

非典書評：《媒介宗教》 —「媒介過程」如何變成必須？

劉育成*

書名：媒介宗教：音樂、影像、物與新媒體

主編：林瑋嬪

作者：穆爾克、施永德、劉苑如、蘇碩斌、楊建章、齊偉先、
林瑋嬪、司黛蕊

出版日期：2018年11月

出版社：臺灣大學出版中心

* 劉育成為南華大學應用社會學系副教授，E-mail: ycliu15@gmail.com。

投稿日期：2019/03/03；通過日期：2019/04/19

壹、前言：宗教、科技與傳播

作為一篇書評，對內容的介紹似乎不可避免。然而，《媒介宗教：音樂、影像、物與新媒體》一書中探討的各種現象，似乎也需要一個較宏觀的視角來架構並串連各篇之主題。由於在本書導論裡，林瑋嬪已經相當完整地回顧了從人類學與傳播觀點看待宗教與媒介之間的關係。本篇書評則希望能夠從其他面向切入，探討本書主題其實也正回應了在未來可能是更重要的問題，也就是宗教與科技的關係。因此，本書評並不完全從傳播觀點切入，而是將宗教、科技與傳播三者視為本書所討論的架構。其中在傳播部分，主要從媒介觀點來思考，這也符合本書書名以及其內容。在此一架構下，科技與宗教的關係與傳統上科學與宗教的爭辯不同。科學與宗教往往被視為彼此不相容的兩個領域，例如 Max Weber 即認為現代科學造成的後果就是世界的除魅化 (the disenchantment of the world)，並且導致所謂的「意義」危機 (Houtman & Aupers, 2010: 1-2, 10)。科學無法為其所探究的對象或現象提供「意義」，而宗教則一直擔負起這個角色。

科學與科技同宗教的關係不同，就科學與宗教而言，兩者都是在追求所謂的「真理」(truth)：「兩者都認為有所謂的真理(或真相)，科學與宗教是追求真理(或真相)的兩種不同途徑」(George, 2006: 10)。此外，科學的目的在於「理解」問題、現象，科技(包括技術物)的目的則在於「處理」(deal with)或「解決」問題，甚至進行所謂的「控制」(例如 Fortunati, 2003；Fukuyama, 2002；Heidegger, 1993；Ihde, 1990；Mumford, 1963；Postman, 1992)。科學與宗教的關係大多表現在有關「真理(真相)」的本質性問題之討論，而科技同宗教的關係則在於宗教因為科技(物)的介入而可能產生的改變之問題。例如宗教教義與經典的傳播、宗教經驗的展現等，都可能受到科技(物)介入的影響。在現代社會中，宗教也無法置外於科技的發展，尤其是網際網路、智慧型手機、人工智能科技、基因科技等。這意味著宗教也必須面對、「處理」或「利用」科技(物)所可能帶來的衝擊、反思，或者是好處等。此外，當科技變成大多數人日常生活的一部分時，也會對宗教所持有的信念以及行為實踐等帶來一定程度的影響或改變(George, 2006: 11)。例如網際網路帶來的虛擬宗教(virtual religion)、線上祈禱(online praying)、線上燒香

或紙錢、宗教經典數位化與普及性等。這些科技物持續地挑戰宗教信仰內的各個面向，無論是抽象的信念或者是實踐上的行為等。這些挑戰有時候也為宗教信仰帶來創新的改變。科技物如何重塑信仰自身？這是一個需要持續探究的問題。

