傳播研究與實踐

科技部TSSCI期刊

第10卷 第2期 2020 年7月

專題論壇／傳播、科技與文化

專題研究論文

臺灣「科學傳播」研究析論：理論詮釋與反思（1970-2019）／張耀仁

政治與「機器語言」的社會化：對996.ICU代碼過程的媒介特異性分析／方師師

田野筆記：反思與實踐

從科學傳播到知識實踐：一位參與專家的觀察與反思／朱效民

研究論文

夾縫中求生存：中國大陸社群媒體治理下的抗拒策略／王毓莉

香港凝視與臺灣原住民：1960年代香港電影中的原住民／倪炎元

研究紀要

商業性歷史電玩的跨媒愉悅性以及玩家的歷史學習／王祖威、王嵩音

傳播研究與實踐 JOURNAL OF COMMUNICATION RESEARCH AND PRACTICE VOLUME 10 NUMBER 2 July 2020

JCRP 世新大學新聞傳播學院

舍我紀念館

Ainosco Press

主　　編

夏春祥／世新大學口語傳播暨社群媒體學系教授

副 主 編

黃順星／世新大學舍我紀念館副研究員

編輯委員（依姓氏筆劃）

王孝勇／靜宜大學大眾傳播學系教授
林富美／世新大學傳播管理學系教授
林照真／國立臺灣大學新聞研究所教授
林鴻亦／輔仁大學新聞傳播學系副教授
胡元輝／國立中正大學傳播學系教授
胡幼偉／文化大學新聞學系教授
施琮仁／國立政治大學傳播學院副教授
陳炳宏／國立臺灣師範大學大眾傳播研究所教授

編輯顧問

李金銓／國立政治大學傳播學院玉山學者
周成蔭／世新大學舍我紀念館館長兼美國杜克大學亞洲與中東研究學系客座副教授
邱皓政／國立臺灣師範大學管理學系教授
林靜伶／輔仁大學大眾傳播研究所教授
侯　傑／中國天津南開大學歷史學院教授
胡智鋒／中國傳媒大學教授
倪炎元／銘傳大學新媒體暨傳播管理學系教授
高　鋼／中國人民大學新聞學院教授
郝曉鳴／新加坡南洋理工大學黃金輝傳播與信息學院教授
夏曉鵑／世新大學社會發展研究所教授
郭良文／中國上海交通大學媒體與傳播學院教授
郭振羽／新加坡南洋理工大學黃金輝傳播與信息學院教授
陳國明／美國羅德島大學傳播學系教授
陳憶寧／國立政治大學傳播學院教授
張惠晶／美國伊利諾大學傳播學系副教授
張錦華／國立臺灣大學新聞研究所教授
張讚國／國立交通大學傳播研究所教授
黃清龍／旺旺中時集團副總經理、社長兼總編輯（退休）
黃鈴媚／世新大學口語傳播暨社群媒體學系教授
黃懿慧／香港中文大學新聞與傳播學院教授
程曼麗／中國北京大學新聞與傳播學院教授
鍾振昇／美國舊金山州立大學傳播學系教授
簡妙如／國立中正大學傳播學系教授

英文編輯

蕭宏祺／世新大學傳播管理學系教授

執行編輯

劉玉晢／世新大學傳播管理學系助理教授
羅尹悅／世新大學傳播管理學系助理教授

Editor

Hsia, Chun-Hsiang / Department of Speech Communication and Social Media, Shih Hsin University, Taiwan
Address: No. 1, Ln. 17, Sec. 1, Muzha Rd., Wenshan Dist., Taipei City 116, Taiwan
Tel: +886-2-22368225 ext. 83170
Fax: +886-2-22360278
Email: chhsia@mail.shu.edu.tw

Associate Editor

Huang, Shun-Shing / Cheng She-Wo Institute for Chinese Journalism, Shih Hsin University, Taiwan

Editorial Board

Chen, Ping-Hung / National Taiwan Normal University, Taiwan
Lin, Hong-Yi / Fu Jen Catholic University, Taiwan
Lin, Chao-Chen / National Taiwan University, Taiwan
Lin, Fu-Mei / Shih Hsin University, Taiwan
Hu, Yu-Wei / Chinese Culture University, Taiwan
Hu, Yuan-Huei / National Chung Cheng University, Taiwan
Shih, Tsung-Jen / National Chengchi University, Taiwan
Wang, Hsiao-Yung / Providence University, Taiwan

Advisory Board

Chang, Chin-Hwa / National Taiwan University, Taiwan
Chang, Hui-Ching / University of Illinois, USA
Chang, Tsan-Kuo / National Chiao Tung University, Taiwan
Chen, Guo-Ming / University of Rhode Island, USA
Chen, Yi-Ning / National Chengchi University, Taiwan
Cheng, Man-Li / Peking University, China
Chiou, Haw-Jeng / National Taiwan Normal University, Taiwan
Chow, Cheng-Yin / Shih Hsin University, Taiwan; Duke University, USA
Chung, Jensen / San Francisco State University, USA
Gao, Gang / Renmin University of China, China
Hao, Xiao-Ming / Nanyang Technological University, Singapore
Hou, Jie / Nankai Univesity, China
Hsia, Hsiao-Chuan / Shih Hsin University, Taiwan
Hu, Zhi-Feng / Communication University of China, China
Huang, Ching-Lung / *Want Daily News*, Taiwan
Huang, Christine Yi-Hui / The Chinese University of Hong Kong, Hong Kong
Huang, Lin-Mei / Shih Hsin University, Taiwan
Jian, Miao-Ju / National Chung Cheng University, Taiwan
Kuo, Chen-Yu / Nanyang Technological University, Singapore
Kuo, Liang-Wen / Shanghai Jiao Tong University, China
Lee, Chin-Chuan / National Chengchi University, Taiwan
Lin, Jing-Ling / Fu Jen Catholic University, Taiwan
Ni, Yen-Yuan / Ming Chuan University, Taiwan

English Editor

Shiau, Hong-Chi / Shih Hsin University, Taiwan

Executive Editor

Liu, Yu-Hsi / Shih Hsin University, Taiwan
Lo, Yin-Yueh / Shih Hsin University, Taiwan

傳播研究與實踐

Journal of Communication Research and Practice

第 10 卷 第 2 期　**2020** 年 **7** 月

本刊 109 年獲科技部人文社會科學研究中心補助

JCRP
世新大學新聞傳播學院
成舍我紀念館 Cheng Shie-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

編者的話

讓各種傳播實踐脫離習慣制約、且藉著知識生產的研究活動，使得某種系統性、組織性的探索得以開展對現實秩序，以至於世界局勢的反思與關照，這是《傳播研究與實踐》創刊以來始終的信念。本期專題論壇「傳播、科技與文化」（Communication, technology, and culture），便由此出發試圖對各種反映特定關係與生活方式的傳播實踐進行檢視；這期共收錄三篇文章，分別是由兩篇「專題研究論文」與一篇「田野筆記」所構成，檢視主題分別集中在臺灣的科學傳播社群、中國大陸的程式設計師社群，以及科學傳播研究者的個人經驗反思等。

第一篇〈臺灣「科學傳播」研究析論：理論詮釋與反思（1970–2019）〉由屏東大學科普傳播學系助理教授張耀仁撰寫，主要討論 1970 年《科學月刊》創刊後至 2019 年臺灣科學傳播研究者關注議題的變化，包括了科學新聞正確與否、科學教育、科學素養，到公眾參與及在地紮根等，並將 2010 年「科普教育與傳播」納入科技部科教發展及國際合作司一事，視為是臺灣科學傳播研究的關鍵轉折，繼而揭示出在這十年掙扎（2010–2019）後，對於在地化知識生產願景的建構。

另篇上海社會科學院新聞研究所助理研究員方師師的論文〈政治與「機器語言」的社會化：對 996.ICU 代碼過程的媒介特異性分析〉，則是針對去年（2019）發生於中國大陸程式設計師群體間的「996.ICU」專案線上抗議事件進行檢視。這指的是資訊科技（Information technology, IT）產業中朝九晚九，一週六天無薪加班的工作模式，將使得員工容易住進 ICU（加護病房）與過勞猝死。論文的理論工具是技術「物質性」與「文本性」兼顧的媒介特異性分析（media-specific analysis），其意義與價值在傳播學理上有二，一是關注概念建構的效用，讓物質性（materiality）觀點有著應用性的發展；二是針對這場口號為「工作 996，生病 ICU」活動的「失敗」，進行了即時的紀錄，並揭示出看似高科技範疇的程式設計師，其實只是另類勞動的行業類別，其內部世代差異、階層區別相當豐富，絕非如鐵板一塊、完全同質的情感性社群。

第三篇文章〈從科學傳播到知識實踐：一位參與專家的觀察與反思〉體裁獨特，是長期從事科學傳播研究工作者的反思筆記，作者是北京大學科學傳播研究中心主任朱效民。他對華人學術社群中凡事均以西方學術慣習為尚的意識形態進行解構，並以健身科普作為主要範疇，指出西方運動從奧林匹克競賽中衍伸出的「更高、更快、更強」（faster, higher, stronger）等自我追求的奮鬥精神不容否定，但不應該成為一切運動的評判標準和價值導向，繼而讓徒步成為知識實踐的

場域，並提出日常生活化的東方視角。

而在「研究論文」中，本期收錄文章各有焦點，一為大陸的網路治理，另一為香港的臺灣再現；根本關懷和論壇主旨密切相關又有所延續，分別是中國文化大學教授王毓莉的〈夾縫中求生存：中國大陸社群媒體治理下的抗拒策略〉，以及銘傳大學傳播學院院長倪炎元的〈香港凝視與臺灣原住民：1960 年代香港電影中的原住民〉。王毓莉關注在智慧型手機普遍後，中國大陸網民在敏感時機，針對敏感議題發言後顯示的 “404” 或「文本消失」等意見壓制結果，發展出體現著「客廳式竊竊私語」狀態的八種言論表達策略；這種伴隨著關鍵意見領袖退場的文化景觀常會使得公共輿論缺少緩衝機制，繼而讓一元獨大的社會秩序總在不甚穩定又難以言明的基礎下發展。倪炎元則是針對香港於 1960 年代中葉出品的兩部電影 :《黑森林》（1964）與《蘭嶼之歌》（1965）進行分析，討論影片裡涉及臺灣原住民題材的相關意義；舊歷史新檢視的重要結果在於「香港視角」的提出，亦即以「香港」作為方法，讓文獻中由原住民題材反映出來的「原—漢關係」，重新放到昔日歷史背景及政治脈絡中，藉以檢視相關的電影攝製與商業發行。

最後一篇則是通過審查、被收錄於「研究紀要」的論文〈商業性歷史電玩的跨媒愉悅性與玩家的歷史學習〉，係由中正大學電訊傳播研究所碩士王祖威與教授王嵩音共同完成；論文主要介紹世紀帝國、刺客教條、三國志、信長之野望、凱薩大帝系列等涵蓋人類不同時期、不同國家的歷史電玩，以及遊戲玩家間的各種互動，藉以回應 2017 年赤燭遊戲推出的《返校》電玩在臺灣掀起的歷史狂熱。

學術期刊經營不易，感謝各界支持與鼓勵；世新大學校方的經費補助，以及來自於不同學科領域專家、學者們的投稿與審查參與，都給予我們有力的支撐。國家圖書館「109 年臺灣學術資源影響力」的名單中，本刊再次獲得「期刊即時傳播獎」第三名及「期刊長期傳播獎」第四名，與我們的讀者共同分享。而在年初新冠肺炎衝擊下，2020 東京奧運也順延至明年，但臺灣卻因為防治成果，反讓中華職棒在 4 月的率先開打與推特轉播中，頓時有了不同過往的全球性關注；為因應這波受到疫情帶來的現實變化，本刊特別規劃了「運動傳播——後疫情的重整與新視野」專題，邀請大家藉由運動書寫一起參與，記錄這段因為世紀病毒滿載苦痛記憶的時光流變。

夏春祥

2020 年 7 月 20 日

目　次

專題論壇／傳播、科技與文化

專題研究論文

臺灣「科學傳播」研究析論：理論詮釋與反思（1970–2019）／張耀仁　1

政治與「機器語言」的社會化：對 996.ICU 代碼過程的媒介特異性分析／方師師　33

田野筆記：反思與實踐

從科學傳播到知識實踐：一位參與專家的觀察與反思／朱效民　59

研究論文

夾縫中求生存：中國大陸社群媒體治理下的抗拒策略／王毓莉　85

香港凝視與臺灣原住民：1960 年代香港電影中的原住民／倪炎元　115

研究紀要

商業性歷史電玩的跨媒愉悅性以及玩家的歷史學習／王祖威、王嵩音　141

Contents

FORUM OF SPECIAL TOPICS
Communication, Technology and Culture

FEATURE RESEARCH ARTICLES

Study on "Science Communication" in Taiwan: Reflection on Theory and Discipline, 1970–2019 / Chang, Yao-Jen 1

The Politics and Socialization of "Machine Language": Media-Specific Analysis of 996.ICU Code Processes / Fang, Shi-Shi 33

FIELDNOTES: REFLECTIONS AND PRICTICES

From Science Communication to Subjective Practice: The Observation and Reflection of a Participating Expert / Zhu, Xiao-Min 59

RESEARCH ARTICLES

Survival in a Fissure: Resistance Strategies Under Internet Governance of Social Media in Mainland China / Wang, Yu-Li 85

Hong Kong's Gaze and Taiwanese Aborigines: Representations of Aborigines in 1960s Hong Kong Cinema / Ni, Yen-Yuan 115

RESEARCH NOTE

The Intermedial Pleasures and History Learning of Historical Fiction Video Gamers / Wang, Tsu-Wei & Wang, Song-In 141

傳播研究與實踐．第 10 卷 第 2 期．頁 1-32．2020 年 7 月
DOI:10.6123/JCRP.202007_10(2).0001

臺灣「科學傳播」研究析論：理論詮釋與反思（1970–2019）*

張耀仁 **

國立屏東大學科普傳播學系助理教授

摘要

本研究檢視 1970–2019 年間，有關科學傳播研究之期刊論文、學術專書、博碩士論文及會議論文，據此析論臺灣科學傳播研究，發現：一、就臺灣科學傳播研究面向而言：（一）研究者多來自傳播學門；（二）晚近多探究「科學推廣者」，有別早期多探究「科學記者」；（三）多關注科學新聞，少見其他類型文本；（四）多依循「公眾理解科學」檢視閱聽人理解科學，閱聽人類型猶待拓展；（五）研究取徑多微觀分析而少鉅觀分析。二、就臺灣科學傳播詮釋歷程而言：（一）早期研究責備公眾欠缺科學素養；（二）自 2006 年起，研究開始反思社會性科學議題，伴隨 2010 年學門建制，研究觀點逐漸轉向多元；（三）晚近研究者開始著眼於理論適用問題，並試圖建構在地化之科學傳播觀。

關鍵詞：公眾理解科學、公眾參與科學、科學傳播、科技與社會

---

* 作者特別感謝《傳播研究與實踐》三位匿名審查者的寶貴意見，使本文論點更臻周延。作者也感謝國立屏東大學科普傳播學系副教授兼系主任鄧宗聖、文化創意產業學系副教授朱旭中，不吝出借重要文本，使本文析論更加完備。本文係科技部計畫「析論臺灣科普出版及其傳播與敘事模式：從欠缺模式到公眾參與模式的科學傳播詮釋與建構（1970–2010）」（MOST 108-2511-H-153-011-MY3）之部分成果。

** Email: rennychang915@gmail.com

投稿日期：2019 年 9 月 20 日
接受日期：2020 年 2 月 24 日

JCRP 世新大學新聞傳播學院
舍我紀念館 Cheng She-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

壹、何謂「（臺灣）科學傳播」？

> 科學的本質是一種知性活動，傑出的科學家則是其中的創造英雄。然而，自從理性啟蒙時代迄今，由於科學的持續發展及成就，卻使它同時也成了一個強大的支配體制……在這樣的脈絡下，許多科普及科學家傳記，遂無意識的自動變成了這個準宗教體系的文宣，甚至還經常將科學像神學一樣，說著無人能解的神祕。（南方朔，2000，頁28）

究竟，何謂科學傳播（science communication）？是如上述所引，科學神話的再現，抑或科學知識的普及（science popularization/popularization of scientific knowledge）？又或者通俗科學（popular science）之代稱？

允為國內發行最久也最具代表性的科學普及（簡稱科普）刊物《科學月刊》，[1]創刊迄今共製作過五次「科學傳播專輯」，總計18位作者發表21篇論述，[2]箇中討論議題主要聚焦於：一、科學傳播釋義；二、科學傳播實踐問題與方法論；三、科學家與媒體互動關係；四、科學傳播發展現況與建言。其中，詮釋「科學家」的觀點再三出現於論述之中，例如南方朔（2000）指出許多科普著作未將科學「拉向人間」，反而強化了科學的真理權威地位；詹火生（1990）指出某些報導強化了單一科學家的地位，將之形塑成「英雄式」的角色。迄2014年，論者指稱「科學家的專業是具有說服力的，但是科學家要能夠用轉譯過的語言（或稱常民語言），才能獲取其效果」（李旺龍，2014，頁195），言下之意，「科學家」等同可信、無誤的存在，只因他們的說法無法被大眾理解，以致遭遇誤解。

這一視科學家、科學知識為客觀存在的真理，卻未探問公眾究竟需要什麼

1 《科學月刊》於1969年9月15日出版第0期，於1970年1月1日正式創刊，期間未曾斷刊、停刊，迄2020年已發行五十周年，包括前行政院院長劉兆玄、前教育部長黃榮村等皆曾參與其中，對於臺灣科學家投入科學傳播、推動臺灣科學傳播深具影響力（林照真，2010）。

2 五次專輯分別是：（一）1979年1月109期「科學傳播座談會」，收錄科學月刊編輯室（1979）、謝瀛春（1979）等二篇；（二）1988年7月223期「科學傳播專輯」，收錄謝瀛春（1988a，1988b，1988c）三篇作品；（三）1990年8月248期「科學傳播專輯」，收錄陳寬政、黃榮村（1990）、詹火生（1990）、謝瀛春（1990）、韓尚平（1990）、李亦園（1990）等五篇；2000年1月361期「我看科普：臺灣科學傳播專輯」，收錄李國偉（2000）、謝瀛春（2000）、黃俊儒（2000）、南方朔（2000）、江才健（2000）、林榮崧（2000）等六篇；2014年3月531期「臺灣的科學傳播：現在和未來」，收錄關尚仁（2014）、李旺龍（2014）、柯舜智（2014）、莫季雍（2014）、李昭毅、林育賢（2014）等五篇。

科學知識的認識觀，幾乎貫穿了《科學月刊》歷來的科學傳播專輯，早在 1978 年 11 月，由該刊舉辦的「科學傳播座談會」上，當時社長盧志遠即開宗明義指出，之所以創辦《科學月刊》在於期望「用中國話把科學的知識通俗地講給一般的民眾聽」（科學月刊編輯室，1979，頁 15），也就是展現「科學能懂」與「科學中文化」，[3] 時隔 35 年，「說聽得懂的話」仍是該刊論述科學傳播的觀點之一（莫季雍，2014），也是部分科學家認識科學傳播的基礎（單文婷，2017；2018b），而伴隨著「聽得懂」而來的探討，即是科學家如何與媒體互動、科學傳播人才如何培育、科學如何敘事等。

然而，向來引領科學傳播轉向的「公眾理解科學」（public understanding of science, PUS）典範早已指出，理解與否不該是 PUS 的核心命題，反而應該關注科學與生活有何關聯 (Lock, 2011)。兩相參照，臺灣科學傳播固然處處仰賴國外文獻，卻有其自身論述脈絡，即以前述五次科學傳播專輯為例，1979 年所謂「科學傳播」係指科學新聞與科學中文化表達，2000 年聚焦於「科普」一詞，也使得 2014 年的專輯特別區分「科普」與「科學傳播」。但揆諸其論點，皆著眼於「科學—媒介—公眾」這一線性傳播模式，箇中體現的乃是過度尊崇科學家與過度責備閱聽眾的二元思維。

然而，當媒體議題、公眾議題乃至政策議題觸及越來越多的科學、科技內容，社會性科學議題（socio-scientific issues, SSI）所蘊含的不確定性（uncertainty），也就凸顯「後常態科學」時代（post-normal science, PNS）必然面對的科學風險，包括：科學專家對於 SSI 沒有共識、相關數據不完整、牽連的事件含有難以控制的變因等，促使研究者不得不重新思索何謂「科學傳播」（王瑜君，2013），也是歐美科學傳播領域自 1980 年代中期以來，開始倡論 PUS，並在「科技與社會」（science, technology and society, STS）[4] 的影響下，從中衍生公眾參與科學（public engagement with science and technology, PEST）之概念。

據此，考量臺灣科學傳播研究迄今未有系統性的研究回顧，本研究擬以《科

3 「科學中文化」其實蘊含著「科學能懂」的概念，此處為了便於理解而拆成二個辭彙，相關討論參見楊文金（2009）。

4 STS 亦譯作「科學、技術與社會」，另有學者稱之為「科學與科技研究」（science and technology studies），歐美學者看法不一，但其根本都在整合科學史、科學社會學、科學政策等，也就是認為科學與社會相互影響、建構，而不單是科學內部的事（郭文華，2018）。此外，STS 分別在科學教育以及科學研究（science studies）領域有其不同發展脈絡與認知，就前者而言係指教學模組或教材設計理念，就後者而言則是針對科學提出各種觀點詮釋（黃俊儒、楊文金、靳知勤、陳恒安，2008），本研究係以「科學研究的 STS」為主，中文譯名以晚近多數研究用法「科技與社會」為主。

學月刊》創刊年代作為思索起點，針對臺灣科學傳播研究作一爬梳與反思，從中檢視 1970–2019 年間，相關期刊論文、學術專書、博碩士論文以及會議論文，從中探究以下二個問題：

研究問題一：臺灣科學傳播研究主題、研究取徑以及研究對象為何？

研究問題二：臺灣科學傳播研究如何詮釋「科學」、「科學傳播」？

貳、回顧科學傳播

一、歐美科學傳播觀：從 PUS 到 PEST

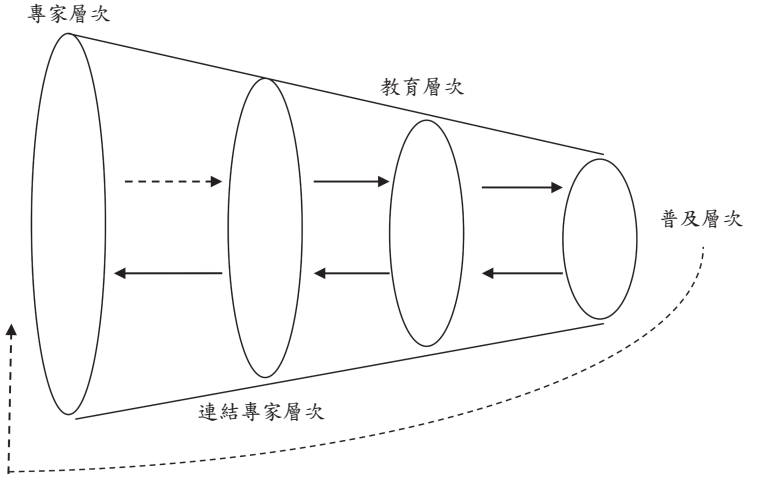
自 1980 年代中期 PUS 受到關注以來，學者即不斷嘗試釐清何謂「科學傳播」，藉以理解在此名詞下的行動者特質，以及如何發展出相關的分析模式與框架。例如：Trench (2008) 經由定義欠缺（deficit）、對話（dialogue）以及參與模式（participation），提出探索科學傳播的分析框架。Bucchi (2008) 根據 Trench 的看法加以擴充為知識轉譯（transfer/popularisation）、協商討論（consultation/negotiation）以及合製知識（knowledge co-production），他指出此三個模式應共同觀之，因為科學傳播乃是一種連續模式（continuity model），而非片面、著眼於某一階段的歷程。至於 Ogawa (2013) 則另闢蹊徑，提出「設計取徑」（design approach），認為應該將科學傳播視為「企圖達成目標」的一種策略論述，也就是將科學傳播置於政策行動而不只是傳散歷程。

各式各樣的詮釋意味著科學傳播提倡多年來，區分出許多「次領域」，意味著科學傳播研究眾聲喧譁，卻也誠如 Brossard & Lewenstein (2010) 指出，不少科學傳播模式在實踐上是重疊的，因此形成理論換湯不換藥的窘境。然而，無論次領域主張為何，歐美科學傳播主要是以 PUS 作為探索核心，也由於 PUS 含括層面廣，舉凡科學知識傳播、科學素養提升等皆包含其中，因而儼然成為歐美科學傳播之代稱，主要由倫敦皇家自然知識促進學會（The Royal Society of London for Improving Natural Knowledge, Royal Society，簡稱皇家學會）主席 Walter Bodmer 爵士，於 1985 年提出「Bodmer 報告」(The Royal Society, 1985)，旨在提升公眾對於科學的理解，並致力於探索公眾與科學之互動，報告一出旋即由皇家學會、皇家研究院（Royal Institution）等單位成立相關委員會，一方面轉譯科學知識，一方面也將這些知識傳達給公眾，其主張：（一）重新檢視公眾理解科學與技術的層次；（二）重新檢視公眾理解科學與技術的影響機制；（三）如何讓傳播過程更臻理想 (Bauer, 2008; Lock, 2011)。

亦即 PUS 著眼於瞭解公眾如何看待科學，試圖建立公眾對於科學產生正向態度，而不僅止於過往的「閱聽人欠缺責備論」，使得 PUS 典範廣為流傳，迄今影響力不減。然而，PUS 傾向科學知識必須源於科學家，以及公眾應該具備更佳的理解科學能力也備受抨擊 (Gregory & Miller, 1998; S. Miller, 2001)，因而衍生出 PEST 的呼聲，也就是由英國上議院科技委員會（House of Lords Select Committee on Science and Technology）主席 Lord Jenkins，於 2000 年提出「科學與社會報告」（Science and Society Report），主張科學傳播應該重視公眾所處的情境脈絡，並且應該邀請公眾參與科學政策的思辨與論述（轉引自 Bowater & Yeoman, 2013）。亦即過往蘊含「以上對下」（top-down）的單向式科學傳播，必須改為「對話」甚至是「傾聽」公眾意見的雙向溝通，故而 Bucchi (2008) 指出，應將科學傳播視為一連串涉及溝通互動、具備社會學意涵的「連續」過程，而非僅是篩選、簡化科學知識的結果（參見圖 1），這樣的想法早見於其 1998 年的著作，只不過十年後，Bucchi 將之深化為更多元的考量。

PUS 與 PEST 一反 1960–1980 年代，由美國密西根大學（University of Michigan）教育學教授 J. D. Miller (1983) 倡議的科學素養典範（scientific literacy, SL），認為不應獨尊科學家而責備公眾，也認為科學傳播不應是「對」或「錯」的答案灌輸，其主張科學傳播乃是深刻理解傳播過程中，每個環結包括科學家、

圖 1：科學傳播的「連續」過程



資料來源：Bucchi (1998, p. 13)。
註：圖中圓圈係指「科學知識」的篩選，而非影響層面。另，實虛線代表行動者傳遞知識與回饋，實線代表的是行動者必然實踐的意圖，虛線則否。

科學傳播媒體、科學研究者、科學史哲等 (Stocklmayer, 2013)，而科學傳播其實也蘊含著科學普及的概念，主要指涉非制式教育外，科學、傳播者、公眾以及政府等四者間互動，尤其著眼於科學如何與公眾產生連結。

PUS、PEST 的主要觀點不外乎「欠缺」、「對話」以及「參與」等三模式，而此三模式又都旨在尋求解決「欠缺」的問題，也就是 SL 預設公眾欠缺科學知識，因此必須施予教育；PUS 預設公眾欠缺科學態度，因此探究公眾如何理解科學；而 PEST 則主張專家失去公眾的信賴，因此引入公眾參與科學，三種思維都意味著 PUS 具有「規範性」（陳瑞麟，2018），這也使得研究者於 1990 年代起，開始反思科學傳播所隱含的「欠缺模式」（deficit model），從中發展出：

（一）情境模式（contextual model）：關注閱聽眾的生活經驗、文化氛圍等如何形塑其社會與心理基模，認為公眾不是一個「空的容器」。

（二）常民專家模式（lay expertise model）：強調科學乃是來自生活、歷史乃至實踐的地方知識，而非僅僅局限於實驗室的知識。

（三）公眾參與模式（public engagement model）：關注公眾自發性涉入科學議題以實踐「科學民主化」（democratizing science），也被稱為「對話模式」。

二、臺灣科學傳播觀：從科學教育到科普

相較於歐美科學傳播著眼於反思欠缺模式，並將科學傳播擴展至公眾參與、社會參與等對話模式，臺灣科學傳播最早乃是聚焦於制式的科學教育，尤以 1955 年 5 月，由中國自然科學促進會創刊的《科學教育》為箇中代表，其於會內設置「自然科學輔導委員會」，藉以改進中等學校研究與教學，並積極推動大眾科學活動，例如播放科學影片等以宣達科學教育理念（傅麗玉，2006）。而當時談論科學教育甚至必須與倫理道德、中國傳統文化作一連結（傅麗玉，2008），此一連結又來自 1932 年 11 月 4 日，由黨國高層所推動的「中國科學化運動」（陳首，2007），該觀點自 1954 年以來再三被闡發，迄 1970 年代初猶有論者提及（方子衛，1959；仲肇湘，1970；周鴻經，1954；羅敦偉，1955）凸顯早期科學傳播考量的並非科學本身，而是科學救國等民族主義心態。

著眼於科學教育的科學傳播觀，也反映在學門建制過程中。2008 年國家科學委員會科學教育處（簡稱國科會科教處）徵求研究計畫「促進公眾對於科技的理解及參與」（public understanding of science/technology, PUST），後 2010 年以「科普教育與傳播」正式納入科技部科教發展及國際合作司（簡稱科教國合司），迄 2013 年曾微調為「公民科技素養傳播與教育」，迄 2016 年更名「科技、社會

與傳播」（黃俊儒，2019），再至 2018 年移至人文及社會科學研究發展司（簡稱人文司）之科學教育領域。由此可知，最初學門建制概念下的科學傳播，係與科學教育共享其意義，即使學門更名後，仍是納入科學教育而非社會學領域（含社福社工、傳播學）。

然而，揆諸學門英文譯名最初係 “Public Understanding and Engagement of Science and Technology”，而今轉為 “STS and Science Communication”，足見臺灣科學傳播學門歷經 PUS、PEST 以及 STS 等思索階段，尤其晚近學門通過的研究計畫多著眼於科技風險與社會議題等，也揭示其越發具備強烈的 STS 取向：這一崛起於 1980 年代的跨領域學科，主張科學與社會相互為用，期望融合不同學科視野，以對科學文化有更深刻的理解，賦予了 PUS 嶄新面貌，指出科學傳播的重點應是探究公眾如何評價科學機構與科學家（林宗德、鄭芳芳、陳嘉新、郭文華，2009），亦即 STS 強調的並非科學典範知識觀的傳授，而是必須重新思考，科學知識在風險社會中所扮演的角色與倫理議題。

相對於學門建制歷經科學教育迄 PUS、PEST、STS 的探索，由民間媒體所帶動的臺灣科學傳播，則是歷經了科學教育迄科普運動等五個階段（林榮崧，2000；張之傑，2008；陳恒安，2009），包括：（一）《大眾科學》、《科學教育》時期（1951–1969）：強調科學制式教育，致力連結科學與救國等概念。（二）《科學月刊》時期（1970–1982）：標舉「讓科學說中文」，致力推動科學普及。（三）《牛頓》時期（1983–1990）：開啟全彩印刷，科學傳播成為有系統的企業產製。（四）天下文化「科學文化」書系時期（1991–1997）：科普書籍暢銷，促使科普出版品進入臺灣閱讀市場。（五）自 1998 年迄今，各出版社爭相投入科普書籍翻譯與出版。

由前述可知，1970 年《科學月刊》的創刊使得科學傳播受到正視，其試圖跳脫制式教育以傳播科學知識，迄 1991 年因著科普書籍興起，「科普」一詞遂成為臺灣科學傳播的代名詞，連帶國科會亦自 2007 年 1 月起，致力推動「臺灣科普事業催生計畫」，[5] 冀望經由資源挹注促成科普扎根。然而，誠如陳恒安

5 後轉型為「臺灣科普事業發展計畫」（2011）、「科普產學合作支援計畫」（2016），期間 2014 年成立中華科學傳播協會。計畫係由國科會科教處副處長郭允文，與時任政治大學廣播電視學系副教授關尚仁（後退休應聘至世新大學）共同設計之三個四年的「中綱計畫」。在「催生計畫」時期（2007.1–2011.9），計畫經費每年 2 億 5 千萬，逐年減少 1 千萬；「發展計畫」時期（2011.9–2015.1），計畫經費每年 2 億，逐年減少 2 千萬；「產學合作計畫」時期（2016.1–2019.12），計畫經費每年 1 億，第一年調撥 3 千萬支援算圖農場，且中綱計畫改為一般型計畫（李旺龍、柯舜智、莫季雍、關尚仁，2019），經費逐年減少是否意味著官方對於科學傳播推動態度的轉變，猶待觀察。

（2009）提問：一連串的科普活動實施、科普影視產製，箇中預設的實質概念與理論為何？是著眼於歐美科學傳播強調對話模式的 PUS、PEST，抑或試圖接軌科學與社會的 STS ？又或者停留在早期責備閱聽人無知的欠缺模式？據此，本研究認為有必要重新思考「臺灣科學傳播」意涵為何？而不單囿於科學加傳播、說聽得懂的話，抑或是提升科學素養這類簡化詮釋。

參、資料蒐集與分析步驟

一、資料蒐集

黃俊儒、簡妙如（2010）曾藉由轉化 Griswold (1994) 的「文化鑽石」（culture diamond）理論，分別從文本、生產者、社會以及閱聽人等面向，以單篇論文或未出版博碩士論文作為檢視對象，試圖勾勒「臺灣科學傳播研究」之圖像。唯該文旨在闡述後常態科學時代下，科學與媒體如何互動以促進公眾理解，多側重理論闡述而少資料分析，有關資料蒐集範疇亦未加以說明。據此，本研究蒐集資料步驟如下：

（一）資料蒐集起迄時間：以《科學月刊》創刊之 1970–2019 年為範疇。之所以選擇《科學月刊》創刊年分作為起點，誠如前述指出，該刊致力推廣科學知識普及，在臺灣科學傳播史上深具代表性。

（二）資料蒐集範疇：針對期刊論文、博碩士論文、會議論文以及學術專書加以探究。其中，考量科技部自 2007 年以來持續推動科普活動相關計畫，為使研究聚焦，會議論文擬以「臺灣科普事業催生計畫」出版之《科學傳播論文集》共 9 冊[6] 作為分析對象。在學術專書部分，本研究則採較為寬鬆的定義，即使未經匿名審查亦納入其中。

（三）資料搜尋方式：主要經由國家圖書館建置之臺灣期刊論文索引系統、館藏目錄查詢系統以及臺灣博碩士論文知識加值系統，以「科學傳播」、「科普傳播」、「科學新聞」、「科技新聞」、「科技報導」、「公民科學」、「科學普及」、「科普」等作為搜尋關鍵詞。

（四）資料篩選方式：針對前述資料，本研究排除以制式科學教育為主題的論述、實務創作論文以及未分析臺灣案例之論文，主要以涉及科學傳播者、公眾、媒體文本乃至社會脈絡等議題作為資料蒐集對象。

6 原為 10 冊，但國家圖書館館藏缺漏第 8 集，共得 9 冊。

二、研究架構

前述文獻回顧提出 Bucchi (2008) 說法，認為應將科學傳播視為涉及互動的「連續」過程，唯在 Bucchi 提出的圖示中，並未標示社會情境、社會條件等，故本研究參照 PUS、PEST 以及 STS 的概念，主張應將科學傳播視為跨文化、跨領域的一環，涉及公眾、媒體乃至社會互動的存在，而非傳播科學典範知識的學科。

在分析面向上，黃俊儒、簡妙如（2010）固然從文本、生產者、社會以及閱聽人等面向，藉以勾勒「臺灣科學傳播研究」之圖像，但該文在「生產者（科學）」的探究上聚焦於科學內部與外部傳播（internal and external science communication），而將媒體納入閱聽人層面，此一分類難免產生分析上的混淆。故本研究參照 PUS、PEST 所強調的科學－媒體－公眾－政府，將之轉化為科學傳播者－媒體文本－閱聽人－社會脈絡等四個面向進行探究，主要透過量化統計以及文本分析進行探究。

分析步驟如下：

（一）資料統計：針對期刊論文、學術專書、博碩士論文、會議論文，就前述科學傳播者－媒體文本－閱聽人－社會脈絡等四個面向統計資料樣貌。其中，由於本研究蒐集的學術專書資料較少，故量化統計部分主要以期刊論文、博碩士論文、會議論文為主。

（二）資料分析：針對前述資料當中的期刊論文，聚焦於研究主題與研究取徑加以分析，此部分主要著眼研究者如何詮釋「科學傳播」？是否導入 PUS、PEST、STS 等概念？抑或依循在地脈絡予以闡發？考量篇幅有限，且期刊論文於學術評鑑中具有高度指標意義，尤其收錄於「臺灣人文及社會科學核心期刊」（Taiwan Social Sciences Citation Index, TSSCI，簡稱人社核心期刊）之期刊論文更具代表性，故本研究以核心期刊論文為主，另參照學術專書、博碩士論文以及會議論文。

肆、分析結果

一、資料統計描述

經由前述資料蒐集，計有期刊論文 58 篇、學術專書 6 本、博碩士論文 53 篇、

會議論文 64 篇。由於專書性質不同於其他三者，且有 3 本屬於論文合輯，[7] 故統計描述主要聚焦於期刊論文、博碩士論文、會議論文，學術專書則置於資料分析加以討論之。

（一）論文產製年分與數量

從表 1 可知，就產製年分與數量而言，除了會議論文因應「臺灣科普事業催生計畫」執行而自 2009 年開始產出外，期刊論文與博碩士論文皆自 1976 年起有論述發表，但數量極少且甚為零星，必須自 1992 年起，才逐漸維持一年 1–2 篇的產製數量。

迄 2010 年，論文發表數量開始顯得密集，其中，期刊論文自 2011–2019 年，平均每年有 4 篇發表量，且自 2003 年起共有 29 篇（50%）論文收入 TSSCI。[8] 其中，除 2009 年外，2006–2018 年每年皆有論文收入 TSSCI，以 2015 年、2017 年刊登 4 篇居冠

而博碩士論文自 2015–2018 年平均每年有 4 篇論文產出；會議論文則自 2013–2015 年間，平均每年有 11 篇論文產出。至於學術專書的累積則相對緩慢，甚至連流通性也受到出版通路的局限。[9]

（二）論文研究者所屬學門

科學傳播研究晚近被視為跨、跨學科的領域，故本研究以論文第一作者為統計對象，檢視學門參與情況。其中，部分作者為國小教師、部分未標示身分，故歸類為其他。

從表 2 統計可知，共有 14 個學門投入科學傳播研究，從科技部各司掌轄的範疇來看，14 個學門中，除了自然科學、數學及統計學（以上隸屬自然科學及永續研究發展司，簡稱自然司）、生命科學、社會醫學（以上隸屬生命科學研究

7 學術專書資料分別為謝瀛春（1991）、傅雅秀（1997）、陳恒安（2009）、黃俊儒（2011）、臺灣科普傳播事業催生計畫統籌與協調中心編（2011）、單文婷（2018a），其中陳氏、黃氏以及臺灣科普傳播事業催生計畫等著作係論文合輯。

8 黃俊儒（2014）一文收錄之期刊《科技、醫療與社會》，分別收錄於臺灣人文學核心期刊（Taiwan Humanities Citation Index, THCI）、TSSCI，其他篇章皆為 TSSCI，為求行為易於理解，以多數資料收錄之 TSSCI 為主。

9 謝瀛春（1991）一書未見於國家圖書館，僅收藏於政治大學圖書館傳圖分館與達賢館。單文婷（2018a）一書由雙葉書廊有限公司印製，但該公司網頁（http://www.yehyeh.com.tw/）卻未見其書。

表 1：論文發表年分與數量統計

年分	論文類別			
	期刊論文			
	非 TSSCI	TSSCI	博碩士論文	會議論文
1976	2		1	
1986			1	
1990			1	
1992	1			
1994	1			
1995	1			
1996	2		1	
1997	1			
1998	1			
1999			1	
2001			1	
2002	1		1	
2003	1	1	2	
2004			1	
2005			2	
2006	1	1	1	
2007	2	1	1	
2008	3	2	1	
2009			1	7
2010	2	2	3	10
2011	5	2	4	4
2012	6	3	6	
2013	6	2	3	9
2014	3	3		7
2015	6	4	3	16
2016	2	1	4	
2017	5	4	5	
2018	4	2	7	4
2019	2	1	1	7
合計	58	29	53	64

資料來源：本研究整理。

發展司，簡稱生科司）外，共有 10 個學門隸屬於人文司。其中，無論是期刊論文、博碩士論文與會議論文，傳播學門皆居冠，分別為 32 篇（55.2%）、24 篇（45.3%）以及 51 篇（79.7%）。其次為科學教育學門，各 11 篇（19.0%）、10 篇（18.9%）

表 2：論文研究者所屬學門統計

所屬學門	論文類別		
	期刊論文	博碩士論文	會議論文
教育學	2 (3.5%)	3 (5.6%)	1 (1.6%)
科學教育	11 (19.0%)	10 (18.9%)	4 (6.2%)
自然科學			4 (6.2%)
生命科學			1 (1.6%)
傳播學	32 (55.2%)	24 (45.3%)	51 (79.7%)
圖書資訊學	5 (8.6%)	5 (9.4%)	
商業及管理學		5 (9.4%)	2 (3.1%)
科技、社會與傳播		1 (1.9%)	
歷史學	2 (3.5%)	2 (3.8%)	
哲學	1 (1.7%)		
數學及統計學		1 (1.9%)	
藝術學		2 (3.8%)	
社會醫學	1 (1.7%)		
政治學	1 (1.7%)		
其他	3 (5.1%)		1 (1.6%)
合計	58 (100.0%)	53 (100.0%)	64 (100.0%)

資料來源：本研究整理。

以及 4 篇（6.2%）（會議論文另有自然科學學門 4 篇）。

此外，在期刊論文與博碩士論文中，圖書資訊學門繼傳播學門、科學教育學門後（博碩士論文另有商業及管理學門 5 篇），名列第三，各 5 篇分別占 8.6% 與 9.4%。而「科技、社會與傳播」學門僅見博碩士論文 1 篇（1.9%），與傳播學門所占比例相差甚為懸殊。

（三）論文主題

就科學傳播者、媒體文本、閱聽人、社會脈絡等四面向而言，從表 3 可知，具備鉅觀分析的社會脈絡探究仍屬少數，多數研究仍以媒體文本、閱聽人作為探究對象。其中，期刊論文最關注媒體文本，共 26 篇（40.6%），其次依序為閱聽人 17 篇（26.6%）、科學傳播者 16 篇（25.0%）、社會脈絡 5 篇（7.8%）。

而會議論文同樣最關注媒體文本探究，共 26 篇（40.0%），其次依序為科學傳播者 21 篇（32.3%）、閱聽人 16 篇（24.6%）、社會脈絡 2 篇（3.0%），另外有 4 篇屬於理論或實務論述，故歸類為其他。在碩博士論文方面，較前兩者

表 3：論文主題統計

研究主題	論文類別		
	期刊論文	博碩士論文	會議論文
科學傳播者	16 (25.0%)	11 (18.0%)	21 (32.3%)
媒體文本	26 (40.6%)	22 (36.1%)	26 (40.0%)
閱聽人	17 (26.6%)	27 (44.3%)	16 (24.6%)
社會脈絡	5 (7.8%)	1 (1.6%)	2 (3.0%)
其他	0 (0.0%)	0 (0.0%)	4 (6.1%)
合計	64 (100.0%)	61 (100.0%)	65 (100.0%)

資料來源：本研究整理。部分論文橫跨二個主題，故表列篇數多於實際蒐集篇數。

更關注閱聽人共 27 篇（44.3%），其次依序為媒體文本 22 篇（36.1%）、科學傳播者 11 篇（18.0%）、社會脈絡 1 篇（1.6%）。

就主題加以編目，將科學傳播者區分成「科學記者」、「科學推廣者」（博物館、民間團體等）、科學家／科技人；媒體文本區分成新媒體內容（包含網路、社群媒體、虛擬實境〔virtual reality, VR〕等）、科學新聞、科學出版品、科學影片、科學敘事；閱聽人區分成學生與公眾；社會脈絡由於篇數甚少，故不加編目，則資料統計結果如表 4。

從表 4 可知，期刊論文最關注科學新聞探究，共 13 篇（20.3%），其次依

表 4：論文主題編目統計

主題類目	論文類別		
	期刊論文	博碩士論文	會議論文
科學記者	4 (6.3%)	2 (3.3%)	1 (1.5%)
科學推廣者	4 (6.3%)	5 (8.2%)	14 (21.5%)
科學家／科技人	8 (12.5%)	4 (6.6%)	6 (9.2%)
新媒體內容	4 (6.3%)	1 (1.6%)	3 (4.6%)
科學新聞	13 (20.3%)	8 (13.1%)	8 (12.3%)
科學書評	0 (0.0%)	1 (1.6%)	0 (0.0%)
科學出版品	7 (10.9%)	7 (11.5%)	1 (1.5%)
科學影片	2 (3.1%)	4 (6.6%)	7 (10.8%)
科學敘事	0 (0.0%)	1 (1.6%)	7 (10.8%)
學生調查	6 (9.4%)	12 (19.7%)	4 (6.2%)
公眾調查	11 (17.1%)	15 (24.6%)	12 (18.5%)
社會脈絡	5 (7.8%)	1 (1.6%)	2 (3.1%)
合計	64 (100.0%)	61 (100.0%)	65 (100.0%)

資料來源：本研究整理。

序為公眾調查 11 篇（17.1%）、科學家／科技人 8 篇（12.5%）。其中，科學新聞計有能源議題 3 篇、全球暖化、奈米科技以及基因議題各 2 篇、醫療保健 1 篇。而在公眾與學生的調查部分，共有 7 篇以理解科學新聞為探究對象。

博碩士論文最關注公眾調查，共 15 篇（24.6%），其次依序為學生調查 12 篇（19.7%）、科學新聞 8 篇（13.1%）。其中，科學新聞計有醫療保健 3 篇、能源議題、全球暖化以及奈米科技各 1 篇。而在公眾與學生調查部分，共有 12 篇與理解科學新聞有關。

會議論文最關注「科學推廣者」，共 14 篇（21.5%），其次依序為公眾調查 12 篇（18.5%）、科學新聞 8 篇（12.3%）。在公眾調查部分共有 6 篇與科普影片相關，另有 2 篇與科學網站內容有關。其中，科學新聞計有能源議題 2 篇、全球暖化、基因議題、氣象報導各 1 篇。

（四）論文研究方法

從表 5 可知，各論文資料固然有其偏重之研究方法，但若將內容分析、文本分析、敘事分析、框架分析、次級資料分析等微觀分析合併計算，則可發現其各

表 5：論文研究方法統計

	論文類別		
研究取徑	期刊論文	博碩士論文	會議論文
問卷調查法	12 (16.9%)	14 (24.6%)	7 (10.0%)
深度訪談法	16 (22.5%)	15 (26.3%)	10 (14.3%)
焦點團體訪談法	2 (2.8%)	2 (3.5%)	2 (2.9%)
參與觀察法	3 (4.2%)	0 (0.0%)	1 (1.4%)
電話訪問	2 (2.8%)	1 (1.8%)	0 (0.0%)
內容分析	15 (21.2%)	10 (17.5%)	8 (11.4%)
文本分析	7 (9.9%)	4 (7.0%)	9 (12.9%)
敘事分析	0 (0.0%)	0 (0.0%)	8 (11.4%)
論述分析	7 (9.9%)	1 (1.8%)	3 (4.3%)
個案分析	3 (4.2%)	0 (0.0%)	5 (7.1%)
框架分析	0 (0.0%)	1 (1.8%)	1 (1.4%)
次級資料分析	0 (0.0%)	3 (5.2%)	7 (10.0%)
實驗法	2 (2.8%)	6 (10.5%)	2 (2.9%)
其他	2 (2.8%)	0 (0.0%)	7 (10.0%)
合計	71 (100.0%)	57 (100.0%)	70 (100.0%)

資料來源：本研究整理。部分論文研究取徑有二，故表列篇數多於實際蒐集篇數。

有 22 篇、18 篇、33 篇，占所有資料之冠，而鉅觀分析僅占極少比例。

其中，期刊論文以深度訪談為主，共 16 篇（22.5%），其次依序為內容分析法 15 篇（21.2%）、問卷調查法 14 篇（24.6%）。而有 14 篇論文採用兩種研究方法，包括問卷調查法與深度訪談法並用者 4 篇、參與觀察法與深度訪談法並用者 3 篇、內容分析法與深度訪談法並用者 2 篇，固然雙重研究方法運用始於 1976 年，但必須迄 2008 年起，才開始有較多雙重研究方法的出現。

博碩士論文同樣以深度訪談法居多，共 15 篇（26.3%），其次依序為問卷調查法 12 篇（16.9%）、內容分析法 10 篇（17.5%）。其中，有 10 篇論文採用兩種研究方法，包括問卷調查法與深度訪談法並用者 3 篇，其餘包括文本分析與深度訪談、文本分析與內容分析、敘事分析與實驗法等。

會議論文也以深度訪談為主，共 10 篇（14.3%），其次依序為文本分析 9 篇（12.9%）、內容分析法 8 篇（11.4%）。其中，有 7 篇論文採用兩種研究方法，包括問卷調查法與深度訪談法並用者 3 篇，其餘包括文本分析與深度訪談、文本分析與內容分析等。

二、資料分析

經由前述統計描述可知，臺灣科學傳播研究自 1976 年開始產製，研究者多來自傳播學門，研究主題主要聚焦於媒體文本，而研究取徑則以深度訪談法為主。然而，究竟為什麼必須探究科學傳播？臺灣科學傳播如何詮釋「科學」以及「科學傳播」？如何思索自身的科學傳播脈絡？考量篇幅有限，本研究主要針對 58 篇期刊論文，尤其是收入 TSSCI 的 29 篇核心論文加以分析，另參照學術專書、博碩士論文以及會議論文，以下即從二個層面分析之：（一）臺灣科學傳播研究如何詮釋「科學」？（二）臺灣科學傳播研究如何詮釋「科學傳播」？

（一）臺灣科學傳播研究如何詮釋「科學」

「科學」為什麼必須受到重視？最早探究科學新聞正確性的孫曼蘋（1976，頁 38）指出：「科學與國家力量、政治發展有密不可分的關係……所以每個奮發圖強的國家，莫不以發展科學技術為當前要務。」而謝瀛春（1992，頁 132）則指出：「長久以來，科學技術發展一直是我國國家政策的重要目標之一……如此重要的全國性科學新聞，在全國科技會議召開的首日（1 月 21 日）卻不曾受到『國家級政策新聞』的重視。」也由於科學新聞不受重視，所以「沒有孕育國民科學

素養的環境」，連帶導致「社會風氣敗壞」（謝瀛春，1994，頁 178）。[10] 故而，謝瀛春（1991，頁 3）認為必須透過科學新聞來提升科學素養，因為「國民的科學素養低將失去全球市場競爭力，消費者易被騙，政府可能做些愚蠢的決策」。

將科學與「國家發展」作一連結，並指出為了發展國家競爭力必須提升國民科學素養，而提升方式有賴大眾媒體播報「正確的」科學新聞，此一認識觀與臺灣傳播學門曾以「國家發展」為核心研究目標，皆旨在表徵知識傳播的規範性（林麗雲，2004）。事實上，早期強調科學素養係攸關美蘇兩國科技競爭，使得科學帶有強烈的進步論、競技論，連帶致力於改革科學教育、推動科學素養以提升科學力（王瑜君，2013；施琮仁，2013）。換言之，科學素養的出現蘊含其時代背景，也凸顯科學知識深受社會脈絡之影響，並不純粹關乎科學知識追求真理本身。

此一崇尚國家發展的科學知識觀，隨著時代推移，逐漸轉向與日常生活作一連結：「科學的進展關係著人類生活的各個面向，人需要理解科學研究的最新發展與發現，進而可以應用這些科學新知去評估並解決生活周遭的問題」（陳綱佩、張寶芳、洪瑞雲，2007，頁 73）、「一般民眾具備科學知識不僅重要而且必要，小至解決個人生活問題，瞭解社會議題，大至科學議題之政治參與，推動至立法層次」（陳憶寧，2011，頁 148）。也因此，科學報導被賦予了：「一般民眾在出了校園之後，持續能夠與科學活動接軌的重要臍帶」（黃俊儒、簡妙如，2010，頁 131）、「在脫離學校正規教育後，新聞媒體便成為一般大眾最常接觸到科學資訊的管道」（張郁敏，2013，頁 49）、「學生步出校園後，能持續與科學接軌的重要學習管道」（林靜雯、林錦鴻、陳美蓉，2014，頁 281），由此推論媒體若能傳遞正確的科學內容，將有助於提升公眾判斷科學資訊與知識（張卿卿，2012；鄭怡卉，2013）。然而，如何確認臺灣大眾科學素養不足？又如何確知科學新聞良窳與科學素養之間，具有顯著相關？就前者而言，謝瀛春（1992）僅以國內缺乏實證研究資料帶過，至於後者，則泰半集中於探究科學新聞結構與閱聽眾閱讀表現之連結，但對於科學素養是否有所提升則少觸及（李松濤，2017；張卿卿，2012；陳綱佩等人，2007；黃俊儒、簡妙如，2008）。

對此，馮建三（1995，頁 45）指出，多數批判科學新聞「不夠正確」的論述，通常預設了科學乃是客觀、理性的產物，很少分析科學產製條件與環境，然而比起其他類型新聞，馮氏認為科學新聞「尤其容易受到政府機構、科學社群或商業利益的影響」。鄭宇君（2003，頁 123）延續其說法，指出當科學知識從專業領

10 2005 年的論述裡，謝瀛春（2005，頁 189）依舊指出：「國內社會風氣敗壞……多少與科學精神及科學態度等方面的素養不足有關。」

域透過媒體報導進入一般人的生活，科學原先所具備的理論思考也就往往被實用動機所取代，「一般人期待科學能立即有效地解決現實問題或附帶經濟價值，這經常是科學新聞強調的重點，至於科學世界關切的嚴格程序要求、能否被經驗檢證、是否具普遍性，反而較少在新聞中出現」。

換言之，過往一味強調科學知識轉化為科學新聞的正確觀、獨尊科學知識而視閱聽眾無知的論調，凸顯了臺灣科學傳播抱持的欠缺模式觀。在歐美科學傳播向對話模式、參與模式轉的前提下，前述的反思呼聲自 2006 年起，逐漸反映在臺灣科學傳播研究的論述裡，研究者認為「單純地指責科學新聞內容的表現無助於問題的解決」（陳憶寧，2011，頁 148），乃因科學新聞產製涉及媒體、科學家、政經結構等社會脈絡，故研究觀點逐漸轉向認知科學產製的複雜性、不確定性，也就是所謂科技風險的存在。也由於研究認知轉向，研究取徑不再著眼於科學新聞傳達科學知識觀，轉而從風險社會觀加以探討，例如黃俊儒（2014），或檢視科學家與記者科學新聞的看法差異例如陳憶寧（2011），探究文本也擴展至科普網站及其使用者（李美華，2015；施琮仁，2016）、科學影片（李瑛、黃惠萍，2011）等。

在科學涉及越來越多社會性議題的前提下，傳統由上而下的科學知識傳播觀已難適用於「後常態科學」時代（林崇熙，2011；施琮仁，2015；黃俊儒，2014）。研究者開始向 PUS、PEST 乃至 STS 轉，認為必須重視知識的多元性、跨越不同知識型態的疆界隔閡，才能有效解決社會性科學議題之紛爭（杜文苓、施佳良，2019）。此外，研究者也認為應該進一步經由外延專家團體、符號使用者以及常民等，將過往流於政治正確式的「科學民主化」轉向「科學知識民主化」，由此建構「社會厚實型知識」（socially robust knowledge）（黃俊儒，2017），至此，科學知識的詮釋已不再只是關注科學本身，還融合了媒體、公眾、社會等條件參照。

