5	仰光	緬	大陸生意
3	阿玉	28	女	服務業（畢）	台北	7	抹允	雲南	玉石
4	臭臭	26	女	研究生	台北	6	瓦城	緬、雲南	大陸生意
5	瘦瘦	21	女	大學生	新竹	0.5	密支那	雲南	大陸生意
6	周杰	20	男	大學生	新竹	0.5	密支那	緬、雲南	大陸生意
7	李平	27	男	工地（休學）	台北	6	七英里	中、雲南	務農
8	阿興	27	男	廚師（休學）	台北	7	皎脈	中、雲南	玉石
9	阿嬌	22	女	大學生	台南	0.5	臘戍	雲南	大陸生意
10	阿明	32	男	大學生	高雄	7	密支那	雲南	玉石
11	校長	29	男	研究生	台北	7	瓦城	緬、中、雲南	玉石
12	阿莉	25	女	服務業（休學）	台北	5	東枝	緬、雲南	泰國生意

13	阿能	26	男	大學生	台南	4	臘戍	緬、雲南	茶葉
14	不點	26	女	大學生	高雄	5	臘戍	(續下頁)	
15	美美	24	女	大學生	高雄	4	皎脈	緬、雲南	玉石
16	阿平	24	女	大學生	新竹	4	東枝	緬、雲南	玉石

受訪者的來台時間，除了 4 位來台僅半年的大一新鮮人以外，其他 12 位均已渡過文化衝擊的興奮期與挫折期，而進入調節期與整合期。在性別方面，男性 7 位、女性 9 位，此點與緬甸文化男性應留在家中支持家業有關。在年齡方面，平均年齡 25 歲，最小 20 歲，而最大為 32 歲；由此可見，多數緬甸僑生由於來台不易，年齡經常較同年級的台灣同學要年長許多。比較特別的是，緬甸僑生的經濟壓力普遍較大，部分家庭因為收入不穩定，需要依靠來台子女打工寄錢補貼生活費<sup>1</sup>；即便無須寄錢回家，也需自行負擔於台的生活費，因此，所有的僑生均需打工維持生計。在此經濟壓力之下，有 3 位學生休學，專職打工，以支付生活與家鄉所需。同樣的，由於經濟壓力，多數來台之緬甸僑生選擇較容易找到打工機會的大台北都市學校(7 位)就學，其他受訪者分屬於各大城市，包括新竹(4 位)、台南(2 位)與高雄(3 位)。

在受訪者的成長背景方面，緬甸僑生在高中以前的教育，多半以緬甸文與中文進行雙軌製的學習，多數華僑屬於中華民國國民黨的孤軍後裔，故其教科書均使用台灣國立編譯館版本。但是在語言使用上，多數的書寫語言仍以緬甸文為主；故，中文可以視同外語般，需要進一步學習。華僑在緬甸的經濟地位偏向中高階層，多數從商，以玉石生意為主，亦有從事中國大陸貿易或泰國貿易；雖然如此，台灣的生活消費對其而言，仍屬過高，難以由家庭負荷，而休學工作者多半從事藍領階級的勞動工作，如餐廳服務員或工地零工。

據此，再一次凸顯緬甸來台求學的僑生面臨的三層弱勢地位：文

<sup>1</sup> 學生於台打工一個月 4000 元，等同於緬甸一個月的全職薪水。

化生活弱勢、經濟地位弱勢與與語言教育弱勢。緬甸地理位置、生活環境、飲食習慣等，均與台灣不同，跨地移居求學者首先面對的，是來自於飲食、衣著、行動等生活面向的文化衝突；再者，雖然來台求學的緬甸僑生多數屬於緬甸社會中高社會階層，但是相對於台灣的經濟狀況仍屬於弱勢地位，其緬甸在地平均月收入約為台灣人民的十分之一<sup>2</sup>，因此在台生活是相當具有經濟壓力；最後，來台求學是爲了獲取較多的教育資源，但卻因爲需要重新學習與熟悉中文作爲思考溝通系統的語言劣勢<sup>3</sup>，經常造成學習上的挫折。移居台灣求學的緬甸僑生，必須在三重弱勢擠壓之下求學與生活，全球各地跨國求學的留學生，也經常面臨雷同的困境。

