

# 第三文化：教育中的虛擬世界視覺文化

第三文化：教育  
中的虛擬世界視  
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

虛擬世界中的視覺文化是集結了來自世界各地、不同文化背景成長下的設計者們的想像力，而非重建真實世界的一種體現。第二人生視覺化的虛擬世界結合了所有虛擬世界使用者的原始文化背景、想像中的文化以及創造力，而建立一個第三文化。研究者以扎根理論作為本研究的基礎，研究方法包括了觀察、問卷調查以及訪談，研究對象包括第二人生的教師、學生以及景觀設計者。從研究中顯示—第三文化系統正持續發展、塑形並受到所有虛擬世界使用者的影響。有鑒於虛擬世界中的人口數量，以及爲了要降低在各教育領域中隱藏的課題，在教育中推廣視覺文化已成為不可或缺的一環。

關鍵詞：虛擬世界、視覺文化、第三文化

## 前言

第二人生(SL)係一個持續發展的3D虛擬世界。在這個虛擬世界中，學術機構也建立了虛擬校園的學習環境。虛擬校園裡，並未明確地界定教室、校園、以及其他虛擬世界環境中的界線。換言之，虛擬世界中的任何一角都能是學習環境。老師們可以輕鬆地帶領學生離開校園，進行戶外教學。學生們同時也可以獨自在校園外遊覽。整個虛擬世界就是一個學習環境。

在第二人生虛擬世界裡的人物，使用者透過分身來代表自己，而這些分身則來自於使用者們無窮的想像力。分身的性別、年齡、種族以及種類，也許與使用者在真實生活中大不相同。我們也可以說，在虛擬世界中，老師和學生的身分並不如真實世界中來得明顯。

本研究的主要目的係爲了要瞭解不同文化背景中的人聚在以影像爲主的虛擬環境中時，他們透過何種視覺方式互相溝通，同時如何透過周遭的意象不自覺地達到學習的效果。來自不同文化背景的人對於不同的正規視覺特性、技術特性以及氣氛也可能會產生不同的反應和感受。

本研究中的理論背景包括文化理論以及視覺文化理論。在理論背景中說明文化的形成和轉變方式，以及視覺文化如何影響到其他人生和文化的觀點。在虛擬世界中運用理論基礎時，學者發現虛擬世界中的虛擬文化轉變爲「第三文化」。

## 理論架構：文化與視覺文化

### 文化

文化係指關於人類以及人類生活的方式。文化是多元的，一個人在同一個時間點也可能會有不同的文化認同(Wang, 2001)。「文化認同係透過日積月累的語言、社會經歷以及儀式、規範和神話傳承給新成員的所形成(p. 516)」。每個人在生理方面上的差異形成了他們在性別、種族以及年齡上不同的文化。而每個人在心理上的差異則形成了事業、嗜好、以及宗教上不同的文化。自然環境中的差異也會影響不同的生活方式。McFee 和 Degg(1977)曾提出：「文化是群體行爲、想法以及價值觀的一種模式(p. 272)」。「每個文化都有其獨特性，同時也透過一種模式將各個部分緊黏在一起 (Dewey, 1934, p. 349)」。

換句話說，在同一個文化中的人通常都會有類似的思考模式、感受以及行為模式(Wang, 2001)。

某些學者認為文化是一種同質性的產物，但也有學者認為文化會轉變。當主文化系統對個體產生影響時，個體同時也將自己獨特的子文化帶入了共同社會中。文化並非一個穩定的形態而存在(Anyanwu, 1998)。Lemke (1993)提出：「自治文化動力學」(p. 3)展現於人類社會系統中，同時與系統的物質過程相互依賴。Hamelink提出—透過文化同步性，世界文化背景的多樣化正逐漸地消失(Yaple & Korzenny, 1989)。文化係「透過影像、生產者、文化產品以及讀者/消費者複雜互動中的產物。而這些影像的意義，則會透過這些解讀、參與以及協商的過程而產生」。文化想法與價值則是透過視覺影像而加以維持，因為透過影像可以進行溝通、指導並傳達行為、想法以及文化價值(McFee & Degge, 1977)。如同 Machin 和 Leeuwen (2007) 提出—文化同步性，亦或是換句話說—全球化和文化帝國主義息息相關。而媒體則是在文化帝國主義中(Yaple & Korzenny, 1989)，建立全球文化的關鍵媒介。Kellner (2006)也指出一個體在不自覺的情形下，會受到媒體文化的影響。

