

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；打長途電話是無法「立即」接通而是打電話的人撥號後，要把電話掛斷，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，想要聯繫到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呼叫器響了，學生向老師打了聲招呼；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，支持 3G 網絡的平板電腦正是在這個時候出現。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，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，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，並且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而終於出現後，竟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》而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》又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。

## 聲名遠播——農工時期學生實習產品的銷售

楊敏雅

2016年7月發布的《精靈寶可夢 GO》又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。