

國立政治大學新聞學系

博士學位論文

指導教授：鍾蔚文博士



研究生：陳雅惠 撰

中華民國 100 年七月

本論文榮獲

97 年度國科會獎勵人文與社會科學領域博士候選人撰寫論文獎助

## 謝 辭

終於到了要寫謝辭的時刻了，也讓我為這多年來不斷思考、揣摩、嘗試與該論文相關主題之事可告一個段落了。細細回想這條路，只不過是一個很小、很小的初始念頭，到最後竟然發展成一本博士論文，幫助我奠定學術研究的基本功力，看來是非常地令人不可思議啊！這讓我深信，哪怕是多小的、微不足道的念頭，都將因著環境中人與事的灌溉與激盪，終有一天，它還是會成長乃至開花、結果，為自己記錄下某段人生歲月，彰顯出生命的價值與意義。

這一路在政大新聞所博士班的日子，相當漫長，也讓我的身份不斷增加，從單純一個學生，變成妻子、媳婦、博士候選人、學術研究者、乃至於媽媽…，有點辛苦，卻都為我的人生增添了許多不同的光采。首先，我要感謝的是我的指導教授鍾蔚文老師，是他在方法論課程中的引導，讓我決定加入當時的專家生手研究群，後來改叫玩物研究群，一路跟著研究群的討論往前探索，才有機會與能力完成這本論文，謝謝老師長久以來的耐心指導與建議。

其次要感謝的是我的口試委員：林靜伶老師、李明芬老師、沈錦惠老師、臧國仁老師、方念萱老師、吳筱孜老師，以及曾經擔任此本論文提案的口委劉駿州老師。各位老師分別在這本論文的階段都給了最好的建議，才讓這本論文發展得更為完整、更通暢，而這也都幫助我再往前深入思考該議題的相關面向。

同時，我也要感謝玩物研究群的伙伴，百齡老師、阿孝老師、靜之學姊、文琪學姊、峰志學長、淑芬、籙晏、忠博…等人，讓我能夠從參與研究群過程中，逐步將論文的想法一一嘗試、修改與精進。此外，我也要謝謝常在博士班研究室走動的同好，玉釵、宇君、時健、煜麟、任濱、忠融，都在我對於研究方法與結果茫然的時刻陪我走過這段時光。也謝謝在政大新研究求學期間徐美苓老師、林元輝老師、翁秀琪老師、柯裕棻老師、羅文輝老師等人的課堂指導，都讓我了解到各個領域有其特殊之處，可以越界思考與互通。還有，謝謝我的同窗朋友秀娟、盈廷、欣頻、瑞芸、敬官，一起渡過在政大博士班的最初時光，然後各自都選擇了自己所要走的路。我也非常感謝國科會 97 年度的人文與社會科學領域對博士候選人的獎助，讓這本論文增添更多光采。

細細回想，當年以一股想要成為學術界小尖兵的心態考取了政大新研究博士班，但沒想到自己學到最多的恐怕不只是如何作學術研究、如何讀書而已，而是如何選擇自己想要過的人生，然後心甘情願地走下去，哈！

我相信，寫論文與作學術研究的某些道理是和作人處事相通的，我們學習的

目標不在於追求完美，而是能夠把某些對人世間的想像作一個學術的遊藝，然後從中奠定起自己的某些原則與方向，因此，它更應該以實踐為主題。

最後謝謝我最最最親愛的家人，其全、柏瑋及芊妘，讓我除了擁有學術上的成果之外，也在家庭層面享有滿滿的幸福；當然也謝謝我的父母(陳耀星先生與李來盛女士)、我的公婆(潘天海先生與潘鄭素貞女士)，沒有你們的支持與鼓勵，我很難享有這全面的人生，也謝謝我的姊妹—雅芳、雅萍及春杏時常為我帶來家族團聚的快樂時光。我發現，真的讀太久了，一路上要感謝的人好多喔!但，我很開心的是，終於還是把這有點困難的任務完成了。我將帶著滿滿的信心與喜悅投入我最嚮往的學術與教育界。

## 摘要

本論文主要從敘事與媒體互動的角度出發，主張媒體本身的內在特性會型塑敘事的形式，進而影響了某些類型的意義被製碼。在此研究立場之下，本論文觀察當今由各大報所推出的電子報，發現這些電子報忽略了網路媒體為敘事所提供的新表意潛能，僅把網路媒體當成最新的傳送通道，在既有的新聞敘事上未帶來更新的突破，僅用網路媒體的新瓶子裝上既有新聞的舊酒。

本論文為了能夠探索出網路媒體究竟為新聞敘事帶來哪些新可能，乃選擇回到既有敘事結構理論作考察，發現其傳承自結構主義之「故事」與「論述」二分的敘事結構，並無法回應媒體特性所帶來的變化，基本上還是將媒體特性排除在該普遍架構之外。而本論文則轉從敘事與媒體關係之研究取徑爬梳相關論點，希冀能為既有的（新聞）敘事結構注入活水，將媒體特性的表意動能納入其中，因而展開了理論建構之途徑，以提出一個能將媒體特性表意潛能考慮在內之新敘事結構。

仔細斟酌敘事理論相關文獻後，本論文認為在將敘事分為故事內容與論述表達方式二項要素中，仍可再將故事內容分成二部份，一部份是由事件與行動所組成的「情節」(plot)，屬於動態部份，相對於由角色和場景所構成的存在狀態，應該比較會受到其所使用媒體特性之影響。當使用不同媒體進行說故事時，情節部份的內容就會隨媒體的表意特性而有所變化。至於由角色或場景所組成的存在條件，則是不論用什麼媒體傳達都不變，此時也才能被辨識出該故事的原型。本論文因而以情節作為觀察故事內容如何受媒體特性影響的敘事單位。接著再討論，若欲使網路的媒體特性對說新聞故事發揮表意潛能，那麼可從情節之組織結構與發聲位置著手，看網路媒體在這二項敘事要素上各提供了什麼新可能。透過理論建構，本論文提出在情節的組織結構上，網路的超文本特性已帶來了不同的故事結構，可讓故事有不同的走向；而在情節的發聲位置上，網路的互動特性也可為敘述者與敘述對象帶來新關係，進而影響了文本的聲音。本論文就根據這樣的新敘事結構，拿實際的新聞故事為案例，模擬新故事可能之敘事形式，以期達成帶來能發揮網路媒體特性的新聞。

當本論文從新敘事結構出發，對某一新聞故事進行操弄之後發現，一方面可再豐富與細緻化之前提出的網路新聞敘事理論架構，另一方面也回過頭來討論傳統奠基在新聞敘事結構之合理與實踐性，進而開啟在多媒體時代中適用的相關討論。

整體而言，本論文不但試著伸展可反應媒體特性之敘事結構理論，為數位時

代中的故事帶來新觀點，以深化目前敘事相關的理論與概念；另一方面，在實務上，本論文則試圖從操弄網路媒體表意特性著手，開啟未來說故事之實務改變的可能、理由與作法。



# 目 錄

第一章 緒論	1
第二章 敘事與媒體	10
第三章 開發網路媒體特性之新聞敘事結構	26
第一節 建立受媒體特性影響之新聞敘事結構	26
第二節 開發網路媒體新聞敘事的新潛能	45
第四章 研究方法	72
第五章 模擬與評估	83
第一節 模擬網路新聞	83
第二節 網路新聞敘事可能性評估	133
第六章 結論	158
參考書目	171

## 圖目錄

圖一：自由時報報導-----	1
圖二：自由時報電子報-----	2
圖三：受媒體特性影響的新聞敘事結構-----	40
圖四：線性文本之循序結構圖-----	46
圖五：主軸與分枝狀的情節結構圖-----	52
圖六：流程圖的情節結構圖-----	54
圖七：軌道變換狀的情節結構圖-----	56
圖八：樹枝狀的情節結構圖-----	58
圖九：劉小弟主軸與分枝狀情節結構圖-----	86
圖十：劉小弟流程圖情節結構圖-----	93
圖十一：劉小弟軌道變換狀情節結構圖-----	101
圖十二：劉小弟樹枝狀情節結構圖-----	107





## 表目錄

表一：劉小弟新聞事件整理-----	78
表二：劉小弟主軸與分枝狀情節內容-----	86
表三：劉小弟流程圖情節內容-----	94
表四：劉小弟軌道變換狀情節內容-----	101
表五：劉小弟樹枝狀情節內容-----	107
表六：劉小弟爭議情節外在探索之多向文本-----	117
表七：以蘇益仁為代表內在探索之複調文本-----	124
表八：劉小弟事件後續發展外在建構之社群文本-----	128
表九：以劉先生為例內在建構之鄉民文本-----	131
表十：四種新情節結構的評估-----	146
表十一：四種新發聲文本的評估-----	149



# 第一章 緒論

這是緣自日常困惑的研究，思考此問題的同時，也一腳踩進未來傳播的範疇。故事是這樣開始的……

## 壹、電子報出了什麼問題？

請先看下列圖一：



圖一：自由時報報導

圖一是今年某日自由時報報紙上的頭條新聞，報導前一日阿里山小火車翻覆所發生的意外。再來看圖二：



圖二：自由時報電子報

當我們點進自由時報電子報網站的頭條新聞中，就會出現如上圖的頁面。詳細比對二張圖，不論是標題、內文、照片都一模一樣，不同的只是一個印在紙上、要花錢買，另一個則從螢幕觀看、由報社免費供應。

我們這裡所指的「電子報」，乃針對由傳統報紙、廣播或電視等專業新聞媒體機構所架設，利用網路作為發行管道的模式，可視為網路衍生媒體，經常將既有新聞組織的內容原封不動地移至網站中，屬第一類的電子報<sup>1</sup>。而這可對比另一種網路原生媒體的新聞，由網站專屬記者進行產製，以網路特性規畫新聞內容，嘗試新的故事，例如已停刊的明日報、Ohmynews 等，屬第二類電子報<sup>2</sup>。而我們所欲探討的電子報乃以第一類為主，不應混為一談。

在第一類的電子報中，網路媒體雖然提供若干新的處理技術，但大多數的專業新聞媒體機構迄今只是跟著潮流從事電子報發行，把網路當成繼電話、無線電

<sup>1</sup> 第一類的電子報，根據洪懿妍(1997)與周晉生(1998)的說法，此類電子報的範圍限於經由「專業新聞媒體機構」採訪、編輯以文字或圖形介面呈現新聞性資訊服務的電子刊物，內容至少在七天內更新一次。

<sup>2</sup> 對本研究而言，第二類電子報可說是屬於發展中之網路新聞的一環，已不限於由傳統新聞機構所主導，還可涵蓋其他新聞傳播主體，如部落客經營的新聞網站。

播音、影像傳真、電傳視訊、電話撥接線上服務等後之最新傳送通道，內容一成不變地複製既有媒體的新聞，實無法彰顯網路媒體呈現故事的特性(Boczkowski, 2002; Fredin, 1997; Monmonier, 1989; Schultz, 2000; Siapera, 2004; Tankard & Ban, 1998)。Boczkowski(2002)與 Foust(2005)甚至稱這種電子報為「鏟件」(shovelware)<sup>3</sup>，並沒有帶來新故事。

也就是說，時至今日，網路媒體雖已帶來許多新可能，但對報紙、廣播或電視等專業新聞媒體機構而言，僅將其當成另一個新的發行新通道，根本還是「新瓶裝舊酒」，只使用了網路媒體的新瓶子，內容仍然複製既有新聞的舊酒。上述所舉之自由電子報就是一個非常典型的例子，除了操作介面、版面呈現或部份功能不同外，均可謂之了無新意。我們即使在網站上搜尋到不少新例，但在一般純淨新聞的內容與表達中，大都像第一類自由時報的電子報<sup>4</sup>一樣，還是沒有跳脫傳統新聞學義理的敘事架構。

## 貳、電子報問題的再深化

電子報所在的網路媒體，因其自身的條件基礎，包括專屬的技術、獨一無二的使用方式、與眾不同的形象等，都讓它被視為一種「新」媒體，蘊含了有別於傳統的傳播結構與模式，可為內容帶來新的可能性(Logan, 2001; Manovich, 2001; Negroponte, 1995)。探討網路新語法的李順興(2001b)就曾指出，許多小說、散文、詩、甚至電影都已透過此媒體開發出新的表意潛能，出現了多向文本、影像新語法、多媒體技術、虛擬實境、角色扮演等說故事的新方式。

---

<sup>3</sup> 所謂「鏟件」(shovelware)指的是根據紙本圖形、圖像、文本或其他資料原封不動製作而成的軟體，即從某一媒體格式「移植」到另一個媒體格式，並沒有改變既有的內容。

<sup>4</sup> 本研究在此隨機選擇以自由電子報為例，是為強調類似網站的新聞故事複製報紙的形式，當然也可以選聯合新聞網、中時電子報或蘋果日報電子報中複製的內容為例，乃基於研究者個人的隨機選擇，並不是這則自由時報的例子特別突出。

以文學創作為例，已有不少作者使用網路媒體開創新故事。例如 Rick Pryll 所寫的超文本小說〈謊言〉<sup>5</sup>，就涉及了一男一女藉共有的日記，分享彼此內心告白、猜忌、偷情、說謊等男女情事，提供使用者二個定名為「真話」(truth) 與「謊話」(lies) 的超鏈結選擇，可進入不同情節，也走往不同結局。

從新聞學的面向來看，在網路時代以前，新聞也曾隨著報紙、廣播及電視的科技變遷，形成不同的內容或表達方式。報紙新聞常用倒金字塔的敘事結構，將故事重要性遞減，且多採取第三人稱全知觀點，報導純淨新聞(蔡琰 & 臧國仁, 1999)。廣播新聞則採取現在式時態及用字簡化的口語文體，用意是先讓聽眾了解大概發生了什麼事，然後說明原因，最後補充背景並讓聽眾領悟其意義(Stovall, 2004)。電視新聞因屬視聽雙重軌道的模式，經常是劇情式的拼圖，由主播把各自獨立的片段組成故事，在報導角度則不堅守客觀中立的第三人稱觀點，直接說給觀眾聽並替他們下結論(Kozloff, 1987/1992)。

由上可知，不論是網路對文學創作的影響，或是新聞隨科技媒體演變的歷程，二者都指出媒體特性應該都會影響故事的內容或表達方式。那麼，新聞又可如何應用網路媒體的新表意潛能？事實上，除了專業新聞媒體機構僅把網路當成最新的傳送通道之外，還出現了不同的網路新聞傳播主體，包括私人經營的網站與發佈的訊息，例如個人為主的部落客新聞，都嘗試開發出有創意的故事及其表達方式。但本研究所關心的乃是：何以由專業新聞媒體機構所發行的電子報，卻未能把網路媒體的新表達特性充份發揮？本研究於是認為，專業新聞媒體機構下的電子報之所以未能開發網路新敘事，應與納入了傳統新聞學義理的新聞敘事結構息息相關，若要開發出新局，勢必要回到敘事理論層次的討論，才有助於了解

---

<sup>5</sup> 〈謊言〉是由麻省理工學生 Rick Pryll 所寫，請見 <http://users.rcn.com/rick.interport/lies/lies.html>。

問題的梗概並提出解決之道。

## 參、研究問題與目的

從視新聞為一種說故事活動，我們欲探討其所由來之敘事學理論又是如何看待敘事與媒體的關係？事實上，已有不少敘事學者主張媒體特性會影響故事的內容與表達方式，例如 Ryan(2004b, pp. 1-2)就曾指出：

我們不能再忽略這個事實，媒體本身的內在特性會型塑敘事的形式，也會影響敘事的經驗。……傳送訊息的過程裡，媒體不是中空通道，而是表達訊息的物質基礎，關係著哪些類型意義可以被製碼。

那麼，就專業新聞媒體機構而言，應如何利用網路的新表達特性以突破電子報「新瓶裝舊酒」模式呢？我們認為可從網路新聞<sup>6</sup>的發展歷程往下討論可能的情形。

Pavlik(1997)曾指出，網路新聞的發展可分為三個階段。第一階段，新聞網站只是重新包裝母公司原有的內容(Pavlik, 1997)，好比當前常見的第一類電子報，因而網路媒體完全沒有影響到新聞敘事。到了第二階段，新聞網站的記者嘗試規畫原創性的內容，並增加一些附加的功能，例如運用超鏈結以讓讀者快速通往其他網站、加入具有互動特性的搜尋引擎、以及某種程度的客製化等(Pavlik, 1997)，

---

<sup>6</sup> 此處「網路新聞」的用法比現行電子報範圍更廣，且有揭示未來新聞應該發展方向的意涵。Millison(1999)曾指出，「網路新聞」是指在線上（online）（包含以全球資訊網（WWW）、電子郵件（E-Mail）和佈告欄系統（bulletin board system, BBS）發行的新聞。而 Triffett 和 Toia(1999)在定義網路新聞時，則選擇較廣義的範圍進行闡釋，將網路新聞的範圍擴大到全球資訊網的服務上，認為網路新聞除了是傳統媒體在網路上的延伸之外，其他以網路發行為唯一目的之網站內容，也可算是網路新聞的一種，並不限於由傳統新聞機構所產製的內容。所以，當我們用「網路新聞」一詞時主要指的是，就專業新聞媒體機構而言，其可如何在說新聞故事過程中發揮網路媒體特性。

也就是說，網路媒體逐漸挑戰既有的新聞敘事，至於如何挑戰還得再深入研究。一直要到第三階段才真正地不同，能夠完全利用網路特性設計新聞內容，包括重新思考線上虛擬社群的本質、實驗新的說故事方式，遠離傳統純粹閱讀式的新聞，充份發揮新媒體說故事的潛能，進而帶來全新的新聞敘事，甚至可能顛覆了傳統新聞敘事的範疇，創造出新的活動。

若將 Pavlik(1997)的說法對照台灣目前的專業新聞媒體機構的網站，大都還停留在第一或第二階段，第三階段尙待進一步開創。這也意味著，雖然社會中已出現了網路新媒體，但專業新聞媒體機構下的新聞很難馬上脫離傳統思維的窠臼。然而，即使目前專業新聞媒體機構之網路新聞發展仍有限制，我們還是要體認網路媒體不只是傳統新聞的輔助工具，而應視為跟當前主流報紙或電視媒體同等重要，甚至是未來更重要的東西。網路本身擁有豐富的表意潛能，仍需開發出專屬的新聞內容及表達方式，才能匯集人氣、吸引閱聽人，以及招徠廣告。更甚者，網路新聞也可能挑戰既有傳統新聞學義理，而這些都是當代新聞學極需面對的課題。

所以，本研究的问题是，**對仍在專業新聞媒體機構下的工作者而言，網路媒體有哪些新表意潛能？可對新聞帶來哪些新敘事形態？**

目前關於網路新聞應如何發展的問題，約有二條可供參考的研究取徑。一條是傳統新聞學義理的研究，這個取徑認為，媒體只是傳送通道，並不會影響內容的製成，因而即使是網路新媒體也仍然適用既有的倒金字塔結構、第三人稱客觀中立的新聞寫作模式，頂多再根據網路媒體而把導言與標題分開、加上超鏈結、把新聞分層次等實務建議(Craig, 2005; Foust, 2005; Ward, 2002; 周慶祥, 2005)。即就這個取徑看來，未來網路新聞故事仍從既有新聞學義理而來，只會隨著網路媒

體去擴充傳統新聞學內涵，並不至於到要改變或是推翻的情形。就我們的看法而言，傳統新聞學義理僅視網路媒體和其他媒體一樣為背景，重點仍然在新聞敘事本身，卻刻意忽略網路媒體新特性對新聞敘事結構所產生挑戰，甚至也沒有顧及文本之外的其他部份，包括記者作為寫作者角色的轉變、記者與讀者的互動關係等環節，可說大大地降低了網路媒體對新聞敘事所產生的影響。

另一條則是強調網路媒體已帶來巨大改變之數位說故事研究（digital storytelling），該取徑主張，數位工具的引進乃造成說故事改變的主因，這些低成本、低門檻的數位工具像數位照像機、數位錄影機、筆記型電腦、甚至是手機等，都帶來與眾不同的故事，並利用多媒體、資料庫、互動性進行各式各樣新故事的創作，因而常以工作坊（workshop）的方式，進行數位非線性剪輯、拍攝程序的記事版等技術細節之傳授，而且也認為將引發一股來自底層人民的聲音，帶來大量以第一人稱及日記的說故事方式(Howell & Howell, 2003; Lambert, 2002; McClean, 2007; Meadows, 2003; Tucker, 2006)。從這個取徑來看，未來網路新聞應該都會朝部落客新聞發展，充份利用網路新技術與功能去說些自己關心的故事，以促成社會更多元的聲音。然而我們卻認為，這樣的取徑太過於強調網路媒體所造成的巨大改變，進而將重點放在網路本身所促成的技術細節，卻忽略了仍然可能有像專業新聞媒體機構之電子報的情形存在，即光有媒體新形式卻仍可能產出舊故事內容的問題，可說又過於誇大網路媒體對新聞敘事造成的變化。

因此，我們認為上述二條研究取徑，不是過度偏重傳統新聞學意理之新聞敘事結構而輕忽媒體特性，就是偏重網路數位媒體之新科技特性卻不顧新聞敘事的特殊屬性，二者可說都忽略了敘事與媒體之間更細膩的、更深入的互動關係。所以，本研究為了探索新聞敘事如何與網路媒體特性產生相互作用的過程，將以敘事學為據，重新回顧既有的（新聞）敘事結構，以找出敘事與媒體適切的互動關



係，擬從以下三個子題展開討論：

- 1、過去關於敘事與媒體的關係為何？新聞敘事研究的脈絡又如何？
- 2、如何建立開發網路媒體特性之新聞敘事結構？
- 3、根據本研究所建立的網路新聞敘事結構，網路媒體特性如何在實際的新聞故事中展現？產生什麼新的敘事形態？又如何評估？

待對上述子題有所掌握之後，本研究期待解決電子報「舊瓶裝新酒」模式，進而對新聞專業媒體組織下的工作者帶來更多新方向，並對傳統新聞學義理提出反思。

#### 肆、章節安排

本研究在第一章說明研究動機與目的之後，其他的章節如下所示：

第二章為文獻回顧與評析。敘事與媒體究竟有哪幾種關係？我們會先回到敘事學脈絡中，整理敘事與媒體之間的關係，以了解故事內容是否受媒體特性影響，同時我們也會關照新聞敘事研究的脈絡，再從中找到本研究所欲切入的角度。

第三章為提出可開發網路媒體特性的新聞敘事結構之理論建構。首先，我們先提出受媒體特性影響新聞敘事結構，此時仍以敘事結構中的「故事」和「論述」關係為據，尋找故事中受論述表達方式影響的部份，經由理論性的追溯得知，情節可提供切入點。在情節引導下，再就情節的組織結構和發聲位置，觀察媒體特

性如何自論述面向對故事內容產生作用，以作為能回應不同媒體特性之新聞敘事結構。其次，再以此新聞敘事結構去開發網路媒體的表意潛能，看在網路媒體特性中可分別提供哪些新組織結構和發聲位置，我們發現超文本與互動性二項特性可提供新潛能，因而以此討論可能發展出新網路新聞之敘事形態。

第四章為研究方法。由於本研究不在於描述現狀，而是以理論引導方式，開發網路媒體在新聞情節的新表意潛能，屬於探討未來可行性之研究，這值得我們在研究定位與方法上先行說明。接著在該方向的指引下，挑選適當的研究個案和設計研究步驟。

第五章為模擬與評估。本章將以情節作為模擬單位，察看網路媒體所提供之超文本與互動性的表意潛能，將對新聞故事的組織結構和發聲位置將帶來哪些可能性？可以發展出什麼新的敘事形式？待模擬出新的新聞情節之後，也同時回過頭評估這些新可能性帶來什麼優缺點或限制。

第六章為結論，本研究最後指出重要研究發現、研究貢獻、研究限制，以及提出對未來研究的建議。

## 第二章 敘事與媒體

當許多文類（小說、散文、詩、電影）都已使用網路媒體開創新故事及表達之際，電子報卻仍停留在新瓶裝舊酒模式，這點出了敘事與媒體可有不同關係之重要議題。如第一章所言，若要突破電子報舊瓶裝新酒而發展出有特色網路新聞，則可參考二條研究取徑：一是傳統新聞學義理的研究，另一則是利用數位工具說個人故事之研究。但二條研究取徑均面臨限制，對前者而言，乃過度偏重新聞學之敘事結構而輕忽媒體特性；至於後者，則反而又過於強調網路數位媒體之新科技特性卻不顧敘事內涵屬性，都不利於對仍在專業新聞媒體機構下的工作者提出有用的建言。

進言之，傳統新聞學義理的研究所著重的乃是既有新聞敘事結構的特徵，這可構連到敘事學受結構主義思潮影響的脈絡，在結構主義之下，乃將敘事二分爲故事與論述並排除了媒體特性，從而忽略不同媒體對敘事所造成的影響。另一方面，就數位說故事的研究來看，研究者大肆標舉網路新媒體的表意特性，以爲新媒體必定帶來新故事及其表達，則可與敘事學中視媒體特性完全決定敘事的立場互通，卻也步上科技決定論所造成的疑慮。<sup>7</sup>

在面臨既有研究取徑均受限制的狀況下，本研究希望尋找出折衷立場以期突破電子報新瓶裝舊問題而開創新局。因此，本研究認爲敘事與媒體關係的討論，可分成三種立場爲一敘事獨立於媒體、敘事極端地依賴媒體與敘事對媒體有不同程度的依賴。以下，依序說明這三種立場的要旨，並探討其各對本研究帶來哪些限制與洞見。

---

<sup>7</sup> 所謂科技決定論乃關心新科技媒體所擁有的特殊傳播方式爲何，這些特性如何使該科技媒體在形式上、心理上乃至於社會層面上不同於其他媒體，以及如何由上而下地影響了人類文明的發展及人們的社會互動型態(Baran & Davis, 2001; McQuail, 2003; Meyrowitz, 1994)。

## 壹、 敘事獨立於媒體

對此派人士而言，敘事可二分爲故事（story）與論述（discourse），而不論是故事或論述皆可獨立於媒體，不受傳播過程中媒體特性的影響，之所以會形成這樣的論點，可回溯到結構主義思潮的脈絡。

早期，由 Barthes、Genette、Greimas 及 Todorov 等人揭開敘事學研究的序幕，在法國結構主義影響下，以語言學爲前導科學（pilot-science），效法將系統性的語言（langue）自日常話語（parole）獨立出來，建立普遍性的敘事結構，研究對象雖以文學爲主，卻努力拓展到所有敘事作品，由此奠定了敘事研究的基本內涵(Chatman, 1978; Herman, 2002b)。

受到了結構主義影響的敘事學，遂將敘事當成普遍結構，而此結構的內涵有二，分別爲故事與論述，如下所述(Chatman, 1978)：

(1) **故事**：爲敘事所描繪的內容，表示「什麼」(what)的部份。故事的內容乃由存在狀態(existents)與事件(events)組成。其中，存在狀態可再分角色(characters)和背景(settings)，而事件則包括行動(actions)和事情(happenings)。

以三隻小豬爲例，豬媽媽、豬老大、豬老二、豬小弟和大野狼就是故事中的角色，背景則是森林裡的某個角落。事件就包括了豬媽媽讓三隻小豬獨自出去蓋房子的行動，以及期間所發生之選擇房屋材料、用多少力氣蓋房子、應付大野狼等事情。所以，故事的內容層面就會探討豬小弟與大野狼等具體人物背後的角色原型，豬小弟乃是該故事中的英雄，具有過人的智慧與毅力，其所做的行動與事情都在襯托出不凡的事蹟；而大野狼則是魔王或惡棍，專爲考驗英雄和其他角色

(豬老大、豬老二)之間的能力差別增加了挑戰等事件。

(2) **論述**：指的是故事「如何」(how)組織或表達的過程。這個部份可分析是否為敘述的故事、敘述觀點(point of view)為何、敘述者隱藏或顯現等項目。

8

以如何組織三隻小豬的故事為例，可分析作者何時讓豬老大、老二或小弟等角色現身說話、何時只是提供圖像？亦可探討作者是否以某一敘述者現身在故事之中？當以某一敘述者現身時，是選擇哪一個角色的身份去推動故事（是豬媽媽、還是豬小弟）？又或者是從所有故事角色之外的位置去說故事？

當敘事以故事和論述的二元結構出現時，就視故事為所有作品的共同要素，可脫離隨外在情境變化的論述表達，也就是說，把故事當成為與任何表達方式無關之心理構造(Rimmon-Kenan, 1983)，從此開啓了內容與表達二元分立的研究基礎(林東泰, 2011)。在此脈絡之下，這一派的研究者就宣稱敘事乃獨立於媒體之主命題(Herman, 2004)，而獨立的關係就要分別從故事與媒體和論述與媒體二個層面來談。

首先，故事不受媒體特性左右，這使得故事可在不同媒體間移動也不會不失去主要成份，就算表達過程中使用了不同媒體，都不會對故事有所影響，仍然是同一個故事。這樣的論點可從 Bremond 的說法獲得支持，Bremond(1964, as cited in Chatman, 1978:20)指出：

故事唯有獨立於產製的技術，才可以從一個媒體轉換到另一個媒體而

---

<sup>8</sup> 此處所談敘述的(digetic)故事，指的使用語言陳述出來，乃相對於擬態的(mimetic)故事—圖畫、照片等。

不會失去主要的成份：故事的主題可以成為一場芭蕾舞的情節，而小說中的主題也可以轉換成舞台劇或電影，人們可以用口語轉述電影給那些沒看過的人。所以我們所讀的話語、所觀看的影像、所辨認的姿勢，唯有透過它們，才能領會一個故事；而且都是同一個故事。

這段話說明，不論表達過程所使用的媒體是芭蕾舞、小說、舞台劇、電影，甚至是口語等，故事都以相同方式顯現，不受媒體影響，因而才能從一個媒體轉換到另一個媒體，都不會失去主要的成份。

在此，媒體只是提供傳遞內容的通道，並不會左右內容的產製，這使得同一內容可在各種媒體之中傳遞，卻不會對內容造成影響(Ryan, 2004b, 2006)。所以，進一步而言，故事更與其所使用的語言或其他媒介符號都不相干了(Rimmon-Kenan, 1983)。

其次，論述也不談媒體特性的作用，把媒體特性完全排除在如何組織與表達的項目分析之外。雖然人們需要透過話語、影像、姿勢等媒體過程才能領會故事，但對這一派的研究者而言，這些面向都只是為了分析舉例之用，而只把論述的重點擺在敘述者的聲音、敘述觀點、敘述者隱藏或顯現等項目，完全忽略了作品中具有物理特性、實質媒體表現（manifestation）的過程(Herman, 2004)。

進言之，論述分析乃定位在所有作品背後的共通原則，那些文化符碼、具體表達的媒體特性也就排除在外了，如此一來，敘事的論述分析才能於適用於各種媒體所產製出來的作品。

因此，此派人士透過把敘事二分為故事和論述之結構，一方面主張故事可在

不同媒體間轉換而不受其影響，另一方面則在論述面向排除了具實質符碼的媒體作用，進而宣稱敘事乃獨立於媒體特性的普遍結構。

而這樣的立場將如何對照到網路新聞發展的主題呢？我們可把傳統新聞學義理研究置於此脈絡中來看。同樣地，若從傳統新聞學義理的角度去談網路新聞發展，此時新聞亦可分成故事內容與論述表達二部份，但卻都不受媒體特性所影響，不論該新聞所使用的媒體為何，媒體都只是傳送通道，並不左右內容的製成或表達的方式。也就是說，即使是網路媒體也不過作為傳送新聞的最新通道，只會稍加修正或擴充傳統新聞學內涵，並不至於要改變或推翻既有新聞學義理。因此，未來數位時代中的網路新聞發展，頂多也只是作些把導言與標題分開，或將新聞分層次等建議，並不會刻意強調要針對網路媒體表達特性開發出新的新聞敘事，由此看電子報新瓶裝舊酒的情況也就不足為奇了。

然而，故事內容真的可以與論述表達二分嗎？敘事結構可完全不受媒體特性影響嗎？Chatman(1990)後來從事電影敘事研究發現並非如此，任何類型的敘事文本，在原初素材被轉化成為具有吸引力的敘事情節時，都已將故事內容與表達方式渾然融合為一體，無法再切割開來。而且，同樣的作品在電影或小說等不同媒體中，卻各有特殊的表達資源或限制，例如在表達時間摘要方面，口語顯然比電影容易；相較之下，電影則比較擅長處理視覺細節或空間關係，足見敘事之內容或表達都會隨不同媒體特性而異(Chatman, 1978, 1980)。

於是，敘事學學者逐漸開始質疑敘事獨立於媒體的立場，轉而考量到底獨立的程度有多少？因而促使敘事學轉從相反的方向—敘事完全依賴於媒體，重新思考二者的關係與內涵，而這樣的立場轉向又可如何呼應到網路新聞發展的主題，接下來談這個部份。

## 貳、 敘事極端地依賴媒體

爲了探討媒體特性的作用，敘事學學者乃轉向與法國結構主義不同之英美傳統，以社會語言學、言說行動理論、對話分析等取徑爲師，研究口語敘事(Fludernik, 2005; Herman, 2004, 2005; Keen, 2003)。這派人士可稱爲反命題，主張敘事乃完全依賴於媒體(Herman, 2004)，而依賴的關係則如下所鋪陳。

首先，敘事本身就是內容與表達方式合而爲一的言說行動，過程中一定得使用語言媒體才能說出，也才能被人們所經驗。在此派學者看來，敘事並非如結構主義者所言可二分爲故事與論述，而應視合而爲一的言說行動，與傳播內容、方式及過程均相關之有機整體（organic wholes）(Herman, 2004, 2005)。所以，敘事不是二元結構，而是「某人告訴另一個人發生了什麼事」的過程，是由言者和聽者所共同創造的言說行動(Keen, 2003; Smith, 1980)。在敘事言說行動中，語言媒體佔了舉足輕重的地位。

其次，從敘事言說行動出發，他們發現媒體特性不僅重要，還更決定了故事的內容及其表達。Rimmon-Kenan(1989)就指出，過去受到結構主義影響的敘事學，把詮釋、讀者、指示對象或意識型態等因素均排除在外，僅將故事從論述中抽繹出來，從事深層的或表面的結構分析，卻忽略了媒體在敘事過程中的重要性，但事實上，在說故事行動中，語言就像其他媒體一樣，既開放了某些可能性、也同時強加了某些限制，可說是敘事的決定性因素（the determining factor），影響了敘述、文本、甚至是故事。所以，敘事所賴以具現的媒體符號模式，就會絕對影響故事的哪些部份可形成文本、形成什麼樣的文本，進言之，不同媒體提供了表達故事相異的潛能，也就出現了不同樣貌的文本(Herman, 2004)。從敘事言說行動來看，媒體不僅作爲表達之用還更成爲人們從事符號行動的重要資源，讓人們得以



在敘事過程中進行社會符號的交換(Herman, 2004)。所以，敘事與媒體的關係，更顯得密不可分。

第三，當人們使用不同媒體就會帶來不同的故事及其表達，不同媒體之間的敘事無法比較，甚至深受媒體表意過程中的情境因素所影響，只要一個環節變了，就會帶來全新的故事。對此派的學者而言，言者使用媒體表達故事的過程中，每一次都是全新的情境，所帶來的並非不同版本、而是全新的故事(Herman, 2004)。所以，每一個敘事之間，隨著使用媒體表達之情境影響而異，而不可能提出一套可適用於所有媒體的敘事架構。這樣的論點正好與受結構主義影響的預設完全相反，在視敘事為一普遍結構的思潮下，乃企圖把表達方式、媒體特性等情境全都排除在外，以找到故事之普遍的、不變的原則，但就敘事言說行動而言，媒體特性卻是造成敘事決定性影響之最重要要素，不同媒體所帶來的敘事都是獨特的，無法共用或相互比較。

因此，在上述三項理由下，該派學者就提出敘事極端依賴於媒體，主張敘事必得經由媒體傳達而顯得異常重要，更甚者媒體還決定了故事內容及其表達的方式，而且，不同媒體之間的敘事既無法共用也不能比較。那麼，這樣的立場又如何對應到網路新聞發展呢？

就敘事極端依賴媒體的立場來看，新聞敘事的發展將隨媒體科技的變遷帶來截然不同的內容與表達方式。進入網路媒體的數位時代後，更將因其多媒體、資料庫、互動性、個人化與即時化等特質，使得新聞理應就會朝數位說故事研究的發展一般，帶來大量以第一人稱及日記的方式說新聞故事，並展開更多元的表達方式，那些個人式的部落客新聞也許就是彰顯此一趨勢的好例子，而電子報新瓶裝舊酒的模式就成了不值得探討的例外。

事實上，敘事極端依賴媒體的立場可說非常強調媒體科技條件不同，就會導向人類不同的知覺面向，進而孕育出獨特的心理動能與思維表達特質，而視意義的表達與媒體之物質特性密不可分(Ong, 1982; Ryan, 2004b; 沈錦惠, 2009)。而此種視每一種媒體有其特殊內容或表達之活動場域，進而促成各媒體之間分門別類、各有定位，讓人們以為該媒體本身就有固定的屬性與表達特性，卻也隔絕了不同媒體之間的聯繫與比較(趙雅麗, 2006)。

再回到敘事學的發展來看，視敘事為一言說行動的立場，的確已幫助人們注意到媒體特性對敘事有不可或缺的重要性，但是，此種過於將敘事與媒體特性結合的觀點，卻可能造成下列三種限制：

其一是該立場容易忽略敘事也有不受媒體特性影響的面向。以故事的要素來說，尚有一些可跨越不同媒體特性的內容，例如角色、場景等，不論使用什麼媒體表達都不會改變，這使得人們可以辨識出同一個故事。另一方面，媒體特性只提供了部份的影響力，故事也會受到來社會文化因素一文類的左右，文類乃由人們的社會所創設，作者有意利用它的限制來與閱聽人保持有秩序的關係而促成更有效地意義表達(Herman, 2004; Ryan, 2004b)，例如虛構的小說與紀實的新聞之別。所以，敘事與媒體的關係，並不如該立場所言，總是受到媒體特性所左右，仍然有其他要素存在。

其二，敘事極端依賴敘事的立場可能走向「激進的媒體相對主義」(radical media relativism)，就像語言的相對主義論者一樣，以為不同媒體之間的敘事無法比較或共用。持媒體決定敘事的立場，就會強烈地主張不可將內容與表達方式分開研究，而視某一種媒體本身的資源和其他媒體的特性無法較量，並將每一種媒

體表達的內容與方式當作完全獨特。此外，他們也認為，二種媒體無法傳遞同一種語義價值，一旦有新媒體出現勢必要發展新的分析概念或架構，不能與前一代媒體共用。而這樣的立場在今日各種媒體匯流的數位時代中，卻顯得有點過於陝隘且不符實情。

其三，該立場過於把敘事當成僅由語言媒體所促成的敘述性行動，卻忽略了用其他媒體表達的故事，例如圖像的、繪畫的、建築的、音樂的媒體之敘事。對他們言，敘事等同於使用語言之言說行動，故事非得透過語言媒體才能傳達，甚至把語言當成最基本的媒體，其敘事分析也就大量奠基在社會語言學、對話分析等理論，反而很難發展出敘事本身獨特的研究面向，進而侷限了不同媒體敘事的視野。

本研究認為，上述這些批評也適用於觀察不同媒體的新聞敘事。如果說新媒體必然帶來新的新聞故事和表達方式，那麼，出現網路新數位媒體之後就不再適用於前一代媒體的新聞敘事原則，乃至於全然推翻傳統新聞學義理下之敘事結構，進而使得每一種媒體之間的敘事情況無法共用、當然也無從比較。然而這樣的看法，卻忽視了新聞敘事中仍有不受媒體特性影響的要素，且也無法從後設的角度探討不同媒體各是提供了哪些表意資源、又造成哪些限制。

進言之，敘事極端依賴媒體的立場所揭示的乃是單一媒體模式，過去長期以來，人們總是慣用單一媒體去從事符號活動，例如用文字報導新聞，而用影像來放電影，雖然每一種媒體都發展出自身的方法、預設或技術詞彙，各有各方的專長，但卻容易造成媒體的刻板印象或盲點(Kress & Leeuwen, 2001; 趙雅麗, 2006)。然而，在進入多媒體或跨媒體的數位時代後，不同媒體之間的界限不再那麼絕對，而且也逐漸翻轉使用單一媒體模式表達的狀況，進而視不同媒體之間均提供

各種符號資源，彼此可以搭配或組合來共同部署、合奏，以完成說故事的活動。這樣的數位媒體實況也促使敘事學者反思，究竟敘事與媒體該保持何種關係，才有助於我們了解媒體匯流的敘事現象。

### 參、 敘事對媒體有不同程度的依賴

在敘事過程中，如何把媒體特性納入、卻又能不過度受限於單一媒體特性呢？這樣的問題開啓了綜合命題研究之路(Herman, 2004)。對綜合命題而言，仍然主張敘事會受媒體影響，但卻不像反命題將敘事視為完全依賴語言媒體並受其媒體特性決定，該派轉而主張，敘事與媒體的關係既不是完全獨立於媒體、也不是完全依賴媒體之二種極端狀態，而是一個敘事對媒體有不同程度依賴之連續光譜的分佈，其間可用於比較不同媒體表達方式的資源或限制，而且也使得不同媒體之間的故事有程度不一的可互相轉譯性（intertranslatability）(Herman, 2004)。所以，對綜合命題而言，就不像反命題一樣視敘事為內容與表達方式完全結合之敘述行動，反而同主命題一樣分別從故事與論述去談媒體特性的影響，只是故事與論述的內涵已不同於結構主義脈絡下的用法，值得我們特別留意。

首先談到媒體特性如何型塑故事。對此派人士而言可對故事內容進行區分，一種是具有較高程度的可互相轉譯部份，應隨不同媒體特性而進行轉化；另一種則是較低的可轉譯性部份，就不需特別帶入不同媒體的表達特性(Herman, 2004)。Ryan(2006)對此就曾提到，在同一文本中，若涉及時間連續性的事件和行動等內容，就容易受媒體特性影響而具有較強的故事性；而那些指向共時存在的或靜止的物體、原則說明及敘述者個人評論等內容，相對不具故事性。就三隻小隻的故事而言，豬大哥蓋茅草屋、豬二哥蓋木屋以及豬小弟蓋磚塊屋等事件就是涉及推動時間往前進展的行動，這些部份就屬於具有較高可轉譯性的內容，應隨不同媒

體特性來安排。至於豬大哥、豬二哥和豬小弟的角色特徵，或故事發生的場景以及故事中所用到的道具等，就都屬於具備較低可轉譯性內容，就不需特別帶入不同媒體的特性了。

進一步而言，過去受結構主義影響的敘事學，常把故事等同於事件本身，而事件只是故事產出時最原始的素材，尚未形成具有邏輯的因果情節而不能被理解。但對綜合命題而言，故事內容中有一部份是要根據不同媒體特性將一個或一系列事件安排成可被理解的情節，例如以電視和電腦二種媒體特性而言，電視偏好以多條故事線分立的方式進行情節安排，讓閱聽人得以把劇情作拼圖式的結合，同時也能在片段所組成的故事中隨時安插廣告；而由電腦所開發出的遊戲則偏好以一條故事線、多個獨立存在的情節進行，讓扮演玩家的使用者如故事中的英雄角色而啟動旅程，以在過程中克服重重測試的關卡而到達最後的目標。由此可見，不同媒體科技的特性有別，就會出現相對應的、特殊的情節安排，而不再只是最初原始素材的事件而已。

