

手機與上網——廿一世紀初葉，大學生們的最愛

廖玉卿



# 手機與上網—— 廿一世紀初葉，大學生們的最愛

廖玉卿

## 上網——永垂不朽的生活型態

「你寫過信寄給十年後的自己嗎？」這是 2002 年 21 世紀初網路最夯的全球性電子郵件活動與話題。21 世紀是瞬息萬變的時代。網路四通八達，軟體開發前所未有的簡易化，電信業通訊平價，硬體空前便宜；多如牛毛的免費軟體，只要申請個帳號、設個密碼，衣、食、住、行、育、樂，隨時隨地「觸」手可得！

1993 年到 2003 年間是全球資訊網的興盛時期，21 世紀初葉的學生，正好出生在網路平民化的年代，國中時恰好遇上 2004 年 Web2.0 竄出的關鍵年，在各式的免費平台中，部落格脫穎而出，連國小生都可以建立自己的部落格，在部落格上放相片、貼圖、撰寫文字，不需要出版商出版，是個人人可以是作者的年代；2010 年起，智慧型手機逐漸普及，2014 年臺灣地區，開始提供第四代的數位式行動電話網路服務，以智慧型手機行動上網為新一代主力，智慧型手機大大的改變了大家的通訊方式，一機在手，世界任我遨遊；所以，這個時期的學生，不僅經歷了 WWW，以及 Web2.0 的鼎盛時期，目前更是體驗著行動 APP 蓬勃發展時期所帶來的諸多便利。

## 手機是隨身攜帶的百寶箱

電話——可以說話的電報。



1844年義大利發明家 Innocenzo Manzetti 首次提出「可以說話的電報」概念，1876年美國人貝爾申請電話專利權，1877年電話業務開始營運，才讓人與人之間終於可以直接通話。台灣第一條電話線路在1897年架設，僅供軍隊與政府官員使用，一般民眾能夠使用的電話線路，則要等到3年之後。光復初期，一般民眾家中是沒有電話的；若是想打長途電話，是無法「立即」接通的。打電話的人撥號後，要把電話掛掉，等接線生轉接處理，把線路接到要找的人之後，接線生會再回撥給剛剛要打電話的人。這樣一來一回，打個長途電話總要等上好一陣子。



電話通訊時期，因為是定點對定點的有線通訊，因此這個時期的學生和家人的聯繫常常是靠撥打公共電話；因為公共電話需要電話線、數量也有限，聯繫無法即時，所以當1987年「BB Call」傳訊服務推廣到全台後，「有事 call 我」曾經獨領風騷、風行一時。

## BB Call——數字傳情、另類文化



在行動電話尚不普及的 1980 年代，想要聯繫上出門在外的家人或朋友，就只能靠這個掛在腰間或是放在包包裡的呼叫器，由於被呼叫時會發出「嗶嗶叫」的聲音，因此俗稱為「BB Call」。這項傳訊服務最早從 1976 年開始，正式名稱為「無線電叫人業務」，是一種具有接收和傳送簡易文字信息功能的個人無線電通訊工具。呼叫器有單向（僅接收）和雙向（收發）兩種類型，以單向機型最為常見。呼叫器通常供使用者接收回呼請求，同時也能夠接收其他留言信息。

五專時期夜間部的某課堂中，上課中呼叫器響了，學生跟老師打了聲招呼，有要事必須去回個電話；當時各棟大樓都設有公共電話，公用電話分成投幣式與卡式兩種；學生擁有呼叫器的並不多，但這樣的場景，偶爾會出現。

以數字代替國字，始於 BB Call 風行時期；只要幾個數字就能表達浪漫情話，像是「20184 愛你一輩子」、「04551 你是我唯一」、「5201314 我愛你一生一世」的數字傳情法；另外，還有「119 有急事」、「505 救命啊（SOS）」、「043 你是誰」、「098 你走吧」、「168 一路發」、「1414 意思意思」、「2266 零零落落（台語）」、「456 是我啦」等生活用語，更是常在學生之間流傳。

### 行動電話——一機在手，世界我有

1990 年代也是手機興起的時代，早期的手機又貴又笨重，攜帶也不如 BB Call 方便，市場接受度不高，更別談手機的電池很快就耗盡，直到 1998 年人們才逐漸捨棄 BB Call，投入手機的懷抱。行動電話，又稱「手提式電話機」，簡稱「手機」，第一代行動通訊 (1G)，是類比訊號的行動電話系統，只能打電話，不能上網；保密性能差，極易被盜打，經常出現串號、盜號等現象；價格昂貴、體積龐大，因此又有大哥大的俗稱。

第二代行動通訊 (2G)，是數位式行動電話系統；具有較強的保密性和抗干擾性，音質清晰，通話穩定，容量大。能打電話還能發簡訊、上網；1991 年簡訊服務 (Short Message Service，縮寫：SMS；有時也稱為訊息、簡訊、文字訊息) 是行動電話服務的一種。一則簡訊能夠容納 140 英文字，也就是 70 個中文字。當時的這項服務深受年輕人的喜愛，特別是異性朋友交往時。曾經有學生家長反映，一個月電話費高達 8000 多元，細究原由，部分是打電話聊天，更多的是三不五時的傳送簡訊費！由此可見，簡訊服務受到大學生歡迎的程度。