就科技與傳播面向而言，科技發展也讓傳播產生許多形式與變化。科技（物）的發明讓傳播的面向越來越多元。例如從手寫到印刷術的發明，讓訊息的流通不僅更精確、快速，也更加平等；電腦的出現讓具有類比性的印刷物以數位的形式出現，除了紀錄與傳遞上的精確與快速外，更造成了所謂「資訊爆炸」的現象。行動電話與智慧型手機的普及，則讓使用者可以在任何時間、地點，都可以取用各種資訊，並且即時地給予回應，毋寧是更進一步擺脫了過去在近用資訊上所受到的身體或實體（例如一定要找到一台連上網路的電腦）的限制。這些發明與發展也回應了宗教作為一種在人類歷史、社會發展上一個獨特的主題。一方面，信仰或宗教經驗總是透過某種媒介過程以及媒介來展現，或者是產生各種體驗（Hjarvard, 2008: 18）。例如天啟透過先知或人這樣的媒介來傳遞，而這些天啟內容又透過口語或書寫的方式來保存及傳布。在現代科技發展下，這樣的保存與傳遞也出現新的形式，例如將經典內容數位化並且上傳到網際網路，使其為更多人以更方便的方式來取得。此外，數位化也讓經典內容具有可被搜尋的特性，這也改變了宗教團體或信仰者對經典的認知與使用方法。再者，宗教經驗似乎被認為是一種「直接的」體驗，中間經過的媒介可能是越少越好，或越單純越好。這也為宗教與科技之互動的討論提出了一些問題，例如科技（物）是否可以捕捉或者傳遞宗教經驗或現象？科技（物）作為媒介，其所傳遞的宗教經驗、宗教性、神聖性等，有多大的真確性（authenticity）？信眾又是如何看待這些透過科技（物）所傳遞的宗教經驗或現象？除此之外，宗教教義、宗教團體或組織的發展，如何透過科技（物）作為媒介，以及如何回應科技發展，以此來連結人、宗教與信仰者之間的關係及互動？宗教團體又是如何選擇或決定自身與科技（物）的關係——包括拒絕、接受、利用以及創新等？

此外，我們也可將這個討論放在物與宗教的關係之中來理解。物——亦是本書探究的對象之一——包含了技術物（科技物），從具體的文字、圖像、器物等，乃至於儀式過程、具有特殊力量的咒語、符

號等，例如本書中提到的墓碑、肖像畫、音樂、漫畫等。除了上述之外，本文所討論的科技（物）也包含了傳播科技，尤其是數位傳播科技（digital communication technology），例如網際網路、各種新媒體科技（部落格、Facebook、YouTube、Twitter 等）、現下流行的虛擬實境（VR）或擴增實境（AR）科技，乃至於人工智能（artificial intelligence）科技等。例如本書中探討 Line 以及 Facebook 社團在形塑與傳遞宗教經驗以及宗教組織之發展上的角色。這些不僅是科技物，同時也都具有傳播、溝通的功能與性質。

綜上所述，物、科技（技術）（物）、傳播科技等，都與宗教本身有密切關係。本書的中文書名《媒介宗教》，乍看之下似乎有點難以理解「媒介」二字是作為形容詞抑或是名詞，與「宗教」二字堆疊成一個新的名詞。無論是哪一種，其義在中文脈絡中似乎都沒有那麼直觀。然而，從其英文書名 *Mediating Religion* 來看，或許比較容易了解。mediating 一字在此既可作為動詞，也可作為形容詞，但至少不是作為名詞。這個既可以作為動詞或形容詞的字，對於理解本書所探究的對象而言，或許是個重要的起點。mediate 作為動詞而言，中文多譯為「調停（以達成共識）、傳達、中介、媒介」等。無論是媒介過程或媒介物，對人類社會與歷史的發展都至關重要，甚至是不可或缺。如果根據技術人類學家 Bernard Stiegler 的觀點，這個媒介過程甚至決定了人之所以為人（而不是其他物種）的內涵（Stiegler, 1994/1998）。在其所討論的希臘神話中，普羅米修斯為了彌補艾比米修斯忘記分配給人類任何本能的這個失誤，因而從宙斯那邊盜取了火與其他技術給予人類。這個被 Stiegler 稱之為「雙重失誤」（double fault）的神話，不僅讓人類得以「人類」而現身於歷史之中，也讓人類能夠（必須）不斷地透過「外部化」（exteriorization）——技術化——自身，而獲得較其他物種在發展上的優勢。這個外部化過程以及外部化的產物，當然也包括了各種媒介過程與媒介物——或者稱之為技術（techné）的東西。

