

在场而不交流？ 移动网时代的人际交往新情境建构

张杰 付迪

摘要

低头玩手机今天成为面对面交流的新现象。本研究运用符号互动论的视角，将低头现象视为一种新的互动情境的建构而非“问题”。玩手机作为一种姿态，向互动的他人发出离场他人进场的信号，而这一信号在互动的他人那里，引起了相应的姿态反应。玩手机成为互动符号，自我可以随时暂时搁置面对面互动。而这一姿态能够成为共享性的符号和情境，在于手机成为自我与他人的边界和互动过程中传统面对面互动规则的挪用和转换。在场而非交流，成为移动网时代的人际交往新情境。但是，在这自我与他人的转换（疏离）过程中，中国人的熟人关系却通过玩手机这一互动姿态的新意义赋予，得到确认和强化。

关键词

在场、面对面交流、玩手机、姿态、情境

作者简介

张杰，河海大学公共管理学院教授。电子邮箱：zhang75jie@fudan.edu.cn。

付迪，华中科技大学公共管理学院研究生。电子邮箱：fudi1994@163.com。

本文为国家社科基金项目“网络时代人际交往方式新变化的社会学研究”（项目编号13CSH056）阶段性成果。

Presence without communication? The New Situation Construction of Interpersonal Communication in the era of mobile internet

ZHANG Jie, FU Di

Abstract

Today playing mobile phone between the process of face-to-face communication becomes a new phenomenon. In the perspective of symbolic interaction, this study put this phenomenon as a

new interactive context rather than a "problem". As a gesture, playing the phone is to give a signal of leaving to others in the interaction, and this signal causes a corresponding response from the others. As a result, playing the phone becomes an interactive symbol, the self can be temporarily set aside off face-to-face interaction. This attitude can become a shared symbol and context, due to the misappropriation and conversion of traditional face-to-face interaction rules, and the mobile phone becoming the border in the interactive process of self and others. The presence rather than communication becomes the new situation of interpersonal communication. However, in the process of alienation between self and others, the Chinese relations of acquaintances have been confirmed and strengthened by playing mobile phone.

Keywords

presence, face-to-face communication, playing mobile phone, gesture, situation

Authors

Zhang Jie is professor at the School of Public Administration, Hohai University. Email: zhang75jie@fudan.edu.cn. This article is a phased objective of Project of National Social Science Foundation of China, titled with "A Sociological Study on the New Changes of Interpersonal Communication Ways in the Internet Times" (Project Number: 13CSH056).

Fu Di is postgraduate student at the School of Public Administration, Huazhong University of Science and Technology.

一、问题的提出

智能手机和移动互联网的普及使得当下的交流方式发生了巨大的变革。日常生活中随处可见埋头于手机之中的“低头族”，彼得斯（John Durham Peters，1997/2003:255）在《交流的无奈》一书中说：“亲临现场恐怕是最接近跨越人与人鸿沟的保证。”但是在“低头族”盛行的移动互联网时代，即使“亲临现场”也无法促进人与人之间的沟通，这导致我们面对面交流的方式也相应发生了巨大的变化。面对面的交流经常被突如其来的微信打断，甚至在没有信息的时候我们都会无意识地不时查看手机。当着朋友的面玩手机，几乎成了人们面对面交流的标准动作，而人们对此的反应也由当初的愤怒、不适到如今的习以为常。

近几年国内不少学者对于“低头族”现象的成因进行过研究，个体在做出行为时倾向于将周围绝大多数人作为行为参照，与周围群体成员保持一致以分散群体压力（仇志伟，郎晓丛，李志鸿，郭美娜，2015）。因此，从众行为是低头现象产生的外在压力。同时社交媒体使得获取“自我实现”和“自我尊重”变得空前容易，从而得到巨大的心理满足感（姜飞，2015；贺翔宇，焦若薇，2015）。这

种满足感被认为是低头现象的内在驱动力。认知偏差是导致“低头族”盛行的另一个原因（丁烜红，张弓婷，李刚，邱敏蕾，2015；姜飞，2015）。现代生活碎片化也是助长“低头族”盛行的外在原因（王兰，2015）。

对这一现象更为学理性的研究一般集中在手机依赖（mobile phone or smart phone dependency）和青年亚文化这两个研究领域。前者认为社会互动焦虑会导致频繁使用手机（Lee, Chang, Lin & Cheng, 2014），人际交往困扰或疏离感会导致手机依赖（许磊，丁倩，杜红芹，张春梅，2016；张文文，王祥鹏，张文娟，冯廷勇，2015），移动手机的跨越时空性会使得我们无法拒绝虚拟交往，从而产生手机依赖（Thulin & Vilhelmson, 2007），而手机依赖也会影响现实的人际交往和学业成绩（Dong, Park, Kim & Park, 2016）；而后者将之视为青年群体寻求与成年人差异的一种亚文化（Castells, Fernandez-Ardevol, Qiu & Sey, 2004），这种文化差异与使用的移动媒介有直接关系，构成了代际差异（Borlin, 2009），并最终影响到成年人群体（Pertierra, 2005）。这一以使用移动媒介为中心的亚文化在今天甚至成为青年文化的代名词，成为生活风格（Abeele, 2016），并建构了青年的自我认同（Ling, 2002）与社会生活（Oksma, 2006），并使得同辈群体的交流更加重要（Koskinen, 2005）。

