

身體圖式行為與互動文本的創作 原則：現象學視角下的討論^{*}

李明哲^{**}

摘要

本研究從身體圖式行為對互動模態文本意義給出的影響為探討出發點，在論述演繹過程逐步揭櫫數位互動文本創作三原則：(1) 所選用的互動模組要具有一定的社會化熟悉度；(2) 文本行為形式與文本布局形式的範疇直觀內容，兩者必須是相容的；(3) 含義意向複合體與含義充實之媒材內容意義，要能具有相即性。

本研究對「身體行為」特別強調，因之，梅洛龐蒂知覺理論脈絡中對「身體行為」的探討面向，成為重要理論資源及依據。經由對胡塞爾現象學表述意向性理論之考察，本研究提出數位互動文本意向性結構，並據此進行討論。

關鍵詞：互動文本、身體行為、梅洛龐蒂、現象學、創作理論

^{*} 作者感謝評審對本文所提出極具建設性之建議，作者獲益良多。同時感謝科技部計畫案之協助（MOST 105-2410-H-128-015-MY2）。

^{**} 李明哲為世新大學新聞學系副教授，E-mail: lmcsilver@gmail.com。
投稿日期：2018/07/07；通過日期：2019/03/03

壹、前言：互動文本的意義與現象學理論脈絡

就身為傳播領域的研究者而言，文本應是要具有溝通性，所以才能具有傳播性。在此，本研究要強調：文本的溝通性在於文本要具有可理解性的意義，同時這意義之性質是胡塞爾《邏輯研究》所談具有「觀念統一性」之意義。換言之，意義「應當是同一的」、具有「嚴格同一性」（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999a：99）。胡氏舉例言道，「我們隨時都可以在對陳述的重複將這個陳述的含義作為同一的東西喚入我們的意識之中」（同上引：42）。他強調：

無論我或其他人在同樣的意義上對這同一個陳述做出多少次表達，無論人們對它做過多少次判斷，而判斷的行為也隨情況的不同而各有差異；但判斷行為所判斷的東西，陳述所陳述的東西始終是同一個。（同上引：44）

這是本研究對文本的意義特色所持理論立場。同時在往下行文中，本文將數位互動文本的文本生產過程稱之為「創作」，而將傳統平面文本的文本生產過程稱之為「寫作」。這一行文區分的企圖並非只是純文字的變化以求理解便利，而是，在後文，本文將論述，數位互動文本的文本生產過程與傳統平面文本的文本生產過程兩者相較起來，數位互動文本創作過程有某些創作原則是傳統平面寫作時所無須面對的（參見第肆章）。在文本生產過程中，「創作」所要考量者「更多於」寫作。

在前述意義理論的思維脈絡下，意義之所以可能是來自於對文本的理解判斷，因之，寫作如果是為了讓文本具有意義，那麼探討文本生產原則必須奠基於文本理解過程。這樣的思維取徑也貫徹到本研究對互動文本創作原則之探討：什麼樣的創作原則，依之構思而成的數位互動文本，可以確保理解的結果是具有觀念統一性之意義給出？這是本研究的研究旨趣。經由研究論述過程，最後本研究揭櫫三項數位文本創作原則。這三項創作原則，在本研究理論脈絡中將會是決定「文本意義是否能給出」、「文本溝通是否能成功」的創作原則。

在本研究的理論架構下，「創作原則」並不是某種獨立的概念，可以獨立研究的，相反的，創作原則是為使「文本可以被理解」而進行思索的。換言之，創作問題的探討依賴於對文本理解的分析。研究

過程從質疑「數位互動文本是互文性的意義不確性文本」這一指稱，為論述的提問點。以現象學意向性理論來確定數位互動文本仍是可以給出觀念一致性意義的文本。藉由胡塞爾意向性理論架構，並參酌梅洛龐蒂知覺理論，提出數位互動文本意向性理論架構。在此理論架構下，對數位互動文本的理解過程進行分析，在論述過程逐步揭櫫數位互動文本創作三原則做為本研究的研究成果。

從早期的文獻開始，互動性意識就是數位媒體（digital media）或數位多媒體（digital multimedia）區隔於傳統多媒材媒體文本（multiple media）（例如電視、電影，或是圖文畫刊等），最重要特色之所在（Bhatnagar, 2002: 4；Miller, 2008: 54）。「互動」在數位文本的討論中一直「處於核心地位」（Barfield, 2004: 8），Bennett（2005: 9）甚至說道：當閱聽眾能與媒介互動，「新媒體」的時代才走入歷史。

然而，互動對數位文本究竟能產生什麼影響？有關這方面的討論，從早期文獻開始即強調：讀者對文本閱讀過程的控制選擇權／程度／方法。例如早期在討論「數位」「多媒體（multimedia）」的學術專書中，Blattner & Dannenberg（1992: xxiii）強調對多媒體的標準定義並不是結合「多媒材」在螢幕上，而是使用多種輸入機制來與螢幕互動（interact）。Wildbur & Burke（1998: 102-105）亦言電腦與互動文本呈現形式以及使用方式的發展過程，是沿 off/on 開關、鍵盤、滑鼠以及螢幕觸控機制這些輸入系統的逐步開發而展開。當數位文本逐漸以瀏覽器為平台的網頁來呈現時，互動與文本的關係首先聚焦於文本導覽系統設計的合宜性，強調互動「在網頁設計中應謹記在心的是有效的導覽系統」（Mohler & Duff, 2000: 7）。近幾年因互動技術的發展諸如 flash、jQuery，正如同我們可以看到的，互動與數位文本可以形成關係的樣態，已從早期工具性之「輸入」、「導覽」等外部管道對文本的影響，大幅度的進入到「文本自身」透過互動對自己產生變化這樣的互動樣態，例如本研究所舉的互動範例文本 fotorama。

換言之，雖然互動的發生是要經由讀者之激發，但「互動」與數位文本之間的關係已進入到「文本內部自身的變化」的樣態，讀者可以直接從文本自身進行互動選擇來形成文本呈現樣的變化，以獲取對文本的意義，而不必再藉由本文區以外的其他控制選擇方式來進行。此種以「文本自身」與讀者互動的文本，是本研究所著眼的互動樣態文本，在此我們借用艾柯對「開放的作品」之描述來說明：文本在其

與讀者互動的閱讀過程中，「會對作者完成的作品物理性地增加添加一些什麼東西或將其編成新的結構」（篠原資明／徐明岳、俞宜國譯，2001：47）。藉由艾柯的開放作品之概念，這裡要強調的是，作品要如何互動以及能互動出什麼內容，是為作者所事先建置於文本內部的；亦即，從作品的角度而言，作品因互動而來的運動或改變是自身作用於自身的，而不是來自於文本以外的其他影響，例如文本外部的導覽列。換言之，文本互動變化只來自「受本文的制約」（Eco／王宇根譯，1997：27），而不是來自於文本其他外部之影響。就此而言，本研究談「互動的文本」是包含「遭遇時所視見的」以及「互動後可再呈現的」這二部分而構成一完整的文本場域。藉由互動而將可見的與隱藏的含攝在一文本場域，艾柯稱之為「啟示場」（un campo di suggestività），因之借艾氏的語言，互動文本也可被描述為是「植根於這樣一種啟示場，作者通過提示一定的語言元素和關於對之進行組合的提示而要確定的啟示場」（Eco／劉儒庭譯，2005：16）。

啟示場式的互動文本，即文本自身互動作用於文本自身的互動文本，這「自身作用於自身」在本研究之所以如此被強調，乃在於——本研究將於後文依梅洛龐蒂知覺理論來論述——身體行為在文本互動中對主體的認知影響，在自身作用於自身的文本結構形態下，會進而影響到對文本之理解的給出（請詳見第參章：身體圖式行為之文本轉義）。換言之，導覽式的外部互動作用模式，雖會影響文本的呈現樣態，但互動行為對文本理解的可能影響性，是被阻隔於文本之外。例如我們常見的「換頁式」互動。在文本的前方或後方（或兩者都有）設置有可換頁的互動頁碼符號，按下頁數字後，文本內容即會變化，但並不會對文本之理解產生影響。就此，啟示場式的互動文本是本研究所探討的標的，而其他「可互動」的文本相關物，諸如在文本外圍的導覽列（導覽區），以及因本文而帶來的對話、留言區內容等，並不會進入我們所討論的範圍。後文，我們論述所使用的「數位互動文本」一詞所指向的正是啟示場式的數位互動文本。

啟示場式的互動文本之所以為本研究所關注，除前述已言和身體互動行為有文本理解上的相關性外，另一項文本理解過程特色，如果我們使用艾柯在「開放的作品」之說法，可說這是「有待完成的作品」：「總之，作者向欣賞者提供的是一種有待完成的作品：他並不確切地知道作品將會以哪種方式完成。但他知道，作品完成後將依然

是他的作品，而不是另一部別人的作品」（Eco／劉儒庭譯，2005：24）。「有待完成的作品」，其文本的意義呈現特色，艾柯談道，「作品的開放性和能動性在於，它能讓人給予補充，能讓人給予有效果的具體補充」（同上引：25）。然而，恰恰是這樣的文本意義理解模式，使得數位互動文本的意義被理解特色往往被歸類於後現代概念下的互文式文本。

