

數位時代的「敘事傳播」： 兼論新科技對傳播學術思潮的可能影響*

蔡琰、臧國仁**

投稿日期：104年7月26日；通過日期：105年5月23日。

* 本文初稿與完稿之內文調整幅度頗大，第一與第二作者貢獻度有別，因而次序對調。作者衷心感謝兩位匿名評審之耐心與建議。

** 蔡琰為政治大學廣播電視學系教授，e-mail: yeon@nccu.edu.tw。

臧國仁為政治大學新聞學系退休教授，e-mail: kjt1026@nccu.edu.tw。

本文引用格式：

蔡琰、臧國仁（2017）。〈數位時代的「敘事傳播」：兼論新科技對傳播學術思潮的可能影響〉，《新聞學研究》，131: 1-48。

《摘要》

「敘事論」在此 21 世紀之初業已成為跨學門的後起之秀，除依傳統學理瞭解其所包含之「故事」與「論述」要素外，猶須注意互動圖文及影音符號正以數位形式在現實與虛擬時空進行超文本連結。

本文因而認為，數位時代的敘事傳播觀點可依下述理解：
一、敘事之跨界移動及流變能力愈來愈強；二、傳播與敘事理論多元並交錯應用；三、非線性傳播之敘事複雜系統興起；四、敘事傳播行為乃理性與情感並重；五、文化壟斷及碎片化敘事現象同存互參。

關鍵詞：數位時代、敘事傳播、學術典範

壹、前言

何謂「敘事」又何謂「大眾傳播」？在 21 世紀初的此刻關注「故事」如何透過不同數位媒介再述、轉載、流傳進而成為日常話題並隨之創造了生命的共同意義（無論好壞故事皆然），當是「敘事傳播」的主要探討要旨。

這種以「故事」為大眾傳播活動核心的觀點其來有自（見 Berger, 1996／姚媛譯，2002），歷經多年之不同學術思潮論辯後方由文學（如文藝與小說研究）領域引入（見 Cragan & Shields, 1995; Fisher, 1987）。而在大眾（新聞）傳播領域，「敘事」理論廣受重視的時間更短，約是在上世紀末九零年代前後始漸被研究者接納（參見 Bird & Dardenne, 1988, 1990, 2010）。

如前引作者 A. Berger（1996／姚媛譯，2002）即屬最早揭櫫「大眾媒體在現代生活中之敘事作用」（臧國仁、蔡琰，2013，頁 174）的傳播學者，認為除了傳統敘事學含括的「小說」、「詩歌」等文學作品外，舉凡「童話」、「連環漫畫」、「電視廣告」（電視敘事）、「通俗文化小說」、「電影」、「廣播」等現代大眾媒介內容亦屬「敘事」（唯該書猶未納入「新聞報導」），乃因它們透過文本所表達的故事均具「連續性」（其意在於有「起始」、「高潮」、「結尾」等符合傳統敘事定義之結構），與靜態圖畫、素描、照片不同（Berger, 1996／姚媛譯，2002，頁 3）。

此一講法如今回顧當然令人莞爾，乃因靜態作品即便沒有「連續性」仍當有其「影像故事性」，其故事內涵實也豐富，在法國結構主義文藝批評家 R. Barthes 的著作即曾闡釋其所再現之故事含意（Barthes,

1980／越克非譯，2003）。

而在國內傳播教學領域，開授「敘事」相關課程仍屬近年新意，如政治大學傳播學院雖遲至 2010 年（99 學年第一學期）始才設置「傳播敘事」（與本文標題稍異）課程，仍為國內外首創，屬大一新生之院必修課。其內容延續稍早之「視聽傳播」課（2000 年起開授，含括圖片、音樂、流動影像、視聽雙軌等基本元素），而此課又源自更早的「視覺傳播」（包括構圖、線條、色塊等視覺設計原理，平面作品如繪畫、攝影解析欣賞），強調文字以外之符號傳播方式，意在區隔原有「平面媒介」（如報紙、雜誌）寫作課程，最早引進時間約在 1996 年前後。

