

視聽傳播

總第五十五期 復刊第十三期

【一般論文】

王淑賢 || 虛擬現實的敘事革新：VR 鏡頭語言的理論與實踐初探

李長潔 || 設計思考的語藝行動與後政治對話：以一場社會設計工作坊為例

單文婷 || 沉浸式虛擬實境VR影像敘事模式之初探研究

賴祥蔚 || 法主公信仰早期在臺北傳播的歷史考證

曾偉旻 || 公視臺語臺的語言復振：建構媒體臺語性

鐘妍 || 「相信我，去打吧！」：電視媒體健康動員之語藝策略研究

【教學研究誌要】

王英鰐 || AI圖像生成與360度全景技術在虛擬實境教學中的應用研究



國立臺灣藝術大學廣播電視學系出版

中華民國一一四年八月出版

視聽傳播

視
聽
傳
播

Journal of Audio-Visual Communication

總第五十五期 復刊號第十三期

中華民國 114 年 08 月出版

發行者 國立臺灣藝術大學廣播電視學系

主編 陳靖霖

執行編輯 陳靖霖

編輯委員（按姓氏筆畫排序）

王毓莉（文化大學大眾傳播學系教授）

李秀珠（國立陽明交通大學人文社會研究中心研究員）

莊伯仲（中國文化大學新聞學系教授）

陳清河（世新大學廣播電視電影學系教授）

連淑錦（國立臺灣藝術大學廣播電視學系教授）

黃葳威（國立政治大學廣播電視學系教授）

劉立行（國立臺灣師範大學圖文傳播學系教授）

賴祥蔚（國立臺灣藝術大學廣播電視學系教授）

張桂綸（銘傳大學新媒體暨傳播管理學系教授）

編輯助理 何宗錡

封面題字 孔依平

題字者

孔依平生於民國 24 年（1935）湖北省枝城市，為孔子世家七十五世。

學歷：民國 42 年（1953）臺北師範藝術科、民國 53 年（1911）國立藝專夜間部美術科國畫組第一期。

經歷：民國 75 年（1986）臺灣省立博物館、民國 79 年（1990）國立臺灣藝術教育館邀請展、民國 82 年（1993）臺灣省立美術館、民國 87 年（1998）韓國泉州雙人展、民國 97 年（2008）東歐巡迴展、民國 98 年（2008）國立歷史博物館聯展、民國 99 年（2010）泰國皇太后孔氏宗親五人展。

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

ISSN 978-986-02-7990-0

版權所有・請勿翻印

【目錄】

【研究論文】

王淑賢 虛擬現實的敘事革新：VR 鏡頭語言的理論與實踐初探.....	01
李長潔 設計思考的語藝行動與後政治對話：以一場社會設計工作坊為例..	41
單文婷 沉浸式虛擬實 VR 境影片之敘事研究.....	75
賴祥蔚 法主公信仰早期在臺北傳播的歷史考證.....	97
曾偉旻 公視臺語臺的語言復振：建構媒體臺語性.....	111
鐘妍 「相信我，去打吧！」：電視媒體健康動員之語藝策略研究.....	137

【教學研究誌要】

王英籲 AI 圖像生成與 360 度全景技術在虛擬實境教學中的應用研究.....	165
--	-----

虛擬現實的敘事革新： VR 鏡頭語言的理論與實踐初探

王淑賢¹

1.王淑賢，國立臺灣藝術大學電影系在職研究生、科技工作者、VR 原創內容創作者
電子信箱：shuhsien.wang@gmail.com

摘要

本研究探討虛擬現實（VR）影片在影像敘事與鏡頭語言上的發展，聚焦於空間、比例、運動、鏡頭、剪接、真實性及存在感等要素的創新應用。通過分析台灣與國際的代表性 VR 影片，如《舊家》、《Traveling While Black》、《無法離開的人》等，研究揭示 VR 影片如何突破傳統電影敘事框架，創造更深層次的沉浸感與觀眾代入體驗。

研究發現，創作者通過廣義的「空間蒙太奇」設計與「觀看的方式」的重構，重新定義了 VR 影像敘事的語法與美學。結論指出，VR 影像正逐漸融合虛擬與現實，走向超越物質的靈性真實。未來，生成式 AI 與新媒體技術的進步將進一步推動 VR 及 XR 影像的發展，創作者需掌握敘事藝術與技術創新，以在虛擬與真實之間建立更深層的連結。

關鍵字：VR 理論及實務、空間蒙太奇、虛擬實境、鏡頭語言、觀看的方式

壹、研究動機

一、從電影時代進入 VR 時代

19 世紀末，當現代劇場的改革在歐洲正要點燃，一種僅供一人觀看的新興娛樂「活動電影放映機」(Kinetoscope，又稱西洋鏡)在北美城市巡迴。該設備由愛迪生發明並由其員工迪克森改進，透過一組放置在櫥櫃箱體裡的設備，帶有連續圖片的電影膠片條在光源前高速轉動，產生運動的錯覺。觀眾可以透過小窗口觀看簡單的活動畫面，這被視為攝影技術發展以來的一大奇觀。

1895 年，盧米埃兄弟 (Lumière) 在巴黎的卡普辛大道咖啡廳，利用改良自愛迪生的電影技術，公開放映了一系列短片電影。其中《火車進站》因其栩栩如生的影像，嚇得觀眾驚惶四散，這次放映活動被視為現代電影的開端 (Bordwell & Thompson, 2013)。隨後，盧米埃兄弟、梅里葉 (Méliès)，以及葛里菲斯 (Griffith) 等電影先鋒引領了電影從無聲到有聲的時代變遷。

有趣的是，時至今日，在電影發展初期發生的個人觀影經驗再次復活。從早期的攜帶式小電視、智慧型手機到穿戴式裝置，它最新的名字叫做 XR (Extended reality) — X 可以是各種互動形式，如 AR，代表擴增實境 (Augment Reality)。或者是 VR，代表虛擬實境 (Virtual Reality)。AR 擴增實境在現實的基礎上疊加虛擬內容，而 VR 虛擬實境則更接近過去百年來的電影形式，提供了一個「擬像」的虛擬空間。

VR 的概念可以追溯到 1935 年。小說家 Stanley G. Weinbaum 在《皮格馬利翁的眼鏡》(Pygmalion's spectacle) 裡，首創了一副沉浸式眼鏡的概念。歷經 1960-1990 年代各種個人穿戴互動裝置的想像及實驗發展，1994 年有了最早的產品化；2014 年 Cardboard 的上市，使得 VR 經驗得以初步普及化。軟硬體逐成熟後，從 2015 年開始開花結果 (Barnard, 2024)。2016 年首映的《耶穌 VR——基督的故事》(Hansen, 2016) 是 VR 類型影片的濫觴，《家在蘭若寺》(蔡明亮，2017)，則是第一部華語 VR 電影。

在 VR 裡面，不但電影原本「帶著距離的親密觸覺」(a contact at a distance, Blanchot, 1981, p. 75) 成為「沉浸式的親密觸覺」，「不在場的貼近度」(proximity without presence, Fleisch, 1987, p. 287) 反轉成「在場的貼近度」。甚至於「電影空間不只等同於空間的透視再現，還包含了敘述形式所形構的動態過程」

1. 擬像(simulacrum)意指對人或事物的再現或模仿，而 Baudrillard(1981)主張擬像並非反映現實，而是建構出一種獨立於真實、甚至掩蓋真實的超真實性(hyperreality)，影響將論述於文後。

(Deleuze, 1983；轉引自 Clark, 2004, 頁 12) 的定義也被發生變化 - 這個動態過程不再受限或依附於連續的畫面，而可能在被打破單一景框的空間中；它的敘述形式也不再只由創作者主觀的選擇所構成，容或發生在引導、互動、探索等等加入觀者的多重體驗中。到底這種「沉浸式的親密觸覺」、「在場的貼近度」，會帶來什麼新的敘述形式呢？

如同電影發展之初，許多電影創作者與理論家前仆後繼地對鏡頭美學提出實驗與探討，貢獻了屬於大銀幕的百年精彩電影史。當電影進入個人載具，從平面變為立體，觀影經驗從帶著距離變成沉浸，甚至靜態的景框被打破、固定的觀看視角由觀眾主動改變時，鏡頭美學必然被重新改寫與定義。

2020 年，因應影響人類生活方式的疫情大流行導致一級 VR 影展的線上化，以及台灣從創作及策展都邁入國際視野的文化內容進行式，筆者也得以在前排的觀眾席次目擊 VR 影片敘事的類型發展，甚至藉由「紀錄」消失中的空間一步步涉入了 VR 的創作²。本文包括對這塊影像處女地的初探，延展至沿途所看到的風景，作為新進創作者的參考。

貳、文獻回顧

一、從戲劇到電影，從電影到 VR 的發展途徑

西方劇場的歷史可追溯至西元前四世紀，經過希臘羅馬時期及文藝復興的透視技術和機關發展，逐漸成為經典的娛樂建築類型。在 1920 年代，前衛劇場先驅亞陶提出了「殘酷劇場」的論述，該理念揚棄傳統文本，借鑑巫術與儀式表演的方法，模糊了劇場與現實的界線 (Artaud, 1938/劉俐譯, 2003)，成為當代沉浸式劇場的先驅。

電影與劇場相互影響，法國新浪潮之父巴贊比較戲劇與電影，認為「戲劇的鏡框是向心的，電影的銀幕則是離心的」(Bazin, 1958/1967, p. 166)。Stephen Heath (1981；轉引自 Clark, 2004, 頁 11) 從古典視覺性的角度指出，電影敘事試圖保持觀看位置的穩定性，然而動態影像的透視效果可能破壞這種穩定性，敘述則用以對抗這種破壞。Benjamin (1969, p. 238) 指出，電影作為一種藝術形式，其特徵在於透過空間和視點的持續變化，喚起觀眾的觸覺感受，進而塑造獨特的觀看體驗。這種「不在場的貼近度」，透過鏡頭將演員呈現在大眾面前，製造虛擬的空間效果 (Fleisch, 同上引)，而攝影機將「人造觀點」合併於其複製裝置中，

2. 為作者 2021 年的《旅館》、2022 年的《故鄉之戲院》系列 3DoF VR 紀錄片，及 2024 年的 6DoF VR 體驗原型作品《戲院與我》。

觀眾作為視點實際上是與攝影機產生認同 (Metz, 1977/王志敏譯, 2006, 頁 46)。Deleuze (1983; 同上引) 進一步表示, 電影的動態過程不僅涉及空間透視再現, 還包含敘述形式的形構。

二、從戲劇到電影的中介分析

芭芭拉曼紐 (Mennel, 2008/高郁婷等譯, 2019) 比較戲劇與電影的異同, 認為電影空間經過中介, 需要納入以下分析:

- **舞台調度**—電影與戲劇的共通點, 包含場景設定、表演、服裝與燈光
- **攝影 (cinematography)**—實際操作攝影機上的膠片, 也包括後製階段對它的處理
- **剪輯**—創造出空間與時間的連續性與不連續性, 以及一部電影、一個場景, 或一個影像序列的速度與步調。
- **鏡頭**—即電影中一串不間斷的連續動作, 彼此經由剪輯而串接起來。可以建立場景, 也可以透過蒙太奇產生影像對話。
- **聲音**—分為音效與音樂, 可以存在於故事中或故事外, 做為畫內音或畫外音, 做為主觀獨白或客觀對白。

其中, 剪輯是維繫攝影, 鏡頭與聲音, 使電影成形的重要關口。在剪輯的語法上, 有兩個主要發展脈絡, 一為由葛里菲斯所奠定的連戲剪接, 主要的手法包括: 建立鏡頭 (Establishing shots)、跳反鏡頭 (Reverse shots)、視線連接 (Matching eyeline)、180 度線假想線、動作跳接 (Cutting on action) 等 (Bordwell et al., 2013); 一為由蘇聯蒙太奇學派開發的非連續性的剪接, 為愛森斯坦提出的五種蒙太奇手法, 包括量度、節奏、調性、泛音及智性蒙太奇 (Eisenstein, 1981)。Bordwell (2013) 進一步將剪接展開為圖形關係、節奏關係、空間關係及時間關係。坊間常用的剪接法則包括切接、淡出、溶接、劃接、相似構圖剪接 (Match Cut) 等技巧。Manovich (2001) 進一步探討單一鏡頭中的蒙太奇效果, 以 Vertov 的實驗電影《The Man with a Movie Camera》(1929) 為例, 說明如何透過攝影技術連接異質的現實層次, 呈現同一影像的多重面向。他同時從電影史與電影理論的脈絡出發, 勾勒新媒體技術的發展軌跡與風格演變邏輯, 並結合計算機對運動影像的影響, 建構出一套新媒體理論。

筆者認為, VR 作品在體驗上類似於沉浸式劇場, 但它的敘事空間是藉由建立觀眾視角的鏡頭而成立, 同樣受到攝影、鏡頭、剪輯、聲音的影響。探討 VR 鏡頭語言, 可以類比於戲劇到電影的中介過程, 找出其與傳統電影語言的異同之

處。

參、研究方法

傳統電影依附景框而存在，在與戲劇通用的舞台調度基礎上，藉由創作者主觀的攝影機調度，藉由鏡頭、剪輯、聲音，形構其敘事形式，而觀眾處於穩定的觀看點，以「不在場的貼近度」觀看銀幕上的「擬像」，產生「離心」而「帶著距離的親密觸覺」。在最接近傳統電影的三自由度（3 DoF, 3 Dimension of Freedom，意指以頭為中心，共上下、左右、前後三種擺動向度）VR 全景影像作品中，觀眾沉浸於圍繞攝影機建立的空間場景中，透過頭顯 360 度地感受「擬像」，以「向心」而「在場的貼近度」，在藉由剪輯、各種運動及聲音傳達的親密互動中完成敘事；而六自由度（6 DoF, 6 Dimension of Freedom；除既有的三自由度外，再加上在空間中 X、Y、Z 軸的自由移動）的 VR 體驗則進一步解放觀眾的運動，其與非實拍的 360 VR 動畫作品雖更適用於新媒體理論的計算機化分支，但因著鏡頭運動與影片素材（footage）的特性，仍能與傳統電影進行類比，從敘事形態上探討共通的美學特性。

試以通行的電影分鏡表與 VR 分鏡表（McCurley, 2016）為例，倘若在前者加上觀眾的觀看點，而在後者加上觀眾的移動方向，則空白畫面中的擬像、觀眾是否在其中的貼近感，以及兩造藉由鏡頭、剪輯和互動方式產生的敘事形式即構成主要的差異，如圖 1 所示。

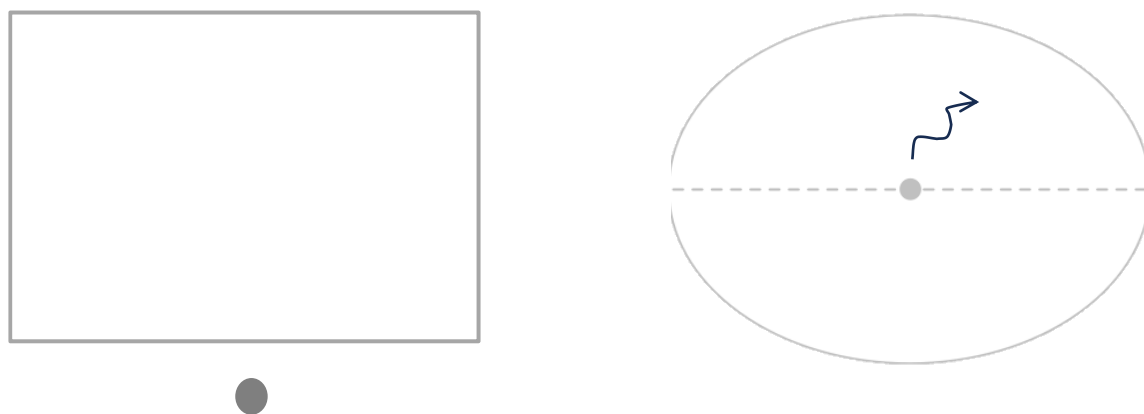


圖 1：電影(左)與 VR(右)分鏡表的對比(作者整理)

本研究以 VR 的敘事特質與鏡頭語言為主軸，分別針對以上三大類別的構成要件，進行定性分析：

- **擬像**：透過空間、比例與鏡頭的運用，比較 VR 與傳統電影語法的異與同。

- **在場的貼近度**：VR 如何強化觀影過程中的情感與互動，以存在感與真實感，達到與觀者間「沉浸式的親密觸覺」。
- **敘事形式**：如何透過剪接、各種運動與探索方式，形構故事的動態敘事空間。

考慮到 VR 敘事作品之不易取得，而製作方式並非本文要點，本研究選取多樣的 3 DoF VR 全景影片，包含實拍劇情、紀錄影片及動畫，作為分析樣本，涵蓋 Meta Horizon（2022 年前稱 Oculus 商店）上的電影應用、國際影展線上作品，以及高雄電影節的優秀 VR 影片，以可及性為主。其中，2020 年成為一道分水嶺，一則因疫情打開原本相對封閉的發行通路，更多具有藝術性的 VR 作品得以透過線上影展傳播，二則藉由 VR 敘事前五年的成形階段，可以對新媒體的特性進行觀察。自 2020 年以降，VR 創作者漸具備一定的綜合技能成熟度，帶來了作品內涵的質變；同時，因應國際 VR 影展的主流漸由 360 影片轉變為互動體驗，為擴充本研究的適用性，也納入了 6DoF VR 作品。

以下為具體取材過程與案例：

一、Oculus 商店（Meta Horizon）樣本選取

筆者於 2020 年透過 Oculus GO 頭戴裝置，進行 VR 影片的觀影與篩選。在 Oculus 商店中有超過 1,000 款應用程式，其中以 VR 遊戲為主，但也包含少量 VR 電影相關應用程式。筆者在當時 VR 影片主流的 Oculus TV 平台上，由 20 多部影片中選取以下具代表性的作品進行分析：

- **Coco VR**：結合虛擬實境和動畫敘事的影片。
- **Travelling while Black**：探索種族議題的紀錄片。
- **VR for Good 系列**：關注社會議題的影片合集。

上述影片以劇情片為主，輔以部分紀錄片與動畫片，作為研究素材。

二、2020 翠貝卡影展（Tribeca Film Festival）：Cinema360

2020 年因新冠疫情影響，翠貝卡影展將原訂於當地上映的部分 VR 影片移至線上播放。筆者透過 Oculus 平台參與該影展的 Cinema360 單元，觀賞以下分為四大主題的 15 部作品：

- **Dreams to Remember**：如《1st Step》、《Dear Lizzy》。
- **Kinfolk**：如《The Inhabited House》、《Home》。

- **Pure Imagination**：如《Lutaw》、《Attach on Daddy》。
- **Seventeen Plus**：如《Black Bag》、《A Safe Guide to Dying》。

由其敘事創新性與沉浸效果進行重點分析。

三、高雄電影節：XR 無限幻境

高雄電影節自 2017 年起設立 VR Film Lab，引入台灣原創及國際 VR 影片，成為國際知名 VR 影展之一。本研究參考了 2019 年至 2024 年影展期間的多部 VR 影片，包括但不限於以下作品：

- **2019 年**：許智彥《舊家》，何蔚庭《看著我》，蕭雅全《那年夏天，我被 fire 五次》。
- **2021 年**：Jonathan Hagard《雅加達時光紀事》(Replacements)，謝文毅《彼岸》。
- **2022 年**：陳芯宜《無法離開的人》。
- **2023 年**：謝文毅《暗面》。

針對六自由度（6 DoF，6 Dimension of Freedom；除既有的三自由度外，再加上在空間中 X、Y、Z 軸的自由移動）的 VR 體驗，本研究選取了以下經典案例進行補充探討：

- 《愛在失重時》(Marco & Polo Go Rounds, Benjamin Steiger Levine, 2021)。
- 《牛男的迷宮》(Lavrynthos, Fabito Rychter & Amir Admoni, 2021)。
- 《露娜：啟示錄》(Luna: Episode 1—Left Behind, Charuvit Wannissorn, 2021)。
- 《亡靈者的步行曲》(Songs for a Passerby, Celine Daemen, 2023)
- 《記憶如沙》(Emperor, Marion Burger & Ilan J. Cohen, 2023)

肆、研究分析

一、VR 鏡頭語言的特點

本研究以 VR 影像敘事為主軸，借鏡電影理論，透過案例系統性分析空間、比例、運動、鏡頭、存在感、剪接及真實感在 VR 鏡頭語言中的運用。空間、比例、真實感，透過鏡頭連結觀者的身體，以「沉浸式的親密觸覺」，產生具有「在

場的貼近度」的「擬像」，與觀者的關係也形成新的「觀看的方式」；在剪接上，除了檢討傳統剪接技法及語法的轉變，也探討當觀眾介入、景框消失後，各種運動方式如何重構沉浸空間中的敘述形式。

表 1：VR 鏡頭語言分析(作者整理)

擬像			在場的貼近度		敘事形式	
空間	比例	鏡頭	存在感	真實感的應用	剪接	運動
• 空間的探索 • 空間的穿越 • 空間的隔離 • 不同向度的空間疊合 • 與其他向度的疊合	• 真實與非真實比例 • 超大尺度	• 主觀鏡頭與沉浸感的演進 • 旁觀鏡頭 • 視角切換與全知鏡頭 • 建立鏡頭	• 我存在但不能動 • 我存在而可參與 • 眼睛的觸覺	• 連戲性 • 寫實 • 動作感知	• 溶接、淡出及淡出 • 相似構圖剪接 • 空間蒙太奇	• 鏡頭的移動 • 物體與景物的移動 • 視線的引導

(一) 擬像 (Simulacrum) 的建構

因著觀眾的「在場」，VR 能透過空間、比例與鏡頭的獨特運用，建構出新的「擬像」世界，開啟新的敘事形式。

(1) 空間的探索、穿越、隔離與疊合

VR 將代表觀眾視點的攝影機置於立體空間中，產生出探索、穿越、隔離與疊合等特殊空間體驗。這賦予了觀眾自主探索空間的權利，不同於傳統電影的線性呈現。例如，《舊家》透過 360 度全景視角讓觀眾探索日式老屋，有人在客廳裡跟奶奶說話，有人坐在前庭乘涼，也有人散布在四周的房間、起居室，或在後方的廚房穿梭。觀者也將以奶奶的觀點感受人走茶涼的落寞。

VR 也能呈現移動的空間體驗，如《Traveling while Black》與《Coco VR》中的交通工具移動，則呈現了乘坐交通工具移動的空間體驗，觀眾自身位置不變，但周圍景物退後或一站站地變化，是優異的空間表現方式。空間的穿越則如《Attack on Daddy》，父親在窗邊打量客廳中詭異的小娃娃屋（觀眾視角所在），繼而伸手入內而被吸入其中(以剪接鏡頭表達)。

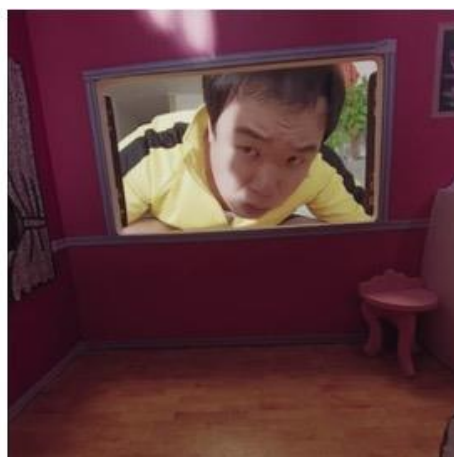


圖 2：《Traveling while Black》(Williams, 2019) 的公車場景(左)、《Attack on Daddy》(Sung, 2019) 父親在窗外打量娃娃屋(右)。擷取自作品，來源分別為 Oculus TV、Tribeca Film Festival 2020 Cinema360 單元的線上影展。

多層次的空間設計增強敘事複雜性與情感體驗，如《Traveling While Black》充份運用綠皮書年代重要的黑人社運場所 Ben's Chili Bowl 咖啡屋，以街道、吧檯、用餐區三層空間元素，讓觀眾體會隔離的無奈與曙光。將二維的黑白民運紀錄影像投影於三維空間，也毫不顯得違和。



圖 3：《Traveling while Black》(Williams, 2019) 的街頭暴動場景（觀者會看到一位傷者一度按手在窗上，但整個過程中無法出去救援）、黑白影像投射疊合咖啡店內景、以及片尾三層次空間的呈現。擷取自作品，來源：Oculus TV。

不同空間向度的疊合則是 VR 的創新之處。早期的《A Safe Guide to Dying》套疊實景與 CG，《Attack on Daddy》嘗試以平移推軌鏡頭表達娃娃屋內外的衝突，《The Inhabited House》將平面家庭影片與真實空間疊合。這些不一定成功的實驗預示了 Manovich (2001) 提出的「空間蒙太奇」(Spatial Montage) 的新時代，不同於傳統電影的「影像蒙太奇」(Visual Montage)，(Bordwell et al., 2013)。

《無法離開的人》透過 VR360 的空間部署進行縫合與剪接，讓體驗者在不同敘事焦點上自行感受（陳韋臻，2023），最終使得拍攝空間、鏡頭、運動乃至球型影像的縫合剪接都成為虛擬敘事空間中場面調度的一環。這種非線性的空間敘事是 VR 相較於傳統電影在「擬像」建構上的重要突破。

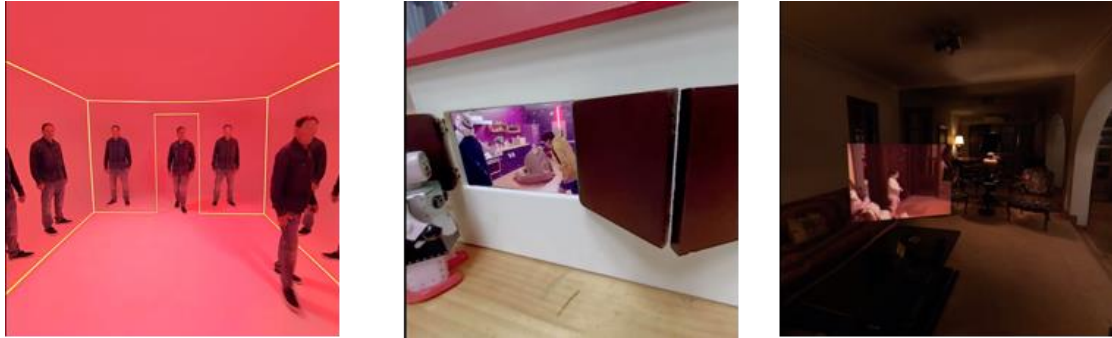


圖 4：《A Safe Guide to Dying》（Tsilifonis, 2019）、《Attack on Daddy》（Sung, 2019）、《The Inhabited House》（Kompel, 2019）的早期空間疊合實驗。擷取自作品，來源：Tribeca Film Festival 2020 Cinema360 線上影展。

《亡靈者的步行曲》更將空間與時間的疊合推向哲學高度，觀者漫步在由荒郊廢墟、車廂、街道... 所構成的環狀幽冥空間，透過不斷計算和投射過去被捕捉的影像到當前場景，展現「輪迴」般的視覺奇觀。謝文毅則著力於建構具有知覺性的虛擬空間，《彼岸》、《暗面》等作品將人的身體尺度融入其中，表達物理現實中無處安放的情緒與思想。從建築背景出發，透過與音樂等知覺向度的結合，他認為空間可以輕易改變觀眾對現實世界的認知，其觀念一舉打破傳統電影創作者對於平面景框的依賴（謝文毅，2020、2021、2022）。這些探索體現了 VR 超越物理限制，建構多維度「擬像」的潛力。



圖 5：《亡靈者的步行曲》（Daemen, 2023）將空間與影像的疊合上升到哲學的高度。來源：La Biennale di Venezia（2023）。

<https://www.labiennale.org/en/cinema/2023/venice-immersive/songs-passerby>

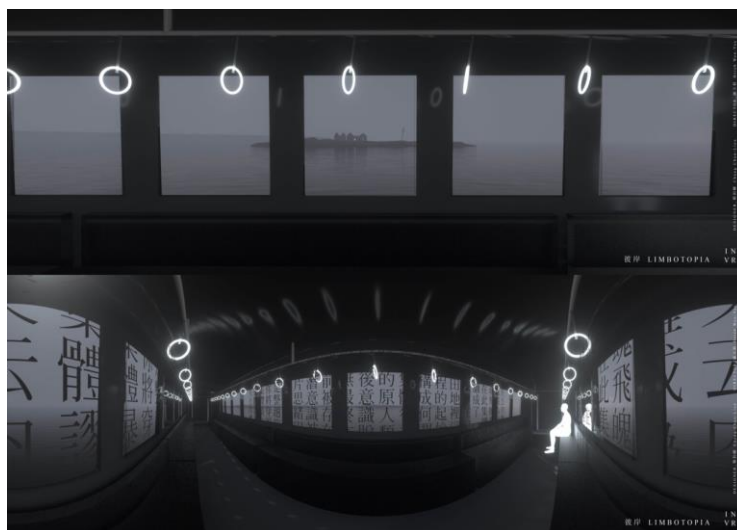


圖 6：《彼岸》(謝文毅，2020) 將人的尺度置於虛擬空間，以表達無處安放的情緒與感知。來源：VR 體感劇院 VR FILM LAB (2022, June 8)，Facebook。

Retrieved from

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=5329596907098781&id=1932029610188878&set=a.2007192332672605>

(2) 真實與非真實比例的運用

《Traveling While Black》從頭到尾謹守真實比例關係，令觀眾身歷其境。即如在咖啡桌邊的幾場訪談，觀眾的視角高度也彷彿其中一員，能夠充份感受到周圍的視線交流。

相較之下，動畫及串場極其華麗繁複的《Black Bag》，在主要人物出現後，卻令觀眾迷失在失真比例裡，感覺自己就像被拋在巨人國度中的一個小錨點，顯示嚴謹尺度的重要性。



圖 7：《Traveling While Black》(Williams, 2019) 與《Black Bag》(Qing, 2019) 之真實比例與失真比例的比較。擷取自作品，來源分別為 Oculus TV 與 Tribeca Film Festival 2020 Cinema360 線上影展。

《1st Step》透過呈現阿波羅登月計畫的真實紀錄片和特效還原場景，讓觀眾得以親臨火箭升空、地球、宇宙、月球等人類難以親炙的場景。在 VR 中，超越日常經驗的尺度則具有震撼人心的力量，能夠帶來前所未見的驚奇。

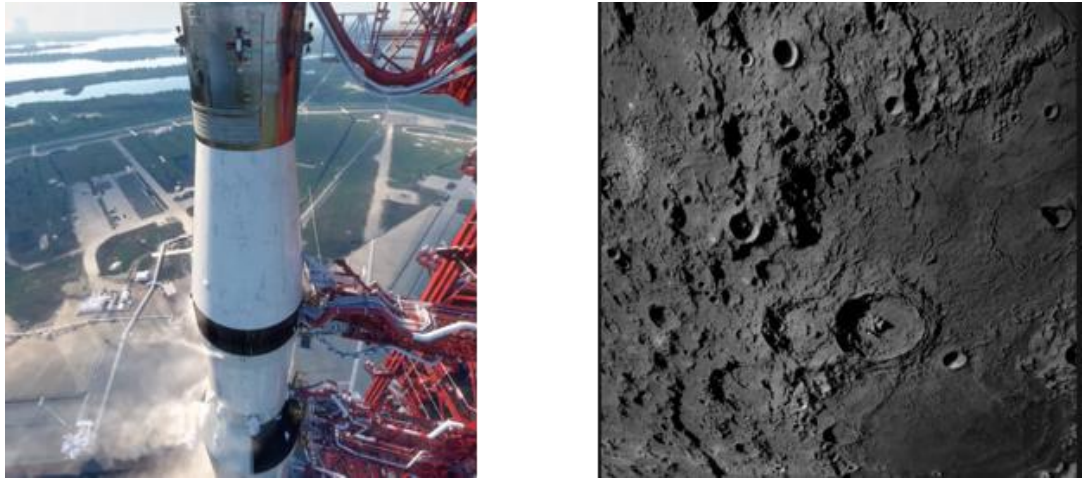


圖 8：《1st Step》(Courtial, 2019) 裡觀眾可以用眼睛盡情觸摸阿波羅 17 號和月球坑坑疤疤的表面。擷取自作品，來源：Tribeca Film Festival 2020 Cinema360 線上影展。

猶有甚者，《無法離開的人》透過特效後製將監視者的巨大目光與被監看的渺小家融合在「擬像」的透視空間裡(陳芯宜, 2022)，成功營造魔幻現實氛圍；《愛在失重時》則在真實比例的場景中，以失重漂浮的物件具象化情侶吵架的心理狀態，傳達超現實魅力。《記憶如沙》以素描美學遊走於真實與非真實之間，精彩地調度了回憶的失真與超現實。這些案例揭示了「觀看的方式」(Ways of Seeing) 的重要性，意即「我們注視的從來不是事物本身；我們注視的永遠是事物與我們之間的關係」(Berger, 1972, p. 9)。VR 中比例的運用不再僅僅追求寫實，更服務於敘事和情感表達，挑戰觀眾的既有感知。



圖 9：《無法離開的人》(陳芯宜, 2022)將監視者的目光與被監看的家庭空間進

行拼接與剪輯，形成視角的交疊，並透過魔幻寫實的尺度對比呈現前者的巨大與後者的渺小(時間戳記：0:04)。來源：Kaohsiung Film Festival. (2022, August 30).

【VR 開胃菜！】 | 《無法離開的人》 | 2022 高雄電影節 [影片]. YouTube.

<https://youtu.be/JKSMLoJpAK4?si=2YcvzwL4xZzRjplt>



圖 10：《愛在失重時》(Levine, 2021) 在真實比例的場景中上演超現實劇碼(時間戳記：0:35)。來源：VR 體感劇院 VR FILM LAB. (2022, January 11)。〈愛在失重時〉VR 電影預告 “Marco & Polo Go Rounds” Trailer [影片]. YouTube.

https://youtu.be/86hUvKgA_kE?si=k_3w0rZpsLidwrz_

(3) 鏡頭語言的革新

蔡明亮(2019)認為 VR 中「觀眾的角色就像鬼一樣，看得見別人，卻看不見自己」。然而，這並非 VR 電影唯一的鏡頭表達方式。主觀鏡頭在 VR 中依然存在，並能在巧妙的場面調度下產生強烈的角色代入感。旁觀鏡頭可以強化客體的存在。全知鏡頭可由觀眾主動探索產生，傳統電影中藉由 180 度假想線表達的對話鏡頭在 VR 中無需移動攝影機即可完成，觀點的切換也可實現，演員不再需要迴避直視鏡頭。何蔚庭探討科技疏離人際關係的《看著我》結尾就停留在女主角直視鏡頭(代表男主角)的主觀畫面。VR 的 360 度視角打破傳統鏡頭的限制，賦予觀眾更大的觀看自由。



圖 11：《看著我》(何蔚庭，2019)中，科技男黃河經歷以 VR 取代真實接觸的虛假戀愛後，進行了一場拳擊肉搏賽，並遇見個性真實的女孩小真(時間戳記：0:57)。來源：Kaohsiung Film Festival. (2019, October 15)。高雄原創 VR 單元總片花 | 2019 高

雄電影節 [影片]. YouTube.

<https://youtu.be/U9DhtyKAc-Q?si=07omhpLUtZeACsou>

《那年夏天，我被 fire 五次》剪輯切換小夥子男主角與雇主的視角，展現了傳統的敘事觀點，令鏡頭裡的他者成為權力轉移的象徵。而《舊家》中，奶奶的位置始終不變，但當觀眾試圖 轉變視角探索周圍空間時，會發現更多關於家庭成員的細節和即將離去的真相，從而產生全知的觀點。《無法離開的人》(陳芯宜，2022) 是 VR360 作品，但在北師美術館同名展覽 (MoNTUE 北師美術館 & 國家人權博物館, 2023)) 體驗區中，觀眾可以遊走於該片的 3D 掃描陳抗場景中，選擇站在鎮暴者或示威者的視點觀看。運用觀眾自主探索形成的視角，逐漸形成 VR 特有的敘事方式。



圖 12：《那年夏天，我被 fire 五次》(蕭雅全，2019)中主角觀看雇主的主觀鏡頭(左)，以及最後被雇主觀看的主觀鏡頭(右)，表達敘事觀點的切換(時間戳記：1:04/0:32)。來源：Kaohsiung Film Festival.(2019, October 15).高雄原創 VR 單元總片花 | 2019 高雄電影節 [影片]. YouTube.

<https://youtu.be/U9DhtyKAc-Q?si=07omhpLUtZeACsou>

《Traveling While Black》的咖啡座訪談場景，讓觀眾彷彿成為身份不明的第三人，與受訪者同坐一桌。劇組巧妙地利用咖啡座旁鏡子上的海報遮掩，既避免穿幫，也賦予了觀眾角色一定的神秘性。將觀眾置於特定情境中的旁觀視角，增強了 VR 敘事的貼近度。



圖 13：《Traveling While Black》(Williams, 2019) 的咖啡座場面調度，令觀者成為在場的第三人。來源同圖 3。

在一鏡到底的《舊家》中，攝影機代表奶奶在輪椅上的主觀視角，但技術限制導致觀眾往下看時只看到空輪椅。在《Attack on Daddy》的綁架場景中，觀眾可以看到進入父親的視角，但伴隨著預錄動作不同步的出戲感；在 6DoF 體驗《Coco VR》的試衣間裡，觀眾拿著搖控器，和鏡中的自己互動；隨著手勢追蹤技術的成熟，《記憶如沙》在主觀鏡頭上疊加了「真實」的互動感知。而《亡靈者的步行曲》甚至讓觀眾在體驗中看到「自己」的影像投射，成為「反身性」（reflexivity）等哲學思考的基礎。



圖 14：《舊家》（許智彥，2019）觀者往下看，輪椅是空的。擷取自作品，來源：Tribeca Film Festival 2020 Cinema360 線上影展。



圖 15：《Attack on Daddy》（Sung, 2019），觀者往下與旁邊看，會發現父親角色與自己已經成為一體。來源同圖 2。



圖 16：《Coco VR》(Sondheim, 2017) 中，觀者以骷髏人形象在影片中現身，並可以搖控手把互動。擷取自作品，來源：Oculus TV。

建立鏡頭原用來建立場景，以鋪陳該場中情節的進行 (Bordwell et al., 2013)，業界常利用連續性剪接，由遠景至近景完成(筆者整理)，然而 VR 則增加了沉浸感的向度——《1st Step》開場從一個海洋的小畫面在黑幕中漸漸逼近，到觀眾置身於海水中，遠處是即將升空的火箭；《Traveling While Black》開場觀眾先是坐在戲院裡觀看 Ben's Chilly Bowl 的黑白影片介紹，銀幕兩旁卻有著拱廊般的彩色街道夜景... 隨著夜幕中大汽車燈的流動，銀幕彷彿也亮了起來——隨後景框消失，觀眾發現自己已置身於店門外；《無法離開的人》則從代表 VR 空間的數位網格融入綠島海灣，進入故事的凝結時空。而《記憶如沙》僅藉由隧道、雪地場景和鏡頭運動，以知覺感知完成建立與結束鏡頭；前者是鏡頭的前視角，由隧道開始，在火車聲中，不斷地往前方雪地推動，直至離開地面，猶如火車脫軌，女兒的回憶逐漸與父親中風後的失序的生活重疊；後者則是鏡頭的後視角，在雪地不斷倒退直到隧道之外，代表父親的日漸衰頹與逐漸成為過去的記憶。



圖 17：《1st Step》(Courtial, 2019) 開場的建立鏡頭。來源同圖 8。



圖 18：《Traveling While Black》(Williams, 2019) 開場的建立鏡頭。擷取自作品，來源同圖 3。

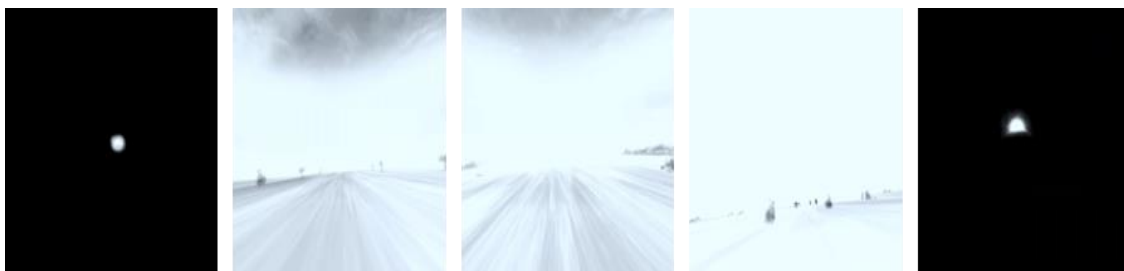


圖 19：《記憶如沙》（Burger & Cohen, 2024）前後對照的建立鏡頭(左一、二、三)與結束鏡頭(右一、二)，僅來自於視角的轉變。擷取自作品，來源：Meta

（二）在場的貼近度（Proximity with Presence）的強化

VR 透過存在感和真實感的營造，達到與觀者間「沉浸式的親密觸覺」。

（1）存在感的不同層次

早期體驗型 VR 尚未普及，為避免觀眾移動身體但視角未變造成的出戲，舉凡《Attack on Daddy》中被綁起來的父親，《Traveling While Black》中沉默的聆聽者，《舊家》中坐在輪椅上的奶奶，都技巧性地安排不能動的觀者參與事件。

《舊家》更進一步地讓觀眾產生參與感。開場安排一段看不清、聽不明白的劇情，直到大兒子打開助聽器，觀眾才體會到自己代入的角色有感官限制，需要他人幫助。奶奶與家人合照時，家人會回頭示意看鏡頭，甚至要求比 YA 或喊口號，讓觀眾即使明知自己是老邁的奶奶，仍會忍不住想回應。透過場面調度設計的參與感，巧妙地突破了 VR 的技術限制。



圖 20：《舊家》(許智彥，2019)讓觀眾產生參與感。擷取自作品，來源同圖 14。

觀眾的參與在 6DoF VR 體驗中則更為完整。《牛男的迷宮》中作品角色得與觀眾的視線交會並產生動作反應，《露娜：啟示錄》(2021)，允許觀眾以語音輸入與失去家人的小女孩露娜對話以鼓勵她。《記憶如沙》特別設計觀眾以不慣用的左手寫字，歪歪斜斜的字跡更能代入父親力不從心的主觀感受。

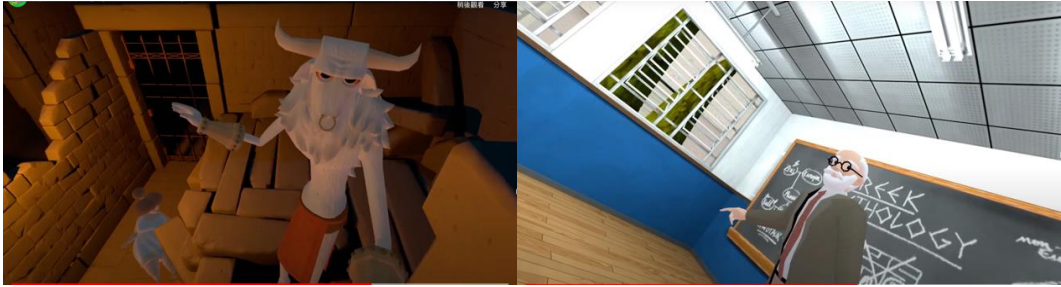


圖 21：《牛男的迷宮》(Rychter & Admoni,2021)中，不論是半人半獸的牛男或故事支線裡的教授，都以眼神與動作示意觀眾離開(時間戳記：0:55/0:48)。來源：Kaohsiung Film Festival. (2022, September 7).【VR 開胃菜！】|《牛男的迷宮》| 2022 高雄電影節 [影片]. YouTube.

<https://youtu.be/1SQZqpyIxzU?si=lbhVRwmlzHTZq9f->



圖 22：《露娜：啟示錄》(Wannissorn, 2021)中，觀眾依指示以口語詢問女主角露娜的名字(時間戳記：2:51)。來源：Dan Games. (2023, February 14). Luna: Episode 1 – Left Behind USE YOUR VOICE! (Oculus Quest 2) [影片]. YouTube.