爲了進一步觀察旅居者的網路使用行爲，本文鎖定在普遍爲台灣大學生所用的臉書，作爲聚焦觀察平台。臉書，屬於網路空間裡的社交網站，是以個人爲連結點，將線下世界的人際關係所做的連結體系(Boyd & Ellison, 2007; Zhao et. al., 2008; Haythornthwaite, 2005)。對於臉書動態的觀察，將有助於瞭解旅居者的網路人際關係。

#### **肆、網路作爲跨文化溝通的契機與困境**

透過對於 16 位緬甸僑生的深度訪談以及觀察其在臉書上的互動行爲，可以發現，網路若要作爲跨文化溝通的平台，並不是沒有門檻限制。首先，對於來自網路不發達國家、屬於數位落差弱勢一端的旅居者，必須先跨越擁有數位技能與硬體設備的門檻，才能夠近用網路傳播科技；在得以近用網路後，卻可能因現實世界裡與主文化人們互動的衝突，會進一步影響其在網路上的互動與交流。然而，透過網路平台線上身份建構所產生的溝通屏障，確實也發揮保護文化弱勢者的作用，讓旅居者得以策略性地跳躍在主文化與原文化間的溝通頻道；

---

<sup>2</sup> 以中小學教師爲例，緬甸華文教師收入換算爲新台幣約 4000 元，約台灣同等教師的十分之一。

<sup>3</sup> 多數緬甸華僑的母語爲雲南話，而其成長過程則以緬甸文作爲學習語言。中文，需額外就讀華文學校學習得之。

即便如此，網路作為傳播科技所能夠帶給文化弱勢者的賦權能力畢竟有限，難以解決深層的文化認同衝突。

### 一、網路身份重建的門檻

在網路空間重建線上身份，首先必須跨越數位落差(digital divide)的障礙。如 van Dijk (2005)所言，使用者必須擁有動機近用(motivational access)、物質近用(material access)、技能近用(skills access)等基礎能力，才能跨越數位落差的障礙，透過資訊科技的近用來達到賦權的可能。然而，對於緬甸僑生而言，雖然擁有動機近用的渴望，但是經濟能力卻限制其物質近用的可能，而在緬甸的教育狀況亦無法提供技能近用的能力。

緬甸目前仍屬於第三世界國家，眾多基礎建設仍在進行中，包括進入資訊社會基礎的電力設備，至今仍無法穩定提供，輪流供電是鄉村普遍存在著現象，僅少數大城市可享有 24 小時供電設備。網際網路則在 2005 年開始建設，但因國民所得過低、基礎傳輸速度緩慢等，網路傳播仍未進入國民日常生活，個別家庭裡即便有電腦設備，亦少有網路建設，城市裡的網咖是人們上網的連結所在地。因此，早期來台的受訪者表示在緬甸時均未接觸電腦，接觸也僅是透過電腦來練習打字，即便來台學習，經濟能力不足亦使其無法買上購買電腦、跟上台灣的課業學習。2004 年來台的阿玉表示：

我在緬甸時，碰都沒有碰過電腦，更別說學電腦或用網路。大一上學期，我剛剛從僑大出來，一台三萬多元的電腦實在買不起，做作業都跑到計中。一直到存好錢、買了電腦，學姐也教我中文打字後，我才慢慢開始習慣使用網路。

近年來，緬甸的網咖在城市裡逐漸普及，甫來台未滿一年的新世代（如阿強、周杰與瘦瘦）才有前往網咖消費的經驗。但整體而言，資訊教育並未納入緬甸教育體系，與台灣在 1985 年將資訊教育納入國民義務教育之中的資訊技能培育，有很大的差異。因此，旅居台灣求學的緬甸僑生，通常在文化衝擊的興奮期與挫折期時，尚未將網路

傳播科技納入生活模式；一直到調整期或整合期時，在經濟穩定之餘，才逐漸渡過數位落差的門檻，擁有使用網路傳播科技的能力。

## 二、原文化爲主的人際關係

以臉書使用的狀態來看，16位受訪者無論來台時間多寡，都是來台之後、因應台灣臉書於大學生活的普及而開始使用，使用經驗均在半年到兩年之間，平均每天使用一到三小時不整。由於臉書的網絡關係，是基於線下現實世界的人際關係作爲根本所發展出來的「定錨關係(anchored relationships)」(Zhao et al., 2008)，故透過好友關係的剖析，可以瞭解受訪者人際關係在主文化的發展與原文化的維持狀況。