然而隨著時代嬗遞與科技進程，無論「視覺傳播」或「視聽傳播」等概念顯都不復反映時序進入 21 世紀後的傳播領域多元風貌，而將文字排除於敘事講授元素之外也不符合實情，理當跨越不同媒材並引入新的概念來貫穿原有之「說故事」情境。

復經多方討論後，今日之「傳播敘事」課程構想與建置始漸成形，改而強調傳播學院學生理當兼諳使用文字、影像、聲音之「跨文類說故事」本領，隱含了與數位時代脈絡契合的企圖。

此一想法與本文標示的「敘事傳播」旨意貼近，但本文更在意於敘事現象之本質如何得為大眾傳播工作者所用，尤其關切如何理解、轉換與評估符號，兼及如何運用不同媒介之符號／媒材來表達意念並統整不同範疇的敘事觀念，重點應在如何適應數位匯流時代的來臨並以「數位敘事」（digital narrative; Ryan, 2006a, 2006b）概念貫穿未來傳播行為。

一般而言，大學校園因應社會變遷而調整課程內容本屬常態，但此舉實也涉及了更為深層之意涵。亦即隨著學術思潮的持續演變，新想法逐漸刺激舊有思維進而鼓勵研究者改採不同「世界觀」（worldview）

或「視野」並提出與前不同教學內容，學習者方能獲取與原有認知不同之知識地圖甚至修改並調整過去篤信之學術信仰從而樂於另闢蹊徑；此即「典範」（paradigm）概念最常在學術領域扮演的積極作用（Kuhn, 1962／程樹德、傅大為、王道還、錢永祥譯，1994）。¹

總之，面臨新科技時代的諸種挑戰，此時此刻學術研究者或可改變慣有理論思路而樂於改從不同面向定義原有概念，如此方能引領學子「擅變」（Boast & Martin, 1997／蔡依玲譯，2000）以期應付社會變遷與新科技帶來的諸多新局。

何況，瞭解學術典範在不同時代如何轉移以及為何轉移亦當有助於實務工作者重新面對習以為常之工作路徑，兼可帶領學術研究者省思原有篤信之理論內涵從而另闢蹊徑開拓新意。

本文之旨即在討論網路時代之傳播面貌，兼而論及以「敘事」為核心之傳播現象特色，藉此溫故而知新以能彰顯「敘事」此一概念如何得與傳播結合並適應新的數位時代。

¹ 本文實則並未依循 Kuhn 原著（1962／程樹德等譯，1994）所稱方式比較「資訊觀」與「敘事觀」孰優孰劣或後者是否取代前者，僅依如 Fisher, 1987；施植明譯，1993／Morin, 1990, p. xiii 等文獻認為，傳播理論敘事典範之意涵在於鼓勵眾人「重新思考真理與知識」（見本文稍後討論）。作者感謝兩位評審提供之卓見。

貳、網路傳播時代之新敘事樣貌

一、傳統「資訊論」傳播模式之不足²

一般而言，大眾傳播研究的濫觴於可溯自二次大戰結束前後美國學術界（如 Shannon & Weaver, 1949; Wiener, 1948）對「資訊論」（information theory）之開展（Peters, 1986），³ 也源自社會學、政治學、心理學各領域的不同研究者相繼提供了傳播研究發展生機的沃土新芽，後經 W. Schramm「集大成」（語出李金銓，1988，頁 13）後於上世紀五零年代初期漸次開花結果，自此促成了傳播研究的「機構化」（institutionalization; Chaffee & Rogers, 1997, pp. 155-180）進而成為近百年間美國大學少見之完整發展學門，亦是其他國家傳播研究競相追隨之主流理論模式，其（資訊論之傳播理論）影響學術領域之建立可謂居功甚偉。