<https://youtu.be/Zes9ABNm3dM?si=c4I5vVR3qtr0AcrY>

(2) 眼睛的觸覺

也有觀眾本身不參與敘事的旁觀鏡頭，做為 Benjamin、Blanchot 等人所認為的眼睛的觸覺功能的體現。如《1st Step》以擬像再現過去只能透過新聞片段觀看的登月事件。透過場面調度，在這些以觀眾為觀看視點重新打造出來的虛擬場景中，觀眾得以貼近地「盡情觸摸」登月事件的經典時空。《彼岸》與《暗面》

則讓觀眾漫遊於不存在於現實的感性空間。這些作品利用 VR 的沉浸性，讓觀眾透過視覺體驗產生如同觸覺般的感受。

(3) 真實感的應用

《Traveling While Black》調度了真實情感，例如黑人母親低訴喪子之痛的訪談，令觀者產生強烈的共感。相較之下，《Black Bag》雖有精緻的場景和鏡位設計，但缺乏空間、光線和劇情上的連續性，加上失真的比例和過快的節奏，使其繁複的內容顯得不真實。《1st Step》則以觀眾熟悉的海洋為始終，為離地的太空之旅定錨。

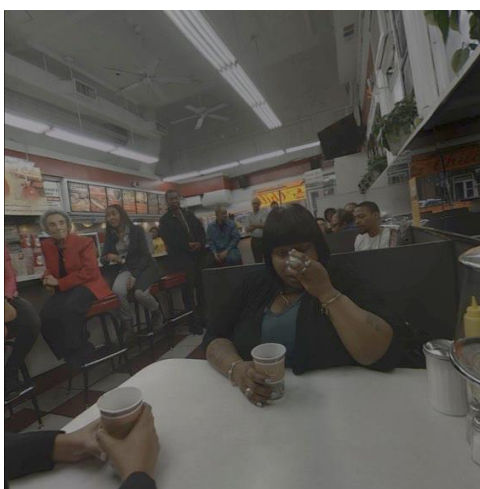


圖 23：《Traveling While Black》(Williams, 2019) 中哭泣的母親，觀者亦為之動容。擷取自作品，來源同圖 3。



圖 24：《Black Bag》(Qing, 2019) 的打光超出寫實邏輯。擷取自作品，來源同圖 7 (右)。

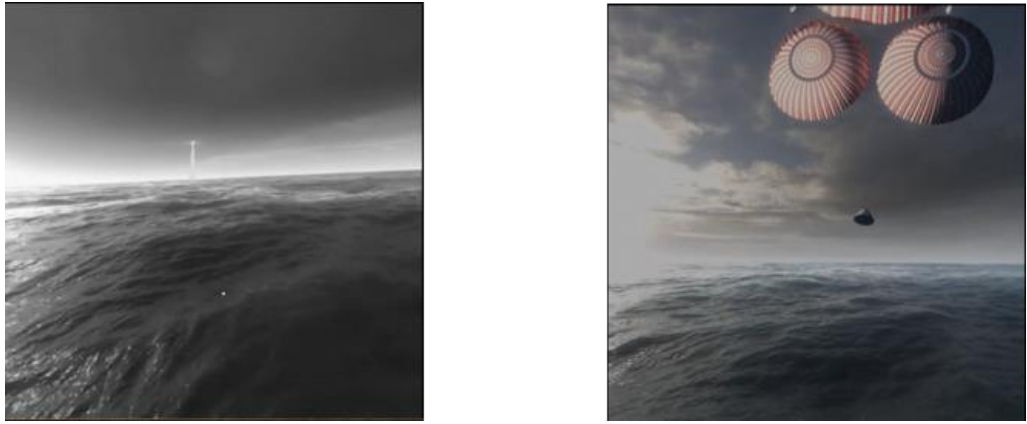


圖 25：《1st Step》(Courtial, 2019) 首(左)尾(右)呼應的建立與結束鏡頭，來自你我都熟悉的海洋。來源同圖 10。

陳芯宜將 VR 視為媒體，致力於塑造視覺語言的合理性和場景的張力，《無法離開的人》藉由調度真實的視覺感官，召喚觀者的身體進入虛擬空間(陳芯宜，2022，2023)。

寫意的《記憶如沙》，則透過動員真實性的動作感知，讓觀眾完全「在場」，感受到貼近與親密的觸感。同樣的主觀鏡頭，不同於 3DoF 的《Attack on Daddy》預錄影像與現實非同步造成的出戲，或早期的 6DoF《Coco VR》裡的遙控器與具遊戲感的介面顯示，《記憶如沙》取而代之以與劇情完全融合的旁白指示、毫不突兀的道具暗示，以及近乎真實並具象徵意義的動作設計；藉由互動感知，物理現實與虛擬之間的界線彷彿消失，觀眾能更自然地進入失智父親超現實的主觀內心狀態與照護者女兒的主觀回憶感受，打開了新的沉浸向度。



圖 26：《記憶如沙》(Burger & Cohen, 2024) 設計近乎真實並具象徵意義的動作，幫助觀眾進入主觀視角。擷取自作品，來源同圖 19。

(三) 敘事形式 (Narrative Form) 的重構

VR 透過剪接、運動和探索方式，形構故事的動態敘事空間。

(1) 剪接語法的適應與創新

VR 影片的剪接語法需要適應觀者的主觀探索。快速跳接和短鏡頭容易造成不適和感受失真。明快的剪接手法如切接、劃接、IRIS 等在 VR 中可能有違和感；而慢速的溶接、淡入淡出，以及結合畫外音的延遲、提前或延續，則有較好的感受性，可結合傳統剪接技巧應用。最優異的剪接手法是相似構圖 剪接，但成本較高；《舊家》以一鏡到底呈現端午午後的故事，並始終包覆在楊麗花歌仔戲的聲場裡，餘音繚繞直到字幕結束，則顯得無招勝有招。晚近的敘事創意則開始打破這些規律。VR 的剪接不再是簡單的畫面銜接，更需要考慮觀眾生理上的觀看節奏和沉浸感受。

《1st Step》大量使用溶接與淡入淡出來銜接場景，並加入細膩的分鏡。一場阿波羅 17 號回航的戲，在正面鏡頭中，巨大的太空船由後至前飛入大氣層，擦出小小的光點，接著是側面鏡頭，太空船在大氣層中如彗星般拖著尾巴續往左下角飛行，接著是淡出，在連續不斷的感性旁白中，在片頭出現的海水再次出現，右上方是太空人戴著降落傘迫降。《Lutaw》開場呈現繽紛海底世界，小女孩游泳的鏡頭以泡泡向上推移溶接到女孩浮出水面的鏡頭，以及考卷飛過畫面，切入女孩在海上的工作室，都是相似構圖 剪接的巧妙運用。這些剪接技巧在 VR 中依然有效，但需要更精心的設計以維持沉浸感。



圖 27：《1st Step》(Courtial, 2019) 中太空船返回地球的連續鏡頭。擷取自作品，來源同圖 8。



圖 28：《Lutaw》(Wang, 2019) 開場的相似構圖 剪接。擷取自作品，來源：Tribeca Film Festival 2020 Cinema360 線上影展。

《彼岸》、《暗面》雖強調空間，卻是以建築學裡的動線概念安排觀眾的經歷，體現為一組組長鏡頭的連接，意義上如同具空間感的「影像蒙太奇」。《記憶如沙》運用素描的概念，將主觀鏡頭體現在畫筆勾勒的佈景裡，以局部特寫對比於常見深焦般的全景空間，而創造出能引導觀眾視線移動的景框效果。故事的開始即是一組加上三維互動的「影像蒙太奇」－按下錄音帶、將廿方糖丟進咖啡、按下電燈開關、調整車子上的掛飾、打開收音機，建立了女兒的主觀視角；而父親中風的场景更運用大量的留白、音像的不對位、父女視角空鏡的交叉剪接，以極具電影感的「影像蒙太奇」表達了事件的心理層面。

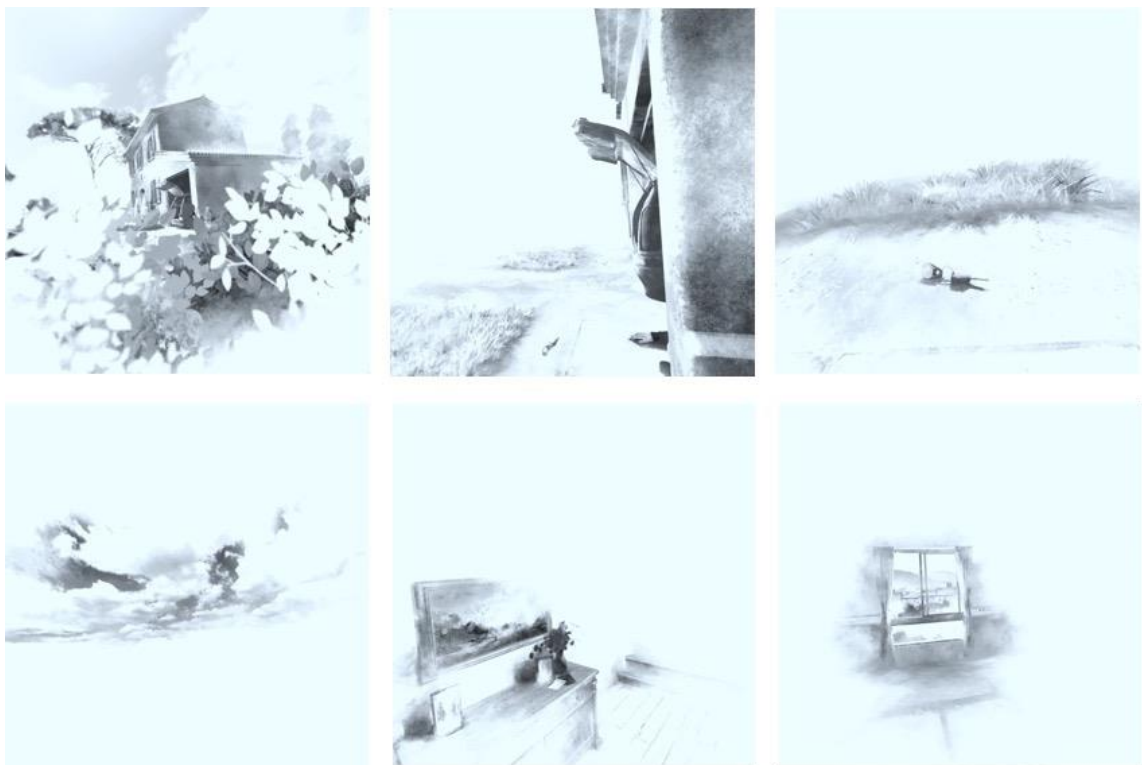


圖 29：《記憶如沙》（Burger & Cohen, 2024）中父親中風的影像蒙太奇，結合出色的音效敘事。擷取自作品，來源同圖 19。

陳芯宜《無法離開的人》藉由 VR 影像的球面包覆特性，運用精確的場面調度、最少的剪接及多面的縫合，能夠形成前述的「空間蒙太奇」效果。其中最為人津津樂道的三面拼接，一面是政治犯阿青妻子在行刑告示牌中焦急尋人，一面為阿青等人的從容赴義，下方則是獄友們從擁擠的牢房往上窺視的空洞眼神，不僅構成豐滿的視覺意象，更讓觀眾自行取得全知的觀點。VR 的剪接正從傳統的時序上的「影像蒙太奇」轉變為更具空間性和互動性的「空間蒙太奇」。



圖 30：展覽中模型展示《無法離開的人》(陳芯宜，2022) 的多向度空間縫合概念。作者拍攝，地點：北師美術館(2023 年 5 月 20 日)。

(2) 運動形式的拓展

VR 中的運動包含鏡頭、物體和景物的移動，以及觀眾視線的探索，共同構建動態的敘述形式。《舊家》中奶奶在輪椅上移動是主觀鏡頭移動，但在 VR 中需要放慢速度以避免暈眩。《1st Step》中一段從極遠景推到登月小艇全景的 22 秒非主觀移動鏡頭，技巧性地集中視覺焦點，避免引起不適。《記憶如沙》則以大量留白的畫面帶來流暢的鏡頭移動效果。VR 中鏡頭的移動需謹慎設計，考慮觀眾的生理感受。



圖 31：《舊家》中奶奶(鏡頭)在輪椅上緩慢移動(左)；《1st Step》中快速的鏡頭移動(右)。擷取自作品，來源分別同圖 14 與圖 8。

在 VR 的立體空間中，物體和景物的移動增加了進入、離開（X, Y 軸）與穿越（Z 軸）的不同向度，其中 Z 軸的空間穿越沉浸效果最佳。《1st Step》中火箭發射的過程，觀眾需要以俯角到仰角觀看火箭升入天際，穿越大氣層，與平面電影銀幕上的體驗截然不同。《記憶如沙》的場景物件在 X、Y、Z 軸的靈活移動，甚至產生類似傳統電影變焦鏡頭的效果。VR 的立體空間特性賦予了運動更豐富的表現力。

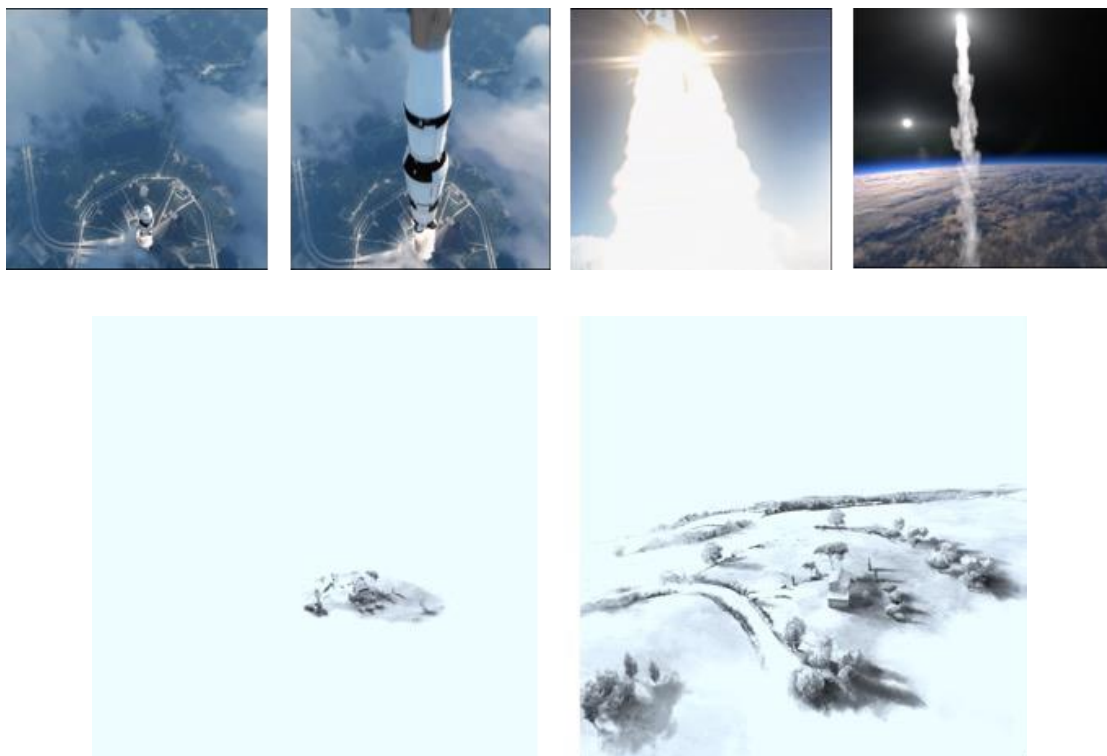


圖 32：《1st Step》（Courtial, 2019）的火箭升空畫面。擷取自作品，來源同圖 8。



圖 33：《記憶如沙》（Burger & Cohen, 2024）中場景物件的移動(上)及如景片逐一渲染的手法(下)均產生傳統上鏡頭運動的作用。擷取自作品，來源同圖 19。

(3) 觀眾主導的敘事探索

《雅加達時光紀事》利用觀眾視線的停留無縫轉換場景，產生一鏡到底的錯視感，展示了導演如何透過場面調度引導觀眾視線驅動敘事。《記憶如沙》借助素描美學，逐步渲染呈現回憶場景，產生引導視線的作用，並如同《無法離開的人》一樣，善於透過鏡頭移動引導主視角。然而，兩者也都賦予觀者探索的權利，前者需要尋找敘事線索，後者透過個人觀看的方向與節奏完成對事件的剪輯。VR 的敘事引導不再是單向的，而是導演設計與觀眾自主探索的結合。



圖 34：《雅加達時光紀事》（Hagard, 2021）藉由人物移動與視線引導，完成換場與時間延續(時間戳記：0:14)。來源：VR 體感劇院 VR FILM LAB.（2021, March 19）。*〈雅加達時光紀事〉VR 電影預告 "Replacements" Trailer* [影片]. <https://youtu.be/4z0ZCBKbYFA?si=Lfq9wfbWMxU0YAjk>

二、小結

綜觀多重表達形式，可以發現「空間蒙太奇」已成為 VR 媒介中特殊的語言。廣義的說，在多向度的空間中，無論是使用長鏡頭呈現空間多面故事性的《舊家》、多面敘事縫合的《無法離開的人》，訴諸知覺官感的《Traveling while Black》、《彼岸》、《暗面》，以「影像蒙太奇」分布展開的《記憶如沙》，又或融入時間向度的《亡靈者的步行曲》、《雅加達時光紀事》等，都是空間的複合與拼貼。而「觀看的方式」則成為導演語言中的新詞彙，相較於傳統電影觀眾與銀幕景框的固定關係，可以在開放觀眾參與的新架構裡，傳達更多創作意念。透過對空間、比例、鏡頭、存在感、剪接、運動、真實感這些要素的理解與運用，VR 創作者得以建構引人入勝的「擬像」，強化觀眾的「在場感」與「親密觸覺」，並形塑前所未有的「敘事形式」。

伍、結論

一、VR 鏡頭語言的創新應用、核心概念與理論模型

本研究從比較 VR 與傳統影像形式出發，探討其在鏡頭語言與敘事上的革新。VR 影片與沉浸式劇場皆強調觀眾的在場體驗，而其與電影的關係，可類比為戲劇到電影的轉化過程。本研究透過三大核心概念（擬像、在場的貼近度、敘事形式）與七個分析維度（空間、比例、鏡頭、存在感、真實感、剪接、運動）建構理論模型，指出 VR 不僅重構觀看方式，更重塑敘事語法。

• 擬像（Simulacrum）的建構－與比例的重新想像

VR 將觀眾視角置於三維空間，重構了「觀看」與「存在」的邏輯。《舊家》中觀眾可從不能動的奶奶視角環視屋內，發現支線劇情，突破傳統線性敘事。《Traveling While Black》利用 Ben's Chili Bowl 餐廳三層空間與玻璃阻隔，營造出階層式的社會隔離感，是空間即敘事的例證。

《無法離開的人》呈現空間疊合的「空間蒙太奇」，突破線性剪接邏輯。《亡靈者的步行曲》、《彼岸》、《暗面》展現了 VR 超越空間物理限制，建構多維「擬像」的巨大潛力。

VR 中「比例」也成為敘事語言，擬真不是唯一的準繩。《愛在失重時》則以失重漂浮的物件象徵情緒摩擦。《無法離開的人》透過壓迫性的視覺透視，展現極權下的監控結構。這些案例表明，比例的操作係用以建立被觀看的事物與觀眾間的關係。

• 在場的貼近度－存在感與真實感的層疊設計

VR 不再只是「觀看」，而是觀眾身體與情感的參與。在技術限制下，《舊家》巧妙設計視線互動與身體限制，增強觀眾作為角色的代入感。《記憶如沙》要求觀眾用左手寫字，身體的陌生感成為記憶衰退的隱喻。《Traveling While Black》中，觀眾既有與喪子母親同坐一桌的共情，也有不能出手相助的無奈，觀眾的存在本身也是一種第三人角色。

VR 作品將「眼睛即觸覺」概念發揮極致，《1st Step》讓觀眾進入太空與月球現場，而《彼岸》讓人漂浮於無人之境與聲音的感知空間。這種沉浸式的真實感，是透過空間佈局、視覺感官與身體反應的綜合建構。

• 敘事形式的重構－剪接、運動與觀眾探索的整合

VR 剪接語法必須迴避跳接與突兀切換，改以溶接、淡入淡出與視線引導呈現。《1st Step》火箭升空過程中使用連續空間與慢動作交疊推進敘事。《記憶如沙》結合平面構圖與三維互動，帶來「時間蒙太奇」的驚喜時刻。

「運動」在 VR 中不僅是攝影機移動，還包括場景物件與觀眾視線。《1st Step》中火箭由近至遠穿越觀眾視野，《記憶如沙》則透過物體在 X/Y/Z 軸運動，產生與變焦相似的心理聚焦。《Attack on Daddy》使用視角切換與景物穿越，打破觀眾與事件之間的距離。

最關鍵的是觀眾的主導權。《無法離開的人》允許觀眾選擇觀看方向與順序，《雅加達時光紀事》透過視線與動態場景融合，引導觀眾自然地完成一鏡到底。VR 敘事正在形成導演設計與觀眾探索交錯的新模式。

而「空間蒙太奇」與「觀看的方式」則成 VR 影像敘事中的兩個核心創意。從理論層面看，VR 所創造的沉浸空間及其獨特的敘事語言，可以連結 Baudrillard (1994/1981, pp. 1-2) 的擬像觀，即 VR 創造的沉浸空間不再僅是物理現實的再現或模仿，它具備自身的獨立性與內部邏輯，可以視為一種自足的存在，甚至建構出獨立於真實的「超真實」(hyperreality)。

二、研究限制

本研究因 VR 敘事作品取得不易，樣本選擇以可及性為原則，涵蓋不同類型作品（劇情片、動畫、紀錄片、部分 6DoF 互動作品），故難以聚焦於單一主題或進行類型比較。

此外，分析主體以 3DoF 為主，未能全面涵蓋 6DoF 等新興互動模式，無法完整反映最新敘事潛力。儘管如此，對敘事語法與美學的初步架構仍為後續研究奠定基礎。

三、未來研究方向

從 2015 年至 2020 年，VR 影片的發展逐漸從互動性轉向對空間美學和敘事性的探索。這一轉變的核心在於如何讓觀眾「進入影片的空間，感受其美學與訊息」（蔡明亮，2019）。早期，技術的成熟度（如避免引起觀眾的不適）是創作者面臨的第一道門檻，而沉浸式作品的敘事節奏及是否「非 VR 不可」的必要性則成為下一道的挑戰。近五年來，透過國際影展的推波助瀾，VR 乃至多人體驗 MR（混合實境）創作，有了更多的優秀的說故事者，以既有的技能組合，結上跨域融合，展示了日趨成熟的未來性。科技不僅為虛擬創作提供支持，更開始與

「物理真實」交織，2024 年，諾貝爾物理學獎頒發給 AI 科學家 Geoffrey Hinton 與 John Hopfield，有評論表示，「人造虛擬」與「物理現實」的交互作用正為人類提供一種超越物質的靈性真實（王道維，見汪純怡，2024）。

在本研究的基礎上延伸，筆者認為未來有若干拓展的方向：

- **電影語法及符號學：**本研究的核心在於探討 VR 影像敘事與鏡頭語言發展，旨在重新定義 VR 語法與美學。未來可深入分析 VR 的影像元素（空間、比例、鏡頭、剪接、運動等）——包含「空間蒙太奇」與「觀看的方式」——如何組合成具有特定意義的文法，甚至形成一套「超真實」的符號系統。VR 鏡頭語言亦得以轉向符號學導向的應用與探討，進而建構其專屬的敘事理論模型，界定在虛擬空間中影像與意義之間的關係。

- **感性的空間：**VR 影片將觀眾置於立體空間中，創造出探索、層次、隔離與疊合等特殊空間體驗。這種空間不僅是物理上的再現，更是一種感知的載體。早期的《Traveling While Black》透過咖啡館空間疊合歷史影像與重演，創造空間層次感，承載並放大真實情感傳遞；結合音樂等向度，謝文毅甚至認為空間能改變觀眾對現實的認知，讓觀眾漫遊於「不存在於現實的感性空間」。VR 影像走向「超越物質的靈性真實」，暗示空間體驗可觸及深層存在感。未來研究可探索空間如何承載情感、思想、知覺，以及創造超越物理現實的感知體驗。

- **與劇場的觀照：**VR 影片在體驗上類似沉浸式劇場，本研究將其與傳統電影的關係類比於戲劇到電影的中介過程，然而，陳芯宜由劇場敘事出發，更認為 VR 「相較於電影，它其實更像是劇場，因為劇場就是在同一個空間推進，經由燈光、場景變化，就切換一個時空了。」（2022）系統地借鏡劇場的舞台調度、觀眾體驗及進行互動的方法，可望為 VR 創作帶來更多洞察力。

- **新媒體技術的形上哲學及實作技能：**本研究分析大量 VR 作品，探討沉浸式作品的敘事節奏，重視技術的實踐樣態及成熟度。從形上學角度，觀眾角色的介入，亦揭露此一新媒體於存在本質的哲學層面——VR 所創造自給自足的「超真實」擬像，得以觸及虛擬世界的本體論。未來研究可深入探討技術實作與虛擬現實的哲學反思，並考量生成式 AI 等新媒體技術進步的影響。

陸、結語

VR 媒介的發展，特別是將影像敘事的控制權部分交還給觀眾，標誌著一個全新的閱聽民主時代的來臨。在這個時代背景下，創作者們透過「空間蒙太奇」與「觀看的方式」等創新手法，不僅重新定義了敘事語法與美學，更揭示了未來 VR 和 XR 發展的核心挑戰與巨大機遇。本研究認為，未來的成功者將是那些能夠同時掌握空間敘事藝術與技術創新，並在虛擬與真實之間建立深層觀點連結的

|| 視聽傳播 總第五十五期 復刊第十三期 ||

人。他們將引領下一波 VR 及 XR 的浪潮，以前所未有的方式開創人類敘事的新篇章。

參考文獻

一般文獻

- 王志敏譯（2006）。《想象的能指：精神分析與電影》（簡體）。中國廣播電視。（原書 Metz, C. [1977]. *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press.）
- 林心如、簡伯如、廖勇超譯（2004）。《電影城市》。桂冠。（原書 Clark, D. B. (Ed.) [1997]. *The cinematic city*. Routledge.）
- 高郁婷與王志弘譯（2019）。《城市與電影》。群學。（原書 Mennel, B.[2008]. *Cities and cinema*. Routledge.）
- 劉俐譯（1938/2003）。《劇場及其複象—阿鐸戲劇文集》。聯經。（原書 Artaud, A. [2003]. *Le theatre et son double*. Gallimard.）
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. (Original work published 1981)
- Bazin, A. (1967). *What is cinema?* (H. Gray, Trans.). University of California Press. (Original work published 1958)
- Benjamin, W. (1969). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. Harvard University Press.
- Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. British Broadcasting Corporation and Penguin Books.
- Blanchot, M. (1981). *The gaze of Orpheus, and other literary essays* (L. Davis, Trans.). Station Hill Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: an introduction*. McGraw-Hill Education.
- Eisenstein, S. (1981). *Film form: Essays in film theory*. Harcourt Brace.
- Fleisch, W. (1987). *Proximity and power: Shakespearean and cinematic space*. Theatre Journal, 39 (4) , 476 - 492.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Smith, J. (2020). *A century of cinematography*. Oxford University Press.

線上文章與社群媒體

陳韋臻 (2023)。〈頭顱之下的白恐記憶宮殿——專訪《無法離開的人》陳苾宜導演〉，《典藏》(Artouch)。<https://artouch.com/art-views/content-114908.html>

Hsieh Wen Yee (謝文毅) (2020, February 25)。〈#不是怪胎就是異類〉 [Facebook post]. Facebook.

<https://www.facebook.com/hsiehwenyee/posts/pfbid02v5MJn2hpAznZ4dCvf8MYjp5yfEabdvSw1j1Z3vkG4nYFr6u47PJ2Frd13ba26WRHl>

Kaohsiung VR Film Club (2022, June 28)。〈聽過另一個世界的聲音嗎？從建築學到白噪音，〈彼岸〉導演、聲音設計分享從零開始的創作歷程〉. Retrieved December 25, 2024, from

<https://vrfilmlab.tw/en/news/limbotopia-in-vr-2022-lecture/>

李小孟 (2022)。〈VR360 敘事比起電影，更有劇場的偏向？白恐歷史展演的新可能：訪《無法離開的人》導演陳苾宜、技術總監全明遠、美術指導涂碩峰〉，《Open Book 閱讀誌》。<https://www.openbook.org.tw/article/p-66590>

沈佩臻 (2021)。〈擊敗 200 部、36 國 VR 作品，逢甲畢製《彼岸》入圍高雄電影節——專訪新銳創作者謝文毅〉，《聯合報》(udn)。

<https://500times.udn.com/wtimes/story/12672/5837450>

汪純怡 (2024)。〈諾貝爾物理獎頒給 AI 教父 清大教授王道維：打破虛擬與物理界線從信仰角度是可喜發展〉，《基督教論壇報》。

<https://ct.org.tw/html/news/3-3.php?cat=74&article=1400066>

Barnard, D. (2024, October 17) . *History of VR – Timeline of events and tech development*. VirtualSpeech. <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr>

EyeFilmmuseum. (2019, May 9). Interview met Tsai Ming liang over zijn VR The Deserted. [影片]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=abcdef12345>

La Biennale di Venezia. (2023). *Cinema/Venice Immersive/Songs for a Passerby*. <https://www.labiennale.org/en/cinema/2023/venice-immersive/songs-passerby>

McCurley, V. (2016, May 22). *Storyboarding in virtual reality*. Medium. <https://virtualrealitypop.com/storyboarding-in-virtual-reality-67d3438a2fb1>

影片 (Film/Animation)

何蔚庭 (導演) (2019)。《看著我》(*Look at Me*) [VR film]. Funique VR Studio. Screen on Kaohsiung VR Film Lab 2019.

許智彥 (導演) (2019)。《舊家》(*Home*) [VR film]. Premiered at Kaohsiung Film Festival, Kaohsiung, Taiwan.

陳芯宜 (導演) (2022)。《無法離開的人》(*The Man Who Couldn't Leave*) [VR film]. Funique VR Studio. Screen on Kaohsiung Film Festival 2022.

謝文毅 (導演) (2021)。《彼岸》(*Limbotopia*) [VR animation]. Hsieh Wen-Yee. Screen on Kaohsiung Film Festival Online 2021.

謝文毅 (導演) (2023)。《暗面》(*Limbophobia*) [VR animation]. Wen-E Studio. Screen on Kaohsiung Film Festival Online 2023.

蔡明亮 (導演) (2017)。《家在蘭若寺》(*The Deserted*) [VR film]. Homegreen Films. Premiered in the Venice Film Festival, VR section, 2017.

蕭雅全 (導演) (2019)。《那年夏天我被 fire 五次》(*That Summer, I Got Fired Five Times*) [VR film]. Funique VR Studio. Screen on Kaohsiung VR Film Lab 2019.

Courtial, J. (Director). (2019). *1st step* [VR film]. Faber Courtial GbR. Screened at Tribeca Film Festival Online 2020.

Hagard, J. (Director). (2021). 《雅加達時光紀事》(*Replacements*) [VR animation]. KAMPUNG AYU, OSSA FILM, & SUWE ORA JAMU. Screen on Kaohsiung Film Festival Online 2021.

Hansen, D. (Director). (2016). *Jesus VR: the story of Christ* [VR film]. Autumn Productions; VRWERX. Premiered at Venice Film Festival, Venice Production Bridge, 2016.

Kompel, D. M. (Director). (2019). *The inhabited house* [VR film]. Diego Kompel. Screened at Tribeca Film Festival Online 2020.

Qing, S. (Director). (2019). *Black bag* [VR animation]. Vrtimes. Screened at Tribeca Film Festival Online 2020.

Sondheim, M. (Director). (2017). *Coco VR* [VR animation]. Pixar & Magnopus. Available on Meta Horizon.

- Sung, S.-H. (Director). (2019). *Attack on daddy* [VR film]. KAFA+ NEXT D. Screened at Tribeca Film Festival Online 2020.
- Tsilifonis, D. (Director). (2019). *A safe guide to dying* [VR film]. Froso Tsipopoulou. Screened at Tribeca Film Festival Online 2020.
- Vertov, D. (Director). (1929). *The man with a movie camera* [Film]. VUFKU.
- Wang, R. (Director). (2019). *Lutaw* [VR animation]. Chibot VR. Screened at Tribeca Film Festival Online 2020.
- Williams, R. R. (Director). (2019). *Traveling while black* [VR film]. Felix & Paul Studios. Available on Meta Horizon.

體驗 (Experience)

- Burger, M., & Cohen, I. J. (Director). (2024). 《記憶如沙》 (*Emperor*) [VR experience]. Available on Meta Horizon.
- Daemen, C. (Director). (2023). 《亡靈者的步行曲》 (*Songs for a passerby*) [VR experience]. Screen on Kaohsiung Film Festival Online 2024.
- Levine, B. S. (Director). (2021). 《愛在失重時》 (*Marco & Polo go rounds*) [VR experience]. Item 7, Belga Productions. Screen on Kaohsiung Film Festival Online 2022.
<https://www.arte.tv/digitalproductions/en/marco-and-polo-go-round/> 16.
- Rychter, F., & Admoni, A. (Director). (2021). 《牛男的迷宮》 (*Lavrynthos*) [VR experience]. Delirium XR. Available on Meta Horizon.
- Wannissorn, C. (Director). (2021). 《露娜：啟示錄》 (*Luna: episode 1—left behind*) [VR experience]. Charuvit Wannissorn. Available on Meta Horizon.

展覽

高雄電影節 (Kaohsiung Film Festival) . (2022, 2023, 2024) . *XR Dreamland* [展覽]. 高雄市新聞局. 高雄 VR 體感劇院、駁二藝術特區大義區 C8-8/P3/自行車倉庫、高雄流行音樂中心珊瑚礁群, 2022 年 10 月 20 日至 10 月 30 日; 2023 年 10 月 15 日至 10 月 25 日; 2024 年 10 月 12 日至 10 月 27 日。

MoNTUE 北師美術館 & 國家人權博物館. (2023). 《無法離開的人》(*The man who couldn't leave*). [展覽解說]. MoNTUE 國立臺北教育大學北師美術館, 2023 年 5 月 6 日至 7 月 2 日。

Tribeca Film Festival. (2020). Cinema360 [Online exhibition]. Retrieved April 26, 2020, from <https://tribecafilm.com/festival/immersive/cinema360>

Narrative Innovation in Virtual Reality: An Exploration of VR

Cinematic Language in Theory and Practice

Abstract

This study explores the development of virtual reality (VR) films in terms of visual storytelling and cinematographic language, focusing on the innovative applications of spatiality, scale, motion, camera techniques, editing, realism, and presence. By analyzing representative VR works from Taiwan and abroad, such as *Home*, *Traveling While Black*, and *The Man Who Couldn't Leave*, the research reveals how VR films transcend traditional cinematic narrative frameworks to create deeper immersion and audience engagement.

The findings demonstrate that creators redefine VR visual storytelling through broad interpretations of "spatial montage" and the reconfiguration of "ways of seeing." The study concludes that VR imagery is gradually merging the virtual and the real, moving toward a spiritual realism that transcends materiality. Looking ahead, advances in generative AI and new media technologies are expected to further drive the evolution of VR and XR narratives. Creators must master both narrative artistry and technological innovation to forge profound connections between the virtual and the real, thereby navigating this transformative wave.

Keywords: Cinematic Language, Spatial Montage, Virtual Reality, VR Theory and Practice, Ways of Seeing

附錄：特殊名詞解釋

空間蒙太奇（Spatial Montage）

空間蒙太奇（spatial montage）是由 Lev Manovich（2001）在其著作 *The Language of New Media* 中提出的概念，指同一畫面內同時呈現多個影像或資訊，而非依序剪接的時間蒙太奇（temporal montage）。這種敘事方式打破了傳統電影的線性敘事結構，允許觀眾在多重視角間自由切換或同時接收多層資訊。

這一概念源於數位媒體多窗口界面的邏輯，尤其在虛擬實境（VR）及擴增實境（AR）應用中表現突出。如多視角的敘事，或多媒體的整合。

觀看的方式（Ways of Seeing）

「觀看的方式」是 John Berger 在其同名著作（*Ways of Seeing*, 1972）中提出的核心概念。他主張，我們對影像和視覺世界的理解並非客觀，而是受到文化、歷史、和社會條件的影響。觀看並不僅僅是被動的，而是包含了觀看者與被觀看物之間的關係與互動。

在虛擬現實（VR）中，「觀看的方式」被賦予了新的層次。VR 技術解放了傳統影片中固定的視角，允許觀眾在三維空間中自主探索，形成了新的觀看動態。這種觀看方式改變了傳統敘事的邏輯，也讓觀眾成為故事的一部分，得以探討與被觀看物的關係。

設計思考的語藝行動與後政治對話： 以一場社會設計工作坊為例

李長潔¹

1.李長潔，淡江大學大眾傳播學系助理教授

電子信箱：131030@o365.tku.edu.tw

摘要

語藝學者 Kenneth Burke 在《動機的文法》裡說到：「故事是生活的裝配」(Stories are equipment for living)，這些生活裡的交流語言，是明白的語藝行動 (rhetorical action)，我們將申論，在本文中此語藝行動於社會設計 (social design) 中扮演著重要的角色。這不僅僅是因為語言是我們溝通的主要工具，更因為語言具有塑成和變革社會現實的能力。透過精心設計的語藝策略，例如敘事、隱喻或其他修辭手法，我們可以共鳴人們的認知和行為，使社會想像生成為社會行動，使虛擬性轉化為實現性。

本研究透過對關鍵字「設計思考」相關的 180 篇中文期刊論文進行計量論述分析，以求得定義與操作，並參與觀察與訪談「小琉球生態運動的創新變革」一場 (社會) 設計思考為例，以 Burke 的語藝批評、Pierre Bourdieu 的實踐感詮釋、Gilles Deleuze 的實現概念，探討設計思考作為一種當代社會學的實作，目標在於創造關係轉變的可能，在此指稱的關係可能包含，人與人之間的關係，人與組織間的關係等，社會設計的工作期待透過關係的理解、梳理、轉化，而這些努力則為了產生社會變革所帶來正向的支持。

本研究在分析後將宣稱，社會設計與設計思考，將提供後政治對話則是一種超越傳統政治邊界和對立的溝通方式。在後政治的視野下，對話不再僅僅是爭取權力或推動某個議程的手段，而是一種尋求共識、解決問題、形成意義的過程。後政治對話強調的是多元性和包容性，它試圖打破傳統政治對話中的二元對立，以尋求更為全面和永續的實用主義解決方案。

關鍵字：設計思考、社會設計、語藝行動、永續、實踐、實現

壹、從社會運動到社會設計的語藝實踐

設計思考 (design thinking) 是一個在理論和實踐中都被廣泛使用的概念。在管理領域，它與實作密切相關，甚至會使研究者認為，設計思考沒有理論基礎。確實，儘管無論是學術還是實務方面，以設計思考為題的資料都有大量的文獻、書籍、期刊和新聞媒體，但主要還是以「應用」(application) 為討論的核心。近來，流行媒體和學術文獻對這一概念或工具表現出極大的熱情，好像「設計思考」是經濟（更多的時候是教育）的萬靈丹。然而，當我們轉向學術文獻尋求更為理性的解釋時，令人驚訝的是，這一概念並沒有持續的發展。即使學術界的「設計（式）思考」和基於相同概念的論述之間必然存在某種關係，但很少有研究者將兩者連接起來。

不過追索設計思考的思想源頭，可以發現工程師如 John Arnold (1956)，致力將思考、言談與行動整合，或是理論家 Richard Buchanan (1992) 和管理學者如 Roger Martin (2009) 創造了「設計思考」這一標籤 (hashtag)，設計的思考過程，被細緻地描繪出來，並且理論化、具體化，終成為當代改變社會的一種重要思想實踐工具。

然而，這裡牽涉到一個社會學問題，回溯社會變遷的原理，其中社會運動是一個相當重要的因素，社會運動的目標是讓人們實施、抵抗或撤銷社會變革—重塑不支援他們需求的環境。社會運動挑戰傳統模式和思考方式，一旦成功，可以改變社會規範和觀點，甚至法律政策。近年社會變遷的推力，從社會運動轉向各種積極的社會建構，如同前社會設計的發展與應用，民眾充滿了熱情與創造力。在自由開放的社會中，多元文化讓人們能夠看待問題並提出解決方案，而這些社會設計案例可以進一步地促成整合、組織與實現。Sohana Nasrin (2023) 便認為「設計正義」(design justice) 的概念代表了一種新的行動主義形式，可以建立活動家、科學家、學者、建築師和研究人員的社區，以對抗社會中的壓迫設計。在當代，社會運動的推動者和學者可以利用社會設計、設計思考的框架和原則，透過尊重現有的知識和實踐，並透過創造新的、數據的、以人為中心的知識和實踐，為個人、社群、社會、全球建構更具包容性的生活方式。

但我們要如何理解社會運動到社會設計的典範轉變呢？本文認為，或可從語藝批評與實踐的角度來認識這個轉變。50 年代起，由 Leland Griffin (1952) 開啟社會運動的語藝批評；Herbert Simons (1972)、Robert Cathcart (1980) 接續深化。王孝勇 (2006) 藉由對社會運動的語藝學審視，正視社會運動發展過程的內在複雜結構，彰顯社會運動個案的特殊性，以及建構社會運動如何召喚支持的理論基礎。林靜伶 (2014) 則認為，認為社會運動不僅是一個傳播/溝通的問題，也是一個「語藝」的問題，她認為社會運動作為抗爭的手段，必須依賴語言和文

字的使用來形塑內部認同，並召喚他人的肯認，這種觀點強調了社會運動在傳播和溝通層面的重要性，並提供了對社會運動語藝特性之分析。由此可知，透過語藝學可以見到社會運動與社會變遷裡的細緻脈絡。

語藝學者 Kenneth Burke 在《動機的文法》裡說到：「故事是生活的裝配」(Stories are equipment for living)，這些生活裡的交流語言，是明白的語藝行動(rhetorical action)，我們將申論，在本文中此語藝行動於社會設計(social design)中扮演著重要的角色。這不僅僅是因為語言是我們溝通的主要工具，更因為語言具有塑成和變革社會現實的能力。透過精心設計的語藝策略，例如敘事、隱喻或其他修辭手法，我們可以共鳴人們的認知和行為，使社會想像生成為社會行動，使虛擬性轉化為實現性。

本研究以搜尋中文期刊文獻，透過 180 篇關於「設計思考」的論文進行計量論述分析，理解設計思考在中文語境中的定義與操作，也參與觀察與訪談「小琉球生態運動的創新變革」一場(社會)設計思考為例，以 Burke 的語藝批評、Pierre Bourdieu 的實踐感詮釋、Gilles Deleuze 的實現概念，探討設計思考作為一種當代語藝學的實作，目標在於創造關係轉變的可能，在此指稱的關係可能包含，人與人之間的關係，人與組織間的關係等，社會設計的工作期待透過關係的理解、梳理、轉化，而這些努力則為了產生社會變革所帶來正向的支持。

本研究在分析後將宣稱，社會設計與社會思考及其所內涵的語藝學，將提供的後政治對話則是一種超越傳統政治邊界和對立的溝通方式。在後政治的視野下，對話不再僅僅是爭取權力或推動某個議程的手段，而是一種尋求共識、解決問題、形成意義的過程。後政治對話強調的是多元性和包容性，它試圖打破傳統政治對話中的二元對立，以尋求更為全面和永續的實用主義解決方案。

貳、設計思考的語藝與實踐

隨著二十一世紀的來臨，社會運動與組織行動的範疇逐漸呈現出更為多元與複雜的樣貌。在數位科技迅速發展與全球化浪潮的推動下，行動者的策略、動機，以及其實踐方法均面臨著深刻的轉變。於此變革之際，社會學、組織傳播學，以及設計思考等學科為我們提供了豐富的理論框架，協助我們解釋與引導這些變遷。接下來的部分，我們將深入探討這些領域中的核心理論與觀念。

一、動者的新方法

社會學傳統來看，社會運動主要有「相對剝奪理論」(Gurr, 1970)、「群眾社會理論」(Kornhauser, 1959)、「傳染理論」(Le Bon, 1995)等理論來解釋社會秩

序解組，後繼改造社會的過程。一般來說，我們看到的行動者及其社會運動，主要從第三部門即民間自主的「社會力」開始萌生與展開（李丁讚、林文源，2000、2003）。然而隨著新型社會運動的發展，當行動者有了新方法（Nasrin，2023），我們可以看到一種典範轉移的趨勢，也就是從批判主義轉向實用主義，從抵抗轉向創新。

從組織傳播的角度來看，Kimberly Elsbach 和 Ileana Stigiani（2018）認為，傳統的意義上為解決問題的「設計的思考」（thinking of design），已經轉向「設計思考」（design thinking），將設計思考實踐與組織文化發展連結起，他們發現在強調邊做邊學的體驗式學習中，設計思考工具的使用與組織文化發展之間的關係非緊密。也就是說，或許我們找到了一個當代個人與組織得以促成積極行動的新方法。並且是實用主義傾向的。

首先，對於設計思維中的特定問題之探究，可以透過借鑒實用主義中的闡述與探討進行豐富與擴展，例如，設計思維中經常出現的如理論與實踐關係、實驗的角色等主題，在實用主義中有廣泛的討論。其次，實用主義提供的連貫概念框架，可啟發與指導對設計思維中議題相互關聯的研究，如實用主義對實驗與技術相互關係的視角，可激發對設計中實驗、工具、技術與材料關係的探討。第三，這些理解反過來可豐富設計實踐，因為實用主義視角導致了針對設計挑戰的特定方法，例如，探究的實用主義概念已經激發了對於理解與發展介面的具體方法。第四，實用主義概念曾於多個領域發揮作用，從教育到藝術，因此可能對設計思維帶來新的視角，透過討論如何在人類活動的其他領域運用設計思維的概念（Dalsgaard, 2014）。

再思設計思考與社會設計之間的關係，其建立在互補與相輔相成的基礎上。設計思考提供了一套方法論，幫助設計師深入理解並創新地解決複雜社會問題。這種方法論強調跨學科合作、以使用者為中心的過程，以及通過創意和原型測試來反覆運算解決方案。另一方面，社會設計專注於利用設計的力量來改善社會福祉和促進社會公平。它涉及的是設計如何對社區產生積極影響，包括減少不平等、增強社區參與等。設計思考在這一過程中扮演關鍵角色，為社會設計提供了框架和工具，幫助設計師創造有效且具有社會價值的解決方案。總結來說，設計思考與社會設計相互依存，共同推動設計界以更具影響力和責任感的方式回應社會挑戰（Thompson and Schonthal, 2020）。

二、動機文法、實踐感覺與虛擬實現

為了瞭解設計思考做為行動者處世/處事的新方法，本文援引 Burke、Bourdieu 與 Deleuze 來說明一種創新生成的社會觀點。Wright Mills 的《情境行動和動機

詞彙》談及，Mills 使用 Burke 對行動者的動機矛盾心理的描述，取自《永久性與變化》，以說明一種情境決定的概念，而不是角色決定的社會行動（Mills, 1940）。另一方面《動機語法》和《動機修辭學》，則發展一種更靈活的動機性表現的社會學模型，這種模型不那麼嚴重地依賴於「角色」身份的概念，而是更加關注在情境的動機性（Mills, 1940）。

Burke（1954）在《動機語法》中提出了某種戲劇主義（dramatism）的社會理論，這是一種分析語言和符號作為社會行動的工具的方法，該理論主要聚焦於人類交流的戲劇性質，並將人類行為視為一種象徵性的行動。Burke 的戲劇主義建立在這樣一個觀點上，即人類的行為可以被理解為一種戲劇表演，其中語言和符號扮演著關鍵角色。他認為，透過分析語言的使用方式，我們可以理解個體和群體的動機和行為。Burke 提出了一套分析人類交流和行為的框架，稱為「戲劇五因」，包括行為（act）、場景（scene）、行動者（agent）、工具（agency）和目的（purpose）。這些元素幫助理解任何交流事件或情境中的各個方面。

我們在援引法國社會學者 Bourdieu（2020）的本體論，他認為，社會世界中的實踐，是上臺演出一個角色、演奏一份樂譜、或是執行一項計畫。這種實踐感是一種內化的、持久的、但可以變化的系統，由早期生活經驗形成，導引個體的知覺、思想和行動。它是一種先於意識的傾向和能力，使個體能夠產生符合特定社會結構的行為和實踐。設計思考，或是社會設計，從 Bourdieu 的理論來看，正是接合個人與結構之間的行動的可能，其一方面可以理解社會整體的場域，另一方面透過設計的行動，去參與場域的發生。

與之連結社會設計的在當代的作用，社會設計的關鍵工作，包括包容性設、，協同設計和參與式設計，這些證明瞭「以人為本的設計」，反映了 20 世紀後期，設計實踐的核心變化。「以使用者為中心」或者更民主的「以人為本的設計」，讓人們參與於社會世界其中，在影響他們的社會和文化環境的更廣泛的話語中。有趣的是，這一系列的社會改革的呼籲及其世界觀，與經典的解釋性人類學理論相呼應，例如作為 Bourdieu 的觀點，社會設計活動內的實踐，關注人們相互交往的方式，並通過社會關係影響他們周遭場域的物件與事務相對應。

設計思考或社會設計，也是一種生成（becoming）的方式，一種虛擬性和可能性往實現化的過程。從 Deleuze 的角度來看，虛擬性並非未實現的可能，而是一種實在的力量，它在實際世界中尋找表現形式。在社會設計中，這意味著設計過程不僅是解決問題，更是探索和實現社會潛力的過程。設計師應該尋求激發和實現社會潛在能量的設計方案，從而促進社會創新和變革。

此外，Deleuze 將情感視為影響個體行為和社會互動的重要力量，情感不僅是個人內心的體驗，也是社會交往和文化表達的關鍵部分。社會設計應該利用情

感來促進共鳴和共情，透過設計來激發積極的社會情感，例如信任、合作和希望，這對於建立更加和諧和有凝聚力的社區至關重要。其實，社會設計中的一個關鍵挑戰是將虛擬的社會願景轉化為具體的實踐，這需要設計的利害關係人不僅關注物質產品的創造，更要關注設計過程如何能夠鼓勵社會互動、文化交流和情感表達，從而實現更加人性化和有彈性的社會結構。Deleuze 的觀點帶來批判性地研究社會設計如何在設計實踐中引發變革性時刻，可以提供我們設計方法論、社會結構及其機構關係的一種審視（Hasdell, 2018；Brassett, 2018）。

本研究結合 Burke、Bourdieu 與 Deleuze 的理論，深入探討設計思考作為一種社會行動者的新方法，也可以是一種瞭解設計思考的語藝批評。Burke 透過戲劇主義，強調語言和符號在社會互動中的角色，推動了對個體動機和行為的深入理解。Bourdieu 則從本體論角度出發，認為社會實踐源於個人與結構間的互動，這影響了個體的知覺和行動。設計思考在這一框架下被視為連接個人與社會結構的橋樑。而 Deleuze 對虛擬性和情感的理解，為社會設計提供了一種實現社會潛力與促進積極情感的途徑。這些理論合在一起，揭示了設計思考作為一種創新社會實踐的深層潛力，強調了設計過程中人類互動、文化交流和情感表達的重要性，並指向了通過設計實踐實現更加人性化和有彈性的社會結構的可能性。

三、設計思考的理論基礎

設計思考是一種創新的問題解決方法，其淵源可追溯至 20 世紀中期，當時的設計師和學者開始探尋超越傳統美學和功能的設計方法。最初，設計思考主要應用於工業和產品設計領域，但隨著時間推移，其影響力逐漸擴展至商業、教育、醫療和社會創新等多個領域。設計思考的理論基礎結合了多學科的知識和實踐，包括工程學、心理學、人類學以及商業策略。其核心理念是圍繞使用者需求進行創意思考和問題解決，強調的是一種以人為本、反覆運算式且協作的創新過程。這一過程通常包括同理心（empathize）、定義（define）、想法創造（ideate）、原型製作（prototype）和測試（test）五個階段。