表 2

臉書好友狀態統計表

暱稱	使用時間/年	好友總數	主文化好友比%	原文化好友比%
小梅	2	77	4	96
阿強	0.5	116	66	34
阿玉	2	344	35	65
臭臭	2	147	63	37
瘦瘦	0.5	36	22	88
周杰	0.5	44	0	100
李平	2	402	34	62
阿興	2	201	21	79
阿嬌	0.5	319	15	85
阿明	2	594	64	36
校長	1	518	27	73
阿莉	1	95	3	97
阿能	2	218	36	64
不點	2	361	24	76
美美	1	455	41	59
阿平	1	139	34	66
平均	1.38	254	30	70

據初步統計，發現受訪者在臉書好友人數方面，最少是 36 人（來

台半年、使用臉書半年的瘦瘦)，最多是 594 人（來台七年、使用臉書兩年的阿明），平均好友人數為 254 人。可見，來台時間越久，在台灣發展出的人際關係越緊密，也因此擁有較多的好友數量。然而，雖然在台灣發展出較為緊密的人際關係，但是發展的對象卻多數朝向原文化的人際關係；於此，原文化的人際關係是指同樣具有緬甸成長背景者，多數是同樣台來的緬甸華僑，少數是在新加坡、美國、中國大陸求學的緬甸華僑。

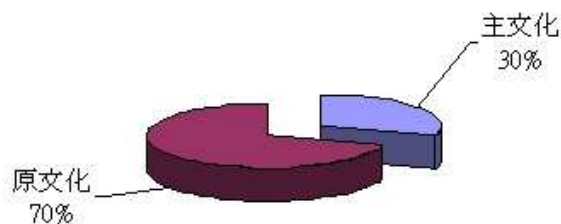


圖 1 主文化與原文化之人際關係圖

在人際關係的發展上，30%是屬於主文化的台灣同儕友人，而70%是屬於原文化、同為緬甸華僑的家人好友。即便是少數主文化好友比例超過原文化好友比例的阿強、阿玉與阿明等，亦表示「加了好友，並不代表會彼此溝通」，他們依舊是較常與原文化的好友溝通往來。換言之，雖然網路蘊藏著擴大異質性社群往來的潛能，但是，對於旅居者而言，與同樣成長背景的原文化社群往來，讓他們感到更加自在，因為跨文化溝通的障礙經常從現實世界延伸到網路溝通。

首先，透過社交網站進行的跨文化交流，必須跨越彼此的異質性差異。旅居者要跨入主文化人群與之往來時，經常因成長背景相差太遠，而使得交流並不容易。周杰曾經描述自己常被遺忘在人群的角落，甚或有台灣同學直接跟他表示：「我真的不知道該怎麼開始跟你聊天？」阿強為了增進與台灣室友們的感情，不斷提醒自己要主動加入聊天話題，但卻因為背景相差太遠而只能以尷尬收場，他說：

有次，我聽到室友們在聊 Russia 與 Germany 國家名稱，我以為他們在聊西方國家的新聞，就很高興地想要參與。聊了幾句才發現，他們是在聊線上遊戲的事情。當下實在很尷尬<sup>4</sup>。

不只是因為成長背景差異造成溝通窘境產生，文化差距所產生的刻板印象，更加彼此交流的障礙。受訪者阿明曾表示，前女友的父母親因為其緬甸窮苦落後環境，而將他視為「為了結婚、取得台灣身份證而騙取感情的騙子」。受訪者校長更直言，台灣文化氛圍以美國馬首是瞻，不尊重其他國家的文化，經常連「緬甸人」與「緬甸華僑」的差異都區分不出來，讓同為華人文化背景的他們倍感受傷。

整體而言，因為現實生活裡跨文化溝通造成著障礙，形成發展進一步人際關係的屏障，此屏障從線下生活延伸到線上世界的互動。在臉書的互動裡，旅居者對於主文化人們之間的互動關係，多半存著「壁上觀」的心情，在一旁保持距離的觀看，小心翼翼地進行試探性的回應。相對於此，來自於共同文化背景的默契，使得旅居者得以輕鬆自在與原文化之間的人，保持良好互動；受訪者周杰表示，在線下、面對面溝通遇到的跨文化衝突是無法避免，但是他可以在線上生活裡「排除」此種不愉快，回到原文化圈裡，運用熟悉的符號面對自己熟悉的朋友。