（二）臺灣科學傳播研究如何詮釋「科學傳播」

如前所述，早期研究詮釋「科學」繫乎國家發展，而後轉向日常生活之連結，並越發反思科學知識、科學新聞與社會之互動，主張「把科學從過去作為創造知識、具優越地位的角色，轉化為和社會較為平等、有互動關係的角色，也就是社會上各種子系統也有能力反過來影響科學的展製」（施琮仁，2015，頁 170）。

相對於「科學」詮釋的轉向，「科學傳播」的詮釋也歷經一番轉折。早期

研究者之一的謝瀛春（1991，頁 8）指出：「科學傳播就是研究使科學訊息（指自然科學及工程技術的知識，不包括社會科學）傳播正確、廣泛、深入、快速且有效，實現科學知識普及、民智（指對科學的認知）發達的理想境界」，而科學傳播的範疇包括科學與媒介、科學作者、科學寫作、科學消息之傳播以及科學家等五類。其觀點與謝氏向來關注科學新聞的正確性、重要性一致，皆旨在強調科學新聞正確與否，足以影響閱聽眾科學素養之提升（謝瀛春，1976，1992，1994），故其論述科學傳播的源起，乃是著眼於科學新聞發展的歷程，而其說法主要參照 Krieghbaum（1968／謝瀛春譯，1994）《科學與大眾媒介》（*Science and Mass Media*），該書旨在闡述科學新聞特質、科學記者與科學家互動等議題。迄晚近，謝瀛春（2005）依舊依循早期觀點，在專書論文中指出，「科學傳播」不是新名詞，可區分為廣義與狹義的界定，廣義包括科技知識傳播、科技傳播媒介、科技傳播社群等，狹義則是經由傳播科技訊息以達成科學普及、啟發民智，對於 1980 年代中期以降崛起的 PUS、PEST、STS 等隻字未提，引述資料也多停留於 1970、1980 年代的傳播理論。

除了謝瀛春之外，早期研究者之一的傅雅秀（1997），其將科學傳播區分為學術傳播（scholarly communication）與科學傳播，據此探究科學家如何進行「科學傳播」。傅氏指出前者範圍較廣，包括自然與應用科學、社會科學與人文學的資訊傳播；而後者範圍較小，係指科學家之間的內部傳播，包括科學家之間的對談、投稿期刊等。其一系列改寫自博士論文（傅雅秀，1996）的期刊論文（傅雅秀，1998），皆將科學傳播視為科學家針對科學資訊的發表、傳播，此一看法亦見諸鄭宇君（2003，頁 124）：「科學傳播是指科學社群使用某種傳播方式，對科學知識予以詮釋，並建構自己的觀點。」其概念與現今著眼於科學、媒體、公眾與政府互動的科學傳播觀並不相同，唯鄭宇君探究的是科學論述與科學新聞之間的敘事落差，而傅雅秀旨在探究「科學社群內部傳播」，該類型研究迄今仍屬少見，僅有李長潔（2015，頁 23-24）從組織論述的觀點，探究科學傳播社群如何建構與實踐氣候變遷敘事，認為科學活動必須放在廣泛的、流動的傳播過程來瞭解，其概念蘊含了 PUS、PEST 等強調科學家與公眾互動觀。

迄 2006 年起，研究者提出社會性科學議題（SSI）概念，指出欲解決 SSI 紛爭的前提，必須「落實在公眾（the public）對於相關議題的理解及認識程度之上」（黃俊儒、簡妙如，2008，頁 416），亦即 PUS 探究公眾如何理解科學的核心概念。迄 2010 年，伴隨著學門建制後，研究者對於「科學傳播」一詞的詮釋，逐漸擺脫早期依循傳統傳播理論之說法，進而轉向 PUS、PEST、STS，黃俊儒、簡妙如

（2010）即從 STS 的視角，闡述公眾如何面對風險社會下的 SSI，指出超越內容以外的「知識背景」，更有助於民眾掌握科學議題，迄晚近，更省思科學民主化不應只是正當化的工具，而應實踐科學知識如何民主化（黃俊儒，2017）。對此，施琮仁（2015）從 PEST 的概念探索公眾是否有能力涉入科學議題之決策，並進一步針對 PEST 所強調的「涉入」（engagement）予以反思，指出應區別「資訊性參與」（政令宣導公聽會）與「公民參與」（公民討論會），而非涉入即參與（施琮仁，2016）。延續此一概念，杜文苓、施佳良（2019）對於公民團體主要幹部進行探究，一反過往臺灣科學傳播研究多傾向調查大學生意向，實踐了 PEST、STS 所強調的科學與社會連結。

相對於公眾的探究，王瑜君（2013）運用 STS 的概念，指出科學傳播者應以文化迴圈（cultural circuit）取代過去的欠缺模式。對此，單文婷（2017，2018b，2019）指出政府是推動 PEST 的主要角色，故科學家也應化身公共傳播者面向公眾，其經由參與觀察法與深度訪談，探究科學家如何對外傳達科學知識，指出科學家應以公眾理解的語言解說科學研究。在其學術專書中，單文婷（2018a）從 PUS、PEST 的觀點討論「科學家為什麼要與公眾溝通」、「社群媒體時代的科學傳播」、「科學傳播的社會影響力增加」，唯其論述過程未與臺灣科學傳播研究作一參照，凸顯單氏過度仰賴歐美科學傳播理論，忽略林照真（2011）已針對《科學月刊》科學家如何參與科學傳播作一探索，而陳憶寧（2011）則是針對科學家如何與媒體從業人員等加以討論。

除了聚焦傳播者與閱聽者外，黃惠萍、劉臻與智飛（2017）整理科學傳播的四模式：欠缺模式、情境模式、常民專家模式、公眾參與模式，指出兩岸科普網站「果殼網」與「泛科學網」同時具備四種模式的優點，是整合式科學傳播模式的展現。相對於科普網站的「科普」探索，陳瑞麟（2018）以天下文化「科學文化」書系為例，檢視了 PUS 到 STS 所秉持的科普觀，指出科學知識的傳播模式不應是單向擴散，而應關注知識流通乃至「運輸中的知識」（knowledge in transit），並引用科學史界的討論，指出「科普」一詞應予以停用，因為它已非中性語彙，承載了太多文類而失去分析作用，並且預設了大眾與專家之間的疆界。

儘管，研究者對於何謂「科學傳播」的認知逐漸產生共識，從過往依循傳統傳播理論，轉向著眼於科學如何與媒體、與社會互動，然而有關鉅觀結構的社會脈絡探索仍屬少數，凸顯臺灣科學傳播研究對於科學知識產製的反思仍待深化。在 PUS、PEST 以及 STS 來自歐美科學傳播的前提下，晚近研究者開始著眼於理論適用問題，故黃俊儒（2015）反思過往臺灣科學傳播主流囿於科學教化功能、

樹立科學不容置疑的權威感，認為應將科學傳播視為一種跨文化、跨學科的學術研究，試圖建構臺灣科學傳播的三階段目標：「能正確」、「能普及」以及「能反思」。此一視科學傳播為跨領域、跨文化的概念，與臺灣大學大氣科學系教授林和所提倡的「科學文化」（science culture）相近（林照真，2010），也與 Van Dijck (2003) 提出的「科學傳播的（多元）文化實踐」（[multi] cultural practice of science communication）相關，亦即科學與文化之間存在著多層次的互動，無論科學家、記者、公民團體等，皆可平等介入科學知識的產製與擴散。

同樣思索「如何將西方所發展出來的傳播理論在地化，使其合於臺灣的文化情境脈絡」，關尚仁、周央育（2015，頁 336）試圖在 PUS、PEST 等學說脈絡外，另闢蹊徑著眼於傳播效果，試圖藉助傳播理論建構科學傳播的方法觀。可惜的是，該文對於科學傳播理論的闡發，仍處於套用歐美理論如勸服、使用與滿足、議題設定等，對於理論的檢視仍待深化，也未能觸及所謂臺灣科學傳播的文化情境，唯獨這樣的嘗試已凸顯研究者意識到，臺灣科學傳播必須逐步建構在地論述之必要。

伍、結論與建議

一、研究結果摘述與討論

經由前述統計與分析，可知臺灣科學傳播研究自 1976 年以來，陸續有論文產出，但數量甚為零星，迄 2010 年論文發表數量才開始顯得密集，而檢視該年係「科普教育與傳播」正式納入科技部教國合司，雖無法直接推論兩者具有關聯，但仍可視為臺灣科學傳播研究的重要起點。

在此之前，早期的研究者在詮釋「科學」的面向上，旨在呼應國家發展需求，認為科學素養足以提升國家競爭力，而科學素養的提升有賴「正確」的科學新聞，因此致力於探究科學新聞的正確性、必要性。此一不問產製條件、只問內容正確與否，不問科學意識型態、卻責備公眾欠缺科學素養的傳播觀點，曾於 1990 年代遭到研究者質疑，凸顯早期臺灣科學傳播蘊含欠缺模式觀，也凸顯其著眼於「科學—媒介—公眾」之線性傳播模式。

自新世紀以降，研究者對於科學的詮釋從「科學救國」轉向「科學與日常生活」，但箇中思索依舊如前述觀點，卻鮮少印證媒體正確性與提升科學素養兩者間，是否具備正相關？迄 2006 年，伴隨著科學涉及越來越多的社會議題（SSI），

研究者開始反思科學新聞責備論，探究 SSI 所面臨的科學風險、社會條件等，研究觀點逐漸從過往獨尊科學、崇尚科學家，轉向探究公眾如何理解科學，亦即 PUS。研究者意識到，在後常態科學時代中，應關注科學如何與媒體、公眾以及社會進行雙向對話，而不單聚焦於科學典範知識的單向傳授。

至此，研究者對「科學傳播」的詮釋，從早期限縮於科學新聞、科學家之間的傳播觀，轉向 PUS、PEST、STS。尤其在 2010 年學門建制後，研究者逐漸認知到：科學知識乃跨領域、跨學科的文化實踐歷程，也認知到：科學傳播乃是涉及溝通互動、具備社會學意涵的「連續」過程，有別於過往著眼片段、不連慣的傳播概念。其研究觀點轉向，也令研究者進一步反思發源於歐美的科學傳播觀，例如探究 PEST 主張之「科學民主化」應轉向「科學知識民主化」，也宜區辨「公民參與」與「公民涉入」有何不同？再者，反思 STS 主張「科普」一詞應予停用，該詞是否隱含了大眾與專家的區隔？此外，亦思索在 PUS 脈絡下，如何建構隸屬於臺灣的科學傳播模式與理論？

對照歐美科學傳播自 1980 年代中期起，從 SL 轉向 PUS、PEST 以及 STS，臺灣科學傳播研究顯然晚了近 20 年才導入 PUS，其後轉向 PEST、STS，就本研究關注的傳播者、媒體文本、閱聽人以及社會脈絡等四面向，其具備以下特質。

（一）就研究者而言：多屬傳播學門

研究者強調科學傳播乃是跨文化、跨學科的領域，反映在論文研究者所屬學門上，主要以來自傳播學門最多，其次為科學教育學門、自然科學學門、圖書資訊學門等，總計共 14 個學門投入科學傳播研究。之所以集中於傳播學門，乃因「科技、社會與傳播」學門自 2010 年方有建制，且國內隸屬該學門之系所亦屬少見，故科學傳播研究目前仍多以傳播學門為主。

其中，總計有 10 個學門皆隸屬於人文司，凸顯臺灣科學傳播研究偏重於人文領域，然而從前述 PUS、PEST 迄 STS 的脈絡來看，研究者逐漸傾向將科學視為一種跨領域的文化實踐，而非僅止於科學典範知識之傳授，故自然司、生科司乃至前瞻及應用科技司等領域，皆宜共同投入研究，據以擴充科學文化之意涵，尤其科學內部傳播涉及專業科學知識，有賴跨學門合作共同討論。

（二）就傳播者而言：多探究科學推廣者

有關「科學傳播者」分析，在四個面向中占第三位，僅高於「社會脈絡」一

項。其中，以探究「科學推廣者」居冠，例如科學非營利組織、科學影片製作公司、博物館營隊等，此結果主要來自會議論文使然，乃因本研究蒐集之會議論文係以「臺灣科普事業催生計畫」為主，此計畫宗旨之一即是致力於製播科學影片，故多篇論文探究科學推廣者。

其次，「科學家／科技人」的探究逐漸受到重視。過往經常被 STS 詬病的科學內、外部傳播之欠缺，自 2010 年以來，已有多位研究者加以析論，包括科學家如何進行內部溝通，例如林照真（2011）；科學家如何參與公共傳播，例如李長潔（2015）、單文婷（2017，2018a，2018b）等。此外，探究科學家與媒體之間的互動，例如陳憶寧（2011）；探究科學家與傳播人的認知差異，例如高嫩涵、鄭雅文（2010），顯示臺灣科學傳播研究在科學家／科技人面向已多有拓展，唯研究數量與面向仍待強化，包括科學內部如何運用新媒體、科學家如何與大眾文化互動（如戲劇、漫畫）等。

除了前述兩者，早期研究者至為關注的「科學記者」，在統計上占第三。過往偏向探索科學記者如何撰寫「正確的」科學新聞，晚近則轉向分析科學記者與科學家之互動、科學記者產製新聞所面臨的困境等。此外，科學傳播／敘事人才的培養，也在近年受到研究者矚目，顯示科學傳播不僅依賴科學家、科學記者，也宜培養科學公民記者，將科學思維建構為「社會厚實型知識」。

（三）就媒體文本而言：偏重科學新聞分析

媒體文本探究在全體資料中居冠，其中，科學新聞獲得最多關注，其次為科學出版品如科普書籍、科普雜誌等，第三則為科學影片分析。

就科學新聞而言，主要著眼於能源議題 6 篇、全球暖化與醫療保健各 4 篇、奈米科技與基因議題各 3 篇等，此一研究結果與黃俊儒、簡妙如（2010）指出，國內科學新聞多集中於醫療或食品報導不盡相同，卻也凸顯臺灣科學傳播研究在析論媒體文本上，過度偏重科學新聞探究，忽略其他文本類型如科學戲劇、科學節目、科學版等，例如江才健（2000）曾主編《中國時報》「時報科學」八年餘，但迄今未有相關研究。此外，對於科學網站的析論泰半集中於「PanSci 泛科學」，其他網站例如「科技大觀園」、「研之有物」、「LIS 情境科學教材」等皆付之闕如，這也凸顯研究者關注的科學文本類型仍待開拓。

這一聚焦於特定科學文本的現象，也發生在科學出版品探究上，研究者多以《科學月刊》為主，箇中雖有針對早期刊物例如《科學教育》作一考察，但其他

刊物，例如 1980 年代盛極一時的《牛頓》（1983）、《小牛頓》（1984）等，迄今未見探究。至於科學影片分析部分，雖然官方透過產學合作產製相關影視節目，且多部獲補助的影片入圍、獲得金鐘獎「自然科學紀實節目獎」，但迄今仍欠缺相關研究，泰半研究者著眼於醫療劇、戲劇節目，凸顯大眾文化與科學的關聯互動。

（四）就閱聽人而言：多依循 PUS 檢視閱聽人理解科學

在閱聽人調查上，僅次於媒體文本之探究，占全體資料統計第二。研究普遍關注閱聽人如何「理解」科學，包括認知模式、解讀觀點、閱讀表現等，由此測知閱聽人理解科學、感知科學的能力，此一探究表徵著研究者從過往獨尊科學文本，轉向依循 PUS 的概念，針對公眾理解科學進行調查。

其中，調查閱聽人如何理解科學新聞占大多數，其他類型文本如科學影片、科學活動、科學網站等調查偏少，且學生比例占閱聽人調查近四成。儘管類型閱聽人的範疇仍有待拓展，但已可見研究者試圖調查學生以外的其他類型閱聽人，包括更年期婦人如何受科學新聞影響其健康決策，例如林靜雯等人（2014）；環保團體成員如何面對空氣汙染議題，例如杜文苓、施佳良（2019）；地方民眾對於科普活動之滿意度調查，例如紀淑玲（2008）。

此外，有關閱聽人的大規模調查，黃臺珠團隊在科技部的支持下，分別於 2008 年、2012 年、2015 年，針對臺灣民眾進行科學素養調查，研究結果發現：1. 民眾對於「環境保護」、「醫學的新發現」以及「新科技的使用」興趣較高；2. 網路與科學場所對於科學傳播具有重要性；3. 民眾科學知識的理解程度與先進國家相仿；4. 民眾具備相當的科學能力（黃臺珠，2016）。由此參照前述研究悲觀的說法，顯然臺灣民眾科學素養超乎預期，但也由於著眼於 PUS，故 PSET、STS 所強調的科學民主化、科學與社會互動等仍屬少見，多停留於靜態理解而非動態實踐層次。

（五）就社會脈絡而言：多微觀分析

社會脈絡的探究，其實伴隨著研究取徑的運用，然而檢視本研究蒐集之資料，箇中研究取徑係以深度訪談法居冠，其次為問卷調查法與內容分析法。若將內容分析、文本分析、敘事分析等取徑合併檢視，則可發現臺灣科學傳播研究多偏向微觀分析，僅有少數研究採取鉅觀分析，其探討面向包括對於科學權威的檢

視，例如江珍賢（1990）探究《科學月刊》的意識型態。此外，鄭宇君（2003）從社會脈絡觀點析論媒體、科學家及政經結構等三方關係，指出科學新聞乃是三方衝突與妥協下的產物。而林照真（2011）以《科學月刊》為例，探究《科學月刊》如何與社會作一連結，經由肝炎案例、保護紅樹林案例等，闡述臺灣科普運動的發展與困境。

基本上，臺灣科學傳播研究之所以欠缺鉅觀分析，容或是科學傳播向來強調實務運用，故有關政治經濟、社會文化這類涉及歷史與批判的面向，不為科學傳播研究感興趣，但若依循 STS 的脈絡加以尋找，則可發現箇中已有較為豐碩的成果，例如林崇熙（1988）對於臺灣科技政策的探討、龔招健（1994）對於科技決策過程的討論等，這也意味著臺灣 PUS 社群與 STS 社群猶需彼此交流與溝通。

二、研究限制與後續建議

對照歐美科學傳播發展歷程，包括 PUS 反思欠缺模式、PEST 關注公眾與科學的雙向對話、STS 著眼科學與風險社會的互動，臺灣科學傳播研究已然跳脫早期閱聽人責備論的科學教育觀，其轉向檢視科學的不確定性、科技風險等，重新思索科學與社會的連結，並致力促成公眾養成科學判斷力。

就其研究面向來說，在學門參與上仍需廣納多元；在探究媒體文本方面，必須擴充科學新聞以外的類型；在閱聽人調查上，不應只依循 PUS，還應多加思考 PEST 乃至 STS 實踐之可能；在傳播者探究面向，可強化科學內、外部傳播析論；而就社會脈絡來說，臺灣科學傳播研究欠缺鉅觀分析而多微觀探索，可從 STS 取徑深化臺灣所需的科學知識、科學傳播觀。

值此臺灣科學傳播學門建制十年之際，本研究以量化及文本分析的方式，檢視 1970 年迄 2019 年間，臺灣科學傳播研究圖像與理論詮釋，是臺灣首篇系統性研究回顧。但限於篇幅使然，無法針對博碩士論文、會議論文作更細部的分析，後續研究可就博碩士論文、會議論文進行文本分析等。其次，囿於資料立意蒐集，無法顧全會議論文的研究樣貌，也未能納入晚近科技部鼎力推動的科普活動計畫，未來研究可對這些面向作一論述。此外，限於研究範疇起迄時間，無法討論 1970 年代以前的科學傳播觀，後續研究可針對前此臺灣科學傳播觀進一步探究。

最後，綜觀臺灣科學傳播研究發展歷程，固然積極轉向 PUS、PEST、STS，但對應現實傳播情境，是否呈現此一趨勢？抑或停留在 SL、閱聽人責備論的層次？追根究柢，臺灣公眾究竟需要何種科學知識？亦即更根本的命題在於，

如何落實理論的臺灣脈絡化、跳脫套用歐美思維？此係建構在地科學傳播模式的前提，今後科學傳播研究可對此多加著墨。

參考書目

方子衛（1959）。〈推進科學化運動〉，《中國一周》，498：26。

王瑜君（2013）。〈誰的災難？哪一種氣候變遷？論風險社會中博物館展示的挑戰〉，《博物館與文化》，5：3-48。

江才健（2000）。〈矮人看戲何曾見，都是隨人說短長〉，《科學月刊》，361：30-33。

江珍賢（1990）。《臺灣七零年代的科學普及與科學權威的意識型態：以《科學月刊》為分析個案》。清華大學歷史研究所碩士論文。

仲肇湘（1970）。〈論科學化運動〉，《東方雜誌》，3（9）：9-11。

杜文苓、施佳良（2019）。〈挑戰空汙：初探社區行動科學的在地實踐〉，《傳播研究與實踐》，9（1）：1-32。http://doi.org/10.6123/JCRP.2019.01_9(1).0001

李亦園（1990）。〈我對「科學傳播」的看法——「科學傳播」研討會講評〉，《科學月刊》，248：621-624。

李長潔（2015）。《科學傳播社群中風險文化的形構與實踐：從組織論述看氣候變遷》。世新大學傳播研究所博士論文。

李旺龍（2014）。〈科學家該怎麼投入科學傳播？〉，《科學月刊》，531：194-198。

李旺龍、柯舜智、莫季雍、關尚仁（2019）。〈科傳深耕，茁壯成長〉，王文竹、柯舜智、秦琍琍、莫季雍、許瓊文、湯允一等（編），《科學傳播論文集10》，頁 I-XIX。臺北：科普產學合作支援計畫辦公室。

李松濤（2017）。〈大學生對於科學研究資訊的閱讀表現探究：以網路科學新聞為例〉，《中華傳播學刊》，32：91-128。http://doi.org/10.6195/cjcr.2017.32.03

李美華（2015）。〈新媒體與科學傳播：「低碳生活部落格」的內容與產製研究〉，《傳播與社會學刊》，32：59-90。

李昭毅、林育賢（2014）。〈臺灣科學傳播發展的政策方向〉，《科學月刊》，531：211-217。

李國偉（2000）。〈分享、責任與欣賞——科普寫作與閱讀的動機〉，《科學月刊》，361：14-17。

李瑛、黃惠萍（2011）。〈原住民科教典範之轉移：從多元文化教育觀點分析電視科普節目《科學小原子》〉，《中華傳播學刊》，20：181-227。http://doi.org/10.6195/cjcr.2011.20.08

林宗德、鄭芳芳、陳嘉新、郭文華（2009）。〈STS 世界瞭望站（研究篇）：走尋 STS 的浮雲遊子〉，陳恒安、郭文華、林宜平（編），《科技渴望參與》，頁 354-370。臺北：群學。

林崇熙（1988）。《臺灣科技政策的歷史研究（1949–1983 年）》。清華大學歷史研究所碩士論文。

_____（2011）。〈科學傳播渴望理論〉，臺灣科普傳播事業催生計畫統籌與協調中心（編），《科學傳播現況與發展報告彙編》，頁 255-264。臺北：世新大學、臺灣科普傳播事業催生計畫統籌與協調中心。

林照真（2010）。《臺灣科學社群 40 年風雲：記錄六、七〇年代理工知識分子與《科學月刊》》。新竹：交通大學出版社。

_____（2011）。〈臺灣科普運動的濫觴、發展與困境：以《科學月刊》為例（1970–2010）〉，黃新生、莫季雍、關尚仁、陳憶寧（編），《科學傳播論文集 3》，頁 1-32。臺北：臺灣科學傳播事業催生計畫統籌與協調中心。

林榮崧（2000）。〈期待涓滴成巨流〉，《科學月刊》，361：34-39。

林靜雯、林錦鴻、陳美蓉（2014）。〈科學新聞觀點對不同年齡階段女性健康決策之影響——以荷爾蒙療法為例〉，《科學教育學刊》，22：281-306。http://doi.org/10.6173/CJSE.2014.2203.03

林麗雲（2004）。《臺灣傳播研究史——學院內的傳播知識生產》。臺北：巨流。

周鴻經（1954）。〈科學化運動中的兩部工作〉，《中國一周》，211：5-6。

南方朔（2000）。〈人為科學，科學為人〉，《科學月刊》，361：27-30。

紀淑玲（2008）。《臺東縣民眾對科普活動展演滿意度及未來需求之研究》。臺東大學教育學系碩士論文。

施琮仁（2013）。〈科學傳播與在地特色：以奈米科技為例〉，《人文與社會科學簡訊》，14（4）：51-59。

_____（2015）。〈不同媒體平臺對公眾參與科學決策能力之影響：以奈米科技為例〉，《新聞學研究》，124：165-213。

_____（2016）。〈社交網站與公眾參與：「Pansci 泛科學臉書專頁」使用者

研究〉，《傳播研究與實踐》，6（2）：209-241。http://doi.org/10.6123/JCRP.2016.020

柯舜智（2014）。〈淺談數位資訊時代的科學傳播〉，《科學月刊》，531：199-203。

科學月刊編輯室（1979）。〈科學傳播座談會〉，《科學月刊》，109：14-24。

孫曼蘋（1976）。〈我國報紙科學新聞正確性之研究〉，《報學》，5（7）：38-52。

高嫩涵、鄭雅文（2010）。〈科普路上：談科學人與傳播人意識建構差異〉，莫季雍、湯允一、黃新生、關尚仁（編），《科學傳播論文集 2》，頁 311-338。臺北：臺灣科學傳播事業催生計畫統籌與協調中心。

張之傑（2008）。〈臺灣綜合科普刊物之回顧與展望〉，《國家圖書館館訊》，1：3-8。

張郁敏（2013）。〈什麼樣的科學新聞內容會受新聞媒體青睞？報紙與電視科學新聞媒體顯著性之決定因素初探〉，《新聞學研究》，117：47-88。

張卿卿（2012）。〈科學新聞資訊呈現形式及其對閱聽眾資訊接收的影響——以科學知識觀點與認知基模理論來探討〉，《科學教育學刊》，20（3）：193-216。http://doi.org/10.6173/CJSE.2012.2003.01

郭文華（2018）。〈從跨領域人才與組織發展看 STS 研究〉，《科學發展》，543：82-85。

莫季雍（2014）。〈科普、科傳與科學傳播的人才培育〉，《科學月刊》，531：204-210。

陳首（2007）。〈新文化運動與科學化運動中的「科學」〉，《二十一世紀雙月刊》，104：57-68。

陳恒安（2009）。《20 世紀後半葉臺灣演化學普及知識的思維樣式》。臺北：記憶工程。

陳瑞麟（2018）。〈科普如何變成傳奇：從文本析論 1990 年代「科學文化」書系的語文傳播〉，《新聞學研究》，134：1-39。

陳綱佩、張寶芳、洪瑞雲（2007）。〈科學報導的閱讀理解與隱喻的角色〉，《中華傳播學刊》，11：71-109。http://doi.org/10.6195/cjcr.2007.11.05

陳寬政、黃榮村（1990）。〈科學知識與技術之傳播〉，《科學月刊》，248：601-606。

陳憶寧（2011）。〈當科學家與記者相遇：探討兩種專業對於科學新聞的

看法差異〉，《中華傳播學刊》，19：147-187。http://doi.org/10.6195/cjcr.2011.19.06

單文婷（2017）。〈科學家參與公共傳播的觀察——行政院原子能委員會使用臉書行銷科學政策的討論〉，《教育傳播與科技研究》，117：47-65。http://doi.org/10.6137/RECT.201712_117.0004

_____（2018a）。《科學傳播與公眾溝通：當科學家成為公共傳播者》。臺北：雙葉。

_____（2018b）。〈實踐科學教育生活化：當科學家成為公共傳播者的觀察〉，《醒吾學報》，58：23-38。

_____（2019）。〈科學家使用社群媒體與公眾溝通之動機研究〉，《視聽傳播》，49：111-134。

馮建三（1995）。〈科技新聞是意識形態嗎？探討科技記者與科技專家的關係兼論另類科技新聞的可能空間〉，《新聞學研究》，50：41-60。

黃俊儒（2000）。〈不一樣的風貌——科學普及工作的管道與突破〉，《科學月刊》，361：23-26。

_____（2011）。《接壤：科學、傳播與教育論文集》。高雄：麗文。

_____（2014）。〈科學傳播中「確定」與「不確定」的敘事：以莫拉克風災之系列報導為例〉，《科技、醫療與社會》，19：73-116。

_____（2015）。〈跨科際視角下的科學傳播三階段論〉，蔡明燁、王驥懋、唐功培（編），《界定跨科際》，頁 161-184。臺北：教育部。

_____（2017）。〈你唱的是什麼科技爭議？臺灣反核音樂人傳播的科學知識民主化意涵〉，《傳播與社會學刊》，41：149-179。

_____（2019）。〈以科技社會問題為導向的研究學門：「科技、社會與傳播」學門簡介〉，《人文與社會科學簡訊》，20（2）：91-95。

黃俊儒、楊文金、靳知勤、陳恒安（2008）。〈誰的 STS？——「科學教育」與「科學研究」的「同」與「不同」〉，《科學教育學刊》，16：585-603。http://doi.org/10.6173/CJSE.2008.1606.02

黃俊儒、簡妙如（2008）。〈「科學家發明了什麼？！」——解析學生對於科學新聞中的科技產物意象〉，《科學教育學刊》，16：415-438。http://doi.org/10.6173/CJSE.2008.1604.05

_____（2010）。〈在科學與媒體的接壤中所開展之科學傳播研究：從科技社會公民的角色及需求出發〉，《新聞學研究》，105：127-166。

黃惠萍、劉臻、智飛（2017）。〈兩岸科普網站特色與傳播效果初探：以《果殼網》和《泛科學網》為例〉，《傳播與社會學刊》，39：93-132。

黃臺珠（2016）。《2015 年臺灣公民科學素養概況》。高雄：國立中山大學通識教育中心公民素養推動研究中心。

傅雅秀（1996）。《從科學傳播的觀點探討中央研究院生命科學專家的資訊尋求行為》。臺灣大學圖書館學系博士論文。

_____（1997）。《從科學傳播的觀點探討中央研究院生命科學專家的資訊尋求行為》。臺北：漢美。

_____（1998）。〈科學社群與無形學院〉，《資訊傳播與圖書館學》，5（2）：77-85。

傅麗玉（2006）。〈美援時期臺灣中等科學教育發展（1951–1965）〉，《科學教育學刊》，14（3）：333-380。http://doi.org/10.6173/CJSE.2006.1403.05

_____（2008）。〈美援時期西方科學與中國傳統文化拉鋸下的臺灣科學教育〉，《臺灣教育社會學研究》，8（2）：115-134。

詹火生（1990）。〈社會學與科學傳播〉，《科學月刊》，248：607-609。

楊文金（2009）。〈從百年來牛頓運動定律的論述談科學漢語〉，關尚仁、黃新生、莫季雍（編），《科學傳播論文集 1》，頁 231-247。臺北：臺灣科學傳播事業催生計畫統籌與協調中心。

臺灣科普傳播事業催生計畫統籌與協調中心編（2011）。《科學傳播現況與發展報告彙編》。臺北：世新大學、臺灣科普傳播事業催生計畫統籌與協調中心。

鄭宇君（2003）。〈從社會脈絡解析科學新聞的產製——以基因新聞為例〉，《新聞學研究》，74：121-147。

鄭怡卉（2013）。〈新聞中的「偽科學」內容分析研究〉，《新聞學研究》，116：47-90。

韓尚平（1990）。〈臺灣科技新聞報導的現況與問題〉，《科學月刊》，248：617-620。

謝瀛春（1976）。〈科技消息傳播過程的研究——科技簡訊與技術資料讀者的傳播行為與其創新關係〉，《新聞學研究》，18：173-198。

_____（1979）。〈門外漢談「科學傳播」〉，《科學月刊》，109：25-28。

_____（1988a）。〈什麼是科學傳播？〉，《科學月刊》，223：487-488。

_____（1988b）。〈媒介的新寵——能言善道的科學家〉，《科學月刊》，223：491-493。

_____（1988c）。〈談科學知識的普及〉，《科學月刊》，223：489-490。

_____（1990）。〈大眾傳播與科學傳播〉，《科學月刊》，248：610-616。

_____（1991）。《科學新聞的傳播：理論與個案》。臺北：黎明。

_____（1992）。〈全國科技會議新聞之分析〉，《新聞學研究》，46：131-147。

_____（1994）。〈科技記者之問卷調查分析〉，《報學》，8（8）：178-187。

_____（2000）。〈我的科學傳播之路〉，《科學月刊》，361：18-22。

_____（2005）。〈資訊時代的科學傳播〉，馮建三（編），《自反縮不縮？新聞系七十年》，頁 187-205。臺北：政治大學新聞系。

謝瀛春譯（1994）。《科學與大眾媒介》。臺北：遠流。（原書 Krieghbaum, H. [1968]. *Science and the mass media*. New York, NY: New York University Press.）

關尚仁（2014）。〈臺灣科學傳播的現況與挑戰〉，《科學月刊》，531：186-193。

關尚仁、周央育（2015）。〈傳播理論在科學傳播的接枝〉，莫季雍、王文竹、柯舜智、連淑錦、盧非易（編），《科學傳播論文集 7》，頁 335-352。臺北：臺灣科普傳播事業催生計畫統籌與協調中心。

羅敦偉（1955）。〈廣播與科學化運動〉，《廣播雜誌》，113：3。

龔招健（1994）。《透視國科會衛星計畫之決策與規劃過程（一九八八—一九九四）》。臺灣大學新聞研究所碩士論文。

Bauer, M. (2008). Survey research on public understanding of science. In M. Bucchi & B. Trench (Eds.), *Handbook of public communication of science and technology* (pp. 111-129). London, UK: Routledge.

Bowater, L., & Yeoman, K. (2013). *Science communication: A practical guide for scientists*. West Sussex, UK: John Wiley & Sons.

Brossard, D., & Lewenstein, B. (2010). A critical appraisal of models of public understanding of science: Using practice to inform theory. In L. Kahlor & P. Stout (Eds.), *Communicating science: New agendas in communication* (pp. 11-39). New York, NY: Routledge.

Bucchi, M. (1998). *Science and the media: Alternative routes in scientific communication*. New York, NY: Routledge.

-- (2008). Of deficits, deviations & dialogues: Theories of public communication of

science. In M. Bucchi & B. Trench (Eds.), *Handbook of public communication of science and technology* (pp. 57-76). London, UK: Routledge.

Gregory, J., & Miller, S. (1998). *Science in public: communication, culture, and credibility*. New York, NY: Basic Books.

Griswold, W. (1994). *Cultures and societies in a changing world*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.

Lock, S. J. (2011). Deficits and dialogues: Science communication and the public understanding of science in the UK. In D. J. Bennett & R. C. Jennings (Eds.), *Successful science communication: Telling it like it is* (pp. 17-30). London, UK: Cambridge University Press.

Miller, J. D. (1983). Scientific literacy: A conceptual and empirical review. *Daedalus*, *112*(2), 29-48.

Miller, S. (2001). Public understanding of science at the crossroads. *Public Understanding of Science*, *10*, 115-120. https://doi.org/10.3109/a036859

Ogawa, M. (2013). Towards a "design approach" to science communication. In J. Gilbert & S. Stocklmayer (Eds.), *Communication and engagement with science and technology: Issues and dilemmas* (pp. 3-18) . New York, NY: Routledge.

The Royal Society. (1985). *The public understanding of science*. London, UK: The Royal Society.

Stocklmayer, S. (2013). Engagement with science: Models of science communication. In J. Gilbert & S. Stocklmayer (Eds.), *Communication and engagement with science and technology: Issues and dilemmas* (pp. 19-38) . New York, NY: Routledge.

Trench, B. (2008). Towards an analytical framework of science communication models. In D. Cheng, M. Claessens, N. R. J. Gascoigne, J. Metcalfe, B. Schiele, & S. Shi (Eds.), *Communicating science in social contexts: New models, new practices* (pp. 119-135). Berlin, Germany: Springer.

Van Dijck, J. (2003). After the "two cultures": Toward a "(Multi) cultural" practice of science communication. *Science Communication*, *25*, 177-190. https://doi.org/10.1177/1075547003259540

Journal of Communication Research and Practice, 10(2), pp. 1-32, July 2020

Study on "Science Communication" in Taiwan: Reflection on Theory and Discipline, 1970–2019

Chang, Yao-Jen*

Assistant Professor, Department of Science Communication, National Pingtung University

Abstract

To explore science communication research in Taiwan from 1970–2019, this study examines journal articles, academic monographs, PhD theses, and conference papers. The study found that most of the research: 1. is conducted by researchers from the discipline of communication; 2. focuses on scientific popularizers; 3. focuses on scientific journalism; 4. adopts a PUS approach to explore audiences; 5. adopts a study approach in micro analysis. Additionally, Taiwan's science communication research has the following characteristics: First, early research adopts a deficit model. Research only asks whether the content is correct, and does not ask the conditions of the scientific production system. Second, research approaches include PUS, PEST and STS. Research has begun to reflect on socio-scientific issues (SSI) and technological risks. Third, research has begun to focus on the application of theory and to construct a localized view of science communication.

Keywords: public understanding of science (PUS), public engagement with science and technology (PEST), science communication, Science, Technology, and Society (STS)

* Email: rennychang915@gmail.com
Received: 2019.9.20
Accepted: 2020.2.24

JCRP 世新大學新聞傳播學院
成舍我紀念館 Cheng Shu-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

傳播研究與實踐．第 10 卷 第 2 期．頁 33-58．2020 年 7 月
DOI:10.6123/JCRP.202007_10(2).0002

政治與「機器語言」的社會化：對 996.ICU 代碼過程的媒介特異性分析

方師師 *

上海社會科學院新聞研究所助理研究員

摘要

本文嘗試以「媒介特異性」為視角對 GitHub 平臺上的 996.ICU 項目的代碼過程進行分析。作為一次典型而又罕見的代碼從後臺走到前臺，從僅作為「技術結構」而變為觸動「制度規則」的行動，本文在分析其物質性——包括物理基礎、行動策略、敘事體驗之外，強調這一過程的社會性，即在價值觀念、社會規則和複數物基中技術與社會的維度性。代碼的物質性和維度性促使我們去反思作為協商性複合空間的代碼過程，並以此推進對媒介特異性分析的理論框架、數位元媒介的深層結構與社會意義的理解。

關鍵詞：代碼過程、社會性、媒介特異性分析、維度性

* Email: fangshishi@sass.org.cn
投稿日期：2019 年 8 月 18 日
接受日期：2020 年 5 月 17 日

JCRP 世新大學新聞傳播學院
成舍我紀念館 Cheng Shu-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

2019年3月26日晚上9點半，一位「程式員」[1]準備下班，他打開每天都會「刷」的 GitHub，[2] 發現了一個上線不到一天、星星 [3] 就超過 2,000 的項目—— 996.ICU。

996.ICU 是中國大陸程式設計師抵制 996 加班工作制的一個項目，口號是 “Developers’ lives matter”（程式設計師也是人）。996 是指每天早上 9 點上班、晚上 9 點下班、一週工作 6 天。這樣每週工作時長至少 72 小時，比法定的 40 小時高出近一倍。程式設計師群體調侃說，如此高強度的工作，一旦生病就得進 ICU（Intensive Care Unit，「重症監護室」[4]）。[5] 這個專案在全球最大的代碼託管服務平臺 GitHub 上的頁面一度引發超高關注，獲得超過 24 萬顆星星，居全站第二。據某業內資深人士 B 回憶，僅 3 月 27 日一天，該項目就收到 50 多個拉回請求，[6] 包括修改代碼筆誤、添加新的內容、將中文內容翻譯成多國語言等等，程式設計師們在熱情轉發傳播這個項目的同時，積極地參與著專案的完善（附錄 Pro B）。

但是這一「捍衛 8 小時工作制，抵制違法企業，尋求勞動補償」的專案後來偃旗息鼓了。作為一次互聯網歷史上非常典型而又罕見的通過代碼協作，處於底層的支配性文本直接「浮現」在社會層面並觸及現實制度的案例，本文試圖從媒介特異性分析（media-specific analysis, MSA）的視角入手對其進行剖析，目標是進一步加深我們對於技術的「物質性」問題的理解，凸顯技術的「物質性」在脫離實踐主體後在社會語境中與意涵再次互動的過程。最終，本文希望可以進一步復活並完善媒介特異性分析的理論框架。

壹、「物質性」再思考：來自「媒介特異性分析」的啟發

媒介特異性分析被定義為一種批判的關注模式，它認識到所有的文本都被實體化了，並且被實體化成的媒介性質非常重要 (Hayles, 2000, para. 2)。海勒斯（N. Katherine Hayles）將文本定義為「一種必要的實體化符號物件」(Hayles, 2004, p.

1 本刊編輯註：中國大陸所稱之「程式員」，即臺灣所指之「軟體開發人員」或「程式設計師」，後文將「程式員」依臺灣讀者閱讀習慣統一以「程式設計師」呈現（特定專文引用段落除外）。

2 GitHub 是一家總部位於美國提供分散式版本控制和原始程式碼託管功能的網站。對於 GitHub 功能的介紹將在後文具體呈現。

3 星星（star），在 GitHub 上相當於 Facebook 的「點讚」。

4 本刊編輯註：中國大陸所稱之「重症監護室」，即臺灣所指之「加護病房」。

5 ICU，原意指醫院內為需要高度密集醫療照料的重症傷患所特設的病房。在這裡的使用，一方面是考慮與前一句 “996” 前後押韻，另一方面則泛指重病或者生命垂危。

6 拉回請求（pull request, PR），指在 GitHub 上程式設計師對參與的項目代碼進行修改的請求。

67)，繼而將媒介的物質性提到了前臺，確定其在意義和解釋過程中的關鍵作用。媒介的「物質性」有兩個基本的組成部分：文本的物理特徵，和它的意義策略之間的相互作用。這一視角的優勢在於，「一開始就將文本的物質性和意義聯繫在一起」（同上引, p. 70），它沒有為這兩個部分指定預先定義的角色，解釋的第一步是承認「物質資源」和「象徵性戰略」在塑造文本實質性方面發揮的作用。這兩個方面有著動態的關係，其中任何一個方面在形成文本的含義時都可能具有不同程度的「有效性」，但是將文本的實質分為這兩個因素意味著「確保關於文本的『含義』的討論也將考慮到其物理特性」（同上引, p. 72）。在海勒斯的分析中，媒介特異性分析被分為三個維度：第一個維度是物理組織與設計，主要是從物理資源的使用、作者和設計的意圖來分析文本的實質性；第二個維度是敘事策略，這個角度會從文本物質資源的使用和意義策略的角度來分析文本的物質性，從而創造一個敘事；第三個維度是閱讀過程，在這個過程中將會探討文本在塑造讀者體驗維度上的重要性 (Payam, 2016)。

海勒斯的媒介特異性分析體現了「媒介生態論」（media ecologies）的「第三種用法」：文學成為媒介一個子集的一部分。這類研究將電子組合或基於編碼的邏輯組合以及一種臻於完善的互動理論帶入了文化分析與生產，讓它們相互作用 (Fuller & Malina, 2005, p. 9)。這樣的用法，在一般情況下理解的「媒介環境論」之外——這一脈絡包括但不限於馬歇爾．麥克盧漢（Marshall McLuhan, 1911–1980）、路易士．芒福德（Lewis Mumford, 1985–1990）、哈樂德．英尼斯（Harold Innis, 1894–1952）、沃爾特．昂（Walter Ong, 1912–2003）等——開啟了更多可分析的複雜空間（黃華，2017）。

媒介特異性分析不僅可以用來處理「第一代電子物件」(Kirschenbaum, 2001)——指在計算檔案系統之外沒有物質存在的工件，包括電子小說和詩歌，以及其他類型的超文本和網路文本作品等。媒介特異性分析為處理這個問題提供了更加精確的詞彙，包括螢幕和頁面（screen and page）、數位程式和類比介面（digital program and analogue interface）、代碼和墨水（code and ink）、可變圖像和持久標記（mutable image and durably inscribed mark）、文本和腳本（texton and scripton）[7]、電腦和書籍（computer and book）等 (Hayles, 2008, pp. 43-86;

7 這組詞條實際上是在講閱讀超文本連結時，超越日常文本閱讀而和進行文本互動的行為。這裡的文本（texton）是指靜態的任意大小的文本片段，而腳本（scripton）是一組（子）文本的組合排列。這一思路也啟發了作者後面在論述「格式」與「格套」這組概念時的方式，即「格式」是形成協議的具體形式，而「格套」是格式的一個組合態。具體論述請見後文。

Wardrip-Fruin, 2009)。Payam (2016) 曾經嘗試採用媒介特異性分析研究過化學景觀的數位傳說（chemical landscapes digital tales）。

而這種分析視角還可以更為廣泛地探尋代碼或電腦軟體在文本創作和生產中的作用 (Bounegru, 2011, February 14)。馬修・富勒（Matthew Fuller）在《看起來像是你在寫一封信》（*It Looks Like You're Writing a Letter*）一文中提到過這一線索。富勒關注微軟的文字應用程式 "Word"，分析它是如何塑造了文本生產和產生了怎樣的文本體驗。他通過研究應用程式的設計及其提供的功能，試圖揭示使用者使用軟體的驅動力和寫作規範。在大量充分記錄的基礎上，富勒指出 Word 的配置是被「任務驅動型」的工作模式所主導的，這些模式對應在大公司中電腦最初的使用定位，繼而又普及了這種類型的使用。富勒以一種諷刺的口吻指出，用於提高產品排名而非使用者生產率的功能被確立為文字處理的標準，因此削弱了用戶的自主性 (Fuller, 2003, pp. 154-157)。

富勒的研究進一步推動了「軟體作為媒介特異性分析物件」的概念，他建議從軟體安裝的那一刻開始觀察軟體的級別，包括授權合約、使用者介面及其功能等。而列夫・馬諾維奇（Lev Manovich）在《軟體掌控一切》（*Software Takes Command*）一書則提出了「文化軟體」（cultural software）的概念，將其定義為「用於創建和訪問媒體物件和環境的軟體程式」(Manovich, 2013, p. 13)。在書中，馬諾維奇認為當代社會作為「資訊社會」或「知識社會」的特徵都是由軟體決定的，他把 20 世紀 1960–1980 年代的電腦媒體譜系概念化為「元媒介」（metamedium），認為正是通過使用軟體，不同物理媒體和電子媒體所特有的技術和工具能夠在基於軟體的環境中「相遇」並被重新混合，他把這一過程稱為「深度可再混合性」（deepremixability）用來描述這種基於軟體環境中的媒體特性。而且，這種環境不僅允許內容的再混合，還允許技術和方法的再混合。馬諾維奇認為，文化軟體通過允許技術、語言、介面和內容被盜用和再混合，已經把電腦變成了元媒介。

貳、「失敗」的 996.ICU：打開研究的視窗

從海勒斯到富勒，再到馬諾維奇，這條脈絡下的媒介特異性分析開啟了對於代碼或者軟體的「物質性」研究的重要轉向。但在視角和方法上，媒介特異性分析仍然面臨一些問題：

首先，在概念上，海勒斯和富勒強調媒介的「特異性」，但這種強調只關乎某種媒介形式作為單一形態時的屬性，而對於電腦這樣一個「技術系統」（Debray,

1991 ／陳衛星、王楊譯，2014，頁 180），這樣的論述無法達到綜合性分析的高度；馬諾維奇試圖將電腦媒介的特異性概念轉化為「元媒介」，將媒介特異性的分析從針對單獨的媒介轉變為「作為一個整體的技術社會生態」研究，但是馬諾維奇在書中很少考慮技術與現有社會秩序之間的關係，他採用了一種較為明顯的技術決定論態度，忽視了技術的出現同時也是社會力量、權力結構和社會需求共同決定的結果。

第二，在方法上，媒介特異性分析對於媒介的分析有一個重要的指標，就是要求分析單元「可見」。海勒斯運用比較的方法，展示文學超文本是如何在兩種不同的媒介形式——書本和數位媒體——中被實體化的。在海勒斯看來，數位元媒介是一種替代性媒介（alternative medium），它作為一種替代性方案使得文學文本的意義對於媒介性質（之前是印刷媒介）的「依賴性」變得可見 (Hayles, 2010)。而 Fuller (2003, pp. 137-165) 則是通過紀錄，討論文字處理器在產生文本時的作用，他把新興軟體的工作記錄下來，用於批判性地研究。Manovich (2013) 的方法則是源於闡釋。但這些方法和路徑依然會留下很大的「不可見」。如何讓研究物件可見成為軟體的物質性研究中一個重要並且亟需解決的方法問題。

第三，一個具有重要啟發價值的研究來自菲利克斯．圭塔里（Felix Guattari）。他對媒介形態與關係的理解，被認為具有一種「深刻的政治性或者倫理—美學性」(Cox & McLean, 2013)。圭塔里的媒介生態哲學（ecosophy）具有三種模型：心智的、自然的、社會的，其間反覆關聯、雜交互育。這其中的政治過程，同各種「有關未來主體化形式的思想以及試驗的實驗室」(Guattari & Lotringer, 2009) 所具有的發明性的創造力一起，可被用來製造一種豐富的政治性技術感知力，引發對其進行謹慎審視的需求。這樣的視角有助於我們觀察一種模型以何種方式要求延伸至另一種模型；而在這個過程中，文本、人、運動又在何種「實驗室」中有何種作為。

因此在 996.ICU 這個案例中我們發現幾處有價值的要點：

第一，996.ICU 作為 GitHub 平臺上的一個項目，文本的書寫方式主要是代碼（code）。代碼作為電腦程式的底層文本，決定著系統和軟體的底層邏輯和功能設置。通過代碼的書寫與協作，可以實現軟體和程式在多種媒介形式、技術和方法上的融合，代碼本身沒有其他形式，但通過軟體運行之後就是一個綜合的技術形態。

第二，代碼是由人並且主要是程式設計師群體來書寫的，程式設計師既是專

業技術人員，同時作為社會成員，其身分、角色、認同、觀念等都會受到社會的影響，而經由他們書寫與協作形成的代碼作品，無可避免地會帶上社會色彩，儘管非常隱蔽。

第三，這一項目過程中，一份「反 996 授權協議」的出現，使得 996.ICU 本來只是某個社會特定群體在特定互動平臺上的一次普通協作，跨越了專業社區與日常生活、虛擬世界和現實世界之間的邊界，進入到了社會場域，衝擊了固有的社會制度，引發了不同「介面」(Mitchell, 2005) 的摩擦。如果說在電腦世界，"code is law"（代碼就是規則），程式設計師可以掌控系統和軟體的邏輯，那麼這種規則（law）同現實世界中的制度（rules）之間，「改變」的潛力如何？最後 996.ICU 專案失敗了，但 Bounegru (2011, February 14) 認為，隨著技術越來越無縫地融入日常生活，我們似乎只有在它失敗時才意識到它——「技術的失敗特別是軟體的失敗可能恰恰是研究軟體的一種方法」。

湯瑪斯．休斯（Thomas Hughes）曾經提出「技術動量」（momentum）的概念來理解「技術體系」——「嵌入在媒介制度和傳播實踐中的那些技術，其潛在的和實際的用途之間的關係如何？」為了回答這個問題，他認為不應將新技術的影響看作是一個「事件」（event），而是應將其隨著時間的推移而逐漸實現的過程（processes）作為研究單元 (Hughes, 1983, p. 15) 。由此我們試圖以 996.ICU 項目的「失敗」為研究的前提條件，對其「代碼過程」從媒介特異性分析的視角進行探析，在物理基礎、行動策略、敘事體驗這樣的「物質性」之外，強調其「代碼過程」的「社會性」，即在「特異性」之外的「維度性」（dimensionality）。這種關係是為說明，任何一種物質元素，除了從屬於外延的那些有目共睹的領域，還對應並從屬於其他一眾將其置於同虛構性、情感性、歷史性等元素的關聯之中的組合性力量。通過對於媒介特異性分析視角的修補和對本案例的分析，我們試圖想要加深和拓展對「當代碼被視為受物質和歷史影響的文本工具時，意味著什麼？」這一問題的理解 (Kirschenbaum, 2001)。

參、資料收集與分析框架

本文使用 GHTorent dataset 資料庫和工具元件 (Gousios, 2013)，從 GitHub 網站下載存取所有 996.ICU-master 歷史檔案代碼，讀取環境採用官方推薦的 MarkdownPad 2，資料收集時間為 2019 年 3 月 30 日至 5 月 28 日，採用 GH Archive 項目（https://www.gharchive.org/）提供的記錄 GitHub 時間軸並對其進

行存檔的方法，GitHub 的平臺機制和編碼術語參考 GitHub 官方詞彙表 (GitHub, n.d.)。

作者於 2019 年 4 月 26 日到 5 月 5 日對 3 名經常使用 GitHub 的程式設計師進行了無結構非正式訪談，基本資料見附錄。這 3 名工程師都是 GitHub 的重度用戶，「幾乎每天都要刷」（題目為「每天使用 GitHub 的頻率如何？」）（附錄 Pro A、B、C）。有一人還是 GitHub 百星作者（題目為「你會在 GitHub 上開專案或參與寫代碼嗎？」）（附錄 Pro B）。本文註明為訪談內容的資料均來自對這 3 位程式設計師的訪談。

文中所有出現的媒體材料均來自 996.ICU-master 中 external 資料夾裡搜集的媒體對於 996.ICU 的報導，其中中文報導 73 篇，英文報導 41 篇。本文的分析框架綜合了媒介特異性分析的經典分析框架，並與本案例中的新內容相結合（見表 1）。

肆、代碼過程的物質特異性：物基與意義的一體

一、以存儲庫為仲介的半透明社交系統

GitHub 是開放原始程式碼最流行的存儲庫（repository）(Finley, 2011, June 2)，也是全球最大的代碼託管服務平臺。它支持大型群體通過電腦網路進行交流和協作，同時還是一個知識社區 (Erickson & Kellogg, 2000)。截至 2019 年，該平

表 1：MSA 經典分析框架及其補充

分析框架	典型特徵	分析層面	分析指向
物質性	物理基礎（物基）[8]	物理資源 設計意圖	特異性
	行動策略	準則慣習 合作策略	
	敘事體驗	互動模式 心理狀態	
社會性	介面摩擦	價值觀念 社會規則 複數物基	維度性

資料來源：作者自行整理。

8 本文中「物質性」、「物理基礎」、「物基」三者之間的關係是：「物質性」更加考慮本體（ontology），而「物理基礎」更偏向實體（substance），「物基」特指實體的基底（substratum），如後續分析中會以「複數物基」（subtrata）的形式出現。「物理基礎」會有「物基」的參與。

臺擁有三千多萬註冊用戶，九千六百多萬個代碼存儲庫。它有一個可公開訪問的應用程式設計介面（application programming Interface, aPI），自 2012 年 3 月以來它還發布了公共項目事件流。

GitHub 和它的用戶之間有著複雜的交互，並且以不同的形式發生。比如程式開發人員可以創建和分離存儲庫，推送代碼，批准他人推送的代碼，為他們喜愛的專案添加書簽，跟蹤其他開發人員的活動等等。這些「動作」都是基於 GitHub 這一存儲庫的技術系統支撐的，是一種以「儲存庫為仲介」的代碼協作。通常情況下，習慣「刷」GitHub 的群體具有明確的職業、專業、工作和興趣需求。在物理世界裡支持這樣的群體進行交流互動的場景，在 GitHub 的線上頁面中也得到充分體現。「GitHub 就像是程式員的虛擬辦公樓，他們將寫好的代碼存放在那裡，提交對代碼的最新修改，並在那裡和同事交流、協作。」（張之琪、白莉莉，2019 年 5 月 20 日）這既是 GitHub 系統在設計時的「有意為之」，同時又證明這種數位化的「物理功能」得到了使用群體的認可，支持使用者在這樣的數字環境中互動。早在 1999 年，Erickson 與 Kellogg 就曾經嘗試開發一個基於會話的知識社區系統，在設計之初，其理念定位在「要讓參與者及其活動彼此可見，支持連貫行為」。這一系統被其稱為「半透明的社交系統」（social translucence），具有可見性、意識性和問責制三個特徵，使得人們能夠利用他們的社會經驗和專業知識來構建彼此之間的互動。但這種社交並非完全「透明」，其可見性是有條件的。2014 年，Lima、Rossi 和 Musolesi 首次對 GitHub 上發生的交互行為進行了量化研究，發現隨著時間的推移，GitHub 平臺上的日誌、事件、使用者和存儲庫資訊呈線性增長，每個專案的貢獻者（contributor）、觀察者（watcher）和每個用戶的追隨者（follower）數量分布呈現冪律狀（power-law-like shape）。但這種基於儲存庫的協作模式，社會互惠程度非常低，很多高度活躍的用戶並不一定有很多追隨者 (Lima, Rossi, & Musolesi, 2014)。可以說，這種社交系統既保證了使用群體高效流暢的交流和協作，同時又不會過多涉及個人生活，使用者在上面討論公共事務的前提，更多的是基於業緣（專業水準）和趣緣（興趣愛好）。