目前，研究者们对于“低头族”成因的研究虽然成果繁多，但是从研究视角上来看，可以概括为两种主要的研究视角：“问题”视角和“差异”视角，前者将低头族（手机频繁使用）这一现象视为移动网时代带来的交往“问题”，从手机成瘾、手机依赖、手机过度使用等角度，主要运用量化方法来予以研究这一问题的相关因素和影响因素；后者将之视为一种青年文化或代际群体间的“差异”，主要运用质性或量化研究方法对移动手机使用对自我与身份认同、青年群体的社会交往、社会生活的影响。

当我们从“问题视角”出发时，我们自然会忽略移动手机对于青年群体的建构性，而“差异”视角虽然有意纠正这种问题视角的盲区，试图发现移动手机对于青年日常生活中的建构性，但是这种将移动性视为青年群体文化的视角，自然会相对忽略青年群体使用移动手机交往的过程性以及过程中的建构性。但是这两种视角都无法解决手机使用的过程和意义建构问题。因此，如果将手机使用视为一种互动过程，摆脱这种“问题”和“差异”视角聚焦于低头族交往的过程，将之视为人际互动模式和互动情境在移动互联网时代的重新建构的话，就会有完全不同的发现。这，恰恰是本研究的中心。

人际传播领域一直比较关注互动过程。相关的理论资源主要有期望破坏理论、互动调适理论和符号互动论。三者的共同点是都关注互动的过程，但期望破坏理论聚焦于互动者的期望破坏后的行为反应，而互动调适理论关注的是传播者之间的彼此回应（Burgoon&Dillman，1995），符号互动论则主要关注互动过程中共享性的符号意义是如何建构和共享的，互动规范是如何影响互动过程以及被建构出来的。三者之间有着紧密的理论联系，但期望违背理论和互动调适理论更关注于互动中行为的“意图性”，更偏向于个体的意图，期望、个体差异认知、非语言行为等个体性因素和行为对于互动的影响；而符号互动论更关注于互动中的符号的共享性和象征性，关注于互动规范对于互动过程的影响性，更关注互动性或者说社会性。如戈夫曼（Erving Goffman，1967:2）所言，“关于互动的恰当研究不是个体及其心理，而是不同的人彼此相互呈现的行为之中的句法关系”。鉴于本研究的研究意图和研究目的，符号互动论无疑是更合适的理论工具。

符号互动论取向倾向于将自我与他人、情境联系起来。库利（Charles Horton Cooley，1902/1999:129-135）将“自我”看作个体在处于其自身所在的社会环境中时，将其自身连同其他事物一起看作客体的过程。米德（George Herbert Mead，1934/1999:82）则将意义放置了社会过程和互动的核心位置。他认为意义存在于它指涉的社会活动各阶段之间的关系中，并从关系之中发展出来，与符号化紧密联系在一起。

米德认为，人的精神、心理和思想是个体作为一个有机体同自身的生存环境，尤其是社会生活环境互动的结果，而这种互动过程中的媒介就是有意义的象征符号。而布鲁默（Herbert Blumer）认为，社会是个体及群体间进行符号互动的结果，符号互动是人类社会最典型的特征。互动并不仅仅是传统认知中的简单的刺激——反应模式，而应该加入个体的内部诠释过程，也就是刺激——诠释——反应模式（Emerson，1937:171）。拟剧论大师戈夫曼（1959/2008:217）则将这种符号互动视为自我的表演和呈现过程，人际互动是自我与观众之间的互动所产生的共享的情境定义的表达和维持。

因此，对于低头族这一现象，从符号互动论出发，必须将低头视为移动互联网时代的一种新互动情境的构建，在这一互动过程中，自我、符号、交流情境都出现了与以往面对面互动不同的新特征。

从这一视角出发，本研究关注两个问题：第一：移动互联网时代，为什么

“我们”可以在场不进行语言交流，而是各自不时使用手机？第二，“我们”对于这个新的交往情境赋予了怎样的意义和定义？在场而不交流的情境是如何被“我们”普遍接受的？

本文运用质性研究方法，遵循资料饱和性原则，对38名在校学生进行深度访谈。为了兼顾访谈对象一定程度的代表性，访谈对象由19名男生、19名女生构成，大一到大四每个年级都有受访者，专业涉及理、工、文、经济等学科。在深度访谈的基础上，对在场而不交流这一移动网时代新的交流情境进行了研究，从符号互动论的视角分析“低头”现象背后移动网时代的人际交流新情境的构建问题。

二、缺场的进场：作为互动姿态的“玩手机”

符号是指能够代表某种意义的事物，源自于米德对姿态下的定义。姿态不仅是构成单个行为的首要要素，也是整个行为的一个标识（米德，1934/1999:47）。米德认为，被个体内化的姿态会成为具有特定意义的符号，因为对于一个既定的组织或是社会群体中的所有个体来说，这些符号被赋予了相同的意义。

