



2020

數位傳播 | 論文集 |

賽博光廊

暨颯心立藝學術研討會論文集

臺藝大廣電系

目錄

【學術論文】

邱啓明，How does it matter? A study of films <Banana Paradise>，<A Borrow Life> and <Puppet Master> in terms of the issue of naming	1
曾雯，吉爾·德勒茲運動－影像與時間－影像之真實與虛擬問題	17
林庭羽，初探COVID-19疫情下遠距會議軟體的使用者經驗及其對相關軟體設計的回饋	33
張彤瑄，青少年線上遊戲動機、沉浸經驗與遊戲成癮之研究	65
蔡虹，向上賦權、向下扎根：手機為新住民重建社會資本及自我賦權之可能	83
王毓莉，中國大陸新聞傳播教育發展之新方向:對於共建新聞學院的考察	109
劉馬利，弓絃線上，以小提琴家陳銳 (Ray Chen) 與「雙琴俠」(TwoSet Violin) 所經營的網路媒體為例	135

【創作作品】

朱俊仰，噩夢兇間	165
古佳蓁，快樂的神射手	166
劉姿儀、曾馨儀、鄭涵云，紀錄片《喊聲 huah siann》	167
李建成，火雲阿伯	168
紀建廷，宅之風景	169

2020 數位傳播-賽博光廊暨颯心立藝學術研討會議程

時間	國立臺灣藝術大學教學研究大樓 10 樓國際會議廳 (民國 109 年 11 月 21 日星期六)		
09:00-09:45	報到		
09:45-10:00	開幕	陳志誠校長 (國立臺灣藝術大學) 連淑錦院長 (國立臺灣藝術大學傳播學院) 邱啓明系主任 (國立臺灣藝術大學廣播電視學系)	
10:00-12:00	圓桌論壇 教研大樓 10 樓 國際會議廳	論壇議題：影音內容產製跨國合作 提綱：1. 跨國合作企劃提案、2. 資金籌措與人力整合、3. 產製行銷與權利 主持人：邱啓明 (國立臺灣藝術大學廣播電視學系副教授兼主任) 與談人：許北斗 (臺中市政府影視委員、電視長劇【浮士德遊戲 II】製片、財團法人愛盲基金會常務董事) 與談人：鄧文斌 (尖端公司製作人、導演) 與談人：Martin Rustandi 陳文良 (The Rustandi Ltd. 藝英國際有限公司創辦人、2020【THE ROAD LESS TRAVELED 逆者】導演)	
12:00-13:30	午餐 (教研大樓 901 教室)		
發表	A 場地 (影音大樓 509 教室/作品)	B 場地 (影音大樓 110 教室/論文)	C 場地 (影音大樓 104 教室/論文)
13:30-14:30	主持兼評論人：廖金鳳教授 (國立臺灣藝術大學電影學系) 發表人： A-1-1 李建成《火雲阿伯》 A-1-2 紀建廷《宅之風景》	主持兼評論人：單文婷副教授 (國立臺灣藝術大學廣播電視學系) 發表人： B-1-1 張彤瑄〈青少年線上遊戲動機、沉浸經驗與遊戲成癮之研究〉	主持兼評論人：莊伯仲教授 (中國文化大學新聞學系) 發表人： C-1-1 潘昕榆〈YouTube 二創者如何貢獻產值？從非物質勞動談起〉 C-1-2 蔡虹〈向上賦權、向下扎根：手機為新住民重建社會資本及自我賦權之可能〉
	主持兼評論人：賴祥蔚教授 (國立臺灣藝術大學廣播電視學系) 發表人： B-2-1 林庭羽〈初探 COVID-19 疫情下遠距會議軟體的使用者經驗及其對相關軟體設計的回饋〉	主持兼評論人：連淑錦教授兼院長 (國立臺灣藝術大學廣播電視學系) 發表人： C-2-1 王毓莉〈中國大陸新聞傳播教育發展之新方向：對於共建新聞學院的考察〉	
15:30-16:00	茶敘 (影音大樓傳播學院一樓長廊)		
16:00-16:50	主持兼評論人：鐘世凱教授 (國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系) 發表人： A-3-1 古佳蓁《快樂的神射手》 A-3-2 朱俊仰《噩夢兇間》 A-3-3 劉姿儀、曾馨儀、鄭涵云紀錄片《喊聲 huah siann》	主持兼評論人：張維忠副教授 (國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系) 發表人： B-3-1 邱啓明〈How does it matter? A study of films 〈Banana paradise〉, 〈A borrow life〉 and 〈Puppet master〉 in terms of the issue of naming〉 B-3-2 曾雯〈德勒茲運動—影像與時間—影像的真實與虛擬問題〉	主持兼評論人：陳靖霖助理教授 (國立臺灣藝術大學廣播電視學系) 發表人： C-3-1 陳柏宏〈政治人物臉書的視覺傳達設計模因與閱聽人分享行為—以蔡英文 Tsai Ing-wen 臉書粉絲專頁為例〉 C-3-2 劉馬利〈弓絃線上，以小提琴家陳銳 (Ray Chen) 與「雙琴俠」(TwoSet Violin) 所經營的網路媒體為例〉
	16:50-17:00	散會	

**How does it matter? A study of films
<Banana Paradise> , <A Borrow Life>
and <Puppet Master> in terms of the
issue of naming**

Chi-Ming Chiu

Chi-Ming Chiu , Associate Professor of Radio and Television Department National Taiwan University
of Arts/Email : t0156@ntua.edu.tw

How does it matter? A study of films <Banana Paradise> , <A Borrowed Life> and <Puppet Master> in terms of the issue of naming

Abstract

What and how does the name function in life? It might be a good question to start with the research. Who doesn't have a name in life? Most people have their names and their names mightn't only be a representation of symbolic body but include inner part of thoughts. Heyden White, a historian, proposed us a clue to discover those not mentioned in official history through films remaking and studies in terms of the issues of interpretation towards historical moment and events. Thus, it might point us another perspectives of history interpretation and reflexivity, to make people be more aware of others' ideology and thoughts, which he called as historiography.

Based on White, this paper employs textual analysis research approaches and focus on the issues of naming, cultural and nation identities in films <Banana paradise>, <A borrowed life> and <Puppet Master> due to the reason relating to important historical moments in Taiwan history.

It concludes that historical moments and representations in films studied above corresponds with the sayings by Michael Pickering, a kind of expansive and closed knowledge, revealing what the official history did not say, and forming diverse ideology on the issues of history interpretation. It might be regarded as another representations of historical records, existing in public memory through historipgraphy.

Key words: <Banana Paradise>, <A Borrowed life>, <Puppet Master>, Naming, Sense of Belongings

How does it matter? A study of films <Banana Paradise> , <A Borrowed Life> and <Puppet master> in terms of the issue of naming

What and how does the name function in life? It might be a good question to start with the research. Who doesn't have a name in life? Most people have their names and their names mightn't only be a representation of symbolic body but include inner part of thoughts. Heyden White (1993), a historian, proposed us a clue to discover those not mentioned in official history through films remaking and studies in terms of the issues of interpretation towards historical moment and events. Thus, it might point us another perspectives of history interpretation and reflexivity, to make people be more aware of others' ideology and thoughts, which he called as historiography (Chou, 1999; Cheng, 2002; Chen, 2002).

Based on White, this paper employs textual analysis research approaches and focus on the issues of naming, cultural and nation identities in films <Banana paradise> (directed by Wang Tong in 1989), <A borrowed life> (1995, directed by Wu Nien-Chen) and <Puppet Master>(1993, directed by Hou Hsiao Hsian) due to the reason relating to important historical moments in Taiwan history.

With regard to Taiwanese society and its relationship to history, the so-called "Chung Yuan" culture-centered discourse is possibly the most controversial. The concept of Chung Yuan refers to the area located in the northern, central part of the Yellow River in China. In official Chinese history, Chinese culture is said to originate from Chung Yuan, while other Chinese communities have subsequently derived from its culture.

It may be due to "rationalized authority", a term used by Michael Pickering, which is "a kind of expansive and closed knowledge" (Pickering, 1997, p.242). Pickering agrees experiences contributing to the formation of historical discourse and experiences are also reconstructed over time. What this means is that experiences are not equal to reality itself or past incidents. In other words, it is "their" history, just a kind of official history, someone else's experiences during or at a particular time (Ibid, pp.208-46). With regard to Taiwan, what actually represents the Taiwan people experience is an issue that needs exploring. Learning from the government, some of Taiwan's film makers started to 'speak for the dead' while dealing with ordinary peoples' and their cultural identity or political taboos, like February 28 or the Terrorism Governance (of imperialism) of the 1950s, a term used in the 1990s in popular memory.

The Film <A Borrowed Life> and the identities going between Taiwan and Japan

The film <A Borrowed Life>, directed and scripted by Wu Nieh-Chen in 1995, is an (auto) biographical film. It follows the life of the director's father from the mid-1930s to 1990, when his father dies. Wu often collaborates with Hou Hsiao Hsian, the director of the previous film, and probably they have been the key players in Taiwan's indigenous cinema industry since the early 1980s.

As stated earlier, the Chinese title for <A Borrowed Life> is pronounced Dou San, which is a Japanese pronunciation meaning 'father'. The father, Sega, is called Do San by his three children in the film. Like <A City of Sadness>, this film also employs the third party perspective to tell the story, with voice-overs and off-screen dialogue from his eldest son, Wen Jian, describing his father's behavior. At the beginning of the film, Wen Jian is heard off-screen, saying:

If any one asks my father his age, he always answers.

He was born in the fourth year of Chao He (the reign of the Japanese Emperor), and not in Ming Kuo [the start of the Republic of China] or the Christian year

As this dialogue implies, Sega's life is referred to in connection with his memory of the period of Japanese colonisation, which he retains until his death in 1990. Any other form of chronology, particularly which of the Republic of China, as well as the Western Christian calendar, is excluded from Sega's life.

This film also touches on the February 28 Accident, but not as much as in <A City of Sadness>. There is a scene that, through his stepmother's description, explains why Sega went to the northern part of Taiwan to live and work as a miner. From the explanation, we learn that Sega was born in the middle part of Taiwan and lived there until 1947, when he was 18 years old. During the February 28 Accident, a doctor named Tsai, who lived near Sega's town, was shot to death. Sega saw his discarded body on street and said a Taiwanese funeral prayer for him. As he did so, he was warned that he would be arrested too. Worried about his safety, Sega's parents ordered him to leave his hometown, and he escaped to the mining areas in northern Taiwan.

Even when he left his hometown, he still retained his Japanese traits – language, dress and tastes. It is easy, then, to recognise his identity with Japan and its culture. As Huang Jian Yeh states, this film “revises the prototype of the deeply inscribed bond

between Taiwanese and Japanese culture” (Huang, J. Y., 1995, p.125). So where are the examples in this film? Throughout the film, Sega is seen listening to Japanese radio programs. When he arrives home, he casually changes to a radio station that has Japanese programs, not caring about what his family is listening to. His children like listening to programs in Mandarin, while his wife prefers Taiwanese. However, Sega always plays the master and tunes the radio to a Japanese frequency each time he comes home. In one particular scene, it is explicitly shown how he does not believe what the radio news says if it is in Mandarin. While listening to a Japanese radio news program, he castigates the Taiwanese media in front of his wife and children, saying assertively, “If the Taiwanese news reports are to be believed, then the dog will be dressing itself before long”.

Predictably, this situation could be the basis for generation gaps forming. That said, Sega not only uses Japanese to speak to his friends and mixes it in with family chat, but also prefers Japanese products. Two scenes in <A Borrowed Life> may explain this. For instance, while tuning the radio, he finds it is broken, angrily stating, “If this was made in Japan, it would work for another ten years and more”. Similar dialogue is heard again when he is retired and staying at the home of his eldest son, Wen Jian. He sees his grandson playing with a toy robot and, knowing it is made in Japan, says proudly, “If this was made in Taiwan, it would have broken a long time ago”.

With regard to issues of national identity, whether it is the Republic of China, Taiwan, or Japan, these are also approached in this film. In a scene where Sega chats with his miner friends, one miner complains that the Nationalist Party government is to call up more young men to fight in the war against the Chinese Communists. This is because, even after the 1950s and 1960s, the Nationalist Party and China’s Communist Party were still officially at war and the former brought more and more young Taiwanese soldiers to serve on King Men, Taiwan’s frontier island near southeastern China. Under Japanese governance, young men who were not strong enough were never called up to serve in the military. However, as Sega says in this scene, “Those who were exempt from serving in the army under Japan’s governance are now all called up and sent to King Men to be cannon fodder.” From this, it is not difficult to recognise which nation Sega identifies with.

The following two scenes indicate how Sega’s identity responds when the symbols of the two nations in his life come together. In Sega’s heart, there is only one national flag, and it is the Japanese one. On one occasion, Sega’s daughter is doing her homework, painting the national flag of the Republic of China, which is composed of a white sun with twelve white rays in a blue box in the top left with the

rest of the flag being red. In official descriptions given in the school system, the flag is described as “blue sky, white sun and red earth”. So, when Sega sees his daughter painting the national flag of the Republic of China, he decides to help his daughter to finish it. At first his daughter will not allow her father to help, but her father insists and so she lets him have a go at the painting. Sega looks so happy helping his daughter with this special piece of homework. But, just as it is nearly finished, his daughter screams out, “You’ve spoilt my flag”. Instead of the “blue sky, white sun and red earth” flag, he has painted the “big red sun” of the Japanese national flag. She is furious, shouting in Mandarin, “For you, everything must be Japanese; you, Wan Jieng Wei (a historical figure, meaning “traitor” in the official history).” Responding to his daughter’s anger, Sega angrily replies, in Taiwanese, “What are you talking about” and then, in Japanese, “Little Bastard”. What this reveals is how language communication problems and national identity issues function within a culturally diverse family unit. A similar conflict also occurs between Sega and his second son. They are watching a basketball game on television between Taiwan (the Republic of China) and Japan. When Sega’s second son cheers for the Chinese team, Sega retorts, “The Chinese team can go to hell. Come on, the Japanese team”. This kind of rival cheering for each other’s nation almost brings father and son to fisticuffs. Sega storms out, singing the lines, “Alas my youthful days, alas my tragic destiny.” The differences in generation and identity extend to the third generation, as the problem of communication and the value of cultural identity erupt between Sega and his grandson, Wen Jian’s son. One scene, when he is in the living room of his eldest son’s home, reveals how lonely he must be. In it, he is seen speaking to his grandson in Taiwanese, but gets no response from him because his grandson does not know any Taiwanese. Sega asks his eldest son, “How come two Taiwanese people managed to bring up a Wai Shen Ren (Mandarin speaker).” In order to comfort his father, Wen Jian replies, “When he grows up and goes to college, I will ask him to major in Japanese.”

Due to a chest disease contracted during his long career in the mines, Sega has to take pills whenever he feels in pain. Throughout the film, his health deteriorates day by day, and he realizes that his days are acutely numbered. Just before he is shown being rushed into hospital, he tells Wen Jian what his biggest wish is: “I have promised late Uncle Tiao Chun to go to Japan and visit the Imperial Palace and Mount Fuji.” However, he is unable to fulfill this wish because of his serious illness. Before he dies, he asks his family to leave the room, and commits suicide by jumping out of the window. In the closing moments of Wen Jian’s narration about his father’s life, Sega’s second son is seen with his father’s portrait in Japan, standing before Mount Fuji.

The main characters of <A Borrowed Life>, like Sega and his generation, are thought to be out of touch with the tide of history. Their identities of lifestyle, culture and experience all conflict with the new nation's arrival. This film reflects the facets and complexity of national identity for those elders in Taiwan now, many of whom are 80 years old or more. It is not an exaggeration to say that they are the fading generation, with an identity that is constantly challenged. The filmmakers have the resources to reconstruct history through such people's memory, and circulate it in our society, transforming those memories into "our own" family stories, to quote Anderson (Anderson, 1996, p.206). If film is based on people's experience, imagination, or other forms of historical research, and is circulated widely in our society, it does not necessarily mean it is sentimental. If they are made with integrity, compassion and humanity, they can often play a positive role in relieving the burden of memory from people, and become a useful outlet for feelings about identity.

<The Puppet Master> - What is a Nation? Does it Matter?

"The fate of the Taiwanese is the most tragic. It is like a drama, like a dream, like a baby, and is also like him, Lee Tian Lu (the main character in this film). They were the people of the great Chin dynasty, then subjects of the Japanese emperor, and now they are to become Taiwanese compatriots" (Lin, W. C., 1994, p.154).

The above words are cited from the poster blurb for the film <The Puppet Master>, (directed by Hou Hsiao Hsien in 1993) by Lin Wen Chi. Lin thinks this film is intended to:

introduce the popular cultural facets of puppet drama, other folk legends and the representation of Taiwanese history according to Lee Tian Lu, not China's official version ... and to point out the individual variations relating to the notion of national identity as a hybrid. Any attempt to appeal to the identity of China or Taiwan through the discourse of nationalism will only lead to dissemi/nation. (Ibid, p.144).

This refers to what Bhabha (1990) called the hybridity of a nation, a nation becoming a dissemination (Ibid.). <The Puppet Master> is also an (auto) biographical film, narrated mainly by Lee Tian Lu. Lee is a well-known figure in Taiwan, and was awarded Taiwan's "Folk Artistic Master of the Puppet" by the government. He narrates his own life story in this film, which spans the time from his birth in the late Ching Dynasty to Taiwan's take-over by the Nationalist Party regime in 1945. His

narration focuses on how he started to learn puppetry and his work around the island. He also tells us much about his interaction with the Japanese during colonisation. The style of narration used in the film journeys beyond just his life story and, rather, presents the image of an historical figure, whose life spans three regimes. Unlike Segal in <A Borrowed Life> and Wen Hsiung's family in <A City of Sadness>, Lee Tian Lu chronicles how his life has evolved against such historical changes on Taiwan, but is seemingly unaffected by inner conflicts of politics and culture. From this film, we know that Lee Tian Lu started to learn puppetry from his father at the age of seven. At the age of 22, he established his own puppetry club, named "Yi Wan Jan" by an elite official in the former Ching dynasty. However, his traditional Chinese puppet show is banned when the Sino-Japanese War breaks out in 1937, when he was twenty-eight. When the Japanese government in Taiwan enforces the loyalty to the Emperor phase, the puppet show is replaced by Japanese drama. He then changes his job to become director of a Taiwanese folk opera company, which he tours around the island. Then Japan raids Pearl Harbour in 1941, which starts the Pacific War. Due to being known by a Japanese official, Lee Tian Lu is recruited and gives puppet shows for the army. According to Lee, all the Chinese puppets' costumes are replaced by Japanese and military ones. The contents of the puppet shows are all revised to boost the morale of the Japanese soldiers, and are called the "New National Wind" puppet shows. There is a reconstruction of this type of puppet show operated by Lee Tian Lu himself.

The story in the puppet show concerns the death of a Japanese soldier, who is responsible for the communication of military information. The story's title is "The American and British Murder Squad." The puppet soldier has a badge of the Japanese flag on his hand. On duty, the puppet soldier tries to repair a communication line. Unfortunately, he is killed in an American bombing raid. In the film Lee Tian Lu concentrates all his resources into performing this, almost capturing the essence of his youth. Also, from what he says, it is impossible not to feel pride at what he has achieved.

Towards the end of World War II, America asserts its might by bombing Taiwan heavily. All propaganda entertainment is stopped. On May 15 1945, the same day that Japan surrendered, Lee Tian Lu got approval to move to the Taiwanese countryside. In the course of the war, Lee Tian Lu lost his little son as well as his father-in-law, due to age.

At the beginning of this film, Lee Tian Lu explains the origin of his family name, which is not the same as his father's – a mirror of <A Borrowed Life>, in which the family name of the main character, Segal, is not the same as his father's either. The surname of Lee Tian Lu's father is Hsu, due to an arrangement with his wife when

they married. Interestingly, the surname of Lee is thought to be the same as his grandfather's by a Japanese official. According to Taiwanese tradition, Lee Tian Lu should be given the family name Hsu by his father, not that of his grandfather Lee. A third party, if they have enough political or other power, may influence what you are named.

It can also be applied to Taiwan's situation within the international context. The name, the Republic of China, is not recognised by the international community, although it had existed in the past. The people of Taiwan face the naming problem constantly. Some would argue that a name is simply a means of distinguishing one from the other. On the subject of the other, if a person knows what their name is, but it is not accepted by others, does that mean it loses its subjectivity? The Taiwanese people must wonder what their name is or doubt they have the power to name themselves. Thus, could the identity of self and nation be imagined? It is questionable. Or, can it be imagined but not spoken, as implied by the mute photographer, Wen Chin, in <A City of Sadness>? These issues are confusing for the Taiwanese.

Referring back to previous analysis, here we find examples relating to the second stage of Japan's governance and its cultural policy towards Taiwan. Narrated by Lee Tian Lu, we see a scene concerning the execution of Japan's "Homeland Extension Policy", conveyed by the haircutting in this film. Under Ching's governance, the Taiwanese all keep their hair long and tied in ponytails. Lee Tian Lu says: "The magistrate comes and says everyone can have a ticket to go to the drama show but they must have their ponytails cut ... So while the shows going on, people are watching the performance and having their hair cut at the same time ... Some of the people there are responsible for burning the hair"

As for his relationship with the Japanese, Lee Tian Lu was treated well by his superiors and enjoyed good food and given a higher rate of pay than that of Japanese soldiers. In a scene where a Japanese soldier complains about his wages being less than Lee Tian Lu's, it reminds us that the President of Taiwan welcomes filmmakers into the Presidential Hall, to recognise their contribution on the issue of national identity. Again, there is a similar moment of farewell to that in <A City of Sadness>. Lee Tian Lu's superior official once said to him that, "Taiwan is my second home". This kind of heartfelt friendship rather than aggressive occupation happens too in <A City of Sadness>. The representation of friendships between the Taiwanese and Japanese conflicts with the evil Japanese image used in official versions of history.

<Banana Paradise> and the Issue of Naming

The film <Banana Paradise>, directed by Wang Tong in 1989, is about those who came to Taiwan from China after 1949 after the defeat of the Nationalist Party regime in the civil war. The film's timeline runs from 1948 to the late 1980s, and its theme could be regarded as the issue of naming, where people's names are forced to be or are voluntarily changed. The two main characters, Chang De Sheng and Men Shuan, are accused of being spies working for Communist China, although they are innocent. This film describes how these two people escape by continually having their names and identities changed throughout their life in Taiwan.

This film reflects some aspects of history never openly admitted or taught in the school system of the government until the late 1980s. The period of the regime in Taiwan in the 1950s and 1960s was known as the "White Terrorism Governance" by ordinary people, although the term is also used officially today. Whether a Taiwanese or a Chinese mainlander, if you were accused of spying for Communist China in Taiwan, you would follow thousands of innocent victims and be executed by firing squad or jailed on Green Island, an isolated island located in the south-east of Taiwan in the Pacific Ocean. In the film, in order to keep out of the authority's reach, the main characters Chang De Sheng and Men Shuan are forced to change their names several times and lose all sense of their real identity. Chang De Sheng goes insane, while Men Shuan is seen crying out for the fact that his destiny is lost in history. Chang De Sheng changes his name three times in the film to Liou Jing Yuan, Chen De Sheng, and Lee Chuan Hsiao. Unable to take being condemned as a spy, he often imagines himself accused of this crime and finally goes mad. Men Shuan, his good friend, serves in the army, which makes no difference to him being classed as a spy. He also changes his name three times to He Jiu Mei, Zuo Fu Kuei, and Lee Chi Lin. This leads to the focus on the naming problems in <Banana Paradise> and a discussion about how they relate to national identity issues in this film.

First, what is the background to Men Shuan initially being forced to change his name? The scene opens with a military roll call in his barracks around the time of the retreat to Taiwan from northern China; a soldier named He Jiu Mei is absent from the roll call. Men Shuan, who is not soldier but only a friend of Chang De Sheng, appears. There is still no response to He Jiu Mei being called by the official, who starts getting angrier and louder, which makes Men Shuan look awkward, to the point where he is thought to be He Jiu Mei. In the following scene, Chang De Sheng says to Men Shuan, "If that's what they've called you, then you are that man." However, Men Shuan is understandably angry that his name has been changed in this manner and says to his now fellow soldier Chang De Sheng, "Next time they do a roll call, make sure they

give me a good name”. When it comes to the battlefield, the number of soldiers going AWOL is vast. It is not sufficiently clear from this scene whether Men Shuan is willing to join the army or not; nonetheless, there are two issues raised on the theme of naming by what Chang De Sheng implies in his dialogue. The first is that a name is given by some kind of authority; the other issue is that it may also be that a person will possibly lose their subjectivity if they are unable to name themselves. The ensuing scenes reinforce this.

When the Nationalist Party army arrives on Taiwan, Chang De Sheng and Zuo Fu Kuei are assigned to serve in the military entertainment troop. The film shows a map of the whole of China hung on the walls, along with propaganda slogans calling for the recovery of China, everywhere in the military camps. During an entertainment show aimed at promoting political ideology, we see that Men Shuan’s name has changed again to Zuo Fu Kuei. While the show takes place, an official asks Zuo Fu Kuei “Which army troop do you belong to?” He replies “I don’t belong to any army troop, just the entertainment one.” Men Shuan is not being smart or clever, but honest. He has never actually belonged to any army troop, either for the Nationalist Party or the Chinese Communists. About two million nationalist soldiers came to Taiwan around 1948, and many are like Men Shuan, who does not have a sense of serving in anyone’s army but merely following their destiny. Also, many young men are actually caught and conscripted into serving for the nationalist army by the regime. The reasons why they have ended up in Taiwan are various. Some of them imagine Taiwan is an island of fruit plantations with plentiful supplies of bananas, and are willing to follow the nationalist army. Others come to find safe harbour, while some are compelled to come to Taiwan. This variety of reasons is reflected in the film, but they have not been included in the official history by the regime. As a result of his replies to the official’s question of which army troop he belongs to, the name of Zuo Fu Kuei could end up on the list of accused Communist spies, and bring about his downfall. This is discussed later.

As for Chang De Sheng, the following scene also sees him accused as a Communist spy. While on holiday, he joins in with a Taiwanese entertainment group. The group is singing Taiwanese folk songs, which he does not know and he says in Mandarin, “Stop it, stop it. I don’t know what you guys are singing. Let me sing instead”. At which Chang De Sheng has a drink and sings two songs. One is about his army service, the other about how he misses his home back in China. The latter was regarded as taboo in the 1950s and 1960s by the regime. To sing songs about missing home would weaken the national resolve to fight the Chinese Communists, with the likely accusation of being a Communist spy. Chang De Sheng, by confronting this taboo, is arrested. In the judgment scene, besides Chang De Sheng, we see the

playwright, Chang Chuen Hua, from the military entertainment troop, but he has been seriously hurt and is unable to speak in his defense. When it is Chang De Sheng's turn to be judged, one judge says: "Are you Liou Jin Yuan". Remembering what he has said to Men Shuan after the roll call, Chang De Sheng glances at Chang Chuen Hua for a while and answers, "Yes", to the judge. Then the military judge asks, "Did you know him when you were in Tian Jin City (a northern industrial city near Beijing) before you served in the army?" Chang De Sheng now realises that he is presumed to be Liou Jin Yuan, and tries to argue that he did not know the playwright before serving in the army. However, the military judge takes no notice, and says angrily, "You are a Communist spy." Chang De Sheng answers, "How come?"

However, his approach does not help his situation and the judge appears impatient, asking about his identity again. Shivering, Chang De Sheng hesitatingly answers, "I ... am ... Liou Jin Yuan." He is then dragged away, after which painful screams are heard. Due to their superior's demand for ridding the army of Communist spies, the military officials or judges condemn high numbers of people deliberately. Those who argue they are not guilty are often regarded as 'stubborn traitors' and receive much heavier punishments than if they were to confess. From Liao Chao Yang's study of this film, the character Chang De Sheng therefore starts "to lose the ability of using signs, becomes a slave to military songs and propaganda slogans about spying activities dragnet, and is condemned to be, as Lacan says, a person who is "unable to speak but is narrated" by words (cited in Liao, C. Y., 1994b, p.153). The filmmakers here might refer to the reality that the nationalist army would probably rather have killed one hundred innocent people than allowed one guilty person to escape punishment.

The dialogue in the following scene may imply that Chang De Sheng, like thousands of others, is the victim of the so-called "White Terrorism Governance" during the 1950s and 1960s. Men Shuan returns to find Chang De Sheng on the verge of a mental breakdown following his brutal physical and mental torture, and seeming very afraid of anyone trying to comfort him. He curls up his body and covers his head with a pillow. Men Shuan says, "So, De Sheng, how did you manage to become a Communist spy?" He persists, "What is this Soviet? Who is in this Soviet?" referring to the "New China Soviet Youth Society", which Chang De Sheng is associated with, resulting in his conviction as a Communist spy. Through a female soldier in the military entertainment troop, Men Shuan is alerted to the fact that he is to be the next victim of the spying crackdown, due to the fact that his new given name is "Zuo". The meaning of Zuo in Chinese is "left", thought to be a reference to a leftist political party, as opposed to the right wing politics of the nationalists. Warning Men Shuan, the female soldier asks, "Who gave you the name of Zuo Fu Kuei? You are in big

trouble.” Men Shuan is very shocked. The female soldier asks again:

“Fu Kuei is Fu Kuei. How come you add on Zuo? East Fu Kuei, West Fu Kuei, North Fu Kuei, South Fu Kuei, they’re all fine except for Zuo Fu Kuei. It is apparent that your brain is the problem”.

If we understand the meaning of Fu Kuei in Chinese too, it will help us realise further why Men Shuan is in big trouble at that time, as it describes a wealthy property owner. Add the surname, Zuo, and the first name Fu Kuei together, and it is not hard to imagine why it could be interpreted as the left wing inheriting the property of the wealthy. In Taiwanese history, thousands of people were imprisoned and killed just by thinking of, writing or publishing words that are thought to be problematic by the nationalist ideology in the 1950s and 1960s (Lee, T. D., 1997, p.86).

In order to escape the military camp, Men Shuan takes the name of a dead person, Lee Chi Lin. This is the fourth new name he had used in his life. As the deceased whose name he has taken graduated from a university, majoring in English, Men Shuan gets a very good job in an American military base. This particular episode highlights the difficulty inherent in assuming another person’s identity. Men Shuan does not know any English at all and feels very frustrated at work as he needs the ability to read English. Men Shuan takes his assignments home with him to show to his wife Yueh Hsian. “It’s all in English, but you’re only supposed to check the list.” she says to Men Shuan. He replies, “How am I supposed to check it properly? The list might end up in America”. “But, all you need is to follow the old copy”, she answers. “After you check it, go and ask someone to have a look for you. If we need a cannon, don’t check off a screw and it will be fine”. Men Shuan says, “I’ll quit tomorrow”. His wife replies, “But, where are you going to go?” They both know there is nothing left for them to do except for Men Shuan to carry on playing the role of Lee Chi Lin.

Until the policy of forbidding people to go to China to visit their relatives was lifted in late 1987, only Taiwanese people who are not civil servants were permitted to go to China. As Men Shuan serves in a government department, he is of course excluded from the policy. The son of Lee Chi Lin does not know that his real father is already long dead, and treats Men Shuan as if he were his real father. The truth comes to light when Lee Chi Lin’s son arranges for his assumed father to speak to his grandfather in Hong Kong by phone from Taiwan. On screen, we see the Lee Chi Lin’s wife starting to worry about the situation and confess that she is not the real wife of Lee Chi Lin, just a woman rescued by him while she was escaping from China to go to Taiwan in 1949. They cry and hold each other. However, the problem has still to

be resolved. Men Shuan picks up the phone, pretending to be the real Lee Chi Lin, and starts to speak to Lee Chi Lin's father in Hong Kong. At first we see Men Shuan feels awkward when referring to Lee Chi Lin's father as "father" on the phone. However, exchanging messages to say how much they miss each other, Men Shuan begins to cry out loud. The lie is over. He could continue to assume the identity of Lee Chi Lin forever, and lose out on the opportunity to get his own identity back by lying to Lee Chi Lin's son and father. More than that, we already know an uncertain future still awaits him and his family, just as it does the Taiwanese people in their struggle for a national as well as an international identity. The following dialogue between Men Shuan and his best friend, the insane Chang De Sheng, perhaps symbolizes their uncertain future: "I have had enough bananas, so you can take me home now."

Conclusion

The <Banana Paradise> follows the immigration story of the Wai Shen Ren (Chinese mainlanders), exploring their naming problems and their sense of belonging. It not only exposes their suffering to the government, but also to the Taiwanese and other ethnic groups on Taiwan. If their plight remained uncovered, they would live in the absence of subjectivity, which would result in their treatment as nomadic outcasts on Taiwan. Nobody can empathize with his or her experiences. Meanwhile, the other two films discussed in this paper are opposites of each other. <A Borrowed Life> tells the story of a fading Taiwanese generation, aged around 80 or more today. They live with the memory of Japan's governance of Taiwan and think there is no place for them in society. They have a strong national bond with the previous historical era. In contrast, Lee Tian Lu in The <Puppet Master>, hardly has a sense of nation, with his heart and soul rooted in the present. The question of tomorrow does not bother him at all.

According to Chiu Kui Fen, Taiwan's indigenous postcolonial discourse places emphasis upon the subjectivity of Taiwanese literature and the writing of history. It gradually develops its own indigenoussness after the intervention of soil literature and expresses its strong will to resist the centralism of so-called China (Chiu, K. F., 1999).

Such kinds of historical moments and representations in films studied above corresponds with the sayings by Michael Pickering (1997), a kind of expansive and closed knowledge, revealing what the official history did not say, and forming diverse ideology on the issues of history interpretation. It might be regarded as another representations of historical records, existing in public memory through historiography.

Bibliography

- Anderson, Benedict (1996), *The Imagined Communities*, 2nd edition, seventh impression, London and New York: Verso
- Bhabha, Homi K. (1990). 'DissemiNation: Time, Narrative and the Margins of Modern Nation', in Homi Bhabha, ed., *Nation and Narration*, London & New York: Routledge, pp. 291-322.
- Chen Kuan Hsu (ed., 2002). 'The Interview with Prof. Chou Liang-kai about Historiophoty'. *Study of History*, No. 16, pp. 211-223.
- Cheng, Jung Yer (2002). 'A View of Historiophoty'. *Historie*, No. 8, pp. 99-120.
- Chiu, Kuei Fen (1999), 'The Post-colonial Taiwan's Societies', paper presented in the Retrospective Conference of Taiwan Cultural Studies during the Past Ten Years, held in Taipei, Sep. 18-19.
- Chou, Liang Kai (1999), 'Reflections on Historiophoty as Historical Knowledge and a Historical Course' in *Historical Inquiry*, Vol. 23, Taipei: National Taiwan University, pp.445-70.
- Huang, Jian Yeh (1995), 'Taipei Story Film Analysis', in *Cinema of the Republic of China Year Book*, pp.101-26.
- Lee, Tian Duo (1997), *Taiwanese Cinema, Society, and History*, Taipei: Asia Pacific Publisher.
- Liao, Chao Yang (1994b), 'The Gaze, Identification and Mimesis: Rereading *Banana Paradise* and the Cinematic Apparatus', *Chung Wai Literary Monthly*, Vol. 23, No. 6, pp.135-59.
- Lin, Wen Chi (1994), 'Performance, History and Living: The Representation of National Identity in <Farewell to my Concubine> and <The Master Puppeteer>', *Chung Wai Literary Monthly*, Vol. 23, No.1, pp.139-56.
- Pickering, Michael (1997), *History, Experience and Cultural Studies*, London: Macmillan Press.
- White, Hayden (1993), 'Historiography and Historiophoty', trans. by Chou Liang Kai, *Con-temporary*, No. 88, pp.10-17.

吉爾·德勒茲運動—影像與時間—影像之 真實與虛擬問題

曾雯

WEN ZENG

曾雯，中國傳媒大學影視藝術學院藝術美學碩士、台灣世新大學傳播學博士候選人

Email : zengwen0919@gmail.com

摘要

吉爾·德勒茲的談的運動是當所有的東西都因為鏡頭動態或不動，而產生的一種整體性的動態，會使得現象產生不同意義。德勒茲在講時間－影像指的是在不同時間操作裡，人可以創造時間。這種感受進入到觀看者的記憶，會改變觀看者對現實的看法，就是改變真實。因為影像和聲音的結合就是真實，所以，電影才能形塑真實現象。就是電影也可以創造現象，創造那個運動的現象。電影裡面沒有現實，因為導演已經把所有的現實變成現象給觀眾觀看。影片已經不再只是虛構的而是真實，因為影像會成為腦子裡面的一個記憶。

在德勒茲的電影體系裡面，很重要的是要解決虛擬的事情。對德勒茲來講，虛擬只是它不會被實現，它只會被實現為一種，真實是被實現出來的。電影是唯一可以在人的真實之外，創造出對真實不同觀點的東西。所以，必須透過電影，因為電影是一個他在談的很抽象的虛擬，只會實現為一種真實。電影會產生價值，雖然它不是真的，可是它都在影響對現實的看法。德勒茲希望這個影響，它的來源不是因為告訴我們它是什麼意義，不是像符號學解釋出來說這是要做什麼意義，而是它創造出了直接在我們腦子裡面的感知，我們會認為那也是一種真實的運動跟真實的時間。就是創造了一個世界。

關鍵字：電影、運動－影像、時間－影像、真實、虛擬

引言

80年代書寫，90年代被討論的法國哲學家吉爾·德勒茲（Gilles Deleuze）兩冊書，一本是《電影 I：運動—影像》¹，一本是《電影 II：時間—影像》²，他的目標當然是談論時間，可是，他認為最基本的電影為什麼重要是因為它產生動態，所以，他從運動開始談。從他要去講的動態，比如說在《電影 I：運動—影像》裡面，他對影像分成最基本的三個：感知—影像、動作—影像跟動情—影像。³對他來說，所有影像都叫感知—影像。⁴因為他最重要的是要用感知來談影像，所以，感知—影像是他所有影像的基礎，動作—影像也是感知—影像過來，然後，動情—影像、時間—影像也都是感知—影像。可是，不管他在談感知、動作或動情，每一種影像類型都不是在界定那一個場景出現的那個東西就是什麼意義，他是在定義那一個影像或那一段影像，這種影像叫什麼影像。

這個跟語言符號學差別很大，因為語言符號學的分析方式，是把一個影像或者一個系列的影像當作文本，然後，它就會去分析導演可能讓什麼東西在前景，讓什麼元素存在在什麼地方，然後，這個時候畫外音正在講什麼，然後，人物怎麼樣，就是會用這種組成去理解它構築出來的是什麼樣的一個句子。⁵可是，德勒茲他不是在做這樣的事情，因為他有說他的電影研究就是分類學⁶，那至於如何分類，他當然會迴避它背後有的系統，而是這個就是創作者創造出來的，就是這個電影導演發展出來的。也就是符號學會去分析裡面的這些元素的構成，可是，德勒茲的重點在於「生成」（becoming），不在於「表達」（expression）。⁷表達是假定所有的元素是怎麼樣被接起來的，所以產生什麼效果。可是，德勒茲要談的是這個被創造出來的效果本身就是一種影像的類型，然後，這種影像的類型可以去講出什麼樣的東西。所以，德勒茲不會去分析裡面的單一元素的意義。

1. 吉爾·德勒茲. 黃建宏譯. 《電影 I：運動—影像》，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]。

Gilles Deleuze (1983). *Cinéma I: L'image-mouvement*. Trans. *Cinema 1: The Movement-Image* (1986). Les Éditions de Munuit.

2. 吉爾·德勒茲. 黃建宏譯. 《電影 II：時間—影像》，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]。

Gilles Deleuze (1985). *Cinéma II: L'image-temps*. Trans. *Cinema 2: The Time-Image* (1989). Les Éditions de Munuit.