而 GitHub 目前已經成為了對於軟體和專案進行管理的「制度化介面」（Debray, 1991 ／陳衛星、王楊譯，2014， 頁 162-163）。2015 年的一項定性研究則發現，軟體發展社區已經將 GitHub 作為管理軟體專案的重要平臺。Zagalsky, Feliciano, Storey, Zhao, & Wang (2015) 的研究著眼於瞭解 GitHub 為控制分散式版本的結合（conjunction with distributed version control）究竟提供了怎樣的社交和協作功能

環境。通過提高工作效率，改善軟體專業人員的工作方式，GitHub 不僅提供了一個可追蹤的專案存儲庫，還充當了相關方的社交聚會場所，支持社區實踐。

二、一起寫代碼：「即興創作」中的「協議」策略

代碼作為程式設計師群體使用開發工具所支持的程式設計語言書寫出來的原始檔案，是一組明確的由字元、符號或信號碼元以離散的形式表示資訊的規則體系。代碼的書寫具有一定的要求，如需要具有唯一的確定性，採用標準化的書寫方式，文本需要具有通用性、可擴展性、穩定性等特性。程式設計師在開始進行代碼程式設計之前，必須花費大量的時間學習和練習寫代碼，這其實就是學習和實踐「準則」的過程。其中包括大量複雜的分析和關聯交互：即如何把一個現實問題處理成為程式問題，如何在協定／準則／語法規定的範圍內完成任務 (Galloway, 2004)。

如果一個程式設計師想在 GitHub 上修改一個開源軟體，他可以將原始程式碼「分支」（fork）一份，在新的拷貝上進行修改，然後提出「拉回請求」，軟體的維護者會審閱他的修改，覺得合適就會接受請求，將修改納入軟體中，這使得每個程式設計師都可以參與完善軟體。如果一個程式設計師的修改和項目創始人的意願相悖，也沒關係，他可以將原始程式碼複製出來另起爐灶。如果他的修改在社區裡獲得了足夠的支持者，那這個新項目在關注度上就會逐漸取代原來的項目。996.ICU 在 GitHub 上的演化速度和聲勢與這種開發模式密不可分，它可以吸引盡可能多的程式設計師參與，鼓勵盡可能多新的形式被發明出來，同時它的進展方向也是不確定和流動的。

Soules (2002) 曾經徵用了「即興創作」（improvisation）這個來自戲劇和人類學的術語來描述這樣一種狀態：我們要求電腦表演，而我們又是通過電腦進行表演。這是一種「雙重意識」，即興創作需要「協定」（protocols），即行為準則和慣例，但又為在這個約束矩陣中不同程度的個人表達提供了發揮的空間。協議作為一種「長期確立起來的具體準則」，設定了「優先順序和精確正確的程式」，這看起來好像與流行的即興創作概念對立，但協議是將事件「粘合」在一起的策略。

「協議」一方面受代碼語言的語法限制，必須用一種工整且正確的「格式」書寫。另一方面，程式設計師也可以在程式中定義一套「格式」，其他參與進來的群體必須遵守這一規則。比如在 996.ICU 的檔案檔中，awesomelist 是所有參與

「反 996 授權協議」（Anti-996 License）的專案清單，在這組代碼的開頭，我們可以看到這樣的說明（見表 2）。

「貢獻指南」是一則典型的「協議」，通過規定的「格式」和繼承固定下來的「格套」組合起來。創始人規定了標誌（logo）的大小，並提出在 GitHub 和其他網站的書寫格式，給出了可以直接套用的符號組合。雖然有的格式只是推薦，不排除其他參與的程式設計師可以用自己的格式，但根據程式設計師日常的使用慣習來看，很少有人會故意反對，如果不喜歡這個格式，可以選擇不參與。而假使有人有異議認為原初格式不好而眾人覺得有道理，可能後面這種格式就會替代原初格式，成為繼承固定下來的「格套」。但是不管是遵從原初格式，還是後面有了變化，程式設計師群體本身對於規則的遵守與認同，具有非常典型的「複製」的特徵：遵從規則，局部變化，整體統一。

同時，這種「協定」也可以通過視覺化方式的展現，本身具有極強的表演性。如下圖所示，伴隨著加入「反 996 授權協議」的專案越來愈多，右邊編譯過的頁面變得越來越豐富：彩色的圖示和矩陣式的排列，兼具個性與共性，帶來「團結一致」的儀式感和視覺衝擊力，程式設計師通過「格套協作」表達具有集體認同的「陣形」，形成運動的數位景觀（見圖 1）。

不同與其他文本書寫中「文本性」的相對穩定性（如印刷出版），代碼的書寫天然地就同其「物質載體」——語法、電腦和網路——成為一個整體。代碼的物質性並不具有「物質的偶然性」，但文本卻具有很大的流動性，這種變化既可能是特定時空下有目的的製作結果，也可以是時間流逝而倖存的遺跡。被書寫出

表 2：996.ICU 代碼存儲庫中 awesomelist 檔表頭

```
Projects under Anti 996ICU License. Thanks for your support!
===
貢獻指南
===
- LOGO 尺寸
  - 建議大小 *60 * 60* `<imgsrc=”logo.png” width=”60”>`
- 官網連結
  - 如果是 GitHub 存儲庫，請按此格式填寫 `[GitHub](url)`
  - 如果是其他網站，請按此格式填寫 `[ 官網名稱或項目名稱 ](url)`

[Chansos-Website-Official]:https://chansos.com
[Chansos-Website-GitHub]:https://GitHub.com/ChangedenCZD

| LOGO | 項目 | 官網 |Stars| 簡介 |License|
|:---:|:---|:---:|:---|:---:|:---|----|
```

資料來源：作者自行整理。

圖 1：打開 awesomelist 介面可以看到格套協作形成的數位景觀

資料來源：作者自行整理。

來的代碼一方面需要能夠被電腦和軟體正確地讀取執行，另一方面，如果代碼被公開，其他程式設計師也會「閱讀」這種語言，評價代碼寫作的優劣，甚至還可以參與修改和優化代碼。比如代碼一旦公開，其最終的走向就脫離了最初「原始程式碼」而進入社區互動，越來越多的代碼語言不再需要重新編譯而直接可以看到修改結果，代碼文本本身甚至就是為了被不斷「反覆運算和優化」而「選擇」了基於數位記號的形式。可以說對於代碼而言，其「物質性」迅速具有了「文本性」。

因此如果從媒介特異性分析的角度來看，代碼更好地體現出「文本性」與「物質性」之間並不存在的簡單的主次關係，不能說何者屬於源，何者屬於流。以往當「文本性」與「物質性」產生存在明顯關聯時，研究者往往會自覺不自覺地強調「文本性」的優先性，而將「物質性」視為派生的、純粹是文本內容的某種被動地呈現。但代碼這種文本形式顛倒甚至重新組合了文本性與物質性的聯繫。「文本性」與「物質性」並不止於文字與其物質呈現方式之間的關係，還可以造成相互間存在感的加強，並孕育出一種富於意義的新事物。

三、代碼協作中的「信任」與「意識」敘事

代碼作為一種文本，不僅具有表面上的「意思」，同時具有深層次的「邏輯」。對於程式設計師群體而言，代碼作為一種「用熟悉的符號寫成的另外一種語言」，不僅可以表達他們內心的含義，同時還可以進行相互間的交流。

在 GitHub 上，程式開發者建立代碼存儲庫，邀請其他人來參與項目，歡迎大家「來玩」（play），這具有非常明確的意圖，而這些含義也會被其他程式設計師瞭解。「協議」的一個特點在於，能夠進行這種協作本身的群體認同和意識程度非常高。以 996.ICU 代碼存儲庫 README.md 的初版本為例，最初的版本裡只有三句話且非常簡單，但卻揭示了在 GitHub 上程式設計師群體進行代碼生產和傳播的基本模式（見表 3）。首先，第一行代碼是說，這是一個用來收集星星的空存儲庫，請按下 F 鍵，向光榮的 GitHub 致敬。第二行代碼表示，「歡迎提建議或 PR」。PR 是指「拉回請求」，這是 GitHub 上參與修改軟體的一種方式。第三行則提供了參與討論的網址。

如果和維基百科進行比較就會發現，維基百科也是一個線上參與的協作系統，其成功源於「群體智慧」，即大量普通用戶參與的社會協作知識系統 (Kittur, Chi, Pendleton, Suh, & Mytkowicz, 2006)，但這樣的協作不要求用戶之間彼此要「意識」到對方。而對於開源軟體的專案開發，幾乎總是要求開發人員彼此間要保持相互的「意識」，他們既要對整個團隊有總體意識，也要對與之合作的人員有更詳細的瞭解 (Gutwin, Penner, & Schneider, 2004)。雖然資訊源比較有限，但只要開發人員致力於閱讀代碼列表、公開專案通信等，這些有限的文本管道就有助於支撐彼此保持意識的特徵，從而可以進行大型的、複雜的、高效的分散式協作。Dabbish, Stuart, Tsay, & Herbsleb (2012) 的研究發現，參與者能從 GitHub 上的網路活動資訊裡，提取到豐富程度驚人的社會推論，比如在編輯代碼時推斷別人的技術目標和實現願景，猜測幾個類似的項目中哪一個最有可能長期繁榮等。「半

表 3：996.ICU 代碼存儲庫 README.md 檔初版版本

1 Empty repo only for counting stars. Press F to pay respect to glorious GitHub
2. Suggestions and PRs are welcomed ！
3 Join discussion at [#20]（https://GitHub.com/996icu/996.ICU/issues/20）

資料來源：作者自行整理。

透明社交系統」讓程式設計師所有的參與行為都被記錄和呈現，雖然只有「公共行為」人人可見，但這樣的一種「記錄」保證了參與者在技術系統中的行為規則，改善了複雜知識活動中的協作和學習過程。程式開發者對於專案參與者的邀請和召喚，基於的是共同的職業身分和對參與者專業水準的認可。這樣的一種信任與默契，使得參與者會從閱讀的代碼中「理解」而獲取的推論，結合自身的工作進行協調，提出改善和優化代碼的建議，甚至親手修改代碼。

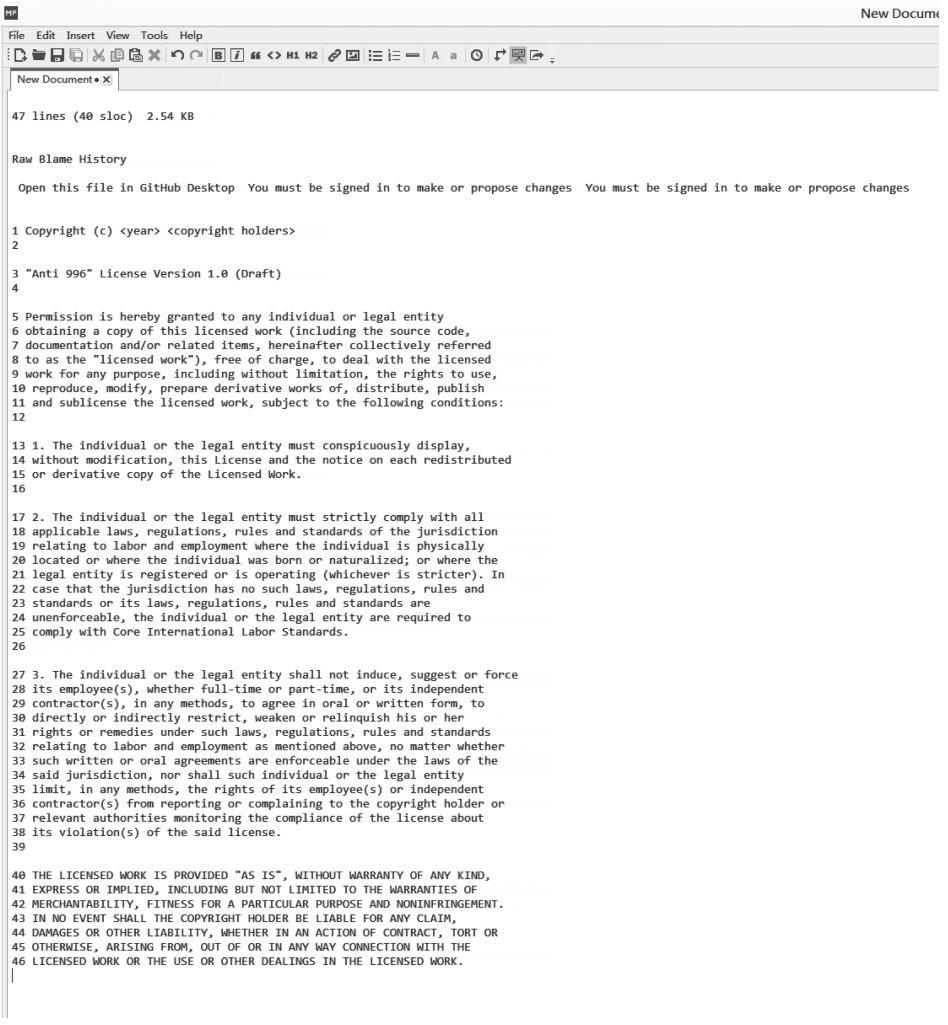
正如馬文．卡爾森（Marvin Carlson）對表演所包含的「雙重意識」所進行的說明：「通過這種意識，一個動作的實際執行被置於與該動作的潛力、理想或記憶的原始模型的心理比較中……表演永遠是對某個人的表演，一些觀眾甚至就是自我。」（Carlson, 2013, pp. 5-6）如果把電腦系統看作是一種表現媒介（performance medium），代碼協作則集中象徵了多種交叉話語（intersecting discourses）在這種媒介上的複雜矩陣。程式設計師受邀參與代碼協作，專案的內容和架構經由群體智慧得以延伸和拓展。程式設計師創造著資訊，而同時被創造出來的還有這些資訊的受眾；代碼按照協議書寫，而寫出的代碼還可以再定義媒介特性。「新資訊就是新媒介」，在一定程度上，人類彼此之間、人類和技術之間就以這樣的機制取得了共生。

伍、代碼過程的「維度性」：政治與「機器語言」的社會化

代碼的「物質性」，存在和變化都是歷史境況的產物，這與特定的個人或群體的意識變化有直接關係。996.ICU 項目的一個重大轉折來自「反 996 授權協議」的提出。2019 年 3 月 30 日晚，伊利諾大學厄巴納—香檳分校（University of Illinois at Urbana-Champaign）法學博士 Katt Gu 在丈夫閻晗（Suji Yan）的鼓勵下，連夜起草了包含 46 行代碼的「反 996 授權協議」（見圖 2）。她使用了相對寬鬆的 MIT 開源協議，被許可人可以自主進行修改、出版、發行或售賣軟體等。協議指出，使用者需要遵守當地或國際勞動法中較為嚴苛的法規的前提下使用該軟體，不容許不遵守勞動法的團體使用。這一舉措希望可以促使實行 996 工作制公司增加軟體使用和研發的成本，改變其壓榨軟體發展者勞動時間的情況和立場。

Johnson (1999) 在《介面文化》一書中提出了「介面」的概念：形塑使用者和電腦之間進行交流的軟體。「交互介面控制的關係是語義學層面的，它體現為意義和表達，而非物理力量。」（Johnson, 1999, p. 14）交互介面就像譯者一樣，

圖 2：包含 46 行代碼的「反 996 授權協議」原文



資料來源：作者自行整理。

介於兩者之間，使得彼此互相瞭解。在廣義上，交互介面可以理解為「兩個個體或者系統接觸的場所或表面」(Gane & Beer, 2008, p. 52)。馬諾維奇認為，書本或雜誌這類傳統媒體也扮演著交互介面的角色：它使得使用者與「敘述」或者「故事」產生關係。在電影的例子中，馬諾維奇認為「電影的物理交互介面就是電影院特殊的物理結構」（Manovich, 2001, p. 73）。

因此，「交互介面成為了一個重新思考社會和物理空間聯繫的關鍵概念工具。」（Mitchell, 2005）交互介面使得網路的形式可以存在於或者跨越不同的事物、客體或媒介間。「毋庸置疑，交互介面這個詞可以被用作界定與任何傳播媒介的交互——無論新或是舊媒介」(Gane & Beer, 2008, p. 52)。因此在這個意義上，我們認為 996.ICU 在 GitHub 上的存儲庫是一種「交互介面」並不新鮮。交互介面不僅是概念工具，同時也是物質技術，一種批判性分析的物件。「……要將其放入歷史語境中，通過與先前技術的結合理解它們的形式和設計。」(Sterne, 2003) 在這裡，我們借用「介面摩擦」這一「敏感性概念」（Jensen、曾國華、季芳芳，2017）想要強調的是，996.ICU 這一項目真正影響巨大的「場所」，其實是在「代碼的語義學含義」指向了現實社會中的一種制度形態，並通過代碼書寫的形式——以「反 996 授權協議」為集中體現——作用於了社會關係。如果以往關於交互介面的理論和研究關注的是「感知」——一種「隱性的交互性」，那麼這裡提出的「介面摩擦」強調的是「行動」——競合與再生產。

一、游離而分散的價值觀念

「反 996 授權協議」一出，即在專業群體即引發了爭議。開源框架 Vue.js 的作者在個人微博上表示，他本人反對和譴責 996，但也反對在開源專案授權協議中加入歧視性條款禁止部分使用者使用，或是利用開源專案做任何形式的政治博弈。「商業公司互相之間用 996 license 或許有些許震懾力，但要求獨立開源專案用那是逼別人當烈士」（張之琪、白莉莉，2019 年 5 月 20 日）。但也有觀點認為，「反 996 授權協議」與開源精神並不衝突，而是和自由軟體精神有一定衝突。因為如果按照其聲明，「反 996 授權協議」在短期內很難被大型的重要開源項目參與和採用，長期看也未必有，這類非自由授權協議更多是一種態度表達。

專業群體對於「反 996 授權協議」的爭議實際上體現了「自由軟體」和「開源軟體」的理念之爭。根據自由軟體發起人查德．斯托曼（Richard Stallman）的定義，自由軟體意味著使用者可以自由地運行、拷貝、分發、研究、修改並完善軟體，“free” 的含義是自由（liberty），而不是免費。斯托曼在政治上持激進的左翼立場，將自由軟體視為「達成社會目的技術方法」。自由軟體的核心理念包含了嚴厲的道德判斷，在保證用戶絕對自由的同時，開發者的自由被道德綁架了。因此在 1998 年，自由軟體中的一部分成員分離出來，創建了開放原始程式碼促進會（Open Source Initiative, OSI），想要用「開源軟體」替代「自由軟體」，

捨棄斯托曼的部分理念 (Open Source Initiative, n.d.)。在「開源軟體」的支持者看來，開源的目的是為了團結一切可以團結的力量，一起開發更多更好的軟體，因此就要制定一個更加寬鬆、去道德化、不排他的開源標準。對待開源最好的態度是，既不以道德相標榜，也不以道德相指責。OSI 的創始人之一布魯斯・裴倫斯（Bruce Perens）給開源軟體下的十條定義中，有一條就規定「開源軟體不得對任何人或團體有差別待遇」（No discrimination against persons or groups）。

美國科技作家彼得・韋納（Peter Wayner）在《共創未來：打造自由軟體神話》（*Free for all: How Linux and the free software movement undercut the high-tech titans*）一書中曾經寫道，自由軟體的政治學可以歸結為一個兩難問題：共產主義的烏托邦還是自由主義的市場？在韋納看來，代碼的作用相當於生產工具，開源軟體希望將這些生產工具發放到每個人手中，讓他們可以按照自己的意圖自由使用 (Wayner, 2000)。

而另外一些觀察發現，對待「反 996 授權協議」的矛盾態度和猶豫性格，源自程式設計師群體的「去中心化」組織方式：「以往工人運動都是知識分子、NGO 參與組織，這次程式員通過 GitHub 實現了自組織。」（張之琪、白莉莉，2019 年 5 月 20 日）這種組織方式的優點是民主開放，可以讓更多人捲入，並在其中享有話語權；但缺點也很明顯，那就是缺乏緊密的組織，沒有統一的綱領，因此很難存續。程式設計師 C 認為，「這套去中心化的組織頗具開源特色」，比如在某個社群裡曾經討論過要不要選出一個委員會來組織和協調大家的活動，但大部分人否定了這一提議，「我當時也是強烈反對，因為一旦有了委員會，就有了被打擊的目標」（附錄 Pro C）。程式設計師 B 則認為用「去中心化」來形容開源社區的組織形態不準確，應該說是「鬆散的」，但並非沒有核心（附錄 Pro B）。他表示，很多社區都會在發展中自然產生核心（或者說是權威代言人），這些人貢獻巨大，有目共睹，在社區中的地位非常穩固。例如在對待「反 996 授權協議」的態度上，許多程式設計師都會提到開源框架創始人的意見。

在反思超文本的結構影響時，Jackson (1997, November 4) 曾經寫道：「在超文本中，所有內容都立即存在並具有相等的權重。它是一個大腦，分散在所有細胞中，充滿著無窮的潛力，但脆弱而又猶豫不決。」如果 GitHub 平臺本身的物理基礎中包含了這樣的「半透明性」和「去中心化」屬性，在一定程度上已經預示了這場運動的分散、游離和最終的泯滅。

二、觸及社會規則後的自我反噬

席爾瓦 (De Souza e Silva, 2006) 認為，交互介面將資訊輸入生活環境，進而創造了新的「複合空間」: 整合虛擬與物理，使得兩者密不可分。而交互介面也不再是「隔膜」（membrance）(Poster, 1996, p. 20)，而是一種需要重新定義的數位元和物理空間。「反 996 授權協議」的矛頭指向了現實中的 996 加班制，按照協議中的說明，這份用 46 行「虛擬」代碼寫成的協定，隨著程式設計師越來越多地將其「引入」到自己公司的項目中，「現實」中的互聯網公司將面臨無法使用適用於該協定的軟體的境況，這將實實在在地增加公司軟體使用和研發的成本，甚至還可能造成產品癱瘓。在 GitHub 的討論區，「反 996 授權協議」還召喚出了一份統計實行 996 加班制的「公司黑名單」，程式設計師按照規定的「格套」書寫和上傳實行 996 加班制的企業名單，截止到 2019 年 5 月，這份名單已經累計達 955 家公司，這些上榜的公司可能會面臨在招工時候的「逆向歧視」和道德壓力。胡泳（2019 年 9 月 24 日）認為，反 996 運動的成功之處在於，「提供了一種創造性的反抗模式。他們在代碼平臺上抵制 996，這本身就非常值得讚揚，未來或許也可能在技術的不斷演進過程中，發展出一些新型反抗模式，以此制約一些公司的不當行為，也就是說，那些互聯網公司可以通過科技手段對你進行異化，你也可以通過巧妙的平臺和技術，對這些公司進行『反制裁』。」

然而圍繞「反 996 授權協議」這一介面，反制與分裂也一直存在。「這一事件在中國最大的吊詭之處在於，中國的程式設計師可能昨天在 GitHub 上給反 996 專案加了星，今天就要加班給 360、QQ、UC 的流覽器更新遮罩反 996 項目的網址。」（張信宇，2019 年 4 月 6 日）程式設計師 A 引用了自己在推特（Twitter）上的評論：「還沒等上面動手，所謂的抗爭者就開始內部審查了」（附錄 Pro A）。而在百度、阿里、騰訊的內網裡，與 996.ICU 項目相關的話題雖然有，但並不火爆，996.ICU 網站遭到包括百度、QQ、UC、360 等多款國產流覽器的遮罩和封殺。程式設計師群體陷入內部分裂，同盟在瓦解：「這是 GitHub 上有史以來漲 star 最快的項目，過段日子也有可能是掉 star 最快的項目」（Pro A, 2019）。3 月 29 日，在 996.ICU 專案創建的第四天，其論壇（issue）功能被關閉，作者聲明表示：「即使存在交互的限制，issue 領域依然失去控制，所以個人決定將其關閉，和 GitHub 與其他人無關。」著名的開源軟體 GNU 官網將「反 996 授權協定」列入「非自由軟體授權協定」（non-free software license）類別，並建議不要採用它。

這樣的發展讓 996.ICU 項目的海外支持者也感到尷尬。4 月 24 日，微軟

（Microsoft）和 GitHub 的員工聯名發布了一封公開信：

> 我們微軟和 GitHub 的員工支持 996.ICU 運動，並且和中國科技工作者站在同一戰線。我們知道這是跨越國界的問題，同樣的問題也充斥在整個行業中。我們鼓勵 Microsoft 和 GitHub 保持 996.ICU 在 GitHub 的存儲庫不被刪改並且可供所有人使用。（SuperChenSS, 2019, April 23）

Pantagon 是一名美籍華裔程式設計師，平時在紐約工作，他參與了簽署了微軟的請願書，並期待 996 運動成為中國互聯網從業者爭取合理利益的一個開端。「他們在代碼平臺上抵制 996，這本身就非常值得讚揚，未來或許也可能在技術的不斷演進過程中，發展出一些新型反抗模式，以此制約一些公司的不當行為。」但事態最終的走向令 Pantagon 感到沮喪。

三、流溢再生的複數物理基礎

與線上程式設計師們之間相互的協作和反制不同，在線下，另一種行動也開展起來。4 月 1 日愚人節當天，微信（WeChat）公眾號「shachiku 東亞保健所」策劃了一場行為藝術。Shachiku 譯為「社畜」，是日語中「會社」與「牲畜」的結合體，指一朝被雇傭即任公司隨意使喚，必須順從猶如牲畜一般的個體或狀態。行為藝術的志願者兩人一組，身著正裝，頭戴面具，來到北京九家加班文化盛行的互聯網公司門口，一人扮演老闆、一人扮員工，老闆在員工脖子上拴上繩子，像遛狗一樣牽著員工。他們還向這九家公司投遞了《關於設立「拒絕加班日」的倡議書》，倡議內容包括：捍衛 8 小時工作制，抵制違法企業，尋求勞動賠償等。

程式設計師 C 認為：「（996.ICU）運動的發展模式是 O2O 的（online to offline），先線上生成一個 idea，再到線下落地，最後回到線上收割流量」（附錄 Pro C）。在關閉之前，GitHub 996.ICU 存儲庫的 issue 功能儼然成為了灌水聊天的社區，除了討論 996，還有各種廣告、徵友、拉群等活動（T 客邦，2019 年 3 月 30 日）；有人引用了芝加哥大罷工時期美國民謠《八小時之歌》（*Eight Hours*）：“Eight hours for work, eight hours for rest, Eight hours for what we will!” 作為專案的主題曲；bilibili 網站上出現了〈996 的一天生活，這樣的福報 hold 不住〉視頻（勒是巧巧，2019 年 4 月 23 日），提出「996 的生活，接受或者反抗？」

的口號；關於 996.ICU 的新聞報導大量出現，僅在專案的檔案資料中就收集了 73 篇中文報導，41 篇英文報導，此外還有日文、韓文若干。

行為藝術、倡議書、論壇灌水、歌謠、視頻、報導、評論等等，這些社會「文本」繞著 996.ICU 專案被大量地創作和生產出來，地理場所、網路空間、媒介話語等在 GitHub 代碼平臺之外開闢了另外的「複合空間」(Mackenzie, 2006)，並在其中關聯互動。如果說「文本」是指用語言／符號構成的具有某種內在意涵的表達（陸揚，2018 年 3 月 30 日），文本的存在形態常常會取決於此種文本的不同物質呈現方式（physical presence），那麼在這個意義上，996.ICU 的「物理基礎」可以是複數意義上的包涵各種類型的物質載體 (Kirschenbaum, 2001)，同時又是社會性的，存在於社會關係與互動之中。

陸、結語

996.ICU 專案與「反 996 授權協議」最終被社群互動、社會結構和多種社會力量制約在了一個非常有限的環境中，並最終偃旗息鼓了。但這個失敗的案例恰恰為我們採用媒介特異性分析提供了一個契機：本文強調了「代碼過程」這一技術現象其存在境況中的「社會性」，通過對其價值觀念、社會規則和物理基礎的「維度性」分析，展示虛構性、情感性、歷史性等元素在相互關聯與纏繞中所形成的組合性力量。

首先，「代碼過程」建立在文本性與物質性交錯的基礎上。基於 GitHub 這樣的「半透明的社交系統」，代碼的書寫具有表面的準則慣例和深層次的信任意識。代碼協作以一種「即興創作」的形態既遵循「協定」又留出協作空間，代碼的物質性與文本性交織交錯並且趨向物（matter），體現了一種物的法則（law of matter）（張一兵、Stiegler、楊喬喻，2016）。

第二，本文強調「代碼過程」的「社會性」是一種「維度性」關係。這種關係主要體現在三個方面：專業群體價值觀念的游離分散體現了 GitHub 平臺的「半透明性」和基於這樣平臺進行協作的「去中心化」；「代碼過程」觸及了社會規則並在一種數位與物理非「隔膜」的情況下進行融合；從線上到線下，更多新的「文本」基於複數的物理基礎被生產出來，持續互動並等待繼續被徵用。這些行動以制度化的介面和物質化的組織形態，依循長期確立起來的規則與準則相互協作，實現了代碼在人與人、人與規則、人與外部世界間進行的持續融通。

最終，代碼過程的「社會性」和「維度性」反向促使我們去思考，通過融通

我們建構了怎樣一種「協商性的複合空間」。996.ICU 專案最終「坍塌」為數位檔案中的一個「抽屜」，但這一過程彰顯了「機器語言」的政治與社會化過程，再生產出了新的意義。這既是對媒介特異性分析研究的一個補充，也為進一步思考數位元媒介的深層結構和社會意義進行了一份努力。

參考書目

Jensen, C. W.、曾國華、季芳芳（2017）。〈界定性與敏感性：媒介化理論的兩種概念化方式〉，《新聞與傳播研究》，1：113-125。

T 客邦（2019 年 3 月 30 日）。〈工程師大串連！在 Github 上用程式碼抗議 996 血汗加班制〉，《聯合新聞網》。上網日期：2020 年 4 月 30 日，取自 https://udn.com/news/story/7086/3728572

胡泳（2019 年 9 月 24 日）。〈數字勞動的無眠〉，《愛思想》。上網日期：2020 年 7 月 17 日，取自 http://www.aisixiang.com/data/118320.html

張一兵、Stiegler, B.、楊喬喻（2016）。〈技術、知識與批判——張一兵與斯蒂格勒的對話〉，《江蘇社會科學》，4：1-7。

張之琪、白莉莉（2019 年 5 月 20 日）。〈反 996 運動全紀錄：想通過代碼改變世界的人，為何難以改變加班現狀〉，《端傳媒》。上網日期：2020 年 4 月 30 日，取自 https://theinitium.com/article/20190520-mainland-anti-996-movement/

張信宇（2019 年 4 月 6 日）。〈996 到底還要不要繼續〉，《36 氪》。上網日期：2020 年 4 月 30 日，取自 https://mp.weixin.qq.com/s/8opnRvTaiwkUWBBuIhhM8Q

勒是巧巧（2019 年 4 月 23 日）。〈996 的一天生活，這樣的福報 hold 不住〉〔影像檔〕，《bilibili》。上網日期：2020 年 4 月 30 日，取自 https://www.bilibili.com/video/av50275461

陸揚（2018 年 3 月 30 日）。〈作為複數的「文本性」與「物質性」〉，《中國社會科學網》。上網日期：2020 年 4 月 30 日，取自 http://www.cssn.cn/lsx/lskj/201803/t20180330_3893418.shtml

陳衛星、王楊譯（2014）。《普通媒介學教程》。北京：清華大學出版社。（原書 Debray, R. [1991]. *Cours de médiologie générale*. Paris, France: Gallimard.）

黃華（2017）。〈技術、組織與「傳遞」：麥克盧漢與德布雷的媒介思想和時空

觀念〉，《新聞與傳播研究》，12：36-50。

Bounegru, L. (2011, February 14). Approaches to medium-specific theorizing in Hayles, Fuller and Manovich. Retrieved April 30, 2020, from https://lilianabounegru.org/2011/02/14/

Carlson, M. (2013). *Performance: A critical introduction*. London, UK: Routledge.

Cox, G., & McLean, C. A. (2013). *Speaking Code: Coding as aesthetic and political expression*. Cambridge, MA: MIT Press.

Dabbish, L., Stuart, C., Tsay, J., & Herbsleb, J. (2012). Social coding in GitHub: Transparency and collaboration in an open software repository. In S. Poltrock & Association for Computing Machinery (Eds.), *Proceedings of the ACM 2012 Conference on Computer Supported Cooperative Work* (pp. 1277-1286). Seattle, WA: ACM.

De Souza e Silva, A. (2006). From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and Culture*, *9*, 261-278. https://doi.org/10.1177/1206331206289022

Erickson, T., & Kellogg, W. A. (2000). Social translucence: An approach to designing systems that support social processes. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, *7*, 59-83. https://doi.org/10.1145/344949.345004

Finley, K. (2011, June 2). Github has surpassed sourceforge and google code in popularity. *ReadWrite*. Retrieved April 30, 2020, from https://readwrite.com/2011/06/02/github-has-passed-sourceforge/

Fuller, M. (2003). It looks like you're writing a letter. *Behind the blip: Essays on the culture of software*. New York, NY: Autonomedia.

Fuller, M., & Malina, R. F. (2005). *Media ecologies: Materialist energies in art and technoculture*. Cambridge, MA: MIT Press.

Galloway, A. R. (2004). *Protocol: How control exists after decentralization*. Cambridge, MA: MIT press.

Gane, N., & Beer, D. (2008). *New media: The key concepts*. Oxford, UK: Berg.

GitHub. (n.d.). GitHub glossary. Retrieved July 17, 2020, from https://docs.github.com/en/github/getting-started-with-github/github-glossary

Gousios, G. (2013). The GHTorent dataset and tool suite. In T. Zimmermann, M. Di Penta, & S. Kim (Eds.), *Proceedings of the 10th Working Conference on Mining*

Software Repositories (pp. 233-236). San Francisco, CA: IEEE. Retrieved April 30, 2020, from http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2487132

Guattari, F., & Lotringer, S. (2009). *Soft subversions: Texts and Interviews 1977–1985* (new ed.). Los Angeles, CA: Semiotext(e).

Gutwin, C., Penner, R., & Schneider, K. (2004). Groupawareness in distributed software development. In J. Herbsleb & G. Olson (Eds.), *Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer supported cooperative work* (pp. 72-81). New York, NY: ACM. https://doi.org/10.1145/1031607.1031621

Hayles, N. K. (2000). Flickering connectivities in Shelley Jackson's patchwork girl: The importance of media-specific analysis. *Postmodern Culture*, *10*(2). https://doi.org/10.1353/pmc.2000.0011

-- (2004). Print is flat, code is deep: The importance of media-specific analysis. *Poetics Today*, *25*, 67-90. https://doi.org/10.1215/03335372-25-1-67

-- (2008). *Electronic literature: New horizons for the literary*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press.

-- (2010). *My mother was a computer: Digital subjects and literary texts*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Hughes, T. P. (1983). *Networks of power: Electrification in Western society, 1880–1930*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Jackson, S. (1997, November 4). Stitch bitch: The patchwork girl. *Media in Transition*. Retrieved July 17, 2020, from http://web.mit.edu/m-i-t/articles/index_jackson.html

Johnson, S. (1999). *Interface culture: How new technology transforms the way we create and communicate*. New York, NY: Basic Books.

Kirschenbaum, M. (2001). Materiality and matter and stuff: What electronic texts are made of. *Electronic Book Review*. Retrieved April 30, 2020, from https://electronicbookreview.com/essay/materiality-and-matter-and-stuff-what-electronic-texts-are-made-of/

Kittur, A., Chi, E., Pendleton, B. A., Suh, B., & Mytkowicz, T. (2006). Power of the few vs. wisdom of the crowd: Wikipedia and the rise of the bourgeoisie. Retrieved April 30, 2020, from https://www.researchgate.net/profile/Bongwon_Suh/publication/200772541_Power_of_the_Few_vs_Wisdom_of_the_Crowd_

Wikipedia_and_the_Rise_of_the_Bourgeoisie/links/53d1e6220cf2a7fbb2e95533.pdf

Lima, A., Rossi, L., & Musolesi, M. (2014). Coding together at scale: GitHub as a collaborative social network. *arXiv*. Retrieved April 30, 2020, from http://arxiv.org/abs/1407.2535

Mackenzie, A. (2006). *Cutting code: Software and sociality*. New York, NY: Peter Lang.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.

-- (2013). *Software takes command*. New York, NY: Bloomsbury.

Mitchell, W. J. (2005). *Me++: The cyborg self and the networked city*. Cambridge, MA: MIT Press.

Open Source Initiative. (n.d.). The open source definition. Retrieved April 30, 2020, from https://opensource.org/osd

Payam, M. S. (2016). A window toward the medium: A media specific analysis of chemical landscapes digital tales. *Digital Studies/Le Champ Numérique*, *6*(5). http://doi.org/10.16995/dscn.19

Poster, M. (1996). *The second media age*. Cambridge, MA: Polity Press.

Soules, M. (2002). Animating the language machine: Computers and performance. *Computers and the Humanities*, *36*, 319-344. http://doi.org/10.1023/A:1016130317308

Sterne, J. (2003). *The audible past: Cultural origins of sound reproduction*. Durham, NC: Duke University Press.

SuperChenSS. (2019, April 23). Microsoft and GitHub workers support 996.ICU. *GitHub*. Retrieved April 30, 2020, from https://github.com/SuperChenSSS/support.996.ICU

Wardrip-Fruin, N. (2009). *Expressive processing: Digital fictions, computer games, and software studies*. Cambridge, MA: MIT press.

Wayner, P. (2000). *Free for all: How Linux and the free software movement undercut the high-tech titans*. New York, NY: HarperCollins.

Zagalsky, A., Feliciano, J., Storey, M.-A., Zhao, Y., & Wang, W. (2015). The emergence of GitHub as a collaborative platform for education. In ACM Special Interest Group on Computer-Human Interaction (Ed.), *Proceedings of the 18th ACM*

Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing (pp. 1906-1917). New York, NY: Association for Computing Machinery. http://doi.org/10.1145/2675133.2675284

附錄：訪談者基本資料

訪談者	性別	年齡	職稱	工作時間	專長
Pro A	男	34 歲	前端工程師	5 年	實驗平臺、實踐專案支持。
Pro B	男	35 歲	全棧工程師[9]	7 年	AI 軟體系統架構。
Pro C	男	30 歲	全棧工程師	2 年	自然語言分析。

9 全棧工程師是指掌握多種程式技能，既可以勝任前端也能擔任後端，可以獨立完成產品的技術人員。

Journal of Communication Research and Practice, 10(2), pp. 33-58, July 2020

The Politics and Socialization of "Machine Language": Media-Specific Analysis of 996.ICU Code Processes

Fang, Shi-Shi*

Assistant Researcher, Institute of Journalism, Shanghai Academy of Social Sciences

Abstract

This paper attempts to analyze the code processes of the 996.ICU project on GitHub platform from the perspective of "media specificity." It is rare to find a typical case to observe fundamental machine language as a technical structure emerging to change the rules of the system. Besides analyzing the materiality of this machine language, including physical affordance, action strategy, and narrative experience, this article highlights the sociality of these processes, including the mutual construction of technology and society in values, social rules, and multiple physical presences. The materiality and dimensionality of code encourage us to reflect on the processes as some consultative composite space and thus promote understanding of the theoretical framework of media-specific analysis (MSA), the deep structure of digital media and its social significance.

Keywords: code processes, sociality, media specific analysis, dimensionality

* Email: fangshishi@sass.org.cn
Received: 2019.8.18
Accepted: 2020.5.17

JCRP 世新大學新聞傳播學院
舍我紀念館 Cheng She-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

傳播研究與實踐．第 10 卷 第 2 期．頁 59-83．2020 年 7 月
DOI:10.6123/JCRP.202007_10(2).0003

從科學傳播到知識實踐：一位參與專家的觀察與反思 *

朱效民 **

北京大學哲學系副教授
北京大學科學傳播研究中心主任

摘要

在從科學傳播的學術研究到知識實踐的多年親身踐行與深入反思的過程中，作者重點結合自身參與和組織國內外數百次戶外徒步健身的經歷，系統闡述自身徒步發展的三個不同階段，逐漸從競爭性、專業化、挑戰式的徒步理念轉變到不隨便挑戰極限、不走專業化道路、徒步日常生活化的理念，並提出「三不」、「三隨」的組織模式：不用報名、不必聯繫、不見即散，一切隨性、隨意、隨緣。在理論研究與知識實踐過程中，積極學習和借鑒中國傳統的健身思想（如太極拳、氣功等），同時深入反思和分析現代西方運動的觀念及對中國的影響，試圖為大眾健身的科學傳播提供一些不同的思考及選擇，即東方視角的模索與嘗試。

關鍵詞：大眾健身、日常生活化、西方運動、科學傳播、徒步健身

* 本人近年來在國內外的徒步活動多是藉助於訪學交流，感謝如下基金的資助：北京大學人文基金高級訪問學者專案；奧克拉荷馬大學圖書館科學史與科學史系梅隆旅遊獎學金（Mellon Travel Fellowship of both History of Science Collections of Library and Science History Department, University of Oklahoma）；奧胡斯大學研究基金會——訪問獎學金（Aarhus University Research Foundation—Visiting Fellowship）。此外感謝本刊審閱專家給出的中肯意見和建議，特別感謝夏春祥主編多次來信交流，形塑對話並創造討論空間。正文部分內容曾以〈我的徒步三部曲：從競爭到適意〉為名，發表於 2019 年《中國博物學評論》第 4 期，頁 26-48。

** Email: zxm0801@pku.edu.cn

壹、我的科學傳播：從理論到實踐

個人的科學傳播[1]研究始於 1996–1999 年北京大學（簡稱北大）就讀博士期間，起初指導教授建議探索近代的科學傳播史，讓我去北大檔案館研讀中國科學社的《科學》雜誌。而從 1915 年第一期《科學》雜誌起，認真讀了半個月就有點讀不下去，一則找不出自己感興趣的論文頭緒；二則在當時膚淺認識中，認為中國各方面都應學習西方先進理念與技術，這些故紙素材不妨暫時擱置；三則難以言說的是，對於這些民國時期刊物中的不少繁體字感到十分陌生，而自己當時又沒興趣認識。於是和指導教授協商，希望能做些國外科學普及（簡稱科普）方面的探究，比如國際科學素養調查，以及美國中、小學科學教育改革的 2061 計畫等，寬容的指導教授後來也答應了。

博士畢業後，基本上就在科學傳播社群中發表論文及普及性的大眾文章，同時有機會也參與和主持相關的研究課題。這期間，有兩次經歷印象深刻。一次是 2003–2004 年，正逢「國家中長期科學與技術規劃戰略研究」——為制定 2006–2020 年科技戰略長遠規劃的前期學術研究，由時任總理的溫家寶（1942–）主持，科技部長徐冠華（1941–）具體負責，算是國內級別最高的課題，很多資深專家都說機會難得，賠錢也願意幹。這個戰略研究共有 20 個專題，其中第 19 個專題是「創新文化與科學普及」（這是科普首次進入國家的科技戰略規劃之中），下分 13 個子課題，我負責第 8 個子課題「國外科普研究」，後來還有幸成為專題總報告的 5 位執筆人之一（創新文化 3 人，科學普及 2 人）。這次計畫模仿 1956 年制定的中國歷史上最成功的科技規劃——以「兩彈一星」為標誌的 12 年科技規劃，採取大會戰的方式，該戰略研究多次集中全國五百多位各領域優秀專家一起開會研究討論。那時博士畢業不久，算是初出茅廬，躬逢盛事、大開眼界。能和以前只在文獻、新聞裡見到的科技大佬、科普大腕一起探討真是三生有幸。我們專題經過反覆研究、討論，先後形成過 2 萬字和 8 千字的專題總報告。記得在專家會議上曾提出了令人振奮的三大科普規劃建議：建立科普大學；建立科普電視臺；建立國家科普基金。但隨著與政府部門官員的深入交流後，這三項建議全部被否定了。當時認為行政官員非常保守僵化，令人無奈。

日月如梭，十數年轉眼過去。以個人對中國科普實踐的深入瞭解，覺得問題關鍵在於提出建議的專題研究的學者們。他們對中國的科普現實與相應國情似乎

1 中國大陸至今「科學傳播」與「科普」經常並用，還有一本於 2006 年 4 月公開發行的專門刊物《科普研究》（雙月刊）。行文前後，兩個字詞交替使用，有時則按大陸的語境稱「科普」。

非常陌生，真可謂清談誤國。更讓我不可思議的是這些知名專家當時年長者已近七十歲，有的在文化大革命時期（1966–1976）還蹲過監獄，何以對中國社會現實如此隔閡呢？比如，科學傳播即使 20 年後的今天連專業都難以建立起來，遑論大學乎？至今在科學傳播研究下，少得可憐的碩士生也十有八九在本領域以外謀得飯碗。按科學史之父薩頓（George A. L. Sarton, 1884–1956）的經驗，當年在哈佛大學建立科學史系的重要標準——專業大部分畢業生必須能夠在專業領域獲得正式職位——來看，科普大學何以立足？同樣，不要說科普電視臺了，曾經順應時勢、紅紅火火過的科普頻道也相繼關停，只剩下幾個科普欄目奄奄一息。只是，我也意識到政府體制內依然有深謀遠見的籌劃高人，他們深刻地知道中國社會什麼時候可以幹什麼事情。

另一次難得經歷是 2007–2012 年，作為科普專家，我全面參加北京市科學技術委員會連續多年組織的「北京市創新型科普社區」（此處社區也包含農村）的科普工作評審和驗收；5 年時間裡先後實地考察過當時北京 18 個區、縣的近百家社區、農村的科普工作。令人眼界大開的是，原來在書籍、論文、新聞、會議，以及專家口中的「科普」之外還有一個活生生的、具體實踐著的科學傳播，而這些基層和現實的科普工作幾乎在學術文獻中看不見。心中不禁浮現：在專業學術與常民生活之間，究竟哪個才是中國真正的科普呢？國內曾熱火朝天地引進過法國科學咖啡館、荷蘭科學商店、英國科學酒吧、丹麥共識會議，不但研究討論熱鬧，而且真心實意地操作實踐，可然後呢？不過是「風流總被雨打風吹去」。在北京看到的諸如社區科普茶舍、農家科普大院、科普衚衕[2]、科普樓門似乎更有本土生命力，也是普通百姓日常生活中看得見、摸得著的真正科普。

分析原因，一些教授、科學研究（簡稱科研）人員的研究方法、思維架構基本上是在西方文獻中反覆養成，「拿來主義」的新概念、新觀點生搬硬套滿天飛，「城頭變幻大王旗」、「各領風騷若干天」，卻完全見物不見人，對社會實踐基本無感，對具體國情完全不解。更有甚者，某些科普專家的思維已經簡化到「言必稱歐美」的地步——討論和建議任何政策的依據就是歐洲如何做的？美、日怎麼幹的？筆者參加過不少各級、各類政府部門的科普政策和發展規劃的諮詢研討會，聽著這些專家不切現實的發言，有時候不免想起辜鴻銘（1857–1928）的極端之言，把這一屋子專家統統拉出去，中國的科普事業也許就好辦多了。2018 年筆者訪問臺灣大學（簡稱臺大）時，一位哲學系教授哀歎臺灣已徹底失去學術

2 本刊編輯註：衚衕，簡寫胡同，中國大陸北方方言名詞，指狹窄的街巷。

的話語權和自主權——即使研究中國哲學，基本上也不得不用西方的分析框架、概念用語，[3] 而且要用英文發表論文才獲認可，他很羨慕大陸的哲學論文目前還有中文期刊可以發表和承認。想一想真有點細思極恐：我們的自然科學早已經唯《科學》、《自然》、《細胞》馬首是瞻了；社會科學研究沒有定量數據、理論模型幾乎寸步難行，一些重點大學也只以英文發表「論英雄」了；剩下的人文科學當下也同樣在大獎特獎英文論文的發表，[4] 不久將來大陸是否也要漸步臺灣喪失學術自主權的後塵？這是不是一種值得警惕的「學術殖民」？（參見龔鵬程大學堂，2019 年 10 月 29 日）

記得 4、5 年前，筆者參加道教養生的講座，講演者是位在國外獲得博士學位、道教領域裡的資深教授，他在演講過程中頻頻抱怨和批評道教原始材料中存在著諸如概念混亂、邏輯矛盾、玄想荒唐之處。在他看來，道教的許多養生功法都極不科學、完全缺乏科學的可操作性與可檢驗性。講座後我私下與之交流，問他是否自己練習過道教的養生功法？不出所料，他頗帶不屑地回答說：「從來不練」。我十分理解他的意思，比如作為學術研究要客觀、公正，以旁觀者身分進行觀察，不宜主觀介入等等——這早就是科學研究一以貫之的立場了。但是，對於道教等一些中國傳統文化、知識領域，自然科學的研究方法是唯一正確的方法嗎？科學的研究方法會不會導致我們所謂的學術研究失去什麼、誤導什麼？與道教淵源頗深的太極拳就有一個非常知名的說法：「一層功夫一層理」——試問，如果站在所謂「客觀」、「不介入」的角度，那麼對太極拳功夫的研究又能夠理解、認識到哪一層呢？在傳統太極拳（完全不同於大學武術課上的太極拳）的圈子裡還有一句十分尖銳的說法：「太極拳已經被高校裡的武術老師給毀掉了」，主要原因是一些武術老師基本上全盤接受了西方運動理論的浸染與洗禮，對中國傳統武術的理解也只有西方的單一視角和評判標準了。不是說西方的方法、理論不好，但如此以西方為圭臬，豈不是把我們自己的傳統、文化和獨特的知識體系放在了長腿鋸短、斷腿拉長的「普羅克拉提斯之床」（the bed of Procrustes）上了嗎？本人在北大也曾試圖邀請傳統太極拳師傅來做講座，事先在申請場地、演講經費時被相關行政部門以演講者沒有研究生「學歷」和學術「職稱」而一口拒

3 甚至連「中國哲學」本身的定義都是西方的，國際知名漢學家 Roger T. Ames 教授—中文名安樂哲，在 2019 年底的北大虛雲講座上也提醒聽眾注意，大陸「百度」搜索網站上關於哲學的定義與中國自己傳統的哲學毫無關係。

4 以筆者為例，2017 年發表如下論文獲北京大學 2018 年英語論文發表獎勵 6,000 元人民幣，另有筆者所在哲學系的相應獎勵 1,000 元：Zhu, X.-M. (2017). The “Great Leap Forward” of Public Scientific Literacy in China. *Journal of Scientific Temper*, *5*(1-4), pp. 7-20.

絕，毫無商量通融的餘地，讓人不僅扼腕嘆惜：我中華自己的優秀傳統竟被所謂現代教學、科研體系視之為「異類」而被拒之於門外，幾乎歸入「怪力亂神」之列！

《魔術師時代：哲學的黃金十年 1919–1929》的作者，德國作家沃爾夫拉姆．艾倫伯格（Wolfram Eilenberger）也曾感歎：「學院出了很大問題，我們的學院對當下的世界沒有任何新的思考方式，但是每年產出數以千百計既沒有人想寫、更沒有人想讀的學術論文。學院成了產業，圍著自己轉，生產空話。有人算過，一篇哲學學術論文平均只有兩個半讀者，審稿的評閱人可能都要比讀者多。不知道什麼時候大家會起來反抗這種荒謬的學術發表體制。」「世界上從來沒有過這麼多數量的受哲學訓練的人，然而哲學也從來沒有這麼無聊過。」（澎湃新聞，2019 年 9 月 29 日）有鑒於此，我深感當前的一些科研方法、評價體系存在問題，也常常考慮自己該怎麼辦？既然引進西方概念、評價標準常常水土不服、南橘北枳，那是否可以多找找中國的或東方的傳統和方法；既然理論往往是紙上談兵，那是否可以多去實踐呢？能否從中國傳統以及具體實踐中找到一些新的思路呢？我想到了健身科普，也試圖在前面兩段個人經歷中整理出「概念外來」與「想法萌生」等兩種類型工具裡去發展相關認識。當然，2007 年後在北京常民生活中打轉的經驗，是個人想法萌生的支援經驗，但他們都是百姓群眾用自身去體現的科學傳播實踐，個人也將用類似方式來深化對大眾健身、養生的認識。

國際上對公眾關心的科技問題的長期調查表明，公眾普遍對健康醫療和環境問題（俗稱為「身體的科學」和「身邊的科學」）最感興趣，[5] 可見健身科普不但長期熱度不減，而且未來遠景可期。而個人從小就對武術、體育極有興趣。武術方面，幼時身處新疆邊陲的兵團農場 [6]，只有買書自學各種套路和功夫，如在院子裡挖個只能站立其中的深坑練輕功，幻想著日後可以飛簷走壁；體育方面，小學在學校運動會拿過 800 公尺冠軍，中學時拿過 100 公尺冠軍，大學時拿過鉛球理科第四（7.26 公斤鉛球，成績 8.95 公尺，依照運動員分級標準，屬於業餘三級）。到北京大學工作後，在校教職工運動會上先後拿過 10 個前八名次（每年個人最多參加兩個專案，拿兩個名次），其中鉛球在教員中經常是第一名，實

5 參見 *Science and Engineering Indicators of 2004*, Chapter 7: “Science and Technology: Public Attitudes and Understanding.”

