

專輯論文

沉浸式體驗概念的含義框架： 具身向—行動向非對稱連續開區間

馮丙奇^a、魏雋軒^a

^a 中國傳媒大學廣告與品牌學院，北京市，中國大陸

摘要

中英文文獻中，沉浸式體驗概念的含義均呈現出不同程度的混淆。本文試圖基於整合性文獻綜述路徑，通過對文獻中沉浸式體驗概念總體的含義邊界與內在要素基本的分佈與組織狀態進行解讀，以概念清晰度與應用便利性為主導導向，總結出沉浸式體驗概念的含義框架，嘗試為後續沉浸式體驗的相關研究提供引導與啟示。最終的含義框架呈現為一條非對稱連續開區間，其左向為現象維度，表現為具身向沉浸式體驗，具體包括技術和內容兩項要素；其右向為行動者維度，表現為行動向沉浸式體驗。具體的沉浸式體驗均表現為雙維的不同組合狀態，在此含義框架中對應某一特定位置。

關鍵詞：沉浸式體驗、含義框架、具身向—行動向非對稱連續開區間

馮丙奇，中國傳媒大學廣告與品牌學院教授。研究興趣：營銷傳播、品牌建構、媒體應用。電郵：fengboy3@163.com

魏雋軒，中國傳媒大學廣告與品牌學院博士研究生。研究興趣：營銷傳播、媒體應用、廣告創意。電郵：wjx990619@163.com

論文投稿日期：2025年4月7日。論文接受日期：2026年1月16日。

Special Issue Article

An Integrated Framework for Immersive Flow Experience: The Embodied-Agentive Asymmetric Continuous Open Interval

Bingqi FENG^a, Junxuan WEI^a

^a School of Advertising and Branding, Communication University of China, Beijing, Mainland China

Abstract

The conceptual connotation of immersive flow experience remains inconsistently defined and ambiguously delineated in both the Chinese and the English academic literature. Drawing on an integrative literature review, this paper clarifies the holistic connotative boundaries of the concept and systematically identifies the fundamental distribution and organizational logic of its internal components. Guided by the dual principles of conceptual precision and practical applicability, this study constructs an integrated theoretical framework for immersive flow experience.

The proposed framework is conceptualized as an asymmetric continuous open interval. Its leftward orientation maps to the phenomenal dimension, which embodies an embodiment-oriented immersive flow experience composed of two core elements: technology and content. In contrast, its rightward

Bingqi FENG (Professor). School of Advertising and Branding, Communication University of China. Research interests: marketing communication, brand construction, media application. Email: fengboy3@163.com

Junxuan WEI (Ph.D. Student). School of Advertising and Branding, Communication University of China. Research interests: marketing communication, media application, advertising creativity. Email: wjx990619@163.com

Article History: Received on 7 April 2025. Accepted on 16 January 2026.

An Integrated Framework for Immersive Flow Experience

orientation corresponds to the actor dimension, represented by an actor-oriented immersive flow experience. All concrete instances of immersive flow experience are operationalized as distinct combinatorial configurations of these two dimensions, each occupying a unique position within this integrated conceptual framework.

Keywords: immersive flow experience, integrated conceptual framework, embodied-agentic asymmetric continuous open interval

《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

導言

「沉浸式體驗」(或「沉浸感」、「沉浸傳播」等相關概念，後文有需要時均簡稱「沉浸系概念」)已經成為一項十分流行的說辭，但其含義卻仍存在著明顯的混淆。這種狀態是典型的概念混淆(*conceptual confusion*)現象，它是社會科學中理論與實證分析中存在的困難的主導來源(Collier et al., 2006)。

這種混淆現象主要表現為三種情況：

第一，中文文獻中沉浸系概念存在著明顯的來源遊移現象：部分文獻基於「immersion」，另外的文獻則基於「flow」，甚至有些文獻會同時混用兩項概念；英文文獻中兩項概念也偶有簡單套用現象。

英文中這兩項概念最初均來自心理學領域。「flow」來自美國心理學家契克森米哈賴(Mihaly Csikszentmihalyi)，不過「immersion」的起源就沒那麼清晰了。基於本文目前的視野而言，「immersion」的含義於1890年即被正式提出，但概念並沒有明確被提出(James, 1890)；這一學術概念被明確提出並真正廣泛走入研究者的視野，大致與包括電子遊戲、AR/VR等在內的互動性技術的發展同步，時間大致在1990年代。

假如將概念大致分為學術概念與日常概念的話，英文文獻中這兩項概念均同時包含學術概念和日常概念兩個維度，且學術概念基於日常概念；參考隱喻概念(*metaphorical concept*)的觀念，這兩項學術概念均是對其對應日常概念的隱喻性表述(*metaphorical expression*)(Lakoff & Johnson, 1980)。日常概念視野中的「immersion」，其拉丁語詞源意為「浸入」或「沉入」；日常概念視野中的「flow」，其原始印歐語詞源意為「流動」或「在連續不斷的流中移動」。本文僅關注學術概念的維度。

在中文文獻中，當兩者同時出現時，大部分習慣性地將「immersion」轉譯為「沉浸」，將「flow」轉譯為「心流」(汪博，2018)。

不少中文文獻會在同一文獻中將兩者混用，甚至有「張冠李戴」的現象：將「immersion」歸於契克森米哈賴。本文「本該拿出證據」，但「拿出證據更傷人」(方維規，2011：99-103)，因此本文對與之類似的現象僅作描述。

沉浸式體驗概念的含義框架

英文文獻中，兩項概念之間也偶有簡單並置甚至套用的現象；應該說，這是導致中文文獻概念混淆的原因之一。

英文文獻中的簡單並置甚至套用的典型表現出現於立德威爾 (William Lidwell) 等的著作《*Universal Principles of Design*》(Lidwell et al., 2003) 中。書中正文開設以「immersion」為名的專章，其界定是：一種精神高度集中的狀態，強烈到失去了對「現實」世界的感知，通常會產生愉悅和滿足感。立德威爾等同時列出了「immersion」的八項特徵：可以被克服的挑戰；無明顯干擾可以便於人們集中注意力的環境；明確清晰的目標；可以為人們採取行動以及整體表現提供即時反饋；人們對日常生活中的憂慮和挫折喪失感知；一種對自身行為、活動以及所處環境的掌控感；忽視自身相關事務；扭曲的時間感。就在這八項特徵所在頁面的右側，立德威爾等特意添加註釋明確指出：這些要素改自《*Flow: The Psychology of Optimal Experience*》(Lidwell et al., 2003, p. 134)。因此，立德威爾等的「immersion」含義幾乎套用了「flow」觀念，但並沒有對「immersion」和「flow」兩項概念之間的含義關聯進行說明。

目前該書中譯版本至少有五種（綜合基於轉譯名稱與轉譯者）。五種版本對立德威爾等的「flow-immersion」並置現象的處理樣式總體上有兩種：遵從原著的「immersion-flow」並置樣式，對原文中的「immersion」提供不同的轉譯，將「flow」作為轉譯的輔助說明，比如李嬋的版本（立德威爾等，2010）；拋棄原著的「immersion」，在正文中直接使用「flow」，比如樂墨、劉壯麗的版本（立德威爾等，2018）。與此同時，五種版本中除了李嬋版對原著最為忠誠之外，其他版本均存在比較明顯的概念混淆現象。

第二，「flow」轉譯混淆。中文文獻中的「flow」最常見的轉譯表述是「心流」；與之相應，出現了「沉浸」與「心流」兩項術語的混淆，其具體表現大概有兩種情況：在不進行概念界定的情況下直接將「心流」等同於「沉浸」，或採取與前述立德威爾等的簡單並置類似的方式，通過各種缺乏有效說明的方式試圖直接套用「心流」概念來說明「沉浸」概念。

《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

引發這種混淆的原因之一，同樣是因為不同轉譯版本之間的混淆。其中最為典型的是《*Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*》，迄今為止共發現有三種轉譯版本，竟然存在同一轉譯者在其不同的轉譯版本中使用不同的轉譯表述的現象。

在「心流」之外，中文文獻中「flow」的其他轉譯表述包括：「暢爽體驗」、「沉醉感」、「流暢狀態」（「流暢經驗」、「流暢感」）、「福流」（「福樂」）和「神馳」（「神迷」）。這些中文概念各自的含義側重點會有所不同。在具體的應用語境中，不同的概念可能會引發不同的含義偏移。比如，使用「流暢狀態」概念的很多文獻會直接將《*Flow: The Psychology of Optimal Experience*》轉譯為《流暢：最佳體驗心理學》。這種現象就帶有強烈的概念抗爭（conceptual contestation）的意味（Collier et al., 2006）：為了說明「流暢」概念的合法性，將原著直接轉譯為「流暢」。

第三，「immersion」轉譯混淆。「immersion」的中文轉譯也存在混淆。比如，羅傑·菲德勒（Roger Fidler）早在1997年就使用了「immersive virtual reality」的措辭，當時的中文轉譯版本使用的是「融入式」（菲德勒，2000）。