史丹佛大學設計學院（D-school）在推廣設計思考方面發揮了重要作用。D-school 成立於 2005 年，由 David Kelley 領導，他同時也是著名的設計諮詢公司 IDEO 的創始人。D-school 致力於教授學生如何運用設計思考解決複雜的跨學科問題，其教學方法強調實踐、實驗和多學科協作。設計思考的另一個關鍵貢獻者是 IDEO 公司，它不僅在商業設計領域取得了顯著成就，還將設計思考應用於教育、公共服務和社會創新等領域。IDEO 和 D-school 都重視將設計思考作為一種文化和思維方式來培養，而不僅僅是一套工具或方法（Camacho, 2016）。

Schön 和 Wiggins (1992) 認為設計思考之心智行為是在動作中作回應，進而提出「seeing—moving—seeing」模型，強調設計的過程是經由看設計中的圖形，和設計中所有的要素形成一種對話，經過反覆不斷的設計及發現來進行設計。在設計活動的初期所有的問題都是模糊的，設計師對設計說明中的需求與期望也無法明確的說明或定義。因此，在設計過程中我們必須透過各種方法來瞭解專案的期望目標狀況。在 D-School 的設計思考訓練裡提出一些在設計思考中具備的精神，如：以人為本、及早失敗、跨域團隊合作、做中學習、同理心、快速原型製作，這些都是為了鼓勵設計者面對設計的挑戰時，以人為設計的出發點，如同以使用者的觀點去體驗，要努力跳脫自我本位，透過快速的原型製作，可以從做中學習，找出設計者的盲點，並透過不同領域的合作，激發出更多創新的可能。

近年來，設計思考被廣泛認為是促進創新和應對當今複雜挑戰的有效方法。它不僅被商業界所接受，還在教育、政府和非營利組織中發揮著越來越重要的作用。設計思考的核心價值在於其以人為本的途徑，這使得從最終使用者的角度出發成為解決問題的關鍵。總之，設計思考作為一種跨學科的創新方法，已經從其在工業設計的起源逐漸演變成一種影響深遠的思維方式，它不僅改變了產品和服務的設計，還促進了社會創新和組織變革。隨著越來越多的機構和個人認識到設計思考的價值，我們可以預見它將在未來繼續發揮其重要作用。

四、設計思考的類型

Pietro Micheli 等人 (2018) 將設計思考分類成了 9 個主要屬性和 8 種工具和方法。經過研究者大量的次級資料分析後，獲得設計思考的 9 種特質：

1. 創意和創新 (creativity and innovation)：這是設計思考的重要特質，幾乎每篇文獻都提到了創意和創新，並且創意、創新被認為為參與設計思考過程的動機。
2. 以使用者為中心和強調參與 (user centeredness and involvement)：強調使用者的參與，是設計思考的基本特徵。
3. 問題解決 (problem solving)：設計思考是適合解決難題的重要工具。
4. 反覆運算和實驗 (iteration and experimentation)：設計思考的特點是通過反覆運算形式、原型和試驗進行試錯學習。
5. 跨學科合作 (interdisciplinary collaboration)：通過將來自不同部門、單位和組織的人聚集，一起來解決複雜問題。

6.可視覺化 (ability to visualize)：透過活動將抽想的想法與概念，以可視化的方式呈現，進而成為一個系統化的討論。

7.整體觀點 (gestalt view)：整體觀點是設計思考過程中的一個重要特徵，其採用了一種綜合性觀點、全面性觀點的方法，以產生更加深入的洞察。

8.演繹推理 (abductive reasoning)：演繹推理鼓勵思考者超越現有的知識和框架，探索新的可能性和解決方案，並根據反饋和實際情境進行調整。

9.容忍模糊與失敗 (tolerance of ambiguity and failure)：這個屬性強調在面對模糊和失敗情況時，設計思考應該能夠容忍和接受這些情況，並經由反覆試驗和嘗試錯誤來找到解決方案。此時，失敗被視為一個學習的契機，而不是一個實驗的終結。

此外，Micheli 等人 (2018) 也提出了 8 種工具與方法：

1.人類學方法 (ethnographic method)：這些方法提供了一種培養同情心的手段，從而實現以用戶為中心和參與。觀察數據可以補充定量數據，並幫助融合分析和直覺。這些方法有助於通過理解問題的上下文來提供整體觀點。

2.人物誌 (personas)：人物誌的方法提供培養同理心 (empathy) 的手段，從使用者為中心和參與。人物誌有助於通過確使用者在問題解決過程中，是一個代表性的群體來提供整體且貼切的觀點。

3.旅程地圖 (journey map)：地圖同樣是在培養同理心，從而實現以參與者為中心和參與。它們在跨學科合作和溝通中作為一個界定範疇的對象。它們是一種可視化主要利益相關者經驗的手段。它們允許設計思考者考慮和測試多個參與者旅程，從而實現反覆運算和實驗。它們有助於通過鼓勵對參與者體驗的上下文和時間理解來提供整體觀點。

4.腦力激盪 (brainstorming)：腦力激盪是一種協作過程，主要目的是促進新解決方案的尋找。此方法鼓勵參與者自由地提出想法，不受任何限制或批評。腦力激盪的開放性，相當有助於產生創新和非傳統的解決方案。

5.心智圖 (mind map)：心智圖是一種協作的理解技巧，它有助於促進基於團隊的過程，從構想中獲取洞察，並在團隊成員之間創建一個共識。

6.視覺化 (visualization)：視覺化的技巧，如繪圖和圖片，可以用來實現持續的學習和概念共用，並澄清想法的特點。此外，敘事，作為一種視覺化的形式，可以增強決策者的想像能力。

7.原型製作 (prototyping): 設計思考的特點之一,是可以持續實驗和測試,使概念變得更加具體,使用者參與開發或評估原型,並且讓其更容易受到批判性的考慮和反饋。

8.實驗 (experiments): 實驗在設計思考過程中扮演著重要的角色,主要用於反覆運算和測試概念或解決方案。這些實驗可以是實地的,也可以是模擬的,目的是獲得對問題和可能的解決方案的深入理解。

五、設計思考的語藝

設計思考不僅僅是一套設計方法,更是一套創新的思維,以解決問題為最終目標,強調以人為中心 (Brown, 2010)。當設計者們想更完善他們的想法,或是有新的方向時,設計會不斷地從「觀察」、「創新」和「執行」三個部分來檢視。「發想」指的是刺激你尋找解決方案的機會與需求;「構思」是想法的催生、發展和驗證;「執行」指的是從研究通往社會場域的步驟。

從語藝學觀點匯入設計思考者,如 Richard Buchanan (2001) 認為在技術與藝術等創新領域,適合使用語藝學方法取瞭解設計內涵的情境與動機。Buchanan 將語藝學理論應用於技術設計,提出產品設計不僅是功能實現,也是一種溝通形式。他闡述了三種主要的語藝訴求 (rhetorical appeals): 理性訴求 (logos)、情感訴求 (pathos) 和倫理訴求 (ethos)。理性訴求強調產品如何滿足技術和實用需求,例如手機的處理速度和電池壽命;情感訴求則專注於產品的美學設計,如顏色和質感,旨在喚起使用者的情感和慾望;道德訴求關注的是品牌和製造商的信譽,強調產品背後的品牌故事和市場地位。Buchana 的理論指出,一個成功的設計不僅要考慮功能性,還要考慮如何在情感和道德層面與使用者溝通和互動。

此外, Van Der Waarde (2010) 在設計思考中的語藝學應用,展現了如何將古典語藝學與現代設計實踐相結合,創造出一種全新的分析和創造方法。他同樣強調三種語藝訴求,認為這三種訴求不僅僅是語言學的概念,而是作為評估和改進設計產品的工具,特別是在傳達複雜資訊和引導使用者理解方面。Van der Waarde 的方法在於延伸語藝學的應用範圍,超越了傳統的文本分析,更多地關注設計的情境、目的、受眾以及演講者的背景和意圖。這種多維度的分析方式提供了一個更全面的框架來理解設計如何在不同層面上與使用者溝通和互動。

而本研究,在設計思考中融合 Burke、Bourdieu、Deleuze 的理論概念,尤其是從戲劇五因、實踐感、虛擬性和實現性的角度,可以豐富設計思考的深度和廣度。戲劇五因包括行動、場景、代理、目的和手段,這可以應用於設計思考中,協理解設計問題的情境,確定行動者 (利害關係人)、設計的環境 (場景)、利用的工具 (手段) 以及設計的目的和預期結果。此分析方法可更全面地理解設計,

並操作更有效的設計策略。承接 Bourdieu 對「實踐感」的著重，本研究闡釋「設計思考」可以做為社會結構和人類行為之間相互作用的關鍵，在設計思考中，可以用來探索個體如何在其文化和社會結構中，與物品或制度互動。這種視角可以幫助設計師理解設計解決方案，如何在特定的社會文化背景中產生意義和價值。

而 Deleuze 的虛擬性與實現性概念，強調了現實和可能性之間的關係。在設計思考中，這意味著探索未來的可能性，並將它們轉化為具體的設計解決方案。結合這些理論家的思想，本研究認為，設計思考不僅關注解決問題的實用性，還強調理解設計背後的深層社會、文化和哲學意義，透過此多維度的理論框架，我們可以更全面地理解和應對複雜的社會現象，並創造出更有深度和影響力的成果（accomplishment）。

參、研究方法

本研究採計量統計與論述分析，瞭解台灣中文期刊論文所反映出來的「設計思考」的論述形構，再加上一次為期三天的工作坊作為論述實踐的呈現，以掌握設計思考在語言使用、語藝行動上的較完整全貌。

一、文獻計量分析研究法

本研究透過華藝線上圖書館（Airiti Library），以「設計思考」作為關鍵字，以文章標題、關鍵詞、摘要進行資料篩選，搜尋共 180 筆期刊文章。透過文獻計量分析研究法，進行設計思考相關研究的表現分析，再探討設計思考之科學圖譜（science mapping）。表現分析的範疇，包括：設計思考研究的數量、成長趨勢及機構分佈概況，並透過分析歸納出具影響力的期刊與屬性。在科學圖譜分析部分，將以關鍵詞共現分析法，歸納出設計思考研究領域的議題分佈及方法取向概況。

二、民族誌研究

本研究以「社團法人台灣咾咕嶼協會」的一場「小琉球生態運動的創新變革」為例，於 2023 年 11 月 7 日~11 月 9 日，在小琉球舉辦。我使用民族誌研究方法，全程參與活動，做文字、語音與影像繼續，必要時並輔以訪談，以理解工作坊、引導師、學員在設計思考活動中的語言使用與情境行動。將三日活動分別編碼為 A、B、C 三大部分，各段落再細分予以編碼。

三、戲劇主義的論述分析

我們將運用 Burke 的「戲劇主義」(dramatism) 強調語言和符號在人類互動中的作用，將生活比作戲劇，其中個體是演員，他們的行為具有象徵性的意義。戲劇主義作為一種論述分析方法，著眼於人們如何向自己和他人解釋自己的行動，這些解釋可能受到哪些文化和社會結構的影響，以及解釋性、動機性之間的聯想性如何聯繫對行動的詮釋，因此對行動本身可能產生什麼影響。作為一種後社方法，戲劇主義從常識性的解釋性話語轉向社會科學家的論述，以分析和批評戲劇觀點在社會科學認識論上對行動的解釋的影響 (Overington, 1977)。

戲劇主義的目標是成為一種探究的邏輯，一種用於調查關於特定問題的假設的工具性邏輯。因此，Burke 的戲劇主義方法的社會學考察，將需要對 Burke 的問題區域進行簡要說明，並對他的探究邏輯進行更廣泛的處理，包括其發展和戲劇主義實踐的主體間性。在最根本的意義上，伯克的探究對象是動機：動機的語言，語言中的動機，語言作為動機，作為個體的驅動狀態。

因此，本研究將融合文獻的計量研究與對設計思考團體的民族誌研究，透過戲劇主義的語藝分析，包含行動 (act)、情境 (scene)、行動者 (agent)、手段 (agency)、目的 (purpose) 五個部分，去詮釋「設計思考」實際所立據的動機、促成的行動、產生的認同、達成的效果究竟如何可能。

肆、設計思考的論述趨勢與詮釋

以華藝線上圖書館為資料庫，使用「設計思考」為關鍵字，共得 180 篇中文期刊文章，以下本文從時間趨勢、學科類型、關鍵字、詞語網絡分析，進行中文世界對「設計思考」一論述的形構基礎，透過量化統計瞭解基本樣態，找尋其中的論述主體、論述對象、論述手段、知識論形構。

設計思考的最早原型可以追溯到 20 世紀中期 60 年代，當時的設計方法論開始從傳統的美學和工藝導向轉向更多關注問題解決和創新的過程。大部分的設計思考相關著作，集中在 2000 年之後，並且於 2009 年到達高峰 (Johansson-Sköldberg et al., 2013)。

然而設計思考在台灣的發展較為晚近，在 180 篇文章出版時間趨勢上可以見到，從 1998 年吳鼎武的〈電腦輔助視覺傳達設計－平面構成轉換的實驗設計〉開始使用設計思考一詞，主要是定義為進行視覺設計時，透過設計的思考方式，以電腦為仲介，產生出作品。而第一次設計思考被作為「設計思考」來陳述，是 2011 年張岑瑤、莊鈺如的〈創新於文化裡紮根：文化商品設計模型初探〉，以文

化內涵為核心，透過感情意念，來去構思功能、樣式、技術、材質。從整體趨勢來看，2016 之後，針對設計思考有更豐富的討論（請見圖 1）。穩定發表量每年約十餘篇到二十餘篇，可見設計思考作為的議題、工具、領域的討論越來越多。然而，「量」的增長不全然代表「質」的提升或實務的精進，我們必須在進入文脈中去理解實際上質的提升意義在何處。

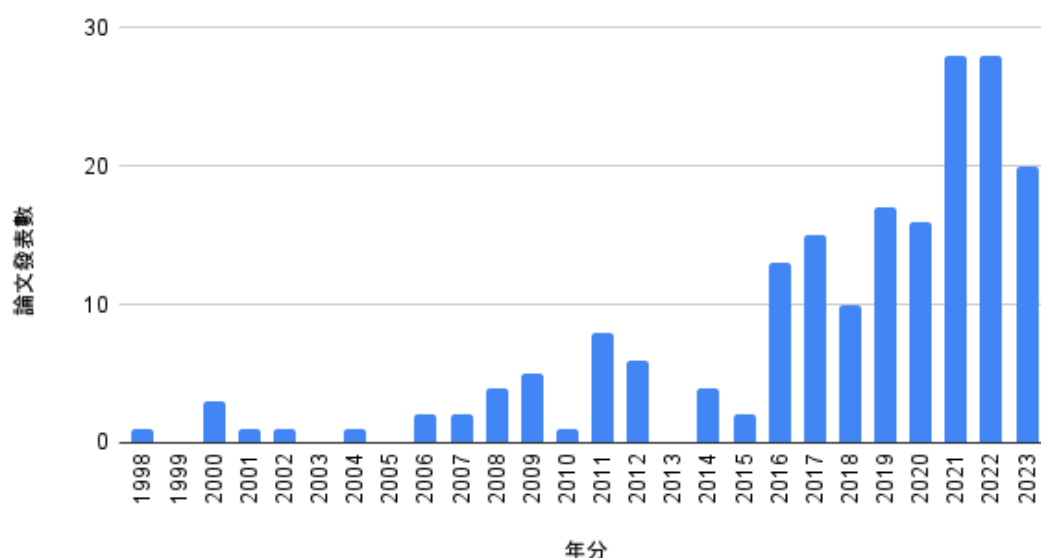


圖 1：發表篇數年份趨勢表（筆者繪製）

整體來看，我們可以將論述分為「設計師般思考」（designerly thinking）與「設計思考」（design thinking）兩大類型，前者共 102 篇，後者有 78 篇。設計師般的思考，是指專業設計師實踐（實際技能和能力）的學術建構，以及圍繞如何解釋和描繪設計師的這種非語言能力的理論反思，設計師般思考將理論和實踐從設計的角度聯繫起來，因此根植於設計的學術領域。而設計思考部分論文，則是將此術語保留給設計實踐和能力被用於設計背景之外（包括藝術和建築）的論述，特別是用於和與沒有設計學術背景的人合作，尤其是在管理與商業方面。「設計思考」因此成為「設計師般思考」的一種抽象版本，或一種描述設計師方法的方式，如何融入到其他學科的論述實踐之中。

從學科領域來看，社會科學共 64 篇、人文科學領域共 69 篇、醫藥衛生領域有 21 篇、工程學領域有 16 篇、基礎與應用科學領域有 9 篇、生物農學領域有 1 篇，包含跨領域計次。可以見到在社會與人文科學的領域中，近年有大量對設計思考的討論。如劉世南、楊佳翰（2021）所言，設計思考雖是借名設計師解決問題的思考模式，但是從古典的工業設計發展至今，已不是提取傳統設計技術的通則；設計思考是廣泛應用到科技、醫學、產業，以及公共政策和社會創新等複雜問題的設計驅動創新。

其中又以教育類研究為多數，共 40 篇，內容包括提升學習動機、促進問題解決技能、以及跨領域學習等。設計思考在教育上的應用，顯示其對於創新教學方法的益助，特別是在鼓勵學生主動學習、培養批判思考和解決實際問題的能力上（蔡政安，2022）。設計思考方法強調了同理心、協作、以人為本的設計過程，以及快速原型製作等元素，透過將「設計」概念融入課程設計中，教育者能夠更有效地培養學生的創新能力和實際應用知識的技能（吳如娟、黃智彥，2021）。此外，設計思考也被用於改進教學資源和方法，提高教學的互動性和參與度（陳國華、李長潔，2022；王佳琪、宋世祥，2022）。

在 TSSCI 的索引下共有 38 篇研究，其中又以管理領域與建築領域為多數。像是《科技管理學刊》、《建築學報》等。各篇文章皆有詮釋設計思考的內涵，如蔡政安（2022）將設計思考做為是，當學生在解決問題為核心的設計思考建構主義學習環境，學生處於設計思考的同理心、定義問題、創意發想、製作原型與測試的步驟間，來回不斷地發散與收斂的思考過程。黃瑞茂等（2021）認為設計思考包含，第一階段，理解：指出當下的狀況；第二階段，探索：提出概念，探討替選方案；第三階段，確認要做什麼：發展計畫。

劉世南、楊佳翰（2021）整理了設計思考的在 4D—發現（discovery）、定義（definition）、設計（design）、發展（development），以及實行（deliver）等階段下的各類變形（可見表一）。透過他們整理，可以發現，無論時空的延變，設計思考的主軸依然是以發現、定義、設計、發展、實行的 4D 模型作為基本結構。

表 1：不同設計思考模型的流程比較（劉世南、楊佳翰，2021）

4D 模型的共通 基礎	Discover 發現	Define 定義		Develop 發展	Deliver 實行	
Brown (2008)	Inspiration 發想			Ideation 構思	Implementation 執行	
Kelley & Kelley (2013)	Empathize 同理	Define 定義		Ideate 發想	Prototype 原型製作	Testing 測試
Vianna et al.(2011)	Immersion 沉浸融入	Analysis & Synthesis 分析與整合		Ideate 發想	Prototype 原型製作	
Leifer et al. (2018)	Understand 理解	Observe 觀察	Point of View 設計觀點	Ideate 發想	Prototype 原型製作	Testing 測試
Stickdorn & Schneider (2010)	Exploration 探索	Creation 創造		Reflection 反思	Implementation 執行	

|| 設計思考的語藝行動與後政治對話：以一場社會設計工作坊為例 ||

Leidtka & Ogilvie (2011)	What is 是什麼	What if 如果什麼		What wow 發想什麼	What works 什麼可執行	
Pandey (2015)	Problem identification 問題辨識	Problem context discovery 問題脈絡 發現	Synthesis 整合	Ideation 發想	Prototype 原型製作	
Dix et al (2004)	What is wanted 需求	Analysis 分析		Design 設計	Prototype 原型製作	Implement & deploy 執行與傳遞
Cross (2011)	Exploration 探索	Generation 發想		Evaluation 評估	Communication 溝通	

最後透過各篇期刊論文的摘要之詞語共現網絡分析來看，可見其中最核心關鍵字為「設計思考」，並發展出「學習設計」、「社會設計」、「參與式設計」、「人本設計」等四個較大的方向；從「問題解決學習」、「課程設計」、「教學設計」、「學習成效」、「學習動機」等關鍵字分佈，也是可以理解出 180 篇論文中，較多研究聚焦於教育領域。其探討設計思考如何促進文化創意，強調了設計思考在連接創意、文化與技術方面的作用。這種跨領域的思維方式對教育具有重要意義，其促成學生跳出傳統思維框架，發展獨特的解決方案，並且透過數篇實際的案例，提供課程創新發展的歷程與學生表現的真實樣態。

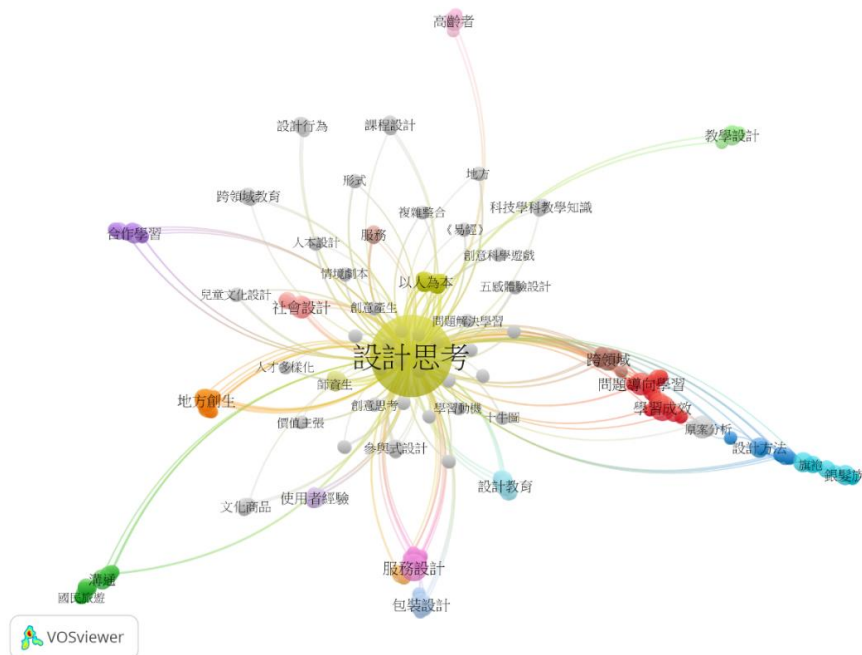


圖 2：諸期刊論文的關鍵字共現網絡（筆者繪製）

從上述的討論來看，我們可以理解到，設計思考在台灣地區研究的脈絡中，除了「設計師的思考」外，進幾年也開始強調「設計思考」，「設計」不在僅僅是專門領域中的技術與技巧，而是一種思考問題與解決的工具，具有建構主義式的積極作用，在個人與結構之間搭建起可能的創造。從本研究的論述分析來看，對於設計思考的研究表明了對於這一概念的深入探討與廣泛應用。這些研究不僅豐富了設計思考的理論基礎，也展示了其在不同學科和實踐領域中的潛力。

伍、一場設計思考工作坊

本研究另針對一場為於 2023 年 10 月 24 日到 26 日之三天的工作坊進行民族誌研究場域，透過參與活動與採集對話的方式，紀錄此次工作坊的過程性資料。工作坊為「小琉球咾咕嶼協會」所進行的「凝聚團隊共識工作坊」，由「拾田創意 Herewego Creative」負責規劃與執行引導。此場工作坊目的在透過設計思考活動，引導組織發展與創新，更新地方議題與解決。三日工作坊分為三大部分，「看見我們的過去與現在」、「自然流現」、「大系統與擬定策略」（如下圖 3）。

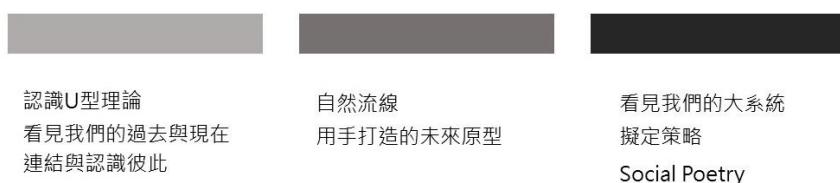


圖 3：凝聚團隊共識工作坊的三大階段（筆者繪製）

以下運用 Burke 的戲劇主義觀點照看，用以找出工作坊參與者語藝行動機動。Burk 認為人們所處的世界是一場巨大的戲劇，人們的行動就是對戲劇語藝情境的反映，也就是因應劇本情勢變化，進而採取有別於動物生物本能的作為，即有自覺意識的語藝行動。我們先將整個三日的工作坊看作是一場有意義戲劇活動，再透過戲劇主義的五大因素——行動（act）、情境（scene）、行動者（agent）、手段（agency）、目的（purpose），分別展開其中的語法動機和場域實踐。

一、行動者分析：漂泊與紮根的地方組織

參加三日工作坊的夥伴共有 15 名，每個場次的夥伴稍有不同。這 15 名夥伴包含活動的引導師 Crystal、Jayce 與，身為紀錄者的我，其他人則是來自「社會法人咾咕嶼協會」。協會宗旨為，以守護海洋為目標，從事環境教育與減塑概念推廣並辦理社區大學、淨灘活動、協助海洋生物救援及復育、推動綠色環保永續理念、促進公私部門協力，響應公部門生態環境永續政策。且培養更多關心海洋

生物與環境保護之公民科學家，以公民參與力量，共同響應海洋守護行動¹。引導師再一次地喚回參與者加入協會的目的：

聊聊你們在這裡的原因，這個島對你的意義，以及為什麼加入協會？因為協會畢竟是一個 NGO，大家都很忙，還要參加協會，這是一個值得深思的事情。(A1)

在一邊回應的同時，身為敘畫師 (scribing) 的 Jayce 會將場域中行動者的回應視覺化為圖象，速寫臨場，有助於建立眾人共同的經驗 (Micheli et al., 2018)。「重新喚回目的」是一種再次確認行動動機的步驟。參與者各自訴說自己的組織進入 (organizational entry) (Kammeyer-Mueller and Wanberg, 2003) 的故事：

為什麼加入協會呢？因為這個地方是值得付出心力的地方，島上有這麼多人在乎這塊土地，想一起參與這件事情。(A3)

透過類似人物誌的方法 (Micheli et al., 2018)，可以發現，大多數人進入協會都是對小琉球與協會的目標已有相當的理解，並且行動者性格較為積極與主動 (A2、A3、A4、A6)，因此或許是因為 NGO 組織的關係，包括任務掌握、角色清晰度、與同事的關係建立都具有較強的表現 (Kammeyer-Mueller and Wanberg, 2003)。也有夥伴是因為認同其理念，希望能夠遇到多元的人，並參與工作會議以瞭解流程，認為這對未來的工作會有幫助 (A8)。

在「看見我們的過去與現在」工作坊中，引導師強調了重新確認參加協會的目的的重要性，這是一種確認行動動機的步驟。參與者在分享他們加入協會的理由時表現出對小琉球和協會目標的深刻理解和積極參與的態度。他們加入協會的主要原因包括對地方的關懷、對環境保護的認同，以及希望透過參與不同的活動和會議來豐富自己的經驗。這反映了在非政府組織 (NGO) 中，成員往往因共同的理念和目標而聚集，並在組織中展現出積極和主動的特質。

確認了行動者的目的與特質之後，而二日的「自然流現」與三日的「大系統與擬定策略」則表現出參與者更加融入於組織中的狀態。觀察紀錄中提到許多參與者都是出於對小琉球及其環境的關懷而主動參與協會活動 (B1、B6)。他們不僅僅是動機上的參與，更是在行動上積極貢獻，包括參加會議、協助活動的籌劃和執行等 (B6)：

我自己有想到一個東西，我們有很多該怎麼去 run 這個組織，其實是有有一點不是很確定的。所以我覺得或許一個結構上能夠怎麼去讓這個 SOP 或是這個什麼，把協會 run 得更順。(B6)

1.源自自由時報〈登聯合國 NGO 論壇「台灣咾咕嶼協會」分享小琉球減塑經驗〉：

<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/3000872>

因此，在「自然流現」工作坊的活動中，引導師透過類似沙河遊戲的方式，透過在現場撿拾的環境物件，去讓每個人都可指認自己在小琉球地域關係中的位置，指認出個體在系統結構中的位移與位置，打造組織原型（請見圖 4）。



圖 4：以現成物件建構一個關係系統（筆者攝影）

在戲劇主義分析中行動者的部分，本研究認為設計思考的引導者強調讓個人在各階段的活動裡，盡可能地表現出自己，透過各式各樣的「說故事」(storytelling) 方法，讓每一位都可以將設計思考當作一個「探索的過程」。有些人在此咾咕嶼協會所發動的場域中，表現的是「漂泊」，例如年輕時離開小琉球，這幾年再回來地方，進入組織，或是特地從臺北來小琉球，做地方創生組織的見習（A6、C2），另外有些人（A17、A15、B1、B6、B14、C13）則更加強調他們回到地方的目的是「紮根」，希望透過生活的真正參與，推動組織的運作，讓協會更加「順」（B6）。

二、情境分析：土地與海洋

對場域的營造，也是設計思考活動的非常重要的一環，引導者必須安排一個可以令參與者安全說話的邀請式語藝 (invitational rhetoric) 環境(李長潔, 2011)，配合場域的情境設計，讓參與者暢所欲言。

「看見我們的過去與現在」、「自然流現」、「大系統與擬定策略」三場次的工作坊，分別舉辦在「好事好室 GooDthings 民宿」與「小山看海藝文園區」兩處，根據引導者活動設計的描述，他們是想要尋覓幾個可以讓參與者放鬆，並且「接地氣」的所在，以使得參與者可以透過與土地和海洋的連結，促進對話的可能性，

帶有強烈的邀請語藝風格（請見圖 5）。



圖 5：連結於在地生態的場域情境（筆者攝影）

的確，從筆者參與幾場工作坊的過程中，可以感受到參與者的說話氣氛，因為空間的規劃安排，充滿對等與接納的精神。如 Sonja K. Foss 與 Cindy L. Griffin 的語藝思路〈超越說服：一個邀請語藝學的新方案〉（1995），工作坊情境塑造出從「改變」（change）轉移到「交換」（exchange）的可能性。某些參與者曾表示自己不擅言詞，但在空間情境的感染下，也可以平等、互惠、輕鬆地表達出自己的關鍵與感受。

又或者，引導者透過公民咖啡館，進行交換主題的聆聽與發言，類似旅程地圖的方式（journey map）（Micheli et al., 2018），其有助於引起共通感（common sense）（李長潔，2011），通過鼓勵對參與者體驗的情境的各種脈絡，而且花足夠的時間進行理解，並提供自己整體觀點給予其他參與者知悉。

三、行動分析：從說故事到社會雕塑

回到行動者分析裡提到的敘畫（scribing），敘畫者將第一日工作坊的論述與對話的片刻視覺化，巨大的圖畫紙上頭繪製著 12 名參與者來到協會的目的與情感，呈現出每個人的「說故事」。「說故事」在設計思考中有著重要的行動作用，說故事是一種核心的溝通與理解工具。透過故事，引導者與參與者能夠深入洞察使用者的需求與經歷，進而產生更深層的同理心。透過分享不同的故事，設計思考過程能夠揭露那些在傳統討論中可能被忽略的深層需求和問題。此外，故事也是一種有效的溝通方式，能夠促進團隊成員之間的合作與共識建立（Beckman and Barry, 2009）：

在我看到的景象中，最引起我的共鳴的是小島。這是因為島上的居民彼此團結一致，形成了一個緊密的社群。因此，我認為小島的發展必定是由島上各種元素之間的多樣互動所塑造的。這樣的情境下，協會帶著感謝深入探討海洋生態，引起了所有人的關注，不論是他們的行動還是不作為，我相信大家都對這兩方面有所期待。

(A34)

在場的參與者大都認同發言者的經驗故事，這不僅是一種傳達經驗和感受的方式，它還是一種促進同理、理解、溝通、合作，並激發創新思維的強大工具。透過故事，我們能更全面地理解問題，找到更具創新性的解決方案。

這次活動的另一個特殊的設計行動，是社會雕塑。社會雕塑(social sculpture)對於藝術家 Joseph Beuys 來說，針對社會議題的處理與改造，乃是以藝術作為方法的一種實踐方式(Jordan, 2013)。在「大系統與擬定策略」工作坊中，引導者將身體劇場的概念帶入對大系統的形構與策略擬定。身體劇場，作為一種將身體動作和表達融入劇場表演的藝術形式，使參與者能夠通過身體語言來探索和表達複雜的系統概念(Micheli, 2018)。這種方法不僅有助於視覺化並感知系統的不同元素和它們之間的互動；工作坊引導者說明這名為「4D 繪測」(或是一種兼具五感的說故事方法)，能促進創新思維，讓參與者在策略擬定過程中更加直觀地理解系統的動態，透過身體劇場，參與者得以從更多維度探索系統，發現潛在的策略和解決方案。



圖 6：身體劇場與社會雕塑（筆者攝影）

四、手段分析：促成對話與臨場感知

在 Burke 的戲劇主義分析中，「手段」(agency) 的分析主要關注用來執行某一行為的方法或手段，包括行動者使用的工具、技巧、資源或策略。分析手段時，我們探討的是如何進行行為，這反映了行動者在特定情境下可用的資源和限制 (Overington, 1977)。從三日的工作坊來看，系列的活動並不是單調線性的階段前進，而是動態反覆 (iteration) 以縮短距離接近設計目標。

在引導者 Crystal 的規劃下，主要使用了「連結與認識彼此」、「共享歷史」、「原型打造」、「社會雕塑」、「社會之詩」等五種手段來達成組織共識與組織創新之目的。

今天可以輕鬆一點，主要是個人的部分，而明天會更多地聚焦在未來和團隊的部分。整體結構會是怎麼樣的，但在一開始之前，理事長希望我帶大家做正念呼吸。(A1)

引導者運用開放式的對話方式，進行以下活動：



圖 7：共享歷史的活動（筆者攝影）

1. 連結與認識彼此：透過說故事的方式，講述個人與小琉球嶼啫咕嶼協會的關係，加深彼此的連結性。也算是一個開場暖身的過程。
2. 共享歷史：共享歷史方法 (Shared History Approach) 的使用方式涉及將不同群體的歷史敘述融合到一個框架中。在活動中，引導者讓眾人於紙上繪畫出「時間

軸」，並在時間軸上，點出各自的過去、現在、未來。在這種方法中，不同文化或政治背景的人共同探討同一歷史事件的不同觀點和敘述。這通常涉及開放式的對話、教育活動，以及共同創作的論述資源。該手段可以促進對話和理解，讓參與者理解它者（others）的觀點。

3.原型打造：如前述主要在「自然流現」的部分進行，讓參與者運用現成物組成組織現有原型，探索組織單元的內外部關係，盤點小琉球生態系的利害關係人，並且透過重建原型，讓協會組織的系統重新彰顯出可能性，自然流現出組織的策略行動，甚至是組織的願景，找尋積極位移的角色與轉化的路徑（請見圖八）。

4.社會雕塑：延續原型打造，社會雕塑主要引入「社會流現場」（social presencing theater）概念（Hayashi, 2021），可以快速且深入地了解至關重要的社會模式。透過簡潔、清晰的指令，讓參與者能夠進入不熟悉的體驗中。眾人創造團隊雕塑來體現現狀，從各自選擇的姿態（或坐或站）彼此之間的距離，透過身體的感覺，來規劃群我關係。接著對整個動態的過程進行反思，組織成員的相互連結關係就會發生某種變化。

5.社會之詩²：以詩歌作為社會評論工具有著悠久的歷史，詩人總是用他們的技巧來闡明社會問題和不公現象，用他們的話語來激發改變和引發思考。工作坊的活動運用，社會詩歌來挑戰現狀並激發改變：

我們都是海洋生態的一環，眾人來來去去，最後剩下什麼？（C23）

將所有的熱情都投入到對小島的關懷中，是美好的事情。（C34）

社會詩歌比社會評論簡易，活動中大家都使用了語言來做出論述與表達，可以見到詩歌作為一種社會評論形式具有獨特而強大的作用，它讓言者能夠說出對他們來說最重要的問題與事情，並激發聽者批判性思考並採取行動。在活動中，無論是一位想要有所作為的詩人，還是一位想要更多地了解世界的讀者，詩歌都可以成為理解和參與社會問題的寶貴工具。



圖 8：利用現成物打造小琉球的利害關係人關係生態系統

2.〈詩歌作為社會正義的工具〉源自：

<https://www.sundaymorningsattheriver.com/blog/poetry-as-a-tool-for-social-justice-exploring-the-role-of-poetry-in-raising-awareness-and-inspiring-action>（2024/1/9）

五、目的分析：大系統的自然流現/重生

從一系列的工作坊活動整體來看，引導者的目的在於使整個小琉球的生態系統（包含人與物）自然流現以及系統重生，透過看見與感知系統自身的運作，引導者從對話、圖繪、雕塑、劇場、詩歌，步驟地看清楚人們的選擇，這些行動與手段，反映著如冰山模型般的邀請，讓參與者更敏感地察覺到更深層、不可見的層次，期待可以帶來永續的正向改變與深刻創新的潛能。例如試圖改變與實現新的生態系統：

你們覺得你們的狀態有改變嗎？然後這個系統，好像不一樣了。變得很漂亮，變成一個...那個角度變很好看...這邊看起來很繽紛啊。
(B39)

Deleuze 的虛擬性(virtualité)可以帶給此 Burke 的戲劇主義一些增補。Deleuze 在他的哲學體系中，將「虛擬性」(virtualité)視為一種實在的狀態，它並非虛假或非實體的，而是潛在的力量與可能性，這些力量和可能性在特定條件下得以「實現」。虛擬性是動態的，與實際(actual)相對，實際即是虛擬性實現的過程(Linstead and Thanem, 2007)。在 Deleuze 看來，虛擬性包含了無限的創造可能，這與 Burke 的戲劇主義理論形成有趣的對照。Burke 將人類的行為和社會互動視為一種戲劇，我們可以更深入地理解人類行為和社會現象，其戲劇主義強調了敘事和象徵的重要性，以及人類在其生活劇本中所扮演的角色。如同前述引導者發起的對話、圖繪、雕塑、劇場、詩歌，Deleuze 的虛擬性為 Burke 的戲劇提供了一個更深層的、動態的基礎，在這種觀點下，人類行為和社會互動不僅是戲劇性的表演，更是虛擬潛能的實現，可以視為某種後政治對話的可能性。換句話說，每一個行為、每一個互動都是從虛擬性的無限可能系統中流現，並在特定的情境中得以實現。

設計思考的基本核心議題包含理論-實踐(theory-practice)、流現與互動(emergence and interaction)、情境與系統(situated and systemic)、實驗性的(experimental)、干涉主義與學科轉型的(interventionist and transformative discipline)、使用工具與技術來推進(employ tools and techniques)(Dalsgaard, 2014)。從語藝學的角度來看，設計的成果即是，個人與整體產生一個暫時的和諧，或許可以看做是 Burke 的認同化(identification)，本研究試圖從行動、情境、行動者、手段、目的，分別展開其中語法動機和場域實踐的運作，透過過程性的認同化，可以獲得虛擬性的實現，完成某種後政治的對話，也可見到社會創新的契機。本文也從中整理出相符應的關係對照，試圖釐清（請見表 2）。

表 2：設計思考、後政治對話與操作實踐對照圖

面向	設計思考工具	後政治對話策略	操作實踐
啟始同理	同理心訪談	認識差異、肯認他者	讓不同利害關係人彼此說出參與動機（如「為什麼加入咗咕嶼協會」）並以視覺化方式集體理解之
問題定義	問題重構	去中心化、去二元對立	避免以「贊成 vs 反對」建構議題，而是強調「議題的多重樣態與多重影響」
共創行動	快速原型	對話即行動	社會雕塑（social sculpture）實作，透過身體空間互動演繹生態系統關係
意義生成	故事化與敘畫	共感語藝、交換式話語	公民詩歌工作坊的語言再現，將個體經驗敘事化，形成具有多元主體感的共同意義場

陸、結論：設計思考是一種意義的政治

從研究的論述分析與民族誌研究來看，所謂「設計思考」，存在的各種型態的語言行動與情境操作，直言之，它們有時候是充滿互動、矛盾、混亂。Lucy Kimbell 與 Park Stree(2009)將設計思考分成，「設計作為實踐」(design-as-practice) 和「實踐中的設計」(designs-in-practice)；設計作為實踐，乃強調設計是一種常態化、可能遵循規則、可共用和慣常的、有意識的、體現在身體和情境中的活動。而實踐中的設計，則關注設計成果是如何在實踐中被不斷地再創造和演繹的。本研究發現，當前的設計思考、社會設計等工具，是混合兩種語言行動與情境實踐來進行設計思考的語藝，以達成事務（物）革新的作用。

從本文的民族誌個案中，可以凝鍊出三個面向的設計思考操作原則：

（一）建立「共感視覺化工具」以促進多方協作的原型對話：引導團隊使用「旅程地圖」(journey map) 與「人物誌」(personas) 等設計思考工具，具體描繪不同利害關係人的情緒曲線、互動節點與潛在衝突，並運用敘畫 (scribing) 或圖像式共創平台讓這些元素視覺化。此舉可增進參與者對於他人處境的理解，從同

理心出發，開啟跨部門或跨文化的對話空間，並強化解決方案的使用者導向與集體認同建構。

（二）導入「社會雕塑」作為轉化現況的身體感知實驗法：借用 Joseph Beuys 的「社會雕塑」與「社會流現場」概念，讓參與者在工作坊中以身體姿態演繹組織或社會系統的現況，並透過雕塑與反思，感知自身在系統中的角色及其影響力。此能突破語言侷限，開啟行動前的深度對話，激發個體對場域的感知與責任意識，促成「系統自我重生」的契機，特別適合用於地方創生、環境永續、社會創新等領域。

（三）建立「邀請式語藝框架」促進異質群體間的意義交換：依據 Sonja Foss 與 Cindy Griffin 所提出的「邀請語藝」理論，設計開放式對話空間，例如公民咖啡館、公民詩歌論壇或多語言轉譯小組。重點在於從「改變對方」轉為「交換觀點」，並以共享歷史、共構未來為對話基礎。在後政治場域中，這種語藝策略可減少立場對抗，強化共感與意義建構，並於社會矛盾未明朗化前，打開行動的可能窗口。特別適合應對多元文化社群、公共議題磋商、社會變革推進等情境。

根據以上原則，我們可以理解，Anna Rylander Eklund、Ulises Navarro Aguiar、Ariana Amacker（2022）認為設計思考與意義建構理解（sensemaking）為密切相關的過程。設計思考不應被簡化為一種抽象的認知活動，而是應該被視為一種實踐中的、具體化的意義建構行為。這種實踐重視設計師在設計過程中的直觀感受和經驗，並通過與周圍環境的互動來持續塑造和重構意義。

從本研究的文獻爬梳與個案討論來看，設計思考傾向實用主義（pragmatism），是一個身體化、具體定位的過程，它融合著認知與行動，並且積極利用想像力和即興行為。本研究的觀點認為，設計思考使用者的敏銳度這種敏感性不是靠單一的認知過程培養，而是經由與物質、文化和社會互動的實際體驗發展來獲得，而這種敏銳度對於設計思考至關重要。因此，設計思考不僅是尋找解決方案的過程，它同時也是一種通過設計行為來進行的、富有創意的意義建構活動。這個過程強調了設計思考使用者如何在其工作中理解、詮釋和回應複雜情境的能力（Dalsgaard, 2014）。

我們可以進一步透過 Deleuze（1994；1999）的政治思想來剖析設計思考在後政治對話中的應用與限制。德勒茲對差異、重複和事件的概念提供了一種獨特的哲學視角，這可以用來檢視設計思考如何在政治性的對話中發揮創造性和解放性的潛力。Deleuze 認為，真正的事件（event）是創造新的可能性和未來的機會，這可以與設計思考中的「實踐中的設計」相對應。在這樣的框架下，設計思考不僅僅是尋找問題的解決方案，更是在不斷變化的情境中創造新實踐的過程。這種過程強調了與現有條件的斷裂，進而可能導致政治與社會結構的轉變。

在後政治對話的背景下，Deleuze 的觀點挑戰了現代政治對話中常見的固化權力結構和規範。透過設計思考，參與者能夠探索替代的解決方案和創造未被預見的連結和交互作用，這符合德勒茲對於逃逸的線（*lines of flight*）的描述，即在看似僵化的結構中尋找逃脫的可能性。具體而言，設計思考的過程可以視為一種實驗場，允許個體和集體在思考和實踐中進行意義的重構和實驗。這不僅僅是解決特定問題的技術活動，而是一種持續的、創造性的社會參與，這種參與對於挑戰和改變既定的政治和社會秩序至關重要。

設計思考可能轉變為一種促進政治創新和社會變革的工具。它強調了個體與環境之間的互動，以及通過這些互動創造新實踐的能力。因此，設計思考在後政治對話中的應用不僅是尋找解決方案，更是一種激發政治想像和創造社會變革的潛在機制。我們可以看到，設計思考和後政治對話之間的聯繫提供了一種新的視角，來理解和評價設計在當代社會和政治對話中的角色和影響。這種視角挑戰了傳統的設計範疇，開啟了一種更為動態和參與性的設計實踐可能性。

參考文獻

- 王孝勇 (2006)。社會運動的語藝批評：理論的論辯與意義。《傳播與管理》，5 (2)，頁 131-162。
- 王佳琪、宋世祥 (2022)。設計思考人生課程的發展與實施：以技職校院師資生為例。《教育科學研究期刊》，67 (4)，頁 221-253。
- 吳如娟、黃智彥 (2021)。設計思考與 CDIO 外殼的數位元人文創新教學模式。《大學教學實務與研究學刊》，5 (2)，頁 33-65。
- 李丁讚、林文源 (2000) 社會力的文化根源：論環境權感受在台灣的历史形成：1970-86。《台灣社會研究季刊》，38，頁 133-206。
- 李丁讚、林文源 (2003)。社會力的轉化：台灣環保抗爭的組織技術。《台灣社會研究季刊》，52，頁 57-119。
- 李長潔 (2011)。綠色邀請：以邀請語藝學解讀《晴耕雨讀》。《文明探索叢刊》，65，頁 77-116。
- 林靜伶 (2014)。網路時代社運行動者的界定與語藝選擇。《中華傳播學刊》，26，頁 3-33。
- 陳國華、李長潔 (2022)。當學生變老師，老師變玩家：未來意識教育的遊戲設計與實踐。《大學教學實務與研究學刊》，6 (2)，頁 77-107。
- 劉世南、楊佳翰 (2021)。設計思考中的創意：釋義與造物的啟發。《中華心理學刊》，63 (2)，頁 121-141。
- 蔡政安 (2022)。設計思考提升學習動機與問題解決信心—台灣大學生學習設計思考課程的實證分析。《科技管理學刊》，27 (3)，頁 133-153。
- Arnold, J. E. (1956). Creativity in engineering. *SAE Transactions*, 17-23.
- Beckman, S., & Barry, M. (2009). Design and innovation through storytelling. *International journal of innovation science*, 1(4), 151-160.
- Bennett, E. E., & McWhorter, R. R. (2019). Social movement learning and social innovation: Empathy, agency, and the design of solutions to unmet social needs. *Advances in Developing Human Resources*, 21(2), 224-249.
- Bourdieu, P. (2020). Outline of a Theory of Practice. In *The New Social Theory Reader* (pp. 80-86). Routledge.

