傳播研究與實踐

科技部TSSCI期刊

第7卷 第2期 2017 年7月

專題研究論文／論壇：分流、匯流、媒介史：基德勒的媒介理論鉤沉

導言：分流、匯流、媒介史：基德勒的媒介思想鉤沉／唐士哲

作為文化技術的媒介：基德勒的媒介理論初探／唐士哲

電腦科技媒介與人機關係：基德勒媒介理論中的電腦／林思平

媒介史的末世預言：基德勒與麥克魯漢論媒介技術／黃順星

基德勒與魯曼的相互參照：從社會理論視角出發的一次交流／蔡博方

論壇：反轉即時新聞：慢新聞的實踐與前景／校閱：翁秀琪

研究論文

用方法說故事：探析電腦輔助文本分析工具在框架研究之應用／盧安邦、鄭宇君

男性氣概和運動：運動員模特兒在男性生活時尚雜誌廣告中的形象分析／譚躍、蕭蘋

研究紀要

「能動文本」的「互動機制與批判意義」：與布萊希特「間離法」的理論對話／李明哲

口述歷史專題

尋找何基明：臺灣第一部正宗35釐米臺語片導演／林慧羚

典籍再現

數位時代說書人與新媒介浪潮：引介《敘事新聞與數位敘事》／賴玉釵

JCRP 世新大學新聞傳播學院

成舍我紀念館 Cheng Shie-Wo Memorial for Chinese Journalism

airiti Press

airiti

編者的話

德國媒體理論家弗德里西．基德勒（Friedrich Kittler, 1943 ~ 2011），是德國唯物論傾向媒體理論的代表人物。基德勒的媒體理論，近年逐漸受到西方傳播學界的注意，在臺灣，知道他的人不多，熟悉他理論內涵的學者更少。本刊基於引介西方理論思潮的立場，特於 7 卷 2 期規劃「基德勒的媒介理論」專題，並邀請到臺灣對基德勒理論浸淫頗深的唐士哲教授擔任專題客座主編。唐教授目前是中正大學傳播學系教授。讀者們可從他對本專題的導言〈分流、匯流、媒介史：基德勒的媒介思想鉤沉〉中，瞭解基德勒媒介理論大要，專題規劃的來龍去脈，以及收錄於專題中四篇論文的內容梗概。這個專題，允率華人期刊風氣之先。

《傳播研究與實踐》期刊除了著重研究，也不偏廢對於正在發生的一些重要議題的回應。本期的「反轉即時新聞：慢新聞的實踐與前景」論壇，正是因應全球風起雲湧的「慢新聞」的趨勢，邀請臺灣實踐「慢新聞」的業界人士與會討論「慢新聞學」的具體實踐。論壇由世新大學舍我紀念館主辦，傳播學院協辦。這場論壇由前任世新大學傳播學院院長彭懷恩主持，與談人有時任《新頭殼》董事長的蘇正平，《風傳媒》總主筆夏珍，網路新媒體《報導者》總主筆李雪莉，以及國立中正大學電訊傳播研究所教授，時任該校社會科學院副院長的胡元輝。

本期另收一般論文三篇：盧安邦、鄭宇君的〈用方法說故事：探析電腦輔助文本分析工具在框架研究之應用〉。本文以電腦輔助處理大量社群媒體文本資料為例，說明在資料蒐集、處理及分析過程中，須經各種文本分析工具的內在邏輯及研究者介入，資料的意義方得浮現。

譚躍與蕭蘋兩位作者的〈男性氣概和運動：運動員模特兒在男性生活時尚雜誌廣告中的形象分析〉，以內容分析法檢視 2008 至 2010 年間，臺灣、中國和美國最受歡迎的男性雜誌廣告中男性運動員模特兒的形象，並進一步以質性的視覺符號分析這些模特兒的形象。

李明哲的〈「能動文本」的「互動機制與批判意義」：與布萊希特「離間法」的理論對話〉，初探「能動文本」中因互動機制所展現的批判性意義給出。以布萊希特戲劇理論所提出的「間離法」為理論參照，論述能動文本因互動機制所特有的「程式慣例化」文本運作方式，以及因此可以帶出的文本批判性意涵。

本期「口述歷史專題」由德明財經科技大學多媒體設計系助理教授林慧羚撰成〈尋找何基明：臺灣第一部正宗 35 釐米臺語片導演〉。2016 年臺語電影邁向一甲子，而臺灣電影元年 1956 年，則是以何基明導演拍攝的《薛平貴與王寶釧》

為重要開端。何基明導演創下許多臺灣電影史上的第一：他是臺灣第一位留學日本學電影的導演；第一部正宗 35 釐米臺語片的導演；他成立臺灣第一個獨立製片廠；他也是第一個有意識培養電影演員的導演。本文以口述歷史方式呈現何基明在臺語片時期的作為與貢獻，揭開早期臺語電影製片的謎紗，在臺語片邁向一甲子的今天，本刊刊出這篇論文，別具意義。

本期的「典籍再現」由銘傳大學新聞學系副教授賴玉釵評介林東泰教授的《敘事新聞與數位敘事》（2015）一書。評介指出：數位時代說書人如何因應新媒介挑戰，為《敘事新聞與數位敘事》一書關切核心。本書融合諸多敘事學理及實證研究資訊，整合敘事研究、新聞學理及實作層面；關切機器新聞等發展狀況，引入「敘事新聞」（narrative journalism）類型，思索新聞之可讀性、人性化及故事情節發展等走向。

《傳播研究與實踐》承世新大學傳播學院前院長成露茜遺願，在 2011 年 1 月出版創刊號，由世新大學傳播學院出版，矢志成為傳播研究社群與實務工作社群的共同園地，首任主編是世新大學口語傳播學系教授黃玲媚。自 2014 年 4 卷 1 期開始，世新大學舍我紀念館加入成為共同出版單位。

幾年下來，《傳播研究與實踐》這份學術期刊的最大特色是它每一期的專題。我們的每一個專題，均經過一年左右的討論、規劃才能成形。專題規劃一如刊名，側重於「研究」與「實踐」，絕不偏廢任何一端。至於「專題論壇」，本刊兩個主要的發行單位：世新大學新聞傳播學院及世新大學舍我紀念館，均會針對具前瞻性或當前社會關鍵問題規劃論壇。例如 6 卷 1 期的專題「太陽花與占中運動的媒介與運動」，除專題研究論文四篇外，並有「從野草莓學運到太陽花運動的媒體與社會運動」論壇，另規劃有「田野筆記：反思與實踐」及口述歷史專題各一篇相互搭配。

本刊自創刊以來的自我期許就是希望每一期的刊物都成為讀者想要收藏、具學術與實踐參考價值的文本。我們的努力，希望讀者看到了。

本人自 2013 年接任《傳播研究與實踐》主編，前後共四年半。除擔任 3 卷 2 期專題「言論多元化」客座主編外，主編 4 卷 1 期至 7 卷 2 期共八期，期間感謝編輯委員及編輯顧問的協助；英文編輯沈錦惠和蕭宏祺兩位老師的協助不敢或忘；輪值執行編輯楊意菁、黃順星、蕭旭智，以及編輯助理高偉倫同學，耐心處理編輯庶務，功不可沒。 自去年加入編輯團隊擔任副主編的世新大學口語傳播學系教授溫偉群和編輯助理曾咨翔給予的協助，一併謝過。特別感念已經辭世的

英文編輯沈錦惠老師在英文編修上給予的協助。沈老師中英文俱佳，前年已經罹病在美的她，仍在旅途中協助各項突發編修事宜，每每憶及，不能自已。

本人任期隨著 7 卷 2 期的出刊而劃下句點。未來，希望讀者們繼續給予《傳播研究與實踐》支持與鞭策。

翁秀琪
2017 年 5 月 26 日

airiti

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 1-3．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.012

導言：分流、匯流、媒介史：基德勒的媒介思想鉤沉

唐士哲 *

國立中正大學傳播學系教授

自 1990 年代中期以來，「匯流」成了描繪網際網路科技與產業型態的專屬名詞。透過光纖網路的數位化傳輸，整合傳統大眾傳播與個人通訊成為單機、多工、行動化的資訊環境，匯流拆掉了傳統傳播媒介的門戶，模糊虛擬與真實世界的心理認知界線（想想「擴充實境」！），造成大眾媒體失效、自媒體當道。在慶賀聲與哀號聲齊鳴的當下，匯流的效應，也正將傳播研究中的「媒介」由隱晦的背景推向前臺。

匯流為果，必有分流為前因。技術先行，如果電腦、光纖網路等數據運算技術是匯流發生的前提，那麼人類傳播史中曾發生的媒介分流呢？可以回溯到多遠以前？涉及的媒介屬性、範圍有多廣？透過技術的視野或語彙來談媒介歷史的分流與匯流，人、社會、文化過程乃至物種如何各安其位？更甚者，繞過人的主體性或互為主體性、社會整合、權力、文化意涵等宏旨，一個「純」媒介理論有可能嗎？

這些皺了不少眉頭的問題意識，是德國媒介史學者弗里德里希．基德勒（Friedrich Kittler, 1943 ~ 2011）的理論化動因；在他辭世後數年間，也正快速累積其作為思想遺產的影響力。作為上世紀末德國最重要的媒介理論學者，基德勒是出櫃的技術決定論者。他承繼了由加拿大多倫多學派的尹尼斯與麥克魯漢所領銜的封號、物質論歸因，以及學術「折衷主義」（eclecticism）的雜食、混搭性格，但以更大的跨步，他意圖超越傳播／溝通研究的人本思維、社會文化決定論。基德勒以技術的媒介史作為理論化的原料，凸顯「所謂的人」、其所思所想、記憶、夢境、幻覺等，無一不取決於特定的媒介條件。他筆下的「媒介」不是報紙、電視、電影、網際網路或 iPad，而是這些形式背後匯集的技術過程—資訊的製／解

* Email: shihjet@gmail.com

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

碼、傳遞的渠道、資料儲存與轉換的型態、對於雜訊的控制，以及開啟的意識狀態。媒介是軟體與硬體，它們的「功能」是儲存、處理與傳遞資料。媒介不僅是人的延伸，媒介「設定」（program）了人，「決定了我們的情境」。

本專題以基德勒的媒介史與媒介思想為討論重點，收錄的四篇論文涵蓋基德勒學術論著的介紹、闡述，以及思想比較。我的論文將基德勒的媒介理論置於德國近年來興起的文化技術研究脈絡裡，除了引介基德勒的思想在三個不同階段發展，文中的討論也凸顯媒介文化研究的物質論思維，是如何有別於過往的詮釋學為宗的文本化分析取向，而基德勒顯然是箇中最重要的代表者。

電腦出現以後，這個「運算機器」與人的關係，展現在一連串人的主控性失手的過程中。林思平的論文關切的，正是當資訊機器不需要它們的發明者或使用者時，人類面臨失控的倫理困境。電腦軟、硬體有別的煙幕彈，使得我們早已忘了它只是不斷複寫上去的數據運算機器。林思平舉基德勒討論的英特爾（intel）處理器為例，說明電腦作業系統的「保護模式」，使得其使用者無法看透其運作，藉以隔絕人的理解、參與。在運算功能足以自行設計下一代電腦的前提下，電腦已不是工具，而使用者的主體性早已被遮蔽。這種沿襲自戰爭狀態下、軍事／工業領域邏輯，成了當前科技產業壟斷的禁臠，其權力基礎，正來自操縱資訊過程的不透明性。

但解方為何？林思平提醒，抗拒的可能性，仍舊在於有省思能力的人類社群。在人工智慧、人／機共處幾已無從迴避的前提下，資訊的開放、免費自由的資訊流通，是倡議運動社群得以對抗軍事／工業邏輯的籌碼。實踐而非存在，仍是面對人與機器逆反的關係無從迴避的倫理。

同而存異，基德勒最容易被識別的思想血脈近親雖然是麥克魯漢，但兩者絕非傳承關係。黃順星的論文以一個傳播史斷代對照視野，將基德勒與麥克魯漢並置，凸顯差異。即便麥克魯漢的「媒介即訊息」或基德勒的「媒介決定我們的處境」能夠很輕易的被畫入技術先行的決定論陣營裡，但就「媒介如何決定」與「決定什麼」這兩個面向上，仍可見兩者思考理路的根本差異。當麥克魯漢由身體官能的解剖出發，來談論媒介如何延伸人類感知，以及相應的心理與社會效應，基德勒則略過人身構成的主體，以「網絡」串連起人、技術、制度所共構的論述關係。在「人本思維」的命題上，黃順星凸顯兩者辯證的正反面。

同樣在並置、比較的基礎上，蔡博方的論文則異中求同，探究基德勒的媒介理論與社會理論的交互參照後，可能碰撞出的火花。蔡博方抽離過往以媒介文化史理解基德勒的格局，由技術媒介功能性的社會演化入手，提煉基德勒的媒介理

論。蔡文的策略，是將基德勒與社會學家魯曼（Niklas Luhmann）的理論相互參照，探討彼此接軌的可能性。魯曼與基德勒的共通點，都是將「媒介」去規範化，從更開放的溝通與演化歷程、而非已然建制化的「媒體」，作為探問的起點。蔡博方透過魯曼的溝通理論中，關於由「傳散媒介」到「成功媒介」的介質與形式轉變討論，賦予基德勒的媒介演化觀點（由未分化的「傳統媒介」到分化的「技術媒介」，至去分化的「數位媒介」），一個更具社會系統格局的解讀。他並進而提出三個媒介理論與社會理論可以相互參照的反思，包括：溝通的功能性論題、二元符碼「媒介」的演化定位，以及透過「媒介」概念的重構，逐步建立起兩者的交流。

本專題的緣起，遠因來自兩個讀書會：成露茜教授生前成立世新大學舍我紀念館，並帶領「新聞史」讀書會撒了種；學刊主編翁秀琪教授的「傳播生態」讀書會持續灌溉，紀念館成員黃順星、蕭旭智多方探索，皆是籌備本專題過程中，得以招兵買馬的機緣。近因則是中華傳播學會 2016 年年會的「Kittler 的媒介理論」專題座談，本專題收錄的兩篇論文曾於該場座談中首次宣讀。最終成軍的四篇論文，均分別由二至三位審查者匿名、經歷二至三輪的審查通過後收錄。在極為壓縮的時間內完成審查，僅向所有參與審查的學者同好致上敬意與歉意。

德國於 1972 年出現第一個以「媒介研究」為名的科系，目前已有超過 50 個大學科系授予學位（此非產業實務導向的傳播、新聞或廣告系，而是媒介系）。「德國的」媒介研究方興未艾，但內涵為何？該維持跨領域的模糊或者自成一家？仍舊多方爭辯不休。即便妾身未明，但「熵」質頗高的論辯更顯其激盪出多元發展的可能，因此格外令人期待。本專題雖然聚焦在單一學術人的思想論著，但套句基德勒會說的話：「學術人」只是一個資料儲存、傳輸與處理的軟體，透過學刊這個硬體，能否導引出或驅動什麼樣論述的網絡，或許才是本專題策劃的重點。基於此，本專題的論文著重思想的引介、闡述、比較。即便只有文獻初探，顛覆了社會科學論文寫作講究「實證」的有憑有據，但舊理論、新局闃限之際，新思潮平行輸入總帶有「看看這會怎樣？」的試探心態，如果因此撩動些許水波紋，也算達陣。

專題主編　唐士哲

airiti

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 5-32．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.013

作為文化技術的媒介：基德勒的媒介理論初探 *

唐士哲 **

國立中正大學傳播學系教授

摘要

弗里德里希．基德勒（Friedrich Kittler）的媒介理論開啟了德國自 1980 年代以來的後詮釋學、反人本主義思維：一個以媒介技術的本體運作為探問依歸的文化分析。本文擬作為基德勒的媒介思想初探式整理，討論區分為兩個部分：其一是將基德勒置於德國自 19 世紀末期以來發展的技術哲學脈絡裡，並爬梳技術哲學如何對日後、起因自視聽裝置多元發展的文化技術研究產生影響；其二則是引介弗里德里希．基德勒（Friedrich Kittler）的媒介理論，由基德勒思想中關於媒介本體論的討論，探究其對當前傳播理論建構的啟示。本文並以基德勒的代表性作品在不同階段的發展作為討論重點，分別探討：一、論述網絡與社會配置；二、技術媒介對時間軸的操縱；三、字母作為符碼的多重銘刻性。

關鍵詞：文化技術、媒介理論、歷史、基德勒、傳播本體論

---

* 本文為科技部計畫「媒介理論再探：傳播的物質性意涵」（計畫編號：NSC 102-2410-H-194-062 -MY3）第二年的執行成果。作者感謝學刊二位匿名審查者的修改建議；原文初稿發表於中華傳播學會 2015 年年會，亦感謝與會的張玉珮教授對於本文初稿提供的建議。楊鎵民於論文籌寫期間的諸多幫忙，一併致謝。

**Email: shihjet@gmail.com

投稿日期：2015 年 9 月 6 日
接受日期：2016 年 1 月 4 日

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

airiti

壹、前言

在傳播研究的理論化進程中，德國媒介研究的發展一直以來獨樹一格。承繼 19 世紀以來技術哲學對於技術與文化的辯證，德國媒介理論在 20 世紀末成為批判理論裡，迥異於受詮釋學影響的歐陸文化理論另一上升的學術思想勢力。弗里德里希・基德勒正是拓展這個路徑的要角。相較於自笛卡爾以降、著重主體經驗的唯心哲學，以及詮釋學強調人本思維與主觀詮釋經驗，基德勒的媒介研究試圖透過技術的討論將媒介本體論化，甚且意在挑戰向來以人的意識為中心的文化分析思維。這個思維與北美的傳播技術史如尹尼斯 (Innis, 1984, 2007)、麥克魯漢 (McLuhan, 1964) 與曼佛 (Mumford, 1963) 交互輝映。晚近以法國學者布魯諾・拉圖（Bruno Latour）為核心的「行動者網絡理論」（Actor Network Theory，或簡稱 ANT），其著重打破主／客體、社會／自然的知識論分野，主張由關係的萌發、中介過程中探討事物（而非人）的意義，亦與基德勒的媒介思想有類同的關懷，即便兩者的發展僅能視為平行的思考體系。

基德勒拓展的另類視野，在於凸顯媒介的物質性意涵，此意涵意圖翻轉媒介僅是傳播工具的思維，主張媒介是構成人主體意識、認知、感官經驗的相關技術配置。透過思考媒介技術與人類文明發展的關連性，基德勒以資訊的儲存、處理、與傳輸作為探究媒介文化的起點 (Kittler, 1990, 1996, 1986/1999, 1996/2006b)。悠遊於西方文明不同斷點裡各式文化技術的研發、使用、制度化，基德勒彰顯媒介在導引時間、空間感知，乃至形塑人類主體性的關鍵角色。

本文以下的討論，擬作為基德勒的媒介理論思想的初探性討論。透過對基德勒領銜的德國媒介理論的引介，本文希望凸顯媒介技術作為一理論化命題的另類可能。晚近英、美學界興起以「中介」（mediation）或「媒介化」（mediatization）等概念試圖探究媒介作為一動態且自主的社會過程，其對於媒介技術在建構社會實踐的主導性，已開始有不同於傳統媒介文化研究以詮釋學的文本化取徑為依歸的認知 (Hjarvard, 2013; van Loon, 2008)。同樣地，作為詮釋學知識論輸出國的德國，詮釋學作為解讀媒介社會意涵的大宗取徑，近年來亦被置放於一個由特定文化技術（字母文字的識讀）所建構的符號系統霸權下理解 (Krämer & Bredekamp, 2013)。當詮釋學著重由文本字面為出發點，探究語意特徵與論述表現，基德勒的後詮釋學路徑卻意圖翻轉所有媒介的表現都存在於文本符號層次裡這個既定視野。文本意表之外的媒介表現，還存在於不同歷史脈絡中的聲音、觸覺、影像，乃至表意文字以外的音符或數學符號，由這些不同的「媒介技術」所代理的過程中。

airiti

以下的討論，先探討基德勒學說所承接的「文化技術」傳統脈絡，概述這個關鍵字眼自 19 世紀末期以來的發展。接下來分析基德勒媒介論述概念化的源頭，包括德國技術哲學、北美的媒介史觀，以及法國理論對於基德勒建構媒介論述的啟迪。本文的分析主體，將是基德勒的媒介本體論，探究基德勒如何藉由論證媒介技術是人類感知的起點，挑戰西方人本的哲學體系裡對於媒介過程的忽視。本文繼而以基德勒的媒介分析三個關鍵時期的三篇代表著作為重點，分別探討：一、論述網絡與社會配置；二、技術媒介對時間軸的操縱；三、字母作為符碼的多重銘刻性[1]。

貳、關鍵字：文化技術

媒介研究在德國開始受到重視，大約始於 1970 年代。與人文主義發達的英、美文化研究與傳播學界，德國媒介研究自成一體系，但其凸顯的技術觀點，卻含納了德國自 19 世紀末工業化歷程中，有關「文化技術」的眾多討論。「文化」與「技術」看似河水不犯井水，就像現行的學院知識分類，常把前者劃歸為人文藝術、後者劃歸為理工知識的範疇；或者以美學表現與科學截然二分化兩者，但在德國思想裡，「文化技術」這個複合式名詞的出現，試圖串起行為者（actors）、器物（artifacts）、與技術（techniques）三者之間成為一複雜的運作鍊（chains of operation）[2]。

文化技術的德文是 Kulturtechniken。在德文的文脈裡，Kultur 這個字眼指涉範圍複雜，它不單是精緻的思想、文學或藝術，或者文明的表現，也異於英國文化研究向來主張的「生活方式的總和」。「文化技術」（Kulturtechnik）、「文化工業」（Kulturindustrie），以及「文化研究」（Kulturwissenschaften；德文

1 構成本文討論主體的基德勒著作，皆來自於基德勒書籍、期刊文章的英文翻譯版本。基德勒個人有五本專書或文集翻譯成英文，分別是 *Discourse Networks, 1800/1900*（1990）、*Gramophone, Film, Typewriter*（1999），論文集 *Literature Media: Information Systems*（1997）、*The Truth of the Technological World*（2013）以及演講集 *Optical Media*（2010）。基德勒辭世前尚出版兩冊討論古希臘文明的專論 *Musik und Mathematik*，但由於尚未翻譯為英文或中文，因此不在本文的分析範圍內，特此表明。

2 近年來「文化創意產業」一詞的出現，頗玩味的將這三個關鍵環節的連結與國家意識構連，這中間的合理化的關鍵便是新自由主義全球化語境下的效能治理與國家形象的品牌化（branding）。例如韓國總統金大中在 2001 年時，將 CT（cultural technology）列為下一世代的產業成長重點項目，將數位技術或資訊科技視為文化產業發展的核心項目（朴允善、張寶芳、吳靜吉，2014），便為一例。英、韓等國政府在過去十多年來試圖結合傳統與創意文化實踐、數位資訊技術，以及公、私部門的資本投入，形成文化產業價值鍊，亦是類似的思維。即便生成的脈絡南轅北轍，然而這箇中彰顯對於技術控制、文化表意與社會意涵的視野卻並無二致。

airiti

wissenschaften 也是「科學」的意思）等名詞的出現，皆將文化這個字眼推向一個人為技術、感官認知與社會制度化實踐互有關連的動態過程。

追溯字源，文化起源自拉丁文 colere，泛指照料、守護、培植、與耕作等行為，由此，文化自開始就指涉了一個與技術有關的實踐面向 (Siegert, 2007)。德文的「文化技術」一詞，在 19 世紀末期出現在「農業－文化」（agri-culture）的農、林業技術的脈絡：在當時德國初開展的現代化進程中，農地的改造與農產品產量的提升使得文化技術成為一門顯學。與毫無人工操縱的自然世界（naturwald）相對比，「文化世界」（kulturwald）指的是運用人為手段栽植、培育的過程。比方說，所謂「菌種培養」（bacterial cultures）是一門發生在人為控制的環境下的農業技術。而原野復育藉由大量的人造林栽植「再造」大自然，為的是林木的經濟與遊憩價值。其他如藉由河流截彎取直、開發溝渠等手段改變地貌，將荒野改造為可耕作的良田等，都是使得「文化技術」在當時成為一種農業經濟與環境工程的專有字眼，「文化工程」形同改造、征服自然的過程 [3]。運用地圖、區段化等種種人為的手段，試圖區別農地與原野、可耕地與不可耕地、人為環境與自然環境，但提供兩者之間的轉換的一門技術學問 (Siegert, 2013: 56; Winthrop-Young, 2014)。

承上，在德文的字源文脈裡，文化所彰顯的培植、復育意涵其對象不是人，而是農作物。這個文化的技術起源，顯然有別於英國在同時期將文化「中產階級化」，與智識能力、教養、乃至文明化過程等同的發展。即便如此，它所彰顯的「培育過程」與英國的文化裡研究強調對於人的「教養過程」，仍舊某種程度上互有映照。在國族主義勃興的 19、20 世紀之交，兩者皆強調藉由某種慣例化的實踐，試圖建立並鞏固某種國族文化的認同 (Geoghegan, 2013: 77)。

「文化技術」到了 1970 年代，開始被用來討論電視、電影、錄像等視聽技術的美學、意識形態，或作為社會運動的倡導等意涵。或許急著擺脫在納粹時期被納入正統學門的污名，德國的文學理論界在 1960 年代末期開始脫離純文學典律研究格局，積極探索常民生活與流行文化的政治性。「檔次」不甚高的通俗文化現象被提升到正規學術研究檢視的範疇。此時，受到詮釋學、文本分析、心理分析、符號學、女性主義、社會史取徑啟迪的「媒介研究」，開始與量化、社會

3 「文化技術」一詞最早源於一堂課名。1876 年時，為了大規模農地改造之所需，位於巴博多夫／伯昂（Popellsdorf/Bonn）的皇家普魯士農業學院開設了一門就叫做「文化技術」的課程，整合地質測量、河流截彎取直的農地改造工程等不同學科，與農耕技術等專業知識，以回應農業工業化的需求，見 Winthrop-Young (2014)。

心理取向的「新聞、公關」研究分庭抗禮。1972 年，柏林科技大學的「電影與電視研究」正式上路，成為日後媒介研究的雛型 (Pias, 2016)。

同時期，有鑑於家用錄影機的出現對既有的電視、電影、劇場表演帶來的衝擊，文化技術成為探索新的媒介生態中，閱聽眾使用媒介過程中的種種心智能力與技巧：包括電視機、錄放影機等功能鍵的操作、如何理解電視螢幕音、影指涉的意義架構、如何評估不同類型節目的敘事，以及區辨節目文本裡明示與潛藏的訊息等。所謂「電視的文化技術」（Kulturtechniken des Fernsehens）類似臺版的「媒體識讀」，它意圖探索「作為電視觀眾」的種種行為與心智能力與技巧（Winthrop-Young, 2014: 378-381）。這個由「大眾媒體」出發的文化技術探問，很快隨著 1980 年代以後媒介技術的多元，以及電腦工程、資訊學（informtics）等學門同樣碰觸到「媒介」的問題，而成為更多元、跨領域的學術探問（見 Schröter, 2016 的討論）。

根據席葛特（Bernhard Siegert），「媒介研究」在 1980 年代前缺乏一個統稱，關切的學者也始終對於「媒介」的定義缺乏交集；包括「媒介理論」、「媒介分析」、「媒介與文學分析」等都曾被不同學者使用。然而一如「媒介與文學分析」一詞所示，媒介論者透過文學批評的敘事分析，「試圖探索心智、靈魂或者感官的歷史」(Siegert, 2013: 50）。文學世界裡，故事情節出現的種種有溝通意涵的物件，成為分析者著墨的重點。一如基德勒在〈德古拉的遺產〉中，透過分析 19 世紀著名的吸血鬼小說《德古拉》的女主角米娜使用留聲機、打字機等相關情節，將這部小說視為一則關於社會官僚化過程的書寫詮釋 (Kittler, 1997: 73)。媒介理論關注一些毫不顯眼的「知識技術」，如閱讀、寫作、打字、錄音、算術等，或「符號的操作器」（symbolic operator），如標點符號、母音音標、打字機鍵盤、索引卡、數學符號、音符、電腦程式語言等，由枝微末節處探索媒介技術跟時代徵兆之間的關連性。

「媒介理論」在 1980 年代的出現，意圖翻轉詮釋學、符號學或結構主義等文化理論將凡事皆「文本化」的偏倚，同時凸顯符號以外，各種媒介技術所引發的種種意識或無意識的過程（Krämer & Bredekamp, 2013）。相較於符號學分析，德國的媒介理論關切的重點由意義如何藉由符號再現，移轉至意義再現形式種種外顯的、物質性條件。

簡單說，以媒介理論彰顯的「溝通的物質性」，回過頭來檢視詮釋學，其文本化取徑是以一個孤立讀者的默讀行為當作前提，對於閱讀「書寫符號」的物質性脈絡存而不論。詮釋學著重意義、解讀，由符號的慣例性組合、文本的字義、

airiti

段落，與讀者在閱讀過程中、上下文脈絡交揉主觀經驗與認知，交織出的意義的形貌，但詮釋學「理解」（verstehen）發生的前提，是一個充滿物質性的技術設置脈絡：「解讀」過程涉及書桌、紙、筆、乃至讀者的默讀、眉批、做筆記等，都彰顯這是在一個特定空間裡發生的行為。而線裝書籍的印刷排版、分頁，裝訂，使得讀者的閱讀過程可以在段落間、或者頁面的翻頁間，產生上下文的交互對照。詮釋學強調的「互文性」，因此也是在文字技術配置承擔（afford）下的解讀實踐。

這些元素的組合使得閱讀的文本產生意義，卻也區別、排除了其他有可能產出不同型構的表意實踐。詮釋學執著的「文化即文本」（culture as text）信念，建立在視文字符號的表意手段為理所當然的印刷文明脈絡裡，然而這個傳播溝通技術的文化脈絡在整體文明理路中，畢竟只是一種表意的體系。例如除了文字以外，數學方程式、數字、音符等，都具備跟文字語言一般的表意功能，它們也同樣在個別的知識場域裡，傳遞或溝通特定訊息，卻往往只被框限在「工具語彙」的層次，與文化實踐無關。然而，回顧歷史，作為溝通觀念或意念的註記系統（notation system），向來就不只有書寫文字，而且它們就跟文字一樣，並非被動地為主觀意念所驅使。甚且在人類表意的發展歷程中，扮演不亞於文字的重要地位。

比方說，正當我們常輕易把「文化」的根源都溯及自書寫文字所建構出來的文本體驗，書寫文字的起源並非服務於我們現在認定的文化體驗。遠在書寫成為口語表意的儲存媒介之前，「寫」這個動作與書寫使用的符號，起自於商業交易過程中簡便的記帳功能，主要用於心算時輔助記憶。換句話說，寫的原初功能是作為數學符號；日後這套記帳的符號系統進一步被抽象化，成為早期社會中稅賦時用以區辨人名的工具。由此看來，「寫」原初作為表意的工具，傳遞的內容其實是數字、而非文字 (Schmandt-Besserat, 1996; Winthrop-Young, 2013)。在成為純粹的意義表達工具前，「寫」存在的脈絡是市場、商品、 物件或貨幣。作為一項文化技術，「寫」在歷史的進程中便是動態地處於不同的實踐環境中 (Gumbrecht & Pfeiffer, 1988/1994; Siegert, 2007, 2013: 50)。

德國媒介理論因此意在探索文化意義或論述形成的「外部性」，當人的主觀意識認知到文化實踐有其特定意涵之前，文化實踐已經存在於特定的文化技術的運作脈絡中了。藉由技術，文化方能獲得維繫，因此文化的過程涉及的不只是人，還有非人的技術。Macho (2013) 主張：技術的實存，早於我們對於其談論的方式；猶如最簡單的數學運算靠十隻手指頭，但當手指頭作為最早的運算工具時，「數

學」仍不是一門學問；同樣的，哼歌吟唱早於樂理、播種耕種早於農耕技術。將這些生活中的技術專有名詞化，總是發生在這些技術實存許久以後才發生。文化技術概念試圖凸顯的，便是一連串的運作過程，這些運作的過程不只遠早於其被命名的結果，也是為何命名得以發生的先決條件 (Siegert, 2013: 57-60)。文化技術研究因此意在探索技術與後來被形態化為算數、樂理與農耕技術的實踐之間，經歷了什麼樣的歷史過程。

上述存在於德國社會的文化技術思維，是基德勒構思媒介理論的源頭。基德勒統以媒介理論收攏關於文化技術的諸多辯證，也啟迪了 1990 年代以後，德國媒介理論學者更為廣泛的媒介技術探索。舉凡門 (Siegert, 2012)、郵政系統 (Siegert, 1993/1999)、信差 (Krämer, 2016)、望遠鏡 (Vogl, 2007)、地圖 (Siegert, 2011)、法律檔案 (Vismann, 2000/2008)、古埃及的象形文字 (Assmann, 1988/1994) 等皆成為不同歷史脈絡下創造媒介系統的特定物件。一如近幾年來創作力最旺盛的席葛特將「門」視為人類的文明發展過程中，區別裡／外差異的符號操作器。作為「建築媒介」，門的出現彰顯人與動物「居家化」歷程（domestication）的交互演化（coevolution），從獵人到牧者、從禽獸到家禽，門的意義見證人類生活從此開始一連串的鑑別過程。由簡單的裡外之分，到秘密、法律、隱私權等，因此門是不折不扣的文化技術 (Siegert, 2012: 8-9)。

一如基德勒主張「將靈魂逐出人文研究」(Kittler, 1980; Siegert, 2013: 50)，詮釋學視野下的「無意義」，卻是探索媒介如何構築人的感知、乃至主體性的要角。即便基德勒在德國媒介理論的發展歷程中，扮演重要的催化角色，然而這並不等同於認定他是先驅。與其說基德勒「開創」了德國媒介理論，更貼近德國學術發展脈絡的說法是基德勒扮演的角色，將包括北美與德、法思想中關於文化、技術與人的辯證，更具企圖心地收納在「媒介」這個關鍵概念下。以下概述影響基德勒媒介思想的源頭：

參、基德勒媒介思想的源頭

傳播學者彼德斯曾謂：「基德勒給了我們一個沒有人的媒介研究」(Peters, 2002/2010: 5)。作為德國二次戰後反人本主義、後詮釋學思維的重要掌舵者，「學術人」基德勒有十多年的時間任教於德國西南部的弗萊堡大學。在短暫任教於其他兩所大學後，1993 年基德勒落腳柏林洪堡大學，成為媒介美學系的系主任。於 2008 年退休後，他仍舊保有媒介哲學客座教授的頭銜，直到 2011 年辭世。

airiti

弗萊堡（Freiburg）除了是基德勒學術生涯的起點，也是他的思想成分的養成所。基德勒生於二次大戰結束的前兩年，成長於冷戰時期的東德。與家人於 1958 年遷居至西德後，基德勒的求學時期正逢狂飆的 1960 年代。當時仍在弗萊堡大學就讀文學與哲學的基德勒，並沒有被捲入學生運動的狂潮。蔚為顯學的法蘭克福學派如阿多諾、馬庫色的批判哲學同樣也沒有影響基德勒。箇中原因除了個人的學術偏好，也在於向來以柏林、法蘭克福為主流的西德思想界，基德勒所處的弗萊堡學風一如其地理位置，始終自外於當時扮演當道主流的批判哲學。弗萊堡的年輕學者們亟思另闢蹊徑，在當時的美國學界已是顯學的法國理論，透過弗萊堡學者的引介，於 70 年代晚期進入西德。已經紅透大西洋彼岸學術界的拉岡、德希達，乃至傅科透過弗萊堡學術圈的引介，輾轉於德國發酵 (Winthrop-Young, 2012; Winthrop-Young & Wutz, 1999: xvi-xvii)。

基德勒即便是這個知識圈的一份子，也深受法國理論的影響，但他也不盡然是其忠實的思想買辦。對基德勒而言，法國理論充其量是德國早已被典律化思想的「進口轉外銷」，特別是後結構主義。從胡塞爾、尼采、佛洛依德到海德格，後結構理論骨子裡對於這些德國思想家的概念挪用與加工，顯然並沒有逃過基德勒的法眼 (Winthrop-Young, 2011: 20)。在 1960 年代的學術氛圍裡，尼采或海德格的名字作為「不理性」哲學的代言人，往往因為當時的政治氣氛而經過了一些過濾。特別是人們對海德格在納粹德國時期對於政權的擁戴仍記憶猶新，這使得他的思想始終湮沒在納粹同路人的煙幕中。後結構主義的思維即便挪用了德國思想家的精髓，但其風格化的書寫與名詞化策略卻刻意抹去德國哲學對於主體性、歷史的討論，只渲染其思想成分中對於理性主義的造反，以及「飄忽不定的符號鍊」。但這些看在基德勒的眼裡，皆了然於胸。正如基德勒指出：沒有這些人，「就沒有德希達與拉岡」(Kittler, 2000: 220; Winthrop-Young, 2011: 20)。

基德勒對於技術的看法，深受哲學家海德格所影響。在〈技術的探問〉(Heidegger, 1952, 1954, 1962/1977) 一文中，海德格試圖翻轉「工具—手段」或者人是科技的主宰這般認知，對隱匿在工具論觀點下技術的本質進行「解蔽」（revealing）。海德格主張技術不等同於工具，不是達到特定目的的手段，技術真正開啟值得思索的問題，在於其歷史性的發生中，是主宰我們當下世代存有的解蔽方式。透過人的代理，技術作為存有的一種解蔽得到其歷史性的存在意涵。因此解蔽凸顯技術是難以收納於自身的同一性、也拒絕被納入更普遍的統一性的「現象」。受到海德格的影響，基德勒對於媒介技術的看法超脫個人認知控制的範圍，他著重的更是認知控制以外，技術對於人的「在世存有」幾近本質性的界定。

基德勒曾引用海德格對於「除距」（de-severance）的說法，彰顯媒介技術將空間、距離既拉近，卻又自我消失的雙重意涵。「除距」最直接的意思，就是把遠距離外的物拉近，消除它的距離。但此距離並非是物理空間裡測量下的距離，而是透過特定用具（schuhzeug）看得到、聽得到，或者走得到，因而變得毫不顯著的距離。海德格曾打比方，架在鼻樑上的眼鏡作為「觀看的用具」，使得人看到掛在對面牆上的那幅畫，因此人與畫之間的距離因觀看得以消除，然而與此同時，眼睛所見的事物透過掛在鼻樑上的用具方可呈現，卻往往被觀者忽視。同理，電話聽筒稍來遠距離外即時的親密耳語，我們卻對這個「聽覺用具」如此近身的存在漠然以待 (Kittler, 2013/2013: 291-293)。透過技術，距離的遠／近關係被置換，遠而狎近，但與身體親密接觸的用具卻被忽略！在世存有狀態在歷史過程中巨大的改變，起因於毫不起眼的用具與技術過程。基德勒認為海德格正視距離、將距離本體論化，他的媒介理論也在相同的路徑上，意圖對媒介技術「除距」。一如他主張：「只有承認媒介會製造感知時，媒介研究才言之成理」(Kittler, 2003/2006a: 55)。

就距離、感知、與技術過程而論，基德勒的媒介主張，與加拿大多倫多學派的尹尼斯（Harold A. Innis）及麥克魯漢的媒介研究遙相呼應。尹尼斯視技術物為媒介，並主張特定社會中主流當道的媒介，除了制約了那個社會中的傳播或溝通實踐，也影響了與這些實踐有關的組織與社會文化配置（Blondheim, 2003 ／唐士哲譯，2013）。他以時間與空間維度來討論不同媒介的物質性如何造成溝通或傳播的偏倚，並進而造成知識壟斷以及政體（尹尼斯以「帝國」一詞指稱）的型態（Innis & Innis, 1972 ／曹定人譯，1993）。基德勒大抵在這個思想格局上，進一步將媒介推至歷史舞臺的前景。與尹尼斯同樣傾向大歷史格局的敘事，以「紀元」（epoch）討論媒介與時間、空間之間的關係，基德勒視媒介為操縱時間意識、與相應的空間關係的技術形式（詳見下文討論）。

而麥克魯漢跳脫了媒介的工具思維，廣泛但較不具系統性地探索不同媒介與感知間的種種關連性，則被基德勒發揮至極致。麥克魯漢的「媒介是人的延伸」一說把媒介與人的感官接軌，藉著將媒介去工具化，讓對於人的意識討論能進一步的擴及各種不同的器械或裝置（apparatus）的使用上，基德勒則在這個認知基礎上，更企圖翻轉人、媒介的主客地位。在基德勒的討論裡，符號、工具、器物，乃至使用這些技術物的過程交織成的論述網絡，才是人之所以為人的討論起點（關於基德勒與麥克魯漢的思想比較，參見本專題中黃順星論文的討論）。

如果說加拿大的媒介史提供一參照點，便於基德勒擴張媒介理論的關切範

圍，法國理論則在基德勒的媒介論述型塑過程中，扮演關鍵的框架角色。包括拉岡的心理分析與德希達、傅科的後結構主義，這些基德勒在弗萊堡時期接觸的理論，形同基德勒建構媒介技術本體論的筋骨。

基德勒思想中的後結構成分，可由德希達早期的著作中對於邏各斯中心主義（logocentrism) 的批判找到橋接處。德希達主張西方哲學思想的系統，向來獨厚言說（speech）作為思想傳遞或互動的核心。人在言說中傳達意識、凸顯主體性，言說所構成的一個人際間溝通的意念世界，除了彰顯人的意識主導行動的能力，同時也得以控制一個「物質的世界」，言說因此為真理服務，書寫相較之下，則被臣服於只是一種言說表意的「形式」。但德希達的計畫，在於批判這種邏各斯中心論背後的「我族意識」（ethnocentrism）。他主張語言不是獨立於環境脈絡的心智過程。語言、符號除了表意，承載語言意義的「媒介載具」——書寫，更是表意實踐的驅動者。基德勒對於溝通的物質性關注，正好在此找到一個有用的切入點。

傅科的影響，則來自於他的論述分析中對於不同時代下「知識體系」（episteme，或譯「知識型」）如何影響知識生產狀態，乃至人的主體概念的關注。傅科在《事物的秩序》（*The Order of Things*）中主張：「每個時代都由一個特定的知識體系所主宰。知識體系規範了所有構成知識可能的條件，不論是明白顯示在理論裡、或者是靜悄悄地投注於具體的實踐中」（Foucault, 1994，轉引自 Winthrop-Young, 2011: 35）。傅科強調歐洲文藝復興以降西方的歷史發展，即便表象上看似毫無受到阻斷，然而在考古學的層次上，歐洲 18 世紀末、19 世紀初卻已經經歷過一場全面性地實證體系上的轉變。

這種歷史的「斷裂」觀，同樣影響基德勒。只是基德勒的分析更強調以媒介技術的使用作為不同階段歷史的斷點。基德勒在傅科的論述分析基礎上，試圖闡明特定的社會制度與媒介技術，如何儲存、傳遞、訓練與再生產權力與知識。19 世紀前印刷與書寫壟斷了社會整體的表意系統，因此也造就了當時種種的社會配置、權力關係，乃至「人」觀念的產生。

拉岡的心理分析對於基德勒的啟迪，主要在於主體性的「銘刻」上。拉岡強調的主體性，主要倚靠在特定物質的溝通或傳導中建立。所謂主體性的「銘刻」，除了彰顯於語言秩序中，也包括符號以外的種種潛意識或無意識狀態，這些狀態成了心理分析試圖藉由對話的手段召喚的對象，基德勒則是把 19 世紀以後出現的種種他所謂的「技術媒介」，作為召喚語言秩序以外的意識載體。技術媒介如何透過聲音、影像的儲存，將語言象徵以外的意識狀態揭顯出來，成為基德勒的

airiti

討論重點。

肆、媒介的本體論工程

基德勒的媒介理論是以歷史陳述作為手段。然而在風格化十足的「基式文體」下，他的媒介史敘述充滿了許多看似不相干片段的跳接，以及轉喻手法的運用。即便基德勒的媒介史裡充斥了各式各樣的角色，如發明家、母親、女性打字員、哲學家、詩人、教育官僚，甚至武器工程師，這些角色充其量是譬喻，或化身為代理者，與他們所置身的機器、制度、工具、或者運算機制，形成一個整體的論述網絡 (Geoghegan, 2013: 67)。基德勒用這些角色試圖說明，構成人的感知、思維、行動乃至關係等，無一不是在媒介提供的模式或象徵中進行，在種種媒介技術過程中，人是執行者，而非主體。

基德勒偏好由細節推敲整體——技術研發過程的插曲、特定媒介裝置上的小設計、寓言，乃至通俗小說故事情節裡出現的特定場景，都可被轉化為具影射整體時代氛圍的材料：電影與左輪手槍的關連性不僅止於序列化攝影與序列化射擊的技術對應性，更在於日後兩次世界大戰時，美、德交戰雙方各自徵召電影工業加入宣傳所形成的軍工綜合體 (Kittler, 2002/2010: 146-183)。這種橋段串接、以小喻大的手法，猶如影像蒙太奇，也像嘻哈舞曲裡不同旋律的混音，在看似不連貫、上下文邏輯性不強的段落串連下，基德勒試圖迫使讀者運用聯想，挖掘沒有形諸於表象文字敘述的潛在意涵。基德勒的書寫策略，本身便是重演了他對於媒介的看法——表象上看到的媒介展演，僅是龐大冰山露出的一角。

然而看似浮誇、斷裂的敘事文體下，基德勒意欲挑戰西方哲學思想裡對於媒介本體論的忽視。基德勒雖然處理的是史料，但骨子裡是藉由媒介技術的考古，把媒介推向哲學思考舞臺的前景。一如年輕時的海德格要「毀掉形上學」，基德勒認為西方哲學體系長久以來拘泥於物與形式的二元論，其實是把路走窄了 (Kittler, 2009, 2013/2013)。

基德勒批判由亞理斯多德的形上學以降的西方哲學傳統，往往著重本質與形式、意義與無意義，或者精神與肉體的區分。在這個區分裡，媒介（如語言）被化約為承載意義的客體。然而哲學卻疏於承認構成此區別的前提，必須透過種種物質媒介將這種區辨連結至人的心靈。音樂的音符、算術使用的數字、構成拼音文字單元的字母、乃至串起片段影像畫面的剪輯——這些構成意義表達的基本單位都可看出各種媒介型態如何成為再現人類心靈現實的基底。正如區辨音樂的嗓

音與曲調在於耳朵，而耳朵聽得見聲音是因為聲源的樂器或物件震動依靠空氣的傳導以及耳朵中的耳膜震動。耳朵、空氣是旋律傳遞的媒介，一如音符是解讀旋律的媒介一般。人為的技術物與天賦的生理機能，都是意義得以傳導的脈絡條件 (Kittler, 2009)。

同樣的，一個房間除了外觀形式，還有使用房間的人在房裡走動、觀看、聆聽 (Kittler, 2009: 28)。事物的本體展現在過程中，媒介的意義，正是顯現在事物之間存在於特定時、空下的關聯性，媒介技術中介了這些過程。透過特定技術的處理、傳輸或儲存，人與物、自然與文化、肉體與心靈不再是截然二分，而是互有關聯 (Kittler, 1996/2006b, 2009)。不管是在任何的歷史脈絡下，基德勒認為我們面對的歷史階段都是特定技術可能性下的媒介 (Wellbery, 1985/1990: xiii)。

即便歷史陳述是手段、哲學化是目的，基德勒的媒介理論建構仰仗的卻是資訊工程學的語彙。在基德勒的觀念中，所謂「文化」最直白的定義，就是選擇、傳遞與儲存。文化是一部大規模的資料機器，這部機器如何運作，端看資料如何被輸入、處理、轉化與產出 (Kittler, 1990)。使用「輸入」（input）與「產出」（output）字眼，基德勒援用了夏儂與韋佛對於溝通過程的數學模式 (Shannon & Weaver, 1949)。這個模式強調介於發送者與接收者之間，傳遞的渠道（channel）如何克服雜訊的干擾，將訊息盡量完整地傳輸，並在過程中克服外在環境的不確定性、使得誤差範圍極小化。這個模式即便常常被批評為機械化的反人性與去社會化，然而傳播的資訊理論卻凸顯了一個很重要的問題意識：傳播或溝通的行動之於整體的社會環境，並不僅僅是傳遞意義、達到主體之間的相互理解這般人本理想甚高的目的，更貼近實情的是：傳播或溝通如何是在一系列區別系統的穩定性及降低外在環境的雜訊與風險過程中交互循環[4]。

基德勒多數關於媒介的論述，都集中在 1980 年代中期至 2000 年左右。基德勒生命階段的晚期便不再以媒介作為論述的主體。基德勒的媒介史，大致循著兩個歷史斷點發展：第一個斷點是印刷出版以及書寫文類高度發展的 19 世紀中期，此即基德勒所稱的文人共和國階段；第二個歷史斷點則是終止於電腦帶動的數位化、匯流出現以前，這段時期是通稱類比媒介、而基德勒稱為技術媒介如電報、攝影、電影、留聲機等電化媒介各自擅場、及至電腦運算技術將媒介差異弭平的階段。基德勒以這兩個歷史斷點作為區分媒介史斷代的架構，分別呈現媒介技術對於文化資料處理的分流與匯流。

4 關於夏儂的數學模式對於理解溝通的物質性，詳見 Signal-to-Noise Ratio 的討論（Kittler, 2013/2013: 165-177）。

airiti

以下整理基德勒不同時期的論著，分別將媒介技術的討論區分為三個部分，包括：論述網絡與社會配置、技術媒介對時間軸的操縱、字母作為符碼的多重銘刻性。

一、論述網絡與社會配置

在 1990 年出版的英譯本《論述網絡，1800/1900》（*Discourse networks, 1800/1900*）裡，基德勒鉅細靡遺的分析了德國在 18、19 世紀之交文學、哲學與社會環境的轉變。他的目的是試圖呈現人的主體性，是如何在一系列與書寫、閱讀相關的社會配置之下誕生。

以 19 世紀初當時、以書寫與印刷書為主的論述網絡為例，基德勒將論述網絡定義為「技術與制度的網絡，使得特定文化得以選擇、儲存與處理相關的資料」(Kittler, 1985/1990: 369)。呼應傅科在《事物的秩序》的論點，基德勒主張在以文字書寫、書籍為主導的論述網絡裡，「人」的觀念於焉成形。當時的知識體系、學門分類，乃至情感表達，在在凸顯人的內省意識的特殊性，這些是都與閱讀狀態有關的教育制度配置、讀者的閱讀訓練，乃至社會生活型態的轉變所共構的結果。因此，如果詮釋學對於文學作品的解讀是由文本的內部去勾畫人（讀者）的心靈或智識狀態，基德勒感興趣的是這種跟「內省的人」有關的種種環境的外部性。

基德勒強調：「每個書寫系統，或者論述網絡，都具備一個技術的外部性。技術不僅只是人使用來產生意義的工具，事實上，它們是意義，乃至人成為可能的框架」(Kittler, 1985/1990: xii)。俗語道「我手寫我心」，基德勒則是反過來推論——書寫並非個人內心世界的外顯。所謂人的內心世界，都是眼睛、嘴巴與手歷經訓練下的產物。閱讀過程中學習眼睛讀字但嘴不出聲、學習熟記標準化的拼字、乃至手寫時的字母串連，都是人的各種意念表達轉趨內化的技術基底。字在哪裡，主體便在哪裡 (Winthrop-Young, 2011: 45)。即便是主體性、心靈與靈魂等概念，都與媒介技術提供的物質性轉變有關。就像是面臨瀕死體驗的登山客，腦中快速掃過一幕幕如電影膠卷倒帶般的人生景象，在最富靈性的時刻直覺閃過的意念或景象，仍是媒介「模式」(Kittler, 2010)。

基德勒由 19 世紀初文風鼎盛的德國社會，討論當時文化這部大型的資料處理器，如何將社會的性別分工、教育普及化、乃至詩歌、哲學與詮釋學等發展串連成一個文化的過程。德國文人在這個階段特有的「內省」風格展現在這個時

airiti

期的文學、詩歌、戲劇與哲學表現中：文學小說主題執迷於青少年的「成長」（bildungsroman）、哲學中對於意識、自我與主體的探索，在在使得文字書寫溝通所歌頌或尊崇的對象，由過往神學中的上帝、逐漸多元化為自然、環境，乃至人 (Winthrop-Young, 2011: 48)。

這段時期日趨多元的文類表現，顯然是檢視主體化論述生成的關鍵：浪漫時期情侶互通的書信、詩人的創作、文學批評對於作品的詮釋手法，乃至哲學著作裡對於「主體」、美感經驗的討論，多與環繞在「文人」這個身分所集聚的傳媒技術與社會配置有關。在這段書寫、文字符號獨斷意義表徵的時代，基德勒由媒介工具與社會及教育制度之間的交互共構入手，而性別意識的分野與分工，顯然是基德勒描繪這個書寫的論述網絡的時代徵兆 (Kittler, 1985/1990; See also Kittler, 2015)。

基德勒強調，語言到了 19 世紀形同男性的資產，當時的文人、哲學家、詩人等創作者皆是男性。然而「創作的男性」語言的來源，卻是初次專門扮演「母職」角色的女性。基德勒認為，「為母天性」（mother nature）是工業革命初期論述建構下的產物，反映了當時特殊的社會分工需求。當母親在家照護幼兒，父親外出工作成為常態，母親想當然爾成了幼兒的第一個語言的啟蒙者。基德勒由 1800 年前後大量出版的幼兒教育書籍中發現，教導發音、說話，乃至讀故事，唱搖籃曲哄幼兒入睡等，都是手冊定義為母職的內容，也是家庭中女性必須透過自我教育而習得的技巧。這些親子溝通、教養技巧的書籍，是女性最早的教育啟蒙，對男性而言，則見證了母親作為語言秩序的來源 (Kittler, 1985/1990: 53-69)。

基德勒顯然將拉岡的學說歷史脈絡化。他藉助於拉岡對於幼兒在鏡像階段如何藉由區辨象徵而主體化的歷程，來討論「書與文人」這個論述網絡的上游（或者說「輸入端」）。基德勒繼而將這個德國社會中人的主體化的歷史過程，更廣泛的構連至當時德國的官僚教育體系與學校教育。普及教育政策下，學校課程發展出統一的教程、初級語言教科書裡的發音、字彙編纂的一致化，國家技術官僚的養成，考試作為升學、就業的門檻等，這種種試圖透過教育手段，將語言使用統一化的過程，都與這個論述網絡的下游、產出端，也就是文學、藝術與哲學的表現產生關連。在兩極化的性別差異下，母親教導開口說話，由男性主導的教育體系則教導提筆書寫，「這種雙元的決定論賦予人類普世性，因此也只能以普世化的代價將其形諸於文字，換句話說，[這種文字] 即是哲學」(Kittler, 1985/1990: 63)。

基德勒對於 19 世紀知識環境的分析，雖然藉助於傅科對於知識體系的分析

視野，將特定時期的論述可能狀態根植於一個歷史先決（historical a priori）的分析格局，然而基德勒相較於傅科，更意識到各式媒介技術的物質過程，如何透過論述實踐將人、制度與環境連結成一鉅型的時代網絡。基德勒曾在一場對談中，談到他在分析 1800 年的論述網絡中試圖達到的一種分析的視野：

> 基本上，我將母親、詩歌與哲學在 1800 年左右的歷史串成一條直線：母親產生大量的字彙，文學代替母親，並將其轉變為作品，而哲學則是將這些作品的產出重新解讀、成為理論。我將這整件事設想為一個配電圖（switchboard diagram），它解釋了為何技術的象徵如 [訊息的] 反饋（feedback）已開始顯現。……所以我真正在意的是母親角色如何被輸入（input）詩的渠道，由渠道的另一側輸出後，又如何被匯聚成哲學這個儲藏的媒介。（Kittler & Banz 1996: 45，轉引自 Winthrop-Young, 2011: 46）

基德勒在文學批評仍是由詮釋學取徑主導底下的學術環境另闢蹊徑，即便《論述網絡，1800/1900》書中充斥的引述、描繪的片段細節都是德國的思想家、文人、藝術家以及文學作品，基德勒的文化研究在乎的不是這些文人腦子裡的東西，也不是個別作品再現了什麼意識型態，而是他們賴以維生的器具、書寫的方式、他們的讀者如何識讀、學校教育怎麼教——任何成為一部創作作品的技術配置。基德勒對於「資料」（data）與「渠道」（channel）的著迷，反映在他將溝通或傳播實踐的種種，都以輸入、處理、輸出或儲存來對待。即便文學對基德勒而言，也僅被他視為「資料處理」的技術，他著重的是使得意義的生產（或論述）得以鞏固的機制、制度以及過程。

二、技術媒介對時間軸的操縱

Kittler (1986/1999: xxxix) 在《留聲機、膠卷、打字機》（*Gramaphone, Film, Typewriter*）書中的破題便強調：「媒介決定了我們的處境——儘管如此或正因如此——值得一述」。基德勒透過這三種 19 世紀出現的技術媒介，討論聲音、影像、書寫如何被分流為三種不同的儲存媒介。

基德勒的媒介分析中，媒介技術如何操縱時間與空間的意識是他關切的重點 (Kittler, 1986/1999; Krämer, 2006)。即便基德勒關於媒介技術的討論中，他從未明

白定義什麼是媒介研究，或者區辨什麼是或不是媒介技術，但時間意識與空間化的過程，是他認為媒介溝通最實質的經驗。基德勒強調人存在最真實的體驗，就是無法倒轉時間的流逝，但是媒介技術提供了種種手段，重新導引這種無法回溯的現象，時間軸（time axis）成了媒介技術可以操縱的變項。

在只靠書寫、印刷媒介主導人類表意實踐時，將時間儲存下來，不讓它流逝的物件只有書籍以及樂譜，兩者都是書寫系統的產物，儲存時間的手段依靠的是符號（就西方社會而言，即是組成拼音音節的字母以及指引旋律的音符）。文字記錄壟斷意義表達的年代裡，符號表意甚且成為人靈性的彰顯——情感、視覺、聽覺等感官的體驗，都只能藉由書寫「躍然紙上」。透過文字符號，流逝的時間成為一種被刻意指涉的對象，且衍生出各種文學創作上的陳述、轉喻或隱喻等技巧。

19 世紀中期，隨著技術媒介的出現，象徵媒介操縱時間的技術由單一朝向分流。這些媒介出現的時間點相近，且由於它們的出現，視覺、聽覺與書寫成為三種獨立存在的資料流（data flows），從此人類的表意實踐不再僅僅是為了指涉一個符號的世界。在這些媒介出現之前，所謂「真實的」形象、聲音等只能屬於人生理機能的外顯表現，且注定隨著時間的流逝而變化或消逝，但技術媒介以機械地精準複製影像、聲音，以及意念，並留下紀錄物件，如膠卷、音盤、或打字稿：電影捕捉動態影像，使得記憶成為畫面；留聲機錄下說話的聲音或音樂，同時也錄下環境中任何無可預先避免的雜音；打字機則把寫作者的心智與手強制分離，書寫時腦中意念的流轉除了被轉化為手敲打字母鍵時的機械響聲，在「打字員」這個職稱出現後，意念與文字之間，更多了口語語言的女性代理者[5]。隨著這些技術媒介出現，資料流從此分殊化，發展成獨立處理的媒介系統 (Kittler, 1986/1999)。

在基德勒的分析中，這些媒介除了各擁渠道，其帶來的改變也展現在技術釋放的意識與感官上。與書寫文字相較，留聲機、膠卷等影、音儲存技術的出現，形同介入拉岡所謂的「真實界」（the real），並將人類意識裡受到符號秩序壓制，只有在創傷經驗中偶然現身的真實解放出來，使得偶發成為「可計算性」（calculability）且是可重複地，進而將其符碼化 (Krämer, 2006)。拉岡以象徵界

5 基德勒將打字機早期的歷史放在一個性別分工的框架來談。基德勒稱打字機的出現，造成了女性成為「論述的雇員」。由男性老闆口述、女秘書或打字員執行指令的辦公室場景，成為基德勒指認女權意識的解放源起，作為第一代女性白領階級的打字員，因此也是第一代的文字處理器。見 Kittler (1986/1999)〈打字機〉。

（the symbolic）、想像界（the imaginary）與真實界（the real）來區分人自幼的主體化歷程中，如何由前語言步入至語言秩序的意識狀態。真實界是被排除在語言秩序之外的，任何決然拒斥符號化的事物。由於無從想像，也無法被納入一套象徵的秩序裡，真實界基本上便是「不可能」。基德勒主張 19 世紀以後出現的技術媒介，卻扮演將不可能、無意識或潛意識感官化、並捕捉呈現的中介角色。史上頭一遭人類肉眼看得見、耳朵聽得到「以外」的事物可以因此被紀錄，乃至儲存：留聲機錄下音樂、話語，但也錄下環境中的雜音，或者精神病患者無意識的喃喃自語，成為精神分析科學反覆檢視的樣本；電影鏡頭特寫下放大的物件、慢動作鏡頭、停格等對於動態影像的操縱，都是以技術手段介入並且揭示真實與想像的徵兆。技術媒介繞過「人類對於時間感知的雷達」，使得聲音、影像或者文字的機械化紀錄、儲存成為可能，也各自以不同的模式成為人感官的代理者。媒介所中介的世界，開始有了符號表意以外的可能想像 (Kittler, 1986/1999)。

這些「可能」，許多是詮釋學視野底下的無意義過程。感官知覺最枝微末節的小差異、在使用技術的過程中，都有可能成為打破尹尼斯所言媒介的知識壟斷的推手。活版印刷字體與空間、由手寫到打字鍵盤的敲打、收音機廣播的訊號、電視機螢幕的掃描線、早期留聲機捲筒上的刻痕等，這些意義傳達過程的「無意義」，卻開啟了人的多種意識狀態，如回憶、心靈、潛意識等 (Kittler, 2002, 2002/2010)。在數位化尚未將這些類比時代的媒介處理的個別內容統一以數碼的模式轉化為介面效果，不同的媒介系統各自發展出一套代理人的感官經驗的模式。

而數位化統一將聲、影、文字以單一形式符碼化、傳輸與儲存，使得技術媒介製造的資料流由分化又重回單一的狀態。「在電腦裡，凡事皆成為數字：無影、無音也無聲的量體」(Kittler, 1986/1999: 1-2)。透過轉換成為單一的模式，這些聲、影、文字全成為消費者選擇的介面。對基德勒而言，類比的技術媒介時代不同形式的儲藏媒介各擁渠道，也各自發展出不同的資料模式。除了儲存之外，它們充其量只有紀錄與傳輸，但並不計算。電腦、光纖網路將這些不同媒介的資料，全都以計算方式轉化為電腦處理器處理的內容。數位化技術抹卻的，是原先這些各自以不同的技術規格轉化、捕捉、儲存、放大、紀錄、傳輸的資訊形式，以及這些形式所製造的感官認知（sense perception）。對於基德勒而言，媒介形式匯流涉及的資料系統轉變，已是「媒介」的根本覆亡！

基德勒在這個技術形式由類比轉移至數位的關鍵時刻，認為媒介的形式已告終結。在電腦化、網絡化的紀元，即便媒介依舊存在，且其介入或代理人類經驗

或感知，隨著網路將所有資訊流的串連，更形全面化，但那個技術媒介擅場的年代裡，錄影、錄音、打字等技術所打造出來的頻道、音色、字形等，以及一切傳輸過程中的技術控制，皆是不同的媒介系統試圖區辨、降低與周遭環境的不確定性的一連串努力。系統功能論裡對於傳播／溝通行動的遞歸性 (recursivenss），便是試圖說明噪音、不確定性與控制之間交互過程，正是體現傳播或溝通行動自主性意涵之所在（見 Luhmann, 1996/2000；關於兩者的交互參照，亦參見本專題中蔡博方論文的討論）。而所謂的「資訊系統」，也誕生在這些儲存聲音、影像等媒介造成資訊分流的時代脈絡中。然而這些不同系統曾經代理不同的感官認知，到了電腦的世界裡，僅剩下透過數據運算所大一統的「傳輸模式」與「傳輸品質」。

延伸基德勒的媒介覆亡觀點，如果媒介的物質性曾經體現在類比的技術媒介所產生出大量的物質記錄載體，如不同材質的唱盤、不同尺寸的膠卷、錄影帶、以及不同字盤形式的打字機、紙張所產生的打字稿，且這些載體作為儲存媒介，本身也隨著時間的流逝而烙印上衰敗的痕跡，如唱片刮痕、膠卷褪色、打字稿紙泛黃、油漬轉淡，在數位化的世界裡，這些影像、聲音、文字全成為一個個數位再製的檔案，只要沒有按下電腦鍵盤的刪除鍵，數十年、百年後依舊如新。而即便全新的內容，也可以在編輯軟體的巧工下，佯裝老朽。當「懷舊」成為數位化技術裡透過位元排列組合可以擬仿的視覺、聽覺或文字效果，所謂媒介對於「時間軸的操縱」，已不再對應多元形式的媒介材質以及分流的資料系統。

三、字母作為符碼的多重銘刻性

在前兩階段分別探討印刷媒體出現之後的所有「資料處理模式」後，晚期基德勒的著作回到了西方文明的原點，他轉而對古希臘文明裡，字母扮演的角色產生興趣，以及對於數學、音樂在人文思想重新扮演重要角色的呼籲。原欲出版八冊的《音樂與數學》（*Musik und Mathematik*）因為他在 2011 年驟逝而僅有兩本問世，分別是闡釋前蘇格拉底時期希臘文明的《性愛》（*Eros*）與《愛芙羅黛蒂》（*Aphrodite*）。

引起基德勒好奇的，是在技術媒介終結書寫的壟斷、造成資料儲存與處理分流前，另一場早數千年前便發生過的媒介分流，即扮演表意技術的符號如何由統合走向分殊化。他感興趣的不是文字，而是構成文字的基本單位：表音字母所構成的註記系統，如何同時作為話語、算術與樂曲共享的表意符碼。

在刊登於 *Theory, Culture & Society* 裡的〈數目與數字〉（Number and

Numeral）(Kittler, 2003/2006a) 一文中，基德勒回溯數字在希臘的出現，起源於表音文字的發展。西元前 8 世紀時，不知名的希臘人將原有由北敘利亞傳入的子音字母，加上了五個母音，成為書寫工具，這也成為後來主導西方世界書寫語言的表音註記系統的起源。希臘人最初這麼做，只是便於輔助記憶，使原先只依靠口傳的詩人荷馬的六部格詩《伊里亞德》（*Illiad*）與《奧德賽》（*Odyssey*）得以留下記錄。透過字母的串連，口傳、複頌的內容得以有穩定的儲存形式，不至於佚失。

這套表音文字在四個世紀以後，演變成希臘人的數字符號。α（alpha）、β（beta）、γ（gamma）、δ（delta）被用來作為數字間隔的代表，例如 α = 1、β = 2、γ = 3……依此類推。此時字母除了原先的記憶儲存，還成為指示符號，將原本可能隨機、無固定形式的數數目方式，統整在固定的符碼系統下。有了這些書寫字母作為算術的符號，「數字」（numeral，即 α、β、γ、δ）從此代理了「數目」（number，即透過數數的方式，如扳手指、口語心算、結繩，或任何可以用來指涉數目的行為方式），且除了解決日常生活之所需（如數有多少口牲畜、市場交易），被符碼化的數字所中介的數學還能夠用來表達其他抽象的、沒有實存物件作為被指涉對象的觀念，例如介於 0 與 1 之間可以有多少數字這般觀念問題。因此，基德勒強調數學這門學問存在於已有以數字呈現數目的文化脈絡裡 (Kittler, 2003/2006a: 53)。

表音文字的字母除了跨界為算術服務，這套序列化的註記還跨足至音樂，成為西方最早的樂理。在五線譜、豆芽菜音符還沒有被發明的古希臘，字母數字還成為豎琴演奏時，便於樂師或表演者熟記彈撥指法的琴譜，且因此發展出更為複雜的和弦。

由此可知，在古希臘時期，字母既是構成單字的基本單位、也是數字、音符，同一套符碼多工化為多個表意實踐領域所共用，詩、算術、歌謠因此有了統一的儲存媒介。這套符號的序列性原則，一再被符碼化，成為延伸至各種不同意義體系、表達意涵的媒介，且同一套符碼涉及或取代的身體動作與感官，既牽涉到用眼睛看、耳朵聽、十根手指頭數數，也有指尖碰觸琴弦時耳朵感受到的旋律 (Kittler, 2003/2006a) ——視覺、聽覺、觸覺等多重感官的誘發，全被收攏在單一的註記形式裡。如果希臘文明對於廣義的「西方」而言，是思想、文化啟迪的繆思，基德勒眼裡的希臘文明，是多種感官知覺藉由統一的媒介形式串連，所達到的和諧狀態。這種和諧在日後文學、音樂、數學各自發展出一套獨立的表意或註記系統後瓦解，走向分流。

Kittler (2002/2010: 34) 曾言：「我們對於我們的感官知覺一無所解，直到媒介提供模式與隱喻」。基德勒藉由分析希臘文字字母作為各種文化與生活實踐的多重鑲嵌性，除了彰顯「媒介製造感知」，也將媒介技術提升至構築具整體文明視野「知識物件」（epistemic things）。

伍、小結：開啟一扇傳播研究的任意門

本文概述了德國文化技術論自 1980 年代以後的發展，並特別把重點放在為媒介理論提供最多彈援的基德勒個人的學術思想上。基德勒以技術為宗，翻轉過往將媒介等同傳遞意義的工具思維，意圖將傳播的物質性意涵視作思想、生活實踐的思考起點。

基德勒將媒介放在整個文明制度的視野下檢視，並且提出了一個物質化取徑的「紀元」（epochal）史觀：文化的歷史就是媒介的歷史，文化或文明的過程，在不同的歷史階段裡皆能由技術或技術物的使用中一窺其堂奧。藉由階段化的看待文化生活與技術使用的交互共構，基德勒呼應傅科，主張「人的主體性」觀念並非與生俱來，也不是智識創見，而是外在環境與文化技術等物質條件的配置下的結果。文化技術的使用、生活內容的轉變、性別角色的分化、教育制度、官僚制度等共構，是心靈、靈魂、主體意識之所以「出現」的媒介。人不是歷史的主體，而是其客體。在物質與技術配置裡，「作為人」是作為文化技術的媒介所召喚出來的結果。

基德勒透過文獻的考據，將媒介技術歷史的冷知識一一串起。文化是一部超大型的資料處理器，本身就是一個頗為挑釁的宣稱。在這個統攝宣稱下，基德勒將軼事、插曲或故事段落轉化、提煉，來「產出」一個物質論取向的媒介理論：義務教育使得人們「被紙張包圍」(Kittler, 1985/1990)。歐洲中世紀的大學制度十足體現了一個自主運作的傳播系統，因為大學這個「硬體」展現在資料儲存（圖書館）、資料處理（授課）與資料傳輸（講師巡迴各地授課）(Kittler, 2004)。當默讀取代口語交談作為知識的來源，讀者對於字母的消費陷口腔器官於無用武之地 (Kittler, 1985/1990)。打字機作為「文字處理器」，將書寫與意念分開，也區別了男性（支配、口授）與女性（速記、敲打鍵盤）的性別分野 (Kittler, 1986/1999)。留聲機錄下所有環境裡的聲響，除了有意識的交談或音樂演奏，也包括無意識的雜音與囈語 (Kittler, 1985/1990)。以及「拍攝」與「射擊」共享同一個英文動詞（shoot）並非歷史的偶然，而是當代傳播媒介技術與武器研發始終

airiti

亦步亦趨、互有流通，到後來甚至同屬一個軍／工綜合體支配的歷史脈絡 (Kittler, 2002/2010)。他對於文化機器／戰爭機器、自然／人文、思考／感官、心智／肉體、美學／數學、文化／工程等的分界視若無睹，甚至意圖混搭。

基德勒的媒介理論語彙看似天馬行空。某些刻意打破知識界線規範的陳述，在門戶之見甚深的學門分野下，近似亂入！但他的媒介理論為「亂入」下了一個智識化的註解：黑格爾與佛洛依德的區別，猶如瓦特的蒸汽機裡離心調速器與梅爾的能量守恆定律的區別 (Kittler, 1997: 135)，基德勒並未費舌解釋這種比喻所謂何來，但或可演繹為：前者的錐擺結構利用負反饋的原理控制蒸汽機速度，猶如黑格爾的正反合辯證哲學；而後者的熱力學方程式的數字基礎，映照了佛洛依德心理學說將心智視為一能量系統的慾望經濟。當代哲學與心理學的溯源，竟能透過物理學語彙找到並置與差異的關連性。基德勒喜用這些技術徵兆的共通性，將中介的分析視野擴及所有既定的學門。在「跨領域」變成一個口惠但實不至的學術環境中，跨越若真求大破大立、打破思想的成規，起頭便需要一點亂入的膽識與衝撞行動。因此，天馬行空、亂入不僅不是反學術，它還帶著些許的學術純粹化動機，即思考與智識若求突破，不應停留在定型化理論與經驗驗證間，永無止境的來回對照中。

基德勒對於媒介的考古即便無法提供便給的「理論模型」或「詮釋典範」，卻為一直以來有主體危機，但近來逐漸意識到自身重要性的媒介定義，找到一些破繭的出口：過往傳播經驗研究裡出現「媒介」的字眼，往往是透過特定文本詮釋意涵、產業架構，或者受眾社會經驗，方才彰顯其存在的意義 (Peters, 2006)。依此認知所發展出來的媒介提問，必然是侷限在微觀的（個人心理動因、認知態度）、符號的（解讀策略、認同、歡愉）與共時的（特定社會結構下的溝通實踐）的認知前提。傳播媒介研究的起點大致脫離不開一個文本、一段社會或消費體驗，或者一個產業環境。基德勒在「媒介與文明史」的大格局認知上，破除媒介僅能為傳遞意義的載體這個狹隘的認知：文字、書寫打造的文化環境產生文人，繼而在相關的社會、技術配置下精鍊出哲學「主體性」；技術媒介如電影、留聲機或打字機以機械的精準儲存聲音、影像、思想，從而也逆轉了時間感知以及心理、意識狀態；希臘文明的和諧狀態，顯現在表意符碼的多工使用。基德勒凸顯媒介的意義，正在於顯現事物之間存在於特定，或不同時、空下的關聯性，如何是透過媒介技術中介的結果。

誠如拉圖主張：科技研究不在討論社會脈絡與權力利益，科技研究討論的是社會脈絡和權力利益如何與集體和物牽連在一起（Latour, 1991 ／余曉嵐、林

文源、許全義譯，2012）。「人類使用器具」這一命題，本身便涵蓋了「人類旨趣」背後龐雜的、物的結構。對基德勒而言，「媒介猶如啟動世界的基礎設施(infrastructure)」——此語出自彼德斯的近作 (Peters, 2015: 25)。就像多啦 A 夢的任意門，媒介始終便是打開時空關係、多重意識的技術，而不僅是承載符號的工具。基德勒視媒介為文化技術，穿越歷史的縱深，藉由串接不同時間脈絡下這些文化技術現身、展演的場景，建構一個專屬於媒介的系譜學。關於基德勒的媒介理論的特殊性，以下試著舉出三點作為結論。

首先是基德勒翻轉了人與媒介的主／從之分這個命題。如果說麥克魯漢的「媒介是人的延伸」說法將傳播或溝通技術因素推展至一個人／物不分的境地，麥克魯漢筆下的媒介仍舊是由人感官認知延伸出來的「義肢」，但基德勒強調媒介並非人的延伸，倒是人的心智運作才是以特定的媒介技術為雛形，藉以發展出反饋的機制 (Winthrop-Young, 2014: 382)。

基德勒的反人本中心論立場，將人類旨趣或者意圖丟棄，傾向分析媒介、技術或者制度的配置如何型塑文化形式。如果說文化的歷史必須連結至具體的符號運作實踐，這些實踐如何是在特定的技術配置、政經制度、美學觀念下，由書寫、攝影、算術、乃至移動中的人在過程中操演出來，成為文化技術論點探究的重點。

其次是基德勒擴張了「媒介」這個字眼涵蓋的範圍。媒介對於基德勒而言，不是既成的制度化現實，也不是物件或文本，而是技術手段、過程與網絡的交互共構，且在廣袤的歷史過程中，存在於任何建構人對環境的感知或知識系統化的技術細節中。基德勒曾主張：「媒介研究不應該僅侷限在那些有公共的、開明的、平和的、民主的，以及有肯付錢觀眾的媒介」(Kittler, 2002/2010: 32)。他著重技術層面，使得媒介成為「儲存、傳輸，以及處理的通用原則」(Kittler, 1996)。

在文化的歷史就是媒介的歷史前提下，基德勒將人類整個歷史紀錄都成為媒介研究的領域，就像我們不能只從報紙誕生的 16 世紀，或者技術媒介出現的 19 世紀作為談論傳播媒介史的起點，彷彿過往人們如何看、聽、讀、寫、觸摸不構成中介過程一般，我們同樣也必須認知到當論及數位化媒介環境到底帶來什麼社會結構的巨變，眼下的種種「新局」，是在承繼、抹除、改變、調整多少過往人類使用的媒介技術後，方才得到如今的風貌。新舊媒介之間有延續有斷裂，但絕非取代。即便有了智慧型手機，我們仍舊寫字。然而在手機上寫字不僅為了紀錄，手指觸及手機螢幕的「寫」，還涉及複雜的程式運算過程。基德勒利用歷史哲學的手段，啟迪有關傳送、儲存，以及運算的反思 (Peters, 2002/2010: 12)。他不但

airiti

擴張了媒介研究的歷史縱深，更在研究主題上，將所有知識的組織方式，都定義為媒介的知識。

最後則是基德勒使得媒介的理論化跨出了詮釋學文本化的分析窠臼——媒介不一定要承載訊息、或「再現」意義才稱為媒介，就像麥克魯把電燈當成一媒介，因為電燈給人的生活帶來了差異，卻未必傳遞任何資訊 (McLuhan, 1964: 7)。基德勒的論述網絡分析，或者是對於技術媒介操縱時間軸的看法，都意圖強調比起文本、內容、或訊息，媒介也同時開啟了時間、空間，以及非兩眼所見、字義表達的其他感知意識。一如他標榜他所在意的是分析「構成論述網絡條件的論述」（discourse on discourse network condition），當詮釋學著重由文本字面為出發點，探究語意特徵與論述表現，基德勒的後詮釋學路徑卻意圖翻轉所有媒介的表現都存在於符號層次裡這個既定視野。「文本」表意之外的媒介表現，存在於不同歷史脈絡中的聲音、觸覺、影像，由不同的媒介技術所代理的過程中。

參考書目

朴允善、張寶芳、吳靜吉（2014）。《韓國流行音樂全球化之旅：「SM 娛樂」的創新實踐》。臺北，臺灣：遠流。

余曉嵐、林文源、許全義譯（2012）。《我們從未現代過》。臺北，臺灣：群學。（原書 Latour, B. [1991]. *Nous n'avons jamais été moderne: Essai d'anthropologie symetriques*. Paris, France: La Découverte.）

唐士哲譯（2013）。〈尹尼斯與他的傳播偏倚〉，夏春祥、唐士哲、羅世宏（譯），《傳播研究的典律文本：典律存在嗎？該有嗎？這些怎麼樣？》，頁 173-208。臺北，臺灣：五南。（原書 Blondheim, M. [2003]. Harold Adam Innis and his bias of communication. In E. Katz, J. D. Peters, T. Liebes, & A. Orloff [Eds.], *Canonic texts in media research: Are there any? Should there be? How about these?* [pp. 156-190]. Cambridge, UK: Polity.）

曹定人譯（1993）。《帝國與傳播》。臺北，臺灣：遠流。（原書 Innis, H. A., & Innis, M. Q. [1972]. *Empire and communications*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.）

Assmann, J. (1994). Ancient Egypt and the materiality of the sign. In H. U. Gumbrecht & K. L. Pfeiffer (Eds.), *Materialities of communication* (pp. 15-31; W. Whobrey, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1988)

Foucault, M. (1994). *The order of things: An archaeology of the human sciences* (2nd ed.). New York, NY: Vintage Books.

Geoghegan, B. D. (2013). After Kittler: On the cultural techniques of recent German media theory. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 66-82.

Gumbrecht, H. U., & Pfeiffer, K. L. (Eds.). (1994). *Materialities of communication* (W. Whobrey, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1988)

Heidegger, M. (1977). *The question concerning technology, and other essays* (W. Lovitt, Trans.). New York, NY: Harper & Row. (Original work published 1952, 1954, 1962)

Hjarvard, S. (2013). *The mediatization of culture and society*. London, UK: Routledge.

Innis, H. A. (2007). *Empire and communications*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.

-- (1984). *The bias of communication*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.

Kittler, F. A. (2015). Authorship and love. *Theory, Culture and Society*, *32*(3), 15-47.

-- (2013). *The truth of the technological world: Essays on genealogy of presence* (E. Butler, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 2013)

-- (2010). *Optical media* (A. Enns, Trans.). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 2002)

-- (2009). Towards an ontology of media. *Theory, Culture & Society*, *26*(2-3), 23-31.

-- (2006a). Number and numeral (G. Winthrop-Young, Trans.). *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 51-61. (Original work published 2003)

-- (2006b). Thinking colours and/or machines (G. Winthrop-Young, Trans.). *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 39-50. (Original work published 1996)

-- (2004). Universities: Wet, hard, soft, and harder. *Critical Inquiry*, *31*, 244-255.

-- (2002). The perspective of print. *Configurations*, *10*, 37-50.

-- (2000). *Eine Kulturgeschichte der Kulturwissenschaften*. Munich, Germany: Fink.

-- (1999). *Gramophone, film, typewriter* (G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)

-- (1997). *Literature, media, information systems: Essays*. Amsterdam, BV: OPA.

-- (1996). *The history of communication media*. Retrieved from http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=45

airiti

-- (1990). *Discourse networks, 1800/1900* (M. Metteer & C. Cullens, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1985)

-- (Ed.). (1980). *Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften: Programme des Poststrukturalismus*. Paderborn, Germany: Ferdinand Schöningh.

Kittler, F.A., & Banz, S. (1996). *Platz der Luftbrücke: Ein Gespräch*. Berlin, Germany: Oktagon.

Krämer, S. (2016). The messenger as a model in media theory: Reflections on the philosophical dimensions of theorizing media. In N. Friesen (Ed.), *Media transatlantic: Developments in media and communication studies between North American and German-speaking Europe* (pp. 197-213). Cham, Switzerland: Springer.

-- (2006). The cultural techniques of time axis manipulation: On Friedrich Kittler's conception of media. *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 93-109.

Krämer, S., & Bredekamp, H. (2013). Culture, technology, cultural techniques -- Moving beyond text. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 20-29.

Luhmann, N. (2000). *The reality of the mass media* (K. Cross, Trans.). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 1996)

Macho, T. (2013). Second-order animals: Cultural techniques of identity and identification. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 30-47.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. London, UK: Routledge.

Mumford, L. (1963). *Technics and civilization*. San Diego, CA: Hrvest Book.

Peters, J. D. (2015). *The marvelous clouds: Toward a philosophy of elemental media*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.

-- (2010). Introduction: Friedrich Kittler's light shows. In F. A. Kittler, *Optical media* (pp. 1-17; A. Enns Trans). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 2002)

-- (2006, June). *Strange sympathies: Horizons of media theory in America and Germany*. Paper presented at the annual meeting of the Deutsche Gesellschaft fur Amerikastudien, Gottingen, Germany. Retrieved from http://www.electronicbookreview.com/thread/criticalecologies/myopic

Pias, C. (2016). What's German about German media theory? In N. Friesen (Ed.), *Media transatlantic: Developments in media and communication studies between North American and German-speaking Europe* (pp. 15-27). Cham, Switzerland: Springer.

Schmandt-Besserat, D. (1996). *How writing came about*. Austin, TX: University of Texas Press.

Schröter, J. (2016). Disciplining media studies: An expanding field and its (self-) definition. In N. Friesen (Ed.), *Media transatlantic: Developments in media and communication studies between North American and German-speaking Europe* (pp. 29-48). Cham, Switzerland: Springer.

Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The mathematical theory of communication. Urbana*. Urbana, IL: University of Illinois Press.

Siegert, B. (2013). Cultural techniques: Or the end of the intellectual postwar era in German media theory (G. Winthrop-Young, Trans.). *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 48-65.

-- (2012). Doors: On the materiality of the symbolic (J. D. Peters, Trans). *Grey Room*, *47*, 6-23.

-- (2011). The map is the territory. *Radical Philosophy*, *169*, 13-16.

-- (2007). Cacography or communication? Cultural techniques in German media studies (G. Winthrop-Young Trans.). *Grey Room*, *29*, 26-47.

-- (1999). *Relays: Literature as an epoch of the postal system* (K. Repp, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1993)

van Loon, J. (2008). *Media technology: Critical perspectives*. Maidenhead, UK: Open University Press.

Vismann, C. (2008). *Files: Law and media technology* (G. Winthrop-Young, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 2000)

Vogl, J. (2007). Becoming-media: Galileo's telescope (B. Hanrahan Trans.). *Grey Room*, *29*, 14-25.

Wellbery, D. E. (1990). Forword. In F. A. Kitter, *Discourse Networks, 1800/1900* (pp. vi-xxxiii; M. Metteer & C. Cullens, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1985)

Winthrop-Young, G. (2014). The Kultur of cultural techniques: Conceptual inertia and the parasitic materialities of ontologization. *Cultural Politics*, *10*, 376-388.

-- (2013). Cultural techniques: Preliminary remarks. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 3-19.

-- (2012). “Well, what socks is Pynchon wearing today?” A Freiburg scrapbook in memory of Friedrich Kittler. *Cultural Politics*, *8*, 361-373.

-- (2011). *Theory and media: Kittler and the media*. Cambridge, UK: Polity Press.

Winthrop-Young, G., & Wutz, M. (1999). Translators’ introduction. In F. A. Kittler, *Gramophone, film, typewriter* (pp. xi-xxxviii; G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)

airiti

Journal of Communication Research and Practice, 7(2), pp. 5-32, July 2017

Media as Cultural Technology: Friedrich Kittler and his Media Theory

Tang, Shih-che*

Professor, Department of Communication, National Chung Cheng University

Abstract

Friedrich Kittler's media theory led the way in the post-hermeneutic, anti-humanistic current of thought in Germany since the 1980s: a cultural critique based upon inquiry into the ontic operation of media technology. The article is intended as an explorative review of Kittler's works on media theory. The discussion is divided into two parts. The first part situates Kittler in the lineage of Germanistic philosophy of technology since the late nineteenth century, and presents a synopsis of how it came to bear upon the study of cultural technology following the diversification of audio-visual devices in the 1970s. The second part then focuses on Friedrich Kittler's media theory, explicating how Kittler's materialistic take on media and culture informs contemporary theorizing about media communication. Kittler's media theory is further elaborated in terms of three dimensions: first, discursive network and the arrangement of the social; second, the manipulation of the time axis by technical media; and, third, alphabet as the code of multiple inscription.

