

作为媒介研究方法的空间

潘霁¹

【摘要】 随着数字技术中介的符号运作，从二维平面转向更多元多维的空间形态，新沟通经验刺激媒介研究的理论方法也随之变化。新方法推动数字媒介新问题的提出，解除大众媒介范式对数字经验的遮蔽，更突显数字技术巨大的社会、文化和经济涵义。方法创新是新媒体理论创新最重要却常被忽视的构成。本文从空间视野出发，提出将身体姿态和感官体验、导航定向、人和非人元素稳定的拼装和多元移动性等问题引入数字媒介研究。针对同一问题或可制造媒介技术系统运作的断裂或短路瞬间，寻求片段痕迹，或系统考察数字媒介在循环往复中铭刻的“痕迹”。通过将新的问题意识与两种路径交叉形成矩阵，本文力图描绘数字传播研究方法创新从空间视野切入的整体版图。

【关键词】 研究方法 数字媒介 空间理论 移动性 痕迹 纹迹

【中图分类号】 G206.2 **【文献标识码】** A **【文章编号】** 1001-8263(2022)05-0091-08

形式为创造力构筑了结构。但创造力很快超越形式之局限。原有结构具有自身特性与合法性，其运行循独特逻辑。生命力创造出形式，并令其独立。但结构必将与生命力之间保持距离，产生出张力。

(齐美尔, 1971, p. 375)

书写印刷主导的文明传承主要采取线性逻辑形态。人与符号世界(不在场)当下的接触和双向投射，借助纸张或屏幕等二维扁平化的界面(随后依靠平面透视法)发生。平面化(flattening)作为文化技艺，令人类面对自然与文化获得了巨大的分析力和控制感。¹作为代价，大众媒介符号运作中更复杂的空间性被视而不见，空间本身因而被视为符号流动之固有容器，文化也被局限到话语文本。²譬如，文字书写常被默认是对声音的记录，克服了语音稍瞬即逝之局限，具有线性结构。书写本身的物质性，文字平面甚至立体的空间性多被忽视。人类文明成为话语符号的世界——自然科学与人文文化间的裂缝越张越大。

数字技术令媒介运作获得了更多空间化形态：公共空间的互动大屏，城市地标无处不在的二维码、光影投射、谷歌地图和基于定位的算法等“地理媒介”即新沟通条件的集中表达。³人与数字媒介的关系无论在隐喻意义还是实际上都更多采用三维空间的原型。媒介运作不复只是“真实”环境的信息渠道，或随时可关闭的功能装置。媒介成为人们栖身其中的环绕情境本身。研究方法将算法平台等新媒介落到个性推荐等功能，难免忽视软件编码系统时刻全面重构现实的意义。情境与媒介关系已发生了激进的反转。“后真相”的哀叹由此发生，文明的传递和创造也随之转型。在数字经验的刺激下，强调将空间视野重新引入媒介研究方法意味深长。空间视角突破了大众媒介研究范式对传播空间性可能的遮蔽。突出空间维度能对传统大众媒介研究方法有所刺激，促进新旧理念、方法和媒介经验在碰撞中迸发更多学术想象力。研究方法创新构成了数字媒介理论建构之基石，解除了传统方法对数字技术特殊性的遮蔽，对深刻反思和理解人类文明的数字转型具有重要意义。

据此，本文力图从空间视野切入描绘数字传播研究方法创新的版图。首先基于空间的概念维度，解析空间视野作为媒介研究方法带来新的问题意识，提出将媒介化身体姿态和感官体验、导航定向、人和非人元素的稳定拼装和多元移动性等问题引入媒介

¹作者简介：潘霁，复旦大学信息与传播研究中心研究员，新闻学院教授、博导上海 200433

基金项目：国家社科基金项目“传播基础设施激活社区公共生活效果研究”(20BXW055)的阶段性成果；复旦大学新闻学院一流学科项目支持

研究。新的问题意识指向媒介空间化概念本身的不同面向。问题意识更新是方法创新的基础依据。对待同一问题既可通过创造技术系统断裂或短路的特殊“瞬间”寻求片段式的痕迹(traces),揭示媒介运作和自我调整的形式;也可系统探寻数字媒介长期循环往复运作中逐渐铭刻的“纹迹”(gramme),澄清技术对异质沟通系统稳定的连接转换。⁴两种路径以片段或规律性知识同样有效地展现媒介运作的空间化形态。随后,将新的问题意识与两类路径交叉形成矩阵,对矩阵中的方法创新择要分析。分析的目的不在知识传授,而是旨在从空间视野出发,为媒介研究方法创新草拟“路线图”。一则为读者自行探索数字媒介提供参考框架和资源,也希望由此呈现媒介研究方法创新总体的面貌概览。