貳、媒介過程作為對複雜性的化約

在電影《阿凡達》（*The Avatar*）中，著名導演詹姆斯·柯麥隆充分展演了這個外部化的極致內涵，他透過納美人所賴以生存——同

時也是作為其信仰與生命起源——的「靈魂之樹」（the Tree of Souls），同時表現了信仰與技術的關係。「靈魂之樹」在外觀與運作上就像已經成為我們日常生活一部分的網際網路（the Internet），而這個網際網路——根據麥克魯漢（Marshall McLuhan）——就像是大腦神經元的構造與運作。麥克魯漢認為，電子速度將過去機械式的運作轉變成有機式的運作（the organic），並且作為以知識為基礎之文明的新基礎（Hanke, 2010: 209；McLuhan, 1994: 303）。此一「有機式的運作」就像是一種類似大腦神經系統的形態與運作。György Buzsáki 也談到此一外部化的內涵：「書籍、電腦以及網際網路傳播，乃是將大腦功能予以外部化，並且為人類知識的累積提供了虛擬上沒有限制的儲存空間」（Buzsáki, 2006: xii）。Clément Vidal 也提到：「Tim Berners-Lee 在發明網際網絡時，確實受到大腦之功能的啟發，其能夠連結任何任意片段的資訊。他希望電腦也可以做到相同的事」（Berners-Lee, 1999: 4, 41；Vidal, 2015: 325, 330-331）。此一類比同樣讓人類得以作為技術意義上的「人類」而現身（present），同時也讓人類只能不斷地透過外部化過程來證明自己作為「人類」——而非其他物種——的存在。前者是 Stiegler 所謂，人的起源即是技術的起源；後者則是人類的發展就是技術的發展，同時也是文化、信仰、儀式等之所以可能出現的要素之一。如果從此一技術人類學的角度觀之，這個外部化的過程及其產物，就是人類不斷地在去除艾比米修斯之失誤，此一失誤（de-fault）乃成為一種人類所獨有的能力，也變成為人類的預設（default）。

Stiegler 認為外部化對人類的生存而言之所以重要，是因為人類必須不斷地面對其周圍的各種形勢或處境（circumstances）（Stiegler, 1994/1998: 126）。如果回到字源 circum- around 與 stare- stand，則有「圍繞（encircle）、包圍（encompass）」之意。這意思是：人類被某個情境所包圍或圍繞，因而使得人類必須回應或採取應變行為。換句話說，若沒有這些圍繞在人類周圍的各種形勢或處境，人類或許也不需要回應，也不需要發展出各種回應的方式與技術物。因此，「形勢」讓沒有任何本能的人類得以或甚至是必須依靠技術（物）的媒介，以回應這些圍繞在其周圍的各種情況。Stiegler 在討論「形勢」上所指出其具有的多樣化，也是讓人類得以發展出各種文化、語言、政治與宗教等的基礎之一，其也是人類具有創造力、想像力的來源

（同上引：193）。或許我們可以說，人類是在不斷透過外部化——展現為各種技術——以去除缺乏本能的這個失誤之過程中，重新發現自身作為人類而存在。然而，「透過技術」這件事，只能協助人類「重新發現」自身作為人類，而且是技術意義上的人類，而非讓人類回到或得以認識到那個自然意義上的人類。技術所中介的人類，或者，技術作為人類身體之外部化的產物，使得人類作為技術意義下——而非自然意義下——的人類而出現，就如同 Stiegler 所說的，這樣的人類受到一種在自身中缺席（an absence in himself）的影響，開始會害怕死亡（同上引：123）。如果死亡是一種有機體的自然狀態，那麼對死亡的畏懼或許只會出現在將死亡視為是非自然的狀態，或者視為是可以避免或克服的對象。在面對死亡上，人類乃是透過各種技術——具體或抽象的——來協助解釋或處理，這些技術在信仰或相關儀式中或隱或顯地展示著。

順此，若我們再回到本書的主題，或許便可對 mediating 有不同的思考與探究。媒介物（medium）與媒介過程（mediating）是可以區分開來的，兩者既是相互獨立卻也是相互依賴的。此外，兩者都與人類如何外部化自身有關。就此而言，媒介物是外部化過程的產物之一，媒介過程則賦予了外部化過程及其產物以「意義」。韋伯跟米德認為人類有機體與非人類有機體之間的差異在於，人類具有「製造意義的能力」（Mead, 1972: 133；Wolfe, 1991: 1075）。這個意義製造能力的內涵與展現，即是透過各種媒介過程及其產物以實現人類外部化自身的本能或目的。我們也可將此一媒介過程視為一簡化過程（a process of simplification），或者，一個化約複雜性的運作（an operation of reducing complexity）。無論是傳遞訊息、調解紛爭、獲得共識等，在某種程度上都是一種簡化過程與該過程的產物——透過技術（物）而進行的簡化運作。例如大眾媒體在傳遞資訊時，其所傳遞給受眾的可以說是一種簡化後的產物，無論其如何地想要還原現場以提供完整的資訊，或者是進行所謂的 Live 直播，讓受眾直接感受或經驗「現場」。然而，所謂的「現場」是無法被窮盡的，對現場或事件的還原——透過大眾媒體或各種技術，也都會有其無法被看到的部分。換句話說，這個「現場」已經為各種媒介物與媒介過程所決定。試想，當你跟隨著攝影機進行所謂的 Live 直播時，你是無法決定攝影機拍攝的方向、順序，以及鏡頭的遠近等。我們只能跟著攝影