3. 吉爾·德勒茲. 黃建宏譯. 《電影 I：運動—影像》，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]，頁 134。

吉爾·德勒茲. 黃建宏譯. 《電影 II：時間—影像》，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]，頁 415。

4. 吉爾·德勒茲. 黃建宏譯. 《電影 II：時間—影像》，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]，頁 414。

5. 克里斯蒂安·梅茲，《電影語言：電影符號學導論》，劉森堯譯，遠流出版公司，1996.12，頁 84。

6. 吉爾·德勒茲，《電影 I：運動影像》，黃建宏譯，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]，頁 22。

7. 對於梅茲來說，電影是「表達」（expression），而不是「指示意義」（signification）。

參見：克里斯蒂安·梅茲，《電影語言：電影符號學導論》，劉森堯譯，遠流出版公司，1996.12，頁 99。

背後的意義就是他把影像看作一個世界，在這個世界裡面，為什麼會產生影像是不断地有創作者去創作出影像，然後，這些影像也不斷地被複製、不斷被使用。所以，每一種影像類型，他雖然是找一個重要的電影或重要的導演拍出來的，可是，這個影像會存在在在很多電影裡面。所以，像語言符號學去進行電影的分析的時候，會有兩個走向：一個是走向作者電影，這個是法國的傳統，就是這個作者創造出了一個什麼樣的連結跟意義。另外一個是跟傳播學很有關係的，也就是把這個分析指向是某種意識形態，就是有某種影像的意義構成，就是在服務於某種意識型態，它可能是政治的意識形態，有可能是市場的意識形態。

可是，德勒茲要談的比較是在電影的創作裡面或者在電影裡面，到底什麼動態被創造出來？什麼運動被創造出來？

一、電影創造運動和時間

一般如何談運動？就是有東西在動然後空間不動，這是過往談運動的方式或我們認為運動的方式。可是，電影裡面的空間會動。這就是最大的差別。所以，電影的運動也就是在一個影像裡面產生的動態，它本身就可以變成意義。不是說單個影像是靜止的，而是單個鏡頭裡面的東西和鏡頭的連結，這個運動不只是內部的運動。德勒茲談的運動不是一個東西會不會動，而是當所有的東西都因為鏡頭的動態或鏡頭的不動，而產生的一種整體性的動態。這個整體性的動態會使得現象產生不同的意義。因為原本看一個運動，比如看車經過是在一個不會改變的空間裡，就是有一個東西在動。這個現象可以解釋會有一個意義。可是，當用鏡頭去拍攝下來，而且鏡頭本身會動，那它整體會產生一個動態，包含它還在它的影片脈絡裡面，所謂的脈絡裡面，就表示它還有敘事，它還有它的上下文所產生的那個意義。

德勒茲在講時間－影像的時候，指的都是在不同的時間操作裡面，表示人可以創造時間。比如現實中不可能創造今天的時間，因為時間都是線性地過去。如果創造一部電影的話，一定會處理到時間的創造，因為電影一般在它的產業中，就是會侷限在一個小時到兩個、或到三個小時之間，必須要在這個時間裡面講述，所以，一定會操作到時間。操作時間的基準，一定和我們記憶的方式有關，因為如何讓人真的覺得影像此處跳了半年就真的有半年的感覺，那個需要跟人既有慣性的感覺連結在一塊。如果是這樣的話，表示電影可以創造出時間，假設一天是24小時，如果用2小時去看一部影片，在那個感受裡面，可能過了三年，至少劇中人過了三年或過了十年、二十年。所以，在這個2小時裡面，事實上包含了十年、二十年。所以，那個時間是感覺上、記憶上的。問題是這件事情會介入到現實的世界裡面。原本是生活在臺北，去看了一部羅馬的影片，它講述了羅馬的歷史十年，就有了一個十年的羅馬歷史的感受，它進入到觀看者的記憶，會改變觀看者對現實的看法。

在觀看者的記憶裡面之後，對觀看者的改變就是改變真實。即使不討論影像，談論的是很現實的、很實際的時間感或者記憶，腦子裡面也會記得家人、和家人的記憶，它們不是只活在這個現實的 24 小時裡面。所以，24 小時是一個非常虛構的東西，因為人真實的腦子裡面，從來就沒有那麼準確，比如腦子裡面的記憶在流動的時候，是沒有辦法用一分鐘或一小時去計算。它不停，而且那不停的每個瞬間到底容納了多少記憶是不知道的。時間－影像就在談論這個，比如小津安二郎的特別，是因為他的鏡頭大部分是不動，不動的話表示好像紀錄了 3 分鐘，照理說就是 3 分鐘的時間感，可是，為什麼不會是 3 分鐘的時間感？因為小津安二郎讓人感受到這個日常的時間裡面，富含著人的存在或人與人之間的關係，是在這樣的日常時間裡面去經歷的。所以，他一個鏡頭紀錄 3 分鐘，對觀眾來講，不會覺得只有 3 分鐘。因為不只此刻，包含了過去和未來。



01:23:06



01:39:45



01:45:49

譬如《晚春》(*Banshun* , 1949)⁸ 影片裡面，一個爸爸嫁了女兒，在最後的一組鏡頭，拍了女兒出嫁之後的隔天早上，鏡頭就注視著「浴室裡面的一條毛巾」，他的鏡頭很像紀錄的鏡頭一樣，沒有製造太多的特效，就是觀看。可是，一個父親看到那個折好的毛巾，他的時間感是什麼？就是他與女兒所經歷的所有，如今她已經離開了。拍攝毛巾的那個影像就是時間－影像。那個毛巾是女兒和她爸爸的關係，不僅毛巾的影像，還要跟父親的影像連結，就要看他的敘事，怎麼樣讓觀眾知道那個毛巾是有意義的。也就是毛巾本身是沒有意義的，可是，因為女兒每天都會幫他折好，也沒有任何事件，影片前面只要有伏筆交代，或者讓觀眾看到她女兒每天都會折毛巾，不需要在那上面發生任何事情。在德勒茲那裡，它也是回憶－影像。

如果一部影片拍出來的運動都和現實運動的感知一樣的話，這部影片是不需要拍的，所以，一個導演會決定拍一個運動，他一定覺得這個運動拍下來之後出

8. 《晚春》(*Banshun* , 1949)，日本導演：小津安二郎 (*Yasujirō Ozu*)，主演：原節子、笠智眾，上映年代：1951。與《麥秋》(*Bakushū* , 1951)、《東京物語》(*とうきょうものがたり* , 1953) 並列為《紀子三部曲》。

德勒茲接續運動－影像脈絡，談到運動弱化後，呈現出的正好是不可言說的韻味：正好三個層面：過去、當刻、未來，即綿延不絕的時間，韻味反映過去、當刻、未來。在《電影 II：時間－影像》第一章：運動－影像之外，歸納出有別於古典電影的現代電影特質，以小津安二郎為例。

現了不同的意義。包含紀錄片拍出來的運動，也和現實運動的感知不一樣，除非那個導演以為鏡頭不動就是紀錄現實。歸根究底，不可能紀錄任何事情，因為鏡頭就是有景框，多了一個框感覺就不一樣，然後，就看這個創作者如何利用這個感覺，包括遠景，不管怎樣都有一個框。

現在符號的界線在哪裏？和框是不一樣的事情。符號，一定有它的界線，“鋼筆”這兩個字就有一個界線，沒有範圍的不能叫做符號。之前在講符號的界線，是因為它和文本的關係，文本會限定符號的範圍，可是，當有一個創作者把這個符號拿出來，和它原本的脈絡切開，它有沒有一定的界線，就要看他把這個符號放在哪兒，是沒有原本的那個界線，可是可能有新的。因為如果符號沒有界限，就表示我們是無法溝通的。我們溝通是因為每個符號都有一個界限，這個界限就是語言系統，符號存在在語言系統里。

可是，德勒茲就不認為那個叫語言系統⁹，而叫知覺、感知（*perception*）。他沒有在討論人與人之間的溝通，他在討論的是電影。不可能說這個世界沒有語言系統，可是，他認為影像的創新，最有價值的不是語言系統，往往好的影片是拋棄語言系統。對他來說，所有的影像都是一種感知。比如羅塞里尼（*Roberto Rossellini*）拍攝戰後義大利的影片《羅馬，不設防的城市》¹⁰，然後就有了納粹大屠殺的影像，未來的人對二戰的記憶就會混雜《羅馬，不設防的城市》的影像。如果是譜一首曲子？比如說高達（*Jean-Luc Godard*）在《電影史》¹¹裡引用《我們的義大利語言》，那這首音樂一樣會介入到一個人對納粹大屠殺的記憶。如果譜的曲子很強烈的話，看到納粹大屠殺的影像就配上某個曲子。可是，影像介入、聲音介入是完全不一樣的事，聲音介入到現實，是形塑這個影像、這個記憶本身的情境。如果是《羅馬，不設防的城市》的影像，疊合到紀錄納粹大屠殺的影片，就有可能改變對納粹大屠殺的想像，而不只是形塑氛圍而已，會覺得這個影像和當下的真實一樣。高達就是這麼操作的，比如重複性疊合到一個女孩在開往集中營的火車上的影像。原因是電影有影像、有聲音，因為影像和聲音的結合就是真實，所以，才能形塑真實現象

9. 克里斯蒂安·梅茲，《電影語言：電影符號學導論》，劉森堯譯，遠流出版公司，1996.12，頁 91。

10. 《羅馬，不設防的城市》（*Roma città aperta*），義大利導演：羅伯托·羅塞里尼，演出：艾多·費布里茲、安娜·麥蘭妮、馬塞洛·巴格利埃羅，上映年代：1945。

義大利新現實主義第一部作品，獲得法國坎城影展金棕櫚獎。高達認為義大利透過新現實主義電影，輕易地獲得了戰敗國的國家尊嚴。

11. 《電影史》（*Histoire(s) du cinéma*），法國導演：尚盧·高達（*Jean-Luc Godard*），拍攝時間：1988—1998，片長：268 分鐘，分為八章節。全片引用 600 多部電影、繪畫史上有歷史定位的繪畫、音樂、小說等，還會涉及到更複雜的社會、文化和歷史意涵，也就是所有文本都可以擷取被使用，共同連結而構成觀點的議論電影（*discourse cinema*）。

繪畫給出的是一個畫家主觀的感受，因為畢竟是用顏料畫的，再怎麼樣都不會自然而然無意識地融入到現實裡面。畫的影像本身沒有紀錄的功能，即使是寫實的畫。如果畫的和照片一樣，也就不叫畫了。電影本身也有抽象和藝術的影片，但是，電影有記錄的功能，因為影像和聲音的存在。

一般會認為電影要麼是紀錄的，要麼是虛構的，但是，電影只可能由這兩種最基本的類型構成嗎？劇情片可以記錄，甚至有時比紀錄片更接近事物的本質、真相。電影拍攝的時代、場所、紀錄資料都會透過在我們腦海裡留下記憶而被保存下來，直接或間接地介入歷史和故事，影響對真實的看法。只要想想有些人讀詩，是為了很舒服、可以享受，有些人讀詩是覺得它好像可以從中探究到什麼真實。這兩個人之間要怎麼溝通？不是常常就會發生，那一個覺得詩可以觸及到真實的，就會覺得另外一個人很膚淺，只是在享受那種感覺。

二、電影真實：被實現的一種虛擬

在德勒茲那裡，透過運動、時間，電影可以創造真實。德勒茲在解釋什麼是影像的動態的時候，說個別部分的運動會結合出一個整體的運動，可是，那個整體的運動，並不是這些個別部分的運動之總和。大於或者其他...，這很難用數學的方式去表達，就是它們之間不一定是對應。電影透過這種運動，怎樣形塑、介入真實？貌似有點抽象。我們可以假設今天在路上看到一台警車在追逐歹徒的車，遠遠地看，這是一種感覺。這種感覺會決定如何看待警察和如何看待歹徒，在這個社會場域、真實的情境裡面是什麼關係？



05:01



05:03



05:09



05:10



05:11

有一個導演拍攝警察在追逐歹徒的時候，比如《斷了氣》(*À bout de souffle*，1960)¹² 可以有很多種拍法，每一種拍法可能都會涉及到不同的敘事角度，對警察的看法、對歹徒的看法就會因為鏡頭的不同、速度的不同...而不一樣，那它就改變了現實的意義。若有人說只是感覺那個影片，純粹看一個故事、一個影像，可是，看電影有記憶是不爭的事實。如果在一個現實裡面覺得就是一輛車追著一個人，那裡面沒有壓迫關係。可是，在那個影片裡面，如果感覺得到警察就是一個壓迫者，回到現實中就感覺他就是壓迫，因為電影本來就會給人看法，除非就把它當好萊塢電影，只是享樂，那都是假的。那麼享樂的好萊塢電影就不會介入真實嗎？其實也會形塑對真實的看法，比如超人 (*superman*)，現實中也會夢想成為超人。所有影像都有這個可能和那個可能，包含享樂的影片，可是，確實有些影像是需要看的。

這兩者最大的差別是什麼？就是電影也可以創造現象，創造那個運動的現象。在日常中，我們看一個現象是不可以動到它的，它就是一個現象。可是，電影裡面的現象是可以動到它。也就是過往在人類的哲學裡面，空間和時間都是固定的，人是沒辦法改變它，所以，康德才會說空間和時間都是“先驗”的，先於經驗，人沒有辦法去決定它，但它決定一切。可是，德勒茲要談的是人可以決定空間和時間，透過電影。所以，當電影改變了現象，人對現象的觀點就會改變。

從現實裡面看出一個什麼的時候，現象產生。和事件不同，事件是指現實。可是，現象是從現實裡面看出了什麼，所以，才叫現象。那電影呢？電影裡面沒有現實，因為導演已經把所有的現實變成現象給觀眾觀看。這就是為什麼所有的電影影像，一定都是感知—影像¹³，因為電影裡面不會有現實，所有的影像都被選取。光存在景框就不可能是現實，包括紀錄片也是。動作—影像最直觀，克里斯汀·梅茲引貝爾克說過：“動作由於給予物體某種程度的範圍，因而間接帶來了一種現實的印象，然後直接給予此一印象更真實的感覺。”¹⁴ 這個印象，是導演塑造出來的。然後，這個透過導演的塑造，又會在觀眾腦海裡也產生印象跟記憶。

12. 《斷了氣》(*À bout de souffle*)，導演：尚盧·高達，演出：尚-保羅·貝爾蒙多、珍·茜寶，上映年代：1960。

這部影片使得高達成爲法國新浪潮的旗手，最典型的跳接 (*Jump-Cut*) 技巧。和美國攝影棚制度完全切割，拍攝上，將線性連續性的中間抽離，只剩下頭、尾。並藉由這種疏離手段，帶來電影的現代主義。此時的好萊塢正在走下坡路，十年後 (1967) 現代新好萊塢再出新。

13. 吉爾·德勒茲. 黃建宏譯. 《電影 I：運動—影像》，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]，第五章〈感知-影像〉，頁 141—164。感知，是我們所感覺到事情，會跟我們記憶裡面的某一個知識連結在一塊，或認知連結在一塊。這個是感知。現象就是從現實裡面呈現，從人對現實的感知裡面出來的。所以，它才是感知—影像。

14. 克里斯汀·梅茲. 劉森堯譯. 《電影語言：電影符號學導論》，臺北市：遠流出版公司，1996.12，頁 28 (引貝爾克)。

現實不會直接呈現現象，可是，現象就是從現實裡面呈現，從人對現實的感知裡面出來的。所以，它才是感知－影像。

對於德勒茲來說，影像已經介入我們的真實。影片已經不再只是虛構的而是真實，因為影像會成為腦子裡面的一個記憶。當人在想做什麼事的時候，腦子動啟動的就是記憶。人是用記憶去思考的，所以，如果看很多虛構的影片、科幻片、記憶會進入腦子，等到現實世界想要做一些事情的時候，它們一定會起作用，因為它們不會被歸類在這些就是假的，我們的記憶不會那麼單純地去分類。這個不只存在在大腦－影像，而是所有影像都會存在在腦子裡變成記憶介入真實世界。如果德勒茲來看的話，這個世界不需要分紀錄片、劇情片，只是不同手法而已，所以，才會到今天這些東西被混在一起用。

為什麼德勒茲可以說服自己說，他一個哲學家需要來談電影，是因為電影可以創造運動跟時間。運動跟時間是哲學裡面非常重要的主題，德勒茲為什麼需要去談、用電影來談，在他自己的電影體系裡面，很重要的是要解決虛擬（virtual）的事情。

「Virtual」在希臘文 εικονικός 裡面是，原義是力量，我們現在都翻作虛擬。可是，我們為什麼把它翻作虛擬？就是我們假定有一個真的東西，然後，我們創造出來一個幾乎可以擬真的那個東西，而它可以產生這個真的東西的所有型態。所以，我們會把它叫做虛擬，可是，這個字在希臘文裡面，就是說如果有一個所謂的現實，那這個現實它會擁有某一種力量跟能量，那個東西叫「virtual」。意思是虛擬它來源於現實本身有力量。

在德勒茲那邊的一個討論是我們的現實只會出現一個結果，可是，出現這個結果的背後，出現這個結果的之前或者它的背後，有上千次的虛擬、上千上萬次的虛擬。也就是我們的大腦或我們人的思考有很多事情的意義跟可能性是非常大量的，可是，它到最後只會實現為某一個結果。我們在一個東西變成真的時候，變成現實之前，在我們的大腦裡面就已經進行過無法計算的虛擬。或者說，甚至在事物的關係裡面，它本來就有非常多的虛擬。這個就跟德勒茲的思想比較有關。所以，他才說虛擬跟真實不是衝突的。我們一般會說虛擬，那它就是假的。可是，對德勒茲來講，虛擬只是它不會被實現，它只會被實現為一種。對德勒茲來講，真實是被實現出來的。¹⁵

比如一輛車可以有太多種可能，撞到、碰到只是很多種可能中的一種而已。那人的思考也是一樣的事情，人在做出一樣決定的時候，或者說人在對這件事決定出一個看法的時候，有很多虛擬的過程，也就是我們會把它很多不同的可能性都會很快速地跑過，甚至那個跑過去的速度是我們意識沒有辦法全部都捕捉到的。但它還沒有成為現實，只是大腦裡的過程。所以，德勒茲說那個是思考，我

15. 吉爾·德勒茲. 黃建宏譯.《電影 II：時間－影像》，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]，頁 547-584。

們的思考最主要在發動虛擬。所以，像德勒茲就會非常反對，我們人因為學習或者什麼而扼殺掉虛擬的力量，因為一種可能、因為某種價值的時候，我們就不會進行虛擬，反正就是這樣，什麼事情它就只有這個可能。所以，就會撤回來說，那這個跟電影為什麼有那麼重要的關係，因為電影是唯一可以在人的真實之外，創造出對真實不同觀點的東西，對他來講。

其他藝術都只是一種比喻而已。正如德勒茲所說：“儘管電影使我們與事物若即若離，只能徘徊於其核心的周遭，但它同時也取消了主體定位以及世界的視域，且以著某種暗示的知以及次意向性取代了自然乾燥的條件。它並不能同那些穿越世界，最終朝向非真實的其他藝術表現混為一談，因為它所從事的是使世界自身變成為一種非真實、一種記述，就電影而言，是世界變成為它特有的影像，而不是一個變成世界的影像。”¹⁶ 其他的音樂、繪畫藝術只是一種描繪，或一種比喻，影像作為它的世界。唯有電影，世界成為它的影像。也就是德勒茲把世界當作現象來處理，是因為可以透過電影去改變現象。他講的這件事，和電影的一個特殊的關係非常密切，就是紀錄，就是電影可以錄，別的藝術都只能說它的紀錄是一種轉譯，比如說要用顏料。電影是直接錄下那個世界，而且有聲音也有影像，又可以改變它。這是一個很大的不同。

電影可以創造運動跟時間，其他的藝術沒有辦法創造出幾乎擬真的運動跟時間。當然，後來當代藝術的發展還是有非常多的改變。可是，德勒茲在 80 年代的時候，他在想的是這樣一個方案。所以，必須透過電影，因為電影是一個他在談的那個很抽象的那個虛擬，只會實現為一種真實。可是，重要的是這個虛擬。這件事情如果他沒有任何的實力，他的理論就只會停留在一個很抽象的狀態。

所以，他為什麼那麼重視電影就在於，他認為電影正好可以解決這件事情的很實際的例子。電影一定是虛擬的，也就是人去進行虛擬是有價值的，因為在現實裡面很多人都會覺得虛擬沒有價值，它如果沒有變成真的，就沒有價值。電影會產生價值，雖然它不是真的，可是它都在影響你對現實的看法。那德勒茲希望這個影響，它的來源不是因為告訴我們它是什麼意義，不是像符號學解釋出來說這是要做什麼意義，而是它創造出了直接在我們腦子裡面的感知，我們會認為那也是一種真實的運動跟真實的時間。

就是創造了一個世界。德勒茲電影理論的重要性著眼在這個地方，那當然這件事情，對後來的一些理論家有很大的影響。因為他創造了一個好像影像自身的理論，也就是有一個影像它自己的世界。

16. 吉爾·德勒茲. 黃建宏譯. 《電影 I：運動－影像》，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]，頁 118－119。

結語

德勒茲 1985 年把《電影 I：運動—影像》、《電影 II：時間—影像》兩冊書寫完的時候，在一個訪談裏面曾經講到：最重要的從來就不是我們去參與了別人的運動，或者我們去附和了別人的運動，而是我們要做出自己的運動。他特別在運動的這個部分，對於電影的期待，相對的是電視，認為電影最根本的一種創造性，就在於導演怎麼樣創造出自己的運動。他使用了「accompagner」，指的是陪伴、參與或加入別人的運動。德勒茲在談電影的時候，突然說這一句，是因為 80 年代的時候，整個法國的政權又重回右派的手裏，當時所有 60、70 年代的社會運動都不見了，所以，整個社會非常的低迷。德勒茲作為一個哲學家，在思考的並不是我們已經好久沒有社會運動，應該要發起社會運動，他真正認為的是人的內在已經再也沒有那個動態，沒有那個運動的能力，可是，這個運動的能力不是上天給的，而是要有創造力。

參考文獻

- Henri Bergson (1896). *Matter and Memory (Matière et mémoire)*. London: G. Allen & Co.; New York: Macmillan, 1912.
- Henri Bergson (1907). *Creative Evolution (L'Évolution créatrice)*. Félix Alcan Éditeur. The Floating Press, 2009.05.01.
- Gilles Deleuze (1962). *Nietzsche et la philosophie*. Trans. *Nietzsche and Philosophy* (1983). Hugh Tomlinson. Columbia University Press, 2006.
- Gilles Deleuze (1963). *La philosophie critique de Kant*. Trans. *Kant's Critical Philosophy* (1983). Hugh Tomlinson, Barbara Habberjam. A&C Black, 2008.01.01.
- Gilles Deleuze (1964). *Marcel Proust et les signes*. Trans. *Proust and Signs* (1972). Richard Howard. University of Minnesota Press, 2014.
- Gilles Deleuze (1966). *Le Bergsonisme*. Trans. *Bergsonism*. Zone Books, 1988.
- Gilles Deleuze (1968). *Différence et répétition*. Trans. *Difference and Repetition*. Paul Patton. Columbia University Press, 1994.
- Gilles Deleuze (1969). *Logique du sens*. Trans. *The Logic of Sense* (1990). Trans. by Mark Lester with Charles Stivale. Edited by Constantin V. Boundas.
- Gilles Deleuze & Félix Guattari (1972). *Capitalisme et schizophrénie: Anti-Œdipe*. Trans. Robert Hurley, Mark Seem and Helen R. Lane. London and New York.
- Gilles Deleuze & Félix Guattari (1980). *Capitalisme et schizophrénie: A Thousand Plateaus*. Trans. Brian Massumi. London and New York.
- Gilles Deleuze (1981). *François Bacon: Logique De La Sensation sens. la Vue le Texte aux éditions de la différence*. Trans. *The Logic of Sensation* (2003). Trans. By Daniel W. Smith. Bloomsbury.
- Gilles Deleuze (1969). *Logique du sens*. Trans. *The Logic of Sense* (1990). Columbia University Press (1990). Les Éditions de Munit.
- Gilles Deleuze (1983). *Cinéma I: L'image-mouvement*. Trans. *Cinema 1: The Movement-Image* (1986). Les Éditions de Munit.
- Gilles Deleuze (1985). *Cinéma II: L'image-temps*. Trans. *Cinema 2: The Time-Image* (1989). Les Éditions de Munit.

- Gilles Deleuze (1991). *Qu'est-ce que la philosophie?* . Les Éditions de Minuit. Trans. *What Is Philosophy?*. Columbia University Press, 19960415.
- Jacques Rancière (20031020). *Le destin des images*. La Fabrique. Trans. *The Future of the Image*. Verso Books, 20190903.
- Jacques Rancière (2004). *The politics of aesthetics*. Trans. *The Politics of Aesthetics*, 2013.
- D. N. Rodowick. *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press, 2007.
- David Norman Rodowick (2007). *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press.
- 亨利·柏格森，《材料與記憶》，華夏出版社，尚聿譯，華夏出版社，1999.01。
- 亨利·柏格森，《創造進化論》，華夏出版社，尚聿譯，華夏出版社，2003.07.01。
- 吉爾·德勒茲，《尼采與哲學》，周穎，劉玉宇譯，河南大學出版社，2016.08.01。
- 吉爾·德勒茲，《康德的批判哲學》，夏瑩，牛子牛譯，西北大學出版社，2018.12。
- 吉爾·德勒茲，《普魯斯特與符號》，姜宇輝譯，上海譯文出版社，2008.04.01。
- 吉爾·德勒茲，《差異與重複》，江薦新，廖芊喬譯，野人出版社，2019.10.02。
- 吉爾·德勒茲，皮埃爾·菲利克斯·伽塔利，《資本主義和精神分裂症（卷1）：反俄狄浦斯》。
- 吉爾·德勒茲，皮埃爾·菲利克斯·伽塔利，《資本主義和精神分裂症（卷2）：千高原》，姜宇輝譯，上海書店出版社，2010.12.01。
- 吉爾·德勒茲，《法蘭西斯·培根：感官感覺的邏輯》，陳蕉譯，桂冠，2009.10。
- 吉爾·德勒茲，《電影 I：運動影像》，黃建宏譯，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]。
- 吉爾·德勒茲，《電影 II：時間影像》，黃建宏譯，臺北市：遠流，2003.10 [民 92]。
- 吉爾·德勒茲，皮埃爾·菲利克斯·伽塔利，《什麼是哲學？》，張祖建譯，遠流出版公司，2003.10.01。
- 雅克·洪席耶，《影像的宿命》，國立編譯館，黃建宏譯，典藏藝術家庭，20110208。
- 大衛·諾曼·羅德維克，《電影的虛擬生命》，華明，華倫譯，南京大學出版社，2019.02。

The Real and Virtual Problems of Deleuze's L'image-mouvement and L'image-temps

Abstract

Gilles Deleuze's l'image-mouvement is a kind of overall dynamics that are generated when everything is moving or not moving because of the lens of moving or not moving, which will make the phenomenon have different meanings. Deleuze is talking about l'image-temps refers to the operation of different times, human can create time. This feeling enters the viewer's memory and will change the viewer's view of reality, which is to change the real. Because the combination of image and sound is real, cinema can shape real phenomena. That is cinema can create phenomena, and phenomena of movement. There is no reality in the cinema, because the director has turned all reality into phenomena for the audience to watch. The film is no longer just fictional but real, because the image will become a memory in the brain.

In Deleuze's film system, it is very important to solve virtual things. For Deleuze, virtual is just that it will not be realized, it will only be realized as a kind, and real is realized. Cinema are the only thing that can create different views of real outside of human real. Therefore, it must be through the cinema, because the cinema is a very abstract virtual that he is talking about, it will only be realized as a kind of real. Cinema will produce value, although it is not true, however it affects the perception of reality. Deleuze hopes that the source of this influence is not because it tells us what it means, not because it explains what it means like semiology, but because it creates perceptions directly in our brains, we think that is also a real movement and real time. It is to create a world.

Keywords: cinema, l'image-mouvement, l'image-temps, real, virtual

初探 COVID-19 疫情下遠距會議軟體的使用者經驗及其對相關軟體設計的回饋

林庭羽

林庭羽，國立交通大學傳播與科技學系碩士班

Email : wonder4ever.dhss08g@nctu.edu.tw

摘要

因應 2020 上半年 COVID-19（嚴重特殊傳染性肺炎）疫情關係不明朗、染病人數逐漸攀升，部分公司／學校為了避免群聚感染事件發生，指示職員／學生須透過使用遠距會議軟體，繼續以往的工作／課務，而此舉不但兼具防疫效果、又為工作／上課型態帶來一些變化。其中，變化部分更有多面向的影響，除了造就詞語 WFM（Work from Home 在家工作）的重視以外，更讓許多不同品牌的遠距會議軟體順勢崛起，人們對於「遠距」的應用及想像更是大大提高。

本研究針對臺灣 8 位不同背景的上班族／學生，從教育及職場兩個面向切入，使用遠距辦公採用模型／遠距教學採用模型，了解他們進行工作/課業時使用遠距會議軟體與平時至公司／學校的差異及影響程度。結果表明，遠距會議軟體能否有效協助上班族／學生在工作/課務順利進行，取決於其工作/課務內容。

關鍵字：COVID-19、遠距會議軟體、遠距辦公、遠距學習

壹、緒論

遠距會議軟體是甚麼？在遠距會議軟體被大眾廣泛皆知、大量文章出現其相關討論以前，今年一月中旬的時候開始爆發 COVID-19（又稱「嚴重特殊傳染性肺炎」、「武漢肺炎」、「新冠肺炎」）事件，透過實驗室檢測得知，病毒可透過近距離飛沫，直接或間接接觸帶有病毒的口鼻分泌物，或無呼吸到防護下長時間與確診病人處於 2 公尺內之密閉空間裡，將增加人傳人之感染風險¹。因此醫界、相關學者及政府極力建議民眾盡量避免群體聚會，以免透過各自呼吸道的飛沫方式，增加自身及對方染病的機率；尤其確診肺炎患者人數日益趨增，有的患者更不少屬於大公司職員或是海外歸國求學的留學生。

顧慮到眾多職員／學生的工作／學習內容不能因為疫情而呈現停滯狀態，可能會讓公司或學校在已規劃好的時程上造成損失（無法與客戶進行下一階段或損失訂單、學生延後放假，引發後續時程一併延後）、在公司跟學校雙雙體悟到「雖然疫情依然不見好轉，但必須持續進行早已規劃好的進度」，疫情爆發後開始採用「遠距會議軟體」，希冀透過使用已連上線的網路、發布在網路上可供下載的應用程式，將工作／學習內容移轉至遠距會議軟體上進行、盡可能地在不需要當面接觸到多位真人、增加大幅感染機率的情況下，改成線上聚會，以解決不需面臨停班停課的窘況、將職員或學生的時程及對公司/學校的損失降到最低，盡可能地不影響原有的生活型態。

遠距會議軟體的功能，除了最常見擁有開啟鏡頭與麥克風的使用權限，可讓使用者的臉部及聲音透過線上傳送至其他使用者接收，與一般視訊軟體無太大差異以外，更附有分享電腦螢幕畫面，可讓其他參與會議使用者觀看、文字聊天室，成為聲音和畫面以外的第三個溝通管道、支援播放影片，不需要傳送影片連結造成其他使用者需額外再點擊開啟、簡易繪圖，以便可表達想法給其他使用者...等等各種功能。從設計上來看，功能的開啟及設計界面雖然各家軟體有所不同，但是他們大都宣稱使用遠距會議軟體時，將盡量貼近日常溝通形式，使其與實體互動的差距降到最低。

然而實際上的使用狀況究竟如何呢？COVID-19 疫情創造了一個特殊的環境條件，強迫許多人必須使用遠距會議軟體處理日常事務。從使用的必要性以及運用的規模來看，遠距會議軟體都是史無前例地在人們的日常生活中扮演這麼重要的角色。本研究認為這是一個觀察遠距會議軟體設計問題的一個絕佳時機。

本研究將在先前遠距軟體相關研究的基礎上，從使用者的使用過程與經驗切入，同時檢視使用遠距軟體工作或學習之後，對於他們帶來什麼改變和影響，從而在研究最後回饋到遠距會議軟體取代實體互動這個變化的傳播意義與設計思

1. <https://www.cdc.gov.tw/Category/Page/vleOMKqwuEbIMgqaTeXG8A>

考，希望能夠對這一個預期將會有更多機會被廣泛運用的科技，提供更多的了解與改善的可能。

貳、文獻探討

一、遠距會議

遠距會議的概念最早可回溯至 1870 年，那時稱之為「影像電話 (video call)」為畫面及影像的綜合體，屬於現今我們常使用語音電話的延展化部分；而透過電話創始人貝爾 (Bell) 實驗室、美國最大電信公司 AT&T 及發明家約翰之手，接近 1920 年代晚期將世界上第一個實際「影像電話」製作問世；在 1927 年，AT&T 首次測試影音電話 (Business Matters, 2015)。Pérez, Sánchez, Carnicer, Jiménez (2004) 指出後來在 1970 年代遠距辦公開始發展，但由於以下原因，遠距辦公的人數最初很少：當時的技術限制、高昂的訊息和通訊技術成本互相關聯、受到公司的不情願和工會的反對。雖然後續透過科技進步，使技術程度不再困難、網路線材的廣設及擴大化、越來越多免費傳送訊息的軟體與平台的崛起，將遠距會議軟體的技術部份門檻大大降低；但是在一方面現今科技進步，我們所處的生活環境相對地比起以前的來得更糟：空氣汙染、交通日趨擁擠及其他因素（如此次疫情）...種種原因使得人們被迫採用新的生活方式，遠距會議因此重新被討論、頓時成企業及學校的寵兒，獲得矚目。

因應疫情關係，國內不論公司或學校目前的遠距會議型態以「使用現成已存在上的遠距會議軟體」為大宗；少部份公司或學校考量到商業機密、個人資料等較隱私部份，願意額外花錢架設內部遠距溝通系統，採取其他保護隱私策略，以免資訊外流或是於網路上流通以外，大部分的還是以現成軟體進行遠距會議。

二、遠距教育／遠距學習

遠距教育最早出現時間可追溯到 1700 年，當時有位大學教授飛利浦使用書信為媒介，教授學生速記法，其目的在於透過訊息通信技術的改進可使得學習的門檻跨越物理性及時間上的障礙，最終達到教育目的。

但是在過去的二十年中，有關遠距學習文獻表明，不同作者及研究人員對遠距教育和遠程學習的定義有著不同的見解。有學者認為遠距教學屬於「使用印刷媒體或電子媒體」(Moore,1990)、有的學者認為遠距教學的內容應包括一名與學生實際物理位置不同的教師，並且在可能在不同的時間提供指導。而學者 Dede (1996) 則提出他對遠距教學定義為「利用新興媒體和相關經驗，以產生分散式學習機會。」在 Moore 跟 Dede 對遠距教育及遠距學習的定義中我們可略見兩位研究者歸因於新興科技；有學者表示兩者相近但並非相同：差異點在於「遠距學

習」與學生自身學習能力相關、而「遠距教育」是教師授課能力內其中一種教學方式。而且，雖然受到新科技的洗禮，兩者還是會受到「時間」及「地點」的限制、科技方面著重在學習部分，因此在所有學者提出定義中，發現遠距教育/遠距學習的共同點是「在兩方（一個學習者和一個指導者）之間發生某種方式的指導、使用不同形式的指導材料且可在不同的時間和/或地點保存。」（Moore, Dickson-Deane, Galyen, 2011）

新興科技固然帶來新的授課方式，也改變學生線下與線下之間的互動模式：在遠距教學領域中，Moore（1990）提出三種最常使用類型學的互動方式。該框架著重於學習事件，包括三種類型的互動：（一）學習者與內容的互動、（二）學習者與教師的互動，以及（三）學習者與學習者的互動（So & Brush, 2008），過去有研究發現使用者在面臨既有課程時，與同儕的社交次數與頻率下降，更有學者發現社交存在似乎是一種社交和交流因素，對於遠程學習者與他們的指導者和其他學習者的心理距離感知尤其重要（So, 2008）。

三、執行遠距辦公的決策

在 Meinert（2011）的研究中雖然較難計算確切數字，但根據身旁使用遠距辦公被算進去的人數及得到的數字，推測美國當時現有的遠距工作者約兩百九十萬至三百七十萬的人實施遠距辦公；因此得到 2009 年推估應有兩百九十萬的遠距工作者，是自從 2005 年人數成長 61%的結果。不過是不是任何人都適合使用遠距會議呢？Meinert（2011）提供幾點讓企業主思考：

- 研究合適執行遠距的工作。是否允許在不與客戶面對面接觸的情況下完成工作？工作的數量和品質是否易於衡量？
- 擬定詳細的工作說明和績效要求。
- 需與財務和訊息技術部門計算執行遠距辦公之成本。
- 與員工交談，以確定必要的技術性和管理性協助。
- 確定經理是否願意看不到員工的工作狀態。

評估的同時，一方面除了可確定是否原有的工作適合遠距同時，Manuela 等人（2004）補充可檢視員工執行遠距辦公時是否能為公司、員工及就業環境帶來益處；尤其遠距辦公還可能為殘障人士提供新的就業機會，減少行動不便的影響。

因一些學者視遠距辦公為一種過程的創新（Ruppel 和 Harrington, 1995），不論是在訊息接受過程的改變、使用過程中牽涉到新的工作型態、使用硬體科技（電腦、手機...等等）及軟體技術（電子郵件、遠距會議軟體...等等）組織不同位置的人們（辦公室內、遠距工作者所處之地）進行溝通。過去少有理論及研究能憑

藉經驗與檢驗，解釋採用遠距辦公的技術和組織問題；若使用延伸型整合性科技接受模式（UTAUT2），因應遠距辦公性質即為因應上班之方式、過程中娛樂性質低，無法解釋其組成因素「享樂動機」（感知的享樂概念化）是否會影響技術的接受和使用（Venkatesh, 2012）。學者們先後嘗試使用創新理論、理性行動理論及科技接受模型進行解釋，最後發明「遠距辦公採用模型」來解釋遠距辦公。

（一）創新理論／創新擴散理論

創新理論除了可被視為組織是否將採用廣範圍新決策之重要要素外，更能幫助先前研究者理解非以往一般被接收的訊息技術如遠距辦公，是如何運行。

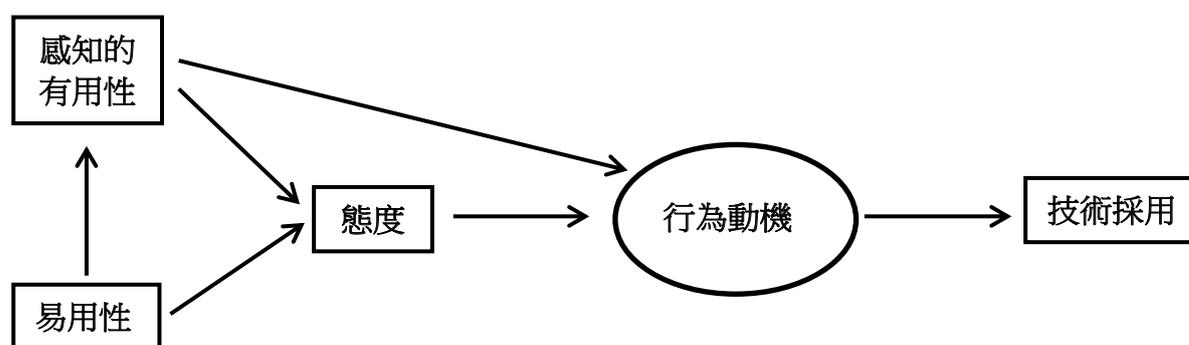
為了理解遠距辦公的採用和使用的因素，學者決定從過去創新理論中選擇 Rogers（1983）的「創新擴散理論」，其理論提及創新傳播取決於五要素，分別為相對優勢、兼容性、複雜性、可觀察性和可試用性；不過五要素只能解釋接收訊息技術部分，亦即「使用因素」，無法解釋決策者的「採用因素」。而後學者 Tornatzky 和 Klein（1982）將創新的特徵和創新採用研究的結果兩者進行整合分析後得出結論，認為相對優勢、兼容性和複雜性是「採用因素」中最重要三個變項；但是仍無法成為解釋「採用因素」的重要關鍵原因，故學者嘗試使用另一理論「理性行為理論」以證明「採用因素」的重要關鍵原因為何。

（二）理性行為理論

理性行為理論亦為另一種接受用戶技術的方法，可以克服創新擴散理論的侷限性，其定義為觀念影響態度，態度反過來又創造動機，這些動機隨後引導或決定了行為。相較於創新擴散理論專注在原有物件的特徵上加入創新元素，理性行為理論專注在目標使用者如何傳達和察覺技術的重要特徵上。而在訊息接收文獻中，最常使用的即為科技接受模型。（Manuela 等人, 2004）

（三）科技接受模型

科技接受模型表示，向使用者展示一項新技術時，他們在決定「如何使用」和「何時使用該技術」時要考慮很多因素（Davis, 1989），下圖為科技接受模型。

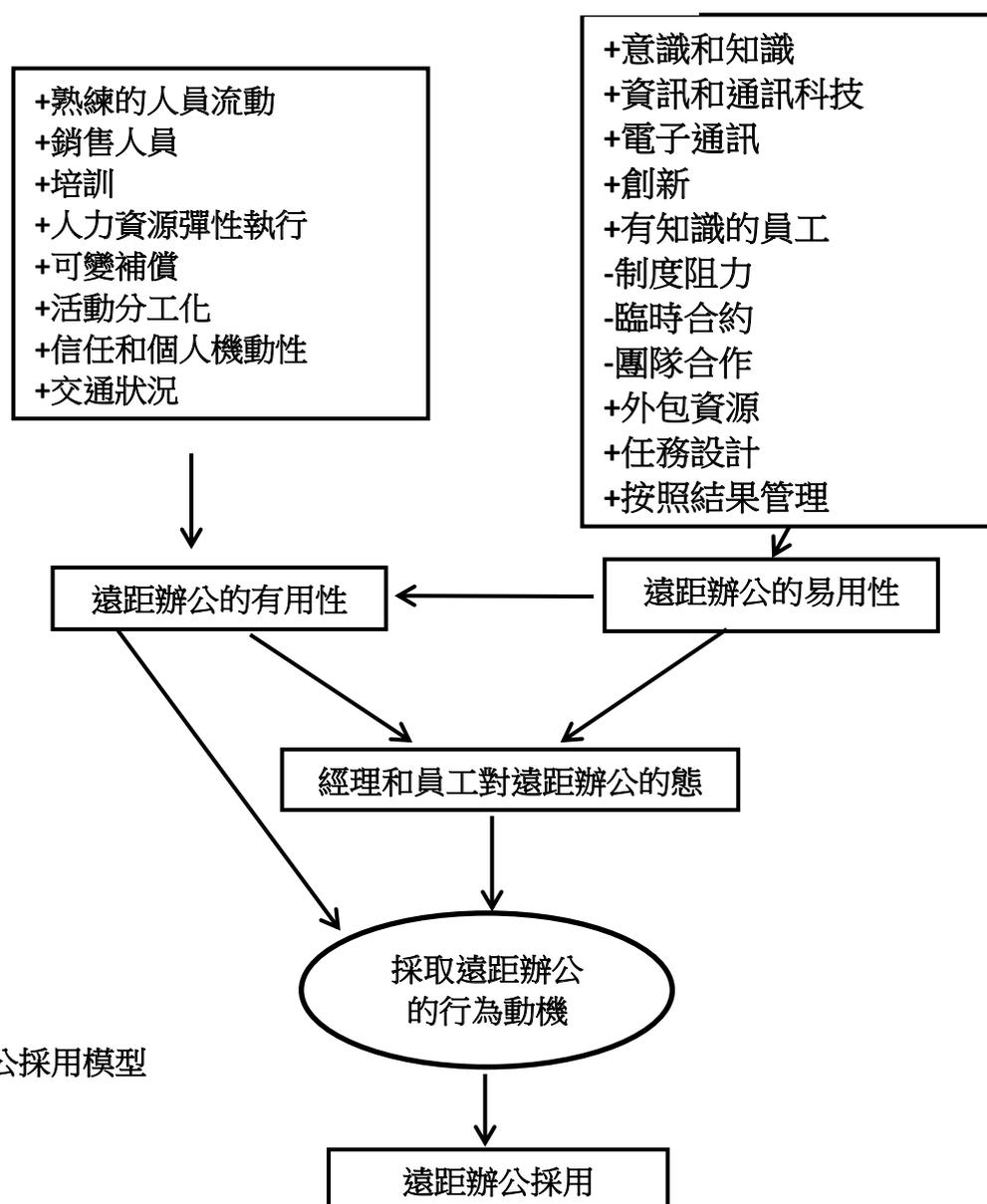


圖一：科技接受模型

Davis (1989) 將感知的有用性定義為：「一個人相信使用特定系統可以提升其工作績效的程度。」，而易用性定義為：「一個人相信使用特定的系統將不費任何力氣的程度」，在早期 Tornatzky 和 Klein (1982) 的創新理論研究中也發現，「感知的有用性」此元素起了重要關鍵。因此陸續有學者針對不同的方向研究，可簡單分為三種：一種為調查有效性、易用性和系統使用三者之間是否存在關係的實證證據、一種是擴大此模型，應用在不同技術上、最後一種為使用此模型證明遠距辦公的採用因素。

由於決定是否採用遠距辦公的決策者通常為公司高層，考慮到公司與個人的角度，若兩者將遠距辦公視為有用且易用，可當成工作另一種型態，即可執行；反之則否。任一方的態度改變，有可能使遠距辦公的執行產生變化。

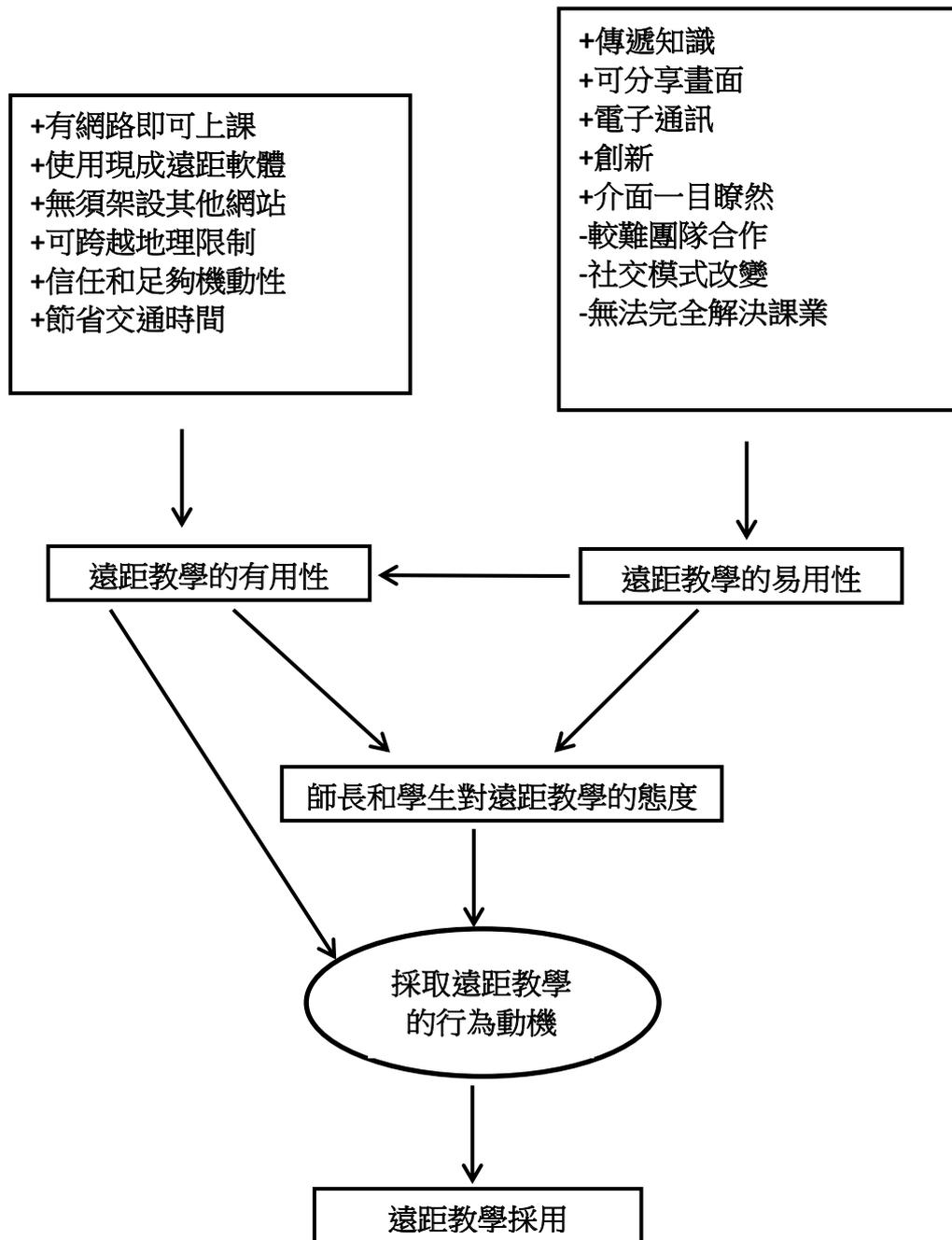
因此，Manuela 等人 (2004) 將科技接受模型當作基礎，創立「遠距辦公採用模型」，將各個可能會影響遠距辦公採用的因素再分別歸類至有用性、易用性，綜合公司高層（經理）與個人（員工）對遠距辦公的態度，引起採取遠距辦公的行為動機，最後才有可能使遠距辦公成功執行。下圖為遠距辦公採用模型。



圖二：遠距辦公採用模型

根據上圖，若組織看不見改革的必要、或是考量到使用遠距辦公比以往更加麻煩時，組織將不會考慮使用遠距辦公；相反地，一旦組織確定可以及希望實施遠距辦公，他們就必須確定潛在的遠距辦公人選。而方框內解釋了組織層面上影響遠距辦公採用的因素，可分為三類：知識和技術因素、人力資源因素及組織因素。正號（+）及負號（-）則代表關係的強弱，以解釋遠距辦公的採用。

若將此遠距辦公採用模型嘗試調整成遠距教學採用模型，可能如下：



圖三：遠距教學採用模型

隨著遠距教學與遠距辦公的採用重點不同，方框內的正號、負號及事項皆有作更動，唯一兩模型共同之處為「交通狀況」，兩者皆省去通勤時間。

四、執行遠距辦公（上課）的影響

執行遠距辦公除了使用遠距辦公軟體以外，帶來的影響擁有多種面向，除了工作（上課）內容是否可以順利進行以外，心理部分也有所改變。

遠距辦公者因為身處不在公司，可能在家工作，以至於家庭中原有的家務分工或執行情況有所改變：因為不少女性雖然身為工作的職員之一，但是家務的工作仍然由女性負責居多，因此男性和女性在遠距辦公方面通常會有所不同，造成「遠距辦公加強了家務勞動的性別分工」，婦女更有可能因工作和家庭需求的衝突以及缺乏閒暇時間而承受較高的壓力（Olson & Primps, 1984, Christensen, 1988）。而有的遠距辦公工作者則表示省下通勤時間，因為在成功的遠距辦公中，公司/學校和決策人員融合了遠距辦公的技術和領導能力，不受地理限制、時間限制讓職員/學生的實際工作依然可以順利進行。

對於個人而言，成為遠程工作者的壞處可能是心理上。因為在某些遠距辦公場景中，個人可能與社會互動完全孤立。縱使在使用遠距辦公軟體時，大家都在同一個軟體上會面、但是由於當下身不在同個空間（在家、在辦公室）、彼此之間的互動方式必須改變（走過去跟同事交流、透過其他方式交流）；縱使網路上形成一個社群，但是職員心裡的感受也不一、交流的方式及內容也不一定使用現成遠距會議軟體。

五、遠距會議軟體

遠距會議軟體為建立在遠距辦公此基礎上的產物，目的在於提供現代人於線上舉行遠距離會議、維持人與人之間聯繫、輔助部分工作事項，使得使用者無需親自蒞臨至現場開會，即可透過此方式與其他人建立聯繫。雖然市面上擁有多間遠距會議軟體，不過使用方法部分大同小異：需要有一組已註冊的帳號登入軟體、透過邀請碼加入會議、代表聲音的圖示「麥克風」及影像的圖示「攝影機」必定出現在軟體的首頁，以讓使用者更快找到想要操作之功能。

基本上，為了方便使用者可以快速學會應用軟體的方法，遠距會議軟體擁有以下特徵：設計介面皆大量使用圖示、擁有文字聊天室及分享畫面之功能、喜好使用樸素的深色當作遠距開會時的使用背景、使用者頭像以帳號的姓名首字為主，姓名首字設置於頭像正中心、進行團體對話時，使用者常關掉麥克風聆聽他人發言、使用者開啟鏡頭拍攝自己時，常以 Chest Shot（MCU）胸部以上鏡頭為主，而六項也是使用者在使用過程中必定會面臨的課題。

