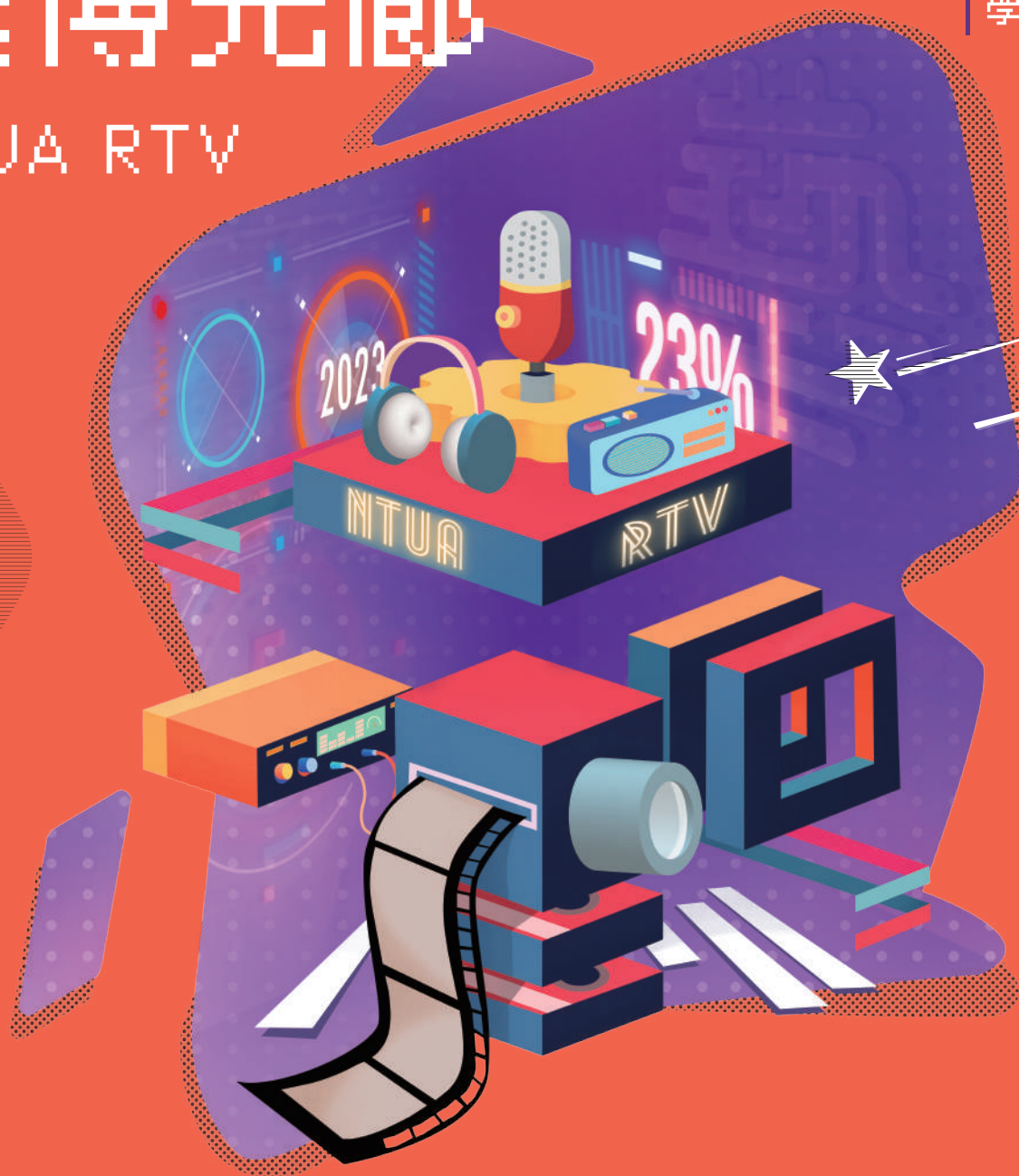


數位傳播 賽博光廊

NTUA RTV

2023

暨繩心立藝
學術研討會



民國112年12月09日(六)

09:00-16:00

論文集

目錄

議程

【圓桌論壇】

邱啓明副教授兼主任、劉昌德教授、鄭宇君教授、黃鴻儒製作人

【學術論文】

- 王英蘇〈語義提示對 AI 生成圖像變異性的影響：視覺文本分析〉.....01
- 李佳懷〈書與影的互文性-以林靖傑的文學紀錄片為例〉.....19
- 邱雯翎、陳嫻婷〈國際體育新聞的新聞偏向與小報化：以 2022 卡達世足為例〉.....12
- 施家勝〈綜藝驅使青年獨居？探討閱聽人如何解讀獨居真人實境秀〉.....71
- 游源淳〈整合敘事理論初探中淺談智慧數位說故事的理論與實務〉.....93
- 鄭惟婷〈選舉期間客家話題之網路輿論分析—以 2020 年總統選舉為例.....125

【創作作品】

- 朱俊仰 || 《李夫人的地府之旅》.....149
- 紀文章 || 《修老屋的人》.....151
- 黃浩量 || 《寂寥無聲的凝視》.....153

版權頁

2023 數位傳播-賽博光席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 112 年 12 月 09 日星期六)					
09:00-09:45	報到時間					
09:45-10:00	開幕		鐘世凱 校長 (國立臺灣藝術大學) 連淑錦 副校長兼院長 (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 教學研究大樓 10 樓 國際會議廳		論壇議題: AI 與傳播影音發展 提綱: 1. AI 對傳播領域的改變與影響。 2. AI 在影音創作實務的結合與實踐。 3. 閱聽人面對 AI 發展的因應與態度。 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: 劉昌德 (國立政治大學傳播學院新聞學系教授) 與談人: 鄭宇君 (國立政治大學傳播學院新聞學系教授) 與談人: 黃鴻儒 (客家電視臺編導、兒少組召集人、小 O 事件簿製作人)			
12:00-13:30	午餐 (教學研究大樓 901 教室)					
發表	A 場地 (影音藝術大樓 104 教室 論文)		B 場地 (影音藝術大樓 111 教室 論文)		C 場地 (影音藝術大樓 110 教室 作品)	
	主持兼評論人: 張伯謙 教授 世新大學傳播管理學系		主持兼評論人: 王毓莉 教授 中國文化大學大眾傳播學系		主持兼評論人: 李建成 教授 國立臺灣藝術大學 影音創作與數位媒體產業研究所	
13:30-14:30	發 表 人	A-1-1: 莊伯仲〈再探電視廣告之價值與未來〉 A-1-2: 王英蘇〈語義提示對 AI 生成圖像變異性的影響: 視覺文本分析〉	發 表 人	B-1-1: 賴祥蔚〈結構功能論與電視價值的再思考〉 B-1-2: 邱雯翎、陳媻婷〈媒體框架效應: 以網路新聞媒體報導「2022 國際足球總會卡達世界盃」新聞為例〉	發 表 人	C-1-1: 朱俊仰《李夫人的地府之旅》 C-1-2: 紀文章《修老屋的人》 C-1-3: 黃浩量《寂寥無聲的凝視》
14:30-15:00	茶敘 (傳播學院 影音藝術大樓 1 樓長廊)					
15:00-16:00	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		主持兼評論人: 莊伯仲 教授 中國文化大學新聞學系			
	發 表 人	A-2-1: 鄭惟婷〈選舉期間客家話題之網路輿情分析—以 2020 年總統選舉為例〉 A-2-2: 施家勝〈綜藝驅使青年獨居? 探討閱聽人如何解讀獨居真人實境秀〉	發 表 人	B-2-1: 游源萍〈整合敘事理論初探中淺談智慧數位說故事的理論與實務〉 B-2-2: 李佳懷〈書與影的互文性—以林靖傑的文學紀錄片為例〉		
圓滿結束						

學術論文

語義提示對 AI 生成圖像變異性的影響： 視覺文本分析

王英龢¹

1. 王英龢，康寧大學數位影視動畫科助理教授

電子信箱：Ianwang125@gmail.com

摘要

隨著人工智能（AI）技術的迅速發展，AI 生成圖像在新媒體傳播中的角色日益凸顯。本研究旨在深入探討 AI 生成圖像作為“視覺文本”在新媒體傳播中的角色，以及語義提示如何影響這一角色。為達成此目的，本研究採用了實驗設計和深度學習分析的綜合方法。通過一系列實驗和深入分析確認了語義提示的明晰度和複雜性對 AI 生成圖像的變異性有顯著影響。

此外，本研究也發現語義提示作為一種“編碼”機制，能夠在生成過程中賦予作品特定的“文本”特性和意義。這不僅有助於理解 AI 生成藝術的潛在機制，而且為 AI 生成圖像的實踐應用提供了實用的指導。總體而言，本研究為新媒體傳播和 AI 技術應用方面提供了具有指導意義的研究成果。

關鍵字：AI 生成圖像、視覺文本、語義提示、明晰度，複雜性

壹、緒論

一、研究背景與動機

在 21 世紀的數位化時代，人工智能（AI）已經成為跨越多個學術和產業領域的關鍵推動力。尤其在藝術和媒體產業，AI 生成藝術（Generative Art）已經開始顯現其不可忽視的影響力（Shen, Y., & Yu, F., 2021）。這些 AI 技術不僅模仿了人類的創造力，還在特定的語境和指導下展示了前所未有的創新性。然而，這種飛速的進展也帶來了一系列挑戰和問題，尤其是在如何解釋和管理這些 AI 生成作品的語義方面。過去的學術研究主要集中在 AI 技術的算法和性能上，對於 AI 生成藝術在語義和傳播方面的角色則相對缺乏。目前，AI 生成模型，特別是用於生成圖像的模型，通常依靠“語義提示”（Semantic Prompts）來創造具有特定主題或風格的作品。這些語義提示的明晰度和複雜性不僅影響生成圖像的質量，也會影響其在傳播過程中的解讀（Barthes, 1977; Sontag, 1977）。

本研究的重要性在於探討語義提示如何影響 AI 生成圖像的變異性和質量。這一點不僅具有學術價值，也具有實用價值。在學術方面，本研究將為理解 AI 生成藝術的語義層面提供新的理論和實證基礎。在實用方面，本研究的結果將為藝術家、設計師和媒體專業人士提供實用的方法和指導，以更有效地運用 AI 生成工具。

二、研究問題

在當前先進的 AI 技術和新媒體環境下，圖像已經不再僅僅是一個單一、靜態的視覺元素。相反，它已經轉變為一種多維度、多層次的“視覺文本”（visual texts），這一轉變與法國學者 Roland Barthes 的影像和文本解讀理論有著密切的關聯。因此這不僅是一個學術探索，更是對當代社會和文化現象的深刻解讀。以下是本研究的三個核心問題：

1. AI 生成圖像作為“視覺文本”在新媒體傳播中具體扮演何種角色，以及這一角色在社會文化語境中有何重要意義？這一問題的探討將填補學術界對 AI 生成圖像作為多維度、多層次“文本”的理解和評價的空白。本研究將深入剖析 AI 生成圖像如何成為一個蘊含多重社會和文化解讀的媒介。

2. 如何量化和評估 AI 生成圖像與預期圖像之間的變異性，以及這一變異性對社會和文化有何影響？本研究將運用結構相似性指數（SSIM）和峰值信噪比（PSNR）等量化工具，以科學地評估語義提示對 AI 生成圖像變異性的影響。這一問題的解答將對理解 AI 生成圖像在社會和文化中的角色和影響提供關鍵的洞見。

三、研究局限性與考慮因素

儘管本研究對於語義提示在 AI 生成圖像質量和多樣性方面提供了深刻的洞察，但仍有若干局限性需要注意。首先，研究所使用的 AI 圖像生成工具特定為 OpenAI 的 DALL-E 技術。這款工具在圖像生成領域確實具有一定的代表性，但研究結果可能不全面適用於其他類型的 AI 生成技術。因此，對於語義層面的解讀和理解也只能在這一特定技術的範疇內進行。其次，研究聚焦於生成「艾菲爾鐵塔」相關的圖像，這一特定主題確實為研究提供了一個可控和具體的實驗環境，但其結果未必能廣泛適用於其他主題或物體的圖像生成。儘管如此，本研究的方法論和發現仍然具有一定的啟示性，可以作為未來在其他主題或工具上進行研究的基礎。另外，值得一提的是，由於 AI 技術和工具正處於快速發展的階段，這可能會對本研究的長期適用性產生影響。隨著新的技術和方法的不斷涌現，本研究的某些特定結論有可能變得過時或部分不適用。總體來說，本研究在其特定的研究範疇內確實提供了有用的見解，但在將這些結果應用到更廣泛的情境或領域時，需要謹慎和審慎。未來的學術探究可以在考慮這些局限性的基礎上，進一步探討不同工具、主題和研究方法，以對語義提示在 AI 生成藝術領域的影響和可能性進行更全面的理解。

四、研究框架與組織結構

本研究的整體架構由五個核心章節組成。在第二章的文獻回顧部分，主要是對 AI 在語義理解方面的進展、生成圖像技術的演變，以及一些關鍵的衡量指標如結構相似性指數（SSIM）和峰值信噪比（PSNR）進行了深入而全面的探討。接著，在第三章的研究方法論章節，詳細介紹了實驗的設計框架和執行方法，這包括了如何選擇適當的語義提示以及用於評估生成圖像變異性的各種工具和指標。第四章，即結果與分析部分，對實驗數據進行了仔細的解讀和評價，並深入探討了語義提示的明晰度和複雜性是如何對 AI 生成圖像的多樣性產生影響的。最後，在第五章的結論部分，主要是對研究的主要貢獻和發現進行了總結，並針對未來研究方向提出了一系列建議和考慮。這樣的組織結構旨在提供一個清晰和有系統的方式來呈現本研究的各個方面，從理論基礎到實驗設計，再到結果分析和未來展望。

貳、文獻探討

一、Barthes 的影像理論：影像作為「文本」

Roland Barthes 是一位法國文學理論家和符號學家，他對符號學（Semiotics）有著深遠的影響。他的工作涉及多個領域，包括語言學、社會學、文學批評和文化研究。Barthes 將符號學應用於日常生活和文化現象的解讀，包括文學、廣告、時尚和建築等。

在 Barthes 的符號學理論中，一個符號 (Sign) 由兩部分組成：能指 (Signifier) 和所指 (Signified)。能指是物理存在的，如文字、圖像或聲音；所指則是能指所代表的概念或意義。這兩者結合形成一個符號。例如以艾菲爾鐵塔為例，這座塔本身 (物理結構) 是能指，而它所代表的多重意義和概念 (如法國文化、工程偉業、浪漫、自由等) 則是所指。在不同的文化和歷史背景下，艾菲爾鐵塔所指可能會有所不同。Barthes 在他的著作《The Eiffel Tower and Other Mythologies》中，對艾菲爾鐵塔進行了深入的分析。他認為這座塔是一個多義的符號，不僅是工程和建築的成就，也是法國文化和身份的象徵。它同時也是一個觀察世界的平台，提供了一個從高處俯瞰巴黎和更遠處的視角。

Barthes 強調多層次的解讀，符號通常具有多層次的意義，這些意義可能是文化特定的，也可能隨時間而變化。他提出了"神話" (Myth) 這一概念，用以描述如何通過符號來建構和傳遞特定的意義或價值觀。總體來說，Roland Barthes 的符號學提供了一個框架，用於解讀和理解文化符號和象徵，如艾菲爾鐵塔，以及它們如何在社會和文化中產生意義。Roland Barthes 在"Image-Music-Text"中提出了影像作為一種「文本」 (Text) 的概念，強調影像不僅是視覺元素，更是一種具有深層語義和文化符號的媒介 (Barthes, 1977)。這一理論為本研究提供了一個框架，用於瞭解 AI 生成影像在傳播過程中的多維角色和影響。這對於本研究主題具有極高的相關性。Barthes 的理論提供了一種方法來解讀影像，不僅僅是作為一種視覺元素，而是作為一種載有深層語義和文化符號的媒介。1)多維解讀：Barthes 的理論讓我們可以從多維度來解讀 AI 生成的影像，包括其象徵、語義和文化層面，這樣可以更全面地瞭解這些影像在傳播過程中的角色和影響。2)語義與符號學：本研究也關注語義提示對 AI 生成影像的影響。Barthes 的理論為瞭解這些語義提示如何被轉化為具有符號和語義價值的影像提供了理論基礎。3)傳播與接受：Barthes 也探討了影像 (文本) 如何被接受和解讀，這對於瞭解 AI 生成影像在新媒體傳播中如何被觀眾接收具有重要價值。

「視覺文本」 (Visual Text) 通常是指那些不僅僅是視覺元素，而是載有某種語義、情感或文化價值的影像。這些影像經常作為一種「文本」來進行解讀和分析，在這個過程中，觀眾會根據自己的文化背景、認知結構和社會經驗來賦予這些影像特定的意義。1)多層次的解讀：視覺文本通常需要多層次的解讀，包括字面意義 (denotation) 和象徵意義 (connotation)。2)符號學與語義學：視覺文本也涉及到符號學 (semiotics)，即如何通過符號和符號系統來理解和解釋文本。3)社會文化因素：除了視覺元素和語義結構，視覺文本也受到社會文化因素的影響，這些因素會影響觀眾如何解讀和理解這些文本。

整體而言，Roland Barthes 的理論和視覺文本的概念為提供了一個豐富的理論框架，從多個維度來探討 AI 生成影像在新媒體傳播中的角色和影響。4)語義與符號學 Barthes 的理論允許我們從多個維度來解讀 AI 生成的影像，包括其象徵、語義和文化層面。這對於瞭解這些影像在新媒體傳播中的角色尤為重要。Roland Barthes 的影像作為「文本」的理論為主軸，不僅為本研究提供了豐富的理論基礎，也有助於我們從多

個維度來探討 AI 生成影像在新媒體傳播中的角色和影響。

在其他有關於文字與 AI 之間有諸多的關聯性與可能性，攝影與文化：Susan Sontag 的觀點。Susan Sontag 在 "On Photography" 中深入探討了攝影和影像在文化和社會中的角色 (Sontag, 1977)。Sontag 的工作與 Barthes 的理論相互補充，特別是在理解影像如何成為文化和社會議題的一部分。文化與社會影響方面，Sontag 的理論強調了影像如何作為一種文化產物，這對於瞭解 AI 生成影像在新媒體傳播中的文化和社會影響具有重要價值。文字與影像方面，W. J. T. Mitchell 在 "Picture Theory" 中探討了文字和視覺影像如何相互作用 (Mitchell, 1994)。這一理論對於瞭解 AI 生成影像與文字 (如語義提示) 之間的相互作用具有重要意義。文字與視覺的相互作用，Mitchell 的工作提供了一個理論框架，用於瞭解 AI 生成影像如何與文字和其他形式的媒介相互作用，這對於本研究的語義提示部分具有高度的相關性。視覺文化方面，Nicholas Mirzoeff 在 "An Introduction to Visual Culture" 中提供了視覺文化研究的全面介紹 (Mirzoeff, 1999)。Mirzoeff 的工作幫助我們更全面地瞭解影像在傳播過程中的多種功能和意義。視覺文化與傳播方面，Mirzoeff 的理論強調了視覺元素在當代文化和傳播中的重要性，這對於瞭解 AI 生成影像在新媒體傳播中的多維角色和影響具有重要價值。

二、人工智能在語義和圖像生成方面的進展與挑戰

在人工智能領域，圖像生成技術已經實現了顯著的突破，並在各種不同的應用領域中得到了廣泛的採用 (AltexSoft, 2021)。先進的技術框架，如生成對抗網絡 (GANs) 和擴散模型，已經使得 AI 不僅能夠創造出高度逼真的圖像，而且還能根據特定的語義提示來生成創新和獨特的視覺作品 (Radford, Metz, & Chintala, 2021)。然而，這些技術的快速發展也帶來了一系列的問題和挑戰，包括創造性、真實性、道德和商業應用的潛在影響。

在過去的學術研究中，AI 在語義理解、變異性和複雜性方面已經引起了廣泛的關注。例如，有研究專注於如何改進 AI 模型在理解和生成複雜文本方面的能力 (Bengio, Courville, & Vincent, 2022)，以及如何更準確地衡量 AI 生成圖像與人類預期之間的相似性 (Gupta, Johnson, Fei-Fei, Savarese, & Alahi, 2023)。此外，AI 的語義理解、變異性和複雜性也在人類、自然物和識別方面的研究中發揮了重要作用。例如，有研究針對 AI 在識別和理解人類語義提示方面的性能進行了改進 (Wang, Gupta, & Hebert, 2023)，以及在識別和理解自然物語義提示方面的性能進行了改進 (Li, Wang, Liu, & Hou, 2023)。

在圖像生成軟體的發展方面，現代 AI 技術已經取得了重大的突破。例如，由 OpenAI 開發的 DALL-E 模型能夠根據語義提示來生成創新和獨特的圖像，這不僅改變了我們對 AI 創造性的理解，也為語義理解和生成提供了新的可能性。生成對抗網絡 (GANs) 在這一領域中也發揮了關鍵作用，尤其是在生成逼真圖像以及處理語義複雜性和變異性方面表現出強大的能力。然而，生成圖像與人類預期之間的變異性仍然是一個待解

決的重要問題，這可能是由於 AI 模型對語義提示的解釋變異性較大。本研究將專注於探討這一具有挑戰性的問題。

三、結構相似性指數 (SSIM) 與峰值信噪比 (PSNR)

結構相似性指數 (SSIM) 是多維度的圖像相似性評估框架，是一種專門用於評估和比較兩幅圖像之間變異性的高度專門化的指標 (Wang, Bovik, Sheikh, & Simoncelli, 2004)。這一指標不僅僅是一個簡單的數學公式，而是一個綜合性的度量，它考慮了圖像的多個方面，包括亮度、對比度和結構等 (Lin & Kuo, 2011)。因此，SSIM 提供了一種更接近人類視覺感知的方式來衡量圖像的相似性，這在圖像處理和分析領域中得到了廣泛的應用 (Wang, Bovik, & Evans, 2003)。具體來說，SSIM 的計算公式如下 (見圖 1)：x,y 為兩幅圖像的窗口或區域。 μ_x, μ_y 則是各自窗口的平均值。 σ_x^2, σ_y^2 是各自窗口的方差。 σ_{xy} 是窗口間的協方差。 c_1, c_2 是用來防止分母為零的小常數。SSIM 的值範圍在-1 到 1 之間，值越接近 1，表示兩張圖像越相似。這種多維度的評估方法不僅提供了一個全面而深入的視角來理解和評價圖像的相似性，而且也為如何更有效地利用這些指標來評估 AI 生成圖像的質量和一致性提供了寶貴的參考。這在本研究中尤為重要，因為它不僅有助於量化 AI 生成圖像的質量，也為如何通過語義提示來影響觀眾解讀這些“視覺文本”提供了實證數據。

$$SSIM(x, y) = \frac{(2\mu_x\mu_y + c_1)(2\sigma_{xy} + c_2)}{(\mu_x^2 + \mu_y^2 + c_1)(\sigma_x^2 + \sigma_y^2 + c_2)}$$

圖 1：SSIM (Structural Similarity Index)

峰值信噪比 (PSNR) 是一個專門用於評價圖像質量的數學指標，尤其是在比較原始圖像與經過壓縮或失真處理後的圖像之間的差異方面 (Huynh-Thu & Ghanbari, 2008)。一個較高的 PSNR 值通常意味著圖像失真程度較低，因此圖像質量較好 (Egiazarian, Astola, & Ponomarenko, 2006)。然而，值得注意的是，PSNR 可能不完全符合人類視覺系統的感知機制，因此有時可能無法準確地反映人們對圖像質量的主觀評價 (Winkler, 2005)。

儘管存在這些局限性，PSNR 仍然是圖像處理和通信領域中一個廣泛使用的基礎工具 (Chen & Bovik, 2009)。具體來說，PSNR 的計算公式如下 (見圖 2)：I,K 是兩幅圖像。m,n 是圖像的尺寸。MAXI 是圖像可能的最大像素值 (例如，對於 8 位圖像，MAXI=255)。PSNR 的值越高，表示圖像質量越好。它通常用於評估圖像壓縮和傳輸的質量。

$$MSE = \frac{1}{mn} \sum_{i=0}^{m-1} \sum_{j=0}^{n-1} [I(i, j) - K(i, j)]^2$$

$$PSNR = 10 \cdot \log_{10} \left(\frac{MAX_I^2}{MSE} \right)$$

圖 2：PSNR (Peak Signal-to-Noise Ratio)

在圖像處理和分析的領域中，SSIM 和 PSNR 都是不可或缺的工具，用於評估圖像的相似性和質量。SSIM 專注於提供一個與人類視覺感知相符的度量方式，而 PSNR 則是一個用於迅速而簡單地評估圖像質量的指標。這兩者在實際應用中經常被視為互補的方法。在本研究的情境下，這兩個指標被用來量化 AI 生成圖像與預設目標圖像之間的變異性。這樣做的目的是為了更深入地探究語義提示的明晰度和複雜性是如何影響 AI 生成圖像的質量和變異性的。

四、明晰度(Clarify)與複雜性(Complexity)

在語義提示的層面上，其複雜性可被分類為簡單和高度複雜兩種。簡單的提示通常只涉及一到兩個基本概念，而高度複雜的則可能包括多個或更為抽象的概念。根據過去的學術研究，一個具有足夠描述力的句子通常需要包含 10 到 20 個字 (Miller & Johnson-Laird, 2012; Vaswani et al., 2017)。因此，少於 10 個字的被認為是“簡單”，而 10 個字或更多的被認為是“複雜”。這樣的區分有助於探究語義提示如何影響 AI 生成的圖像質量和多樣性。同時，語義提示的明晰度也可被劃分為模糊和明確兩種。模糊的提示可能只包含一些基礎的描述，如“果物”，而明確的則可能會指出特定的對象，如“蘋果” (Jones & Mewhort, 2007)。這種區分通常需要考慮到語義的深度和廣度，以及句子的一致性和連貫性 (Chomsky, 2011)。這有助於了解語義提示的明晰度如何影響 AI 生成圖像的質量和多樣性。在文字提示的長度和結構方面，不同的平台和需求有不同的建議。例如，Let's Enhance 建議文字提示應至少包含 3-7 個單詞，以產生更詳細和具體的圖像。Zapier 則指出，AI 藝術提示的長度沒有固定的限制，但根據不同的渲染需求，有不同的字符數限制。Hootsuite 的文章則提供了撰寫有效 AI 藝術提示的具體指南，強調了使用具體的描述、形狀、顏色、紋理、圖案和藝術風格的重要性。

綜合以上對 AI 圖像生成、SSIM 和 PSNR 的概念，以及語義提示的明晰度和複雜性的理解，這些元素共同為本研究提供了堅實的理論基礎和方法論支持。這不僅有助於深化我們對 AI 生成圖像與人類預期相似性的理解，也為未來在這一領域的研究指明了方向。

參、研究方法

一、實驗設計

為了深入探究上述研究問題，本研究採用雙因子組間任務實驗。這種方法不僅適用於量化研究，而且能夠涵蓋更多的變數和情境，從而提供更全面的研究視角。實驗中，我們將考慮兩個主要因子：1) 語義提示的明晰度(Clarify)(模糊 Vague、明確 Clear) - 這一因子將研究語義提示的明確程度如何影響 AI 生成圖像作為“視覺文本”的解讀。Barthes 的文本理論將被用來探究不同程度的模糊性如何產生不同的文本意義。2.)語義

提示的複雜性(Complexity) (簡單=短 Short、複雜=長 Long) 這一因子將著重於語義提示的複雜性如何影響其作為“視覺文本”的多重解讀。這將進一步基於 Barthes 的理論來探索如何通過複雜的語義提示來豐富或限制文本的多重解讀。複雜性方面由於簡單的語義提示可能只包含一個或兩個概念，因以 3 個字(少於 10 個字)呈現。複雜的語義提示可能包含多個概念或更抽象的概念，因以 17 個字(多於 10 個字) 呈現。

考慮到 Roland Barthes 的作品主要涉及符號學、文化研究和視覺文本的解讀，我們可以將語義提示設計得與他的理論更緊密相關。這些語義提示旨在反映 Roland Barthes 對艾菲爾鐵塔的多維度解讀，包括它作為一個符號和象徵的多重層次。這樣的設計有助於生成不僅在形式上，也在意義上與 Barthes 的解讀相符的圖像。Barthes 在他的著作《The Eiffel Tower and Other Mythologies》中，對艾菲爾鐵塔進行了深入的分析。他認為這座塔是一個多義的符號，不僅是工程和建築的成就，也是法國文化和身份的象徵。它同時也是一個觀察世界的平台，提供了一個從高處俯瞰巴黎和更遠處的視角。以下是以 Barthes 所提到的艾菲爾鐵塔(Eiffel Tower)作為關鍵詞，分成四組具象的語義提示列表：

表 1：語義提示的四種不同的組合

組 1	明確+簡單(Clear+Short)	Eiffel Tower
組 2	明確+複雜(Clear +Long)	Eiffel Tower , a complex signifier embodying Paris, Modernity, and Cultural Exotica
組 3	模糊+簡單(Vague+ Short)	Parisian Landmark
組 4	模糊+複雜(Vague+Long)	Parisian Landmark , a complex signifier embodying Paris, Modernity, and Cultural Exotica

二、數據收集與分析工具 (SSIM/PSNR)

本研究將使用先進的 OpenAI 的 DALL-E 技術作為 AI 圖像生成工具。實驗將在四種不同的語義提示組合中各生成 20 個圖像，總共生成 80 個圖像。所有圖像將被保存為 PNG 格式，以便進行後續的 SSIM 和 PSNR 分析。SSIM (結構相似性指數) 和 PSNR (峰值信噪比) 將作為主要的量化指標，用於評估生成圖像與預定目標圖像之間的相似性和差異。這些指標不僅有助於從量化的角度理解 AI 生成圖像的質量和一致性，而且也能為如何通過語義提示來影響觀眾解讀這些“視覺文本”提供實證數據。透過這一綜合性的研究設計和多維度的數據分析，本研究希望能夠深入了解 AI 生成圖像在新媒體傳播中作為“視覺文本”的多重角色和意義，並提供對此問題更全面和深入的理解。在本研究中採用 Python 語言編寫了一個專門的程式，該程式能夠對每一張生成的圖像進行結構相似性指數 (SSIM) 和峰值信噪比 (PSNR) 的計算和分析。這些度量標準都是建立在數學原理和人類視覺感知的基礎上，目的是為了量化圖像間的相似度或者差異性。對於 SSIM 而言，一個接近 1 的值通常意味著 AI 生成的圖像在結構上與目標圖像高度一致。如果某一特定的因子組合 (比如，簡單的語義提示和基於生成對抗網

絡 (GAN) 的模型) 能夠產生接近 1 的 SSIM 值, 那麼這樣的組合可能就是最佳選擇。至於 PSNR, 一個較高的值通常表示 AI 生成的圖像與原圖像之間的差異較小, 即質量較高。然而, PSNR 的數值範圍不是固定的, 並且對於人類視覺系統的感知也不夠敏感。因此, 我們需要根據實際數據來確定一個合適的 PSNR 閾值。這種方法不僅有助於我們更好地理解語義提示的長度和詳細程度如何影響生成圖像的質量, 同時提供了一種量化方式來深入研究這些影響, 進一步探討不同種類的語義提示如何影響生成圖像的特性。

肆、結果與討論

本研究運用 AI 生成模型產生了一系列的圖像, 共有四種不同的組合, 每一種組合生成了 20 張圖像, 總計產生了 80 張圖像。這些生成圖像的結果如下圖 3 所示。從上到下, 第一組的 20 張圖像是基於明確且簡單的語義提示 (Clear+Short) 生成的。第二組的 20 張圖像是基於明確但複雜的語義提示 (Clear+Long) 生成的。第三組的 20 張圖像是基於模糊且簡單的語義提示 (Vague+Short) 生成的。最後, 第四組的 20 張圖像是基於模糊且複雜的語義提示 (Vague+Long) 生成的。初步觀察顯示, 這四組圖像在造型上有明顯的區別。例如, 第一、二和第四組的圖像大致上都可以識別為艾菲爾鐵塔 (Eiffel Tower)。然而, 第三組的圖像由於沒有使用明確的「艾菲爾鐵塔」作為語義提示, 因此生成的圖像變異性相對較大。另外, 第四組由於使用了複雜的語義提示, 成功地呈現了艾菲爾鐵塔的特定形態。需要注意的是, 這些初步觀察結果仍然是基於目測, 因此具有一定的主觀性。為了得到更為具體和客觀的結果, 這部份還需要進一步進行數據

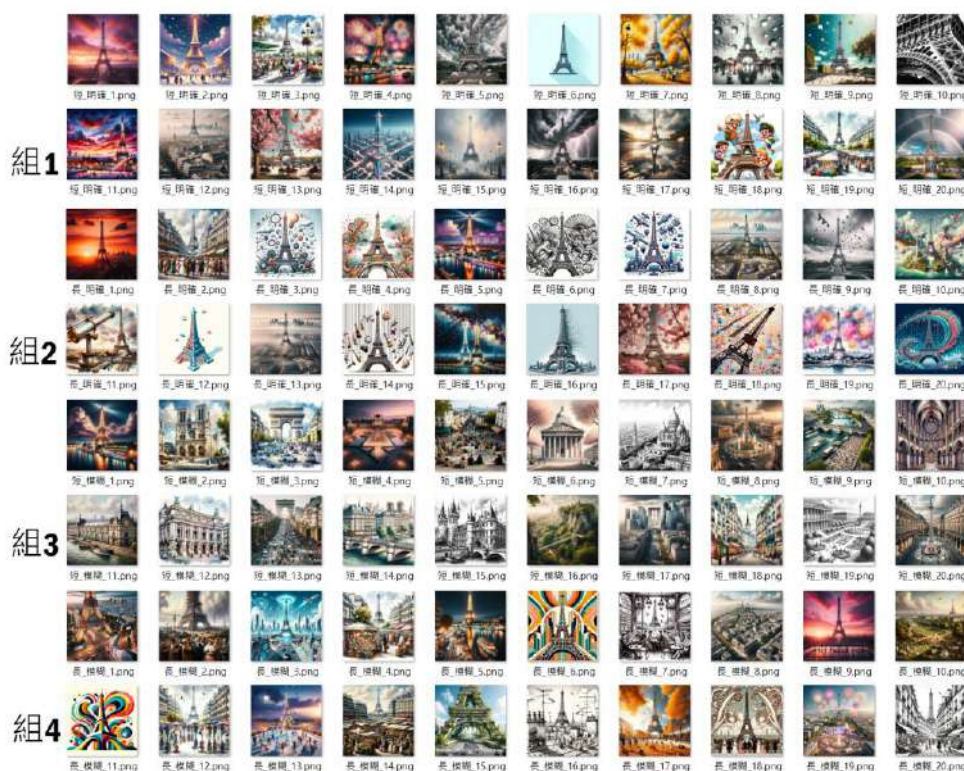


圖 3 : AI 生成圖像的結果

一、結構相似性指數 (SSIM) 分析

SSIM 的分析揭示了語義提示的明晰度(Clarity)與複雜性(Complexity)對 AI 生成圖像變異性的顯著影響。以「艾菲爾鐵塔」為主題，如下表 1 所示明晰度對 SSIM 有顯著影響 ($F(1, 75) = 4.844, p = 0.031$)，明確(Clear)提示如「Eiffel Tower」可能產生更高的變異性，而模糊(Vague)示如「Parisian Landmark」可能產生更低的變異性。這兩個因素的交互作用不是顯著的 ($F(1, 75) = 3.101, p = 0.082$)。如下表 3 所示事後檢定的 Scheffe 檢定進一步揭示了這些影響的細節，例如複雜且清晰的提示會產生更高的變異性 (平均差異達到 0.039, p 值為 0.031)。這些結果對於理解 AI 生成藝術的過程具有重要意義，揭示了語義提示的複雜性和清晰度如何影響生成的圖像的變異性，並提供了有關如何設計更有效的語義提示的實用指導。

表 2：ANOVA - SSIM

ANOVA - SSIM

Cases	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
Complexity	0.023	1	0.023	3.719	0.058
Clarity	0.029	1	0.029	4.844	0.031
Complexity * Clarity	0.019	1	0.019	3.101	0.082
Residuals	0.456	75	0.006		

Note. Type III Sum of Squares

表 3：Scheffe 事後比較- SSIM

Post Hoc Comparisons - Clarity

		Mean Difference	SE	t	Pscheffe
Clear	Vague	0.039	0.018	2.201	0.031

Note. Results are averaged over the levels of: Complexity

二、峰值信噪比 (PSNR) 分析

PSNR 的分析揭示了語義提示的明晰度(Clarity)與複雜性(Complexity)對 AI 生成圖像質量的顯著影響。如表 4 所示，在「艾菲爾鐵塔」主題下，複雜性對 PSNR 有顯著影響 ($F(1, 75) = 21.665, p = 0.002$)，簡單 (Short) 提示可能產生更高質量的圖像。這兩個因素的交互作用不是顯著的 ($F(1, 56) = 0.89, p = 0.412$)。如表 5 所示，Scheffe 檢定的事後檢定進一步揭示了這些影響的細節，例如複雜且清晰的提示可能會產生更低質量的圖像 (平均差異達到 -1.048, $p = 0.002$)。這些結果對於理解 AI 生成藝術的過程

具有重要意義，揭示了語義提示的複雜性和清晰度如何影響生成的圖像的質量，並提供了有關如何設計更有效的語義提示的實用指導。

表 4：ANOVA – PSNR

ANOVA - PSNR					
Cases	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
Complexity	21.665	1	21.665	10.659	0.002
Clarity	1.910	1	1.910	0.940	0.335
Complexity * Clarity	1.383	1	1.383	0.681	0.412
Residuals	152.443	75	2.033		