- Brassett, J. (2018). Creating Affective Social Design: An ethical and ontological discussion. *Cubic Journal*, 1(1), 172-185.
- Buchanan, R. (2001). Design and the new rhetoric: Productive arts in the philosophy of culture. *Philosophy & rhetoric*, 34(3), 183-206.
- Burke, K. (1969). *A Grammar of Motives*. Univ of California Press.
- Camacho, M. (2016). David Kelley: From design to design thinking at Stanford and IDEO. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 2(1), 88-101.
- Camacho, M. (2018, August). An integrative model of design thinking. In *21st DMI: Academic Design Management Conference* (pp. 627-641). Next Wave.
- Cathcart, R. S. (1980). Defining social movements by their rhetorical form. *Communication Studies*, 31(4), 267-273.
- Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and Design Thinking. *International Journal of design*, 8(1).
- Deleuze, G. (1994). *Difference and repetition*. Columbia University Press.
- Deleuze, G. (1999). Bergson's conception of difference. *The New Bergson*, 42-65.
- Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018). Design thinking and organizational culture: A review and framework for future research. *Journal of Management*, 44(6), 2274-2306.
- Foss, S. K., & Griffin, C. L. (1995). Beyond persuasion: A proposal for an invitational rhetoric. *Communications Monographs*, 62(1), 2-18.
- Griffin, L. M. (1952). The rhetoric of historical movements. *Quarterly Journal of Speech*, 38(2), 184-188.
- Gurr, T. R. (1970). *Why men rebel*. Princeton, NJ: Princeton University Press
- Hasdell, P. (2018). Activating Design Social. *Cubic Journal*, (1), 152-171.
- Hayashi, A. (2021). *Social Presencing Theater: The Art of Making a True Move*. Pirot: Pi Press.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Çetinkaya, M. (2013). Design thinking: Past, present and possible futures. *Creativity and innovation management*, 22(2), 121-146.

- Jordan, C. (2013). The evolution of social sculpture in the United States: Joseph Beuys and the work of Suzanne Lacy and Rick Lowe. *Public Art Dialogue*, 3(2), 144-167.
- Kammeyer-Mueller, J. D., & Wanberg, C. R. (2003). Unwrapping the organizational entry process: disentangling multiple antecedents and their pathways to adjustment. *Journal of Applied Psychology*, 88(5), 779.
- Kenny, R. W. (2008). The glamour of motives: Applications of Kenneth Burke within the sociological field. *KB Journal*, 4(2), 1-32.
- Kimbell, L., & Street, P. E. (2009, September). Beyond design thinking: Design-as-practice and designs-in-practice. In *CRESC Conference, Manchester* (pp. 1-15).
- Kornhauser, W. (1959). Power and participation in the local community. *Health Education Monographs*, 1(6), 28-40.
- Le Bon, G. (2017). *The crowd*. Routledge.
- Linstead, S., & Thanem, T. (2007). Multiplicity, virtuality and organization: The contribution of Gilles Deleuze. *Organization Studies*, 28(10), 1483-1501.
- Mills, C. W. (1940). Situated actions and vocabularies of motive. *American sociological review*, 5(6), 904-913.
- Nasrin, S. (2023). New ways of activism: design justice and data feminism. *Social Movement Studies*, 22(1), 140-144.
- Overington, M. A. (1977). Kenneth Burke and the method of dramatism. *Theory And Society*, 4(1), 131-156.
- Parrish, P. (2006). Design as storytelling. *TechTrends*, 50(4), 72-82.
- Rylander Eklund, A., Navarro Aguiar, U., & Amacker, A. (2022). Design thinking as sensemaking: Developing a pragmatist theory of practice to (re)introduce sensibility. *Journal of Product Innovation Management*, 39, 24-43.
- Schön, D. A., & Wiggins, G. (1992). Kinds of seeing in designing. *Creativity and Innovation Management*, 1(2), 68-74.
- Simons, H. W. (1972). Persuasion in social conflicts: A critique of prevailing conceptions and a framework for future research. *Communications*

Monographs, 39(4), 227-247.

Thompson, L., & Schonthal, D. (2020). The social psychology of design thinking. *California Management Review*, 62(2), 84-99.

Van Der Waarde, K. (2010). Visual communication for medicines: malignant assumptions and benign design?. *Visible Language*, 44(1), 39.

Rhetorical Action and Post-political Dialogue in Design

Thinking: A Case Study of a Social Design Workshop

Abstract

Kenneth Burke, a prominent rhetorical scholar, states in *A Grammar of Motives*: "Stories are equipment for living." These communicative languages in life represent clear rhetorical actions. In this paper, we argue that such rhetorical actions play a crucial role in social design. This is not only because language is our primary tool for communication but also because it holds the power to shape and transform social reality. Through carefully crafted rhetorical strategies, such as narratives, metaphors, or other rhetorical devices, we can resonate with people's cognition and behavior, generating social imagination into social action, turning potentiality into actuality.

This study conducts a bibliometric discourse analysis of 180 Chinese journal articles related to the keyword "design thinking" to define and operationalize the concept. Additionally, it incorporates participant observation and interviews from a social design workshop centered on the "Innovative Transformation of the Xiaoliuqi Ecological Movement." By employing Burke's rhetorical criticism, Pierre Bourdieu's notion of habitus, and Gilles Deleuze's concept of actualization, the research explores design thinking as a form of contemporary sociological practice. The goal is to create possibilities for relational transformations, which may involve relationships between individuals or between individuals and organizations. Social design aims to understand, structure, and transform these relationships to provide positive support for social change.

After analyzing the data, this study claims that social design and design thinking offer post-political dialogue as a means of communication that transcends traditional political boundaries and antagonisms. In the post-political perspective, dialogue is no longer merely a tool for competing for power or advancing a specific agenda; rather, it becomes a process of seeking consensus, solving problems, and creating meaning. Post-political dialogue emphasizes plurality and inclusivity, attempting to dismantle the binary oppositions typical in traditional political discourse, in order to seek more comprehensive and sustainable pragmatic solutions.

Keywords: Design Thinking 、 Social Design 、 Rhetorical Action 、 Sustainability 、 Practice

沉浸式虛擬實境 VR 影像敘事模式之 初探研究

單文婷¹

1.單文婷，國立臺灣藝術大學影音創作與數位媒體產業研究所副教授
電子信箱：Wenting@ntua.edu.tw

摘要

虛擬實境 VR 從 1920 年發展至今仍然保留其沉浸感與互動性特質，隨著技術進步以及 VR 設備價格降低，近年來除了電玩娛樂外，其他如醫療、藝術、科學、教育等領域也開始應用 VR 進行不同目的的內容體驗，而如何在三維度立體空間妥適的進行敘事編排成為 VR 影像創作者的重要課題。本研究起因於在博士班 VR 敘事創作教學的課堂觀察，發現具備傳統影像製作基礎的學生並不如預期能順利轉換思維進行 VR 敘事創作，而國外與 VR 敘事相關研究也因為觀點零散難以整合成系統性的敘事模式，對於課堂教學或創作者來說實難找到敘事創作之對照。因此，本研究統整國外與 VR 敘事相關之研究並且初探性提出三條 VR 敘事路徑供創作者參考。第一條路徑需具備感知現實主義的存在感，第二條路徑是創造互動讓觀看者進入故事生活並與創作者共同建構新的敘事，第三條路徑是參考博物館編排展演空間之敘事對照 VR 敘事設計的三個層次。這三條敘事路徑並無先後順序，創作者可以依照故事內容自行增減或疊加，唯必須保有敘事內容與真實世界的一致性與合理性，才能保持觀看者對體驗內容注意力分配的極大化，並產生身歷其境的存在感與沉浸傾向。本研究結論也提出三點進行 VR 敘事創作的技術風險，包括：其一、感知現實主義存在感的真實性偏見，其二、若無適度引導將導致觀看者在 VR 中迷路而失去對故事的理解、以及其三、需要更謹慎使用「同理心機器」的概念意義。本研究成果一方面提供 VR 敘事教學與創作者之參考，也期盼能加速國內 VR 影像人才培育並創作內容更多元且達到觀眾共鳴的 VR 敘事內容。

關鍵字：虛擬實境、敘事、存在感、沉浸感、故事生活

壹、前言

虛擬實境 (Virtual Reality, VR) 因具備抽象情境和實體體驗的表徵而快速發展，近十幾年來，除了人們熟知的電玩、影視娛樂產業外，其他像是醫學治療、美術館、藝術展演、教育內容等產業也陸續應用 VR 虛擬技術進行內容體驗。實際上 VR 的技術概念從 1965 年保留至今，如同其技術先驅者 Ivan Sutherland 當年的描述「觀看者使用 VR 可以感知虛擬世界，就像看起來、感覺、聽起來一樣真實，並且可以在其中做出逼真的行動」(Sutherland,1965)，直至今日包括沉浸感 (Immersion)、互動性 (Interaction)、構想性 (Imagination) 等特質仍存在 VR 中。考究 VR 引起的第一波熱潮應屬 20 世紀 90 年代，人們可以透過多維度的訊息與多種傳感器和環境發生交互作用，並且可以在虛擬實境中以主導地位打造出完全想像的虛擬世界，一下就把 VR 技術推上高峰，學界也開始討論觀看體驗的概念理論 (Burdea & Coiffet,1994)。然而若追溯 VR 問世的時間其實更早，依其發展重點略可分為以下五個階段 (騰訊新聞，2021)：一、設計構想階段 (約 1929-1963)，如 1929 年 Edward Link 設計出一款類似飛行模擬影像器來訓練飛行員以及其後陸續有研究者推出仿真影像的模擬眼鏡或機器。二、技術萌芽階段 (約 1963-1972)，包括先前提到 1965 年 Ivan Sutherland 研發出頭戴式立體影像顯示器，並且發表沉浸式體驗研究論文。三、技術發展階段 (約 1973-1989)，此時期包括美國 NASA 開發出研究火星探測的虛擬實境頭戴顯示器以及其他研究者設計出 VR 互動裝置、手套等。四、擴大應用階段 (約 1990-2015)，此時期即是前面提及的第一波 VR 應用熱潮，畫質與技術進步帶給觀看者更多沉浸感受，應用領域也越來越廣。五、高速發展階段 (2016 年至今)，隨著 HTC、SONY 等技術大廠投入資金與技術研發，使得 VR 有各種仿真的內容與互動裝置，且因價格下降也帶動 VR 逐漸走入各產業，2016 年也被稱為「VR 元年」(許靜雯，2023)。

從科學研究角度來說，現今人們所體驗到 VR 內容雖然都是電腦運算的結果，但確實能夠類比出讓觀看者幾乎無法分辨真假的虛擬環境，此重劃出人類感官體驗的邊界也提供 VR 內容發展充滿各種可能性 (Harari,2014)。然而，面對傳播產業對 VR 內容與技術需求量日益增加，對傳統影像創作者來說，要進入 VR 非線性、立體空間中編排敘事卻非常具有挑戰性。首先，觀看 VR 是完全感官的體驗，人們的感覺系統會辨識事件和物體，大腦系統會自動偵測環境並且進行重組和做出反應，因此 VR 敘事會比傳統二維度製作至少多出了內容體驗的沉浸感、臨場感，以及在虛擬環境中便利與自然互動感 (Weber et al.,2021)。其次，觀看者在 VR 中對敘事的感知程度並不是創作者能控制的，比如傳統影像創作可以運用鏡頭語言創造故事氛圍，掌握觀眾的注意力，但是在 VR 中觀看者卻擁有主控權可以任意挪移視線，也因此每位觀看者感受的故事情境可能都不一樣，而此也成為 VR 故事創作的關卡 (Bailenson,2018)。

本研究起因於在 VR 教學的課堂中觀察到具有傳統影像基礎的博士班學生們在進入 VR 創作時，除了面臨技術門檻外，更多討論是停留在如何進入三維度立體空間中進行故事敘事，這可能也是影響國內 VR 電影作品累積速度未能與技術同步前進之原因之一。實際上探索 VR 敘事卻缺少方向感的討論也見諸於國外的研究，例如 Daling 等學者（2024）選取了 24 篇有關運用 VR 敘事影響提高組裝或手動訓練的研究，結果發現行業不同、混合實境技術不同、VR 敘事模式不同以及績效測量項目不同都影響研究結果。即使在大多數情況下採用 VR 敘事的訓練和傳統訓練一樣好，研究者仍建議需要建立更多對 VR 敘事模式的研究討論。Angra 等學者（2025）也有相同的建議，他們討論二十年來 AR 和 VR 等沉浸式技術在各領域應用有長足進步，但關注 VR 的教學過程卻發現各領域歧異明顯，VR 敘事模式的各種討論仍莫衷一是。而關於 VR 敘事模式等論述多元分歧，且大多數是來自國外研究，國內則較少見相關討論，本研究以為若能有系統的整理出這些敘事模式，相信不僅對國內 VR 創作教學有幫助，也同時對傳統影像創作者進入 VR 敘事創作的路徑參考，亦可省去在摸索敘事結構可能繞遠路的時間，此也成為本研究重要的研究動機與目的。具體的說，本研究關心的問題是：目前諸多研究已各自提出不同觀點的 VR 敘事模式，而能否兼容並蓄統整性的提出敘事要件以提供創作者參考？而學界亦有批判立場不贊同 VR 敘事觀點的論述為何？本研究使用文獻分析法（Document Analysis）一併探討。關於本研究所指 VR「敘事」的範疇則參考 Hayden White 所提出，認為敘事不僅是創作者把事件（event）、情節（plot）、故事（story）、話語（discourse）交織組成意義，更反映人類對社會、文化、生活各種事件所蘊含意義的理解（高幸勇，1987）。因此本研究討論的 VR 敘事有別於單純的虛擬互動技術展演，而指事件或故事經由創作者透過情節安排、話語表達等傳達意義訊息。

貳、感知現實主義（perceived realism）的存在感

存在感（presence）是討論 VR 敘事創作經常被提及的必要元素，如何讓觀看者有身歷其境的感受並且在感知自我存在於故事中，是每一位 VR 創作者努力的目標。有關在 VR 中的存在定義最早可回溯 Minsky 在 1980 年提出的概念，他描述存在是一種處於中介環境中的感覺或是處於電腦生成的世界中的感覺（Sheridan,1992）。更進一步來說，不同於傳統媒體如電視、電影帶給觀眾的二維的觀看感受，VR 中的存在感是來自三維的立體空間技術介面設計，讓觀眾不只心理感受自己處於某個遙遠地方或空間中，甚至物理上的身體彷彿也存在於介面中，因此存在感一直被認為是 VR 能發展成功的重要因素。Sheridan 在 1992 年討論關於存在感的操作化概念，指出在 VR 故事創作時應該致力於人的注意力分配到中介環境的程度而不是直接在物理環境中身體感受的程度，不過這論點很快遭遇到挑戰，例如 Grassini &Laumann（2020）認為如果製作 VR 只注重心理

的存在感是什麼是沒有意義的，因為當人們不處於中介環境時也可以透過想像自己是存在於另一個時空，例如打坐、冥想，因此他們認為體驗 VR 故事中的存在感應該要製造觀看者物理上身體在中介環境中的主觀經驗感知，而不只是討論身處物理環境中的心理感受程度。

隨著科技技術的日新月異與多樣化的 VR 內容出現，學者對存在感增加不同見解。如 Sanchez-Vives & Slater (2005) 研究沉浸式電玩內容，發現 VR 中的存在感不只是玩家心裡感受自我存在於介面中，還包括在介面上與環境發生互動的身體感覺。其後 Wirth 等學者 (2007) 也提出類似觀點，認為存在感的發生起因於觀看者能夠在立體的介面環境中採取真實行動而帶來存在感受，例如自由移動身體、搬移東西、按鈕、打開物件等。隨著 VR 技術與設備進步，如解析度、位置追蹤、互動裝置等，使得 VR 比起傳統媒體更讓觀看者產生了更明確的存在感，近期學者對存在感的討論也更聚焦在感官刺激與行動後的感受，例如 Wehden 等學者 (2021:6) 認為 VR 世界中的存在應該是體驗故事時「在中介環境中感知心理與身體的同時存在的程度」，Jaalama 等學者 (2021:2) 指出觀看者在 VR 中的存在感是「來自看到、聽到、觸碰到等感官刺激後的主觀感知自我存在，即使物理上位於其他地方」。

檢閱文獻討論的存在感概念，從早期閱讀小說、聽廣播到觀看二維影像的電視、電影時代，觀眾都是被設定、被動的發生臨場體驗的存在於創作者既定的框架中，但這種框架無法讓觀眾產生物理身體上「在那裡」在感覺，多數時候必須幻想存在 (Hartmann et al.2015)。但是 VR 等科技影像技術發展至今已改變了傳統媒體時代對存在的概念，存在具備的更多的真實感，而其中的關鍵就在於觀看者在中介環境體驗的真實感知的程度。對應到敘事層次，便涉及在故事創作階段置入更多層次的感知處理，包括聲音、觸覺、甚至是嗅覺等感官物件，如同 Hofer (2020) 等學者研究指出，觀看者在 VR 中感受到的存在感是一種來自感知現實主義調和下的結果，觀看者不只因為 VR 系統技術沉浸在虛擬內容中，而是個人期望與技術特性之間也要相互調和作用的結果，例如觀者在 VR 中互動越自然就越能產生真實感受，即使明知道自己處於虛擬空間中。

整理歸納如 Weber 等學者 (2021)、Rauscher (2021) 提出關於 VR 敘事中有關「感知現實主義 (perceived realism)」的存在感包括了三套件：一是虛擬的物件、聲音與逼真的場景；二是故事本身和故事角色具備可信度與合理性；三是在故事環境裡互動的自然感覺與真實感。這三項套件將讓 VR 敘事更具真實感，讓觀看者更具沉浸感。而檢視其他研究 VR 敘事中存在感的討論還有提出一致性、注意力分配兩個操作細目同樣是讓觀看者產生沉浸傾向 (或常見用身歷其境來形容) 的要件。一致性指的是觀看者通常會將虛擬物件的外觀與真實世界物件進行對比，並進行一致性程度判斷，例如物件的比例、紋理、陰影、數量等是

否與觀看者認知的真實世界物件一致，這不只直接影響觀看者對敘事內容的相信程度，也影響其感知存在感（Park et al., 2010）。Gorini 等學者（2011）的研究結論則補充指出，在 VR 的敘事元素中，例如故事情節、歷史背景、角色行為、個性設計等也需符合一致性原則，即使故事不必全然接近現實生活，但是合理的進行故事鋪陳是讓觀看者打從心裡知覺自我存在的重要像條件。注意力分配是指在 360 度球狀影像視野中觀看者分配給虛擬內容的注意力程度，由於傳統二維度影像是單一方向投放，觀者只能往影像所在的地方凝視，例如看電視、看電影都是被環境與創作者制約的單一方向觀看，但是在 VR 影像中觀看者可以自由挪移頭部，此也造成視覺、聽覺等感官訊息分配給 360 度環境影像的數量無法一致，Skarbez 等學者（2017）研究發現這種注意力分配給影像的程度與存在感程度直接相關，若環狀影像不夠真實、不符合觀看者期待，那麼觀看者極有可能把注意力分配給內心質疑此虛擬影像的真假感受或是放大瑕疵訊息而減少觀看者感知的自我存在感。

感知現實主義強調人們感受臨時性真實背後的建立過程，並也成為讓 VR 觀看者感受自我存在於虛擬世界中的重要敘事元件。如同上述整理，國外已有許多研究結果支持了這一觀點，認為在敘事中置入感知現實主義的存在感元件將直接影響觀看者認知真實存在的程度，不過到目前為止仍未見有研究提出感知現實主義的存在感如何具體操作化的概念。而梳理相關研究討論，本研究嘗試提出讓觀看者具真實沉浸傾向的 VR 敘事應具備的感知現實主義存在感的操作化模式應包括以下元件：一、立體空間中的虛擬物件、聲音配置、場景設計需與真實世界具備一致性；二、故事情節與角色設計需與觀看者理解的真實世界具有某種程度的一致性與合理性；三、故事中需置入自然的、感覺真實的感官互動體驗，極大化觀看者注意力分配於故事體驗的時間。學者 Flavián 等學者（2021）的研究中層舉出一個有趣的例子，即是讓觀看者使用 VR 體驗身處田野中的巨大草莓園，而這些草莓在比例上可能與真實世界的草莓不一致，但田野環境、物件顏色、形狀、甚至能夠藉由互動裝置感受草莓表皮的毛氈感和聞到草莓氣味，即大幅增加敘事的真實感與觀看者的自我存在感受。此也表示若 VR 敘事僅具有單一元素例如只有擬真的物件、或真實的聲音、或是只有逼真的場景、製造愉悅的氣味等，則無法有效地增加觀看者的存在感，敘事時必須融入各種元素且考量其具備與真實世界的一致性與合理性條件。

參、從說故事到進入故事生活（storyliving）

從敘述學理論區分敘述、敘事、描寫這三者有其不同意義與範疇，敘述常泛指以小說、傳記等講故事的呈現方式，而敘事多指對故事情節進行的深入刻劃，描寫則是故事中某一人物特質或狀態的呈現（蔡英俊，2011）。本研究此處所討

論的說故事即是指創作者的敘事行動而言，無論其使用何種媒材說故事，其敘事共通點都是有意識的、動態的、以真實世界背景為導向的意義創造行為。傳統影像的故事敘事多由故事本身、說故事者和故事之間相互產生的情境組成，然而進入 VR 世界中的故事敘事則有明顯不同。首先「預先創作的情節結構與進入球狀環境觀看時的行動自由和互動特徵是衝突的」(Aylett & Louchart, 2007:116)，即指 VR 敘事無法像傳統講故事時需要先預備由創作者指向的情節腳本，VR 敘事必須以觀看者感官知覺為導向，設計互動式的故事框架並引導觀看者參與和沉浸其中。Gayet (2020) 形容這種沒有預先設定好框架的敘事就像把觀看者帶入迷宮，觀看者可以自由地在影像空間漫遊。另外因為觀看者可以自由挪移視線，也讓 VR 敘事情節更為分散，像萬花筒般吸引觀看者自由進入內容世界。

在進行 VR 敘事時需打破傳統的創作者導向思維外，VR 敘事的另一特點在於觀看者藉由互動參與故事其中，並且呈現與創作者共同建構敘事過程。此最明顯的例子就是 VR 遊戲和線性敘事的結合，參與者不只沉浸在故事中還可以操作裝置設備參與其中創造自己的敘事線。虛擬實境電玩遊戲的發展讓 VR 敘事走向更動態的、有機的、可隨參與者喜愛與選擇變化的多元型態，此時的敘事不只是創作者自己在說故事，而是邀請觀看者加入一起建構故事 (Bailenson, 2018)。由此可知，從電玩遊戲發展進入有角色、情緒與具有戲劇張力的劇情故事，讓觀看者參與故事生活 (storyliving) 成為 VR 敘事創作的重要項目。Schechtman (2011) 指出人類大腦是敘事生成機器，而自我是生成敘事的主角。他研究發現當觀看者進入 VR 故事生活時，不一定會解讀故事是如何敘事，但一定會參與立體空間中的故事敘事，甚至融入敘事過程，而此結果便是打從心裡相信這種接近真實的故事體驗。因此從這角度來說，進行 VR 敘事時最好能設計出讓觀看者一起參與故事建構的體驗過程，讓觀看者把真實世界中的生活經驗、行為、情緒反應可以在參與 VR 體驗過程中發揮作用，並因此真實的感知自我存在。這或許也可以解釋為何 2015 年知名的 VR 紀錄片錫德拉灣上空的雲 (Clouds over Sidra) 和流離失所者 (The Displaced) 曾被外界評論將觀看者邊緣化，可能的原因在於創作者只想讓觀看者把虛擬空間中的影像體驗轉移到現實世界中，喚起觀看者的同理心，例如提高觀看者對難民的同情心或是捐款行動，不過卻忽略讓觀看者進入 VR 故事生活參與故事敘事的過程，因此觀看者無法參與互動敘事過程也可能導致觀看者很快就忘了故事內容，對故事目的也無法留下深刻印象。

傳統的故事敘述存在著創作者與觀看者的嵌套關係。觀看者對於影像內容的理解大多來自於故事本身傳達的訊息，加上觀看者的生命經驗、社會環境等相互呼應影響。但是在 VR 敘事中，觀看者對故事的理解不一定按照創作者的意念發展，甚至連故事順序都由觀看者自由控制，因此 Aylett & Louchart (2007) 認為 VR 敘事成為一種新興的敘事型態，由觀看者與虛擬的 VR 角色之間的互動作為故事生成機制，觀看者不僅體驗故事也創造故事。而相較於傳統影像敘事對觀看

者產生的主觀影響，VR 讓觀看者進入故事生活、參與敘事的維度似乎更為民主，也可以說是創作者從主觀敘事視角中建構出讓觀看者參與的客觀敘事世界。Clark（2020）也提出類似的觀點，他認為 VR 侵入性技術（指互動裝置）與非侵入性技術（指感知存在與沉浸感）不僅擴展人們的想像思維，立體空間也成為真實世界與虛擬世界互相交流的介面，觀看者可在其中無時間限制的建構個人獨特的故事型態並且可以自由地隨時拿下頭戴式裝置終止想像。

值得一提的是 Vallance 等學者（2022）嘗試畫出 VR 故事生活敘事概念圖，並以此解釋傳統說故事和 VR 故事生活敘事模式之間的關連（如圖 1）。

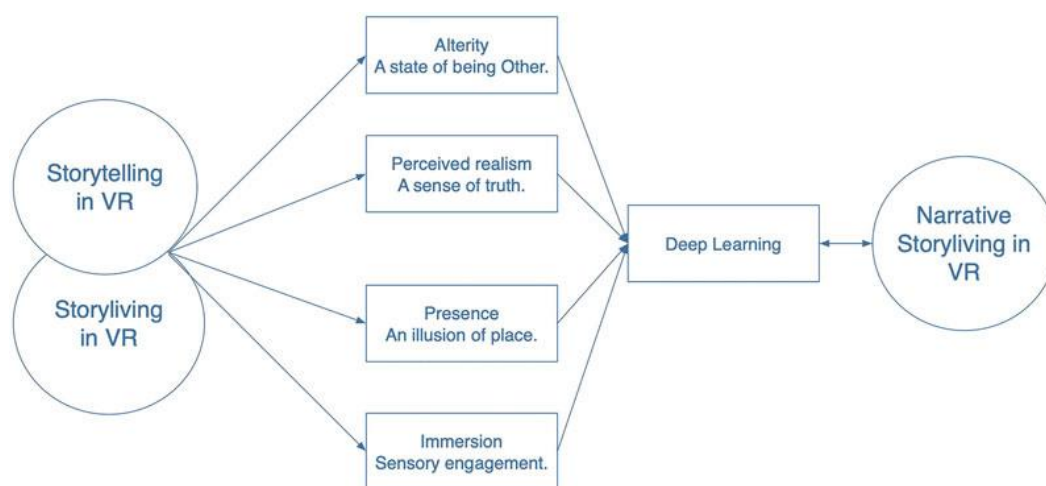


圖 1：VR 中的敘事模式圖

資料來源：Vallance M and Towndrow PA (2022) Perspective: Narrative Storyliving in Virtual Reality Design. *Front. irtual Real.* 3:779148. doi: 10.3389/frvir.2022.779148

Vallance 等學者（2022）提出幾個 VR 敘事概念簡要說明如下：一、Alterity, A state of being Other 為「他者性」，即是當觀看者進入 VR 故事並且參與故事中的互動時所感受到的他者身份，很類似傳統影像中的第一人稱視角。若在設計 VR 敘事時未考量此點，則觀看者從頭到尾很可能以旁觀者自居而未參與敘事過程，此將使故事預期帶給觀眾的存在感與沉浸感受大打折扣。二、Perceived realism 即為先前提過的感知真實主義所帶來的 A sense of truth 真實感知。表示觀看者進入 VR 是相信（或幾乎相信）所看到的與體驗的內容是真實可信的，此也是創造沉浸傾向的關鍵。三、Presence, An illusion of place 所指為心理的存在感，即是觀看者心中感覺自己是真實的處於虛擬環境中。四、Immersion Sensory engagement，沉浸感與參與感是 VR 敘事的核心元素，在敘事設計時讓觀看者透過感官體驗，例如視覺、聽覺、觸覺、味覺等的全面參與使其感受到身歷其境的

效果。除了上述的進入故事生活的敘事要件外，Vallance 等學者（2022）也強調觀看者深度學習（Deep learning）的重要。在觀看者進入 VR 故事後，自我角色認定和行動在敘事過程中具有重要地位，當故事創作者想要透過意念、情感等傳達主觀的想法，但觀看者卻可以參與敘事過程並進行選擇，最後合成創造了故事敘事的變化。也就是說，VR 敘事原本就不是結構化或預先生成的，而是隨著觀看者參與故事體驗，並且在半創作的虛擬環境而展開建構新的敘事內容。不過觀看者仍需要被引導體驗與學習，才能在互動式動態環境中建構故事生活敘事。

另外我們也注意到在圖 1 左側同時具有 VR 說故事（storytelling）和 VR 故事生活（storyliving）兩個圓形且有部分重疊，此重疊之意義在該篇研究並未見說明。不過既然在 VR 故事中要讓觀看者感知自我真實的存在，以及具有沉浸傾向，如同本文先前曾經提到的在敘事設計時必須考慮虛擬物件、聲音、場景、故事結構、角色等的一致性與合理性，而傳統的說故事素養一向被認為是確保作品具備因果關係也合乎邏輯的故事創作之能力，而這對於 VR 觀看者對內容產生信任感以及願意參與互動有相當大的幫助。因此本研究認為說故事的能力可以成為創作者進入 VR 敘事創作的基礎要件。

肆、立體空間中的敘事安排

在三維度空間中的 VR 敘事與平面線性敘事、傳統影像敘事安排並不相同，書本編排、文字寫作的慣例決定了讀者閱讀的順序，例如文字從左至右編寫或是引導讀者從第一頁開始翻閱。同樣的，傳統影像敘事也經常以鏡頭位置、鏡頭語言讓觀眾理解故事情節。而 VR 敘事的建構過程則可以被認知為在立體空間中編排文本的過程，只是如何在 360 度空間中擺放複雜多重的敘事線索、而且還需要同時提供觀看者意義創作的機會，與此同時還不能像書本敘事、傳統影像敘事一樣由創作者決定觀看順序？這也引起了包括本研究及許多 VR 創作者的探究興趣。由於 VR 敘事文本不只有文字，可能還包括圖像、影片、聲音甚至是可提供互動的虛擬物件，加上 VR 本質上具有空間感與沉浸性，有些 VR 研究就提出了參考博物館展演空間結構邏輯對比 VR 敘事的編排邏輯，也是進行 VR 敘事時值得參考且有趣的觀點（Pan et al., 2009; Kersten et al., 2017; Jang et al., 2023）。

檢視博物館相關研究文獻都提到，近年來博物館一直致力於轉型發展，從原本的文物儲存庫轉向為鼓勵民眾參與共同創造文化意義的場所（Hooper-Greenhill, 2000）。這也促使博物館在立體空間中編排展演物件敘事的同時，也要思考引導觀看者參與互動，以便更有效達成展演訊息傳遞的目的地。Jang 等學者（2023）研究發現博物館經常以三維空間思考策展敘事，其中包括建築物本體、展示的空間和展出的物件三個層次的敘事線同時傳遞訊息，此也可以作為在 VR 故事敘事的對照參考。首先，博物館的第一層敘事線是指建築物本體，也

就是在建築外觀上透過視覺、觸覺、各種感官元素傳遞訊息並且與參觀者互動。例如以色列的猶太大屠殺紀念館（The Yad Vashem Holocaust History Museum）以幾何形式的建築外觀、混凝土材料與暗色的燈光設計回顧著大屠殺期間的歷史敘事（下圖 2）。同樣的蘇格蘭博物館（National Museums Scotland）以城堡建築外觀述說蘇格蘭中世紀工業歷史與豐富的文化訊息，內部包括整齊的格狀空間、白光照明、鋼式建材也是設計者傳達敘事的重要設計（下圖 3）（Psarra & Grajewski,2000）。另外像是知名的羅浮宮（Pyramide du Louvre）以玻璃金字塔作為標的，述說拿破崙在 1798 年遠征鄂圖曼帝國的埃及，並且在關鍵的「金字塔之戰」（Bataille des Pyramides）中取得勝利，打開進入開羅的屏障。學者認為博物館建築本體的敘事設計就好比 VR 技術帶給觀看者的獨特沉浸體驗，觀看者進入 VR 空間就像參觀博物館一樣的可以自由穿梭，並可以藉由文字（字幕）理解敘事設計理念（Kersten et al.,2017）。



圖 2：以色列的猶太大屠殺紀念館



圖 3：蘇格蘭博物館

（The Yad Vashem Holocaust History Museum）（National Museums Scotland）

圖 2 來源：<https://www.expedia.com .tw/pictures/israel/jerusalem/yad-vashem.d501312>

圖 3 來源：<https://www.nms. ac.uk/national-museum-of-scotland>

當參觀者進入博物館後首先便要選擇進入哪一個展覽空間。每一個展覽空間都是對博物館本體歷史或文化主題進行細節的陳述，這個層級的敘事是可以藉由文字書寫描述、展覽物件的選擇、或是排列傳達主題敘事，加上展覽空間的位置大小、型態、視覺、音樂安排等設計也同樣具有訊息敘事，甚至暗示著參觀順序的作用。最後就是展出的物件，物件本身具有單一故事敘事，也可以與其他展覽空間的物件互相呼應，例如物件的呈現方式是單獨擺放、集合置放或是懸吊方式

都會讓參觀者產生不同敘事體驗。就像是在 VR 敘事中可能出現的單一物件，例如一臺計程車、一道門、一張椅子等本身帶有敘事意義外，與同個空間的其他物件結合起來又產生不同訊息，並且每個單一物件的意義與整體敘事是保持一致的（Hooper-Greenhill,2000）。

Jang 等學者（2023）以博物館的展演敘事結構為參考，使用 WebXR 平臺設計了一個名為 RealityMedia 的 VR 立體空間，其敘事包括圓形劇場代表建築物本體的第一層敘事結構，以及不同展覽空間的設計為第二層的敘事層次，並且使用 VR 裝置設計例如手開門、拿物件、啟動裝置好讓參觀者在不同空間中自由移動，就好像在博物館中參觀者可以自由穿梭在各個展覽空間一樣。另外，考量觀看者產生心理或物體身體上存在感的重要元件來自互動體驗，因此在展覽物件設計上使用 360 度全景球體或是 panoball，讓觀看者點開球體即可以觀看與主題相符的敘事內容，並且以互動操作使其產生身臨其境的沉浸感受。這個實驗針對了 20 名年齡在 18 到 37 歲的民眾進行研究，結果發現進入 VR 空間後的圓形設計本體確實帶給多數觀看者視覺吸引，其後觀看者可以在虛擬空間中自由的執行身體移動、點開全景球轉換到另一空間是獲取敘事訊息的重要來源。研究者也發現 VR 觀看者並不一定會依照隱形的指引理解敘事，當空間中的環境改變，觀看者經常會嘗試自己的動作，以此創造出自己特有的空間敘事。這個結果也呼應了提出虛擬空間戲劇（cyberdrama）一詞的科技媒體學者 Janet Murray 所說的，在虛擬空間中人們進行的各種路徑穿越本身就一種敘事（Murray,1997）。如同人們在 VR 空間中的互動體驗與穿梭過程，或是進入博物館參觀時的自由瀏覽，每個動作選擇都可以視為共同創造敘事的過程。

伍、結論：建構 VR 敘事模式的風險挑戰

VR 發展從 1920 年代至今已走過一段歷史，如同本文先前提及在 70 年代就有學者嘗試利用頭戴式顯示器和沈浸式 CAVE 系統進行觀看實驗，90 年代更進入虛擬實應用高峰。隨著 VR 科技設備進步，立體空間非線性敘事也得到了發展，創作者嘗試各種新的數位敘事形式，學界也多方探討在 3D 空間如何讓觀看者提升各種感官體驗以達到真實的感知自我存在（Davenport & Murtaugh,1995;Murray,1997）。如今 VR 技術在多個產業領域被廣泛應用，除了開啟科技影像應用的新里程，如何讓 VR 敘事內容更具沉浸感受以達到傳播目的也是創作者們努力探索的課題。

基於上述背景，本研究參考國外諸多 VR 敘事相關研究，並且試著把各種觀點進行整合討論，並嘗試系統性的提出 VR 敘事模式提供學術界與創作者參考。總的來說，本文初探性的提出 VR 敘事模式的三條路徑，總結說明如下：第一條路徑，VR 敘事可參考目前較少人提到的加入感知現實主義觀點的存在感，其源

自於實證研究發現越接近真實的真實感將伴隨更強的臨場感，例如 Welch 等學者（1996）、Regenbrecht & Schubert（2002）和 Krcmar 等學者（2011）、Skarbez（2016）等學者的研究都一致的指出逼真的內容，包括場景效果、故事內容等若與現實世界較具一致性與合理性，通常讓觀眾更快感受身歷其境般的存在感。另外，VR 敘事若增添了在虛擬空間中的互動設計也是增加感知存在的重要元素，此點與觀眾觀看傳統媒體的體驗非常不同，例如在 VR 中按下按鈕、打開門、拿起物件、搬動椅子等操作行動都會讓觀眾彷彿融入虛擬世界的故事中，並且讓觀眾與創作者一同建立起新的故事敘事（Flavián et al., 2021）。

第二條路徑，即是從傳統影像說故事的基礎進化到進入故事生活，在敘事設計時必須思考在立體空間中創造讓觀看者進入故事並沉浸其中的角色位置，具備心理與物體身體上感知自我存在並且可以參與互動的內容，與此同時，容許觀看者自由在空間中移動、解讀內容，形成一種觀看者與創作者共創敘事的模式。另外，在引導觀看者進入故事生活的敘事中，添加讓觀看者因為身歷其境的體驗產生對故事內容同理心的情節安排也是敘事創作時可參考的，例如 Zhang（2016）的實證研究就曾證實沉浸式內容讓觀眾感生更多同理心。史丹佛實驗室實驗結果也同樣證實了這點，當人們看到牛隻宰殺的敘事畫面確實讓觀看者願意減少肉類消耗，珊瑚保育困境的影片也同樣達到讓觀看者因身歷其境了解海洋污染的嚴重性並進一步願意參與海洋保育行動。檢視 VR 敘事與同理心的相關研究，確實可以發現多數是支持這樣的看法，讓觀看者走入敘事生活，並且以互動技術達到換位思考、產生同理心的目的。這點與過去傳統媒體帶來的同理心效果也很不同，VR 提供了更直接的、沉浸的內容場景、環境，以及透過了互動、視覺、觸覺、嗅覺等多感官刺激的感知體驗增強臨場感並引發同理心。如同國內知名的新媒體藝術家黃心健導演在 2021 年推出的 VR 電影「輪迴」，其利用 IP 內容實驗室(IP Lab)4DViews 容積擷取攝影系統(Volumetric Capture)技術支援，以體感科技結合排灣族文化及臺灣特有種動物元素，讓觀眾看到故事的同時又能感受虛擬身體與自己身體的連動，帶給觀眾全新的 VR 沉浸式體驗。本片也榮獲法國坎城影展市場展最佳 VR 敘事大獎（自由時報，2021）。

而如何在 360 度環狀的影像空間中提供具合理性、一致性的 VR 敘事模式，本研究提出第三條路徑，也就是參考部分學者從博物館研究的三維度展演空間規劃對照提出三個層次的 VR 敘事模式，包括第一個層次是建築物本體、第二個層次是展覽空間、第三個層次是展出的物件。三個層次共同構成展演空間敘事，好比 VR 敘事的設計也是一樣從進入 VR 世界看到的第一個層次景象、環境，到觀看者可以自由移動與操作互動技術進入任何空間的第二個層次，最後是第三個層次的單一物件敘事，三個層次彼此是主題一致、結構合理的且連貫的內容。

綜上所述，無論是在敘事中掌握感知現實主義的存在感、或是引導觀看者直接進入故事生活與創作者共同參與敘事、或是參考博物館三維度展演空間規劃來建立 VR 敘事路徑，本研究認為三條路徑並無先後順序，彼此間也可以依照創作目的相互疊加，根據每位創作者設計的故事理念與情節產生不同敘事組合，例如有些故事敘事可能更強調讓觀看者進入故事生活、有些可能讓觀看者成為 VR 中的他者從旁觀看並產生較強的存在感與同理心。但三條路徑的共通點在於進行 VR 敘事設計時需要達到吸引並保持觀看者的注意力極大化分配給影像內容之目標，而營造與觀看者理解的真實世界一致性與合理性的環境內容好讓觀看者產生感知存在感與臨場感、以及適度引導觀看者互動並參與故事敘事都是敘事設計時需同時存在的重要項目。臺灣知名導演蔡明亮在 2017 年創作 VR 長片電影「家在蘭若寺」，也是目前普遍被認定的華人首部 VR 電影。其敘事結構即採用如第三條路徑，劇情中四個角色平行存在的設計但導演透過第一人稱 VR 鏡頭引導觀眾一層層看出敘事。另外 2022 年陳芯宜導演執導「不能離開的人」VR 電影結合攝影棚實拍與虛擬實境手法，呈現白色恐怖時期綠島紀念園區政治受難者的經歷故事，敘事手法也如同第三種路徑，依劇情安排運用視覺、聽覺等設計以身歷其境的沉浸感引導觀眾順著事故軸線理解內容。此兩部片也榮獲多個國際影視大獎。

另外本研究在探討 VR 敘事模式的過程中也發現一些技術風險與挑戰，值得提醒與討論。其一，感知真實主義存在感之真實性偏見風險。本研究先前也提到 Weber 等學者（2021）認為在敘事設計時實踐感知真實主義的一致性、合理性等條件下將帶給觀看者真實存在的沉浸體驗，也呼應了 Skarbez 等學者（2017）提到當中介環境足夠真實性將促使觀看者將多數注意力分配在虛擬影像中而產生沉浸傾向。但至今尚未有任何科學實證研究可證實當觀看者進入 VR 影像時的大腦真實感受為何，反而是看到像 Wissmath 等學者（2011）或是 Slater（2018）等學者的研究成果提到了人們自我定位並不侷限於一個地方，觀看者非常可能同時感覺自己位於兩個地方，並且對虛擬世界與真實世界各自分配注意力比例等實證研究。Slater（2018:432）提到「觀看者總是意識到虛擬場景的人工性質，但是人們通常願意暫時接受虛擬環境作為感官資訊的主要來源，並且估計所體驗的環境與真實的接近程度」。因此我們可以看到許多研究發現 VR 觀看者會說「感覺跟真的一樣」或是「這場景好假」之類的典型反應，即說明觀看者確實會同時感知真實的自己處在虛擬世界中。本研究認為這意謂者當 VR 創作者很努力地提供身臨其境的虛擬影像卻不一定等同讓觀看者「真的」產生全然忘我的感知存在感，因此從敘事的角度來說，創作者僅需思考創造、實踐出可以引發感官刺激，讓觀看者身歷其境的環境，至於造成觀看者有多大程度的注意力集中或是感知存在感的真實程度目前既無法科學考證，也就毋須過度放大強調此功能。

其二，若無清楚的敘事引導將造成觀看者在理解故事中迷失方向。自 1910 年代以來，電影導演經常使用攝影機位置和鏡頭語言來控制觀眾對電影空間的感知以及對電影敘事的理解。但在 VR 敘事中要如何設計讓觀看者可以自主控制又可以理解出與創作者敘事意圖相符的方向？成為 VR 敘事創作很大挑戰。尤其在部分研究中發現觀看者很可能因為指引不明、或是刻意轉移空間而導致迷航，影響其對敘事的理解。Jang 等學者（2023）認為 VR 創作者必須理解觀看者對敘事解讀的能力和偏好不同，因此建議 VR 敘事設計需要有更清晰的內容路徑避免觀看者迷航，具體的作法可以在空間敘事中採用如標示、地圖等互動元件引導方向。本研究認為這樣的導航設計並不會影響 VR 觀看者與創作者共創敘事的目標，原因在於 VR 空間本身就是一個敘事元素，如同博物館一樣可以容納多樣化的敘事線索，觀看者通常也會依照創作者的安排合理的進行移動並展開敘事體驗。

其三，需要更謹慎使用 VR「同理心機器」(empathy machine) 概念意義。VR 是同理心機器的說法首次在 2015 年一場 TED 演講中由 Chris Milk 提出，他指出 VR 這臺機器使得人們變得更具同理心，甚至對某些議題產生共鳴感進而彼此聯繫。這也起因於當年美國媒體大幅報導了一部講述約旦難民營中孩童日常生活的 VR 影片「錫得拉灣上空的雲」(Clouds Over Sidra)，不僅引起聯合國重視也得到各方大量的資源贊助。Milk 因此認為無論內容如何，VR 科技本身都具有無與倫比的共情能力，促使觀看者與 VR 影片中的主角建立移情聯繫。不過，批評意見也隨之而來，即使支持者如 Tassinari 等學者（2022）認同 VR 的沉浸功能是引發同理心的主要原因，但至今確實沒有任何科學證據顯示觀看 VR 就能產生移情作用，或是發現 VR 與同理心能力具有顯著正相關(Farmer,2019;Stelzmann et al., 2021)。因此本研究認為在缺乏對同理心意義的深入理解以及缺乏 VR 體驗實證研究下，應謹慎使用同理心機器概念，避免可能受到種族或其他偏見因素影響，導致適得其反產生對群體、種族或性別的不當厭惡感受。

隨著仿真科技與數據計算系統日新月異，除了 VR 應用迅速的擴大到社會各領域，例如大眾熟悉的電玩娛樂產業外，近年來 VR 也被證實因其具有沉浸式與分配注意力的特質而可有效運用在醫療領域，例如提高自閉症患者的社會應對能力，或是減輕安寧療護病人的焦慮症狀等。另方面，以 VR、AR 為發展基礎的延展實境(Extended reality, XR)應用也在各領域迅速成長，以實境結合虛擬環境帶來的沉浸效果加上 AI 科技，使得 XR 從「nice to have」到「must to have」，根據資訊市調公司 Statista 的統計，全球 XR 延展實境科技，包括擴增實境(AR)、虛擬實境(VR)等市場規模在 2025 年將達到 68.4 億美元，應用項目以智慧城市、智慧教育、智慧醫療等，將帶動人類生活與社會快速向數位科技轉型（臺灣實境科技創新發展協會，2023）。而隨著 VR 應用功能的增加，其內容編排的妥適性與合理性等風險問題也成為製作 VR 內容時必須考量的課題。本研究主要目的是

為初探建立 VR 敘事模式，尤其近年來無論是產業界的應用或是學術研究，國外都已累積不少關於 VR 影像敘事的研究論述，但是國內關於 VR 敘事研究仍較少見，因此本研究盼歸納提出幾種敘事路徑供學界與業界參考，一方面期盼加速 VR 影像製作人才培育速度，同時也提醒創作者在展開 VR 敘事時必須注意的技術風險問題，盼能創造一個更和諧、安全、情境融入的虛擬世界來聯繫人們情感和共鳴。本研究以文獻分析法從目前相關的研究文獻中嘗試整合出三條 VR 敘事路徑提供課堂教學與創作者參考，然目前 VR 應用領域廣泛，也累積許多文獻觀點，本研究僅選擇與影像創作相關的 VR 研究文獻進行討論，提出的三條 VR 路徑模式或有侷限，未來可增加分析更多篇文獻，或對照實際的 VR 敘事製作流程進行微觀檢視。

參考文獻

臺灣實境科技創新發展協會 (2023 年 11 月 21 日)。〈智慧城市下一秒！XR 科技轉動全球產業，全面加速智慧升級〉。上網日期：2025 年 3 月 10 日，取自 <https://fc.bnext.com.tw/articles/view/3218?>

自由時報 (2021 年 7 月 13 日)。〈臺灣第黃心健《輪迴》奪坎城 XR 影展最佳故事大獎〉。上網日期：2025 年 3 月 10 日，取自 <https://art.ltn.com.tw/article/breakingnews/3601598>

高辛勇 (1987)。《形名學與敘事理論》。聯經出版社。

許靜雯 (2023)。〈VR 智慧時代。臺灣資訊學研究學會評論觀點〉。上網日期：2025 年 3 月 10 日，取自 <https://www.tais.org.tw/admin/zh-TW/yzPBco6S4NFcNd6l>

蔡英俊 (2011)。〈敘述界義—兼論敘述、敘事與描寫〉。《清華中文學報》，5：3-44。

騰訊新聞 (2021 年 6 月 22 日)。〈既是幻想，也是現實！一分鐘帶你了解 VR 行業的前世今生！〉。上網日期：2025 年 3 月 10 日，取自 <http://www.vrhomeof.com/vrtoutiao/2021/0622/25.html>

Angra S, Jangra S, Gulzar Y, Sharma B, Singh G and Onn CW (2025) Twenty-two years of advancements in augmented and virtual reality: a bibliometric and systematic review. *Front. Comput. Sci.* 7:1470038. doi: 10.3389/fcomp.2025.1470038

Aylett, R., & Louchart, S. (2007). Being There: Participants and Spectators in Interactive Narrative. *Lecture Notes Comp. Sci.* 4871, 117-128. http://doi:10.1007/978-3-540-77039-8_10

Bailenson, J. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How it Works, and what it Can Do*. New York: W.W. Norton & Company

Brungardt, A., Wibben, A., Tompkins, A. F., Shanbhag, P., Coats, H., LaGasse, A. B., et al. (2021). Virtual reality-based music therapy in palliative care: A pilot implementation trial. *J. Palliat. Med.* 24 (5), 736–742
<http://doi:10.1089/jpm.2020.0403>

Burdea, G.& Coiffet, P. (1994). *Virtual reality technology*. Wiley-Interscience.