然而，綜合命題則繼續往前指出，根據不同媒體特性安排內容只能說明具備初步的敘事性，代表這些媒體有表達故事的潛能，至於完整的敘事還得看閱聽人透過媒體接觸到與內容相關的素材後如何進行認知建構（cognitive construct），以形成對故事之心像（mental image）(Herman, 2004; Lee, Park, & Jin, 2006; Ryan, 2003)。也就是說，在敘事過程中，先由說故事者依照不同媒體特性來安排內容，然後不同媒體特性下所架構出來的情節就會啟動閱聽人差異的、具特殊性的認知框架，從而扮演了型塑閱聽人故事心像的中介角色。換個角度來看，即使媒體本身較難形成具體的文本，例如某種類型的建築或音樂，不像用語言或文字表達出具連貫性的情節，但只要同樣能喚起閱聽人心像並促成感知，也就具備了型塑閱聽人故事心像的能力。而這樣的轉折就被敘事學者稱之為認知主義的轉向，視故

事不只是實際出現在文本中的內容而已，它更包括了如何啟動閱聽人與故事相對應之認知框架來建構心像，以讓閱聽人能夠步入其中、理解故事並安置人生經驗 (Fludernik, 2005; Scholes, Phelan, & Kellogg, 2006)。

所以，綜合命題乃重新定義故事與媒體特性的關係，指出媒體特性並非完全決定故事內容的產製，只能說媒體具有喚起閱聽人心中相對應故事腳本之能力，而這只是媒體所具有的初步表達潛能，至於最後如何發揮作用還得放在說故事者如何使用而喚起閱聽人形成故事心像的活動中，才真正形成了一個又一個完整的過程，也由此才見到不同媒體具有型塑閱聽人故事心像的影響性。

其次就論述面向而言，不同媒體特性也會型塑其表達方式，而可對不同媒體之表達資源或限制進行比較，並開啓了多層次媒體特性之討論。過去受結構主義影響的論述面向，大多只把焦點放在敘述者聲音、敘述觀點或敘述者是否顯現等項目，可說把具有物理特性、實質表現的媒體完全排除在外。但綜合命題卻認為不同媒體特性提供了迥異的組織與表達方式，將考驗著說故事者可運用哪些敘事技巧去呈現。例如以連環漫畫的媒體來呈現內容就有別於電影的媒體，在連環漫畫中表達方式會打散成各有區別的「格」，使之截然不同於電影連續運鏡的手法，從而展現出不同的組織與表達技巧。

爲了比較不同媒體在組織與表達論述過程的特性，Ryan(2004b)提出可從四個面向去比較，如下所述：

- (1) **時空延展的能力不同**：不同媒體在應用和表達時間或空間，會提供一定方向、或設定某些條件，因而各有其專長。即媒體可以區分爲三大類：時間媒體、空間媒體和時/空兼具的媒體。

- (2) **動態表現的能力不同**：有些媒體展示內容靜止不動，有些則是以動態來展示，使得閱聽人的使用方式也有所不同。前者可隨意閱讀；後者只能跟隨媒體播放而參與。
- (3) **語意管道的數量不同**：在同一時空情境之下，有的媒體只提供單一管道給語意符號使用，有的媒體則提供多個管道。我們可以看在這些軟體提供的語意管道中，口語、文字和圖像媒材等如何交錯使用。
- (4) **要求感官處理的順序不同**：閱聽人使用媒體時，可能同時使用多重感官，但是不同媒體要求閱聽人優先使用或支援的感官不盡相同。看其所支援的感官順序為何，不同媒材之間的關係是競爭或合作。

所以，說故事者就可將不同媒體放在這四個面向去比較其表意特性，進而把媒體特性帶入討論如何組織與表達的論述範疇，可說補充了傳統論述項目一直排除媒體特性的缺憾，而能處理不同媒體特性究竟如何型塑組織與表達的論述過程。例如當說故事者想要再現某一種情節時，就可拿時空延展能力作為比較項目，以語言媒體來說，就屬於擅長表現線性的、邏輯的或因果關係的時間媒體，相較而言，圖像媒體則是比較適合表現視覺的、中央和邊陲關係的空間媒體，彼此各擁有不同的敘事特性。再以動態表現能力為例，語言媒體比容易形成敘述者，因而能夠由敘述者主動去操弄不同的敘述觀點或聲音，相對地，雕塑類的媒體則只能靜態地展示內容，較難形成動態的敘述文本且很難有什麼變化，但只要能喚起閱聽人心像並促成感知，也就擁有表達敘事的潛能，只是具備較低的敘事含量罷了。

由上可知，當從說故事角度一路討論媒體特性下來可發現，我們對媒體特性的理解已不再只停留在那些具有本質的、自然的、不變的技術或操作特性，而應該從與敘事之論述表達互動的過程中去掌握，如此一來，也就擴展了我們對媒體

特性的理解，至少有下列三個層次可以討論(Ryan, 2004b, 2006)：

(1) **作為符號現象的媒體**—這個層次可以把媒體分為語言的、文字的、圖像的等媒材之特性。看不同媒材之間較擅長表達什麼、無法表達什麼的物質基礎。例如語言比較能再現思考及對話，但卻很難用來呈現具體實物或空間關係；而影像則容易透過臉部表現再現角色的情緒，卻不易作出評價與判斷。

(2) **科技面的媒體**—受到媒體本身的語法、規則所限制，如何提供不同媒材之間的組合機制，即看其透過哪些不同方式表意、是否帶來表達上的多元性。例如在口語文化中，敘事只是傳遞知識的記憶裝置，使用韻律與節奏來傳達簡單的情節或人物；但在印刷術發明後，故事中的細節、心理狀態複雜的人物等而得以被創造出來，而有了更精緻、更長之情節的運作。

(3) **實踐層次的媒體**—看在特定的社會文化脈絡下，該媒體與其所處之媒體生態關係網絡間如何、怎麼被使用；另一方面，也可看不同媒體在文化角色上的轉變。例如探討電影暴力、網路色情、電視新聞報導等媒體文化帶來什麼社會衝擊；或者，電視發明後電影在文化角色上的轉變，在電視發明前，電影結合了以真實為基礎及虛構的方式連續放映影片，但在電視發明後，因電視偏重真實效果，使得電影就轉而只播放虛構、幻想的影片內容為主。

因此，我們就不再只從技術單一層面去認識某項媒體如網路，而可從三個層次去談它的媒體特性，看有哪些媒材、這些媒材如何組合成為媒體科技、又有哪些社會文化條件的限制，這些又提供了哪些表意的資源或造成什麼限制。也就是說，我們可從三個層次去探討不同媒體特性如何左右了論述組織與表達的過程。



總之，對綜合命題而言，不同媒體特性將型塑著故事內容及其論述表達，從這樣的關係出發，就可用來研究不同媒體之間究竟提供了哪些表達的資源、又造成什麼限制，因而更適合探討網路所處之跨媒體時代的說故事活動。

而這樣的立場又可對網路新聞的發展帶來哪些新局呢？我們認為有二點啓發：其一可從故事內容面向區分出哪些是受媒體特性影響、哪些又是不受媒體特性影響，目前不論就傳統新聞學義理研究或數位說故事研究，都沒有針對故事內容作此種區分，以致於不是完全把故事內容排除在媒體特性之外，就是把故事內容全視為完全受該媒體特性決定，而此種找出受媒體特性影響之故事內容則可彌補既有研究的限制。其二可在論述表達面向，針對受媒體特性影響的部份帶入新媒體的表意潛能以開發出新內容，乃因傳統新聞學義理過度忽略新媒體將帶來哪些新可能，而數位說故事研究又只抽象從新技術與功能面向來談新媒體特性，那這樣的作法將能更有效把新媒體特性帶入說故事活動當中。因此，本文認為綜合命題的立場，可為產製出有特色的網路新聞帶來新方向。

#### 肆、 小結—跨媒體之下的新敘事結構

從回顧敘事學脈絡中可知，上述三種敘事與媒體關係除了受到不同學術思潮的影響之外，他們對敘事內涵及媒體特性，都持有迥異的看法，也才導致出不同關係的立場。在此，我們可以簡單統整與比較。

就敘事內涵而言，敘事獨立於媒體的立場認為它是由故事與論述組成的二元結構，故事相當於內容中所具備的要素，論述則是談如何組織與表達的方式，而

不論是故事或論述都排除了媒體特性的作用。而持敘事極端依賴媒體的立場則提出敘事基本上就是內容與表達方式合一的言說行動，故事一定得透過語言媒體才能被說出，而且媒體特性還決定了故事內容及其表達。就敘事對媒體有不同程度依賴的立場而言，敘事雖仍可分成故事與論述二部份，但故事應視為事件的再現，會因不同媒體特性而左右故事心像的建構；至於論述則為再現事件的方式，更會因媒體特性不同而影響了組織與表達事件的過程，但在此立場中媒體特性也只能型塑而無法完全決定說故事的過程。

從三種立場中，我們也不難發現媒體亦指向不同面向。從敘事獨立於媒體的立場看來，媒體所指的乃是傳遞內容的通道，對內容及其表達都不造成影響。但就敘事極端依賴媒體的立場而言，媒體卻是內容及其表達的物質基礎，媒體本身的物質元素及其所需的組織原則，都會緊密地作用於內容產製的過程中。而在敘事對媒體有不同程度依賴的立場中，媒體的確具有提供內容表意的潛能，但不見得所有的特性都會在內容產出的過程中展現，還得視在哪一個層次討論該媒體與其他媒體相較後的表意特性而定。

因此，本研究將採取綜合命題的立場，試圖提出適用於跨媒體時代下的新敘事結構，然後再針對網路媒體特性開發出新的新聞內容及其表達方式，以期帶來有特色的網路新聞，而能突破一般電子報新瓶裝舊酒的情形。

# 第三章 開發網路媒體特性之新聞敘事結構

本章的目的在於建立可開發網路媒體特性之新聞敘事結構，以期帶來新的新聞樣貌，作法有二：一先針對新聞故事的內容作區分，以找出會受媒體特性影響的單位，再就此單位探討新聞論述表達方式如何受到媒體特性的影響，以提出一個能將媒體特性納入之新敘事結構，是為第一節的內容。二則以此新敘事結構開發網路媒體的表意潛能，看網路媒體在新敘事結構之中提供哪些有別於其他媒體之特殊表意資源，是為第二節的內容。

## 第一節 建立受媒體特性影響之新聞敘事結構

關於新聞敘事結構研究，可分成二條取徑，一是視新聞本身有特殊的故事與語法結構，使其不同於其他文類，以 van Dijk(1988)提出的新聞基模結構，和 Bell(1991)主張的新聞話語結構為代表。另一則視新聞和一般的故事一樣，共享著相同的敘事特徵，亦可適用於 Chatman(1978)發展之故事與論述二分之結構，例如蔡琰和臧國仁(1999)就曾據此提出一套新的新聞敘事修正結構。但就本研究來看，這二條取徑都未考慮到媒體特性，也就很難針對網路媒體特性發展出有特色的新聞。

而為了觀察媒體特性對新聞敘事的影響，也有不少學者從電視媒體出發，像 Kozloff(1992)、Montgomery(2007)、林東泰(2011)、郭岱軒(2011)等人的研究，他們都強調電視媒體有其特殊性，將對播出的內容及表達方式產生影響，應該更積極地把電視媒體的特性帶入新聞敘事當中，而不應如新聞敘事結構研究一般忽略媒體特性。這些研究者(Kozloff, 1992; Montgomery, 2007; 林東泰, 2011; 郭岱軒,

2011)均指出，電視媒體因兼具聲光、畫面、語言、文字、圖像或影像等特性，使得新聞敘事融入了影視媒體的新表意特色，帶來了特殊之開頭結構、代言結構和結尾結構三個單元；同時透過主播、現場文字記者與攝影記者互動，向正在收視的閱聽大眾敘述故事，更是彰顯了電視新聞中人際敘事的特質，而將新聞敘事帶往另一種層次。然而，當我們欲從這些研究汲取靈感時不免受到限制，乃因他們只把焦點放在電視此一媒體特性，反而忽略與其他媒體之間的聯繫與比較，再加上網路媒體本身所具備跨媒體或多媒體之新特質，更是難以就既有的電視新聞敘事相關研究去開發新表意潛能。因此，本研究爲了建立能回應網路媒體特性以開發出新的新聞敘事之架構，我們決定回到既有敘事結構研究中，重新探討故事內容與論述表達的新關係，再由此帶入不同的媒體特性，以作爲開發網路媒體新聞敘事潛能的理論基礎。

至於要如何建立受媒體特性影響的敘事結構呢？我們所採取的步驟有二：先找出故事受論述影響的部份，如此才能掌握故事內容怎麼受到論述表達的影響；其次是就論述表達部份帶入媒體特性，探討不同媒體特性究竟如何左右論述表達過程而帶來新的內容。以下展開這個理論建構的過程。

## 壹、 故事受論述表達影響的部份—情節

既有的故事與論述二分的敘事結構中，研究者總是據此把內容與表達方式區隔開來，以利於拆解作品進行分析。但我們認爲應該試圖找出故事受論述影響的部份，以有助於提出內容與表達融合在一起的結構關係。所以，我們仍回到 Chatman(1978)所提之故事與論述內涵，作更細緻的推論與關係建構。

在 Chatman(1978)的故事之中，可更細部地分成二個部份：

(1) **存在狀態**：包括角色、場景、面向（品質與稱謂）等，屬於靜態元素，也是故事內在的存在條件。

(2) **情節**：包括事件和過程，在事件部份則有核心或衛星事件、偶發事情等；而過程則與行動有關。二者都常借助角色的行動或由事件的發展來驅動整個故事，這使得情節成為動態元素。

就這個內涵關係而言，故事的範圍比較大，既包括了靜態的存在狀態，也涵蓋了動態的情節。故事可以只有一個情節，亦可有兩個以上情節，乃是情節的組合，而情節則由事件或行動所構成。

過去，在結構主義之下的主命題中，故事與論述經常是分立的，進而將故事獨立於各種情境之外，也就不考慮媒體等表達方式的影響，但為了能適時處理媒體特性對敘事的影響，我們認為有必要重新定義故事與論述的關係。

曾經深入探討情節內涵的 Brooks(1984)就提到，情節作為敘事研究的單位，已跨越了傳統內容與表達二分的情況，而可同時兼顧內容要素及組織規則之雙重面向。而 Bordwell 和 Thompson(2004)亦指出，情節乃是說故事者（不論是導演或作者）對內容的組織排列，可透過延遲、平行或省略等方式重新安排，以展現內容的變化。而 Lee、Park 和 Jin(2006)也說，情節在敘事中扮演非常重要的地位，可讓事件與行動以該媒體的邏輯方式發展，從而賦予多重與豐富的故事樣貌。從這些研究得知，情節可視為故事內容中受論述表達方式影響的部份，而作為觀察不同表達方式所造成的內容差異的單位，可說已跨越了傳統敘事之故事與論述二元結構完全分立、不相往來的狀況。

所以，我們認為敘事雖仍可二分為故事內容和論述表達之結構，但卻可以再將故事內容更確切地區分成二個部份：一部份為指向能夠表現事件、行動的情節，屬於動態的部份，這個部份會涉及時間連續性、敘事組織線等問題，就容易受論述表達方式影響；另一部份則是指向角色、場景等存在狀態，則為靜態部份，這些是屬於共時存在的部份，就不易受論述表達方式所影響，即使使用不同媒體之論述組織方式，還是可以共同傳遞同一個故事之語義部份。進言之，本研究為呼應第二章所採取綜合命題之立場，視故事由事件與行動所構成之情節為受論述表達方式影響的單位，而屬於具有較高程度之可轉譯性的內容，也才使得不同媒體之論述表達可放在同一個語義基礎上進行比較或討論；至於故事中有關存在的或靜止的角色及物體、原則說明和敘述者個人評論等部份，則是相對不具可轉譯性的內容，就無需再帶入媒體特性所造成之論述差異的比較(Herman, 2004; Ryan, 2006)，而本研究也將以此作為討論故事與論述新關係的敘事架構。

以仙度瑞拉（灰姑娘）的故事為例。在這個故事當中，角色的部份是：仙度瑞拉、父親、後母、二個隨後母而來的姊姊、王子、仙女與精靈等。場景則有：明亮的客廳、零亂不堪的柴房、淒涼的黑夜、神奇的裝備（老鼠變的馬、南瓜變的馬車）、富麗堂皇的舞會、台階上的玻璃鞋等。正是這樣的角色和場景，共構了大家所熟知的仙度瑞拉這齣美麗又神奇的童話故事，而這些就是故事的存在條件或靜態元素，不論用口語或文字等不同媒體表達，基本上這些要素都不太會改變<sup>9</sup>。

---

<sup>9</sup> 在此值得說明的是，雖可說若使用影像和文字二種媒體來表達灰姑娘及其所穿的玻璃鞋時，對閱聽人的感受還是不同，使用影像媒體可以讓閱聽人具體看到灰姑娘與所穿玻璃鞋的形象，但文字媒體反而要透過很多敘述也才能讓閱聽人補捉到一點可能的、想像出來的形象。但這樣的說法其實是把敘事看成一個整體，不可把內容與表達二分，而視每一種媒體本身的表意資源無法和其他媒體進行較量，也就無法傳遞同一種語意價值，反而落入反命題之「激進的媒體相對主義」立場了。而這樣的提問就和本研究所選擇切入的角度不同，因此也就不從這個方向討論了。

至於故事中的行動或事件，則屬於動態的情節，會隨不同的表達方式而有差異。例如爲了符合使用口語表達的特性，故事的傳承不能不在口語溝通上仰仗特別的設計，以便於傳誦和記憶，因而口語社會的溝通表達，首重韻律感與戲劇性，並偏好以易於辨認的大人物故事爲題材(沈錦惠, 2009)。以仙度瑞拉的故事爲例，說故事者就會著重女主角仙度瑞拉所發生的事件或行動，說她如何言行、如何面對後母或姊姊、與仙女之間的約定如何執行、如何與王子互動等具體事蹟，以強化一個高貴又美麗的女人之應有的私德形象而成爲榜樣，期使聽者與其中，想像隨之飛馳，不知不覺中促進了記憶和學習、締造了共融與認同。

而若用文字表達，作者將試圖超越故事人物所在之時空，進而追求普遍永恆之人性，表達的內涵因而應以界定明確、穿越時空的抽象概念替代在時空中開展的具體事例或情境，以事物的恆定狀態和事態發展的結果替代生成發展中的人物、事件和行動，讓美好的故事所需的價值立基於真知，而不宜立基於飄忽不定的眾人唇舌，以理性論證來追求客觀本質存在的共相(沈錦惠, 2009)。再以仙度瑞拉的故事來看，作者的敘事主軸就會從代表善良一方的仙度瑞拉開始著墨，看她如何面對來自妒忌心作祟之後母與姊姊的無情對待，因而召喚出仙女以魔法相助，到最後又回到來自現實世界之王子深情的愛戀，因而把重點放在角色背後之信念、欲望與動機等面向，所欲強調的乃是這些具體人物與事蹟背後的人性價值，從故事中再次印證好人有好報、壞人終究會得到報應等普世道理。

所以，即使是同一個故事，使用口語或文字等不同方式表達，就會讓情節的發展有所不同，即情節是故事內容中受論述表達方式影響的部份，由情節的單位出發，將可觀察故事內容如何受不同論述表達方式所造成的差異，進而跨越傳統敘事故事與論述完全分立、隔絕之限制，從而找到一個互相發生影響的平台。而接下來可再問的是，從情節的單位出發，又要如何觀察媒體特性對論述表達方式

產生作用進而造成情節的差異？

## 貳、 情節的組織結構與發聲位置隨媒體特性而變

在過去故事與論述二分的結構中，因過於強調故事不受論述影響的獨立性，以致於排除了包括媒體在內的所有情境因素，這使得論述也僅作敘述者、敘述觀點等形式分析，企圖提出適用於各種媒體的論述項目，而忽略了實質面向具物理特性、實質符號表現之媒體特性。但當我們提出情節是內容會受論述表達方式影響的單位之後，更期待能再由此打開論述研究的向度，進而帶入媒體特性如何影響表達的過程，而 Ong(1982)對於口語和書寫科技二種媒體的比較，更是提供了觀察媒體特性具備哪些影響內容之表達潛能的理論基礎。

曾經研究口語與文字二種媒體特性的 Ong(1982)就指出，若使用口語或書寫科技二種媒體，情節的內容會因不同媒體特性而有差別。以情節的組織結構而言，口語比較容易展現插曲式結構（episodic structure），相對地，書寫文字則常用金字塔結構（pyramid structure）；而就情節觀點所反應出的發聲位置而言，口語比較容易侷限在某個固定類型的、簡單的發聲位置，僅以進入故事角色的內在視域來呈現情節，反觀書寫文字則相對能轉向發展較圓融的、複雜的聲音視域，進而展開更多元與更豐富層次的情節關係。對本研究來說，Ong(1982)這樣的論點提供了我們進一步建構情節內容究竟如何受到媒體特性之論述表達特性影響的理論基礎，值得我們好好探討一番。

首先看到情節的組織結構。在口語時代中，因注重當下的、此刻的互動，說故事者會特別使用生動的語調，透過一些簡單的、具體的內容組織及覆頌已知道的知識，並在說話情境中創造出群體的共識，以增加聽者對內容的涉入。此時，



說故事者所用的乃是插曲式結構（episodic structure），不斷重覆某些主題，並以插敘（flashbacks）的方式進行補充，僅能發展有限卻不完整的情節(Ong, 1982)。

一直到文字書寫時代，作者才從當下互動情境中與聽者脫離，而可花比較多的心力經營故事線使之朝線性方向發展，出現了所謂金字塔（pyramid）戲劇結構，使情節從某一起點開始，經歷因衝突或落難而來的高潮，到最後將問題解決而結束的三部曲(Glassner, 2004; Ong, 1982)。

Ong(1982)認為，如果視這種高潮起伏的線性情節為範例的話，那麼早期使用口語而來的史詩可說沒有完整情節可言，後來具有某種長度的線性情節乃是跟隨書寫而來的敘事，即正是由於文字書寫媒體的出現，才讓情節結構有了更豐富的發展，才会有後來小說文類的出現，拓展了人們對多元與複雜內容的理解。直言之，線性情節乃是文字書寫媒體在敘事上的重要發展。

所以，從口語媒體到文字書寫媒體，才出現了金字塔式的戲劇結構，而在這種情節結構中，就非常要求有開始、中間到結束時間次序來安排事件，使得故事線（story line）朝線性模式發展。也就是說，情節的組織結構會隨不同媒體特性而有所變化，提供了觀察媒體特性如何從論述表達影響內容的指標。

然而，就 Ong(1982)的研究而言，我們只知道口語媒體常使用插曲式結構，而文字書寫媒體才發展出金字塔結構，但究竟二種情節結構的差異性在哪，Ong(1982)就沒有再繼續討論。在此，我們認為可帶入 Genette(1980)對時態組織項目之研究<sup>10</sup>，以進一步發掘口語與文字書寫媒體之二種情節在組織結構上有哪些

---

<sup>10</sup> 雖然 Genette(1980)提出時態組織的三個項目時並沒有特別指出與媒體特性的關係，但我們認為若要根據媒體特性安排情節的組織結構時，反而可以觀察這三項要素將組合出什麼不同的結構，等於是從說故事的角度賦予這些項目如何與媒體特性產生關係，以期對論述中的媒體特性提供更多討論方向。然而值得注意的是，我們的作法是從情節的層次去談三項要素的組合關係，可

相異的地方。

Genette(1980)指出，說故事者可透過敘事中的三個時態項目—順序、持續性、頻率，將原始的、自然的故事時間（story time）予以操弄，進而在實際說故事時的論述時間（discourse time）中重新安排<sup>11</sup>，營造出所要彰顯的氛圍與進程，以創造不同的情節類型或結構。那麼，就口語所常用之插曲式結構與文字慣用之金字塔結構而言，二者之間的差別在時態組織中如何呈現，以下說明：

(1) **順序**（order）：這關心的是故事與論述之間時間先後次序的關係。若故事所發生的時間是原始的、不經修飾的自然時間，而論述則是人爲的、操弄的實際呈現的時間，二者通常不是同步進行，而使得論述線比故事線展現了更多可能的順序<sup>12</sup>。

在論述線上，除了一般我們所熟知的順敘法之外，也可以把時間顛倒過來從最後結局開始往前推的倒敘法，或者可在中途插出去講另一段情節的插敘法，還有再針對某一主角所經歷情節加以補充細節的補敘法。例如我們可見到電影一開始就出現一個老人躺在病床上，開始敘述著她過往的點點滴滴，隨著她的述說，鏡頭也拉回到小女孩剛出生場景、情境，這就是使用了倒敘法，作為組織故事的順序。說故事者透過不同的順序安排，則可帶來不同的情節關係。

因此，若從插曲式結構來看，它在順序上就是採取插敘法，經常在敘述線進行過程中隨時插入某些事件或行動，情節順序的發展深受當下言者與聽者之間的

---

說也延伸或擴充了 Genette(1980)原初的用法，而試圖將一些既有的敘事分析項目帶入與媒體特性的關係中。

<sup>11</sup> 所謂的「故事時間」指的是原始的、不經修飾，隨自然時間發展而來的故事內容。而「論述時間」則是透過說故事者人爲的、操作的介入，重新為表達某種進程而來的內容安排。

<sup>12</sup> 「論述線」指的是實際說故事時情節的發展軸線，而「故事線」則是自然時間中故事發展的過程。

互動而影響，反而意不在發展完整的順序。而若是金字塔結構的話，大部份是採取順敘法，隨著時間進行中，把事件或行動的先後順序一件一件排列下來直到結局，比較會隨著故事中角色的行動與事件而發展，從而賦予較完整的故事線脈絡。

(2) **持續性**(duration): 這個部份的重點在故事與論述之間時間停留的關係，透過比較故事已發生的時間和在實際表達之論述時間，二者所顯現出的速度差別。大約可分成五個範疇：摘要、省略、場景、延伸與暫停。

摘要與省略在論述線中所佔的持續時間都少於故事線，摘要是指敘事的概要性說明，而省略則是指發生於故事線上的行動與事件並沒有再現於論述線中。以廣告中的情節為例，廣告常常使用省略的手法來隱藏故事時間而直接切入結果，可看到前一個畫面還在將某牌洗衣精放入裝滿髒衣服的洗衣機，下一個畫面就馬上拿出潔白亮淨的衣服了，完全略過了洗衣機運作的時間。場景則是指故事線和論述線二者間有相等的持續期和速度，比較明顯的例子就是現場實況轉播。而延伸和暫停則是在論述線中擁有比故事線較長的持續期間，延伸指向更詳細的描述或是事件的後續發展，暫停則是指文本凝結在某個時間點而引入其他的敘述。例如在播報體育節目時，常透過慢動作鏡頭特寫某個運動明星的肢體動作，以更明顯地刻畫出該明星力與美的線條與肌肉，這就是運用了延伸的手法。同樣地，透過不同的持續性安排，說故事者就能展現迥異的情節樣貌。

若光拿插曲式結構和金字塔式結構放在這個要素上來看，反而看不出明顯的差異，主要是因為就這二種組織結構而言，持續性並未扮演可區別出二種結構差異的要素。然而，這樣的結果也並未影響持續性在時態組織上的重要地位，只能說就目前所舉之插曲式結構和金字塔式結構例子而言，較看不出比較的效果而已，但在其他不同的結構中也許就會提供比較的基準。

(3) **頻率** (frequency)：這主要著重在比較論述線與故事線二者間行動與事件的關聯性，大概可以分為四個範疇：單一關聯、重複關聯、多重單一關聯和反覆關聯。

在單一關聯下，一個論述點一次只對照到一個故事點，大多發生在故事與論述同步進行的敘事體中。重複關聯則是指多個論述點都對照到一個故事點，從各種不同方向進入同一個思想上的景點，好比在立體派繪畫中從各種不同角度觀看同一個物體。多重單一關聯指單一卻又相似的論述點對照故事線中單一卻又互為相似的事件。反覆關聯則是指一個論述點可對照到多起故事上的事件，而把多起行動或事件作一統合的說明與介紹，例如將好幾起在各地發生的食品安全事件，歸納在同一則新聞報導中而賦予重要性。當說故事者選擇不同的頻率，就會彰顯出有差異的情節關聯。

然而同樣地，以插曲式結構和金字塔結構來說，二者之間的差異並未能從頻率這項時態組織要素展現出來，應該是因為這二種結構仍屬於非常簡單、基本的結構類型，尚未將頻率要素放進該結構中，但仍然無損於頻率在結構組織中可能造成的重要差異，只是有待其他結構類型再來討論了。

總之，從 Genette(1980)所提的三項時態組織要素可知，當說故事欲根據不同媒體特性去發展出相對應之組織結構時，就可以操弄這三項要素而賦予不同的組合來呈現出更多不同的情節內容，以回應該媒體的表達特性。

另一項媒體特性透過論述表達影響內容的要素是：發聲位置所促動之情節觀點的複雜程度。Ong(1982)再提到，從口語到文字書寫，文本的發展也愈來愈成

熟，說故事的人已由在即時聽眾面前的口語展演者變成了作者，他／她一方面對情節結構的發展握有愈來愈多的主控權；另一方面也更可以選擇以什麼發聲方式呈現文本，使得情節可由簡單的角度邁向更複雜的敘述觀點。

就口語時代來說，言者、敘述者（narrator）與聽者、敘述對象（narratee）之間，屬於直接的傳播關係，言者將其旨意以口述的方式，透過敘述者（如故事中的人物）說出，聽者解讀時不會有距離，雙方乃在同步互動的情況下生產意義（Aarseth, 1997; Ong, 1982）。此時，敘述者要現身，直接與敘述對象對話，因此而常以神入、移情的方式扮演故事的人物，可說以表演展示的方式來鋪陳情節（吳翠松, 2004），這使得敘述者容易侷限在某些固定類型的發聲位置上，才得以帶領聽眾從角色之內在視域進入故事當中。

後來，當印刷文明、紙上文本興起，作者和讀者產生了距離，作者用自己的思維呈現作品，而讀者也用其方式理解，二者不必然是同樣的東西，作者和讀者之間出現斷裂，而有了再現與詮釋的歷程（Aarseth, 1997; Ong, 1982）。這也意味著作者在發聲位置上更有主控力，可選擇隱藏其身份、也可以顯現，以傳達出所欲營造的作品特性，例如多聲部複調小說，就帶來了更深刻的情節觀點與關係（Bakhtin, 1981/1996; 王孝勇, 2009）。

然而，當我們了解情節之發聲位置，會隨不同口語和書寫文字二種不同媒體由簡單邁向複雜後，究竟要如何判斷其中的差異？我們認為可以從同質或異質敘述以及聚焦化二個項目來比較，以更掌握何謂受媒體特性所影響之發聲位置的情節複雜度。

（1）**同質或異質敘述**（homodiegetic or heterodiegetic）：當言者或作者是論述

中的故事角色時，就稱為同質敘述；而當言者或作者處於論述之外的角色時便稱為異質敘述(Kozloff, 1992)。

所謂同質敘述比較常以「第一人稱」(first person)的敘述觀點表現，而「第一人稱」指的是以「我」或「我們」作為敘述人稱，除了敘述事件之外，也可以和其他角色互動，而較強調個人參與的意向、目的與動機一類的情節。即故事的主角是敘述者本人，直接進入重點，表達個人想法，卻不能描寫主角以外其他角色的內心世界，以維持人稱及故事視野的一致性。

相對地，當敘述者採取異質敘述的發聲位置時，就會以「第三人稱」(third person)的敘述觀點呈現。而「第三人稱」就會用「他」或「他們」來推進故事，通常無法直接與故事中的角色互動，而採取觀察者的位置當見證事件的人，強調事實而摒除個人意見。當採取第三人稱說故事時，敘述者就會與故事中的角色保持距離，只能從旁觀察或記錄外顯事蹟一類的情節，無法進入角色心理或想法等層面，除非是角色以告知敘述者的方式呈現。

以口語所促成的發聲位置而言，比較常用同質敘述的方式，選擇故事中的某一角色介入故事之中，以第一人稱方式來推動情節的發展。而若是使用文字來說故事，則既可選擇同質敘述、也可以採取異質敘述等不同方式，比起口語相對寬鬆許多，若採取異質敘述的角度切入，則更強調呈現客觀與中立的面向，進而將個人的意見、利益與個性排除在情節發展之外。所以，就使用書寫文字媒體而言，說故事者將可進行比較豐富的觀點選擇或組合，帶來了比口語更多複雜的情節發展。

(2) **聚焦化** (focalization)：發聲位置除了同質或異質敘述觀點的選擇之外，

還有敘述者採取什麼視域邀請閱聽人進入故事的角度，即聚焦化的問題。基本上，說故事者可有三種聚焦化之敘述視域的選擇，進而帶給敘述對象不同的凝視尺度：

- (a) **零度聚焦**—敘述者所知比劇中角色還多，且享有在故事世界中自由移動的權力，並對故事世界的場景與角色作出評論。從這樣的聲音出發是非常不受限制的，敘述者比故事中的角色知道、聽到、看到得更多，而帶來非常豐富的敘述現象，可稱為「全知敘述」(omniscient narration)。
- (b) **外部聚焦**—角色比敘述者所知的還要多，因為敘述者受限於只能報導角色可被觀察到的行動。當採取此種聲音時，就只能讓讀者或觀眾看到故事角色人物的外在言行，而用比較客觀的方式陳述故事情節。例如只能呈現故事角色看起來像什麼、做了哪些事，但卻不能採取該角色的觀點去釐清其內心的想法與思維，敘述者必須站在外部觀察的視域客觀地敘述。
- (c) **內部聚焦**—敘述者的知識和角色的知識是相同的，因為敘述者被限制在角色的觀點上，最好的例子是內在獨白的敘事方式，敘述者就是該角色本身，由其單一視角引領故事情節的前進。相對而言，故事情節就隨著某一角色所看到及聽到、甚至是所想的一切，將敘述的觀點指定、分派給某一個角色，由其提供較大程度的主觀性，深入了該人物心理狀況的程度，以增加對角色的認同而步入情節當中。

以口語和書寫文化二種不同媒體而言，口語比較適合以內部聚焦來推動故事，而書寫文化則除了內部聚焦的選項之外，還更有外部聚焦或零度聚焦的方式來說故事，可說更能將情節的發展推向更複雜與豐富的面向。透過不同聚焦化的

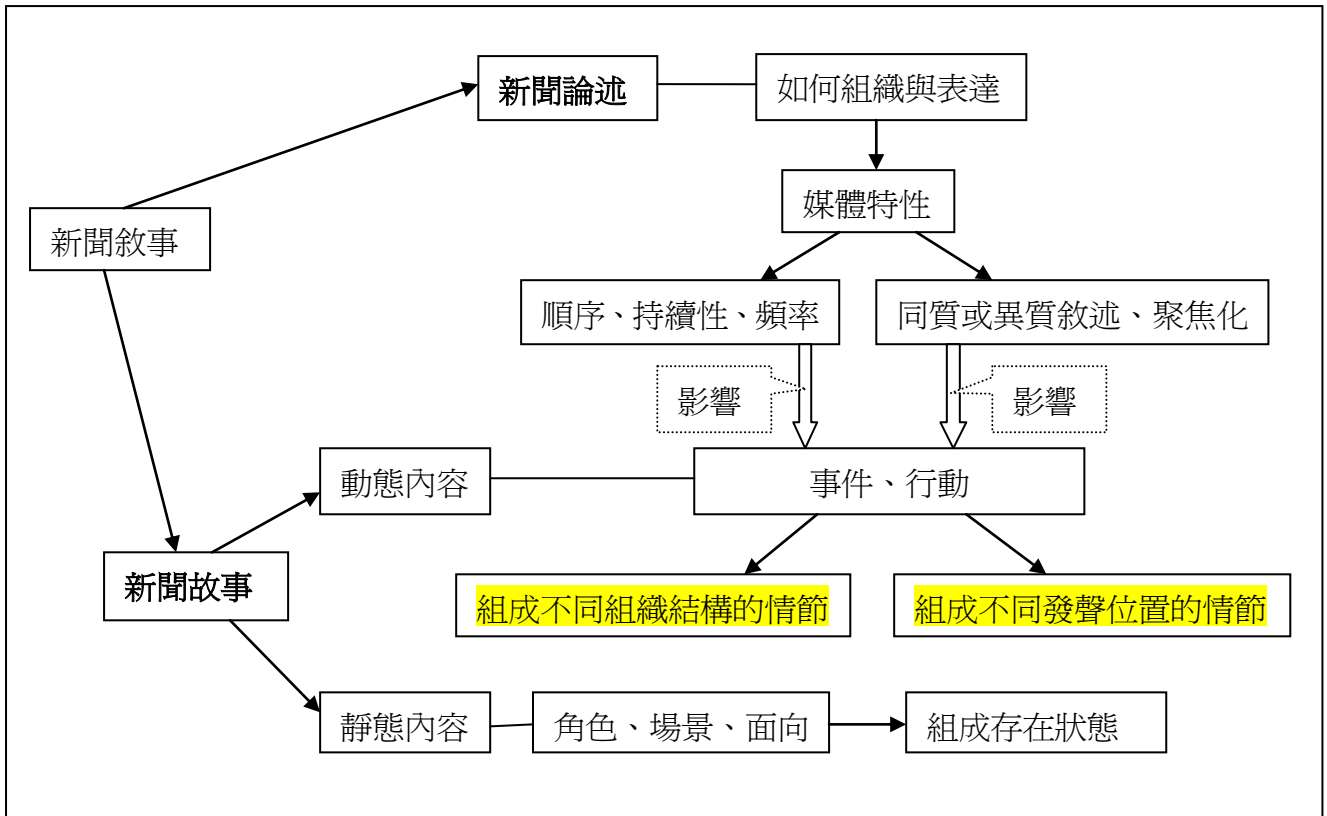
選擇，說故事者可依不同媒體的表達特性安排適切的內容，以呈現所欲之作者（敘述者）與讀者（敘述對象）之關係。

所以，在發聲位置上，說故事者就可根據不同媒體特性採取適當的敘述觀點及聚焦化角度，看進而組合出哪些情節可浮上檯面。例如口語就比文字媒體更常採取同質敘述之第一人稱及內部聚焦的發聲位置，以能與聽眾建立更密切的互動關係，並增加聽者對情節的涉入；相對地，書寫文字媒體則有更大的選擇空間，亦可選擇以異質敘述之第三人稱、外部聚焦或零度聚焦等多重組合視角來架構複雜的情節。這也顯示出媒體特性在情節的發聲位置上，有著不可忽視的影響力。

### 參、 新的新聞敘事結構—以報紙新聞情節為例

綜合以上所述，我們提出了一個新的新聞敘事結構，主要希望能反應出不同媒體特性之作用，新結構的內涵為：先把新聞敘事二分成新聞論述與新聞故事，接著在新聞論述部份談如何組織與表達，其中可拉出與媒體特性相關的部份；而在新聞故事部份則是可分為動態內容與靜態內容，靜態內容主要指的是角色、場景與面向等組成了存在狀態的項目，而動態內容則是指事件與行動，這個部份就可觀察媒體特性的作用，其中一項是透過順序、持續性與頻率影響組成了不同組織結構的情節，另一項則是透過敘述觀點與聚焦化影響組成了不同發聲位置的情節。如下圖三所示：





圖三：受媒體特性影響的新聞敘事結構

由此可知，新聞故事中的情節會隨新聞論述中的媒體特性而變，當說故事者因媒體特性選取適當之順序、持續性與頻率就會影響了情節的組織結構；同時也會因媒體特性選擇敘述觀點與聚焦化而影響了情節的發聲位置。

舉例而言，同樣是新聞現場發生的一則車禍故事，在角色或場景之存在狀態，就不會有什麼變化，故事中會出現受傷者、肇事者、警方、救護人員等角色，同時也會有事故現場撞擊的車輛、地點等場景，這些都是新聞內容中不論用什麼媒體傳遞都不變的要素，組成了新聞故事之存在狀態。至於情節則會因說故事所用的媒體特性不同而有差異，報紙新聞可能比較著重在車禍發生的前因後果、周邊交通受到的影響等，乃因其所使用的是平面文字來報導；而電視新聞則可能不斷以畫面強調車禍現場結果，包括車輛受損程度、醫護人員急救、警方作筆錄等，

則是受到使用影像媒體的影響。

接下來，我們將以此新敘事結構用於觀察報紙新聞，一方面先測試該結構是否能反應出受報紙媒體特性影響的新聞情節，另一方面則作為誘導出網路媒體說新聞故事之表意潛能的開發方向。而我們之所以拿報紙新聞情節為例，有理論上的考量。首先是基於研究對照的效果，在一般專業新聞媒體機構所發行的電子報，僅把網路媒體當成傳遞的最新通道時，使得在故事內容與表達方式上就原封不動地移植自報紙新聞，然而，報紙與網路的媒體特性不同，實應好好地剖析報紙媒體在處理新聞情節時的影響性，以便對照到網路媒體究竟還能提供新聞敘事哪些新表意潛能。其次，我們在前面也指出，若要掌握網路媒體究竟帶來哪些新表意潛能，應該拿其與某一媒體如報紙的敘事性來比較，這樣才能從綜觀的媒體生態以及敘事活動當中真正顯現網路媒體的表意特性。基於這二個理由，我們就先以報紙新聞作為測試新結構的對象，討論受報紙媒體特性影響的新聞情節特性為何，然後下一節再就相關部份開發網路媒體的表意特性。

## 一、 報紙情節的組織結構—倒金字塔

就我們所提出的新聞敘事結構來觀察報紙新聞就可發現，其情節所呈現的乃是倒金字塔的組織結構，而此組織結構的特色是：強調要在第一段就扼要地說明新聞的重點，將新聞中最重要、或讀者最感興趣的點，先放在第一段導言中寫出，而次要的部份才在故事本體中依序向下報導，重要性遞減，以節省讀者看新聞的時間(Schudson, 1993, 1995; Ytreberg, 2001; 周慶祥 & 方怡文, 2003; 楊素芬, 1996; 錢震原著 & 鄭貞銘, 張世民, 呂傑華增修, 2003)。但我們關心的是該組織結構是如何受到報紙媒體特性的影響，這可從順序、持續性與頻率等敘事項目進一步解析情節與媒體特性之間的關係。

在順序項目上，倒金字塔所使用的乃是倒敘法，說故事者把最終的結果先寫出來，後面才回過頭解釋因果關係，也就是說，從導言先行將結果告訴讀者，再從故事本體逐一把事情發生的經過交待。由於報紙乃是平面文字的媒體，版面有限且只能安排單一敘事線，用倒敘法的方式最能有效精簡版面及凸顯新聞重點。

而在持續性上，倒金字塔則以摘要或省略的方式表達了新聞情節中的速度，把原來寫在故事本體上的行動與事件，在導言中僅作概要性說明或是忽略。同樣地，這也是在報紙平面文字媒體特性之下，說故事者僅能選擇重點式的摘要或省略的方式，去回應版面所能容納的文字限制。

再來看到頻率項目，倒金字塔的原則是反覆關聯，說故事者會先在故事本體中交待所欲報導的事情，然後再於導言中把故事本體中所發生的多起事件作一統合的說明，可說把故事本體中詳細闡述的多條故事線匯流成單一的論述線。這樣的組織方式，乃是說故事者為了能夠有效利用版面並掌握重點，好讓讀者可以快速地透過導言釐清重要的事件，若有多餘的時間才進入故事本體進一步瞭解事件的來龍去脈。

由此可知，說故事者在報紙平面文字的媒體特性下，就以倒敘法、摘要或省略加上反覆關聯組合出倒金字塔之導言與故事本體的組織結構，以回應有限的版面與單一敘事線之媒體特性。然而，這樣的情形到了網路媒體中，就不再有版面的限制與單一敘事線的約束了，說故事者應該可就網路媒體的新表意特性發展出新的時態關係以組合成有特色的情節結構，不該只是把報紙新聞原封不動地複製到網路媒體中，而這個部份後續再來討論。