6 本刊編輯註：兵團農場，這是中華人民共和國統治下的特殊社會組織，存在於 1950–1970 年代，目前仍存在於今日的便是新疆生產建設兵團，對外又稱「中國新建集團公司」，位於新疆維吾爾自治區，為中國最大且兼具戍邊屯墾、實行「軍、政、企合一」的一種制度性安排。

心球有一次前八名裡只有個人是大學教員。但隨著年齡增長，江湖夢遠，可選擇的健身種類也在減少。武術方面我開始重新練習以柔克剛、陰陽相濟的傳統太極拳（這是一個涉及傳統與現代、中華與西方的複雜話題，容後專文闡述）；體育方面則適逢 2010 年北京大學教職工戶外健康協會成立，立刻興沖沖地跟著走進自然、挑戰自我。

貳、我的徒步實踐：從競爭到適意

一、文獻討論與反思

時至今日，在我近 10 年的徒步「探索」過程中，曾閱讀過不少有關徒步、運動方面的文獻，也認識和時常求教於一些相關的體育教授和專業人士，北大徒步協會也有相關學術講座、培訓以及資料等。但總的來說，除了具體的徒步技術、技巧以外，在徒步理念方面感覺對自己的說明並不大，一些理論、觀點、建議反而讓我有框架在先、畫地為牢之感，十分類似於上文提及的科學傳播研究中的困惑經歷（郝光安、錢俊偉，2010；錢俊偉、劉傳海、劉博，2015）。如有臺灣學者告知城市徒步、漫遊始盛於德國班雅明（Walter Benjamin, 1892–1940），我當即調侃，那唐朝孟郊（751–814）「春風得意馬蹄疾，一日看盡長安花」屬於哪一類城市漫遊？是否可總結為情景交融、物我相合的徒步理論？

對於近年來西方流行的強調關注當下的「正念」（mindfulness）（領教工坊，2017 年 4 月 19 日）運動的一些理念，我在徒步中也難以苟同。當然徒步過程中我也希望大家專注體驗和享受徒步本身，如不要用計步器，最好連手機也不要帶。但是我們的徒步內容和方式是非常豐富多彩的，也是非常開放的，如可以邊走邊聊任何感興趣的話題、可以隨時停下來欣賞、拍攝任何不期而遇的實時風景，也可以臨時改變行走路線和計畫等等。

在一篇〈徒步導覽——都市文化政治場域與正當化框架〉的文獻中，學者高郁婷、王志弘（2016，頁 10）總結出了臺灣都市的 5 種徒步類型，分別是奠基於大中華國族意識的古蹟巡禮、召喚鄉土情懷的地方文史踏查、接軌全球環境保育運動的生態解說、立足於消費社會與城市行銷的風格化休憩導覽，以及社會倡議與社群培力的議題性導覽等。但僅以我 2018 年一年在臺大訪問期間，主要在臺北及週邊的約四十次徒步為例（大約每週末徒步一次），都遠不止此 5 種類型，而且常常既無法提前完全預知，亦無法事後清晰歸類，甚至各種類型還互相交織、難以剝離。限於篇幅，茲舉六例如下：

（一）2018 年春，我到金山參觀鄧麗君的墓地——筠園。與印象裡臺灣名人的墓地往往自成一景、似乎不屑於與他人共處不同，鄧小姐的墓就在一大片公墓邊緣，依舊如鄰家小妹般的親切如故。耳熟能詳的一首首經典的鄧氏歌曲依然在天地間迴響，「面向大海，春暖花開」，鄧麗君溫婉親和、柔美動人的歌聲曾經喚醒了多少人對平凡、真實而又美好生活的嚮往啊。在金山墓區我還首次領略到了臺灣喪葬文化的多姿多彩，以及與之相應的安詳和諧的宗教氛圍。走下山來，路過朱銘雕塑園，儘管當日閉園，但「滿園春色關不住」，越過圍牆頭、透過柵欄門，依然可以欣賞到大師的許多或氣勢磅礴，或創意高妙的各類雕塑。這可算作一次名人追思、文藝藝術、自然風光與喪葬文化的徒步之旅了吧。

（二）訪臺前期我住在永吉路臺大宿舍，離象山公園很近。一次沿象山路線迤邐而行，不僅可欣賞沿途山色，還可不時俯瞰臺北市容，一直走到中華科技大學。沒想到居然遇見國軍紀念碑、八二三砲戰紀念園、一江山戰役紀念塔等，紀念解說的文字對我而言簡直是一次很震撼的歷史觀的典範轉換。這應是一次自然風光、城市鳥瞰、軍事文化與歷史史觀的徒步之旅了。這類徒步中事先難以預料的偶遇常常是令人驚喜的意外收穫。

（三）由臺大水源校區，沿新店溪岸邊向東徒步至動物園，沿途先後路遇世新大學、政治大學（簡稱政大），都順便校園一遊，隨後再爬上政大山上的樟山寺，在金碧輝煌的廟宇殿堂「一覽眾山小」。這是一次自然景色、校園風光與宗教文化的徒步之旅了。

（四）一次徒步觀音山，至好漢碑，俯瞰淡水河流入臺灣海峽。後翻山下到八里岸邊，山中路過兩座道觀，上面的對聯極為空靈飄逸，趕快抄錄下來。在八里等船過河期間，已是饑腸轆轆，於是大啖山豬香腸、滷肉飯、阿給、蛤蜊湯等多種臺灣小吃。可算是山光海景、宗教藝術與美食文化之旅了吧。

（五）去中研院參觀，拜謁胡適墓地、公園及其故居，參訪蔡元培紀念館、吳大猷墓地和紀念館，當晚還趕上一個「李敖與胡適」的學術講座，真可謂是名人歷史、科研院所與學術報告的收穫滿滿的學問之旅了。

（六）臺灣的大學校園也多次是我徒步的地方，如銘傳大學、輔仁大學、清華大學、交通大學、成功大學等。風格各異、公私並立的不同大學的校訓、歷史、文化、校園風土人情都是我留戀的地方。有時連帶校園周邊的社區一併流覽，如臺灣師範大學的喧鬧小吃街、長庚大學旁香火極盛的寺廟等。

一次從世新大學出來逛到羅斯福路上，索性沿路走回了臺大校園，沿途經過極有特色、在北京已經消失多年的農貿市場也不妨購物若干。在輔仁大學還偶遇一位 90 高齡的苑姓神父，不知不覺暢談一個多小時，得知他少年時在河北省讀天主教的神學院，1949 年赴菲律賓傳教，1960 年代到臺灣定居和傳教至今，不禁感慨其人生經歷大江大河、跌宕起伏。這樣的徒步涵蓋校園文化、人文歷史、學術氛圍、小區風物、商業特色、在地交流等等，豈能用若干死板的類型所概括和區隔。

常人方法論者林奇（Michael Lynch）在宣導實踐研究時相當無奈且諷刺性地評論道：「與從事這種困難的、費時的和認識論上可疑的民族學工作相比，許多科學社會學家更願意躲避在辦公室和圖書館，在那裡，他們可以假裝像是在觀察『行動中的科學』，同時開展更可敬的學術探求，篩選歷史檔案，學者派頭地創作綜合科學社會學各種相關領域的文獻，並做詳細的文本分析。」（轉引自趙萬里，2002，頁 241-242）德國當代新現象學創始人施密茨（Hermann Schmitz，1928–）曾反思指出，西方哲學所築基的身／心二元論（肉體／精神的斷裂分離）與主／客二元論（主體／客體的對立分離），嚴重忽略了人的基本生存經驗（轉引自游添燈，2015，頁 51）。而在回顧臺灣運動哲學時，師大體育學者劉一民也感歎「也不得不承認，身體實踐的閱歷，遠比學術博大精深，雖然它總是似有若無，躲在身體屏障後頭，不像學術可以結構分明、整齊明亮地以文字呈現。」（劉一民，2015，頁 16-17）——真是與我心有戚戚焉。遂索性「放飛」一下自己的徒步實踐，在「其大無外，其小無內」的具體實踐和隨時感悟中自然暢快的走自己的路吧！

毋庸置疑，下面的描述、概括、總結與實際活潑的、彼時彼地進行著的、豐富多彩的徒步實踐顯然還有很大的距離，甚至難以用文字完整表述出來，「此情可待成追憶，只是當時已惘然」，也常常令人不得不感慨「非陳詞何以展其義，非長歌何以騁其懷」，讓我們一起踏上這趟由「專業化」到「日常化」，並略帶「詩意」的徒步之旅吧。

二、文章脈絡與視角

在北大教職工戶外健康協會（簡稱徒步協會）成立初始兩年，幾乎一次不落地參加了近 30 次戶外活動，北京郊區的黃草梁、小海坨、茶馬古道等幾乎走遍。2012 年 7 月，個人還作為主力隊員參加協會在四川康定、甘孜藏區組織的徒步

活動，我們到達的最高海拔是四千多公尺。此外個人還多次被安排擔任戶外徒步活動的領隊、嚮導、壓後等職務，拿到了戶外徒步領隊培訓班的結業證書。

2012 年 8 月至 2013 年 9 月，因學術交流而到康奈爾大學（Cornell University，臺灣譯為康乃爾，簡稱康大）訪問。康大校園常被評為美國最美麗大學，坐落在曾被胡適譯為「綺色佳」（Ithaca，大陸譯為依薩卡）的風光旖旎小鎮上，學校周邊的河岸湖邊、密林深澗中分布著各式各樣的徒步路線，令人流連忘返。從 2012 年底開始，除了冰雪封山，基本上每週末組織半天的戶外徒步活動，累計下來也有二十多次。

2013 年回國後，我開始組織北京園林徒步活動，主要在圓明園、頤和園、香山、植物園、元大都遺址公園等地活動，提倡適度運動、自然隨意的生活化徒步理念，每次約 1–2 小時，5–10 公里，迄今累計已有兩百七十多次。隨後幾年裡，我訪問美國奧克拉荷馬（Oklahoma）大學、丹麥奧胡斯（Aarhus）大學、臺大時也經常組織這類在當地生活圈周邊的徒步活動，如兩次訪問臺大期間在臺北的徒步就有五十餘次（朱效民，2017）。

上面三段即是我的徒步實踐過程，徒步理念也從最初的強調競爭性、專業化、挑戰性，發展到現在不隨便挑戰極限、不走專業化道路、徒步日常生活化的理念。從小處說，算是自己徒步的心路發展歷程，往大處說，加上近年來學習傳統太極拳的些許心得，也有一些中西運動文化之間比較和衝突的思考。以下三至五節分別闡述我的徒步理念三階段的實踐過程。

三、挑戰極限，更高更遠

北大教職工徒步協會也是藏龍臥虎之地，裡面有北大教職工運動會的 1,500 公尺冠軍、400 公尺冠軍、攀岩高手、登山健將等。所以每次徒步活動，整個隊伍很快就自然分成三個群體，第一群體就由這些孔武強壯之人組成，個個英雄好漢，常把另外兩個群體遠拋在後。第二群體算是正常人，按中等偏上的速度行走，第三群體就屬於徒步活動裡面的「老弱病殘」（徒步過程中有人身體出狀況、受傷並不鮮見）人員了。

除了當領隊或壓後，身不由己要不時照顧第三個群體，我每次都在第一群體中，大家會互相比賽，越走越快，以至於領隊常要通過對講機呼喚嚮導停下來等待後面的隊伍。這些人徒步幾乎沒有時間看風景，甚至一溜兒小跑完成整個活動。老實說，始終保持在第一群體裡我已感到吃力，更加難以認同的是這些爭強

好勝者對大自然中不期而遇的美景沒有什麼興趣，好像只是來比賽爭奪名次。有時很想停下來靜靜欣賞沿途峰迴路轉的難得景象，但囿於自己好勝心，只得心存遺憾地加快腳步。

徒步界有句老話：「徒步是條不歸路！」需要不斷向更高、更遠的目標發起挑戰，不斷刷新自己的紀錄和突破身體的極限。時至今日，協會裡的徒步高手們有的已經登上了 8,000 公尺以上的山峰了，有的每隔一段時間就會到某些世界著名的徒步聖地去打卡，有的每年都要跑幾個全程馬拉松……他們一定也欣賞到了一些罕見的風景吧！也一定有過普通人從未體驗過的或酣暢淋漓，或痛苦難耐的極限感受。這些稀世美景、極端體驗也曾在心中激起漣漪，雖不能至，心嚮往之。

2012 年 7 月，協會組織隊員赴四川藏區的康定、甘孜進行徒步活動。在高原的崇山峻嶺中一條乳白色的溪流猶如水銀瀉地、奔騰而下，給靜謐祥和的高原增添了一縷「萬山不許一溪奔，攔得溪聲日夜喧」的熱鬧和生氣。溪流兩岸的石頭都是紅色的（石頭覆滿紅褐色的苔蘚類生物），迎著溪流仰望遠處巍峨高聳的峰頂，在雲霧繚繞之中、煙霞升騰之際，蜿蜒的溪流猶如一條紅絲帶時隱時現，飄渺而上，直通天庭，這可真是天有多高，水有多長了。站在海拔四千多公尺的青藏高原上，面對著「欲與天公試比高」的自然造化、鬼斧神工，很難不心生敬畏。「不敢高聲語，恐驚天上人」，藏人對宗教的虔誠信仰大概也與他們的居所距離天庭如此之近有某種關聯吧！

一次單位組織去秦皇島附近有著「北方小黃山」之稱的祖山地質公園開會，「縱使清明無雨色，入雲深處亦沾衣」會議期間自然要踏青探幽一番。研究室裡一位旅遊達人自告奮勇帶領我們走進了密林深山之中，可不久即迷失方向，無論往哪個方位走，即使爬上山頂，在高大茂密的森森林木之中最多也只能望見巴掌大的一片天空，更看不見山下的任何風景，讓我們切實體會到在大自然面前人力是何等的渺小。正在焦灼之時，突然一大片花海吸引了所有人的目光：這片不知名的林下之花長得有齊腰高，每株花都絢麗繽紛、妖嬈多姿，整片花又汪洋恣意、熱情奔放，在沒有任何人工的幹預和雕琢之下，一股天然、野性的自然之美無拘無束、自由自在地完全綻放了出來，沒有人採摘花朵，誰都不忍心打擾這份美麗。「山中發紅萼」，「紛紛開且落」，就讓這山中之花永遠自然自在地綻放、撒落吧。大家不由得感歎，看來美景與風險也是成正比的啊。

當然，野外徒步不盡是陽光美好的一面。徒步界一句常被引用的話是「有年老的登山者，有膽大的登山者，但沒有既年老又膽大的登山者」。隨著徒步的深

入，我對這些更高、更遠的目標產生了懷疑，漸漸失去了原有的興致，同時也有了一些不同的感悟和體會。

一次爬陽臺山（北京海澱區最高峰，海拔一千兩百多公尺），由於嚮導兩週前探路時沒有意識到深秋季節會封山，結果只好從偏僻小路繞遠道進山，返回時與司機聯繫又出狀況，只得繞遠路才上車。最終算下來，當天我們除了爬山垂直上升 800 公尺以外，還走了 38 公里山路，打破了協會紀錄，據說這個紀錄保持了好幾年。這一天的運動量不但對於我們老隊員來說都很有一些吃不消，腿酸腳痛要整整一週才能恢復。幾個首次參加徒步的老師大約是走廢了，因為以後再也沒有見到他們的身影了，他們對戶外徒步的印象也許只有極度挑戰身體極限的痛苦回憶了吧。

門頭溝的黃草梁風景絕佳，我先後去過 3 次，每次回來都會傷風感冒，令人質疑這到底是在健身還是傷身？分析原因，一則作息時間突然改變，運動量驟然加大，身體非常不適應；二則裝備不行，經常是爬山時大汗淋漓，裡面衣服濕透了，外面因山風凜冽卻包著透氣性很差的衝鋒衣，內濕外冷，痛苦難捱，嚴重影響了徒步的興致。 在黃草梁的山路上，有一座用石塊壘起來的墳，是位中央電視臺的女記者在徒步和夜宿黃草梁時因為失溫而去世。每次路過大家都會繞墳一圈表達敬意，也實際見證到戶外徒步的風險。而在上述祖山密林中迷失方向的經歷（後來我們偶然聽到山下一聲汽車喇叭的聲音，才確定大致方位，在茂密灌木林中幾乎是連滾帶爬地下了山），也讓人事後心生恐懼，輕率地去挑戰大自然是一件多麼不明智和冒險的事情啊。

在康定 2,800 公尺的高原上夜宿時，我整晚的每分鐘心跳都在 100 次以上，而我下鋪那位每年在校運會上拿 1,500 公尺冠軍的強驢戰友，心跳每分鐘居然只有 50 下（平時 40 下）！ 這讓我面對面地意識到人和人的身體素質是多麼的不一樣，我為什麼要用自己兩倍的心跳去和這幫天生強大的傢伙進行無謂的較勁呢？尤其在這空氣稀薄、心臟狂飆的青藏高原上，拿自己的小命去競賽簡直不啻為一個找死的行為。

丹麥學者 Eichberg 把運動分為三種形式：競技運動，集體運動，以及偏於傳統文化的大眾運動，似乎把大眾運動主要定位於傳統文化的範疇了，這與中國當前的大眾體育運動風尚明顯不符（Eichberg 著／李明宗、莊珮琪譯，2015）。實際上，大眾運動受前兩者運動時尚和風氣的影響非常大，大眾學習跟風的速度非常快，甚至會以各種形式和名義參與到競技運動和集體運動中，並反過來對二

者產生影響。例如，2017 年天津全運會，民間氣功首次進入全運會的專案：「健身氣功專案一共設有 6 塊金牌，其中包括易筋經、五禽戲、六字訣、八段錦、氣舞等功法，而參賽的選手均是從各行各業的民間高手選拔而來。」（張迪，2017 年 7 月 10 日）與此相類似，近年來戶外徒步在國內蔚為大觀，「因為山在那裡」、「世界這麼大，我想去看看」等口號激勵了無數的普通人向著「更高、更快、更強」的人生目標不斷發起「新」的挑戰，奔著人跡罕至的高山大川義無反顧地探險突進。現如今，不但戶外徒步少長鹹集，以及全馬（全程馬拉松）、超馬（超級馬拉松）、百馬（累計跑 100 個馬拉松……）蓬勃發展，而且完成 7 + 2（爬上七大洲各洲的最高峰，徒步走到南極、北極的極點）、加入 14-8000 俱樂部（成功登頂全世界 14 座 8,000 公尺以上的山峰）也成為徒步圈中許多人念茲在茲的時尚目標。

在這股戶外徒步狂熱大潮中，連世界上最高的聖母峰（The Everest，又譯珠峰）都被淹沒其中了。根據登山史學家埃伯哈德（Eberhard Jurgalski）統計，在 2000 年以前，一天內登頂珠峰的人數從來沒有超過 50 人，但僅在 2012 年 5 月 19 日當天就有 234 人登頂珠峰（李月霞，2019 年 5 月 21 日）。而且許多人還反覆登頂，截止 2019 年 5 月，個人成功登頂珠峰次數的世界紀錄已被刷新為 24 次（家有兒女福，2017 年 9 月 3 日），真不知道這種挑戰的盡頭在哪裡？從邏輯上說，不把自己「玩廢」（受傷致殘）了、甚至「玩掛」（死亡）了還真停不下來，因為無法確認自己最高和最後的極限究竟在哪裡——這種踏上「不歸路」的徒步運動本質上講真可謂是一種「找死」的運動啊！時至今日，在珠峰高海拔的登山路上仍有逾百具運不下來、低溫下難以腐化的登山者遺體。在珠峰最新一次「大擁堵」的 2019 年 5 月就有 10 餘人死亡。在每年 4 月到 6 月的珠峰登頂視窗期，約有 7 萬到 10 萬名「遊客」聚集在珠峰大本營，在欣賞珠峰偉岸神奇的同時也將各種人類垃圾留在了珠峰。這使得珠峰——曾經最聖潔的雪域淨土，成為了當今海拔最高的垃圾場，迫使珠峰大本營不得不對蜂擁而至的「遊客」關上了大門。大自然似乎已越來越無法承受世人戶外徒步這股只知拼命向前衝、卻不懂如何收住腳的狂潮之重了。恩格斯（Friedrich Engels, 1820–1895）早就警告過：「我們不要過分陶醉於我們人類對自然界的勝利。對於每一次這樣的勝利，自然界都會對我們進行報復。每一次勝利，在第一步都確實取得了我們預期的結果，但是在第二步和第三步都有了完全不同的、出乎預料的影響，常常把第一個結果又取消了。」（Engels 著／中共中央馬克思恩格斯列寧史達林著作編譯局譯，1971，頁 158）

目前中國大陸每年各城市舉辦、在中國田徑協會正式登記的馬拉松比賽就有 300 多場。2018 年臺灣總共有七百多場路跑活動，平均每天兩場。參與者身體受傷甚至猝死的事件也時有耳聞，2016 年 3 月 20 日，廣東清遠舉辦的馬拉松賽，共吸引了來自 14 個國家和地區近兩萬名選手參加，結果當天有 12,208 人接受治療，堪稱是史上最「受傷」的馬拉松（汪霞，2016 年 3 月 24 日）。號稱「地獄馬拉松」的撒哈拉沙漠馬拉松須在 6 天內跑完 251 公里。報名費高達 2,200 歐元，並明文規定其中包括運屍費用（風險之高由此可管窺一斑）。該項超馬每年都有 40% 左右的選手中途選擇放棄，而且 35% 是帶傷退出（肌肉發達，2018 年 12 月 5 日）。此外，百歲老人跑馬拉松、高跟鞋馬拉松、變裝／異裝馬拉松等花樣迭出、不勝枚舉，真可謂挑戰極限沒有極限，新奇、刺激沒有止境，但離健康、安全的理念是否已經越來越遠了？

協會裡的老驢曾好心告誡大家，徒步手杖 1,000 元（人民幣，下同）以下的基本上都是假貨，而 20 萬元一輛的山地越野自行車也不是什麼稀罕事了。 徒步是一條不歸路，「能力不足裝備補」（即臺語「輸人不輸陣」），為徒步砸銀子也是沒有止境的。筆者剛加入北大徒步協會時，有體育老師告知，只要交 20 萬人民幣作為後勤保障費用，一般健康之人都可以登上珠峰，這早就是成功的模式化商業運作了。2018 年 5 月，北大 120 年校慶，協會成員登頂珠峰的費用達到人均 58 萬人民幣，已是幾年前的三倍了。實際上，花費破百萬的登山者也不是個別的了。圈內的職業登山者們私下都感慨，今日珠峰已儼然變成了一個逐漸遠離運動精神和體育宗旨的富人俱樂部：「只要有錢，夏爾巴人能把你擡上珠峰」。日本有位年逾八旬的老翁成為世界上最年長的珠峰登頂者，他為此募集的資金超過 600 萬人民幣，還配備了一個包括專業嚮導、醫生、廚師在內的 30 位工作人員團隊（大雨夏二，2019 年 5 月 29 日）。試問，這樣的所謂珠峰攀登紀錄，是在挑戰人類的極限呢，還是在挑戰金錢的極限？

通過在北大徒步協會的實踐體驗，以及從健身科學傳播的角度對戶外徒步進行持續關注和思考，日益引發筆者的疑慮：這種倡導挑戰身體極限、推崇更高更遠的專業化徒步模式適合向普通大眾進行廣泛推廣嗎？身體的極限之所以是極限，是普通人可以一再隨便挑戰的嗎？從上述幾個舉例分析可以看出，一些極限徒步運動不但明顯地傷害身體（甚至危及性命）、耗費財物，而且可能對一些脆弱而重要的生態環境帶來不可逆的破壞，是否應當繼續鼓勵一般公眾的大量參與？戶外徒步還有沒有其他可能的選擇？

四、適度運動，在地體驗

在康大訪問一年期間，我開始嘗試組織週末半天在康村周邊的徒步活動，一方面把運動量和徒步時間都大幅減少，亦無須支付任何費用，另一方面，負重也大大減輕，且不需要在野外進餐。通過徒步，我們不但欣賞了在地的自然風光，還可以觀察到一些運動文化上的差異和交流。

徒步時經常可看到居民跑步健身，但有很多人是在筆直馬路上跑，這讓我有點不解：因為學校旁邊就是又大又漂亮的康大植物園，裡面曲徑通幽、花木繁盛的小路無數，伴隨著花香鳥語、林木娑婆，一步一景，豈不美哉。可這些人為什麼偏偏要在有污染、又危險、地面堅硬且毫無樂趣的馬路上鍛鍊呢？禁不住好奇心，有一次問了一位馬路上的跑者，答曰因為要參加馬拉松比賽，需要控制好跑步的節奏、時間以及感受在真實參賽路面上身體的反應，而植物園的小徑高下起伏、曲折往復，很難找到比賽的感覺。我聽後不免感慨：這種跑步健身豈不是被馬拉松綁架了嗎？

一些美國朋友對中國馬拉松賽多次出現猝死現象感到吃驚，他們介紹，歐美公眾參加馬拉松比賽前一般會有半年以上的系統、嚴格的體能適應訓練，參賽報名時也都有一定的資格門檻限制和管理審核。而據上述廣東清遠馬拉松的事後調查，由於近年來國內公眾才開始接觸馬拉松、戶外徒步運動，許多參賽者完全沒有專業訓練、系統準備的健身和競賽意識。有的在跑馬拉松之前居然連 5 千公尺都沒有跑過，頭腦一熱就來「挑戰自我」了，有的甚至穿著牛仔褲、皮鞋跑馬拉松，暴露出參賽者與組織者兩方面的大量問題。這也算是中西大眾運動文化上的一個差異吧！

另一個讓我好奇的是，在康大以及奧克拉荷馬大學（University of Oklahoma）諾大的校園裡從未見到過一個健身的器械設施，如果使用器械健身就只能去體育館，還必須辦會員卡、穿規定的運動服裝和鞋子，否則連門都進不去，甚至還要請專門的教練有針對性地安排健身計畫和健身進度時程表，並且花費不菲。有一回我在耐克（Nike）商店看到一雙很別致的鞋，鞋底下面的釘還帶有小彎鉤兒，好奇之下一問才知道原來是打高爾夫球的鞋。西方文化很講究幹什麼樣的事用什麼樣的工具，以鞋為例，跑步有跑步的鞋、打籃球有籃球鞋、踢足球有足球鞋、打羽毛球有羽毛球鞋，戶外徒步的鞋更是不僅有高、中、低幫之分，而且有防雨、防滑、防雪、防冰、防寒等各種功能之分。這種分門別類、各用其材的意識和習慣是分科之學的西方科學文化在其體育運動中的生動體現。十幾年前我在北大讀

研究生時，幾乎每座宿舍樓旁邊都有一副單槓或雙槓，每次經過時都可以順便健身一下，身體感覺都非常好。現在似乎受美國體育文化的影響——北大校園的健身設施也逐漸都集中在了一兩個地方和體育館裡，使得日常的健身非常不方便，這對普通的大學師生來說真有點兒「無故一本正經」的味道。

康大法學院一位來自香港的講座教授因失眠問題來參加我們活動。聊天得知，他成長於甘肅，與我還算是西北老鄉，頓感親切，相談甚歡。那次大約 4、5 人，徒步結束時已近傍晚，剛好經過一家麥當勞，教授執意邀請我們一起吃漢堡，大家都非常仰慕教授學識，恭敬不如從命。雖然教授請客花費不到 30 美金，但當晚我還是寫信懇請他以後不要再請客，因為這無形中會讓其他參與者感到壓力。我們的徒步原則之一是盡可能地簡單化，不給大家添加任何額外的、不必要的負擔和壓力，使每位參與人員能夠來者輕鬆，去者無掛。

實際上，在美國的徒步組織工作並不輕鬆。原因是週末半天的徒步一般要走 15 公里左右的山路，對沒有徒步經驗的人來說仍是挑戰，所以需要事先報名，並對初次參與者進行瞭解和篩選。好在「綺色佳」風光秀麗，我們不必走太遠就可以飽覽美麗的湖光山色。有位大慶的訪問學者多次參與活動，他在暑假周遊美國若干旅遊勝地後感慨道：「黃石公園不過如此，與咱們在這裡徒步看到的山水、森林其實沒有什麼兩樣。」——不知他是在恭維，還是悟出了在地徒步同樣有「一沙一世界，一花一天國」的妙境？

康乃爾大學的「東亞計畫」專門負責中、日、韓／朝等國的語言學習、學術會議及各種相關文化活動的舉辦。 該計畫的 Doreen 女士初始覺得我們的徒步活動並不能代表中國文化，但隨著對我們徒步理念的瞭解（如在地的活動、適度運動、不挑戰身體極限等），以及參與人員日益增加，她非常熱心地幫忙修改徒步通知的英文內容，並把我們每次的活動通知放在「東亞計畫」的新聞網上，使我們在「綺色佳」的徒步也成為該計畫國際文化交流的一部分。

五、自然適意，隨緣自在

（一）「三不」與「三隨」

2013 年 9 月，訪美結束返回北京，打算把徒步活動長期辦下去——這也成為自己喜愛的健身方式。但有幾個問題須考慮，一是北京的霧霾天氣，使我們無法提前有規律地預定徒步時間；二是徒步地點的選擇；三是徒步的組織程式必須大大簡化，否則很難堅持、永續。

由於北京的天氣預報不包括霧霾情況，只好依靠自己的日常生活經驗。針對第一個問題，我每天都會習慣性地從 7 層頂樓的家中北窗往外瞧一瞧，看能否望見北面郊區的群山，如果山色清晰那應該是個徒步的好日子，時間允許的話我會當天組織徒步活動。我家也因而有了「望山閣」之名，有時在家看書告一段落也會在書頁上寫下某年某月某日於「望山閣」。然而一年的大多時候實際上是看不大清楚和看不見山的，所以又只好如實記作「望不清山閣」或「望不見山閣」，以免自欺欺人。有幾次發現，上午天氣不錯，下午又變差了，真是計畫趕不上變化，因此只好把發送徒步通知的時間定在下午。偶爾會有人抱怨徒步通知和出發時間的間隔太短，但瞭解情況後常來參加徒步的朋友也就養成了習慣：天氣好的下午會查郵件看有無徒步通知。具體的徒步時間，幾經波折我們定在了公園關門那一刻，一則基本上都是在傍晚，大家都下班或下課了。二則避免有人遲到或抱怨錶不準。三則，借用杭州西湖的一句話：晴湖不如雨湖，雨湖不如夜湖。

針對第二個問題，北京顯然不似「綺色佳」般地廣人稀、處處皆景。但北京有不少皇家園林公園，夕陽西下，景色更是秀麗迷人。我們徒步次數最多的公園是「性價比最高」的圓明園，不但離北京大學近，而且面積大、景觀種類豐富。其他如頤和園、香山、北京植物園、元大都遺址公園等可根據時令和大家的要求隨時進行調節。近年來，一些外地或國外的朋友到訪北京時，大都要求體驗一下我們生活化的徒步活動，有朋自遠方來，不亦徒步乎？——我們在北京園林的徒步健身活動也逐漸成了一個新老朋友歡快相聚的待客品牌了。

本著來者不拒，去者不追，隨緣隨意，自然自在的原則，徒步的組織模式確定為「三不」、「三隨」：不用報名、不必聯繫、不見即散，一切隨性、隨意、隨緣，盡可能使組織者和參與者雙方都感到輕鬆自在、無拘無束。徒步通知並非一個約定，只是一個沒有任何約束的緣分，來或不來，任由方便，所以不用報名、不必聯繫。 而時常讓人覺得有點兒不近人情的「不見即散」，其實亦能自圓其說——即使沒有遇見，公園裡也很安全，自個兒走一走，也不算白來。

至於隨性、隨意、隨緣，先說隨性，有人天生不愛運動，有人又覺得徒步運動量太小，對適度運動的理念簡直不屑一顧，大家只得各自隨性，各美其美。經常來參加徒步活動的多少還是欣賞我們的理念，但光有主觀意願——隨意——也還不夠，比如臨出門來參加徒步時或許又被什麼事給耽誤了，所以還要隨緣。「三不」、「三隨」想表達的就是大家因緣際會，緣起緣滅，別太上心，「本來無一物，何必惹塵埃」。

隨著徒步持續深入的進行，我的徒步理念也逐漸從競爭性、專業化、挑戰式

的，轉變到如今不隨便挑戰極限、不走專業化道路、徒步日常生活化的運動理念。

（二）不隨便挑戰極限

不隨便挑戰極限包括兩方面，一是不隨便挑戰身體的極限。對於普通的個體而言，身體極限之所以是極限，本就不應該隨隨便便地去冒險挑戰，更不應該成為普通人日常健身的常態。太極拳盤架子有一個重要原則是中正安舒，練到高處境界更是「隨心所欲不逾矩」、怎麼舒服怎麼打，人生貴在適意，找到自己的安和方便之處即可。普通人挑戰身體極限一則沒有什麼意義，充其量只是與自己或別人反覆進行低水準的較勁而已，與職業運動員藉著自身的天賦和專業訓練，代表人類群體所挑戰的極限毫無可比性；另則，由於缺乏系統、科學的訓練以及自我保護、安全的意識，普羅大眾隨便挑戰身體極限所潛藏的風險可能非常高。當然，「不隨便」也表明，如果具備了天時、地利、人和，我們也並不排除強度較高的健身方式，如在通常 6 小時的比賽關門時間內體驗一下馬拉松，而且假如有機緣的話，我也很樂意到地球的南極、北極等地去看看。如同「中庸」其實也不完全拒絕極端，並非只是處於「中間、平衡」的靜止狀態，而是一種可以隨時隨地保持動態平衡與和諧的開放狀態。

二是不隨便挑戰自然的極限。我們不否認「無限風光在險峰」的可能性，但重視和欣賞日常生活周邊、看似平常的一山一水、一花一木。上過蜀道、翻過天山、經過三峽、「夢遊」過天姥山的李白最心儀的山卻有可能是敬亭山：「相看兩不厭，唯有敬亭山」。2018 年春，我在臺北的圖書館聽了一個關於李白詩詞的講座，演講者——一位大學中文系的教授，說自己親自跑到敬亭山去實地查看了一番，覺得敬亭山一點都不雄偉，非常一般，甚至令他失望。我心裡不免歎息，這位教授似乎對李白和敬亭山的理解都有一些問題。劉禹錫在《陋室銘》中早說過「山不在高，有仙則名；水不在深，有龍則靈」，對於中國文人來說「閉門即是深山」。「一生好入名山遊」的李白什麼險峰峻嶺沒有見識過，他喜愛的敬亭山又何必雄偉呢？生活周邊其實處處有美景、時時藏妙境，「看似尋常最奇崛」，何必非得一定要「上天入地」，既折騰自己又折騰自然呢？我們更需要的也許是發現美、想像美和欣賞美的眼光和心靈吧。

圓明園有一座蓬萊仙島，常給人一種「桃源望斷無尋處」的無奈和想像，如果你硬要實地查看，那一定會失望的——因為實際上「蓬萊仙島」也沒什麼特別之處，它扮演的是一種遠觀、引申和想像的角色。中國園林中人與自然和諧並存、

虛實相映的意境設計，與「我來了，我看見了，我征服了」的控制自然、與自然對立、對抗，講求主客分離的所謂「客觀」、「實證」的西方文化是迥然不同的。以徒步運動為例，西方的健身文化常常是通過對抗他人、挑戰自然來證明自己，而中國的傳統健身，如太極拳、氣功等，常常更重視自己內在的自得和自我的感受，是本自圓成、本自具足、自我證明的，無須靠打敗別人、征服自然來證明什麼，這種健身思維和運動方式在今天不也同樣值得借鑒和思考的嗎？

（三）不走專業化的道路

不走專業化的道路在徒步通知中的完整表述是：「我們積極學習專業化的知識，但不走專業化的道路」。我們不拒絕對徒步專業知識和技能的學習和積累，但我們警惕專業化的趨向，不會向著「更高、更快、更強」的無止境目標沒完沒了地前進，而是知道自己在什麼地方應該適可而止，享受我們自己的徒步，而非他人的、以及所謂專業化、標準化的徒步。為此我們提出的口號是：「走我們自己的路，讓牛人去牛吧。」

不走專業化的道路也意味著，作為普通人的健身，不必仿效職業運動員那麼專業、嚴格和系統。記得小時候在新疆農場打羽毛球，在藍天白雲下、芳草綠林間隨便找一塊空地就可進行，為了不使羽毛球落地雙方還經常互相救球。現在似乎只能去體育館「專業地」打羽毛球了，而且常常以輸贏論英雄，巴不得幾個大力扣殺就擊敗對方。我們還能夠互相輕鬆愉快地享受打羽毛球的樂趣嗎？無庸置疑，西方運動的科學化、專業化理念與中國傳統的諸如「舉手投足皆太極」、挑水擔柴皆修禪的健身、修身理念確有明顯不同，但問題是：我們需要亦步亦趨地照搬西方的運動模式嗎？需要完全唯西方運動的觀念馬首是瞻嗎？我們的徒步可以隨時出發，徒步地點任意選擇，徒步時間和距離可長可短，行進速度可快可慢（有一回我帶著兩個研究生差不多是在公園裡跑了一個小時），不拘泥於任何形式。

不走專業化的道路還意味著，不追求徒步裝備方面的過度專業化傾向，更不必「能力不足裝備補」，不停地往裡面砸錢。我們的園林徒步只需一雙舒適的鞋就夠了，由於每次大概只走一到兩小時，連行路食和水都不必帶了（我曾建議大家最好連手機都不要帶，更反對使用計步器），輕鬆自在地享受在「大自然」中的徒步本身。如同「妙手一揮一太極」的太極拳——穿著西裝、皮鞋也可以打套路，生活化的徒步在服裝方面也是融入日常生活當中，不必小題大做地搞所謂專

業化的「金玉其外」。

（四）徒步日常生活化

徒步日常生活化表現在我們的徒步與日常生活沒有什麼隔閡，只要天好，隨時隨地可以出發，也隨時可以回歸日常生活。不需要出發前事無巨細的繁瑣準備，甚至專業化的長期體能適應訓練，也沒有事後精疲力盡、腰酸背痛的緩慢恢復。以 2014 年 12 月筆者收到的北大徒步協會活動通知為例，除去集體攜帶的公用裝備、食品、藥品以外，僅個人要求如下：

1. 活動目的：攀登 5604 峰，熟悉貢嘎山區雪山。
2. 個人報名要求：身體健康，有 3,000 公尺以上高原經驗，無重大病史，有安全意識，有團隊協作精神者均歡迎參加。
3. 個人裝備：登山杖、零下 15 度 1,100 克羽絨睡袋或零下 12 度睡袋、抓絨睡袋、背包（女 50L，男 65L）、登山鞋、衝鋒衣、衝鋒褲、抓絨衣褲、羽絨衣、雪套、雪鏡、防水手套、多雙襪子、防寒帽、唇膏、防曬霜（HP30 以上）、頭燈、個人餐具、小食品，乾糧等。自備兩頓路餐（乾糧）及其他個人偏好食品。藥品請根據個人情況自備。

與此相對應，我們的徒步地點不完全脫離生活圈，往往只是暫時性地在日常生活中切換了一個角度、方位和形式，而這同樣常常可以帶給人以不同的觀察視角和新的思考，重新看待習以為常的生活世界。幾年前我到香港大學開會，晚飯後順便去爬附近的太平山。沿途遇到幾位遛狗的女士，她們一手拿著裝狗便的塑膠袋，一手拿著一瓶水——起初我以為是她們自己要喝的水，不一會兒有小狗撅起腿在馬路邊沿撒了一點尿，只見她們立刻用瓶裡的水沖洗路沿。這是我在世界其他地方未曾見過的遛狗行為，讓我立刻認識到香港公共衛生的標準之高，以及普通民眾的公共素質，也意識到和多少理解了為什麼香港民眾對大陸遊客的小孩在街頭隨地便溺有著激烈的反應和嚴厲的指責。

2017 年，北大徒步協會為慶祝校慶沖頂 8,000 公尺山峰成功，學校工會組織了一個座談性質的慶功會。參加者多是各系工會的體育委員，平時大家就很熟悉熱絡，座談氣氛輕鬆愉悅。登山領隊大談自己站在 8,000 公尺山頂上對人生意義有了些什麼新的感悟，話音剛落就被對面的一位工會委員調侃：「你們糟蹋了這麼多錢，費這麼老大勁爬到 8,000 公尺山上，就悟出這麼點兒人生道理，我前兩

週爬了趟香山[7]都比你悟的多。」——看來，「山色因心遠，泉聲入目涼」，只要有心，在平常如香山公園也同樣可以遊目騁懷，心騖八極，與山的高度其實並沒有必然的聯繫。中國哲學認為生活處處是道場，道就體現在日常具體的生活之中，強調當下即是的精神。今天引領健身時尚的戶外徒步運動也同樣需要一顆與道相通的平常心啊。在紐約一家青年旅館的牆上我曾看到一句美國盲聾啞女作家海倫．凱勒（Helen Keller，1880–1968）的名言，大意是：「人生的精彩與風險都是定數，早一點經歷完與晚一點經歷完並沒有什麼本質的差別」。海倫另一句類似的名言是「人生如果不是一場勇敢的冒險，便什麼都不是。」——所以，冒險完了，人生也就該結束了，生命的長與短無差異。西方文化這樣的一種充滿激情、崇尚冒險的生活理念的確與中國傳統的重視養生長壽、中庸平和的人生哲學頗有些不同。2016 年 10 月北大校友郭川在獨自駕駛單人帆船穿越太平洋活動中，於夏威夷海域失聯後，有媒體就觀察到，中外網友針對郭川的單艇環行世界的行為有著截然不同的反應，國外網友常常討論的是技術層面的 “how”（如何做到的）的問題，而中國網友普遍是質疑動機方面的 “why”（為什麼這麼做）的問題。反映出中外運動觀念上的巨大差異。對此在徒步運動中應當有意識地加以區分，如果對西方運動文化過度地進行推崇和盲目地加以鼓勵，將會給我們自己的生活方式及傳統文化帶來哪些衝擊和影響同樣值得嚴肅思考。

徒步日常生活化也表現在我們的徒步遵循「平常、自然才是真」的原則，不追求組織的形式、不在意參加的人數。三五好友隨時可在「雖自人工，宛若天成」的中國園林裡沐風而行，不亦樂乎！有一年我還是系工會體育委員時，路上碰到學校工會的領導，遠遠地和我打招呼：「朱老師，聽說你組織了一百多次公園徒步，很有公益心嘛，我們工會準備贊助你一下。」我倍感振奮，立刻向領導熱情介紹生活化的徒步理念，告訴他雖然我們平時也就兩、三個人，但「三人行，必有我師」，兩個人也可以進行一場有效的交流，即使一個人那也是天、地、人三才並聚，日、月、星三光相伴，「天地與我並生，萬物與我齊一」……不過，領導的臉上顯出失望的表情，接著嘆了一口氣：「我這裡是群眾運動辦公室，你連群眾的那個『眾』字的三個人都沒有給我湊齊，沒辦法資助你了。」[8]然後，這事，就沒有然後了……看來真是言多必失，按蘇格拉底的話說，知道如何閉嘴也是一門學問吶。

---

7 海拔 575 公尺。

8 簡體字的眾由三個「人」組成。

當年讀《瓦爾登湖》時，看到梭羅（Henry David Thoreau，1817–1862）在日記中寫到「如果要孤獨，我必須逃避現實」（Thoreau, 1854 ／徐遲譯，2004，頁 8），並跑到荒無人煙的湖邊獨自生活，且因拒絕交人頭稅而坐監獄。對此頗有些不解，覺得梭羅不免有點太過激進，似乎不懂得大隱隱於市的中庸之道。當然了，中西文化處理問題的思路、出發點也許迥然有異，我們很可能對人家的智慧同樣體會不深。從 2013 年秋到現在，我們在北京園林的徒步已有 270 多次，經常有人恭維說堅持這麼久真不容易，對此我總是非常明確地回答道，我們生活化的徒步完全不需要有意的堅持，因為一切都是隨緣隨意、自然自在的嘛。如果一定要「堅持」的話，那我肯定是堅持不下來的。也有人不無遺憾地表示，因為住得太遠，無法來體驗。我說，你完全不需要參加我的徒步，你在自己的方便之地、恰當之時組織自己的徒步即可，這才是生活化徒步的真正含義啊。實際上，每個人對徒步都可能有自己的獨特感受，不同人對於徒步的理解也許會有著令人難以想像的差異。

一個夏日傍晚，我在北大校園西北角的池塘邊遇到一位哲學系的行政人員，她說自己是第一次來這個地方。這讓我大為驚訝，因為我知道該女士在北大念的本科、碩研，畢業留校做行政也已 5、6 年了——她在北大學習、工作達 10 年之久，竟然沒有來過北大西北角這個如此美麗的池塘。一位臺灣休閒專家聽我提起此事，不以為然的說，「這不算什麼啊，我到埃及開會期間，抽空去了趟西奈半島，回來後一起開會的幾位埃及教授都很吃驚，因為他們還未去過。」但這位臺灣教授強調的是外來者由於感覺機會難得而會抓住一切時機旅遊，可能反而去過當地人都還沒有去的地方。這與我所說的情況並不一樣，我們徒步日常生活化強調的首先是對生活周邊的熟悉和認知，感知其中的「一沙一世界，一花一天國」。即使現在人們常常提及和嚮往「詩與遠方」，但其中的「詩」也能夠隨手可得，其中的「遠方」也不排除「心遠地自偏」的「心境」。如果沒有現實日常生活親身感悟的細膩體察，「詩與遠方」不也可能永遠只是水花鏡月嗎？這也不禁使我想起，去年（2019）春天我們在圓明園裡徒步時，對面過來一位素不相識的女遊客興奮地揮著手，對我們大聲喊到：「前面湖邊有兩大兩小四隻黑天鵝！」2018 年秋，有一次我在臺北新店溪徒步，雨過天晴、碧空如洗，一彎巨大的彩虹掛在了湛藍的天空上，「赤橙黃綠青藍紫，誰持彩練當空舞」，我情不自禁地對旁邊低頭看手機的行人大喊：「快看彩虹！」另一次，月圓之夜，在新北的淡水河岸邊徒步返回時我也曾提醒迎面而來的路人回頭觀賞懸掛在山顛之上的金色大月亮——「海上生明月，天涯共此時」，在我們的日常生活中，大自然也同樣會隨時

隨地展現出生機盎然、美輪美奐、很多時候也是可遇不可求的景色，這同樣也是多麼容易引起人們詩情畫意的歡快共鳴與共同反響啊！

曾有記者採訪問道：你們光是在圓明園裡徒步都有上百次了，老是看著同樣的景致，不覺得膩煩嗎？我回答說，怎麼會呢？徒步，不僅是一步一景，峰迴路轉新天地，而且是一時一景，道是無晴卻有情；不僅實景參差多元，千差萬別，可謂無限，而且意境飄渺靈動，千變萬化，可謂無窮。就是同樣的花草樹木、山水雲天即便在一天的不同時刻都會有光影的奇異變化，這邊廂「桃紅含宿雨，柳綠帶春煙」，轉瞬間又是另一番景象：「風光蕊上輕，日色花中亂」。此外，人的心境也隨時隨地有所不一樣：「柳底花陰壓路塵，一回遊賞一回新」。行走在這時空不斷流轉的無窮無盡、變幻莫測的「天然圖畫」（圓明園的四十景之一）之中，正可謂「一步一世界，一步一天國」。

崇尚「雖是人工，宛若天成」的中國園林常能夠營造出與自然和諧共處、整體交融的意境，與筆者幾年前在曼哈頓的中央公園徒步時，看到公園四周幾乎全被高樓大廈所籠罩包圍而感受到的局促、壓迫感完全不同。尤其是如其名稱所示「圓融通明」的圓明園在與自然和諧方面的設計更是做得幾乎天衣無縫：不同於頤和園高大莊嚴的佛香閣，香山公園「一覽眾山小」的鬼見愁——在園內各處隨時都能看見，也就隨時知道自己在什麼地方，實際上也在不斷提醒你是在一個人造公園內——圓明園裡完全沒有一個可以統觀全域的地標，以至於常有遊客搞不清楚方位，不敢貿然往公園深處走。 但也因為如此，圓明園常會讓徒步者感覺就是在大自然的一個「魚戲新荷動」的池塘邊，就在一片「遠芳侵古道」的曠野上，亦或在一條「處處聞啼鳥」的溪流旁，通過「借景」，遠眺與圓明園「融為一體」的北京西山又不時有「暮從碧山下，山月隨人歸」的景致，而完全忘記了自己身在一個人工園林之中。 這樣自然、恬靜的感覺在今天浮躁、喧鬧的大都市裡的確奢侈，但若有心品味，其實也不難。

參、小結：實踐出真意，冷暖各自知

「行之力則知愈進，知之深則行愈達」，我們的徒步之旅從競爭到適意的三個階段其實也並不是一步一步的簡單否定，而毋寧說是不斷的反思、擴大和包容。如同傳統太極拳各家風格迥異、流派紛呈，徒步的實踐形式和內涵也是可以異彩紛呈、百花齊放的，西方運動「更高、更快、更強」的奧林匹克精神當然不容否定，但這不應該成為一切運動的評判標準和價值導向。

中國傳統的一些養生思想無疑提供了寶貴的借鑒，我們由此提出的有別於西方運動文化的諸如不隨便挑戰極限、不走專業化道路、徒步日常生活化的理念也是一種東方視角的模索與嘗試。

有學者曾質疑，「隨緣隨意」太被動和消極，似乎把一切交由時間來解決，迴避及自我安慰的意味很濃。我說不然，「隨緣隨意」也代表著開放性，對所有的可能性持一種敞開的態度，並不排除積極競爭、奮發有為，乃至「君子豹變」，只是這一切的可能性取決於各自實踐的具體情況、時機、環境而已，「如人飲水，冷暖各知」。所以，最後仍是那句話：人生貴在適意，還是各美其美，隨緣隨意、自然自在吧！

參考書目

Eichberg, H. 著，李明宗、莊珮琪譯（2015）。《身體文化研究：由下而上的人類運動現象學》。臺北：康德。

Engels, F. 著，中共中央馬克思恩格斯列寧史達林著作編譯局譯（1971）。《自然辯證法》。北京：人民出版社。

大雨夏二（2019 年 5 月 29 日）。〈珠峰絕命產業鏈：花 40 萬就能登頂，但不保活命〉，《鳳凰週刊》。上網日期：2019 年 6 月 19 日，取自 http://www.ifengweekly.com/detil.php?id=7857

肌肉發達（2018 年 12 月 5 日）。〈世界最危險比賽，完成需要 6 天時間，報名費包括「運屍費」〉，《百度》。上網日期：2019 年 5 月 6 日，取自 https://baijiahao.baidu.com/s?id=1618996043622931384&wfr=spider&for=pc

朱效民（2017）。〈徒步臺北：桃花源裡有人家〉，《世界博覽》，1：66-73。

李月霞（2019 年 5 月 21 日）。〈尼泊爾一登山者第 24 次登頂珠峰 一周內二刷紀錄〉，《聯合日報》。上網日期：2019 年 6 月 19 日，取自 https://eunited.com.my/230680/

汪霞（2016 年 3 月 24 日）。〈最受傷馬拉松：2 萬人參賽 1.2 萬人受傷〉，《武漢晚報》。上網日期：2019 年 5 月 6 日，取自 http://js.ifeng.com/a/20160324/4398606_0.shtml

郝光安、錢俊偉（2010）。《健步走與徒步運動》。北京：金盾。

家有兒女福（2017 年 9 月 3 日）。〈珠穆朗瑪峰有沒有被登頂？〉，《360doc 個人圖書館》。上網日期：2019 年 5 月 5 日，取自 http://www.360doc.com/

content/17/0903/09/503998_684286083.shtml

高郁婷、王志弘（2016）。〈徒步導覽——都市文化政治場域與正當化框架〉，《城市學學刊》，7（1）：1-32。

徐遲譯（2004）。《瓦爾登湖》。上海：上海譯文出版社。（原書 Thoreau, H. D. [1854]. *Walden; or, life in the woods*. Boston, MA: Ticknor and Fields.）

張迪（2017 年 7 月 10 日）。〈氣功首次進入全運會 從業者疾呼：不是歪門邪道〉，《新浪新聞》。上網日期：2020 年 4 月 21 日，取自 http://news.sina.com.cn/c/nd/2017-07-10/doc-ifyhwefp0479538.shtml

游添燈（2015）。〈施密茨身體現象學與太極拳的氣能美學〉，《運動文化研究》，27：47-69。

領教工坊（2017 年 4 月 19 日）。〈正念（Mindfulness）為什麼這麼火？〉，《搜狐》。上網日期：2020 年 4 月 22 日，取自 https://www.sohu.com/a/135099974_183012

趙萬里（2002）。《科學的社會建構——科學知識社會學的理論與建構》。天津：天津人民出版社。

劉一民（2015）。〈臺灣運動現象學研究底蘊探源——哲學、方法與生存實踐的導入〉，《運動文化研究》，27：7-45。

澎湃新聞（2019 年 9 月 29 日）。〈艾倫伯格談德語哲學的黃金時代〉，《鳳凰網文化讀書》。上網日期：2020 年 5 月 21 日，取自 http://culture.ifeng.com/c/7qMIjMQu5mg

錢俊偉、劉傳海、劉博（2015）。《戶外健身》。北京：中國標準出版社。

龔鵬程大學堂（2019 年 10 月 29 日）。〈風氣逆轉成災！龔鵬程：別被學術論文綁架了生活〉，《鳳凰網國學》。上網日期：2020 年 4 月 25 日，取自 https://guoxue.ifeng.com/c/7rA9S4AR3HE

Journal of Communication Research and Practice, 10(2), pp. 59-83, July 2020

From Science Communication to Subjective Practice: The Observation and Reflection of a Participating Expert

Zhu, Xiao-Min*

Associate Professor, Department of Philosophy, Peking University
Director, Research Center for Science Communication, Peking University

Abstract

Based on the theoretical thinking and practical exploration of science communication, as well as the author's hundreds of instances of participation in and organization of walks/hikes in China and abroad, this paper systematically examines the author's three stages of walking: from competition, to adjustment, and finally self-content. This paper explores the development of walking as part of daily life, generally not challenging the limits of the body or of nature, and not following the professionalism trend of western sports. Instead of blindly chasing after western sports, through presenting this concept of walking the author hopes to provide a different way of thinking and practical direction for people interested in exercising for general health. This paper tries to incorporate and reflect on basic principles of Chinese traditional culture (such as Taijiquan, Qigong, etc.), western sports ideology and science communication.