Keywords: cultural technology, media theory, history, Friedrich Kittler, ontology of communication

* Email: shihjet@gmail.com
Received: 2015.9.6
Accepted: 2016.1.4

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

airiti

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 33-62．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.014

電腦科技媒介與人機關係：基德勒媒介理論中的電腦 *

林思平 **

世新大學新聞學系副教授

摘要

本文首先討論基德勒媒介理論中關於書寫、類比以至數位科技的發展，聚焦於數位電腦作為科技媒介的特質與其發展過程代表的意義：電腦成為主體、成為終結統御一切媒介的媒介。而當科技發展至此，電腦運作於人類的情境，標示著基德勒對於電腦科技媒介的闡述。由此本文第二個部分探討基德勒媒介理論中，電腦與人類的關係：電腦的硬體模式與軟體運作性質，電腦如何決定了我們的處境；以及在此處境下，如何思考相關的科技權力、使用者處境與人機倫理關係。

關鍵詞：基德勒、電腦、數位科技、科技媒介、軟體

* 作者感謝匿名評審者提供之寶貴意見。
**Email: szuping@yahoo.com
投稿日期：2017 年 2 月 20 日
接受日期：2017 年 5 月 14 日

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

airiti

壹、前言

本論文旨在討論德國媒介學者基德勒對於電腦科技媒介的理論發展與相關評述。19 世紀末以來的科技進程，從類比時代聲音影像的高度發展，到今天數位時代電腦全面進入人類的生活，科技與媒介在人類社會中所扮演的角色越發重要。關於科技媒介（technological media）的思考、以及人類與機器的關係，成為人類必須面對的課題。

從過去到現在的討論當中，關於科技人們尚難有定論，相對而言確知的是人類自身的有效性，預設人類具有一個完整的自我，將人類的存在視為必然。此關於人之生物性、機器之人工性的文化區分概念，對於媒介研究、科技研究、傳播理論與文化研究等領域具有顯著的影響。在關於科技／人類關係的思考當中，以人作為出發點的人類中心詮釋是一主要論點。例如科技社會建構論（social construction of technology，簡稱 SCOT）關注科技從被發想到被淘汰的社會歷程，強調所有的社會團體對於科技的形式、使用與意義都具有不同的影響力，對於科技以及科技的特質，也具有不同的理解。與科技社會建構論相關的科學知識社會學（sociology of scientific knowledge，簡稱 SSK）採用民族誌與文本分析的研究方法，探究人類理解科學的方式。行動者網絡理論（actor-network theory，簡稱 ANT）則將人類與非人類（如機器等技術性人造物）的連結，納入對科學與科技實踐的理解，意謂著人類行動者與非人類行動者共同組成異質性的網絡，彼此建構。這些科學與科技研究（science and technology studies，簡稱 STS）觀點所具備的一個共通點，在於強調科學與科技是特定文化／歷史／地理時空下的人類產物，科學與科技本身即是社會實踐；科學與科技的發展被社會形塑，雖然同時也可能形塑社會發展 (Bell, 2006)。

上述理論觀點也是與所謂科技決定論（technological determinism）的折衝對話。麥克魯漢（Marshall McLuhan）作為一般認為是科技決定論的代表性學者，提出「媒介即訊息」：任何媒介對個人、社會造成的影響後果，來自人類或科技每次具備延伸發展時，便為人事物導入新的規模層級。他並提出「媒介是人類的延伸」：媒介控制了人類的感官，不同的媒介決定人類不同的感知形式，成為人類感官的延伸、人類經驗的替代義肢，擴充了人類身體的能力，進一步影響文化和文明（McLuhan, 1964 ／鄭明萱譯，2006）。但麥克魯漢此所謂科技決定論，仍然是人類中心的詮釋——人類與其感知作為出發點，而媒介成為人類的延伸。在此思維脈絡中，關於科技主要仍從人類中心的觀點進行思考。

airiti

在此廣義的人類中心詮釋——包括人本主義的科技決定論與社會決定論——之外，德國媒介理論學者基德勒（Friedrich Kittler）對於人類與科技的關係，提出了另一個獨特重要的闡述方向。基德勒的創見，首先正在於他顛覆麥克魯漢的箴言「媒介是人類的延伸」（人類中心正是基德勒對於麥克魯漢的批判點），而提出人類是媒介的延伸、「媒介決定了我們的處境」(Kittler, 1986/1999: xxxix) 之創進觀點。在此觀點下，我們的人性、主體性、心理機制由媒介所銘刻決定，人類和機器的意義與其間關係基本上已發生改變。基德勒的媒介理論從非人類中心的觀點思考物件和科技[1]、它們和人類身體的關係、關於它們的經驗如何對人類產生影響。基德勒在《留聲機、膠卷、打字機》（*Gramophone, Film, Typewriter*）書中數次提到尼采所言，「我們的書寫工具也影響我們的思維」(Kittler, 1986/1999: 201, 203-204)，但進一步對基德勒來說，更重要的在於當代數位科技的代表物電腦已經不是工具，而是媒介，同時更是主體；電腦無法被視為工具，機器無法僅從人類中心觀點加以定義 (Kittler, 2006)。相對於過去所習見人類運作媒介的問題，必須轉而思考媒介如何運作於人類的問題。那麼從基德勒的觀點，進入 21 世紀電腦科技如何作為媒介、跟人類的關係為何，是本文的討論重點。同時本文提出，基德勒的媒介理論發展至數位電腦科技所揭示的重要啟發在於：採取非人類中心的觀點，並不代表否認人類主體的存在，而是在非人類中心的觀點下，過去曾自認是思維行動中心的人類，要如何面對科技媒介運作於人類、人類不再是中心、「媒介決定了我們的處境」之景況？這是基德勒對人類所提出的重要警醒。與此相關的科技權力、電腦使用者處境與人機倫理關係，是我們從基德勒的警醒中必須思考的議題。

本文主要分為兩個部分：第一個部分（第二節與第三節）討論基德勒媒介理論中對於書寫、類比以至於數位科技發展，從論述網絡 1800 ／ 1900 以至電腦論述網絡 2000 的思想理路。本文第二節首先討論基德勒對於書寫至類比技術發展（論述網絡 1800 至論述網絡 1900）的媒介理論分析；第三節聚焦於基德勒媒介

1 牛津字典中 technology 一字的定義是「為實用目而對科學知識所進行的應用；從科學知識發展而來的機器和裝置」（the application of scientific knowledge for practical purposes; machinery and devices developed from scientific knowledge）(Stevenson, 2010)。基德勒著作、以及對於基德勒著作進行評述文獻中的 technology/technological/technological media 相關意義以此為主，但也同時指涉如論述網絡 1800 當中的字母與書寫——此處科技的意義仍與知識的紀錄與儲存相連結。同時，technical media 同樣是基德勒著作中的關鍵性字眼，尤其用於指稱包括打字機、攝影、電影和留聲機等類比技術與相關媒介發展。由於本文的主要討論對象為電腦科技媒介，因此科技／科技的／科技媒介為本文統一使用詞彙，但也提及類比技術、光學技術、資訊技術等用語，描述相關的發展。

理論的數位科技媒介場域中（論述網絡 2000），電腦的特質與其發展過程所代表的意義：電腦成為主體、成為紀錄真實界與實踐去區分化的科技媒介。

而當科技媒介發展至此——電腦成為主體、成為終結統御一切媒介的媒介，電腦科技媒介運作於人類的情境，同時成為基德勒討論電腦科技媒介的關鍵。由此本文第二個部分（第四節與第五節）探討基德勒媒介理論之論述網絡 2000 當中，電腦與人類的關係。第四節從基德勒所提電腦不是工具的論點出發，說明基德勒媒介理論中關於電腦科技媒介的闡述：電腦的硬體操作與軟體運作，如何遮蔽了人類主體對電腦與其運作的認知——電腦如何決定了我們的處境。而在電腦運作於人類的場域中，本文五節進一步提出當人類不再是中心、電腦決定了我們的處境，如何思考與此相關的科技權力、電腦使用者處境與人機倫理關係等議題。第六節的結語，總結描述基德勒媒介理論中當前人類與電腦機器關係的境況，並提出本文認為其對於當今科技媒介時代的意義與價值。

貳、電腦之前：從字母書寫到類比科技媒介

一、基德勒的媒介史理論

概括看來，基德勒的著作由三個階段組成。第一個階段從 1970 年代中期到 1980 年代早期，特色在於對於後結構理論的創新運用，焦點在於文本，其啟發特別來自拉岡的心理分析以及傅科對於文本的論述分析以及考古學研究。第二階段從 1980 年代開始為期約 20 年，聚焦於媒介理論與媒介技術。1980 年代的第一個十年，著重 19 世紀以降類比媒介的發展——留聲機、電影、以及打字機創造出的機械性寫作，重點在於電氣媒介所帶來對於論述的科技化；到了 1990 年代，電腦與數位化科技（digital technology）進一步成為核心。第三階段主要在於文化科技，指涉用來處理傳播物質性——從媒介科技（media technology）到制度性架構到身體政權——的一套廣泛方法，也包括關於字母、數學與音樂註記系統的討論。一般認為第二個媒介理論階段是基德勒最重要的學術貢獻。本文的討論，也聚焦於基德勒的媒介理論。

在基德勒的媒介理論中，傅科的論述分析是最重要的影響來源之一。論述分析試圖重新建構一個時代論述的組織規則；但傅科論述方法學的盲點在於其論述分析仍處在舊式歐洲的字母時代，依賴書寫的文字。而基德勒認為傅科無法對於 1850 年之後的歷史發展進行檢視，原因正在於此。因為在 19 世紀後期，攝影、電影和留聲機的發明，打破了書寫文字作為資料儲存的壟斷性。當寫作與印刷書

airiti

本再也不是儲存以及處理資訊的唯一方式、當其他型態的論述網絡隨著科技的發展而產生，關於當今知識型態的考古學必須由科技媒介史的方式完成。基德勒將科技媒介作為焦點，詮釋、紀錄和分析環繞著此焦點的人類歷史發展 (Kittler, 1985/1990, 1986/1999; Krämer, 2006)。

基德勒對媒介史的重新詮釋，影響並打破了過去傳統中對於媒介史三個重要階段的刻板認知——字母時代、印刷時代、電氣／電腦時代，並給予其重要性不同的形貌。尤其在電氣／電腦時代中，首先基德勒指出電影與留聲機等類比媒介興起的重要性，與字母的發明、印刷術的發明所開展之文化識讀能力，同等深遠；而其中光學技術的興起、其對類比技術媒介的影響，標示著另一個階段的發展，此發展至電腦與數位化科技告終。在其中，基德勒延伸傅科考古學的方法，分析媒介如何作為「論述網絡」（discourse network），論述網絡成為最廣義的媒介意涵。在這個被擴展的概念中，過去圖書館儲存的書寫檔案只是其中一種「論述網絡」——論述網絡是「科技與機構的網絡，其使得特定的文化得以選擇、儲存與生產與其相關的資料」(Kittelr, 1985/1990: 369)。這是基德勒的媒介概念，連結物理、科技、論述和社會系統，提供文化中對權力與知識所呈現的認識論圖像 (Winthrop-Young & Wutz, 1999)。

在基德勒的論述網絡概念中，論述網絡 1800（意謂西元 1800 年代的論述網絡）是關於字母與書寫。在寫作的時代，人們只能寫下已經存在於象徵世界中的元素，或者說那些具有符號本質的事物。在手寫與印刷時代的論述網絡 1800，所有形式的書寫都處於象徵領域，最基本的變化在於每日言談以不同的文字形式，被謄寫註記。論述字母與語言書寫是同質而透明的媒介，紀錄下總是充滿意義的訊息元素。相對而言，進入論述網絡 1900（西元 1900 年代的論述網絡），在類比技術媒介打破書寫的壟斷之後，我們可以紀錄超越象徵世界的事物，紀錄自然現實。科技媒介允許我們去選擇、儲存、生產物質現實，那些獨特、隨機、混亂的，無法擠進語意世界的事物 (Kittler, 1985/1990, 1986/1999; Krämer, 2006)。以下本文就此軸線，首先介紹類比科技與論述網絡 1900。之後銜接類比科技到數位電腦科技、論述網絡 1900 到論述網絡 2000，對基德勒的科技媒介與電腦理論做進一步的說明。

二、論述網絡 1900 與類比科技媒介

首先，在傅科的論述分析之外，基德勒的論述網絡仰賴的是人文學科較不熟

悉的領域：資訊理論。基德勒提出過去人文／詮釋學科重視連續性和脈絡，但論述網絡 1900 需要不同的途徑。此處的分析工具並非來自讀者，而來自工程師。美國貝爾實驗室工程師山農（Claude Shannon）在最佳化國家電話系統的研究工作中，所提出對於資訊的定義，使基德勒得到啟發。山農對於資訊的定義，是用數學方式於一定範圍選項中對資料進行選擇，並以統計方式測量其不確定性。因此山農傳播理論處理的是符號活動的隨機性、或然率，形成其資訊概念的基礎。資訊運作的情境，在於它會或不會發生、在場或不在場、是或否的可能性；它可運用在以統計方法分析訊息的任何傳播系統 (Kittler, 1993b，轉引自 Krämer, 2006)。此定義讓基德勒得以略過過去關於詮釋學的意義與脈絡，而注意系統的論述性規律：是這些規律決定哪些語句被認為具有意義並成為資訊、哪些又是噪音。而這些規律又與山農傳播系統運作模型的五個組成元素——資訊來源、傳送器、傳播管道、接收器、目的地——相互作用 (Kittler, 1985/1990)。

在此基礎上，基德勒進行對於攝影、電影和留聲機等類比技術的論述網路分析，並說明此論述網絡 1900 的特性——媒介區分。他提出拉岡的象徵界（the symbolic）、想像界（the imaginary）、真實界（the real）三層結構，對照於媒介科技發展的理論化及歷史效果。此處首先對於拉岡三層結構的概念進行說明。拉岡的想像界，是由「幻想」和「意象」構成，它調整著主體理解他人的方式。在此拉岡對「想像」一詞的使用也經常變化：一方面可作為名詞使用，指映象世界；另一方面也可作為形容詞，指一種「誤認」性質。因此，想像秩序既是一個特定的時刻或階段（對自身影像或某種原始意象的自戀性認同），也是一個不斷發展的過程（主體對於任何對象的理想化認同，都是一種「想像的」關係）。所以，想像界是人的個體生活或人的主觀性的領域，它在主體的個體歷史上形成（王國芳、郭本禹，1997，轉引自林思平，2008）。

而拉岡概念中的象徵界包括三類秩序：語言的、邏輯／數學的、社會／文化的。拉岡象徵界概念的前提在於語言是先於主體而存在的客觀條件。具體表現在由符號組成的各式各樣的文化結構、思想型態、神話傳說等，這些架構形成龐雜且力量強大的存在體。每個主體處於此存在體內交錯的社會、文化、語言網絡中，而無法完全駕馭它。在象徵界概念中，主體是語言邏輯符號及文化社會作用過程下的產物。

而在拉岡關於主體三層結構的論述中，真實界定義最為模糊也最難以把握。基本來說，真實界指稱「語言的秩序內（即象徵界內）所缺乏的，是指所有的言語中所無法徹底消除的剩餘成分」(Lacan, 1966/1977)。換言之，真實界的特點在

airiti

於它抗拒象徵化；它不同於客觀現實，是一種脫離語言的主觀現實。然而，它既抵抗象徵化，卻又依賴於象徵界的存在而存在。同時真實界儘管處於語言的作用之外，但它卻是永遠「在場的」（at presence）；它是一種生活機能，是主體支配不了的一種動力（王國芳、郭本禹，1997，轉引自林思平，2008）。

因此，想像界是人的個體生活和主觀性，經由幻想和誤認功能創造主體的「自我」。象徵界則受語言的支配，促使主體的社會化，但又不具完全的強制性。真實界既連結著想像界和象徵界，又與二者不同；它是一種獨特的經驗記錄，難以用言語表達。運用想像界、象徵界與真實界三個界域的總合，我們得以對人類生活經歷的真實／現實從另一個面向進行理解和思考（林思平，2008）。

基德勒在《留聲機、膠卷、打字機》書中提出，論述網絡 1900 將 19 世紀發展的打字機、電影、留聲機，對照於拉岡象徵界、想像界與真實界的運作。書中的三個部分，每個部分各以一項資訊技術為主題。重點在於後印刷時代的資料處理，與過去以字母為主的儲存傳送方式不同，不再完全倚賴以文字符號作為象徵性的中介，而是對真實世界中光與聲波、視覺與聽覺的效果進行記錄。打字機的使用與象徵界相關，其中語言被精簡成為物質與技術層次，形成有限的組合。打字機剝除了以手書寫的代理感官性質，剩下象徵性功能——將語言的聲音順序製碼成為分散的單位，使其進入象徵界的語言秩序；但同時其儲存修改技術，又能夠捕捉之前無法書寫的資料流動。電影技術則是與想像界相連結，將前後單一畫面處理成為連續完整的投影，與拉岡的鏡像階段相呼應；也就是主體將原本不完美的身體，視為完美的倒影，形成主體在鏡中具有想像力的、被想像的組成。真實界則等同於留聲機，無論出自意圖還是意義的需要，留聲機紀錄所有來自身體（及身體之外）的聲音話語，包括那些原本不可見、不可寫、卻又在場的聲音 (Kittler, 1986/1999; Winthrop-Young & Wutz, 1999)。

基德勒強調所有在論述網絡中發生的，都在象徵界中存在。論述網絡 1800 是關於字母與書寫，但在寫作的時代，人們只能寫下已經存在於象徵世界中的元素。書寫媒介選擇、儲存並生產那些通過表意鏈縫隙中的的數據資料。由於書寫與論述和符號秩序相連結，因此印刷媒介也和象徵界相連結。然而在論述網絡 1900 中，科技媒介得以捕捉聲音和光學資料，並顯示書寫只是資訊模式的其中一種媒介。基德勒將打字機、電影、留聲機分別對照於拉岡象徵界、想像界與真實界的運作，然而尤其就類比科技整體而言，這些技術是第一批得以紀錄在可聽見、可看見界域之外事件的媒介。它允許「記憶和夢想，死者和鬼魂」被技術性地再現 (Kittler, 1986/1999: 10)。換言之，基德勒採用拉岡對於象徵界、真實界兩

airiti

者區分當中的真實界概念，此真實界被留聲機、攝影、電影保存，它經由無線電和電視傳輸，甚至被生產 (Kittler, 2010; Kittler & Johnston, 1997; Kramer, 2006)。對基德勒而言，這索引式的媒介、紀錄真實界痕跡的媒介，終結了字母的壟斷，也終結了過去人類作為自主自覺主體的媒介概念。更進一步的，類比媒介具備分別儲存、處理和傳遞光線和聲波的物理效果，因此影像和聲音之間存在基本的區隔；光學、聽覺、文本的資料流動被分開並形成「媒介區分」。在此同時，機器開始接手人類中央神經系統之紀錄、處理外在世界的功能 (Sale & Salisbury, 2015; Winthrop-Young & Gane, 2006)。對基德勒而言，資訊是科技的、而非哲學的概念 (Kittler, 1987/2016)。

因此基德勒建議我們「忘記人類、語言和感官」，將注意力導向上述山農理論的五個元素和功能 (Kittler, 2002/2010: 44)。基德勒如此措辭所表達的意涵在於，機械儲存生產功能的到來，是人類不再形塑科技、而是科技形塑人類的轉捩點 (Kittler, 1986/1999)。這樣的轉變是山農五個傳播元素功能所凸顯的現實：人類的傳播網絡逐漸向機器的資訊系統讓步；人類的功能性角色相對而言正在衰減，機器的能力被實現而具有自主性。在此人類／機器關係中，媒介漫不經心、卻又不偏不倚的存在。以前我們以為獨特的人性特質，今天被揭露表現得頂多像是最佳化運算過程中的相對弱勢 (Sale & Salisbury, 2015) 。

參、數位科技下的電腦媒介

一、電腦成為主體

此概念脈絡下，在印刷時代、愛迪生的電氣世界之後，基德勒其後的思想理路轉向討論圖靈（Alan Turing）作先鋒的電腦世界。從 1900 年代的電氣科技論述網絡，轉向至 2000 年代全面主導的「作業系統網絡 2000」（systems network 2000）(Winthrop-Young & Wutz, 1999: xxx)。事實上，基德勒轉向電腦世界的立論，首先在《留聲機、膠卷、打字機》的結尾部分已經開始以細節呈現電腦科技初始發展的歷史，顯示基德勒在關於以「媒介區分」作為特性之類比科技階段，其思維成熟的同時，已進入下一階段「終結（以上）所有媒介的媒介」之電腦科技思考。

英國數學家／電腦科學先鋒圖靈，對基德勒的科技發展論述具關鍵性的啟發。圖靈是二戰時英國軍情處的密碼學家，其破解德國謎式密碼（enigma code）的成果，對於二戰結果具有決定性的影響。謎式密碼機是德軍所使用經過修改的

airiti

打字機，將經由無線電廣播的軍事訊息加密，是德國最重要的情報系統。而圖靈於 1937 年提出了抽象的數學機器理論——圖靈機（Turing Machine），此抽象的運算模型是種數學邏輯計算機，可以經由數學運算模仿其他機器的運作。圖靈的論證在於，每一個運算動作——無論是人類還是機器——都可被形式化為可計算的指令，經由二元 0/1 符號（數位符號）進行運作。圖靈證明所有的計算功能皆可用數學方式呈現，只要給予圖靈通用機任何關於其他機器的描述（也就是程式），它就可以模擬這臺機器的功能 (Kittler, 2013/2013)。

圖靈後來和其他軍情處成員一起建造了巨大計算機（COLOSSUS）——反向操作的謎式密碼機，能夠以猜測或然率的方式，得知其他機器製碼加密的內容。它包含一種反饋迴路（feedback loop）[2]，能夠根據運算的結果調整計算過程，最後破解了謎式密碼。對基德勒而言，這給予了電腦之前只有人類才具備的特質——「操作反身性」（operational reflexivity，基德勒擷取自拉岡之語彙）。對此基德勒說明反饋迴路的 IF-THEN 運作在於：「如果」（IF）缺少一個可以預先程式化的運算狀態，資訊處理會根據之前數字指令中的數學慣例繼續運算；「如果」（IF）在這過程中某處的運算結果達到狀態的需要，「然後」（THEN）程式本身會決定接下來指令的運算方式，也就是機器的未來。資訊機器已經繞道，不需要它們的所謂發明者 (Kittelr, 1986/1999)。

基德勒進一步舉證拉岡對於人類特質——語言和主體性——所下的定義，說明電腦主體的形成。拉岡以蜜蜂舞蹈為例，區分生物密碼與人類語言的差異。蜜蜂源自本能的舞蹈發出固定形式的訊息，指引另一隻蜜蜂本能地前往花叢或獵物的所在，但這些訊息不會被製碼解碼並傳送給下一隻蜜蜂。相對而言，人類語言的表達方式定義了人的主體性；語言符號規則中的往這兒走、照這樣做——主體將自身與他人的主體言說相互指涉結合。蜜蜂經由舞蹈，得到資訊；人類經由對自由意志的掌握，取得言說敘述。而在數位時代，資訊程式運算取代了人類自由意志，電子儀器取得言說敘述。換言之，在「如果」、「然後」等指令上運作的電腦，成為「機器主體」（machine subjects）(Kittler, 1986/1999: 259)。基德勒指出，由於資訊機器的出現，二戰時的英國並不將人類理性、情報單位與資訊機器加以區分。但二戰後的美國，下令封鎖有關這些資訊機器的資訊，對戰爭結果具決定性影響的機器密碼分析成為最高機密。而從戰時到現在，光彩耀眼的間諜小說正是要掩飾機器的資訊攔截、運算能力已經勝過情報人員的境況 (Kittler,

2 反饋迴路是在資訊通信系統中，為獲得所需之特性或精度，將處理後的輸出返送到輸入所構成的迴路（國家教育研究院，2003）。

1986/1999, 2013/2013)。電腦成為主體（computer themselves become subjects）(Kittler, 1986/1999: 258)，能力甚至勝過人類。換言之，除了儲存和傳送資訊，機器現在也能「處理」資訊。如 Sale & Salisbury (2015) 指出，隨著模控學[3]的發展，這些技術躍進已經在電腦機器裡實現。

二、紀錄真實界與去區分化

電腦不但成為主體，也同時進入真實界的領域。如前所述在論述網絡 1900 中，就類比科技整體而言，這是第一批紀錄在可聽見、可看見界域之外事件的媒介；所謂真實界被留聲機、攝影、電影保存、傳輸、甚至被生產。而隨著數位科技的到來進入論述網絡 2000，人類得以進一步超越表意的世界而完全進入真實界。電腦數位科技允許我們去選擇、儲存、生產那些獨特、隨機、混亂的，憑人類自身無法將其放進語意世界的資訊。電腦是將儲存、操縱之資料生產過程化為可行的媒介；這些過程之前未被書寫、自「象徵界的格柵」縫隙中遺落 (Kittler, 1986/1999: 11)。從將論述網絡 1900 中的三項科技媒介打字機、電影、留聲機，分別對照於拉岡象徵界、想像界與真實界的運作，到描述論述網絡 2000 的單一電腦科技媒介，卻讓人類得以進入真實界的場域——這是基德勒從《論述網絡，1800/1900》以來的理路：運用拉岡的心理分析結構，將其與論述網絡 1900 之愛迪生時代三重科技、以至論述網絡 2000 之數位電腦科技間，形成相互對照、對話的關係，進行「可作為媒介科技之心理分析案例」(Kittler, 1985/1990: 214) 的討論。換言之，拉岡心理分析三層結構對於基德勒而言，成為 20 世紀以來說明資訊科技之媒介歷史效果的思考架構[4]。而 Krämer (2006) 進一步指出，在基德勒的媒介史中，當今的媒介資料生產重點不再指向象徵世界，而是指向物質世界。過去的文本媒介將語言／象徵系統轉變成可運作的符碼；當今的科技媒介將隨機

3 1948 年，美國麻省理工學院的數學家魏納（Norbert Wiener）發表《模控學，或動物與機器的控制和傳播》（*Cybernetics, Or Control and Communication in the Animal and the Machines*），奠定了模控學的理論基礎，成為模控學的開山鼻祖。模控學是研究通訊與控制的科學，跨越多種學科，尋求不同事物間共通的原理、原則，特別著重研究動物體內的控制和聯絡系統，及機械和製造程序的自動控制系統兩者間的相似性。它跨越的學科包括自動控制、電子技術、生物學、神經生理學、統計力學、數學、醫學、及電腦等。目前研究焦點的專家系統（expert system），為人工智慧（artificial intelligence，簡稱 AI）的部分內容；AI 本身即是模控學的一個研究分支（程麟雅，1995）。

4 有學者如 Thomas Sebastian 對基德勒對於拉岡象徵界、想像界、真實界三層結構的運用進行批評認為令人費解 (Sebastian, 1990)。但本文作者認為如基德勒自身指出，拉岡三層結構促成從精神分析角度對科技媒介進行思考，也提供了資訊科技媒介之歷史效果的說明架構，是對精神分析相當獨特具有創意的詮釋運用。

airiti

偶然的物質真實，也轉變成可操作的符碼。這個發展從類比技術開始，至電腦達到頂峰。

而人類得以進入真實界場域的同時，也標示著科技媒介從區分化到去區分化的發展。類比科技與數位科技的不同之處在於，類比科技媒介運作的方式在於儲存、處理和傳遞如光線和聲波的物理效果，影像和聲音之間存在基本的區隔。但對於數位電腦來說，這樣的區隔只是表面現象。基德勒指出：

> 管道與資訊的普遍數位化消除了個別媒介間的差異。聲音和影像，語音和文字被縮減成表面的效應，也就是消費者所知的介面……在電腦內部，一切都成為數字，成為沒有影像、聲音、語音的量化表現。一旦光纖網絡將之前彼此分離的資訊流轉變為一系列標準化的二元數位碼；任一種媒介可以轉譯成為另一種媒介。數位碼的存在，使一切都成為可能。調節、轉變、同步化；延遲、儲存、換位；亂碼、掃描、製圖——在數位基礎上進行的全方位媒介連結將會抹去過去媒介的意義。絕對知識[5]並不連結人與科技，而是自身如無窮盡的迴路般運作。(Kittler, 1986/1999: 1-2)

換言之，相對於論述網絡 1900 中媒介科技的「區分化」（differentiation），論述網絡 2000 的數位化，帶來對於聽覺、光學以及文本資訊流的「去區分化」（de-differentiation）(Sale & Salisbury, 2015: xxiii)。當所有的資訊被數位化，一切聲音／影像／文字、資料／位址／指令都可以用縮減為 0/1 的二元碼來處理 (Sale & Salisbury, 2015)。同時，二元碼也意味著現代電腦能夠包含並儲存處理過去所有的媒介：「任一種媒介可以轉譯成為另一種媒介」、「電腦包含所有其他媒體，可以將它們的數據轉換成訊號處理的數學模式」（Kittler, 1993b: 187，轉引自 Winthrop-Young, 2011: 79）。在論述網絡 2000 中，電腦重新結合之前彼此區分的媒介科技和傳播管道。如 Winthrop-Young & Wutz 所言：「電腦是終結所有媒介的媒介」(Winthrop-Young & Wutz, 1999: xxx)。

由此追溯基德勒概念脈絡下的媒介史，愛迪生時代的科技，將論述網絡

5 絕對知識（absolute knowledge）是黑格爾的哲學概念。在黑格爾思想中，思考的動作與思考過程達至終點時所給予人們的和諧視野，是彼此一致的。唯有達到思考過程的終點時，絕對知識才會以完全的自覺以及對精神完全的自我控制之形式出現。但並不區分思想的動能與最後達至的和諧完滿狀態之間的差別 (White, 1983)。此處基德勒意指電腦的思考與資訊達成的完滿狀態已經自成一迴路，並不需要人類的介入。

1800 其同質且獨大的書寫文字媒介區分化，成為三重科技的論述網路 1900（打字機、電影、留聲機）；而電腦終結所有媒介，又將三重科技的論述網路 1900 去區分化。其結果是哲學預言般的 1-3-1 結構：語言系統被一分為三（打字機的機械技術、影像的類比技術、聲音的類比技術）；而此一三對比又被更複雜的數位媒介統一性所統御。論述網絡 1900 接續了論述網路 1800，而論述網絡 2000 接續了論述網絡 1900。這是基德勒的媒介史理論特質：受到傅科影響他捨棄線性因果關係，偏好歷史中斷裂轉變的模型。而其獨特之處在於這些認識論上的創新，與科技的切割演變相連結。基德勒描述媒介科技的歷史，也描述媒介與訊息形式之間的相互關係 (Bickenbach, 2011; Winthrop-Young, 2011; Winthrop-Young & Wutz, 1999)。

媒介概念本身所進行的科技變遷到電腦達至頂峰。在電腦科技的運作下，此處的前進性觀點，同時在於媒介不再直接與符號、傳播、甚至資訊本身相連結，而是與數據資料（data）（作者按：如 0/1 二元數字組合）、也就是資訊的物質「載體」（carrier）相連結。媒介的運作建構了數據資料處理的場域，同時選擇、儲存、生產訊號。也因此，數據資料本身、處理數據資料的媒介並非總是相互分離；相反的，媒介就是生產資料數據的所在。這個生產場所是論述系統，也就是技術與機制的網絡，它們處理在特定時代中被視為是資料的事物。

在此過程中，獨特的物質事件，經由數學過程的協助轉變而成為 0/1 的二元數字值。當隨機性成為可計算的，其重要之處在於「完全無法重複的」事物，轉變成為可見的，也成為可重複的（Kittler, 1993a: 196，轉引自 Krämer, 2006: 101）。換言之，與之前語言領域中，本質上倚賴規則與重複性的表意結構相對照，科技媒介使不規則性成為可計算的。這也是基德勒以前述山農傳播理論與數學模式處理隨機性的重要之處：以數學方式使無法預見的轉變成可預見的。拉岡的真實界轉變成為得以操縱的符碼；之前不具組織性的元素可轉變成為數字的矩陣；混沌的事物順序得以量化和程式化。過去所理解的媒介時代已經結束，電腦帶來處理資訊的新媒介時代。

肆、電腦決定我們的處境——電腦與人類使用者

一、電腦不是工具

在這處理資訊的新時代，電腦成為主體，並將類比三重科技去區分化、包含其他媒介、成為終結統御所有媒介的媒介，這是科技媒介發展過程中未曾發生過

airiti

的嶄新情境。而當電腦成為主體，人類面對的處境問題也由此彰顯。相對電腦主體，處在此科技媒介脈絡中的人類，是面對著如何運作的電腦科技性質、人類機器關係——這是基德勒接下來理論發展的重點：電腦不是工具、人類被電腦數科技遮蔽的情境。

首先，基德勒再次重申，電腦已成為主體，電腦不是工具。此處對科技的詮釋是關鍵。對於基德勒而言，過去詮釋哲學與社會科學建立在人類中心的幻象上，將人性特質投射在科技與機器之上；然而從上述討論中可以看到，基德勒認為意義並不內在於科技，並不先於科技，而是科技發展與隨之而來的媒介形式使意義成為可能、主導意義的發展 (Kittler, 2006)。這也是基德勒以「媒介決定我們的處境」(Kittler, 1986/1999: xxxix) 此一具爭議和挑戰性的激進宣告，開場《留聲機、膠卷、打字機》一書的原因。此「資訊理論的物質主義」受到前述工程師／數學家山農、以及模控學祖師魏納（參見註釋 3）的影響，將傳播的意義，與傳播過程中的技術及數學問題產生連結。

再者，基德勒指出過去人類使用者從自身觀點定義工具，認為可以隨心所欲面對其與電腦的關係。人類中心的詮釋學主導著如對個人電腦的分析，電腦被視為工具，而非媒介、遑論是主體。基德勒正是要挑戰人類定義機器的這個預設，也指向電腦全球性宰制對於人類所帶來的後果。因此在提出電腦本身已經成為主體之後，基德勒再次強調「電腦無法被歸類為工具」(Kittler, 2006: 49)。這些論點意在對抗過去重視自然語言（natural language，也就是人類語言）、輕忽電腦數字語言的人類中心思維，也形成他對模控學以及資訊科學的重視，同時點出我們永遠不會如想像般地，得以控制科技事物（同上引）。

基德勒認為電腦並不是工具，因為工具是用於自然能量的處理、儲存與傳送，並不需要和文化科技產生關連——文化科技是關於資訊的處理、儲存與傳送。然而電腦運作的機械化形式語言（formal language）[6]，打破了以上的區分，它們所處理的對象指涉資訊也指涉能量。同時，若想要將人類觀點意圖中的模糊邏輯（fuzzy logic）[7] 輸進電腦原始碼，這些原始碼的形式語言會扭曲人類使用者

6 形式語言，是為精確的表達概念與涵義，在邏輯、數學與電腦等領域所使用的人工語言（artificial language），是經過特別設計的語言系統，有獨特的符號、語意與語法，主要的目的在表現特定的結構關係，而不是特定的實質內容，是為形式語言。另一方面的日常生活語言（或稱自然語言，natural language），由於很多的語言都各有不同的涵義與用法，也由於人類的語言行為常與語言本身互相影響，很容易發生語意不明的現象，因此才有各種形式語言的產生（詹昭能，2000）。

7 經典邏輯（classical logic）意指所有的事物和陳述都可以用二元項目（0/1、黑／白、是／否）來表達。相對來說，模糊邏輯接近人們日常的語意陳述，因為「真實」在多數時候並非二元，而是部分的（非二元），或是模糊、不精確、不清晰的。因此模糊邏輯意指人腦不確定性的概念判斷、

的觀點和意圖。這些反饋迴路是從機器導向程式設計者，而非從程式設計者導向機器。因此電腦並不是可以聽從人類意旨的工具，機器無法僅從人類觀點加以定義。相反的，機器與其科技技術做為媒介，決定了我們的處境 (Kittler, 2006)。

二、人類被電腦科技遮蔽的情境

那麼，電腦如何進一步決定了人類的處境，其間如何運作？前文中指出，電腦數位科技將未被書寫的，從象徵界格柵遺落的儲存、操縱等資料生產過程，化為可行。然而事實上，這些媒介科技高度複雜且具自主性的資料生產過程，卻又因電腦的操作狀態元素而受到遮蔽；因為電腦並不是可以聽從人類意旨的工具，機器無法僅從過去的人類觀點加以定義。弔詭之處正在於此。當今容易使用的電腦軟硬體，誘使我們相信人類能輕易掌控電腦，持續認為電腦只是工具，助長我們相信人類是「工具製造者」（homo faber）的幻覺與自戀形象。

學者指出，相對於過去關於人類主體能動性的概念，基德勒媒介理論所給予我們關於人類主體的省思尤其在於：只要我們尚未在媒體科技脈絡下討論關於人類主體所處的情境，我們甚至還沒有能力提出關於主體真正正確的問題 (Winthrop-Young & Wutz, 1999: xxxiv)。儘管基德勒以非人類觀點探討媒介技術，並曾經宣稱我們應該「忘記人類、語言和感官」，甚至如論者認為基德勒屢次將人類稱做「所謂的人類」（so-called man），因為他對此「所謂的人類」並不感興趣 (Peters, 2002/2010)。然而基德勒不感興趣的「所謂人類」，指涉對象特別在於人類作為「工具製造者」的這個自戀形象；但人類在電腦科技時代所面對的情境與人機關係，仍是他立論的一個重點。基德勒接下來在〈保護模式〉（Protected Mode）與〈軟體不存在〉（There is No Software）兩篇關鍵性的文章中，一方面探討電腦科技發展中系統設計與指令結構的本質與運作，一方面更論及它們對於人類與機器關係的影響——電腦不僅不是聽命於我們的工具，而且更進一步決定了我們的處境。基德勒提出這其中的關鍵，在於人類受到電腦硬體操作與其軟體性質的遮蔽，而其主要元素又在於：隔絕使用者權力的操作模式、以及軟體空洞又隱晦的性質。

推理思維方式，以及不能確定或未知的描述系統（張真誠，2000）。

airiti

（一）隔絕使用者權力的操作模式

基德勒舉英特爾公司（Intel）為例，從 80286 處理器[8] 開始，英特爾的作業系統從原本簡單的切換作用，發展至將處理器的運作狀態分為「真實模式」（real mode）和「保護模式」（protected mode），並將其全面區隔。保護模式目的在於「保護」作業系統，讓使用者無法得見其運作。真實模式和保護模式運用不同的指令集（command set）、不同的位址（addresses）、不同的暫存器（register set）、甚至不同的指令執行時間，作用在於以保護模式將系統設計與一般使用者分離。過去寄望於「微處理器民主」的預言家，原本將希望放在電腦微處理器的晶片當中；然而正是在這晶片之上，由於保護模式與真實模式的運作區分，現代科技中的二元對立再次回返 (Kittler, 2013/2013)。

基德勒所指的二元對立，是科技發展過程中，軍方／工業與民間的利益衝突與權力分化。基德勒舉例 1920 年代，德國郵電局承諾德國國防軍由於自動加密裝置剛被發明，民用無線電已經被除去資訊傳輸的潛力；郵電局也確保無線電的消費者只能購買到偵聽設備，不包括用以傳輸的真空管設備，因此收聽者無法自行廣播，不會干擾到軍方／工業用的無線電傳輸——在此條件下民用無線電才被允許存在 (Kittler, 2013/2013)。英特爾保護模式的操作，正是將以上軍事／工業領域的邏輯，移轉至資訊系統領域。真實模式和保護模式之間不僅在於量化數據資料的不同，更重要的在於兩種不同模式中，中央處理器以不同禁制範圍、不同優劣表現的先後順序來運作。例如保護模式中，一項指令操作所需的時間，是在真實模式中的八倍。顯然只有在官僚資料體系先行掌握軍事／工業層面（如訊號處理）的電腦優勢之後，科技才會傳遞給英特爾所稱「不被信任」的終端電腦使用者（同上引）。

同時，科技建置下的特權，其權力操作來自不透露資訊的沈默。基德勒舉另外一個例子：英特爾 80386 處理器的使用者為了增加對記憶體的存取能力，安裝了廠商所提供的「方便使用」程式，但使用者很快發現在保護模式下，這新安裝的程式雖然管理所有的儲存空間，卻同時無預警地阻擋了所有特權指令（privileged command）的運作。使用者得不到他所想望的目標事物，僅得到由電腦產業標準所決定的需求。事實上，保護模式不過是嵌進作業系統的預設，但

8 中央處理器（central processing unit，縮寫 CPU），是電腦（計算機）的主要設備之一，功能在於解釋電腦指令以及處理電腦軟體中的數據。1970 年代以前，中央處理器由多個獨立單元構成，後來發展出由積體電路（integrated circuit，縮寫 IC）製造的中央處理器，這些微小的元件就是所謂的微處理器（microprocessor）（維基百科，2017a）。

是使用手冊上當然不會提供這些資訊，為的是讓使用者對此邏輯的反面運作不知情——也就是這些預設很容易更改。此外，80386 處理器至少還有兩種未被紀錄的操作指令，原廠規格書和手冊同樣不會讓使用者得知。可更改的預設程式，卻是以不可更改的固定形式，銷售給消費者使用 (Kittler, 2013/2013)。

基德勒進一步指出，這些涉及文字以及指令的運作，打破了過去人類日常生活語言與電腦形式語言之間的差異。保護模式持續與過去軟體一半相容、一半不相容的運作史，讓我們理解到程式軟體就像日常生活語言般模糊曖昧。相對於日常生活語言的彈性——好比德語單字或複合字的長短沒有限制，電腦指令（作者按：如同人類語言中的單字）所組成的指令集（作者按：如人類語言中的字彙群）大小，受到微處理器中的位元數所限制。舉例來說，英特爾 8086 系列的新型微處理器有許多指令，它們跟同系列早期微處理器的指令功能是相同的，只是執行速度更快；處理器為了提高速度增加新的同義指令，但為了程式（作者按：如人類語言中用上述字彙所寫出的文章）相容性，又需保留之前舊有的指令。因此當指令集大小再次趨近位元數限制，如 80386 處理器的指令集空間再次不敷使用時，更新一代的微處理器又必須發展，具備更快的速度、更大的容量，其中新的程式再次不斷增生，包括新的指令，以及配合相容性而保留的舊指令。這類指令集的冗餘性只會隨著時間不斷堆積。結果是，隨著微處理器以及指令集的發展，程式語言達至與人類日常語言同樣的冗餘過剩程度和隱晦性質。而人類使用者被遮蔽並臣服於這些語言之下 (Kittler, 2013/2013)。

（二）空洞又隱晦的軟體

換言之在基德勒媒介理論中，人類已經跟不上電腦，難以理解電腦的運作。人類被遮蔽而無法得知電腦內部運作的主要原因，除了保護模式的運作，也來自軟體虛幻的特質。藉由軟體關鍵字如「使用者介面」、「對使用者友善」、甚至「資料保護」等字眼，電腦產業得以持續人類已跟不上電腦、難以理解其運作、「人類陷於繼續作為人類」之窘境 (Kittler, 2013/2013: 210)。基德勒進一步揭發軟體空洞卻隱晦的性質，甚至進一步否認軟體的存在。

基德勒指出當今的書寫和文本存在於電腦晶片的電晶體當中，人類書寫經由嵌入晶片的程式註記發生。而且相對於過去歷史中的書寫工具，晶片中的程式本身就能讀能寫。基德勒描述其科技史脈絡中，最後一個象徵性書寫動作的四個步驟：1. 英特爾的工程師在紙上畫出第一個微處理器的架構；2. 經由機械過程，這

由人工設計的兩千個電晶體與連結器被縮小製成如指甲般大小的晶片；3. 光電設備將電路設計嵌寫進入晶片；4. 製成品英特爾 4004 處理器（之後所有微處理器的原型），被正式裝置運用至機器。對於基德勒而言，後現代書寫於焉開始。如今由於微處理器中硬體的複雜性，手畫設計已不復存在。工程師為了設計下一代的電腦不再畫草圖，而使用電腦輔助設計。最近一代電腦的幾何運算能力，剛好足夠設計出下一代的電腦 (Kittler, 2013/2013)。

而自從可以打造電腦以來，主要問題就在於如何描述、閱讀這些一般人無法辨識的通用讀寫機器。解決方案就是「軟體」：發展高階的、人類可讀懂的程式語言。如果不是電腦需要和人類語言系統並存，讓人類得以理解，軟體不會存在——這是軟體的目的。基德勒提到邱奇—圖靈論證（Church/Turing conjecture），在此扮演了居間的角色。邱奇—圖靈論證的要義在於：只要是圖靈通用機能夠運算的自然數運作，人類就可以用演算法將它運算出來。將電腦硬體和用來運算的演算法視為平等，創造了一個軟體可以成功佔據的位置——軟體試圖讓人類跟電腦內部的數位處理過程互動溝通 (Kittler, 2013/2013)。借用 Winthrop-Young (2011) 的說法，軟體是電腦對於人類劣勢所給的特許權，之所以存在是因為沒有任何生物——除了電影《駭客任務》（*Matrix*）中的主角 Neo ——有能力與電腦內部的數位處理過程直接互動。基德勒指出軟體的中介功能：電腦將硬體隱藏在軟體後面，將電子數位符號隱藏在人機介面後面；電腦高階程式語言的手冊警告寫作低階機器組合語言程式的高度困難性；基本輸入輸出系統（basic input output system，簡稱 BIOS）手冊將那些控制硬體基礎的細節從程式中隱藏。換言之，應用程式（軟體）將背後的作業系統隱藏起來；作業系統又將背後的輸入輸出系統隱藏起來 (Kittler, 2013/2013)。

而如同電腦保護模式，軟體的存在帶來新而隱晦的語言秩序。過去的語言壟斷，在於人類的日常生活語言，以自身的後設語言般運作——它不接受象徵秩序中的其他象徵語言結構。而這過去的語言壟斷如今已崩壞，向新的程式語言秩序讓步。基德勒所稱這後現代的巴別塔由簡單的指令碼（command codes，低階的機器語言，硬體配置結構的語言延伸）、到組合語言（assemblers，中階語言，指令碼的延伸）、到所謂「標準語言」（standard languages，電腦高階語言）所構築而成。當今的軟體語言發展過程，是源自數學的書寫。但在數學模式中，人們得以窺見所有這些語言的層次；軟體書寫中，這些語言層次卻無從得見 (Kittler, 2013/2013)。

在此情境下，當軟體達至「對使用者友善」的特性，正達至單向加密學

（one-way cryptology）的理想。程式語言越是高階、一般大眾越是能夠理解或容易使用，軟體和執行電腦工作的硬體間難以跨越的鴻溝越是加大。對此趨勢的合理解釋並非僅在於「科技演進」，而在於加密學的策略性功能。隱藏於軟體「對使用者友善」背後的情況是，使用者不可能得知這些軟體產製的狀態（或改變這些產製的狀態）。使用者無法在運算過程中觀察運算對象；好比加法總數看不見加數和被加數，產品看不見產品元素。基德勒舉微軟（Microsoft）的視窗軟體／作業系統為例：視窗軟體系統承諾給予我們不受阻礙的透明度，但視窗軟體並沒有將電腦的運作內容開放，卻只是安裝了監視社會中的單面鏡，軟體藉此得以觀看得知我們資訊使用的一舉一動。同時隨著層層疊疊的介面、程式和作業系統，我們與電腦的互動受到更大程度的中介。此外，微軟的原廠數據已轉為組合語言（唯專業電腦人士才得以讀寫的中階語言），它是使用者能夠理解或期待看到機器功能的最大極限。這意味著程式的操作碼再也沒有公開存在、供使用者閱讀碰觸的機會 (Kittler, 2013/2013)。基德勒認為自從電影和留聲機發明以來，現代科技作為儲存傳遞處理影像和聲音的媒介，漸次削弱了人們感官知覺的敏銳度；直至電腦軟體，我們不再知道自己的書寫在做些什麼，更不知道在設計些什麼程式（同上引：221）。

基德勒提出的論點在於，軟體空洞又隱晦的性質是一個數學策略，而電腦使用者成為數學策略的受害者。實際上，這些程式系統已經獨立於人類——「當意義縮減至語句，語句縮減至單字，單字縮減至字母，軟體也就不存在了」(Kittler, 2013/2013: 223)。用以進行語言溝通的軟體，其實並不存在。我們以為軟體存在，是因為如 Gumbrecht (2013/2013) 所言：我們將對人類意識結構的懷舊，投射在電腦系統關於軟體的概念上。

而基德勒同樣在意的，正是軟體宣稱作為人類和電腦數位互動溝通的語言媒介，卻從其中的隱晦性得益。基德勒指出這些高階程式語言之所以構築語言的巴別塔，在於塔越高和越是普遍，越是接近前述加密學中的單向作用：加密所需的時間根據功能的複雜性合理地增加，但反向解密其複雜度所需耗費的時間，可能如天文數字般爆炸性成長，不可能在可想見的時間範圍內運算完成。單向加密使演算法無法反向運作，軟體使用者無法反推得知其運算過程。此加密策略所形成的複雜隱晦特質，正是為軟體量身訂作——它輕鬆地逃避圖靈公式所代表的、特別是關於演算法的意義：數學演算法原本是人類的自由共享的財產，演算法的智慧財產概念原本不應該存在。然而無視於數學的自由榮譽傳統，美國法院甚至認定演算法也有著作專利權。由於軟體作為人類與數位電腦溝通的媒介，唯有跟隨

airiti

機器的使用才可能存在，電腦產業中關於軟體的使用執照和專利，證明了加密學單向作用的的商業策略功能，和軟體作為中介的商業性質。隱藏的數學加密策略成為為致富之道。基德勒再舉微軟為例：購買微軟軟體的使用者主體不是憑空出現的；一如之前媒介史當中的書本讀者、電影／電視觀眾，使用者主體必須被製造出來。現在電腦產業對使用者隱藏人類受制臣服於科技媒介的事實，以利電腦及軟體繼續征服全球獲得勝利 (Kittler, 2013/2013)。我們被電腦銀幕遮蔽阻隔著，卻自以為是電腦的主宰。

換言之，基德勒指出電腦至今的變化，讓電腦設計成為一個秘密系統並臻於完美。保護模式的作業模式發展出來，其目的在使人類「不受信任的計畫」以及「不受信任的使用者」(Kittler, 2013/2013: 224)，完全無法取得如輸入／輸出路徑以及作業系統核心的使用權限。再者，空洞卻又隱晦的軟體系統被發展出來，為的是隱藏電腦機器的運作，讓使用者與機器分離。就技術層面而言，所有的使用者都不被信任。在保護模式與軟體操作之下，人類使用者再也無法被允許控制自己的機器。

伍、電腦科技媒介下的人機關係——從權力到倫理

一、電腦科技媒介下的權力關係

人類使用者再也無法被允許控制自己的機器，電腦決定了我們的處境。這是關於權力的概念——人類自以為所擁有的權力如何受到科技的衝擊、此權力關係如今呈現何種樣貌。如前所述，基德勒提出論述網絡一詞，連結物理、科技、論述和社會系統，以提供文化中對權力與知識所呈現的認識論圖像。基德勒的研究將焦點從人類中心如自我、精神、意義之概念轉移到權力結構——也就是媒介科技，並指出這些技術發展如何產生結構性的影響。

電腦論述網絡中的權力運作，在於當電腦成為主體，人們無法控制機器，反而受制於電腦數位科技下的權力結構。人類逐漸退出科技運作運算的反饋迴路，之前可存取的資料如今「進入黑洞與黑箱」消失不見 (Kittler, 1986/1999: xxxix)。舊式政治權力的尊榮廳堂，逐漸被鑲嵌進電路晶片的存取特權所取代。如前文中所述，當科技公司區隔硬體設備的操作模式，它們正是在有效地限制通往高階電腦功能的通路，實踐其軍事／工業邏輯；亦即只有在軍事／工業層面掌握電腦優勢之後，高科技才會傳遞給其他的大眾使用者。同時，媒介科技公司與國家體制共謀，僅發布那些用來限制使用者經驗的資訊給大眾；我們所能得到的僅是那些

airiti

掩蓋機器核心硬體功能的軟體應用程式。論者提出比喻：對基德勒而言軟體是新的鴉片，看起來是使用者自願、實際上確是強制提供給那些「不被信任的使用者」，防止大眾接手控制數位資訊生產方式 (Winthrop-Young, 2011)。而數學加密策略，刻意掩蓋機器演算法之智慧財產權不應該存在的事實。換言之，基德勒指證了科技媒介的發展，如何對於知識生產造成了結構性的影響。

面對這「媒介決定我們的處境」之權力關係或窘境，基德勒提出的對策，一方面正是他一直以來研究論證的要點：理解我們當下的處境是如何受到媒介——尤其是電腦——所決定。另一方面，他大力呼籲人們對美國的科技宰制採取反對的政治立場，反對將當今的情境交由軍事／工業邏輯的力量主宰。因為這樣的運作，讓我們從屬於媒介科技產業的控制之下，成為英特爾、微軟等電腦科技公司的（臣服）／使用者主體（subjects of Microsoft Corporation）(Kittler, 2013/2013: 211)。

那麼抗拒可能來自何處？如何落實？基德勒認為目前抗拒的勢力，主要存在於從事科技媒介工作的社群內部——那些重新改寫程式碼、倡導開放原始碼／免費軟體運動的社群。同時，他認為知識應該被視為集體努力的成果，鼓吹由大學機構所支援關於電腦軟硬體的免費思想知識流通 (Kittler, 2004)。他也進一步期盼美國以外從歐洲到日本等國家，能夠建立對抗美國矽谷科技官僚（上述工業邏輯掌控者）的其他科技官僚；這些其他科技官僚不見得會優於矽谷科技官僚，但至少不同資訊系統與權力結構間的競爭，可以讓微軟作業系統的（臣服）／使用者主體能有更多的選擇而呼吸到「新鮮的空氣」(Kittler, 2013/2013: 214)。

而對於個人的電腦使用者，基德勒呼籲我們仔細檢視電腦硬體以及軟體的技術規格說明書，因為權力結構正於媒介系統設計的層次運作 (Kittler, 2013/2013)。同時，我們可以選擇捨棄那些精巧花樣繁多的作業系統，使用電算時代早期文字基礎的電傳介面，或者學習以人類能識讀的語言文字做為基礎的開放原始碼，進入 Linux[9] 開放原始碼的自由疆域。基德勒呼籲我們研究基本的程式設計與作業系統語言，目的在於克服對於電腦產業所提供之軟體鴉片的倚賴。康德曾討論「自我導致的不成熟狀態」：不成熟的狀態，在於沒有他人引導便無法使用自身的理智；因此若並非缺乏理智，卻在無人引導時便缺少使用理智的決心和勇氣，那麼

9 Linux 是一種開放原始碼軟體（open source software）的作業系統。原始碼（source code）是指一系列人類可讀的計算機語言指令。而開放原始碼作業系統的意義在於，任何人都被授權可以自由地使用、複製、研究和以任何方式來改動軟體。原始碼是開放和共享的，因此人們被鼓勵志願地改善軟體的設計。這種軟體是相對於專有軟體；專有軟體是在版權的嚴格限制之下，並且通常其原始碼對於用戶是不開放的。參見維基百科（2017b）。

這種不成熟狀態就是自我導致的。因此康德呼籲人們「勇敢地運用你的理智！」（Kant, 1949: 132，轉引自 Winthrop-Young, 2011）。基德勒鼓吹類似的口號：「勇敢地運用你的程式設計能力！」儘管這無法使我們能夠控制主宰數位機器，但至少能使人們脫離倚賴軟體的、自我導致的不成熟狀態，勇敢地與即將把人類遠拋在後的科技面對面地——或說訊號對訊號地——互動 (Winthrop-Young, 2011: 77)。

學者如 Peters 曾提及，基德勒的媒介理論不是文化研究，他對於閱聽人與效果、抗拒與霸權等概念並不感興趣 (Peters, 2002/2010)。相對於人本主義導向的文化研究，基德勒從非人類中心出發的媒介理論觀確實與文化研究大相徑庭；但關於基德勒對於抗拒與權力並不關心的陳述，卻顯然過於直斷。從以上基德勒關於電腦科技媒介理論的闡述中我們可以看到，他對於隔絕使用者權力的電腦操作模式、軟體空洞又隱晦的性質，進行鉅細靡遺的討論，以及上述對於科技知識分享取得之另類策略的發想期盼，目的都在於揭露電腦媒介科技遮蔽人類認知的權力運作，並思考人類該如何面對自身無法控制的科技權力、該如何自處。面對科技權力結構的思維與對策，清楚存在其電腦科技媒介理論當中。人類已經無法控制科技媒介，但必須面對此無法控制科技媒介的處境。

二、電腦科技媒介下的倫理關係

前文中 Peters 對於基德勒媒介理論的另一個註腳，在於對基德勒而言閱聽人（audiences）不重要。此處的閱聽人意指文化研究當中具有詮釋力、能動性的媒介使用者，這確實不是基德勒以非人類中心觀點出發的媒介使用者圖像。然而值得注意之處在於，從上一節的討論中可以看出，在〈保護模式〉、〈軟體不在〉這兩篇探討電腦科技媒介的關鍵性論文中，人類「使用者」（user）是基德勒頻繁使用的詞彙（出現頻率將近 20 次），「主體」（subject）一詞也幾度出現。基德勒一再提及「使用者」，以描述論證人類使用者與電腦硬體、軟體之間的關係。前文中提及霸權不是基德勒感興趣的詞彙，但權力概念在關於電腦科技媒介的討論中確實存在；同樣的，主體不是基德勒主要感興趣的詞彙，但人類使用者的身影在關於電腦科技媒介的討論中確實存在。基德勒媒介理論的人類中心觀點發展至數位電腦科技，其揭示的重要啟發在於：採取非人類中心觀點，並不代表否定人類主體的存在，而是在非人類中心的觀點下，過去曾自認是思維行動中心的人類，必須面對科技媒介運作於人類、人類不再是中心、「媒介決定了我們的

處境」之景況。前文中也提到 Winthrop-Young & Wutz (1999) 提醒我們，基德勒媒介理論所揭示關於人類主體的省思尤其在於：當今只要我們尚未在媒介科技脈絡下討論人類主體所處的情境，我們甚至還沒有能力提出關於主體真正的問題。

換言之，本文認為對基德勒而言，即便關於科技媒介的思考是從非人類中心主義出發，然而當電腦成為主體、成為終結所有媒介的媒介，人類面對此情境的問題也由此凸顯。基德勒對於人類受到電腦操作模式與軟體運作性質所遮蔽的闡述、對於人類科技權力關係所提出的思維對策，是對於當前所處科技媒介情境的思考。而當電腦媒介成為決定人類處境的科技主體、與人類生活緊密連結，那麼在此場景裡，我們必須進一步思考人類生活與機器的關係。

基德勒既然從非人類中心主義出發，用「所謂的人類」一詞指陳自以為是的工具製造者，人機關係中的倫理（ethics）概念並非基德勒直接處理的議題（或者從另一個角度看，「所謂的人類」也許就是基德勒對人機倫理的註解——面對機器，自以為是的人類作為具有絕對認知、自決能力的能動者境況，已經改變）。然而思考上述人機關係的必要性，促使我們必須在基德勒媒介理論的基礎進一步上省思倫理的運作。此處筆者先從 Galloway (2015) 所提出關於「電腦作為倫理」的概念切入，再進一步對人機之間「倫理的」關係進行思考。

Galloway 受到基德勒的啟發，在「媒介決定人類處境」的觀點下，將電腦與人類實踐共同納入探討。他提出電腦作為媒介是一種倫理（computer is an ethic），代表的是種實踐（practice），而不僅是種存在（presence）。這兩者間的差異，可以用微積分與語言的不同運作來說明。語言將世界編碼，這是語言的基本目的；它是在描述與參考的層次上運作。相對來說，微積分的重點在於對世界進行運算、或模擬對世界進行運算；它在運算與其過程的層次上運作，是論證推理系統，一臺可以一步步解決問題的、可執行運作的機器。微積分意指著一種方法實踐 (Galloway, 2015)。

倫理也是。倫理意指實踐的基本原則 (general principles for practice; Galloway, 2015: 187)，也是人類生活實踐的表現 (an articulation of lived practice; Sale & Salisbury, 2015: xxxv)。提出電腦作為一種倫理、作為實踐的基本原則，並不是意味著要將機器擬人化。因為 Galloway 同意基德勒的論點：到頭來機器並不需要人類，而是人類需要機器。然而 Galloway 也指出，機器確實具有人類中心的關係：電腦實踐是「指令」的關係。因為電腦接受我們在世界中的行為，作為世界的狀態。電腦機器是指令的實踐；也因此電腦機器作為一種倫理，它的預設是在一套

行動原則之下，客體物件（例如被運算的對象）可以受到定義和操縱。重要的不是電腦機器如何認識一個世界，而是世界是如何經由特定的定義而形成；當今世界中，電腦是解決問題、執行運作的機器。電腦作為倫理，因為它確實已經成為生活實踐的基本原則——在 21 世紀的今天，世界經由數位科技形成，人類透過數位科技觀看世界。

本文在此要進一步指出，在基德勒科技中心、而非人類中心的媒介理論發展至數位電腦媒介，人類「使用者」被電腦遮蔽的圖像益發明顯之前，基德勒對人類主體的陳述稀少並不明確，而打字員是少數的例外。回溯論述網絡 1800 與論述網絡 1900，過去科技媒介作為技術與實踐的倫理基本原則，就人類與機器關係而言，打字機與打字員的角色是一個關鍵。基德勒的論述網絡 1800 中，字母與語言書寫是同質而透明的媒介，過渡和連續性是此階段的特質 (Winthrop-Young, 2011)。因為完整的主體自我生產，和連續性的人手書寫相連結；手寫是人類主體的倫理實踐原則。而此論述網絡 1800 的過渡和連續性，在打字機出現的論述網絡 1900 中，被分離和不連續性所取代。將人手與文稿硬生生分開的打字機械裝置，製造分離、標準化的字母符號，取代了過去手、筆、紙之間的直接連結。此人類機器關係，使人類的地位「從書寫的能動者轉變成被銘刻註記的表面」(Kittler, 1986/1999: 210)。論述網絡 1900 打字機的機械裝置倫理實踐原則，取代了論述網絡 1800 的手寫倫理實踐原則，是論述網絡 2000 之電腦數位機器倫理實踐原則的前身預告。論述網絡 1900 與手稿、紙筆分離的打字員，取代了論述網絡 1800 的手寫者，也是被電腦硬體操作模式與軟體運作性質所遮蔽之當代電腦使用者的前身預告。

從謎式密碼機到電腦，事實上是一系列改良的打字機。但電腦這數位運算運作的打字機超越了過去所有媒介技術的功能，電腦成為終結所有媒介的媒介。打字機的機械倫理實踐原則，讓人類從書寫的能動者轉變成為被銘刻註記的表面；而電腦的數位機器倫理實踐原則，進一步更讓人類成為媒介的延伸、媒介作用決定的對象。這也正是人類／電腦關係的弔詭。電腦源於人類中心的關係（原本是機器與人類「指令」關係的實踐），卻在技術發展之下電腦本身成為主體，又成為當今人類生活實踐的原則，決定人類的處境，形塑 21 世紀的世界。電腦作為倫理／實踐原則，並不代表電腦是「倫理的」（ethical）——因為「倫理的」意味著在特定脈絡中，此類實踐基本原則與道德良善概念間的關係 (Galloway, 2015)。本文在此必須指出前述基德勒關於電腦科技媒介的種種論證，包括科技

權力的運作、對人類認知的遮蔽，一一指向電腦並不見得是「倫理的」立場。

因此如前文所提，霸權、主體未必是基德勒感興趣的詞彙，但權力概念與人類使用者的身影在其電腦科技媒介的討論中始終存在。更進一步的，人機主體間的倫理並非基德勒感興趣的詞彙，但此倫理跟著人類使用者在其電腦科技媒介的討論中如影隨形。正因為如此，本文必須指出，在電腦作為當今科技世界倫理實踐原則的基礎之上，並非聚焦於人類、而是聚焦於人類與機器間「倫理的」關係之思考實踐，特別凸顯其重要性，成為人類必須面對的課題、努力追尋的思維重點。當電腦成為主體，得以決定人類的處境，而人類受到軟體與操作模式的遮蔽，我們如何看待人機之間的倫理關係？這關乎人類與電腦機器指令關係的道德良善問題、電腦機器成為主體之後的道德良善問題、人類處境受到電腦作用決定後的道德良善問題。或者，更進一步地說，如何使道德良善問題適切相關？例如，我們如何看待搜尋網站、社群媒體與人類的關係——當搜尋網站與社群媒體的電腦機器加密學與演算法決定了我們所看、所聽，科技媒介是否已經要為我們的思想情感負責[10]？又例如，當人類益發倚賴電腦與其操控之人工智慧／機器人如無人機（drone）、自駕車（self-driving car），來處理事務／事物，我們如何看待電腦機器／人工智慧與人類的責任義務關係？現在、以及不久的將來，人類可能如何想像電腦及人工智慧的主體性、其法律上的認定；人工智慧為人類服務／合作的存在性質與責任義務如何清晰地被人類——以及機器——所理解[11]？這關於電腦科技媒介倫理的提問，是人類面對其當前處境時複雜難解、但關鍵重要的問題之一。答案為何、甚至適切解答是否可能，都充滿了不確定性。因為充滿了不確定性，也進一步顯示源自基德勒所給予我們的提示警醒，在這數位科技媒介已經成為人類生活方式之時代中，所帶來的重要價值。

10 最近的顯著案例，包括 2016 美國總統選舉結果揭曉後，眾多輿論批評社群網站臉書（Facebook）放任假新聞在臉書上流傳、造成以訛傳訛的結果，等於幫助川普（Donald Trump）當選美國總統。臉書創辦人祖克伯（Mark Zuckerberg）對此極力否認。但有研究報導指出，臉書篩選熱門話題的演算法，確實讓假新聞、騙點擊率新聞登上臉書板面，同時造成「同溫層」現象——使用者接收到的訊息內容偏向狹隘，失去收取不同觀點面向訊息內容的機會（風傳媒，2016 年 11 月 13 日；數位時代，2016 年 1 月 8 日；Price, November 17, 2016; Sanders, November 8, 2016）。

11 如最近美國電腦與汽車工業積極研發實驗中的無人自駕車，涉及的實際倫理議題包括：當牽涉到無人自駕車的意外發生，人們有哪類的法律政策應對責任歸屬？哪類的保險措施解決紛爭？要保人及受保人又是誰？ (NPR Staff, November 21, 2016; See also Anderson & Anderson, 2011)。

airiti

陸、結語

本文中我們看到從論述網絡 1800、1900 以降，基德勒媒介理論之論述網絡 2000 場域中，電腦作為媒介發展至今的結果與樣貌：電腦成為主體，成為真實界的紀錄者、終結統御一切媒介的媒介；電腦決定了我們的處境，人類被電腦的硬體模式與軟體語言所遮蔽，使用者儘管自以為能夠、卻再也無法控制自己的機器。對於基德勒媒介理論而言，人類已經處在傳播科技的運作運算過程之外，科技成為歷史發展的主體。科技的功能廣義來說在於進行對自然的處理；有很長一段時間這處理過程仰賴人力的中介，但現在隨著數位科技的來臨，電腦科技自身能對自然進行處理（尤其如前述對於真實界的物質操作）。因此如學者指出，在基德勒提出的歷史場景中，人類從原本工具製造者的功能被縮減至科技啟示錄中的一個配角，在這場景中微處理器與積體電路的全能力量，使自行複製的圖靈機功能更臻完善，將人類拋在後頭 (Winthrop-Young & Wutz, 1999)。

換言之基德勒的論點在於，過去人類與媒介交會的漫長歷史中，人類主體在某個時間點也許扮演著主導的位置；然而當有能力自行讀寫的機器可以自行解決問題，人類作為具有絕對認知、自決能力之能動者的境況已經改變，人類的存在可能被掩蔽於自動科技的狡黠智慧之下。基德勒關於電腦的闡述指出人類被納入微處理器的過程，意味著如果電腦科技從最早的儲存設備持續發展，終將取代人類的生理限制並延伸人類的感官，那麼科技作為人類義肢的功能，有一天將使其完全取代人類。然而基德勒並非重彈關於機器崛起取代人類中心的老調，例如模仿人類思考的機器奴隸取代人類主人；他並非認為電腦是人工化的人腦、或電腦以數位方式模仿人類的思考。他的論點在於電腦將某種資訊處理模式達到最佳化，電腦語言達到高端的複雜隱晦程度——這種模式之前被誤認為是唯人類天生擁有的特質，如今顯示並非如此 (Winthrop-Young, 2011; Winthrop-Young & Wutz, 1999)。基德勒非人類中心的電腦科技媒介理論，迫使我們正視過去看待自身、看待科技媒介的盲點。

也因此本文提出，在基德勒從非人類中心觀點所提關於電腦科技媒介作用於人類的警醒之下，我們得到反思，必須面對當今科技權力、電腦使用者處境與人機倫理關係的議題。基德勒對於隔絕使用者權力的電腦硬體操作模式、與軟體空洞又隱晦的性質進行鉅細靡遺的討論，對於科技知識分享取得之另類策略的發想期盼，目的都在於揭露電腦媒介科技遮蔽人類認知的權力運作，揭露人類是如何面臨著自身已無法控制、卻又與生活緊密連結的科技權力處境。基德勒所呈現電

airiti

腦決定了我們的處境之人機景況，促使我們必須進一步省思其間作為實踐原則的倫理。電腦的數位機器實踐原則，使人類成為媒介的延伸、媒介作用決定的對象，這也正是人類／電腦關係的弔詭：電腦源於人類中心的關係（原本是機器與人類「指令」關係的實踐），卻在技術發展之下電腦本身成為主體，成為當今人類生活實踐的原則，決定人類的處境，形塑 21 世紀的世界。而電腦作為倫理實踐原則，並不代表電腦是「倫理的」良善實踐。基德勒關於電腦科技媒介的種種論證，指向上述電腦並不見得是「倫理的」立場。也因為如此本文必須指出，在電腦作為當今科技世界倫理實踐原則的基礎之上，人類與機器之間「倫理的」關係，特別凸顯其重要性，益發成為人類必須面對的課題。

如 Ikoniadou (2015) 所言，基德勒之後，媒介不再僅是用來溝通與表達自我，而是自主的、具有能動性的、足以促成新型態思想與主體性的多重系統。這系統在它們的網絡中造就我們，也改變我們，促使我們重新思考自身與媒介／科技的關係。而本文要進一步提出，乍看之下權力、主體與倫理不是從非人本主義出發的基德勒所感興趣的詞彙，然而權力、人類與電腦主體、人類與機器關係，在基德勒關於電腦科技媒介的討論中確實始終存在。本文認為這尤其是基德勒媒介理論的獨到之處。基德勒翻轉了人本主義的思考，指出源於人類指令的人機關係在媒介技術發展之下，電腦成為主體，人類被電腦的硬體模式與軟體語言所遮蔽，使用者儘管自以為能夠、卻難以控制自己的機器；電腦決定人類的處境，形塑今日的科技媒介世界。基德勒對於「所謂的人類」有所輕視，但卻注意人類使用者所處的景況；當電腦媒介銘刻著人類的發展方向，基德勒決意揭露此情境中人類自以為是的景況和科技權力的運作。對基德勒而言，科技必須成為研究主體，而科技必須成為研究主體的這個命題之所以重要，在於科技的發展已經翻轉改變了人機關係。因此本文在此再次指出，21 世紀的今天若我們尚未在科技媒介脈絡下正視科技主體所帶來的重大轉變，討論關於人機共處的情境，我們甚至還沒有能力充分理解關於人類主體真正的問題、重新定義思考人類的存在。從非人類中心的顛覆觀點出發，但卻指向人類思考自身的處境，這是基德勒觀點創見非常重要的貢獻，他所留給這個時代珍貴的禮物。

參考書目

王國芳、郭本禹（1997）。《拉岡》。臺北，臺灣：生智。

林思平（2008）。《通俗新聞：文化研究的觀點》。臺北，臺灣：五南。

風傳媒（2016 年 11 月 13 日）。〈教宗支持川普？希拉蕊買非法軍火？臉書假新聞幫助川普當選　祖克伯：無稽之談〉。取自 https://tw.mobi.yahoo.com/sports/%E6%95%99%E5%AE%97%E6%94%AF%E6%8C%81%E5%B7%9D%E6%99%AE-%E5%B8%8C%E6%8B%89%E8%95%8A%E8%B2%B7%E9%9D%9E%E6%B3%95%E8%BB%8D%E7%81%AB-%E8%87%89%E6%9B%B8%E5%81%87%E6%96%B0%E8%81%9E%E6%B3%9B%E6%BF%AB%E5%B9%AB%E5%8A%A9%E5%B7%9D%E6%99%AE%E7%95%B6%E9%81%B8-%E7%A5%96%E5%85%8B%E6%9F%8F-%E7%84%A1%E7%A8%BD%E4%B9%8B%E8%AB%87-002800300.html

國家教育研究院（2003）。〈回饋迴路 feedback loop〉，《資訊與通信術語辭典》。取自 http://terms.naer.edu.tw/detail/1278360/

張真誠（2000）。〈形式語言 Formal Language〉，《教育大辭書》。取自 http://terms.naer.edu.tw/detail/1313839/

程麟雅（1995）。〈模控學 Cybernetics〉，《圖書館學與資訊科學大辭典》。取自 http://terms.naer.edu.tw/detail/1680018/

詹昭能（2000）。〈形式語言 Formal Language〉，《教育大辭書》。取自 http://terms.naer.edu.tw/detail/1305649/

維基百科（2017a）。〈中央處理器〉。取自 https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%AD%E5%A4%AE%E5%A4%84%E7%90%86%E5%99%A8

——（2017b）。〈自由及開放原始碼軟體〉。取自 https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%87%AA%E7%94%B1%E5%8F%8A%E5%BC%80%E6%94%BE%E6%BA%90%E4%BB%A3%E7%A0%81%E8%BD%AF%E4%BB%B6

數位時代（2016 年 1 月 8 日）。〈一窺 Facebook 演算法的秘密：你每天看什麼都是它決定！〉，《數位時代》。取自 https://www.bnext.com.tw/article/38429/BN-2016-01-08-101522-178

鄭明萱譯（2006）。《認識媒體，人的延伸》，臺北，臺灣：貓頭鷹。（原書 McLuhan, M. [1964]. *Understanding media: The extensions of man*. London, UK: Routledge.）

Anderson , M., & Anderson, S. L. (Eds.). (2011). *Machine ethics*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Bell, D. (2006). *Cybercultures: Critical concepts in media and cultural studies*. New York, NY: Routledge.

airiti

Bickenbach, M. (2011). Blindness or insight? Kittler on culture. *Thesis Eleven*, *107*(1), 39-46.

Galloway, A. R. (2015). If the cinema is an ontology, the computer is an ethic. In S. Sale & L. Salisbury (Eds.), *Kittler now: Current perspectives in Kittler studies* (pp. 175-191). Cambridge, UK: Polity Press.

Gumbrecht, H. U. (2013). Media history as the event of truth: On the singularity of Friedrich A. Kittler's works -- An afterword. In F. A. Kittler (Ed.), *The truth of the technological world: Essays on the genealogy of presence* (pp. 307-330; E. Butler, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 2013)

Ikoniadou, E. (2015). Primer: The media question. In E. Ikoniadou & S. Wilson (Eds.), *Media after Kittler* (pp. 1-14). London, UK: Rowman & Littlefield International.

Kant, I. (1949). *The philosophy of Kant: Immanuel Kant's moral and political writings*. New York, NY: Modern Library.

Kittler, F. A. (2016). Unpublished preface to *Discourse Networks* (G. Winthrop-Young, Trans.). *Grey Room*, *63*, 90-107. (Original work published 1987)

-- (2013). T*he truth of the technological world: Essays on genealogy of presence* (E. Butler, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 2013)

-- (2010). *Optical media* (A. Enns, Trans.). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 2002)

-- (2006). Thinking colours and/or machines. *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 39-50.

-- (2004). Universities: Wet, hard, soft, and harder. *Critical Inquiry*, *31*, 244-255.

-- (1999). *Gramophone, film, typewriter* (G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)

-- (1993a). *Draculas Vermächtnis: Technische Schriften*. Leipzig, Germany: Reclam.

-- (1993b). Geschichte der kommunikationsmedien. In J. Huber et al. (Eds.), *Raum und verfahren* (pp. 169-188). Basel, Switzerland: Stroemfeld/Roter Stern.

-- (1990). *Discourse networks, 1800/1900* (M. Metteer & C. Cullens, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1985)

Kittler, F. A., & Johnston, J. (Ed.). (1997). *Literature, media, information systems: Essays*. Amsterdam, The Netherlands: OPA.

Krämer, S. (2006). The cultural techniques of time axis manipulation: On Friedrich Kittler's conception of media. *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 93-109.

Lacan, J. (1977). *Écrits: A selection* (A. Sheridan, Trans.). New York, NY: Norton. (Original work published 1966)

NPR Staff. (2016, November 21). Scholars delve deeper into the ethics of artificial intelligence. *NPR*. Retrieved from http://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2016/11/21/502905772/scholars-delve-deeper-into-the-ethics-of-artificial-intelligence

Price, R. (2016, November 17). A report that fake news 'outperformed' real news on Facebook suggests the problem is wildly out of control. *Business Insider*. Retrieved from http://www.businessinsider.com/fake-news-outperformed-real-news-on-facebook-before-us-election-report-2016-11

Sale, S., & Salisbury, L. (2015). Editors' introduction. In S. Sale & L. Salisbury (Eds.), K*ittler now: Current perspectives in Kittler studies* (pp. xiii-xxxix). Cambridge, UK: Polity Press.

Sanders, S. (2016, November 8). Did social media ruin election 2016? *NPR*. Retrieved from http://www.npr.org/2016/11/08/500686320/did-social-media-ruin-election-2016

Sebastian, T. (1990). Technology romanticized: Friedrich Kittler's *Discourse Networks* 1800/1900. *MLN*, *105*, 583-595.

Stevenson, A. (Ed.). (2010). *Oxford dictionary of English*. Cambridge, UK: Oxford University Press.

Peters, J. D. (2010). Introduction: Friedrich Kittler's light shows. In F. A. Kittler, *Optical Media* (pp. 1-17; A. Enns Trans). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 2002)

White, A. (1983). *Absolute knowledge: Hegel and the problem of metaphysics*. Athens, OH: Ohio University Press.

Winthrop-Young, G. (2011). *Kittler and the media*. Cambridge, UK: Polity Press.

Winthrop-Young, G., & Gane, N. (2006). Friedrich Kittler: An introduction. *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 5-16.

Winthrop-Young, G., & Wutz, M. (1999). Translators' introduction. In F. A. Kittler, *Gramophone, film, typewriter* (pp. xi-xxxviii; G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)

airiti

Journal of Communication Research and Practice, 7(2), pp. 33-62, July 2017

Computers as Technological Media, and Human-Machine Relations: Computers in Kittler's Media Theory

Lin, Szuping*

Associate Professor, Department of Journalism, Shih Hsin University

Abstract

The first part of this essay discusses Friedrich Kittler's media theory to analyze the development of media from writing, through analog technology, and finally to digital technology. The focus is on the character of the computer as technological media and the meanings it represents: computers themselves becoming subjects, as well as being the medium to rule and end all media. When computers develop in this manner, Kittler's media theory puts emphasis on how computers operate upon humans, and this situation faced by humans. Thus, the second part of the essay discusses the hardware operation and software function of computers, and their relations with humans in Kittler's media theory, as Kittler demonstrates how computers "determine our situation." Moreover, the essay deliberates on how the concepts of power and ethics relate to Kittler's media theory that regards computer as technological media. Kittler's media theory brings significant insight into how human beings define themselves and interact with machine/technology in the 21st century.

Keywords: Kittler, computer, digital technology, technological media, software

* Email: szuping@yahoo.com
Received: 2017.2.20
Accepted: 2017.5.14

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

airiti

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 63-92．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.015

媒介史的末世預言：基德勒與麥克魯漢論媒介技術 *

黃順星 **

世新大學舍我紀念館舍我研究中心副研究員

摘要

1960 年代麥克魯漢主張媒介即訊息，強調媒介形式對訊息內容及人類文明的影響。1990 年代繼之而起的德國媒介理論家基德勒，以更激進的態度，主張技術先行的媒介決定人類處境。本文從兩位理論家相近的媒介史分斷為起點，分析兩人究竟如何判定媒介的主導性力量、媒介的主導性力量又產生那些影響。最後以技術決定論對兩位理論家的批評，思索媒介理論與媒介史研究的意義。

關鍵詞：基德勒、麥克魯漢、媒介史、技術決定論

* 本文初稿發表於 2016 年中華傳播學會年會專題座談：「Friedrich Kittler 的媒介理論」。感謝座談主持人翁秀琪、評論人唐士哲，及匿名審查人所提供的批判性建議，同時感謝舍我紀念館媒介史讀書小組的討論與貢獻。

**Email: frankhuangtw@gmail.com

投稿日期：2017 年 2 月 5 日
接受日期：2017 年 5 月 9 日

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

airiti

壹、引言

可能受施蘭姆（Everett M. Schramm, 1988）《人類傳播史》的影響，隨意翻開一本傳播史或大眾傳播的入門書，免不了以洞穴壁畫作為人類傳播活動的起源，接續論述不同媒介發展及對社會組織產生的影響。若將範圍限制在特定的新聞史，分期邏輯依舊雷同：從奧德塞、伊里亞德的荷馬口傳史詩、謠言八卦到手抄新聞的傳遞，及至古騰堡活字印刷術的興盛、蒸氣印刷機促成大眾報業普及，再因電訊傳播技術的發明，依次敘述廣播、電視與網路對新聞事業及民主體制的衝擊。

這種主流敘述被凱利（James. W. Carey）稱為「傳播的傳遞觀」，缺陷在重視效果而忽略社會脈絡與文化意義。凱利 (Carey, 1989) 遂以 19 世紀的新媒介：電報為例，強調電報不但讓資訊得以脫離實體物理空間而傳輸位移，電報的普及和制度化也與壟斷資本主義的商品交易密不可分。在電報出現前，貿易商的獲利來自於各地不同的商品價差，亦即貨品在空間的運輸移動而套利。但電報出現後，美國形成單一市場，貿易商難再利用空間距離而獲利，商品貿易成為現在與未來時間交易的期貨。沿著鐵路鋪設的電報線纜，不但替標準化時間奠定穩固的物質基礎，也讓空間得以轉化為時間，成為投機資本主義的獲利來源。

凱利更斷言電報在美國的廣泛實踐與宗教思想相關，推動者相信透過唯有上帝方能掌握的「閃電線」（lightning lines）傳遞福音，讓世人共融於基督國度。「電汽」（electricity）既是凝聚共同體的手段，也是象徵文明的表徵；它允諾帶來新秩序以脫離美國內戰帶來的混亂，也被描寫成是無階級差異、適合新大陸的傳播工具。這些具體發展的電子傳播工具，刺激美國烏托邦社會理論的興起。例如：Lewis Mumford 即相信電子技術能夠將人類從機械工業的破壞性傷害中解放，回歸原初的社群生活；而電子技術的去中心化特性，使得資訊、權力與資源不再壟斷於少數人和大城市手中。Mumford 對電子技術產生的去中心化效果，相信電汽時代將帶人重回有機連結的觀點，啟發許多學者思考媒介在人類文明發展上的角色 (Carey, 2005)。

同樣地，麥克魯漢也認為需至電報出現後，訊息移動的速度才快過信差，電報出現之後，資訊脫離固態物質而以電的形式存在。電報也如其他作為傳輸形式的媒介一樣，不只載送訊息，同時也迻譯（translate）、轉變訊息發送者、訊息接收者與訊息本身 （McLuhan, 1964 ／鄭明萱譯，2006：125）。無論是 Mumford、凱利，或者是以尹尼斯（Harold A. Innis）和麥克魯漢（Marshall

McLuhan）為首，重視媒介如何影響人類感知的多倫多學派，這些學者皆以宏觀的歷史格局，把傳播與溝通的形式，以及傳媒技術視作推動歷史進程的趨力（唐士哲，2014：4）。傳播史所以根據媒介之不同，依時序分為口語、文字、電子等不同發展階段，即承認傳遞訊息之不同媒介，深刻影響傳播活動的形式與效應。無論對口語或技術的關注，反映研究者已意識到傳播的物質性，即媒介對傳播活動的影響，並且需要積極評估傳播媒介對心理與社會秩序的影響。

這些關切傳播的物質性的理論家包括：尹尼斯、麥克魯漢、凱利、L. Mumford、André Leroi-Gourhan、Bruno Latour、基德勒（Friedrich A. Kittler）等人。相對於傳播效果與行為研究，以及批判媒體作為宰制與抵抗的主流研究傳統，這些理論家代表視「媒介即存有」（media as mode of being）的媒介理論。持此立場的理論家雖並非全然以媒介作為研究主題，但至少不把媒介當成文本做內容解讀，或視為工業體制而批判分析。共同之處在將媒介視為文明的歷史性構成，或者就是存有本身 (Peters, 2015: 17-18)。

在這當中顯以麥克魯漢最為亮眼。1960 年代電視普及時，麥克魯漢以「媒介即訊息」成為北美文化巨星，身後一度寂寥。但當 1990 年代全球村如其所料成真，麥克魯漢被奉為先知；21 世紀各種新媒體、虛擬實境等技術逐一成熟，證實「媒介是人體的延伸」所言不虛，麥克魯漢再度成為理論焦點。德國媒介理論家基德勒 (Kittler, 2002/2010: 31) 曾言：「如果不是麥克魯漢做出『媒介即訊息』的陳述，媒介研究將持續原有的研究主題，阻礙我們去看到隱藏在技術性操作介面背後的因素」。

麥克魯漢開啟以形式主義理解媒介的方式，關注的不是大眾媒介的內容（這是傳統傳播研究的領域），而是媒介的閾下訊息（subliminal message）(Ernst, 2014: 42)。也就是媒介對人類感知、經驗世界的衝擊，使人浸潤在媒介所構成的生態環境中深度麻痺而不自知。但基德勒 (Kittler, 2002/2010: 31-34) 認為「媒介即訊息」之所以有意義，在於透過技術結構而改變媒介本身的意義，媒介的技術邏輯，只是偶然地與人類感知同步，媒介科學必須將人抽離，重新轉向分析論述與技術的基礎結構。

媒介分析視角的差異，自 1980 年代以來漸次區分為英美的人類中心主義，及德國媒介理論的技術哲學，近年興起的文化技術（cultural technique）研究，以更細緻的方式探索歷史上不同文化技術：索引卡、閱讀術、郵政系統等與時代的關連及發展中的無意識過程 (Geoghegan, 2013)；將研究焦點從再現的意義轉移到再現的條件，將內部的意義呈現轉到外部的物質條件，主張外部物質條件構成

意義 (Ernst, 2014)。在德國媒介理論的發展上，基德勒佔有關鍵地位，以繼承又批判的方式，一方面延續麥克魯漢的形式主義分析，另一方面以「技術先行」（technical a priori）而非感官比例上的轉變，探討媒介技術所產生的效應。

儘管立論有別，但無論麥克魯漢或基德勒的理論，常被論者質疑是否為「技術決定論」（technological determinism）(Hansen,2006; Peters, 2002/2010; van Loon, 2008; Winthrop-Young, 2011)。本文即以此為出發，首先從媒介史論述的差異，分析兩人如何區辨決定媒介史發展方向的關鍵要素。接著依序根據兩人主要著作，探討作為關鍵要素的媒介技術，究竟如何決定不同的文化社會形態，又決定人類社會的那些層面。之後討論兩人的理論立場究竟是否適合以媒介決定論定位，並追問此一立場對理解掌握媒介技術乃至媒介史的意義。

貳、媒介史的斷裂

Meyrowitz（2003／唐士哲譯，2013b：213）認為，雖然麥克魯漢的世界觀是非線性的，但仍舊可以將他對媒介史的觀點以傳統的敘事方式予以歸納。麥克魯漢將歷史區分為三個時期，每個時期皆由一種傳播形式主導，分別是口語、書寫／印刷與電子媒介。各時期皆有其特性，以獨特的方式促成感知互動的調和，並有其特定的思考或溝通形式。在《古騰堡星系》中，麥克魯漢延續尹尼斯的基本立場，以傳播技術的角度重寫西方文明史。

但麥克魯漢認為尹尼斯未能結構性地分析視覺與聽覺的各種型態，於是加入感官平衡的概念予以重新詮釋。主張每個媒介都是一或多種人類感官的延伸，不同媒介技術的使用，都會影響人類感官的組織方式與文化結構。特別是在文藝復興時期，西方文化經歷一個重大轉移：理解掌握現實時，西方人從聽覺轉向視覺，這轉變的載體就是印刷術（Marchand, 1998／何道寬譯，2003：68）。

最初因表音文字（phonetic writing）的發明，讓部落人從感官平衡進入視覺主導的時代。古騰堡活字印刷術加速此過程，因為線性排版給視覺強加統一與連續性、創造中心與邊陲的組織型態，促成眼耳分離的現代印刷人誕生。但當1844 年摩斯（Samuel Morse）發出「上帝為他行了何等大事」的第一則電報後，西方世界正式進入電子時代：

> 活字印刷給西方帶來的催眠麻醉一直延續到今天，而電子媒介現在終於開始讓我們從這催眠中覺醒過來。古騰堡星系現在正被馬可尼

airiti

星座（Marconi constellation）所毀蝕。（McLuhan, 1997／汪益譯，1999：42）

《認識媒介》[1] 接續《古騰堡星系》未竟之處，論述電子革命對人類文明的衝擊。麥克魯漢認為電子時代的來臨對以讀寫為主、線性思考的西方人帶來的影響，如同造紙術給羅馬人的轉變相同。電子時代的加速，不是緩慢的、從中心到邊緣的外爆，而是瞬間內爆，將專門化、支離化的文明，重新組合成一個有機的整體（McLuhan, 1964／鄭明萱譯，2006：128）。電子時代讓人重回印刷術發明之前，不再獨尊視覺與線性空間的部落社會，與最初口語文化透過聽覺給人類感官上帶來的統合性經驗相仿。

> 電報與無線電廣播中和了國族主義，可是又喚回古老的部落幽靈，而且是活力最旺的一型。這正是眼與耳的相逢，外爆與內爆的遇合……。無線電廣播竟然與我們那原始的中樞神經系統延伸如此相調？也就是原始人的大眾媒介——地方語言？這兩項最親密、有力的人類科技相遇交配，必定為人類經驗提供某些不尋常的新型態。（McLuhan, 1964／鄭明萱譯，2006：348-349）

對麥克魯漢而言，媒介史的斷裂就在新媒介對舊媒介的替代中出現：第一次出現在古騰堡取代手稿書寫的壟斷，第二次出現在摩斯與馬可尼的電子革命鬆動活字印刷的壟斷地位，每次斷裂都改變人類感官經驗的平衡。和麥克魯漢強調媒介轉換對經驗感官的衝擊不同，基德勒注意的是媒介技術上的轉變，帶來資訊處理方式的差異。

基德勒因此標定媒介史中兩個決定性的斷裂：口語進入文字書寫後導致直接互動與傳播的脫鉤；文字書寫進入技術性媒介後，則出現傳播與資訊的脫鉤(Hansen, 2004:76)。如此一來，媒介史即可分成兩部分：第一部分處理書寫史，當中包括手稿與印刷；第二部分則與技術媒介有關，包含以電報為代表的類比媒介和以電腦為終結的數位媒介。基德勒所以從技術角度探索傳播媒介，是因他極力避免從觀念、意義乃至與人類相關的任何指涉出發。尤其當夏儂（Claude E.