Note. Type III Sum of Squares

表 5：Scheffe 事後比較- PSNR

Post Hoc Comparisons - Complexity

		Mean Difference	SE	t	Pscheffe
Long	Short	-1.048	0.321	-3.265	0.002

Note. Results are averaged over the levels of: Clarity

三、綜合討論

在本章的綜合討論中，深入探討了語義提示的明晰度（Clarity）和複雜性（Complexity）對 AI 生成圖像的變異性和質量有著顯著的影響。這些發現不僅凸顯了語彙表達能力在 AI 生成藝術中的關鍵角色，而且也為藝術創作者提供了寶貴的洞見。具體來說，了解這些因素如何影響生成圖像的特性，創作者能更精確地操控 AI 模型的輸出，進而產生更接近預期的藝術作品。這些研究結果也為未來相關研究提供了有價值的指引。特別是在如何最有效地運用語義提示來指導 AI 生成藝術的過程中，這些發現提供了重要的方向。例如，使用具體和明確的語義提示，如「艾菲爾鐵塔」，不僅能引導 AI 模型更準確地生成預期的藝術作品，而且也能為創作者和研究人員提供更多的創作和研究靈感。

伍、結論

本研究旨在探討語義提示的明晰度（Clarity）與複雜性（Complexity）對 AI 生成圖像變異性的影響，並對 AI 生成藝術（Generative Art）提供啟示。通過深入分析和實驗，本研究得出以下結論：

語義提示的明晰度和複雜性的影響方面，本研究發現，語義提示的明晰度與複雜性對 AI 生成圖像的變異性有顯著影響。模糊的語義提示可能導致生成圖像的變異性增加，而複雜的語義提示則可能增加生成圖像的精確度和細節。這與 Roland Barthes 的符號學理論相呼應，特別是他在 "Image-Music-Text" 中提出的影像作為「文本」的概念 (Barthes, 1977)。Barthes 的理論提供了一種方法來解讀影像，不僅僅是作為一種視覺元素，而是作為一種載有深層語義和文化符號的媒介 (AltexSoft, 2021; Radford, Metz, & Chintala, 2021)。衡量工具的應用方面，本研究使用結構相似性指數 (SSIM) 和峰值信噪比 (PSNR) 作為衡量生成圖像與預期圖像變異性的工具。這些工具不僅提供了對圖像質量的快速評估方法，而且提供了符合人類視覺感知的相似性度量。這些工具的應用有助於深入了解語義提示如何影響 AI 生成圖像的變異性和質量。

在 AI 生成藝術的啟示上，通過分析語義提示的明晰度和複雜性，本研究為 AI 生成藝術提供了新的視角和理解。例如，藉由調整語義提示的長度和清晰度，藝術家和開發者可以更精確地控制 AI 生成圖像的風格和細節。這一點與 Barthes 的多維解讀理論相符，他強調符號通常具有多層次的意義，這些意義可能是文化特定的，也可能隨時間而變化 (Barthes, 1977; Sontag, 1977; Mitchell, 1994; Mirzoeff, 1999)。

範圍限制與未來研究方向上，儘管本研究提供了有關語義提示模糊性和複雜性對 AI 生成圖像變異性的深入理解，但它具有範圍限制，不能代表當下 AI 的全面發展。特別是在不同的 AI 模型和生成技術下，這些結果可能有所不同。然而，本研究的發現可以作為 AI 生成圖像發展的啟示，並為未來研究提供方向。總體而言，本研究不僅有助於理解 AI 生成藝術的潛在機制，而且為 AI 生成圖像的實踐應用提供了實用的指導，也為未來的研究和應用提供了有益的洞見。

參考文獻

- [1] AltexSoft. (2021). AI Image Generation Explained: Techniques, Applications, and Limitations. Retrieved from <https://www.altexsoft.com/blog/ai-image-generation/>
- [2] Barthes, R. (1979). *The Eiffel Tower and Other Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- [3] Bengio, Y., Courville, A., & Vincent, P. (2022). Representation learning: A review and new perspectives. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 35(8), 1798-1828.
- [4] Chen, M. J., & Bovik, A. C. (2009). Fast structural similarity index algorithm. *Journal of Real-Time Image Processing*, 6(4), 281-287.
- [5] Chomsky, N. (2011). *Aspects of the Theory of Syntax*. MIT Press.
- [6] Egiazarian, K., Astola, J., & Ponomarenko, N. (2006). On between-coefficient contrast masking of DCT basis functions. In *Proceedings of the Third International Workshop on Video Processing and Quality Metrics for Consumer Electronics (Vol. 4)*.
- [7] Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., & Bengio, Y. (2014). Generative adversarial nets. In *Advances in Neural Information Processing Systems* (pp. 2672-2680).
- [8] Gupta, A., Johnson, J., Fei-Fei, L., Savarese, S., & Alahi, A. (2023). Social GAN: Socially acceptable trajectories with generative adversarial networks. In *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (pp. 2255-2264).
- [9] Hootsuite. (n.d.). How to Write AI Art Prompts [Examples + Templates]. Retrieved from <https://blog.hootsuite.com/ai-art-prompts/>
- [10] Huynh-Thu, Q., & Ghanbari, M. (2008). Scope of validity of PSNR in image/video quality assessment. *Electronics Letters*, 44(13), 800-801.
- [11] Jones, M. N., & Mewhort, D. J. (2007). Representing word meaning and order information in a composite holographic lexicon. *Psychological Review*, 114(1), 1-37.
- [12] Let's Enhance. (n.d.). Master the Art of Writing Image Generation Prompts for AI in 5 Min. Retrieved from <https://letsenhance.io/blog/article/ai-text-prompt-guide/>
- [13] Li, Y., Wang, N., Liu, J., & Hou, X. (2023). Demystifying neural style transfer. In *Proceedings of the 26th International Joint Conference on Artificial Intelligence* (pp. 2110-2116).
- [14] Lin, W. S., & Kuo, C. C. (2011). Perceptual visual quality metrics: A survey. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 22(4), 297-312.
- [15] Miller, G. A., & Johnson-Laird, P. N. (2012). *Language and perception*. Cambridge University Press.
- [16] Radford, A., Metz, L., & Chintala, S. (2021). DALL-E: Creating Images from Text. OpenAI. Retrieved from <https://openai.com/research/dall-e>
- [17] Shen, Y., & Yu, F. (2021). The influence of artificial intelligence on art design in the digital age. *Scientific Programming*, 2021(Article ID 4838957), 1-10. <https://doi.org/10.1155/2021/4838957>
- [18] Smith, L., & Clark, H. H. (2010). On the course of answering questions. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 9(1), 26-38. [https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(70\)80040-4](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(70)80040-4)

- [19] Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., ... & Polosukhin, I. (2017). Attention is all you need. In *Advances in Neural Information Processing Systems* (pp. 5998-6008).
- [20] Wang, X., Gupta, A., & Hebert, M. (2023). Watch-n-Patch: Unsupervised understanding of actions and relations. In *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (pp. 4362-4370).
- [21] Wang, Z., Bovik, A. C., & Evans, B. L. (2003). Blind measurement of blocking artifacts in images. In *Proceedings of the International Conference on Image Processing* (Vol. 3, pp. III-981).
- [22] Wang, Z., Bovik, A. C., Sheikh, H. R., & Simoncelli, E. P. (2004). Image quality assessment: From error visibility to structural similarity. *IEEE Transactions on Image Processing*, 13(4), 600-612.
- [23] Winkler, S. (2005). *Digital video quality: Vision models and metrics*. John Wiley & Sons.
- [24] Zapier. (n.d.). How to write effective AI art prompts. Retrieved from <https://zapier.com/blog/ai-art-prompts/>

The Impact of Semantic Prompts on Variability in AI-Generated Images: A Visual Text Analysis

Abstract

With the rapid advancement of Artificial Intelligence (AI) technologies, the role of AI-generated images in new media communication is becoming increasingly prominent. This study aims to explore the role of AI-generated images as "visual texts" in new media communication and how semantic prompts influence this role. To achieve this, the study employs a mixed-method approach combining experimental design and deep learning analysis. Through a series of experiments and in-depth analyses, this study confirms that the clarity and complexity of semantic prompts have a significant impact on the variability of AI-generated images. Furthermore, the study finds that semantic prompts serve as an "encoding" mechanism, endowing the generated works with specific "textual" characteristics and meanings. This study not only contributes to the understanding of the underlying mechanisms of AI-generated art but also provides practical guidance for the application of AI-generated images. Overall, this study offers instructive research findings for new media communication and the application of AI technologies.

Keywords: AI-Generated Images, Visual Text, Semantic Prompts, Clarity, Complexity

書與影的互文性－ 以林靖傑的文學紀錄片為例

李佳懷¹

1. 李佳懷，中國科技大學影視設計系副教授、淡江大學中國文學系博士生
電子信箱：gawhylee@gmail.com

摘要

本文旨在分析林靖傑於 2011 年和 2022 年發表的文學紀錄片〈尋找背海的人〉和〈他還年輕〉影片中影像創作與文學作品的互文性。研究方法主要建立於筆者與林靖傑的訪談第一手素材，以及該兩部紀錄片發行期間的報章媒體資料，結合影片逆向還原腳本大綱的解構方法。

透過此研究，我們期望了解林靖傑如何呈現傳主的身影，以及如何選用美學形式轉譯傳主文學作品，並探討其在面對不同傳主且在不同時空背景下的創作異同比較。

本文在研究過程中製作成諸表，用以對照林靖傑創作其兩部文學紀錄片，在拍攝前的初衷與拍攝後轉變，並期許後續研究者也能發展出更多作家紀錄片美學形式的分析方法，豐富作家紀錄片的相關研究。

關鍵詞：尋找背海的人、他還年輕、文學紀錄片、林靖傑

一、前言

林靖傑，生於 1967 年高雄縣鳳山市，畢業於輔仁大學大眾傳播學系。他曾任職於《影響》雜誌和《新新聞周刊》，並以「江邊」筆名發表小說和散文，屢獲文學獎項。在影視領域，他的短片作品贏得過金穗獎，且電影〈最遙遠的距離〉在多個影展中獲獎。

林靖傑在文學和影視兩個領域的深厚底蘊，為導演文學紀錄片的理想人選。文學和電影都是以語言和符號來表達的藝術形式。當文學家和其作品透過紀錄片導演的角度呈現時，觀眾將有機會同時體驗這兩種藝術的美學。

「互文性」於 1960 年代由法國學者茱莉亞·克麗絲特娃(Julia Kristeva) 創立，她認為文本結構並非單獨的存在，而是彼此互動地存在，文學作品並非靜止的語言現象，「正文」本身具有「生產特性」(productivity)，是一種不斷運作的能力，所有「正文」都是其他「正文」的「正文」，亦即可對其他文本吸收與轉化，因此文本之間具有互相指涉、映射的性質。

比爾·尼可爾斯(Bill Nichols)使用模式的概念為紀錄片建立框架，乃針對紀錄片定義的不確定性和模糊性，一方面紀錄片的定義會隨著時間的演進而有所改變，另一方面，實際上許多紀錄片都違反了所有具體的定義。約翰·格里爾森(John Grierson)是第一個為紀錄片下定義的人，他認為紀錄片是「對真實事物作創意性的處理」(a creative treatment of reality)，這話至今仍被視為紀錄片的一種常用定義。根據約翰·格里爾森的說法，紀錄片至少包含兩個特質：一、記錄真實生活的影像與聲音；二、必須呈現個人的觀點，並詮釋拍攝下來的真實生活。其中一個美學手段是剪裁，他說：「我們就從對自然素材的平鋪直敘(或想入非非)的描述，過渡到了對它們進行組織、再組織以及創造性剪裁的階段。」一直以來，「創意性的處理」給予紀錄片導演寬闊的藝術發揮空間，並非單純的紀錄，而是透過詮釋、處理，把真實素材戲劇化，進而擴展其藝術功能。

本研究主要探討林靖傑所執導的〈尋找背海的人〉和〈他還年輕〉這兩部文學紀錄片的文學與影視的互文關係，並融合親身訪談與影片解構的方法，進行分析與比較研究。

二、不同傳主的紀錄片企劃與攝製差異

(一) 傳主介紹

王文興

現代主義文學家、國家文藝獎得主。1939 年出生於福建省福州，1946 年舉家遷台，國立臺灣大學外文系畢業，1960 年和同班同學白先勇、歐陽子、陳若曦等人創辦《現代文學》雜誌。臺大畢業後前往美國愛荷華大學的作家工作室從事研究，獲得藝術碩士學位。1965 年回國後在臺灣大學外文系教授小說課程，後來也在中文系任教，直到 2005 年 1 月退休，2023 年 9 月辭世。

吳晟

本名吳勝雄，臺灣鄉土文學作家，1944 年出生臺灣彰化縣溪州鄉，中華民國總統府資政。1971 年屏東農業專科學校畜牧科畢業後，曾任溪州國中生物科教師，2020 年獲國立東華大學頒授榮譽文學博士。創作以新詩為主、散文為輔，寫作之餘亦從事農事；並兼任國立東華大學華文文學系、靜宜大學中國文學系講師，曾任國立東華大學華文文學系駐校作家。

（二）兩部紀錄片的創作進行階段

1.前期階段：

林靖傑表示，王文興跟吳晟是兩位截然不同的作家，可說在光譜的兩個極端，前者幾乎是隱士，後者則隨時投入社會議題參與社會運動。但這只是途徑的不同，攀登文學高峰的心境是一樣的，而文學指向的又都是處理心靈最深處的狀態。影像創作者不可能不想到未來的觀眾，所以要為觀眾鋪一條走向作家的道路是必須要考量的事。於是乎，作家是用什麼方式走向他的創作的，便是林靖傑所選擇的敘事方式，影像盡可能貼著作家的方式，也就是作家的生活方式、創作方式。當然他的思考方式、他所要表達的一切都是重要，但這較難具象表現出來。我們得認清影像是一種具象的敘事藝術，要能夠直接用影像講話才是這個藝術形式的精神，同時也是侷限。所以，透過可見的，去達到不可見的，是拍攝作家努力的方向。可見的部分像蛛絲馬跡，單獨、片段的看可能沒什麼，逐漸堆砌在一起便慢慢形成一種特殊的存在樣態、風格、氛圍、氣息、態度。

林靖傑回憶起當年二十幾歲時看完〈家變〉後，大受衝擊，還因此立刻衝去書局買下王文興其他作品，當然也包含傳說中寫了二十五年的長篇小說〈背海的人〉。然而在第一頁的第一段，前面連續幾行的文字都在罵髒話...；對於當年在還很侷限的個人經驗中，這樣的小說顛覆林靖傑對文學的想像，也對王文興產生好奇。因此 2008 年日宿媒體為了啟動《他在島嶼寫作》文學紀錄片系列，徵詢林靖傑是否願意擔任導演拍攝，並且給予選擇傳主時，林靖傑便答應接下這個任務並選定王文興。林靖傑認為必須將王文興的人生精華和創作精神以及作品精粹透過這個紀錄片呈現出來，如何在作家乏味的生活中突顯作家的作品澎湃；也就是如何在表面無聊拍出澎湃與衝突，便是需要思索的巨大功課。

吳晟在作品籌拍之初直截了當拒絕了過往的《他在島嶼寫作》紀錄片著重作家內在的探索此般路線。吳晟認為假如要拍，意義在於要拍他是一個「社會型作家」，如果沒拍出來就沒意義；吳晟是一位具親和力的長者，作品也因平易近人且貼合土地而擁有廣大閱讀群眾，許多人因此認為，要將他搬上大銀幕重新介紹給大眾並非難事。但吳晟本人所強調的「社會型作家」為何？又要如何融入影像當中？

2.後期階段：

王文興是隱士，不方便太打擾，所以林靖傑在熟讀他的作品，接觸幾次慢慢知道他的行事風格後，需寫出較為嚴謹的拍攝腳本與王文興討論；腳本大約在拍攝到一半時，林靖傑要再視接觸後的實際情況與拍攝過程中的思索大改一次，拍攝到三分之二時要再校準一次。每次腳本林靖傑都會與王文興討論，徵得同意才會出現在鏡頭前面讓團隊拍到，幸而過程中王文興對林靖傑很信任，幾乎沒有不同意的部分。因為王文興的生命唯一重要的事是寫作，其他都是額外的、剝奪寫作與閱讀的多出來的負擔，能省則省，所以王文興會希望精準知道要拍什麼，精準執行，這部分林靖傑充分理解。

一開始王文興建議林靖傑從〈背海的人〉小說中挑出 20 個左右的題目出來由王文興回答，林靖傑聽到這個提議後嚇死了，直覺這本小說已經這麼難讀了，假如紀錄片真的根據〈背海的人〉提出艱深的題目來拍攝的話，這部紀錄片大概會沒人看。那時候只是心裡默默的害怕不敢跟王文興講。開始拍攝後有許多東西讓林靖傑覺得是這部紀錄片很重要的點；例如說王文興是一個非常虔誠的天主教徒，林靖傑認為這是很重要的關鍵，但是卻幾乎無法從老師的小說找到直接的線索。

有一段時間王文興跟夫人以為林靖傑躲起來去拍別的案子，事實上林靖傑是躲起來讀〈聖經〉，一邊讀〈背海的人〉一邊讀〈聖經〉，這兩本書交叉來讀；試著從〈聖經〉找到王文興創作上幽微隱含的蛛絲馬跡。紀錄片的最後的第 20 個線索是〈聖經〉詩篇 88:06 的一句話，這句話是：「你把我放在極深的坑裡，在黑暗地方、在深處」。林靖傑邊讀〈背海的人〉邊讀〈聖經〉，過了幾個月還是找不到線索，有一天我突然像翻字典一樣翻〈聖經〉看到這句話跳出來，當下就覺得：「啊！我找到線索了！」。這句話根本就是王文興整個創作生命的一個非常真實的寫照及圖像。當然影片中還有一些更幽微的線索，要看過〈背海的人〉小說才可以理解。在這〈尋找背海的人〉拍攝完成後，林靖傑不敢評論這電影成功與否，他只有拍出王文興非常深刻博大精深的冰山之一角，林靖傑只是盡量把王文興的作品及王文興作為創作者，盡所能翻譯成影像，但能做到的還是非常有限。

吳晟是樂於與人交流，傳達社會實踐理念的人，他的生活也是大門敞開隨時迎接造訪、社會議題的介入，而這樣與人、與社會緊緊互涉的生活狀態，也反映為他的作品的取向與風貌，所以林靖傑一開始就希望能用較長的時間，規律地駐點拍攝〈他還年輕〉這部紀錄片，希望盡量真實地記錄到吳晟生命中的一段時間的生活實況。也就是不事先寫好腳本架構，攝影機等待事情的發生並捕捉之。當然，作家不是一般人，上述的想法事實上也只能達到一半的可能，因為作家既然是創作者，吳晟再怎麼設法在鏡頭前面活出日常，還是免不了不自覺地自我設想要給攝影機拍到什麼樣的我（作為一個作家的樣子）。

林靖傑當初拍攝時，吳晟和他約法三章：不能翻臉。他坦言一開始以為是玩笑，後來漸漸意識到重量；吳晟認為自己是一位社會詩人，因此他的詩歌不僅是對自然和土地的情感寫照，還涉及更深層的社會問題。林靖傑認為，捕捉吳晟面對這些社會議題的真實情感是非常重要的。吳晟的詩句很直接、真摯，他的詩歌真的從土裡長出來，代表了吳晟與土地之間深厚的連結。原本林靖傑想要捕捉吳晟寫詩的過程，但最終卻記錄了吳晟完成一本他不想寫的書。這也反映了吳晟面對事件的真實心境和選擇。〈他還年輕〉這部紀錄片並沒有像傳統的作家紀錄片那樣，包含了很多文壇人士對作家的評價或詩的解析。這是因為吳晟希望重點放在社會和土地上，而不是圍繞他個人的評價。林靖傑提到，吳晟的詩句很容易理解，淺白而情感豐富。因此，在拍攝和剪接過程中可以很容易地將吳晟的詩句和生活片段、自然畫面結合起來。

表 1：影片基本資訊比較

片名	〈尋找背海的人〉	〈他還年輕〉
故事大綱	每一夜，小說家(王文興) 和他自己搏鬥，在斗室內，像挖掘壕溝那樣地起運著胸膛內的土...。本片以年輕小說家(林靖傑) 尋覓的蹤跡，串起王文興的文學生涯。圖書館內密排的書架，校園參差的花樹與歧路，對藝術	吳晟成長於彰化農村家庭，他的詩扎根鄉土從未間斷。他以保護環境為職志，自詡為入世的社會型作家，用實際的社會參與，重新定義詩人的界線。本片跟著吳晟穿梭彰化鄉間、踏查濁水溪生態。拍攝期間恰逢詩人的女兒吳音寧因北農事

	的敏銳感受和一己之見，猶如雕鑿精神的棗核那樣，精工地將情思翻譯為記號，再翻譯為文字。王文興展現了一個信守文字信仰、珍重對待寫作、以緩慢換取深刻的文學身影。	件遭受攻擊，紀錄了詩人這兩年多的心情轉折，從憤怒、焦灼、挫敗、掙扎、到重生與昇華，遂見證了詩是濁世最終的救贖。
發表時間	2011	2022
文學作家	王文興（1939-2023）	吳晟（1944-）
片長	103 分鐘	142 分鐘
預算	約 300 萬	約 500 萬
製作時程	兩年	四年
主創人員	編導/林靖傑 攝影/曾憲忠 剪接/陳曉東	導演/林靖傑 攝影/林靖傑 剪接/林靖傑
發行單位	目宿媒體股份有限公司	目宿媒體股份有限公司
系列單元	他們在島嶼寫作 I	他們在島嶼寫作 III
其他	臺灣國際紀錄片雙年展「國際長片競賽優等獎」 金馬獎最佳剪輯獎 金馬獎最佳紀錄片入圍	

資料來源：筆者製表

三、紀錄片形式呈現

王文興是現代主義小說家，吳晟是鄉土文學詩人，並自稱是社會型作家。本段先就兩位傳主的創作型態與特色做說明，接著再分別就兩部紀錄片做元素解構，以「段落單元」、「內容大綱」、「呈現形式」以及「時間」四個項目做整理；爬梳比對內容結構與形式守法的對應，並且針對兩部影片之間的異同，試圖了解林靖傑的轉譯取徑。

（一）現代主義作家與鄉土文學作家的特色

1. 主題與主旨

現代主義文學家傾向於探索人存在的異化、心靈的荒涼、現代生活的疏離感、以及傳統價值的解構。鄉土文學詩人則往往集中於描寫土地、家族、鄉愁和人與自然的關係，並強調地方情懷和歷史記憶。

2.語言和風格

現代主義文學常使用斷裂、多重敘事、象徵、內心獨白和其他獨特技巧。鄉土文學詩人的語言往往質樸、情感豐沛，注重情感的傳達和真實生活的再現。

3.對於傳統的態度

現代主義文學家可能對傳統採取批判或解構的態度，質疑其在現代社會中的價值。鄉土文學詩人常常珍惜傳統價值和文化，並透過作品對其進行保存和傳承。

4.作品的接受對象

現代主義文學可能更注重知識分子或學術界的接受，因為其作品常常需要深度的解讀。鄉土文學的詩歌則往往具有較高的民眾性，更容易引起廣大讀者的共鳴。

(二) 吳晟自稱的社會型作家

寫作不僅是藝術的表達，更是一種社會責任，透過文字影響讀者的思考，喚起社會的關注和改變。

(三) 紀錄片〈尋找背海的人〉元素解構

表 2：紀錄片〈尋找背海的人〉元素解構

段落單元	時間	內容大綱	呈現形式
片頭 1	00'00"~00'34"	系列公播片頭	略
片頭 2	00'35"~01'00"	出品方目宿媒體片頭	略
序幕	01'01"~02'00"	傳主自述數十年之創作理念	傳主旁白 黑底白字線稿 帶出片名
	02'01"~03'22"	旁白介紹傳主生平(帶出傳主大學時發表第一篇小說〈守夜〉, 34 歲發表〈家變〉花 25 年發表長篇小說〈背海的人〉在此定義傳主為現代主義小說家	法語旁白 傳主個人照片 歷史動態影像
線索 1 圖書館	03'23"~06'54"	1.傳主自述大學在圖書館 2.受訪者 A 評論 3.傳主演講「我的學思歷程」帶出初期深受杜斯妥也夫斯基〈罪與罰〉的影響，後期受福樓拜〈情感教育〉影響	傳主在圖書館情境演出 實況紀錄

線索 2 紀州庵	06'55"~07'56"	傳主走踏介紹紀州庵	走踏實況紀錄
	07'57"~09'52"	摘錄作品〈欠缺〉 文章內容	黑白鉛筆素描 動畫 小說實體出版品 傳主朗讀作品 畫外音
	09'53"~12'44"	傳主自述 15 篇短小說創作於大學時代受海明威、康拉德創作衝擊的歷程	圖書館、公車上實況紀錄
	12'45~14'52"	作品摘錄〈草原底盛夏〉 文章內容	實拍公車上傳主轉場鉛筆線條動畫以黑白為主，綠色調為輔 傳主朗讀作品 畫外音
線索 3	14'53"~16'34"	1.受訪者 B 講述傳主文體書寫的改變起源於〈草原底盛夏〉 2.受訪者 C 評論 3.傳主講述〈家變〉中家景概念起於紀州庵	實體書內文 傳主走踏紀州庵遺址實拍
線索 4 空間的描述	16'35"~17'33"	受訪者 D 評論	紀州庵模型 細部特寫
	17'34"~19'19"	作品摘錄〈家變〉文章內容	低彩度水彩 風動畫 傳主朗讀作品 畫外音
轉場	19'20"~19'43"	傳主離開紀州庵	實景拍攝

線索 5 牠	19'44"~21'40"	傳主進行「我如何寫小說」演講現場 QA 時敘述〈家變〉第一章的創作設計模仿舞台劇概念，第二章戲開始	實況紀錄
線索 6 舞台劇	21'41"~27'19"	舞台劇演出，作品摘錄〈家變〉文章內容	真人舞台劇中傳主畫外音朗讀作品串場
	27'20"~31'14"	1.1973 年發表〈家變〉時戒嚴背景 2.受訪者 E 評論 3.受訪者 C 和 F 對談 4.〈家變〉特色 5.受訪者 C 和 G 對談	歷史新聞畫面 法語旁白說明 對談實況紀錄法語旁白說明 新生代作家在討論〈家變〉時代背景
線索 7 時間過去了有幾幾及兩年之久	31'15"~33'27"	受訪者 H、E 評論	傳主手稿用紅線條動畫圈出重點
	33'28"~36'00"	作品摘錄〈家變〉文章內容作品	真人舞台劇中傳主畫外音朗讀作品串場
	36'01~37'57"	1.傳主領取國家文藝獎，由其初中師母頒獎 2.受訪者 I 談論翻譯法文〈家變〉的心得	現場實況紀錄 I 走踏紀州庵周邊
	37'58~40'42"	I 的詩作〈同安街〉內容 作品摘錄〈家變〉內容	I 的走踏與傳主的寫作畫面交叉剪接；先以 I 朗讀自己的作品〈同安街〉畫外音，接著傳主朗讀〈家變〉畫音，其後 I 又以法語接續〈家

			變)朗讀書外音
	40'43"~41'25"	受訪者 I 與傳主交流創作與未來計畫	傳主與受訪者 I 在咖啡廳交流側錄
線索 8 牢房	41'26"~42'44"	傳主口述介紹寫作空間與其特殊的寫作方式	寫作室的桌上和地上遍布碎紙、書房陳設
線索 9 一天 35 個字	42'45"~49'40"	<ol style="list-style-type: none"> 1.傳主寫作 2.受訪者 C 和 F 對談傳主寫作方式 3.受訪者 H、J 評論 4.傳主回憶創作時手稿符號的代表意義 5.傳主簡單散步生活 6.受訪者 K 出現介紹傳主室內陳設 	<p>傳主情境演出，使用抽色過的黑白低畫質</p> <p>空間實景紀錄</p> <p>手稿備份</p> <p>傳主漫步公園空景、走踏舟山路</p> <p>C 評論旁白家庭陳設實景</p>
線索 10 勺子 線索 11 傳真機	49'41"~52'03"	<ol style="list-style-type: none"> 1.傳主夫婦在客廳對鏡頭介紹 2.傳主簡單的台語對話 3.傳主與學生餐敘時唱台語歌 	<p>家景實拍</p> <p>實況拍攝</p>
線索 12 孟郊	52'04"~54'34"	<ol style="list-style-type: none"> 1.傳主敘述孟郊詩的美學 2.孟郊詩〈離思〉內容 	<p>公車候車亭看詩集</p> <p>傳主朗讀</p>
線索 13 台大外文系	54'35"~57'24"	傳主導覽使用過的外文系空間	研究室實景拍攝
線索 14 現代主義	57'25"~1h0'02"	<ol style="list-style-type: none"> 1.受訪者 L 談現代主義之於傳主 2.傳主逛展覽評畫 	<p>校附近空景</p> <p>傳主觀賞畫展實拍</p>
線索 15	1h0'03"~1h12'27"	作品摘錄〈背海的人〉內	書法冊與傳主手稿交叉

書法室藝術的頂巔-《星雨樓隨想》		容(1h1'32"~1h04'19")	剪接〈背海的人〉手稿筆觸動畫、傳主朗讀
		作品摘錄〈背海的人〉內容(1h6'37"~1h8'31")	小說主角動畫、小說內文意象動畫、傳主朗讀
		1.受訪者 A、E、L 穿插評論 2.傳主在介紹外文系教室 3.傳主課堂上講解〈背海的人〉 4.傳主在教室內回憶授課”	教室實景拍攝修課學生朗讀〈背海的人〉
線索 16 南方澳	1h12'08"~1h16'24"	傳主夫婦前往南方澳在海岸邊賞景漫步回憶〈背海的人〉封面設計靈感來至此地	實拍
線索 17 我向來喜歡音樂。近年已不賞聽。何可如此？因為我已從詩裡聽到音樂。《星雨樓隨想》)	1h16'25"~1h23'00"	1.受訪者 J 談傳主喜歡音樂 2.傳主指揮「卡到音樂團」，由傳主朗讀〈背海的人〉；樂團搭配演奏進行文學與音樂跨域合作。(1h18'04"~1h21'29") 3.傳主聆聽鋼琴演奏	實拍
線索 18 俺就是爺	1h23'01"~1h25'43"	1.傳主國際研討會，詩人管管朗讀其詩作〈俺就是俺〉(1h23'01"~1h24'28") 2.傳主在海邊朗讀〈背海的(1h24'29"~1h25'43")	現場活動實拍實景拍攝
銜接大轉場 1	1h25'44"~1h33'21"	1.傳主傳真機響鈴，新生代作家(C)約訪傳真 2.受訪者 C 至宿舍拜訪傳主請教創作〈背海的人〉時，如何保持創作一貫性？傳主回應創作需	空間實拍 受訪者 C 在咖啡廳創作沉思側拍交叉剪接對比 傳主在書房

		要真空，小說就是百態 3.提點 C 的創作內容、閒聊動物照片 4.C 講述拜訪傳主後的感想	創作狀態
銜接大轉場 2	1h33'22"~1h35'11"	1.講述人生應有志向來填補空洞 2.講述正在進行中的長篇創作，若因生命無法完成也可以	傳主集錦式空間實拍畫面、教堂彌撒儀式實拍
線索 19 神	1h35'12"~1h40'24"	傳主談宗教信仰	教堂空景、彌撒儀式實拍 傳主特殊創作筆觸符號 動畫傳主情境演出，使用抽色過的黑白低畫質
線索 20 你把我放在極深的坑裡，在黑暗的地方，在深處。- 聖經詩篇 88:06 線索 21 寢室的門的背後	1h40'25"~1h42'17"	作品〈手記〉《星雨樓隨想》(1h40'25"~1h41'34")	黑白水墨手繪動畫、傳主朗讀畫外音 傳主的客廳連書房空景、海浪拍打岸邊岩石空景 傳主走在海岸邊背對鏡頭跟拍 Fade out
片尾	1h42'18"~1h44'51"	演職員表	

資料來源：筆者製表

表 3：尋找背海的人 12 位評論者代碼、姓名檢索

A	傳主大學同學 李歐梵教授	B	黃恕寧教授	C	伊格言作家	D	劉可強教授
E	張誦聖教授	F	楊佳嫻作家	G	胡淑雯作家	H	柯慶明教授

I	〈家變〉法文翻譯，桑德琳詩人	J	葉維廉教授	K	傳主夫人陳竺筠教授	L	廖炳惠教授
---	----------------	---	-------	---	-----------	---	-------

資料來源：筆者製表

(四) 紀錄片〈他還年輕〉元素解構表 4：紀錄片〈他還年輕〉元素解構

段落單元	時間	內容大綱	呈現形式
片頭 1	00'00"~00'30"	系列公播片頭	略
片頭 2	00'31"~00'45"	出品方目宿媒體片頭	略
序 2017 冬	00'46"~03'27"	1.台灣文學學會頒獎給傳主，傳主感謝妻子給予的協助 2.傳主於居住空間含飴弄孫，解說老照片	冬天農田空 景活動實況 紀錄 傳主及其家人在居住空間內外實拍 搭配老照片
I 2018 春	03'28"~05'11"	1.傳主夫婦從事農作準備插秧	田園農事工作 居家空間常態
	05'12"~06'40"	2.作品〈負荷〉	詩作疊映在實際畫面上，畫面中有舊照片、傳主抱著孫女讀詩、傳主寫作
	06'41"~09'30"	3.傳主與夫人莊芳華談傳主母親	傳主夫婦純園工事、傳主拿出母親照片述說往事
	09'31"~11'00"	4. 2017 年 6 月，吳音寧開始任職北農訊息，上任半年後傳主	字卡 北農網站新聞、傳主讀網路抹黑新

		父女開始被攻擊	聞
II 2018 夏	11'01"~24'05"	1. 電視新聞台記者因北農事件來採訪打斷寧靜生活，傳主婉拒拍攝受訪 2. 傳主憂慮女兒處境 3. 傳主在純園為群眾導覽解說 4. 傳主表達女兒被霸凌以及自己被汙衊的心情 5. 傳主檢視稻穗	稻開始冒芽 傳主夫婦與兒孫在居家空間日常 記者突襲實況傳主在純園獨自沉思、電視新聞事件報導 導覽活動實況紀錄 傳主在各種鄉村畫面集錦
	22'35"~23'50"	6. 作品〈曬穀場〉 7. 傳主夫人與農友討論稻收割與雜草 8. 傳主夫妻閒聊練琴、一起練唱 9. 傳主想將對生命的體悟轉化為詩篇	詩作疊映在實拍空景集合、傳主朗讀 稻田收割實況 夫唱婦隨的畫面 傳主純園除雜草、書房、詩作、夜晚、清晨空景畫面
III 2018 秋	34'06"~37'46"	1. 傳主夫婦到濁水溪上游夜宿，再談到女兒 2. 濁水溪筆記之一，上游奧萬大	車程路上討論往事畫面、〈筆記濁水溪〉詩集出版品
	37'47"~38'19"	3. 詩集《筆記濁水溪》摘錄	兩人漫步沿岸空景、空拍濁水溪 詩作字幕疊映

			實景畫面 傳主抄詩畫面
	38'20"~39'31"	4.傳主解說濁水溪地質、夫人解說地被演化	沿岸空景
	39'32"~41'30"	5.夫人莊芳華詩作〈識草養草〉	夫人朗誦畫面
	41'31"~43'55" 43'56"~49'05"	6.夫人談工作、創作、傳主 7.八月毛柿節 8.十月純園紀念音樂會靜態展，傳主導覽解說到母親與純園時感性哽咽落淚	夫人拔草畫面集合 活動影像紀錄 純園生態
	49'06"~50'54"	9.傳主詩作〈全心全意愛你〉由傳主夫人和兒子合奏三代演唱	合唱空間互動 實拍
IV 2018 冬	50'55"~1h9'11"		吳音寧辦公室離開回到老家 網路酸民文章翻拍、寫作畫面、嘮叨心煩畫面 傳主夫婦老家 日常畫面 沿途開車景點畫面
V 2019 春	1h9'11"~1h11'04"	1.作品〈我不和你談論〉	傳主朗讀詩作與農田、濁水溪流交叉剪輯
	1h11'05"~1h13'20"	2.筆記濁水溪三之一傳主夫婦到中上游土	問路過程畫

		虱灣	面 空拍濁水溪
	1h13'21"~1h14'27"	3.作品〈水啊水啊〉	詩作字幕疊映
	1h14'28"~1h15'13"	4.傳主談台灣將面臨缺水危機 5.傳主擔任東華大學華文系駐校作家和年輕學子談社會運動、指導詩的創作 6.傳主夫婦帶孫子走踏認識險將成為國光石化的土地	實景畫面 校園實拍 現況實拍、平面 新聞報導、雲林 六輕遠景
	1h23'08"~1h24'30"	7.作品〈只能為你寫一首詩〉	詩作字幕疊映實景畫面、傳主在稿紙上書寫詩句、傳主朗讀旁白
		8.傳主夫婦農作日常、與吳音寧和有機農團體聚會	實景紀錄
	1h26'43"~1h27'36"	9.作品〈筆記濁水溪〉摘錄 10.筆記濁水溪三之二傳主夫婦到中上游孫海橋 11.夫妻談論生命	詩作字幕疊映 實景畫面 中上游沿岸實拍
VI 2019 夏	1h29'08"~1h36'41"	1.傳主因北農事件著手傳報告書的心情 2.傳主長子在樹園錄製《吳晟詩歌 3-她還年輕》穿插傳主感嘆自己生命逐漸流失 3.傳主導覽自己的書房，談到浪漫應該包含對社會的懷抱，讀	傳主家居生活寫作日常、寫作畫面錄製畫面穿插傳主日常、第三代孫子玩耍實拍書房實拍

		黎剎詩作〈我的永訣〉；揭示讀詩還有感動，就表示還有生命的熱情	
VII 2019 秋	1h36'42"~	1.傳主因英譯詩即將出版而前往美國與譯者會面討論	飛機上、舊金山與譯者討論互動實拍
	1h37'48"~1h40'50"	2.譯者讀詩作〈雨季〉，傳主回饋創作背景亦朗讀〈雨季〉	交叉剪接 (穿插在故鄉田園朗讀)
	1h42'22"~1h43'03"	3.傳主夫婦到愛荷華拜訪聶華苓夫人敘舊，傳主夫人與聶夫人共讀詩作〈狗〉	實況紀錄、歷史照片
	1h44'16"~1h46'46"	4.傳主夫婦到愛荷華大學寫作坊舊地重遊，傳主朗讀詩作〈洗衣的心情〉-愛荷華家書	實況紀錄
	1h46'51"~1h47'55"	5.朗讀詩作〈從未料想過〉-愛荷華家書 6.傳主夫婦往加拿大溫哥華拜訪痲弦老師途中，表達對傳主文學發展的重要性	飛機上、車上畫面；穿插故鄉書房
	1h50'00"~1h51'11"	7.詩作〈春寒特別沁冷-寄痲弦〉	歷史照片、家園實景、傳主朗讀
	1h54'07"~1h56'07"	8.傳主夫婦與痲弦老師相見，談論《吾鄉印象》痲弦朗讀作品〈序說〉；傳主朗讀詩作〈春寒特別沁冷-寄痲弦〉；淚別返台	實拍穿插傳主故鄉田園雙方互動畫面現況實拍穿插台加兩地意境畫面
	1h59'30"~1h59'59"	9.筆記濁水溪之四傳主夫婦到中下游集集攔河堰；摘錄詩作〈筆	空拍攔河堰及周邊詩句疊映在畫面