Keywords: mass health-building, walking as part of daily life, western sports, science communication, walking

* Email: zxm0801@pku.edu.cn

JCRP 世新大學新聞傳播學院
舍我紀念館 Cheng She-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

傳播研究與實踐．第 10 卷 第 2 期．頁 85-114．2020 年 7 月
DOI:10.6123/JCRP.202007_10(2).0004

夾縫中求生存：中國大陸社群媒體治理下的抗拒策略

王毓莉 *

中國文化大學大眾傳播學系教授

摘要

社群媒體雖賦予中國大陸網民言論表述的空間，但官方網路治理手段推陳出新，本文援用 Foucault 對於權力運作與行動者主體性的論述和 Scott「隱藏文本」概念作為理論架構，運用「深度訪談法」和「資料分析法」研究發現，社群媒體帳號遭到禁言與封號的原因，多因社群媒體帳號，在敏感性的時機，針對敏感性議題，做出發言，產生顯示“404”或「文本消失」的搜尋結果。至於「敏感關鍵詞」的內涵，定義為一流動狀態，隨時增補，無一定標準。為防止發文被刪、封號，受訪者發展出如下夾縫中求生存的抗拒策略：「延遲發布策略」、「發表事實策略」、「春秋筆法策略」、「隱晦圖文策略」、「影音傳播策略」、「改變數位編碼策略」、「多平臺策略」，以及「轉世策略」。

關鍵詞：抗拒策略、言論自由、社群媒體、封號、網絡治理

* Email: ylwang1022@gmail.com
投稿日期：2019 年 10 月 8 日
接受日期：2020 年 2 月 24 日

JCRP 世新大學新聞傳播學院
成舍我紀念館 Cheng Shu-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

壹、研究背景與動機

「“404”，我們的墓誌銘！」「“404” 正在看著你，身著便衣！」「“404” 作為權力的行使，在本質上是一種對言論的行政處罰！」這是最新來自網路公共知識分子的悲鳴（王金虎，2016 年 12 月 26 日；馬少華，2016 年 12 月 28 日）。

“HTTP 404! ” 或 “Not Found” 錯誤訊息是一種「標準回應訊息」，此訊息代表客戶端在瀏覽網頁時，伺服器無法正常提供訊息，或是伺服器無法回應且不知原因。而在網路上代表的是「被消失的文本」（即網路文本上會出現一個大大的驚嘆號！，指稱「此內容因違規無法查看」）。[1]

中國的新聞資訊控制，始自傳統媒體的紅頭文件與後來的禁令，從源頭上要求新聞媒體禁止對於敏感性事務的報導，然而隨著新媒體出現後，中國大陸言論自由度曾經有過一段相對寬鬆時期，但 2012 年中國全國人大常委會通過了《全國人大常委會關於加強網路資訊保護的決定》，呼應此一決定，2012 年 3 月 16 日，新浪、搜狐、網易和騰訊微博共同正式實行「微博實名制」。

「網路實名制」被視為中國大陸資訊控制的力道加強，網路論壇、QQ，到微博（Weibo）和微信（Wechat），各平臺的「網管」（網路管理員），均配合貫徹「網信辦」（中央網路安全和信息化領導小組）交辦的管制任務。網際網路發展之初，從事研究者均能理解，網路文本具有「消失文本」的特性，然而造成消失文本的原因，主要在於傳播者基於網路空間、更新資訊，或商業化因素等考量，將原始文本移除。但是目前中國大陸社群媒體中，出現的「被消失的文本」則非出於傳播者本意，而是基於網路治理與言論管制邏輯，被網管處以不同程度的禁言措施。

中共十九大結束後，網路上傳布著一向以敢言著稱的中國人民大學政治學教授張鳴的微博截圖：「從今天起，做一個隨遇而安的人，爭取不再焦慮，不再憂國憂民，一個人，一個民族，生死自有定數。」他表示，最初發出這樣的感歎是因為自己包括微信公眾號、騰訊微博的社交平臺上，遭到了不同程度禁言。騰

1 根據 2018 年 3 月中國國家互聯網信息辦公室公布的《微博客信息服務管理規定》，第 12 條指出：「微博客服務提供者和微博客服務使用者不得在此發布、傳播法律法規禁止的信息內容。若發現違法發布、傳播相關信息內容，應當依法立即停止傳輸該信息、採取消除等處置措施，保存有關記錄，並向有關主管部門報告。」此處的法律法規禁止之內容，通常多指類似傳播色情圖片和詞彙、非法博彩、詐騙、虛假帳號、侵犯隱私的娛樂圈八卦等內容。同時，該規定中第 5 條指出：「微博客服務提供者應當發揮促進經濟發展、服務社會大眾的積極作用，弘揚社會主義核心價值觀，傳播先進文化，堅持正確輿論導向，宣導依法上網、文明上網、安全上網。」因此在執行上存在若干模糊空間，作為引導網路輿論的依據，行使禁言和封號限縮言論自由之實。本文研究焦點主要在於後者。

訊方面的解釋，說這是在網路管理部門的要求下執行的。張鳴進一步指出，若收緊言論只為召開十九大，臨時性的措施，可以理解，但在會議閉幕後依然出現禁言的情況，就無法接受了，且網絡禁言，這種由行政機關主導，網絡服務提供商具體實行的懲罰，很難從法律中找到其執行依據（轉引自嘉崎，2017 年 11 月 13 日）。事實上證明，此一現象並未隨著十九大結束而結束。

中國大陸正面臨新聞與言論自由大環境急遽變遷，關於中國大陸新媒體的相關研究，近年不少國內外研究者較為關注的是宏觀的中共政權體制變革或網路政策議題（林穎佑，2016；Brady, 2010; Dai, 1999; Tai, 2014; Zhao, 2010）。至於網路治理與資訊管制的相關研究中，西方文獻中則有相對多元角度，有從資訊傳播時代研究當代的宣傳與意識形態工作 (Creemers, 2017; Hung, 2010)，更有從傳播者角度研究「五毛黨」或「小粉紅」現象 (Han, 2015)。

至於中國大陸內部相關研究方面，偏重於談網絡治理的功能性與必要性。近三年的網路輿論場的研究，則包括後真相時期的「網絡謠言」、「大數據演算法」等議題（李彪、喻國明，2018；彭蘭，2018）。至於新媒體的應用與影響，Wei, Huang, & Zheng (2018) 由功能論視角以使用與滿足角度切入，研究中國大陸微信公眾號發現，依賴微信資訊越深，且長期待在微信迴圈的千禧世代，越傾向於訂閱微信公眾號，並且將中間的文章轉貼在自己的公共空間。研究證實了社群媒體的訊息傳播，對於中國年輕世代有重大影響。

李彪（2018）〈後真相時代網絡場輿論場的話語空間與治理範式新轉向〉研究指出，中國輿論場出現如下特徵之轉向：從「個體對事實的爭論」轉變為「群氓為情感的困鬥」，從「兩個輿論場」到「多元圈子區隔並存」，從「廣場式的眾聲喧嘩」到「客廳式的竊竊私語」，從「技術—公權力兩方角力」到「多元力量糾結對決」，網民從「想像的共同體」到「偏見共同體」，行為從「圍觀—較真」模式到「應激—遺忘」模式，輿情治理從「尋求達成意見共識」到「意見壓制與競爭失序」。

本文是對於中國資訊控制現實環境的關懷，更關切的是相對微觀，但卻更重要的面向。事實上，中共不曾放棄新聞與言論的控制，但是新聞記者過去在中國政治權力控制下，也發展出一套新聞專業抗爭策略（王毓莉，2012）。而進入社群媒體時期，研究者也發現抗拒行動並未停止記者與公共知識分子，開始了一場無止境的刪帖、停權、禁言、封號、與轉世[2]運動。

2 「轉世」概念來自於宗教，「轉世」可以形容人在死後，靈魂的轉移現象（transmigration），也被稱作為「輪迴」；其二，靈魂在轉移之後的再生現象（reincarnation）則被稱作為「投胎」。

美國學者 Roberts (2018) 在其新書《滅聲》（*Censored: Distraction and diversion inside China's great firewall*）中把中國政府的審查行爲歸納成三個 "F"，分別是製造恐懼（fear）、增加阻力（fiction）和資訊泛濫（flooding）。所謂「製造恐懼」屬於最普遍的管控手段，透過法令或施壓方式阻止人們發布特定消息，手法包括微博封號、撤換媒體編輯、以言入罪等，主要針對重點人物如媒體把關人或意見領袖，藉由對這些人物的打壓，讓其他民眾乖乖自我噤聲；「增加阻力」則屬較爲隱密的手法，比如針對不想讓大眾接觸的網站進行網速減慢、封鎖網站、禁止搜尋特定關鍵詞等。民眾若想要克服這些問題則需不斷嘗試，抑或購買翻牆軟件，透過增加時間和金錢成本，來促使民眾放棄搜尋新聞；「資訊汎濫」則是發放大量無關宏旨的訊息，藉此轉移民眾視線，淹沒政府不想讓大眾知道的訊息，再加上大批網軍和五毛黨的協助，能夠有效地在政治敏感期轉移耳目。Roberts 把中國的審查形式形容成「孔洞審查」（porous censorship），意指中國政府並未完全封閉資訊，反而會利用各種手段暗中阻止民眾獲取資訊，敏感的訊息還是有傳播的空間，審查系統依舊存在著「孔洞」，如此一來才能避免引起民眾反彈（轉引自區家麟，2018 年 5 月 25 日）。

就科技面向而言，中國政府有絕對的能力將社群媒體發言的管道完全關閉，但是考量作為社會壓力的宣洩閥功能，中共並未採取如此作為，也因此中國網民還享有部分發言的空間，然而此一空間的邊界，需要透過不斷地與官方、網管抗爭，來拓展自己的發言權，正因為如此，凸顯了本研究的研究價值與貢獻。

貳、相關文獻探討

以下針對本文涉及相關理論與文獻，分成：中國大陸網路社群媒體的輿論場發展與治理和行動者的主體能動性與抗拒，加以論述。

一、中國大陸網路社群媒體的輿論場發展與治理

截至 2020 年 3 月，中國網民人數規模為 9.04 億人口，普及率高達 64.5%。除了網民人數有明顯上升的趨勢，互聯網在網民生活中也開始扮演更重要的角色，甚至開始改變民眾的生活方式。而 2019 年底開始的新型冠狀病毒

而這兩個觀念都可以被認作為「轉世」（林鴻信，1996）。中國大陸網民這些被封號後，沒有選擇放棄，而是透過不同渠道，不斷地進行身分及帳號改變的人，藉由申請新號「轉世」，與權力者進行博弈。

（COVID-19）疫情，更使得網民每週花費上網路時間攀升至 30.8 小時，而高達 99.3% 網民使用手機上網，「即時通訊」、「搜索引擎」、「網絡新聞」是上網目的前三名（中國互聯網絡信息中心，2020 年 4 月 28 日，頁 1，13-14，29）。

本文關注的網路發言權力的空間，出現在中國網路輿論場域中，則是 1994 年中國互聯網正式連接上國際互聯網後，被命名為「BBS 曙光站」的首個電子公告欄（bulletin board system, BBS）系統。BBS 雖非中國創立的系統，但卻被定義為中國早期最具代表性的公共討論空間之一。當時網民也會透過網絡在不同的討論區一起討論各式各樣的話題，「論壇」與「討論區」的形式開始在中國普遍化（新浪科技，2008 年 11 月 12 日）。

其次，博客（blog）自 2002 年首度被引進中國，博客屬於個人平臺，除了色情暴力內容，博主可以不經過任何傳統媒體審查制度，以自己的喜好選擇特定議題，論述並分享自己的看法，相對於論壇，博客讓網友透過更完整的長文的表達更高完整性的想法（羅文華，2009）。2004 年著名博客主「老虎廟」以報導的方式，在博客上分享自己親眼目睹的王府井殺人事件，因而被譽為中國公民記者第一人（翟明磊，2009），他善於在博客分享所見所聞，在博客上的粉絲追蹤曾高達千萬，影響力極高。

2009–2010 年除了是博客的巔峰期，也是微博開始在中國互聯網紮根的關鍵時段。2009–2010 年社群應用「新力軍」微博客，一上市即受到網民們的歡迎，成為「網民最常使用的網路應用」選項之一，大約有 6 千萬網民使用微博（中國互聯網絡信息中心，2011 年 1 月 16 日，頁 31-32）。微博客操作方式簡單、個人化與信息開放性高，且因僅需要 140 字數內的發表形式，把民眾接收資訊的自由度、發言權與發言意願都再度提升。2011–2012 年這段時間，微博的增長速度極快，在 1 年的時間，從原本只有 6 千多萬使用人數的社群媒體，成為中國接近一 半以上的網民使用的社群媒體，接近 2.5 億。作為新型態的社群媒體模式，微博受到網民的歡迎，使用人數增加的同時，博客和論壇的使用率都呈現逐漸下降的趨勢（同上引，頁 36-37）。

微博的發言形式使得民眾接收更草根、更碎片化的資訊，性質明顯偏向娛樂、生活、商業等，可談論的類型多以非公共事件為主。不過隨著使用率日增，微博上除了一些影視名人擁有動輒千萬粉絲外，開始出現一些公共知識分子，在平臺上發表自己對於部分公共事務的看法，並擁有超過百萬，甚至千萬的追隨者，這些人被稱為「微博大 V」，他們並無特定職業，可以是明星、知名學者、作家、商業人士、律師等，「V」意指 “verification” 一詞，意思是經過「認證」

的人物。微博除了改變民眾的發言模式，也拓寬了網路輿論場域。

儘管網際網路出現，為民眾表達聲音提供了機會，然而對於言論的尺度的掌控，始終被視為重要的宣傳治理議題。2013 年 8 月 19 日，網路上流傳一份「全國宣傳思想工作會議的講話精神傳達提綱」，習近平在講話內容中表示對網路意見領袖要加强教育引導，好的要鼓勵，不好的則需管束，不能放任，堅持黨管媒體原則不能動搖，宣傳思想工作者的立場必須符合黨的要求（一國兩智，2013 年 11 月 4 日）。

同月，中國政府透過警方打擊所謂的網路謠言，展開「淨網」活動，多名在微博擁有龐大粉絲群的大 V，分別被警方以「尋釁滋事罪」、「誹謗罪」等罪名逮捕並判刑，官方媒體也多次警告這些網路意見領袖需謹慎發言（儲百亮，2013 年 9 月 11 日）。2013 年 9 月，對於網路謠言或有害信息的打擊力度再度加强，中國最高人民法院和最高人民檢察院出臺司法解釋規定，若「同一誹謗信息被點擊、瀏覽次數達 5,000 次以上，抑或被轉發 500 次以上」，該用戶可被判刑三年。一波接一波的逮捕行動和新管制條文的出臺，讓微博的言論場域也愈加緊繃，曾經作爲熱點新聞集中地的新浪微博，活躍度也大幅度下降（張平，2014 年 4 月 9 日）。眼見許多大 V 遭到打壓，其餘的大 V 也建立起防備心，導致出現了自我噤聲的現象，紛紛向「微信」遷徙。

目前中國大陸更多使用人口的「微信」2011 年在中國上架，除了一對一的聊天室，還提供聊天室功能，人數以 500 人為上限，微信的高度市場普及率與壟斷市場的狀況，讓它成為中國互聯網發展以來最多人使用的互聯網應用。

對於影響力日增的即時通訊軟體的管制，中國在 2014 年 2 月成立中央網路安全和信息化領導小組，並由總書記習近平擔任組長，直接掌管網路安全和信息化（尚清，2014 年 2 月 27 日）。同年 5 月，展開 1 個月的「專項治理行動」，主要針對微信、WhatsApp、Line 等進行治理，顯示中共中央對於網路輿論場域的高度關注。2011–2013 年期間，中國輿論場域因為微信的出現，開始有突破性的轉變。民眾聚集討論議題的空間，從開放性極高的社交應用媒體，開始轉至相對封閉式的即時通信軟體。

整體而言，由於網際網路的應用發展，中國大陸網路陸續出現的「論壇」、「QQ」、「博客」、「微博」到「微信」，對於中國大陸輿論場域的影響巨大，民眾與公共知識分子表達意見與接收訊息方式改變，從被譽為較為公開的「廣場式」網際網路意見表達、向相對封閉的「客廳式」微信圈應用，然而不管在大的輿論廣場，甚至到 500 人為上限的微信群組，中共官方始終不希望公共的輿論場

上出現任何輿論走向失控的狀況，因此不斷出臺新的網際網路和群媒體治理政策。

研究者從事參與觀察，發現許多新聞工作者與公共知識分子，經常有這樣的「被刪文」、「被禁言」、「被遮罩」、「被封號」等待遇。一位微信上的學者在 2018 年 12 月感慨發文指出：「微博老禁言，微信老遮罩，公號老被封，三老先生。」由於中央的治理政策落實到各網路經營者的網管機構時，出現的是一個黑箱作業的狀況，發言、禁言、銷號的準則不一，然而網民並非選擇放棄，而是透過不同渠道，不斷地進行身分及帳號的改變，並且有人戲稱這樣的現象為「轉世」，藉此與權力者進行博弈。

二、行動者的主體能動性與抗拒

關於中國網民的主體能動性和抗拒策略，本文援用 Michel Foucault 和 James C. Scott 的論述，作為發展研究架構的依據。

Foucault 對於「權力」的探究與描述所想要闡述的，不是誰擁有權力或是權力是什麼，而是權力是如何被實行的。他指出權力不是某種可以獲得、奪取或分享的東西，不是某種可以保留或是喪失的東西。權力的實施乃是通過無數的點，透過不均等的、運動力關係的變化得以實現。權力是自下而上的，也就是說，統治者與被統治者之間一般的二元對立，並不是權力諸關係產生的母體。而應該認為，在生產機構、家庭、團體和制度中形成並發生作用的大量力的關係，是造成社會差異的基礎（Foucault, 1978 ／尚衡譯，1992，頁 81-83）。

Foucault 認為權力關係具有意向性，但不是主觀的，亦即不存在一定方向和目的的權力，無論統治的階層、控制國家機器的團體，或是那些做出最重要經濟決策的人，都控制不了在一個社會中發生作用，但必須注意這不代表權力來自某個個體的選擇或決定，無須尋找保證權力合理性的最高機關，權力的合理性，就在於那些其效力範圍內，這些戰術環環相扣、彼此呼應並傳播蔓延，在權力關係外尋找支點與條件，最終勾畫出整體的部署（Foucault, 1978 ／尚衡譯，1992）。

再者，有權力就有反抗。正因如此，對於權力來說，反抗並不是外在的。權力關係只有依據眾多的抵抗點才能存在。在權力網絡中，這些抵抗點無所不在，同時，不存在著一種關鍵的抵抗點，而是多種抵抗點。確切的說，反抗只存在於權力關係的戰略範圍之內，反抗點的分布穿過社會上各個層次和所有個人（Foucault, 1978 ／尚衡譯，1992）。Foucault 認為監獄孤立出一種特殊權力的技

藝發展，懲罰既是政治的也是法律的。他亦指出，權力需要抵抗作為其運作的基本條件之一，通過對抵抗要素的連接，並將其權力擴散至社會領域。但同時，當然也正是由於抵抗，權力才受到攪亂。抵抗即是權力運作的要素，又是其永恆的和不安的來源（Dreyfus, & Rabinow, 1992 ／錢俊譯，1992，頁 187）。

關於行動者主體性，Foucault 不再延用一種人的本性觀點去思考人是什麼，而是以一種主體化作用，來轉換關於主題的問題。Deleuze 認為，從主體化作用這條軸線上，Foucault 找到了逃逸出力量關係的極致捆綁的可能性（轉引自林耀秋，2007，頁 69-71）。而也就是主體化作用的第二個面向所探討的內容：具有積極性與創造空間的「自我技術」（technology of self）。Foucault 是以一種「繞道而行」（bypassing）的手段來突破力量關係的緊密叢節。不論採取什麼樣的策略，企圖破壞力量關係的連綿控制網絡，都會再一次地形成另一套力量關係。「自我技術」的系譜研究所透露出主體化作用另一面的創造性意義，指的是 Foucault 開始探問一種主體的能動狀態中與過往截然不同的提問方式以及對於各種自我形塑技術的歷史研究（Deleuze, 1992 ／汪民安譯，2001，頁 199）。

李偉俠（2005）認為 Foucault 從這些性的歷史或論述中，分析了個體如何在特定的社會圈裡網絡中，將自身建構成倫理行為的主題。並主張必須從反抗的位置，亦即通過「策略的對抗性」（antagonism of strategies）去分析權力（轉引自李偉俠，2005，頁 176-181）。

至於抗爭策略，耶魯大學教授 James C. Scott 對於馬來西亞農民的研究，他以「弱者的武器」描述農民反抗的日常形式，分析「權力」的運作，他指出，農民運動的抗拒手法，是避免公開的與權威結構產生衝突，但終究可達成抗拒的目的 (Scott, 1990)。且支配者從未絕對控制整個舞臺，在權力運作的網絡縫隙中仍有縫隙。從屬者與統治者的互動間，可區分出「公開文本」（public transcript）和「隱藏文本」（hidden transcript）（同上引）。

Scott (1990) 認為權力越不平衡，「公開的文本」越容易接近刻板印象，他指出儘管支配者從未絕對控制整個舞臺，在權力運作的網絡縫隙中仍有縫隙，但是從屬者的行為，經常還是照著支配者希望的方向走。所以如果只觀察支配者與從屬者間「公開的文本」，很容易落入霸權理論（hegemony）所主張，受支配者乃是受到支配意識形態洗腦，因而產生志願性的服從現象。由於 Scott 不相信「公開的文本」是權力交鋒的全貌，所以他提出了「隱藏的文本」的概念，他認為如果「公開的文本」是支配者與被支配者在舞臺上的表演，那麼「隱藏的文本」

就是發生在幕後的論述與行動，而且此部分是權力所有者，無法直接觀察到的（Scott, 1990, pp. 2-4）。Scott 認為公開文本和隱藏文本之間，是不斷鬥爭的區域，而非一面實牆（同上引 , p. 14 ）。不過，Scott 也提出，這並不是說公開的言行，便是虛假的，而隱密的言行才是真的，更重要的是研究兩者之間，如何互相界定、交互滲透與鬥爭的過程。

綜上所述，Foucault 對於權力的論述指出，權力是一種不均等且複雜的關係實踐，權力關係具有意向性，且有權力就有反抗。然而作為被統治者，Foucault 肯定行動者的主體能動性，他與 Scott 均主張必須從反抗的位置，亦即通過策略的對抗性和隱藏文本的抗爭策略，去分析權力的流動與運作。本研究亦認為中共對於社群媒體的管制，並非絕對高壓式的權力行使，若以中國沒有網路言論自由，一言以蔽之，其實無法明晰中國網路輿論場的權力流動狀況，因此，研究者企圖以 Foucault 和 Scott 的理論視角切入，中國的網民如同 Scott 研究中的農民，屬於霸權宰制底下的被支配者，只能循著弱者的武器從事抗拒，因此本文以 Scott 抗拒策略作為建構研究問題和題綱的基礎，企圖瞭解研究對象如何在夾縫中求生存，在刪文和封號的治理手段下，發揮社群使用者的主體能動性，並以何種隱藏文本的抗拒策略與權力者抗衡？

參、研究問題與研究設計

本研究屬於質性研究，而質性研究指在無人為操控下對真實世界進行自然情境的觀察，再透過研究者的探索、發現和歸納的邏輯，對研究主題做全面性觀點的理解。Patton（1990 ／吳芝儀、李奉儒譯，1995）認為研究者可以透過同理心的中立立場，直接接觸研究對象和接近情境，洞察個人、現象、情境與現象等，在彈性設計下支持質性研究的策略向度，指引實務的決定。質性研究蒐集資料的方法有三種：深度訪談法（in-depth interviews）、直接觀察（direct observation）、記錄檔案的資料分析法（document analysis）（同上引，頁 4，29-43）

本文針對中國大陸社群媒體的資訊管制進行研究，參照 Foucault 對於權力運作與行動者主體性的論述，進行中國大陸作為行動者的公共知識分子社群溝通行為分析，最後以 Scott「弱者的武器」概念，觀察行動者的抗爭策略。擬定兩個研究問題：

研究問題一：中國大陸社群媒體的禁言與封號狀況為何？[3]
研究問題二：公知與網民面對封號的抗拒策略為何？

此一研究命題屬於具有高度敏感性，且因社群媒體的使用行為與方式，範圍與變化相對廣大與快速，因此研究設計以「深度訪談法」為主和「資料分析法」為輔進行。

在「深度訪談法」方面，採取半結構式訪談題綱，以「滾雪球抽樣」方式，徵詢本身具有在社群媒體的微博或微信中被禁言和封號，進而再轉世經驗的公共知識分子或媒體工作者（以下稱為轉世者），其次，為了更全面擴大觀察面向與進行解讀，亦納入了針對此一現象有所接觸與觀察的學者專家，最後研究者走訪中國大陸五個城市（依照城市筆畫序排列，依序是：上海市、北京市、西安市、杭州市、重慶市），成功訪談了 8 位具有社群媒體被封號經驗的轉世者[4]、5 位學者專家（詳見表 1）。訪談進行時間：2017 年 11 月 11 日至 2017 年 11 月 27 日。

表 1：受訪對象一覽表

編號	受訪者背景	訪談時間
S1	轉世者 1	2017.11.16
S2	轉世者 2	2017.11.11
S3	學者專家 1	2017.11.15
S4	學者專家 2	2017.11.22
S5	轉世者 3	2017.11.18
S6	學者專家 3	2017.11.23
S7	轉世者 4	2017.11.16
S8	學者專家 4	2017.11.23
S9	學者專家 4	2017.11.27
S10	轉世者 6	2017.11.26
S11	學者專家 5	2017.11.13
S12	轉世者 7	2017.11.18
S13	轉世者 8	2017.11.14

資料來源：研究者自行整理。
註：受訪者之編號，乃以受訪者本名的姓氏筆畫順序排列。

3 本文設定研究對象是公共知識分子，研究範圍設定在研究對象對於一般正常社會議題探討中，被封號甚而形成轉世的經驗探討，然而因觸犯傳播法律法規，亦存在被禁言與封號可能性，但不在本研究討論範圍內。

4 他們大都接受了高等教育，先後在新聞、傳播、法律等領域就職，並且在社群媒體上傳布訊息和討論公共議題，屬於廣義的公共知識分子。

在「資料分析法」方面，除了檢視中國網信辦的官方資料、中西文期刊文獻，中國境內外新聞與網路上新聞等實體資料外，由於本文涉及社群媒體的使用與管制行為，因此透過線上資料的觀察與補充，能夠查證、詮釋深度訪談者所得，並且有效補充樣本範圍與觀察時段限制下的力有未逮之處，本文「資料分析法」執行時間，自 2017 年 9 月至 2019 年 8 月透過線上資料延長觀察分析，持續更新彙整補充深度訪談法的資料。

網際網路崛起後，基於研究主題的需求，社群網站等均成為研究者觀察的場域，研究者參與線上活動與記錄個人觀察資料，並且反思個人活動之參與，成員間之互動情況也被記錄（Hine, 2008, p. 257; Smith, 2004, p. 226），以網路進行俗民誌及觀察亦成為另一種研究方法，因網路資訊快速流動、無時空限制及同時可大量上線、共同參與等特性，因此在資料蒐集上更具有便利性（陳碧祥，2011，頁 29-30）。

因此，本文對於線上資料的觀察與補充，主要來自於對於微博大 V 的關注和微信公眾號的訂閱，其次，則是透過身處於數個微信群組中，主要以「觀察者」角色觀察討論議題，體驗不同群組運作的模式[5]。此一現象觀察法，對於現階段身為境外研究者，具有高度的必要性，但研究者亦謹守研究倫理分際，線上資料的觀察，主要偏重於詮釋與補充文獻或深訪資料，並不揭露任何群組或是單一個人發言的內容，所得資料僅作為現象描述與詮釋。

肆、中國大陸社群媒體的禁言與封號分析

自 2012 年後，中國大陸言論場域的自由度愈加收緊，多個以控管言論爲目標的條例和規範也頻頻出臺。2013 年，中華人民共和國教育部發布「關於加强和改進高校青年教師思想政治工作的若干意見」，內容共有 16 條，以期強化大專院校教師政治思想工作（張頓，2013 年 5 月 30 日）。隨後網路上又傳出「七不講」文件，此文件是中共一份名爲「九號文件」的內部備忘錄，所謂的七不講的「不講」話題即是普世價值、西方憲政民主、公民社會、西方新聞觀、新自由主義、歷史虛無主義，還有質疑如「中國特色社會主義」等中國口號，牽涉到這七個範圍的主題都不能進行評論（柏恩敬、孔傑榮，2015 年 6 月 3 日）。

5　由於研究者身處在至少 5 個不同組成的微信群組中，其中包括各行各業網民的群組，可拓寬深度訪談公共知識分子範圍的限制，有機會觀察不同微信群的運作方式，更意外的在 2019 年 6 月 4 日前後，以及香港反對修訂《逃犯條例》而引發的示威活動期間，有機會親自體驗過三次被封群。

2013 年中國互聯網大會提出了「七條底線」，要求規範網路上的言行，倡議遵守法律法規底線、社會主義制度底線、國家利益底線、公民合法權益底線、社會公共秩序底線、道德風尚底線以及信息真實性底線，當局強調唯有人人遵守這七條規則，才能打造出乾淨的輿論環境和完善的言論自由機制（周成洋，2013 年 8 月 20 日）。

而中國大陸社群媒體也歷經了數波封號，較早的封號可以追溯至 2013 年 5 月 3 日，知名學者兼專欄作家宋石男在微博上發布質疑四川彭州石化項目的相關言論，隨後其多個帳號包含新浪、搜狐、網易和騰訊的微博，皆被封號。2013 年 11 月 9–12 日，中共召開十八屆三中全會，歷史學者章立凡和政治學者張鳴的微博被封，章立凡於微博上活躍發表呼籲中國進行政治改革，其新浪、網易、騰訊微博帳號均遭到註銷；而張鳴針對「三中全會」發表多條評論，其微博同樣被禁言刪帖（辛民，2013 年 11 月 15 日）。許多被視為網路意見領域的大 V 被禁言或封號，都是因其時常發表質疑政府的言論，舉報官員，揭發社會不公的事件，強調人權和言論自由（紐約時報北京分社，2013 年 8 月 26 日）。

2014 年 5 月在中國國家互聯網信息辦公室、工業與信息化部，以及中國公安部主導下，由騰訊微信等 7 家企業參與會議，會後共同發布《履行社會責任、匯聚網上正能量》倡議書，落實實名制、規範群組管理，對「朋友圈」的管理也需加強。當局提及欲成立「闢謠隊伍」，以審核「朋友圈」內發布的消息，若闢謠人員發現某則信息被大量瀏覽或轉發，則需立刻通知有關單位（周佑政，2014 年 5 月 28 日；歐陽誠，2014 年 5 月 27 日）。後來中共當局著手打擊網路謠言，封號風波從微博蔓延至微信，網信辦發布《即時通信工具公眾信息服務發展管理暫行規定》，亦即「微信十條」，推出後短短時間內接近四百個微信帳號永久被封（立行，2015 年 3 月 25 日）。

根據網信辦數據顯示，2016 年 1–9 月期間，短短 9 個月共有超過 1 萬個公眾號被關閉，其中陝西網信辦在 2016 年 1 月關閉了 4,724 個微信公號，主要原因是涉嫌傳播違法信息；同年 2 月 4 日再關閉了 6,000 個公號，原由是傳播淫穢色情、謠言、暴恐、賭博、詐騙等違法信息；同月 27 日再關 580 個公號，主因是發布反對憲法基本原則、損害國家榮譽及造謠傳謠、擾亂社會秩序（金雨薇，2016 年 9 月 25 日）。

2017 年 5 月，《互聯網新聞資訊服務管理規定》出現新版本，將公眾號、網路直播等各類新媒體納入管轄範圍，在未取得互聯網新聞資訊服務許可，不得發布包含政治、軍事、外交等社會公共事務的報導、評論，以及有關社會突發事

件的報導、評論，進一步鉗制網路的言論場域（Tiandao，2017 年 7 月 15 日）。

2017 年 6 月 1 日，《網路安全法》上路，相關部門也依法加強管理網路安全問題（行政院國家資通安全會報技術服務中心，2017 年 6 月 3 日）。2017 年 6 月 7 日，擁有大批粉絲的娛樂八卦平臺如「全民星探」、「中國第一狗仔卓偉」、「名偵探趙五兒」等遭到封鎖，擁有千萬粉絲的公眾號「咪蒙」也被禁言，引發了一波娛樂號封號潮（黃希，2017 年 6 月 8 日）。

2017 年 9 月，網信辦再度出臺《互聯網群組信息服務管理規定》，要求互聯網群組建立者、管理者必須履行群組管理責任，換句話說也就是「誰建群誰負責」、「誰管理誰負責」，此規定讓許多群主人人自危（新都服務，2017 年 9 月 8 日）。

一、禁言與封號的方式

關於封號經驗方面，大部分受訪者都擁有遭到封號的經歷，一位受訪者表示他的帳號被封了 237 次，最高紀錄是一天被封 7 次（S12）；另一位受訪者指出，自己被封了十逾個帳號（S13）；也有受訪者則指出他被封了 2、3 個號，但身邊有朋友擁有 100–200 次的封號經驗（S1）。根據騰訊和微信官方說法，微信有權對違規的公眾號限制或禁止部分或全部功能，而用戶可以對被封結果進行申訴，但每一個帳號僅有一次申訴機會，微信也需要 7 個工作日的時間對申訴進行處理（騰訊客服，n.d.-a）。

受訪者被封號的原因都極爲相似，有人在敏感時期發布了圖片和文字，被當局盯上，因而被封（S7），有人因爲轉發了郭文貴的視頻而遭到封號（S5）。受訪者也表示，當局的處罰力度不一，有永久性封號，也有暫時性封號。暫時性的封號時長從一星期、半個月、到三個月不等（S10、S11），受訪者表示，封號期限到了後帳號會自動解開，博客亦是如此（S9、S10）。除了封號，也有各式各樣的方式阻止用戶發言，包含禁止用戶在群裡發言，只能利用私訊聊天（S13），有時用戶以爲自己發出了文章或訊息，但只有自己看到，別人看不到（S2、S5、S7、S10），不能進行評論、無法轉發等（S5）。

管制的方式大部分經由技術實行，透過機器人抓取敏感關鍵字（S2、S5）。受訪者指出，中央和地方政府也會進行分工，若涉及當地的事件，則會動用當地公安；若涉及整個系統層面的，例如高度敏感的關鍵詞，則由中央透過技術進行監督（S2），由於業務龐大，中宣部也會雇用第三方商業公司，協助網信辦進行

輿情分析（S8）。

至於網管的管制邏輯，一直是個黑箱，部分受訪者透露，微信後臺擁有「加權」和「降權」功能，若運營商希望某人微博貼文的傳播量增加，當局就會幫你進行加權，讓該條微博被看見的次數倍增；相反的，若當局欲降低用戶微博的傳播聲量，則會進行降權，減少微博被看見的次數（S5）。受訪者也猜測，微博設有一個人物名單，主要透過技術和部分人工干預，後臺會記錄用戶被刪文或被禁言的次數，達到一定的次數將直接被銷號（S5）。S2 表示，他發現微信是以漸進的方式封號，先是封鎖文章、封號，最後封鎖後臺，連後臺內的文章原稿也會消失。

比起微信群組，受訪者認爲當局針對公眾號的管理更爲嚴格，因爲公眾號比微信群組更爲公開。被封號前，用戶通常都不會收到預警通知，唯有遭到封號後才會收到特定的格式通知內容，如「公眾號被責令處理的通知」和「關於公眾號違規處理的通知」（S5）。

統整上述微博或微信的禁言方式，按照情節輕重，可以分成若干處分。（一）微博或微信公號發言，被單則屏蔽刪除；（二）一段時間之內，微博只能看，不能發文；（三）微博或微信發言時，以為朋友看得到，事實上只有自己看得到；（四）微信的朋友圈功能被永久禁用，只剩下與朋友即時通訊聊天功能；（五）微信的群組聊天功能被禁，可以被邀請進入群組，但發不了文，只剩下與朋友即時通訊私聊功能；（六）微博或微信被暫時停權，週期從三天、七天，到兩個月不等；（七）微博、微信或微信公眾號被封號，代表完全不能使用，網民需要進行轉世，重新申請一個號；（八）微信群組被封群，若與群組中的個人不是微信朋友，則將失聯，而群主若欲重新建群，300–500 人的群組的重建，則是一浩大工程。

二、禁言與封號的原因

至於封號的原因，根據官方說法，微信封號基於兩大原則：第一，系統檢測到異常操作引起警報；第二，帳號遭到用戶舉報，同時滿足這兩個條件將導致封號。若遭到封號，處罰力度也不一，視情況的嚴重性而定，若系統檢測到異常或用戶安裝了非法軟件，遭到封號後可在幾天後進行自助解封；若帳號遭到其他用戶舉報，如散播色情信息等，則無法自助解封，需重新註冊新號（嗨推，2017 年 2 月 25 日）。

撇除帳號被過度商業化營銷運用，而面臨的封號，中國網路發言的底線為何，其實並不十分清晰。多倫多大學蒙克全球事務學院公民實驗室曾發表研究報告指出，因中共當局並無提供統一的中國網站過濾信息的關鍵字，所以不同社交媒體公司都擁有各自的關鍵詞列表，被屏蔽的關鍵詞主要涉及批評政府，抑或涉及群體性活動，被屏蔽的關鍵詞約有 2 萬字（周月諦，2016 年 11 月 9 日）。報告內容指出，中國網路審查的關鍵字名單可分爲幾大類，包含涉及法輪功的詞彙，如法輪大法；涉及特定事件的詞彙，如天安門廣場、天津爆炸；和政治主題相關的詞彙，如禁書、恐怖襲擊、西藏；涉及中共官方人物如李克强、胡錦濤、包子心狠手辣；以及涉及異見者如艾未未、人權律師郭飛雄等關鍵詞 (Crete-Nishihata, Hilts, Knockel, Ng, Ruan, & Wiseman, 2016, November 1)。

根據受訪者的觀察，封號機率較高的文章種類可分爲：文章裡運用的詞彙、文章發布的時機點，以及文章的擴散程度。首先，文章裡若出現當局認爲的「敏感」詞，被封的可能性將會提高，如六四、法輪功、新疆、西藏等的公號文章容易被當局封鎖（S5、S7），牽涉到中國當局最高領導人的文章也是無法觸碰的（S5）。受訪者提及，被刪的文章類型也有部分是屬於內容偏激，抑或邏輯論述經不起考驗的文章（S4）。2016 年 4 月，新浪微博就被發現刪除女權相關的團體帳號，組織如「女權行動派」、「女權博士組織」、「女權之聲」等均出現帳號異常，遭到封鎖的情況，而出現「女權」二字的新帳號，更是無法進行註冊，引來女權組織的不滿（自由亞洲電臺，2016 年 4 月 2 日）。

其次，文章被刪除的機率和發布該文章的時間點有關，若發布的時期屬於敏感的時間點，例如某些會議的前後時期，該文章有極大可能被封鎖（S7），以 2017 年接近六四時期，加强網路控管，新浪微博官方於 6 月 3 日上午發布公告表示，由於系統升級，用戶修改個人資料、評論配圖、海外用戶分享視頻和圖片的功能暫停使用至 6 月 5 日 24 時，在這段時間許多用戶嘗試發布圖片時紛紛遭到屏蔽（許夢兒，2017 年 6 月 3 日）。

再者，文章的傳播或擴散程度將影響該篇文章是否會被封鎖。當某一件公共事件或特殊事件被放大，比如涉及社會行爲的事件，當局爲了避免聚眾，涉及該公共事件的文章容易被刪除（S5、S7、S10），所謂的特殊事件包含如清楚低端人口、北京紅黃藍幼兒園事件等報導（石魚北，2018 年 9 月 10 日）。一篇文章的點閱率越高，傳播範圍越廣，其被封鎖的機率也越高（S1）。雖然歸納出了幾種封號可能性較高的文章類型，但也有受訪者指出，如今難以預測究竟什麼樣

的文章內容會被封鎖，因爲中共當局全身都是「激點」，不知何時會觸碰到其底線，令人難以防範（S5、S13），加上部分權力下移，所以裁判尺度也無統一標準（S7）。

整體而言，禁言與封號的原因多是因為社群媒體帳號，在敏感性的時機，針對敏感性議題，做出發言，而在高度被轉發擴散後，被機器人以關鍵詞搜尋或網管的人工追蹤名單，手動刪除不同於官方基調的論述。至於「敏感關鍵詞」的內涵，定義為一流動狀態，隨時增補，無一定標準。

伍、網民面對封號的抗拒策略分析

至於為了防止被封號與刪文的抗拒策略方面，隨著被封號和轉世次數的增加，受訪者表示他們也從中發展出了自己的一套抗拒策略，並套用於發表的文章或發言中，以期能夠避開當局的監測，讓自己的言論得以保存較長時間，避免遭到刪文或封號。本文歸納受訪者所提出的抗拒策略進行整理，並分類如下。

一、延遲發布策略

時空轉換策略是指避免在敏感時期發布文章，由於敏感時期如重要會議前後、重要節日前後等時段，當局的敏感度會提升，管制的程度也會加强。如之前有網民在網路上發表阿根廷足球名將梅西連任國家隊長的言論，其帳號遭到網站封鎖 7 天，因爲當時正值中國全國人民代表大會時期，而會議中修憲取消了國家主席任期只能連任一次的條文，因此當時任何關於「連任」、「接班人」等字眼相關的言論都被禁止（大陸中心，2018 年 6 月 27 日）。

2017 年 10 月中共十九大期間，許多含有「習大大」、「習近平」、「新時代」、「報告」等字眼的貼文均遭到刪除。同年冬季北京大興區廉價公寓火災造成 19 人死亡，北京政府以整治火災隱患爲由清拆貧民窟，大量的外省民工和弱勢群體被稱爲「低端人口」，在那個時期，新浪微博把「人口」設定為關鍵字，包含「低端人口」、「DD 人口」、「各端人口」、「diduan 人口」等字眼被刪機率瞬間飆高。而 2017 年微博刪文頻率最高的日子則是 7 月 13 日，是諾貝爾和平獎得主劉曉波逝世的日子，當天平均每一萬條微博當中就有 38 條遭到刪除（傅景華、鐘慧敏，2018 年 3 月 1 日）。

不同的政治敏感時期，審查制度的程度也有所不同。爲了避開敏感時期，有

受訪者會選擇提前或延後發布文章，降低引發當局關注的機率，讓文章得以保存（S10）。

二、發表事實策略

網路發表的文章，盡量以非虛構寫作的方式爲主，避免參雜過多的情緒，或者以人物故事或特寫的方式書寫，不針對個人情緒做過度情緒性的描繪，或者對於事件發表意見時，只發表評論。受訪者認為，透過陳述事實性資料，亦能達到評述某一議題的功能，因此發表著重於披露事實也是抗拒策略之一（S2、S4）。

其次，獨立媒體人江雪就曾經在一項訪問當中提及，她在書寫公號文章時都會選擇做一些更真實，更貼近社會面貌的報導（轉引自張耀升，2015 年 7 月 17 日）。

三、春秋筆法策略

中國大陸新聞工作者爲了要規避筆禍，發展出「春秋筆法」的報導策略（王毓莉，2012，頁 70）。此種以委婉的方式進行敘述，評論者意識到活躍於公共寫作和公共話語的網路寫手們，在寫作風格上有所變化，把這樣的變化形容成「從語不驚人死不休變成欲説還休，從烈士似的慷慨陳詞變成少女般的嬌羞嗔怪」（榮劍，2018 年 3 月 26 日）。春秋筆法的代表人物包括微信公眾號的大 V 王五四，他的文章內容看似都是嬉笑怒罵，但他巧妙地把想表達的議題或言論，都隱藏在其文章之中，並無直接表明，但旁人一看就瞭解；而網路大 V 六神磊磊也擅長借古斷今、指桑罵槐，他開設了「六神磊磊讀金庸」的專欄，利用金庸人物再現如今的政治狀態，委婉地進行表達熱點事件，有「借他人酒杯，澆自己內心塊壘」之妙，這些技巧都可被歸類成春秋筆法策略（周滿珍，2017 年 7 月 17 日）（S2、S3、S4、S10）。

上述提及的時空轉換、報導事實、春秋筆法三大策略，都和傳統媒體的報導方式極爲相似，如今也被挪用於新媒體或數位媒體上。

四、隱晦圖文策略

在數位媒體的環境裡，還可運用隱晦圖文策略，此策略又包含了多種方式。第一，使用代號或暗語的方式，例如提到浦志强律師時用「大個子」取代，提到

習近平時則用「包子」、「今上」、「慶豐」取代，「不厚」代表薄熙來，「護士長」則代表重慶市副市長王立軍；第二，利用諧音或同音字，如王岐山用「73」替代，胡錦濤用「HU」替代，胡錦濤的錦寫成「緊」，濤則用「掏」來代替；第三，在敏感詞彙中間穿插其他字眼、添加標點符號、加入空格、故意寫錯別字等，目的是把敏感詞彙進行分割，機器人不易進行辨識（S2、S4、S8、S10）。也有受訪者會把公家機關的官方報導先放在前頭做掩飾，表示順從當局的意思（S4）。

以微信審查機制爲例，審查系統有時會出現「漏網之魚」，比如中國用戶發送「六四紀念館」一詞時會遭到攔截，若把詞分開，寫成「今天是六四，我要去紀念館」，則有可能會被通過 (Ruan, Knockel, Ng, & Crete-Nishihata, 2016, November 1)。

除了在敏感詞中添加其他字眼，2008 年中國貴州甕安發生民眾騷亂事件時，中國網民更利用豎排文字的方式，把原先橫向書寫的文字轉換成豎排，成功讓原先被禁止的關鍵詞得以在網路論壇和博客中進行傳播。網民也會利用一些「火星文」的方式進行溝通，比如「六四」可以寫成「六二二」，因爲「二加二等於四」。又或把文字拆開來寫，比如「楊」寫成「木易」等方式（石山，2008 年 7 月 2 日）。

五、影音傳播策略

影音傳播策略是指受訪者減少使用文字訊息，反而以語音方式交流，希望能夠減少被監測到的可能性，但受訪者表示，針對部分重點人物，當局也有可能進行文字和語音的雙向監控，因此語音交流是否有效能夠避開監管，因人而異（S6）。除了語音，部分異見人士也會選擇使用視頻，利用影片的方式拍攝議題，因爲視頻長度較長，比起文章的易讀，當局把整部影片完整看完的機率較少，因此能有效提高視頻的存活率（S9）。

六、改變數位編碼策略

受訪者指出，每部視頻都有屬於自己的代碼，若改變視頻的形式代碼也會隨之改變，比如改變視頻的長度，把視頻轉發至國外後再轉回國內，製造新的代碼後則較不容易被當局發現（S9、S13）。有人會把文字編輯成圖文格式進行傳播，也就是「文字內容化」，或者先發布文字，對文字進行截圖後再度發布出來。部分受訪者指出他們會重新設計圖片，比如重新裁剪、更換尺寸、改變圖片方向等，以上種種方式都可歸納成改變數位編碼策略（S4、S7、S10、S13）。

也可將違規圖片更改其色調或某些元數據的方式，巧妙地避開審查，但也有消息表示中國已經開始針對特定網域傳出來的影片、圖片加入隱藏性的浮水印，抑或其他特規的解碼，因此未來上述這些改變數位編碼策略是否還能成功使用，尚無法確定（David. H.，2017 年 7 月 21 日）。

七、多平臺策略

多平臺策略指的是受訪者在發布一篇文章時，除了主要的發布平臺，會同時發布到多個平臺，例如博客、簡書或群組等，若其中一個平臺的文章遭到封殺，文章還能在其他平臺有機會露出，以多平臺的方式增加文章保存的機會（S7）。有學者表示會使用「小密圈」功能，「小密圈」無人數限制、可以創建付費圈、進行付費提問、能夠做內容沉澱的平臺，屬於封閉式的分享軟件，該學者表示在此能夠討論一些敏感議題，可惜的是使用率不高（S3）。此外，也有受訪者會選擇到墻外發言，比如創立 Twitter、Telegram 帳號，因爲國內大部分人無法看到，所以收到管制的機率也較低，但他强調還是要視該平臺所影響的受眾群而定，越多人使用的平臺，保密性就越低（S1）。

八、轉世策略

若遭到永久封號，網民只能透過「轉世」，重新註冊新帳號發言。根據騰訊微信官網顯示，用戶在註冊公眾號時，運營者需掃碼成爲該帳號的管理員微信號，管理員微信號是指公眾號安全助手綁定的微信號，一個管理員微信號擁有 5 個長期有效的運營者微信號，和 20 個短期（一個月內）有效的運營者微信號（騰訊客服，n.d.-b），這也表示每一個人只能綁定 5 個帳號。

早期微博和微信尚未實施實名制之前，轉世的步驟並不如現在那麼繁雜，用戶只需要重新註冊新帳號，便能繼續發言。以政治漫畫家鄺飆爲例，他早期利用微博頻繁發布其政治漫畫作品，因內容敏感，時常「踩線」，因此容易遭到封號。他鍥而不捨不斷重新註冊新帳號，當時註冊帳號無須綁定任何個資，是以匿名方式進行，靠著「轉世」已經註冊了幾十個帳號。

不少受訪者都有超過 5 次帳號被封的經驗，因此若 5 個帳號皆被封鎖，受訪者的身分證就已經無法再註冊新號，因此他們會透過淘寶購買帳號（S1）、借用家人和朋友的手機號或身分證號，以便能夠繼續註冊新號（S1、S2、S13）、身邊的人的帳號都用光後，他就和粉絲借帳號，剛好有粉絲是公司的老闆，所以這

些粉絲就讓旗下員工都一人註冊一個帳號，讓受訪者可以不斷轉世（S12）。

根據研究者參與觀察，一些中國網友擁有多個微信帳號，有些帳號綁有中國內地的手機和支付寶，有些帳號則是「境外號」，只有發言功能，作為轉世備用號。值得注意的是，中國大陸的微信封群功能中，有排除「境外號」的機制，換言之，某個群組被封之後，只有中國內地群友不能使用該群組功能，但是微信「境外號」之間的發言與互動功能，仍然存在。

陸、結論與討論

中國大陸社群媒體的使用與擴散蓬勃發展，但官方的治理手段，也推陳出新，研究發現社群媒體帳號遭到禁言與封號的原因，多是因為社群媒體帳號，在敏感性的時機，針對敏感性議題，做出發言，而在高度被轉發擴散後，被機器人以關鍵詞搜尋或網管的人工追蹤名單，手動刪除不同於官方基調的論述。至於「敏感關鍵詞」的內涵，定義為一流動狀態，隨時增補，無一定標準。

關於微博或微信的禁言方式，根據研究者的參與觀察，按照情節輕重，可以分成若干處分：微博或微信公號發言，被單則屏蔽刪除；一段時間之內，微博只能看，不能發文；微博或微信發言時，以為朋友看得到，事實上只有自己看得到；微信的朋友圈功能被永久禁用，只剩下與朋友即時通訊聊天功能；微信的群組聊天功能被禁，可以被邀請進入群組，但發不了文，只剩下與朋友即時通訊私聊功能；微博或微信被暫時停權，週期從 3 天、7 天、到 2 個月不等；微博、微信、或微信公眾號被封號，代表完全不能使用，網民需要進行轉世，重新申請一個號；微信群組被封群。

研究亦發現，為了防止被刪文、封號，並使得發文在網路上停留更長的時間，受訪者發展出如下抗拒策略：「延遲發布策略」、「發表事實策略」、「春秋筆法策略」、「隱晦圖文策略」、「影音傳播策略」、「改變數位編碼策略」、「多平臺策略」，以及「轉世策略」。

如前述 Foucault 認為有權力就有反抗，Foucault 與 Scott 均主張必須從反抗的位置，亦即通過策略的對抗性和隱藏文本的抗爭策略，去分析權力的流動與運作。本研究發現亦支持了上述的發現，中國對於社群媒體上言論的打壓，並未完全收效，部分網民仍具有主體能動性與擬定其行動策略，希望突破國家企圖設置的資訊屏障，透過不同的管道翻牆接收海外資訊，且在國內的社群媒體中採取抗拒式的發言策略，企圖與其他網友做公共議題的探討。

Lynch (1999, pp. 1-2) 指出，眾所皆知北京對於資訊革命帶來管理的困難，一些學者亦嘗試解釋為何中國政府為何失去控制？如果先進的科技能夠使得威權國家失去對傳播流通的控制，而且可以造成全世界的民主化，那麼就不會出現全世界學生的民主運動。審視中國的個案，科技涉及國家對於傳播流通控制的切割，而其結果並非直接形成自由的公共領域或公民社會，科技對於中國資訊流通的影響相當細微（sublte），因為真正決定北京控制成效的因素，包括先進的科技（technology）和行政碎片化（administrative fragmentation）和財產權的改革（property-rights reform）等，其結果形成一種「監管下的公共領域」（public-sphere praetorianism）狀態，其特質為國家或任何有組織的政治力量都不可能強加命令在此一社會的傳播資訊當中，但國家嘗試在此一象徵性環境中，創造一些屏障（blocks），而人們在此間形成其世界觀、價值觀和行動策略。

確實在中共的言論場域中，國家始終占據主導地位。然而對於被監管下的網路環境治理，中國人民大學李彪（2018）亦提出從網際網路時期進入到後真相時期，政府必須將民粹表達與精英話語之間的衝突限定在現有政治秩序的軌道之內發洩與平息，各種意見在其中不是壓制而是對話與溝通，達到正和有序競爭的狀態，才是未來輿情治理要義所在。然而該研究也指出，中共目前的輿情治理正在從「尋求達成意見共識」到「意見壓制與競爭失序」狀態。由於關鍵意見領袖（key opinion leader, KOL）的退場、轉場而被削弱，輿論缺少意見領袖的緩衝，在公共危機事件面前官民直接面對，再加上刻板成見效應，很容易引發輿情波動。公權力機關需要民眾「靜下來不要鬧事」，而民眾覺得自己的立場與情感沒人關注，個別部門領導雖然在意網路輿情，但後真相時代的輿情處理不再是以達成各方意見共識為目的，而是以達成一元意見為目的，意見競爭以簡單的意見壓制而告終。

本研究亦印證了中共在社群媒體上的意見壓制治理方式，也進一步提出了公共知識分子在對於公共議題探討上，行使了行動者的抗拒權。不過誠如 Scoot 針對農民和工人階級的系統化觀察，發現一種對於革命性變遷的悲觀主義，他認為農工階級的主張雖然是微不足道的尊嚴，卻是他們階級意識的核心內容。他認為在無法採取革命的情況下，我們不去讚美弱者的武器，但應該尊重它們。這些反抗者用嘲笑、粗野、諷刺不服從小動作、堅定強韌的努力對抗無法抗拒的不平等，從此其中可以看到一種防止最壞和期待較好結果的精神和實踐（Scott, 1985／鄭廣懷、張敏、何江穗譯，2007，頁 426）。

本文的研究限制在於，鎖定「公共知識分子」為研究對象，無法推論到全體

網民抗拒策略的全貌。然而，由於這些接受訪談的研究對象，在微博、微信朋友圈、微信公眾號，具有網路意見領袖特質，並且具有多次被「封號」或不同程度「禁言」經驗，他們與網管之間的共舞經驗，對於其他活躍於網路表達意見者，具有啟發性，也是本文的研究貢獻之一。

綜上所述，中國大陸網民的公共議題探討，從論壇時期就呈現一套「貓捉老鼠」的遊戲規則，網民需要採取打帶跑政策；進入社群媒體時期，官方用了本文更細緻的實名制、禁言、封號等方式，企圖使得一般網民因翻牆或轉世「太麻煩」的心態，而自我審查言論或甚至停止討論公共議題。

這些手段目前看來都有不錯的效果，本文主要研究施測期間在 2017 年底，但在之後因香港的反送中《逃犯條例》事件，引發了自 2019 年 3 月到年底的一連串社會運動事件，乃至於年底爆發的 “COVID-19”（原稱「武漢肺炎」），研究者所在各種不同群組歷經多次，因群友上傳香港運動的聚眾照片或討論報導，近來對於武漢疫情、中國疫情消息的轉發擴散，乃至於對「疫情吹哨者」[6] 的不平之鳴與追悼等，紛紛遭到微博、微信被禁言封號，乃至於整個群組被封群。

但是各個微信群主仍秉持著「野火燒不盡、春風吹又生」的行動力，進行多達 300–500 人間的建群工作，有些群組只能生存不到 24 小時，而這些期望能夠表達意見的中國網民，包括公共知識分子與各行各業的網民，仍不願意放棄說話的機會，顯見本研究主題乃現階段中共處理輿論場域的慣性與常態，本文也認為對於在中國網路治理言論場域逐漸緊縮下，夾縫中求生存的行動者，應該給予更高的尊重，且有必要持續進行此一命題的觀察研究。

參考書目

David. H.（2017 年 7 月 21 日）。〈封鎖升級：中國通訊審查已經能攔截傳輸中的圖片〉，《科技新報》。上網日期：2019 年 3 月 11 日，取自 http://technews.tw/2017/07/21/china-can-now-erase-images-mid-transmission/

Tiandao（2017 年 7 月 15 日）。〈互聯網新聞資訊服務管理規定：自 2017 年 6 月 1 日起施行，將微信公眾號、網路直播等各類新媒體納入管理範疇〉，《滴滴頭條》。上網日期：2019 年 7 月 2 日，取自 https://ddnews.me/world/

6 武漢市中心醫院 33 歲眼科醫生李文亮在 2019 新型冠狀病毒疫情中，率先向外界披露疫情的醫療人員之一，而被稱為「疫情吹哨人」，2020 年 1 月 3 日轄區派出所因其「在網際網路上發布不實言論」提出警示和訓誡，事件後他仍持續在第一線工作，於 1 月 10 日左右出現症狀，因為病情嚴重進入加護病房觀察，2 月 1 日確診為新型冠狀病毒感染的肺炎，2 月 7 日凌晨病逝。

mgos5lj7.html

一國兩智（2013 年 11 月 4 日）。〈網傳習近平 8.19 講話全文：言論方面要敢抓敢管敢於亮劍〉，《中國數字時代》。上網日期：2018 年 12 月 12 日，取自 https://chinadigitaltimes.net/chinese/2013/11/%E7%BD%91%E4%BC%A0%E4%B9%A0%E8%BF%91%E5%B9%B38%E2%80%A219%E8%AE%B2%E8%AF%9D%E5%85%A8%E6%96%87%EF%BC%9A%E8%A8%80%E8%AE%BA%E6%96%B9%E9%9D%A2%E8%A6%81%E6%95%A2%E6%8A%93%E6%95%A2%E7%AE%A1%E6%95%A2/

大陸中心（2018 年 6 月 27 日）。〈梅西想連任隊長影射「維尼」？陸網友帳號被封了〉，《蘋果日報》。上網日期：2019 年 3 月 11 日，取自 https://tw.news.appledaily.com/international/realtime/20180627/1381073

王金虎（2016 年 12 月 26 日）。〈“404”，我們的墓誌銘〉，《牛仔挺忙微信公眾號》。上網日期：2017 年 11 月 30 日，取自 http://mp.weixin.qq.com/s/1BxxliyZOoe7MN8PHM8CDQ

王毓莉（2012）。〈馴服 v.s. 抗拒：中國政治權力控制下的新聞專業抗爭策略〉，《新聞學研究》，110：43-83。

中國互聯網絡信息中心（2011 年 1 月 18 日）。〈第 27 次中國互聯網絡發展狀況統計報告〉。上網日期：2019 年 8 月 15 日，取自 http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxzbg/201101/P020120709345289031187.pdf

_____（2012 年 1 月 16 日）。〈第 29 次中國互聯網絡發展狀況統計報告〉。上網日期：2019 年 8 月 15 日，取自 http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxzbg/201201/P020120709345264469680.pdf

_____（2020 年 4 月 28 日）。〈第 45 次《中國互聯網絡發展狀況統計報告》〉。上網日期：2020 年 7 月 9 日，取自 https://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxzbg/hlwtjbg/202004/P020200428596599037028.pdf

石山（2008 年 7 月 2 日）。〈中國網民文字豎排避開政府信息封鎖〉，《大紀元》。上網日期：2018 年 12 月 10 日，取自 http://www.epochtimes.com/b5/8/7/2/n2177095.htm

石魚北（2018 年 9 月 10 日）。〈全面審查時代：中國媒體從業者 正在經歷什麼？〉，《蘋果日報》。上網日期：2018 年 12 月 28 日，取自 https://tw.appledaily.com/headline/daily/20180910/38121833/

立行（2015 年 3 月 25 日）。〈中國發布微信新規封殺色情低俗內容〉，《BBC 中文網》。上網日期：2018 年 12 月 12 日，取自 http://www.bbc.com/zhongwen/trad/china/2015/03/150325_china_weixin

自由亞洲電臺（2016 年 4 月 2 日）。〈新浪微博自我審查 禁用戶以「女權」註冊〉，《蘋果日報》。上網日期：2018 年 12 月 28 日，取自 https://tw.appledaily.com/new/realtime/20160402/830610/