1 本文對 McLuhan 著作之引用皆依據臺灣譯本，但引用時將根據筆者之理解而調整。故以「媒介」翻譯 medium/media，以《認識媒介》、《媒介即馬殺雞》作為 *Understanding Media*、與 *The Medium is the Massage* 之中譯書名。

airiti

Shannon）發表《傳播的數學理論》後更使研究者得以無須理會意義，僅以資訊技術的視角分析傳播過程。

> 最嚴格的資訊系統就是訊息的儲存（storage）、處理（processing）與傳輸（transmission）過程的最佳化（optimised）……。如果資料的儲存、位址（address）的傳輸、指令（command） 的處理皆為可能，則每個傳播系統，即構成一個資訊系統。(Kittler, 1996: 1-2)

基德勒對媒介史的分析，也就沿著資訊系統的發展探究所有的傳播形式。首先在手稿與印刷的年代裡，所有的書寫都與象徵界（symbolic universe）有關，人只能把所見之物寫下，所載之物是事物本身即賦予的自然印記，紀錄早已存在於象徵世界中的諸要素。但技術媒介（technical media）出現後，人得以選擇、儲存、生產物理實體本身，從而打破手稿、書寫的壟斷，帶來經驗上根本性的轉變 (Winthrop-Young & Gane, 2006: 11)。

不同於麥克魯漢突出表音文字，而接近尹尼斯對字母表（alphabet）的重視，字母表在基德勒的理論中佔有顯著地位。因為作為媒介的字母表，決定什麼資料能夠被儲存和傳輸，但字母表所能表述的僅限於日常語言所能表述的形式 (Heilmann, 2016: 103)。而古騰堡活字印刷的發明讓字母可以依照字母表排序，但也可拆開獨立運用。而且「印刷術作為技術史上的第一條生產線」，更賦予書籍處理資料的功能。因為相對於手抄本，印刷書有著固定一致的文本；印刷書的頁碼、標題，以及由萊布尼茲（Gottfried W. Leibniz）建立的圖書目錄，發揮著資料定址的功能，使學者得以透過以字母順序排列的索引表檢索資料 (Kittler, 1996: 6)。但技術媒介出現後就打破書寫媒介的壟斷，人開始能夠紀錄且超越象徵界的事物。

> 技術媒介與日常書寫不同，技術媒介不使用日常語言，而是運用比人類感知更快，且只能以現代數學符碼而表述的物理過程。(Kittler, 1996: 8)

基德勒 (Kittler, 1986/1999: 15-16) 沿用拉岡（Jacques Lacan）區分符號的不同界域：真實、想像、象徵（real, imaginary, symbolic），以指涉不同形式的技術媒介。自 19 世紀以降電報與打字機等媒介的出現，使得和語言、無意識相關的

象徵界由語言符號的物質性與技術性所環繞，字母、密碼能夠以有限的組合構成無限的哲學幻夢。想像界則指鏡像階段中的嬰孩，透過鏡子看見比現實中能夠更完善控制身體的自我，實現鏡中所呈現的光學幻象，而這也是早期電影技術發展中所關注的。而精神分析利用留聲機進行的對話分析，則洩露出真實界的面貌。

技術媒介的關鍵在不使用日常語言，而且能夠模擬乃至塑造符號學（semiotic）的過程而進行傳播。具體地說，在書寫年代裡作為媒介的手稿、活字印刷，僅能紀錄與傳輸資料，這是自然語言之所限。但技術媒介由於不以自然語言處理資料，而是以類比的方式將聲音與視像以點與線、波形等轉換方式予以處理，擴大資料的儲存和傳輸能力。於是技術媒介所處理的資料不再侷限於象徵界，而能夠達到真實界乃至想像界。

例如電報是以點、線與空格，以電流上的開與關所組成的代碼系統而轉換文字；電話是利用人聲在空氣中所形成的震波，透過話筒轉化成電波傳遞聲音訊息；電視則是將圖像置於圓盤上掃描，根據圖像的明暗所產生的電流，再由光感應器紀錄傳輸而投射在電子管上成像。但電報與後兩者不同，電報是不連續的，電報有意義的振幅只有開和關。一旦將電報訊號視為波脈衝，不但能加快傳送速度，將多則訊號放入一條電路，更可以和聲頻結合。通訊工程師於是將電話、電視等連續波分段取樣，把波變成可數的片段，將連續波轉成不連續的資料，也就是數位的（digital）資料，擴大資訊處理能力（Gleick, 2010／賴盈滿譯，2011：187）

技術媒介的發明同時要求特定論述裝置（discursive apparatus），藉此使現象問題化而轉變既定的技術與理論，成為具體的發明。技術媒介在 19 世紀發展，是心理學與生理學研究的成果，但一切所以會出現是因為此一論述網絡生產出人類身體是經驗性的身體，而非先驗主體的概念。另一方面，技術媒介也非如麥克魯漢所想像基於人類感官而分化，在技術媒介主導的時代裡，中樞神經系統對媒介化已是多餘，人分解成生理學和資訊技術的客體，成為裝置 (Monea & Packer, 2016: 3147)。

因此基德勒的作品專注追溯特定技術媒介的源起，這一切都和論述規則、治理性、生產性身體的策略，以及當時候的生理學、解剖學、心理測量等自我技術相關。正如心理分析的認識論基礎在於經驗性的觀察，而這樣的認識型又是基於特定技術：留聲機、膠卷、打字機等所產生的，於是 1800 論述網絡的崩壞，實際上是以心理分析為論述裝置所導致的結果，基德勒因而將不同的媒介對應上真實界、想像界與象徵界 (Kittler, 1985/1990: 246)。

除此之外，如基德勒本人與許多評論者 (Peters, 2002/2010; Winthrop-Young, 2011; Siegert, 2013; Sale & Salisbury, 2015) 所提示的，對技術媒介乃至媒介史的分析，不可忽視作為訊息傳播的媒介之所以增生演化，實與軍事需求密切相關。基德勒 (1996:8) 認為人類歷史上一直存在著技術媒介，只要是運用聲覺（acoustic）與視覺（visual）手段而傳播訊息（如狼煙、烽火臺、旗語）都可算是技術媒介。但直到電報出現前，這些技術媒介僅以日常語言的次系統而存在。無論如何，這些技術媒介都與軍事需求有關。資訊傳播的速度所以超越日常語言的傳輸速度，就是為了滿足戰爭時期大規模的軍事調度及標準化的武器投放程序。

法國大革命時期為國民議會所採用，由 Claude Chappe 所發明的光學電報（optical telegraph）系統，後由拿破崙壟斷專供軍事調度之用，使戰爭脫離石器時代而現代化，將領因而能於戰場上同時多線調度。美國南北戰爭時，北軍以摩斯密碼而快速傳遞軍令、調遣兵力，以時間差而勝出。人類史第一次總體戰的一戰，也因無線電話（wireless telephony）之故，得以調動盲眼般的坦克，更遑論二戰時發明的雷達與立體聲無線電，以及由圖靈（Alan Turing）所破解而致勝的密碼戰 (Kittler, 2013/2013)。

圖靈於 1936 年構思的通用離散機（universal discrete machine），陳述了數位技術的原則。圖靈機將資料儲存於無止盡的紙帶上，在這臺為了資料儲存的紙機器上，提供讀、寫、刪除的資料處理設備，能夠以二進位方式寫下 0 與 1 的符號；負責提供資料位址的傳輸設備，則能存取左右相鄰的信號。基德勒因而認為圖靈機的出現，總結過去所有關於儲存、檢索與處理字母及數字資料的技術發展 (Kittler, 1996: 11)。

從歷史的角度來看，字母表和電腦似乎是兩種極端對立的技術，但基德勒認為：「數位技術的功能就如同字母表，但是是在數字的基礎上」(Kittler, 1996: 10)。之後受圖靈機啟發的數位電腦，實際上是將字母表的 26 個字母，簡化或純粹化成為最基本、可切換的狀態（開／關）。電腦能夠透過對技術媒介的數學描述、操作而模仿，有能力將所有技術媒介都化約為數學功能，而這正是所有媒介資訊邏輯的核心，使傳播成為演算法 (Scott, 2016: 240)。於是乎，媒介史始於字母表，逐步升級由技術媒介主宰，直至圖靈機而到達媒介史的終點。

基德勒將資訊處理視為傳播活動的根本問題，認為由字母表的排列組合演變至數位時代 0 與 1 的開關切換，已將技術媒介的資訊處理工作精鍊化到極致而無以復加，此後任何改版升級均不再有新意，認定媒介史已然終結。此說固然冷酷，

airiti

但相比麥克魯漢熱情擁抱電子時代，斷言人類重回五感俱全、浸潤全身的全球電子部落，也不過只是冷熱之別的千禧至福預言。

參、媒介如何決定

仔細觀察麥克魯漢所以主張媒介能夠決定人類文明，是因為他認定不同形式的媒介，皆對人類中樞神經系統產生影響，進而刺激人類經驗感知的不同區域（左右腦）由此決定文化型態。「媒介即訊息」不是反人文的機械主義論斷，相反地，從麥克魯漢的思想淵源及其推論理據來看，更當是十足的人文主義傳統，更不用說麥克魯漢此一論斷是反對無視媒介形式，由夏儂所提倡的資訊理論 (Sterne, 2014)。而就基德勒而論，儘管認為「媒介即訊息」論斷是正確的，但卻反對麥克魯漢主張媒介決定性的力量在於中樞神經系統所引發感覺經驗的轉換。基德勒認為媒介所傳遞的訊息在於技術結構能夠改變媒介的結構與意義，媒介的技術邏輯只是偶然地與人類經驗感知同步。麥克魯漢的論斷是人類中心主義的幻象，媒介科學必須將人抽離，重新轉向分析先於論述存在的技術結構。

一、媒介即訊息：義肢延伸

> 「媒介即訊息」，這話不過是在說，任何媒介——也就是我們本身的任何延伸——對個人、社會造成的影響後果，都來自於我們或技術每有延伸發展，便為人事物導入新的規模層級所致……。電燈光是純資訊，是沒有訊息的媒介，除非用來拼寫文字廣告或名稱。這個事實是所有媒介的典型特徵，即：「任何媒介的內容其實是另一種媒介」。（McLuhan, 1964 ／鄭明萱譯，2006：36-37）

「媒介即訊息」這句醒世警言，替麥克魯漢的媒介理論豎起顯著的旗幟，他將媒介視為具有形塑訊息內容與意義的形式。就媒介能夠創造、改變人事物的規模、速度與型態等層面而言，作為形式的媒介本身就是值得研究的對象。由於麥克魯漢將訊息定義為媒介本身，於是帶來分析概念的轉移，就是從訊息內容轉移到技術形式的分析 (Hansen, 2006: 298)。從方法上來說，麥克魯漢將社會視為文本，但卻是一個由聲音、姿勢與詞語所構成的文本。如此一來，技術不再被視

為純粹的物理力量，技術也成為文本。不同的技術都帶有智識上的影響力，參與者的心智與思想因此受到形塑。任何技術形式都是心智的延伸也是意義的具體化 (Carey, 2005: 34)。

換言之，麥克魯漢賦予媒介一個生態學基礎，即包含有機體與技術生態的模控系統，並且將媒介與人類經驗予以連結，強調與技術的關連性：「媒介做為我們感官的延伸，設立了新的比率，不只我們私感官之間的比率變了，媒介本身一有互動，它們之間的比率也因此而改變」（McLuhan, 1964／鄭明萱譯，2006：88）。例如在《古騰堡星系》中，麥克魯漢認為中世紀所有偉大的文化形式與創新，都來自印刷的心理狀態及其物質效果，由此誕生的活版印刷人截然不同於部落人，也有別於馬可尼電子人。

另一方面，感官經驗與技術的聯繫在於麥克魯漢認為媒介是人類經驗的替代義肢（prosthesis），例如身體的移動能力委由交通器具如：腳踏車、自動車、飛行器而外部化。由於麥克魯漢視媒介為技術，媒介的擴張延伸同時也發展人類身體的能力，當身體的能力外部化之際，人類卻把身體的存在給移除而產生「自我切除」（auto-amputation）的效果。1969 年接受《花花公子》訪問時麥克魯漢重申強調，媒介的延伸對於人類器官而言是一種強化、放大作用，每次延伸都會使個人或社會的中樞神經系統啟動自我保護措施，將受到影響的區域予以麻痺（numbness）並隔絕，使之無法意識到發生何事。

> 納西瑟斯（Narcissus）誤以為自己在水中的倒影是別人，但這其實是納西瑟斯自身延伸的倒影，麻痺了納西瑟斯的感知，最後使納西瑟斯變成自己這個延伸複製形象的伺服機體（servomechanism）。（McLuhan, 1964／鄭明萱譯，2006：41）

自我切除因此是解除中樞神經系統壓力的手段，媒介技術的發展就是透過切除身體能力，委託給媒介的持續性轉變過程。這種特別的自我催眠被麥克魯漢稱之為「自戀麻醉」（narcissus narcosis），「使人無法察覺新技術所產生的各種效應，如同魚在水裡而不知四周是水」（McLuhan, 1997／汪益譯，1999：32）。簡單地說，麥克魯漢認為媒介是身體（機械媒介）和神經系統（電子媒介）的替代義肢延伸。電子媒介延伸人類的中樞神經系統，全面性地影響個人的生命、社會組織與政治結構：「媒介在我們身上的工作是全面性的。媒介是如此地無所不在地影響到人、政治、經濟、美學、心理、道德、倫理以及社會後果。媒介並沒

airiti

有替我們留下無法接觸、無法影響、無法轉變的餘地」（McLuhan, 1964 ／鄭明萱譯，2006：36-37）。

麥克魯漢聲言「媒介即訊息」，於是研究者多從形式決定內容探討不同媒介類型對內容的影響，1980 年代討論的「媒介邏輯」即為一例。麥克魯漢於 21 世紀在國際傳播學界的復歸，和各種行動裝置及虛擬實境、擴增實境等媒介技術的成熟，衍生出媒介化（mediatization）的問題意識更是息息相關（唐士哲，2014）。但此時麥克魯漢的金句名言已非「媒介即訊息」，而是當年轟動一時，幾近褻瀆而被遺忘的：「媒介就是馬殺雞」（The medium is the massage）（McLuhan & Fiore, 1967 ／楊惠君譯，2009）。

因為媒介不只如同能夠讓魚兒優遊自在的水，更由於媒介無時無刻刺激著人類感官，將身體從頭到尾徹底地搓揉、按壓，使中樞神經歷經飽和、麻木、反轉等不同經驗感受。媒介能把經驗迻譯（translation）成新的形式，將感官經驗轉換成形於外的象徵符號。媒介對人類感官經驗的按摩和迻譯，讓人類從仰仗口耳相傳的聽覺時代，因被大量生產與複製的活字印刷術取代而成為視覺主導的活版印刷人，當下無所不在的電子技術則讓人進入五感俱全的全球部落觸覺時代。

二、媒介決定情境：技術先行

> 以下的歷史與分析的基本概念在從技術意義上掌握媒介，這個概念由麥克魯漢、尹尼斯的加拿大學派所構成。麥克魯漢認為媒介是技術與身體的介面，以身體的角度考察技術……，根據麥克魯漢的意見，媒介分析應著重「感覺器官的技術性替代」……。必須先思考麥克魯漢與佛洛伊德尚未被質疑的預設：「所有媒介的主題在本質上都是人」的詭異方法論。當所有媒介次系統的發展被放在歷史的範圍裡去分析時，就會發現這些進步徹底地獨立於人或以人為名的集體。(Kittler, 2002/2010: 29-30)

在《留聲機、膠卷、打字機》（*Gramophone, Film, Typewriter*）的前言裡，基德勒寫下：「媒介決定我們的處境，故而值得一書」，以更堅決的立場延續麥克魯漢的論斷。但就在隔頁基德勒又立刻寫道：「理解媒介，這個麥克魯漢所提的想法，依舊是不可能的，因為當前宰制性的資訊技術控制所有的理解與幻象」

(Kittler, 1986/1999: xxxix-xl)。在基德勒所書寫的媒介考古學裡，從書寫裝置到新的機械儲存技術，帶來的不是人類經驗的震撼轉換，而是媒介技術特別是資訊處理的革命。

基德勒認為麥克魯漢《理解媒介》一書的基礎是人類中心主義，對感官比例的轉換、麻痺、替代義肢，是從媒介形式對人類感官帶來不同感覺、意義的討論。但基德勒認為意義不是內在或先於技術的，而是因技術方為可能。拉岡所以能夠區分符號的三個不同界域，正是媒介技術的歷史效果。而受基德勒啟發的德國文化技術研究，也強調人文學者所依賴的紙、筆、索引卡、檔案等，都是進行研究時所仰賴的技術，人文學者是在這些技術基礎上生產、傳遞及解釋知識。換言之，人文學者進行研究時受到物質性與媒介的影響，並不下於自然科學研究。

於是，基德勒媒介分析的對象是由媒介技術所構成之論述網絡的探討，但基德勒所要做的不僅是理解媒介技術，而是更深入地探尋先於媒介技術出現的歷史結構條件，並理解使之可能的後續發展。是技術先行地（technological *a priori*）定義何為媒介，因而必須關注技術的在地實踐及文化型構如何安置媒介技術(Geoghegan, 2013; Sale & Salisbury, 2015; Siegert, 2013)。

在基德勒的第一本著作：《論述網絡，1800/1900》（*Discourse Networks, 1800/1900*）(Kittler, 1985/1990) 中，認為傅科（Michel Foucault）知識考古學所分析的認識型（episteme），無論是建立於相似性基礎的文藝復興時期，或現代基於差異而誕生的人文科學，所處理的對象不外乎手稿、書籍、檔案，無法面對 1850 年後技術媒介在資訊處理上的轉變：「圖書館是主要的論述網絡，但並非所有的論述網絡都由書籍構成。在第二次工業革命後，隨著資訊流的自動化，論述分析尚未被知識與權力所窮盡。當前對技術媒介的考古學必須同時考慮資料的儲存、傳輸與計算」(Kittler, 1985/1990: 369)。

問題不在於如何以論述分析為方法，處理聲音媒介、光學媒介等不同媒材檔案內容的方法論問題，而是基德勒強調因媒介形式之不同，對資料之揀選、刪除、紀錄儲存成為檔案的過程，已經起根本性的變化。從基德勒的觀點而言，當不以日常語言並以超出人類感官速度而紀錄符碼的技術媒介出現後，打破過去手稿、書寫等文本媒介對檔案紀錄的壟斷，知識考古不再由論述分析為之，必須以技術媒介分析代之。從古騰堡星系到馬可尼星系，及至光纖網路等數位技術的出現，使所有媒介在原則上皆可化約為數位格式，不只媒介本身不具意義，意義也只能透過數位機械生成。

由於媒介不再與符號、傳播甚至資訊相關，而與資料亦即和資訊的物質載

airiti

具相關，此後媒介分析的核心在媒介技術的轉變。基德勒逆轉麥克魯漢從身體、人類中心的角度思考感知問題的立場，是技術而非身體，佔據媒介發展的主導力量。麥克魯漢經常被基德勒引用的名言：「任何媒介的內容其實是另一種媒介」，指涉的是當下的媒介技術是建立在之前的媒介技術上。在數位媒介時代，傳統對內容／型式的區分不再適用，因為在數位時代裡所有的文化形式都化約為 0 與 1 的編碼，既是形式也是內容，媒介技術的演化帶來的是媒介概念的消逝 (MacDonald, 2006: 513)。

如此一來，媒介史的斷裂（口語、書寫／印刷、電子）僅僅是表面的、形式的，內部技術結構與資訊處理方式，才是斷裂的根源。夏儂的《傳播的數學裡輪》，以精簡的公式化語言，表述資訊處理的過程，實足以作為媒介技術分析的參考。

> 傳播的物質性是現代之謎，或許這謎題就是現代性本身。只要將兩件事講清楚就能理解：首先，如果沒有物理性載具，就不存在那些哲學、詮釋學所孜孜以求的意義；其次，不存在物質性，傳播的物質性就是資訊，或說就是資訊創造了傳播。(Kittler, 2013/2013: 165)

夏儂的傳播理論構築在：訊源（information source）、傳輸者（transmitter）、頻道（channel）、接收者（receiver）、目的地（destination）等五個元素上。對這位貝爾電話公司的工程師而言，訊息傳播是機率而非符號學問題，需要以數學或統計學的方式解釋。因為資訊是在一定範圍內的可能訊息中的選擇，這是由機率所決定的 (Hansen, 2004: 77)。基德勒認為由於夏儂的模型不探究訊息的意義，目的是為釐清傳播的內在機制，乍看下這似乎是種缺失，但夏儂的模型反而讓訊息獨立於意義與脈絡，使技術傳播得以從日常語言中解放出來 (Kittler, 2002/2010: 44)。

透過夏儂的資訊理論，基德勒得以主張傳播的技術性優先於符號的有效性，個別訊息的正確性影響訊息的意義及行動能力 (Gane, 2005: 27)。但基德勒與夏儂的分歧在他更注意媒介的技術要素，在《留聲機、膠卷、打字機》書中即可看到基德勒關於傳輸者的細緻分析，企圖分辨技術媒介發展過程中從類比到數位媒介的轉換；對頻道的討論也區分為在空間上的傳輸頻道，以及作為儲存資訊的頻道之不同。尤其是在時間儲存的問題上，基德勒認為人類存在最基本的經驗就是時間的不可逆：「在口語文化裡，人的一切感覺都在時間中發生，聲音和時間的

關係特殊，不像其他感覺那般地能夠被時間紀錄下來。聲音的存在僅僅體現在它走向不存在的過程，聲音不僅會消亡，從本質上說，聲音是轉瞬即逝的」（Ong, 1982／何道寬譯，2008：23）。

正是口語資訊既無法儲存也無法傳輸的困境，使尹尼斯在《帝國與傳播》中主張主權者需憑藉媒介操縱時間的儲存，也必須克服空間帶來的傳輸障礙 (Kittler, 2013/2013: 156)。但無論是手稿、書寫，僅能對訊息從事儲存與傳輸的工作，當技術媒介出現後，媒介才能三合一地將儲存、傳輸和資訊處理的功能集於一身。在《留聲機、膠卷、打字機》與《光學媒介》（*Optical Media*）(Kittler, 2002/2010) 兩本書中，基德勒以時間軸為基礎研究媒介發展，分析技術如何被用以編輯時間的流動，創造出可逆時間的序列事件 (Peters, 2002/2010)，亦即以空間方式所儲存的資訊在媒介傳輸時改變時間框架 (Niekerk, 2015: 145)。

依據 Krämer (2006) 對基德勒「操縱時間軸」（time axis manipulation）概念的詮釋，手稿與印刷等文本媒介，是人類史上第一種能夠操縱時間的技術。傳統上時間流的秩序如 Ong 所言，是稍縱即逝、聽過即忘、不可逆的訊息傳播。但透過字母表書寫（alphabetical writing）能夠將口說的時間序列分配給每一個元素，以線性的句法結構在空間中固定下來，成為可重複、移動的訊息。但由於技術媒介不再使用日常語言，而是將訊息轉變為可操作的符碼，言說更進一步地不再被固定於句法結構中，並得以儲存真實時間，時間也不再是不可逆的。

在 19 世紀類比媒介出現之前，也就是傳科知識考古學結束之處，文本與樂譜是儲存時間的主要工具，所有的意義都必須通過對象徵界的參照而書寫紀錄。但類比技術如留聲機、攝影機出現後，不但能夠紀錄真實時間與事件，更將類比資訊以單一的、物質的事件以數學化的程序而被轉變為數字。文本媒介挑選、儲存與生產正確的資訊，都是在表意過程、符碼形式中完成。但在技術媒介的發展下，資訊生產不需要參照象徵界，所依恃的是物質世界。基德勒的媒介分析，可以視為由機械、制度、工具、數學所構成的論述網絡，真正的媒介科學必須將人抽離，轉向分析論述與技術的基礎結構，質問技術如何形塑文化、歷史乃至人：

> 資訊是技術性而非哲學性的概念。比起傳播的奇蹟性設計，它更適合於分析資料流。問題不在於社會如何被勸誘去發展以理性為基礎的認同，問題在特定的資訊網絡如何被貼上理性的標籤。(Kittler, 1987/2016: 92)

airiti

傅科知識考古學的分析所以終止於 1850 年，是因為傳統手稿、書寫為媒介的知識生產開始崩壞，基德勒的媒介史分析始於傅科結束之處，因為代之而起的是由留聲機、膠卷等技術媒介，擔負起知識與資訊的儲存、傳輸及處理。此後媒介不再直接與符號、實體世界相關，論述構成不再由檔案文件主宰，而是由技術媒介所組織的資訊流所構成的資訊網路指導文明的走向。

肆、媒介決定什麼

以上可以看到基德勒與麥克魯漢對媒介主導性力量究竟為何的基本差異。在《古騰堡星系》中，麥克魯漢（McLuhan, 1962／賴盈滿譯，2008：18）開宗明義寫道：「表音字母和印刷術的興起，影響了人類經驗和心理表徵的形式，《古騰堡星系》旨在追溯期間的遷易。」麥克魯漢認為表音字母的力量在於將意義從聲音中抽象出來，迻譯為視覺符碼，表音字母激盪聽覺文化中的感官比例，使人進入視覺文化。但對基德勒而言，不是表音文字的視覺化效應，而是字母表書寫的技術邏輯，在日後逐一地將資料的儲存、傳輸及處理實現乃至合而為一。

一、以替代義肢重塑感覺世界

在傳播理論中通常認為麥克魯漢的理論是無視人類主體性的技術決定論，但 Sterne (2014) 認為「媒介即訊息」並非來自機械主義的反人文傳統，實際上就麥克魯漢的學術歷程與改宗天主教信仰的經驗來說，其理論關懷其實更貼近人文主義。不知基德勒是自嘲或嘲諷，認為由於麥克魯漢出身文學批評的學術養成，對於人類感知的理解甚過於電子，於是只能強調感官比例的轉換與延伸，而無法處理電子迴路的技術過程 (Kittler, 2002/2010: 29)。

英語世界中基德勒的重要詮釋者與譯者 Winthrop-Young (2011)，擴大基德勒的觀點認為麥克魯漢是將活體解剖（vivisection）的方法運用到媒介分析的文化生理學家（cultural physiologist），Peters (2011) 則認為麥克魯漢的「文法神學」（grammatical theology）才是關鍵，經由文法神學掌握媒介的特殊性，認為媒介內容是以多元媒介為管道而承載意義。Peters 認為在這意義上麥克魯漢是反夏儂的資訊理論[2]。因為對麥克魯漢而言，沒有不存在形式的資訊，任何經驗都由感覺器官形塑。夏儂認為傳播頻道（媒介）不會影響訊息，但對麥克魯漢來說媒介

2 另一個麥克魯漢明顯反對夏儂之處是夏儂所稱之為噪音、副作用或者未預期的後果，亦即所有傳播過程中欲先除之而後快的現象，在麥克魯漢眼中是充滿意義的媒介 (Cavell, 2005: 93)。

與感覺的非中立性，才是文化分析的起點。「環境不止是容器而已，而是徹底改變內容的加工法。每種新媒介都是一種新環境，這就是為什麼媒介就是訊息的道理」（McLuhan, 1997／汪益譯，1999：85）。

從「媒介即訊息」到「媒介即環境」，麥可魯漢對做為環境的媒介所產生的結構性模式與效果感到興趣，也就是媒介如何所形塑、延伸擴張與納入的現象。但要解釋這些現象，就非得徹底地研究人類感知以及所衍生的心理與社會的效應(Guins, 2014)。口語、書寫／印刷與電子媒介因不同的主導媒介所區分的媒介史，也就決定了不同的人類感官經驗。麥克魯漢一貫的假設是前古騰堡星系的部落社會，才是人類感官經驗平衡的狀態。在這個沒有文字，依靠口語為媒介而傳遞訊息的部落狀態中，人所仰賴的是聽覺。與麥克魯漢亦師亦友且彼此影響的 Ong（1982／何道寬譯，2008：54），這樣形容聽覺：「視覺起孤離的作用，聽覺起合併的作用……。當人聆聽時，聲音從四面八方向人傳來，人處在這個聲覺世界的中心，把人包裹起來，使人成為感知和存在的核心……。人可以沈浸到聽覺裡、聲音裡；相反地，沈浸到視覺裡的方法並不存在」。

但自拼音文字發明後，西方文明的平衡狀態就被打破，古騰堡活字印刷術帶給西方人心理深刻變化，導致對視覺的依賴並連帶產生理性主義、個人主義、資本主義、國族主義等。這個由視覺器官所主導的空間，被稱之為視覺空間（visual space）。視覺空間是唯一對邏輯適用的空間，也是連續性的景觀空間，麥克魯漢將這個觀念用以描寫拼音文字出現之後、電力媒介出現前幾乎所有的東西（Marchand, 1998／何道寬譯，2003：136-137）。因感官不同而構造有別的空間，麥克魯漢曾做出清楚的對比：

> 音響空間（acoustic space）是沒有中心、沒有邊際的空間，不像純粹的視覺空間是眼睛的延伸與強化。音響空間是有機的、整合的、經過所有感官的同時交互作用而感知的；而理性的、也就是圖像化的空間，是劃一的、序列性的、連續的，並創造出一個封閉的空間。而部落回聲世界裡的那些豐富共鳴，在這裡一概闕如。（McLuhan, 1997／汪益譯，1999：36）

當電報發明後資訊以立即的速度移動，視覺社會中獨有的功能分工、官僚層級、空間區分等等逐漸消融。電如同社會的賀爾蒙，刺激人類的中央神經系統，使中樞神經系統成為統合感覺的區域不再有區隔；無線電廣播的出現，則以一對

一耳邊呢喃的私密型態，召喚人類重回部落的有機親暱；電視則是這一系列電科技中最大規模的擴張延伸並涉及所有感官，更可謂之是觸覺（tactile）的延伸：

> 對觸覺而言，所有事情都屬驟然（sudden）、相對（counter）、原創（original）、稀少（spare）而奇異（strange）……。它全面（total）、交感（synesthetic）、涉入（involving）所有感官。被馬賽克電視形象滲透充滿的電視兒童，便是以與讀寫完全背道而馳的精神來面對世界。（McLuhan, 1964 ／鄭明萱譯，2006：348-349）

麥克魯漢所以高度讚賞的電力時代，是因為電力時代的傳播會讓人類的經驗形式更為多樣化，將人的思想、形式、經驗以各種不同方式散播出去，也就是創造出全新的知識與意識形態，使人重回五感俱全的部落社會。感覺空間的轉變皆源自新舊媒介技術的碰撞，同時產生混種（hybrid）與邊界崩潰（break boundary）的現象。

> 兩種媒體混種、相會，乃是真理與啟示的一刻，從中誕生了新的形式。因為兩種媒介得以並置，使我們進入不同形式相交的邊界地帶，從水仙花式的自戀麻痺之中彈醒過來。媒介令我們感官陷入昏睡、麻痺，可是媒介相會的剎那，卻是自由的剎那，是我們重獲釋放的剎那。（McLuhan, 1964 ／鄭明萱譯，2006：91）

由於人以媒介為義肢而自我延伸於是深度麻痺而不自知，及至能量超載無法承載形成爆炸，媒介最初的效果被逆轉，媒介成為環境的一部分而重新定義感知以及社會關係 (Angus, 2005: 12)。這樣的立場與方法，直到麥克魯漢晚年也未曾更改：「《媒介律》（*Law of Media*）一書，是對人造物（human artefacts）在人類社會中的作用與效應的觀察。因為人造物不僅是作為某種工作的器具（implement），而是我們身體的延伸，是人為地增加我們的器官所造成的，我們的文明多少皆源出於此」(McLuhan & McLuhan, 1988: 94)。

二、由媒介技術構築論述網絡

前文提及相對於主流傳播研究對媒體內容、再現意義的分析，以基德勒為首

airiti

的德國媒介理論則將研究重點轉移到分析再現的物質條件，認為是外部物質條件構成意義，將傅科知識考古學中對構成論述的歷史先驗條件的分析，反轉為對技術先行的媒介物質條件的探索 (Siegert, 2013: 50)。因此基德勒透過論述網絡的概念，擴大延伸傅科的考古學方法。在論述網絡的概念下，傅科所分析的檔案僅僅是制度性網路的個案 (Sale & Salisbury, 2015: xvi)：

> 論述網絡是一種技術網路和制度，藉由論述網絡使特定的文化得以揀選、儲存與生產相關資料。書籍印刷的技術以及相關連的制度攜手並進（例如文學與大學），構成歷史上強而有力的型構，提供了歐洲在歌德時期文學批評的可能條件。(Kittler, 1985/1990: 369)

對基德勒乃至德國媒介理論來說，文化不是由思想、理念、知識價值所構成而是文化技術。是論述網絡讓言說得以構連文化與社會型構，更重要的是論述網絡是由具體化的行動者如母職、教師、醫生等、文化處理的計算程序如教育政策與精神病學、以及技術媒介如書寫與留聲機等文化技術所影響 (Peters, 2015: 24)。從《論述網絡，1800/1900》到《留聲機、膠卷、打字機》，及由課堂演講匯集而成的《光學媒介》，清楚看到基德勒正是在技術先行的基礎上，分析由傳播的物質性而構成不同時期的論述網絡，可以約略地區分為，1800 年之前的文人共和國（文藝復興、古典時期認識型）、1800 ~ 1900 的現代，以及 1900 之後的後現代三個論述網絡 (Winthrop-Young & Wutz, 1999: xxiii)。

在《論述網絡，1800/1900》中，基德勒認為在 1800 年時原以通信為基礎所構成的文人共和國中出現變化，此前知識體系是以權威與博學而定義，傳播模式與社會階層的界線一致。但是隨著一個以字母表化（alphabetization）為基礎、更為開放的閱讀與書寫系統出現後，書籍成為普遍化的媒介，因為只有書籍提供資料儲存手段，但「意義是詮釋學的基本概念，如同勞動是社會學的基本概念，但社會學、詮釋學都跳過將書寫視為一種資訊頻道及相關制度的研究」(Kittler, 1985/1990: 370)。

基德勒認為書籍是更為廣泛的資訊網絡的一部分，而且首要問題並非書的內容，而是資料處理的過程。於此同時 19 世紀出現教育的再組織，在教育方法上由逐字逐字地向博學之人的學習，轉變為對字詞的教導，流暢的閱讀與書寫能力被發展出來。而創新性的教育測量被引進，主要目的是自然化和個別化字母表的

技術性，以致書寫文本徹底地由字母表實現。語言並不指涉任何技術本質，而與自然、意義等直接相關 (Bickenbach , 2011:40)。這樣的狀況在 1900 時受到類比媒介的競爭壓力，如攝影術、留聲機、膠卷等技術的挑戰。這些媒介可以記錄動作，而不是以文字而將自然象徵化，取代書籍作為首要儲存資料工具的地位。

基德勒在《留聲機、膠卷、打字機》裡，挖掘許多詭異的文本與軼事，無論是附耳傾聽海螺之聲而亡，或潛入荒墓竊取骨骸重建歌德之聲，其目的不外乎在強調技術媒介於 19 世紀的發展，是心理學與生理學研究的結果。

> 在人類的感覺頻道已能被心理學測量且能被技術性的替換後，隨之而來的是多媒介系統的創造，而所有的媒介皆源自於那時。能夠觸及人類多重感官頻道，如今被稱為模擬和虛擬實境的技術，也在此時成為可能。(Kittler, 2002/2010: 163)

例如留聲機除作為訊息儲存技術同時也是揭露真實的技術，被用以紀錄、分析罪犯、精神病患的話語，並作為偵察佐證也藉此揭露謊言與真實。這些新的類比技術捕捉先前不能被書寫的資料，身體的聲音如今能被錄製；電影技術的發展，使得記憶與夢境、死亡與鬼魂都成為技術性的再現，就如經歷瀕死經驗之人的證言，此生所有歷程宛如一幕幕的走馬燈，瞬間輪轉放映。一切所以可能是因為存在著將訊息資訊化的特定技術能力，於是伴隨相關的論述網絡，生產出人類身體即科學客體，一種經驗性的身體而非先驗主體。

《論述網絡，1800/1900》與《留聲機、膠卷、打字機》兩本書，主要探索論述或說書寫技術已經被新的媒介技術挑戰，當中特別是自宗教改革以降的光學技術帶來的衝擊。在《光學媒介》中，基德勒分析《留聲機、膠卷、打字機》中未說明的其他類比媒介，特別著重創造圖像的技術能力。這些不同的技術能力就是儲存、傳輸圖像的功能，從媒介史的演進來看電腦是唯一具備這三合一功能的媒介。如此一來，就意味著是特定技術有能力去形塑傳播的內容，而非人類去生產、使用或操縱這些技術 (Gane & Hansen-Magnusson, 2006: 318)。

《光學媒介》從歐基里德的《光學》談起，說明希臘乃至中世紀哲學如何將視覺與幾何學串連解釋，並發展出透視法的線性透視觀點。這些對於光學、線性透視的探索，在文藝復興時期刺激了攝影暗箱（camera obscure）與魔幻燈箱（magic lantern）的發明。前者是史上第一種儲存圖像的媒介，後者則是史上第

一種傳送圖像的媒介。到 19 世紀攝影術發明之後，人類才能夠儲存圖像 (Kittler, 2002/2010: 118)。之後陸續看到新興的類比技術與先前的媒介技術：攝影術與繪畫、電影院與劇場彼此間的競爭，最後由膠卷終結文本媒介對書寫壟斷。

一戰前後由於軍事的需求，促使 19 世紀中即出現關於電視的理論獲得實現的機會。相對於膠卷，電視雖然可以看但電視不是光學媒介。基德勒 (Kittler, 2002/2010: 316) 解釋，人可以將膠卷對著光源看到一格格個別獨立存在的圖像；人雖可以攔截電視訊號但無法從訊號中觀看電視，因為電視以電子訊號的方式存在。只有當人在電視訊號傳輸的輸送與接收兩端，在攝影棚或螢幕前才看得到電視。電視是技術媒介將圖像轉化為數位訊息的案例之一，在《留聲機、膠卷、打字機》或對圖靈及電腦技術的書寫中，可以清楚看到技術媒介將訊息以數位化方式處理後，訊息的傳輸不但不需要物質，連帶地媒介這概念也成為疑問。

因為一旦電影、音樂、電話以及文本，都可經由光纖網路傳送到消費者手上，之前個別媒介（電視、留聲機、電影、收音機）的差異，都已經由傳輸頻道與規格而標準化 (Kittler, 1986/1999: 1)。於是媒介史到達其發展終點，這個過程不是因為圖靈機、電腦的出現，而是當所有傳播系統的運作已經被機械化，機械也不再只是處理位址與資料儲存的傳輸，能夠透過數學演算去控制指令處理，媒介技術再也無法更精鍊純粹。

基德勒對於論述網絡的分析，主要在於將註記系統（notation sytem）視為論述網絡的核心，而註記系統必須以媒介技術讓文化能夠被選擇、儲存與處理相關資料。早期基德勒主要關切語言的物質性，試圖指認 1800 年後關於論述的生產、流通與消費的主導性原則。透過教學方式的改變，創新的教育、心理測量方式而將字母表予以技術化，書寫文本能以字母表的方式表述。1900 年後，技術媒介如類比與數位技術出現後，註記系統的物質基礎在數位化，文學從作為雕塑靈魂的技術，轉變為由技術媒介「決定我們的情境」(Winthrop-Young & Gane, 2006: 10)。

新的論述網絡完全獨立於與人相關的介面，但又同時具備銘刻書寫真實的能力。即便在浪漫主義的文學中是以字母表書寫的方式儲存、傳輸及處理文學文本，但其處理資料的方式和電腦資料的處理運算，實際上具有同樣的技術意義 (Kittler, 1985/1990: 370)。基德勒之所以極力讚揚電腦的發展，認為如此便替以媒介作為人類感官延伸的媒介史研究劃上句號。基德勒對媒介（如電腦）如何應用從不敢興趣，所感興趣的是不存在人的媒介研究 (Couldry, 2012:7)。

airiti

伍、末後語

本文從一般視為理所當然的傳播史為起點，說明既定論述既忽略隱藏其中的文化脈絡，也被批評無視深埋之下的媒介技術性。延續尹尼斯所開啟因媒介差異引起時空不同偏向的研究，麥克魯漢主張媒介分析的重點不在意義內容，而在傳播技術作為人體的延伸，徹底改變人類的感知經驗。媒介的技術性影響人的態度如感覺比率，因此轉變人的感知。古騰堡革命將表音文字轉變為活字印刷，不僅造成空間偏向，更促成人類感知的視覺中心主義，以及抽離、客觀化、個體化等傾向。隨著佔據主導地位的印刷文化的發展，人類感官日益分化與碎裂化，時間與空間的平衡協調逐漸消失。但繼之而起的馬可尼星座，卻將古騰堡所引發的外爆轉向內爆。電技術攪亂活字印刷後對視覺空間的倚重，使人重回早先部落口語社會中更為整體性、感官平衡的觸覺時代。

基德勒認為麥克魯漢提出「媒介即訊息」確有一刀封喉之效，但這刀砍錯地方，也無法一刀斃命。媒介所以有意義不在感官延伸，或如性器般地交媾產生新物種。麥克魯漢的根本問題在仍舊站在人類中心的立場，期待媒介技術的轉換能夠釋放人類。不只社會科學、傳播研究，甚至文學批評所仰賴的詮釋學，皆以人的立場出發尋找意義，從未注意到是技術先行地讓文本得以書寫、紀錄與傳輸。意義不是內在或先於技術，根本是由技術本身讓意義成為可能。

兩人對媒介史的斷裂皆以口語媒介為源起而至文字、印刷書寫，後因電子／技術媒介而另啟新天新地，然分歧亦由此而生。麥克魯漢所以區分口語、書寫／印刷、電子，所依據的是官能感知的替換：聽覺、視覺到觸覺，因為媒介對麥克魯漢而言是身體器官的替代義肢。但基德勒所觀察到媒介史的不連續性，肇因於資訊處理技術上的轉換，使人得以處理肉體之外的資料訊息，斷裂的意義不在人的官能感知而是人成為技術介面。兩人在切分媒介史斷裂上的差異，也就反映在兩人如何構思媒介所產生的效應上。

基德勒早期分析歌德已降德國浪漫主義傳統，所要呈現的是做為媒介的手稿，是連結上作者主體的聲音連結，當打字機及之後更先進能夠從事資訊處理的技術媒介出現後，媒介技術讓位由訊號處理接手。數位媒介的電腦能夠透過對技術媒介的數學描述而模仿，也有能力將技術媒介化約為數學功能 (Scott, 2016)。在《光學媒介》的結尾基德勒認為電腦「清算了此前所有關於媒介的幻想」，替以此為人的感官延伸的媒介史研究劃上句號：「技術不只顛覆了寫作，連帶地將人一併吞噬，對所謂人的描述也不再可能。資訊流日益地被限制在書本、唱片和

膠卷之中，再消失於黑洞也就是人工智慧之中，迫使我們向人告別並屈從於無以名之的高階指令」(Kittler, 1986/1999: xxxix)。

在基德勒未能完成的《音樂與數學》（*Musik und Mathematik*）中，認為希臘文明對人類的貢獻不在詩學、哲學、戲劇，而在音樂與數學。因為這兩者是革命性的註記系統，是所有數學關係的前提。基德勒晚年轉向「資料處理的資訊典範」（informational paradigm of data processing），可以從生前訪談依舊關切量子電腦的發展，以及發表關於何謂軟體、所謂保護模式的論文略知一二。資訊處理的能力所以獲得關注，在於基德勒認為無論是文字文本或視覺文本，都將逐漸為數位典範所抹平，如此一來字詞與圖像的差異似乎就不再重要 (Fliethmann, 2011:55)。

關鍵在電腦的數學演算取代人的自由意志，是電腦或機械在說話而非人，透過軟體設計讓人誤以為是人給出指令、操縱電腦。基德勒強調正是這種軟體之後不可見的程式語言，才發揮真正的書寫能力。如同基德勒著作中提醒世人必須注意媒介技術與軍工產業曖昧又緊密的關連，是這套背後的機制影響著我們如何思考、如何溝通，乃至如何思索自己成為一個人，對電腦、數位技術的思考也有同樣的意義。這樣的憂慮似乎可以反駁外界給基德勒所貼上技術決定論的標籤，麻煩之處是基德勒又不斷地呼籲遺忘人類、拋棄感官經驗。因為在基德勒著作中看到的是和許多後人類主義相同的主張，例如身體與機械的難以區分、又或即便身體依舊存在，但身體的建構與效應卻多為技術所貢獻而非人。

相對地，麥克魯漢強調人類的中樞神經系統將因能量混種而產生邊界崩潰，促成身體與文明的型態轉換。就此而言，麥克魯漢對人類感知能力與美學經驗的重視，是截然不同於基德勒欲將人類主體除之而後快的立場。麥克魯漢的媒介理論包含大量的文化同化作用，特別是透過替代義肢做為人體的延伸，以具體化的方式形成人類經驗上的積極主動性。換言之，棋局未殘，勝負仍在未定之天。縱使兩者有別，但基德勒與麥克魯漢都因為將媒介視為文明變遷的「因」，於是被冠以技術決定論之名。

技術決定論通常包含三個要素：「首先，技術作為純粹科學的庶出旁支，本身是一個自主的力量；其二，在社會均衡的發展前提下，技術是促成人類處境改變的主要來源；其三，同樣基於社會均衡發展，新技術帶動的改變產生的效果將遍及社會，且能改變社會的風貌」（Blondheim, 2003 ／唐士哲譯，2013a：191）。Hansen (2006) 與 van Loon (2008) 認為，就此而言其實從不存在簡單的技

airiti

術決定論：不是技術不能決定人類的情境，而是沒有任何事物是外在於文化的；同樣的也沒有所謂的文化建構論，亦即不存在不依賴技術的文化，以此替兩人辯駁，認為基德勒與麥克魯漢的媒介理論，是以媒介作為「必要之惡」的前提而開展。畢竟傳播理論或詮釋學，幾乎壓根不在意「筆者」與「鍵人」對文本書寫的影響。

Peters (2002/2010) 進一步替基德勒辯解，認為倘若論者是質問在當前充斥媒介科技的情勢前，人是否有主體性？基德勒是可以被貼上技術決定論的標籤，但這並非基德勒認定技術決定一切，而是基德勒根本對所謂的人類不敢興趣。換言之，技術決定論根本不構成基德勒的問題意識。Krämer（2006，轉引自 Heilmann, 2016: 108）則認為在這種技術決定論的兩難中，基德勒屬於其所分類的媒介生發論（media generativism），認定媒介是自主性力量而能編織與形塑其溝通方式。基德勒晚年對希臘字母表的重視即在於，字母表可以再製任何口語文字而得以處理語言、音樂與數學。希臘前蘇格拉底時期的詩、數學與音樂並非彼此區隔，而是由相同符碼（字母表）所構成之認識型的不同面向，希臘人正是透過字母表而創造意義。

基德勒 (Kittler, 2013/2013: 153) 引用尼采在《輕盈的科學》（*Gay Science*）中對古代希臘詩歌的分析，認同古希臘的韻文詩歌總是搭配著帶有韻律節奏的步伐，因為當時並未有其他裝置設備得以儲存資料，於是人的身體成為連結起環境的媒介。這種由血肉實踐的資料儲存與傳遞，在字母表發明後就已不再需要。可以這樣說，媒介不只是必要之惡，根本就是人類存在的必然，德國學界近年在文化技術研究上的拓展，正是在這樣的基礎上延伸擴張地分析文化型構與論述網絡的物質性與媒介性。

這兩位善用傳聞軼事的理論家，不約而同的提到留聲機的發明者愛迪生自幼半聾，這項發明的原始目的是為了保存臨終之人的遺言，如此詭異的組合卻實現古往今來所有作者無法迄及使言說不朽的壯志。麥克魯漢在《理解媒介》中談論語言巴別塔（Tower of Babel）的段落，被基德勒在《光學媒介》中引用 (Kittler, 2002/2010: 30)：

> 語言作為人類的延伸，具有分化和分離之能，對此我們知之甚詳，也許它就是「巴別塔」。藉著語言，人類試圖攀登上天堂。今天電腦給了我們希望，可以將任何符碼或語言立即迻譯成任何符碼或語言。

> 簡言之，電腦藉著技術應許了如五旬節聖靈降臨的那種普世共通的理解與合一。接下去合乎邏輯的發展似乎是不必迻譯，繞過語言，朝向普遍性的宇宙意識。（McLuhan, 1964／鄭明萱譯，2006：116）

言說的不朽、普世的共融、無礙的溝通，長久來一直是傳播乃至媒介理論的企盼。無論是麥克魯漢的天真樂觀或基德勒的末世悲觀，電腦程式在兩人的理論中無疑都扮演歷史終結者的角色，此後媒介史已是多餘。但在引言中提到凱利的電報史研究指明電報技術，接楯上基督教傳遞福音的雄心而普及。如〈約伯記〉所言：「你能發出閃電，叫它行去，使它對你說：我們在這裡」，因為對時人而言，如閃電般的電報是只有上帝方能掌握的神器，對電報的想像與使用只能從聖經的神喻理解（Czitrom, 1983／陳世敏譯，1996）。

基德勒 (Kittler, 1993/2006) 也注意到對希臘人而言，事件（event）是不表明自身、在人感覺到前就已消失，如同宙斯化身為稍縱即逝的閃電。但伴隨新的傳播與戰爭技術被引進現代文化後，事件被當作新穎、高度人為力量的結果。希臘人從未妄想指揮閃電，現代社會卻由於技術和人而取代宙斯，此後事件可以被模擬，身體與機械可以延伸互換。對基德勒或麥克魯漢而言，技術的決定與否從來都不是問題，重點在於媒介研究如果要有意義，就得聚焦在媒介如何製造感官、創造感受，做為媒介的字母表、古騰堡活字印刷術都具有這樣的意義。倘若兩位理論家對傳播研究的啟示僅止於此，不但重蹈技術決定與否的爭論，更無法彰顯引言所提：「媒介即存有」，將媒介視為文明的歷史性構成，或根本媒介即存有的理論意涵。

麥克魯漢在論述邊界崩潰時引用《莊子》〈天地〉：「有機械者必有機事。有機事者必有機心。機心存於胸中，則純白不備，則神生不定。神生不定者，道之所不載也。無非不知，羞而不為也」（McLuhan, 1964／鄭明萱譯，2006：100）。麥克魯漢引用莊子的目的在強調技術變遷改變的不只人的生活習慣，同時也改變思想與價值判斷。面對無所不在的媒介技術與媒介化現象，必須擺脫視覺文化中偏狹的線性觀點，以藝術家、美學的視角觀諸全局。

類似地，基德勒 (Kittler, 1986/1999: 199) 論述打字機所引致的轉變時提及，打字機出現後不但使書寫依賴機械，更撕裂人藉由手、書寫而揭露人與存有的關係。但基德勒認為在技術先行的環境下，這些不同的媒介技術都構連起人與存有的關係，成為本體論的轉變者（ontological shifter）(Peters, 2015: 25)。於是乎，問題不在譴責技術的無所不在或對文明的衝擊，而是在這樣的技術條件與媒介形

airiti

式下提問，媒介技術究竟揭露何種往昔希臘詩人所頌讚聖靈復活的狂歡；數位化技術又如何能夠詩意、美學般地顯露傳播、溝通的終極意義。

參考書目

何道寬譯（2008）。《口語文化與書面文化：詞語的技術化》。北京，中國：北京大學。（原書 Ong, W. J. [1982]. *Orality and literacy: The technologizing of the word*. London, UK: Routledge.）

——（2003）。《麥克盧漢傳：媒介及信使》。北京，中國：中國人民大學。（原書 Marchand, P. [1998]. *Marshall McLuhan: The medium and the messenger*. Cambridge, MA: MIT Press.）

汪益譯（1999）。《預知傳播紀事：麥克魯漢讀本》。臺北，臺灣：臺灣商務。（原書 McLuhan, E., & Zingrone, F. [Eds.]. [1997]. *Essential McLuhan*. London, UK: Routledge.）

唐士哲（2014）。〈重構媒介？「中介」與「媒介化」概念爬梳〉，《新聞學研究》，121：1-39。

唐士哲譯（2013a）。〈尹尼斯與他的傳播偏倚〉，夏春祥、唐士哲、羅世宏（譯），《傳播研究的典律文本：典律存在嗎？該有嗎？這些怎麼樣？》，頁 173-208。臺北，臺灣：五南。（原書 Blondheim, M. [2003]. Harold Adam Innis and his bias of communication. In E., Katz, J. D. Peters, T. Liebes, & A. Orloff [Eds.], *Canonic texts in media research: Are there any? Should there be? How about these?* [pp. 156-190]. Cambridge, UK: Polity.）

唐士哲譯（2013b）。〈典律的反文本：麥克魯漢的《瞭解媒介》〉，夏春祥、唐士哲、羅世宏（譯），《傳播研究的典律文本：典律存在嗎？該有嗎？這些怎麼樣？》，頁 209-234。臺北，臺灣：五南。（原書 Meyrowitz, J. [2003]. Canonic anti-text: Marshall McLuhan's *Understanding Media*. In E. Katz, J. D. Peters, T. Liebes, & A. Orloff [Eds.], *Canonic texts in media research: Are there any? Should there be? How about these?* [pp. 209-234]. Cambridge, UK: Polity.）

陳世敏譯（1996）。《美國大眾傳播思潮》。臺北，臺灣：遠流。（原書 Czitrom, D. J. [1983]. *Media and the American mind*. Chapel Hill, NC: University of North Carolina Press.）

楊惠君譯（2009）。《媒體即訊息》。臺北，臺灣：積木文化。（原書 McLuhan, M., & Fiore, Q. [1967]. *The medium is the massage: An inventory of effects*. San Francisco, CA: Hardwired.）

鄭明萱譯（2006）。《認識媒體：人的延伸》。臺北，臺灣：貓頭鷹。（原書 McLuhan, M. [1964]. *Understanding media: The extensions of man*. London, UK: Routledge.）

賴盈滿譯（2011）。《資訊：一段歷史、一個理論、一股洪流》，臺北：衛城。（原書 Gleick, J. [2010]. *The Information: A history, a theory, a flood*. New York, NY: Vintage.）

——（2008）。《古騰堡星系：活版印刷人的造成》。臺北，臺灣：貓頭鷹。（原書 McLuhan, M. [1962]. *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.）

Angus, I. (2005). Representation versus constitution. In G. Genosko (Ed.), *Marshall McLuhan: Critical evaluations in cultural theory* (Vol. 1, pp. 7-18). London, UK: Routledge.

Bickenbach, M. (2011). Blindness or insight? Kittler on culture. *Thesis Eleven*, *107*(1), 39-46.

Carey, J. W. (2005). McLuhan and Mumford: The roots of modern media analysis. In G. Genosko (Ed.), *Marshall McLuhan: Critical evaluations in cultural theory* (Vol. 2, pp. 31-47). London, UK: Routledge.

-- (1989). *Communication as culture: Essays on media and society*. London, UK: Routledge.

Cavell, R. (2005). McLuhan and spatial communication. In G. Genosko (Ed.), *Marshall McLuhan: Critical evaluations in cultural theory* (Vol. 2, pp. 91-107). London, UK: Routledge.

Couldry, N. (2012). *Media, society, world: Social theory and digital media practice*. Cambridge, UK: Polity.

Ernst, W. (2014). Understanding media tempor(e)ality. *Journal of Visual Culture*, *13*, 42.

Fliethmann, A. (2011). Kittler's optic: Visual theory between hardware, strategy and style. *Thesis Eleven*, *107*(1), 53-65.

Gane, N. (2005). Radical post-humanism: Friedrich Kittler and the primacy of technology. *Theory, Culture & Society*, *22*(3), 25-41.

Gane, N., & Hansen-Magnusson, H. (2006). Materiality is the message? *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 315-323.

Geoghegan, B. D. (2013). After Kittler: On the cultural techniques of recent German media theory. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 66-82.

Guins, R. (2014). The present went this-a-way: Marshall McLuhan's *Understanding Media*: The extensions of man @ 50. *Journal of Visual Culture*, *13*, 3-12.

Hansen, M. B. N. (2006). Media theory. *Theory, Culture & Society*, *23*(2-3), 297-306.

-- (2004). *New philosophy for new media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Heilmann, T. A. (2016). Innis and Kittler: The case of the Greek alphabet. In N. Friesen (Ed.), *Media transatlantic developments in media and communication studies between north American and German-speaking Europe* (pp. 91-110). Cham, Switzerland: Springer.

Kittler, F. A. (2016). Unpublished preface to *Discourse Networks* (G. Winthrop-Young, Trans.). *Grey Room*, *63*, 90-107. (Original work published 1987)

-- (2013). *The truth of the technological world: Essays on genealogy of presence* (E. Butler, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 2013)

-- (2010). *Optical media* (A. Enns, Trans.). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 2002)

-- (2009). Towards an ontology of media. *Theory, Culture & Society*, *26*(2-3), 23-31.

-- (2006). Lightning and series -- Event and thunder (G. Winthrop-Young, Trans.). *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 63-74. (Original work published 1993)

-- (1999). *Gramophone, film, typewriter* (G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)

-- (1996). *The history of communication media*. Retrieved from http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=45

-- (1990). *Discourse networks, 1800/1900* (M. Metteer & C. Cullens, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1985)

Krämer, S. (2006). The cultural techniques of time axis manipulation: On Friedrich Kittler's *Conception of Media. Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 93-109.

MacDonald, M. (2006). Empire and communication: The media wars of Marshall McLuhan. *Media, Culture & Society*, *28*, 505-520.

McLuhan, M., & McLuhan, E. (1988). *Laws of media: The new science*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.

Monea, A., & Packer, J. (2016). Media genealogy and the politics of archaeology: Introduction. *International Journal of Communication*, *10*, 3141-3159.

Niekerk, C. (2015). Forum: The legacies of Friedrich Kittler. *German Studies Review*, *38*, 135-150.

Peters, J. D. (2015). *The marvelous clouds: Toward a philosophy of elemental media*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.

-- (2011). McLuhan's grammatical theology. *Canadian Journal of Communication*, *36*, 227-242.

-- (2010). Introduction: Friedrich Kittler's light shows. In F. A. Kittler, *Optical Media* (pp. 1-17; A. Enns Trans). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 2002)

-- (2006). Technology and ideology: The case of telegraph revisited. In J. Packer & C. Robertson (Eds.), *Thinking with James Carey: Essays on communications, transportation, history* (pp. 137-155). New York, NY: Peter Lang.

Sale, S., & Salisbury, L. (2015). Editors' Introduction. In S. Sale & L. Salisbury (Eds.), *Kittler now: Current perspectives in Kittler studies* (pp. viii-xxxix). Cambridge, UK: Polity Press.

Schramm, W. L. (1988). *The story of human communication: Cave painting to microchip*. New York, NY: Harper and Row.

Scott, P. (2016). Past, present, and future: Trajectories in Kittler studies. *The Communication Review*, *19*, 237-247.

Siegert, B. (2013). Cultural techniques: Or the end of the intellectual postwar era in German media theory (G. Winthrop-Young, Trans.). *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 48-65.

Sterne, J. (2014). Media analysis beyond content. *Journal of Visual Culture*, *13*, 100-103.

Tuschling, A. (2016). Historical, technological and medial a priori: on the belatedness of media. *Cultural Studies*, *30*, 680-703.

von Loon, J. (2008). *Media technology: Critical perspectives*. Maidenhead, UK. Open University.

Winthrop-Young, G. (2011). *Kittler and the media*. Cambridge, UK: Polity Press.

Winthrop-Young, G., & Gane, N. (2006). Friedrich Kittler: An introduction. *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 5-16.

Winthrop-Young, G., & Wutz, M. (1999). Translators' introduction. In F. A. Kittler, *Gramophone, film, typewriter* (pp. xi-xxxviii; G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)

airiti

Journal of Communication Research and Practice, 7(2), pp. 63-92, July 2017

Eschatological Prophets in Media History: Friedrich Kittler and Marshall McLuhan on Media Technology

Huang, Shun-Shing*

Associate Researcher, Cheng Sho-Wo Institute for Chinese Journalism, Shih Hsin University

Abstract

In the 1960s, media scholar Marshall McLuhan claimed "the medium is the message," emphasizing the influence of media on civilization. McLuhan understood that media are not simply mechanical objects but profoundly human responses to sensory. Thirty years later, the German media theorist Friedrich Kittler adopted a radical "technological a priori" attitude, and asserted that "media determine our situation." In Kittler's archaeology of media, the passage from writing to new "mechanical storage technologies" -- in other words, from the Gutenberg galaxy to the Marconi constellation -- is not simply a mutation in the history of aesthetics but a revolution in the mass media as technologies of power. Beginning with the somewhat similar propositions of these two theorists regarding the historical development of media, this article examines media history, focusing on how McLuhan and Kittler discussed media dominance and the influence of media power. Finally, drawing on critiques of technological determinism, this article discussed and reflected on the significance of McLuhan and Kittler for media theories and research on media history.

Keywords: Friedrich Kittler, Marshall McLuhan, media history, technological determinism

* Email: frankhuangtw@gmail.com
Received: 2017.2.5
Accepted: 2017.5.9

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

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 93-122．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.016

基德勒與魯曼的相互參照：從社會理論視角出發的一次交流 *

蔡博方 **

臺北醫學大學醫學人文研究所副教授

摘要

本文從社會理論來探討弗里德里希．基德勒（Friedrich Kittler）的媒介理論，並以尼可拉斯．魯曼（Niklas Luhmann）為參考。第二部分以「一般化象徵交換媒介」問題切入，在三種不同理論立場對文化和大眾傳播的定位中，初步確立魯曼的社會系統理論為出發點，以引介基德勒的媒介理論。第三部分介紹基德勒「傳統媒介／技術媒介」的區分、魯曼「傳散媒介／成功媒介」的區分，在討論兩者的媒介理論的同時，提出一種對於基德勒的新詮釋。除了被視為傅科（Michel Foucault）或麥克魯漢（Marshall McLuhan）的延續者，基德勒對於資訊流通的「功能性」的重視，使他關聯於魯曼的社會理論。結論部分比較基德勒的「技術媒介」與魯曼的「成功媒介」，並在媒介理論與社會理論的交錯之上，提出三個理論反思。

關鍵詞：弗里德里希．基德勒、尼可拉斯．魯曼、媒介理論／社會理論、技術媒介、成功媒介

---

* 本文草稿首次在 2016 年中華傳播學會年會「Friedrich Kittler 的媒介理論」專題座談報告，感謝主持人翁秀琪及評論人唐士哲兩位對於本文的諸多貢獻，同時感謝世新大學舍我紀念館媒介史讀書小組的過去幾年的定期討論。三位匿名審查人對於本文初稿的批評與指正，讓作者在修改與回應過程中獲益良多，惟文責仍由作者自負。

**Email: pofang@tmu.edu.tw

投稿日期：2017 年 2 月 28 日
接受日期：2017 年 5 月 16 日

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

airiti

壹、前言

從 2000 年以來，關於弗里德里希・基德勒（Friedrich Kittler）的研究發展迅速 (Gane, 2005; Ikoniadou & Wilson, 2015; Niekerk, 2015; Sale, 2015; Scott, 2016; Winthrop-Young & Gane, 2006)。相對於他早期關於浪漫主義文學、晚期關於古希臘文化的研究，基德勒著作受到較多研究者關注的部分，是中期著作之中關於傳播媒介與現代社會的一些關鍵論題 (Kittler, 1986/1999; Winthrop-Young, 2011)。目前的基德勒研究主要的脈絡有二：傅科（Michel Foucault）的重要修正者，或麥克魯漢（Marshall McLuhan）重要修正者。

一者，是把基德勒視為延續傅科知識考古學的論述分析者，並進一步以「媒介」作為論述的物質基礎。基德勒在《論述網絡，1800/1900》（*Discourse Networks, 1800/1900*）的分析指出，19 世紀各種新興媒介（聲音、影像、文字）的複雜發展，已經轉化啟蒙時期以降的「文人共和國」（republics of letters）並使其分裂 (Kittler, 1985/1990）。因此，如傅科所進行的論述分析，其物質基礎不再只是「書寫」，而是各種新興的技術媒介。知識與論述以「書籍」與其相關文字作為主要承載介面的時代已經過去，從 19 世紀末開始出現的是更為紛雜的狀態，需要將不同媒介的特性與彼此之間的匯流關係，重新納入研究者的考察。這個關鍵修正，為許多研究者開啟了新的媒介史研究，同時，可見於近年來新興的「媒介考古學」（media archeology）(Ernst, 2012; Huhtamo & Parikka, 2011; Parikka, 2011, 2012; Zielinski, 2005)。

除此之外，另一種研究脈絡則是把基德勒視為麥克魯漢之後的媒介技術論者。在麥克魯漢「媒介即訊息」（the medium is the message）經典命題的基礎上，基德勒進一步分析不同媒介分流與匯流的多重過程。在《留聲機、膠卷、打字機》（*Gramophone, Film, Typewriter*）一書，基德勒開展了一種「兼顧分化與匯流」的媒介史分析 (Kittler, 1986/1999)。從 19 世紀以來，聲音、文字、影像三種不同的傳播方式，在技術發展與承載介面上有著各自的韻律，卻逐漸在二次戰後匯流到以「計算」（compute）為基礎格式的資訊系統。此外，基德勒敏銳性地指出，若我們把目光從外部觀點轉移至內部觀點，從媒介的政經環境轉而關注媒介的技術條件時，與這個「分化／匯流」過程相呼應的會是幾次關鍵的近代戰爭（指，美國內戰、一次大戰、二次大戰），而非大多數研究者所關心的政治局勢或資本流動 (Winthrop-Young & Wutz, 1999)。

換句話說，媒介的技術發展有其內在運動過程，而與它們有著直接共振關

係的外部社會變因，反而是較為例外的戰爭狀態（包含備戰、敵對的關係）。基德勒這個修正，既擴張又聚焦了麥克魯漢之後的媒介分析，近年來在德語學界出現基德勒式的「文化技術學」（cultural techniques）正是個例證 (Ernst, 2013; Geoghegan, 2013; Parikka, 2013; Siegert, 2013; Winthrop-Young, 2011)。

然而，在目前存在的這兩個詮釋角度與其既有貢獻之外，本文仍然嘗試著從社會理論的視角來認識基德勒的媒介理論。一方面，不同於上述兩種詮釋與其分別重視基德勒前期或後期著作的立場，本文認為，基德勒的《光學媒介》（*Optical Media*）一書提供了重要的啟發 (Kittler, 2002/2010)。本書不僅提出「傳統媒介／技術媒介」的關鍵區分與相應的媒介發展史，更進一步說明「技術媒介」作為現代媒介的功能特徵在於「儲存、傳輸、處理」（storage, transmit, process）的結合 (Fliethmann, 2011; Gane & Hansen-Magnusson, 2006)。另一方面，為了彰顯基德勒中期著作與其媒介理論的關鍵性，我們可以從社會理論的視角作為切入點，將基德勒視為延續社會理論家在「一般化象徵交換媒介」（generalized symbolic exchange media）問題的爭議，並提出值得進一步深化的媒介理論家[1]。在當代社會理論中，尼可拉斯．魯曼（Niklas Luhmann）的社會系統論則是一個關鍵的連接點。

因此，本文各部分安排如下。除了第一部分的前言初步交代問題意識之外，在第二部分將以社會理論對於「一般化象徵交換媒介」爭議作為提問，說明當代社會理論家處理文化領域與大眾傳媒的三種基本立場，進而確立魯曼的社會系統理論如何成為合適的出發點。第三部分則先依序介紹基德勒對於「傳統媒介／技術媒介」的區分、魯曼對於「傳散媒介／成功媒介」的區分，進而從兩者的相互參照中提出一種不同於「媒介考古學」或「文化技術學」的基德勒詮釋，一種將媒介理論建立在關於資訊流通「功能性」的基德勒。第四部分則以比較基德勒的「技術媒介」與魯曼的「成功媒介」作為結論，並在媒介理論與社會理論的交錯之上，依序提出三個相關的理論反思。

1 這是本文所採取論述策略。部分是為了從社會理論的視角，賦予基德勒的媒介理論一個新的定位，部分是希望藉此聯繫起社會理論與媒介理論之間可能的相互刺激。當然，新聞與傳播史學者 James W. Carey (1997) 早已提出相關的觀點。他指出，「社會秩序如何可能」的社會學問題在當代社會中，勢必不會僅僅是派深思（Talcott Parsons）設定的「行動協作」（action co-ordination）問題而已。這個問題必須考慮到傳播媒介在其中的作用，尤其是「大眾傳播」與專職的傳播工作者在其中扮演的角色。依此，傳播學者與社會學者難以在各自的理論建構中迴避對方。

貳、問題設定：從「社會理論」的視角來看基德勒

要從「社會理論」而非「傳播理論」的角度來介紹基德勒，則勢必得面對一個較大問題——兩種理論作為研究領域，彼此之間的關係——與這個問題的發展史。Golding & Murdock (1978) 經典文章的倡議指出，「不需要大眾傳播理論，需要的是社會理論」，依照他們的看法，似乎社會結構與社會過程的優先性高於傳播論題與媒介訊息。然而，數十年過去，傳播理論與社會理論的關係未必如 Golding & Murdock 當年所預期，而是分別出現自己的研究論題與理論焦點。本文並非意在進行學科史的考察，僅希望藉由基德勒與魯曼的相互參照，進行一次從社會理論出發的知識交流。

一、傳播理論：從「媒介化」論題談起

約莫在 2000 年開始，傳播研究中頻繁地使用「媒介化」（mediatization）概念，意指現代社會的各種領域皆受到大眾傳播媒體或其他技術媒介物的操作邏輯所影響，因而影響（甚至轉化）其原有的領域的運作（方念萱，2016；唐士哲，2014；Lundby 2014; Lunt & Livingstone 2016)。這個論題的出現本身即帶有正反並存的意象，既凸顯了傳播媒介的重要性，也呈現出學者對於理論的需求。根據 Lunt & Livingstone (2016) 的評述，「媒介化」雖然是一個新興的關鍵概念或分析框架，但是，它引出了更多值得探討的議題。研究者無法僅是依賴於特定「社會領域與傳播媒介之關連性」的經驗研究，而需要研究者更廣泛地整合傳播史、現代性的研究。

為了深化「媒介化」論題，Lunt & Livingstone (2016) 試著提出幾個關鍵問題，例如：媒介化作為現代性的一種「後設過程」（metaproccess）與其他後設過程的關連性（例如：全球化、個體化、商業化）為何？如何透過對考察多個社會領域的歷史轉型，來提出「媒介化」定義的基本門檻？「媒介化」可能涉及的三種不同時間週期（指，十年、百年、千年）各自為何？「媒介化」體現在各種不同社會領域時，可能展現的兩種對張形式（指，權力式、公共式）各自為何？除了這些提問之外，Lundby (2014: 5, Figure 1) 在傳播科學研究手冊系列叢書的 *Mediatization of Communication* 的開篇導言，提供了一個初步的整理。他以「文化、物質、制度」三種觀點來梳理媒介化研究中的時間週期、媒介技術、理論資源。文化觀點的研究，其理論主要來自於社會建構論與象徵互動論；物質觀點的研究，其理論主要是介質、物質性、空間方面的理論；制度觀點的研究，其理論

airiti

主要來自於結構化理論與新制度論。

在「媒介化」論題與 Lundby 的整理中，我們可以發現，當代社會理論的研究成果（例如：社會建構論、象徵互動論、結構化理論、新制度論）已融入傳播研究，成為可資依賴的理論資源。在本文看來，Lunt & Livingstone (2016) 與 Lundby (2014) 毋寧是在呼求一個具有社會理論視野的媒介理論。這個趨勢可以在 Nick Couldry (2012: 6-9) 倡議的「朝向一種社會導向的媒介理論」（toward a socially oriented media theory），看到更具體的論述。

在 Couldry 的區分中，當前傳播研究領域中的媒介理論主要可以分為三種向度：文本分析、政經分析、介質論。從 1970 年代以降，三種理論向度或有不同主導時期，但是，在此種理論典範所構成三角形平面基礎上，Couldry 主張建立出更具立體格局的媒介理論。其中關鍵第四向度則是一種「社會導向的媒介理論」(Couldry, 2012: 7, Figure 1.1)。從 Couldry 的倡議來看，我們可以發現，傳播理論與社會理論之間的匯流，早已發生在文本分析與政治經濟兩個向度，相較之下，關於介質方面的媒介理論與當代社會理論的交流則顯得較少。

從以上幾位學者的討論來看，我們可以進一步思考：如何透過社會理論的視角來理解其中屬於「介質、物質、技術」的媒介理論家，進而促成兩個領域一次不同的交流。基於這樣的思考，本文嘗試在魯曼與基德勒之間的相互參照中，建構一種不同樣貌的基德勒，使基德勒可以呈現不同於 Lundby 所歸類的「介質／物質論」或 Couldry 所歸類的「介質論」的媒介理論家，而是一種更具有「社會導向的媒介理論家」。

二、社會理論視角中的媒介問題：從派深思到魯曼

相較於傳播理論高度地重視社會理論方面的資源，社會理論的發展反倒不若半世紀前那麼地重視「傳播」或「媒介」的問題。我們可以從派深思與其後社會理論家之間的理論問題承接看到這個趨勢 (Chernilo, 2002)。

對於當代社會理論家來說，「一般化象徵交換媒介」（generalized symbolic exchange media，之後簡稱為 GSEM）的形成（例如：貨幣、權力等等）是「社會分化」（differentiation of society）的關鍵。舉例而言，貨幣的使用標示著經濟體系的出現，權力的讓渡標示著政治體系的出現。從派深思到當代社會理論家，這個理論問題出現了各種不同的理論化方式 (Chernilo, 2002)[2]。從社會理論的視

2 社會理論上的「媒介」問題可以追溯到派深思理論的晚期階段，與其中關鍵環節：GSEM 的「原型」

角來看「媒介」（與 GSEM）的時候，一個迫切問題在於：資本主義的經濟體系、民族國家的政治體系有著自己的 GSEM—貨幣與權力—但是，現代社會的其他領域是否已然分化為一個自主體系，並具有自己特定的「媒介」？

當我們把目光落在「文化」與「大眾傳播媒體」時，這個尚未定論的理論爭議特別明顯，甚至可以成為我們依此區分不同當代社會理論立場的一種判準。換言之，「文化是否可以被視為一個系統或領域？」與「其中是否存在著像大眾傳播媒體這樣的主導性媒介？」這兩個問題，有助於我們去理解與區分，從派深思以降的當代社會理論，如何看待傳播與媒介這些值得理論化的問題。

派深思後期理論發展出的 GSEM 概念，雖然有其創新之處，卻仍留下兩個關鍵的理論缺陷[3]。第一個缺陷在派深思以「貨幣」作為 GSEM 之原型的預設。若說經濟體系在其「貨幣」媒介的控管制度、物質載體是相對明確的，那麼，政治、社會、文化系統的明確程度則依序相對地降低。特別是，文化體系是否能以「價值承諾」（commitment）作為媒介，引出諸多爭議。第二個缺陷在於派深思在理論化 GSEM 概念時，認為諸種不同媒介是「日常語言」（ordinary language）的一種功能化、特殊化之結果。然而，在「控管機制與物質載體」問題上，日常語言與體系媒介可能不僅僅只是「一般形式／特殊形式」的關係而已。總而言之，派深思以「貨幣」作為 GSEM 之原型的理論立場，無法適切地處理語言、文字等溝通媒介所造成的質疑，也因此無法處理「文化」的理論位置與其體系媒介為何的問題 (Baum, 1976; Lidz, 2001; Wenzel, 2005)。從派深思留給當代社會理論家的這些未解之謎，我們可以梳理出三種不同的社會理論立場。

第一種理論立場是：大多數的社會理論研究者較習以為常的，以「共同在場」（co-presence）與否作為 GSEM 概念的界定的起始點。貨幣、權力的使用都是開始於超越共同相處的時空情境，進而產生出具有獨自運作邏輯的交換媒介。以

為何，是否能類推至其他體系與媒介 (Parsons, 1975)？這個理論問題簡史構成的社會理論看待「媒介」的關鍵。派深思以「經濟」事務與其中常被使用「貨幣」、「中央銀行」比喻，嘗試著理論化政治事務中的「權力」（power）、社會事務中的「影響力」（influence），把它們都視為社會系統中的交換媒介，甚至提高到 GSEM 的理論地位。然而，這樣的做法不無爭議（Hamilton, 1983／蔡明璋譯，1990；Gerhardt, 2002: 184-225）。

3 在此必須簡要說明派深思理論發展的分期問題。派深思的理論階段可以分為三期，其中各有不同的理論焦點：早期以「社會秩序如何可能」的規範導引為焦點（1937 年前後），中期則以 AGIL 四功能典範為焦點（1951 年前後），後期則是以社會演化與 GSEM 為焦點（1960 年代後期開始）。在後期理論建構中，派深思嘗試將 GSEM 建構為各種特殊語言，或是日常語言的特殊使用狀態，亦即他所謂的「諸媒介之家族」(Baum, 1976; Lidz, 2001; Wenzel, 2005)。因此，本文此處所謂的「理論缺陷」是關於後期 GSEM 的問題，而非早期或中期關於行動者預設的問題，也因此較無涉於 Garfinkel (1967: 68) 批評的「文化傀儡」（cultural dope），或 Wrong (1961) 批評的「過度社會化的人」（oversocialized conception of man）等問題。

Giddens (1984) 的「結構化」（structuration）理論為基礎，Thompson (1995) 區分「面對面互動」、「媒介化互動」（mediated interaction）、「媒介化準互動」（mediated quasi interaction）就是個典型例子。此外，在政治與權力、經濟與貨幣之外，值得關注的文化領域與其媒介正是「大眾媒體」，一種相對較晚分化出來的 GSEM。「文化」似乎成為一個功能系統或者社會領域，而由大眾媒體作為其特殊的 GSEM。因而，在研究者眼中，文化活動與傳播媒體既難以脫離政治與經濟兩種系統的外來影響，也與「真切性」（authenticity）有著藕斷絲連的關係。簡單地說，這樣的社會理論立場實際上發展出來的媒介理論，其「媒體」理論的意義大於媒介理論。

第二種理論立場是：簡單明瞭地在「媒介促發之行動／面對面互動」之中做出區分，分別給予前者 GSEM 的地位，而將「共同在場」、「真切性」等等性質保留給後者[4]。這是一種較為明確的理論立場，Habermas 正是這樣的代表。在他看來，派深思過度樂觀地預設了「功能分化」的現代社會，實際的社會發展從未如此。Habermas 認為，除了派深思四功能典範[5]中的 A、G（指，「適應」與「目標達成」）這兩功能所發展出的經濟與政治體系，建立在「媒介促發」（media-steering）的策略行動之外，其他的社會領域仍然是建立在語言溝通的意義豐富性上，以相互理解的「溝通行動」（communicative action）為主，並且錨定在「生活世界」（life-world）之中。正如 I 與 L（指，「整合」與「模式維持」）兩功能並未完全分化，「社會」與「文化」兩個領域之間也不應被視為彼此完全分化開來，這些領域既倚賴著傳播媒介，也依賴面對面互動來進行溝通。在這個理論立場上，溝通媒介與日常語言之間、媒介化互動與面對面互動之間的界線，正是理論研究者所關注的焦點，亦即：意義特定化的媒介溝通與意義豐富化的口語溝通之別，如何構成現代社會的政經系統與生活世界之分離。

---

4 對於大多數社會理論家來說，「共同在場」（co-presence）概念之所以具有如此重要的地位，關鍵就在於：面對面的情境中具有高度的意義豐富性、意圖真切性、變動可能性等等性質。相對之下，許多社會學研究者會認為，透過「媒介」（不論是貨幣或者大眾媒體）而產生的行動與互動，意義較為特定、意圖較為明確，甚至，依此所產生的行動或互動，已經可能高度格式化、形式化。然而，這種預設也可能是學科分工導致發展偏狹化所致，使得當代社會理論對溝通、媒介等概念過於理所當然，未能正視將其理論化的迫切性。

5 派深思（Parsons, 1970: 29-32）認為，「功能」概念是理解一般行動系統或其中的社會系統的開始，其中有兩種主要軸線：一、系統與環境之分化；二、系統的內部分化。但是，「系統／環境」關係不可能只是單一的，而總是有著不同的「系統／環境」交換存在，兩軸線各自之演化可分別以 AGIL 四功能稱之：L 模式維持（內部手段）、I 整合（內部目的）、G 目的達成（外部目的）、A 適應（外部手段）。接著，派深思從「AGIL 四功能典範」之間的相互交換關係（輸入—輸出），進而發展出「一般化象徵媒介」概念 (Parsons, 1970: 43-7)。

第三種理論立場則是走得更遠、更為基進，將派深思留下的 GSEM 問題，脫離各種「原型」類比的理論建構（不論是從「貨幣」或「語言」出發）。此種立場，魯曼的社會系統論可以視為一個重要代表。在他看來，當代社會理論研究者不應該侷限於如何重新安置「各種實質功能或媒介之間的關係」，反而必須解放派深思以降 AGIL（指，適應、目標達成、整合、潛在維持）四功能典範的四種行動體系（經濟、政治、社會、文化）所設下的理論框限。魯曼認為，派深思對於 AGIL 概念的建構本身並不成問題，問題在於此「四功能典範」導致功能分析的無限上綱與實體化。所以，魯曼 (Luhmann, 1982, 1995) 的修正並非直接從 AGIL 概念著手，而是先回溯到派深思之所以推導出四功能典範的前提。由於「四功能典範」來自於「系統／環境」在「時間」與「差異」的兩向度交錯的分析範疇。因此，魯曼看到派深思缺乏的是「自我再製」（autopoiesis）概念，以彌補「功能」（包含依此衍生的四功能典範）概念的內在缺陷，進而為「系統演化」去除「四格式框架」的限制[6]。依此，我們可以在魯曼的研究中，看到諸如法律、藝術、宗教等等社會系統，都以相同的判準來建立自己的特殊媒介。這個判準把理論焦點從「全社會」（societal）層次轉向特定社會系統，轉向其特定媒介如何維持該系統的三種關係：之於全社會的「功能」（function）關係、之於其他系統的「表現」（performance）關係、之於該特定系統自身的「反省」（reflection）關係。換句話說，能夠建立且維持三種關係（指，功能、表現、反省），才可以被視為具有 GSEM 地位。在社會系統論對派深思的重構之中，文化不是一個單一系統或領域，而是不同功能次系統形成各種以「文化」為名（或有文化指涉）的語意學建構（Luhmann, 1982／張錦惠、王柏偉譯，2011；Baecker, 1997; Stäheli, 1997），例如：藝術、教育、大眾媒體都可能產生具有文化關連的語意建構（Luhmann, 1997／張錦惠譯，2014，2004／胡育祥、陳逸淳譯，2006；Luhmann & Schorr, 2000）。

三、小結：魯曼的社會系統論作為可能的連接點

從上述三種社會理論的立場來看「文化」與「大眾傳播」，甚至看待傳播

6 此處可以看出魯曼理論的發展軌跡：從「系統／環境」到「自我再製」的典範轉移。早期魯曼仍是較重視「時間」與「差異」兩判準的後者，而以「複雜性化約」（差異重於時間）的概念來修正派深思的 AGIL 四功能典範，因此，即使引入「自我指涉」概念，卻尚未強調其中「時間化」或「時序化」。在《社會系統論》完成後，魯曼 (Luhmann, 1995: 9-11) 明確指出「系統／環境」差異之外，另一重要因素—「時間」—必須被理論化。因此，「自我再製」（指，「時間」重於「差異」）的概念才能有其雙重意義。一方面（對外），使社會理論能跟上當時的二階系統理論之典範轉移，另一方面（對內），使社會理論能修正社會學既有的「功能」概念。

或媒介的理論化建構，我們可以發現：從派深思嘗試著將「影響力」、「承諾」建構為 GSEM 以降，「文化」的紛雜狀態並非一個「領域」或「系統」，更無法簡單地視「大眾傳播」為其中的主導性媒介。不論是 Thompson 或是 Habermas 為代表的第一種與第二種社會理論立場，都可能過於理所當然地看待「文化」與大眾媒體在其中的影響力，或者，過於執意將「文化」視為具有明確邊界的領域。相較之下，社會系統理論提供了一個不同的視角，承認「文化」可以被視為多元且差異的語意構作 (Taekke & Paulsen, 2010: 6-7)。這樣的理論立場解除了對「文化」所投射的各種規範性期待，不再自限於與經濟系統或政治系統及其特定媒介做對比，不再執意將文化建構為一個特定系統或領域。同時，魯曼的社會系統理論更積極地賦予媒介理論一個關鍵的地位。其中，大眾傳播媒介不僅只是一種溝通媒介，更是一個特定的功能次系統（Luhmann, 2004 ／胡育祥、陳逸淳譯，2006）。

當「自我再製」概念重新建構「功能」概念與其中的 GSEM 之後，魯曼系統理論中相應的溝通理論、演化理論也產生了變化[7]。社會系統理論的「溝通」概念預設二元的「符碼」（coding），將事件區分為「可編碼的（溝通）／不可編碼的（噪音）」。依照魯曼 (Luhmann, 1995: 142-144) 將「溝通」視為社會系統的「基本自我指涉」(basal self-reference cf. Luhmann, 1995: Chapter 11 III)，而非具有「理解」（understanding）特徵的過程，系統並不可能與環境進行溝通！系統只與自己進行溝通（about itself），或者，只與環境之中的其他系統進行溝通（about other systems）。因此，作為「操作」或「觀察」的「溝通」符合系統理論在「操作封閉／認知開放」的區分，亦即：以二元符碼為運作自我指涉的基礎單位，卻不排除對於環境中的其他系統進行觀察。從資訊處理的編碼過程來看待溝通，從而產生的「溝通的去規範化」，正是魯曼理論的重要貢獻之一。

當魯曼從資訊處理的角度來看待「溝通」時，「溝通阻礙」與「媒介分化」在演化理論的向度上具有高度關聯。魯曼 (Luhmann, 1995: 157-161) 認為，「溝通如何可能」的問題有三個演化上的阻礙：（一）如何理解，因為過程中必然帶有誤解；（二）如何可及，因為時空延伸上有一定的難度；（三）如何成功，溝通成功不僅僅是「接受」，而是意味著「選擇之間的耦合」（coupling of

7 在魯曼的社會理論之中，雖然主要是以「系統理論」為名，但是，實際上這個理論體系具有三個同等重要的面向，也分別處理了社會理論不可或缺的問題：對於社會的功能結構來說，是系統理論；對於社會的基本單位來說，是溝通理論；對於社會的形成過程來說，是演化理論。因此，在魯曼的理論中，「媒介」概念不僅僅只是溝通理論的一個重要環節，「媒介」如何在全社會的各功能系統之中或之間產生作用、如何成功地演化出自身等問題都至為關鍵。

selection）。對應著這三個演化阻礙，魯曼指出三個相應的媒介分化過程：（一）語言與象徵的分化；（二）傳散媒介的分化，例如：書寫、印刷、廣播電視；（三）一般化象徵溝通媒介。從長期演化的過程來看，「媒介促成溝通」僅僅是結果，關鍵反而在「溝通阻礙」促成了「媒介分化」作為一種突破，進而促成社會系統的自我再製、功能次系統各自分化出來。因此可見，媒介對於「系統／環境」區分的關鍵作用。

上述討論說明了我們選擇魯曼作為與基德勒進行相互參照之理由：魯曼對於「一般化象徵交換媒介」問題之延續在於以「自我再製」來重構「功能」概念，同時在其社會理論的三個面向（指，系統理論、溝通理論、演化理論）上在深化「媒介」概念。這種從「功能性」定義作為相互參照的出發點，本文認為，對於考察基德勒的媒介理論是一個關鍵的理論資源。因此，我們必須同時審視魯曼 (Luhmann, 1997/2012) 與基德勒 (Kittler, 2002/2010) 的「媒介」理論，並且在兩者理論建構的交錯之中，重新釐清「社會理論／媒介理論」的定位。

必須先行說明的是，目前關於基德勒的研究中不乏與魯曼進行關連的討論，然而，正視兩者之間可能存在的知識關係與理論比較的研究，目前僅以 Winthrop-Young (2000) 的討論為代表。可惜的是，Winthrop-Young（同上引）對於進行魯曼與基德勒理論之間的討論並不抱持著正面的態度，僅認為兩者的關係只因存在著相似的理論敵對陣營，而可以進行某種討論的可能[8]。與此相反，從本文的觀點認為，魯曼與基德勒關於「媒介」的討論雖然不免有一定程度的差異，卻仍然存在著可以相互參照的可能性，值得進一步深究。