因之，我們可以看到，依文本理論的發展而言，數位互動文本的文本意義性質往往被歸位於互文性文本理論的旗幟之下（Landow, 1992），正如同 Orr（2003: 49）所言，「數位媒體即後現代互文性」。被定位在後結構／解構主義的數位互動文本，就此思路而言可說：文本的意義閃爍不定，文本的意義是不確定性的（王瑾，2005；李明哲，2013；陳永國，2003）。

就一位身處傳播領域教授「數位文本」的教學工作者而言，上述互文性理論對數位文本意義不確定性之論述，除非是視而不見，否則無法迴避的，是要對之做出回應的。如果數位文本其意義是不確定性的，那麼依傳播的立場——要使文本具有溝通性——去教授「數位文本創作」即是自我矛盾之行為。本研究以現象學的學術脈絡為理論基地，恰恰是從「意義是同一的而具有溝通性」這一理論立場出發，來克服意義不確定性之論述，從而探討數位文本的創作原則。本研究從現象學理論脈絡出發，並不是一種隨意性的理論揀選，而是認同「意義是同一性的」意義理論立場。換言之，本研究所聚焦的問題探問起始點是：啟示場互動文本是否能給出具確定性意義？在這一研究探問過程中本研究站在依據意向性理論而來的肯定性立場，從而依意向性理論架構來探討：如何創作才能確保數位互動文本可以具有觀念一致性之意義給出。最後，我們以提出數位文本創作原則作為這探問的研究成果。

依現象學之意義理論立場而來的文本理論，文本所給出的意義內容是具有觀念統一性、同一性。但胡塞爾的論述是依據傳統文本之理解現象，因之這樣的文本意義理論對「數位互動文本」依然有效嗎？如果互動性強調的是讀者對閱讀文本過程的控制權力（Vaughan, 2008: 1），而這種閱讀特色使得數位互動文本在「互文性」的意義關係上達到了歷史新高度，因而數位互動文本往往被認為就是「後現代文本」（Bradshaw, 2010: 104），那麼去說明數位互動文本所給出之

意義仍是具觀念統一性、同一性之性質的意義，是本研究所要面對的理論說明挑戰。就此，現象學理論脈絡下的「意向性理論」是所要被倚重之處（見第參章）。

在此我們要先強調的是，本文雖強調文本意義給出的同一性，但並不是因為看重文本意義給出的同一性，而預設了人與他人之間的差異是可以被取消的；換言之並不是要去強調「主體意向之觀念性」來否定「閱讀互動行為之個體性」，以保障意義觀念同一性之可能。恰恰相反，就現象學「面對事情本身」這樣的研究態度而言，在「自然態度」的認知下，我與他人是具有差異性的個體，這是要被肯認的；亦即就本文的研究面向而言，創作者與閱聽者是具有差異性的個體。本文以現象學的意向性理論脈絡來論述，正在於意向性理論是說明差異性的個體如何能從文本中得出具有觀念同一性的意義。亦即，不同個體在面對文本時的「現實體驗和可能體驗的散亂雜多性」中，有著「同一的、意向的統一」之「體驗內容」（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999a：97）。此即胡塞爾所言，文本意義的「種類的同一性。……它才能作為觀念的統一性包容個體個別性的散亂雜多性」（同上引：100）。這點，就創作者和閱聽眾而言，亦然。我們可以在後文的分析中看到（見第參章），文本（表述）意向性的理論架構中，之所以要強調「含義意向」和「含義充實」這二部分，正在於如此方能說明「觀念的統一性包容個體個別性的散亂雜多性」。

在面向事實本身這樣的現象學研究態度下，閱讀過程中讀者對文本控制權之極大化是數位文本的特色，這是無法被否認的現象。就此，本研究將演繹說明，讀者所享有的閱讀過程控制是必定要被肯定的文本特色，但這一特色——我們將從意向性理論來說明——不但不會必然帶來文本意義給出的不確定性，恰恰相反，這是使得數位互動文本要能夠成功給出具有觀念統一性文本意義的必要環節。這一論述所依賴的理論基礎是位於現象學意向性理論脈絡下的梅洛龐蒂「知覺現象學」。本研究將說明，知覺現象學所強調的身體意向性，使得互動文本閱讀過程之身體行為成為觀念統一性意義給出的基石（見第貳章）。

如果數位互動文本的互動性之所以可被執行，到至今為止仍是要以身體行為來達致，亦即讀者對閱讀過程的控制仍是要以身體行為來執行之，在此現象下，梅洛龐蒂（Maurice Merleau-Ponty）的知覺理

論為我們提供了理論基地來說明：身體行為形式如何可能的影響到數位互動文本的理解過程，以及最後觀念統一性意義的給出。正是在此種「文本理解觀」的視角下，「互動介面」這一部分就進入了數位互動文本的「創作探討」層面，因為互動介面這一部分必然會影響閱讀者的身體行為模式。互動介面這一部分是傳統文本寫作時所不需去加以考量的；儘管如此，數位互動文本創作和傳統文本寫作，這兩者並不是完全對立排斥的關係。本研究依理論論述強調，互動創作恰恰是奠基於傳統文本的寫作原則（例如文字要如何寫才有意義，兩者是相同的），而再更多地考量互動介面。在對互動介面考量中，身體行為模式這一面向必須要有意識地在創作過程中被考量了進來（見第肆章）。

然而，可以反問的是，如依知覺現象學之「身體行為」的影響性而論，傳統的書之閱讀行為，亦即翻書之身體行為模式，也是和身體行為有關，因之理論上也必然會與書的意義給出結果有關。那麼，為何互動創作要考量身體行為，而傳統寫作並不需要呢？的確，依理論論述，「翻書」此種行為模式與書的文本意義給出之成果必然有關。但是，在傳統的書之產製過程中，「翻書」這一行為並不是「作者」所能掌控的部分；一位作者無法去寫作出了一本「不是用翻之方式」來進行閱讀的書。書的「翻之使用行為」是早被給予的、早被前定的，是作者必須要服從的限定。在進入數位文本繁盛地社會化之前，作者只能在「用翻的書本」之限定之下，進行對文本的構思與鋪陳。閱讀與翻書行為之間，具有社會化理所當然的連結性。然而，在數位文本這種創作環境下，文本的閱讀行為是作者可以在數位文本創作過程中依互動介面來形塑的；數位創作環境，讓創作者有著全新的可能性去形塑讀者的閱讀行為。正是在此點，即作者去形塑閱讀行為的可能性上，劃開了互動文本在創作面向考量上更多於傳統文本寫作的地方。

本研究依現象學之脈絡而來論述，將提出三項數位互動文本的創作原則。(1) 所選用的互動模組要具有一定的社會化熟悉度；(2) 文本行為形式與文本布局形式的範疇直觀內容，兩者必須是相容的；(3) 含義意向複合體與含義充實之媒材內容意義，要能具有相即性。上述三點是創作「原則」，是高度抽象性的陳述。在本研究理論演繹理路下，數位互動文本在創作過程中如果無法滿足這三原則之要求，意義的給出就會失敗。換言之，依現象學概念而言，這三項原則是具「奠

基础性」地位。就此，各式具體互動模式文本都可在這三項創作原則下再發展出屬於各自互動模態的具體創作技巧，這些技巧將使文本得以「更好地」表達意義。本研究將以 **fotorama** 為例，在最後章節說明如何從創作原則為特定互動模態文本往下發展出更多具體創作技巧（見第五章）。

選用 **fotorama** 為說明範例，在本研究有如下的二點考量。一、現象學之討論過程強調對所研究現象進行「描述」，描述是現象學的核心研究方法，至少在本研究所倚重的《邏輯研究》（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999a, 1999b）、《知覺現象學》（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001）是如此的被強調，「問題在於描述」（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：2）。**fotorama** 此種模態互動文本在互動行為模式以及文本布局形式這兩面向，都具有能被清楚描述的特質。再者，**fotorama** 是目前很普遍的 **image gallery** 式互動模態之某種範例，具有社會熟悉性，這一特點亦是本研究所要求的，後文會有說明。

本研究所舉例之 **fotorama**，如圖 1。

FOTORAMA 使用範例：2014 淡水·夏



圖 1：fotorama 範例文本

如圖 1 所見，此一 image gallery 形式的互動模態文本，名稱為 fotorama (<http://fotorama.io/>)，由 jQuery 語法寫成。互動模態在此是指會導引出受眾特定互動行為的互動文本布局結構。

在圖 1 中，位於上方大圖的左、右兩側可見白色三角型箭頭式圖標 (icon)。只要對之進行點按 (特定的互動行為)，圖像會依箭頭方向進行「依序圖像換張」的文本運動，運動形式則是 slide (滑動)。在下方一列小圖像，則是 fotorama 內所有圖像的預覽小圖，操作形式亦是點按。一旦面對 fotorama 互動模態文本，如果要對它進行理解，就必須開展其「內部之內容」才能達致意義理解之可能，那麼首先去「點按」左、右兩側的箭頭圖標以開展內容，就是必要的「身體行為動作」。在此範例中，互動文本的布局 (左、右兩側三角型箭頭式圖標)，即互動介面，是使得「點按」動作得以成形的一環。再者，此例的點按動作能帶出的清晰可辨的「文本行為」變化——一張張依序滑動圖像。前述中所提及這些現象描述都是下文理論解說時所會論及的現象對象。