第三代行動通訊 (3G)，是開啟行動通訊新紀元的重要關鍵，高頻寬和穩定的傳輸，影像電話和大量數據的傳送更為普遍，行動通訊有更多樣化的應用。而支持 3G 網絡的平板電腦也是在這個時候出現。2000 年，出現了第一款 WAP 無線上網的手機，因其具備 150 條簡訊存儲空間、280 條備忘提醒、1000 條電話簿等強大的商務功能，也使其登上了商務手機的第一寶座；可撥放 MP3、錄製語音；手機和互聯網連接在一起。2002 年，智慧型手機的作業系統新添了攝像頭、彩屏、滑蓋。2003 年遊戲手機出現；2004 年，日系手機品牌的多媒體浪潮引領了新的潮流。高端液晶顯示器 26 萬色、130 萬像素首次延伸到手機上，效果媲美同像素數位相機的水平。2007 年，手機經過多年的發展，已經基本成型。學生拿著手機自拍自嗨、和異性友人情話綿綿、找路、查資料的景象，時常可見。

2009 年之後，智慧型手機興起，由於可自行安裝應用程式，因此通訊軟體如 Line、WeChat、whatsapp 等開始大行其道，由於透過通訊軟體傳送訊息大多免費，甚至也可免費傳送貼圖、相片或檔案等。2010 第四代通信技術是集 3G 與無線區域網絡 (WLAN) 於一體，並能夠傳輸高質量視頻圖像，以及圖像傳輸質量與高清晰度電視不相上下的技術產品。4G 服務能夠同時傳送聲音（通話）及資訊、視訊、（電子郵件、即時通訊等）。手機外觀上一般都應該包括至少一個液晶顯示器和一套按鍵，現時採用觸控式螢幕的手機減少了按鍵；新型手機複合式功能越強，現代人出門不必帶相機、計算機、記事本、手錶、鬧鐘、地圖，收錄音機與電腦，甚至不用帶錢，一機在手，世界任我遨遊。

## 網路遊戲

筆者曾經擔任多年五專部導師，在 2004 年時，班上有位學生，因曠課時數超過當時校規規定，屢勸不聽，家長到校懇談後，自行辦理休學的案例：該生沉迷網咖遊戲，課堂上趴著睡不說，常常翹課，導致曠課時數過多，經勸導，曾允諾會正常出席課堂，並且不再到網咖玩遊戲，剛開始該生在轉賣其網咖遊戲工具與權益時，還曾經洋洋得意地表示他賺了 8000 多元，狀況曾一度好轉；只可惜後來家長在之前多次聯繫未到，終於出現後，怪罪校方沒有好好教導他原本品學兼優的孩子，堅持辦理休學離開了本校。

「半夜起床種菜」以偷拔到別人的菜為樂，是不少在臉書這個免費的社群網路平台玩開心農場的共同回憶；2008 年 11 月臉書推出英文版的 Happy Farm，就吸引了許多學生申請臉書帳號，只為了玩《開心農場》，時時在電腦前守著虛擬作物成長、偷拔別人的作物。

2016年7月發布的《精靈寶可夢 GO》，是一款基於位置服務的擴增實境類手機遊戲，該遊戲允許玩家以現實世界為平台，捕捉、戰鬥、訓練和交易虛擬怪獸「寶可夢」。戴著耳機，不斷用手指點擊螢幕，彷彿與手機外的世界隔絕；打開手機的寶可夢地圖，找到下一個有傳奇寶可夢出沒的地點，嚷著又要去抓寶……；新北投抓卡比獸，人潮洶湧、萬頭聳動，人人盯著手機張望抓寶的奇特街景，讓台灣「登上網路版 TIME」雜誌，標題還有點惡趣味，就叫做……「Pokemon GO 可能向我們展示了世界末日會長成什麼樣子」。精靈寶可夢在台灣創造的熱潮超乎想像，不僅是因為好玩，不僅是為了同儕交流時有共同的話題，不僅是這個鮮活的遊戲讓宅宅族走向戶外；這種一窩蜂趕流行的文化，是一種群眾心理、是一種社會現象。

## 人生百態

因玩手機過於專心，因而掉進水溝、水池或車站月台的鏡頭；撞上電線桿，沒甚麼稀奇；綠燈了，前面的機車沒動靜，後面的客氣地按了喇叭，沒反應，閃邊超過，原來對方低頭盯著手機畫面、雙手指頭飛快的按著；搭公車，班車遲遲不到，沒有人抱怨，不是大家的修養提昇了，而是都忙著玩手機；對面走來的是微低頭看手機畫面的朋友，揮手打招呼，對方沒留意，走近在他面前猛揮手，對方連看都沒看一眼，頗靈巧的閃了過去，視線依然專注在手機畫面上；老師在課堂上一邊撥放簡報一邊口沫橫飛地介紹著，學生低頭認真的玩遊戲、與朋友 line 聊天、看影片……孩子沉迷電玩、爸媽屢勸不聽已經落伍了；坐在娃娃車 2、3 歲的小朋友玩著 3C 產品看得目不轉睛，手機代替了奶嘴、代替了玩具，已經不是新聞，而是家常便飯！路上、車上、公共場所，到處人手一機，低頭猛看，樂此不疲。

現代的「宅宅族」、「低頭族」越來越多，網路世界太迷人，一上網就下不來；連續二三天沉迷於網路遊戲而猝死的新聞間或耳聞。一家人赴餐廳共進晚餐，一個玩筆電、一個玩手遊、一個和友人電話中，這樣的場景處處可見。如何善用科技，在虛擬與真實人生取得平衡與互補，是現代大學生的重大課題。

## 作者簡介

廖玉卿，《國立宜蘭大學校史》第一、二、三輯編輯；本系列叢書《院系所·卓越與深耕》編纂（與劉雅倫合著）。現職博雅學部專任教師。