

# 混杂的空间：地铁“低头族”的媒介化空间生产

黄骏 周道

**摘要：**“低头族”长时间的手机使用不仅会危害自身健康，也有可能影响社会公共秩序和校园生活。基于22名“上班族”和“学生党”有关在地铁中使用手机的深度访谈材料，以列斐伏尔和索亚为代表的“空间三元组”为分析视角，通过提出“媒介化空间生产”的概念，探索“低头族”在地铁中使用手机的感知空间、构想空间和生活空间。研究发现：在第一空间中，各种媒介形式延伸了人们的物理空间感知，其物理空间实践越来越离不开以手机为代表的移动终端介入；人们有关第二空间的构想不仅仅建立在对第一空间的再现基础之上，而且还可以借由移动互联网沉浸在自己的个人虚拟世界；媒介化嵌入的第三空间，导致人们在第一空间与第二空间的切换上愈发容易，但虚实混杂的空间环境造就了他们常常处于游离、摇摆、挣扎和纠结的状态。

**关键词：**第三空间；空间生产；地铁；“低头族”；媒介化

**中图分类号：**G206 **文献标志码：**A **文章编号：**2096-5443(2024)03-0076-10

**基金项目：**国家社会科学基金一般项目(23BXW065)

## 一、问题的提出

2022年6月，教育部全国综合防控儿童青少年近视家长宣讲团给家长发了倡议书，倡导家长以身作则，减少对手机、电脑、网络游戏等的依赖，带头不做“低头族”，正确引导示范，增加亲子时间。“低头族”，指的是长时间低头玩手机的群体。长时间的低头行为不仅会危害身体健康（如视力和颈椎），也有可能影响到社会公共秩序和校园生活，比如马路“低头族”和课堂“低头族”等。多数研究习惯将年轻人的低头行为直接归结为网络成瘾，这一取向忽略了人们媒介实践的复杂过程以及空间场景对“低头族”的影响因素。

空间议题一直以来都是人文社会科学普遍关注的领域。无论是列斐伏尔还是索亚，都是将社会空间看作是社会建构的产物，即一组物与物、人与人的社会关系，可以称之为“空间三元组”。其中，列斐伏尔归纳为空间的实践、空间的表征和表征的空间，而索亚则概括为物质空间、精神空间和社会空间（即第三空间）。不过，他们没能将媒介或媒体纳入空间（空间实践、空间再现和再现空间）的讨论范畴之中。“空间媒介化”是空间再生产再建构的路径，有利于解释空间的虚拟与现实，超现实与超空间，空间隐喻与想象的空间以及空间地方感知等现象，更符合网络与融媒体时代的空间关系。延森将媒介化定义为三种社会空间的依赖制度，可适用于社会的不同领域：物质的不可或缺性和适应性；经验的预媒介化；社会实践的正常化。<sup>[1]</sup>

过往研究侧重于讨论静态的大众传播媒体如何延展人们的工作空间与生活空间。如今，以手机为代表的移动设备是促进远程和本地多人通信以及与互联网连接的所有类型的移动技术，允许用户在城市空间中自由移动时交换信息。媒介化的社会空间意味着移动媒介技术侵入人们的社会关系以及日常生活之中。一方面，移动通信技术取代了传统大众媒体成了新的媒介逻辑的作用载体，使物质空间、构想空间和生活空间都发生了变化；另一方面，社会空间生产与社会关系互动也与移动传

播技术息息相关,技术支持影响着物理空间场景,基础设施搭载的虚拟空间重构了传统的构想空间,网络社会的空间流动性则模糊了物理空间与虚拟空间的界限。智能手机使城市空间中的人们不再单纯处在当下固定的场景中,而是随时可以架接、创造出—个所谓“混杂的”环境。<sup>[2]</sup>这是一种流动的空间,在移动的过程中用户和互联网及其他用户间建立了持续的关联。

地铁是大中城市青年群体日常通勤的主要交通手段,同时也是他们周末游玩聚会的首选出行方式。智能手机已经融入市民的移动出行,包括出行选择、体验以及旅途时空。人们有意识地使用移动设备来确定自己在城市空间中的社会 and 物理位置,并在迅速变化的媒介环境中创造和协商新的位置感和社会空间关系。<sup>[3]</sup>本研究聚焦地铁“低头族”(Phubber)的空间体验,通过将席尔瓦的“混杂空间”(hybrid space)引入以列斐伏尔和索亚为代表的“空间三元组”的理论谱系之中,探索智能手机如何介入地铁乘客的空间感知;地铁乘客借助智能手机如何延展虚拟空间;地铁的虚实混杂空间如何影响乘客的地铁生活。通过回答以上三个问题,描绘移动传播时代空间生产的新图景。

## 二、文献综述

### (一)空间生产的媒介化

列斐伏尔《空间的生产》中确立了“社会空间是社会产物”这个核心命题。在书中,列斐伏尔提出了可以概括为感知(perceived)、构想(conceived)和生活(lived)的社会空间分析之概念三元组。而索亚则通过对想象或真实的偏重来指称空间实践和空间表象这两个层面,并将“兼具真实与想象”(real-and-imagined)的第三空间,对应到了表征性空间。<sup>[4]</sup>索亚用“第三空间”称呼这种相对于物理空间(即第一空间的实在论幻觉,认定眼见为实)和心灵空间(即第二空间的透明幻觉,认为思想和概念才能掌握空间知识),超越二元对立而持续衍生的可能性场域。<sup>[5]</sup>