因過去較多研究敘述遠距時的角度較為主觀，因此針對以上的文獻，本研究嘗試使用遠距辦公採用模型，在此提出兩個研究問題：

- 1.使用者在大量且頻繁使用遠距會議軟體取代實體活動（包含上課學習與上班工作）的過程中，有什麼樣的特殊經驗與不適？對他們的學習或工作帶來什麼樣的影響？
- 2.上述的使用經驗對於遠距會議軟體的設計帶來什麼樣的回饋與啟發？

參、研究方法

本研究採用半結構式訪談法，受訪者為研究者自行向外界找尋，最終找尋三位男性、五位女性，總計八位受訪者，年齡從二十歲至四十七歲不等。為了保護受訪者個人資料，以下將以英文代號作為受訪者名稱。

受訪者中有四位是無任何工作經驗的學生，導致受訪者整體平均教育程度為大學以上，只有三位受訪者大學肄業（A 同學、B 同學和 E 小姐）。已有工作的四位受訪者內，三位皆擁有學生身份：分別為大學生的 E 小姐、博班學生的 F 小姐及在職專班學生的 G 小姐。E 小姐因本身具有大學生身份，尚未取得大學學歷，因此目前工作性質為打工族，與其他三位擁有工作的受訪者工作性質不同、也是目前研究中唯一一位於工作和課務部份皆百分之百使用遠距會議軟體的受訪者；另外一點是，除了 H 小姐為純職員以外，其他七位受訪者皆擁有學生身份。八位受訪者之代表性為檢視背景懸殊、不同求學\工作階段之人士，在此次疫情下使用遠距會議軟體是否可符合遠距辦公採用模型或遠距教學採用模型。

因應訪談當時疫情逐步攀升，且政府宣導避免外出及群聚之關係，本研究不使用面對面方式進行訪談，而改用線上社群軟體撥打語音電話方式訪談受訪者。在進行訪談以前，八位受訪者皆有使用過遠距會議軟體的經驗、也因為工作/課業關係，而使用遠距會議軟體。每位受訪者受訪時間長度從半小時至一小時不等，與訪綱問題題數及受訪者回答長度有關。以下為受訪者相關資訊。

表一：受訪者相關資訊

名稱	性別	年齡	訪談當時 使用遠距會議軟體的狀況	受訪者本身身份
A 同學	男	25 歲	100%遠距上課中	大學生（醫學系）
B 同學	男	20 歲	88%遠距上課中	大學生（政治系）
C 同學	女	23 歲	66%遠距上課中	研究所學生（資工所）
D 同學	男	23 歲	25%半遠距上課中。課程可選擇 現場或線上上課（選擇後者）	研究所學生（資工所）
E 小姐	女	27 歲	100%遠距上課及上班中	大學生及打工族，以 前者為主

F小姐	女	47歲	100%遠距上班中，但有必要還是會進辦公室處理事務(就讀博班)	經理及研究所學生，以前者為主(出版業)
G小姐	女	26歲	100%遠距上課中，上班部分無影響(就讀在職專班)	輔導教師及研究所學生，以前者為主
H小姐	女	22歲	40%遠距上班中，仍需進公司	一般職員(業務窗口)

因研究方法採用半結構式訪談法，有製作初步訪綱。在每次進行線上語音訪談以前，若受訪者需要先得知訪談問題，訪綱部份皆傳送一份至受訪者部份，以利受訪者可先了解遠距會議軟體對他的影響，避免線上語音訪談時思考過久耽誤時間、網路連線有所延遲，或是在雙方溝通的過程中產生誤會。

肆、研究結果

研究發現，每位研究者的答案回覆皆不一，與受訪者原有生活型態、交友模式、面對工作/課業的方式習習相關，因此視工作性質遠距會議軟體合適成為短期的溝通管道；若想成為長期的溝通管道，必須在硬體(如技術或設備)、軟體(如公司實行規則)及人(誰適合執行)三方面做好萬全的準備，但其效果仍不及學校/公司中傳統的溝通模式：面對面溝通。

以下將以遠距辦公採用模型和遠距教學採用模型，分別討論兩者的「有用性」、「易用性」、「對遠距辦公\遠距教學的態度」及「採取遠距教學\遠距辦公的行為動機」四個面向探討公司\學校在採用政策上的差異，其中針對「有用性」和「易用性」做出較多分析。

一、甚麼元素構成遠距辦公/教學的「有用性」？

根據遠距辦公採用模型所示，「有用性」可為以下幾項：「熟練的人員流動」、「銷售人員」、「培訓」、「人力資源彈性執行」、「可變補償」、「活動分工化」、「信任和個人機動性」、「交通狀況」，一共八個因素；而研究者改良過的遠距教學採用模型「有用性」為：「有網路即可上課」、「使用現成遠距軟體」、「無須架設其他網站」、「可跨越地理限制」、「信任和足夠機動性」、「節省交通時間」。

(一)「交通狀況」最明顯感受到差異

研究者發現每位受訪者答案雷同，較多人提到省下通勤時間為主：

好像還好，反而因為不用去師大上課所以輕鬆一點。(D小姐)

蠻正面的影響。那我時間安排來說是比較有空，就是可以安排做休息啊、做家事、做我的工作。(E小姐)

我如果是平常待在宿舍的話，就是不用通勤的時間，就是可以省下通勤的時間拿去做更有意義的事情。(B 同學)

因為我現在都是住家裡，然後之前不會住家裡。所以現在我住家裡的時間反而更長，再加上綜合（遠距上課）一下，就會變成沒什麼改變啦！（C 同學）

推測此共同點與受訪者本身的生活環境有所關聯：大部分的受訪者若非經濟獨立，即為不需要額外兼差賺錢的學生，且多以自行住學校宿舍、租屋處為主，少數與家人同住，因此對獨居的受訪者與往常無異；與家人同住的受訪者表示家庭其他事務較少輪到自己負責。另外，雖然 F 小姐為全體受訪者中唯一已婚且有孩子的受訪者，但是在工作與家務時間管理上不衝突；反而因為省去通勤時間而花更多時間在工作上。

我沒有這個問題，只有對我自己有影響。我覺得我的作息有一點點影響。我可能比較不正常，以前都沒什麼下班、到睡覺前才可以關電腦，後來就懶得關電腦了。因為我是帶著電腦上下班，所以你一定會把它收起來。...現在在家裡可以預計到今天是不會出門了、然後你的會議都是線上的，所以那個電腦根本就是可以不用關，所以它就會變成電腦跟我在一起的時間非常長。(G 小姐)

因此先前文獻中所提的「遠距辦公加強了家務勞動的性別分工」不適用八位受訪者。

(二) 少了「其他人」在身旁，受訪者更容易受到外界影響

有五位受訪者表示相較於先前的狀態，實施遠距後少了「隔壁同儕很認真，我也要認真」、多了分心的影響，工作效率不如以往，B 同學更認為遠距容易影響使用視覺型學習的同學。

我覺得會比你在學校上課的效率還來的差欸。因為遠距的時候你沒辦法直接聽到老師上課的部分。而且老師假設原本有板書好了，因為用遠距教學全部沒辦法都不能使用板書，就變成他們純粹用嘴巴覆誦；這個時候如果你是視覺型學習的同學的話，就會變得比較困擾一點點，變得你只能完全使用你的聽覺，做成你的學習方式。(B 同學)

再追問 B 同學「授課老師不會將上課內容做成簡報、再使用遠距會議軟體的分享畫面功能讓學生們觀看？」，B 同學表示這不一定，必須要看每位老師原有

的授課模式：

如果原本老師就有使用投影片的習慣，那就不會有所影響；但是如果有些老師他們純粹是以授課方式進行大演講式學術討論類型（註：在可容納多人的階梯式教室進行討論）的話，這種就還蠻嚴重的。因為大學術研究討論類型的話，他們比較不會去使用投影片或者是講義、還有教科書這種教材（因為有的學生距離黑板很遠，無法看到文字），而是純粹使用嘴巴、聲音，當作他的教學途徑。（B 同學）

與其他五位受訪者的想法不同是 F 小姐、E 小姐與 A 同學。

F 小姐認為只要先與團隊成員溝通良好，對工作效率部分較不易產生衝擊。即使是下屬表示「視訊開會前無法接受素顏，須化妝但是很耗時間」；或是「平時上班保持光鮮亮麗形象，但是視訊時會拍到背景並非同一形象的租屋處，深怕先前經營形象毀於一旦」這種下屬想保持統一形象的願望。因此，F 小姐最後決定不開鏡頭，單純開麥克風開會；也因為只靠聲音及分享電腦畫面開會之緣故，意外地與團隊發現一個方法，可以避免打鍵盤的聲音收錄於開會之中：使用附有麥克風的耳機。

我會覺得影響其實不大；但是我覺得要看：因為有可能是我們的 team，應該是說我們比較常開會的人，我們已經有約定好不開視訊。

也因為 F 小姐團隊內會議不開鏡頭，因此他們進行跨國會議的時候，對於有些外國職員視訊背景為床鋪或自行設計過，感到訝異。不過公司隸屬為跨國集團，每次開會必定跨越時區，不可能開會剛好符合各時區的白天上班時間；又公司考量到跨國視訊會議的頻率，早已為辦公室安裝視訊攝影機、採用較好的採光，更因為時常跨國開會，發現各國員工對於視訊開會的積極度及用心度不一，導致 F 小姐跟下屬們最後對於有人自備背景見怪不怪。

還有就是譬如說跟北美的人開會，有些人還很過分，他在床上跟你開會：後面就是有一個大枕頭、然後就躺給你看這樣子。因為視訊你就會看到，但你不能怪他們，因為我們有十二小時的時差，對所以就算了！但大家跟大老闆開會的時候，絕對不會這樣。

有些人會蠻注意這些小細節的，他會特別在他報告的時候，他跑去辦公室，他就會是辦公室背景。還有一些人他會是，他的後面的背景他用的是公司的 logo，自

己做了一張。...然後我上禮拜還看到有人還在調燈光，就是把家裡的那個窗簾放下來、比較不會背光，那在以前在辦公室的時候都不會有問題；辦公室的話就是有一些辦公室的會議室本身自己就有 camera，你根本是可以不用用到電腦。(F 小姐)

因此，在遠距辦公採用模型中的「熟練的人員流動」、「銷售人員」、「培訓」、「人力資源彈性執行」等與人相關之因素，可發現受訪者影響層度如同「交通狀況」，尤其最前面「熟練的人員流動」及最後面「人力資源彈性執行」兩個因素與受訪者息息相關。

E 小姐則站在時間層面，認為可以縮短大大的通勤時間，連帶省下找停車位與繳費的時間，因此可以將通勤時間挪用至工作上。

雖然會比就是在平常、假如說工作來說，會比較好一點吧？因為通常我都是浪費時間而已、我一整天的時間都浪費在通勤啊！因為通勤你要找車子的那個停車場空位啊、然後你要繳錢啊、然後有時候會塞車，相當來說，遠距離會比較有重大的影響。有時候上高速公路的時候，就要浪費差不多 40 分鐘，然後看情況。通常我們這邊 5、6 點下班，真的是有時候 highway 就可以塞個 40 分鐘。(E 小姐)

另外，由於 E 小姐的任職公司為了避免不清楚員工遠端辦公出勤的時間，或是員工進度無法如期達成，除了使用遠距會議軟體以外，公司更以時間管理軟體為協助、紀錄員工各自的目前進度為何：「像我們用 Monday.com 的話，它就是可以記錄說每個公司員工，做這個一個項目的事要做多久。那假如說跟客戶講話的時候呢？他也是用軟體，可以就是操作說看到底花多久時間跟客戶講。」，比起以往實體上班，上司只需要走到員工旁邊詢問進度；現在遠距工作負責監督及確認進度的工作，反而交給了其他軟體協助處理：「CRM (Customer Relationship Management 客戶關係管理) 以前沒有啦！以前就手寫啊、打電腦而已啊！」。這種「因遠距關係又必須多使用一個軟體」的景象，不僅僅出現在 E 小姐身上，也連帶影響其他受訪者。

在 E 小姐身上我們可看見遠距辦公採用模型中的「可變補償」是透過使用另一個軟體協助使用遠距會議軟體，而這樣的景象不只 E 小姐，也同樣發生在其他擁有職員身份的受訪者身上。

A 同學認為遠距可暫時不需受社會規束網綁，在家可盡情做自己、無須著衣上課，認為遠距教學很方便。

工作效率喔？就感覺以前可能為了要上一堂課，要開車開半小時或十幾分鐘實際到一個地方；說實在的真的很方便啊！在家裡也不用幹什麼事、在（網路）上面就可以做的話，是有工作效率提升啊！要哪一種工作啊？因為我這個不算工作、是要上課啊！上課很方便啊！對不對？不用穿衣服也可以上課、躺在床上也可以上課！（A 同學）

因此，在遠距教學採用模型可發現技術層面如「有網路即可上課」、「使用現成遠距軟體」、「無須架設其他網站」及「可跨越地理限制」也可成為影響主要因素；當受訪者感知到無需對周遭的其他人承受既定眼神或規則時，受訪者更傾向追隨自我最舒適的方式再開始遠距教學。

（三）遠距會議軟體使受訪者對「時間」更不易掌控

例如工作屬於責任制的 H 小姐，在「能減一個專案就是完成一個專案」的預期心理之下，H 小姐在家裡遠距上班的時數時常超過勞基法訂定的八小時，縱使有遠距開會，但在鞭策自己及心理壓力之下，上班確切時數不清楚：「沒有特別算過，因為我都把一個進度做完就結束工作。（H 小姐）」

而 C 同學則是發現少了「通勤」此因素，同儕的心態也不會急著開會完有個答案、因此開會時數呈現增加；不過不影響上課，因老師偏好使用直播或預錄影片方式教學。

我覺得大部分的時候是合併的，但少數的話可能是因為遠距的話會比較沒有注意時間這個問題，就是有時候討論會受限於你要回家這個問題，那你就會「喔我一定要在一個小時內討論完」，然後沒有討論完就隔天（討論）。可是像遠距之後，你就沒有移動上或是就其他一些干擾嘛！那你就會覺得說就繼續討論，那可能不知不覺原本預估要討論一小時，結果變成討論三個小時才把事情做完。

可是這個也可能是說把事情直接完成，也就是說我拖延，大概就是這樣吧！變得我覺得界線比較模糊，可是像是老師直播也是固定時間的，所以這種就不會有影響。（C 同學）

其他六位的受訪者回答相似，遠距對於原本的上班/上課時間沒有影響；而強調實體上課與實際演練比遠距效果來得好的 G 小姐，雖然時程上沒有影響，但是少了真人互動的眼神交流及舉手發問，多了老師對螢幕喃喃自語，讓她頓時覺得有種身在異世界之感：

我覺得很不一樣欸，就是很沒有真實感，然後會 delay 的感覺。...一片死寂，我覺得老師超可憐的。平常你至少會有眼神接觸，但是老師很可憐。老師對自己的螢幕自言自語：「阿同學有沒有問題？」然後就一陣安靜；在以前老師問有沒有甚麼問題，我們就會搖搖頭，或是有些人就直接舉手問問題。(G 小姐)

二、甚麼元素構成遠距辦公/教學的「有用性」？

根據遠距辦公採用模型所示，「易用性」可分為「意識和知識」、「資訊和通訊科技」、「電子通訊」、「創新」、「有知識的員工」、「(-) 制度阻力」、「(-) 臨時合約」、「(-) 團隊合作」、「外包資源」、「任務設計」、「按照結果管理」，一共八項連結較強、三項較弱的因素所組成的。而研究者改良過的遠距教學採用模型「有用性」為「傳遞知識」、「可分享畫面」、「電子通訊」、「創新」、「介面一目瞭然」、「(-) 較難團隊合作」、「(-) 社交模式改變」、「(-) 無法完全解決課業」，由五項連結較強、三項較弱的因素所組成。

而在此先分成學生身份的四位受訪者及身為職員的四位受訪者，分別以同儕、師長／主管兩個階段進行討論。

(一) 學生在同儕之間的社交方式改變

在同儕部份，大部分受訪者皆表示與同儕面對面相處次數減少，除了 C 同學及 D 同學以外。

C 同學表示不會有太大的影響，與她就讀的資工所背景相關：系所本身學生多、較少見到同學，連帶影響交友層面不太會因為遠距會議軟體的使用，而有所改變。她更進一步表示她對遠距會議軟體與社交軟體的不同使用方式：「...社交軟體原本就已經算是很發達：像用遠距這樣的討論軟體，其實只是在作業上面的需求，那原本就有可能在這個之前，就比較習慣在網路上討論作業。」，與她同樣就讀資工所的 D 同學也一樣；差別在於 D 同學只跟同實驗室的學長同組且討論功課，在長時間共處一室導致關係緊密的結果後，無論是實體或遠距討論，對他與學長之間溝通部分不造成影響。

B 同學則意外發現與同儕進行遠距會議時，很容易要再講第二次，有點浪費時間：「...很容易會出現『你講完一件事情然後你沒有開麥克風，所以你還要再重講第二次』，徒增了很多不必要的浪費。」，因此他們想恢復實體見面開會；卻沒想到大家都戴著口罩說話，除非調整音量，否則也聽不懂又浪費時間：「像我昨天那個就是我們大二在開會的時候，別人丟了話出來，因為大家都戴口罩，然後又『啥？』、『啥？』、『啥？』，然後就變他還要再提高音量講一次。」，不論是遠距或是實體開會成本及時間都增加了。A 同學表示使用遠距會議軟體上課，雖然軟體本身附有文字聊天室，但與同儕聊天時傾向使用其他社群軟體的群組功能進行溝通，而內容多以討論「討論問題」、「老師剛才說甚麼？」；而這些是過去實體上課時，因畏懼老師發現而不會做的互動。

因此在遠距教學採用模型中的「(-) 社交模式改變」，需視受訪者本身過去社交型態：如果是屬於「不需要與人有過多接觸」、「與同儕間不用透過多次溝通或互動才可得到資訊」一類型態的受訪者，那麼使用遠距會議軟體對其衝擊不大；相反，若過去社交型態屬於需多次與人互動，方可得到資訊的受訪者，使用遠距會議軟體有可能造成溝通上的障礙，不全然能解決受訪者原有的事項，因此連帶出現「(-) 無法完全解決課業」此弱項連結。

(二) 學生與師長互動的上課模式改變

在與老師交流方面，四位受訪者的教授在進行遠距教學的時候希望學生可以關閉鏡頭，有的教授甚至允許學生關閉麥克風，僅僅需要學生於線上參與即可，例如 D 同學。

D 同學跟 C 同學一樣，皆就讀資工所；但是以前大學上課方式為觀看老師先前錄製好的影片、到了碩班老師依舊以播放影片做為上課方式：「喔，這肯定是不行的！我都快忘記老師長甚麼樣子」。

A 同學的老師考量到學生眾多，決定學生不開麥克風，以免造成網路當機：「我們 200 多個人，開麥（克風）那個網路就爆掉啦！頂多在那邊旁邊有 chat box 有討論的地方：你問問題就用打的，然後老師就看一下回答。連老師有說因為網路的關係，他連自己的視訊都不太能開，因為他要邊放 slides 還幹嘛。有時候電腦會有點當機、有一點大家為搶麥（克風），而爆炸。」除了害怕網路當掉，也有出現「不喜歡螢幕上同時出現好幾張臉孔，很像被監視或引發密集恐懼症」...等等要求學生關閉遠距會議軟體的鏡頭與麥克風；但此舉也使得部分老師出言調侃學生：「...我們老師還會消遣我們說：「不開鏡頭他都不知道我們在幹甚麼（C 同學）」。

因此，在雙雙關閉鏡頭與麥克風的情況之下，更有可能失去與老師更進一步的交流。如 B 同學發現到很難引起老師注意力：「因為你遠距教學的話，就等於說你沒有辦法透過某些方式引起老師的注意力。像是以前你可以下課跑去問問題、然後跟老師深度對談；在線上會議對談的時候變成你課後寄 email 就變成是純粹文字上的東東。老師他也沒辦法聯想到『這個學生長甚麼樣子？』，那就只能知道『某個學生有問題。』；只是對於在現實生活中，他可能還是不認識你。」因此師生彼此之間更難建立較深層的連結。其他兩位受訪者表示與教授開會時，基本上也不會開啟鏡頭，只需要將目前的問題透過分享螢幕方式呈現，或是開麥克風用口頭上告知老師目前進度：「之前有一陣子遠距開會的時候沒有。但是之前遠端開的時候，只有報告的人會開自己鏡頭。就是電腦的畫面、再配上他的聲音，然後其他人就是關麥克風，阿只有老師會開麥克風。（D 同學）」。

而因為 A 同學的學系較為特殊（醫學系），實施遠距上課時恰好是實習的最後兩週，因此平時沒有與教授開會的習慣。但是因為疫情的關係，原本規劃的實習被迫取消，目前改以準備國考為主：

我們實習有影響。我們剩下兩個禮拜實習，就是說在我們在準備國考。國考本來應該要下禮拜要考，現在延後要延到六月初吧！所以他們本來我們就有 6 個禮拜時間準備國考。所以上課本來就只是、你也知道就學校 extra 的上課呀！我們本身實習的我少了兩個禮拜啊！（A 同學）

遠距會議軟體功能雖然滿足「傳遞知識」、「可分享畫面」、「電子通訊」、「創新」輔助教師及學生在進行教學上的部分；但是無法重現上課當下的氛圍，因此造成「老師不知道學生有沒有在聽課」、「學生較難在課後與老師有所互動」，甚至是塑造如同實習場所現場所發出的氛圍。

（三）職員與同儕溝通成本增加

相較於其他四位學生身份的受訪者，身為職員的 E 小姐、F 小姐、G 小姐及 H 小姐被遠距影響為工作專業方面，被影響的深度也較深。

G 小姐因本身工作性質（輔導教師）及就讀在職專班關係，課堂報告多以團體方式進行：「我覺得有些會有，就是因為我們有很多報告會需要我們去討論，或者是我們有些作業是『演練作業』，就是你要找同學去演練去完成這個作業。所以就變成說這個部分比較麻煩，因為大家沒有去上課就很難在其他時間見到彼此，所以我覺得有一些影響。」再追問何謂『演練作業』後，瞭解其目的為「模擬輔導諮商之情境」，必須透過兩個人以上合作才能完成（一位模擬諮商師、另一位模擬個案）。除了報告方式的改變以外，G 小姐與同儕相處模式也產生變化，視訊就像是多了一道牆，讓她沒有動機去跟別人互動，即使「同學兼同行」這層關係也不會讓彼此變得更緊密、談談工作上的事情：「你不會在視訊的時候，就是問每個人說『欸 hello！』、『最近過得怎麼樣啊？』...甚麼的；可是去實際上課的時候會說，下課時間然後去上廁所的時候，會閒聊個幾句啊或甚麼的。然後再加上在職的關係有很多同行，就會聊一下最近存在工作中發生的事情或甚麼的；但視訊的時候就是不會。就很像是你單獨在聽報告、聽老師講話，然後跟其他人沒有甚麼互動。」

H 小姐則進一步表示與同儕之間的影响，可再區分成「公事」與「私人」兩種面向。在公事上，H 小姐認為討論不易、遠距會議軟體有很多不確定因素：「...比較影響到和同事討論一些工作事項會比較麻煩。...就是沒辦法面對面討論，只好用遠距會議軟體討論；可是遠距會議軟體會有蠻多不方便的東西，像是有時候會收訊不良、出現雜音，然後或者是網路不穩之類的。」。而私人部份，則是公司分組遠端工作，造成與一些同事關係較疏遠：「私人方面的話就是分組遠距會把大家打散。因為我們採取分組遠端，分成 A、B 兩組，就變成是說輪流進公司，然後某些同事現在就很難見到，交流機會就會變少，所以和某些同事之間會變得比較疏遠。」。後續再追問「與同事變得疏遠是否會影響工作效率？」，H 小姐說明由於工作性質屬於跨部門合作專案，因此遠距分組時除了同部門的人本身被拆組

以外，同屬於跨部門合作專案小組的人又被分組，因此造成她在公事上溝通的不便。比起實體上班，可以離開座位直接找人討相關事宜，H 小姐花費更多時間在與他人溝通。

E 小姐則提到於商場（職場）、於遠距會議軟體兩種不同性質上的會面，雙方的互動會有所改變：「...跟同事說本來就是會比較有點那種 casual 吧！就是覺得說兩方都比較好、兩方都比較有接觸感，那當然遠距離以後你想跟他接觸的機會比較少；那當然是不會那時候跟你講。在商場的時候他可能閒聊家庭；遠距的時候就是有自己的生活嘛，就比較不會去跟你有什麼的，所以不會那麼彈性啦！有蠻多距離感的。」；但也因為互動方式的改變，引起 E 小姐對部分職員有較多的距離感，這點與 H 小姐所感受到的不便是一樣的。

因此我們可得知使用遠距會議軟體後，不論是技術層面的「資訊和通訊科技」、「電子通訊」，概念層面的「意識和知識」、「創新」此四項連結可在一定範圍內有效地幫助職員處理工作事務；也印證在「(-) 團隊合作」此弱項連結中，受訪者必須比以往更花力氣與其他同儕溝通，才能獲得原有的溝通效益。

（四）少了與主管的互視，多了不知所措的沉默

F 小姐身為公司經理、高階主管，時常需要帶領下屬跟客戶開會，習慣開會時不開鏡頭：「我覺得會比較舒服。」詢問「是否為見不到對方的關係，或對方無法面對面來做互動？」F 小姐認為覺得都有，「還有另外一個是，他們沒有辦法馬上問問題。」因此相較於平時面對面、必須即時回應對方，造成身心承受一定的壓力，F 小姐較喜歡遠距工作。

H 小姐則強調因為分組進公司辦公，公司統一使用遠距會議軟體線上開會，但效果反而沒有想像中的好。常常開會時因為干擾因素較多，如：看不見當事人表情及動作、在溝通中容易誤會發言人的意思；又因為多人線上開會導致原有連線的網路品質不佳、即使開會前已擬定開會流程，但是每次開會仍有突發狀況。在沒有既定安排哪些職員回答問題時，其他職員常常搶奪線上發言權，殊不知發生全場安靜或全場喧嘩的景象：「遠距開會的話就是節奏很難抓，因為你用遠距會議軟體的時候人數又多，會抓不到發言的時機：就是有可能一堆人搶話或大家突然靜音，可能想說『欸另外一個人要講話？』，結果大家都有同樣的想法，就一起安靜或一起搶話。所以就抓不到發言的時機，變得大家會比較不知道該不該講話、討論效率就變得很低。」

而強調須要透過多人合作才得以完成演練作業的 G 小姐，則表達使用遠距會議軟體後觀看個案的效果十分不佳：「如果你就是用視訊或者是用電話，就把它想像成很像張老師的概念，就像打電話我現在跟你講話，我看不到你的表情、我看不到你的肢體的動作，然後我們彼此之間的氛圍，有時候是一種很抽象很弧形，但你可以感覺到的東西，你沒有辦法去接收到。就算是視訊，我覺得那種傳遞的效果，我覺得還是會有落差。」，無法根據視訊軟體所呈現的樣貌（表情、動作、

聲音、當下氣氛) 給予個案最佳的建議或解決方法。

透過與主管的互動，我們可得知在使用遠距會議軟體上，受訪者必須成為「有知識的員工」，盡可能地將「(-) 制度阻力」、「(-) 臨時合約」兩項連結的傷害降到最低，在「任務設計」、「按照結果管理」盡可能按照主管喜歡的方式呈現。唯獨「外包資源」此項不適用所有身為職員的受訪者。

三、對遠距辦公\遠距教學的態度

(一) 大部分受訪者表達一心多用

幾乎所有受訪者表示都會一心多用，且根據上課狀況的不同，受訪者會做出不同分心的事情，最常見的是打掃家務，如 E 小姐一樣：「假如說洗衣服啦。假如說上課好了，有時候教授在講課：比方說線上有些課老師真的會講很久，然後怎麼講，我有時候就是戴耳機啊！因為手機是可以用的、剛好有那個 app。因為他們老師，其實我還忘記跟你講，一個軟體它有個 App，叫做 blackboard。那 blackboard 有 app，那老師在講話（我）都沒戴耳機啊、他手機有 app，一邊做家事一邊洗衣服，什麼的都可以。」，E 小姐的課程因為使用此應用程式，得以不受電腦限制，也可以使用手機上課，因此她時常一邊使用此應用程式、一邊跑去做家務。

其他的受訪者則是電腦播著現在的上課內容，但是分心的前提是已經知道老師接下來大概會說甚麼內容、也有把握自己趁這個時刻分心後可以快速進入狀況，不會發生聽不懂接下來的課程內容。如 B 同學與 C 同學先後表示，可以利用遠距會議軟體本身的子母畫面功能，讓進行課程的視窗變小之餘，可以再打開其他視窗：

如果老師現在他上課的時候突然丟一段連結，我就會點開那個連結看，去看那個連結裡面的新聞內容，或是影片內容之類的。我上課的話就是電腦它們會有一個自動的功能，你只要把視窗切換掉，它一樣會有一個視窗，就變成小視窗。(B 同學)

用電腦看啊！就分割視窗：左邊是老師的投影片正在直播中、右邊是我正在做的事情：做作業、看 paper 或是等一下要交的報告，之類的。(C 同學)

而雖然使用子母畫面，不過課堂正在進行的緣故，因此相較於 E 小姐可以起身做家務，C 同學則多以在電腦前面瀏覽其他視窗居多，較少離開位子、深怕老師下一秒點到她：

喔不會！因為有時候老師突然叫大家，就是你也不能離開啦！離開的話你也不知道甚麼時候點妳啊？雖然我們老師是沒點過人啦；可是 meeting 基本上就會隨便點人的，所以就會基本上大家都不會離開啦！我們 lab 喔，每次 meeting 的時候，大概有 20 到 30 個人吧！就是老師會覺得今天的 paper 跟你的研究有關，老師就會 cue 說「欸 C 同學你可以來講一下」，就是表達「你可以看這篇 paper 喔！」像這樣之類的。(C 同學)

雖然幾乎所有的受訪者表示一定會一心多用，唯獨 H 小姐表示她不會這樣做。因工作性質為業務窗口，負責工作內容為上架公司對外販售的線上課程，因此十分講究團隊合作、時程安排上必須控制妥當，才不會讓線上課程的開課日破天窗：「我個人發現關於這件事情我不太會。因為我的工作上很講究時程上的安排，所以就是有點被時間追著跑，要很專注不然課程會來不及上架。(H 小姐)」

H 小姐更在訪談當下，時不時向研究者表示，遠距其實適合自律能力較佳的人：因為自律能力較差的人，容易分心；而她是因為工作量較大、同事手上工作量也不低、雖然是團隊合作，但如果在她這一個工作環節卡關的話，會連帶影響後續的工作時程...在多種因素、沒有人可以幫助她的前提之下，她認為自己無法分心。

加上這個部份其實跟自律能力有點關係，責任感太強所以會想要先把該做得做完、加上最近工作量比較大，所以就很難有機會去分心，因為會有新的任務進來。這部分如果是自律能力比較差的人身上的話，可能遠距工作會對他有很大的影響。可能他在家做一做就會被其他事情轉移專注力，譬如說手機、3C 產品或其他的事情。我有聽過附近周遭的朋友，有說過在家工作效率不好，因為有點難以專注，所以這個部分自律方面有點關係。(H 小姐)

(二) 軟體介面本身設計不佳

大部分的受訪者表示操作時沒有碰到較大的困難，有的受訪者更是擔任教別人如何使用遠距會議軟體的角色，如 F 小姐。

F 小姐先是觀察其他人使用，才得知軟體有一些以前使用時不曾用過的功能。例如使用「舉手」功能時，可以讓線上所有的使用者得知下一位想要發言的人是誰，在安排發言的流程時也較不易出現混亂，或是打斷到其他人說話；但因為 F 小姐公司大部分的人還不知道「舉手」功能，導致 F 小姐開會流程很混亂：

我都是看別人怎麼用。對啊！你就是看別人怎麼用「欸對啊為甚麼可以這樣？」然後就是，譬如說 Zoom 就可以舉手、然後我們都去舉手；但很多人都不去看那個舉手。

譬如說十幾個人一起開會，理論上大家都會麥克風關掉。就是主要來講的人會很吵，但是你要講話的時候，不是通常 Zoom 有一個功能就是舉手，為了要講話嘛！有些人不知道它這個的功能，所以就是打開麥克風後開始一直講，這種人就很煩啊！對啊！就是得等他們講完之後，然後他們都以為就是現在場面很乾（其他的人）已經在聊天了，殊不知我在後面，我有問題要問欸！

雖然大部分的受訪者表示在使用遠距會議軟體的過程中沒有碰上困難，但身旁不論是年輕的學生或是老師，都有面臨過技術問題的時刻，如 A 同學的老師：

不管你知道、不管年輕或不年輕，都有時候會不太適應一下。像剛才我 LINE 我也是搞、搞一下才知道按甚麼才能打開來，很麻煩！

我們那個上課已經是很酷了，旁邊都有一個 IT 人士在那邊待命；可連 IT 都不知道怎麼幫那個老師，因為（遠距教學）沒辦法實際在旁邊幫老師按東西，只能一直跟他講啊！有些老師很沒有耐心啊！會一直罵 IT 說：「我不懂！」（A 同學）

追問 A 同學何謂 IT 人員？其表示 IT 人員為 Information Technology 資訊技術人員，主要工作性質為幫忙解決課堂中師生使用各項科技的困擾。但不知道是否因為尊重專業，抑或是惰於閱讀 IT 人員針對課堂科技所撰寫的說明書，每當課堂中出現問題時，教學的醫師態度十分不耐。即使課堂轉換成線上遠距上課時，IT 也有一個線上帳號跟著師生一起上課；不過面臨技術問題時，醫師的態度依舊火爆：

線上是有一個帳號是那個 IT 人員。平常上課就有一個這個，他們就是專門就是因為我們真的常常實體上面上課的時候，會出一堆 IT 的問題；所以旁邊都一定要有一個 IT 老師在那邊待命。我們的 IT 常常就是等人來修等太久，所以 IT 就會在那邊先待命一下；不然那些醫師們會翻臉，後面就不爽不教了。（A 同學）

當醫師說不教學的時候，除了學生的受教權受到侵害以外，其實醫師、學生及 IT 三者的情緒皆不佳，但是為了讓課程順利繼續進行，IT 會盡力將問題解決：「大家都覺得很煩啊！所以 IT 每次都要進來當英雄要拯救救援，IT 也會覺得：『這些人是多麼傻，連電腦都不會用？』（A 同學）」

（三）遠距會議軟體的使用難易度

與上一段相同，大部分的受訪者認為很簡單：只需要花一點點時間就可以上

手、基本上所有會使用到的功能也會在軟體的最上層選單顯示；也有幾位受訪者表示很難，例如 E 小姐。

我覺得是一個難事。是因為相當來說每一個，怎麼講，那個 connection 真的不好；然後有時候那個軟體突然當掉，真的就是對學習正在用的時候，真的蠻難。因為你有時候就要用 Google 大神去問，就是找一些「要怎麼去把這個當機？」、「我的軟體當掉，要怎麼去把它弄回來？」(E 小姐)

其他認為簡單上手的受訪者表示：「年輕人摸遠距會議軟體都很簡單吧？就是使用新軟體時，都會有一陣子的使用陣痛期。但是你只要用習慣就還好了，而且大部分會有問題的比較不是學生，是教授。(B 同學)」；或是很多時候將技術問題排解後，就解決一切的困擾了：例如切換網路（從 WiFi 換成手機的 4G 網路）、將所有的按鈕全部打開一遍，了解它們各自的功能為何、如果是聲音或畫面無法順利顯示時，利用遠距會議軟體本身附有的文字聊天室，打字告知其他人現在碰到的情境。

而上述這些技術問題有時候在受訪者身旁不分年齡的人，也會碰到如此窘境，例如 G 小姐的同事。因為 G 小姐上課的同學大家都是輔導老師又都一起攻讀在職專班，因此在年齡部份，多與她（26 歲）相仿，甚至更大。但是當大家將主要時間花費在擔任學校的教師角色身上時，勢必壓縮到學習新知的時間；因此在使用遠距會議軟體的過程及時間內，可能不會像一般學生一樣可以快速上手：

喔！但是昨天發生一件事情很好笑，有同學忘記關麥克風然後在講公事，大家一直提醒他，但是他都沒有聽到，那怎麼辦？就最後讓老師，因為老師是主持人，所以老師就把他的麥克風關掉了。(G 小姐)

而發現「舉手」功能的 F 小姐，除了在團隊中擔任教學怎麼使用遠距會議軟體的角色，也一併擔任排解問題的角色，因此與下屬的關係之間也不像一般上司下屬那樣的劍拔弩張，反而因為互相教學、尊重彼此的關係，在互動部份是良好的：

我覺得會使用科技軟體跟年齡不見得有絕對的關係，是跟你上不上進有關係。我很多科技的東西，當然有些是我的 team member 教；但絕大部分那個東西要怎麼用，都是我用過的我告訴他們。我說這樣也很好啊！就是自己用熟。對啊！因為我本來對這些東西有興趣，然後他們也比較忙、我都覺得他們比較忙，然後我用

完了之後我告訴他們怎麼用用，也很好啊！（F小姐）

四、採取遠距教學\遠距辦公的行為動機

（一）可否順利移轉原先工作

大部分使用電腦上課及上班的受訪者表示可以、幾位受訪者表示視狀況而定，唯獨 B 同學與 G 小姐從頭到尾持相反意見。

B 同學說實驗課、體育課、表演排演課程等技術傳承類的課程不可能使用遠距教學，且遠距教學只能當作短期輔助工具；若長期使用的話，宛如大學變成補習班函授課程：「如果變成補習班函授的話，這樣是不是你的學費就不能收那麼高：我們原本的學費都有含校舍使用費這些費用、甚麼網路使用費這些奇奇怪怪的東西，然後都變成線上函授的話，等於說老師也不太需要一直準備課綱，他們可以只要認真準備一次，然後一直播、一直播、一直播、一直播就好了。」對於學校收了不少筆與遠距教學毫無關係的經費感到納悶。G 小姐直接挑明她自己不愛遠距教學，但是使用遠距會議軟體與否須取決於老師的上課功力及內容：「就是如果他今天上的好的話，你就不會想要用遠距；但如果你今天上他的課是為了取得學分去上的話，那你就會覺得『OK 啊！遠距很棒啊！』」，再追問她為何這樣說，她認為觀念容易釐清、不需要實務操作的課程比較適合遠距教學；反之，則不適合。

視狀況而定的受訪者中，A 同學表示遠距上課可以完全解決他的課業；除非需要與真人接觸，否則基本上都可行。

對！可以完全解決，需要真的要幹什麼，我們沒有實作或幹嘛，所以是 OK。但有些人搞不好需要先修（實務課程）、需要人面對面一起去解決去做問題，可能視訊就很麻煩。我們這個現在還 OK，我們就是單純的上課而已。（A 同學）

但是再追問「六月底畢業前須實習才能報考醫師國家考試，實習部份能否應用在遠距教學上？」，A 同學表示已放棄實習：「你以為我們有實習或幹嘛的喔？沒有沒有，直接就放棄了。所以這個是它（遠距）的壞處啊！有些機會就沒辦法做的話，就沒有了，所以我就覺得很嘔啊！」，當時 A 同學只差兩週的時間，即可獲得完整的實習時數；縱使最後學校依然如其頒發實習證明給他，遠距教學仍然無法賦予他兩週實習的實務內容與那種實習現場才能親身體驗的「準備進入職場前醫治病患的重責大任」氛圍。

（二）使用遠距會議軟體能分擔部分工作事項

部份工作事項的多寡及比例，依然視每位受訪者的狀況不一。

例如 F 小姐，她覺得可以利用遠距會議軟體的「分享畫面」功能，讓身在不同地方的成員立即看得到目前的進度、也不會發生資料沒帶、缺失資料的困擾，尤其是在多人跨國的重要會議時不能發生這種錯誤：「你不會有那個會覺得有問題產生。如果之前的會議、如果你是用 Email，你有可能晚很大，後來就不了了之；然後如果你是之前開這種大的視訊會議的話，那你可能就是『喔我們現在準備資料！』甚麼甚麼的、『等我一下之後再來』，因為你沒有辦法分享。那因為現在這些軟體比較方便，它直接東西就可以 PO 上來，然後也不會講說：『上次你給我什麼都沒有』就直接 PO 上來，證據通通都在。(F 小姐)」因為存有證據、內容細項也很清楚，F 小姐認為這個說不定比現實開會情況更好，因為大家都在用電腦，職員沒有什麼理由說：「我沒帶電腦，下次我再給你。」

與此同時，F 小姐對研究者表示「是否採用遠距會議軟體」的策略，其實必須回頭檢視本身的工作性質是否適合採用。她舉她姊姊的會計工作為例：「...因為像我姐姐他們的工作，像我姐就是在這種大公司、總公司工作，會計的那種。她本來就是要收各分處的文件回來的那種，她根本不可能 work from home 啊！而且財務的東西一定要有證據的嘛！所以就是那些東西，她光是分流上班都有問題。(F 小姐)」，在講求事事求是及必須要有實體證明的情況下，顯然會計工作不適合遠距工作；而有的時候卻是相反，明明可以進行遠距卻不使用遠距：「另外一個：也不要有一些為了要看到人，而去不想要改變。我隨便亂講，比方說老師就會覺得學生一定要來上課，在教室裡面才有誠意；但是如果今天是因為我們要做實驗，沒有錯，這的確是要。但如果每次老師上課都是放 PPT（投影片）的話，你覺得有差嘛？是不是？」F 小姐與 G 小姐看法相似，皆認為若上課內容屬於基礎介紹概念型、無實作內容的話，其實使用遠距教學也足以應付課堂需求。

而 C 同學表示因應遠距教學，原定此時應實際進入實驗室搭設虛擬環境，後來改成先使用軟體模擬基本參數、再到軟體內架設虛擬環境、模擬機械手臂：

有，我們實驗室有。但有需要去現場，像是一些機械手臂，那他們可能會把這個部分的作業就是先往後推延，然後就先在網路上架一個虛擬環境，模擬一個。因為其實它就是控制機械手臂，也是事先在虛擬環境裡面做一個機械手臂，先控制虛擬的、然後再去連動那隻真實的（機械手臂）。

所以那這樣子我可以先，先在虛擬的環境裡面做操作，其實得出來的結果並不會差太多，所以好像也還好。(C 同學)

因此只需將整個模擬環境中的各項數值記錄下來，再去實驗室的儀器輸入數值後，最後得到結果與虛擬的所得到的結果、與預期的結果差距甚小，對於 C 同學來說，遠距上課反而讓她多了能夠調整虛擬情境的機會、也省去現場等候軟體跑出結果的時間。

伍、討論與結論

透過訪問八位受訪者的方式，可以發現研究問題 1 和研究問題 2 受限於受訪者特定條件之下，如年齡、是否需要負擔家務責任、工作內容...等各因素才能成立。

一、視受訪者本身背景而的特殊經驗

受限於特殊內容，如演練作業、跨部門小組專案合作、醫學系實習...等非一般個人文書處理性質事件，許多受訪者使用遠距會議軟體進行教學或上班後並沒有如同往常進行每日生活；而是必須花費更多時間與力氣向外界溝通。舉 G 小姐為例，在本身即為輔導教師的情況下，必須透過演練作業以理解個案的情緒與給予適當後續回應，普通都是以組員面對面進行模擬；當相同內容移轉至遠距會議軟體後，G 小姐反而會因為受制於訊號不佳、攝影機像素低、感受不到氣氛，無法充分給予組員回應、進而難以完成小組作業。

不過同樣是使用遠距會議軟體，F 小姐卻表達不排斥使用，甚至樂意接受。在進行跨國會議時，偶有外國人以床鋪或自製公司商標為背景，也因此發現各國人士對遠距會議軟體的態度不同；當與下屬或客戶溝通時，卻因為不需要承擔面對面、即時回答的高壓氣氛，且可以立即將相關文件分享給其他人看，因而讓她覺得使用遠距會議軟體較好。

二、遠距會議軟體帶來的回饋與啟發

研究者發現，不論是遠距辦公採用模型或是遠距教育採用模型的有用性及易用性並非完全適合八位受訪者。因受訪者背景多以學生身份為主，並非某企業之職員；又兩者目標的不同（學校：讓學生繼續學習、企業：維持原有的營運）、負責單位也不同（學校的上級單位為教育部、企業只需對自己負責），因此在做出決策的同時，企業會比學校來得更加謹慎。另外，透過訪談發現企業更有可能使用其他軟體，以便管理或監視員工目前上班進度。

研究限制為因應尋找受訪者方式為研究者自行找尋，考慮到研究者本身交友圈、可能使用遠距會議軟體之企業職員或學校學生、願意受訪之潛在受訪者，最終找尋的人選多半以年齡 25 歲左右的在學學生為主、只有一位為純職員，故研究本身整體偏向學生使用遠距會議軟體方面之影響；又所有的受訪者中只有一位已成家，其他受訪者的交友狀態尚未進展至人生下一階段，多以獨居或與家人同居，因此於家務部分無太大改變。而使用軟體方面，每位受訪者傾向於直接使用，不喜歡先行閱讀軟體基本教學說明書。

最後，此研究曾考慮使用線上觀察法，以便觀察受訪者使用遠距會議軟體的

實際操作情形，故考量過最適合觀察的受訪者：A 同學與 E 小姐，兩人皆完全使用遠距會議軟體以維持原有的工作／課業內容；但是兩人並非身處臺灣，而是疫情處在嚴峻的加拿大，商討時發現受訪者時差問題無法克服與部分工作／課業內容不適合線上觀察，因故取消。

附錄

表二：訪問大綱

題號	問題
1	請問您進行遠距工作／上課後對「家庭狀況」造成甚麼樣的影響？
2	請問您進行遠距工作／上課後對您「工作效率」造成甚麼樣的影響？
3	請問您認為使用遠距會議軟體對上班時段會有影響嗎？ 會跟去公司一樣有一般正常上下班時間，還是會多出更多上班時間？
4	請問您使用遠距會議軟體時可成功表達自身意見給對方嗎？ 您覺得與親自面對面告知比較之下，有不同之處嗎？
5	請問您使用遠距會議軟體時您是否一心多用？
6	請問您覺得遠距會議軟體介面看起來如何？用的感受為何？
7	請問您對於遠距工作／上課，認為可以拉近與師長同學／長官同事的距離嗎？為甚麼？
8	請問您認為遠距會議軟體內建功能是否可幫助您原先課業／工作無痛切換、可順利進行？
9	請您舉例實務上在疫情期間如何使用遠距會議軟體幫助您的工作／課業。
10	請問對您來說，學習使用遠距會議軟體是一件難事嗎？

註：因使用半結構式訪談法、每位受訪者於使用遠距會議軟體時的背景及解決工作／課務內容不一，且受訪者的回答又可能再產生其他問題，故最後問答總題數為十五題至二十五題不等。

參考文獻

- Business Matters.(2015,01,08)._The history of Video Conferencing. Retrieved from <https://www.bmmagazine.co.uk/tech/history-video-conferencing/> (June 15, 2020)
- 衛生福利部疾病管制署〈傳染病與防疫專題〉疾病介紹，四月二十七日新聞稿。檢 <https://www.cdc.gov.tw/Category/Page/vleOMKqwuEbIMgqaTeXG8A>(2020年6月15日)
- Christensen K, e. (1988). *The New Era of Home Based Work*. Boulder, CO:Westview. .
- Davis, F. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13, 319-400.
- Dede, C. (1996). The evolution of distance education: Emerging technologies and distributed learning. *The American Journal of Distance Education*, 10, 4-36.
- Meinert, D. (2011). Make Telecommuting Pay Off. *HR magazine*, 56(6), 33-37.
- Moore, J., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *The Internet and Higher Education*, 14, 129-135. doi:10.1016/j.iheduc.2010.10.001
- Moore, M. G. (1990). Background and overview of contemporary American distance education. . *Contemporary issues in American distance education*. New York: Pergamon Press., xii-xxvi.
- Olson MH, P. S. (1984). Working at home with computers: work and nonwork issues. *J. Soc. Iss*, 40, 97–112.
- Pérez Pérez, M., Martínez Sánchez, A., de Luis Carnicer, P., & José Vela Jiménez, M. (2004). A technology acceptance model of innovation adoption: the case of teleworking. *European Journal of Innovation Management*, 7(4), 280-291. doi:10.1108/14601060410565038
- Rogers, E. (1983). *Diffusion of Innovations*. Free Press, New York,NY.
- Ruppel, C. a. H., S. (1995). Telework: an innovation where nobody is getting on the band-wagon. *Data Base*, 26, 87-104.
- So, H. J., & Brush, T. A. (2008). Student perceptions of collaborative learning, social presence and satisfaction in a blended learning environment: Relationships and critical factors. *Computers & Education*, 51(1), 318-336. doi:10.1016/j.compedu.2007.05.009

- Tornatzky, L. G., & Klein, K. J. (1982). Innovation characteristics and innovation adoption-implementation: A meta-analysis of findings. *IEEE Transactions on Engineering Management, EM-29*(1), 28-45. doi:10.1109/TEM.1982.6447463
- Venkatesh, V., Thong, J., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly, 36*(1), 157-178. Retrieved December 1, 2020, from <http://www.jstor.org/stable/41410412>

A preliminary study on the user experience of using video conferencing software and their feedback on related software design during the COVID-19 epidemic pandemic

Abstract

In response to the unclear situation because of the COVID-19 (Coronavirus Disease 2019) epidemic in the first half of 2020 and the number of infected patients gradually climbing, some companies/schools instructed their staffs/students to use the video conferencing software in order to continue their past work/class, this action not only has the effect of epidemic prevention, but also brings some changes to the work/class status. Among them, the change part has more multi-faceted influences. In addition to bringing up the word WFM (Work from Home), it also makes many video conferencing software of different brands rise. People's application and imagination of "telecommute" are greatly more improved.