如依上述 fotorama 之描述為例，對以「互動」來呈現意義的文本而言，那麼依現象學理路可再進一步直觀觀察到的現象是：互動是奠基於「身體行為」。然而，本研究所以論述的梅洛龐蒂知覺現象學，其所談的「身體行為」，具有其梅氏理論內容上的特點，並不是我們一般所泛指的身體行為之內含。只有在梅氏的理論脈絡下，身體行為與文本意義給出之間的相互關係，才能具有理論論述連結的可說明性。第貳章節，本研究將以較詳細的內容來說明支撐起梅氏身體行為為這概念的理論脈絡與內容。

依梅氏的身體行為理論，身體行為可以與文本意義給出有理論上的關係，乃在於梅氏從身體行為這一現象帶出了「身體意向性」這一概念，即「身體的意向性結構」(楊大春，2005：203-204)。身體意向性，諸多學者一般而論的指出，是梅氏在胡塞爾意向性理論取徑下所延伸出來的思考領域，「『身體的意向性』，以添補『意識意向性』的不足」(龔卓軍，2006：64)；梅氏則自稱為「擴大了的意向性概念」(Merleau-Ponty, 1945/姜志輝譯，2001：15)。依本研究的思考過程而言，如要說明數位互動文本意義給出的整體流程，我們依然要以胡賽爾表述意向性理論架構為論述框架；再進而說明「數位互動文本表述意向性」的論述過程中，梅氏概念下的身體意向性如何

扣入胡塞爾的表述意向性，是本研究理論論述上的重要關鍵點（詳見第肆章）。而在走過曲折的理論論述後，讀者將會看到，正是「身體行為轉義為文本行為」這一關鍵點在理論論述上的清楚說明，使得本研究可以依據這一理論框架，提出「完整的」數位互動文本認識行為模式，即數位互動文本的表述意向性。

本研究論述過程，對胡塞爾表述意向性的多所著墨是論述上的不可避免。在說明「數位互動文本表述意向性」結構的過程中，本研究於第貳、參、肆章依理論的推演過程，每一章節一一相應提出前揭數位文本的三項創作原則。第貳章導出第一條創作原則：所選用的互動模組要具有一定的社會化熟悉度；第參章導出第二條創作原則：文本行為形式與文本布局形式的範疇直觀內容，兩者必須是相容的；第肆章導出第三條創作原則：含義意向複合體與含義充實之媒材內容意義，要能具有相即性。在最後第五章節，我們又據三項創作原則，以 *fotorama* 為例，提出依所揭櫫之創作原則可以再往下延伸出的具體創作技巧。

貳、身體圖式行為的特色

在上述「互動模態文本→身體行為→文本意義給出」這一思考取徑下，「身體行為」居於文本本身與意義給出這兩者得以形成相關性的樞紐位置。但本研究強調，此處的「身體行為」並不是一般概念中由主體意志可掌控的身體行為；要特別在此文中加以詳論的是，此處的「身體行為」是一種「身體圖式」的身體行為，「身體圖式行為」概念正是梅洛龐蒂知覺理論所帶來最具影響力的關於身體行為之理論見解。正是「身體圖式行為」這樣的身體行為特色理論，才能使「互動文本與身體行為」這二者在「文本意義給出」的目標上形成理論上可論述的關係。

就認識論的視角而言，一般自然態度下的「身體行為」往往被視之為在主體意識控制下的一種客體性身體行為，換言之，主體先進行某種意識判斷之後，才決定了要採取何種行為。就互動模態文本而言，自然態度的認識過程以如下的理解模型來表述：「互動模態文本→『主體意志→身體行為』→文本意義給出」。然而，梅洛龐蒂知覺理論所理解的身體行為恰恰與之對反。梅氏強調，身體不是主體所控

的世界中的一個客體，而是我們與世界溝通的媒介（Glendinning, 2007），「身體是我們感知、連結、參與世界的軸（axis）」（Gill, 2010: 44）。用梅氏自己的說法：「我通過我的身體意識到世界」（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：116）。就此 Primozic 強調說道：

在知覺中，我們具有他稱之為能動的東西。……由於是身體使能動成為可能，所以，正是身體，更確切的說，身體—主體才是我們所有經驗的前提條件，才是人類認識的主體的前提條件。（Primozic, 2001／關群德譯，2003：18-19）

換言之，在認識過程中，不是主體意志影響了身體行為，而是身體行為影響了主體意志。因之，上述的理解模型表述可以更動為：「互動模態文本→『身體行為→主體意志』→文本意義給出」。

梅氏這「洞見」，基本上和我們一般生活中關於身體行為的認知是對反的。本研究無意在此為梅氏的概念進行大量辯護論述說明，本研究論述策略是站在同意梅氏之理論見解的態度上，進一步說明知覺理論的內容特色。對本研究而言，如果肯認身體行為影響了主體意志，那麼身體行為依梅氏知覺理論就應是「身體圖式行為」，身體以圖式行為的模式對主體意識產生影響。身體圖式行為是一種什麼理論內容的行為呢？這點是本研究所必須深究的。

梅氏知覺理論中的主體是受身體行為影響的「身體—主體」，其強調「意義的感知」來自「身體與移動空間性」（Froman, 1982: 46），但身體的行為「決不是隨意亂來，而總是有章法的，也就是說，有一定結構的」（張汝倫，2003：269）。「只有實際知覺的結構才能告訴我們什麼是感知」（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：24）。在《行為結構》中，梅氏區分出三種行為形式結構：混合的形式、可變動的形式，以及符號的形式（Merleau-Ponty, 1942／楊大春、張曉均譯，2005）。施皮格伯格（Herbert Spiegelberg）說道：

符號的形式是那種在其中刺激與反應通過由特殊活動建立的系統原則聯繫起來的行為所特有的。這種形式只能在人類的水平上發現，人類能夠依據他們本身的主動性改變它們的參

照系。(Spiegelberg, 1965/1981 / 王炳文、張金言譯，1995：765；粗體為筆者所加)

前引文中粗體文字「由特殊活動建立的系統原則聯繫起來的行為」，句中的「系統原則」是指格式塔(完形)(the Gestalt)理論原則，因之施皮格伯格說道：「行為是一種格式塔」(Spiegelberg, 1965/1981 / 王炳文、張金言譯，1995：764)。施皮格伯格(同上引：766)強調：「在對行為形式的這種格式塔式解釋的基礎上」，身體行為呈現模式被稱之為「身體圖式(Body Schema)」。就此，梅洛龐蒂在《知覺現象學》中說道：

身體圖式不是習慣的一般機體覺知的殘餘，而是一般機體覺知的構成規律，……身體圖式不再是在體驗過程中建立的聯合的單純結果，而是在感覺間的世界中對我的身體姿態的整體覺悟，是格式塔心理學意義上的一種「完形」。(Merleau-Ponty, 1945 / 姜志輝譯，2001：136-137)

而梅氏這一觀點，Jocelyn Benoist 說道：「《知覺現象學》已經將身體意向性揭示為我們與世界關係的基礎」(Benoist, 2011: 124)；換言之，「梅洛龐蒂用身體意向性取代了自笛卡兒以來一直受到強調的意識意向性」(楊大春，2011：230)。此即，身體圖式行為亦被稱之為「身體意向性」行為；身體意向性是「一種具身化的意向性」(Benoist, 2011: 125)。就此，前述的理解模型應修為：「互動模態文本→『身體圖式行為』→主體意志→文本意義給出」。

那麼身體圖式的格式塔行為，是如何來影響主體意識的認知過程的呢？以致最後會影響文本意義之給出？

這種身體的格式塔形式認知結構，是一種「圖形和背景」式的認知結構(Merleau-Ponty, 1942 / 楊大春、張曉均譯，2005：143)。Primozic 說道：

現象的實在是在作為有意義的整體或格式塔——作為現象場而呈現給我們的。這種現象場**同時包含著**相對於我們的意義的前景和背景。(Primozic, 2001 / 關群德譯，2003：18；粗體為筆者所加)

在這裡要強調的是，身體格式塔式行為意義的給出，是前景（圖形）和背景彼此同時順應一致（conformation）狀況下的給出，而不是前景投射（projection）到背景的過程而來（O'Neill, 1970: 34）。換言之，前景是依托於背景而以「新的姿態」站立出來被認識，但前景和背景就內容意義而言，並無意義內容邏輯上的直接性連結之關係，而是一種「轉變的綜合」（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：56），這即是一種從背景「引向」前景的身體圖式之理解模式。

此種前景／背景式的身體圖式認識行為，其實亦正是現象學解釋學脈絡下視域理論之認識過程（Welten, 2008／靳希平譯，2008）。視域，「它是指感性的感知對象一起在感性感知過程中被給予的那個『暈』（Hof）」（倪梁康，2014：248）。「『暈』在胡塞爾那裡實際上就是指『視域』或『背景』」（倪梁康，1999：214），或被譯為「邊緣域」（Fink, 1998／靳希平譯，1998：148）。視域理論之特色，在於強調「共同當下」這一觀點（Held, 1986／倪梁康、張廷國譯，2002：12）；以暈的結構來說，在認識的過程中，中間清楚部分與其餘邊不清楚（背景）的部分，是共同當下的被意識到，是不可分割的。在認識過程中，前景從背景中走了出來或顯現出來；同時在此種認識過程中，背景（暈）是處於一種「非主題化／非課題化」的認識樣態，而前景則是以「主題化／課題化」的認知樣態顯現出來成為對象化的認識標的物。