随着媒介技术的日益革新,以媒介地理学为代表的新交叉领域,从追寻“空间转向”逐渐发展为空间的媒介化趋势。其空间媒介化的趋势越明显,虚拟空间与现实空间的界限也就越清晰。<sup>[6]</sup>有学者把传播/媒介和空间/场所看成是一个互构的动态过程,以及一个内部千变万化的整体。<sup>[7]</sup>正如莫利等人所说:“我们看到,正在重新构建信息图像空间并形成新的传播地理……我们正在大大改变空间与地域的概念。”<sup>[8]</sup>

空间的媒介化趋势也重构了列斐伏尔和索亚的“空间三元组”概念。延森这样阐述媒介与空间三元组的关系:首先,列斐伏尔的感知空间概念将我们的注意力引向了媒介更为物质化、感性化的层面;媒介的工具和基础设施构成我们的日常环境以及媒介流通的一系列环境。其次,构想空间的概念涉及空间的各种表现形式的流通或中介,从而指出媒介对于塑造我们对社会世界的理解和期望的意义。第三,列斐伏尔的生活空间概念指向以一种有意义的方式将我们的日常生活维系在一起的代表性空间——通过生活世界的(媒介化的)文化、意识形态和幻象饱和而发生的事情。<sup>[1]</sup>

移动技术作为接口,模糊了物理空间与数字空间之间的边界,两者之间的隔膜也借由互动接口而逐渐消失。其中,以社会化媒体为代表的传播方式,促成了流动化的生产以及缝隙空间的碎片化生产<sup>[9]</sup>。位置媒介和短视频社交等具备空间媒介化的技术,正在中介城市青年群体对于空间环境的驾驭,重塑他们的空间想象与认同,造就了现实空间与媒介技术互嵌的现代城市空间。<sup>[10]</sup>

### (二)“低头族”的手机使用

智能手机的出现改变了人们日常工作与生活的状态,因为手机为人们访问、互动和沟通方面提供更多的机会。正如莱文森所言,在探讨移动电话所带来的媒介现象时,我们不能忽略的是其“可穿戴性”和“可移植性”。<sup>[11]</sup>也有学者将智能手机的技术特性界定为“即刻连接性”,即使用者随时随地都能够立即地实现与他人联系的意志。就像许多人已经沉迷于互联网一样,越来越多的人深度依赖于手机,引起了人们对过度使用智能手机的潜在后果的担忧。<sup>[12]</sup>越来越多的人担心,智能手机有可能会削弱,而不是补充社会互动,甚至开始损害不同个体之间面对面交流的质量,手机使用者的

“低头行为”(Phubbing behaviors)便是一例。<sup>[13]</sup>

低头症(phubbing)是手机(phone)和冷落(snubbing)两个词的结合。这样结合的目的是为了命名在社会接触中通过将注意力放在手机上,而不是集中在正在交谈的人上来冷落对话者的现象。<sup>[14]</sup>低头症常伴随长时间的静态行为和频繁的屏前行为<sup>[15]</sup>,低头行为频繁的青少年往往长期沉迷于网络社交、媒体资讯浏览、移动短视频观看等,而对现实生活淡漠、倦怠,其个体身体活动受到干扰。<sup>[16]</sup>除此之外,低头症也会影响人际关系的满意度和个人幸福感,如情侣关系和亲子关系等。<sup>[17]</sup>

不少学者还分析了低头症产生的原因。过往研究表明,低头行为与手机成瘾呈正相关,而手机成瘾又被用作帮助解决孤独、焦虑和烦恼的工具,以及在远离手机的情况下无所适从的工具。<sup>[18]</sup>正如莫利所说,手机深度使用者常常感到孤独,“当猛然间一个电话都没有,电话不再响的时候,就像是死亡之前的一种沉默”<sup>[19]</sup>。有学者将智能手机成瘾定义为个体由于对智能手机的过度使用且对该种使用行为无法控制,而导致其社会功能受损,并带来心理和行为问题的一种新型的行为成瘾。<sup>[20]</sup>

综上所述可以看出,不少研究已经将媒介化的触角伸向了人们的日常生活空间,讨论移动传播技术重塑他们对于空间的认知和想象,但这种媒介—空间的二元观忽视了空间自身的生产发生了何种变化。而从手机使用来看,过往的“低头族”研究主要通过量化方法聚焦人们的“低头行为”以及“低头”的原因,较少借助质化方法对他们“低头”的行为过程进行深描,并且也较少考察这种“低头”对于他们所处的空间环境本身有何影响。基于此,笔者选取地铁这一半封闭公共空间,着重考察“低头族”在特殊的日常生活场所中如何进行媒介化的空间生产。