然而如此獨厚「資訊論」的學門發展在本世紀初卻有了「捉襟見肘」窘狀，傳統持「傳輸」觀點的此類傳播理論（the transmission view

² 感謝兩位匿名評審指出此處所寫「傳統『資訊』論傳播模式之不足」與事實不符，如評審 A 認為「網路非線性文本的節點 node 概念，也是來自資訊論的基本架構」而評審 B 指出「『大數據』研究的定位，可是倒地的隸屬於資訊論的傳播觀！」。本文作者同意這些不同觀點之重要性，但認為此二者並非出自傳統大眾傳播理論之「資訊論」且一般多將網路節點概念與大數據研究歸屬計算機科學，懇請讀者注意各論點間之差異。

³ Peters (1986, pp. 538-539) 論及傳播領域之「智識貧瘠」（intellectual poverty）情況時，曾經強烈地指稱當年（1950-1960 年代）錯誤地引進「資訊論」是主因之一：「…【引進資訊論】讓傳播概念再次地成為眾所矚目的焦點，…美式的傳統社會思潮讓『傳播』成為眾多社會弊病的解藥，最後卻發現其【傳播】與制度化領域間實頗有距離」。

of communication；見 Carey, 1992 之批判）已難適應數位匯流後諸多單一媒介界線漸次模糊的事實。

如吳筱玫（2003，頁 280-297）早先所述，「文本」一直是傳播研究的重要對象，而在網際網路時代，傳統的線性文本（如上述「傳輸式」傳播模式）重要性早已褪色，取而代之的是「多向文本」（hypertext）、「互動文本」、「多媒體文本」等新興訊息內容建構方式，合併可稱之為「網際文本」，其特色就在於「非線性敘事」，作者與讀者間之原有主從關係從而改為「共同創造」（臧國仁、蔡琰，2013, p. 183 稱此「意義共構」），此乃因後現代敘事與現代敘事的「最大的精神分野，應該是從結構主義走向解構主義，…強調去中心化的多元主義與相對主義，…文本沒有固定的意涵，它總是提供進一步的脈絡、相關事物和處境，進而擁有衍生進一步意涵的權力」（吳筱玫，2003，頁 289）。

吳氏繼而如此說明網際時代的敘事行為（頁 293；括號內出自原文）：

網際文本時代標榜著非線性敘事，使敘事方式變得更為複雜，敘事和解敘等元件堆放在一起，故事的片段用腳本的方式放在這一塊廣大的敘事池中，…作者從其中擷取資料創作，或是為它添加新的資料，讀者可以同樣地從這裡選擇他的資訊進行解讀，並做和作者同樣的事（添加資料）。作者不再具有絕對的敘事權力，讀者也不再只是詮釋作者的文本，作者和讀者間的關係，讓這個敘事池給中介掉了。…敘事流程變成中間一塊廣大的敘事池，作者與讀者不是一來一往，而是幾近於同時地不斷把敘事元件往池中丟，再各取所需進行文本的詮釋與建構。…

由此觀之，顯然遠在上世紀中期發展的主流傳播傳輸模式面對網際網路的多向互動方式顯已有扞格不適窘境，勢需以不同學術思想來面對多元且多向的訊息內容創建行為。

而「敘事論」在此時恰因其豐富且多樣的組成元素而得成為新的傳播後設理論，如傳播學者 W. R. Fisher 在次第推出一系列期刊論文後寫就之《視人類溝通如敘事：推論、價值與行動的哲學》專書（Fisher, 1987；中文書名從林靜伶，2000，頁 96）就因緣巧合地引發眾多研究者重新思考「傳播」與「敘事」的關連性，從而漸次建構了傳播研究的「敘事典範」（narrative paradigm）。