### 三、變色龍般的身份跳躍

旅居者在社交網站經營的人際關係，可以明白區分為主文化與原文化兩個區塊。在主文化方面，旅居者透過主文化朋友發張貼塗鴉牆訊息，可以更加瞭解主文化人們彼此之間的互動關係與關心議題，然而，此種訊息溝通往往是單面向地從主文化傳遞到旅居者身上。在原文化方面，社交網站的互動與往來，較能發揮促進雙向人際溝通的潛能，增進各地之間原文化人們間的友誼關係。然而，在主文化 / 原文

---

<sup>4</sup> 緬甸因為供電不穩與網路速度緩慢，線上遊戲並非當地年輕人的休閒娛樂活動。緬甸年輕人的休閒活動，仍偏向於面對面的聊天、看書、出遊等。

化、對外/對內之間的跳動與轉移，則是透過「線上書寫」的語言屏障進行。線上書寫對於旅居者身份的屏障，可以透繪製如下圖。



圖2 緬甸僑生之線上人格建立

書寫，是在網路空間裡建構線上身份的管道與手段；臉書上的書寫，包括影像與文字，使用者均複和同時使用兩者。旅居者為了在線上世界保護自己不受文化衝突的傷害，策略性地使用線上資源作為變換身份的保護工具，文字之間的界線成為身份保護的屏障。整體來看，緬甸旅居者在【臉書】上的書寫文字，包括雲南話、緬甸文與華文三種，雲南話與緬甸文是偏向於他們日常生活熟悉的主文化，溝通對象以主文化社群為主；華文對他們而言，都是非母語的「第二語言(second language)」，是對外發聲的工具。華文是台灣的官方文字，是旅居者用來與台灣主文化進行溝通的工具；因此，華文的書寫，很明確地是針對主文化的同儕，如下段李平的自我介紹。

朋友不認識我沒關係，因為我是個不難相處又隨和的男生！我不帥但也不難看，我不幽默但會搞怪，我只想跟你們做個好朋友。

文字書寫中，李平傳達出友善的交友態度，溫和而有禮的面對主文化的朋友。然而，在現實生活裡，旅居台灣的緬甸僑生，難免對於台灣文化與人事物感到不滿，在宣洩此種不滿的情緒時，為了不要對主文化的朋友造成傷害，他們往往使用原文化的文字作為屏障，如阿



玉所說：

當我想要抱怨的時候，就會使用緬甸文與家鄉的好友互動。因為這種感覺，只有自己的人能夠瞭解。

換言之，不只是不讓情緒宣洩造成傷害，他們認為主文化的人無法瞭解作為文化弱勢的旅居者之心情與感受，只有具有同樣文化背景的同鄉人才能夠提供同理心的理解與溫暖的回應。因此，為了拉近與原文化間社群朋友的距離，旅居者會策略性使用同鄉語言，如李平所說：「同樣是雲南自己人嘛，當然使用雲南話書寫，才有感覺。」因此，書寫文字的使用，是溝通頻道的轉換方式，使用緬甸文與雲南話，是將頻道轉換到原文化，進入原文化的溝通體系，使用華文則是將頻道轉換到主文化，進入主文化的溝通體系。旅居者在網路上靈巧而策略性地使用書寫文字，讓自己如變色龍般地跳躍在不同文化背景之間。

然而，無須文化背景即可共同理解的影像照片，則不再同文字般擔任屏障的工作，反而能夠串連起與主文化之間的溝通橋樑。受訪者表示，影像照片裡的行為，隱含著一種向主文化人們介紹原文化的意圖，透過張貼原文化社會行為的過程，展現出旅居者文化位置。受訪者臭臭，曾經透過在展現原文化節慶的照片與主文化者進行溝通，她說：

在潑水節、點燈節等緬甸節慶時，我就會將大頭貼換成這些節慶的照片。台灣同學們會問我說：「潑水節不是泰國的嗎？」我就會解釋給她們聽：「那是緬甸的新年。緬甸也有潑水節的。」然後，我們就會有很多話題可以聊。

透過文化差異的互相介紹與理解，是產生良好跨文化溝通的方式。如同 Zhao 等人(2008)所言，視覺性的照片隱約而含蓄地彰顯主體所在的文化位置，此種略微模糊而間接的文化溝通方式，反而有助於平緩文化差異的尖銳與衝突。