### (三)研究对象与方法

媒介化可以被看作是社会空间概念的重构。这样一种重构,从社会空间依赖的角度来定义媒介化,与媒介化概念的整体性(和非媒介中心性)相对应。社会空间结构还提供了一种改进的工具箱,可以使人们对媒体在社会空间的历史和当代转型中的角色产生复杂的理解<sup>[1]</sup>。笔者以地铁“低头族”为研究对象,对22位经常乘坐地铁的个体进行深度访谈,访谈时间跨度从2020年12月持续到2021年2月,访谈对象来自北京、上海、成都、重庆、武汉、南京和深圳等地铁里程较长的国内城市(见表一)。他们为上班族或者是高校学生,一周至少乘坐两次地铁并且将使用手机作为打发时间的首选。需要说明的是,由于调研期间疫情局势不稳定,访谈避免了传统的面对面访谈形式,均以微信语音或电话形式进行,这也为随时回访提供了便利。

表1 地铁“低头族”案例受访人名单

编号	年龄	身份	所在地	编号	年龄	身份	所在地
YY	31	公司财务	重庆	PSJ	30	外企白领	上海
CZ	28	杂志编辑	重庆	PX	21	本科生	上海
LC	28	通信公司职工	重庆	WWJ	28	舆情分析师	武汉
TSQ	31	室内设计师	成都	LML	29	基金公司财务	武汉
LZ	32	艺考培训师	成都	TY Y	35	事业单位人事干部	武汉
FL	32	外科医生	成都	ZH	31	科研人员	武汉
XRX	21	本科生	成都	LJY	23	科技公司营销	深圳
XX	28	国企职工	成都	LX	24	硕士生	北京
FQ	24	硕士生	成都	LYH	27	编剧	北京
CDH	21	本科生	成都	MHX	24	硕士生	北京
DSJ	39	外资企业主管	上海	ZJY	28	博士生	南京

### 三、研究发现

#### (一) 第一空间:地铁乘客的物理空间实践

在索亚的“第三空间”理论中,“第一空间”指的是“空间实践”,即空间性生产与再生产。列斐伏尔认为,空间实践包括每一种社会形态的特殊位置和空间特征的集合,它确保了连续性和某种程度上的内聚性。就社会空间以及每一位既定社会成员与空间的关系来说,这种内聚性意味着有保证层次上的能力(competence)和特殊层次上的述行(performance)。<sup>[21]</sup>索亚进一步阐释,这种空间实践与城市的道路、网络、工作场所、私人生活及休闲娱乐相连。这种具体化的、社会生产的、经验的空间被描述为“感知的”空间,它直接可感,并在一定范围内可进行准确测量与描绘。<sup>[4]</sup>

对于城市生活的人群来说,除居住地与工作地活动以外,移动交通上的体验也是他们日常重要的物理空间实践。这也被列斐伏尔称之为新资本主义条件下的空间实践——日常现实(日常惯例)与都市现实(将各种场所联系在一起的道路和网络)在感知空间之内的紧密联系。其中,地铁作为当代中国新近的时髦交通工具,同时也是代表技术先进性的城市奇观,恰属于列斐伏尔的空间实践范畴。就其他交通工具而言,地铁能做到出行时间和出行成本的相对平衡。不少上班族因为时间可控性等原因将地铁作为工作日通勤的主要选择:

“相比于公交车,乘坐地铁的人群相对年轻一些,地铁在年轻人心目中有象征意义,它代表着快速便捷的科技和新的生活方式,我在地铁上能感受社会的朝气;乘坐地铁可以到处溜达,不用考虑停车的问题,而自己驾车则意味着回家,它仅仅只是一个代步工具。”(TYY)

“我平时上下班都是乘坐地铁,一周要在地铁上至少往返5次,地铁它十分准时,我可以准确预计上班通勤的时长消耗,不用担心迟到。”(YY)

“我每周大概乘坐2~5次地铁,虽然自己本身有车,但为了能掐点到达目的地,会选择乘坐地铁。为了避免堵车,甚至有时在繁华地段,会选择乘坐地铁到相对方便的地方再打车。我觉得对我来说,乘坐地铁已经基本取代了乘坐公交。”(TSQ)

相比于公交车,地铁干净的环境和平稳的乘坐体验让有“晕车”困扰的人能够安心。对于学生而言,相对便宜的票价是他们选择地铁的原因。例如正在读研的MHX每周会坐地铁去本科学校附近找同学聚会,“虽然北京地铁站距离较远,但地铁相比打车要便宜很多,且相对准时、比公交车好等得多”。(MHX)

如果将地铁看作一个物理空间,那么乘坐地铁的空间实践,可以理解为乘客从进地铁站乘坐地铁到出地铁站前往目的地之间所经历的所有物理空间感知,其感知的具体空间包括地铁口、楼梯和电梯(升降梯或手扶梯)、自动售票机、安检口、闸机、地铁站内的外观环境(广告、墙壁或艺术展示区)、地铁站台、地铁车厢等。第一空间认识论偏重于客观性和物质性,通过对感知的、物质的空间采用观察、实验等经验手段,可以建立关于空间的形式科学。乘客在乘坐地铁时不只是将旅途看作是简单的物理移动,他们还会实时感知自己在旅途过程的周遭环境。