## 二、 報紙情節的發聲位置—第三人稱客觀中立

若再拿我們的新聞敘事結構觀察報紙新聞亦可發現，其情節在發聲位置上採取的乃是第三人稱、客觀中立。我們都了解報紙新聞為維持觀看角度的連貫，通常由記者作為唯一發話的敘述者，並採取第三人稱、客觀中立的位置替消息來源出聲以敘述整個故事 (紀慧君, 2003; 蔡琰 & 臧國仁, 1999; 鄭宇君, 2009)，至於讀者，則只能被動接受卻無法回話。而此種新聞情節又是如何彰顯出說故事者就平面文字的媒體特性安排其發聲位置呢？我們認為可從敘述觀點與聚焦化等項目進一步解析。

當記者以第三人稱的位置發話時，所用的正是以「他」或「他們」的人稱推進故事，通常無法直接與故事中的角色互動。也就是說，記者採取與故事中的消息來源保持距離，只能從旁觀察或記錄外顯事蹟一類的情節，無法進入角色心理、想法等層面，欲向讀者強調的是其作為見證事件的觀察者，所見所聞乃是事實，而把個人色彩排除在外。此外，記者也常採取客觀中立的聲音，所使用的就是外部聚焦的方式呈現敘述的視域。在外部聚焦中，角色比敘述者所知的還要多，乃因敘述者受限於只能陳述角色可被觀察到的行動。而記者採取此種發聲位置時，就只能讓讀者或觀眾看到故事角色人物—即消息來源的言行、外在行為，用比較客觀的方式陳述故事情節，而無法採取該消息來源的觀點去釐清其內心的想法與思維。

事實上，雖然報紙平面文字記者可以選擇不同發聲位置來推動情節，但長久以來的敘述習慣，已使得記者經常以版面編輯的制約，更是將自己原先採訪時的問題去除，僅留下消息來源獨自發音，而且還可能為了遷就新聞價值而把消息來源的回應去脈絡化，再重新脈絡化進當前報導的事件中，為記者的目標而服務(戴

育賢, 2002)。因此，一般讀者從報紙平面文字中所接收到的故事，已從記者採訪消息來源時雙重對話的文本瓦解了，變成僅由記者所作之第三人稱與客觀中立之單一發聲位置，以求將更客觀的情節內容呈現在讀者眼前。

所以，說新聞故事的記者在報紙平面文字之媒體特性下，就選擇以第三人稱、客觀中立的位置來替消息來源發聲，以求把最重要的事情用最有效率的方式提供給讀者，當個稱職的傳話者。這種情形一旦進入網路媒體中將有什麼改變呢？網路媒體不再只限於文字的單向傳輸或固定的版面編輯，已提供讀者、甚至是消息來源有更多回應故事的機會，此時，說新聞故事的記者應該如何就網路媒體的新表意特性開發更多元的發聲位置以帶來有特色的情節，我們後續會再討論。

總之，在第一節當中，我們已試著提出把媒體特性納入考量之新聞敘事結構，並以報紙媒體作為比較對象說明其新聞情節運作的特色。接下來，我們希望能以這個新敘事結構作為前導，針對情節的組織結構與發聲位置二項要素去開發網路媒體在新聞敘事上的新表意潛能，希望能夠超越電子報之最新傳送通道的層次，進而把網路媒體視為提供新聞內容表達的物質基礎，從其表意特性中發展出新聞敘事的新樣貌。

## 第二節 開發網路媒體新聞敘事的新潛能

若要發展出具網路媒體特性的新聞，那麼就得探討該媒體對新聞情節帶來哪些新可能，而不是只單獨從技術面向討論新功能，卻在內容及其表達方式上仍複製既有報紙媒體的新聞。我們的作法是透過建構理論的途徑，試圖開發網路媒體對新聞情節之組織結構與發聲位置帶來哪些新可能。

雖然網路媒體已從技術上為新聞帶來許多新功能，諸如：個人化、多媒材、跨媒體、即時性、無盡空間、親密性、社群性、互動性、超文本…等，使之成為有別於傳統媒體的特質(Harper, 1998; Pavlik, 1997)，但這些新功能卻不見得總能在新聞敘事結構上發揮新效果。再者，即使對新聞帶來新可能，但卻不是本研究所建立之新聞敘事結構的範圍所及，也不放入討論行列，例如以網路多媒材特性而言，它也許影響了故事的語意管道數量，從原本單一的符號系統加進了多重符號體系，然而卻沒影響到敘事結構中的要素(Ryan, 2003)，就會被我們忽略。

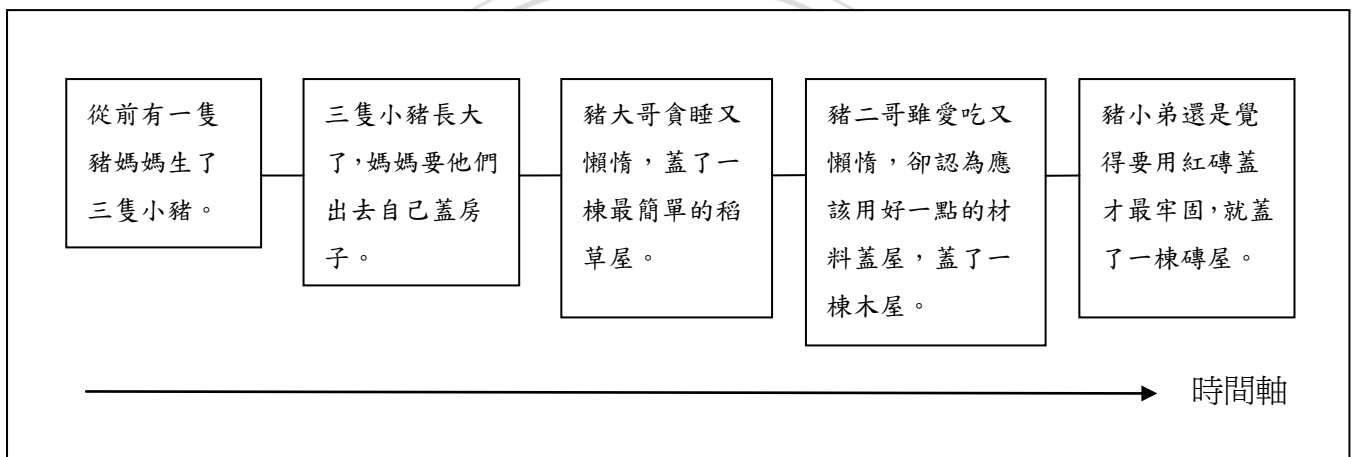
因此，我們會就前一節所建立的新敘事結構，從新聞情節之組織結構和發聲位置二項要素，探索網路媒體提供了哪些新敘事潛能。據我們初步的觀察，在情節的組織結構中，網路媒體的超文本特性已帶來不同於報紙倒金字塔的新組織方式；而在情節的發聲位置中，網路媒體的互動性則已為報紙第三人稱客觀中立的聲音又帶來了更多不同的新發聲方式。所以，我們將以網路的超文本與互動性二項媒體特性，去開發它對新聞敘事帶來的新表意潛能。

### 壹、 超文本提供情節組織結構的新可能

超文本如何為情節組織結構帶來新可能呢？這就得從線性文本的挑戰談起

了。

在一般書寫文字文本中，文本排列的順序只有一種，就是循序式結構，以一個部份接著下一個部份的方式，逐段呈現，讀者也只能依序看完整個文本，如書本、電視、電影等媒體大都是運用這種組織型態(周慶祥, 2005)。以大家所熟悉的三隻小豬為例，故事中的角色有豬媽媽、豬大哥、豬二哥和豬小弟等，由他們的行動或事件來推進故事的進展，而其所造就的情節之組織方式，則可如下圖四所示：



圖四、線性文本之循序結構圖

由圖四可知，情節之間的關係，乃依時間軸的進行依序呈現，只有單一順序路徑，且順序是固定不變的，是步驟式地一個接著一個情節發展下來。所以，在印刷文字中，不論是情節內部關係為何，一律都只能出現連續的順序，無法發展出不同路徑的文本，除非另起一個新故事。但這樣的情況在網路超文本環境中改變了，說故事者將可選擇更多不同的組織結構。

超文本(hypertext)指的是一種資訊管理的途徑，以鏈結(links)及節點(nodes)組成網絡的方式儲存資料，使用者可依個人的需要與目的，藉由節點間的鏈結在

整個資料庫中檢索(Balasubramanian, 1994; 周慶祥, 2005; 涂志豪, 1998; 陳思齊, 2000)。因而可以說，超文本乃是以電腦基礎呈現、接近、架構與存放文件的概念，它已大大地改變了使用者可以接收文件或訊息的方式，以一種非連續性串成的文本，既可以在同一文本內連結，也可以拓展到對其他文本之間的連結(Fluckiger, 1995)。Landow(2006)曾指出，超文本可說是文學思想上的典範轉移，從傳統以中心的、邊陲的、階層的與線性的觀念系統中解放出來，而以多線性的、節點、鏈結與網絡的方式取而代之。

進言之，組成超文本的基本要件有二，其內涵如下所示(Balasubramanian, 1994; Parker, 2001; 陳思齊, 2000)：

(1) **節點**：是超文本架構中，最基本、也是最小的單位，通常代表一個獨立的觀念或想法，可用文本、圖表、動畫、聲音、影像、圖像或程式等型式，攜帶語意的訊息。將既有的資訊先切割成這許多細小的單元，再由讀者或使用者根據所需進行超鏈結，以重組成有意義的資訊整體。

(2) **鏈結**：指的是二個片斷資訊節點之間所產生的關係，具有非線性的組織能力。透過鏈結可以指涉「出發節點」—錨點 (the anchor node) 與「目的節點」之間的關聯性，包括各種形式的鏈結，使得節點間可在網海的空間中形成不同作用，由此展現出空間裡的連續性或是落差。

所以，網路媒體的超文本就打破了傳統線性文本的限制，讓節點與節點之間除了有習以為常之循序關係的單一路徑之外，也可以有並列關係、層進關係、時間關係或因果關係等其他選擇(馬持節, 2004)，進而組合出多種情節結構來，可說改變了長期以來 Aristotle 對情節的預設——固定順序、明確的開始和結束、與其



相關所有概念之間的統一性及整體性等原則 (Landow, 2006)。過去在文字印刷的線性文本下，通常由不同文類發展出迥異的情節，例如悲劇、喜劇、史詩等不同類型的故事，各有慣用的故事線 (story line) (Ryan, 2004b; Tilley, 1992)，如今，進入了網路媒體的超文本情境中，即使是同一文類的情節，也能從改變節點關係與情節路徑中延伸出多種結構變化的可能性。對說故事者而言，網路超文本提供了建構多元情節與路徑的工具箱。

接下來，我們可以舉一些實例，談網路超文本特性如何創新敘事的樣貌。最膾炙人口的超文本創作，就屬 Michael Joyce 於 1987 年所寫的《下午，一則故事》<sup>13</sup>。這是早期超文本小說的經典，利用電腦進行小說創作，對當時還把電腦侷限於處理一般資訊文件的情況來說，已嘗試將超文本提昇為小說創作的一種新形式，可說是相當前衛的作法。在這個超文本小說中，以一個又一個情節串連了整個故事，於途中開設了「yes」與「no」之不同的前進路徑，指向不同的情節鏈，既增加了與讀者互動的部份，也走向迥異的結局。

此外，還有 Stuart Moulthrop 的《勝利花園》<sup>14</sup>，主張最後的結局是由讀者先前的閱讀路徑來決定，因此所有的超鏈結選擇都非常重要。而且，所謂的終結，指的是讀者進入了一個無頭無尾的多向文本，可隨時終止閱讀，而故事也跟著終止。但更有意義的地方是，同一文頁中的一個字可能在下次閱讀時，帶領讀者進入另一個地方，乃因情節是由不同觀點之片段插曲所組合而成，而且將前進的路徑安排在文中的節點中，所展現的乃是一種單獨迴路的結構 (Koskimaa, 2000)，以提供讀者自由鏈結出去，可說更豐富了探索的樂趣。

---

<sup>13</sup> 相關文本可見下列網址：

<http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/index.html>。

<sup>14</sup> 相關文本可見下列網址：<http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>。

另外，還有一些創新的作品如 Shelley Jackson 的《補綴女孩》<sup>15</sup>、Rick Pryll 的〈謊言〉<sup>16</sup>等作品，都是耳熟能詳之超文本結構的故事。而 Stuart Moulthrop 的《漫遊網際》<sup>17</sup>可說更發揮了自動翻頁的效果，在《漫遊網際》中強調網際瀏覽者藉由超鏈結在文頁之間穿梭，再加上 30 秒內自種翻頁，創造出在網路制動空間中不斷跳躍，並一路帶領讀者暢遊其中的非線性內文。後來這些超文本故事，都已逐漸擺脫要在情節之間建立起一定程度關聯的作法，讓敘事形式變得更破碎，開放給每一個讀者以其閱讀路徑創造敘事的漫遊路線，朝向深層想像結構的敘事理解。

除了文本情節結構的變化之外，超文本也開始朝向將文字文本與其他媒材的文本結合。例如〈浸受堂〉<sup>18</sup>這類的作品，在強烈的視覺風格與恐怖憾人的影像，透過超鏈結的跳躍文本，將聳動的真實與手繪的複合影像構連，試圖描繪眾生渾濁的貪婪與污穢不堪的心，其所呈現的就是圖像與文字之間的多媒材連結。而 Jay Dillemath 聲稱受不了單調表現形式的「傳統」超文本作品，就和夥伴創作了網路上第一部 3D 虛擬實境文學作品，叫《葫蘆-X》(Holo-X)，作品除入嵌入互動的 3D 環境，還使用多種已經發展成熟的超文本功能，從而帶來更豐富的視覺超鏈結<sup>19</sup>。

以上所學仍然是文學作品的嘗試，而這一類故事對超文本的運用有一軌跡可循，從最先打開文本單一線性路徑朝多向文本開展，然後再賦予讀者更多路徑選擇權，接著再加入自動翻頁效果，到後來則再加入多媒材鏈結，進而讓故事不只有停留在文字單一文本中，已可透過不同媒材的組合來豐富故事內涵與表達方

---

<sup>15</sup> 相關文本可見下列網址：<http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>。

<sup>16</sup> 相關文本可見下列網址：<http://ccsun.nchu.edu.tw/~garden/lies/lies.html>。

<sup>17</sup> 相關文本可見下列網址：<http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hypertexts/hgs/>。

<sup>18</sup> 相關文本可見下列網址：[http://www.cynet.com.tw/jwy/dark\\_van/xxx.htm](http://www.cynet.com.tw/jwy/dark_van/xxx.htm)。

<sup>19</sup> 在 VRML-ART 的鏈結中，有列出許多以 3D 動畫或虛擬實境為場景的超文本故事，請見 <http://www.emaf.de/1999/english/vrml-art.html>，這些都是代表性的作品，將超文本從傳統文字作品帶到多媒材的豐富層次，以吸引閱聽人更多的投入。

式。至於新聞故事又是如何利用超文本呢？

就我們的觀察所得，新聞故事目前常用二種方式來設定節點與鏈結關係：一是以新聞的類型去區分，例如純淨新聞、特寫、分析、社論等；另一種則是以新聞的句法結構去區分，例如標題、導言、故事本體、背景、相關文章或延伸閱讀 (Fredin, 1997; 周慶祥, 2005)。

然而，就我們的研究立場來看，不論是哪一種方式，基本上大多還以既有的倒金字塔組織結構為主，只是配合網路所提供的超文本新功能進行文章的節點區分與鏈結設定而已，這使得新聞實務界還是把焦點多放在技術的研議、介面的改良以及多媒體的應用，卻很少針對網路文本如何改變新聞敘事的本質進行反思。如同吳筱玫(2003)所言，現今有關網路故事的研究，都只從實務面向重視網路提供的「用」之層面，卻鮮少觸及「體」為何。同樣地，這樣的批評也可用於網路新聞發展過程中，即新聞故事雖然已把網路媒體所提供的新技術帶入，但卻仍受到既有報紙之平面文字的組織結構所限制，還未能開創出發揮網路媒體特性之新組織結構。因此，我們希望能從理論建構的角度去談網路媒體的超文本特性究竟能為新聞情節的組織結構帶來哪些新可能？

有關超文本結構的研究，最具代表性的是 Phelps(1998)提出的七種結構類型，包括了線性、互動、多線性、鑲嵌多線性、巢狀漏斗式、樹枝狀及非線性等。而 Ryan(2006)則針對 Phelps 所提的七種類型稍作修改為：主軸與分枝狀、樹枝狀、流程圖、迷宮、軌道變換狀、網絡狀及海星狀。這些超文本新結構，都已帶來了更多組織情節的方式，讓情節之間的發展更具多元性。

然而，當我們要討論這些超文本結構究竟為新聞情節帶來哪些新的組織方式

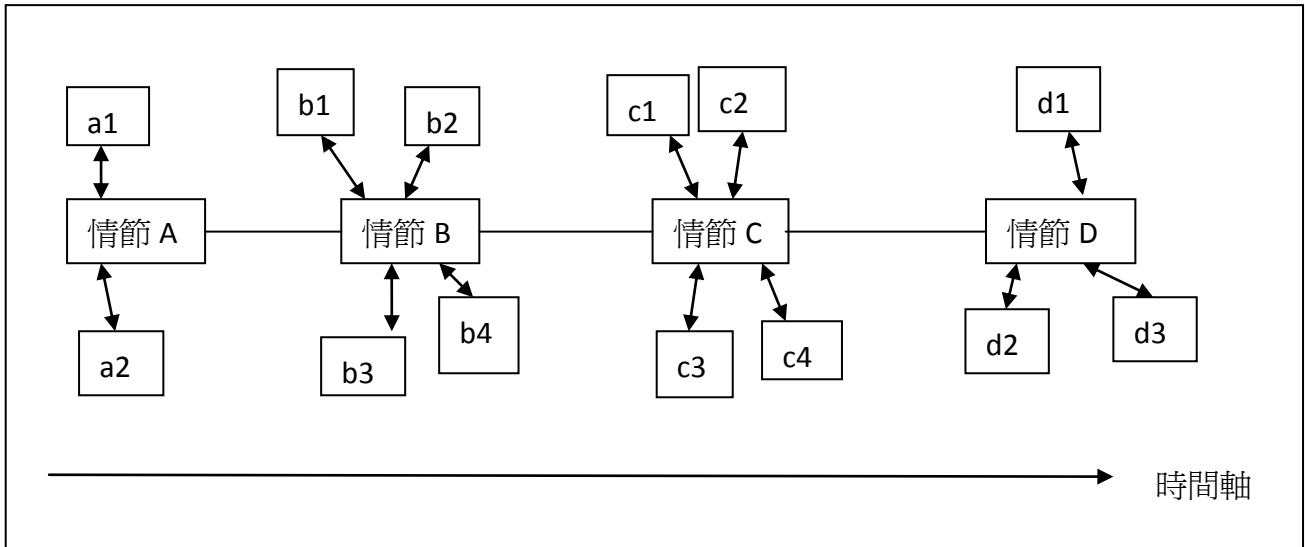
時，發現有二點考量需事先說明：其一、由於我們仍聚焦在說一有意義的故事，因此仍然關注時間軸的走向以掌握情節的發展，此時，有些像網絡狀的結構反而接近單純資料間的鏈結關係，並不強調節點先後或上下之間的關聯，可說不利於形成有意義的情節，而這一類的結構就會先被我們排除在外。其二、由於我們前面提過想借用 Genette(1980)所提之三個時態組織的項目—順序、持續性與頻率，探討說故事者如何就新組織結構安排情節展以回應媒體特性，而有些強調以空間要素來組織情節的結構如迷宮狀、海星狀，無法就該結構討論其在時態組織項目上的變化，所以這一類的結構也會被我們排除。在上述二點考量下，我們選出了四種以時間為主的結構佈局，用時間軸為引導去觀察順序、持續性與頻率將有什麼新組合。這四種組織結構的內涵與特色如下所述：

### 一、 主軸與分枝狀情節結構

所謂主軸與分枝狀指的是由故事的主要人物或主軸事件作為敘事軸，在時間進行中依序往前推進，但過程中可提供周邊分枝事件的插曲細節，提供了向外延伸的機會，讓故事的面向更精彩。該文本發展的方向有嚴格的線性時間順序，讀者被允許偶爾到路旁做短暫的漫遊，並可在分枝中雙向來回，不過仍然要回到主敘事軸才能再往前發展。

主軸與分枝狀之結構與路徑如下圖五所示：情節 ABCD 代表的是主要的核心事件，也是敘事主軸，隨著時間軸前進一個接一個依次出現。而情節 a1 與 a2 則是環繞在主情節 A 的分枝事件，雙箭頭指的是在主情節 A 與副情節 a1 或 a2 之間可雙向來回，以下情節 B 與 b1、b2、b3、b4 的關係亦是如此，一直到情節 D。可由使用者自行選擇是否進入主情節周圍的分枝，但最終還是要回到主敘事軸才能看完整個故事，也就是說從主情節 A 到 B 卻只有一個方向，需回到主事

件中才能往下一個主情節 B 前進，一直到故事結束。



圖五：主軸與分枝狀的情節結構圖

主軸與分枝狀可說最接近原來線性文本的結構，就主情節之間的關係看來，亦是一個情節接著一個地隨時間軸進展，但比較不同的是，可以從單一主敘事軸的結構再賦予一些旁枝發展，進而區分出主軸與分枝事件，可讓不同使用者依自身的閱讀目的作短暫地漫遊探索。若使用者有充裕時間、想多了解背景時就可再進入周邊分枝，獲取更多背景細節；而當使用者時間有限時，就直接進入主敘事軸中掌握主要情節即可。

再來談到主軸與分枝狀在 Genette(1980)所提之時態要素上，顯現了哪些新組合呢？先從順序上來看，其所採用的乃是順敘法，由一個情節接著一個情節，隨時間往前發展。而在持續性上則是延伸型，由主情節的核心事件中再延伸出多條衛星情節路徑，使得論述路徑的安排時間更長。最後在頻率上，則因主情節發展的論述線中，可分岔出去多起不同的小故事，這可視為一個論述點對應到多起類似的、相關的故事事件之反覆關聯。因此，主軸與分枝狀在時態組織原則乃以順敘法、延伸型及反覆關聯的方式組合，以期對情節組織帶來新的樣貌。

Ryan(2001, 2006)就指出，這種結構有如參觀主題博物館的陳設，先有一條依時間順序安排的主動線，並在動線過程中穿插相關事件背景或說明等。而目前網站中的新聞所使用之超文本結構，最多的正是此種主軸與分枝狀的結構，其用法主要在將消息來源或專有名詞設定為節點，以提供路徑向外延伸，讓使用者知悉更多相關背景資訊的機會<sup>20</sup>。但我們認為，以說新聞故事而言，若要使用主軸與分枝狀的結構，節點的設定最好仍可以情節作為最小的區塊單位，如此才不會將故事過於碎裂化。

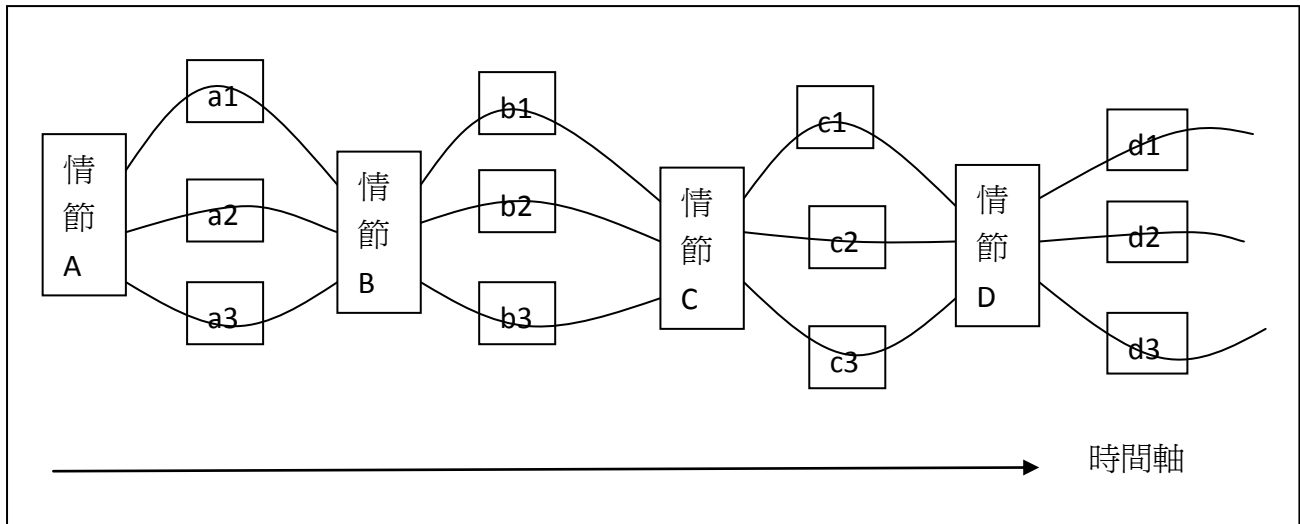
## 二、 流程圖情節結構

流程圖指的是情節依時間前進的過程中，會因遇到關卡或困境而形成不同階段；然後在該關卡或困境中，提供不同的路徑選擇，以能順利決問題、克服難關後往下一個階段邁進。

流程圖的情節結構如下圖六所示：以情節 ABCD 為例，情節之間只能隨著時間軸前進，可先分成四個事件階段，從情節 A 到情節 B 之間提供不同的路徑如 a1、a2 與 a3，選擇其中一條就不會進入其他條路徑，但無論哪一種路徑，皆會到達情節 B，代表了不同路徑仍會匯流到某個關卡。同理，由情節 B 到情節 C 之間也可經歷不同的路徑如 b1、b2 和 b3，不管如何選擇都會匯流到情節 C，依此類推。而最後的情節可設計成 d1、d2 與 d3 等不同結局，也可匯流至同一個結局。

---

<sup>20</sup> 例如以中時電子報為例，「國民黨立委鍾紹和的農舍，遭綠營民代批評是超級豪華，鍾紹和今天主動找人將圍牆上的裝飾石材拆除，讓圍牆恢復原本磚造圍牆的原貌。」（相關新聞請見 <http://news.chinatimes.com/focus/130501/132011101301182.html>）該內文中就出現「農舍」及「裝飾」的名詞超鏈結。



圖六、流程圖的情節結構圖

從上述情節路徑可知，在主要 A、B、C 或 D 的主情節之間，仍然受到線性發展路徑的限制，但在每一個主情節之下則可區分出不同的平行路徑如 a1、b2 或 c2 等以供選擇。所以，主情節間都代表了不同階段路徑的匯流，就這樣一關又一關地往前推進以到結局。使用者每次進入後，就可重新針對關卡進行不同選擇，從而串起對故事始末的不同心像。此外，從開始到結束的過程中，說故事者則可安排結局是否朝同一個方向或可有多種結果前進。

而流程圖若從 Genette(1980)所提的時態要素來看，呈現出哪些組合呢？在順序上仍然以順敘法為主，也是依時間軸方向推進情節。而在持續性上則因強調發展出更詳細描述的路徑，屬於延伸的類型。在頻率上則因一個故事事件卻可對照到不同論述線路徑的可能，使這些論述線形成關卡或困境以供選擇，進而呈現出重複關聯的類型。

Ryan(2006)認為流程圖提供了更有效的選擇控管，是因關卡或困境的情節可以匯流，限制了分枝的擴散，於是一方面在時間軸下往前推進，另一方面則可從不同路徑到達該情節，經歷了時空兼具的故事發展。而這種敘事結構的例子，最

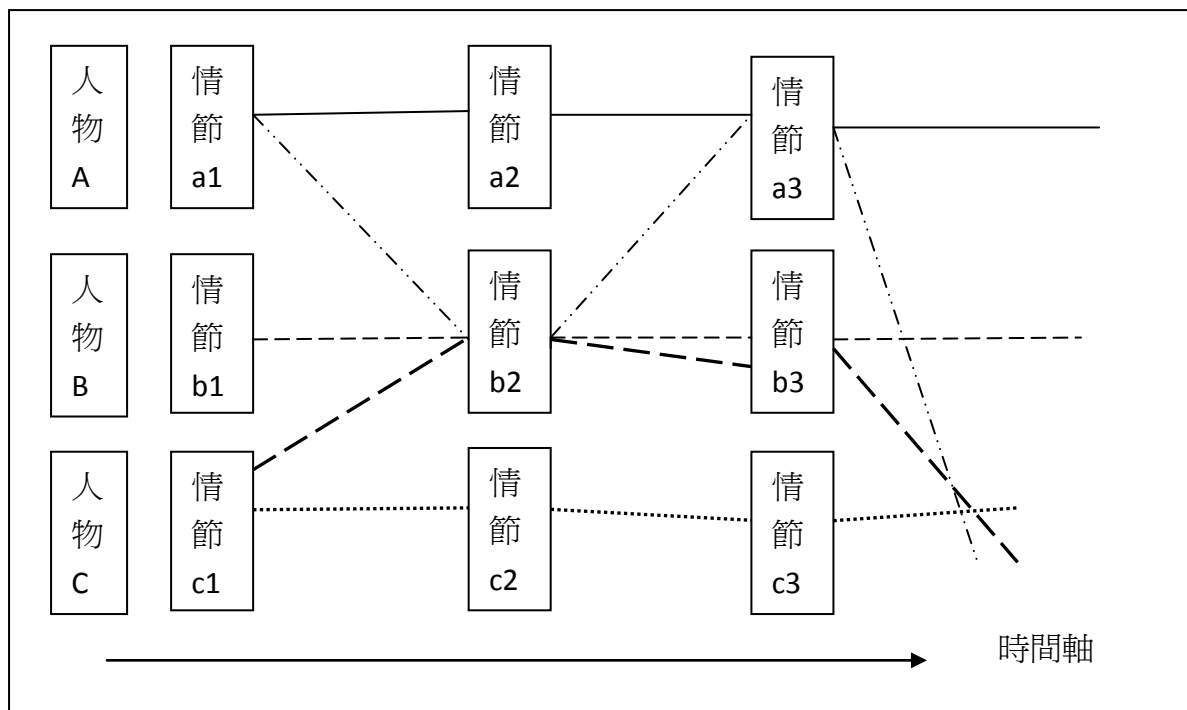
常見的是屠龍旅程的故事，主角能否成功端賴是否選擇了取得魔力協助的途徑。雖然此種流程圖結構尚未應用到新聞中，但小說卻有不少例子，像一開始我們所舉的〈謊言〉，就提供了「真話」與「謊話」二種節點，進入不同的關卡後再組合起迥異的故事。我們認為可試著將流程圖的結構用於說新聞故事上，看如何安排節點與設計情節路徑。

### 三、 軌道變換狀情節結構

軌道變換狀指的是以不同人物觀點為主軸，在每一條不同人物所佔據的水平線中，隨著時間軸往前發展進入不同情節，水平線之間彼此也有交會時刻，意味著不同人物的交流與互動。而在垂直面向上，則代表同一類型的情節可有不同的人物觀點選擇，提供了中途變換路徑的可能。

軌道變換狀的結構如下圖七所示：三條水平黑色、不同形狀的線條乃分別代表人物 A、人物 B 和人物 C 的觀點，在故事行進過程中，可一路依循某人物的觀點到結局。也可以從人物 A 跳到人物 B 的情節中，改變旅程而朝不同的結局，進而再交織形成多條不同的觀點路徑，只是在中途變換時得要隨時提醒是在哪一個人物觀點下的情節。





圖七：軌道變換狀的情節結構圖

以人物 A 而言，就可經歷從 a1、a2 到 a3 的情節，而在垂直線則可同時與人物 B、人物 C 的觀點進行比較。此種軌道變換狀與流程圖不同的地方是，特別強調從某一個人物的觀點出發去經歷故事，中途不會出現匯流的關卡或困境，卻可以轉換到不同人物的觀點看故事，乃以不同人物立場去發展出多條平行路徑的情節關係，所代表的是不同人物看事情或經歷故事的角度。

若以 Genette(1980)的時態要素看軌道變換狀，則有以下組合特性：順序上同樣是隨時間軸往前的順敘法。在持續性上則因論述線中擁有比原來發生的故事線較長的持續期，以提供不同觀看該事件的角度，而呈現出延伸型的類型。在頻率上則呈現出一個故事事件卻可對照到多起論述路徑之重複關聯。雖然與前一種流程圖之時態要素的組合相同，但軌道變換狀的特色更強調可於途中轉換到到不同人物的觀點。

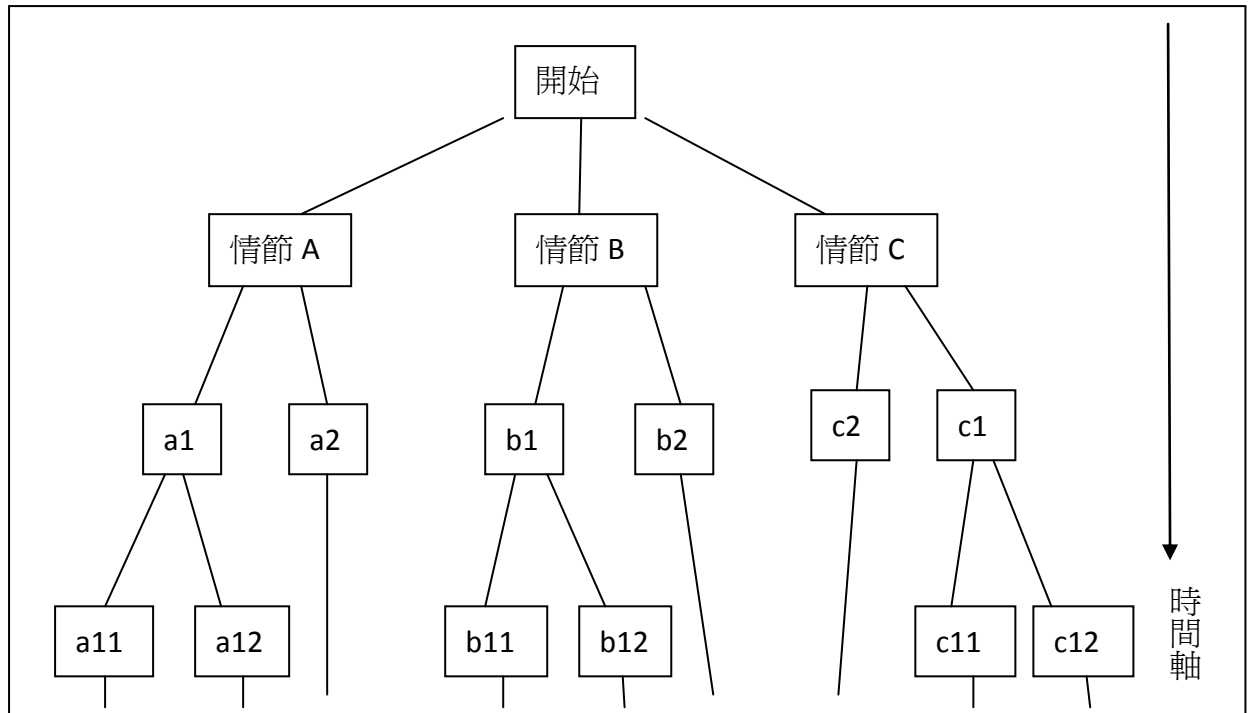
傳統敘事大多侷限於從單一敘述者的位置說故事，該敘述者就只能先說完 A 人物的觀點後，才能再說另一 B 人物的觀點，總是礙於先說誰、後說誰的困擾，以在情節中整合出一致的觀點並形成具連貫性的文章。在軌道變換狀的結構中就可去除此種限制，而能在同一情節層次提供不同人物觀點的選擇路徑，像童話故事〈老鼠娶新娘〉就曾運用此種結構呈現故事，只是目前為止這樣的結構也尚未應用到新聞中，這還尚待實驗與開發。

此外，值得一提的是，由於軌道變換狀更強調不同發聲位置情節之重要性，也就是說除了提供結構路徑的選擇之外，還要再考慮到不同發聲位置的可能，如此雙管齊下才能形成多元的情節發展。在這種結構當中，已不再受限於單一敘述者觀點佈局的情節，而可以從不同故事人物中依其觀點看事件或行動了。

#### 四、 樹枝狀情節結構

樹枝狀指的是有一個明確開始點，隨著時間往前進，在每一個情節往下延伸出更多情節，再往下又區分出更細的情節，分岔點成指數型增加，從而產生許多不同結局的故事。

樹枝狀的結構如下圖八所示：從故事開始後，就分別進入不同的主要情節 ABC，這些主情節的關係是平行的，只能擇一前往。若選擇情節 A，那就隨著時間軸進入到與 A 相關的其他更細節的選擇如 a1 和 a2，此二者也屬於平行的情節只能擇一前往。若選擇了 a1 路徑，則再碰到更細的分枝選擇 a11 和 a12 後才會到結局；而若選擇 a2 路徑，也許就比較快到結局。同理，在情節 B 與 C 也是相同的設計，總是在時間軸的前進中面臨更細的分枝選擇，在每一個分岔點上都要作出選擇，才能再往下發展，直到結局出現。



圖八、樹枝狀的情節結構圖

樹枝狀在 Genette(1980)所提的時態要素中，則有以下特色：順序上也是重視時間進展方向的順敘法。持續性上則是強調將原本的故事事件拉長，以更詳細的描述或納入更屬相關事件發展而呈現延伸的類型。在頻率上則因一個故事事件對照節多個論述路徑選擇之重複關聯。

Ryan(2006)曾指出，樹枝狀結構雖可提供平行情節的選擇，但太多的決定點也很快導致無法控制的複雜性，說故事者需事前安排好每個不同分枝的路徑，只是容易導引讀者陷入無效率與被細節環繞的故事中。而 Phelps(1998)亦認為，雖然樹枝狀提供了選擇的表意潛能，但對人們的實際經驗來說卻可能是一種被濫用的媒體潛能，乃因每一種選擇不太可能等值，充其量是每個人偏好不同罷了。況且要讀者一直作出選擇才能往下看故事，卻也增加很多干擾，抓不住故事所要傳遞的主軸，反而損害了故事的藝術整體性。

因此，雖然樹枝狀結構提供每一個情節往下選擇的機會，將帶給讀者更多互動的經驗，但卻可能因太多選擇而迷失敘事主軸，造成無法收拾的複雜性。這樣的結構要如何應用於一般故事或新聞中，還有待實驗與嘗試。也就是說，樹枝狀相當強調情節與情節之間的關係是一直延伸出去，往更細、更小的分枝發展，而形成了非常多條不同的路徑，也就走向不同結局。這種超文本結構可說挑戰了傳統只有一種結局的故事，它彰顯了情節之間多重的關係，並依此建構出多元的故事結局。

總而言之，過去在報紙印刷文字的限制之下，新聞故事僅能以線性的、循序的、單一的結構呈現，最具代表性的就是純淨新聞的倒金字塔式結構，只呈現出倒敘法、摘要及反覆關聯性的一種時態組合，而直接抹除或不曾嘗試其他的情節關係。但到了網路媒體的超文本環境中，應可帶來更多不同的情節組織方式，從中操弄 Genette(1980)所提之時態要素的選擇與組合，去發展多種類型結構，以處理更多關係的情節，進而讓新故事或表達有浮出檯面的機會。

值得再說明的是，我們所列出的這四種結構，不過是四種基本的原型，設計故事過程中又說故事者又可將不同的結構搭配、混用，開發出更多種類型。因此，新聞故事在網路超文本的新表意潛能下，應可突破僅有一種倒金字塔之組織結構，進而把玩不同的敘事結構，讓新聞情節關係更多元。而除了超文本之外，互動性也對新聞情節帶來新表意潛能，接下來就談這個部份。

## 貳、 互動性提供情節發聲位置的新可能

互動性 (interactivity) 如何為情節的發聲位置帶來新可能呢？我們認為要先說明互動性的內涵為何？對本研究而言又有什麼特別的用法？

互動性與前面所談的超文本不同，它算是傳播理論中常見並流傳已久的概念，然而隨著人際傳播、大眾傳播再到數位媒體傳播的演變，其內涵也經歷一番轉折，有必要說明並釐清，才能找出適合本研究的用法。

在人際傳播脈絡下，互動性指的是兩造雙方之使用者彼此可互換並控制內容的程度，至少要有二個人以上的參與，如此才能提供人與人之間對話的參與，進而完成互動的理想(Ha & James, 1998)。而在大眾傳播時代中，互動性反而不受重視，其傳播模式主要是由傳播者製作好固定的內容之後，單方向地傳向廣大的閱聽人，閱聽人只能被動接受，卻不太可能有回應或參與內容的機會。

一直到數位媒體時代後，才再把這種帶有人際傳播的互動特性帶到新媒體上，並轉從不同面向探討要如何開發或深化互動的經驗，但卻不一定都適合用在本研究所欲探討的數位說故事活動中。例如從人際傳播而來的互動內涵，強調至少要有二個人以上的參與以互換內容(Ha & James, 1998)就不適合，乃因在數位媒體中不一定得要作者或敘述者現身向讀者或敘述對象親身溝通才能達成互動性，互動經驗並非受限在傳受雙方要共在，只要使用者能透過媒體中介而有互動感受就可以了。而有些研究者就著重於如何利用電腦、網路媒體的新科技特性開發互動性(Heeter, 1989; Steuer, 1992)，即從科技面向強調加強互動裝置或介面改良，僅注重網路技術運用，但這卻不是本研究所要走的方向。再者強調訊息在傳播過程中可互相交換的程度，相當注重能否讓雙方參與訊息修改、能否呈現訊息改變的連續相關性(Rafaeli, 1988; Rafaeli & Sudweeks, 1997)，這特別適合用來說明網路的接龍小說，即讓每個使用者都能參與內容的修改而完成連續且具相關性的故事，而這也不適合用在本研究。最後一種則是強調行動者在傳播活動中知覺到的互動性，可隨活動進行而不斷建構而來的感知狀態，更強調參與者心理層面

的感受(Lee et al., 2006)，這樣的內涵就比較適合用來開發網路媒體說故事的潛能，強調參與說故事活動的人都能在感受上有所變化就是已達成互動性了。因此，我們希望從最後一種定義去探討參與說故事活動的人究竟造成了哪些感知上的變化。

第一，過去在說故事活動中的作者或敘述者將轉成設計者，他／她一方面要能提供故事角色可發聲之眾聲喧嘩的文本，另一方面也要提供使用者可以參與或回應等互動經驗之文本，因而可以說互動性已造成了作者或敘述者在感知上的變化。

在網路媒體的互動環境下，設計者不再像傳統作者需統合文本中的多元聲音，以單一發聲位置去傳遞一致的、連貫的意義，而是要讓故事中的角色也能發展多重聲音、形成多元層次的文本，以提供不同路徑的情節選擇。此外，設計者也不再面對無法回話的讀者，而是能夠參與和回應的使用者，此時就要提供讓使用者可隨時加入的互動文本並帶來新考驗。研究互動戲劇的 Mateas & Stern(2000)就認為，在互動敘事系統中，爲了要讓故事能順遂地發展，同時也爲了避免設計者對情節與互動行爲的預先編寫，限制了使用者或玩家的互動經驗，使得設計者的任務只要把故事角色的特質設計完整即可，其餘的就讓使用者自行在電腦環境中探索故事情節，或與其他的使用者透過角色扮演而進行互動。從周倩如、李峻德(2008)的研究也可得知，設計者要設計故事時經常得在情節編寫與玩家自由度之間游移，看如何架構一個有張力且有意義的互動經驗，且同時還要具備事前編寫良好之情節。因此，說故事者已不再是獨自走完全程、說一個完整的故事，取而代之的是去設計能夠引起多層次互動經驗的情節文本。