#### 四、難以解決的認同困境

透過書寫建構線上人格所提供的屏障，雖然可以保護旅居者無須直接、重複面臨文化衝突造成的傷害；但是，此種屏障只能解決旅居者與台灣主文化之間的跨文化衝突，卻無法抒解糾結於緬甸華僑本身的「緬甸認同」與「華人認同」的衝突性。換言之，深層的文化認同困境，是無法簡單地藉由網路傳播科技獲得抒發或解決。

華僑於緬甸的社會裡，擁有較高的經濟地位，但在緬甸軍政府掌權之餘，政治地位、公民權利等均與緬甸人有所差異。舉例而言，緬甸華僑於緬甸領有的身份證種類，並無法使華僑就讀擁有最多教育資源的軍校體系，連開放華僑就讀醫學系與職業學校均是近十年來的政策。然而，在面臨政治地位低落的同時，華僑又因豐富的華人文化背景而無意融入緬甸文化，甚或，在家庭教育嘗試隔離並驅除「緬甸性」，受訪者說到：

爸媽經常罵我們說：「在家裡，不准說緬甸話，講中文。」但是，外面的朋友都是用緬文溝通的，我們理所當然比較習慣緬文說話。  
----阿強

緬文學校裡會認識老緬<sup>5</sup>與其他少數民族的同學。我們相處的不錯，但是我的家人不喜歡我跟他們來往，認為我跟他們在一起會學壞。  
----阿明

由於緬甸身分區隔政策，使得華僑的社會階級地位較低，但文化上又無法接受或融入緬甸在地社會，華僑的自我認同建立也因此出現游移與內部衝突（既瞧不起又不願意融入老緬文化，但其華人身份受到社會貶抑）。來台灣求學，成為華僑尋求身份認同的管道之一。受訪者小梅曾描述此種身份認同的困境，她說：

在緬甸時，緬甸朋友會因為我是中國人而排斥我；但是，我在華文學校裡，因為有濃重的緬甸口音，又會被老師質疑我是緬

---

<sup>5</sup> 老緬，是緬甸華僑用來稱呼緬甸人的詞語，具有貶抑的意涵。

甸人。無論在那個圈子，我好像一直在被排擠，找不到與別人的共通點。來到台灣，一下飛機聽到大家都說中文讓我好開心，我深深覺得這才是我們華人該居住的地方。

緬甸僑生，因為緬甸當地生活的文化認同困境而嚮往台灣、嘗試在台灣找尋認同整合的可能；但是，如前所述，來到台灣是開啓另一個跨文化溝通的任務，經濟、文化與語言三重弱勢造成在融入台灣主文化的困難。此種文化認同的困境，並無法藉由傳播科技來獲得適當抒解。

## 伍、小結

旅居他鄉、跨地求學，是個艱困而辛苦的旅程；年輕的旅居者，往往懷抱著對於前往就學國家的浪漫想像出發，在嘗試體驗新求學生活後才發現，跨文化溝通的困難以及文化衝擊的挫折是他們從未考慮而且汲汲待解的沈重任務。於此時，網路傳播科技的進入，往往可以協助旅居者重新建構人際網絡，讓他們可以在孤獨的異鄉仍然擁有與家鄉家人與原文化好友的支持。因此，依照文化衝擊的調適期發展而言，網路傳播科技通常在第二期挫折期銜接第三期調適期時進入，而到整合期時，旅居者已經能夠妥善策略性地運用線上書寫所建立出的人格特質，在主文化與原文化平台上經營人際關係。



圖3 網路傳播科技進入文化衝擊調適期之時間點

網路，作為電腦仲介傳播的特質，讓旅居者打破時間與空間的限制，重新串連起與原文化享有的社會網絡資源；即便身處於異地（台北、高雄、新加坡、美國等），同樣具有緬甸華僑背景的人們在網路

上聚集為賽伯社群，共享社群裡的人際資源與支持體系。即便面對台灣主文化的人際溝通壓力，旅居者也可以透過線上人格建立的書寫優勢，運用不同的語言作為溝通頻道劃分的工具，讓自己策略性的跳躍在頻道間的轉換，進而進入以旅居者特異的認同位置整合入台灣主文化社會之中。