		記濁水溪〉	上
VIII 2019 冬	2h0'25"~2h04'19"	1.樹園出現大片褐根病	日常家景、傳主夫婦巡視樹園
	2h04'20"~2h06'28"	2.長子活動演唱〈我生長的小村莊〉改編自傳主的詩作〈輓歌〉；傳主朗讀〈輓歌〉	活動實況紀錄與傳主在鄉野公墓朗讀畫面交叉剪接
	2h10'15"~2h11'05"	3.筆記濁水溪之五 傳主夫婦到出海口彰化大城，感嘆海岸生態衰敗是因工業掠奪水資源緣故。詩作〈憂傷之旅〉	出海口實景集合 詩句字串疊映在實景上
跋 2020 春	2h11'06"~2h18'20"	1.傳主巡田引水灌溉準備插秧 2.傳主預告〈北農風雲〉出版後將回歸文學創作 3.傳主在屋前和孫女遊戲互動；節錄詩句〈晚年〉我雖已老，世界仍年輕」 4.他還年輕	實景 生活日常實景、書房書櫃許多國外詩集 實拍、空景 黑底白字 節錄 詩句 黑底白字 「他還年輕」
	2h17'49"~2h18'05"	演職員表	

資料來源：筆者製表

（五）比較發現

1. 影片中傳主以外之出現人物

〈尋找背海的人〉出現在鏡頭前表達論述的受訪者以學者為主，文壇作家次之，學生與家人最少。〈他還年輕〉則反之，僅有「台灣文學家牛津獎」的頒獎現場，向陽以專家身分為傳主做評論定位，其餘在鏡頭內現身者皆是親友、鄰居或學生，尤其以家庭成員為最。此兩者之差異或許可以某種程度對應傳主創作風格與生活型態的特性使然；較不易親近的現代主義小說文學對比較親民的鄉土詩需要多些專家學者從旁評論定位的輔助，此發現在本文三之（一）的文學特性比較中有描述。

2. 文學作品之影像呈現形式

（1）共同一致性手法

除了兩位傳主都有旁白朗讀的形式呈現自己的文學作品之外，本文整理出兩片所使用之共同手法。首先是作品音樂性詮釋；〈他還年輕〉中吳晟的詩〈輓歌〉由其子改編成歌曲〈我成長的小村莊〉，父子在不同的時空一吟一唱完成，另外還將詩作〈全心全意愛你〉譜成曲，由家人三代共同演唱。〈尋找背海的人〉王文興指揮「卡到音樂團」，以〈家變〉呈現出文學朗讀、樂團即興搭配演奏的形式。

再者，導演將傳主與另一人就同一文學作品做交叉剪接、跨語種的影像呈現；例如前項所述，吳晟父子在不同時空一吟一唱以交叉剪接完成〈輓歌〉、〈我成長的小村莊〉作品。

吳晟與《吳晟詩集》英文翻譯陶忘機共同就〈雨季〉進行英語、華語的跨語種朗讀接力。無獨有偶，在〈尋找背海的人〉中，王文興與《家變》法文翻譯桑德琳詩人也就〈家變〉文章片段，進行法語、華語不同時空且跨語種的朗讀接力。

此外，兩部紀錄片中的文學作品選錄還有另一個共同點，就是有傳主作品之外的文學呈現；〈他還年輕〉中出現的詩作識草養草〉，由莊芳華老師創作與親自朗讀、吳晟朗讀菲律賓詩人黎剎作品〈我的永訣〉。而在〈尋找背海的人〉中，出現法國詩人桑德琳的自作自吟的詩〈同安街〉以及由王文興老師朗讀的孟郊詩〈離思〉。

統合導演在此兩部片所使用的三種共同手法的意義，在於表達出，文學當然是可以跨界呈現的並且不受語種文化的束縛；文字和音律以及剪輯手法都有其節奏上的呼應。傳主以外的作品呈現也強調作品交流以及傳主的文學影響延伸，這一點也在影片中看到傳主文學創作之路受到的啟蒙，顯示在藏書、閱讀之中。

（2）個別手法

〈尋找背海的人〉依據傳主早、中期不同年代發表的作品，透過手繪 2D 動畫，設計出調性統一，但畫風與色彩對應作品內容境界差異的巧妙漸變安排。其二，在得知傳主創作〈家變〉時源自於舞台劇的思考，因此具有舞台戲劇創作經驗的林靖傑也以舞台劇演出形式詮釋。值得一提的是，在排練這兩段舞台劇時，便是由傳主王文興現場指導，演出他心目中的樣貌。

〈他還年輕〉經過近三年長期蹲點拍攝，隨著當下時空進程，無論是北農事件還是遠赴美加工作兼訪友之旅，自是另一種紀實影片的手法，想像在可觀的龐大素材量下，將傳主的生命、生活、信仰價值等，用最樸實的實拍與剪輯形式呈現。

林靖傑分別就現代主義小說家與鄉土文學詩人，在不同類型、時空，以及條件限制下，已以個人的堅定意志呈現出最大的創作可能。

(3) 文學作品露出比較

小說和詩的文體不同，能在紀錄片中呈現的量體也不能相提並論，下表列出兩部影片所摘錄出現的文學作品，其中含有傳主之外的作品另備註之。

表 5：兩部紀錄片文學作品選錄對照

片名	尋找背海的人	他還年輕
作品出現序 1	欠缺	負荷
作品出現序 2	草原底盛夏	曬穀場
作品出現序 3	家變	筆記濁水溪
作品出現序 4	同安街（桑德琳詩作）	識草養草（莊芳華詩作）
作品出現序 5	離思（孟郊詩作）	全心全意愛你
作品出現序 6	背海的人	我不和你談論
作品出現序 7	手記〈星雨樓隨想〉	水啊水啊
作品出現序 8		只能為你寫一首詩
作品出現序 9		我的永訣（黎剎詩作）
作品出現序 10		雨季
作品出現序 11		狗
作品出現序 12		洗衣的心情
作品出現序 13		從未料想過
作品出現序 14		春寒特別沁冷-寄癡弦
作品出現序 15		序說
作品出現序 16		輓歌
作品出現序 17		憂傷之旅
作品出現序 18		晚年

資料來源：筆者製表

依據筆者整理的紀錄片解構元素（表 2、表 4）中時間碼的標示統計，〈尋找背海的人〉中出現有作品內容，或朗讀、或演出等多元形式呈現者，合計約 34 分鐘，占全片 103 分鐘近三分之一的篇幅比

例。而影片中累計出現最多文學作品的，依序是〈家變〉(14 分 35 秒)，以及〈背海的人〉(9 分 20 秒)，也幾乎快占全片四分之一了，顯示這兩部小說在本片居於核心地位。〈他還年輕〉片長 142 分鐘，出現作品內容合計約 24 分半，佔片長百分之 17.3。除了詩作〈雨〉超過 3 分鐘之外，其餘作品的呈現分布較為平均。當然，這樣的量化只是參考，參考的價值其一在於比對導演揀選傳主的作品轉譯比重，其二則是紀錄片的美學形式和文學作品的書寫形式，是否有段落與佈局上的可比之處。

四、傳主對紀錄片完成後的觀影感想

影片完成後，傳主的感受對於導演和觀眾所傳達出的訊息具有重要的意義；影片中對傳主、對作品呈現的樣貌是否符合傳主的期待與認同，或許對導演的詮釋造成挑戰或讚賞，也可能會讓觀眾依據傳主對影片評論產生內容信度的影響。

(一) 王文興〈尋找背海的人〉

王文興曾說過「電影就是文學，而紀錄片是文學中的散文」，也曾發表過藝術電影評論的文章，因此他對於影片的要求有一套嚴格的標準(他們在島嶼寫作《尋找背海的人》王文興先生與林靖傑導演對談(20111105 香港))。

我在看完影片之後有兩種感受，一種起先是覺得茫然；每一個鏡頭我都參與了，我像照鏡子一樣，從另外一個角度看當時的自己，我這種感覺恐怕是所有電影演員的感覺，所有電影演員看完自己的電影以後，大概也覺得茫然。第二種我是用一個批評家評論的眼睛來看影片的主旨、結構如何；我在參與演出的時候是看不到結構的，結構都是在導演的心裡，所以後來就換了評論家這個角度來看，這個角度是正確的，但這個角度也有它的缺點。換了這個角度之後「我」就缺少很大一部分，我沒有辦法評論，這個演員演得怎麼樣，我完全不知道。導演我也只能從演員挪開以後，我可以看。我發現導演最大的功力在影片進行速度的掌握上、Tempo 的掌握上，始終保持一個經過量度的節奏、規則的速度。他的攝影也有統一的優美，單挑一個畫面出來都可見它的結構平衡。

王文興看完影片後的感想一如他的文學創作，注重結構與節奏。由上段傳主敘述可知，王文興評論林靖傑處理影片的結構、節奏，以及攝影的美感、平衡，是持肯定態度的。這個論點也在金馬獎得到證實，〈尋找背海的人〉入圍當屆最佳紀錄片，並獲得最佳剪輯獎；亦獲得臺灣國際紀錄片雙年展「國際長片競賽優等獎」的殊榮。

(二) 吳晟〈他還年輕〉

吳晟在媒體投書〈吳晟／256 分之一《他還年輕》文學紀錄片觀後感想〉(20220901 聯合報投書)影片觀後感的字句中所表達的遺憾，著重在他所認為影片中自己該有的樣子，也是考慮的觀眾看到他的樣子，以及文學紀錄片該有的文學性；不過吳晟仍尊重導演的「選擇」。他說：

參與拍攝時其實一開始很不習慣，日常生活中總有鏡頭在關注與捕捉，整個拍攝過程，我的角色很明確，這是導演的「創作」，我將自己定位為提供素材的「演員」，儘量配合導演的要求，配合攝影的指示，幾乎不參與意見。在拍攝完紀錄片後，我並未參與後期剪輯。偶然，我從觀看初剪的專家學者那裡得知，與我生命中重要的親友共度的珍貴時光，並沒有在片中呈現。這讓我有些失落，儘管導演向我解釋了他的選擇。拍攝這部影片共花了超過一百天，每天大約六小時。然而，最後的作品只

有 141 分鐘。我能感受到導演在剪輯過程中的掙扎。我一直都尊重痲弦老師，他是最敬愛的詩人前輩。知道我想念他，導演特地在拍攝中加入了溫哥華這一站，回顧了我 1981 年的詩作「愛荷華家書」。然而，拍攝期間，台灣發生了「北農事件」，我女兒吳音寧成為了事件的焦點。她在 2018 年被迫離職。我整理了所有的新聞報導，試圖找出事情的真相。這起事件也影響了紀錄片的風格。原本我希望影片能較為優雅和愉悅，但因為事件，影片變得沉重，且失去了部分文學性。這也是我對影片的另一大遺憾。

五、結語

片長的時間有限，傳主的樣態並非單一；傳主的個性並不全然等同於文學風格，導演該如何在構思、執行中，不斷修正直至完成，不是妥協而是給予當下最合適的美學形式樣貌。王文興雖然生活與創作都是極簡的現代主義風格，但其本人確實擁有幽默而健談的一面。吳晟的詩作充滿鄉土關懷與社會運動緊密扣連，但還是遺憾活潑浪漫的個性未全然出現鏡頭前。〈尋找背海的人〉以及〈他還年輕〉除了公開放映的正片之外，也都將刪除片段剪輯成下集收錄在光碟發行，因為不是正式上映的內容，故不在此文討論範圍之內。

在 2011 年完成〈尋找背海的人〉後，林靖傑曾在當下表示，為了這部作品，他已經用盡過去二十幾年來的所有功力去對付，其感想是「痛並快樂著」。如若還要再拍攝另一部文學紀錄片，應該要回家多練幾年內功才會再嘗試；然，在 2022 年發表的〈他還年輕〉卻呈現出少了形式，多了內斂的敘事方法，筆者認為這已經是無招更勝有招的強大內在功力展現。

本文在研究過程中製作成諸表，用以對照林靖傑創作其兩部文學紀錄片，在拍攝前的初衷與拍攝後轉變，以及如何選用美學形式轉譯傳主文學作品，並探討其在面對不同傳主且在不同時空背景下的創作異同比較。並期許後續研究者也能發展出更多文學紀錄片美學形式的分析方法，豐富作家紀錄片的相關研究。礙於篇幅限制，本文仍有許多未竟之處，無法再進行更深入的探究與延伸；例如無法得知觀眾對於這兩部紀錄片的觀影心得感想，是否會引發閱讀傳主作品的動機及其引發關鍵為何。此外，以下提供給後續研究者幾個可行的方向：

1. 林靖傑分別擁有「文學作家」、「電影導演」、「電影監製」這三種不同身份，面對「文學」、「紀錄片」，這兩種載體的互文關係，在觀點、創作、執行上是否一致。
2. 林靖傑監製的文學紀錄片〈台灣男子葉石濤〉以及本文討論的導演作品〈他還年輕〉在製作執行期程有高度重疊性，因此兩部作品的委託資方不同，比較林靖傑在不同的身分與主客觀條件下，於創作中的「不變堅持」與「妥協」有哪些。
3. 林靖傑已經嘗試並成功展現開創多重藝術詮釋轉譯文學的紀錄片創作，也曾表示唯有理解各媒材的形式、侷限與本質，方有可能有更多延展的空間；如果林靖傑仍有第三次文學紀錄片的拍攝機會，想像中延展的空間可能會是甚麼。

最後，筆者引述專訪林靖傑（2023.10.03）的創作心得，給仍在從事各類藝術創作或文學與電影研究者一個勉勵與參考。

文學與藝術在我生命裡最大的意義就是，要在創作的過程中一直保有同理心；透過創作去理解各式各樣的人，去進入不同的人的生命狀態，去挖掘人類普遍的心靈；然後用文學也好，用電影、用藝術去呈現出來。

雖然過程非常辛苦，但在這過程中最大的收穫、獲利最大的應該是創作者；獲利是在創作過程中你不斷去挖掘甚麼是真實，有時也要被迫去面對真實是甚麼，盡可能理解而不要猜測對象的生命狀態。

主要參引文獻

(一) 影音資料

1. 電影

林靖傑 (2011 年 4 月)。尋找背海的人。目宿媒體股份有限公司
林靖傑 (2022 年 8 月)。他還年輕。目宿媒體股份有限公司

(二) 定期刊物

期刊文章

謝欣芩 (2022 年 6 月)。影像啟動文學的來世:當代台灣文學紀錄片的三種路徑。中國現代文學第四十一期。5-24 頁

新聞報紙

吳晟 (2022 年 9 月 1 日)。吳晟/256 分之一《他還年輕》文學紀錄片觀後感想。聯合報副刊 <https://reading.udn.com/read/story/7048/6576020>

(三) 圖書

王文興 (1990 年 7 月 1 日)。書和影(新版)。聯合文學

王文興 (2018 年 6 月)。家變(二版十三印)。洪範書店

王文興 (2013 年 3 月)。背海的人 上(九印)。洪範書店

王文興 (2012 年 2 月)。背海的人 下(三印)。洪範書店

吳晟 (2022 年 11 月)。他還年輕-吳晟二十一世紀詩集。洪範書店

干治中/載呂正惠主編 (1991 年 11 月)。正文、性別、意識形態 克麗絲特娃的解釋符號學《文學的後設思考》。正中書局

井迎兆 譯/Bill Nichols 著 (2020 年)。紀錄片導論。五南圖書

約翰·格里爾遜/載單萬里編 (2001 年)。紀錄電影的首要原則《紀錄電影文獻》。中國廣播電視出版社(北京)。

(四) 演講及座談

林靖傑 (2012 年 12 月 22 日)。文學與電影。長庚人文講座-長庚科技大學嘉義校區

王文興、林靖傑、林奕華 (2011 年 11 月 5 日)。〈尋找背海的人〉映後座談。香港百老匯電影中心。<https://www.youtube.com/watch?v=5ADJaLzSiao>

(五) 博碩士論文

吳倍華 (2013 年 7 月 31 日)。文學作家傳記紀錄片中的人物形象敘事策略：以〈尋找背海的人〉為例。世新大學口語傳播學系碩士論文

梁皓 (2022 年 1 月)。紀實與虛構：文學作家紀錄片《劉以鬯：1918》的敘事策略。淡江大學大眾傳播學系碩班學位論文

(六) 網路相關資源

台灣土地的關懷。<https://www.wowlavie.com/article/ae2201407>

La Vie (2022 年 9 月 4 日)。吳晟紀錄片《他還年輕》上映！以鏡頭記錄下國民詩人對

開眼新聞（2022年8月19日）。《他還年輕》詩人吳晟分享首擔任紀錄片傳主感想。
<http://app2.atmovies.com.tw/news2/NF2208197695/>

Catherine（2022年9月26日）。年輕的土地、詩人、與導演：《他還年輕》林靖傑專訪。台灣永續影展 <https://www.tsff.com.tw/2022/09/26/他還年輕>

（七）專訪

筆者與林靖傑（2023年10月03日）。

國際體育新聞的新聞偏向與小報化： 以 2022 卡達世足為例

邱雯翎¹、陳熾婷²

1.邱雯翎，國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士生

電子信箱：star01579@gmail.com

2.陳熾婷，國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士生

電子信箱：yenting851211@gmail.com

摘要

2022 年疫情期間的世界級賽事——國際足球總會卡達世界盃，除了實際前往卡達賽場觀賽的人們以外，民眾對於世足相關的消息多數來自於大眾媒體。

本研究的研究對象為聯合新聞網、自由時報與中央社，三家新聞網路媒體皆為 2022 卡達世足成立專版。本研究關注媒體對於國際體育新聞的新聞偏向及小報化現象，探討三者的新聞偏向及新聞偏向的異同，以及新聞內容是否有小報化傾向，或是人情趣味、影視娛樂等軟性新聞形式。

本研究透過內容分析法，以 Python 爬蟲程式對三家媒體進行文字探勘，以大數據分析取徑進行文本分析，製作文字雲並找尋新聞關鍵字，並針對熱門關鍵字之新聞文章進行內容上的爬梳與分析。

研究結果發現，聯合新聞網的新聞偏向涵蓋較多世足賽活躍國家為主要報導；自由電子報的新聞偏向以賽事整體、成績與排名為主要報導；中央社的新聞偏向以世足主要國家為主要報導，也替主辦國卡達設立卡達專欄，報導卡達社會文化議題等。聯合新聞網及中央社有以足球強盛國及球星個人為主的軟性新聞小報化呈現；聯合新聞網及自由電子報亦有投票預測抽獎等與賽事主軸無關的娛樂資訊呈現。顯示出三大新聞網有著不同的新聞偏向及各自的小報化趨勢。

關鍵詞：體育新聞、新聞偏向、小報化、2022 卡達世足

壹、緒論

一、研究背景

McLuhan (1989) 提出地球村 (Global village) 概念，預言了現今全球化的社會。拜傳播科技的進步與普及所賜，即便沒有親臨現場，人們仍可透過媒體，認知到廣大的世界。新聞媒體猶如社會視網膜，大眾所看到的世界，皆是經由媒體之眼，人們也仰賴媒體將世界帶到我們面前。我們對現實的認知與構想，很大部分來自於媒體，因此當媒體特意偏向某事件角度時，閱聽人很難不受媒介引導。媒介滲透進我們的日常生活，現代人已然活在媒介化的世界，接受媒介餵養的同時，也受媒介框架影響甚鉅。

運動賽事轉播報導已成為現代大眾傳播媒介不可或缺的一環，其重要性與日俱增。對閱聽人來說，更是必須依賴大眾傳播媒介以獲取所需的資訊。然而大眾傳播媒介不僅僅只是提供體育運動資訊給閱聽大眾的工具，它更具有在無形之中教導人們某些規範與價值的功能 (楊孝, 1978)。運動賽事的轉播與報導儼然已成為大眾傳播媒介寵兒，其原因即在於，運動對現代人來說，是休閒生活的重心，為吸引閱聽人的注意，大眾傳播媒介愈發重視運動節目與新聞報導，可見運動在二十世紀已滲透到大眾生活的各個層面，造成重大的影響 (Lever & Wheeler, 1984, 轉引自李慈梅, 2002)。

以 2022 年國際足球總會卡達世界盃 (以下簡稱 2022 卡達世足) 為例，除了實際前往卡達賽場觀賽的人們以外，民眾對於世足相關的消息多數來自於大眾媒體。人們靠媒體轉播賽事，跟上最新比數以及排名。基於人們對國際賽事的興趣，大眾媒體也大肆報導 2022 卡達世足的相關新聞。

二、研究動機與目的

人們對於社會的架構及事件的認知從何而來？現今傳播科技發達，大眾看待社會和事件，往往是透過記者與媒體的視角。當事件發生時，媒介的報導內容便會被大眾視為事實。運動賽事是凝聚人心的一場盛典，同時也是各路媒體時常報導的熱門新聞事件，四年一次的世界盃足球賽更是眾所矚目，而睽違四年的世界盃乃是暨 2021 年舉辦的東京奧運後的一大體育盛事，同時也是新冠肺炎疫情趨緩以來，首個舉世矚目的體育賽事。

由於人們與世足賽事的直接連結較弱，因而通常仰賴媒體提供的資訊及報導；人們靠媒體轉播賽事，跟上最新比數以及排名，也藉由體育賽事的轉播參與比賽。因此，大眾傳播媒介對於個人及社會價值觀形成的確具有極為重要的影響力。而現今運動不僅成為一般人休閒生活的重心，體育運動新聞報導更是大眾傳播媒介的重要版面之一，在這樣的前提之下，社會大眾對運動的認知態度或甚至行為都有可能

因此而受到影響。新聞媒體與世界級運動賽事有關的內容值得研究，不僅是因為新聞媒介在傳播上扮演重要的角色，其對「運動」的描繪更提供大眾另一個觀看社會文化的角度。

在萬眾矚目與期待下，媒體針對 2022 卡達世足的報導數量眾多，報導所關注之焦點也不勝枚舉。本研究以 2022 卡達世足為主題，欲探討在新聞媒體爭相報導之下，不同的新聞媒體，在報導同樣的國際賽事時，是否會有新聞偏向；是否會有相同或相異的新聞偏向；以及是否會有小報化的傾向。

貳、文獻探討

一、2022 年國際足球總會世界盃

2022 年國際足球總會卡達世界盃 (2022 FIFA World Cup) 是第 22 屆國際足球總會世界盃於 2022 年 11 月 20 日至 12 月 18 日在卡達舉辦，也是第一個 COVID-19(嚴重特殊傳染性肺炎疫情) 全球爆發後舉辦的大型體育賽事 (維基百科，上網日期：2022 年 11 月 1 日)。

受限於 COVID-19 的出入境限制，許多足球迷無法親臨現場觀賽，因此本次卡達世足賽事以「遠距」方式轉播為主，人們多透過報導與直播得知世足賽事最新賽況，而新聞媒體也認知到民眾對世足賽事資訊的渴望，而著重報導世足相關新聞。

二、聯合新聞網

聯合新聞網是臺灣聯合報系的新聞資訊網站，集結聯合報系旗下所有報紙的新聞報導，並刊載各合作媒體的新聞內容 (維基百科，上網日期：2022 年 11 月 1 日)。根據 2019 年 4 月全球權威網路流量監測單位 Comscore 的數據報告，聯合新聞網在行動裝置 (Mobile)、桌上電腦 (Desktop) 與跨平台載具 (Multi-Platform) 三項分類的媒體排名中，皆為流量之冠，為臺灣地區最即時、最多人瀏覽，且最具影響力的新聞網站 (聯合線上，上網日期：2022 年 11 月 1 日)。

2022 年卡達世足賽期間，因應國人對世足賽資訊的需求，聯合新聞網特別設立卡達世足專版：「卡達世足 2022 | 聯合新聞網」，提供賽況、球星新聞、賽評、比分與賽程及球評等世足相關資訊。

三、自由時報電子報

《自由電子報》是《自由時報》旗下的電子媒體，根據世新大學新聞傳播學院發佈的「2022 台灣媒體可信度與影響力調查」，民眾透過手機應用程式取得時事資訊方面，就以《自由電子報》、中央社、三立新聞網為最多；此外，民眾關注時事新聞最常使用的應用程式中，以自由時報 APP 獲得 42% 居冠 (世新大學新聞傳播學院，

2022)。

《自由電子報》於卡達世足賽期間設立「2022 世界盃足球賽——自由體育」專版，報導內容涵蓋世足知識、球星資訊、賽事預測、以及各參賽國相關新聞，此外也整理戰績表、32 強巡禮、賽事分析等資訊，滿足閱聽眾對世足資訊的需求。

四、中央通訊社

財團法人中央通訊社，簡稱中央社，是中華民國的國家通訊社，成立於 1924 年，是我國歷史最悠久、規模最大、報導最權威的新聞通訊社（數位時代，上網日期：2022 年 11 月 1 日）。2022 年 4 月 22 日，世新大學發布 2022 台灣媒體可信度與影響力調查，中央社即時新聞獲民眾最常使用的「傳統媒體電子版」第 1，一手新聞 App 獲民眾及學生最常使用的新聞 App 第 2 名（陳至中，2022）。

中央社新聞團隊每日以中、英、日文對外即時發出新聞、照片、圖表等資訊，是臺灣唯一提供多國語言的新聞媒體。中央社派駐海外特派員的數量為全臺媒體之首，以在地採訪優勢，從臺灣觀點、即時與深度報導外國的政經、文化與生活等面向新聞，並與多個國際媒體合作，獲得國際新聞來源。中央社自我定位為「媒體中的媒體」，為全球中外新聞媒體提供重要新聞（中央通訊社，上網日期：2022 年 11 月 1 日）。

中央社於 2022 年卡達世足賽期間設立「前進 FIFA 2022 世足賽 | 新聞專題 | 中央社 CNA」專題，以卡達世足賽為中心，報導包含世足賽事進度、各參賽國文化、球員逸聞趣事等世足相關議題。

五、新聞偏向

「偏向」為記者個人新聞框架的一種表現方式（臧國仁，1998），因為傳播者在闡述某社會事件或議題時，可以運用框架來「篩選」或「凸顯」某些事實（Entman, 1993），因此在新聞文本中使用不同的框架，也會產生不同的詮釋，也就是說框架在形塑「真實」上隱含了「偏見或偏向」（Morstatter, Wu, Yavanoglu, Corman, & Liu, 2018）。事實上，在認知心理學中，「框架」的意義近似於「偏向」，不過在媒體論述中，「偏向」則屬於較為宏觀的課題，包括了框架（framing）、預示（priming）、議題設定（agenda-setting）等不同媒體現象的組織性概念（Entman, 2007）。

「新聞偏向」具有多種意涵，有時是媒體組織或記者個人「有意」為之，諸如報導內容不平衡、優惠、偏袒一方，或刻意扭曲現實、呈現刻板印象等（Hackett, 1984；轉引自羅文輝，1995）；有些則是由於意識型態的不同而造成的報導差異，此則屬於無意且隱藏式的偏向（臧國仁，1998）。過往研究也發現，新聞媒體在報導新聞事件時，可能受媒體立場之影響，而在報導中呈現「新聞偏向」之情勢（Hackett, 1984；Bennett, 1995）。

McQuail (1994) 將「新聞偏向」定義為任何偏離準確、中立、平衡，或偏頗呈現真實事件的新聞報導。Entman (2007) 則認為，新聞偏向包含三種主要意涵，其一為扭曲現實或造假新聞的「扭曲偏向 (distortion bias)」；另外像是在政治衝突中刻意偏袒一方，而沒有做到平衡報導的「內容偏向 (content bias)」，以及在新聞產製中受到新聞記者動機與心理因素影響的「決策偏向 (decision-making bias)」，都屬於新聞偏向的意涵。

雖然在民主社會當中，新聞媒體被視為行政、立法、司法之外的第四權，新聞記者在扮演監督政府的重要角色，報導秉持「客觀中立」為新聞倫理的重要信條 (canons)，但由上述可得，媒體報導的內容仍可能呈現與「客觀中立」相對的「偏向」情勢。記者在撰寫新聞報導時，即使盡力追求新聞客觀真實，仍難以避免自己主觀的價值判斷 (Gans, 1979)，也有學者認為，「新聞偏向」為客觀性的存在，因為新聞報導在本質上涉及「篩選」與「強調」等過程，再加上不論是新聞節目的時間限制或報紙版面上的侷限性，都難以做到真正的「客觀中立」(Shoemaker & Reese, 1991)。不僅如此，過往許多傳播學者的研究結果也都支持新聞報導存在「偏向」的論點 (閻岩、周樹華，2014)，甚至有學者提出「所有新聞都具偏向」的觀點 (Fowler, 1991)。

六、新聞小報化

小報化 (tabloidization) 大概是以十九世紀末到二十世紀初期英國黃色報章與便士報作為其開端之起源，兩者多以較為輕鬆、有趣的軟性新聞作為報導之內容，其中不乏關於名人的個人生活、八卦醜聞等。隨著時代變遷，報紙轉向商業化，追求報社最大利潤。商業化的結果產生各種「新報紙」類型，有些針對一般大眾口味，內容輕薄短小、更娛樂導向，強調人情趣味，更重視犯罪、暴力、醜聞和煽情。也有些針對低所得、低教育程度讀者、或針對特別政治立場、或年輕讀者的報紙，定位各有不同 (Hughes, 1940; Schudson, 1978; Curran et al., 1981)。小報化的新聞文化，重寫了世界各地電視新聞的新聞價值，使得資訊與娛樂之間的界線變得模糊 (Inoue & Kawakami, 2004; Deuze, 2005)。

Zillmann 與 Vorderer (2000) 說明所謂 80 年的資訊年代 (information age)，實際上是娛樂性的年代 (entertainment age)，媒體內容開始充斥著各種娛樂文類，電視的盛行更是解放了這股娛樂風潮 (王泰俐、周慧儀、羅文輝，2010)。在這樣的時空背景下，新聞作為傳遞資訊的媒介，傳遞之資訊內容廣泛且多元，小報化則是在此番多元資訊的環境下，取代以往嚴肅的報導呈現方式加上配合大眾主流之興趣與喜好所衍生的一種報導形式。

雖說小報化之新聞報導常以誇張的圖片、聳動的字眼以及腥羶色的內容呈現在閱聽人面前，小報化的報導呈現方式乃是報業的百家爭鳴下，媒體業者得以存活下來的一種方式。此外，軟性新聞與嚴肅的硬性新聞相比，易於閱讀與接受，而小報之受眾主要為非精英階層之族群，這樣的族群在閱聽人中佔大宗。

隨著科技的革新與進步，閱聽人閱讀新聞的方式從過往的傳統紙本到現今的數位媒介，軟性新聞的報導在形式上雖然與過去小報化有些許的差異，但其原始的意義仍存，內容之呈現方式也仍舊承襲著小報化的風格，成為主流商業媒體的報導手段以鞏固並吸引大眾的目光。臺灣電子媒體在國際新聞的報導上，以政治新聞佔最高比例，但仍發現犯罪災難、人情趣味、影視娛樂及運動新聞等主題有上升趨勢，這顯示臺灣電視國際新聞仍呈現出相當程度的小報化趨勢（王泰俐、周慧儀、羅文輝，2010）。

本研究以 2022 卡達世足之相關新聞作為分析對象，從聯合新聞網、自由電子報與中央社，這三大新聞網中利用 Python 爬蟲，找尋新聞關鍵字與製作文字雲，並針對新聞網站上熱門關鍵字之新聞文章進行內容上的爬梳與分析，也檢視網站上的新聞版面。最後，利用分析結果探討媒體的報導內容，加以探討媒體的新聞偏向為何。

綜合以上所述，本研究提出的研究問題如下：

（一）聯合新聞網、自由時報與中央社世足專版，對於 2022 卡達世足的新聞報導之熱門關鍵字為何？

（二）聯合新聞網、自由時報與中央社世足專版，對於 2022 卡達世足的新聞報導之新聞偏向為何？

（三）聯合新聞網、自由時報與中央社世足專版，對於 2022 卡達世足的新聞報導是否有小報化呈現？

參、研究方法

本研究探討三家新聞網站上新聞文章的熱門關鍵字，並且進行內容上的爬梳與分析，利用分析結果藉以探討媒體所著重的報導內容，並加以探討其新聞偏向及小報化呈現與否。使用內容分析法（content analysis）來解答前述研究問題，進行大數據文字探勘（Text Mining），以 Python 爬蟲新聞網站的新聞標題與文章內容，挖掘出關鍵字及製作文字雲，並從新聞關鍵字中進行內容分析。

一、研究對象

本次研究對象以國人瀏覽率、使用率較高，且於卡達世足賽期間為賽事設立專版的新聞媒體為目標進行篩選。根據 2022 年 4 月由世新大學發佈的「台灣媒體可信度與影響力調查」，中央社即時新聞獲得民眾最常使用的「傳統媒體電子版」冠軍；該調查結果也顯示，民眾透過手機應用程式取得時事資訊的載體方面，也以中央社、自由時報為最多。另外，根據 2019 年 4 月 Comscore 數據報告顯示，聯合新聞網在行動裝置（Mobile）、桌上電腦（Desktop）及跨平台載具（Multi-Platform）三項分類中皆為流量之冠，為臺灣地區最即時、最多人瀏覽，且最具影響力的新聞網站。

此外，上述三個媒體網站皆於卡達世足賽期間，為提供世足相關資訊而設立專版。結合多人使用、瀏覽率高以及為世足設立專版三樣條件，篩選出《自由時報 2022 FUN 世足活動專區》、《中央社 前進 FIFA 2022 世足賽》，以及《聯合新聞網 2022 卡達世足》作為本次研究對象。

表一：研究對象比較表

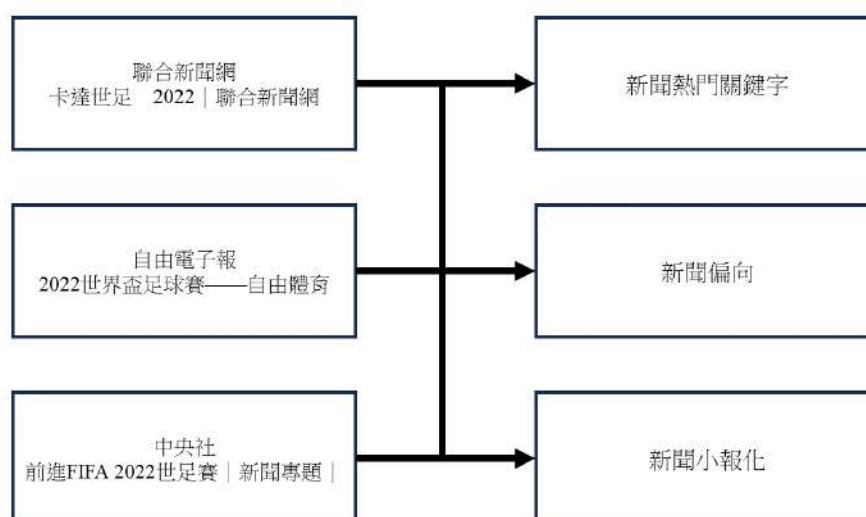
	聯合新聞網	自由電子報	中央社
閱聽眾使用來源	行動裝置、桌上電腦與跨平台載具流量之冠，為臺灣地區瀏覽人數最多之媒體	民眾最常使用的時事新聞 APP 冠軍	為民眾最常使用的「傳統媒體」電子版冠軍
卡達世足賽專欄名稱	卡達世足 2022 聯合新聞網	2022 世界盃足球賽——自由體育	前進 FIFA 2022 世足賽 新聞專題

資料來源：本研究整理

二、研究架構

本研究欲瞭解三家網路新聞媒體在報導 2022 卡達世足的新聞偏向，以及小報化的呈現與否，爬取聯合新聞網、自由電子報與中央社世足專版加以分析與討論，如圖一：

圖一：研究架構圖



三、研究流程

本研究使用 Python 進行文字探勘，爬蟲出新聞關鍵字，再以大數據分析取徑進

行文本分析，以瞭解新聞背後的意義，說明如圖二：

(一) 編寫 Python 程式

使用 Google Colab 編寫爬蟲程式，針對聯合新聞網、自由電子報與中央社世足專版，爬蟲出本研究所須之資料集。以 Python 爬取三大新聞網世足專版的新聞標題與內文：聯合新聞網資料擷取時間：2022 年 11 月 4 日至 2022 年 12 月 17 日；自由電子報資料擷取時間：2022 年 11 月 8 日至 2022 年 11 月 15 日，因為網站版面配置，所以頁面只涵蓋 8 天的新聞；中央社資料擷取時間：2022 年 11 月 9 日至 2022 年 12 月 16 日。