## 視覺文化

在本文中的視覺文化除了藝術與設計以外，也包括了所有人類所創造以及在日常生活中所見之物(Jenks, 2002)。眼睛所見係一種「文化歷練」(Evans & Hall, 2005, p. 310)。當觀賞者們在不同的地點、時間、心情、環境以及情境下看著相同的影像，以及當觀賞者們的年齡、階級、性別以及地區性宗教不同時，影像的意義也會有所改變(Jenks, 2002)。此外，「觀看也是一種選擇性的行為(p. 10)」。人們會選擇自己習慣/或感興趣的影響，並忽略他們不熟悉的影像。個體的文化背景同時也會影響到他們在觀賞時的選擇，文化背景同時也會對影像的意義有著極大的改變。

在視覺文化中，瞭解影像是其中一個最關鍵的議題。對於觀賞者而言，「對影像的解讀便是要檢視我們本身以及他人對這些影像的預設立場，而對視覺語言的解譯則需要透過它們“影像”本身所傳達出來的意義(Sturken & Cartwright, 2004, p. 41)」。當觀賞者們在看一個影像，影像的意義並非透過影像本身所產生，而是取決於觀賞者們對於影像的體驗，以及影像所存在的環境(Duncum, 1997)。此外，有生命的物體也會協調出他們在世界中所代表的意義(Semali, 2002, p. 9)—當人們聚集在一起時，他們會分享經驗、發展出價值

觀、建立文化、並且形成他們對影像本身的瞭解與解讀。因此，同樣的影像在同樣的文化中，也有可能因為時間點的不同，而有著不同的含意。

Sturken和Cartwright (2004)認為在視覺文化中的影像—「是透過編碼和解碼所產生(p. 56)」。創造者在建立一個影像的同時，會依據自己本身文化對於該影像所代表的意義，進行編碼。因此，具有相同文化背景的觀賞者在觀賞影像時，很快地就可以瞭解其中主要的含意。影像創造者也可以選擇呈現影像的時間和地點，來影響對該影像意義的解讀。透過此種方式，影像成為代表想像世界，以及抽象概念、意義塑造、資訊傳達、表達對於自然、社會及文化的情感、提供滿足或不滿、影響風格、決定消費以及調停權力的媒介。

媒體也是視覺文化環境中的焦點，「這些媒體是為人類身分的科技以及社會呈現的方式，我們同時也成為了當代媒體中的主題和對象(Bolter & Grusin, 2000, p. 231)」。媒體不僅深入人類的心智，同時也影響著人類對於人生甚至生命的看法(Garcia-Cardona, 2002)。當來自不同文化背景的人透過不同的媒體檢視影像時，這個過程則包括了「觀賞者本身具有的內涵性而非外延性的心理與情緒態度(Chandler, 2002, p. 63)」。

在科技發達的今日，許多人都擁有自己的數位相機，透過這些科技的產物即能建立自己的影像。人們透過網路相簿的方式建立自己的藝廊，他們不只是影像的觀賞者，同時也是創造者。這些創造通常具有其表述意義。然而，人們按下相機快門的動作並非只是一個單純的行為，這樣一個簡單的動作中包含了影像創造者本身特定的文化背景。Sturken和Cartwright曾提及—「這些表述系統所反映的並不僅僅是世界本身，而是對物質世界所代表意義的建立(p. 13)」。而表述並非全然的真實呈現，但表述建立了「無限可能中的一種表述(Chandler, 2002, pp. 62-63)」。因此，人們想要呈現的影像，以及他們呈現的方式全取決於他們自身不同的文化背景。

時至今日「影像除了被創造和消耗以外，同時也是一種不同文化的循環情形(Sturken, & Cartwright, 2004, p. 315)」。當不同文化的人在觀賞影像時，影像本身可能帶著觀賞者無法瞭解的「噪音」。這是因為在沒有共同文化瞭解下，無論看了多少的影像，這些影像對於觀賞者本身是陌生的，也因此，在無法瞭解影像的情形下，就會產生誤解。觀賞者本身可能會不自覺地受到影像中的「噪音」所影響。因此，瞭解視覺文化以及文化與文化之間的互動，是成功進行視覺溝通的一大關鍵(Cooper, 1998)。