二、敘事典範對傳播學術研究的可能貢獻

延續過去主張（如臧國仁、蔡琰，2013, 2014; Fisher, 1987），本文建議改以「敘事論」為傳播研究之另一典範，乃因在如今網路盛行時代，任何人均可透過如口語、文字、音樂、繪圖、影像等不同媒材而在網路或社群媒介講述、轉述並再述同一故事，且這些相同故事之不同文本也可經「改編」或「重置」後與不同閱聽眾「互文參與」（intertextual engagement；石安伶、李政忠，2014，頁 6）。

舉例來說，蔡琰、臧國仁（2012）即曾討論「圖像」與「文字」等媒材如何相互建構新聞故事又如何共同再現新聞事件之情境，因而發現兩者各有獨立論述功能，如同篇報紙新聞報導中可以「文字」述說事件發生經過但以「圖像」展示事件內容與細節；此一現象已非傳統以文字為主的資訊式傳播理論所能解釋。

兩位作者認為，「圖文共同合作得以展示故事的不同面向，如文字負責再現【事件發生之】先後經過，新聞圖片則顯示現場某些靜態細

節。最終二者共同合作讓讀者『對眼前一幕感觸良深』，但文字或圖片究係何者真正『讓人感觸良深』則為尚待驗證的競爭關係」（增添文字出自本文，黑體則出自原文，頁 113），顯然「圖」與「文」不同媒材間的「跨媒性」表現猶待更多延展與深究。

江靜之近作（2014，頁 48；添加語句出自本文）曾進一步檢視了電視新聞「如何【兼而】使用口語、圖／影像、音樂等多媒材呈現全球暖化故事」，發現電視新聞報導者固以口語敘述方式建立了故事的內在連貫性，影像之功能則多在強化新聞結構與權威性並提供有力、動人又簡單的訊息藉此引發觀眾情感與同理心。

至於口語旁白，江靜之（2014）認為其作用似在賦予消息來源發言的正當性並將其型塑成「發現問題者」再以影像補充「問題畫面」，顯然不同媒材間（如該文觸及之文字、影像、旁白口述、背景音樂等）之功能有異卻猶能相互強化，與上述蔡琰、臧國仁（2012）所論接近。

另有陳順孝（2013，頁 3）曾以輔仁大學教學實驗媒體《生命力新聞》為例，討論網路新聞如何運用多媒材、超連結、混搭、互動等特性，其研究發現有下列幾項：「問題意識、內容規劃仍是【網路新聞】報導核心」、「網路敘事結構和傳統敘事結構並無太大差異」、「超文本的運用可以提升新聞嚴謹度」、「多媒材、混搭、互動，豐富了新聞表現形式」以及「網路媒材各有適用和不適用範圍，必須充分了解特性，才能運用得宜」（出自陳順孝，2013，頁 1，添加語句出自本文）。

由以上所引文獻觀之，傳統資訊論之傳播理論發展時期約在上世紀中期，其時猶是文字獨大而影音新起的社會，如今則文字、圖像、影音各領風騷且相互混搭，再以其時獨尊「傳播效果」（communication effects；如 Schramm, 1954）的傳輸傳播模式討論網際網路時代之「眾

生喧嘩」現象顯有不足。

如 Jenkins、Ford 與 Green (2013, p. 2) 即曾如此描繪這個世紀始才出現的「媒介地景」(media landscape): 「…【傳播流程】不再視公眾為接收訊息的消費者而是塑造、分享、重新框架並也再次攪拌媒介內容者, 這種現象前所未見且…在廣大社區與社群將訊息傳送超越各自的地理近鄰。這是一種『參與式的文化』…」(添加語句出自本文)。

換言之, 如今媒介地景早已與前大異其趣, 傳播內容正不斷以「跨媒介形式」快速流轉, 無法再套用傳統單一訊息發展模式來說明這種新的媒介、新的訊息流通方式與新的媒介內容。

正如 Page 與 Thomas (2011) 所言, 自 1980 年代以來的眾多嶄新科技發展早已引發了「敘事革命」(narrative revolution), 以致「新敘事」正透過不同形式的「新媒介」而產生了「數位敘事學」(digital narratology) 的新研究領域。⁴