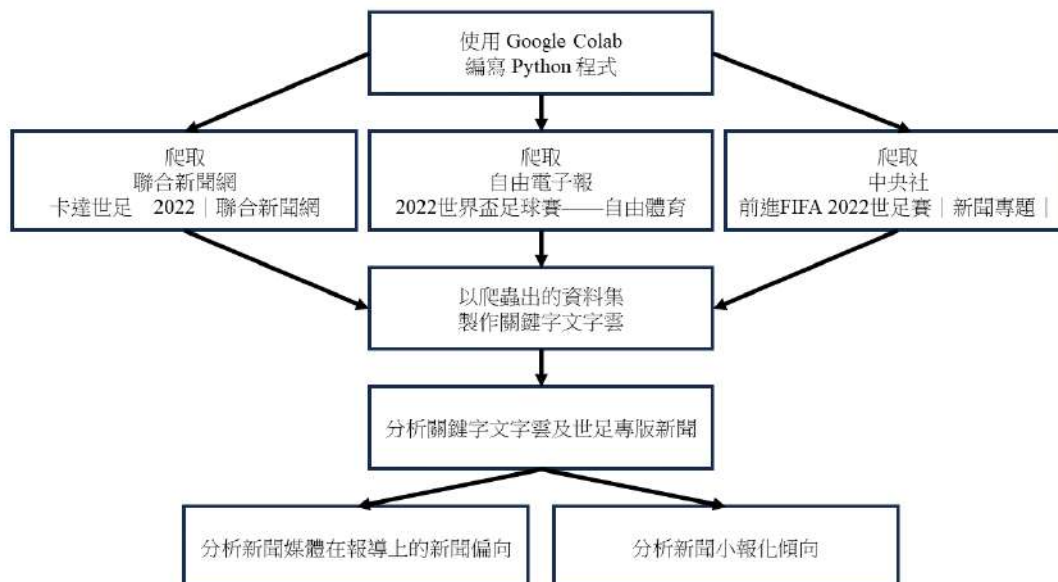
(二) 製作關鍵字文字雲

以爬蟲出的資料集製作新聞關鍵字文字雲，分析這三個新聞網世足專版的前二十名出現次數最多之字詞，取得前二十名熱門關鍵字。

(三) 分析關鍵字及新聞報導

將三個新聞網的前二十名關鍵字以及世足專版新聞進行文本分析，並檢視網站版面，以瞭解新聞媒體在報導上的新聞偏向及小報化傾向。

圖二：研究流程圖



四、程式碼設計

(一) 爬蟲程式說明

使用 Google Colab 編寫 Python 程式，以網路新聞中的新聞標題及新聞內容進行爬蟲，爬蟲聯合新聞網、自由電子報與中央社，以下舉「聯合新聞網世足版之評世足新聞標題與內文」程式碼為例，作為爬蟲程式說明：

```
#聯合新聞網世足版之評世足新聞標題與內文
```

```
import requests
```

```
from bs4 import BeautifulSoup
```

```
#聯合新聞網世足版
```

```
r = requests.get("https://udn.com/wcup2022/cate/123068")
```

```
r.encoding = "utf-8"
```

```
soup = BeautifulSoup(r.text, "lxml")
```

```
links = []
```

```
# 找出新聞標題清單
```

```
tag_list = soup.find('div',id='list')
```

```
tags = tag_list.find_all('h3')
```

```
# 獲得每一篇文章的網址
```

```
for tag in tags:
```

```
links.append(tag.find('a').get('href'))
```

```
# 根據獲得的網址 一個一個抓取標題與內文
```

```
for link in links:
```

```
l = requests.get(link)
```

```
l.encoding = "utf-8"
```

```
l_soup = BeautifulSoup(l.text, "lxml")
```

```
title = l_soup.find(class_='body article').find('h1').get_text()
```

```
print(title+'\n')
```

```
# Content
```

```
paragraph = l_soup.find(class_='body article').find(class_='article-content__paragraph')
```

```
content = paragraph.find_all('p', class_=False)
```

```
for p in content:
```

```
print(p.get_text())
```

```
print('-----')
```




(四) 爬蟲數據統整

透過 Google Colab 編寫程式進行網路新聞媒體爬蟲分析，抓取聯合新聞網、自由時報與中央社，有關 2022 卡達世足新聞專版的新聞標題與新聞內容，產出三個新聞網出現次數前 20 名之詞彙。

表二：三大新聞網關鍵字出現次數排序

聯合新聞網 卡達世足 2022 聯合新聞網			自由電子報 2022 世界盃足球賽——自由體育			中央社 前進 FIFA 2022 世足賽 新聞專題		
序號	詞彙	出現次數	序號	詞彙	出現次數	序號	詞彙	出現次數
1	法國	74	1	世界	122	1	世界	708
2	克羅	66	2	世界盃	92	2	世界盃	665
3	西亞	66	3	成績	36	3	法國	349
4	世界	65	4	世足	35	4	卡達	335
5	克羅埃西亞	65	5	小組	34	5	足球	320
6	摩洛哥	65	6	最佳	33	6	阿根廷	283
7	阿根廷	59	7	球星	32	7	球員	254
8	比賽	57	8	參賽	29	8	比賽	244
9	巴西	53	9	最佳成績	26	9	巴西	223
10	英格蘭	48	10	組賽	26	10	我們	218
11	防守	47	11	小組賽	25	11	摩洛哥	210

12	進球	40	12	晉級	25	12	世足	209
13	世界盃	39	13	本屆	25	13	西亞	200
14	機會	37	14	歐洲	25	14	梅西	194
15	球隊	36	15	世界盃最	24	15	球隊	188
16	萄牙	36	16	世界排名	23	16	克羅埃西亞	187
17	葡萄牙	35	17	世界盃最佳	23	17	國家	171
18	本屆	33	18	他們	23	18	卡達世	167
19	梅西	33	19	世界盃 最佳成績	22	19	他們	163
20	世足	31	20	指標	22	20	進球	155

肆、研究結果

一、新聞偏向及小報化分析

從表二可以得知，除了賽事本身的關鍵字：世界、比賽、世界盃、成績、世足、小組、最佳、參賽、最佳成績、組賽、卡達、足球、比賽，媒體也特別著重在特定國家：法國、克羅埃西亞、摩洛哥、阿根廷、巴西、英格蘭，以及球星、球員、我們這幾個關鍵字皆有上榜。可以看出媒體除了報導賽事本身以外，對於特定國家及球星也有特定報導。

聯合新聞網關鍵字排名以國家為最高位，如：法國、克羅埃西亞、摩洛哥、巴西、英格蘭及葡萄牙等，而前八強的英格蘭及葡萄牙只有在聯合新聞網的榜上出現，總共七個國家入榜，可見聯合新聞網的新聞報導涵蓋較多的國家，並且著重報導此次世足賽活躍國家，且從關鍵字排名第 19 名開始出現球星梅西，顯示聯合新聞網以國家及球員表現為主。此外，關鍵字排名第 11 名和第 12 名出現防守、進球，顯示聯合新聞網也報導了賽事過程。

自由電子報前 20 名關鍵字都未出現國家名與足球明星的名字，而是以小組、最佳成績、小組、晉級、歐洲等關鍵字為主，推測自由電子報不同於聯合新聞網與中央社以足球強盛國及球星個人為主的新聞偏向，而是自開賽以來，以賽事整體為報導主軸，更新賽事成績、排名等與賽事直接相關的資訊。

中央社從關鍵字排名第 6 名開始，出現法國、卡達、阿根廷，球員、巴西、摩洛哥、克羅埃西亞、梅西等關鍵字，有六個國家入榜，有別於其它兩個新聞網，卡

達在中央社的關鍵字排行榜中入榜，且為第 4 名，顯示中央社對主辦國卡達有一定比重的新聞報導。中央社著重在從國家角度報導世足，將新聞偏向於特定國家與球星。

研究發現這三家網路新聞媒體對於 2022 卡達世足的特定國家有更多的新聞報導，如上屆冠軍法國、爆冷門打敗巴西的克羅埃西亞以及本屆備受看好有冠軍相的阿根廷；知名足球明星梅西的個人新聞更是媒體競相報導的對象。

綜整以上所述，在新聞偏向方面，聯合新聞網涵蓋較多國家的新聞篇幅；自由電子報以賽事為主要的報導方向；中央社也是以國家為主要的新聞報導，但有特別對主辦國卡達有較大篇幅的報導；而聯合新聞網及中央社對球星及梅西也有較多的新聞著墨。顯示媒體有著自己的新聞偏向，以及不同的媒體也有著相異的新聞偏向。新聞小報化現象也在 2022 卡達世界盃有跡可循，聯合新聞網與中央社皆對球星及梅西有一定比例的報導，從網站頁面可發現這兩個新聞網站皆有為球星設置特別專欄分頁。

二、新聞網站頁面分析

就研究結果所發現的小報化現象，針對「三個世足專版對於 2022 卡達世足新聞報導是否有小報化的呈現」，本研究分析網站內容，整理成下列表格。

表三：三大新聞網世足專欄主題分析

聯合新聞網	自由電子報	中央社
找彩蛋	最新報導	世足花絮
追球星	32 強巡禮	圖解足球
評世足	賽程戰果	專家開講
神預測	天菜國腳	戰情分析
比分與賽程	專欄分析	卡達二三事
分組戰績	運彩大玩家	十大球星
看前瞻	FUN 世足	歷史與紀錄

根據表格，可看出除了賽事、比數等與比賽直接相關的新聞外，三個新聞網站也會針對足球員、足球規則說明、球評等產製內容。研究發現，三報皆有針對賽事進行評論的專欄，分別為《聯合新聞網 評世足》、《自由電子報 專欄分析》以及《中央社 專家開講》。其中聯合新聞網與自由電子報皆是由專家、學者及特約作者，針對賽事進行主觀的描述與解說，而中央社則是以「引用」的方式進行客觀描述。

以下擷取聯合新聞網及自由電子報球評內容二則，分別為〈煮茶論戰／暢快淋

瀋季軍戰 本屆最過癮》以及〈世足分析〉天堂地獄一線間 國家主帥不易當（下）》，其中可以發現，球評內容除了客觀描述賽事比數及戰況，也加入「主帥不易當」、「是場讓人看得很享受的比賽」等主觀敘述。

克羅埃西亞和摩洛哥這場卡達世足賽季軍戰，踢出今年世足賽最好看的一場球。兩隊都全力以赴，全面機動性的攻防，攻勢一波接一波，完全沒有停止，是場讓人看得很享受的比賽，最終克羅埃西亞贏球，「魔笛」莫德里奇的世足賽最終戰也有好的結果。（聯合報作者趙榮瑞，2022）

正如本屆世界盃，日本國家隊總教練森保一就是一會天堂，一會地獄，而西班牙的恩里克（Luis Enrique），因為 PK 戰零進球，更被千夫所指，所以，國家隊的主帥真的不易當。（自由時報特約作者羅伊，2022）

而中央社的部分，則是以引用其他專家、學者的球評為主，並未加入記者的主觀意見。

上屆亞軍克羅埃西亞今天在世界盃季軍戰以 2 比 1 擊敗摩洛哥，拿下隊史第 2 座季軍。前台灣男足助理教練方靖仁認為，克羅埃西亞的踢法相對成熟，贏得並不意外。

方靖仁指出，賽前外界普遍認為，克羅埃西亞與摩洛哥都是守優於攻的球隊，不過世界盃季軍戰雙方都沒淘汰壓力，加上陣容也有進行一些調整，因此在進攻上兩隊都能較為隨意開火，也踢出令人耳目一新的比賽內容。（中央社記者龍柏安，2022）

從上列新聞內容可見，中央社報導內容為引述他人對世足賽事的評論，而非新聞記者本身的立場與主觀意見。

與閱聽眾的娛樂互動方面，研究發現，聯合新聞網及自由電子報分別設立「神預測」、「FUN 世足」專欄，供閱聽眾預測輸贏、下注抽獎。聯合新聞網「神預測」專欄邀請閱聽眾登（加）入會員，以積分制預測比賽結果，若命中賽果即可獲得積分，參與抽獎活動。

圖六：聯合新聞網比賽預測頁面



圖片來源：聯合新聞網

自由電子報「FUN 世足」專欄則開設三項活動，分別為「世足知識王」、「天菜點點名」、「賽事神預測」，讓閱聽眾在觀看世足之餘，也參與世足相關知識、球星投票，以及賽事預測等活動。

圖七：自由電子報比賽預測頁面



相較於上述兩電子報，中央社則未特別針對閱聽眾互動產製相關內容，而是開設「圖解足球」單元，製作世足基本知識懶人包、足球常見術語等解說。

圖八：中央社世足懶人包



圖片來源：中央社

球星部分，《聯合新聞網》、《自由電子報》、《中央社》分別以「追球星」、「天菜國腳」、「十大球星」三分類，為閱聽眾更新各個球星賽事表現、周邊故事等資訊。另外，三報中僅《中央社》在世足分類中加入《卡達二三事》，其內容包括世界盃對卡達當地的影響，包括世足贊助商人權問題、世界盃工安意外、卡達同志圈、勞工權益等議題，與中央社的關鍵字分析吻合，中央社對主辦國卡達有一定篇幅的報導。

圖九：中央社的世足卡達專欄



圖片來源：中央社

伍、討論與結論

本研究旨在調查 2022 卡達世足的熱門關鍵字、新聞偏向，以及是否有小報化新聞呈現，因此選擇聯合新聞網、自由電子報與中央社世足專版，並以 Python 爬梳了新聞標題與內文，製作關鍵字及文字雲，並分析網站內容。基於分析結果，依序回答以下研究問題：

(一) 聯合新聞網的關鍵字以國家為主；自由電子報的關鍵字以賽事報導為主；中央社的關鍵字以國家為主。

(二) 聯合新聞網的新聞偏向涵蓋較多世足賽活躍國家為主要報導；自由電子報的新聞偏向以賽事整體、成績與排名為主要報導；中央社的新聞偏向以世足主要國家為主要報導，也替主辦國卡達設立卡達專欄，報導卡達社會文化議題。

(三) 聯合新聞網及中央社較以足球強盛國及球星個人為主的軟性新聞小報化呈現；聯合新聞網及自由時報建立投票預測抽獎特輯，呈現娛樂化新聞偏向。

本研究發現這三家新聞媒體除了著重在報導賽事本身的結果比數以外，也有諸多關於參賽國家、主辦單位、運動員等與賽事本身無關的報導。

研究比較三家新聞網中對於 2022 卡達世足的新聞報導，透過分析新聞媒體在世足賽中的新聞偏向，經過研究得知，媒體針對特定國家以及足球明星有更多的新聞報導，以及對特定的國家與運動員有一定的新聞篇幅。三個新聞網的世足專欄皆設置世足球評專欄，聯合新聞網與自由電子報的評論內容以主觀描述為主，中央社則是以其他球評的敘述為主軸撰寫新聞稿，並未加入記者本身主觀的立場與意見。

除了新聞報導外，聯合新聞網及自由電子報皆設計與閱聽眾互動的娛樂性專欄，供閱聽眾針對賽事預測、下注、為支持的球星投票，以及設計「世足知識王」等內容，與閱聽眾互動，呈現小報化的傾向。而中央社未設置類似內容，而是以「圖解世足」專欄，提供世足相關資訊。另外，中央社開設「卡達二三事」專欄，產製與世足賽事無直接關係的社會議題，如：卡達當地的勞權問題、同性戀議題、人權議題等，與另外兩家媒體做出區隔。顯示中央社的新聞偏向與其本身的定位有關，即深度報導外國的政經、文化與生活等面向新聞。

綜上所述，三個專欄皆加入除了賽事本身外的新聞，如：主要國家報導、球星週邊新聞、球迷奇聞軼事等內容，也加入球評，屬於較為私人的、娛樂性質的內容，可以觀察到三專欄在世足新聞方面，皆有小報化方式的呈現。

陸、研究限制與未來研究建議

在研究限制上，研究者發現在進行 Python 文字探勘時，應使用中文斷詞的工具或技術，如 Jieba 分詞模式，處理詞語歧異性與新詞識別，避免爬蟲到不完整或是難

分辨的字詞，像是：克羅、本屆、他們、我們等不精確的字詞。宜用斷詞工具，將句子精確地切開，爬蟲出更精準的字詞，以利文本分析。

本研究僅淺析了三大新聞網對於 2022 卡達世足的熱門關鍵字及世足專版版面，建議未來研究時，可以有更深入的新聞內容文本意義探討，聚焦於新聞背後的意識形態；或進行深度訪談法，透過與高階編輯、國際記者的對談，瞭解編採的實務狀況，也能更加瞭解三大報的國際體育賽事的新聞論點及新聞框架為何。並且期待未來往其他媒體進行研究，像是電視或社群媒體，探討在不同的媒體當中，國際體育賽事的新聞呈現有何異同。亦或是使用焦點團體法或深度訪談法，了解閱聽人對國際體育新聞的看法為何，理解閱聽人的接收與新聞編採者角度的異同。

參考書目

- 中央通訊社。前進 FIFA 2022 世足賽。上網日期：2022 年 11 月 1 日。取自：
<https://www.cna.com.tw/topic/newstopic/4047.aspx>
- 中央通訊社。中央通訊社簡介。上網日期：2022 年 11 月 1 日。取自：
<https://www.cna.com.tw/about/info.aspx>
- 王泰俐、周慧儀、羅文輝（2010）。〈台灣國際電視新聞的小報化〉。《傳播與社會學刊》，13，75-108。
- 自由電子報。世足 32 強巡禮。上網日期：2022 年 11 月 1 日。取自：
<https://sports.ltn.com.tw/fifa2022/news/breakingnews/4122980>
- 李慈梅（2002）。《我國報紙運動新聞之運動價值分析研究--以民生報、中國時報為例》。國立臺灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文。
- 陳至中（2022 年 4 月 23 日）。〈世新調查：傳統媒體電子版以中央社最獲青睞〉。中央通訊社。取自：<https://www.cna.com.tw/news/ahel/202204230076.aspx>
- 楊孝（1978）。《傳播媒介的社會功能》。台北：聯經出版社。
- 維基百科。2022 年國際足協世界盃。上網日期：2023 年 11 月 1 日。取自：
<https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=2022%E5%B9%B4%E5%9C%8B%E9%9A%9B%E8%B6%B3%E5%8D%94%E4%B8%96%E7%95%8C%E7%9B%83&oldid=79909710>
- 臧國仁（1998）。〈新聞報導與真實建構：新聞框架理論的觀點〉。《傳播研究集刊》，(3)，1-102。<https://doi.org/10.6334/CRM.1998.3>
- 數位時代。中央社。上網日期：2022 年 11 月 1 日。取自：
<https://www.bnext.com.tw/author/3453?>
- 閻岩、周樹華（2014）。〈媒體偏見:客觀體現和主觀感知〉，《傳播與社會學刊》，30: 227-264。
- 聯合新聞網。評世足 | 卡達世足 2022。上網日期：2022 年 11 月 1 日。取自：
<https://udn.com/wcup2022/cate/123068>
- 聯合新聞網（維基百科）。上網日期：2023 年 11 月 1 日。取自：
<https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%81%AF%E5%90%88%E6%96%B0%E8%81%9E%E7%B6%B2&oldid=79804998>

- 聯合線上。上網日期：2022年11月1日。取自：<https://co.udn.com/co/index>
- 羅文輝（1995）。〈新聞記者選擇消息來源的偏向〉。《新聞學研究》，50: 1-13。
- Bennett, W. L. (1995). *News: The politics of illusion*. New York: Longman.
- Curran, J. (1981). Advertising as a patronage system. *The Sociological Review*, 29: 71-120.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1981.tb03272.x>
- Deuze, M. (2005). Popular journalism and professional ideology: tabloid reporters and editors speak out. *Media, Culture & Society*, 27(6), 861-882.
<https://doi.org/10.1177/0163443705057674>
- Entman, R.M. (1993). Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm. *Journal of Communication*, 43: 51-58. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x>
- Entman, R.M. (2007). Framing Bias: Media in the Distribution of Power. *Journal of Communication*, 57: 163-173. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00336.x>
- Fowler, R. (1991). *Language in the News Discourse: Discourse and Ideology in the Press*. London: Routledge.
- Gans, H.J. (1979). Deciding What's News: A Study of CBS Evening News, *NBC Nightly News*, *Newsweek*, and *Time*. Northwestern University Press, Evanston.
- Hackett, R. A. (1984). Decline of a paradigm? Bias and objectivity in news media studies. *Critical Studies in Media Communication*, 1(3), 229-259.
- Hughes, H. (1940). *News and the Human Interest Story*. Chicago: University of Chicago Press.
- Inoue, Yasuhiro & Kawakami, Yoshiro. (2004). Factors Influencing Tabloid News Diffusion: Comparison with Hard News. *Keio Communication Review*, 26, 37-52.
- Lever, J., & Wheeler, S. (1984). The Chicago Tribune sports page, 1900~1995. *Sociology of Sport Journal*, 1(4), 299-313.
- McLuhan M., & Powers B. R. (1989). *The global village: transformations in world life and media in the 21st century*. Oxford University Press.
- McQuail, D. (1994). *Mass communication theory: An introduction*. London: Sage.
- Morstatter, F., Wu, L., Yavanoglu, U., Corman, S. R., & Liu, H. (2018). Identifying Framing Bias in Online News. *ACM Transactions on Social Computing*, 1(2), 1-18.
<https://doi.org/10.1145/3204948>

Schudson, M. (1978). The Ideal of Conversation in the Study of Mass Media.

Communication Research, 5(3), 320-329.

<https://doi.org/10.1177/009365027800500306>

Shoemaker, P. J., & Reese, S. D. (1991). *Mediating the message*. New York: Longman.

Zillmann, D., & Vorderer, P. (Eds.). (2000). *Media entertainment: The psychology of its appeal*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

綜藝驅使青年獨居？

探討閱聽人如何解讀獨居真人實境秀

**Is Reality Show Shaping Youth's Perception
of Living alone? Understanding How
Audiences Interpret Reality Show about
Solo Living**

施家勝¹

1.施家勝，輔仁大學大眾傳播學研究所碩士生

電子信箱：ts.fju@outlook.com

摘要

韓國真人實境節目《我獨自生活》每集播出不同名人的獨居生活情況，但被批評內容影響年輕一代不結婚生育，加劇少子化。本研究透過深度訪談，了解閱聽人如何解讀節目呈現的獨居生活。結果發現閱聽人是否相信節目內容，關鍵在於內容與閱聽人的現實生活中差距，以及內容能否引發閱聽人的共鳴。雖然節目製作組並沒有明訂的劇本，但參演的藝人基於維護對外形象，會透過「自製劇本」表現出他們欲呈現的自我形象。另外未婚的受訪者對節目呈現的獨居生活較有美好想像，也有部分人從節目呈現的獨居生活中得到啟發，嘗試自行為獨居生活增添儀式感。但在是否獨居或結婚等重大決定上，不同感情狀態的受訪者均認為仍然要取決於自身現實狀況，多於對節目的認同感。閱聽人看此綜藝節目的同時，腦海仍按現實需要與生活狀態，選擇認同和模仿哪一些節目內容，套用到真實生活環境當中。

關鍵字：真人實境秀、接收分析、閱聽人、獨居、韓國綜藝

壹、緒論

一、研究動機

「獨居」顧名思義就是人單獨居住的意思，在利用網路工具分析，近五年與獨居相關的熱門搜尋主題前兩名分別是「獨居長者」及「老年」，可見獨居常與老年拉上關係。（Google Trends，2023年8月20日）過往一項全球性研究發現，在一些正在快速發展的國家，例如韓國、中國、越南等，其獨居老人數量大幅增長。（Reher & Requena，2018）但其實獨居在台灣社會已非年長一輩獨有的現象。根據內政部 2022 年的統計，介乎適婚年齡（25 至 44 歲）的人未婚率達五成（陳玟穎，2023 年 6 月 14 日）；另有房仲公司統計顯示 2022 年全國的單獨生活戶增至超過 320 萬，不婚與獨居成為新趨勢。（張靜勻，2023 年 5 月 29 日）

獨居在鄰國韓國同樣逐漸變成了主流，當地 2021 年單人家戶佔整體家庭戶數三分之一，數量較前一年增加。（廖禹揚，2022 年 12 月 14 日）韓國政府更預測此數目會持續上升，到了 2028 年獨居家庭將成為最主要的家庭形態。（詹如玉，2019 年 12 月 19 日）加上社會步入少子化與高齡化時期，引起當局關注。韓國政府成立了「少子化高齡社會委員會」應對問題，該委員會副委員長羅卿瑗去年接受訪問將矛頭直指電視綜藝節目《我獨自生活》。她批評節目令「一個人生活更幸福」這個認知植入觀眾腦海，認為媒體有責任令大眾認為「結婚生子很幸福」。這番言論引起討論，有報道引述綜藝節目的影響力未有如此巨大的影響；也有網民表示正正因為節目帶來的生活幸福感才令節目屹立至今。（林坤緯，2022 年 11 月 17 日）

《我獨自生活》由韓國的公共電視台文化廣播（MBC）製作，2013 年起開始播映，每集節目邀請不同的單身藝人或社會名人，以第三者視角拍攝他們一天的獨居生活。節目拍攝地點不只限於演出者的住所，也會跟拍他們如何度過一天，過程中不會有製作組成員直接在鏡頭前介入演出者的生活。因為不時有不同當紅名人參與節目，節目多次在韓國社會製造熱門話題。（盧意，2021 年 9 月 1 日）這些名人透過節目公開其工作以外鮮有揭露的私生活，打破了日常亮麗的形象，但觀眾也因為這種來自不同藝人的自我揭露，吸引他們繼續追看，滿足窺探別人生活的好奇心。節目播映至今踏入十周年，仍受到不少觀眾追捧，也是該電視台的王牌綜藝節目之一。

現今青年面對著收入低、物價升、置業難等社會現實，令他們逐步脫離「到了適婚年齡便結婚生子、生子女後買房」的傳統框架。《我獨自生活》的意義是正好提供了另類的腳本，為年輕一代他們示範獨居生活的意義，實現獨居生活也可以獲得幸福，同時緩解獨居帶來的寂寞感。究竟展示獨居生活節目是否一如該政界人士所說可影響閱聽人對獨居的看法，正是本研究探討之命題。

二、研究問題

本研究以韓國綜藝節目《我獨自生活》為對象，以接收分析為基礎，探討閱聽人如何解讀節目呈現出來的獨居生活，以及他們如何把節目內容套用在現實當中，形塑出屬於他們的獨居生活，並提出以下研究問題：

- 1.不同社會屬性的閱聽人如何解讀《我獨自生活》所呈現的獨居生活？
- 2.閱聽人如何實現對節目的認同及想像？

貳、文獻探討

一、真人實境節目

真人實境節目(Reality Television)，又被稱為「實境秀」或「真人秀」(Reality Show)，最早由美國開始製播與流行，節目內容與一般的綜藝節目不同，重點是參與者主要為非演員或一般民眾，在沒有劇本的情況下拍攝他們對於某事物或體驗「真實」的反應。(謝豫琦，2006) 國外為人熟知的例子包括 1989 年首播、紀錄美國警察執法行動的《執法先鋒》(Cops)、源自荷蘭的《老大哥》(Big Brother)、美國哥倫比亞廣播公司(CBS)播出的全球巡迴競賽節目《驚險大挑戰》(Amazing Race)等，播映初期均引起社會不少迴響。

Kilborn (1994) 提到基於低製作成本，上世紀八十和九十年代歐、美的電視台均湧進真人秀的市場，製作屬於它們自己電視台的節目。這樣使真人秀在當時成為一股流行，也打破了當時影視製作固有的流程與框架。隨後以同一節目不同國家版本的製播形式映入歐美各地閱聽人的眼簾，例如《老大哥》便先後被英國、美國、加拿大、西班牙等地電視台改編製播，是為真人秀開始踏入全球化發展的前奏。

在 2000 年後，真人實境節目從歐美擴展到世界其他地方，一些受歡迎的實境節目更被外銷到亞洲。(簡妙如，2008) 以台灣為例，早期引起觀眾注意的外購實境節目包括來自日本富士電視台的《戀愛巴士》、美國全國廣播公司的商業策略類真人秀《誰是接班人》(The Apprentice)、還有《超級名模生死鬥》(America's Next Top Model) 等等。這些外來的實境節目的成功也引起台灣本土電視台相繼效法，製作不同種類的真人秀吸引觀眾收看，為人熟知的包括 2006 年的《分手擂台》，該節目邀請已分手的情侶在節目當面談論關係中出現的問題，並由節目主持與來賓充當調解人處理雙方感情糾紛；以及 2007 年在中視播出的選秀節目《超級星光大道》，兩者在開播後均吸引當時社會關注和熱烈討論。

隨著韓國影視流行文化在千禧年代逐漸盛行，並席捲亞洲各國，其製作的綜藝節目漸漸取代歐美成為台灣電視台的購入首選，過往有學者發現韓國製播的綜藝節目以「實

境／真人秀」為主，但特性與以往歐美製播的真人實境節目有一些差別。韓國這類節目會以一線偶像明星作為招徠，吸引眾多粉絲為了滿足窺探心儀偶像鮮為人知的一面而收看有關節目。(許如婷，2014)本研究選擇的實境節目《我獨自生活》正正屬於這一類的綜藝節目。《我獨自生活》2013年在韓國文化廣播(MBC)電視台首播，每週播放一集，每集約六十分鐘，內容主要是邀請不同的單身名人(例如演員、偶像歌手、著名運動員等)參與演出，節目的固定主持也會參與拍攝。節目內容主要圍繞名人鮮有對外公開的住所，並以第三者視角拍攝他們一天的獨居生活，向觀眾呈現不同藝人在工作以外的面貌。

《我獨自生活》與過往的觀察型真人秀相同，閱聽人可以看到的名人的家居佈置和生活習慣，在鏡頭下製作團隊沒有明顯介入或直接指示參與者要完成的任務，演出者也不像拍攝電視劇般有著預設對白和動作，但這類真人秀節目的真實性仍經常成為被質疑與探討的重點。Hill(2002)在研究真人秀《老大哥》對閱聽人有何吸引力的研究中指出，該節目的閱聽人在一個非真實的環境下尋找參與者表現出真我的「真實時刻」(The moment of authenticity)，本來不易相信節目呈現的「真實」的閱聽人，在觀看節目期間會不斷檢驗參與者的行為是否真誠。Ang(1985)表示真人實境秀的「真實」對閱聽人的吸引力在於他們可以直接對內容進行真假判斷。閱聽人持續觀察和檢驗節目內容與人物的真與假，標準會在隨著節目的進程推進而不斷改變，在這個過程中閱聽人涉入度增加的同時可獲得愉悅。(簡妙如，2008)

謝豫琦(2006)在台灣閱聽人對《戀愛巴士》解讀研究中進一步說明真人實境節目的閱聽人會從拍攝手法、以及內容情節判斷節目內容的真實性。如果節目中的情節曾發生在閱聽人現實生活中，有關內容便會被信納為真實。

二、單身與獨居

國外早在十多年前已有不少研究顯示「獨自生活」(solo living)的人正在不斷增加，例如Smith、Wasoff與Jamieson(2005)發現英國成年人獨自居住的比例呈上升；25至44歲的年輕男性傾向獨居，較同齡女性多兩倍。換言之成人獨居人數呈上升趨勢。不過華人傳統文化告訴我們，子女成年後成家立業便是人生主要目標，養兒防老也是長輩經常主張的立場。宏觀來看，社會也傾向以容易孤獨終老、寂寞等負面刻板印象看待單身者，塑造出悲慘形象。(楊奕靖，2022)但現今青年面對著收入低、物價升、置業難等困難，令現今年輕族群逐步脫離這種傳統價值觀，維持單身、不婚的人持續增加。曾有探討台灣女性不婚原因的質性研究指出，受訪的未婚女性滿意生活現狀之餘，婆媳關係複雜令她們感覺結婚是麻煩事，降低她們結婚的意願。(鍾秉融、謝宏仁、鍾金原，2017)

由此可見，台灣與鄰國韓國一樣捲進了「單身漩渦」之中。韓國健康與社會事務研究院2019年統計顯示，當地20至44歲未婚異性戀男女，正在交往的男性與女性均只有三成多，沒有談戀愛的人占多數。(謝樹寬，2019年2月4日)不婚不育的現象有機會與年輕一代面對的經濟困境有關，韓國年輕世代為了找到穩定工作並維持基本收入，

而放棄戀愛、婚姻與生育，這群年輕人被形容為「三拋世代」。隨著韓國青年失業率未有明顯改善，有年輕人更選擇犧牲買房、夢想、人際關係甚至健康等，換取在社會的生存空間，成為「N拋世代」¹。（許乃云譯，2023）這個新創詞是當地年輕人近年用來自我嘲諷的流行語，也是韓國現今青年沒有錢便沒有未來計劃的寫照。當然，並非所有年輕一代都是「N拋世代」，有調查發現多於六成的受訪亞洲區年輕人其實是想擁有自己的房子。在 22 至 29 歲族群中，三分二人仍與父母住在同一屋簷下，近兩成人沒有計畫搬出去。沒有足夠資金買房是他們未有獨居的主因。（陳崢詒，2016 年 11 月 30 日）

單身與獨居孰好孰壞？有研究者認為可以從寂寞感作為切入角落去探討。一個研究單身者寂寞與幸福兩者之間關係的研究提到，女性的單身上班族對於寂寞的感知越大，越不會感到寂寞無助或缺乏朋輩支持，幸福感也相應提高。（詹喬軍，2004）趙淑珠（2003）也提到單身人士的生活基本上是快樂的，但當談論到涉及戀愛和婚姻的議題，單身者便會感到寂寞和感受到來自社會等外來的壓力。

三、接收分析

接收分析的研究源自於英國社會學家霍爾提出的製碼／解碼（Encoding/Decoding）模式，指出訊息在流通過程中所傳達的意義是由接收者決定，而非訊息的發送者。作為訊息接收一方的閱聽人基於社會背景和地位、知識框架、個人經驗等因素，對於訊息的解讀都各有不同，並非訊息發送者能夠完全主導。這個模式假設閱聽人對於電視文本採取三種解讀立場：（Hall，1980）

表 1：製碼／解碼模式的解讀立場

立場	描述
優勢-霸權立場 (Dominant-hegemonic position)	閱聽人完全接受製碼訊息的含義，解碼就發生在主導製碼當中或跟主導編碼一致
協商立場 (Negotiated code or position)	結合了適應性和對立的元素；閱聽人大致接受製碼訊息的含義，但解碼時把訊息與自身立場或興趣，或是其他情境連結，訊息本身的意思因而有所改變
對立立場 (Oppositional position)	閱聽人或意識到訊息怎樣被製碼，把另一種參考框架放在原有的訊息之上，帶有對抗或反對立場去重新組合和解讀訊息

Morley 之後以上述製碼／解碼的論述進行實證研究。該研究探討社會不同階級的群體或成員，基於他們的社經地位，如何以不同方式解讀特定的媒體訊息。研究證明閱聽人對媒體的反應可以很複雜，而這種複雜性並非因為個人獨特差異導致，而是由社經地位、文化、話語地位交互產生的複雜結果。換句話說，接收分析研究視閱聽人是主動地

1.N 是運用數學中不定數的概念，N 拋世代意指要拋棄全部才能生存的年輕一代。

理解文本內容意識形態，也賦予文本某種額外的意義。(Morley, 1980) 閱聽人既是訊息接收者，也是訊息的製造者。

Abercrombie 與 Longhurst (1998) 提出的觀展／表演典範，是閱聽人研究的第三個典範時期，也成為繼霍爾之後最重要的閱聽人研究典範。該典範提到閱聽人透過消費媒體訊息時獲得的被觀看注視及對自我認同的再建構，把自己塑造成媒體呈現的形象。(轉引自張玉佩，2005) 在第三個接收分析典範時期，閱聽人會反思自己與文本的關係是焦點所在，即是反身性 (Reflexivity)。

如果從社會學角度解讀反身性，即指人是有意識地面對世界上的事物，並根據自身對事物的理解，再採取適當回應。(黃厚銘，2002) 有關韓國綜藝節目《無限挑戰》的研究指該節目的真實感的反身性操作，反身性可用來比喻一種語言自我反射的能力，節目製作組用此來突顯自身的存在感，增加節目在閱聽人心目中的真實程度。(賴芸軒，2019) 劉怡汝 (2011) 在探討《超級名模生死鬥》的閱聽人反身性實踐研究發現，實境節目閱聽人的反身性思考由內而外分為三個層次：閱聽人不斷自我思考，進而比較不同媒介內容，最後是面對外在輿論的反應。該研究發現節目會不斷地刺激閱聽人思考，並使其轉而關注不同面向的議題，最終改變原有思維。本研究的其中一個研究問題，即閱聽人是如何解讀《我獨自生活》實境秀，也是先從閱聽人如何判斷節目的真實性出發。

參、研究方法

本研究為了透徹了解《我獨自生活》閱聽人對節目的解讀與感受等，較難透過線上問卷等量化方式進行資料蒐集，因此採取深度訪談形式進行。由於收看《我獨自生活》的閱聽人較難透過線上問卷等形式接觸到，接觸到準受訪者後也要確定對節目有基本認識，因此研究樣本以立意抽樣形式選擇，先從研究者身邊找出 3 名曾觀看《我獨自生活》節目的閱聽人參與單對單深度訪談，然後再請受訪者推薦他們身邊其他同樣有觀看此節目的朋友接受訪談，最終成功訪談 6 人，兩名男性、四名女性，年齡由 29 至 42 歲。

每名受訪者訪談歷時約一小時半，訪談前會先請受訪者重溫本研究指定的研究文本的集數，三集節目看完後再進行訪談。在訪談進行的時候也會分段播放三個文本的節錄片段，輔助訪談進行。訪談問題除了訪談大綱提出的基本問題外，過程中會視乎受訪者的答案進行追問或邀請對方舉出實際例子進一步說明。另外，為了了解受訪者的感情狀態會否對節目產生不同解讀，將受訪者分類為已婚 (A)、未婚有伴侶 (B) 及未婚沒有伴侶 (C) 三個組群：

表 2：受訪閱聽人資料

受訪者	年齡、性別	感情狀態	居住狀況	訪談日期	地點
A1	32 歲女性	已婚	與伴侶同住	2023-06-08	視訊 訪談
A2	42 歲女性	已婚	與伴侶同住	2023-08-10	
B1	33 歲女性	未婚有伴侶	獨居	2023-08-02	

B2	29 歲女性	未婚有伴侶	與家人同住	2023-06-22
C1	27 歲男性	未婚沒有伴侶	與家人同住	2023-06-10
C2	31 歲男性	未婚沒有伴侶	獨居	2023-07-03

在選擇研究文本的部分，由於節目由 2013 年播映至今已累積超過四百集，為了貼近近年社會實況，故文本挑選範圍設定在 2018 至 2022 年期間，再根據韓國 AGB 尼爾森統計的韓國全國收視率，縮窄挑選範圍至收視率達 8% 以上的集數。另一方面，為顧及研究能夠較全面呈現人生不同階段的狀態，本研究按照演出者的年齡層劃分為三個文本類型－青年藝人（20 歲至 29 歲）、壯年藝人（30 至 49 歲）、中老年藝人（50 歲以上），再在已縮窄的挑選範圍中選擇三集各代表這三個文本類型的節目作為本研究的目標文本，詳見表三。