## 研究問題

在真實世界以及虛擬世界中的所有環境，都充斥著充滿教義的影像。假如教育者在虛擬世界中沒有揭示出影像中的教義特色，所有人(包括老師、學生、以及虛擬世界中的使用者)都可能用不同的方式解讀這些影像，而因此產生錯誤的解讀。透過視覺文化的教授，有助於呈現出潛藏的教義，同時降低對於這些影像的誤解。

基於視覺溝通在虛擬世界中及潛在的難度，本文主要的研究問題為：在第二人生3D動畫虛擬世界中，影像所呈現的教義特色為何？

子問題1：環境設計者在第二人生中，結合了哪些影像中形式上和技術性的特色？

子問題2：研究對象如何進行對環境的選擇以及表達其喜好？

子問題3：研究對象如何透過他們在第二人生的視覺體驗，描述自己的學習過程？

子問題4：研究對象從在第二人生的視覺體驗中，學到了什麼？

研究者透過觀察的方式回答了第一個問題—環境設計者在第二人生中，結合了哪些影像中形式上和技術性的特色？

研究者透過以問卷進行訪談的方式，執行研究子問題2、3和4。在問卷以及訪談中，將問題分為4個部分。第一部分包括了研究對象的人口統計基本資料；第二部分則關於研究對象的環境選擇與喜好，並且說明對於環境的選擇以及表現喜好的原因？第三部分則包括了研究對象從視覺經驗中所學到的東西，並回答參與者如何透過他們在第二人生的視覺體驗，描述自己的學習過程？至於第四部分則包含了動機以及學習的過程，以用來回答—研究對象在第二人生的視覺體驗中，學到了什麼？

## 研究方法與研究對象

本研究所有資料皆來自於第二人生的虛擬世界。本研究的對象包括—第二人生的老師、學生以及環境設計者。由於第二人生的使用者必須年滿18歲，所以在本研究於2010年執行期間，最年輕的研究對象也至少有18歲。

研究方法包括透過觀察、問卷和訪談的方式進行。基於質性與量化資料對本研究皆具有一定的重要性，因此研究者使用的是混合性的多重檢驗方式。研

研究者使用了二種方法以「確認、交叉驗證並證實研究的相關發現(Creswell, 2003, p. 217)」。這個研究「在解讀階段中結合了二種方法所產生的結果(p.217)」。研究者同時也使用主軸編碼以將資料進行編碼。

研究者透過「簡易隨機取樣」的方式蒐集相關的觀察資料。簡易隨機取樣「包括從取樣數目中隨機挑選(Robson, 2002, p. 261)」。研究者製作了一份觀察檢視表以對環境進行研究，此份觀察檢視表和第一部分的問卷問題類似。研究者根據事實做為記錄，同時也根據自己所觀察的加以記錄。研究者對於不同的地點進行快照，每個地方的快照數量自11張至140張不等，張數的多寡取決於地點的大小和細節。研究者同時也以錄影裝置捕捉動態影像。

研究者使用「分層隨機抽樣」的方式蒐集問卷資料。分層隨機抽樣中「包含將研究對象分配到一定數量的小組或階層當中，這些小組中的成員都具有特定的特質。接著再各層當中進行隨機取樣(Robson, 2002, p. 262)」。在問卷中的取樣對象為使用第二人生做為學習環境的老師與學生。填寫問卷的100位研究對象都有簽署同意書。在100份問卷中，有95人填寫，但只有64位完成。而在64位填寫問卷的人當中，其中有2位年齡在18歲以下，另外也有2位回答了和研究本身無相關的答案。因此，本份問卷中，共計有60份為有效問卷。

研究者使用「多步驟取樣」的方式蒐集訪談資料。多步驟取樣中「包括了在不同階段中進行樣本的挑選(Robson, 2002, p. 263)」。因此，在問卷的最後有一個部分是詢問問卷研究對象是否願意參與後續的訪談，並要求同意進行後續的對象必須列出可進行的確切時間、地點以及他們偏好的溝通工具。研究者在收到研究對象的問卷以及在第二人生中的名字後，進行後續的連絡。

在半結構性訪問中的研究對象為填寫問卷的老師與學生，他們也是同意進行後續訪談的人。然而，只有25位研究對象確實地約定了訪談的時間，而其中也只有20位有依約進行。訪談是在虛擬世界中，以面對面的方式透過同步文字或語音溝通進行。根據溝通方式以及訪談的內容，訪談的時間為1至2個小時不等。其中僅有一位研究對象選擇使用語音溝通，其他的19位則選擇用文字溝通的方式。