在在场而不交流这个情境中，当交流中的一方停止交流，低头玩手机的举动会使交流的另一方暂时停止和他的交流。其中一个关键要素是“低头玩手机”这个姿态的意义。当个体拿起手机时，这个姿态向互动的他人释放出一种信号，通过这个姿态把自己标志为暂时离场的人，有时候，人们通过低头发信息或把手机贴在耳边的姿态来标志他们暂时离场。

在传统的面对面互动情境中，作为互动姿态的身体姿态是始终处于面对面的的人际压力和互动情境之下的。倾听他人，对他人做出倾听和回应的身体姿态，是面对面互动或者说交流的首要规范。如果在交流的过程中，出现对方有接听电话、发送短信等暂时离场的情况时，如果没有道歉这一事先弥补策略，由于打破了这一规则，互动的另一方会认为对方的举止失礼，让人无法忍受。

那么，在移动网时代的面对面互动情境中，当玩手机的姿态被标志为暂时离场的符号，互动的另一方会做出什么样的反应呢？

F同学表示在面对面交流过程中，对方出现分心接听电话或是玩手机的情景时，最初自己的情绪反应是愤怒。

“我觉得有点尴尬，也挺生气的。我觉得我们两个人正处于谈话之中，有什

么事情都应该在我们交谈完之后再处理,包括电话和信息。对方在跟我交谈的时候接电话,玩手机,我就会觉得自己好像没有手机另一端的人和事重要,所以感觉到生气。而且在他接电话的时候,我没有事可做,只能在旁边等待,我又不想听到他的电话内容,所以怎么做都会很尴尬。”

Y同学也表达了类似的感受。“对方玩手机时,我会觉得有些不高兴。我觉得是对我的不尊重。”

YY同学也认为处于这种情境时,自己有些尴尬。“说的好好的,对方突然停下来玩手机,自己不知道该做什么好,只能等待,挺尴尬的。”

这种反应恰恰是传统的面对面互动情境中互动另一方最重要的互动规则带来的。而玩手机这种暂时离场的信号,标志着原来的这种互动规则被打破了。互动的另外一方会将玩手机理解为“缺场”的互动者的进场,作为互动的一方不如缺场的进场者重要。这种社会比较会带来强烈的认知失调,不适应甚至情绪上的负面反应比如尴尬,愤怒等情绪反应就会油然而生。在亲密关系中,这种由于比较产生的负面情绪更加明显。L同学说:“我和我的女朋友在交往时,她过去不注意,老是玩手机。我就很不高兴。”

可见,当玩手机作为一种姿态标志出“暂时离场”的符号意义时,由于传统面对面互动的首要规范:互动另一方最重要的规则遭到破坏,互动另一方会通过社会比较,认为自己不如缺场互动的人重要,从而产生负面情绪。

三、等待或玩手机:互动另一方的姿态反应

然而,面对面互动的人际压力始终是存在的。一方“玩手机”的姿态发出的符号意义并不意味着互动的完全停止。作为互动的另一方并不能因此退出,终止互动,而只能等待交流的继续。前述的“尴尬”即来自于这种原有互动规则对自身的约束。

既不能退出,又产生了缺场他人比自身更重要的认知失调,那么,作为等待的互动另一方,如何使得面对面互动得以继续下去呢?很自然的,互动另一方必须重新定义情境,即不承认缺场的他人比自身更重要这一事实,但承认互动一方的暂时离场是可接受的。有受访者表示同伴在沟通过程中通过手机来浏览新闻或者是收发信息都是可以接受的,因为这些都是“正事”。这种认知调整的策略就是改变对对方“玩手机”这一互动姿态的理解和定义。不再将之视为是自我与缺

场的人之间的重要性比较，而是将之视为是事情重要性的比较。

如W同学所说：“我觉得跟别人聊天的时候，浏览新闻什么的都可以接受，玩手机还可以接受知识和信息……我能接受自己与别人的交流被随时中断。”这就让我们看到了面对面交流中互动另一方最重要的交往规则有被改变的可能。正事对应着闲事。对于大学生而言，个体需要处理的学习、工作、生活的事情，是正事，它对于个人很重要。而面对面交流，则属于闲事。通过这种认知上的重要性区分，W同学完成了对“玩手机”这一新互动姿态的理解。个体的正事可以随时进入、中断面对面的日常交流。这种理解其实也是来自于以往的面对面互动法则。在遵守互动另一方更重要的交往法则的同时，通过道歉这种弥补机制，互动一方也可以退出互动，处理紧急重要的事情，这是一种例外法则。M同学回忆说：“以前用功能手机的时候，也会出现这种情况。一般都是比较重要的人和事情需要立即处理。”这说明，这种将对方的退出理解为对方处理“正事”的认知调整，其实是传统面对面交流例外法则在新交往情境中的认知启动和调用。