Daling, L. M., and Schlittmeier, S. J. (2024). Effects of augmented reality-, virtual

- reality-, and mixed reality-based training on objective performance measures and subjective evaluations in manual assembly tasks: a scoping review. *Hum. Factors* 66, 589–626. doi: 10.1177/00187208221105135
- Flavián, C., Ibáñez-Sánchez, S., & Orús, C. (2021). The influence of scent on virtual reality experiences: the role of aroma-content congruence. *J. Bus. Res.* 123, 289-301. <http://doi: 10.1016/j.jbusres.2020.09.036>
- Gayet, M. (2020). Interviews: Jeremy Pouilloux. *XR Must. Available.* <https://www.xrmust.com/xrmagazine/interview-accused-2-walter-sisulu/>.
- Gorini, A., Capideville, C. S., De Leo, G., Mantovani, F., & Riva, G. (2011). *The role of immersion and narrative in mediated presence: the virtual hospital experience.* *Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw.* 14, 99–105. doi: 10.1089/cyber.2010.0100
- Grassini, S., & Laumann, K. (2020). Questionnaire measures and physiological correlates of presence: a systematic review. *Psychol.* <http://doi: 10.3389/fpsyg.2020.00349>
- Harari, Y. N. (2014). *Sapiens: A brief history of humankind.* Harvill Secker.
- Hartmann, T., Wirth, W., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H., & Böcking, S. (2015). *Spatial presence theory: state of the art and challenges ahead, in Immersed in Media,* eds M. Lombard, F. Biocca, J. Freeman, W. IJsselsteijn, & R. Schaevitz (Cham: Springer), 115–135
- Hofer, M., Hartmann, T., Eden, A., Ratan, R., & Hahn, L. (2020). The role of plausibility in the experience of spatial presence in virtual environments. *Virtual Real.* <http://doi: 10.3389/frvir.2020.00002>
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the interpretation of visual culture.* London: Routledge
- Jaalama, K., Fagerholm, N., Julin, A., Virtanen, J. P., Maksimainen, M., & Hyyppä, H. (2021). Sense of presence and sense of place in perceiving a 3D geovisualization for communication in urban planning—differences introduced by prior familiarity with the place. *Landsc. Urban Plan.* <http://doi: 10.1016/j.landurbplan.2020.103996>
- Jang SY, Park J, Engberg M, MacIntyre B & Bolter JD.(2023). RealityMedia: immersive technology and narrative space. *Virtual Real.* <http://doi: 10.3389/frvir.2023.103996>

10.3389/frvir.2023.1155700

- Jung S & Lindeman RW. (2021). Perspective: Does Realism Improve Presence in VR? Suggesting a Model and Metric for VR Experience Evaluation. *Virtual Real.* [http://doi: 10.3389/frvir.2021.693327](http://doi:10.3389/frvir.2021.693327)
- Kersten, T. P., Tschirschwitz, F., & Deggim, S. (2017). Development of a virtual museum including a 4D presentation of building history in virtual reality. *Int. Archives Photogrammetry, Remote Sens. Spatial Inf. Sci.* ISPRS Archives 42, 361-367. [http:// doi:10.5194/isprs-archives-xxii-2-w3-361-2017](http://doi:10.5194/isprs-archives-xxii-2-w3-361-2017)
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck, in The future of narrative in cyberspace*. updated edition (New York: MIT press)
- Park, N., Lee, K. M., Jin, S. A. A., & Kang, S. (2010). Effects of pre-game stories on feelings of presence and evaluation of computer games. *Int. J. Hum. Comput. Stud.* 68, 822–833. [http:// doi: 10.1016/j.ijhcs.2010.07.002](http://doi:10.1016/j.ijhcs.2010.07.002)
- Pan, Z., Chen, W., Zhang, M., Liu, J., & Wu, G. (2009). Virtual reality in the digital olympic museum. *IEEE Comput. Graph. Appl.* 29 (5), 91-95. <http://doi:10.1109/mcg.2009.103>
- Psarra, S., & Grajewski, T. (2000). Architecture, narrative and promenade in benetton + forsyth's museum of Scotland. *Archit. Res.* 4 (2), 123-136. <http://doi:10.1017/s1359135500002578>
- Rauscher, M. (2021). Virtual reality in tourism: is it “Real” enough? *Acad. Turistica Tour. Innov. J.* 13, 127–138. [http:// doi: 10.26493/2335-4194.13.127-138](http://doi:10.26493/2335-4194.13.127-138)
- Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2005). From presence to consciousness through virtual reality. *Nat. Rev. Neurosci.* 6, 332–339. [http:// doi: 10.1038/nrn1651](http://doi:10.1038/nrn1651)
- Schechtman, M. (2011). The Narrative Self, in *The Oxford Handbook of the Self* (Oxford University Press), 394-418. <http://doi:10.1093/oxfordhb/9780199548019.003.0018>
- Skarbez, R., Brooks, F. P. Jr, & Whitton, M. C. (2017). A survey of presence and related concepts. *ACM Comput. Surv.* [http:// doi: 10.1145/3134301](http://doi:10.1145/3134301)
- Sheridan, T. B. (1992). Musings on telepresence and virtual presence. *Presence Teleoper. Virtual Environ.* 1,120-126. <http://doi:10.1162/pres.1992.1.1.120>
- Slater, M. (2018). Immersion and the illusion of presence in virtual reality. *Br. J.*

- Psychol.* 109, 431-433. [http:// doi: 10.1111/bjop.12305](http://doi:10.1111/bjop.12305)
- Sora-Domenjó C (2022) Disrupting the “empathy machine”: The power and perils of virtual reality in addressing social issues. *Psychol.* [http:// doi:10.3389/fpsyg.2022.814565](http://doi:10.3389/fpsyg.2022.814565)
- Sutherland, I. E.(1965).The ultimate display. <http://worrydream.com/refs/Sutherland%20-%20The%20Ultimate%20Display.pdf>
- Vallance M & Towndrow PA. (2022). Perspective: Narrative Storyliving in Virtual Reality Design. *Virtual Real.* [http:// doi: 10.3389/frvir.2022.779148](http://doi:10.3389/frvir.2022.779148)
- Weber S, Weibel D & Mast FW. (2021). How to Get There When You Are There Already? Defining Presence in Virtual Reality and the Importance of Perceived Realism. *Front. Psychol.* <http://doi:10.3389/fpsyg.2021.628298>
- Weech, S., Kenny, S., & Barnett-Cowan, M. (2019). Presence and cybersickness in virtual reality are negatively related: a review. *Psychol.* [http:// doi: 10.3389/fpsyg.2019.00158](http://doi:10.3389/fpsyg.2019.00158)
- Wehden, L. O., Reer, F., Janzik, R., Tang, W. Y., & Quandt, T. (2021). The slippery path to total presence: how omnidirectional virtual reality treadmills influence the gaming experience. *Media Commun.* 9, 5–16. [http:// doi: 10.17645/mac.v9i1.3170](http://doi:10.17645/mac.v9i1.3170)
- Wirth, W., Hartmann, T., Böcking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Schramm, H., et al. (2007). A process model of the formation of spatial presence experiences. *Media Psychol.* 9, 493–525. [http:// doi: 10.1080/15213260701283079](http://doi:10.1080/15213260701283079)
- Wissmath, B., Weibel, D., Schmutz, J., & Mast, F. W. (2011). Being present in more than one place at a time? Patterns of Mental Self-Localization. *Conscious. Cogn.* 20, 1808-1815. [http:// doi: 10.1016/j.concog.2011.05.008](http://doi:10.1016/j.concog.2011.05.008)
- Zhang, S. (2016). *Can VR really make you more empathetic?* <https://www.wired.com/2016/09/can-vr-really-make-people-empathetic/>

A Preliminary Study on the Narrative Mode of Immersive Virtual Reality (VR) Images

Abstract

Virtual reality VR has been developed since 1920 and still retains its immersive and interactive characteristics today. With the advancement of technology, the price of VR equipment has dropped. In recent years, in addition to video game entertainment, other fields such as medicine, art, science, and education have also begun to use VR for experience. However, how to arrange narratives in three-dimensional space has become an important issue in VR creation. Through observations of VR narrative teaching in the classroom, it was found that students with a foundation in traditional image production were not as able to smoothly switch their thinking to VR narrative creation as expected. In addition, the viewpoints of foreign research related to VR narrative were scattered and difficult to integrate into a narrative model with teaching significance. Therefore, this study sorted out foreign research related to VR narrative and attempted to propose three VR narrative models. First, you need to have a sense of realism. Second, create interactions that allow viewers to enter the story and co-construct new narratives with the creators. Third, refer to the narratives of museum exhibition spaces to compare the three levels of VR narrative design. There is no order of precedence for these three narrative paths, and creators can adjust them according to the story content. The only thing to note is that the content must remain consistent and reasonable with the real world to ensure that the audience focuses on experiencing the content. The conclusion also points out three technical risks in VR narrative creation. First, there is the authenticity bias in perceiving a sense of realism. Second, without proper guidance, viewers may get lost in VR and lose their understanding of the story. Third, the conceptual meaning of the "empathy machine" needs to be used more cautiously. On the one hand, this research result provides a reference for VR narrative teaching and creators, and on the other hand, it is hoped that it will accelerate the cultivation of domestic VR imaging talents and create VR narrative content that is more diverse and resonates with the audience.

Keywords: virtual reality, narrative, presence, immersion, story life

法主公信仰早期在臺北傳播文本的 歷史考證

賴祥蔚¹

1. 賴祥蔚，國立臺灣藝術大學廣播電視學系專任教授

電子信箱：a597910@gmail.com

摘要

法主公廟是臺北大稻埕的三大宮廟之一，網路與新聞報導提及法主公信仰傳播的內容，提及分靈來此的時間有同治八年、光緒十三年等說法，而且雕刻神像的人物也有陳基愈、陳基德兩種記載，還有法主公在地方傳出瘟疫時庇佑信眾的傳說。本研究以文獻學分析發現，法主公信仰在福建泉州比較多神仙傳說，在臺灣傳播的傳說則偏重民生需求，例如保護茶商、平息瘟疫等；而不像最早的信仰傳說有比較多傳奇色彩。茶商相信法主公會保佑他們，並且幫助幫助不受瘟疫危害，這是法主公信仰在大稻埕傳播的重要基礎。至於法主公分靈來臺北大稻埕的時間，應該早於光緒十三年，比較可能是光緒元年。至於同治八年之說，檢視早期文獻並未記載。人物方面，分靈來大稻埕的茶商，早先文獻都只提及某茶商，後來才出現陳書楚；而帶來神像者，早先文獻寫的是陳基愈，後來才有文獻寫成陳基德。

關鍵字：法主公、張聖君、宗教傳播、文獻學、文本批判

壹、前言

法主公廟是臺北大稻埕歷史最悠久的三大宮廟之一，也是香火最旺盛的宮廟之一。法主公，字面上的意思是「法術高強的神明」。歷史上真有其人，他是宋朝的福建泉州人，早在南宋之初就開始受到信徒供奉。據記載，法主公姓張名自觀，道號慈觀，全稱是「都天蕩魔監雷御史張聖法主真君」，簡稱則包括法主聖君、都天聖君等，被信眾尊稱為張真人、張聖君、法主公，客家人則稱其為聖君爺（戴瑋志、周宗揚、邱致嘉、洪瑩發，2013：頁 22；張二文，2008）。法主公信仰頗有歷史淵源，大稻埕的法主公信仰，為大臺北地區唯一具有代表性的信仰中心。由於法主公信仰來到臺北大稻埕的過程，在傳播面向出現了具有少許歧異的不同版本。何以如此，值得研究。

宗教傳播學的研究，經常從文化傳播論等理論出發，探討宗教在傳播時的發展，最近則進而宗教傳播效果的研究（陳建安，2017），以及宗教與媒體的互動研究（沈孟湄，2013）等課題。本研究關切的是法主公此一宗教，來到臺北的文本記載之演變，也就是口述與文本等傳播文本的演變。

民俗宗教的發展，早期是以信眾的口語傳播為主，逐漸被寫入各種文本，而有文字傳播。然而，文本在抄寫的過程中，不免偶有誤謄，因此有文獻學以及系譜學的出現。文獻學（philology）就是文本的批判（critical）研究，對文字與字義進行勘誤（Witzel, 2014）；進一步還擴展為系譜學（genealogy），這本來是研究家譜與血緣，德國哲學家尼采（Nietzsche）用來研究詞源及價值演變；法國哲學家傅柯（Foucault）認為系譜學不只是歷史的編年，更可看見概念和制度的出現過程，鼓勵探討傳播過程的歷史不連續性（邵軒磊，2007）。本文援用此文獻學之分析方法，釐清法主公信仰在臺北傳播的演變。

貳、法主公傳說的兩岸差異

法主公信仰早在明朝末年、清朝初年，就已經隨著福建先民而來到臺灣（張詒政，2020）。但是在臺北大稻埕的傳播，則是直到清朝晚期的光緒年間。以下比較兩岸傳說之差異：

乾隆年間刊行的《德化縣志》，詳細記載了以下這則法主公出手鎮壓山上魑魅的傳說：「張自觀，閩清人。煉性於蕉溪山石鼓岩，見石牛山夜火晶瑩，知有魑魅，因往其處。魅方於人家迎婦，輿徒甚盛。觀出掌，令人從指縫窺之，魅悉現形。乃幻為女妝，坐輿中；群魅異之入石壺洞。與之鬥，懸崖上下，趾踵入石，輾轉數十處，必尻鞭劍之跡如刻畫。競奪其洞，坐化鎮之，至今英靈如生。魅常

匿遊人衣物，告於神，則立出。山頂有劍插石上，可搖不可拔。又有鐵杖長四尺許，不假錘煉，以手攝成，指痕可數。」（張二文，2008；張詒政，2020）。

進一步檢視得知，《德化縣志》歷史悠久，有明朝嘉靖庚寅本、清朝康熙丁卯本、乾隆丁卯本（乾隆十二年）、乾隆庚戌本（乾隆五十五年）、民國丁丑本以及丁亥年修撰未完的《德化縣誌資料（大事記）》草稿，2023 年還有點校本。江西也有德化縣，而且在乾隆四十五年也刊行《德化縣志》，但與本文主題不相干。福建省德化縣方志辦在 1987 年出版的《德化縣志》流傳頗廣，也繼續保留前述的法主公的傳奇記載（德化縣方志辦，1987：406）。

由上可知，在福建泉州一帶的早先傳說中，法主公有法力，能夠看見山上的「魑魅」，而且不只當年親自鎮之，後世之遊人如遇「魑魅」躲在衣物，向法主公祈求還能驅逐魑魅離去。

至於法主公在臺灣的傳說，在民間信仰的傳說中，法主公可以降妖除魔，還能治病賜福。值得注意的是，兩岸的傳說相比，可以看出差異：在福建省等法主公信仰早期流傳的許多地方，都有法主公收妖除怪的傳說，各地傳說的內容版本略有出入。臺灣的法主公傳說，則多與當地發展的時空背景有關，而且少了妖怪色彩，多了消災豐收的論述，例如高雄的聖化宮，強調的是法主公保佑漢人村民不受原住民侵害、狩獵必有收穫、還可以保佑堤防不要崩壞（張二文，2008；張詒政，2020）。

至於跟臺北有關的傳說，根據在臺灣廣被引述的新聞報導，廟方人士表示法主公信仰是清朝同治八年，福建泉州安溪的茶商陳書楚，從家鄉的「碧靈宮」分靈，恭迎法主公來大稻埕。到了光緒四年（西元 1879 年），振南茶行附近傳出了瘟疫，街坊恭請法主公禳災才得消除，事後信眾就在振南茶行原址，建廟供奉法主公，茶商陳基德更到廈門雕塑法主公神像回來奉祀。前述說法被維基百科等網路資料廣為引用。

臺灣媒體引述的另一說法則是：在光緒十三年（西元 1887 年）安溪某茶商來臺灣供奉。到了光緒十九年（西元 1893 年），茶商陳基愈到廈門雕塑神像回臺，供奉於自己的振南號茶商，後逢大稻埕新興街發生瘟疫，法主公靈驗將瘟疫除去，茶商及附近居民籌資將振南號改為廟宇。

由上可知，法主公在臺灣的傳說，特別是因為先民期盼的兩項功能：一是驅除茶葉蟲害，二是掃除百姓瘟疫。至於法主公信仰在清朝流傳到臺北，涉及了三段值得進一步探討與考證的歷史：一是法主公信仰傳播到大稻埕兩種傳說的歷史考證；二是安溪茶商來到大稻埕的歷史考證；三是大稻埕當時是否發生瘟疫的歷史考證。以下分別透過文獻學進行史實考證。

參、法主公信仰來到大稻埕兩種傳說的考證

檢視文獻，依序呈現目前可以找到關於大稻埕法主公廟的文字記載，就其有明顯不同者，選列出現最早的幾篇文獻：

(一)、在西元 1951 年刊行的《臺灣省通志稿》卷三，在〈政事志建置篇〉的 109-110 頁以簡略文字提到了「法主公別號張聖君，廟在福建省泉州府安溪縣莊鄉，光緒十三年，安溪縣人某茶商祀之，後為大稻埕茶商共同之祀神。光緒十九年，茶商陳基愈至廈門雕塑此神像，携往莊鄉祖廟開眼，歸臺祀於自宅，漸為附近住民所信仰，釀金借新興街茶商振南之房屋，改為廟宇祀之。又募款二千元於同年六月十四日，在大稻埕法主公街一號(即南京西路三四四巷)現址建立此廟。光緒二十年十一月初五日竣工。」

(二)、劉枝萬在西元 1968 年發表於《臺北文獻》第 5 期的〈清代臺灣之寺廟(二)〉提到：「光緒元年(亦謂十三年)八月，有泉州人自安溪分香來臺，祀於大稻埕得勝街振南茶行。四年，淡邑發生時疫，災累甚重，街眾禱請『法主聖君』禳災，疫賴以平。十九年，茶商陳基愈至廈門，延工精塑神像一尊，奉往碧靈宮點睛後攜歸臺灣，初祀於本宅。漸為附近住民所知，乃釀金建廟，稱『法主公廟』。自此神靈赫耀，香火縣延。茶商尊為守護之神(劉枝萬，1968：87)。」

比起《通志稿》，劉枝萬的〈寺廟〉一文把大稻埕供奉法主公的時間提早為光緒元年，但是也保留可能是光緒十三年的說法。其次，提到了「四年，淡邑發生時疫」以及法主公禳災。如果參照此一文獻提及時疫是在光緒四年，則法主公分靈來此的時間似乎不太應該是後來的光緒十三年。第三，明確提到是從碧靈宮此一宮廟分靈而來。第四，振南茶行所在地從新興街變成了得勝街。本研究比對地圖發現，這兩條街都是現在的南京西路，中間隔著現在的延平北路。對照法主公廟的現址與舊地圖，振南茶行應該是在得勝街才正確，1951 年刊行的《通志稿》記為新興街，有誤。

(三)、郭和烈撰寫，在西元 1970 年出版的《臺灣民間宗教》一書，對碧靈宮原址有詳細記載：「安溪縣光德里后鄉的碧靈宮」，「是福建省永春州德會縣的法主公廟(即法主公神的發源地)的分廟」，「台北市延平區的法主公是大稻埕得勝街振南茶行，在光緒元年(公元一八七五年)，由安溪的碧靈宮分靈而來的。也有人說，最初是安溪人某茶商，從碧靈宮攜帶法主公的香火來台奉祀，到了光緒十九年(公元一八九三年)，茶商陳基愈到廈門雕刻一尊神像，往后鄉碧靈宮開眼，回來台灣奉祀，由各茶商與諸善男信女捐金建廟的(郭和烈，1970)。」

比起《通志稿》寫的是安溪縣莊鄉祖廟，郭和烈《宗教》一書則是寫后鄉的「碧靈宮」。不過比對清朝安溪的地名，都未見莊鄉與后鄉這兩個鄉名，其中有

何緣故，是口傳有誤或是其他原因，還待進一步探究。經查碧靈宮的現在地址是安溪縣城廂鎮團結村的院後坑。另外，祖廟應該是在德化縣，而不是書中所寫的德會縣，這應該是口傳有誤或是誤謄。

（四）、吳吟世編寫，在西元 1973 年出版的《閩南名賢傳》，提到了法主公「由福建省永春州德化縣九龍潭石牛洞肇基，分派於泉州府安溪縣光德里的后鄉碧雲宮。至清光緒元年，安溪陳書楚先生虔誠奉請滋臺，祀於臺北市大稻埕（吳吟世，1973：98）。」

比起早先的《通志稿》等文獻，吳吟世《名賢傳》具體把「某茶商」寫為有名有姓的「陳書楚」，但是此一人名的出處不詳。

（五）、鍾華操撰寫，臺灣省文獻會在西元 1979 年出版的《臺灣地區神明的由來》一書，特別記載了：「光緒四年發生瘟疫。很多人都被傳染，街坊紳商便恭請法主公的香火去禳災，纔得消除，所以紳商們各自捐款，又請茶商陳基德去到內地雕塑了一尊金身回來奉祀。後來神明更加靈驗，善男信女們就再釀資建廟來奉祀了。迄今茶商們共同尊為守護的神，而且廟就蓋在振南茶行的舊址上。」

比較《通志稿》等先前的文獻，鍾華操《由來》這本書把陳基愈寫成了陳基德，不知是另有根據還是誤謄。還有一點非常重要，先前在〈寺廟〉一文寫的是「淡邑發生時疫」，《由來》則沒有「淡邑」二字。淡邑通常指淡水廳，幅員非常遼闊，地理範圍可從大甲溪以北直到基隆；到了光緒元年臺北設府，原隸屬臺灣府的淡水廳改制為淡水縣，隸屬臺北府，面積包括了現在的臺北市與新北市。不論何者，淡邑的面積都非常大。先前文獻提到的「淡邑發生時疫」，實際疫區有可能根本就不在大稻埕，甚至不在臺北。如果沒寫淡邑，似乎就變成大稻埕發生瘟疫，甚至是振南茶行發生了瘟疫，意義相去極大。

相關文獻還有許多，但是記載的內容都跟前面這幾本文獻的內容大同小異。由此可知，網路上流傳的許多媒體報導，應該是各自參考了前述文獻或是從其衍生的其他不同版本著作。這些早期文獻提到的最早時間是光緒元年；對照在網路上廣傳的新聞報導有「同治八年」之說，例如葉倫會在西元 2003 年撰寫的〈大稻埕風華——人文篇〉，則是比較晚才出現。

回顧前述文獻記載之演變，可知文本記載已有出入，早先的記載文獻未必就都正確，後來的文獻也可能誤謄，必須仔細查證才能判定實情。由於大稻埕法主公廟已經過多次改建，留存之最早文物極少，針對早先傳播過程的研究，目前只能從既有文獻進行分析。

肆、安溪茶商來到大稻埕的歷史考證

大稻埕位於臺北市的大同區，在北臺灣的興起不算早，而且涉及了幾段血淚歷史。北臺灣最早有漢人開墾是淡水河出海口的淡水與八里，然後才是作為內港的新莊，到了嘉慶中葉之後，因為河道淤積，新莊漸漸被艋舺取代。這時位於艋舺北邊只有兩、三公里的大稻埕，還是原住民的居住範圍。

當時這些河港聚落的墾地，主要是以泉州墾民為主。儘管都是泉州人，也不免因原鄉遠近而分類抱團。

咸豐三年（西元 1853 年）艋舺因為碼頭勢力之爭，發生非常嚴重的「頂下郊拼」械鬥，來自泉州晉江、惠安、南安三邑的墾民，驅走同樣是泉州人的同安墾民，迫使同安人遷到大稻埕，提早加速當地的開發。

三邑與同安都是泉州近海之地，安溪雖然也在泉州，但是位處山區丘陵而不靠海，來北臺灣開墾主要尋找的是跟安溪家鄉一樣可以種茶的丘陵地形，例如文山、三峽、大溪，而不是港口，因此沒有捲入頂下郊拼的任何一方。

臺灣茶葉的歷史，早在 17 世紀就已經開始，荷蘭人從福建購入茶葉運到臺灣，再轉口至印尼、印度等地。

安溪人來北臺灣種茶，可能早在十七世紀就有。在程大學撰寫的《臺灣開發史》提到康熙二十三年（西元 1684 年）粵人至鶯歌石莊（現在鶯歌區）墾拓，在閩粵械鬥後，安溪人許丁來此種茶。漢人除了來臺種茶，也在此發現了野生茶樹。康熙五十六年（西元 1717 年）成書的《諸羅縣志》記載：茶葉「北路無種者。水沙連山中有一種，味別；能消暑瘴。」另外又記載：「水沙連內山茶甚伙，味別色綠如松蘿。山谷深峻，性嚴冷，能卻暑消脹。然路險，又畏生番，故漢人不敢入採，又不諳制茶之法。」知道山地有野生茶樹，而且還知道茶色與茶味，顯然已曾製茶。只是野生茶樹位於深山，採摘不易，產量非常少。這種茶樹已經被證實是臺灣的原生種，在西元 2009 年被命名為「臺灣山茶」。

據稱雍正年間，安溪人創造了烏龍茶。嘉慶年間，安溪人帶了烏龍茶來北臺灣種植。日治時期的《深坑廳統計》記載，西元 1810 年安溪人井連侯在深坑種茶。《淡水廳志》記載：「淡北石碇、拳山二堡，居民多以植茶為業。道光年間，各商運茶，往福州售賣。」可知十九世紀之初，北臺灣的茶葉開始銷往福建，但是只有粗製茶。安溪人與烏龍茶在大稻埕的大放光芒，關鍵是淡水開港與洋商陶德（John Dodd）。

咸豐八年（西元 1858 年）簽訂的天津條約開放包括淡水等港口。同治元年（西元 1862 年）淡水正式開港設關通商，實際卸貨口岸包括艋舺與大稻埕。英

國商人陶德在同治四年（西元 1865 年）來到北臺灣考察茶樹種植，隔年從安溪引進烏龍茶苗，也引進了安溪的製茶師，並以貸款鼓勵臺灣農民種植，還承諾收購茶葉，這促成了更多安溪茶人來臺。陶德本來是在艋舺開設製茶廠，但是因為與當地居民有糾紛，在同治八年（西元 1869 年）將其開設的寶順洋行遷到大稻埕，同年以「福爾摩沙烏龍茶」(Formosa Oolong Tea)的品牌名稱，成功將臺灣的烏龍茶推向紐約，一舉登上世界舞臺，促成許多洋行紛紛跟進到大稻埕從事茶葉的精製及外銷，安溪茶商也不落人後，更積極加入大稻埕的製茶業，發展迅速。

安溪茶商從家鄉法主公分靈來大稻埕，正是處在這個時空背景。同治八年大稻埕烏龍茶走紅國際市場，在那之後，安溪茶商紛紛來到大稻埕，事屬必然；既然來了，祈求法主公分靈庇佑，當在情理之中。合理推論，同治八年開始到光緒初年的這幾年間，從安溪來大稻埕且供奉法主公分靈的茶商應有不少人，只是未留下明文記載。

安溪茶商恭迎法主公來臺，有其原因。中國的茶神，一般是指最早撰寫《茶經》的唐朝文人陸羽。不過對農民來講，神明應該都是萬能，當可保佑黎民、驅邪避害。安溪長久以來被稱為茶鄉、茶都，安溪人信奉的許多神明，包括了法主公、保儀尊王、保儀大夫、清水祖師，都受到安溪茶農的供奉，當然也被看成茶葉的保護神。

法主公的祖殿，據傳是在福建省德化縣的石牛山，這個地點就在安溪旁，參照今天的行政劃分，德化、安溪兩縣緊鄰，可知其近，所以安溪人特別信奉法主公。

英國茶商陶德搭起了安溪茶人來大稻埕的橋樑，烏龍茶走紅國際之後，又促成安溪茶商前來，更有茶商鄭重從供奉法主公的碧靈宮分靈同來。

儘管安溪人到現在仍是大稻埕茶商的重要組成，但是商場多變，同治年間（1862-1874）已經來此的安溪茶行，現在已不復見。目前大稻埕歷史最悠久的茶行，例如林華泰茶行，也是由安溪人所開設，開業時間可以追溯到光緒九年（西元 1883 年）；另一家歷史悠久的錦記茶行，是由位於安溪之旁的南安人陳天來，在光緒十七年（西元 1891 年）開設。更早開設的大稻埕茶行都已不復存在，使得當年恭迎法主公來到大稻埕的歷史，如今難以找到更多文獻或是口述歷史的佐證。

伍、臺北大稻埕瘟疫的考證

前揭文獻提及，光緒四年（西元 1878 年），大稻埕得勝街的振南茶行發生瘟

疫，許多人被傳染。地方人士祈求法主公禳災，瘟疫平息後感念神佑，在茶行原址建廟。然而，檢視臺灣的方志對於瘟疫的記載，卻沒有大稻埕在西元 1878 年發生瘟疫的記事。檢視文獻可知，從 1866 年記載淡水廳大疫之後，一直到臺灣割讓為止，臺灣的方志只記載了苗栗與澎湖的多次發生瘟疫。

中研院的學者研究發現，方志記載臺灣在十九世紀發生了 12 次瘟疫，其中包括苗栗 6 次、嘉義 1 次、外島澎湖 5 次。由於當時醫學還不發達，方志提及瘟疫都相當簡略，分成大疫與疫兩類，提及大疫「死者數千人」，提及疫則是「死者甚多」(劉翠溶、劉士永，1997)。當代推論清朝臺灣的瘟疫可能包括以下幾種傳染病：鼠疫、霍亂、痢疾、傷寒、登革熱等。

方志沒記載，不代表大稻埕沒發生瘟疫，不過附近宮廟的傳說也沒有提到光緒四年的瘟疫。其實臺灣早年各種傳染病幾乎從來沒有絕跡過，洋人馬偕與陶德都曾經記載北臺灣的瘟疫，馬偕說瘧疾最致命，陶德則是記載到處瀰漫疫病與死亡。文獻沒有記載大稻埕爆發瘟疫，合理推測之一是這場瘟疫主要是在其他鄰近地方流傳，但是已足以讓大稻埕茶商感到高度恐慌，深怕遭到傳染，因此祈求法主公庇佑，終於得免，瘟疫沒有在大稻埕爆發，因此感謝法主公的神威顯赫，進而籌資建廟。

陸、結語

法主公廟是大稻埕的三大宮廟之一，香火旺盛。從網路與新聞報導提及法主公信仰傳播來大稻埕的內容來看，分靈來此的時間有同治八年、光緒十三年等不同說法，而帶來神像的人物則有陳基愈、陳基德兩種記載，其中還衍生出法主公在當地瘟疫時庇佑信眾的傳說。

檢視早先之文獻的記載可知，如果採信光緒四年發生疫情，所以茶商祈求法主公法保佑之說，則法主公分靈到大稻埕的時間應該早於光緒十三年。至於同治八年之說，早期文獻並未記載。在人物方面，促成分靈來臺的茶商，早先的文獻都只提及是某茶商，後來才出現「陳書楚」之名；至於雕刻神像之人，早先文獻寫的都是陳基愈，後來才有文獻寫成陳基德。由此可見，針對法主公信仰來到臺北的文本傳播內容，已有若干演變。

由於大稻埕法主公廟經過多次改建，現存之最早文物極少，而早先茶行更是都已不存。除非能找到最早來大稻埕的茶商留有相關記載傳世，否則前述文獻歧異之處，只能推理分辨對錯。

參照大稻埕與烏龍茶發展的歷史背景來看，安溪茶商確實可能在同治八年之後就紛紛來到大稻埕，安溪的茶商則因為篤信家鄉的法主公信仰而分靈同來，實

屬合理，可惜目前還欠缺第一手資料。

進一步分析法主公信仰傳播到大稻埕的歷史，可知法主公信仰在臺灣傳播的傳說，大多比較偏重民生需求，例如保護茶商、平息瘟疫等；而不像最早的信仰傳說有比較多神怪色彩。雖然早先文獻其實沒有明確提到光緒四年是在大稻埕發生瘟疫，不過茶商與當地信眾堅定相信是法主公保佑他們不受瘟疫的危害，這是法主公信仰在大稻埕傳播的重要基礎。

參考文獻

- 吳吟世（1973）。《閩南名賢傳》。樹林：萬豐印刷。
- 沈孟湄（2013）。〈從宗教與媒體的互動檢視台灣宗教傳播之發展〉。《新聞學研究》，117：179-213。
- 陳建安（2017）。〈宗教出版品傳播效果研究初探——以臺灣佛教雜誌為例〉。《臺北市立圖書館館訊》，34（1）：48-78。
- 邵軒磊（2007）。〈作為研究方法的系譜學〉。《政治科學論叢》，35：151-174。
- 郭和烈（1970）。《臺灣民間宗教》。新竹：臺灣基督長老教會聖經書院。
- 陳右人（2006）。〈臺灣茶樹育種〉。《植物種苗》，8(2):1-20。
- 葉倫會（2003）。〈大稻埕風華——人文篇〉。《國立歷史博物館館刊》，13（6）：81-92。
- 程大學（1994）。《臺灣開發史》。臺北：眾文圖書。
- 張二文（2008）。〈客家「聖君爺」信仰及其傳說流變調查研究——以聖君、法主公、五營信仰之關係為主〉。臺灣：行政院客家委員會獎助論文。
- 張詒政（2020）。〈張聖君傳說之形成及衍變——以宋代筆記、明清地方志為考察範圍〉。《靜宜中文學報》，18：1-24。
- 張遵倩（2010）。〈清末臺灣茶業的發展〉。《德霖學報》，24：1-24。
- 劉翠溶、劉士永（1997）。〈臺灣歷史上的疾病與死亡〉。《臺灣史研究》，4（2）：89-132。
- 德化縣方志辦（1987）。《德化縣志》。
- 鍾華操（1979）。《臺灣地區神明的由來》。臺中：臺灣省文獻委員會。
- 臺灣省文獻委員會（1951）。《臺灣省通志稿》。臺北：臺灣省文獻委員會。
- 戴瑋志、周宗揚、邱致嘉、洪瑩發（2013）。《臺南傳統法派及其儀式》。臺南：臺南市政府文化局。
- Witzel, M. (1997). Introduction, In Witzel, M. Ed. *Inside the Texts, Beyond the Texts: New Approaches to the Study of the Vedas*. Cambridge, MA.。

Textual Criticism of Early Records of the Dissemination of the Fa Zhu Gongin Taipei

Abstract

The Fa Zhu Gong Temple is among the three major temples of Dadaocheng, Taipei. Contemporary online and media reports regarding the dissemination of the Fa Zhu Gong belief present varying accounts of when incarnation was delivered to the area, citing either the year of 1869 or 1887. Discrepancies also appear in records concerning who brought the first Fa Zhu Gong statue to Taipei. Through philological analysis, this study reveals that in Fujian, Fa Zhu Gong belief is primarily linked to hagiographic and immortal-related legends, whereas in Taiwan its narratives emphasize practical, livelihood-oriented concerns—such as safeguarding tea merchants and halting epidemics. This conviction formed foundation for the belief's dissemination in Taiwan. The research suggests the year of incarnation to Taipei. Notably, the name of the person recorded in early texts as transporting the statue differs from the one found in subsequent accounts.

Keywords: Fa Zhu Gong, Zhang Shengjun, religious dissemination, philology, textual criticism

公視臺語台的語言復振： 建構媒體台語性

曾偉旻¹

1. 曾偉旻，國立臺灣師範大學臺灣語文學系博士班
電子信箱：high221@gmail.com

摘要

臺灣主流媒體長期由華語主導，台語在影視中多被邊緣化與階級化。2019年公視臺語台成立，標誌台語語言復振邁向制度化與公共媒體化的重要轉折。本文借鏡 Shoemaker 與 Reese（1996）提出的「影響媒介內容五階層」，建構「媒體台語性」（Media Tâigíness）作為分析框架，探討台語如何在多層級結構中被制度化、正當化與文化化地再現。研究指出，媒體台語性涉及五個層級的相互作用：（一）社會制度層級：國家語言政策與文化資源配置；（二）社會機構層級：組織治理與政策實踐；（三）媒體組織層級：內容決策與語言規劃；（四）工作慣例層級：字幕設計、語言轉譯與用語標準；（五）個體層級：臺語媒體工作者的語言意識。透過此架構，細究台語如何轉化為具備公共性、現代性與知識性的媒體語言。本文主張，媒體台語性不僅是語言復振的實踐模式，未來更可解釋除公共媒體外，商業媒體與自媒體，如何形構臺語性與文化認同。

關鍵字：公視臺語台、再現、媒體臺語性、媒體景觀、復振語言媒體

壹、緒論

一、研究動機與目的

語言不只做為溝通工具，更是身份認同與權力再生產的重要媒介。在臺灣影視文本的歷史脈絡中，主流媒體再現非華語群體，例如客家、原住民族其族群、語言，或使用臺灣台語（簡稱台語）的形象，不僅反映語言使用的社會現實，更揭示深層的權力邏輯與文化霸權。國府戒嚴時期，臺灣本土語言在大眾媒體場域中，長期面臨著高度的使用限制與結構性排除。透過國語政策的管控性，媒體建立華語其高階語言的「合法性」，並「邊緣化」本土語言為較低階之語言，至今仍深植於當代影視文化產製的機制。臺灣過去主流的影視文本，也都有意無意地貶抑原住民、客家，輕蔑台語等，此果乃與過去各殖民統治、語言的侵略有關（黃宣範，1993；王甫昌，2003）。

解嚴以來，雖然語言平權運動推動本土語言復振，然而相較於長期根植於國家體制與社會結構中的華語，本土語言仍處於相對邊緣的位置。隨著臺灣民主化進程，主流影視文本中對本土語言的再現方式雖出現一定程度的轉變，然而其底層邏輯仍延續高、低語言的階序框架。使用本土語言的角色，仍常被賦予違法、教育程度低或粗俗等負面社會意涵。此語言角色配置形塑「社會分層」（social stratification）（Grusky, 2019），並與負面形象掛鉤，儘管使用形式已從粗暴轉為柔性操弄。但在後殖民語境下，其再現公式愈趨細緻，菁英角色使用標準華語，塑造出以語言作為道德與能力潛規則，早期更有「鼓勵台語三原則」，即「罵人語、壞人語、苦命語」，演化為影視內容中的「語言階級隱喻」，不再透過直接的語言貶抑，而是透過角色設定與情節鋪陳，將台語形塑為無力、邊緣與負面象徵，延續殖民體制遺緒所建構的語言差異結構（管仁健，2019年4月11日）。

2019年公視臺語台（簡稱臺語台）的成立，不僅為語言政策的轉折提供具體實踐場域，更首度將台語納入國家公共傳播體系之中，意味著台語語言復振進入制度化、專業化與文化治理的新階段。不同於以往台語節目僅作為主流頻道的配套內容，臺語台透過新聞、戲劇、綜藝、人文紀實、配音與兒少等節目規劃，以台語為主體語言，建構一整套媒體敘事與知識系統，其策略與內涵遠超語言能見度的層次，更涉及語言現代性、公民性與國族文化識別的重新想像。「語言復振」任務當然是重中之重，如何重塑台語話語權，推動台語現代化、打造台語活力，健全的台語語言地景，突破主流華語市場語境都是當務之急。本文透過語言社會學與傳播研究雙重視野出發，重新檢視公共媒體公視臺語台如何透過制度、設計、語言實踐與文化再現，重構台語媒體地景，其不單單只是語言本身的自然屬

性，而是如何透過制度運作、語言規範與內容生產策略，所共構的文化實踐結果。

二、問題意識與研究方法

在臺灣的語言復振研究中，媒體場域長期被視為輔助語言能見度的推手，多數討論集中於教育政策、族群動員或語言態度調查，較少深入分析媒體如何制度性地參與語言功能的重建與語言地景的再造。尤其台語雖為過去臺灣社會多數人使用的共通語（*lingua franca*），但歷經語言階級化與公共領域排除後，如今，其進入公共媒體，正是一種『復振語言媒體公共化』的實踐，代表著語言從邊緣走向公共，從私領域重返制度性傳播的過程。然而，這一過程的制度條件、傳播實踐與文化效果，至今在學術研究中仍有待深入探討。因此，本文聚焦「公共媒體如何塑造台語的語言傳播生態」，試圖指出：語言的現代性與公共性，並非語言本身的自然屬性，而是透過媒體制度設計、語言規範建構與內容再現等文化實踐，所共同生成的結果。為進一步剖析此一建構機制，本文提出「媒體台語性」（*Media Tâigíness*）作為理論工具，旨在分析台語如何於公共媒體體制內，經由語言規範、內容策劃與語境實踐，重構其作為現代公共語言的語言樣態。此框架借鏡帕梅拉·休梅克（*Pamela J. Shoemaker*）（1996）對傳播理論建構的思考，進一步發展出一套解釋公視臺語台如何完成制度化再現、語言實踐與文化符號轉譯的分析模型（黃煜、韓綱，2020）。

休梅克主張，傳播理論的建構應奠基於清晰的問題意識，發展具備操作性的核心概念，並依循層級化的分析邏輯，提出可檢證的命題與系統性的研究架構（*Shoemaker, Tankard, & Lasorsa, 2004*）。她進一步指出，傳播研究不應僅止於媒介效果的探討，更應回溯至媒介內容的生產邏輯與再現機制，關注制度、組織、工作慣例與個體等多層次因素如何交互作用，形塑媒體內容（*Shoemaker & Reese, 2014*）。在此理論脈絡下，「媒體台語性」可被理解為語言在媒體制度內部，透過層層把關、篩選與規範，而獲得正當化的結果。亦即，台語進入公共媒體場域之後，如何經由制度性運作，轉化為符合公共播出標準的台語內容形式。據此，本研究將聚焦以下兩項核心問題進行分析：

（一）公視臺語台在節目製作與語言規範過程中，如何協商、建構並實踐台語的現代性與公共性？

（二）在全球數位平台競爭與主流華語媒體主導下，臺語台作為復振語言媒體，如何運用語言識別策略、平台協商與文化再現機制，維持語言主體性並拓展其影響力？

本文採多方法整合策略，從語言制度化、再現風格與文化連結三構面進行分析。透過公視臺語台的節目內容與政策文件，臺語台工作者深度訪談，探討其制

度設計與語言再現策略的特點與限制。研究旨在建構一套可應用於不同語境的語言復振媒體分析模型，並藉由臺語台的實踐，反思公共媒體在語言正義與文化平權中的角色。本文主張，公共媒體不僅是語言傳播工具，更是語言復振的積極行動者，展現語言在傳播制度中的文化政治能量。

貳、文獻回顧

國民政府戒嚴時期推行「國語運動」，對廣播電視中的本土語言實施嚴格限制，促使媒體語言單一化。1972 年教育部規定台語節目每日不得超過一小時，且多排於非黃金時段；1976 年《廣播電視法》第 20 條更明定「以國語為主，方言應逐年減少」，使本土語言長期邊緣化。1987 年解嚴與新聞局放寬節目語言規範，被視為語言政策鬆動的開端（蘇衡，1992），但實際上，方言節目比例未顯著提升，甚至降至歷史低點（蘇致亨，2022）。1988 年「還我母語」運動成為推動 1993 年《廣播電視法》刪除方言限制的重要轉折，使本土語言得以重返公共媒體，媒體近用與語言權成為公民運動的核心訴求。此一歷程不僅反映臺灣媒體鬆綁，也象徵本土語言由壓制到復振的起點，更展現語言從他者再現到主體建構的文化轉向。基於此，本文將透過「再現」與「媒體景觀建構」的理論視角，檢視臺灣兩類主要語言媒體的發展：其一為回應族群歷史壓迫而設立的族群媒體：客家電視台與原住民族電視台；其二為以語言復振為核心目標、進入公共媒體體系的公視臺語台。透過比較三者制度設計、內容實踐與語言策略上的差異，進一步分析不同語言媒體如何回應臺灣多語社會下的文化正義與語言平權課題。

一、從他者再現到翻轉：媒體景觀之建構

（一）再現（representation）

再現（representation）理論指出，媒體並非被動反映社會現實，而是主動透過語言與符號建構特定的「真實效果」。此過程具高度選擇性與意識形態性，反映出再現本身即為權力操作的實踐（簡妙如，1999）。媒體在構建族群形象時，透過語言、影像與論述策略，進行刻板印象化（stereotyping）與標籤化（labeling），甚或以隱諱或迂迴地隱藏在影視語言與文本中，其中更包含主流菁英階層的優勢族群，有意識地藉由語言修辭操作，進而形塑社會大眾對「他者」的認知與態度（Van Dijk, 1991; 倪炎元，2013；林信丞，2008）。

Campbell（1995）以美國主流媒體再現非裔美國人為例，指出其發展過程中存在三種主導迷思：「邊際的迷思」、「差異的迷思」與「同化的迷思」。這些迷思交織出一種對黑人形象的選擇性再現：或將其排除於主流之外，或以極端正面與負面形象對立處理，或強調其已被同化且具備與白人平等競爭的機會。此類迷思

的共同特徵是掩蓋結構性不平等，並以表面包容取代實質公平（倪炎元，1999）。美國 1980 至 1990 年代的研究亦發現，有色人種在媒體中能見度提升的同時，卻多附著於犯罪、混亂與社會問題的框架中（Baker, 2000；羅世宏譯，2004）。類似現象也發生在臺灣主流媒體對客家、原住民族群，或台語使用的報導與形塑上。媒體對少數族群常採取「低度再現」、刻意忽略或象徵性消除的策略，即使非出於惡意，也構成一種「現代版種族歧視」的文化實踐。這類潛在偏見不易察覺，卻深刻影響社會對弱勢族群的集體印象與態度。媒體再現不僅是符號操作，更關乎知識與權力的競爭（Campbell, 1995; Van Dijk, 1991; Hall, 1997）。

臺灣雖為多元族群社會，惟原住民、客家文化長期處於傳播邊緣位置，主流媒體受限於商業邏輯與多數族群觀點，往往透過簡化與類型化的方式再現族群意象，導致客家形象長期、原住民族群被再現為負面刻板特質。綜藝節目或電影更戲謔與幽默操作族群形象，如 1998 年節目《紅白勝利》中的角色「董月花」，誇張客語腔調與負面性格設定，強化負面聯想（孫榮光，2008；彭文正，2009；李美華，2024）。

傳統主流媒體再現，為降低敘事成本與迎合主流受眾的理解習慣，往往傾向以符號化、類型化的方式再現特定族群，導致該族群的媒體形象簡化並淪為刻板印象（Hall, 1997）。此種再現邏輯在臺灣原住民族的媒體表徵中尤為明顯。媒體更經常利用原住民特有的語音特徵作為幽默素材，形成一種文化他者的消費模式。儘管此類再現經常被標榜為「普遍現象」或「觀眾熟悉的文化語碼」，但此一「普遍」實則建基於長期累積的誤認與權力結構下的文化操控。此種「文化標籤化」（cultural labeling）不僅壓縮族群的多元性，更可能對原住民族群造成實質傷害，包括扭曲其文化內涵、限制族人自我認同，並在教育與職涯發展層面產生消極影響。

（二）媒體景觀（mediascape）

臺灣長期以華語為主導語言，其他本土語言因語言政策與社會文化變遷而被邊緣化，媒體景觀趨於單一。《消失的現代性：全球化的文化向度》作者 Appadurai 提出的五大景觀，「族群、媒體、科技、財金、意識形態」。其中族群景觀（ethnoscapes），指涉旅行者、移民、難民、外籍移工等「移動中的人們」所構成的全球人流組成。這些群體在地理、文化與語言上的遷移，並不只是被動的適應者，更是主動建構想像社群的行動者。而媒體景觀（mediascape），意指大量流通於全球的影像、敘事與文化資訊，這些媒體不只被動傳播資訊，更為全球觀者建構出具想像力的世界觀，涉及媒體如何塑造影像敘事，意識形態景觀（ideoscape）關注語言政策與文化認同的互動（Appadurai, 1996／鄭義愷譯，2009）。