研究者將觀察檢視表以及從問卷第二部分（研究對象的環境挑選以及喜好）所蒐集到的資料進行比較。為要回答第一個研究問題，研究者透過直行圖以及長條圖來說明在觀察以及問卷資料中的相同與相異之處。研究者透過整體的觀察、問卷以及談訪資料加以比較當中所呈現的模式。

研究者使用扎根理論做為本研究的基礎。Robson(2002)提過「扎根理論的研究係要蒐集一個與特定研究重點相關的理論。這個理論必須針對研究當中所取得的資料，尤其是所牽涉到的研究對象行為、互動以及過程作為基礎(p.190)」。研究者從研究資料中，發展自己對於虛擬世界中第三文化的理論。

## 發現

某些研究對象在訪談中描述他們一開始無法瞭解在第二人生裡看到的影像所傳達的意義。他們必須透過與影像創造者進行討論，才有辦法瞭解影像的意涵。在虛擬世界中的影像對於研究對象而言，是一種對過去已知影像、意義以及文化上的挑戰。在視覺化的虛擬世界中所出現的影像，都帶有設計者本身具有的文化背景。這種文化所傳達的意義，通常是該文化的思想意識，是一種人類不自覺參與的普遍過程。思想意識代表著人們對於真實世界的體驗與意識。

受訪者在觀看由研究者所提供的相同影像時，提出了許多不同的回覆。Adelson 和 Bergen (1991)認為一人們對於事物的感受會因其不同的經驗而有所差異。人類會針對他們的體驗做出回應，再將新的經驗和舊的經驗加以結合(Dewey, 1934; Taylor, 2000)。影像和虛擬世界使用者之間的關係並非直接且顯而易見(Burnett, 2004, p. xiv)。虛擬世界中的使用者會不自覺地透過所看到的影像加以學習，而他們對於影像的瞭解也可能與原本環境設計者的本意有所差異。然而，無論使用者在虛擬世界中看到何種影像，以及不管他們認為這些影像所傳達的意義為何，這些影像都會對使用者們在未來看到的影像及想法有所影響。

由於人類的心理生活可反映出文化真實性，新的科技所扮演的角色並不僅僅與電腦連結，更是與人性結合的呈現，從中可與世界分享其文化經驗(Masalela, 2005)。在虛擬世界中，不同文化之間的距離遠比在真實世界中來得小，同時文化的傳遞也比真實世界來得更加迅速及容易；由於文化間的距離縮短，虛擬世界的居民不僅會感受到科技以及呈現上的限制，也能面臨文化上的適應(Traub, 1994)。當來自不同文化背景的人在虛擬世界中觀看同一個影像時，觀賞的過程包括了「觀賞者本身具有的內涵性而非外延性的心理與情緒態度(Chandler, 2002, p. 63)」。



圖1 環境1 Insilico



圖2 環境2 樹之間的空間



圖3 環境3 Kamimo島



圖4 環境4 中古幻想角色社區

根據訪談的資料顯示一問卷中研究對象最喜歡的環境類型與先前研究者所列出的4個喜好網站有所差異(參見圖1-4)。這個差異情形符合了Jamieson(2007)的論點—人類的視覺感受會不斷地調整、重新排列,並加入社會與多變的符號;因此,人類有時對事物的感受會因他們先前的經驗所影響。換句話說,先前的經驗會重新形成人類的心理架構(Eisner, 1997; Groom et al., 1999; Jamieson, 2007)。Eisner (1997)提出—視覺感受會因為人類生活經驗的延伸而更加複雜與精鍊。「當我們透過經驗瞭解了某些規則性時,我們也會更熟悉所處的環境(Efland, 2002, p. 24)」。當人類有了重覆的經驗時,這些經驗就會從原本的短期記憶延伸至長期記憶當中(Barry, 1997; Kellogg, 1995)。換句話說,我們的長期記憶是透過經驗的累積而形成,而虛擬世界中的視覺經驗也會形成長期記憶。

研究對象訪談的回應與格式塔心理學家Barry(1997)以及Kellogg(1995)的論點不謀而合,認定視覺影像和心理影像的結合可促進人類對未來視覺感知的視覺經驗,同時有助於人類建立知識。Home同時也提出—「我們所見的現實