行政院國家資通安全會報技術服務中心（2017 年 6 月 3 日）。〈中國網路安全法於 6/1 施行〉。上網日期：2018 年 12 月 10 日，取自 https://www.nccst.nat.gov.tw/NewsRSSDetail?lang=zh&RSSType=news&seq=15963

辛民（2013 年 11 月 15 日）。〈大陸兩知名學者微博被封 公眾憂網路自由〉，《大紀元》。上網日期：2018 年 12 月 12 日，取自 http://www.epochtimes.com/b5/13/11/15/n4011695.htm

汪民安譯（2001）。〈什麼是 dispositif ？〉，汪民安、陳永國、馬海良（編），《福柯的面孔》，頁 197-205。北京：文化藝術出版社。（原書 Deleuze, G. [1992]. What is a dispositive? In Armstrong, T. J. (Ed.), *Michel Foucault philosopher* (pp. 159-168). London, UK: Harvester Wheatsheaf.）

吳芝儀、李奉儒譯（1995）。《質的評鑑與研究》。臺北：桂冠。（原書 Patton, M. Q. [1990]. *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed.). Newbury Park, CA: Sage.）

李彪（2018）。〈後真相時代網絡場輿論場的話語空間與治理範式新轉向〉，《新聞記者》，5：28-34。

李彪、喻國明（2018）。〈「後真相」時代網絡謠言的話語空間與傳播場域研究——基於微信朋友圈 4160 條謠言的分析〉，《新聞大學》，2：103-112。

李偉俠（2005）。《知識與權力——對科學主義的反思》。臺北：揚智文化。

周月諦（2016 年 11 月 9 日）。〈屏蔽兩萬敏感詞 大陸社交媒體內控混亂〉，《大紀元》。上網日期：2017 年 12 月 1 日，取自 http://www.epochtimes.com/b5/16/11/8/n8471957.htm

周成洋（2013 年 8 月 20 日）。〈「七條底線」是言論自由的「七條規則」〉，《觀點中國》。上網日期：2018 年 12 月 12 日，取自 http://opinion.china.com.cn/opinion_73_79373.html

周佑政（2014 年 5 月 28 日）。〈中國設「闢謠隊伍」監管即時通訊軟體〉，《新頭殼》。上網日期：2019 年 9 月 30 日，取自 https://newtalk.tw/news/

view/2014-05-28/47741

周滿珍（2017 年 7 月 17 日）。〈六神磊磊：讀唐詩比讀金庸累多了〉，《每日頭條》。上網日期：2018 年 12 月 12 日，取自 https://kknews.cc/zh-tw/culture/px663qp.html

金雨薇（2016 年 9 月 25 日）。〈9 個月上萬微信公號被關停，謠言為主要原因〉，《藍鯨財經》。上網日期：2018 年 12 月 12 日，取自 http://www.lanjinger.com/news/detail?id=22249

尚清（2014 年 2 月 27 日）。〈習近平親自出馬 主掌中國網絡安全〉，《BBC 中文網》。上網日期：2016 年 11 月 15 日，取自 http://www.bbc.com/zhongwen/trad/china/2014/02/140227_china_xi_web_security

尚衡譯（1992）。《性意識史第一卷：導論》。臺北：九大文化。（原書 Foucault, M. [1978]. *The history of sexuality Vol. 1: The will to knowledge*. New York, NY: Pantheon.）

林穎佑（2016）。〈中國近期網路作為探討：從控制到攻擊〉，《臺灣國際研究季刊》，12（3）：51-68。

林鴻信（1996）。〈「轉世」的神學批判〉，《臺灣神學論刊》，18：35-46。

林耀秋（2007）。《集置與部署：「海德格與傅柯」遭逢的一種哲學軌跡》。中山大學哲學研究所碩士論文。

柏恩敬、孔傑榮（2015 年 6 月 3 日）。〈北京不再歡迎你〉，《紐約時報中文網》。上網日期：2018 年 12 月 15 日，取自 https://cn.nytimes.com/opinion/20150603/c03edbelkin/zh-hant/

馬少華（2016 年 12 月 28 日）。〈404 正在看著你，身著便衣〉，《少華讀書微信公眾號》。上網日期：2016 年 12 月 28 日，取自 http://mp.weixin.qq.com/s/7i8hgP3fLUp4ou_CuWUEhQ

紐約時報北京分社（2013 年 8 月 26 日）。〈薛蠻子涉嫌嫖娼被抓，當局向大 V 出手？〉，《紐約時報中文網》。上網日期：2016 年 12 月 1 日，取自 https://cn.nytimes.com/china/20130826/cc26weibo/zh-hant/

張平（2014 年 4 月 9 日）。〈秦火火損害誰的形象？〉，《德國之聲》。上網日期：2018 年 12 月 15 日，取自 http://www.dw.com/zh/%E7%A7%A6%E7%81%AB%E7%81%AB%E6%8D%9F%E5%AE%B3%E8%B0%81%E7%9A%84%E5%BD%A2%E8%B1%A1/a-17553189?&zhongwen=sim

張頓（2013 年 5 月 30 日）。〈BBC：中國當局控制思想提 16 條引網民炮轟〉，

《大紀元》。上網日期：2016 年 9 月 30 日，取自 http://www.epochtimes.com/b5/13/5/30/n3882406.htm

張耀升（2015 年 7 月 17 日）。〈江雪：「雪訪」，期待更自由的表達〉，《搜狐傳媒》。上網日期：2018 年 12 月 1 日，取自 http://media.sohu.com/20150717/n417004795.shtml

區家麟（2018 年 5 月 25 日）。〈審查新境界：中國對世界的偉大貢獻〉，《立場新聞》。上網日期：2019 年 6 月 15 日，取自 https://www.thestandnews.com/china/%E5%AF%A9%E6%9F%A5%E6%96%B0%E5%A2%83%E7%95%8C-%E4%B8%AD%E5%9C%8B%E5%B0%8D%E4%B8%96%E7%95%8C%E7%9A%84%E5%81%89%E5%A4%A7%E8%B2%A2%E7%8D%BB/

許夢兒（2017 年 6 月 3 日）。〈六四敏感期 新浪微博禁海外網民發圖和視頻〉，《大紀元》。上網日期：2019 年 1 月 15 日，取自 http://www.epochtimes.com/b5/17/6/3/n9221523.htm

陳碧祥（2011）。〈以網路為研究媒介之研究倫理問題新挑戰：85–97 學年度教育類論文之分析研究〉，《教育科學研究》，56（2）：27-67。

黃希（2017 年 6 月 8 日）。〈媒體稱公眾號咪蒙被禁言，最後一篇文章內容違規〉，《環球網》。上網日期：2017 年 6 月 8 日，取自 http://tech.163.com/17/0608/07/CMD32GQM00097U7R.html

傅景華、鍾慧敏（2018 年 3 月 1 日）。〈「抱歉，此內容違反了《規定》」——2017 年微博審查回顧〉，《端傳媒》。上網日期：2018 年 12 月 12 日，取自 https://theinitium.com/article/20180301-opinion-fukingwah-weibo/

彭蘭（2018）。〈假象、算法囚徒與權利讓渡：數據與算法時代的新風險〉，《西北師大學報（社會科學版）》，55（5）：20-29。https://doi.org/10.16783/j.cnki.nwnus.2018.05.003

新浪科技（2008 年 11 月 12 日）。〈中國第一個 bbs 站點曙光 bbs〉，《新浪科技時代》。上網日期：2016 年 11 月 30 日，取自 http://tech.sina.com.cn/i/2008-11-12/18012575090.shtml

新都服務（2017 年 9 月 8 日）。〈《互聯網群組信息服務管理規定》發布 誰建群誰負責 誰管理誰負責〉，《每日頭條》。上網日期：2018 年 12 月 1 日，取自 https://kknews.cc/zh-hk/tech/rq8q4kr.html

嗨推（2017 年 2 月 25 日）。〈微信又開始新的一輪封號了！微信封號規則你知多少？〉，《每日頭條》。上網日期：2017 年 10 月 1 日，取自 https://

kknews.cc/tech/39mzzbo.html

翟明磊（2009）。〈老虎廟：他看見了孔雀屁股〉，陳婉瑩、錢鋼（編），《中國猛博：新媒體時代的民間話語力量》，頁 147-149。香港：天地圖書。

嘉崎（2017 年 11 月 13 日）。〈無邊界不自由？張鳴首談噤聲真相〉，《多維新聞》。上網日期：2019 年 1 月 15 日，取自 http://news.dwnews.com/china/news/2017-11-13/60023319.html

榮劍（2018 年 3 月 26 日）。〈你用「其他方式」了嗎？〉，《中國數字時代》。上網日期：2018 年 4 月 8 日，取自 https://chinadigitaltimes.net/chinese/2018/03/%E8%8D%A3%E5%89%91%EF%BC%9A%E4%BD%A0%E7%94%A8%E5%85%B6%E4%BB%96%E6%96%B9%E5%BC%8F%E4%BA%86%E5%90%97%EF%BC%9F/

鄭廣懷、張敏、何江穗譯（2007）。《弱者的武器》。南京：譯林。（原書 Scott, J. C. [1985]. *Weapons of the weak: Everyday forms of peasant resistance*. New Haven, CT: Yale University Press.）

錢俊譯（1992）。《傅柯：超越結構主義與詮釋學》。臺北：桂冠。（原書 Dreyfus, H. L., & Rabinow, P. [1992]. *Michel Foucault: Beyond structuralism and hermeneutics*. Chicago, IL: University of Chicago Press.）

歐陽誠（2014 年 5 月 27 日）。〈中國開始整治即時通訊 微信或用實名制〉，《BBC 中文網》。上網日期：2020 年 5 月 30 日，取自 https://www.bbc.com/zhongwen/trad/china/2014/05/140527_wechat_governance

儲百亮（2013 年 9 月 11 日）。〈控制言論，中國政府對大 V 下手〉，《紐約時報中文網》。上網日期：2016 年 12 月 1 日，取自 https://cn.nytimes.com/china/20130911/c11weibo/zh-hant/

羅文華（2009）。〈博客的傳播模式及特點〉，《中州大學學報》，26（5）：66-68。

騰訊客服（n.d.-a）。〈帳號被封申訴方法〉。上網日期：2019 年 3 月 15 日，取自 https://kf.qq.com/faq/161221AbU3Mn161221QrMFje.html

_____（n.d.-b）。〈管理員微信號的作用〉。上網日期：2019 年 3 月 15 日，取自 https://kf.qq.com/faq/120911VrYVrA14121163uqYn.html

Brady, A.-M. (2010). *Marketing dictatorship: Propaganda and thought work in contemporary China*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.

Creemers, R. (2017). Cyber China: Upgrading propaganda, public opinion work and

social management for the twenty-first Century. *Journal of Contemporary China*, *26*, 85-100. https://doi.org/10.1080/10670564.2016.1206281

Crete-Nishihata, M., Hilts, A., Knockel, J., Ng, J. Q., Ruan, L., & Wiseman, G. (2016, November 1). Harmonized histories? A year of fragmented censorship across Chinese live streaming applications. *Citizen Lab*. Retrieved December 12, 2016, from https://citizenlab.ca/2016/11/harmonized-histories-year-fragmented-censorship-across-chinese-live-streaming-applications/

Dai, X. (1999). Chinese politics of the Internet: Control and anti-control. *Cambridge Review of International Affairs*, *13*(2), 181-194. https://doi.org/10.1080/09557570008400308

Han, R. (2015) . Manufacturing consent in cyberspace: China's "Fifty-Cent Army." *Journal of Current Chinese Affairs*, *44*, 105-134.

Hine, C. (2008). Virtual ethnography, modes, varieties, affordances. In N. Fielding, R. M. Lee & G. Blank (Eds.), *The Sage handbook of online research methods* (pp. 257-270). London, UK: Sage. https://dx.doi.org/10.4135/9780857020055.n14

Hung, C.-F. (2010). China's propaganda in the information age: Internet commentators and the Weng'an incident. *Issues & Studies*, *46*(4), 149-180.

Lynch, D. C. (1999). *After the propaganda state: Media, politics, and* "*thought work*" *in reformed China*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Roberts, M. E. (2018). *Censored: Distraction and diversion inside China's Great Firewall*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Ruan, L., Knockel, J., Ng, J. Q., & Crete-Nishihata, M. (2016, November 1). One app, two systems. How Wechat uses one censorship policy in China and another internationally. *Citizen Lab*. Retrieved December 12, 2016, from https://citizenlab.ca/2016/11/wechat-china-censorship-one-app-two-systems/

Scott, J. C. (1990). *Domination and the arts of resistance: Hidden transcripts*. New Haven, CT: Yale University Press.

Smith, K. M. G. (2004). "Electronic eavesdropping": The ethical issues involved in conducting a virtual ethnography. In M. D. Johns, S.-L. S. Chen, & G. J. Hall (Eds.), *Online social research: Methods, issues, & ethics* (pp. 223-238). New York, NY: Peter Lang.

Tai, Q. (2014). China's media censorship: A dynamic and diversified regime. *Journal*

of East Asian Studies, *14*, 185-209. https://doi.org/10.1017/S1598240800008900

Wei, R., Huang, J., & Zheng, P. (2018). Use of mobile social apps for public communication in China: Gratifications as antecedents of reposting articles from WeChat public accounts. *Mobile Media & Communication*, *6*, 108-126. https://doi.org/10.1177/2050157917728100

Zhao, Y. Z. (2010). For a critical study of communication and China: Challenges and opportunities. *International Journal of Communication*, *4*, 544-551. Retrieved August 8, 2010, from http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/view/756/430

Journal of Communication Research and Practice, 10(2), pp. 85-114, July 2020

Survival in a Fissure: Resistance Strategies Under Internet Governance of Social Media in Mainland China

Wang, Yu-Li*

Professor, Department of Mass Communication, Chinese Culture University

Abstract

Although social media has provided a space for Chinese netizens to express their opinions, Internet governance has not loosened. This study used the power and subjectivity analysis of Michel Foucault and the hidden transcript analysis of James C. Scott as a theoretical frame, and employed the "in-depth interview" and "document analysis" as research methods. The results indicated that the main reason for disappearance of texts or suspension of ID was commentary on sensitive issues during sensitive times. Texts deemed "sensitive" were typically hidden from viewers and substituted with a message from website administrators reading "Http 404 or Not Found." The definition of "sensitive keywords" is dynamic and lacks any standard. This study also found that netizens used different kinds of resistance strategies, including the "delayed release strategy," "reporting the facts," "metaphorical writings," "substituting sensitive words," "video," "changing digital code," "multi-platform," and "reincarnation" to access fissures affording opportunities for survival.

Keywords: resistance strategy, freedom of speech, social media, suspended ID, Internet governance

* Email: ylwang1022@gmail.com
Received: 2019.10.8
Accepted: 2020.2.24

JCRP 世新大學新聞傳播學院
成舍我紀念館 Cheng Shu-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

傳播研究與實踐．第 10 卷 第 2 期．頁 115-139．2020 年 7 月
DOI:10.6123/JCRP.202007_10(2).0005

香港凝視與臺灣原住民：1960 年代香港電影中的原住民

倪炎元 *

銘傳大學新媒體暨傳播管理學系教授

摘要

本研究主要針對香港於 1960 年代中葉出品的兩部涉及臺灣原住民題材的電影，分別是 1964 年出品的《黑森林》與 1965 年出品的《蘭嶼之歌》，就其中所涉及的原住民形像與論述進行探討與再解讀。這兩部電影具體呈現 1960 年代香港電影工作者對臺灣原住民的異國想像與形象建構，在過往有關原住民影像再現的研究中，這兩部香港電影的重要性一直被忽略，本論文即是嘗試補上此一拼圖。本研究刻意突出香港的觀點，將兩部電影的文本置入香港地緣政治與電影產業的語境脈絡中加以檢視。本研究發現兩部電影都刻意淡化了臺灣國家機器的身影與角色，放大了歌舞表演作為一種視覺上的奇觀，也複製了漢人男性與原住民女性戀愛的特殊模式。本研究的發現可以為原住民電影再現的既有研究成果，提供更多的角度與觀點。

關鍵詞：香港電影、臺灣原住民、凝視

* Email: yyni@mail.mcu.edu.tw
投稿日期：2019 年 11 月 12 日
接受日期：2020 年 2 月 27 日

JCRP 世新大學新聞傳播學院
含我紀念館 Cheng Shou-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

壹、緒論：一個原住民電影再現研究的缺角

原住民題材的電影一直是臺灣電影「再現研究」中重要的一環，特別是新世紀以來，圍繞著電影《賽德克．巴萊》以及諸多紀錄片的討論，這其間開發了不少新論述，提示研究者或可從更多的視角與觀點重新審視過往的電影作品。而在上個世紀涉及原住民題材的電影中，有些電影曾被過度詮釋，如 1943 年的《沙鶯之鐘》、1962 年的《吳鳳》等，解嚴之後也有不少作品受到相當關注，如 1990 年的《兩個油漆匠》、1998 年的《超級公民》等，這中間有兩部經常被置於討論界域之外的電影一直受到忽略，它們是香港邵氏公司於 1960 年代相繼拍攝的兩部涉及臺灣原住民題材的電影，分別是 1964 年出品的《黑森林》與 1965 年出品的《蘭嶼之歌》。這兩部電影的製作、編導與男女主角都是來自香港，但拍攝地點都是實際在臺灣取景，並動員大批原住民充當臨時演員，特別是在歌舞的部分，為 1960 年代的臺灣原住民留下了影像紀錄。而從今天的角度觀之，這兩部在半世紀以前拍攝的電影，在「再現研究」上還是存有不少的詮釋能量，除了能檢視其對原住民刻板印象的建構外，它的香港出品元素，會不會在題材呈現上塑造出另一種「再現政治」？這應是有相當研究旨趣的，本論文即是嘗試透過對這兩部電影的文本及其語境脈絡進行再解讀，期盼能從其中識讀若干新義，並為原住民電影的再現研究，補上另一塊拼圖。

《黑森林》是 1964 年由香港邵氏和臺灣中影合作出品，導演袁秋楓，編劇易凡，主要演員有杜娟、張沖、范麗、焦姣、唐菁、唐寶雲、武家麒等，除擔任配角的唐寶雲與武家麒是臺灣演員，其他皆為香港演員，電影劇情主要講述臺灣大雪山林場原住民少女與伐木場少東以及工人之間愛情糾葛的故事。《蘭嶼之歌》也是 1965 年香港邵氏公司出品，係由臺灣赴香港發展的潘壘擔任編劇導演，主要演員包括鄭佩佩、何莉莉、王俠、張冲、黃宗迅等，皆為香港演員。《蘭嶼之歌》的劇情主要敘述年輕醫生為尋父到蘭嶼行醫，並認識神父及原住民孤女的故事。兩部電影都具體呈現了1960 年代的香港電影工作者對當時臺灣原住民的異國想像與形象建構。而在香港邵氏公司選擇以臺灣故事為背景的電影作品其實不多，這兩部涉及原住民題材的電影就占去不少比例，只不過在過往有關原住民影像再現的研究中，這兩部香港電影的重要性與定位一直被忽略，部分原因或許是產製源頭地是香港，若干批判的觀點套不上，但這會不會恰好是另一個值得開發的視角呢？特別是還原 1960 年代尚是殖民地的香港，他們的電影工作者究竟是循著何種遠方的凝視，來塑造他們眼中的臺灣原住民？應是個有理論旨趣的主題。

選擇這兩部電影作為個案研究最主要原因，主要是這兩部涉及原住民題材的電影，是僅有的兩部香港出品的電影，與其他臺製或更早日治時期的原住電影相比，「香港」這個外因，會不會在原住民的「再現」上發揮作用，從而使其與其他原住民電影呈現出某種差異？是一個有研究旨趣的課題。其次，這兩部電影產製的年代，恰好上承戰後初期，下接解嚴前後，這中間長達 20 年的階段，有這兩部電影補上，等於串起了其中的斷鏈，也補上了原住民電影再現研究的缺口。

貳、文獻檢視與分析視角

一般在回顧臺灣原住民在電影中的取材模式，很多都是從日治時代談起，特別是 1943 年滿洲映畫協會製作出品的《沙鶯之鐘》，1957 年由香港新華影業發行的《阿里山之鶯》，再就是 1962 年臺製拍攝的《吳鳳》，然後就一下子跳到臺灣新電影階段，處理如 1990 年虞戡平導演的《兩個油漆匠》，1998 年萬仁《超級公民》，2000 年黃明川《西部來的人》，2002 年鄭文堂《夢幻部落》，以及 2011 年魏德聖拍攝的《賽德克．巴萊》等，中間有長達 20 年的空白。例如在學者李道明於 1994 年所發表的〈近一百年來臺灣電影及電視對臺灣原住民的呈現〉的論文中，從日據時代一直討論到當代，就沒有提及兩部港產的電影（李道明，1994）。再例如於 2016 年 7 月分於桃園光影電影館「臺語片時代風雲」影展中，一篇以〈早期電影中的原住民再現〉為題的論述文字中，從日據時代的 1927 年日治時代的《阿里山俠兒》到後來的《沙鶯之鐘》，國民黨治理時期的《阿里山之鶯》到《吳鳳》等，都做了介紹，然後就一下跳到 2015 年鄭有傑導演與阿美族導演勒嘎．舒米合作《太陽的孩子》，同樣未提及香港出品的兩部電影《蘭嶼之歌》與《黑森林》（chenejine，2016 年 10 月 3 日）。有的論述是只處理臺灣解嚴前後新電影中的原住民形象，例如學者劉智濬與章綺霞在 2016 年所發表的〈臺灣電影中的邊緣他者：漢人導演與原住民影像〉論文，處理原住民如何在漢人導演鏡頭下成為漢人建構身分認同的媒介，就直接以 1989 年的《西部來的人》和 1999 年的《超級公民》作為討論範例（劉智濬、章綺霞，2006）。可以說，在主流原住民商業電影的史觀中，這兩部港片多半是被不列入的。

檢視既有對原住民形象討論相關的論文與文化評論中，還是有零星的文獻提到過這兩部電影。例如《黑森林》就被若干論述界定為是「政宣片」。影評人黃仁在其著作《電影與政治宣傳》中引介《黑森林》時，先在目錄中將其歸類為「農政經建省籍融合與家園團結電影」類，在劇情介紹中認為其是在「宣傳造林和保

林的重要，更強調大自然的力量」，並提及其中「穿插山地歌舞民情」（黃仁，1994，頁 295）。而文化大學碩士研究生陳麗珠 （1997）在其碩士論文《臺灣電影中原住民形象之研究》中提到《黑森林》時也認為其是「政宣片」，但比宣傳造林與保林更進一步，他認為片頭畫面出現山林的特寫，而後音樂與歌曲唱出「今日森林起笑聲，伐木工人喜洋洋……」，搭配著陽光與大樹傾倒與伐木廠忙碌的場景，似乎說明漢人是原住民的陽光，並延伸推論這是國民黨政府將原住民視為一個需要被「輔導」、「照顧」的族群，因此各項施政都以教化、漢化原住民為目標。這篇論文進一步批判 1966 年實施的山地保留地政策，實際上卻是使漢人市場經濟得以進入山地，直接影響甚至破壞其傳統。因而陳麗珠認為《黑森林》完全是漢人為了獲取森林資源所編織的美麗神話。此外劇中原住民擁有大池塘和九曲橋的山地房屋，也宛如漢人想像的桃花源；劇中把未設神像的阿美族硬塞一個大神像的作法，更凸顯漢人再現原住民他者的一廂情願（陳麗珠，1997，頁 51-52）。

在學術論述中另一篇觸及電影《黑森林》的文獻，是臺灣學者黃國超於 2011 年所撰寫的〈「聲」與「影」的互文與他者再現：1950–1965 年代港臺電影與海港派山地歌中的原住民想像〉。這篇論文的主要問題意識是針對早期涉及原住民電影中的歌曲，特別諸多流行久遠的所謂山地歌曲，是如何被來自香港的音樂工作者全面壟斷話語權。黃國超（2011）特別提示了「海港派」的稱謂，認為當其時的相關電影都是「海港派山地電影與山地歌曲」，在這裡所謂的「海港派」，指的就是 1949 年由上海逃 到香港的一批原籍上海，或是在上海發跡，1950 年代以後在香港展開詞曲創作與演唱的音樂工作者，他們的影響力覆蓋了整個 1950 年代的港臺星馬的國語歌壇。黃國超也在這篇論文中花了不少篇幅考證電影《黑森林》中的歌舞表演是如何受到海港 派音樂工作者的影響（黃國超，2011）。可以說，黃國超的見解是相關論述中，很少數有注意到「香港因素」的文獻（同上引）。

處理電影《蘭嶼之歌》的文獻同樣不多，其中有部分是站在蘭嶼主體身分對之進行批判的，例如涂建豐在他於 2018 年所發表的〈只有電影知道：臺灣電影中的蘭嶼身世〉一文中，就以「最歧視、誤解蘭嶼的電影」來形容《蘭嶼之歌》，並指出：

> 近 98 分鐘的電影處處充滿令人驚嚇的情節，從頭錯到尾。蘭嶼當年沒有電影院（現在還是沒有），也沒有邀族人辦首映會，當年幾乎

> 沒人知道電影是在拍啥，事隔多年，蘭嶼知識青年才逐漸聽聞這部荒謬的電影，但再生氣也莫可奈何。（涂建豐，2018 年 7 月 12 日，段 1）

在涂建豐看來，《蘭嶼之歌》是一部循著獵奇、歧視交錯的「漢族沙文主義觀點」所拍出的電影（涂建豐，2018 年 7 月 12 日）。此外學者巴瑞齡在其《原住民影片中的原漢意識及其運用》的著作中提到電影《蘭嶼之歌》，也認為男主角在片中藉醫術與原住民巫師鬥法，是刻意突出醫學在電影中片變成了漢人文化優越性的最佳證明，也是漢人要征服教化原住民的最佳工具（巴瑞齡，2011）。

至於從學術論述中討論《蘭嶼之歌》的重要文獻，則是陳儒修在 1993 年所發表的〈文化研究與原住民：從《蘭嶼之歌》到《蘭嶼觀點》〉。作者在這篇論文中選擇從文化研究的觀點討論《蘭嶼之歌》，陳儒修在文中刻意強調他「不討論當時臺灣與香港電影工業的互動關係」，亦即他對《蘭嶼之歌》背後這個香港的語境脈絡，是選擇暫時擱置存而不論的，而是將之置入臺灣文化的語境脈絡中，視其為一個它者（香港／漢人）與另一個它者（蘭嶼／雅美族）的對話。陳儒修循著文化研究的視角，特別注意到電影中幾個外來者的角色，包括男主角何醫生的父親，兩位持攝影機的影像記錄者，兩個採購夜光螺的商人等，陳儒修也注意到女主角雅蘭在片中的主體性與游移定位，但由於還要討論另一部紀錄片《蘭嶼觀點》，所以實際分析《蘭嶼之歌》的篇幅有限，但已是有限的學術論述中對這部電影的重要參考文獻了（陳儒修，1993）。

所有上述針對這兩部電影的零星論述，基本上都是依循臺灣學界處理「原住民再現」議題上的主流觀點，或許可稱之為原漢宰制關係的詮釋典範。這種觀點在於將所有涉及原住民的電影視為一種族群「差異再現」的建構，在這些影像建構中，漢人永遠充當著拯救者、啟蒙者、輔導者、教化者、剝削者、凝視者等角色的主體，原住民則是永恆的受詞，充當著被救贖、被啟蒙、被輔導、被教化、被剝削、被凝視的客體，在影像語言中淪為被建構為他者，在這種被訂製化的主／客結構中，搬演著國族收編、文明救贖、政策宣導與異族相戀的敘事，而研究者除了致力揭露相關電影中原漢族群間所隱藏之剝削與宰制的權力關係外，也致力揭露原住民的形象在影片是如何被建構、被定義、被發明乃至於被刻板印象化。在有關臺灣原住民電影研究中占比很大的學術研究文獻，幾乎都在套用這個詮釋典範。巴瑞齡在 2011 年出版的《原住民影片中的原漢意識及其運用》算是少數有花一些篇幅討論這兩部電影的著作，但一樣維持在這個詮釋典範中。在這個詮釋典範下，《蘭嶼之歌》與《黑森林》與其他由漢人拍攝的原住民電影被歸

類為同一個類型，並沒有太多特殊性。

將《蘭嶼之歌》與《黑森林》與其他原住民影片視為同一類型，一塊放在原漢關係宰制的詮釋典範中去理解不是不可以，也確實有它的詮釋效能，只不過完全放在同一範疇中去理解，還是存在一個盲點，即忽略它們的製作與出品地是香港，作為華語片的分支，這個產製源頭的差異，縱使不必過於高估，但也可能相當關鍵。香港畢竟不需要對臺灣原住民召喚族國認同，也不需要宣導任何政令，更沒有輔導教化的使命包袱。1960 年代的香港作為一個英屬殖民地，將自己的視角等同於西方，甚至等同於好萊塢，看待臺灣原住民宛如對異地異族的遠方凝視，臺灣原住民在這裡作為一個異國想像的他者，可能與大溪地、夏威夷等地的原住民沒有兩樣，這個「香港視角」一旦被放大，《蘭嶼之歌》與《黑森林》與其他臺灣原住民電影的異質性，也同樣可能被放大，在這裡「香港」可以作為一種「方法」的存在（朱耀偉，2015），可以超越主流的原漢關係的詮釋典範，解讀出其他更多的訊息，換言之，探討《蘭嶼之歌》與《黑森林》不只需要「漢人之眼」、可能還需要「香港之眼」。在這裡，所謂香港作為一種「方法」，即是透過「香港」來看待臺灣自己，目的並不在剝除香港作為他者的眼光，而是在多元參照下認識香港特殊性，進一步反身認識臺灣的特殊性（卡維波，2016）。

「香港視角」在分析《蘭嶼之歌》與《黑森林》兩部電影上之所以重要，首先在於其所出品的冷戰年代香港所處的地緣政治位置。1960 年代的香港，尚處在美蘇冷戰高峰的年代，海峽兩岸亦處在敵意對峙局面，香港接近大陸和臺灣，容易受國際政治角力的影響，這也令香港在處境上必須採取「中立」政策，以免捲入大陸內部或兩岸之間的政治糾紛，港英政府先在 1951 年 5 月宣布實施《1951 年邊境封閉區域命令》，讓香港刻意和大陸之間築成有形的邊界，1952 年港英政府更把十位左派影人遞解出境，使得香港與大陸電影業明顯切割。在這段期間港府除了擔心共產主義在香港蔓延，也防範親臺人士在香港過分活躍（親臺灣的電影人在 1956 年已成立「自由總會」）。1953 年港英政府頒布《電影檢查管制條例》，對於大陸製作的電影，實施更嚴格的管制，即便涉臺部分也避免所有敏感題材，畢竟港片除了考量臺灣市場，更多也要考量星馬與南洋市場（麥欣恩，2018）。李淑敏在其 2019 年出版的《冷戰光影：地緣政治下的香港電影審查史（1945–1978）》一書中即指出冷戰年代在中、美、蘇大國角力下，香港成為亞洲的一個重要的「冷戰小戰場」（minor Cold War front），甚至成「東方的柏林」（Berlin of the East），以電影和文宣取代軍事對抗，使得香港這塊殖民地成為國共鬥爭的另一場域。英國殖民政藉由獨特的政治外交手腕（political

expediency），遊走於國共之間，從 1950 年代嚴禁大陸電影在港放映，演變至 1960 年代末對臺灣以至好萊塢反共題材電影的處處設防，這種審查機制當然會影響到任何涉及臺灣題材的電影（李淑敏，2019）；在黃愛玲與李培德合編的《冷戰與香港電影》中，則論述了香港電影如何在市場和政治的雙重壓力下，夾在國共左右之間陷入政治失語的困局（黃愛玲、李培德主編，2009）。在這個結構制約下，香港電影中任何涉及臺灣的內容，勢必會淡化其政治色彩，甚至完全去「政治化」。例如 1981 年臺灣中影拍攝的政策電影《皇天后土》、《假如我是真的》都在香港被禁。

香港視角的另一個重要性，在於其在電影產製上全面向好萊塢看齊，這是香港電影產業經常被形容為「東方好萊塢」的原因。這中間出品《蘭嶼之歌》與《黑森林》的邵氏公司，在 1960 年代正是全面複製好萊塢模式的階段。根據學者劉輝的研究，邵氏公司創建時因為見證好萊塢製片廠制度的世界影響力，於是致力引進好萊塢的大製片廠制度，到 1967 年攝影棚擴建到 12 個。透過建立大量的攝影棚，保證多片同時開拍的能力，並嚴格按照製片流程作業。也是藉著這個龐大的製片作業機制，邵氏公司壟斷了香港電影業二十餘年（劉輝，2008）。邵氏這種經營模式，在某些論述者眼中，對香港視產業最大的影響就是過於追求商業化，完全注重迎合市場口味，不太注重影片的藝術價值。而這種追求市場化的模式，也讓香港電影產量推向高峰，早從 1950 年代起，香港電影業就有過年產高於三百部電影的輝煌成績，以全球電影製作量來計算，香港長期僅次美國和印度排名第三，當中有幾年電影產量甚至超越好萊塢（麥欣恩，2018）。也可以說，邵氏的港產電影循著自我好萊塢化的產製機制，目的就是要以香港為電影中心，滿足亞洲各地觀眾的消費要求，進一步為全球華人提供娛樂，臺灣觀眾只是其中一環而已。

而回顧《蘭嶼之歌》與《黑森林》製作發行的 1960 年代，正就是邵氏公司在製作與發行上大幅向臺灣擴張，形成彼此產業鏈的階段。根據學者劉現成（2003）的研究，1960 年代由於整個東南亞對國語片的需求大幅擴增，邵氏香港本身影棚的產量已經趕不上遞增的需求，臺灣逐漸成為邵氏重要的代工地區，兩地的電影產業也展開結盟或分工，包括人才的交流。例如當時在中影擔任製片的導演潘壘，即是在這個時候加入邵氏，並在 1963 年拍攝了以臺灣漁港為背景的電影《情人石》，另一部就是 1964 年的《蘭嶼之歌》。而中影也就成為邵氏在臺灣最重要的伙伴，雙方合作最重要的電影就是《黑森林》，根據劉現成（2003）的記載，中影當時支付了六萬港幣協助《黑森林》拍攝，臺灣地區發行

歸中影，臺灣之外則全歸邵氏（廖金鳳、卓伯棠、傅葆石、容世誠，2003，頁135-136）。也可以說，這兩部電影在港臺電影交流史上，原本就是有代表性位置的。儘管在產製分工上這兩部電影納入了臺灣電影工作者的參與，但主要資金還是來自香港，影片後製也全部交由香港總公司掌控。擔任《蘭嶼之歌》導演的潘壘雖是從臺灣赴香港發展，但他卻抱怨所拍攝的毛片，必須完全交由香港總公司掌控配音與後製剪輯（左桂芳，2014，頁 248）。

香港視角的另一個重點，是香港究竟是站在何種位置凝視自身與其他華人世界？這就涉及後殖民理論觀點的帶入了。按照後殖民觀點的基本邏輯，是西方世界站在主體位置「凝視」自身與東方，東西方不僅在空間上是客觀地域存在，在主體的文化觀念、語言結構與思維模式上亦呈現明顯主觀疆界，這種差異一旦置入後殖民的語境脈絡中，東西方在論述參照點上就被重新定位，在這裡西方被設定為先於東方，東方是作為被西方重新界定的文本對象，西方作為論述建構的主體，主動為東方塑造認識規範，東方則淪為被認識的客體。而充當認識主體的西方視角，包括西方凝視東方的隱喻以及再現形式，被凝視的東方則是作為西方的插曲與陪襯，一路被擠壓到邊緣，淪為相對西方的他者。在這裡西方藉由文化霸權的生產實踐模式，以文本為載體建構東方的知識體系，包括概念、意義，甚至歷史記憶的塑造，在這組論述體系中，相對於西方的開放、文明、民主、發展等，東方則是被定義為專制、落後、封閉、怪異等，這些定義也被凝固化於西方的知識體系中不斷的被貶抑與被批判（馮慶想、徐海波，2019）。香港在 1842 年成為英國殖民地之後，透過殖民政府的去族國化工程，不僅有效的抹去了其與中國之間的內在連繫，也抽離了其原本宗族母國的歷史記憶，反倒接受殖民者的標準來界定自身，一套以西方邏輯為參照的價值觀成功嵌入香港人的生活經驗、邏輯思維與歷史知識中，隨著殖民史與香港現代化的進程，香港精英亦是以這個參照點來凝視其他的華人世界，包括臺灣與中國內地。而電影作為文本化的載體之一，當然亦是再現了香港如何藉鏡頭凝視並建構其他華人世界。換言之，臺灣原住民在香港電影的影像敘事中，是被怎樣的被對象化、客體化與他者化，是具有相當理論旨趣的。

循著香港視角，或者以「香港」作為一種方法，本論文嘗試對這兩部香港邵氏公司於 1960 年代以臺灣原住民為對象所拍攝的電影進行解讀，嘗試從既有的原漢關係詮釋框架之外，發掘出其他的可能意涵，並選擇三個焦點進行討論，分別是刻意被淡化的國家角色，歌舞表演的奇觀，以及原漢戀愛的模式等。在處理上盡量置於香港語境脈絡中，期望尋覓出更多的識讀空間。

參、去國家：消失的臺灣國家機器

雖然不論是《蘭嶼之歌》還是《黑森林》的題材本身既不涉冷戰，也不涉國共，但畢竟是在臺灣管轄範圍內所發生故事，要完全不觸碰臺灣官方並不容易，於是兩部電影乾脆充分的去脈絡化，不僅淡化「官方」色彩，甚至淡化「臺灣」色彩，再加上兩部電影都是香港出品，既是從香港視角出發， 完全不需要打造國族認同，也不涉及政令宣導或族群融合，可以完全從一個不涉及臺灣官方或主流政治正確立場去呈現原住民形象。這使得兩部電影共同呈現了一個特殊現象，即不論是《蘭嶼之歌》還是《黑森林》，背後臺灣的官方身影幾近乎完全不存在，或者說是被完全抹去。形成一種很微妙的「缺席的在場」現象。即代表官方的國家機器事實上是存在的，但卻在電影中被刻意掩蓋了。

《蘭嶼之歌》在電影一開始的畫面是飛機停降在臺北松山機場，接機者聲稱要送男主角去圓山飯店，但男主角堅持要先見一位教授，以追尋其父親的下落，接著就是某大學醫學研究室中的對話，這位教授提到蘭嶼時，指其為「臺灣東南方的島嶼，是個未開化的荒島」、「還有很可怕的紅蟲」。這個簡單的描述，標示了幾個重點：第一，松山機場、圓山飯店以及教授的提示，是全片僅有的提示其是與「臺灣」有關的符徵；第二，蘭嶼、雅美族（當時的稱呼）的名稱等均未在片中提及；第三，蘭嶼被形容是「未開化的荒島」與「還有很可怕的紅蟲」。這套論述被由一位在臺北位居菁英位置的教授說出後，確立這個島嶼僅只是地理位置接近臺灣，既然是「未開化」，那麼似乎也暗示其並不歸臺灣官方管轄，國家機器在這部電影中是全部被抹去了！

根據臺東縣蘭嶼鄉公所製作之官網對蘭嶼歷史的回顧，顯示國家機關很早就進駐蘭嶼。早在日據時代，日人就在蘭嶼設立駐在所，於紅頭社駐警察三名；1918 年設立「交易所」，隸屬臺東縣警察協會，顯示貨幣交易已經進入了蘭嶼；1923 年設立蕃童教育所；1946 年國民政府進駐臺灣，劃其為山地鄉，成立紅頭嶼鄉公所。1948 年頒布《山地保留管理辦法》。1952 年蘭嶼指揮部進入蘭嶼島內。1960 年鄉公所設置小面積的水稻栽培示範區。臺東、蘭嶼間開放電報通訊，成立紅頭郵政支局，「郵凱輪」始航。1966–1980 年臺灣省政府民政廳推動山胞生活改善計畫，共興建國宅 566 戶。1967 年撤除山地管制，蘭嶼正式對外開放。外資開始進入蘭嶼（臺東縣蘭嶼鄉公所，n.d.）。換言之，蘭嶼既非未開化，也沒有可怕的紅蟲。即便電影所指的「臺灣東南方的島嶼」並非蘭嶼，日本殖民政府乃至國民黨政府都不可能任其東南方海域存在一個「未開化的荒島」！而再根

據《蘭嶼之歌》的導演潘壘在他回憶錄中的記述，他是先向臺東縣政府申請通行證之後，再到屏東東港搭東江輪去蘭嶼，在蘭嶼期間他是住在電力公司的招待所，他還記述島上有一關押重刑犯的監獄以及一所東清小學（左桂芳，2014，頁243-244）。這意味國家建制早就穿透蘭嶼，只不過在《蘭嶼之歌》中，這部分全被抹去了，當男主角何醫生剛登上蘭嶼聽到沒地方住，露出驚訝表情之際，外籍神父向他說：「這裡沒有餐廳、沒有旅館，甚至連文化都沒有！」蘭嶼在這裡被定義是一個「化外之地」。

除了抹去了國家機器，電影《蘭嶼之歌》還為片中的達悟族建構了該族從未有的酋長與巫師角色。按蘭嶼達悟族基本上是依地理分布形成幾個部落，成員多半由親族組成，行使捕魚、祭祀等功能，部落的重要決策主要由年高長老決定，換言之多數時候達悟族是個講究平權的社會，並不存在所謂威權的酋長或頭目的角色，當然也沒有所謂巫師的角色（黃昭華，2004，頁 43-45）。這個社會型態顯然與好萊塢主流電影塑造的土著刻板印象不符，因而影片中就安排了巫師以驅魔儀式治療被紅蟲咬到的族人，並動員達悟族人搬運巨石建造神廟與巨大神像的情節。

至於電影《黑森林》也同樣淡化國家機關的角色。先前曾提及若干論及電影《黑森林》的文獻，除了突出「造林與保林的宣傳」（黃仁，1994），或是政府以土地開發為名，對山林資源進行掠奪（陳麗珠，1997，頁 51-52），甚至認為該電影是為扣合官方在 1960 年代的山地經濟開發政策，表面上雖是「伐木工人在大雪山林場的工作與戀愛」，實際上卻是國民黨政權為掠奪原住民山林資源所編造的「保林、愛林神話」（黃國超，2011），這些圍繞《黑森林》的詮釋模式預設了一個在背後具強勢穿透力的國家，以開發政策為名包裝資源掠奪的實質，這個詮釋觀點若是純粹放在「原漢宰制關係」的詮釋框架中並沒有問題，畢竟掠奪的主體無例外都是漢人，但卻忽略了作為香港出品的電影，《黑森林》根本沒有必要為官方做政策宣導，相反的影片中反而刻意淡化國家的角色，換言之，在電影《黑森林》中不僅沒有預設一個具穿透力的國家機關，反而在一定程度上還將其稀釋掉了。

在《黑森林》電影片頭有特別打上「感謝臺灣大雪山林業股份有限公司協助拍攝」字樣，片中據說有許多是大雪山林業公司在 1958–1973 年間珍貴的鏡頭，而這也是整部電影中唯一提到「臺灣」的地方，影片中再找不到一個鏡頭指稱其故事背景是在臺灣。根據資料顯示，在影片片頭刻意標誌感謝的「臺灣大雪山林業股份有限公司」（簡稱大雪山林業），是二次大戰後國民政府在臺灣林業史上

唯一一家由政府「公營」的公司，成立於 1958 年 11 月，並於臺中縣東勢鎮（今臺中市東勢區）設立總部。1973 年因經營發生困難被裁併至林務局，結束短暫的企業體制。簡單的說，臺灣的林業從日據時代到國府時期，從開始的公營到後來納編行政體系，都是由國家全面管控，從未允許任何私人資本介入。但在電影中這家公司卻完全置換成私人資本的民營企業，在影片中被標示為「金氏大雪山林業公司」，由一個私人家族財團掛牌經營。從穿著打扮看來，公司負責人金萬福（李影飾）從頭到尾一襲長袍馬褂，含著煙斗，操著標準普通話，顯示這個財團不是來自大陸就是香港。影片中唯一出現國家機制的部分是最後盜伐者意圖焚燒林場，招來公權力的警察出面逮捕人犯的場景。

這個財團不僅擁有整個林木開採的權力，很明顯還擁有整個山地林區的土地產權，連當地的原住民都只是借住，片中有個畫面是金氏負責人的兒女金鳳珠與金家駒有意迫使住在當地的原住民搬家，原住民鄉長向他們求情，出現以下一段對話：

鄉　長：請你們兩位多幫忙吧！我們村裡這麼多人，你叫我們搬到那去？

金鳳珠：秦鄉長，你們已借用了很久了！

金家駒：我想你們應該還給我們了吧！

鄉　長：真是沒有想到的事，這麼多年了，你們都沒有要這塊地，現在突然要收回，叫我們怎麼辦呢！

金鳳珠：你看，應該怎麼辦呢？

鄉　長：要是有辦法，還用得著求您嗎？

金家駒：秦鄉長，我不是要要這塊地，但你們不能老是這樣借下去吧！

鄉長女兒：金少爺，我們族裡那麼多人，你叫我們搬到那去？

金家駒：我也沒說一定要你們搬哪！不過事情嘛得有個交待！

鄉　長：怎麼樣的交待？您說！

金鳳珠：秦鄉長，老實告訴您吧！爸爸已經把這塊地給了我了！地契在我手上，只要你肯幫我做一件事，這塊地就可送給您你。

鄉　長：大小姐，你叫我辦什麼事？

金鳳珠：事情並不困難，我弟弟要娶美甸娜，只要你把這件事辦

好了，我就把地契送給你，以後這塊地就永遠是你們的。

鄉　長：嗯，好！好！我現在就到美甸娜家去說。（引自《黑森林》）

這段對話中揭露了幾件事：第一，香港的編導在片中將山林開採與土地產權完全劃歸給私人家族，金家小姐手中持有「地契」，顯示這個土地所有權還是擁有官方背書的；第二，片中的原住民完全不享有任何土地所有權，甚至整個鄉里的原住民族群都只是借住在這塊家族擁有的私人土地上，且地主可隨時驅趕他們搬離。這一部分的敘事編排，與臺灣的具體實況存有相當差距。事實上早從清朝、日治到國府時期，一直都維持原住民保留地政策。根據臺灣行政院原住民委員會官網中〈什麼是原住民保留地〉欄目中的記載，臺灣從日治到國府時期，為輔導原住民家計及生存發展，一直都有劃定二十多萬公頃的國有土地保留給原住民耕作使用，並在當時定名為「山地保留地」（1994 年更名為「原住民保留地」），並立法予以保障，換言之，在電影《黑森林》製作拍攝的 1960 年代，早已經有了《臺灣省山地保留地管理辦法》，在這個法律保障下，原住民原本就可以取得土地的耕作權、地上權、所有權、租賃權及無償使用權，相對的漢人則是不可能取得也不可以使用這些原住民保留地的（原住民族委員會，2013 年 3 月 14 日）。也可以說，除非這部電影所敘說的根本不是發生臺灣的故事，如果就是以臺灣原住民為背景，那麼影片中的金家根本不可能擁山林與土地的所有權，片中的原住民也不可能陷入被金家地主驅趕的境地。即便只是為了劇情需要而虛構，其與現實脫節的程度也相當嚴重。這中間漢人掠奪的本質沒變，只是國家資本被置換成了私人壟斷資本，這個置換某種程度上是否反映了香港的視角？畢竟作為一個英屬殖民、貿易自由港與金融中心，在建構「土地的占有與剝削」的敘事上，更傾向選擇私人資本而非國家資本。

可以說，在兩部港片的描繪下，《蘭嶼之歌》中的蘭嶼成為「未開化的荒島」，除了西方的天主教會之外，島上僅有信仰巫術的土著，並沒有漢人在島上定居，漢人前往蘭嶼只是探險、採礦與獵奇。而《黑森林》中的大雪山則是財團的私有地，壟斷著原始林的所有權與開採權，原住民僅是借住的族群，隨時可以被驅趕。《蘭嶼之歌》中的原住民被建構成是「待教化的土著」，在片中就是被喚作「土著」。《黑森林》中的原住民則猶如無土的移民，這兩部電影中的國家都被抽離，彷彿根本不存在。換言之，從香港的視角看，臺灣原住民僅是異地的他者，與早年好萊塢電影處理原住民的模式近似，徘徊在危險待征服的野蠻

部落、提供奇觀獵奇的秘境天堂或是陷入資源掠奪的流離族群，不論是那一種模式，國家的身影都是被抹去的。

肆、被凝視的奇觀：歌舞表演

《蘭嶼之歌》與《黑森林》片中都出現了原住民大型歌舞的場面。放在這兩部電影出品的年代檢視，正巧是香港邵氏公司歌舞片最盛行的年代。按香港 1940–1970 年代初的國語歌舞片源於上海 1930、40 年代的歌舞片，這類型也同樣源自歐美日的音樂劇電影（陳智廷，2018 年 7 月 16 日）。僅 1960 年代邵氏出品的歌舞片就有陶秦導演的《千嬌百媚》（1960）、《花團錦簇》（1961）、《萬花迎春》（1963），日籍導演井上梅次的《香江花月夜》（1966）、《青春鼓王》（1967）、《花月良宵》（1967）等。根據簡書在其〈娛樂與奇觀：邵氏歌舞片的夢幻烏托邦〉一文中的分析，邵氏出品的歌舞片極力模仿好萊塢，並吸收美國、日本、西班牙等各國歌舞的精粹，雖然製作水準仍與好萊塢還有差距，但製作理念已具有現代性和國際化特徵。例如《千嬌百媚》中演出了 20 餘種舞蹈，包括中國花鼓舞、日本扇舞、馬來土風舞、泰國酬神舞、美國蜘蛛舞、法國肯肯舞、西班牙的鬥牛舞等；再例如《花團錦簇》則通過翻閱各國風情畫冊的方式展現了巴黎時裝、日本和服、中國旗袍等不同國家的服裝特色，這些意象體現了邵氏歌舞片藉由多元化的拼貼，不僅打造了國際化的烏托邦圖景，也藉由編排華麗的歌舞場面和美輪美奐的布景上，締造了視覺上的奇觀（劇巨巨好看，2016 年 7 月 11 日）。而《蘭嶼之歌》與《黑森林》正是出品在這個年代，也都吸納了邵氏歌舞片的風格，不追求還原住民歌舞的原貌，但求打造最佳的視覺奇觀。

在邵氏大量投入歌舞片製作之前，以歌舞形式再現臺灣原住民的電影可以追溯到 1957 年香港新華出品的《阿里山之鶯》，故事主軸也是原住民少女與漢人伐木工人的愛情故事，情歌對唱占去了電影很長的段落，由於電影背景設定的是阿里山，應該就是鄒族的故事，學者李道民在一篇討論鄒族相影片的論文中談到這部電影，形容其是「憑空捏造的歌舞片，片中男主角（漢人伐木工人）與女主角（不知哪族的原住民少女），一下子在山上散步，一下子又跑下山到海邊唱情歌，時空完全脫離現實」，特別是片中的服飾、建物與禮儀完全與現實不符，因而「這是一部掛阿里山與原住民羊頭，大量歌舞狗肉的幻想電影，與阿里山鄒族完全無關」（李道明，1995，頁 34-39）。電影中一共唱了包括《站在高崗上》、《豐收》、《都是一家人》、《阿里山之鶯》等九首歌曲，全是 1949 年從上海

逃到香港的姚敏作曲，司徒明作詞，姚莉與楊光合唱，都不是原住民，學者李國超認為這是海港派「山地歌舞電影」的特色（黃國超，2011）。

這種海港派以歌曲拼貼的模式，同樣呈現在兩部港片中。電影《黑森林》中有一段原住民少美甸娜（杜娟飾）初登場時，與一群凝視她的伐木工人間的山歌對唱，伐木工人唱著；「高山上的花兒呀，遍地開！高山上的姑娘呀，美美美！」美甸娜是則回唱：「高山上的花兒呀，遍地開！女兒家的心呀，最難猜！」這個片段的場景，與邵氏於 1964 年出品的《山歌戀》與 1965 年出品的《山歌姻緣》呈現明顯的互文性，其源頭甚至可以上溯到大陸的歌唱電影《劉三姐》，其中的曲調收納了中國各地的民歌風格，而非原住民的唱腔（張錦滿，2018 年 10 月 23 日），亦即這段山歌對唱的曲風明顯是挪移了大陸的民歌唱腔。另一個場景則是在林場附近市鎮上小酒館中，酒店女老板翠娘（范麗飾）身著一襲民初風格的上衫下褲服飾，對著酒客伐木工人吟唱著一首情歌《盼郎歸》，這首歌的曲調採用了臺灣的恆春民謠《望春風》，但歌詞則是全改成普通話，原歌詞中的「思想起」也都改成「心忡忡」、「心憂憂」，而且沒用月琴而是改用國樂伴奏，形成大陸民歌小調的風格。

舞蹈同樣也是多元拼貼。電影《黑森林》有一段場面相當盛大的團體舞，由女主角美甸娜作為歌舞的視覺中心，所唱的是由周藍萍譜曲，靜婷與江宏合唱的國語歌《慶豐年》。按《黑森林》電影中所在的位置大雪山，本是原住民泰雅族的傳統獵區，然而《黑森林》電影中將原應是泰雅族的歌舞全部置換成阿美族的裝扮，整個豐年祭舞蹈所呈現的全是阿美族的衣飾與舞步，並非泰雅族的衣飾與舞步。按泰雅族本就有屬於他們自己的豐年祭舞蹈，但卻未出現在電影中。

按照學者黃國超的考證調查，《黑森林》電影中的大型歌舞，從一開始就沒有考慮原住民在地性差異。歌舞配樂部分是由任職國防部的教官李天民從花東採集來的曲譜，再交由作曲家周藍萍據以配樂，舞蹈部分是電影開拍前兩週，李天民到花蓮「阿美文化村」臨時募集了四百多位阿美族的舞者，在李天民指導下進行排練，連拍攝地點都選在花蓮荳蘭神社舊址廣場（今吉安火車站附近），於是電影中這段最重要的「豐年祭」橋段，就由大雪山的泰雅族換成了花東的阿美族（黃國超，2011，頁 26）。而按學者黃國超的研究，作為「種族奇觀消費」的所謂「山地觀光」，泰雅族以觀光形式表演歌舞甚至早於阿美族，早在 1956 年位於臺灣北部烏來風景區就出現了以「山地文化村」的形式經營泰雅族歌舞表演，但到了 1960 年代花東地區發展出「阿美文化村」之後，阿美族的歌舞表演就成為臺灣原住民的象徵符號（黃國超，2016，頁 87-94）；很明顯對當時香港電影

工作者而言，「原住民歌舞」就只有一種制式形式，並不覺得有需要識別出臺灣不同原住民族群的差異。

根據資料顯示，最早以觀光形式展現阿美族舞蹈的應該是 1962 年成立，位於花蓮吉安的阿美文化村（國立臺灣史前文化博物館，n.d.）。而電影《黑森林》拍攝的年代是 1964 年，在當時作為觀光形式的阿美族舞蹈自然就出現在電影中，這個舞蹈片段應該是當時對觀光客表演的節目，它融合了一般的阿美歌舞、現代舞，以及當時救國團或農會家政班所教的舞步。歌曲則是來自臺東灌錄成錄音帶的阿美族創作歌謠。服飾則由傳統的黑色服飾改成漢人眼中較為討喜的紅色，這種紅色服飾在傳統阿美族社會中，原本只有頭目或祭師在面對部落祖靈時才能夠穿著。這套阿美文化村式的歌舞模式，經由政府官方推廣以及媒體的宣傳向外擴散後，已不再具有傳統娛神、娛人、自娛的功能，成了純粹提供觀光凝視與想像的符徵（阿美音樂，n.d.）。電影中的這段歌舞，不僅將原住民歌謠置換成國語歌曲，還添加了一個類似供膜拜神祇的石像，塑造濃厚的異國想像的氛圍。