一、作为媒介研究方法的空间

“作为媒介研究方法的空间”针对的参照是什么?本文提出将空间作为媒介研究的方法(论),意在与大众媒介研究方法、传播经验和媒介理论“三位一体”构成的稳定范式形成对话。多元的空间化数字经验刺激前者,与后者形成张力,为媒介研究整体的范式转型提供契机。

“三位一体”的说法强调研究方法远非中立的“工具箱”。研究方法是紧密勾连、转换媒介经验和传播理论,令三者相互玉成、彼此互生的一整套实践程序。方法与经验互相召唤,方法与理论互融互渗。三者中经验的无常变化往往“一骑绝尘”,远快于研究理论和方法进展。三者间的脱节断裂成为斯蒂格勒等倡导的技术批判理论的前提。⁵研究方法的实现,背后总蕴含着一系列牵涉“媒介为何”的定性设定。无论设定是否为研究者意识到,都会实际上规定其视野内所看到的传播经验。相比清晰阐明的理论命题,研究方法背后理所当然,相互加固的隐性设定,在静默中反倒更有力地取消了对新媒介经验提出新问题的可能。故反思研究方法(论)不仅可以推动研究方法本身的转变,更构成当下新媒体理论建构最紧要的关节和理论创新的引擎。

大众媒介范式的研究方法正成为坚固持韧的限定形式。⁶不仅方法自身常被视为价值中立“立等可取”的常备资源,透过方法能见到的研究问题更将媒介技术从实际运作纠缠其中的具体时空,理直气壮地“凭空拔出”。践行此方法所建构之理论多表述为追求线性逻辑因果的规律性知识。方法(论)令其“信徒”成为学术匠人,愈来愈精细地分析轻盈的符号投射与抽象心理“人格”间如何产生效果——尽管他们明知自己的身心实际产生并栖居于媒介勾连虚实、循环往复的复杂运作中。研究方法以科学之名取得了意识形态的意味。⁷大众媒介的研究方法、传播经验和媒介效果理论互构,逐渐成为自然化的稳定范式。传统理论方法的“旧瓶”更在很长时间内都能便利地装下新媒体经验的“新酒”。

数字时代,媒介经验溢出既有理论方法边界的部分越来越多。固化的范式结构对创造力的制约日渐明显。若仍固守传统理论方法考察数字媒介,很可能将其硬生生缩减为中立的内容传输渠道(仿佛传输与转变可以分开一般)、功能稳定单一的使用对象、甚至抽空软件代码技术特性后空洞泛指的“新媒体”。以此方式考察传统媒体,则愈发只见树木不见林。据此探究平台或算法,难免只见到软件代码媒介的片鳞半爪,对其涵义理解也深受旧范式辖制,谬之千里。以抖音为例:软件编码平台和个人共同创生多种实时变化,勾连线上线下的媒介实践;(具有数字化时空特性的)抖音图像与砖瓦建筑意象间发生复杂糅合,构成抖音城市新的栖居环境⁸;身体(湿件)运动深度卷入硬件和软件技术系统后产生大量新奇诡异的感知体验⁹;而个体在与技术系统的交互中,又实时参与对抖音平台算法的再编码(re-code)。这些新技术特征都可能在传统研究方法娴熟的操演中,消失不见。抖音新媒体巨大的社会、文化和经济意义,在具体经验中发生的延伸和展开也就此被大众媒介研究方法遮蔽。将媒介研究焦点重新放回复杂动态的空间经验,能在媒介空间化形式越发多样的数字时代,刺激对传统媒介的再认识,推动传播学和其他社会科学领域发生理论范式的转型。

二、空间视野的问题意识

那什么是作为媒介研究方法(论)的“空间”呢?