三、網路時代的新敘事方式

由以上相關文獻觀之, 當網際網路媒介成為傳播主要型式後, 「多媒材」與「跨媒材」似已取代早期以單一媒介為載具的傳述方式, 以致任何故事或訊息之「創作者」(講述者)與「接收者」(聆聽者)間均非早期傳播理論假設之「產製→接收」(sender vs. receiver)單純關係, 卻可能透過網路傳播之多向文本而「交換」、「改造」、「增添」、「拼裝」、「反拼裝」、「挪用」、「再挪用」、「改變」、

⁴ 在系統功能語言學領域, 近年來已有針對多媒材文本進行「多模態分析」(multi-mode analysis), 如 Kress 與 van Leeuwen (1990/2006); O'Toole (1994/2011); Martinec 與 van Leeuwen (2005) 皆屬之, 這些分析策略可用之於有效分析多媒體文本。

「重新配置」甚至「盜獵」（「拼裝」後之文字皆出自閔宇經，2010，頁 95）其原本內涵，遠較主流理論所述之資訊傳播模式複雜許多。⁵

亦如廖冠智、薛永浩（2013，頁 44；添加語句出自本文）所言，「**網路媒體【已】讓傳統故事的呈現型態有【了】不同風貌與變革，結合多元媒材形成豐富多元的敘事空間，突破傳統線性的閱聽型態，讓作者、讀者與文本之間產生微妙的變化**」，以往由單一新聞媒介（如報紙、電視、廣播、通訊社）之「作者」（報導者）各自闡述真實事件的來龍去脈並反映其獨特觀點的傳播型式已由網路媒介甚至社群媒體「接手」，而在報導者所述文本產出並刊出的那一刻起就逐步加入了來自各方讀者（或網友）的意見，透過「分享」機制而持續在不同媒介與社群媒體轉載、改造、增添、拼裝、反拼裝、挪用、在挪用、重新配置甚至盜獵。

如此一來，如新聞紀實文本之作者、讀者與其產製之報導間恐非僅如上述係「產生【了】微妙的變化」（廖冠智、薛永浩，2013，頁 44；添加語句出自本文）而是掀起了天翻地覆的變化，其意足以凸顯網路時代的「敘事傳播」風貌亦與古／經典敘事理論所談大異其趣。如陳順孝（2013，頁 3）所述，「**質言之，網路讓敘事者能夠掙脫『載具決定文體』的束縛，轉向『內容決定文體』的新路，為每一個故事、每一則新聞，量身打造最適合的報導文體**」，誠哉斯言。

尤為有趣的是，上述「天翻地覆的變化」更已促使傳統上涇渭分明的「虛構」與「紀實」敘事類型界限不復清晰可見，任何讀者皆能同時

⁵ 閔宇經（2010，頁 95）在其文註 21 指稱，拼裝（bricolage）字面意義是「將就使用」（making-do），或用手邊拿得到的任何東西來拼湊自己的文化，而其註 22 則說明「文本盜獵」（textual poaching）係指「直接改造既有影像或文本的活動，用德塞圖（Michael deCerteau）的術語來說就是將原來的影像作品重組改編，甚至製作出各種衍生故事情節等等」。

間接觸來自不同網路媒介（如報紙、電視、廣播、通訊社）的「真實」資訊並取其認為「可信度」較高的部分，接著比較來自不同社群網友各自添加之正反意見甚至也加入這些網友行列而逕行提出自己的觀點，即便新聞工作者取自其第一手經驗的紀實報導，經接收者不斷「加油添醋」後，其「實」的成分當已淡化。