具體而言，族群媒體在媒體景觀中的首要功能，是打破主流媒體長期以來對少數族群的忽視與刻板再現。透過自有媒體的建構，族群媒體不僅是資訊的替代管道，更成為族群自我敘事、自我形塑的想像空間，正是在全球媒體景觀與在地族群運動交會之下誕生。在 Appadurai 的觀點下，這類媒體景觀的操作，將影像、聲音與語言轉化為族群主體性的再生產機制，不只回應主流視角的他者凝視（gaze），更積極轉化為自我觀看（self-gaze）與自我建構的知識體系。

而在復振語言媒體實踐中，關鍵不僅在於語言能夠被「發聲」，更在於媒體如何透過視覺與聽覺建構語言的公共能見度。這是一種「語言可見性工程」，透過字幕標識、聲音載體（配音、旁白）、以及內容敘事的語境操作，使語言進入現代傳播體系，擺脫私領域的使用侷限，轉化為具備公共性與現代敘事能力的媒體語言。除挑戰以單一語言為中心的媒體秩序，更是公共化的語言再造工程。語言媒體景觀的建構，除語言保存與傳承，也連結語言的社會認可、文化現代化，以及國家語言政策的制度實踐。能否在公共媒體中實現語言的可見性，成為語言復振是否能夠深化於現代社會的重要指標。

二、臺灣多元文化政策下族群媒體與復振語言媒體之比較

從「再現」與「媒體景觀」的視角觀之，族群媒體是對抗語言霸權、實踐文化復權的重要載體。客台與原視因應族群長期的語言與文化邊緣化，透過媒體自主近用，強化語言再現與族群認同，並聚焦於文化傳承與發聲權的確立，以特定族群為核心，回應的是「歷史壓迫下的文化平權需求」。相較之下，臺語台則定位為以「語言復振」為導向的公共語言媒體，因長期國家語言政策的壓抑而失去共通語地位。臺語台透過公共媒體制度，試圖修正語言階級化與邊緣化，並推動台語的現代化、制度化與公共化。本文據此將清晰區分，族群媒體與復振語言媒體的不同。

（一）瓦解負面「刻」家印象：客家電視台的語言復振與族群實踐

自 1988 年「還我母語運動」以來，族群文化與語言復振逐漸成為客家族群關注的核心議題，臺灣首個族群媒體的誕生則標誌此一過程的重要突破。2001 年行政院客家委員會成立，為客家文化復興提供政策與資源支持。2003 年，全球首個以客語為核心的無線電視頻道：客家電視台正式開播，不僅象徵臺灣族群媒體發展的重要里程碑，也賦予客家社群長期缺乏的語言傳播平台（錢薇如、林敬祐，2023）。作為族群媒體，客台肩負傳承客家語言與文化的雙重使命，透過節目內容回應內部文化認同，同時對外傳遞族群形象，促進臺灣整體文化多樣性（客家電視台官網，無日期）。

表1：客家電視台大事記

2003.07.01	行政院客家委員會委託專案，經過招標由兒童百科公司與台視策略聯盟。客家電視台成立，委託台視承辦開播。
2004、2005	台視文化持續得標。
2006.01.03	立法院會三讀通過「無線電視事業公股處理條例」，明定華視公共化，客台、原民台、臺灣宏觀電視自2007年起，交由公視基金會辦理，為公廣集團揭幕。
2006.01.07	客委會一年一標，東森電視得標製播採購案
2007.01.01	依據立法院「無線電視事業公股處理條例」，委託公視基金會辦理客家電視台之製播採購案，客家電視台加入公廣集團。
2016.06.23	客委會向立法院提交書面報告規劃成立「客家公共廣播電視集團」。
2019.01.07	總統府公布《客傳會設置條例》成立講客電台；但客台未加入。
2023.05.26	《公共電視法》修法，並於立法院三讀通過。
2023.06.21	總統府公告《公共電視法》修正條文，賦予客台明確法源。

資料來源：研究者製表

客台自開播來即面臨制度性困境，早期一年一標委辦模式，導致組織治理不穩、預算短缺與人才難以培養，亦影響長期內容規劃（李信漢，2006）。此外，語言使用族群有限，加上新媒體興起與閱聽習慣改變，長期面臨收視人口不足與收視率低迷的挑戰。李美華（2013）指出，客台雖具政策傳播與準公共性角色，但缺乏法定定位與穩定財源，組織文化雖展現高度文化責任感，仍受限於結構性不穩（徐佳鈴，2007；呂沅蓉，2019）。陳彥龍與劉幼琍（2006）強調，唯有將客台納入公共廣播體系，才能解決委辦模式下行政化與政策工具化的矛盾。

在內容生產方面，劉慧雯（2015, 2016）指出，客台雖重視題材多元與文化再現，並尊重外製單位的專業自主，但資源限制、組織內部權責不清，仍使新聞與戲劇製作面臨挑戰。從族群認同的角度，蔡珮（2011）與彭文正（2005）均證實，客台透過語言與文化傳播有效強化客家族群的自我認同、歸屬感與文化參與意願。媒體近用權的實踐方面，溫佳琦（2015）指出，客台透過節目實踐族群媒體作為公共參與平台的功能。然而，跨國傳播仍存在挑戰。黃靜蓉（2016）以族群傳播過程模型分析，指出族群媒體需在訊息選擇、鼓吹者與受眾之間，持續建構回饋與互動機制，以強化族群文化的傳播韌性。

隨著 2023 年《公共電視法》修法，客台正式納入公共廣播集團，預算不再透過年度標案，而改為穩定捐助機制，制度性保障亦同步提升（李台源、范修語，

2024)。不僅有助解決長期以來的財務與治理困境，也為客台邁向數位轉型與國際串流發展提供新契機。

(二) 解殖視角下的原視建構：原住民族電視台

原住民族電視台（TITV）法源依據來自《原住民族基本法》第 12 條：「政府應保障原住民族傳播及媒體近用權，並成立財團法人原住民族文化事業基金會，規劃辦理原住民族專屬及使用族語之傳播媒介與機構。」作為首個以原住民族語言與文化為核心的全國性廣電媒體，其不僅實踐原住民族媒體自主權，也體現國家語言與文化政策對族群權益的重視（張鴻邦，2018；黃毓超、王亞維，2018）。原視的設立與 1980 年代原住民族運動的發展密不可分。當時，原住民族運動者透過《高山青》等刊物，為原住民族議題創造公共討論的空間，將部落文化與權益訴求帶入更廣泛的社會視野（徐國明，2024）。進入 1990 年代，運動進一步促成族群權利的憲法保障與專屬法規的制定，最終形成要求自主媒體的社會共識（林福岳，2012）。

表2：原住民族電視臺大事記

2004.12	原住民族委員會委託臺視籌備創設原住民族電視台。
2005.07	正式成立開播。
2007.01	加入公共廣播電視集團，成為原住民族公共媒體平台。
2008.01	公布《財團法人原住民族文化事業基金會設置條例》
2009.09	依設置條例，成立財團法人原住民族文化事業基金會。
2014.01	基金會取得「衛星廣播電視事業執照」自主營運。

資料來源：研究者製表

原視被賦予文化復振、語言傳承與促進族群公共參與的社會責任（張鴻邦、黃毓超，2019；林福岳，2012）。雖可見國家回應多元文化與族群平權政策的努力，惟在治理制度與法律保障上仍顯不足。初期由商業媒體得標製播，缺乏長期規劃與穩定資源累積（以撒克·阿復，2011），後轉由公共電視基金會代管，再至 2014 年由財團法人原住民族文化事業基金會接手營運，形塑出一條從寄寓公廣到主張自主治理的組織轉型路徑（王亞維，2014；王亞維、黃毓超，2018）。

原視的節目策略與內容發展，亦充分反映其傳播主體性的實踐現況。族語新聞節目長年佔據主要時段，不僅是原住民族媒體的象徵性類型，也是回應原住民族社會語言權與發聲需求的實質管道（張鴻邦，2019）。然族語主播往往身兼記者、主持人與語言文化記錄者，在缺乏完整新聞專業訓練的情況下執行採訪與播

報任務，並面對複雜的文化轉譯挑戰（孫嘉穗，2014；許志明，2021）。在語言政策方面，《原住民族語言發展法》明定族語節目占比不得低於 50%，對原視而言不只是數量目標，更關乎如何透過在地語言人才培力、節目創新與社區協作機制來落實語言主體化（董克景，2018）。此外，孫嘉穗（2015）亦指出，原住民新聞主播在進行跨族群報導時，須進行深層的文化詮釋與社會場域協商，媒介角色不僅限於資訊傳遞，更涉及知識體系與族群價值的建構與溝通。

莊哲人（2023）探討數位轉型策略，指出原視雖初步進行平台擴展與內容數位化，但組織文化、技術基礎與內部管理仍有待提升，方能在數位時代維持公共服務價值。在傳播社會運動面向，許志明（2022）以批判理論檢視原住民族媒體工作者從原權運動、反歧視倡議到媒體論述實踐的歷程，顯示原視不僅是頻道，更是族群論述的載體與社會抗爭的公共平台。

綜合而言，原住民族電視台在制度建構、內容實踐、語言政策與文化主體性上，引發學界關注。儘管逐步展現作為族群媒體的公共價值，仍面臨法律保障不足、資源限制與跨平台發展等結構性挑戰。而其致力去殖民化與消解刻板印象，但成效受限於現行媒體體制。儘管如此，透過與澳洲 NITV 等國際媒體合作，並參與世界原住民廣電聯盟（WIBN），原視積極透過節目交流與國際串聯，強化原住民族在全球媒體中的文化再現與能見度（張治平、Kawa，2022）。

（三）推動語言現代化：公視臺語台的成立與營運模式

自 2000 年代以來，語言復振與文化界持續倡議設立台語專屬電視台。首任文化部長龍應台曾強調，應超越族群政治，將台語視為臺灣的文化優勢，並具備全球行銷潛力。然而，2007 年公視推動的《南部台》最終因政黨輪替而胎死腹中（呂東熹，2016）。2016 年民間發起的《催生台語公共電視台連署書》，強調「語言傳播平權」與「區域平衡」，主張頻道應設立於南部，以改善華語主導下的媒體結構與資源不均。隨後在立法院推動下，文化部與公視於 2018 年啟動籌備。2018 年《國家語言發展法》通過，確認台語國家語言地位，為頻道成立提供法源依據。2019 年 7 月，臺語台正式開播，成為臺灣第一個以台語為主要語言的公共頻道（何信翰，2019）。自始，臺語台獲得固定預算支持。首年，總額約為 3.96 億元，但其中有 9600 萬元由華視執行。2020 年度預算雖名目上提高至 4 億元，實際上仍有 1 億元撥交華視。根據公視（2020）臺語頻道結案報告指出「由於華視具有商業媒體的營運特性與結構性包袱，導致其所負責的節目製作經常出現進度延宕、內容供應不穩，甚至播出版權尚須另行協商，無法完全配合臺語台的整體節目規劃」。臺語台預算能自開台至今能翻倍成長，乃因文化部「國家語言整體發展方案」的挹注，也帶動台語影視內容的經營。然方案即將在 2026 年結束五年期補助。後面能否有穩固的預算挹注，仍得觀察。

表 3：公視臺語台 2019 年至 2025 年各年度預算

年度	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
金額	3.96 億元	4 億元	3.04 億元	3.363 億元	5.43 億元	8.0905 億元	8.0905 億元

資料來源：研究者整理自文化部預算書、公視年報、臺語台年報

儘管臺語台遲至 2019 年才正式成立，公視仍製播台語內容。然而，語言實踐層面的細節揭示出政策設計與實務操作之間的落差。回顧公視《中晝新聞》、《暗時新聞》雖以台語播音，字幕卻仍使用華文漢字，未搭配台文書寫系統；《頂真人物》等節目亦復如此。早期階段，媒體中的台語實踐多著重於口語呈現，僅以「有台語播報」為主要目標，字幕系統仍受制臺文漢字造字技術，未全面採用台文字體系，反映出當時台語與台文在媒體語境中仍處於語言復振的過渡性發展階段，無法全面滲透至節目的語言設計與字幕系統（江佩凌，2017）。直到臺語台正式成立後，才逐步建立「台語為本、台文字為輔」的字幕策略，使語言規範與視覺再現同步推進，進一步強化語言復振的文化效果與制度實踐。

值得注意的是，在臺語台成立後，原有公視主頻中的台語新聞時段陸續被華語新聞取代，儘管台語內容在臺語台已有時段播放，但此一變動實質上削弱台語在主流公共平台中的能見度與正當性。若從語言權的觀點來看，這一現象可被視為語言政策上的「倒退」（language retrenchment），顯示即便在語言平權被廣泛倡議的政策語境中，復振語言的媒體地位依然面臨資源配置與政治結構上的挑戰。

參、媒體台語性做為翻轉實踐

本文所提之「媒體台語性」概念，旨在捕捉台語於公共媒體場域中如何被制度化、語言化與文化化地再現實踐，並藉此深化對語言復振與媒體實踐關係的理解。其不僅在台語「有無被使用」，更在於「如何被使用」、「為何以此種方式使用」與「其使用對觀眾產生何種文化認知與政治效果」。首先，筆者透過臺語台發展至今的具體實踐，透過次級資料蒐集相關文件、檔案與台內工作者訪談，可就其內容與作法分為兩類實踐：（一）語言現代化與規範文化認同重建；（二）全球串流時代的語言可見度與文化邊界。

一、語言現代化規範與文化認同重建

公視臺語台推出電視電影《台語有影》品牌、Day Day 臺語台的短影音策略，

拓展戲劇、紀錄與兒少等內容版圖，翻轉台語長期被綑綁於「搞笑語言」與「地方方言」的形象，重建其作為現代語言與文化認同載體的社會地位。

台語角色在華語戲劇中往往被刻畫為「反派」、「底層人物」或「搞笑角色」，形成固定的刻板印象。臺語台試圖改變這一現象，精心規劃戲劇內容來重塑台語的社會形象（呂東熹，2023b）。

依據臺語台之節目製播分類，「電視電影」係指單集長度不少於 80 分鐘的台語長片，每集聚焦一核心主題，具有明確敘事結構，（公視臺語台，2025；呂東熹，2023）與過去以多集連播、情節公式化為特徵的商業「長壽劇」類型有明顯區別。從首部原創《弓蕉園的秘密》到近期《啥人顧性命》，均導入超過八成以上台語使用比例，並透過語言顧問審校，確保語言轉譯的正確性與文化在地性。此類作品突破過去台語戲劇的語言邊陲與題材侷限，讓台語正式進入轉型正義、性別平權、移民、長照議題等當代公共論述領域，打破長期以來台語等同「庶民」、「低俗」的媒介刻板印象，重構語言的文化深度與公共性（葉冠吟，2021；周毓洵，2025）。

此外，在非戲劇內容領域，臺語台人文紀實節目《毋但是思念》透過轉型正義，回顧臺灣 228、白恐時期與社會運動主題，將台語轉化為歷史記憶與社會反思的語言工具（公視臺語台，2025）；《臺灣新眼界》新聞論壇型節目，則將台語拉入國際時事與政策討論的語境，建立其作為現代知識傳播語言的可能性（公視，2020）。這些內容類型的拓展，標誌著媒體台語性成為「語言現代性」與「公共認同」的文化實踐。

再者，透過制度化製播流程、語言顧問機制與專業人才培訓，媒體台語性逐步從象徵性展示走向可操作的内容實踐場域。在語言規範建構上，臺語台建立「台語新詞委員會」，系統性整理歷史詞彙，並針對新興社會議題發展對應的新詞，涵蓋環境、科技、醫療與國際政經等領域（公視臺語台，2024）。此一制度性機制強化台語應對當代社會語境的表達能力，也為語言現代化提供穩定的語彙基礎。

另一語言現代化與標準化的例子為台語配音，雖該產業在臺灣早有歷史，然缺乏統一的語言規範與標準。臺語台針對內容納入「標準化翻譯臺文」、「台語顧問審聽」、「強調言文一致性」，建構出台語配音的專業與產業化模式，並為台語聲音媒體打開新的發展空間。此外，也導入日本知名動畫，包括《史奴比》、《櫻桃小丸子》、《SPY×FAMILY》，與日劇《月薪嬌妻》等台語配音計畫，擴展台語在兒少、娛樂領域的滲透，也促成台語聲優與配音產業鏈的形成。在語言傳播人才的培育上，臺語台與多所台文系大學部建立台語傳播學程，在社會語言實踐上，也對外發展戲劇班、表演班，亦建立節目主持人徵選與實習制度。透過公開

徵選與結構化培訓，有系統地將具備語言基礎的年輕世代導入媒體生產現場。

表 4：公視臺語台節目類培訓課程與實施情形

年度	節目群培育課程名稱	時數或天數	學員數
2019	台語說演工作坊	24 小時	30
2019	2019 台語紀實戲劇編導培訓	33 小時	30
2020	台語口說表演工作坊	30 小時	30
2021	台語實境節目主持人培訓	4 天	20
2024	台語聲音學院-配音班	60 小時	30
2025	台語表演班	100 小時	12

資料來源：研究者整理

面對台語媒體人才需求提升，臺語台採取公開徵選與系統化訓練模式，錄取具語言基礎但缺乏主持經驗的年輕人，透過培訓進入媒體實作場域，展現語言實踐的可能性。(呂東熹，2023a)。

總結而言，透過制度化的語言規範、內容生產與人才養成，公視臺語台有效建構出台語作為具備現代性、公共性與文化主體性的媒體語言。媒體台語性在此過程中不再僅是語言能見度的象徵，而轉化為一套涵蓋語言治理、內容再現與文化認同建構的系統性實踐框架。

二、全球串流時代的語言可見度與文化邊界

隨著 Netflix 與 Disney+ 等國際串流平台相繼進入臺灣市場，台語媒體面臨從本土服務邁向全球流通的結構轉向。臺語台作為語言復振媒體，在全球化媒介場域中，其實踐出現新的機會。一方面，台語透過融合地方敘事與普世主題，展現出文化再現力與敘事能力；另一方面，平台標準化規格與語言階序，則構成台語媒體邁向全球時不可忽視的結構性挑戰。以《鹽水大飯店》登上 Netflix 為例，此劇作為公視臺語台首部進入全球主流串流平台的原創戲劇，成功擺脫過去商業連戲劇將敘事框限為情節單一、角色類型化的刻板手法，展現出台語具備承載多元敘事與社會議題的能力，並讓台語與「臺灣性」間產生文化連結（楊芳枝，2023）。然而，儘管台語在「語」的層面與敘事內容，獲得能見度，但串流平台仍以華文作為預設字幕，尚缺乏臺文選項，使得台語在臺文視覺層面目前仍舊缺席。

媒體台語性的形成，關鍵在於語言如何被呈現、被分類，並如何嵌入全球媒體的可見性架構。隨著全球內容市場趨向 Robertson（1995）所提出的「全球在

地化」(glocalization)邏輯，地方語言與文化若能深耕在地，反而能在全球市場中獲得更高的文化辨識度與競爭力。因此，如何在「越在地，越國際」的文化策略下，取得語言辨識度與國際可理解性之間的平衡，已成為台語媒體在全球傳播生態中必須面對的核心挑戰。

平台的演算法偏好、標準化字幕格式與元資料標註體系，可能在擴大語言流通的同時，也導致語言的視覺扁平化與文化厚度的流失。因此，媒體台語性在全串流時代的發展，必須超越單純的內容輸出邏輯，進一步介入平台治理與技術協商。具體而言，如何將台語納入平台的正式語言分類，改善字幕標示、語言標籤與檢索系統，將是提升語言可見度與文化辨識度的關鍵行動。這不僅是語言再現的問題，更是語言治理與數位文化主權的實踐戰場。

公視臺語台的國際布局，象徵台語媒體由邊緣邁向主流的重要轉折。透過制度建構、內容創新與全球串流參與，「媒體台語性」不僅是語言政策的實踐，更是文化主體性與國族想像的再造場域。作為理論工具，它回應全球串流時代下語言政策、語言權利與媒體實踐的挑戰，並直指核心問題：如何讓台語成為兼具文化價值與現代傳播能力的全球媒體語言。

肆、媒體台語性的理論建構：制度、再現與文化連結

媒體台語性為一項理論工具，回應過往語言復振研究對媒體角色的不足，更將語言作為一種社會文化實踐，放置於媒體生產的結構脈絡中進行分析。本理論建構深受 Shoemaker 與 Reese (1996) 提出「影響媒介內容五層次」，由外而內為「意識形態、外在環境、媒體組織、媒介常規、個人層次啟發」。該模型強調，媒介內容的生成並非單一線性過程，而是多層級結構力量交互作用的結果。Shoemaker 等人 (2014) 更指出，傳播研究應超越對媒體效果的單向關注，回歸對媒體內容如何在制度、組織與文化層級中被生產與再現的深層理解。以此為理論基礎，「媒體台語性」作為一套層級化且動態交織的分析框架，可見語言再現並非單向自上而下的規訓過程，而是在政策、組織與個體實作等多層級間持續協商與制約的動態實踐。台語能否成為媒體中的主體性語言，首先取決於國家語言政策、媒體法規與公共文化資源分配是否提供足夠支持。其次，媒體組織內部的節目規劃、內容審核與語言治理機制，決定語言在內容生產中的規範性與可持續性。最後，製作人、導演、主持人與配音員等內容生產者，透過日常實作中的語言選擇與文化理解，形塑語言再現的細節與風格。

此過程涉及五個層級的影響因素：(一) 社會制度層級，包括國家語言政策、媒體法規與公共文化資源配置，提供語言正當性與制度支持；(二) 社會機構層級，如臺語台的組織設計、治理架構與政策執行，決定語言規範的落實程度；(三)

媒體組織層級，涵蓋節目部門與製作單位的內容決策、語言規劃與語體設計；(四)工作慣例層級，涉及字幕規範、語音轉譯、用語風格與製播流程中的語言操作常規；(五)個體層級，指內容生產者在語言選擇、文化認同與價值判斷上的主觀實踐。透過此五層級架構，「媒體台語性」不僅可用於分析語言如何在公共媒體中獲得現代性與公共認受性，也有助於理解語言如何在不同制度環境與媒體結構中被正當化、視覺化與再文化化。該台的實踐案例顯示，語言能見度的提升並非單一層面的結果，而是橫跨政策設計、組織治理、內容生產與文化敘事的綜合性過程。此一理論框架不僅有助於深化語言復振研究，也為全球其他少數語言媒體的發展提供可行的比較參照與批判性分析工具。而為了可具體操作化此概念，本文提出三個相互交織的分析層面：語言使用制度化、語言再現風格與語言文化連結性。

一、語言制度化

語言使用制度化主要指涉語言在媒體製播流程中的結構性位置。它關注的不僅是語言是否被使用，更涉及語言如何被制度化納入內容生產體系。根據臺語台之節目、戲劇徵案辦法，所有內容提案皆須檢附「台語顧問意向書」，顧問人選須具備台語讀寫能力或相關教學經驗（公視臺語台，2025）。此規定使語言審對制度正式制度化，為節目內容的語言使用設下基本門檻。語言顧問的設置不僅為語言品質把關，其制度性功能更可視為一種語言復振策略，藉由「認證」具語言權威之顧問參與生產過程，賦予台語影視內容語言上的正當性與文化代表性。

透過制度化審對機制，台語的公共再現不再只是口語再現或地方性話語的延續，而是朝向語言規範化與現代文化媒體語境中的再造與強化。即便如臺語台這類專屬頻道已建立固定的語言播出架構，實務上仍高度仰賴外包製作，語言主體性的實踐多半依賴導演、編審，因此語言顧問也是重要的守門把關機制。然而，語言制度化在實際製作現場仍存在結構性張力。尤其在紀錄片、專題訪談等非劇本性節目中，受訪者本身的語言能力無法完全駕馭，若受訪者不具備完善的台語能力，將直接影響節目中的台語使用比例。此現象顯示，語言制度雖能規範製作端的語言標準，但對於真實社會中的語言流動狀態，仍需保留一定的彈性與協商空間。

二、語言再現風格

語言再現風格關注台語在媒體文本中的實際表現樣貌。此一層面涵蓋語言在不同節目類型中的角色定位、語體風格、詞彙選擇與腔調保存。復振語言媒體作為大眾媒體體制的一部分，無可避免地受制於標準化與趨同化的生產邏輯。媒體

對語言再現的要求，往往受限於可理解性、語音流暢度與專業視聽品質。然而，大眾傳播本身即為一種語言擴散與規範機制，主流優勢腔調經由新聞播報、綜藝表演與戲劇對白的反覆呈現，逐步鞏固社會對「標準台語」的想像。因此，語言現代化不應僅止於語言是否被使用，更需反思語言如何被使用。尤其是台語內部的腔調生態，若無有效的再現設計，便可能持續「強化優勢腔調」，邊緣化其他特色腔調。語言再現策略的核心，應在於透過內容策劃、主持人選擇、配音設計與對白編寫，主動找尋相關人選，維持腔調的多樣性。媒體組織應避免單一標準語體的收編，並將多元腔調納入節目類型，例如在戲劇、紀實與談話節目中，適度安排不同區域腔調的使用者。如此設計不僅回應語言復振的文化多樣性原則，也透過媒體再現實踐，形塑更具包容性的語言現代性。

三、語言文化連結性

語言文化連結性則進一步探討語言如何作為文化再生產機制，與特定的歷史經驗、集體記憶與社會認同形成關聯。過去語言復振策略多強調語言對「傳統文化」的承載功能，透過俗諺、歌謠、俚語與民間信仰等元素，讓語言與鄉土記憶持續緊密結合。這類策略雖有效提升語言的文化親密感，卻也可能將語言固定於一種懷舊的框架，使其難以擺脫「過去的語言」之標籤。本研究主張，語言文化連結性應超越懷舊敘事，轉向文化創發與語境更新。具體而言，此一連結性包含兩個面向：「文化情境的多樣性」，台語應該更廣泛討論當代議題與生活場景，如性別平權、環境永續、科技應用與國際事務，突破語言僅限於民俗、飲食或宗教場景的傳統認知。二，「語言與文化創發」：評估語言是否具備創新能力，包括新詞彙的產製、網路語言的融入、青少年次文化用語的開發，以及語體風格的持續更新。媒體若能作為語言創新與實踐的場域，將有效促進語言活力，並擺脫其被舊有標本化的文化定位。此一概念同時具備實證研究的操作潛能。透過內容分析，研究者可依據節目內容，如何使用創新語彙、是否涵蓋多元議題、是否展現跨族群與多語交織進行量化編碼；透過訪談與製作觀察，亦可深入理解語言顧問、編劇與製作人如何協商語言更新與文化再現的策略。

伍、結論與未來建議

本文以公視臺語台為分析對象，探討其在台語復振過程中所展現的媒體實踐策略，並提出「媒體台語性」作為理論工具，重新形塑台語在當代表述體系中的能動角色與制度正當性。其在語言現代化、媒體制度轉型與文化傳播等層面展現的實踐，對台語的能見度與語言地景重構產生深遠影響。

首先，在語言標準化與現代化層面，臺語台透過新詞審議委員會、語言顧問制度等專業機制，逐步擺脫台語長期以來被限縮於庶民、情緒性或娛樂用途的刻板印象，使其具備知識性、公共性與反思性的語言功能，促使台語與當代社會議題產生更緊密的連結，進一步強化其在媒體生產鏈中的文化正當性。其次，在內容創新與制度實踐方面，臺語台有效突破過去以「八點檔形式」的戲謔語境，發展出多元的節目類型。這些內容不僅拓展語言的使用年齡層與敘事場景，也將地方文化、歷史記憶與當代議題有效納入語言再現之中。此外，透過國際串流平台的導入，台語內容開始進入全球視野，展現出台語作為文化內容輸出語言的潛力。

然而，臺語台在受眾結構上仍面臨挑戰，現有收視群體多集中於 55 歲以上，如何吸引青年世代，避免語言再現的懷舊化與固著化，成為未來語言活化的核心課題。同時，隨著台語內容進軍全球市場，也必須面對市場邏輯對語言主體性所造成的稀釋壓力，如何在全球化語境中維持台語的文化辨識度與獨特性，亦是值得持續關注的議題。

基於上述分析，本文提出二項未來研究與實務應用的建議。

首先，應深化跨平台語言復振的實證研究。隨著數位媒體生態不斷演進，語言復振已超出傳統廣電框架，未來應進一步延伸至社群媒體、影音串流平台、Podcast 與短影音等新興載體。特別是針對年輕世代偏好的短影音平台，如 Shorts, Reels 等，應關注台語如何透過音樂、迷因文化、生活短片等形式進行再現與創新。透過這類研究，將有助於補足台語在數位文化環境中活化的實證基礎，並提出具體的內容策略與媒體設計方向。

其次，建議加強對台語戲劇與文化辨識度的比較研究。在台語戲劇日益進入 Netflix 等國際串流平台的背景下，未來應探討其語言策略、字幕設計與文化敘事的在地性維護。如何在國際平台的內容審查、字幕翻譯與觀眾接受機制中，平衡文化在地性與全球可理解性，將成為關鍵課題。此外，透過結合語言政策、文化傳播與影視產業的交叉分析，發展出文化識別增能與語言授權談判的策略，為其他復振語言的國際拓展提供實踐參照。

總結而言，公視臺語台的發展實踐顯示，語言復振不僅是一項文化保存工作，更是一場深刻涉及媒體制度、社會認同與語言治理的文化運動。本文所提出的「媒體台語性」分析框架，強調語言現代性、制度化與文化主體性的交織，揭示語言在媒體場域中如何透過多層次的制度運作與內容再現，逐步建構為具備公共認可性與現代傳播能力的語言樣貌。此一框架不僅適用於公共媒體，也可延伸至商業媒體、自媒體乃至於跨國影視傳播。未來唯有透過跨平台、跨族群與跨國境的語言復振策略，台語方能在全球多語社會中持續發揮文化價值，並為其他復振語言運動提供可行的理論模型與實踐經驗。

參考文獻

華文文獻

公視 (2020)。《109 年公共電視台語頻道營運第三期工作執行報告》。臺北：公共電視文化事業基金會。

公視 (2020)。《109 年公共電視臺語頻道營運結案報告》。臺北：公共電視文化事業基金會。

公視臺語台 (2025 年 3 月 5 日)。〈毋但是思念是台灣第一個以政治受難者佾家屬做主題的訪談節目〉。【動態更新】。Facebook。取自
<https://www.facebook.com/ptstaiginews/posts/1058366259656113>

公視臺語台 (2024)。《2023 年公視臺語台年報》。臺北：公共電視文化事業基金會。

公視臺語台 (2025)。《台語有影—UHD 電視電影公開徵案徵案辦法》。臺北：公共電視文化事業基金會。

王甫昌 (2003)。《當代臺灣社會的族群想像》。臺北：群學出版社。

王亞維 (2014)。〈我國原住民電視台公共問責機制的研究與想像〉。《廣播與電視》，(37)，35–62。

以撒克·阿復 (2011)。〈原住民族電視台 vs. 公廣價值？—原視法與原住民族獨立自主電視台之建構〉。《台灣原住民族研究季刊》，4(1)，67–115。
<https://doi.org/10.29910/TJIS.201103.0003>

江佩凌 (2017 年 10 月 12 日)。〈台文字幕有困難 電腦顯示不完整〉。《中央社》。取自 <https://www.cna.com.tw/news/amov/201710120434.aspx>

何信翰 (2019)。〈公視臺語台的成立過程與未來展望〉，《新世紀智庫論壇》，87–88，112–117。

呂沅蓉 (2019)。《被制度耽誤的客家電視——族群媒體觀點的分析與批判》。國立交通大學碩士論文。

呂東熹 (2016 年 7 月 11 日)。〈《自由廣場》談公視南部台／台語台——龍應台的遺憾 鄭麗君應予彌補〉。《自由時報》。取自：
<https://talk.ltn.com.tw/article/paper/1009694>

呂東熹 (2023a)。〈台語台出來 káng—臺東場活動紀錄〉。公視臺語台。

呂東熹 (2023b)。〈台語台出來 káng—花蓮場活動紀錄〉。公視臺語台。

李台源、范修語 (2024 年 5 月 6 日)。〈客家電視加入公廣集團 保障自主性盼客家路越走越廣〉。《客新聞》。

<https://hakkanews.tw/2024/05/06/hakka-tv-joined-the-public-and-the-group-guaranteed-autonomy-and-the-more-the-hakka-way-was-gone-the-more-widely-it-was/>

李信漢(2006)。〈族群媒體圖像之描繪：以客家電視為例〉，2006 年中華傳播學會論文。

李美華 (2013)。〈族群媒體之組織文化與組織認同研究：台灣客家電視台的個案分析〉。《傳播與管理研究》，12 (2)，3-51。

李美華 (2024)。《網路媒體科技時代原住民與客家族群的傳播與認同》。新北市：韋伯文化國際出版有限公司。

周毓洵 (2025 年 3 月 31 日)。〈公視台語台《啥人顧性命》 黑色幽默揭長照議題〉。《青年日報》。取自

<https://www.ydn.com.tw/news/newsInsidePage?chapterID=1755154&type=happy>

林信丞 (2008)。《從客家雜誌分析臺灣客家形象之變遷》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

林福岳 (2012)。〈主體性的呈現，傳播權的實踐—台灣原住民族自主傳播的發展歷程〉。《台灣原住民族研究論叢》，(11)，1-24。

客家電視台 (無日期)。〈關於我們：營運理念〉。客家電視台官方網站。取自 <https://www.hakkatv.org.tw/service/about/article/article1>

倪炎元(1999)。〈再現的政治：解讀媒介對他者負面建構的策略〉。《新聞學研究》。58，85-111。

倪炎元 (2013)。〈從語言中搜尋意識形態：van Dijk 的分析策略及其在傳播研究上的定位〉。《新聞學研究》，114，41-78。

孫嘉穗 (2014)。〈原住民新聞與文化翻譯：由媒體文化工作者探看原住民新聞的文化翻譯〉。《台灣原住民族研究季刊》，7(2)，1-40。

- 孫嘉穗 (2015)。〈資訊、文化轉譯與媒體中介—以原住民族電視台原住民新聞為例〉。《台灣原住民研究論叢》，(18)，99-116。
- 孫榮光 (2010)。〈負面客家形象的建構：以電視綜藝性談話節目為例〉。《復興崗學報》，98，125-144。
- 徐佳鈴 (2007)。《臺灣客家電視媒體發展之探討》。國立臺灣大學碩士論文。
- 徐國明 (2024)。〈1990 年代公共電視與臺灣原住民族紀錄生產〉。《原住民族文獻》，61，43-58。
- 張治平(Iku Lo'oh)、施俊銘(Kawa) (2022 年 10 月 13 日)。〈澳洲 SBS、原民台簽 MOU 共築媒體合作平台〉。《原住民族電視台新聞》。取自 <https://www.ipcf.org.tw/zh-tw/News/Detail?newsId=22101314445425025>。
- 張鴻邦 (2018)。〈原住民族新聞學在臺灣：原住民族電視台的生產與實作〉。國立政治大學傳播學院博士論文。
- 張鴻邦 (2019)。〈原住民族電視台族語新聞節目之新聞內涵：以社會建構為視角〉。《台灣原住民研究論叢》，(25)，89-108。
- 張鴻邦、黃毓超 (2019)。〈原住民族電視台節目的結構轉型〉。《台灣原住民研究論叢》，(26)，25-53。
- 莊哲人 (2023)。《非營利事業組織數位轉型競爭策略之研究—以原住民族電視台為例》。國立臺灣師範大學碩士論文。
- 許志明 (2021)。〈意外的人生：原民台族語主播的由來與傳承〉。《人文社會學報》，(21)，31-61。
- 許志明 (2022)。〈從街頭抗爭到對話論述—原住民族媒體工作者反族群歧視歷程〉。《人文社會學報》，(22)，21-59。
- 陳彥龍、劉幼琍 (2006)。〈邁向公廣集團：數位時代我國特定族群專屬電視頻道之法制研議〉。《中華傳播學刊》，10，109-153。
- 彭文正 (2005)。〈客家元素與收視行為結構模式探究〉。《廣播與電視》，24，63-91。
- 彭文正 (2009)。《客家傳播理論與實證》。臺北：五南圖書出版公司。
- 溫佳琦 (2015)。《析探族群頻道媒體近用權之落實——以客家電視台為例》。國立中央大學碩士論文。
- 黃宣範 (1993)。《語言·社會與族群意識》。臺北：文鶴出版社。

- 黃毓超、王亞維(2018)。<〈以政策網絡分析原住民族電視台之傳播權利實踐〉。《臺灣原住民研究論叢》，23，113-136。
- 黃煜、韓綱(編)(2020)。<〈媒介傳播學的理論化：理論建構與發展—對話帕梅拉·休梅克〉。《傳播與社會學刊》，51，1-30。
- 黃靜蓉(2016)。<〈導言：傳播過程與客家〉。《全球客家研究》，7，94-98。
- 楊芳枝(2023)。<《台流·華影：中國霸權下的臺灣電視劇文化、性別與國族》。臺北：國立臺灣大學出版中心。
- 葉冠吟(2021年4月12日)。<〈弓蕉園的秘密重現美麗島事件 導演盼引觀眾共感〉。《中央社》。取自 <https://www.cna.com.tw/news/amov/202104120253.aspx>
- 董克景(2018)。<〈百分之五十族語節目的挑戰：在地賦權與語言復振的雙向思考〉。《台灣原住民研究論叢》，(23)，93-111。
- 管仁健(2019年4月11日)。<〈誰拉開了我們與台語的距離？〉。《Newtalk 新聞》。取自 <https://newtalk.tw/news/view/2019-04-11/231>
- 劉慧雯(2015)。<〈客家電視台戲劇製作的困境與出路：外製的角度〉。《廣播與電視》，38，77-113。
- 劉慧雯(2016)。<〈客家電視台駐地記者之研究：新聞選擇與組織團隊的角度〉。《廣播與電視》，39，29-58。
- 蔡珮(2011)。<〈客家電視台與台北都會客家閱聽人族群認同建構之關聯性初探〉。《中華傳播學刊》，19，189-231。
- 鄭義愷譯(2009)。<《消失的現代性：全球化的文化向度》。臺北市：群學出版社。(原書 Appadurai, A [1996]. *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.)。
- 錢薇如、林敬祐(2023年7月12日)。<〈煞猛傳承客家語言·文化 客台20年成長茁壯〉。客家電視台。
<https://www.hakkatv.org.tw/news-detail/1689136312220543>
- 簡妙如(1999)。<〈再現的再現：九〇年代臺灣A片「常識」的分Van Dijk析與反思〉。《新聞學研究》，58，113-138。
- 羅世宏譯(2004)。<《文化研究：理論與實踐》。台北：五南。(原書 Barker, C. [2000]. *Culture Studies: Theory and Practice*. London: Sage.)

蘇致亨 (2022)。〈重新分期臺語電視史：黨國資本主義、強人的沈默和蔣經國時期的雙面本土化〉。《中華傳播學刊》，42，1-38。

蘇蘅 (1991)。《我國電視節目文化意涵的研究：以方言節目為例》。國立政治大學新聞所博士論文。

英文文獻

Campbell, C. P. (1995). *Race, myth and the news* (1st ed.). SAGE Publications, Inc.

Grusky, D. (2019). *Social stratification, class, race, and gender in sociological perspective* (2nd ed.). Routledge.

Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.

Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. In M. Featherstone, S. Lash, & R. Robertson (Eds.), *Global modernities* (pp. 25–44). SAGE Publications.

Shoemaker, P. J., & Reese, S. D. (1996). *Mediating the message: Theories of influences on mass media content* (2nd Ed.). New York, NY: Longman.

Shoemaker, P. J., Tankard, J. W., & Lasorsa, D. L. (2004). *How to build social science theories*. SAGE Publications, Inc.,
<https://doi.org/10.4135/9781412990110>

Shoemaker, P. J., Reese, S. D. (2014). *Mediating the Message in the 21st Century: A Media Sociology Perspective*. UJ: Taylor & Francis.

Van Dijk, T. A. (1991). *Racism and the Press*. London: Routledge.

Language Revitalization through PTS Tâigí Channel:

Constructing Media Tâigíness

Abstract

Taiwan's mainstream media has historically been dominated by Mandarin, systematically marginalizing and stratifying Taiwanese Tâigí within audiovisual representation. The launch of the PTS Tâigí Channel in 2019 marks a pivotal shift, advancing the institutionalization and mediatization of Tâigí revitalization. This study develops the concept of Media Tâigíness, drawing on Shoemaker and Reese's (1996) Hierarchy of Influences 5 Model, to examine how Tâigí is institutionalized, legitimized, and culturally mediated across multiple levels of media production.

The proposed framework identifies five interdependent levels: (1) **Social system**: national language policy and cultural resource allocation; (2) **Institutional**: organizational governance and policy implementation; (3) **Media organization**: language planning, content strategies, and editorial control; (4) **Routines**: subtitling conventions, linguistic translation, and production practices; and (5) **Individual**: the language awareness and agency of media practitioners. This multi-layered analysis elucidates how Tâigí is transformed from a stigmatized vernacular into a public, modern, and knowledge-bearing media language.

The study argues that Media *Tâigíness* functions not only as a framework for analyzing language revitalization in public broadcasting but also as a critical tool for understanding how public, commercial, and digital media co-construct Tâigí's modernity, visibility, and cultural identity in Taiwan's contested mediascape.