空间研究的概念与方法论发生了多次转型——与媒介实践和社会交往的关系日益紧密。传统社会学认识空间大多采用几何、

拓扑、制图、透视原理等自然科学方法体系。这种研究方法(论)的选择割裂了空间与社会之内在关联,将空间视为社会交往的“容器”,给空间经验蒙上了僵化色彩。空间社会学将空间与个体经验和社会结构关联,从理论和方法上逐渐消弭这种割裂。

空间社会学将社会结构视为空间的基础。莱布尼茨将空间定义为“共在”(co-existence)秩序,将时间定为延续(succession)秩序。与之相关,卡斯特认为空间即社会。¹⁰空间形式和过程由社会动态塑造,包括社会结构位置不同的行动者相互冲突的价值矛盾。澄清不同行动者的冲突交互构成空间分析方法的关键。而布迪厄认为空间组织并生成社会秩序:特定的空间形态整合包括阶层、性别和劳动分工等差异。¹¹从既有社会秩序和群体身份认同形成入手考察空间的形态和运作,成为概念背后相应的方法。吉登斯将空间概念纳入结构化理论,认定空间是结构化混合在场和缺席的重要过程。¹²在场和缺席在反复组合的结构化过程中,显现出空间动态和体验。

从个体实践和体验角度,列斐伏尔提出“三位一体”的空间概念。¹³其中,空间实践体现利用、控制和创造空间的社会生产;空间表征包括令空间实践可以理解和言说的符号、代码和知识。而表征性空间指向为了达到象征目的,通过符号和意向加以使用的空间。解析“三位一体”不同面向的张力,成为理解空间性质的方法路径。而段义孚从个人经验的视角出发,将空间界定为以移动和有目的的自我经验为中心的坐标系。¹⁴栖居于具体地方的多重身体感知与移动实践构成了空间生成最关键的要素。空间的意义包含了历史、文化、集体记忆、城市认同等丰富维度。空间栖居者扎根日常实践,令新媒体成为在地化媒介,催生出不同尺度认同的地方性价值。¹⁵空间的概念化牵涉感知知识、移动和导航实践等方面,形成对媒介研究至关重要的方法论预设。空间视野为数字时代的媒介研究方法论提出了新的问题意识,进而催生不同的方法路径和实践。基于从实践经验角度对空间的概念化,新的问题意识凸显出媒介运作与身体(间)感知、定位导航、异质行动者的稳定装配和多元移动性等面向的关联。

首先,空间视角突出了身居其间的感知体验。身体感官居于空间的姿态和结构,乃至共在空间人与人之间具身的相互感知和彼此交往构成了空间组织最基本的原则。¹⁶所谓身体的姿态结构指向五种感官体验在特定技术、文化和社会场景中惯常的组合形式。身体深陷具体的地点、文化和生理网络,是空间经验的媒介¹⁷。新媒体技术越来越肉身化。¹⁸空间中身体感官和神经系统不断外化,前所未见的媒介化身体结构和感觉层次成为可能。新的空间(感知)不断涌现。此外,感知空间中共同在场的其他(仿)身体,尤其是对话语空间和实体空间互通共享的感知,是社会关系和公共交往的前提。身体感知或社会关系上的亲疏远近,皆与媒介技术反复的中介有极大关涉。以空间为方法从研究的问题意识上突出了媒介技术对身体体验的再中介。更进一步,媒介化身体姿态和感官结构的重塑,将数字空间人与人之间新型共通感受和日常交往的生成和维持放置于视域焦点位置。空间的生成变化取决于媒介在重塑身体体验结构和社会交往上的运作。媒介的反复运作塑造空间,创造我们栖身其中的世界。