如此「混搭」（mashup；陳順孝，2013，頁 5）原始真實報導與各抒己見的回應，已使素為新聞學核心之「據實報導」概念轉為「如何說一個與閱聽人有關，誠實、可信又能激勵人心的『好』故事」（江靜之，2009，頁 348），其主要差異在於所謂的「紀實報導」不僅由「報導者」一人創制並也由眾多接收者「共同產製」（Bruns, 2007，曾稱此由集體使用者主導的訊息發展現象為「生產性使用」或 *produsage*）。

更何況傳統對「新聞真實」之期盼多建構在要求新聞工作者「據實報導」的假設，但實際上其多需透過採訪不同消息來源（如當事者、目擊者、決策者）方能「據實」寫出或播出新聞，而此「實」卻係這些消息來源從其認知、記憶所得而講述，是否「事實」從採訪者一方根本無以考證確認（參見 Spence, 1982）。如此一來，不同新聞訊息之「可信度」（credibility）常只能依附媒體組織之名聲而難以鑑別內容之真偽，以致任何新聞確也只是「故事」與「好故事」之別，而好故事的條件究應包含哪些迄今猶難定論（參見 Gergen, 1999, p. 69）。

四、遊戲傳播興起的互動意涵

另有 Bogost、Ferrari 與 Schweizer（2010）曾進一步討論新聞報導如何「遊戲化」，乃因作者們注意到如美國 *Weird* 雜誌之出版宗旨已不僅在於提供資訊而也在協助讀者透過「遊戲」瞭解並接近世事，藉此方

能「【真正地】擁抱網路媒體以掙扎生存（出自該書封底頁；添加語句出自本文）。

三位作者認為，「新聞遊戲」（newsgames）具說服力、有告知性並能使人高興（titillate），其所提供的資訊不但互動性強且能重製歷史事件，讓新聞內容「遊戲化」後還能教導讀者瞭解新聞事件發生的過程甚至建構社群。

該書即以上述 *Weird* 雜誌為例，說明在 2009 年六月非洲索馬利亞海盜事件甚囂塵上而廣受新聞媒體報導之刻（也拍了電影），該雜誌卻認為短短數年內贖金數額已較前高達百倍，此中值得注意的焦點當不僅是地緣政治或海盜們採取的「恐懼威脅策略」，而更應分析其如何透過劫船、談判以及取得贖金流程進而建立經濟體系。

該雜誌以八頁全彩篇幅闡述海盜們如何透過劫船次第提升其經濟動能，每一頁內容都以文字說明、視覺資訊圖表（infographic）以及相關圖示合力描述海盜經濟體系下的船隻、人員與地圖，鉅細靡遺地展示了海盜攻擊紅海及亞丁灣油輪之不同階段，並以「試算表」（spreadsheet）解釋其每一步驟的經濟投資價值，以便讀者得能瞭解海盜們如何計算劫船與贖金之潛在回報。

當然一般平面媒體如 *Weird* 雜誌無法如網路或電動遊戲建立互動文本讓讀者參與，該雜誌專設之「競爭模式」（cutthroat capitalism）網頁因而肩負了這項任務，讓玩家扮演「海盜指揮官」而擁有當地部落領袖以及其他投資客押注的五萬美金，任務則是指導船員成功襲擊並劫持附近船隻以能成功協商並取得贖金。

在此，傳統媒介如 *Weird* 雜誌透過一般文字、視覺資訊圖表、其他圖示等跨媒材元素建立起近似早期家中「電視遊戲」（console games）的遊樂模式藉此傳遞類似「電動遊戲的美感」（video games

aesthetics），從而讓嚴肅的國際新聞事件有了與前不同的表現方式，其意義值得所有傳播研究者注意。

三位作者因而感嘆：「【電動】遊戲陳列了文字、圖像、聲音與影像，但他們也包含了更多東西：遊戲透過模式的建立而盡其所能地讓人們可與其互動並模擬了事情如何完成，…這是一種…『程序言辭』（procedural rhetoric）的能力。對任何其他稍早的【大眾】媒介而言，是一種完全不同的型態」（Bogost et al., 2010, p. 6；添加語句出自本文）。