機（操作者）進行所謂的「直播」觀看。據此，mediating 既是外部化過程本身，其也是外部化的產物，兩者的效果就是為人類提供「簡化了的」（simplified）對象。

更重要的是，此一簡化過程同時也具有讓事物或現象對人類或該社會成員而言是可解明的（reportable and accountable）效果。在面對不可知或無法理解的現象時，對其所使用的各種技術——無論是用占卜、巫術、儀式，或者是天降啟示等方法，讓人類得以解釋這些現象或事物——化約現象或對象物所具有的複雜性。就此而言，信仰、儀式等是人類在外部化自身的過程中所產生的技術（物），提供人類得以面對——包括解釋——環繞在其周圍的處境、現象或事物。假如人類有一天不需要技術物，就如同其他有機體一樣，那麼人類也將能夠回到自然意義下的人類，人類也就不會作為人類物種而現身在歷史之中。這正是 Stiegler 所謂的，自然意義下的人類消失在技術的使用（外部化過程）之中（Stiegler, 1994/1998: 121）。

媒介物、媒介過程、媒介過程的產物，三者共同構成了 mediating 的內涵。在技術意義下所現身的人類及其外部化自身的結果之一——宗教，乃是「在媒介過程中透過媒介物而成為媒介過程的產物」。此外，對其之經驗並非是存在於這些簡化（媒介）技術之上，而是在簡化（媒介）過程之中。本書其中一位作者楊建章在其文中有提到，「精神性只能現蹤於之間（in between），就好像遊牧民族一樣」（楊建章／林瑋嬪主編，2018：215）。Lundby 也有類似觀點：「神聖乃是被發現於媒介過程的交界處——在那個具有潛在神聖而被建構出來的再現與受眾的實際投入之間」（Lundby, 2006, as cited in Lundby, 2013: 231）。媒介所處的也正是在此一「之間」的狀態。換句話說，宗教經驗只能出現在「之間」，這是前面提到的第二種關於 mediating 的理解。在媒介當下的之前或之後，都是某種媒介過程的產物，並非是媒介過程本身。只有在 mediating 的當下，宗教性、精神性或神聖性始得以茁生。然而，這些宗教性、精神性或神聖性也需要透過媒介過程的產物來支持、維持或傳遞。由此來看，本書所探究的主題在現代科技——全然地媒介過程——的發展與對日常生活的全面影響（控制）下，尤其顯得更為重要。

參、《媒介宗教》評述

若是將本書各篇章放在前述架構來觀看——宗教（自身以及團體或組織之運作）作為在媒介過程中透過媒介而成為媒介過程之產物，或許會提供另種視野上的啟發。穆爾克在對羅羅頗族喪葬儀式從火葬到土葬之改變的討論，如何透過石碑此一物質的引入，以及在石碑上銘刻文本與其內容，從而建構了一套與過去不同的對死亡的看法與生者如何同死者連結的觀點。原本的遺體在火葬過程中，透過從物質到非物質的轉化，媒介了在世對後世的想像。對死亡的看法也因為在此一媒介過程中透過曬玉米架這樣的物質，以及最後的「身體燒化成煙、飄向空中」（穆爾克／林瑋嬪主編，2018：35），並且以兩根綁在一起的樹枝用來象徵祖先的模擬像（négu），以及用來標記火葬遺骸位址的小方形石碑等，從而建構了一個「死者在高空中沈睡，每對夫婦都在點點繁星之間，永遠安睡於搖籃中」（同上引：40）的現象界。在土葬上，不僅遺體作為物質而存在，更透過在石碑銘刻文字來展現死者與生者的社會關係。我們可以將火葬、土葬、祖先模擬像或標記石碑、銘刻石碑以及文本等，都視為媒介過程中的媒介及其產物，也就是在生者與死者、在世與彼世，乃至於生者彼此之間等，創造出一些新的東西，而這些東西往往也標示了媒介過程的功能或目的，例如連結、再製、傳遞，以及控制（國家對社會）等。我們也可以將這些媒介物視為技術物、媒介過程為外部化過程，而信仰或宗教儀式等，不僅是外部化了身體的自然狀態，更是將生者與死者、生者彼此之間的互動關係予以外部化，最終即如作者所言之：「以石碑創造新的方式來概念化與重新認識在世後人之間的社會關係……也將碑文與國家權威緊密連結，將死者嵌入革命的國家時間，使他們成為國家的受益者或受害者」（同上引：36）。這些技術物不僅賦予死者在現象界中的位置，更重要的可能是，透過遺體的在場或消逝、模擬像或石碑的象徵、石碑上所銘刻的文本等，再次確認的其實是生者的定位、生者彼此間的關係，以及生者在更大框架下——例如國家與社會——的位置。