Keywords: language revitalization media, media Tâigíness, mediascapes, PTS Tâigí Channel, representation

「相信我，去打吧！」： 電視媒體健康動員之語藝策略研究

鐘妍¹

1. 鐘妍，廣東財經大學灣區影視產業學院講師、世新大學傳播博士學位學程博士候選人
電子信箱：11039481@qq.com

摘要

社群媒體時代，傳統電視媒體在重大公共衛生危機的健康動員中，仍扮演重要角色。本研究基於語藝情境理論，通過對中國中央電視臺新聞訪談節目《面對面》的文本分析，探討在疫苗猶豫之「情急」狀態下，言者如何突破「限制」，透由理性論辯達成媒介動員之目標。研究認為，突發性公共衛生事件的電視動員常具備情急性，語藝情境是動員策略的重要前提和核心要素。電視媒體健康動員應善用傳統主流媒體的權威性，採用民主型溝通原則，警惕官方敘事語藝中的權力失衡。

關鍵字：疫苗猶豫、健康動員、語藝²情境、論辯批判

2.本文中採用台灣常用譯法，將 rhetorical 譯為「語藝」。為了表述的統一性，正文中所有文獻的「修辭」一詞，也都用「語藝」做替換。

壹、引言

媒介動員（media mobilization）一詞源於社會動員研究，最早出現在現代化理論領域，用以考察政治參與、政治民主和社會穩定的關係（郭小安、霍鳳，2020）。社會動員作為一個過程，與國家現代化進程密不可分，而大眾媒介有助於促成社會動員的結果（Huntington, 1968/王冠華等，2008）。媒介本身作為一種重要的社會資源，在社會動員中的作用舉足輕重。

不過，不同於社會動員主要關注政治領域的社會改革與運動，媒介動員涉及的領域更加多元，如環境、健康領域。本研究聚焦電視媒體的疫苗動員行動，以管窺電視媒介健康動員之語藝策略，原因有二。一是當前的媒介研究偏向以社群媒體為代表的新媒體，這一趨勢使傳統媒體的研究被忽略。但是，當危機情況發生時，相比於網路，電視媒體依然是人們尋求資訊的主要來源。新冠疫情初期，中國電視收視率總體上漲幅度達 18.1%，人均日收視時長增加了 30 分鐘（高國輝、曹光煜，2020）。發生重大突發事件，傳統主流媒體依然是中國民眾獲取權威資訊的主要管道。

其二，自上世紀 50 年代瑞典、英國等地抵制「全細胞百日咳疫苗」的社會運動開始，西方世界反疫苗運動從未停止。近年來，中國內地亦出現「長春生物假疫苗」等多起疫苗事件，導致公眾的信任危機。疫苗議題始終是全球健康動員議題的重要組成部分。世界衛生組織（WHO，2019）將「疫苗猶豫」（vaccine hesitancy）列為全球衛生面臨的十大威脅之一。疫苗猶豫是「在疫苗可取得的情況下，人們延遲或不願儘快接種疫苗。疫苗猶豫極為複雜，會隨時間、地點、疫苗種類變化。」（MacDonald, 2015）雖然疫苗猶豫不是一個新概念，但是自新冠疫情出現之後的疫苗猶豫卻呈現出新特徵。新冠疫情是人類進入社群媒體時代遭遇的首次全球性危機，傳統媒體疫苗動員要面對的不僅是疫苗虛假資訊形成的「信疫」（infodemic），還是一場與恐懼、焦慮甚至仇恨等情緒緊密相連的社會性症候（史安斌、李雨洽，2021）。媒體動員在社群媒體環境下，面臨著敘事框架和傳播策略調整的全新挑戰。關注傳統主流媒體在這場大型宣傳動員運動中的展演行動，對於研究當下媒介健康動員具有現實意義。

貳、文獻探討與理論路徑

一、疫苗猶豫影響因素與媒體傳播

疫苗猶豫是公眾在疫苗接種問題上徘徊不定的態度，表示一種介於全盤接受

和果斷拒絕之間的中間狀態 (MacDonald, 2015)。WHO 免疫戰略諮詢專家組 (Strategic Advisory Group on Experts, SAGE) 對「疫苗猶豫」的成因進行系統研究後指出, 應當把人們對待疫苗的態度看作一段連續的「光譜」, 在接種疫苗一事上處於猶豫和遲疑態度的人群屬於「積極接種者」和「疫苗反對者」之間的「異質群體」。在大多數情況下, 他們都傾向於遲下決斷(史安斌、李雨滄, 2021)。

學者以「健康信任模型」(HBM) 進行的實證研究發現, 人們接種疫苗的意願與對疫病的易感性、嚴重性認知, 及其對疫苗有效性、副作用的認知緊密相關。除了在個人層面上影響疫苗接受度的因素外, 對疫苗猶豫性的深入理解還需要以具體情況為基礎, 包括接種疫苗發生的歷史、政治和社會文化背景。還應考慮如疫苗政策制定者、傳播、媒體和衛生專業人員的作用 (Dubé, 2013)。

雖然疫苗猶豫具有背景特異性, 但總體而言, 疫苗猶豫主要受到自滿 (complacency)、便利 (convenience) 和自信 (confidence) 三種因素的影響 (MacDonald, 2015)。「自滿」主要指對疫苗接種的必要性 (認為感染風險低) 和重要性 (不認為疫苗接種是必要的預防措施) 認識不足。「自信」主要是指對疫苗的安全性和有效性, 對提供疫苗服務的衛生服務系統和人員的可靠性和能力以及對疫苗策略制定者動機的信任。「便利」包括疫苗的可負擔性和群眾的支付意願, 地理的可及性以及對疫苗的理解能力 (語言、健康素養等)。

此外, SAGE 還開發出了疫苗猶豫決定因素矩陣³ (SAGE, 2014)。矩陣將疫苗猶豫的影響因素分為三大類: 即背景影響因素(歷史的、社會文化的、環境的、衛生體系/組織、經濟或政治因素帶來的影響); 個體和組織影響因素(個體對疫苗或社會/同伴環境認知帶來的影響); 疫苗/接種具體問題(與疫苗和接種直接相關的問題) (魏征、傅傳喜, 2019)。不論何種角度的歸因, 都說明疫苗猶豫不是一個單純的醫學問題, 而是涉及歷史、政治、文化、信仰、科學、傳播等複雜因素。

以上不同學科背景下的疫苗猶豫研究幾乎都會涉及媒體, 甚至作為獨立的影響因素進行討論。在大眾媒體時代, 媒體通過傳播健康知識, 對公眾的健康行為和選擇進行指導, 在社會爭論中對於話語建構發揮重要作用。透過對日常生活的觀察不難發現, 媒體健康知識的傳播客觀上提升了公眾對於醫學健康領域專門知識的瞭解。但另一方面, 媒體也可能成為導致疫苗不信任, 製造焦慮、恐慌, 甚至是「疫苗有害論」的推手。

在涉及公共衛生事件的社會動員中, 大眾媒體對社會爭論/危機的傳播模式表現為兩種: 一為向公眾提供單一的資訊進行統一的、集中的報道模式, 媒體更

3.WHO SAGE Vaccine Hesitancy Working Group · Report of the SAGE working group on vaccine hesitancy.Geneva: WHO, 2014

多地與政府合作，為政策服務；二為向公眾提供多樣化的資訊進行自由的、開放式的報道模式，媒體更多地是作為交流的討論平臺（Peters, 1994；郭燕霞、任娟娟，2014）。中國內地廣播電視媒體主要為第一種模式，在新冠防疫宣傳和疫苗推廣期間，曾廣泛利用鄉村/社區廣播、流動大喇叭、標語等各種媒介手段在基層進行共意動員（文宏、李風山，2020；劉國強、粟暉欽，2020；胡雨濛，2021）。新舊媒介彼此交融混搭，傳統媒介被重拾，兩者共構為一種社會文化「傳播力」（周孟傑等，2020）。

在社交媒體環境下，網路是個人尋求資訊的主要平臺。社群媒體如臉書、微信、微博的論壇，成為反疫苗團體的資訊來源，形成了二手知識(second-hand knowledge)的去脈絡化(decontextualization)以及散播(dissemination)（蔡甫昌，2022）。這些由陌生人提供的二手知識成為認知權威（cognitive authority），替代了醫療議題的科學性和複雜性，提供了世界觀與疫苗施打問題的答案；同時，網路訊息透過思維簡化的邏輯和圖文並茂的感傷性敘事，以恐懼、憤怒、痛苦的情緒，增添了對施打疫苗的恐懼（Ma, & Stahl, 2017）。再加上反疫苗者利用社群機器人推波助瀾、社群媒體演算法的推送，造成反疫苗聲浪的人為擴大化，進一步加深疫苗猶豫。

通常來說，科學探討只有在同行評議平臺上才具有價值，一旦媒體參與進來，科學研究在傳播過程中很容易被改變、修飾或誇大，變成可隨意探討的社會敘事（唐倬、柯文，2020）。但是在人人都有麥克風的時代這成為不得不面對的現實。在新冠疫苗接種的媒體報道中，傳統新聞媒體對疫苗報道的立場和原則與政府政策一致，社群媒體的立場則相對多樣，既有專業性的科普，支持疫苗接種的聲音，也有質疑、反對和謠言。正如前文指出的，在光譜中段的疫苗猶豫者是遊移和搖擺的，來自兩端的聲音都有可能影響他們的態度和行動。傳統媒體在這場針對疫苗猶豫者的爭奪戰中，面臨著疫苗反對者和時間（盡快完成接種目標）的雙重壓力。媒體如何在報道中建立人與疫苗的關係，如何對疫苗猶豫的影響因素精準定位並有效引導，成為疫苗動員能否獲勝的關鍵。

二、Bitzer 的「語藝情境」理論

本研究從語藝情境理論的視角切入，概因健康動員的語藝策略常與特定語藝情境相關。在新冠疫情肆虐重創全球經濟與民生時，各國政府將新冠疫苗視為救命稻草，然而普通民眾似乎對這種「緊迫性」無法感同身受，疫苗猶豫成為結束新冠大流行的一大障礙（Tyson, 2020）。因此，疫苗動員當下的情境是言者語藝策略形成的重要條件，是語藝行為發生的基礎，同時，也是檢測語藝效果的制約因素。

美國語藝學者 Bitzer 於 1968 年在《哲學與語藝學》(philosophy and rhetoric) 創刊號上發表著名的論文《語藝情境》(The Rhetorical Situation)，創造並定義了語藝情境的概念。該文被譽為「美國語藝學的轉折點」。該理論探討了語藝行為發生的條件、目的及其與社會語境的關係，強調語藝是應對特定情境的回應性行為。雖然也遭到一些對於其確定性的質疑，但 Bitzer 提出的基本觀點與分類，仍被認為是「最早、最為經典、(目前依然是)最權威的理論表述。」(劉亞猛，2004，頁 62) Bitzer 的情境語藝也成為語藝類型批判的重要基礎。

Bitzer 將語藝情境定義為「一個由人物、事件、物體及關係組成的複合體，該複合體呈現出一種事實上的或潛在的缺失，它可以完全或部分地得到滿足，如果進入情境的話語能夠迫使人作出決定或採取行動使之獲得重大改善」⁴ (Bitzer, 1968, p.6)。語藝情境具有三個構成要素——情急、受眾和限制(exigence, audience and constraints)。言者必須用語言來定義和把握緊急情況，並確定可能有助於解決問題的聽眾。重要的是，言者需要瞭解情境中的限制以及需要什麼樣的語藝策略來克服這些限制並實現語藝者的目標(袁影、蔣嚴，2009)。

「情急」是語藝情境的核心和關鍵。它指一種缺陷或障礙或待解決的事情等，它不完善並具有緊迫性。當然，並不是所有的緊急事件都能成為語藝情境的緊急情況，語藝情境中的情急狀態必須是能夠通過語藝話語進行修正的(溫瓊娟，2015)。

「受眾」特指那些能夠受話語影響，並且在改善缺失中起作用的人。Bitzer 認為，語藝話語之所以能夠產生效果並引起變化，是通過作為仲介的人的決定或行動而產生的。語藝受眾對話語的反應也體現出，語藝具有明確的動機指向。

「限制」幾乎是一個無所不包的要素，首先它是指來自於人物、事件、物體及關係這些複合體構成成分的限制，但當演說者進入語藝情境，他的話語不僅運用了來自情境的限制，而且還為情境增加了重要的新限制，如他的性格、他的邏輯證明以及他的風格(袁影、蔣嚴，2009)。

三、圖門的論辯框架

在具體的分析方法上，研究採用圖門(Stephen Toulmin)論辯批判的框架進行。圖門以實際的論辯架構(layout of argument)取代傳統形式邏輯(formal logic)的推論結構，目的在於為論辯內容提供一個分析與理解的架構，它強調實際語境

4.原文為「Rhetorical situation may be defined as a complex of persons, events, objects, and relations presenting an actual or potential exigence which can be completely or partially removed if discourse, introduced into the situation, can so constrain human decision or action as to bring about the significant modification of the exigence.」

中論辯的複雜性和實用性，而非形式邏輯的絕對規則。其核心思想是將論辯分解為六個基本組成部分，以揭示論證的有效性和局限性。論辯架構的六要素是：宣稱（claim）、論據（grounds）、保證（warrant）、支持（backing）、語氣（modality）、駁斥（rebuttal）。

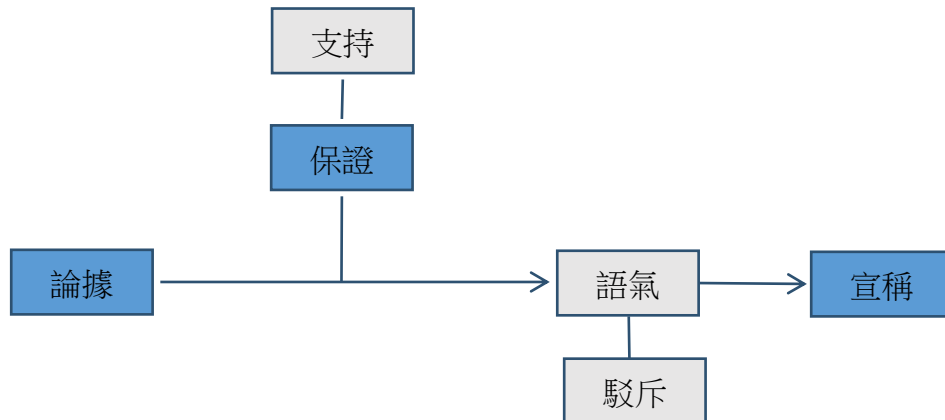


圖 1：圖門論辯框架中論辯六個論辯要素的關係

來源：林靜伶（2000，頁 111）

宣稱是論辯過程中人們企圖合理化的主張或結論。論據是言者提出宣稱的事實或資料依據，論據的充分性（soundness）是評估論辯的標準。保證是建立論據與宣稱間合理關係的基礎，也是促使論據移向（move to）宣稱的因素。這三個因素是論辯中的主要因素，也經常是論辯中可見的（visible）因素。圖門視論據至宣稱之間的關係是一種由左向右的移動關係，而確保這項移動的合理化機制是保證（林靜伶，2000，頁 110）。

除了這三個主要要素，還包括：支援，即保證並不明顯或需要進一步說明時，需要一個對保證的進一步支持。語氣，指宣稱的語氣強度，像是以「必然、一定、可能、或許」等語詞呈現宣稱的強度。駁斥，指從論據到宣稱的移動可能被駁斥、被推翻的情況。支持、語氣與駁斥這三個要素在論辯中未必明顯出現。

艾寧格和布洛克立德（Brockriede and Ehninger）進一步提出公共論辯中有三種保證：實質保證（substantive warrants）、動機保證（motivational warrants）與權威保證（authoritative warrants）。實質保證是一種以事實方式陳述的保證。動機保證是一種引起聽者對某些目標的追求、期待或嚮往的保證，進而有促使聽者形成態度或採取行動的意圖。權威保證是一種訴諸權威的保證；它可能是訴諸言者的權威，也可能訴諸其他權威的說法（林靜伶，2000，頁 113）。

四、理論關聯性與研究問題

Bitzer 的「語藝情境」理論與圖門的「論辯框架」（Toulmin Model of

Argumentation) 是 20 世紀修辭學和論辯理論的兩大重要學說，兩者雖側重點不同，但在語藝實踐、受眾導向、語境分析等方面都存在關聯性，特別是在語藝的核心目標上，Bitzer 關注「語藝行為為何發生」，強調語藝是對特定情境（急迫性、受眾、限制）的回應，目的是解決現實問題，即回答「在什麼條件下需要語藝？」圖門則關注「論辯如何有效建構」，提出六要素模型，目的是分析或設計有說服力的論證，即回答「如何組織邏輯說服受眾？」兩者均服務於「有效說服」，但 Bitzer 從「外部語境」（情境需求）切入，圖門從「內部結構」（邏輯有效性）切入。在語藝實踐中，二者可結合：先通過語藝情境理論判斷是否需要修辭（如某社會問題是否需公眾動員）；再用圖門模型設計具體論辯策略（如用資料、擔保支援主張）。

基於上述討論，本研究從「語藝情境」理論出發，以圖門論辯批判為框架，考察電視媒介（節目）的語藝策略，圍繞該理論的三要素提出以下研究問題：

1. 在情境層面，節目如何定義情境的危急性並建構緊迫性？
2. 在受眾層面，節目如何對其精確定位並採用不同的語藝策略？
3. 在限制層面，節目是否知覺除了情境之外的限制，並利用電視媒體的視聽手段予以克服？言者的論證策略是否有所疏漏，為什麼？

參、研究方法與研究分析

一、樣本選擇

本研究選取中國中央電視臺（CCTV）新聞頻道人物訪談節目《面對面》⁵作為研究對象。該節目形式為一名記者對一位嘉賓進行面對面的訪談。和其他新聞節目中對嘉賓簡短的採訪或連線不同，《面對面》以深度訪談的方式呈現觀點，提供了較為完整的話語脈絡，便於厘清推論方式，適合進行文本的拆解。

在節目選擇上，從 2020 年 2 月到 2023 年 1 月新冠疫情期間，以疫苗接種為主題的節目一共有兩期，分別是 2021 年 4 月 11 日的《王華慶：免疫屏障》，以及 2022 年 5 月 22 日的《王華慶：應接盡接》。作為樣本的兩期節目分別在推進疫苗接種的兩個關鍵時間點播出，2021 年 4 月 11 日這期（以下簡稱節目 1），是在中國國家衛健委啟動新冠疫苗接種「日報」制度，開始推進疫苗接種工作全面啟動之時；2022 年 5 月 22 日這期（以下簡稱節目 2）是在全面疫苗接種一年後，

5. 嘉賓類型包括新聞事件、話題中的焦點人物、權威人物、公眾人物等。該節目作為一檔周播長篇人物專訪節目，自 2003 年播出至今，已成為 CCTV 的名牌欄目，擁有較高的權威性、知名度和美譽度。

面對老齡人群的疫苗接種率底下，接種工作進入瓶頸之時。這兩個時間點一個是疫苗接種工作的啟動點，一個是關係全民免疫屏障能否最終形成的關鍵轉折點。因此，具備研究樣本的代表性。

二、研究方法與步驟

研究採用文本分析法，先將這兩期節目中記者、訪談對象、配音的語言整理出逐字稿；記錄視頻畫面和聲音信息，包括受訪者的個人特徵和言說時的表情、語氣等，形成文本。

接下來，借鑒美國語藝學者哈特（Hart,1997,p99）提出的五步建議，依步驟進行文本提取與分類，形成初步分析框架：

- 1.找出言談者的主要宣稱。
- 2.找出宣稱所依據的主要資料，即論據。
- 3.暫時擱置文本，列出所有可以合理地支援論據移向宣稱的保證範圍。
- 4.根據布洛克立德與艾寧格所提出的三種保證，加以分類。
- 5.檢視文本，有哪些保證在文本中明顯出現，哪些保證沒有出現。

上述第三步驟中的「暫時擱置文本」是指研究者依據對個案的瞭解羅列出可能被使用的合理保證，再對照文本，檢視沒有出現的保證，從而可在此基礎上探討「什麼被說」「什麼不被說」。

在節目 1 中，言者的宣稱是「我們需要盡快去接種新冠疫苗，以建立免疫屏障。」論據可以概括為「打疫苗可以有效阻斷疫情的傳播。」簡言之，因為疫苗有用，所以應該接種。

在節目 2 中，言者的宣稱是「建議符合條件的老年人盡快去接種疫苗。」論據可以概括為「老年人接種疫苗可以有效預防重症和死亡」。簡言之，接種疫苗對老年人群尤其重要，應盡快接種。

這兩期節目播出的情境、內容和目標受眾有所不同，但言者論證的核心意圖一致，就是通過警示疫情危急，敦促民眾盡快接種疫苗。依據哈特的步驟，應先擱置節目文本，依次列出可以合理地支援論據移向宣稱的保證範圍。這裏有一個前提，就是要明確疫苗猶豫的原因，才能列出合理支持的保證應該有哪些。

依據文獻討論中的 3C 模式，即自滿、便利、信心和 SAGE 疫苗猶豫決定因素矩陣提供的理論支持，就中國大陸的接種政策而言，疫苗免費接種、接種點充足，甚至有獎勵性措施，因此可暫排除「便利」的問題；把重點放在「自滿」、「信

心」、「社會文化」特別是集體文化下的「集體責任」和正確評估資訊方面。論證需要提升人們對於疾病的感知易感性（針對自滿），提供對於疫苗的有效性與安全性（針對信心）等的證明。依據以上分析，按照「暫時擱置文本」的步驟，可列出以下類目，針對疫苗猶豫進行「保證」。（見表 1）

表 1：保證類目一覽表

序號	影響因素	類目	保證類型
1	信心	證明疫苗安全性的數據	實質保證
2	信心	證明疫苗有效性的數據	
3	信心	對疫苗不同技術路線的介紹和利弊分析	
4	自滿	打疫苗對自身的益處	
5	自滿	不打疫苗可能造成的危害	
6	自滿	打疫苗對重要他人的益處	
7	信心	出現不良反應後的負責機制	
8	信心	來自權威機構對疫苗安全有效數據的認證	權威保證
9	信心	重要人物、知名人物等施打疫苗的例證	
10	文化	打疫苗對扼制疫情的重要作用	動機保證 /實質保證
11	文化	打疫苗對國家的益處	

其中，1-7 為實質保證，8 和 9 是權威保證，10 和 11 可以是實質保證或者動機保證，端看言者如何論述。可見，以事實方式陳述的保證最常用。動機保證和權威保證較少。這與該議題的科學（醫學）屬性相關。

下面將主要論述一一對應，列出保證中出現的內容和缺失的內容⁶。（見表 2、表 3）

表 2：節目 1 中的保證內容一覽表

保證	王華慶的回答
1.安全性數據	①不良反應或者嚴重的過敏性反應是百萬分之一左右。②總體來看是比較平穩的。數據和以前其他疫苗接種結果比較類似。③我們說到安全性的時候，有一個人群遞進的過程，好比說先做成年人，然後再做老年人，最後做兒童，幼兒或者說嬰兒。

6.因篇幅所限，表 2 和表 3 在逐字稿基礎上有刪減，僅保留主要內容。完整節目請參閱官方網站：

<https://tv.cctv.cn/2021/04/11/VIDEo7Nzb4R8fJZpCYRIbx6210411.shtml?spm=C45404.P5xid3YZDDWA.EXBd2LhoGWiV.622>

<https://tv.cctv.cn/2022/05/22/VIDEjb3XLdvAQfvMXzzZ2ED0220522.shtml?spm=C45404.P5xid3YZDDWA.EXBd2LhoGWiV.132>

2.有效性數據	①這麼多年使用的疫苗，我們消滅天花，我們已經有連續 20 多年沒有脊灰了。從 2006 年之後我們也沒有白喉了，現在麻疹降到了最低的水准，這些都是得益於疫苗來的，②根據目前三期臨床試驗的結果，包括最近國外發表的上市後的保護效果來看， 對大多數人產生了保護作用..... 不讓它感染，不讓它發病了。重症得到預防了，或者死亡得到預防了。看到這樣的作用是我們下決心要用疫苗的一個基礎。
3.技術路線	無
4.自身受益	①接種疫苗是對我們自己的保護。②我有免疫力，我就不能成為一個傳染源，也不再往下傳了，這時候病毒變異機會就沒有了。
5.不打疫苗的危害	①新冠的病死率是 2%；②如果讓這個疾病蔓延下去的話，其實 病毒變異 就會增大，疾病的 嚴重程度 可能會增加， 傳染性 也有可能增加，現在已經看到這樣一個跡象了。③變異之後，它的 致病性 增加了， 重症 可能會 更高 一些了，那給 醫療負擔 帶來沖擊就更大了。
6.家人受益	無
7.有負責方	無
8.權威認證	疫苗之所以能夠批准上市的話，能夠批准使用的話，其實它達到了它最基本的一些要求。
9.名人接種	①不少國外領導人早早就接種了中國疫苗。 ②我（王華慶）接種疫苗了。
10 抑制疫情的作用	①現在建立免疫屏障，一是不讓它流行下去，保護我們的健康，另外，對它 變異速度 的增加有 很大 的一個 減緩 作用。②接種了疫苗之後，一旦人有了免疫力的話，那麼這個 病毒就傳不下去了 。
11.國家受益	接種疫苗也為我們建立群體免疫屏障來做貢獻。

表 3：節目 2 中的保證內容一覽表

保證	王華慶的回答
1.安全性數據	①在我們接種過的 2.3 億老人當中，不良反應，尤其是嚴重不良反應的發生率 不高於成人或青少年 。②嚴重不良反應的發生大概是在 百萬分之一 這樣一個水平或者比這個 更低 。它和我們既往使用的疫苗相比， 不高於以前用過的疫苗 ，嚴重不良反應的發生水平。

2.有效性數據	①打過三劑次的，死亡就非常少了。在病死的人群中，沒有打疫苗的占 72%，打過一劑次，就是沒有打過全程的是 16%，這兩個加起來是 88%。也就是看到絕大多數死亡的人群是沒有打過疫苗或只打了一劑次疫苗。②香港的統計數據，不接種的病死率是 3.04%，接種兩劑次的病死率是 0.17%，接種三劑次的病死率是 0.04%，相差 18 倍和 76 倍。③（重症率和危重症率）打了三針的結果（與不打疫苗的）相差四十多倍。④我們眼前用現有的疫苗就可以起到預防重症、預防死亡比較好的效果，我們現在為什麼不用呢？
3.技術路線	無
4.自身受益	關於疫苗，從全球達成一個共識就是還要繼續接種，尤其是要給老年人接種，給慢性病人接種，還要進行加強針，其實還是看到了疫苗在預防重症還有預防死亡的效果。我們看效果有兩個方面，第一個是減少重症和死亡的風險能達到多少，二是不接種疫苗和接種不同劑次的疫苗，從人群的發病率趨勢來做一個比較，其實這兩個方面都看到了疫苗預防重症和死亡的效果。
5.不打疫苗的危害	①重症和死亡主要是在有慢性基礎性疾病和老年人當中出現的比例非常大。感染了病毒是一個非常重要的誘因，一方面使他患上新冠肺炎的症狀更重些，另一方面，感染了新冠病毒，導致原有基礎性疾病進一步加重，而且會使他的嚴重合併症進一步增加。因為新冠病毒可以侵犯大多數組織和器官，原先已經處在病理狀況的，再有病毒攻擊，所以就更重一些。另外一個風險，他感染之後可能病程比較隱匿.....老年人產生病毒感染的時候產生的抵抗力弱，疾病的臨床表現過程就和普通人不一樣。有些老年人失去生命和發現晚有關係，症狀不典型，但一旦出現症狀的時候，可能就比較嚴重了。②一方面我們失去的是生命，另一方面對醫療系統帶來的沖擊、對社會帶來的沖擊。③從病毒感染來看，對於接種率比較低的地方，80 歲以上的人群，風險就比較大了。
6.家人受益	無
7.有責任方	①打完疫苗之後出現發燒，發燒時間比較長、發燒溫度比較高，我懷疑是疫苗的事情，那你就要向接種單位報告，單位報告給疾控中心，疾控中心要組織專家做調查和診斷，來看是偶合症還是不良反應。②根據情況，各地都要按疫苗管理法的相關要求，比如經費從哪出，（異常反應）賠償的標準是哪些，我們國家這麼多年疫苗接種的過程中，已經形成了一個比較完整的機制。

8.權威認證	(無機構權威認證，有言者權威)
9.名人接種	無
10.抑制疫情	無
11.國家受益	無

肆、研究發現

一、情急：達成媒介動員的危急與緊迫性共識

語藝情境的第一個要素是緊迫的問題(a pressing problem)：一個需要語藝而且可以借助語藝來解決的問題。「情急」二字需要言說者明確兩點：什麼情況？有多急？節目的語藝目標就是讓受眾意識到風險的嚴重性，進而推動接種行動。要讓受眾對是否存在情急狀態、程度為何，有與言者同步的認知。如果受眾並不認為當下的情況有任何缺失和不完善，則不構成語藝情境，在語藝情境下設計的論述也很可能失效。言者語藝主要針對兩種情況：一是打算延遲接種，二是未決定是否接種。因此，言者語藝內容應包括：達成情急的共識—打消猶豫的顧慮—提供行動的方案。

(一) 達成情急的共識：營造緊迫狀態

節目 1 的鏡頭從記者探訪國家衛健委專門成立的負責全國新冠病毒接種的辦公室開始，展現工作人員緊張的工作狀態。訪談開始的前三個問題，記者也都圍繞時間與進度展開。使用「進度」「時間規劃」「速度」「節點」等辭匯，對於情急狀態中時間緊迫性的營造意識非常明確。接著，記者提出「將來可能會做得更好」「目前也沒有那麼迫切」「往後拖一拖」「幹嘛我要沖在前面」的質疑，突出代表了網路和民間當時的流行論調，不想當小白鼠，先做觀望派。於是，言者以此情境為基礎開始列舉多種保證以推動論點向宣稱移動。

(二) 打消猶豫的顧慮：調取詮釋資料庫

表 2 顯示，言者的語藝核心在於打消顧慮，因此，安全性、有效性、不接種的危害性是保證的重點。言者以事實保證為基礎，採用了兩種說服策略，一是調取詮釋資料庫；二是訴諸恐懼。

理論上，對安全性與有效性最直接的保證是科學數據。但是節目 1 播出時疫苗上市不久，缺乏充分的統計數據。言者只提供了一個「百萬分之一」的不良反應率。對有效性則無任何實質性證明，不論是數據還是實例。缺乏有力的實質保證成為論證的難點和薄弱環節。此時言者採取了調取詮釋資料庫的策略。

詮釋資源庫 (interpretative repertoires) 是談話的「構件」(building blocks)，由包括隱喻在內的可識別的日常假設構成，並被用來構建個人論述 (Carr et al., 2019)。這個語藝策略是論述者運用論述對象既有的認知元素 (知識、經歷、情感腳本)，以達到論述的目標。節目 1 中，言者將語藝動員的核心鎖定在「獲益和風險」上，列舉新中國成立後推廣疫苗效消滅的天花等疾病的實例，以此證明疫苗對於預防和扼制疾病的作用。這正是調動與觀眾疫苗相關知識的詮釋資源庫。在中國政府的免疫制度福利下，絕大多數中國人有接種各種疫苗的經驗，對於疫苗接種的認可度是相當高的。觀眾很可能會透由過往的良好體驗和相關知識，認可獲益大於風險的論述。由此，專家的論述將新冠疫苗的風險性與其他疫苗的風險性關聯起來，利於打消人們對安全性的質疑，使觀眾做出這樣的判斷：新冠疫苗和其他疫苗沒什麼差別，並不具備特殊的危險性。這個語藝策略作用於受眾之前對疫苗的印象，除了人們關於早期傳染病危害的記憶，喚起疫苗接種後的正面認知和積極情感外，還可能激發出自豪感，因為在既往的宣傳中，白喉等疾病的消失是醫學發展、國力增強、社會進步的象徵。

(三) 提供行動的方案：訴諸恐懼與訴諸情感

言者論辯的第二個難點，在於提高受眾的知覺易感性，即認為自己可能感染的風險變高。凸顯易感與危害是促進行動的推動力。節目 1 中，言者給出 2% 的病死率，和百萬分之一的不良反應率形成對比。配音部分，使用了「我們不盡快用成本代價最小的疫苗手段建立起免疫屏障，就會形成一個免疫窪地，病毒很容易像洪水一樣流到這裏來。」語藝策略都是訴諸恐懼。但是，暴露於未接種狀態的風險其實是不確定的：不接種疫苗不代表一定會感染，而接種疫苗則有可能面臨安全性的隱患，獲益與風險形成了博弈。疫苗猶豫者傾向於認為，不接種的危害是潛在的，而接種的副作用是顯在的。疫苗的作用在於防患於未然，因此，言者很難進行實質性的保證。

從醫學角度而言，免疫屏障建立並不需要 100% 的人口接種疫苗，只需大多數人接種，這就為選擇是否接種疫苗留下了空間。疫苗猶豫者處在「囚徒困境」之中：如果大家都接種新冠疫苗，則可以形成群體免疫，從而阻斷疾病的變異和傳播；如果每個人都拒絕接種，病毒就會持續蔓延，個人感染的風險就會增大；如果其他人都接種疫苗而自己接種，他則會分享到群體免疫的利益。言者的論述需要打破囚徒困境、建立疫苗互信。

在無法進行實質保證並缺乏數據的情況下，言者使用了情感訴求的策略。一是採用動機保證，訴諸人們渴望恢復正常生活的美好願景。「大家都把疫苗往後拖的話.....我們想摘掉口罩，可能就不能成為現實。」「要讓我們恢復到過去正常生活，疫苗是目前最佳的一個選擇措施。」二是採用情感動員，「我們需要大家共同努力。就像我們當時防控疫情一樣，(讓)我們不出城我們就不出城，需

要篩查我們就去篩查，需要測體溫我們就測體溫，需要戴口罩大家就戴口罩，那麼現在這個時候正是希望我們大家響應接種疫苗的時候。」自新冠疫情在武漢爆發以來，疫情的不確定性和來自國際社會的污名化使得中國大陸一度內憂外患、困難重重。在應對疫情的危急關頭，多地醫務工作者緊急馳援，志願者替身而出，科研工作者夜以繼日的研發，解放軍奮戰一線，「全國一盤棋」。這種中國速度、中國效率極大激發了國人的民族認同感、歸屬感。因此，這段表述表面上只是再次重申了盡快接種的行動方案，但是扣連當時的語境脈絡，這種質樸的動員更易於喚起觀眾彼時全國上下抗「疫」同心、共度時艱的感受和情感，自然而然地將支持抗疫的行動與疫苗施打連接起來，形成個人－集體－國家命運休戚與共的認知。

（四）語藝策略的淡化與回避

雖然節目 1 中的論辯使用了多種語藝策略以利媒介動員，但也仍有缺失。比如論證回避了疫苗研發速度過快的問題；在使用權威認證作為「支援」時，表述為「能批准上市，是達到了基本要求」，缺失了最重要的權威機構名稱作為主語。削弱了支持的力度。

對於記者追問疫苗對變異後的病毒是否還有效，王華慶的回答是「我們雖然看到這個變異，我們還全球都在推這個疫苗的接種，實際目的已經很明確了，就是說現在打疫苗是有用的。」言者的本意是想以疫苗的全球推行做例證，證明其對變異病毒的依然有效。但這個回答存在邏輯問題。正常邏輯應該是疫苗有用所以才全球推行，而不是疫苗都全球推行了所以可以證明它是有用的，實為因果倒置。這些淡化、回避與邏輯疏漏都可能成為動員中的障礙因素。

二、受眾：準確定位下的科學傳播

受眾是語藝情境中關鍵的組成部分。語藝情境的研究認為語藝情境延續了受眾的性格和本質，迫使語藝者進入語藝情境的急需（溫科學，2007）。

本研究中的受眾是「有條件接種但尚未接種的人」。疫苗接種問題是一個個人選擇問題，但要形成「免疫屏障」，便超越了個人選擇，成為一個公共衛生議題。個人利益與集體利益相矛盾的緊張狀態構成言者論辯過程的難點。

（一）徘徊中的受眾：態度改變與態度鞏固

從說服傳播的角度看，說服的作用不單指態度行為的改變，也包括對原有態度的鞏固。「尚未接種的人」作為語藝指向的受眾，有必要進行更細緻的劃分。未接種者中包括頑固的疫苗反對者，理論上講，語藝行為無法對其產生影響，他們也不符合語藝情境理論中受眾的條件。言者的主要語藝對像是居中徘徊的受眾。同時，因為大眾傳播接收者的不確定性，也可能觸及到已經施打過疫苗的受

眾。這部分受眾看似不屬於說服的對象，實則不然。由於中國大陸施打的新冠疫苗大多數需要接打 2—3 針才能完成全程接種，時長橫跨 3—6 個月。在這期間，完成首次接種者也有可能改變態度中斷後續接種。因此，語藝的作用還體現在加強和鞏固原有認知、態度與行動上。

（二）情境中的受眾：個體因素與社會情緒

細分後的受眾，其個體因素也需納入考量。包括受眾之前對疫苗建立的認知和態度，即前見；還包括受眾接收資訊當下的狀態，即現狀。新冠疫苗接種的方式植根於過去對疫苗接種的信念和態度（Southwell B.G., et al.,2020）。因此，「準備鼓勵新冠預防的傳播專業人士應該認識到，受眾不是白板。人們對傳染病的普遍看法為與受眾進行新的對話奠定了部分基礎。」（Ihlen, Ø.et al.,2021）Aristotle（亞理士多德，前 384—前 322）在《修辭學》中指出，「演說所提供的或然式證明，由聽者可能處於某種心情而造成。」「當我們在憂愁或愉快，友愛或憎恨的時候所下的判斷是不同的。」（Aristotle,羅念生譯，2016，頁 145）節目播出時，受眾是恐慌、是焦慮還是麻木？社會情緒、民間輿論為何？這些都是節目需要考量的受眾因素。

節目 1 播出是在推進疫苗接種工作全面啟動之時，按照當時的政策，推薦接種人群是 18—60 歲適合接種人群，這也成為節目的主要目標受眾。在這期節目中，建立免疫屏障是言者最主要的宣稱。這裏涉及健康/科學傳播中常面對的一個問題，就是如何把醫學/科學專業名詞用普通人能聽懂的語言進行溝通。節目 1 中，言者用「火」的比喻，形象闡釋了構築防火牆，也就是免疫屏障的原理。

記者：這有點像森林裏面滅火的那樣一個步驟是嗎？

王華慶：是的。有一本書叫《著火的房子》，火著起來的時候，我們不是去救火，我們不讓火往外擴散、蔓延，那麼這個時候就是給它周圍的人來接種疫苗，這樣的話建立起來這個免疫屏障之後，那麼我們就把這個火就等於控制住了……所以免疫屏障的一個意思，其實也是打防火牆，來阻斷它流行，但你防火牆要形成的話，不讓它往外蔓延的話，你就是要接種疫苗這樣一個措施。

言者用深入淺出的方式讓受眾明白個體在構築免疫屏障中的作用，體現出言者對受眾知識背景、健康素養的知覺。由於言者之前已經使用了恐懼訴求，為了避免重複刺激可能引起的反面效應，言者的這段回答語氣強度並不高，表現出一種內緊外松的狀態。

在節目 2 中，目標受眾為未接種（包含未全程接種）的老齡人群體。彼時全國接種率已經超過 82%，但是地區之間的差異明顯，70 歲以上的老人接種率還不到 50%，高齡老人的感染風險驟增，且城鄉差異的社會現狀依然存在。有調研

發現，高齡老人的疫苗猶豫主要是基於個人疾病史等身體狀況造成的對疫苗副作用的擔憂，還包括宿命論導致的麻木感（邱鴻峰、黃柄瑞，2023）。因此，節目 2 中的問答重點放在強調感染後的重症死亡率以及疫苗有效性數據上，對於不打疫苗的消極後果進行多次、反複強調，以增強老年人對風險易感性、風險嚴重性的認知。在副作用與生命危險的權衡下，接種疫苗顯然成為最優的選擇。

（三）話語框架的「凸顯」與「排除」

Entman（1993）認為，話語框架是一個組織意義的篩子，通過「選擇」「凸顯」「淡化」「排除」等機制來解釋社會事件。對比表 2 表 3，由於節目播出時面對不同受眾和不同情境，言者提供的「保證」各有策略上的側重，有些資訊被凸顯，有些被排除。表 2 的 11 項中只有 2 項從缺，論證主要針對關於疫苗的各種流言和質疑，從全方位、多角度進行解釋和反駁，概因在當時進行疫苗科普和對抗網路「信疫」是當務之急。表 3 缺失 5 項，「扼制疫情的作用」「國家受益」「名人接種」在節目 2 中都未曾提及。從受眾角度看，扼制疫情和國家受益屬於超越個人層面的、訴諸於集體主義精神的動員策略，充分服務於節目 1 強調築起免疫屏障靠大家的主導思想。而節目 2 沒有沿用這樣的策略，概因目標受眾和當時的疫情形式已發生變化，需要從「大局觀」轉向對老年人「個體」的關注。所以將提高老人對容易感染和嚴重後果的意識作為核心集中論證與凸顯。可見，節目的論證對動員對象具備明確的認知和定位。

但是，從視聽角度分析，兩期針對不同受眾的節目，在視聽語言的呈現上並未體現差別，包括鏡頭剪輯的節奏、配音的語速等。如果細致考量節目 2 以老齡群體為目標受眾的定位，理應有所調整。

同時，兩期節目「家人獲益」這個保證都被排除了。而實際上，中國社會長久受儒家家庭本位思想的深刻影響，與家人的情感紐帶較緊密，家人獲益本可以成為一個有力的保證。疫苗猶豫決定因素矩陣中，背景影響因素位於首位，其中就包括歷史、社會文化帶來的影響。在中國社會的語境中，媒介健康動員可以嘗試更多地強調「家人獲利」。在節目 1 播出時，還未開始老人和少年兒童的接種，而一老一小是每個家庭最需要被保護的群體，因此最容易成為突破口。節目 2 也適用這一策略。有研究表明，很多老人在家庭情境中表現出尤為強烈的責任感，使得「為他人接種」成為推動老年人接種疫苗的文化觀念，因為「我還要帶孫子」「我怕影響他們」（邱鴻峰、黃柄瑞，2023）。這種積極老齡化的觀念對於高齡老人中的宿命論傾向也能起到一定的修正作用。

三、限制：言者個性與權力關係

限制是造成情急狀態的障礙。本研究中的限制因素主要是對疫苗的不信任、對自身易感性的低估等，已在前文論述。下面主要就進入語藝情境中的其他元素

進行分析，如電視鏡頭塑造的言者形象、場景形象等。

（一）言者的形象設定

在涉及不確定知識的領域，言者的個人特質對說服尤為重要，包括言者給人以可信感，受眾對其的認同感（Ophir, et al., 2020）。一項對一百四十個國家和地區的民眾調查結果顯示，中國民眾對科學家和記者的信任度為 92% 和 72%，均

超過美國和德國等國家（Gallup, 2019）。可見，在中國，由科學家和記者擔任科學傳播的角色，可能更有效。本研究的節目中有兩位對談人：學者王華慶和記者古兵。王華慶時任中國疾病控制中心免疫規劃首席專家（圖 2）。鏡頭裏的王華慶穿著西裝（正式場合/學者的著裝），但是形容略憔悴，唇色蒼白，說話的聲音略低啞，透露出一種疲憊感（科研人員的典型形象），給人以為民操勞、殫精竭慮的印象。對於記者比較尖銳的質疑性提問，也能保持平和的語氣、從容作答，符合醫學工作者嚴謹冷靜的形象。



圖 2：節目 1 視頻截圖

記者一般性身份標籤是客觀、中立的，因此記者的提問從用詞到語氣都保持著理性與克制。與同時期以疫苗宣傳為主題的節目不同，《面對面》提供了一個具有某種「對立性」的論辯語境，記者以質疑的姿態提問，集中代表了網路上/民間對於疫苗的疑慮/謠言；專家作為疫苗支持者，被置於立場的另一端。論述中出現了兩種相互競爭的表述：從群體利益出發，以醫學知識為基礎，倡導能夠實現群體免疫的接種率，以利群體和整個人類的健康福祉；以個人權利為基礎的表述，則關注個體生命價值以及個人對身體的支配權、對疫苗的選擇權。記者作為質疑者的角色形象設定展演出一種觀點交鋒的戲劇性。

（二）新的限制：語言習慣與權力關係

節目中受訪者的螢幕形象定位、鏡頭語言的使用都以語藝情境為依據，以突破「限制」達成媒介動員的語藝目標。不過，仍有一些情況值得注意。比如，受訪者的語言習慣、節目中所隱藏的權力關係，可能成為新的「限制」。

本研究發現，受訪者偏好使用詞語「可能」。以節目 1 為例，受訪者一共使用了 19 次「可能」，除確須使用的 7 次外，其餘 12 次都非必要，如疫情「可能存在物的輸入」「可能國家去確定哪些地方供應什麼疫苗」，實際上這些都是事實，不應使用表示猜測或推斷的詞語。這大概率是受訪者本人的語言表達習慣，但是「可能」一詞所代表的不確定性與節目努力進行的消除民眾猜疑、鼓勵行動的目標存在衝突，可能削弱「保證」的語藝效果。

節目中所隱含的權力關係，體現在一些問答的細節中。在回答幾種疫苗差異時，受訪者直接表示「差異是專業方面來做評估的」，「有什麼疫苗就盡快的打，不要去考慮差異的問題」。結合之前分析中所缺失的關於疫苗技術路線的保證，都暗含著某種「專業對無知者」傳播的不對等觀念，即普通老百姓不需要、也沒能力去思考這種問題，只要按要求執行就可以了。但是，早期的疫苗宣傳是讓民眾盡量不要混打疫苗，節目中則變成只要有就打，不要考慮那麼多。口徑上的不一致在造成民眾混亂的同時，也容易讓人對政府的決策產生不信任感。

另外，權力關係還體現在對談雙方的角色定位上。雖然記者表面上看一直提出尖銳的問題，和受訪者唱反調，但實際上記者是隱藏的政策宣傳者，通過遞話筒的方式讓專家駁斥相左觀點，這些精心設計的提問框限並設定了整體論辯的走向。這不是一場真正的辯論，沒有正反方針鋒相對的充分辯論。反對意見只有宣稱，沒有論證，顯得軟弱無力，一觸即倒。實際上，只有意見的平等表達與深入交流，才更有利於溝通的達成。

伍、討論與結論

疫苗接種已成為維持人口健康的最具成本效益的公共衛生戰略，具有多種社會效益和經濟效益。本研究透過電視媒體疫苗接種節目探討社群媒體時代傳統電視節目健康動員的語藝策略。研究發現，節目對語藝情境意識明確；根據不同受眾，節目對論辯框架採取了差異設計。不過，在論辯的充分性上存在一定的缺失，特別是面對受眾最關心的科學證據、技術路線等問題。言者的論辯手法相對單一，主要以實質保證為主，多數缺乏進一步的「支持」，使理性論辯的力度被削弱。

一、雙重語藝情境：電視媒介健康動員的前提

電視健康動員的「大情境」是社群媒體環伺的新媒介生態，是電視與網絡地位競爭形成的「後電視時代」(post-network era)。電視媒介動員處於代表政府喉舌的電視媒介與代表民間聲音的網絡傳播組成的獨具本土化模式的「雙重話語空間」(何舟、陳先紅，2010)，網絡時代的媒介動員是「建制性媒體和替代性媒體互激互滲的結果」(易前良、孫淑萍，2013)，二者的媒介敘事始終處於互補與對

抗的張力之中。對於健康傳播而言，對抗性尤甚。電視媒介動員的話語框架於是便構築於與健康觀念相關的謠言、偽科學、世俗觀點之上，語藝語境可以從更廣泛的角度來構建。因此，電視動員的語藝應強化論辯性，充分運用包括「駁斥」「支持」等在內的多種論辯要素，以多樣性的論辯手段滿足跨媒介場景中的受眾需求。

電視健康動員的「小情境」是因動員而存在的情急性。健康動員（節目）並非常態的健康資訊普及（節目），往往是特定時期針對某政策、議題、事件所採取的動員。所以需要製造情急性，以緊迫的壓力達到促使行動的目的。社會動員理論認為，成功的改革要賦予其行動相當程度的正當性，並需要主動創造改革的急迫性。當事者要將既有的改革「框架化」，賦予文化意義，成為一種真正的「行動號召」（a call to arms）（Snow & Benford, 1988）。健康動員的語藝策略，在於依據具體的動員情境，為動員尋找正當性，塑造「非行動不可的」急迫感。

二、受眾與權力博弈：以民主型溝通為語藝基礎

中國電視的媒介屬性使其在受眾認知中具有權威性。國家通過電視這一電子媒介出場，並以腳本控制、「家長」或代理人的方式在場（郭建斌，2008）。國家與政府的背書，使電視媒體動員具備某種身份優勢。正如在疫苗接種的研究中發現的，電視上的接種倡導被政府信任度較高的老年人理解為一種政策紅利、社會趨勢，甚至是國家規範（邱鴻峰、黃柄瑞，2023）。因此，電視健康動員中，可強化傳統主流媒體已形成的權威、可信的品牌形象，這對於涉及個人健康問題的傳播動員更具優勢。

不過，身份權威往往帶來潛在的權力不平衡，其具體表現與限制已在前文論述。需要補充的是，從健康動員的語藝來看，媒體需掌握風險溝通的理論和語藝技巧。健康動員中的論述與健康風險溝通緊密相關。Fiorino（1989）將風險溝通分為「技術型」和「民主型」。技術型的重點是統計建模和風險預測。在這個模型中，世俗概念被視為理解和採用「正確」或專家觀點的障礙。因而，技術型常會有專家和精英的傲慢。風險溝通的民主模式的重點是避免單向的「專家對無知者」的溝通觀。這種模型強調了一般人對風險感知的重要性。每當風險被認為是不公平的強加、未知的或無法控制的，人們都可能對它的存在感到「憤怒」，不管專家是否認為風險「嚴重」（Sandman, 1987）。所以，在知識專家享有知識控制權的前提下，在溝通中調和權力的不平衡成為重要的語藝策略。風險溝通學者Rowan（1991）提出了四步策略可供參考：（1）先陳述民眾中流傳的錯誤但似是而非的謊言概念（往往來自網路）（2）承認世俗概念的明顯合理性（消除對立情緒）（3）通過注意到外行理論和外行受眾所熟悉但尚未考慮到的證據之間的不一致，來證明外行概念的不足（4）提出更被接受的觀點，並證明其更具充分性。

電視等傳統主流媒體的媒介動員不是純粹的官方敘事，媒體的語藝策略其實是以民間邏輯解碼政府訴求（胡雨濛，2021），在國家權力、大眾媒體與受眾個人相互勾連的傳播場域裏，以民主、平等為核心的受眾觀念值得在媒體健康動員過程中予以認真考慮。

三、研究限制與未來研究建議

本研究分析的電視節目樣本以語言轉寫的文字文本為主。電視語言本身具有多模態的視聽豐富性。比如，兩期節目都拍攝了工作場景鏡頭，使觀眾可以直觀瞭解免疫接種指導組的工作情況。這些現場鏡頭也具有說服的意義，因為研究者們發現，一個組織的活動越「可監控」，觀眾就會對其資訊越有信心（Rowan, 2017）。這些鏡頭語言透露出中國新冠疫苗接種工作有一套嚴密的實施和監測體系，工作流程清晰、推進有條不紊。這類似「可視廚房」的作用，以透明化的形式為觀眾提供安全感。除此之外，節目 2 中有一組對話鏡頭是王華慶對著電腦螢幕向記者顯示各種疫苗接種效果統計圖，透過專家的電腦看圖表的這個動作，傳達出某種內部資料權威性的隱性意涵。雖然無法確定這是否為節目的有意設計，但對採取這一解讀方式的觀眾而言，不排除對資訊內容正面強化的效果。未來研究可從視覺語藝的視角展開，或有更豐富的收獲。

本研究對於電視媒介動員的研究從語藝策略切入，主要著眼於論辯的充分性問題。語藝目標就是媒介動員的目標，即達成說服，影響行動。不過，正如有學者對圖門的質疑，論證充分的論辯就是好的論辯嗎？充分的論證是否就能帶來更有效的說服？看了節目的觀眾是否消除了不信任，行動起來了呢？這有待媒介動員的效果研究繼續探討。

語藝研究者還可從類型評判的角度進一步歸納並建立緊急公共衛生事件的語藝類型，以深化該領域的研究。

參考文獻

中文文獻

- Aristotle (2016)。詩學 修辭學 (羅念生譯)。上海：上海人民出版社。
- Huntington, S.P. (2008)。變化社會中的政治秩序 (王冠華，劉為等譯)。上海：上海人民出版社。(原著出版年：1968)。
- 文宏，李風山 (2020)。公共危機情境中的標語口號：傳播屬性與話語建構，**新聞與傳播評論**，(6)，53-60。
- 史安斌，李雨滄 (2021)。「疫苗猶豫」中的媒體角色：平臺治理與敘事重構。**青年記者**，5 上，90-93。
- 何舟、陳先紅 (2010)。雙重話語空間：公共危機傳播中的中國官方與非官方話語互動模式研究。**國際新聞界**，(08)，21-27。
- 周孟傑、吳瑋、徐生權 (2020)。重拾、共構與嵌合：鄉村青年的抗疫媒介實踐——以新冠肺炎疫情中的武漢市黃陂區 A 村為例。**新聞界**，(2)，18-28。
- 易前良、孫淑萍 (2013)。共意性運動中的媒介動員：以「南京梧桐樹事件」為例。**新聞與傳播研究**，(05)，77-83+127。
- 林靜伶 (2000)。語藝批評：理論與實踐。臺北：五南圖書。
- 邱鴻峰、黃柄瑞 (2023)。社區動員與老齡人口新冠疫苗接種決策：傳播基礎設施理論視角。**未來傳播**，(02)，41-53+139。
- 胡雨濛 (2021)。「防疫」標語的健康動員：話語策略、框架與權力結構。**國際新聞界**，(05)，86-105。
- 唐倬、柯文 (2020)。「疫苗有害論」的「後真理」建構。**自然辯證法通訊**，42 (4)，48-54。
- 袁影，蔣嚴 (2009)。論「修辭情境」的基本要素及核心成分——兼評比徹爾等「修辭情境」觀。**修辭學習**，(04)，1-8。
- 高國輝，曹光煜 (2020)。抗「疫」傳播的記憶建構與情感動員——電視媒體重大突發公共事件傳播策略分析。**電視研究**，(12)，19-21。
- 郭小安，霍鳳 (2020)。媒介動員：概念辨析與研究展望。**新聞大學**，(12)，61-75+120-121。

郭建斌 (2008)。在場：民族志視角下的電視觀看活動－獨鄉田野資料的再闡釋。
傳播與社會學刊，(06)，193-217。

郭燕霞、任娟娟 (2014)。現代醫療實踐的社會爭論研究－以兒童疫苗接種為例，
科學與社會，4 (2)，63-74。

溫科學 (2007)。當代西方修辭受眾研究。**修辭學習**，(05)，18-20。

溫瓊娟 (2015)。「修辭情境」對情境危機傳播理論的影響。**武漢冶金管理幹部學院學報**，25(01)，19-23。

劉亞猛 (2004)。追求象徵的力量。北京：三聯書店。

劉國強、粟暉欽 (2020)。共意動員：農村抗疫「硬核標語」的話語框架與建構邏輯，**現代傳播 (中國傳媒大學學報)**，(8)，69-74。

蔡甫昌 (2022)。反疫苗歷史與疫苗猶豫。**健康世界**，(542)，6-13。

魏征、傅傳喜 (2019)。疫苗猶豫及其影響因素研究進展。**微生物學免疫學進展**，(5)，74-78。

羅坤瑾 (2020)。我國公共衛生議題的傳播學反思——以 2005—2018 年疫苗事件為分析樣本。**湖南師範大學社會科學學報**，49(03)，75-84。

英文文獻

Bitzer, L. F. (1968). The Rhetoric Situation. *Philosophy and Rhetoric*, 1,1-14.