表 3：本研究採用之文本

文本類型	演出者	集數 (收視率)	文本內容簡介
文本一： 青年藝人	華莎 (27 歲)	2018 年 6 月 8 日 第 247 集 (全國 9.9%)	華莎是女子偶像組合 MAMAMOO 成員，首度現身綜藝節目展現獨居生活。她在家的隨性打扮與生活習慣與平常演出有巨大反差。
文本二： 壯年藝人	孫淡妃 (39 歲)	2020 年 1 月 10 日 第 328 集 (全國 12.9%)	孫淡妃打算把舊電視送給母親，但在獨自搬運過程中難關重重。到達母親家裏一同用餐時，母親一如既往勸告女兒趁早成家立室。
文本三： 中老年藝人	金光奎 (55 歲)	2022 年 4 月 8 日 第 440 集 (全國 8.2%)	金光奎經過多年的租房生涯，終於鼓起勇氣買下屬於自己的房子，節目組拍下他佈國新居，與慶祝新居入住的情況。

肆、研究結果與討論

一、節目的真實性

受訪者一般相信節目的大部分內容都是演出者的真實表現，沒有「白紙黑字」既定的劇本左右這些演出者的行為，但是基於三個文本中的主角均是演員或是歌手，設置在家居的鏡頭或攝影師即便隱藏起來，還是會間接提醒了藝人自己仍然身處拍攝工作的現場，引起他們為了節目收視或者是建立藝人親近大眾的形象，而做出具節目效果的行為。

「我個人覺得（華莎）在節目中與她現實生活有九成相似，有什麼不同呢？可能是她睡醒的時候不一定是會看張國榮（的電影），而是單純沒目的看電視節目，當她知道是在拍攝節目的時候，她就選一個她喜歡的藝人來看，再透過與節目主持們的訪談間帶出自己喜歡張國榮的興趣。」（受訪者 A1）

各個受訪的閱聽人在看節目的時候都會一邊思考究竟是真是假，一邊看的時候也會比較各文本的真實程度多寡。一些有助演出者建立正面形象的畫面，反而引起了受訪者的質疑。有受訪者留意到文本一主角華莎展示生活隨意的個人形象，與其家中整齊的環境有落差，使該受訪者再思考文本的真實程度，還是跟實際生活還有一些差距：

「如果是在拍攝以外的時間，（華莎）客廳跟衣帽間的環境會比較混亂，例如衣服不會像節目所見的整齊掛好，或者是會有更多的化妝品或衣服放在地上，不會太整齊；客廳也會比較多雜物，相信她在鏡頭以外的時間不會擺放得如節目中一樣整齊。」（受訪者 B2）

「有很多鏡頭對著自己，她心裏可能是在想展現自己，或許有時候會做得過份了...例如她（用口）打開牛奶瓶瓶蓋，正常人是沒有可能這樣做，有機會她平常真的會這樣做，也有可能是為了表達這一面給粉絲看而已。」（受訪者 C1）

這樣也帶出雖然拍攝期間的確沒有「白紙黑字」的劇本要求演出者要怎樣呈現自我，但他們卻根據自己心目中的「自製劇本」行事，這些無形的劇本來自該演出者本身在公眾展露的固有形象，演出者以這些形象作為基礎做出相應的行為。正如過往類似的研究指出，真人實境節目的製作組都主張不直接干涉成員的行為（謝豫琦，2006），《我獨自生活》採取類似的拍攝模式，有利於藝人「自製劇本」憑藉節目建立他們欲呈現的自我形象。

至於演出者在節目中的表現接近真實與否，有受訪者認為與演出者出鏡經驗和做出在公開場合罕見的行為有關：

「我覺得他（金光奎）已當了藝人這麼多年，已經習慣了鏡頭的存在，而且到了這個年紀他已經展露了自己...甚至是在節目中放屁也不介意，我覺得他這樣是在做自己。」（受訪者 C1）

「韓國女演員一般都會在鏡頭前保持自己優雅的形象，但女演員（孫淡妃）自己笨手笨腳搬電視下樓也是第一次看到，突然覺得電視畫面裏的這個人看起來是真正的存在，而不是戲劇角色。」（受訪者 A2）

文本三的主角金光奎搬新家是遇到不同尷尬的場面，像是在睡房掛新畫作時候刮到牆壁油漆、用力也開不到酒瓶等，都與受訪者腦海中的自己或朋友的記憶有所連結，縱使受訪者曾經懷疑演出者行為或多或少是受無形劇本操縱，但因相關內容的確引發共鳴，而使他們傾向相信節目內容是真實。

「其實金光奎整理新家的時候呈現的那一種傻大叔印象，有時候也會令我懷疑真的有人連鑽洞這種簡單的事都可以鑽錯嗎？但當我搬出來在外縣市一個人住的時候，才發現跟金光奎很像，有很多生活技巧不懂。」（受訪者 C2）

《我獨》節目其中一項特色是在演出者獨居生活拍攝完成後，再安排他到電視台攝影棚，與節目主持群和其他節目來賓一起看拍攝得來的片段，過程中主持們與來賓不時會對片段中的事物作出回應。大部分受訪者認為文本的主角現身說法，解釋拍攝的當刻為何這樣行動，為其行為的真實性「背書」：

「一起看回放的時候華莎好像坐在法庭的證人欄，一邊看著自己的生活一邊向著旁邊的主持解說，當被問到客廳的植物是什麼品種時，她也直接說她不知道，這樣能讓我看到華莎直率的一面。」（受訪者 B1）

「記得孫淡妃的那一集，最後主持人收尾的部分問她這集呆呆的行為播出也沒關係嗎，她雖然回答沒關係卻被攝影機拍到腳一直在抖、不安的舉動，這種臨場反應是騙不了人，也告訴了大家她心目中的答案。」（受訪者 A2）

但也有一名受訪者認為這種節目安排雖然能推高節目氣氛，但部分主持手法也同時降低節目的真實程度：

「如果用華莎作為例子，主持們會覺得她跟其中一個男主持的生活陋習很相似，但我會覺得這樣其實是主持群硬找一些話題來討論，現實中華莎跟男主持不是這麼的像，但由於要找到一些可以在節目中談論的話題，所以硬把兩人配在一起，做出一些效果令綜藝節目更精彩，但從現實角度來看，我覺得這樣做有點誇張。」（受訪者

A1)

綜觀各個受訪者的立場與意見，眾人皆傾向相信藝人在節目的表現趨向真實，但非百分百完全真實，真實程度取決於藝人心裏用以建立形象的「自製劇本」與閱聽人現實生活的差距、行為能否引發閱聽人共鳴兩個主要因素。《我獨》節目的藝人們低調地營造一種貼近真實生活的效果，顯示實境真人秀節目離不開人為操弄，只是程度各異而已。而不同文本的主角也在攝影棚現場再為自己的行為「辯護」，藉此說服閱聽人相信其行為真誠、沒有刻意操作，這樣的操作也有機會提高節目的真實性。

二、閱聽人解讀演出者的獨居生活

訪談過程中問及受訪者對於《我獨》節目形塑的獨居生活有何特徵，未婚的受訪者認為節目呈現的獨居生活都是自由、舒適，也對獨居生活有較多美好的想像：

「從節目中看到的那種獨居生活是舒服的，按照自己想要的生活方式去選擇獨居，我個人認為不錯，因為獨居生活是自由自在，沒有其他人、家人或者同居人士的束縛。」(受訪者 B2)

「我會形容他(金光奎)是懂得享受...因為他一起床便打開自動窗簾，又換了一張新的按摩椅，他換了新房子也有很漂亮的景觀等，感覺搬了家更懂得去享受，去過更優質的生活，往更好的生活(邁進)。」(受訪者 C1)

「孫淡妃打開火爐取暖的那一幕，加上客廳溫暖的佈置，讓我有一種一個人也可以過得很好很舒適的感覺。」(受訪者 C2)

至於兩名已婚的受訪者對於節目中獨居生活的看法則相異，但都以理性、具批判性的角度分析節目呈現的獨居生活。結婚六年多的受訪者認為可從文本三的片段看出單身仍然有其好處：

「可能是跟主角(金光奎)年齡相近吧...看到對方仍然能隨時做自己想做的事、騎腳踏車說走就走，如果我現在不用照顧家庭的話也可能會像他一樣，過自由的日子吧！」(受訪者 A2)

另一名已婚的受訪者則以文本二主角孫淡妃把家中舊電視親自搬運下樓的事為例說明單身獨居好壞參半：

「如果是自己一個人搬一件家具像節目中主角一樣的話，我只能靠自己一個人會比較辛苦，是一個壞處；但如果那個女藝人是單身、沒有男朋友，她會多了時間可以去找朋友(建立關係)...要視乎該單身者本身性格外不外向，願不願意找人幫忙，如果願意找人幫忙的話，單身並不是個壞處。」(受訪者 A1)

曾有研究發現「獨處的自由自在」是未婚單身女性的幸福感來源之一（賴珮瑄，2012），雖然本研究受訪者不盡是未婚單身女性，但所有單身受訪者視獨處空間為其重要的需求，這樣也與他們對現狀不滿有關。其中兩名單身受訪者（受訪者 B2 與受訪者 C1）都是與家人同住，家居面積相比節目中藝人的家居來得擁擠，而且欠缺獨處空間。《我獨》節目呈現的獨居環境正正切合各個受訪者對獨居環境的美好想像。受訪者不約而同留意到節目中演出者的家居面積大小與裝潢設計，都符合他們嚮往的獨居生活，尤其是看到文本三主角搬進新購入的房屋：

「我對於這一集（文本三）的獨居生活都蠻嚮往的，因為他的居住環境頗整潔，家居的尺寸（面積）也比較寬敞，我的獨居生活最主要是一個人住，但在一些重要的節日也可以邀請身邊的朋友或工作的同事到我家見面或玩樂，我覺得擁有一個大的空間去招待客人是我比較嚮往的」（受訪者 B2）

「如果我日後能擁有這麼大的房子就好了！他的房子跟我想像理想的家居的大小接近，首先他的睡房蠻大的，然後還有健身的房間、客房，浴室的設計也很漂亮，我會想擁有這樣子的家。」（受訪者 C1）

在《我獨》裏除了演出者展現自己「享受」獨居生活的一面，另一個節目組成的部分就是演出者遇到的「挑戰」。以本研究的文本為例子，無論是金光奎在布置新家時的遇上困難，還是孫淡妃被母親催促結婚的對話，都是演出者獨居生活的一部分。本研究受訪者提出節目呈現的獨居生活「挑戰」可歸納為內部與外來挑戰，內部挑戰包括欠缺生活經驗，以及獨居帶來的寂寞感：

「如果是我遇到這種情況（孫淡妃搬電視），我會意識到自己應付不過來，就會馬上找朋友或家人來幫忙...她應該一開始先衡量自己能力是否足以應付。」（受訪者 C1）

「在開酒瓶的時候，我看到他（金光奎）有意或無意跟沙發上的布偶說話交流，我相信他在鏡頭以外的時間也會這樣自言自語...人始終會怕悶，有時需要伴侶或一些物件去交流溝通，加上他的年紀較大，相信獨居帶來的寂寞感會更加強烈。」（受訪者 B2）

至於外來挑戰則關於家人對獨居生活的關注，以及社會傳統婚姻觀有關。在文本二孫淡妃被母親催促結婚，自身價值觀受挑戰的內容中體現：

「孫淡妃看來已經不止一次聽到媽媽催婚，所以才會顯得眼神空洞、厭世的表情。」（受訪者 B1）

「這位藝人（孫淡妃）在節目中聽到母親說快點結婚時歎了一大口氣，足以證明婚姻是她不想談卻沒法避開的話題。」（受訪者

C2)

雖然節目語言以韓語播出，受訪者僅能通過翻譯成中文的字幕配合畫面理解內容，但不論男性還是女性受訪者都認為文本二的内容正正揭開了社會很多人如同藝人被傳統觀念束縛，也與受訪者實際生活強力聯繫，觀看時特別感同身受，因此對文本產生認同。

「我的原生家庭很少出現這個情況（催婚），但來自我丈夫的家庭則很多。基本上我的祖母在我大概十七、十八歲時跟我說這個年紀已經差不多要結婚了，這樣提過一次就沒有了。但每次與丈夫他住在鄉下的父親講電話時，話題都離不開結婚，我作為他的另一半只能敷衍應付。」（受訪者 A1）

「看到這個女藝人被催婚的畫面馬上令我想起我的爸爸經常把『快點找一個對象給他看』這種話掛在口邊，感覺不太好，因為我覺得人生除了結婚還有很多其他事可以做、去體驗。」（受訪者 C2）

文本中孫淡妃提到自己不結婚，母親反對並說不結婚的話難以想像世界未來會變成怎樣，不過孫仍然堅持現代人不結婚有各種社會性的原因。節目在此段對話過程也插播一小段有關韓國生育率惡化的新聞片段，成功吸引受訪者的注意，並引領閱聽人思考有關社會議題與自身的關係：

「孫的取態與我相近...到了這個世代未必一定說要結婚生子...社會變了，以前一些舊觀念說一定結婚一定要生小朋友，就會有下一代生活過得很好。但其實有好的一面也有不好的一面，結婚後要思考的除了是多一個人在自己身邊一輩子，又多了小孩需要照顧使自己多了負擔。節目中的女藝人是考慮自己為優先，與現代人的取態相符。」（受訪者 C1）

台灣的綜藝節目一般以娛樂為重心，甚少直接觸及到社會時事議題，原因或與電視台業者擔心議題影響收視與廣告商相關。但韓國產製電視節目時重視當中公共性的元素。如果能在綜藝節目平衡公共性與娛樂性，即使加入時事成份，也無損收益，更有機會獲得社會大眾認同。（賴芸軒，2019）《我獨》節目製作組在剪輯演出者的獨居生活時嘗試採取同樣取態，對於婚姻、少子化這類較為嚴肅的話題也沒有避重就輕，而是找另類的方法有意義地呈現話題。閱聽人在看這個節目的時候不僅是在消遣娛樂，也是藉觀看別人的碰觸到這些人生必經而嚴肅的經歷來反思自己的生活現狀和態度。

三、閱聽人如何實現對節目的認同

正如前文提到《我獨自生活》被韓國保守派人士評論為把年輕世代導向不婚主義的節目，加劇當地少子化情況。雖然本研究對象非韓籍人士，但節目究竟會否使閱聽人萌生獨居生活的想法或改變對婚姻的態度，仍可從受訪者訪談中得到啟示。大部分受訪者認為無論是觀看演出者的獨居生活片段、過程中遇上的困境，還是其他主持在節目中邊看邊對演出者的生活作出反饋，都沒有顯著改變受訪者對於獨居與婚姻的基本態度：

「(節目內容)還是跟現實有一點差距吧,我們不是明星名人,即便他們看起來過得蠻愜意,但作為普通人的我還是有自己的生活要過,不需要刻意去模仿別人(的生活)。」(受訪者 A2)

「當然我是喜歡這個節目的內容和風格,但又不至於愛到會改變對獨居的想法,我們又不是什麼機器人會跟著指令走,何況其實有些藝人的獨居生活方式我沒有太認同。」(受訪者 C2)

受訪者普遍認為是否獨居並非三言兩語便能被左右,個人性格、居住現況(環境與同住者)、經濟狀況等各種現實狀況和壓力才是主要的考慮因素,《我獨》的作用是提供一個參考與示範:

「節目讓我看到獨自一人居住也可感到幸福,但回歸現實,單單是居高不下的租金已經足以讓青年人打消外出租房的念頭,更何況是結婚生子?」(受訪者 A2)

「現在的獨居生活沒有打算要改變...也不是說改變就可以改變,畢竟年紀越來越大在生活上就有更多要考慮跟面對的事情。」(受訪者 B1)

「是否改變獨居的想法真的要視乎當刻發生了什麼事或自身心態,有時候會覺得跟家人一起沒有什麼特別,但當與家人起衝突的時候,便會懷念自己的獨居時光;與家人同住時當然也可一個人關起房門耍廢,但感受始終跟獨居不一樣。」(受訪者 C1)

儘管未有對根深柢固的價值觀造成改變,受訪者 B2 指出文本三演出者(金光奎)的獨居生活當中,為人生定下目標清單的行為對自己具有啟發性,該受訪者曾經嘗試在自己的生活當中模仿有關行為,定下個人目標清單:

「我自己人生目標的清單有幾個:第一是學業進修的目標,30歲前完成碩士課程;第二是工作上的目標;第三是個人成長發展例如獲得機車駕照以及在樂器學習中取得相關認證。」(受訪者 B2)

其他受訪者也從節目中的獨居生活中得到啟發，在自己未來的獨居生活時的重點是增添生活中的儀式感、做一些自己喜歡的事來緩解寂寞感與釋放負面情緒：

「華莎那一集末段不是邀請她的隊友到家一起聚會嗎？我也會想這樣做，特別是當自己情緒比較低落，需要有人陪伴的時候，嘗試找朋友來我家喝酒聊心事，比起在酒吧聊更能放得開。」(受訪者 B1)

「我會經常會買香薰回家，令到家中充滿香氣而變得舒適，工作後回家時即便已經很累，也會令自己回復精神。」(受訪者 C1)

「華莎她會自製屬於自己與好友的家中酒吧，金光奎也在家裏打造專屬的運動房，讓我也想照樣畫葫蘆建立一個專屬自己的小小空間，放上露營椅、露營燈，上班後回家在那邊休息應該會挺不錯。」(受訪者 C2)

另一個閱聽人實現的部分是對於長輩催婚的態度與處理方式。前一部分談到男或女受訪者均對文本二的女藝人孫淡妃對於婚姻的取態表示認同，受訪者針對這個部分提出應對長輩催促結婚生子的方法，並套用在實際生活中，正正與孫淡妃的處理手法類同：

「其實我會選擇讓對方繼續講，因為繼續爭吵下去也沒有意義，唯有當做耳邊風，不只是催婚的事，生活上一些事情父母有意見，我們跟他們爭吵也沒有用，如果一時忍不住便會引起爭執，自己隨著年齡增長學會不動肝火，同時我們也要考慮到父母年紀漸老，很難改變他們的想法。」(受訪者 C1)

「就像我跟男朋友一樣經常被親戚問到什麼時候結婚，我會自行轉念解讀回來自長輩們關心，有時候聽聽簡單回覆帶過就好，不需要刻意做什麼去反擊，跟男朋友能否走到最後終究還是兩人的事。」(受訪者 B1)

本研究受訪者在收看《我獨》三個文本後，對於文本二的母女對話的共鳴感明顯較大，也偏向認同女兒應對母親催促結婚的方式。受訪閱聽人也將這份認同感帶同現實生活中呈現——一律冷處理長輩的催婚攻勢，也顯示節目內容沒有被閱聽人全數接收，他們是一邊看節目，腦海依然按自己的需要與現實生活狀態，選擇認同和模仿哪一些節目內容，套用到真實生活環境當中。

伍、總結與研究限制

本研究藉訪問《我獨自生活》不同社會屬性的閱聽人，印證了閱聽人收看節目的過程中主動審視當中內容的真實性。當中關鍵在於藝人創造的節目內容與閱聽人的現實生活中差距，以及內容能否引發閱聽人的共鳴。若是的話，閱聽人傾向解讀內容為真誠、

可信。但這種藝人為了形象而展示私人生活一面予公眾的做法，並不可能百分百等同藝人生活實況，因為藝人總有一套無形、自製的「劇本」去保持已樹立於公眾眼前的形象，也代表真人實境秀終究離不開人為操弄。

在獨居生活呈現方面，未婚的閱聽人同意節目呈現的自由和舒適氛圍，獨居生活環境也切合、甚至額外創造了他們對獨居的美好想像。已婚的閱聽人則採取批判角度去解讀獨居生活。至於獨居生活遇到的挑戰，尤其涉及婚姻議題，不論男性還是女性受訪者都因為現實中有類似經歷而感同身受，並把這份認同實踐在如何應對來自長輩的催婚。由此可見，受訪者的感情狀態對於解讀節目有一定程度影響，但非唯一影響受訪者如何解讀內容的因素，受訪者的過往經驗也會影響其解讀。

回到本研究一開始的癥結：究竟《我獨自生活》內容會否使閱聽人萌生獨居的想法？雖然受訪者大致同意對節目呈現的獨居生活，也嘗試從一些小舉動增添生活儀式感，但對於是否獨居、是否談戀愛或結婚等重大決定，不同社會屬性的閱聽人均認為仍然要取決於自己的現實狀況，多於對節目的認同感。換句話說，研究中的受訪者都沒有因節目顯著改變對獨居與婚姻的基本態度。節目帶來的價值觀影響不如韓國保守派人士所稱的那樣高，也再一次驗證閱聽人是主動理解甚至創製媒體內容，而非完全被動接收訊息。

本研究受限於時間限制，未能長時間追蹤和了解每一個受訪者對於《我獨自生活》節目更多的想法，也因樣本數目較少、性別與年齡分布不平均，未能全面了解不同社會階層閱聽人的特性和看法，相信如果能吸納各年齡階層和性別的閱聽人加入訪談，或者是在訪談以外，另利用問卷調查接觸更多此節目的觀眾，調查他們對節目的解讀為何、以及會否影響獨居的想法等，再輔以深度訪談的內容解釋，將會使研究結果更具代表性。

參考書目

中文

- 林坤緯 (2022 年 11 月 17 日)。〈宣揚「獨居也很幸福」韓人氣節目《我獨》挨批少子化幫凶〉。《鏡新聞》。取自 <https://www.mnews.tw/story/20221117nm003>
- 許乃云譯 (2023)。《無限競爭，無限痛苦的畸型社會：韓國》臺灣：時報出版。(原書 金敬哲 [2019]. 《韓国 行き過ぎた資本主義 「無限競争社会」の苦悩》。日本：講談社。)
- 張玉佩 (2005)。〈從媒體影像觀照自己：觀展／表演典範之初探〉。《新聞學研究》，82：41-85。取自 [https://doi.org/10.30386/mcr.200501_\(82\).0002](https://doi.org/10.30386/mcr.200501_(82).0002)
- 張滯勻 (2023 年 5 月 29 日)。〈女人愛獨活！全台獨活人口超過 322 萬 房仲揭這類房子成趨勢〉。《自由時報》。取自 <https://estate.ltn.com.tw/article/16910>
- 許如婷 (2014)。〈台灣閱聽眾之實境／真人秀《Running Man》節目觀看的「迷」身份實踐〉。《國際文化研究》，10 (1)：25-55。
- 陳玟穎 (2023 年 6 月 14 日)。〈單身怎麼了？不只被批眼光高 還要多繳稅給國家〉。《公視 P#新聞實驗室》。取自 <https://newslab.pts.org.tw/video/261>
- 陳崢詒 (2016 年 11 月 30 日)。〈35 歲還住爸媽家 年輕人為什麼放棄獨立？〉。《天下雜誌》。取自 <https://www.cheers.com.tw/article/article.action?id=5080307>
- 黃厚銘 (2002)。〈皮耶·布赫迪厄與反身社會學〉。《網路社會學通訊期刊》，22。取自 <http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/22/22-02.htm>
- 楊奕靖 (2022)。《未婚單身者孤寂感、社會支持與單身恐懼之相關研究》。國立暨南國際大學碩士論文。
- 詹如玉 (2019 年 12 月 19 日)。〈南韓的高齡少子化：到了 2028 年，韓國最主流的家庭類型將是一獨居〉。《風傳媒》。取自 https://www.storm.mg/article/2082334?utm_source=Line%E6%96%B0%E8%81%9E&utm_medium=%E6%96%B0%E8%81%9E%E9%BB%9E%E6%93%8A&utm_campaign=Line_today
- 詹喬軍 (2004)。《寂寞與幸福的關係探討－以單身上班族女性為例》。國立中正大學碩士論文。取自 <https://hdl.handle.net/11296/4z4g34>
- 廖禹揚 (2022 年 12 月 14 日)。〈韓國孤獨死 5 年增 4 成 50 至 60 餘歲男性最多〉。《中央社》。取自 <https://www.cna.com.tw/news/aopl/202212140309.aspx>

- 趙淑珠 (2003)。〈未婚單身女性生活經驗之研究：婚姻意義的反思〉。《教育心理學報》，34 (2)：221-246。取自 <https://doi.org/10.6251/bep.20020826>
- 劉怡汝 (2011)。《從接收分析觀點探討閱聽人反身性的實踐：以實境節目〈超級名模生死鬥〉的收視為例》。輔仁大學碩士論文。
- 盧意 (2021 年 9 月 1 日)。〈《我獨自生活》呈現最真實的獨居生活 華莎吃播放送 Key 展現全能魅力 | 3 大看點、節目介紹〉。《MyVideo 影音週報》。取自 <https://blog.myvideo.net.tw/post-i-live-alone-3-highlights.html>
- 賴芸軒 (2019)。《韓國實境綜藝秀〈無限挑戰〉文本特色之探討—多元、虛實、鏡射》。國立政治大學碩士論文。取自 <https://doi.org/10.6814/nccu201900041>
- 賴珮瑄 (2012)。《未婚單身女性幸福感之質性研究》。國立臺灣師範大學碩士論文。取自「臺灣博碩士論文知識加值系統」<https://hdl.handle.net/11296/73z5gt>
- 謝樹寬 (2019 年 2 月 4 日)。〈【南韓人口大減絕 (上)】戀愛結婚都嫌煩 南韓單身人口激增〉。《鏡週刊》。取自 <https://www.mirrormedia.mg/story/20190122intkoreafewergetmarried/>
- 謝豫琦 (2006)。《真人實境節目的閱聽人解讀策略—以日本節目《戀愛巴士》的台灣閱聽人為例》。國立政治大學碩士論文。取自「臺灣博碩士論文知識加值系統」<https://hdl.handle.net/11296/449fza>
- 鍾秉融、謝宏仁、鍾金原 (2017)。〈我還不想結婚：七位女性對於婚姻的共同想像〉。《國立臺灣科技大學人文社會學報》，13 (3)：191-217。
- 簡妙如 (2008)。〈全球化的“更真實”狂熱：真人實境節目的心理技術〉。《新聞學研究》，94：1-60。
- Google Trends (2023 年 8 月 20 日)。《Google 搜尋趨勢 - 獨居》。取自 <https://trends.google.com.tw/trends/explore?date=today%205-y&geo=TW&q=%E7%8D%A8%E5%B1%85&hl=zh-TW>

西文

- Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.
- Ang, I. (1985). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Methuen.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, et al., (Eds.), *Culture, media, language* (pp. 117–127). London: Hutchinson.

- Hill, A. (2002). Big Brother: The Real Audience. *Television & New Media*, 3(3), 323-340.
- Kilborn, R. (1994). 'How Real Can You Get?': Recent Developments in 'Reality' Television. *European journal of communication*, 9(4), 421-439.
- Morley, D. (1980). The 'Nationwide' Audience. London, United Kingdom: British Film Institute.
- Reher, D., & Requena, M. (2018). Living Alone in Later Life: A Global Perspective. *Population and Development Review*, 44(3), 427-454.
- Smith, A., Wasoff, F. & Jamieson, L. (2005). Solo living across the adult lifecourse. Centre for research on families and relationships. The University of Edinburgh.

附錄一、訪談大綱

- 1.請你簡單介紹你自己，還有你看了我獨自生活多久？（詢問基本資訊：年齡、獨居／與他人同住、感情狀況）
- 2.你是怎樣接觸到這個節目？
- 3.看完節目之後，你會如何形容節目中藝人的生活？（可用形容詞、從藝人家居、裝束打扮、行為等切入描述）
- 4.節目中有那些生活片段令你留下深刻印象？（與你有共鳴／令你反感）
- 5.你認為節目中的藝人獨居的生活是否與他鏡頭後的生活一致？與你的獨居生活一致嗎／你曾經有類似的經歷嗎？
- 6.你是否嚮往過著節目呈現的單身生活生活的嗎？
- 7.看完節目之後，你曾否仿效藝人在節目的想法或做法，在現實生活中實踐有關想法？為什麼？（面對藝人的行為，對你有何反思）

整合敘事學理論初探中淺談智慧

數位說故事的理論與實務

游源淳¹

1.游源淳，國立中山大學退休教師
電子信箱：seanyu2023@gmail.com

摘要

本文旨在發展作者開創的一門全球最新的敘事學科「整合敘事學」的理論基礎，並據以探討智慧數位說故事的理論與實務。這門學科的催生論文，最近已在 2023ESET 國際會議中發表。

本文首先簡介此文中提出的整合敘事學及其概念架構、理論基礎與整合敘事系統（INS）以及核心科技包括 AI 與元宇宙。分形（fractal）自相似的遞歸循環性，非常接近人類思維的認知模式，其無限性也反映了人類想像力與創造力的無限可能。心智圖是一種視覺化的思維工具，非常適合呈現視覺化的故事結構。因此，本文試圖以分形心智圖作為整合敘事學的初步理論與數位說故事的理論基礎。AI 的目的無非是學習、理解和模擬人類言語、行為和思考的敘事模式。最終目標是將 AI 敘事層次提升到接近人類敘事層次，只有這種敘事層次的 AI 才能稱得上通用 AI（AGI）。

本文提出超過 100 個多元敘事力，並加以分類，俾供未來 AGI 分類分級的參考。為此，本文在原 INS 架構中加入分形結構，提升到 Fractal INS（FINS）的架構。然後，提出數位說故事的敘事結構，介紹分形的理論與應用以及心智圖與語義網，並解說運用分形心智圖工具 Neurite 創建數位說故事的實務。最後，討論以整合敘事學作為邁向 AGI 途徑的可行性，並論證以分形心智圖作為整合敘事學的初步理論與數位說故事理論基礎的合理性。

關鍵詞：人工智慧、分形、心智圖、數位說故事、整合敘事學

前言

敘事是用來表達人類的念頭、思想、情感、創意以及溝通與理解世界的方法，也是在洞察人生的意義及呈現存在的價值與實相（reality）。人一生若能完成立功立德立言，必也聖賢乎！立言就是在敘事，其實立功立德也是透過敘事的言行而達成，敘事要能發揮激勵與啟發的助力以及其他功德，要符合真善美才能成聖賢。一個人的心境有多高？願景（vision）有多遠？格局有多大？敘事力水平就有多高，成就也就有多高。

敘事學是研究敘事的科學，是在 20 世紀 60 年代興起，雖說敘事學的起源可以追溯到亞里士多德的《詩學》，但是敘事學這個名詞的出現是法國哲學家與文學家 Todorov（1969）在 *Grammaire du Decameron* 書中第一次使用了敘事學這個名詞。早期的古典敘事學主要有美國修辭學、俄國形式主義、法國結構主義與後結構主義，後結構主義後來被 Marie-Laure Ryan 在 1991 以人工智慧（Artificial Intelligence, AI）模擬範式之虛擬敘事終結了。Lanser（1986）推出女性主義敘事學，Doležel（1988）推出模因敘事學，McHale（2001）推出後現代敘事學，Herman（1997）推出後古典敘事學，其中包括女性主義敘事學、語言學敘事學、認知敘事學、哲學敘事學、修辭敘事學以及後現代敘事學。後來逐漸延伸出語料庫敘事學、非自然敘事學、肉體的敘事學、本土的敘事學、跨媒體敘事學、人文敘事學、後殖民敘事學、少數民族敘事學和計算敘事學。在醫學和心理學方面也有許多不同科目的病理與療法，但是，許多疾病並不是單一器官或單一心理障礙的問題，不能用單一的醫學和心理學的理論和治療方法來解決，整合醫學和整合心理學因而應運而生。同樣地，敘事也會涉及許多不同學科或跨領域的錯綜複雜關係，也不是單一流派的敘事理論和方法能夠解決的。21 世紀的敘事是數位敘事，在最先進的 AI 與元宇宙（metaverse）科技的推波助瀾之下，敘事的風貌與形態千變萬化，20 世紀的敘事理論已不敷應用，需要一個適用現今科學、人文與藝術所有領域的普世敘事理論。為統整跨時代與跨域（包括領域與地域）的敘事，You（2023）宣告一門新開創的敘事學科的誕生，名為「整合敘事學」（Integrative Narratology），並定義其為融合各種相關敘事理論、數學、哲學、認知科學、複雜科學（complexity science）、人文和藝術以及 AI 和 Metaverse 等數位科技的數位說故事學科。該文主要在具體說明整合敘事學及其所需的整合敘事概念性架構（以下簡稱本架構）、理論基礎、整合敘事系統（Integrated Narrative System, INS）與核心科技，包括 AI 與元宇宙。

本文旨在建立一套可適用於 21 世紀數位敘事形式與結構的整合敘事學具體理論，並據以探討智慧數位說故事的理論與實務。文章首先簡單介紹敘事學及整合敘事概念架構，接著在原 INS 架構中加入分形結構，提升到 Fractal INS (FINS) 的架構。然後，提出數位說故事的敘事結構，介紹分形的理論與應用以及心智圖與語義網，並解說運用分形心智圖工具 Neurite 創建數位說故事的實務。最後，提出超過 100 個多元敘事力。並加以分類，俾供未來通用 AI（Artificial General Intelligence，AGI）分類分級的參考，並討論以整合敘事學作為邁向 AGI 途徑

的可行性，進而論證以分形心智圖作為整合敘事學的初步理論與數位說故事理論基礎的合理性。

壹、整合敘事學

一、整合敘事概念性架構

整合敘事概念性架構建立在敘事的五個層面上，包括敘事科學、敘事科技、敘事工程、敘事數學與敘事人文/藝術等層面，其核心技術包括元宇宙、AI 和計算認知科技。理論基礎包括傳統敘事學理論、哲學、認知科學以及圖形理論（以下簡稱圖論）、熵與分形等數學（圖 1）。



圖 1：整合敘事概念性架構 來源：譯自（You, 2023）

本架構內各項主題在（You, 2023）已有詳細說明。本節僅對敘事人文及元宇宙科技再作介紹，AI 與 FINS 將於下面幾節介紹，其餘部分僅提綱挈領介紹其重點如下：

▲敘事哲學：探討自我意識所形成的人生觀、價值觀與世界觀以及自我認同感與存在的價值與實相（reality），敘事不一定要有言行才算敘事，起心動念有意識與念頭就算敘事，因此，以心靈哲學與意識哲學為敘事哲學主要研究領域，可以分形意識模式探索敘事力的水平，敘事力水平則取決於敘事意識與思維的真善美程度與態度。

▲敘事學：敘事學是研究敘事的科學，主要是分析敘事的內容、形式、結構和功能。現代敘事學理論大致起源於三大流派：美國修辭學傳統、俄國形式主義與法國結構主義。敘事修辭學強調研究敘事對讀者產生的閱讀效果，修辭理論注重人物心理層面的刻畫以及小說的敘事技巧和敘事模式。俄國形式主義，主要是對神話與俄國民間故事結構的分析。結構主義的敘事理論是在 20 世紀 60 年代的法國興起，Barthes（1977）提出敘事結構的三個層次包括功能、動作和述說（function,

action, narration)。敘事的主要功能是創造生活的意義並呈現生活體驗存在的實相 (Schiff, 2012)。

▲敘事科學：著重複雜科學 (complexity science) 與認知科學 (cognitive science)，複雜科學理論的介紹包括分形 (fractal) 和熵 (entropy)，並介紹熵敘事和分形敘事，分形敘事是使用分形在情節、人物和主題中創建連續性、複雜性和遞歸的模式。敘事認知科學是運用認知科學於敘事者和接受者的認知思維、認知過程與方法來敘事與理解敘事。

▲敘事科技：敘事科技是運用計算認知科技、AI 科技與數位科技在敘事和講故事。計算認知科技包括認知計算、認知語言學及計算語言。

▲敘事數學：介紹圖論、熵與分形等數學，圖論可作為資訊、知識與思維敘事視覺化的理論基礎。熵有熱力熵和資訊熵，熱力熵在熱力學第二定律之中用來衡量熱力學不能做功和系統失序的程度，資訊熵是香農 (Shannon) 在其資訊理論中計算信息量與不確定性的度量。分形在介紹分形集合、分形維度和幾何圖形等數學及其應用。

▲敘事工程：You (2023) 的敘事工程定義是資訊需求工程和工程設計取向的故事工程或電影製作工程。按照資訊需求工程步驟需先訂定目標，再根據此目標擬定先決條件 (prerequisite) 及前提條件 (precondition)，並找出符合先決條件的故事線，然後按照工程設計步驟，進行故事線規劃，設計藍圖 (即故事結構)，創建可以達成目標的數位故事。

(一) 敘事人文/藝術

敘事人文是探討敘事形式與結構對人文的影響，包括社會、經濟、政治、環境與歷史文化等各方面的影響。敘事總是處於特定的社會、歷史和文化背景中，敘事可以記載歷史，歷史也是在記載過去的敘事形式，敘事可以改變文化，文化也可以改變敘事形式。社會結構可以形塑人類言行，但敘事也可以改變社會結構，就像今天的 AI 敘事有可能引起社會的變革，也因而改變了社會文化。敘事的藝術則表現在琴棋書畫的意境上，以及舞蹈、雕刻與電影等綜合藝術的創意與想像力上，AI 與元宇宙的時空藝術將使綜合藝術邁向一個新的里程碑。

敘事和社會的關係，作者以硬體與軟體作比喻，如果硬體比喻為社會舞台，軟體則可比喻為人生的劇本，舞臺上有演員 (敘事者)，有觀眾 (接受者)。戲如人生，人生如戲。戲演得好，觀眾就興高采烈，有時會跟演員互動，演一場互動敘事，互換角色。這舞臺的道具 (高科技) 越先進，敘事空間就越大，越多彩多姿 (社會越多元化)。將來也會有虛擬的舞臺 (元宇宙)，未來舞臺劇的發展 (社會歷史文化的發展) 千變萬化，會發展到令人難以想像的地步。

（二）元宇宙

元宇宙是虛擬科技營造的虛擬世界，包括虛擬人、虛擬物件、虛擬動作與虛擬場景。虛擬科技分為延展實境(eXtended Reality, XR)、虛擬實境(Virtual Reality, VR)、擴增實境(Augmented Reality, AR)及混合實境(Mixed Reality, MR)。這都需要一些設備與裝置，例如頭盔、智慧型眼鏡、鍵盤、搖桿器、360 攝影機、3D 浮影、腕帶及手套等穿戴裝置，收集或觀察環境資訊的物聯網(Internet of Things, IoT) 的音頻、視覺及其他感應的傳感器等軟硬體工具。元宇宙這個概念最初來自於尼爾·史蒂芬森(Neal Stephenson) 1992 年出版的科幻小說《雪崩(Snow Crash)》。元宇宙除了需要以上虛擬科技及裝置之外還要運用去中心化技術，例如去中心化自治組織(Decentralized Autonomous Organization, DAO)。DAO 是一種合約形式，以去中心化組織的流程和規則作為智能合約(smart contract)的永久代碼，並通過分佈式共識協議進行運作。