參、基德勒與魯曼的交互攻錯

這樣的思路立即遇到的是一個看似彼此矛盾的對立：媒介的意義面向與物質面向、語意分析與形式分析之間的對立。魯曼對於大眾傳播或媒介，乃至於「溝通」（communication，在此不用「傳播」一詞）的理論定位，明確地排除技術設備，亦即「溝通的物質性」（materiality of communication）的討論（Luhmann, 2004／胡育祥、陳逸淳譯，2006：26-27）。在他看來，媒介所能提供的是「意

8 Winthrop-Young (2000) 對此問題的關注，起於評論一本德文的論文集 *Kommunikation Medien Macht*。他認為，即使這本論文的學者們宣稱要串連起魯曼與基德勒的理論洞見，或說社會系統論與後結構主義的「媒介」概念，實際上這個宣稱卻未在該書中被落實。即使批評犀利，Winthrop-Young 自己也僅是列出了四個主題，鬆散地連結起兩者的共同介面：一、告別人類主體預設、二、告別溝通作為共識、三、告別歷史連續性、四、告別理論的「解放」。

義衍生意義的、冗餘中歷經選擇的」社會溝通。但是，在當代學者重視基德勒的研究脈絡下，「溝通的物質性」論題卻是一個關鍵的起始點 (Gumbrecht & Pfeiffer, 1994)。甚至，也有研究者認為，基德勒延續著加拿大多倫多學派的麥克魯漢與尹尼斯 (Harold Innis），提供傳播學者、媒介研究者一種更重視「物質主義」的理論取徑 (Tuschling, 2016; Winthrop-Young, 2011)。

對於這個看似矛盾、實則可解的問題，我們將先不直接地處理，而是在介紹基德勒與魯曼的媒介理論的過程中，進行相關的回答。以下，將分別耙梳兩者的媒介理論，並且說明基德勒對於「傳統媒介／技術媒介」、魯曼對於「傳散媒介／成功媒介」的區分之間，存在著可以調和兩者理論的地方，而本文更進一步由這兩個區分梳理出相關討論與反思。

一、基德勒論「傳統媒介」與「技術媒介」

雖然從《論述網絡，1800/1900》到《留聲機、膠卷、打字機》的媒介史研究，已經使基德勒 (Kittler, 1985/1990, 1986/1999) 成為當代的重要媒介研究者，並且建立了從傳統、現代、當代（或者，19 世紀以前、19 世紀、20 世紀）關於「媒介演化」敘事框架[9]。但是，要探究基德勒如何建立媒介理論與核心概念——「技術媒介」（technical media）——時，《光學媒介》則是一個關鍵的作品，其中帶有某些跨越技術、歷史、演化等個案細節的理論化建構。

在《光學媒介》一書中，基德勒仍然以媒介史的研究取向出發，考察了三種不同時代確有彼此交疊的媒介：藝術的（artistic）、類比的（analog）、數位的媒介（digital）。藝術媒介與類比媒介的交替經歷了幾個不同歷史時期：文藝復興時期（14 ~ 15 世紀）、宗教改革與反宗教改革（16 ~ 17 世紀）、啟蒙主義與浪漫主義時期（18 ~ 19 世紀）。從文藝復興時期進入宗教改革時期（與其反對力量）時，藝術媒介主導的幾何學透視原理，刻劃出了「人眼」作為媒介所觀看到的景象，即使在暗箱與投影的技術下，光與眼之間是直接感受的關係。接著，進入啟蒙主義與浪漫主義時期，「鏡頭」取代了人眼成為觀看景象的媒介，關於光的接收、傳遞透過攝影技術與攝影工具從原有的直接關係轉為間接關係。最

9 知名的基德勒研究者 Winthrop-Young (2011: 79)，以「1-3-1 敘事」來說明基德勒特有的論述格式。在基德勒廣泛地提出的各種「1-3-1 敘事」中，最受到研究者認定的「基德勒命題」是：19 ~ 20 世紀之交的「書寫文字—聲音／影像／文字—程式語言」，一種從「分化到去分化」或「從分流到匯流」的過程 (Gumbrecht, 2013/2013; Kittler, 1986/1999: 245, 2002/2010: 44; Sale & Salisbury, 2015: xxiii; Winthrop-Young, 2011: 79)。

後，在當代的數位技術中，光作為計算機器的處理對象，而不再被視為一種效果或追蹤的對象。技術媒介與其數位邏輯，正式宣告媒介已能使人類脫離對於「感官」的依賴。

在這個三階段的演化史簡明框架之上，基德勒提供了一個值得思考的規劃：他在本書中花了大部分篇幅去爬梳了各種類型的「光學媒介」（optical media），從藝術媒介到類比媒介，卻只以較短篇幅討論數位媒介。這樣的媒介史考察意涵一種建構媒介理論的企圖，提出「技術媒介」概念。基德勒將自己的歷史材料視為一種「消失的歷史」（a history of disappearance），光學媒介與其逐漸消失的過程。透過這樣的媒介史考察，基德勒從中建構出「傳統媒介」（traditional media）與「技術媒介」（technical media）的差異：前者建立在「可見性」（visibility）假定之上，而後者則是致力於摧毀這個假定。

基德勒所謂的「傳統媒介」，不論是建立在藝術的或類比的原則上，都仍然以人類的感官為其依存對象。這樣的論斷初見於《留聲機、膠卷、打字機》一書中，但是，基德勒於此時尚未明確地指出「感官依存」消逝的問題[10]，而僅止於區分出媒介的三階段發展：

> 「階段一」始於美國內戰，發展了關於聲、光、稿的儲存技術：留聲機、電影、作為「人機系統」（man-machine system）的打字機。「階段二」始於第一次世界大戰，發展了適合於各自之內容的傳輸技術：收音機、電視機、密碼機（比文稿更為隱密的對應技術物）。「階段三」從二次世界大戰開始，具可預測性的打字機之基模已經轉型且體現在「圖靈機」（Turing Machine）上，這種對於可運算性的數學定義已經在 1936 年預先為之後出現的「電腦」（運算機 computer）命名。(Kittler, 1986/1999: 245)

基德勒從《留聲機、膠卷、打字機》到《光學媒介》，不僅僅只刻畫了媒介

10 在此必須先說明，基德勒並沒有放棄人類主體透過媒介而產生的主觀感受，而是透過 J. Lacan 關於「象徵界／想像界／真實界」的概念組來處理這個問題。然而，Kittler 卻在不同的脈絡中，分別以不同的方式引述 Lacan。例如：基德勒 (Kittler, 1986/1999) 在《留聲機、膠卷、打字機》一書中，曾把聲音、影像、文字三種媒介依序對應到 Lacan 的象徵界、想像界、真實界，但是，針對這樣的「理論化」卻未詳細說明其中理由。又例如，在《光學媒介》一書討論的「傳統媒介／技術媒介」，基德勒（Kittler, 2002/2010）認為，傳統媒介對應到的是象徵界，而技術媒介則是對應於實在界，而想像界則是介於「傳統媒介／技術媒介」之間的狀態。因此，關於基德勒的媒介理論如何處理人類主體依不同媒介而產生的主觀心理狀態，仍是另一個有待深究的議題。

發展的階段，更進一步理論化了「技術媒介作為現代媒介」命題。依此，即使類比媒介（例如：留聲機、電影、打字機為示例）已經出現了「技術媒介」的功能特徵—「儲存、傳輸、處理」—但是，尚未能夠符合「技術媒介」的定義。一方面，它們仍依賴著人類主體的感官經驗，也分別依存於聲、光、符號等不同形式，另一方面，它們之間仍分屬不同媒介，而未能匯流至同一「儲存、傳輸、處理」媒介。

基德勒在《光學媒介》一書提出「技術媒介」的概念，不僅只是指出其建立在摧毀「可視性」假定，且發展階段落在 20 世紀，更重要的是，基德勒有意識地同時從媒介史與媒介理論的意義上建構「技術媒介」概念。從媒介史的角度來看，「技術媒介」以二次大戰期間所發展出的「圖靈機」為原型，延伸至當代的「電腦」（或稱計算機）。聲、光、稿三種形式的資訊，「儲存」技術完備於美國內戰、「傳輸」技術完備於一次世界大戰，而「處理」技術則完備於二次大戰。從媒介理論的角度來看，基德勒定義「技術媒介」作為「儲存、傳輸、處理三功能合一」確實是出現於 20 世紀（指，二次大戰時期），但是，數位化科技的成熟也同時將原有的各種「資訊」（指，聲、光、稿）合流為同一種資料，以進行「儲存、傳輸、處理」功能的運作。

依此看來，基德勒對於「傳統媒介／技術媒介」的區分，讓我們有機會看到一個不同的基德勒。既不是被認定為傳科延續者，賦予論述網絡更為實存的物質基礎，也不是被認定為麥克魯漢延續者，關注於不同媒介之間的演化與匯流。在《光學媒介》之中，我們看到的是一個透過「技術媒介」概念，強調資訊流通與功能運作的基德勒。因此，我們可以看到基德勒提出「技術媒介」概念的三個理論意涵。

一者，我們可以說，《光學媒介》雖然主要是光學媒介的技術史考察，基德勒想說明的不僅僅只是多元多樣的媒介，在歷史演化的過程中的彼此產生的取代或承繼關係。正好相反，他在本書的開頭與結尾之處，特意提出了明確的理論命題：現代媒介即是「技術媒介」，亦即：技術媒介即是資料處理器（media are data-processors），一種同時具備「儲存、傳輸、處理」的操作。不論是藝術媒介或是光學媒介，都分別屬於傳統媒介的範疇，建立在聲音、影像、文字等需要經由感官中介的材料，而基德勒認為，技術媒介在西歐社會出現雖然是一個歷史的偶然結果，但是，技術媒介確實是用來「置換」（override）人類感官。

二者，數位為基礎的「技術媒介」如何從藝術媒介與類比媒介演化出來的關鍵，除了功能特徵作為關鍵判準之外，基德勒 (Kittler, 2002/2010: 120) 認為，「置

換」的關鍵在於「美感障礙」（aesthetic handicaps）而非技術創新（例如：因戰爭而導致的技術創新）。這一論點標示出基德勒在《光學媒介》的媒介史論述，已不同於《留聲機、膠卷、打字機》以戰爭為媒介演進動力，而正視了人類感官與媒介演化的關係。對於「感官依存」逐漸消失的過程，基德勒認為，即使是類比媒介（例如：留聲機、電話）的出現，最初也是為了感官上有所失能者（例如：失明者、失聰者）。克服「美感障礙」成為了技術媒介的原初動力，卻在逐漸持續發展的過程中「置換」了過去以「感官依存」為基礎的傳統媒介。

三者，是關於「技術媒介」的理論建構涉及了媒介在存有、時間、語言如何脫離於日常生活。值得注意的是，這些討論與研究者常賦予基德勒的「媒介物質主義」標籤則有些出入。基德勒 (Kittler, 2009) 認為，技術媒介所展現的「儲存、傳輸、處理」功能，使媒介的存有（或本體）狀態不同於傳統媒介的時代。對於技術媒介來說，其「存有」（being）已經不再是「此處 + 出現」（here + presence），而是「過去與未來」（past and future）、「儲存與傳輸」（storage and transmit）」的對立面。換言之，基德勒意指，「當下 + 處理」（present + process）是技術媒介的存有狀態。依此，習以為常的「硬體／軟體」（hardware/sofeware）區分不再適用[11]，看似與日常生活緊密結合的技術媒介（例如：電腦），其實在時間、語言的面向上卻是早已與之分離的。在時間面向上，基德勒認為，技術媒介以其特有的「儲存、傳輸、處理」功能特徵，是與（日常生活或自然時間）時間軸形成競賽關係的 (Krämer 2006)；在語言面向上，技術媒介的程式語言是日常語言的「退縮」（shrink down），以「意義 → 句子 → 字詞 → 字母」的方向與日常語言反其道而行 (Kittler, 2013/2013: 222-224)[12]。

走出紛雜的歷史細節，我們可以說，基德勒確實致力於建立「媒介理論」，特別是他更為此「理論化」之必要性提出兩個說明 (Kittler, 2002/2010: 32)。一方

11 關於「軟體存在或不存在」的問題，基德勒 (Kittler, 2013/2013) 提供具有弔詭性的討論，可以相互參照 Protected Mode、There is no Software 兩文。初看之下，基德勒似乎在兩文中分別提出「軟體確實有其作用」、「軟體並無物質實存」這兩個可能衝突的立論，但是，本文認為，基德勒的焦點在於：程式語言的發展史中的關鍵轉折。在 John von Neumann 那裡，「指令／資料」尚未分化，直到「通用圖靈機」（Universal Turing Machine）出現後，可運算的語言賦予使用者極大的可能性。然而，從軍事領域引入資訊領域的「保護模式」（protected mode），使得「指令／資料」正式分離，程式工程師與電腦使用者之間的權力關係被隱蔽。

12 在基德勒 (Kittler, 2013/2013) 看來，技術媒介中的程式語言具有三種特徵：一、日常語言的退縮過程、二、程式之間的層疊關係、三、保護者模式的弔詭。關於第二種特徵，基德勒認為，電腦可以說是某種「通用讀寫機器」（universal writing-reading machines）。舉例而言，文字處理程式（例如：MS-DOS）是建立在其他更基礎的程式（例如：WordPerfect、BIOS）之上，共同形成一種層層疊疊的關係，以致於「軟體／硬體」區分被模糊，取而代之的是一種相對的概念。關於第三種特徵「真實模式／保護模式」的區分，可見本文以下的討論。

面，基德勒認為，媒介理論必須要能在不同類型的媒介之間建立一般性連結，而不是倚賴於特定形式的媒介建立其理論模型。媒介史的考察確實有助於理解不同媒介之間的演化關係，但是，媒介理論的建構並無法僅依賴歷史素材的歸納，而必須回到媒介本身。另一方面，「理論化」的意義在於讓各種媒介脫離其歷史發展過程中所帶有的規範性特質，例如：對於公共、文明、和平、民主等等。因此，不論是媒介的歷史脈絡，或者媒介的哲學思考，仍可能帶有當時社會或思想家，所欲投射在特定媒介上的規範性期待。

在基德勒關於「傳統媒介／技術媒介」的區分之中，我們看到了媒介理論的建構，與此同時，也看到了基德勒媒介理論可能產生的批判：一、從「媒介」而非「媒體」本身作為理論建構基礎；二、以「儲存／傳輸／處理」（S/T/P）的定義來反思既有的「媒介」定義；三、以「技術媒介」在資訊爆炸的時代中區別出「新穎性」與「不可能性」。以下分別討論這三個面向。

首先，「媒介」概念的定義問題。目前諸多關於「媒介」的概念並未從「技術媒介」的概念來進行定義，而僅是透過分散在各種實存的媒體，來建構關於媒介的理論、哲學、反思等等。在基德勒看來，現代社會所理解的媒體或大眾傳播，並不能夠稱為「現代媒介」或「技術媒介」。它們只是各種不同型態的「傳統媒介」存在於現代社會、採用了科技形式。它們大多仍以感官經驗為傳遞內容，而非以資料處理為主。即使有可能借用數位技術的設備裝置，它們仍不能算是基德勒意義下的「技術媒介」。在基德勒看來，「現代資訊」概念的關鍵在於：儲存／傳輸／處理（S/T/P）的過程都不需要依賴物質，也不會有失真的問題。因此，基德勒對於技術媒介、現代資訊的界定，實則已指出了「媒介／媒體」之間的明顯區別。媒體或大眾傳播，正如基德勒所分析的攝影、電影、電視等各種光學媒介，會是一種「不足以稱為媒介」的傳統媒介，而「媒介」概念則已經受到「技術媒介」主宰。

接著，「媒介」概念理論化不足的問題。在基德勒看來，或許也是因為多數媒介研究者所使用的「媒介」概念，在界定上有其內在缺陷：過度忽視「儲存」功能，僅重視「傳輸」功能，對於「處理」功能則語焉不詳。因此，「媒介」常常被當成一種「傳輸媒介」而已[13]。媒介如何「儲存」感官經驗或者資訊資料，

13 此處也可以看到基德勒對於「媒介」的三功能特徵，如何衝擊研究者對於「傳播」的認識。例如：新聞史學者 James W. Carey (1992) 曾提出兩種「傳播」概念——「傳遞觀」與「儀式觀」（a transmission view of communication and a ritual view of communication）一之間的對比，並且提出批判，認為多數傳播學者僅重視前者而忽略後者。即使兩者都指出「傳遞」或「傳輸」要素過於支配的問題，基德勒的批判卻比 Carey 的更為基進：當 Carey 借用各種傳統的傳播媒介，而

不至於讓它們隨著時間消逝（亦即：與自然時間軸競賽），這個問題似乎不在研究者的視野之中；更遑論，研究者如何在儲存與傳輸的步驟之後，去分析「技術媒介」（而非傳統媒介或大眾傳播媒體）所進行的「處理」步驟呢？因此，基德勒主張，以「電腦」（或稱「處理器」）為技術媒介的關鍵原型，並不是出於對新科技的崇拜或依賴，而是有其理論化的意圖，亦即：把「媒介」概念建立在「儲存／傳輸／處理」（S/T/P）三種功能的理論化，而不偏重或忽略其中任何一者。

第三，延續前兩問題，而產生未能正視媒介與其「新穎」、「可能」（或「不可能」）。如果以「技術媒介」的定義來區分資訊之中的「新穎性」與「不可能性」，則可以提供各種關於「新媒體」之「新」的思考。在技術媒介「置換」人類感官的同時，程式語言在「儲存／傳輸／處理」功能的操作中，使運算的對象不再容易觀察，而使用者則因此成了受害者。正如基德勒 (Kittler, 2013/2013) 批判程式語言在 80286 電腦時期開始出現「真實模式／保護模式」（real mode/protected mode）區分，指陳各種「使用者友善」（user-friendliness）特徵背後實則隱藏著「監督者／使用者」、「指定／資料」、「允許／禁止」權力層級。依此看來，進入電腦與網路時代以後的各種「新媒體」（new media），在何種程度上屬於基德勒界定下的「技術媒介」，置換了人類感官而以資訊的「儲存／傳輸／處理」為基準，抑或僅屬於現代社會中的「傳統媒介」，憑藉著科技物卻仍依存於感官體驗。

從基德勒關於「傳統媒介／技術媒介」的區分，我們看到了以上三個理論反思與其批判，也正因如此，本文認為社會理論需要正視基德勒的媒介理論。基德勒的媒介理論為「一般化象徵交換媒介」在文化領域的紛雜狀態，提供了一個明確的理論立場與解答。也正在這個環節上，我們需要為基德勒的媒介理論帶進社會理論的思考，引入魯曼關於「傳散媒介／成功媒介」的討論，以調和兩者之間初看之下可能存在的衝突 [14]。

二、魯曼論「傳散媒介」與「成功媒介」

在魯曼 (Luhmann, 1997/2012: 113-122) 看來，現代社會作為一種演化成就的

強調「儀式」性質時，基德勒已經在「技術媒介」上看到「儲存」與「處理」功能的重要性。

14 如前所述，關於基德勒與魯曼之間的關聯，本文目前僅發現 Winthrop-Young (2000) 做過相關討論。其中，Winthrop-Young 指出，大多數學者都理解兩人在理論建構上有許多相互借鏡之處，卻仍無法找出合適的角度來討論此關係。Winthrop-Young 大致上同意以「軟體與硬體」（software Luhmann and hardware Kittler）來比喻兩位理論家之間的關係，但是，卻沒有進一步說明這個關係的可能內涵，甚至對此一關係的可能性也抱持著懷疑。

過程中，可以從三個不同的理論提問來看待「媒介」：一者，媒介得以發展出來所必須克服的難題，亦即：「溝通的內在不可能性如何被轉化為可能性」的問題；二者，作為社會溝通的媒介所依賴的首要區分在於「介質／形式」（medium/form）之別，與這個區分持續地被維持；三者，在「溝通媒介」中釐清「傳散媒介」（dissemination media）與「成功媒介」（success media）兩種概念，與兩者之間的不同點。這三個社會理論上關於「媒介」的基本問題，有助於我們釐清「媒介」概念的社會條件。

首先，魯曼提問的是「溝通如何可能」的問題。他的答案認為：如果溝通過程的諸多因素（主要有三：資訊、發言、理解）可以被同步化地處理，這時候社會才能解決或轉化溝通的「內在不可能性」（immanent improbability），使這個可能性以「差異」（difference）的樣貌存在。這個差異狀態可能是「無知」相對於「知曉」，或者，過多的「冗餘資訊」相對於「有意義」。在魯曼看來，不論是哪種樣態的「差異」，克服了溝通的諸多難處，應該被視為一種社會演化的成就，而不僅僅如許多研究者採取「認知能力」（the cognitive faculties of living beings）視角的解釋。因為，這種錯誤的解釋會忽略了「媒介」發展與其條件。此外，魯曼 (Luhmann, 1997/2012: 114-115) 認為，在社會溝通的演化過程中，「媒介」的出現不只意味著溝通難題的克服，更同時指出了相應的社會條件已經出現：極度的社會依賴與高度的個體化（extreme social dependence and a high degree of individualization）。

這就說明了現代社會在溝通之理論議題的「弔詭」之處：「媒介」發展必須在高度社會依賴的條件下才得以可能，這既不是個別物質基礎或傳播介面可以決定，也不是進行溝通的各方的個體能力可以決定。然而，與此同時，「媒介」發展卻又常常以「高度的個體化」方式呈現出來，亦即：社會總是會伴隨著類似現代的「媒介素養」或「媒體識讀」（media literacy）呼籲。舉例而言，魯曼 (Luhmann, 1997/2012: 174-177) 對於「印刷術」如何在啟蒙時期的歐洲社會，潛移默化地促進「全社會溝通中之參與」使其朝向個體化方式發展，提供了一種「溝通個體化」的新解釋，一種有別於啟蒙時期個人主義式的理解。印刷術促成了當時社會溝通的兩種「個體化」樣態：「教育」（education）與「評論」（criticism）。不夠瞭解的人需要更多的「教育」，已經瞭解的人則需要有能力提供「評論」，這兩種樣態的個體化現象依存於媒介的發展，卻弔詭地以「個體能力」（不論是能力的有所不足或充分展現）來表現。這樣的例子指出，不論是啟蒙時期的歐洲或是當代的全球社會，高度的社會依賴與個體化是媒介演化的關鍵社會動力，而

非物質技術或個體能力[15]。

魯曼這樣的觀察為基德勒的媒介演化史提供了更豐富的社會脈絡，反之，基德勒的「技術媒介」概念成為魯曼論述現代社會的媒介之例證。克服溝通的不可能或是極度的社會依賴，正呼應基德勒 (Kittler, 1986/1999: 245, 2002/2010: 120) 透過「美感障礙」與「現代戰爭」作為傳統媒介到技術媒介的演化動力。一方面，原本僅為輔助各種失能者進行溝通的媒介，普遍發展成為「置換」人類主體感官的技術媒介；另一方面，19 ~ 20 世紀的現代戰爭對於整體社會的動員程度，成為促進「技術媒介」圓熟的關鍵動力。從反過來看，我們也可以說，基德勒對於「技術媒介」的考察，提供了魯曼關於「溝通難題與媒介發展」之論述一個極有現代感的例證。基德勒討論「技術媒介」涉及到「感官依存」的消失，呼應著魯曼強調媒介演化動力在於複雜性（或社會相互依賴的程度），而非「認知能力」提升。此外，基德勒的「技術媒介」概念也補充了魯曼對於社會自我觀察的兩種系統（指，科學系統、大眾傳播）的討論，並且引發我們去思考：「技術媒介」如何聯繫一方面適用於全社會的溝通媒介（指，語言、傳播媒介）與另一方面適用於特定功能系統的「成功媒介」（或，一般化象徵交換媒介）（Berghaus, 2011 ／張錦惠譯，2016：63-66, 156-160)[16]。

其次，承繼上述討論，魯曼使用「溝通媒介」（communication media）概念，而非單獨使用技術、物理意義上的「媒介」概念。其中的理論問題在於：魯曼認為，「溝通媒介」最關鍵的，也是最首度出現的區分是「介質／形式」（medium/form）這組運作。在溝通的過程中，「介質」是指涉到感知的、鬆散的耦合元素，而「形式」是指涉到標示的、嚴格的耦合元素。不僅兩者在媒介演化出現的過程中逐漸區分開來，更重要的是，溝通持續的演化會將此區分的重心逐漸從「介質」

15 此處以魯曼對於印刷術的媒介影響為例作為說明，本文並無意推論至當代社會的狀況。正如本文評審人指出，當代社群媒體的發展已經出現了「區域性公共議題」（local public issue）的模式，改寫了過去「以全社會／全民」為範疇的公共倡議或媒體近用訴求。此外，在技術門檻兩極化（指，社群平臺進入門檻極低，但改作演算邏輯的門檻頗高）的情況下，協作已成為媒體素養設計的核心概念。就此兩點而言，魯曼對於歐洲啟蒙時期「媒體素養個體化」的思考，顯然不見得適用。作者在此感謝評論人指陳此點。

16 魯曼在承認社會的自我觀察與自我描述可能來自於不同多元觀點的前提下，仍然特別指出某幾個常被認為「肩負全社會自我觀察」的功能次系統，例如：科學系統、大眾傳播系統。此外，進行全社會自我觀察的功能次系統，既可能是使用該系統特有媒介（亦即：「象徵一般化溝通媒介」或稱「成功媒介」），也可能僅是使用能適用於全社會的溝通媒介（亦即：「語言」或「傳散媒介」）。然而，這種透過功能次系統所進行全社會自我觀察（亦即：從社會的部分看社會的整體），若使用不同的溝通媒介可能會產生哪些差異？這個問題目前仍無法在魯曼的理論找到答案。本文目前僅能停留在一個基本立場：基德勒的「技術媒介」作為以「儲存、傳輸、處理」三功能合一的媒介，以綜合各種傳統媒介的新形態媒介，應該可以對於魯曼如何處理「傳散媒介／成功媒介」在進行全社會自我觀察時所造成的差異或落差，提供某程度的思考或補充。

airiti

轉到「形式」，使這個操作不再「消耗介質」，而能「再生形式」。因此，魯曼擱置「溝通的物質性」的相關討論，並非否認溝通的物質條件與其重要性，與此相反，他提供了一個更明確的立場：完成了「由介質到形式」的演化完成之後，我們才能依此討論「溝通媒介」，而非討論物質意義上的「媒介」或僅研究「介質」而已。

簡言之，當「介質／形式」區別中的「形式」出現（成為主導）之後，溝通媒介才得以促進資訊的「流通循環」（circulation）。因此，當我們接觸到諸如記憶、書寫、印刷等議題時，關鍵仍在於它們所具有的（主導）「形式」為何，而非它們作為「介質」的屬性與意義為何。乍看之下，魯曼對於「形式」的重視似乎與基德勒對於「媒介之物質性」的強調有所衝突。然而，當我們將目光放在兩者對於資訊「流通循環」的重視時，這個衝突並非必然如此。

在媒介演化的「1-3-1」敘事中，「論述網絡 1800」的文字書寫媒介、「論述網絡 1900」的類比機械媒介、「論述網絡 2000」的數位計算媒介，基德勒所關注的焦點的演化軸線，不僅僅只是特定媒介的物理性質，更包括了這些媒介之於資訊「流通循環」的作用。從基德勒「技術媒介」定義來回溯性地看待這個「1-3-1」敘事，就是「儲存／傳輸／處理」的未分化到分化，再到去分化，其中我們可以發現，資訊流通的「功能性」毋寧是媒介的「物質性」（不論是分別指涉不同媒介的物質特性，或是是共同指涉到媒介整體的物質性）的重要前提。反過來看，基德勒對於技術媒介的三個功能特徵，可以說是更細緻地刻畫魯曼對於「溝通媒介」、對於「形式」出現、對於資訊「流通循環」的強調，並且賦予了更實際的歷史示例。也正是在這個意義上，我們看見一種脫離傅科或麥克魯漢的基德勒，一種不同於「媒介考古學」或「文化技術學」的詮釋：以夏儂（Claude Shannon）的訊息理論為共同出發點，魯曼與基德勒卻在各自的媒介理論中，相遇在關於資訊流通的「功能性」的重視。

第三，魯曼進一步指出，我們必須區別「傳散媒介／成功媒介」概念，以理解溝通媒介在演化意義上的兩種不同界定點：作為演化「發軔」與作為演化「成就」。從溝通媒介的發展史來看，「傳散媒介」指涉的是，資訊在社會冗餘的幅度上出現的各種新的實踐方式，例如：語言、書寫、印刷。當它們首度出現在不同時代的社會時，這些媒介總是大幅度地增加資訊傳播的時空範圍，也同時資訊在社會冗餘度上大幅度地躍進。因此，在魯曼看來，諸如「印刷革命」或「數位革命」等議題的討論，指的正是這些溝通媒介產生的新嘗試與其效應。相對於此，「成功媒介」則是指「象徵一般化的溝通媒介」，它們不只是把「不可能的溝通」

轉化為「可能的差異」，更進一步為溝通提供了「接受（相對於拒絕）的機會」（opportunities for acceptance）。在這個意義上，「成功媒介」不會僅僅只是「形式」或「區別」的運作，而是有著特定的「符碼」（code）。作為溝通演化的一種（創新）成就，「成功媒介」可見於全社會系統的功能、分化、結構、自我有效性等樣態，也可見於各社會次系統的媒介之中，例如：貨幣、權力、真理、愛情等等。

魯曼認為，成功媒介同時有「選擇」（selection）與「驅動」（motivation）的過程，前者是穩定的力量，而後者是轉變的力量。兩者在媒介的演化過程中彼此對張，而成功媒介是兩者間「極度不可能的結合」（a highly improbably combination）。換言之，「成功媒介」在溝通演化的過程中要存續下來是較為困難的，相較之下，「傳散媒介」在一般性與象徵性的意義上，即使可能未達到成功媒介的演化成就，作為演化發軔的一種媒介，它們仍然可以持續地存在。但是，作為演化成就的「成功媒介」若無法維持其一般性與象徵性的特質，則可能在溝通演化的過程中被淘汰，甚至因為不再成為溝通的特定符碼而被遺忘。

透過魯曼從演化過程的界定點來提出的「傳散媒介／成功媒介」這組區別，我們可以更清楚地看到基德勒作為「媒介史學家」與「媒介理論家」的不同。不論是在《光學媒介》中理論建構的部分，或是對於當代電腦與程式語言的考察，當基德勒確定以「技術媒介」（與其三種主要的功能特徵）為其理論建構的出發點時，具有現代意義的「媒介」或具有現代意義的「資訊」，是在演化「成就」，而非「發軔」角度下所進行的界定 (Kittler, 2002/2010, 2013/2013)。這樣看來，我們可以說，基德勒的媒介理論不僅在概念定義上，也在演化界定上是依循著功能性，而非物質性的軸線。這也是正呼應了當代研究者逐漸在「作為媒介史研究者的基德勒」之外，開始意識到我們必須正視「作為媒介理論家的基德勒」的重要性 (Johnston, 1997; Peters, 2002/2010)。

肆、結語：比較基德勒與魯曼的幾項反思

透過前一節對於基德勒與魯曼的媒介理論的討論，我們可以在兩者相互參照的基礎上，依序提出三個比較與反思：一、超越物質主義的媒介分析，發現「溝通的物質性」之外的「溝通的功能性」論題；二、釐清「媒介」概念與其界定的重要性，進而思考二元符碼的媒介的演化定位；三、透過「媒介」概念建立起社會理論與媒介理論的關連性，與如何逐步建構之。

airiti

首先，在「溝通的物質性」論題上，基德勒與魯曼並未形成彼此對立、不能相容的關係。基德勒被視為強調「溝通的物質性」的研究者，與他同時被視為傅科或麥克魯漢的關鍵修正者有密切關連。但是，基德勒自己的研究發展脈絡來看，特別是尚未如《論述網絡，1800/1900》與《留聲機、膠卷、打字機》被同等重視的《光學媒介》一書來看，不論是其中的理論探討或者是經驗考察，都指出基德勒的媒介理論的關鍵點在於：「技術媒介」如何以其不再受制於物質侷限的特性，與其純粹的「儲存／傳遞／處理」運作模式，逐漸取代「傳統媒介或感官媒介」。相應於此，魯曼則更直接地以「由介質到形式」的演化成就，區隔開「溝通的物質性」論題。在他的媒介理論之中，物質基礎仍能產生相當程度的影響力的狀況，可見於各種「傳散媒介」的討論。在其中，書寫、印刷等技術的物質性，既產生大幅增加資訊冗餘，又顯著增進時空跨度。然而，這些「傳散媒介」能否成為現代社會具有一般性、象徵性的「成功媒介」則是另一個問題，與「物質性」議題未必有直接的關係。基德勒與魯曼的媒介理論之間並非存在著一種「溝通的物質性」論題的阻礙。

更進一步說，基德勒與魯曼的媒介理論之間似乎存在者一種對於「溝通的功能性」論題的重視。一方面，從魯曼的媒介理論作為一個連接點，我們才能更明確地看到，基德勒的媒介理論毋寧是建立在「功能性」的理論資源上。從他對於「現代媒介即是技術媒介」、「技術媒介的『儲存／傳輸／處理』三功能特徵」、「現代資訊的流通關鍵在於『儲存／傳輸／處理』不依賴物質，而不會失真」等等論斷來看，我們可以發現：基德勒透過「技術媒介」這個關鍵概念所提出的各種理論化命題，實則已經各種實質媒介或技術的個案考察，而呼應了在不同類型的媒介之間建立「一般性的連結」的理論企圖。

另一方面，我們也從基德勒在《光學媒介》一書嘗試提出「傳統媒介／技術媒介」區分、在 Toward a Ontology of Media 一文嘗試以「當下 + 處理」來界定媒介的存有狀態，看到他明確地從現代媒介的定義，回顧性地梳理過去的媒介演化史 (Kittler, 2009, 2002/2010)。透過魯曼的理論語言時，我們可以說「演化成就」而非「演化發軔」成為基德勒界定「技術媒介作為現代媒介」的判準。

從這兩方面來看，我們至少可說：在作為媒介史家關注著「溝通的物質性」的基德勒之外，也存在著一位作為媒介理論家基德勒，技術媒介的「功能性」是其中的核心關懷。在與魯曼的媒介理論做參照比較之後，基德勒的這個理論傾向則表現得更為明顯。然而，走出「媒介的物質性」論題之後，我們立刻面對到的是功能主導、極度現代定義下的「媒介」概念所引起的第二個理論反思：在當代

社會中仍存在著各式各樣的媒介，不論是基德勒的「傳統媒介」或魯曼的「傳散媒介」，在尚不足以稱為現代媒介或成功媒介的情況下，我們又應該如何理解它們？或說，基德勒的「技術媒介」定義，提供了當代的媒介研究者那些反思？

第二，不論是基德勒或是魯曼都在自己的媒介理論中，提供了有別於常識性理解的「媒介」定義。更直接地說，大眾傳播媒體似乎不能直接因其普遍性，而理所當然地被歸為「媒介」。基德勒透過紛雜的歷史考察，指出「傳統媒介」或者「感官媒介」實際上仍然不能算是嚴格意義下的「媒介」。在它們不能徹底地「置換／超越」人類感官之前，未能使其「儲存／傳輸／處理」操作脫離物質條件限制之前，都還未進入「技術媒介」的範疇。有趣的是，魯曼雖未進行細緻的歷史個案考察，卻也從演化過程的觀點指出，「傳散媒介」僅是一種演化的發軔而非創新。它們即使已經不在資訊冗餘與時空跨度上貢獻甚鉅，仍可以繼續作為溝通媒介，而不至於在演化過程中被淘汰。因此，魯曼有意識地將它們區別於「成功媒介」，亦即：具有 GSEM 地位的溝通媒介。

這樣看來，基德勒與魯曼的理論建構都提醒著我們當代研究者，必須警惕於透過「訊息傳播的時空跨度」，或者「技術上或物質上的創新」來定義「媒介」，至少這兩種過度理所當然的判準並不是基德勒對於「技術媒介」或者魯曼對於「成功媒介」的界定方式。然而，這樣的理論建構在其有力地批判日常現實的各種媒介實踐的同時，卻也帶給我們兩個重要的思考：一者，是關於媒介演化的「歷史終結」問題；另一者則是關於媒介發展的「理想／現實」問題。相對於魯曼尚未對於資訊社會與電腦程式提出太多的討論，這兩個理論反思卻在基德勒的作品中可以看到相關的討論。

從基德勒 (Kittler, 2009, 2002/2010) 對於「電腦」（或稱計算機、處理器）的討論，我們可以發現一種悲觀與樂觀並存的態度。一方面，他認為，媒介演化至此大成，從通用圖靈機到個人電腦的發展大致上已經完成媒介對於人類主體的歷史任務，取代了人類感官經驗的必要性 (Ernst, 2015; Wegener, 2015)。然而，基德勒晚期對於希臘文化與其象徵符號的研究卻又在暗示：當代以 0/1 為基準的二元計算程式，實則是多元符號計算的一種簡化版本 (Peters, 2015; Winthrop-Young, 2015)。這個隱晦卻驚人的立場，翻轉了基德勒從「現代媒介即為技術媒介」命題以降所建構的媒介理論，留給當代基德勒研究者更多的想像空間。

與此同時，我們也可以從基德勒對於「電腦」的正負情緒並存的態度，看到他實際上有意識到，程式語言所蘊含的權力層級關係。換言之，現代媒介的終極發展可能出現了反挫的趨勢，通用圖靈機作為原型卻在普及化與通俗化為個人電

airiti

腦的過程中，出現了「真實模式／保護模式」與「使用者友善」介面的圖像密碼學這些反例。這樣的觀察提供了當代的基德勒研究者進一步深究「技術媒介」概念在理想與現實之間的關係：通用圖靈機究竟只是「技術媒介」在媒介演化過程中的曇花一現，之後即墮落至現實制度之中？或者，它是一個永恆的理想，只待有朝一日被實現的烏托邦？

第三，基德勒與魯曼都提供了一個嶄新且明確的「媒介」概念，兩者之間的相互參照則為社會理論與媒介理論的交匯提供可能的思考。我們可以從三個依序建構出來的關連來窺見這種可能性。首先，基德勒與魯曼都在自己的媒介理論中明確地帶有「一般化」（generalize）的理論企圖或建立「一般理論」（general theory）的問題意識。魯曼的「成功媒介」概念，不僅只是區別於「傳散媒介」，更是用於回應派深思以降的「一般化象徵交換媒介」的理論問題。相似的是，基德勒提出「技術媒介」的概念更是希望能建立不同類型媒介之間的聯繫，並且使理論脫離歷史發展過程中曾一起出現的各種規範性期待。雖然兩者是分別在社會理論與媒介理論的視域進行著自己的「一般化」理論建構，他們之間可能存在的關連性也因此被突顯出來。

接著，基德勒與魯曼之間的連結點就在於對「功能性」的重視。兩人的媒介理論建構都存在著對於訊息流通的關注，也因此在不否定「物質性」論題的前提下，將焦點轉向傳遞、流通、循環等等功能面向。有趣的是，基德勒在「技術媒介」下對於「儲存／傳輸／處理」三功能特徵的重視，正像是為媒介理論提供了內在的功能說明，而魯曼在「溝通媒介」中區隔出「成功媒介」的用意，較像是為媒介理論提供外在的功能說明[17]。即使基德勒的「技術媒介」與魯曼的「成功媒介」兩個關鍵概念之間，仍可能僅有部分交集，兩者的關係仍有待進一步的深究。但是，基德勒與魯曼之間確實存在著可進行連結之處，而這也正面地消解了 Winthrop-Young (2000) 悲觀的看法。若嘗試建立基德勒與魯曼之間的理論關連，並非只能從更大的當代思潮（指，二階系統理論與後結構主義）著手開始討論，或者只能在標定共同理論敵手（例如：後人類思潮、反主體中心）的前提下進行結盟。

最後，基德勒與魯曼之間的相互參照本身也可以被視為社會理論與媒介理論

17 延續前一個註腳的討論可以發現，魯曼理論中關於媒介的部分，僅初步觸及到電腦與程式語言可能產生的影響，卻尚未有更進一步的分析。雖然魯曼並沒有像基德勒如此賦予「電腦」或「程式語言」那麼關鍵的地位，但是，後續研究者確實認為，魯曼的社會系統理論與電腦程式語言之間的關係，是值得進一步深究，建構起相當有理論思考的發展。關於這個研究方向，可參見 Baecker (2006) 與 Berghaus（2011／張錦惠譯，2016：247-253）的研究。

的跨領域匯流。從社會理論關於「媒介」的難題來看，如何看待「文化」與大眾傳播媒介一直盤踞著問題的核心。即使魯曼的社會系統論更開放、多元地將「文化」理解為各種不同語意學的匯集 (Baecker 1997; Laermans 2007, 2011)，社會理論研究者仍有待一個具有現代意義、從全社會觀點進入媒介本身的媒介理論。從本文的觀點來看，基德勒對於「技術媒介」則是一個合適的選擇，兼具有歷史演化與理論建構的思考。基德勒對於媒介在文化領域中的演化，提供了一個清晰的「未分化到分化，再到去分化」的「1-3-1」敘事，並且以「技術媒介」的演化成就作為其理論建構的基礎。

因此，我們可以說：在媒介理論的問題上，進行基德勒與魯曼之間的相互參照與理論比較，不僅是嘗試建立兩個理論家之間的關連，同時也是社會理論與媒介理論之間的交流。

綜上所述，本文認為，透過基德勒與魯曼在「媒介」概念上的討論與交錯，至少為我們指出了三個值得深究的反思：「溝通的功能性」論題、二元符碼「媒介」的演化定位、如何透過「媒介」概念逐步建立起社會理論與傳播理論的交流。以社會理論的視角出發，看待基德勒與魯曼所得出的這三項反思不僅為我們提供了一個不同於既有研究的基德勒樣貌，更開啟了許多值得進一步研究的理論問題。

參考書目

方念萱（2016）。〈媒介化、行動化：媒介化理論與行動者網絡理論的對話〉，《傳播、文化與政治》，4：55-83。

胡育祥、陳逸淳譯（2006）。《大眾媒體的實在》。臺北，臺灣：左岸文化。（原書 Luhmann, N. [2004]. *Die realität der massenmedien*. Wiesbaden, Germany: VS Verlag für Sozialwissenschaften.）

唐士哲（2014）。〈重構媒介？「中介」與「媒介化」概念爬梳〉，《新聞學研究》，121：1-39。

張錦惠、王柏偉譯（2011）。《愛情作為激情：論親密性的符碼化》。臺北，臺灣：五南。（原書 Luhmann, N. [1982]. *Liebe als passion: Zur codierung von intimitaät*. Frankfurt am Main, Germany: Suhrkamp.）

張錦惠譯（2014）。《社會中的藝術》。臺北，臺灣：五南。（原書 Luhmann, N. [1997]. *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt am Main, Germany: Suhrkamp.）

張錦惠譯（2016）。《魯曼一點通：系統理論導引》。臺北，臺灣：暖暖書屋。（原書 Berghaus, M. [2011]. *Luhmann leicht gemacht: Eine einfuährung in die systemtheorie*. Koäln, Germany: Böhlau.）

蔡明璋譯（1990）。《派森思》。臺北，臺灣：桂冠。（原書 Hamilton, P. [1983]. *Talcott Parsons*. New York, NY: Tavistock.）

Baecker, D. (2006). Niklas Luhmann in the society of the computer. *Cybernetics and Human Knowing*, *13*(2), 25-40.

-- (1997). The meaning of culture. *Thesis Eleven*, *51*, 37-51.

Baum, R. (1976). Communication and Media. In J. J. Loubser et al. (Eds.), *Explorations in general theory in social science: Essays in honor of Talcott Parsons* (pp. 533-556). New York, NY: Free Press.

Chernilo, D. (2002). The theorization of social co-ordinations in differentiated societies: The theory of generalized symbolic media in Parsons, Luhmann and Habermas. *British Journal of Sociology*, *53*, 431-449.

Carey, J. W. (1997). The communications revolution and the professional communicator. In E. S. Munson & C. A. Warren (Eds.), *James Carey: A critical reader* (pp. 128-143). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

-- (1992). *Communication as culture: Essays on media and society*. New York, NY: Routledge.

Couldry, N. (2012). *Media, society, world: social theory and digital media practice*. Cambridge, UK: Polity Press.

Ernst, W. (2015). Kittler-time: Getting to know other temporal relationships with the assistance of technological media. In E. Ikoniadou & S. Wilson (Eds.), *Media after Kittler* (pp. 51-66). London, UK: Rowman & Littlefield International.

-- (2013). From media history to zeitkritik. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 132-146.

-- (2012). *Digital memory and the archive*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Fliethmann, A. (2011). Kittler's optic: Visual theory between hardware, strategy and style. *Thesis Eleven*, *107*(1), 53-65

Gane, N. (2005). Radical post-humanism: Friedrich Kittler and the primacy of technology. *Theory, Culture & Society*, *22*(3), 25-41.

Gane, N., & Hansen-Magnusson, H. (2006). Materiality is the message? *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 315-328.

Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Geoghegan, B. D. (2013). After Kittler: On the cultural techniques of recent German media theory. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 66-82.

Gerhardt, U. (2002). *Talcott Parsons: An intellectual biography*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Giddens, A. (1984). *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. Cambridge, UK: Polity Press.

Golding, P., & Murdock, G. (1978). Theories of communication and theories of society. *Communication Research*, *5*, 339-356.

Gumbrecht, H. U. (2013). Media history as the event of truth: On the singularity of Friedrich A. Fittler's works. In F. A. Kittler, *The truth of the technological world: Essays on the genealogy of presence* (pp. 307-329; E. Butler, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 2013)

Gumbrecht, H. U., & Pfeiffer, K. L. (Eds.). (1994). *Materialities of communication*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. Berkeley, CA: University of California Press.

Ikoniadou, E., & Wilson, S. (Eds.). (2015). *Media after Kittler*. London, UK: Rowman & Littlefield International.

Johnston, J. (1997). Friedrich A. Kittler: Media theory after poststructuralism. In F. A. Kittler & J. Johnston (Ed.), *Literature, media, information systems: Essays* (pp. 1-26). Amsterdam, The Netherlands: OPA.

Kittler, F. A. (2013). *The truth of the technological world: Essays on genealogy of presence* (E. Butler, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 2013)

-- (2010). *Optical media* (A. Enns, Trans.). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 2002)

-- (2009). Towards an ontology of media. *Theory, Culture & Society*, *26*(2-3), 23-31.

-- (1999). *Gramophone, film, typewriter* (G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.).

airiti

Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)

-- (1996). The history of communication media. *CTheory*. Retrieved from http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=45

-- (1990). *Discourse networks, 1800/1900* (M. Metteer & C. Cullens, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1985)

Krämer, S. (2006). The Cultural techniques of time axis manipulation: On Friedrich Kittler's conception of media. *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 93-109.

Lidz, V. (2001). Language and the "Family" of generalized symbolic media. In A. J. Treviño (Ed.), *Talcott Parsons today: His theory and legacy in contemporary sociology* (pp. 141-176). Lanham, MD: Rowman & Littlefield.

Luhmann, N. (2012). *Theory of society* (Vol. 1; R. Barrett, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1997)

-- (1995). *Social systems*. Stanford, CA: Stanford University Press.

-- (1982). *The differentiation of society* (S. Holmes & C. Larmore, Trans.). New York, NY: Columbia University Press.

Luhmann, N., & Schorr, K. E. (2000). *Problems of reflection in the system of education*. New York, NY: Waxmann.

Lundby, K. (Ed.). (2014). *Mediatization of communication*. Berlin, Germany: De Gruyter Mouton.

Lunt, P., & Livingstone, S. (2016). Is 'mediatization' the new paradigm for our field? A commentary on Deacon and Stanyer (2014, 2015) and Hepp, Hjarvard and Lundby (2015). *Media, Culture and Society*, *38*, 462-470.

Niekerk, C. (2015). Forum: The legacies of Friedrich Kittler. *German Studies Review*, *38*, 135-150.

Parikka, J. (2013). Afterword: Cultural techniques and media studies. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 147-159.

-- (2012). *What is media archaeology?* Cambridge, UK: Polity Press.

-- (2011). Operative media archaeology: Wolfgang ernst's materialist media diagrammatics. *Theory, Culture & Society*, *28*(5), 52-74.

Parsons, T. (1975). Social structure and symbolic media of interexchange. In P. M. Blau (Ed.), *Approaches to the study of social structure* (pp. 95-120). New York, NY: Free Press.

airiti

-- (1970). Some problems of general theory in sociology. In J. C. McKinney & E. A. Tiryakian (Eds.), *Theoretical sociology: Perspectives and developments* (pp. 27-68). New York, NY: Prentice Hall.

Peters, J. D. (2015). Assessing Kittler's *Musik und Mathematik*. In S. Sale & L. Salisbury (Eds.), *Kittler now: Current perspectives in Kittler studies* (pp. 22-43). Cambridge, UK: Polity Press.

-- (2010). Introduction: Friedrich Kittler's light shows. In F. A. Kittler, *Optical media* (pp. 1-17; A. Enns Trans). Cambridge, UK: Polity Press. (Original work published 2002)

Sale, S., & Salisbury, L. (Eds.). (2015). *Kittler now: Current perspectives in Kittler studies*. Cambridge, UK: Polity Press.

-- (2015). Editors' introduction. In S. Sale & L. Salisbury (Eds.), *Kittler now: Current perspectives in Kittler studies* (pp. xiii-xxxix). Cambridge, UK: Polity Press.

Scott, P. (2016). Past, present, and future: Trajectories in Kittler studies. *The Communication Review*, *19*, 237-247.

Siegert, B. (2013). Cultural techniques: Or the end of the intellectual postwar era in German media theory (G. Winthrop-Young, Trans.). *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 48-65.

Stäheli, U. (1997). Exorcising the 'popular' seriously: Luhmann's concept of semantics. *International Review of Sociology*, *7*, 127-145.

Taekke, J., & Paulsen, M. (2010). Luhmann and the Mdeia: An introduction. *MedieKultur*, *26*(49), 1-10.

Thompson, J. (1995). *The media and modernity: A social theory of the media*. Cambridge, UK: Polity Press.

Tuschling, A. (2016). Historical, technological and medial a priori: On the belatedness of media. *Cultural Studies*, *30*, 680-703.

Wegener, M. (2015). The humming of the machines: To the end of history and back. In E. Ikoniadou & S. Wilson (Eds.), *Media after Kittler* (pp. 67-78). London, UK: Rowman & Littlefield International.

Wenzel, H. (2005). Social order and communication: Parsons's theory on the move from moral consensus to trust. In R. C. Fox, V. M. Lidz, & H. J. Bershady (Eds.), *After parsons: A theory of social action for the twenty-first century* (pp. 66-82).

New York, NY: Russell Sage Foundation.

Winthrop-Young, G. (2015). Siren recursions. In S. Sale & L. Salisbury (Eds.), *Kittler now: Current perspectives in Kittler studies* (pp. 71-95). Cambridge, UK: Polity Press.

-- (2013). Cultural techniques: Preliminary remarks. *Theory, Culture & Society*, *30*(6), 3-19.

-- (2011). *Kittler and the media*. Cambridge, UK: Polity Press.

-- (2000). Silicon sociology, or, two kings on Hegel's throne? Kittler, Luhmann, and the Posthuman merger of German media theory. *Yale Journal of Criticism*, *13*, 391-420.

Winthrop-Young, G., & Gane, N. (2006). Friedrich Kittler: An introduction. *Theory, Culture & Society*, *23*(7-8), 5-16.

Winthrop-Young, G., & Wutz, M. (1999). Translators' introduction. In F. A. Kittler, *Gramophone, film, typewriter* (pp. xi-xxxviii; G. Winthrop-Young & M. Wutz, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1986)

Wrong, D. H. (1961). The oversocialized conception of man in modern sociology. *American Sociological Review*, *26*, 183-193.

Zielinski, S. (2005). *Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Cambridge, MA: MIT Press.

airiti

Journal of Communication Research and Practice, 7(2), pp. 93-122, July 2017

Cross-Referencing Friedrich Kittler and Niklas Luhmann: An Exchange from the Viewpoint of Social Theory

Tsai, Po-Fang*

Associate Professor, Graduate Institute of Humanities in Medicine, Taipei Medical University

Abstract

In this paper, I attempt to introduce Friedrich Kittler's media theory from a social theory perspective, relying especially on the ideas of Niklas Luhmann. In the second part, I set up "generalized symbolic exchange media" as the problematics to present three different positions in contemporary social theory, comparing their distinct answers to questions concerning the theoretical places of culture and mass media. Based on comparison of these three different social theory perspectives, I argue that Niklas Luhmann's social system theory can be a crucial link to connect social theorists with the media theorist Kittler. In the third part, I separately introduce Kittler's distinction of "traditional media/technical media" and Luhmann's distinction of "dissemination media/success media," and then compare and contrast their media theories to establish a new interpretation of Kittler: as not a follower of Michel Foucault or Marshall McLuhan, but rather as establishing a new path by emphasizing functionality in information circulation. This interpretation links Kittler with Luhmann. In the conclusion, I provide three theoretical reflections to encourage future interdisciplinary enrichment between media theory and social theory, by cross-referencing Kittler's "technical media" and Luhmann's "success media."

Keywords: Friedrich Kittler, Niklas Luhmann, media theory/social theory, technical media, success media

* Email: pofang@tmu.edu.tw
Received: 2017.2.28
Accepted: 2017.5.16

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

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 123-143．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.017

反轉即時新聞：慢新聞的實踐與前景

論壇時間：2016 年 6 月 3 日（五）13:00 ~ 15:00
地點：世新大學舍我樓 12 樓 S1204 會議室
主辦單位：《傳播研究與實踐》期刊
主持人：彭懷恩（時任世新大學新聞傳播學院院長）
與談人：
1. 蘇正平（時任《新頭殼》董事長）
2. 夏珍（《風傳媒》總主筆）
3. 李雪莉（《報導者》總主筆）
4. 胡元輝（國立中正大學電訊傳播研究所，社會科學院副院長）
紀錄：古欣平、宋亭瑋
校閱：翁秀琪

近年來許多新聞媒體大量運用網路技術的特性，以無截稿時間、隨時更新的即時新聞為訴求，提升新聞點擊率，吸引廣告主青睞。但也因為即時新聞的氾濫，出現另一股逆反的潮流，強調長時間的調查採訪，對事件做深入報導的慢新聞趨勢。即時性向來是界定新聞與否的關鍵，不強調即時性的新聞仍是新聞嗎？除了長時間的調查採訪外，訴求慢新聞的媒體實踐也與時俱進地因應新媒體、互動科技的興起，在報導中廣泛運用圖表、數據與互動遊戲等方式，深化讀者對新聞議題的認識與理解。這些新興的觀念與實踐，如何與其他創作形式做出區隔，而仍保留傳統新聞的特質？而臺灣近年出現理念接近慢新聞的網路新聞媒體，相當大的原因是不滿傳統媒體過度偏重市場，也無法回應公眾的資訊需求。各網路新聞媒體的資本組成固然不盡相同，但公眾如何對網路新聞媒體從事公共監理、問責與績效評估，仍是必須重視的議題。

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

airiti

彭懷恩：

我們身處在多媒體衝擊的時代，大家都在找新的典範，就是尋找孔恩（Thomas Kuhn）所說的「典範轉移」。相信在座各位都知道，谷歌沒有自己圖書館，維基百科沒有學者專家，臉書沒有好友俱樂部，亞馬遜沒有書店和百貨公司，UBER 也沒有出租車，這些都是新的經濟典範，它們所表現的型態就是典範革命。如果今天創業新聞學，拜託我這些老朋友們早日歸隱山林，因為實在不想看到很多人死在新媒體的浪潮上。

當年《明日報》結束那天，我有好多學生都失業，他們都是非常優秀的，我非常心痛，我不是在開幕那天擔心，而是在結束那天非常遺憾。當然，他們都是革命先烈，先烈是有貢獻的，因為他們幫我們看到自己的不足之處。這有點像愛迪生發明電燈之前他試驗了非常多的材料，他朋友問他：「你試驗了多少材料？」他說 1,500 多種。他朋友說那顯然是白費功夫，愛迪生說至少我知道這 1,500 多種不能用。

我昨天也在臉書上寫到這個所謂的新媒體浪潮，這就有點像汽車剛發明的時候，美國有一千多家汽車廠，最後只剩下通用、福特和克萊斯勒。我在臉書上也寫了「浪淘盡千古，不是風雲人物喔！是新聞人物！」所以我相信今天慢新聞是一種嘗試，我非常想知道它的結果。總而言之，隧道繼續走下去還是會有光明面，很多人很喜歡世新，因為世新有一個山洞，它走進去出來以後給人一個感覺：這就是人生嘛！

現在介紹參與今天論壇的貴賓：蘇正平先生，現在是《新頭殼》的董事長。夏珍小姐，目前擔任《風傳媒》的總主筆 。李雪莉女士，《報導者》總主筆。胡元輝教授，中正大學傳播學系的教授，人文社會學院的副院長。首先請蘇正平董事長引言。

蘇正平：

今天的主題是「慢新聞」，基本上我會從實務的角度，對於所謂「慢新聞」提出一些問題。

《新頭殼》創辦時，我們也希望同時能夠做好深入報導和調查採訪，可是實踐的結果，絕大部分是在做即時新聞。所以，我今天在這個座談會扮演魔鬼代言人（devil's advocate）的角色，也就是要從「即時性」來看慢新聞。基本上我會針對「慢新聞」提出比較多的問題。

首先，今天論壇的題目是「反轉即時新聞」，這個題目其實讓我們提心吊膽。我的問題首先便是：為什麼要反轉即時新聞？難道即時新聞不是好新聞嗎？這是所有做即時新聞的人都會第一個提出來的問題。「為什麼要把即時新聞翻轉掉？難道即時新聞不是好新聞嗎？」我想了一下，認為不應該是這樣，只能說現在很多即時新聞做壞了，也就是說，我們一般在網路上看到的，大部分是即時新聞，而這些即時新聞是讓我們不滿意的。我們覺得是不是應該有更好的新聞呈現方式，或者這樣說，光是這種新聞是不夠的，我們需要有其他種更好的新聞。事實上的確也是這個樣子。

進入網路新聞時代以後，出現了太多的即時新聞。比如說前幾天，我在臉書上看到朋友轉發《東森新聞雲》一則新聞，它的標題和內容，其實就是在寫，蔡總統進入總統辦公室所講的第一句話，就是說這個辦公室有點暗。這樣也是一則新聞。我想《蘋果日報》的即時新聞也有很多不錯的東西，可是也常常會誤導，有時候讀者看到香豔刺激的標題點入，結果內容完全不是那麼一回事。基本上，現在市場上就是有太多的即時新聞，太少的深入報導跟調查報導。不過，最近似乎輪到深入報導跟調查報導當道，例如這兩天發布即將上線的《上報》，就宣稱他們是要做深入報導跟調查報導。所以以後臺灣的深入報導跟調查報導也許會變得非常熱鬧，會不會變成太多，我不曉得，這個大家可以觀察。

今天搭胡元輝老師的便車，上車後我才請教他，究竟甚麼是慢新聞？要多慢才叫慢新聞？假如說即時新聞找不到好新聞，那麼慢新聞是不是就一定會是好新聞？我想之所以忽然大家流行講慢新聞，大概是對現在即時新聞太多和太浮濫的不滿，等於是一種反挫。問題應該不是在新聞該多快或多慢，什麼新聞算快，什麼新聞是慢。不是多少分鐘以內發出的新聞就是快新聞，而那位花了七年，從東非慢慢走，走到北歐後轉進俄羅斯，到了西伯利亞，跨過白令海峽，然後再從北美洲走到南美洲，總共花了七年的時間來寫新聞，最後拿到普立茲獎的記者，這樣寫的新聞才能算是慢新聞。

換言之，我們在講甚麼是慢新聞的時候，應該思考那個標準（criteria）究竟是什麼？應該不是說一天以後出來的才是慢新聞，或一季才出一本的才叫慢新聞，應該是說有一些事情的真相不是發生的當下就有辦法弄清楚的，新聞記者需要讓事情沉澱一下，需要更多的時間去發掘真相，才能寫出好新聞。或者說，有一些真相是被故意掩蓋的，需要一點時間去做調查去做查訪，這樣子處理出來的新聞，或許比較符合我們要講的慢新聞的定義。

假如說，即時新聞不見得都是好新聞的話，那我們也可以講，不見得所有的

慢新聞都是好新聞。不是說你做的時間慢，字數拖得長，就能變成好新聞。這個問題其實大家可以認真思考一下。

當然我也認為，即使即時新聞不理想，也不能大家都去做慢新聞。假如我們社會只剩下慢新聞，那會是怎樣的新聞景態，應該會是非常荒謬的一件事情。

當然慢新聞還有另外一種講法，我在風傳媒上面看到過類似的敘述，它是說記者在採訪新聞的時候，不需要一個活動結束就馬上發稿。可以把在記者會或者一個新聞現場所觀察到的事情，多增加一些採訪，稍微延遲一點點時間，新聞可以做得更完整更好，也許是三個小時之後，五個小時之後，也許會產生一個品質更好的新聞。我要問的是：那這樣做出來的新聞，到底要說它是即時新聞還是慢新聞，這個大家也可思考一下。

當我們在講，即時新聞或是慢新聞時，其實我們要的就是好新聞。可是甚麼樣子才叫做好新聞呢？胡元輝在當「卓越新聞獎基金會」董事長的時候，他非常具有先見之明地預見了這個即時新聞跟慢新聞的爭議。他出了一本書，事實上是一本小冊子，內容大概是，什麼叫好新聞。那裏面有非常多的探討，其實最後也沒有一個特定的結論。我想對於什麼新聞才稱得上「好新聞」還是有一些不同的判準吧！判準可以是供給導向，也就是從新聞內容提供者的角度來看。換言之，一個好的新聞應該是由比較專業的記者，根據好的新聞專業準則所寫出來的新聞，才能叫好新聞。如果從需求導向來看，當這則新聞比較符合讀者普遍的需求，或者能夠開發讀者潛在需求，才能叫好新聞，就是說有符合讀者對某一些資訊的期望，才能被稱為好新聞。不過站在媒體老闆的角度，也有可能點閱率很高，能夠幫老闆賺錢的才叫好新聞。有一位媒體老闆，喜歡講 show me the money，記者寫好新聞的意義，就是必須為他帶來新臺幣，最好是美金。從社會發展的角度，當新聞報導可以捲起社會風潮，推動社會進步，當然就是好新聞。所以，其實什麼才是好新聞，有時候也是看我們是站在甚麼樣的立場，甚麼樣的角度來看。

從新聞專業主義角度出發，是不是在網路新聞的時代，新聞的專業準則在某一些地方也必須要有一些調整，這個大家也是可以探討的。

另外，我們也觀察到，現在臺灣網路媒體的發展，似乎有即時新聞和深度報導分道揚鑣的趨勢，基本上做即時新聞的，很難自己再去做別的比較好的深入報導。相對的，新發展出來的一些媒體，他們則認為即時新聞已經不符合我們對新聞的需求，應該轉向做一些好的深度採訪和調查報導，而且只做這部分的事情。我想後者最典型的例子大概就是，《報導者》以及香港《端傳媒》。可是，我們也曉得，就像主持人剛剛提到的，今天幾乎所有的新媒體，其實都面臨到經營問

題。即時新聞這部分很難找到可以說成是功的例子。當然 show me the money 那家媒體，據說是賺錢的樣子，而作為即時新聞領先的《蘋果日報》，去年營運還不錯，前年第一季則出現虧損。經營新媒體，被認為或許能夠創造利潤的兩個媒體，他們的前景都還在未定之天。至於說其他的所謂新媒體，包括我們《新頭殼》在內，都是非常苦哈哈地，非常努力地在做奮鬥，甚至於是在掙扎。

即時新聞經營那麼困難，做慢新聞會不會更好？純粹從網路上可能的各種收入的來源來看，其實所謂慢新聞，就我的角度來看，不會更好，只有更困難。

當然這裡有一個觀點必須去注意，就是說，所謂媒體經營主要靠發行收入或廣告收入，其實是這一兩個世紀以來，工業革命以來才產生的現象。我們現在一直以為媒體必須要靠廣告收入，必須要靠發行收入來支撐的，這個並不是媒體經營的必然，例如《報導者》，它現在主要是靠企業家基於對社會公益的認同，願意拿錢出來支撐這樣的媒體。可是關鍵的問題是，這種企業家的熱情能夠持續多久。這些問題，當然也要時間過後，才有辦法得到驗證。

另外一個問題是說，類似這種慢新聞，它比較好的呈現方式，到底是網路新聞媒體，還是雜誌？像剛剛提到的，慢新聞的那個延遲滿足（delayed-gratification），它基本上是比較適合雜誌的表現型態。雜誌有它的好處，是在於說它可以有發行收入，也許你只要有長期訂雜誌的讀者，就會有機會生存。在臺灣談到慢新聞，《眉角》雜誌也是常被提起的例子。臺灣這個社會蠻有趣的，就是他很樂意支持一種想法，願意去嘗試這個大家認為可能是正向的發展，臺灣這方面的熱情是很夠的，可是問題就是，一次網路募資最多大概就是五百萬對吧！它可以支撐也許一年的支出。這樣的經營型態能不能成功是在於，你第一年的這個案子，第二年是不是能持續募得經費，還是說因無以為繼而告終。

我最後提一下，就是說，作為即時新聞，不應該都是淺陋的。我想引用德國社會學家，馬克斯・韋伯（Max Weber）所講的話，我稍微引申一下。他說，事實上記者是一個對於知識能力需求非常高的職業，它的困難度在哪裏？就是在時間。做為一個記者，他必須在事情發生當下，在很短的時間之內，必須要有辦法去洞察事實的真相，然後在最快的時間之內把它報導出來。這個相對於做學術研究的人來講，它的要求，馬克斯・韋伯認為，從需要的知識能力來看，不管是抽象思考還有各種分析能力，記者都不會比學術研究者低，因為他們在更短的時間裏面，一樣在追求真實。韋伯甚至認為，對社會責任來講，記者所擔負的責任更重，因為他們所報導出來的內容，會發揮立刻的影響，對整個社會的影響會更大。我其實是蠻認同這句話，我們是應該讓即時新聞的優秀記者有更好的發揮空

airiti

間，事實上我們也需要有更多的優秀記者，投入到即時新聞的報導。最近幾天，美國總統候選人川普不是在罵記者都是 loser 嗎？他搞錯了，記者其實是一個非常 intellectual，非常高尚而且具有挑戰性的職業。我們這邊念新聞系的學生，不要妄自菲薄，要當好的記者，大家不見得都要做慢新聞，做即時新聞也是非常重要的，對社會的責任也很重。謝謝大家。

夏珍：

各位同學好，我跑政治新聞跑久了，一般來說是不留下證據的，所以我今天沒有準備發言稿，也沒有 PTT。第二點，我在中國時報做了快三十年，我們在到了新媒體之後，大家都講究甚麼才是新媒體？網路媒體裡，各種元素都要有，文圖並茂，有聲音檔也要有 video。我就想說我要學習這件事情，但是我耿耿於懷一件事情是：本質，新聞的本質是甚麼？如果我有很漂亮的照片或圖檔，但內容卻很空泛而空洞的話，讀者還要看嗎？

所以我經常性的用「兩串蕉」的標準方法跟大家談這件事情。我剛剛講到本質，我們今天講的是慢新聞與即時新聞，但最重要的是：What's news（什麼是新聞？）。剛才蘇董事長講了 why and how，我的重點是 what's news。news 本身的定義是新，請問一下，隔三天還是 news 嗎？隔三年還是 news 嗎？他可能換個名字去講，但是，很抱歉 ，那個不叫 news。我們現在講的即時新聞，用英文來講是 breaking news。what's breaking news ？即時發生中的重要的，一定要讓你知道的新聞事件。比方說，昨天一場大雨，國道淹了，桃園機場全淹了。我請問你，你三天後講說，報導一則，三天前，一陣大雨把桃園機場給淹了，結果是涵管塞滿垃圾所以給淹了等等。請問一下，在高速公路上面奔跑的閱聽人們，還需要你跟他講三天前的事嗎？他已經卡在國道不能走了。news 的定義在哪裡？就是你們讀新聞科系出來的人要體會，new 的意義是即時而快速的傳遞訊息給需要的人，如果說這即時的東西你不給他講，就沒有意義了。但是，為什麼大家這麼厭惡即時新聞，因為我們把它給濫用了。比方說：一大清早，蘋果推播即時新聞，發生甚麼事了？結果 po 了一張李婉鈺跟人家睡覺的照片 ，這叫 breaking news 嗎？我是說它的本質錯了，不表示即時新聞的惡，所以我們要把它分清楚。因為在座的各位大多數都還在學校裡，想想看，我們慢新聞要怎麼做？

無論你是要做揭弊的深入的調查報導，或者說瞭解社會現象的，比方說《報導者》最近有一篇報導臺中市的移工，你就想想看我們剛出社會，該如何進行報

導。我想請問你，我自己也是第一份工作就是新聞記者，研究所畢業出來，我想請問一個小孩子剛畢業，你走到第一廣場，碰到了一些移民媽媽們，你要怎麼開口問他說，你在這邊生活過得好嗎？你怎麼照顧你的小孩？你到這個廣場是要交男朋友嗎？你怎麼開口去問，你可能連問問題都沒辦法問，你要做個深入調查報導，你走到機關裡，誰是誰？在哪？都搞不清楚你怎麼去問，怎麼去查？

換言之，要做好的慢新聞或者調查新聞，基本上是要有一定資歷的，這樣的資歷，如果沒有在 breaking news 線上的經營和歷練，你就根本不可能發展出來深入的、調查的、內幕性的報導能力，甚至不要你寫內幕，我就只是要求一個漂亮的社會現象描述，你可能連那樣的文筆都未必有。有那樣文筆的人，可能是中文系的吧！你必須要經過那樣的文筆訓練。所以我覺得我們很多情況是被眼下的，現在的新聞發生的惡現象或者惡趣味弄擰了、弄混了，我們應該是要先去追求新聞的本質，我覺得這是我個人的感想。

剛剛我特別提一下《上報》，上報也是有 daily news。為什麼要有 daily news center ？我現在到了新媒體以後，最討厭聽到說，新媒體的營利模式在哪，確實，新媒體的獲利模式可能現在還找不到答案，那老媒體的獲利模式確定玩完了，這邊的答案看得很清楚。不管如何，我們大家就去試。那為什麼有些新媒體還是要有 daily news，重點是甚麼？我剛剛講過的，news 要有熱情，你的熱情在哪裡？當記者的，我們常講，很多線上記者被所時發生的新聞事件操死了，因為各報都要他們發一些無聊的、無意義的 breaking news，那根本不能叫 breaking news。坦白講，蔡總統進到辦公室講的第一句話，那可以算是新聞。第一眼看，你可能會覺得有點無厘頭，無聊，不懂這一句話有必要發一則新聞嗎。但是這句話可以做為一個很漂亮的新聞標題或者報面，那樣的標題就像：過去這八年有點暗，它其實是個很漂亮的雙關。過去八年有點暗，或者是我這半輩子開朗的日子終於要進入這辦公室，暗暗地過四年。類似這樣，其實很漂亮的，只要記者用一點點心思，也不用很深刻的人脈。不必，只要有人跟你講總統說了這句話，其實延伸的聯想可以很多，你再搭配一些其他的採訪，這個總統府為什麼會比較暗呢？用比較科學的說法，因為節能減碳……之類的。我覺得這種東西你只要一發展出來，你就不至於寫出太無聊的新聞了。

我們剛剛講無聊的新聞也是可以發展成慢新聞，舉例來說，我剛剛講過的，你一大清早接到推播李婉鈺 po 這張照片，你想，怎麼會這種新聞也 po ？跟各位報告一下我自己親身體驗，我在十多年前，應該算是一個資深黨政記者的時候，我發了一個恐怖的全國大八卦，你們可能都不認得的人，一個政府發言人的誹聞

案，黃義交跟周玉蔻的誹聞案。那個誹聞案不是 breaking news，那是很八卦的新聞。那個新聞我經營了兩個多月，剛好見報的時候，還是獨家新聞。你問我說那算是甚麼新聞？快新聞還是慢新聞？我們在傳統媒體時曾講過，凡是報紙登過的才叫發生過的事情，凡是報紙沒登的就當作沒發生過，因為大家都不知道。可是現在時代變了，我們是網路時代，報紙已經沒有意義了，你今天報紙登了也等於沒發生，因為現在的人都不看報嘛！那凡事網路沒登上去的，不表示沒發生，因為有可能個人部落格小，網路時代把這定義打破了，你怎麼分？

那我就先提一下，即時新聞不叫錯，那是因為所有的媒體都被這惡趣味給搞砸了。我不忍心講，以前臺灣是不流行這惡趣味的。當然你可能說是因為報禁、戒嚴，你可以用這樣的方式去形容它。但是是因為那傳統是不一樣的，臺灣是有一個很強烈的文人辦報的文化，這樣的文化，很抱歉我現在也不太有信心了。因為這個新的時代，甚麼文人辦報，你們這些記者還可以算是文人嗎？還能夠每天發這些爛新聞嗎？但是不管怎麼說，記者還是文人。「壹傳媒」它把我們對於新聞定義全都給改了，它這個定義呢我也不敢講它錯，因為它的定義其實是符合網路時代的定義，那表示甚麼？當過去只有報紙和傳統媒體，我們是單向的，我看報紙上這則新聞才是新聞，我沒看等於是沒發生過，但是現在不一樣，網路時代的新聞是互動的，你要知道讀者需求是甚麼？你給讀者不要的東西他們當然不要看，這就是壹傳媒的理念。

很麻煩的是壹傳媒認為人人都要看乳頭、拳頭，全部往這個方向想去，而且大家好像也習慣了。過去 15 年，終於到了大家覺得膩了，因為什麼，因為天大的弊案已經沒有人可以比它更多了，再搞甚麼貪汙案，沒人看了，天大的誹聞案、所有的政客，商人，演藝圈的人都被他們跟拍過了，該露點的也露點了，連全身脫光光妖精打架的也上他們壹週刊的封面，而且因此還被超商下架過。當這些都經歷過的時候，還有最重要的，你們應該都成年人了吧，可以在網路上找到可以不加碼的 A 片時，你還需要看《壹周刊》嗎？你還需要看《蘋果》、《壹周刊》意淫式的文字嗎？全部都不用了。網路實在是太棒了，它甚至把網路十多年前的惡趣味也打破了。但是它創造了另外一種惡趣味，比方說，標題黨或者一句話的新聞，而且大家都相信網路可以是只有一句話的新聞。這是一件很麻煩的事情。

我到了新媒體之後，最讓我感冒的，我不要講別人的例子，會有批評同業之嫌，我講我們家自己好了。《風傳媒》創刊的時候，我們只有國際、兩岸、政治等類型的新聞。我們的政治新聞非常強，國際、兩岸、政治新聞，還有偶爾國內重大新聞，然後剛好碰到太陽花學運。我們《風傳媒》是沒有社會新聞的，除

非，像鄭捷到捷運站隨機殺人，這是臺灣從沒發生過的事情。或者是，比方說，飛機飛一飛摔到我們基隆河，就是不可思議發生的重大社會事件，我們才會去報導。我們這樣創了一年後，有點口碑，但坦白說像蘇董事長剛剛講的口碑如何套現呢？套不出來，所以我們想，就換一下好了，還是要有軟新聞。 其實，軟新聞，生活新聞不見得都是壞新聞，人生是要活的也是需要講笑話的，偶爾確實有必要的話，看一下 A 片還是可以的。人生是需要調劑的，不能百分之百嚴肅，所以我們就需要去找些品味比較高的，就不要這麼低俗的，就還是有點思考的軟新聞，但是有點思考就很累。

舉我們《風傳媒》為例，我們曾經也有一段時間是很奇特的，讓我難受到不得不在開會講說我們需要靠性器官的標題來博取點擊率嗎？這種點擊率都很高，兩位數的萬，非常高。我就想，《風傳媒》怎麼會用這種糟糕的文字，不管是文革的、白色恐怖的、二二八的、南京大屠殺的、所有的當時的檔案或者是書，所有的標題都是用性器官。就是在那種慘案之中，我就想臺灣的閱聽人這種惡趣味怎麼這麼可怕，標題都要有性器官，你想想看，這麼嚴肅的歷史檔案，用了這樣的標題，然後當我們在開會討論的時候，他們講：夏姐，可是這種標題點擊率會很高呀。我說對，可是你會不會覺得很噁心？你所有寫的、描述的事實，別忘了，他們是歷史的受害者，都不在了，陰魂都不知道跑哪裡去了，魂魄不知飛向何方了，還要再被凌辱一次，只因為我們要點擊率。

我講了這麼重的話，這是事實。然後還有，我覺得新媒體最麻煩的是甚麼？很多人都覺得新媒體可以有很多方向，我最討厭那些科技咖告訴我們新聞該怎麼做。為什麼呢？因為他們都在講大數據分析，我們還要坐在那聽，他們還說我們有很多程式方法告訴你，坐在那電腦打開就可以看到今天最熱門的，《風傳媒》就可以跟著那邊的新聞去走去做。我說，我的天啊！如果是這樣，我就上去看看蘋果的那些新聞，還需要你們告訴我那些大數據？你們知道現在最紅的是李婉鈺的那張照片嗎？如果那樣的點閱數是我們要追求的話，那就要問我們需要辦一個《風傳媒》嗎？這個我不是說人家不好，人家那樣做確實有點擊率；但是要說，我們自己的本心，到底想做些甚麼？我覺得這點才是最重要的。我們要回歸它的本質，新聞的本質。調查報導的新聞很難做，要費的力氣很大。

彭院長手上有本書，叫做《媒體失效的年代》。它的導言真的太棒了，因為免費太昂貴，網路時代就叫做 free and share。在網路上面你除了廣告收益之外，要人家訂閱你的東西是非常困難的，因為網路打破的不是 media，它打破 mass。網路時代已經沒有 mass，你我的喜好可以完全不一樣，為什麼臉書社群網路會

這麼紅，因為我們聚集的是同溫層的人，你跟我相類似，你跟我一樣，我們都在這同溫層裡關心我們關心的事情。如果你跟我們不一樣，我們根本就懶得理你。網路社會的資訊已經爆炸到你根本不用去看雜誌、看報紙，甚至你連書都可以不用看。網路上你可以搜尋任何你想搜尋的資訊，只是看能不能滿足而已，所以你要使用者去訂閱你的內容是非常困難的。

剛剛講到的《眉角》，雜誌一出來，我就說《眉角》的想法其實沒有錯。但是你們回去看一下，mass 被打破之後，我們要追求小眾，所以《眉角》是設定一群小眾的口味。但是年輕朋友們請你們特別要注意，尤其是在經營分眾的時候，人會老，不要把所有興趣聚焦於年輕人或小孩所關心的事情裡，那是不夠的，因為社會不是只有年輕人而已。還有一點，人口老化又少子化的現象，你要想想老年人比年輕人更多，創業的時候你們追求的需求不是自己的需求，你們要滿足你們的客戶和需求，尤其是一群老人家。當你分眾把它聚焦到這麼小的時候，自然就會熱，同樣做調查新聞也是一樣的，為什麼呢？如果你跟我不同類不相干我為什麼要看呢？《端傳媒》可能就有這樣的問題，做的非常好、非常漂亮；但是，它的分眾，如果放在一個開放的大陸市場的話，它可能會紅；但是很麻煩，它的東西進不到那裏去，因為中國市場太大了，隨便一個都是以百萬起跳，我們臺灣是以千或萬嘛，那和中國市場是沒辦法比的。那我再另外講一個，我當總主筆，意思是我可以不用管那些新聞，breaking news、delayed new；即時新聞、慢新聞我都不要管，我只要管評論。

但重點是我在想，臺灣社會現在還更麻煩的一件事情，我覺得即時新聞還不是那麼糟糕，糟糕的是叫甚麼？叫做「快評論」。我覺得我們現在不是說要追求慢新聞，我認為「慢評論」可能還是更重要的。因為什麼？任何一件事情發生的時候，不要講媒體上面登的，媒體會比較慢，因為電視沒有辦法評，等到名嘴上來評已經晚上了嘛！報紙開評已經是隔天了。我說的慢評論是有些事情發生的時候，我們的網路社會太快，第一時間就大腦充血，開始罵人、捅人，彼此對打，我覺得這是很可怕的。舉例來說，小燈泡事件，它發生事情的時候，真是不可思議，第一時間在網路上就可以看到了，你說不會吧！一個小女孩就這樣莫名其妙地走了，網路上面充斥著甚麼？廢死、反廢死，戰廢死。我說怎麼可能，這是多麼誇張的一件事情，死刑是多麼嚴肅的制度，結果你因為一位小女孩的案子，彼此對罵相互不理解。當時我們就做了一件事情，我現在很受不了這些情緒失控的批評，所以我們堅持兩天不上任何評論。我知道這樣點擊率一定不會比事情發生當下報出來的高，我寧可等事情過後把事情制度好好談清楚，而不是發生事情的

airiti

當下來討論，因為一個小燈泡生命消逝的案子既然成為我們媒體點擊率高的原因，對我來說是非常難受的，這不是新聞的本心。

為甚麼當記者？現在很多小孩弄不清楚為什麼要當記者，知道很辛苦又沒尊嚴……等，其實你至少要進去三年。三年以後還能不能待在這一行是看得出來的，你會看得出來自己是不是喜歡這份工作。如果你真的喜歡，你會像我這樣，老到除了當了十幾年記者甚麼都不幹，你會確定知道自己喜不喜歡。所以，我們常常講媒體自律，這不是一個玩笑話。只要你在這行，你就會知道甚麼事情是該做的，甚麼事情是不該做的，不需要任何人跟你講，因為你做了不該做的你會比誰都過不去。我們新聞記者遭遇的都是活生生的，我們要報導的都是活生生的人，即便你要跑的是政策新聞，機關部會，你要知道每一個政策，下筆的時候不要讓大家覺得這是一個很無聊的法案新聞，冷冰冰的法條，錯了，那樣的每一個東西，產生出來影響的都是活生生的人。

比方說：政府要不要強制一定規模的企業要設托兒所。大家可能沒辦法想像得到，一個立法委員為了要帶小孩到立法院去，所以她就提出這個主張。這在臺灣是很不可思議，養小孩是你們自己的事，干企業甚麼事。但她一但提出來，你會發現好像是有道理的，要鼓勵生育的話，這是不是一個發展方向呢？如果說經過思考，那確實是可以談談的，到底有沒有這樣的可能性，想想看一旦有過這樣的法案，政府要求一定規模的企業設育嬰中心托兒所之類的，這對我們社會改變影響會有多大？影響的還不只是媽媽，連爸爸都影響到了。 每一條新聞都跟人相關，如果說要發 breaking news 的時候，到底關心的人是因為什麼？看那張照片是為了猜那個男人是誰嗎？還是為了猜她的男朋友有幾個嗎？或者發出 breaking news 的時候，我要趕緊跟奔馳在國道上和往機場的人發消息說這條路不通，你要想想看每一則發出的新聞位置是甚麼？

大新聞或者是所謂的專題報導，狀況是一樣的。像我自己在新聞圈這麼多年，狗咬人不是新聞，人咬狗才是，非正常現象才叫 news，新的嘛？習以為常的並不叫新，工業革命後英國的便士報出來了，狄更斯的小說連載。請你們回去看一下狄更斯的小說，他描述的都是社會黑暗面。說穿了，社會有光明面是正常的，社會充斥這麼多黑暗面是不正常的，我們是要報導不正常的黑暗面，所以不要老是在講說我們新聞給人家負面能量。我當採訪主任的時候常常跟我的社會記者講，他們手上戴念珠，我說你有沒有搞清楚你是跑社會新聞耶？你報導的都是燒殺擄掠、性侵害的事，你帶念珠怎麼跑社會新聞？就這麼狠講了這樣的話，大家基本上反映是某種程度你會揭露黑暗。真的，我剛剛講過，連歷史檔案的那些

airiti

令人不愉快的性侵案的我們都要寫，要讓大家瞭解這個時代如此黑暗過。但你揭露黑暗不是為了偷窺，不是為了要看人性中的殘忍，並不是的，媒體揭露黑暗是為了讓社會更好。我說那個動機跟用心，記者自己是會看得到的。

李雪莉：

大家好，我先跟大家介紹一下我的背景，我是 1999 年開始跑新聞的。那時候在《聯合晚報》，晚報是個速度非常快、搶時效的地方，雖然我第三天就跑了獨家新聞，但是跑了一年，我在思考我的生命為什麼要處理朝生暮死的事件，於是我就走了另一個極端，我跑到當時仍是月刊的《天下雜誌》。我想是月刊，終於有時間好好寫專題報導了。到了 2006 年，我記得天下轉成雙週刊的時候，時間感覺又快速，而到了 2012 年速度就開始不一樣了，我們開始寫網路新聞，後來又到了《天下》影音部門。所以媒體節奏的變化，從之前 16 年工作的歲月裡，外在的新聞節奏感，就是不斷加速。我們已經進入了另外一種漩渦。

我認為，人基本上是一個環境的動物，是一個體制的動物，我或這個行業裡的工作者，根本沒辦法讓它停止。

2016 年 12 月 16 日我加入了《報導者》團隊。加入《報導者》後，我過去的朋友告訴我一句話，她說怎麼有個知名品牌的紅地毯妳不走，偏要走一個泥濘的道路？走泥濘的道路一開始真的很辛苦，採訪新聞沒有品牌的加持，但卻從零開始打造一個全新的新聞環境和節奏感，很腳踏實地的感覺。待會我會分享一下為什麼我會這樣說。

在進入今天的主題——反轉即時新聞之前，想先跟大家分享我這兩天看到一個消息，這個消息對這個時代的新聞世界，應該能帶給我們一些反思。

它是有關 Google 的，最近 Google 有一個職稱，叫 Design Ethicist，中文叫設計倫理學家。Google 怎麼會想要增設設計倫理學家呢？主要是 Google 發現科技開始挾持使用者的心理，我覺得 Google 這個設計背後，沒有言說的其實是它在批評 Facebook。Google 設計倫理學家的意圖很有趣。我們以 fb 來說，剛剛夏珍老師說 fb 這種大數據演算法其實挾持著我們，譬如說你今天去去瀏覽 fb，你會發現你買過的東西、看過的東西，它會每天跑出相關的內容給你，對不對？因為它已經知道你曾經看過甚麼，所以會不斷地重複在你眼前。你以為是你在選擇，是你在登入，是你選擇看這些東西，其實不是的，你早就被聰明的演算法綁架了。

當然 Google 也提到這些社群網站，不管是 Twitter 還是 fb，我們都太渴望被喜歡、被信賴。以前人們可能一天 check 一兩次社群網站，可是現在可能每小時或幾分鐘確認一次，想知道剛剛貼的文有幾個人按讚，幾個人 po 了心情文。

人的心理非常需要反饋，這是很符合人性的，所以 Google 之所以設計倫理學家，背後的想法就是想讓大家知道，科技看似讓人們有更多自由抉擇（free choice），但是科技它其實是讓我們漸漸地失去自主性和主體性。

這樣的狀況就很像魔術師，你以為魔術師他變的是真的，東西真的變不見了，但其實是利用人心理的一個弱點，讓你幻想，他說這是一種 illusion，假象。我覺得 Google 的設計倫理學家的概念很有意思，所以我借用這個角度，反思目前的媒體，其實你會發現是一模一樣的。我認為讀者是人，讀者也是處在一種心理學上的脆弱，那種脆弱是，我們以為我們有選擇媒體的能力與自由，其實可能沒有。

好，我們現在光看《自由時報》、光看《聯合報》，你覺得你可以看到全貌嗎？基本上我們沒有辦法，不管是好新聞、慢新聞，其實一個好的新聞應該要讓你看到足夠多層次的觀點，足夠多層次和豐富的角度，然後讓你去判斷。應當讓你去判斷，而不是一個極端值。

這就是為什麼我從看 Google 的 Design Ethicist 產生出的想法。我們以為我們有很多的選擇，其實沒有。我也同意剛剛正平老師說的，即時新聞也非常重要，在第一現場的記者是非常非常重要，如果不是他們，我們不知道現在淹水到了甚麼狀況了，或是有地震時是甚麼狀況，所以很多即時新聞，我們是需要被告知的（be informed），但是現在是一個比例的問題，我們的即時新聞極度瑣碎，多數即時新聞並不重要，即時新聞簡化為時間的考量，不要新聞價值的考量，媒體考慮的是每一刻都要有新聞，不管內容好壞、輕重，只管怎麼衝流量和點閱數。

這當然跟兩位剛剛有提到，像是《蘋果日報》在 2003 年 5 月 2 日進來以後，它全面改變了我們的媒體環境，它使我們進入了一個非常快速，品味不拘，也不怕低俗。當然它也有部分的優點，就是他們開始也有做一些公共事件的調查，或讓公眾人物會懼怕的跟蹤，但公眾人物私生活其實不是每個人都想知道，但也都完全展開浮現在讀者眼前。大體而言，我覺得負面的影響仍比正面的要多。