其次,空间本身被界定为具有“坐标系”属性。所谓“坐标系”突出了媒介运作对划分界限差异,标明方向定位,实时导航和建立秩序的作用。与传统媒介研究方法偏重符号话语传递相比,空间的“坐标系”意象更清晰地提示媒介研究将构成实体空间和话语空间的媒介实践融合起来的考量¹⁹。数字媒介在空间化过程中,对线性话语空间和多维实体空间的身体感官和心理投射以新的模态进行交融。计算机虚拟信息网络与实体空间网络打通。对人与非人行动者构成的联动体而言,媒介运行重新界定快慢远近,在越来越复杂多维的混杂时空感知中发挥实时导航和定位区分的作用。人(们)与技术、符号的循环往复勾连,形成新的空间方向,获得身体在虚拟实体“航行”的文化审美经验。事实上,媒介作用于人的方式,正从线性叙事转向数据库可导航空间。大众的媒介接触及传播经验,也正从被动的聆听、阅读、观看(穆尔称之为被动的交互性)转向新媒体空间中同步发生的信息涌流与身体航行。²⁰同时“调节”技术生成和社会生成过程中,“坐标系”从不在场的他者出发,勾画出此处与彼岸,公与私,神圣与世俗,生疏与熟悉的差异。²¹如何在砖瓦结构与字节流动不断涌现的耦合中重新定向、制造意义、产生认同,成为空间视角贡献的问题意识。

其三,空间将人、物和文化积淀等要素间逐渐自然化的动态关系性(relationality)放到方法(论)烛照下。事实上,空间视野突出物体或地方的相对位置关系,尤其是由异质系统间多种动态连接(分离)构成的广阔区域。其中,地方作为空间价值和意义的凝结,供人栖居,由人筑就,经人呈现。地方场景将各种可辨识的舒适物、惯常的人际交往、共同实践和象征元素流动以特定方式连接起来。²²而地方与地方之间也越来越多地发生多模态的联结关系(包括分离、连接、嵌套或捆绑等),构成流动性质和强

弱皆有不同的地方网络。在上述过程中，媒介技术的运作发挥了地方生成的作用。卢曼提出，媒介能将不同子系统特殊化的差异集合起来，令它们之间顺畅的过渡和转换成为可能。²³媒介在中介调和的基础上，常以大量对人和非人行动者具有密切结合能力的元素形式存在，可以包含任何耦合的能力。数字媒介运作发挥的耦合能力更强，牵涉跨物种范围更广。由此，空间的视角在强调身体感知同时，将人与非人行动者之间彼此对称，双向交互的“拼装”关系置于媒介研究核心位置。²⁴拼装构成的体系，实现功能愈强愈广，可见性越低。²⁵在新兴数字媒介不断涌现的环境中，这种“拼装”一方面形成了逐步稳定隐性的数字沟通基础设施和社会底层结构，另一方面往往体现出媒介技术的暧昧多义，催生大量“游牧”实践的可能。²⁶

最后，作为空间生成的基石，多样化的移动性成为媒介研究方法中亟需关注的领域。移动性牵涉人、非人、对象物、信息、图像或资本借助交通基础设施，软件系统的空间流动。²⁷移动性与空间地方的生产一直存在内在的联系：人、物和符号各自的移动速度，不同速度频率间的校对同步，移动中本身发生的转变都会影响空间感知、意义生产，乃至文化和价值的凝结形态。不同模态的移动性相互勾连形成时间和空间。社会学家一贯关注社会阶层的上下移动与物理空间的迁移之间存在的复杂相关。数字化和全球化趋势下，借助数字媒介技术在虚拟和实在之间，甚至在现在、过去和未来的地方之间进行瞬间往复的跳脱移动，逐渐成为现实可能。德勒兹意义上打破物化条纹空间，在块茎空间更多即兴的“游牧式”移动正在成为人们日常的生活实践。据此，构成空间远与近、直接与间接之间的关系发生了深刻变化。实体空间原先植入的体验结构和权力关系随着移动可能性的增加也发生了变化。如何阐明媒介技术（信息传播技术和大量运输交通技术构成的技术集置）与新的移动性之间的关系；如何捕捉更为复杂多样的移动媒介体验；如何在新技术环境下反思不同模态移动性之间（包括：社会移动性与虚实两类空间的移动性；符号、物体和人员迁移不同的移动性；数字沟通与传统官僚等级体系的信息流动等）更动态的关系，成为空间视角给媒介研究提出的课题簇。

三、从问题意识到路径方法

与“空间”作为方法论视角“召唤”出的问题意识相应，目前在媒介研究方法的实际操作方面已出现不少有趣的创新尝试。这些创新研究方法的探索针对“空间”视角不同的问题意识，大体存在“正向”和“反向”两条路径。