二、整合敘事系統

FINS 是根據本架構以及 You (1986)發表在美國 AI 國際會議上的論文基礎上，結合最新的 AI 科技和專家系統建立的。FINS (圖 2) 的核心技術是混合式人工智慧(Hybrid Artificial Intelligence, HAI)，HAI 分成混合式專家系統(Hybrid Expert System, HES)和分形 AI(Fractal AI, FAI) 兩個部分，HES 是由 聯結主義專家系統(Connectionist Expert System, CES)和形式主義專家系統(Formalism Expert System, FES)所組成。AI 由 Warren McCulloch 和 Walter Pitts 在 1943 年提出的聯結主義(connectionism)的機器學習(Machine Learning, ML)開始到 1980 年代的專家系統再到深度學習(Deep Learning)，一直演進到今天的生成式 AI(Generative AI)、自主 AI(Autonomous AI)及 AGI 的整個發展過程，在(You, 2023)中都有詳細說明。

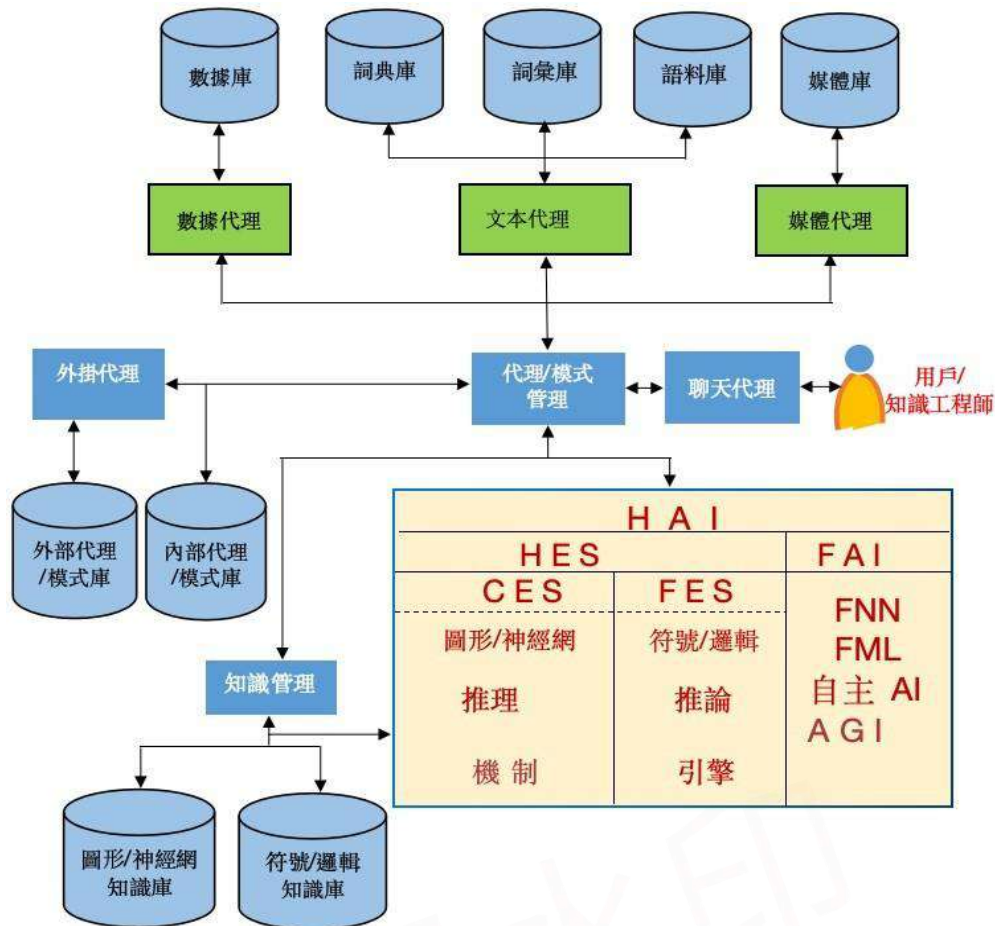


圖 2：分形整合敘事系統架構 來源：改編譯自 (You, 2023)

CES 的圖形/神經網推理機制 (graph/neural network reasoning mechanism) 包括貝葉斯網路 (Bayesian network) 推理、圖形神經網路 (graph neural network) 推理和資訊網路 (information network) 推理。FES 的符號和邏輯推理引擎 (symbolic and logic inference engines) 包括基於規則 (rule-based) 的推理、基於框架 (frame-based) 的推理、基於案例 (case-based) 的推理、常識性推理 (commonsense reasoning) 和模糊邏輯推理 (fuzzy logic reasoning) 等。CES 具有學習能力通過訓練樣例的使用可自動構建知識庫 (Knowledge Base, KB) (Gallant, 1988; Machado & Rocha, 1990), CES 創建的知識庫包含神經網路模式與圖形模式 (例如:心智地圖、知識地圖、知識基模和敘事基模等), 邏輯知識庫包含常識與領域知識 (domain knowledge), 其知識表徵方式包括規則、框架、案例和其他符號和邏輯形式, 透過知識管理機制組織與存取之。原 INS 中 Chatbot 提升為分形聊天機器人, 界面的分形性質使得 AI 與人類的共生關係可以無限延伸。原 INS 中大型語言模式 (Large language model, LLM) 提升為 FAI, FAI 包括分形神經網路 (Fractal Neural Networks, FNN)、分形機器學習 (Fractal Machine Learning, FML)、自主 AI 和 AGI。FNN 是用分形結構建立神經網路的演算法, 並據以建構具有分形自相似性的人工神經網路 (Artificial Neural Networks, ANN), 這種 ANN 可不斷複製訓練過程 (Zuev etc., 2021)。FML 是以沒有神經

網路的機器學習為主，也就是透過沒有神經元的分形網路訓練具有分形結構自相似數據 (Huang etc., 2020)，不斷複製此訓練過程重複學習的機器學習。自主 AI 是可以自行規劃、自動執行和自我修正，不用給定具體工作內容，只要給目標就可以完成給定任務，AUTO-GPT 就是一個典型的例子。AGI 將在第陸章中討論。除外，語料庫存放書面文本，而數位內容則儲存在媒體庫。模式庫包含內部和外部模式，儲存一系列基礎模式(Foundation model) 從語言到數學、統計、模擬、金融和特定應用模式。每個模式代表一個 AI 代理人(AI agent)。利用 HES 推理機制，透過模式管理自動編排、合成和整合相關模式及其 AI 代理人，可促進各種任務的無縫自動生成。

三、整合敘事系統自動生成故事

根據 Riedl (2021) 對故事自動生成歷史沿革的介紹有以下幾種自動生成方法。在用機器學習自動生成故事之前，最早是用故事語法來生成故事，接著是用故事規劃器來生成故事，再來是基於案例推理生成故事，然後是基於人物角色的模擬的故事生成。用 ML 自動生成故事方法則分為非神經網路及基於神經網路的 ML，後者包括神經網路的語言模式、可控的神經網路的故事生成和神經/符號性故事生成等及其他方法。游源淳根據以上故事自動生成方法說明如何運用 INS 自動生成故事 (游源淳，2023a, 2023b)。

貳、數位說故事

數位說故事源於 Jon Lambert and Dana Atchley 在柏克萊數位說故事中心提出的方法 (Bull & Kajder, 2005)。數位說故事就是結合說故事的技藝與數位科技，利用多模態 (multimodal) 媒材包括文字、聲音、圖像、影片、音樂、動畫、遊戲與虛擬物件及人物等製作多媒體的故事後儲存於電腦，再透過網路及電視等各種媒介通路部署故事讓大家分享。筆著提出十個好故事的關鍵因素及十個數位說故事製作步驟 (游源淳，2023a, 2023b)，本章根據這些關鍵因素及製作步驟研擬數位說故事敘事結構，並描述運用智慧數位說故事 (Intelligence Digital Storytelling, IDS) 導向的 FINS 自動生成數位說故事的方法。

一、數位說故事結構

說故事首先要確定故事的目標與對象，針對目標與對象擬定適當的主題，再根據主題綱要，設計動人的情節。接著按照情節草擬腳本，並據以繪製故事板，以便錄製影音數位內容，最後產生結局。根據這種過程研擬數位說故事的敘事結構 (圖 3)。

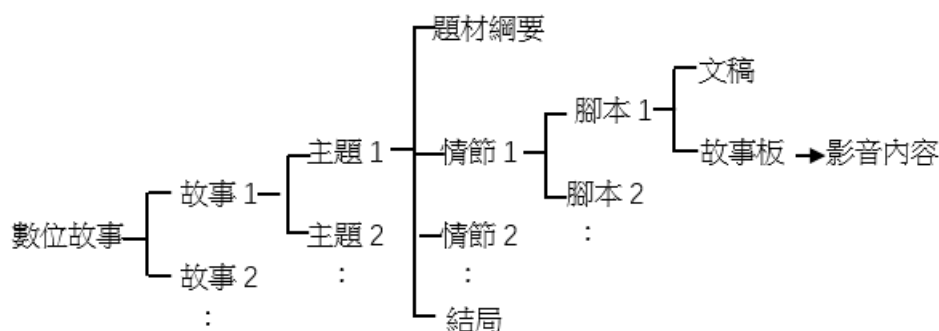


圖 3：數位說故事的敘事結構

二、IDS 導向的 FINS 自動生成數位說故事

IDS 是指利用 AI 的技術自動生成數位說故事。首先收集故事範本的素材與腳本。將其存於語料庫中。再收集聲音、音樂、圖像與影片等影音素材存于媒體庫中。然後用分形聊天機器人作為用戶交流介面，以自然語言提交提示後，透過 HAI 利用數據處理器及文本處理器，分別處理數據庫、詞典庫、詞彙庫及語料庫，再按照上一節的自動生成故事的方法即可自動生成故事腳本。接著利用多媒體處理器處理媒體庫，再透過 FAI 及 HES 分別將腳本轉成故事板，並將故事板轉成動畫或影片，最後透過 FINS 的模式管理整合這些影片自動生成整部影片。目前有許多自動生成腳本及故事板的工具，有些可將腳本自動轉成故事板及將故事板自動轉成動畫或影片，甚至還可以將文本直接自動生成數位說故事。列舉如下：

文本自動生成故事腳本工具：使用 AI 和演算法，從一些關鍵詞或短句生成故事腳本。例如 Smodin 和 Sassbook AI writer 只要輸入一兩個小句子，就可生成故事腳本還可以審閱、編輯或調整。

自動生成故事板工具：例如 Canva 可以從數十個情節提要模板中進行選擇，並可自定義所有元素，如網格、框架、對話氣泡、角色、情緒、背景等，只要拖放元素就可完成故事板。

Storyboard AI，只需上傳一個 CSV 文件，就會將文本自動轉成故事板。

自動生成數位說故事工具：比較受歡迎的有下列三種，分別介紹如下：

▲Synthesia：首先要選適合的影片模板，再寫出腳本後選擇喜歡的化身 (Avatar) 主播讀腳本，即可播出符合腳本的解說影片。

▲Pictory：把要呈現的影片的文本分段寫出後，再分段選擇適合的影片模板，即可自動串聯分段影片生成整部影片。

▲Deorum Stable Diffusion：只要寫出一系列的關鍵詞或短句，然後就會按照順序自動串聯這一系列詞句生成動人的動畫。

只是這些工具自動生成的故事內容，有時會顯得稍微空洞一些，令人有一種意猶未盡缺少什麼的感覺。可用分形心智圖隨時加以修改調整，比較能創建較為完整的故事。因此，本文以下將介紹分形及闡述分形心智圖創建數位說故事的理論與實務。

參、分形

明天誰還不熟悉分形，就不能被認為具有科學素養

——約翰·阿奇博爾德·惠勒，第一個創造黑洞一詞的物理學大師

分形是在不同尺度上，不斷地以疊代（iteration）或遞歸（recursive）的過程產生局部與整體自相似（self-similarity）的形體（圖 4.1），是法國數學家 Mandelbrot（1967）在 *Science* 發表的論文中首先提出的。1975 年，他將此自相似的形體命名為 Fractal。分形普遍存在於大自然中，山川、雲朵、雪花、樹冠與海岸線... 等（圖 4.2.1, 4.2.2, 4.2.3, 4.2.4）。

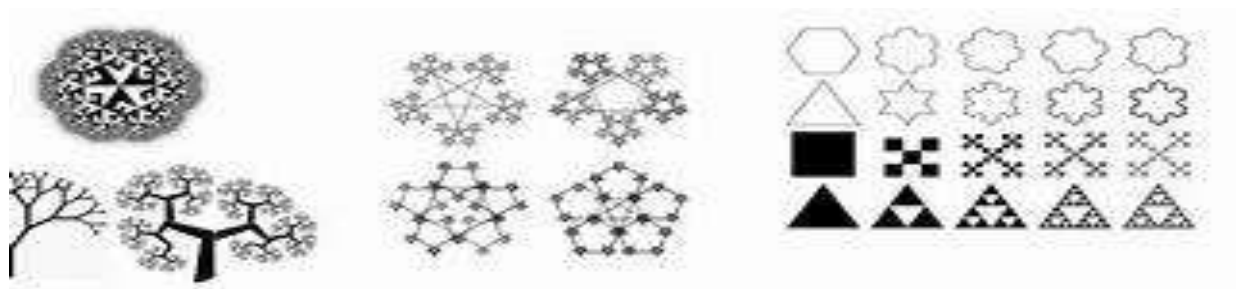


圖 4.1：經典分形自相似的圖案



圖 4.2.1：分形樹葉



圖 4.2.2：分形雲朵

來源：Pinterest

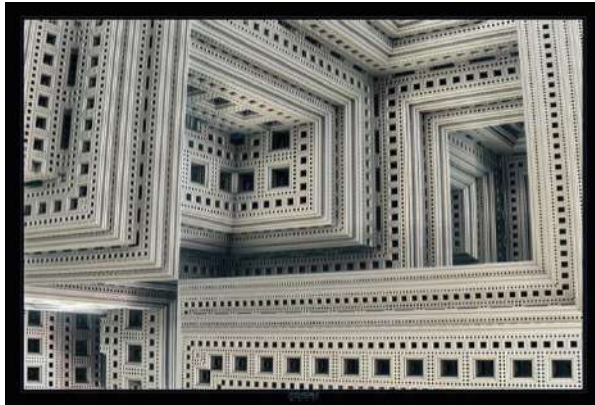


圖 4.2.3：Obsession

資料來源：Mehrdad Garousi



圖 4.2.4：分形景觀

資料來源：Anne Burns

一、分形理論

分形遞歸過程是指一個過程被執行時，之前執行的過程本身也是過程中的一個子過程。疊代過程是指反覆地運用同一函數運算，前一次運算的輸出被用作下一次運算的輸入。這種過程所產生的分形特徵是自相似性，是指事物的局部在不同的尺度上（通常是更小的尺度）不斷地重複自相似的結構，無限地擴展到更複雜的自相似整體。分形（fractal）和混沌（chaos）理論曾被譽為繼相對論和量子力學之後的 20 世紀物理學的第三次革命。混沌被比喻成魔鬼，分形被比喻成天使，天使和魔鬼，組成了大自然運行的規律。它是一體的兩面，在魔鬼的內心，隱藏著天使的靈魂，在天使的背後，潛伏著魔鬼的陰影，混沌運動的高度無序性和混亂性就反映在分形的無窮複雜性上。

分形數學可以追溯到 1883 年，德國數學家康托（G. Cantor）提出的康托集合，康托是非常著名的數學家，他也證明了無窮大與無窮小的存在。最常見的康托爾集合是康托爾三元集（圖 5.1），它是通過刪除線段的中間三分之一，然後對剩餘的較短線段重複該過程而構建的。康托集的豪斯多夫維度（Hausdorff dimension）為 0.6309。You 的博士論文（You,1976）對康托集合相關數學與豪斯多夫維度公式的計算有詳細介紹，也用此公式計算分形集合的分形維度（fractal dimension）。

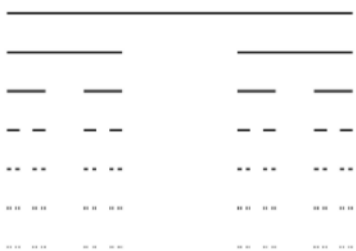


圖 5.1：康托爾三元集合

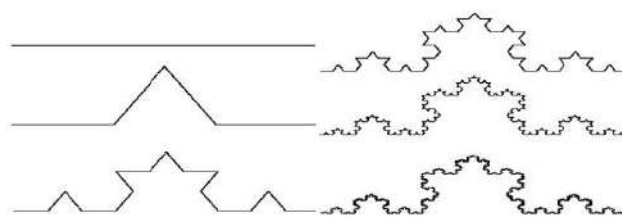


圖 5.2：科赫曲線

圖 5.3：科赫雪花

上圖右側是與 Cantor 集相關的兩個分形例子。科赫曲線（圖 5.2）和科赫雪花（圖 5.3）。科赫雪花是用等邊三角形構建的，方法是移除每條邊的內側三分之一，再移除邊的位置構建另一個等邊三角形，然後無限重複該過程。

曼德博集合公式： $fc(z) = z^2 + c$

▲其中 c 是一個複數參數。每次疊代值的序列： $(0, fc(0), fc(fc(0)), fc(fc(fc(0))), \dots)$ 。

▲不同參數 c 可能使序列的絕對值逐漸發散到無限大，也可能收斂在有限的區域內。

▲曼德博集合 M 就是使序列不延伸至無限大的所有複數 c 的集合（圖 6.4）。

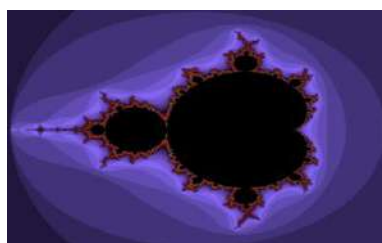


圖 6.4：曼德博集合

連分數（continued fraction）序列 $(a_0; a_1, a_2, a_3, \dots)$ 也是一種分形集合，其公式如下：

$$X = a_0 + \frac{1}{a_1 + \frac{1}{a_2 + \frac{1}{a_3 + \dots}}}$$

二、分形之應用

（一）分形在文學和語言學之應用

分形不一定要存在實體的空間，心裡空間與社會空間也都有分形的影子。比如說，分形意識與分形「意識流」（stream of consciousness）。一個波蘭物理學家團隊在 2016 年對世界上一百多部文學作品進行文本複雜度分析，發現「絕大多數作品中都有自相似性的結構，特別是意識流小說具有多重分形結構特徵」（Stanisław et al., 2016），意識流小說是泛指注重描繪人物意識流動狀態的文學作品。文字的分形結構常融合在文學中（Eftekhari, 2006; Finan, 2012; Mikkelsen,

2002；Sassón-Henry, 2006；Wenaus, 2011, Bystrov, 2014），Wenaus 指出：「分形作為後現代結構的隱喻具有特殊的價值。」

由於這個緣故，所有疊代的尺度自相似性的分形質量，在...的敘事結構中出現是很有意思，特別是在傳記敘事。並認為查特頓的夢想可以通過自相似分形片段的遞歸方式實現」（Wenaus, 2011； Bystrov, 2014）。敘事融合在認知語言學中呈現出對話故事的分形性質（Butner et al., 2008）。

（二）分形在文學和語言學之應用

分形藝術（圖 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, 7.5）是分形美學最主要的應用。



圖 7.1：分形藝術 資料來源：Tokopedia



圖 7.2 資料來源：Blogspot.com



圖 7.3 資料來源：Rene Portcarrero



圖 7.4 資料來源: Bukowski



圖 7.5：分形藝術 資料來源：Todd Siler

分形美學普遍應用於各種工程設計，特別是在建築工程（圖 8.1, 8.2）與城市規劃方面（Batty & Longley, 1994; Bovill, 1996; Wolfgang 2003）。



圖 8.1：分形建築

資料來源: Dao-Tao



圖 8.2：分形建築

資料來源: Ravi Kanade

（三）分形之其他應用

分形的應用遍及各行各業，也涵蓋自然科學、工程、科技、社會經濟和文化藝術等學科中各種不同的學術領域的應用。礙於篇幅，本文僅介紹少數幾項比較常見的或特殊的應用。

1.分形與醫學

由於身體裡的細胞、組織、器官、血管和神經都有分形結構（圖 9.1, 9.2）。因此，在醫學上常被用於理解和治療各種生理與心理的疾病。游源淳（2003）對醫學影像在認知神經科學之應用及腦神經的分形結構有較詳細的介紹和分析。



圖 9.1：分形肺

資料來源： Jakob Richter

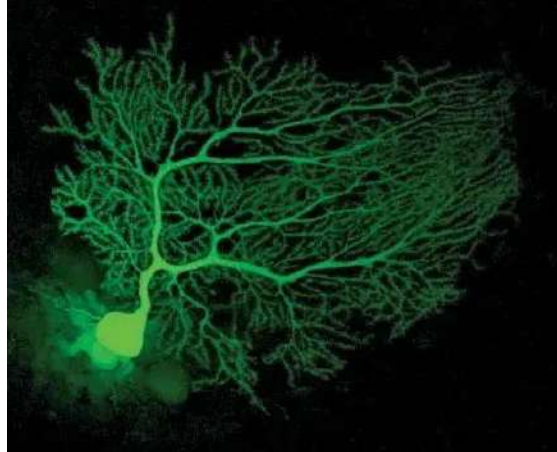


圖 9.2：Purkinje 小腦神經細胞

資料來源： Wikipedia

2.分形與金融

分形亦可應用於金融投資中，例如，股市漲跌時間與空間的轉折點，常用「費波南希係數」（Fibonacci Sequence）與「黃金切割率」（Golden Ratio）來預測。在上述連分數公式中當所有的 a 值都等於 1 時，連分數序列就是費氏係數（1,2,3,5,8,13,21...），此公式的值最後會趨近於 1.618，其倒數是 0.618，也就是黃金切割率。股票 K 線走勢圖本身就具有分形結構，因此，股票分析常以過去 K 線與現在 K 線相似的走勢圖，作為未來股票走勢的參考。

3.分形與能源

麻省理工學院藝術大師 Todd Siler（2007）整合藝術與科學，設計了一種核融合裝置，可以產生無限的能量。他提出的分形反應爐（圖 10）是基於分形幾何學，他認為如果核融合能源系統能更緊密地體現恆星的幾何形狀和物理特性（即自然界的“分形反應爐”），那麼它們可能更有效（Siler, 2007a, 2007b）。

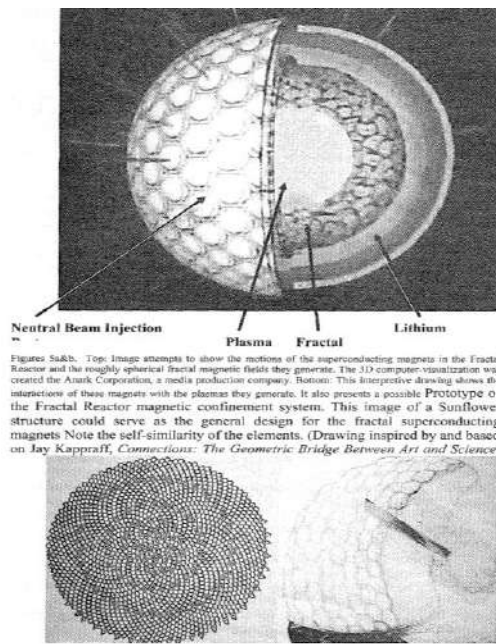


圖 10：分形反應爐與分形磁場

資料來源：Todd Siler（2007）

肆、心智圖與語義網路

心智圖可以將許多的知識和想法連接起來，並且有效地加以分析，進而實現最大限度的創新。

比爾·蓋茲

一、心智圖與語義網路

心智圖（Mind Map）是英國心理學家東尼·博贊（Tony Buzan）所發明，是一種視覺化的思維工具，用來呈現主題、概念、資訊和知識之間的關聯，讓人們更有效地理清思路、記憶、資訊和知識以促進創意。心智圖的結構常從一個中心主題開始，分出許多子主題，形成樹狀結構（圖 11）。

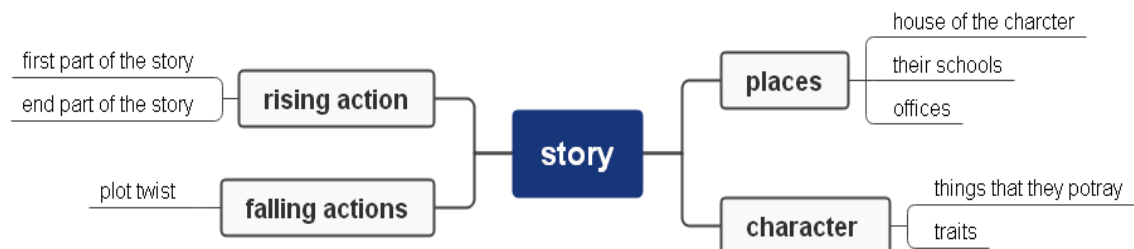


圖 11：故事結構的心智圖

資料來源: Wondershare Edrawmind

1960 年代美國西北大學的認知心理學家柯林斯（Allan M. Collins）教授在從

事語意學研究時發現，透過視覺形式的組織圖，是一種有效呈現語法知識的方式，因此提出語義網路圖。由於語義網路圖已經具備今天我們所熟知的心智圖的雛形，因此，柯林斯也被稱為現代心智圖之父（引自孫易新 2020）。

語義網路（Semantic Network）是一種表示思路之間關係的圖形結構，它用於表達詞語、概念、資訊和知識之間的語義關聯，通常以節點（nodes）和連結線（edges）來表示。語義網路可應用於自然語言處理和知識表示等領域。

心智圖和語義網路之間的關聯在於它們都涉及資訊和知識的組織和視覺化呈現。在心智圖中，主題和子主題之間的關係類似於語義網路中節點之間的關聯。因此，可說心智圖是一種語義網路的視覺表示方式，兩者都在知識管理、學習和思維中發揮重要作用，可更好地理解 and 應用知識。

二、分形心智圖與分形語義網路

運算語言學是建構在語義網路的基礎上（You, 2023），許多研究顯示語言結構本身就有分形（Andres, 2020; Chatzigeorgiou et al., 2017; Evans, 2020; Hřebíček, 2008; Najafi & Darooneh, 2015; Ribeiro et al., 2023; Shanon, 1993; Shimizu et al., 2021），這些研究為分形運算語言與分形語義網路（Fractal Semantic Network）奠定下良好基礎。而有些美國專利也證實語義網路有分形結構，即有分形語義網路（Baatz et al., 2010; Bergan & Klenk, 2005; Klenk et al., 2000），這都驗證了分形語義網路（圖 12）的重要性。事實上，心智圖的樹狀結構非常適用分形理論來建構，分形心智圖也是分形語義網路的一種實例。本文下一章將描述如何運用分形心智圖製作數位說故事的實務。

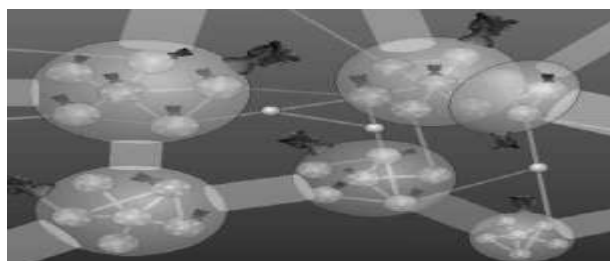


圖 12：fractal semantic networks

資料來源: Klenk et al. IBM

伍、數位說故事的實務

一、心智圖製作工具介紹

本文介紹的數位說故事實務主要是以創建心智圖來生成數位說故事，目前可以製作心智圖的工具非常的多，本節選擇幾個具有 AI 或數位科技的工具做介紹。作者本人首先利用心智圖工具 EdrawMax，簡單繪製故事心智圖的一小段（圖 13），用以示範如何運用心智圖工具來製作故事心智圖。

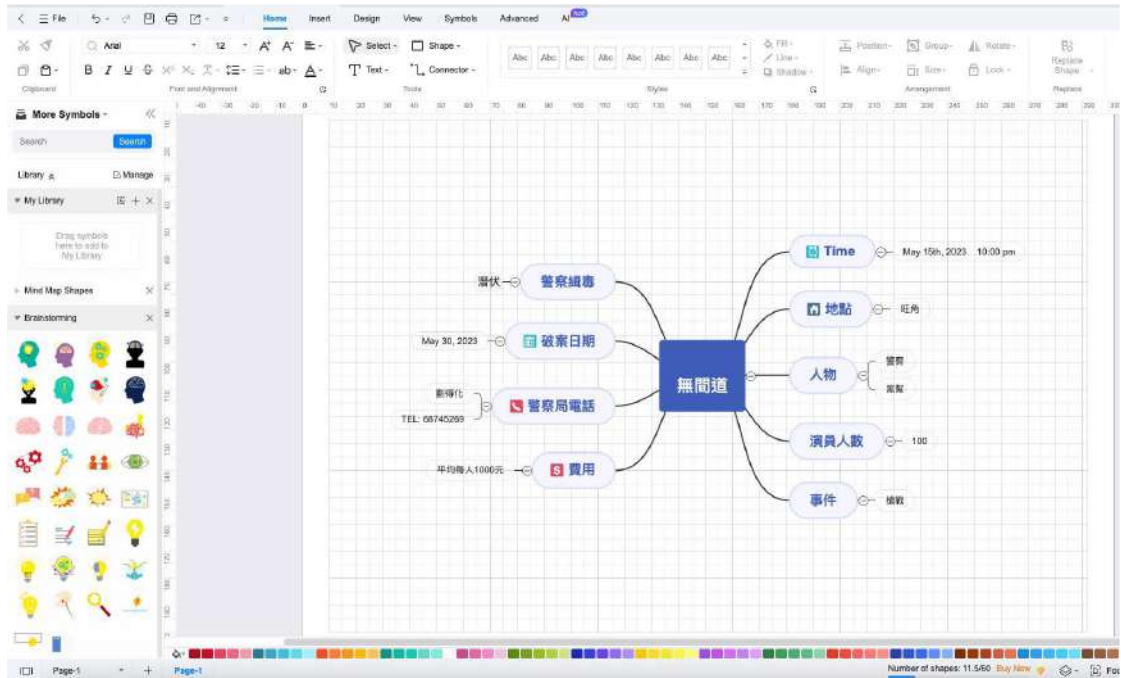


圖 13：用 Wondershare 的 EdrawMax 製作心智圖的方法，只要點選圖中間工具列上的主題、子主題、關係等按鈕，就可將右邊的分支圖不斷的延伸，同樣的可在左邊不斷的延伸分支圖，再根據故事情節將故事中人事物及其關係填上，就可形成類似圖 11 中的故事結構心智圖。

Wondershare 的 EdrawMax 用 AI 自動生成技術可將心智圖自動轉成故事文本 (圖 14)。

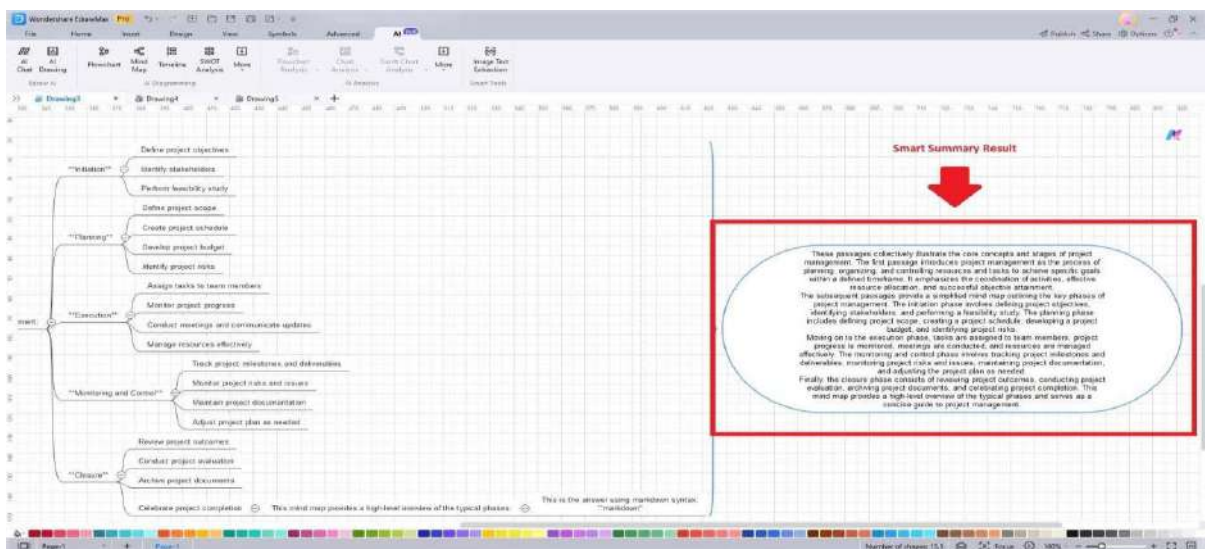


圖 14：EdrawMax 將心智圖自動轉成故事文本 來源：Wondershare EdrawMax

目前亦有可創建數位心智圖的工具，例如 Taskade（圖 15）也能用類似 EdrawMax 的 AI 技術將數位心智圖自動轉成數位故事文本，心智圖中有影像部分，就會在文本中顯示影像，有影片部分就會在文本中播放影片。

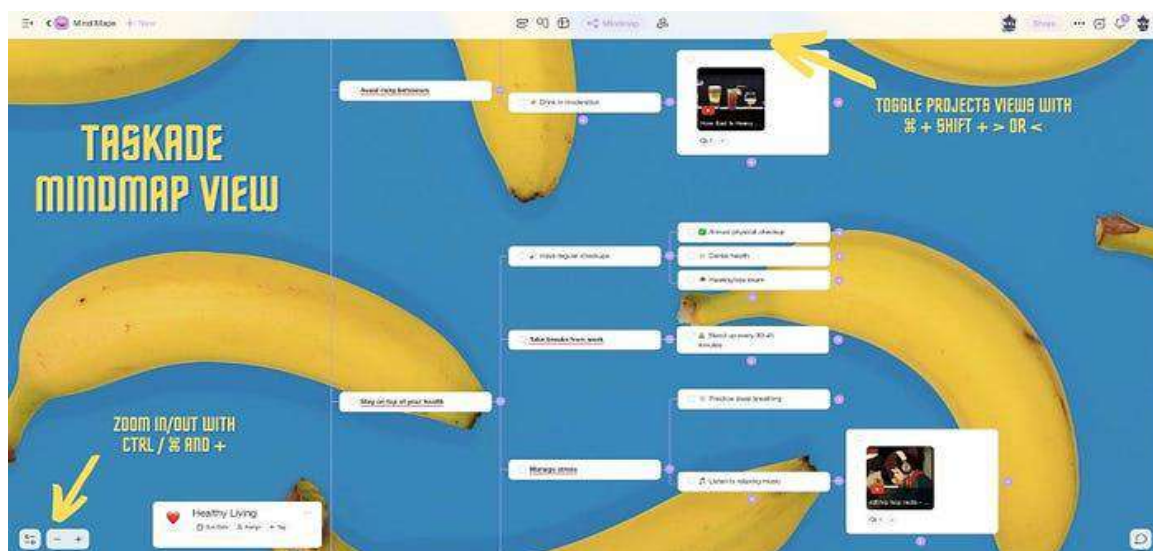


圖 15：健康生活的數位說故事心智圖

資料來源：Taskade

二、分形心智圖之創建

本文在介紹創建分形心智圖之前，先選擇一個比較接近分形心智圖的工具 **Gloow** 來介紹（詳見 gloow.io），**Gloow** 是由領域、節點、連接、資源與標籤所組成。每個領域可用心智圖來表徵該領域的知識或故事，節點代表一個人事物，可用註釋加以說明節點的人事物，並加標籤以利檢索。節點資源可取自互聯網上的相關知識與資訊或自拍自建相關內容的檔案，甚至可以取自 AI 所生成的相關文本，節點與節點之間的連接線上可加註兩者關係的屬性，如此構成一個領域的心智圖。資訊、知識與資源的內容，加入多媒體的媒材，**Gloow** 就可將心智圖生成數位說故事。

分形心智圖是一種使用分形圖案來組織和顯示資訊的心智圖。它是通過在持續的遞歸循環中不斷地重複一個簡單同樣的過程而創建的，分形心智圖使用這個概念來創建資訊的視覺表徵，類似於以分形樹的分層和分支結構進行組織。樹的每個分支代表不同的主題或念頭，並且每個分支可以進一步分為子分支來代表子主題或相關念頭。這種類型的心智圖對於組織複雜的資訊和可視化不同念頭之間的關係非常有用。目前最具分形結構的 AI 心智圖工具是 **Neurite**（詳見 [GitHub](https://github.com/BestGenerativeTools), [BestGenerativeTools](https://bestgenerativetools.com)）。

三、利用 Neurite 創建分形心智圖生成數位說故事的實務

Neurite 是由混沌理論和圖論所啟發的一種分形心智圖工具，它揭示了塑造

創造性思維的隱藏模式和複雜性的相互關聯性，並將 Mandelbrot 集的複雜分形結構與當代心智圖技術融為一體。Neurite 中的節點可以包含文本、圖像、視頻、程式碼或 AI 代理人，也可以是念頭，因此，這些節點交織在念頭和靈感的個人化動態自相似的思維微觀世界中。Neurite 是使用 Mandelbrot 集作為 Neurite 中分形心智圖界面的基礎，其目的是為用戶的思想提供視覺上迷人且複雜的背景。Mandelbrot 集合的分形性質支持心智圖的分層和分支結構，其無限複雜性為組織和探索複雜知識與資訊提供了豐富的視覺環境。使用 Neurite 創建分形心智圖，可以按照以下步驟操作：