並非真的現實世界，而是一種智力的創造產物(Anyanwu, 1998)」。因此，虛擬世界當中包含了許多不同的文化背景(Penny, 1994)。虛擬世界提供人們對於影像、感受以及思想的體驗，透過這個媒介，人類可將複雜的資料加以視覺化，進而加以運用並產生互動(Aukstakalnis, 1991; Burnett, 2004)。

某些研究對象在訪談中提到他們有時必須和影像創造者進行討論，才能進而瞭解影像。這個發現證實影像的含意並非僅僅存在於個體的心裡，同時也會透過社會文化背景而建立，學習的本身也會受到社會文化背景所影響。根據Efland(2002)的說法，影像的意義並非被動的感受過程，而是透過學習者的本身加以建構。在虛擬世界中，學習活動提供了學生們以第一人稱的觀點與所接觸的資訊進行互動(Dickey, 2005)。Lindlif 和Shatzer (1998)提出：「影像的意義係透過表述而體現(p.1)」。由於每個人在觀看同樣的影像時，不一定會接收到相同的資訊，他們必須透過所使用的符號來界定影像的意義。因此，觀賞者的文化背景就影響著虛擬世界中影像對他們所產生的影響。也正因如此，影像觀賞者與影像創造者的文化背景相衝擊的情形下，就會形成視覺文化。虛擬世界中，透過影像會形成新的文化，使用者也必須學習如何在虛擬世界中以視覺的方式進行溝通。

教育者必須認清這個新的文化，才可以協助學生們學習如何和虛擬世界的其他居民進行視覺溝通，誠如Ess以及Sudweeks(2006)指出—在線上學習環境中，學生之中不同文化之間的溝通與互動，比瞭解個別文化來得更為重要。

## 第二人生文化

在第二人生的虛擬世界中，每天都有數百個活動以及數千個事件在進行。Wang(2001)曾提出：「文化是群體行為、想法以及價值觀的一種模式(p.272)」。「每個文化都有其獨特性，同時也透過一種模式將各個部分緊黏在一起 (Dewey, 1934, p. 349)」。換句話說，在同一個環境中的人，例如—第二人生，他們正在形成自己獨特的文化，而他們的思考方式、感受以及行為也會遵照著類似的模式。

大部分的研究對象除了是第二人生裡的觀賞者以外，也是第二人生的創造者。第二人生將觀賞者們變成活躍的使用者，也因此改變了對影像的概念(Manovich, 2001)。Evans和Hall(2005)提出—觀看就是一種「文化演練(p.310)」。虛擬世界中影像的意義也同時存在於觀賞者與設計者之間的交流(Appadurai, 2005)。根據Freedman(2003)的說法，「一個富有表達性的物件，

無論所代表的意義為何，都不具有內在的意義；它的意義係透過觀賞者的視覺文化所賦予(p.69)」。McPhail(2002)也指出—許多網路和線上社群使用者與真實世界相較下，有著更多的共同點。而他們在虛擬世界中所塑造的文化並非僅是子文化，而是線上使用者們所共享的主流多元文化。

從研究資料顯示—在第二人生的虛擬社會中，文化來自於全球各地不同的背景與階級。因此，第二人生成爲一個使用者們互相交流的文化聖殿。Taylor(2000)指出：「我們所建立的所有事物，在某種程度上會對我們的周遭造成影響。因此，我們所做的每一件事、所閱讀的資料、以及創造的事物都成爲我們經驗的一部分爲 (p.380)」。因此，第二人生創造出了獨特的第三文化。

## 討論：虛擬世界的視覺文化

由本研究的問卷以及訪談資料顯示—在虛擬世界中重建的大部分文化並非是真實的，而是精簡的、混合的且扭曲真實世界文化的呈現。在第二人生的虛擬世界中，中文環境可能是透過日本設計師重新建立，而日本環境也可能透過美國人重建。當我們在沒有原文化環境的視覺世界中重建文化時，創造者並沒有重建原文化，而是建立了對於原文化新的解讀方式。每個文化的穩定性取決於居民在該文化下，對於經驗意義的瞭解方式。事物的意義在相同的文化之下，可透過「拆解、重組、覆蓋和交換的方式而呈現(Harasim, 2006, p. 109)。」Foucault(1980)同時也指出—科技的技術提供了人們創造、轉換以及運用的能力。環境設計者在虛擬世界中，可透過視覺的方式創造、轉換並運用不同的文化，也因此形成了新的文化。