This research is aimed at 8 office workers/students with different backgrounds in Taiwan, from the education to the workplace, to understand their differences and degree of impact in the use of video conferencing software for company/school work and go to the company/school normally. The results show that whether the video conferencing software can help office workers/students effectively to carry out their work/class smoothly depends on their work/class content.

Keywords: COVID-19, video conferencing software, telecommute, distance learning

青少年線上遊戲動機、沉浸經驗與遊戲 成癮之研究

張彤瑄

張彤瑄，國立中正大學電訊傳播碩士班

Email : ylwang1022@gmail.com

摘要

在網路普及的時代，線上遊戲成為了許多人生活離不開的一部分，此一現象也反映在青少年身上，多數的青少年有遊玩線上遊戲的經驗，部分的青少年更有不間斷地使用網路的現象，因此青少年遊戲成癮成為不容忽視的問題。本研究以傳播資料庫二期一次資料中之青少年調查樣本進行分析，對象為 9-17 歲之青少年，並分析青少年之線上遊戲行為。本研究將遊戲動機分為「角色扮演」、「打發時間」以及「社交互動」三個變項，並以遊戲動機、遊戲沉浸為自變項，而依變項為遊戲成癮進行分析。結果發現角色扮演、打發時間及社交互動等遊戲動機皆與遊戲成癮呈現正向相關，而遊戲沉浸與遊戲成癮亦呈現正向相關。綜合本研究分析之結果，建議家長多留意青少年的交友狀況，並給予適當的休閒娛樂空間，增加親子之間的互動，以避免青少年過度沉迷於網路遊戲而忽略現實生活。

關鍵字：青少年、遊戲動機、心流理論、遊戲成癮

第一章 前言

在網路普及的時代，全球遊戲市場日益擴大，全球遊戲市場情報公司 New Zoo 針對 2017 年的年度市場報告顯示，世界目前有 22 億活躍遊戲玩家，透過遊戲收入排名，第一名為中國，收入為 275 億美元，而美國與日本分別為第二名及第三名 (Emma McDonald, 2017)，電子遊戲成為全球重視的產業及娛樂。

網路遊戲已經成為許多青少年日常生活中的一部分，根據美國 Pew Research Center 於 2018 年公布的「青少年、社群媒體與科技」(Teens, Social Media & Technology 2018) 調查中，約 95% 的青少年可以使用桌上型電腦或智慧型手機，且隨著智慧型手機的普及率越來越高，有 45% 的青少年幾乎是「不間斷地」使用網路，且大多數的男孩 (97%) 和女孩 (83%) 都玩電子遊戲 (Monica Anderson & Jingjing Jiang, 2018)，表示目前青少年大多都有電子遊戲的經驗。

約 2018 年年中，世界衛生組織 (WHO) 正式將「網路遊戲成癮 (Gaming disorder)」列入精神疾病中，而國家衛生研究院以「網路遊戲成癮量表」測量台灣的青少年玩家，而結果顯示網路成癮盛行率大約為 3.1% (國家衛生研究院，2018)，而根據世界衛生組織的估計，全球約有 3-4% 的玩家有「遊戲成癮」的情況，人數以千萬計且正在增加中，青少年遊戲成癮問題的確是值得重視的問題，如何適度的遊戲作為娛樂，而無法控制自己，造成「失控」才是成癮的徵兆之一 (吳元熙，2018)。國家衛生研究院針對「遊戲成癮」訂定出三個嚴謹標準分別是「失控的症狀」、「日常生活功能受影響」、「持續一年的狀態」來評判是否為「網路成癮症」，增加這些條件使得判斷更為精確，減少誤判機會 (國家衛生研究院，2018)。

而網路成癮的原因，通常成癮者在心理／社會層面上無法獲得滿足，因而轉向遊戲世界尋找成就感及滿足感，與遊戲本身並無太大的關係，原因往往來自於現實生活，包括人際關係、課業問題等 (林煜軒，2018)。遊戲平台替玩家提供了一個拓展社交圈的理想場域，而玩家分別在線上及線下的社交時間會影響玩家「遊戲成癮」的程度，也顯示當人們無法滿足在現實生活中的社交需求時，線上遊戲會是滿足其社會需求的替代方案之一 (Lai, Kim & Jeong, 2016)。

網路對於青少年而言已是生活中的一部分，且半數以上幾乎都有網路遊戲經驗，本研究試以心流經驗探討全台灣青少年網路成癮問題，藉由遊戲動機以及沉浸經驗試探求影響網路成癮之因素，以補充台灣青少年遊戲成癮相關研究，並嘗試給予家長相關建議。

第二章 文獻探討

第一節 遊戲動機

動機是指引起個體活動，維持已引起的活動，並使得該活動朝向某一目標的內在歷程（張春興，1994）。Bandura 提出自我效能理論（self-efficacy），從社會學習的觀點解釋動機產生的原因，而自我效能的概念為個人對於自己完成某方面工作能力的信念，此信念將會影響後續的行為動機以及動機堅定度，而自我效能的影響因素包括過去親身經歷、替代經驗、言語說服及激發情緒（Bandura, 1982）。Yee 在遊戲動機研究中，將動機分為三個面向分別是「成就（achievement）」包括遊戲機制、競爭等，「社交」包括社交互動、關係與合作，「沉浸」包括角色扮演、客製化、逃避現實等動機因素（Yee, 2006）。而在網際網路空間中，青少年的社會自我效能（social self-efficacy）與網路遊戲沉迷的程度有關，在現實空間感受到孤獨感以及較少參與社交活動的青少年，其在網路空間中會表現出更高程度的社交自我效能，進而往網路空間尋求社交需求，也提高網路成癮的機會（Jeong & Kim, 2011），青少年也可能透過線上遊戲與人進行社交互動，而取代了線下與人面對面的社交互動，因此本研究也將「社交互動」做為遊戲動機，探討是否社交互動與青少年遊戲沈浸有關係，而影響到遊戲成癮。

在所有遊戲類型中角色扮演類型（MMORPGs）需要高度承諾以及花更多時間投入其中，將會對工作、線下社交和其他娛樂活動不利，也因此更容易引起行為成癮，而在角色扮演中的多項動機因素中，「逃離現實」比「時間因素」更能夠預測遊戲成癮（Kuss, Louws & Wiers, 2012），角色扮演遊戲通常更能夠讓玩家投入其中，彷彿成為遊戲中操控的角色，讓玩家可以體驗現實做不到的事，本研究將「角色扮演」做為遊戲動機，談討是否在角色扮演過程中，會使玩家沉浸於遊戲之中，而影響到遊戲成癮。

Sherry, Lucas, Greenberg, & Lachlan 在針對電子遊戲的使用與滿足以及遊戲偏好的研究中，將遊戲動機分為六個構面，分別是激發（arousal），意即由快速動作以及高畫質圖像激發情緒；挑戰（challenge），指在電子遊戲中能夠提升個人技能以及成就感，為了達到更高等級或在遊戲中戰勝而產生的期望會使人上癮；競爭（competition），多數在男性玩家中展現，意即透過遊戲競技中獲得滿足感及優越感，源自於對其他玩家所表現出支配地位的反應；消遣（diversion），因電子遊戲通常無壓力及責任，而玩家進行電子遊戲以填補時間、放鬆、抒發壓力等目的；幻想（fantasy），由於電子遊戲使得玩家可以做無法於現實世界中做到的事，對玩家而言也產生強大的吸引力；社交互動（social Interaction），許多玩家透過遊戲與朋友互動並且了解他人（Sherry, Lucas, Greenberg, & Lachlan, 2006）。

Liu & Chang 在 CMC（電腦中介傳播）動機於遊戲成癮中的影響研究中，歸納出五個遊戲動機因素為「逃離（escape）」、「娛樂（Entertainment）」、「打發時間

(pass time)」、「社交互動 (social interaction)」及「合作 (co-playing)」，研究顯示以上五項遊戲動機因素皆與成癮有相關 (Liu & Chang, 2016)。根據過去研究整理，本研究將以傳播資料庫所調查之青少年「遊戲動機」項目進行遊戲成癮之研究，其動機因素分別為「打發時間」、「角色扮演」以及「社交互動」。

第二節 心流理論

心流理論 (Flow theory) 也稱作「最佳體驗心理學 (Psychology of Optimal Experience)」，最初是由 Csikszentmihalyi 提出心流 (flow) 的概念，指人們在進行運動、工作、購物、遊戲、嗜好以及電腦使用的行為中所產生的心理現象，而在過往研究中，心流理論的定義是指人們將注意力完全投入於某項活動上，並且內心產生興奮感和愉悅感，其中「技巧」(skill) 和「挑戰」(challenge) 是心流產生時的重要因素，若是挑戰太高而使用者技巧過低以致於無法控制環境時，使用者會感到焦慮；反之，則會讓使用者感到無聊，因此兩者之間的平衡是影響使用者最佳體驗的重要因素，而當兩者都很高時，使用者不僅會享受，且會持續擴展自己的能力，可能會學習新技能並且增加自尊以及個人複雜性 (Csikszentmihalyi, 1975; Csikszentmihalyi & LeFevre, 1989)。促使人們進入心流狀態的特性包含「清楚的目標」、「立即的回饋」、「技巧與挑戰的平衡」、「注意力集中」、「時間感扭曲」、「對自己行為有控制感」、「自我感覺消失」、「行動與意識結合」、「經驗追求 (experience becomes autotelic)」(Csikszentmihalyi, Harper & Row, 1990)。近年來許多研究也將心流理論運用在網路行為上，過去研究彙整出在 CMC 情境下，心流理論包括的四個面向：「使用者在操作科技上的控制感受程度」、「使用者感受到他／她在的注意力集中在互動上的程度」、「在互動過程中引起的好奇心」以及「使用者認為互動很有趣」(Trevino & Webster, 1992)。

在過去探討心流因素與線上遊戲的研究中，Sweetser & Wyeth 發現使玩家享受於遊戲的因素為專注 (concentration)、挑戰 (challenge)、技能 (player skills)、控制 (control)、清楚的目標 (clear goals)、回饋 (feedback)、沉浸式 (immersion) 及社交互動 (social interaction)，研究顯示遊戲具備以上幾項特色，將使玩家沉浸於遊戲的程度提高 (Sweetser & Wyeth, 2005)。Kim, Oh & Lee 的研究中提及在線上遊戲情境中，互動性 (interactivity) 是影響沉浸經驗的重要因素，其中人與人的互動又比人機互動影響力更高 (Kim, Oh & Lee, 2005)。在遊戲動機與沉浸程度的研究中，「滿足好奇心」、「幻想與角色扮演」、「自我肯定」以及「表現操控能力」等遊戲動機越強烈者，沉浸程度越高 (陳祈年, 2006)。綜合上述研究，玩家會因為遊戲動機以及線上遊戲的特性，而產生遊戲沉浸經驗。

Chou & Ting 針對遊戲中消費者的遊戲成癮研究中，證實在網路遊戲中沉浸經驗與遊戲成癮顯著相關，沉浸經驗所帶來的感知扭曲以及享受的情緒狀態，顯示出對遊戲成癮強烈的影響 (Chou & Ting, 2003)。Park & Hwang 在研究中指出儘管沉浸經驗是暫時且主觀的，但是享受沉浸經驗的人可能會出現重複動作行

為，而重複特定動作可能會造成成癮現象 (Park & Hwang, 2009)。而 Liu & Chang 在 CMC 動機與遊戲成癮之研究中，發現當玩家產生良好的遊戲沉浸經驗時，玩家容易沉迷於遊戲 (Liu & Chang, 2016)。上述研究皆顯示玩家的遊戲沉浸經驗會影響遊戲成癮行為，因此本研究預期青少年之遊戲沉浸經驗會影響遊戲成癮。

第三節 遊戲成癮

對於「成癮」的概念，起初普遍都被認為是和藥物有關係，後來多項研究發現其他行為也可能讓人上癮，如：賭博、暴飲暴食、性行為、運動和電腦遊戲等多種行為 (Griffiths, 1995)。許多學者給成癮的定義不盡相同，Marlatt 等人對成癮的定義為一種失去自我控制且重複的習慣模式，(Marlatt, Baer, Donovan & Kivlahan, 1988)，Marks 定義成癮為反覆強迫做適得其反的行為 (Marks, 1990)，總結成癮的定義，構成成癮的因素大致上有「強迫性」、「失去控制」、「重複」、「過度」等，而本研究將針對網路遊戲成癮進行討論。

在青少年網路成癮研究方面，Griffiths 認為青少年可能利用網路或是電腦來補足生活上的缺陷，例如：社交關係、缺乏朋友、外貌、殘疾等，研究中也發現許多青少年都利用電腦進行社交聯繫 (Griffiths, 2000)。青少年在成癮症狀上與成年人相似，但青少年並不對網路本身感到沉迷，而是沉迷於在網路上的活動以及訊息 (Tsai & Lin, 2003)。Jeong & Kim 在青少年社交活動與遊戲成癮研究中，與線上社交自我效能感 (online self-efficacy) 及線下社交自我效能感 (offline self-efficacy) 有關，在網路空間表現出越高的社交自我效能者越可能會傾向沉迷於網路，也顯示青少年日常社交互動與網路成癮有關 (Jeong & Kim, 2011)。

近年來網路日益發達，人們能夠利用網路進行多種活動，而線上遊戲是多數人利用網路進行的活動之一，也因此遊戲成癮成為不可忽視的問題，在 Choi & Kim 的研究中發現，在擁有最佳體驗 (optimal experience) 以及心流經驗的情況下，玩家會持續地玩線上遊戲 (Choi & Kim, 2004)。而網路遊戲成癮的症狀表現又包含：衝突 (conflict)，即玩遊戲與其他任務衝突；戒斷 (withdrawal)，即如果一個人無法玩線上遊戲時，會產生負面情緒；復發及復原 (relapse and reinstatement)，即無法自願減少花費在線上遊戲上的時間；行為顯著性 (behavioral salience)，即玩線上遊戲成為生活最重要的事；耐受性 (tolerance)，即需要增加玩線上遊戲的時間；興奮感 (euphoria)，即玩線上遊戲會引起興奮感；以及認知顯著性 (cognitive salience)，即會時常想到線上遊戲 (Xu, Turel & Yuan, 2012)。

綜合以上文獻，本研究將以心流理論檢視遊戲動機、遊戲沉浸與遊戲成癮之間的關係，本研究提出以下假設：

假設 H1：遊戲動機和遊戲成癮有正向關聯。

假設 H1a：打發時間動機和遊戲成癮有正向關聯。

假設 H1b：角色扮演動機和遊戲成癮有正向關聯。

假設 H1c：社交互動動機和遊戲成癮有正向關聯。

假設 H2：遊戲沉浸和遊戲成癮有正向關聯。

第三章 研究方法

第一節 抽樣

本研究使用傳播資料庫二期一次資料中之青少年調查樣本進行二手資料分析，對象為全台灣 9 至 17 歲國小、國中及高中（職）學生，調查時間為 2017 年 5 月 18 日至 2017 年 6 月 29 日，共回收 1852 份有效樣本，在 95%信心水準之下，抽樣誤差不超過 2.29%。為使成功樣本具有代表性並符合母體結構，針對「性別」（二分類）、「年齡」（三分類）及「鄉鎮市區分層」（六分類），採用「多變量反覆加權法」，直到成功樣本代表性檢定結果符合母體人口結構的分布狀況為止。

青少年調查採用分層兩階段叢集抽樣法，以「台灣社會變遷基本調查計畫」第七期之鄉鎮市區分層方法分層 1，共區分為 7 層，分別為：都會核心、工商市區、新興市鎮、傳統產業市鎮、低度發展鄉鎮、高齡化鄉鎮、偏遠鄉鎮。在考量可執行性的因素之下，將第六層及第七層合併為一層，故總計分為 6 層。

分層完成後，第一階段進行學校抽樣，第二階段再抽取各校班級。各班級抽取之後，則針對所有同意接受調查之同學進行調查訪問。在各層母體比例計算完成後，本調查原定回收 1,600 份有效問卷（實際調查回收 1,852 份有效問卷），故以 1,600 份問卷依比例進行各層國小、國中、高中／高職之樣本數量配置。在各層中各類型學校（國小、國中、高中、高職）有效問卷數配置完成，再以每一所抽中學校大約訪問 30 位學生來計算各層所需抽取之各類學校數量。在各層中各類型學校抽取數量配置完成後，將各層各類型學校經緯度由南至北、由西至東進行排序，並再以等距抽樣之方式，抽取出學校。在被抽選之學校中，以隨機亂數之方式抽取出兩個班級，第一抽取出之班級為優先訪問班級，第二抽選出之班級為備用樣本，若第一抽選出之班級無法訪問或樣本數不足所需樣本數時，則調查訪問第二抽選出之班級。

第二節 變項測量

（一）自變項

本研究問卷之遊戲動機變項為參考 Sherry et al.於 2006 針對電子遊戲之使用與滿足研究，使用其中三個構面評估後並修改，分別為「你玩遊戲是讓你能扮演其他角色」、「你玩遊戲是因為可以打發時間」及「你玩遊戲是讓你跟朋友的互動可以更頻繁」。本研究將遊戲動機分為三個變項，分別為「角色扮演」、「打發時間」及「社交互動」；「角色扮演」（ $M=2.32$ ， $SD=1.20$ ）變項為單項題，問卷題目為

「你玩遊戲是讓你能扮演其他角色」，回答選項為李克特量表，選項從 1「非常不同意」、2「不同意」、3「普通」、4「同意」到 5「非常同意」，此題為單選題；「打發時間」(M=3.66, SD=1.10) 變項為單項題，問卷題目為「你玩遊戲是因為可以打發時間」，回答選項為李克特量表，此題為單選題；而「社交互動」(M=3.19, SD=1.24) 亦是單項題，問卷題目為「我玩遊戲是為了讓你跟朋友的互動可以更頻繁」，回答選項亦為李克特量表，此題為單選題。

「遊戲沉浸」為參考 Jennett, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tjjs & Walton 於 2008 年針對遊戲沉浸定義及量化研究，問卷題目分為三個題項：「你玩遊戲時常覺得自己與現實環境脫節」、「你玩遊戲時常覺得自己比較像活在遊戲世界裡，而非活在現實環境」及「你玩遊戲常玩到忘記現實生活」，三題皆為單選題，回答題項為李克特量表，選項從 1「非常不同意」、2「不同意」、3「普通」、4「同意」到 5「非常同意」。此變項之平均數為 2.02，標準差為 0.95。「遊戲沉浸」題項之因素負荷量皆大於 0.8，可解釋的總變異量為 76.76%，總 Cronbach's alpha 信度係數為 0.85，符合本研究之信度標準，信度分析及因素分析詳見表 1。

表 1：遊戲沉浸之因素分析及信度分析

項目	平均值	因素負荷量
你玩遊戲時常覺得自己比較像活在遊戲世界裡，而非活在現實環境	2.01	0.89
你玩遊戲時常覺得自己與現實環境脫節	2.17	0.87
你玩遊戲常玩到忘記現實生活	1.87	0.86
特徵值		2.30
解釋變異量		76.76%
Cronbach's α		0.85

(二) 依變項

「遊戲成癮」為參考 Lemmens, Valkenburg & Peter 於 2009 年針對電腦和線上遊戲成癮量表之研究，在本研究中「遊戲成癮」為依變數，問卷題目分為三個題項：「你對某些遊戲已經玩上癮」、「你一有空就玩遊戲」及「你花在玩遊戲的時間超過自己預計的時間」，三題皆為單選題，回答題項為李克特量表，選項從 1「非常不同意」、2「不同意」、3「普通」、4「同意」到 5「非常同意」。此變項之平均數為 3.04，標準差為 0.98。「遊戲成癮」題項之因素負荷量皆大於 0.8，可解釋的總變異量為 69.91%，總 Cronbach's alpha 信度係數為 0.78，符合本研究之信度標準，信度分析及因素分析詳見表 2。

表 2：遊戲成癮之因素分析及信度分析

項目	平均值	因素負荷量
你一有空就玩遊戲	3.05	0.85
你對某些遊戲已經玩上癮	3.05	0.84
你花在玩遊戲的時間超過自己預計的時間	3.04	0.82
特徵值		2.10
解釋變異量		69.91%
Cronbach's α		0.78

(三) 人口變項

本研究假設青少年之人口變項與遊戲成癮有相關，將以下青少年人口變項作為控制變項：性別、年齡、核心都市、父親教育程度及母親教育程度。

性別：傳播資料庫調查問卷中，性別問項分為男性及女性，而在此編碼為：「男性」=“0”，「女性」=“1”。

年齡：青少年調查資料問卷中，以「學制」將樣本分為「國小」、「國中」及「高中職」，其編碼為：「國小」=“1”，「國中」=“2”，「高中職」=“3”。

核心都市：調查問卷針對青少年居住地區，以「地區分層」分為「核心都市」、「工商市區」、「新興市鎮」、「傳統產業市鎮」、「低度發展鄉鎮」及「高齡化鄉鎮、偏遠鄉鎮」，本研究以「核心都市」重新編碼為：「核心都市」=“1”，「非核心都市」=“0”（包括工商市區、新興市鎮、傳統產業市鎮、低度發展鄉鎮及高齡化鄉鎮、偏遠鄉鎮）。

父親及母親教育程度：調查問卷針對父親及母親的教育程度進行調查，選項分別為「沒上過正式學校」、「國小」、「國（初）中」、「高中（職）」、「專科（二、三、五專）」、「大學（院）」、「研究所以上（碩、博士）」。

第四章 研究分析

第一節 描述性統計分析

本研究針對 9 至 17 歲之青少年進行問卷調查，有效問卷共 1,852 份。其中在

性別部分，男性有 967 人，佔 52.2%；女性有 885 人，佔 47.8%。在年齡部分以「學制」區分，國小有 603 人，佔 32.5%；國中有 563 人，佔 30.4%；高中（職）有 686 人，佔 37.1%。在居住地區部分以「地區分層」區分，核心都市有 197 人，佔 10.6%；非核心都市有 1655 人，佔 89.4%。在父母親教育程度部分，父親教育程度中，「高中（職）」佔最多數，有 561 人，佔 30.3%；其次為「大學（院）」有 311 人，佔 16.8%；第三為「專科（二、三、五專）」有 243 人，佔 13.1%；以上三者總共佔 60.2%。母親教育程度中，「高中（職）」佔最多數，有 618 人，佔 33.4%；其次為「大學（院）」有 315 人，佔 17.0%；第三為「專科（二、三、五專）」有 281 人，佔 15.2%；以上三者總共佔 65.5%。

青少年每週平均有 4.1 天會玩電玩遊戲，且每日平均遊玩時間為 154.11 分鐘。問卷針對青少年時常遊玩之電玩類型調查，此題為複選題，選項分為「大型線上角色扮演遊戲（MMORPG）」、「射擊遊戲」、「動作冒險遊戲」、「格鬥遊戲」、「休閒益智遊戲（如：Candy Crash、FB 小遊戲）」、「賽車類遊戲」、「運動遊戲」、「音樂遊戲」、「賭場類遊戲」、「VR 虛擬實境（需配戴頭戴顯示器）」、「AR 擴增實境（例如：Pokemon GO）」及「其他」，其中最多人遊玩的類型是「休閒益智遊戲（如：Candy Crash、FB 小遊戲）」，有 558 人；其次為「動作冒險遊戲」有 476 人；第三為「大型線上角色扮演遊戲（MMORPG）」有 367 人。

第二節 假設驗證

本研究使用多元階層迴歸法驗證假設，分析工具為 SPSS 25.0，將自變數及人口變項加入迴歸模式中，觀察不同層次中的整體解釋力和人口變項及自變項解釋力之變化。第一層輸入受訪者的人口學變項（包括性別、年齡、核心都市、父親教育程度及母親教育程度），第二層輸入遊戲動機變項，包含「角色扮演」、「打發時間」及「社交互動」，第三層輸入「遊戲沉浸」，依變項則為「遊戲成癮」，輸出結果詳見表 3。

表 3：遊戲動機、遊戲沉浸與遊戲成癮之階層迴歸結果

變項	階層一 β 值	階層二 β 值	階層三 β 值	允差	VIF 值
虛擬性別（男=0, 女=1）	-0.24***	-0.16***	-0.15***	0.95	1.05
學制（年齡）	0.06*	0.04	0.02	0.86	1.17
核心都市	-0.05*	-0.02	-0.02	0.99	1.01
父親教育程度	0.03	0.05	0.03	0.58	1.72

母親教育程度	0.02	0.03	0.02	0.59	1.69
角色扮演		0.17***	-0.02	0.70	1.42
打發時間		0.19***	0.18***	0.87	1.15
社交互動		0.27***	0.23***	0.79	1.27
遊戲沉浸			0.41***	0.73	1.38
Adjusted R2	0.06	0.26	0.38		
F 值	22.70***	70.09***	110.57***		

* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

根據階層迴歸顯示，第一層人口變相中，性別、學制（年齡）及核心都市的影響達顯著，男性比女性遊戲成癮的程度高（ $\beta = -0.24$, $p < 0.001$ ）；年齡越大的遊戲成癮的程度越高（ $\beta = 0.06$, $p < 0.05$ ）；非居住於核心都市比居住於核心都市者遊戲成癮的程度高（ $\beta = -0.05$, $p < 0.05$ ）。而在第二層加入遊戲動機中後，人口變項僅剩性別（ $\beta = -0.16$, $p < 0.001$ ）仍然達顯著影響。而「角色扮演」、「打發時間」及「社交互動」的影響皆達顯著，越是角色扮演動機者，遊戲成癮程度越高（ $\beta = 0.17$, $p < 0.001$ ）；越是打發時間動機者，遊戲成癮程度越高（ $\beta = 0.19$, $p < 0.001$ ）；越是社交互動動機者，遊戲成癮程度越高（ $\beta = 0.27$, $p < 0.001$ ）；而比較三者動機之間與遊戲成癮相關程度，最高者為「社交互動」（ $\beta = 0.27$ ），第二為「打發時間」（ $\beta = 0.19$ ），第三為「角色扮演」（ $\beta = 0.17$ ）。第三層中加入遊戲沉浸後，在人口變項部分，性別仍然達顯著影響（ $\beta = -0.15$, $p < 0.001$ ）；在動機部分，「打發時間」（ $\beta = 0.18$, $p < 0.001$ ）和「社交互動」（ $\beta = 0.23$, $p < 0.001$ ）仍達顯著影響，而「角色扮演」動機則在此模式中影響力消失。遊戲沉浸達顯著影響，遊戲沉浸程度愈高者，遊戲成癮程度也越高（ $\beta = 0.41$, $p < 0.001$ ）。

在整體而言，第一層人口變項能夠解釋的變異量為 6%；第二層加上遊戲動機後，整體解釋變異量增為 26%；而最後一層加入「遊戲沉浸」後，整體解釋變異量增為 38%。此外，經過共線性檢測，VIF 值皆小於 2 之標準，因此沒有共線性問題。

上述結果顯示 H1a、H1b、H1c 及 H2 假設成立，「角色扮演」、「打發時間」及「社交互動」等動機因素會正向影響遊戲成癮，而「遊戲沉浸」亦會正向影響遊戲成癮。

第五章 結論與討論

本研究為針對全台灣 9 至 17 歲青少年網路成癮之研究，研究中發現青少年普遍都有接觸電玩遊戲，而每週平均玩遊戲天數為 4.1 天，每日遊玩時間為 154 分鐘，研究結果顯示青少年普遍花大量時間在電玩遊戲上，成為日常生活中的一部分。

本研究在對於遊戲動機是否影響遊戲成癮之研究假設上，得到三項動機皆對遊戲成癮有正向影響。在「角色扮演」動機中，根據過往研究，角色扮演可更細分為不同的構面進行研究，如：「逃離」、「社交」等 (Kuss, Louws & Wiers, 2012)，就本研究所得到的結果而言，角色扮演動機會正面影響遊戲成癮，這部分與其他研究結果相符，角色扮演中的許多動機因素更是遊戲成癮的重要預測變項 (Dauriat, Zermatten, Billieux, Thorens, Bondolfi, Zullino & Khazaal, 2011)。而「打發時間」動機會正面影響遊戲成癮，過去研究中也發現在沉浸經驗中，可能會出現時間扭曲的感受 (Csikszentmihalyi, Harper & Row, 1990)，在時間扭曲的情況下，玩家更容易投入於其中，也因此更容易形成遊戲成癮的情況。最後是「社交互動」動機會影響遊戲成癮，在 Liu & Chang 的研究中發現部分遊戲玩家注重遊戲中的社交互動，在線上遊戲合作中玩家更能夠排除不必要的障礙，而發展友誼關係。(Liu & Chang, 2016)，社會互動也更容易讓玩家投入在遊戲中，透過線上與他人互動得到生活中的滿足感。

最後，在遊戲沉浸與遊戲成癮的關係中，本研究得出結果顯示遊戲沉浸對遊戲成癮的影響非常顯著，與其他研究得出的結果相符。在遊戲沉浸經驗中所產生的愉悅感、注意力集中等會使玩家不自覺得投入於其中 (Chou & Ting, 2003)，而根據本研究的結果，遊戲沉浸經驗會影響遊戲成癮。值得注意的是，研究分析在第三層加入遊戲沉浸因素以後，「角色扮演」之遊戲動機的影響力消失，在過去研究中對於 MMORPG (大型多人角色扮演遊戲) 的研究顯示，「角色扮演」動機對沉浸經驗有顯著影響，但是線上遊戲的類型眾多，有些遊戲較偏向技術操作層面或者是戰略思考，角色扮演動機在不同遊戲的沉浸程度之研究結果可能不同 (陳祈年, 2006; Kim, Oh & Lee, 2005)，而本研究並未針對不同遊戲類型進行遊戲沉浸程度以及遊戲成癮之比較，且本研究資料統計中最多人遊玩的遊戲類型為「休閒益智遊戲」，因此推論在第三層模式中「角色扮演」之影響力可能受到遊戲類型而影響顯著性。

根據本研究分析顯示遊戲中的社交關係、角色扮演以及打發餘閒時間會與遊戲成癮呈現正相關，因此建議家長可以多留意青少年的交友狀況，並且適度給予青少年休閒娛樂的空間，增加親子之間的溝通及互動，了解孩子的興趣並給予支持，避免青少年過度沉迷於網路遊戲而忽略現實生活。本研究之對象為青少年，但研究結果與研究對象為成人的結果大致上相符，顯示目前遊戲成癮是各年齡層都可能產生的現象，在網際網路發達的時代，人們已經習慣使用網路，而遊戲

更成為許多人休閒娛樂及社交生活的一部分，但網路遊戲中潛藏許多問題包含社會安全、資訊安全等，保持健康的態度而不過度沉迷，才能在現實與遊戲之間達到最好的平衡。

第六章 研究限制與未來建議

本研究使用傳播資料庫之二手資料進行分析，傳播資料庫對於電玩遊戲之題目題數較少，因此在部分因子的題項上只有單一題項，作為一個構面而言，需要更多題目以提升整體信度，使研究結果更具有學術價值。

根據過去文獻，成癮症狀的核心構面可細分為七項，而傳播資料庫在遊戲成癮的題項中僅有三項，因此本研究對於遊戲成癮的程度分析有限，未來針對遊戲成癮之研究可以將所有面向納入題目，進一步討論青少年遊戲成癮之症狀。

本研究僅針對青少年族群進行研究而並未分區分遊戲類別，因此未來可以針對不同遊戲類型進行研究，亦可以針對個人特質的不同進行進一步的研究，也許能夠獲得不同的研究結果。

未來做遊戲成癮相關研究，可以從家庭關係的角度切入，在過去研究中證實青少年遊戲成癮與父母關係有關聯（Jeong & Kim, 2011），未來研究可以親子關係作為改善青少年遊戲成癮的參考方向。在許多文獻中都談到對於現實生活中得不到滿足感的人，更容易會從網路空間中尋求，本研究主要探討之動機皆屬於 CMC 因素，因此建議未來可以從線下的生活型態、滿意度、幸福感等方面進而探討與遊戲成癮的關係。

參考文獻

- 張春興 (1994)。《現代心理學》。臺北：東華。
- 林煜軒 (2018)。〈孩子沉迷網路遊戲，是熱衷還是成癮？〉。上網日期：2018 年 10 月 14 日。取自：<https://health.udn.com/health/story/10561/3418859>
- 陳祈年 (2006)。《動機、可玩性與社交性對於多人線上角色扮演遊戲玩家沉浸經驗之影響》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- Anderson, M. & Jiang, J. J. (2018). Teens' Social Media Habits and Experiences. Retrieved November 28, 2018, from <https://www.pewinternet.org/2018/11/28/teens-social-media-habits-and-experiences/>
- Anderson, M. & Jiang, J. J. (2018). Teens, Social Media & Technology 2018. Retrieved May 31, 2018, from <https://www.pewinternet.org/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37(2), 122-147.
- Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 663-675.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 11-24.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*, Jossey-Bass, San Francisco.
- Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal Experience in Work and Leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(5), 815-822.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial, New York, NY.
- Dauriat, F. Z., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., & Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European Addiction Research*, 17(4), 185-189.
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*. pp.14-19.

- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer" addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology and Behavior*, 3(2), 211-218.
- How Many People Are Addicted to Playing Video Games?* (n.d.) from <https://gamequitters.com/how-many-people-are-addicted-to-playing-video-games/>
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(9), 641–661.
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Kim, Y. Y., Oh, S., & Lee, H. (2005). What makes people experience flow? Social characteristics of online games. *International Journal of Advanced Media and Communication*, 1(1), 76-92.
- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485.
- Lai, I. H., Kim, D. J., & Jeong, E. J. (2016). Online Digital Game Addiction: How Does Social Relationship Impact Game Addiction. *Twenty-second Americas Conference on Information Systems, San Diego*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: the role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915.
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British journal of addiction*, 85(11), 1389-1394.
- Marlatt, G. A., Baer, J. S., Donovan, D. M., & Kivlahan, D. R. (1988). Addictive behaviors: Etiology and treatment. *Annual review of Psychology*, 39(1), 223-252
- Mcdonald, E. (2017). Newzoo's 2017 Report: Insights into the \$108.9 Billion Global Games Market. Retrieved June 20, 2017, from <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market/>

- Park, S., & Hwang, H. S. (2009). Understanding online game addiction: Connection between presence and flow. *Human-Computer Interaction*, 378-386.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 24(1), 213-224.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 3-3.
- Trevino, L. K., & Webster, J. (1992). Flow in Computer-Mediated Communication. *Communication Research*, 19(5), 539-573.
- Tsai, C.-C., & Lin, S. S. J. (2003). Internet Addiction of Adolescents in Taiwan: An Interview Study. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 649-652.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.

向上賦權、向下扎根：手機為新住民重建社會資本及自我賦權之可能

蔡虹

蔡虹，國立交通大學傳播與科技學系碩士班

Email：htsai0601.dhss06g@nctu.edu.tw

摘要

本研究旨在了解越南籍新住民如何以 ICTs（尤其是手機）作為資訊及社會資本的載體，重建母國家庭、台灣家庭、家庭外的社會資本，向下扎根為自己帶來機會；並運用科技取得資訊，幫助識字、工作、娛樂等等，向上為己身賦權。研究方法採用深度訪談法及焦點團體法，實地訪問 9 位新住民、2 位新二代以及 1 位空中大學新住民專班教師。

研究發現主要有三：一、在社會資本方面，手機通訊軟體不只用以結交新朋友，更是新住民與原鄉保持聯繫的重要工具。二、在資訊取得方面，ICTs 確實在功能性識字、生活能力、工作權、娛樂消費四大面向都對新住民的生活有相當大的助益。三、經濟能力和讀書學習是新住民提升自尊的重要方式。

關鍵字：新住民、族裔社群、社會資本、資訊通信技術、功能性識字

投稿議題：傳播與個人、家庭及社會發展

壹、前言

台灣的外籍配偶人口人數眾多，她們漂洋過海、落地生根、孕育下一代，成為台灣的新住民。在過去行動網路不發達的年代，新住民與外界聯繫或求職，得有夫家的信任及人脈；在與原鄉聯繫方面，還得有一定的經濟資本，才能負擔昂貴的國際通話費（陳燕禎，2008）。而近十年科技發展快速，資訊通信技術（information and communication technologies, 下稱 ICTs）在台灣和亞太地區愈趨普及，有網路作為跨國通訊的橋樑，新住民與家人或外界聯繫、取得資訊的成本大幅下降。

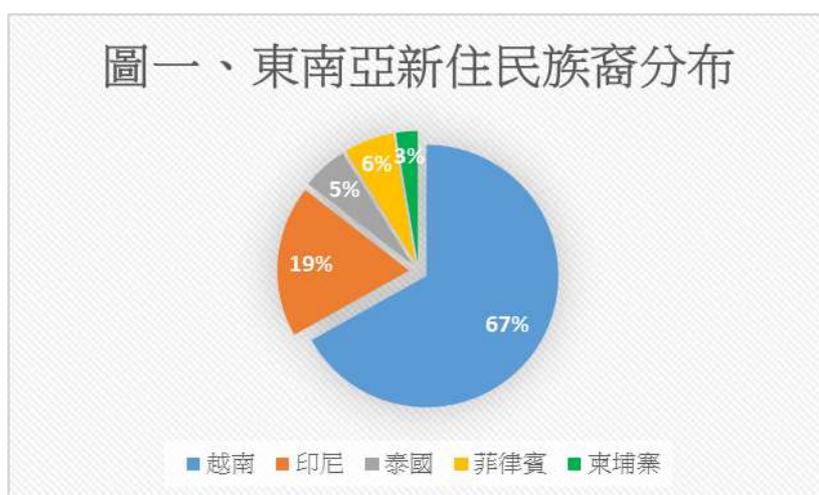
新住民遠漂至台灣，除了得面對心理及社會文化的適應問題外，還得面對台灣社會普遍帶有「階級化的種族主義」眼光（藍佩嘉，2005），被視為外籍人口中階層較低的一群，不僅在日常生活中處處被邊緣化，有求職需求時也處處碰壁。孤身在外的她們不論在生活適應、與原鄉聯繫、結交新朋友、學習語言或工作技能，都需要資訊管道，此方面的研究卻鮮見於傳播領域。手機具有隱私性，使用時間彈性，不受他人限制，能隨個人習慣調整想看的內容，也能透過社交媒體或通訊軟體與他人交換資訊，有潛力成為新住民行使傳播權實踐、重建社會資本最好的管道。本文欲從社會資本角度出發，探討手機作為聯繫及資訊獲取的工具，在新住民生活中扮演什麼樣的角色？新住民如何透過手機，在台灣重建社會資本，或者取得培力資源，增加社會流動的機會？

台灣的新住民人數約有 55 萬人（包含中國、港澳），幾乎相當於原住民人口數，其中 90% 以上為女性，27% 來自於東南亞，以越南為大宗，約整體 20%，占東南亞裔三分之二。中國籍新住民在語言方面無障礙，能較快融入社會；而東南亞各國籍新住民中以越南人數最多，加上越南曾受中國統治近千年，受儒家思想、佛教影響深遠（Goscha, 2016），與台灣有不少雷同之處。越戰後改革開放期間有許多越南人為了過更好的生活，離開母國僑居他鄉，婚姻移民即為其中一種方式。鑒於特殊文化背景及歷史脈絡，本研究將研究對象鎖定在母國為越南籍的新住民。以下「新住民」一詞在本文中，特指從越南來台的女性新住民。

根據統計，在台灣約有 80% 的新住民擁有自己的手機（鄭乃慈，2015），87.5% 會使用行動上網（國家發展委員會，2014），是自 1990 年代大量新住民移入台灣以來的新高，不論在移入人數或科技使用上都與過去情勢有所出入，但台灣與新住民相關的研究則大多停留在 2010 年之前，因此 ICTs 對新住民生活帶來的優勢與機會，也是本篇欲補足之處。

表一：在台新住民族裔分布（移民署，2020）

國籍	人數	占比（%）
中國（含港澳）	367,437	65.77
越南	109,301	19.57
印尼	30,531	5.47
菲律賓	10,141	1.82
泰國	9,152	1.64
柬埔寨	4,340	0.78



綜合以上，本研究希望了解新住民如何以 ICTs（尤其是手機）作為資訊及社會資本的載體，進入人際網絡向下扎根為自己帶來機會，並取得資訊向上為己身賦權。

貳、文獻探討：移民者困境與資訊通信技術（ICTs）

資訊通信技術（下稱 ICTs），特別是手機，已經成為家庭中不可或缺的基礎設備。許多研究指出，ICTs 有潛力幫助人們改善生活，女性移民／工的 ICTs 技能有助於她們尋求社會支持、緩解身處異國的壓力、建立鄰近的網絡等，以便融入接待國（Diminescu, 2008）。

Chib & Wardoyo（2018）在開放式教育資源背景下檢視移民／工的 ICTs 技能，例如使用手機功能學習語言和獲取新聞。因為個人背景或工作環境的關係，每個人的 ICTs 技能、使用習慣都不一樣。其研究表明，手機技能使移民／工能夠進行非正式和自發性的學習；也讓他們得以與家人分享自身的故事，及幫助移民／工了解接待國。移民／工使用手機上的 FM 收音機、線上詞典和英語新聞來學習接待國語言並提高對時事的了解。手機還協助移民工作者向主管澄清工作上的技術問題，使他們有自學能力。基於 ICTs 的學習也可以減少社會排斥，鼓勵

少數族裔學習者在接待國內多表達自我。

過去研究多著重在 ICTs 可幫助移民團體促進在接待國的家庭決策、增強聯繫以及家庭延續性 (continuity)，但以「跨國家庭聯繫」為主題的研究則不多 (Gonzalez & Katz, 2016)。移民經驗、與家人分離會帶來失落感和適應壓力，對個人身心健康 (health and well-being) 造成影響 (Chib & Wardoyo, 2018)。Gonzalez & Katz (2016) 的研究發現，ICTs 降低移民者與母國家人連絡的成本，可以減輕家庭分離的情感焦慮影響。跨國聯繫的需求量非常大，以美國而言，初代拉丁裔移民者大部分的家人都在海外，因此拉丁裔網路用戶使用行動設備上網的比例比昂格魯裔白人網路用戶來的更高，分別為 76% 和 60%。

結合以上，本研究將 ICTs 可為新住民帶來的益處分為以下四點討論：

- (一) 重建社會資本
- (二) 跨國家庭聯繫
- (三) 資訊管道
- (四) 功能性識字

一、重建社會資本

Bourdieu (1986) 提出三種資本的形式：代表物質、金錢的經濟資本；代表知識、舉止涵養的文化資本；以及代表人脈的社會資本。Bourdieu 將社會資本定義為：經由持久性人際關係獲得的實際或潛在資源，而行動者須以社會義務維繫這份關係，在一定的條件下，社會資本有潛力能夠轉換為經濟資本。Coleman (1988) 梳理出社會資本的運作機制：義務、期望和信賴，若 A 為 B 做事，期待有一天 B 會回報，此時 A 對 B 有期望，B 對 A 有義務，兩人之間存在信賴。若 A 幫助很多人，可以將他比擬為借貸給人們的銀行，累積了很多可動用的社會資本，在 A 需要時，他可以選擇找其中一個人幫忙。