第二，以往被動的讀者或敘述對象也將變成主動的使用者，除了僅能接收文

本與詮釋文本之外，在網路媒體互動特質下又可再加入由使用者探求、建構或創造文本等新經驗(Aarseth, 1997)。也就是說，使用者可以在多向、複雜的文本中自行決定閱讀路徑，找尋自我詮釋的方式，以建立對自身有意義的故事；或者以讀寫者<sup>21</sup>身份自行參與情節的建構，去增加、擴充與改變相關情節的發展。更甚者，使用者還可以選擇化身（avatar）之角色扮演的的方式經歷敘事，由自己親自推進故事的發展，走向模擬或擬仿的參與方式（Aarseth, 1997; Hayles, 2001; Laird & Lent, 2005; Manovich, 2001），這些都正挑戰著傳統敘事活動中讀者或敘述者的感受。

總之，在網路媒體互動性之下已造成作者或敘述者、讀者或敘述對象在感知中的變化，從而帶來了許多新型態的故事或表達方式，但這些實例大多出現在文學創作領域，我們先簡單介紹一些，以期對網路新聞敘事有所啟發。

先看到提供使用者探索經驗的互動故事，如由 Stuart Moulthrop 於 1999 年推出的小說新作《雷根圖書館》（*Reagan Library*）<sup>22</sup>，它的內容乃是後現代的拼貼，混合了文字和圖像、聲音與場所、訊號出現或雜訊消除等方式，由使用者進行隨機鏈結的閱讀路徑以進入該故事，而在該空間中探索的敘事行動，彷彿是經歷一場模擬記憶的過程，讓使用者從與網路環境互動過程逐漸理解並感知到該故事。

此外，使用者的探索經驗也可以透過軟體設定，選擇某些敘事功能自動地形成情節，例如〈數位普洛普〉（digital propp）<sup>23</sup>，這個網站將 Propp 所提過的 31 種功能行為設成節點，開放給使用者自行勾選，當勾選完畢後按產製鍵，就會出現整合這些功能的故事出來，可說是一種新奇的敘事經驗，充份展現了互動性帶

---

<sup>21</sup> 所謂「讀寫者」指的是網路上既具讀也具寫身份的使用者，這些人除了可以讀故事之外，也常參與書寫而改變故事，可說是網路中普遍流行的現象(李順興, 2000a)。

<sup>22</sup> 相關文本可見下列網址：<http://benz.nchu.edu.tw/~garden/SMoulthrop/>。

<sup>23</sup> 相關文本可見下列網址：<http://www.brown.edu/Courses/FR0133/Fairytales/Generator/gen.html>。

來的樂趣。甚至使用者的探索經驗亦可利用地圖等其他媒材來佈局，先求掌握故事發生的空間，接著再由超鏈結逐步進入所欲觀看的情節當中，像結合了 Google 地圖的赤壁之戰就是一例<sup>24</sup>，使用者可以選擇要從「歷史事件」或「主要人物」進入情節當中，而且一邊出現文字敘述時，另一邊的地圖場景也跟著轉變，可說將經歷了時空兼具的場景，以求更了解故事發生的脈絡與關係。腦筋動得快的行銷高手，也懂得利用使用者探索經驗去發展出不同的宣傳影片，在網路上頗為盛行的香港旅遊宣傳片--〈宅男最後的 120 小時〉<sup>25</sup>就是一個很有趣的影片，透過選擇不同路徑的情節，從而把香港各地的景點帶入，同時也讓使用者經歷不同的故事過程與結局。

接著再看到提供使用者建構經驗的例子，這指的是使用者可自行參與情節的建構，以增加、擴充或改變相關情節的發展，最典型的代表是網路接龍小說，透過網路社區運作的特性，開放給使用者自行加入各種情節片段和影像，例如《蜜網》(Waxweb)就是一例<sup>26</sup>。主持人 David Blair 最初以 MOO (MUD, Object-Oriented) 為架構，溶合網路 (Web) 功能，讓故事一方面結合文字、3D 圖案、影片等媒材，另一方面增加互動書寫的功能，出現了這種新型式的敘事經驗。

或者，以多人共筆的方式進行網路故事大會串，先由某一個使用者丟出未命名的、進行中的小說，開放給使用者閱讀，他／她們閱讀之後就參與後續情節的發展，如 (The Lidsky Files) 則是一例<sup>27</sup>。這個構想是從線上書店而來，以廣邀使用者將他／她們的意見與回饋帶入的方式，共構了整個故事，可說和過去由一

<sup>24</sup> 相關文本可見下列網址：

[http://maps.google.com.tw/maps/mpl?moduleurl=http://redcliff.googlecode.com/svn/trunk/mapplet/redcliff\\_tc.xml&t=p&utm\\_campaign=zh\\_TW&utm\\_medium=lp&utm\\_source=zh\\_TW-lp-apac-tw-gns-mp&utm\\_term=redc](http://maps.google.com.tw/maps/mpl?moduleurl=http://redcliff.googlecode.com/svn/trunk/mapplet/redcliff_tc.xml&t=p&utm_campaign=zh_TW&utm_medium=lp&utm_source=zh_TW-lp-apac-tw-gns-mp&utm_term=redc)。

<sup>25</sup> 相關文本可見下列網址：<http://www.youtube.com/user/undergroundDV#p/f0/f58Ns8go-Ro>。

<sup>26</sup> 相關文本可見下列網址：<http://www2.iath.virginia.edu/wax/>。

<sup>27</sup> 相關文本可見下列網址：<http://archives.obs-us.com/obs/brown/top.htm>。



個編輯將不同作者已完成的文章集結起來的情形不同，而是開放給使用者參與，一起進行締造情節的敘事經驗。

另外也有強調透過使用者積極參與互動書寫而發展成社群，進而成為內聚力很高的團體，共同設定了所欲呈現的社群故事樣貌，《黏巴達社區》(*LambdaMOO*)<sup>28</sup>即是很受歡迎的社區。該社區乃由中心點向外擴張，開放給每一個社區成員為其搭建各種建築物，共同締造現代景致下的社區模樣，但使用者要先通過申請核准才能成為社區的一員，被核准的使用者才能在其中為自己建造一個小世界，這使得該社區會因新使用者加入而不斷擴張，而誰也無法預料將來社區會長成什麼樣子。

最後談到提供使用者角色扮演的敘事經驗，使用者透過化身進入故事，由自己來推進故事的發展，走向模擬或擬仿的參與方式，出現新的故事類型電玩或遊戲。例如以電影《哈利波特》為故事背景的電玩，就開發出許多套用該故事的小遊戲<sup>29</sup>，以讓使用者可以有如經驗故事場景般的冒險之旅。

綜合以上所舉實例，都是因網路媒體互動性而來的新敘事經驗，這在文學創作或電玩、遊戲等領域中已大放異彩，而又將對新聞領域帶來什麼啟發。接下來，我們想藉由已建構的理論去探索網路媒體的互動特性能為新聞情節的發聲位置帶來哪些新表意潛能？

有關互動性如何牽動設計者或使用者感知上的變化，比較有代表性的研究如

---

<sup>28</sup> 相關資料請見下列網址：<http://www.lambdamoo.info/lambdamoomap/lambdamoomap.htm#>乃是該社區的地圖樣貌，而[http://www.cc.gatech.edu/classes/cs8113e\\_99\\_winter/lambda.html](http://www.cc.gatech.edu/classes/cs8113e_99_winter/lambda.html)則嘗試說明如何參與泥巴社區的互動。

<sup>29</sup> 相關網路文本請見下列網址：<http://asp.iwpower.com/cpo/soho/temphpgames.html>，該網站中有許多以哈利波特故事為基底的遊戲。

Aarseth(1997)曾就互動性提出四種使用者新功能，包括詮釋、探求、建構及文本創造。而 Ryan(2006)就 Aarseth(1997)的觀念往前發展提出，使用者可分別從外在或外在、探索的和本體的二條軸線參與互動，進而交織出四種與故事互動的類型。Landow(2006)則再指出，在互動性之下，既有作者與讀者二分的界線消失了，擴充了單一作者的概念，朝向協同寫作（collaborative writing）的新型態發展，帶來了即時同步產出同一作品、非同步共同產出作品、個體先獨立作業後再集成作品、配合程式或系統界面共同創作作品等四種方式。這些新的互動方式都已為故事帶來更多參與模式，進而提供了改變情節發聲位置之可能。

但對本研究而言，我們強調若要開發網路媒體互動性的表意潛能，仍然重視由記者擔綱專業的說新聞故事者，只是其身份將隨互動性的開展而成為設計故事的人，因此，我們將以 Ryan(2006)所提之四種使用者參與故事的模式作為基礎，去探討設計新聞故事的記者在敘述觀點及聚焦化上可提供什麼感知上的變化而帶來新的發聲位置，以突破報紙新聞中記者所慣於採取第三人稱、客觀中立之聲音。以下就來介紹四種設計使用者如何參與故事之模式。

## 一、 設計外在探索的發聲情節

所謂外在探索指的是，使用者僅能從外在路徑選擇經歷不同情節，不會成為故事的一員，航行路徑也不會影響到故事內容。此種互動程度可說只影響到探索情節的路徑不同，而探索經驗的自由度則與文本的結構性質相關，有些結構仍強調設定行進路徑，只有一、二個轉彎處允許選擇產生，而有些結構則完全讓使用者隨意建立鏈結(Ryan, 2006)。然而，這些路徑中的選項並不是無限開放，都是由設計者預先決定，所能造成的改變有限，正如同 Landow(1994)所言是在受限的、封閉的情節中進行路徑的探索，而不是全然開放給使用者自由參與。

我們認為外在探索模式對設計者所帶來的新意是，過去循序的、線性的文本已被節點與鏈結取代，可讓不同情節的層次依新結構而變化，情節之間除了有時間先後的關係外，更可以有平行的關係，不必同樣都走一個接一個依序發展的情節結構，而可安排不同路徑供使用者探索。而這將對新聞帶來哪些新可能呢？

在網路媒體中，說故事的設計者可以處理多種類型的情節，包括補充關係、爭議關係及多重結局等情節，而讓不同消息來源的說法彼此對照、或創造對話語境，從而提供使用者更多路徑探索的機會，創造新的敘事經驗。這大大改善了以往報紙印刷文本僅能以線性組織故事的限制，報紙新聞爲了維持一致性與連貫性，即使訪問不同消息來源，也盡量不讓立場問題的情節浮現，消息來源只協助記者描述現場而已（劉郁青, 2000），但因網路媒體提供了使用者路徑選擇的新可能，也就對情節帶來新變化。

在外在探索模式當中，作爲設計者的記者雖然可安排多條路徑，但在發聲位置上仍然以第三人稱的敘述觀點陳述，並從外部聚焦的方式呈現消息來源的外在言行。不過，比較不同的是，記者卻可進一步透過所選用之組織結構，將不同立場消息來源的聲音放在相異的路徑中，以提供使用者選擇。換句話說，在外在探索的參與型態中，設計者就不必再將帶有多元立場之消息來源聲音予以統合，而是把每一種不同立場的聲音都透過報導而在相異路徑中出現，帶出具有對照性質的多元立場路徑文本。但在這種參與模式中，基本上仍然交由記者作爲旁觀者的角度去綜觀全局，不同的是，讓各種故事立場的說法成爲路徑上的安排，而不必受限於印刷文本之一方先說、另一方後說的閱讀次序，使用者卻得以經歷全部的立場。

於是，記者作為故事的設計者，就不再只由自己單獨走完全程，而是邀請使用者進來參與，完成超文本新聞的瀏覽、閱讀，而能建立起對該故事的心像。此時，作為新聞故事設計者的能力，則展現在定義節點的鏈結關係、切割新聞文本、下錨點等，以擘畫出一個後設之新聞主題情節關係，提供使用者進行各種立場的探索。

## 二、 設計內在探索的發聲情節

而內在探索指的是，使用者可選擇某一人物進到故事世界中探索，方式可能是被指派擔任某一角色，也可能以第一人稱的方式而與其他角色產生關係。但使用者所選擇人物之行動仍受到限制，並無法改變故事內容，只能探索由該人物擔任角色所發生的情節，例如在不同人物觀點的軌道變換狀結構中遊歷。Ryan(2006)就指出，此種互動類型較常出現在新故事活動的電玩中，通常讓使用者選擇某一角色的虛擬化身，到故事裡遊玩，看看它的角落或裂縫、撿起一些物品、或尋找某些寶物—如復活節彩蛋等，主要參與的活動就是進到該入口網站，去經歷與發現另一個故事世界，但也僅止於探索空間而已。

我們認為外在探索模式對設計故事的記者所帶來的啟發是，可從後設文本層次，依不同人物觀點變化出更多情節組合的故事，使文本產生對話性，突破了過去只能從單一人物說故事，或消息來源之間也不會有對話、不讓彼此有關連性等限制(劉郁青, 2000)。這種參與模式主要強調由故事角色發聲說故事，以求變化出各種人物觀點的不同，和前一種外在參與模式僅區分故事主題之不同立場有所差異。換句話說，若只是某個主題之立場的不同，那就適合採取第一種外在探索的參與模式，在該立場途徑中仍然可有多個消息來源的聲音，路徑的變化繫於隨議題發展的立場區分。而若是要強調與故事有關之某一消息來源的觀點詮釋，則

要採取第二種內在探索的參與模式，所凸顯的乃是該消息來源對不同主題所發表的看法，以不同消息來源的觀點作為敘事軸的設計，路徑的分枝則是該消息來源與其他消息來源觀點的對話。

所以，若將這種參與模式用於新聞故事中，記者不需從旁觀者角度重新幫故事角色發聲，而是直接將不同消息來源的觀點設計成路徑，讓他／她們直接在故事中發聲，以提供使用者從不同角度出發探索並理解該故事。所以，記者所要做的乃是站在故事的全局，替不同故事角色之消息來源的聲音作整理，讓這些消息來源的聲音可以從第一人稱內部聚焦的方式說出該觀點，進而安排出不同內部觀點之探索路徑。也就是說，在這種參與模式當中，使用者就可以從記者所安排由消息來源內部發聲的路徑擇一前進，以某一角色的觀點經歷故事。這對設計故事的記者而言，除了以適合之組織結構安排不同路徑以供使用者選擇之外，更要能透過多重角色發聲的方式，以形成對話或帶有多聲複調的新文本。

但不論如何，此種參與型態中，作為設計者的記者仍然握有故事的主導權，只是讓不同角色觀點形成情節節點，以提出屬於該角色的觀點，而變化出不同的鏈結關係供使用者選擇。就使用者而言，其所選擇之人物觀點路徑並不會影響到故事內容，只會改變經歷故事的路徑及角度，進而看到故事的不同面向。

### 三、 設計外在建構的發聲情節

所謂外在建構指的是，使用者從故事角色之外參與情節規劃，例如賦予角色某些特性、為該角色作決定或丟出考驗、透過改變環境而創造出不同角色的命運。使用者乃站在故事角色之外的位置，並非從無到有地創作，而是參與由設計者所提供之選項，透過某些選擇機制而重新組合成一個完整的故事。所以，使用

者不會直接進到故事角色當中，僅能從外在影響故事。Ryan(2006)曾指出，此種類型最好的例子是模擬城市、模擬人生一類的遊戲，使用者可扮演如上帝的角色，從外在系統掌控故事中角色與情節，而其選擇將成為故事前進中的情節線索，並能看到情節組合後的結局。

我們認為外在建構模式對設計者而言，就要能提供使用者參與情節規劃的機會，並在故事未開始前就先有選擇與組合的機制，包括哪些角色可入故事中、故事的主要情節為何、角色經歷哪些關卡或考驗，甚至安排故事前進的路徑，或於過程中主動增加情節等，以讓故事發展更豐富。

若運到新聞敘事中，則可在記者展開情節規劃前，讓使用者提出資訊需求，包括想了解的問題、提供解答問題的線索、受訪消息來源的名單等方式，從外在新聞流程的規劃去影響故事及其表達方式，而不是進到故事內部左右其發展。也就是說，到了這個層次的參與類型，使用者已可以有更多開放空間參與情節發展，不僅止於探索組織結構中的不同路徑。此時，作為設計故事的記者，不再只是從第三人稱、外部聚焦的發聲位置說新聞故事給讀者聽，而是在故事籌畫之初就把使用者所希望發展的情節內涵納入考量，以說出符合使用者期待之故事面向。進言之，記者與讀者的單向發聲關係已打破了，轉而由設計者與使用者頻繁的互動關係取代，雖然最終出現的文本可能只有記者的發聲，但卻已是由使用者從故事外在以提出資訊需求的方式影響了情節走向，帶來了與圈內人相關的社群文本。

#### 四、 設計外在建構的發聲情節

至於內在建構指的是，使用者選擇某一虛擬化身，擔任故事中的角色，進入

與該角色相關的情節中，以支配該化身的行動並創造其命運，在故事行進的時間和空間中佔有一席之地。Ryan(2006)就指出，在這種互動類型中，使用者就是玩家本身，他／她們可以選擇某一虛擬化身進入故事，玩家的行動會決定該虛擬化身的命運，而情節的進展就由玩家的行動構成，最常見的例子就是角色扮演的遊戲。

我們認為內在建構模式對設計者而言，只提供故事簡單的、靜態的存在條件，包括角色、性格、場景、配件等，然後把情節的發展都交付出來，全交由使用者所代言的化身去創造並完成。此時，使用者就能從該化身的發聲位置出發，做出符合該身份的行動與事件，從該角色所處之限制的、內部的觀點而經歷整個故事。

若將這種類型運用於說新聞故事的活動中，我們認為可以比擬為公民記者，以其所見所聞為少數的或弱勢的議題發聲，不同於大眾媒體的報導方式。在網路媒體時代，有許多使用者透過部落格而發聲，而這些人也可以成為說新聞故事的人，從自己的生活、興趣和對社會的關懷出發，進行採訪、報導與寫作，與其他使用者分享。這些公民記者探討的議題更多元、也更多樣化，用帶有感性和主觀色彩的內部觀點說故事，不堅守主流傳媒中客觀中立的發聲位置，以近距離的方式呈現貼近自己生活的題材，可說創造了與網路使用者共享的鄉民文本。

因此，公民記者本身的行動，就成了推進新聞故事的情節，可說以身歷其境的方式參與新聞故事。這種參與方式，可發掘傳統媒體所欠缺的議題或角度，而且從親身經驗進行主觀揭露，展現了局內人的生命觀點，也擴充了新聞定義的範疇。

從上述四種設計使用者如何參與故事之模式可知，網路媒體的互動性已讓既有的發聲位置產生質變，而將激起更複雜的敘事型態。作者與讀者、敘述者與敘述對象的單向關係在敘事活動中打散了，設計者可擷取情節片段，為它添加新的材料或賦予新結構，以邀請使用者參與。而使用者則可從這裡選擇所需的資訊進行解讀，甚至參與建構和創造，以重新組合成對個人有意義之故事心像，至此，讀者的角色已明顯轉變，他／她不再只是敘事過程中被動的敘述對象、只能詮釋文本，而是變成一個後設的讀者或使用者，必須更積極參與自我閱讀的歷程，甚而擁有了更多參與故事的層次。

在這個網路時代中，更催化了流動的文本，許多人也可以共同參與成為讀寫者，邊讀、邊寫邊創作愈來愈盛行，都可以為該故事加上具個人色彩的情節。也就是說，因電子化所創造出來的溝通環境，既不像口語社會那樣受情境制約，也不像書寫社會那樣，由具有明確身分的作者所創造出來，文本已成了情境的一環，參與者彼此身分含糊浮動，亦可互作傳受雙方了(沈錦惠, 2007)。

因此，在這些網路媒體所提供的新表意潛能下，應該也會導致新聞敘事的變局。接下來，我們將透過研究設計，進一步將這些透過理論建構所開發的網路媒體新表意潛能，以實際的新聞故事來作模擬，看究竟如何展現有特色的網路新聞之樣貌。



## 第四章 研究方法

本研究從敘事對媒體有不同依賴程度的立場出發，建構出探索網路新聞敘事的理論架構，視情節為隨媒體特性變化的單位，以此觀察網路媒體的超文本將提供情節之組織結構哪些新選擇，互動性又如何使情節之發聲位置產生變化。本章進一步根據這樣的理論架構，以實際的新聞故事為例，設計研究方法，期許能產製出發揮網路媒體特性之新聞敘事。

由於這樣的立場和以往分析現狀新聞故事的方式不同，帶有開發未來新聞之實驗性質，所以本章我們會先說明研究定位以帶出適當的研究方法，接著再說明研究設計。

### 壹、研究定位與方法

我們認為探討記者如何運用網路媒體說故事，無法僅就既有電子報的現狀進行研究，而要邁向充滿不確性的未來。乃因一則網路媒體仍在發展中，其功能與特性尚未被完全開發，頂多只有部份嘗試，還未達全面應用的地步，網路（新聞）故事因而未全面定型。二則使用網路媒體說故事，可能撼動既有新聞紀實性文類的界線，帶來全新的文類，甚至形成新的說故事活動，也都具有許多未知的潛能。在這二項因素之下，都使得未來網路新聞的樣貌，充滿許多變化。

該如何對充滿不確定性的網路新聞進行研究？我們認為應該從研究定位說明：

- (1) 研究的重點不在於掌握網路媒體已經發現的各種功能，而是將這些功

能放回表意活動中，以其所提供的機會與條件，刺激想像及創造新需求、新標準之新故事。例如在網路媒體所提供的表意潛能中，重新選擇與組合新情節關係，然後在開創新情節關係的過程中，再由此回頭引領科技發展的需求及方向，使媒體特性與表意活動能有更密切的關聯性。

(2) 研究者的位置更重要，他／她必須更積極、更主動涉入，利用理論的導引開發出新的敘事模式或架構，越界借用或開發，以此促成既有故事文類間界限的挪移，才能激盪出新文類的可能空間。

(3) 研究者要能對網路媒體提供的新表意潛能進行評估。對研究者而言，除了找出網路新聞各種新可能性之外，也必須在使用網路媒體說新聞故事的活動中，對各種新表意潛能進行評估，以求既了解該媒體提供的新資源、並能熟知其限制，更甚者是繞開或避開限制。

因此，我們所欲發展的網路新聞，不只要注意既有的新聞敘事規範與變化，也要掌握變動中的網路媒體特性。而這種研究，就是具有某種嘗試與開發性質的「可行性研究」，試圖觀察網路媒體新表意潛能帶來了哪些新的新聞敘事型態。

所謂的「可行性研究」(feasibility study) 是商業領域經常使用的研究方式，用來檢驗某些新商業模式中的可能性是否適合、實際及可實行。將分別對該模式的正面和負面之可能性，進行實際的查驗，以幫助企業針對新的可能性作出正確的決策(Hoagland & Williamson, 2000; Thompson, 2003, 2005a, 2005b)。

在這些可行性研究中，他們先根據既有的資料歸納出可能性的架構與範圍，再發展出由各種變項組合而成的預測模式，該模式之下，有些可能性勝出的

機率就比其他可能性高。接著，可行性研究也會對該模式進行的模擬、實驗，說明何以某種可能性最有可能在實際狀況中發生，甚至還能夠依循實驗所得的數據合理地預測結果。

而本研究所要執行之「可行性研究」方式，就是依照第三章建立探索網路新聞敘事之理論架構，施之於實際新聞故事個案，在該理論架構的導引下進行想像的實驗。因此，本研究所要採取的乃是具試探性的「模擬法」。

「模擬法」(simulation)指的是設計促進想像的實驗，從實驗過程中操弄其中相關的變數或模組，以激發出新可能性。Harrington & Tumay(2000)提到，模擬法正是針對某個預測真實之系統模式進行實驗，觀察該系統模式在潛在預設的環境中如何回應改變，以尋求對過程的了解，而達到改善成果的目標。也就是說，模擬法結合系統模式，將各種資料輸入系統中，以提供一個測量、評估及再設計的方法，最終的結果則提供可行性分析、預視、展現特徵、找出原型或溝通等目的，以形成有創意之問題解決方案。

進言之，模擬乃是一種行為或現象的複製，可為了取代某種行為或現象而設計，運用環境學習和角色扮演等方式，以傳達一個困難的系統反應過程。在社會科學研究中，常常很難將所有系統中的細節一一討論，因而把系統設為幾個關鍵的變項，提出某個運作模式，再觀察這些要素之間如何互動、如何受到外界影響而產生系統變化，這也是模式與模擬法的核心所在。

本研究採行模擬法，乃是為了觀察新聞故事如何受網路媒體正在發展中的特性所影響，帶來哪些可能的新敘事型態。這樣的作法就好比在虛擬世界中玩遊戲一般，很適合探討具未知性質的主題，同時也能回應可行性研究的期許。

所以，模擬法乃借助模式發展可能性的故事，它本身就是一種敘事行動，可幫助解釋其論辯的前提及測試整個活動中的連貫性(Goldspink, 2002)。當研究面臨不確定、複雜等狀況時，特別適合用模擬法，透過模式的運作說各種可能性的故事，用新故事去展演未來的想像。

此外，將模擬法運用於敘事中，也在幫助人們從有限的要素中揣想整個動態的系統，觀察從模式出發會遇到哪些抉擇、判斷，使其發揮更實際的效果。它不僅只是提出簡單的模式與要素關係而已，更能從後設角度實驗與評估，以了解該模式的成功率或優缺點。而這也是一個有用的教學工具，有助於澄清和測試理論，而不像一些以蒐集實證資料為主的方式，乃能讓人們透過故事化過程發掘新意義，同時也將協助說故事者發展出新的技藝。

值得注意的是，「模擬法」的精神不在於發展完整的故事，相反地，它是透過故事去促進想像，是一種嘗試、一種實驗，只要能借由故事促使這樣的想像往下走，而於途中將各種考量與潛能展現出來即可。換句話說，用在我們的研究，則是透過新敘事理論結構的導引，以此探求網路媒體的新表意潛能，然後放回新聞領域中，看能實驗出哪些新敘事面向，對傳統新聞學帶來哪些啟發。接下來，我們將依模擬法的精神，進行研究設計與說明。

## 貳、研究設計說明

本研究在此說明研究架構，然後選擇新聞個案，最後再列出研究實行的步驟。

### 一、研究架構

爲了能夠把網路媒體新表意特性帶入新聞敘事中，以解決電子報複製舊媒體內容的問題，我們深入敘事理論，重新提出一個能夠反應媒體特性的新敘事結構。在這個結構中，故事內容可分成二部份：一是不論用什麼方式傳達或呈現都不會改變的「存在狀態」，另一則是會受表達方式影響的「情節」。所以，情節乃會隨論述而變化，而其中的組織結構與發聲位置則容易映照出不同媒體特性所造成的差異。以新聞敘事而言，在報紙印刷文字的限制之下，在情節的組織結構就常採倒金字塔式的原則，而在情節的發聲位置則依第三人稱、客觀中立的規範，進而形成了我們所熟知的報紙新聞。

而當我們欲開發網路媒體對新聞敘事的新表意潛能時，也就環繞在情節之組織結構與發聲位置上，看能帶來哪些新可能。於是，在理論架構引導下，我們就鎖定網路媒體的超文本特性，看其對情節之組織結構帶來哪些新選擇；而其互動性又可對情節之發聲位置帶來什麼新變化。在第三章中，我們試著提出四種超文本結構及四種發聲之參與模式，期待能突破新聞敘事之倒金塔結構及第三人稱客觀中立聲音。

## 二、 研究個案

本研究所要挑選的是可用來測試網路新媒體特性的新聞事件，它在故事結構上就不適合用太簡單的報導，應具有某種程度的複雜性與爭議性。另一方面，這個故事又不能脫離新聞文類的紀實屬性太遠，它必須還是社會上真實發生的故事。在此雙重考量之下，拿現有報紙新聞中對某個爭議事件的報導當作基礎案例，再由此進行想像實驗，乃是一個可行的方向。

這裡必須強調的是，由於本研究旨在發展出具網路媒體特性的新聞，以解決「電子報」複製傳統媒體新聞內容的問題。因此，個案乃爲了對本研究所提出的理論架構進行測試、模擬想像、及輔助說明，而不在於窮盡地歸納該文本中所有情節特性之經驗資料分析層次。換言之，在這樣一本理論性的研究論文裡，如何透過特定的案例更具體地掌握抽象的理論論述以回應理論關懷，並將研究發現回饋至理論建構的過程，才是本研究選擇特定新聞個案進行模擬與評估的目標。

而本研究採取「模擬法」，正是爲了解決尚未明朗化的未來議題，其重點在於透過個案操弄並思索敘事新面向。就此點而言，並沒有所謂最好的、最完美的故事個案，有的只是從某個大略的故事版本開始探索起，由分析架構繼續導引未來之可能性的發展。也就是說，在模擬法中，並沒有所謂關鍵案個案的問題，就由研究者依個人興趣選擇較適當之新聞事件。

所以，本研究接下來所選擇的新聞事件是否足以作爲發展網路新聞的代表，或本研究根據該事件所發展的分析策略是否可以轉化並套用到其他新聞，都並非本研究現階段能夠或意圖處理的問題。

在上述目標的考量之下，我們以 2009 年 12 月 23 日於台灣各大報上出現的新聞事件：台中劉小弟因施打 H1N1 疫苗引發敗血死亡的故事，作爲本研究模擬與評估的主要討論對象。

劉小弟新聞事件發生在 2009 年 11 月下旬，當時衛生署正在推行新流感疫苗 H1N1 防治，鼓勵民眾踴躍施打疫苗，以形成抵抗新流感疫情擴散的防護網。而台中有一名 7 歲劉小弟接種新流感疫苗後，隔日出現不良反應，後來不幸死亡，家屬懷疑是疫苗所引起，地檢署也著手偵辦、移送相關資料。

選擇劉小弟新聞事件之理由在於，各家報紙新聞切入的角度，所引用的消息來源，都可見到不同發展面向的故事，可說出現多條故事線，具有豐富性與複雜性。尤其是由男童父親與政府機關代表衛生署之間，對於男童死因調查與結果、男童是否要解剖等事件，都持對立的看法，其間又因男童的父親本身是醫生，有很強的專業知識、能力與社交，於是他可以了解衛生署所尋找為該事背書之醫生的背景與判斷證據。而這樣一個豐富的、有爭議的故事，卻在「電子報」中僅重複著報紙的報導，無法彰顯網路媒體的新表意特性，於是，我們認為反而可拿來放在網路媒體上實驗，作為我們演練網路媒體表意新可能性之新聞事件。

本研究以 2009 年 12 月 23 日所蒐集到四報—聯合報、中國時報、自由時報及蘋果日報的文字內容為主，共十二篇，作為後續進行新聞故事模擬的基礎事件。資料來源如下表所示：

表一：劉小弟新聞事件整理

報紙別	來源	標題	內容主題
自由時報 (三篇報導)	記者王昶閔、徐夏蓮、林良哲/綜合報導	「新流感疫苗嚴重不良反應增至 93 例」 「民眾怕怕 衛署續打」	1、劉小弟事件發生始末。 2、疑似因注射疫苗各地不良反應通報。 3、民眾對於疫苗的信心問題。 4、政府是否調整全民接種政策。
	記者陳信仁、徐夏連/綜合報導	「劉童死亡效應 投訴暴增」	1. 各地疑似施打新流感疫苗不適件數。 2. 受害家屬擬組自救會。
	記者林相美、王昶閔、曾韋禎、徐夏蓮/綜合報導	「打完疫苗 女童顏面神經麻痺」	1. 台北市五歲郭姓女童打完疫苗後之副作用。 2. 孕婦打完疫苗胎死腹中。
聯合報 (四篇報	記者胡宗鳳、修瑞瑩、林秀美、林河名	「流產、嗜睡、變豬頭 懷疑疫苗作怪」	1. 各地接種新流感疫苗不適個案。

導)	/連線報導	「接種新流感疫苗 不良反應頻傳 疾管局：可申請受害救濟 由專家審議 醫師：與個人體質有關」	2. 疫苗安全性問題。
	記者修瑞瑩、胡宗鳳、詹建富/連線報導	「前局長：疾管局處理不夠明快」	1. 疾管局處理疫苗引起不良反應態度。 2. 醫學界的回應。
	記者胡宗鳳、白錫鏗/台中市報導	「男童死因 檢偵辦」	1. 台中市七歲男童死因。
	記者劉惠敏、施靜茹/台北報導	「疫情中心：仍建議接種」	1. 中央疫情指揮中心對劉小弟死因說法。 2. 重申全民接種疫苗政策。
中國時報 (二篇報導、一篇特稿)	張翠芬、馮惠宜/綜合報導	「不適持續 48 小時 立即就醫」	1. 疾管局統計疫苗疑似不良反應通報件數。 2. 不良反應個案。 3. 疾管局處理疫苗注射有關受害者的態度。
	張翠芬/台北報導	「衛署：男童死亡 絕非疫苗引起」	1. 劉小弟死因探討。 2. 民眾是否要接種疫苗。
	張翠芬/特稿	「急忙撇清 不如正視問題」	1. 衛生署、疾管局處理態度。
蘋果日報 (二篇報導)	綜合報導	「孕婦打新流感疫苗後胎死」 「高二女癱軟又視障 家屬組自救會」	1. 台中劉小弟死因探討。 2. 打疫苗引發嚴重不良反應個案。 3. 接種新流感疫苗不良反應通報件數。
	連線報導	「接種政策明檢討是否調整」 「引發疑慮」	1. 是否調整接種政策。 2. 醫界對接種的看法。

就我們初步觀察，這十二篇新聞中，除了一篇特稿之外，其餘報導所採取的正是導言與故事本體二分之倒金字塔結構，這使得情節關係多以倒敘法、摘要或省略、反覆關聯等時態要素之組合，以求能快速整理出讓讀者理解的敘事線並利於編輯，相對地，就無法處理不同組織關係的情節。除了組織結構之外，發聲位



置若先撇開特稿該篇，也都採取第三人稱、客觀中立的方式，記者僅報導事情發生經過、描述現場狀況，而把不同立場或消息來源之間對話、爭議之多聲性抹平了，再以井然有序之論述秩序單向傳給讀者，消息來源與讀者幾乎不太能夠直接參與新聞故事的發聲，也就很難出現帶出不同聲音文本之情節。

### 三、 研究步驟

如前所述，本研究乃在研究架構的引導下，以網路媒體之超文本與互動性二項特性，施之於新聞事件當中，探索在組織結構與發聲位置二項敘事要素上，可有什麼新可能、又如何評估。所以，研究步驟有三：

首先，先行對所蒐集來的新聞事件，定義「情節」的單位。根據我們的理論架構，從情節的組織順序與發聲位置，可觀察不同媒體造成的差異，所以我們將以情節作為分析的單位。而「情節」指的是故事中的事件與行動，常以某一角色為觀察核心，視其進行了哪些對話、行動，或完成了哪些事件。所以，「情節」畫分的方式遵循以下原則：

- (1) 同一個角色之下，所做的事件或行動就為一個「情節」。當角色異動時，也就進入了另一個「情節」。而若角色是以某些行政機關或某個單位作為角色時，與其相關的事件或行動也可算是一個「情節」。例如：「張上淳說，如果新流感繼續流行，會造成多少死亡？利與弊之間必須斟酌考量。」(自由時報)就是一個「情節」。接下來轉至另一個角色「立委涂醒哲也認為，施打疫苗雖可能產生副作用或併發症甚至死亡，但若與感染時引起的重症及死亡相比，國人仍應接種。」(自由時報)則屬另一個不同的「情節」。又例如：「過去十天來疾管局公布的新增住院病例為個位數，昨日則掛零。」

（自由時報）也算一個「情節」。

- (2) 該角色進行了二個以上的行動或事件，則要進一步辨識二個行動或事件之間的影響性，二者之間若有連續或因果關係則屬同一個「情節」，若彼此不相干則應視為另一個新的「情節」。例如：「劉醫師也批評衛生署說謊，強調兒子就醫進行免疫學檢查，顯示免疫系統全部正常！他也已著手進行提出控告的準備動工作。」（自由時報）以劉醫師的角色而言，這個敘述中他有二個行動，一是批評衛生署說謊，另一則是準備提告，由於這二件事是互為因果關係，先批評對方說謊後再提告，所以在我們的標準中就屬同一個「情節」。

值得再說明的是，報紙新聞為了讀者閱讀及新聞組織運作方便，而以「倒金字塔」之導言與故事本體二分的結構呈現，而導言可說是對故事本體的再濃縮、精簡與重覆，所以不再納入情節之中。而且，記者為引導故事在內文中所下的子標題，如「信心動搖 專線湧大量電話」、「疫苗迄今有四例死亡通報」（自由時報）等，也不列入本研究所定義的「情節」中。

其次，分別把第三章理論中的架構：四種提供情節新組織方式的超文本結構及四種提供情節新發聲位置的參與模式作為基礎，將劉小弟新聞事件中的情節據此予以模擬及操弄，看能發展出哪些新的新聞敘事可能性。

最後，我們針對這些經由理論所激起的可能性再作評估，為的是能夠讓這些可能性能有具體落實的機會。所以，我們會從三個面向作可行性評估：一是將這些新情節關係及新發聲方式放回新聞文類的脈絡中，檢視這些新可能性將對新聞敘事、傳統新聞義理帶來什麼反省。二是探討這些新可能性的價值在哪、對誰有

價值的問題，以進一步討論若要讓這些新可能性在新聞敘事的範疇中落實，將遭遇哪些新傳播科技所需面對的脈絡問題。三則是從後設角度適當反省本研究的立場作理論的評估，由於本研究是依所建構之理論進行網路新聞敘事實驗，在實驗設計過程中，是否能適切地回答研究問題也是評估的方向。

接下來，我們就進入劉小弟新聞事件之模擬與評估的部份。



# 第五章 模擬與評估

爲了能夠充分發揮網路媒體說新聞故事的潛能，我們認爲不該只遵循報紙新聞常用之倒金字塔式的組織結構，及堅守第三人稱、客觀中立的發聲位置，而將印刷版的新聞原封不動地複製成可上傳於網路的「電子報」。相反地，若要利用網路媒體的新表意潛能，應該採取模擬的方法，主動創造出新情節關係、開發新的發聲文本。

就我們第三章的理論架構，網路的超文本可以帶來不同的組織結構，產生多種情節關係；而網路的互動性則可以讓設計者提供給使用者不同的參與模式，產生多種聲音文本。本章節中，我們先以實際新聞故事作爲模擬，以展示出不同結構的情節關係及不同參與模式的聲音文本，然後再回到新聞敘事本身，評估這些新可能性所帶來的新意或限制。

## 第一節 模擬網路新聞

第三章雖已簡單介紹過四種超文本結構、四種使用者參與模式，在這裡則進一步以實際的新聞事件爲主，實驗可如何把這些網路媒體特性帶入新聞故事中？產生哪些新情節關係？對情節帶來哪些新聲音文本？

值得說明的是，本研究之所以要進行模擬與想像實驗，主要是因爲我們認爲現存的超文本新聞（如在專有名詞下加入超鏈結）或互動性新聞（如在各種媒材間轉換），都未能就敘事結構理論角度來操弄網路的媒體特性。也就是說，這些大部份已出現的網路新聞，仍停留在把玩媒體本身新功能等技術或實務層次，還未從理論角度探討網際新聞敘事可能之形貌，即只談到如何在「用」方面帶入新

技術、新介面，卻仍未擺脫傳統新聞敘事的限制。因此，本研究才希望透過模擬法的實驗方式，進一步把網路媒體的新表意特性帶入新聞敘事結構理論的「體」之中，在演練新媒體表意潛能的同時，也能回饋到反思新聞敘事之理論建構過程<sup>30</sup>。

## 壹、 模擬超文本結構情節

在劉小弟新聞個案上，我們認為它應該有多條敘事線、多個發展面向，才能凸顯該個案的豐富性與複雜性。但今天，在「電子報」複製舊媒體內容的機制下，網路上的新聞並未發揮該媒體表意的特性，於是我們先建立了一個理論架構，指出情節之組織結構會隨媒體特性而異，而網路媒體的超文本特性，則帶來了四種可能的超文本組織結構。

在此，我們一方面爲了操弄四種超文本的新特質於新聞故事中，另一方面也爲了回應劉小弟個案的複雜面向，以下先就「每一種超文本結構—主軸與分枝狀、流程圖、軌道變換狀、樹枝狀等作爲模擬新聞的主軸，依組織結構發展可能之情節關係。

### 一、 主軸與分枝狀情節結構

在第三章中，我們已介紹過「主軸與分枝狀」結構，乃由故事的核心人物或事件作爲主軸情節，依時間軸往前推進，過程中可提供周邊分枝情節，由使用者

---

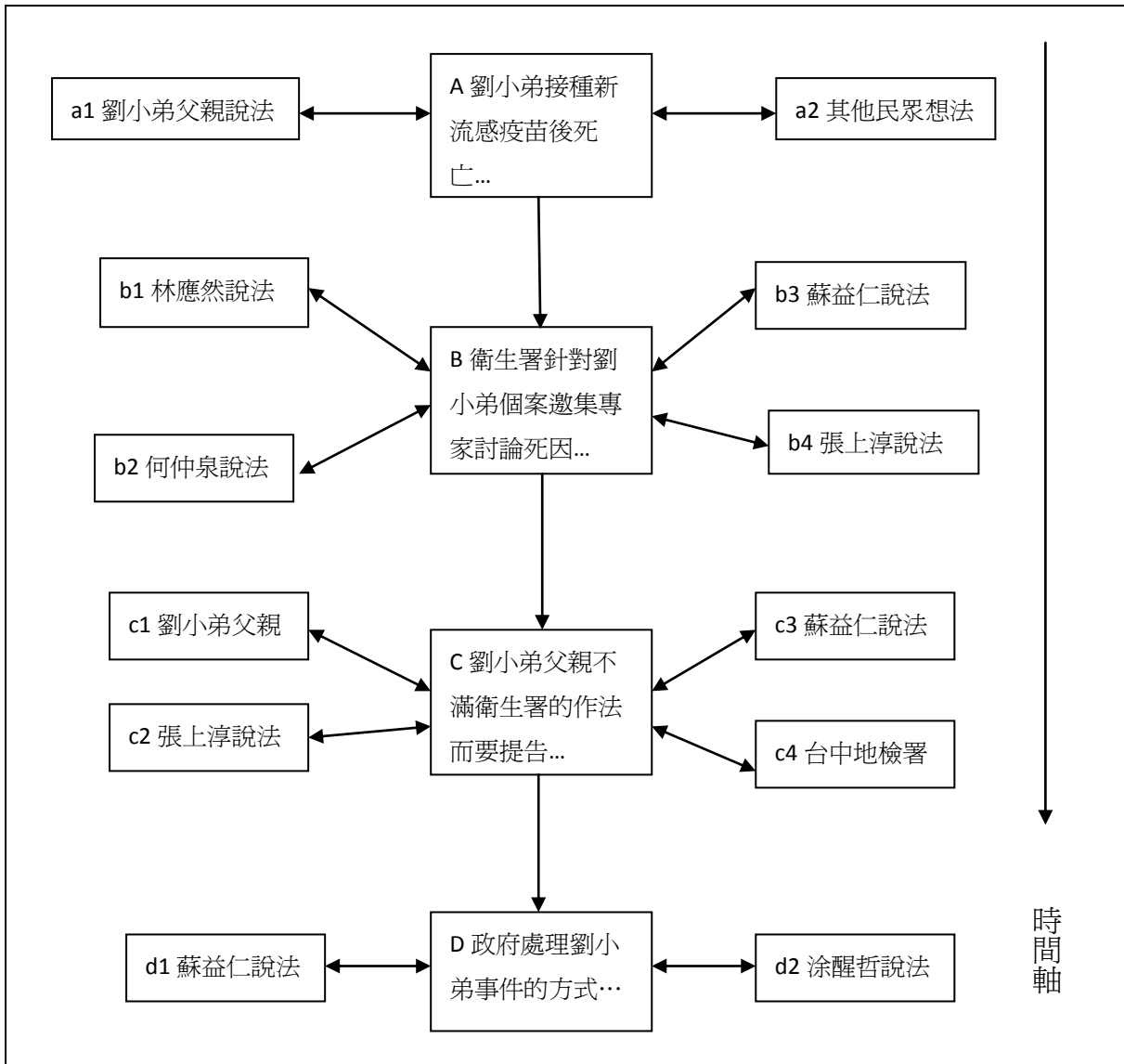
<sup>30</sup> 從吳筱玫(2003)在討論網路文本與敘事時就提到，雖然網路已帶來「多向文本」或「非線性敘事」等討論，但一般實務界卻只重視它「用」的層面，卻未能就這樣的新可能如何改變文學創作的本質有更多「體」的反思。就我們看來，此種方式不外就是單只就網路媒體有什麼新功能來進行測試，卻忽略仍應將該媒體的新表意潛能放回說故事的活動脈絡中，進一步釐清其對敘事活動的理論內涵帶來什麼新意的結果導致。