不少乘客对地铁站内的空间景观印象深刻,比如CZ所在的重庆是网红城市,许多著名景点都是和重庆的地铁/轻轨有关,“烈士墓站的墙壁和穹顶上有很多漂亮的彩绘;三号线的牛角沱换乘通道能发现许多上班族在换乘时随手拍夕阳;两站口站的皇冠大扶梯也是热门的网红打卡地。”(CZ)物质和基础设施的转译在概念上是通过空间的再现(最主要是各种广告和大众媒体)以及更深层次的符号表征、分类结构和消费社会的神话来编码的。地铁站内的空间景观布置常常与城市地铁站周边的历史文化结合在一起,ZH对于武汉地铁站内的空间编码与历史文化的结合印象深刻,如徐家棚站的芦苇彩绘、大智路站的蒸汽火车头、江汉路站的老汉口浮雕以及黄浦路军旅主题站厅。

相比于地铁站内空间景观的丰富多彩,乘客在地铁车厢内的感知则要相对单调一些。虽然不少地铁车厢会通过主题和颜色的变化来提高辨识度,但地铁行驶中的整体体验并无太多改变。地铁运

行于一个与外界隔绝的通道中,它一会钻入地下,一会悬于空中,车厢封闭式空间格局加剧了去自然化的感受。在移动空间内,人群拥挤且灯光炫目,高频度的近距离接触,加上巨大的社交距离,加重了不同个体相互排斥的程度。<sup>[22]</sup>这也造就了乘客在乘坐地铁时,只能沉默地闭目养神或独自玩手机。早在19世纪,桑内特就描绘了火车车厢内彼此沉默的乘客,火车车厢坐满了包裹密实的身体,或是阅读,或是沉默地看着窗外,这种现象是19世纪所出现的社会变化:沉默是用来保障个人隐私的一种方式。<sup>[23]</sup>

列斐伏尔所说的空间实践或感知的空间,可以“译解”为一种物质和物质化了的空间性,根据其“外部形态”即可获得直接把握。<sup>[4]</sup>通过感知物质化了的地空间形态,能够考察地铁如何包围乘客的肉身、不可见的感情以及如何塑造其社会实践,这一复杂的空间组织把乘客的行为空间塑造为物理实践场所。地铁车厢的外部形态构造了一个物理空间相对拥挤的环境,因此手机成为天然的保持沉默以及摆脱孤独的器具。

如今乘坐地铁时,智能手机不仅是移动支付的载体进出站凭证,它还是乘客打发地铁旅途时光的互动媒介。不少乘客在车厢内都会选择使用手机,它代替了以往旅途中常用的消遣媒介(如报纸、书籍和随身听)。有乘客把玩手机比作实现自我的方式,“玩手机是在拥挤的地铁上逃避喧嚣的方式,因为城市里的人们很难有自我的空间和时间,而手机网络就是人们撕掉伪装享受生活最舒服的地方,并且在通往目的地的地铁中,也无法做其他事情,倒不如借助玩手机来实现那个真实的自己。”(LZ)在地铁车厢内玩手机满足了人们的自我选择的需求,“人的意识形态中永远都是自主选择为主,相比于地铁车厢内的电视宣传和平面广告,我用手机能更自主地获取所有信息。”(LZ)

除此之外,乘客将地铁里低头玩手机看作是一种习惯动作。不少乘客认为,现在大家依赖手机非常严重,除了看手机想不到其他打发时间的方式,如果在地铁上东张西望观察别人可能还会被他人视作“怪人”。媒介化社会的一个关键特征就是某种类型的工具和系统被认为是过上舒适的融合生活必不可少的条件。手机这一类的“新”媒介事物构成了一种社会上特定的交流方式,即人们在日常生活中借以重组这些事物的物质存在方式。

## (二)第二空间:媒介化的虚拟空间构想

列斐伏尔的空间三元组将“空间表象”界定为概念化的空间,这是科学家、规划者、城市学家、技术官僚与代理商们的空间,以及具有特殊科学癖好的艺术家的空间——他们都把实际的和感知的当作是构想的。这里所指的构想空间偏重“语言符号系统”,它与语言、话语、文本、逻各斯——书写和言说的世界相关。而这些知识、符号和符码确立了生产关系所强加的秩序,从而通过控制译解空间实践的手段来控制空间知识的生产。不过,列斐伏尔也认为,社会空间作为一个总体,其地位已经被那一部分赋予了虚幻特殊性的空间——也即有关写作与想象的、以书写文本为基础的、由媒体传播的那一部分空间——所侵夺。<sup>[21]</sup>

索亚将第二空间看作是艺术家和具有艺术气质的建筑师进行阐释的地方。它按照不同人群主观形象的形象把世界用图像或文字表现出来,比如空间符号学家将第二空间重建为“符号”空间,认为这是一个可以进行理性阐释的意义世界。<sup>[4]</sup>可以看出,第二空间是以符号、图像或文字再现物理空间(或称第一空间),通过想象的地理学中获取观念,从而将观念投射向经验世界。随着智能手机的广泛应用,移动媒介提供了“随波逐流”的可能性,与先前存在的结构融合在一起,并在日常生活的所有区域协助其主人。<sup>[1]</sup>就地铁空间而言,乘客手机中的地图和导航能实时再现和反映物理空间位置,帮助他们在地铁环境中找寻方位。有乘客在乘坐地铁时,会打开电子地图来确定方位和寻找地铁口,“电子地图方便查询而且标识清晰准确,我一般通过搜索定位确定自己大概位置,然后根据自己的位置来选择出入口。并且电子地图会处于不断更新的状态,因此出错的概率不会很大。”(TSQ)