Carr, P., Goodman, S., & Jowett, A. (2019). “I don’t think there is any moral basis for taking money away from people”: Using discursive psychology to explore the complexity of talk about tax. *Critical Discourse Studies*, 16(1), 84-95.

Dubé, E., Laberge, C., Guay, M., Bramadat, P., Roy, R., & Bettinger, J. A. (2013). Vaccine hesitancy:An overview. *Human Vaccines & Immunotherapeutics*, 9(8), 1763–1773. <https://doi.org/10.4161/hv.24657>

Entman, R. (1993). Framing: Towards clarification of a fractured paradigm.*Journal of Communication*,43(4),51-58.

Fiorino,D.J.(1989).Technical and democratic values in risk analysis.*Risk Analysis*,9, 293-299.

Gallup. (2019). *Wellcome global monitor 2018*. Retrieved from <https://wellcome.ac.uk/reports/wellcome-global-monitor/2018>

- Hart,R.(1997).Toulmin and Reasoning.*Modern Rhetorical Criticism (2nd ed)*.Boston:Allyn and Bacon.
<https://www.who.int/news-room/spotlight/ten-threats-to-global-health-in-2019>
- Ihlen, Ø., Toledano, M., & Just, S. N. (2021). Using Rhetorical Situations to Examine and Improve Vaccination Communication. *Frontiers in Communication*, 6, Article 697383. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2021.697383>
- Ma,J.,& Stahl,L.(2017).A multimodal critical discourse analysis of anti-vaccination information on Facebook. *Library & Information Science Research*, 39(4), 303–310.
- MacDonald,E.(2015).Vaccine hesitancy:Definition,scope and determinants.*Vaccine*,33,4161-4164.
- Ophir, Y., Romer, D., Jamieson, P. E., & Jamieson, K. H. (2020). Counteracting misleading protobacco YouTube videos: The effects of text-based and narrative correction interventions and the role of identification. *International Journal of Communication*, 14, 4973-4988.
- Peters, H. P. (1994). Mass media as an information channel and public arena. *Risk*, 5(3), 241-250.
- Rowan, K. E. (1991). Goals, Obstacles, and Strategies in Risk Communication: A Problem-Solving Approach to Improving Communication About Risks.*Journal of applied communication Research*, November 1991:300-329.
- Rowan, K. E. (2017). Risk communication.
<https://doi.org/10.1002/9781118955567.wbieoc181>.
- Sandman, P.M.(1987). Risk communication: Facing public outrage. *EPA Journal*, November,21-22.
- Snow,D.,Benford,R.(1988). Ideology, Frame Resonance and Participant Mobilization,(1),197-217.https://www.researchgate.net/publication/285098685_Ideology_Frame_Resonance_and_Participant_Mobilization.
- Southwell, B.G., Kelly, B. J., Bann, C. M., Squiers, L. B., Ray, S. E., and McCormack,L. A. (2020). Mental Models of Infectious Diseases and Public Understanding of COVID-19 Prevention. *Health Communication*, 35 (14), 1707–1710.
- Tyson, A., Johnson, C., and Funk, C. (2020). US Public Now Divided over whether to Get COVID-19 Vaccine. Pew Research Center: Science & Society.Retrieved

October 2, 2020, from

<https://www.pewresearch.org/science/2020/09/17/u-s-public-now-divided-over-whether-to-get-covid-19-vaccine/>

WHO(2019). *Ten threats to global health in 2019*. Available from:

<https://www.who.int/news-room/spotlight/ten-threats-to-global-health-in-2019>. Accessed July 1, 2022.

"Trust me and do it!":

**Research on Rhetorical Strategies of Health Mobilization
through Television**

Abstract

In the era of social media, traditional television media still plays an important role in health mobilization for major public health crises. Based on the theory of rhetorical situation, this research explores how speakers break through various "constraints" and achieve the goal of media mobilization through rational argumentation in the "exigence" state of vaccine hesitancy through text analysis of CCTV's news interview program "Face to Face". The study believes that TV health mobilization represented by public health emergencies often has "urgency", and rhetorical situation are important prerequisites and core elements of mobilization strategy. Healthy mobilization of television media should make good use of the authority of traditional mainstream media, adopt democratic communication principles, and be alert to the power imbalance in official narrative language.

**Keywords: argumentative criticism, health mobilization, rhetorical situation,
vaccine hesitancy**

AI 圖像生成與 360 度全景技術 在虛擬實境教學中的應用研究

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

本研究旨在探討將人工智能 (AI) 圖像生成技術與 360 度全景影像整合應用於虛擬實境教學的創新教學模式。面對虛擬實境教學中普遍存在的技術門檻高、學習曲線陡峭等挑戰，本研究提出了一套結合 AI 輔助創作與傳統電腦繪圖的階段式教學框架，以降低學生的學習障礙，提高學習動機與教學成效，並構建以學生為中心的教學設計，針對教學需求開發了系統性的教材與教學案例。本研究強調 AI 技術在解決初學者繪畫技能不足問題上的潛力，並探索經濟型 VR 設備在教學場域中的應用價值。通過理論分析與教學設計的整合，本研究為虛擬實境教育提供了一個創新的教學路徑，對媒體教育、數位內容創作教學及 AI 應用於教育領域具有重要啟示。

關鍵字：虛擬實境、人工智能、360 度全景影像、Cardboard、存在感

壹、緒論

一、研究背景與動機

虛擬實境 (Virtual Reality, VR) 技術在教育領域的應用已成為當代教學創新的重要方向。自 20 世紀 60 年代 VR 概念提出以來，這項技術在 2010 年代隨著 Oculus Quest、HTC Vive 等硬體設備的發展而重新獲得關注 (Li et al., 2022)。VR 技術目前已廣泛應用於遊戲、教育、醫療、房地產及旅遊等多個行業 (Montagud et al., 2020)。在教育領域，VR 培訓被證實能有效提高學生的風險感知、學習效果和決策能力 (Leder et al., 2019)。

然而，傳統 VR 教學面臨多重挑戰。首先，VR 內容創作通常需要學生掌握複雜的 3D 建模軟體 (如 Unity、Unreal 等)，這對缺乏專業背景的初學者構成了高技術門檻。其次，傳統 VR 製作過程中，繪畫能力不足常限制學生的創作表現。此外，VR 設備的高成本和複雜設置也阻礙了教學的普及與可及性。這些因素共同導致學生在 VR 學習過程中挫折感增加，學習動機降低，最終影響教學成效。

本研究已通過 113 年教育部教學實踐研究計畫，該計畫藉由康寧大學數位影視動畫科一年級必修課程「虛擬擴增實境導論」進行 AI 圖像生成與 360 度全景技術在虛擬實境教學中之教學實踐應用研究。在過往課堂觀察與教學評量回饋結果顯示，學生於學習歷程中遭遇多重困難：其一，學生對於高階虛擬實境製作工具操作經驗有限，普遍反映相關軟體操作流程繁瑣，檔案載入及輸出程序複雜，致使學習門檻提升；其二，學生繪畫基礎能力不足，對於透視原理及圖像創作技巧掌握有限，進一步影響其學習成效與創作表現。設備限制方面，課堂上 VR 設備 (如 HTC VIVE) 單價高且線材複雜，僅有一台可供使用，大幅限制了體驗機會與教學推廣，因此必須尋求設備上解決之道

與此同時，AI 技術在圖像生成領域取得突破性進展。以 DALL-E、Midjourney 等為代表的 AI 圖像生成模型能根據文字描述 (即「提示詞」，Prompt) 創作出高質量的圖像，包括 360 度全景影像，為解決 VR 教學中的創作障礙提供了新的可能性。基於上述教學現況與時代趨勢，本研究旨在探索 AI 技術與傳統 VR 教學的有效整合模式，透過降低創作門檻，使學生能更容易參與虛擬實境內容創作，同時保持教學品質與學習成效。

二、研究目的

本研究旨在構建一個整合 AI 圖像生成技術與 360 度全景影像的創新 VR 教

學模式，以提高初學者的學習成效與動機。具體目的包括：(1) 開發結合 AI 輔助教學和傳統 360 影像創作的教學策略，降低 VR 內容創作的技術門檻；(2) 設計系統性的教材，幫助學生掌握 AI 語義提示技巧與 360 度全景影像創作方法；(3) 探索經濟型 VR 設備（如 Google Cardboard）在教學中的應用價值；(4) 評估整合 AI 技術與 VR 教學的實際教學效果，為未來相關研究與教學實踐提供實證依據。

貳、文獻回顧與理論基礎

一、虛擬實境技術在教育領域的應用與挑戰

虛擬實境(VR)和 360 度全景技術代表了數位視覺體驗的兩種不同路徑(Liao 等,2021)。傳統 VR 主要以 3D 技術建構完全虛構的三維世界，使用者在其中進行空間體驗和互動。與之相對，360 度全景技術則通過真實視頻內容的全景展示，提供更為真實的虛擬體驗（Wu & Lai, 2021）。研究表明，360 度 VR 技術相較於傳統 VR 具有多項優勢：360 度視頻捕捉的是真實景觀，提供了真實世界的精確再現（Alfaro 等, 2022）；通過搭配輕盈且環保的 Cardboard，使用者可以更方便地享受沉浸式體驗（De Luca 等, 2022）。

存在感（Presence）理論為 VR 教學成效評估提供重要理論基礎，指的是使用者對於自我存在於虛擬環境中的認知感。Brivio 等人（2020）的研究指出，在虛擬實境體驗中，存在感是評估使用者體驗的重要指標，可通過 Slater-Usch-Steed（SUS）問卷進行測量。這一問卷專注於使用者的感知和反應，包括空間存在感、參與感和真實感三個核心層面。更深入的研究揭示，VR 的探索行為與使用者體驗及存在感之間存在密切關聯，存在感的完整呈現依賴於使用者體驗的全面評估（Brade, 2017）。

然而，虛擬實境在教育中的應用面臨諸多挑戰。首要的障礙在於 VR 內容創作需要學生掌握複雜的 3D 建模和程式設計技能，這對初學者構成了高技術門檻（Radianti 等, 2020）。另一個關鍵問題是 VR 內容的藝術表現很大程度上依賴於學生的繪畫技能，對缺乏繪畫背景的學生而言，這成為限制其創作發揮的嚴重障礙（Chang 等, 2024）。此外，高階 VR 設備的高成本和複雜設置也限制了學生的實踐機會和體驗深度。

二、AI 圖像生成技術的發展與教育潛力

AI 圖像生成技術近年來取得了突破性進展。生成對抗網絡（GANs）和擴散

模型等先進技術框架，使 AI 能夠創造出高度逼真的圖像，並根據特定的語義提示生成獨特的視覺作品 (Radford et al., 2021)。在 AI 圖像生成領域，語義提示 (Semantic Prompts) 成為連接人類意圖與 AI 創作的關鍵橋樑。通過精心設計的文字描述，使用者可以引導 AI 系統生成符合特定主題、風格或情境的圖像。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)。語義提示的設計已成為一種新興的技能，需要使用者了解 AI 系統的工作原理和限制，以及如何通過語言有效地表達視覺創意。學術研究表明，AI 在語義理解、變異性和複雜性方面已引起廣泛關注。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 et al., 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 et al., 2023)。這些研究為 AI 圖像生成技術在教育中的應用提供了理論基礎和技術支持，推動了 AI 輔助創作工具的發展和完善。

AI 生成式藝術 (Generative Art) 已開始在教育領域展現其潛力。研究顯示，AI 技術不僅能彌補學生在藝術表現上的不足，還能激發創意思維和想像力 (Shen & Yu, 2021)。在媒體教育中，AI 工具如 DALL-E、leonardo.ai 等已被用於支持學生的創意表達和視覺設計。這些工具通過降低技術門檻，使學生能夠將注意力從繁瑣的技術細節轉移到創意概念和敘事構思上。

因此將 AI 技術與傳統媒體創作教學整合，需要設計適當的教學模式，以確保技術創新服務於教育目標。現有研究提出了多種整合路徑：技術輔助模式將 AI 作為輔助工具增強傳統教學；混合教學模式使傳統技能與 AI 技術並行教學；階段遞進模式則從傳統基礎過渡到 AI 應用。在 VR 教學中，AI 技術可以通過生成 360 度全景影像，大幅降低內容創作的技術門檻，使初學者也能創建高質量的 VR 內容。

三、形成式評量在技術整合教學中的應用

形成式評量 (Formative Assessment) 作為持續性評估方法，能夠監測學生學習進度並提供即時反饋。Black 和 Wiliam (1998) 的研究顯示，有效的形成式評量能夠顯著提升學生學習成效。在技術整合的教學情境中，形成式評量特別重要，能夠幫助識別學生在傳統技能和新技术應用之間的學習差異，促進個別化學習支援。Lee 和 McLoughlin (2022) 指出，透過數位工具與即時回饋機制，形成式評量能持續監控學生學習狀況，促進自我導向學習，並強化問題解決與實作能力。

參、研究方法

一、研究設計與參與者

本研究採用組內實驗設計法（Within-Subject Design），所有參與學生都經歷了：基礎理論建構、傳統技能培養和 AI 技術整合三個階段，以確保研究結果的一致性和可靠性。研究對象為康寧大學數位影視動畫科一年級 58 名學生。參與者具備基本電腦操作技能但在專業動畫製作和 VR 應用方面屬於初學者。研究於 113 學年度下學期（2024 年 2 月至 2024 年 6 月）進行，為期 18 週。研究場域設定在配備專業軟體的電腦教室，提供必要的技術支援環境。

二、資料蒐集工具

本研究採用混合研究方法，結合量化與質性資料分析。量化工具詳細說明參閱附錄，包括：（1）SUS 存在感體驗量表：包含 6 個題項，採用 7 點李克特量表（1=最不同意，7=最同意），評估學生對虛擬環境的空間存在感、參與感和真實感三個維度；（2）ARCS 學習動機量表：包含 12 個題項，使用 5 點李克特量表（1=非常不同意，5=非常同意），從專注（Attention）、合宜（Relevance）、自信（Confidence）、滿足感（Satisfaction）四個維度評估學習動機。兩個量表均在期中考前（第 9 週）進行前測，期末（第 17 週）進行後測。

質性資料來源包括：（1）學生作品分析：收集學生的階段性作業和最終成果，評估創作品質與技術掌握程度；（2）課堂觀察記錄：研究者於每週課程進行參與觀察，記錄學生學習行為與互動情況；（3）學習成效回饋問卷：學生於期末提交學習成效回饋問卷；（4）教學評量：學校本來就有教學評量的制度，於期末前請學上上網填寫教學評量問卷回饋給老師。

三、教學介入設計

教學設計採用階段式學習原則如下圖 1，將 18 週課程分為三個主要階段：

第一階段（第 1-3 週）基礎理論建構：介紹 VR 原理與應用案例、360 度全景技術基礎，以及 Google Cardboard 組裝實作。此階段重點在於建立學生對 VR 技術的基本認知，透過親手組裝 VR 設備降低心理門檻。

第二階段（第 4-8 週）傳統技能培養：教授電腦繪圖基礎與 360 度全景製作技術，學習使用 Photoshop 等工具進行全景影像繪製。學生需完成基礎 360 度全景影像

創作，並將成果導入 VR 設備進行體驗測試。

第三階段(第9-16週)AI技術整合：引入AI圖像生成技術，教導學生運用 Leonardo AI 等工具，透過語義提示生成 360 度全景影像。課程內容包括提示詞設計原則、AI 生成影像的後製優化，以及使用 Runway AI 製作動態影像。學生需完成至少 3 件 AI 輔助創作作品。

最終審查(第17-18週)成果展示與評估：學生進行專題發表，展示創作歷程與最終成果。透過同儕互評、專家評審和教師評量進行綜合評估。

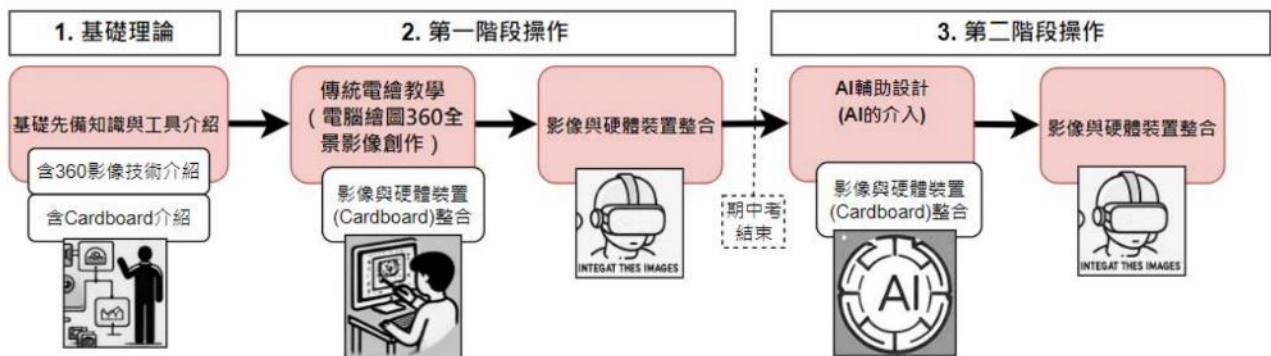


圖 1：使用 AI 語義提示生成 360VR 圖像，並加入 360 動畫角色表現。

四、資料分析方法

資料分析採用 JASP 0.95.0 統計軟體進行資料處理。由於樣本數較小且資料分布不符合常態性假設，故主要選用非參數統計方法。針對前後測成績進行 Mann-Whitney U 檢定，以比較教學介入前後學生學習成效的差異。此檢定能有效避免小樣本與偏態分布對分析結果的影響，提高統計推論的信效度。此外，為更全面評估教學效果，研究亦計算效應量 (r)，用以衡量差異的實際重要性。效應量的判斷標準為： $r = 0.1$ (小)、 $r = 0.3$ (中)、 $r = 0.5$ (大)，可直觀呈現教學介入所產生的實質影響。除了主要的前後測比較外，針對問卷資料，則以描述性統計 (如平均數、標準差、分佈百分比等) 呈現學生學習動機、滿意度與自評成果。最後，所有分析結果均以圖表與文字說明並陳，搭配適當的統計顯著性標示，確保資料詮釋的完整性與透明度，並為後續質性資料的交叉驗證提供參考依據。

肆、教學設計與實施

一、整合式教學模型

本研究構建了將 AI 圖像生成技術、360 度全景影像創作與 VR 體驗整合的教學框架。這一框架的核心理念是通過 AI 技術降低 VR 內容創作的技術門檻，同時保留傳統技能學習的價值。教學模型包含四個核心要素：(1) 影像創作技能學習：涵蓋傳統電腦繪圖與 AI 語義提示技術；(2) AI 語義提示能力：培養學生掌握結構化提示詞設計；(3) 360 度影像製作：包含球面投影原理與無縫連接技術；(4) VR 體驗整合：將創作內容導入經濟型 VR 設備進行沉浸式體驗。本研究脈絡如圖 2，涵蓋預期成果和研討會發表等內容。

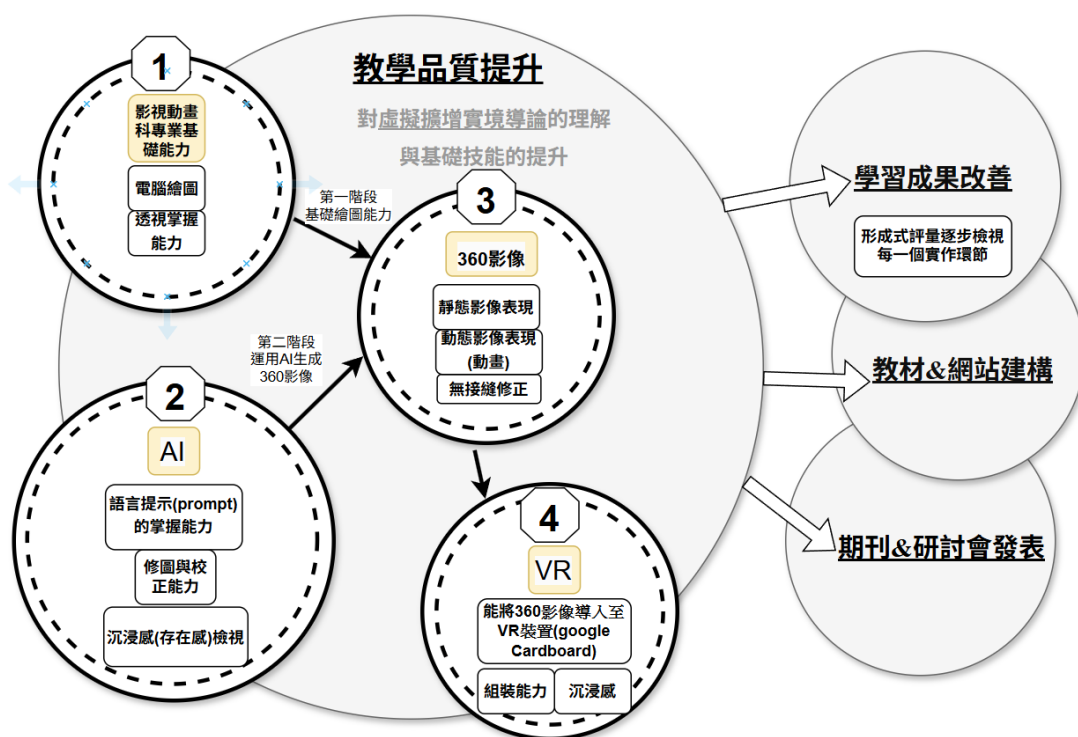


圖 2：本研究脈絡與相關成果產出規劃

基於存在感理論的指導，教學設計特別強調五項核心原則：空間一致性、光影自然性、細節豐富性、交互提示以及情感共鳴。這些原則直接對應到 360 度全景影像創作的教學重點，引導學生創作能夠增強使用者存在感的 VR 內容。同時，ARCS 學習動機模型的四個要素體現在階段式教學設計中：透過 Google Cardboard 的 DIY 組裝活動引起學生注意力 (Attention)，透過與產業需求連結的

案例提升相關性(Relevance)，透過 AI 工具降低技術門檻建立信心(Confidence)，透過作品展示和同儕互評提供滿足感(Satisfaction)。

二、課程進度與教學內容

本課程為期 18 週如下表 1，進度設計遵循階段式學習原則，從基礎知識逐步過渡到創新應用，包含教學內容、教學方式與活動、評量方式。第 1-2 週進行基礎知識與工具介紹，包括虛擬實境原理與歷史、增強實境技術的當前發展與應用、相關職業動態以及常用工具介紹；第 3 週學習虛擬實境硬體操作，包括 Meta Oculus 頭盔功能與操作、Google Cardboard 組裝與使用以及 360 度全景影像技術基礎知識；第 5-7 週進行 360 全景電繪教學，學習繪製 360 度全景影像的技巧與實踐方法；第 8 週學習影像與硬體裝置整合，將 360 度全景影像導入智慧手機並進行 Google Cardboard 觀看體驗；第 9 週為期中考核，回顧前期學習成果；第 10-14 週進行 360 全景 AI 輔助教學，包括 AI 生成圖像理論與實作基礎介紹、AI 在創造 360 全景影像中的應用、AI 工具操作指導以及 AI 動態影像製作；第 15-16 週將 AI 生成的全景影像導入 VR 設備，比較 AI 輔助與傳統方法的異同；第 17-18 週進行期末成果檢核與發表。這一設計不僅覆蓋了必要的知識和技能，也為學生提供了充分的實踐和反思機會，通過階段性評估和反饋確保學習的有效性。

表 1：課程 18 週規劃

週次	單元主題	教學內容	教學方式與活動	評量方式
1	VR 技術導論	VR 發展歷史與應用領域	講授、討論、案例分析	課堂參與
2	360 度全景技術基礎	全景影像原理與特性	技術演示、範例觀摩	概念測驗
3	Google Cardboard 組裝	VR 設備組裝與操作	實作練習、體驗活動	實作評量
4	電腦繪圖基礎	Photoshop 基本操作	軟體教學、練習	技能測驗
5-6	360 度全景繪製	球面投影與透視原理	繪圖實作、個別指導	作業評量
7	影像優化技術	色彩調整與細節處理	技術示範、練習	作品修正
8	VR 整合測試	影像導入與體驗優化	設備操作、測試	體驗報告
9	期中評量	傳統技能綜合評估	作品發表、測驗	綜合評量
10-11	AI 圖像生成入門	Leonardo AI 操作教學	軟體示範、練習	提示詞設計
12-13	語義提示進階	結構化提示詞框架	案例分析、創作實踐	作品產出
14	AI 生成影像優化	後製修正與風格調整	技術指導、實作	優化成果
15	動態影像製作	Runway AI 動畫生成	軟體教學、創作	動畫作品

16	AI 與 VR 整合	360 度動態影像體驗	整合測試、優化	技術報告
17-18	期末成果發表	作品展示與評量	發表、互評、反思	總結評量

三、教材與教學案例開發

針對專科一年級學生特點與需求，本研究開發了循序漸進的 AI 圖像生成指導教材。教材包含四個模塊：(1) AI 圖像生成基礎：介紹主流平台功能與操作；(2) 語義提示基礎訓練：教授描述風格、場景、光影等要素的詞彙運用；(3) 360 度全景影像生成：講解球面投影原理與視角一致性控制；(4) 影像優化與後處理：著重介紹常見問題的修正方法。

研究開發了結構化語義提示框架：「[360 panorama/VR environment] of [scene description] with [key elements] in [style], [lighting conditions], [atmosphere], [technical specifications]」，使學生能夠精確描述空間性質。同時設計了三個層次遞進的教學案例如圖 3：

基礎案例-現代教室場景：引導學生從概念規劃、提示詞設計（如「360 panorama of a modern classroom with rows of desks and chairs, large windows on one wall」）、初步生成、問題識別到修正策略實施的完整流程。學生學習識別窗戶扭曲、接縫不連續等常見問題，並通過關鍵詞調整進行優化。

進階案例-科幻城市街景：挑戰學生創建複雜環境，重點培養多層次細節處理和空間一致性控制能力。此案例強調分區規劃思維，將 360 度空間分為六個主要區域進行系統性設計，教導學生運用 AI 高級功能如局部重新生成。

高階案例-四季變化森林：引導學生將靜態全景轉化為動態視頻，展示時間維度的變化。學生學習精確設定轉場參數，確保視角一致性和過渡自然性，培養動態視覺敘事能力。



圖 3：使用 AI 語義提示生成 360VR 圖像案例。

四、虛擬實境教學環境構建

Google Cardboard 作為低成本、易於取得的 VR 設備，為本研究的教學實踐提供了理想載體。相較於傳統高階 VR 設備，Google Cardboard 具有經濟可行性（單價約 100 元）、便攜性、簡易性以及教育價值等優勢。課程初期安排 Google Cardboard 組裝工作坊，學生親手組裝 VR 設備，同時學習基本 VR 硬體知識。平均組裝時間從首次的 40 分鐘縮短到熟練後的 15 分鐘以內。



圖 4：使用 Google Cardboard 進行 DIY 組裝教學狀況

為確保學生能完成從 VR 設備組裝到內容體驗的全過程，設計了系統化的教學流程：VR 設備組裝與基本操作階段介紹各部件功能；360 度影像格式與適配知識階段解釋適用於 VR 的影像格式；內容導入與體驗環節指導學生將創作內容傳輸到智慧手機；體驗評估與改進階段則使用 SUS 問卷評估 VR 體驗的真實感和沉浸感。

伍、研究結果與分析

一、量化分析結果

1. 存在感體驗量表分析

SUS 存在感體驗量表測量結果顯示，AI 輔助教學對 VR 體驗品質產生顯著正面影響。整體平均分數從期中前測的 3.884 ($SD = 0.302$) 提升至期末後測的 4.717 ($SD = 0.418$)，增幅達 21.4%。三個存在感維度均呈現顯著改善：空間存在感維度從 3.92 提升至 4.85，提升幅度最為顯著 (23.7%)；參與感維度從 3.81 提升至 4.63 (21.5%)；真實感維度從 3.90 提升至 4.68 (20.0%)。這些結果表明，AI 技術不僅簡化了技術操作流程，更重要的是讓學生能夠專注於創意發想與沉浸式體驗的營造。

表 1：SUS 前後測描述性統計摘要表

量表	測量時間	n	平均數(M)	標準差(SD)	最小值	最大值	中位數(Mdn)
SUS 存在感體驗	期中前測	33	3.884	0.302	3.330	4.830	3.830
	期末後測	33	4.717	0.418	3.670	6.170	4.670

2.學習動機量表分析

ARCS 學習動機量表結果確認學習動機的全面改善。整體平均分數從期中前測的 3.649 (SD = 0.211) 提升至期末後測的 4.001 (SD = 0.275)，增幅為 9.6%。檢定結果為 $U = 121, z = -5.431, p < .001$ ，效應量 $r = 0.669$ ，同樣達到大效應量水準。四個動機維度的具體變化如下：信心維度提升幅度最大，從 3.42 提升至 3.96 (增幅 15.8%)，反映 AI 工具有效降低了技術焦慮；滿足感維度從 3.54 提升至 4.15 (增幅 17.2%)，顯示學生的成就感顯著改善；相關性維度從 3.71 提升至 4.02 (增幅 8.4%)，表明課程內容與學生需求的連結性增強；注意力維度從 3.68 提升至 3.89 (增幅 5.7%)，維持穩定的學習興趣。

表 2：ARCS 前後測描述性統計摘要表

量表	測量時間	n	平均數(M)	標準差(SD)	最小值	最大值	中位數(Mdn)
ARCS 學習動機	期中前測	33	3.649	0.211	3.000	4.000	3.620
	期末後測	33	4.001	0.275	3.000	4.380	4.000

3.Mann-Whitney U 檢定分析前後測差異

檢定結果顯示兩個量表均達到統計上的顯著水準。表 3 呈現詳細的檢定統計結果。檢定結果顯示，SUS 存在感體驗量表的檢定統計量為 $U = 59, z = -6.226, p < .001, r = 0.766$ ，達到大效應量標準。三個存在感維度均呈現顯著改善，其中空間存在感提升最為顯著 (3.92→4.85)，參與感次之 (3.81→4.63)，真實感維度亦有明顯提升 (3.90→4.68)；ARCS 學習動機量表的檢定統計量為 $U = 121, z = -5.431, p < 0.001$ ，效應量 $r = 0.669$ 。兩者均達到大效應量水準，強烈支持 AI 輔助教學對提升學生虛擬實境學習體驗具有顯著正向影響的假設。

表 3：Mann-Whitney U 檢定結果摘要表

量表	Mann-Whitney U	z 值	p 值	效應量(r)	效應量解釋
SUS 存在感體驗	59	-6.226	< .001	0.766	大
ARCS 學習動機	121	-5.431	< .001	0.669	大

二、學習成效分析

內容創作完成率從傳統教學階段的 56.9%（33 名學生）大幅提升至 AI 輔助階段的 82%（47 名學生），這說明 AI 輔助教學在技術門檻降低方面具有顯著效果。學習參與度指標呈現全面改善：課程出席率較前學期提升 12%，作業繳交率從 65%增加至 87%。本學期期末教師評量分數為 4.41 分，較去年同期的 4.17 分提升了 0.24 分，顯示課程教學成效持續進步。分析學生的階段性作業和最終成果，可以歸納出以下成效：（1）技術障礙克服與創作自信提升：約 78%的學生在作業反思中提到對技術障礙的成功克服和創作自信的提升；（2）視覺表達能力提升：AI 輔助階段的作品在視覺豐富度、空間一致性和細節處理上有顯著提升；（3）存在感設計能力：約 85%的學生在最終作品中展現出對存在感設計原則的良好理解和應用；（4）創意表達與技術整合：約 65%的學生找到了在技術框架內實現創意想法的有效方法。

三、質性分析結果

依據學生的質性回饋結果歸納出四個核心主題：**主題一：技術門檻的有效降低**。學生普遍表達了對 AI 工具的高度認同：「有 AI 的話只要把想到的寫上去就可以實現想要的畫面了」、「AI 輔助讓我從挫折中解放出來」。這些回饋顯示 AI 技術有效解決了學生在 VR 內容創作上的技術障礙。**主題二：學習體驗的顯著轉變**。學生明確感受到期中前後的差異：「期中在還未使用 AI 時覺得這些就是一個平面，但在使用 AI 後覺得這一切正在我眼前發生」。這種對比反映出 AI 輔助不僅提升了作品品質，更增強了學習的沉浸感。**主題三：實作體驗的價值認同**。Google Cardboard 組裝活動獲得熱烈迴響：「親手組裝 VR 眼鏡讓我感覺到 VR 技術變得親近和可掌握」、「製作簡易版 VR 眼鏡的時候真的很有趣」。這種實作體驗有效提升了學生對 VR 技術的理解和興趣。**主題四：創意發展的支援效果**。學生深刻體會到 AI 輔助對創作過程的改善：「期中前完全依靠自己的構思常常會卡在沒有靈感，期中後引入 AI 可以快速產出多個方向的草稿，大大節省了找靈感的時間」。





圖 5：使用 AI 輔助創作 360 度全景影像成果

陸、討論與反思

一、研究發現與理論對話

本研究結果支持並延伸了現有文獻的發現。首先，研究證實了 Black 和 Wiliam（1998）關於形成性評量能顯著提升學習成效的論點，透過階段式評量和即時反饋，學生的學習動機和成效均獲得顯著改善。其次，研究結果與 Shen 和 Yu（2021）關於 AI 技術在藝術教育應用的研究一致，證實 AI 不僅能彌補技術不足，更能激發創意思維。本研究進一步發現，AI 技術在降低技術門檻的同時，也提供了新的創意探索空間。研究發現與 Brivio 等人（2020）的存在感研究相呼應，確認了多維度評估對理解 VR 體驗品質的重要性。本研究透過 SUS 量表的三個維度測量，提供了更細緻的存在感體驗分析。特別值得注意的是，空間存在感維度的提升幅度最大（23.7%），這可能與 AI 生成的 360 度影像在空間一致性方面的優勢有關。

然而，本研究也發現了一些新的挑戰。與 Radianti 等（2020）指出的技術門檻問題不同，AI 輔助雖然降低了技術障礙，但也帶來了新的問題，如創作主體性模糊和過度依賴 AI 工具的風險。這提醒我們需要在技術便利性和教育本質之間尋找平衡。

二、教學實踐的啟示

本研究的教學實踐經驗提供了幾個重要啟示。首先，階段式學習設計符合學生的認知發展規律，從基礎知識建構到傳統技能培養，再到 AI 技術整合，這種漸進式的學習路徑有助於學生建立完整的知識體系。其次，經濟型 VR 設備的應用為實現教育公平提供了重要途徑，Google Cardboard 的低成本和易操作特性，讓每位學生都能擁有個人化的 VR 體驗機會。教學過程中也發現關鍵問題需要關注。AI 生成的 360 度影像呈現風格同質化現象，學生對 AI 生成內容與個人創作

界線認知模糊，缺乏對著作權倫理與創作主體性的批判思考。這引發根本反思：是否過度聚焦技術簡化而忽略創作科系的核心素養培養？傳統技法的試錯學習、技能累積過程培養的韌性與美學判斷力，其教育價值並非 AI 效率所能取代。

三、研究限制與未來方向

本研究存在一些限制需要承認。首先，研究對象的同質性可能限制了結果的推廣應用，當前研究主要針對數位媒體專業學生，對於其他專業背景的學生，教學策略可能需要進一步調整。其次，研究時間僅為一學期 18 週，無法觀察長期學習效果和技能保留情況。第三，樣本數量相對較小，雖然統計分析顯示顯著效果，但仍需要更大樣本的驗證。

未來研究可從以下方向發展：(1) 擴大研究對象範圍，探討不同專業背景學生的學習特點和需求差異；(2) 進行縱向追蹤研究，評估 AI 輔助 VR 教學的長期效果和職場應用價值；(3) 開發更系統的 AI 倫理教育模組，培養學生的批判性思維和創作主體意識；(4) 探索更多元的評估方法，建立包含創新思維、問題解決能力和批判性思考的綜合評估框架；(5) 研究如何建立能夠適應 AI 技術快速發展的彈性教學框架。

柒、結論與建議

本研究通過系統性實踐，驗證了整合 AI 圖像生成技術與經濟型 VR 設備的教學模式在提高學生學習成效和參與度方面的顯著價值。研究結果表明，AI 輔助教學能夠顯著提升學生的存在感體驗（效應量 $r = 0.766$ ）與學習動機（效應量 $r = 0.669$ ），作業完成率從 56.9% 提升至 82%。這些發現為 VR 教育的創新發展提供了實證支持。從教育意義上看，本研究提出的教學模式不僅關注技術應用，更著重培養學生的批判性思考、創意表達和問題解決能力。AI 技術在教學中的應用不是為了取代傳統技能培養，而是為了提供一個更具包容性的學習環境，使不同能力水平的學生都能找到適合自己的學習和表達路徑。

基於研究發現，提出以下建議：(1) 教學設計應建立 AI 倫理教育模組，將 AI 創作倫理、著作權法律納入核心課程；(2) 採用雙軌教學模式，並行傳統手繪與 AI 輔助創作，透過對比分析深化美學判斷；(3) 評量機制需從量化指標擴展至質性評估，建立數位學習歷程檔案；(4) 技術支援方面應系統化建立標準操作手冊和同儕支援網絡；(5) 教師角色需從知識傳授者轉變為學習引導者和技術整合者。最重要的是，本研究展示了如何在快速變革的技術環境中保持教育的本質和目標。無論技術如何演進，培養學生的理解能力、表達能力和批判思考能力始終是教育的核心使命。AI 輔助 VR 教學的價值不僅在於其技術創新性，更在

於它能夠為學生提供更豐富的表達可能性和更沉浸式的學習體驗，從而促進更深層次的理解和更持久的學習效果。技術創新與教育本質並非對立，成功的 AI 輔助教學在於用技術解決實際問題的同時堅守創意教育核心價值，培養既能善用 AI 工具又具獨立創造力的新世代人才。

參考文獻

- Alfaro, L., Rivera, C., Luna-Urquizo, J., Porras, R., & Huarote, E. (2022). Virtual reality 360° videos as an immersive means to teach engineering courses. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing*, 16(3), 1087-1097. <https://doi.org/10.1007/s12008-022-00897-y>
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang.
- 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. <https://doi.org/10.1109/TPAMI.2013.50>
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). *Assessment and classroom learning*. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7-74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Brade, J., Lorenz, M., Busch, M., Hammer, N., Tscheligi, M., & Klimant, P. (2017). Being there again – Presence in real and virtual environments and its relation to usability and user experience using a mobile navigation task. *International Journal of Human-Computer Studies*, 101, 76-87. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2017.01.004>
- Brivio, E., Serino, S., Bouchard, S., & Riva, G. (2020). User experience evaluation of immersive VR in clinical practice: Comparison of approaches based on standardized questionnaires. *Frontiers in Virtual Reality*, 1, 575912. <https://doi.org/10.3389/frvir.2020.575912>
- Chang, Y. S., Chou, C. H., Chuang, M. J., Li, W. H., & Tsai, I. F. (2024). Effects of virtual reality on creative design performance and creative experiential learning. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 142-161. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2029493>
- De Luca, V., Pizarro, R., Bowen, R., Hengchen, G., Moro, S., Vila, G., & Katz, B. F. G. (2022). Designing a 360° virtual environment for the sensitization to communication disorders. *Virtual Reality*, 26(3), 965-978. <https://doi.org/10.1007/s10055-021-00596-1>
- 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). IEEE. <https://doi.org/10.1109/CVPR.2018.00240>
- Leder, J., Horlitz, T., Puschmann, P., Wittstock, V., & Schütz, A. (2019). Comparing immersive virtual reality and powerpoint as methods for delivering safety training: Impacts on risk perception, learning, and decision making. *Safety Science*, 111, 271-286. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2018.07.021>
- Li, G., Liu, J., Ma, M., Chen, Y., & Zhao, Y. (2022). A comprehensive review of virtual reality (VR) technology. *Neuroscience Research*, 178, 56-67. <https://doi.org/10.1016/j.neures.2022.01.003>
- Liao, H., Zhang, Y., Bai, X., Song, J., & Harada, T. (2021). Understanding user experience in immersive 360° videos through a cognitive and affective perspective. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 27(5), 2686-2697. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2021.3067779>
- Mann, H. B., & Whitney, D. R. (1947). On a test of whether one of two random variables is stochastically larger than the other. *The Annals of Mathematical Statistics*, 18(1), 50-60. <https://doi.org/10.1214/aoms/1177730491>
- Montagud, M., Fraile, I., Meyerson, E., Genís, M., & Fernández, S. (2020). ImAc: Enabling immersive, accessible and personalized media experiences. *In ACM International Conference on Interactive Media Experiences* (pp. 170-175). ACM. <https://doi.org/10.1145/3391614.3399396>
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Radford, A., Metz, L., & Chintala, S. (2021). DALL-E: Creating images from text. *OpenAI*. <https://openai.com/research/dall-e>
- Sahib, Z., Ali, N., & Anwar, S. (2023). Deep Learning for Urban Remote Sensing: A Review. **Remote Sensing*, 15*(14), 3604. <https://doi.org/10.3390/rs15143604>
- 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>
- Sontag, S. (1977). *On photography*. Farrar, Straus and Giroux.

- Wu, C.-T., & Lai, C.-H. (2021). User acceptance of virtual and augmented reality learning: A comparison using the technology acceptance model. *Interactive Learning Environments*, 1-15.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1901055>
- Zhang, L., Wang, S., & Liu, B. (2020). Deep learning for sentiment analysis: A survey. **Wiley Interdisciplinary Reviews: Data Mining and Knowledge Discovery*, 10*(4), e1253. <https://doi.org/10.1002/widm.1253>

A Study on the Application of AI Image Generation and 360-Degree Panoramic Technology in Virtual Reality Teaching

Abstract

This study explores an innovative teaching model that integrates AI image generation technology with 360-degree panoramic imagery in virtual reality education. Addressing the common challenges of high technical thresholds and steep learning curves in traditional VR teaching, this research proposes a stage-based teaching framework that combines AI-assisted creation with traditional computer graphics techniques to reduce learning barriers, enhance student motivation, and improve educational effectiveness. Based on ARCS motivation theory, Presence theory, and formative assessment principles, the study constructs a student-centered teaching design and develops systematic teaching materials and case studies for first-year college students in digital media and animation. The research emphasizes the potential of AI technology in resolving beginners' insufficient drawing skills and explores the educational value of economical VR equipment in teaching environments. Through the integration of theoretical analysis and instructional design, this study provides an innovative educational pathway for virtual reality education, offering significant implications for media education, digital content creation teaching, and AI applications in education. The findings demonstrate that combining AI-assisted creation with traditional graphics skills not only reduces technical barriers but also maintains essential skill development, creating a balanced approach that enhances both learning motivation and educational outcomes.

Keywords: Virtual Reality Education, Artificial Intelligence, 360-degree Panoramic Imagery, Presence, Learning Motivation

附錄

附表 1. SUS 存在感體驗量表

編號	SUS 問卷題目	李克特量表
1	你覺得自己在虛擬環境中的真實感受是多少？	(1 分最不真實, 7 分最真實)
2	有沒有時候你覺得你真的很在虛擬環境裡，而不是現實世界？	(1 分最不認同, 7 分最認同)
3	回想虛擬環境，你覺得它更像是你看過的圖片，還是你實際去過的地方？	(1 分最不認同, 7 分最認同)
4	在體驗時，你覺得自己更多在虛擬環境裡，還是在別的地方？	(1 分最不認同, 7 分最認同)
5	想想你對虛擬環境的記憶，它和你今天其他地方的記憶有多像？比如顏色、是否清晰、位置等。	(1 分最不相像, 7 分最相像)
6	體驗過程中，你有沒有經常覺得自己真的很在虛擬環境裡？	(1 分最不認同, 7 分最認同)

附表 2. ARCS 學習動機量表

題項	同 意 常	同 意	見 沒 意	意 不 同	意 不 同 常
(一) 專注(Attention)					
1.本課程的主題與內容，能激發學習的好奇心與注意力。	5	4	3	2	1
2.本課程使用的多媒體具趣味性，能引起我的興趣。	5	4	3	2	1
3.本課程的教學方式有變化，能引起我學習的好奇心與注意力。	5	4	3	2	1
(二) 合宜(relevance)					
4.本課程內容符合我個人需求和學習目標。	5	4	3	2	1
5.本課程使用的案例幫助我運用課程的知識。	5	4	3	2	1
6.本課程的內容清楚，與我熟悉的知識連貫。	5	4	3	2	1
(三) 自信(confidence)					
7.本課程的內容難易適中，我有信心學好它。	5	4	3	2	1
8.透過本課程的教學，建立我的學習方向。	5	4	3	2	1
9.我有把握能善用本課程所學的知識。	5	4	3	2	1
(四) 滿足感(satisfaction)					
10.參加本課程後，讓我有成就與滿足的感覺。	5	4	3	2	1
11.我覺得參與此課程，非常值得。	5	4	3	2	1
12.本課程的教學，讓我得到不同的學習經驗。	5	4	3	2	1
(五)整體而言，您對本課程的教學相當滿意	5	4	3	2	1

國立臺灣藝術大學廣播電視學系《視聽傳播》學刊徵稿說明

- 一、本刊《視聽傳播》學刊歡迎投稿，中英文均可。來稿應有全文 Word 檔；電腦打字，中文約 10,000-15,000 字，英文約 8,000-12,000 字。中文摘要約 350 字，英文摘要約 250 字，關鍵字各 3-5 個。
- 二、論文格式請依美國心理學會 (APA) 學術論文最新體例格式撰寫。
- 三、請另頁撰寫「題目、中英文摘要、關鍵字，及作者基本資料」。
- 四、本刊於每年七月底為當期截稿日，同時全年徵稿，隨到隨審，請自行保留原稿，概不退還來稿。
- 五、本刊採 2-3 位學者進行匿名審稿；如為本系教師稿件，均送校外學者審查。
- 六、通過審查需修改稿件煩請於約定時限內修改完成，以俾後續刊登事宜。
- 七、本刊亦會通知未通過審查稿件之審查結果、意見。
- 八、本刊可視編輯需求，得以調整刊登之稿件文字、圖片、刊行期數。
- 九、來稿敬請符合學術倫理，切勿同時一稿多投於其他學術期刊，如經發現予以撤稿。
- 十、經刊登之稿件不代表本系《視聽傳播》學刊立場。
- 十一、本系有權力修改《視聽傳播》學刊規定，若有未盡事宜，則另行公告。

Journal of Audio-Visual Communication

No.55, August 2025

CONTENTS

Narrative Innovation in Virtual Reality: An Exploration of VR Cinematic Language in Theory and Practice

Rhetorical Action and Post-political Dialogue in Design Thinking: A Case Study of a Social Design Workshop

A Preliminary Study on the Narrative Mode of Immersive Virtual Reality (VR) Images

Textual Criticism of Early Records of the Dissemination of the Fa Zhu Gong in Taipei

Language Revitalization through PTS Tâigí Channel: Constructing Media Tâigíness

"Trust me and do it!": Research on Rhetorical Strategies of Health Mobilization through Television

A Study on the Application of AI Image Generation and 360-Degree Panoramic Technology in Virtual Reality Teaching



Department of Radio and Television,
National Taiwan University of Arts

ISSN 978-986-02-7990-0