自行選擇是否走向這些插曲。簡單地說，「主軸與分枝狀」結構可幫助釐清新聞中主要情節與分枝情節之間的關係。

就劉小弟個案而言，我們認為可依時間先後區分出四個主要情節，首先是劉小弟事件引發民眾對新流感疫苗恐慌而來的緩打潮，接著是衛生署為了澄清民眾疑慮邀集專家討論劉小弟死因，然後是劉小弟家屬不滿衛生署的作法而提告，最後則是討論政府處理劉小弟事件的方式。以下，我們先畫出劉小弟新聞事件的情節結構圖，然後再具體模擬出情節內容，最後以使用者為例模擬路徑發展與頁面設計。

## 1、情節結構圖

主軸與分枝狀的主要發展路徑如下圖九所示，中間為主軸情節的主節點 ABCD，依單箭頭方向隨時間往下發展，而 a1、a2、b1、b2、b3...d2 則是圍繞在旁邊分枝情節之副節點，使用者可依雙箭頭方向自行選擇是否進入，然而還是要回到主節點上才能推進故事。



圖九：劉小弟主軸與分枝狀情節結構圖

## 2、情節內容

根據上述主軸與分枝狀結構圖，我們再實際模擬出如下表的情節內容：

表二：劉小弟主軸與分枝狀情節內容

主軸情節	分枝情節	
A 劉小弟接種新流感疫苗後死亡，引發民眾恐慌而有緩打潮。	a1 劉小弟父親質疑，其子乃因接種新流感疫苗而導致死亡。	a2 其他民眾得知劉小弟事件後很擔心，不敢讓孩子接種疫苗，紛紛打電話至疾管局 1922 專線

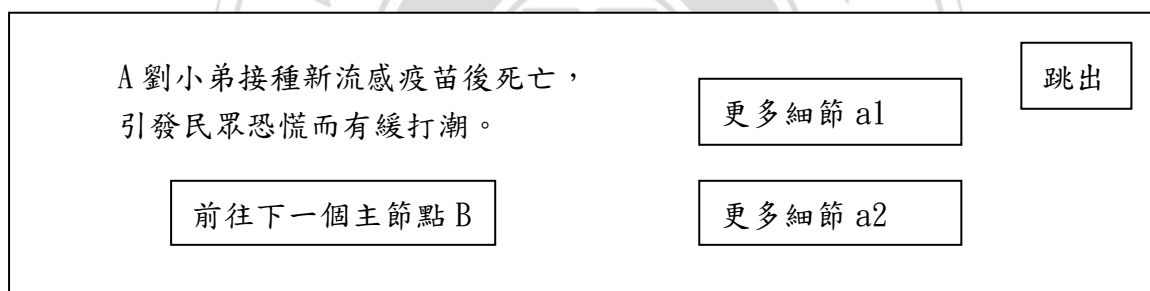
			詢問。	
B 衛生署針對劉小弟個案邀集專家討論死因，大部份專家認為男童死因應與疫苗無關，但男童本身的過敏反應不能排除與疫苗有關。	b1 林應然（免疫專家、台灣兒科醫學會常務理事）透露，男童打針隔天出現紅疹，這種過敏現象「不能排除與疫苗有關」。	b2 何仲泉（埔基小兒科主任）表示，接種疫苗第二天內會出現發燒等副作用，屬正常現象，副作用症狀超過二天應就診，惟不適症狀也可能是其他疾病引起，未必與疫苗有關。	b3 蘇益仁（成大醫院副院長）表示，疫苗雖是死的病毒，仍會引起人體免疫反應，對人體內第一型干擾素產生影響，注射後一、兩天會有免疫抑制情況，潛藏在體內的其他病毒可能趁機發病，這與疫苗本身無關，是個人體質問題。	b4 張上淳（衛生署副署長）指出，專家再次討論後認定，劉小弟死亡應是免疫疾病發作，與疫苗無關。且疫苗不會引起敗血性休克，最可能是劉童原就有全身性幼年型類風濕性關節炎正要發作。
C 劉小弟父親不滿衛生署的作法而要提告，全案進入司法程序，有待解剖男童遺體釐清原因。	c1 劉小弟父親指出，其子先後在醫院作檢查，均顯示免疫系統正常，沒有任何免疫方面疾病，要控告衛生署。	c2 張上淳（衛生署副署長）指出，衛生署對所有不良通報都很重視，皆追蹤、監測並協助就醫，積極請專家判定，也協助劉小弟家屬向「預防接種受害救濟審議小組」申請鑑定。	c3 蘇益仁（前疾管局局長）表示，家屬既然要對衛生署提告，最好還是接受解剖，鬧上法院後，如果沒有病理解剖作為證據，雙方一定是各說各話、爭執不下。	c4 台中地檢署懇請家長為保全證據起見，不要將屍體火化，但劉醫師還未同意。
D 新流感疫苗政策與安全應無慮，但政府在處理劉小弟不良反應案件不夠明快，影響民眾信心。	d1 蘇益仁（疾管局前局長）表示，新流感疫苗本身沒有問題，但疾管局處理疫苗引起的不良反應不夠明快，會影響民眾對疫苗的信心。	d2 涂醒哲（前衛生署長）認為疫苗注射個案異常，不宜由主管機關自己說與疫苗無關，應交由獨立、有公信力、有調查能力的專家作詳細研判，才能服眾。		



### 3、使用者路徑模擬與頁面設計

由於上述主軸與分枝狀乃屬於超文本結構，將提供不同使用者相異的閱讀路徑。為了解此種主軸與分枝狀之超文本閱讀路徑的特色，以下以一使用者為例，觀察其進入主軸與分枝狀的情節路徑後，如何在每一個頁面中選擇節點，以展示情節之間的鏈結關係。當然，不同使用者進來，將創造出不同的閱讀路徑組合。

一開始，使用者進入主節點 A 的頁面中，除了有主軸事件外，還出現了四個節點可供選擇，而較特殊的節點是『跳出』，這意味著使用者可選擇要繼續前往故事內容，還是要跳出這個主軸與分枝狀圖，頁面如下所示：



A 劉小弟接種新流感疫苗後死亡，  
引發民眾恐慌而有緩打潮。

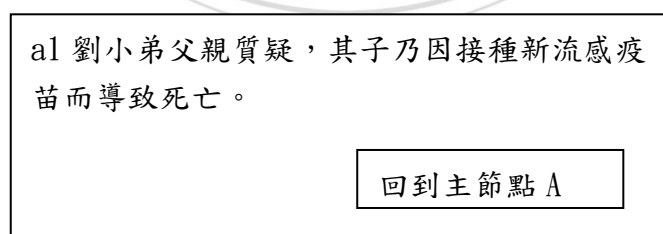
跳出

更多細節 a1

更多細節 a2

前往下一個主節點 B

若使用者選擇了『更多細節 a1』的節點後，就會出現如下的頁面：



a1 劉小弟父親質疑，其子乃因接種新流感疫苗而導致死亡。

回到主節點 A

使用者看完了更多細節 a1 的情節之後，就只有提供『回到主節點 A』的選項，意味著使用者一定要回到主節點 A 當中，才提供『前往下一個主節點 B』的選項，或者是『更多細節 a2』的選項。此時，使用者再回到主節點 A 的頁面中，若點了『前往下一個主節點 B』，就會進入下列頁面：

B 衛生署針對劉小弟個案邀集專家討論死因，大部份專家認為男童死因應與疫苗無關，但男童本身的過敏反應不能排除與疫苗有關。

更多細節 b1

更多細節 b3

更多細節 b2

更多細節 b4

前往下一個主節點 C

在主節點 B 的頁面當中，使用者可以直接選擇『前往下一個主節點 C』或是可在更多細節 b1、b2、b3 及 b4 的選項中擇一前往。若使用者選了『更多細節 b3』，就會出現如下的頁面：

b3 蘇益仁（成大醫院副院長）表示，疫苗雖是死的病毒，仍會引起人體免疫反應，對人體內第一型干擾素產生影響，注射後一、兩天會有免疫抑制情況，潛藏在體內的其他病毒可能趁機發病，這與疫苗本身無關，是個人體質問題。

回到主節點 B

同樣地，使用者看完了 b3 情節內容之後，一定要先點『回到主節點 B』的選項，以回到主節點 B 的頁面中，在此才有『前往下一個主節點 C』的選項。此時，使用者甲回到主節點 B 頁面並點選『前往下一個主節點 C』後，就進入了主節點 C 的頁面中，如下所示：

C 劉小弟父親不滿衛生署的作法而要提告，全案進入司法程序，有待解剖男童遺體釐清原因。

更多細節 c1

更多細節 c3

更多細節 c2

更多細節 c4

前往下一個主節點 D

若在主節點 C 中，使用者點選了『更多細節 c4』，就會出現如下的頁面：

c4 台中地檢署懇請家長為保全證據起見，不要將屍體火化，但劉醫師還未同意。

回到主節點 C

看完 c4 的情節內容後，使用者甲一樣要點『回到主節點 C』的選項，以回到主節點 C 的頁面中，才會出現『前往下一個主節點 D』的選項，以前進到主節點 D 的頁面，如下所示：

D 新流感疫苗政策與安全應無慮，但政府在處理劉小弟不良反應案件不夠明快，影響民眾信心。

更多細節 d1

結束跳出

回到主節點 A

更多細節 d2

在主節點 D 的頁面中，若使用者點選了『更多細節 d2』，就會出現如下的頁面：

d2 蘇益仁（疾管局前局長）表示，新流感疫苗本身沒有問題，但疾管局處理疫苗引起的不良反應不夠明快，會影響民眾對疫苗的信心。

回到主節點 D

此時，使用者已看完整個主軸與分枝結構的情節內容，可以選擇『結束跳出』的方式離開，或是『回到主節點 A』的方式，再重頭經歷新聞情節。

在每一個主節點頁面之間，不同使用者都可以選擇不同旁枝的細節進入，或者可以都不進入旁枝而直接看完主節點即可，端視使用者的需求。

對主軸與分枝狀結構而言，其不同於報紙倒金字塔結構的地方在於，順序上採取隨著時間軸前進之順敘法，而持續性上則是以延伸方式發展出旁枝節點，在

頻率上則採從主軸情節上的一個論述點對照到多起類似的、相關小事件的分枝情節之反覆關聯。所以，主軸與分枝狀結構可在每一個主軸情節之外再加入相關的分枝情節，用補充的方式提供使用者到旁枝作短暫漫遊，因而很適合用來處理情節之間的補充關係，以區分情節間不同層次的結構，有些是必要經歷的主節點、有些則是看使用者需求自行決定是否要進入的副節點。

更精確地說，就新聞故事本身而言，本來就有屬於不同層次的情節關係，但在報紙文字線性媒體中，記者爲了服膺倒金字塔這種單一的組織結構，通常是不顧及故事自身的結構走向。當我們根據理論面向而來之超文本結構—主軸與分枝狀模擬時，才明白新聞敘事仍然在重視時間軸的情況下，也可以有不同時態關係的組合。在主軸與分枝狀而言，就可使用順敘法、延伸及反覆關聯等方式去處理故事中具補充關係的情節，可說開啓了新聞情節中具補充關係之結構。

## 二、 流程圖情節結構

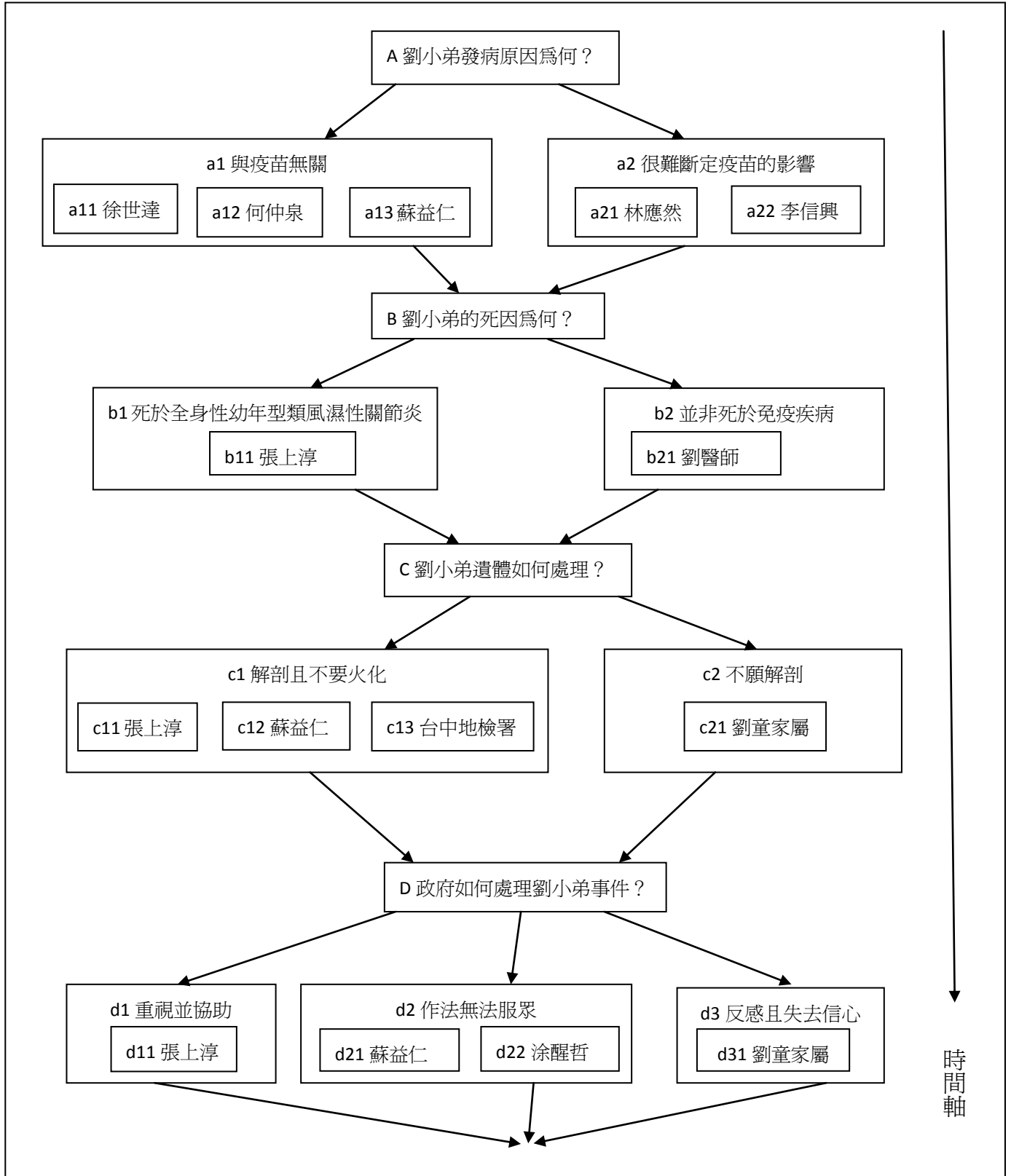
關於「流程圖」結構，乃在故事情節依時間前進過程中，會因遇到關卡或困境而形成不同階段，再從該關卡或困境中選擇不同路徑以解決問題，往下一個階段邁進。

同樣地，我們認爲劉小弟個案中，可以隨時間軸前進區分出四個主要爭議點：劉小弟發病原因爲何、劉小弟死因爲何、劉小弟遺體如何處理及政府處理劉小弟的方式如何。在每一個爭議點下，都出現二種或三種不同立場，使用者可以擇一前往，並在該立場下再選擇不同消息來源的節點以進入更多說法的細節中。以下，我們先畫出劉小弟新聞事件的情節結構圖，然後再模擬出情節內容，最後以使用者爲例模擬路徑發展與頁面設計。

## 1、情節結構圖

依流程圖結構，新聞情節的發展如下圖十所示，圖中方格內 ABCD 為主要的爭議問題，而 a1、a2、b1…c3 代表的對該爭議問題之不同立場，而 a11、a12…d31 則為該立場下不同消息來源的說法，單箭頭則是情節進展的方向。





圖十：劉小弟流程图情節結構圖

## 2、情節內容

根據流程圖結構，我們模擬出如下表的情節內容：

表三：劉小弟流程圖情節內容

A 爭議核心：劉小弟發病原因為何？				
a1 劉小弟發病與疫苗無關			a2 劉小弟發病很難斷定疫苗的影響	
a11 徐世達（台灣兒童過敏氣喘及免疫學會理事長）說，新流感為死毒疫苗，理論上不會誘發嚴重的免疫反應，劉小弟發病應與疫苗無關。	a12 何仲泉(埔基小兒科主任)說，接種疫苗二天內出現發燒等副作用屬正常現象，劉小弟不適症狀可能是其他疾病引起。	a13 蘇益仁（成大醫院副院長）說，注射疫苗一、一天會有免疫抑制情況，潛藏在體內的其他病毒可能趁機發病，劉小弟發病是個人體質問題。	a21 林應然（免疫專家、台灣兒科醫學會常務理事，且參與衛生署專家諮詢小組會議）說，劉小弟打針隔天出現紅疹的過敏現象，不能排除與疫苗有關。	a22 李信興(振興醫院過敏免疫風濕科主任)說，將劉小弟的死因完全與疫苗無關的說法，有點牽強。
B 爭議核心：劉小弟的死因為何？				
b1 劉小弟死於幼年型類風濕性關節炎			b2 劉小弟並非死於免疫疾病—全身性幼年型類風濕性關節炎	
b11 張上淳（衛生署副署長）表示，專家一致認為，打完疫苗後第二天就出現症狀，絕非疫苗本身所引起，而且疫苗本身不會引發敗血性休克。研判應是男童已有免疫疾病正要發作，最可能是全身性幼年型類風濕性關節炎。			b21 劉醫師批評衛生署說謊，強調兒子就醫進行免疫學檢查，顯示免疫系統全部正常！並非免疫疾病引起。他已著手進行提出控告的準備工作。	
C 爭議核心：劉小弟遺體如何處理？				
c1 劉小弟遺體應解剖且不要火化			c2 劉小弟遺體不願解剖	
c11 張上淳（衛生署副署長）說，希望家屬提出救濟審議並接受病理解剖，以釐清死	c12 蘇益仁(前疾管局局長)說，既然家屬要對衛生署提告，最好還是接受解剖，鬧上法院後，如	c13 台中地檢署發言，為了保全證據起見，懇請家屬不要將孩子屍體火化。	c21 劉童家屬發言，為了不讓孩子再次受到傷害，所以不接受讓孩子解剖的建議。	

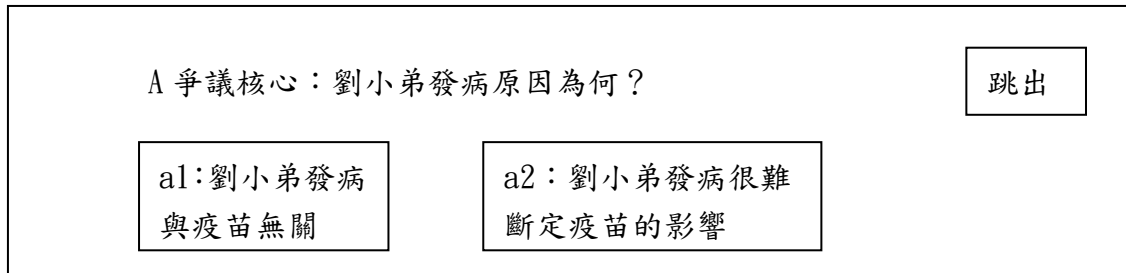
因。	果沒有病理解剖做為證據，雙方一定還是各說各話、爭執不下。		
D 爭議核心：政府如何處理劉小弟事件？			
d1 政府重視並協助處理劉小弟事件	d2 政府處理劉小弟事件無法服眾	d3 政府處理劉小弟事件讓人反感且失去信心	
d11 張上淳（衛生署副署長）說，衛生署對所有不良反應通報都很重視，皆追蹤、監測並協助就醫，積極請專家判定，也協助家屬向「預防接種受害救濟審議小組」申請鑑定。	d21 蘇益仁（前疾管局局長）說，一旦出現疑似不良反應的死亡案，應在 24 小時立即解剖，如果無法釐清死因，就不能排除與疫苗相關，應儘速通過疫苗受害救濟。但目前疾管局的作法不夠明快，易引起民眾對注射疫苗的恐慌。	d22 涂醒哲（前衛生署署長）說，疫苗注射異常個案，不宜像目前作法由疾管局自己說「與疫苗無關」，應交由獨立、公信力、有調查能力的專家作詳細研判，才能服眾。	d31 劉童家屬發言，對政府迅速撇清其子的死與疫苗無關而採自我保護的態度，非常反感，且失去信心。

### 3、使用者路徑模擬與頁面設計

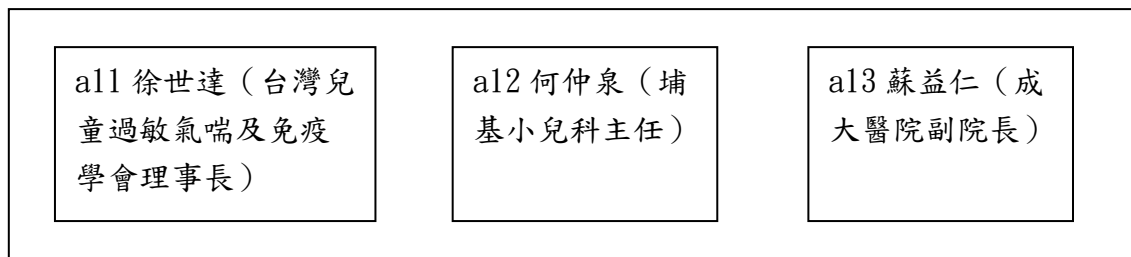
同樣地，上述流程圖乃屬於超文本結構，將提供不同使用者相異的閱讀路徑，為了解此種閱讀路徑的特色，以下也模擬使用者進入爭議情節後，如何從第一個爭議選擇路徑到最後結束，以更了解模擬情節之間的關係。

不同的使用者進來爭議問題的情節後，就會出現如下的頁面，每一個方格框都代表著不同路徑，可點選進去。在 A 爭議核心的頁面中，分別有三個節點可選擇，而較特殊的節點是『跳出』，這意味著使用者可選擇要繼續前往故事內容，還是要跳出這個流程圖，頁面如下所示：

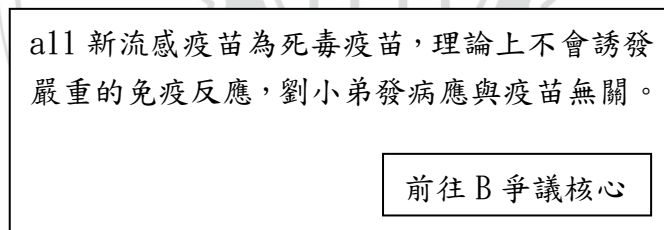




若使用者點了『a1：劉小弟發病與疫苗無關』的節點，就會出現如下的頁面：



在三個節點之間，使用者擇一前往即可，不必像報紙線性文本一樣非得一個接著一個循序閱讀。若使用者點了『a11 徐世達（台灣兒童過敏氣喘及免疫學會理事長）』的節點後，出現如下的頁面：



除了 a11 的節點之外，其他二個 a12 和 a13 同樣出現該消息來源的說法後，且也都會跳出『前往 B 爭議核心』的節點。這意味著不論是從哪一條路徑前往，都提供前往下一個 B 爭議核心的節點以供選擇，但上述三路徑是平行的，選擇了其中一條就不會進入其他二條。當使用者選了『前往 B 爭議核心』，也就表示進入了「流程圖」的另一個關卡了，此時，則出現下列頁面：

B 爭議核心：劉小弟的因為何？

b1：劉小弟死於幼年型類  
風濕性關節炎

b2：劉小弟並非死於免疫疾  
病

此時若使用者點了『b2：劉小弟並非死於免疫疾病』的節點，就會出現下列  
頁面：

b21 劉醫師批評衛生署說謊，強調兒子就醫進行免疫學檢查，顯示免疫系統  
全部正常！並非免疫疾病引起。他已著手進行提出控告的準備動作。

前往 C 爭議核心

使用者看完了劉醫師提出的說辭後，則再往下一個 C 爭議的關卡前進，按下  
該方框後會出現如下頁面：

C 爭議核心：劉小弟遺體如何處理？

c1：劉小弟遺體應解剖  
且不要火化

C2：劉小弟遺體不願解剖

同樣地，在 C 爭議核心中，可對二種立場擇一前進，若使用者選了『c1：解  
剖且不要火化』的節點後，就會出現下列頁面：

c11 張上淳（衛  
生署副署長）

c12 蘇益仁（前  
疾管局局長）

c13 台中地檢署

若使用者點了『c12 蘇益仁（前疾管局局長）』的節點，則出現下列頁面：

c12 家屬既然要提告，最好還是接受解剖，鬧上法院後，如果沒有病理解剖做為證據，雙方是各說各話、爭執不下。

前往 D 爭議核心

當使用者看完了蘇益仁所作的說明後，則按『前往 D 爭議核心』的節點，則出現下列頁面：

D 爭議核心：政府如何處理劉小弟事件？

d1：政府重視並協助處理劉小弟事件

d2：政府處理劉小弟事件無法服眾

d3 政府處理劉小弟事件讓人反感且失去信心

此時使用者點了『d3：政府處理劉小弟事件讓人反感且失去信心』的節點，就會出現以下頁面：

d31 劉童家屬發言，對政府迅速撇清其子的死與疫苗無關而採自我保護的態度，非常反感，且失去信心。

結束跳出

回到 A 爭議核心

使用者看完了劉童家屬的說法後，也就表示這整個依流程圖規畫的路徑故事完成了，可選擇『結束跳出』的節點離開整個故事，也可以選擇『回到 A 爭議核心』重新開始。

在流程圖中，每一次的閱讀都可選擇不同的立場路徑前往，只是這些選擇還是有限的，但卻可形成回應爭議之不同路徑，讓不同立場的消息來源說法分立，以提供使用者選項的方式經歷爭議而連成整串的故事。可再說明的是，流程圖與

前一種主軸分枝狀相較起來，這裡較強調不同立場所帶出的消息來源說法，主軸與分枝狀只能協助區別主要情節與分枝情節間的關係，卻無法也不關心有什麼不同立場，但流程圖反而希望能賦予爭議有不同選擇立場，然後才在該立場下帶入個別消息來源的說法。

因此，流程圖不同於報紙倒金字塔結構的地方在於，以順敘法組織情節，且以爭議情節為主，底下延伸出多條立場情節之選擇路徑，並可針對某一個故事事件的爭議，發展出多條不同立場的選擇路徑，好比從各種不同方向進入同一個思想點之重複關聯。在這種結構之下，也就更容易處理新聞情節中的爭議與立場的關係。過去，記者僅以倒金字塔作為組織情節的唯一結構時，就勢必忽略情節之間的爭議與立場關係，也就無法對立場問題作更妥適的處理。然而，這樣的缺陷到了網路超文本結構中，反而有了積極處理的機會，透過流程圖之組織結構，將劉小弟新聞事件中的爭議及立場關係拉出來，並提供使用者自行選擇所欲前往之不同立場途徑。

所以，從上述根據流程圖所模擬出情節結構時，更可看到新聞敘事中另一種時態關係的組合，以順敘法、延伸及重複關聯的方式，來處理故事中帶有爭議與立場關係的情節，為此類情節找到適合該語境的表意結構。

### 三、 軌道變換狀情節結構

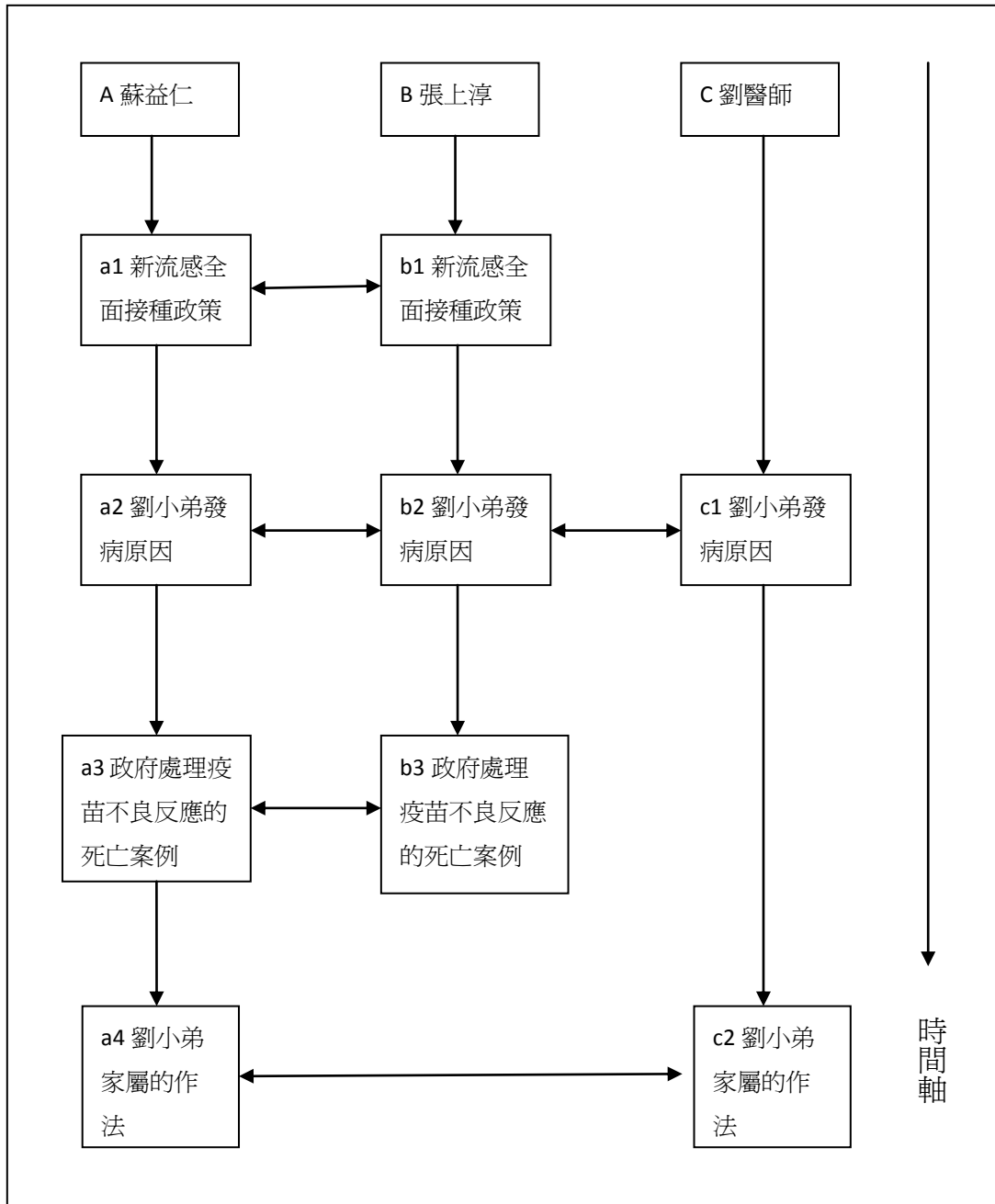
「軌道變換狀」結構強調以不同人物的觀點為主軸，由每一條不同人物的軌道隨時間軸往前而進入不同情節，在不同軌道之間彼此也有交會，提供了中途變換路徑的可能。同樣以劉小弟新聞事件而言，就可較有系統地整理出三位消息來源的觀點，分別是：蘇益仁、張上淳及劉醫師（劉父），他們各自對幾個議題發

表了看法，彼此之間也有某些交鋒或對話，我們認為可以把這部份情節拿來作為模擬軌道變換狀結構的例子。所以，以下我們先畫出劉小弟新聞事件的情節結構圖，然後再模擬出情節內容，最後以使用者為例模擬路徑發展與頁面設計。

## 1、情節結構圖

依軌道變換狀結構，劉小弟新聞情節路徑如下圖十一所示，圖中方格內 ABC 代表不同消息來源的節點，而 a1、a2、a3、...c2 則分別代表各消息來源對不同議題所提出的看法，單箭頭則是情節進展的方向，雙箭頭則是可來回對照的情節節點。





圖十一：劉小弟軌道變換狀情節結構圖

## 2、情節內容

依軌道變換狀結構，我們模擬出如下表的情節內容：

表四：劉小弟軌道變換狀情節內容

A 蘇益仁	B 張上淳	C 劉醫師
-------	-------	-------

<p>a1 新流感全面接種政策： 新流感疫情雖然降溫，但明年疫情一定還會再來，全面接種政策應該持續下去。</p>	<p>b1 新流感全面接種政策： 為了形成群體保護力，全民接種的政策不變。</p>	
<p>a2 劉小弟發病原因： 注射疫苗一、二天會有免疫抑制情況，潛藏在體內的其他病毒可能趁機發病，劉小弟發病是個人體質問題。</p>	<p>b2 劉小弟發病原因： 劉小弟打完疫苗後第二天就出現症狀，絕非疫苗本身所引起，而且疫苗不會引發敗血性休克。</p>	<p>c1 劉小弟發病原因： 我兒子打完疫苗後隔天就出現紅疹，引發過敏反應且發燒不退，住進醫院。</p>
<p>a3 政府處理疫苗不良反應的死亡案例： 推動新流感疫苗接種政策過程中，一旦出現疑似不良反應的死亡案例，應在二十四小時立即解剖，如果無法釐清死因，就不能排除與疫苗相關，應儘速通過疫苗受害救濟。</p>	<p>b3 政府處理疫苗不良反應的死亡案例： 希望劉小弟的家屬提出救濟審議並接受病理解剖，以釐清死因。</p>	
<p>a4 劉小弟家屬的作法： 劉小弟家屬既然要對衛生署提告，最好還是接受解剖，鬧上法院後，如果沒有病理解剖做為證據，雙方一定還是各說各話、爭執不下。</p>		<p>c2：劉小弟家屬的作法： 我尚未同意兒子接受病理解剖。</p>

### 3、使用者路徑模擬與頁面設計

同樣地，上述軌道變換狀乃屬於超文本結構，也會提供不同使用者迥異的閱讀路徑，為了解此種閱讀路徑的特色，在此也針對使用者進行閱讀路徑模擬，以更能掌握結構中的不同觀點下的情節關係。

不同的使用者進來爭議問題的情節後，就會出現如下的頁面：

你／妳要選擇下列哪一個人物的觀點進入故事？

A 蘇益仁

B 張上淳

C 劉醫師

若使用者選擇了『A 蘇益仁』的節點後，首先會出現下列的頁面：

a1 新流感全面接種政策：

新流感疫情雖然降溫，但明年疫情一定還會再來，全面接種政策應該持續下去。

看看 B 張上淳怎麼說

前往下一個 a2 情節

由於這是以 A 蘇益仁的觀點作為連結情節的線索，當該人物對『a1 新流感全面接種政策』的主題提出看法時，如果也有其他人物如 B 張上淳也對該主題提出意見，則可在該頁面下提供到不同人物路徑的選項，以比較不同人物對同一主題的觀點。當然，使用者也可以一路在 A 人物的路徑中，經歷不同議題的情節 a1、a2、a3 一直到 a4 完畢。

若使用者點了『前往下一個 a2 情節』的節點後，則出現下列頁面：

a2 劉小弟發病原因：

注射疫苗一、二天會有免疫抑制情況，潛藏在體內的其他病毒可能趁機發病，劉小弟發病是個人體質問題。

看看 B 張上淳怎麼說

看看 C 劉醫師怎麼說

前往下一個 a3 情節

所出現的頁面仍然在人物 A 蘇益仁的軌道中，所以會看見其對劉小弟發病原因的說法，乃歸因於個人體質問題。而在劉小弟發病原因的議題中，人物 B 張上淳和人物 C 劉醫師也都提出不同說法，此時若使用者點了『看看 C 劉醫師怎麼說』的節點，就轉換到另一條軌道去了，出現以下的頁面：



c1 劉小弟發病原因：

我兒子打完疫苗後隔天就出現紅疹，引發過敏反應且發燒不退，住進醫院。

看看 A 蘇益仁怎麼說

看看 B 張上淳怎麼說

前往下一 c2 情節

雖然同樣關於劉小弟發病原因的情節，但在劉醫師的軌道中卻歸因於打疫苗引起，才導致其子生病住進醫院。此時使用者已跳到人物 C 劉醫師的軌道來了，除了 c1 情節之外，他也對 c2 劉小弟家屬的作法之議題表達意見。使用者可以在這個軌道中看完整個人物 C 劉醫師此一消息來源的論點，同時，在同一議題下若其他人物也發表意見，則可再跳至不同軌道中互相參照。

如果使用者再點了『看看 A 蘇益仁怎麼說』的節點，就又會跳回人物 A 蘇益仁的軌道中，進入該消息來源同一迴路中，需再點往下一個情節的節點，才能讓故事往前發展。也就是說，在超文本結構中，故事的路徑雖然已設定好，但也要使用者主動選取才能讓情節依序出現，而不再如線性文本中單一的、只能前進的路徑看完整個故事，可說已提供了截然不同的情節組織方式，更重要的是，還能變換到不同人物軌道中看故事。

回到人物 A 蘇益仁的軌道中，使用者可點『往下一個 a3 情節』，可看到以下頁面：

a3 處理疫苗不良反應的死亡案例：

推動新流感疫苗接種政策過程中，一旦出現疑似不良反應的死亡案例，應在二十四小時立即解剖，如果無法釐清死因，就不能排除與疫苗相關，應儘速通過疫苗受害救濟。

看看 B 張上淳怎麼說

前往下一個 a4 情節

由上可知，人物 A 蘇益仁對處理疫苗不良反應的死亡案例的看法，然後若

要再繼續看他對什麼主題發表意見，則可再點『前往下一個 a4 情節』，那就出現下列頁面：

a4 劉小弟家屬的作法：

劉小弟家屬既然要對衛生署提告，最好還是接受解剖，鬧上法院後，如果沒有病理解剖做為證據，雙方一定還是各說各話、爭執不下。

結束跳出

回到 a1 情節

到這裡，使用者看完最後一個情節後，就可從頭到尾了解蘇益仁總共對四個議題發表意見，最後可選擇『結束跳出』的節點離開整個故事，也可以選擇『回到 a1 情節』重新開始。

使用者可在每一次的閱讀中，選擇不同的消息來源所提供的路徑前往，只是這些選擇仍然有限，但卻可以掌握同一個消息來源共對哪些議題發表了看法。

所以，軌道變換狀不同於報紙倒金字塔結構之處是，強調時間依先後次序安排的順敘法，並針對同一事件，從不同人物觀點延伸出多條軌道路徑，而對該事件提供更多面向的對照，以讓使用者可從不同角度觀看同一事件之重複關聯，此種結構就更適合處理欲變換或比較不同人物觀點的情節關係。

我們也從模擬過程中再次地發現，軌道變換狀與流程圖相較起來，前者較適合處理以不同消息來源之人物為主的看法或意見，而流程圖則是適合回應爭議議題及隨之而來的立場選擇。進一步來說，若使用流程圖來處理某個爭議時，也許 A 人物與 B 人物的對某爭議持相同之支持、反對或其他立場，而被歸類在同一個選擇路徑之下。但若改以軌道變換狀來架構情節，此時不同消息來源看事情的觀點才是選擇的重點，會把重點放在該消息來源本身對某議題發表什麼看法，與其

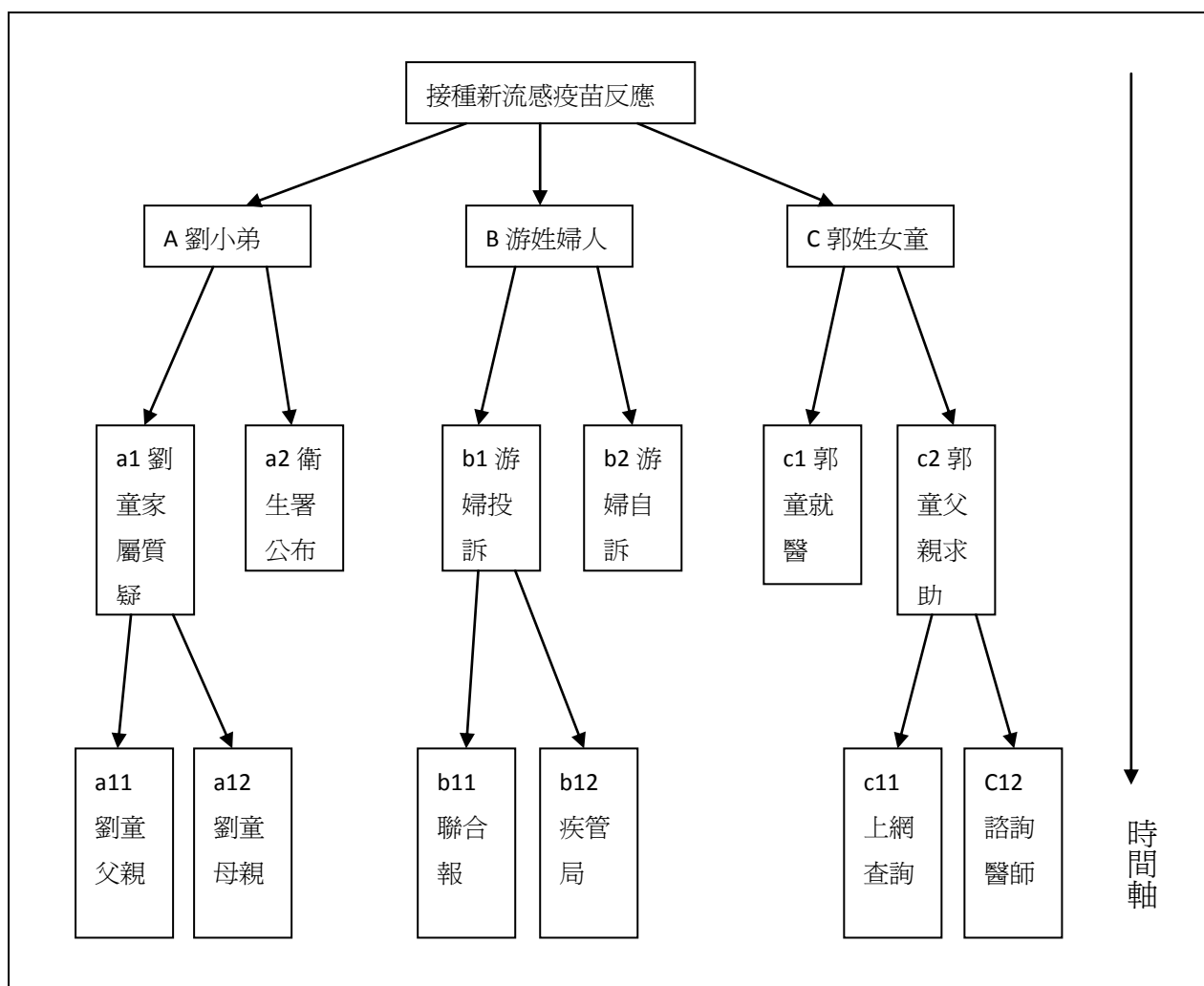
他消息來源之間的相異或相同的論點何在，以有助於掌握不同消息來源看事情的角度，可說與流程圖試圖處理立場與爭議情節關係的重點還是不同。由此可知，雖然都是劉小弟個案中類似的情節，但放在不同組織結構中就導引了不同的敘事要義，並朝所欲彰顯之情節關係邁進。