施永德對鹿港玻璃廟的研究也指出了科技（技術）（物）在宗教與傳播之關係上的重要性。不同媒介的使用以及新媒介的引入——如同前面的銘刻石碑，一方面會導致對舊媒介的反思，另一方面也會產

生對新媒介的適應與否問題。這也是前面提到的科技與宗教之架構下，包括宗教團體與其信徒在內，都可能會面臨的問題。「玻璃」廟本身引發的討論是有趣的，新的媒介（技術物）如何能夠與舊媒介具有相同、類似，甚至是強化的效果，這一直是近年來宗教團體在面對日新月異之科技發展上的難題。作者在文中提到了玻璃與樟木根，這或許是個有趣的對比。玻璃是科技物，換句話說是人造的，非自然的。樟木根卻是自然的，而且是透過神的顯靈所指引而尋得，並且將之作為該廟中仁慈天后的神像座（施永德／林瑋嬪主編，2018：88-89）。藉由結合兩種不同的媒介（人造 vs. 自然、技術物 vs. 非技術物），玻璃廟也能夠建構起自身在信仰地圖中的位置，例如環境主義的立場、島嶼多元文化主義等（同上引：89）。信徒們對該廟的最大疑問應該在於，人造的玻璃如何具有靈性？這個問題展現在作者所提到的關於神像開光儀式的三元素上：創造內臟、連結神像與建造贊助人，以及開通神像的感官能力（同上引：90）。在這裡所隱含的或許不只是科技如何媒介宗教經驗，或如何為宗教團體所用來傳遞信仰內容的問題，而是更根本的，如前述以 Stiegler 有關外部化之討論為基礎，宗教或信仰如何因為外部化（技術、媒介過程）而出現的問題。如果外部化的基礎是身體，也就是有機體或自然意義上的物，那麼玻璃神像或玻璃廟所引發的關於信仰或靈性的爭議，或許也就更可以理解。然而，作者更進一步探究的是，新的媒介也帶來新的宗教社群關係。傳統上以開光地為標記的神像分香網絡，因為玻璃的特殊性——金身由玻璃所製成、以雷射開光，反而「略去了在地方脈絡中定位媽祖神像的分享網絡」。也因此，作者將玻璃媽祖視為是「媽祖的新種類」（同上引：94）。當然，這個新的種類也帶來了不同於傳統上的社會關係與人際互動，甚至也關乎政黨政治意識形態與全球脈絡的操作等。

劉苑如則透過分析電影《刺客聶隱娘》中的色彩運用，如何重塑、傳遞宗教內容，以及創造出獨特的電影美學。作者以電影中所使用的色彩對比：白與紅、黑與藍等，探究顏色在展現情景、情節、人物性格上的運用。藉由顏色的對比，作者討論了東方宗教元素如何融入電影情節之中，並且同樣是透過顏色如何來展現孤獨的意象與內涵（劉苑如／林瑋嬪主編，2018）。蘇碩斌對炭精肖像畫的探究也指出了科技發展如何可能改變、影響台灣民間喪葬儀式的內涵。在時間