在基於「immersion」的研究中，有研究者基於「泛在」（ubiquitous）觀念，提出「泛眾傳播」的含義維度，並明確表明「沉浸」不同於契克森米哈賴的「心流」（flow）（李沁，2013）。其「沉浸傳播」（immersive communication）的界定是：「沉浸傳播是一種全新的信息傳播方式，它是以人為中心、以連接了所有媒介形態的人類大環境為媒介而實現的無時不在、無處不在、無所不能的傳播。它是使一個人完全專注的、也完全專注於個人的動態定製的傳播過程。它所實現的理想傳播效果是讓人看不到、摸不到、覺不到的超越時空的泛在體驗」，並進而總結道「沉浸傳播是具革命性的全新傳播方式。它是隨著媒介形態的極大豐富，傳播技術的極大發展，虛擬與現實融合的媒介環境無限放大，人與媒介和環境完全融合、互為彼此後，產生的一種從物質到精神全方面參與的傳播方式和狀態」（李沁，2013：43-44）。如其界定所強調的，這一含義強調的是「以人為中心」的「信息傳播方式」，且試圖強調人在這種信息傳播方式中的生存狀態，比如強調「無處不在地浸入到人們的生活場景」的含義（李沁，2017：90）。參考馬丁·海德格爾（Martin

Heidegger)的「詩意棲居」的觀念，其所強調的「沉浸傳播」本質上大致可以表述為「人棲居的泛在性媒介環境」。

這種界定與下文討論的英文文獻所強調的「immersion」的含義維度有所不同，不過這一沉浸觀念已經得到眾多文獻的沿襲甚至拓展。比如，有文獻基於此特意將「心流」與「沉浸」加以區分：「『心流』(flow)強調一種心理狀態和媒介使用效果，而『沉浸』(immersion)的焦點是將人視為媒介一部分的媒介環境」(江蘇佳等，2019：44)。

本質上這種現象屬於「概念旅行」現象。這符合概念旅行的基本觀念：概念確實會旅行，但並非自行旅行，而是通過與不同利益相關者(stakeholder)進行的媒介化協商(mediated negotiation)而實現的，且有可能會變成不同的概念(González et al., 2023)。因此，這一含義必然作為本文所要總結的含義框架中的組件。

基於沉浸式體驗概念的含義現狀，本文嘗試基於整合性文獻綜述(integrative literature review)的路徑，對文獻中體現的沉浸式體驗概念總體的含義邊界與內在要素基本的分佈與組織狀態進行解讀，總結出沉浸式體驗概念的含義框架(meaning framework)，以便在一定程度上提升沉浸式體驗概念的清晰度(conceptual intelligibility)(Abuhamdeh, 2020)，進而協助後續相關研究的便利性與效率。

概念的含義框架並不同於概念的含義界定，前者是一種指向概念含義解讀與界定的支撐結構，本質上僅相當於人們進行概念解讀時的參考框架(Heine et al., 2006, 2024)。因此概念的含義框架僅試圖通過恰當的方式將特定概念總體的含義邊界與內在要素基本的分佈與組織狀態展現出來。

本文的研究對象並非實踐中的沉浸式現象，而是關於沉浸式體驗的相關研究。與此同時，本文也無意對沉浸式體驗概念本身進行反身性研究；本文的出發點是歸納與總結，嘗試為進一步的研究(包括批判性研究)提供一個可能的思路基礎。

概念闡釋(concept explication)指對特定概念何以在學術研究中得以提出、界定和使用加以理解的過程，包括兩個步驟：含義分析與實證分析。其中含義分析是對特定概念的含義與維度加以識別，進而為該概念提供操作性界定的過程。本質上含義分析過程又分為兩個階

《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

段：含義識別與概念界定 (McLeod & Pan, 2005)。基於此，本文所要完成的僅是含義識別環節中的一部分。

本文無意細描沉浸式體驗概念的旅行史路徑，因此並不聚焦於沉浸式體驗概念的歷時維度與旅行維度(也可以理解為空間維度)。本質上本文所要關注的是沉浸式體驗概念在「映射式共時同面狀態」(projectively simultaneous coplanarity)下的含義狀態。「映射式共時同面狀態」指通過類似投影式的操作，使原本彼此之間不能同時出現的對象共現於某一共時性平面上的狀態。這一狀態綜合了「非同時的同時性」(simultaneity of the nonsimultaneous/synchronicity of the nonsynchronous) (Jameson, 1991) 概念與幾何學的「共面性」(coplanarity) 概念。「非同時的同時性」最初指資本主義現代化進程不均衡的現象，其本質即不同歷史時刻的並存性。「共面性」強調的是：多項元素能夠同時位於同一個平面內的性質。

「Flow」和「immersion」跟幾項其他關聯概念(臨場、參與等)組成一項看起來有些混沌的概念網絡。網絡中每一項概念都同時作為其他概念的一項義素，進而形成一項龐大的語義場域。本文將化繁就簡，盡力避免對其他概念的過多糾結。

研究方法

整合性文獻綜述法「通過對某一研究主題的代表性文獻進行回顧、批判、綜合，從而生成相關的新框架與新視角」(Torraco, 2005, p. 356)。這種研究方法總體上適用於兩種研究情境：新興的研究主題(基於此方法試圖建構初步的概念與理論框架)；成熟但在某些方面存在混沌或不足的研究主題(基於此方法釐清或重新界定已有概念，並擴展相關的理論基礎) (Snyder, 2019)。

與其他文獻綜述法相比，整合性文獻綜述法有兩項關鍵特徵：觀念導向與解讀屬性(Torraco, 2016)。第一，在文獻搜索階段，整合性文獻綜述法通常不採用系統性搜索，不追求文獻的外在覆蓋率，而是追尋來自不同領域或研究傳統的代表性觀點並加以整合(Snyder, 2019)。因此，整合性文獻綜述法的本質特徵在於觀念導向，而不是追求數據

飽和 (data saturation) (Saunders et al., 2018)。第二，在文獻分析階段，整合性文獻綜述法需要對文獻進行批判性分析 (critical analysis)，進而綜合 (synthesis) 形成新知識，並提供邏輯性與概念性推理 (logic and conceptual reasoning)。很明顯，這一分析過程具備明顯的解讀屬性 (甚至可以說是獨特的歸納屬性) (楊莉萍等，2022)。

在文獻搜索方面，本文遵循引用鏈條追蹤的路徑與引用循環 (citation cycling) 的方式 (其要點是順著引用鏈條循環往復、螺旋式演進) (Cribbin, 2011)。本文的文獻搜索起步於在中國知網 (CNKI) 對關鍵詞「沉浸感」進行的搜索並獲得第一批種子文獻。隨後遵循種子文獻中有價值的引用鏈條，在上行和下行兩個方向進行滾雪球搜索 (引用鏈條追蹤)，通過恰當又便利的路徑 (包括谷歌學術以及各種文獻數據庫等) 遞進式獲取中英文目標文獻，直至實現含義飽和 (meaning saturation) 狀態 (持續不再出現新的維度或觀念) (Hennink et al., 2017)。不同引用鏈條彼此交織，表現出引用網絡 (citation network) 的狀態；位於引用網絡節點處的文獻，即節點文獻。節點文獻會作為新的引用鏈條的線索。最終的文獻總體上表現為包含幾項節點文獻的文獻網絡。最終中文文獻關鍵詞主要包括「沉浸式」、「沉浸式體驗」、「沉浸傳播」，英文文獻的關鍵詞主要包括「flow」、「flow experience」、「flow state」、「immersion」、「immersive experience」和「immersive system」等。

參考概念史中的「基本概念」觀念 (方維規，2009)，本文的研究對象可以稱之為「基本文獻」。「基本文獻」包括前述的節點文獻，也包括分佈於不同引用鏈條中的一些明確有效地展現沉浸式體驗概念某一含義維度的文獻。

引用鏈條內含的是含義鏈條 (meaning chain) (Taylor, 2003)。就其性質而言，引用鏈條與含義鏈條是概念旅行研究的基礎。不過，本文無意關注沉浸式體驗概念的旅行狀況，因此並不對引用鏈條和含義鏈條的自身進行細描；本文僅沿循引用鏈條與含義鏈條，以當下為著眼點，總結沉浸式體驗概念的含義框架。

就其作者的專業學科身分而言，最終文獻表現出明顯的多學科屬性，其中關注電子遊戲的文獻尤其眾多。這是因為遊戲話題至少同時得到計算機科學、心理學、社會學、設計學和傳播學的深入關注。事