#### 四、 樹枝狀情節結構

根據第三章所提之「樹枝狀」結構，乃從一個明確的開始點，隨時間軸往下並分岔出更多、更細的情節，從而走向不同結局的故事。在劉小弟個案中，我們認為適合拿接種新流感疫苗反應的主題來模擬，乃因從我們所蒐集的事件中得知，除了劉小弟之外，也有許多其他地方的人發生了類似的狀況，從而使該主題朝向不同方向發展，不一定都與劉小弟可最後死亡的案例一樣，卻也讓他們的家屬用不同的方式反應，希望能喚起政府所代表之衛生署對新流感疫苗安全性的關注。所以，我們同樣也會先畫出劉小弟個案中相關之事件的情節結構圖，然後再模擬出情節內容，最後以使用者為例模擬路徑發展與頁面設計。

##### 1、 情節結構圖

依樹枝狀結構，劉小弟新聞情節路徑如下圖十二所示，圖中方格內 ABC 代表劉小弟、游姓婦人和郭姓女童三個人發生的事件，而每一個事件又可再分岔出 a1、a2、a11、a12...c12 等更多、更細的情節，單箭頭表示情節進展的方向。



圖十二：劉小弟樹枝狀情節結構圖

## 2、情節內容

就樹枝狀結構所模擬出來的情節內容如表所示：

表五：劉小弟樹枝狀情節內容

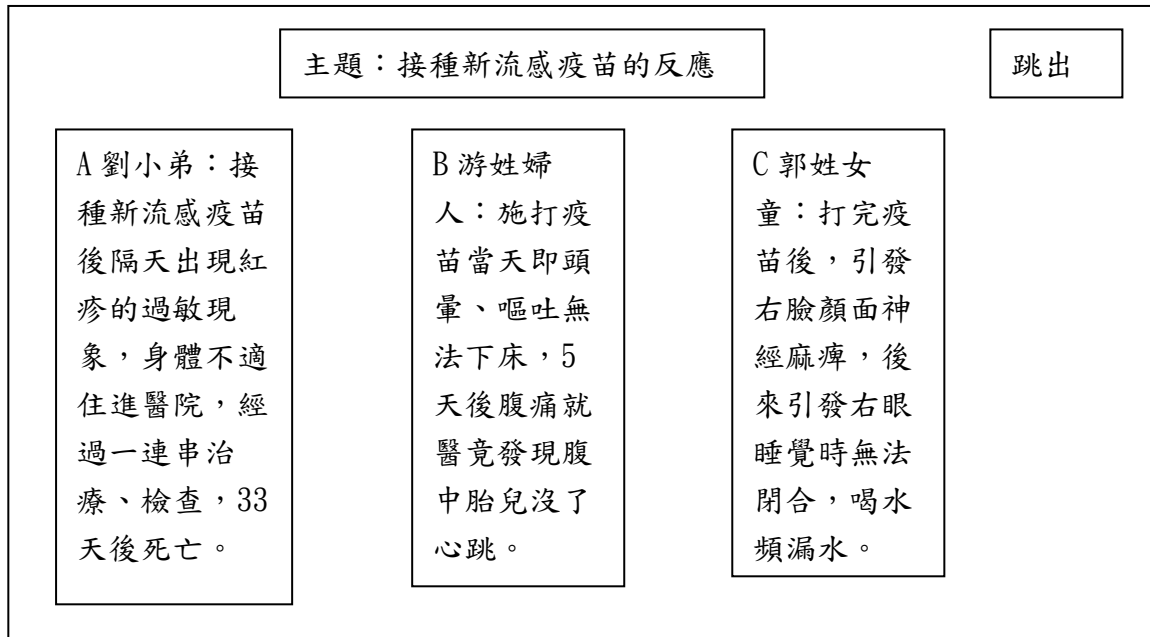
主題：接種新流感疫苗的反應					
A 劉小弟：接種新流感疫苗後隔天出現紅疹的過敏現象，身體不適住進醫院，經過一連串治療、檢查，33 天後死亡。		B 游姓婦人：施打疫苗當天即頭暈、嘔吐無法下床，5 天後腹痛就醫竟發現腹中胎兒沒了心跳。		C 郭姓女童：打完疫苗後，引發右臉顏面神經麻痺，後來引發右眼睡覺時無法閉合，喝水頻漏水。	
a1 劉童家屬質疑衛生署和疾管局的處	a2 衛生署公布	b1 游婦希望不要有人像她一樣再	b2 游婦自訴並傷心	c1 郭童就醫：醫	c2 郭童父親為了幫助女兒恢復健

理態度。		布，認定劉小弟的死亡應是免疫疾病發作，與疫苗無關。	受害而向外投訴。		地指出，之前生了二個女兒之後一直想生兒子，沒想到竟因打疫苗而流掉。	師診斷為右臉顏面神經麻痺，是否為施打疫苗引起尚無定論。	康，積極向外求助。	
a11 劉先生質疑其子因接種新流感疫苗後死亡，要控告衛生署政策殺人，且批評衛生署所認定的死因不實。	a12 劉太太不相信疾管局所提供的救濟程序，而且不希望兒子再次受到傷害而拒絕解剖遺體。		b11 向聯合報投訴指出，拖打疫苗後，懷孕十周的胎兒沒了心跳。	b12 向疾管局投訴並申請接種受害救濟，而被安排至台大婦產科作胎兒引產，以釐清胎死腹中原因。			c21 郭父上網查詢，查到paralysiss（麻痺）為施打疫苗副作用之一，但家長卻不知。	c22 郭父向醫師諮詢，但每個權威專科醫師建議的療法、類固醇劑量都不同，令人無所適從。

### 3、使用者路徑模擬與頁面設計

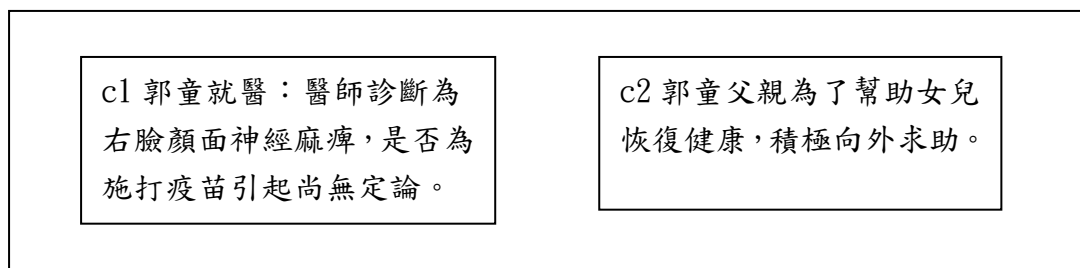
由於樹枝狀乃屬於超文本結構，提供了不同使用者相異的閱讀路徑，而且還導向了不同的結局。同樣在此，我們也針對使用者進行閱讀路徑的模擬，以期能更清楚結構中的情節關係。

不同的使用者進來主題之後，就會先出現如下的頁面：



使用者首先面對的是『主題：接種新流感疫苗的反應』，然後底下會出現三個選擇的節點分別代表了 A 劉小弟事件、B 游姓婦人事件和 C 郭姓女童事件，此時使用者可選擇其中一條路徑前往，就進了該事件中更多和更細的情節。或者，也可選擇『跳出』不再往下閱讀。

若使用者選擇了『C 郭姓女童：打完疫苗後，引發右臉顏面神經麻痺，後來引發右眼睡覺時無法閉合，喝水頻漏水。』的節點後，就看不到劉小弟或游姓婦人相關的事件了。接著會出現如下的頁面：



若使用者對於郭童就醫的事件比較感興趣就可點『c1 郭童就醫：醫師診斷為右臉顏面神經麻痺，是否為施打疫苗引起尚無定論。』的節點，若想知道更多家長求助的細節就點『c2 郭童父親為了幫助女兒恢復健康，積極向外求助。』

的節點，這表示在樹枝狀中，經過一連串選擇將走向完全不同的路徑與結局。若使用者在此選擇了 c2 的節點，出現如下頁面：

c21 郭父上網查詢，查到 paralysis (麻痺) 為施打疫苗副作用之一，但家長卻不知。	c22 郭父向醫師諮詢，但每個權威專科醫師建議的療法、類固醇劑量都不同，令人無所適從。
結束跳出	回到主題

在這個頁面上，就會同時出現二個情節，代表著有二種不同的結局。當使用者看完之後，就可選擇『結束跳出』或『回到主題』的節點。

樹枝狀不同於報紙倒金字塔結構之處是，和前述三種超文本結構同樣以照著時間軸前進的順敘法，以及針針對每一個事件再提供許多分岔點選擇、更多後續細節之延伸型，並將某一故事事件，透過分岔點的選擇供單一卻又互為類似的發展路徑，所呈現的乃是多重單一關聯的範疇，使其朝向不同的結局。在這種結構中，適合處理新聞中帶有多元結局的情節關係。

不過，超文本結構探討至此也令人開始質疑，這還是一般人所熟悉的新聞故事嗎？如果看新聞是爲了在短時間內獲得最重要、大家最感興趣的內容，當走進樹枝狀導向多重結局的路徑選擇中，每個人每次的選擇都不同，那大家看的還會是同一則新聞嗎？而且，當說故事者設計太多節點與鏈結關係時，是否也會造成敘事的傷害？進而導致使用者要面對過多的節點選擇使閱讀過於破碎化？這些問題卻也提醒了我們，即使超文本結構提供了處理不同情節關係的結構選擇，使得網路的使用者既可以不要看記者全部寫好、重點整理之倒金字塔式結構，也不要全然開放給如各個部落客一己觀點之新聞，那麼超文本結構的選擇或許可以稱

之為二種極端情形之「中間路線」。這使得我們感受到一些可再討論的問題是，何以這種中間路線的結構選擇何以是可被使用者接受的？當說新聞故事者面對網路這項表意潛能時又要形成哪些新的技巧？關於這些在操弄超文本結構過程中所泛起的反思，我們將在後面討論。接下來先看到如何模擬出具互動性的新發聲文本。





## 貳、 模擬互動性聲音文本

除了上述超文本結構情節之外，接著我們再根據第三章之說故事的設計者可提供使用者不同參與模式—外在探索、內在探索、外在建構、內在建構等方式，來進行多種聲音文本模擬，討論還可對新聞情節帶來哪些變化。

一般而言，我們可先將這四種設計方式分為二大類，第一大類是探索型的聲音文本，第二類則是建構型的聲音文本。首先，就第一大類而言，不論是內在或外在探索，基本上使用者仍然在相對封閉的文本環境中遊走，只是一個僅從故事外選擇不同路徑，另一個則是進入到故事人物觀點經歷故事。這對設計故事的新聞記者而言，應該選擇什麼結構以提供使用者不同的探索模式、如何就該結構安排情節聲音，都將帶來新挑戰。

其次，第二大類之外在或內在建構，說新聞故事者則提供使用者更開放地參與情節建構，就不只是停留在超文本結構的路徑安排了，可說嘗試創新說新聞故事的活動。當使用者已不再只有被動地閱讀，而是起身參與建構故事，這都將改變新聞敘事的範疇。以下就一一討論可能的新變化。

### 一、 設計外在探索的聲音文本

在網路媒體互動性之下，說新聞故事者已可提供使用者進行外在探索的參與模式，讓使用者能從外在路徑選擇經歷不同情節，但卻不會成為故事一員、也不影響內容。我們認為此種參與模式若要形成文本，那麼就得在情節的路徑上有所突破。使用者將不再直接取得一個完整意義的、已有結論的文本，而是要能在不同情節之間進行選擇。根據我們對情節的定義（請見第四章研究方法），常以某

一角色為觀察核心，看他／她進行了哪些事件或行動，此時若要拉出不同層次的情節，那麼勢必要由故事中的角色來提供不同的情節選擇。因此，記者就得在文本中形成可被區辨出行動主體的情節，然後才能就各種情節安排出外在探索的路徑，而這就指出模擬的方向應在於讓行動主體現身於相對應的情節中。

就我們的觀察，在報紙文本中，新聞記者為了追求線性敘事結構單一的凝聚性，強調文本必須前後連貫、結構必須清晰合理，以呈現出一個有次序、有組織、能為讀者快速理解的有意義事件，常用二種作法將原本帶有爭議的、未完成的情節之故事角色—消息來源的聲音取消，僅留下沒有矛盾的、不涉及立場的、彼此之間沒有對話或關連性的報導。第一種方式是以集合名詞代表整體結論，第二種方式則是以非人化行動主體之政府機關作為主詞。

首先，在劉小弟事件當中，報紙新聞就可見到以集合名詞作為仍然發展中、爭議中事件的主詞，例如專家或家屬、家長等，以強調該言論獲得了成員間共識而發出，卻刻意忽略不同成員之間對該問題仍有不同立場光譜分佈之可能。

以劉小弟死因為例，衛生署為了釐清其死因，就召集小兒科、病理科與法律等專家開會，但這些專家對於劉小弟的死是否與接種新流感疫苗有關，仍有爭議、且各持不同立場。當由副署長張上淳對外說明時，就以「專家」的說法來總結該會議的結果，刻意忽略事件過程中仍有之爭議與不同立場面向。報紙新聞中的處理如下所示：

「張上淳表示，專家一致認為，打完疫苗第二天就出現症狀，絕非疫苗本身所引起，而且疫苗本身不會引敗血性休克。研究應是男童已有免疫疾病正要發作，最可能的是全身性幼年型類風濕性關節炎。」（自

由時報)

「副署長張上淳會後明確表示，專家共同認定，小男童可能有免疫性疾病正發生，體質上「傾向」正要發病，因為疫苗不會引起敗血性休克。」(中國時報)

「衛生署副署長張上淳昨天說，昨天下午指揮中心邀集兒科、病理及法律等專家再次討論，認定劉小弟死亡應是免疫疾病發作，與疫苗無關。」(聯合報)

「副署長張上淳仍表示，專家均認為男童接種第二天才出現症狀，絕非疫苗本身引起，且疫苗不會引起敗血性休克，最可能是劉童原就有全身性幼年性類風濕性關節炎正要發病，專家期待家屬願解剖，釐清死因。」(蘋果日報)

當四報新聞記者用「專家一致認為」、「專家共同認定」、「專家再次討論」及「專家均認為」等說法時，很難呈現劉小弟死因仍是一個爭議點，且專家們也都還各自持不同立場，只能說在報紙線性文本中，這些原本不同立場的多元經驗，就硬是記者被併入報紙之井然有序的論說秩序中了(Egebreetsen, 1997; 戴育賢, 2002)。

除了專家之集合名詞的例子之外，還有另一個集合名詞則是家屬或家長的例子。劉小弟事件發展過程中，針對劉小弟遺體要如何處理一事，代表衛生署、專家及地檢署等一方，為釐清案情希望可以將劉小弟遺體解剖。而代表家屬或家長一方的劉先生與劉太太，雖然都不希望兒子遺體解剖，但二人所持的理由不同，

這種情形在報紙新聞的處理下，卻很容易統稱為「家屬」或「家長」，而將二人視為同一整體，忽略其間意見之不同。報紙新聞中的情節如下所示：

「衛生署希望家屬提出救濟審議並接受病理解剖，以釐清死因。…台中地檢署懇請家長為保全證據起見，不要將屍體火化，但劉醫師還未同意。…蘇益仁表示，家屬既然要對衛生署提告，最好還是接受解剖，鬧上法院後，如果沒有病理解剖做為證據，雙方一定還是各說各話、爭執不下。」(自由時報)

「衛生署希望家屬提出藥害救濟，並以解剖來釐清死因。」(中國時報)

當在討論劉小弟遺體應該如何處理的爭議時，報紙新聞中就以「家屬」或「家長」作為劉小弟家人的主詞，這麼做其實是強化了該情境乃糾結在一起，只有一個聲音、一個說話意識，刻意忽略即使是家人，劉先生和劉太太仍可能持不同的意見。以「家屬」或「家長」等集合名詞作主詞之呈現方式，更顯示出劉小弟家人是無法回話的具體個人，隱約有著硬是將衛生署、台中地檢署或蘇益仁專家等一方的意見強勢攢入劉小弟家人應該如何處理其遺體的情境當中，有著要家人承接來自具體發言一方建議之意。

其次，則是將發言的主體非人化，以政府機關或單位作為發言者，找不到具體發言的消息來源，當然就無法提供具有選擇性的情節聲音，而只由記者作事實性地陳述，以傳達出是已帶有結論之情節。在劉小弟事件當中，最明顯的就是以「衛生署」作為主詞，如下所示：

「衛生署昨日召集小兒科、病理科與法律專家開會。……劉醫師也批

評衛生署說謊，強調兒子就醫進行免疫學檢查，顯示免疫系統全部正常！  
他也已著手進行提出控告的準備工作。」(自由時報)

「衛生署希望家屬提出藥害救濟，並以解剖來釐清死因。」(中國時報)

「張上淳說，衛生署對所有不良反應通報都很重視，皆追蹤、監測並協助就醫，積極請專家判定，也協助家屬向「預防接種受害救濟審議小組」申請鑑定。」(聯合報)

「衛生署昨緊急召開專家諮詢小組會議，……但男童的醫師父親昨反批衛生署：「說謊！」他說，孩子先後在中縣區域醫院、台大醫院做檢查，均顯示免疫系統正常，沒有任何免疫方面（類風濕性關節炎為過敏免疫疾病）的疾病，「請衛生署拿出證據！」(蘋果日報)

我們僅能從報紙線性文本中，看到主詞是所謂的政府機關如衛生署，根本不是具體的個人。當以這些機構單位、而不是有行動力的人為發言主體時，就無法提供故事中不同角色之情節聲音以供選擇，頂多只是陳述代表官方立場的結論，而無法有進一步溝通或討論的機會。

也就是說，用非人化的政府機關或單位作為主詞時，行動者就已被推到背景裡，將原本具有行動者在內的情節背景化為某種事實或結論。這是一種集合法人的聲音，說故事的記者透過此讓該組織佔據一個強而有力的說話位置，卻又巧妙地將帶有說話的、溝通的、討論的主體性去除了，達成片面性的情節結論，抹除了多樣性情節的發展。

當新聞故事的设计者要提供使用者外在探索之情節選擇路徑時，就表示要讓故事中的角色主體可現身，如此才可以拉出不同層次的情節路徑，我們認為這可拿前面流程圖之超文本情節結構再進一步操弄情節中的聲音。這所帶來的新意是，記者不必事先替使用者作整合，只提出某個權威性的結論，取而代之的乃是由不同角色所促動的情節路徑選擇。在此我們就僅以 A、B 及 C 三個爭議核心的問題及立場為例，作聲音上的模擬示範：

表六：劉小弟爭議情節外在探索之多向文本

A 爭議核心：劉小弟發病原因為何？				
a1 劉小弟發病與疫苗無關			a2 劉小弟發病很難斷定疫苗的影響	
a11 徐世達 (台灣兒童過敏氣喘及免疫學會理事長)說，新流感為死毒疫苗，理論上不會誘發嚴重的免疫反應，劉小弟發病應與疫苗無關。	a12 何仲泉 (埔基小兒科主任)說，接種疫苗二天內出現發燒等副作用屬正常現象，劉小弟不適症狀可能是其他疾病引起。	a13 蘇益仁 (成大醫院副院長)說，注射疫苗一、一天會有免疫抑制情況，潛藏在體內的其他病毒可能趁機發病，劉小弟發病是個人體質問題。	a21 林應然(免疫專家、台灣兒科醫學會常務理事，且參與衛生署專家諮詢小組會議)說，劉小弟打針隔天出現紅疹的過敏現象，不能排除與疫苗有關。	a22 李信興(振興醫院過敏免疫風濕科主任)說，將劉小弟的死因完全與疫苗無關的說法，有點牽強。
B 爭議核心：劉小弟的死因為何？				
b1 劉小弟死於幼年型類風濕性關節炎			b2 劉小弟並非死於免疫疾病—全身性幼年型類風濕性關節炎	
b11 張上淳(衛生署副署長)表示， <b>根據醫師諮詢小組成員 a11 徐世達和 a12 何仲泉</b> 都指出，打完疫苗後第二天就出現症狀，絕非疫苗本身所引起，而且疫苗本身不會引發敗血性休克。研判應是男童已有免疫疾病正要發作，最可能是全身性幼年型類風濕性關節炎。			b21 劉醫師批評 b11 衛生署代表張上淳副署長說謊，強調兒子就醫進行免疫學檢查，顯示免疫系統全部正常！並非免疫疾病引起。他已著手進行提出控告的準備工作。	
C 爭議核心：劉小弟遺體如何處理？				
c1 劉小弟遺體應解剖且不要火化			c2 劉小弟遺體不願解剖	
c11 張上淳	c12 蘇益仁(前	c13 台中地檢	c21 劉太太(劉小弟家	c22 劉先生(劉小弟家

<p>(衛生署副署長)說,希望劉先生或劉太太提出救濟審議並接受病理解剖,以釐清死因。</p>	<p>疾管局局長)說,既然 b21 劉先生要對 b11 衛生署代表張上淳副署長說法提告,最好還是接受解剖,鬧上法院後,如果沒有病理解剖做為證據,雙方一定還是各說各話、爭執不下。</p>	<p>署x姓檢察官發言,為了保全證據起見,懇請 c22 劉先生不要將孩子屍體火化。</p>	<p>人)說,她不希望孩子再次受到傷害,所以不接受 c11 和 c12 情節中的建議讓孩子解剖。</p>	<p>人)說,關於 c13 情節的建議,他還要再考慮。</p>
--	--	---	--	---------------------------------

從上述的流程圖可知,使用者可以在該爭議中選擇不同立場路徑前進,他/她就不必像閱讀報紙一樣,僅能逐一經過由記者為我們安排好的聲音順序與立場,而是可以自行選擇要從哪一條路徑之消息來源的聲音切入情節,如此一來,可了解不同聲音立場對該爭議的看法。而為了提供使用者從外在探索不同聲音立場之多向文本的特色,我們的作法如下列幾點所示。

第一,我們針對 b11 的情節作了聲音模擬,把原本「張上淳(衛生署副署長)表示,專家一致認為」的說法改成「張上淳(衛生署副署長)表示,根據醫師諮詢小組成員徐世達和何仲泉都指出」的新用法。而且分別再把『a11 徐世達』與『a12 何仲泉』都加入超鏈結,當使用者在閱讀 b11 情節時,就提供了鏈結到前面 A 爭議核心中 a11 及 a12 中二人的說法。如此一來,使用者就能更清楚張上淳的說法究竟是根據哪些專家的發言、具體內容為何來判斷了。

第二，我們把原本 b21 情節內文中的「劉醫師批評衛生署說謊」的用法改成「劉醫師批評 b11 衛生署代表張上淳副署長說謊」之新用法，並且也將『b11 衛生署代表張上淳副署長』設成超鏈結，以提供使用者可直接點出連到 b11 情節。

第三，針對 c11 情節，將「張上淳（衛生署副署長）說，希望家屬提出…」改成「張上淳（衛生署副署長）說，希望劉先生或劉太太提出…」的新用法。以此彰顯即使在劉小弟家人中，也有來自劉先生和劉太太不同意見之立場，該情節是可指向後續發展的可能，而不是用集合式之整體名詞來削弱代表劉小弟家人一方的多重聲音，並成為無法被辨識之言者身份，強化已現身之發言者的結論。

第四，針對 c12 情節中，蘇益仁提到「既然家屬要對衛生署提告」的說法，改成「既然 b21 劉先生要對 b11 衛生署代表張上淳副署長說法提告」之新用法，並把『b21 劉先生』及『b11 衛生署代表張上淳副署長』等加入超鏈結設計，以明確指出到底是哪兩造在發聲，而且可鏈結到該方說法中。

第五，在 c13 情節中，針對台中地檢署的發言具體指出乃來自「x姓檢察官」，而且將「懇請家屬」的用法也改成「c22 劉先生」並設成超鏈結，主要是在強調 c13 情節與 c22 情節之間乃是對照性地並存，使用者可透過這些超鏈結設計往返於多向文本之間，以能更了解不同消息來源的聲音立場。

第六，把原本只有 c21 的劉童家屬情節再畫分出「c21 劉太太」與「c22 劉先生」二個不同消息來源之情節路徑，以讓使用者在家屬之間仍然可有不同路徑選擇。而且在「c21 劉太太」的情節中，還指出其發言乃為回應「c11」與「c12」等情節之中的建議而來。同樣地，「c22 劉先生」的發言則為回應「c13」台中地檢署的情節而來。當代表劉小弟家人一方之主體，若是用集合名詞作為主詞時，



就是不賦予個別主體有發言、澄清或回應之機會，不僅抹除了家人間立場之差異，甚至也將個別成員具有發聲權的主體性剝除了，從而限制了情節往多方發展的可能。一旦我們在模擬文本中重新賦予劉小弟家人—劉太太與劉先生鮮明且具有發聲之主體，那麼這些爭議核心中之隨消息來源角色而起之路徑，才會再次地凸顯，記者也才能據此提供使用者更多方之立場選擇途徑。

從模擬的結果來看，如果消息來源之間本就對某爭議持不同立場的看法，那就表示仍有多向文本發展的情節可能性。但若僅以集合名詞來代表某一方之主體，或以非人化之政府機關單位片面傳達情節結論，根本就是拒絕了該方之消息來源有回應的機會，讓多向文本終結於該發言者的結論。

所以，說故事記者在設計使用者外在探索的聲音文本中，我們認為可一改過去報紙線性文本中常用集合名詞或非人化機關單位來抹除消息來源主體發聲的缺失，改由記者辨識出有哪些消息來源之主體，使其具體地出現在文本以形成情節路徑，進而呈現出對某爭議所持之立場意見。而且，我們還可透過超文本結構安排不同路徑、插入超鏈節等方式，再次地形成具互相參照的情節關係，以提供使用者選擇。此種方式可說已實踐了多向文本之樣貌，進而對報紙新聞中全由記者統合各方消息來源立場之表達方式帶來新意。

然而，我們認為在這種外在探索的參與模式當中，仍然由說故事的記者作為主要敘述者，就某些爭議相關之消息來源主體進行採訪以得知其立場，重點還是在強調消息來源對某爭議的立場為何，所以引述上仍然第三人稱外在聚焦的方式呈現，而不是意在呈現消息來源發聲之觀點，這可與下列第二種內在探索模式作比較。

更值得一提的是，我們也發現在設計使用者外在探索之參與模式中，流程圖之超文本結構更能幫助發揮多向文本的屬性，乃因流程圖本身就比較適合處理爭議與立場問題的情節，而若再於不同立場情節中加入超鏈結而互指向對照式情節，將更能傳達彼此不同立場聲音之路徑選擇。

## 二、 設計內在探索的聲音文本

同樣地，互動性也可提供使用者內在探索的參與模式，使用者可選擇某一人物而進到故事世界中，從該人物觀點經歷故事，突破以往僅能由記者作唯一敘述者觀點的限制。在這種參與模式之下，新聞故事的設計者亦可就超文本結構，安排不同人物觀點的路徑供使用者選擇，不只是僅從記者作為唯一敘述者之發聲位置綜觀全局。

這種模式所帶來的新意是，設計故事的記者可不必為了彰顯所欲凸顯的主軸，把採訪消息來源所得的說法轉成被報導的語言，將其意義脫離來自原始說話者的意圖，從引起它的那個過去言語事件中「去脈絡化」，然後再將它「重新脈絡化」進當前報導的言語事件中，為記者／敘述者的目標而服務(戴育賢, 2002)。再者，不再只是由記者單音發話式的獨白，讓該情節自身的意義朝向固定、已經完成，而是讓故事角色—消息來源在情節中發聲。進而言之，與以往不同的是，記者為設計內在探索的聲音文本，就得提供由消息來源自身所發聲的觀點，形成超文本中的路徑選擇，使用者便可就不同內在觀點之間進行探索與比對，形成了具有對話的、眾聲喧嘩性質之複調的聲音文本。

以往，在報紙線性文本中，有二種作法皆不利於我們探索消息來源之內在聲音文本，更遑論在不同人物觀點之間參照與對話。第一種方式是片段剪裁消息來

源的聲音，以符膺記者所欲傳達的故事重點；第二種方式則是賦予消息來源一種固定的身份定位，以符合對記者所設定之消息來源的意象。而二者都無助於提供使用者有關消息來源內部的或變化中的觀點。

首先，談到第一種不利作法，在報紙新聞中，我們很少能完全就某一消息來源人物的觀點看故事，而是常追尋記者作為唯一敘述者的腳步，亦步亦趨地經歷片段的、碎裂的消息來源說法。以自由時報「新流感疫苗嚴重不良反應增至 93 例 民眾怕怕 衛生署續打」的報導為例，「蘇益仁」作為消息來源，他的說法就分別出現在故事本體的第五段、第七段、第十段及第十一段中，如下所示：

第五段：「前疾管局長蘇益仁研判，新流感疫情雖然降溫，但明年疫情一定還會再來，建議全面接種政策應該持續下去。」

第七段：「蘇益仁也說，男童接種後第二天就有紅疹，在未做病理解剖前，無法驟下結論。」

第十段：「蘇益仁說，他曾在總統府專家會議中建議，推動新流感疫苗接種政策過程中，一旦出現疑似不良反應的死亡案例，應在二十四小時立即解剖，如果無法釐清死因，就不能排除與疫苗相關，應儘速通過疫苗受害救濟。」

第十一段：「蘇益仁表示，家屬既然要對衛生署提告，最好還是接受解剖，鬧上法院後，如果沒有病理解剖做為證據，雙方一定還是各說各話、爭執不下。」

若依照自由時報記者所作的敘述，很難一下掌握「蘇益仁」對哪些議題發表看法，僅能從分散各處的情節拼湊出「蘇益仁」此一消息來源的發聲，共對三個議題表達看法：(1) 政府處理態度，包括全面接種政策、對疫苗不良反應案例等；(2) 劉小弟病原因是否與疫苗相關；(3) 建議家屬讓劉小弟作病理解剖。

在記者主控敘述者位置時，同一消息來源的說法常被片段剪裁至故事的不同段落，讀者只能自行整理、歸納才得知該消息來源本身對什麼議題發表了哪些看法之聲音。

至於第二種不利情形則是僅能賦予某消息來源一種身份定位、一種發聲位置，例如蘇益仁與劉醫師。就「蘇益仁」此一消息來源而言，從他所發表的議題來看，在自由時報的報導中，就只提到他是「前疾管局長」的身份，然後再也沒有其他身份了。這是因為報紙的發話者通常只限於記者一人，在他／她單音發話的狀況下，通常也只賦予消息來源一種身份而已，反正也不必透露太多消息來源多重身份，到頭來還不都是由記者從第三人稱、外部聚焦的方式發聲。

另一則是「劉醫師」的定位，在自由時報報導中出現在第八段和第九段：

第八段：「劉醫師也批評衛署說謊，強調兒子就醫進行免疫學檢查，顯示免疫系統全部正常！他也已著手進行提出控告的準備工作。」

第九段：「衛生署希望家屬提出…台中地檢署懇請家長為保全證據起見，不要將屍體火化，但劉醫師還未同意。」

記者都是以「劉醫師」的身份定位劉先生，但事實上劉先生除具醫師的身份之外，更是劉童父親。當記者僅列出其具有權威感的醫師身份時，反而忽略了他作為爸爸所能帶來之另一種內部觀點的聲音。

上述二種情形到了網路互動性中，都可得到某種程度的修正，轉而成為設計成可提供使用者進行消息來源觀點探索的路徑選擇。為了提供使用者內在探索的參與模式，設計故事的記者可試著提供不同人物觀點的探索路徑，以從該消息來源的發聲位置經歷故事，此時可用軌道變換狀結構中提供不同人物觀點再作模擬。除此之外，也可以試著展開具有雙重身份之消息來源進行多重定位，從而發掘同一消息來源如何隨著議題發展或情境而有多方發話的可能。

在軌道變換狀中，使用者可選擇「蘇益仁」作為內部探索的人物代表，以從其觀點了解故事，並可同時提供其他人物對照觀點，進而了解同一議題中不同消息來源之對話聲音，如下表所示：

表七：以蘇益仁為代表內在探索之複調文本

議題	人物觀點：A 蘇益仁	其他人物對照觀點
A 新流感全面接種政策：	A1 前疾管局長蘇益仁 a1 新流感疫情雖然降溫，但明年疫情一定還會再來，全面接種政策應該持續下去。	B 張上淳 為了形成群體保護力，全民接種的政策不變。
B 劉小弟發病原因：	A2 成大醫院副院長蘇益仁 a2 注射疫苗一、二天會有免疫抑制情況，潛藏在體內的其他病毒可能趁機發病，劉小弟發病是個人體質問題。	C1 劉醫師 劉小弟打完疫苗後隔天就出現紅疹，引發過敏反應且發燒不退，住進醫院，由疫苗引起病因的可能性非常大。
C 政府處理疫苗不良反應的死亡案例：	A1 前疾管局長蘇益仁 a3 推動新流感疫苗接種政策過程中，一旦出現疑似不良反應的死亡案例，應在二十四小時立即解剖，如果無法釐清死因，就不能排除與疫	B 張上淳 希望劉小弟的爸爸或媽媽提出救濟審議並接受病理解剖，以釐清死因。

	苗相關，應儘速通過疫苗受害救濟。	
D 劉小弟家人的作法：	A2 成大醫院副院長蘇益仁 a4 劉小弟的爸爸既然要對衛生署代表張上淳的說法提告，最好還是接受解剖，鬧上法院後，如果沒有病理解剖做為證據，雙方一定還是各說各話、爭執不下。	C2 劉父對於衛生署副署長張上淳片面的說法，我感到非常懷疑並打算提告，目前還未思考到是否要讓兒子接受病理解剖的問題。

從軌道變換狀超文本結構中，設計故事的記者就可不必主導消息來源在文本中的發聲，即不必統合不同消息來源之間多元的、矛盾的、對立的觀點，而是讓各消息來源的發聲主體保持開放的、未完成的，使這些不同觀點的聲音能在新聞情節中交錯並存，以折射出使用者自行選擇人物觀點參與之複調聲音的文本空間。當從軌道變換狀結構提供消息來源內部觀點時，就可看到個別發聲之消息來源，如何隨情節進展階段，因對話對象或情境不同，而出現不同的聲音定位。

從我們所模擬出來的文本中可看到，透過超文本路徑安排，已提供了「蘇益仁」此一消息來源的人物觀點，以及其他幾位人物如 B 張上淳與 C 劉先生之對照觀點。以「A 蘇益仁」此一消息來源而言，在不同議題中，還隨著對話對象或情境的轉移，他的身份定位也在變。以「A 新流感全面接種政策」及「C 政府處理疫苗不良反應的死亡案例」二項議題中，蘇益仁其實是從「A1 前疾管局長」身份所提出的意見，而可與張上淳副署長的看法作比較。在這類議題中，他所選擇的發聲位置乃是「前疾管局長」的身份，由於他坐過政府機關相關位置，因而對於政府現任官員應該有什麼作為有一些期待，所以才會對這一類議題發表看法，也確實能夠提出中肯的評論。而若在「B 劉小弟發病原因」及「D 劉小弟家人的作法」二項議題上，他則是從「A2 成大醫院副院長」的位置發話，其對話對象則也是具雙重身份的劉父與劉醫師，由於蘇益仁現任的身份是「成大醫院副院長」，算屬於醫師專家的一群，對於某些醫事流程或討論更是熟悉，再加上劉

小弟的爸爸本身也是醫生，因而可就同樣相近的身份位置對話。因此，若使用者選擇了「蘇益仁」消息來源作為內在探索的故事角色，那麼就可隨不同議題發展及對話對象而有相異的定位，其一是「A1 前疾管局長」身份的蘇益仁，其二是「A2 成大醫院副院長」的蘇益仁，而不同的身份定位，就提供了不同的聲音及其隨之而來的情節。

同樣地，劉先生也具有雙重身份定位，一方面在針對劉小弟死因的專業醫療問題時，他所佔據的乃是「C1 劉醫師」的身份來發聲，希望可以傳達出自醫學角度合理地質疑衛生署代表張上淳片面的說法。另一方面在劉小弟家人應如何處理的議題上，他又是代表「C2 劉父」，就可提供故事內部的觀點，談他作為爸爸對愛子之死有心痛與不捨之心情。

上述這些聲音文本的可能性，放在報紙線性文本中，通常就被抹平，而一律交由記者以第三人稱之外部聚焦的發聲位置傳話。但到了網路互動性中，說新聞故事的設計者反而提供使用者進行內部探索的聲音文本，交由各個消息來源作為發聲主體，此時，就可看到該消息來源隨議題與對象不同及而來之發聲位置變化。對消息來源而言，聲音乃是說話者每次進入發話時所扮演之可以辨認的社會位置，提供了一個切入世界的透視觀點(Vološinov, 1973)。在這種理想的網路新聞文本中，已還原給各消息來源之不同聲音或腔調彼此對話或論爭之發話主體，從文本形式上創造出可由使用者來回穿梭的「複調文本」<sup>31</sup>，而化解了報紙線性文本中僅由記者發白發聲的制約，讓各角色消息來源之發聲主體可以交錯，以折射出能供使用者進行內部探索的多重文本意義空間。

---

<sup>31</sup> Bakhtin(1981/1996)爲了說明眾聲喧嘩文本發展出抵抗在理論或概念上操作的可能性，曾舉複調小說的書寫形式為例，指出以此種複調小說為實踐形式的小說家如杜思妥也夫斯基，乃藉由創造作者與主角的對話關係建構了一個不同聲音、腔調彼此對話與鬥爭的眾聲喧嘩世界(王孝勇, 2009)。我們認為，在網路互動文本中，也應該具備了實踐複調新聞文本的潛能，先讓不同的聲音主體在文本中發聲，再交由使用者自行前往所欲進入之人物觀點來經歷情節。

因此，內在探索之參與模式，已對報紙新聞中由記者片段剪裁並重新脈絡化消息來源聲音，以及僅以單一身份定位消息來源等作法帶來新意，取而代之的是提供使用者不同消息來源之發聲軌道，在眾聲喧嘩的對話文本中可彼此參照、變換。此外，我們也發現，這種內在探索的聲音文本更適合在軌道變換狀的超文本結構中落實，乃因軌道變換狀結構本身就以不同人物觀點作為前進路徑，並於中途提供變換之選擇路徑，可用來處理多方消息來源人物觀點之間的比對。

可再度說明的是，外在探索模式乃強調說故事的記者仍為主要敘述者，但卻要幫忙辨識出有哪些發言權的主體，以讓這些隨消息來源主體而來之多層次情節能在爭議與立場的結構中形成路徑選擇。但到了內在探索模式中，則是說故事的記者退去唯一敘述者之位置，由消息來源本身當起敘述者直接發聲，提供從一己出發之人物觀點，隨議題與對話對象而有多重發聲位置之可能，只是整體故事結構走向仍然掌控於記者手中，使用者僅能在某些節點上進行選擇進入哪個消息來源觀點之路徑。而一直要到建構式文本中，記者的對於故事發展的結構路徑才開放出來，讓使用者有更多參與故事的空間。

### 三、 設計外在建構的聲音文本

在外在建構的參與模式中，使用者已可從外在於故事的位置影響故事內部人物的聲音，這對設計故事的記者而言，乃是一種從報導他人的故事逐漸走到了與使用者共享之社群故事。意即使用者將更主動參與情節的發展，對故事要具有一定程度的熟悉，而且和其他使用者之間也更頻繁地互動，共同隨著該故事的發展而匯集，進而形成內聚力很高的社群。所以，在使用者從外在參與建構的此種模式中，已對新聞帶來了新的社群文本，影響了故事的走向。



而若要實踐此種參與模式，我們認為就不僅止於從超文本結構來更動新聞情節的關係，應要模擬出新的說新聞故事之活動，我們暫且命名為「提出新聞資訊與線索需求」的新方式。具體的步驟如下所示：

- 1、設計故事的記者針對劉小弟事件，開放給使用者提出資訊需求，以形成報導前的問題。例如使用者可以提出「劉小弟家人為何願意接受解剖孩子遺體？」、「劉小弟遺體解剖報告如何？」、「劉父對衛生署提告一事進展如何？」等相關問題。
- 2、以一平台匯集資訊需求的流量，而將來自各個使用者所提的問題需求作表整理，觀察哪些問題的人氣指數最高，代表最多人想知道該主題，而成為記者優先發展新聞故事的報導主軸。
- 3、根據資訊需求人氣指數列表，於網站上再徵求使用者提供線索。例如使用者可以針對「劉小弟遺體解剖報告如何？」之問題，提出希望採訪之消息來源為美國醫學專家或法醫等對象。
- 4、記者整理問題與線索之間的回應關係，以寫成故事放上網路，再讓使用者形成下一次資訊與線索需求的前情基礎。

根據上述流程，我們模擬出文本如下表所示：

表八：劉小弟事件後續發展外在建構之社群文本

排序	人次	問題	消息來源名單	採訪內容
1	50 人次	劉小弟遺體解剖報告如何？	1、美國醫學專家 2、台灣法醫 3、美國法醫	【台灣法醫】台灣x姓法醫指出，根據劉小弟遺體解剖報告，初步鑑定死因為DIC（瀰漫性血管內凝血不全症），

				但尚未檢定出致病的病原體。這是一種突發性出血功能異常，因為凝血系統受到刺激，開始活化，變成血栓，反而消耗凝血資源，使凝血因子及血小板被大量消耗，繼而引發出血。
2	39 人次	劉小弟家人為何會接受解剖孩子遺體？	1、劉父 2、劉母 3、劉童姊姊	【劉童姊姊】劉xx說：「我弟弟生病的這段期間，爸爸媽媽急得不知所措，到處帶弟弟看醫生，希望能治好他的病。沒想到，弟弟最後還是死了，我好難過，想到他上個月還和我一起上學，我實在不知道該怎麼辦。我現在希望爸爸媽媽能夠堅強起來，同時也想知道弟弟到底是生什麼病死的，如果這要解剖他的身體的話，可能就要問爸爸或媽媽了，我不懂喔。」
3	20 人次	劉父對衛生署提告一事進展如何？	1、劉父委託律師 2、衛生署法律顧問	【劉父委託律師】x姓律師說：「根據我委託人劉醫師之子，他在美國出生，是美國公民，所以我們也透過美國在台辦事處協助，請美國律師與我們合作來打跨國官司，控告台灣的衛生署錯誤政策殺人。」

在報紙新聞中，總是由報社以採訪路線安排記者接觸消息來源，以取得訪談內容寫成報導，再交由編輯下標、排版，透過報社組織傳送給廣大的讀者。讀者很難針對所欲採訪報導的主題，有什麼影響力。

但到了網路媒體的互動性中，被動的讀者已經成為主動的使用者，更能積極地參與新聞故事的發展，透過上述「提出新聞資訊與線索需求」的模擬步驟，也將改變新聞工作的流程，挑戰既有新聞活動的範疇。

所以，在外在建構的參與模式之中，更強調使用者積極介入新聞故事的發展，本身要對該主題中的各項議題有一定的熟悉，才能足以提供較好的、較貼切

之情節規畫的建議。再者，使用者之間也要更頻繁討論，以形成內聚力較高的社群，過去由記者所報導的他人故事，可能由網路使用者所共組之社群故事所取代。所以，表八只是第一輪社群文本的模擬，使用者還可根據記者已採訪並寫出的訊息再進一步提出新的資訊需求，讓這樣的互動模式再延續產出新文本。

這種文本與過去的報紙新聞相比，此時更可看出由使用者所組成的社群也將更加重要，設計故事的記者不再是寫給身份不明的讀者閱讀，而是與積極參社群的使用者密切互動，以提出該社群成員所認同的故事。