所谓正向路径，更多直接探讨媒介的惯常运作。关注角度集中于平时常规反复的递归过程，在异质沟通系统间生成相对稳定的动态勾连和区分。关注落在媒介运作长期铭刻下，具有可重复程序性的“纹迹”（gramme）。方法取向上着力于揭示规律性知识（rule-based knowledge）以提供解释（explanation），但对于用整齐划一消弭媒介运行每次反复中蕴含的差异保持足够警惕。反向路径则在研究中探讨打破常态的“事件”或媒介失灵的偶然“瞬间”如何清晰显露媒介技术的运作形式。反向的方法取径假设了技术运作中突发系统“断裂”或“短路”的传播事件能比“正常”情况提供更多直接指向技术运行的痕迹记录（traces）²⁸。相比纹迹，痕迹更强调对一次性行动的随机记录。与此相应，反向路径的研究方法更多产生非规律性的偶发片段式知识（episodic knowledge）。偶发片段式知识契合了数字沟通经验时空尺度上更离散偶发的特点，推动了对数字经验的理解（understanding）。解释与理解在方法论上形成两种不同的路径。前者更追求专业客观的规律揭示和控制，后者强调与研究对象在意义结构的合一立场。

表 1 媒介研究问题意识与路径

问题意识	A 正向	B 反向
1. 媒介与身体 感官体验	虚实民族志	媒介剥夺实验+焦点小组访谈
2. 媒介化坐标 导航	话语空间与实体空间装配实验+深度访谈	诡异空间导航实验+深度访谈

3. 人、物与符号的稳定关系	基础设施研究	“失灵”实验
4. 多样化移动的问题	以技术程序行走和伴随行走方法探究各种模式的移动中，身心与社会，经济和技术体系之间发生的协调共振。	以技术程序行走和伴随行走方法反向探究不同类型的移动过程中，时空发生错位所产生的诡异体验和媒介实践

注：表中“+”表示基于问题意识的混合研究方法。

表 1 展开了问题意识和方法取向维度的交叉。在两个维度八个交叉点上，列出了从空间入手进行媒介研究方法创新的整体“版图”。我们从中选择目前媒介研究中相对成熟的方法实践，结合前文和表 1 呈现的架构展开阐述介绍。

针对媒介与身体感官问题，正向路径可以采用虚实民族志，反向路径则可尝试媒介剥夺实验结合焦点小组访谈的混合方法（表 11A1B）。“虚实民族志”不仅关照传统研究关注的认知态度和行为意向因素，更牵涉人类身体与技术系统在具体交互中产生的感官体验，共在空间中社会互动与媒介体验间的双向塑造。具体而言，“虚实民族志”着力于描绘人们在虚拟和现实的混杂空间中，展开生活经验，诠释新旧文化脉络碰撞中人们的数字化实践（包含惯习、意图、行为、情感、体验、价值等方面）。作为研究方法，虚实民族志将“田野”设置在数字赛博空间与实体建筑空间越来越多的临界点或界面上，探究临界阈值空间中频繁穿梭产生独特的身体感受、文化实践和社会交往。譬如，对数字技术高度饱和的现代都市写字楼，进行虚实民族志考察，可揭示白领居住者如何通过个性化媒介实践，在建筑砖瓦结构和数码网络虚实间，与空间建立关系，获得新的身体感受、社会交往和生存状态。相比之下，媒介剥夺实验与焦点小组方法的混合则有益于打破日常生活中习以为常的媒介化感官结构和身体姿态。随后探索打破重组后新的身体感受，互通经验和社会交往如何生发。其中既包括大众媒介社会已经自然化的媒介感官形式（比如，在影院、商场、街道等空间，有意用数字声音技术搅乱都市生活看电影，都市漫步，购物逛街等实践对视觉的极大依赖），也可探索长期浸润在模拟数字高度互渗的感官体验中，一旦发生“断网”事件或数字技术故障阻断惯常的媒介化感知时，用户的即时反应、体验和应对实践。