這種衝流量的文化，完全滲透到其他媒體，不過是十年的時間，改變所有媒體裡的管理文化和跑新聞的節奏。例如現在在報紙裡面，譬如我們講關鍵績效指標（KPI）來說，像某一家網路新聞記者，其每個月一位影劇組記者的 KPI 是 1,000 萬個點擊數（clicks）。那你試想一下，記者在那個環境裡面工作，我們剛剛提

airiti

到人是環境的動物、組織的動物，總編輯、社長要推動量化指標，一位記者能抗衡多久。

一個記者一個月要貢獻 1,000 萬個點閱，大家想一想你會用怎樣的新聞和標題，去抓住你的讀者，這就是我剛剛說的我們在一個「數量多但不多元」的媒體環境裡。我是覺得我們在媒體裡應該要有一個媒體的倫理設計師，其實今天的主題牽涉到的問題是：時間的速度如何影響媒介敘事實踐的多種可能。

我們講了很多這些年發生的變化，但是我自己看到未來兩年，基本上我們不管在新媒體和傳統媒體很難看到獲利，營收也許能差強人意的平衡，但要獲利十分困難。那過程中，難道我們就不做事了嗎？其實不是，而是我們應該嘗試開出另一條路。那我們希望用一種比較後設的觀點來想一想，到底讀者要甚麼。

我剛剛談 Google 的設計倫理學家，它滿有意思的，其實當我們在使用科技和網路的時候，我們可以問一下我們自己，有什麼不在我們的選單上（what's not on the menu）。譬如說，你看了《自由時報》，你能不能說，好像我應該也要去看一看《聯合報》平衡一下，或者說我看了一個電視新聞我可不可以去看個有深度的雜誌，或者說我看了《風傳媒》，你會不會說那我也去看一下《新頭殼》上面有什麼報導。 因此，What's on your menu（你有什麼選擇）這件事是重要的。

然後另一個問題是，讀者開始要主動思考，為什麼這個媒體只給我這個選項而不是其他選項？你要能去判斷每一個新聞媒體背後的組織，是以怎樣的邏輯在運作的？他有沒有政黨的立場？他為什麼要報導這樣的新聞？那當然，我會希望知道這個設計選單的人的目標，譬如說我們在看一個報導的時候，你會不會好奇這個記者想要告訴我們甚麼事情？去思考這樣的事情，接著我覺得最重要的，讀者要問自己的是：看了這些選項、這些新聞以後，真的會讓我變得強壯嗎？

那這就回到報導這件事情，因為我在這 16 年工作當中，我強烈感受到 KPI 對一位記者行為的影響。在《天下》擔任副總編輯跟影視中心總製作人時，我的團隊被賦予的工作接近「統包式」的一種全方位，我們不但要跑新聞、做專題，也要支援活動、包括主持和思考行銷方案；這和我們以前能靜靜地閱讀、花大量時間採訪與等待、與人討論觀點，是很不一樣的節奏。我們過往有時間醞釀一篇好新聞。

不只是時間感不同了，當我們還被要求多工，以及同一個新聞要有不同產品內容出現，在製作新聞時，要多媒材，同時使用文字和 video，那用到的技術和工作方法是不一樣的，例如影像敘事必須感性些，要以畫面和故事為重心，一個是文字的敘事鋪陳，需要大量證據。

你想想，跑新聞與行銷工作是需要不同的人格特質，特別是調查式新聞，其實得低調地揭弊或挖掘真相，但行銷與業務的考量是高調地服務你的消費者。你可以看到，有些價值是相當矛地並存，潮流卻開始希望記者能同時擁有這些特質。這想起來其實挺逆自然和人性的。

再以多工這件事為例，有時明明是拍 video 的攝影記者，也要負責 still picture（靜態圖像），甚至要開車當司機，而文字記者要一面採訪、記錄、一面要思考分鏡想短影音。然後我們希望每位記者都懂社群、能推銷自己的產品或作品。

我們當然會希望自己全能，運氣好點能用到無所不能的記者，但切割式的多功真的能累積真正的專業和深度？這樣的工作方式是不是最永續的？我不確定，真的，我現在也在適應變化。但我同意每位記者必須跨界思考和學習，未來的新聞環境一定是要協作的，不可能封閉，能學會用不同的語言溝通和協作，不要害怕新科技的能力，變得更重要。

每位記者必須找到適合自己的媒介，擦亮它，但又能跟別人合作，這兩者間得求得平衡。而這一點，我相信新世代在協作上學得很快，只要願意紮實地跑新聞、看世界、多閱讀，就有機會走得深一點。

在這種大環境下，更重要的是回過頭來問自己：我們在產製的新聞，有沒有什麼不同？有沒有創造出價值？到底這社會有 80% 的記者都在追鄭捷殺人這件事情，而且畫面都是一樣的，寫一樣的事情，為什麼我要湊這樣的熱鬧？我能不能把主動權拿回到自己身上，試著抗拒那些會讓記者專業崩毀的「潮流」。容我再說一遍，不是說即時新聞不重要，永遠是比例和平衡的問題。

因為目前的「潮流」不論是外在大環境，或媒體內部的管理，都容易為了求量求快而走偏鋒。

我覺得這裡頭每個角色，都要重新思考定位。記者也許該想想切入的角度是不是會讓社會更明白事件的脈絡？還是我們只顧自己眼前的工作和滿足主管不知為何而戰的需求？編輯臺和管理者把自己當商人，把新聞當商品，還是相信新聞是個特殊的產業，價值就是挖掘真相，不能媚俗，管理上不該以量為依歸；那麼讀者呢，身為一位讀者，你是否關心，你所讀進去的內容，是不是促進社會的對話，還只是喜歡同溫層的慰藉，你是否用行動支持了好的媒體，還是助長了目前的潮流？

所以回到《報導者》，我們前年（2015）12 月 16 日開始上線，我們也在摸索，不是說我們狀態是最好的，但是因為看到未來這兩年媒體還是會陷在點閱的漩渦

裏面，所以我們就決定一件事：我們不要任何廣告，但是我們相信這 2,300 萬的市場可以支撐這個沒有廣告的媒體，所以我們是一個非營利的媒體。在這個非營利媒體的營運模式底下，我們嘗試做了幾件事情，我們還是要適應滑世代的習慣，但是我們要如何平衡？而不是追求跟大家一樣的東西。如果大家可以上《報導者》的網頁，就會發現，我們網頁的設計不是為了流量而設計的；第二個我們不會有廣告的設計，我們就是一個沒有廣告的媒體，那這個跟一般媒體要有廣告賺取廣告流量的是不一樣的。

另一個是符合新世代的「新」，我覺得那個「新」不是只有在網路媒體存在的那個新，我覺得那個新是不管在結構上、狀態上都要有的那個新，比如說我們到辦公室的話，看到會覺得這是一個創業媒體的地方，因為我們整個空間就是高挑的空間，那在那邊根本看不出誰是比較重要的。總編輯也是坐在那，就是說你是跟一般同事坐在一起的，我們的組織設計，在結構上面基本上都是比較平等互相尊重的，所以除了科技長這個角色外，社群長這個角色也非常重要，他會告訴你走社群方面我們怎樣推播會是比較好的，他不會再是用文字獨大的角度去看。

另外一個特色就是我們的攝影。我們可能是目前臺灣第一個設立新聞攝影互動平臺的媒體，像是前一陣子我們攝影自己去採訪張照堂老師，結果有個外國人看到後，就把它直接翻譯成英文。所以它是一個協作的概念。所謂新媒體，它應該在組織上，或是在工作模式和作品呈現上面，它都是嘗試用一個嶄新的方式：它不再是文字獨大，攝影為輔，技術跟社群殿後的這種角度。這就是我們在《報導者》的嘗試。

那這裡面的嘗試你說順利嗎？超級不順利的，譬如說，總編輯榮幸本來不習慣用 HackPad（共筆程式），他都用筆記本寫，年輕記者就告訴一個五十幾歲的總編輯（何榮幸）說，你這樣怎麼融入大家？自此以後，他就開始學，或許在他自己採訪的時候還是會用，但是我們所有的通訊都是透過雲端，同步分享。這就是我們《報導者》的工作模式，它符合新世代的閱讀習慣，但是它不是為了刺激流量而存在的。

其次要強調的是，我們做「有感的」硬新聞，讓菠菜變成好吃。大家有沒有看過大力水手這個動畫？那時候這部卡通其實也是要讓看的小孩願意吃健康的菠菜，那我們就在想說，不管是深入新聞、調查新聞，或者是硬新聞，一定要這麼不好吃嗎？所以我們在挑戰的是：大家都說年輕人不看新聞，不看比較深入的，不看文字。我們嘗試做了幾件事，第一個，我舉個例子，我們做的急診人生的 news game（新聞遊戲）。在推出新聞遊戲時，內部有個非常大的辯論，大約

以 40 歲為界，以上的記者就說，這樣像一個大器、嚴肅的媒體嘛？這有議題設定的效果嗎？然後年輕人就說，就試一試呀？就是很多年輕人不看這種嚴肅的議題，譬如說：那時候要從八仙塵暴看急診室裡的環境，有文字版本、也有 news game 版本，互動式新聞引發很多討論，但很多年輕人是去玩了 news game 以後，才瞭解八仙塵爆背後的健保體系，所以這是一個怎麼讓硬新聞有感覺，讓菠菜變好吃的方式。我們現在還在嘗試各種產生不同互動可能的新聞呈現形式。

那第三個我們在嘗試的，大家知道我們不是最近流行的深蹲嗎？這個深蹲的意思是蹲點。大家記得剛剛夏老師有提到的臺中第一廣場的專題。臺中第一廣場的專題，其實是我在年初的時候跟一個年輕記者去臺中，突然發現這個地方怎麼這麼的破敗，但是它週末的時候都是人山人海，我沒有看過這樣的臺中，那我就問了很多有關第一廣場的新聞，都沒甚麼人討論，文章大都是 400 字、600 字、800 字，講第一廣場有多麼的破爛有多少犯罪多少毒品。那我就問說我們要怎麼突破？我們該怎麼做？於是請年輕記者蹲點兩到三個月，這個專題大概花了兩個多月，不到三個月（因為採訪客工有語言的隔閡，加上客工通常周末才出來），那它的效果如何？

本來在刊登的前一天，那個記者跟攝影對我說：很怕這沒有人看，非常垂頭喪氣，那麼長的文章（6,000 字）誰要看。結果沒有想到迴響出乎意料的大。

剛剛講到，news 不只是 what's new，它也是 what's the perspective（觀看的角度）。那個事件的表述是不是讀者從來沒看過的觀點，它雖然存在，但是沒人進去過，所以這是我們試著努力的地方：透過深蹲以及不同的報導觀點，來增加我們報導的影響力，而不是只看點閱率。

去年和前年我去了德國，去參加了全球媒體的會議。在那個媒體會議當中，使我印象非常深刻的是，有一個非洲記者對歐美的記者提出一些批判，他說外國記者經常在報導採訪中，提出帶著框架的問題，處理非洲國家的新聞，常常是來了幾天住了飯店就走了，然後之後就不再來了。

那時候其實我有很深刻的感受，舉世皆然。原來不是每個記者都願意或有時間深入現場，原來我們自願或被迫在電腦背後蒐集資料，打電話，寫文章。

在《報導者》入門處，我們有一個個大幅海報牆，就是印著一群人的鞋子，普立茲獎得主 Samuel Freedman 在《給年輕記者的信》寫的一句話，「我相信那些鞋子穿破的人，鞋子上有灰塵和刻痕，這些痕跡代表的是他們到過現場。」

這就是《報導者》內部不管是資深還是年輕的記者對自我的期許。他們知道自己還不夠優秀不夠好，但努力挖掘現場，寫出深度，但不是說我們對即時的都

不反應，比如說臺南大地震、鄭性澤案的第一現場，我們在臺南大地震當時寫了「大體師」的新聞。我們即使到了現場，我們還是會透過很多不同的觀點來告訴我們的讀者我們要報導的故事。

胡元輝：

近年來，慢新聞的概念逐漸受到重視與討論，在臺灣甚至已有新聞機構標舉為編採的基本準則，並以之樹立媒體風格。此時此刻認真檢視慢新聞在臺灣的訴求與實施狀態，不只對實踐者深具價值，亦足以作為整體新聞環境的反思材料。

甚麼是慢新聞？迄今仍無一致定義。不過，一般而言，慢新聞多被視為一種偏向長篇格式與敘事型態的新聞文類，或是一種需要花費時間來讓報導內涵趨於完整的作業取向。全球新聞業中具代表性的實踐者至少包括英國的 Delayed Gratification、加拿大的 Ricochet、芬蘭的 Long Play、美國的 The Atavist、法國的 XXI 與荷蘭的 De Correspondent 等媒體。有鑒於實踐者日益增加，已有愈來愈多人使用「慢新聞運動」來稱呼此一多角度開展的慢新聞實驗，甚至還有人以「慢新聞革命」來形容這項運動所可能產生的衝擊。

確實，全球慢新聞實驗除了在媒體界中逐漸開花結果，並結合資料新聞、視覺化新聞等新聞格式進行多方嘗試之外，目前已有大學新聞教育將之列為專門課程，進行慢新聞的教學實驗。例如美國維吉尼亞州里奇蒙大學（University of Richmond）新聞系即由國家地理雜誌資深編輯 Don Belt 開授慢新聞課程，不僅開放各系學生選修，並將慢新聞的原則運用到學校所在的里奇蒙社區。Belt認為，慢新聞的方法論以及注重意義而非單純接收資訊的概念可以運用到不同的學科領域，他的班上即有一位主修數學與生物的學生以慢新聞概念研究貧窮如何影響民眾的醫療照護權益。

慢新聞的實踐日益普及之後，部分新聞工作者予以抵拒，質疑慢新聞概念否定了快新聞的價值，但此類批評係對慢新聞的錯解。速度從來就是新聞的重要元素，新聞之所以為新，向來與速度存在緊密關係，何況，新聞重視速度亦有助於降低自然災害的衝擊或激勵公眾的社會參與。因此，新聞追求速度並無「原罪」，問題出在將速度凌駕其他原則，甚至為求速度不擇手段，出現美國資深記者 Bill Kovach 與 Tom Rosenstiel 所擔心的劣幣驅逐良幣現象。

科技變革往往是新聞業走向「速度雷區」的關鍵，一旦有新科技足以更快的產製與傳送訊息，新聞業便即易在商業競爭的驅使下，陷入速度遊戲的陷阱。

網際網路出現之後，新聞產製與傳布的速度更添潛能，卻也同時讓許多新聞機構陷入更深的速度陷阱。此種以科技特質扭曲新聞本質的科技決定論現象，在新聞土壤先天不足、後天失調的臺灣，顯得尤為嚴重。遠的不談，臺灣電視新聞濫用 SNG 與一些報社、網媒瘋狂追逐即時新聞的作為，就是最佳例證。新聞業速度掛帥的結果，不只是事實真相與查證原則的失落，還會造成新聞內容的刻板化與感官化。

新聞當快則快，當慢則慢，正確不能被速度所貶抑，深度有時比即時猶重要。慢新聞乃是對當前所謂麥克新聞（McJournalism、McNews）、速食新聞的反動，強調新聞應該顯現報導對象的脈絡與意義。一如學者 Nico Drok 與 Liesbeth Hermans 所強調，慢新聞基本上並無意取代所有形式的新聞，而是對當前新聞生態的一種矯正。此種新聞理念雖非新創，早已有之，但就當前的媒體生態而言，不僅存在新的緊迫性，亦有其新的時代意涵。

慢新聞就像 20 世紀末以來的若干新聞改革運動，乃是一種訴求重返新聞本質的運動，在新傳播科技日新月異的今天，在媒體與新聞定義面臨重大衝擊的當下，慢新聞可以視為專業新聞主義回應環境挑戰的新策略，既企圖接引傳統的新聞專業價值，復揉合新媒體所帶來的敘事可能性；既批判當前主流新聞的速食化弊端，復希望穩住新聞專業主義的框架。這是它的特質所在，也可能是它的限制所在。

國外的慢新聞實踐經驗儘管同樣年輕，亦發展於不同的社會脈絡，仍值得慢新聞實驗開啟未久的國內參考。那麼，除了上述慢新聞的特質之外，究竟國外的慢新聞經驗還有哪些可以提供臺灣的媒體工作者參考？

首先，雖然開放（openness）與透明（transparency）原則尚未被所有慢新聞的實踐者視為必要條件，但仍有許多慢新聞的倡議者認為，向閱聽大眾公開自己報導的取財與方法有其必要性。例如兩位美國資深媒體工作者 Sarah Koenig 與 Julie Snyder，就在她們以巴爾的摩一樁謀殺案為題材所製作的系列播客（podcast）中，公開表白她們尚未釐清的疑惑，而且在後來完成的播客中改變先前的看法。此一作法雖然引來若干質疑，但她們認為，非虛構作品的作者不必假裝自己無所不知，為了讓公眾能夠真正融入與瞭解故事，誠實公開自己所不確定的部分並無不可，而且有其重要性。國內的慢新聞推動者似乎尚未觸及此一方面的嘗試。

其次，若干慢新聞實踐者認為，在長時間的採訪或調查過程中，結合公眾參與有其價值與可行性。誠然，在新聞已經不是專業工作者得以獨擅的今天，讓傳

統所謂的被動閱聽人能夠參與新聞產製，不只可以豐富與核實報導材料，更是新聞產製者與主動閱聽人共同建構新聞意義的過程。國外許多慢新聞工作者均利用各種平臺或工具與閱聽者互動、交流，我國的慢新聞實驗者似乎著力有限，值得進一步評估與思考。

再者，讓我們返回慢新聞號角響起的原點，亦即英國學者 Susan Greenberg 在 2007 年 2 月提出慢新聞一詞的那一刻，他清楚表明慢新聞得自 1980 年代所展開的慢食運動的啟示。換言之，從慢食轉化出來的慢新聞乃現代社會「慢運動」（slow movements）的一環，即使是媒體領域，慢新聞亦只是慢運動的一條支流，而非全部。近幾年來，國外媒體界除了在新聞上實踐慢運動之外，還在其他領域進行嘗試與努力。例如挪威公視 NRK，英國公視 BBC 都曾經實驗長時間直播或錄影某個旅程而不多做旁白的電視節目，但此種慢電視的概念不僅對臺灣新聞界而言尚屬新鮮詞，對整個媒體界來說，恐怕更是鮮有所聞。就此而言，慢新聞或慢電視對臺灣的媒體界來說，仍只能算是處女地而已。

不過，要在臺灣推展慢新聞，對商業媒體而言，最根本的疑慮恐怕不在理念的好壞，而是有無營利的可能。這個問題顯然尚無明確的答案，但觀諸其他國家的經驗，前景未必晦暗。

2011 年創刊且高擎慢新聞旗幟的英國 Delayed Gratification，是一個季刊型態的雜誌，誕生迄今已存活五年。其營收一半來自每年 36 磅的訂閱費，其餘依靠活動收入（如資訊圖表的教授）及零售。為了讓雜誌營運能夠得到更為穩固的基礎，該刊目前的營運策略在於努力推廣線上訂戶，以期在今年底前能讓訂戶翻倍，達到訂戶數 1 萬及訂閱費佔總營收 75% 的目標。主編 Rob Orchard 曾於受訪時表示，他們的稿費僅為英國標準稿費的一半，顯示該媒體仍需緊衣縮食方能立足。

同樣是 2011 年創刊的美國 The Atavist 雜誌，情況似乎好些。該刊每月線上出版一個 5 千至 3 萬字如電影情節般的非虛構故事，營收來源除了每年 24.99 美元（三個月 7.99 美元）的訂閱費之外，主要來自自行開發的出版平臺。該出版軟體適合多媒體作品，且具特色，成為 The Atavist 的生財利器。另外一個線上出版的美國 Belt Magazine，發展勢頭亦不錯，該雜誌係於 2013 年 9 月創刊，聚焦於美國中西部工業城，目前已成功推出多個城市版本。與前二者不同的是，其商業模式被歸類為社區支持的新聞業（community-supported journalism），營收主要來自每年 40 美元的會員收入。會員除可瀏覽新聞之外，尚享有購物及活動優惠的會員卡及 T 恤。

從上述三個慢新聞實踐者的經驗來看，能夠站穩腳步者似乎多採取混合型營收模式（mixed funding），而可能被納入其中的收入來源則包括慈善捐助、群眾資助、廣告收入、會員費、訂閱費、授權費，以及舉辦活動或販賣商品的收入等，至於要整合哪幾種收入則端視各媒體的環境條件與自身的專長資源而定。事實上，有利於慢新聞或深度與調查報導類新媒體的環境條件已經逐步形成，經過多年發展，大家終於發現速度雖然有時可以賺到流量，卻未必是收入的保證，以往所謂頁面瀏覽量與獨立訪客數等流量指標被認為是廣告量的重要依據，但現在已有愈來愈多的業者認為，網路使用者的參與時間（engaged time）或關注程度（attention metrics）才是更重要的指標，此一發展趨勢自然對慢新聞之類的媒體有利。

儘管如此，廣告收入短期內仍然不是慢新聞之類的新媒體所能仰賴的收入，標榜慢新聞的 Delayed Gratification 雜誌創辦人 Rob Orchard 年初受訪時曾強調，閱聽眾應該瞭解，「如果我想要好東西，就要為之付費」（if I want the good stuff, I need to pay for it），顯然對於包括慢新聞在內的新媒體仍多期待訂閱之類的付費收入，而欲達成此一目標，一方面仰賴這些媒體能夠在自己設定的讀者群中做出影響力以提升付費者的認同，另方面則在於大眾能否接受新聞不是免費的觀念。新聞的確需要付出成本，好新聞尤其仰賴付費的支持，因為天下真的沒有白看的新聞！

截至目前為止，全球以慢新聞為準則的媒體雖然對主流媒體的影響尚屬有限。不過，值得注意的是，主流媒體似乎已經發現「快新聞」並非解救經營難題的有效藥方，臺灣一些強調即時新聞，實則陷入速度陷阱的商業媒體，事實上已先後裁員。Delayed Gratification 公開宣示，它們要做的就是「在塵土落定之後重組資料，提供讀者完整的圖像」。當塵土不再飛揚的那一刻，或許正是好新聞浮現的良機，並有機會成為好民主的重要支撐。

傳播研究與實踐 · 第 7 卷 第 2 期 · 頁 145-178 · 2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.018

用方法說故事：探析電腦輔助文本分析工具在框架研究之應用 *

盧安邦 **

國立政治大學傳播學院博士候選人

鄭宇君

玄奘大學大眾傳播學系副教授

摘要

人文社會領域「向運算轉」後，「讓資料說話」成為一股新的風潮，然而資料如何能說故事？本文以電腦輔助處理大量社群媒體文本資料為例，說明在資料蒐集、處理及分析過程中，須經各種文本分析工具的內在邏輯及研究者介入，資料的意義方得浮現。本文使用詞頻分析、詞語共現、情緒分析工具及質性框架分析法等文本分析工具，對同一組社群媒體文本資料集進行研究，結果發現個別分析工具確實為研究者帶來不同洞見，卻也各自存在侷限。

因而，本文認為電腦輔助的文本分析方法在資料篩選、分析、詮釋的過程中，皆需研究者介入進行調整，結合多重方法的研究設計則可協助研究者從文本資料中找出意義框架，說出一則好故事。

關鍵詞：社群運算、詞頻分析、詞語共現、情緒分析、框架、議題設定

---

* 本文為科技部專題研究計畫《探索社交媒體之民意形成過程》（MOST 103-2410-H-364 -004 -MY2）之部分研究成果，作者感謝國立政治大學水火計畫研究團隊成員對本文的建議，並感謝審查委員對本文給予的寶貴意見。

**Email: donkeydumb326@gmail.com

投稿日期：2015 年 7 月 11 日
接受日期：2016 年 1 月 27 日

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

airiti

壹、前言

現在，該讓巨量資料說話了。（Mayer-Schönberger & Cukier, 2013／林俊宏譯，2013：6）

近年來電腦運算工具的興起使巨量資料研究逐漸成為顯學，一時之間「讓資料說話」（Mayer-Schönberger & Cukier, 2013／林俊宏譯，2013）似乎成為新的學術時尚。然而，甚麼叫做讓資料說話？資料怎麼說話？「巨量資料」的威力下又隱含了甚麼問題？本文認為在巨量資料的風潮下，這些重要問題尚未獲得足夠的關注。實際上，「讓資料說話」仰賴電腦運算工具的介入，然電腦運算工具的使用與操作，又與研究者的主觀介入息息相關，本文試圖由此出發，討論人文社會領域的巨量資料研究中，資料、運算工具與研究者之間的複雜關係。

利用電腦運算工具進行的巨量資料分析可分為許多類型，一般而言，我們可以將社群媒體資料分為數量資料、文字資料以及後設資料，數量資料包括回應數、瀏覽量、分享量等，而文字資料則為發文內容、評論內容、標籤內容等；後設資料則指文章中引用的連結、地理資訊（常以座標表現）、使用者 IP 等，這些資料常須透過進一步資訊處理（如將座標化為地理位置、辨識引用連結網站的類型或區域等) 方能使用。處理不同資料仰賴不同分析工具，操作邏輯也各異（Adedoyin-Olowe, Gaber, & Stahl, 2014），難以簡單一概而論。為助聚焦，本文因此將視野鎖定在文本資料的處理，在議題設定到框架研究這條研究軸線中討論電腦運算工具在甚麼樣的脈絡下進入此研究領域、具有甚麼特性、造成甚麼影響、隱含了甚麼問題。

議題設定是傳播研究長久以來的重要概念，主要用來瞭解媒體設定的議題與公眾心中的議題是否相關，而媒體議題又是由新聞報導的框架所構成，分析新聞框架不免涉及到新聞報導的文本內容。然而，電腦輔助的文本分析，主要處理的資料單位為「字」（words），在中文語境裡，電腦分析的文本最小單位則是由一個到多個字組成的有意義「詞彙」。因此，本文探討的主題是從電腦運算工具輔助的詞彙分析到框架分析，進而形成議題的過程中，可能衍生的相關問題。

議題設定源起於 1968 年，McCombs 與 Shaw 針對在 Chapel Hill 的美國總統大選，以一百名尚未決定投票意向的選民為樣本進行研究，試圖回答兩個問題：一、選舉期間以來，什麼是你最關心的議題？二、不考慮政治人物的說法，試舉

airiti

出二到三件你認為政府應該著力之事？在這篇經驗研究中，McCombs 與 Shaw 發現媒體對特定議題報導的「數量多寡」及「版面大小」會對公眾認知議題的重要性產生影響，這就是它們提出的「議題設定」（agenda-setting）理論，也因為這個研究，帶動後續研究者對媒體議題的持續關注 (McCombs & Shaw, 1972)。

這條研究取徑歷經數十年持續驗證與發展，一方面逐漸將焦點從研究媒體報導議題拓展至閱聽人心理以及民眾的日常討論公眾議題（public agenda），另方面則從「議題」拓展至「議題框架」，與 Goffman 提出之框架概念結合，開啟了媒體報導框架研究之路 (McCombs, 2005)。

時至今日，線上新聞媒體與社群網站的發達一方面讓媒體議題設定可以快速在網路上獲知公眾反應，迅速調整議題設定方向以迎合公眾喜好，使得媒體議題與公眾議題的相互影響程度更甚於過往；另方面則因媒體議題與公眾討論大量出現於社群媒體，使得研究者得以更為方便地蒐集公眾圍繞特定議題的相關討論，從中分析公眾意見。過去如 McCombs & Shaw (1972) 透過問卷調查，藉由受訪者回溯性的自我報告捕捉公眾意見，Entman & Rojecki (1993) 以質性框架分析法分析新聞報導，研究者如今得以直接面對人們的發言內容，甚至利用資訊技術工具分析大量資料，從中找出媒體議題以及公眾議題，甚至捕捉議題發展的趨向。相關應用如以詞頻分析研究不同媒體間關注政治議題之差異 (Burgess & Bruns, 2012; Neuman, Guggenheim, Jang, & Bae, 2014)，或研究人們如何談論特定主題、人物與概念 (Graves, McDonald, & Goggins, 2014; Groshek & Al-Rawi, 2013; Yuan, Feng, & Danowski, 2013)。

近年越來越多研究嘗試使用電腦運算工具進行大量內容的文本分析，同時在公私部門也出現許多資料分析工具，幫助企業、政治人物、研究者找到意見聲量、情緒、詞語共現關係等。此趨勢一方面呼應了「讓資料說話」風潮，另方面卻也讓研究者更為好奇這些資料如何能夠說話？換句話說，散布在各處充滿雜訊的「資料」究竟如何化成有意義的「資訊」，甚至藉由圖表呈現出一個值得關注的「故事」？

本文認為，從資料、資訊到故事的過程中，「運算工具的處理邏輯」以及「研究者的介入」扮演關鍵角色，不同分析工具有其內在邏輯與特性，對分析結果常有影響；而資料事實上不會自己說話，藉由研究者以及研究工具的中介，資料才得化為資訊以及故事。那麼，如何才能看見「運算工具的處理邏輯」以及「研究者的介入」在研究中扮演的角色呢？運算工具的處理邏輯必須在不同工具的比較中方能突顯，而研究者在分析過程中的角色則常隱藏在實際操作的細節中。由此

出發，本文的重點有二：一、藉由應用不同方法分析相同資料上，比較分析結果差異來說明不同工具／方法之特性以及處理邏輯；二、反省利用電腦輔助分析的巨量資料方法操作細節中隱而未顯的研究者主觀性。

在此主旨上，本文首先回顧議題設定以及框架分析之理論以及經驗研究文獻，藉此說明電腦運算工具出現的背景。接著，本文援用常用的電腦輔助的文本分析工具與方法針對同一批資料進行分析，探索工具處理邏輯以及研究者在操作過程中扮演的角色，討論資訊技術的介入如何可能（或不能）協助研究者在大量內容中回答其研究問題。最後，本文試圖探討研究者如何藉而不同研究方法的融合，分析大量新聞內容中浮現的媒體議題以及社群媒體文本中浮現的公眾議題；兼而思考未來議題設定研究的發展方向。

貳、從議題設定到框架研究

1968 年 McCombs & Shaw 提出的議題設定理論告訴我們媒體藉由突顯某個議題，能夠告訴閱聽人甚麼是重要的，因此可以指示人們應該要想些甚麼（what to think about）；經過了眾多後續研究後，McCombs (2005) 指出其實媒體能夠帶給閱聽人的影響不只是能告訴人們應該想甚麼，還能夠影響人們對議題的看法（what to think）。因為媒體再現一個議題時，時常會與其他元素一起出現，這些元素成為了該議題的屬性，進一步影響閱聽人對議題的理解。舉例而言，日前新聞媒體大量報導復興客機空難，告訴人們該事件值得重視，然在報告空難新聞時，內容可能伴隨罹難者家屬的畫面、國際對該事件的評價或是復興航空曾經發生過的意外事件，這些內容都會成為議題的屬性，影響人們對此事件的理解。

談到議題設定研究，人們往往會聯想到框架研究，率先結合議題設定與框架研究的乃是 Entman，他的做法帶動後來許多相關研究。Entman 曾舉例說明，當一個問卷中愛滋病檢測與公民自由權連結在一起時，大多數人會支持愛滋病患者的人權；但當此議題被框架以強調公共健康時，則大多數人會支持愛滋病強制檢測（Sniderman, Brody, & Tetlock, 1991，轉引自 Entman, 1993）。從這個例子中，可明顯看出文本如何藉由賦予議題不同屬性的框架而影響人們對議題之理解與態度。

事實上，框架（frame）概念乃由社會學家 Goffman 所提出，他指出框架乃是一種人們的詮釋基模（schemata），以現存文化信仰與世界觀為基礎幫助個體與他人進行溝通協商。將框架運用在解釋新聞論述中者則是 Gamson，他以此概

念研究框架如何被組織起來並傳遞給閱聽人 (Nisbet, 2009)。Nisbet（同上引）指出，當媒體再現特定事件時會有其訊息框架，閱聽人暴露在媒體傳送的訊息框架下，在心中連接起他們對於事物的詮釋框架，自然會結合兩種概念、論述，如此一來，便達到訊息建構者的目的。

Entman (1993: 52) 認為「框架本質上牽涉選擇與突顯，去框架某事便是在感知到的真實中選擇某些面向，並讓他在傳播文本中更加突顯出來，藉此促成某種特定的問題定義、因果詮釋、道德評價以及／或者解決方案建議。」他將框架概念從個體身上擴展到社會，認為框架會在四個位置出現：傳播者、文本、接收者、文化。但無論在哪個位置，都包含了選擇與突顯，也就是突顯特定元素來建構一套關於問題為何、因果關係、道德評估並提供解方的說法。

所謂突顯（saliance）指的是「讓資訊的某部分特別引人注意、有意義或者容易被閱聽人記住」(Entman, 1993: 53)。但 Entman 也指出，「突顯（salience）是文本和接收者互動後的產品」（同上引），也就是說，框架（frame）與基模（schemata）的對應方能帶來效果，因此研究者即使在文本中發現框架，也不必然保證那樣的框架會影響閱聽人對事件的想法，

> 文本雖然能夠藉由配置（placement）、重複（repetition）或者與其他熟悉的文化符號連結（association）來突顯某些資訊，然而，即使一個描述出現在文本中不被強調的位置，但只要他與接收者信仰系統中的既有基模（schemata）一致，這個訊息仍會獲得突顯，反之亦然。（同上引：53）

那麼，為什麼對媒體框架進行研究是重要的呢？前述 McCombs (2005) 已然指出議題框架會影響人們對議題的認識與態度，Entman & Rojecki (1993) 則進一步認為媒體對社會運動的反應會影響事件擴散的程度、影響大眾對社會運動的參與意願，並影響菁英決定是否需要出面支持運動。這就是說，媒體框架能夠影響人們對事件的理解、態度，進而影響人們的行動，並對事件後續發展產生效應，由此可見，媒體框架對社會之影響不可謂之不大。

另一方面，McCombs (2005) 指出，新聞媒體的議題設定角色，也逐漸從關注「媒體議題」的顯著性轉換到「公眾議題」的顯著性。因為雖然媒體能夠設定公眾的討論議題，但人們總有他們自己的理由參與或不參與媒體議題，並可能因

為與事件的相關性、事件的不確定性、個人涉入程度與取得訊息付出的努力而對閱聽人有著不同影響。

隨著網路與社群媒體的蓬勃發展，公眾議題也成為可以觀察、研究的文本，於是越來越多研究者對大眾媒體與社群媒體之間的議題與框架互動產生興趣，並由此展開系列研究。

參、眾聲喧嘩的研究方法：從工人智慧到人工智慧

同樣隨著科技與技術的發展，更有趣的進展在於研究者所使用的研究工具，Entman (1993) 所提出的框架研究方法為質性分析，仰賴研究者對文本之理解與判斷，但網路的普及大大降低了媒體的成立門檻，同時使得人人都能藉由網路發言與討論。「媒體議題」與「公眾議題」的文本數量迅速增加，一方面提供研究者大量有價值、可供分析的文本，另方面卻也為傳統質性框架分析方法帶來困難，研究者這時面臨選擇：要縮小研究範圍或用抽樣的方式減少納入分析之文本，或者使用資訊科學分析工具，以電腦取代「工人智慧」來幫助處理大量資料？

一、傳統框架分析方法介紹：從論述分析到量化內容分析

Entman (1993: 53) 提出的框架概念指出媒體文本會「藉由配置（placement）、重複（repetition）或者與其他熟悉的文化符號連結（association）來突顯某些資訊」，因此框架分析不只是文字的表層意義分析，更牽涉了概念與概念之間的關係，甚至是概念與當地文化脈絡之間的關聯。因此，Entman 的框架分析乃是試圖深入文本意義的質性分析方法。

舉例而言，Entman & Rojecki (1993) 利用 NEXIS Database 蒐集了 1980 ~ 1983 年《紐約時報》跟《時報雜誌》所有與凍結核武運動相關之報導文章，同時使用質化與量化方法來研究報導之主題與框架，並計算不同人物在報導中出現的次數。此研究分為兩部分，一為計算報導中引用之消息來源背景，這偏向消息來源研究；另則為分析報導內容之框架。在分析報導框架時，Entman 深入報導內文，指出時報雜誌某篇報導藉由將事件描述為「情緒驅動的」、「大眾奇觀」以強調運動缺乏力量、藉由將遊行報導為「參與人數不及警方預估數量之一半」以及「紐約有史以來最大遊行」而非「全美有史以來最大遊行」，以弱化運動獲得的公眾支持。由此可見，Entman 的框架分析試圖深入文本的深層意義，分析

時並且仰賴研究者對文化脈絡之理解與敏感度。

李紅豔、劉碧瑤（2014）研究媒體對「上海普陀事件」與「廣州增城事件」的報導時也使用類似方法，她們蒐集《新民網》、《中青網》、《大洋網》、《南方網》、《東方早報網》對兩事件的相關報導共 14 則，分析事件中被打小販、編制外治安人員、滋事群眾、目擊者、政府、警方等涉事各方及其行為和態度在報導中如何被描述。此外，Anstead & O'Loughlin (2014) 以質性主題分析法（thematic analysis）分析提及 2010 年普選期間社群媒體的媒體內容（287 則），或也可視為此類。

Song (2007) 則研究韓國屬於保守派的《朝鮮日報》（*Chosun*）、南韓《中央日報》（*JoongAng*），激進派的《民族日報》（*Hankyoreh*），和兩個激進派網路新聞 Ohmynews 公民新聞網與 PRESSian 對美軍裝甲車壓死女學生事件之報導共 1,063 篇，分析不同報紙對事件之框架差異。這篇文章的框架分類方式採用由 Glaser and Strauss 提出的「持續比較法」（constant comparison）質化分析方式，將新聞框架分成抗爭、韓政府、美國、SOFA、意外調查、反美情緒等六個主題框架，並分析主題框架如何被媒體描繪。他發現在網路媒體和激進的報紙中「抗爭」框架是第一名，主要內容為反對美方的審判結果，並傾向將社會抗爭視為一種「人民的力量」。

除了如上述直接進入文本，從文本中逐漸歸納出框架的分析取向外，另一類研究方法為先參考文獻、理論或是藉由先驅研究（pilot study）建立類目後再將文本歸入既有類目。

以理論作為基本類目者如陳韻如（2011）分析新聞媒體報導婦女運動公共議題的框架及其背後的文化意涵時，選取了祕魯婦女運動議題的報導以及評論文章共 151 篇進行質性框架分析，以 Entman (1993) 提出的架構為基礎，探究與議題相關之框架中之問題定義、問題來源、責任追究、道德評估與解決方案，並分析新聞利用甚麼樣的論據、隱喻或是刻板印象來包裹議題。

Zhou & Moy (2007) 研究被稱為「BMW」事件的社會爭議事件中，中國最大的 BBS 論壇「強國論壇」（206 篇）和新聞媒體報導（114 篇）間報導／討論框架之互動關係時，也以 Entman 提出的「定義問題」、「診斷原因」、「道德評判」以及「建議解決方案」框架為基本架構，分析文章內容透過甚麼樣的明確框架來達成此功能。

Entman 提出的是框架研究之架構，然而，研究者也常根據自身研究問題而

自行設計其所欲聚焦的框架類型。如陳憶寧（2002）探討民進黨執政後十個月內的核四新聞框架時，則根據其研究問題先將框架分為「遊戲框架」與「議題框架」，進而檢視遊戲框架與議題發展過程的關聯。

謝君蔚、徐美苓（2011）在研究媒體再現基因改造食品的新聞框架時，則結合歸納法與演繹法，先從既有文獻中建立分析生物科技新聞所常見的框架，再用內容分析將所蒐集到的 393 則新聞資料歸入既定類目。

前述提及的文獻無論是先以理論或是既有文獻建立類目，在對文本進行分析時皆仰賴研究者判斷文本之深層意義，而非僅由文字表層進行分析。然而，此類分析方法所遭遇之困難主要有二，一為信度問題，另一則為可處理之資料量有限。因為越要分析文本之深層意涵、越要考量文本之社會文化脈絡相關，則越仰賴編碼者的領域知識與其敏感度、編碼者間信度越難達標、能夠處理的資料量也就越有限。

因此，一般而言若想處理大量資料同時提高分析信度，便需在分析方法上有所取捨，放棄對深層意義的詮釋，而朝量化內容分析靠攏。如 Himelboim, Sweetser, Tinkham, Cameron, Danelo, & West (2014) 在分析 Twitter 使用者關於賓拉登、經濟、能源、同性婚姻、健康、移民、醫療照護、石油天然氣、女性、墮胎等十個議題的討論內容時，在所有蒐集到的資料中隨機抽樣 15%，共 7,090 則作為內容分析文本，並使用 Berelson-Type 量化內容分析法，在編碼的過程中，由訓練過的六名編碼員組成的編碼團隊針對外顯的內容（manifest content）進行編碼，而不去討論深層意義。

然而，即使是採用量化內容分析，在面對社群媒體帶來的大量資料時仍需藉由抽樣將資料量縮小到人工可操作的程度。巨量資料方法則改變了如此狀況，為框架分析帶來了嶄新發展。

二、巨量資料（Big Data）帶來的改變

Mahrt & Scharkow (2013) 指出巨量資料泛指數量訊息龐大到無法以一般儲存空間或處理設備處理的大規模資料。boyd & Crawford (2012) 認為巨量資料改變了知識的定義，因應大量數據的出現，各種方法、工具和研究過程也相應發展，對研究者的思維與研究設計皆產生很大影響。其中重要影響之一，便在於因為資訊技術的發展，研究者分析大量資料時不再需要對蒐集到的資料進行抽樣，而能

airiti

將所有能夠蒐集到的資料皆納入分析（鄭宇君，2014）[1]。

巨量資料方法至少可以分為兩個層面：資料蒐集以及資料分析。當研究者要分析網路上的大量資料時，首先會碰到資料蒐集的問題，這時常見的方法為設計網路爬蟲（web crawler）工具自動抓取網頁上的資訊；或者利用網路服務的應用程式介面（application programming interface，簡稱 API）下載網站的資料及後設資料（meta data）。當研究者將網路上的大量資料抓取下來之後，完成資料蒐集之後，實際上另一個令研究者頭大的問題才真正浮現：面對眼前龐大的資料，研究者應該從何下手進行分析？

一般而言，常見的文本分析工具為關鍵詞分析（keyword analysis）、詞頻分析（frequency analysis）、詞語共現分析（co-occurrence analysis）以及情緒分析（sentiment analysis）等（陳百齡、鄭宇君，2014；Liu, 2012; Stubbs, 2001）。其中關鍵詞分析試圖找出網路使用者針對某個議題所較常使用的詞彙；詞頻分析則可看出特定議題相關討論中所有詞彙之出現頻率；詞語共現分析可找出研究者關心之詞彙與其他詞彙之間的關係；情緒分析則可幫助研究者看出人們談論特定議題時之態度為何。

舉例而言，Neuman et al. (2014) 研究不同媒體間關注議題之差異時便使用了詞頻分析，他們首先從經濟與福利、政府、國外事務、公共秩序、社會議題、環境等六類議題中選出 29 個政治議題，並針對每個議題設定 4 到 9 個關鍵字，接著蒐集 Twitter、部落格、網路論壇以及傳統新聞印刷和廣播媒體之報導內容，研究那些關鍵字在不同媒體中的出現頻率。Burgess & Bruns (2012) 則透過觀察 2010 澳洲總理選舉事件研究傳統主流媒體與 Twitter 內容的關係，他們首先蒐集含有 #ausvotes 的推文，找出討論中最常使用的字詞片語建立詞庫，依據競選活動的主題進行分類，再透過詞庫進行主題分析（thematic analysis）。建立詞庫與主題後，Burgess & Bruns 則進一步比對五個議題在 Twitter 上的討論次數與官方報導（主流媒體和政黨）的消長情況，發現雖然 Twitter 的討論大致可反映兩大黨與主流媒體的競選活動內容，但兩者對於不同議題的重要性認知和討論熱度卻有很大差異。

使用詞語共現分析者則如 Yuan et al. (2013) 分析新浪微博上與「隱私」相關

1 事實上，雖然電腦分析工具擴大了可處理的資料量，但在大數據研究中抽樣的問題仍舊存在，從確認問題、選擇案例、蒐集資料、清洗資料、分析資料到詮釋資料，皆可見研究者依其理論視野或是領域知識介入，從眾多的可能性中挑選出其認為最適合的選項。從後文操作過程中可見研究者在不同階段扮演的角色，並將於文末「研究者角色」相關討論中進一步處理。

之討論內容。他們搜集了新浪微博上 18,000 則包含了「隱私」關鍵字的微博，並在斷詞後找出與「隱私」一詞共同出現在三個詞間距（three-word window）以內詞彙，最後根據共現頻率繪製語義網路圖。

情感分析則可視為詞語共現分析的延伸應用，如 Groshek et al. (2013) 希望瞭解人們在社群媒體上描繪候選人的用字遣詞，因此分析 2012 年 1 月 1 日至 11 月 7 日投票日後一天 Barack Obama 與 Mitt Romney 在其臉書粉絲專頁以及 Twitter 上的貼文與回應共 1,427,207 則中常共同出現的字詞，藉此找出常與批評性字眼一起出現的詞彙為何。

也就是說，在研究者確認了其研究問題後，他便面臨研究方法與工具的選擇，若研究者對媒體議題或公眾議題框架有興趣，那他該選擇質化的框架分析、量化內容分析、或是利用電腦運算工具幫助分析？若面臨大量資料因而須要電腦運算工具幫助處理，那該使用詞頻、詞語共現或是情緒分析工具？不同工具特性為何？資料處理的邏輯為何？實際操作時又會碰到哪些困難？

總體而言，議題設定與框架研究歷經數十年，使用傳統研究方法者已累積相當文獻可供後續研究者參考，然而，使用電腦運算工具進行文本研究則為新興趨勢，文獻數量相對較少，更少文獻探討不同的新興分析工具在進行框架研究上之優劣何在，以及從詞彙分析到框架分析的聚合過程。有鑑於此，本文將使用詞頻分析、詞語共現分析、情緒分析以及傳統框架分析等不同方法對同樣一組資料進行分析，一方面討論不同方法之特性與其所能帶來的洞見，另方面則思考援用這幾種不同方法進行框架研究之可能架構。

肆、研究方法與資料描述

反核運動從 1980 年代至今，已歷時 30 年之久，而反核運動從早期由反核團體與民進黨合作，到政黨輪替後民進黨路線轉保守，反核運動因而逐漸轉向大眾。從 2005 年綠盟舉辦的反核紀錄片巡迴，2009 年及 2010 年綠盟在貢寮舉辦諾努客音樂會、影展與在地農民市集，皆吸引了許多年輕人關心核能問題，並投身於反核運動中（崔愫欣，2011 年 9 月 20 日）。2011 年 3 月 11 日，日本發生福島核災，核能問題益加引發社會大眾關心，反核團體發起反核遊行，配合社群媒體的普及，許多與核能相關的臉書粉絲專頁及社團紛紛成立。在眾多專頁中，包括發起許多快閃及創意行動的「我是人，我反核」、匯集大量核能相關訊息的「媽媽監督核電廠聯盟」、聚集許多核工背景人士，試圖以科學角度反駁反核論

airiti

述的「核能流言終結者」、以及許多隨著反核實體活動而出現，在階段性任務結束後便沒落下來的粉絲專頁。

由此可見，在核能事件的發展上，無論是群眾動員、資訊彙整或是論述形塑，皆隨著新媒體科技的發展而日益仰賴網路，其中尤其臉書扮演著人們發聲、對話的重要平臺。

2014 年 4 月 17 日，林義雄宣布將以絕食方式反對核四運轉，4 月 26 日，總統馬英九宣布核四公投。林義雄的行動帶起來公民社會以及新聞媒體的大量討論，並且在短時間內對政治場域產生影響。在這短短 10 天的時間，各式各樣的意見在不同場域中大量交流、辯論，最終引發政治系統的回應，本文認為這段時間的核能相關討論在時間以及影響力上皆有其顯著性，因此成為本研究選擇之個案。

一、資料蒐集

本研究使用意藍科技提供之工具 Opview Insight 搜尋 2014 年 4 月 17 日至 26 日之間與核能相關之臉書貼文，Opview Insight 蒐集網路上公開網站的資料，在臉書方面，將使用者分為「關鍵意見領袖」、「臉書粉絲專頁」與「公眾訊息」三者[2]，在此我們將焦點鎖定在一般使用者所發表之「公眾訊息」，研究與核能相關之「公眾議題」。

鎖定資料搜索時間區段後，便以「反核」、「核能」、「核四」為關鍵字，蒐集臉書上之「公眾訊息」貼文共 2,157 則，本研究鎖定按讚數前 500 名之貼文進行框架分析。之所以篩選出按讚數前 500 名之文章，是為了找出在社群中較廣為流傳的討論，因為社群媒體是人人都能說話的平臺，一則訊息的閱讀次數越多，代表其在民意市場中扮演越重要的角色，按讚數在此並不代表人們贊同此訊息，而僅作為被關注程度的指標。

需要進一步說明的是，本文焦點並非對本文選擇的核能爭議事件進行透徹的研究，而旨在藉由個案的分析操演討論方法適用性以及操作過程中浮現之方法論議題。在此研究目的下，為便於應用多種方法對同樣資料進行操作，故僅取少量資料作為本文分析文本。

---

2 意藍科技將臉書使用者所生產出的內容區分為「關鍵意見領袖」與「公眾訊息」兩者，所謂「公眾訊息」指的應是「關鍵意見領袖」之外所有臉書使用者的貼文內容，然意藍科技並無明確告知「關鍵意見領袖」之挑選標準。使用商營資料庫時大多無法獲知資料庫的資料篩選方法、分析時的演算法等內部資訊，這是使用商營資料庫做為分析資料的限制，也帶來另外的方法論問題，相關討論可參見 Tiessen, McKelvey, & Simcoe (2015)。

airiti

二、分析方法

本文使用質性框架分析、詞頻分析、詞語共現分析以及情緒分析等不同方法對前述按讚數量前 500 名的臉書「公眾訊息」貼文進行分析。在質性框架分析上，先由研究者瀏覽 500 筆資料後提出基本框架類目，再自所有資料中抽取 30 筆進行先驅研究（pilot study），由兩名編碼員先就已設定好的基本框架類目對 30 筆內容進行分類，無法納入既有類目者則經編碼員討論後建立新類目。最終將發言類型分為「意見」、「資訊」、「動員」以及「其他」四類；將核能態度分為「反核能」、「反核四」、「中立」、「支持核能」四類；問題框架則分為「核能安全」、「核廢料」、「替代能源」、「臺灣能源發展方向」、「能源監督機制」、「單純對能源表態」、「政府專業可信任程度」、「政府真誠可信任程度」、「反對者專業可信任程度」、「反對者真誠可信任程度」、「策略正當性」以及「其他」等共 12 類。

最終框架類目完成後，則再次從 500 筆資料中抽取 30 筆進行信度檢驗，兩名編碼員對同樣 30 筆資料進行編碼，編碼時「發言類型」與「核能態度」皆為單選，結「問題框架」則以最明顯的框架為主，若有其他同樣明顯之框架存在，則一則訊息最多可選三則框架。信度計算採用王石番（1990）所提出之計算方式，編碼結果在發言類型上兩人編碼完全一致；核能態度相互同意度為 0.83，信度為 0.9；主題框架相互同意度為 0.8，信度為 0.88，信度檢驗皆達可接受程度。

在電腦運算工具方面，本文使用自然語言處理工具進行斷詞，且因收集文本為繁體中文而採用中研院的 CKIP 斷詞系統[3]，斷詞結果為本文詞頻分析、詞語共現分析以及情緒分析的基礎。詞頻分析時以中研院斷詞工具為根據，計算斷詞後的詞頻；在進行詞語共現分析以及情緒分析時，我們則先以「核」做為觀測詞組的起點，並尋找文本中詞組包括「核」字的詞彙，共計 46 個（見表 1）。接著我們依照 Pointwise Mutual Information（簡稱 PMI）(Church & Hanks, 1990) 的共現計算原則分析與包括「核」字的詞彙經常出現的詞組[4]，共計 909 字。

接著，我們將這些詞依照觀測的議題歸納成不同的概念，其中包括核能安

3 中研院斷詞工具網址請參考 http://ckipsvr.iis.sinica.edu.tw/。

4 PMI 值是後文提及 SO-PMI 的基礎，為詞彙共現狀況的計算結果。在 Church & Hanks (1990) 原文中，PMI 值乃用來計算自然語言中的常用詞（common phrase）或片語，也應用在介系詞適用情況（如：_?_ order to）， PMI 數值高的則為常用片語（因為經常一併出現），它的臨介值一般都設在 3。本文則依照 PMI 將共現詞彙「議題－概念」進行排序， 並且依照人工辨別，選出符合研究議題的詞彙。

核四	反核	核能	核電	核電廠	核
核災	廢核	核安	非核	核四廠	核一
核三	核二	核研所	擁核	福島核災	核工
核子	挺核	核彈	核三廠	核管	核武
核心	核一廠	核融合	核爆	核四案	建核
核工系	打核	核一	核二廠	核能廠	禁食廢核
核管處	核反應	核四商	核災正	核五	審核
日廢核	核屁	核四廠區	核能界		

表 1：分析文本「核」字相關詞彙

資料來源：本研究自行整理。

全、興建核電廠意願、替代能源、政策、經濟、聲勢、抗爭手段與象徵、國際關係、官方行動者、民間行動者等等，並且定義了適用於此文本討論內容的正／負向詞表，共計正向字 8 組，負向字 43 組。

最後再根據我們設定的詞表進行議題概念的情緒極性推估。我們依照 Semantic Orientation-Pointwise Mutual Information（簡稱 SO-PMI）方式 (Turney, 2002) 以如下方式分析[5]：

$$\text{SO - PMI(" 議題 − 概念 ")} = \log_2\left[\frac{\text{hits (" 議題 − 概念 " NEAR "}\textit{excellent}\text{")hits("}\textit{poor}\text{")}}{\text{hits (" 議題 − 概念 " NEAR "}\textit{poor}\text{")hits("}\textit{excellent}\text{")}}\right]$$

其中「議題－概念」為前述人工分類歸納結果。計算時，我們將「議題－概念」中的詞組與「excellent」、「poor」等極性詞組集合成對計算共現次數與極性詞組出現次數，並進行「議題－概念」的概念推估。

5 SO-PMI 公式是目前做情感運算上常用的公式，基本想法是假定某個不知道情感極性（正／負）的詞彙「議題 - 概念」，可以透過與此詞彙同時出現在句中的情感極性詞彙進行推估。假設這個詞彙經常與正極性詞彙（正向詞彙，如：很好、支持、推薦等）出現，則這個詞可推估為正向詞彙；反之，如果這個詞彙經常與負極性詞彙 (負向詞彙，如：不好、反對、不建議) 共同出現於同一個句子，則這個詞彙「議題 − 概念」就會推估為負向詞彙。詞彙「議題 − 概念」的正向或負向決定是依照比較而來，所以是將該詞與所有正向詞共現的結果，除於與所有負向詞共現的結果。在公式中，理論上該寫為：SO-PMI(" 議題 − 概念 ") = log_2{ [hits(" 議題 − 概念 " NEAR "excellent") / hits("excellent")] / [hits(" 議題 − 概念 " NEAR "poor") / hits("poor")] }，移項後成為內文所列公式。在 Turney (2002) 原文中的 hits 函數是指搜尋引擎「命中」(hits) 符合搜尋項目的資料集合，而其研究範圍是一般性無特定領域的研究，所以使用搜尋引擎所回傳的數值。但由於本研究的文本集合是特別收集的特定領域文本集合 (僅討論核四議題)，因而在本文中 hits 是指「在我們收集文本中符合特定條件的資料集」。例如 hits(" 核四 _ 促進會 " NEAR " 危險性 ") 則是搜尋所有收集文本中「核四 _ 促進會」的前後有出現「危險性」的情況。

在本文中，我們將正負向詞設定為支持核能和反對核能，一個概念與正向詞出現的頻率越高，則代表人們較常以支持核能的態度討論此概念，此概念獲得的正值也會越高，反之亦然。

伍、用方法說故事

一般而言，使用電腦運算工具分析文本，會碰到兩個主要困難，一為中文斷詞準確度，另一則為文本意義之判讀。以下分析可看出這兩類難題在實際資料中如何顯現出來。

一、詞頻分析（Word Frequency Analysis）

詞頻分析的主要邏輯就是將文本斷詞之後計算詞彙出現的數量，藉由詞頻分析研究公眾議題，可看出哪些詞彙、哪些概念、哪些名詞、形容詞、動詞較常被人們討論。詞頻分析的假設在於越常被人們提及的詞彙，代表它越受人們重視，因此詞頻分析可以幫助我們掌握哪些是人們重視的議題或概念。

在表 2 中，本文整理了 500 筆臉書貼文中出現頻率高於 50 次的 94 個詞彙，從表中可看出有許多對公眾議題分析無意義的中文常用詞如「沒有、叫做、這些、現在、可以、什麼、就是」等詞彙被納入，將這些常用詞刪除，最常出現的二十個名詞為「核四、臺灣、不要、林義雄、我們、拒絕、政府、反核、核能、先生、核電、如果、發電、公投、反對、問題、大家、因為、核電廠、自己」。這樣的分析結果，顯示了在這 500 筆臉書貼文中，人們最關切核四問題的主要概念，其中「核四」、「核電」和「反核」本就是本文篩選臉書貼文時的關鍵字，這樣的結果理所當然；除了這三個詞外，「林義雄」、「政府」、「公投」等詞彙也常被人們討論，後三者剛好牽涉了這次反核事件的兩造主要行動者以及相關政策議題。

詞頻分析的操作過程看似簡單，但在資料處理時其實已經碰觸重要的方法論問題。原始文本經過斷詞後計算詞頻，結果大多雜亂且數量龐大，如本文資料在斷詞後共有 9,100 個詞彙，其中包括數字、單字、英文、標點符號、錯誤斷詞以及無關研究主題的結果。如此龐雜資料難以直接進行分析，需經過資料清洗步驟，也就是根據研究者的研究意識將斷詞後的結果進一步刪除或合併。斷詞以及資料清洗是電腦工具輔助文本分析的基礎，對詞頻、詞語共現與情緒分析結果都有影響，那麼研究者到底應該如何對資料進行挑選？應該介入到甚麼程度？這就

詞彙	次數	詞彙	次數	詞彙	次數	詞彙	次數	詞彙	次數
核四	560	現在	127	經濟	80	拜耳	64	支持	55
臺灣	458	大家	121	連結	80	希望	63	怎麼	54
不要	348	因為	115	需要	79	還是	63	決定	54
林義雄	274	什麼	113	失效	78	民主	62	門檻	53
我們	273	核電廠	112	已經	76	政治	62	廢料	53
拒絕	203	自己	105	應該	75	古根漢	61	可能	53
沒有	202	人民	105	人家	74	壟斷	60	核災	53
政府	191	服貿	99	不會	73	但是	60	便宜	53
反核	178	營收	97	團體	73	資金	60	發現	52
叫做	176	發生	95	一樣	71	馬英九	60	禁食	52
核能	166	知道	94	總統	71	一下	59	社會	52
這些	165	他們	94	所以	71	無法	59	覺得	52
先生	156	停建	93	你們	71	絕食	58	民進黨	52
核電	149	真的	92	警察	70	工作	58	很多	52
如果	147	今天	90	投資	69	這樣	57		
發電	143	人才	90	為了	68	生命	56		
公投	141	台電	88	臺灣人	66	日本	56		
可以	138	發展	84	杜邦	65	國民黨	55		
反對	137	能源	82	迪士尼	65	安全	55		
問題	129	國家	82	就是	64	不能	55		

表 2：出現頻率 50 次以上之詞彙

資料來源：本研究自行整理。

碰觸到了「研究者角色」這個長久以來的方法論問題。

本文在初步資料清洗上僅先將數字、單字、英文、標點符號刪除，保留錯誤斷詞以及無關研究主題的結果，以展示資料樣貌，從中看見需研究者介入的挑選過程。

詞頻分析可以幫助研究者分析大量資料的媒體議題以及公眾議題，針對表層文字資料的分析，與量化內容分析相比，詞頻分析除了能夠以電腦取代人工，迅速而準確地處理文本外，還能以歸納的方式讓關鍵字由下而上地從文本中浮現出來，解決以研究者為中心由上而下給定觀察詞彙所可能產生之缺漏。然而，詞頻分析僅能幫助研究者找出人們在想些甚麼，而無法知道人們如何思考、如何理解該議題，也無法知道公眾對該議題的意見與態度又是如何。

框架研究認為與議題共同出現的元素會成為議題的屬性，影響閱聽人對議題的理解 (McCombs, 2005)，若研究者希望獲知與議題共同出現的元素為何？則可使用詞語共現工具進一步分析資料。

二、詞語共現分析（Co-Occurrence Analysis）

詞語共現基本計算邏輯在於找出與特定觀測詞彙在文章或句子中同時出現且相鄰的詞彙，視為一個由二個詞彙組成的詞組，計算後的詞組 PMI 值越高，代表該詞組共同出現的頻率越高。藉由詞語共現分析，研究者可以找出與觀測概念較常一起出現的詞彙，而進一步聚焦議題，或是賦予觀測概念特定屬性。如當「核能」常與「爆炸」一起出現時，「爆炸」便成為核能概念的屬性，在公眾議題中突顯了人們對議題的重視層面，在媒體議題中則影響了人們對核能的認識。而「電價」、「林義雄」、「絕食」概念也各自有其意義。

前文說明在進行詞語共現分析以及情感分析時，本研究先以「核」做為觀測詞組的起點，鎖定文本中詞組包括「核」字的 46 個詞彙（見前文表 1）。接著依照 PMI (Church & Hanks, 1990) 的共現計算原則分析與包括「核」字的詞彙經常出現的詞組，分析後共得 909 組詞組。

但如同詞頻分析，詞語共現分析獲得的結果中存在大量無法確定意義、難以納入分析的雜訊如「搭上、上岸、碼頭、屆時、早日、缺、來自、那邊、實在、到底、還是、一定、不會、沒有、真的」或單字「陳、食、正、應、重、公、早、來」等，在人工清理資料挑選對議題框架有意義之詞組後，共留下 195 組詞組。

表 3 整理了與核四、反核與核能三個觀測詞共現頻率最高的十組詞組，由此可發現人們在討論核能相關議題時，常將重點放在興建意願（意願、復建、停建）、核能安全（危險性、癌、傷風、災害、乾淨）、經濟效應（便宜）、兩造行動者（張俊雄、內政、部會、部隊、狗官）、反抗聲勢與象徵（旗、浪潮、信念、高漲、絲帶、大聲、吵吵鬧鬧）。此外，也可看出人們討論「核四」時較會著重在行動者與興建意願上，「反核」較常與運動聲勢連結，而當討論「核能」時，則較常將焦點放在危險性、汙染以及經濟效應。值得注意的是，扮演這段期間最重要行動者的林義雄在與核能相關詞彙的共現關係上反倒較不明顯，PMI 值皆在 1.5 以下（見表 4）。

在詞語共現分析操作過程中處處可見研究者介入挑選、處理資料，除了前述斷詞後的資料清洗外，還包括設定觀測詞組起點、設定共現單位、設定 PMI 臨界值[6]、從初步獲得的 909 個詞組中挑選出分析上有意義的共現詞組以及對工具分析出的詞組資料進行意義詮釋。

---

6 Church & Hanks (1990) 計算自然語言中的常用詞（common phrase）或片語時，將 PMI 臨介值設在 3，但要如何設定臨界值並無標準答案，需依照研究者研究問題而定。

核四共現詞組	PMI	反核共現詞組	PMI	核能共現詞組	PMI
核四 _ 促進會	4.034	反核 _ 反完服貿	6.518	核能 _ 危險性	5.034
核四 _ 意願	3.864	旗 _ 反核	5.518	減碳 _ 核能	5.034
核四 _ 張俊雄	3.864	浪潮 _ 反核	5.518	癌 _ 核能	5.034
核四 _ 吵吵鬧鬧	3.864	象徵 _ 反核	5.518	管制 _ 核能	4.811
裝填 _ 核四	3.864	部隊 _ 反核	5.518	核能 _ 便宜	4.749
狗官 _ 核四	3.864	高漲 _ 反核	4.933	核能 _ 傷風	4.619
核四 _ 大陸	3.864	反核 _ 一同	4.933	核能 _ 乾淨	4.619
核四 _ 內政	3.864	反核 _ 信念	4.518	癌症 _ 核能	4.619
核四 _ 復建	3.601	絲帶 _ 反核	4.296	部會 _ 核能	4.297
核四 _ 停建	3.535	大聲 _ 反核	4.196	災害 _ 核能	4.297

表 3：與核四、反核、核能共現 PMI 值前十詞組

資料來源：本研究自行整理。

「核」與林義雄共現詞組	PMI
義雄 _ 核四	1.405
核四 _ 林義雄	-0.146
林義雄 _ 反核	1.005

表 4：「核」與林義雄共現詞組 PMI 值

資料來源：本研究自行整理。

從以上分析可看出，詞語共現可幫助研究者找出觀測概念與其他詞彙之間的關係，除了找出常與核四、核能與反核共同出現的概念外，若研究者對詞頻分析結果顯示出現頻率高的概念有興趣的話，也可進一步將這些新出現詞彙設為觀測概念，探索人們如何談論或媒體如何再現這些概念。也就是說，詞語共現分析能夠幫助研究者聚焦，並且在框架分析的角度探討與特定概念一同出現的屬性。

然而，詞語共現分析雖能幫助研究者聚焦，卻仍無法協助判斷人們對議題及特定概念的態度與喜好。研究者除了理解人們傾向談論與核能議題相關的那些面向，更希望進一步知道人們對核能議題的整體態度與立場時，那便須仰賴情緒分析工具。

三、情緒分析（Sentiment Analysis）

情緒分析邏輯與詞語共現分析相通，簡單來說就是分析與觀測概念一起出現的詞彙屬於正面或負面情緒，藉此探索人們對此概念之態度。中文的情感分析資源相較於英文而言尚相當缺乏 (Wan, 2009)，目前常見作法包括翻譯英文情緒

分析資源 (Wan, 2009)、使用機器學習方法建立情緒極性字集 (Fellbaum, 1998)、直接透過詞語定義資源建立情緒極性字集 (Huang, Hsieh, Hong, Chen, Su, & Chen et al., 2010) 外，亦可以直接對現有文本或詞語概念進行情緒極性字集標記 (Ku & Chen, 2007)。

然而，字詞所代表的情緒正負並非恆久不變，反倒常因主題、領域以及脈絡有所改變，在一般概念下「害怕」會被定義為負面情緒，但若研究者試圖分析人們對恐怖片的評價，那麼「害怕」成為正面，「笑」則反而可能是對恐怖片的負面評價。

本文作法為自行根據研究問題以及領域知識從詞語共現所整理出的 195 組詞組中定義正負面詞彙，試圖藉由情緒分析看出人們對發展核能的支持與否，因此文中所謂正面指的是「支持核電」，負面則為「反對核電」。

由於 195 個詞彙中大多為無法明確代表支持或反對核電者，如建造、復工、確保、裝填、反應爐、儲存、核安、安全、臺灣、燃料、技術等等，因此將之排除在正負詞表之外。詞彙中能夠代表支持核電的詞彙不多，本研究僅能列出 8 個「支持核電詞彙」，「反對核電詞彙」則有 43 個（見表 5）。

在建立正負詞表的同時，本研究也將前述 195 個詞彙依照議題歸納成不同概念，其中包括核能安全、興建核電廠意願、替代能源、政策、經濟、聲勢、抗爭手段與象徵、國際關係、官方行動者、民間行動者等十類（見附錄）。並依前文提及之 SO-PMI 方式 (Turney, 2002) 進行情緒極性推估，計算結果如表 6。

SO-PMI 值越高，則代表議題與支持核電相關詞彙越常一起出現，分析結果發現人們討論核能的經濟議題時特別會出現支持核電的態度，在談及政策、替代能源以及國際關係時，整體立場也較偏向支持核電。然而，當談及核能安全以及興核電廠意願時，則整體呈現出偏向反對核電之態度，尤有甚者，當談及民間行動者、抗爭手段與象徵以及聲勢時，與該議題關鍵字共現之情緒極性詞彙全部都是反對核電詞彙，也就是呈現出全面反對核電的態度。

在情緒分析的操作中可見明顯的研究者介入，情緒詞表的選擇無須贅述，正負極性詞的設定以及議題類型所包含的關鍵詞設定等更大大仰賴研究者的領域知識，「焊接」之所以為負面極詞原因在於人們將核四形容為「拼裝車」，「路跑」則為當時舉辦的「反核路跑」，「專業」之所以為正面極詞原因在於「科學性」、「專業性」以及「經濟影響」是核能支持者的主要論述，「回歸專業」則是常見口號。直接使用一般性的情緒詞表常會因為分析案例領域不同而產生誤差，既有

正面詞表（支持核電）	負面詞表（反對核電）		
專業	拼裝	癌症	除役
減碳	焊接	傷風	民主
乾淨	威脅	災害	民意
煤	出事	災難	絲帶
便宜	假	福島	旗
漲價	擔心	死	路跑
吵吵鬧鬧	危險	廢料	遊行
貴	癌	核爆	抗議
	恐懼	騙人	苦行
	爆炸	核彈	上街
	斷層	引爆	絕食
	車諾比	烏克蘭	
	承受不了	事故	
	蘭嶼	終結	
	汙染	反核	
	風險	非核	

表 5：核能相關正負詞表

資料來源：本研究自行整理。

議題類型	SO-PMI 值
經濟	4.780
政策	2.466
替代能源	1.916
國際關係	1.041
官方行動者	0.774
核能安全	-0.074
興建核電廠意願	-1.518
民間行動者	只與負極性詞共現
抗爭手段與象徵	只與負極性詞共現
聲勢	只與負極性詞共現

表 6：議題類型情緒極性推估結果

資料來源：本研究自行整理。

情緒分析工具尚無法協助研究者針對個案特性自動化地分類情緒極性詞，而需由研究者扛起責任，根據其領域知識及其對現象、案例、資料的認識而決定。

此外，情緒分析研究的仍是詞組之間的關係，雖可告訴我們在各項與核電相關的次議題上人們呈現出的態度，但仍存在許多限制。一方面，這樣的分析仍

airiti

如 Lewis, Zamith, & Hermida (2013) 所述受限於詞語之表層意義，無法分辨人類使用語言過程中的細微差異與潛在意義；另方面，詞語共現和情緒分析之分析單位為鄰近出現之詞彙，當詞彙距離超過分析所設定的詞組距離時則不會被分析工具所納入，而人類的語言使用存在反諷、隱喻等，並可能藉由句與句甚至段落與段落之間的關係表達意涵，在論述一個事件時，我們可能會先提出一個一般常見的看法，後再舉證推翻它，最後提出自己真正的意見，這些複雜的語言使用皆無法被上述電腦運算工具所捕捉；最後，正因為前述兩項限制，我們似乎無法單純根據詞頻分析與詞語共現分析結果便判斷人們對議題之態度，若想如 Entman & Rojecki (1993) 一般藉由分析文本之深層意涵捕捉文本呈現的議題框架，那仍需仰賴研究者以質性方法實際閱讀文本後做出判斷。

四、質性框架分析

因此，本文用質性方式對 500 則貼文進行框架研究，以貼文為分析單位，分析文本之「發言類型」、「核能態度」與「議題框架」。對「發言類型」進行編碼原因在於過濾出屬於「意見」之貼文，並將與核能議題無關之貼文排除在分析範圍之外，扣除了與核能議題無關的非「意見」型貼文以及原始貼文已被刪除的內容後，最終鎖定了 395 則貼文進行框架分析。

前文說明質性框架分析的操作過程乃先由研究者瀏覽資料建立框架類目後再對所有文本以「貼文」為單位進行編碼。這樣的研究操作過程實際上是先歸納、再演繹，也就是先以對文本進行深度閱讀，就研究者對文本的認識歸納框架類目，再以建立完成的框架類目為前提，再一次閱讀文本並將文本編入既有框架類目中。然質性框架分析與前述幾個電腦分析工具最大差別，則在於無論是歸納框架類目或是將文本編碼入既有框架，皆仰賴研究者藉由深度閱讀方式養成對於一群文本的領域知識，研究者方能跳脫詞語之表層意義而進入人類複雜的語言遊戲中捕捉意義之網。

本文的質性框架研究結果發現，在對核能的態度上反核能者共有 97 則（24%），反核四者有 128 則（32%），中立者 146 則（36%），支持核能者則僅有 24 則（6%）。整體而言，對核能與核四的反對態度占所有貼文的一半以上（56%），足見臉書上人們討論所呈現出之議題態度。

而在對議題框架上，本文將框架分為「核能安全」、「核廢料」、「替代能源」、「臺灣能源發展方向」、「能源監督機制」、「單純對能源表態」、「政府專業可信任程度」、「政府真誠可信任程度」、「反對者專業可信任程度」、

「反對者真誠可信任程度」、「策略正當性」以及「其他」等共 12 類，編碼時採取一則貼文至多三項框架的複選方式。

研究結果發現最常出現的框架為「反對者真誠可信任程度」（122 則），次為政府真誠可信任程度（77 則），其後依次為單純對能源表態（64 則），核能安全（59 則），其他（30 則），臺灣能源發展方向（23 則），核廢料（23 則），替代能源（20 則），政府專業可信任程度（18 則），策略正當性（12 則），能源的監督機制與政策（8 則）以及反對者專業可信任程度（2 則）。進一步分析可發現在這次事件中，許多人們聚焦在主要行動者林義雄的身上，強調林義雄的個人特質與人格，其中有褒有貶，但其個人特質在此事件中確實扮演了重要角色；而政府真誠可信任程度也在人們的討論中特別突顯，由此可見人們討論此議題時大多傾向把焦點放在兩造行動者身上，且主要關注行動者之真誠性而非其核能專業。

事實上，當編碼者閱讀實際文本試圖判斷貼文對核能的態度時，文本表層意義和潛在意義的差異一覽無遺。舉例而言，下引貼文若光看表面字詞或許會將之編碼為反對核能，但藉由「山林濫伐」、「土石流」、「沒事蓋了那麼多水庫」、風力發電「超高分貝的噪音」和「颱風一吹就倒的基座」等等描述，發文者實際以諷刺的方式批評反核者提出之替代能源論述，這正是語言使用之巧妙，也是目前電腦運算技術在分析文本意義時尚無法克服之困難。

> 既然那麼多人都討厭核能，就拆掉阿～
>
> 反正，火力發電造成的地球暖化問題，沒有砍伐原始叢林來的嚴重，天然氣又便宜又可以無限再生（？），沒有理由不用阿～
>
> 再說，臺灣沒事蓋了這麼多水庫，水力發電一定可以充分的供電給下游的人用，在加上山林濫伐的土石流，一定會讓渦輪機組更賣力阿～
>
> 而臺灣人引以為傲的風力，怎麼不可以拿來用呢，即使每天發出超高分貝的噪音，加上颱風一吹就倒的基座，也不損他純靜無汙染的地位阿！蛤，你說供電量太低？蓋個一萬支，把西部海岸填滿，不就好了嗎？
>
> 傻逼，在臺灣石虎都會走專用步道，白海豚都會自己避開工業區了，區區幾隻巨大風車，又不會破壞自然生態。你說對吧！（燦笑～）（臉書公眾貼文，文本編號 260）

airiti

陸、結論

本文整理議題設定與框架相關文獻，將重點放在對媒體議題及公眾議題之分析方法與工具上。藉由相關文獻之爬梳可看出，隨著傳播科技發展，議題設定與框架研究同時發生了量變和質變，可供分析的文本數量迅速增加，使得研究者必須發展新的方法蒐集並分析資料。而電腦運算技術的進展則為研究者提供了更多研究工具，人們必須在各種研究方法與工具中找尋最適合自身研究問題的組合。

為了探討不同工具在媒體議題與公眾議題分析中的特性以及處理邏輯並反省電腦輔助分析操作細節中隱而未顯的主觀性，本文使用詞頻分析、詞語共現分析、情緒分析工具以及質性框架分析法，對同樣一組資料進行分析。從前述內容可發現，個別分析工具確實能夠為研究者帶來不同洞見、說出不同故事，卻也各自存在限制，值得研究者注意：究竟甚麼樣的方法適合應用在甚麼樣的個案中？能夠回答甚麼樣的問題？具有甚麼特性？研究者在運用不同方法時又扮演了甚麼的角色？本文最後一部分將試圖針對上述問題提出一個初步想法，並藉此思考議題設定研究的方法設計。

一、工具讓資料說話——運算工具處理邏輯

（一）電腦分析工具鎖定議題的能力強，判斷意義的能力弱

本文認為詞頻分析能夠幫助研究者由下而上地找到被人們大量討論的重要議題；詞語共現分析可讓研究者看見欲觀測概念與其他概念之間的關係，進行概念屬性的研究；情感分析則可幫助研究者探索人們對觀測概念之態度。然而，上述以電腦運算工具進行的分析方式至今所遭遇之最大困難便在於無法判定語言之深層意義，若研究者希望深入文本探索意義，仍需仰賴質性分析方法。

（二）認清運算工具的視野、優缺與適用性

此外，不同的分析工具因為運算邏輯的不同也有其侷限，如詞頻分析與質性框架分析都指出了林義雄在事件中扮演關鍵角色，但在詞語共現分析中，林義雄與核能相關詞彙的關聯則相當低。若光以詞語共現工具分析本研究的經驗資料，便可能輕視了林義雄在此事件中的重要性。由上述兩點皆可看出，分析工具會影響研究者所可見的視野，在這樣的狀況下，研究者必須首先掌握所使用工具的設計與運算邏輯，理解工具本身在回答研究問題上的特性與弱點。舉例而言，詞語

airiti

共現的結果受到工具所設定的觀察單位之影響甚鉅，有的詞語分析工具將觀測單位設定為 5，指的是與觀測詞彙相鄰 4 個詞彙之內者，才會被計算為「共現」。如圖 1 所示，若觀測單位設定為 5，觀測詞彙為 F，則 BCDEGHIJ 會被工具計算為與 F 共現之詞彙，A 與 K 則不會被納入。

A [B C D E F G H I J] K

圖 1：詞語共現計算邏輯

資料來源：本研究自行整理。

本研究使用之詞語共現工具設定之觀測單位是 5，也是在這樣的設定條件下，林義雄與核四、反核、核能之間的關聯才會較低；若我們採用另一個工具，將觀測單位設定為 10，或是以單篇文章為單位，將在同篇文章內出現的詞彙皆視為共現，或許結果就會大大改變。也就是說，研究者若想避免被工具牽著走，便須以研究問題為核心，同時掌握工具的運算邏輯，理解工具提供出的資料之所以如是，乃有其所以然。

二、說故事的始終是人——研究者角色

在方法論的討論中，研究者與研究對象的關係以及研究者角色一直是重要主題。17 世紀，反對專制主義以及宗教神權帶來了自由主義中的理性主義與經驗主義，到了 19 世紀，經驗主義和理性主義則在孔德的論述中以實證主義的形象出現。實證主義採取實在論觀點，以物理學為模範堅持可觀察、可驗證的知識才是有效的、正確的知識，因此科學就是藉由科學研究方法觀察、發現、驗證事實，研究者則應成為價值中立的觀察者 (Delanty, 1997)。

海德格以降的詮釋學傳統則否認科學的客觀性，認為科學無法超越其文化文本，所有理解皆須藉由語言中介，而語言則與生活世界息息相關。在這樣的基本立場下，理解更像是對話，研究者在對話的動態過程中，主客體分野已經不再清晰，研究者與研究對象間不斷地相互建構，過程中研究者的視域不斷改變，文本的意義也隨之改變 (Iser, 1972)。因而，詮釋典範下認為研究者不應以自然科學態度看待社會科學，認為社會研究者應該（或可以）反映客觀真實，社會研究者的任務在於盡可能的貼近研究對象的生活去理解並嘗試解釋其意義結構，而不在於「反映」某種真實 (Geertz, 1973)。

那麼，在使用電腦輔助分析大量的文本資料過程中，研究者究竟扮演甚麼樣

的角色？從詞頻分析、詞語共現分析到情緒分析的操作過程中，研究者的前見、理論背景、領域知識的介入，與資料分析詮釋息息相關，研究者不再僅是客觀的工具操作者，熟練地操作著電腦分析工具一步步「發現」真實，而處在持續不斷的閱讀、詮釋過程中，在經驗資料中擴大視域並且回頭賦予資料意義。

實際上越來越多研究者對巨量資料方法進行反思，如 boyd & Crawford (2012) 指出雖然大多人認為數據是客觀的，但研究者處理巨量資料仍經過詮釋過程，因此有其主觀因素，他們對於數據的想像、選擇或排除皆未必客觀中立。

另方面，Mahrt & Scharkow (2013) 則提醒，在龐大的資料下，研究者興趣可能受到資料本身的引導或限制，在設定研究方向時被資料所驅動（data-driven）。Mahrt & Scharkow （同上引）認為研究者應該要懂得「巨量資料的誘惑」，避免讓資料型態或方法決定自己的研究方向，無須迷信巨量資料，而應採用適當的研究方法回應研究者設計之研究問題。

由此看來，電腦運算工具的興起並不代表研究者的主觀性便能退位，由電腦工具全權負責分析工作，就能保障研究的客觀性。在本文分析過程中，我們發現使用電腦運算工具進行分析本身實際上存在大量人為介入，從個案選擇、蒐集資料時資料庫的選擇、撈取資料時設定的關鍵字、初步分析後清洗資料的邏輯、分析時工具參數的設定到最後對資料進行詮釋，每個階段都如 boyd & Crawford (2012) 所述，牽涉對數據的想像、選擇或排除。尤其在清洗資料時，須仰賴研究者對議題本身與文本的認識，舉例而言，「先生」一詞在文本中常用來稱呼林義雄，但在斷詞時先生會被斷為單獨的詞彙，這時，若研究者對文本沒有一定的認識，便可能會認為「先生」為與事件無關的雜訊因而將之刪除。而若進行情緒分析時研究者不僅僅使用一般情緒極性字表，同時也欲根據領域知識建立特殊情緒極性字表，那麼便牽涉了研究者對領域知識甚至手中資料的理解與敏感度。舉例而言，本文在設定正負面詞彙時，若缺乏對臺灣反核運動的領域知識以及手中資料的基本掌握，研究者很可能會就著字面意義將「復工」直接定義為代表支持核電的負面詞彙，但實際上人們討論核電廠之復工大多採批評角度，若未對文本有著一定的熟悉度，資料的表面意義便可能會引導研究者做出錯誤結論。由此可見，無論使用甚麼樣的工具，研究者對現象脈絡的熟悉仍扮演重要角色，而若欲使用資料回應研究問題，研究者也總需扮演資料的詮釋者，而非僅為中立客觀的描述者。

也就是說，巨量資料研究並非撈取大量資料，將資料丟進某個神奇工具後便能跑出答案。從資料取得到分析結論之間，研究者須不斷地確認研究問題、根據

研究問題過濾資料、找尋適合的分析工具、根據分析工具的運算邏輯進一步處理資料，最後再將分析結果與既有理論與文獻對話，找尋最適當的詮釋方法、賦予資料意義。上述每一個階段，研究者都需要仰賴其既存知識和對資料的理解幫助其決斷，藉由一次又一次的抉擇，研究架構方得以確立。

本文認為，電腦運算工具與質性方法的結合，能幫助研究者藉由對資料的初步認識掌握領域知識、建立更為適切的研究架構。因為當我們同時使用電腦運算工具與質性文本分析方法時，不同方法所得出的結果存在相互辯證與補充關係。電腦運算工具除了幫助研究者過濾資料外，也能打破研究者囿於既有概念的預設，由下而上地提供新的洞見；而質性文本分析結果則可幫助研究者在清洗資料及分析資料時能同時留意文本的深層意義，幫助研究者正確地解讀電腦運作工具所分析出的結果。在進行真正的巨量資料分析前，藉由這樣的辯證過程一步步釐清研究架構與假設，或許能夠幫助研究者在後續分析時省下許多功夫。

三、新的說故事可能性——結合不同方法的研究想像

量化內容分析一般能夠達到更為理想的信度值，是因為無須仰賴研究者對文本意義之理解與判斷，僅要求編碼者根據文本之表面意義進行編碼 (Himelboim et al., 2014)，在清楚明確的編碼指示下，無論是內在信度或是外在信度皆可輕易達標。電腦運算工具可說是此分析邏輯的進一步發展，利用電腦取代人腦，只要給與電腦清楚的編碼指令，電腦便能快速而準確地處理人腦無法處理的大量資料，降低人為誤差的同時也進一步提高了信度[7]。

究而察之，電腦分析工具之所以能夠大幅提高信度，除了降低人為誤差外，更重要的原因在於其分析單位。質性文本分析之分析單位常為文章或是段落，而在文章、段落、句子、詞等不同分析單位中，電腦分析工具多以「詞」（word）作為基本分析單位，也就是說，為了讓電腦得以「閱讀」並「分析」文本，電腦分析工具傾向將文本切到最小意義單位，然而，此舉則可能犧牲了研究效度，因為人類的語言使用並不僅僅是個別詞的組合加總，在人類複雜的語言遊戲中，需考慮脈絡，脈絡包括文字組合、前後文以及語用情境方能更為適確地解讀意義

7 事實上，若將前述研究者的介入選擇、詮釋過程考量在內，則電腦分析工具的信度便需重新評估。若將情緒分析以及共現分析的資料清洗、條件設定都定下來，那麼重複操作的信度當然會非常高，但若要不同研究者各自挑選各自熟悉的斷詞工具，並依自身領域知識以及對個案的認識進行資料清洗，將詞組刪除、合併、歸類後進行詞頻、詞語共現或是情緒分析，最終進行資料詮釋，最後是否仍能呈現出高信度？則有賴進一步研究設計進行解答。

（洪漢鼎，1995），如 Lewis et al. (2013) 便指出雖然電腦運算能幫助研究者快速處理大量資料，但運算法仍無法分辨語言中的細微差異與潛在意義，他認為利用詞頻分析或詞語共現分析大多僅能捕捉字詞表面意義，難以掌握文本的內在意義。若研究焦點為找到重要的議題或關鍵字，那麼電腦運算工具確實能夠兼顧信效度完成任務，但若研究者希望進入更為深層的語言使用探索議題框架，電腦運算工具便會遭遇難以克服的效度問題。那麼，有沒有一種方法設計能夠結合電腦分析工具以及質性研究的優點，兼顧研究的信度與效度呢？

基於以上反思，越來越多研究者傾向綜合巨量資料方法以及質性研究法，試圖在資料規模與研究深度間找到平衡，同時運用多種方法幫助回答研究問題。Lewis et al. (2013) 便認為應結合電腦運算與人工方法，如此一來，一方面可藉由電腦運算幫助分類，提供更多線索來幫助人工編碼，進而提升信度並以運算分析方法來看新媒體的結構特性；同時也能在人工編碼時觀察文本所富含之社會文化情境。Small (2011) 研究討論加拿大政治議題的推特文章時便利用了 Twitter 的結構特性幫助其判斷文本類型，Small 在判斷 Twitter 貼文類型（分享／評論／告知式評論）時，採用人工判斷分類的方式，而當他試圖判斷貼文是否為對話時，則用內文出現的「@reply」與「retweet」等 Twitter 之結構特性作為判斷指標。

Manovich (2012) 舉例說明較佳的合作方式，他認為若要研究某國家在某一段期間內上傳的所有 YouTube 影片類型，結果找出了 100 萬部分影片，接下來可先以電腦運算幫助研究者自動將影片分成幾個類目，並指出各類目最典型（typical）與最獨特（unique）的影片。這程序可幫助研究者將研究範圍從 100 萬部影片縮小為幾種類型的影片，再從當中進行抽樣，實際觀看、分析每類型中最典型與最獨特之影片，來回幾次之後，研究者便可以逐漸掌握這些影片特徵。

Graves et al. (2014) 的研究設計或能與 Manovich 相互呼應。Graves et al.（同上引）研究 2012 年 NFL 超級盃期間討論超級盃相關內容的 Twitter 時共蒐集到 797,128 則推特貼文，但他們有興趣的是其中與競賽（gameplay）相關的那些貼文，於是利用與競賽相關的關鍵字（gameplay words）如球員名字、足球術語等幫助篩選資料。將資料限縮至競賽相關貼文後，Graves 等人便進一步研究貼文中的共通詞彙，並分析這些詞彙在貼文中的位置與意義。在此例中電腦運算便扮演過濾資料的功能，鎖定了欲分析的詞彙後，研究者則可分析特定詞彙隨著時間的數量變化，或是採取質性方法進一步分析特定詞彙出現的推文內容。

除了質性文本分析方法外，以電腦運算配合訪談也是可行的搭配。Hassid

(2012) 研究傳統媒體和部落客討論公共議題時相互的影響關係時，便同時採用了內容分析、相關分析與訪談。他先利用關鍵字詞庫進行不同媒體中的詞頻分析、分析關鍵字出現頻率在不同媒體間之關聯性，並以訪談佐證數據結果。

也就是說，電腦運算工具可作為過濾龐大資訊、幫助研究者聚焦的有效方法，藉由機器學習（machine learning）、後設資料分析（metadata analysis）、關鍵字分析、詞頻分析、詞語共現分析等工具，研究者能夠很快地在巨量資料中找到與其研究問題最為相關的資料集，並在聚焦後搭配質性文本分析方法詮釋資料意涵，甚至藉由訪談對文本做進一步的闡釋。

隨著電腦運算技術的發展，可供研究者使用的資料分析工具越來越多，綜合使用傳統文本分析方法與電腦運算工具的例子也日漸增加，但最重要的是，我們應理解不同分析方法與工具之特性，並將 Mahrt & Scharkow (2013) 的提醒謹記在心，從研究者關心的問題出發，尋找適合的研究方法幫助回答問題。面對社群媒體時代產製出的大量文本，使用電腦運算工具輔助分析似為必須採取之策略，但若要回應議題設定與框架研究之理論概念，研究者便須考量電腦文本分析工具「以詞彙為單元」以及框架分析「以意義為依歸」之不同取徑，透過研究設計結合二者之優點，方能幫助研究者更為適切地掌握當代社群媒體大量文本之意義流變脈絡。

在研究方法的操作過程以及資料詮釋過程中，本文則認為應回歸詮釋典範對研究者角色的觀點，將研究過程視為研究者與研究對象在對話中持續地擴展視域 (Iser, 1972)，著重研究者與資料對話過程中對「意義之網」的重視 (Geertz, 1973)，清楚意識研究者在研究過程中所涉及的選擇與詮釋，由此打開研究者反身性思考的空間，在交互主體的對話過程中盡可能貼近、理解研究對象的意義結構。

柒、研究限制與未來研究建議

本文在有限篇幅中無法探討所有運用電腦輔助文本分析工具的議題，有些議題將留待未來探討，像是使用社群資料供應商所提供的資料時，其實涉及商營資料公司對於一般公眾的母體想像為何？蒐集資料時抽樣方法為何？以及分析邏輯的演算法之不透明性等。臉書資料始終存在因隱私設定所帶來的代表性問題，而即使是較易取得的 Twitter 資料也仍面臨免費開放取得之資料量有限之問題。前

airiti

述每個問題皆牽涉重要的研究方法及方法論議題，值得專文深入探討，在本文有限篇幅中，僅優先藉由突顯操作過程細節中所存在的問題，探討「運算工具處理邏輯」及「研究者角色」兩大議題。

其次，由於本文嘗試藉由運用不同分析方法與工具在同一批資料上，加上本文除了電腦分析工具外還引入了質性框架分析，因此納入分析之貼文資料筆數僅有500筆，但經由電腦分析工具進行斷詞與詞彙統計，獲得上千個詞彙及其詞頻，必須透過電腦運算工具才能幫助我們找出詞彙與詞彙之間的關聯性。本文旨在反思電腦輔助文本分析的操作過程研究者所需介入的種種細節，並探討這些操作對結果產生的可能影響，在此情況下，總體資料筆數的多寡並不足以影響本文之參考價值。

參考書目

王石番（1990）。《傳播內容分析法：理論與實證》。臺北，臺灣：幼獅文化。

李紅豔、劉碧瑤（2014）。〈地方媒體對群體性事件的解讀——以「上海普陀事件」與「廣州增城事件」的報導為例〉，《新聞學研究》，120：79-119。

林俊宏譯（2013）。《大數據》。臺北，臺灣：天下文化。（原書 Mayer-Schönberger, V., & Cukier, K. [2013]. *Big data: A revolution that will transform how we live, work, and think*. Boston, MA: Houghton Mifflin Harcourt.）

洪漢鼎（1995）。《語言學的轉向——當代分析哲學的發展》。臺北，臺灣：遠流。

崔愫欣（2011 年 9 月 20 日）。〈臺灣反核運動的歷史與策略（從 1980 至 2011）〉，《苦勞網》。取自 http://www.coolloud.org.tw/node/64150

陳百齡、鄭宇君（2014）。〈從流通到聚合：重大災難期間浮現的資訊頻道〉，《新聞學研究》，121：89-125。

陳憶寧（2002）。〈公共議題之遊戲框架初探：以核四議題為例〉，《新聞學研究》，72：85-117。

陳韻如（2011）。〈保護誰的生命？秘魯婦女運動公共議題的新聞框架〉，《新聞學研究》，109：121-166。

鄭宇君（2014）。〈向運算轉：新媒體研究與資訊技術結合的契機與挑戰〉，《傳播研究與實踐》，4：67-83。

謝君蔚、徐美苓（2011）。〈媒體再現科技發展與風險的框架與演變：以基因改造食品新聞為例〉，《中華傳播學刊》，20：143-179。

airiti

Adedoyin-Olowe, M., Gaber, M. M., & Stahl, F. (2014). A survey of data mining techniques for social network analysis. *Journal of Data Mining & Digital Humanities*. Retrieved from http://jdmdh.episciences.org/18/pdf

Anstead, N., & O'Loughlin, B. (2014). Social media analysis and public opinion: The 2010 UK general election. *Journal of Computer-Mediated Communication*. doi: 10.1111/jcc4.12102

Burgess, J., & Bruns, A. (2012). (Not) the twitter election: The dynamics of the #ausvotes conversation in relation to the Australian media ecology. *Journalism Practice*, *6*, 384-402.