學界對於社會資本的定義和應用範圍一直存在爭議，社會資本的概念應用廣泛，小至在完整家庭和破碎家庭中撫養的孩子的不同表現、社區住房計畫，大至城市（甚至整個國家）的政府效率及經濟發展。但也因為應用太廣泛，社會資本的作用產生了越來越多的爭議。爬梳了 Bourdieu (1986)、Coleman (1988)、Putnam (1995) 等人的理論後，Portes (2000) 提出社會資本在家庭、個人 (individuals)、集體 (collectivities) 的三種應用層次上有著不同的意義，而新住民作為社會中特殊的個體，彼此網絡連結也鬆散，故本研究將以「個人」作為社會資本的分析單位。

在 Bourdieu (1986) 與 Coleman (1988) 的理論中皆以個人或小團體為分析單位，且兩人都將社會資本定義為從人際網絡中得到的好處 (benefits)。Bourdieu (1986) 認為人與人之間交往是刻意的，且帶有功利目的，為了將來可

以得到好處。不同形式資本間可以互相轉換，但首先你必須有些錢（經濟資本）或者才能、知識（文化資本），才有與他人交往的基礎。而 Coleman（1988）特別注重社會資本作為「社會控制」的功能，認為社會資本可以補足安全網，讓犯罪率降低，改善治安狀況，讓老人、小孩可以晚上放心走在路上，為社會增值（value added）；人際壓力也有相同效果，如紐約珠寶商彼此之間關係緊密，可以放心出借珠寶給鑑價者而不擔心被偷走。由此，Portes（2000）整理出社會資本的三大內涵：

- （一）社會控制
- （二）由家庭內獲得的資源
- （三）由家庭以外的社會網絡獲得的資源

對新住民而言，前兩種社會資本內涵是互相揉合的。新住民最主要的社會資本來源便是在台灣的家庭，母國的社會資本幾乎無法攜帶及實際運用；同時新住民同鄉「姊妹」之間雖有部分成立互助團體以提供資訊及情感支持，約 70%至 80%台灣新住民的最主要社會資本仍是來自台灣家庭（張智雅、曾薔霓，2011；許雅惠，2009）。社會連結一般被認為與心理健康及幸福感有絕大關係，可以帶來個人成長、信任、安全感、互惠等等好處。但對一些人來說（尤其是婦女），社會連結也可能是種人際壓力，讓他們覺得自己有責任要對他人給予支持，因而限制了個人自由（Portes, 1998）。同時，新住民女性背負著養育子女的期待，有些還須分擔夫家或原生家庭的經濟壓力，生活網絡極度依賴配偶，或者被夫家限制，難以向外發展個人網絡關係，家庭內的凝聚型資本（bonding capital）遠多於家庭外的連結性資本（bridging capital）（陳燕禎，2008）。新住民身分特殊，來台後容易成為被注視的對象，來自家人、社區、同鄉團體，甚至媒體的注視，對她們而言形同監控，一言一行都被放大檢視，達到社會控制的功能（陳燕禎，2008）。

Bourdieu（1986）認為，行動者所擁有的社會資本的數量，取決於他可以有效動員的網絡規模。Anthias（2007）在研究移民族裔網絡時，認為有必要進一步釐清資源（resource）及資本（capital）間的區別。試想若一個人存了很多錢，但戶頭卻被凍結，那麼戶頭裡有再多錢也是枉然。在眾多「資源」中，能夠動用的，才能稱為「資本」。以社會資本來說，動員性指能否透過人際連結來獲得好處，有效轉換成其他形式的資本，或者透過既有的人際連結獲取更多外部的社會資本（認識更多人）。

在 Bourdieu（1986）和 Portes（2000）的討論中認為行動者擁有的資本是從所在的社會位置決定，邊緣群體相對在經濟、文化資本上較為缺乏，但此處的缺乏可以用社會資本來填補，進而向上流動，例如移民者透過族裔人際網絡，在相同族裔的企業裡找到工作。

Putnam (1995) 進一步將社會資本分為凝聚型資本 (bonding capital) 和連結型資本 (bridging capital)，一般而言，同屬一個團體 (如家庭、族裔團體) 的會被視為凝聚型資本，而團體外的則是為連結型資本。但 Anthias (2007) 認為這樣的區分方式忽略了團體中的權力關係，可能存在性別、階級、世代等結構因素裡，處於不同位置的人，能夠動員的資源規模大不相同。Mahler (1995) 亦認為社會資本並不會在人際交流中憑空產生，而是由個人所處的社會結構、社會位置等因素決定。移民者的機會受社會結構限制，甚至常常在移民經驗中對人際關係感到失望。

一般而言，初來乍到的外國團體在很大程度上依賴於同族裔的人際網絡，以適應並在社會中前進 (Portes, 2000)。移民者會在接待國形成緊密的族裔網絡，甚至形成「族裔企業」以提供新來者安身立命的資訊及職缺 (Anthias, 2007)。但研究發現，台灣新住民多是為了經濟因素透過仲介隻身來台的婚姻移民，婚姻常被認為是一場買賣關係，夫家的人擔心媳婦哪天有錢了就會拋家棄子，逃離台灣，因此常對媳婦的社交範圍進行嚴格管轄，怕她們「被帶壞」；一些新住民也不喜歡與同鄉的人打交道，因為彼此之間會互傳傷人的謠言八卦、彼此比較誰嫁得好、嫁得不好，為生活帶來不必要的壓力 (許雅惠, 2009; McMichael & Manderson, 2004)。先前研究檢視在台灣新住民婦女的同鄉網絡密度及互動頻率，並沒有發現形成族裔團體，反而是部分在職場上與台灣籍同事建立的友誼，成為關鍵的社會資本積累之處 (許雅惠, 2009)。然而此研究距今已十餘載，行動裝置、網路普及率在此期間大幅提升，如今網路資源取得門檻低，新住民的行動上網率已達 87.5%，家庭外的社會資本網絡是否因此而得到發展？族裔網絡是否已透過網際網路悄悄萌芽茁壯？是本研究欲補足的研究斷裂之處。

二、跨國家庭聯繫

社會資本在移民過程中既不容易攜帶也不容易建立，加上台灣新住民情況特殊，大多為婚配移民，較少舉家遷移的情況，與親友、族裔的社會資本斷裂更大。

移民到新的國家，代表著勢必要與母國的親友斷開聯繫或跨國做家庭，但通常還是得履行原鄉的扶養責任。原生家庭對來台新住民有一定的期待，越南歷經越戰之後民不聊生，直到 1987 年改革開放初期仍處於饑荒頻傳、通貨膨脹的狀態。農村許多家庭因為經濟因素，將女兒嫁 (或「逃」) 至他國，讓在外的女兒「能夠幫助父母蓋房子，能讓妹妹上學，家裡有飯吃」(龔宜君, 2019)。可見母國對新住民有「幫助家裡改善經濟」的期待，而新住民對母國家中有僑匯的義務，雖然遠嫁至國外，來自原生家庭的情感、經濟壓力仍是一點都不少。

原生家庭雖是壓力來源，但也是新住民不可或缺的情感支持。根據 Gonzalez & Katz (2016) 整理，美國的拉丁裔移民第一代使用 ICTs 技術的動機可歸類為：虛擬連結、情感支持和跨國關心：

（一）虛擬連結（Virtual bonds）

ICTs 技術使得移民者能夠與遠方的親朋好友聯繫，他們可以透過同步視訊，或其他非同步選項（例如，電子郵件，傳訊息）聯繫。分享親密的日常經驗可以增強歸屬感，當他們或伴侶不確定自己是否會再次見到親人時，這種虛擬的親密關係對他們而言非常具有意義，對於那些因為身分或經濟能力而無法出境的人們來說更是如此。

Furukawa 和 Driessnack（2013）指出，視訊應用程式的能供性，使家庭成員間可進行語言、非語言交流，來營造分離家庭成員仍「共處一室」的感覺，Diminescu（2008）稱此為「虛擬連結（virtual bonds）」。除了家人間的維繫，ICTs 也用於與母國的社會、政治、文化保持跨國連結（Benitez, 2006）。

（二）情感支持（emotional support）

ICTs 技術能夠緩衝伴隨移民經歷而來的社會孤立、喪失親友聯繫等身心影響。對他們而言，網路和社交網路平台（如 Facebook）是維持日常和即時聯繫的寶貴途徑。Facebook 2016 年即在全球擁有 10.4 億的每日活躍用戶，其中只有 16% 的用戶是在北美地區，因此 facebook 成為北美地區移民與母國間有效的社會黏著劑，為移民第一代提供情感上的支持，使用 facebook 來重建因移民而中斷的社交關係（Gonzalez & Katz, 2016）。Facebook 特點是即時、免費，對於他們來說，以負擔得起的方式聯繫親戚與回家同等重要，這種聯繫有助於個人應對因遷移而產生的脫節感。

鏡頭拉回台灣，facebook 也有助於台灣的東南亞移工與母國聯繫，並建立線上台灣移工族裔社群，互相提供情感支持（阮氏海燕，2017）；但台灣的新住民是否有類似的線上族裔社群，目前尚無文獻探討相關議題。

（三）跨國關心（Transnational Caregiving）

遠方家庭成員的健康或安全受到威脅時（例如生病或發生意外），通過 ICTs 進行跨國互動對於移民者來說變得更加有價值，雖然作用很有限，但能夠有效緩解雙方的焦慮。

對於跨國家庭而言，歸屬感對於家庭的連續性至關重要，即便他們一開始會因為手機、電腦等設備花費而感到有疑慮，但使用後均認為這是一項很棒的投資，可以促進家庭團結，孩子也能在做作業時上網查資料。也因此，儘管經濟狀況可能不理想，跨國家庭仍會想辦法發展媒體素養技能、取得 ICTs 裝置（手機、平板、電腦、網路等資源），以促進與遠方親人的聯繫，「家庭連續性」成為投資 ICTs 設備和相關技能發展的動力（Madianou & Miller, 2011）。

對於大一點的移民第二代孩子而言，他們了解參與這些互動對父母有多大的意義，有些孩子還會幫助父母註冊 facebook、skype 的帳號，跨國傳播活動成為

一項家庭中的分工合作。可見在跨國 ICTs 傳播的過程中，移民子女扮演不可或缺的角色。

三、資訊管道

資訊對於提供個人行動依據非常重要，但是訊息的獲取成本很高，需要長期關注，或者透過社會資本獲取，依靠配偶或朋友的小道消息來節省閱讀報紙、到處打聽的時間。就如在學術界相關領域學者可以利用與同事的日常互動來得知學術界最新的研究成果，握有訊息的人在某種程度上也握有權力。新住民的資訊管道，除了透過社會資本（通常是家人）取得外，也可經由近用傳播媒體而得。

以移民／工的傳播權來看，首先要近用（access to）訊息，但移工工時長、移民女性勞動時間零碎，傳統媒體（如電視、報紙）並非最佳選擇。相對地，手機機動性、隱私性高，觀看內容也不會被時間約束，對移民／工而言是最合適的媒介。移民／工可以透過手機取得接待國或母國的資訊、參與線上族裔社群、得知工作消息等，同時也成為他們工作或家務外的娛樂消遣媒介（曾惟農，2008；藍佩嘉，2008；阮氏海燕，2017）。

四、功能性識字

語言是個人與世界連結的主要工具，從日常互動、生活習俗，到工作場合甚至法律條文，都需要用語言來理解與溝通。對於移工、移民而言，要融入接待國社會的第一步就是破除語言障礙。許多來台新住民因為語言不通而無法單獨外出或向外尋求支持網絡、找工作，幾乎與世界隔絕，變得更加依賴家人，形成社會隔離的惡性循環（陳燕禎，2008）。語言隔閡不只造成日常生活困難，也限制了移工、移民的媒體使用（曾惟農，2008）。

功能性識字有助於促進邊緣群體在社會中的社會融合、提高自尊、自信，和經濟獨立能力（Chib & Wardoyo, 2018）。過往研究指出，台灣新住民的學習需求以識字、語言溝通、學習工作技能以及瞭解台灣文化最為迫切（張苑珍、黃富順，2007），並且透過識字才能進一步有社會參與，為己身賦權（張智雅、曾薔霓，2011），尤其當女性有識字能力時，她們更有可能以實際的方式支持自己的孩子，例如送子女上學、課業協助、與其他家長建立網絡等。對個人而言，功能性識字能夠幫助個人完成工作和日常生活所需的任務，如寫作、閱讀和數學技能，因此具有提高個人就業能力的潛力；進而增強個人獲得健康、教育和經濟資源能力，有助於追求個人發展（Chib & Wardoyo, 2018）。

研究發現，移民／工可透過 ICTs 技術來有效幫助其功能性識字、語言溝通、學習工作技能及瞭解台灣文化的需求（張苑珍、陳景章、葉榮木，2013；Chib & Wardoyo, 2018）尤其新住民女性容易因家務繁忙、家人限制等因素而無法參與

正式機構學習，有了手機、電腦、網路等設備，可以讓學習更加彈性化（張菀珍、黃富順，2007；張菀珍、陳景章、葉榮木，2013）。

總結以上四點，ICTs 在移民群體已經成為生活不可或缺的一部份，使他們能夠與母國家人聯繫、取得生活所需資訊、識字學習、在線上建立社群與他人互動、觀看娛樂內容等等，這些在過去時代都需耗費極高的成本才能達到，如今已不可同日而語，是值得深入探究的議題。

參、研究目的與研究方法

ICTs 對新住民而言的最主要功能可分為取得「資訊」及建立「社會資本」兩大類別。取得資訊的面向主要分為功能性識字、生活能力、工作權、娛樂消費四大類。剖析先前研究中移民族群的社會資本，可發現與他們連結最深的分別是母國家庭、接待國家庭，以及接待國家庭外的其他社群連結。在不同的社會連結中，又有不同的期待與義務、社會控制、情感支持三大內涵。由此，本研究提出兩大具體研究問題，研究架構見圖二。

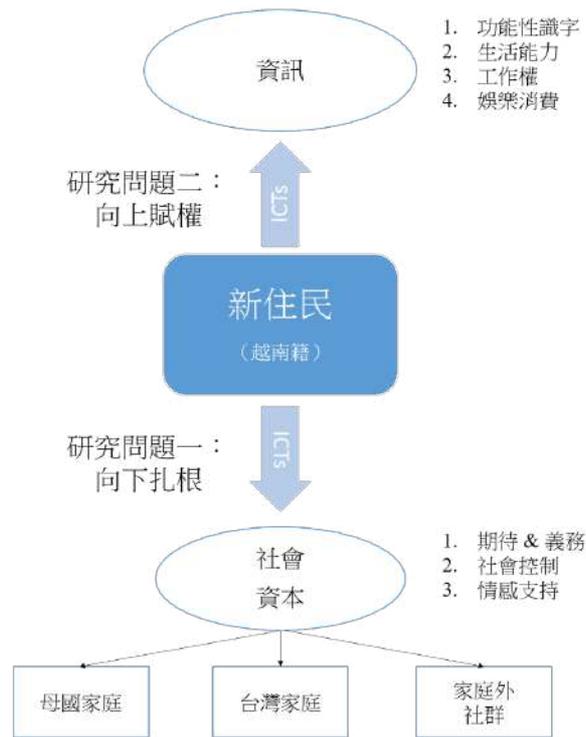
研究問題一：運用社會資本向下扎根

ICTs 技術如何幫助新住民在台灣重建母國、台灣家庭及家庭外的社會資本？新住民如何協調隨著社會資本而來的期待與義務、社會控制、情感支持？

新住民在移民過程中需面臨與母國社會資本的斷裂，本研究旨在了解她們在這當中如何重建、協調母國與在台灣的社會資本，進而為自己在台灣的在地生活賦權，向下扎根。本研究亦了解到社會資本並非純粹正面的利益互惠或情感支持，同時也存在人情壓力甚至監控等負面的內涵。根據 Bourdieu (1986)、Coleman (1988)、Portes (2000) 的論點加以整理後，本研究將社會資本分為期待與義務、社會控制、情感支持三大內涵。

研究問題二：透過資訊，向上賦權

新住民如何透過 ICTs 取得資訊？資訊又分為功能性識字、生活能力、工作權、娛樂消費四個面向，每個面向皆對新住民的生活適應乃至經濟能力至關重



圖二：研究架構圖

移民歷程每個人有所不同，ICTs 使用、社會資本建立樣態更是多樣且複雜，用問卷調查法不易得知深入的脈絡，加上中文讀寫對新住民而言十分吃力，本研究採用以口說為主的深度訪談法。新住民母語非中文，越南文化也與台灣有落差，要與第一次見面的研究者談論生命歷程難免緊張或有戒心，因此除了一對一深度訪談 4 位新住民（N1~N4；N = New immigrants）外，本研究亦納入焦點團體法，與包含 N4 在內的空中大學新住民專班 6 位學員（N4~N9）進行焦點團體訪談，讓受訪者們在同鄉姊妹的陪伴下更有安全感，更願意傾吐。

表二：受訪者基本資料表

編號	資料收集方法	年齡	來台幾年	教育程度 (越南)	教育程度 (來台後)
N1	深度訪問	41	9	高中	國小補校
N2	深度訪問	29	5	大學	碩士
N3	深度訪問	41	20	國小 (肄業)	國小補校 (肄業)
N4	深度訪問 + 焦點團體	45	19	高中	空大 (在學)

N5	焦點團體訪談	45	21	大學	國小補校 空中大學 碩士（在學）
N6		50	20	三專	國小補校 空大（肄業）
N7		42	20	高中	空大（在學）
N8		42	15	專科	空大（在學）
N9		37	12	高中	空大（在學）
S1	深度訪問	22	-	-	大學
S2	深度訪問	20	-	-	大學（在學）
T1	深度訪問	26	-	-	博士（在學）

透過文獻檢閱我們得知，ICTs 對新住民各式資訊管道的取得非常有幫助，並且同時她們也能透過報名課程來學習語言或增進 ICTs 技能。此外，如同在美國的拉丁裔、亞裔新二代需在生活上協助父母大小事，1990 年代來台新住民的兒女此時大約都已屆大學，是熟稔 ICTs 使用技巧的族群，並且有能力在各類事上當母親和社會之間的溝通橋樑。因此本研究從不同角度進行三角驗證，除了訪問 9 位新住民外，亦納入一位空中大學（以下簡稱空大）新住民專班資訊類課程講師（T1; T = Teacher）、兩位新住民子女（S1、S2; S = Second generation），從他們的角度檢視新住民的 ICTs 使用樣態、社會資本如何建立。

總結以上，本研究透過深度訪談、焦點團體法訪問居住於桃園、新竹地區的新住民，由研究者本身的人脈關係招募二位、新竹地區 facebook 社團招募一位、由空中大學新住民專班招募六位，共訪問九位新住民（N1~N9）。新住民受訪者中最年輕者 29 歲，其餘分布在 37~50 歲，整體平均為 36 歲；除了 N3 因為家中經濟因素小學肄業外，其餘受訪者來台之前的學歷都在高中職以上。新住民外，訪問空大新住民專班資訊科技相關課程講師一位（T1）、新二代兩位（S1, S2），共 12 位受訪者，除了空大教師 T1 為男性，其餘皆為女性。為增加受訪意願，事先告知完成訪談者可得價值 200 元的便利商店禮券。新住民每次訪談時間最短一小時，最長二小時半；新二代及課程講師訪談時間約 45 分鐘。十二位受訪者輪廓如表二所示。

肆、研究結果

一、通訊軟體、社交媒體扮演的重要角色

不論與台灣家人、越南家人，或家庭外的朋友聯繫，每位受訪者均提到她們會使用通訊軟體 LINE 或 Zalo（越南通訊軟體，類似 LINE）作為主要聯繫工具，

平時外出買菜或吃飯遇到同鄉便會互加 LINE 好友，讓原本的萍水相逢有了繼續延續的可能；N1 甚至靠網路找到 20 年前的越南高中同學，如今都用 LINE 聯絡感情。於焦點團體訪談中更了解到，空大新住民專班的 LINE 群組不僅是她們與老師聯繫、共同討論作業、分享重要時事資訊（如疫情）的平台，同時也是重要的情感支持，遇到委屈或生活上的不如意，就在 LINE 上面跟朋友訴苦。

另一個新住民主要使用的社交媒體是 facebook，但性質和 LINE 截然不同。較年輕、在台灣完成碩士學業的 N2 除了使用 facebook 和越南家人聯繫，還加入了留學生創立的越南同鄉社團，從社團裡可得知悠遊卡、報稅須知、旅遊景點等等生活資訊；她也說到 facebook 上有由婚姻仲介管理的社團，可以在裡面交流跨國婚姻結婚流程、面試注意事項等等問題，她和自由戀愛的台灣籍丈夫便是從社團裡面吸取資訊，省下了約美金 1300 元的婚姻流程代辦費用。

除了新聞、生活資訊功能外，facebook 亦帶來商業機會，N1 有自己手做招財樹的興趣，她將照片貼上 facebook 並附註聯絡資料，過年期間可以賣到上百棵樹，對家中生計不無小補。

然而除了 29 歲、尚無育子的 N2，其他受訪者都在 37 歲以上，她們皆使用 facebook，但是將 facebook 當作被動取得娛樂內容及新聞資訊的平台，並不會加入社團與人互動、發問，可能是使用習慣不同，但研究者認為更可能是因為不會使用這些功能。從此可看出不同世代在社交媒體使用上存在數位落差與不同的使用習慣。年輕一代的生長過程中就習慣透過網路虛擬社群與他人交流，而年紀較長的新住民仍承襲 Web1.0 時代的使用思維，將 facebook 當作取代電視、報紙等傳統新聞媒體的單向媒體渠道，並未意識到 facebook 可以做為組成社群、與他人深度交流的平台，比起年輕世代便少了獲取向上社會流動資訊的能力。

整體而言，通訊軟體（LINE、Zalo）和 facebook 雖都是廣義的社交媒體，對新住民而言在使用上有明顯的分流，通訊軟體用以建立、維繫越南家人與家庭外社群等社會資本，從中獲得生活資訊及情感支持。Facebook 使用存在世代間的數位落差，年輕一輩在其上與有共通點（但不一定認識）的人組成虛擬社群互相交流；40 歲以上的新住民則將 facebook 當作娛樂或新聞資訊平台。

二、功能性識字

比起文化不同，中文字的識字困難對新住民而言是更大的挫折，不論日常生活、考取駕照、工作、教育小孩、自我進修都必須用到，即使對來台平均超過 15 年的空大新住民專班學生，上課內容的讀寫對她們而言還是非常吃力。並且使用手機、電腦查詢任何資訊，也都必須具備識字能力。

政府開辦、免學費的國小補校便成為新住民增進識字能力的學習場所首選。新二代 S2 的母親、N1、N5 皆順利完成國小補校學業，國小補校等同一般小學

學歷，從ㄅㄆㄇ開始學起，提升識字能力外也了解台灣文化。

新住民中，補校學習過程受到挫折者並不少，如單親的 N4，下班後得要接小孩、回家煮飯，趕到學校已經遲到，只能聽一半的課；又如 N3，因為懷孕而被夫家要求中斷學業，從她們的言談中都能聽出對學習迫切的需求及渴望，卻因為來自夫家的壓力而不得不妥協。

我有上大概一兩個月，後來是懷孕生小孩，就沒有再去了……公公說讀書以後有時間再讀，顧小孩子比較重要……很喜歡去學校讀書，但是沒有時間。(N3)

學校所學的中文字並無法涵蓋所有生活所需，新住民必須向社會資本或其他資訊來源尋求幫助：問丈夫、問小孩、問同事。早期亦藉著看電視劇、卡通學中文（甚至台語），但家裡遙控器的主控權總是在公婆或丈夫手中。2010 年代智慧型手機普及後，手機取代了電視的位置，增強了新住民吸收媒體內容的自主能力，可以隨時隨地關看兩岸三地戲劇一邊學中文，看到不懂的字詞時，便求助手機辭典 app，從詞彙翻譯、拼音跟讀，到筆順教學皆有專用的應用程式，在平時使用注音打字的過程中也得以順便複習ㄅㄆㄇ。

ICTs 技能和功能性識字相輔相成，新住民有了基礎識字能力後便能靠自己摸索理解電腦、手機如何使用，網際網路則報以她們豐富的資訊以及實用的辭典資料庫，讓她們即使離開學校也能自主學習，用既有的文字認識更多文字，形成正向的知識循環。

三、透過進修學習來提升自尊及自信

訪談中發現「讀書學習」對新住民而言是提升自尊非常重要的一個手段，尤其在空大新住民專班的焦點團體訪談中多次被提及。原本就有碩士學位的 S2 母親及 N2 懂得策略性利用越南優勢結合自身專業，分別在法院擔任通譯和拓展公司的東南亞業務。

另一方面，來台灣多年後才進入空大進修的新住民們在說到上課對生活帶來的改變時，無一不神采奕奕，眼睛閃閃發亮。最大的收穫是在家中與孩子互動變多、贏得尊敬，甚至有力量可以教導孩子電腦相關事務。也和一起上課的同鄉姊妹成為無話不談的好友，在空大有了歸屬感。研究者認為對她們而言，來空大上課最大的原因不是為了取得技能以利求職，而是自我實現，提升在家人和孩子面前的尊嚴。進來上課後除了學習外，更深化了同鄉姊妹之間的情感交流，「歸屬感」是附加價值，在與空大資訊課程講師 T1 的訪談中也呼應了這點。

小孩還很小的時候，老師寫聯絡簿寫得很草，我女兒會覺得，反正媽媽也看不懂！這件事我一直覺得很內疚，所以才要一直努力讀書學習。(N4)

在家跟孩子互動有話題可以聊，地位也變高了，有提升自尊、自信的感覺！(N5)

我最大收穫是提升電腦能力。我小孩現在小學三年級開始學電腦，有些他不會的拿回家，我教他，他還覺得媽媽好厲害，媽媽 100 分！(N7)

我覺得他們上這個並不是就業導向，上空大的人，大部分都是一個自我實現，彌補年輕的時候沒辦法上學的遺憾。又或者新住民的話可能是有歸屬感，一般生的話其實下課後就不會有其他聯繫。(空大教師 T1)

但進修學習不只需要花時間，學費也是一筆開銷，以空大來說，新住民專班的所有課程學分費加上教材費用共需約台幣十三萬餘元，若家中沒有一定的經濟能力及精神支持，是無法完成學業的。訪談中得知，空大新住民專班學生是新住民中經濟能力相對優渥的一群，她們表示都是靠自己的薪水負擔學費，而非家中供應。N7 說「不想給老公太大壓力」，甚至只跟丈夫說自己在外面「上課」，不敢讓家裡的人知道自己在念大學；N8 則是先斬後奏，先繳錢上課，才告訴丈夫；單親的 N4 上課時沒有人能幫忙顧小孩，乾脆把兒子也帶去一起上課。她們雖有足夠的經濟資本，可以透過進修來轉化為文化資本提升自我價值，但過程中仍是受到來自母職責任以及家庭賦予的期待所綑綁著。

空大畢業等同大學學歷，課程內容並不容易，受訪者亦表示中文讀寫對她們而言才是最難的部分，除了一般的課本內容外，尤其法律相關的課程有許多文言文，對非母語者而言讀起來相當吃力。反而是電腦相關課程讓她們感覺收穫最多，因為大部分是透過操作來理解，在作業中學習操作 word、power point 等軟體在工作上有很大助益。此處再次顯示出功能性識字以及 ICTs 使用技能推廣的重要性，識字能力除了是日常生活必需，進修學習、理解法律條文更不可或缺；而 ICTs 技能是提升工作能力重要的一環。

四、社會資本帶來的機會與壓力

新住民的主要社會資本來源有三處：原鄉家庭、台灣家庭、家庭外社群，後者以職場和同鄉姊妹為主。受訪者的原鄉家庭對於女兒遠嫁他鄉多是抱著不捨的心態，擔心女兒在台灣被欺負，對於孝親費也無特別要求，頂多讓她們逢年過節時寄錢回越南，與先前研究者龔宜君（2019）所指「靠女兒幫助家裡改善經濟」有所不同。

媽媽那邊的家人不想要女兒嫁到這麼遠，外婆知道他們在談戀愛後，都會剪台灣老公虐待外籍新娘的那種報紙給我媽看！就一直希望她不要嫁來。(S2)

整個村莊只有我一個人來，本來家裡的人也不願意我嫁過來，心疼我，怕我被欺負。(N3)

雖然原鄉家庭並沒有給受訪者太多經濟壓力，但難免擔心女兒在台灣會過得不好，左鄰右舍的眼光讓她們和家庭都備感壓力。某些新住民懷抱著「台灣夢」遠嫁他鄉，為了面子問題，過得不好也要說自己過得好，以免讓父母擔心或落人口實。如 N3 結婚後只帶丈夫回過越南一次，其他時間都自己回去，因為害怕被人家笑「老公比她大 16 歲」；N8 也避免回家，以免越南父母、鄰居說話。

已經結婚過來了，我們也不會想回去，這樣爸爸媽媽很擔心，還有鄰居會說話。(N8)

而台灣家庭方面，對新住民的期待不外乎是傳統的「好媳婦」形象，如 N1 想繼續念國中補校，但放不下家庭；N3 因為懷孕而沒能完成國小補校學業；N4 下班回到家要煮飯給婆婆和小孩吃，才能出門上課。一旦成為媳婦，就必須將夫家、小孩放在第一位，其他的個人追求都必須擺在後面。

但新住民並非只能完全受夫家支配，訪談中發現，新住民本身的經濟能力能夠決定在家中的地位，例如新二代 S1 的父母是透過仲介介紹結婚，原先父親對母親充滿不信任，不給予生活費外，也禁止她外出工作，直到 S1 父親工廠倒閉，母親外出上班，才提升自己在家中的地位：

爸爸以前對我媽不太好.....也是因為後來媽媽有了經濟能力就比較尊重她。其實我爸不是沒有錢，但他就不願意給我媽錢，他可能對新住民還是有刻板印象，因為很多人都說新住民把錢偷回家什麼的。(S1)

家庭內社會資本也有好的一面，新住民在認識台灣文化、學習中文、手機不會用時第一優先求助的對象都是丈夫，N3 開設越南小吃店的創業初期是靠丈夫出資。N1 的丈夫則是非常支持她念國小補校，研究者在正式訪談 N1 前透過人際關係先接觸 N1 的丈夫，他談及此事時語氣充滿驕傲：

她下禮拜要去市政府領補校的市長獎喔！是全班第一名！（N1 丈夫）

除了丈夫外，新二代更是新住民與社會之間的潤滑劑。S1 時常和媽媽一起出門，充當她的翻譯，幫媽媽用手機下載找工作的 app，教導媽媽如何使用手機各樣功能，即使 S1 上了大學，母女倆仍緊密地用 LINE 每天聯繫；N4、N9 的空大作業都會先讓小孩幫忙檢查有沒有錯別字才交出去，N4 也樂在其中，笑著說這是增強親子關係的「家庭親子活動」。

部分新二代會學習母親的語言，如 S1 平常聽媽媽和越南家人視訊講電話，長期耳濡目染，現在可以聽得懂廣東話（S1 母親出身越南華僑家庭）。S2 小時候在越南念幼稚園，可以用越南話日常溝通，如今也能用越南語和阿姨講電話。N5 的孩子則是大學畢業回到越南發展。這三個例子都展現出跨國籍珍貴的文化延續，ICTs 在這其中功不可沒。有了快速且便宜的通訊方式（LINE），新二代才得以有機會時常和母親的越南家人聯繫，創造母語環境。但 N1、N3 也表示，公公婆婆和鄰居不喜歡小孩子學越南話，覺得「怪怪的」，就沒有教小孩說，可見比起 ICTs 創造語言環境，夫家的態度才是決定文化延續與否更關鍵的因素。

家庭外的社會資本以職場和族裔社群最為重要。S1 的母親在外出工作前沒有什麼朋友，開始上班之後才有機會建立家庭外的社會資本，她喜歡透過食物與人交流，時常煮越南菜邀越南、台灣同事一起來家裡吃。對 N4 而言，職場是非常重要的資訊來源，每每遇到看不懂的字、電腦相關問題都向公司同事請教，她的 word、power point 等電腦軟體基礎也都是靠著同事手把手教學，一點一滴累積起來的，即使同事已經離職，仍用通訊軟體保持緊密聯繫。主管也很能體諒她單親，允許她加班時將孩子帶到公司。

（政府單親補助）公文會寄給我，可是字那麼深看不懂，收好放包包，隔天拿去公司問同事，她就一個一個字跟我講，慢慢懂……或問她台語怎麼唸？就叫她用 LINE 錄音給我這樣子。（N4）

N3 和朋友一起合開越南小吃店，職場和族裔社群互相揉合，店裡請的員工也都是越南新住民，因此遇到手機不會用時，N3 總是向店裡較年輕的幫廚尋求協助，她的店也成為新住民朋友聚集聯絡感情的據點；她們亦組成線上社群，有新住民朋友要找工作時就在 LINE 群組說一聲，請大家幫忙介紹適合的工作。

空大新住民專班的學生們原先在新住民文化民俗技藝推展協會就互相認識，在協會舉辦的活動聯絡感情，課業問題也都在線上、線下互相幫助，開讀書會一起做作業、討論。經由 N5 在越南、台灣之間不斷奔走聯繫、動員族裔網絡為新住民爭取權益、透過協會招募學生，方得以成立第一屆空大新住民專班。

N2 雖沒有實際與族裔社群面對面接觸，但透過 facebook 的線上族裔社團得

知結婚流程、生活資訊等等重要消息。當台灣有任何重大政治議題跟新住民或移工相關時，社團裡也有人將中文翻譯成越南語貼給大家第一手資訊。

其實在 FB 上很多新住民，也會翻譯台灣主要的新聞，像前一段時間有疫情，他們就會翻譯台灣的口罩資訊，讓移工也看得懂。或者像之前選舉，也有翻譯相關的新聞，所以很多移工就會知道台灣選舉的情況。(N2)

家庭外社會資本帶來的不完全是幫助或資源，許多時候是傷人的閒言閒語，尤其常因為「來自越南」的身分被攻擊、瞧不起，新住民及新二代共 11 位受訪者中就有 8 位說到曾有遭受歧視性言語的經驗。N4 更提及老公過世後，有人會傳難聽的謠言、用鄙視的語氣叫她「越南妹」，這一詞是對她越南國籍與性別的雙重歧視。

里長烤肉會請我們帶小孩過去吃，會有很多男生在那邊，他們其中有一個的老婆覺得這個越南妹在勾引他們，很多人會對妳指指點點……半夜有一個女生打來，說「那個死老公的越南妹怎樣怎樣」，我覺得很受傷。(N4)

她（媽媽）可能在職場上遇到一些事，別人就會說：「妳越南人，妳懂什麼？」之類的。(S2)

總結訪談內容，可以發現各個場域的社會資本，不只帶來好處及資源，也為她們帶來壓力。越南家人透過電話、視訊提供情感支持，同時父母及左鄰右舍的眼光也讓新住民有「面子問題」。台灣家人主要由丈夫及小孩協助生活上的大小事，但丈夫及公婆期待她們事事都得將夫家、小孩擺在第一順位，有餘力才能完成自己其他的個人追求。家庭外的社群由 LINE 族裔群組帶來工作機會、facebook 社團的重大資訊翻譯、新住民協會共同爭取學習權益等等，卻也用八卦謠言、歧視性言語傷人。

五、小結

本研究透過深度訪談及焦點團體訪談取得多重角度的新住民生活面貌，檢視 ICTs 如何幫助她們運用社會資本向下扎根、運用資訊管道向上賦權。

針對研究問題一，研究結果發現 ICTs（尤其手機）已是新住民維繫社會資本不可或缺的工具。她們早上出門買菜，和菜市場認識的同鄉姊妹交換 LINE；

下午去上課，有不懂的就下課後在群組線上向同學或老師發問；到了晚上休息時間，透過 LINE、facebook，她們不必花費昂貴的國際電話費也能關心遠方家人的生活起居，或者和以前的同事閒話家常。

而社會資本又分為原鄉家庭、台灣家庭，以及家庭外的職場和族裔社群。原鄉家庭提供情感支持；台灣家庭給予「好媳婦」的期待，新二代在其中則扮演潤滑劑的角色，部分也會傳承來自母親的文化延續。職場同事時常提供語言或生活上的幫助，透過族裔網絡形成的職場更是新住民社會資本聚集地。除了線下有協會、空中大學、小吃店等等族裔社群據點。在線上，facebook 亦形成以年輕人為主、較不受地域限制的新住民社團，交流各式各樣的生活資訊。雖說新住民在新竹地區已形成協會、facebook 社團等有力的族裔社群，大多數人還是透過傳統的方式互相認識，逛菜市場、吃飯碰巧遇到同鄉，加了 LINE 才得以繼續連繫，受訪者們也都表示幾乎沒有與政府相關單位接觸過，可見族裔社群及關懷支持網絡仍缺乏系統性的正式管道。

針對研究問題二，本研究進一步將「透過資訊向上賦權」細分為功能性識字、生活能力、工作權、娛樂消費四部分。新住民認識中文字最紮實有效的方法便是去上國小補校，十二位受訪者中有十位皆認可補校對識字率的幫助（其餘兩位並無關注相關訊息）。補校之外，手機辭典、看電視、問老公／小孩／同事，是主要的進一步學習方式，尤其手機機動性高、辭典功能多樣，適合作為自主學習的工具。

生活能力方面，facebook 成為新住民的主要新聞來源，亦用 YouTube 影片來學習如何做台灣料理。ICTs 成為強而有力的接洽工作管道，不論用 app 找工作、接小吃店外送訂單、在 facebook 上賣招財樹都是很好的實踐。在空大學到電腦軟體如何使用之後，不只提升工作能力，回家還可以教導小孩，讓受訪者們充滿自信及成就感。閒暇之餘，YouTube 和戲劇平台是新住民緩解壓力和思鄉之情的好去處，可以隨意收聽最新發行的越南流行歌曲、看古裝劇學中文。

伍、結論及研究限制

在 Bourdieu (1986) 的論點中，經濟、文化、社會資本在一定條件下能夠互相轉換，但仍以經濟資本最具決定性，這點在 S2 母親及空大新住民專班的例子中明顯體現。S2 的母親在越南的家庭經濟條件優渥，擁有碩士學歷的她，工作能力比許多同鄉或台灣同事都來的更好。空大新住民專班的學生普遍沒有經濟上的困擾，有剩餘的金錢供應她們上課，將經濟資本轉為知識和學歷（文化資本），並且有機會與專班同學們結識成為好友（社會資本），更重要的是提升了自尊與自信。相較之下，N3 不論在母國或台灣都承受一定的經濟壓力，使她小學未畢業就得外出工作負擔家計，沒有機會繼續完成學業。

依循研究問題一深入檢視新住民的社會資本後發現，來自不同場域的社會資本帶來不同的資源，但就如 Coleman (1988) 所說，這些資源是透過完成「好女兒、好媳婦」等期望與義務交換而來，甚至家庭外的八卦謠言對她們形成束縛，限制個人自由。

Portes (2000) 的研究發現移民族群容易形成緊密族裔網絡，但台灣新住民幾乎都是隻身來台，不如其他國家是舉家移民，因此族裔網絡較為鬆散。偶有零星社群如本研究 N3 的越南小吃店、空大新住民專班、新竹地區的新住民協會等；年輕一輩也有線上的 facebook 社團。但相較以往聯繫不便，如今新住民在現實世界場域遇見同鄉姊妹便會互相加 LINE 好友，有機會透過線上聯繫深化彼此的交流，讓連結型社會資本 (bridging capital) 轉變為緊密連結的凝聚型資本 (bonding capital)。

通訊軟體不只用以結交新朋友，更是與原鄉保持聯繫的重要工具。受訪者們可以每兩、三天就打電話和越南父母視訊，滿足思鄉之情之際，也讓新二代有機會參與，創造學習越南母語的環境，增進文化延續性。

本研究接觸的新住民 ICTs 使用上大致都沒有問題，但問到是否會在 facebook 發文？她們大多避重就輕。台灣目前並無由新住民當家掌權的媒體，因此缺乏發聲管道，若要發展由新住民掌權的媒體，必需符合族裔動員和資源集結兩個條件，但仍缺乏有系統的網絡管道幫助她們向下扎根，這是未來政策可以努力的方向。

ICTs 除了幫助新住民重建社會資本，另一大面向是作為提供資訊的管道。其中又以功能性識字最為重要，受訪者們均表示有識字問題時會使用手機辭典或上網搜尋，這已經成為她們日常生活中重要的一部份。有了識字能力和 ICTs 技能，生活中很多大小事都能靠手機完成，不論是使用地圖導航、用 app 找工作、開啟 facebook 或 YouTube 取得娛樂媒介，動靜都在屈指點按之間。ICTs 確實在功能性識字、生活能力、工作權、娛樂消費四方面都大幅改善新住民的生活，呼應研究問題二，透過資訊向上賦權。期望隨著科技進步，讓新住民之間的動員力量集結，並進一步有能力發聲。

新住民絕非單一面貌的群體，她們之間也存在衝突、階層之分。從受訪者言談中可感受到，「讀書學習」是她們提升自我尊嚴、向上流動非常重要的一個方式。有碩士學歷的 S2 母親及 N2 都很懂得善用自身優勢在台灣生活，也認為自己的能力比身邊的台灣人都來得強，非常有自信及優越感，甚至會「過濾」同鄉的社會網絡，認為自己和他們不是同一群人。相較之下來透過仲介婚姻、來台之後便沒有再進修學習的 S1 母親便事事上都依賴小孩。而空大的學生處境則在前兩種情況中間，努力上課學習，想要得到自己孩子和社會的認可。進修學習門檻仍偏高，光是用電腦上網選課對她們而言都是一大難事，但有了空大第一、第二屆的新住民專班經驗，新住民在台的高等教育進修道路已經慢慢看得見藍圖。

另外值得注意的是，自 1990 年代開放大量東南亞婚配來台至今已三十個年頭，新住民的身份已逐漸從弱勢慢慢轉變為一種求職的優勢，如受訪者 N2 協助公司拓展東南亞業務；N3 和朋友合開越南小吃店；N4、N5、N7 擔任國小母語教學老師和法院通譯，都是策略性地運用自己的文化及語言，將其轉化為謀生的工具，為己身賦權，有收入來源之外更提升自己和母國文化的尊嚴。

本研究採方便取樣，接觸到的新住民皆住在北部都會區，且有自己工作謀生能力，但新住民遍布全台，居住於偏鄉或因於家中限制而不能外出訪談者大有甚者，她們是否因為在偏鄉而無法得到足夠的學習資源？家中所提供的社會資本樣態如何？是否因為家中限制而不能得到 ICTs 資源？都是值得探討的問題，可惜本研究鞭長莫及。最後，研究者本身與越南並無淵源，從一個土生土長台灣漢人的角度深入研究新住民的生命經歷，可能有所偏頗、無法同理，或者受訪者容易因為有戒心而語帶保留。加之新住民的母語不是中文，訪談過程可能有表達或理解錯誤，是本研究侷限之處。

參考文獻

- 王中天（2003）。〈社會資本（Social Capital）：概念、源起、及現況〉。《問題與研究》，42（5）：139-163。
- 成露茜（2008）。〈移民／工發聲與媒體〉。夏曉鶯、陳信行、黃德北編《跨界流離：全球化下的移民與移工》（下冊），129-158。台北市：台灣社會研究雜誌出版。
- 阮氏海燕（2017）。《移工跨文化適應與社群媒體使用：以在台越南移工臉書使用為例》。交通大學傳播研究所學位論文。
- 國家發展委員會（2014）。《新住民數位機會現況與需求調查報告》。取自 <https://ws.ndc.gov.tw/001/administrator/10/refile/0/1000/2-1.103%E5%B9%B4%E6%96%B0%E4%BD%8F%E6%B0%91%E6%95%B8%E4%BD%8D%E6%A9%9F%E6%9C%83%E8%AA%BF%E6%9F%A5%E5%A0%B1%E5%91%8A.pdf>
- 張智雅、曾薔霓（2011）。〈台灣新移民女性配偶社會參與之研究〉。《嘉南學報（人文類）》，37: 416-430。
- 張苑珍、陳景章、葉榮木（2013）。〈新移民女性應用無所不在學習系統進行自然生態學習成效之研究〉。《資訊科學應用期刊》，8（1）：26-50。
- 張苑珍、黃富順（2007）。〈我國新移民學習問題之研究〉。《國教學報》，19: 49-78。
- 移民署（2020）。《外籍配偶人數與大陸（含港澳）配偶人數按證件分 10901》。2020年1月。取自 <https://www.immigration.gov.tw/5385/7344/7350/8887/?alias=settlement>
- 許雅惠（2009）。〈魚與熊掌：新移民婦女的社會資本分析〉。《社會政策與社會工作學刊》，13（2）：1-54。
- 陳燕禎（2008）。〈台灣新移民的文化認同、社會適應與社會網絡〉。《國家與社會》，4: 43-99。
- 曾惟農（2008）。《跨國移工傳播權初探：以台灣東南亞籍移工為例》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

- 鄭乃慈 (2015)。《使用者數位資訊需求與政府政策提供之落差分析：以大陸籍、東南亞籍新住民為例》。淡江大學公共行政學系公共政策碩士班學位論文。
- 藍佩嘉 (2005)。〈階層化的他者、家務移工的招募、訓練與種族化〉。《臺灣社會學刊》，34: 1-57。
- 藍佩嘉 (2008)。《跨國灰姑娘：當東南亞幫傭遇上台灣新富家庭》。台北市：行人文化實驗室。
- 龔宜君 (2019)。〈格格不入：來臺越南女性婚姻移民的雙重缺場〉。《臺灣社會學刊》，65: 69-125。
- Anthias, F. (2007). Ethnic ties: Social capital and the question of mobilisability. *The Sociological Review*, 55(4), 788–805.
- Benítez, J. L. (2006). Transnational dimensions of the digital divide among Salvadoran immigrants in the Washington DC metropolitan area. *Global Networks*, 6(2), 181-199.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook and Theory and Research for the sociology of Education*, 241-258. Westport, CT: Greenwood Press.
- Chib, A. & Wardoyo, R. (2018). Differential OER impacts of formal and informal ICTs: Employability of female migrant workers. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(3), 94-113.
- Coleman, J. S. (1988). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, S95-S120.
- Diminescu, D. (2008). The connected migrant: An epistemological manifesto. *Social Science Information*, 47(4), 565-579.
- Furukawa, R., & Driessnack, M. (2013). Video-mediated communication to support distant family connectedness. *Clinical Nursing Research*, 22(1), 82–94.
- Goscha, C. (2016). *The Penguin History of Modern Vietnam: A History*. UK: Penguin.