这种对“玩手机”姿态的“重要性”认知逐渐成为互动情境中的新的共享性理解。X同学和J同学都表示“手机是自己跟亲友保持联系的工具”，F同学表示“我们班级和学校的很多通知都是通过手机发送的，而且我跟导师联系也是通过手机，所以一般情况下根本不会关机”，手机在移动互联网时代的日常生活中扮演着非常重要的角色，大家都理解手机在日常生活中的重要性，知道需要手机处理的事情或许非常重要。手机成为了我们各种社会角色转换的中介，这会使个体对手机形成不间断的依赖，而这种依赖已经为大家所理解。因此对于日常交流中“玩手机”在短暂的不高兴和不适之后，互动的另一方能够调用传统的互动例外法则对这一新情境予以确认和理解。

个案访谈中就有受访者表示并不介意同伴在吃饭或沟通过程中玩手机，F同学认为别人可能有非常重要的事情需要通过手机来处理。“因为我们现在处于大四嘛，可能很多同学都在等面试的信息或者是电话，也算是特殊时期吧，感觉电话还是挺重要的，我自己平时都不敢关机，怕错过什么通知。”

虽然通过对传统面对面互动例外法则的调用，避免了互动一方因为社会比较产生的负面情绪，完成了这种认知调整，使得面对面交流得以继续。但是面对面交流本身所要求的对对方的关注这一互动规则事实上还是遭到了挑战。Q同学则表示：“我不能接受别人一边跟我说话一边玩手机，这样会使我丧失交流的欲

望。”这说明这种对“玩手机”的重要性的赋予，并没有完全成为大学生的互动共识，依然有不少大学生将面对面沟通过程中不能中断视为重要的互动法则。

但是互动即使中断，但必须继续，直到互动双方同意退出互动这一面对面互动的交流法则依然奏效。这就使得互动另一方在对方“玩手机”时，必须等待对方回到互动中来。在这过程中，认知调整的另一策略就是你的事情很重要，但是我也有自己重要的事情在处理。或者是你的暂时离场表明我相对不重要，但是我也可以通过玩手机这个姿态来表明你也不重要。这样一来，由于与缺场他人比较产生的尴尬和落差就会被有效的调整。作为互动的另一方，我们在对方做出“玩手机”这一姿态后，我们也发出了“玩手机”这一互动姿态，玩手机从互动姿态变为互动符号。

“我会在他跟我说话的时候，也做类似的事情，让他明白我的感受。”（YG同学）

“当一方玩手机的时候，没有别的事情好做，只能等待，或者也拿出手机来。”（L同学）

YG同学和L同学在互动一方拿起手机和缺场的他人互动时，他们都选择了也拿起手机。这发出了我也有比你更重要的人或事要处理的信号，从而使得自身有效地化解了因为社会比较可能出现的落差和尴尬。

在这个互动过程中，手机成为一个暂时中断在场的互动符号。面对面交流中“玩手机”这种举止出现次数多了，人们发现他们在做出这个举止的个体和回应这个举止的个体中引起了同样的态度时，这个姿态便渐渐被赋予了同样的意义，成为了人们普遍接受的一种共享意义的符号。这个共享意义就是在面对面互动过程中，双方都可以暂时中断，去“玩手机”，处理自身的事务和离场的他人关系。

在访谈中，很多人都是提出“大家都玩手机，渐渐地就习惯了”，“大家都玩手机，所以我也会掏出手机来玩”，从而使得交流过程中随时可以退出这一互动新规则得到了确认和强化。

可见，无论是主动接受，还是被迫接受，通过认知失调-认知调整，面对面交流过程中，随时暂时性中断交流已经成为移动网时代面对面交流的新情境。

四、玩手机：自我与他人边界的转换符号

当“玩手机”在互动过程中被互动双方视为是对沟通和交流过程的一种暂时

性中断，被作为一种互动符号予以确认以后，它进一步被互动双方借用，成为互动过程中自我与社会角色关系的转换符号。

LG同学在访谈时说：“我觉得在跟别人交流的过程中，要是我拿起手机的话，别人就会知道我其实并不是很想跟他说话，或者是知道我手机有信息，我要处理自己的事了，这样对方可能就会停止或者减少跟我说话，其实我玩手机就是在告诉大家‘我并不想说话’，从而正大光明地避开谈话；另外，我玩手机的话也可以避免跟别人进行眼神接触。”

LG同学利用玩手机这一互动姿态发出互动信号：我需要做自己的事情，需要暂时中断。这一信号如前所述，转化为互动符号被互动另一方理解和接受。YC也表达了类似的说法：“我觉得吧，玩手机时别人不会再接着说话了，因为玩手机就表明我有我的事情要做了。”

然而实际上，LG和YC是不想与对方继续互动下去，但也不想让对方察觉自己的这个意图，保留对方的面子。这样通过玩手机，既实现了自我对互动的实际退出，又保留了对方的面子，维持了表面的互动，玩手机这一互动符号标志着互动依然可以继续，只是暂时被中断。