Church, K. W., & Hanks, P. (1990). Word association norms, mutual information, and lexicography. *Computational Linguistics*, *16*, 22-29.

Delanty, G. (1997). *Social science: Beyond constructivism and realism*. Buckingham, UK: Open University Press.

boyd, D., & Crawford, K. (2012). Critical questions for big data. *Information, Communication & Society*, *15*, 662-679.

Entman, R. (1993). Framing: toward clarification of a fractured paradigm. *Journal of Communication*, *43*(4), 51-58.

Entman, R., & Rojecki, A. (1993). Freezing out the public elite and media framing of the U.S. anti-nuclear movement. *Political Communication*, *10*, 155-173.

Fellbaum, C. (1998). *WordNet*. Hoboken, NJ: Blackwell.

Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures: Selected essays*. New York, NY: Basic Books.

Graves, I., McDonald, N., & Goggins, S. (2014). Sifting signal from noise: A new perspective on the meaning of tweets about the "big game." *New Media Society*. Retrieved from http://nms.sagepub.com/content/early/2014/07/09/1461444814541783.full.pdf+html

Hassid, J. (2012). Safety valve or pressure cooker? Blogs in Chinese political life. *Journal of Communication*, *62*, 212-230.

Himelboim, I., Sweetser, K. D., Tinkham, S., Cameron, K., Danelo, M., & West, K. (2014). Valence-based homophily on twitter: Network analysis of emotions and political talk in the 2012 presidential election. *New Media Society*, 1-19. Retrieved from http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1461444814555096

airiti

Huang, C., Hsieh, S., Hong, J., Chen, Y., Su, I., Chen, Y., et al. (2010). Chinese Wordnet: Design, implementation, and application of an infrastructure for cross-lingual knowledge processing. *Journal of Chinese Information Processing*, *24*(2), 14-23.

Iser, W. (1972). The reading process: A phenomenological approach. *New Literary History*, *3*, 279-299.

Groshek, J., & Al-Rawi, A. (2013). Public sentiment and critical framing in social media content during the 2012 U.S. presidential campaign. *Social Science Computer Review*, *31*, 563-576.

Ku, L., & Chen, H. (2007). Mining opinions from the web: Beyond relevance retrieval. *Journal of American Society for Information Science and Technology*, *58*, 1838-1850.

Lewis, S. C., Zamith, R., & Hermida, A. (2013). Content analysis in an era of big data: A hybrid approach to computational and manual methods. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *57*, 34-52.

Liu, B. (2012). Sentiment analysis and opinion mining. *Synthesis Lectures on Human Language Technologies*. Retrieved from http://www.morganclaypool.com/doi/abs/10.2200/S00416ED1V01Y201204HLT016?journalCode=hlt

Mahrt, M., & Scharkow, M. (2013). The value of big data in digital media research. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *57*, 20-33.

Manovich, L. (2012). Trending: the promises and the challenges of big social data. In M. K. Gold (Ed.), *Debates in the digital humanities* (pp. 460-475). Minneapolis, MN: The University of Minnesota Press.

McCombs, M. (2005). A look at agenda-setting: Past, present and future. *Journalism Studies*, *6*, 543-557.

McCombs, M., & Shaw, D. (1972). The Agenda-setting function of mass media. *Public Opinion Quarterly*, *36*, 176-187.

Neuman, W. R., Guggenheim, L., Jang, S. M., & Bae, S. Y. (2014). The dynamics of public attention-agenda-setting theory meets big data. *Journal of Communication*, *64*, 193-214.

Nisbet, M. C. (2009). Knowledge into action: Framing the debates over climate change and poverty. In P. D'Angelo & J. Kuypers (Eds.), *Doing news framing analysis:*

airiti

Empirical, theoretical, and normative perspectives (pp. 46-83). New York, NY: Routledge.

Song, Y. (2007). Internet news media and issue development: A case study on the roles of independent online news services as agenda-builders for anti-US protests in South Korea. *New media & Society*, *9*, 71-92.

Small, T. A. (2011). What the hashtag? A content analysis of Canadian politics on Twitter. *Information, Communication & Society*, *14*, 872-895.

Sniderman, P. M., Brody, R. A., & Tetlock, P. E. (1991). *Reasoning and choice: Explorations in political psychology*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Stubbs, M. (2001). *Words and phrases: Corpus studies of lexical semantics*. Oxford, UK: Blackwell.

Tiessen, M., McKelvey, F., & Simcoe, L. (2015). A consensual hallucination no more? The Internet as simulation machine. *European Journal of Cultural Studies*, *18*, 577-594.

Turney, P. D. (2002). Thumbs up or thumbs down? Semantic orientation applied to unsupervised classification of reviews. In Association for Computational Linguistics (Ed.), *Proceedings of the 40th annual meeting of the Association for Computational Linguistics* (pp. 417-424). Stroudsburg, PA: Association for Computational Linguistics.

Wan, X. (2009). Co-training for cross-lingual sentiment classification. In Association for Computational Linguistics (Ed.), *Proceedings of the Joint Conference of the 47th annual meeting of the ACL and the 4th International Joint Conference on Natural Language Processing of the AFNLP* (Vol. 1, pp. 235-243). Stroudsburg, PA: Association for Computational Linguistics.

Yuan, E. J., Feng, M., & Danowski, J. A. (2013). "Privacy" in semantic networks on Chinese social media: The case of Sina Weibo. *Journal of Communication*, *63*, 1011-1031.

Zhou, Y., & Moy, P. (2007). Parsing framing processes: The interplay between online public opinion and media coverage. *Journal of Communication*, *57*, 79-98.

airiti

附錄：情緒分析主題與主題詞彙（Snippets）

核能安全	確保	危險	核安	控制	廢料	高階	孩子
	裝填	出事	家園	燃料	核爆	處置	核彈
	拼裝	儲存	臺灣	發電廠	指數	承受不了	引爆
	安檢	工程	減碳	災難	沿海	貢寮	烏克蘭
	焊接	假	癌	煤	耐震	貯存場	事故
	信心	專業	癌症	技術	恐懼	蘭嶼	
	威脅	機組	傷風	嚴重	爆炸	汙染	
	工地	平安	乾淨	福島	斷層	風險	
	反應爐	擔心	災害	問題	負責	騙人	
	燃料棒	安全	發電機	死	車諾比	把戲	
興建核能意願	復建	完工	反	繼續	停掉	逐步	
	停建	建	同意	建設	終結		
	復工	運轉	停止	完成	懷疑		
	續建	廢除	禁	反對	支持		
	去留	興建	營運	發電	建造		
	廢	推動	停工	反核	除役		
	發動	落實	支持	非核	封存		
	終結	贊成	要不要	停止	蓋		
	試	商轉	挺	需要	關閉		
	成立	蓋	通過	反對	暫緩		
國際關係	大陸						
	日本						
	美國						
	美金						
	中國						
官方行動者	張俊雄	當權者	內政	國民黨			
	資政	委員會	任內	行政院			
	總統府	部會	官員	主席			
	馬英九	台電	立院	總統			
	狗官	政府	核研所				
民間行動者	林義雄	專家	學生				
	義雄	李國鼎	團體				
	李登輝	蘇貞昌					
	人員	民進黨					
	民眾	人士					

airiti

替代能源	天然氣 煤 火力 再生 能源			
政策	條例 聯署 公投 連署書 連署	門檻 管制 政策 政治		
經濟	股市 經費 追加 預算 便宜	漲價 成本 貴 電價 錢	電費 度 經濟	
聲勢	沸沸 揚揚 吵吵鬧鬧 爭議 吵	壓力 激烈 亂 堅持 高漲	力量 浪潮 象徵 信念 決心	行動

airiti

Journal of Communication Research and Practice, 7(2), pp. 145-178, July 2017

Telling Stories with Different Methods: Exploring the Use of Computational Analysis Tools on Framing Research

Lu, An-Pang*

Doctoral Candidate, College of Communications, National Chengchi University

Cheng, Yu-Chung

Associate Professor, Department of Mass Communication, Hsuan Chuang University

Abstract

As the slogan "let the data speak for itself" gains currency, it becomes important to reconsider the role of the researcher. This study tries to explore the intertwined relationships among data, tools and researchers. In this study, we review the literature on agenda-setting research and framing research, with a particular focus on research methods and analysis tools. To investigate the use of different analysis tools to study media/public issues, this article introduces three analysis tools, word-frequency analysis, co-occurrence analysis, and sentiment analysis, in addition to the qualitative frame analysis method. We find that different analysis tools tell different stories and researcher choices are always important across different research periods. We think that if researchers consider the results obtained using different tools, they will be able to devise a more comprehensive research structure. Therefore, in this article we suggest that researchers apply multiple tools to their data during the pilot study phase.

Keywords: social computing, word-frequency analysis, co-occurrence analysis, sentiment analysis, framing, agenda setting

* Email: donkeydumb326@gmail.com
Received: 2015.7.11
Accepted: 2016.1.27

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

airiti

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 179-201．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.019

男性氣概和運動：運動員模特兒在男性生活時尚雜誌廣告中的形象分析

譚躍

國立中山大學行銷傳播管理研究所助理教授

蕭蘋 *

國立中山大學行銷傳播管理研究所教授

摘要

本研究檢視不同社會中男性生活時尚雜誌廣告所呈現的男性運動員形象。本研究包含兩個部分，首先，以量化內容分析方法，審視 2008 至 2010 年之間臺灣、中國和美國最受歡迎的男性雜誌廣告中男性運動員模特兒的形象。結果發現，在 636 則廣告樣本中只有 28 則的男性主角是運動員。這些男性運動員與其他的男性模特兒相似，常單獨出現，展現粗曠陽剛的男性氣概，以休閒運動的場景為主，用來促銷男性的保養品和運動用品。其次，本研究在第二階段進行質性的視覺符號分析。結果發現，這些運動員模特兒的目光專注，不存在女性撫觸、退縮感和儀式性臣服的動作。大部分的運動員都被呈現在動態的過程中，以仰視的攝影角度，全身入鏡，與閱聽人保持公共的距離。

關鍵詞： 男性身體形象、運動明星、男性生活時尚雜誌廣告、內容分析、視覺符號分析

---

* Email: shawpin@cm.nsysu.edu.tw
投稿日期：2015 年 11 月 9 日
接受日期：2016 年 2 月 15 日

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

airiti

壹、緒論

運動名人的代言，指的是有名的運動員和教練，運用他們的公眾熟識度，推薦廣告中的產品或與產品共同出現。在美國，名人的代言已經成為一個普遍使用的廣告策略 (Agrawal & Kamakura, 1995)。廣告商，特別是運動品牌，愈來愈常使用運動名人代言來吸引目標消費者的注意、暗示品牌特色和加強品牌認同 (Wells, Burnett, & Moriarty, 2005)。跟 1990 年代的廣告相比，2000 年代運動名人代言廣告產品佔總廣告的比例幾乎增加了一倍 (Lear, Runyan, & Whitaker, 2009)。當然，除了知名的運動員，有時廣告也使用普通的運動員來行銷他們的產品，運動員的形象本身似乎就暗示著某種精神和風格。

廣告商付給著名的運動員百萬美金來代言他們的產品 (Bush, Martin, & Bush, 2004)，因為將運動員和運動產品放在一起產生一種自然的高適配性 (Stone, Joseph, & Jones, 2003)。雖然名人代言的價格很昂貴，但是宣布名人代言的合同往往會刺激股票價格，因此被看成一種有價值的投資 (Agrawal & Kamakura, 1995)。研究顯示，運動名人對青少年的口碑行銷、品牌忠誠度、購買意願和行為等都有正面影響 (Bush et al., 2004)。

除了對消費者態度和行為的短期影響，廣告中的運動員形象，特別是明星運動員，對男性氣概的建構和認同扮演重要角色。傳統上，運動明星被看成是男性的社會理想和美德的代表，更是年輕男孩的模仿對象 (Connell, 1993; Lines, 2001)。不論運動明星的公眾表現如何，青少年都把運動員當成重要的模仿對象 (Bush et al., 2004)。男性的自尊，與他們是否滿意自己的體重、外表和競技性運動參與的表現等，密切相關 (Bowker, Gadbois, & Cornock, 2003)。總而言之，運動媒體和運動員形象一直以來被認為是加強男性霸權的強有力機構，用來建構、再現和規訓霸權性的男性氣概，不斷的傳遞給年輕的男性讀者什麼是社會期待的男性特徵、男性認同、男人味和男性角色。

媒體和廣告中不斷增多的男性理想化身體形象，使男性觀眾更加關注自己的個人外表，並被要求對此負責 (Boni, 2002; Davis, 2002; Ricciardelli, Clow, & White, 2010)。因此，男性不斷追求達到模特兒的完美外表，例如他們的時尚感和身體外形，並以此作為個人認同和自我評價的基礎 (Budgeon, 2003; Kimmel & Messner, 2004; Vigorito & Curry, 1998)。雖然運動媒體和運動廣告在全世界運動迷的生活中扮演重要角色，卻很少有研究探查廣告如何描繪職業運動員作為產品代言人的形象 (Stone, Joseph, & Jones, 2003)。由於，男性氣概和男性認同的媒體再

現目前為一個方興未艾、值得探究的性別研究領域 (Toffoletti, 2007)。有關廣告中運動員形象如何建構霸權男性氣概的相關研究，特別值得關注。

廣告中男性模特兒的展演，其細緻的刻畫展現出社會的認同、男性氣概、氣氛和意圖 (Goffman, 1979)。而男性生活時尚雜誌這個新興的流行媒介，其廣告已經成為最多廣告商用來展演理想男性形象的形式 (Edwards, 2003; Kolbe & Albanese, 1996; Nixon, 1997)。針對目前比較缺乏系統性的審視非西方國家媒體再現男性氣概的研究 (Ricciardelli et al., 2010)，本文將審視臺灣、中國和美國最流行的男性生活時尚雜誌廣告如何呈現運動員模特兒的形象。具體而言，本文將運用內容分析和符號學分析方法，探索男性運動員在男性生活時尚雜誌廣告中出現的頻率、展現的男性氣概、扮演的社會角色、所處的社群背景、廣告的商品類型、與其他模特兒的互動、與讀者之間的距離、展現的動作、姿勢、眼神、手勢、表情等。本研究企圖探究的問題包括：一、男性生活時尚雜誌的廣告如何呈現的運動員形象？二、這種呈現是否加強當今全球霸權的男性氣概？三、這種呈現如何因為文化差異或者種族差異而被調整？

一、霸權性的男性氣概

男性氣概的定義與男子氣概（manhood）、男性認同（male identity）、男人味（manliness）、男性角色（men's roles）等概念有些重疊（黃淑玲，2004；Connell, 1993)。男性氣概和男性身體被社會和歷史建構，建立在社會的共同認同和期待的基礎之上 (Craig, 1992)，並被媒體中的男性形象所加強 (Goffman, 1979)。每個特定的社會都共存著多種的男性氣概，其中一些是霸權性的，另外一些是被邊緣化的。而霸權男性氣概意指，被這個社會認為最理想最受尊重的男性氣概，是衡量所有男人成就的標準 (Connell, 1993, 1998, 2000)。

因為男性生活時尚雜誌廣告已經成為最多廣告商用來展演理想男性形象的形式 (Edwards, 2003; Kolbe & Albanese, 1996; Nixon, 1997)，他們所呈現的男性模特兒形象同時受到全球化和在地化的影響。全球化的理論認為，因為最受歡迎的男性生活時尚雜誌都是歐美媒體集團所投資、設計、生產並提供內容，所有他們比較會使用統一的西式方法來呈現男性模特兒（包括外表、流行、姿勢，表情、場景、音樂、服裝和男性氣概等）(Connell, 1993; Frith & Sengupta, 1991; Shaw, 1999)。另一方面，廣告學理論則認為廣告必須符合目標觀眾的文化價值和需求 (Belch & Belch, 2003; Holbrook, 1987)。只有受眾認同模特兒時，才會加以模

airiti

仿，使廣告更有效果，而認同最主要集中在模特兒的外貌和身體 (Budgeon, 2003; Vigorito & Curry, 1998)。

二、運動員模特兒的霸權性力量

媒體中的職業運動被認為是霸權性男性氣概最集中的展現 (Connell & Messerschmidt, 2005)，而媒體和運動也被認為是維持男性霸權的最重要機構 (Harris & Clayton, 2002; Toffoletti, 2007)。運動加強男性霸權的三種方式 (Artz & Murphy, 2000; Messner, 1990) 包括：（一）散布真男人是強壯、強硬、具侵略性的，並且是男人中的得勝者。讓男人有機會對強壯的肌肉產生自戀型的認同；（二）證明男人比女人優越，來鞏固男性對女性的控制和壓制 (Jansen & Sabo, 1994; Messner, 1990)；（三）最後，允許男人合法的使用侵略行為和暴力，將暴力和能力畫上等號 (Adams, 2006; Weinstein, Smith, & Wiesenthal, 1995)。運動常常被形容成「戰爭」、「戰場」，彼此「擊殺」、「搏鬥」和「攻擊」(Broccias & Canepa, 2005; Messner, Hunt, Dunbar, Chen, Lapp, Miller, 1999)。因為運動壟斷體力和建構男性霸權 (Bryson, 1987)，男性運動迷相較於其他男性，更具有父權主義和性別歧視 (Harry, 1995)。

在美國，強健的肌肉是男性氣概的刻板印象 (Dworkin & Wachs, 2000; Wienke, 1998)。跟農業社會相比，現代社會的許多工作不大需要體力，男性就透過健身運動來強健自己的肌肉 (Pope, Phillips, & Olivardia, 2000)。因此，對於男性運動員形象的呈現，我們的假設為：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更強調男性的霸權地位，具體來講：

研究假設一：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常呈現肌肉、強壯的體格，具有強硬和侵略性的男性氣概。

明星代言在目前被廣告商廣為使用 (Schaefer, Parker, & Kent, 2010)，過去的研究發現亞洲市場愈來愈常使用運動明星代言廣告 (Choi, Lee, & Kim, 2005; Kilburn, 1998)。但是由於傳統文化價值的差異，亞洲市場與美國市場相比，仍然是較少使用運動員做廣告 (Choi et al., 2005)。儒家文化重文輕武 (Louie, 2002)，在古代的中國文學中，理想的男性氣概是文弱的才子 (Song, 2004)。亞洲人在美國媒體中的形象，與白人相比，較為柔弱、古板、和中性化 (Hirose & Pih,

airiti

2010)。過去的問卷調查也發現，在中國 (Zhang, Norvilitis, & Jin, 2001) 和臺灣 (Peng, 2006) 的男性，比美國男性，更認為自己較感性、溫柔、合群、溫暖和愛小孩。但是最近中國市場隨著運動市場的快速發展，運動員模特兒的使用似乎有逐漸增加的趨勢 (Burkitt, 2008; Schaefer et al., 2010; Yang, Sparks, & Li, 2008)。

另一方面，由於臺灣接受美國援助直到 60 年代，與中國相比，臺灣一直都受到美國的文化和媒體較大的影響。臺灣男性生活時尚雜誌的市場在 1996 年就對西方開放。根據金石堂年度雜誌銷量調查，從 2002 年起，來自美國的《瀟灑》（*GQ*）和來自英國的《男人幫》（*FHM*）就都擠進了臺灣雜誌銷量的前 20 名（袁支翔、蕭蘋，2011）。因此，我們推測臺灣男性生活時尚雜誌中呈現的男性氣概，受美國文化（重視呈現肌肉強健的男性模特兒）和美國運動產業（較多使用運動員模特兒）的影響可能比中國大。考慮到這些因素，本研究就文化差異所提出的假設為：

研究假設二：美國男性生活時尚雜誌廣告最多使用運動員代言，臺灣其次，中國最少。

三、媒體中的女性刻板印象

在過去的 40 年，很多研究都發現，在廣告的內容中富含性別的刻板印象。最早也最多被引用的是 Courtney & Lockeretz (1971) 的研究。他們使用內容分析的方法審視雜誌廣告中的性別差異。他們的編碼系統簡單、直接，沿用至今 (Shaw, Eisend & Tan, 2014)。這個研究和後續的研究一再的發現，與男性相比，女性常常出現在家庭的場景中，較少出現在工作和參與休閒活動的角色中。相反的，她們常常被刻畫為裝飾性的角色，沒有任何功能。她們所廣告的商品都是比較廉價和不重要的。最後，女性較少單獨出現、或和其他女性一同出現，這些都表現出她們對男人的依賴。他們針對女性刻板印象的結論，是根據雜誌廣告對男女模特兒差異性的再現。本研究沿用這一方法，考察運動員男性模特兒與其他男性模特兒相比，在雜誌廣告中差異性的再現。正如前文所言，本研究假設，男性運動員形象的呈現，相較於其他男性模特兒，更強調男性的霸權地位，強化男性的刻板印象，因此，根據這個編碼系統，我們所發展的相關假設為：

airiti

研究假設三：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒具有更多傳統的男性角色（職業和休閒 vs. 家庭和裝飾性角色），因為過去研究發現男性較多出現於工作和休閒的角色，而女性較多出現在家庭和裝飾性的角色；

研究假設四：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常單獨出現，因為過去研究發現男性較女性更多單獨出現；

研究假設五：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒較少為美容保養品和服裝做廣告，因為過去研究發現女性較男性更多為美容保養品和服裝做廣告。

Goffman (1979) 對圖像的編碼分類被認為是時至今日，唯一最可靠、系統性分析廣告中非文字的性別展演的編碼系統 (Sirakaya & Sonmez, 2000)。與 Courtney & Lockeretz (1971) 的編碼系統相比，Goffman 的編碼系統可以探索性別刻板印象所具有的更深意涵 (Shaw et al., 2014)。Mager & Helgeson (2011) 發現，隨著女性在公眾領域的地位不斷提高，在根據 Courtney & Lockeretz 的編碼系統所呈現的刻板印象不斷減少的同時，根據 Goffman 的編碼系統所呈現的刻板印象卻沒有太大改變。Goffman 的編碼主要包括六個類別：相對大小（relative size）、功能位階（function ranking）、家庭場景（the family scene）、女性撫觸（feminine touch）、儀式性臣服（ritualization of subordination）和退縮感（licensed withdrawal）。由於相對大小和功能位階主要針對男女差異，而本研究只針對男性模特兒編碼，因此沒有就這兩個變項進行編碼。最後，我們只採用 Goffman 編碼類別中的四個變項對男性模特兒進行編碼。分別為：家庭場景、女性撫觸（指裝飾性的觸摸和自我撫觸）、儀式性臣服（通常指模特兒表現為屈身、屈膝、歪頭和身子、躺臥或者開懷大笑）和退縮感（通常指模特兒用手捂臉／嘴、轉頭／目光、講電話或正從場景中退出）。另外，Kang 在 1997 年為 Goffman 編碼類別新增兩個類別：身體展演（body display，指模特兒裸體或穿著性感暴露）和獨立自信（independence/self-assurance，指模特兒是否具有獨立感而給人的整體印象）。根據這些視覺編碼，本研究所發展出來的假設為：

研究假設六：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒較少使用女性撫觸；

研究假設七：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒較少出現於家庭場景中；

研究假設八：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒較少顯露儀式性臣服；

研究假設九：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒較少顯露退縮感；
研究假設十：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒較少進行身體展演；
研究假設十一：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒顯得更具有獨立性。

Kress & Van Leeuwen (1996) 也發展出一套綜合的視覺符號學理論，特別適合質性符號學的分析。Kress 和 Van Leeuwen 認為，男性形象可以從三個面向分析，第一個是呈現面向，關心廣告內容中人與人之間的關係。呈現面向又分為敘事性的陳述和概念性的陳述，前者是動態的，強調正在發生什麼，參與者之間的聯結是透過能量和方向，例如：視線和姿勢；後者是靜態的，強調一個概念，參與者之間的連結是透過關係、結構和分類。相關的假設為：

研究假設十二：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常參與陳述性（即動態性）的過程，而非概念性（即靜態性）的過程；
研究假設十三：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常表現為行動者（actor or doer），而非表演（behave or express）。

Kress 和 Van Leeuwen 所提出的第二個面向是互動面向，關注廣告內的人物和觀看者之間的關係。這個面向主要透過廣告中模特兒的視線（例如是否看鏡頭），與觀眾的距離（近鏡頭、中鏡頭和遠鏡頭），觀眾看模特兒的角度（清楚或模糊，仰視或俯視），和模特兒的面部表情來傳遞內在的意義。例如，Kress & Van Leeuwen (1996) 認為只呈現頭和臉代表親密距離；頭和肩膀入鏡代表近的私人距離；腰以上代表遠的私人距離；全身代表近的社會距離；全身周圍有空間代表遠的社會距離；遠遠的至少四五個人的全身代表公眾距離。清晰逼真的鏡頭，超過現實時，代表感官編碼的取向（sensory coding orientation）, 強調感官的刺激和享樂。而藝術化的抽象呈現，則代表夢幻和想像。本研究據此所提出的相關假設為：

研究假設十四：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常使用仰視或正面的鏡頭，較少使用傾斜的鏡頭；
研究假設十五：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常直視鏡頭；
研究假設十六：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常保持公眾距離而非親密距離；

研究假設十七：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常用清晰真實、而非幻想模糊的鏡頭呈現。

Kress 和 Van Leeuwen 所提出的第三個面向是布局（layout）和成分（composition），關注不同的繪圖成分，根據其在畫框中的位置，相互之間存在的正式關係。例如，Kress & Van Leeuwen (1996) 認為單頁或雙頁的廣告中左邊縱軸上的物體通常語義上代表「既定的」、「理想的」和「已知的」，右面代表「新的」、「現實的」、「有爭議的」和「未知的」。本研究據此提出的相關假設為：

研究假設十八：與其他男性模特兒相比，運動員模特兒更常出現在廣告的左上方，而非右下方。

根據文獻回顧中的研究假設，本研究的研究架構整合如圖 1 所示。由於每個社會的文化傳統不同，因此而有不同的霸權男性氣概，進一步影響了男性生活時尚雜誌廣告中男性模特兒的身體形象。然而，這個影響的效果受到男性模特兒是否為運動員的調節，即運動員模特兒，與其他男性模特兒相較，會更強化霸權性男性氣概對男性身體形象的影響，也就是呈現出更多的男性刻板印象。這個刻板的男性身體形象的具體呈現，在本研究中進一步透過三種不同的編碼方式進行分析和代表，包括：（一）Courtney & Lockeretz (1971) 編碼系統中的功能角色、社

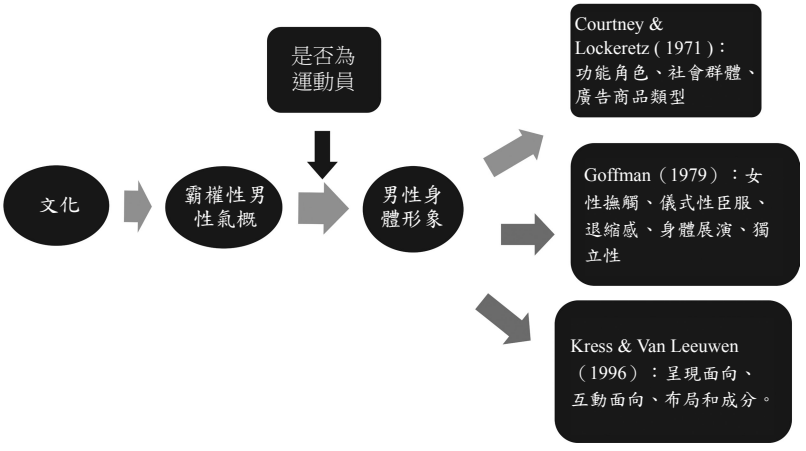

圖 1：本研究的研究架構圖

資料來源：本研究自行整理。

會群體和廣告商品類型；（二）Goffman (1979) 編碼系統中的女性撫觸、儀式性臣服、退縮感、身體展演和獨立性；以及（三）Kress & Van Leeuwen (1996) 編碼系統中的呈現面向、互動面向、布局和成分。

貳、方法

為了探究上述所提出的研究問題與假設，本研究在第一階段，使用量化內容分析方法進行預試，就 2008 年至 2010 年之間臺灣、中國、和美國三個社會之中，最受歡迎的男性生活時尚雜誌廣告（n = 636）內容的男性運動員形象與男性氣概，進行分析，試圖瞭解男性運動員模特兒與其他模特兒在雜誌國別、年齡、種族、男性氣概類型、扮演角色、社會群體、目光和產品類別上的差異。選取男性生活時尚雜誌中的廣告作為分析對象，是因為它是新男性氣概的視覺符號最早也是最集中表現的場域 (Nixon, 1997)。除了展演粗獷陽剛作為理想的男性氣概，它還展演各種不同類型的新男性氣概，顯示出在一般生活形態中的不同類型男性氣概相互競爭的結果。本研究並未在抽樣上，直接選取運動雜誌中的男性模特兒，因為我們認為如此等於預設了運動員所常具有的特徵（例如身體、速度、耐力上的優勢），是雜誌讀者偏好的男性氣概。

在第二階段，再針對使用男性運動員代言的 23 篇樣本廣告，使用 Goffman (1979) 的編碼系統進行內容分析，和 Kress & Van Leeuwen (1996) 的編碼進行視覺符號學的分析。

一、抽樣

本研究隨機選取 3 期 2008 ~ 2010 年臺、中、美三國最受歡迎的 3 本男性生活時尚雜誌，包括：美國的 *GQ*、*Esquire* 和 *Men's Health*，中國的 *Esquire*、*Men's Health* 和 *FHM*，臺灣的 *GQ*、*Cool* 和 *Men's UNO*。抽樣雜誌的日期刻意避開特殊的節日（如情人節、聖誕節和父親節）。最後，內容分析的樣本包括 9 期雜誌（3 本雜誌 × 每本 3 期）中的 636 則廣告。具體而言，各國男性生活時尚雜誌所抽樣的廣告數目分別為臺灣 215 則、美國 309 則、和中國 112 則。從數量的差異即可看出，中國男性生活時尚雜誌的廣告市場自由化和商業化程度都是最低的，因此具有最少的男性產品和針對男性消費者的廣告。

本研究的分析單位為每則全頁廣告中的主要男性模特兒，如果相同的廣告出

airiti

現在不同的雜誌，也會重複編碼。而視覺符號學的分析只包括所有以運動員為主要模特兒的廣告（$n = 23$）。

二、編碼過程

在第一階段，本研究針對每個男性模特兒的樣本，進行編碼。主要採用的編碼架構包括：袁支翔、蕭蘋（2011）所發展的男性氣概類型，以及 Courtney & Lockeretz (1971) 所發展的男性角色、社交場景和廣告商品的編碼類別。袁支翔、蕭蘋（2011）所發展的男性氣概類型編碼類別，是以前人的研究 (Englis, Solomon, & Ashmore, 1994; Frith, Cheng, & Shaw, 2004; Nixon, 1997; Solomon, Ashmore, & Longo, 1992) 做為基礎，將男性氣概分為七種類型，包括：粗獷陽剛、斯文、嚴肅幹練、活潑陽光、流行酷男、性感和中性。具體的操作型定義請參考他們的研究。另外，每個樣本模特兒也根據他們的職業、角色、社交場景、廣告產品類別和眼神，進行編碼。編碼的工作，由兩個中英文皆流利、受過編碼訓練的傳播研究生負責。編碼之前，我們先使用一個單獨的（不屬於本研究樣本）臺灣雜誌的樣本（n = 149，佔總樣本的 23.4%），訓練編碼員熟悉每個編碼類別的定義。最後正式樣本的編碼效度分別為 0.86、1、1、 0.95 和 .91。

在第二階段，本文的第一作者運用 Goffman (1979) 和 Kress & Van Leeuwen (1996) 的視覺符號學的變項，分析了 23 則運動員模特兒的廣告。編碼的類別包括：Goffman (1979) 所發展的儀式性臣服和女性撫觸視覺編碼類別，以及 Kress & Van Leeuwen (1996) 的視覺符號編碼類別：呈現、互動和布局成分等三個面向。

參、結果

一、男性運動員的總體形象呈現

內容分析的結果發現，運動員不常被用來做為產品的代言人。正如表 1 的內容所呈現，在 636 則廣告中，只有 23 個（3.6%）廣告的男性主角是運動員。其中 13 個人是可以辨認身分的大牌國際運動明星。這些廣告中的運動員模特兒除了 5 個不知名的亞洲運動員外，其他都是西方人（其中 7 個是非洲裔黑人、11 個為白人）。這些運動員模特兒大部分（96.4%）在 21 到 40 歲之間。與其他男模特兒相比，他們最常展現的男性氣概為粗獷陽剛（$X^2 = 64.43$, $df = 3$, $p < .001$）。因此研究假設一得到支持。跨文化比較發現，美國雜誌廣告並沒有比臺灣和中國

airiti

	運動員	其他模特兒
雜誌國別		
臺灣	8（28.6%）	207（34%）
美國	13（46.2%）	296（48.7%）
中國	7（25%）	105（17.3%）
$X^2 = 1.17$, $df = 2$, $p = .56$.		
男性氣概類型		
粗曠陽剛	15 (53.6%)	50 (8.2%)
斯文	2 (7.1%)	177 (29.1%)
流行酷男	1 (3.6%)	171 (28.1%)
其他	10 (35.7%)	210 (34.5%)
$X^2 = 64.43$, $df = 3$, $p < .001$; Cramer's V = .32, $p < .001$.		
扮演角色		
專業或休閒角色	16 (57.1%)	115 (19%)
家庭或裝飾性	12 (42.9%)	491 (81%)
$X^2 = 23.78$, $df = 1$, $p<.001$; Cramer's V = .19, $p < .001$.		
社會群體		
個人	24 (92.3%)	457 (76%)
與別人一起	2 (7.7%)	144 (24%)
$X^2 = 3.69$, $df = 1$, $p = .055$; Cramer's V = .08, $p = .055$.		
目光		
直視鏡頭	13 (46.4%)	291(47.9%)
凝視他處	15 (53.6%)	316 (52.1%)
$X^2=.025$, $df = 1$, $p = .88$.		
產品類別		
美容保養品 & 衣服	9 (32.1%)	405 (66.6%)
其他產品	19 (67.9%)	203(33.4%)
$X^2 = 14$, $df = 1$, $p < .001$; Cramer's V = .15, $p < .001$.		

表 1：運動員與其他男性模特兒在雜誌國別、男性氣概類型、扮演角色、社會群體、目光和產品類別上的差異

資料來源：本研究自行整理。

的雜誌廣告更常使用運動員代言產品（$X^2 = 2.01$, $df = 4$, $p = .73$）。因此，研究假設二沒有得到支持。

值得注意的是，跨國比較發現，雖然美國男性雜誌廣告比中國和臺灣更常呈現粗獷陽剛型的男性氣概，但這一類型的男性氣概即使在美國的雜誌廣告中也不再是最受歡迎的類型，只佔所有廣告模特兒的 12.9%。卡方和交叉分析的結果表

明，運動員模特兒確實較多具有傳統的男性角色，亦即具有職業和休閒的角色，而非家庭和裝飾的角色（$X^2 = 23.78$, $df = 1$, $p < .001$），而且他們更常一個人單獨出現（$X^2 = 3.89$, $df = 1$, $p < .05$），也比較少出現在美容保養品和衣服的廣告中（$X^2 = 14$, $df = 1$, $p < .001$）。在社交背景方面，除了 3 個人被球迷和記者包圍之外，其他都是模特兒一個人，沒有他人的陪伴。因此，研究假設三、四和五皆獲得支持。

二、男性運動員的 Goffman 編碼類目的呈現

本研究繼續針對 23 則呈現運動員的樣本廣告，根據 Goffman (1979) 的編碼系統，進行內容分析，結果發現，他們當中沒有人的手在做裝飾性的撫摸、或者摟抱物品、自己或他人。他們當中也沒有人的眼睛是茫然或放空的，他們的目光通常是專注並且具有目標的。沒有人呈現退縮感，例如用手摀嘴或臉、講電話或者從場景中退出。總體而言，男性雜誌廣告中的運動員圖像，不存在 Goffman 所定義的女性撫觸和退縮感。

廣告中的運動模特兒沒有一個是和自己的家人在一起，處於家庭的場景中。除了有一個黑人模特兒是坐在地上大笑外，沒有人出現大笑、彎腰、屈膝、歪頭／身子，躺臥這些「儀式性臣服」的舉動。除了沐浴精廣告中有上半身披著毛巾的運動員，以及肌肉強健藥廣告中的拳擊運動員之外，沒有人故意裸露身體，他們總是穿著運動服或者制服。幾乎所有的圖像都表現出自信和獨立的形象。因此，研究假設六至十一皆獲得支持。

三、男性運動員的視覺符號類目呈現

總體而言，絕大部分的運動員都被呈現為動作者，處於某一個動態的過程中。他們不是專注於他們所從事的運動，就是在與身邊的球迷分享個人體驗，參與者之間透過視線和姿勢，進行能量與方向上的聯結。廣告也通常被製作成一個敘事性的陳述。因此，這些結果符合研究假設十二和研究假設十三的預測。

此外，所有的廣告都使用高度清晰的畫面，給讀者身臨其境和感官上的享受，符合研究假設十六。最後，與其他男性模特兒相比，運動員模特兒幾乎都出現在廣告的上方或者左方，凸顯他們代表既定的和已知的優越社會地位。這個結果支持研究假設十八的預測。我們發現廣告拍攝男運動員模特兒的角度（研究假設十四）、眼神（研究假設十五）和社會距離（研究假設十七）並非固定於某一

種形態，而需要在具體的場景中進一步討論，運動員的知名度和種族扮演者重要的調節作用。

為了更具體的分析，我們按照 Kress & Van Leeuwen (1996) 的符號學呈現面向，將男性雜誌廣告中的運動員的圖像大致分為三類：第一類為處於運動中的運動員，他們大多數全身入鏡，加上仰視的攝影角度，保持與觀眾的公眾距離。第二類是作出運動動作的半靜態運動員，他們大多數是膝蓋以上入鏡，配合仰視的攝影角度，與觀眾保持較近的距離，既不會過分的親密，又保持成功者的光環。最後一類是靜態的運動員，他們都是不知名、非白人的運動員，沒有成功運動員的光環，與讀者保持較近的社會距離。以下，將更詳細的介紹這三類運動員的廣告內容及其形象：

第一類是正在運動中的運動員。這類運動員都專注於他們所從事的運動，因此他們的目光是沒有看著鏡頭，而是沉醉於運動（使用運動廣告的用品）所帶給他們的享受。他們常常是單獨一人，全身入鏡，大多數時候他們是仰視，極少平視，觀眾可以近距離清楚看到他們的動作、臉和表情。他們的表情因為專注而沒有笑容，因此他們也沒有直接向觀眾發出邀請進入某種個人性的關係，相反的他們是在展示他們的速度、力量和頑強拼搏的精神。這種不看觀眾的形象，其實是在邀請觀眾成為隱形的旁觀者，而運動員則成為一種訊息來源、被注視的物體、和去人性化的展示品。

這一類的廣告又包括知名運動員和不知名的運動員兩種，知名的運動員包括：游泳運動員 Michael Fred Phelps II 為 Mazda 6 做的廣告，它的口號是「技高一籌，為贏而生」；2009 滑雪世界杯總冠軍 Aksel Lund Svindal 為 Kappa 做的廣告，它的口號是 “We are one”；美國 NBA 籃球運動員 Latrell Sprewell 為 Dada 運動鞋做的 2 則廣告，口號是 “Spinnah’s on my feet”；美國 NBA 籃球運動員 Derrick Rose 為 adidas 做的廣告，廣告詞是 “Impossible is nothing”。這一類的運動員大多出現在廣告的左上方，凸顯他們代表既定、已知的優越社會地位。而品牌的 LOGO 則出現在右上方，顯現出產品與明星球員的內在聯結，和產品所具有的重要輔助功能。

不知名的運動員，則是指文字沒有標識，觀眾也無法透過圖像辨識其身分的運動員，以及由模特扮演的運動員角色，包括：Nautica 使用一個正在跑步的運動員為 2010 年 Nautica 鐵人三項賽做的廣告；Asics 運動用品使用正在跑步的運動員衝出一團污水，它的廣告詞是 “Running cleanses the mind and body”；Nike 使用一個在練習高空花式腳踏車的運動員，口號是「摔不死，就再來吧」；李寧

運動用品使用正在騎腳踏車、跑步和做重量訓練的運動員做廣告，廣告詞分別是「隨心所欲，隨行穿越」和「甩掉窮忙，壯大自己」。這類廣告同樣都用仰視的拍攝角度，拍攝運動員的全身，強調運動員正在進行重要的運動過程。但是有趣的是，這類廣告會增加一些人為的藝術效果，例如獵豹、駿馬奔跑的圖像、虛擬的渾濁水牆、書寫內心告別的塗鴉牆、高難度的運動表現等作為輔助品，以顯示運動員所具有的速度、力量和耐力。

第二類是在動、靜之間的明星運動員。這類的運動員並沒有在運動，但是卻呈現出某種動態的過程。他們用一些運動器材、場景或過去比賽的照片作為背景，提醒觀眾他們所具有的運動成績和出色表現。這些運動員全部都是可以辨識姓名和身分的，其中有五個是單獨出現的，三個是被記者和球迷簇擁著的。

那些單獨出現的運動員，皆做出運動的動作，但顯然不是出現在真實的比賽場景中。這包括最有價值的冠軍四分衛 Eli Manning 為 Citizen 做的廣告，他目光直視鏡頭，手裡拿著美式足球，作出準備發球的動作，標語是 “unstoppable”。重量級拳擊冠軍 Nathan Joel Marquardt 和 Luke Harris 分別為 Whey Protein 做的廣告，前者帶著拳擊手套，直視鏡頭，舉著手作出準備出拳的動作，這個廣告的標語為 “Build muscle that performs”；後者帶著保護手套，同樣直視鏡頭叉腰站在拳擊沙袋前面，配合的廣告詞為 “Achieving perfection”。另外，Skechers 廣告則有退休的美式足球運動員 Joe Montana，他用 Skechers 的運動鞋作出準備投球的姿勢，發出的口號是 “Get back in the game”。顯然，這些運動員的動作雖然不是完全動態的，但他們仍然是 doers，傳遞出某種能量和方向的運動動作。稍稍不同的是美式足球運動員 Matt Ryan 為 Gillette 剃鬚膏和沐浴乳做的廣告中，他正在走出他的更衣室 , 而隔壁他漂亮的女朋友則正高興地坐在沙發上等待他。

另外三個運動明星是被記者和球迷簇擁著，這包括美國職棒大聯盟運動員 Jeter Park、美式足球運動員 Matt Ryan、和網球運動員 Andre Agassi。他們面帶微笑，被記者、小朋友和球迷簇擁在畫面的中間偏上的位置，顯示出重要的社會地位。他們的姿勢和廣告語都在向觀眾發出邀請。例如：大聯盟運動員 Jeter Park 和美式足球運動員 Matt Ryan 為 Gillette 的止汗劑所做的廣告，他們兩個人都向前方伸出手，邀請觀眾與他們一樣，使用 Gillette 的止汗劑，它的標語為 “The best a man can get”。而 Andre Agassi 為 Longines 手錶所作的廣告則是 “Elegance is an attitude”。 這些運動員皆被置於仰視的角度，拍攝到腰部以上的部位，與觀眾保持一個相對運動中的運動員較接近的距離。這三個人的形象好像在邀請觀眾（特別是怕在眾人面前流汗的男性觀眾、或者想要參加運動的男性）與他們建立某種

虛擬的社會紐帶。這種形象在一定程度上也將女性觀眾、那些不注重儀表和不想運動的男性觀眾排除在外。

最後一類是完全靜態的不知名運動員，他們的運動員身分是透過身穿運動員的服裝和廣告詞所描述的背景而顯示的。觀眾無法透過文字和圖像辨識他們的身分，很可能是由模特所扮演的運動員角色。有趣的是，他們都不是白人。他們大多直視鏡頭，攝影的角度都與觀眾保持一致的水平高度，鏡頭清晰真實。他們所宣傳的產品分別為 K1X 籃球品牌、L'Oreal 男士潤膚霜、GNC 男士營養素和運動飲料。K1X 籃球品牌使用一個黑人模特兒，坐在地上大笑，他是所有模特兒中唯一大笑且坐在地上的人，可能因為 K1X 的產品定位為「德國街頭籃球品牌」，而大笑的黑人是街頭籃球愛好者的代表形象。正如前文所提到的，所有的運動員廣告中，沒有模特兒表現出 Goffman (1979) 所定義的「儀式性臣服）的動作，包括彎腰、屈膝、歪頭／身子，躺臥或開懷大笑的姿態和表情。可見，男性運動員被媒體塑造成為一個男性優越地位的社會指標，而街頭的黑人則是唯一的例外。

另外 L'Oreal 男士潤膚霜廣告中的亞裔模特兒，是所有運動員模特兒中，唯一穿著西裝、且拍攝臉部和肩膀特寫的模特兒，這也許是因為其所促銷的商品是男性護膚品，所以有必要拉近鏡頭，顯示出他皮膚的質地。雖然如此，在畫面的左上角，還是有搭配三張他參加山地越野馬拉松的照片，以強調他的運動成就。廣告的口號則是 "Self-defense for our skin"。

另外一位男性黑人運動員則是出現在 GNC 男士營養素的廣告中，他身穿運動服，面帶微笑地站在那裡，雙手叉腰，展現出健康強壯的體魄。產品的廣告標語為 "Body building for everybody"。還有在一個廣告中，一位男運動員模特兒是單獨坐在長凳上的黑人，顯然他剛參加完比賽，看來非常的疲倦，雙肘支撐在膝蓋上，手裡拿著 GNC 的 Pro3 運動飲料，表情嚴肅地直視鏡頭。廣告詞為 "Unleash your potential"。這是所有的運動員模特兒中，唯一表現出疲勞和一點哀愁狀態的運動員形象。

肆、討論

本研究針對男性生活時尚雜誌屠量化內容分析結果發現，無論是在臺灣、中國、還是美國，普通運動員與體育明星都不常代言男性生活時尚雜誌中的廣告。Stone et al. (2003) 認為可能的原因是，近年來一些美國男性運動員明星，出現各種醜聞，傷害了品牌形象，使廣告商望之卻步。但本研究認為更令人信服的原因

可能是以消費為基礎的新男性氣概的崛起。因為，與其他男模特兒相比，運動員模特兒主要展現的是粗獷陽剛的男性氣概。然而，粗獷陽剛的男性氣概已不再是所謂的全球霸權性男性氣概 (Connell & Wood, 2005)。粗獷陽剛是一種較為傳統的男子氣概，常具有強健肌肉、堅毅表情、剛毅、有稜有角的五官輪廓、膚色黝黑等特質，表露出強勢、勇猛、不修邊幅的表情或姿勢。此種男性氣概通常強調的是男人的生產、工作和責任感 (Chapman, 1988; Osgerby, 2003)。根據 Tan, Shaw, Cheng, & Kim (2013) 的研究發現，目前臺、中、美三個國家的男性生活時尚雜誌廣告內容中，最流行的男性氣概為斯文幹練和流行酷男兩種類型，強調消費、享樂和展演 (Chapman, 1988; Osgerby, 2003）。斯文幹練的男性模特兒比較年長，展現書生型的樣貌，文明、禮貌、有教養，展現出自信、堅定的表情，帶給觀者成熟穩重的感覺。流行酷男則比較年輕，這一類型的模特兒常穿著流行的服飾與配件，可能擺出挑釁的姿勢，流露出自由與反叛的氣質，沒有表情或表情冷峻，容易產生距離感，常以斜眼示人，甚至表現出對其他事物不屑一顧的態度。斯文幹練和流行酷男這兩種男性形象都強調透過消費和流行監控自己的身體，展示個人品味和風格，都是建立在消費品牌上的男性氣概 (Alexander, 2003; Pountain & Robins, 2000)。這兩種男性氣概所配合的是日益強調時尚生活行銷（lifestyle marketing）而非產品行銷（product marketing）的全球性商品廣告市場 (Chapman, 1988; Crewe, 2003)。這些研究都有助於理解為什麼男性運動員最常代表的粗獷陽剛型的男性氣概較少出現在男性生活時尚雜誌的廣告中。

從文化上看，三個國家的男性生活時尚雜誌廣告之間的差異不大。雖然美國雜誌的廣告內容中出現較多的運動員模特兒，但是由於總量不大，所以這個差異的意義很小。另外，三個國家的男性生活時尚雜誌廣告中所呈現的男性氣概類型之間，也沒有達到顯著的差異，可見，三個國家的男性雜誌皆一致性的使用前文所提及的強調消費、外貌和時尚的全球男性氣概——斯文幹練和流行酷男。

雖然運動員所代表的粗獷陽剛的男性氣概並非全球男性氣概，但是他們在廣告中出現的形象仍然具有加強男性霸權的作用。與其他男性模特兒相比，他們較多具有傳統的、職業與休閒的男性角色，一個人單獨出現，較少出現在美容保養品和服裝的廣告中。質性的視覺符號學分析發現，廣告中的男運動員模特兒，不存在 Goffman (1979) 所定義的女性撫觸、家庭場景、儀式性臣服、退縮感和故意裸露身體，相反的他們總是顯得非常自信和獨立。絕大多數運動員模特兒處於動態或相對動態的過程當中。在這些行動中，運動員，特別是明星，都是整個廣告

的重心和焦點，被其他人等待和簇擁的對象，他們透過眼神、表情、姿勢、動作，俯視鏡頭和圖片中的位置，掌控著廣告中其他參與者、以及和觀眾溝通的能量和方向。可見，廣告中的運動員形象，強有力的建構、合理化和加強男性霸權。

在種族方面，在本研究的樣本中，西方運動員遠遠多於亞洲運動員。可以辨別身分的運動明星全部都是西方運動員，他們都是在為外國的國際性的品牌產品做廣告。值得注意的是，運動員模特兒的形象呈現方式會受其知名度和種族的影響。一方面，正如前文所述，不知名的黑人運動員常被用來代表與運動員正面的光輝形象相反的負面形象。雖然前文提及幾乎所有的運動員都不存在 Goffman (1979) 所定義的女性特徵，但是唯一的例外是 2 個不知名的黑人運動員，他們一個顯得很疲憊（運動飲料的廣告），一個坐在地上開懷大笑（街頭籃球品牌廣告）。疲憊的外貌削弱了他自信樂觀的外貌，而坐在地上開懷大笑則屬於儀式性臣服的一種表現。這兩個模特兒，和另外一個無名的黑人運動員（GNC 男性營養素），是少數沒有被呈現為行動者的運動員模特兒。

另一方面，從知名度上看，非明星運動員常常需要用藝術效果來加強說明他們所代表的速度、力量、技巧和耐力；而明星運動員則不需要。他們的優秀運動記錄似乎就是最好的說明。所以即使他們不使用比賽或運動中的圖像，穿著套裝或休閒服，人們也可以辨識出他們。

最後，廣告產品的類型似乎也是男性運動員形像的影響因素之一。通常，比賽中的圖像，因為缺乏與觀眾眼神、表情和姿勢上的互動，會呈現比較遠的社會距離，成為被注視和去人性化的展示品，因此常被用來塑造品牌（大多數是運動品牌）、而非特定產品的形象。而非比賽的圖像，則可以透過直視鏡頭、微笑和招手來拉近與觀眾的距離，常常用在比較便宜的大眾化商品行銷上。

本文的主要局限在於只透過廣告雜誌文本的分析來推測廣告中運動員形象的決定因素。未來研究可以透過訪談的方法直接詢問廣告商和雜誌編輯，更深瞭解運動員形象再現的意義、原因和結果。另外，也可以透過對男性讀者的訪談，瞭解讀者如何解讀廣告中所呈現的運動員模特的形象，因為閱聽人本身才是意義的生產者。但值得指出的是，本文批判性的審視了流行媒體如何建構和再現男性角色，特別是男性運動員的角色，過去的研究比較少涉及這個領域。本文的研究發現可以幫助我們更深入的瞭解，廣告中的運動員形象如何建構、合理化和加強男性霸權。我們不應該將這種建構視為理所當然，因為這種形象有可能會排擠女性觀眾、以及不注重儀表和身體不夠健壯的男性觀眾。

airiti

參考書目

黃淑玲（2004）。〈男性研究需要被納入教科書與性別研究課程〉，《女學學誌：婦女與性別研究》，17：116-123。

袁支翔、蕭蘋（2011）。〈展售男性氣概：男性生活時尚雜誌呈現的新男性形象分析（1997-2006 年）〉，《新聞學研究》，107：207-243。

Adams, M. L. (2006). The game of whose lives? Gender, race and entitlement in Canada's "national" game. In D. Whitson & R. Gruneau (Eds.), *Artificial ice: Hockey, culture, and commerce* (pp. 71-84). Ontario, Canada: Broadview Press.

Agrawal, J., & Kamakura, W. A. (1995). The economic worth of celebrity endorsers: An event study analysis. *Journal of Marketing*, *59*, 56-62. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/1252119

Alexander, S. M. (2003). Stylish hard bodies: Branded masculinity in *Men's Health* magazine. *Sociological Perspectives*, *46*, 535-554.

Artz, L., & Murphy, B. O. (2000). *Cultural hegemony in the United States*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Belch, G. E., & Belch, M. A. (2003). *Advertising and promotion: An integrated marketing communications perspective* (6th international ed.). Boston, MA: Irwin/McGraw-Hill.

Boni, F. (2002). Framing media masculinities: Men's lifestyle magazines and biopolitics of the male body. *European Journal of Communication*, *17*, 465-478.

Bowker, A., Gadbois, S., & Cornock, B. (2003) Sports participation and self-esteem: Variations as a function of gender and gender role orientation. *Sex Roles*, *49*, 47-58.

Broccias, C., & Canepa, D. (2005). The body, the mind and the arts: An investigation into the major metaphor types used in football match reports. *ESP Across Cultures*, *2*, 21-33.

Bryson, L. (1987). Sport and the maintenance of masculine hegemony. *Women's Studies International Forum*, *10*, 349-360.

Budgeon, S. (2003). Identity as an embodied event. *Body and Society*, *9*(1), 35-55.

Burkitt, L. (2008). *China's top 25 stars*. Retrieved from http://www.forbes.com/global/2008/0630/049.html

airiti

Bush, A. J., Martin, C. A., & Bush, V. D. (2004). Sports celebrity influence on the behavioral intentions of generation Y. *Journal of Advertising Research*, *44*, 108-118.

Chapman, R. (1988). The great pretender: Variations on the new man theme. In R. Chapman & J. Rutherford (Eds.), *Male order: Unwrapping masculinity* (pp. 225-248). London, UK: Lawrence & Wishart.

Choi, S. M., Lee, W.-N., & Kim, H.-J. (2005). Lessons from the rich and famous: A cross-cultural comparison of celebrity endorsement in advertising. *Journal of Advertising*, *34*(2), 85-98.

Connell, R. W. (2000). *The men and the boys*. Berkeley, CA: University of California Press.

-- (1998). Masculinities and globalization. *Men and Masculinities*, *1*, 3-23.

-- (1993). The big picture: Masculinities in recent world history. *Theory and Society*, *22*, 597-623.

Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic masculinity: Rethinking the concept. *Gender & Society*, *19*, 829-859.

Connell, R. W., & Wood, J. (2005). Globalization and business masculinities. *Men and Masculinities*, *7*, 347-364.

Courtney, A. E., & Lockeretz, S. W. (1971). A woman's place: An analysis of the roles portrayed by women in magazine advertisements. *Journal of Marketing*, *8*(1), 92-95.

Craig, S. (1992). Considering men and the media. In S. Craig (Ed.), *Men, masculinity, and the media* (pp. 1-8). Thousand Oaks, CA: Sage.

Crewe, B. (2003). *Representing men: Cultural production and producers in the men's magazine market*. Oxford, UK: Berg.

Davis, K. (2002). "A dubious equality": Men, women and cosmetic surgery. *Body & Society*, *8*(1), 49-65.

Dworkin, S. L., & Wachs, F. L. (2000). The morality/manhood paradox: Masculinity, sport, and the media. In J. McKay, M. A. Messner, & D. Sabo (Eds.), *Masculinities, gender relations, and sport* (pp. 47-66). Thousand Oaks, CA: Sage.

Edwards, T. (2003). Sex, booze and fags: Masculinity, style and men's magazines. In B. Benwell (Ed.), *Masculinity and men's lifestyle magazines* (pp. 132-146). Oxford, UK: Blackwell.

Englis, B. G., Solomon, M. R., & Ashmore, R. D. (1994). Beauty before the eyes of beholders: The cultural encoding of beauty types in magazine advertising and music television. *Journal of Advertising*, *23*(2), 49-64.

Frith, K. T., Cheng, H., & Shaw, P. (2004). Race and beauty: A comparison of Asian and Western models in women's magazine advertisements. *Sex Roles*, *50*, 53-61.

Frith, K. T., & Sengupta, S. (1991). Individualism and advertising: A cross-cultural comparison. *Media Asia*, *18*(4), 191-194.

Goffman, E. (1979). *Gender advertisements*. New York, NY: Harper & Row.

Harris, J., & Clayton, B. (2002). Femininity, masculinity, physicality and the English tabloid press: The case of Anna Kournikova. *International Review for the Sociology of Sport*, *37*, 397-413.

Harry, J. (1995). Sports ideology, attitudes toward women, and anti-homosexual attitudes. *Sex Roles*, *32*, 109-116.

Hirose, A., & Pih, K. K.-h. (2010). Men who strike and men who submit: Hegemonic and marginalized masculinities in mixed martial arts. *Men and Masculinities*, *13*, 190-209.

Holbrook, M. B. (1987). Mirror, mirror, on the wall, what's unfair in the reflections on advertising? *The Journal of Marketing*, *51*(3), 95-103.

Jansen, S. C., & Sabo, D. (1994). The sport/war metaphor: hegemonic masculinity, the Persian Gulf War, and the New World Order. *Sociology of Sport Journal*, *11*, 1-17.

Kilburn, D. (1998). Star power. *Adweek*, *39*(2), 20-21.

Kimmel, M. S., & Messner, M. A. (Eds.). (2004). *Men's lives* (6th ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.

Kolbe, R. H., & Albanese, P. J. (1996). Man to man: A content analysis of sole-male images in male-audience magazines. *Journal of Advertising*, *25*, 1-20.

Kress, G. R., & Van Leeuwen, T. (1996). *Reading images: The grammar of visual design*. London, UK: Routledge.

Lear, K. E., Runyan, R. C., & Whitaker, W. H. (2009). Sports celebrity endorsements in retail products advertising. *International Journal of Retail & Distribution Management*, *37*, 308-321.

Lines, G. (2001). Villains, fools or heroes? Sports stars as role models for young people. *Leisure Studies*, *20*, 285-303.

Louie, K. (2002). *Theorising Chinese masculinity: Society and gender in China*. Cambridge. UK: Cambridge University Press.

Mager, J., & Helgeson, J. (2011). Fifty years of advertising images: Some changing perspectives on role portrayals along with enduring consistencies. *Sex Roles*, *64*, 238-252.

Messner, M. A. (1990). When bodies are weapons: Masculinity and violence in sport. *International Review for the Sociology of Sport*, *25*, 203-220.

Messner, M. A., Hunt, D., Dunbar, M., Chen, P., Lapp, J., & Miller, P. (1999). Boys to men: Sports media. Messages about masculinity: A national poll of children, focus groups, and content analysis of sports programs and commercials. *Children Now*. Retrieved from http://library.la84.org/9arr/ResearchReports/boystomen.pdf

Nixon, S. (1997). Exhibiting masculinity. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London, UK: Sage.

Osgerby, B. (2003). A pedigree of the consuming male: Masculinity, consumption and the American 'leisure class.' In B. Benwell (Ed.), *Masculinity and men's lifestyle magazines* (pp. 57-86). Oxford, UK: Blackwell.

Peng, T. K. (2006). Construct validation of the Bem Sex Role Inventory in Taiwan. *Sex Roles, 55*, 843-851.

Pope, H., Phillips, K. A., & Olivardia, R. (2000). *The Adonis complex: The secret crisis of male body obsession*. New York, NY: Simon and Schuster.

Pountain, D., & Robins, D. (2000). *Cool rules: Anatomy of an attitude*. London, UK: Reaktion Books.

Ricciardelli, R., Clow, K. A., & White, P. (2010). Investigating hegemonic masculinity: Portrayals of masculinity in men's lifestyle magazines. *Sex Roles*, *63*, 64-78.

Schaefer, A. D., Parker, R. S., & Kent, J. L. (2010). A comparison of American and Chinese consumers' attitudes toward athlete celebrity endorsers. *Journal of Sport Administration & Supervision*, *2*(1), 31-40.

Shaw, P. (1999). Internationalization of the women's magazine industry in Taiwan: Context, process and influence. *Asian Journal of Communication*, *9*(2), 17-38.

Shaw, P., Eisend, M., & Tan, Y. (2014). Gender-role portrayals in international advertising. In H. Cheng (Ed.), *The Handbook of International Advertising Research* (pp. 299-312). West Sussex, UK: Wiley.

airiti

Sirakaya, E., & Sonmez, S. (2000). Gender images in state tourism brochures: An overlooked area in socially responsible tourism marketing. *Journal of Travel Research*, *38*, 353-362.

Solomon, M., Ashmore, R. D., & Longo, L. C. (1992). The beauty match-up hypothesis: Congruence between types of beauty and product images in advertising. *Journal of Advertising*, *21*(4), 23-34.

Song, G. (2004). *The fragile scholar: Power and masculinity in Chinese culture*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

Stone, G., Joseph, M., & Jones, M. (2003). An exploratory study on the use of sports celebrities in advertising: A content analysis. *Sport Marketing Quarterly*, *12*(2), 94-102.

Tan, Y., Shaw, P., Cheng, H., & Kim, K. K. (2013). The construction of masculinity: A cross-cultural analysis of men's lifestyle magazine advertisements. *Sex Roles*, *69*, 237-249.

Toffoletti, K. (2007). How is gender-based violence covered in the sporting news? An account of the Australian Football League sex scandal. *Women's Studies International Forum*, *30*, 427-438.

Vigorito, A. J., & Curry, T. J. (1998). Marketing masculinity: Gender identity and popular magazines. *Sex Roles*, *39*, 135-152.

Wells, W., Burnett, J., & Moriarty, S. (2005). *Advertising principles and practice* (6th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Wienke, C. (1998). Negotiating the male body: Men, masculinity, and cultural ideals. *Journal of Men's Studies*, *6*, 255-282.

Weinstein, M. D., Smith, M. D., & Wiesenthal, D. L. (1995). Masculinity and hockey violence. *Sex Roles*, *33*, 831-847.

Yang, X. S., Sparks, R., & Li, M. (2008). Sports sponsorship as a strategic investment in China: Perceived risks and benefits by corporate sponsors prior to the Beijing 2008 Olympics. *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, *10*, 63-78.

Zhang, J., & Norvilitis, J. M., & Jin, S. (2001). Measuring gender orientation with the Bem Sex Role Inventory in Chinese culture. *Sex Roles*, *44*, 237-251.

airiti

Journal of Communication Research and Practice, 7(2), pp. 179-201, July 2017

Masculinity and Sports: An Image Analysis of Sports Celebrities in Men's Lifestyle Magazine Advertisements

Tan, Yue

Assistant Professor, Institute of Marketing Communication, National Sun Yat-sen

Shaw, Ping*

Professor, Institute of Marketing Communication, National Sun Yat-sen University

Abstract

Using content analysis and semiotic analysis approaches, this study examines the representations of sports celebrities in the advertisements of men's lifestyle magazines in Taiwan, China, and the United States to determine how sports celebrity endorsements influence the media's representation of masculinities across cultures. The authors analyzed the content of 636 advertisements featured in the most popular men's lifestyle magazines from 2008 to 2010. Twenty-eight out of the total are recognizable athletes. Compared with other male models, sports celebrity models were more likely to be portrayed in a gender-stereotyped way (e.g., Tough and Macho, in recreational and professional roles, individually, and endorsing personal-care and sports products). In addition, in terms of the semiotic analysis, they are never portrayed in gaze aversion, feminine touch, licensed withdrawal and ritualization of subordination. The athletes are mainly represented as doers in narrative process, and portrayed in whole bodies, maintaining a public distance with the viewers.

Keywords: men's body image, sports celebrity, men's lifestyle magazine ads, content analysis, semiotic analysis

* Email: shawpin@cm.nsysu.edu.tw
Received: 2015.11.9
Accepted: 2016.2.15

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

airiti

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 203-234．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.020

「能動文本」的「互動機制與批判意義」：與布萊希特「間離法」的理論對話*

李明哲 **

世新大學新聞學系副教授

摘要

本文探討「能動文本」中因互動機制所展現的批判性意義給出。從互動機制在技術面的發展趨勢為出發點，往下論述互動機制與敘事性的文本理論關係，最後論及互動機制媒材本身的「程式慣例化」文本特質所能展現出的「間離效果」。本文以布萊希特戲劇理論所提出的「間離法」為理論參照，論述能動文本因互動機制所特有的「程式慣例化」之文本運作方式，以及因之可以帶出的文本批判性意義呈現模式。

關鍵詞：互動文本、互動敘事、互動機制、布萊希特、間離法

* 作者懇切感謝二位匿名審者對本文所提出寶貴之修改意見。若無這些意見，本文在論述方向上，即會有重大的缺失。再次感謝。本文感謝科技部專題研究計畫補助，計畫編號：103-2410-H-128-016。

** Email: lmcsilver@gmail.com

投稿日期：2015 年 7 月 3 日
接受日期：2016 年 2 月 15 日

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

airiti

壹、問題的思考點：數位寫作為什麼要互動？

一般在說明數位文本何以異於「傳統文本」時，「互動性」往往被提出為是具有決定性因素的重要文本特色。從早期文獻開始，互動性意識就是數位多媒體（digital multimedia）／數位媒體（digital media）區隔於傳統多媒材媒體（multiple media）例如電視、電影，或是單一媒材媒體如小說，最重要差異之所在 (Bhatnagar, 2002: 4; Miller, 2008: 54)。互動在多媒體系統／文本的討論中一直「處於核心地位」(Barfield, 2004: 8)，Bennett 甚至說道：當閱聽眾能與媒介互動，「新媒體」的時代才走入歷史 (Bennett, 2005: 9)。數位敘事寫作亦然，「關於敘事之未來的大多數文獻中，互動性是一條黃金標準」（Abbott, 2005 ／陳永國譯，2007：617）。對網路新聞而言，Brighton 和 Foy 強調 21 世紀的新聞，互動性將會成為重要的新聞價值指標 (Brighton & Foy, 2007: 43)；Bradshaw 和 Rohumaa 亦言互動會是網路新聞的核心特色 (Bradshaw & Rohumaa, 2011: 136)。

然而，本文「倒過頭來」思考一個提問：數位文本寫作為什麼要互動？的確，「互動性」是數位文本中非常具歷史性新意的一種文本特色。但，「有新意」是「互動呈現」在數位文本中非用不可的「理由」嗎？如果僅僅如此，那麼在數位文本中對互動呈現的使用，往往則易於流為「寫程式」（Paul, 2006: 118），或著只是一種「賞心悅目」心態的文本展現而已（Rieder, 2000 ／彭蘭譯，2003：179）。

就此而言，本文追問：互動式數位文本是否在其文本意義展現上，有其獨特的意義給出之可能性；這一獨特的意義給出型態就一般而言是「非數位互動文本」所無法展現的，或是較不易展現的。就此，本文的思索指向數位互動文本在其「互動機制」與「意義給出」之間的關係。在此前題下，本文更聚焦於數位敘事文本，從「敘事」與「互動機制呈現」之間文本理論關係，是本文所欲往下思考的線索。而在後文中，本文將指出因互動機制的程式慣例化之本文結構特色，使得互動式數位敘事文本是一種能夠給出具有反思性批判意義的敘事文本。

近幾年來，在 BBC、CNN、USA TODAY、THE WALL STREET JOURNAL、THE NEW YORK TIMES、中央社、《天下雜誌》等重要新聞／內容網站中可以看到，愈來愈多的網路新聞文本區塊內文（以下簡稱新聞內文）包含著各式各樣的互動機制，亦即讀者的點按、拖拉會有新聞內文內容上的變化或增加。如圖 1，當滑鼠點按某特定點時（藍色點），在文本中新的內容會相應的互動出現（即圖 1 的對話框處）。

圖 1：能動文本範例

資料來源：呂國禎、陳良榕（2015）。

文本將以「能動文本」這名詞來指認上述如此般的互動文本。這種文本中的互動機制是由作者所構思、所設置，互動機制是文本要展現其文意的必要組構元素，同時文本藉由受眾透過互動機制而形成的運動過程中，會改變其文本自身的外在物理性結構，亦即依本文關注面向而言，數位文本的「文本形式」會因互動而產生版型上的變化。這一「內文式能動文本」在概念上的規定是參照安貝托．艾柯（Umberto Eco）「能動的作品」這一文本概念而來：「接受者的參與揉進自己構思中的作品，艾柯稱之為能動的作品」（徐明岳、俞宜國譯，2001：46），同時受眾「會對作者完成的作品物理性地添加一些什麼東西或者將其編成新的結構」（同上引：47）。

再者本文所指認之「能動文本」，同時也為了區隔一般屬於網站／網頁中具有「導覽功能性」的「工具性互動機制」，例如選單（menu）、按鈕（botton/controls）等等 (Savage & Vogel, 2009: 3)。這些功能性互動機制不列入本文探討範圍。功能性的互動導覽系統，當然也是一種互動「文本」，同時其運動過程中亦會產生作品結構上的改變，自然也是能動作品。但，這並不是本文所指認的「能

動文本」。能動文本的「文本概念」強調作品自身是一完整意義呈現的文本場域，用艾柯的概念，這文本場域可以稱之為「啟示場」，此即在這文本場域中「作者通過提示一定的語言元素和關於對之進行組合的提示」來呈現意義（Eco, 1962／劉儒庭譯，2005：16）。

面對「能動文本」發展的趨勢，就互動機制文本結構與意義給出之間的關係而言，本文首先面臨如下幾個追問：一、要使用何種互動技術？為什麼是這一種而不是別種？二、能動文本呈現樣態與敘事性意義給出之間的文本理論關係為何？三、從受眾理解面來看，能動文本的敘事與傳統文本的敘事相較起來，能動敘事的文本運作是否可以有著某種本質上的不同特色？而這種互動敘事的意義呈現特色是傳統敘事所較不易達成的？

然而本文對上述提問的思考，是一種歷史反思性的思維取徑，此即：「能動文本」之文本的互動形式特色，是數位文本在其互動呈現的發展過程中，逐漸發展出來的文本結構樣態。換言之，能動文本的提出，並不是一種抽象性的新文本樣態指認而已，而同時也是數位互動文本歷史發展軌跡在當下的階段，例如前文所提及的「導覽性功能互動」、「能動文本互動」這二種互動，這兩者間是有著「發展進程」的歷史脈絡關係，「能動文本互動」是在「導覽性互動」的基礎上再發展出的互動呈現。因之，對上述追問一有關採用何種互動技術的思索，所採取的是歷史反思性的研究路數，換言之，本文會從既存發展進程來思索：為何互動文本發展過程中 javascript 會勝出於 flash ？理由何在？這一理由如何來幫助我們對於未來新技的選擇？而不是用實驗實證研究方法在某種實驗環境下來測試某種新的互動技術。

同樣的，對上述追問二的思索路數亦同。要思索「能動文本呈現樣態與敘事性意義給出之間的關係」，那麼就必須從支撐著能動文本互動呈現樣態的「數位文本呈現技術」，這一「科技物質基礎」探討起。依本文的歷史反思性研究立場，從文本理論的視角來探討 javascript 這種互動呈現科技之特色，是思路必然的發展。因之，javascript 這種文本互動呈現的科技，有何文本互動上的特色？這種特色可以使得本文可以把對其思索的觸角扣連到「敘事文本」這一領域。正如同下文所將指出的，直到能動式文本的互動模態，互動功能才能對「全體文本」起作用，而不再是只局限於文本的某一區域，同時相應的此階段的互動模態也才讓數位文本中的「每一個媒材」都有被互動的機會。因之，只有在能動文本此階段的互動模態，「互動機制」才能成為是一種「媒材」，而不再只是一種「功能」；換言之也只有互動機制與數位文本的組構關係不再只是一種「功能」上的關係，

而是一種「媒材」的關係，能動文本才能與敘事文本有共同的、同一層次的文本組構基礎（地基）而展開對話。

追問一與追問二是有關「互動技術」以及互動技術可以達成的文本「互動呈現樣態」，是屬於數位文本的「寫作物質基礎」面向；同時也是在歷史反思性研究取徑之下接續扣連而來的理論推演進程。在此追問而來的理解基礎上，本文將追問：相較於傳統敘事文本，敘事能動文本的運作是否可以帶出某種不同的敘事意義給出特色？此點是本文更為著重之點。本文將以布萊希特（Bertolt Brecht）戲劇理論所提出的「間離法」為理論參照，來論述能動文本中因互動機制所特有的「程式慣例化」之文本運作方式，以及因之可以帶出的文本批判性意義呈現模式。換言之，從理論推演的基礎上，本文試著說明敘事能動文本互動呈現的文本「呈現本身」（即程式慣例化），具有促使觀眾採取批判的立場來進行閱讀的文本結構特色，此亦即敘事能動文本具有讓「敘事」與「批判」得以二合為一的文本形式潛質。

然而，在此要再說明的是，上述布萊希特的「批判」，其意義的概念範圍是有所限定的。批判在此並不是指向康德批判哲學思路系統上的批判方向——即就認識論而來的對主體認識能力之考問，「理性必須承擔起它的一切任務中最艱巨的任務，即重新進行自我認識」（楊祖陶、鄧曉芒，2001：33）；或是指向文學理論派中重視文本內部封閉規律的形式主義之批判方向（Eagleton, 1996／伍曉明譯，2007）。批判在此文是指向接近於黑格爾／馬克思歷史辯證法概念下的批判路數，亦即從歷史社會變遷——即歷史化——的立場來對既存社會狀況作出批判的觀點。這也是布萊希特戲劇理論「間離法／陌生化」的批判立場，「間離法的應用，它的先決條件是，社會要把它的境況作為歷史的可以改進的去看待」（丁揚忠等譯，1992：63），「而這就是批判的開端」（同上引：20）。同時在此要強調，布萊希特的歷史／唯物辨證法並不是某種決定論框架下的馬克思主義，而是重視主體能動性的辨證法唯物主義（dialectical materialism）(Brecht, 1964: 193)[1]。依本文的研究興趣，本文試圖指出，就理論的推演而言，敘事能動文本的

1 從歷史脈絡而言，布萊希特就戲劇理論而提出「間離法／陌生化」，是和他所理解的馬克思主義有所相關的。但布萊希特在他那個時代所理解的，是什麼樣的馬克思主義？如果對比於當時第二國際考茨基、普列漢諾夫等所凸出經濟決定之「一元論的公式」、「線性決定論」（張康之，2007：6-7；Callinicos, 1976／杜章智譯，1994：17-19），用一種排除法來回答這個問題，至少可以說布萊希特是反對某種決定論圖式教條的馬克思主義。從布萊希特文集中對列寧的引用（列寧強調人民及革命政黨在改變歷史中的主動性）（丁揚忠等譯，1992：46-47）；從他在二戰後對東德官方觀點之馬克思文化政策所提出的批評：「我們的社會主義現實主義（socialist realism）必須是也是批判的現實主義（critical realism）」(Brecht, 1964: 268)。可以看出，相對

組構形式是有具「間離法／陌生化」之批判性的文本潛力。換言之，如果布萊希特的「間離法」可以讓觀眾從觀賞過程中意識到歷史是人的抉擇過程，而不是某種永恆化的不變結構；那麼敘事能動文本的「程式慣例化」特色，亦是可以讓讀者在閱讀過程中意識到文本是作者的抉擇過程，而不是對永恆化社會現況的客觀描寫。敘事能動文本之程式慣例化文本特色的批判力道在此。

對敘事能動文本其文本批判性潛力的探索，是本文的思索核心。但，如上所述，本文探索的敘事能動文本之批判性，其批判是有所特定的指涉方向，即歷史社會批判方向。因之，對當前所發展出來的能動文本就其互動寫作科技物質基礎的探索與追問（即上述的追問一與追問二），在於從理論上證明其互動技術呈現特色足以使敘事能動文本得以形成其文本的批判性——具有歷史社會面向的批判性。然而，敘事——即一般而言的講故事（story telling）——如何可能產生歷史社會面向的批判性意義呢？事實上，「敘事」並沒有什麼文本理論上的保證會形成「歷史社會批判性」之意義給出，換言之，敘事若要有歷史社會批判性意義之給出，是需要某種創作技巧來「中介」才得以形成；布萊希特就「敘述體戲劇／史詩劇」演出所提出之「間離法」技巧，正是一種創作技巧，透過此種創作技巧為中介，使得敘述體戲劇可以產生歷史社會性的批判性意義給出。就此，敘事、間離法技巧和歷史社會性批判，這三者之間的相互關係，是首要說明的。之後將

於前文所言決定論圖式的總體性觀點（一般而言，從唯心主的角度可舉黑格爾為例，從唯物立場則可舉普列漢諾夫），「馬克思主義者」布萊希特，是一位站在肯定主體主動性的馬克思主義者。布萊希特的間離法／陌生化，也是站在這一主體能動性概念下而提出的技巧方法，「為了發覺（unearth）社會的能動性原則，這種方法將社會現況視之為一種過程，並考察社會的矛盾之處。……人類的感情、意見和態度也是如此」(Brecht, 1964: 193)。對主體能動性重視的馬克思主義，布萊希特使用的術語是：辯證的唯物主義（dialectical materialism）」(Brecht, 1964: 193)。辯證唯物主義，會扣連著二個重要的概念：一、總體性範疇，二、辯證運動性（Callinicos, 1976／杜章智譯，1994：15）。其一、總體性，是指「部分」的價值和意義必須在「整體」的觀照下才能凸顯，亦即「部分」本身無法有其獨立的價值與意義。但從另個角度而言，部分與整體既然是一種環相扣連的關係，那麼從一種非決定論圖式下的總體性觀點來說，「部分」的變動就有可能影響到「整體」，例如盧卡奇的「無產階級」、薩特的「個人」、阿多諾的「美學」，馬庫色的「新感性」等等，都是期待可以藉由對某種特定範疇的介入而來影響整體的發展進程。其二，辨證法所凸顯的是：在否定之否定而後的階段，是一種在價值意函上更高的階段。換言之，在總體內所必然會有的矛盾，會在辯證運動的過程，在矛盾的克服之後，在否定之否定之後，「總體」會進入到另一更高價值的階段。

對布萊希特而言，史詩劇及其間離法／陌生化技巧，在於讓觀眾「把一切理解成我們能夠介入的」，「人不應該總是那副老樣子，他不僅可以表現為現在的樣子，而且可以表現為他將成為的樣子」(Brecht, 1964: 193)。依上文所引，我們也可以合理指認布萊希特認為，戲劇不是單純可以獨立於整體社會的某種自足性範疇，而是可以介入總體的某種特定範疇；再者，社會的辯證運動過程，主體本身是有其主動性的影響力，而非只是被動的反映，同時歷史、社會將進入更高價值的進程。但本文願意引用 Jameson 在《布萊希特與方法》一書結中對布萊希特的論斷：「如我在上述反復論證的，布萊希特的方法是一種方法而不是哲學體系」（陳永國譯，1998：195）。

airiti

再論及能動文本的互動寫作科技物質基礎，何以能使得間離法技巧在敘事能動文本中被運用，以及因何種互動機制呈現特質使得歷史社會性批判意義得以產生。

貳、布萊希特的敘事、間離技巧與歷史社會性批判

布萊希特「間離」技巧的提出與理論化，是與其「非亞理斯多德」戲劇理論的發展過程相始終的。對布萊希特而言，其所強調的非亞里斯多德戲劇之所以能有效的差異於亞里斯多德戲劇，乃在於以敘事形式來展演戲劇之呈現，也因之他的非亞理斯多德式戲劇又被稱之為敘述體戲劇或史詩劇。布來希特所凸顯的「間離／陌生化」技巧，是在史詩劇中用於開展敘事的手法，目的在於賦與史詩劇具有「批判性」的意義呈現價值，同時這批判性是指涉向歷史社會性批判意義。換言之，藉由間離技巧而來的敘事戲劇，希萊希特道：「這是一種批判的立場，……面對社會，就是社會的變革」（丁揚忠等譯，1992：13）。

在 20 世紀初到中葉，史詩劇是以布萊希特為主倡者並結合多位戲劇理論、實務工作者，在戲劇實踐中所形成的新戲劇風格。這種史詩劇風格是挑戰傳統戲劇一路發展而來，也被稱為「非亞里斯多德喜戲劇體系」。傳統亞理斯多德式的戲劇，一般而言，「它由『結』和『解』兩部分構成，從『結』到『解』是一個完整而封閉的過程」；「傳統的『亞里士多德式戲劇』排斥敘述，拒絕穿插複雜的事件，強調情節的整一性；同時它是使用激發情感的方式，借引起人的憐憫與恐懼來發揮戲劇的社會功能」（周寧，2008：843）。布來希特將此種亞里斯多德式的戲劇稱之為「傳統戲劇」、「戲劇性戲劇」，傳統戲劇是以「模仿——共鳴——淨化」為核心（余匡複，2002b：68）。布萊希特說道：「那種亞里斯多德式的卡塔西斯（Katharsis）——借助恐懼與憐憫來淨化或者淨化恐懼與憐憫——是一種陶冶，它不僅是以娛樂的方式，而且恰好是以娛樂為其目的而進行的」（丁揚忠等譯，1992：6-7）。

那麼，布萊希特的非亞里斯多德戲劇到底是以一種什麼樣的理論姿態來和亞里斯多德打對臺？「舞臺開始說故事。……這是最大的改變」 (Brecht, 1964: 71)。從「核心面」來談，和亞里斯多德式戲劇的對立之姿在於「客觀展現故事情節，以達到客觀批評的效果」（彭靜禧、鄭芳雄譯，2005，導讀頁 3）。史詩劇在著重敘事的特色之同時，「舞臺開始是啟發性的（instructive）」(Brecht, 1964: 71)。布萊希特說道：「史詩劇最緊要之點是它較少訴求於感情（feeling）而更多地訴諸於觀眾的理性（reason）」(Brecht, 1964: 23)；史詩劇也因之「一般

來說都被列在唯理智論戲劇之榜首」（陳永國譯，1998：41）。換言之，布萊希特反對亞里斯多德式戲劇的「共鳴」（余匡複，2002b：70），極力提升「理性」在戲劇的作用（周寧，2008：865）。

為達到在觀看中形成理性思考這一作用，布萊希特強調以敘事的形式來展演戲劇呈現，同時，對敘事以歷史化概念來處理。換言之，敘事與理性這二者之間的連接點在於以「歷史化」來處理敘事。歷史化是指以敘事來表現「歷史相對性」，亦即從史詩劇中要讓觀眾意識到既存社會結構「它們的暫時性。就連我們的社會結構也可以被看成是暫時的」（丁揚忠等譯，1992：20）。「歷史化」雖然是布萊希特向皮斯卡托（Erwin Piscator）學來的，但把「歷史化」和「陌生化」（間離）這一方法連在一起卻是布萊希特青出於藍而勝於藍的地方（余匡複，2002a：67-68）。換言之，「間離法」這種技巧的精進和演化，是為了更圓滿成就「歷史化」在戲劇展演時之可能，是經過了許多年才逐漸形成出來的（Styan, 1981／劉國彬等譯，2002：700）。