《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

實上，各學科並非佔據著界限分明、互不相容的領域，也並非建立在堅如磐石的概念基礎之上；所有學科都是多元異質、充滿爭議且毫不避諱地借鑒其他學科成果的(Craig, 2008)。與此同時，有學者早就指出：非學科化的問題持續處於學科化的研究路徑中(Rose, 1986)；於是，跨學科性(interdisciplinarity)越來越受到關注(Jacobs, 2013)。再以傳播學為例，作為社會科學的傳播學學科與社會學、心理學、人類學、生物學、政治學、經濟學等學科存在著交叉(Calhoun, 2011)；作為人文學科的傳播學，與歷史學、哲學、語言學與文化學交叉(Holtzhausen & Zerfass, 2019)。因此本文認可「動態學科」(dynamic discipline)的學科視野：學科是一個被廣泛認可的研究領域(field of study)，它以授予學位的院系形式在眾多高等院校中得以制度化(Jacobs, 2013)。

沉浸式體驗概念的含義框架

如前文所述：目前中文文獻中的沉浸系概念，除了「泛眾傳播」的含義維度之外，其他文獻的概念均比較直接明確來自英文中的「flow」與「immersion」。因此英文文獻中「flow」與「immersion」的含義狀態是此處總結與解讀的對象。基於前述觀念，此處不對其基本含義進行細描，只說明其映射式共時同面狀態下總體的含義邊界與內在要素基本的分佈與組織狀態。

英文文獻中「flow」的基本含義層面比較穩定明確，只不過在概念的一些維度以及不同領域的具體特徵等方面存在一些不同看法(比如：「flow」體驗是否總是積極的)(Csikszentmihalyi, 1996)，但始終沿著「以人為主體的在互動過程中獲得的總體性心理體驗」的戰略方向發展與拓展。此含義焦點可體現於契克森米哈賴對莊子提及的「庖丁解牛」所體現的「遊」(Yu)狀態的細描之中(Csikszentmihalyi, 1991)；之後知名漢學家森舸瀾(Edward Slingerland)同樣借用契克森米哈賴的「flow」觀念來詳盡說明「庖丁解牛」所體現的體驗狀態(Slingerland, 2014)。契克森米哈賴口中的「庖丁」被稱為「Ting」，將「庖丁」在解牛過程中的體驗對標莊子所稱的「遊」，進而界定為「完全的自足性體驗」(total autotelic experience)。在森舸瀾口中「庖丁」被稱為「Butcher Ding」，強調了「庖

丁」體驗中的自發性 (spontaneity)，進而直接引用契克森米哈賴的「flow」來解讀這一屬性。

「Immersion」含義基本維度是：指被特定媒介化內容或媒介化場景完全包圍的身體體驗的隱喻性表達 (Agrawal & Bech, 2023)；或者說，是一項「重新中心化」(recentering) 的狀態，即「意識 (consciousness) 將自身重新定位於另一個世界」的狀態 (Ryan, 2003, p. 103)。但「immersion」含義的具體維度比「flow」複雜得多，其含義的多維狀態 (Agrawal et al., 2020; Thon, 2008; Zhang et al., 2017) 值得細描。

有少數中文文獻會特意區分「immersion」和「flow」，甚至認為兩者是「截然不同的表達方式」(王開, 2019: 51)。這並不準確。比如，契克森米哈賴在自己的著作中，也頻繁提及「immersion」及相關概念。因此，至少在契克森米哈賴心目中，這兩項概念並不是完全不同的，而是相互關聯的。與此同時，其他研究者也指出兩項概念之間存在著交疊之處 (Procci & Bowers, 2011)。

兩項概念之間的內在關聯總體上表現為兩個表述方向：「immersion」主導型 (認為「immersion」包含「flow」) 和「flow」主導型 (認為「flow」包含「immersion」)，或者說，「immersion」是「flow」的前行要素。

前者的典型觀點認為：「flow」狀態是「immersion」最高階段的必然要素 (Georgiou & Kyza, 2018)。後者的典型代表就是契克森米哈賴本人。他不止在一處表明：「immersion」是「flow」過程的必要成分。比如：「人們的確會十分深入地浸入到 (get immersed in) 遊戲中，進而忘卻饑餓與其他問題」(Csikszentmihalyi, 1975, p. ix)、「浸於 (immersion) 活動中所產生的一個後果是自我意識的喪失。在此狀態下既無需也無暇進行自我省察——當注意焦點完全被活動的內在要求與即時反饋所佔據時，作為知覺對象的自我逐漸消退」(Csikszentmihalyi, 2014, p. 216)、「當人們深度浸入 (immersed) 到某活動中時，典型表述就是時間逝去的飛快」(Csikszentmihalyi, 2014, p. 231)、「此次滑行如此完美，以至於你期望它永恆延續，將自我全然浸於 (immerse) 這種體驗之中」(Csikszentmihalyi, 1997, p. 29)、「當個體的注意全然浸於 (immersed in) 環境時，便實現具身融入——其存在邊界消解於知覺場域，主客二分的認知框架在此消弭」(Csikszentmihalyi, 1991, p. 205)。

《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

綜合上述兩種觀點，「flow」與「immersion」之間並非呈現單一的單向包含關係，而是在不同狀態、不同程度下的交融關係。

連續體觀念

連續體 (continuum) 觀念是契克森米哈賴的重要觀念。在契克森米哈賴的心目中，基於強度與頻度的差異，「flow experience」表現為一條連續體：一端是「deep-flow」，另一端是「micro-flow」(Csikszentmihalyi, 1975)。「deep flow」出現在高度複雜的活動中，要求參與者必須調動大部分身心潛能以應對挑戰。「micro-flow」有時被簡稱為「微流」(李妍霏, 2022)，指的是主要在日常生活中經歷的、相對短暫且淺層的體驗狀態，通常與結構鬆散、性質瑣碎的活動相關(如嚼口香糖、聽音樂或喝咖啡休息等)(Csikszentmihalyi, 1975)。其實契克森米哈賴提出了「flow activities」的概念，意指足以建構「flow」體驗的活動。因其結構性和複雜性不同，這些活動表現為一條連續體：從簡單重複性活動到需要調動個人全部身心能力的複雜活動。與此同時，契克森米哈賴還將活動分為「自足性活動」(autotelic activities)和「外驅性活動」(exotelic activities)，並認為實踐中活動不可能具備絕對的自足性或外驅性，因此活動實際上表現為一條連續體，一端為自足性，另一端為外驅性(Csikszentmihalyi, 1975)。與此同時，契克森米哈賴著意對其他學者的連續體觀念的說明，也體現出他的連續體觀念，比如對美國哲學家約翰·杜威(John Dewey)的體驗連續體(Csikszentmihalyi, 1975)和美國教育學家雅各布·格策爾斯(Jacob W. Getzels)的思維過程連續體的說明(Csikszentmihalyi, 2014)。

與之類似，遊戲設計師陳星漢在其碩士論文中說明了遊戲遊玩過程中的「active flow adjustment」過程，這一過程包括兩項要素：遊戲玩家面臨的挑戰與遊戲玩家的遊戲操控狀態(包括能力但不局限於能力，還應當包括動力等心理要素)。這兩項要素各自不斷變動，彼此之間的互動也不斷變動，導致遊戲玩家體會到的「flow」體驗也在遊移變動(Chen, 2001)。作者將這一過程中行動與挑戰之間的關係狀態形象描述

為「譜系」(spectrum)，試圖強調行動的多樣性與挑戰難度的層級性。僅在挑戰難度的層級性角度來看，這種動態調適過程也蘊含著連續性的觀念。

與之相似，「immersion」同樣表現為一條逐層發展的連續體 (Cheng et al., 2015)。比如，有研究者將電子遊戲領域中的「immersion」分為「劇情性沉浸」(diegetic immersion) 和「內嵌性沉浸」(intra-diegetic immersion, situated immersion) 兩級 (Taylor, 2002)。前者指遊戲玩家進入虛擬空間場域後，隨著時間推移，會將注意力慢慢轉移到其中的事件或事物上，從而逐漸忽視該空間場域與遊戲玩家自身的存在。後者指遊戲玩家通過將自己代入遊戲中的角色來體驗遊戲中的故事。兩者之間的遞進關係是：遊戲玩家首先進入劇情性沉浸，再進入內嵌性沉浸。

同樣談及遊戲沉浸，另有研究者將其分為另外的三種層級：「參與」(engagement)、「專注」(engrossment) 和「完全沉浸」(total immersion) (Brown & Cairns, 2004)。在「參與」層面，遊戲玩家花費時間與精力去參與遊戲，本質上其體驗表現為克服時間與精力的阻礙的狀態。在「專注」層面，遊戲玩家在遊戲中投入大量注意力與情感，其體驗表現為注意力的專注與情感的投入狀態。在「完全沉浸」層面，遊戲玩家感受到與現實隔絕的超脫狀態。