- 1.將文件從本地系統拖拉到分形集合上，或用 Ctrl+V 將嵌入鏈結 (link) 直接粘貼到分形集合上，以嵌入任何文本、文字內容、影音內容、內置框架 (i-frame) 內容以及任何網頁或本機檔案作為節點。
- 2.連接節點與 AI 溝通，AI 生成的內容可在心智圖中顯示為註釋和連接。
- 3.使用 Neurite 提供的各種功能，例如網絡搜索、網頁/PDF 文本提取、維基百科摘要和 Wolfram...等提取文本內容，並保存在文本窗口和連接。
- 4.在主文本區域中鍵入內容以創建和連接節點，進而在 Mandelbrot 集合中進行思維樹推理過程，生成數位說故事。

創建分形心智圖生成數位說故事具體步驟順序如下：

- ▲主題選擇：首先，從故事的中心思想開始，選擇要講述的故事主題，這可以是一個人物、一個事件、一個概念或一個地點及場景。
- ▲核心概念：在心智圖的中央，填入故事的核心概念或主題，這通常是一個關鍵詞或一個簡短的句子，代表整個故事的要點。
- ▲建立分支：從核心概念開始，建立分支，每個分支代表故事中的一個重要元素，比如情節、角色或事件。
- ▲細節填充：在每個分支下，添加更多的子分支，填充細節和資訊。可以使用關鍵字、圖像和簡短的句子來描述故事的內容。
- ▲連接和結構：使用箭頭或線條來連接不同的分支與相關元素並顯示故事的流程，以建立故事的邏輯結構，確保故事的各個部分之間有明確的順序與關聯。
- ▲使用視覺效果：合併圖標、圖像或符號等視覺效果，考慮使用顏色編碼來區分不同的故事元素或主題。以增強視覺吸引力並更有效地傳達資訊，使故事更生動和易於理解。
- ▲檢查和完善：創建心智圖後，檢查它以確保故事邏輯流暢並且包含所有重要細節。進行必要的調整。

▲分享和演示：無論是在寫小說、進行演示還是創建內容，都可以使用心智圖作為講故事的大綱，它提供了清晰且有組織的故事結構全貌，確保能夠流暢地講述故事的每個部分後，可以與其他人分享數位說故事。

陸、討論

當 AI 遇上元宇宙，AI 會讓元宇宙中的虛擬人、虛擬物件、虛擬動作與虛擬場景更擬真化與擬人化，因此，可以驅動數位科技登峰造極。戲如人生人生如戲，你的 AI 虛擬人如果還在在元宇宙中，你要怎樣裝扮你的臉？如果沒在元宇宙了，要怎樣跟他說再見回歸現實？人在元宇宙中演的就是一場變臉秀及變裝秀，元宇宙中的化身或虛擬人幫人演的就是這場秀，他們演化出的虛擬社會與現實社會有多大差別？虛實社會之間有什麼樣的關係？就是哲學、認知心理學與社會學應該探討的問題。這是為什麼整合敘事學要將哲學與認知科學作為理論基礎，而最紮實的理論基礎應從數學與複雜科學的理論中尋求，在數位敘事技藝方面就要靠科技、工程與藝術，這也是為什麼整合敘事學要從數學、科學、科技、工程與人文/藝術這五個層面著手。

AI 與元宇宙碰撞出的火花是 AI 的元宇宙電影敘事，電影是時空的藝術，愛因斯坦廣義相對論就是時空的藝術，是數學的時空藝術，數學家的視覺思維本就是一種藝術，股票分析利用分形數學在股票漲跌時間與空間轉折點的拿捏，也是一種時空的藝術，Todd Siler 分形核融合反應爐是反映自然界分形的時空藝術，人生也是一種時空的藝術，是時間與生活及工作空間拿捏的一種藝術，拿捏得好幸福的空間就大，這世上宇宙萬事萬物的大道理就在時空藝術這四個字上。



圖 16：數學的時空藝術圖

資料來源：hamomilaki Anthemis

Google Deepmind 最近發表了一篇論文“Levels of AGI : Operationalizing Progress on the Path to AGI”。在該文提出的六個 AGI 級別中，只提供了最初兩級的 AGI 級別，該兩級別與 LLM 相關。在該文案例 1 研究中承認「鑑於 LLM 通過了圖靈測試的一些框架，很明顯這個標準不足以實現 AGI 的操作或基準測試」。等於否定了這兩個 AGI 級別，也意味著該文根本沒有提供任何等級的 AGI。該文將性能和通用性視為 AGI 能力基準的量化屬性。在 AGI 的測試中，該文完全沒有提到任何對基準測試的定量評估。只提到了用於基準測試的本體和屬性，對於 AGI 的定量基準測試來說，一定要有可靠的數學公式評估 AGI 的能力等級，才足以衡量 AGI 的水平。

除了特殊用途的人工智慧之外，人工智慧的目的無非是學習、理解和模擬人類言語、行為和思考的敘事模式，終極目標是將 AI 敘事層次提升到接近人類敘事層次。只有這種敘事層次的人工智慧才能稱得上 AGI，這就是我的 AGI 觀點。毫無疑問，未來通用人工智慧將在許多方面超越人類，為了避免被 AI 超越，人類必須盡速提升自己的敘事力水平，因此，本人囊括了超過 100 個多元敘事力，並分成下列十二大類：

▲自我提升：洞察力、領悟力、理解力、分析力、構思力、包容力、直覺力、反思力、整合力、適應力、自信力、自治力、自主力、自動力、律己力、鎮靜力、注意力、專注力、開明力、豁達力

▲數位傳播：混搭力、協作力、互文力、傳播力、翻轉力、轉譯力、可視力、轉移力、滲透力

▲綜藝娛樂：吸引力、動魄力、陶醉力、驚心力、爆發力、衝擊力、震撼力、穿透力、投入力

▲修辭：轉化力、設問力、誇飾力、襯托力、詮釋力、隱喻力、闡述力、借代力、排比力、對比力、鋪墊力、優雅力、精準力、生動力、幽默力、渲染力、流暢力、鮮明力

▲溝通：表達力、信服力、互動力、磨合力、親和力、調和力、說服力、溝通力、協商力、勸導力、緩衝力、煽動力

▲感人：共振力、吸引力、感動力、動聽力、真情力

▲藝術：創造力、想像力、聯想力、美感力、音感力、光感力、色感力

▲推理：論證力、歸納力、演繹力、辯解力、邏輯力

▲利他：啟發力、激勵力、影響力、協作力、諮商力、激盪力、緩衝力

▲組織：領導力、組織力、決策力、規劃力、管控力、執行力、推銷力、向心力

▲生命：求生力、意志力、清醒力、生命力、活動力、淡定力、關懷力、寧靜力、冥想
力、堅持力、快活力、開悟力

▲探究：觀察力、反思力、發現力、抽象力、跨域力、覺察力、推敲力、辨識力、
運算力

在後續論文中。將根據認知過程的複雜度，利用數學理論來評估這些敘事力的等級，這種敘事力等級比 Deepmind 提出的 AGI 等級更適合 AGI 分級，將可作為衡量 AGI 等級的參考。

柒、結論

整合敘事概念架構錯綜複雜地交織在五個敘事層面：科學、技術、工程、數學和人文/藝術，它植根於不同的理論基礎，借鑒了哲學、認知科學、傳統敘事學理論和數學領域，融合了熵、分形和圖論。這種多層面方法可以實現對敘事結構的整體理解。此架構的核心是整合尖端科技來推動其敘事層面。元宇宙、AI 科技、專家系統和運算認知構成了其科技實力的支柱，促進了身臨其境的智慧敘事體驗。FINS 的發展起源於 1986 年我早期的開創性論文「模式管理專家系統」。目前這項系統框架融合最新專家系統和 AI 科技的進展，為 FINS 的持續發展奠定了基礎，理論深度和科技創新的融合使 FINS 成為一個處於敘事和先進科技交匯點的動態框架，可作為通往 AGI 的藍圖。

最近 Google DeepMind 關於 AGI 級別的論文提到推理機制的關鍵作用，這一點在該文原則 3 中加以強調。同時，OpenAI 首席執行官 Sam Altman 在最近於台灣郭台銘舉行的 AI 論壇上發表講話時坦承，GPT-4 的推理能力還不如一個小孩。這種缺陷源自於 GPT-4 並沒有經過專門的推理訓練，這與專家系統中推理機制的關鍵作用形成鮮明對比。HES 中嵌入眾多推理機制彌補了這種 AI 缺陷，可滿足 AGI 的推理需求。FNN 通過重複學習重要樣本數據，不斷的更新，重現自我再生，可達到無限的自我提升，是自主 AI 必經之路。

FINS 的模式管理一方面通過 HAI 可以實現內部模式及其 AI 代理人的整合自動化，另一方面通過軟體外掛機制可與外部模式及 APP 整合，根據故事分形心智圖提取所需之內外模式、文本、檔案、網頁及 AI 生成的文本，並將其嵌入分形集合，再透過心智圖圖形推理機制，生成所需的故事或任務。由於目前可外掛的程式非常多，以 Zapier 為例，就可連結超過 5000 個以上的 APP，幾乎包括所有的行業與領域。以企業應用為例，就包括 ERP、SCM、CRM...等應用的 APP。利用這些 APP，FINS 就可以透過 CES 的圖形推理機制和模式管理的整合外掛 APP 自動生成任何任務，也就達到通用 AI 的目的。

為探討數位說故事的理論與實務，本文首先提出數位說故事製作步驟和敘事結構。再以分形心智圖根據此製作步驟與敘事結構生成數位說故事，並補充說明了 You(2023)的分形理論與應用，以加強分形心智圖的理論與實務依據。分形心

智圖既是地圖又是鏡子，反映了思想的複雜性，由於分形自相似的遞歸循環性，非常接近人類思維的認知模式，因為人類思維也經常糾結在遞歸循環中。分形非線性也較符合數位說故事，特別是互動故事的特性。其無限性也反映了人類思維、想像力與創造力的無限可能。分形的非線性結構透過分形心智圖與分形語意網路表現在數位說故事實務中，所呈現的聽視覺效果以及互動性與協作性，遠非傳統線性說故事結構理論可與倫比。

數位說故事雖然能讓人沉浸在夢幻的虛擬空間中，語言文字表達令人心領神會的意境亦不容忽視，因此，數位說故事的理論亦應重視語言學與語義學。語言文字結構本身就具有分形結構，運算語言學是語言學的理論基礎，分形運算語言學也就可說是數位說故事的理論基礎，而運算語言學又奠基於語義網路，分形語義網路也是一種分形心智圖，由此推論，分形心智圖當是數位說故事理論最佳的選擇，也因而可逐漸發展成為整合敘事學的初步理論。

整合敘事概念性架構提供的素養足以提升個人綜合素質，它涵蓋的素養包括哲學家、數學家、科學家、文學家、藝術家、傳播學家、設計師、工程師以及能舞動 AI 與元宇宙魔杖的魔術師，希望整合敘事學未來能成為數位說書人與新媒體人（包括網紅）不可或缺的一門學科。

當 FINS 將 AI 推向巔峰的同時，也讓人們與 AI 一起成長和諧共生。整合敘事概念性架構涵蓋的素養結合心靈哲學與意識哲學，亦提供一條讓人們登上悟性與靈性高峰的康莊大道。21 世紀數位科技千變萬化的視聽效果，容易讓人誤入感官刺激偏好的歧途，而忽略了覺知的重要性，未來敘事學研究也應該重視靈性覺知與生命意義的探討。

參考文獻

- 游源淳 (2003, 10 月)。未來醫學影像在認知神經科學之應用及其碎形分析。論文發表於第三屆未來學研討會-未來科技與人文對話。頁 1-24, 92 年 10 月 2-3 日, 宜蘭市, 臺灣。
- 游源淳 (2023a, 12 月)。基於整合敘事學系統架構的自動生成數位說故事及數位學習。2023 年台灣教育傳播暨科技學會年會@TKU 國際學術研討會。12 月 1-2 日, 新北市, 臺灣。
- 游源淳 (2023b, 12 月)。整合敘事學中智慧數位說故事導向的網路敘事傳播。2023 年台灣教育傳播暨科技學會年會@TKU 國際學術研討會。12 月 1-2 日, 新北市, 臺灣。
- 孫易新 (2020a)。《思維導圖法》。浙江人民出版社。
- Andres J, Langer J, Matlach V. (2020) . Fractal-based analysis of sign language. Communications in Nonlinear Science and Numerical Simulation. 2020; 84:105214. <https://doi.org/10.1016/j.cnsns.2020.105214>
- Baatz Martin , Schmidt Ginter , Kharadi Andrej (2010) , Method of the use of fractal semantic networks for alltypes of database applications,United States Patent , Patent No.: US 7.689,629 B1
- Barthes, R. (1977) . Image/music/text (S. Heath, Trans.) . New York, NY: Noonday Press.
- Batty and Longley(1994) , Fractal Cities, Academic Press Inc., ISBN 0-12-4555-70-5, p.19.
- Bovill Carl (1996) . Fractal Geometry in Architecture and Design, Birkhäuser Boston, ISBN 3-7643-3795-8, p.128
- Bergan Elias , Klenk Jirgen . (2005) , FRACTAL SEMANTIC NETWORK GENERATOR United States Patent , Patent No.: US 6,944,603 B2
- BestGenerativeTools, <https://www.bestgentools.ai/tools/neurite>
- Bull, G., & Kajder, S. (2005) . Digital Storytelling in Language Arts Classroom. Leading and Learning with Technology, 46-49.
- Butner J., Pasupathi, M. and Vallejos, V. (2008) . When the facts just don't add up: The fractal nature of conversational stories. Social Cognition, vol. 26, no. 6, pp. 670-699.

- Bystrov, Y. (2014) . Fractal metaphor LIFE IS A STORY in biographical narrative
Topics in Linguistics - Issue 14 – December 2014
- Chatzigeorgiou M, Constantoudis V, Diakonou F, Karamanos K, Papadimitriou C,
Kalimeri M, et al. Multifractal correlations in natural language written texts: Effects
of language family and long word statistics. *Physica A: Statistical Mechanics
and its Applications*. 2017; 469:173–182. [https://doi.org/10.1016/j.
physa.2016.11.028](https://doi.org/10.1016/j.physa.2016.11.028)
- Doležel, Lubomír (1988) . Mimesis and Possible Worlds. *Poetics Today* 9, 475–96
- Evans D. Reid (2020) . On the fractal nature of complex syntax and the timescale
problem. *SSLT* 10 (4) . 2020. 697-721 ,
<http://dx.doi.org/10.14746/sslit..10.4.3>
- Eftekhari, A. (2006). Fractal geometry of texts: An initial application to the works of
Shakespeare. *Journal of Quantitative Linguistics*, vol. 13, no. 2-3, pp. 177-193.
- Finan, T.E. (2012) . The “Lords of Life”: Fractals, recursivity, and “experience”.
Philosophy and Rhetoric, vol. 45, no. 1, pp. 65-88.
- Gallant S. (1988). “Connectionist Expert System”, *Communications of the ACM*, N.
Y., 31, 152-169
- GitHub, GitHub - satellitecomponent/Neurite: Neurite: Fractal Second Brain
Gloow. <https://gloow.io/>
- Herman, David (1997) . Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical
Narratology. *PMLA* , Volume 112 , Issue 5 , October , pp. 1046 - 1059,DOI:
<https://doi.org/10.2307/463482>
- Hřebíček L. (2008) . Fractals in language. *Journal of Quantitative Linguistics*. 1
(1) :82–86. <https://doi.org/10.1080/09296179408590001>
- Huang Yi , Evans James and Chattopadhyay Ishanu (2020) . Deep Learning
Without Neural Networks: Fractal-nets for Rare Event Modeling. September
2020, unpublished. ([researchgate.net](https://www.researchgate.net)) , DOI:10.21203/rs.3.rs-86045/v1
- Klenk Jürgen , Binnig Gerd , Schmidt Günter, (2000) , Handling Complexity With
Self-Organizing Fractal Semantic Networks,IBM Research Report
- Lanser, S. S. (1986) . Toward a Feminist Narratology. *Style*, 20 (3) , 341–363.
<http://www.jstor.org/stable/42945612>

- Machado R. J. & Rocha A. F. (1990) . “The Combinatorial Neural Network: a Connectionist Model for Knowledge-Based Systems”. Proceedings of the Third International Conference IPMTJ - Information Processing and Management of Uncertainty in Knowledge-Based Systems, Paris, 9-11
- McHale, Brian . (2001) . Postmodernist Fiction. London and New York: Routledge,
- Mandelbrot, B.B. (1967) . “How Long Is the Coast of Britain? Statistical Self-Similarity and Fractional Dimension.” *Science*, 165, 636-638.
- Mikkelsen, N. (2002) , Diamonds within diamonds within diamonds: Ethnic literature and the fractal aesthetic. *Melus*, vol. 27, no. 2, pp. 95-116.
- Najafi E, Darooneh AH. (2015) The Fractal Patterns of Words in a Text: A Method for Automatic Keyword Extraction. *PLOS ONE*. 10 (6) :1–18.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0130617>
- Ribeiro LC, Bernardes AT, Mello H (2023) . On the fractal patterns of language structures.
PLoS ONE 18 (5) : e0285630. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0285630>
- Ryan, Marie-Laure (1991) .Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory. Indiana University Press.
- Sassón-Henry, P. (2006) . Chaos theory, hypertext, and reading Borges and Moulthrop. *Comparative Literature and Culture*, no. 8.1. [Accessed April 2014] Available at: <http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.1289>
- Schiff, B., (2012) . The function of narrative: Toward a narrative psychology of meaning. *Narrative Works: Issues, Investigations & Interventions*. 2(1), 34-47
- Shanon Benny(1993). Fractal patterns in language. *New Ideas in Psychology*. Volume 11, Issue 1, Pages 105-109.[https://doi.org/10.1016/0732-118X\(93\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0732-118X(93)90023-7)
- Shimizu J, Kuwata H, Kuwata K. (2021) . Differences in fractal patterns and characteristic periodicities between word salads and normal sentences: Interference of meaning and sound. *PLOS ONE*.16 (2) :1–13.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0247133> PMID: 33600483
- Siler Todd (2007a) . Fractal Reactor: Re-Creating the Sun. *Leonardo* 40 (3) : 270–278. <https://doi.org/10.1162/leon.2007.40.3.270>
- Siler Todd Lael (2007b) .Fractal Reactor: an alternative nuclear fusion system based on nature's geometry. 13th International Conference on Emerging Nuclear Energy Systems June 03-08, İstanbul, Türkiye

- Todorov Tzvetan (1969) . Grammaire du Décaméron. Mouton,
ISBN:9783110981346.
- Wenaus, A. (2011) . Fractal narrative, paraspace, and strange loops: The paradox of
escape in Jeff Noon's Vurt.
- Wolfgang E. L. (2003) . Fractals and Fractal Architecture, Ph. D thesis, University of
Wien, Institute of Computer-Aided Methods in Architecture and Planning,
Wien, Austria
- You Y. C. (1976) . Role of the Rationals in the Markov and Lagrange Spectra,
doctoral dissertation, Michigan State University.USA.
- You Y. C. (1986, April) . Expert System for Model Management, Paper presented at
the Third Annual Conference on Applications of Artificial Intelligence. Spie,
April 1-3 1986, P:17-24 Orlando, Florida,U.S.A.
- You Y. C. (2023, October) . Integrative Narratology and Its Application in AI-based
Virtual Education System. The 7 th International Conference on E-Society,
E-Education and E-Technology (ESET 2023) , October 13-15, Chiayi,
Taiwan.
- Zuev Sergei, Kabalyants Petr, Polyakov Vladimir, Chernikov Sergey. (2021) . Fractal
Neural Networks. International Conference on Electrical, Computer and
Energy Technologies (ICECET) .09-10 December 2021.

A Brief Discussion on the Theory and Practice of Intelligent Digital Storytelling in a Preliminary Study on Integrative Narratology Theory

Abstract

This article aims to develop the theoretical basis of "Integrative Narratology", which is a brand new narrative disciplines pioneered by the author, and to explore the theory and practice of intelligent digital storytelling. The catalytic paper in this discipline has recently been published at the 2023 ESET International Conference. This article first introduces the integrative narratology, and its conceptual framework, theoretical basis and integrated narrative system (INS) as well as core technologies including AI and metaverse. The recursive circularity of fractal self-similarity is very close to human thinking, and its infinity also reflects the infinite possibilities of imagination. Mind mapping is a visual thinking tool that is ideal for presenting visual story structures. This article attempts to use fractal mind maps as a preliminary theory to integrative narratology and the theoretical basis of digital storytelling. The purpose of AI is nothing but to learn, understand and simulate the narrative patterns of human speech, behavior and thinking. The ultimate aspiration is to elevate AI's narrative proficiency akin to human capabilities. Only AI with this level of narrative can be called AGI. This article proposes more than 100 diverse narrative capabilities and categorizes them for reference for future AGI classification and grading. To this end, this article adds a fractal structure to the original INS architecture and upgrades it to the Fractal INS (FINS) architecture. Then, the narrative structure of digital storytelling is proposed, the theory and application of fractals, mind maps and semantic webs are introduced, and the practice of using the fractal mind map tool Neurite to create digital storytelling is explained. Finally, the feasibility of using integrative narratology as a path towards AGI is discussed, and the rationality of using fractal mind maps as the preliminary theory of integrated narratology and the theoretical basis of digital storytelling is demonstrated.

Keywords: artificial intelligence, fractal, mind map, digital storytelling, integrative narratology.

選舉期間客家話題之網路輿情分析— 以 2020 年總統選舉為例

鄭惟婷¹

1.鄭惟婷，國立臺灣藝術大學廣播電視學系碩士
電子信箱：su6s931u@gmail.com

摘要

客家選區為各候選人陣營的兵家相爭之地，歷屆總統候選人陣營紛紛提出客家族群議題及公共政策議題。本研究以台灣意藍公司開發的 OpView 社群口碑資料庫及觀測平台監測 2019 年 11 月 1 日至 2020 年 1 月 10 日 2020 年總統選舉前一天的網路聲量，並以內容分析法分析網路聲量較高的事件。

本研究將高網路聲量的候選人客家話題依照競選傳播策略分類為競選公關活動、話題行銷、議題管理，並依照不同網路傳播媒介發表文章的時間序觀察傳播路徑，藉此觀測候選人議題、新聞媒體議題、民眾議題是否出現跨媒體議題設定。

本研究發現蔡英文候選人陣營與韓國瑜候選人陣營皆運用社群媒體提出客家話題，韓國瑜候選人陣營較善用社群媒體直播與選民互動，其支持者會將直播文章轉發表至 Facebook 公開社團；蔡英文候選人陣營提出的話題則以新聞網站的傳播為主。兩組總統候選人陣營提出的話題皆出現候選人議題影響新聞媒體議題設定的現象。

本研究不同於使用網路輿情系統作為選舉結果預測或是與民調結果比對之研究，而是著重在總統候選人陣營提出客家話題的形式，觀測在不同類別的網路話題下候選人陣營的社群媒體傳播策略及傳播路徑模式，以作為未來總統候選人陣營規劃網路傳播策略的參考。

關鍵詞：2020 年總統選舉、網路輿情分析、競選傳播、客家、跨媒體議題設定

壹、緒論

台灣民主化的過程中多以「外省人」和「本省人」作為區分，為取代外省人政經結構的壟斷，黨外人士以台灣人當家做主來挑戰國民黨的威權體制，但「台灣人」的意涵仍在無形中被解釋為閩南人，因此客家族群憂慮長期在台灣公共事務與政治參與邊緣化的現象。直至 1994 年台北市市長選舉陳水扁陣營提出客家政見，以族群動員的方式贏得選舉，1998 年台北市長的選舉時，藍綠陣營皆提出了客家政見爭取選票，在 2000 年總統大選時，總統候選人皆將客家事務列為競選核心主軸之一，為台灣首次提出客家政策的總統選舉，自此，客家公共政策議題隨著每一次總統選舉推進（宋學文與黎寶文，2006）。

台灣四大族群的投票行為取向，閩南偏綠，外省、原住民偏藍，客家族群有北藍南綠的現象，但在藍營及綠營選戰較激烈時，像是 2004 年和 2012 年的總統大選，客家族群扮演著關鍵的角色，以總統大選來說，1996 年總統大選李登輝客家庄得票率皆最高，但在 2008 年總統大是藍營客家庄得票率表現最好的時期，2016 年總統大選則是綠營客庄得票率最好的一次，因此客庄的選票雖整體來說是北藍南綠，但也會出現鐘擺效應（何來美，2017）。

在總統大選期間，總統候選人以表明自己的客家身分或是以客語演說，促進客家族群的認同，台灣 1996 年後至 2020 年總統選舉民選出的歷任總統都有客家血緣背景，除了李登輝較不刻意彰顯客家人身分外，陳水扁、馬英九、蔡英文皆曾在選舉期間強調其客家人的身分。

除了候選人陣營於競選期間提出的政見外，在競選期間候選人的競選公關活動、競選文宣、電視辯論會的政見發表等，抑或是新聞媒體的議題設定及政府機關的創舉，都可能為候選人陣營爭取客家族群選票的作為。候選人陣營依據競選傳播策略擬定競選主軸，透過傳播媒介發布其關注的議題或是回應對手提出的議題，此時候選人提出的議題或事件較可能影響新聞媒體的議題設定。

2020 年總統大選國民黨及民進黨皆透過社群媒體及網路上傳播競選資訊，為「空戰」的競選傳播策略，改變過往僅透過人際網絡動員支持者的「陸戰」造勢方式（廖崇翰，2021）。透過網路行銷管道主動發布議題與選民產生互動，可直接傳達其競選理念、降低新聞媒體「守門人」的角色，在現在網路普及的背景下，網路傳播減少時間與空間的限制，且其去中心化的特性，可降低候選人的競選成本，候選人透過社群媒體可以更容易拉近與選民的關係，甚至可能達到「網路動員」的效果，且候選人陣營也可透過監測對手的社群媒體，進而回應對手提出的議題。

經由網路輿情分析系統使用網路爬蟲程式抓取各類型的網路媒介的內容，如新聞網站、社群網站、論壇、部落格等的文章及網友回覆，藉此瞭解網友對該話題的意見及行為模式，亦可掌握該話題可能的發展（陳麗雅，2019）。因此本研究透過網路輿

情分析，觀察 2020 年總統選舉競選期間與候選人相關的客家話題的聲量來源及趨勢，試圖討論以下三個問題：

研究問題一：總統候選人於競選期間如何提出客家相關話題？

研究問題二：總統候選人透過哪些管道提出或回應客家相關話題？

研究問題三：該期間客家相關話題的網路媒介傳播路徑及聲量趨勢為何？

貳、文獻回顧

一、總統大選期間的議題設定與網路輿情分析

典型的議題設定理論主要探討公眾議題、媒介議題與政策議題三者的關係，媒體透過刻意強調某些特徵或是忽略另一些特徵，便能對閱聽者如何認知跟理解這些報導產生影響，也就是所謂的預示效果。隨著社群媒體的普及，新聞媒體不再只是報章雜誌、電視的形式，也成立社群媒體帳號或是數位新聞媒體，民眾可透過社群媒體發表自己的看法，甚至影響新聞媒體的議題，使得跨媒體議題研究逐漸成為焦點，而跨媒體議題設定研究分為兩類，一類是傳統媒體間的跨媒體研究，另一種則是傳統媒體與社群媒體間的跨媒體議題設定研究。

社群媒體的蓬勃發展為政治、社會和商業生活領域帶來重大的改變，2020 年美國選舉時，候選人及其宣傳團隊更是花費了 1.6 億美元在數位行銷操作，可見得社群媒體的出現也改變了政治行銷，而國外自 2016 年起興起了政治社群媒體行銷（political social media marketing, PSMM）的研究，認為社群媒體對選民具有影響力，且因為社群媒體的特性不同，需要採用與傳統媒體不同的政治行銷方法，而候選人的年齡、目標族群和選舉類型等因素會決定社群媒體行銷的方式和成效（Abid 等，2023）。

探討總統大選期間的媒介議題對社群媒體使用者的影響力，可藉由觀察他們引用次數或是對網路新聞報導的發表的意見。如鄭宇君與施旭峰（2016）探討 2012 台灣總統大選期間 Twitter 使用者最常引用的新聞網站發現兩個類型的網站最常被引用，分別是新聞機構本身的網站及彙整各家新聞的入口網站的新聞，以時間序列來看每日變化，在選前最後一個周日及開票當天達到被引用的高峰。

而網路聲量的傳播路徑亦能從該事件的討論聲量趨勢觀察得知，傅文成等（2019）以洪仲丘事件為例，用大數據分析取徑探究傳統媒體與社群媒體的議題設定，從其重要相關的事件時間序列發現社群媒體的討論聲量趨勢可作為社會運動或爭議事件的觀察指標。

Anstead, N. & O'Loughlin, B.（2015）的研究指出，在 2010 年英國大選中，社群媒體的語意分析和傳統媒體間在政治敘事（political narrative）的建構中產生了關聯，尼克·克萊格（Nick Clegg）在第一次電視辯論後，在民意調查和社群媒體的支持者突

然增加了，這兩者數據變化助長了克萊格狂熱 (Cleggmania) 的現象，雖然他在 Twitter 的支持者看似增加，但由於英國的 Twitter 使用者對政治精英和左派的偏見，被認為是同溫層效應 (echo chamber effect)。

Kubin, E. & Sikorski C.V. (2021) 的研究亦發現，許多的研究認為社群媒體會加劇意識形態和情感的極化 (political polarization)，在接觸到有關候選人負面貼文、失禮的 Facebook 留言和不同態度的 Twitter 貼文會使得使用者的意識形態更加極化，而新聞媒體對兩極分化或黨派衝突的報導可能會進一步引起政治衝突。

陳憶寧等 (2022) 探討 2020 年總統大選候選人議題、媒體議題與民眾議題的融合程度，發現競選期間兩個月及後一個月來看，蔡英文和韓國瑜的議題與媒體議題和民眾議題都達顯著水準，又以媒體與民眾的議題高度相關。

由於總統大選屬於全國性事務，因此從網路輿情分析可協助快速瞭解在競選期間於網路環境發生的觀點及討論。以現有 2020 年總統大選期間網路輿情分析的研究，多是描述此期間網路輿情議題以及民調和網路輿情分析成果的比較。而以客家為主題觀測 2020 年總統選舉期間的網路輿情者，僅有劉慧雯 (2020) 的《客家數位能見度及其再現之研究：以 2020 總統大選為例》，該研究注重的是該期間是否提出客家公共政策，較無討論網路輿論資訊的產生及變化趨勢；另非營利網路媒體報導者蒐集 2019 年韓國瑜造勢場合逐字稿、蔡英文公開談話資料進行文字分析，建立語意完整之最小單位，並使用 tf-idf 演算法將用詞和文件之間「詞頻」及「逆向頻率」進行權重計算，發現韓國瑜的新竹造勢場合中「客家」一詞獲得較高權重 (柯皓翔與許家瑜，2020 年 1 月 8 日)。從前述相關研究得知，總統候選人在 2020 年總統競選期間仍透過公開活動爭取客家選民的選票，但目前尚無分析該期間候選人和客家議題的網路輿論之關聯性的研究。

二、2020 年總統選舉候選人背景及其客家政見

2020 年總統選舉的候選人組合分別是民進黨由現任總統蔡英文與前行政院院長賴清德搭配爭取連任，國民黨則是當時擔任高雄市市長的韓國瑜及前行政院院長張善政，親民黨則是黨主席宋楚瑜與資深廣告人余湘搭配。

以候選人的客家背景來看，蔡英文成功在 2016 年總統大選塑造客家妹的形象，宋楚瑜也早在參與 2012 年總統選舉時便表態自己是客家人 (中廣新聞網，2011 年 12 月 25 日)。韓國瑜在這次選戰中也積極拉近與客家鄉親的關係，他在新竹挺韓大會上表示自己是客家女婿，老婆李佳芬有客家血統 (丁世傑與傅之晴，2019 年 6 月 30 日)。

從候選人政見面來看，過往客家政策是總統候選人很重要的政見，也關係到客家庄票源的支持度。根據三立新聞報導 (林芳穎，2019 年 12 月 28 日)，蔡英文在 2019 年 10 月新竹縣助選團成立時便追加了客家政見：「用台三線成功的經驗，來推動我們高屏的靚靚六推，未來我們還會辦理全球的第一屆的世界客家博覽會。」面對蔡英文

質疑韓國瑜沒有提出具體的政見，韓辦發言人鄭照新整理出「3+1」政見會¹時韓國瑜提出的政策與方向，其中在族群政策中便提到客家人、原住民、新住民保有文化語言、生活型態（羅婉庭，2019年12月30日）。

而客家新聞 Hakka News（2020年1月2日）整理三組總統候選人的客家政見做成一則新聞專題，內容提到蔡英文會以打造浪漫台三線的經驗，繼續打造靚靚六堆和幸福台九線；韓國瑜國政顧問團客家政策召集人劉慶中提到其陣營的客家政見是要成立跨國客家物流平台，提高客家產品外銷；親民黨的政見則是打算吸引青年回鄉。

參、研究方法

一、研究工具

台灣近年來較知名的網路輿情分析系統有 OpView 社群口碑資料庫、KEYPO 大數據關鍵引擎、Trend+社群分析與網路聲量工具、QuickseeK 輿情資料庫等，其中雖 Trend+社群分析與網路聲量工具收錄最多頻道，但其主要收錄的網站類別為 Facebook 粉絲專頁和 YouTube 頻道，較難符合本研究期望觀測網路話題在不同媒介的傳播路徑，而 OpView 社群口碑資料庫在中文語意分析曾獲得 NTCIR 國際資訊檢索競賽第一名、超過 170 篇論文選用此平台作為研究工具，且可提供回溯超過 2 年的社群口碑資料供學術帳號使用，故本研究採用由台灣意藍公司開發的 OpView 社群口碑資料庫及觀測平台（以下簡稱 OpView）作為研究工具。

本研究使用 OpView 提供的學術帳號監測 2019 年 11 月 1 日至 2020 年 1 月 10 日選前一天的網路聲量，以內容分析法進行網路輿情分析，學術帳號可使用的查詢功能可能與商用帳號略有不同。OpView 以非介入式的內容分析法，24 小時擷取網路各式文章、討論文與新聞主回文，此次研究範圍下收錄達 79,770 個頻道數，頻道來源包含社群網站如 Facebook 及 YouTube、網路討論區如批踢踢實業坊及 Dcard、新聞網站如蘋果日報、ETtoday、中時電子報等等，並透過語意與斷詞技術即時分析最新網路輿情。

表 1：網路輿情分析系統比較

網路輿情分析系統	OpView 社群口碑資料庫	KEYPO 大數據關鍵引擎	Trend+社群分析與網路聲量工具	QuickseeK 輿情資料庫
開發公司	意藍資訊股份有限公司	大數據股份有限公司	QSearch 多利曼股份有限公司	影響力數據顧問股份有限公司
平台成立時間	2010 年	2015 年	2014 年	2017 年
網站頻道收錄數	超過 20 萬個網站	官方網站無說明	台灣地區 100 萬	共 93,505 個頻

¹。「3+1」政見會指的是三次政見發表會及一次政見辯論會。

	頻道數，包含社群網站、討論區、新聞網站、部落格、問答網站等	頻道數，僅提及收錄網站遍及全台各大新聞網站、FB 及 YouTube 等社群網站、批踢踢等討論區、部落格	個 Facebook 粉絲專頁、35 萬個 YouTube 頻道、7 萬個 Instagram 商業帳號、主流論壇及新聞媒體約 2,000 個	道，包含新聞、社群、論壇、影音、APP
資料更新速度	每 30 分鐘更新	即時 APP 每 15 分鐘更新	媒體及部落格 1-4 小時	每 15 分鐘更新
可回溯期間	可客製化、基本方案 1 年內	官方網站無提及	基本方案 3 個月、頂級版可回溯至 2 年內	官方網站無提及

資料來源：

※OpView 社群口碑資料庫專利技術 (<https://www.opview.com.tw/opview-tech>)

※KEYPO 輿情分析系統優勢 (<https://keypo.tw/>)

※QSearch Trend+資料來源、更新

(<https://help.qsearch.cc/zh-TW/articles/5529459-trend-%E8%B3%87%E6%96%99%E4%BE%86%E6%BA%90-%E6%9B%B4%E6%96%B0>)

※QuickseeK 快析輿情數據庫關於 QuickseeK (<https://www.quickseek.com.tw/about>)
→研究者整理

二、研究設計

本研究為與 OpView 查詢面板的功能名稱一致，「主題」一詞意指為 OpView 的觀測主題，包含蔡英文候選人陣營、韓國瑜候選人陣營、宋楚瑜候選人陣營，而「話題」一詞意指本研究經由人工篩選後選擇觀測之高聲量的網路話題，亦稱之為「觀測話題」。

表 2：研究流程說明

流程	階段任務	做法	使用之 OpView 功能
步驟 1	各候選人陣營觀測主題之關鍵字設定	以布林邏輯設定候選人相關、政黨及政治人物相關、行政機關、相關話題、客家相關、總統選舉相關等相關關鍵字設定各候選人陣營之觀測主題	設定模組－關鍵字設定
步驟 2	觀測主題之關鍵字設定優化	刪除該期間詞頻低於 500 的關鍵字、評估該期間權重分數較高的關鍵字是否須納入觀測主題欲設定之關鍵字	設定模組－關鍵字健檢、關鍵字探索

步驟 3	網路輿情探勘及排除特定文章	排除高回文數但與觀測主題較低的網路文章，如抽獎文、客家藝人無關選舉的文章	觀測模組－概覽功能，趨勢、排行查詢
步驟 4	觀測話題探勘及篩選	將各觀測主題合併查詢該期間主回文聲量高於 7 日平均聲量之事件，篩選與候選人相關之競選活動類別分類	觀測模組－概覽功能，趨勢
步驟 5	觀測話題之進階關鍵字設定	將觀測話題設定進階關鍵字，以更精準抓取與該話題相關之聲量	觀測模組－概覽功能，進階搜尋
步驟 6	人工篩選觀測話題之文章	將以觀測話題之進階關鍵字查詢的所有主文人工篩選出與觀測話題直接相關之文章	觀測模組－主文列表功能
步驟 7	人工分類觀測文章之發布媒介	觀測文章若為新聞媒體之社群網站文章或是 Facebook 公開社團，則重新分類	觀測模組－概覽功能、媒介功能
步驟 8	觀測話題之傳播路徑探勘	將觀測文章依重新分類後的媒介類別依發布時間整理，觀測該網路話題之傳播路徑	N/A
步驟 9	傳播路徑模式分析	依照各競選活動類別及候選人陣營的網路話題傳播路徑分析其模式	N/A