虽然地铁站内也有各种各样的平面地图、符号标识和地铁线路图,但多数乘客觉得站台内的标识不够清楚,很容易让人走错路。“深圳的地铁站标识总感觉不够清晰,一般站台上只有一条线加一

个换乘几号线的标记,看不到要换乘的那条线的站点,不能有纵览全局的感觉。”(LJY)除此之外,地铁站内人来人往的拥挤状况也是多数人不想查看实体标识的原因,“有时候墙上的地图前站满了人,得挤进去才能看到,还不如直接手机搜索就能直接获得方位信息。”(LJY)正如索亚所言,想象的地理总试图成为“真实的”地理,图像和再现试图界定和安排现实,“实际物质形式退到很远,成为发射出信号的一成不变的能指,只是在必要的时候,它们才通过人脑的理性活动获得加工、理解和解释”<sup>[4]</sup>。在当下移动互联网所嵌入的日常生活中,手机屏幕上的各种地图和符号意象逐步取代了人们在地铁空间内关于地理方位的识读和感知。

不过,移动通信技术所构筑的媒介化构想空间并不只是对物理空间的直观想象,它还可以是沉浸到自己移动设备所构筑的虚拟空间,甚至这个构想的空间与“第一空间”不存在任何联系。手机传播的社会嵌入之所以至关重要,是因为手机日渐主宰彼此之间的交流协作。乘客在地铁车厢内会借助手机来打发时间,对于通勤时间较长的乘客来说更是如此。“我每天上下班在地铁上单程要花费1个小时,精神好的时候会打一局王者荣耀,一局可能需要二三十分钟,若遇到信号不好时,我会刷公众号、知乎、微博、淘宝以及各种视频软件。”(LML)

有些乘客每天在地铁上的通勤时间较短,他们会利用碎片化的时间来使用手机某些应用程序。比如,ZH会在上班的地铁上打开学习强国或浏览公众号推送的资讯;MHX则是在碎片时间利用扇贝单词来学习英语;LYH会抓紧时间阅读与他工作相关的文件和行业文章。有学者认为,社会化媒体发起并制造了一种新的文化景观——流动化的缝隙空间。上班路上、工作间隙、闲暇之际,在一切可能利用的媒介化地理碎片中,人们竭力寻求一个“合适”的位置,迫不及待地刷微博、晒图片、更新状态,现实世界的社会性全面退缩,转而进入虚拟世界的社会化空间。<sup>[9]</sup>

现如今,人与人之间的联系并不取决于我们之间的距离,而是取决于我们可以使用的交流技术。特克尔认为,孤单也许看起来更像是群聚的前提,因为当你心无旁骛地、不受干扰地盯着你的屏幕时,可能更有利于交流。<sup>[24]</sup>在地铁上使用手机虽然能使人沉浸在自己的虚拟网络之中,但地铁车厢的物理公共空间还是会限制空间的构想。由于担心引起别人的反感,乘客在公共场所不会打开功放。“相比于在家玩手机所在的私密空间,地铁属于公共空间,所以在使用情况上有所不同。比如我在地铁上听语音一般都是转成文字,因为即使是耳机或者听筒模式,也会存在出现bug或者变成外放的情况。另外,我不会选择在地铁上看剧或看电影,因为在家躺着看舒适度显然更好。”(XRX)当然,手机流量的局限也是促使多数人放弃在地铁上听音乐或看视频的原因。

除此之外,乘客观看手机的私密行为其实是暴露在公共空间场景之内的,不少乘客会因为隐私问题而选择性进入自己的构想空间。有乘客在地铁使用手机时会避免个人信息暴露,“如果涉及需要用手机转账或支付一些费用的话,会提高警惕,不会直接操作,会等找到一个相对安全的环境以后再去做。”(TSQ)也有乘客会调整自己的观看喜好,不会去浏览过于私人倾向的内容,“如果在地铁刷到了长腿美女的跳舞视频,多多少少会让自己感到尴尬吧。”(YY)

在感知物理空间时,人们往往只能处理单一任务而不能分心,多任务处理曾被视为一种缺陷。但网络设备允许我们在虚拟空间同时叠加更多任务,因为用户在做其他事情时也可以发信息。移动媒体可以看作是一种经验性的未雨绸缪(premediation),它能预判或调节未来在物理空间内发生的事情。媒介不仅可以塑造我们对未来事件和经验的期望和预期,而且还可以产生执行或分阶段进行的特定形式的动作和互动,以便在特定的代表话语中成为中介。<sup>[25]</sup>在地铁的物理移动中,乘客随时随地的微协调就是对这一观点的佐证。

手机提供给个人的可及性,允许人们可以联系不同的个体,从而帮助他们微协调日常交往和保持社会联系。以往固定电话时代,我们与别人相约见面时要提前商议地点和时间,且无法随意更改;而移动传播时代,人们可以在地铁车厢内随时通过发信息告知对方自己所在的位置或直接发送定位,也能根据实际情况随时更改约定见面的地点和时刻。“我会提前告诉朋友自己还有几站,大概需

要多少时间,并且在还剩2~3站时再次联系对方告知自己快到了。”(TSQ)另外,有些乘客会将地铁作为中转的交通工具,提前协调好乘坐下一个交通工具的时间。例如,有乘客会在出地铁站前提前叫好网约车,以便能在出地铁口时直接上车(WWJ);也有乘客会根据智慧公交软件预知公交车的到达时间,从而决定自己出地铁站的速度(Y Y)。