### 第二人生文化

許多受訪者表示—瞭解第二人生並非一個遊戲是十分重要的，第二人生是一個與真實世界類似的大型世界。因爲人們在這個線上環境中會進行互動、思考和參與其中。第二人生和其他視覺化的虛擬世界不同，因爲在這個虛擬世界中，所有的內容都是由使用者所創立的。所有在這個虛擬世界的使用者皆可以建立3D物件來豐富或改變這個線上世界。Lindlif 和 Shatzer (1998)指出—「人類透過語言以及其他符號演練持續的協調所蒐集的認知，而進行相關的行爲模式。這些對於文化的領會並非心靈本體，也並非物理現實的相似處(p.1)」。文化並非來自於文化本身，而是透過在同一個環境中的人類整合而成。

問卷資料顯示—雖然使用者自詡為探險家，他們也只針對有興趣的地方進行探究。所有人類都有對其所屬的文化皆有歸屬感的需求。文化是「影像、生產者、文化產品、讀者/消費者複雜互動中的產物(Sturken, & Cartwright, 2004, p. 69; see also Jamieson, 2007)」。文化觀點與價值係透過視覺影像所維持，因為這些影像能溝通、指導並傳達代表文化的行為、觀點以及價值(McFee & Degge, 1977)。

在人類的文化裡，人們建立符號系統，以視覺的方式從地理及歷史的角度進行呈現、記錄並傳達意義(Bolter, 2003; Jamieson, 2007; Semali, 2002; Smith-Shank, 2007)。文化係一種多變的符號系統；不是一種穩定的過程。文化所代表的意義會不斷地改變，同時也會透過不同文化的影像而有所修正，文化意義係指影像、文化、產品、創造者與觀賞者之間的互動結果(Jenks, 2002)。Sturken 和 Cartwright(2004)曾提出：「影像除了被創造和消耗以外，同時也是在同一文化之內或不同文化的之間所循環的狀況(p. 315)」。McFee 和 Degge (1977)則提出每個文化中的符號和想法皆有著緊密結合的關係，這是因為文化是一種過程，在同一群體中人類行為、想法以及價值觀的交流。換句話說，當人類建立符號時，這些符號有著多變的特性，同時具有其文化獨特性，都是因為這個符號系統係建立於一共享的文化背景中(Dewey, 1934; Denis, 1989)。影像可形成文化認同，同時也在一個文化中代表著特定的意義；影像的基本價值即為本身所代表的意義(Burnett, 2004; Duncum, 1997)。觀賞者以及影像「互相依賴」著彼此(Hayles, 1999, p. 20)，這是因為每個影像的意義會隨著時間和文化一同改變。在不同的時間或不同的地點看到的影像，也可能會對觀賞者呈現不同的故事(Pettersson, 1993; Smith-Shank, 2007)。也就是說—影像反映出觀賞者瞭解的角度，以及對其中意義的解讀(McFee & Degge; Mitchell, 2005)。

文化代表著人類本身以及生活方式，研究者所定義的第一文化為一遺產文化(Efland, Freedman, Stuhr, 1996)，也被視為原文化(Wang, 2001)。這是人類生活中的主要文化，同時對大多數的人帶來影響。第二文化是指興趣團體(Efland, Freedman, Stuhr, 1996)，它也是子文化(Wang, 2001)。根據 Mercer (1958)，子文化就是在一個社會裡的子群體；每一個群體都有著自己的特色以及思考與行為方式(Yinger, 1960)。第三文化係一種不同文化之間、全球性的文化融合。它存在於虛擬世界中，在這個世界裡所有的使用者都有著不同的文

字語言，由於第三文化在語言上並無法完整的溝通，因此使用者通常會透過視覺影像的方式，來瞭解彼此的文化。

在第三文化中，使用者學習並重新學習關於影像的多種意義以及矛盾點。在第三文化中，透過使用者所建立的影像意義，係透過第三文化的居民建立文化的產物。

## 結論

虛擬世界中的視覺文化並非對於真實世界的重建，它是一個透過設計者們的想像力，而充滿著各種全球文化的一個空間。第二人生的視覺化虛擬世界，透過所有虛擬世界使用者們的原始文化背景的結合，形成了第三文化。第三文化是透過虛擬世界的使用者們進行發展、塑形與共享的系統。因此，爲了要能瞭解這個新文化，所有虛擬世界的使用者必須能夠解讀他們所見的視覺文化。