另有研究者從生理學視角區分了技術要素建構的三級回應：最基礎層級對應的是自主神經系統的反應，比如：虛擬環境 (virtual environment) 視覺顯示系統是否具備引發視覺調節 (visual accommodation) 與輻輳 (vergence) 機制變化的功能特性？更高層級對應的是認知反應與行為，比如：系統呈現動態陰影的狀況會對使用者在對象抓取或投射物發射前的瞄準校準等任務產生影響。最高層級對應的是個體與技術系統之間的互動範式，其代表說法如「身體中心的互動」(body centred interaction)，強調個體行為方式應當確保在感知與認知層面實現本體感受 (proprioception) 與感覺反饋 (sensory feedback) 的最優匹配。與之對應的直觀例子如：理想狀態下，技術使用者可以通過真實走動為虛擬世界中的走動行為建構更加具身性的走動感受，進而建構起最佳的光流感受 (optical flow) (Slater & Wilbur, 1997)。

《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

維度觀念

「Immersion」的相關研究有兩項關注焦點，除了前述的「層級」之外，就是「維度」。電子遊戲領域是這一類研究的重鎮，其次是虛擬現實領域。

雖然其中部分研究將其關注點表述為「類型」(kind) (Thon, 2008) 或「方面」(aspect) (Elmezeny et al., 2018)，但眾多研究者都強調：他們所提出的框架並不是窮盡性的劃分，只是試圖凸顯「immersion」的某些維度。因此，每一種框架都代表著一種特定的具體觀照視角，體現「immersion」的某一具體維度，也更聚焦於某一具體的「immersion」現象。

不同框架之間存在著交疊甚至重複之處。總體而言，這些研究聚焦到「immersion」的三項基本維度：行動者、技術和內容。雖然「flow」相關研究沒有進行明確的維度說明，但對此三項維度在含義上均有較多觸及。

所謂「行動者」的維度，指以人為主體開展的互動過程中，作為行動者與使用者的人所具備的包含心理、情感、素養等方面的特徵，大致包括兩個方面：動力因素與心理技能因素(mental skills)。心理技能因素指一些可習得的認知性和情感性素養，有助於個體更有效地應對挑戰。動力因素位於互動過程的起點，心理技能因素處於互動過程中，兩項因素均對互動過程發揮關鍵影響。這一維度參考了契克森米哈賴在其著作中反覆使用的「actor」概念，而不是「audience」或「user」概念(Csikszentmihalyi, 1975, 1991)。前述的「泛眾傳播」含義維度所強調的以人為中心，即是對行動者維度的強調。

這一維度與其他研究者提出的「沉浸趨勢」(immersive tendency)一致。沉浸趨勢指個體體驗沉浸感的傾向性素質(predisposition) (Agrawal et al., 2020)。這一維度中的不少研究都提及了挑戰與能力之間的平衡狀態，這已經與「flow」的基本含義趨同。

前述的「庖丁解牛」故事中，「庖丁」即是行動者。契克森米哈賴與森舸瀾均詳盡說明了「庖丁」在反對將其「解牛」界定為「技能(手藝)」(skill)後的自述：解牛三年後，目中無牛。這體現的即習得的心理技能因素。與之相應，契克森米哈賴還用自己的話語特別說明了道家與

禪宗的「意識操控下的技能」(consciousness-controlling skills)的觀念(Csikszentmihalyi, 1991)。此處凸顯的是：在沉浸式體驗的視野中，技能是互動過程中的技能，是行動者體驗到的技能。

所謂的「內容」維度，指基於內容某一方面的巨大吸引力引發的獨特體驗狀態。其典型類型是「情感性沉浸」(emotional immersion)，指通過參與敘事結構中角色相關事件的情感反應，而實現的體驗狀態，其機制與書籍、戲劇或電影所引發的體驗狀態具有相似性(Björk & Holopainen, 2005; Zhang et al., 2017)。同屬這一類的還有：「劇情性沉浸」(diegetic immersion)(McMahan, 2003)、「想像性沉浸」(imaginative immersion)(Ermi & Mäyrä, 2005)與「敘事性沉浸」(narrative immersion)(Thon, 2008)等。

這一類內容均屬於媒介化內容，除此之外還有一類「任務性內容」：行動者體驗到的所參與活動具備的要素。此概念參考「感知任務特徵」(perceived task characteristics)概念與現象學觀念。感知任務特徵與客觀任務特徵(objective task characteristics)相對，前者指個體對所指派或預期要執行任務的屬性的主觀認知與理解，這種認知與理解會對個體的動機水平、參與程度、工作績效及滿足感等產生影響；後者指任務所具有的事實性與可觀察性的屬性(Aldag et al., 1981)。感知任務特徵概念具備了現象學的觀念：現象的存在意義依賴於它如何「被給予」意識，而非獨立於意識的客觀實體。因此，當行動者參與到特定的活動時，行動者體驗到的活動的特徵，即此處所謂的「任務性內容」。在現象學視野中，此類內容本質上是被行動者親歷，且呈現於行動者意識之中的經驗所具有的意義結構(meaningful structure of experience)(Schnegg, 2023)。

其實「task」是契克森米哈賴的常用語。比如，在說明「庖丁解牛」時，契克森米哈賴的表述是：「庖丁」的任務是在魏惠王的宮廷屠宰牲畜。森舸瀾在講這一故事時，同樣直接使用了「task」的表述，同樣對「庖丁」的行動進行了細描。兩者的細描均十分生動形象但在一些具體措辭上稍有不同。契克森米哈賴的細描是：「at every touch of his hand, every heave of his shoulder, every move of his feet, every thrust of his knee—zip! zoop! He slithered the knife along with a zing, and all was

《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

in perfect rhythm」(Csikszentmihalyi, 1991, p. 150)，而森舸瀾則使用了「every bending of his shoulder, every step of his feet」、「swish! swoosh!」和「he guided his blade along with whoosh, and all was in perfect tune」的措辭(Slingerland, 2014, p. 19)。無論哪種措辭，兩者都淋漓盡致地展現了「庖丁」對「解牛」活動的任務性內容進行的順暢且陶醉性的獲取與消化吸收的狀態。

同樣指向任務性內容的還有「基於挑戰的沉浸」(challenge-based immersion)(Ermi & Mäyrä, 2005)，它指在挑戰與自身能力之間達成一種令人滿意的平衡時的體驗狀態，這是典型的「flow」含義。挑戰可能與運動技能(motor skills)或心理技能相關，也可能兼有兩者，這種沉浸式體驗指向的即任務性內容。

在實踐中，媒介化內容與任務性內容往往以不同狀態組合在一起。比如有的電子遊戲在任務性內容方面十分簡明輕鬆，在媒介化內容方面則十分豐富。不過，對於「庖丁解牛」而言，則僅包括任務性內容。

文獻中同樣指向任務性內容的概念還有「遊戲化沉浸」(ludic immersion)(Thon, 2008)，指玩家注意力投入到與遊戲的互動過程的狀態。

所謂「技術」維度，強調的是通過技術建構多感官導向的體驗環境，屬於典型的具身性體驗導向；也可以稱為「感官維度」。本文的「技術」不僅僅指AI等工具性技術，還包括諸如景別、視角之類的視頻形式等媒介性技術要素，這是因為視頻使用的各種形式性要素均可能助於「immersion」體驗(Wang, 2020)。

前述的「泛眾傳播」導向的沉浸傳播界定，在強調「以人為中心」的同時，也強調了技術，並明確將「沉浸」與「現代科技」直接關聯(李沁，2013)。部分關注技術要素的研究者推崇特定技術的優勢，甚至表現出比較明顯的技術迷思：在不考慮其他維度的情況下，過分凸顯技術要素在「immersive experience」建構中的角色。其典型表述如：一種虛擬現實系統的顯示和人體跟蹤系統的保真度(fidelity)越高，其「immersion」就越強(Slater, 2003)。有研究者甚至直接提出「沉浸性系統」(immersive system)，當中包括「virtual reality」、「augmented reality」和「mixed reality」(Liberatore & Wagner, 2021)與「沉浸性展示」(immersive display)，當中包括視覺顯示裝置、聽覺顯示裝置、觸覺顯示裝置以及動作追蹤裝置

沉浸式體驗概念的含義框架

(Park et al., 2022) 的概念，明顯凸顯出對技術要素的偏倚。這種技術迷思現象並不恰當，畢竟對於契克森米哈賴和森舸瀾而言，莊子的「庖丁解牛」就體現了典型的沉浸式體驗；先秦時期的「庖丁」所持的工具跟前述這種技術迷思者所評述的技術狀況注定決然不同。至少在「庖丁解牛」的故事中，技術維度無法孤立完成「庖丁」沉浸式體驗的建構。