電影《蘭嶼之歌》同樣也有一場盛大的歌舞表演，包括男主角何醫師等人抵達蘭嶼的迎賓舞，飛魚季的祭船舞、小米舞等，最重要的還是頭髮舞，在電影中占的比重最多。文字工作者涂建豐曾用非常負面的修辭形容片中的這段舞蹈，「當地原住民紛紛扛起十人大船衝往海邊迎接，島上婦女則跳舞迎接，只不過身著不知名服裝、搭配不知名配樂、跳著不知名的舞蹈，還有各式大鼓、非洲鼓敲擊以壯聲色，船員當場抱起婦女，如毛利人般磨蹭鼻子，婦人與何博士摩擦背部，說是當地『土人的見面禮』。」形容飛魚季的舞蹈則形容「數百名族人在岸邊搖頭晃腦，少女們在不知名的音樂下，跳著疑似「頭髮舞」，最後拿起花環，套在意中人頸上，帶離會場」（涂建豐，2018 年 7 月 12 日）。而陳儒修則是認為片中的舞蹈帶有一種「紀錄片的風格」，他認為攝影機詳細記錄參與祭典達悟人的表情，「好像他們不是為了這部片子的演出而演出。攝影機的視野，不是從劇中某一個角色的觀點出發，所以排除觀察者／被觀察者的對立關係」（陳儒修，1993）。依導演潘壘在他的回憶錄中記述，當地原住民所表演的「甩長髮舞蹈」，已是付費的觀光活動。至於飛魚季的舞蹈，則是在當地外籍紀神父協助溝通下拍攝（左桂芳，2014，頁 243）。 根據一些資料記載，在拍攝《蘭嶼之歌》之時，為了商業考量，達悟族的頭髮舞表演拍了兩個版本，一個版本裸露上身，一個版本穿著密實保守，裸露版供歐美國家發行，保守版則供臺灣與東南亞國家發行，此舉據說還引發當時參與拍攝的紀守常神父不滿，認為電影公司有毀約之嫌，邵氏公司還為此加以解釋，理由還是商業考量（粟子，2007 年 5 月 5 日）。

按照田野調查的考證，達悟族頭髮舞的起源，原先是夜晚男子出海捕魚，達悟族女子群聚一同手牽手跳頭髮舞，將甩動的頭髮，比擬為海水的律動節奏，期盼捕魚豐收，平安歸來。也可以說，達悟族頭髮舞主要是對神靈祖先的祈求，在功能上祭典的功能性要遠大於娛樂性（黃昭華，2004，頁 63-64）。換言之，頭髮舞從不是達悟族女性對心儀男性的求愛舞，更沒有所謂舞蹈儀式結束女舞者可對喜愛的人戴上花圈，然後兩人即可洞房的族群風俗，而電影中演到這一段卻是幾位女舞者爭相拉著心儀男性離開現場，其中有一位漢人攝影助理被一名達悟女子用肩膀扛走時還在喊「救命！」，當然也包括了女主角雅蘭帶著何醫師離開。這一段在達悟族傳統頭髮舞中根本不存在的舞碼情節，很明顯是香港編劇為商業娛樂強添加上去的。

根據蔡慶同（2013）的論文〈冷戰之眼：閱讀「臺影」新聞片〉中指出，在記錄原住民歌舞的新聞影片中，歌舞表演主要是採取是觀光客的視線，原住民是表演者，除了著傳統服裝並演出歌舞之外，他們專注於自身的活動並露出歡愉的表情，同時邀請觀眾共舞、換裝與合照（蔡慶同，2013，頁 27）。1956 年官方宣示發展觀光以爭取外匯，加上交通道路的建設、1958 年山地利用的解除管制，國家權力主導並安排「山胞」及其展演供遊客觀賞的「山胞觀光」於焉形成（謝世忠，1994）。這中間包括花蓮、日月潭及烏來等都成為主要起源地，除了再現「山胞」的歌舞表演之外，也包括觀光客穿著原住民服飾，並與原住民合照乃至共舞，甚至是包括西方國家的觀光客，「原始」 的歌舞表演與異族的服裝打扮成為主要的吸引力。在蔡慶同看來，「山胞」的「原始」，雖被視為是需要被現代化的，然而，「山胞」的「原始」，卻不是完全被揚棄的，尤其是其中的歌舞與服裝，卻進一步轉化成為區隔族群他者的社會皮膚（social skin）（蔡慶同，2013，頁 25）。也可以說，原住民歌舞在電影中的出現，事實上是官方在鼓勵觀光、商業發展的政策驅動下，風景區固定的觀光歌舞表演印象所造成的（迷走，1993，頁 64）。而在《蘭嶼之歌》與《黑森林》中的大型歌舞，在鏡頭下如一場視覺奇觀，影片中的漢人男主角，與觀眾一樣皆是宛如外來的觀光凝視者。

伍、欲望的她者：漢族男／原住民女

《蘭嶼之歌》與《黑森林》兩部電影的主敘事其實都是漢族男與原住民女的異族戀故事。兩部香港電影都是從一個外地來漢族男性，進入神秘未可知異地（森林，外島），並從他的視角觀看凝視原住民的所有奇觀。最重要的是兩

部電影都安排了一場漢人男性（男主角都是張沖）與原住民女性的戀情，而這兩位原住民女性，也都各自面臨其他漢人女性的競爭者。《黑森林》的男主角張長河，在片中同時被原住民少女美甸娜、林場老板女兒金鳳珠與酒館女老板翠娘所追求，張長河在一次替美甸娜解圍中，與林場老板的兒子金家駒發生肢體衝突受傷，被送到美甸娜家中養傷，美甸娜就這樣對張長河產生了感情，但林場大小姐金鳳珠也喜歡張長河，並以將原住民趕出居住地為要脅，強逼美甸娜嫁給金家少爺，美甸娜又因誤會張長河與酒館女老板翠娘有染而同意嫁給金少爺，但婚禮卻因林場火災被打斷，金家隨即願意解除婚約，但張長河卻堅持選擇離去，最終在美甸娜以自殺要脅下兩人最終才在一起。《蘭嶼之歌》的男主角何維德搭船去蘭嶼，先拒絕了富家千金的婚約，到了蘭嶼受到當地原住民的歡迎，其中一位是船長的原住民妻子為向男主角示好，要求彼此相互摩背，讓男主角很感困惑，也讓原住民的女主角雅蘭對他產生好感，之後雅蘭一直對他示好，片中有一段下船慶典，雅蘭穿上達悟族傳統服飾跳舞，舞蹈儀式結束女舞者可對喜愛的人戴上花圈，雅蘭將花圈給了何維德，按照族群風俗兩人即可洞房，但為維德所拒，導致雅蘭傷心離去，經過一番周折最終維德是留在蘭嶼和雅蘭一塊為原住民治病。

在好萊塢多數涉及原住民的商業電影中，原住民女主角作為族群與性別的「她者」，往往就成為電影鏡頭中的視覺中心，一個作為男性凝視的焦點。在這裡「凝視」（gaze）指的是一種在特定情境下觀看的方式，法國精神分析學者拉岡（Jacques Lacan）在 1970 年代將「凝視」比擬為一種觀看的權力關係，任教英國倫敦大學 Birkbeck 學院的藝術、電影與視覺媒體史系教授 Laura Mulvey 則是將「凝視」用在電影研究上。她在 1975 年出版的〈視覺快感與敘事電影〉（*Visual pleasure and narrative cinema*）一文中認為，電影機制所建構的觀看模式，讓女性淪為情慾上被觀看的客體。她認為這種觀看呈現三種方式，首先是「攝影機」的觀看（持攝影機掌鏡者大多為男性），這隱含著偷窺與窺視的意味；其次則是影片中「男演員」的觀看，透過鏡頭將女性置入其視線之內；最後則是「觀眾」的觀看，觀眾在觀影過程中，不可避免地會將前兩種觀看方式重疊在一起（Mulvey, 1975）。而兩部電影中的原住民少女正就是情慾凝視的焦點，《蘭嶼之歌》中渡輪快到達蘭嶼時，見到岸邊女性的舞蹈，船長就對男主角何醫生暗示說「有機會不要錯過！」作為這兩部電影中的女主角，不論是《蘭嶼之歌》中雅蘭還是《黑森林》中的美甸娜，一直都是鏡頭中的視覺焦點。《黑森林》的美甸娜甫一登場就被一群伐木工人遠距窺探並對之歌頌；《蘭嶼之歌》中的雅蘭不時的刻意在鏡頭前安排敲教堂的鐘，在果園採果、海灘上奔跑採花等，特別是兩部電影中幾場作為視

覺奇觀的盛大歌舞，女主角的獨舞都是作為整場舞蹈的視覺焦點。

在原漢戀情上兩部電影中呈現著一些很類似的敘事結構，即主要情節一定是圍繞漢人男性與原住民女性的互動展開敘事。原住民女主角通常很快受到漢人男主角吸引並主動向其示愛，反倒是漢人男主角總是顯的被動甚至態度猶疑不決；而原住民女主角也一定會面臨一位漢人女性競爭者，這個漢人女性通常都是社經地位的優勢者，且在片中姿態盛氣凌人，但最終還是會在與原住民女主角的競爭中落敗；當然原住民女主角也會有其他漢人或原住民男性追求者，在影片中則一定是充當反派角色的定位。這種類型的敘事結構在早期的涉及原住民的電影中曾不斷的被複製，例如 1943 年由滿州映畫協會製作，日籍導演清水宏導演的《沙鴞之鐘》，即是敘述由李香蘭主演的泰雅族少女愛上前往從軍的日籍老師；1957 年由香港新華影業出品的《阿里山之鶯》，同樣也是由鍾情主演的原住民少女愛上漢人伐木工人的故事；1962 年臺製拍攝的《吳鳳》電影中將吳鳳與受搭救少女薩妲蘭雖被描述成形同父女，但根據文化評論者迷走的分析，在片中薩妲蘭選擇服侍吳鳳作為報答，甚至表示要一輩子侍候吳鳳，不願嫁其原住民戀人馬歌，顯示漢人父系家長式的男性魅力，也遠勝於原住民青年男子的愛情（迷走，1993）。

而兩片中的與原住民發生戀情的男主角（都是由張沖飾演），身分來源其實都有些曖昧。除了漢人身分沒有爭議，《蘭嶼之歌》的男主角何維德是個獲得美國大學微生物學位的博士，赴蘭嶼是為了尋找二戰期間失蹤的父親；《黑森林》的男主角是個來自另一個林場伐木工人，但穿著打扮入時，與其他身著工作服的伐木工人呈現明顯的差異，來自香港演員的身分在異地臺灣的空間拍戲，又都是遠道而來的外來者，便得他們在片中多數時候只是擔任旁觀的凝視者，彷彿在引領觀眾凝視所有的奇觀。更重要的是兩部電影中的男主角，面對原住民女主角的主動示愛，在態度上都顯得被動而猶疑。《黑森林》中張長河只是主動替美甸娜解圍，就贏得美甸娜的好感，但最關鍵的是劇中美甸娜最終為顧及全族利益答應下嫁林場小開金家駒之際，張長河並未積極介入反而默然接受，倒是片尾金家駒願意成全張長河與美甸娜的時候，張長河卻莫名的堅持求去，逼得美甸娜以死要脅，並對張說「你不要我，我就去死」的話，最後才在一起。整個原住民部落與美甸娜個人所面臨的危機中，男主角張長河都未扮演「救世主」的英雄角色，張長河在影片奮力捍衛的反倒是林場被盜與起火的危機。《蘭嶼之歌》中的原位少女雅蘭在電影中似乎從望遠鏡第一眼看到何醫生就產生好感，後來一直主動示好，首日在引領何醫生住進教堂附近時，就一直不願離開，最後何醫生主動示

意雅蘭可以離開了，雅蘭立即就質疑：「你不喜歡我？」稍後兩人的互動幾乎都是雅蘭採取主動。影片中有一段雅蘭差一點被巫師侵犯，也是靠她自己解圍。影片最高潮的船祭歌舞後雅蘭將花環贈予何醫生，主動在眾人前宣示其為戀人的身分，卻在雅蘭褪下衣服，主動獻身於何醫生之際，被何醫師拒絕，並要求雅蘭不要這樣。這種敘事模式，一如任教美國加州大學的 Christina Klein 在分析電影《南大平洋》所指稱的「冷戰東方主義」（Cold War Orientalism）所描述的，原住民少女必然受先進文明男性的吸引，與原住民的愛情與婚姻是揉合了異國想像與文明征服（Klein, 2003）。

好萊塢商業電影中處理西方男性與原住民女性相戀的題材時，敘事模式通常是作為征服者或是外來者的西方男性主動追求原住民女性，而且適時扮演原住民族群「救星」的角色（如《風中奇緣》、《阿凡達》等）。而與這種好萊塢慣性敘事模式不同的是，兩部港片中的異族戀模式，都是原住民女性積極主動，漢人男主角被動猶豫，在多角競爭中也顯得退縮閃避，甚至最終譜成戀曲也帶有些許半強迫性質。這種敘事模式呈現了某種吊詭性，即一方面在鏡頭凝視中刻意展現原住民少女的美麗與風情，另一方面卻又刻意表現漢人男性的「不解風情」。這一點兩部港片似乎是都複製了中國古典小說與戲曲中常見的敘事模式，亦即只要女主角的身分與角色是來自某種形式的他者（異族、鬼狐），必然是主動追求男主角，這種愛情敘事中的女性往往扮演強勢主導的角色（如章回小說《楊家將》中的穆桂英），相對的男性卻可拿著「儒家倫理」謹守自持，而作為他者的異族女性，卻可以不必受到這種禮教束縛，可以自在表達情欲，也容得男主角可以在本我與超我的張力之間遊走與調節，既可滿足窺視的慾望，也可維持坐懷不亂的姿態，同時也不違背最終譜成戀曲的結局。

陸、結語

在臺灣原住民相關議題的研究中，針對商業電影中原住民再現的研究，並不是個嶄新的學術課題，過往的研究已經發掘出不少有價值的成果，這中間有不少是針對電影文本乃至於其語境脈絡的詮釋、解構與批判，這些研究成果也逐漸形成了一種主流的詮釋模式，在本研究中將之稱之為「原漢宰制關係的詮釋典範」，這種詮釋典範主要是將漢人設定為主詞，原住民設定為受詞，並以此一主／從關係為前提，形成一組二元對立關係，如文明／野蠻、凝視／被凝視、醫學／巫術、漢人男／原住民女……，以及一系列的動詞包括剝削、壓制、啟蒙、輔導、教化、

同化、收編……等的串接所形成的敘事模式，大致上過往由漢人製作編導的原住民電影，都可以套用這個詮釋典範，本研究所處理的兩部電影《蘭嶼之歌》與《黑森林》有很大部分也可以套用這個詮釋典範，換言之，若是僅從原漢兩個族群關係切入，這兩部電影確實與其他的原住民電影沒有太大的不同，但正因為這是臺灣涉及原住民題材電影中僅有的兩部香港出品，這個「香港」因素有沒有在原住民再現上發揮作用，讓它在與其他同類型電影比較時會出現細微甚至顯著差異？或是說在「漢人之眼」之外，是不是還有一個「香港之眼」？經過前述的分析，這個答案是肯定的，可以簡化成以下幾個結論。

首先，冷戰時期香港特殊的地緣政治位置，以及全球華人電影消費市場的現實考量，讓這兩部電影被高度的「去脈絡化」，「國家」被消失，「臺灣」被淡化，所有有形無形的官方建制都被祛除，彷彿僅只是一個以原住民為襯景的愛情故事，「官方」的抽離，讓《蘭嶼之歌》裡的蘭嶼成為由大頭目與巫師統治的「未開化之地」，唯一的外來權威是西方神父，漢人僅只是搭著遊艇間歇前來採風獵奇的外來者；同樣的「去國家」也讓《黑森林》裡的臺灣大雪山林場從「公營」變成「民營」，甚至原住民享有的「保留地」都變成只是向私人財團「借住」。

其次，香港作為英國的殖民地，同時也作為全球商業與金融中心，看待臺灣原住民沒有政治治理、文化融合的使命與包袱，更多的是資本主義的商業邏輯，瞄準的是資源的開發與掠奪。因而《黑森林》中的大雪山林場的豐富林木資源，就淪為私人資本進駐壟斷與掠奪的對象；而《蘭嶼之歌》裡的蘭嶼海底 的夜光螺，也同樣淪為外來商人採集與收購的對象。

第三，作為 1960 年代全球第三大的香港電影產業，不僅循著「香港之眼」，也是循著「好萊塢之眼」對原住民進行奇觀式的獵奇，亦就是選擇以西方主體的觀點來凝視臺灣原住民。可以說，兩部港片中對臺灣原住民形象的建構，不僅與當地居住的泰雅族與達悟族無關，反而更多是參照西方好萊塢電影中所再現的兩種原住民形象類型，一種是已被馴服的，另一種則是待征服的。《黑森林》中的原住民，很像是好萊塢 1958 年出品的音樂劇電影《南太平洋》中被美軍占領下的島嶼土著，或是 1985 年電影《教會》中南美熱帶雨林中被天主教馴化的原住民，既和平又溫馴好客，《黑森林》中的原住民儘管山林家園被財團占領，依舊宛如秘境桃花源的溫馴族群，唱歌跳舞就是他們的日常；《蘭嶼之歌》中的原住民則是複製許多好萊塢蠻荒探險電影的敘事（如 1950 年出品的《所羅門王的的寶藏》、1964 年出品的《祖魯戰爭》等），隱藏蠻荒野地的土著，信仰巫術並膜拜巨大神像，對外來者預示著未知的威脅與風險，惟有藉諸現代西洋科技與宗

教才得加以征服，《蘭嶼之歌》中的酋長引領的全體族人赴天主堂望彌撒，巫師藉著施法術建神像意圖對抗紅蟲，最終依舊不敵男主角代表的西方醫術挑戰，陷入族群信仰的退縮與破敗。在兩部港片中一直占著優勢位置的漢人族群，不僅複製了好萊塢電影中白種人的角色，也依恃著西方資本、技術與宗教全面馴服了原住民。

第四，相應於 1960 年代香港歌舞片的盛行，原住民大型歌舞的搬演成為兩部電影中的重要視覺奇觀。只是場景由香港的影棚移到了臺灣的外景空間，兩部電影中的歌舞也由香港編導做了重新編排。包括由香港「海港派」的作曲家掌詞曲創作，其中不少詞曲與香港歌舞片呈現某種互文性；舞蹈部分除了擔任原住民女主角的舞蹈被安排作為凝視焦點外，舞碼也全面進行重構、拼貼與添加，於是《黑森林》片中原本該是世居大雪山的泰雅族歌舞，被置換成近似花蓮阿美族山地文化村的觀光舞蹈；《蘭嶼之歌》片中的迎賓舞模仿澳洲毛利人的模式，而原本為祈求神靈的頭髮舞，在當時的蘭嶼已經是付費的觀光舞蹈，在影片中也被置換成了女舞者的求偶舞。這種音樂與舞碼的拼貼與重組，正是香港歌舞片最常見的作法。

第五，兩部港片也複製了所有原住民電影中跨族群戀受的敘事模式，原住民女性被外來漢人男性吸引並主動追求，只不過在最終譜成戀曲的模式上則是拷貝了華人古典文學曲的敘事模式。

與所有原住民電影相比，《蘭嶼之歌》與《黑森林》確實再現了許多類似的漢人觀點，臺灣原住民被扭曲、拼貼、刻板印象化的建構同樣嚴重，然而這兩部電影由於多了一層「香港製造」的外衣，使得香港的政經與產製結構做用下的「香港視角」為兩部電影中所再現的臺灣原住民，呈現了更多的異質性。

參考書目

chenejine（2016 年 10 月 3 日）。〈早期電影中的原住民再現〉，《虎斑貓筆記》。上網日期：2019 年 8 月 19 日，取自 http://chenejine.blogspot.com/2016/10/20167-httpsdrive.html

巴瑞齡（2011）。《原住民影片中的原漢意識及其運用》。臺北，秀威。

左桂芳（2014）。《不枉此生：潘壘回憶錄》。臺北：財團法人國家電影資料館。

卡維波（2016）。〈「中國作為理論」之前〉，《臺灣社會研究季刊》，102：257-284。

朱耀偉（2015）。〈香港（研究）作為方法——關於「香港論述」的可能性〉，《二十一世紀雙月刊》，147：48-63。

李淑敏（2019）。《冷戰光影：地緣政治下的香港電影審查史》。臺北：季風帶。

李道明（1994）。〈近一百年來臺灣電影及電視對臺灣原住民的呈現〉，《電影欣賞》，69：55-64。

_____（1995）。〈由活動影像看鄒族〉，《山海文化雙月刊》，10：34-39。

阿美音樂（n.d.）。〈觀光歌舞〉。上網日期：2019 年 8 月 24 日，取自 http://proj1.sinica.edu.tw/~video/main/tribe-art/music/visit-all.html

迷走（1993）。〈臺港電影中的原住民形象塑造——幾部影片的分析〉，《山海文化雙月刊》，1：24-28。

原住民族委員會（2013 年 3 月 14 日）。〈什麼是原住民保留地？〉，《原住民族委員會》。上網日期：2019 年 8 月 14 日，取自 https://www.apc.gov.tw/portal/getfile?source=2D838540F5D6F659FAFB9859EF31AC3B381A272F479D65D93BFD225ED39594CA50AC899B167513DE992FA3C8F80E3606C9C5521C6AB341CC0316AABF18565ADA&filename=7A0E5688D63F6C27FE04C39CC43DC89F4060260C4E0F234A

涂建豐（2018 年 7 月 12 日）。〈只有電影知道——臺灣電影中的蘭嶼身世〉，《報導者》。上網日期：2019 年 8 月 10 日，取自 https://www.twreporter.org/a/opinion-lanyu-in-taiwan-movie

國立臺灣史前文化博物館（n.d.）。〈歷史事件簿：阿美族〉，《臺灣原住民數位博物館》。上網日期：2019 年 8 月 23 日，取自 http://www.dmtip.gov.tw/web/page/detail?l1=2&l2=53

麥欣恩（2018）。《香港電影與新加坡：冷戰時代星港文化連繫，1950–1965》，香港：香港大學出版社。取自 https://hkupress.hku.hk/pro/con/1689.pdf

陳智廷（2018 年 7 月 16 日）。〈香港歌舞片的缺憾美學〉，《映畫手民》。上網日期：2019 年 10 月 23 日，取自 https://www.cinezen.hk/?p=8716

陳儒修（1993）。〈文化研究與原住民：從《蘭嶼之歌》到《蘭嶼觀點》〉，《電影欣賞》，66：40-47。

陳麗珠（1997）。《臺灣電影中原住民形象之研究——論述工業下的它者圖像》。文化大學新聞學系碩士論文。

張錦滿（2018 年 10 月 23 日）。〈《劉三姐》唱歷半世紀 至今不衰〉，《立

場新聞》。上網日期：2019 年 10 月 23 日，取自 https://www.thestandnews.com/art/%E5%8A%89%E4%B8%89%E5%A7%90-%E5%94%B1%E6%AD%B7%E5%8D%8A%E4%B8%96%E7%B4%80-%E8%87%B3%E4%BB%8A%E4%B8%8D%E8%A1%B0/

粟子（2007 年 5 月 5 日）。〈野性十足的島嶼風情：〈蘭嶼之歌〉〉，《戀上老電影：粟子的文字與蒐藏》。上網日期：2019 年 11 月 2 日，取自 http://mypaper.pchome.com.tw/oldmovie/post/1285655876

黃仁（1994）。《電影與政治宣傳》。臺北：萬象。

黃昭華（2004）。《達悟族舞蹈之研究——以頭髮舞為例》。臺灣體育學院體育研究所碩士論文。

_____（2011）。〈「聲」與「影」的互文與他者再現：1950–1965 年代港臺電影與海派山地歌中的原住民想像〉，孫大川（編），《2011 年全國原住民族研究入選論文集》，頁 2-5-2–2-5-31。臺北：行政院原住民族委員會。取自 https://docsplayer.com/26363844-%E8%81%B2-%E8%88%87-%E5%BD%B1-%E7%9A%84%E4%BA%92%E6%96%87%E8%88%87%E4%BB%96%E8%80%85%E5%86%8D%E7%8F%BE.html

_____（2016）。〈臺灣山地文化村、歌舞展演與觀光唱片研究（1950–1970）〉，《臺灣文獻》，67（1）：81-127。取自 http://www.th.gov.tw/new_site/05publish/03publishquery/02journal/01download.php?COLLECNUM=401067103

黃愛玲、李培德主編（2009）。《冷戰與香港電影》。香港：香港電影資料館。

馮慶想、徐海波（2019）。〈後殖民文化語境中香港地區國家認同的困擾〉，《理論月刊》，4：154-160。取自 http://www.doc88.com/p-7445028211883.html

廖金鳳、卓伯棠、傅葆石、容世誠（2003）。《邵氏影視帝國：文化中國的想像》。臺北：城邦。

臺東縣蘭嶼鄉公所（n.d.）。〈印象蘭嶼〉。上網日期：2019 年 8 月 14 日，取自 http://www.lanyu.gov.tw/iframcontent_edit.php?typeid=1633

劇巨巨好看（2016 年 7 月 11 日）。〈你所不瞭解的邵氏歌舞片〉，《簡書》。上網日期：2019 年 10 月 23 日，取自 https://www.jianshu.com/p/f2902a9d477d

劉現成（2003）。〈邵氏電影在臺灣〉，廖金鳳、卓伯棠、傅葆石、容世誠（編），《邵氏影視帝國：文化中國的想像》，頁 128-145。臺北：麥田。

劉智濬、章綺霞（2006）。〈臺灣電影中的邊緣他者：漢人導演與原住民影像〉，《靜宜人文社會學報》，1（1）：271-294。

劉輝（2008）。〈邵氏兄弟（香港）公司大制片廠制度分析〉，《電影藝術》，6：182-187。http://doi.org/10.3969/j.issn.0257-0181.2005.06.028

蔡慶同（2013）。〈冷戰之眼：閱讀「臺影」新聞片的「山胞」〉，《新聞學研究》，114：1-39。取自 https://mcr.nccu.edu.tw/web/backissues/latest_paper_in.jsp?pp_no=16

謝世忠（1994）。《「山胞觀光」：當代山地文化展現的人類學詮釋》。臺北：自立晚報。

Klein, C. (2003). *Cold war orientalism: Asia in the middlebrow imagination, 1945–1961*. Berkeley, CA: University of California Press.

Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, *16*(3), 6-18. https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6

Journal of Communication Research and Practice, 10(2), pp. 115-139, July 2020

Hong Kong's Gaze and Taiwanese Aborigines: Representations of Aborigines in 1960s Hong Kong Cinema

Ni, Yen-Yuan*

Professor, Department of New Media and Communication Adminisration, Ming Chuan University

Abstract

This study mainly targets two movies involving Taiwanese aborigines that were released in the mid-1960s in Hong Kong, namely, "Black Forest" released in 1964 and "Song of Orchid Island" released in 1965. Both these movies explore and reinterpret the image of aborigines. The two movies specifically present the exotic imagination of Hong Kong filmmakers in relation to Taiwanese aborigines and associated image construction. Previous research on representation of Taiwanese aborigines has overlooked the importance of these two movies. This study attempts to bring together the pieces of the puzzle, highlighting Hong Kong's perspectives, and embedding the movie texts in Hong Kong's geopolitics and the context of its film industry. This study found that both movies purposely play down representations of the Taiwanese state, amplify song and dance performances as a type of visual spectacle, and duplicate the special mode of Han Chinese men falling in love with indigenous women. This study provides fresh perspectives to complement the existing research on the representation of Taiwanese aborigines in cinema.

Keywords: Hong Kong cinema, Taiwanese aborigines, gaze

* Email: yyni@mail.mcu.edu.tw
Received: 2019.11.12
Accepted: 2020.2.27

JCRP 世新大學新聞傳播學院
舍我紀念館 Cheng She-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

傳播研究與實踐．第 10 卷 第 2 期．頁 141-173．2020 年 7 月
DOI:10.6123/JCRP.202007_10(2).0006

商業性歷史電玩的跨媒愉悅性以及玩家的歷史學習

王祖威

國立中正大學電訊傳播研究所碩士

王嵩音 *

國立中正大學電訊傳播研究所教授

摘要

本研究探討歷史電玩玩家的跨媒介愉悅經驗及其歷史學習。經過蒐集與分析 14 位歷史電玩玩家的深度訪談紀錄，研究發現歷史電玩的跨媒介愉悅源自於知情玩家對於歷史的先備知識而產生的愉悅性，包括感官性愉悅、情感性愉悅以及認知性愉悅。在歷史學習方面，本研究發現歷史電玩確實有歷史溝通的功能，能夠幫助玩家建立歷史知識。而知情（具先備知識）玩家的歷史學習主要是受到電玩的吸引而產生更深入瞭解相關歷史的興趣。不知情（不具先備知識）玩家則是能透過歷史電玩來作為學習歷史的入門，建立對於電玩中相關歷史的基礎知識。

關鍵詞：跨媒愉悅性、歷史電玩、歷史學習

* Email: telsiw@ccu.edu.tw
投稿日期：2019 年 5 月 28 日
接受日期：2020 年 5 月 25 日

JCRP 世新大學新聞傳播學院
成舍我紀念館 Cheng Shu-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

壹、研究動機與目的

自 1958 年威廉辛吉柏森（Willy Higginbotham）開發出第一款電子遊戲《雙人網球》（Tennis for Two）開始，電玩產業便開始蓬勃發展（DeMaria & Wilson, 2002 ／蔣鏡明、李宜安譯，2003），迄今已有 60 年以上的歷史。1980 年代是家用電玩發展的重要時期。當時 BBS 成為線上遊戲平臺，而盛行的多人遊戲 MUD 最終進化為眾所周知的大型多人在線角色扮演遊戲（massively multiplayer online role-playing game, MMORPG）。1990 年代隨著硬體設備技術提升，戰略型電玩開始發展，而家用機逐漸取代街機。2000 年以降家用主機進入 XBOX 和 Playstation 競爭年代，網路遊戲和體感電玩出現，電玩內容更加豐富（陳鐘誠，2013）。由於電玩產業的產值高漲，臺灣產業界也趨之若鶩。2010 年臺灣數位遊戲產值約新臺幣 422 億，而在 2018 年則成長至 586.6 億（財團法人資訊工業策進會主編，2010，2018）。由此可知電玩在臺灣是一個蓬勃發展的重要娛樂產業。

在眾多的電玩類型中，有一種電玩是以歷史作為其主要架構。過往研究者將這種以歷史和電玩相結合而成的電玩稱作歷史電玩（王竣平，2011；江天健，1998；蔡宗諺，2014）。早期開發出的歷史電玩是以輔助學童的歷史教育為目的設計。到了 1985 年，光榮（KOEI）公司設計出了第一款以娛樂為主要目的之歷史電玩「三國志」，開啟了商業型歷史電玩的時代（王竣平，2011）。在「三國志」之後，許多知名的歷史電玩接連上市，包括 1991 上市的「文明帝國」（Sid · Meier's Civilization）系列、微軟（Microsoft）1997 推出的「世紀帝國」（Age of Empires）系列、2007 年 UBISOFT 推出的「刺客教條」等。

早期有關歷史電玩的研究多集中於如何設計出可以應用於歷史教學的歷史電玩，因此研究對象也以專為教學為目的而設計的歷史電玩為主（江天健，1998，1999；孫天虹，2006）。而近年的研究則將研究的重點轉為探討市面上的商業型歷史電玩與玩家的歷史學習的關係（王竣平，2011；陳柏豪，2009；陳靜瑩、范國光，2010 年 4 月；蔡宗諺，2014）。這些研究針對「三國志」、「軒轅劍參：雲和山的彼端」等受到市場歡迎的商業型歷史電玩進行分析，瞭解玩家在玩過這些電玩後的歷史學習效果。然而上述研究多是以文獻爬梳及整理的形式呈現，缺乏實證研究的資料佐證，並且缺乏對於玩家經驗的探討。因此本研究將以實證研究的方法來探討商業性歷史電玩的玩家經驗，以彌補文獻的缺失。

在針對電玩玩家的研究中，愉悅經驗是相當重要的研究之一 (Klimmt &

Hartmann, 2006; Sherry, 2004; Vorderer, Hartmann, & Klimmt, 2006; Vorderer, Klimmt, & Ritterfeld, 2004)。Sweetser & Wyeth (2005) 的研究中曾指出，電玩愉悅性是玩家玩電玩時所追求的最大目標，如果玩家對電玩沒有產生愉悅的感受時就不會繼續玩。而歷史電玩的劇本多半改編自真實歷史或者是歷史小說。根據石安伶、李政忠（2014）之研究，改編作品整體而言是將「故事」、「主題」以及角色從一種媒介轉換到另一種媒介形式，因此歷史電玩在性質上也屬於跨媒介的作品。多數人經歷學校的正統歷史課程後，對於國內外歷史並不陌生。再加上幾部通俗的歷史小說，例如：《三國演義》、《水滸傳》、《隋唐演義》等，都是大家耳熟能詳的小說作品，因此在玩電玩前玩家普遍對於歷史都會有一定程度的認識。因此本研究將著重於探討歷史電玩的跨媒愉悅性。

文獻指出歷史電玩會影響玩家的歷史學習。過去的研究中正反兩面的論點皆有。持正面論點的研究主張可以利用電玩對於學生的吸引力作為輔助歷史教學的工具，藉此突破現代歷史教學的困境，讓學生能夠邊玩邊學習歷史（江天健，1998；孫天虹，2007；陳靜瑩、范國光，2010 年 4 月）。而持反面論點的研究則是認為電玩中的歷史有許多錯誤的紀載以及過度偏頗的觀點，皆會使玩家對於歷史可能有錯誤的認識（孫天虹，2007；蔡宗諺，2014）。本研究試圖從玩家的角度探討歷史電玩與歷史學習間的關係。

綜上所述，本研究具體的研究目的如下：

一、探討商業性歷史電玩玩家的跨媒愉悅經驗。

二、探討商業性歷史電玩玩家的歷史學習。

貳、文獻探討

一、歷史電玩之定義

隨著時代變遷，書寫史學不再是唯一的寫作形式，所謂「影視史學」（Historiophoty）的表現方式挑戰了歷史著作的概念。因此歷史劇、歷史電影乃至於歷史電玩，都帶有呈現歷史、陳述歷史的能力。史學在新型態影視文本上結合，比起文字更有臨場感。兩者區別僅在媒體的不同，而不在製造資訊的方式（孫天虹，2008）。

江天健（1998）最早定義歷史電腦模擬遊戲為輔助歷史教學與學習設計出的電子模擬遊戲。其後孫天虹將歷史電玩定義為歷史與電子遊戲的結合，將歷史學的內容帶入電子遊戲當中，並藉此來達成利用電子遊戲進行學習的目的（孫天

虹，2007）。

王竣平（2011）則是將歷史電玩定義為以歷史作為題材而製作出的電玩，認為這種電玩可以說是歷史文本與電玩文本結合的產物。此外他認為電玩遊戲在進行設計時以歷史人物為參考對象，或是直接製作歷史模擬的策略類型遊戲，就可能會成為一種傳播歷史知識的媒介（王峻平，2011）。

蔡宗諺（2014）則是蒐集了過往的研究之後，對歷史電玩下了新的定義。他認為所謂的歷史電玩或是歷史類電子遊戲，指的是這個與歷史結合的電子遊戲或電玩，能夠觸發玩家對於過去的想像且有助於歷史知識的產生。戰略類、角色扮演類、歷史模擬類等類型都屬於他所定義的歷史電玩的討論範圍。但是競速模擬遊戲或是運動模擬遊戲則不包含在其中，因為這類遊戲的中所包含的歷史部分並不符合大眾心中對於歷史的定義（蔡宗諺，2014）。

總結以上研究的定義之後，本文將歷史電玩定義為在遊戲的素材當中，加入歷史元素的電玩，並以歷史作為主要架構，不論是以真實歷史作為背景改編，抑或是架空一個歷史朝代作為改編的都可以被定義為歷史電玩。

二、跨媒介敘事與跨媒愉悅性

歷史電玩屬於遊戲的一種，也是人類心智與肢體的活動過程。在人類社會與各種文化發展過程中，遊戲始終是重要的基本活動（Huizinga, 1949／成窮譯，2013）。Huizinga 認為遊戲作為一種自願的活動或消遣，與真實的生活截然不同，因此能夠提供個人更大的想像空間，並伴隨著愉快的情感（同上引）。

學者張玉佩（2011）曾歸納出四種線上遊戲之閱聽人愉悅模式：（一）受到文本複雜度與玩家互動影響的控制性愉悅；（二）包括隸屬感、親密感與控制感的社交性愉悅；（三）受到故事美感與故事合理性影響的敘事性愉悅；（四）延伸與增強現實世界的想像之展演性愉悅。這四種愉悅彼此交錯，共同增強了遊戲玩家的愉悅感（同上引）。其他針對各種不同類型電玩遊戲或研究對象，大致均呈現類似的愉悅經驗（吳思霈，2011；吳俊緯，2014）。

跨媒介的娛樂消費產近年來逐漸成為閱聽人消費媒體時的重要目標，同時也是各種媒體產品製作人在製作產品時的重要類型。在臺灣上映的電影中，不論美國日本或是本國自製的電影，從小說改編的電影數量都占有一定的比例。現今的電玩也有不少是來自於歷史小說或是真實歷史改編而成的。本研究針對跨媒介敘事以及跨媒愉悅性理論分別論述如下。

（一）跨媒介敘事

在數位匯流時代，跨媒介敘事（transmedia storytelling）可因應多元平臺的特性而受到重視，也成為傳播研究之重要領域 (Voigts-Virchow, 2009)。所謂跨媒介敘事乃指文本可同時存在不同的媒介平臺。依據跨媒介敘事的觀點，敘事者將同一個作品的素材轉換成相異的媒介文本而促成了「跨媒介改編」（transmedia adaptation），並藉由「互媒性」（intermdiality）呈現原作與改編的互涉。每一媒介均可再延展為不同類型，提供多元體驗的管道 (Jenkins, 2006)。跨媒介敘事研究重點在於新媒介如何轉化內容並賦予新的意義，並可從閱聽人的角度分析閱聽人跨媒的詮釋與交流。閱聽人依據想像力將文本的影音擴充創造新的愉悅感受。

根據 Eckart Voights-Virchow 對互媒性的研究，認為互媒性是媒介之間轉換的表現形式與相互參照。Rajewsky (2010) 則具體提出三種互媒性類型。「媒介轉換」（media transposition）是第一種互媒性類型，其概念是將同樣的內容從原先的媒介轉換到另一種媒介上，媒介轉換的例子如漫畫改編成動畫或日劇，又或是漫畫小說化都屬此類。第二種「媒介結合」（media combination）將互媒性視為一種溝通符號，由至少兩種媒介型式的結合，也可能因此形成新的媒介類型 “media genres”。如動畫融合音樂、圖像與影像等呈現多媒體的形式。這一類型強調的是一種動態的、創新性的過程。而「媒介相互參照」（intermedial references）意指某一媒介產品使用它的特定手法去指涉在另一媒介上的特定、個別作品，或是指涉特定的媒介次系統，又或是參照其他媒介的系統，如電影可以模仿漫畫的主題、構圖、氛圍等（同上引）。歷史電玩屬於媒介轉換的互媒性類型。

學者賴玉釵（2016）認為跨媒介敘事者將文字之文本延伸為電玩媒介時，乃憑藉先前對於原出文本之先備知識發展互動的介面。不同改編版本將可以召喚潛在讀者。當閱聽人接收不同版本時，可形成「跨媒介涉入」（transmedia engagement），從比較不同版本引發多元的感動。

Hutcheon (2006) 提出三種定義與檢視改編作品的面向：1. 根據一個或數個特定原始作品進行大幅度文本的轉置（transposition），明確表示本身為改編身分的一種作品型態；2. 對原始文本作品進行「再／詮釋」（re/interpretation）與「再／創作」（re/creation）的產製過程；3. 在原始文本與改編文本之間進行「互文參與」（intertextual engagement）的接收過程。基於以上三點，Hutcheon 認為改編作品雖然是一種重複，但是不是只是單純的複製而是有經過轉換的，不

論是內容、作品精神，或閱聽人接收的方式都有不同形式交雜於其中 (Hutcheon, 2006)。

（二）跨媒愉悅性

Hutcheon (2006) 提出討論改編作品所帶來的愉悅性時，閱聽人的知情（knowing）／不知情（unknowing）會造成觀看作品時的情緒反應有所不同，根據 Huctheon 的定義，知情／不知情可以依據閱聽人是否能夠先認出其所觀賞的為改編作品並且知道改編的來源是出自什麼作品來區分 (Hutcheon, 2006)。石安伶、李政忠（2014）的研究則發現，知情閱聽人相對不知情者會具有所謂「先備知識」，因此當他們觀賞改編作品時主要的動機是來自於對作品敘事中未知部分的好奇心，還有對於再次體驗他們已經知道的部分的慾望。

依據上述，歷史電玩內容多由真實歷史文本或歷史小說改編而成，符合跨媒介敘事理論的範疇。而歷史電玩玩家的「知情」與「不知情」定義為是否具有電玩相關歷史之先備知識。而在實務上以受訪玩家自我報告方式作區分。

Nudd (2001) 探討文學作品「簡愛」與其電視以及電影的改編作品的互文愉悅性研究。研究發現閱聽人在觀看改編作品時，其愉悅的來源是來自於改編作品的多重意義以及無盡的互文性。知情閱聽人在觀賞改編作品時，基於先備知識會使得他們自然地運用這些來源文本的知識來填補改編作品中的漏洞。這種填補漏洞的過程會使閱聽人產生愉悅感。

Marciniak (2007) 觀察文本改編電影的愉悅性時提出，觀眾觀看改編作品的動機來自於改編作品帶給他們的三種吸引力。首先它是基於舊有文本上的新創作，可以讓原作突破文字的界線，以新的媒介形式表現。其次，改編作品統整各個不同媒介的美學差異，使得不同媒介能夠彼此溝通。例如音樂以及影像的結合，能夠使得原本單用文字難以表達的意義更容易被觀眾所發掘。第三種吸引力是對於改編作品演出主角演技的欣賞，這會是觀眾對於電影最深刻的記憶點，演員帶有個人風格的突出表現，往往可以讓觀眾瘋狂入迷，並且賦予作品新觀點。

根據上述研究，跨媒愉悅性是閱聽人消費跨媒介產品時所得到愉悅感受，此種愉悅感受會受到閱聽人對於他們所消費的跨媒介產品是否先有認識所影響。此外，閱聽人也會因為他們對於這些跨媒介產品的不同期待而影響他們消費這些產品時所獲得的愉悅性。

石安伶、李政忠（2014）透過焦點團體訪談以及文本分析試圖瞭解改編電影

對於已經看過原著小說的「知情閱聽人」而言會有怎麼樣的吸引力。作者首先提出，改編電影對於這些具有先備知識的知情閱聽人而已的吸引力有兩者。其一是對於不同於小說的電影敘事內容中未知部分的好奇心；其二則是對於已知的部分的再經驗。

所謂未知部分包含了將文字的描述具象化成影像、聲音的過程，以及透過電影這個不同於文字的媒介來欣賞導演對於小說內容的詮釋。將文字具象化可以滿足知情閱聽人對於原著故事的想像，同時也會因為好奇電影和自己所想像的畫面及聲音之間的差異而受到吸引。同樣的，知情閱聽人也會好奇導演如何用電影來詮釋對於原著小說的理解（石安伶、李政忠，2014）。

對於已知部分的再經驗則是因為知情閱聽人對於原著小說的理解，使得他們對於同樣的主題已經有一部分的喜好跟認同感。同時又因為這些理解讓知情閱聽人對於劇情會有一定程度的掌控感，並且產生預期心態，希望能透過新的媒介來回味之前的感受。石安伶、李政忠（2014）使用「舒適食物」（comfort-food）的概念來形容知情閱聽人這種重複觀影的動機。也就是說，相對於沒有讀過原著小說的閱聽人，知情閱聽人因為對於劇情的熟悉使得他們能夠掌握故事現的進行，進而有標準去衡量電影所提供的情緒效果以及滿足。此外，Leavitt & Christenfeld (2011) 在研究劇透者對於觀眾的影響時也提出了相呼應的論點。就是事先知道故事情節的知情閱聽人更能夠將注意力放在故事情境中並專心的消化內容。

除了改編電影的吸引力外，石安伶、李政忠（2014）提出了三種愉悅的類型，分別為：感官性愉悅、情感性愉悅以及認知性愉悅。

首先，石安伶、李政忠（2014）認為所謂的感官性愉悅指的是由媒介所觸發的閱聽人身體感官的愉悅感受，以電影來說就是場景、表演者魅力以及聽覺／音樂感染力三者為主。Marciniak (2007) 也提出表演者的演技、魅力或是電影中的配樂、音樂與場景間的結合，都是影響觀眾觀影愉悅的重要因素。再結合電影將文字文本具象化對於閱聽人的吸引力，就形成了感官性愉悅。

第二，情感性愉悅被定義為閱聽人在和他們所消費的媒介文本的互動過程中引起的情緒以及心理反應。這種反應能夠讓人感到放鬆或是調適心情。對於知情閱聽人來說，情感性愉悅來自於熟悉的故事所帶來的懷舊感，並且透過觀賞改編電影喚起讀者看小說時的愉悅感受。結合電影新的敘事帶來的新的愉悅形成了情感性愉悅（石安伶、李政忠，2014）。

第三，認知性愉悅為知情閱聽人具有對原始文本的相關知識，透過運用此知

識和改編文本相互參照，同時消費兩種文本以體驗更完整的敘事脈絡。知情閱聽人也會因為自己比沒有事先看過原始文本的閱聽人有更多的理解而感受到高人一等的愉悅感受（石安伶、李政忠，2014）。

國內針對電玩相關的跨媒介研究非常稀少。周邵芳（2017）分析電玩「魔獸」系列的改編電影《魔獸：崛起》（*Warcraft: The Beginning*）的跨媒愉悅性。結果顯示玩家會消費改編電影的主要動機是為了能夠再次體驗熟悉的文本並且希望能從中找出新的體驗，而玩家消費改編電影的確會帶來認知性愉悅、情感性愉悅以及感官性愉悅等三種愉悅的感受。

依據上述，本研究提出下列研究問題：

研究問題一：對於玩家而言，玩歷史電玩會獲得何種跨媒愉悅性？
研究問題 1a：玩家在玩的過程中產生何種感官性愉悅？
研究問題 1b：玩家在玩的過程中產生何種情感性愉悅？
研究問題 1c：玩家在玩的過程中產生何種認知性愉悅？
研究問題 1d：知情與不知情玩家的愉悅性有何差異？

三、歷史電玩與歷史學習

根據蔡宗諺（2014）對於國內歷史電玩研究的整理可以將研究分為兩種類型，一類是強調歷史電玩所帶來的教育功能，另一類則是研究歷史電玩本身。第一類的研究通常是著重於從旁觀者的角度來對於歷史電玩進行優缺點的分析評估，並希望能藉由電玩對於玩家的吸引力來設計出用於輔助教學進行的電子遊戲，並期能夠利用電玩的趣味性來幫助學生去理解許多在歷史學當中的複雜概念。第二類則是希望能夠透過研究找出這些所謂的商業型歷史電玩對於歷史教學上是否能夠產生正面的效益。

除了輔助教學之外，歷史電玩可以透過電玩的吸引力來和沒有受過專業歷史訓練的人們進行「歷史溝通」（historical communication）。所謂歷史溝通指的是一種菁英史家和社會大眾之間的對話，並有助於歷史學習。由於遊戲所具有的絢爛聲光效果、玩家互動性和娛樂體驗等等特殊的魅力，使得它能夠吸引玩家的目光，並且在現今的社會中產生相當大的影響力。因此可以透過遊戲與社會保持著「歷史溝通」的管道（孫天虹，2007）。簡言之，歷史溝通試圖透過各種媒材激

發社會大眾對於歷史學習的興趣，並促進其對於歷史的認識（Quandt, 2008）。

王竣平（2011）探討在中國古歷史文本和日本開發的遊戲文本在人物形象上有何差異。研究指出了電玩帶來的好處，就是比起文字，圖像能夠有更強的影響力，也因此由電玩所賦予的角色形象會比起歷史文本更為深刻。

丁威仁、張日郡（2010 年 1 月）探討日本的電玩公司「光榮」（KOEI）如何用電玩創造出一種新的歷史語言以及如何移植文化。研究結果顯示遊戲公司為了遊戲性以及劇情的需要，不可能完全符合真正的歷史，但是仍有其影響力的存在。例如，研究中的光榮公司不僅在亞洲取得熱銷的成績，連在北美都可以有近百萬的遊戲片銷量。雖然電玩不見得傳達的是完全正確的史實，但是不可忽略的是遊戲在做了文化移植之後的傳播影響力是有可能超越正史的。這也顯示了即使是以娛樂為主要目的來設計的商業電玩也能夠產生有益於歷史教學的正面效益。

陳靜瑩、范國光（2010 年 4 月）則是在研究中指出歷史電玩對於歷史學習的功效。作者認為遊戲對於玩家學習歷史上有三個功效：（一）創造虛擬主角，讓玩家在扮演主角的同時享受和歷史文化互動的樂趣；（二）遊戲當中所謂的任務系統讓玩家能夠享受遊戲樂趣同時閱讀遊戲的文本；（三）在遊戲當中玩家所扮演的主角其實是來自西方的，遊戲透過此一方式讓玩家能夠以西方的觀點以及文化背景來看待中國文化，藉此讓玩家能夠體會歷史思考中的多元觀點。

近期則有研究針對由臺灣遊戲製作公司「赤燭遊戲」推出的冒險恐怖遊戲《返校 Detention》為例，探討電玩和歷史結合的社會意義（翁榛憶，2019）。該研究訪問四位玩家，綜合發現遊戲的主動性與沈浸體驗提供了新的接觸歷史文本的方式。

蔡宗諺（2014）在整理相關文獻，並配合對於論壇資料的分析，提出歷史電玩與歷史學習之間的互動關係。研究認為現代社會對於電玩的「汙名化」導致了歷史學界對於歷史電玩的不重視，甚至是認定歷史電玩只會對於玩家在歷史的學習上帶來負面的影響。但是根據其研究分析的結果顯示，現在的玩家事實上不會這麼容易被內容所誤導，反而透過網路強大的搜尋功能能夠引導玩家去獲得正確的歷史資訊。

學者也認為歷史電玩真正的問題是歷史觀念的單一化，以及刻板印象的建立。設計遊戲者在取材時使用的資料往往太過於偏頗，導致遊戲內容不外乎英雄主義、戰爭、政治甚至是男性主導的國別史。而花費大量時間在這些遊戲上的玩家便容易因此受影響從而導致歷史觀念上產生了錯誤的認知（蔡宗諺，2014）。

依據上述，本研究提出下列研究問題：

研究問題二：知情與不知情的歷史電玩玩家在歷史學習上有什麼不同？
研究問題三：玩家如何透過歷史電玩達到歷史溝通的效果？
研究問題四：歷史電玩對於歷史學習會有怎麼樣的正面或是負面影響？

參、研究方法

一、深度訪談對象

本研究採取半結構式的深度訪談法來對玩家進行訪談，以期能透過訪談的過程來瞭解歷史電玩玩家的愉悅經驗以及歷史學習。

本研究選擇以立意抽樣的方式來選擇研究對象。首先，由於研究者本身便是歷史電玩的熱衷玩家，因此可以從周遭的電玩同好中尋求受訪者，且這些受訪者中大多有相當長的歷史電玩的電玩時數。之後再以滾雪球方式尋求更多的受訪者。

考量質性研究以小樣本為主，卻也不能忽略其代表性。本研究以性別作為分層抽出 14 位受訪者，包括 10 位男性以及 4 位女性，男女間的人數差異是根據電玩研究機構 Newzoo (2017) 的報告，男女比約為七比三。表 1 為受訪者的簡介。

二、歷史電玩簡介

表 2 為受訪者所玩過的各款歷史電玩的內容以及類型。

肆、研究結果

一、歷史電玩的跨媒愉悅性

（一）歷史電玩的感官性愉悅

1. 文字的具象化

在歷史電玩當中，歷史文本作為遊戲的主要架構亦是吸引玩家來玩歷史電玩的重要原因。受訪者表示透過電玩看到自己讀過的那些歷史人物、歷史事件變成會動的角色和畫面呈現在眼前，還可以透過電玩看到那些只在文字或是圖畫裡出現過的歷史城鎮的風貌。也就是說，同樣的歷史文本在轉變為電玩文本的時候對於玩家便產生了不一樣的意義。

表 1：受訪者簡介

代號	性別	年齡	歷史電玩資歷（年）	訪談時間	訪談方式	職業	玩過的歷史電玩
A	男	26	13	2018.8.14	線上訪談	研究生	世紀帝國 2、刺客教條、文明帝國
B	男	21	10	2018.8.16	線上訪談	大學生	世紀帝國 2、刺客教條、文明帝國
C	男	29	16	2018.8.20	線上訪談	專任研究助理	三國志（包含英傑傳系列以及太閣立志傳系列）、信長之野望
D	男	29	15	2018.8.20	線上訪談	工程師	全軍破敵、信長之野望
E	男	25	12	2018.8.26	面訪	資訊工程師	三國志、世紀帝國
F	男	25	10	2018.8.29	線上訪談	研究生	三國志
G	男	26	12	2018.9.7	線上訪談	日商公司翻譯人員	三國志、信長之野望、世紀帝國 2
H	男	25	16	2018.9.10	線上訪談	工程師	世紀帝國 2
I	男	25	11	2018.9.11	面訪	保險從業人員	世紀帝國 2.3、刺客教條
J	男	25	11	2018.9.20	線上訪談	服役中之替代役男	世紀帝國 2、刺客教條
K	女	25	10	2018.9.5	線上訪談	研究生	世紀帝國 2、刺客教條
L	女	33	13	2018.9.18	面訪	行政人員	凱薩大帝
M	女	25	8	2018.9.17	線上訪談	公關從業人員	雨港基隆、刺客教條
N	女	21	7	2018.9.22	面訪	大學生	世紀帝國 2、刺客教條

資料來源：作者自行整理。

像是我自己蠻喜歡文藝復興時代的歷史的，那遊戲畫面〔刺客教條〕裡面就會展現很多那時候的小細節出來，比方說可以看到那時候的建築、人物什麼的，有很多是歷史課本不會講到的，就蠻有趣的。（受訪者 A，刺客教條）

但我真的覺得很有趣的是裡面一些小細節，比如說正史上不會講到的那些市井小民生活的樣子、當時人民的宗教崇拜的樣貌這些，我覺得蠻有趣的。……我覺得書本上的人物變成會動的畫面這件事情很好玩。（受訪者 B，世紀帝國）

其實三國志的劇情就是歷史演進的故事而已，但是我還是蠻喜歡

表 2：歷史電玩簡介

名稱	內容	類型	遊玩方式
世紀帝國系列	玩家將會控制一個歷史上真實出現的文明，發展內政、外交以及軍事，並透過各種手段來擊敗敵對的文明以獲得勝利，電玩的時空背景從 1 代至 3 代分別為：石器至鐵器時代、5–15 世紀以及 15–19 世紀。	策略模擬電玩	玩家可以選擇在電玩中和電腦所控制的文明進行對抗或是玩電玩中設計好的各種歷史戰役，此外還可以和其他玩家進行網路連線的對戰。
刺客教條系列	玩家將控制一名或是兩名主角進行任務，包含暗殺、竊取、引爆等等種類的任務，劇情中會穿插和真實歷史人物間的互動，且玩家的行動將會和電玩中歷史的發展有密切關聯，目前刺客教條系列的背景歷史年代一路從公元前 5 世紀延伸至 19 世紀。	動作冒險電玩	玩家主要以單人的方式進行遊戲來破解任務，不過系列作品中的 3、4 兩代中玩家可以透過網路連線來和其他玩家進行合作或是對抗。
三國志系列	玩家可以選擇扮演一個東漢末年三國時代的群豪勢力或一名武將，然後在自己的領地中發展內政及軍事，並征服其他對手的勢力，最終獲得勝利。	策略模擬電玩	主要以單人和電腦 AI 進行對抗的遊戲方式為主，玩家可以透過扮演不同的武將來體驗歷史戰役或是事件。第 5 代時有加入雙人同時遊玩的模式。
全軍破敵系列	目前系列作品中包含的時代範圍相當長，從民族大遷徙時代直到大航海時代的歐洲史以及日本戰國時代的歷史戰役，玩家扮演一國之主的角色，發展經濟、宗教、軍事甚至是間諜等方式來擊敗對手，內容注重歷史真實性。	策略模擬電玩	玩家主要透過在各種真實的歷史戰役中和電腦進行對抗，不過 2017 年推出的「全軍破敵：競技場」則是以多人線上對抗的模式進行。
信長之野望系列	背景設定在日本戰國時代，玩家將會扮演各地的大名中的其中一位，透過內政、軍事以及外交手段來征服其他大名勢力獲得勝利。	策略模擬電玩	以單人和電腦進行對抗的遊戲方式為主。
凱薩大帝系列	玩家將扮演羅馬時代的城主，主要目標為發展城市建設，滿足人民需求，並且也要適時的發展軍事力量來保衛自己的城市，勝利的目標為達成勝利條件而非征服其他對手。	策略模擬電玩	只能進行單人遊戲。
雨港基隆	以二戰後臺灣的基隆以及 228 事件為歷史背景而創作的劇情，玩家透過對話的選擇來推動劇情的發展，並且影響最後劇情的走向。	戀愛冒險電玩	只能進行單人遊戲。