今日動態虛擬世界已蔚爲風潮，再加上要降低在教育各個領域中所隱藏的教義，在藝術教育中推廣視覺文化，成了一門重要的課題。根據 Gair 和 Mullins (2001) —「我們無法透過回溯或左右張望的方式來發現隱藏的教義；在大部分的情形中，我們其實都可以很明顯地看到它(p. 23)」。視覺文化也影響著人們透過視覺影像和彼此溝通的方式(Miller & Burton, 1994)。Myles (2004)指出：「視覺系統也許能提昇孩童及青少年對於社會認知的能力，有助於他們瞭解自己身處的環境，以及環境中潛在的教義(p. 19)」。虛擬世界中的影像通常會不自覺地影響著人類的學習感受(Barry, 2006)。

McFee 和 Degge (1977)指出一當人們視覺經驗增加時，他們的心理生活也會變得更爲複雜。人類在融入視覺化的虛擬環境前，會不斷地對影像進行學習，他們也會在理解了影像的本意後，再進而瞭解其內在含意(Semali, 2002)。在虛擬環境中，所有的影像都是透過設計而加以創造，有其存在的意義(Zhai, 1998)。在視覺化的虛擬學習環境中，必須透過視覺文化的教授，呈現出影像所潛在的教義。如同 Anderson (2002)所提及：「透過呈現，潛在的教義可隨研究對象所採用(p. 117)」。

## References

- Adelson, E., & Bergen, J. (1991). Computational models of visual processing. In M. Landy, & J. Movshon, *The Plenoptic Function and the Elements of Early Vision* (pp. 3-20). Cambridge, MA: MIT Press.
- Anderson, T. (2002). Revealing the hidden curriculum of e-learning. In G. Glass, & C. Vrasidas, *Distance Education and Distributed Learning* (pp. 115-113). Information Age.
- Anyanwu, C. J. (1998). Virtual world and virtual reality. *Journal of Australian studies*.
- Appadurai, A. (2005). Here and now. In N. Mirzoeff, *The Visual Culture Reader* (pp. 173-179). NY: Routledge.
- Aukstakalnis, S. (1991). *Silicon mirage: The art and science of virtual reality*. Berkeley, CA: Peachpit Press.
- Barry, A. (1997). *Visual intelligence: Perception, image, and manipulation in visual communication*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Baudrillard, J. (1993). *The transparency of evil*. New York, NY: Verso.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. Michigan: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2005). *The conspiracy of art: Manifestos, texts, interviews*. LA: Semiotext(e).
- Berger, J. (1977). *Ways of seeing*. New York, NY: Penguin.
- Bolter, F. D. (2003). Theory and the challenge of new media. In M. E. Hocks, & M. R. Kendrick, *Eloquent Images: Word and Image in the Age of New Media* (pp. 19-36). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Burnett, R. (2004). *How images think*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Chandler, D. (2002). *Semiotics: The basics*. London: Routledge.
- Cooper, T. (1998). New technology effects inventory: Forty leading ethical issues. *Journal of mass media ethics*.

- Creswell, J. W. (2003). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Denis, H. (1989). Applying semiotic theory to educational technology. *Annual Meeting of the Association for Educational Communications and Technology*, 179-190.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Penguin.
- Duncum, P. (1997). Art education for new times. *Studies in Art Education*, 69-79.
- Duncum, P. (1999). A case for an art education of everyday aesthetic experiences. *Studies in Art Education*, 295-311.
- Efland, A. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. NY: Teachers College Press.
- Efland, A., Freedman, K., & Stuhr, P. (1996). *Postmodern art education: An approach to curriculum*. Reston, VA: NAEA.
- Eisner, E. W. (1997). *Educating artistic vision*. Reston, VA: NAEA.
- Ess, C., & Sudweeks, F. (2006). Culture and computer-mediated communication: Toward new understandings. *Journal of computer-mediated communication*, 179-191.
- Evans, J., & Hall, S. (2005). *Visual culture: The reader*. London: SAGE.
- Foucault, M. (1980). Two Lectures. In C. Gordon, *Power/Knowledge: Selected Interviews* (pp. 1-18). NY: Pantheon.
- Freedman, K. (2003). *Teaching visual culture*. NY: Teachers College Press.
- Gair, M., & Mullins, G. (2001). Hiding in plain sight. In E. Margolis, *The Hidden Curriculum in Higher Education*. London: Routledge.
- Garcia-Cardona, 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). NY: Peter Lang.
- Geoffrey, R. (1994). Media theory: A framework for interdisciplinary conversations. *Association for Education in Journalism and Mass Communication*, 1-20.