於此，回到本文的研究目的，我們可以發現，網路傳播作為跨文化溝通的契機，起源有二。第一，書寫，確實是賽伯人生存力量的所在（Porter, 1997; Jones, 1998; Jordan, 1999; Haraway, 2000; Plant, 2000; O'Brien, 2000）；在網路空間以賽伯人姿態生存的旅居者，透過其多重語言的優勢，讓己身的認同位置不斷流動在主文化與原文化之間，策略性地如變色龍般融入在社會環境裡。第二，跨越虛擬與真實空間存在的賽伯社群（Watson, 1998; Rheigold, 1993; Foster, 1997; Baym, 1998; Ferback, 1999），其跨越地理空間限制的優越性，亦提供旅居者異地求學、重新凝聚原文化情感支持的可能。

然而，在文獻檢閱時，本文提出的兩項網路溝通陷阱：「自我意識的抬頭」與「無所不在的焦慮感」，卻非造成跨文化溝通困境的原因。進一步分析可以發現，雖然社交網站的建構是基於個人主義、以個體作為出發的溝通網絡，但是此種冷漠的疏離感（Jones, 1998, 1999; Baym, 1998）並未對跨文化溝通產生困難，受訪者均未表示因網路自我意識抬頭而形成的溝通困境。此外，由於臉書的溝通均是針對日常生活心情感想等偏向於生活面的分享，研究過程亦未發現有其焦慮感的產生。網路作為新傳播科技的溝通平台，在跨文化溝通無法發揮作用的部分，其實是糾葛更加深層的文化認同困境，包括「台灣主文化 v. 緬甸原文化」以及「華人認同 v. 緬甸認同」等認同位置的拉扯。因此，如何有效地將網路傳播科技作為促進族群多元文化溝通的橋樑，仍值得未來進一步研究與思考的方向。

## 參考文獻

- 林芳如 (2010)。《「緬甸」與「僑生」：跨國主體的形成與困境》。國立交通大學社會與文化研究所碩士論文。
- 章英華 (1995)。〈社會互動與社會結構〉。載於詹火生、林瑞穗、陳小虹、章英華、陳東升 (主編)，《社會學》(頁173-200)。臺北縣：國立空中大學。
- 張淑媚 (2003)。《對話之誤解與澄清—以中文為使用語言之跨文化傳播研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 張苙雲 (1987)。〈社會互動與社會結構〉。載於詹火生、張苙雲、林瑞穗 (主編)，《社會學》(頁135-166)。臺北縣：國立空中大學。
- 黃自來 (1992)。〈肢體語言與英語教學〉。《英語教學》，16(3), 17-28。
- 黃葳威 (2008)。〈網際網路對華人移民跨文化適應影響探討：以美國德州首府奧斯汀華人移民為例〉。《2008數位創世紀：e世代與多元文化國際學術實務研討會學術實務研討會論文集》，119-150。台北：國立政治大學數位文化行動研究室。
- 楊深坑 (1998)。〈華僑教育的展望。國立暨南大學、海華文教基金會、中華民國比較教育學會，綜合報告〉。《華僑教育學術研討會》。國立暨南大學。
- 賴玫君 (2008)。《文化衝擊、文化調適與學習策略之探討—以留學美國之國際交換學生為例》。南台科技大學技職教育與人力資源發展研究所碩士論文。
- 譚天與吳佳真譯 (1998)。《虛擬化身：網路世代的身分認同》。台北：遠流。(原書 Turkle, S. (1996). *Life on the screen: identity in the age of the internet*. New York: Touchstone Books.)
- Arasaratnam, L. A., & Doerfel, M. L. (2005). Intercultural communication competence: Identifying key components from multicultural perspectives. *International Journal of Intercultural Relations*, 29(2), 137-163.
- Aycan, Z. (1997). Expatriate adjustment as a multifaceted phenomenon: Individual and organizational level predictors. *International Journal of Human Resource Management*, 8(4), 454-456.
- Baym, N. K. (1998). The emergence of on-line community. In S. G. Jones

(Ed.), *CyberSociety 2.0: Revisiting computer-mediated communication and community* (pp.35-68). Thousand Oaks: Sage.

Boekstijn, C. (1988). Intercultural migration and the development of personal identity: The dilemma between identity maintenance and cultural adaptation. *International Journal of Intercultural Relations*, 12(2), 83-105.

Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.