就此，克勞斯·黑爾德（Klaus Held）說道：

我們在行為中所注意的一切，我們在這個意義上所課題化的一切，都是從相應的境域中走向我們的，並且能夠以此方式向我們「顯現」（erscheinen）出來。為了使這種顯現得以進行，境域必須非課題性地處於背景之中。也就是說，非課題性與境域是不可分離的。（Held, 2002／倪梁康等譯，2003：56）

換言之，在視域結構的理解特色中，背景雖是處於非課題性之認知狀態，但卻是認識過程中必要的組構環節；這使得「前認知性（前識）」（pre-cognition）的重要性即會凸顯出，「前認知」即是暈概念中的非中心之餘邊（邊緣域／背景）。「前認知性」，胡塞爾在

《經驗與判斷》中說道：

這種前識（Vorwissen）在內容上是未規定的或未完全規定的，但決不是完全空洞的，如果不同時承認這一點，那麼一般經驗就不會具有一物和有關此物的經驗了。（Husserl, 1939/1975／鄧曉芒、張廷國譯，1999：47-48）

此即，我們的任何認知活動，「你總已經事先就處在一個『視域』之中，通過這個視域你總預先知道了某些東西」（張祥龍，2003：176）。「按照意義，每個對象都有這樣一種『邊緣域（Hof）』和各種邊緣域的邊緣域（Hof von Höfen）」（Fink, 1998／靳希平譯，1998：148）。

對「前認知性／前識」這一觀念的看重和強調，是本研究論述中的特色之一。在認識過程中，前識（背景）居持於克勞斯·黑爾德所言的「非課題性地處於背景之中」，此亦是前文所引胡塞爾之言：「前識（Vorwissen）在內容上是未規定的或未完全規定的，但決不是完全空洞的」。那麼，(1) 這不是完全空洞內的背景是何種性質的存在？(2) 背景與前景之間的作用是一種什麼樣的運作模式？這二點是往下論述過程所要說明清楚的。就互動模態文本的認識理解而言，前述二項提問可以導出如下的提問：(1) 讓身體圖式行為得以行使出來的「背景（前識）」是何種性質的存在？(2) 背景與身體行為之間的相互作用模式為何？換言之，背景是如何影響身體行為以如此這般的圖式去展現身體行為？

使身體圖式行為得以呈現的「背景」，梅洛龐蒂以「最初意識的沈默」、「沈默的我思」這些名詞來指稱背景此種前反思的、非對象化的意識處境（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：506）。此種感知處境「處於一種根源、消隱或所謂的『先驗』狀態」（龔卓軍，2006：72），也就是相對於身體行為而言的具有在先性。換言之，梅洛龐蒂說道：

實際的主體應該首先有一個世界，或在世界上存在，也就是在自己的周圍應該有一個意義系統，其對應、關係和分享不需要被闡明就能被使用。（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：173）

再者，此種前認知性背景域對身體行為的影響，是以「隱含」的方式來形成「邊緣」作用（倪梁康，1999：215-217）。這二點，下文中會有更詳細的說明。在此處，我們要再一次提出修正後的理解模型表述：「互動模態文本→『背景域→身體圖式行為』→主體意志→文本意義給出」。在此要強調說明：背景域是處於「在先性」姿態對前景形成「邊緣」作用。換言之，背景域是在非主題性的意識處境下以隱含方式的邊緣作用對前景（身體行為）施以影響。

依梅洛龐蒂知覺理論而言，此種使得身體行為展現為格式塔式行為模式的背景域影響力，就是「習慣」。「習慣的獲得就是對一種意義的把握，而且是對一種運動意義的運動把握」（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：189）。事實上，正是身體「習慣」，才能使得具有格式塔運作模式的身體圖式行為之發動過程，成為可能。鷲田清一說道：

當這種圖式固定在身體內時，我們才可以說具有身體。這種身體的存在狀態，大概可以把作為習慣的身體規定為它的特徵。（鷲田清一／劉續生譯，2001：81）

習慣，正是以「在先性的」姿態在一種「非主題性」的意識情境中對身體圖式行為起引導性的作用。以 *fotorama* 為例，依我們自身的經驗過程來描述，面對 *fotorama*，我們是即刻而馬上的能夠對之進行某種「特定的」互動行為而往下進行理解過程；此即，我們會不假思索馬上將滑鼠移向左右側的箭頭圖標（icon）。這一種即刻而馬上的「特定形式之行為」，依梅洛龐蒂的知覺理論取徑而論，並不是一種「反思後」而來的行為，亦即不是一種經主體思考後而來具有主題性意識下的行為動作。相反的，那是一種有如「敲門／開門」、「扶釘／敲釘」、「持鏡／梳頭」、「擤鼻涕」、「舞蹈」、「鍵盤打字」、「管風琴演奏」……等等行為一般（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001），是一種奠基於在先性非主題化之「身體習慣」從而導引出的身體圖式行為。

在此，把「習慣」的作用特色考慮進來，互動模態文本理解模型可再表述為：「互動模態文本→『背景域（H）→身體圖式行為』→主體意志→文本意義給出」。「H」是指 *habit*，習慣。對習慣的重視

和肯認，施皮格伯格強調：梅洛龐蒂知覺理論「本質上是歷史的」（Spiegelberg, 1965/1981／王炳文、張金言譯，1995：762）；那種沈默我思的、前謂述的、襯托在意識行為底層的「被知覺的世界」。寧曉萌說道：

是一個開放的、在擴展中的、有歷史性的世界，或是按照梅洛龐蒂後來所說的，這是他希望研究的「有歷史性的生活世界」。（寧曉萌，2013：56）

換言之，使身體行為得以顯現出來的背景域是具有歷史性、社會性積累的習慣，而不是某種獨立於歷史社會的主體先驗性能力。習慣是經驗的與積累的，此點對後文論述過程非常重要。據此可言，互動模態文本能否引發某種身體圖式行為，與互動模態本身是否已為主體所「習慣」是相關的，這是因為身體圖式行為之發動是奠基於背景域之習慣；也就是說愈是為社會所普遍熟知的互動模態文本，愈能引出多數主體的圖式行為。

就此，我們可以提出數位互動文本創作的第一條原則：所選用的互動模組要具有一定的社會化熟悉度。例如本研究所舉 *fotorama*，已是常見的 *image gallery* 式互動模態數位文本；依某種方向性（左右、上下）來進行點按，是習慣性的身體圖式反應。因之，就具有溝通企圖的數位文本創作而言，選擇「某種已為社會所熟知的互動模態文本」才能在最大可能範圍內達成其文本所要完成的社會性溝通企圖。也正是基於此一創作原則，本研究選以 *fotorama* 為文中的互動模態說明範例。

那麼，接下來的問題是：不同身體行為模式之行使如何影響到對文本意義的理解？這一提問，所關涉者已從身體行為到文本意義之給出這一過程。我們要依胡塞爾表述意向性理論來說明這一完整過程，並說明梅氏之身體意向性如何與胡氏之表述意向性進行理論上的接軌。

參、表述意向性與身體意向性

依前文所揭互動模態文本理解過程，那麼此處所要著眼的在於「主體意識」這一部分：「互動模態文本→背景域（H）→身體圖式

行為→『主體意識』→文本意義給出」。「文本意義」的被理解終究是發生在主體的意識當中，儘管在前文中我們已明確指出，主體意識理解的運作過程受到身體圖式行為的影響。在往下探討身體圖式行為是如何影響主體意識的認知之前，主體意識的認知模式要先有一簡要的說明。在現象學的思維脈絡下，本研究依胡塞爾《邏輯研究》中表述意向性運作模式為理論基礎，來說明主體意識對文本意義的認知模式。

依胡塞爾意向性理論，對一般存在物之認識（例如桌子），是「感知意向性」之運作；對「文本」此種對象物之意向性運作，則被歸於「表述意向性」運作。表述意向性的特徵在於，「表述似乎將興趣從自身引開並將它引向意義，將它指向意義」（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999a：35）。例如，當我們看到「王」這個字，我們並不是停留於對構成此字的諸線條之觀察，而是由「王」字引開轉而去認識所帶出的意義。就本研究探討的互動模態文本而言，受眾互動地閱讀某一文本所意欲指向的是「文本意義」，而不是文本本身的物理特色。因之，互動模態文本的理解是表述意向性的運作方式。