#### 四、 設計內在建構的聲音文本

從內在建構的參與模式出發，我們認為可比擬為公民記者說新聞故事的新活動。即使用者已能進到故事角色當中，以其行動創造出該角色的命運，並提供主觀的、內部的觀點故事。但從劉小弟新聞事件來看，並不是所有的人都適合擔任可提供局內人生命觀點的公民記者，也要考量到新聞事件中相關角色的位置。我們認為，在劉小弟事件當中，劉父很適合扮演提供內部觀點的網路鄉民<sup>32</sup>、或公民記者。

過去，在報紙新聞由記者作敘述者所報導的故事，常以第三人稱、客觀中立作為發聲位置。以自由時報「新流感疫苗嚴重不良反應增至 93 例 民眾怕怕 衛生署續打」的報導為例，劉小弟父親的說法出現在故事本體的第八段，如下所述：

---

<sup>32</sup> 「鄉民」一詞在網路上源起於台灣大學 BBS 的批踢踢實業坊（PTT）中「網友」之俗稱，特別是指批踢踢黑特（Hate）看板之網友，後來此稱呼亦被網友使用至其他 BBS 及網路論壇中。見於維基百科的解釋，請見下列網址：  
[http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%84%89%E6%B0%91\\_\(%E7%B6%B2%E8%B7%AF%E7%94%A8%E8%AA%9E\)](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%84%89%E6%B0%91_(%E7%B6%B2%E8%B7%AF%E7%94%A8%E8%AA%9E))。而本研究則用來指稱廣泛的網路使用者。

「劉醫師也批評衛生署說謊，強調兒子就醫進行免疫學檢查，顯示免疫系統全部正常！他也已著手進行提出控告的準備工作。」

上述這段情節中，乃由記者從第三人稱「他」作為發聲主體，且只提供劉童醫師父親之具體可供查證的事件或外在行為，以強調其所見所聞乃是事實，而不能從該角色內心表達想法或思維。

然而，若在網路媒體互動性中，劉小弟父親若也能成為網路鄉民的使用者之一，那麼就能提出新聞事件當事人或家屬相關的生命經歷，從而深化了新聞故事的內涵。我們可試著就劉小弟父親的角色模擬出第一人稱、內部聚焦的情節，如下所示：

表九：以劉先生為例內在建構之鄉民文本

第一人稱、內部聚焦的情節
1、我兒子接種新流感疫苗後，沒多久就死了。我強烈懷疑我兒子的死是由疫苗所引起，誰能給我一個交待？
2、我認為衛生署所公布的說法有所偏頗，參與會議的專家中也不全認為我兒子的死與疫苗無關，但這部份的說法卻都被消音了，簡直是以行政權威引導醫療專業，讓身為醫師的我更感到痛心。
3、政府機關一直強調疫苗很安全，但事實上卻掩蓋了其中的風險，而我的孩子就在這個推行全民施打的政策中被犧牲了，作為父親的我非常難過不能保護孩子。
4、我兒子先後在醫院作檢查，均顯示免疫系統正常，沒有任何免疫方面疾病，我要控告衛生署公然說謊，而且強烈質疑衛生署的說法究竟憑藉為何？請拿出證據來才能說服我們家屬。

從上表可知，以劉父作為說故事之發言者本身的示範，就可從第一人稱、內部聚焦的方式重新說故事，這明顯不同於主流新聞中由記者從第三人稱、外部聚焦的角度所說出的故事，可說以近距離的方式提供了貼近劉小弟事件的主觀生命經驗。

但值得強調的是，這裡所做的只是示範，為的是呈現出作為網路鄉民之一的劉父，可以就其子之死來對整起事件之控訴，但並不表示內容非得這樣寫。模擬的重點乃在於指出內在建構參與的身份有所限定，需視故事相關人物而定，而內容更只是舉例何謂第一人稱、內部聚焦的聲音情節。

總之，當網路媒體互動性可提供使用者參與時，未來的新聞故事將不再是由新聞組織中的專業記者發聲，而是由使用者擔任網路使用者的鄉民，發掘傳統媒體欠缺的議題，深入傳統記者接觸不到的領域，以起身參與的方式主動報導草根的或地方的觀點，並本於親身經驗進行主觀揭露，以闡述對其有意義的事實，展現出局內人的生命內涵。而這種從網路鄉民角度說新聞故事，也可類比為「公民記者」，所展示出的乃是從新聞故事中交談和學習的新方式，以讓新聞業促成公民觀念的復興，發揮民主的力量(Gillmor, 2005; 陳順孝, 2007)。

## 第二節 網路新聞敘事可能性評估

由於本研究所要探討的是網路媒體有哪些新表意潛能？對新聞故事產生哪些變化？在第一節中已透過模擬法的方式，以第三章所建構的理論架構為導引，主動創造新的情節結構、新的發聲文本，都展示出在網路新媒體的表意潛能下，可以開發出多重新聞敘事樣貌。接下來，我們在要在這節對所操弄出來的新聞敘事新可能性進行評估，以更深入掌握新表意潛能對既有的新聞工作或新聞專業意理帶來什麼挑戰，由此提出未來說網路新聞故事之具體建議，進而讓本研究更具有實踐的效力。換句話說，除了前面根據網路媒體超文本與互動性等特性而模擬出新情節之外，我們認為也要對這些新可能性進行評估，以更了解網路媒體提供新聞敘事除了開發出新表意潛能之外，會帶來什麼限制、要如何突破。

所以，評估的方式如第四章所言，可有三個面向：一、網路新媒體特性對新聞敘事究竟促成哪些多樣性，這可放回新聞故事本身的脈絡中評估。二、透過劉小弟個案發展出新的新聞情節後，新聞實務上究竟要如何因應這些新可能，而這可從新聞實務面向來進行評估。三、當因應網路新媒體特性而出現許多新聞敘事可能性之後，將對傳統新聞意理帶來哪些挑戰或思考，而這涉及的乃是新聞學相關理論的評估。以下將從這三個面向展開可行性評估。

### 壹、 網路媒體促成新聞敘事之多樣性評估

從已模擬出來的新聞情節往前討論，到底網路媒體促成新聞敘事哪些變化？換句話說，從理論而來之四種超文本組織結構、四種參與模式的聲音文本，究竟對新聞敘事表意上優缺點如何？根據我們的觀察，有二大啓示：一是新聞情節的組織結構，可說從倒金字塔的收斂式結構走向不同超文本選擇之發散式結構。二

是新聞情節中的發聲位置，從記者獨佔唯一敘述者之工具性發聲走向不同發聲主體之情感性發聲。以下再詳論。

## 一、 從收斂式結構走向發散式結構

在第三章中我們已就新聞情節組織結構，先從理論上建構出四種超文本的組織方式，而主要討論的重點在於從 Genette(1980)所提出之時態關係—順序、持續性與頻率等指標來觀察。如今我們已拿實際新聞案例操弄出可能之情節結構，此處所要討論的是這四種結構如何展開了新聞敘事的新面向？哪個比較好、比較適合處理什麼新聞故事？

當超文本結構強調以節點和鏈結的方式組織非線性文本，而將文本區塊化，此時，使新聞情節的關係可以更多元，不必再限於以倒金字塔的組織結構呈現。而由超文本結構所帶來的新組織方式，再分別從順序、持續性及頻率等三個面向討論並評估，這四種超文本結構對新聞敘事帶來什麼變化？

### 1、順序—掌握增生式情節節點

過去報紙新聞常用的倒金字塔所用的乃是倒敘法，透過「導言」與「故事本體」二種結構的運作，先在導言中把故事最終的結果先寫出來，然後才在故事本體中逐一把事情發生的經過作交待，並回過頭解釋因果關係。倒敘法的方式好處是，可將每日所發生的事件以最快的方式傳遞給閱聽人，讓閱聽人僅從導言就能掌握故事的梗概，主要是以傳達重要情節為目的，可說強調以提供資訊性作為組織情節的方式。

在四種超文本結構中，都是強調隨著時間軸前進而發展情節關係，所使用的則是順敘法，不論是主軸與分枝狀、流程圖、軌道變換狀或是樹枝狀，其情節的發展都強調時間依先後次序安排，發生較早的情節排在前面，較晚的接在後面。順敘法強調從某一事件開始，中間經歷高潮，最後問題解決而結束的過程，不同於以呈現最重要結果的倒敘法，反而較著重故事的發展。

當我們透過劉小弟個案去操弄這四種超文本結構時卻也發現，雖然我們所選擇的是一個已發展完成的、較完整的故事，從後設故事角度揣想超文本結構中的節點與鏈結設計，但基本上仍要按照故事前進時間來安排情節之順敘法。這說明了一件事，就網路媒體本身的傳播特質而言，是即時的、不斷發展的、隨時更新的、受情境影響等，因而造就了冒生式或增生式節點的特性，用 Genette(1980)的說法就是適合用順敘法來架構情節。而這所帶來的深意是，如果說故事者要能擅用網路媒體表意，那就要了解乃處於一個即時互動的媒介情境，應配合其流動性與現在進行式的媒體特質去駕馭情節發展，其說故事的重點就要轉向配合故事本身發展軌跡的順敘法了。此時，記者的能力就展現在替隨時間進行的故事判斷哪些情節可作為節點，以利後續適合之鏈結關係。

所以，在超文本結構總是朝冒生式或增生式節點特性生成時，說新聞故事的記者就要能夠分辨什麼是可以形成基本單位的節點，就我們所提出的理論架構而言，由故事角色即消息來源所促發之事件或行動的「情節」將是最重要的單位。一旦掌握了情節作為基本單位之後，也才能夠使用超文本結構來組織網路新聞故事。那麼，接下來可再追問的問題是：如果說新聞故事的記者已掌握了由消息來源所促發的情節之後，又該選擇哪一種組織結構呢？而這就又要配合持續性與頻率的特性了。



## 2、持續性—彰顯不同敘事目的

在報紙新聞的倒金字塔結構中，以「導言」和「故事本體」結構呈現出摘要的類型，乃因把故事本體中的所發生的事件濃縮於導言，從導言中作概要性的、簡略的說明。

然而，到了超文本結構中，因同一事件卻可發展出許多不同路徑，指向更詳細的描述或事件的後續發展，呈現出延伸的類型。而 Liestøl(1994)也指出，當使用者可在超文本結構的多重路徑中探索時，基本上就已經將該故事予以延伸，而更有彈性和開放性。但若仔細比較，每一種超文本結構延伸的情形卻不太一樣，可分別用於處理不同情節關係與目的之新聞故事。

就主軸與分枝狀而言，延伸的狀況展現在主軸情節與分枝情節的關係上，在主軸情節的事件上，就可延伸出多條分枝路徑，提供該事件相關的背景或細節。在流程圖中，則是以爭議情節為主，底下延伸出多條立場情節的路徑，即關於一個故事的爭議，卻可發展出多條不同立場的路徑，以提供使用者選擇。軌道變換狀則是強調針對同一事件，從不同人物觀點發展出多條軌道路徑，而對該事件提供更多面向的對照。至於樹枝狀的延伸狀況，則是針對每一個事件再提供許多分岔點選擇，提供更多後續細節。

由此可知，如果記者說故事的重點放在提供主事件與背景或細節的情節關係，那麼就可選擇主軸與分枝狀的結構，讓使用者可以既能快速瀏覽完故事主軸的選擇，也可以有到不同分枝漫遊相關背景或細節的選擇。而若要強調這一個爭議事件，該事件底下衍生出多條不同立場途徑，此時就可選擇流程圖結構來組織情節關係。如果要凸顯不同消息來源針對同一事件有不同觀點，那麼就可以軌道

變換狀來架構情節關係。至於若要展示從一個簡單的事件不斷發展出多個分岔點，從而走向不同結局之故事，就可以樹枝狀結構作為組織方式。

因此，記者若能了解不同超文本結構在持續性上雖然都具備了延伸性，但卻有不同的延伸面向，進而可以選擇適合所欲傳達故事目的之超文本結構。也就是說，從順序上掌握增生式「情節」的特性後，再就持續性判別故事發展目的來選擇適合該情節關係之超文本結構。

### 3、頻率—處理不同情節關係

就報紙新聞的倒金字塔而言，出現的是將在故事本體所發生的多起事件，綜合至導言中作一統整的說明與介紹，屬於反覆關聯的範疇。

而在四種超文本結構中，則因情節結構更多元，而展現出不同的頻率。在主軸與分枝狀中，主軸情節上的一個論述點可對照到多起類似的、相關小事件的分枝情節之反覆關聯。值得注意的是，雖然也使用了反覆關聯，但卻是在主軸與分枝的結構裡，不同於倒金字塔中之導言與故事本體的結構。即主軸情節隨時間軸發展，其間則可在每一個主軸情節之外再加入相關的分枝情節，以補充的方式提供使用者到旁枝作短暫漫遊，這種結構很適合用來處理情節之間的補充關係。

以流程圖而言，可針對某一個故事故件的爭議，發展出多條不同立場的選擇路徑，好比從各種不同方向進入同一個思想點之重複關聯，而更容易處理新聞情節中的爭議與立場的關係。至於軌道變換狀，則將同一議題依照不同人物觀點提供不同軌道路徑，以讓使用者可從不同角度觀看同一事件之重複關聯，此種結構就更適合處理欲變換或比較不同人物觀點的情節關係。

在樹枝狀中，則是將某一故事事件，透過分岔點的選擇供單一卻又互為類似的發展路徑，所呈現的乃是多重單一關聯的範疇，使其朝向不同的結局。在這種結構中，適合處理新聞帶有多元結局的情節關係。

從上述的討論可知，四種超文本結構在時態要素上有不同的組合方式，進而可處理新聞情節中的不同關係。以主軸與分枝狀而言，就適合拿來處理情節的補充關係，從主軸情節中再提供旁枝情節的選擇。而流程圖則適合用來處理爭議與立場的關係，先提出爭議情節的節點，再將不同立場安排至不同路徑中以供選擇。而軌道與變換狀，則可用來處理同一議題中途變換至不同人物觀點的情節關係。至於樹枝狀，就特別適合用來處理多元結局的情節關係。

瞭解了各種超文本結構因著頻率特性而可以處理不同情節關係後，記者使用網路媒體說故事的能力就可再往前推進，先掌握了由消息來源等故事角色所促動的情節單位，接著順應超文本增生式情節特性之順敘法，再探討欲達成什麼敘事目的來選擇適合之延伸類型的結構，最後則透過這些結構的頻率來表達新聞情節之間的多元關係。而這應該可以作為說新聞故事者在網路超文本組織結構上的模型，有助於經營出不同的新聞敘事面貌。

整體而言，網路超文本之組織結構對報紙文字線性文本帶來了新意，既有倒金字塔結構之下是乃適用於處理新聞故事中收斂式結構，以期透過記者寫作將故事紛雜的、豐富的意義凝結出一條清晰的、利於編輯的敘事線來，所以這種作法乃朝收斂式結構發展。但由於超文本有多種節點與鏈結關係，卻對新聞故事打開了組織結構之窗，使之可朝發散式結構運作，故事情節而可有不同的編排方式及目的。也就是說，當使用網路媒體來說新聞故事，就可以利用它所提供之超文本特性處理不同情節關係，使新聞情節從只有一種收斂式結構走向了多種情節關係

之發散式結構。至於這些多樣化的情節結構是否都適合用於新聞故事，則可再從新聞實務面向來評估。

## 二、 從工具性發聲走向情感性發聲

在網路媒體具備互動性之際，新聞故事就不再只由報紙記者採取第三人稱、客觀中立之單一發聲位置的文本，轉而可提供使用者不同參與模式，連帶地，也影響了新聞情節中的聲音。同樣地，我們在第三章中從理論面向建構出四種設計者提供使用者參與的模式，希冀對既有新聞發聲位置帶來新意，而觀察的指標則以敘述觀點與聚焦化為主。如今，已借實際新聞個案操弄出新的聲音文本後，我們則要進一步評估這四種文本究竟展開了哪些新聞敘事的新面向？哪個比較好、比較適合處理什麼新聞故事？

### 1、敘述觀點—還原與拓展發聲主體

過去在報紙線性文本之下，記者多從第三人稱客觀中立的定位發聲，以呈現與故事角色—即消息來源的關係，並借此提供讀者可以觀看故事的角度。透過我們對發聲位置的模擬，倒也重新探討了記者還可以如何從發言主體來表現與消息來源或使用者之多重關係。一開始我們先還原消息來源在故事中的角色，接著讓其握有發聲權，然後再開放使用者也能參與故事角色如何發聲，最後則是讓關鍵人物自己提供故事的內部觀點，可說都一一打開了新聞敘事中因互動性而來之發聲位置的向度。以下再分別說明。

首先，說新聞故事的記者若要提供使用者外在探索的參與模式，那麼就得面對沒有選擇路徑所言的情節。過去記者爲了使敘事結構單一且具凝聚性，常以集

合名詞代表整體結論或以非人化行動主體之政府機關作為主詞等方式，將原本帶有爭議的、未完成的情節之故事角色—消息來源的聲音取消，僅留下沒有矛盾的、不涉及立場的、彼此之間沒有對話或關連性的報導，呈現出一個有次序的、有組織的、能為讀者快速理解之故事。但在網路互動性中，記者為了提供使用者從外在進行探索，就得讓消息來源主體現身於情節當中，進而編織成不同發展路徑的情節關係，意即要先還原故事角色的聲音，再由他／她們自身帶領不同層次的情節走向。

從前面已模擬出來的情節可知，設計故事的記者就不必形成一個完整意義的、已有結論的文本，而將集合名詞與非人化之政府機關主詞等用法，代之以主體鮮明的個別消息來源或機關單位內具體發言的人，並讓這些發聲主體所促動之情節形成多元路徑上的選項，成為可提供使用者探索的多向文本。而這種提供使用者外在探索的多向文本，更適合以流程圖結構來展現，使用者就可在由爭議與立場關係所構成之流程圖中進行外在探索的參與方式。

其次是內在探索的參與模式。設計故事的記者為了提供使用者選擇人物以進入故事中探索，就要更清楚地辨識某一消息來源對所有議題的聲音，然後再和其他消息來源進行比對。也就是說，不能僅以記者作為唯一敘述者的位置，逕自將消息來源們的發聲轉成被報導的語言，重新脈絡化進所欲凸顯的言語事件中。相反地，設計者應該讓文本中各方消息來源的發聲主體自行發聲，而且這些發聲主體不再只固定一種身份定位，有可能具雙重定位，可說隨議題與對話對象而變。說故事的記者透過賦予消息來源發聲之主體性，來提供使用者選擇人物以進入故事遊歷，而形成另一種新的多聲複調文本。

這表示說，當記者遇到消息來源的發聲時，可不必再統合消息來源之間多元的、矛盾的、對立的觀點，而是讓各消息來源的發聲主體保持開放的、未完成的，使這些不同的聲音能在新聞情節中交錯並存，以折射出使用者自行選擇人物參與之多重發聲的文本空間。在我們的模擬過程中發現，軌道變換狀結構更適合提供可進行內在探索的多聲複調文本，以將不同聲音的消息來源安排成不同軌道路徑，並可於中途交會點中變換。

接著看到外在建構的參與模式，使用者已可從外在於故事的位置影響消息來源的聲音，乃是一種從記者報導他人的故事，逐漸走到了與使用者共享之社群故事。對設計故事的記者而言，有哪些情節或哪些故事角色，已不再是封閉的新聞採訪與寫作過程。反之，記者所要面對的乃是更主動參與情節發展的、對故事有一定熟悉程度、且和其他使用者也頻繁互動之社群，由他／她們共同促成新聞情節中消息來源之選角和情節發展的方向。所以，這種模式之下可說已帶來了新的社群文本，影響了新聞敘事的走向。

最後是內在建構的參與模式，使用者本身已可以進入到故事的內在參與發展，我們將之比擬為網路鄉民文本。但誠如前一節所示範，並不是所有使用者都可以直接進入故事中參與故事發展，也要具備新聞故事的當事人或家屬的身份，才能提供主觀的親身經驗，以展現局內人的生命觀點。因而我們認為在這種參與模式之下，所帶來的就是網路鄉民使用之第一人稱內部觀點的聲音文本。

## 2、聚焦化—多重互動關係

而這四種新聲音文本在聚焦化上又帶來什麼新意？所謂聚焦化指的是敘述者與故事角色的關係，以及採取什麼視域讓使用者參與。過去在報紙線性文本

中，記者作為唯一的敘述者通常採取外部聚焦的方式，只能報導故事角色—消息來源可被觀察的行動，或是引述消息來源的說法，這使得新聞故事總是停留在傳達客觀、中立的論點，很難從個別消息來源的角度去釐清其內心的想法與思維。而讀者也只能被動閱讀，無法選擇或影響敘述者所給定的敘述視域。但這種現象到了網路媒體的互動性中，也有了新的變化。

新聞記者為了提供使用者外在探索模式的多向文本，就必須掌握故事世界的全貌，才能享有在整個故事世界中自由移動的權力，進而根據敘事目的與所欲處理的情節關係選擇適當之超文本結構，卻也不能離新聞故事所應有之專業聲音定位太遠。而這也說明記者必須從二種發聲位置來架構文本，一種是為了掌握許許多多可能發展的故事線，記者就得從零度聚焦的視域來說新聞故事，比起故事角色消息來源知道、聽到或看到更多，才能帶來更豐富的敘述現象，以提供使用者多元層次的探索空間。另一種則是為提供合理的、可信的新聞文本，記者又必須堅守外部聚焦的視域，以落實專業說故事者的工作意理與期待。這樣的情形指出，在網路互動性之下，說新聞故事的記者不再只有一種發聲定位的期許，反而得面對新聞情節多元組織層次的新挑戰，游走在不同聚焦化的視域當中。

而在內在探索模式當中，記者為提供多聲複調文本，同樣也面臨二種聲音定位的要求。一種和前述文本同樣要掌握潛在的故事發展軸線，考量到情節節點路徑選擇與整體文脈的變動，而要從零度聚焦的視域來掌握故事。另一種則與前面不同，乃要轉向取得消息來源內部聚焦的視野，以作為情節路徑上不同人物觀點的選擇。在內在探索模式中，記者就必須轉而與消息來源合作，一個從全知敘述的角度編織超文本結構的故事情節，另一個則是提供故事角色之內部主觀性的意見或看法，就像唱雙簧一樣地呈現故事視域，增添了敘事模式的複雜性。

接著再看到外在建構模式，記者已不再是握有絕對權利之唯一的敘述者了，使用者已代替被動的敘述對象，成為敘事活動中影響敘述視域的新成員。過去由敘述者與敘述對象截然二分的狀況已不復存在，使用者也可以從外在於故事的地方影響故事人物的選角或情節發展，雖然記者作為故事的主要設計者仍握有相對的主控權，可以決定採取什麼角度呈現故事，但這實際上已納入了使用者某種程度的聲音在其中，更拉近了使用者與敘述視域之間的距離。

而到了內在建構參與模式中，說故事的記者只掌握故事的梗概，僅釐清哪些是故事核心角色，然後就把敘述視域交由這些角色來發聲，由他／她們就已身之位置提出主觀性的觀點與意見，進而深入了故事人物的心理狀況與思維，讓使用者可以從對角色的認同轉而步入情節當中。此時，記者也不需去採訪再編輯消息來源的意見，反而交由消息來源自己說故事，自己也可以決定敘事線的主軸與情節的發展了，可說是消息來源直接與使用者互動，把敘述視域的決定權交由關鍵的消息來源掌控，提供局內人的敘述視域。

總之，網路互動性下的新發聲位置，已對報紙由記者單一發聲的方式帶來了新意。過去記者堅守第三人稱、客觀中立的位置所作的乃是工具性的發聲，希冀透過由專業記者之訓練，進而將新聞故事中有用的資訊淬取出來，以利讀者取用，以期能達到新聞專業之公共性。但由於互動性可開放使用者參與，使得說故事的記者變成了設計者，因而打開了新聞故事中不同向度的發聲與關係，使之也可朝另一種情感性發聲的方向前進，讓故事情節有其他面貌的聲音文本，帶來了不同發聲目的。再者，我們也可得知，除了消息來源可能面對雙重聲音定位之外，設計故事的新聞記者也得面對二種架構故事之發聲位置的挑戰了，一種是形之於文本之內的發聲要求，另一種則是文本之外如何與使用者、故事角色互動的發聲考量。而這都是網路媒體對新聞敘事所促成的新樣貌。接下來可討論的是，這些



由我們就理論架構所模擬出來的新情節、新文本，將對未來新聞記者之群像帶來什麼影響，又會如何改變他／她們所賴以行動之傳統新聞專業意理？我們將再從新聞實務與理論二個面向作評估。

## 貳、 新聞實務評估

透過劉小弟個案去模擬出新組織結構與新聲音文本之後，帶來了新聞敘事的新樣貌，促使新聞從倒金字塔之收斂式結構走向可選擇不同超文本之發散式結構，以及讓記者從獨佔敘述者之工具性發聲轉向有不同發聲主體之情感性發聲，接下來我們將把這些可能性放回新聞實務工作的脈絡裡，進一步評估對新聞工作帶來哪些新挑戰？

### 一、 超文本結構對新聞實務的挑戰

由於模擬出來的四種超文本結構，雖然有利於處理更多種類的新聞情節關係，但卻也不是完全沒有限制，在使用之時，也容易產生一些挑戰既有新聞工作的問題。

以主軸與分枝狀來說，則容易產生如何分辨主軸情節與分枝情節的困難，到底哪些事件應該放在主敘事軸的前進路徑，非得讓使用者經過不可；而哪些又是比較不重要的補充事件，可放在分枝情節中，待使用者自行選擇是否進入。這可說挑戰了新聞工作中的新聞價值內涵，以往在線性文本中，新聞價值只影響到事件之間的先後排序，但在主軸與分枝狀中，卻會影響到主軸情節和分枝情節的區分，進而左右了哪些事件一定出現、而哪些事件卻是可有可無之情節選擇。

而就流程圖而言，爲了處理爭議與立場關係的情節，記者在訪問消息來源時就要更積極辨識其立場走向，但硬是將不同消息來源的立場予以區別、畫分時，有時卻會容易變成消息來源之間的對立。倘若再涉及敏感爭議議題，許多消息來源不願身份曝光，記者基於保護消息來源就很難對該爭議進行不同立場的報導了。也就是說，在使用流程圖時，記者必須更積極追認消息來源發言時所站的立場，以要消息來源爲其言論負起責任，進而帶入更多緊張氣氛，甚至影響了消息來源接受訪問的意願。

以軌道變換狀而言，則爲了要掌握同一消息來源對所欲發展議題的看法，記者就要更掌控訪談問題的次序，以確認該消息來源有充分對每項議題提供意見，而且也要讓不同人物觀點意見有交會時刻，讓議題可參酌對照，而這些都可能影響到記者與消息來源之間的訪問模式。一般而言，記者與消息來源之間的互動常是結構不明的訪談，故事的發展常隨二者的互動的內涵而變，況且，有時也很難掌控不同人物觀點之間是否能提供對照的參考點。所以若太受限於非得要如何安排新聞行進的軌道，卻限制了故事的走向，無法進行有彈性的新聞訪問或因應重要訪問而改變方向等事宜。

就樹枝狀來說，從某一故事事件的起點開始，不斷提供分岔點向外擴展，而有多條不同的發展路徑，最後導向不同故事結局。這對新聞故事而言，將挑戰新聞只有單一結局的看法，不見得能在新聞紀實文類中使用。而且，在樹枝狀路徑中，使用者需要不斷地參與分岔點的選擇才能將情節往前推進，到底要讓使用者將故事推到多細的情節也是一個問題，況且過多的選擇反而可能模糊故事主軸的焦點。

綜合以上所言，我們以下表評估四種超文本結構的優缺點及對新聞工作的影

響：

表十：四種新情節結構的評估

組織結構	特色	適合處理的情節關係	限制	對新聞工作的影響
1、主軸與分枝狀	呈現單一敘事主軸，可向外延伸旁枝，再回到主軸至結局。	補充關係	需事先判斷哪些事件為必經的主軸、哪些為可選擇的旁枝。	新聞價值的判斷。
2、流程圖	依時間軸前進過程中會因遇到關卡而形成不同階段，並提供解決關卡的不同路徑。	爭議與立場關係	需積極辨識立場的差異，以形成不同路徑，沒有中間或模糊地帶。	消息來源是否願意表明立場並接受訪問。
3、軌道變換狀	提供不同人物觀點的選擇，並可於中途交會時刻變換路徑。	不同人物觀點關係	需盡量掌握消息來源的主要論點與推進情節進展，而且要創造與其他消息來源之間的觀點交會。	記者與消息來源之間非結構化的訪問情境。
4、樹枝狀	從一個事件開始，在每一個情節往下發展時出現分岔點，進而衍生出更多細節，並產生不同結局的故事。	多元結局關係	新聞是否能走向多元結局仍有疑慮，不見得會被使用在一般報導中。	新聞故事可能有不同結局，挑戰了新聞事實的文類特性。

## 二、 互動性聲音對新聞實務的挑戰

再來談到四種使用者參與模式雖帶來了不同的聲音文本，拓展了報紙新聞中僅由記者獨佔敘述者發聲位置的情形，但這些新文本卻也不是完全沒有限制，同樣於使用之時，也容易產生一些挑戰既有新聞工作的問題。

就設計外在探索模式而言，透過模擬結果與報紙新聞比較後得知，報紙受到既有線性文本發聲的影響，總是終結了多元發展的情節路徑。例如，新聞記者經常以「衛生署」、「台中地檢署」等非人化政府機關或單位作為主詞，但這卻不是

具體發言的主體，容易因模糊的身份而無法產生真正具行動、溝通的說話主體，也就很難出現可提供路徑選擇的情節。再者，記者也常以「專家一致認為」、「劉童家屬」等集合名詞作為主詞，而無法了解專家或家屬之間仍存在異議或不同立場之光譜，進而有礙於形成提供使用者不同人物而來之情節選擇。

所以，我們認為若要能夠依超文本路徑形成多向文本，應該盡量避免使用政府機關或單位作為主詞，而是要再進一步指出該單位中可負責溝通與討論的發言主體，像是具體指明「衛生署副署長張上淳代表指出」，此時也才拉出衛生署機關中還可能有其他職務的人可發言，而不是只有一種說法、一種結論。如此一來，比較能提供使用者了解該機關單位中記者已採訪了哪些消息來源的說法，是否還可以探求其他不同人的說法，以再比對或擴張相關情節，促成情節多層次化的發展，而能形成不同路徑的選擇。不過，這麼做卻不易表達這不是副署長張上淳一個人的意見，而是行政機關衛生署的立場，有時難免會削弱消息來源為該單位立場發聲的強度。另一方面，當我們主張積極區分「專家」究竟是指哪一個醫生、或哪一個學者的發言；而在「劉童家屬」中也要指出是劉先生、還是劉太太的發言，如此才容易提供使用者在不同消息來源的情節中選擇。而這麼做的同時，有時卻也容易產生記者為了要如實反映個別消息來源產生的情節，但到底集合名詞中的主體要納入多少人，也會變成一個訪問判斷與時效性的問題。

再談到設計內在探索模式，同樣地，當我們就既有報紙新聞進行情節模擬時也發現，新聞記者為了整理出統一的文脈，經常將消息來源的訪談重新脈絡化至所欲強調的新聞重點中，或是將消息來源只限於單一的主要身份，而這都有礙於形成消息來源發聲且具多聲性之複調文本。所以，在網路互動性中，說故事的記者就可還原消息來源作為發聲主體的身份，而且還可隨對話情境或對象的轉變而更改身份定位，讓使用者可以悠遊於所欲參與人物之多聲複調的文本空間。

然而這麼做的同時，卻也考驗著記者與消息來源之間的互動關係，若一味地還原消息來源的發聲主體，卻可能造成被消息來源掌控的問題。另一方面，若要顧及消息來源隨情境與對象而變的身份定位，卻也遭遇到底有多少變動性、如何掌握發展中的情節等時效性問題。而這些狀況也都再次地加深或考驗著記者查證能力，到底消息來源的身份有多少種可能，而且有時連消息來源本身早就把說話的身份混在一起，無法一一辨識與區隔。再者，我們也不得不正視消息來源不總是積極的（positive）成為故事中的角色，更多時候他／她們是被拉進來參與、被動地成為故事角色。當記者欲賦予多聲複調文本時，有其必要考慮消息來源主體在新聞故事中的被動性。而這些都是讓欲使用軌道變換狀來設計內在探索的記者，不得不再次思考應用於故事中的工作難題。

至於設計外在建構模式，若要開放給使用者從故事外在參與事前規畫，就會挑戰既有新聞工作流程，而且對於什麼才是值得報導的新聞，就會受到該社群參與成員的影響。就目前由新聞組織路線採訪報導的方式，很難提供此種類型的參與，因而還留在紙上初想階段。未來應該可再進一步設計社群新聞實驗平台，以帶入新的新聞故事產製流程，帶動使用者積極建構屬於社群的故事。

最後是設計內在建構模式，新聞已不再由固定一群專業的記者報導了，而是開放給使用者自行進到故事中推進故事的進展，打開了網路鄉民文本或公民記者文本的向度，但這也不是無限制的開放，也要視與新聞事件相關的當事人才能進行此種類型的參與。然而若是將來新聞故事不必然從新聞組織的網站中發佈，也許所謂「新聞事件當事人」就沒有範圍了，所有的事件都將躍上網路新聞平台共同競爭使用者的目光。當新聞都以第一人稱、內部聚焦方式呈現時，是不是也會限制了新聞故事應該有的公共性，這可能也是未來網路新聞所要考量的問題。

總之，我們也用下表評估四種使用者參與模式的優缺點及對新聞工作的影響：

表十一：四種新發聲文本的評估

組織結構	特色	所帶來的新聲音	限制	對新聞工作的影響
1、外在探索	使用者從外在路徑選擇經歷不同情節。	多向文本	要盡量找出具體發言的消息來源，但新聞中卻有不少以某些機關或單位作為發言主體，或以集合名詞作整合結論，都不利於形成多重情節關係的多向文本。	新聞寫作時如何具體呈現可進行討論或溝通之消息來源的發聲主體(尤其是常用機關或單位作為主詞)，以促成其間的對話。
2、內在探索	使用者可選擇某一人物進到故事中探索。	複調文本	記者很少賦予消息來源完整發聲的主體性，且又多只限於一種發聲定位，而這常抹平了新聞故事中複調發聲之歧異性。	記者如何與消息來源在新聞訪問中保持良好的互動，即要讓消息來源的聲音顯現，又可不被消息來源所操控，即要掌握其發聲之主動性與被動性間的平衡。
3、外在建構	使用者從故事之外參與情節規畫。	社群文本	記者更要經營與使用者的互動，不再只將他們當成最後的接收的讀者，進而帶動社群成員積極參與規畫的氣氛。	開放讓使用參與故事規畫而影響新聞工作流程。
4、內在建構	使用者擔任故事中的角色，自己推進情節	鄉民文本	要具備新聞事件當事人身份才能參與，並非開放給所有使	挑戰新聞該如何呈現、什麼是好新聞等判準。

			用者，有時卻限制了新聞故事的公共性。	
--	--	--	--------------------	--

## 參、新聞理論評估

由我們所模擬出來的文本可看到，當新聞故事可以隨增生式或冒生式節點選擇不同組織結構時，就可以走向不同路徑、甚至是不同結局，這使得網路新聞更易於更新變動，而這種新聞即時特質所帶來的敘事暫時性，卻也挑戰著傳遞穩定新聞事實的社會期待。而當新聞中的聲音由專業的記者向網路使用者開放時，就改變了新聞資訊品質的判斷，進而影響了新聞公共性的議題。因此，我們除了就這些新可能性作新聞實務評估，也要進一步就新聞理論面向作評估，以申論本研究之價值所在，方向如下列二點所示：

### 一、新聞概念研究的再思考

從我們所模擬的四種超文本新聞可知，新聞情節在組織結構上更能隨時間不斷前進而改變故事走向，換句話說，超文本之增生式或冒生式節點的特性，使得新聞更即時化。而這都指出過去強調新聞為傳遞穩定事實之中介者的角色，卻變得更像是建構現實的過程或情境了(Chesebro & Bertelsen, 1996; 沈錦惠, 2009)。

新聞即時特質所彰顯出來的是敘事的暫時性，使其具有發生中的事件，而更近似於社會生活中的言說經驗，比較不像靜態現狀的定型記錄，挑戰過去人們對新聞承載真相告知的社會期望，進而牽動了「新聞是什麼」之概念範疇。這些新聞敘事多樣性也促使我們思考：新聞是穩定的、還是變動的故事？是只有一個結局、還是可有多個結局？不同人進來故事中，是感知到同一個故事、還是不同的

故事？

然而，本研究所示範的都只是部份可能，事實上，在超文本結構中，除了以時間為主要發展的敘事軸之外，也可以有其他佈局故事的方式，例如 Fagerjord(2001)就指出，隨著網路媒體兼具時空的特性，除了常見的以時間為主的佈局之外，還可以有空間為主的佈局、以分類為主的佈局、及以互動檢證為主的佈局等型態，而可用迷宮狀、海星狀或網絡狀等更多結構，可說漸漸衝擊以時間軸來說故事的常態，擴充了我們對新聞故事該如何組織與呈現的想像。

所以，就模擬出來的網路超文本新聞，更提供了我們反省過去對新聞事實的界定，進而指出新聞概念在不同時期質變的情形。也就是說，新聞作為一種紀實性的故事，雖然具備了某些特性的文類屬性，但也會在不同時代中有迥異的面貌。過去在討論新聞如何改變的切入取徑，就我們觀察大約有三個方向：一是從引領新聞概念改變的思潮著手，二是從政治經濟學角度談國家機器所牽動的新聞實踐，三則是從文類演變的角度探討，這三個方向提供了研究新聞概念變遷的重要論點。

首先是從現代轉向後現代思潮的改變來證成新聞概念的轉變，這方面的研究以林元輝(2004)、王孝勇(2005)和劉平君(2010)的研究為代表。他們認為，當代新聞研究或本土新聞批判史，乃受到不同歷史時期下的真實觀點所左右，而這些真實觀點背後又由各自的理論或學派所支持。例如現代早期受到實證主義的影響，而認為新聞是反映真實的透明鏡；現代中期則以自由多元論實證典範為主，將新聞視為扭曲真實的哈哈鏡；到現代晚期則受到文化研究和批判語言學等影響，主張新聞是建構社會真實的魔鏡。也因此可看到新聞概念的轉變，乃從現代逐漸轉向後現代或反現代的過程，可說深受理論思潮的牽引。



其次是從政治經濟學角度談國家機器—威權體制的分化，如何影響新聞實踐，這可以林麗雲(2000)及程宗明(1997)對台灣的研究為例。台灣受到政治經濟因素的影響，致使早期由國民黨一黨獨大所樹立的威權體制，深深影響了報業的發展，更是主導了新聞在台灣社會的實踐樣貌。隨著政治體制中威權體制的分化，早期所形成之侍從報業體系也開始鬆動，開始瓦解並轉型，朝向不同的新聞實踐路徑。而與政治體制唇齒相依的新聞經濟面向—新聞紙的供應與管制，也可見到威權體制從嚴加控管逐漸開放的過程，實是見證了台灣報業新聞轉變的歷程。

第三是從文類演化的觀點探討新聞質變的過程，這以 Greer & Mensing(2003)、Ihlström(2004)、Shepherd & Watters(1998)等人為代表。這些學者傾向從既有的、已出現在各種媒體上的新聞，進行長時期的分析，分析的項目則可從新聞呈現的內容、形式或功能著手。在長時期的分析之後，也逐漸累積起主流新聞的範疇，進而積累成新聞文類的基本屬性。在主流的新聞中，它應該是中立的、客觀的、沒有偏見的、獨白的、權威的發聲，以彰顯出記者為一專業的說故事者，這些也就構成了新聞文類的主要條件。然而在主流的文類範疇之外，也出現一些邊緣的另類新聞型態，例如「新新聞學」就強調以新的書寫風格創造出不同於主流的呈現方式，轉而訴求主觀的、敘述者進入故事或事件作為表達的形態。文類從主流向邊緣逸散的情形，也就構成了新聞質變的過程，顯示出新聞變遷的軌跡。

而本研究在執行之後認為，還可以從唯物批判的取徑探討新聞概念轉變的過程，來深化本研究的價值。即本研究特別強調新聞概念或實踐的轉變，實與表達之媒體的特性息息相關，在不同媒體當道的時代，也就影響了新聞故事如何被表達的物質基礎，從而提供或限制了新聞故事哪些類型的意義可被製碼。這樣的論點更重視新聞產製與傳輸過程中媒體提供了哪些物質條件，可說更接近「唯物批

判」的路徑。類似這種研究，其實可從唐士哲針對電視新聞的批判研究得知一二。唐士哲(2002, 2005)就指出，電視新聞之所以出現反新聞義理的問題，更重要的因素乃植基於該媒體的物質條件，正是電視媒體所在的物質環境生態，例如電視的流程和影音特性，造成了碎裂化之拼圖式組合。同理，當代新聞實踐的轉變，不也正是受到網路等數位媒體所帶來新物質條件所致？

換個角度來思考，「PeoPo 公民新聞平台」看似個人部落格式的、不斷流轉替換之意義延異的新聞符號實踐，不正是奠基在強調個殊性、流動性、液態性、互動性的網路數位媒體所發展出來？若缺少了網路此種數位液化的媒體特性，也很難提供新聞朝不同面向發展故事的舞台。

即在電子媒體愈來愈發達的今日，早就在作法上引起新聞概念實踐的變遷，但是回到教學所憑藉的新聞理論卻可看到，仍然預設報紙為主要的媒體時，就不易回應實務界或新聞研究的議題。也就是說，在傳統新聞採寫指南裡，仍然期待立基於報紙媒體的新聞負起告知真相、傳遞事實的重要任務，卻無視於更多其他媒體在說新聞故事時的新表意潛能，我們也就不難發現以網路新媒體的瓶子裝上舊媒體內容的舊酒，此種電子報「鑿件」的情形發生。

本研究為了突破現狀，刻意採取模擬的方法，先繞過既有新聞理論之採寫原則等的預設，轉而以開發網路媒體說新聞故事的表意潛能，以揣想新聞敘事隨不同媒體來而的新可能性是什麼？這些開展帶來什麼啓示或反思？即再試著將網路媒體放回新聞實踐的脈絡中，嘗試找出它究竟可以發揮哪些表意特性，卻又能顧及新聞文類的社會期待。從執行完研究後發現，網路媒體當然可以提供新的傳送通道，作為傳統媒體新聞故事的新管道，但它更重要的角色在於提供了以使用者為導向之反現代性新聞實踐的場域，轉向由社群來建構新聞事實的新方式，這

卻是新聞理論中不得不去考量不同媒體特性對新聞敘事影響的重要性所在。

因此，本研究透過模擬後提出，新聞在不同時代轉變的歷史痕跡，實在不能脫離其所使用之媒體的物質特性。而當今在討論新聞概念如何變遷的研究取徑中，仍然缺少從媒體特性之唯物史觀的角度鑽研，我們認為這將是未來可以深耕的方向。

## 二、新聞公共性研究的再思考

同樣地，當我們透過網路媒體互動性而進行多種聲音文本的模擬之後發現，記者將不再只是新聞故事中唯一的敘述者，其身份更像設計者，從提供使用者不同參與程度之後設角度來說故事。讀者也不再只是被動地接收者，他／她們已成了更主動介入故事的使用者。而這些都挑戰了過去新聞記者以客觀中立之姿確保新聞資訊品質的發聲要求，連帶地撼動了傳統新聞專業意理的內涵。

傳統上，新聞一直給人不證自明之真理真相、倫理正義，甚至是公共利益等意象，進而對故事中的公共性賦予崇高的地位。而說故事之記者更是堅守著「有距離的超然，非關利益、興趣或個人，沒有既定觀點」之客觀，以呈現具有公共性之新聞故事(沈錦惠, 2009)。但這樣的立場，在電視媒體所帶來的電子新聞中，早就經歷一番角力，電視主播作為一個說故事者，強調以更吸引人、更讓人容易了解之溝通傳統呈現故事，偏離了只注重事實及分析的資訊傳統(Ytreberg, 2001)。這種情形到了網路媒體中，更是有過之而無不及，甚至還出現依感覺操作、以符號延異來彰顯無意義的個人部落格新聞型態出現(劉平君, 2010)。這都讓人不禁質疑，新聞故事是否還能落實公共性？