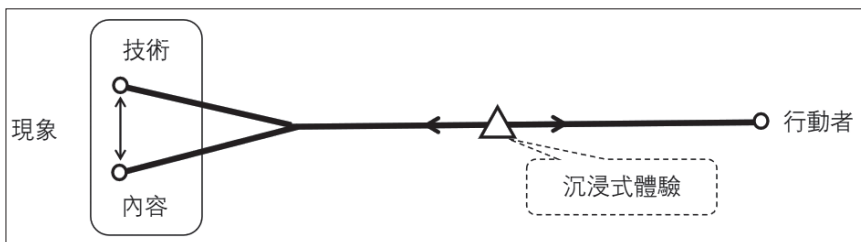
最能體現「immersion」技術維度的是「感官沉浸」(sensory immersion) 與「具身性沉浸」(embodied immersion)。前者指數字遊戲強勁的視聽效果建構起震撼的三維立體世界，進而將遊戲玩家全方位包裹在其中的體驗狀態 (Ermi & Mäyrä, 2005)。後者指用戶能夠感知自身「身體在場」(bodily presence) 於虛擬環境之中，彷彿可物理性介入敘事空間並與虛擬對象交互的體驗狀態 (Zhang et al., 2017)。與之十分類似的界定還有「多感官沉浸」(multi-sensory immersion) (Azofeifa et al., 2021)、「空間沉浸」(spatial immersion) (Björk & Holopainen, 2005; Thon, 2008) 和「系統沉浸」(system immersion) (Slater, 1999) 等。

沉浸式體驗概念的含義框架

基於對前述文獻體現出來的連續體觀念與維度觀念的解讀，本文總結出沉浸式體驗概念的含義框架(見圖一)。

本文借鑒數學中的「連續開區間」(open interval) 概念以及眾多學科均有表述的「非對稱連續體」(asymmetric continuum) 的概念，嘗試提出「非對稱連續開區間」(asymmetric continuous open interval) 的概念。連續開區間的要點包括「開放性」(即不含端點) 與「連續性」(即區間內無

圖一 沉浸式體驗非對稱連續開區間



《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

間斷)。非對稱連續體概念的要點包括「非對稱性」(兩側不對稱)與「連續性」。因此，這一非對稱連續開區間的要點包括三項：「開放性」、「連續性」和「非對稱性」。

其右向為行動者維度。其左向包括技術與內容兩項要素，參考梅洛龐蒂(Maurice Merleau-Ponty)視野中的現象觀念，本文嘗試將左向稱為「現象維度」。梅洛龐蒂從具身性維度來界定現象，認為現象只能通過人的活生生的身體與世界的互動得以理解(Merleau-Ponty, 1945)。這也恰好凸顯出這一非對稱連續開區間的基本屬性：左右向之間的互動。這種互動性本質上意味著：左右向無法各自獨立完成沉浸式體驗的建構，彼此之間的互動不可或缺。因此，這一連續開區間中的某一位置，即代表兩項維度的不同組合狀態，某一維度以不同程度加以主導的狀態。此處的「左」與「右」並不附帶額外的含義，僅表明連續區間的兩個延展方向。具體的沉浸式體驗會沿著這一連續開區間左右滑動，因為行動者與現象維度各自都處於不斷的變動之中，兩者之間的互動也處於不斷的變動之中(Douglas & Hargadon, 2000)。

前述對技術迷思現象的說明已經暗示：技術與內容同樣無法各自獨立與行動者互動進而建構沉浸式體驗，畢竟「庖丁」在獲得沉浸式體驗的過程中，「解牛」工具與「解牛」活動兩者均不可或缺；兩者協作並與「庖丁」互動，沉浸式體驗得以建構。因此，技術與內容之間同樣存在著互動性。在此視野中，馬素·麥克盧漢(Marshall McLuhan)的表述「媒介即訊息」即使不被界定為技術決定論，至少也對後世的技術決定論產生了深遠的影響(Bolter & Grusin, 2000)。但麥克盧漢提出這一表述的邏輯前提是：媒介的內容往往蒙蔽了人們對媒介自身特徵的關注(McLuhan, 1964)。僅基於此，或許麥克盧漢的表述有矯枉過正之嫌，不過也許其邏輯出發點應當可以被表述為：媒介自身與內容同等重要。

海德格爾講述的「錘子」故事本質上也體現著「庖丁解牛」故事的意涵。「上手」(readiness-to-hand)狀態的使用者在使用錘子釘釘子的過程中，使用者不再需要理性地思考「如何揮動錘子」，而是直接浸入到「釘釘子」這個活動中，錘子成為了使用者身體的延伸。與之相對的「在手」

沉浸式體驗概念的含義框架

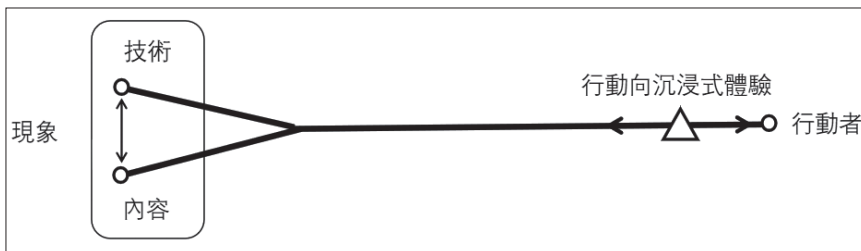
(present-at-hand) 狀態中，使用者與錘子各自獨立距離明顯 (Heidegger, 1973)。在梅洛龐蒂的視野中，身體是人類擁有世界的「普遍媒介」(general medium) (Merleau-Ponty, 2002)，是「最根本性的」(most radical) 媒介 (Killmeier, 2009)。基於此，再整合麥克盧漢的觀念，「庖丁」和錘子「上手」使用者的沉浸式體驗建構機制即可表述為如下：作為行動者的「庖丁」和錘子「上手」使用者，基於作為具身性媒介的解牛刀具和錘子，浸入到解牛和釘釘子的活動中。

因此，在這一非對稱連續開區間中存在兩個層級的互動：技術與內容之間的互動發生於現象維度內部，屬於低層級互動現象；現象維度與行動者維度之間的互動屬於高層級互動現象。在這一非對稱連續開區間中，無論哪種要素主導，其基礎均是互動性，沉浸式體驗均不可能僅基於單一要素得以建構。

其實「互動」是契克森米哈賴論述中的常用表述。比如，他強調建構自足性體驗的互動過程是開放式的，其結果可由參與者自主決定 (Csikszentmihalyi, 1975)；旨在將兒童培養成好公民的教學不是自足性的，但享受與孩子互動過程的教學活動是自足性的 (Csikszentmihalyi, 1991)。

在此連續開區間中，越靠近右向區域，行動者維度的要素越佔據主導地位，其沉浸式體驗表現為行動者維度主導的「行動向沉浸式體驗」(見圖二)。行動者在內部綜合因素的激發下，並經外在因素一定的配合，積極主動地「浸入」，其典型代表即前文所述的「庖丁」以及海德格爾錘子故事中的「上手」使用者。

圖二 行動向沉浸式體驗



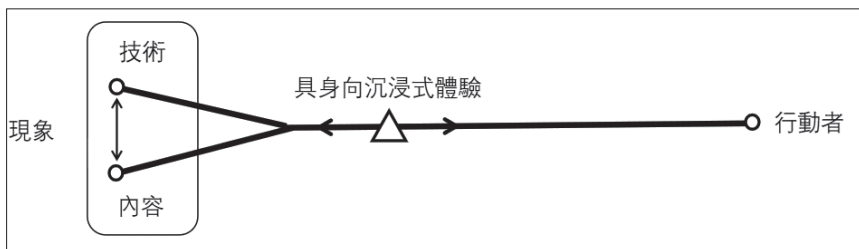
《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

如前文所述，本文嘗試使用行動者概念，而不是受眾或使用者。其實早已經有研究者嘗試對受眾與使用者概念進行辨析與拓展，並提出諸如「主動受眾」(active audience)或「主動使用者」(active user)的概念(Livingstone, 2003; Ruggiero, 2000)。不過，本質上受眾與使用者概念的邏輯出發點是可供選擇與使用的媒體的存在(媒體須先存在，受眾與使用者的概念才得以存在)。因此本文使用行動者概念，試圖強調行動者內在的主體能動性(agency)。這一含義上的行動者具備自我反應性(self-reactiveness)和自我反思性(self-reflectiveness)的基本特徵(Bandura, 2005)。這與「參入式媒體」(lean-in media)概念所強調的受眾既能保持自主性同時還可以在情感層面上捲入的觀念比較一致(Vosmeer & Schouten, 2014)。參入式媒體的相對概念是「後仰式媒體」(lean back media)與「前傾式媒體」(lean forward media)，前者的受眾只能被動接收，後者的受眾可以主動控制，兩項概念的邏輯出發點仍是可供選擇與使用的媒體的存在。

在此連續開區間中，越靠近左向區域，現象維度的要素越佔據主導地位，行動者被外在刺激所激發，被動色彩更加明顯，其沉浸式體驗表現為現象維度主導的「具身向沉浸式體驗」(見圖三)。

左向具體包括兩項要素：技術與內容。前述已經表明：兩項要素也不可能獨自完成沉浸式體驗的建構，兩項要素會以不同狀態組合，進而產生兩種沉浸式體驗的狀態，此處嘗試稱之為「技術導向的具身向沉浸式體驗」和「內容導向的具身向沉浸式體驗」(見圖四、五)。