胡塞爾在《邏輯研究》有一段表述意向性運作模式的經典描述，他以「語音」為例說道：

只要表述還是表述，就是說，只要表述還是激活意義的語音，這些行為對於表述來說就是本質性的。我們將這些行為稱之為賦予含意的行為， 或者也稱之為**含義意向**。另一方面是那些儘管對於表述來說非本質的，但卻與表述有著邏輯基礎關係的行為，這些行為或多或少合適地充實著（證實著、強化著、說明著）表述的含義意向，並且因此而將表述對象關係現時化。我們將這些在認識統一或充實統一中與賦予含義的行為相互融合的行為稱之為**含義充實**的行為。我們可以將它簡稱之為**含義充實**，……在整個體驗中，一個含義意指在相關的行為中找到充實。在表述與其對象性的已實現的關係中，被激活意義的表述與含意充實的行為達到一致。語音首先與含義意向達到一致，含義意向又（與意向和其充實達到一致的方式相同）與有關的含義充實達到一致。（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999a：37-38；粗體為筆者所

加)

就此，對文本意義認知的「主體意識」運作過程可區分為「含義意向」以及「含義充實」這二階段，依本研究理解模型表述而言即：「互動模態文本→背景域(H)→身體圖式行為→『含義意向→含義充實』→文本意義給出」。前文理解模型的「主體意識」轉化為「含義意向→含義充實」。顯然，我們在此首先要往下探討的是身體圖式行為與「含義意向→含義充實」之間的關係，就此，首先是身體圖式行為如何影響了含義意向的給出。

依胡塞爾表述意向性理論的運作模式而言，面對文本對象物，主體意識給出含義意向後，會再進行含義充實，最後理解對象才會被給出。在這一模式中，含義意向是「普遍性和一般性……『共相』……所代表的是觀念的統一」（倪梁康，2009：47）。胡塞爾說道：「這個體驗的內容是一種同一的、意向性的統一」（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999a：97），「它才能做為觀念的統一包容個體性個別性的散亂雜多性」（同上引：100）。這裡所談的個體性個別性的散亂雜多性，就是指含義充實過程所加入的感知直觀經驗與料。最後在這種意指行為中，「對象和對象關係被表象給我們」（同上引：40）；從對「文本物」的理解角度而言，那就是「一個客觀之物和觀念之物被表述出來」（同上引：43），即客觀性的觀念統一文本意義被理解。

在「含義意向→含義充實」的運作過程中，依胡塞爾《邏輯研究·第六研究》之論述，主體是以「範疇直觀」（亦即不是感性直觀）而給出具有觀念統一性、共相性的含義意向；而與主體範疇直觀相對應的文本物理特徵是文本布局中的「形式」指引。換言之，當我們對著文本物直觀時，主體依「範疇直觀」之能力將含義意向直觀出來；而從文本物而言，文本物布局中必然要具含某種形式指引，這形式指引誘發主體範疇直觀所給出的含義意向。就此，胡塞爾言：

我們不能在隨意的範疇形式中直觀這個感性材料；尤其不能感知它，並且最主要的是不能相即地感知它。（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999b：183）

那麼，就本研究所探討的互動模態文本而言，影響含義意向之給出的條件除了文本物的布局面向上的形式指引外，另一個影響的因素

就是本研究所聚焦的身體圖式；而身體圖式，亦即前文所論述的身體意向性，所指的亦是身體行為的某種特定形式，這亦是意向性之運作，梅氏也另稱為「運動意向性」（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：320）。換言之，身體的行為形式和文本物的布局形式，兩者之意向性含義都會影響到了文本含義意向的給出。就此，互動模態文本理解模型可表述為「互動模態文本→背景域（H）→『身體圖式行為↔文本布局形式』→含義意向→含義充實→文本意義給出」。

前文已言，文本最後所給出之理解意義應是某種具觀念統一性、同一性的體驗內容，那麼文本就只能有一個含義意向的給出，因為，當只有一個含義意向給出時，才能保障文本最後給出之理解意義是具觀念一致性的、同一性的。因之，就數位互動文本而言，如果身體的行為形式和文本物的布局形式兩者對文本含義意向之給出均有影響，那麼身體行為以及文本布局的範疇直觀之給出內容，二者要能聯結而成為一個觀念統一的含義意向，即胡塞爾所言的「含義複合體」（Husserl, 1984／倪梁康，1999a：320），如此文本的單一含義意向才有可能給出，認知行為才能往下進行，一個具有觀念一致性的理解對象物之給出才有可能。那麼，身體的行為形式和文本物的布局形式的範疇直觀，兩者之間的聯結如何可能呢？

依《邏輯研究》，身體的行為形式和文本物布局形式的範疇直觀，兩者一定要能是具相似性的意義內容，抑或，雖不相同但可以彼此綜合出另一種範疇意義內容，如此身體的行為形式和文本物的布局形式的範疇直觀才能彼此聯結，「聯結調整為新的含義」（Husserl, 1984／倪梁康，1999a：321），「重新構造出有意義的統一含義」（同上引：321），亦即產生出新的「較高序列」的含義意向對象（Husserl, 1984／倪梁康，1999b：150）；如此才能讓主體面對互動數位文本時激發出某種觀念統一的含義意向。然而，就本研究而言，既然本研究是認可梅洛龐蒂關於知覺理論的身體特色，那麼依前文所言：身體—主體才是我們所有經驗的前提條件，亦即，身體圖式的行為形式比文本物的布局形式在理解運作過程中具有先行性。在此種狀況上，上述兩種範疇直觀聯結之運作過程有何條件限制嗎？要如何來達成？

依胡塞爾在《邏輯研究》中指出：不同含義的聯結必須要在相同的質料範疇內才可能（Husserl, 1984／倪梁康，1999a：320-324）。

就此，胡塞爾指出，不同質料範疇的含義如果要進行聯結，那麼就要「通過含義變化的途徑」，就質料而言，這是「質料的偷換」（同上引：325）。依前文論述，如果文本的理解對象物之給出必須是奠基於文本的含義意向，那麼身體圖式行為就必須要先行進行「質料的偷換」之轉換過程，轉換成文本質料，這轉換而成的文本質料之含義意向再與文本布局的含義意向進行聯結，進而形成單一的「文本」「含義複合體」（同上引：321）。

數位互動文本中「身體行為」之質料偷換的轉換過程，是由身體行為模式所引發的文本行為形式而帶來的文本含義意向上的轉義產生。這一轉換過程，梅洛龐蒂談道：

身體利用這些最初的行為，經過行為的本義到達行為的轉義，並通過行為來表示新的意義的核心：這就是諸如舞蹈運動習慣的情況。（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：194）

換言之，在一個特定空間中有著身體的圖式行為之展現，這是行為本義，然而一旦我們把這些相同形式的身體圖式行為當作「舞蹈內容」（也可視之為某種廣義的文本內容）來看待，那麼「舞蹈內容」就是文本行為轉義，舞蹈內容這種文本行為轉義會展現出它的新文本含義意向，而有新的文本意義。那麼本研究所論述的互動模態文本理解模型將表述為「互動模態文本→背景域（H）→『身體圖式行為（轉義）→文本行為形式↔文本布局形式』→含義意向→含義充實→文本意義給出」。

而就「文本行為形式↔文本布局形式」而論，如果質料相同的諸含義意向要「將不同含義範疇的含義聯合為一個含義，而不是製作出一個雜亂的無意義」（Husserl, 1984／倪梁康，1999a：303），胡塞爾強調，如果這結合的結果不要導致「悖謬」（同上引：328），那麼要結合的含義意向不可以是「不相容的」（同上引：329）。例如胡塞爾所舉的例子：「一個圓的或者」、「一個人與是」等，「這樣的一個含義是不可能存在的」（同上引：328）。據此，我們在此提出了數位文本創作原則的第二要點：文本行為形式與文本布局形式的範疇直觀內容，兩者必須是相容的。

這點，本研究在此要強調，這是互動文本表述意向性結構「多出」於傳統靜態文本物表述意向性結構之所在。換言之，將文本行為形式與文本布局形式兩者均視之為「變項」的文本生產思考樣態，並不需要進入到傳統平面寫作者的寫作思考意識範圍內，這是數位互動文本創作者所面臨的新的創作要求。例如前言中所舉的書本寫作，書本的閱讀行為——書的「翻之使用行為」——是早被給予的、早被前定的，是作者必須要服從的限定。相反的，閱讀行為模式的思考是數位互動文本能否給出觀念一致意義的重要因素。因之，「身體圖式行為（轉義）→文本行為形式↔文本布局形式」這一點，不但是互動模態文本可被理解上的關鍵點，同時也是互動文本創作面向上的關鍵點。如果一位創作者要將其意義企圖藉由互動模態文本進行溝通，那麼：「由身體行為形式所帶出來的文本行為形式」與「文本布局形式」兩者的形式意含必須是相容的，這一重要的創作原則，就必須要進入創作者的創作意識當中。換言之，就本研究的意義溝通這一目的而言，在數位互動文本創作的實務過程，依循此創作原則，才能保證數位互動文本可以是具有意義溝通性。

下一章節，將以 *fotorama* 為例，來具體說明「文本行為形式↔文本布局形式」這一轉換過程兩者含義意向之相容性的重要性；同時，將接著討論文本意義給出的最後階段：「含義意向→含義充實」這兩者之間的關係。

肆、含義複合體與含義充實

在前文，我們著重於說明文本行為形式以及文本布局形式的含義意向如何可能結合成為單一含義複合體之理論條件。現在要進入討論數位互動文本意義給出的最後歷程。我們依「互動模態文本→背景域（H）→『身體圖式行為（轉義）→文本行為形式↔文本布局形式』→含義意向→含義充實→文本意義給出」這一數位互動文本意向性結構，藉由描述遭遇 *fotorama* 互動模態文本時的閱讀過程來說明最後意義給出階段。同時在對這一部分的論述過程，本研究將提出數位文本創作的第三原則。