上，炭精肖像畫的存續，介於從清末盛行的重彩肖像畫與八〇年代後所普及的攝影照片之間，這也大致上構成了台灣民間遺像技術的發展脈絡（蘇碩斌／林瑋嬪主編，2018：154）。作者在文中詳細檢視了關於遺像如何在喪葬儀式中出現的歷史脈絡，以及如何成為儀式中一個重要的物件。台灣早期祭祀祖先的重彩肖像畫，其紀念亡者以盡孝哀思的意義較不明顯，「反而偏向光耀家門、趨吉避凶，甚至期許祖先具有神明的功能，庇護後代子孫」（同上引：163）。這是其所謂的將祖先「神格化」的觀點。也因此一信仰與社會意義，重彩肖像畫多是被畫師「竭力表現為自然正常死亡的完美的人」（同上引：164）。此外，畫中的祖先，是「根據『吉人天相』的原理而再現」（同上引：168），而非還原祖先的原貌。有趣的是，作者指出，攝影技術的興起除了讓重彩肖像畫逐漸式微之外，卻同時讓炭精肖像畫佔有一席之地長達五十年之久。其箇中原因便是在於，攝影技術的真實特性，攝影技術的「逼真反而成為一種缺失」（同上引：177）。如此一來，若容貌有所殘缺，在攝影鏡頭前也只能如實呈現、無法調整。炭精畫的出現與流行與攝影技術本身的特性有密切關係，炭精畫的製作也朝向「人」的方向靠近，是作者所謂的「人格化」（同上引：180）。當影像編輯技術越來越普及，也就是可以透過電腦來編輯、修改照片之後，或許也宣告了炭精肖像畫的階段性任務已經完成（同上引：187）。

楊建章的文章則探討歐洲音樂在亞洲，如何透過作曲家為媒介而進行宗教性轉譯。作者將作曲家視為將西方宗教性轉譯進入東方社會的媒介，並且如何與東方音樂的創作產生結合。作者以武滿徹的巴赫以及譚盾的巴赫為例，探討其如何轉譯巴赫音樂的宗教性元素。武滿徹對巴赫的音樂本身即具有儀式上的態度，除了在作曲前一定要播放受難曲音樂作為一種淨化儀式之外，其也在自己的創作中引用了巴赫的音樂（楊建章／林瑋嬪主編，2018：207）。譚盾則將其自身視為薩滿，扮演的是溝通的角色，「溝通不同文化群體，溝通在不同空間與時間的人、事、物」（同上引：210-211）。譚盾在其創作中同時引入了不同時間——過去、現在與永恆，以及不同空間——歐洲與亞洲——的素材，再加上自然界中的元素等。作者指出，譚盾應用不同文化素材而進行的不斷重製，並未脫離「文化工業在資本主義世界的運作」。在其音樂中，宗教元素的展現是透過結合不同的素材而呈

現。歐洲音樂中所具有的宗教性，透過作曲家的角色，無論是在儀式意義上或者是在文化與自然元素的挪用與結合上，以及藉由音樂會、書籍、雜誌等媒介而得以進入到日常生活之中。

本書第三部分討論新媒體的角色，例如臉書、Line 等。齊偉先研究臉書社群對宗教建構的影響。其研究指出，新媒體創造出新的溝通環境，可以超越血緣、地緣以及業緣等維繫民間信仰之基礎，並成為新型態的宗教社群連帶方式（齊偉先／林瑋嬪主編，2018：228）。新媒體的出現與網際網路的普及有密切關係，一方面宗教團體對網際網路的使用與接受不盡相同，另一方面由於網際網路所帶來的新型態溝通形式——新媒體，同時也為宗教團體帶來正面與負面的效果。作者探討了兩個個案，其一是個人如何透過部落格與臉書社群建造媽祖廟，其二是從線上到線下的媽祖團體。在第一個例子中，作者從文本風格與貼文內容兩個面向切入，探討新媒體經營與社群維繫、動員之間的連結。臉書的風格與內容是吸引大家追蹤的主要原因之一，這樣的特殊風格也促成了實體活動的參與，例如進香活動等。第二個例子則比較像是社團，一群年輕人在一個供奉有媽祖的空間裡，以輕鬆為名進行互動交流。這些成員彼此間的互動也是依賴各種網路通知、推文等。在臉書官網上所張貼的文章，類別與內容也都相當多樣化，並不限於跟宗教或媽祖信仰有關。作者綜合兩個研究個案指出，「風格」在新媒體經營上的關鍵角色，「風格建構一種氛圍，一種感受性的元素，分析拆解來看有多層次、多面向、多元素，但鋪陳排比的方式則烘托出一種氛圍整體」（同上引：253）。此外，作者也指出，新媒體的使用對於公／私概念也有一定程度的反思。兩個個案分別呈現了不同的樣貌，前者較為明確地區分私人臉書與官方臉書，在貼文內容上也會因此有差異。後者則相反，在公共臉書上也經常出現屬於私人內容，但卻也能夠讓某些閱聽人找到共鳴（同上引：254-255）。新媒體的使用也包含了虛擬與真實世界的互動關係。作者的兩個個案除了線上活動之外，也或多或少有實體活動：「『虛擬／真實』在本研究的案例中，呈現的不是彼此對反的差異，而是兩種不同但相互建構的實在性」（同上引：258）。藉此，我們也可以看到新媒體所開展出來的民間信仰的多樣性。最後，作者認為宗教媒體化的趨勢所指出的是，「新媒體不再只是方便宗教進行宗教溝通的媒介，而是決定宗教建構的因子，相當程度上影響了宗教可能的發展向度，