圖三 具身向沉浸式體驗

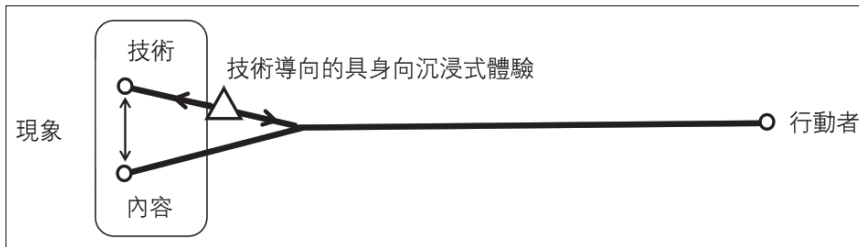


沉浸式體驗概念的含義框架

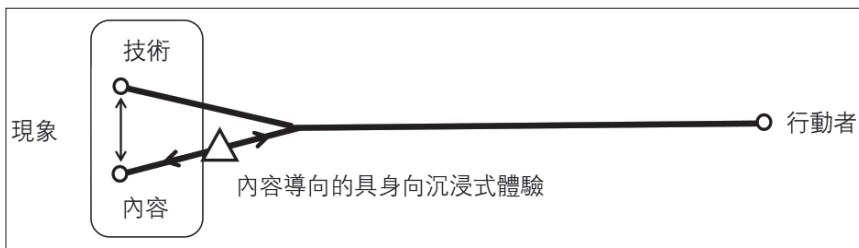
「技術導向的具身向沉浸式體驗」的典型代表是2021年清華大學舉辦的「大先生」主題光影秀，其技術要素本質上只有一項：疊加應用三種不同維度的影像，即全息影像、背景影像與穹頂影像。全息影像的技術基礎是一塊長12.5米、寬7米、面積約80平方米的全息紗幕及與之搭配的多通道融合背投影像；背景影像的技術載體是主舞台後區的長14米、寬5.5米、距離前區紗幕5米的LED屏幕；穹頂影像的建築載體是清華大學大禮堂的直徑約18.3米、面積約490平方米的異形曲面穹頂，其技術基礎是多台投影機(王之綱等, 2022)。三種影像的疊加，有效建構起強有力的「身處其中」的體驗感受。技術要素在這一過程中佔據主導地位，與之相應，這種沉浸式體驗處於連續開區間的左向偏上。

在本文的視野中，技術的基本點是其針對沉浸式體驗而言的可供性(affordance)，且其要點仍是互動性：可供性的本質即技術客觀屬性(objective quality)與使用者主觀效用認知(subjective perception)之間的互動(Schrock, 2015)。在行動者網絡理論(actor-network theory)的視野中，物質製品(material artifact)會內在「銘刻」(inscribed)了某種「腳本」

圖四 技術導向的具身向沉浸式體驗



圖五 內容導向的具身向沉浸式體驗



《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

(script, 使用者的特定行為模式)。本質上此處的「銘刻」即物質製品的可供性(Bencherki, 2017)。與此同時, 這種「銘刻論」蘊含著如下觀念: 可供性內含著物質製品設計者或明或暗的意圖。這種意圖性恰是互動性的基礎。

如前文所述, 本文的「技術」包括工具性技術和媒介性技術(諸如視頻的景別、視角)。此處的可供性觀念同樣適用於媒介性技術。在社會符號學的視野中, 每種模態(mode)由於其物質性(materiality)和社會文化塑造而具備的意義潛勢與限制, 即模態的可供性(Kress, 2010)。比如, 視覺文本中人物的直視(gaze), 內含著對受眾的「索求」(demand)潛勢(Kress & Van Leeuwen, 2006)。其中的物質性本質上是物理性的, 但在現象學的視野中, 同樣只有經由人的感官感知方得以實現(Lievrouw, 2014; Pearce, 2010)。故此自然就引出本文非對稱連續開區間左向所內含的具身性維度。

在具身性的視野中, 現象與行動者之間的互動是「具身互動」(embodied interaction)(Dourish, 2001)。海德格爾所述的錘子故事中, 「上手」使用者基於自己的身體這種媒介與錘子進行無需反思的自足性互動, 即具身互動, 屬於「being with」的內在連通(connectedness)狀態; 與之對應的是「being there」的狀態(僅共處共享的物理性空間)(Heeter et al., 2003)。

「內容導向的具身向沉浸式體驗」的典型代表是前述的「劇情性沉浸」和「內嵌性沉浸」現象: 行動者對媒介化內容中的故事或人物等產生順暢並陶醉般的心理投入。前述相關文獻均通過相應的表述(「flow activity」與「immersive activity」)(Csikszentmihalyi, 1975; De La Cruz et al., 2022; Xu, 2025)表明: 一些活動因具備某些關鍵特徵, 更易於建構沉浸式體驗。這一類活動均屬於此處所謂的內容範疇(屬於前文所述的任務性內容)。內容要素在這一體驗中佔據主導地位, 處於連續開區間的左向偏下。這種體驗不僅僅得到電子遊戲與VR/AR等領域的關注, 在影視與其他類型視頻的研究中早已得到了關注(Sunderland, 2019)。這種沉浸式體驗甚至被直接稱為「非技術形式的沉浸式體驗」(non-technological forms of immersion), 其典型即文學藝術作品所建構的體驗(Ryan, 2003)。

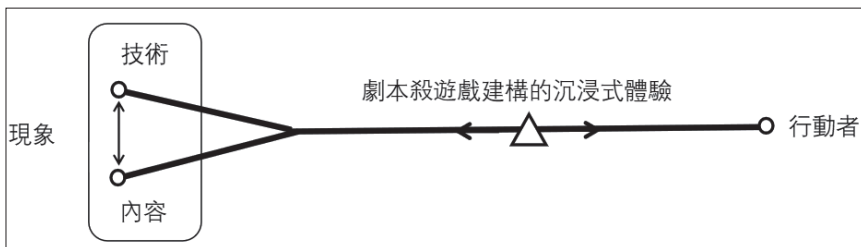
沉浸式體驗概念的含義框架

這種狀態與社會心理學領域中的傳輸理論 (transportation theory) 所指的一致。敘事傳輸 (narrative transportation) 指當個體的注意力、意象和情感完全投入到敘事世界中，暫時脫離了現實環境的獨特的心理狀態 (Green & Brock, 2000, 2002; Van Laer et al., 2014)。敘事理論包括兩項重要概念：「敘事勸服」(narrative persuasion) 和「可傳輸性」(transportability)。敘事勸服機制的基礎是敘事內容的特徵；可傳輸性指個體容易浸入故事之中的狀態 (Bilandzic & Busselle, 2013; Green, 2021)。一方是擁有不同的引入浸入特徵的敘事內容，另一方是具備不同的可傳輸性特徵的個體；雙方的不同組合狀態，即建構出不同的傳輸狀態。故此互動性同樣是敘事傳輸的基本維度。

劇本殺遊戲建構的沉浸式體驗則會綜合基於技術與內容的雙重協作機制。劇本殺遊戲的三要素包括場景、劇本和遊戲玩家。劇本殺遊戲場景的建構與前述主題光影秀一致，均屬於明顯的技術導向；劇本則屬於典型的內容向度。遊戲玩家在劇本殺遊戲場景中參與到劇情之中，作為行動者的遊戲玩家與現象維度的兩項要素協作共同建構沉浸式體驗 (蔡悅、任明瀟, 2023)。因此，劇本殺遊戲所建構的沉浸式體驗位於連續開區間的中間偏右的位置 (見圖六)。

基於前述相關文獻的實際情形，本文嘗試將這一非對稱連續開區間所試圖體現的沉浸式體驗的對應英文表述為「immersive flow experience」。這一表述既有「不得已」的考量，也兼顧了目前沉浸式體驗概念兩項主導來源概念各自的含義維度。

圖六 劇本殺遊戲建構的沉浸式體驗



《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

結語

沉浸式體驗雖然只是一項概念，但基於概念在一項研究領域的建構與發展中的關鍵角色，對沉浸式體驗概念的含義狀態進行盡量嚴謹的解讀與界定，顯然是十分重要的，甚至可以說是必要的。

基於對文獻中概念各個方向的含義解讀，本文最終總結出非對稱連續開區間式的沉浸式體驗概念的含義框架。其左向為現象維度，表現為具身向體驗導向；其右向為行動者維度，表現為行動向體驗導向。這一連續開區間中的區域代表兩項維度以不同狀態組合而建構的沉浸式體驗狀態。

其左向包括技術與內容兩項要素，兩項要素以不同狀態組合，建構出行動者在互動中所體驗到的現象維度，因而，具體表現為兩種形式：技術導向的具身向沉浸式體驗和內容導向的具身向沉浸式體驗。

因所有維度與要素均不可能完全獨自建構出沉浸式體驗，因此這一連續開區間均不包含兩側三項端點。

當然，目前這一基於文獻研究而來的含義框架仍僅僅嘗試以映射式共時同面狀態來總結沉浸式體驗概念總體的含義邊界與內在要素基本的分佈與組織狀態，以期為將來的相關研究提供一定的思路參考。

僅在本文研究的視野中，這一含義框架仍在兩處需要進一步細化研究：其一，結合更加豐富的沉浸式體驗實踐現象對這一含義框架進行調整與完善；其二，連續開區間內部各因素及彼此之間的互動，尤其是內容要素內部的媒介化內容和任務性內容，技術要素內部的媒介性技術和工具性技術。

披露聲明

本文作者未報告潛在的利益衝突。

Disclosure Statement

No potential conflict of interest was reported by the authors.