### (三)第三空间:虚实混杂的媒介化生活空间

“空间三元组”中的第三个层面是“表征性空间”,它有着各种各样的描述:它们表现为形形色色的符号体系,有时被编码,有时未被编码,与社会生活的隐藏的方面或秘密的方面相关联,也与艺术相关联。<sup>[21]</sup>索亚延续空间三元组中“表征性空间”概念而提出了“第三空间”(即生活的空间)。“第三空间认识论”既是对第一空间和第二空间认识论的解构,又是对它们的重构。为此,索亚强调在第三空间里,一切都汇聚在一起:主体性与客体性、抽象与具象、真实与想象、可知与不可知、重复与差异、精神与肉体、意识与无意识、学科与跨学科等,不一而足。<sup>[4]</sup>不过,索亚的观点还是基于前互联网时代展开的,其“第三空间”还应该考虑当下媒介化生活空间的维度,即由智能手机所建构的虚拟空间世界。

索亚认为,思考“第三空间”是希望每一种空间思维都保持“真实和想象”的同时性及重新组合的开放性,没有哪一种思维方式具有天然的优势。不过,相比于感知的空间和构想的空间能够找到具体的落脚点,索亚在描述“第三空间”时较为含混,他尝试用一种后现代的话语概括这种区别于其他空间又超越所有空间的混合物。他认为“第三空间”不是前两种空间的简单结合,也不是在某种无所不包的连续统一体中处于“中间状态”,但索亚最终也没给出的具体的、实践性的答案。<sup>[4]</sup>不过,这种抽象的、含混不清的“第三空间”在移动传播环境下迎来了新生,因为每个个体在当下日常生活中都随时处在虚实结合的混杂空间中。混杂空间融合了物理空间和虚拟空间,这种连接不仅更大程度扩大了移动终端可能连接的数量,还改变了用户对所处物理空间的感知。<sup>[2]</sup>

因此,在移动传播环境下,我们可以建构一种虚实混杂的“第三空间”,它强调的不是空间本身,而是在虚实交错的空间环境下所产生的游离、摇摆、挣扎和纠结的状态。也许人们上一秒还在现实空间中开展人际交流,下一秒因为智能手机的提醒而转至虚拟生活世界,反之亦然。早在移动互联网普及前,仅仅具备通话和短信功能的手机同样让使用者处于虚拟与物质的两个表演舞台。移动电话作为一种媒介,它打造了一种“双面舞台”,致使使用者乃至身边其他人都需要发展出不同于以往的应对方式。人们在地铁的实体空间里,因为有手机的介入而使虚拟“在场”成为可能。乘客在地铁上遇到电话或语音视频接入时,常常遇到复杂纠结的两难境地:

“如果有电话和微信语音接入的话,一般会先接,看具体什么事情。如果是视频的话,一般会拒绝接听。地铁车厢中环境复杂且人多嘈杂,在这种环境下接视频电话很尴尬,所以会先挂掉,然后回消息问具体是什么事情。不管是电话还是微信语音电话,如果是闲聊不是急事,会说明自己在路上,等自己下地铁之后或者回家以后再回过去,如果忘了,可能就不回了。”(TSQ)

乘客在地铁公共场所接听电话时,除了考虑所处的物理场景外,也会视接入电话的对方身份而定。“特别是有权力差别的对象拨打的电话我会去接,然后告知对方以证明自己正在地铁上”。(LYH)随着手机变得越来越普遍,雇主利用手机组织安排工作轮换,以便与雇员保持联系并实现“随叫随到”(on call)。不少上班族在地铁上接到领导电话安排任务时,都会立刻做出处理,“一般情况会在地铁上用手机去处理,但如果是医院喊我回去的话,我会在下一站下地铁,出地铁站后打车。”(FL)

除了在地铁物理空间会被电话或语音打断外,人们沉浸在地铁的构想空间时,也会被物理空间发生的事情所影响。“周围乘客的奇装异服或者有其他乘客大声喧哗打电话吵架时,都会让我抬起头离开手机屏幕”。(DSQ)而如果身边有其他同伴,他们也会选择与同伴聊天而不去看手机,“我平常玩起手机时不太搭理人,所以有几次和导师一起坐地铁时,我都会暂时放下手机回应他的聊天。”

(ZJY)这种在第三空间游移和纠缠的状态反映了麦奎尔笔下的“诡异感”,即暂时性脱离实体的感觉模式,但又存在物性空间和虚拟空间叠加的互嵌效应。<sup>[26]</sup>

如果是在家中,人们能够在一个相对稳定的时空沉浸于构想的第二空间,忘却肉身在场的感知性第一空间。但在物理空间的移动场景里,这种相对稳定的状态会被打破,因为地铁出行的目的是为了到站下车。当乘客无法在地铁虚实交织的混杂空间中游刃有余时,可能会遭遇坐过站的窘境。“我经常坐过站,甚至还遇到过双重过站。有一次玩手机时可能太入迷了,坐过了站,然后再坐回去时一不留神又过了站。我想主要还是当时带耳机的缘故,听不到报站的声音。”(CDH)多数乘客在第三空间的状态常常表现为一心二用,“我一般是凭直觉,过个几分钟留意一下广播报站。印象最深就是有一次正在看公众号的深度文章,因为太投入而完全没听到报站的声音,看完了文章才意识到自己坐过站了”。(LJY)