可說展演了宗教媒體化的一隅」（同上引：260）。

林瑋嬪的文章則探究 Line 在宗教團體運作中的樣貌。其研究對象為桃園八德景明宮的信徒，這些人多從台南村落移居都市，在都市中成立了自己的神壇，神壇也設有自己的乩童。在引入 Line 作為與信徒溝通之工具後，在相當程度上改變了乩童與信眾、乩童與神壇，以及神壇與地方之關係。乩童的許多儀式，也因為 Line 可以與更多人進行交流的特性而產生變化，例如從上身回答問題到完全透過卜杯的方式來得知神意（林瑋嬪／林瑋嬪主編，2018：274）。此外，Line 的使用也讓越來越多陌生信徒出現，這也造就了新的網路親密性，從過去神壇多是熟識的人參與，到越來越多陌生人直接透過 Line 來尋求協助。Line 的使用也取消了傳統上乩童上身需要另外一位翻譯的現象，且 Line 也讓乩童與信徒之間的交流越來越快速、即時。在作者分析的個案中，乩童也因為 Line 的引入，在相當程度上改變了自身——包括其神壇——的權力位置，為其形塑了新的身份，例如景明宮升格為「玉敕景明宮」，亦即直接隸屬於天庭。Line 的引入也讓乩童可以自身的方式來傳遞關於身份的訊息，例如透過訊息、照片等直接將乩童獲得玉皇大帝認可的證明發布在社群裡。這也伴隨著原本景明宮的某些傳統儀式、節慶的取消，最終也導致了該宗教團體原本具有組織性特質的瓦解（同上引：287）。然而，林瑋嬪也指出，Line 的使用也為宮廟增加了年輕世代的參與。原本以地緣關係與社會關係為主的系統，在新媒體的加入後，「走向去組織化、去地域化與去階層化，以鬆散的網絡聯結人與人為其運作特色」（同上引：295）。

最後一篇文章則是探討民間宗教在日系漫畫中的再現。司黛蕊以韋宗成的《冥戰錄》為例，分析該作者如何透過漫畫來反映台灣年輕人對民間宗教的看法。日式漫畫作為一種媒介，包括了漫畫本身、畫風等，都可作為傳遞訊息的媒介。這也回應了 McLuhan 的「媒介即訊息」（The medium is the message）之觀點。《冥戰錄》將神明角色融入到當代生活敘事之中，在畫風上則強調人神之間的親切感（司黛蕊／林瑋嬪主編，2018：313）。許多民間信仰中的概念，例如靈魂、靈驗等，也都以不同型態與內容予以再現，例如靈驗概念從傳統上多在日常生活中驗證，到單純只是以一種「有緣分」感覺來呈現（同上引：318）。漫畫角色也重塑了對神明的想像，例如在漫畫中