布萊希特以間離法來塑造敘事中的「歷史化」，在於對抗「非歷史性的永恆化」；放在戲劇而論，即是要對抗亞里斯多德的「戲劇性」——即「模仿——共鳴——淨化」——所形塑出的永恆性，「這種方法鼓勵觀眾相信世事萬物是一直不曾稍改」（Brockett, 1968／胡耀恒譯，1974：476）。因之，布萊希特強調間離法，「陌生化是歷史化，亦即說，把這些事件和人物作為歷史的、暫時的，去表現」（丁揚忠等譯，1992：63）；要「借助這種方法使現實的舉止得到一些『不自然』因素，由此現實的動力失掉了它們的自然性，成了可變的」（丁揚忠等譯，1992：21）。放在當時的政治社會而言，即是要對抗「自然性」、「永恆性（即亞理斯多德式）」戲劇與當時資本主義意識形態的相互鞏固；「因為我們已經認為資本主義是自然的和永恆的，同時也為了掩飾那個相關於生存和生成的事物」（陳永國譯，1998：5）。就此，他的「創作題材，決不是單純地為歷史而寫歷史，而是利用這種題材反映現實生活，從而達到戲劇應有的教育目的」（廖可兌，2007：606）。他談「理性」在戲劇中的作用，這理性指的是給觀眾一種「看破」「永恆性」魔咒的那種「思考」；這點要特別強調。

也正在是此點下，布萊希特所強調的「讓觀眾思考」的「思考」，是指「把一切理解成我們能夠介入的，……人不應該總是那副老樣子，他不僅可以表現為現在的樣子，而且可以表現為他將成為的樣子」（丁揚忠等譯，1992：24，粗體字為筆者所加）。為了讓觀眾可以在觀賞時有如此般的「理解性」思維產生，「這要借助一種把令人信賴的事物陌生化的技巧」（同上引：23），「為了探索社會

的可能性，這種方法把社會狀況當成過程來處理，在它的矛盾性中去考察它」（同上引：23）。換言之，用間離法技巧來傳達出社會的歷史化性，此亦即，現存社會是只是過程，是一種具有矛盾性的存在。

濃縮一點的說，間離法做為一種技巧，是一種用來凸顯過程性、矛盾性這些社會動態性質的技巧。從布萊希特自己所理解的馬克思主義之立場出發而言，「布萊希特號召我們接受那個變化、那種消逝的痛苦，以便實現更加愜意的人類可能性」（陳永國譯，1998：5）。布萊希特強調這種手法更容易讓受眾在觀看時思考，「喚起觀眾思考性的、提問性的反應」（Styan, 1981 ／劉國彬等譯，2002：700），同時這種看戲的思考最易於「理解」（recognition）歷史、社會的變化性，即辯證性 (Benjamin, 2003: 25)。

布萊希特說道：「這種方法將會得到什麼結果呢？其結果是觀眾看到舞臺上表現的人不再是完全不可改變的，不能施加影響的，不能主宰自身命運的人」（丁揚忠等譯，1992：63）。「史詩戲劇的主要優點，恰在於自然性、世俗性、幽默感和它對於一切神祕因素的放棄，而這種神祕因素還像古時一樣在束縛著流行的戲劇」（同上引：214）。換言之，間離法這種技法／技巧的使用是有其目的性的，「真正的、深刻的、干預性的間離法的應用，它的先決條件是，社會要把它的境況作為歷史的可以改進的去看待」（同上引：46）。用布萊希特的話：「我們不想去理會它們（不同社會）的不同性，而是留意它們的暫時性。就連我們的社會結構也可以被看成是暫時的。……那麼觀眾所處的環境對他來說樣會顯得不平常。而這就是批判的開端」（同上引：20）。因之，談布萊希特間離法這種表現策略是必須緊扣著他對戲劇的總體意圖；策略下的方法之所以被提出或創造是為了總體意圖的實踐。方法為什麼是那樣的方法，也只有在總體策略的觀照之下才有著可被合理解釋之可能。正如同布萊希特對傳統戲劇「共鳴」觀念的評述：「它（傳統戲劇）的技術發展只限於完善能引起這種共鳴的方法」（同上引：175）。換言之，傳統戲劇一但把共鳴當作戲劇的總體性目標，那麼傳統戲劇所有對技巧上的思維和演變都是朝向著這個目的而運動。而同樣的，一旦戲劇的總體目標從淨化轉移到批判，從共鳴轉移到理解，那麼就應有新的布局及技法會相應的被實驗、實踐、演進出來，這正是史詩劇與間離法。

雖然史詩劇「最主要是訴諸於觀眾的知解力」（丁揚忠等譯，1992：133），強調「理解」，但布萊希特強調：「依我之見，這種理解方法，能夠引起我們觀眾的興趣」（同上引：36）。換言之，史詩劇中的理解是在戲劇這種媒介上而起的，在史詩劇中的理解必須要能含攝戲劇之所以是戲劇的本質：娛樂。

此點，布萊希特非常鄭重的強調：「我們邀請他們到我們的劇院來，當我們把世界呈獻在他們的智慧和心靈之前，以便按照他們的心願去改造這個世界的時候，請求他們在我們這裡不要忘卻快樂興趣」（同上引：13）。就此而言，史詩劇是同時注意到理解與娛樂兩者的結合，正如同 Mueller 所言：「這種視角的中心位於再結合（reunificaion）愉悅與生產性理解，娛樂與訊息，經驗與知識」(Mueller, 1989: 24)。但「再結合」，是一種辯證法概念下的結合，亦即不只是異質性兩種事物的拼湊並存（如愉悅與理解），而是異質性事物在矛盾中往前進一步躍升的辯證綜合發展。正是這樣的辯證性概念，布萊希特言，史詩劇中的娛樂，「應該上升為更高的娛樂」（丁揚忠等譯，1992：40）；而史詩劇中的理解，也不是理解既存事物，而是「戲劇使觀眾創造性地超出了觀看的範圍（同上引：40）。

「從布萊希特的『陌生化』理論的淵源來看，它隱含著一條從手法、效果到功能、意義的內在邏輯線索」（周寧，2008：854）。批判理解是史詩劇用以對立傳統戲劇之理論姿態的內在邏輯，這理解是指向社會的批判功能，但是這種理解是一種「辯證性」理解，用一種更精確的說法，這是「歷史辯證法」概念下的辯證法。歷史辯證性是指關注於既存社會現狀的矛盾性（而不論自然界），同時因社會矛盾狀態所形成的運動性，而使得既存社會現況的變化成為一種必然。間離法，是指要使用某種演出布局和技巧於敘事的開展中，讓觀眾「辯證性理解」既存社會現況，亦即要讓觀眾理解到「社會矛盾」的存在。「矛盾」是吃緊處。從美學角度而言，布萊希特強調，「非亞里斯多德戲劇學，是一種表現矛盾並從這些矛盾中獲得享受的戲劇學」（丁揚忠等譯，1992：105），此即「陌生化的基礎上是能夠提供藝術享受的」（丁揚忠等譯，1992：65），亦即「科學時代的戲劇能夠將辯證法變一種樂事」（丁揚忠等譯，1992：42）。那麼，就手法而言，「矛盾」的手法要何來表現，才能既有理解同時亦有娛樂？

Peter Burger 在《先鋒派理論》中將作品類型分為「有機作品」及「非有機作品」。有機作品「是假定在單個部分的意義與整體的意義間存在著一種必要的和諧」（Bürger, 1982／高建平譯，2002：149）。我們可以看到，傳統戲劇依布萊希特說法是「有機體」的作品，因為其表現手法是「一氣呵成」式的，以「自然不可分割」的表現手法「調和矛盾」、「製造和諧」、「把事物理想化」（丁揚忠等譯，1992：46）。

史詩劇，若要讓「矛盾」呈現的，布萊希特說道：

airiti

> 採用適當的陌生化手法解釋和表現布局，是戲劇的主要任務。演員不必什麼都做，儘管什麼都得跟他發生關係。「布局」由劇院的全班人馬——演員、布景設計師、臉譜制造師、服裝設計師、音樂師和舞蹈設計師共同來解釋、創造和表現。他們全都為了共同的事業把自己的術聯合在一起，同時他們當然不放棄本身的獨立性（粗體為筆者所加）。（丁揚忠等譯，1992：37）。

因之相對於傳統戲劇一氣呵成的布局，史詩劇的特色、間離法的手法在於使得構成「整體布局」的「部分」，仍要堅持其「獨立性」。若從整體與部分之關係的視角來看，史詩劇布局是「非有機的作品」，非有機作品中，「單個的成分具有高得多的自律成分。單個成分，或一組成分可以在不把握作品整體情況之下被閱讀和闡釋」（Bürger, 1982／高建平譯，2002：140）。換言之，如果整體與部分這一組概念本身就是一種關係，亦即部分與整體必然會有關係，那麼在史詩劇中這種關係型態不再是此彼間存在著一種必要的和諧，而是一另種關係型態，此種關係型態下「部分從一個超常的整體中『解放』出來」（同上引：158）。在整體的範圍作用下卻又要能意識出部分的獨立性，這是史詩劇中「矛盾」之所以會產生的構成性原則，也是間離化／陌生化手法的創作思考方向。

布萊希特說道，若要使情節充分陌生化，「凡對布局的各部分謹慎地加以對比的時候，均須使它們具有自己的特有的結構，形成劇中的小劇」（丁揚忠等譯，1992：35）。在此種布局下，觀眾就「能夠在事件與事件之間進行判斷」（同上引：35）。布萊希特舉了很多例子來具體化此種產生史詩劇之矛盾的構成性原則。談演員時，「當演員掌握『布局』的時候，……這個人物自身保留著一切個性特徵。……那麼布局就在它的整體中給了演員一種連接矛盾事物的可能性」（同上引：33）。亦即，矛盾的可能性之產生在於「整體中」演員「自身保留著一切個性特徵」。同樣的，史詩劇中的音樂，「音樂可以創立許多形式，可以完全獨立的，可以用自己的方法對主題表示態度」（同上引：38）。

史詩劇中，全體與部分之間的關係性質，布萊希特談了一段具有總結性代表的話：

> 這樣看來，戲劇藝術的一切姊妹藝術在這裡的任務，不是為了創造一部「綜合性藝術作品」，從而全部放棄和失掉本身的特點，相反，

airiti

> 它們應該同戲劇藝術一起，用不同的方法來完成共同的任務，它們相互之間的關係在於彼此陌生化。（丁揚忠等譯，1992：39）

部分與部分之間在這樣一種陌生化關係之下，亦即總體範圍內的獨立性保存之下，布局因此種矛盾而有了被判斷以進行思考、理解的可能。這種布局因堅持其「部分」的獨立性，使得組構成史詩劇其他一切姊妹藝術（即布局中的「部分」），仍具有藝術「共鳴」的張力。傳統戲劇「觀眾和舞臺的聯繫，一般是在共鳴的基礎上產生的」，為此戲劇「製造一種幻覺，似乎舞臺事件是在沒有觀眾的現實上發生的」（同上引：208）。史詩劇，「不需要想方設法把他們的觀眾置於幻覺之中。儘管這樣，人們還是能夠同人物發生共鳴，把握他們的特徵」（同上引：209）。就此，這兩者關於共鳴的差異在於，傳統戲劇是「完全共鳴」的，而史詩劇對共鳴的要求是不完全共鳴的。布萊希特強調，「很清楚，每一種旨在完全共鳴的技巧，都會阻礙觀眾的批判能力」（同上引：249）；史詩劇「不需要完全排除共鳴，……需要創造一種技巧，它與那種目的為了完全共鳴的技巧不同，……毫無疑義，間離法將觀眾那種肯定的共鳴立場變為批判立場」（同上引：249-250）。「這種批判的立場不像人們通當認為那樣可怕，它對藝術毫無損害，而是既給人們藝術享受，又充滿感情，它本身就是一種體驗，而且首先就是一種創造性的立場。這是史詩劇戲理論的一個主要論點，批判的立場可以是一種藝術的立場」（同上引：249）。

至此，容筆者在此特別強調，布萊希特透過間離法所期待能引發觀眾的思考、理解，並不是指向對主體的反思（笛卡兒／康德式相關理論系統），也不是指向對文本本身意義結構模式的反思（廣義結構主義文學式相關理論系統），而是指向對既存社會改變之可能性的思考。這是黑格爾／馬克思歷史社會辯證法概念下的批判路數，亦即從歷史變遷——即歷史化——來當作批判的基點。史詩劇所凸顯的布局特點，從敘事、歷史化、間離法、素材安排、矛盾、理解、娛樂到批判，是具有文本總體性的相互關係，朝向使觀眾產生具有藝術娛樂性的思考理解，指向歷史社會性之批判；間離／陌生化手法、素材布局安排等等，並不是某種中立性的「方法」，而是一種指向目的性的方法。

本文對能動文本寫作手法的思索，所參照的是布萊希特史詩劇戲劇理論，思維視角所著重者在於：間離法技巧與互動媒材組構技巧之間的類比性。這一追問必然指向的思索目的方向是：能動文本的意義呈現與社會批判性理解之間的可能性？然而這一思索脈絡要有一個文本寫作物質基礎的前題，即從文本理論就寫作

airiti

技術物質基礎的面向而言，能動文本與互動媒材之間的文本構成性關係，是否可類比於史詩劇與間離法之間般的文本構成性關係？這點要再談清楚，史詩劇理論的參照性才能具有合法性。

參、數位互動敘事的寫作物質基礎條件

史詩劇是敘事文本。首先，要先來理解所謂敘事性文本的「敘事性」，是在一種什麼樣文本結構狀態下，其意義才有被呈現的可能？ 能動文本的互動呈現樣態，是否得以表達敘事性？

敘事「首先一點，它們是時間性的，而非空間性的」（Miller, 1998 ／申丹譯，2002：43）；敘事「是對情節編排概念並連帶著對敘述時間概念的充實」（Ricoeur, 1984 ／王文融譯，2003：102）。然而，就文本寫作的面向而言，「時間性」在文本中要如何布局（組構）才能展現出來呢？亞瑟．丹圖（Arthur Coleman Danto）強調敘述句子，「它們最一般的特徵是，它們提及至少兩個在時間上分開的事件」（Danto, 1985 ／周建漳譯，2007：143）。丹圖再進而說道：「待解釋項並不單單描述事件——所發生了的事情——而且還有變化」（Danto, 1985 ／周建漳譯，2007：292）。他解釋道：「例如，簡單地將一輛車描述成帶凹痕的已經隱含地涉及同一輛車早先尚未凹陷的狀態。對於故事，我們要求其有開頭，有中間，還有結尾。這樣，解釋就在於在變化的兩個時間端點之間填進內容」（Danto, 1985 ／周建漳譯，2007：292）。

因之文本的敘事性意義若要能有效的被理解出來，是建立在二個根本性的文本結構之基本前題：一、被選定進行敘事排列的事件，彼此之間必須要有某種可被解釋的相關性，此即海登．懷特（Hayden White）所言：「賦予事件以同類『主題性』的能力，而這種主題性就隱含在他對年分序列的再現中」（White, 1987 ／董立河譯，2005：20）。二、事件的排列結構必須是具有「時間變化」的維度，此亦保羅．利科（Paul Ricoeur）所言，「時間性是『在敘事性中影響語言的存在結構』」（轉引自同上引：229）。因之在文本中敘事性意義的呈現，必須把有著「主題性／相關性」的事件，安排於兩個不同的時間端點。

米克．巴爾（Mieke Bal）強調在敘事中，「時間對於素材的連續性往往相當重要，因而必須使其可被描述」（Bal, 1985 ／譚君強譯，1995：5）。那麼在上述敘事意義呈現的理解下，從「使用」的面向來思考，能動性互動文本樣態內的資訊在與閱聽眾互動後即會「隨後出現」，那麼互動機制內的內容資訊呈現過

程就有著「前後的時間差」；此一「前後時間差／時間變化」的文本結構正是「敘事性」意義呈現模式的基礎結構。換言之，互動過程的前後時間差這一呈現形式本身，成為一種創造「時間得以被描述」之可能性的寫作手法／技能。再來的問題是，只要創作者在安排、構思互動機制內的各種資訊，是使其有主題性／相關性的，那麼能動性互動文本樣態即可成為敘事性意義被表達的呈現方法之一。這使得敘事性意義在文本被表達的可能性增添了一種新的形式，就文本形式演進而言，互動機制之於敘事性是具有歷史性的開拓意義。

再者，從媒材之間的關係而言，就文本的「理論推演」而言，一文本中的「每一個媒材元素」都應有著可被形成互動關係之機會，換言之，從寫作面向而言，一個文本中的任何一個媒材要不要被賦予具有互動的關係形式，應是作者來全權決定，而不應有文本寫作技術面向上的自身之限制。例如 flash 這種互動技術，僅能就 flash 範圍內的媒材而形式互動，範圍之外的媒材就無法形成互動，換言之，互動之可能被文本自身的技術所限制。

就近期數位文本互動技術的發展來看，HTML5、CSS3 以及當紅的各種 javascript 技術框架（函式庫），諸如 Dojo、YUI、jQuery、Mootools、Prototype、script.aculo.us、ExtJS 等，這些內容呈現技術，使得文本創作者可以對文本內的每一個媒材物件（DOM）進行互動操作，同時也大大降低操作過程的技術門檻（朱印宏，2010：27；成林，2011；吳超、張帥，2010；Ko, 2010 ／博碩文化譯，2011；Pilgrim, 2010 ／莊惠淳譯，2011）。DOM（Document Object Model）被通譯稱為「文件物件模型」，此即某一網頁內文中的文本素材，例如文字、圖像、影音、聲音等等寫作素材，都以網頁文本中的各種「物件」視之。最新發展的 javascript 技術框架（函式庫），可以讓網頁文本創作者直接對文件中的「每一個」文本素材（即 DOM 的文件物件），以更直覺、簡單的技術門檻，進行互動呈現的構思和創作。這是以往互動技術所無法達到的。正因 HTML + CSS + jQuery 在互動呈現技術上的演進，我們可以看到近一、二年互動呈現從一般的「目錄空間」區大量往「內文文本」區移動，而 flash 則退守到廣告橫幅這一區域，因廣告橫幅可以和內文不用有意義上的交關。這也意味著互動寫作技能的行使者，將從網頁設計者進而擴展到網路記者（李明哲，2013；Bhatnagar, 2002）。

在上述互動技術的「寫作物質基礎條件」下，以能動文本來創造文本中的「敘事性」，就沒有了任何互動呈現技術面向上的限制了；要不要使能動文本呈現「敘事性」，可以依於創作者創作的構想而定。

然而，布萊希特史詩劇的特色，更重要的布局核心是：敘事中間離法的使用。間離法技巧的使用在於打破「舞臺製造的全面幻覺」，要能在戲劇中表現出既存社會的「社會性的、不斷變化的過程」（丁揚忠等譯，1992：283）。布萊希特強調，「這一點也必須反映在舞臺建築上」（丁揚忠等譯，1992：283）。就此，布萊希特強調要達到「陌生化效果的目的，必須清除臺上臺下一切魔術性的東西，避免催眠場的產生」（丁揚忠等譯，1992：208）；他提供了許多具體的方法和建議，諸如「人們不應該試圖在舞臺上創造一種特定空間（夜晚的臥室、秋天的街頭巷尾）的環境」，「也不該受到拉緊肌肉的表演的迷惑」（丁揚忠等譯，1992：208），「變換照明燈或者添加字幕」（丁揚忠等譯，1992：37）。同時，許多新的技術發展，也被使用於舞臺設計以產生陌生化 (Benjamin, 2003: 6)，「幻燈的出現，舞臺借助機械化取得巨大轉動能力，電影，……」（丁揚忠等譯，1992：69）。

布萊希特說道：「在德國的史詩戲劇中，不但通過演員來達到陌生化效果，而且通過音樂（合唱、歌曲）和布景（字幕、電影等）創造陌生化效果。它的目的主要是使被表現的事件歷史化」（丁揚忠等譯，1992：199）。對此一面向的重視，他在〈論史詩劇的舞臺建築和音樂〉一文中，強調要引進「舞臺建築師」這一概念。他說道：

> 我們的舞臺建築師則要根據不同的情況可以用活動帶取代地板，用電影銀幕替代天幕，或用小樂隊取代兩側的布景。他可以把天花板變成支撐電梯的拉架，他還可以考慮把演出場地挪到觀眾席的中間。他的任務是表現世界。
>
> ……
>
> 這就是說舞臺建築師必須為具有批判性的目光建造他的世界圖像，如果觀眾的目光不具有批判性，他就必須使它變得具有批判性，因為他應該始終考慮讓別人看到他們必須在其中生活的世界是一件多麼偉大的事業。（同上引：284）

換言之，涉及到具體的表演過程時，布局中的舞臺設計與演員表演，成為布萊希特在思考陌生化效果時兩個重要的著眼點。

能動文本是以螢幕為呈現媒介，換言之，螢幕是能動文本數位敘事的敘事展演場地。在諸多數位呈現科技運用下所塑造出的新媒體特例，例如「數值

化的再現」（numerical representation）、「模組化」（modularity）、「自動化」（automation）、「變異性／液體化」（variability/liquidity）、「轉碼化」（transcoding） (Manovich, 2001)，數位文本呈現與螢幕的關係，已超出傳統電視、電影螢幕敘事的敘事框架（郭家融，2007），例如 Manovich (2001) 所提的「動態螢幕」、「資訊空間」，或是 Persson (2003) 所談的「互動空間」、「螢幕外空間」（off-screen space），這些論述都著眼於數位敘事與螢幕之間可能的空間性新關係。簡言之，空間性面向對於敘事文本意義開展所可能帶出的影響，數位敘事有著強烈的意識與重視。事實上，若從傳統文學理論學術脈絡的視角而言，敘事學在空間轉向上也有其發展脈絡，20 世紀下半葉出現了文學研究的空間轉向（董曉燁，2012）。在 70 年代以後，一些知名敘事學專著開始對空間問題進行專門探討，例如 Seymour Chatman 的《故事與話語：小說和電影中的敘事結構》（*Story and Discourse: Narrative Structures in Fiction and Film*）一書，區分了「故事空間」（story space）和 「話語空間」（discoursepace），被稱為是美國結構主義敘事學著作中最普及的一本（Leitch, 1988）。數位呈現科技的出現，使得對敘事空間的重視再站上了一個高點，就創作者而言，在上述的論述脈絡下作者則往往被強調為應是「介面設計者」 (Manovich，2002：217)，或如 Jekins 所陳言數位時代之敘事者必須善用空間之特性，應是「一位敘事建築師 (narrative architects)」(Jekins, 2004: 129)。

布來希特的史詩劇，凸顯出對「敘事」的重視，但同時強調以「間離／陌生化」技巧手法來開展敘事；而舞臺布局或「舞臺建築」，即敘事中舞臺空間的配置，又是營造間離／陌生效果的必要手段。當以布萊布特為參考標的來考思數位文本寫作時，舞臺概念可轉換為能動文本中的「版型」配置設計，而演員概念可被轉換為對敘事「媒材」的思考。因之，能動文本可以被思考為是一種「作者個體化」的寫作舞臺。在能動文本這一新的媒體表現舞臺中，作者對版型與媒材的思索，正如同一位導演對舞臺設計及演員演出的思索一樣。如果作者要創作具有間離性、陌生化效果的能動文本，那麼作者就應要能完全掌握版型及媒材的表現布局。

對數位文本而言，舞臺的相應概念是：一位作者在其寫作過程，要如何運用新的數位文本呈現技術，使得數位文本版面／版型上之呈現更具有陌生化效果的可能性。如上所言，能動位文本其媒材之間的互動關係是全文性的，同時對各式各樣多媒材的無盡包容力、HTML 以及 CSS 的功能擴充以及互動技術（如 jQuery 等 javascript 技術框架）的更強大、更簡易操作化。這些「技術面」的演進，

使得能動文本的「陌生化之版型」是「作者」「在寫作過程」中可思考、可操作的部分，而不必如傳統文本般，在版型方面要仰賴專業美編（李明哲，2013）。換言之，作者本身即可運用新數位呈現技術來創製具有陌生化意義呈現的能動文本布局。此即作者的寫作意圖可以直接反映在作品的呈現中，能動文本可以是「作者個體化」的寫作舞臺。

然而要強調的是，新的 HTML、CSS 以及 javascript 技術框架（如 jQuery），可以使得「整篇文章」的空間成為互動技術可以使用的數位文本「寫作舞臺」。同時寫作舞臺空間內的「每個元素」（即多媒體媒材），都可以是被型塑成互動關係的媒材。和「封閉型」的互動技術（如 Flash）相較而言（亦即互動被限制於特定空間而且無法與其空間外的媒材元素產生互動關係），新的互動技術之發展，即可以將整體文本空間及所有文本內媒材元素都納入到互動關係，能動文本唯有在其如此的寫作物質基礎之立場，才具有一種可以與布萊希特史詩劇進行某種文本理論對話的可能性。因為，就布萊希特的史詩劇而言，舞臺上的每寸空間，舞臺空間中的每個表演元素，都是在間離性效果的思考及使用範圍內。

在第二章節中，本文論述布萊希特的史詩劇中，藉由敘事、間離技巧來達成史詩劇中歷史社會性批判意義展露的可能。同時，本章節就間離法技巧使用條件上更進一步說明，舞臺全場域控制以及使用各式表演元素（照明燈、字幕、幻燈、舞臺機械化轉動、電影等等）的重要性。至此，就互動技術的文本結構而言，本章節說明一、互動機制因其「前後時間差／時間變化」的文本結構，使得互動機制具有「敘事性」意義呈現模式的可能性；二、在新互動技術發展下的互動機制，能動文本開始具備了「全文本空間」及「全媒材」的互動關係能力。換言之這一章節有關新互動技術特色的研究與描述，在於說明：能動文本就其文本結構本身而言，具有與布萊希特史詩劇相類似的結構性基礎來形成間離性／陌生化效果，此亦即，只有在新互動技術使用下的能動文本才能有資格——就文本結構而言——以布萊希特史詩劇當作進一步思考的參照坐標。

間離法，就布局而言要打破舞臺幻覺，要產生陌生化感。但這布局若要能有利於觀眾在觀看中形成某種思考與理解的態度，進而有歷史社會的批判意識，依前文的分析，那麼布局就要能創造出「整體與部分」矛盾關係被觀眾辨識出來，換言之，依前文所述，作品要是「非有機性」的，即「部分」的獨立性要彰顯，如此才能易於表現矛盾。

依本文而言，能動文本是強調其互動機制表現形態的一種數位文本。數位文本一般而言即是非線性文本。在數位文本的研究取徑中，不乏以實證、實驗方

airiti

法來討論非線性文本與「理解內容」之間的關係。例如強調超文本非強制性要求的特性使得讀者「主動重新建構文本」（施如齡、呂芸樺，2006)，或是多媒體媒材有效整合下的文本，受眾易於產生較佳學習、理解表現（李金鈴，2008；施駿宏，2009；洪玉華，2011），抑或「對讀者理解整體概念有影響」（曾育慧，2010）。或亦如 Schnotz (2005) 從實證取徑的研究指出，多媒體文本的媒材布局，不同媒材在組構上要考量相關性（coherence）及鄰近性（contiguity）原則，才能有優於單一媒材的學習效果。

從文本寫作的布局而言，非線性文本，是一種非強制性的閱讀過程，讀者閱讀動線的不確定性，因之使得組構「整體」文本之「部分」的單位概念，由傳統的「段落」概念轉往「區塊」概念。Kolodzy 強調：網路寫作要以區塊來組織 (Kolodzy, 2006: 194)。Stovall 亦言：「在網路上，資訊可分成幾個區塊，經由合乎邏輯、明顯易見的導覽系統提供給讀者。讀者可自行創建連結，在資訊當中建立自己的線性路徑」 (Stovall, 2004: 93)。傳統段落寫作，落段間有著上下意義繫屬關係。就「區塊」寫作而言，為適應跳躍式閱讀的環境，即非直線性的閱讀動線，讀者可能瀏覽完一區塊即跳走或是依其興趣再選擇其他區塊；換言之此種閱讀上的跳躍式區塊選擇性，使得一「區塊」與其他區塊在意義繫屬上的關係並無產生次序性的必然性。因之一區塊在傳達文本意義上的完整度必須盡可能的獨立與完整（make sure each individual chunk can “stand alone”）（李明哲，2013：117；Ward, 2002: 12）。此即，一般數位文本在其區塊式寫作概念的要求下（即重視區塊單位內文意的獨立性與完整性），使得數位文本本身來傾向於成為「非有機的作品」。

換言之，即使在數位文本中不用互動機制，若要在布局內形成非有機性的寫作格局，就數位文本區塊寫作的「自然傾向」而言，是容易的。但是，數位文本中區塊寫作的「自然傾向」，雖有利於間離法的布局開展，但區塊本身是否要被寫成具有「獨立性」，是取決於作者：區塊內容可以寫成具有獨立性意義的文本，也可以寫成如落段型文本般具有上下意義繫屬關係的區塊。區塊內容如果被寫成傳統段落型文本，那麼區塊寫作無非是披上了「區塊版型」樣態的傳統線性文本罷了。換言之，區塊寫作與間離法之間關係的形成是並沒有文本結構上的呼應性；就文本理論上的演繹而言，「區塊」就其文本結構本身而言，與間離法之間並無絕對的相應關係。

對本文的企圖而言，強調能動文本以區隔於一般數位文本，其目的在於：能

airiti

動文本的敘事性應從文本理論來證成：「更可以」是一種間離效果的敘事性寫作技法，「更容易」達成間離性／陌生化寫作。「更可以」、「更容易」的「更」字在此要被強調的。「更」是指一位數位文本作者現在可以因掌握了互動寫作的技能，有了一種「數位寫作物質基礎」上的「優勢」來創作間離化效果數位敘事的可能性。下文將指出數位互動機制本身所具有的「程式慣例」文本結構特質，使得能動文本在展現「間離性」的文本意義給出上，具有一種文本結構性上的優勢。這一文本結構上的優勢，使得能動文本相較於一般數位文本，更易於展現出間離性／陌生化的意義給出。

肆、互動機制的間離性：程式慣例化的陌生化效果

從理論的高度而言，「數位寫作物質基礎上的優勢」是指能動使文本所採用的互動機制就其文本運作本身而言應含有某種產生「陌生化／間離性」的文本特色；這特色能使互動敘事在間離化效果意義呈現的可能性上，開出一種全新的寫作實踐面向。下文將詳論，互動機制文本結構特色是指：互動機制是一種「程式慣例化的互動」，而「程式慣例化」本身即是一種「陌生化／間離法」的表現手法，因之，互動機制與間離法之間具有一種「寫作物質基礎」上的理論關連性。

「程式慣例化」與「陌生化」之間的文本理論關係，布萊希特在〈中國戲劇表演藝術中的陌生化效果〉中，以京戲演員表演模式所呈現的程式慣例化特徵來闡釋陌生化。他說道：

> 陌生化的藝術效果在中國古典戲典中是通過下面方式達到的：中國戲曲演員的表演，除了圍繞他的三堵牆之外，並不存在第四堵牆。他使人得到印象，他的表演在被人觀看。這種表演立即背離了歐洲舞臺上的一種特定的幻覺。……歐洲舞臺上已經發展起來一系列豐富的技巧，把演員隱藏在第四堵牆中，而各種場面安排又讓觀眾看清楚，……。另一個方法就是演員回視自己的動作。譬如：表演一朵雲采，演員表演它突然出現，由輕淡而發展成為濃厚，表演它的迅速的漸變過程，演員看著觀眾，彷彿問道：難道不正是這樣的嗎？但是演員同時看著自己手和腳的動作，這些動作起著描繪檢驗的作用，……。
>
> 演員力求使自己出現在觀眾面前是陌生的，甚至使觀眾感到意外。他所以能夠達到這目的，是因為他用奇異的目光看待自己和自己的表

airiti

> 演。這樣一來，他所表演的東西就使人有點兒驚愕。這種藝術使平日司空見慣的事物從理所當然的範疇裡提高到新的境界
>
> 中國戲曲演員的表演對西方演員來說會感到很冷靜。這不是中國戲曲拋棄感情的表現！演員表演著巨大熱情的故事，但他的表演不流於狂熱急躁。在表演人物內心深處激動的瞬間，演員的嘴唇咬著一綹髮辮，顫動著。但這好像一種程式慣例（粗體為筆者所加）。（丁揚忠等譯，1992：191-194）。

布萊希特強調，京劇演員的表演形態是一種「程式慣例」（ritual）化的演出。程式慣例化的形塑——即為什麼是以如此這般的形態來當作程式慣例——，是「從大量的標誌當中選擇特殊的東西，顯然是要經過深思熟慮的（careful and visible consideration）」（Brecht, 1964: 93）。因之，演員在舞臺上若要將這些「思深熟慮」過的「程式化慣例」表現出來，要表現的好，那麼「從一開始他就控制自己不要和被表現的人物完全融合在一起」（丁揚忠等譯，1992：195）。要達到這種表演上的可能，布萊希特說道：

> 演員在表演時的自我觀察是一種藝術的藝術化的自我疏離的動作，它防止觀眾在感情上完全忘我地和舞臺表演的事件融合為一，並十分出色地創造出二者之間的距離。但這絕不排斥觀眾的感受，觀眾對演員是把他作為一個觀察者來感受的，觀眾的觀察和觀看的立場就這樣地被培養起來了。（同上引：194）

換言之，在整體舞臺的表演當中，一旦重視那些深思熟慮而被挑選出來的那些程式慣例化的動作，就會對演員和觀眾都產生特定的影響：

> 演員表演時處於冷靜狀態，如上所述乃是由於演員與被表現的形象保持著一定的距離，力求避免將自己的感情變為觀眾的感情。誰也沒有受到他所表演人物的強迫；坐著的不是觀眾，卻象是親近的鄰居。（丁揚忠等譯，1992：194）

而這兩種影響，其目的最後是指向舞臺表演的陌生化／間離性的效果。這點，布萊希特有特別的強調：「事實上，只有那些把這樣一種技巧作為特定社會目標

airiti

的需要的人們，才能夠在研究中國戲曲的陌生化效果中獲得益處」（同上引：199）。

布萊希特對京劇演員程式慣例化演出特質的關注，在於為歐洲戲劇添加可增強陌生化效果的表演元素，京劇的參考值即在於這種演出的技術表達方式是一種動作的程式化、「公式化」（丁揚忠等譯，1992：210），而「創造陌生化效果的前提條件是，演員賦予他要表演的東西以明了的動作」（同上引：208）。

「程式慣例化」式的演出方式，對觀眾而言，是一種特定的藝術手段來「中立化」觀眾陶醉於幻覺的癖好（丁揚忠等譯，1992：209）。布萊希特道：

> 演員上臺以後，在他所表演的一切重要段落裡，還要使人能發現、辨認和推測出他沒有表演的東西。這就是說，他的表演應該盡量讓觀眾看到抉擇，他的表演能讓人推測出其他可能性，卻只表演一種可能的變體。（同上引：210）

如此一來，演員的表演「在於賦予觀眾以探討的、批判的態度，來對待所表演的事件」（同上引：208）。而對演員而言，不但要「思深熟慮」這些「程式慣例」化的動作，同時也要思考如何變革、更動這些程式慣例化的動作（同上引：202）。最後在演出時，「演員通過觀察自己的動作，而獲得陌生化效果」（同上引：212）。因之，演員作為與觀眾理解之間，基本上是圍繞著「程式慣例化」這樣的演出特色而開展。程式慣例化如何被處理，決定了演員的名聲以及觀眾的批判理解。

能動文本中的互動機制，就其文本本身而言，「程式慣例化」就是構成互動機制不可分割的一部分，有程式慣例化才有互動機制的成形。如果京劇演員的程式慣例化演出被布萊希特視之為一種陌生化、批判化的間離性戲劇手段／技巧，那麼互動機制因其自身之程式慣例化的特質，就成為一種本身具有陌生化、批判化的間離性文本媒材。我們以最常看到的 image gallery 這一種互動機制模式來說明。

一般常見的 image gallery 互動模組，是由數張圖像組合而成。當讀者點按圖像變換的圖示（icon），在 image gallery 的主視框內之圖像就會隨之移動[2]。可以

2 此處所談之 image gallery，在投稿原文有引用 CNN 網站所使用的 image gallery 之螢幕截圖，來加以說明。原截圖引用資料請參考 CNN (2015)，上網日期：2015 年 6 月 11 日。在投稿文被接受後，於校正文稿期間，發現原所用截圖之 image gallery 已「不見」。再細辨視之，發現網站此

看到，image gallery 是數張照片組構而成的一個互動機制敘事媒材。這種程式慣例化的互動組構文本，是將素材置入某種既定的互動機制中，其「互動形式」是不變的程式慣例化，但素材是可變的、可選擇的，這樣的文本呈現樣態會讓讀者強烈感受到「作者的抉擇」。換言之，在特定互動形式結構下，由數張圖所組構而成的「image gallery 敘事」，圖像彼此間所形成的敘事就不易形某種「直接反映現實」的幻覺，不易形成某種羅蘭巴特（Roland Barthes）所言的圖像「自然化」威力（Barthes, 1957 ／許薔薔、許綺玲譯，1998），不易形成事件「一種自然的和不朽的正當化」（同上引：201）。在面對這種互動文本組態時，讀者會意識到，圖像（內容）是可以被抽換的，換上不同圖像就可以有不同的敘事故事出來，因而這一事件的敘事還有各種可能的面向；這正如同前引布萊希特對京劇演員演出的評述，「他的表演應該盡量讓觀眾看到抉擇，他的表演能讓人推測出其他可能性，卻只表演一種可能的變體」（丁揚忠等譯，1992：210）。

當演員的表演不再是一種共鳴的幻覺，布萊希特強調，「觀眾對演員是把他作為一個觀察者來感受的，觀眾的觀察和觀看的立場就這樣地被培養起來了」（丁揚忠等譯，1992：194）。數位文本互動模組的間離性效果也正於如此，互動模組文本形態的批判性也正在此。互動機制文本樣態中，程式慣例化是必然會被觀察到的、會被感受到的，這點，會形成某種程度的「閱讀障礙」來打擾讀者對文本的「投入」、「共鳴」。換言之，互動機制的程式慣例化特色讓讀者清楚意識到「文本」的存在，此即，讀者清楚意識到閱讀中的事件是被「文本」「中介」而成，不是一種純自然的事實／真實，是必然帶有作者自己的意識形態。因之，套用布萊希特的思路，數位文本中的互動機制，「它與那種目的為了完全共鳴的技巧不同，而應保證觀眾採取批判的立場」（同上引：250）。

我們可以再看另一範例的分析。圖 2 是放在特定互動機制模式下的前、後二張圖。

圖 2 的互動模組是天下雜誌網站〈我買了國家公園？〉一文中所使用的互動機制。圖像旨在說明陽明山馬槽橋附近 29 年前後景觀的變化。圖 2 上方開始的畫面，在左邊有文字的說明（數字 1 部分），對圖旨做一簡介。這一文字區塊是互動形式的，可以點按文字區塊使之消失，以便利對圖像的觀看。再來，圖像中

頁 image gallery 已是更新圖片後之 image gallery，和投稿原文時所看到的圖像資料不同，但其 image gallery 的互動機制及格式仍為相同。經期刊編委之建議，修定文移除原引用截圖，並以註釋方式說明該圖已無法查找之原委。但讀者仍可經由上述之網址，察看到本文所談 image gallery 之構成形態。

airiti

圖 2：特定互動框架範例

資料來源：天下雜誌（2013）。

間有一分隔線。若把滑鼠移向分隔線時，按下滑鼠左鍵，則可以向左或向右移動，這時不同年代的圖像就可以依觀看者對滑鼠的移動而有更完整的呈現。

首先，這展示了互動機制對多媒材的整合能力，把文字及圖像放在一文本的互動關係形式中來展示。再者，我們可以看到，二張不同的圖像是被放置於某種特定互動框架形式中來呈現，此例為左右拉動。如果圖像不是放置於此種互動機制內來呈現，依一般的圖像編輯作法，是會並置或前後羅列兩張圖像。如果是並置或前後羅列圖像，就一般的閱讀而言，圖像因其「自然化」的威力，會使得讀者往往意識為此地區景緻的變化，是一種自然會有的過程。若要說明景緻的變化並不是「自然會發生的」，而是「特定人為干預」才會形成現今的風貌，則需要在圖像之外的文字論述再進行另外補充說明。如依此文為例，在這互動機制之

後，就有長長的文字論述做為「人為干預」這一概念的論述說明。

然而，一旦二張圖像是被框架於此種呈現特色的互動機制中，二張圖像的這種互動展現形態正是處於一種「程式慣例化」式的展示方式。之所以說是一種處於某種程式慣例化的展示樣態中，乃是因為讀者與圖像之間的互動行為被限制於「左右拉動」這樣的模態，「左右拉動」這是二張圖像都可以被呈現的唯一互動展現方式。換言之，此時的讀者是處於某種「程式慣例化」的閱讀形態中。

依前文布萊希特的論述，京戲演員之程式慣例化演出，會打破歐洲舞臺上第四堵牆的慣習思維；換言之，「這種表演立即背離了歐洲舞臺上的一種特定的幻覺」（丁揚忠等譯，1992：191）；而演員的程式慣例化表演之所以會形成，在於「演員回視自己的動作。……這些動作起著描繪檢驗的作用」（同上引）。那麼在能動文本互動機制程式慣例化的文本呈現樣態下，閱讀眾在參與互動機制的閱讀過程，因為必須一再處於「行使特定的閱讀行為動作中」（例如此例的左右拉動），閱聽眾在操作互動機制下的閱讀過程往往要暫時的從陷入「閱讀理解」的狀態下抽身出來，回視到自己這一主體，再次的回視到自己來操作那程式慣例化的互動動作。換言之，「回視自己的動作」是互動機制閱讀過程中閱聽眾必須要經歷的過程，因為唯有如此，一種互動機制下的閱讀行為才能開展下去。依此例來說，除非閱聽眾不想參與此一互動機制的互動，否則一旦進行與互動機制的互動過程，閱聽眾必然要進入「左右拉動」這一「程式慣例化」的閱讀情境中，必然要在每一次行使「左右拉動」操作過程中再次的「回視自己」。就此而言，「程式慣例」所能帶出的打破第四堵牆之力道，是由參與互動的「觀看者／閱聽眾」來發動。

布萊希特強調，「程式慣例化」對演員而言是「演員在表演時的自我觀察」；同時，對觀眾而言是「觀眾對演員是把他作為一個觀察者來感受的，觀眾的觀察和觀看的立場就這樣地被培養起來了」（丁揚忠等譯，1992：194）。然而，就能動文本中互動機制之閱讀而言，程式慣例化的操作過程是「讀者」在閱讀時主體的「自我觀察」，換言之是讀者自己對自己作為一個觀察者來感受的，此時，讀者不只是有著閱讀時意識向外的「理解」，同時也進行著意識回向主體的「反思」過程。

現象學學者倪梁康（2002：18-19）將意識劃分為三個基本類型：對象意識、自身意識和反思意識。對象意識是最常見的意識方式，例如看見一顆樹。自身意識是指一種與對象意識的進行同時發生的對行為本身覺曉的方式，例如在看這顆樹時，看的行為同時也被看者本人或多或少地意識到。反思意識是一種回顧的意

識方式，例如對剛才看見樹的看之行為的反思。倪梁康強調：反思是「所有反身朝向觀者自己的意向活動都可以被稱作反思」（倪梁康，2002：18），同時對「反思」此種意識模式說道：「反思則帶有評判性回顧的性質」（同上引：20）。據此而言，史詩劇中，當觀眾在觀看演員的程式慣例化表演時，程式慣例化的演出模式防止觀眾在感情上完全忘我地和舞臺表演的事件融合為一，並為觀眾培養出一種觀察和觀看的理解立場。然而觀眾在此過程中所形成的理解意識，在觀看當下最大的可能也只是對象意識或是自身意識。一般而言，反思意識發生之可能必須是在觀看完之後，再反身朝向自己去回顧之前的理解行為。但是，在互動機制的閱讀過程，在閱讀的當下，如上所論，因其互動操作過程中所必須的再次「回視自己」，那麼「反思意識」就必然的帶入了互動機制的閱讀過程中。換言之，程式慣例化的互動機制閱讀過程，不只理解，同時「反思」。如果說，理解可能帶來批判，那麼同時有著反思的理解，將會帶來更大的批判動能。有著反思的理解，不只是將意識指向外部歷史社會，思考著歷史社會的其他可能性，同時也將意識反身地指向著自己，思索著主體的其他可能性。

布萊希特強調：「演員通過觀察自己的動作，而獲得陌生化效果」（丁揚忠等譯，1992：212），此即要演員在演出要時時關照自己的當下表演與（京劇）程式慣例化的關係，讓程式慣例化帶出可感受的陌生化效果。然而在互動機制的閱讀過程中，如上所論，是讀者自己觀察自身動作，是讀者自己來形成「自我疏離的動作」（同上引：195），是讀者自己回顧自身來形成反思意識。但是，閱聽眾進入這一閱讀狀態所憑藉的能動文本，是文本創作者所創製的；換言之，能動文本是書寫者所給予的，閱聽眾透過參與被給予的互動機制而進入互動閱讀的間離性。

正如同布萊希特強調，一位演員對於程式慣例化演出中的「程式慣例」是「是要經過深思熟慮的」（Brecht, 1964: 93）。同樣的，換言之，互動機制的書寫者在書寫同時必須要將構成互動機制的程式慣例化模態，納入書寫創作的考量過程，此亦即一位能動文本書寫者要花力氣去思考：用什麼樣的程式慣例化之模態來組構某一互動機制？以圖 2 範例為例，除了左右拉動這種互動模態外，是否還有更好的、其他形式的互動模態可以來組構那二張圖而形成互動機制媒材。另一種常見的 Popup 互動模式，即按圖 A 會跳出大圖 B 的這種互動模態，例如 fancybox 互動模組（http://fancybox.net/），是否更適合呢？在這裡，有一種全新的寫作需求要求著能動文本書寫者：一種思考「互動樣態」寫作能力。這是能動文本寫作對書寫者所提出的全新書寫能力要求，這是能動文本之外的其他文本類

型所不需提出的書寫要求。就此而言，一位能動文本書寫者在組建互動機制時，要一併考量三種面向的相互結合：一、互動機制內的「內容元素」，例如範例三所選擇的照片；二、互動機制的互動模態，例如選用左右拉動或 Popup；三、互動機制閱讀狀態下所帶出的、因「理解」、「反思」而有的意義內容，是否與書寫者所預期的意義內容，在同一方向。這三個面向，環環相扣。但就本文而言，第二面向，即對互動模態的考量，是本文所要凸顯出來的，因為對形成「反思」意識而言，這是「奠基性」的條件。

在閱讀過程中，除了「理解」之外同時會形成主體「反思」，這是能動文本，就其文本結構的理論推演而言，所帶出的全新批判特色。就數位寫作物質基礎而言，要創作讓讀者以批判意識進行閱讀的敘事數位文本，使用互動機制／媒材是一種「有理論證明的」、「可用的」寫作技巧。在前文的論述中，本文是以特定的互動模組套裝程式為例來說明。但在全新互動技術的發展之下，如前所論的 jQuery，一位能動文本寫書者可以自行思考、創建、組構互動模態（下文統稱為「書寫」互動模態），同時能動文本中的每一個文本媒材元素，都可以被納入互動模態的書寫範圍，換言之，程式慣例化的作用是擴及於全文的。就此而言，對能動文本寫作者而言，有一定技術能力去自行書寫互動模態，是必要的寫作能力，而不是只靠使用特定的「互動模組套裝程式」。換言之，在此，數位技術和文本寫作二合為一。

如將思考視野轉向新聞文本。在傳統新聞寫作策略中，敘事與批判由不同性格文本分別承擔，一般的新聞敘事著重在事件描述的求真、共鳴，而思考性的批判文本則由「評論式（社論、短評）」的文本類型來擔綱。能動文本中互動模態之使用，打破了這種既存的文本區隔；在互動模態呈現樣態下的敘事，是一種「程式慣例化」的敘事，程式慣例化所必然帶出的間離／陌生化效果，讓敘事閱讀與批判意識得以二合為一，更重要的，這是本文所要再一次強調的，這批判意識不只是指向歷史社會，同時也指向主體自己。這是能動文本因其寫作科技物質基礎之特色所能開出的一種全新的敘事風格，一種會因其本身之間離化而有批判性格的敘事。

本文定位為初步理論探討態勢下的思考階段。在這一思考過程中，本文首先面向於對能動文本本身的分析、以及分析所要採取的理論姿態；於此，對受眾與能動文本之間的理解過程與理解結果，並沒有更大幅度的思維深度。這是本文的限制。缺乏在受眾方面更深入的討論，一些從受眾視角而來的理論上可能之挑

airiti

戰，就隱而不見於本文的探索過程。例如，即使從文本理論上可以論證出能動文本之程式慣例化可以導致文本陌生化的解讀，但我們也可以反問：有沒有可能因程式慣例化的閱讀反而產生另一種「自然化」？又例如，在能動文本閱讀過程中，受眾因互動動作回視到自己而有反思；然而，這反思與批判意識產生之間，應不是一種直向的啟動過程，而應是一種要再被深入分析的意識演變「過程」。對這一過程的探索，在本文是缺席的。以上這些明顯的缺失，將會是筆者日後探索的方向。

參考書目

丁揚忠等譯（1992）。《布萊希特論戲劇》。北京：中國戲劇出版社。

天下雜誌（2013）。〈我買了國家公園？〉。取自 http://topic.cw.com.tw/2013nationalpark/pc.aspx

王文融譯（2003）。《虛構敘事中時間的塑形：時間與敘事卷二》。北京，中國：三聯書店。（原書 Ricoeur, P. [1984]. *Temps et Récit: Tome II, La configuration du temps dans le Récit de fiction*. Paris, France: Seuil.）

申丹譯（2002）。《解讀敘事》。北京，中國：北京大學出版社。（原書 Miller, J. H. [1998]. *Reading narrative*. Norman, OK: University of Oklahoma Press.）

伍曉明譯（2007）。《二十世紀西方文學理論》。北京，中國：北京大學出版社。（原書 Eagleton, T. [1996]. *Literary theory: An introduction* [2nd ed.]. Oxford, UK: Blackwell）

成林（2011）。《CSS3 實作指南》。臺北，臺灣：上奇資訊。

朱印宏（2010）。《jQuery 核心詳解與實踐應用》。臺北，臺灣：上奇資訊。

余匡複（2002a）。《布萊希特》。成都，中國：四川人民出版社。

——（2002b）。《布萊希特論》。上海，中國：上海外語教育出版社。

吳超、張帥（2010）。《巧用 jQuery》。臺北，臺灣：松崗。

呂國禎、陳良榕（2015）。〈失控的高科技廢物〉。《天下雜誌》，568 期。取自 http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5065621

李明哲（2013）。《多媒體互動新聞寫作：理論與實踐》（二版）。臺北，臺灣：五南。

李金鈴（2008）。《教師多媒體教學的呈現方式對低年級學童學習成效的影響——以動植物學習為例》。國立新竹教育大學人資處課程與教學碩士論文。

杜章智譯（1994）。《阿圖塞的馬克思主義》。臺北，臺灣：遠流。（原書 Callinicos, A. [1976]. *Althusser's Marxism*. London, UK: Pluto Press.）

周建漳譯（2007）。《敘述與認識》。上海，中國：上海譯文出版社。（原書 Danto, A. C. [1985]. *Narration and knowledge: including the integral text of Analytical philosophy of history*. New York, NY: Columbia University Press.）

周寧（2008）。《西方戲劇理論史》。廈門，中國：廈門大學出版社。

施如齡、呂芸樺（2006 年 3 月）。〈文本式網路超文本的閱讀理解歷程〉，「2006 年電腦與網路科技在教育上的應用研討會」論文。臺灣，新竹。

施駿宏（2009）。《多媒體呈現方式與空間能力對國二學生「地震」與「海嘯」學習結果之影響》。國立中正大學教育學研究所碩士論文。

洪玉華（2011）。《國中生對歷史科多媒體教材學習感受及看法之個案研究——以世界史《希臘、羅馬古文明》單元為例》。國立臺灣師範大學教育學系在職進修班碩士論文。

胡耀恒譯（1974）。《世界戲劇藝術欣賞——世界戲劇史》。臺北，臺灣：志文。（原書 Brockett, O. G. [1968]. *History of the theatre*. Boston, MA: Allyn & Bacon.）

倪梁康（2002）。《自識與反思》。北京，中國：商務印書館。

徐明岳、俞宜國譯（2001）。《埃柯：符號的空間》。石家庄：河北教育出版社。

高建平譯（2002）。《先鋒派理論》。北京，中國：商務印書館。（原書 Bürger, P. [1982]. *Theorie der avantgarde*. Berlin, Germany: Suhrkamp.）

張康之（2007）。《總體性與烏托邦：人本主義馬克思主義的總體範疇》。長春，中國：吉林出版集團。

莊惠淳譯（2011）。《HTML5 建置與執行》。臺北，臺灣：碁峯資訊。（原書 Pilgrim, M. [2010]. *HTML5: Up and running*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.）

許薔薔、許綺玲譯（1998）。《神話學》。臺北，臺灣：桂冠。（原書 Barthes, R. [1957]. *Mythologies*. Paris, France: Seuil.）

郭家融（2006）。《「觸景生情」——一個數位敘事的思考與實驗》。國立政治大學廣播電視學研究所碩士論文。

陳永國譯（2007）。〈敘事的所有未來之未來〉，申丹、馬海良、寧一中、喬國強、陳永國、周靖波（譯），《當代敘事理論指南》，頁 615-629。北京，中國：北京大學出版社。（原書 Abbott, H. P. [2005]. The future of all narrative futures. In J. Phelan & P. J. Rabinowitz [Eds.], *A companion to narrative theory* [pp. 529-541]. Oxford, UK: Blackwell.）

——譯（1998）。《布萊希特與方法》。北京：中國社會科學出版社。

博碩文化譯（2011）。《一定要學會的 HTML5 + CSS3 網頁設計實作應用》。新北市，臺灣：博碩文化。（原書 Ko, K. [2010]. *Do it! HTML5+CSS3*. Seoul: EasysPublishing.）

彭靜禧、鄭芳雄譯（2005）。《四川好人、高加索灰闌記》。臺北，臺灣：聯經。

彭蘭譯（2003）。〈糟糕的網頁設計——互聯網的陷阱〉，彭蘭等譯，《網絡研究：數字化時代媒介研究的重新定向》，頁 169-181。北京，中國：新華社。（原書 Rieder, D. [2000]. Bad web design: The Internet's real addiction problem. In D. Gauntlett [Ed.], *Web.studies: Rewiring media studies for the digital age* [pp. 96-102]. London, UK: Arnold.）

曾育慧（2010）。《超媒體模態對閱讀行為及理解的影響》。國立政治大學新聞研究所碩士論文。

楊祖陶、鄧曉芒（2001）。《康德〈純粹理性批判〉指要》。北京，中國：人民。

董立河譯（2005）。《形式的內容：敘事話語與歷史再現》。北京，中國：文津。（原書 White, H. [1987]. *The content of the form: Narrative discourse and historical representation*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.）

董曉燁（2012）。〈文學空間與空間敘事理論〉，《外國文學》，2012（2），取 自 http://wenyixue.bnu.edu.cn/html/wenyixuexinzhoukan/di100qi_kongjianshixueyanjiu/2012/0911/3649.html

廖可兌（2007）。《西歐戲劇史》。北京，中國：中國戲劇。

劉國彬等譯（2002）。《現代戲劇理論與實踐》。北京，中國：中國戲劇。（原書 Styan, J. L. [1981]. *Modern drama in theory and practice*. New York, NY: Cambridge University Press.）

劉儒庭譯（2005）。《開放的作品》。北京，中國：新星出版社。（原書 Eco, U. [1962]. *Opera aperta*. Milano, Italy: Bompiani.）

羅悌倫譯（1992）。《布萊希特》。北京，中國：中國社會科學。（原書 Kesting, M. [1959]. *Bertolt Brecht*. Hamburg, Germany: Verlag GmbH.）

譚君強譯（1995）。《敘述學：敘事理論導論》。北京，中國：中國社會科學出版社。（原書 Bal, M. [1985]. *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.）

Barfield, L. (2004). *Design for new media*. Boston, MA: Addison-Wesley.

Benjamin, W. (2003). *Understanding Brecht*. London, UK: Verso.

airiti

Bennett, J. (2005). *Design fundamentals for new media*. Clifton Park, NY: Thomson/ Delmar Learning.

Bhatnagar, G. (2002). Overview of multimedia systems. In G. Bhatnager, S. Mehta, & S. Mitra (Eds.), *Introduction to multimedia systems* (pp. 3-9). Cambridge, MA: Academic Press.

Bradshaw, P., & Rohumaa, L. (2011). *The online journalism handbook: Skills to survive and thrive in the digital age*. Harlow, UK: Longman.

Brecht, B. (1964). *Brecht on theatre* (J. Willett, Ed. & Trans). Frankfurt am Main, Germany: Suhrkamp Verlag.

Brighton, P., & Foy, D. (2007). *News values*. Thousand Oaks, CA: Sage.

CNN. (2015). *Woman knew she'd beaten MERS when doctors stopped using biohazard suits*. Retrieved from http://edition.cnn.com/2015/06/11/asia/south-korea-mers-survivor/index.html

Jekins H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New media as story, performance, and game* (pp. 118-130). Cambridge, MA: MIT Press.

Kolodzy, J. (2006). *Convergence journalism: Writing and reporting across the news media*. Maryland, MD: Rowman & Littlefield.

Leitch, V. B. (1988). *American literary criticism from the Thirties to the Eighties*. New York, NY: Columbia University Press.

Manovich, L. (2002). Old media as new media: Cinema. In D. Harries (Ed.), *The new media book* (pp. 209-218). London, UK: British Film Institute.

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

Miller, C. H. (2008). *Digital storytelling*. Waltham, MA: Focal Press.

Mueller, R. (1989). *Bertolt Brecht and the theory of media*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Paul, N. (2006). The interview of Nora Paul. In S. Quinn (Ed.), *Conversations on convergence: Insiders' views on news production in the 21st century* (pp. 115-123). Bern, Switzerland: Peter Lang.

Persson, P. (2003). A comparative study of digital and cinematic space with special focus on navigational issues. In N. Dahlbäck (Ed.), *Exploring navigation: Towards*

a framework for design and evaluation of navigation in electronic spaces (pp. 173-188). Kista, Sweden: Swedish Institute of Computer Science.

Savage, T. M., & Vogel, K. E. (2009). *An introduction to digital multimedia*. Burlington, MA: Jones and Bartlett Learning.

Schnotz, W. (2005). An integrated model of text and picture comprehension. In R. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 49-70). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Stovall, J. G. (2004). *Web journalism: practice and promise of a new medium*. Boston, MA: Pearson.

Ward, M. (2002). *Journalism online*. London, UK: Taylor & Francis.

airiti

Journal of Communication Research and Practice, 7(2), pp. 203-234, July 2017

Application of Bertolt Brecht's Alienation Theory to Digital Interactive Articles and Critical Meaning

Lee, Ming Che*

Associate Professor, Department of Journalism, Shih Hsin University

Abstract

This paper focuses on the form and critical meaning of digital interactive articles. Digital interactive articles can be seen on the most widely-viewed professional news websites. With regard to such articles, this paper discusses technological issues, means of presenting narrative meaning, and the ability to demonstrate the alienation of text. The alienation theory of Bertolt Brecht is used in discussing how digital interactive articles can show how to "alienate" text. This paper proposes that, when in use, interactive digital articles may be able to show critical meaning. Therefore, it is argued that a writer, when writing a digital interactive article, should consider form as well as content. It is emphasized that different ways of showing interactive content could raise the consciousness of audiences to understand uncertainty regarding the meaning of articles, leading to meaningful understanding of possible historical social changes.

Keywords: interactive article, interactive narrative, interactive form, Bertolt Brecht, alienation theory

* Email: lmcsilver@gmail.com
Received: 2015.7.3
Accepted: 2016.2.15

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

airiti

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 235-261．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.021

尋找何基明：臺灣第一部正宗 35 釐米臺語片導演

Searching for Chi-Ming Ho: The Very First 35mm Taiwanese Language Film Director

林慧羚 *

Lin, Hui-Ling

德明財經科技大學多媒體設計系助理教授
Assistant Professor, Department of Multimedia Design, Takming University of Science and Technology

壹、前言

1895 年 12 月 28 日，法國盧米埃兄弟（Frères Lumière）於巴黎大咖啡廳（Grand Café）印度沙龍正式放映電影，商業電影於焉誕生。隨著電影科技蓬勃發展，從無聲電影到有聲電影，從黑白到彩色，電影技術不斷推陳出新，一直到 2016 年李安《比利 ‧ 林恩的中場戰事》（*Billy Lynn's Long Halftime Walk*）大膽採用 4K 畫質、3D 立體、每秒 120 格的「沉浸數位」（immersive digital）創新技術，被譽為「未來 3D」，讓電影擬真科技大為躍進（維基百科，n.d.）。跨越一百多年的發展軌跡，隨著新媒體科技與藝術新思維，媒介技術表現的形式與風格豐富多元，讓電影在紀錄的本質上，更增添織夢、造夢等魔幻敘事色彩（林慧羚，2014；徐定遠，2016 年 8 月 24 日；葉彥龍，1998；Bordwell & Thompson, 2008 ／曾偉禎譯，2013；Mendiburu, 2009）。

1895 年，歐洲商業電影元年；1895 年，甲午之戰後，臺灣政權從滿清政府轉移到日本帝國，在殖民統治下，電影媒介技術以日本為中介，從歐洲輾轉傳到

* Email: qq14lin@yahoo.com.tw
投稿日期：2017 年 1 月 11 日

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

臺灣，1900 年 6 月 21 日盧米埃的電影終於在臺首映（勁草，2014），儘管臺灣電影的歷史超過一百年，但當時的電影製作多為日本人，甚少臺灣人參與，臺灣總督府民政長官後藤新平透過高松豐治郎進行宣輔工作，放映許多皇民化思想及募款的影片，電影成為文化宣傳的工具（林贊庭，2003；葉彥龍，1998；盧非易，1998）。1945 年（民國 34 年）臺灣光復後，國民政府百廢待舉，電影產業依舊羸弱不堪，葉月瑜等（2016）認為後殖民時期的臺灣電影，產生「語言、意識形態和商業層面」等「三個平行結構」上的斷裂（葉月瑜等，2016：31）。因此，何基明和拱樂社陳澄三的《薛平貴與王寶釧》歌仔戲電影，無疑是臺語片的一道曙光。

何基明（1916 ~ 1994）畢業於東京寫真專門學校藝術學院編導科，TEK 映圖研究所，為臺灣第一位到日本東京學習電影技術的電影人（何兆欽，1964）。何基明曾自述四歲受到活動寫真影像的啟蒙，16 歲到日本唸書，原本被賦予學醫期望的他，因參觀東京發聲電影製片廠（即今東寶電影公司的前身），感受到影像與表演的魅力，對「電影著了魔」，於是補習考上編導科，透過學院扎實的教育，學習攝影技術、製片和編導課程，畢業後順利錄取銀座的「株式會社十字屋映畫」，參與教材影片拍攝工作，熟悉器材特性和維修技能，對於臺灣缺乏的反轉片沖印技術特別用心練習，累積影片拍攝的實務經驗。此時期的媒介技術，深深影響到後來在臺中州的電化教育工作（鍾喬，1994：135-137）。

1950 年代臺灣的國語片產量極少，每年僅拍攝一、兩部，臺灣人聽不懂國語，香港廈語片反而大受歡迎，林贊庭攝影師說：「《六才子西廂記》是廈語片，廈語片和臺語很相似，所以臺灣人也聽得懂」（2015 年 4 月 12 日訪問）。於是邵羅輝[1] 便打著「正宗臺語片」的旗幟行銷 16 釐米的《六才子西廂記》[2]。這是訪問的第一個歷史斷裂點，查閱資料方知早期政府官方電影檔案中認定「廈語片、臺語片都稱為閩南語片，由於習慣關係，後來官方文書也稱臺語片」（黃仁，2013：99）。

---

1 邵羅輝（1919 ~ 1993），本名邵守利，日治時期於日本東京帝國影劇學校學習編導，1947 年返臺籌組劇團失利而解散，此後轉朝電影界發展，作品大多以臺灣及日本的民間故事為題材，共計執導約 40 部電影作品（財團法人國家電影中心，n.d.-b）。

2 1955 年起，邵羅輝以「都馬歌仔戲劇團」為班底，拍攝《六才子西廂記》，被譽為臺灣第一部 16 釐米臺語電影的先驅。事實上，這部電影是廈門都馬劇團的葉福聖監製和編劇，由邵羅輝擔任導演，都馬劇團演出。1955 年 6 月 23 日影片於臺北萬華大觀戲院首映，卻因為 16 釐米拷貝影片與當時戲院 35 釐米放映設備不符合，導致放映效果不佳，慘遭上映三天就下片的命運，1956 年邵羅輝導演執導的《雨夜花》成為第一部臺語時裝電影，鄧雨賢創作之〈雨夜花〉歌曲流行至今（吳俊輝，1991：22-30）。

何基明並不認同廈語片，因為廈語畢竟和臺語不同，「尾音很拖」，聽起來並不舒服（鍾喬，1994：151）。在此刺激下，何基明希望能拍攝真正的臺語片，然而財力有限。1955 年，何基明受雲林麥寮拱樂社陳澄三之邀，才嘗試以歌仔戲班當紅劇目拍電影，並向中影公司租借 35 釐米攝影機，拍攝第一部 35 釐米臺語歌仔戲電影《薛平貴與王寶釧》，1956 年 1 月 4 日，於大稻埕上映，創下場場爆滿的佳績，轟動的程度超越當時好萊塢電影與香港片的賣座紀錄，造成一窩風趕拍臺語歌仔戲的旋風。

《薛平貴與王寶釧》締造亮麗的票房，激勵何基明和何錂明兩兄弟添購器材，籌組臺灣第一個製片廠——華興電影製片股份有限公司（以下簡稱華興製片廠）（薛惠玲，1991）。林盈志（2007）認為：「當我們回顧這段歷史，如果沒有何基明好勝的衝動與狂熱，或許臺灣人自己製作、導演的臺語片，將隨著《六才子西廂記》的失敗而延後、甚至無疾而終。」因此，何基明拍攝的第一部 35 釐米臺語電影《薛平貴與王寶釧》被譽為臺灣電影重要的開端。這部片代表臺灣電影脫離日治時期的殖民式宣傳，邁向獨立自主意志，開創正宗臺語電影的源頭，具有承先啟後之地位，「揭開臺語片的一個黃金年代」，帶動臺語片的狂潮（葉月瑜、戴樂為，2016）。

2013 年《薛平貴與王寶釧》三集影片膠卷，在苗栗電影放映師倉庫中尋獲，讓電影史學者大為振奮，它彌補臺語片的歷史空缺，翻新臺語片語言與音樂的刻板印象、傳布規模與行銷手法，並針對客家族群，重新配上客語和客家八音，足見市場需求與熱銷盛況。本片的發現，揭開散佚逾半世紀的電影謎紗，還原了部分歷史真相，重現臺語片輝煌時期的風華，增補臺灣電影缺漏的歷史扉頁（管婺媛，2013 年 11 月 8 日）。但是對於這位電影界的先行者，其人其事、電影技術、創作態度、拍片手法、演員挑選與訓練、獨立製片廠的營運，以及其後續影響，值得透過口述歷史重新梳理，以「彌補歷史的斷層」、「注意弱勢邊緣的聲音」、「塑造社會的共同記憶」（許雪姬，1997），作為研究臺語電影的寶貴史料。

口述歷史（oral history）在人類尚未發明文字的漫漫長路中，先民早以藉由各種口述模式，保留祖先的歷史與智慧，如同荷馬史詩、歌謠傳唱、民間傳說或流傳的故事，均發揮莫大的貢獻，成為文獻資料缺乏的年代，重要的參考價值。口述歷史藉由訪問歷史事件的當事人、參與者或目擊者的回憶，透過傳統的筆錄、錄音或錄影等現代技術，記錄與保存的歷史當事人或參與者的口述資料，成為歷史的重要憑證（楊祥銀，2004）。Donald A. Ritchie 認為：口述歷史蒐集口傳記憶應該是「具有歷史意義的個人觀點」（Ritchie, 1994 ／王芝芝譯，

1997）。隨著紀錄影音設備的進步，口述歷史可利用影音紀錄之科技設備（錄音機、錄影機、手機等），紀錄受訪者口述「有保存價值」之原始資料。本研究擬從電影媒介科技角度，追尋臺語電影的前輩何基明為臺語電影的創作歷程，透過家人和工作夥伴的口述歷史，採用受訪者訪問時錄音的逐字稿（訪談名單見附錄），以保留當事人口述時的語氣與情境（卞鳳奎，1996；陳三井，1998；楊祥銀，2004；Ritchie, 1994／王芝芝譯，1997）。重新回憶臺語片興盛時期的「瘋狂」與榮光。希冀能勾勒與記錄何基明導演的開創精神。倘若沒有前人不惜傾家蕩產的拼搏精神，哪有今日臺灣電影的蹤跡呢？

貳、尋找何基明

一、臺中首富拍片拍到傾家蕩產

尋找何基明導演的開端，源自於十年前旅奧醫師方逸飛，他說小時候聽父母講述外公何基明的事蹟，於是回國尋找外祖父拍攝的電影，然而當時最重要的第一部電影《薛平貴與王寶釧》卻處於亡佚的狀態，只能空手而歸。此時，何基明三個字卻宛如《大國民》的「玫瑰花蕾」般地烙印在我的腦海中，揮之不去。

2015 年 2 月，時序非常接近農曆春節，當我們抵達臺中何淑慧家中，樸素的居家和品味非凡的畫作映入眼簾。何女士是何基明導演的小女兒，非常活潑開朗，姣好的五官，自然成為何導演當年御用的小童星和配音員，她娓娓敘說著當年隨片登臺的景況，將我們帶入歷史的時空隧道。

> 我們家以前比較有錢，我阿嬤叫他（何基明）去日本學醫，結果他偷偷跑去學電影。阿嬤很生氣，就叫四叔去日本學醫。後來爸爸還找了叔叔何錂明[3]到日本學電影攝影，爸爸是比較海派的人，對於金錢不太重視，拍片拍到周轉不靈，賣掉祖厝。
>
> 我 37 年次屬老鼠，小時候全班只有我帶照相機，底片就是小版的那一種。那時候我爸爸很有錢，報紙上寫首富何基明拍片拍到傾家蕩

3 何錂明 1924 年 11 月 23 日生，臺灣省臺中市人，與何基明赴日讀書，就讀於早稻田大學附屬中學，畢業後進入東京寫真高等學校，並且在鶴淵電影研究社擔任沖片、印片及攝影助理。1945 年返臺後，至總督府「教員養成所」就讀，畢業後擔任小學教員。臺灣光復後，他追隨何基明拍片，擔任工商簡介、紀錄片、光興歌仔戲團拍攝連鎖劇之攝影、沖片等職務，1955 年《薛平貴與王寶釧》始擔任劇情片之攝影師，拍攝不少作品，1957 年《王懷義買父》第一次執導演筒，1958 年導演《無膽英雄》、《何時出頭天》兩部影片。

產。我記得我們很小的時候，我爸爸他都拿日本默片卡通，掛在那裏放給我們看，因為那個時候沒人有電視，別說電視，連電影都沒得看，大家都看得很入迷。那時候，還拍我爸爸和我媽媽結婚，搥豬公的景況，還拍阿公抽鴉片的時候，媽媽捧來給他抽。那時候就已經有在拍了，只是還沒拍成電影。

在拍《薛平貴與王寶釧》的時候，當年就在臺中的下橋仔（今日南平路），那個是我們的祖厝，以前華興製片廠也在那裏面，那時的機器都是最古老的。第一部片子《薛平貴與王寶釧》拍片就在祖厝，南平路那邊，我們家有養馬、有演員宿舍，薛平貴要騎馬，演員都住在宿舍裡面，搭布景也搭在那裡，我叔叔何錂明是攝影師，大家都沒天沒夜的拍，大家都一樣。

我知道十天拍一部（電影）這個都是舞臺劇，等於錄影而已啦！那有可能是我父親拍的電影，他當時拍片很麻煩的。《薛平貴和王寶釧》不是在舞臺上拍的，我記得我們都是外景，我們裡面有破窯，王寶釧去撿「豬母奶」來吃，薛平貴回來時，他要洗手，王寶釧用一個臉盆要讓薛平貴洗手，洗好時，他就要用這個腰間扣帶當毛巾來擦，結果王寶釧就趕快把它搶過來，說：她在外面當乞丐，看到像這塊絹布這麼舒服的東西，當然是要撿起來。他要搶回來當毛巾時，她（王寶釧）不讓他搶回來。我有這個印象，所以那時候不是在舞臺上拍的。

當時《薛平貴與王寶釧》在樂舞臺戲院演出時，樂舞臺在臺中火車站中正路和柳川路附近，現在已經沒了，日據時代窗戶都是木材做的，當時的人潮擠到把戲院的木門和木窗都擠破了。

講到樂舞臺戲院，電影院的座椅，那時候演歌仔戲和大腿舞，不是演完，而是一直連著演，所以吃便當就一定要離席出去，要出去的時候那個長條椅該怎麼辦？你沒有顧好就被別人佔去了，所以就要拿草繩纏起來做記號，表示這張椅子有人坐，你不能佔。當時買票進去，他們還可以看下一集、下一集，當年外面有賣「鳥梨子糖」，大家可出去吃飯、買東西，所以一定要做記號佔位子。

我父親還拍了很多電影，拍了西施（《范蠡與西施》）、噍吧年事件（《血戰噍吧哖》）、霧社事件（《青山碧血》）、玉蘭花（《中視台語連續劇》）等。我認為他最有成就的地方是臺灣沒有人拍電影，民國 55 年用 Eyemo 攝影器材都從日本買回來，那時候的底片是沒有底

airiti

片，要翻兩次，才可以沖出。當時印象最深的是裝底片，我們都說是「抓老鼠」，那時候換底片用一個布袋子，好像裡面是黑色，外面是綠色的，兩隻手伸進去，底片要裝上去攝影機裡面，就在裡面摸來摸去，沒有去暗房，在外面拍片時，就要用這個東西。黑白片更難拍，換底片連紅外線都不能進去。

至於後製剪接，聽說早期的臺語片拍得很快，沒有喔，那時候剪接都手工的。哪像現在剪接，現在哪裡不要就刪除，再接下去。那時候影片長長的，拍完之後，打板可以看到第幾景、第幾場，然後就一條一條拿到我們和室，貼在木架上，我們和室很大，然後一條一條，接的時候一條影片這樣，一條影片那樣，兩邊磨一磨塗上藥水，然後再用一個機器壓下去，純手工，怎麼可能說速度有多快。我們也有洗底片的設備，剪接機都有！剪接完成後，像新劇、改良劇、連鎖劇一樣，影片都有人事後配音。（何淑慧訪談紀錄，2015 年 2 月 16 日）

二、抗日歷史電影《青山碧血》

何基明日治時期任職於臺灣總督府臺中州內務部教育科，兼任臺中州理蕃課囑託，職務除了拍攝社教短片，就是到各地放映電影，因此，在山區工作時，收集許多霧社事件的資料。何基明曾自述：「**霧社事件對我也有很大的刺激——日本統治時代沒把高砂族當作人，教育及生活環境都很差**」，讓他動念想以此為主題拍攝電影（薛惠玲，1993）。1957 年 7 月推出，華興電影製片廠拍攝的臺灣史上第一部霧社事件電影《青山碧血》，何基明擔任導演，洪聰敏[4]、劉立意編劇，洪洋、何玉華、歐威等人主演。何淑慧說：

以前還有默片、外國片、日本片，電影院裡就要有一個人在那邊說一些旁白，是用口述的，沒有在下面打什麼中文（字幕）。以前要看電影很稀罕啦！我爸爸那時在市政府（臺灣總督府臺中州）任職，都要上山去放日本默片卡通給番仔[5]看，我舅舅劉立意還當「辯士」解說劇情，他們就坐著大家拿著竹製連杯喝酒、看電影。因此，1957 拍

4 洪聰敏以《青山碧血》於 1957 年（民國 46 年）由徵信新聞社（中國時報的前身）舉辦第一屆臺語金馬獎（唯一一屆臺語金馬獎）獲得最佳編劇獎。

5 番仔是日治時期的稱呼，為還原當時的歷史語境和社會脈絡，故仍照口述者口述為主。

airiti

的第一部霧社事件，他自己蒐集了很多資料。那時環境很差……當時拍電影的演員，不像現在是大明星，他們和工作人員一樣，都要分攤到山上拍片等日常工作，工作非常辛苦。以前就是國語片政府才會補助，臺語片就沒在管。（何淑慧訪談紀錄，**2015 年 2 月 16 日**）

《青山碧血》這部黑白片，以手搖攝影機拍攝完成，受限於攝影器材設備，有影音不完全同步的問題（郭雄作，1993）。該片原本規模宏偉，何基明曾申請軍方支援，但並未獲准，部分戰爭場面因此受限，改以感情戲為主軸，由於全片拉到霧社等山地拍攝，當時山地的交通不便且電力供應不足，因此導致拍片環境相當嚴峻（黃仁，1991）。

《青山碧血》他們那時候的衣服都是就地取材的，你看那時候跟現在已經差幾年了？所以那時霧社事件拍的服裝和布景都不必去做一些假的服裝，一定都是很寫實的嘛。他們穿什麼，就是什麼，而且演員來我家試鏡，臉上都有刺青，不是畫上去的，和《賽德克・巴萊》都完全不一樣，那味道就是不一樣了。（何淑慧訪談紀錄，2015 年 2 月 16 日）

何基明為了感謝原住民的大力協助，招待部落原住民免費欣賞《青山碧血》，造成該片場場爆滿，一票難求（薛惠玲，1993）。

三、培訓專業演員的濫觴

（一）獨特的演員徵選方式

受到日本電影訓練的何基明導演，早期拍電影力求寫實風格，所以在《薛平貴與王寶釧》拍片前，便跟陳澄三強調他不拍歌仔戲，要盡量寫實，於是大幅度修改劇本。陳澄三也尊重他，雖然仍保留歌唱場面，但已經降低許多（李香秀，2006）。後來華興製片廠成立，他決定自己訓練培養演員（鍾喬，1994），歷經幾期的訓練，這批演員成為未來國、臺語電影界的重要支柱。何淑慧說：

正式應徵選演員時，我爸爸選演員，叫他們在桌旁站一排，然後我爸爸坐在那邊就開始講了：「幾年幾日你沒見到妳媽媽，看到妳媽

airiti

媽從前面來，走路很無力，從那邊走過來，啊！很高興！很高興！可以見到媽媽了！唉呀，一臺車突然把她輾過 .....」類似講這些劇情，他為了要營造情緒，就會說一些故事讓演員感動，讓那些演員慢慢進入劇情，看演員可以滴幾滴眼淚在桌上，就是要考演技。

第一位正式的演員是何玉華，她住臺中。還有一個演員歐威[6]，我印象很深刻。歐威本來應徵時沒選上，他寫了很多信給我爸爸，我爸爸都不用他啦！他一直寫信給我爸爸，後來我爸爸很感動，就留他下來。他很認真，什麼事都做、做粗工，後來拍《青山碧血》時，故事是有一個日本軍官逼何玉華跟他結婚，所她就要去跳碧湖，歐威他就自告奮勇跳下碧湖救何玉華，那幕戲很感人。因為那個片子我有客串，放映結束後，我還上臺謝幕獻花呢！（何淑慧訪談紀錄，2015 年 2 月 16 日）

（二）童星訓練營造逼真情境

《無膽英雄》演出時有一場童星的戲。戲中男女主角的爸爸、媽媽他不知道什麼事情吵架或是誤會，那個爸爸好像懷疑女主角外面有男人，然後這個小孩子就在山坡跑，要找爸爸，也要找媽媽，因為他們吵架了嘛。那時候導演要叫這位童星假裝踢到石頭跌倒，他不會嘛！我還有印象，就是在山坡牽一條鉛線，沒有讓那個童星知道。結果他跑跑跑，跑到那裏，就真正跌倒了，他就真正哭出來了，這樣才會逼真。

那時候是戲拍完了，然後再下去錄音，錄音的時候，爸爸叫我要哭，我也不知道什麼時候要哭，他就捏我一下，因為那時候要出聲嘛，捏我一下，我才開始哭。

後來，還有一部片子《千金小姐萬金和尚》[7]我有客串，好像是一個宰相的女兒，愛上一個貧窮的和尚，那個片子有到金門去放映，那時我已經國中，戲是在臺南拍的。（何淑慧訪談紀錄，2015年2月16日）

---

6 歐威本名黃煌基，熱愛表演藝術，不斷向何基明毛遂自薦，何基明受感動請他參加華興製片廠第二期演員訓練，他因外型黝黑精瘦獲得青山碧血的演出，劇中飾演名叫做歐威的山胞，由於求好心切力圖逼真，打鬥場面都真實開打，將山胞歐威的角色詮釋得頗獲得好評。1957年7月24日《青山碧血》首映十天，票房亮眼。黃煌基為了紀念第一部片子，便以劇中人歐威做為藝名，後來以李行《秋決》這部片子獲得金馬獎影帝頭銜。

7 臺語電影的《千金小姐萬金和尚》依據星雲大師弘法的《玉琳國師傳》改編。

airiti

四、華興製片廠柴米油鹽醬醋茶

華興製片廠那時候的員工太多了，過年要做甜糕，就要用像划船的槳那樣爬到上面去做，至於誰做什麼，我也不記得了。我們那時候都叫綽號，因為我們還小嘛，有的取做英國啦、小孩子啦！名字我都忘記了，只記得很多他們的綽號。

當時的豬肉好像很便宜，但是爸爸會被奶奶諷刺，比如：一斤豬肉八塊錢，要做飯給工作人員吃，但裡面的工作人報一斤十八塊，類似這樣子。不是只有會計人員這樣，工作人員到臺南去收錢，比方說票房賣 2,000 塊，報 1,200 元，我們也不知道，因為我爸爸不注重這些。所以我跟我爸爸說：「你如果先生我，你今天就很有錢了」[8]。後來祖厝全部都賣掉了，都給人家拍賣掉了。因為拍片欠錢，因為我爸爸不會愛錢。（何淑慧訪談紀錄，2015 年 2 月 16 日）

何基明的大女兒何淑娟，深受導演父親的影響，曾經有過電影夢，想克紹箕裘，回憶那段往事，仍不免感嘆與唏噓。何淑娟說：

我是念國立藝專 (今國立臺灣藝術大學) 編導科，因為我爸爸是導演，我們家裡有個製片廠，所以我就想繼承父業，後來就是因為我爸爸他的事業走下坡，臺語片沒落了，那時候我本來也想到別的電影公司去。我記得也是跟對方講了想要進去的理由，畢業的時候想去實習一下，但我父親覺得這樣讓他太沒面子，因為他覺得我應該跟他學導演，怎麼能去跟別人學呢！

我知道我父親工作（的態度），其實我父親的弟弟，就是我叔叔，他是攝影也幫著他，當時日本時代到日本去留學，所以他們兩個就合起來，等於是家族企業。可是到後來臺語片不曉得怎麼搞得，一下子臺語片拍得太多了，公司裡面也很亂，所以就走下坡了，我也就不走這一行了。

那時候的臺語片如雨後春筍，冒出很多很多的片子。唉！我父親

8 何淑慧女士學商管，具人事管理和財務管理專業，因此，覺得父親雖是藝術家，卻沒有經營管理和成本概念，即使賺錢也因帳目管理不當和人為因素，造成虧損。

當然是兢兢業業的，很認真的工作啦！可是也不知道怎麼搞得就沒辦法。所以後面那段時間想起來，唉！也是很替我爸爸傷心悲哀的啦！想起那段日子，想起他的樣子，啊！真是好可憐！他後來就是公司倒了嘛！那整個經濟都有問題，家庭生活是很困難的啦！債主臨門，真的是好苦、好苦的日子過下來的。

後來我本來是考上國立藝專編導科就要讀了，讀了一學期或是第二年，我不太記得！連學費都繳不起了！我奶奶還跟我說：「不要讀了，就算了吧！」其實學費也不是挺多的，是國立的嘛！唉！可是沒辦法就是沒辦法。就是因為我有個朋友，那時候他家裡很有錢，那個學期他就幫我出了這個錢，那我就繼續上學了，就在困難中把學業完成了。可是到最後還是沒用吧！就是負債。那時候我是想去製片廠，因為畢業的時候，迫於穩定的生活，家裡馬上把我介紹到學校教書。

每想起他的神情，失落的樣子，真的是很悲傷。我奶奶很生氣啊！說他什麼工作都不去找，還是想盡辦法想要突破那種困境，可是再怎麼，還是沒辦法，再怎麼還是沒辦法，所以我奶奶真的是很氣，她就說：「生活都沒辦法了，還是這麼堅持。」

可是我一想到我爸爸那個樣子，那個神情，我真的是好難過。這是他一生以來的夢想啊！所以他年輕的時候，才會去日本學電影，他就是堅持這個夢想，想要把它做好，但是就是沒辦法，到最後就是很失落。

那時他是在臺中，我是在臺北，所以怎麼訓練我不知道，因為我都不在家裡。只是放假的時候回家，知道這個片子拍外景，我就去看一下，就這樣而已。後來我畢業了，已經沒有片廠了。

想到他後面那一段真的是很難過。我只記得薛平貴……因為這個故事大概是每個人都知道的，所以才會想配客家話。歷史啦！過去了！

華興製片廠設在我們家，以前祖父、父親和叔叔，都住在一起，現在是臺中的南區，那時候我們住的地方叫做下橋仔頭的祖厝，那裏就是片廠。因為我們家很寬、很大，我們一個大宅院，然後旁邊也有很多地，那個土地租給人家。可是我們是自己一個大宅院，前面有院子，後面也有院子，然後前廳後廳。後來我們要讀書而搬到臺中市，那裏純粹是製片廠，後來怎麼改我就不曉得了。我在想好像有一次，我們在那裏，還有我舅舅（劉立意）也是片廠裡面的一員，那個時候

airiti

大人比較瞭解，現在已經走了。他今年（2016 年）七月走的，人生就是這樣落葉歸根。

我不知道為什麼我記憶力衰退得這麼快，或許是想遺忘過去吧！（何淑娟訪談紀錄，2016 年 9 月 16 日越洋電話採訪）

參、導演與工作夥伴

一、導演與編劇

透過何淑慧介紹，找到當時擔任何基明導演的編劇、攝影師和客串辯士及演員的舅舅劉立意（1931 ~ 2016）。早期在臺中州時代，劉立意在山區放映電影，一邊放電影一邊還權充辯士，解說默片內容，深受歡迎。86 歲高齡的他，參與過 1956 年《運河殉情記》、1957 年《青山碧血》、《王懷義買老爸》、1958 年《金山奇案》的劇本創作，1958 年《無膽英雄》成為臺灣第一部新綜藝合體寬銀幕喜劇電影編劇。其中何基明導演代表作《青山碧血》於 1957 年（民國 46 年）在《徵信新聞社》（《中國時報》的前身）舉辦第一屆臺語金馬獎（唯一一屆臺語金馬獎）中，洪聰敏獲得最佳編劇獎。在劉立意訪問過程中，發現這段史料有斷裂：他自云參與《青山碧血》前製時期的資料蒐集、部落訪問和《青山碧血》劇本撰寫，不知是何原因並未列入編劇名單，以致和第一屆臺語金馬獎最佳編劇獎擦身而過。劉立意雖飽受病魔折磨仍辛苦的回憶說：

我 17 歲就開始工作，何基明是我姊夫，叫我去拍電影，我投入差不多十部，那時候《青山碧血》最出名。《青山碧血》是山地人受日本人壓迫，在山裡山地人都當奴隸，日本人管理，所以很艱苦就對了。《青山碧血》，那時候是臺語片才剛開始，編劇是記憶中而已。那時候要讀歷史，《青山碧血》那時候是華岡一郎、二郎，我本身還演華岡一郎，因為那時候演員很少，就自己寫自己演。那時候可以說沒有演員，編劇差不多幾頁商量一下，就自己做了，那時候沒地方學電影。

當時要找資料最不容易，還有日本人也不想講，因為那時候還是日本人管，要訪問不容易。我也是去問日本人，因為日本話我會講，我受的是日本教育。那時候跟山地人接觸很多，所以訪問很多山地人，他們也是用日語溝通。那時候我自己是那部片攝影師，又當攝影師，又當編劇。（劉立意訪談紀錄，2015 年 7 月 30 日）

airiti

他回憶這段時間應該是日治時期何基明在臺中州工作時期，當時就開始醞釀以霧社事件拍攝《青山碧血》，所以進行田野調查，蒐集史料，作為前製研究，因政治環境不許可，遲至 1957 年國民政府時期才有機會拍攝（吳俊輝、林文珮，1991: 19）。當詢及臺語片時代，何基明導演與編劇如何合作？工作狀況如何？劉立意以道地的臺語回答：