一旦遭遇 *fotorama* 互動模態文本，用直觀的描述來談，首先，「去依序按著左或右的圖標」，如此這般「身體圖式行為」會行使。

如依本研究互動模態文本理解模型來說，也就是我們會奠基於「背景域（H）」（即身體習慣）給出身體圖式行為。梅洛龐蒂對身體圖式行為之洞見在此是非常重要的理論基石，因為互動行為是一種身體圖式行為，正是因為行為是「圖式行為」才能使得「行為」具含有「行為形式結構性」。所以，依梅洛龐蒂才能談，身體圖式行為可以被轉換（轉義）為文本行為形式，在此重引梅洛龐蒂所舉之例：

身體利用這些最初的行為，經過行為的本義到達行為的轉義，並通過行為來表示新的意義的核心：這就是諸如舞蹈運動習慣的情況。（Merleau-Ponty, 1945／姜志輝譯，2001：194）。

依此來分析 *fotorama*，可說，「依序按著左或右的圖標」這般的身體圖式行為形式，是行為的本義，這種「行為本義」作用於互動模態文本時，會造成文本物理現象面的文本行為形式：「模態機制內的圖像內容就會依序而移動」；這種文本行為形式是「行為轉義」，即「轉義的文本行為」。就 *fotorama* 而言，身體行為本義作用於互動模態文本時，其所產生的文本行為轉義形式會展現出新的形式意義內容：前後相續的時間性。

再來，我們要看的是文本布局所能給出的範疇直觀之內容意義。前文已具言，就互動模態文本而言，身體行為是更先行於文本布局的開展，只有身體行為的先行行使，亦即先去行使互動行為，互動模態的文本布局才能被揭露。就 *fotorama* 而言，當互動後，當文本行為形式被確定後，在文本布局上可觀察的面向是：一張接一張而移動的圖像內容，其內容是否形成有某種相互關係的「主題性」，亦即這些圖像內容就其意義而言是否都指向同一主題性。例如，本例而言，所有的圖像都是和「淡水」這一旅遊景點有關的圖像內容。如是，那麼這文本布局就具有「主題性」的形式意義。至此，就本研究所舉之例而言，身體行為藉由文本行為轉義而具有「前後相續的時間性」之形式意義，而隨後文本布局在其展列過程中呈現出「主題性」的形式意義，於是「前後相續的時間性」與「主題性」相綜合，新的「敘事性」含義複合體將在此範例文本中給出。

但何以說，在前述 *fotorama* 例中，「前後相續的時間性」與「主

題性」的綜合會導致具敘事性的含義意向複合體之給出？Cohan & Shires 強調，「敘事性」是指：

故事（敘事）由安置在某個序列中以展示某種變化過程——一個事件向另一個事件轉化——的事件組成。（Cohan & Shires, 1988／張方譯，1997：120）

同時，被選定而進行敘事排列之事件（fotorama 此例為圖像），彼此之間必須具有某種可被解釋的相關主題性。此即海澄·懷特（Hayden White）就敘事文本結構所言，「賦予事件以同類『主題性』的能力，而這種主題性就隱含在他對年分序列的再現中」（White, 1987／董立河譯，2005：20）。就本例而言，分析至此可說，文本的轉義行為形式即是一圖接一圖而來的前後序列變化（時間性），而圖像彼此之間又具有主題性相關（主題性），二者形式含義的綜合，所達致的正是敘事性含義意向之給出。

依本研究此範例，身體行為形式與文本布局形式的形式含義，二者綜合之下，具敘事性含義意向給出。就此，前文所提出：「身體的行為形式和文本物的布局形式的範疇直觀兩者之間的連結如何可能」的問題，在此以 fotorama 為例給予了說明。換言之，以此範例，身體圖式行為與文本布局兩者之間的綜合，在經由文本行為的轉義之後，兩者含義意向之綜合獲得了成功。於是，新的「含義複合體」產生了，數位互動文本將奠基於此而最後有理解對象物之給出。

依前文，影響最後認知結果的，除了由文本行為形式以及文本布局形式所綜合而成的（複合體）含義意向外，再來是含義意向與含義充實之間的關係。依表述意向性，在對文本的理解過程，含義充實會「相即性」地指向含義意向而進行充實行爲（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999b：35）。如果充實成功，最後，文本的意義理解對象物將會給出。就此而言，文本所舉 fotorama 範例，最後讀者會得出具有敘事性的認識客體，即具有敘事性之理解意義的「淡水旅遊記」。

在此，我們就含義意向及含義充實兩者之間的「相即性」關係，再做出說明。胡塞爾說道：「相即性具有一個它所特有的意向相關項，一個它『所指』的對象之物」（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999b：35）；此即含義充實「可能充實的廣度」是要相符合於含義

意向，換言之含義意向與隨後而來的含義充實之間要有著「合規律性制約」的關係（同上引：39），亦即「相即性」的充實關係。無法以相即性關係來進行充實過程，即會導致認知過程失敗，即「失實」。胡塞爾說道：

（充實）失實行為的對象顯然為與（含義）意向行為的對象「不是同一個」，而是「另一個」。……直觀（含義充實）意向都是以認同的方式而得到充實，以爭執的方式得以失實。（同上引：41；括號內文字為筆者所加）

以本研究所舉 *fotorama* 範例而言，一旦敘事性之觀念跟隨著含義意向複合體被給出，那麼再往下的含義充實過程中，「敘事性」就具有指導性的指引方向。之後，那些要再經由文本互動而被閱讀以進行充實過程的文本內容（本範例是圖像），是要依「主題性」所指示的意旨方向來加以解讀；換言之，讀者會依主題性的指導原則，來決定後續內容是否可以「合法的」進入含義充實過程。例如，依此例，如果含義意向複合體確定之後，圖中如有一張「北極熊」的照片出來，那麼這和「淡水旅遊」之主題性顯然是相當搭不上邊，亦即是非相即性的，就會被當作是「不被認同的」內容而進入「失實」過程。「認識的綜合是某個『一致』的意識」（Husserl, 1984／倪梁康譯，1999b：41），因之，如果這種非主題性的照片一再的重覆，那麼就會導致整體文本認知過程失實。

在此，本研究要提出數位互動文本創作的第三原則：含義意向複合體與含義充實之媒材內容意義，要能具有「相即性」。但此一創作原則，依表述意向性理論而言，是所有溝通性文本都要遵循的，並不是數位互動文本所凸顯出來要被強調的某種創作原則。但從數位文本成功給出意義之完整過程而言，第三項創作原則仍應是討論的內容。

至此，本研究在行文過程中已提出了數位互動文本創作的三項創作原則：一、所選用的互動模組要具有一定的社會化熟悉度；二、文本行為形式與文本布局形式的範疇直觀內容，兩者必須是相容的；三、含義意向複合體與含義充實之媒材內容意義，要能具有相即性。上述三點是創作「原則」，是抽象性的陳述。數位互動文本在創作過程如果無法滿足這三原則之要求，意義的給出就會失敗。在不同的互

動模態文本中，依循這些創作原則，論者可依自己的經驗值以及互動模態的特殊性，提出不同互動模態文本的具體創作技巧，這技巧是在確保互動文本意義給出之成功的前提下，讓文本「寫得更好」的諸技巧。隨著時代的推移，新的互動模態之出場，是必然之事。但上述所提之三項創作原則，仍是互動文本是否可以成功創作，所必須遵循的創作原則；亦即所揭櫫之創作三原則是具有奠基性之地位。

下文，將以 *fotorama* 互動模態文本為例，來看看，依上述所提之創作三原則，我們可以再談出什麼樣的更具體的創作技巧給創作者參考。

伍、延伸論述具體的創作技巧

在對數位互動文本的理解過程進行說明之後，依此分析過程所提出的三項創作原則，換言之，「奠基」於前揭三項創作原則，我們可以進一步延伸探討 *fotorama* 具體創作技巧這一課題。為閱讀方便，在這裡放置前文已說明之數位互動文本理解模型，如下：

「互動模態文本→背景域（H）→身體圖式行為（轉義）→文本行為形式↔文本布局形式→含義意向→含義充實→文本意義給出」

下文將以 *fotorama* 為範例，依上述三項創作原則，分別進行延伸性的具體創作技巧之分析說明。

一、所選用的互動模組要具有一定的社會化熟悉度

依本研究的論述模型，身體圖式行為的發生是奠基於「習慣」，習慣是以視域理論下背景域的姿態使得身體行為的圖式（結構）特色發生作用。換言之，就此而言，在本研究所強調的以意義溝通為目的之數位文本創作過程，如果要運用互動模態文本成為文本的內容媒材物，那麼這被選用之互動模態文本結構形式最好是已被社會化習慣接受的互動模態文本形式。例如，*image gallery* 就是一種常見的互動模態文本形式，而 *fotorama* 是這種形式下的一種變化體例。如果所創製的是一種全新的，並不是社會化地所常見的，亦即不為多數社會組成者所經驗過的，則身體習慣之作用力無法發動，那麼創作者與讀者之間的身體圖式行為之預期行使，則會有不一致性的風險。換言之，如