將媽祖畫成萌少女（同上引：319）。此一人神之間的距離越來越親近的現象，不僅出現在當代民間宗教中，也透過各種媒介的引入與使用，或許也更加強化了這樣的現象。

肆、代結論

本文筆者目前正在對一款類似 *Pokemon Go* 的擴增實境遊戲——*Follow JC GO*（天主教團體委託設計的一個結合真實與虛擬世界的遊戲）進行相關研究。該遊戲不僅在媒介的使用上結合新科技，在內容的呈現上同樣也有類似的人神親近性的現象。宗教團體、組織或個人，在面對新科技、新媒體的不斷發明與推波助瀾下，也不得不受其影響而有所創新或改變。科技或技術物在宗教實踐中扮演的特殊角色，有時候可以強化宗教實踐，有時候卻有可能貶低宗教性。對此，我們可以提問的是，在何時以及在哪裡，有可能出現這些現象？宗教行動者又是如何選擇、利用或揚棄某些科技物？科技物在促進或阻礙宗教實踐或宗教性上，是否也可能出現非預期的後果？此外，科技是否有可能影響宗教實踐或展示、經驗的純淨性或宗教性？Heidi Campbell 對教宗於 2006 年聖誕節談話中有關科技與宗教之看法的解讀或許值得思考。她認為教宗並非是在討論對科技的崇拜，而是透過科技來對宗教提問，例如，人性本身是否便足以引導並決定自身的未來（而不需要科技的輔助）（Campbell, 2010: 20）？前述這些問題也都期待在未來的研究中有更進一步地討論與釐清。

參考書目

- 林瑋嬪主編 (2018)。《媒介宗教：音樂、影像、物與新媒體》。台北市：臺灣大學出版中心。
- Berners-Lee, T. (1999). *Weaving the Web: The original design and ultimate destiny of the World Wide Web*. New York: HarperBusiness.
- Buzsáki, G. (2006). *Rhythms of the brain*. New York: Oxford University Press.
- Campbell, H. A. (2010). *When religion meets new media*. London & New York: Routledge.
- Fortunati, L. (2003). The human body: Natural and artificial technology. In J. E. Katz (Ed.), *Machines that becomes us: The social context of personal communication technology* (pp. 71-87). New Brunswick, NJ & London: Transaction Publishers.
- Fukuyama, F. (2002). *Our posthuman future: Consequences of the biotechnology revolution*. New York: Farrar, Straus & Giroux.
- George, S. E. (2006). *Religion and technology in the 21th century: Faith in the e-world*. Hershey, PA: Information Science Publishing.
- Hanke, B. (2010). McLuhan, Virilio and speed. In P. Grosswiler (Ed.), *Transforming McLuhan: Critical, cultural and postmodern perspectives* (pp. 203-226). New York: Peter Lang.
- Heidegger, M. (1993). The question concerning technology. In D. F. Krell (Ed.), *Basic writings: Ten key essays, plus the Introduction to Being and Time* (pp. 308-341). San Francisco, CA: HarperCollins.
- Hjarvard, S. (2008). The mediatization of religion: A theory of the media as agents of religious change. *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook*, 6(1), 9-26.
- Houtman, D., & Aupers, S. (2010). Religions of modernity: Relocating the sacred to the self and the digital. In S. Aupers & D. Houtman (Eds.), *Religions of modernity: Relocating the sacred to the self and the digital* (pp. 1-30). Leiden, NL & Boston, MA: Brill.
- Ihde, D. (1990). *Technology and the lifeworld*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Lundby, K. (2006). Contested communication: Mediating the sacred. In J. Sumiala-Seppänen, K. Lundby & R. Salokangas (Eds.), *Implications of the sacred in (post)modern media* (pp. 43-62). Gothenburg, SE: Nordicom.

- Lundby, K. (2013). Theoretical frameworks for approaching religion and new media. In H. A. Campbell (Ed.), *Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds* (pp. 225-237). London & New York: Routledge.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mead, G. H. (1972). *Mind, self, and society*. Chicago, IL & London: University of Chicago Press.
- Mumford, L. (1963). *Technics and civilization*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Postman, N. (1992). *Technopoly: The surrender of culture to technology*. New York: Vintage Books.
- Stiegler, B. (1994/1998). *Technics and time, 1: The fault of epimetheus* (R. Beardsworth & G. Collins, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press.
- Vidal, C. (2015). Distributing cognition: From local brains to the global brains. In B. Goertzel & T. Goertzel (Eds.), *The end of the beginning: Life, society and economy on the brink of the singularity* (pp. 325-372). Los Angeles, CA: Humanity+ Press.
- Wolfe, A. (1991). Mind, self, society, and computer: Artificial intelligence and the sociology of mind. *American Journal of Sociology*, 96(5), 1073-1096.