#### 四、结语:在混杂中重拾秩序

当下的空间生产已经完全嵌入媒介化所构筑的日常生活之中,新的媒介形态重构了感知的、构想的和生活的空间。延森将第三空间解释为空间社会实践的惯常化(normalization)过程。由第一、第二空间转化来的媒介化空间实践成为一种稳定的空间生产样态。<sup>[1]</sup>研究发现,在第一空间中,各种媒介形式延伸了人们的物理空间感知,其物理空间实践越来越离不开以手机为代表的移动终端介入;人们有关第二空间的构想不仅仅是建立在对第一空间的再现基础之上,而且还可以借由移动互联网沉浸在自己的个人虚拟世界;媒介化嵌入的第三空间,导致人们在第一空间与第二空间的切换上愈发容易,但虚实混杂的空间环境造就了他们常常处于游离、摇摆、挣扎和纠结的状态。

本研究经验材料验证了延森的观点:虽然媒介在越来越大的程度上饱和了我们的日常经验,并扩展了我们在时间和空间上的联系,但它们也作为社会的黏合剂发挥作用<sup>[1]</sup>。对于空间生产而言,网络社会的空间流动性模糊了物理空间与虚拟空间的界限。但这种静态的空间性正逐渐转变为混杂交融的动态空间实践,地铁上的“低头族”上一秒可能还沉浸在手机屏幕里的虚拟世界,下一秒因为车厢内的人头攒动或到站播报而被拉回到现实。在列斐伏尔看来,“空间三元组”中的空间实践是居于支配地位的。空间表象则处于知识和权力的双重束缚之下,只给表征空间(也就是“第三空间”)留下了十分狭窄的余地。<sup>[21]</sup>而本文关于媒介化空间生产的结论与列斐伏尔的这一观点正好相反。因为在移动传播环境中,虚实混杂的“第三空间”告别了“狭窄余地”而成了生活的常态。

基于以上讨论,本研究倾向于将地铁中人们的空间实践理解为“媒介化空间生产”的新样态。这是因为,媒介化本身可以作为一个社会空间的概念而被有效地重构。这样的重构,从社会空间的依赖性来界定媒介化,与媒介化概念的整体性相呼应。本研究虽遵循媒介化的社会建构路径,但并不只是像赫普那样通过主张媒介形塑对传播方式所施加的“压力”,从而强调媒介在社会日常生活中所起到的关键性作用<sup>[27]</sup>。借助地铁“低头族”的经验材料,本研究希望同时考虑特定空间情境中媒介(智能手机)与“非媒介因素”(地铁物理空间)所扮演的不同角色,这在一定程度上消解了媒介介入其他建制的强烈殖民色彩,并回击了对媒介化研究决定论倾向的质疑。<sup>[28]</sup>

需要指出的是,本文聚焦的是一般意义上的地铁乘客的手机使用。在挑选受访对象时,主要是对地域和身份做了限定,可能会忽略掉一些特殊的人群,如酷爱乘地铁的“地铁迷”或手机时刻不离手的“网络成瘾者”。未来的研究可以将地铁乘坐次数和手机使用时长作为变量,考察其对媒介化空间生产的影响。除此之外,本文的采访时段是在特殊的疫情时期。而如今在后疫情时代,地铁人流量增多并且口罩令也早已取消。这间接地提供了更多线下面对面社交的机会,可能会为媒介化空间生产带来新变化,未来研究可以比较这两个不同时期的区别。

最后要回归到本文的研究对象——“低头族”,他们因为智能手机的便利而无时无刻沉溺其中,即使是在地铁现代性的混杂空间里,也难以幸免。地铁相对封闭的物理环境,加之手机所提供的保

持沉默的“权利”,都加剧了公共生活的衰落。因此,我们有必要在快速移动的混杂空间中重拾秩序。如果说,数字化的无差别性消除了切近与疏远的所有表现形式<sup>[29]</sup>,那么也许人们可以暂时放下手机,用双眼去感知真实世界中的“附近”,并与身边熟悉的“陌生人”杯酒言欢。