- Gonzalez, C., & Katz, V. S. (2016). Transnational family communication as a driver of technology adoption. *International Journal of Communication, 10*, 2683-2703.
- Madianou, M & Miller, D. (2011). Mobile phone parenting: Reconfiguring relationships between Filipina migrant mothers and their left-behind children. *New Media and Society, 13*(3), 457-470.
- Mahler, S. (1995). *American dreaming: Immigrant life on the margins*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- McMichael, C., & Manderson, L. (2004). Somali women and well-being: Social networks and social capital among immigrant women in Australia. *Human organization, 63*(1), 88-99.
- Portes, A. (1998). Social capital: Its origins and applications in modern sociology. *Annual review of sociology, 24*(1), 1-24.
- Portes, A. (2000). The two meanings of social capital. *Sociological forum, 15*(1), 1-12.
- Putnam, R. D. (1995). Bowling alone: America's declining social capital. *Journal of Democracy, 6*(1), 65-78.

ICTs as the tool for new immigrants in Taiwan to rebuild social capital and empower themselves

Abstract

This study investigates how information and communication technologies (ICTs) help new immigrants rebuild their social capital and access necessary information in Taiwan. Data were collected through qualitative in-depth interviews and focus group methodology, on 9 Vietnamese new immigrants, 2 second-generation immigrants, and a teacher of National Open University's new immigrant class.

The results show that instant messaging applications are widely used among new immigrants to keep in touch with their new friends as well as family members in Vietnam. The affordances of smart phone also improve new immigrants' lives in the aspects of functional literacy, job hunting and entertainment. Additionally, it is found that financial independency and advanced education in Taiwan are important ways for new immigrants to empower themselves.

Key words: new immigrant, social capital, ICTs, ethnic community, functional literacy

中國大陸新聞傳播教育發展之新方向： 對於共建新聞學院的考察

New Development of Journalism Education in mainland China:
the “Joint Model” of the Journalism and Communication Schools

王毓莉

王毓莉，中國文化大學大眾傳播學系教授

Email : ylwang1022@gmail.com

摘要

本文旨在檢視回顧中國大陸新聞教育的改革，並且了解新時期中國宣傳部門的意識形態控制方式，透過深度訪談法與次級資料分析法，發現中國大陸新聞專業教育各時期的發展，呈現新聞專業與政治力的波段拉鋸，「專業新聞學教育」曾被重視，現在更重視「政策新聞學教育」，新時期全力展開的共建新聞學院政策，更使得「批判性」和「公共性」的新聞學教育目標，顯得遙不可及。而共建新聞學院模式有四種：「復旦大學模式」、「中國政法模式」、「廣東暨南模式」、「中西部學校模式」。主導學院發展方向可分成三種：「宣傳單位主導模式」、「學院主導模式」、「雙頭領導模式」。共建制度的實行，「人」的影響因素，比「制度設計」的因素更重要。

關鍵字：中國大陸傳播教育、共建新聞學院、教育改革、意識形態教育

Keywords: Journalism Education in mainland China, “Joint Model” of the Journalism and Communication schools, Educational Reform, Ideological Education

壹、研究背景與問題意識

中國大陸的新聞傳播教育，始自 1918 年北京大學新聞研究會成立，受美國影響，主要以培養實務人才為主，1949 年中共建政後，旋即轉變引入蘇聯共產報業理論，進行新聞教育的調整。十年文革結束後，恢復高考制度，並且配合鄧小平設計的改革開放政策，把新聞當成傳播事業，旋即在學院也進行了一連串改革，直至 1989 年發生八九民運，該時期被認為是中國大陸新聞自由度的最高峰。

八九後歷經短暫時期的黨報黨性呼籲，之後進入了 1992 年鄧小平南巡定調深化改革的基調，新聞傳播實務界和學術界，也開始進行了一連串的改革，此一時期的市場化媒體如火如荼發展，學術界亦擁抱了新聞輿論監督與新聞專業主義的發展方向。

2011 年之前，以市場化媒體《南方周末》和《南方都市報》打調查性新聞報導先鋒的南方報業傳媒集團，仍有遊走的空間（王毓莉，2018，頁 71）。而原本享有較大言論與資訊自由空間的網路場域，也在此時發生變化，2012 年中國全國人大常委會通過《關於加強網絡信息保護的決定》，決定允許有限度的網路匿名，2012 年 3 月 16 日，新浪、搜狐、網易和騰訊微博共同正式實行微博實名制。

2016 年習近平在全國高校思想政治工作會議上強調，要將思想政治工作貫穿教育教學全過程（新華社，2016 年 12 月 8 日）。教育部長陳寶生則提出「敵對勢力的滲透目標，首先選定的便是教育系統」，所以要加強黨對教育系統意識形態的領導（鳳凰新聞，2016 年 12 月 10 日）。

新時期領導人除了從教育最基層的中小學開始進行教改，對於大學端特別是重中之重的「新聞傳播專業」，自然是必須掌控的意識形態戰場。

在大學方面，「共建新聞學院」是中國共產黨和中國政府推行的一項政策，要求地方黨委宣傳部門及中央主要新聞單位，與當地的高校共建新聞學院，被認為是一項強力推進高校新聞傳播教研改革與新聞人才培養的創新之舉。只不過 Xu（2018）指出，共建新聞學院政策乃中共企圖由高度商業化和數位化的媒體環境中，提高意識形態教育的控制。

2014 本文旨在回顧檢視中國大陸新聞傳播教育的改革歷程，並且了解新時期中國宣傳部門的意識形態控制方式：共建新聞學院的政策與內涵，並探討此一政策的影響。

貳、教育與意識形態理論

法國學者 Althusser 的意識形態理論概念，承接了 Gramsci 和馬克思主義的思想而來的，不過他認為經濟制度是要不斷的再生產 (reproduction)，因此將馬克思主義的上層國家統治結構分為「壓制性國家機器」(RSAs) 和「意識形態國家機器」(ISAs)，前者為軍隊、警察、法律等系統，後者則包括了各種意識形態、教育、宗教等組織體系 (Althusser, 1971)。兩者的差別在於，壓制性國家機器具有強制性和組織整體性，意識形態國家機器則是由多種機構組成，彼此相互獨立，提供一個可傳播的意識形態領域，而壓制性國家機器為意識形態國家機器創造了一個空間，使得統治階層的意識形態得以在意識形態國家機器中實現 (孫竟陽，2014；張錦華，2010)。

Althusser 認為意識形態是一種想像扭曲的關係，雖然意識形態並不是假的意識，但卻也造就了社會「再現」的觀念 (Althusser, 1971)。意識形態的再現，可能是經由許多外在的物質活動所形成的，張錦華 (2010) 指出意識形態並不是通過「意識」所產生的，而是經由制度或例行實踐，不知不覺地融入人們的日常，並將其視為理所當然。于治中 (1998) 認為意識形態的再現的核心，本質上是「想像的」(imaginaire)，也因為有了這種想像的關係在裡頭，才能理解意識形態扭曲地再現真實世界。

Althusser 認為「教育制度」成為資本主義支配社會並再製其生產條件的重要工具，而這將會形成一種剝削的關係 (Althusser, 1971)。結構功能主義認為學校是社會平衡的工具，能夠有效消除階級的差異，但從批判理論的觀點來說，由於科技的發達，使教育制度走入理性的困境，教育是國家機器的一部份，靠國家機器的運作，得以掌控意識形態 (吳耀明，2004)，這時學校成為協助霸權統治社會的工具，也助長了資本主義對於生產工具的需求 (譚光鼎，1998)。

當學校成為了宰制知識份子與權力的場所，而老師在學校教育當中所扮演的便是傳遞霸權意識形態知識份子的角色 (吳耀明，2004)，Althusser (1971) 認為教育是穩固統治階級與宰制社會生產的一項重要工具，教育包藏著統治階級的意識形態，老師在這當中所起的作用便是有系統地散佈並實現意識形態國家機器的功能，Apple (1990) 認為學校知識的形成與權力、經濟資源和社會控制有關，教育課程的形成並不是價值中立的，而是意識形態的反映。因為學校是一種知識引介、合法化特殊社會的機制，所以學校與教師皆無法採取中立的立場，批判教育學者認為要將教師置於政治和規範的脈絡下思考具體社會化功能，讓其成為反省性實踐者的角色，也由於學校教育具有抗拒支配秩序的潛能，教師視為知識份子可促進社會向上的力量 (莊明貞，2001)。

由於所有的霸權關係都必須是一種教育的關係，因此文化霸權的建立和維持，皆是倚賴學校教育 (Gramsci, 1971)，譚光鼎、康瀚文 (2006) 認為霸權文

化在教育活動中就得以呈現為「知識」，學校課程則必須反映霸權意識形態的文化符號，而吳耀明(2004)則認為霸權的意識形態並不限於正式課程的語言當中，許多隱藏在學校結構裡的無形事物也是霸權的中介工具。

傳統探討媒體與國家之間影響的因素，大多以「意識形態霸權」為內涵來解釋其宰制關係，這當中經常缺乏探討經濟層面的控制因素。學者馮建三(1980)不認為經濟力量是左右媒介內容的唯一條件，相較之下，國家政治因素以及媒體從業人員的「自主性」等都會影響媒介內容的產出，但他強調必須重視「經濟結構因素」，洞察經濟對於傳播工具的控制，才能建構出文化生產工業的政治經濟學。

延伸此一論點，透視中國大陸新聞改革最新發展：共建新聞學院政策、教育部與宣傳部門，企圖以共建學院或創建研究基地的作為來看，除了行使政治上的霸權宰制外，透過實際經費補助來控制高校對於政治的臣服，才是背後的邏輯。

參、研究方法與問題

本研究採取「深度訪談法」和「次級資料分析法」。

研究於2018年11月9日~2018年11月17日，在中國的三個城市中(南京、上海、北京)進行田野調查，以及同年12月3日於台灣，總共成功深度訪談14位中國大陸新聞傳播高校的學院行政主管、學者教授¹(詳見表1)。研究題綱環繞三個研究問題發展，針對自己服務或就讀學校的共建新聞學院內涵，提供相關資料外，亦針對其了解的其他高校的共建方式，進行論述評價²。因此，文中受訪者提出的院校分析，未必是針對自己服務的學校。

表1：受訪對象與背景

訪談對象	身分別	訪談時間
S1	學者1	2018/11/14
S2	學者2	2018/11/15
S3	學者3	2018/11/13
S4	學者4	2018/11/16

1.基於受訪者的個資保護，在此隱去學者或學院主管的個別從業年限，但在研究選樣過程中，必須篩選對於研究主題有基本接觸認識與瞭解者，整體而言，所有受訪者的年資都至少3年，資深者則超過20年以上年資，深度訪談時間在1.5~2小時之間(僅有1名受訪者限於突發公務，僅受訪1小時，不足處以通訊軟體補足)。至於訪談的地點由受訪者指定，包括：學校研究室、校外咖啡廳、受訪者的家等，以受訪者認為相對安全感較高的環境下，接受研究訪談。

2.此種研究設計乃在於交叉資料查證與引用，亦可避免單一受訪者意見被辨識出身份，確保研究受訪者的匿名性。

S5	學者 5	2018/11/17
S6	學院主管 1	2018/11/13
S7	學者 6	2018/11/13
S8	學院主管 2	2018/11/11
S9	學者 7	2019/12/03
S10	學院主管 3	2018/11/15
S11	學院主管 4	2018/11/17
S12	學者 8	2018/11/11
S13	學者 9	2018/11/16
S14	學者 10	2018/11/16

(資料來源:本研究彙整。受訪者之編號,乃以受訪者本名的姓氏筆畫順序排列。)

其次,根據研究蒐集資料,2014~2016年為共建新聞學院的高峰期,陸續有:中國人民大學、南京大學新聞傳播學院、武漢大學新聞與傳播學院、暨南大學新聞與傳播學院、海南師範大學文學院、四川大學文學與新聞學院、吉林大學新聞與傳播學院、重慶師範大學、復旦大學、鄭州大學、湖南師範大學、廣西大學、清華大學、西北師範大學、蘭州大學、杭州師範大學、中國海洋大學、新疆大學、安徽師範大學傳媒學院、中國政法大學新聞傳播學院、寧夏大學、山東大學文學與新聞傳播學院等共建學院。且各校的合作方式各有不同,難以使用單一研究方法採集資料。因此,部分限於研究經費和人力,未能實際造訪或受訪者無法提供的範圍內資料,以二手的次級資料,如各校教師發表於期刊的各校共建介紹,或是共建新聞學院當下的新聞發布會等資料,予以補充。

本文期望了解新時期中國宣傳部門的意識形態控制方式為何?研究問題一:中國大陸新聞專業教育的改革歷程?研究問題二:共建新聞學院的緣起與政策?研究問題三:宣傳部門與新聞學院的共建內容?研究問題四:共建政策對新聞學院主導權力的影響為何?

肆、中國大陸的新聞專業教育改革

本文綜合 2017 年中國新聞傳播教育年鑒,對於中國新聞專業教育的發展(中國新聞史學會新聞傳播教育史研究委員會編,2017),以及李建新(2019)、孫琳琳、霍泓(2004)等分期,將中國大陸新聞專業教育分為如下發展階段:

(一) 新聞專業教育的起源和初步發展時期 (1912-1949)

18 世紀末,西方列強紛紛在中國設立新聞機構,西方新聞學思想對中國新聞業及新聞教育的發展影響極深。1918 年 10 月 14 日,北京大學新聞學研究會成立,標誌著中國新聞教育的開始。該研究會被公認是中國最早的新聞教育和研

究機構，首將新聞作為學術對象進行系統研究，被稱為「報業教育之發端」。20世紀20年代開始，各校紛紛開設新聞系。當時，最突出的是上海聖約翰大學報學系和北京燕京大學新聞系。隨後，北京平民大學、法政大學、南方大學、國民大學等校開設新聞系，其中最具代表性的是北京平民大學新聞系、復旦大學新聞系和北平世界新聞專科學校等。

1937~1949年是新聞教育的進一步發展時期，此一時期全國共有59個新聞教育機構，最大特點為深受西方影響，尤其是美國的影響，各個高校開始重視理論與實踐的結合。這個階段的新聞教育辦學模式，主要以新聞專業知識與技能的培養訓練為教學重點。

（二）新聞專業教育的調整和衰落時期（1949-1966）

1949年後屬於調整改造時期，新聞專業教育隨著教育機構進行整頓與改造。先前不少新聞傳播教育機構被認為實行的是「資產階級新聞傳播教育」，此一時期便開始進行辦學方針和教學內容初步改造，取消舊的政治課程，開設馬克思列寧主義的政治理論課。並且組織學生參加農村土地改革和抗美援朝等社會運動，學習無產階級新聞觀點，用以批判資產階級新聞觀點。

此一時期不少新聞院校外遷或停辦，保留下來的有6所，即北京燕京大學新聞系、上海暨南大學新聞系、聖約翰大學報學系、復旦大學新聞系、民治新聞專科學校，以及蘇州社會教育學院新聞系。1952年，北京大學中文系新聞專業成立，燕京大學新聞系併入該專業。聖約翰大學和暨南大學的新聞系併入復旦大學新聞系。1955年，中國人民大學設立新聞系。1958年8月，北京大學中文系新聞專業併入中國人民大學新聞系。

（三）新聞專業教育的災難時期（1966-1976）

1966年5月「文革」爆發，人民大學被迫停辦、復旦大學新聞系也暫停招生，中國大陸的新聞教育幾乎完全停頓，原先設定的培養人才目標與課程體系均被否定。從1966年至1970年這四年間，中國新聞教育一片空白。1972~1976年，北京大學中文系新聞專業和復旦大學新聞系是「文革」期間僅有的兩家新聞教育機構。1976年「文革」結束，1977年底高考制度恢復。

（四）新聞專業教育的恢復時期（1978-1989）

1977年底恢復高考制度之後，中國新聞教育進入新的發展階段。除中國人民大學、復旦大學兩校新聞系以外，又陸續增加了鄭州大學、安徽大學、中國人民警官大學、西川大學、河北大學等七所大學新聞系專業，新聞教學計劃重新修訂。這階段的新聞學教育向前邁進。中國社會科學院新聞研究所、中國人民大學、復旦大學開始恢復招收新聞學碩士研究生。1984年，中國人民大學新聞系與復旦大學新聞系同時獲得博士學位授予權，標誌著新聞教育的進步，逐步形成新聞

高等教育的完整體系。

1979年初至1982年，中國大陸改變原先「報紙是階級鬥爭工具」的媒介定位，認為新聞事業應為一種以刊登時事為主的大眾傳播事業，因此，新聞媒介有其自身的規律，應照媒介的規律行事。1983年至1986年，此階段中國大陸自國外引進「信息」的概念，由於此概念乃強調傳播媒介的傳播信息功能，與中共原來將傳媒視為宣傳工具的定位有所不同，因此，引起當時中國大陸傳播理論與實務界的論爭（李良榮，1995，頁56-61）。

1987年至1989年上半年，提出「新聞輿論監督」，將中共的新聞改革推向最高峰。而中共中央也在1989年，將新聞傳播媒介的改革，正式列入黨的議程中。但是，此波新聞輿論監督改革因觸及中共的政治改革，其衝擊最終釀成著名的「八九民運」中，直接要求新聞自由的運動訴求（王毓莉，2018，頁12）。上街頭的有一半是大學學院內的學生，不少的新聞學院的學生在其間犧牲了生命，支持民運的新聞系教師之後也遭受政治整肅。

（五）新聞專業教育的轉型發展和國際化時期（1990-2012）

歷經「八九民運」後，中共中央開始重申黨報黨性原則的權威性，並且強調「一個中心、兩個基本點」的重要性，認為中國大陸的新聞傳播改革，應適合中國國情，應堅持正面宣傳為主的宣傳方針。自1992年鄧小平南巡談話後，中國大陸的改革開放更進一步深化，傳播改革也得到更新的發展，新聞媒介屬性被重新界定，被視為橫跨上層建築與經濟基礎兩個領域，列入第三產業，傳播媒介的產業化面向得到前所未有的重視。

而新聞專業教育在此一時期轉型發展，並且走向國際化。1995年11月，「211工程」經國務院批准後正式啟動，重點建設100所左右的高等學校和一批重點學科的建設工程。1998年，教育部將新聞傳播學升為一級學科，下設新聞學與傳播學兩個二級學科，並將專業調整為新聞學、廣播電視新聞學、廣告學、編輯出版學4個專業。

1998年5月4日，時任中國主席江澤民為了實現現代化，中國要有若干所具有世界先進水平的一流大學。隔年，國務院批准教育部《面向21世紀教育振興行動計劃》，「985工程」正式啟動建設。中國中央政府確定39所大學為「985工程」重點建設高校，其中包括清華大學、北京大學、廈門大學、南京大學、復旦大學、中國人民大學、武漢大學、山東大學、蘭州大學、北京師範大學等。

2000年，根據中共《國務院關於進一步調整國務院部門（單位）所屬學校管理體制和佈局結構的決定》，中國的新聞傳播教育從過去「部門辦學」轉變為「中央與地方共建，以地方管理為主」的發展模式。各個學校各設有新聞傳播專業科系及專業課程，種類多樣，最早且具有代表性的新聞學院如復旦大學新聞學院，學院內有四大系，分別為新聞學系、廣播電視學系、廣告學系，以及傳播學

系；中國人民大學新聞學院內有四大系，分別為新聞學系、傳播系、視聽傳播系及廣告與傳媒經濟系。

隨後，各地的新聞院校漸漸意識到新聞傳播業的重要性，紛紛建立新聞傳播學院。然而，各個學院開設的新聞傳播類專業課程，在課程設置上各校仍具有微小的差異。

（六）新時期新聞專業教育的共建時期（2012 年迄今）

新時期習李體制上路後，2013 年一份名為《關於當前意識形態領域情況的通報》（簡稱「九號文件」）在中共黨內地師級官員範圍內傳達，批露「七不講」：要求不能講普世價值、新聞自由、公民社會、公民權力、黨的歷史錯誤、權貴資產階級和司法獨立。同年 5 月 4 日公布「加強高校青年教師思想政治工作意見」（簡稱「意見」）指出，少數青年教師政治信仰迷茫、理想信念模糊、職業情感與職業道德淡化……不能為人師表，在要有關各級加強領導和管控之外，要求「強化政治理論學習，深入開展馬克思列寧主義、毛澤東思想、中國特色社會主義理論體系教育，深入學習實踐科學發展觀」的內容（BBC 中文網，2013 年 5 月 28 日）。

2016 年 2 月 19 日，習近平總書記到《人民日報社》、《新華社》和《中央電視台》調研，在黨的新聞輿論工作座談會上發表重要講話。講話指出，黨的新聞輿論工作要堅持黨性原則，最根本的是堅持黨對輿論工作的領導。黨和政府主辦的媒體是黨和政府的宣傳陣地，必須姓黨。新聞輿論工作者必須把政治方向擺在第一位，牢牢堅持黨性原則，牢牢堅持馬克思主義新聞觀，牢牢堅持正確輿論導向，牢牢堅持正面宣傳為主。

繼「211 工程」及「985 工程」的啟動，中央政府於 2017 年發佈《關於公佈世界一流大學和一流學科建設高校及建設學科名單的通知》，正式確認首批「雙一流」建設高校共計 137 所。

關於新聞傳播教育的發展，中國傳播學者吳飛（2015，頁 6-7）曾以 Habermas（1968/郭官義、李黎譯，1999）發展出的三種知識類型：經驗—分析科學、歷史—解釋性科學、以批判為導向的科學為基礎，再加上參照 Burawoy（2007）對社會學分析知識的目的，把新聞學分為四類，即專業新聞學（Professional Journalism）、政策新聞學（Policy Journalism）、批判新聞學（Critical Journalism）和公共新聞學（Public Journalism）（詳見表 2）。

吳飛（2015）認為中國大陸的新聞學研究，雖然仍有傳統黨報理論的痕跡，但已大大超越了早期的理論框架。隨著新聞傳播商業化的發展，其目標受眾，除了宣傳工作者外，還包括媒體事業（企業）和廣大社會大眾。新聞理論逐漸成為公民理解新聞業的知識來源之一，也在一定程度上與業界的實踐共同進步。如今，新聞客觀性、新聞專業主義、新聞倫理道德、新聞真實性已經成為公眾判斷

一則新聞作品的好壞，甚至是評估一家媒體的公信力的重要概念。

表 2：新聞學的四種知識旨趣

新聞學為誰？ 知識類型	專業知識圈內	專業知識圈外
工具性知識	專業新聞學	政策新聞學
反思性知識	批判新聞學	公共新聞學

資料來源：〈重新出發：新聞學研究的反思〉，吳飛，2015，《新聞記者》，394（12）：7。

回顧中國大陸新聞專業教育各時期的發展，在「政治力干預」的強大變數影響下，從原先前蘇聯報業理論報業制度設計，逐漸走向改革開放後的發展媒介理論，（王毓莉，2010），再從回歸黨性到國際化發展，也出現了當下中國大陸出現對「專業新聞學教育」的詆毀，對「政策新聞學教育」的偏執，對「批判新聞學教育」的忌諱，對「公共新聞學教育」的偏好與憧憬，被認為此一現況都會因各執一端而不認識新聞教育真面目（賀明華，2017）。

然而，針對中國大陸的新聞學院的走向，學者只能以相對隱晦的語言道出：學術場本有學術場的法則，求利的動機、成名的想像、「學成文武藝，貨與帝王家」，都無可厚非。不過，想要推進新聞學的研究水準，維護新聞研究在學術場的尊嚴，提升新聞學的學科地位，需要真誠老實和科學的研究，捨此別無他法（吳飛，2015）。看得出來中國知識分子的無奈與悲嘆。

伍、共建新聞學院的緣起與政策

共建新聞學院形成的背景，原非一個規劃成熟的政策制定，當談及共建新聞學院，「復旦大學新聞學院」往往被稱為是第一個進行共建的學院，它成為其他學院日後進行共建推廣模式的樣板。然而，復旦大學新聞學院之所以與上海市委宣傳部合作，主要源自於時任上海市委副書記的校友龔學平，為了改善母校的學習空間，認為新聞學院沒有獨立的院館空間，以上海市委宣傳部名義和復旦大學於 2001 年簽訂協議，促成共建復旦大學新聞學院³（S1、S8、S9、S18）。

復旦大學新聞學院新院區位於上海楊浦區五角場商業中心區，院區佔地 88 畝，在早期該地區為上海應用技術學院的校區，該學院在後期方搬遷至漕河涇主校區。2000 年，校友龔學平開始逐步與上海市委宣傳部交涉。2001 年，雙方談妥共建協議，成功為復旦大學新聞學院爭取到 88 畝地，作為建設新的院區，當時保留舊樓作為新院區的教學大樓，部分舊樓則改造成現今的五星級復宣酒店和

3. 為保護受訪者個人隱私，意見採匿名處理，受訪者之編號，乃以受訪者本名的姓氏筆畫順序排列。

演播大廳。2015 年，復旦大學新聞學院正式由校本部搬遷至新院區（S8、S18）。

龔學平（2002）指出，隨著 2001 年中國加入 WTO，當時的新聞行業存有許多方面的不足之處，包括政治素質、業務素質、技術裝備都並不完善，新聞宣傳事業面臨意識形態鬥爭的衝擊的形勢挑戰，新聞學院面臨物質上的缺乏。因此，他認為復旦大學可運用其多學科優勢，培養新世紀合格的黨的新聞工作者，因而促成上海市委宣傳部於 2001 年與復旦大學簽訂共建新聞學院的政策。

從此，為部校共建開啟了一個新的模式，形成由地方的市委宣傳部與學校共建新聞傳播學院，後來被稱為「復旦模式」。然而，研究發現其實復旦新聞學院和宣傳部門的做法，並非後來部校共建的原型設計，只是因為合作單位符合部校共建的政策想法，而被當成了一個學習典範。

一、部校共建的政策制定

2012 年習近平當選中共中央委員會總書記，2013 年 8 月 19 日重要談話中指出，宣傳思想工作要加強，強調馬克思主義新聞觀，高校要把馬克思主義作為必修課，成為馬克思主義學習、研究、宣傳馬克思的重要基地，以便日後建立強大的新聞隊伍（人民網，2013 年 8 月 21 日）。

2013 年 12 月，中宣部、教育部聯合印發《關於地方黨委宣傳部門與高等學校共建新聞學院的意見》，在上海復旦大學召開，全面加速部校共建工作的推進。高等新聞教育具有鮮明的意識形態屬性，通過共建工作將馬克思主義新聞觀為首要任務，企圖把馬克思主義新聞觀，全面融入新聞人才培養過程的每個環節（侯月娟，2016）。

同時，中宣部與教育部在上海召開的會議，期望借鑒復旦大學共建的經驗，對 10 所高校先行試點與所在省市黨委宣傳部門簽訂共建協議。根據中華人民共和國教育部提供的教育大事記，截至 2014 年 12 月，部校共建新聞學院工作已指導 24 個地方黨委宣傳部門與 28 所高校、推動 3 家中央新聞單位與 5 所高校簽署了共建新聞學院協定（中華人民共和國教育部，2015 年 2 月 26 日）。

2001 年，共建復旦新聞學院原屬告個別特例，隨後共建新聞學院的政策開始全面擴大，才逐漸變成國家層面推行的政策。對於共建政策的全面推廣，多數受訪者認為是中央領導人認為大學教育裡，西方理論實際影響力太大，馬克思主義新聞觀的教育被削弱，進而企圖透過共建來加強意識形態的管控，希望新聞院系培養以國家為導向的輿論系統、培養主流媒體人才（S5、S6、S9、S11）。

關於意識形態控制的相關政策，出現在 2018 年 10 月，教育部、中共中央宣傳部發佈《關於提高高校新聞傳播人才培養能力實施卓越新聞傳播人才教育培養計劃 2.0 的意見》（簡稱《意見》），指出未來五年的新聞傳播人才教育，如何更

深入貫徹習近平新時代中國特色社會主義思想和黨的十九大精神。《意見》中提及改革任務的設定，包括開創馬克思主義新聞觀教育的新局面、打造新聞傳播人才德育新模式、邁向一流新聞傳播專業新目標及推動部校共建新聞學院新發展（中華人民共和國教育部，2018年9月17日）。

整體而言，整個共建新聞學院政策的推行與原先復旦大學新聞學院的促成因素全然不同，兩者為出發點不同的思考邏輯。然而，在習近平總書記上任之後，加強意識形態控制，強調馬克思主義新聞觀教育，共建執行的範圍有逐漸拓寬的趨勢。一些新聞學院對共建新聞學院的政策，給予積極的參與與主動的配合，因為基於利益上的考量，可以獲得項目經費、硬體大樓建設、科研上的合作及教學上與業界的良性合作。不過此一政策，至今尚未達到全面共建，是各地方尚未有足夠的資源，進行更大範圍的推動（S18）。

二、宣傳部門與新聞學院的共建內容分析

共建經費的投入部分，被披露揭示的並不完整，本研究根據次級文獻、受訪者內容、各校官網介紹、新聞報導等資料來源來整理各校共建經費的投入。宣傳部門對共建的新聞學院提供經費支持的方式不一，有的分批次給，依據共建項目的進度來決定下一年度的共建經費。有的以項目制為導向，北京市委宣傳部同時共建中國傳媒大學新聞傳播學部及中國人民大學新聞學院，北京市委宣傳部提出項目，透過競爭的方式讓兩間學院各自提出方案，最終方案較優者獲得該項目（S6）。

研究發現，復旦大學新聞學院作為首個被共建的新聞學院，獲得上海市委宣傳部投入的共建項目經費金額最高，項目資金為三年3千萬人民幣及2017年再獲得1千萬人民幣共建項目後續運營資金（尹明華，2017）。雲南大學新聞學院在相比之下，獲得經費投入最少，約為50萬人民幣。大部分共建學院獲得的共建經費介於150萬至800萬人民幣。以地域性來區分，上海市委宣傳部與廣東省委宣傳部皆投入大筆共建經費，同為一年1千萬人民幣。北京市委宣傳部門則有多所共建新聞學院，共建項目經費介於100萬至500萬人民幣。中西部宣傳部及地方政府的資源少，整體能投入的共建經費相對少（詳見表3）。

新聞學院與宣傳部門或媒體單位共建，能夠投入的資金數額具有一定差異。以北京市多個共建新聞學院為例，北京市委宣傳部相對資金充足，給予中國傳媒大學新聞傳播學部及中國人民大學新聞學院均為500萬人民幣。北京媒體共建單位資金投入相對較少，新華社給予北京大學新聞與傳播學院約500萬人民幣、光明日報社給予北京師範大學新聞傳播學院及中國政法大學光明新聞傳播學院項目經費介於200萬至350萬人民幣。人民日報社為資金投入最少的北京媒體共建單位，投入清華大學新聞與傳播學院100萬人民幣作為共建經費。

表 3：各宣傳部門共建新聞學院經費一覽表

序	年度	宣傳部門機構	共建新聞學院	經費（人民幣）
1	2001 年 12 月	上海市委宣傳部	復旦大學新聞學院	項目資金：三年 3 千萬、後續運營資金：1 千萬
2	2013 年 12 月	廣東省委宣傳部	暨南大學新聞與傳播學院	項目資金：每年 1 千萬
3	2014 年 7 月 8 日	廣西壯族自治區黨委宣傳部	廣西大學新聞傳播學院	項目資金：800 萬
4	2013 年 12 月 20 日	江蘇省委宣傳部	南京大學新聞傳播學院	項目資金：500 萬、人才基金：500 萬、傳媒教育基金：8 千萬
5	2013 年 12 月 20 日	湖北省委宣傳部	武漢大學新聞與傳播學院	項目資金：五年 2 千 500 萬（2014-2018）
6	2014 年 5 月 28 日	新華社	北京大學新聞與傳播學院	項目資金：約 500 萬
7	2017 年 9 月 26 日	北京市委宣傳部	中國傳媒大學新聞傳播學部	項目資金：約 500 萬
8	2013 年 12 月	北京市委宣傳部	中國人民大學新聞學院	項目資金：500 萬
9	2015 年 1 月 20 日	山東省委宣傳部	山東大學新聞傳播學院	項目資金：500 萬
10	2014 年 7 月	甘肅省委宣傳部	蘭州大學新聞與傳播學院	項目資金：3 年 1 千 110 萬（2014-2017）
11	2014 年 11 月 27 日	光明日報社	北京師範大學新聞傳播學院	項目資金：350 萬
12	2013 年 12 月	海南省委宣傳部	海南師範大學新聞傳播與影視學院	項目資金：三年多 1 千萬（截至 2017 年）
13	2013 年 12 月	安徽省委宣傳部	安徽師範大學新聞與傳播學院	項目資金：300 萬
14	2014 年 4 月 29 日	光明日報社	中國政法大學光明新聞傳播學院	項目資金：200 萬至 300 萬
15	2015 年 11 月 13 日	青島市委宣傳部	中國海洋大學文學與新聞傳播學	項目資金：150 萬

			院	
16	2014年9月25日	人民日報社	清華大學新聞與傳播學院	范敬宜新聞教育基金：100萬
17	2014年6月27日	雲南省委宣傳部	雲南大學新聞學院	項目資金：約50萬

（資料來源：本研究自行整理自受訪者訪談內容、禰秀婷，2016年12月18日；中國新聞史學會新聞傳播教育史研究委員會，2017；杜駿飛，2017；武漢大學，2015年6月30日；山東大學新聞傳播學院，2015年1月21日；蘭州大學新聞與傳播學院，2018年9月；中華人民共和國教育部，2015年1月29日；鄭海鷗，2014年9月26日等次級資料。）

基於宣傳部門本身的資源多寡及共建新聞學院的談判能力，各校的共建力度也相對地具有差異性。共建實質性的內容可分為兩種：挹注經費合作、和名義上合作。可不是一套制度走到底，有的宣傳部門明確具有挹注經費上的合作，學院得以發展學科建設；有的學院僅有共建之名義，實質上獲得的經費較少；有的基於教育部經費不足，新聞學院設備需要改善，反而學院期望與宣傳部門或媒體單位共建。

至於上述經費投入的方向，主要包含教學、行政及研究三個方向。首先，教學方面，由於宣傳部門的支持，大部分新聞院系與當地媒體建立了良好合作，更多的媒體業界人士進入校園，為學生講課、講座（S1、S5、S11、S13）。富有部校共建特色的《國情教育》課程亦開辦在各個高校當中。《國情教育》系列課程旨在透過強化學生的國情觀念，從而加深對馬克思主義新聞觀的認識，並且強化馬克思主義新聞觀的統領地位。復旦大學新聞學院經由上海市委宣傳部協調，暨南大學新聞與傳播學院在廣東省委宣傳部的協調之下，皆安排相關負責人來到課堂教導學生有關國情的知識，讓學生對國家的現狀有較為全面的認識（王江濤，2016、S8、S18）。

南京大學新聞傳播學院在江蘇省委宣傳部的支持下，創設四門共建課程：《名記者進課堂》、《名欄目進課堂》、《江蘇廣電講壇》、《新華報業講壇》（《共建》，無日期、S3）。北京大學新聞與傳播學院培育四門精品課程，包含「採、寫、編、評」等主幹基礎課程，由新華社選派實踐經驗豐富的新聞從業人員來學院授課（陸紹陽，2014）。

中國政法光明新聞傳播學院與光明日報社有新聞業務課及理論類課程的合作，光明日報社委派20餘位優秀媒體從業人員，陸續開設《現代媒介概論》、《新聞文本寫作》、《新聞編輯學》、《新聞倫理》、《媒體融合》等10多門課程中的20多個專題講座（侯月娟，2016）。廣西新聞傳播學院打造了「開放式讀書活動」等14門課程，聘請16名媒體骨幹、部門領導和著名專家到學院授課（中國新聞史學會新聞傳播教育史研究委員會，2017）。

其中較為特殊的是，北京師範大學新聞傳播學院共建經費運用在學科建設，專項包含出版基金及編寫費用，提供部分經費補貼，以便鼓勵教師積極投稿及發表文章（S11）。

其次在行政方面，共建經費運用於硬體大樓建設。除了復旦大學新聞學院，南京大學新聞傳播學院由江蘇廣播電視總台出資，在仙林校區建設 1 萬平方米的科研、教學樓，命名為紫金樓（杜駿飛，2017、S6）。該樓館內部設有辦公、教室、會議室、圖書館、紫金報告廳、學生中心、健身房等各種功能用房、教學、交流、科研，空間豐富，大大改善新聞傳播學院教學與科研條件，提供有力的硬體設施支持（劉雲桀、沈穎、秦玉婷，2018 年 12 月 22 日）。廣西大學新聞傳播學院投資 2200 萬人民幣，建設傳媒實驗教學示範中心，內設有全媒體交互中心、攝影攝像實驗教學中心、報刊全媒體實驗室、廣播電視編輯實驗室等 13 個實驗室（中國新聞史學會新聞傳播教育史研究委員會，2017）。

最後在研究方面，許多學院設有不同項目的研究基地與進行科研上的合作。復旦大學新聞學院擁有三個共建項目中心，包括上海市新媒體實驗中心、馬新觀方面的建設、和國際傳播項目（尹明華，2017）。北京大學新聞與傳播學院建設「國際傳播研究智庫」，以國家戰略和社會發展的需求作為出發點，有助於國際傳播課題的研究（陸紹陽，2014）。中國人民大學新聞學院共建項目指定設立「馬新觀中心」，其中包含培訓馬新觀的記者（S11）。中國政法光明新聞傳播學院建設「明政智庫」，結合共建雙方的學術優勢與人才資源，為國家決策提供高水平智力服務（侯月娟，2016）。其中中國政法大學與光明日報社聯合主辦「明政智庫」的法政論壇，邀請專家學者根據指定主題進行多角度的探討及分析（S2）。復旦大學聯合清華大學新聞與傳播學院，成立「中國特色社會主義新聞學聯合教學研究基地」（尹明華，2017）。清華大學新聞與傳播學院成立「媒體融合發展研究中心」（鄭海鷗，2014 年 9 月 26 日、S4）。

北京大學新聞與傳播學院設有共建研究基地，提供學生良好的實習工作平臺（S21）。中國政法光明新聞傳播學院為學生更完整的教學實習，擬定將光明日報報業集團建設為國家級新聞傳播學類大學生校外共建實踐基地（侯月娟，2016）。清華大學新聞與傳播學院成立教育實習基地（鄭海鷗，2014 年 9 月 26 日、S4）。

至於做為學院方對於宣傳部門的反饋，新聞學院提供培訓班、提供專業諮商等。由校內的教師給媒體從業人員做思想、價值、觀念、政策等方面的培訓（S8）。南大新聞傳播學院開設骨幹培訓班，其中「網際網路危機管理與應對」幹部培訓班學員模擬新聞發佈會（〈共建〉，無日期、S4）。北京大學新聞與傳播學院、中國傳媒大學新聞傳播學部、中國海洋大學文學與新聞傳播學院、復旦大學新聞學院等，均開設相關業務培訓或高級研修班（陸紹陽，2014；S1、S13）。在許多共建高校當中，中國傳媒大學新聞傳播學部呈現較為不同的經費投入類型。其共建主要以項目制，運用經費完成項目，共建的經費細化到許多委託項目當中

(S13)。

綜合歸納，共建單位對學院所投入的經費數額，可觀察出共建單位對於該學院的執行力度。本研究將新聞學院共建，以經費投入多寡來區分成四種模式，即「復旦大學模式」、「中國政法模式」、「廣東暨南模式」、「中西部學校模式」。

「復旦大學模式」可說是共建學院裡的代表性模式。透過復旦大學新聞學院校友龔學平個人的特殊關係，促成上海市委宣傳部與復旦新聞學院的共建。

「中國政法模式」指的是共建學院獲得經費屬中等，數額不多，且經費中有些指定項目任務，例如馬新觀教育、國情教育、智庫服務等任務需要完成，其中包括中國傳媒大學新聞傳播學部、中國人民大學新聞學院、北京大學新聞與傳播學院、北京師範大學新聞傳播學院、中國政法大學光明新聞傳播學院、清華大學新聞與傳播學院等。

「廣東暨南模式」共建單位給予共建學院大筆金額的共建經費，且使用彈性比較高。此模式代表有暨南大學新聞與傳播學院、南京大學新聞學院。暨大獲得廣東省委宣傳部高額的共建經費投入，經費數額為 1 千萬人民幣，開設《國情教育專題講座》，強化學生國情觀念，同時加深對馬克思主義新聞觀的認識，促進業界融合及設立實習基地（王江濤，2016）。廣東省委宣傳部的共建，學院可以按照自己學術規劃執行，進而院系自由度高，學院發展速度非常快，整體效益相對好（S11、S14）。南京大學新聞傳播學院，經費用於加強學科建設，設立不封頂的人才基金（杜駿飛，2017、S6）。

「中西部學校模式」指的是獲得的共建經費相較於最少。從整體資料觀察，中西部學校的教學資源或是媒體發展水平，都與其他多數地區存在較大的差距。根據中華人民共和國教育部（2018 年 3 月 1 日）資料顯示，省部共建支持了中西部 14 所高校，按照「一省一校」原則，重點支持河北大學、山西大學、內蒙古大學、南昌大學、鄭州大學、廣西大學、海南大學、貴州大學、雲南大學、西藏大學、青海大學、寧夏大學、新疆大學、石河子大學等 14 所高校建設。中西部共建的學院與其他地區相比，共建的學院數量最少，主要因為地方政府缺乏財政能力，能投入的經費少（S7、S11）。不過有的省委宣傳部雖然投入的經費數額不多，但拿出來的經費比例屬於高的，這對於偏遠學院而言，已經是一筆充裕的經費用以達成學院的目標（S14）。整體而言，偏遠學院基於部校共建能獲得資源挹注，同時學院可以更積極提升地方傳播能力或發展地方民族文化傳播，在地理性與學校財務面的考量上，共建意願整體會較高。

陸、共建政策對新聞學院主導權力的影響分析

共建政策對新聞學院的影響中，首當其衝的便是學院的領導階層院長的任命。由於缺乏完整的統計資料，本研究根據受訪者內容、各校官網介紹、新聞報

導等資料來源彙整（表4）。

表4：各共建新聞學院的領導人一覽表

序	共建學院	宣傳部門	官派院長	單位/職銜	調/兼職	就任時間	學術院長
1	復旦大學新聞學院	上海市委宣傳部	院長：米博華	原人民日報社副總編輯	調職	2017年9月12日	執行院長：張濤甫
2	南京大學新聞傳播學院	江蘇省委宣傳部	院長：卜宇	江蘇省廣播電視總台台長	兼職	2017年9月4日	執行院長：杜駿飛
3	海南師範大學新聞傳播與影視學院	海南省委宣傳部	名譽院長：常輔棠	原海南省委宣傳部常務副部長	退休	2016年5月31日	院長：卿志軍、副院長：胡凱
4	山東大學新聞傳播學院	山東省委宣傳部	院長：呂芃	山東省廣播電視台黨委書記、台長	兼職	2016年9月14日	常務副院長：劉明洋
5	中國政法大學光明新聞傳播學院	光明日報社	院長：沈衛星	光明日報社副總編輯	兼職	2017年12月8日	副院長：姚澤金、劉徐州
6	蘭州大學新聞與傳播學院	甘肅省委宣傳部	院長：林治波	原人民日報甘肅分社社長	調職	2014年7月9日	常務副院長：張碩勛
7	遼寧大學新聞與傳播學院	遼寧省委宣傳部	副院長：程麗紅	遼寧省計協常務理事	兼職	2015年5月	黨委副書記兼副院長：焦志偉
8	廈門大學新聞傳播學院	福建省委宣傳部	院長：余清楚	人民網總編輯	兼職	2018年4月12日	常務副院長：黃合水、副院長：閻立

							峰，林升棟
9	清華大學新聞與傳播學院	人民日報社	院長：柳斌傑	全國人大教科文衛委員會主任委員	兼職	2013年3月	常務副院長：陳昌鳳
10	北京師範大學新聞傳播學院	光明日報社	院長：李春林	光明日報副總編輯	兼職	2018年6月21日	執行院長：喻國明
11	暨南大學新聞與傳播學院	廣東省委宣傳部	無				院長：范以錦、執行院長：支庭榮
12	中國海洋大學新聞與傳播學院	青島市委宣傳部	無				院長：修斌
13	中國傳媒大學新聞傳播學部	人民日報社	無				新聞傳播學部學部長：高曉虹
14	中國人民大學新聞學院	人民日報社	無				院長：趙啟正、執行院長：胡白金
15	北京大學新聞與傳播學院	新華社	無				院長：陸紹陽
16	雲南大學新聞學院	雲南省委宣傳部	空缺				常務副部長：單曉紅

(資料來源：本研究自行整理自受訪者訪談及次級資料)

研究發現，各校共建學院領導委任方式不一，多數共建學院院長皆由宣傳部門直接委派，多數人皆為在業界有正職，同時兼任院長一職，有的以調職方式專任院長，有的是由業界退休後來接任院長。當共建學院接受共建單位派任的院長，受到外部因素影響之下，人事上就產生看不見的權力流動。研究歸納，共建新聞學院的領導以主導發展方式區分，可分成三種：「宣傳單位主導模式」、「學院主導模式」、「雙頭領導模式」。

「宣傳單位主導模式」指的是宣傳部門派任的院長為主要實權執行者。甘肅省委宣傳部共建蘭州大學新聞學院為最典型案例，人民日報甘肅分社社長林治波被任命為蘭州大學新聞與傳播學院院長，引發爭議，《中國青年報》評論部主任曹林發表評論，直言林治波沒有資格擔任新聞學院院長一職（易東明，2014年8月6日）。多數人皆認為，林治波個人的風格念，具有強烈的主觀意識，他在不了解學院內部運行機制之下，仍然強勢介入學院事務，對學院造成負面的影響（S1、S4、S9、S10）。然而，除了林治波個人因素外，蘭州大學新聞與傳播學院的「學術生態」則是另一因素。受訪者指出，當學院的學術生態處於弱勢，則不足以抗拒外部的勢力，使得林治波變得相對容易在學院裡擁有主導的權力（S6）。有一說法，部分官員善於使用權力，部分官員實際做事，但是林治波未能將權力運用恰當，只是享受支配的慾望（S2）。亦有人認為，或許林治波非常享受擔任院長的權力，然而，他為該學院帶來硬體與軟體建設的資源，亦為事實（S11）。