“有的时候实在没什么好聊的了，就会拿出手机，玩起来。这样能够让对方避免尴尬。”（Z同学）

“对于不太熟的，玩手机可以避免尴尬，不然没话说，很尴尬。”（W同学）

这样，互动无法继续下去的压力通过玩手机有效地予以化解，而自我也得以从互动中抽身。

因此，手机作为自我与他人边界的符号标志逐渐成为面对面互动中的共享符号。W同学表示：“不管我在做什么事，都会时不时就看一眼手机，看是否有信息。哪怕是在跟别人说话的时候，我手机的指示灯亮了，我也会立马去看进来了什么信息。”

手机对个体而言具有了自我与他人边界的象征意义。当我们拿起手机的时候，就表明我们开始与其他不在场的他人互动，并且暂时退出当前的交流，而手机的闪烁则成为交流过程中自我暂时退出交流的主要机制和媒介。因而，“玩手机”被互动的一方赋予了暂时不再交流的实际符号意义。并且这一意义在互动中也被得到了承认和接受。

因而，玩手机这个符号既被赋予了自我优先于互动的意义，又被赋予了互动只是暂时中断，随时可以继续的意义。“避免尴尬”，即避免交流无法继续成为玩手机的符号意义。X同学表示，自己第一次发现同学聚会时有人低头玩手机的时候非常愤怒：“我觉得难以接受，觉得那是不尊重别人、非常没有礼貌的表现。”但是现在自己不仅已经习以为常，而且在聚会时自己都会玩手机，说到之所以发生这样的变化的原因，X表示：“我觉得上了大学之后，大家都处于不同的环境，有了新的社交圈子，每天接触到的人、事、物都不同，大家的联系变少了，见面时可聊的共同话题就非常有限，尤其是平时聚会时，遇到大家并不是很熟的情况，避免交谈各自玩手机可能是更好的选择。”W同学直接表示：“我觉得面对面也可以用手机交流啊，而且当你跟有的朋友不熟的时候，玩手机就可以避免交流，也就可以避免尴尬了。”

在这个互动过程中，我们自身对于交流的态度发生了变化，逐渐从“认为在场交流最重要”变为“能够接受个体可以随时退出当前的交流情境去和他人进行交流”。在移动网时代，面对面交流的重要性开始下降。“现在这已经是司空见惯了。大家心照不宣。有了手机，随时可以交流，面对面交流已经不那么重要了。”（H同学）

移动网时代，手机给了自我退出在场交流的选择，这种选择在面对面互动时代是成本很高，很难发生的。因而，在移动网时代，手机开始成为自我与他人边界的象征，作为媒介的手机成为自我的标识。但是，在标志自我与他人边界的同时，“玩手机”作为一种共享符号事实上依然继承和赋予了面对面交流必须继续这一传统互动规范的符号意义。

五、交流的中断与恢复：玩手机的双重符号意义

之所以面对面交流必须继续这一互动规范如此强有力，就在于面对面互动事实上构成了一个临时群体。互动的双方都默认为是群体成员。符号互动论认为，个体为了顺利融入群体，成为群体的成员，必须了解群体内其他成员对其的态度并加以自我判断，从而根据判断调整自身行为。群体中个体的行为表现是该个体接受群体内其他成员对其态度的结果。即使是通过“玩手机”这样的符号表达暂时退出面对面交流的意义，作为临时性群体成员，继续交流从而保持这种临时性群体的压力也始终存在。作为“玩手机”的一方，在随时暂时退出交流的同时，

也会随时寻找交流的机会继续进行面对面互动。“玩着玩着，朋友圈里面有一个比较好玩的事情，就会和对方说，这样又能聊起来了。”（Z同学）Z同学的话验证了这一点。

正是玩手机作为符号意义的双重性，一方面让我们可以宣称自我的重要性随时退出互动与交流，另一方面又可以随时继续与互动另一方的交流。作为互动另一方，也可以不改变自身的认知，即没有因为与缺场他人的暂时进场的比较而产生失落感和不公平，反而，会等待对方结束，从而表明“我”理解这个规则。

而当周围低头族群体愈发壮大时，个体就会产生趋同心理，并且成为该群体的一员，宾我促使个体将该群体的规则进行内化，即通过米德所谓的“概化他人”的过程融入低头族群体，如Q同学所说：

“大家都开始玩手机的话，也就没有什么感觉了，自己也会玩，不会出现自己不合群的感觉。玩手机一方面是为了找点事做避免交流，另一方面就是为了不让自己显得跟别人不一样。这其实是一个渐进的过程。”

因此，在场但随时退出，又随时恢复交流作为低头族的互动法则，成为群体内成员在面对面交流中实际运用的互动法则。

由此可见，“玩手机”这一姿态，随着互动的持续和扩展，渐渐地转化为一种具有普遍意义的符号，并且为互动的另一方所接受。当它成为大多数人的互动行为时，这个符号意义就成为柯林斯意义的互动仪式，群体中的成员为了减少与其他玩手机的成员之间的差异，会倾向于与他人做出同样的举止，这样，一个共享的互动仪式就诞生了。