然而，我們透過研究所模擬出來的四種新發聲文本也只是部份可能，在網路新聞的參與模式中，除了如 Ryan(2006)所提四種使用者與模式之外，Landow(2006)則進一步從「協同寫作」(collaborative writing)的角度，擴充了單一作者的概念，讓作者和使用者二者的身份界線更模糊，而以所謂「讀寫者」的新身份出現。所以，在協同寫作的概念之下，又可以有即時同步產出同一作品、非同步共同產出作品、個體先獨立作業後再集成作品、配合程式或系統界面共同創作等四種方式，也都可能影響著文本中的發聲位置。因此，仍然有其他種參與模式存在，只是沒有被放入我們模擬的過程中，未來這些新方式都將提供了不同發聲文本的方向，也促使我們更要積極面對新聞公共性之資訊品質的相關議題。

當說新聞故事的人向廣大的網路使用者開放之後，過去以客觀中立來確保公共性之資訊品質已不符實際了，究竟該如何從發聲位置上探討新聞公共性，卻也是我們執行完研究後的疑問。

有關新聞公共性的問題，過去的討論約有二個方向：

其一是從新聞專業意理層次提出一套記者所應遵循的價值系統，以此保障資訊的可靠性和公共性，而最常用的方法就是採取客觀中立的論說之姿。此時，客觀概念與啓蒙時代以來崇尚理性與事實，拒絕權威或玄想的科學實證精神有關，而客觀指的正是那些獨立存在於與人有別的外界，且是真正存在的、事物本然的狀態，進而區分出一系列的概念，包括主體和客體、內在和外界、觀察者與觀察對象、理性與感性、公和私、事實和想像等(沈錦惠, 2009)，並積累成爲新聞理論中不可撼動的重要價值。實際落實在記者說新聞故事時就強調，只報導公領域的事、強調事實性、並用抽離的第三人稱作爲敘述者，不論記者面對的是哪一種媒體，仍然都適用具普遍性的新聞專業意理，由此來證成新聞乃具公共性的故事。

上述所強調以客觀來執行新聞專業意理的情形，在以報紙媒體為主要場域時沒有什麼困難，但到了電子媒介時代卻顯得格格不入，因而促使不少學者轉而面對視聽媒介（廣播、電視）的科技特性，注意其具象化、戲劇化、娛樂化對觀眾的意義以及對資訊品質的啓示，從而轉向新聞公共性是否要從媒體提供公共領域角度切入，展開了另一條新聞公共性討論的取徑。在此第二種取徑中，人們認為媒體應該扮演社會公器，進而成為促進溝通的公共領域，而把書籍、印刷術及電子媒體相繼視為有助於擴張公共領域的場域(管中祥, 2002)。雖然電視媒體流程化與瑣碎化的特質，讓人不禁懷疑其擔任公共領域之問題，卻也隱約指出透過媒體建構公共性意義的重要性。一直到網路媒體的出現，更有不少人寄之以公民媒體的厚望，期待能真正實踐公共領域的美好精神(陳順孝, 2007)，而且也對新聞公共性帶來不同層次的見解。

而本研究執行之後發現，除了從新聞專業意理中強調客觀性方法，或是從媒體應擔負起公共領域之責任等面向來討論新聞公共性之外，亦可從使用者參與以落實新聞公共性的角度切入。即不再強調一個有別於政府或民眾，在兩造間傳介的媒體勢力或權利，轉而注重書寫行動中的共同參與和經歷，此時媒體不再只是一個中間的通道角色，反而比較像是眾人共享的情境或過程。其間，人人以參與替代觀察，以多方分享替代單向告知，以經驗敘事替代專業評述，而營造歸屬認同的需要，即用 MyStory 來打造「第五權」(沈錦惠, 2009)。

換句話說，透過模擬也擴張了我們對新聞公共性的想像。當新聞敘事就如同倡導觀念的社會行動，說新聞故事者等同於社會行動者，此時的新聞就猶如說聽講古般，具有著傳承或釐清社會價值規範與理想願景的作用，進而挑戰了什麼才是資訊、怎樣才具公共性等既定思維。傳統新聞為了凸顯公共性所極力撇清的生活世界，不再只是情感想像、戲劇娛樂、人情趣味的集中地，反而也可以成為驗

證公共信度的憑藉了，以把人們之間不同生命經驗，拿來作為創造社群意義與認同的燃料。

總之，當本研究執行完模擬之後，本節就網路媒體促成新聞敘事多樣性、新聞實務及新聞理論三個面向作評估，目的正是期許能回應此種可能性研究的價值問題，以期能深化模擬過程中所帶來的思考與判斷。



## 第六章 結論

網路新聞如何發展除了是當代傳播重要的議題之外，而且也會對數位敘事或數位說故事研究帶來啟發。我們回頭檢閱網路新聞的相關研究後得知，一般對於該議題的討論，不是過度偏重傳統新聞學意理之新聞敘事原則，就是偏重網路數位媒體在科技特性上之新技術細節，卻忽略了故事與媒體間的關係。為了能夠在說新聞故事過程中將網路媒體特性發揮出來，本研究轉從敘事與媒體的基本概念討論起，並剖析了故事與媒體的三種關係後，選擇以故事對媒體有不同程度的依賴之角度作為研究切入點。

從故事對媒體有不同程度依賴的立場出發，該立場的研究者指出可比較網路與其他媒體在故事中的差異，或網路與其他媒體如何影響論述表達技巧，以比對出使用網路媒體說新聞故事可能之特色。而實際的情況卻是，我們發現網路媒體上的新聞大多以複製舊媒體內容的「電子報」形態出現，卻沒有發揮它的媒體特性。這促使我們轉而邁向理論建構之旅，期待從理論面向提出探索網路新聞敘事的架構，由理論導引未來網路新聞的發展。

我們於是敘事結構理論為依據，試圖從理論上建立故事如何受媒體特性影響的架構。首先，將故事分成二個部份，一是不易受表達方式影響的存在狀態，如角色、場景；另一則是可受不同表達方式影響之動態情節，如事件與行動。其次，以情節為單位，觀察其組織結構與發聲位置如何受媒體表達特性影響的過程。

過去討論新聞敘事結構時，總是分成「摘要」與「故事本體」二大部份，但這一套新聞敘事語法無法反應不同媒體特性。因而我們主張另以「情節」作為指標，觀察媒體特性將對情節的組織結構和發聲位置帶來哪些特色。以報紙新聞而言，在組織結構上就強調以倒金字塔方式，把最重要或閱聽人最感興趣的點，放

在第一段導言中，而次要的部份才在故事本體依序向下報導，重要性遞減。在發聲位置上則由記者採取第三人稱、客觀中立的方式，以強調所呈現的乃是事實，並用外部聚焦的客觀方式陳述。而這些慣例化的新聞情節表意方式，到了網路媒體後將出現哪些敘事變化。

就組織結構與發聲位置二項要素而言，網路媒體的超文本已對報紙唯一的、線性的倒金字塔組織方式帶來更多不同的結構，而互動性也改善了敘述者與敘述對象的單向關係而開拓了更多不同的參與模式。於是，我們就環繞在這二項特性上，作為探索網路新聞敘事的參考架構。

因此，本研究可分二個層次賦予定位，一是故事受媒體特性影響的理論建構層次，我們透過敘事學理論追索，提出故事中受表達方式影響的指標在於情節，而情節中的組織結構與發聲位置將隨不同媒體之表達方式而變化。另一是想像未來發揮網路媒體特性之新聞故事的模擬層次，以實驗的方式操弄出可能的新聞故事，為新聞情節帶來了新結構關係，同時也產出不同的聲音文本。這樣的研究定位在經過了實際例子的模擬與評估之後，也有一些研究成果。以下，我們先指出研究發現，然後再提出研究貢獻，最後再進一步指出研究限制、反思及建議。

## 壹、 研究發現

本研究執行完研究之後，在此針對第一章所提的研究問題，提出一些研究上的發現以作為回應。

首先回應的問題是：網路媒體有哪些新表意潛能？我們認為，網路媒體的特性不應單獨從技術層面討論其功能，而應該要放回說故事的活動系統中來觀察其



提供的表意潛能或限制。Ryan(2004b, 2006)則曾指出，可分別從符號現象、科技面及實踐層次等三個面向，來了解媒體所處的活動系統，因此，我們將從說故事活動所促成之敘事要素變化再來談網路媒體的特性。

從許多文獻中可得知在符號現象層面的網路媒體，乃具有多媒材或跨媒材的特性，以往的媒體大多是語言的、文字的、圖像的等單一媒材的範疇，到了網路媒體更提供了二種以上的媒材組合之平台。此外，網路媒體也帶來了新媒材如動畫的使用，可透過模擬技術的使用讓既有的媒材產生變化或再重組等，可說帶來更多元的符號現象。然而根據我們的研究結果顯示，從說故事活動角度來看網路媒體時，多媒材所涉及的乃是敘事要素中存在狀態一如角色與場景之影響，可讓故事中角色或場景依新媒材而呈現不同的表現方式，為故事背景帶來新面貌。在敘事活動中，多媒材所帶來的仍然屬於靜態元素上的新意，而不是動態面向如情節的變化。進言之，當網路媒體大量以多媒材或跨媒材特性摻進說故事活動中時，將為敘事中之角色或場景等靜態存在條件讓人耳目一新，卻未對情節等動態環節有所改變，也難怪有網路媒體研究者稱多媒材整合之表現方式，在文學創作上卻無突破之處，美學與風格也難脫傳統文字或影像藝術的舊習(李順興, 2001b; 須文蔚, 1998)。

再看到科技面向的網路媒體具備哪些新語法或新規則，文獻中早已指出其超文本與互動性帶來了新面向。同樣地，就我們的研究結果顯示，以說故事活動來看此二項科技特性，超文本已可對情節之組織方式帶來更多不同的結構選擇，而互動性則可擴充情節中的發聲方式而提供不同參與模式，二者所更動的乃是敘事中關於情節—事件與行動之動態要素的變化。也就是說，我們認為網路媒體為說故事活動所牽動之最大變化，乃在於情節的組織結構與發聲位置可有不同於其他媒體的新意，我們也實際從研究過程中模擬了新故事出來，此二項新特性將可作

為探索網路媒體在創新說故事活動時的理論基礎，將有助於釐清網際敘事可能形貌之疑問。無獨有偶地，Mitra(1997)與吳筱玫(2003)都指出，網路媒體的超文本與互動性，已對敘事形式帶來決定性的影響，可說也符合本研究的研究發現。只是我們更延伸了這樣的看法提出，超文本所改變的乃是情節中的組織結構之選擇，除了以時間作為故事佈局方式之外，還有空間的、分類的及互動檢證等，且在時間佈局中，也對順序、持續性與頻率等帶來不同的組合關係。至於互動性則對情節中的發聲位置帶來多樣性，包括還原與擴展不同發聲主體的敘述觀點，多重聚焦化關係等，都改變了敘述者與敘述對象中單向關係的內涵，進而有共讀共寫之設計故事的新型態出現。總之，網路媒體在科技面向的超文本與互動性，乃是促成敘事情節之動態面向改變的重要特性，已從我們的研究成果獲得說明。

最後是關於實踐層次的網路媒體，到底如何在社會文化脈絡下被使用。當我們就網路媒體科技面特性—超文本與互動性模擬出新文本之後，試著放回說故事活動中察看它所引起的社會文化脈絡新意時發現，這需以特定文類的故事為主軸才能深入討論，在我們的研究中就是以新聞作為觀察範疇，此時網路媒體特性已造成新聞工作或新聞專業意理中文類的更動了。進言之，我們認為若要在實踐層次探討媒體特性，那麼勢必與某一故事文類在社會中的位置相關，以新聞而言，本來是被期待傳遞收斂式結構、工具性發聲的紀實故事，但在網路媒體特性的推波助瀾下，則朝發散式結構、情感性發聲之平凡人的故事發展，更動了新聞文類在社會中的界線。而這也與 Ryan(2004c)的說法有異曲同工之妙，她說媒體特性到後來經常與文類屬性共變，當帶進媒體新特性於表現故事時，卻也影響了既有文類在社會中的位置，創新了說故事活動的範疇。關於此點，我們也在評估網路媒體新表意潛能時也提出看法了，可再回去參照。

總之，本研究已透過實際研究過程將網路媒體置於說故事的活動中，從而深入探討了其表意潛能與限制等相關議題，是為本研究的重要研究成果。

其次要回應的問題是：該如何建立探索網路新聞的敘事結構？我們主張網路新聞應該是指能發揮該媒體表意特性之故事或表現手法，為此返回敘事結構理論，重新建構了一個可反應不同媒體特性之敘事結構，以此來開發網路媒體說(新聞)故事的新潛能。所以，在這個問題上，我們的研究發現有二：

第一是我們透過理論建構指出，在敘事結構中強調「故事」中的二個面向：一是不受論述表達方式影響之存在狀態，屬於靜態要素；另一則是受論述表達方式影響的情節，乃是動態要素。接著，我們再就情節面向帶入媒體表達特性的影響，其組織結構與發聲位置會隨不同媒體的表意潛能而有所變化。我們認為這個新敘事結構，有助於研究不同媒體在說故事活動中的特性，而且可作為比較的基準。

第二是我們也發現在新敘事結構之下，既有的敘述關係也起了新變化。傳統敘述者與敘述對象二分的狀況已有了變化，敘述者變成了設計者，且敘述對象也轉成了主動參與之使用者了，這對說新聞故事的記者帶來新意。對將來使用網路媒體說新聞故事的記者而言，他／她的身份乃是設計者，其不必再一個人走完故事全程，而應設法發展不同參與程度的文本或形態，以豐富新聞敘事的活動。經透過我們的研究發現可提供記者一些方針：(1) 要利用網路媒體特性去掌握新聞增生式或冒生式情節節點的設計，掌握不同敘事目的，以及了解可處理不同情節關係之多重超文本結構。(2) 要更清楚新聞中有哪些發聲的消息來源，以安排不同情節路徑以供使用者參與，而且在聚焦化上則一方面要顧及新聞文類紀實的特性，另一方面則又要從後設角度設計文本走向，都帶來了更多元的聚焦化關係。所以，我們已透過研究處理了新聞敘事結構及其所帶來之敘述關係的變化。

最後要回應的問題是：網路媒體究竟對新聞產生哪些新敘事型態、如何評估？我們在第五章中就已充份示範與展現這些可能性，而且也進行了評估，可再回頭對照。在此我們要說明三項心得：

第一，我們透過模擬法而來的新聞情節，乃從網路媒體的科技面向所提供的表意潛能，僅代表未來可能發展的趨勢，不一定就會朝這些方向發展，還得視網路媒體在新聞工作流程中所佔的位置而定，不能忽略媒體所處之社會文化脈絡的影響。新聞情節的模擬爲了促成想像，先將許多要素單純化或排除在外，以盡量一窺網路媒體表意的可能性，但若要實際運用網路媒體說新聞故事，許多既有的、現實的限制也不能忽略了，像新聞紀實文類特性、新聞工作的流程等都將左右未來實踐面向的網路新聞。

第二，即使透過模擬實驗得知網路媒體提供了許多可能性，但就本研究的理論預設而言，並不是「多」一定比較好，事實上這些新表意潛能也會同時帶來不同的限制，甚至是改變敘事活動的內涵。本研究只是先透過理論架構去開發各種可能性，但這些更多的方式不一定都適合用來報導每一個新聞事件，仍然得視所選擇新聞故事的個案特質而定。也就是說，並不是每一種類型的新聞故事，都適合拿來操弄網路媒體的新表意潛能，有些簡單、易懂的故事，用傳統報紙新聞倒金字塔的敘結構就已足夠，不需那麼多情節設計或提供選項。所以，不同的個案，也會左右著網路媒體的表意特性是否能適時發揮。

第三，本研究拿報紙現有的新聞去模擬未來網路新聞敘事樣貌時，舉證的重點不在於提出更好的網路新聞版本，而是要用於檢視本研究的架構，以察看由該架構所推演而來的可能性是什麼，再由這些想像的情節回饋到對理論架構的反省。即重點在於透過理論架構促成想像，而不是在意該故事是否已充份發揮了網

路的媒體特性，最終的目的還是在建立可發揮網路媒體特性之新聞敘事理論架構。況且，本研究受到實驗流程的影響，也排除了許多其他的可能性，這些都是未來還可再發展的方向。

總之，網路媒體所提供的新表意潛能不見得都帶來好處，有時反而會傷害敘事性及文類特徵，而這是研究最後要再次提醒的重點。

## 貳、 研究貢獻

本研究可從理論與方法二個面向，簡要說明研究貢獻。

首先在理論貢獻方面，本研究已提出一個介於傳統新聞組織與個人化公民記者之中間模式，而可深化實務界應用網路新媒體特性的理論基礎，並兼顧新聞紀實性故事的社會期待，融合之後指出一個可實際操作的網路新聞敘事模式。

當我們發展出能發揮網路媒體特性的新聞故事後也發現，說新聞故事不再只是寫作的的能力，面對數位媒體工具不斷推陳出新的新環境，說新聞故事者更要能利用網路新媒體的表意潛能，開發出具實驗性質的新文本，同時也要考慮到表意潛能背後的限制，以避開或突破限制，進而開創出新的網路新聞故事。總而言之，我們的研究已對敘事學和新聞學都帶來啟發。

從敘事學相關文獻得知，一開始受到結構主義影響，將代表內容的「故事」與表達方式的「論述」二分，卻無法看到媒體特性對故事內容帶來什麼變化。雖然受到社會語言學、言說行動理論的影響，開始注意媒體在敘事過程中的重要性，但卻也因過度聚焦在口語媒體而造成限制，無法適度用於研究數位跨媒體或

多媒材時代的敘事活動。這促使敘事學者轉而向認知主義借光，期待提出能夠比較或發展媒體特性之敘事定義，因而將「故事」視為閱聽人認知心像的建構，「論述」則是以不同媒體特性來喚起閱聽人的詮釋策略。

但本研究卻不特別強調引入閱聽人認知角度，我們反而著重在敘事結構理論的探索，從而提出一個能將媒體特性納入考量的新結構關係，以此探討新聞敘事如何隨網路媒體特性而變化。當本研究執行完之後發現，比較能有效區別開媒體與文類共變的情形，因我們已先固定住新聞文類的變項，再來比較不同媒體特性在敘事過程中的特性，反而有助於了解媒體特性對敘事環節影響之細節，具體觀察出媒體特性可對某一類故事（如新聞）之情節帶來組織結構與發聲位置上的變化，作為發展具媒體特性敘事之參考架構。

再就新聞學來看，我們則發現透過不同媒體特性演練，進而造成了不同新聞概念實踐的轉變。在不同媒體當道的時代，也就承載了新聞敘事得以呈現的物質基礎，從而提供或限制了某些類型的意義可被製碼，讓說新聞故事者不得不注意到不同媒體表意特性對新聞敘事的影響。

過去討論新聞概念實踐轉變，乃從現代走向後現代思潮演變著手，或從政治經濟體制變遷切入，或者著重於文類界線的挪移等取徑。然而，我們實際研究後則指出，還可以從新聞敘事表達之媒體特性的傳輸過程與物質條件著手，探討該媒體特性究竟如何造成不同新聞概念實踐的場域。就網路媒體而言，正由於它所強調的個性殊性、流動性、液態性、互動性等特質，也才有讓使用者有依感覺操作、以符號延異而彰顯無意義之新聞實踐等情形出現，從而促成新聞公共性議題的再思考。

其次，在方法貢獻方面，以往傳播研究的二大取徑中，一是作實證式的效果研究，採取量的內容分析法；另一則是作批判的理論研究，採取質的文本分析法、符號學分析或批判語言學研究等方法。在我們看來，雖然兵分二路在作研究，但大多還是在分析現實、批評現狀，以利用所學而提供對現存世界更好的理解角度。但是，面對新數位媒體工具如雨後春筍般出現，傳播界又該如何作充滿不確定的未來趨勢研究？本研究所示範的「模擬法」提供了一種新的研究取徑。

模擬法主要透過越界挪移、成果借用的方式，以對既有的領域提出新的理論發展模式，在該理論模式的引導下，進行思想上的想像實驗，由此提出未來發展方向的可能性研究。所以，模擬法所要做的是在整理或批判已知，而是積極處理與面對未知，提供幾個可能性版本供作為趨勢發展的參考。

而在模擬法操弄過程中，就是為了解進尙未明朗化的未來議題，也因此就沒有所謂最好的、最完美的個案，只能說從某個大略的故事版本開始發想，透過理論模式想像可能性。另一方面，模擬法的重點也不在於發展完整的故事，而是希望透過展演故事要素的選擇與組合，以促成更多想像的實驗。而這些乃是本研究在過程中所體會不同於傳統研究中選擇「關鍵個案」的判準，很值得參考。

除了模擬出可能性的故事版本之外，本研究仍然要回到新聞敘事來進行評估，以更了解網路媒體新表意潛能發揮之外，還可能對新聞工作帶來什麼挑戰、面臨什麼限制。因此，對於開發媒體新潛能等未來性議題，更適合從模式與模擬之想像實驗角度出發，以開創出新局。

## 參、 研究限制與未來建議

在執行完本研究之後，我們也發現研究立場的選擇雖出現了成果，卻也造成某些研究限制，在此我們則討論這個部份，再由此提出未來研究的建議。

在研究限制上，由於我們所選定的立場是從敘事與媒體互動的角度切入，欲觀察故事內容及其表達如何受媒體特性影響，因此也排除了許多其他可能性，僅將焦點置於網路媒體特性對說故事帶來哪些新潛能，以致力於開發其對新聞敘事的新型態。事實上，不只有媒體會影響敘事，有社會文化方面如文類，或是人的變化等諸多因素，都會對說故事活動帶來變動，我們只是比較關注網路媒體之科技特性為說故事活動所帶來的新表意潛能，並不代表其他就不重要。

而在我們研究立場的選擇之下，我們希望可著力於探討位居論述之媒體特性如何對故事內容產生影響，所以才選定了「情節」作為觀察單位。然而，以故事內容本身而言，不討論如何組織之論述原則，在某些要素如角色與場景之中，也早就隨不同媒材而變，只是這些都沒涉及如何組織文本內容的部份，算是在靜態部分而被忽略。

換句話說，網路媒體的新特性除了我們所列出的超文本與互動性之外，還有一項更常被提供的乃是多媒材，可在各種媒材之間選擇與組合出不同的故事。也就是說，人們的表意活動除了長期慣用的語言或文字之外，尚有更多其他的符號系統，這些不同的符號系統要如何整合進傳統獨尊語言或文字之中，讓各種符號之間可以共同部署、合奏，就更需要一個全新的視野。

Ryan(2006)曾探討，若要考慮網路多媒材的特性如何促使敘事產生變化，則可以用幾組二元對立的概念，討論敘事方式如何從最典型的原型擴散到最邊緣的



類型，例如：外在的／內在的、虛構的／非虛構的、再現的／擬仿的、敘說的／擬態的、有稿子的／浮現的、接收的／參與的、決定的／相互作用的等諸多討論。

因此，從上述的討論看來，將來仍可以把網路多媒材特性對敘事的影響再納入考量，進而探討敘事變化的更多可能性。

另一方面，由於我們模擬的重點放在典型的純淨新聞故事，若放到網路媒體中還可以帶來什麼新的敘事形式，所以選擇的新聞故事仍以純淨新聞為主，其實也可以再帶入像深度報導或新新聞學等其他類型的故事。

也就是說，純淨新聞中倒金字塔的組織結構及第三人稱客觀中立的發聲位置，不過代表了主流新聞敘事型態，但其實仍然有不同書寫風格的新聞存在，像新新聞學早就反對傳統強調客觀的表現形式，從而強調以主觀的敘述者位置，作為表達故事的方式(Sherman, 2001; Soffer, 2009)。

本研究可說是為了強調網路媒體特性對新聞故事產生的重大影響，進而忽略了其他不同類型的新聞故事，僅把焦點放在媒體特性對新聞故事的影響。但我們必需體認到的是，媒體特性並非總是引導新聞敘事的變化，有時文類也是重要因素之一，媒體特性和文類究竟如何引起新聞敘事的改變，也難釐清個別因素的影響(Herman, 2004; Ryan, 2004c)。更甚者，本研究根據報紙新聞模擬出情節而來的新敘事形式，也會受到個案本身的選擇所限，也許其他個案還有許多不同的面向，卻在此次模擬中遺漏了，而這都是未來可再注意的新方向。

在未來建議部份，由於本研究所提出的理論架構和模擬評估，都是在未考量實際新聞記者工作情境之下，提出許多想像的故事情節，放大了網路媒體特性對新聞故事帶來的表意潛能，而且這樣的做法仍較接近將網路媒體的新表意潛能就

功能論作出展示。實際上日後比較好的研究作法是，可請正在跑線的記者，針對網路媒體特性上操弄這些新表意潛能，看能帶來什麼新故事，且就其所在的工作場域提出具體的限制。然後再把一些初步的版本真正放到網路平台上，以開放給使用者閱讀、修改或增添，在網路中演練。

至於未來的建議則可如下所列：

- 1、 在教學上則進一步反省新聞敘事之倒金字塔與第三人稱客觀中立等作法。而應以組織結構的多重選擇、發聲位置的多樣性等作為說新聞故事的訓練的指標。即在組織結構上因多種情節關係，所以新聞記者在與消息來源互動時要特別注意這些訪問內容之間的情節關係，以能選擇適當的超文本結構。同時，也要辨識消息來源發言身份的定位，以能設計更多不同發聲位置的文本來，這使得在實際文字使用上要特別注意主體或主詞的使用，而不同發聲位置的選擇也會影響文本所呈現的敘述觀點或視域。
- 2、 教學上以實驗媒體取代實習媒體。過去許多新聞報導採訪寫作的過程，都以實務界的報社組織作為參考架構，由此訓練學生跑新聞、採訪和寫作的能力。但未來學校新聞系所面對的將不再只有報紙單一媒體，而是跨媒體、多媒材的新數位媒體環境，因而需要以「實驗」創新的精神開發多型態的新聞敘事，而不只是一味地模仿報社，僅以實習媒體地位自居。所以，將來學校更應該朝向實驗平台的數位媒體模式發展與訓練人材。
- 3、 未來的新研究主題：
  - (1) 超文本新聞情節的鏈結關係—未來的超文本新聞，應該不像現在只限於以關鍵字為主之引用，而是可用「情節」為最小的故事單位，嘗試展開新故事。

- (2) 開發與使用者互動的新聞故事—與使用者的互動不該只是從文本之外的發表評論等方式而已，而是能夠進入到故事文本中進行多種可能的互動，如本研究提出的幾種實驗方式，以開發出不同的新聞故事。
- (3) 多媒材組合與轉換—過去使用單一媒材的表意方式已不符實際所需了，不同媒材或媒體都有其表意的特性與限制，未來更應該著重媒材組合與轉換的訓練課程，以能運用更好的組織方式呈現故事。
- (4) 公民新聞資料中心—可成立提供公民記者說新聞故事的資料庫及訓練中心，以帶入更多來自社會底層或社區的故事。
- (5) 開發適合說新聞故事的軟體介面—說新聞故事的人也可以與與程式設計人員共同合作，開發適合產製新聞故事的軟體，以設計出更符合新聞工作人員與使用者互動的新介面。

有關網路新聞應該如何發展的問題，我們已大致討論告一段落，而整個的研究過程、思考與結果，都幫助我們更了解網路數位媒體多元的面向，也將開啓更多數位敘事等充滿潛力之未來傳播的新議題。

# 參考書目

## 一、 中文參考書目

- 王孝勇 (2005)。〈「新聞」概念的再思考：本土新聞批評史中語言學的現代性與後現代性〉，《中華傳播學刊》，8：249-287。
- 王孝勇 (2009)。《抵抗如何可能？Mikhail Bakhtin 狂歡節語言與身體論述的再詮釋》。政治大學新聞學系博士論文。
- 李順興 (2000)。〈超文本文學形式美學初探〉，《Intergrams: Studies in Languages and Literatures》，2.1。
- 李順興 (2001)。〈文學創作工具與形式的再思考--以中文超文本作品為例〉，《Intergrams: Studies in Languages and Literatures》，3.2。
- 吳筱玫 (2003)。《網路傳播概論》。台北市：智勝。
- 吳翠松 (2004)。《文字時代的口語人：文化工具箱觀點之初探》。政治大學新聞學系博士論文。
- 沈錦惠 (2009)。《電子語藝與公共溝通》。台中市：天空數位圖書公司。
- 周晉生 (1998)。《台灣電子報》。台北：風雲論壇出版社。
- 周慶祥 (2005)。《網路新聞理論與實務》。台北：風雲論壇。
- 周慶祥、方怡文 (2003)。《新聞採訪寫作》。台北：風雲論壇。
- 周倩如、李峻德 (2008)。〈互動說書與神話式線上角色扮演遊戲：故事情節、角色與互動行為研究〉，《中華傳播學刊》，14：169-230。
- 林東泰 (2011)。〈電視新聞敘事結構初探〉，《新聞學研究》，108：225-264。
- 林元輝 (2004)。〈本土學術史的「新聞」概念流變〉，收錄於翁秀琪編《台灣傳播學的想像》，頁 55-84。台北：远流。
- 林麗雲 (2000)。〈台灣威權政體下「侍從報業」的矛盾與轉型：1949-1999〉，收錄於張荳雲編《文化產業：文化生產的結構分析》，頁 89-148。台北：远流。
- 洪懿妍 (1997)。《網路使用者對電子報的認知圖像--以交大資料 BBS 站為例》。政治大學新聞學系碩士論文。
- 紀慧君 (2003)。《建構新聞事實：定位與權力》。政治大學新聞學系博士論文。
- 涂志豪 (1998)。《網路超文本環境中新聞敘事結構與寫作歷程之初探》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 馬持節 (2004)。〈超文本新聞寫作的理論與實踐〉，來自 <http://www.woxie.com/article/list.asp?id=16357>。
- 唐士哲 (2002)。〈「現場直播」的美學觀：一個有關電視形式的個案探討〉，《中華傳播學刊》，2：111-143。
- 唐士哲 (2005)。〈在速度的廢墟中挺進：電子媒介新聞的唯物批判觀點〉，《新聞學研究》，84：79-118。

- 陳思齊 (2000)。《超文本環境下敘事文本類型與結構對閱讀之影響》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 陳順孝 (2007)。《打造公民媒體--輔大<<生命力>>新聞團隊的行動研究》，台北縣新莊市：輔大出版社。
- 郭岱軒 (2011)。《電視新聞敘事研究：以戲劇性元素運用為例》。政治大學廣播電視學研究所碩士論文。
- 楊素芬 (1996)。《文本類型對閱讀的影響：以新聞體和小說體為例》。政治大學新聞學系碩士論文。
- 程宗明 (1997)。〈對台灣戰後初期報業的原料探制 (1945-1967) --新聞紙的壟斷生產與計畫供應〉，發表於「中華傳播學會 1997 學術研討會」論文。
- 須文蔚 (1998)。〈網路詩創作的破與立〉，來自  
[http://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=%E7%B6%B2%E8%B7%AF%E8%A9%A9%E4%BD%9C%E7%9A%84%E7%A0%B4%E8%88%87%E7%AB%8B&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fdcc.ndhu.edu.tw%2Fpoem%2Fpoetry%2FPHD%2Fdpoem.PDF&ei=De\\_zTpLqI6qUmQWy0s2fDQ&usg=AFQjCNGxJ8glzkxGFI3u8zioRsY0vgkg\\_g](http://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=%E7%B6%B2%E8%B7%AF%E8%A9%A9%E4%BD%9C%E7%9A%84%E7%A0%B4%E8%88%87%E7%AB%8B&source=web&cd=1&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fdcc.ndhu.edu.tw%2Fpoem%2Fpoetry%2FPHD%2Fdpoem.PDF&ei=De_zTpLqI6qUmQWy0s2fDQ&usg=AFQjCNGxJ8glzkxGFI3u8zioRsY0vgkg_g)。
- 蔡琰、臧國仁 (1999)。〈新聞敘事結構：再現故事的理論分析〉，《新聞學研究》，58：1-28。
- 管中祥 (2002)。〈從 Habermas 的溝通觀再思考媒體傳播過程的權力意義〉，《中華傳播學刊》，2：185-220。
- 趙雅麗 (2006)。〈跨符號研究：「結構/行動」交相建構中的傳播巨型理論藍圖〉，《新聞學研究》，86：1-44。
- 劉郁青 (2000)。《新聞寫作連貫性之研究》。政治大學新聞學系碩士論文。
- 劉平君 (2010)。〈解構新聞／真實：反現代性位置的新聞研究觀〉，《新聞學研究》，105：85-126。
- 鄭宇君 (2009)。《新聞專業中的真實性：一種倫理主體的探究模式》。政治大學新聞學系博士論文。
- 錢震原著, & 鄭貞銘, 張世民, 呂傑華增修 (2003)。《新聞新論》。台北：五南。
- 戴育賢 (2002)。〈從扭曲溝通到獨白論說：婦女運動的報導如何客觀？〉，《中華傳播學刊》，創刊號：139-185。

## 二、 英文參考書目

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Bakhtin, M. M. (1981/1996). *The dialogic imagination: Four essays*. Austin, Tex.: University of Texas Press.
- Balasubramanian, V. (1994). *State of the Art Review on Hypermedia Issues and*

*Applications.*

- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2001). *大眾傳播理論：基礎、發展與未來*. 台北市：華泰.
- Bell, A. (1991). *The language of news media*. Oxford, UK ; Cambridge, MA Blackwell.
- Boczkowski, P. J. (2002). The development and use of online newspapers: What research tells us and what we might want to know In L. A. Lievrouw & S. Livingstone (Eds.), *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs* (pp. 270-286). London: Sage.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2004). *Film art: An introduction* (7 ed.). New York: McGrawHill.
- Brooks, P. (1984). *Reading for the plot: Design and intention in narrative*. Oxford: Clarendon Press.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Chatman, S. (1980). What novels can do that films can't (and vice versa). *Critical Inquiry*, 7:1, 121-140.
- Chatman, S. (1990). *Coming to terms: The rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
- Chesebro, J. W., & Bertelsen, D. A. (1996). *Analyzing media: Communication technologies as symbolic and cognitive systems*. New York; London: The Guilford Press.
- Craig, R. (2005). *Online Journalism: Reporting, Writing and Editing for New Media*. Southbank, Victoria, Australia ; Belmont, Calif. : Thomson/Wadsworth.
- Dijk, T. A. v. (1988). *News as discourse*. Hillsdale, NJ L. Erlbaum Associates.
- Egebretsen, M. (1997). Hyper-news: revolution or contradiction? *Hypertext*, 97, 222-223.
- Fageruord, A. (2001). *Linearity and multicursality in world wide web documentaries*. Paper presented at the Conference on Hypertext and Hypermedia.
- Fluckiger, F. (1995). *Understanding networked multimedia: Applications and technology*. London: Prentice Hall.
- Fludernik, M. (2005). Histories of narrative theory(II): From structuralism to the present. In J. Phelan & P. J. Rabinowitz (Eds.), *A companion to narrative theory* (pp. 36-59). MA: Blackwell Publishing.
- Foust, J. C. (2005). *Online journalism: Principles and practices of news for the web*. Scottsdale, Ariz.: Holcomb Hathaway.
- Fredin, E. S. (1997). Rethinking the news story for the internet: Hyperstory prototypes and a model of the user. *Journalism & Mass Communication Monographs*, 163, 1-47.

- Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (J. E. Lewin, Trans.). Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
- Gillmor, D. (2005). *草根媒體* (陳建勳編譯, Trans.). 台北市: 歐萊禮.
- Glassner, A. S. (2004). *Interactive storytelling: Techniques for 21st century fiction*. Natick, Mass.: A.K. Peters.
- Greer, J., & Mensing, D. (2003). *The evolution of online newspapers: A longitudinal content analysis, 1997-2003*. Paper presented at the Association for Education in Journalism and Mass Communication annual convention.
- Ha, L., & James, E. L. (1998). Interactivity reexamined: A baseline analysis of early business web sites. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(4), 457-474.
- Harper, C. (1998). *And that's the way it will be: News and information in a digital world* New York: NYU Press
- Hayles, N. K. (2001). The transformation of narrative and the materiality of hypertext. *Narrative*, 9:1, 21-39.
- Heeter, C. (1989). Implications of new interactive technologies for conceptualizing communication. In J. L. Salvaggio & J. Bryant (Eds.), *Media use in the information age: Emerging patterns of adoption and consumer use* (pp. 217-235). Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Herman, D. (2002b). 引言 新敘事學. In D. Herman 主編、馬海良譯 (Ed.), *新敘事學* (pp. 1-26). 北京: 北京大學出版社.
- Herman, D. (2004). Toward a transmedial narratology. In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 47-75). Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Herman, D. (2005). Histories of narrative theory(I): A genealogy of early developments. In J. Phelan & P. J. Rabinowitz (Eds.), *A companion to narrative theory* (pp. 19-35). MA, USA: Blackwell Publishing.
- Howell, D. D., & Howell, D. K. (2003). *Digital storytelling: Creating an estory*. Ohio: Linworth Publishing, INC.
- Ihlström, C. (2004). *The evolution of a new(s) genre*. Halmstad University & Göteborg University.
- Jensen, J. F. (1998). 'Interactivity' tracking a new concept in media and communication studies. *Nordicom Review*, 185-204.
- Keen, S. (2003). *Narrative Form*. New York: Palgrave Macmillan Press.
- Koskimaa, R. (2000). *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond* The University of Jyväskylä.
- Kozloff, S. (1992). Narrative theory and television. In R. C. Allen (Ed.), *Channels of discourse, reassembled: Television and contemporary criticism* (pp. 67-100).

- London: Routledge.
- Kress, G., & Leeuwen, T. V. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold Press.
- Laird, J. E., & Lent, M. v. (2005). The role of artificial intelligence in computer game genres. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 205-215). Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Lambert, J. (2002). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley: Digital Diner Press.
- Landow, G. P. (1994). What's a critic to do?: Critical theory in the age of hypertext. In G. P. Landow (Ed.), *Hyper/text/theory* (pp. 1-48). Baltimore ; London Johns Hopkins University Press.
- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Lee, K. M., Park, N., & Jin, S.-A. (2006). Narrative and interactivity in computer games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 259-274). Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Liestøl, G. (1994). Wittgenstein, Genette, and the reader's narrative in hypertext. In G. P. Landow (Ed.), *Hyper/text/theory* (pp. 87-120).
- Logan, R. K. (2001). *第六種語言：網路時代的新傳播語彙*. 台北市: 藍鯨出版；城邦文化發行.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mateas, M., & Stern, A. (2000). *Towards integrating plot and character for interactive drama*. Paper presented at the Paper presented at the Working notes of the Social Intelligent Agents: The Human in the Loop Symposium.
- McClellan, S. T. (2007). *Digital storytelling: The narrative power of visual effects in film*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. London and New York: Ark Paperbacks.
- McQuail, D. (2003). *特新大眾傳播理論*. 台北市: 韋伯文化.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193.
- Meyrowitz, J. (1994). Medium theory. In D. Crowley & D. Mitchell (Eds.), *Communication Theory Today* (pp. 50-77). Oxford: Polity Press.
- Millison, D. (1999). Online Journalism FAQ. from <http://home.comcast.net/~dougmillison/faq.html>
- Mitra, A. (1997). Diasporic web sites: Ingroup and outgroup discourse. *Critical Studies in Mass Communication*, 14, 159-181.
- Montgomery, M. (2007). *The discourse of broadcast news: A linguistic approach*.



- London, UK: Routledge.
- Monmonier, M. (1989). *Maps with the news: The development of American journalistic cartography*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Montgomery, M. (2007). *The discourse of broadcast news: A linguistic approach*. London, UK: Routledge.
- Morris, M., & Ogan, C. (1996). The internet as mass medium. *Journal of Communication*, 46(1), 39-50.
- Negroponte, N. (1995). *數位革命 : 011011100101110111...的奧妙*. 台北市: 天下文化.
- Ong, W. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. London and New York: Routledge.
- Parker, J. (2001). A poetics of the link (Publication.: <http://www.altx.com/ebr12/park/park.htm>).
- Pavlik, J. V. (1997). The future of online journalism. *Columbia Journalism Review*, 36(2), 30-36.
- Phelps, K. (1998). Story shapes for digital media (Publication. Retrieved 2010/4/14: <http://www.glasswings.com.au/modern/shapes/>).
- Rafaeli, S. (1988). Interactivity: From media to communication. In R. P. Hawkins, J. M. Wiemann & S. Pingree (Eds.), *Annual reviews of communication Research, Vol. 16: Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Process* (pp. 110-134). Beverly Hills: Sage.
- Rafaeli, S., & Sudweeks, F. (1997). Networked interactivity. *Journal of Computer Mediated Communication*, 2(4).
- Rimmon-Kenan, S. (1983). *Narrative fiction: Contemporary poetics*. London and New York: Routledge.
- Rimmon-Kenan, S. (1989). How the model neglects the medium: Linguistics, language, and the crisis of narratology. *Journal of Narrative Technique*, 19(1), 157-166.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality : Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, Md. : Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2003). On defining narrative media. *Image and Narrative*.
- Ryan, M.-L. (2004b). Introduction. In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 1-40). Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2004c). Will new media produce new narratives? In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 337-359). Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis; London: University of Minnesota

- Press.
- Scholes, R., Phelan, J., & Kellogg, R. (2006). *The nature of narrative: Fortieth anniversary edition, revised and expanded*. Oxford; New York Oxford University Press.
- Schudson, M. (1993). *探索新聞：美國報業社會史*. 台北市: 時報.
- Schudson, M. (1995). *The Power of News*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Schultz, T. (2000). Mass media and the concept of interactivity: An exploratory of online forums and reader email. *Media, Culture & Society*, 22(2), 205-221.
- Shepherd, M., & Watters, C. (1998). *The evolution of cybergenres*. Paper presented at the Proceedings of the 31st Hawaii International Conference on System Science.
- Sherman, S. (2001). "New" journalism. *Columbia Journalism Review*, 40(4), 59.
- Siapera, E. (2004). From couch potatoes to cybernauts? The expanding notion of the audience on TV channels' websites. *New media & society*, 6(2), 155-172.
- Smith, B. H. (1980). Narrative versions, narrative theories. *Critical Inquiry*, 7(1), 213-236.
- Soffer, O. (2009). The competing ideals of objectivity and dialogue in american journalism. *Journalism*, 10(4), 473-491.
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93.
- Stovall, J. G. (2004). *網路新聞學：新媒體的應用實務與展望*. 台北市: 五南.
- Tankard, J. W., & Ban, J. a. H. (1998). *Online newspapers: Living up to their potential?* Paper presented at the AEJMC.
- Triffett, C., & Toia, L. (1999). Online news: An examination of this new media and its implications for future. from <http://www.maj.arts.qut.edu.tw/units/mjb336/history/ctriffet/index.htm>
- Tucker, G. (2006). First Person Singular: The Power of Digital Storytelling. *Screen Education*, 42, 54-57.
- Vološinov, V. N. (1973). *Marxism and the Philosophy of Language* (L. Matejka & I. R. Titunik, Trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ward, M. (2002). *Journalism online*. Oxford [England] ; Boston, Mass.: Focal Press.
- Williams, R. (1974/1992). *電視：科技與文化形式* (馮建三, Trans.). 台北: 遠流.
- Ytreberg, E. (2001). Moving out of the inverted pyramid: Narratives and descriptions in television news. *Journalism Studies*, 2:3, 357-371.