「學院主導模式」為即使與宣傳部門或所屬媒體共建，學院原先的學術院長為主要實權執行者。而中國大陸各校學術院長職銜有所不同，大致有：執行院長、副院長、常務副院長及常務副部長。此一模式中，以南京大學新聞傳播學院的學院主導效果，最為顯著。簽訂共建合約之初學院已表明立場，學院自主運作，共建院長卜宇屬名譽院長，他不具有人事任命權的權力。另一方面，由於南大的黨委書記與宣傳部部長等級並列，所以南大具有較強的制衡能力。南大由執行院長杜駿飛負責學院事務，院務委員會一季開一次，執行院長杜駿飛向院長卜宇匯報人才引進、部校共建項目的進度狀況，研究花費等事宜（S6）。受訪者表示，依南大新聞傳播學院目前的發展，執行院長杜駿飛將共建單位提供的資源發揮良好，引進許多優秀學者，有助於學院穩定的發展（S1）。而中國人民大學新聞學院院長趙啟正與執行院長胡百精之間的關係也類似南大，由於院長趙啟正定居上海，所以有關學院事務參與度較低，胡百精是具體事務的執行者（S6、S11、S18）。清華大學新聞與傳播學院院長柳斌傑具體不管事，亦屬於名譽院長，一切學院事務都交由常務副院長陳昌鳳執行（S4、S12）。海南師範大學新聞傳播與影視學院，名譽院長常輔棠，原海南省委宣傳部常務副部長，其共建院長一職屬於掛名制，對學院事務參與度極低（S11）。福建省委宣傳部共建山東大學新聞傳播學院，院長呂芃介入學院事務淺，學院具體事務由常務副院長劉明洋負責執行（S1）。

「雙頭領導模式」即派任的共建院長與學術院長之間，主要為合作形式。復旦大學新聞學院派任的院長米博華與執行院長張濤甫之間，有著較愉快的關係，據說雙方達成共識，以新聞學院發展為最大的前提。米博華仍會具體處理院務，但對於自身不熟悉的學術事務，他亦願意交由張濤甫去管理（S11）。學院例會出席者包含院長米博華、副院長、黨委書記及執行院長張濤甫，執行院長張濤甫需在會議上匯報落實的具體事務（S12）。中國政法大學光明新聞傳播學院院長沈衛星與副院長姚澤金，處於彼此尊重的合作狀態。姚澤金主要負責學院事務，如教授評職稱、經費的花銷、人事的經費，他皆會向院長沈衛星匯報。沈衛星本身態度溫和，他懂得適時提供意見，不強烈干預學院事務（S2、S10）。

整體而言，多數受訪者認同「人」的因素比「制度設計」的因素更大一些（S1、S4、S5、S9、S10、S12）。換言之，宣傳部門派任的共建院長涉足學術的主觀意願，以及學術院長的主導和談判能力差異性，都會產生不同的共建合作關係的權力分配。

柒、結語與討論

研究發現中國大陸新聞專業教育改革，分為如下階段：一、新聞專業教育的起源和初步發展時期（1912-1949）；二、新聞專業教育的調整和衰落時期（1949-1966）；三、新聞專業教育的災難時期（1966-1976）；四、新聞專業教育的恢復時期（1978-1989）；五、新聞專業教育的轉型發展和國際化時期（1990-2012年）；六、新時期新聞專業教育的共建時期（2012年迄今）。

回顧中國大陸新聞專業教育各時期的發展，呈現新聞專業與政治力的波段拉鋸，「專業新聞學教育」曾被重視，現在更重視「政策新聞學教育」，新時期全力展開的共建新聞學院政策，更使得「批判性」和「公共性」的新聞學教育目標，顯得遙不可及。

其次，以經費投入多寡來區分，共建新聞學院模式有四種，即「復旦大學模式」、「中國政法模式」、「廣東暨南模式」、「中西部學校模式」。

至於共建政策對新聞學院的影響中，學院領導階層院長的任命，可以主導發展方式區分成三種：「宣傳單位主導模式」、「學院主導模式」、「雙頭領導模式」。共建制度的實行，「人」的影響因素比「制度設計」的因素更大一些。

當前中共中央將高校作為意識形態重點的控制區域，然而，在各新聞學院希望獲得更多資源挹注的同時，學院自身需要犧牲的是學院行政的自主性。共建新聞學院政策，目前出現了許多「馴服性」的檯面上論述，哈爾濱職業技術學院教授認為，新時代國情發展具有新的階段特徵，為了更好地完成黨的十九大提出的事業和工程，高校思想政治理論課教師應用學生歡迎的方式貫徹黨的大政方針。在日常生活當中，注重大學生意識形態安全意識的培養和養成，舉辦紅色主

題校園文體藝術活動（韓剛、李新海、周振剛，2019）。另個自動繳械的冠名特例是：原名「中國政法大學新聞傳播學院」，共建之後，院名掛上了共建單位的名稱，改名為「中國政法大學光明新聞傳播學院」，一度因「正大光明」的諧音被嘲諷，部分師生也感到無奈。

但亦有學者認為，共建新聞學院是對於新聞傳播領域「價值觀的悖離」，非常不可取。據說在教師層級，也出現上有政策、下有對策的作為。其次，在這些共建學院內的學生，一方面接受意識形態教育，但一方面更熱衷於翻牆運動。換言之，國家企圖掌控意識形態國家機器的高校，以不同的共建新聞學院方式，企圖以顯性或是隱性的方式，宰制新聞學院的教授與學子，然而他們未必完全服從，也會出現不同形式的抗爭方式，值得後續深入研究分析。

參考書目

- Althusser, L. (1971). *Ideology and Ideological State Apparatuses. Lenin and Philosophy and Other Essays*. London: New Left Books.
- Apple, M.W. (1990). *Ideology and Curriculum*. New York: Routledge.
- Burawoy, M. (2007). Public Sociology. *Society*. 27(1), 192-200.
- Gramsci, A. (1971). *Selection from the prison notebooks*. New York, US: International Publishers.
- Xu, Jian. (2018). The return of ideology to China's Journalism education: The 'joint model' campaign between propaganda department and Journalism school. *Asia Pacific Media Educator*. 28(2), 1-10.
- 〈共建〉(無日期)。《南京大學》。南京：南京大學新聞傳播學院。
- 人民網(2013年8月21日)。〈習近平：胸懷大局把握大勢著眼大勢，努力把宣傳思想工作做得更好〉，《人民網》。上網日期：2019年5月26日，取自 <http://cpc.people.com.cn/n/2013/0821/c64094-22636876.html>
- 于治中(1998)。〈阿爾杜賽與意識形態的物質性〉，《台灣社會研究季刊》，31：97-113。
- 山東大學新聞傳播學院(2015年1月21日)〈省委宣傳部與山東共建我院正式啟動〉，《山東大學新聞傳播學院》。上網日期：2019年8月5日，取自 <http://www.jc.sdu.edu.cn/info/1033/1021.htm>
- 中國新聞史學會新聞傳播教育史研究委員會編(2017)。《中國新聞傳播教育年鑒2017》。武漢：武漢大學出版社。
- 中華人民共和國教育部(2015年1月29日)。〈安徽師範大學著力創新新聞人才培養機制〉，《中華人民共和國教育部》。上網日期：2019年8月6日，取自 http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/s6192/s222/moe_1743/201501/t20150129_1

85458.html

中華人民共和國教育部（2015年2月26日）。〈2014年教育大事記〉，《中華人民共和國教育部》。上網日期：2019年4月24日，取自

http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/gzdt_gzdt/s5987/201502/t20150226_185926.html

中華人民共和國教育部（2018年9月17日）。〈教育部、中共中央宣傳部發佈關於提高高校新聞傳播人才培養能力實施卓越新聞傳播人才教育培養計劃2.0的意見〉，《中華人民共和國教育部》。上網日期：2019年5月6日，取自

http://www.moe.gov.cn/srcsite/A08/s7056/201810/t20181017_351893.html?from=groupmessage&isappinstalled=0

尹明華（2017）。〈「部校共建」的實踐探索——以復旦大學新聞學院為例〉，《西部學刊》，4: 14-17。

王江濤（2016）。〈部校共建：理論實踐融合視野下的新聞教育模式創新——以暨南大學新聞與傳播學院為案例〉，《西部學刊》，2: 71-72。

王毓莉（2010）。《具有中國特色的新聞自由：一個新聞輿論監督的考察》。台北：揚智文化事業股份有限公司。

王毓莉（2018）。《兩岸新聞場域分析：新聞勞動、績效管理、新聞專業表現》。台北：揚智文化事業股份有限公司。

吳飛（2015）。〈重新出發：新聞學研究的反思〉，《新聞記者》，394（12）：6-15。

吳耀明（2004）。〈從再製理論看學校教育的角色〉，《屏東師院學報》，21：217-242。

李良榮（1995）。〈十五年來新聞改革的回顧與展望〉，《新聞學》，2：56-61。

李建新（2019）。〈中國新聞教育的百年流變與重要問題解讀〉，《出版發行研究》，4：94-99。

杜駿飛（2017）。〈以「政產學研合作」深化部校共建——南京大學新聞傳播學院的基本經驗〉，《新聞與寫作》，10: 26-30。

- 易東明（2014年8月6日）。〈中國加強新聞管控從大學校園抓起〉，《紐約時報中文網》。上網日期：2019年7月6日，取自
<https://cn.nytimes.com/china/20140806/cc06jschool/zh-hant/>
- 武漢大學（2015年6月30日）。〈省校共建新聞學院 打造傳媒新興智庫〉，《武漢大學新聞網》。上網日期：2019年8月6日，取自
<https://news.whu.edu.cn/info/1002/43811.htm>
- 侯月娟（2016）。〈部校共建中的高端智庫建設與人才培養創新〉，《西部學刊》，3：71-72。
- 孫竟陽（2014）。《阿爾都塞意識形態國家機器理論及其當代價值》。大連理工大學碩士學士論文。
- 孫琳琳、霍泓（2004）。〈中國新聞教育改革發展趨勢研究〉，《理論界》，6：223-224。
- 張錦華（2010）。《傳播批判理論：從解構到主體》。臺北：黎明文化。
- 莊明貞（2001）。〈當前台灣課程重建的可能性：一個批判教育學的觀點〉，《國立台北師範學院學報》，14：141-162。
- 郭官義、李黎譯（1999）。《認識與興趣》。上海：學林出版社。（原書 Habermas, J. [1972]. *Erkenntnis und Interesse*. Suhrkamp Verlag, Heinemann: Educational Books.）
- 陸紹陽（2014）。〈抓住共建契機 努力建設一流新聞與傳播學院——北京大學與新華社「共建」的探索與實踐〉，《中國記者》，9：25-26。
- 賀明華（2017）。〈試論四種新聞教育範式及轉換〉，《國際新聞界》，3：19-41。
- 馮建三（1980）。〈意識形態與大眾媒介：關於決定論的問題〉，《新聞學研究》，42：149-170。
- 新華社（2016年12月8日）。〈習近平：把思想政治工作貫穿教育教學全過程〉，《新華社》。上網日期：2019年7月7日，取自
<https://view.inews.qq.com/a/NEW2016120803397603?from=groupmessage&i>

sappinstalled=0

鳳凰新聞(2016年12月10日)。
〈切實加強黨對教育系統意識形態工作的領導〉，

《鳳凰新聞》。上網日期：2019年7月7日，取自

http://share.iclient.ifeng.com/sharenews.f?forward=1&aid=cmpp_0300100503

[96175&from=timeline&isappinstalled=0](http://share.iclient.ifeng.com/sharenews.f?forward=1&aid=cmpp_030010050396175&from=timeline&isappinstalled=0)

劉雲桀、沈穎、秦玉婷(2018年12月22日)。
〈部校共建南京大學新聞傳播學院

紫金樓正式啟用〉，《南京大學新聞傳播學院》。上網日期：2019年8月

6日，取自 https://jc.nju.edu.cn/_t586/ac/52/c8612a306258/page.htm

鄭海鷗(2014年9月26日)。
〈人民日報社與清華共建新聞與傳播學院〉，《人民

網》。上網日期：2019年5月23日，取自

http://paper.people.com.cn/rmrbhwb/html/2014-09/26/content_1482577.htm

禰秀婷(2016年12月18日)。
〈暨南大學新聞教育迎來70歲華誕〉，《每日頭條》。

上網日期：2019年8月5日，取自

<https://kknews.cc/zh-tw/education/re384m4.html>

韓剛、李新海、周振剛(2019)。
〈大學生意識形態教育工作的挑戰與對策研究〉，

《哈爾濱職業技術學院學報》，2：76-78。

譚光鼎(1998)。
〈社會與文化再製理論之評析〉，《教育研究集刊》，1(40)：23-50。

蘭州大學新聞與傳播學院(2018年9月)。
〈2017年度本科教學質量報告〉。《蘭

州大學新聞學院》。上網日期：2019年9月18日，取自

<http://jwc.lzu.edu.cn/upload/news/N20180925150725.pdf>

龔學平(2002)。
〈在上海市委宣傳部與復旦大學共建新聞學院簽約儀式上的講

話〉，《新聞大學》，1：1-4。

弓絃線上，以小提琴家陳銳 (Ray Chen) 與「雙琴俠」(TwoSet Violin) 所經營的 網路媒體為例

String online, network media operated by
violinists Ray Chen and "TwoSet Violin" as two examples

劉馬利

劉馬利，中國文化大學音樂系兼任助理教授

Email : mali.liu@ic975.com

摘要

社群平台的興起，揭開了網路名人時代的序幕，「自媒體」如雨後春筍班的蓬勃，古典音樂家也開始投入網路經營。在國內外，已經出現為數眾多與網路名人相關的學術研究文獻，但甚少有以古典音樂網路名人的相關研究，如何透過「自我揭露」(Self-disclosure) 的方式與粉絲分享，強化「人際吸引力」(Interpersonal attraction)「擬社會人際互動」(Parasocial interaction)。然而，整個自我揭露的過程，彷彿就是一部「神童養成記」。

本研究以兩個小提琴家所經營的 YouTube 網頁為分析文本，分別是小提琴家陳銳 (Ray Chen)，以及楊博堯 (Brett Yang) 和陳韋丞 (Eddy Chen) 所組成的「雙琴俠」(TwoSet Violin)，兩者皆為古典音樂的想像在當代網路媒介中「解構」與「再建構」的絕佳例子，他們皆為臺裔澳洲籍小提琴家，具有專業形象，更以本身的知名度、精湛琴藝、專業知識為基礎，在網路頻道中以輕鬆活潑的方式分享自己的日常生活及演出的幕後花絮，寓教於樂，在網路平台中擁有人氣。也因為陳銳與「雙琴俠」之間的同質性及特殊性，也經常合作錄製節目，共同為推廣小提琴藝術而奮鬥。由此說明了興趣導向的社群，使得縱向與橫向皆相得益彰，同時具有人際關係功能性，凝聚了亞裔人士的向心力。

此外，「自變項」與「依變項」的因果關係更是圍繞著愛好古典音樂的族群，藉由各種變項的交互關係，探究出數據、點閱率與媒體製作的定位、內容、品質、訴求，在不斷的嚐試與調整後累積為數可觀的受眾群，打破了線上與線下的疆界，彼此成為熟若至交、相輔相成的共同體。

本研究統整了網路與閱聽習慣的趨勢，爬梳出網路世界對於音樂家本人與受眾者的線上互動，對於實體音樂會的正面影響。期許能為網路名人、直播現象的討論，線上與線上的古典音樂推廣，打開更多對話的空間。

關鍵字：小提琴、陳銳、雙琴俠、網路名人、古典音樂

壹、前言

科技改變了「以樂會友」的方式，數位科技、手機軟體、網際網路成為新時代的媒體寵兒，再加上網速與智能設備迅速提升，降低了硬體操作技術與製作成本的門檻，因此傳播的速度更為暢通無阻，資訊的流通量自然也不斷激增。兩千年前的「大道之行也，天下為公」理想，終於在 21 世紀用科技實踐的更徹底。

科技的進步，硬體操作與製作成本門檻也跟著降低，帶動了社群平台的興起，揭開了網路名人時代的序幕，「自媒體」如雨後春筍班的蓬勃，成功改變了眾人聆聽音樂的習慣與情感交流的形式，這股熱潮自然也延燒到古典音樂界，古典音樂家挾著專業形象所建立的高人氣，開始投入網路經營，借用科技的推波助瀾，吸引更多人關注，很快就成為意見領袖。在國內外，已經出現為數眾多網路名人相關的學術研究文獻，用數據探討點閱率與觸及人數，自我揭露與擬社會互動也早已成為心理學及人際溝通領域的研究重點，但甚少有以古典音樂網路名人的相關研究。古典音樂家經營自媒體雖已行之有年，成效也不錯。音樂家與樂迷之間的隔空互動，在疫情期間意挑起了大樑，使得古典音樂在網路世界活絡起來，除了是超然於實體框架外的應變利器，更為音樂家的演出舞台另闢溪徑，成為另一股新的潮流。

本研究以兩個小提琴為主題的 YouTube 與社群網站為例，分別是比利時伊莉莎白女王音樂大賽 (Queen Elisabeth Competition) 冠軍小提琴家陳銳 (Ray Chen)，以及楊博堯 (Brett Yang) 和陳韋丞 (Eddy Chen) 所組成的「雙琴俠」(TwoSet Violin)，他們皆為臺裔澳洲籍小提琴家，定位鮮明，皆具有專業形象，更以本身的知名度、精湛琴藝、專業知識為基礎，在網路頻道中以輕鬆活潑的方式分享自己的日常生活及演出的幕後花絮，寓教於樂，在網路平台中擁有高人氣。也因為陳銳與「雙琴俠」之間的同質性及特殊性，兩個頻道也曾合作，互為粉絲，共同參與錄製節目的工作，少了同行相忌的競爭，共同為推廣小提琴藝術而奮鬥，也是對於有志於經營古典音樂頻道的音樂家版主，兩個很好的鼓勵。

但就他們在網頁中所分享具知識性的音樂知識與紮實的演奏技法，用「網紅」可能無法全然的形容他們，用具有小提琴演出專長的「網路名人」，在定位上較為「正典」，也形塑出內容的專業度，用獨特的藝術構思來吸引特定族群，也就是分眾文化的實踐概念。

本研究以陳銳與「雙琴俠」網路影音作品為分析文本，兩者皆為古典音樂的想像在當代網路媒介中「解構」與「再建構」的絕佳例子，試圖扣問在社群媒體眾聲喧嘩之際，音樂家成為網路名人意涵為何？他們除了保有了西方古典音樂「正典」(canon) 地位，又該如何用戲謔的方式顛覆「正典」¹，如何在兩者取

1. 源自希臘語 κανών, kanōn，意為「規則；量尺」，這裡引申為高規格的地位或境界。

得平衡？正宗古典音樂加上綜藝節目的色彩，是否讓「正典」逐漸被稀釋？是親民？還是尋找更多古典音樂與眾多溝通的方式？

在急速滑動疾轉的生活巨輪中，古典音樂家要該怎樣保有穩定的江山？如何透過「自我揭露」(Self-disclosure) 的方式與粉絲分享，如拍攝實境秀與影像部落格來吸引粉絲的關注，提升親和力、親密感，自然促進更深一層的認同感，強化「人際吸引力」(Interpersonal attraction) 「擬社會人際互動」(Parasocial interaction)，整個自我揭露的過程，彷彿就是音樂家以自身經驗來講述一部「神童養成記」。

更進一步探討音樂家所建構的網路世界在時空的面向裡，又是如何因應空間離散的必然性？音樂家在經營網路頻道時的自變項 (Independent variables)，以及播出後的回饋與成效的依變項 (Dependent variables)，兩者之間的交互作用也產生了調節變項(moderator variable)、中介變項(intervening variable)，也就是藉由這幾種變項來探究線上與線下的互存關係，要怎樣在便利性與古典價值中取得平衡點？數據、點閱率與媒體製作的品質與音樂家的品味，是否可成為相輔相成的共同體？再統整出網路與閱聽習慣的趨勢，爬梳出網路世界對於音樂家本人與受眾者的線上互動，是否對於實體音樂會有正面的影響，本研究期許能為網路名人、直播現象的討論，線上與線上的古典音樂推廣，打開更多對話的空間。

貳、研究方法

本研究兼用巨量文本分析、內容分析、文獻探討的方式，聚焦於內容與社群媒體、網路名人、古典音樂的研究。因為陳銳與「雙琴俠」的影片為數眾多，且目前尚未有學術論文針對古典音樂家經營社群網路進行探討，所以必須以影片做為主要研究文本，這些巨量文本具有即時性與互動性，有助於探究古典音樂家在線上自我揭露與人際吸引力、擬社會人際互動，成為重要的影音參考資料。

此外，筆者在著手蒐集資料的同時，發覺大多數的學術論文偏向社群媒體的經營管理、行銷策略、網路名人經濟與商業創新、閱聽人研究所引發後續效應、社會現象等等相關領域研究，在這些資料中幾乎很少看到與古典音樂相關的論述。因此，不論是國內外的學術文獻，探討古典音樂家所經營的社群網站在數量上相當有限，而且現有的資料很多是像報導式的敘述音樂家成為網路名人的過程、理念、方法，理性分析基礎較為薄弱，在研究上的參考價值有限。

同樣的，關於自我揭露、人際吸引力、擬社會人際互動相關的學術論文雖然為數較眾，但多半是屬於傳播學、教育學、行銷學、心理學、企業管理等等的學門範疇，因此古典音樂相關研究仍相當有努力的空間，因此筆者以現有的自我揭露相關研究為參考資料，來瞭解網路名人在網路的自我揭露資訊，對人際吸引力及擬社會互動所產生的影響力，再加上自身在古典音樂背景，進行系統性的整合

研究，來論述古典音樂的網路名人與閱聽者之間的互動關係，進而探討這些特定的族群在網路世界進行交流，除了推廣古典音樂之外，也培養了出熟若至交的情感。

關於自我揭露相關研究，先以徐芳儀在 2019 年所寫的〈臉書名人粉絲專頁的自我揭露對資訊影響力之影響：以人際吸引力及擬社會互動為中介變數〉為參考資料，再從論文的參考書目去尋找更多的相關論文，譬如 McCroskey and McCain (1974) 創立出 30 個題項的「人際吸引力量表」(Interpersonal attraction scale)就提供了人際吸引力、擬社會人際互動，量化了多面向的維度。同時，也研讀 Wills 在《心理學公報》所發表的論文〈日趨沒落的社會心理學的比較原則〉(Downward comparison principles in social psychology) 來強化在「經歷報酬強化」與「態度相似性」的現象論述。

以上資料雖具有參考價值，正如前所述，畢竟古典音樂家投入網路經營是方興未艾的現象，因此目前在學術界並沒有特別針對古典音樂社群網站而進行探討，除了以陳銳與「雙琴俠」的網路影音作品為主要文本，其他資料只能從一些報導尋找古典音樂家投入網路經營的動機及成效，瞭解到過往與現今古典音樂的欣賞方式與訴求的變遷，對於推廣古典音樂的正面影響。本研究單就陳銳與「雙琴俠」而言，他們皆身處於澳洲，這個白人中心主義中的華裔族群，又是如何在線上與實體社群成功開啟知名度，又激起了哪些效應呢？

根據張春興 (1995) 的解釋，所謂「自變項」，或稱獨立變項 (Independent variable)，是指在實驗控制情境下，實驗者有系統地處理的變項；另一個是「依變項」是指由自變項的變化所導致的變化事項。因此可經由從變項的研究，可找到網路名人在媒體的操作上與受眾者的閱聽成效之間的交互關係，也可說明自變項是「因」、依變項是「果」的一種因果關係。(張春興，頁 184、325、690)

因此，本研究除了影片、文獻為分析文本，交叉對照，探討影片的知識性與藝術性，也佐以針對陳銳的網站進行與本人進行深度訪談。

參、古典音樂的虛擬社群

數位時代，虛擬社群的方興未艾，在網路的世界裡百家爭鳴、眾聲喧嘩，令人眼花撩亂，古典音樂家投身於網路經營之前，必須要確立自己的定位，方能吸引特定的族群，建立人脈，再確定經營模式與呈現的內容。

新媒體時代的到來，新冠疫情更催化了網路世界的活絡，社群媒體提供了用戶創建的內容及分享資訊的平台。根據 Lister 的研究，新媒體最重要的六大特性為資料性 (Digital)、互動性 (Interactive)、超越文字 (Hypertextual)、虛擬性 (Virtual)、網路化 (Networked)、模擬性 (Simulated) (Lister & Dovey at. al., 2009)，因此讓原有的資訊有更多元化的呈現，增加更多趣味性，也引發議題，

讓閱聽者也可參與討論，也讓網站經營者掌握閱聽者的動向，瞭解市場的需求，是為媒體與閱聽者雙向溝通的良好方式，所以不論是線上與線下的互動，都能得到相得益彰的成效。

一、定義：音樂家 VS. 網路名人

演奏家活躍於表演藝術領域，在某種程度上已具有公眾人物的特質，透過網路平台的分享，以獨特的傳播敘事技巧，引發共鳴，甚至成為某特定族群的意見領袖，因為音樂家的個人形象幾乎是以紮實的演奏技術所支撐的，個人的演奏風格也形塑了網路的品牌特質，可謂實體音樂會的舞台英雄，在網路世界裡持續發揮他的演奏能量。如同很多各行各業的名人，如藝人、政治人物、球星、作家等等，都有努力經營自己的粉絲專業，建立起與粉絲溝通的管道。

音樂家的粉絲專頁的分享，有時希望能增加某些特定族群的支持，引起共鳴，引發話題與討論，拉近與粉絲之間的距離，形成一種跨越時空的虛擬社群，共同挖掘音樂藝術的可能性，一種革命情感油然而生，也就是一種「擬社會人際互動」(Parasocial interaction)，強化了「人際吸引力」。

陳銳就是其中很成功的例子，於 2009 年榮獲「國際伊莉莎白女皇國際音樂大賽」(Queen Elisabeth Competition)，早已是一位在國際間享有極高知名度的小提琴演奏家，楊博堯和陳韋丞《雙琴俠》雖然也是專業小提琴家，但他們是樂團裡的職業樂手，與陳銳在音樂領域裡扮演不同的角色，皆用輕鬆逗趣的方式，分享音樂工作者的酸甜苦辣，引起廣大的共鳴。這些音樂家投入網路經營，也引導了意見風向，並鼓勵閱聽人的參與，打破網路名人與受眾者之間的界線，產生情感互動與理念相融的效應，成為彼此的合作夥伴，共同打造音樂的理想，而組成了虛擬社群。

Armstrong and Hagel 在 1996 年根據社群的特性與成員的需求，提出四種不同導向的虛擬社群，分別是交易導向、興趣導向、人際關係導向、幻想導向，然而這四種導向也有可能相互重覆，而形成「混合型社群」，讓參與的族群更多元化。(Armstrong and Hagel, 1996；鄒鴻泰、陳家祥，2007，頁 4-5；徐方儀，2019，頁 8)。

以上四種導向，也締造了陳銳與「雙琴俠」的網路忠誠度與向心力，但就古典音樂的特性來看，偏重長時間的技巧養成，以及音樂本身的感性價值與情感交流，成員多數為具有共同興趣之外與相同的生活經歷，因此陳銳與「雙琴俠」所經營的網路社群，大部份是興趣導向與人際關係導向的「混合型社群」，交易導向與幻想導向的比例較小。

二、自我揭露

自我表露，或稱「自我表露」，最早由心理學家 Sidney Jourard (1926-1974) 在 1958 年提出，原本是用於治療的模式，鼓勵病患與治療師之間進行自我揭露，治療師也會向來訪者透露自己。Jourard 認為，自我揭露在任何關係中都很重要，因為它可以促進彼此的信任，也會增長個人和社會人際關係的情感。更指出自我揭露的互惠性，稱為「二元效應」(dyadic effect)。(Jourard, 1971; Ignatius & Kokkonen, 2007; 徐芳怡, 2019)。

後來 Jourard 在《透明的自我》(The Transparent Self) 一書中闡述自我揭露的定義，就是告知他人關於自己的信息，真誠地分享自己私密的想法與感覺，包括思想，感覺，願望，目標，失敗，成功，恐懼和夢想，個人好惡等等。Derlega 和 Chaikin 更將自我揭露定義為「交換自我的任何信息，包括個人的地位、性情、過去的事情以及未來的計劃」對友誼的成長及發展至關重要 (Derlega, Wilson, and Chaikin, 1976)。它是指個體與他人交往時自願地在他人面前真實地展示自己的行為、傾訴自己的思想。

當自我揭露的效果到達一定的程度，會對彼此產生信任感及認同感，能夠起特定群眾的共鳴，或是擁有類似生活經驗的人的熱烈回饋。Mckenna et al. (2007) 指出以電腦為媒介的互動下，自我揭露為奠定關係親密性的基石。Kiang, Bazarova and Hancock (2011) 實驗研究發現，在高度自我揭露的情境下，以電腦為媒介之互動相對於面對面之互動，將形塑出較高程度的親密感。(Mckenna, 2007; 徐芳儀, 2009)

這些音樂家網路名人通常用拍攝實境秀與影像部落格 (Vlog) 來分享他們的生活點滴，彷彿就是一部「神童養成記」，相信對於瞭解音樂家本人的演技風格或是有學習音樂經驗的人，能夠增加一些對網路名人的親切感及認同感。譬如說小提琴的某些經典曲目的練習經驗，哪些部份是全曲最難、最需要花心力練習之處，或是分享音樂學習及演出過程的酸甜苦辣，皆可藉由網路平台的互動，互相切磋，經驗分享。

三、音樂家名人的人際吸引力與擬社會互動

人際吸引力的研究是社會心理學的一個重要研究領域，是一個人對某一位特定對象的情感評估。在實際操作上，許多研究學者會用多種不同方式來衡量受試者的吸引力，有時甚至是同一研究者也以多種面評估，來解釋吸引力的強度。一般是根據受試者的智力、時事知識、道德、調整、可愛性和作為工作夥伴的期望等因素對另一個人進行評價。

Byrne & Clore 曾提出，態度吸引力是由效能動機所產生的，效能動機是指學習上的動機合乎邏輯，相對模糊的社會環境，能夠對一個人物所處的環境做出正確的記述，形成有效的、具關聯性的態度和觀點。(Byrne, Donn; Griffitt, William, 1973, pp.318)

根據研究發現，人際吸引力的形成與「經歷報酬強化」(Experience rewarding reinforcement) 與「態度相似性」(Attitude similarity) 有關。Byrne and Nelson (1965) 指出態度相似性與吸引力存在著正面關係，態度相似性為強化因子，通常會伴隨吸引力的產生，也有很多研究聚焦於相似性與吸引力的討論上。尤其是同為該領域的成功者，這種吸引力會更為顯著 (Senn, 1971；徐芳儀，2019)。反之，具有差異性的元素，如獨裁主義，教條主義，壓抑的多愁善感，自我理想偏差、認知複雜性的人格特質，對於吸引力不會產生正面影響 (Byrne, Donn; Griffitt, William, 1973, pp. 325)。所以人際吸引力就是物以類聚的現象，志同道合的形成必有其相似性，當不同的人在特質上有一定程度的同質性，自然而然就會產生彼此之間的默契。所以即便與某位網路名人素未親自謀面，但也能夠彼此交心，建立友誼。

根據 Festinger 在 1954 年所提出的「社會比較理論」(Social Comparison Theory)，每一個體內部存在著獲得精確自我評估的本能需求，當自己與他人在相同議題上有著相似態度時，因確信自己的信念是正確的而產生正向情感，社會的認可就被視為報酬 (Festinger, 1954)。「社會比較理論」也解釋了個人如何透過與他人進行比較來評估自己的觀點和能力，以減少不確定性，並學習如何定義自我 (Gruder, 1971；Wills, 1981)。將社會比較作為一種自我增強的方法，引入了縱向與橫向的比較性概念，並擴增了社會比較的動機 (Schachter, 1959)。

McCroskey and McCain (1974) 創立出 30 個題項的「人際吸引力量表」(Interpersonal attraction scale) 來予以測量，將人際吸引力概念化為多方面的維度，經過因素分析後，可分為外表吸引力 (Physical attraction)、社交吸引力 (Social attraction)、任務吸引力 (Task attraction)。根據〈人際吸引力的度量〉(the measurement of interpersonal attraction) 的研究，外表吸引力就是目標人物的外觀及穿著打扮；社交吸引力則代表是否能與目標人物成為朋友並分享彼此的生活圈；任務吸引力則是著重於目標人物的能力與合作的成效 (McCroskey & McCain, 1974)。而以小提琴演奏為主軸的粉絲專頁，是否具有外表、社交、任務的吸引力，往往決定於頻道經營者本身的個人魅力、親和力、小提琴的演奏能力。

擬社會互動，又稱「準社會交互關係」是 Donald Horton 和 Richard Wohl 於 1956 年所提出的理論，是指媒體人物單向式的傳播，讓受眾者產生熟若至交的幻覺，這種親切感產生了對媒體人物的信任感與依賴感 (Horton & Wohl, 1956)。傳統的實體音樂會受限於時間與場地，也受制於現實因素不可能過於頻繁的舉辦現場演出，而網路世界讓音樂家搖身一變成為媒體人物，透過頻道有系統的自我揭露，與觀眾有更多的互動，增進音樂家與受眾者之間的熟悉感，形成感知上的

相似性，藉由媒體強化了「人際吸引力」。所以「擬社會互動」的催化作用，讓音樂家不僅是活躍於舞台上的人物，或是寫在唱片封面上的名字，而是在每週固定時刻與觀眾對話的熟人，這位音樂家也能透過臉書、推特、微薄等等成為你／妳的朋友。

四、從各種變項探討古典音樂家的網路平台在閱聽上的因果關係

綜觀以上所探討的網路名人的「自我揭露」、「人際吸引力」、「擬社會互動」，對於收看率、點閱率、按讚分享的成效與多寡，可用各種變項來大致解釋各種物理屬性，其中也有一些無法控制或預測變數，會影響分析結果。

（一）自變項

企劃製作的方法就是屬於「自變項」，就是從頻道的發想到整個製作的完成所使用的各種方法與策略，包括所使用的文字、來賓的邀請、鏡頭語彙、曲目安排，經由不斷的實驗與調整，使得影片內容與市場定位相符，須能傳達節目的訴求重點，並且極力給予受眾的美好的閱聽經驗。

（二）依變項

影片推出後所獲得的成效是屬於「依變項」，包括了行銷的機制與市場調查的結果，是隨著「自變項」的企製成果而產生的變項，譬如說改變了受眾者的閱聽習慣、賞樂觀念、演奏方式、生活經驗等等。但這「自變項」與「依變項」兩者極有可能是互相影響，產生因果關係的循環。譬如當影片的內容能引起一些共鳴或帶來爭議，頻道主也會斟酌調整節目內容，以貼切受眾者的需要與感受。

（三）調節變項

為影響「自變項」與「依變項」的關係，所產生的交互作用，促使頻道主在製作上不斷的推陳出新。某些較為專業網站，不論製作再怎麼精緻，或是頻道主再怎麼有鏡頭魅力，仍無法長久吸引普羅大眾的注意，反之，針對特定的群眾而設計的節目，製作越精緻，越能增加關注度，更能累積好的口碑。

情境也是「調節變項」考量的一部份，在網路環境不佳或硬體設備的限制下，必定會對閱聽經驗造成負面的影響。

（四）中介變項

影片製作的企劃方向，也就是「自變項」是很有可能透過「中介變項」再去影響依變項，也就是間接影響播出回饋與成效，因此節目的主題與內容，或是在欣賞時當下的環境，是否能引發受眾者專心觀賞，並引起共鳴、產生興趣與動機，此外性別、教育程度、種族、心理狀況等等因素，都是會影響自變項與依變項的關係，但是「中介變項」往往無法加以控制，只能從統計上間接了解其影響力。

肆、小提琴家經營網路的成功案例

音樂家們定義了自己在 2010 年以後的平台，是 Facebook，YouTube，Instagram、Twitter 等等網路平台，共同分享現場表演，也能看見精選的播放列表，由音樂家親自解說，也邀請所有觀眾共襄盛舉，用不同的方式推展自己的藝術理念。

如前述，通常身為職業演奏家，就已是古典音樂界的公眾人物了，擁有群眾魅力，而古典音樂是較專業的領域，只要能在演奏技術上出類拔萃，自然能吸引一群特定且忠誠度高的觀眾，也能看見這些演奏家們如何透過鏡頭發揮自己的創意，有別於一般音樂會的嚴肅氣氛，讓演奏家多幾分親和力，也使得古典音樂更為平易近人，也藉以增加與粉絲的互動，提升人氣。

陳銳與「雙琴俠」所經營的網站就充滿了趣味性，以紮實的演奏實力為基礎，讓古典音樂的發聲不再拘泥於形式而曲高和寡，除了吸引喜愛古典音樂的同好外，具有質感的畫面呈現也開拓了更多 E 世代的新觀眾，成功的推廣小提琴藝術，為古典音樂的展演方式開創更多的新意。

一、小提琴家陳銳

陳銳，在小提琴界相當引人注目的名字，自從 2008 年曼紐因大賽 (Menuhin Competition) 與 2009 年伊莉莎白女王大賽榮獲冠軍之後，以弱冠之姿開啟職業演奏家之路。他出生於臺灣，成長於澳洲，15 歲進入寇蒂斯音樂院 (Curtis Institute of Music) 就讀，師事亞倫·羅桑 (Aaron Rosand)，並得到青年音樂藝術家機構的贊助支持。憑著紮實穩健的演奏技巧、精緻細膩的樂曲詮釋，再加上外型亮眼與充滿自信的舞台表現，很快就挺進國際頂尖小提琴家之列。

陳銳從 2010 年至今灌錄過七張備受好評的古典音樂專輯。在索尼旗下所發行的包括《炫技》(Virtuoso)，收錄巴哈 (JS Bach, 1685-1750)、塔梯尼 (Giuseppe Tartini, 1692-1770)、法朗克 (César Franck, 1822-1890) 和維尼奧夫斯基 (Henryk Wieniawski, 1835-1880) 等作曲家作品，以及與瑞典廣播樂團 (Swedish Radio Symphony Orchestra)、丹尼爾·哈丁 (Daniel Harding) 的孟德爾頌 (Mendelssohn) 與柴科夫斯基 (Tchaikovsky) 協奏曲，更榮獲著名的 ECHO Klassik 大獎殊榮。更被《史特拉德雜誌》(The Strad) 與《留聲機雜誌》(Gramophone) 皆讚譽他為「值得一顧」(one to watch) 的音樂家，《富比世雜誌》(Forbes) 則評選他為「30 位 30 歲以下最具影響力的亞洲人」之一。2017 年，陳銳與 Decca 古典簽訂新錄音合約，開啟多媒體合作夥伴關係 (Discogs；Ray Chen、Sony 官方網站；國家交響樂團《絃舞魔幻》節目冊)。

→以下為陳銳歷年來所發行的專輯

	年代	專輯名稱	合作音樂家	發行	備註欄
1	2010	Stravinsky: Diversions - Music for Violin & Piano	Timothy Young	Melba Recordings	
2	2011	Virtuoso	Noreen Polera	Sony Classical	
3	2012	Tchaikovsky, Mendelssohn: Violin Concertos	Daniel Harding, Swedish Radio Symphony Orchestra,	Sony Classical	ECHO Klassik
4	2014	Mozart: Violin Concertos, K. 216 & 218; Violin Sonata, K. 305	Christoph Eschenbach, Schleswig-Holstein Musik Festival Orchestra	Sony Classical.	
5	2016	Ravel: Complete Orchestral Works	Yuja Wang, Lionel Bringuier, Zurich Tonhalle Orchestra	Deutsche Grammophon	
6	2018	The Golden Age	Ray's string quartet, members of the Berlin Philharmonic	Decca Classics	
7	2020	Solace		Decca Classics	

陳銳已與世界各地的重要樂團合作，其中包括倫敦愛樂 (London Philharmonic Orchestra)、洛杉磯愛樂 (Los Angeles Philharmonic)、舊金山交響樂團 (舊金山交響樂團 San Francisco Symphony)、匹茲堡交響樂團 (Pittsburgh Symphony Orchestra)、柏林廣播交響樂團 (Rundfunk-Sinfonieorchester Berlin)、皇家斯德哥爾摩愛樂 (Royal Stockholm Philharmonic Orchestra)、萊比錫布商大廈管絃樂團 (Gewandhausorchester Leipzig)。更與法國國家交響樂團及嘉提 (Daniele Gatti) 一起參加巴黎電視節目「巴士底日間音樂會」(Bastille Day Concert)，收看觀眾超過八十萬人；並曾以最年輕獨奏家的身份在諾貝爾獎電視音樂會上為獲獎者及瑞典王室演奏。為了回饋臺灣的樂迷，曾擔任 2017 年國家兩廳院駐館藝術家。(Ray Chen 官方網站；NSO 節目冊)

本著自己的習琴經驗與影響力，再加上個性原本就敬業樂群，又樂於在社群網路與人互動，陳銳很早就投入網站的經營，從 2014 年開始拍攝自己的影像部

落格，上傳與自己演出相關的影音資料，用更多元的方式與觀眾見面，原先只是讓觀眾瞭解更多演出的幕後花絮，因此陳銳親自管理臉書粉絲專頁，幾乎每週都會有兩到三篇的新動態，再加上有趣的文字、照片與影片，大幅吸引了粉絲的關注度。陳銳日前也榮獲 YouTube 頒發超過十萬訂閱的獎牌，對他來說，「最重要的不是音樂，而是人，音樂只是媒介、工具，幫助我與人連結。」(李秋玫，2020，頁 40) 社交媒體上的成功，讓他成為藝術家與觀眾互動的先驅者，成為第一位被義大利最大的傳媒集團瑞克斯 (RCS Rizzoli) 邀請撰寫生活部落格的音樂家。陳銳也曾經在時尚雜誌 Vogue 上發表文章，他開始設計自己的小提琴盒，也透過影片音樂激勵年輕一代的音樂學子。(趙靜瑜，2019)

品牌，對於陳銳是相當重要而實際的，先不論手中所握著的小提琴是由日本音樂基金會出借的 1715 年「姚阿幸」史特拉第瓦里小提琴，這把樂器曾由著名匈牙利小提琴家姚阿幸 (Joseph Joachim, 1831-1907) 所持有，這是「工欲善其事，必先利其器」的基本配備。除此之外，陳銳重視個人形象，對於穿搭也有獨到的美學觀，表現出時尚的個人品味，他就曾經在 Giorgio Armani 2013 秋冬秀現場表演，認為：「外表時尚與穿著舒適必須兼顧。」在因此關於他的個人品牌週邊商品也陸續推出，如 T-shirt、鑰匙圈等等，在陳銳官網與「全方位音樂」(Pana Musica) 都可找到相關訊息。

最初，陳銳只是簡單的使用 iPhone 和 iMovie 製作影片，因為在旅行演奏時搭乘長途飛行或中途轉機，打發漫長的等待時間，卻激發了他的想像力。陳銳說到：「不論是拍影片或是演出，其實最重要的不是音樂，是與人的互動，音樂真的只是一個媒介讓我與人接觸...」(陳銳，2020；李秋玫，2020)

陳銳之後開始有主題性的規劃頻道，也使用別具巧思的拍攝及剪接手法，他的影片大致分為以下五種類型²：

1. 喜劇 (Comedy Vids)

為一系列經過規劃的 Comedy Vids，陳銳親自設計影片中所有的橋段，邀請他的好友如「雙琴俠」共同演出。此外，陳銳的母親參與演出 Vids 3，如〈媽媽就是知道〉(Mom always knows)、〈陳銳與雪梨交響樂團音樂家在這個秘密的聚會發生了什麼事?〉(What happens when Ray Chen and the SSO musicians throw a sneaky party)、〈你為誰練習?〉(Who are you practicing for) 等等，是根據陳銳兒時母親督促他練琴的回憶而來 (Chen, 2020)。

2. 這五項分類是由陳銳親自確認。



【圖 1】陳銳與母親合作演出〈媽媽就是知道〉

2.教育 (Education)

如同一場線上大師班，陳銳先在影片中示範一些技巧，再邀請觀眾上傳影片分享，並共同評賞，反應都很熱鬧，以下為幾個重要、關注度較高的課程內容：

- (1) 陳銳教導左手撥絃 (Ray Chen teaches Left-Hand Pizzicato) ，
- (2) 與陳銳的大師班：上弓的連頓弓(Masterclass with Ray Chen: Upbow staccato)
- (3)陳銳的大師班：聲響的奧祕 (Masterclass with Ray Chen: The Secret to Sound)
- (4) 簡短的陳銳大師班：平順的換弓技巧 (Minute Masterclass with Ray: Smooth bow changes) 、
- (5) 週一大師班：陳銳教泛音(Masterclass Monday: Ray Chen Teaches Harmonics
- (6) 陳銳教導手腕揉絃+手臂揉絃 (Ray Chen teaches Wrist Vibrato Wrist + Arm Vibrato 系列
- (7) 練習挑戰 (Practice Challenge) ，選取技巧困難的樂曲來親自示範，前三集皆使用帕格尼尼 (Niccolò Paganini, 1782-1840) 的作品，分別為 Paganini Sauret Cadenza、Paganini Caprice No. 24、Paganini Concerto ORIGINAL KEY，也有介紹遇到演奏進行時突然斷絃該如何應變 (Practice Break - String Break CHALLENGE)。這些可能都不會是用完美無瑕的方式呈現，陳銳大膽用自我揭露的方式，分享突破演奏瓶頸的過程，鼓勵眾人能勇於接受挑戰，繼續好好練琴。

3.慈善活動 (Charity)

陳銳從 2016 年就開始製作一系列「音樂英雄」(Musical Heroes) 影片，是為音樂教育活動籌募基金，幫助孩童們學習樂器，特別是資源貧乏家庭的孩子，凡是願意幫助孩童學習音樂的任何人，都可以是「音樂英雄」，之後這些曾經接受過幫助的孩童，也會成為「音樂英雄」。首先是與史坦佛•湯普森 (Stanford Thompson) 「在費城演奏--課後音樂計劃」(Play on Philly' after-school music

program) 合作，該計劃目前幫助了費城地區的三百多名資源貧乏的學生，並持續追蹤拍攝計劃過程與成果。

4.演出／影片部落格 (Performance / Vlog)：

包括演出現場、幕後花絮、排練過程、參訪行程、音樂會現場實況等等，以分享生活的日常為主，讓更多人瞭解一位演奏家在舞台以外的辛苦耕耘及有趣之處。譬如陳銳與兩位指揮家朋友 Diego Matheuz、Christian Vasquez 輪流演奏巴赫《雙小提琴協奏曲》的獨奏部份，相當有趣，吸引多人關注！

也常邀請觀眾報名參加「與陳銳合奏」(play with Ray) 的活動，最盛大的就是 2019 年 8 月 8 日在好萊塢與洛杉磯愛樂管絃樂團 (Los Angeles Philharmonic) 合作，獲選者可以與陳銳一同與洛杉磯愛樂管絃樂團演奏巴赫雙小提琴協奏曲，當時有來自七十多個國家超過八百人報名參加。(Play With Ray: The Winner Takes the Stage)