> 何基明是我的姊夫，所以很親近，隨時問東問西這樣而已，沒什麼特別，我想知道的，就問問題。一部片可能有二、三十個人拍，因為用山地人，現場山地人要用日本話溝通。我用日本話跟他們溝通，然後臺語自己寫。所有的劇本都根據何基明要求，我沒有自己發明。因為何基明很尊重我的意見，所以都照劇本拍。
>
> 因為拍電影《青山碧血》跟原住民直接合作很多，所以現場都有原住民作伙參考，他們會提供意見，拍攝時也會在旁邊看。我自己拿攝影機，我自己拿，爬高爬低，高山深谷都要下去，那時深山溪谷也要自己走，不可以靠別人，靠別人反而危險，那機器很貴，怕機器壞掉。（劉立意訪談紀錄，2015 年 7 月 30 日）

何基明導演理想的表演方式是寫實，因此決定培訓自己的演員，當年所有職員都身兼多職。劉立意在《青山碧血》飾演華岡一郎，對於何基明導演如何磨練與要求演員演技呢？劉立意說：

> （對我）沒什麼要求，導演沒有特別的指導，我自然而然就會，因為是編劇的關係，所以自己演可以演得好。何玉華演女主角，何基明要指導啊！何基明是日本時代就當過導演，他去日本留學，所以就能用他本來學的部分教演員，何基明都直接指導。當時就照劇本讀，照劇本演，演對了何基明就誇獎她，演錯了，何基明就很生氣罵人。何基明也會演給演員看。當時劇本導演讀，然後導演指導，直接教。當時演員到現場才拿到劇本，才知道演什麼。導演就直接指導，導演之外，就沒有什麼人可以指導。
>
> 對攝影師也是直接指導，若不滿意，導演就很生氣罵。那時候受日本教育，所以用日本話罵得很厲害，但演員都降服（心服口服），演員都不敢多講話。導演直接指導以外，沒有什麼特別的。

airiti

那時候《青山碧血》最出名，再來是《運河殉情記》。《運河殉情記》的故事來源是參考新聞來編劇，《運河殉情記》是柯玉霞主演。那時候是根據很多資料參考，參考完之後有靈感，不能隨便寫，是非常慎重的考慮。

以新聞題材編寫劇本是因為那時資源很少，所以有好的資源（故事）就會採用，不隨便採用。當找到這個題材時，要跟導演討論，不合作怎麼可以。那時候故事概要必須先寫出來，有時候一兩個月才寫得出來，有時候晚上都沒睡。（劉立意訪談紀錄，2015 年 7 月 30 日）

賴玉鉗（劉立意妻子）回憶著過往陪伴劉立意一起編劇、拍片的歲月：

他本來是攝影師，他姊夫看他讀很多書和故事，就教他當編劇自己寫。編劇的工作修稿子修三、四天，不一定修得出來，就會很煩。他常常讀書，真的沒辦法就去高山訪問。

在拍《運河殉情記》我們已經結婚，所以那時候我空閒都會去看他拍片。他拿攝影機，這些演員都排在那裡，看要怎麼演，他就看，看到不行，他會說這樣不行。何基明導演就站在旁邊看，看到不行，就會說那樣不行。他很兇，兇到那些演員都會哭，要很認真學，不像現在先印劇本，都是直接訓練。那時候常常整個星期連著，拍到天亮，不行要練到他（何導演）滿意才好，要練到他滿意才會拍攝。他很嚴，何基明受日本教育真嚴。（賴玉鉗訪談紀錄，2015 年 7 月 30 日）

1957 年（民國 46 年）何基明擔任藝林電影公司出品的《邱罔舍》之顧問，劉立意成為臺語電影時代第一部喜劇片的攝影師。在歷經喜劇的洗禮後，1958 年何基明著手拍攝《無膽英雄》，劉立意第一次嘗試寫喜劇電影劇本，這部片也是「臺語片第一部正宗大銀幕」電影，公開上映後，票房表現亮眼。電影海報宣傳寫著：「華興新綜藝合體」、「空前未有新型大喜劇」、「劇情輕鬆．對白幽默」、「動作滑稽．笑料百出」（華興電影製片廠，1958）。編劇劉立意卻出乎意料之外的說：「《無膽英雄》是喜劇，《無膽英雄》是參考新聞資料，不容易寫出來」。

劉立意從新聞資料轉換成喜劇的嘗試，應該也是臺語電影開創時期的一大創舉。後來劉立意被國民政府徵召「補當臺灣兵」，退伍回來以後，臺語電影已經

沒落，劉立意就不再從事電影編劇工作。「**那時候臺中有一個遠東廣播中心**[9]，**擔任廣播劇編劇，寫聖經的故事、兒童故事等廣播劇，差不多十年之久，有了廣播劇的基礎，就採用自己寫的故事**」（劉立意訪談紀錄，2015 年 7 月 30 日）。

二、工作室時期的電影練習生

林鴻鐘（1934 ~）出生在日治時期，曾任中影廠長的林鴻鐘親身參與華興製片廠成立前的創建歷史，他踏入電影攝影師之路，是小學導師何錂明的帶領，跟著赴日本學電影攝影的何錂明，學會 16 釐米攝影。林鴻鐘從一位稚嫩的練習生，成為獨當一面的知名電影攝影師的機緣，都是受益於何基明、何錂明嚴謹的訓練與工作態度。1958 年，義大利導演 Renzo Memsi 來臺拍攝《萬里長城》彩色寬銀幕劇情片，林鴻鐘受到攝影師華慧英賞識與推薦，進入中央電影公司臺中製片廠工作。1960 年，在李泉溪[10] 執導的黑白小銀幕臺語片《韓信出世》首次掌鏡。總計拍攝三部臺語片，87 部國語片，其中 1976 年《梅花》、1977 年《筧橋英烈傳》、1982 年《苦戀》分別獲得第 14 屆、第 18 屆和第 19 屆電影金馬獎最佳攝影獎（林鴻鐘，1996；林贊庭，2003；陳清河、洪瓊娟、蘇佩萱、何懷嵩、陳彥龍、陳靖霖、林慧羚，2016）。

> 這個都是很偶然的事情，那時候根本不可能立志要做什麼，根本不可能的事情。……走入電影界是很偶然的機會，我們那個時代要找工作是很難的，正好碰到在日據時代小學的一位老師，他是何基明導演的弟弟何錂明，那時候我在學校他的班級裡一直擔任級長，等於是現在的班長，所以跟他很熟。我在中學畢業的時候碰到他，他說：「LIN 哥、LIN 哥（日語，小林），我現在拍電影，需要學徒」，就這樣偶然的機會進入電影圈。那時候根本連電影是什麼都不曉得，那個時候學電影，根本就是想也想不到有電影這個東西。所以我說：好啊！就當學徒跟著他學這個電影。

9 遠東廣播公司是傳教士鮑曼與布魯格，於 1945 年在洛杉磯成立的宣教機構，並到中國上海設立電臺，然因政局動盪，後移到菲律賓，並於 1949 年 7 月 29 日開始向中國大陸播音，當時在臺灣設立製作中心。

10 李泉溪導演（1926 ~ 2002），就讀於廈門大學經濟系，1953 年在臺中中影製片廠實習，1955 年跟隨何基明導演拍攝《薛平貴與王寶釧》，擔任副導的職務。離開華興製片廠後，執導不少臺語片、國語片和膾炙人口的連續劇，但其臺語歌仔戲電影最為人所津津樂道（財團法人國家電影中心，n.d.-a）。

airiti

何基明先生他的發起是因為他在日據時代，他去日本學電影，然後把他的弟弟何錂明也帶去學攝影。何錂明本來是學校老師，何基明自日本返臺後，他們在臺中州政府的電化科負責電影教化方面，何錂明負責攝影技術。創立電影社時，他負責技術方面。

何基明有五個兄弟，大哥（何協明）好像是生意人，做腳踏車的生意；老二就是何基明做電影；老三（何炯明）是在臺中水泥公會理事長；老四是醫生，老五就是何錂明最小的，五兄弟。那個時候還沒有華興電影製片廠，叫做電影製作社，在臺中市平等街 82 號他的家裡，等於說在那裏成立一個電影工作室，有沖洗室、剪接室、攝影器材和放影機齊全，就是專門拍紀錄片、簡報片、學校的活動，因為何基明以前跟那個臺中縣的教育局服務過有熟識，所以學校的活動都找他們，像是學校的運動會等。另外還有廠商簡報片，記得那時臺中縣豐原有一家糕餅店叫做雪花齋月餅，很有名，找他去拍，我們去拍月餅的製作過程，就等於是他們公司的紀錄片。另外臺北市有名的腳踏車製造公司，叫做伍順腳踏車，也委託我們拍紀錄片。

因為那時沒有人拍電影，臺中只有何基明這個團隊（臺北有一個），就他這個工作室，工作人員不多，我是進去當學徒，跟著何錂明老師學技術。因為那時候，他們是一貫作業，從開拍到完成，拍完回來自己沖，剪接好了再交給對方，但是那個時候，片子都是反轉片（reversal film）[11]，反轉片不是底片，是負片，正片就這一條。第一次拍攝的片子在暗房沖洗過程中，要從藥水中拿起來，再做第二次感光，用 100 燭光的燈泡，快速翻轉片架，使它均勻受光，然後再沖洗，這都是靠經驗。反轉片是正片，無法翻印拷貝，當時反轉片感光很慢只有 25 度，出外景要靠大太陽，就是這樣拍。學校運動會拍好就交給學校放映，每個學校都有一臺 16 釐米無聲的放映機，他們有需要影片放映，所以大家拍片都找他。

何基明雖然是私人的電影製作社，但他與《民聲日報》的電化部合作，我們都有記者證，他對外招商就是用這個名字。《民聲日報》當時很有名，現在沒有了。《民聲日報》的社長徐堅、徐成，曾邀請

11 沖洗反轉片過程較為繁複，其優點是沖洗完的底片即可當正片播放電影，缺點是無法拷貝其他影片，而且感光過程也很慢。臺灣電影早期反轉片多用在紀錄片、工商簡介，後來也運用在電影連鎖劇上，詳見林贊庭（2003：90-91）。

airiti

日本棒球明星王貞治來臺中打棒球，轟動一時。何基明當時也有一個專門招攬生意的部門，廠商要拍甚麼再來談。製作的導演就是何基明，攝影技術方面就由何錂明跟我兩個人就出去拍。我們有一個簡單的暗房，連沖片全部都自己做，剪接也是。那個時候連放映機都要會修，所以我在這裡學到修復機器的技術。如 16 釐米放映機裡片子的抓勾斷掉，我們還會用鐵釘燒紅了，放到水裡冷卻，再用銼刀磨到跟片孔一樣吻合，再焊接到抓勾桿上，簡單的克難方式學到修復技術，所以電影的技術就在那邊學的。

當時拍臺語片的攝影機就是用 Eyemo 機器，就是一般拍新聞和戰地紀錄片的攝影機，配有三個鏡頭 25mm、50mm、75mm，可以轉換，片長一盒只有一百呎。

那時候拍電影很簡單。當時 Eyemo 拍攝就只用一個 50mm 的鏡頭，我們叫 standard，就是標準的鏡頭。如果你要拍特寫就近一點，要拍遠景就退後一點，那時有人用 50mm 一個鏡頭一部戲拍到底，這麼簡單。所以以前有一個臺語片的導演洪信德，他本來是歌仔戲編劇，結果他也會拍電影當導演，他就用一個 50mm 鏡頭分近景、中景、全景拍成，就這樣剪輯，因為那是歌仔戲，所以很簡單，這就是機器很簡單。

因為我們用 Eyemo 拍劇情片較難。拍紀錄片的時候，一個 cut 只有短短幾秒鐘，拍劇情片有時候對白很長，有些超過 30 秒，因為 Eyemo 機用的動力是發條，上緊發條最長最多只能拍 30 秒，25 秒以後格數就不對了，彈簧鬆了就轉不動了。所以臺灣人很聰明，他把 Eyemo 改裝馬達，用電瓶動力。Eyemo 機旁邊有一個上發條那個孔，馬達軸心穿進孔裡，機器可帶動四百呎底片。Eyemo 機背面有一個蓋子，拆開可以裝一個四百呎片盒，後來也有 25mm、50mm、75mm 三個鏡頭拍攝。就這樣裝四百呎底片，然後加上電瓶動力，就可以拍電影劇情片。

那個時候機器用的三腳架，沒有甚麼高腳、矮腳，就一個腳架拍到底，就這樣簡單。那時臺語片都在歌仔戲的舞臺演出，觀眾去看，不會說特寫鏡頭怎麼樣，他們不會有這個觀念，就是看到歌仔戲的人在演戲就讓人心動。（林鴻鐘訪談紀錄，2015 年 1 月 31 日）

airiti

三、臺語片第一個黃金年代崛起（1956～1959）

以前歌仔戲裡面，就在電影臺語片發展之前，有一個叫新劇，改良劇，那新劇把電影和舞臺劇連結演出的構想，最早也是何基明提出的。比如說演員在舞臺上演，女主角說：「哎呀！今天天氣很好，我們去到郊外去玩，」就穿插一段電影，那時候就叫連鎖劇[12]。我們就去郊外拍外景，就從男女主角叫計程車，下一個鏡頭就到臺中公園划船、遊玩等畫面，就用 16 釐米 Eyemo 機，我們就拍攝這一段，拍好之後剪接完成，然後就接到舞臺上，演員在上面演出，整個舞臺的燈暗下來，銀幕從上面放下來，16 釐米的機器早就擺好位子，擺在舞臺觀眾席前面的位置，放映機是無聲的，然後演員就在銀幕後面對嘴配音，哇！好轟動啊！那個時候是大轟動，真人的啊！因為可以變成電影，臺語片就是從這裡開始，然後轟動起來啦！

有一些歌仔戲團就說：「這樣子我們也來拍啊。」有一個導演就動了腦筋說，我們來拍你們歌仔戲班，開始用 16 釐米，還沒有到 35 釐米，就這樣臺語片就開始。有一個叫蔡秋林，他是美都歌仔戲團的老闆，他平常歌仔戲在一個地方演十天，演完下一檔又到臺中演，演完啦，下一場又到豐原演，每第十天換一個地方演出，每天這樣的行程很辛苦。後來蔡秋林就不演了，改拍電影。因為演員、器材、布景、道具都有了，甚麼東西都有，他就說要拍電影，因為那個時候，我記得他講說：他花 20 萬可以拍一部電影，一個月就可以回收 25 萬，他說拍電影比演歌仔戲還好，所以他就改拍電影，從那個時候臺語片開始慢慢興起。

從 45 年、46 年到民國 50 幾年，何基明開始拍《薛平貴與王寶釧》，那個是臺語片第一部真正 35 釐米，以前都是 16 釐米，從《薛平貴與王寶釧》開始，臺語片才真正興盛起來。臺語片整個就興盛起了，大概幾年時間，那個時候政府也不推動臺語片，盡量不要臺語，所有螢

12 電影連鎖劇是舞臺劇結合電影拍攝手法，1901 年日本東京「市村座」的澤村訥子在戲劇《眉間尺》中穿插使用電影手法，成為連鎖劇的由來（葉彥龍，1998：25）。1952 年何基明、何錂明兄弟替光興社等歌仔戲團拍攝連鎖劇，即在舞臺劇上演中，加上一段外景劇情片，演員在後面同步配音，以加強戲劇效果。連鎖劇放映後，銀幕收起，回到舞臺現場，還會考慮劇情需求，如跌落水中，演員還可以從口袋撈出魚蝦等情節，這種突破舞臺劇劇場框架的新劇，非常受到觀眾的歡迎（林贊庭 2003：91）。

airiti

幕都改成國語，早期是這樣。所以臺語片也是從何基明這個地方開始，如果沒有何基明這個公司出來喔，可能沒有臺語片。

因為那時候大家都搶時間，一部電影差不多都10天、15天拍一片，我拍過一部只有十天，歌仔戲電影，以前李泉溪導演，那個也是一個舞團裡面，他租了舊的戲院，在裡面十天就一部、十天就一部，人就是歌仔戲團裡的人。

最早的演員就是歌仔戲班的演員，直到何基明《薛平貴與王寶釧》之後，才有歐威、柯俊雄、蔡揚明這些臺語片演員，臺語片的演員都起來了，像柯俊雄一個人同時接三、四部戲。我們拍他的時候，柯俊雄他的行李箱很多都是衣服，這部戲今天上午拍完了，下午又跑到高雄拍另一部戲，所以根本就沒有回家，很多都是這樣！

早期臺語片的片廠大部分都在臺中，中影製片廠也在臺中，所有臺語片拍完了，送到臺中中影製片廠後製、沖洗、剪接。那時候中影製片廠賺臺語片的錢，賺好多啊！（林鴻鐘訪談紀錄，2015年1月31日）

肆、《薛平貴與王寶釧》拍攝

林贊庭（1931～）出生於日治時期，中影早期攝影師，因中影提供器材協助《薛平貴與王寶釧》拍攝，而與何基明、何鋕明兩兄弟結緣，歷經臺語黑白電影的洗禮，又赴日本學習彩色電影，後來成為白景瑞導演御用攝影師。他在1968年以《寂寞的十七歲》奪下第六屆金馬獎最佳攝影獎，之後又以拍攝《愛的天地》、《女朋友》、《梅花》分別獲得第11屆、第12屆、第13屆金馬獎最佳攝影獎，與劉家昌合作的《雪花片片》獲得第20屆亞洲影展最佳攝影獎，共拍攝130多部叫好又叫座的電影（林贊庭，2003：293-294）。

一、拍攝歌仔戲電影器材遇瓶頸

何基明何鋕明兄弟回臺灣後就在臺中州，州政府拍16釐米紀錄片，他們有一部16釐米電影攝影機，後來又買一部35釐米攝影機，但是只有50mm鏡頭一只，不算很完整的攝影機；35釐米Eyemo攝影機，其驅動馬達是用發條的，拍時上緊發條，頂多走20秒就停下來。歌仔

戲有很多唱歌鏡頭，那個機器走的時間不對，所以當時拍王寶釧跟薛平貴唱歌的時候，他自己的攝影機就不能用，一定要向中影製片廠借 35 釐米 Mitchell NC 攝影機拍攝，它的馬達是用電力馬達，可驅動 1,000 呎底片。

這部 35 釐米 Mitchell NC 攝影機是農教電影公司所有（農業教育電影股份有限公司，簡稱農教公司），1946 年 3 月國民黨元老陳果夫於重慶所創立之電影公司，主要是任務在於「發展農村電化教育，提高農民的農業知識」。隨著國共會戰，局勢惡化，於 1949 年 8 月遷廠至臺灣，總公司設於臺北市博愛路 150 號，並勘定於臺中市忠孝路 13 號設立製片廠。當時第一批運至臺灣的電影攝影機器都是 16 釐米，35 釐米的機器放在香港。農教公司遷臺時的董事長陳果夫跟廠長胡福源[13]有一個想法，可能國民政府在臺灣的時間不會很久，很快就可回大陸，所以只有教育用的16釐米的設備運來臺灣，35釐米的設備暫存在香港。後來看到沒有希望回大陸，農教公司又與臺影公司合併，成立中影公司時，總經理李葉把寄放在香港的 35 釐米設備運來臺灣。何基明導演向中影場租借的器材就是這批 35 釐米器材。

當時何基明向中影場租 35 釐米 Mitchell NC 時，公司派我說：「林贊庭！你今天跟著機器到華興製片廠，幫忙他們拍片。」我這樣跟他們認識。因為《薛平貴與王寶釧》的唱歌鏡頭太多，差不多約佔三分之二鏡頭都用中影的 Mitchell NC 攝影機拍攝的。（林贊庭訪談紀錄，2015 年 4 月 12 日）

二、何基明充滿傻勁又嚴格的工作態度

何基明的工作狀況很認真，這個人做事一板一眼的，日本人說很傻勁啦！對事情很認真，而且他弟弟也是。他對我們要求很嚴格、很嚴格，他學的是日本人那一套，要拍之前，以導演來說，他都有分鏡表出來。今天要拍的工作，他都有分鏡表，分鏡表給他弟弟攝影師，他指導拍遠景啦！近景啦！大特寫啦！他事先都有記號。就是日本人

13 胡福源為農業教育電影股份有限公司第一任廠長，美國紐約大學電影碩士，曾任職好萊塢米高梅電影公司沖洗中心，負責沖洗藥液化學分析工作之專業電影人。

拍片的那一套，真正的把它帶到臺灣來，很可惜他的設備很簡陋，沒有什麼器材，但是工作真是很認真。

當時我是擔任攝影助理，我把攝影機運過去，攝影機裝好，把片子裝在攝影機之後，就交給攝影師使用。因為何鋐明他也是在日本學攝影師，他技術很不錯，就交給他用，拍完以後，我把機器收一收，然後把機器帶回農教公司。那時候，好像民國 55 年，我要去當兵的前一年，就是拍《薛平貴與王寶釧》，他的工作態度是很認真，工作方式也把日本人那一套搬過來。跟我們農教公司，後來改為中影公司的方法是上海那一套東西不一樣，不一樣的地方是，今天拍片，大陸來的導演好像很權威，好像很威風，今天要拍什麼，只有我一個人知道，到時候再給攝影師，今天你給我拍一個近景，你給我拍一個遠景；那何基明的方式是學日本的方式，事先每天把這個工作進度都規劃好，然後攝影師一份、導演一份。（林贊庭訪談紀錄，2015 年 4 月 12 日）

由於《薛平貴與王寶釧》的成功經驗帶動臺語片的發展，業界大量拍攝臺語歌仔戲電影，林鴻鐘說：「**我曾經十天拍一部戲**」，臺灣電影攝影師頓時嚴重不足，許多中影培訓的攝影師，都成為炙手可熱的搶手貨。林贊庭嘆口氣強調：

早期黑白片時代很艱苦，因為那時候物資缺乏，要什麼東西沒有什麼東西，所以拍片是很辛苦，尤其是臺語片剛剛起來的時候，我們一天要排很多工作，拍很多片子，要十天拍一部臺語片，……所以白天也拍，晚上也拍，白天出外景，晚上在戲院搭一個小布景這樣拍。當時我們都累得有一點吃不消，……那個時候我記得我一個月都要拍三部片子，幾乎三十天都拍了，我就體力不支，我太太就來現場給我打針，到布景後面，針打好我再回到現場工作。（林贊庭訪談紀錄，2015 年 4 月 12 日）

三、華興製片廠走入歷史

臺語片崛起的商機，搶拍臺語片已經成為一窩蜂的現象。後期的電影攝影師，大多自己購買攝影機，同時租器材，演員和攝影師趕場，甚至黑道介入，導致臺語片粗製濫造。後來由於國民政府推動國語運動，臺語片淪為政治下的犧牲

品，漸漸地由盛而衰（林贊庭，2003）。

然而，何基明導演的《薛平貴與王寶釧》，大量外景拍攝作業、講究場景與道具、重視電影鏡頭語言，靈活運用遠景、中景，善用演員特寫鏡頭，流暢剪輯，與後期戲院錄影的歌仔戲電影，截然不同。然時勢所趨，導致劣幣逐良幣之憾。

華興電影製片廠維持幾年後（1949～1961），終於因為經濟與惡性競爭因素而走入歷史，原在祖厝存放的珍貴底片，終究不敵時間的摧殘漸漸發霉，何淑慧說：

> 早期影片還存放在我家，底片都會發霉。有一次過年，我打開房間，看到那二十幾隻眼睛看著我，裡面全部是大老鼠，我嚇死了，就叫舊貨商全部拿走，那個時候舊貨商都是秤斤的，我叫他全部搬走。那時候的底片都被拿去作男襯衫裡的硬領襯。
>
> 小時候，爸爸常到世界旅遊蒐集火柴盒，那時候家中有火柴盒，小孩子玩火柴就燒起來，家是水泥的，沒有燒得很嚴重，但是房間都燻得黑黑的。我回去以後，驚訝問：「怎麼那麼多人，才知道我家火災，然後我進去以後，什麼都沒有拿，我只有拿走小朋友的相片」。（何淑慧訪談紀錄，2015 年 2 月 16 日）

當時臺灣電影由於缺乏文化資產保護的概念，底片都拿去做襯衫領、草帽，再加上天災、火災等意外，更讓電影文物的保存雪上加霜。

> 臺語影片的收集，是從井迎瑞來當電影資料館館長那個時候，他開始注意到，並且開始蒐集底片。……早期臺語片底片沒用了，就賣給人家做帽子，我們以前做草帽裡面都怕流汗，都有這麼一個圈圈，這麼寬，這些底片都賣掉了。……就像很多人說，臺語片拍得那麼多，為什麼剩得那麼少，沒有早一點保存，很可惜啦！
>
> 電影修復技術，目前國內都可以自己做，不需要仰賴國外，而且修復費用也可以減輕。只是錢的問題，希望文化部也會重視這一方面，在每年編列預算時多考量補助。國家電影中心會有計畫性地選擇優先順序，進行影片修復，讓那些不見天日的影片能再呈現，這是電影界的福音，這也是遲來的補救，讓臺語片的命運改觀。（林鴻鐘訪談紀錄，2015 年 1 月 31 日）

何基明在華興片廠結束後，1960 年左右赴日本映畫電視技術會，拍攝他擅長的教育片。1968 年 9 月，中國電視公司成立，用人孔急，何基明受中視節目部經理翁炳榮之邀回臺灣籌拍連續劇，當時他獨排眾議，何基明曾自述：「**臺灣乃悲劇性格，女人愛哭、男人也愛哭，三年一小反、五年一大亂，自清朝到現代皆如此。所以現在悲劇、人情劇比較迎合社會的口味……，於是我設計了一部『玉蘭花』**」。這部閩南語連續劇，收視率高達 95%，奠定了閩南語連續劇的雛型（鍾喬，1994：149），其後陸續拍攝之代表作品還有《翠玉環》、《苦心蓮》等劇。何淑慧說：

> 《玉蘭花》很有名……臺語電影沒落後，電視興起，我爸爸到中視拍連續劇，我對於當時連續劇的劇情覺得很荒謬，以後就不看連續劇了。（何淑慧訪談紀錄，2015 年 2 月 16 日）

何基明導演晚期仍醉心電影，力圖再起，何淑慧說：「**我有印象，我爸爸在晚期的時候，還有找早期的演員和工作人員開會，還有影片耶。**」1992 年，何基明對臺灣電影界的貢獻，獲得第二十九屆金馬獎頒發終身成就獎，何淑慧說：「**我與爸爸去領金馬獎，我有參與，但是那座金馬獎到底放在哪裡，早就找不到了**」（何淑慧訪談紀錄，2015 年 2 月 16 日）。

伍、結論：期待奇蹟再發現

Bordwell & Thompson（2008／曾偉禎譯，2013）認為電影是藝術。它是結合創意、科技和商業的藝術，促使無數電影人殫精竭慮透過幻象製造機（illusion machines）展演故事，感動著千千萬萬的人心。本研究以口述歷史與文獻資料「參差對照」下，透過家人與工作夥伴的口述歷史，描繪出何基明導演這位臺語電影的開拓者形象：

一、開創性格實踐典範：實踐日本留學的媒介技術和專業，即使置身電影荒漠，荊棘遍布，仍充滿創新性，靈活運用日本連鎖劇藝術；突破 35 釐米攝影機的極限，拍攝第一部臺語片；肇始臺灣獨立製片廠；培養專業電影演員。何基明導演的努力，對於臺語片具有承先啟後影響，然因國家政策對影視控制之侷限，時不我予。

二、導演風格：崇尚寫實，重視歷史題材，拍片現場親力親為，日式拍片風格，

airiti

分鏡嚴謹。製作期間，基於史實，敦請原住民現場諮詢與協助，務求忠於史實，為達到戲劇完美呈現，拍片現場既嚴且兇。

三、對電影編劇之要求：在劇本創作進行前製研究、田野調查及蒐集文獻，深入實地採訪，對於題材選擇傾向歷史題材和新聞時事改編。

四、臺語片專業演員的肇始：對演員的拔擢，獨具慧眼，為真求逼真融合情境故事，親自調教演員班底，在情境訓練與腳色引導雙管齊下，演員演技具有長足進展。對於難纏童星，導演有獨特的訓練方法，諸如：設機關務使體驗真實，演出方能逼真，即使女兒演出和配音亦是不假辭色，加上他重視演員紀律與全方位發展，為臺灣早期之電影演員訓練奠立良好基礎。

五、作業一條龍，克難突破媒介科技瓶頸：華興製片廠講究一條龍作業，攝影練習生、攝影師和技術人員，熟悉器材使用、維修，技術人員具器材設計能力，以智慧克服媒介物質性的局限，對新媒介技術大膽嘗試，如新綜藝合體電影拍攝，均為與國際電影技術同步之證明。

六、演員隨片登臺，靈活宣傳與行銷：配合報紙廣告和海報宣傳外，上映時造勢活動盛況，舉辦演員隨片登臺。重新發現之《薛平貴與王寶釧》客家版本電影（何基明，1956），證實該片盛況空前，可專為客家族群配上客語和音樂行銷。

何基明導演為浪漫主義實踐者，為了一圓電影夢，從首富而負債累累，華興片廠宣布關閉時，當時心情是「欲哭無淚」、「想去自殺」（鍾喬，1994：133）；大起與大落的際遇，讓人驚見臺灣電影史先行者的鮮明烙印，那是對電影的癡狂與堅持，蹣跚且踽踽獨行的悲壯與蒼涼。誠如張愛玲（1991）所言：「**我是喜歡悲壯，更喜歡蒼涼……悲壯則如大紅大綠的配色，是一種強烈的對照。但它的刺激性還是大於啟發性。蒼涼之所以有更深長的回味，就因為它像蔥綠配桃紅，是一種參差的對照**」。

本文從追尋臺語電影前輩，何基明家人和工作夥伴的口述歷史，重新回憶臺語片興盛時期的「瘋狂」與榮光，在國民政府不鼓勵、不補助，甚至打壓的年代，如何創造第一個臺語片黃金時期的榮盛景象，以及臺語片為何嘎然而止，這些歷史在口述史的回顧中，揭露出冰山一角。誠如藍祖蔚（2016）所言：「**六十年前，《薛平貴與王寶釧》帶動了長達十五年的臺語電影熱潮，完成一千兩百部左右的臺語電影，卻在國語政策下徹底邊緣化；新政府今年要慶祝臺語電影六十週年，才驚覺臺語電影僅存不到一百八十部，而且不少只剩殘本。一個錯誤的政策，讓一個文明就此消失**」。現在藉著臺語電影文物的新發現，以及數位修復技術的進

airiti

步，讓何基明導演作品重新受到重視，並以跨越不同政權的角度，重新審視其對臺語片的價值及貢獻。

參考書目

卞鳳奎（1996）。〈口述歷史重要性及其方法：兼述台北市文獻委員會口述歷史工作方向〉，《臺北文獻》，118：39-57。

王芝芝譯（1997）。《大家來做口述歷史》。臺北，臺灣：遠流。（原書 Ritchie, D. A. [1994]. *Doing oral history*. Oxford, UK: Oxford University Press.）

何兆欽編。（1964）。《何氏族譜》。基隆，臺灣：何氏族譜編輯委員會。

何基明（導演）（1956）。《薛平貴與王寶釧（數位修復客語版）》【影片】，雲林，臺灣：麥寮拱樂社歌劇團。

吳俊輝（1991）。〈台灣無三日好光景：辛奇眼中的台語片〉，《電影欣賞雙月刊》，52：22-30。

吳俊輝、林文珮（1991）。〈荊棘地裏構築夢土——「華興」工作人員座談紀錄〉，《電影欣賞雙月刊》，51：8-16。

李香秀（製作、導演）（2006）。《消失的王國——拱樂社》【影片】，臺北，臺灣：李香秀。

林盈志（2007）。〈為瘋狂立碑——紀念臺語電影五十週年〉，《電影欣賞季刊》，130：96-102。

林慧羚（2014 年 10 月）。〈《3D 立體動畫魔幻世界》技術報告～以〈畫中女〉故事為例〉，「2014 海峽兩岸數位匯流下的新聞與傳播學術研討會暨第十屆傳播管理發展與趨勢學術研討會」論文。臺灣，臺北。

林鴻鐘（1996）。《走過電影攝影來時路》。臺北，臺灣：中華民國電影攝影協會。

林贊庭（2003）。《臺灣電影攝影技術發展概述 1945-1970》。臺北，臺灣：國家電影資料圖書館。

勁草（2014）。《台灣的戲劇、電影與戲院》。臺北，臺灣：五南。

徐定遠（2016 年 8 月 24 日）。〈《比利 • 林恩的中場戰事》紐約影展亮相改寫視覺體驗李安挑戰票房〉，《中時電子報》。取自 https://today.line.me/tw/article/c1def55fa45bce4277769ef3d4e253d9290e501570eee21e612464b38075356e

財團法人國家電影中心（n.d.-a）。〈李泉溪〉。《臺灣電影數位典藏資料庫》。取自 http://www.ctfa.org.tw/filmmaker/content.php?id=588

財團法人國家電影中心（n.d.-b）。〈邵羅輝〉。《臺灣電影數位典藏資料庫》。取自 http://www.ctfa.org.tw/filmmaker/content.php?id=603

張愛玲（1991）。《流言》。臺北，臺灣：皇冠。

許雪姬（1997）。〈口述歷史的理論與實務〉。《宜蘭文獻雜誌》，30：3-30。

郭雄作（1993）。〈值得重視的青山碧血〉，《電影欣賞雙月刊》，66：56。

陳三井（1998）。〈口述歷史的理論及史料價值〉，《當代》，125：102-109。

陳清河、洪瓊娟、蘇佩萱、何懷嵩、陳彥龍、陳靖霖等編著（2016）。《2016 廣播電視電影經典人物口述歷史》。臺北，臺灣：世新大學。

曾偉禎譯（2013）。《電影藝術：形式與風格》。臺北，臺灣：麥格羅 • 希爾。（原書 Bordwell, D., & Thompson, K. [2008]. *Film art: An introduction* [10th ed.]. Pennsylvania Plaza, NY: McGraw-Hill Education.）

華興電影製片廠（1958）。《無膽英雄》【電影海報】。臺北，臺灣：華興電影製片廠。

黃仁（2013）。《新台灣電影：台語電影文化的演變與創新》。臺北，臺灣：臺灣商務。

____（1991）。〈華興片廠的克難精神〉，《電影欣賞雙月刊》，51：17-22。

葉月瑜、戴樂為（2016）。《台灣電影百年漂流：楊德昌、侯孝賢、李安、蔡明亮》。臺北，臺灣：書林。

葉彥龍（1998）。《日治時期台灣電影史》。臺北，臺灣：玉山社。

管婺媛（2013 年 11 月 8 日）。〈薛平貴與王寶釧半世紀後出土〉，《中時電子報》。取自 http://www.chinatimes.com/newspapers/20131108000857-260115

維基百科（n.d.）。〈比利•林恩的中場戰事〉。取自 https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AF%94%E5%88%A9%C2%B7%E6%9E%97%E6%81%A9%E7%9A%84%E4%B8%AD%E5%A0%B4%E6%88%B0%E4%BA%8B#.E8.A3.BD.E4.BD.9C

盧非易（1998）。《臺灣電影：政治、經濟、美學 (1949-1994)》。臺北，臺灣：遠流。

薛惠玲（1993）。〈純粹的歌頌：何基明談《青山碧血》〉，《電影欣賞雙月刊》，66：57-59。

____（1991）。〈華興電影製片廠簡史〉，《電影欣賞雙月刊》，51：2-7。

鍾喬編（1994）。《電影歲月縱橫談（上）》。臺北，臺灣：財團法人國家電影資料館。

藍祖蔚（2016 年 6 月 2 日）。〈先殺臺語片再滅臺灣劇〉，《自由時報》。取自 http://talk.ltn.com.tw/article/paper/996127

Mendiburu, B. (2009). *3D movie making -- Stereoscopic digital cinema from script to screen*. Burlington, Canada: Focal Press.

airiti

附錄：訪談名單

受訪者	訪談時間	訪談方法	訪談者	地點
何淑慧	2015 年 2 月 16 日	面訪	林慧羚	臺中何淑慧宅
何淑娟	2016 年 9 月 16 日	越洋電訪	林慧羚	維也納
林贊庭	2015 年 4 月 12 日	面訪	林慧羚	臺北林贊庭宅
林鴻鐘	2015 年 1 月 31 日	面訪	林慧羚	臺北咖啡廳
劉立意	2015 年 7 月 30 日	面訪	林慧羚	高雄劉立意宅
賴玉鉗	2015 年 7 月 30 日	面訪	林慧羚	高雄劉立意宅

airiti

傳播研究與實踐．第 7 卷 第 2 期．頁 263-283．2017 年 7 月
DOI: 10.6123/JCRP.2017.022

數位時代說書人與新媒介浪潮：引介《敘事新聞與數位敘事》

Digital Storytellers and the New Media Trend: Reviewing *Narrative Journalism and Digital Narrative*

賴玉釵 *

Lai, Yu-Chai

銘傳大學新聞學系副教授
Associate Professor, Department of Journalism, Ming Chuan University

壹、數位時代說書人之挑戰：新媒介及敘事形態改變

新媒介崛起，科技似乎逐步引導敘事產製。隨著機器人記者問世（如 AI 軟體、新華社運用「快筆小新」軟體），電腦軟體可透過數據資料庫，整理體育及財報等新聞。或如《紐約時報》推特版本（Twitter）受讀者青睞，但實則由機器編輯（電腦軟體）選稿。若某則新聞引發社群媒體高度討論及轉載，電腦探測系統將回傳報社，供記者後續追蹤。電腦軟體宛若逐步佔據記者及編輯角色，新聞工作者如何因應新媒介挑戰而有因應，乃刻不容緩之議題。

媒體組織考量新媒介（new media）急遽變遷，故尋求眾多解方。如社群運算、資料視覺化、遊戲等，均為未來新聞發展之可行方向（Jarvis, 2014 ／陳信宏譯，2016）。Google 已於 2012 年起贊助資料新聞獎（Data Journalism Award），並於 Google 新聞實驗室（Google NewsLab）闡釋搜尋資訊、結合新科技之報導趨勢。Google 新聞實驗室表示，該獎項鼓勵新聞工作者結合資訊分析、開放式資訊蒐集、資料視覺化等素材，發揮科技處理鉅量資料之影響力 (Rogers, 2016)。

* Email: raven.claw@msa.hinet.net
投稿日期：2016 年 6 月 26 日

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

2016 年資料新聞獎之得獎類別，包括開放式資料、資料視覺化、資料新聞網站匯集、以資料處理突發新聞（best use of data in a breaking news story）等[1]。

BBC 著重新媒介發展，盼整合不同平臺而相互協力，理解跨媒介改編之網路內容，如何協助電視節目傳散 (Evans, 2011)。再如 BBC 發布〈行動載具寫作：易讀原則〉（*Writing for Mobile: Bite-Size Basics*）一文，倡言網路新聞結構可更強調導言、各段故事旨趣（文字精簡）及開放網絡連結、討論。易言之，新媒介挑戰之新聞文本形貌，或可因行動載具、閱聽人習慣而有更多開放式呈現；另新媒介可助敘事者建構跨媒介（transmedia）故事網絡（story network），也盼閱聽人連結更多支線而建構故事宇宙 (story universes; Bernardo, 2014; Dowd, Fry, Niederman, & Steiff, 2013; Harvey, 2015; Jenkins, 2006; Phillips, 2012)。

BBC 盼藉網路敘事之多線結構、超文本連結而產製意義，呼應學界對「新媒介」與敘事關心 (P. Booth, 2008: 398; Evans, 2011)。就一般敘事而言，文字作品多為以時間由為主之線性結構，依因果關係及角色行動而闡明情節 (P. Booth, 2008: 400)。數位文本則具線性或多線結構發展，運用多媒體呈現而為新聞加值，整合多平臺報導而構成「跨媒介新聞」（transmedia journalism）等敘事策略 (Alzamora, Barros, & Malta, 2015: 197; P. Booth, 2008: 400; Dowd et al., 2013; Martins, 2015; Ryan, 2006)。

《華盛頓郵報》、《紐約時報》與《衛報》等媒體也付出努力。《華盛頓郵報》於 2015 年 12 月推出新聞遊戲《傭懶候選人》（*Floppy Candidate*），盼閱聽人與新聞遊戲互動，結合娛樂元素及政治新聞 (WashPostPR, December 14, 2015）[2]。

---

1 2016 年資料新聞獎「以資料處理突發新聞」得主「美國半島電視臺」（Aljazeera America），以美國鐵路（Amtrak）之追蹤數據解讀賓州列車事故，數據顯示列車時速突破一百英哩，為法定速限二倍（Keller, May 13, 2015)。報導結合地圖等資訊視覺化方式，呈現列車速度變化；也以資訊圖表形式，呈現 2015 年 3 月 1 日至 2015 年 5 月 12 日之美國東北火車時速，方便閱聽人對照合法時速判讀（Keller, May 13, 2015)。易言之，資料追蹤等運用，可結合新媒介之突發／即時新聞呈現。

2 新聞遊戲屬數位文本，閱聽人可自網頁互動，藉社群分享而呈現回饋（Batsell, 2015）。新聞遊戲（news games）為資料視覺化（data visualization）產物，盼以圖像／影音等呈現新聞；或藉互動式新聞提供更多支線，豐富數位文本（Batsell, 2015; Bogost, Ferrari, & Schweizer, 2010)。新聞遊戲在國外發展有年，結合紀錄片插曲與遊戲場景而再現事件，以簡潔形式向閱聽人解釋來龍去脈（Bogost et al., 2010)。《芝加哥論壇報》「遊戲中心」（*Game center*）為報社記者、編輯及遊戲設計團隊共構結果，獲 2015 年資料新聞「遊戲類」獎項。新聞遊戲轉述紀實資訊為遊戲類型，盼閱聽人沉浸其中而體驗新聞、理解事件梗概（Batsell, 2015; Bogost et al., 2010)。《衛報》也開設新聞遊戲工作坊，盼閱聽人「體驗」新聞場景。2015 年 12 月《報導者》、《關鍵評論網》及《端傳媒》均推出新聞遊戲。新聞遊戲加入視覺特效、故事設計等因素，但最終目標在於鼓勵閱聽人與新聞互動，增加新聞事件傳散、轉載及點閱率（Bogost et al., 2010)。新聞遊戲盼改作時事，協助閱聽人判斷情況、參與決策歷程（Bogost et al., 2010)。新聞遊戲融合資訊圖表、紀錄片、事件遊戲等類型，並依新聞遊戲者所需製作插曲，呈現基本事件背景，也盼促進公共關

airiti

數位時代說書人或可考量平臺及敘事資源，轉述文本為互動形式，引發閱聽人參與動機；如藉由原作及轉述文本之互文關係，引發閱聽人追尋多種版本之跨平臺參與 (Bernardo, 2014; Dowd et al., 2013; Harvey, 2015; Herman, 2004, 2010; Jenkins, 2006; Phillips, 2012）[3]。易言之，敘事者盼融入遊戲類型、網路互動而豐富新聞文本，回應新媒介變遷態勢。

由 2015 年等現象觀之，不難發現數位時代說書人盼因應媒介變遷，思索敘事策略並力求突破。師大退休教授林東泰（2015）的專書，《敘事新聞與數位敘事》則回應新媒介變化，闡釋機器人新聞等情況；並盼融合「敘事新聞」學理及實作建議，為敘事者提供應對良方。

貳、本書簡介

本書共分 12 章，論及諸多敘事學理、實證研究資訊，也提及機器人敘事等發展情況。如序言所述，敘事新聞（narrative journalism）旨在深度訪談，挖掘深度及貼近人性面向，盼與機器新聞有所區隔。本書亦結合時事，論及諾貝爾文學獎得主 Svetlanan Alexievich 之敘事新聞，提供敘事者反思面向。

以下擬分「新聞傳播與敘事學理之交流」、「敘事知識與結構主義之討論及辨證」、「敘事學理與新聞實務探析」及「敘事新聞與新媒介衝擊」，逐章介紹本書致意之學理及個案。另在新媒介發展部分，擬援引 2016 年普利茲新聞獎（The 2016 Pulitzer Prize）、資料新聞學獎、線上互動新聞獎（Online Journalism Award）、威比獎（Webby Award，別稱「網際網路奧斯卡獎」）等呼應及延伸，闡釋本書予筆者之啟發。

注（Bogost et al., 2010)。透過新聞遊戲視角，閱聽人可從當事者、旁觀者和全觀者而理解事件過程，引導閱聽人詮釋視角及體驗（Miall & Kuiken, 2001: 306）。閱聽人或因參與新媒介文本而引發不同評價及觀看角度，調整認知事件之連結及因果邏輯，再將體驗結果落實於生活（Miall & Kuiken, 2001: 323)。

3 Henry Jenkins 考量數位匯流之勢，重申跨媒介敘事意涵。Jenkins 師事 John Fiske，曾服務於 MIT 實驗室，目前則在南加州大學（USC）執教。Jenkins 出版跨媒介敘事（含數位文本）專書及論文，並曾參與遊戲與創新等實作。Colin B. Harvey 撰述跨媒介敘事專書並具實作經驗，曾參與 Sony 遊戲腳本設計。跨媒介敘事具不同模組形態，提供跨媒介轉化（transposition）等可能性；說書人轉化某一系統內容至另種符號系統時，提供進一步傳播、敘述、表現等潛力（Grishakova & Ryan, 2010: 3; Ryan, 2006）。易言之，新媒介可提供不同媒介素材，呈現相異類型語言而賦予多元表達形式；如新媒介可模仿既有之媒介表達形態，擬仿影像視角等鏡頭語言（Ryan, 2006）。

一、新聞傳播與敘事學理之交流

敘事典範強調傳播歷程及情境，也盼依故事可能性、合理性及原真性，評析故事好壞 (Goodnow, 2005: 352)。本書援引敘事典範之核心概念，並結合新聞報導類型提出新聞敘事意涵，並與機器人寫作對話，此為本書重要學理貢獻。

本書首章介紹〈新聞傳播結合敘事理論〉，闡釋敘事對撰述新聞重要性。本章引入哈佛大學立尼曼敘事新聞中心、波士頓大學、紐約大學等發展，闡釋國外重視敘事新聞及價值（頁 5）及可讀性（頁 8）。本章介紹敘事學之理論化，如默會致知或社會科學等引進教學現場（頁 6）。誠如本章所述，「非虛構寫作」已受哈佛大學等校關注，呼應本章所云結合「敘事」及「新聞」重要性。哈佛大學尼曼基金會依「敘事新聞會議」結果，整合普利茲新聞獎得主等經驗而出版專書《哈佛大學非虛構寫作課：怎樣講好一個故事》（*Telling True Stories: A Nonfiction Writers' Guide from the Nieman Foundation at Harvard University*），介紹非虛構寫作之第一人稱運用、故事結構、場景設置等技巧（Kramer & Call, 2007／王宇光、陸丁、魏春亮、靈子、王歆慈譯，2015）。

本書第二章及第三章分別為〈敘事研析：故事與情節〉、〈新聞敘事成分與敘事節奏〉。第二章涵括眾多研究者之想法及學說淵源，作者悉心歸納文本、故事、素材、事件、時間、空間、視角等面向（頁 49 至 55）。本書論及故事與話語（discourse）等概念（頁 21），並強調敘事修辭對作者及閱聽人之重要性（頁 23）。本書強調「表達實質向度」及「表達形式向度」，關切媒介屬性及特質如何協助傳散敘事（頁 30），探索「不同媒材對於故事情節的表達方式」具影響力（頁 34）。誠如本書所述：

> 表達實質向度：關注媒介的實質，如文字、電影或聲音等；也就是各種不同媒材所展現出來的實質，各依其媒材特質屬性……。表達形式向度：關注經由特定媒介以一定形式表達的敘事；此乃敘事理論所說的敘事話語層面，經由不同媒材表達出來的話語。（林東泰，2015：23）

本書呼應敘事研究者觀察，敘事包括故事（角色、情節、時空背景）及話語層面，探析故事及話語可能之交互影響（申丹，2014：23）。如同本書所述：

airiti

> 敘事溝通（narrative communication）這個詞和概念，來指涉話語這種觀點……講究如何與讀者做到良好溝通境地。（林東泰，2015：23）

本書提及媒材及表達形式旨趣，或可與資料新聞獎作品相呼應。2015 年資料新聞得獎作品〈二氧化碳之過去、現況及未來〉（The Past, Present and Future of CO2）以資料視覺化（data visualization）呈現，閱聽人與圖表互動而理解各國排碳量，介紹 1850 年往後之排碳量並預測 21 世紀趨勢 (The Guardian, December 1, 2014)。如本書第二章所述，「**不同媒材對於故事情節的表達形式……都可能因為媒材特性而有所不同**」（林東泰，2015：34）。若結合本書關切之媒材、表述形式、故事等論點，新聞敘事者實可體察數位文本之不同模組，依媒介屬性而增加可讀性。

本書除媒介素材外亦提及「敘事時間」意涵，說明時間順序及因果邏輯等重要性（頁 81）；並論及「敘事節奏」總結法、場景法、省略法等運用（頁 97 至 99）。如本書所言：

> 時間序列與因果邏輯，乃是建構故事情節的重要元素……創作者為了突顯故事情節的張力，或者為了展現藝術美學的技法……未必一定是按照時間順序或因果邏輯來呈現。（林東泰，2015：81）

本書觀察也可呼應新媒介發展趨勢，互動新聞亦可見「敘事時間」和「敘事節奏」影響力。實務工作者或可參考本書論點，而有更深層體會與啟發。若結合新媒介發展情況，2015 年威比獎入圍作品《衛報》〈全球第一次世界大戰指南〉（*The Guardia: A Global Guide to the First World War*）以互動紀錄片形式呈現一次世界大戰資訊，以時間順序及場景法等凸顯關鍵時地 (The Guardian, July 23, 2014)。〈全球第一次世界大戰指南〉彰顯「敘事時間」及「敘事節奏」影響力，另閱聽人亦可互動而點選不同場景，引導時序等呈現形態。本作品或可與本書論點相輔相成，故新媒介情境之說書人如何省略故事時間（精確呈現敘述時間）；省略／擷取場景等視覺線索而服膺紀實意圖，本書均提供豐富學理可供交互探索。

二、敘事知識與結構主義之討論及辨證

第四章及第五章均與敘事結構相繫，分別為〈敘事學的源起〉及〈從結構主義敘事學到後經典敘事學〉，溯及結構主義、詮釋學、形式主義等各家對文本架構之觀察。

第四章悉心整理 Plato、Aristotle 對敘事觀察，並闡釋結構主義（如 Claude Lévi-Strauss、Gérard Genette、Roland Barthes）及形式主義（如 Valdmir Propp）等發展脈絡，勾勒敘事結構發展圖譜。本章以 Plato 及 Aristotle 開場，說明敘事理論敘事學理緣起（頁 11）。如本章所述，Aristotle 提及討論面向：

> mimesis 係指扮演，也就是模仿；而 diegesis 則指敘說，也就是透過語言文字講故事。（林東泰，2015：105）

本章提及俄國形式主義訴求，故事具敘事單元及功能，透過整合後發揮關聯而構築故事整體（頁 112）。敘事大家 Seymour Chatman 觀察呼應本書歸納結果，如 Aristotles《詩學》已隱念敘事意涵，已至 Propp 更發揮敘事特質；後者援引俄羅斯民間故事，探索深層結構及公式，闡明故事系統及遙指共同特質 (van Peer & Chatman, 2001: 1)。本書引述 Propp 之《民間故事形態學》（*Morphology of the Folk Tale*），詮釋敘事基本結構及敘事時序，包括「反角、施主／供養者、幫手、公主／被尋求者、派遣者、英雄／主人公／尋求者、假英雄」（頁 113）。

Propp (1984）出版《神奇故事的歷史根源》（*Theory and History of Folklore*）亦呼應《民間故事形態學》旨趣，他以俄國故事隱存之儀式及神話意涵為例，比較共同處後找尋「神話初胚」；理解故事單位及功能、尋覓類型及公式，推敲現今故事之變形及依據。由《民間故事形態學》（*Morphology of the Folk Tale*）及《神奇故事的歷史根源》（*Theory and History of Folklore*），Propp 肯定民間故事乃為遠古神話形變而來，其後再主張原始部族如何藉故事表達規範及價值 (Propp, 1984)。Propp 對故事形態之探析也與 Lévi-Strauss 呼應，如後者之《野性的思維》或《神話學》三部曲均以原始民族為例，理解二元對立意涵。Lévi-Strauss (1976) 在《結構人類學》第二部（*Structural Anthropology*, Volume II）也專文回應 Propp「形式」意涵並展開論辯，可見 Propp 敘事形式研究之影響。

本章亦提及法國結構主義影響，如 Saussure「歷時性及共時性」（頁 124）、「聚合關係與組合關係／系譜軸與毗鄰軸」（頁 125）。如本文所述，敘

事研究受結構主義者（Levi-Strauss 與 Barthes 等）影響深遠 (Bal, 1997; Herman, 1999; Prince, 1982)。結構主義研究者盼理解結構及形式，從中推演文化與語言規則 (Bal, 1997)。如本書所云之 Sussaure 提出口語（pahole）及語言結構（langue）兩者（頁 120），句法可由被給定規定所約制，另字詞則可依連結關係（associative relations）等有所轉化（頁 125）。如敘事研究者論及，敘事角色與情節等也可由系統解釋，如不同元素均需依前後「組合關係」及「時序」，方能定位某元素於系統位置及功能 (Steven & Shires, 1988)。整體言之，本章回顧敘事學理起源，並介紹俄國形式主義、法國結構主義對敘事影響，提供讀者清晰之發展輪廓。

第五章則由「語言並非是封閉系統」（頁 137）起始，反思結構語言學並歸納相關批判，並引述 Michel Foucault、Jean- Francois Lyotard 等大家學理。論述為知識社群等建構，約制敘事者或閱聽人詮釋及意義產製（頁 137）。本章介紹敘事學多元並陳、認知科學及話語分析（discourse analysis）等兩波「敘事知識爆炸」，帶入新媒介及敘事學討論（頁 165 至 169）。如第一波敘事知識爆炸始於 70 年代，討論「敘事語法、敘事詩學、敘事修辭」與結構主義對應（頁 166）；第二波敘事爆炸則與「認知科學、語用學、話語分析相繫」（頁 167）。

面對新媒介浪潮，本書也提出思辨「所謂的新媒體如網路等，然成為下個世代必備的生活工具或生活方式」，與「日新月益的傳播科技攜手合作」（頁 169）。如 2016 年普利茲新聞獎突發新聞類得主《洛杉磯時報》，得獎作品〈聖貝納迪諾恐攻即時更新〉（San Bernardino Live Updates: Mass Shooting Kills 14, Injures 17）或可呼應本書觀察。上述作品結合推特短訊等敘事結構，融合圖像新聞、時間軸等，呈現跨媒介新聞之多種敘事樣貌 (Los Angeles Times Staff, December 2, 2015)。或如 2016 年資料新聞獎「資料視覺化」得主 BuzzFeed，報導〈空中監測〉（Spies in the Skies）結合動態資訊圖表形態，說明 911 恐怖攻擊後 FBI 監控洛杉磯、聖貝納迪諾狀況；BuzzFeed 發現，FBI 並未密切偵測聖貝納迪諾 (Aldhous & Seife, April 7, 2016)。上述作品亦呼應本書觀察，報導內容可與傳播科技相互效力，有助閱聽人理解事件脈絡。

本書觀察也回應數位文本之現象，媒介平臺等提供不同類型結構及符號系統，有助建立故事宇宙 (Evans, 2011; Phillips, 2012; Schmitz-Emans, 2009: 327)。近年如跨媒介敘事、遊戲敘事（含前述新聞遊戲）等引進 (Bogost et al., 2010; P. Booth, 2008; Dowd et al., 2013; Ryan, 2006)，也呼應本書所云「複數」敘事學形態，提供思辨新媒介文本之有力切口。

三、敘事學理與新聞實務探析

第六章至第十章主軸則與新聞傳播及敘事相繫。第六章〈敘事傳播：新聞傳播結合敘事理論〉引述敘事傳播等各家學理，援引 William Labov 等人論點豐厚傳播意涵（頁 12，178 至 181），論及敘事典範及敘事意義等意涵（頁 186 至 193，204 至 207）。本章也提及社群媒介對敘事之影響（頁 174），闡釋敘事理性之評斷標準（頁 193）。本章論及「敘事的好理由」（頁 192 至 193）及「敘事意義」，呼應個人生命故事等面向（頁 205）。如本書所述「由於網際網路和社群媒體的發達，每個人都變成愛好說故事的人」（頁 174），另如本書也結合敘事心理學，強調敘事與個人生命史關聯（頁 197 至 199）。

以故事基模（story schema）學理言之，亦可呼應本書觀察。「好故事」需具備結構完整條件，如交待場景、插曲、引發角色行動之事件、內心反應及企圖、最終結局及評析 (Olson & Gee, 1988: 303)。依此言之，敘事創作者可回歸閱聽人生命歷程，思索「好」故事（含數位文本）成立元素。或如本書提及「敘事意義」，閱聽人可組裝經驗為具意義之敘事（頁 205）。以 2016 年普利茲新聞獎公共服務類得主《美聯社》為例，得獎作品〈血汗海鮮〉（*Seafood from Slaves*）整合圖像、影音、調查報導等呈現。記者闡釋非法海鮮之進口狀況、比例，也說明漁民受困、待解救之處境 (The Associated Press, March 25, 2015)，召喚閱聽人同理受難者生活，理解系列故事脈絡。若依本書觀察 2016 年普利茲新聞獎公共服務類作品，也予筆者相當啟發：敘事者如何利用跨媒介形式而闡釋故事，協助閱聽人感受有意義的故事網絡？紀實文本具哪些特質以發揮多模組（multi- modality）綜效，協助閱聽人感受「好」故事？

本書第七章〈電視新聞敘事結構分析〉正回應上述主題，作者也提出反思學理之見解，給予敘事研究諸多啟迪面向。第七章提供敘事學理及新聞類型對話，並整合 van Dijk 及 Seymour Chatman 等人論點，延伸電視播報之敘事結構（頁 206 至 230）。本章提及文字與影像系統殊異，也為敘事研究關切主題：

> 電視媒材實質所造就的特有表達形式……和……電視透過聲光畫面與旁白，再現新聞事件的特有敘事結構表達形式。（林東泰，2015：246）

作者參照電視新聞之實作觀察，提出電視新聞敘事結構，具研究價值及貢

airiti

獻（頁 230 至 246）。本書論點可與敘事研究者觀察呼應，影像及文字為不同符號系統 (de Oliverira, 2009: 278)。影像可運用特寫及視角而展現所見（申丹，2014：23），上述觀察也呼應本書思考電視新聞結構之顯著性，發掘媒材特有意涵。

本章引用眾多敘事大家觀點，如 Chatman 區分「故事」及「媒介」，前者如情節發展，後者如角色再現、畫面光影及調度等；易言之，Chatman 盼區分電視媒介獨特處，強調媒介形式可影響訊息呈現 (Chatman, 2001: 117, 130)。本章論及類型及素材如何呈現故事（頁 249），回應「表達實質向度」及「表達形式向度」重要性。此予筆者諸多靈感及啟發：若以此延伸至新媒介情境，或可理解數位文本之基本元素（如視聽符號）整合關聯，如何建構時空關係、各元素如何互補而發揮綜效 (Diniz, 2009; Lund, 2009)。

第八章〈不可靠敘述：新聞消息來源的敘事研究〉及第九章〈現場直播棒球賽事的敘事分析〉則以時事個案（頁 14），說明敘事與消息來源產製、閱聽人等面向。第八章反思新聞「不可靠敘事」來源，延伸組織、守門人、消息來源等討論議題（頁 260 至 262），並探析「不可靠敘述類型」（頁 265 至 278）。

第九章提及球賽直播之敘事分析，論及運動競技等類型（頁 297）、球場明星之敘事角色（頁 304）、球迷參與（頁 304）。本章言及，運動新聞具故事及戲劇性，具多元報導題材。筆者肯定本章觀察，運動賽事為諸多媒介關切主題：如《紐約時報》〈2014 年世界盃〉（World Cup 2014: Germany Defeats Argentina, 1-0, in Extra Time to Win Final）獲 2015 年線上互動新聞獎，報導以「資料視覺化」呈現德國進球情況，運用動畫設計呈現隊員走位路線 (Mather, July 13, 2014)。得獎案例或可回應本書旨趣，運動賽事為新聞敘事可多方開發領域。再如本書提及媒材與表述形態重要性，也呼應數位文本選用媒材，凸顯賽事緊張氣氛。

第十章〈敘事視角與歷史〉則介紹敘事視角（頁 315）、聚焦類型（頁 318 至 321），並提及話語構形（discousive formation）等重要概念（頁 335）。本書強調媒材、話語或表達形式，引導敘事視角呈現。本書提及：

> 即使面對不同的媒材，敘事學都還是面對以下課題：不同的媒材是否能夠表達相同的故事情節？不同的媒材是否能夠彰顯相同的敘事結構？不同的媒材是否因為敘述話語或表達形式不同，而讓閱聽大眾對故事本身有不同的感受？尤其是視角（point of view）所造成的差異？（林東泰，2015：35）

airiti

本書綜述 Mieke Bal、Gérard Genette 及 Seymour Chatman 等概念，呼應敘事學發展之勢，也回應敘事視角之重要議題。敘事者依形式而編排素材，再現故事事件 (Bal, 1997; Steven & Shires, 1988)；再如行動者、行動、地點及視點（敘事者採用視角，如主觀視角、第二人稱、第三人稱等形態），引導閱聽人觀看角度 (Bal, 1997; van Peer & Chatman, 2001: 7)。本章將視角延伸至歷史敘事，論及歷史真實與價值觀（頁 338 至 350）。本章言及歷史敘事與新聞對應，強調新聞報導之深度及專業面向（頁 349 至 350）。筆者肯定歷史敘事與新聞報導之關聯，如 2015 年資料新聞得獎作品〈足跡：回顧歷史〉（*Traces: We Revive History*），呈現納粹迫害下澳籍犧牲者之生命簡歷。製作團隊蒐集七萬多筆地址，並以街道圖等互動文本呈現。閱聽人點擊街道後，可見犧牲者年齡等生命故事。上述得獎作品呼應本章致意之歷史敘事旨趣，如歷史真實、敘事者意圖及價值觀。

四、敘事新聞與新媒介衝擊

第十一章〈從敘事新聞到數位敘事時代〉及第十二章〈敘事新聞和數位敘事的時代意義〉，整合數位文本發展趨勢，盼回應新媒介予新聞教育及實務界之挑戰。如本書所述，機器人新聞影響甚深（頁 373），即透過軟體以資料探勘方式抓取大數據資訊，再迅速呈現給讀者（頁 374 至 379）。作者盼由「敘事新聞」以內聚焦視角呈現事件，發展新聞深度及強化紀實美學（頁 351 至 353），作為因應之策。

目前敘事學理發展，呼應本書倡言之「敘事新聞」重要性。誠如敘事研究者指出，敘事者可使用直接引語，增加閱聽人同理感受、聯想聲效（申丹，2014：194，200)。紀實敘事也強調閱聽人如實感動等美感反應，也盼結合文學之敘事視角、規則、潛在價值（申丹，2014：255；van Peer & Chatman, 2001: 5）。本章回溯敘事新聞發展，並言及普利茲新聞獎作品多屬此類（頁 363 至 364）。如 2016 年普利茲新聞獎突發新聞類得主洛杉磯時報，得獎作品《洛杉磯時報》〈如何報導聖貝納迪諾恐怖攻擊〉（How the Times Covered the San Bernardino Terrorist Attack）結合資訊圖表、影像、推特即時新聞頁面、時間軸等，剖析該報如何整理事件始末 (Los Angeles Times Staff, April 18, 2016)。易言之，面對自媒體等浪潮來襲，敘事新聞實為媒體組織可發展良方。2016 年普利茲獎突發新聞類得主《洛杉磯時報》呈現訊息形式，呼應本書提及之「分析公共事務的能力」（頁 380），為機器人記者未能深度處理面向。本章所言對策，為新聞工作者提

airiti

供處方及強心針。

第十二章〈敘事新聞和數位敘事的時代意義〉環繞在「以敘事新聞為體、以數位科技為用」（頁 17，386），闡釋敘事新聞寫作方向、類型（如調查報導等）、深度訪談運用，提供可讀性（頁 387）。本章亦與前述「敘事的好理由」、「故事與情節」、「時間序列」及「因果邏輯」等學理對話（頁 388 至 391）。本書言及傾聽行動者聲音、引述事件場景、深度分析社會現象，並提供敘事新聞之提要建議（頁 392 至 398），鼓勵新聞工作者深耕。2016 年普利茲新聞獎「國內新聞得主」《華盛頓郵報》，得獎作品〈2015 年 990 人遭警察射擊而亡〉（990 People Shot Dead by Police in 2015）即以報導、公開紀錄、網路資訊為軸，統計 990 人之種族、性別、年齡等分布，並以資訊圖表呈現事發月份（The Washington Post Staff, June 30, 2015)。上述普利茲新聞獎報導，或許呼應本書「數位科技為用」觀察，即以資訊圖表等易讀方式呈現故事脈絡。

本書融合諸多敘事學理及實證研究資訊，整合敘事研究、新聞學理及實作層面。本書關切機器新聞等發展狀況，故引入「敘事新聞」類型，思索新聞之可讀性、人性化及故事情節發展等走向。以理論建構言之，本書引用結構主義等脈絡而探析敘事學理發展；以實證層面言之，本書言及「電視新聞敘事結構」等重要發現；以實作層面言之，本書針對敘事新聞提供寫作指南，盼因應機器新聞等嚴峻挑戰。對照數位匯流情境，新聞敘事者因應不同平臺發展之敘事策略，亦值得關注。

參、延伸與思考：新媒介予敘事傳播之考驗／機會

新媒介提供多模組結構，提供敘事資源或表述限制，引導文本元素之整合關係 (Herman, 2010: 79)。數位文本提供多元資源，衍生其他表述形式而協助建構意義：互動及回饋設計、多媒體、網絡超連結、相異模組形態等 (Ryan, 2004b: 339)。以下擬由新媒介浪潮起始，說明本書學理予數位文本之啟發。

一、數位時代說書人與技能：跨領域共構及跨媒介素養（Transmedia Literacy）

本書曾強調「關切媒介實質」、「經由特定媒介以一定形式表達的敘事」（頁 23），均闡釋媒介重要性，亦呼應不同媒介類型如何引導再述。本書觀察也呼應

airiti

敘事研究強調媒介趨勢，「媒介中心之敘事學」（media-centered narratology）討論之多媒介素材，探索相異模組而如何呈現故事 (Grishakova & Ryan, 2010: 3; Wolf, 2005)。

新媒介時代說書人或需理解科技話語或軟體語言，理解相異媒介賦予敘事之多元可能。筆者相當認同本書所述，新媒介時代之敘事已趨多元，需跨域合作、與新科技對話（頁 169）。誠如敘事研究者揭示，科技提供不同敘事資源，也值得數位時代說書人細思：不同媒介環境，提供何種敘事呈現方式 (Ryan, 2004a: 2) ？媒介載體具備何種多模組形態，數位媒介之模組如何再現內容 (Berger, 1996; Gibbons, 2009: 99) ？如 Chatman 等研究者也建議，敘事學可鑽研「媒介」如何影響敘事歷程、故事塑造及核心價值 (van Peer & Chatman, 2001: 14)。再如 Herman 探析整合多平臺之跨媒介敘事，思索媒介類型專屬之符號資源及功能，剖析媒介如何引導敘事產製 (Herman, 2008, 2010: 95)。上述觀察皆闡釋敘事對新媒介之重要性，也呼應本書致意「敘事」與「傳播」跨域合作旨趣。

跨媒介敘事可考量數位素材，增加角色及故事軸線等內容，或新增圖像及互動設計 (Bernardo, 2011)。2014 年威比獎「最佳動畫運用類別」（Best Use of Animation or Motion Graphics）作品《完美閃電：互動創作》（*Perfect Storms Interactive*），以資料視覺化呈現東京閃電災難成因及影響。數位文本之軟體語言引導敘事歷程，敘事者需考量媒介平臺之物質特性及模組屬性，選擇合宜呈現方式；敘事者亦可考量敘事設計及整體結構，如數位文本具開場、多線故事序列、不同預設結尾 (Ryan, 2006)。本書所云「話語」及訊息再製等層面，也體現於〈完美閃電：互動創作〉產製歷程。《完美閃電：互動創作》敘事者需受科技話語（technological discourse）約制，以軟體語言再現東京閃電災難等資訊。新媒介創作歷程、軟體語言均可與本書「話語」結合，也為本書對後續發展之啟迪。

再如 2016 年威比獎「最佳個人編輯」（Best Individual Editorial Experience）為《紐約時報》之〈格陵蘭融化〉（Greenland is Melting Away），內容結合冰川等動畫，呈現格陵蘭面臨全球暖化危機。《紐約時報》以空拍等場景，呈現冰川融化情況。閱聽人可移動滑鼠，放大介面等而檢視冰川融化之細節。另如 2016 年威比獎「最佳攝影運用」（Best use of Photography）「人氣獎」（2016 People's Voice）為《國家地理雜誌》之〈追蹤象牙〉（Tracking Ivory），網頁以攝影、文字等介紹，說明每年有三萬隻大象因象牙追獵而犧牲。閱聽人可與網頁互動而瀏覽圖片，並聆聽旁白以理解故事。網頁以資訊圖表等方式，標示非洲追

airiti

獵事件之發生區域。整體言之，敘事者可因應網路多媒體及互動特質，轉化靜態圖文資料為跨媒介形式；亦需考量閱聽人角色，如藉互動設計鼓勵閱聽人參與，呼應本書強調閱讀歷程及讀者反應論等趨勢（頁 148 至 150）。

如本書所述，數位文本涉及敘事學理及設計，也凸顯不同媒材之重要性。此也給予筆者諸多啟發與研究靈感：日後研究或可探析「跨領域共構能力」及「跨媒介素養」（transmedia literacy；援引跨媒介學理、體現腳本企劃及類型轉化等實踐），呼應網路文本多模組旨趣。

二、數位時代說書人與圖像語言：以「線上互動新聞獎」作品為例

本書致意「不同的媒材」是否因「表達形式」相異，彰顯不同情節（頁 35）；也提及新聞狀態轉變為情節起點，場景也為敘事不可或缺面向（頁 392，396）。再如本書提及修辭重要性（頁 23），亦有專章論及影像敘事類型，與實務發展方向相繫。下文擬援引圖像／動態畫面等資料新聞呈現，盼呼應本書關切旨趣。

新聞敘事者（團隊）理解不同模組屬性，以圖像及動態畫面增加可讀性。數位時代說書人如何運用圖像／影像，亦可細讀本書而有啟發。《紐約時報》〈伊波拉如何瘋狂反撲〉（How Ebola Roared Back）獲 2015 年線上互動新聞獎，以資料新聞及資料視覺化，勾勒伊波拉個案消漲 (Sack, Fink, Belluck, & Nossiter, December 29, 2014)。《紐約時報》〈重塑紐約〉（Reshaping New York）獲 2014 年線上互動新聞獎，搭配動畫建模、攝影及報導，闡釋紐約市中心、布魯克林區、時代廣場等變異 (New York Times, August 18, 2013)。

以上述得獎作品為例，數位時代說書人可運用互動設計，召喚閱聽人互動（如觸碰營幕或圖像節點）而引發後續情節；再如跨媒介敘事可「再媒介化」文字與照片等資訊，以資訊視覺化呈現，供閱聽人參照不同版本作品而享多元感受（如融合不同媒介之體驗；Jenkins, Ford, & Green, 2013; Ryan, 2006)。

三、數位時代說書人與敘事視角：以威比獎得主「谷歌文化機構」為例

數位時代說書者可融入互動文本屬性（如閱聽人可互動範疇），藉預設之敘事視角與閱聽人互動；也鼓勵閱聽人切換不同敘事視角（如圖像提供旁觀者視角，訪談內容、文字描述或可補述圖像所見），新增更多體驗。此即呼應本書提及「隱

airiti

含作者」概念，創作者採用特定策略而傳達作品旨趣（申丹，2011：41，52；W. C. Booth, 1983; Chatman, 1990: 87）。

本書點出敘事視角重要性，引導故事呈現、閱聽人感受等可能。相關研究也呼應本書想法，敘事者可融入情感或心境，呈現聚焦旨趣；敘事視角也反映敘事者看待世界形態，盼框現特定訊息給閱聽人 (Phelan, 2001: 53, 57-58, 62）。說書人對敘事視角篩選，也引導閱聽人感受、評價及解讀 (Prince, 1982）。上述敘事研究討論，亦與本書觀點相互唱和及引發。

以網路等新媒介文本為例，含括影像及聲音等模組 (Dowd et al., 2013: 18）。「谷歌文化機構」（Google Cultural Institute）之「表演藝術」（performing arts）為 2016 年威比獎「科技成果類」（Technical Achievement）得主，該機構與藝術機構等合作，結合照片及文字解說而推出數位策展內容，推出《美國芭蕾舞團》（*American Ballet Theatre*）等專題[4]。「谷歌文化機構」雖不屬新聞類別，但其數位策展及多元敘事視角呈現，應有相當實作參考價值。

如本書倡言，敘事研究已重視閱聽人反應等層面。本書關懷也與近年敘事研究相合，敘事視角盼以「美感視角」（aesthetic focalization）剖析閱聽人感知空間及角色心境 (Miall & Kuiken, 2001: 292）。綜合本書關切旨趣，也予筆者研究啟迪：數位時代說書人可結合新媒介素材（如圖像／影像）、敘事視角，思索閱聽人感知及反應。

---

4 以《美國芭蕾舞團》（*American Ballet Theatre*）為例，美國芭蕾舞團則提供攝影照片、首席舞者等圖文介紹。閱聽人瀏覽及點選照片、著名舞碼場景，理解「被凸顯」之歷史時刻；圖像可配合短篇介紹，閱聽人依舖陳順序點閱後可理解歷史背景，試析敘事視角及創作團隊意圖。《美國芭蕾舞團》之數位策展作品可參見：https://www.google.com/culturalinstitute/collection/american-ballet-theatre?v.view=grid。「谷歌藝術計畫」（Google Art Project）之虛擬博物館，也可呼應本書提及之敘事視角觀察（頁 35）。「谷歌藝術計畫」與藝術單位合作，推出〈值得一聽的故事〉（Street Art）等數位文本。以〈值得一聽的故事〉為例，閱聽人可連結網頁之圖像、影像並瀏覽訪談內容，以互動形態觀看塗鴉藝術之實景，改變定格觀看之敘事視角。閱聽人也可以對照 Google Map、谷歌統計資訊，理解塗鴉藝術的分布地點、某區的塗鴉作品分布區塊（Google 檢索之第二人稱視角）。〈值得一聽的故事〉除圖像互動設計，使用者也可點選感興趣之區域，觀看特定地點的塗鴉作品。說書人之敘事視角除表述立場外，也闡釋說書人感知及評析事件意義（申丹，2011：81；Lubbock, 1992: 251）。谷歌藝術計畫選擇之作品、解說及街景呈現等，均提示閱聽人可觀看重心、敘事旨趣；同時預想閱聽人可透過何種方式觀賞、互動，如透過熟悉之 google map 載具而理解塗鴉作品位置。〈值得一聽的故事〉之數位作品可參見：https://streetart.withgoogle.com/zh-tw/。整體言之，「谷歌藝術計畫」及「谷歌文化機構」之策展形式，運用圖文、影音、版面設計等模組而組裝元素。閱聽人再透過組裝之版面設計、時間軸等敘事安排，理解事件之來龍去脈。

airiti

四、數位時代說書人與訊息擴散形態：以《報導者》等新聞遊戲為例

本書提及，媒介組織設想敘事策略因應數位匯流之勢。目前國際媒介發展之趨，也與本書觀察相呼應。數位匯流情境之「敘事新聞」重要性，近年互動新聞等案例也與本書倡議「敘事新聞」相符。

以數位匯流情境為例，跨平臺（transmedia platform）文本可因應類型加以轉化，建構互媒（intermediality）關聯 (Harvey, 2015; Jenkins, 2014; Jenkins et al., 2013; Phillips, 2012）。既有作品之文字及影像等可「再媒介化」為不同形態，藉互媒關聯而建構故事世界 (Bolter, 2007; Jenkins et al., 2013; Phillips, 2012）。如 BBC 及《國家地理雜誌》等曾改作紀實文本為互動形式 (Phillips, 2012; Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014: 4)，供閱聽人瀏覽社群網路等訊息後，再重返原初作品而達跨平臺參與 (Jenkins et al., 2013; Phillips, 2012）。

電玩遊戲為數位匯流之發展面向 (Fernandez-Vára, Grigsby, Glinert, Tan, & Jenkins, 2009）[5]，《紐約時報》、《華盛頓郵報》、《衛報》、BBC 等轉化紀實文本線上遊戲，盼閱聽人以「體驗」方式解讀新聞（賴玉釵，2016a，2016b；Bogost et al., 2010）。臺灣如《報導者》策劃〈急診人生〉等專題，配合新聞遊戲、敘事新聞、敘事設計等呈現（蔣宜婷，2015 年 12 月 18 日；吳泰輝，2016 年 1 月 21 日）。

以《報導者》〈急診人生〉為例，若結合本書倡議「敘事新聞」意涵，亦予筆者相當啟發：閱聽人可在社群網路分享新聞遊戲等資訊，再涉入敘事新聞而深度理解現況。如同數位文本研究者盼思索 (Ryan, 2006)：如何撰寫數位故事之腳本？如何召喚閱聽人參與？如何運用美術設計等「遊戲美學」吸引閱聽人？閱聽人整體感受為何？上述提問，可結合本書論及「敘事」意涵、「媒材」應用、閱聽人感受等學理，有所體會及啟示。

整體言之，數位時代說書人如何因應新媒介挑戰，為《敘事新聞與數位敘事》關切核心。往後研究者可依循本書倡議之敘事與實作建議，探索因應新媒介浪潮之策。

---

5 近年研究盼結合敘事之「文學性」及「互動設計」，理解電玩遊戲敘事、閱聽人體驗及感知（Bolter, 2007: 113)。互動遊戲具敘事「文學性」（如故事設計、角色、道具、時空及發展），閱聽人若依遊戲規則指示，便享遊戲場域之選擇及決策力（Ryan, 2006）。

airiti

參考書目

王宇光、陸丁、魏春亮、靈子、王歆慈譯（2015）。《哈佛非虛構寫作課：怎樣講好一個故事》。北京，中國：中國文史出版社。（原書 Kramer, M., & Call, W. [Eds.]. [2007]. *Telling true stories: A nonfiction writers' guide from the Nieman Foundation at Harvard University*. New York, NY: Plume.）

申丹（2014）。《敘事學理論探賾》。臺北，臺灣：秀威資訊。

——（2011）。《敘事、文體與潛文本：重讀英美經典短篇小說》。北京，中國：北京大學出版社。

林東泰（2015）。《敘事新聞與數位敘事》。臺北，臺灣：五南。

陳信宏譯（2016）。《媒體失效的年代》，臺北，臺灣：天下文化。（原書 Jarvis, J. [2014]. *Geeks bearing gifts: Imagining new futures for news*. New York, NY: CUNY Journalism Press.）

吳泰輝（2016 年 1 月 21 日）。〈急診人生的背後——新聞遊戲製作談〉，《報導者》。取自 https://www.twreporter.org/a/media-emergency-game

蔣宜婷（2015 年 12 月 18 日）。〈為什麼用遊戲做新聞〉，《報導者》。取自 https://www.twreporter.org/a/opinion-newsgame

賴玉釵（2016a 年 5 月）。〈紀實文本改編為「嚴肅遊戲」之敘事策略初探：以跨媒介串流之國際大獎作品為例〉，「數位創世紀研討會」論文。臺灣，臺北。

——（2016b 年 6 月）。〈「新聞遊戲」如何召喚閱聽人走進「魔幻圈」：以遊戲美學「心靈快感」為思索起點〉，「2016 年中華傳播學會『騷動 20 創新啟航』『敘事、傳播與遊戲：打破規則的心靈快感』論壇」論文。臺灣，嘉義。

Aldhous, P., & Seife, C. (2016, April 7). Spies in the skies. *BuzzFeed*. Retrieved from https://www.buzzfeed.com/peteraldhous/spies-in-the-skies?utm_term=.ufmzLxg7r#.xdBdGJbP7

Alzamora, G., Barros, V., & Malta, J. (2015). Ireport for CNN transmedia storytelling on the Brazilian protests in 2013. *Brazilian Journalism Research*, *2*(2), 188-202.

Bal, M. (1997). *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Buffalo, NY: University of Toronto Press.

Batsell, J. (2015). Data is news: Data-driven projects and newsbased games should be presented as journalism, not frilly add-ons. *Nieman Reports*, *69*(1), 48-51.

Berger, A. A. (1996). *Narratives in popular culture, media and everyday life*. London, UK: Sage.

Bernardo, N. (2014). *Transmedia 2.0: How to create an entertainment brand using a transmedial approach to storytelling*. London, UK: BeActive Books.

-- (2011). *The producer's guide to transmedia: How to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms*. London, UK: BeActive Books.

Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at play*. Cambridge MA: MIT Press.

Bolter, J. (2007). Digital media and art: Always already complicit? *Criticism*, *49*, 107-118.

Booth, P. (2008). Intermediality in film and internet: Donnie Darko and Issues of narrative substantiality. *Journal of Narrative Theory*, *38*, 398-415.

Booth, W. C. (1983). *The rhetoric of fiction*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

Chatman, S. B. (2001). Ironic perspective: Conrad's secret agent. In W. van Peer & S. Chatman (Eds.), *New perspectives on narrative perspective* (pp. 117-131). Albany, NY: State University of New York Press.

-- (1990). *Coming to terms: The rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

de Oliverira, S. R. (2009). Brazilian arts: The migration of poetry to videos and installations. In S. A. Glaser (Ed.), *Media inter media: Essays in honor of Claus Clüver* (pp. 259-280). New York, NY: Rodopi.

Diniz, T. F. N. (2009). Intermediality in the theater of Robert Lepage. In S. A. Glaser (Ed.), *Media inter media: Essays in honor of Claus Clüver* (pp. 231-245). New York, NY: Rodopi.

Dowd, T., Fry, M., Niederman, M., & Steiff, J. (2013). *Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers*. Waltham, MA: Focal Press.

Evans, E. (2011). *Transmedia television: Audience, new media, and daily life*. London, UK: Routledge.

Fernandez-Vára, C., Grigsby, N., Glinert, E., Tan, P., & Jenkins, H. (2009). Between theory and practice: The GAMBIT experience. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 253-271). London, UK: Routledge.

Gibbons, A. (2009). "I contain multitudes": Narrative multimodality and the book that bleeds. In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 99-114). London, UK: Routledge.

Goodnow, T. (2005). Using narrative theory to understand the power of news photographs. In K. Smith, S. Moriarty, G. Barbatsis, & K. Kenney (Eds.), *Handbook of visual communication: Theory, methods, and media* (pp. 351-361). New York, NY: Routledge.

Grishakova, M., & Ryan, M. (2010). Editors' preface. In M. Grishakova & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 1-7). New York, NY: De Gruyter.

Harvey, C. B. (2015). *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. London, UK: Palgrave Macmillan.

Herman, D. (2010). Word-image/utterance-gesture: Case studies in multimodal storytelling. In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 78-98). London, UK: Routledge.

-- (2004). Toward a transmedial narratology. In M. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 47-75). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

-- (Ed.). (1999). *Narratologies: New perspectives on narrative analysis*. Columbus, OH: Ohio State University Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.

-- (2014). Rethinking 'rethinking convergence/culture.' *Cultural Studies*, *28*, 267-297.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York, NY: New York University Press.

Keller, M. (2015, May 13). Derailed Amtrak train sped into deadly crash curve. *Aljazeera America*. Retrieved from http://america.aljazeera.com/multimedia/2015/5/map-derailed-amtrak-sped-through-northeast-corridor.html

Lévi-Strauss, C. (1976). *Structural anthropology, volume II*. New York, NY: Basic Books.

Los Angeles Times Staff. (2016, April 18). *How The Times covered the San Bernardino terrorist attack*. Retrieved from http://www.latimes.com/local/california/la-me-2016-pultizer-20160418-snap-htmlstory.html

Los Angeles Times Staff. (2015, December 2). *San Bernardino live updates: Mass shooting kills 14, injures 17*. Retrieved from http://www.latimes.com/local/lanow/la-me-lnsan-bernardino-shooting-live-updates-day-one-20151202-htmlstory.html

Lubbock, P. (1929). *The craft of fiction*. New York, NY: Jonathan Cape & Harrison Smith.

Lund, H. (2009). Karen Blixen's 'Stork Story' and the notion of illustration. In S. A. Glaser (Ed.), *Media inter media: Essays in honor of Claus Clüver* (pp. 369-384). New York, NY: Rodopi.

Martins, E. (2015). Convergence and transmedia storytelling in journalism: Transformations in professional practices and profiles. *Brazilian Journalism Research*, *11*(2), 168-187.

Mather, V. (2014, July 13). World Cup 2014: Germany defeats Argentina, 1-0, in extra time to win final. *New York Times*. Retrieved from http://www.nytimes.com/interactive/2014/07/13/sports/worldcup/world-cup-final-germany-vs-argentina.html

Miall, D. S., & Kuiken. D. (2001). Shifting perspectives: Readers' feelings and literary response. In W. van Peer & S. B. Chatman (Eds.), *New perspectives on narrative perspective* (pp. 289-301). New York, NY: State University of New York Press.

New York Times. (2013, August 18). The bloomberg years: Reshaping New York. *New York Times*. Retrieved from http://www.nytimes.com/newsgraphics/2013/08/18/reshaping-new-york/

Olson, M. W., & Gee, T. C. (1988). Understanding narratives: A review of story grammar research. *Childhood education*, *64*, 302-306.

Phelan, J. (2001). Why narrators can be focalizers: and why it matters. In W. van Peer & S. Chatman (Eds.), *New perspectives on narrative perspective* (pp. 51-66). New York, NY: State University of New York Press.

Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York, NY: McGraw-Hill.

Prince, G. (1982). *Narratology: The form and functioning of narrative*. Berlin, Germany: Mouton.

Propp, V. (1984). *Theory and history of folklore*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Rogers, S. (2016). Data journalism awards 2016: What the winners tell us about the state of the data nation. *Google NewsLab*. Retrieved from https://medium.com/google-news-lab/data-journalism-awards-2016-what-the-winners-tell-us-about-the-state-of-the-data-nation-ffe79f343768#.y5oizmoqu

Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

-- (2004a). Introduction. In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media* (pp. 1-39). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

-- (2004b). Will new media produce new narratives? In M,-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media* (pp. 337-359). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Sack, K., Fink, S., Belluck, P., & Nossiter, A. (2014, December 29). How Ebola roared back. *New York Times*. Retrieved from http://www.nytimes.com/2014/12/30/health/how-ebola-roared-back.html?_r=0

Schmitz-Emans, M. (2009). The enigmas of the universe in word and image: Ror Wolf's guidebooks. In S. A. Glaser (Ed.), *Media inter media: Essays in honor of Claus Clüver* (pp. 325-368). New York, NY: Rodopi.

Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). Introduction: Towards an archaeology of transmedia storytelling. In C. A. Scolari, P. Bertetti, & M. Freeman (Eds.), *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines* (pp. 1-14). Basingstroke, UK: Palgrave Macmillan.

Steven, C., & Shires, L. M. (1988). *Telling stories: A theoretical analysis of narrative fiction*. Hove, UK: Psychology Press.

The Associated Press. (2015, March 25). *Seafood from slaves*. Retrieved from http://interactives.ap.org/2015/seafood-from-slaves/

The Guardian. (2014, December 1). *Carbon emissions: Past, present and future -- Interactive*. Retrieved from http://www.theguardian.com/environment/ng-interactive/2014/dec/01/carbon-emissions-past-present-and-future-interactive

The Guardian. (2014, July 23). *A global guide to the first world war -- Interactive documentary*. Retrieved from http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2014/jul/23/a-global-guide-to-the-first-world-war-interactive-documentary

The Washington Post Staff. (2015, June 30). *991 people shot dead by police in 2015*. Retrieved from https://www.washingtonpost.com/graphics/national/police-shootings/

van Peer, W., & Chatman, S. B. (2001). Introduction. In W. van Peer & S. B. Chatman (Eds.), *New perspectives on narrative perspective* (pp. 1-17). New York, NY: State University of New York Press.

WashPostPR. (2015, December 14). Play your way through 2016 with "Floppy Candidate" from the Washington Post. *The Washington Post*. Retrieved from https://www.washingtonpost.com/pr/wp/2015/12/14/play-your-way-through-2016-with-floppy-candidate-from-the-washington-post/

Wolf, W. (2005). Intermediality. In D. Herman, M. Jahn, & M.-L. Ryan (Eds.), *The Routledge encyclopedia of narrative theory* (pp. 252-256). London, UK: Routledge.