同时，随着手机对交流过程的侵入，交流情境也发生了变化。如W同学所说：“我觉得现在的聚会跟以前好像不一样了，以前聚会大家一起说说笑笑很正常，而现在，可能因为大家已经习惯了玩手机，所以聚会的时候玩手机就很常见，也会让人感觉很自在，只要人到了就好。”以前的交流是在情境中通过语言沟通进行，而现在，“各自玩手机”这种没有发生语言交流的互动变成了一种新的交流情境，即“大家面对面交流也可以玩手机”，只要在场，“人到了”，就被视为交流。

六、在场而不交流：移动网时代新互动情境的确定

情境指与个体直接产生联系的环境，戈夫曼认为符号互动实际上是以周围的

其他个体作为行为对象的舞台表演，他（1959/2008:12）把表演定义为“一个特定的个体在某个场所所表现出来的全部作为，这种行为会以任何方式对其他参与者中的任何人施加影响。”戈夫曼认为特定情境下的行为主体就是演员本身，而其互动对象就是观众。演员通过道具来辅助表现他们的角色，根据文化提供的脚本在观众面前表演，道具包括服装和姿态。同时，戈夫曼强调创造和维持人类社会结构的文化因素，认为个体根据社会文化的准则来组织自身的行为，作出自身的姿态，在观众面前进行演出展示自我的同时还用心观察观众的反应，并根据观众的反馈调整自己的行为。当个体行为被他人确认，并受到接纳时，个体会持续当前行为；而情境定义也就会因为互动的持续发生而发生变化，以适应这种新的互动的符号意义。

在场本来应该是一个面对面沟通、交流情感的情境，然而随着“玩手机”的姿态发展成为互动符号以后，在场如F同学所说，其面对面持续交流的情境定义发生了变化。“明明聚会是大家聚在一起沟通感情的，自己坐在那里玩手机有什么意思啊。”如今在场交流变成了一个互动者可以随时将同伴暂时搁置，一边玩手机一边交流的场景，人们的沟通更习惯于虚拟世界的沟通，而不再将面对面的交流视为最重要的沟通方式，人们的态度也由当初的愤愤不平、难以接受到现在的习以为常。是什么时候开始出现这种交流的转向现象呢？根据大多数受访者的回忆，他们/她们表示是在开始使用智能手机之后，尤其是进入大学之后。从访谈中我们可以发现，智能手机成为大学生交流的“标配”。这就牵涉到这种新互动情境的一个直接因素——媒介。

手机对于现代人来说已经成为不可或缺的生活必备品，对于个体来说，手机是个体表达自我的媒介和手段，而媒介是人的延伸。手机在我们日常生活中扮演的角色不仅仅是休闲娱乐工具和社交手段，更是工作的媒介。人们通过电话和信息联系工作，通过收发电子邮件处理工作。对于大学生来说，手机接收各类通知信息的工具，也是快速获取外界信息的快捷手段，导致大家经常埋头于手机之中。在移动网时代，我们与手机已经密不可分，手机已经成为自我的一部分。如“手机是和我们关系最亲密的物。”（M同学）“我觉得吧，手机今天已经带有私密性了，有很多个人秘密。”（S同学）

在访谈过程中，访谈对象都表示手机在自己生活中扮演着主要交流者的中介角色。L同学说：“我喜欢发一些状态，收到别人的点赞就会特别高兴，特别满

足，有时会为了得到别人的点赞而特意花很多时间搜集一些段子。”我们通过手机这种媒介寻求更加“亲密”的人际交往，但是恰恰就是因为虚拟网络中看似亲密的人际交往占据了我们大多数时间，才使得我们现实生活中面对面的沟通变得更加随时可以中断，成为一种在场而非交流。

过多地使用手机，人们通过手机将自己与缺场的他人随时保持连接、交流的状态，当这种随时在线成为我们的生活方式时，以手机为中介的交流也变成了一种在场而非交流。

当交流日益转成为在场时，玩手机就带有自我表演的成分，显示自身处于“交流”状态。身在国外的J同学说：“手机是我与国内的亲友联系的主要工具。其实平时聚会的时候我也会经常玩手机，有时候是真的在与别人联系，有的时候只是借助‘玩手机’这个动作来表示我很忙，显得自己有事可做，而不是孤独地坐在那里。手机在人多的场合可以给我带来安全感。”

访谈中D同学表示：“我有时候玩手机不是因为想玩，而是因为没事可做。玩手机大多数时候也不跟别人聊天，就是随便消磨时间。我有的时候甚至会跟Siri对话。”对于玩手机导致交流质量和关系的破坏，访谈对象LX是察觉的。

“我和我的女朋友在交往时，她过去不注意，老是玩手机。我就很不高兴。批评了她。觉得她不重视我。现在她好多了，除了部门领导和同事的事情，她一般不会玩手机了。我觉得吧，面对面交流需要真诚。”（LX同学）

由此，手机让我们的人际关系产生新的变化，使我们在降低面对面互动欲望的同时，却又通过在场感彼此相连。在这种情境下，在场类似于连接，网络世界的情境开始进入到现实，成为现实中的新的情境。在场而非交流，成为移动网时代人与人交往的新情境。