果數位互動文本創作的目的，並不是在於練習寫程式，而是在於以互動模態媒材來創作具有溝通性的文本，那麼互動模態的社會化熟悉程度，是要進入考量範圍的。

在上述條件下，選用互動模態文本時，互動文本所能誘引出的身體圖式行為，是創作者要能明晰確認的。這一確認是要讓創作者小心，不要在同一數位模態文本中含含有二種形式含義是相斥的互動行為為操作。這是因為身體圖式行為會導致文本開展上的文本行為轉義，如當有二種含義相斥的身體圖式行為在同一文本互動行使上都具有可行性時，這二種身體圖式行為所形成的文本行為轉義之含義，亦會成為是彼此相斥的，相斥含義的二種文本行為形式會使得含義複合體的形成過程造成困擾。

以 *fotorama* 為例，可以看到文本主圖下方有照片導引列。假設，如果這些導引列的互動行使是「可拖拉式」的，而不是原本之依序點按行為；亦即讀者是向外拖拉導引列中的小照片出來而變成主圖中大照片，而不再是如原本之依序點按方式。那麼，可拖拉式的互動行為形式，在互動過程中對照片的選擇就具有隨意性，因之在文本行為的轉義層面並不會產生「前後相續時間性」的形式意含。於是，一文本中有二種互動行為——點按行為與拖拉行為——在「前後相續的時間性」這一形式含義上彼此相互衝突。換言之，一互動模態文本中若有二者（或以上）身體圖式行為的文本轉義之含義是相衝突的，會致使文本理解過程中含義聯結之過程無法成功，導致含義意向複合體給出之困難，最後認知過程「會以爭執的方式得以失實」。因之，如有二種以上的身體圖式行為，則要能確保彼此在文本轉義行為上是不爭執的，是我們再提出要加以注意的具體創作技巧。

二、文本行為形式與文本布局形式的範疇直觀內容，兩者必須是相容的

正如同前文所一再強調，身體行為形式與文本布局形式，會以綜合或相似的方式給出含義意向複合體。但就具體的互動文本操作過程而言，文本布局含義之給出，並不需要在「讀完」全部互動開展出來的內容之後，才會給出，而是大略的看一下初期可展現的文本內容之情況下，就要能給出。這是因為，依表述意向性理解模型而言，含義

意向複合體必須要率先給出，才能讓往後充實作用得以在「相即性」的關係狀態下進行充實作用，亦即充實才能在具有指導性方向下而進行充實作用，最後才會有認識對象物（意義）之給出。所以，就我們一般而言的互動文本理解過程習慣而言，身體圖式行為要能與**初期文本展現內容**來形成含義意向複合體，如此文本的理解過程之充實作用才能遂順。

以本研究 **fotorama** 範例為例，就其具體創作技巧而言，文本布局含義在文本互動開始的初期就要能明顯地呈現出，如果敘事性含義要呈現，那麼在互動初始所呈現的前幾張主圖圖像內容，就要能展現出某種可辨識的主題性。換言之，假設一共有十張圖，那麼不需要在「讀完」十張圖之後才能判別出主題性，而是最先出現的二、三張之主圖，即要能把主題性呈現出來。如此才能讓敘事性的含義意向複合體得以給出，其他的圖像就得以以充實作用之角色來加入理解過程。換言之，就具體的創作操作而言，前幾張圖是更需要被留意，務必要能呈現出主題性。這是 **image gallery** 式互動模態文本創作所要注意的具體創作技巧，即，留意「互動初期」所展列的文本內容就要能夠給出文本布局含意。

三、含義意向複合體與含義充實之媒材內容意義，要能具有相即性

表述意向性含義充實之「相即性」，前文已言，即是要進行含義充實之媒材意義與含義意向複合體之間要有著「合規律性制約」的關係。依本例 **fotorama** 而言，合規律性制約是指要「相即於」「敘事性」。

前文已有言及，依範例，如果後續圖中創作者放置一張「北極熊」的照片，那麼「北極熊」這圖像含義與此 **fotorama** 範例之「淡水旅遊」主題性顯然「不是同一個」，而是「另一個」。北極熊圖像含義無法以「認同的方式而得到充實」，相反的，會「以爭執的方式得以失實」。因之，如果這種非主題性的照片一再的重覆，那麼就會導致整體文本認知過程失實。此時，主體可能會再次試著重新調整「含義意向複合體」之判斷內容，重新再次進行理解。

以此範例而言，如果大部分後續互動出場的照片內容，顯然和早

出之主題性（淡水旅遊）不合，這會導致「有敘事性之統一性」的認知對象失敗。一旦再重新進行認知，那麼有某種主題性之文本布局範疇直觀將被取消，於是另一種「非有主題性」的含義意向被給出。就此，「前後相續的時間性」與「非主題性」的綜合而形成的含義意向複合體，就會指向「燈箱式（gallery）的圖像集合體」之觀念。「燈箱式圖像集合體」互動模態文本，正是我們常在各大新聞網站之首頁所看到的那種互動模態文本，讀者可以進行依序點按，看著各大重點新聞依續出場，但各大重點新聞之間，並沒有內容上相關連結之主題性。這就形成了「燈箱」互動模態之文本意義解讀。

再從另一個角度來談，如果創作者原本創作意圖只是「燈箱」的含義表達，但對充實作用之相即性原則沒有特別留意，致使後續充實的文本（可以是文字、圖片或影音）形成某種主題性，那麼讀者在認知的過程中往「認同的方式」方向修正後，最後會以敘事性文本來理解之。就此，創作者之意圖（燈箱）與閱聽眾之理解結果（敘事）產生了不相同。這是有溝通性企圖之文本所要避免的。因之，在互動文本創作過程，去感受出含義意向複合體的內容，留意充實過程的相即性，然後在創作技巧上小心注意於後續充實的文本內容，這會在最大程度上避免作者和讀者彼此理解失實的產生。

以現象學意向性為理論基礎，歷經如此漫長而繁複的論證過程，本研究嘗試以嚴格的理論演繹方式來說明：要創作具觀念一致性意義給出之數位互動文本所要遵守的三項創作原則，這三項原則是具奠基性的。從廣義的學術研究方法論而言，要揭發數位創作原則可採用的研究方式，現象學意向性思索方式不是唯一的方式。事實上在目前傳播學術研究領域中，以現象學的思路及方式來探討創作論題並不是主流的方式，主流的方式是實驗室法。同時，本研究提出的結果，即所揭示的三項創作原則，就內容而言似乎也並沒有太多另人側目之處，彷彿這是我們從一般經驗中即可做出的某種結論，於是，這大陣仗的理論演繹過程往往顯得「殺雞焉用牛刀」式的多餘。以現象學的方法來探討，其理論名相的複雜以及推演過程的繁瑣，就大多數閱讀者而言，堪稱不便。但為何本研究要以如此的研究方式來進行呢？

最首要的原因在於本研究所採取的立論理論立場：文本意義給出的同一性。這在前文已有多所談論。本從現象學意向性理論出發，即是為了面對前言所談啟示場式數位互動文本在意義給出面向上，一般

而言所被明確指稱的特色：互文性下的意義不確定性。既然數位互動文本是本質上地意義不確定性，那麼有沒有「創作原則」又有何影響呢？難道說，我們以後要往「多少比重的不確性」之方式來談論文本的意義性嗎？不確性之比重愈少就有意義嗎？即使如此，就理論的嚴格性而言，要談「多少比重之不確性意義」之論述，即是要先行「預設了」有「一致性之意義給出之存在」，所以才能比較出「多少比重」的「不確定性」。可是，如前所言，在互文性的概念下，數位互動文本又已被指稱為是「本質上」的意義不確性。在這裡，理論論述陷入了二難。那麼討論數位互動文本的創作原則豈不就是多此一舉？

從胡塞爾意向性理論脈絡下，我們看到數位互動文本的意義給出是具有觀念一致性之可能。但這理論成果是以意向性的探討方式而被揭櫫，結論與方法是分不開的。就此，本研究依意向性的論述結構方法來探究數位互動文本創作這一議題領域，換言之，依意向性理論來探索創作問題是本論文的研究特色。本論文指出，透過意向性理論脈絡下的梅洛龐蒂知覺理論而來的理論視野，互動——這一使得數位互動文本被指稱為意義給出是互文性的內在文本結構元素——恰恰是構成數位互動文本可以給出觀念一致性意義的文本結構元素。本研究強調：互動不是數位互動文本觀念一致性意義給出的破壞者，相反的，是數位互動文本可以有一致性意義給出的基石。換言之在理論高度上對峙於互文性理論，使得「互動」可以開出新的論述視野。本研究即據此理論脈絡在論述過程進一步揭櫫出創作三原則，論述的方法確保所揭櫫的創作三原則**帶有理論演繹高度的明晰性，而不只是某種經驗式的總結。**