研究經費資助

本文受2021年度國家社會科學基金項目「新時代榜樣人物跨媒介形象建構策略研究」(21BXW018)的資助。

Funding

This article was funded by the 2021 National Social Science Fund of China project, “Research on Cross-Media Image Construction Strategies of Model Figures in the New Era” (21BXW018).

ORCID

馮丙奇 (Bingqi FENG) <https://orcid.org/0000-0001-5347-9287>

魏雋軒 (Junxuan WEI) <https://orcid.org/0009-0009-3683-0309>

參考文獻

中文部分 (Chinese Section)

- 方維規 (2009)。〈概念史研究方法要旨——兼談中國相關研究中存在的問題〉。黃興濤 (編), 《新史學：文化史研究的再出發 (第三卷)》(頁3–20)。中華書局。
- Fang, W. (2009). The key points of conceptual history research methods—While discussing issues in related research in China. In X. Huang (Ed.), *New history: A new beginning for cultural history research* (Volume 3) (pp. 3–20). Zhonghua Book Company.
- 方維規 (2011)。〈中國翻譯重災區〉。《中國圖書評論》，第10期，頁99–103。
- Fang, W. (2011). The epicenter of translation problems in China. *China Book Review*, 10, 99–103.
- 王開 (2019)。〈沉浸體驗在博物館展覽中的應用探索〉。《博物館管理》，第1期，頁50–59。
- Wang, K. (2019). Application of immersive experience in museum exhibition. *Museum Management*, 1, 50–59.
- 王之綱、姚童哥、陳焱松 (2022)。〈「沉浸感」的營造：「大先生」主題光影秀的空間敘事設計〉。《裝飾》，第8期，頁113–117。

《傳播與社會學刊》，(總)第77期(2026)

- Wang, Z., Yao, T., & Chen, Y. (2022). The shaping of “immersion”: Research on the space narrative design of the light and shadow show with the theme of “great mentor.” *Art & Design*, 8, 113–117.
- 江蘇佳、鄭雷、鄭立波 (2019)。〈沉浸感製造與沉浸人養成：從沉浸傳播角度透視環球影城〉。《新聞戰線》，第8期，頁43–48。
- Jiang, S., Zheng, L., & Zheng, L. (2019). The creation of immersion and the cultivation of immersed individuals: A perspective on Universal Studios from the angle of immersive communication. *The Press*, 8, 43–48.
- 李沁 (2013)。《沉浸傳播：第三媒介時代的傳播範式》。清華大學出版社。
- Li, Q. (2013). *Immersive communication: The communication paradigm in the era of the third medium*. Tsinghua University Press.
- 李沁 (2017)。〈沉浸廣告模式：大數據時代的邏輯顛覆與概念重構〉。《當代傳播》，第5期，頁90–96。
- Li, Q. (2017). Immersive advertising model: The logical subversion and conceptual reconstruction in the era of big data. *Contemporary Communications*, 5, 90–96.
- 李妍霏 (2022)。《編程遊戲環境下心流體驗對小學生計算問題解決模式的影響研究——以「code.org」平台遊戲為例》。福建師範大學碩士論文。
- Li, Y. (2022). *The influence of flow on elementary school students' computer problem-solving pattern in programming games—Taking “code.org” as an example*. Unpublished master's thesis, Fujian Normal University.
- 汪博 (2018)。《異在一RPG電子遊戲的沉浸體驗研究》。清華大學博士論文。
- Wang, B. (2018). *Alter existence—Research on immersion in role-playing games*. Unpublished doctoral dissertation, Tsinghua University.
- 威廉·立德威爾、克里蒂娜·霍頓、吉爾·巴特勒 (2010)。《設計的法則》(李嬋譯)。遼寧科學技術出版社。(原書Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. [2003]. *Universal principles of design*. Rockport.)
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design* (C. Li, Trans.). Liaoning Science & Technology Press. (Original work published 2003)
- 威廉·立德威爾、克里蒂娜·霍頓、吉爾·巴特勒 (2018)。《設計的法則(第3版)》(樂墨、劉壯麗譯)。遼寧科學技術出版社。(原書Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. [2003]. *Universal principles of design*. Rockport.)
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2018). *Universal principles of design* (3rd ed.) (M. Luan, & Z. Liu, Trans.). Liaoning Science & Technology Press. (Original work published 2003)

- 楊莉萍、亓立東、張博 (2022)。〈質性研究中的資料飽和及其判定〉。《心理科學進展》，第3期，頁511–521。
- Yang, L., Qi, L., & Zhang, B. (2022). Concepts and evaluation of saturation in qualitative research. *Advances in Psychological Science*, 3, 511–521.
- 蔡悅、任明瀟 (2023)。〈劇本殺遊戲「沉浸式體驗」建構的三重維度〉。《北京文化創意》，第6期，頁74–78。
- Cai, Y., & Ren, M. (2023). The three dimensions of the construction of the “Immersive Experience” in script killing games. *Beijing Culture Creativity*, 6, 74–78.
- 羅傑·菲德勒 (2000)。《媒介形態變化：認識新媒介》(明安香譯)。華夏出版社。(原書Fidler, R. F. [1997]. *Mediamorphosis: Understanding new media*. Pine Forge Press.)
- Fidler, R. F. (2000). *Mediamorphosis: Understanding new media* (A. Ming, Trans.). Huaxia Press. (Original work published 1997)

英文部分 (English Section)

- Abuhamdeh, S. (2020). Investigating the “flow” experience: Key conceptual and operational issues. *Frontiers in Psychology*, 11, 158.
- Agrawal, S. R., & Bech, S. (2023). Immersion in audiovisual experiences. In M. Geronazzo & S. Serafin (Eds.), *Sonic interactions in virtual environments* (pp. 319–351). Springer.
- Agrawal, S., Simon, A. M. D., Bech, S., Bærentsen, K. B., & Forchhammer, S. (2020). Defining immersion: Literature review and implications for research on audiovisual experiences. *Journal of the Audio Engineering Society*, 68(6), 404–417.
- Aldag, R. J., Barr, S. H., & Brief, A. P. (1981). Measurement of perceived task characteristics. *Psychological Bulletin*, 90(3), 415–431.
- Azofeifa, J. D., Noguez, J., Loza, S. R., & Espinosa, J. M. M. (2021). Multi-sensory immersion to improve the user experience in the decision-making process. *International Journal of Applied Sciences: Current and Future Research Trends*, 12(1), 79–100.
- Bandura, A. (2005). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Psychology: The Journal of the Hellenic Psychological Society*, 12(3), 313–333.
- Bencherki, N. (2017). Actor-network theory. In C. R. Scott & L. Lewis (Eds.), *The international encyclopedia of organizational communication* (pp. 1–13). Wiley.
- Bilandzic, H., & Busselle, R. (2013). Narrative persuasion. In J. P. Dillard & L. Shen (Eds.), *The SAGE handbook of persuasion: Developments in theory and practice* (2nd ed.) (pp. 200–219). Sage Publications.

《傳播與社會學刊》· (總) 第 77 期 (2026)

- Björk, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in game design*. Charles River Media.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In *Proceedings of the CHI'04 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 1297–1300). ACM.
- Calhoun, C. (2011). Communication as social science (and more). *International Journal of Communication*, 5, 1479–1496.
- Chen, J. (2001). *Flow in games*. Unpublished master's thesis, University of Southern California.
- Cheng, M.-T., She, H.-C., & Annetta, L. A. (2015). Game immersion experience: Its hierarchical structure and impact on game-based science learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 232–253.
- Collier, D., Hidalgo, F. D., & Maciuceanu, A. O. (2006). Essentially contested concepts: Debates and applications. *Journal of Political Ideologies*, 11(3), 211–246.
- Craig, R. T. (2008). Communication in the conversation of disciplines. *Russian Journal of Communication*, 1(1), 7–23.
- Cribbin, T. F. (2011). Citation chain aggregation: An interaction model to support citation cycling. In *Proceedings of the 20th ACM international conference on information and knowledge management* (pp. 2149–2152). ACM.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety: The experience of play in work and games*. Jossey-Bass Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. Harper Collins Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. Basic Books.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of Mihaly Csikszentmihalyi*. Springer.
- De La Cruz, K. M. L., Gebera, O. W. T., & Copaja, S. J. N. (2022). Application of gamification in higher education in the teaching of English as a foreign language. In A. Mesquita, A. Abreu, & J. V. Carvalho (Eds.), *Perspectives and trends in education and technology* (pp. 323–341). Springer.
- Douglas, Y., & Hargadon, A. (2000). The pleasure principle: Immersion, engagement, flow. In *Proceedings of the 11th ACM on hypertext and hypermedia* (pp. 153–160). ACM.
- Dourish, P. (2001). *Where the action is: The foundations of embodied interaction*. MIT Press.