由是觀之，「遊戲」此一新型態引入傳播領域後勢將再次造成傳播思潮的改變，乃因如桌遊、手機遊戲、電玩、新聞遊戲等不同類型代表了更具互動性的傳播形式。如首創「遊戲學」（ludology）」一詞的南美烏拉圭遊戲學者 G. Frasca（1999）所言，許多人可能視「電玩」為敘事或戲劇的新種類，但事實上這些電腦程式與故事共享相同元素如「角色」、「連續性的行動」、「結局」、「布景」等，因而研究電玩有助於延伸其「敘事」本質。

而透過敘事研究探索不同類型之遊戲（包括電玩、數位遊戲）更有其重要學理意涵，乃因「玩遊戲」之「非物質性」呈現了特殊意義，參與者除了必須理性的遵守遊戲規則外，也能透過遊戲之儀式性獲得愉悅、情感與面對遊戲文本而產生之天馬行空式想像（幻想）甚至由此衍生創造性想像，此皆過去傳統傳播模式未及觸及之新概念（蔡琰、臧國仁，2014）。

五、小結：網路時代的多樣化敘事傳播現象

由是觀之，隨著傳播型態的多元化，傳統以單一媒介說故事（如報

紙或電視新聞)之傳播型態早已褪色,取而代之的則是類似上引「遊戲式傳播」帶來之不同媒介間的「互媒性」(intermediality),指「某一文本被另一組文本引述、重構而增加新文本意義」;(見賴玉釵,2015,頁1)、「互文性」(intertextuality),指「一個特定的文本運作空間中,有些話語(utterance)是從別的本中借用過來的,而這些話語將會另外再滋生其他的文本」(見石安伶、李政忠,2014,頁9)、「多媒性」(multimodality),指如何透過多種媒材如語言、文字、圖/影像、聲音來述說同一故事(見江靜之,2014)、「跨媒性」(transmediality;參見唐士哲,2014,頁28-31)等現象(見Grishakova & Ryan,2010之討論)。

合併觀之,這些新起概念反映了傳播過程之「講述者」(如故事創作者或新聞記者)、「文本」(指創作成品如報紙新聞、靜態或動態影像)、「講述對象」(如閱讀報紙新聞的讀者)、「媒材」(指傳遞訊息之符號資源如文字、聲音等)、「媒介」(指傳遞訊息之管道如報紙、廣播等)、「時空情境」(指故事文本之時間與空間內在結構)等元素之重要性皆正面臨重組,且講述故事之過程也正如遊戲傳播所常引發之「情感」、「想像」、「聯想」、「回憶」互動與交流,此均過去鮮少受到重視但正是未來討論「傳播」定義時理應重視之概念(參見臧國仁、蔡琰,2014)。

也因大眾傳播模式已較其發展之初來得複雜、多元、深化許多,顯非早年資訊觀所述之由單一媒介訊息創作者傳遞訊息至接收者式的單純、靜態。而今日的數位匯流型式更讓不同媒介間的界限漸趨消失而可透過網路傳播呈現多元風貌,因而古典傳播理論所示之資訊傳輸方式恐已不盡符合實務所需。

此時引入「敘事論」似有其時代意義,足以凸顯以其為傳播另一典

範當有助於理解故事如何／為何得在不同媒介流轉、誰促使這些流轉發生、流轉又將帶來哪些生命意義；此即「敘事典範」對大眾傳播理論的意義所在。

參、「敘事傳播」之主要發現與相關元素：兼談「典範轉移」（paradigm shift）

承前所述，「典範移轉」促使人們重新檢視理論意涵，而在大眾傳播領域納入「敘事論」亦有助脫離「資訊論」而改自「人文視角」匯流敘事學概念。本節延續過去所論（臧國仁、蔡琰，2012, 2013）試與「傳播」概念與「人生」、「社群」等構連，藉此完整介紹其特點。