現象學的研究目的，是要為我們日常生活中的經驗現象探測出現象背後的「理論深度」。本研究所揭櫫之創作三原則，其著眼點並不在於用現象學之研究法提出獨特於不同其他研究方法的研究結論內容。事實上，我們可以在許多數位互動實務創作的文章中，不管是在書籍或網路中，看到許多作者因其實務經驗而提出相類似的「創作建議」。本研究結論的重要性在於這三條創作原則與觀念一致性意義給出之間的理論論證嚴格度，具有現象學所強調的明晰性。所以，我們有理由將結論稱之為「創作原則」，而不是一般泛談的「創作建議」。換言之，本研究並不著眼於以現象學的理论提出其他研究方法所無法提出的「創作技巧內容」，而是在意於依嚴格論證演繹而提出

的創作原則是具有抵抗意義不確定的理論深度。正在於本研究之結論是具有理論高度的明晰性，所以可以成為在探討個別具體互動模態文本創作技巧時的奠基性理論基地，正如同我們在第五章所展示的。

同時，在這樣的研究路數下，我們才能為所揭櫫的研究結果給出文本意義理論上的定位，而不只是某種務實經驗談而已。例如第參章所談文本行為形式，以及依之而來的第二創作原則：文本行為形式與文本布局形式的範疇直觀內容，兩者必須是相容的。只有在意向性的研究脈絡下來分析傳統文本與數位互動文本，我們才能有理論根據地從文本理論高度面向去談道：這是傳統文本寫作所無須去考慮的，而恰恰是數位互動文本所要去面對的獨特創作狀況。

參考書目

- Benoist, J. (2011)。〈自然主義的真理〉，杜小真、劉哲（編）《理解梅洛—龐蒂》，頁 121-134。北京：北京大學出版社。
- Eco, U. (1997)。〈詮釋與歷史〉，王宇根（譯），《詮釋與過度詮釋》，頁 27-52。北京：三聯書局。（原書 Collini, S. (Ed.) [1992]. *Interpretation and overinterpretation*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.）
- Fink, E. (1998)。〈對胡塞爾現象學還原的反思〉（靳希平譯），《中國現象學與哲學評論》，2：124-149。
- Held, K (2002)。〈導言〉，倪梁康、張廷國（譯）《生活世界現象學》，頁 1-45。上海：上海譯文出版社。（原書 Husserl, E. [1986]. *Phänomenologie der lebenswelt: Ausgewählte texte II*. Stuttgart, DE: Reclam Verlag.）
- Welten, D. (2008)。〈作為先驗視域的世界〉（靳希平譯），《中國現象學與哲學評論》，10：139-169。
- 王炳文、張金言譯（1995）。《現象學運動》。北京：商務印書館。（原書 Spiegelberg, H. [1965/1981]. *The phenomenological movement: A historical introduction*. Dordrecht, NL: Kluwer Academic Publishers.）
- 王瑾（2005）。《互文性》。桂林：廣西師範大學出版社。
- 李明哲（2013）。〈從「超媒體新聞」文本理論談多媒體技能教學理論定位及實踐〉，《傳播與社會學刊》，25：173 -206。
- 姜志輝譯（2001）。《知覺現象學》。北京：商務印書館。（原書 Merleau-Ponty, M. [1945]. *Phénoménologie de la perception*. Paris, FR: Gallimard.）
- 倪梁康（1999）。《胡塞爾現象學概念通釋》。北京：新知三聯。
- 倪梁康譯（1999a）。《邏輯研究》（第二卷·第一部分）。台北市：時報文化。（原書 Husserl, E. [1984]. *Logische untersuchungen zweiter band eweiter teil: Untersuchungen zur phänomenologie und theorie der erkenntnis*. The Hague, NL: Nijhoff.）
- 倪梁康譯（1999b）。《邏輯研究》（第二卷·第二部分）。台北市：時報文化。（原書 Husserl, E. [1984]. *Logische untersuchungen zweiter band eweiter teil: Untersuchungen zur phänomenologie und*

theorie der erkenntnis. The Hague, NL: Nijhoff.)

倪梁康等譯（2003）。《世界現象學》。北京：三聯書店。（原書 Held, K. [2002]. *Phänomenologie der welt*. Berlin, DE: Duncker & Humblot.）

倪梁康（2009）。《現象學的基始：胡塞爾《邏輯研究》釋要（內外篇）》。北京：中國人民大學出版社。

倪梁康（2014）。《現象學及其效應——胡塞爾與當代德國哲學》。北京：商務印書館。

徐明岳、俞宜國譯（2001）。《埃柯：符號的空間》。石家莊：河北教育出版社。（原書 篠原資明 [1999]。エーゴ 記号の時空（現代思想の冒険者たち）。東京：講談社。）

陳永國（2003）。〈互文性〉，《外國文學》，1：75-81。

張方譯（1997）。《講故事：對敘事虛構作品的理論分析》。新北市：駱駝出版社。（原書 Cohan, S., & Shires, L. M. [1988]. *Telling stories: A theoretical analysis of narrative fiction*. New York: Routledge.）

張汝倫（2003）。《現代西方哲學十五講》。北京：北京大學出版社。

張祥龍（2003）。《朝向事情本身—現象學導論七講》。北京：團結出版社。

楊大春（2005）。《感性的詩學：梅洛龐蒂與法國哲學主流》。北京：人民出版社。

楊大春、張曉均譯（2005）。《行為的結構》。北京：商務印書館。（原書 Merleau-Ponty, M. [1942]. *La structure du comportement*. Paris, FR: Presses University de France.）

楊大春（2011）。〈梅洛—龐蒂哲學的復魅之旅〉，杜小真、劉哲（編）《理解梅洛—龐蒂》，頁 228-238。北京：北京大學出版社。

董立河譯（2005）。《形式的內容：敘事話語與歷史再現》。北京：文津。（原書 White, Hayden V. [1987]. *The content of the form: Narrative discourse and historical representation*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.）

寧曉萌（2013）。《表達與存在：梅洛龐蒂現象學研究》。北京：北

- 京大學出版社。
- 劉儒庭譯（2005）。《開放的作品》。北京：新星出版社。（原書 Eco, U. [1989] *The open work*. Cambridge, MA: Harvard University Press.）
- 劉續生譯（2001）。《梅洛龐蒂：認識論的割斷》。石家庄：河北教育出版社。（原書 鷺田清一 [1997]。メルロ＝ポンティエー可逆性。東京：講談社。）
- 鄧曉芒、張廷國譯（1999）。《經驗與判斷》。北京：三聯書店。（原書 Husserl, E. [1939/1975]. *Experience and judgement* [K. P. Ameriks, Trans.]. Evanston, IL: Northwestern University Press.）
- 關群德譯（2003）。《梅洛－龐蒂》。北京：中華書局。（原書 Primožič, D. T. [2001]. *On Merleau-Ponty*. Belmont, CA: Wadsworth.）
- 龔卓軍（2006）。《身體部署：梅洛龐蒂與現象學之後》。台北市：心靈工坊文化。
- Barfield, L. (2004). *Design for new media*. London: Pearson.
- Bennett, J. G. (2005). *Design fundamentals for new media*. New York: Thomson.
- Bhatnagar, G. (2002). Cognitive user interfaces. In G. Bhatnagar, S. Mehta, & S. Mitra (Eds.), *Introduction to multimedia systems* (pp. 171-179). New York: Academic Press.
- Blattner, M., & Dannenberg, R. (1992). *Multimedia interface design*. New York: ACM Press.
- Bradshaw, P. (2010). Blogging journalists: The writing on the wall. In S. Tunney & G. Monaghan (Eds.), *Web journalism: A new form of citizenship?* (pp. 97-106). Brighton, UK: Sussex Academic Press.
- Froman, W. J. (1982). *Merleau-Ponty: Language and the act of speech*. London: Associated University Press.
- Gill, J. H. (2010). *Deep postmodernism: Whitehead, Wittgenstein, Merleau-Ponty, and Polanyi*. Amherst, NY: Humanity Books.
- Glendinning, S. (2007). *In the name of phenomenology*. London: Routledge.
- Landow, G. P. (1992). *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press.

- Miller, C. H. (2008). *Digital storytelling*. Amsterdam, NL: Focal Press.
- Mohler, J. L., & Duff, J. M. (2000). *Designing interactive web sites*. Albany, NY: Delmar/Thomson Learning.
- O'neil, J. (1970). *Perception, expression, and history*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Orr, M. (2003). *Intertextuality: Debates and contexts*. Cambridge, UK: Polity.
- Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making it work*. New York: Mc Graw Hill.
- Wildbur, P., & Burke, M. (1998). *Information graphics, innovate solutions in contemporary design*. London: Thames & Hudson.

Body Behavior and the Interactive Module: On the Theory of Phenomenology

Ming-Che Lee*

Abstract

In this paper, the author uses the perception theory of Merleau-Ponty to discuss the relationship between body behaviors and the understanding of interactive articles. The reading and creation of an interactive digital article require the skill of triggering interactive movements woven within the article. Therefore, the understanding and creation of such an article definitely involve bodily movements.

Following this argument, a strategy is proposed for the creation of a digital interactive article. By following this strategy, this paper proposes that a creator may thus be able to correctly communicate with their audience by using interactive components.

Keywords: interactivity, body behavior, Merleau-Ponty, phenomenology, writing theory

* Ming-Che Lee is Associate Professor at the Department of Journalism, Shih Hsin University, Taipei, Taiwan.