- Groom, D., Dewart, H., Esgate, A., Gurney, K., Kemp, R., & Towell, N. (1999). *An introduction to cognitive psychology*. Hove, East Sussex: Psychology Press.
- Harasim, L. (2006). A history of e-learning: Shift happened. In J. Weiss, *The International Handbook of Virtual Learning Environments* (pp. 59-94). Netherlands: Springer.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Jamieson, H. (2007). *Visual communication: More than meets the eye*. Chicago: IL: University of Chicago Press.
- Jenks, C. (2002). *Visual culture*. NY: Routledge.
- Kellner, D. (2006). Technological transformation, multiple literacies, and the revisioning of education. In J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger, & P. Trifonas, *The International Handbook of Virtual Learning Environments Volume I*. The Netherlands: Springer Dordrecht.
- Kellogg, R. T. (1995). *Cognitive psychology*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Lemke, J. (1993). Education, cyberspace, and chagne. *Electronic Journal on Virtual Culture*, 1-17.
- Lindlif, T., & Shatzer, M. (1998). Media ethnography in virtual space: Strategies, limits, and possibilities. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*.
- Lippit, A. M. (1994). Virtual annihilation: Optics, VR, and the discourse of subjectivity. *Criticism*.
- Machin, D., & Leeuwen, T. V. (2007). *Global media: A critical introduction*. New York, NY: Routledge.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Massachusetts: MIT Press.
- Masalela, R. K. (2005). Electronic literacies in virtual classrooms: Is this a one size fits all? Visual literacy and development an African experience. *IVLA*.
- McFee, J. K., & Degge, R. M. (1977). *Art, culture, and environment: A catalyst for teaching*. Belmont, CA: Wadsworth.

- McPhail, T. (2002). *Global communication: Theories, stakeholders, and trends*. Boston: Allyn & Bacon.
- Miller, H. B., & Burton, J. K. (1994). Images and imagery theory. In D. M. Moore, & F. M. Dwyer, *Visual Literacy: A Spectrum of Visual Learning* (pp. 65-83). Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Mitchell, W. J. (2005). *What do pictures want: The lives and loves of images*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Myles, B. (2004). *The hidden curriculum: Practical solutions for understanding unstated rules in social situations*. Shawnee Mission, KS: Autism Asperger Publishing.
- Pettersson, R. (1993). *Visual information*. Englewood Cliffs, NJ : Educational Technology Publications.
- Robson, C. (2002). *Real world research: A resource for social scientists and practitioner-research*. Malden, MA: Blackwell.
- Rogoff, I. (2005). Studying visual culture. In N. Mirzoeff, *The Visual Culture Reader* (pp. 24-36). New York, NY: Routledge.
- 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, NY: Peter Lang.
- Smith-Shank, D. (2007). Reflections on semiotics, visual culture, and pedagogy. *Semiotica*, 223-234.
- Sturken, M., & Cartwright, L. (2004). *Practices of looking: An introduction to visual culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Taylor, P. G. (2000). Madonna and hypertext: Liberatory learning in art education. *Studies in Art Education*, pp. 376-389.
- Traub, D. C. (1994). The promise of virtual reality for learning. In C. E. Loeffler, & T. Anderson, *The Virtual Reality Case Book* (pp. 107-117). New York, NY: Van Nostrand Reinhold.
- Wang, J. (2001). Handshakes in cyberspace: Bringing the cultural differences through effective intercultural communication and collaboration. *National Convention of the Association for Educational Communications and Technology*, 513-519.

- Woolley, B. (1992). *Virtual worlds*. New York, NY: Penguin.
- Yaple, P., & Korzenny, F. (1989). Electronic mass media effects across cultures. In M. Asante, & W. Gudykunst, *Handbook of International and Intercultural Communication* (pp. 295-317). New Delhi, India: SAGE.
- Yinger, J. M. (1960). Contraculture and Subculture. *American Sociological Review*, 25 (5), 625-635.
- Zhai, P. (1998). *Get real: A philosophical adventure in virtual reality*. New York, NY: Rowman & Littlefield Publishers.

第三文化：教育  
中的虛擬世界視  
覺文化