資料來源：研究者整理自各電玩官方網站／巴哈姆特電玩資訊站。

看的，畢竟從書本換成〔遊戲〕畫面還是比較好玩一點。（受訪者 E，三國志）

像是三國志、信長之野望我會去玩其實都是因為先讀過相關的歷史，然後覺得這些歷史都很有趣，所以當我發現有這些遊戲的時候就會想要去玩玩看，畢竟書上讀的東西變成會動的畫面跑出來是很有趣

的，雖然遊戲不見得和歷史完全一樣，不過也很不錯。（受訪者 G，三國志、信長之野望）

刺客教條我很愛的一點就是把自己看的小說、課本講到的建築人物通通變成很細緻的畫面表現出來。（受訪者 N，刺客教條）

對於玩家來說，透過電玩的畫面來看歷史，不論是歷史事件、人物或是建築，甚至是一些平凡的市民日常生活，會有一種讓歷史動起來的效果。因此玩家透過文字具象化，獲得視覺感官上的刺激，激發了感官性的愉悅。

2. 考究精確的電玩畫面

歷史電玩的畫面中無可避免的會包含許多歷史的要素於其中，包含不同時代的服裝、建築、街道等。對於歷史電玩的玩家，一款好的歷史電玩必須要在這些細節上進行認真的考究，才不會呈現出錯誤的畫面設定。

其實以遊戲的畫面來說，我自己是覺得我玩的幾款我都蠻喜歡的，因為他們對於歷史的考究做得很好……倒也不是說畫面真的多精細啦，畢竟有些也是好幾年前的產品了，雖然以他們出現的時代來說畫質是很好沒錯，不過我覺得重點是在於對於歷史的考究，比如說不該出現椅子的時代就不會出現有人坐在椅子上這種事情，很多以歷史為主題的遊戲都不會注意到這種細節阿。（受訪者 G，信長之野望）

它對於文藝復興時代的街道跟建築考究真的很詳細，幾乎可以說是完全的遵照了時代的設計來做，當然其他服裝什麼的也是很棒。（受訪者 J，世紀帝國）

我覺得雨港基隆的畫面非常的美，有把那個時代背景下的街道跟衣著都表現出來，所以我很喜歡。（受訪者 M，雨港基隆）

3. 畫質細膩的電玩畫面

除了講求對於歷史的考究之外，玩家在畫面的畫質上也會喜歡那些畫質較為

精細的電玩。對玩家而言好的畫質是一種視覺上的享受，以精美的畫面欣賞自己喜歡的歷史。

> 刺客教條的其實一向是以畫面很細膩出名的，不論是人物或是街景，不過最厲害的應該就是暗殺的時候的動作畫面真的做的很細很逼真。……其他幾代也都會有很多那種歷史建築之類的，啊也都做得很像人家拍的照片一樣啊，很猛欸！（受訪者 B，刺客教條）

> 全軍破敵在畫面的表現上應該算是有目共睹的，戰爭場面蠻壯闊的，算是很經典的代表。（受訪者 D，全軍破敵）

4. 歷史電玩的配樂

在配樂上受訪者普遍表示喜歡他們所玩的電玩中的配樂。喜歡的原因包括歌曲的編寫好聽、緊扣劇情情節、琅琅上口等等。受訪者也表示好的配樂能夠加深玩家對於電玩的喜好以及透過音樂與劇情的配合來引導玩家的情緒，對遊戲有很大的加分效果。

> 三國志的某幾代特別好，例如三國志 5、6，後來還被很多盜版的遊戲偷偷拿去用，算是三國志老玩家都印象深刻的配樂吧，一聽到就可以哼出來這樣。（受訪者 C，三國志）

> 成功的遊戲〔全軍破敵與信長之野望〕配樂功不可沒，優秀的 BGM〔background music〕能隨著劇情進展引導玩家的情緒。（受訪者 D，全軍破敵、信長之野望）

> 我覺得像三國志啊、信長之野望的主題曲還有配樂都很不錯啊，三國那個配樂很經典欸，大概就是一聽就會會心一笑那種吧！……信長的配樂就是蠻緊湊然後蠻好聽的這樣。（受訪者 G，三國志、信長之野望）

刺客教條的配樂則可以根據遊玩解鎖，大多是符合當時代的音樂。（受訪者 K，刺客教條）

（二）歷史電玩的情感性愉悅

1. 歷史電玩中已知部分的再經驗

根據石安伶、李政忠（2014）的研究指出，知情閱聽人對於原始文本具有一定程度的理解，所以對同樣的主題已經有一部分的喜好跟認同感。同時又因為這些理解讓知情閱聽人對於劇情會有一定程度的掌控感，並且產生預期心態，希望能透過新的媒介來回味之前的感受。石安伶及李政忠的研究將這種回味的舉動稱為對「已知部分的再經驗」。本研究受訪者也表示當電玩的劇情文本是自己本來就瞭解或是喜愛的歷史時，會加深他們對於電玩的喜好程度，玩起來也會覺得更好玩。因此歷史電玩的情感性愉悅來自於玩家透過電玩的畫面再次重溫自己喜愛的歷史。

三國的歷史我都認識阿，小時候看很多三國演義，這樣都認識玩起來比較有感覺啊！（受訪者 E，三國志）

在刺客教條中的記憶大多來自學校的歷史課，與其說瞭解歷史會更喜歡這款遊戲，不如說，是因為知道歷史才會喜歡這款遊戲……我真的非常喜歡刺客教條的劇情，敘述英國的梟雄以及法國大革命的劇情我都有完整的跟過一次。有一段故事雖然說不上喜歡但讓我印象很深刻，是在法國大革命中的乞丐之王劇情……〔看完劇情之後〕從心底讓我感受到那個時代人的悲哀。（受訪者 K，刺客教條）

我玩的是法國大革命那一代的刺客教條，也就是我本來就特別喜歡的一段歐洲歷史……當初看到遊戲介紹是法國大革命的故事我就立刻買……它的劇情結合歷史結合的蠻好的，所以我很喜歡。（受訪者 N，刺客教條）

2 忠於原著的劇情

知情閱聽人觀賞改編電影時的關鍵愉悅基礎便是作品中的內容是否忠於原著。這是因為閱聽人希望能夠在電影中看到自己特別熟悉或是特別有感覺的片段被呈現出來。而歷史電玩的玩家則是分為兩種類型。

(1) 死忠派的玩家

其中一種類型的玩家屬於希望自己在玩歷史電玩時只是透過電玩這個媒介來參與歷史、欣賞歷史，而不希望看到劇情在歷史上有過多的改動。他們希望透過電玩劇情忠實的呈現歷史的原樣，然後玩家便可以在玩的過程中親身參與這些歷史。其中一位受訪玩家便稱呼自己為「死忠派」的玩家。

> 以歷史模擬電玩來說，我不喜歡劇情上加入太多奇怪或是奇幻的元素在裡面，畢竟歷史就是歷史，搞太多「張飛打岳飛」的穿越的話就失去它本來的意義了，還是好好的遵照史實的走向比較有趣。（受訪者 C，三國志）

> 我特別喜歡三國志的一點就是它可以讓你在玩的過程中完全遵照歷史記載來玩，也就是說你再怎麼玩都不會出現翻轉歷史的劇情……我不喜歡劇情上做太多奇怪的創作，可能我是比較死忠派的玩家吧哈哈，原本的歷史就很有趣了，我只想玩這些原本的東西就好。（受訪者 G，三國志）

(2) 創新派的玩家

另一種類型的玩家則是喜歡歷史電玩在他們原本就喜歡的歷史的基礎上創作出新的劇情，並且希望這種創新能夠讓他們透過電玩看到歷史不同的可能性。本研究將這類型的玩家稱為「創新派」的玩家。

> 我自己的話是比較喜歡歷史電玩的創作劇情的部分的，畢竟純歷史的話就只是歷史，雖然有趣但是看多了也是會膩，那如果加上一些創作的劇情的畫感覺會更豐富一點，也會更好玩。（受訪者 B，世紀帝國、文明帝國）

> 我蠻喜歡遊戲是由歷史事實跟假想的劇情設定組合在一起的，這

樣我就可以透過遊戲看到歷史不同的可能性。（受訪者 D，全軍破敵、信長之野望）

我覺得歷史電玩的有趣之處在於它是以歷史當作背景，但是卻可以讓你不用照著歷史演，可以做出不同於歷史的結果。（受訪者 H，世紀帝國）

（三）歷史電玩的認知性愉悅

1. 新舊文本比較的愉悅

Hutcheon (2006) 的研究指出，閱聽人消費跨媒介產品時，會受到產品所具有的重複性（repetition）所吸引，並且在消費的過程中得到愉悅的感受。跨媒介產品不會只是單純的重複，而是加入創新的成分於其中。所以閱聽人會感受到新舊並呈的愉悅性。當讀過原始文本的玩家們透過電玩來看歷史時，就會運用自身所具有的先備知識對電玩中的歷史文本做分析，比較自己所瞭解的歷史和電玩中的歷史文本之間有什麼差別，並在這種比較的過程中獲得愉悅。

其實以刺客教條來說他有很多代嘛，那我當初在挑的時候就選了這代〔刺客教條：兄弟會〕，因為他是以文藝復興時代的歷史為底的，我自己就比較喜歡那時候的歷史這樣，所以玩起來也會覺得蠻有趣的，就是看看自己知道的文藝復興和遊戲裡的異同吧。（受訪者 A，刺客教條）

刺客教條其實有分很多代，那我就是挑文藝復興時代的玩，因為我本身就對那個時代的歷史蠻有興趣的，而且也自己有研究過那個時代的歷史，課本當然也看了很多啦，所以玩起來就會去比較說這個遊戲的各種細節和我讀過看過的有什麼不一樣，當然他這個遊戲最厲害的就是考究的很細緻，還原度很高啦，也是我很喜歡的原因吧。（受訪者 J，刺客教條）

我算是本來就喜歡羅馬時期歷史的人吧，自己也是有在看這些相

關的資料，那透過遊戲我可看到很多當時候的市民生活的樣貌，比如商業的發展、農業的特色這些的，做的算是很考究很逼真這樣，就覺得蠻有趣的。（受訪者 L，凱薩大帝）

2. 可預期劇情的愉悅

除了來自於比較的愉悅外，知情閱聽人還會因為對於原始文本的知識使他們能夠預知劇情的走向。以歷史電玩來說，具有先備知識的玩家能夠或多或少的瞭解各個角色或是事件的人生歷程及走向。這會使玩家更容易融入到劇情之中，而瞭解故事的優越感受也會帶來愉悅感。

其實對我來說能夠先瞭解遊戲裡角色的行動目的的話，更會幫助我融入這款遊戲。（受訪者 D，全軍破敵）

對於三國的歷史我還是蠻有自信的，所以玩的時候劇情該怎麼走我大概都知道，其他人在玩可能就沒辦法像我能先知道等一下會發生什麼事。（受訪者 G，三國志）

因為大革命的歷史我本來就蠻瞭解的，所以玩起來就會覺得有種熟悉感，也會覺得更容易進入到遊戲裡面的那種緊張氣氛裡，而且遊戲劇情裡的角色的行動會影響到怎樣的歷史發展我覺得我常常可以猜中，猜中就會有種“YES!”的感覺。（受訪者 N，世紀帝國）

二、玩家的歷史學習

（一）知情玩家的歷史學習

從受訪者的回答中可以發現，有部分歷史電玩的玩家在選擇電玩時是依據自身對於特定一段歷史的喜好來做選擇的。根據 Hutcheon (2006) 的定義，這些玩家也就是所謂的知情玩家，例如：喜歡三國史的就會玩「三國志」，喜歡世界史的就會玩「刺客教條」或是「世紀帝國」，喜歡日本史的會玩「信長之野望」。不同的興趣影響他們選擇不同的電玩。當玩家接觸這些電玩歷史文本後，有時會

發現其中出現了自己所不瞭解的人物或是事件。這時玩家會為了滿足自己的好奇心而自主的去找尋更多的資料來增進歷史知識。

1. 玩家的深度學習

以「三國志」的知情玩家為例，這些玩家過去普遍都讀過《三國演義》通俗小說，但是事實上《三國演義》畢竟是小說而非正史，因此在記載上來說便會和真實的歷史有所出入。而這些知情玩家在玩「三國志」的過程中便會發現這些記載上的不同，進而引發他們的好奇心並找資料來補足這些歷史知識。

> 我從小《三國演義》就看很多啊，所以三國史算蠻熟的吧，只是他遊戲裡面有很多人物或是歷史事件是演義裡面沒講到的，然後有些事件的情節和演義也不一樣，我覺得蠻有趣的就會再去查一下。（受訪者 E，三國志）

> 像三國的歷史，我玩三國志之前就看了很多《三國演義》了，所以瞭解的算深吧，那看到三國志這個遊戲之後就覺得遊戲的形式我喜歡，內容又是我有興趣的歷史，所以就選來玩阿……遊戲裡其實有很多我三國演義沒看過的小咖哈哈，但是玩到了他們然後又有劇情的時候就會好奇然後去找資料來看。（受訪者 G，三國志）

上述的歷史學習效果在於幫助玩家釐清自己所理解的歷史和電玩之間的差異。玩家除了在學校課堂中學習到的三國時期歷史，也閱讀《三國演義》等野史。玩家透過玩電玩發現自己不瞭解之處後，可以再去找尋其他資料來修正歷史知識。此時的歷史學習效果在於加深以及修正玩家的歷史知識。

2. 認識更多歷史人物

還有一種情況的歷史學習是玩家在電玩中認識到一些原本學過的歷史中不太會提到的歷史人物。這些歷史人物或許對於正規歷史教育來說不是太重要的角色所以沒有被課本提及。但是電玩中往往為了增添遊戲性會把他們加入到劇情當中來豐富整個劇本。因此當玩家在電玩中首次看到這些他們不瞭解的歷史人物時便會吸引他們去找尋這些歷史人物的資料來補充自己所不知道的部分。

我自己是本來就對埃及那邊的歷史有點認識，又有這款遊戲可以玩，所以就選了這一代講埃及的……除了那些歷史課本都讀的到的人物之外，其實有很多小人物他也是真的人，只是我們平常比較難去知道，我就會打完就去找找資料看。（受訪者 B，文明帝國、世紀帝國）

刺客教條裡面講的是文藝復興時代的歷史，那我其實以前就蠻喜歡的所以從以前就比較會注意這一塊的歷史，但是他遊戲的特色就是會有很多我課本上不會學到的歷史人物出現，可能都是小人物，但是在遊戲裡就會便的蠻有趣的，我就會打完之後再上網查他們真正的生平跟事蹟。（受訪者 J，刺客教條）

從受訪者的回答中可以發現，這些知情玩家的歷史知識原本就已經具有一定的程度。但是歷史電玩的特別之處就在於為了顧及遊戲性以及劇情的豐富度，往往會將許多歷史上較少被提及的人物也加入劇情當中，這些人物或許不是那麼知名但其實也具有在歷史中穿針引線的效果，而透過歷史電玩使知情玩家們發現了這些他們原本不認識的歷史人物，並刺激他們去找尋更多的資料來瞭解，此時玩家的歷史學習就在於透過電玩的刺激使他們能更廣泛的去認識各式各樣的歷史人物。

（二）不知情玩家的歷史學習

1. 建立歷史基礎知識

不知情玩家當初可能是為了與歷史無關的因素選擇該電玩，而且歷史電玩中的歷史文本是他們原本不具有先備知識的範圍，也就是說在開始玩之前他們並不清楚電玩中的歷史。根據陳靜瑩、范國光（2010 年 4 月）的研究，玩家會透過遊戲中的任務系統在一邊玩的過程中一邊閱讀遊戲中的文本。本研究也發現玩家在玩的過程遇到電玩中的挑戰，進一步在解決挑戰的過程中閱讀電玩中的歷史文本，並從中學習到歷史知識。

世紀帝國的話其實我在玩之前對裡面提到的那些世界史的部分是不太清楚的，畢竟那時候年紀還小的關係，但是那時候覺得遊戲好玩所以玩的時間也很多，世紀裡面不是有很多戰役嗎？那些我都覺得蠻

有趣的，所以就會一直去玩，就會看到很多不瞭解的東西，之後我就有發現遊戲裡面其實就有針對各個文明去做歷史的介紹，甚至武器跟各種科技的歷史都有，我就會玩過一個戰役就去看遊戲裡的介紹這樣，所以玩著玩著對世界史就慢慢有基礎的瞭解了。（受訪者G，世紀帝國）

有時候玩家在玩的過程中會無意識地將電玩的歷史內容記下來，尤其是當玩家覺得電玩的內容有趣的時候，也會隨著玩的時間越長而印象越深刻。在這種情況下歷史學習就是以一種潛移默化的方式產生。

其實最早以前開始玩的是三國志 V，那時候根本不懂什麼三國歷史阿，就是看親戚玩覺得好像很好玩就玩了，然後越玩越覺得裡面的故事很有趣，而且玩的也很多，裡面的歷史內容就記下來了。（受訪者 F，三國志）

比如說世紀帝國裡面有很多所謂的戰役關卡，那我如果自己玩的時候就會去玩那些關卡，因為戰役都是有劇情的比較好玩，然後他很有趣的就是每個戰役開始跟結束都會有一段文字加上口白來介紹這場戰役的歷史故事，甚至有一些好幾關組合在一起的戰役更是一個歷史人物或國家的完整故事，這樣玩過之後其實我突然發現自己默默地也記住了蠻多世界史的。（受訪者 N，世紀帝國）

從訪談資料得知，這種一邊玩電玩一邊學習歷史的狀況大部分是發生在玩家本身對於該段歷史是沒有先備知識的情況。意即一開始玩家只是基於電玩的遊戲好玩而去接觸，但隨著玩家每一次花時間投入電玩時逐步地記憶歷史知識，因而建立基礎的歷史認知。

2. 激發進一步學習

孫天虹（2007）與江天健（1998）皆提出歷史電玩可以使得玩家產生一種置身於歷史時空下的感受，並且在玩的過程中學習該時代的相關歷史。根據受訪者的回答發現，不知情玩家在玩過歷史電玩之後會表示自己對於該電玩中的歷史開始有了初步的認識。甚至有受訪者表示玩過電玩後，會進一步蒐集相關的歷史資料。

《刺客教條：叛變》這一代的歷史我就完全不懂了，因為他是講七年戰爭的故事，這個背景我其實玩之前是完全沒有印象的，但是玩的過程中透過角色就可以有那種戰爭的緊張感，而有感受各個國家的爾虞我詐的感覺，那玩過之後也就對七年戰爭有瞭解了這樣，也有再去找一些其他資料來補充。（受訪者 B，刺客教條）

（三）歷史電玩的歷史溝通功能

電玩利用其絢爛的聲光效果、玩家互動性和娛樂體驗等特性使電玩能夠吸引玩家的目光。因此作為歷史溝通的管道是非常具有可行性的（孫天虹，2007）。利用歷史電玩對於玩家的吸引力來引起他們對於歷史學習的興趣已達成歷史溝通的效果。以下透過受訪者的回答來整理出玩家在玩歷史電玩時所產生的歷史溝通效果。

1. 更生動的歷史

歷史電玩不同於一般歷史教科書或是專業的史學書籍那樣的枯燥。電玩的特性使得玩家更容易接受隱含在電玩中的各種歷史知識。對於許多受訪玩家而言，透過電玩學習歷史讓學習變得更有趣。

畢竟書上讀的東西變成會動的畫面跑出來是很有趣的，雖然遊戲不見得和歷史完全一樣，不過也很不錯……至少從電玩來看歷史會覺得好玩很多，不像看課本那樣死記的感覺。（受訪者 G，信長之野望）

其實就像我前面提到的那樣，三國志 V 算是啟發我三國史的興趣吧，而且畢竟遊戲是把文字轉換成畫面，會讓人覺得歷史更生動，不會像教科書那樣子很死板的感覺。（受訪者 F，三國志）

2. 學習歷史的意願

受訪者表示，在玩過歷史電玩之後會激發他們想要去瞭解與電玩中相關的歷史的其他知識。這種瞭解不一定是透過讀書，也有可能經由其他如電影、電視劇等的方式來吸收知識。

我覺得這種歷史性質的電玩會讓人感覺歷史有趣。像是我就會因為這樣在去找一些其他的資訊，同時也會找其他不同方面的媒體，比方說英雄聯隊是講二戰的，玩完之後那幾天會特別想去看一些戰爭電影啊、書籍或是電視劇之類的來瞭解更多相關的東西。（受訪者 A，世紀帝國）

剛玩的時候還是國小所以還不熟（世界史），但有念過書後就會更喜歡這款遊戲，因為知道玩的角色都是曾經真實存在的人特別有感覺，而且其實玩過之後就會對裡面提到的歷史產生興趣了，之後國中念書還更認真瘋狂念世界史。（受訪者 H，世紀帝國）

我覺得玩過雨港基隆之後，再去看相關時代的各種東西都會覺得更有感觸，可能是對那個時代的歷史有不同的瞭解了吧，也會想要再去看看同時代的其他歷史。（受訪者 M，雨港基隆）

看到平常只會出現在書本上的歷史人物會講話，或活動，或是跟這些歷史人物在遊戲中冒險，就覺得很有趣，然後就會希望去更深入的瞭解這段歷史，想去看看遊戲中的內容是否跟現實中有一些出入。…如果要找資訊來看的話我本身是會選擇看書或者是找一些相關的電視劇、電視節目來看。（受訪者 I，刺客教條）

3. 在電玩中和歷史互動

歷史電玩的互動性對於玩家是十分重要的吸引力。玩家在電玩中可以透過經營國家或是操控角色的方式來參與歷史事件或是與電玩中出現的虛擬歷史人物們進行互動。例如在「三國志」中玩家可以操控蜀國參與赤壁之戰，或是在「刺客教條」中可以操控自己所扮演的主角和李奧納多．達文西互動等。在互動的過程中會讓玩家感覺到自己正在親身參與歷史，能夠讓玩家以更輕鬆的方式來瞭解電玩中的歷史

但我真的覺得很有趣的是裡面一些小細節，比如說正史上不會講到的那些市井小民生活的樣子、當時人民的宗教崇拜的樣貌這些，我

覺得蠻有趣的。……扮演主角的一個特點就是可以直接和裡面的人互動阿，感覺就像是我自己在和他們講話。（受訪者 B，文明帝國）

因為可以控制歷史的走向的話會讓我覺得更融入遊戲中，因為就好像我成了遊戲中的主角，而我做出的決定會影響到遊戲的世界，然後就可以藉由這樣子看看歷史如果這樣子走會長怎樣。（受訪者 I，世紀帝國）

在電玩中我可以和裡面的市民作互動，然後看看他們那個時代的人是怎麼生活的，商業、建設是怎麼進行的等等，這部分我覺得蠻有趣的。（受訪者 L，凱薩大帝）

綜上所述，玩家受到歷史電玩的影響而認為歷史是有趣的，而這種興趣會激發玩家透過各種管道進一步瞭解其他相關的歷史知識。歷史電玩作為一個娛樂的媒介，並非是專業的史學的作品，然而其所具有的歷史溝通能力仍可以善於運用。

（四）歷史電玩的負面影響

1. 錯誤的史實

除了上述所提到的正面的影響之外，許多受訪者也提到歷史電玩曾經帶給他們的錯誤訊息。這種錯誤源自於電玩為了讓劇情有更多的可看性，時常會需要結合創作的劇情和真實歷史。如果玩家在沒有先備知識的情況下去接觸，就很容易會受到電玩的誤導而學習錯誤的史實。

以信長之野望來說好了，我自己本身對日本史蠻多研究的，所以在玩的過程中其實也發現很多錯誤的歷史敘事，這種錯誤對於沒接觸過相關歷史的人來說應該很難看出來，畢竟它的劇情寫得很順，不太會有不合理的感覺。（受訪者 D，信長之野望）

雖然說我對世界史的認識很多是從世紀（世紀帝國）學的，但是那時候高中上歷史課之後才知道，其實裡面很多誤植的資訊，遊戲講

的歷史也蠻多都不正確的。（受訪者 G，世紀帝國）

那時候玩世紀帝國看的世界史後來我認真念書之後也發現蠻多錯誤的，不過還是覺得很好玩。（受訪者 H，世紀帝國）

2. 偏頗的史識

唐代的史學名家劉知幾在《史通》中曾說到，史學家最重要的三個才能分別為史才、史學以及史識。其中最重要的就是史識，也就是歷史認識的能力，指個人對於歷史的看法以及觀點，如何認識以及批判歷史的能力。歷史電玩常會為了劇情的需要使得整體的立場較為偏頗，沒辦法給玩家一個中立的劇情環境。在這樣的情況下很容易會讓玩家產生錯誤的歷史認識。

以世紀帝國中關於十字軍東征的關卡來看，在我沒有好好學過世界史之前，真的會有一種十字軍就是邪惡之師而薩拉丁那些阿拉伯人就是正義的一方，但後來才知道其實雙方可以說是各有立場，而且沒人道的事情也一樣沒有少做，這些東西在我只玩過遊戲的時候真的都不知道。（受訪者 G，世紀帝國）

刺客教條中常會把聖殿騎士團的人都塑造成邪惡的化身，所以我蠻長時間以來都覺得這些就是打著宗教名義的武裝流氓這樣，不過在好好看書瞭解過他們的歷史後才知道這個是不完全正確的。的確這些人之中有出一些敗類，但是也是有真心為了宗教奉獻付出者，只能說遊戲的立場還是不能完全相信吧。（受訪者 J，刺客教條）

伍、結論

一、歷史電玩之跨媒愉悅性

本研究針對玩家之跨媒愉悅性進行訪談，發現玩家本身所具有的歷史知識對於歷史電玩的跨媒愉悅性有著顯著的影響力。以感官性愉悅來說，玩家透過電玩來滿足自身對於歷史的想像。若是原先對於電玩中的歷史沒有足夠瞭解的玩家便

不能體會這種文字轉換視覺畫面的愉悅感受。而情感性愉悅則是出自於玩家對於歷史的喜愛。因此當同樣的素材被以新的創作方式表達出來時，便會喚起玩家對於過去閱讀歷史時的美好回憶，讓玩家能重溫自己喜愛的歷史。認知性愉悅則是玩家利用自身所具有的先備知識來和電玩中的歷史進行比較而產生的愉悅。由於自身對於相關歷史的熟悉，會使的玩家更容易掌握的電玩的進行過程，也更能進入電玩的情境享受愉悅。因此，玩家具有對於歷史的先備知識會增加其玩電玩時的愉悅性。比起不瞭解這些歷史的玩家，這些所謂的知情閱聽人更能夠將自身的歷史知識和電玩的內容進行結合以及比較，也更能融入歷史電玩的劇情當中。本研究結果與過往文獻探討跨媒愉悅性的發現相當一致（石安伶、李政忠，2014；周劭芳，2017；Hutcheon, 2006）。由此可知閱聽眾的先備知識背景確實會影響其在互媒參照指涉以及愉悅感的層次差異。

二、玩家的歷史學習

關於玩家的歷史學習，本研究將知情和不知情玩家分別探討。就知情玩家來說，歷史電玩帶給他們的歷史學習效果並非直接來自於電玩中的歷史文本，而是透過歷史電玩主動學習更多相關歷史知識。知情玩家已經對於電玩中的歷史有一定程度的瞭解，若在電玩中出現了他們所不熟悉的歷史事件或是歷史人物時，便會引發玩家主動搜尋相關歷史資料，並在過程中加深或是補足玩家的歷史知識。

不知情玩家則是透過和電玩的互動來吸收其中的歷史知識。玩家在玩歷史電玩的過程中會在一邊解決挑戰的過程中一邊閱讀電玩的文本，並在這個過程中學習其中所包含的歷史知識。雖然電玩中所包含的歷史知識不見得非常詳細或是精深，然而不知情玩家透過歷史電玩能使他們建立對於相關歷史的各種基本認識，也能夠為之後進一步的學習打下基礎。分析結果詳見表 3。

除了學習歷史之外，歷史電玩的歷史溝通的功用也是相當重要的，根據研究的結果可以發現，歷史電玩的歷史溝通和愉悅性的關係亦是十分密切，並且和前述的玩家歷史學習有許多共通之處。

首先，歷史電玩基於其媒介的特殊性，使得電玩比起文字的歷史更吸引玩家。透過聲光效果，玩家更願意也更有興趣來學習歷史。歷史電玩能讓歷史變的更為生動，不論是透過畫面欣賞歷史事件、歷史人物或是歷史建築，或是透過電玩中的行動和歷史進行互動。總而言之，當玩家有更高的意願來親近歷史時，便能在這個過程中建立歷史知識，歷史電玩的歷史溝通功用才能有所發揮。此結果

表 3：知情與不知情玩家比較

愉悅性類型	知情玩家	不知情玩家
跨媒愉悅性	由感官性愉悅、情感性愉悅以及認知性愉悅所組成。	不知情閱聽人亦會產生感官性愉悅，然而不同於跨媒愉悅的感官性愉悅所強調的文字具象化等因素，不知情閱聽人較單純是因為電玩的聲光效果所帶來的愉悅。
形成歷史學習的原因	文字具象化提升了玩家的學習興趣，並且透過電玩能夠重溫自己喜愛歷史並在玩的過程中以自身的歷史知識和電玩中的歷史文本互相比較，找出異同的同時也會引起知情玩家去學習更多歷史知識的興趣。	不知情玩家會透過閱讀電玩中的歷史文本來吸收歷史知識，且同樣會受到電玩的聲光效果吸引，使原本不熟悉的歷史也變得比較有趣，更能提升玩家學習的興趣。
歷史學習的效果	更深度的歷史學習以及認識更多歷史人物	建立基礎知識

資料來源：本研究整理。

呼應陳靜瑩、范國光（2010 年 4 月）所言，玩家在扮演主角或進行任務系統享受和歷史文化的互動樂趣，產生歷史學習的功效。相較於以文字為主之傳統歷史文本，歷史電玩的圖像特性以及聲光效果賦予角色更深刻的形象，也能加深學習效果（王竣平，2011；孫天虹，2007）。

其次，歷史電玩在引起玩家歷史興趣的同時，也會使玩家願意藉由其他媒介來學習相關的歷史，諸如電影、電視劇、小說等等。這些自發的學習通常不是出於學術的目的，而是源自於電玩引起的對於歷史的興趣。因此歷史電玩的歷史溝通主要是源自於歷史電玩的感官性愉悅而來的。電玩的聲光效果帶來的愉悅，提升了玩家對於歷史的興趣，也促成了歷史溝通的效果。

歷史學者認為歷史電玩雖然能引發玩家對於歷史學習的興趣，但也會因為電玩內容導致錯誤的史實認知或是歷史觀念的單一化（蔡宗諺，2014）。本研究也發現受訪玩家在玩的過程中的確發現錯誤的歷史敘事。這對於缺乏先備知識的玩家很容易就會被誤導。再者，商業性歷史電玩往往為了遷就劇情，出現立場偏頗的歷史觀，導致玩家對於歷史事實的認知錯誤。這是歷史電玩促進歷史學習之餘需要特別關注的問題。不過也有學者主張對於已知的歷史事件與人物，是不容許惡意的竄改。但如果電玩遊戲運用「歷史想像」的技術進行善意的填補空白，並不違背史學的「求真」精神（孫天虹，2008）。

三、理論與實務探討

過往對於歷史電玩的研究並沒有從愉悅性的角度來探討，且缺乏實證研究的

資料。本研究透過深度訪談，整理了歷史電玩各種可能的跨媒愉悅性，並且進一步的以玩家的訪談資料來瞭解其學習狀況，而結果也證實了即使是純為娛樂目的製作的歷史電玩亦可以達到幫助玩家歷史學習的效果。

本研究證實商業性歷史電玩遊戲產生與其他跨媒文本一致的愉悅性，也再度驗證了愉悅性理論的適用性。不過以歷史為題材之歷史電玩和虛構文本作為改編題材仍有差異。主要的原因在於歷史文本涉及不同的史觀與敘述。這也涉及歷史之真實與虛構論戰。專業史家的學術作品，以追求歷史真實為目標，乃掌握「具體之實」。而史詩、歷史劇或歷史小說等歷史文本，則是虛虛實實相互交錯，為「虛中實」（周樑楷，1999）。

上述討論也牽涉到本研究在界定「知情」與「不知情」玩家的困難與疑點。本研究依據受訪者自述判斷其知情程度，並無法得知受訪玩家的先備知識實際來源與內容。建議未來研究可針對玩家的知情程度進行實證上的測量，以增進研究的精確性。

在實務上，本研究建議廠商能夠在設計電玩時作出更接近玩家口味的產品，並避免出現和玩家喜好衝突的狀況。首先在電玩的內容設計上，或許可以強調電玩的自由性，讓玩家可以在合乎常理的情況下透過完成各種挑戰來改編歷史的走向，讓玩家可以自由的控制自己喜歡的歷史發展方向。

不過當廠商將目標放在死忠派的玩家時，就需要注意電玩中各種歷史的考究。不單是關於史實的部分，包括電玩中的人物、衣著、建築、文化等等細節都應該要經過詳細的考究。如此設計出的歷史電玩會更能抓住死忠派玩家的胃口。

其次，對於已經讀過相關歷史的知情玩家，廠商或許可以利用他們對於歷史的喜愛來對電玩進行宣傳，包括強調電玩中歷史劇情的豐富度、細膩且真實的畫面以及具有強烈時代感的配樂都能夠成為吸引這些知情玩家的重要因素。而對於不知情玩家，則應該強調遊戲性有趣程度以及優異的電玩聲光效果表現，先吸引這些玩家投入到歷史電玩中，然後再讓他們慢慢的體驗其中的劇情部分。

最後，在設計電玩時也應該思考如何利用歷史電玩的娛樂性來達到歷史教育的目的。以商業性電玩來說，娛樂是玩家選擇該電玩最主要的目的。然而廠商在設計時或許可以透過更多的巧思來讓玩家在玩電玩的過程中進行歷史學習，不論是透過電玩文本來傳達這些歷史知識，或是利用電玩的愉悅性來引起玩家主動去搜尋相關知識的興趣，都是廠商可以進行設計的。

四、研究限制

本研究從跨媒介「改編」的觀點探討歷史電玩。然而針對歷史所產生的不同史觀與敘事角度，會引導出不同的歷史「轉譯」（translation）樣態。無論是採取「改編」或「轉譯」的觀點，將歷史資料轉譯為商業創作的過程都涉及史實與創作改編之間的拿捏角度以及歷史觀點。本研究未能先針對歷史電玩的轉譯過程進行分析，以進一步釐清「知情」與「不知情」玩家的定義。此乃本研究一大限制。

依據歷史學者周樑楷（2006），歷史溝通有助於歷史意識的建立。而歷史意識意指透過學習歷史建立鑑往知來以及思考批判的能力，屬於歷史學習的最高層次。本文實際上主要探討透過歷史電玩提升歷史興趣、建立歷史基礎知識以及激發進一步學習等層次，並未探討歷史意識的建立。而這也是本文力有未逮之處。建議未來研究可以針對歷史意識的建立做深入探討。

本研究在電玩的類型上只排除了運動競技類的歷史電玩以及專為教學目的而設計的歷史電玩，並未限制受訪者玩哪幾款電玩，也因此在受訪者回答時會因為電玩類型的不同而有所分歧。且在玩不同類型的電玩時玩家亦會有不同的偏好，在整理上難免略顯雜亂。建議未來的研究可以針對不同類型的歷史電玩做更詳盡的分類以及篩選，畢竟電玩的類型對於愉悅性也會產生影響。也建議未來研究可以將線上模式為主的歷史電玩納入考量，以瞭解人際互動之愉悅與歷史電玩間的關係。

此外，本次研究中針對男女玩家都做了訪談，但是並沒有發現差異情形，或許未來研究者可以進一步做分析。

最後本研究在訪談資料蒐集方面，受限於地理因素部分受訪者採取線上訪談方式，可能無法完全掌握受訪者的回應狀態，也是研究限制之一。

參考書目

丁威仁、張日郡（2010 年 1 月）。〈你也可以改變歷史——論光榮（KOEI）公司三國遊戲的文化移植與文化傳播〉，論文發表於「2010 年文化研究學會年會」，臺灣，臺南。

王竣平（2011）。《三國人物形象的新塑造：從文字文本到電玩文本的討論》。暨南國際大學歷史學系碩士論文。

石安伶、李政忠（2014）。〈雙重消費、多重愉悅：小說改編電影之互文／互媒愉悅經驗〉，《新聞學研究》，118：1-53。

江天健（1998）。〈歷史教學與電腦模擬遊戲〉，《社會科教育學報》，1：53-72。

_____（1999）。〈電腦光碟軟體與歷史學習環境——以美國發展經驗為例〉。《教學科技與媒體》，44：36-46。

成窮譯（2013）。《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》。新北：康德。（原書 Huizinga, J. [1949]. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. London, UK: Routledge.）

吳思霈（2011）。《兒童線上遊戲之愉悅經驗研究：以摩爾莊園為例》。世新大學公共關係暨廣告學研究所碩士論文。

吳俊緯（2014）。《從線上遊戲《英雄聯盟》看玩家愉悅的產生——以大學生族群為例》。世新大學廣播電視電影學研究所碩士論文。

周劭芳（2017）。《電玩遊戲玩家跨媒介消費行為探討——以魔獸世界改編電影為例》。中正大學傳播學系電訊傳播研究所碩士論文。

周樑楷（1999）。〈影視史學：理論基礎及課程主旨的反思〉，《臺大歷史學報》，23：445-470。http://doi.org/10.6253/ntuhistory.1999.23.15

_____（2006）。〈歷史意識是種思維的方法〉，《思想》，2：125-162。http://doi.org/10.29848/SX.200609.0006

孫天虹（2006）。《史學與電子遊戲結合的嘗試：以魏晉士人家族際遇的歷史情境模擬遊戲為例》。東吳大學歷史學系碩士論文。

_____（2007）。〈歷史教育與電子遊戲〉，《史轍》，3：181-195。

_____（2008）。〈歷史的真實與虛構—試析歷史電子遊戲的特色與爭議〉，《中國歷史學會史學集刊》，40：233-267。http://doi.org/10.29976/BHARC.200809.0008

財團法人資訊工業策進會主編（2010）。《2010 臺灣數位內容產業年鑑》。臺北：經濟部工業局。

_____（2018）。《107 Taiwan 數位內容產業年鑑》。臺北：經濟部工業局。

翁榛憶（2019）。〈電玩遊戲與在地歷史的交會：以《返校 Detention》為例〉，《文化研究季刊》，165：3-20。

張玉佩（2011）。〈線上遊戲之閱聽人愉悅經驗探索〉，《中華傳播學刊》，19：61-95。http://doi.org/10.6195/cjcr.2011.19.04

陳柏豪（2009）。《歷史策略模擬遊戲對玩家歷史學習之影響——以三國志為例》。臺北教育大學教育傳播與科技研究所碩士論文。

陳靜瑩、范國光（2010 年 4 月）。〈史學與遊戲結合之研究：以國產遊戲——「軒轅劍參：雲和山的彼端」為例〉，論文發表於「2010 電腦與網路科技在教育上的應用研討會」，臺灣，新竹。

陳鐘誠（2013）。〈歷史短訊：電玩遊戲的歷史〉，《程式人雜誌》，12。取自 http://programmermagazine.github.io/201312/htm/home.html

蔡宗諺（2014）。《歷史電玩與歷史學習》。成功大學歷史學系碩士論文。

蔣鏡明、李宜安譯（2003）。《圖解電子遊戲史》。臺北：麥格羅希爾。（原書 DeMaria, R., & Wilson, J. L. [2002]. *High score! The illustrated history of electronic games*. New York, NY: McGraw-Hill/Osborne）

賴玉釵（2016）。〈跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例〉，《新聞學研究》，126：133-198。

Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. London, UK: Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.

Klimmt, C., & Hartmann, T. (2006). Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 133-145). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Leavitt, J., & Christenfeld, N. (2011). Story spoilers don't spoil stories. *Psychological Science*, *22*, 1152-1154. https://doi.org/10.1177/0956797611417007

Marciniak, M. (2007). The appeal of literature-to-film adaptations. *Lingua ac Communitas*, *17*, 59-67.

Newzoo. (2017). Male and female gamers: How their similarities and differences shape the games market. Retrieved May 1, 2018, from https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/

Nudd, D. M. (2001). The pleasure of intertextuality: Read Jane Eyre television and film adaptations. In R. J. Dunn (Ed.), *Jane Eyre: An authoritative text, contexts, criticism* (pp. 522-529). New York, NY: Norton.

Quandt, S. (2008). *New tasks for history didattics—History und mass media*. Augsburg,

Germany: University of Augsburg.

Rajewsky, I. O. (2010). Border talks: The problematic status of media borders in the current debate about intermediality. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 51-68). New York, NY: Palgrave Macmillan.

Sherry, J. L. (2004). Flow and media enjoyment. *Communication Theory*, *14*, 328-347. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00318.x

Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment*, *3*(3), 3. https://doi.org/10.1145/1077246.1077253

Voigts-Virchow, E. (2009). Metadaptation: Adaptation and intermediality Cock and Bull. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, *2*, 137-152. https://doi.org/10.1386/jafp.2.2.137_1

Vorderer, P., Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. In D. Marinelli (Ed.), *ICEC conference proceedings 2003: Essays on the Future of Interactive Entertainment* (pp. 107-120). Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University Press.

Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication Theory*, *14*, 388-408. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00321.x

Journal of Communication Research and Practice, 10(2), pp. 141-173, July 2020

The Intermedial Pleasures and History Learning of Historical Fiction Video Gamers

Wang, Tsu-Wei

Master, Department of Communication, National Chung Cheng University

Wang, Song-In*

Professor, Department of Communication, National Chung Cheng University

Abstract

This research investigates the intermedial pleasures experienced by historical fiction video game players and their learning of history. Data was collected through in-depth interviews of 14 historical fiction video gamers. The results show that players experienced multiple layers of pleasure, specifically sensory, affective, and cognitive pleasures arising from intertextual and intermedial referencing and comparisons between historical knowledge and video games. This study also found that historical fiction video games fulfill the function of increasing players' understanding of history. For knowing-players (players with prior knowledge), playing games can stimulate their interest in advancing their historical knowledge. For unknowing-players (players without prior knowledge), playing games can build their fundamental historical knowledge.

Keywords: intermedial pleasures, historical fiction video game, history learning

* Email: telsiw@ccu.edu.tw
Received: 2019.5.28
Accepted: 2020.5.25

JCRP 世新大學新聞傳播學院
Cheng Shu-Wu Institute for Chinese Journalism 紀念館
Ainosco Press

《傳播研究與實踐》專題論文／論壇徵稿

運動傳播
——後疫情的重整與新視野

在新冠肺炎（COVID-19）疫情下，運動媒體在此間受到重創，欠缺賽事的進行，讓 “No news is good news” 這句話成為最大的諷刺，“No games, no news” 才是運動媒體最困窘的現實，運動媒體及從業人員，從「夢幻工作」（dream job）轉眼成為需要紓困的對象。

疫情下的運動媒體經濟無疑地受到重創，但是最壞的時代，卻反而給予運動傳播研究更大的想像空間。各國為防疫情擴散，即使重啟運動賽事，閉門無觀眾卻成為新常態；根據日前美國薛頓賀爾大學（Seton Hall University）商學院的調查，有 72% 受訪的美國人表示，未來如果運動賽事恢復進行，而疫苗尚未問世的話，他們將不願意進入球場。空蕩的球場中，轉播單位為了製造臨場感，虛擬觀眾、罐頭加油音效皆投入在賽事轉播中，如此超現實（hyper-real）的媒介場景，正應驗著布希亞（Jean Baudrillard, 1929–2007）的寓／預言。根植於歐美社會中，運動與在地性深刻的連結出現鬆動，運動成為純然去疆域化（de-territorialized）的媒介景觀，而閱聽人與賽事間的關係在疫情下乃至之後，又出現了何種轉變？

在臺灣，疫情防治的成果，反映在運動的正常化。在全球運動按下暫停鍵的同時，中華職棒率先開打，透過推特（Twitter）的轉播，反倒成為「微外宣」的利器，甚至首度提供英語轉播，成為另類的「臺灣之光」。由此觀來，運動在臺灣的敘事中，依舊肩負著國族主義的包袱，即便是距離威廉波特（Williamsport）少棒風潮的 50 年之後。另一方面，疫情也為歐美運動主宰的世界體系（以 Wallerstein 的理念出發），開啟了裂縫，除了臺灣之外，美國 ESPN（Entertainment Sports Programming Network）也首度轉播韓國職棒 KBO（Korea Baseball Organization）賽事，以填補其運動世界的真空，疫情是否扭轉了運動全球化的進程？抑或只是乍現的一道短暫火光？

運動世界中，受創最深的，無疑是目前宣布延後一年舉辦、但實則仍充滿變數的 2020 年夏季奧林匹克運動會（東京），全球運動「超大型事件」（mega-

event）的人員跨國移動，恰與防疫的標準背道而馳。凡此種種，運動媒體複合體受到前所未有的衝擊與未知的前景，以臺灣為例，電視運動頻道 FOX Sports 在 FOX 集團與迪士尼集團（The Walt Disney Company）整併下，未來將會有新的面貌，新進的 Eleven Sports 大膽衝撞有線電視系統生態未果，管理階層亦產生異動，本土的緯來與愛爾達是否能以不變應萬變？

在傳統運動媒體受到衝擊的現實中，以運動為內容的新媒體包括影像（例如：YouTube）、聲音（例如：Podcast）卻逆勢崛起，此間，年輕世代迷群透過更具彈性的新媒體平臺，在運動訊息的傳播上，不只量的倍增，質的部分也是前所未見的豐富。更別忘了，疫情之下，除了鉅觀領域的運動傳播產生轉變，微觀下，個人對於健康的觀念、人際距離與社交關係的改寫，也對於運動健身產業及相關訊息的傳播揭開新頁。

新與舊之間的折衷與衝撞，使得後疫情的運動傳播成為百花齊放的場域；在這時機下，本專題特別期望您的加入。

預計於 2022 年第 1 期刊行的專刊，以「運動傳播——後疫情的重整與新視野」為主題，邀請到國立體育大學體育研究所陳子軒教授擔任客座主編，來稿請標明「運動傳播」專題投稿。論文須符合本刊學術論文的寫作要求，須參照相關理論文獻、研究方法，並賦予新的意旨，並經過本刊雙匿名的學術審查程序，詳細體例說明詳見本刊網站。專題徵稿截止日期為 2021 年 2 月 28 日，有任何疑問，都歡迎來信詢問《傳播研究與實踐》（crpjour@gmail.com）。

徵稿啟事

《傳播研究與實踐》在 2011 年 1 月出版創刊號，由世新大學新聞傳播學院與舍我紀念館共同出版，是傳播研究社群與實務工作社群的共同園地；凡是符合本刊定位與特色的研究性論述，均歡迎投稿。每期並針對新聞傳播之關鍵議題，規劃專題，促進學術討論與交流。

壹、定位與特色

《傳播研究與實踐》主要在提倡世新大學創校以來「學」與「術」並重，以及二者相互引領的對話精神。本刊之特色與使命如下：

一、提供華人傳播研究社群與實務工作社群對話平臺；

二、鼓勵傳播學術研究社群與實務工作社群之整合性、實證性、反思性、前瞻性之研究論述；

三、促進傳播學門內部不同系所以及與其他學門的知識匯流。

貳、本刊內容

一、研究論文：歡迎任何具原創性研究成果之完整論文（論文長度原則上為 12,000–25,000 字為主）投稿，來稿書寫方式必須符合學術論述格式；符合本刊定位與特色之研究成果將優先刊登。

二、專題論文／論壇：針對學術研究社群與實務工作社群共同關切之議題，邀請學者專家從不同觀點撰文，進行理性的、多元的，以及民主的觀念交流；除邀稿外，專題論文亦歡迎各界投稿。專題論文自 3 卷 2 期起，均依研究論文方式送雙匿名審查。

三、特邀論文：不定期邀請學者專家針對專題主題，或針對學術研究社群與實務工作社群共同關切之議題撰文。

四、研究紀要：研究議題重要且具前瞻性，能系統闡述特定領域相關文獻或最新變動，已通過審查但與一般論文的偏重不同，以研究紀要刊出。

五、典籍再現：不定期選擇對傳播研究社群或實務工作社群具備重大影響的經典著作，進行跨時空的詮釋和省思。典籍再現自 10 卷 2 期起，均依研究論文方式送雙匿名審查。

六、口述歷史專題：不定期刊出由世新大學舍我紀念館研究人員規劃之口述歷史專題。

七、田野筆記：反思與實踐：針對當期專題論文／論壇題旨，邀請專家學者針對其個人田野經驗，分享反思與實踐之心路歷程。

參、審查制度

一、研究論文將送請 2 至 3 名學者專家進行匿名審查，審查評審人選由本刊編輯委員會推薦。

二、本刊主編考量期刊定位和特色，對於通過匿名審查的來稿內容有建議修改權。

三、審查結果分為以下五種情況：

（一）刊登；

（二）修改後刊登；

（三）修改後再審；

（四）退稿；

（五）其他。

四、研究論文審查（包括編輯委員會內部審查、評審審查、主編審查、作者修改）約花費 3 至 6 個月。當兩名匿名審查者意見不同時，在以下兩種情況中，將送交第三位匿名審查員評審，再由編輯委員會決議是否刊登：

（一）刊登 vs. 退稿；

（二）修改後刊登 vs. 退稿。

肆、來稿須知

一、來稿格式請參考本刊網頁之最新論文體例。未提及之處，請自行參考《美國心理學會出版手冊》（*Publication Manual of the American Psychological Association*）第七版撰寫體例。

二、來稿採隨到隨審方式，無截稿日期；請勿一稿多投。稿件請儲存成「.doc」文件檔，並以「稿件名稱」作為文件檔名，透過本刊線上投稿系統上傳；上傳方式請參考首頁上的「使用說明」。若有疑問，歡迎寫信至本刊詢問，電子郵件：crpjour@gmail.com。

三、本刊只刊登原創性論文，凡已於國內外之刊物發表之論文，無論語文異同，請勿投寄；於國內外研討會發表之論文，請於會議結束並正式宣讀或發表後，再行投稿；同一稿件，請勿同時投遞多份刊物。一經發現，本刊即予撤稿。

四、「口述歷史專題」、「田野筆記：反思與實踐」文稿將由主編審查，再由編輯委員會通過後即可刊登。

五、論文一經刊出，致贈當期期刊 1 本，與該文 PDF 檔案。

伍、論文體例

請參閱本刊線上投稿系統：http://www.ipress.tw/J0014?pWebID=490

傳播研究與實踐

Journal of Communication Research and Practice

第10卷 第2期 2020年7月 Volume 10 Number 2 July 2020 科技部TSSCI 期刊

出版者 世新大學新聞傳播學院 & 世新大學舍我紀念館
Ainosco Press
Publisher College of Journalism & Communication, Shih Hsin University
Cheng She-Wo Institute for Chinese Journalism
Ainosco Press

期刊地址 116臺北市文山區木柵路一段17巷1號
Add No. 1, Ln. 17, Sec. 1, Muzha Rd., Wenshan Dist., Taipei City 116, Taiwan

電話 Tel +886-2-22368225 ext. 83103
傳真 Fax +886-2-22367150
電子信箱 E-mail crpjour@gmail.com

華藝地址 234新北市永和區成功路一段80號18樓
Add 18F., No. 80, Sec. 1, Chenggong Rd., Yonghe Dist., New Taipei City 234, Taiwan
電話 Tel +886-2-29266006
傳真 Fax +886-2-29235151
電子信箱 E-mail press@airiti.com

國際標準期刊號 ISSN 2221-1411
iPress http://www.ipress.tw/J0014?pWebID=490
Airiti Library 電子期刊全文請上華藝線上圖書館，網址為http://www.airitilibrary.com/

Copyright © 2020 by College of Journalism & Communication, Shih Hsin University, Cheng She-Wo Institute for Chinese Journalism, & Ainosco Press. All rights reserved.

Ainosco Press 訂閱單

傳播研究與實踐

發行公司：華藝數位股份有限公司
聯絡電話：+886-2-29266006 轉 8950
傳真專線：+886-2-29235151
郵寄地址：23452 新北市永和區成功路一段 80 號 18 樓
服務信箱：aporder@airiti.com
Ainosco Press 網站：http://www.ainoscopress.com/

個人訂閱價			圖書館／機關團體訂閱價		
	一期	一年		一期	一年
新臺幣	$ 350	$ 600	新臺幣	$ 700	$ 1400
歐洲	€ 31	€ 58	歐洲	€ 48	€ 96
美洲	US$ 36	US$ 66	美洲	US$ 56	US$ 112
亞太	US$ 33	US$ 60	亞太	US$ 53	US$ 106

訂閱	**卷**	**期**	**至**	**卷**	**期**		**數量**		**金額**	
臺灣郵寄處理費	印刷品一本平信 40 元，印刷品一本掛號 60 元。						**數量**		**金額**	
* 以上價格含稅							**總金額**			

注意事項

- 期刊將在付款後兩個營業天內寄出。
- 價格及建議出版日恕不另行通知可能變更。
- 機構團體是指圖書館、政府機構、公司使用者及公司以個人名義訂購。
- 個人訂戶是指單一個人使用而非以營利為目的者。
- 對於有意或無意扭曲「個人訂戶」一詞者，Ainosco Press 保留法律追訴權，並得求償損失。

訂閱者資料

個人姓名	
機關名稱	
發票抬頭及統一編號	
聯絡電話	傳真號碼
電子信箱	
收件地址	

付款方式：銀行匯款

帳戶資訊	戶名	華藝數位股份有限公司
	銀行	玉山商業銀行 – 埔墘分行
	代碼	總行代碼：808；分行代碼：0174
	帳號	017 444 001 9696

付款後請傳真或回函本訂閱單，即完成訂閱。

Ainosco Press Subscription Form

Journal of Communication Research and Practice

You may subscribe to the journals by completing this form and sending it by fax or e-mail to

Address: 18F., No. 80, Sec. 1, Chenggong Rd., Yonghe Dist., New Taipei City 23452, Taiwan (R.O.C.)
Tel: +886-2-29266006 ext. 8950 E-mail: aporder@airiti.com
Fax: +886-2-29235151 Website: http://www.ainoscopress.com

PERSONAL			LIBRARIES / INSTITUTIONS		
	1 Issue	1 Year		1 Issue	1 Year
Europe	€ 31	€ 58	Europe	€ 48	€ 96
US/CA	US$ 36	US$ 66	US/CA	US$ 56	US$ 112
Asia/Pacific	US$ 33	US$ 66	Asia/Pacific	US$ 53	US$ 106

Vol.		No.	–	Vo.		No.			Copies		Price US$	
* Postage is not included in the price.											TOTAL US$	

PLEASE NOTE

- Issues will be sent in two business days after receiving your payment.
- Please note that all orders must be confirmed by fax or email.
- Prices and proposed publication dates are subject to change without notice.
- Institutions include libraries, government offices, businesses, and for individuals where the company pays for the subscription.
- Personal rates are available only to single-user personal subscribers for personal and non-commercial purposes.
- Ainosco Press reserves its right to take appropriate action to recover any losses arising fromany intended or unintended misrepresentation of the term "Personal Subscriber."

BILLING INFORMATION

Name	
Company	
TEL	FAX
E-mail	
Shipping Address	

INTERNATIONAL PAYMENTS VIA DIRECT BANK TRANSFER

Beneficiary	AIRITI INC.
Address	18F., No. 80, Sec. 1, Chenggong Rd., Yonghe Dist., New Taipei City 23452, Taiwan (R.O.C.)
Bank Name	E.Sun Commercial Bank, Ltd. Puchien Branch
Account No.	017 444 100 6149
Swift Code	ESUNTWTP
Bank Address	No. 188, Sec. 2, Sanmin Rd., Banqiao Dist., New Taipei City 22069, Taiwan (R.O.C.)