针对媒介化坐标导航问题也存在两种路径选择（表 12A2B）。话语空间与实体空间装配实验加上深度访谈的混合设计，借用田野实验思路探究城市日常话语与建筑多种多样的数字化拼装形式，如何改变身居其中的文化实践和体验感受。研究可将参与者随机分配到数字文本、人群、砖瓦建筑以不同形态装配形成的情境，结合量化量表和小组访谈揭示身处其中的感受。譬如，在同一特定的建筑空间场景中（如上海城市公共空间的口袋公园或思南公馆等地），可将实验设计的虚拟现实游戏要素、对建筑外墙数字光影投射、建筑空间二维码、数字大屏、位置媒介基于地点的信息推送等数字要素按研究目标不同，有意植入建筑的不同位置（如，口袋公园不同人群活动的点位，屏幕设置不同高度角度，与座椅、凉亭、阅报栏等其他公共设施间的关系等）。随后对处于不同条件组的参与者进行量表测试及焦点小组访谈。混合方法能以更精细的颗粒，刻画被试者在新型媒介化混杂空间中如何“导航”定向，调和新旧关系，产生新的界线差异和审美体验，培育新型都市公共文化和交往。相比之下，反向的装配实验则会在实验场景的操纵上，刻意创造现实中不存在的“诡异”数字空间场景。通过创设当下的社会生成和技术生成之间各种实际未能实现的另类可能，揭示数字媒介运行在不同政治、经济和文化场景中得到实现的多重可能。麦夸尔在《地理媒介》中提及“太阳等式”“联邦广场大屏实验”等数字化公共艺术项目即是此类研究的实例。反向实验有助于将人在另类媒介化场景中身心重新“导航”定向，创造区分和意义的实践体验显露出来。

同属正向路径，基础设施研究（表 13A）直指多种媒介技术在运作中建立与本地社会交往，叙事网络和技术物体系之间的关系，如何勾连整合，形成相对稳定的传播底层结构。基础设施研究所关注者并不限于基站、服务器、光缆等大型技术设备的地理空间分布。关键在于解析异质社会技术系统的生成、连接和相互整合，以及在整合中如何稳定地结构化特定领域“正常”的传播实践和体验。具体比如田野观察、现场调研、二手数据分析和深度访谈等方法都可用于探究基础设施的形成运作。通过考察异质

系统间稳定的连接融通，基础设施研究可揭示特定社会-技术结构的生成、固化和转变。相反“失灵”实验则是探索当稳定的底层基础设施偶然发生功能“失灵”瞬间，人与技术间的关系发生怎样变化调整(表 13B)。在“失灵”瞬间，技术生成与社会生成间意外的“短路”或“裂缝”(尤其是社会技术系统对其修复、调整或遮蔽过程)或能更清晰显露技术原本隐而不现的运作痕迹。²⁹具体实施中，“失灵”实验可有意通过人为操作，搅乱或中断传播基础设施的稳定运作、观察、测量，访谈“失灵”媒介空间中人们实时的身心反应。如，数字音乐算法自动推送的音乐内容与用户既有数据画像明显不符，就会出现推荐“算法”失灵的戏剧化时刻；智慧城市公共空间中自动化停车系统或智慧交通指挥系统短暂失灵后，算法系统的即时调整都可为研究提供经验。

最后，正反两个取向上的“行走”方法(表 14A 和 4B)将身心在媒介空间中多模态的移动纳入研究视野。同属“移动方法”一脉³⁰，“行走方法”包括技术程序行走(walk-through)³¹，伴随行走(walk-along 或 docent method)等具体移动研究方法。其中，技术程序行走法主要用于揭露深度卷入特定技术流程，身体或/和意识的运动状况和体验。方法结合了文化研究和行动者网络理论的资源，常见于软件研究、人类学民族志和技术界面设计文献。³²技术程序行走可用于考察抖音短视频“打卡”实践或数字化工业机器运行中生产者的身体体验、心理感受和基于身体间通感的社会交往。伴随行走的方法多指研究人员(技术专家、研究者等)伴随参与者在同步移动过程中，通过访谈、拍摄照片、录像和记录观察笔记等方式捕捉其在数符号空间和实体空间的身心体验和文化实践。伴随行走可进一步细分为 docent 方法³³，walk-along 和影随法等多种。譬如，docent 方法能深入被研究者所处家庭、街道和社区等物理空间，基于地方定位探索移动中出现的媒介实践和意义生产。这一方法从扎根理论和参与式观察等既有方法汲取养料。实施 docent 法时，通常邀请参与者引领被研究者在具体地方及附近区域，结合采访、录音、录像和摄影等方式，即时记录移动中的实践感受。³⁴研究者随之可按扎根理论路径展开分析编码。而影随法源于 Walker 等学者早期对流水线工头的研究³⁵，常见于管理学文献。影随法常令研究者在干扰自然场景的前提下，紧随研究对象一段时间，对其行为和场景进行观察。³⁶