当然，这个新情境并不一定意味着关系的疏远和陌生化，它也可以为亲密关系的创造提供新的交往法则。对于中国人的亲密关系而言，玩手机也会产生对互动情境的影响。移动网时代，对于熟悉的朋友来说，聚会的时候也会相互玩手机。X同学说：“其实一般跟熟悉的朋友在一起时，玩手机会稍微少一点，但是再熟的朋友也会有没话说的时候，而且有时候真的觉得手机的吸引力更大一些，所以仍然会玩手机，可能是觉得亲近的朋友会包容自己吧，所以玩手机的时候不用担心他生气。”这就意味着互动中互动一方更重要这个互动法则，很大程度上是一种社交法则或者说是陌生人互动法则，表达的是对陌生人的尊重。而在中国

式的亲密关系中，自我本身就是包含着他人的，因而，玩手机一方面不需要担心对方会产生不重视，不尊重的情绪反应，另一方面，反而发出了新的姿态和符号意义，即你是我的好朋友，在你面前，我是没有隐私的，可以充分地展现自我。

“玩手机”不再是自我与他人的边界标志，反而成为一种亲密关系的确认和邀请。

在被问到为什么面对熟悉的朋友会有不一样的表现，X同学表示：“一方面，关系非常好的朋友就会比较了解我，知道我玩手机不是要避免和他说话，只是纯粹地想玩一下，没有其他意思；另一方面，正是因为我们关系好，所以我可以在他面前展现自我，而不用强迫自己必须与对方说话。”在熟悉的朋友面前，尴尬这种因为玩手机而可能出现的反应不再是互动中的必然反应，相反，通过玩手机这种自我呈现和私密性的分享，让中国人的亲密关系得以进一步深化。

“我觉得吧，关系好的，玩手机不存在尴尬的情况，想玩就玩。对方也会明白我不是不想和他交流，只是一时没话说。等会自然还会说的。”（W同学）

“有一次，我和我的好朋友聊天时，她突然拿出手机，低头看了起来，还不时发出笑声。我觉得很好奇，就问她什么这么好笑，让她给我看。”（S同学）

“我的好朋友在看手机时，我会问她有什么好玩的事情，让她和我分享。”（F同学）

S的经历非常好的诠释了这一点。当好朋友做出“玩手机”的姿态时，她并没有感到尴尬或者失落，因为对于双方的关系非常确认和自信，也就不会和缺场的他人进行比较，更不会产生对方想退出互动的想法。相反，出于对双方关系的自信，可以主动地让交流继续下去，并要求对方分享与缺场他人的互动。在这个过程中，由于这种对缺场他人互动的分享，双方的亲密关系得到进一步地生产和强化。这也是中国人传统亲密关系中的共享性规范在新的互动情境中的延续。

交流的继续法则说明交流一旦发生，是必须参与的，个体有时会通过逃避的方法避免交流。玩手机就是移动网时代的一种暂时回避互动的策略。但在面对熟悉的人时，这种互动必须持续、继续的法则则不是那么刚性，互动的一方可以更加随意地玩手机，赋予它“自我”展示和亲密关系确认的含义。当然，亲密关系中的互动另一方，则将与缺场的他人互动的分享作为交流过程中允许互动一方退出，呈现自我的回报。在这个分享过程中，亲密关系进一步加强了。

可见，在场而非交流一方面使得人际关系呈现出疏离的特征（非熟人交

往), 另一方面, 则使得人际关系有进一步亲密的可能(熟人关系)。线上线下的互动规范在移动网时代交流情境的定义确定过程中出现了混合生产的趋势, 这也说明移动网时代的虚拟与现实之间的边界日益模糊。

本研究具有一定的局限性, 主要是针对大学生同辈群体之间的日常互动过程进行了研究, 从而对于代际差异、权力、性别等因素的影响无法做出具体的结论, 由于研究视角的限制, 对于互动过程中期望违背的复杂的个体因素也未能进行深入的研究, 这些都影响到研究结论的统合性和理论“推论”能力, 当然, 作为一项探索性研究, 这也为未来的进一步研究提供了可能。

(责任编辑: 胡宏超)

引用文献 [References]

彼得斯(2003).《交流的无奈——传播思想史》(何道宽译).北京: 华夏出版社(原著出版于1997年).

[Peters, J.D.(2003).*Speaking into the air: A history of the idea of communication*(Trans.). Beijing: Huaxia Press.(Original work published 1997).]

丁烜红, 张弓婷, 李刚, 邱敏蕾(2015). 青少年“低头族”身心健康现状调查.《青年学报》, (2), 36-40.

[Ding, Xuanhong., Zhang, Gongting, Li., Gang & Qiu, Minlei(2015). The survey of young phubbers' physical and mental health. *Youth Research*, (2), 36-40.]

贺翔宇, 焦若薇(2015). 微信依赖成因探析.《湖南大众传媒职业技术学院学报》, (4), 40-43.

[He, Xiangyu & Jiao, Ruowei(2015). Analysis on cause of we-chat dependence. *Journal Of Human Mass Media Vocational Technical College*, (4), 40-43.]