- Elmezeny, A., Edenhofer, N., & Wimmer, J. (2018). Immersive storytelling in 360-degree videos: An analysis of interplay between narrative and technical immersion. *Journal of Virtual Worlds Research*, 11(1), 1–13.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. In S. Castell & J. Jenson (Eds.), *Changing views: Worlds in play, selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's second international conference* (pp. 15–27). Digital Games Research Association & Simon Fraser University.
- Georgiou, Y., & Kyza, E. A. (2018). Relations between student motivation, immersion and learning outcomes in location-based augmented reality settings. *Computers in Human Behavior*, 89, 173–181.
- González, G. A., Babcock, R. D., & Hodges, A. (2023). Academic writing conventions traveling by negotiation with reviewers. *Figuras Revista Académica de Investigación*, 5(1), 8–23.
- Green, M. C. (2021). Transportation into narrative worlds. In L. B. Frank & P. Falzone (Eds.), *Entertainment-education behind the scenes* (pp. 87–101). Palgrave Macmillan.
- Green, M. C. & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–721.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2002). In the mind's eye: Transportation-imagery model of narrative persuasion. In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (pp. 315–341). Psychology Press.
- Heeter, C., Gregg, J., Climo, J., Biocca, F., & Dekker, D. (2003). Telewindows: Case studies in asymmetrical social presence. In G. Riva, F. Davide, & W. A. IJsselstein (Eds.), *Being there: Concepts, effects and measurement of user presence in synthetic environments* (pp. 279–293). IOS Press.
- Heine, S. J., Folk, D. P., Guan, K. W., Benjamin, R., Bahng, J. M., & Proulx, T. (2024). An ecology of meaning: An integrative framework for understanding human motivations. *Advances in Motivation Science*, 11, 75–121.
- Heine, S. J., Proulx, T., & Vohs, K. D. (2006). The meaning maintenance model: On the coherence of social motivations. *Personality and Social Psychology Review*, 10(2), 88–110.
- Heidegger, M. (1973). *Being and time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Blackwell Publishers. (Original work published 1962)
- Hennink, M. M., Kaiser, B. N., & Marconi, V. C. (2017). Code saturation versus meaning saturation: How many interviews are enough? *Qualitative Health Research*, 27(4), 591–608.
- Holtzhausen, D., & Zerfass, A. (Eds.). (2019). *The Routledge handbook of strategic communication*. Routledge.

- Jacobs, J. A. (2013). *In defense of disciplines: Interdisciplinarity and specialization in the research university*. University of Chicago Press.
- James, W. (1890). *The principles of psychology*. Henry Holt and Company.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
- Killmeier, M. A. (2009). The body medium and media ecology: Disembodiment in the theory and practice of modern media. *Proceedings of the Media Ecology Association, 10*, 35–47.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.
- Liberatore, M. J., & Wagner, W. P. (2021). Virtual, mixed, and augmented reality: A systematic review for immersive systems research. *Virtual Reality, 25*(3), 773–799.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). *Universal principles of design*. Rockport.
- Lievrouw, L. A. (2014). Materiality and media in communication and technology studies: An unfinished project. In T. Gillespie, P. J. Boczkowski, & K. A. Foot (Eds.), *Media technologies: Essays on communication, materiality, and society* (pp. 21–51). The MIT Press.
- Livingstone, S. (2003). The changing nature of audiences: From the mass audience to the interactive media user. In A. Valdivia (Ed.), *Companion to media studies* (pp. 337–359). Blackwell.
- McLeod, J. M., & Pan, Z. (2005). Concept explication and theory construction. In S. Dunwoody, L. B. Becker, G. Kosicki, & D. M. McLeod (Eds.), *The evolution of key mass communication concepts: Honoring Jack M. McLeod* (pp. 13–76). Hampton Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 67–86). Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Merleau-Ponty, M. (2002). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge. (Original work published 1962)
- Park, J., Kang, H., Huh, C., & Lee, M. J. (2022). Do immersive displays influence exhibition attendees' satisfaction?: A stimulus-organism-response approach. *Sustainability, 14*(10), 6344.

- Pearce, S. M. (2010). Foreword. In S. Dudley (Ed.), *Museum materialities: Objects, engagements, interpretations*. Routledge.
- Procci, K., & Bowers, C. (2011). An examination of flow and immersion in games. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 55(1), 2183–2187.
- Rose, R. (1986). Disciplined research and undisciplined problems. In D. E. Chubin, A. L. Porter, F. A. Rossini, & T. Connolly (Eds.), *Interdisciplinary analysis and research: Theory and practice of problem-focused research and development* (pp. 67–83). Lomond Publications.
- Ruggiero, T. E. (2000). Uses and gratifications theory in the 21st century. *Mass Communication & Society*, 3(1), 3–37.
- Ryan, M.-L. (2003). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Saunders, B., Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., Burroughs, H., & Jinks, C. (2018). Saturation in qualitative research: Exploring its conceptualization and operationalization. *Quality & Quantity*, 52(4), 1893–1907.
- Schnegg, M. (2023). Phenomenological anthropology: Philosophical concepts for ethnographic use. *Journal of Social and Cultural Anthropology*, 148(1), 59–102.
- Schrock, A. R. (2015). Communicative affordances of mobile media: Portability, availability, locatability, and multimodality. *International Journal of Communication*, 9, 1229–1246.
- Slater, M. (1999). Measuring presence: A response to the Witmer and Singer presence questionnaire. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 8(5), 560–565.
- Slater, M. (2003). A note on presence terminology. *Presence Connect*, 3(3), 1–5.
- Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(6), 603–616.
- Slingerland, E. G. (2014). *Trying not to try: The art and science of spontaneity*. Crown Publishers.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
- Sunderland, P. W. (2019). *The virtual worlds of cinema: Visual effects, simulation, and the aesthetics of cinematic immersion*. Unpublished doctoral dissertation, University of Sydney.
- Taylor, J. R. (2003). *Linguistic categorization* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Taylor, L. N. (2002). *Video games: Perspective, point-of-view, and immersion*. Unpublished master's thesis, University of Florida.

《傳播與社會學刊》· (總) 第 77 期 (2026)

- Thon, J. N. (2008). Immersion revisited: On the value of a contested concept. In A. Fernandez, O. Leino, & H. Wirman (Eds.), *Extending experiences: Structure, analysis and design of computer game player experience* (pp. 29–43). Lapland University Press.
- Torraco, R. J. (2005). Writing integrative literature reviews: Guidelines and examples. *Human Resource Development Review*, 4(3), 356–367.
- Torraco, R. J. (2016). Writing integrative reviews of the literature: Methods and purposes. *International Journal of Adult Vocational Education and Technology*, 7(3), 62–70.
- Van Laer, T., De Ruyter, K., Visconti, L. M., & Wetzels, M. (2014). The extended transportation-imagery model: A meta-analysis of the antecedents and consequences of consumers' narrative transportation. *Journal of Consumer Research*, 40(5), 797–817.
- Vosmeer, M., & Schouten, B. (2014). Interactive cinema: Engagement and interaction. In A. Mitchell, C. Fernández-Vara, & D. Thue (Eds.), *Interactive storytelling* (pp. 140–147). Springer International Publishing.
- Wang, Y. (2020). Humor and camera view on mobile short-form video apps influence user experience and technology-adoption intent, an example of TikTok (DouYin). *Computers in Human Behavior*, 110, 106373.
- Xu, L. (2025). *Bridging computer-assisted language learning and cultural approaches: AI-powered game and VR solutions for less commonly taught languages*. Unpublished doctoral dissertation, Dublin City University.
- Zhang, C., Perkis, A., & Arndt, S. (2017). Spatial immersion versus emotional immersion, which is more immersive? In *Proceedings of the 2017 9th international conference on quality of multimedia experience* (pp. 1–6). IEEE.

本文引用格式

馮丙奇、魏雋軒 (2026)。〈沉浸式體驗概念的含義框架：具身向—行動向非對稱連續開區間〉。《傳播與社會學刊》，第 77 期，頁 51–82。

Citation of This Article

Feng, B., & Wei, J. (2026). An integrated framework for immersive flow experience: The embodied-agentic asymmetric continuous open interval. *Communication and Society*, 77, 51–82.