行走方法也存在正反两种进路。正向路径上，行走方法探究人、技术流程、物件和符号话语在运动流转中，各自不同的时间性和空间性如何在技术调和下彼此校对协调，形成相对稳定的结构。身体运动或心神荡漾与社会、经济和技术体系的“谐振”共同创生有意义的移动。例如，在抖音城市网红地点“打卡”的经验中，“打卡人”身体在实体空间的移动速度，感官意识同步的信息接受处理，手指在键盘的操作，抖音技术平台作为“时间性对象”(temporal object)内在蕴含的运动速度彼此往往达成协议。³⁷这一过程及后果的考察可以通过行走方法中包括影随或 docent 法展开。相比而言，反向路径更偏向利用行走方法探查移动过程中，不同时间或空间性之间出现“错位”时产生的诡异体验和实践。譬如，walk-along 方法或者 docent 方法就可用于考察全球疫情期间，健康码数字网络的信息流动(速度和范围)与人口跨省市甚至跨国移动间可能存在的错位裂缝。特定地方社会技术系统如何“修补掩饰”不同移动性之间的错位，多少显露出技术系统运作的基本逻辑。

将空间作为媒介研究方法，在数字时代尤其具有理论和现实意义。数字媒介运作，尤其是移动媒介的发展，恢复了媒介空间化的多重尺度。在传统书写印刷中，二维平面成为主导性的文化技艺，多重感官的身体体验被“压扁”为文字图像。书写本身的空间性也被“平面”掩盖。三维环境经透视法转译为二维图像：视觉成为现代生活和技术控制主要的感官形式。数字媒介更丰富的空间化形态将符号的流动“升维”。符号、人和物质环境的关系发生深刻变化。卡斯特所谓“无时间的时间和流动空间”与原有模拟时空高度混杂。数字媒介成为我们安身栖居所在。今年 3 月 15 日，抖音、今日头条、微信、淘宝、百度、大众点评、微博、小红书等 App 宣布上线算法关闭键，允许用户关闭“个性推荐”。关闭功能本身也被整合为算法平台系统的运作部分，构成数字社会交往和感知的基础。本文围绕空间方法(论)的阐述，意在推动媒介研究方法挣脱大众媒介“平面”范式对数字媒介新问题的遮蔽。媒介研究方法创新是新媒体理论创新不可或缺的组成，更是理解新技术巨大的社会文化意义，为人类集体居于数字世界“重新定向”的关键。

注释：

1 Kramer, S., and Bredekamp, H. Culture, Technology, Cultural Techniques: Moving Beyond Text, Theory Culture & Society, 2013, 30 (6), pp. 20-29.

2 Lenk,C.,Culture as Text,in:Glaser R and Luserke M. (eds).,Literature Science and Cultural Science: Position,Theory and Perspective,Opladen:Westdeutscher Press ,1996,pp.116-128.