姜飞(2015). “低头族”现象的心理学成因及其对策研究. 江苏教育研究, (27), 39-42.

[Jiang, Fei(2015). The Psychological Causes and Countermeasures of the Phenomenon of the "Heads-down Tribe". *Jiangsu Education Research*, (27), 39-42.]

库利(1999).《人类本性与社会秩序(第二版)》(包凡一、王源译).北京: 华夏出版社(原著出版于1902年).

[Cooley, C.H.(1999). *Human nature and social order*(2nd Ed.)(Trans.). Beijing: Huaxia Press. (Original work published 1902).]

米德(1999).《心灵、自我与社会》(霍桂桓译).北京: 华夏出版社(原著出版于1934年).

[Mead, G.(1999). *Mind, self and society*(Trans.). Beijing: Huaxia Press. (Original work published 1934).]

- 欧文·戈夫曼(2008).《日常生活中的自我表演》(冯钢译).北京:北京大学出版社(原著出版于1959年).
- [Goffman, E.(2008). *The presentation of self in everyday life(Trans.)*. Beijing:Beijing University Press.(Original work published 1959).]
- 仇志伟,郎晓丛,李志鸿,郭美娜(2015).大学生“低头族”现象分析及解决方案研究.《统计与管理》,(4),102-103.
- [Qiu,Zhiwei., Lang,Xiaocong., Li,Zhihong&Guo, Meina(2015). An Analysis and Solution Research of "Heads-down Tribe".*Statistics and Management*, (4),102-103.]
- 王兰(2015).从社会学视角看21 世纪的“低头族”.《湖北师范学院学报》(哲学社会科学版),35(5),80-83.
- [Wang, Lan(2015).A research of phubber in sociology view. *Journal of Hubei Normal University(Philosophy and Social Science)*,35(5),80-83.]
- 许磊,丁倩,杜红芹,张春梅(2016).大学生现实人际困扰、网络交往与手机依赖的关系.《心理研究》,9(2),86-91.
- [Xu, Lei., Ding, Qian., Du, Hongqin&Zhang, Chunmei(2016).The Relationship among College Students' Mobile Phone Dependency,Interpersonal Communication Disturbances and Internet Interaction.*Psychological Research*,9(2),86-91.]
- 张文文,王祥鹏,张文娟,冯廷勇(2015).大学生自尊、疏离感与手机依赖的关系.《西南师范大学学报》(自然科学版),40(10),113-118.
- [Zhang, Wenwen., Wang, Xiangpeng., Zhang, Wenjuan&Feng, Tingyong(2015).On relationship of self-esteem, alienation and mobile phone dependency. *Journal of Southwest China Normal Univetstiy(Natural Science Edition)*,40(10),113-118.]
- Abeele, M.M.V. (2016). Mobile lifestyles: Conceptualizing heterogeneity in mobile youth culture. *New Media & Society*, 18(6),908ciety
- Bolin,G. (2008).Mobile Generations: The Role of Mobile Technology in the Shaping of Swedish Media Generations. *International Journal of Communication*,2(2),108-124.
- Burgoon,J.k.,Stern,L.A.&Dillman,L.(1995). *Interpersonal adaptation: Dyadic interaction patterns*. New york:CambridgeUniversity Press.
- Castells, M., Fernandez-Ardevol, M., Qiu, J. L.& Sey, A.(October,2004). The mobile communication society: A cross-cultural analysis of available evidence on the social uses of wireless communication technology. International Workshop on Wireless Communication Policies and Prospects: A Global Perspective, Los Angeles.
- Goffman,E.(1967). *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. New Jersey:

AldineTransaction.

- Koskinen, I.(2006). Mobile multimedia in society: Uses and social consequences. Retrieved Jul.19,2016 from http://www2.uiah.fi/~ikoskine/recentpapers/mobile_multimedia/mobilemultimediainsociety.pdf
- Lee, Y. K., Chang, C. T., Lin, Y.& Cheng, Z. H.(2014). The dark side of smartphone usage: psychological traits, compulsive behavior and technostress. *Computers in Human Behavior*, (31),373-383.
- Ling, R.(2002). Adolescent girls and young adult men: Two subcultures of the mobile telephone. *Revista de Estudios de Juventud*,(52),33-46.
- Oksman, V.(2006). Young people and seniors in Finnish ‘mobile information society’ . *Journal of Interactive Media in Education*,(2),1-21.
- Pertierra, R.(2005). Mobile phones, identity and discursive intimacy. *Human Technology*,1(1),23-44.
- Schmidt, E. P.(1937). *Man and society*. New York: Prentice Hall.
- Seo, D. G., Park, Y., Kim, M. K. & Park, J.(2016). Mobile phone dependency and its impacts on adolescents’ social and academic behaviors. *Computers in Human Behavior*, (63), 282-292.
- Thulin,E.&Vilhelmson,B.(2007). Mobiles everywhere: Youth, the mobile phone, and changes in everyday practice.*Young*,15(3),235es e