(資料來源：研究者整理)

各組候選人陣營選取的關鍵字分類為候選人相關、政黨及政治人物、行政機關，網友在網路環境提及候選人時不一定會提及全名，可能會使用其他稱呼，因此將可能使用的稱呼列舉出，且以候選人自稱或是提及對手的稱呼為主。

在與客家相關的關鍵字中，為更精準篩選出總統候選人與客家相關的網路輿情，則是分為與客家直接相關的字詞以及因應總統選舉會出現的字詞，如某候選人成立「客家後援會」、某候選人爭取「客家票」等等的字詞。

表 3：2020 年總統大選候選人陣營與客家觀測主題及關鍵字設定

主題	關鍵字
蔡英文候選人陣營	(總統 蔡總統 蔡英 蔡英文 小英 客家妹 賴清德 浪漫台三線 英粉 民進黨 綠營 總統府 客委會 客家事務委員會 鄭文燦 李永得 林飛帆)&(客家 客家料理 客家人 客家話 客語 客庄 客家文化 客家菜 六堆 客家庄 客家後援會 客家票 客家鄉親 客家精神)
韓國瑜候選人陣營	(韓國瑜 國瑜 賣菜郎 韓總 韓總機 韓市 韓市長 韓粉 穿雲箭 國家機器 草包 國民黨 藍營 佳芬 李佳芬 韓冰 佳芬姐 朱立倫)&(客家 客家料理 客家人 客家話 客語 客庄 客家文化 客家菜 六堆 客家庄 客家後援會 客家票 客家鄉親 客家精神)
宋楚瑜候選人陣營	(宋楚 楚瑜 宋楚瑜 余湘親 民黨 郭台銘)&(客家 客家料理 客家人 客家話 客語 客庄 客家文化 客家菜 六堆 客家庄 客家後援會 客家票 客家鄉親 客家精神)

(資料來源：研究者整理)

本研究歸納出 8 個觀測話題，並將引起網路輿論的原始事件進行分類，依照鄭自隆（2012）競選傳播管理策略分為競選公關活動、話題行銷、議題管理。經由 OpView 設定觀測主題之關鍵字及各觀測話題之進階關鍵字，再由人工篩選出與觀測話題關聯性較高的文章進行整理，並依照媒介來源區分為新聞網站、新聞媒體的社群網站頻道、Facebook 公開社團、社群網站（含 Facebook 粉絲專頁及 YouTube 頻道）、部落格、討論區，重新分類社群網站來源的目的為釐清主文的來源是否為網友的 Facebook 文章、候選人支持者創建的社團，抑或是新聞媒體文章帶動的網路輿情。接著再將分類後的主文依照文章發布的時序分析傳播路徑模式。

對應本研究欲討論的問題，從觀測話題的形式可推測該話題是否由總統候選人或其陣營主動提出，其中是否包含客家公共議題；聲量的來源可推測候選人的競選傳播管道，包含是否是由候選人本人或是候選人陣營提出，甚至是側翼網軍來帶動輿論風向；接著檢視觀測話題之傳播路徑，觀察是否有候選人影響新聞媒體、新聞媒體影響社群媒體，或是其他傳播路徑的產生，以推測是否有跨媒體議題設定的現象發生，並回應本研究目的欲討論之問題。

表 4：本研究觀測之總統候選人陣營的競選傳播活動列表

項次	競選傳播活動類別	候選人陣營	觀測話題	進階關鍵字設定
1	競選公關活動－粉絲組織	韓國瑜	韓國瑜楊梅後援會客家票全力挺韓	後援會
2	競選公關活動－粉絲組織	韓國瑜	韓國瑜全國客家後援會成立	新北 後援會 穿雲箭
3	競選公關活動-粉絲組織	蔡英文	賴清德出席全球海外台灣客家蔡英文後援會造勢記者會	賴清德 後援會
4	競選公關活動－開幕活動	蔡英文	蔡英文於新竹競選總部成立大會講客語	新竹 造勢 客家話 客家人 競總!林飛帆!鄭文燦
5	競選公關活動－參與慶典	蔡英文	蔡英文宣布籌備六堆三百年慶典活動	六堆 國家級 忠義祠
6	話題行銷－軟性政見	韓國瑜	李佳芬提出母語在家學政策	母語 李佳芬 佳芬 韓冰 李永得 朱立倫
7	話題行銷－軟性、塑造形象	韓國瑜	韓國瑜烹飪客家料理直播	客家菜 客家料理 賣菜 客家媳婦 煮菜 做菜
8	議題管理	蔡英文	蔡英文於 Facebook 粉絲專頁發表客家政見	浪漫台三線 靚靚六堆 幸福台九線 客家政策 浪漫臺三線 幸福臺九線 客家庄 李永得

（資料來源：研究者整理）

肆、研究結果

本研究觀測期間收錄在 OpView 資料庫中提及三組候選人和客家的主文共有 12,047 則，與蔡英文候選人陣營有關的聲量數為 10,815 則，與韓國瑜候選人陣營有關的聲量數為 5,767 則，與宋楚瑜候選人陣營有關為 674 則，以提及蔡英文候選人陣營的主文聲量最高，其次則是韓國瑜候選人陣營。經由人工篩選與候選人直接相關的主文聲量，本研究採用 1,356 則主文進行探討。

一、研究問題一：總統候選人於競選期間如何提出客家相關話題？

在本研究的觀測期間內，蔡英文總統候選人陣營以競選公關活動與議題管理的形式提出客家相關話題，在競選公關活動的形式中，蔡英文除了藉由公開場合表達自己是客家妹、說客語、宣布新的政策外，副總統候選人賴清德在參加完全球客家後援會記者會後於個人 Facebook 粉絲專頁發表提及民進黨執政時期客家政績的文章；蔡英文亦透過個人 Facebook 粉絲專頁發表客家政見，屬議題管理的形式，為此期間較積極推廣其客家政見並帶動客家公共議題討論的作為。

韓國瑜候選人陣營除了採用競選公關活動的方式成立客家後援會外，另採用話題行銷的方式提高客家族群的好感度，包含其夫人李佳芬舉辦佳芬講堂宣揚韓國瑜的母語政策、韓國瑜和客家媽媽製作客家料理並傳達其對客家料理的喜愛，為此期間較積極以軟性話題吸引選民注意的做法，而其陣營於佳芬講堂提及的母語政策確實引起雙方陣營網友的討論，為此期間藉由話題行銷操作成功帶起網友關注客家公共議題的觀測話題。

二、研究問題二：總統候選人透過哪些管道提出或回應客家相關話題？

對應不同類型的競選傳播活動，雖然主要聲量來源皆來自新聞網站，但兩組總統候選人觀測話題的傳播管道和媒介略有不同。在雙方陣營中皆有政治人物協助提出客家相關話題，蔡英文候選人陣營中為副總統候選人賴清德參與客家相關公關活動，而韓國瑜候選人陣營則是韓國瑜的夫人李佳芬舉辦佳芬講堂推廣韓國瑜的教育理念。

在傳播媒介上，蔡英文候選人陣營多運用自身的社群媒體傳播其競選公關活動及議題管理，包含在 Facebook 個人粉絲專頁進行新竹競選總部成立晚會的直播及發布其客家政見之影片，其副手賴清德亦在出席記者會後於 Facebook 個人粉絲專頁發表文章。在「李佳芬提出母語在家學政策」話題中，發現蔡英文候選人陣營以民主進步黨 Facebook 粉絲專頁攻擊韓國瑜陣營提出母語政策，且其陣營的政治人物紛紛透過其 Facebook 粉絲專頁做出回應，政府機關客委會亦發表文章強調客語成為國家的語言，但過程中不見蔡英文 Facebook 粉絲專頁發文回應。

韓國瑜候選人陣營的競選公關活動在活動當下皆有新聞媒體的社群頻道直播，且

其支持者轉發表新聞媒體的直播文章至 Facebook 公開社團，雖然無法判斷韓國瑜候選人陣營與新聞媒體社群頻道直播的合作關係，但新聞媒體的直播文章有助於其陣營提高網路聲量。另韓國瑜總統候選人陣營也善於運用社群媒體的直播與選民互動，除了於個人 Facebook 粉絲專頁發布直播外，表達自己喜歡客家料理，且在直播中透過自嘲及回應時事引起新聞媒體爭相報導。

因此在此次選舉競選期間，兩組候選人陣營皆有採用候選人陣營所屬的社群媒體提出客家話題，各自陣營亦有政治人物協助推廣其客家話題，而蔡英文候選人陣營運用其政黨 Facebook 粉絲專頁攻擊對手提出之話題。

表 5：蔡英文候選人陣營及韓國瑜候選人陣營客家話題主文聲量媒介來源分布

觀測主題	新聞網站	新聞媒體 的社群網 站頻道	Facebook 公開 社團	社群網站	部落格	討論區
蔡英文候選人 陣營	374	28	5	11	0	4
韓國瑜候選人 陣營	526	43	150	75	10	130

（資料來源：OpView 社群口碑資料庫及觀測平台，研究者整理）

三、研究問題三：該期間客家相關話題的網路媒介傳播路徑及聲量趨勢為何？

以網路媒介傳播路徑而言，韓國瑜候選人陣營在競選公關活動和「韓國瑜烹飪客家料理直播」話題的傳播路徑較為相似，在直播開始後直播文章被支持者轉發表至國民黨支持者所屬的 Facebook 公開社團，接著為新聞網站的文章發布。而蔡英文候選人陣營觀測話題的網路媒介傳播路徑較為單一，以新聞網站的報導為主，雖偶有討論區的文章，但沒有在其他媒介中帶來大量的網路聲量。

韓國瑜候選人陣營的客家話題雖網路媒介傳播路徑較廣泛，但多為其支持者的轉發表在同為支持者所屬的 Facebook 公開社團，在「韓國瑜烹飪客家料理直播」話題中，當天 Facebook 公開社團高達 77 則主文，但被不同支持者轉發表的 Facebook 公開社團集中在 12 個，此話題的討論區主文僅有 4 篇，由此可見，韓國瑜候選人陣營提出的競選公關活動多為凝聚既有的支持者，短時間由支持者帶來高網路聲量。

觀測話題中僅有「李佳芬提出母語在家學政策」話題，在活動結束後先是新聞媒體的報導，前期多為蔡英文候選人陣營的話題領袖於社群網站反駁其政見，在社群網站及討論區引起討論聲量，後續討論區與新聞網站主文發布的聲量趨勢較一致，在 Youtuber 足英台三聲道磅米芳發表影片打臉韓國瑜的女兒韓冰的母語能力後再次引起新聞網站的聲量，帶動更多社群網站及討論區的主文，後期隨著新聞網站的主文發布減少，討論區的主文聲量亦遞減。此話題雖同為韓國瑜候選人陣營帶來高網路聲量且觸及非既有支持者，但因較多的網路意見領袖發表反對意見，且受到新聞網站的大量報導，因此多為其增加負面聲量。



圖 1：韓國瑜候選人陣營競選公關活動傳播路徑圖

（資料來源：研究者整理）

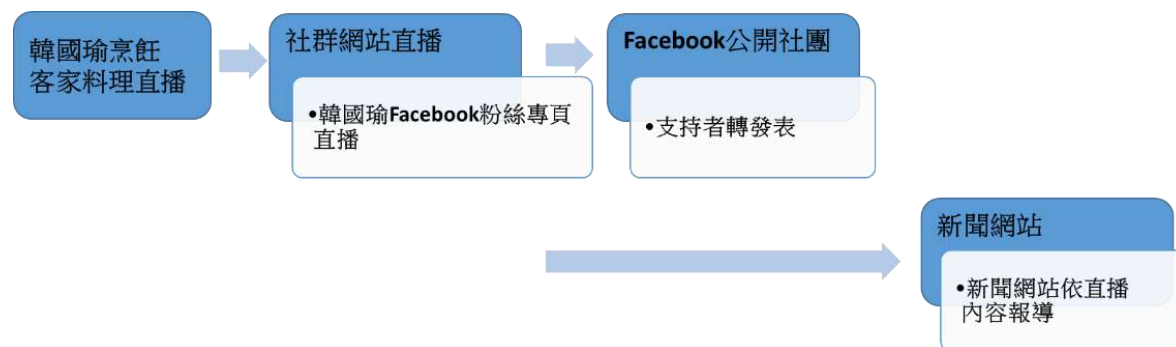


圖 2：「韓國瑜烹飪客家料理直播」觀測話題之傳播路徑圖

（資料來源：研究者整理）



圖 3：蔡英文候選人陣營競選公關活動傳播路徑圖

（資料來源：研究者整理）

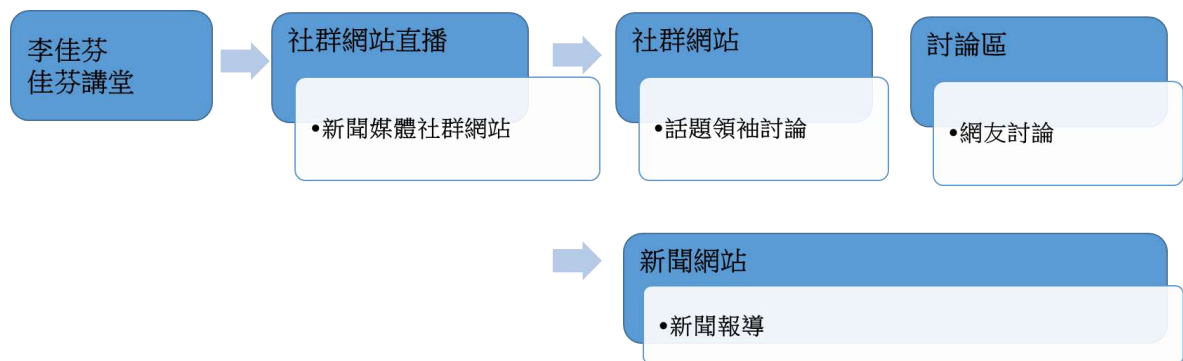


圖 4：「李佳芬提出母語在家學政策」觀測話題之傳播路徑圖

（資料來源：研究者整理）

伍、結論

一、研究結論

在 2020 年總統選舉競選期間，三組總統候選人皆已成立個人官方社群媒體，本研究發現蔡英文候選人陣營和韓國瑜候選人陣營皆採用 Facebook 粉絲專頁提出客家話題。雖各國的政治環境不同，但符合 Abid 等（2023）觀察到競選期間候選人進行政治社群媒體行銷的現象，該研究發現 Twitter 和 Facebook 是大部分研究政治社群媒體行銷觀察的平台，而本研究中也發現 Facebook 粉絲專頁亦是候選人陣營主動與選民互動的社群媒體之一。

以候選人陣營提出的客家話題而言，本研究觀測較高網路聲量的話題類別中包含候選人後援會成立活動，以及韓國瑜候選人陣營提出的「母語在家學政策」引起大量的討論聲量，並因網紅的影片釋出帶來另一波的網友聲量，與劉慧雯的研究一致，但

本研究亦發現蔡英文候選人陣營於競選期間宣布六堆三百年慶典籌備委員會成立及推動靚靚六堆和幸福台九線，讓台灣成為世界客家的中心等政策，與劉慧雯（2020）認為該期間無具體提出客家策略有落差。

以候選人陣營傳播客家話題的傳播路徑而言，本研究雖觀測到蔡英文候選人陣營在競選期間以 Facebook 粉絲專頁文章發表客家政策，但發現傳播路徑侷限於新聞網站的報導，在劉慧雯（2020）觀測到 2020 年總統選舉選前後四個月被提及較高次數的字詞中，「浪漫」、「浪漫台三線」、「三線」等詞彙與客委會所提產業政策有關，而浪漫台三線非蔡英文候選人陣營此次選舉的重要政見，因此與本研究觀測到該陣營提出的客家政見無在 Facebook 引起較高討論聲量的現象一致。

韓國瑜候選人陣營的「李佳芬提出母語在家學政策」話題，為本研究觀測之話題中討論時長較長、較有爭議的事件，其新聞報導數量最多，亦是討論區主文則數最高者，且網路意見領袖的討論聲量趨勢可作為觀察爭議事件的指標，此現象與傅文成等（2019）以相關事件發生的時間序觀測洪仲丘事件的現象一致。

在候選人議題和新聞媒體的議題設定上，在 2020 年總統選舉競選期間亦出現「非以媒體為中心」的議題設定模式，本研究觀測之話題除了韓國瑜候選人陣營的「李佳芬提出母語在家學政策」話題外，皆發現由候選人議題影響新聞媒體議題。候選人在其舉辦的競選公關活動以演說的方式直接與選民互動外，競選公關活動中亦有新聞媒體的社群帳號直播，由於新聞媒體無法在現場全程直播下篩選播送的內容，其守門人的角色更為薄弱。「韓國瑜烹飪客家料理直播」和「蔡英文於 Facebook 粉絲專頁發表客家政見」兩個話題屬候選人陣營主動以其 Facebook 粉絲專頁直接與選民互動的行為，而非透過新聞媒體傳播，但新聞媒體仍引用候選人陣營 Facebook 發表的內容撰寫新聞文章，為候選人議題影響新聞媒體議題設定的現象。另「韓國瑜烹飪客家料理直播」話題中，該直播文章的觀看次數及討論串高於該話題的新聞媒體文章，而「韓國瑜楊梅後援會客家票全力挺韓」話題中，韓國瑜候選人陣營的話題領袖周錫璋直播文章和留言數高於部分新聞媒體的直播文章表現，亦是候選人議題影響新聞媒體議題設定的現象，且候選人議題影響力高於新聞媒體。

然而「韓國瑜烹飪客家料理直播」話題雖為本研究觀測到網路聲量最高的話題，但由於是在韓國瑜 Facebook 粉絲專頁的直播，主要的觀看和留言的使用者為其支持者，直播文章亦被不同支持者轉發表到共同的 Facebook 公開社團，雖短時間內為韓國瑜該篇文章帶來大量的聲量，但此現象可能如 Anstead, N. & O'Loughlin, B. (2015) 研究中提到的，社群媒體使用者的政治傾向呈現的同溫層效應。

以候選人議題、新聞媒體議題與民眾議題的關聯性而言，在韓國瑜候選人陣營的競選公關活動中，新聞媒體的直播文章被支持者轉發表至 Facebook 公開社團，為候選人議題影響新聞媒體議題、新聞媒體議題影響民眾議題，此類網路話題的議題融合度較高；「韓國瑜烹飪客家料理直播」話題中，韓國瑜的直播文章被支持者轉發表至 Facebook 公開社團，為候選人議題影響民眾議題，兩者的議題融合度較高。而蔡英文

候選人陣營中的話題多是以新聞網站的傳播為主，較少帶動網友的轉發表或討論，其候選人議題與新聞媒體議題的融合度較高。以兩組總統候選人陣營與新聞媒體議題的融合度來說，以韓國瑜候選人陣營與新聞媒體和民眾議題的融合度較高，這點雖與陳憶寧等（2022）的研究發現蔡英文候選人陣營較接近民眾所想的結果不同，但由於客家相關話題非其觀測議題之一，所以在單一議題的融合度上可能會有落差。

「李佳芬提出母語在家學政策」觀測話題中，前期雖由蔡英文候選人陣營的政治人物與網路意見領袖帶動討論聲量，後期由網路意見領袖再次帶起聲量並使新聞媒體報導，為候選人議題、新聞媒體議題與民眾議題互相影響的現象，三者的議題融合度亦較高。然而在該話題中，發現回應該話題的以民進黨和其陣營的立委 Facebook 粉絲專頁，或是客委會和客委會主委李永得，但蔡英文 Facebook 粉絲專頁並無發文回應，與陳憶寧等（2022）發現在假消息和反滲透法案兩個議題中，蔡英文以在位者優勢採用忽視韓國瑜的策略一致。

在「蔡英文於新竹競選總部成立大會講客語」觀測話題中，發現新聞網站聯合新聞網發表以「蔡英文大打客家牌」為新聞標題的文章後，引起其他新聞網站陸續引用蔡英文表述自己是客家妹的言論作為新聞文章標題，為新聞媒體議題設定互相影響的現象，面對新聞媒體以「自稱客家妹」或是「今年變客家人」較有爭議的言論做新聞議題設定，也呼應 Kubin, E. & Sikorski C.V. (2021) 的研究新聞媒體的報導可能會帶來政治極化。

與現有研究不同的是，本研究以候選人陣營提出競選傳播活動觀測網路聲量趨勢，並依照候選人陣營分別整理傳播路徑的模式。總統候選人陣營提出之客家話題是否受到選民的關注，可觀察新聞媒體、討論區和社群網站的聲量趨勢，若該話題受到新聞媒體和選民的關注，新聞網站和討論區的聲量則會提高，而越受到選民關注的話題，討論區的聲量則越高。然而候選人陣營提出較生硬的客家話題或政見時，新聞媒體願意報導的篇幅可能有限，建議候選人陣營可與其陣營的政治人物合作，除了轉發表新聞文章外，候選人陣營的政治人物亦可作為帶動討論聲量的意見領袖，運用社群網站轉發表給其支持者或是帶動討論區的討論，以提高該客家話題或政見的曝光度。在舉辦競選公關活動時，可多透過直播與選民直接互動，除了以個人 Facebook 粉絲專頁直播活動現場外，亦可與新聞媒體的社群網站和其陣營的政治人物合作直播，並鼓勵支持者轉發表至個人 Facebook 動態消息或 Facebook 公開社團以提高觸及人數，透過高頻次的曝光帶來網路圍觀的效應，亦可舉辦線上活動與選民互動，可提高候選人的親和力並展現人格特質。在候選人陣營發生負面事件產生時，討論區和社群網站的聲量趨勢亦是很好的指標，候選人陣營可觀測網友的意見傾向並規劃擬定對應的策略，甚至依照討論區和社群網站的網友言論事先設想在候選人公開活動時新聞媒體會提出的問題，而討論區和社群網站的聲量趨於常態時，則代表該負面事件已不被網友關注。

觀測 2020 年總統選舉競選期間的網路輿情，確實發現蔡英文候選人陣營與韓國瑜候選人陣營皆運用社群媒體傳播競選資訊，雖然「李佳芬提出母語在家學政策」觀

測話題中蔡英文候選人陣營以政黨和同陣營的政治人物的 Facebook 粉絲專頁回應韓國瑜候選人陣營提出的母語政策，但韓國瑜候選人陣營在觀測期間無積極回應此話題的主文聲量，因此認為本研究觀測之客家話題並無明顯出現候選人陣營之間的網路論戰。韓國瑜候選人陣營在競選期間常諷刺蔡英文運用網軍和國家機器攻擊他，以本研究觀測之客家話題中，發現韓國瑜候選人陣營的競選傳播路徑較為廣泛，且無出現內容單一、重複性高大量攻擊其陣營的主文聲量；另在「李佳芬提出母語在家學政策」觀測話題中，客委會 Facebook 粉絲專頁雖然以〈【gong`a` me`ge fa 大聲地講媽媽的話】〉為標題發表文章（客家委員會 Hakka Affairs Council，2019 年 11 月 5 日），但文內僅闡述客委會最重要的任務是將客語傳承下去；在「蔡英文於 Facebook 粉絲專頁發表客家政見」和「蔡英文宣布籌備六堆三百年慶典活動」觀測話題中，客委會 Facebook 粉絲專頁雖皆有發文，前者由民主進步黨 Facebook 粉絲專頁轉發表，後者由民進黨客家事務部 Facebook 粉絲專頁轉發表，客委會 Facebook 粉絲專頁的文章皆無攻擊韓國瑜候選人陣營的言論，亦無出現轉發表蔡英文或是民進黨文章的現象。因此以本研究觀測之客家網路話題中並無出現符合韓國瑜批判蔡英文候選人陣營動用網軍和國家機器發表言論的現象。

二、研究限制與建議

本研究選取 2020 年總統競選期間 8 項與客家相關的網路話題以 OpView 網路輿情系統進行觀測，在有限的時間及權限下無法全數觀測所有候選人陣營與客家相關的話題及網路聲量，因此雖可窺探此期間部分話題的聲量趨勢，但無法全然的得知總統候選人陣營試圖提出或回應的所有客家話題及其競選傳播策略，若能輔以深度訪談候選人陣營行銷團隊，則能更精準的瞭解總統候選人陣營的傳播管道。

客家話題的網路媒介傳播路徑亦受限於網路輿情系統爬蟲程式抓取的頻道數及速度，本研究選用的 OpView 網路輿情資料庫已儲存觀測期間 79,770 個頻道的文章，且涵蓋新聞網站、討論區、部落格等網站，為業界中抓取頻道數較多的網路輿情資料庫，但仍無法全然的抓取到所有此期間的主回文，且本研究受限於撰文時間已超過觀測時間長達三年的時間，部分原始文章已無法讀取，因此人工篩選文章多將無法讀取之文章刪除，因此可能與當時實際網路聲量略有落差。

由於社群媒體的普及，網友們可以更輕易的透過網路發表自己的意見，在網路輿情資料庫可快速抓取大量的網路聲量的好處下，除了可觀測總統候選人提出之議題外，亦可觀測總統候選人、新聞媒體、民眾三者間關注之議題是否相互影響，若能搭配問卷調查相互驗證網路聲量數及情緒聲量數，則可更完善的得知客家話題對於選民的重要性。

網路輿情分析在時間成本上優於傳統的問卷調查，但網路使用者的意見是否可以代表所有選民的意見，亦是不少研究者探討之問題，本研究觀察到不同候選人陣營的支持者有不同的使用習慣，因此若能長期追蹤其支持者的網路使用習慣，將有助於總

統候選人陣營規劃其競選傳播策略。

雖然 OpView 提供情緒聲量的查詢結果，目前仍受限於爬蟲程式抓取的素材形式及語意分析技術，以社群媒體 Facebook 為例，網友可選用照片圖檔回應主文，以現有的技術僅能將此回應記為 1 筆回文，卻無法判讀該篇回文的情緒聲量及圖片的內文，本研究亦發現若網友使用直接分享的功能，是無法被 OpView 認定為 1 則主文，因此無法精準判讀話題的影響力及實際的情緒聲量，故本研究無納入網路輿情的情緒聲量趨勢的討論。

另在 OpView 網路輿情系統的使用限制上，由於本研究欲觀測與客家相關的主回文，在關鍵字設定上設定了「客家」一詞，但以網路使用者回應文章時較不會重複提及主文中「客家」的相關內容，會以支持某候選人或是某候選人凍蒜之類的詞彙取代，且單一文章的所有回文情緒趨勢亦可協助觀測者判斷選民對該事件的好感度，但受限於時間及系統限制，僅能爬梳提及「客家」一詞的回文，因此在觀測整體情緒聲量或候選人支持度而言，較無法精準的判讀選民的投票取向，亦是本研究無討論觀測話題的網友好感度的原因。

本研究雖然觀測 2020 年總統選舉競選期間的網路輿情聲量趨勢，但不同於其他欲使用網路輿情系統作為選舉結果預測或是與民調結果比對之研究，而是著重在總統候選人陣營提出客家話題的策略，以及該話題的網路聲量傳播路徑，以作為未來總統候選人陣營規劃網路傳播策略的參考，並助於監測並管理網路輿情的趨勢。

參考書目

- 丁世傑、傅之晴 (2019 年 6 月 30 日)。〈韓國瑜：客家人重忠義 李佳芬有客家血統〉，
《中時新聞網》。取自
<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20190630002628-260407?chdtv>
- 中廣新聞網 (2011 年 12 月 25 日)。〈搶客家票 宋楚瑜：我也是客家人〉，《Yahoo 新聞》。取自
<https://tw.news.yahoo.com/%E6%90%B6%E5%AE%A2%E5%AE%B6%E7%A5%A8-%E5%AE%8B%E6%A5%9A%E7%91%9C-%E6%88%91%E4%B9%9F%E6%98%AF%E5%AE%A2%E5%AE%B6%E4%BA%BA-090057212.html>
- 何來美 (2017)。《台灣客家政治風雲錄》。新北市：聯經出版社。
- 宋學文、黎寶文 (2006)。〈臺灣客家運動之政策分析〉，《人文及社會科學集刊》，18-3：501-540。
- 林芳穎 (2019 年 12 月 28 日)。〈又在畫大餅？韓國瑜喊「6 千萬客家人」 溫朗東：沒這數字〉，《三立新聞網》。取自
<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=662355>
- 客家委員會 Hakka Affairs Council (2019 年 11 月 5 日)。〈【gong`a` me`ge fa 大聲地講媽媽的話】〉，《客家委員會 Hakka Affairs Council Facebook 粉絲專頁》。取自
https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=2815924231760016&id=182051388480660
- 客家新聞 Hakka News (2020 年 1 月 2 日)。〈候選人談客家政策 聚焦產業.文化.媒體鬆綁【客家新聞 20200102】〉，《客家新聞 Hakka News YouTube 頻道》。取自
<https://www.youtube.com/watch?v=H6CH4rRDW5A>
- 柯皓翔、許家瑜 (2020 年 1 月 8 日)。〈選舉語言的祕密：解析韓國瑜、蔡英文圈粉術〉，《報導者》。取自
<https://www.twreporter.org/a/2020-election-politician-art-of-speech>
- 陳憶寧、溫嘉禾、許悅 (2022)。〈議題的力量：由大數據解析 2020 年台灣總統大選中的議題〉，《傳播與社會學刊》，59：13-45。
- 陳麗雅 (2019 年 1 月)。〈2018 年選舉前後兩岸關係輿情變動情形〉，《展望與探索》，17-1：117-130。
- 傅文成、謝奇任、邊明道 (2019)。〈以大數據分析取徑探究傳統媒體與社群媒體的議題設定與預示效果－以洪仲丘事件為例〉，《傳播與社會學刊》，50：99-131。
- 廖崇翰 (2021)。〈人格特質與政治消息的關注：以 2020 年總統選舉為例〉。陳陸輝主

- 編。《2020年總統選舉：新時代的開端》，頁223-245。臺北：五南出版社。
- 劉慧雯（2020）。《客家數位能見度及其再現之研究：以2020總統大選為例》。108年度客家知識體系發展補助計畫研究結案報告。
- 鄭宇君、施旭峰。（2016年6月）。〈探索2012台灣總統大選社交媒體之新聞來源引用〉，《中華傳播學刊》，29：109-135。
- 鄭自隆（2012）。《競選傳播：策略與管理》。臺北：鄭自隆出版；華泰總經銷。
- 羅婉庭（2019年12月30日）。〈影／蔡英文酸韓國瑜 0政見...韓辦搬出超大張「3+1」政見會總整理〉，《ETtoday新聞雲》。取自
<https://www.ettoday.net/news/20191230/1613685.htm>
- Abid, A., Roy, S.K., Lees-Marshment, J., Dey, B.L., Muhammad, S.S., & Kumar S. (2023). Political social media marketing: a systematic literature review and agenda for future research. *Electron Commer Res.* <https://doi.org/10.1007/s10660-022-09636-7>
- Anstead, N. & O'Loughlin, B. (2015). Social Media Analysis and Public Opinion: The 2010 UK General Election. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(2), 204-220.
- Kubin, E. & Sikorski C.V. (2021). The role of (social) media in political polarization: a systematic review. *Annals of the International Communication Association*, 45(3), 188-206.

Internet public sentiment analysis about Hakka topics: 2020 presidential election

Abstract

The Hakka constituency has become a battleground for the various candidate camps and the previous presidential campaign teams have proposed Hakka public policy during the presidential election. During the 2020 presidential election campaign, presidential candidates also brought up Hakka-related topics for support from voters. This research uses OpView Insight which is developed by eLand Information Co. to monitor social media public opinion from November 1, 2019 to January 10, 2020, the day before the election, and uses content analysis to target the event that get more opinions.

This study classifies candidate Hakka topics that are more discussed by netizens into campaign public relations activities, topic marketing, and issue management according to campaign communication strategies, and observes the communication path according to the time sequence of articles published by different network media, so as to observe whether there are intermedia agenda-settings in political agenda-setting (candidate's agenda-setting), media agenda-setting, and audience agenda-setting.

This study found that the Tsai Ing-wen campaign team and the Han Kuo-yu campaign team both used social media to raise Hakka topics or political opinions. The Han Kuo-yu's campaign team made better use of social media live broadcasts to interact with participants, and the supporters reposted articles to Facebook public communities. The topics raised by the Tsai Ing-wen's campaign team are mainly the dissemination of news websites. The topics raised by the two groups of presidential candidate campaign team all showed that the candidate's agendas influenced the setting of the news media's agendas.

This study is different from other studies that use the Internet public opinion monitoring system to predict election results or compare with poll results. It focuses on the form of Hakka topics raised by the presidential candidate campaign team, and observes the candidate campaign team's social media communication strategies and communication path patterns under different types of Hakka Internet topics, so as to serve as a reference for future presidential candidate campaign to plan network communication strategies, and help monitor and manage Internet public opinion trends.

Keywords: 2020 presidential election, social media analysis, political campaign communication, Hakka, intermedia agenda-setting

創作作品

李夫人的地府之旅||劇本

作品簡介 |

海軍中校李丹青失蹤了，他的妻子吳麗雯為此感到憂心不已，她擔心丹青所處理的軍購業務，會為他帶來危險與不利，果不其然，警方隨後在海邊發現丹青的遺書及遺物，似乎是承受不了工作壓力而自盡。然而深知丹青個性的她不相信丹青會尋短見，更不相信海軍對丹青涉及弊案的指控。為了捍衛丈夫的名譽，她挑起追查事情真相的責任，在檢察官應仁的協助下，以小蝦米之姿單挑整個海軍所代表的大鯨魚。在追查真相的過程中，她漸漸感受到事情的複雜度並感受到來自海軍內部的壓力；但她沒有因為受到層層阻撓而放棄。只可惜海軍的勢力太大，她跟應仁找到的線索每每在關鍵時刻就斷了線。當所有的努力都已枉費，她只有孤注一擲，去捍衛死去丈夫的清白...。

創作理念 |

「李夫人的地府之旅」取材自曾經轟動臺灣社會的「尹清楓上校謀殺案」的真實案例。當初在接觸這個事件時，我就被尹清楓上校的太太李美葵女士在丈夫被謀殺之後，多年以來所面對的悲戚、含恨與為丈夫討一個公道的勇氣所觸動；我很難想像，一個平凡女性要具備多大的勇氣，才能面對由軍隊、社會、甚至是政府所組成的共犯結構；對一個女性來說，在背後支撐這股勇氣的力量到底是甚麼？我想，那就是愛的力量。

因此、軍購弊案只是這個故事的背景事件，我真正想探討的是，當女性在面對極端情境、遭遇人生的困頓與逆境時，因為愛，到底可以激發出女性多大的勇氣，以克服生命中所遭遇的障礙與困難；簡而言之，本劇要探討的，也就是「唯愛無敵」的概念。

修老屋的人||紀錄片

作品簡介 |

鹿港最珍貴的價值是她的文資建築，然而老屋保存與商業開發總是充斥著矛盾，政府在發展文化觀光之際，拆除老屋無法可管，老屋重生再利用卻有法可罰，許多老房子禁不起房地產的開發利益，紛紛拆除...臺灣小鎮文化協會理事長許書基這位鹿港人則看見老屋可以有不一樣的發展，他推出「文資 0.8」的概念，也就是以更彈性的修復和保存機制來保存文資條件不足以成為「古蹟」和「歷史建築」的老屋，並推動再生工作。他帶著一群年輕人和老師傅投入老屋的修繕，規劃再利用計畫並進駐使用這些空間，分別經營成為背包客棧，讓旅行者深度體驗鹿港的在地文化生活，營造為社造辦公室讓返鄉青年規劃與執行地方創生工作，讓鹿港文化產業得以有機地生成與發展。

創作理念 |

凋零的老屋陸續遭到拆除，這是鹿港許多老屋面臨的命運，也是全台灣共同的問題，雖然多數老屋面臨植物侵蝕和隨時可能坍塌的危機，然而有創意而細膩的修復是可以為老房子再次注入新能量，並且提供給年輕人回鄉的平台，讓青年對家鄉重新想像與實踐，找到有意義的生活感，以及安生立命的工作環境。本片紀錄許書基這位透過修繕鹿港的老屋來做為發展鹿港文化產業的返鄉中年文青，探索老屋發展新力的各種可能，為老屋保存和發展地方創生提出一個交流與探討的案例，希望透過許書基「老屋點燈」的願景發想與實踐過程，釋放蘊藏在民間精彩豐富的「臺灣性」，讓鹿港這千百個老屋和背後的故事與文化，像一盞盞自體發光的燈火，在各個角落點亮自身，照見鄉里。



寂寥無聲的凝視||劇情片

作品簡介 |

晏昕是一個非常喜歡開放式性關係的上班族，和不同的男生打砲 是他最喜歡做的事。雲飛是一個喜歡跟蹤的男生，跟隨，偷拍，窺探別人的隱私是他的人生樂趣。一次不經意的相遇，雲飛對晏昕產生了好奇，開始偷偷跟蹤與偷窺晏昕。在一次約砲中，晏昕遇到了一個變態，生命危在旦夕，目睹一切的雲飛該會何去何從？

創作理念 |

本片是一部探討疫情之下臺灣男同志對自身情慾探索的短片作品。



2023 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、陳武男、陳靖霖、單文婷、黃嘉俊、廖滄蒼、賴祥蔚

(按姓氏筆畫排序)

編輯助理 | 何宗錡

視覺設計組 | 賴祥蔚老師、周筠閔、李芳綺、梁明嘉

文書議事組 | 連淑錦老師、徐進輝老師、王亮云、何昕玫、莊明翰

公關活動組 | 廖滄蒼老師、陳靖霖老師、蕭米雅、林翊婷、魏廷容

工程機動組 | 陳武男老師、黃嘉俊老師、林品昇、梁紫晴

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 | 978-626-7141-76-2

出版日期 | 民國 113 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



臉書專頁



主辦單位

國立臺灣藝術大學

執行單位

國立臺灣藝術大學廣播電視學系

活動 上午：本校教學研究大樓10樓國際會議廳

地點 下午：本校影音藝術大樓教學教室