3 麦夸尔:《地理媒介:网络化城市与公共空间的未来》,潘霁译,复旦大学出版社2019年版,第23页。

4 斯蒂格勒:《技术与时间:迷失方向》,赵和平、印螺译,译林出版社1999年版,第14页。

5 斯蒂格勒:《象征的贫困:超工业时代》,张新木、庞茂森译,译林出版社2021年版,第23页。

6 齐美尔:《现代人与宗教》,曹卫东译,中国人民大学出版社2003年版,第3页。

7 齐泽克:《意识形态的崇高客体》,季广茂译,中央编译出版社2002年版,第33页。

8 潘霁、周海晏、徐迪、李薇:《跳动空间:抖音城市的生成与传播》,复旦大学出版社2000年版,第4页。

9 温思罗普杨:《硬件/软件/湿件》,米歇尔、汉森编:《媒介研究批评术语集》,肖腊梅、胡晓华译,南京大学出版社2000年版,第148页。

10 曼纽尔·卡斯特:《网络社会的崛起》,夏铸九、王志弘译,社会科学文献出版社2000年版,第189页。

11 布迪厄:《实践感》,蒋梓骅译,译林出版社2003年版。

12 安东尼·吉登斯:《社会的构成》,李康、李猛译,生活·读书·新知三联书店1998年版。

13 亨利·列斐伏尔:《空间的生产》,刘怀玉译,商务印书馆1991年版,第32页。

14 段义孚:《空间与地方:经验的视角》,王志标译,中国人民大学出版社2017年版,第17页。

15 孙玮、李梦颖:《“码之城”:人与技术机器系统的共创生》《探索与争鸣》2021年第8期。

16 段义孚:《空间与地方:经验的视角》,王志标译,中国人民大学出版社2017年版,第22页。

17 维根斯坦:《身体》,米歇尔、汉森主编:《媒介研究批评术语集》,肖腊梅、胡晓华译,南京大学出版社2000年版,第26页。

18 Hansen,M.,New Philosophy for New Media,Cambridge,MA:MIT Press,2004,p.23.

19 孙玮:《媒介导航的数字化生存》,《国际新闻界》2021年第11期。

20 约斯·德·穆尔:《赛博空间的奥德赛:走向虚拟本体论与人类学》,麦永雄译,广西师范大学出版社2007年版,第123页。

21 斯蒂格勒:《象征的贫困:超工业时代》,张新木、庞茂森译,译林出版社2021年版,第34页。

-
- 22 西尔、克拉克：《场景：空间品质如何塑造社会生活》，祁述裕、吴军译，社会科学文献出版社 2018 年版，第 33 页。
- 23 Luhmann N., *Social Systems*, Stanford: Stanford University Press, 1996, p. 12.
- 24 Rutzou, T., and Elder-Vass, D., *On Assemblages and Thing*, *Sociological Theory*, 2019, 37(4), pp. 301-324.
- 25 鲍德里亚：《物体系》，林志明译，上海人民出版社 2019 年版。
- 26 麦夸尔：《地理媒介：网络化城市与公共空间的未来》，复旦大学出版社 2019 年版。
- 27 Sheller, M., & Urry, J., *The new Mobilities Paradigm*, *Environment & Planning A*, 2006, 38(2), pp. 207-226.
- 28 齐泽克：《事件》，王师译，上海文艺出版社 2016 年版。
- 29 斯蒂格勒：《技术与时间：迷失方向》，译林出版社 1999 年版。
- 30 Buscher, M., Urry, J., Witchger, K., *Mobile Methods*, Routledge, 2011; Merriman, P., *Rethinking Mobile Methods, Mobilities*, 2014, 9, pp. 167-187.
- 31 Kusenbach, M., *Street Phenomenology: The Go-along as Ethnographic Research Tool*, *Ethnography*, 2003, 4, pp. 455-485; Pink, S., *Walking with Video*, *Visual Studies*, 2007, 22, pp. 240-252.
- 32 Light, B., Burgess, J., & Duguay S., *The Walkthrough Method: An Approach to the Study of Apps*, *New Media and Society*, 2018, 20(3), pp. 33-43; Pink, S., P. Hubbard, M. O' Neill, and A. Radley, *Walking Across Disciplines: From Ethnography to Arts Practice*, *Visual Studies*, 2010, 25, pp. 1-7.
- 33 Grenier, R. S., *The Role of Learning in the Development of Expertise in Museum Docents*, *Adult Education Quarterly*, 2009, 59, pp. 142-157.
- 34 Chang, J. S., *The Docent Method: A Grounded Theory Approach for Researching Place and Health*, *Qualitative Health Research*, 2017, 27(4), pp. 609-619.
- 35 Walker, C. R., Guest, R. H. and Turner, A. N., *The Foreman on the Assembly Line*, Boston, MA: Harvard University Press, 1956, p. 12.
- 36 Mintzberg, H., *Rounding Out the Manager's Job*, *Sloan Management Review*, 1994, 36(1), pp. 11-26.
- 37 斯蒂格勒：《象征的贫困：超工业时代》，张新木、庞茂森译，译林出版社 2021 年版，第 37 页。