Chaney, L. H. & Martin, J. S. (2007). *Intercultural business communication* (4<sup>th</sup> ed.). New Jersey: Prentice-Hall.

Fernback, J. (1999). There is a there there: Notes toward a definition of cybercommunity. In Jones, S. (Ed.), *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the net* (pp.203-220). London: Sage.

Foster, D. (1997). Community and identity in the electronic village. In D. Porter (Ed.), *Internet Culture* (pp.23-37). New York: Routledge.

Haraway, D. (2000). A cyborg manifesto: science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.). *The cybercultures reader* (pp.291-324). London: Routledge.

Haythornthwaite, C. (2005). Social networks and internet connectivity effects. *Information, Communication & Society*, 8 (2), 125-147.

Ito, M. (1997). Virtually embodied: The reality of fantasy in a multi-user dungeon. In D. Porter.(Ed.), *Internet Culture* (pp.87-109). New York: Routledge.

Jones, S. (1999). Studying the net: Intricacies and issues. In S. Jones (Ed.), *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the net* (pp.1-27). London: Sage.

Jones, S. G. (1998). The internet and its social landscape. In Jones, S. G. (Ed.). *Virtual culture: identity & communication in cybersociety* (pp.7-35). London: Sage.

Jordan, T. (1999). *Cyberpower: the Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. London: Routledge.

- Kristjánsdóttira, E. S. (2009). Invisibility dread and desired: Phenomenological inquiry of sojourners' cross-cultural adaptation. *Howard Journal of Communications*, 20(2), 129-146.
- McLean. C. A. (2010). A space called home: An immigrant adolescent's digital literacy practices. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 54(1), 13-22
- Nakanishi, M. (1986). Perceptions of self-disclosure in initial interaction: A Japanese sample. *Human Communication Research*, 13, 167-190.
- O'Brien, J. (2000). Writing in the body: Gender (re)production in online interaction. In M. A. Smith & P. Kollock (Eds), *Communities in Cyberspace* (pp.76-106). New York: Routledge.
- Plant, S. (2000). On the matrix: cyberfeminist simulations. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp.325-336). London: Routledge.
- Porter, D. (Ed.) (1997). *Internet Culture*. New York: Routledge.
- Poster, M. (1997). Cyberdemocracy: Internet and the public sphere. D. Porter (Ed.), *Internet Culture* (pp.201-217). New York: Routledge.
- Rheingold, H. (1993) *Virtual Communities*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Sosnoski, J. J. (1999). Configuring as a mode of rhetorical analysis. In Jones, S. (Ed.), *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the net* (pp.127-143). London: Sage.
- Taft, R. (1977). Coping with unfamiliar cultures. In N. Warren (Ed.), *Studies in cross-cultural psychology*, 1, 125-153.
- van Dijk, J.(2004). *Divides in succession: Possession, skills, and use of new media for societal participation*. New jersey: Lawrence Erlbaum.
- Watson, N. (1998). Why we argue about virtual community: A case study of the Phish.net fan community. In S. G. Jones (Ed.), *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety* (pp.102-132). London: Sage.
- Wilbur, S. P. (1997). An archaeology of cyberspaces: Virtuality, community, identity. In D. Porter. (Ed.), *Internet Culture* (pp.5-23). New York: Routledge.

Zhao, S., Grasmuck, S., & Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1816-1836.



## **Internet as the Platform of Cross Culture Communication: the Viewpoint from Disadvantaged Sojourners**

Yu Pei Chang\*\* De Hsing Cun\*\*\*

---

### **Abstract**

In contemporary society, digital technology facilitates the compression of time and space that affords virtual movement across sociocultural borders, that cross culture communication tries to stride across too. The article tried to explore the opportunities and straits of the Internet as the platform of cross culture communication. The study interviewed 16 Myanmar Overseas Chinese students in Taiwan and observed their identity constructions and interpersonal communications on Facebook. We find that cyberspace provides a safe place where they could wander between host culture and home culture. Although their social networks were based on home culture, the characteristics of Internet communication, including online personality and cybercommunity, are the effective tools and protections that sojourners could use to overcome culture shock.

Keywords: cultural identity, sojourner, cross culture communication, Internet, Myanmar Overseas Chinese students, communication technology.

---

\*\* 作者為交通大學傳播與科技學系副教授。

\*\*\* 作者為緬甸旅居台灣留學生，台大生傳系學士、交大傳播所碩士。