5.直播 (Live stream)

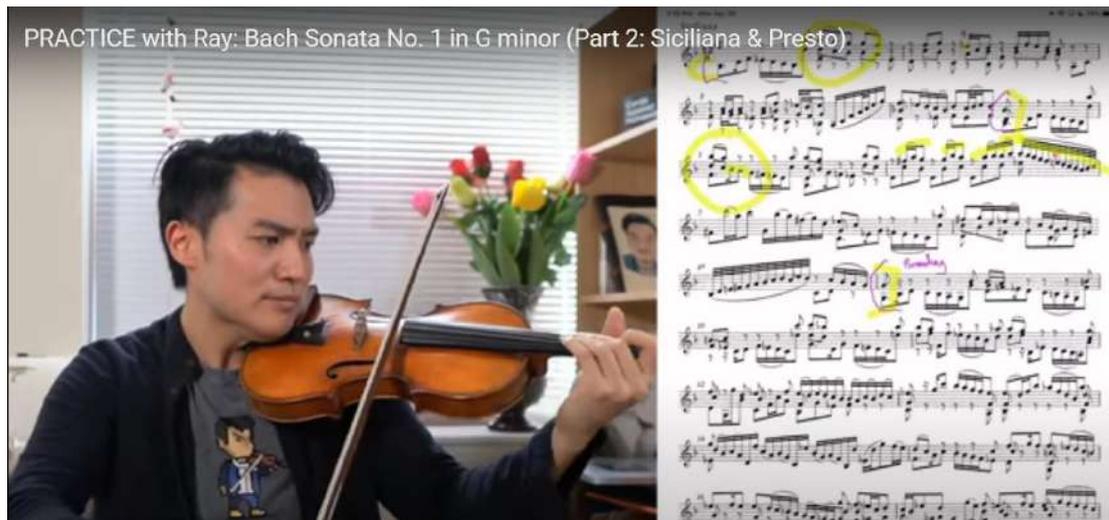
與粉絲同步互動，陳銳評論自己之前的演奏，也邀請觀眾提供演奏的影片，再針對他們的演奏來給予回饋，並且回答觀眾的提問，相當具專業性及知識性，影片長度通常為 40 分鐘至 70 分鐘。

線上教學 (Practice with Ray) 也是直播節目的一大特色，並且使用分割畫面，左邊是演奏示範，右邊則是放上樂譜，用螢光筆標示重點，甚至也在譜上畫上指法、弓法，可以讓觀眾左右對照。

6.其他³

此為最近期、觀看次數也最多的，為陳銳在演出空窗期與隔離期間所製作的影片部落格 #QuaRayntine #AtHome #WithMe，介紹這段時間在家中錄製新專輯《安慰》的過程，此外，也包括 'Play With Ray' Home Edition Competition，邀請粉絲上傳影片，再經過挑選並後製成合奏的影片。

3.由筆者自行加上，是 COVID-19 疫情期間所錄製的。



【圖 2】陳銳在“PRACTICE with Ray”系列中示範巴赫《小提琴第一號無伴奏 G 小調奏鳴曲》(Bach Sonata No. 1 in G minor)第二部份西西里舞曲與急板 (Part 2: Siciliana & Presto) (Chen, 2020)

陳銳透過網路分享他是如何練就一身的演奏功夫，很多小故事是相當勵志的，他以幽默的方式來傳答，寓教於樂。2020 上半年新冠疫情也嚴重衝擊了他的演奏事業，陳銳反而將危機化為轉機，用網路的方式可開發出更多音樂推廣的可能性，可以在網路上學習，互相交流，效果不見得會輸給實體課程，他以身作則，發動粉絲持續享受音樂，確實引起熱烈的迴響。

陳銳所經營的網頁之所以能受到肯定，雅俗共賞，最重要是以推廣小提琴藝術為核心精神，並且關懷人文精神，重視孩童音樂教育，因此他的影片內容儘管包羅萬象，甚至千加入奇百怪的加入一些無厘頭文化的搞笑片段，但永遠都不離開「小提琴」的主軸，因此影片內容都具有有一致性，並且充滿藝術的溫度。

陳銳在影片中分享做為演奏家的日常，表現真正的自我，也展現了生活態度及個人品味，其實就是在線上實踐他在音樂廳以外的個人理念。陳銳說到 2017 年接國家兩廳院藝術基地計畫駐館藝術家時的第一個計劃就是「泰雅學堂」，「『泰雅學堂』對我而言是很重要的事，不是只有教導偏遠地區的孩童小提琴，我自己也學了原住民的樂器，很有趣的互動。」(陳銳，2020) 這就是陳銳的「自我揭露」，表現在藝術與生活裡，因此不論是在外表、社交、任務都成功吸引眾人的目光，也獲得了粉絲們的認同與喜愛，再邀請一群志同道合的音樂家，用輕鬆幽默的方式擄獲了觀眾的心，增加影片的關注度，的確深深吸引了特定的族群，更證明了態度相似性與擬社會互相形成正向影響。其次，陳銳本身具有明星的魅力，除了琴藝精湛外，也有很好的語言表達能力，再困難的曲目在他的手上都能游刃有餘，因此陳銳在鏡頭前相當有吸引力，除了更能激勵大家好好練琴，也拉近古典音樂與普羅大眾的距離，更認識小提琴演奏的藝術之美。

二、雙琴俠

雙琴俠，既然是自稱為「俠」，就帶有「俠客」的俠骨柔情，用手中的小提琴為「武器」，打遍天下無敵手，又像是帶領觀眾一步步闖關，拉奏小提琴是一見多麼愉快的事！

楊博堯和陳韋丞，是兩位澳大利亞台裔職業小提琴家，在 2013 年創建於 YouTube，這兩位不到 30 歲的年輕小提琴家以推廣古典音樂為精神，技巧紮實的演奏功力為基石，再用幽默的方式拍攝影片，用各種創新的點子演奏音樂，2013 年，「雙琴俠」開始在 YouTube 上發佈影片，用小提琴演奏流行音樂，以南韓 PSY 的《江南 style》在網路上爆紅，之後就展開他們的網路表演事業，用幽默搞笑的方式介紹古典音樂文化、音樂學院生活等等，關注度逐漸大幅度提高，同時也善用網路的影響力，打開自己的知名度，努力的展開世界巡迴演出實現自己的夢想。

2016 年末，楊博堯與陳韋丞兩人決定分別辭去雪梨交響樂團及昆士蘭交響樂團的職務，開始以「雙琴俠」組合舉辦音樂會。2017 年起，他們使用 Kickstarter 募資平台籌措旅費、街頭表演等方式，街頭露宿籌得 5 萬澳幣展開世界巡演，包括臺北、赫爾辛基、法蘭克福、紐約、舊金山、洛杉磯等地。不同於一般的古典音樂會，「雙琴俠」的表演形式接近喜劇，用小提琴演奏串連起故事線。(Bali, 2017；趙靜瑜，2019)

「雙琴俠」在 YouTube 發佈的喜劇短片吸 450 萬用戶的訂閱，在社交網站上累積 500 萬粉絲，超過 7 千萬點擊率，截至 2020 年 9 月 1 日，總觀看量達 6.34 億。(維基百科；「雙琴俠」官網)，另類的古典音樂表現手法，成功引發話題，在網路世界相當受到歡迎。也多次邀請小提琴家陳銳、希拉蕊·韓 (Hilary Hahn)、吉妮·楊森 (Janine Jansen)、詹姆斯·埃尼斯 (James Ehnes)、麥可辛·凡格羅夫 (Maxim Vengerov)、安梅耶 (Anne Akiko Meyer)、曾宇謙、鋼琴家郎朗，以及其他音樂界朋友合作拍攝，用輕鬆活潑的方式展現音樂家的親和力。除了幾乎每日的頻繁發佈新影片，有時也會透過直播，與觀眾即時而緊密的互動。(Wood, 2016)



【圖 3】「雙琴俠」邀請小提琴家希拉蕊·韓共同參與「玲玲挑戰」系列 (TwoSet Violin, 2018)



【圖 4】「雙琴俠」與陳銳合作 (Chen, 2019)

兩位小提琴家是在一次數學輔導課上初次結識，當時 14 歲的楊博堯和 13 歲的陳韋丞分別是雪梨交響樂團及昆士蘭交響樂團青年管絃樂團的最年輕成員，皆畢業於昆士蘭音樂學院 (Queensland Conservatorium Griffith University, 簡稱 QCGU)。這兩位小提琴家身手不凡，不論是獨奏與合奏皆表現亮眼，曾數度參與澳洲知名管絃樂團演出，如雪梨交響樂團 (Sydney Symphony Orchestra) 和昆士蘭交響樂團 (Queensland Symphony Orchestra)。

楊博堯曾以擔任獨奏家身份，於 2012 年與昆士蘭音樂學院交響樂團 (Queensland Conservatorium Symphony) 合作，演出《柴可夫斯基小提琴協奏曲》，隨後與心靈管絃樂團 (Corda Spiritus Orchestra) 一起演奏了《莫札特第四號小提琴協奏曲》，也曾受邀於 2014 年 G20 高峰會上演出。曾擔任澳洲青年樂團 (Australian Youth Orchestra) 和昆士蘭音樂學院交響樂團 (Queensland Conservatorium Symphony) 的小提琴首席。

陳韋丞在求學時期屢次獲得獎學金和比賽獎項，曾於 2014 年入圍「國家青年名家獎」(National Young Virtuoso Award)，也曾以獨奏家身份與昆士蘭音樂學院交響樂團、昆士蘭青年管絃樂團、心靈管絃樂團合作演出。曾擔任昆士蘭交響樂團、墨爾本交響樂團 (Melbourne symphony orchestra) 的小提琴家，曾於 2012 年和 2014 年擔任昆士蘭音樂學院歌劇院樂團 (Queensland Conservatorium Opera Orchestra) 小提琴首席 (「雙琴俠」官網；《維基百科》”Two set Violin”辭條；Wood, 2016；Bali, 2017)。

楊博堯與陳韋丞雖然在小提琴演奏上表現出色，但他們認為與其成為成天埋首於排練的職業獨奏家，不斷參加各種比賽或徵選以外，好像生命中還有更多事值得去體會。在 2016 年底，兩人放棄了樂團工作，全職投入影片的製作，也開始主持現場古典音樂喜劇表演，他們在雪梨歌劇院的初試啼聲就贏得票房售罄的佳績。他們的獨特的表演方式，與觀眾的緊密互動，在幽默搞笑之餘，也不忘保

有小提琴演奏的技巧呈現，除了雅俗共賞之外，也成功的吸引年輕族群，以及從未參加過古典音樂會的人們。

雖然皆為小提琴名家所經營的網站，但「雙琴俠」的性質與陳銳仍大不相同，影片大致可分為以下八類：

1.翻奏 (Cover)

這一系列是較早期的影片，純粹翻奏流行歌曲，其中最有名的是 PSY《江南 Style》、電視連續劇《權力遊戲》主題曲、Clean Bandit 樂團《情願如此》(Rather be)、電影《魔戒首部曲：強獸人》(Lord of the Rings: Uruk Hai) 等等。

2.陌生人參與拍攝 (Things involving strangers)

就是與路人互動，街頭訪問：譬如「音樂術語要如何發音？」(Musical words you have to try to pronounce)、「五分鐘教陌生人拉小提琴！」(Teaching strangers how to play violin in 5 minutes!)、「當春天來臨時，琳西•特莉正式露面了」(When Rite of Spring Takes Over You, Lindsey Stirling⁴ in Public)

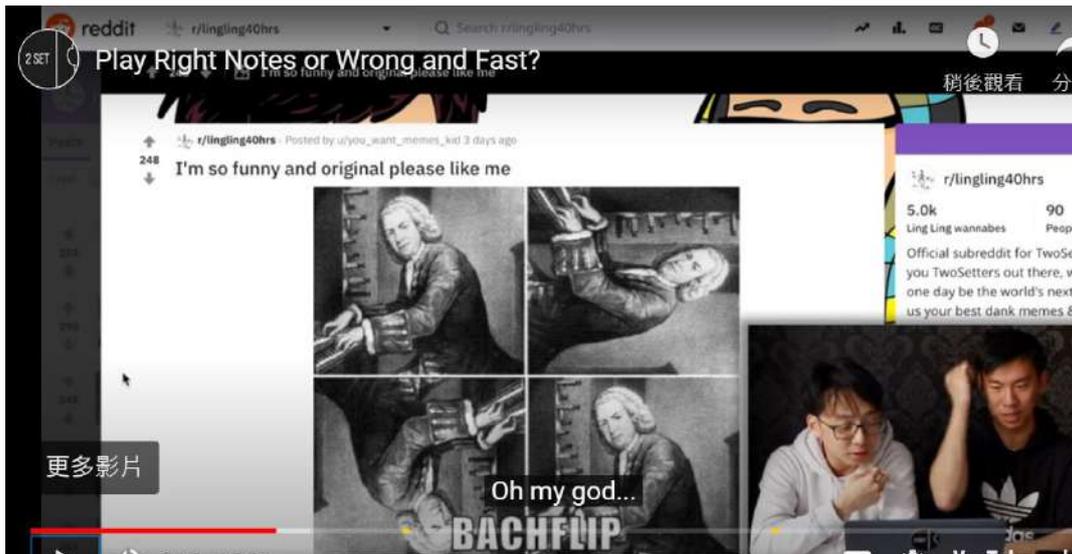
3.直播 (Live Stream)

最令人印象深刻的應該是 2020 年 2 月 8 日柴可夫斯基《小提琴協奏曲》的演出，是為了慶祝達到 200 萬訂閱者的人數。他們每巡迴到一個新的城市，如每週二的直播。

4.評論 (Violin review/ Roast)

包括辨別真假演奏的“fake violin”、APP 的開箱影片、評論音樂相關的影視作品等等。最辛辣的莫過於 2018 年 9 月 14 日所發佈的影片，針對 BBC 報導「世界上拉小提琴最快的人」金氏世界紀錄，他們從專業角度指出了演奏者演奏《大黃蜂的飛行》時的多個漏洞，只求快而音不準的荒謬決定。2019 年 5 月，間接使得金氏世界紀錄官方聲明取消了此項記錄，見【圖 5】。(TwoSet Violin, 2018)

4.美國小提琴家、舞蹈家、表演藝術家和作曲家，從《美國達人秀》(America's Got Talent，簡稱「AGT」)第五季八強脫穎而出的小提琴手，從 2007 年開始經營網路頻道。



【圖 5】「雙琴俠」在頻道中評論 Play Right Notes or Wrong and Fast?

5. 學習樂器 (Learning instruments)

包括學習二胡、古箏、大提琴等等樂器的初體驗，分享他們巡迴演奏之餘的學習行程。

6. 玲玲挑戰 (Ling Ling Workout)

玲玲是「雙琴俠」在 2017 年虛構的一位完美小提琴家，是從 2017 年與 2018 年母親節特別影片，由陳韋丞所扮演的母親口中所講述的人物（「雙琴俠」2017、2018），見【圖 6】《七種音樂家的媽媽》。這號人物具有無可挑剔的技巧，而且可以做到常人無法完成的事情，例如每天練琴 40 個小時。2018 年，他們發起了「玲玲挑戰」競賽活動，如同電玩遊戲《終極老闆》(Final Game) 格鬥的情節，挑戰者要完成許多有趣而艱難的任務，例如邊跳舞邊拉琴，對調左右手等等，陳銳、何子毓、希拉蕊·韓等小提琴家都曾受邀挑戰這個「友誼賽」，如同在線上的「以琴會友」。此外，他們也開闢了 Raddit 論壇網站，邀請粉絲把他們自己做的梗圖放上網頁，並製作回應影片。



【圖 6】《七種音樂家的媽媽》陳韋丞反串扮演「虎媽」(TwoSet Violin, 2018)

7.短劇 (Comedy) :

是「雙琴俠」包羅萬象的製作。包括 TwoSet Reacts、TwoSet have fun、Life as a musician、TwoSet Plays、1% violin Skills 99% Editing Skills 等等，皆聚焦古典音樂文化、音樂學院生活、古典音樂入門曲子、樂曲練習等等的主題，也經常邀請陳銳共同合作，以專業的態度寓教於樂。

8.協奏曲饒舌對決 (concerto rap battle)

模仿「饒舌對決」的方式，將著名小提琴協奏曲的旋律串聯在一起，用競飆、接龍、互相接球，考驗著兩位主角的演奏功力、編曲技巧、彼此默契，也是相當受歡迎的單元。

很顯然，「雙琴俠」相當用心經營社群媒體，平均一週更新二到四部影片，而且規劃縝密、內容充實，每一支影片均用心雕琢，投入大量的心血製作，除了他們本身的音樂涵養外，也善用科技推進他們的藝術理念，用深入淺出的方式講解音樂，影片雖然搞笑逗趣，但仍保有一定的知識密度。

伍、結論與未來期許

一、結論與結果

表演藝術在邁入 21 世紀以後，似乎也漸漸開始從實體的佈局延伸到線上的推展，在真實與虛擬的相互激盪，藝術與科技的彼此融合，舉辦實體音樂會不再只是展演的唯一途徑。對於陳銳與「雙琴俠」而言，他們都兼顧了實體音樂會的品質與線上表演的便利性。在流通性與藝術性之間的拿捏，究竟是小提琴藝術的展現？還是影片後製的炫技？剪接技術是影片製作相當重要的一環，但小提琴演奏技術是建立專業形象的基石，滿足了一般人對於小提琴演奏的好奇心，透過線上影像紀錄的無限觀看，更能深究演奏家是如何掌握較為困難的技巧，也藉以了解演奏家平時不為人知的努力過程，是具有正面的激勵作用。將研究結果依特質歸納為以下幾點：

(一)「自我揭露」強化「人際吸引力」與「擬社會人際互動」

網路名人的自我揭露，就是「遠端交心」的概念，如陳銳大方分享與母親的互動與其他生活日常，「雙琴俠」也曾在頻道中揭露自己「失敗又如何」，這些揭露是與粉絲推心置腹，提升了粉絲的社會臨場感，感覺名人就出現在他們的生活中。使得網路平台成為名人與粉絲的交流互動的匯集地，名人透過自我揭露分享訊息，粉絲也逐漸以此管道來關注名人的動態，培養出「線上」熟若至交的情誼。

但自我揭露也是一把兩面刃，譬如說「雙琴俠」早期的影片曾被批為太過嬉笑怒罵，被批有失音樂家的形象，而近期的影片又出現一些犀利的言論，在觀演關係上似乎又因為點閱率與關注度而起微妙的變化，有時反而正向影響了「人際吸引力」與「擬社會人際互動」的成效。對於古典音樂家所經營的社群而言，藝術的價值除了取決於音樂本身的演出品質，所產生的話題，恐怕也是 E 世代永遠「未完•待續」的焦點課題。

（二）小提琴的競技

網路影片與現場演出性質各異，但善加運用絕對可達互相加持的效果，古典音樂家投身於網路經營，甚至在影片中加入一些趣味的橋段，甚至把炫技當成是一種競賽遊戲，可能會遭至評價兩極的結果，但這也是新生代演奏家利用 4G 網路的順風車，用科技延續藝術的溫度，挑戰極限。

既然是用網路呈現，就必須瞭解網路族群的觀賞習慣，才能凝聚人際吸引力，與現場演出的邏輯不同。在曲目安排上，頻道的選曲是以快節奏具技巧性的曲目為主，譬如巴赫 (JS Bach, 1685-1750)《無伴奏小提琴組曲》(Sonatas and Partitas for Solo Violin, BWV 1001-1006)、《雙小提琴協奏曲》(Violin double concerto in D minor, BWV 1043)、帕格尼尼 (Niccolò Paganini, 1782-1840)《24 首奇想曲》(24 Caprices) 等等，這些作品幾乎是小提琴的經典曲目，也是小提琴家的試金石，演出的效果也很好，從留言就可看出觀眾的性質是多元的，很多是具有提琴演奏經驗的，也有很多是門外漢是被小提琴技巧呈現所吸引，能夠引發廣大的關注及迴響，持續衝高網頁的點閱率。

所謂正宗古典音樂加上綜藝節目的色彩，「正典」並不會完全被稀釋。就音樂文化社會的角度來看，「正典」指的是古典音樂總是一種高尚的藝術，可能會讓一般人認為高不可攀。但如果是就「正典」的正宗性來看，陳銳在頻道中所選來拉奏的曲目，幾乎都是純古典的曲目，而且技巧性頗高，那是陳銳的個人風格與品味，也多半與他的現場演出與發行專輯有密切關係。「雙琴俠」則是以素人之姿開始他們的網路事業，先是以翻奏演出跨界的曲目，有時也會在影片表現小提琴的演奏技巧，介紹音樂系學生的練習日常，他們的影片明顯宣示自己的正宗古典音樂背景的專業形象。

（三）興趣導向的社群，縱向與橫向皆相得益彰

由於陳銳與「雙琴俠」皆為古典音樂專業人士，專業度絕對是吸引粉絲最關鍵性的要素，音樂圈同行、樂迷、自己的親朋好友是基本觀眾，因為志同道合，社群之中的成員已擁有極高的忠誠度，再不斷的向外延伸至社交網絡，也就是從實體世界的人脈，在網路社群擴充，更無遠弗屆的產生擬社會互動的影響力，在網路世界所累積的高人氣，也持續延燒到實體世界，陳銳與「雙琴俠」的現場音樂會賣座都不錯，證明演奏的品質不論是在實體與網路的轉換裡，是相輔相成，

互成正比。

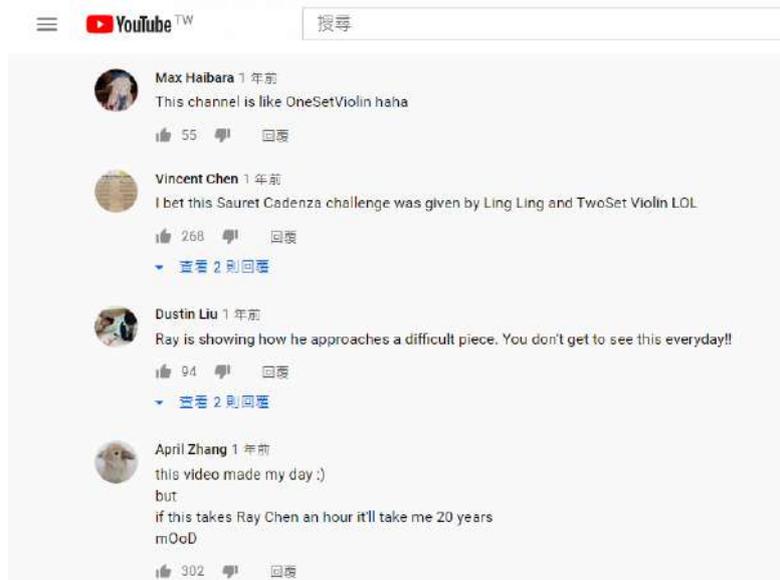
陳銳外形亮眼，具群眾魅力，是古典音樂界閃亮的一顆星，也是像 Sony、DG 等等唱片集團旗下大將，每年平均百場的音樂會，可見陳銳活躍的程度。在他尚未經營網路頻道時，原本就有擁有一些死忠粉絲，之後投入網路經營，再加上口條清晰，有良好的表達能力，在頻道裡多次示範具有難度的樂曲，替習琴者解決練勤時的疑難雜症，的確深具任務吸引力。此外，雖然陳銳是以經營網路頻道為副業，他也不斷鑽研攝影、剪輯的技術，讓頻道中所呈現的畫都有一定水準的品質。因此除了人際吸引力與態度相似性之外，也鞏固了擬社會人際互動。

「雙琴俠」的兩位成員楊博堯與陳韋丞皆科班出身，也是專業領域的佼佼者，但並非像陳銳有閃亮的明星光環及傲人的比賽成績，但專業度仍足以撐起他們的網路魅力，他們的態度相似性表現於本身親和力，同時，邀請知名音樂家合作，增加頻道的豐富度與可看性。

不論在網路頻道中提供了各式各樣與古典音樂家相關的內容，網路的興起的確拉近了普羅大眾與古典音樂的距離，也幫助了無數在小提琴學習上遇到瓶頸的朋友，不論是縱向的從陳銳與「雙琴俠」獲得技術上的寶貴經驗，也橫向的結識來自各國志同道合的朋友，互相勉勵，彼此打氣，不論是在古典音樂界或是亞洲族群之間，皆形成堅固人際吸引力網絡，藉由分享促成擬社會人際互動，推廣古典音樂，網路的活絡也促成更多真實的互動，相得益彰。

（四）人際關係導向的社群，凝聚了亞裔人士的向心力

除了大家在線上「以樂會友」，陳銳與「雙琴俠」在實體古典音樂界的卓越成果，也強化了亞洲人的民族自信心，更凝聚了亞裔人士的向心力。藉由陳銳與「雙琴俠」的頻道，更可瞭解到亞裔古典音樂家在西方音樂界的嶄露頭角，也看到第一代的亞洲移民在學歷及事業上都有一定的成就，也很重視小孩的教育，有能力栽培他們學習樂器，如同當年的猶太家庭的教育方式。但這些音樂家雖為臺裔，從小成長於西方教育環境，是用西方人的思維在製作影片，但由於他們的亞裔背景，也強化華裔人士的向心力，光看每支影片下的留言與響應參與者的很多是華人的姓氏，可能來自中國、韓國、日本、台灣，從【圖 7】、【圖 8】便可看出。



【圖 7】陳銳在 YouTube 示範演奏 PRACTICE CHALLENGE pt. 1 (Paganini Sauret Cadenza) 的留言 (Chen, 2018)



【圖 8】陳銳廣邀粉絲上傳「你的左手撥絃影片」，Leonard Chong 的影片 (Chen, 2015)

反思古典音樂及其教育，作為當代海外華人社會中具有高文化資本 (cultural capital) 的象徵 (戴尹宣, 2019)，陳銳與「雙琴俠」形塑西方古典音樂的「華裔性」，對於身處白人中心主義中的亞裔族群，很明顯在「擬社會」的相似性與人際互動上擁有「雙重身份」。亞裔音樂家立足於西方古典音樂界，本身也有著不可分割的東方背景，更從他們的影片背景可看到中國的字畫、裝飾、布景，以及

偶爾出現的中文字幕及留言便可窺測到更多的蛛絲馬跡。但他們在影片中講的是英語，所演奏的是小提琴，所使用的是西方的科技產品，基本上是用西方的思維在製作影片，因此在畫面上是東西合璧的，呈現出豐富多元的色彩。

此外，在家庭觀念上，陳銳與「雙琴俠」皆在影片中表達了在學習音樂過程中的親子關係。最令人印象深刻的就是「雙琴俠」用「玲玲挑戰」來形塑東方傳統家庭的親子關係，由陳韋丞在影片中反串扮演「虎媽」的角色，就是以身處於東方家庭的經驗，用幽默搞笑的方式來回應由來已久矛盾的家庭氛圍，而陳銳也有三支影片與母親拍攝，同樣也是母親叮嚀兒子練琴的橋段，也讓更多人亞洲人感受到類似的學習情境，父母對子女的期望，所表現出的「愛之深，責之切」，也形塑了父母在傳統家庭中的權威性，也是很多亞洲家庭的共同經驗與記憶。

（五）各種變項的交互關係

無庸置疑，「自變項」與「依變項」的因果關係是圍繞著愛好古典音樂的族群，教育程度與種族則是屬於「中介變項」，因此受眾者除了古典樂迷、音樂工作者，也包括了亞洲人、教育程度良好之士，產生更堅固的自我認同，也間接的影響了「依變項」的結果。

此外，如前述，「調節變項」當中的情境是一大關鍵。先就頻道呈現方式來看，是因時制宜的。由於疫情的關係，使得表演藝術活動受到極大的衝擊，表演藝術的生涯也進入了暫停狀況，也使得這些平時忙碌於密集的演出行程，多出一些時間，花更多的心思經營網路媒體，如陳銳在疫情期間錄製新專輯《安慰》，並且公開錄製的過程，也不斷精進錄製的技術與升級拍攝的設備。同時，陳銳也將自己最喜歡，也是最具挑戰性的曲目，利用分割畫面，放在網路上與大家一起分析樂曲與教授練習的技巧，也把平常用來玩遊戲的平台改成虛擬練習室。而雙琴俠從最初的翻奏，到之後的加入大量的談話、邀請重量級的特別來賓、使用複雜的剪接方式、運用畫面特效。

再從觀看者的角度看，這些網路名人不斷鼓勵大家要好好練琴，並且在線上設計遊戲與舉辦活動，產生更多的互動來增加關注度，也在不斷的嚐試與調整後累積為數可觀的受眾群。

二、未來期許

古典音樂家用網路推展古典音樂，相信會是一股雨後春筍般的趨勢。特別是在今年（2020年）上半年因為「新冠肺炎」（COVID-19）的疫情影響，很多展演活動皆宣告暫停，對於各國的藝文界帶來極大的衝擊，此時，網路世界就成為大眾欣賞藝術展現的最佳平台，但線上平台無法取代現場音樂會的感覺，但也喜見很多古典音樂家紛紛投入社群網路的經營，除了陳銳與「雙琴俠」以外，同樣也是由演奏家希拉蕊•韓、琳西•特莉各自所經營的網路社群也相當受歡迎。此外，

隨著智慧手機的普及，上網的費用與流量門檻逐漸降低，節省了內容生產成本，也簡化的操作上的複雜度，也使得用戶消費成本降低，新媒體絕對是永續發展的進行式，從現在的 Web 3.0，可能不久之後就有 4.0 甚至 5.0 版本的問世。一日千里的科技進展，也激發了古典音樂家有更多元、更新穎創意空間，傳達更多精緻藝術的情感本質。

自媒體時代的來臨，也捧紅了無數的網紅或網路名人，的確使得這個世代的傳播媒體更豐富多元。但很多人會直接稱呼這些古典音樂家為「網紅」，但筆者認為與其直接稱呼他們為「網紅」，不如說他們就是用網路推展藝術理想的音樂家，在本質上會比較貼近，因為他們所經營的頻道帶來良好的成效，是他們音樂演奏事業之外的附加價值。就本質上而言，就是職業演奏家在經營副業，用自媒體來推廣古典音樂，並且與其他同好交流，成為該領域的意見領域。就像很多公眾人物早已在實體世界享有極高的知名度，但他們在經營自媒體也成果豐碩，直接稱呼「網紅」還是有些以偏概全，很有再斟酌空間。

古典音樂主題相關的網路社群絕對也會是順風潮，相信也可能吸引音樂學者與傳播學者投入研究的主題。畢竟古典音樂與新媒體的相關研究是一種新的趨勢，在疫情的影響下，反而成為雨後春筍的趨勢，期許能略盡拋磚引玉之力，為這方興未艾的嶄新領域開啟更多的討論。

參考書目

- 《全方位音樂 Pana Musica 臉書網頁》。取自
<https://www.facebook.com/Pana.Musica.Chinese/posts/1448986035300591>
- 李秋玫 (2020 年)。〈陳銳從「空中飛人」變身「網際超人」〉，《PAR 表演藝術》330，40-43。
- 徐芳儀 (2019 年)。〈臉書名人粉絲專頁的自我揭露對資訊影響力之影響:以人際吸引力及擬社會互動為中介變數〉，國立臺灣師範大學管理研究所學位論文。
- 張春興編著 (1995 年)，依變項 (Dependent variable)、自變項 (Independent variable)、變項 (Variable)，《張氏心理學辭典》(頁 184,325,690)。臺北：東華。
- 鄒鴻泰、陳家祥 (2007)。〈參與虛擬社群因素對忠誠度影響之探討－以網絡書店為例〉，《中華管理評論國際學報》·第十卷·第四期，1-25。取自
<http://cmr.ba.ouhk.edu.hk/cmr/webjournal/v10n4/CMR128C06.pdf>。
- 國家交響樂團，節目冊 (2020 年 9 月 19 日)《絃舞魔幻》音樂會－陳銳簡介。
- 趙靜瑜(2019 年)。〈用小提琴感動 用影片搞笑 陳銳重新定義現代音樂家〉，上網日期 2020 年 9 月 2 日，取自
<https://www.cna.com.tw/culture/article/20190713w004>。
- 趙靜瑜 (2019 年)。〈餐風露宿不改其志 雙琴俠音樂路上幽默前行〉，上網日期 2020 年 9 月 2 日，取自 <https://www.cna.com.tw/culture/article/20190713w003>。
- 戴尹宣 (2019)。〈成功之外的逃逸音：從「雙琴俠」看當代西方古典音樂正典於網路媒體中的解構與再現〉摘要，2019 臺灣音樂學會暨臺灣音樂學論壇。
- Armstrong, A. G., & Hagel III, J. (1996). The real value of on-line communities. *Harvard Business Review*, 21-28.
- Armani (2020 September 02). *Giorgio Armani - Ray Chen's Post-Show Tribute Performance for Mr. Armani*. Retrieved on 2020 September 02 from <https://www.youtube.com/watch?v=yW5m9tDuaJI>
- Bali, Meghna (2017, April 14). "Brisbane YouTubers Twoset Violin and their global quest to preserve classical music." *Australian Broadcasting Company*. Retrieved on 2020 September 04 from <https://www.abc.net.au/news/2017-04-14/brisbane-youtubers-twoset-violin-raise-money-world-tour/8443132>

- Chen, Ray (2015, September 24), *Ray CHEN Reviews YOUR Left-Hand Pizzicato videos!* Retrieved on 2020, September 16 from <https://www.youtube.com/watch?v=h3f4bpZcAEU&t=178s>
- Chen, Ray (2018). *PRACTICE CHALLENGE pt. 1 (Paganini Sauret Cadenza)*. Retrieved on 2020September 02 from <https://www.youtube.com/watch?v=CKTRr4LH1gs>
- Chen, Ray (2020, September 02). *Official site*. Retrieved on 2020, September 02 from <https://www.raychenviolin.com/>
- Chen, Ray (2020). *PRACTICE with Ray: Bach Sonata No. 1 in G minor (Part 2: Siciliana & Presto)*. Retrieved on 2020, September 02 from <https://www.youtube.com/watch?v=-lutaXG5K34>
- Chen, Ray (2020, September, 15) 。NSO 樂季開季宣告記者，與筆者短訪。
- Byrne, Donn & William Griffitt (1973). “Interpersonal Attraction.” *Annual Review of Psychology*, 203-336.
- Discogs (2020, September 02). “Ray Chen.” Retrieved on 2020, September 02 from <https://www.discogs.com/artist/2993779-Ray-Chen>
- Festinger, L (1954). “A theory of social comparison processes.” *Human Relations*. 7 (2): 117–140.
- Hollywood Bowl (2019, September 09). *Play With Ray: The Winner Takes the Stage*. Retrieved on 2020, September 03 from <https://www.youtube.com/watch?v=0CkLwu8x9zg>
- Horton D, Wohl RR. *Mass communication and parasocial interaction*. *Psychiatry*, 1956, 19 (3): 215-229.
- Hsiao, Angeline & Nicolai Wang (2018) , 〈數位時代的音樂教育家——陳銳〉, *BAZAAR* (Retrieved 2020, August 31) <https://www.harpersbazaar.com/tw/culture/filmandmusic/a19511445/interview-with-ray-chen/>
- Gruder C. L. (1971). “Determinants of social comparison choices.” *Journal of Experimental Social Psychology*. Vol. 7, 473-489.
- Lindsey, Stirlin. *YouTube Channel*. Retrieved on 2020, September 16 from https://www.youtube.com/channel/UCyC_4jvPzLiSkJkLlIkA7B8g

- Lister, Martin, Jon Dovey et al. (2009). *New Media: A critical introduction*. London; New York: Routledge.
- Macdonald, Kyle (2020). *Discover Music. 10 ways the 2010s changed classical music forever*. Retrieved on 2020, September 02 from <https://www.classicfm.com/discover-music/2010s-classical-music-decade-revie/>
- MEET THE PROS | The Best of VC 'Artist' Ray Chen – The Comedian [VIDEO]. Retrieved on 2020, September 02 from <https://theviolinchannel.com/ray-chen-comedy-funny-classical-music-videos/>
- Schachter, S. (1959). *The psychology of affiliation: Experimental studies of the sources of gregariousness*, Vol. 1. Stanford University Press.
- TwoSet Violin (2020, September 04). *Official site*. Retrieved on 2020 September 03 from <https://www.twosetviolin.com/>
- “TwoSet Violin” *Wikipedia*, retrieved on 2020, September 03 from https://en.wikipedia.org/wiki/TwoSet_Violin.
- TwoSet Violin (2018, September 14). *The World's FASTEST (and most INACCURATE) VIOLINIST!* Retrieved on 2020, September 03 from <https://www.youtube.com/watch?v=BvsvaCU6i1M>
- Twoset Violin (2017, August 24) ◦ 《古典音樂界黃子華：失敗又如何？》◦ Retrieved on 2020, September 14 from https://www.youtube.com/watch?v=bbfYFgsCGv4&feature=share&fbclid=IwAR2K2HsqwHuhpjY4Elc9Qw02fW_alBE5A5MIYyQWPNzpWUmQOfYTxU85UeU
- Twoset Violin (2018, December 22). *Inside the Mind of Hilary Hahn*. Retrieved on 2020, September 09 from <https://www.youtube.com/watch?v=oIJPIgfKvaI>
- Twoset Violin (2017, May15) ◦ 《各種不同類型的音樂人的母親》◦ Retrieved on 2020, September 14 from <https://www.youtube.com/watch?v=DaZfF18LiE4>
- Twoset Violin (2018, May 13) ◦ 《七種音樂家的媽媽》◦ Retrieved on 2020 September 14 from <https://www.youtube.com/watch?v=bvokwz5PbI4&t=11s>
- Twoset Violin (2019, April 29). *99% Editing 1% Violin Skill / Play with Ray ft. Twoset*. Retrieved on 2020, September 14 from https://www.youtube.com/watch?v=7YuO_xOJhVk
- Wills T. A. (1981). “Downward comparison principles in social psychology.”

Psychological Bulletin. 90 (2): 245–271.

Wood, Eleanor (2016, November 23). “TwoSet Violin: The Brisbane music graduates breaking the Internet.” *CutCommon*. Retrieved on 2020, September 04 from <https://www.cutcommonmag.com/twoset-violin-the-brisbane-music-graduates-breaking-the-internet/>

朱俊仰 —— 《噩夢兇間》

作品類別：劇情類

長度：140 分 00 秒

完成日期：2020

作品簡介：克凡在勝興銀行總行擔任放款部經理，因為違背上司順吉的命令而被勒令休假一個月，在一場地震之後，他做了一個夢；在夢中他試圖藏起一具不知名的屍體，彷彿他涉入了一宗殺人案；這個夢境太過真實，他醒來後開始疑神疑鬼，懷疑夢境的真實性。在那之後，夢境不斷的延續著，隨著夢境的時間越來越長，克凡開始相信原本的夢境是自己真正的現實在夢中，克凡以為自己受人陷害而成為殺人犯，因此展開一場洗脫冤獄的冒險，而同時在夢中，克凡也擁有了在現實世界中所沒有的真愛；然而隨著真相一步一步的被揭露，克凡漸漸的發現，夢中的自己可能曾經是個卑劣的罪犯的事實。到了最後，克凡必須面對終極的選擇，他到底要在現實生活中作一個懦弱怕事的魯蛇，還是在夢境中以狡猾罪犯的身份活下去…？

創作理念：本劇是一部懸疑驚悚類型的劇本，試圖透過對夢境與潛意識的交叉演繹，來探討「罪惡感」對我們生命的影響。劇中的「罪惡感」是由社會體系及教育所形成的一個巨大大概念，他一方面能防止犯罪、維繫了社會的秩序，另一方面它也對人形成一種無形的箝制，使人瞻前顧後害怕動輒得咎。然而當社會機構開始失效，政府機關失去維護秩序的功能時，社會的秩序要靠甚麼推動？人性的善與惡又要透過甚麼標準來裁決？劇中的故事背景是以真實社會事件為藍本，透過台灣社會中的官商勾結以及金融機構的不當放款行為，來演繹個人在面對社會秩序瓦解時的瘋狂與失控；劇中想要提出的問題是：當社會秩序因為系統的崩壞而瓦解時，我們還剩下甚麼標準來維繫住理智的底線呢？

古佳蓁 —— 《快樂的神射手》

作品類別：紀錄類

長度：14 分 33 秒

完成日期：2020

作品簡介：講談社總編輯栗原先生，探究當年日本漫畫王國產業樣貌、與外國漫畫家合作的起源 - **如何跟台灣漫畫家鄭問合作？**

當年漫畫家鄭問的助手黃建芳及陳志隆回憶當年趕稿的情況，台灣寄空運稿件至日本，以及利用傳真機作為溝通橋樑，連載《東周英雄傳》捨棄網點，利用水墨背景製作賽璐璐片，各種繁複又耗時的繪圖過程，但效果震驚日本漫畫界：原來不用沾水筆也可以畫漫畫，更獲得日本漫畫協會頒發「優秀賞」。漫畫家千葉徹彌，探究當年日本漫畫王國產業樣貌及對世界的影響。《東周英雄傳》中失言的神射手篇故事最終，養繇基回到楚國，躺在溪邊的石頭上，只要能快樂的射箭就滿足了，如同單純因為繪畫而得到快樂的鄭問，其實其他都不重要了

創作理念：漫畫家鄭問一生極其豐富精彩，當年在日本連載引起了很大的轟動，而台灣的漫畫家前進日本的漫畫工業，這樣的產業環境有著跟台灣如何不同的地方？編輯制度到底是什麼樣子？漫畫家與編輯如何工作？這都是這個短紀錄片想要給觀眾知道的。但更重要的是...可以見是鄭問老師面臨巨大挑戰，不放棄不鬆懈的精神，努力在其中展挺身子，走出自己的道路。



劉姿儀 曾馨儀 鄭涵云——紀錄片《喊聲 huah siann》

作品類別：紀錄類

長度：15 分 44 秒

完成日期：2020

作品簡介：舉臂拍擊、汗水落地、站位輪轉，對球員來說已然習以為常。隨著 105 學年度大專排球聯賽落幕，東華大學男子排球隊被取消了校隊資格，來不及重返最高殿堂，必須先面對現實的壓力。「我還沒放棄，你們都不准放棄。」明明知道，即便在 106 學年度的大專排球聯賽，真的拿下一級的資格，他們也無力再戰，那是一場沒有結局的比賽。贏了，也無法改變他們是末代球員的事實。那是一場為自己而戰的比賽，為了向世界證明，我們可以、我們努力過、我們曾經是隊友。如果是你，這一場沒有結局的比賽，你願意繼續打嗎？

創作理念：得知球隊即將解散的當下，我們成員在就讀於東華大學期間便著手開始拍攝與訪問，藉由影像紀錄片形式來紀錄球隊興衰與球員之間的連結。希望透過影像紀錄，讓我們跟著隊員去努力、去夢想，也跟著球員學會接受與釋然。



李建成 —— 《火雲阿伯》

作品類別：紀錄類

長度：27 分 02 秒

完成日期：2020

作品簡介：在台灣這個摩托車密度世界第一的國家，有一群熱愛二行程老車的車友們，而要讓老車安全上路，就得靠技術純熟的老師傅了。

台中西屯區有個整理 2T 老車技術一流的修車師傅，外貌神似電影《功夫》裡的火雲邪神，車友們都叫他‘火雲阿伯’，是個「古意」又健談的老好人。

火雲阿伯總是能讓老車重生，收費又合理，車友之間對他讚不絕口，除了修車手藝精湛，火雲阿伯對傳統修車技術的傳承也很用心，教導學徒仔細、有耐性。

然而面對大環境的變化、租金的壓力，這份從年輕就開始一直做到老的工作，不能再繼續、又能再做多久，都是未知…。

創作理念：二行程老車除了是老物的代表，更是時代的產物，走過歷史歲月更需要老師傅技術讓老靈魂可以延續下去。



紀建廷——《宅之風景》

作品類別：紀錄類

長度：23 分 18 秒

完成日期：2019

作品簡介：在《宅之風景》是在大里社宅的公共藝術參與計劃的名稱，公共藝術參與計畫的特點是它會隨著藝術家跟居民的互動一起形塑公共藝術的想像，讓創作結合居住的元素以及透過大里的藝術家映蓉自身的生命歷程共同譜出屬於「家」的公共藝術。

創作理念：為了呈現公共藝術參與計畫的全貌，本紀錄片將影像成為參與計畫的其中一大元素，選用影像的方式不只是呈現完成的作品及介紹其作品理念，而是從藝術家跟策展團隊的角色深入居民剛入住的家戶之中，以他們深度且真誠的互動感受創作背後的過程發現人與人之間的故事，故事在挖掘中成為彼此共同的經驗，藝術家從中汲取靈感發想創作，一路紀錄作品製作過程與家人之間的溝通，一方面呈現藝術家個人的故事，另一方面呈現居民在經歷參與計畫的感受，兩者之間的關係讓公共藝術參與計畫成為藝術家、策展團隊、居民之間的橋樑。



2020 數位傳播-賽博光廊暨颯心立藝學術研討會論文集

出版者 | 國立臺灣藝術大學廣播電視學系

總編輯 | 邱啓明

編輯委員 | 徐進輝、連淑錦、陳靖霖、單文婷、廖滄蒼、鄭金標、賴祥蔚 (按姓氏筆畫排序)

編輯助理 | 何宗錡

視覺設計組 | 賴祥蔚委員、黃晨華、呂宗翰、黃浩量

文書議事組 | 連淑錦委員、單文婷、郭純安、陳彥蓉、于岱巧

公關活動組 | 陳靖霖委員、廖滄蒼、李靜怡、劉青、劉郡芳

工程機動組 | 徐進輝委員、鄭金標委員、劉廷琪、吳昕儒、江靜荷

地址 | 220 新北市板橋區大觀路一段 59 號

網址 | <https://rtv.ntua.edu.tw/>

電子信箱 | rtv@ntua.edu.tw

電話 | (02) 2272-2181 分機 5012

傳真 | (02) 2960-1966

ISBN | 978-986-06018-3-1 (平裝)

出版日期 | 民國 110 年 05 月

主辦單位 | 國立臺灣藝術大學

執行單位 | 國立臺灣藝術大學傳播學院廣播電視學系

(刊登之著作文責作者自負) 版權所有 · 侵犯必究

2020年11月21日
國立臺灣藝術大學
教學研究大樓十樓國際會議廳

主辦單位



國立臺灣藝術大學
National Taiwan University of Arts

承辦單位

傳播學院廣播電視學系