#### 参考文献:

- [1] A. Jansson. Mediatization and Social Space;Reconstructing Mediatization for the Transmedia Age. *Communication Theory*,2013,23(3):279-296.
- [2] A. Silva. From Cyber to Hybrid. *Space and Culture*,2016,9(3):261-278.
- [3] G. Halegoua. *The Digital City: Media and the Social Production of Place*. New York:New York University Press,2020:4-5.
- [4] 爱德华·索亚. 第三空间:去往洛杉矶和其他真实和想象地方的旅程. 陆扬译. 上海:上海教育出版社,2005:14;84-85;94-95;100;100;13;82.
- [5] 王志弘. 多重的辩证:列斐伏尔空间生产概念三元组演绎与引申. *地理学报*,2009,55:1-24.
- [6] 李彬,关琮严. 空间媒介化与媒介空间化——论媒介进化及其研究的空间转向. *国际新闻界*,2012,5:38-42.
- [7] P. Adams,A. Jansson. *Communication Geography: A Bridge Between Disciplines*. *Communication Theory*,2012,22(3):299-318.
- [8] 戴维·莫利,凯文·罗宾斯. 认同的空间. 司艳译. 南京:南京大学出版社,2001:1.
- [9] 刘涛. 社会化媒体与空间的社会化生产——列斐伏尔和福柯“空间思想”的批判与对话机制研究. *新闻与传播研究*,2015,5:73-92.
- [10] 姜山. 当代青年的城市空间想象、认同与身体实践. *云南社会科学*. 2022,3:169-178.
- [11] 保罗·莱文森. 手机:挡不住的召唤. 何道宽译. 北京:中国人民大学出版社,2004:8.
- [12] J. Roberts, M. David. My Life Has Become a Major Distraction from My Cell Phone;Partner Phubbing and Relationship Satisfaction among Romantic Partners. *Computers in Human Behavior*,2016,54(c):134-141.
- [13] E. Erzen, H. Odaci, İ. Yeniçeri. Phubbing: Which Personality Traits Are Prone to Phubbing? *Social Science Computer Review*,2021,54(1):56-69.
- [14] A. Ivanova, O. Gorbaniuk, A. Blachnio, et al. Mobile Phone Addiction, Phubbing, and Depression among Men and Women: A Moderated Mediation Analysis. *Psychiatric Quarterly*,2020,91(2):655-668.
- [15] S. Kim, J. Kim, Y. Jee. Relationship between Smartphone Addiction and Physical Activity in Chinese International Students in Korea. *Journal of Behavioral Addictions*,2015,4(3):200-205.
- [16] D. Rosenberg, G. Norman, N. Wagner, et al. Reliability and Validity of the Sedentary Behavior Questionnaire (SBQ) for Adults. *Journal of Physical Activity and Health*,2010,7(6):697-705.
- [17] 丁倩,孔令龙,张永欣等. 父母“低头族”与初中生手机成瘾的交叉滞后分析. *中国临床心理学杂志*,2018,5:952-955.
- [18] E. Karadağ, Ş. Tosuntaş, E. Erzen, et al. Determinants of Phubbing, Which Is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal of behavioral addictions*,2015,4(2):60-74.
- [19] 戴维·莫利. 传媒、现代性和科技:“新”的地理学. 郭大为,常怡如,徐春昕译. 北京:中国传媒大学出版社,2010:309.
- [20] 刘勤学,杨燕,林悦等. 智能手机成瘾:概念、测量及影响因素. *中国临床心理学杂志*,2017,1:82-87.
- [21] 亨利·列斐伏尔. 空间的生产. 刘怀玉等译. 北京:商务印书馆,2021:51;59-78;51;76.
- [22] 卞冬磊. 路上无风景:城市“移动空间”中的交流. *传播与社会学刊*,2019,47:29-54.
- [23] 理查德·桑内特. 肉体与石头:西方文明中的身体与城市. 李继宏译. 上海:上海译文出版社 2006:346.
- [24] 雪莉·特克尔. 群体性孤独. 周彦译. 杭州:浙江人民出版社,2014:166.
- [25] R. Grusin. *Premediation: Affect and Mediality after 9/11*. Basingstoke:Palgrave Macmillan,2010:1.
- [26] 斯科特·麦奎尔. 媒体城市:媒体,建筑与城市空间. 邵文实译,南京:江苏教育出版社,2013:12.
- [27] A. Hepp. The Communicative Figurations of Mediatized Worlds; Mediatization Research in Times of the “Mediation of Everything”. *European Journal of Communication*,2013,28(6):615-629.

- [28] D. Deacon, J. Stanyer. Mediatization: Key Concept or Conceptual Bandwagon? *Media, Culture & Society*, 2014, 36(7): 1032-1044.
- [29] 韩炳哲. 他者的消失. 吴琼译. 北京: 中信出版集团, 2020: 9.

## Hybrid Spaces: The Mediated Spatial Production of Subway “Phubbers”

*Huang Jun* (South-Central Minzu University)

*Zhou Xiao* (Sichuan Normal University)

**Abstract:** Based on the in-depth interviews with 22 office workers and students about the use of mobile phones in the underground, we explore the perceived space, conceptual space and the mediated space production of “phubbers” in the underground by introducing “hybrid space” into the theoretical spectrum of “spatial triad” represented by Lefebvre and Soja. The study explores the perceived, conceived and living space of “phubbers” in the metro. In the first space, various forms of media extend people’s perception of physical space, and their practice of physical space is increasingly inseparable from the intervention of mobile terminals represented by mobile phones. People’s conception of the second space is not only based on the reproduction of the first space, but also can be immersed in their own virtual worlds through the mobile Internet. The mediated and embedded third space makes it easier to switch between the first and the second space. The mediated and embedded third space causes people to switch between the first and the second space more and more easily, but the mixed spatial environment of reality and falsehood creates a state in which they are often in the state of wandering, swaying, struggling and entangled.

**Key words:** third space; spatial production; underground; phubbers; mediatisation

---

■ 收稿日期: 2023-11-23

■ 作者单位: 黄 骏, 中南民族大学文学与新闻传播学院; 湖北武汉 430070  
周 道, 四川师范大学影视与传媒学院; 四川成都 610066

■ 责任编辑: 刘金波