



雙人的生活經驗
 影響其發展生活態度和價值觀

順從生理能力
 產生不和諧
 反抗自己
 陷入迷思
 反省
 覺醒並重建
 自我認同

發展歷程

雙人的自我認同

雙文化
 雙文化均衡
 偏雙文化
 偏聽雙文化
 文化分離
 文化孤立
 文化邊緣
 文化監禁

認同

賦予溝通方式某個概念
 再決定是否要接受

動搖觀念或印象，
 造成恐慌與畏懼

不自知、不理解或不習慣
 使用權利以及進行選擇

經驗認知
 溝通
 儀式

自我認同
 族群認同

選擇使用

尋求角色的
 認定與扮演

表達需求
 執行策略方法
 結果的呈現

掌控越多，
 不確定性越高

輔具扮演
 多重象徵性角色

器物使用者的
 心路歷程

可移植的身體
 超級身體
 脫離身體的心智
 環連的身體

外來物從附著本體
 演變成混入本體

重新塑造身體

Cyborg

擴大大性及
 替代性溝通

歸屬
 認同

新的空間

虛擬世界的混入

文字含糊籠統
 難以看出助益及影響

網頁親和力指導原則

網頁親和力

無法運用語音記憶
 來尋找詞彙意義

學習文法仰賴聽力
 標點符號理解差

閱讀能力
 也差

文字能力差

接收資訊或閒聊

聽障族群之
 網路使用

運用文字語言
 的深度訪談

非文字語言的圖片刺激
 其他多重感官刺激

結合

隱喻導引
 攀梯法
 凱利方格法

運用

更容易表達
 更願意分享

比傳統訪談法
 有更大自由度

大部分的溝通是非文字語言的
 思考是以影像產生為基礎

隱喻是思考、感覺及瞭解行為的基本單位

感官影像為重要隱喻

心智模式是故事的表現

思考的深層結構是可接近的

理性與感性的混和

跨領域

七個假設

佔所有決策之 95%

重視原先被忽略已久的
 潛意識決策

符號內涵更豐富

驅動決策或行動
 產生表層隱喻

能挖掘出更深層
 的核心隱喻

符號溝通工具

以圖片為視覺隱喻工具

由受訪者定義
 由研究者解讀

將核心隱喻捕捉成概念

重視概念間的關係

已有多家國際企業採用
 已有許多期刊刊登

可幫助瞭解許多面向的問題

文獻探討

研究背景

**用ZMET隱喻抽取概念探討
 聽障族群使用網路公開發表
 以表達自我之心智模式**

研究生：林克襄
 指導教授：張裕幸博士

研究方法