此處所稱之「人文視角」專指與前述傳輸論之不同「分享故事」觀點，如臧國仁、蔡琰（2013，頁 183；添加語句出自本文）結論所述，「講述故事者與聆聽故事者在此【傳播】歷程中係以平等、共有、共享、意義共構方式彼此激勵各自從其生命經驗／記憶裡抽取有趣、美好、值得與對方分享之情節共同營造情境；真實與客觀不復彼此唯一關心的傳播目標，如何達成『好的講述與聆聽理由與內容』方是」，此乃因敘事理論之主體就是講述與聆聽故事的「人」，而以「人」為此一學術思潮重點正是傳統資訊論的傳播研究不足之處。

「典範」本是思想系統的關鍵，改變任何知識論前皆需重新面對研究典範乃因其本是推理的基礎，亦是思想系統的根源（Morin, 1990／施植明譯，1993，頁 x）。施植明（1993／Morin, 1990）在其譯作之〈序〉曾言，人們面對的是複雜世界，過去僅僅允許經過量化形式之事物納入科學知識，而這些經過科學化約的世界與真實世界實不盡相符。

施植明（1993，頁 xiii／Morin, 1990）繼而指出，「知識並不是世

界的倒影而是我們與宇宙之間的對話。我們的真實世界是我們心靈的真實世界，將永遠無法摒除混亂。…理論並非知識的終結，而是可能的出發點」。

而據 Morin（1990／施植明譯，1993），現代科學思維排除了含糊、不確定與混亂後實則僅僅揭露了現象所遵循的簡單秩序。但人們猶需整合所有簡化的思考方式，摒除支解、約簡、單一與盲目的結果進而追求多元向度的知識。在體認所有知識都是未完成與不完備的情況下，Morin 認為要盡力將研究客體放在適當脈絡（context）裡，將過去的事實與可能的變化整合起來重新思考真理與知識。

而如 Sommer（2012）所述，「敘事學」自納入了紀實故事（如歷史、新聞）、新視聽媒介、數位元素後已進入「後經典時期」（postclassical narratologies，另見 Doležel, 1999／馬海良譯，2002），使得想要依循傳統敘事學理來研究各種「媒介」的嘗試愈發不易。

換言之，若依傳統敘事學檢視傳播學理時不免發現，這個夾在古老神話與現代科學間的跨學門學科有著來自不同領域的影響，未來猶需注意如上節所述之互動圖文與影音符號正以數位形式在現實與虛擬之時空進行超文本連結，其即時又互動本質早已修飾並改變了傳統由「故事」與「論述」建構敘事結構的理論形貌。

由此觀之，「敘事傳播論」首要之務就在檢討如何透過圖文影音符號或口語言說方法敘述、再述、轉譯故事的過程，依此方能提出值得關注的傳播現象與敘事傳播的原理原則。

因而數位時代的「傳播」現象不僅是人文、科技或法規共同創造的文明，就前述之「人文視角」觀之，任何傳播主體（無論「說者」或「聽者」等「傳播人」）的發聲管道已較前多元且即時，內容從私密的心情貼圖到大量流通於公眾的複雜故事，互動的兩端或多端正共同締造

著頻繁而綿密的傳播網絡。

而在此知識與文化快速流動轉型的數位傳播時代，從文學或結構主義生根的「經典敘事學」卻顯得靜態，如故事的後現代拼貼變形手段以及重述與流俗的論述迄今均尚未能正式引入傳播學理，使得前節所述之傳統資訊觀傳播行為（如效果論相關研究）迄今仍然主導著這個領域的學術思潮，實有必要引入新的典範以資擴大傳播學術的廣度與深度。

本文因而認為，根據前節所述有關「網路時代的新敘事方式」，以下或可重新描繪數位時代的「敘事傳播」重要特質藉此說明其原理及特色。

嚴格來說，這些特質部分已清晰可見，有些仍在發展或持續更迭。因而此處舉列並非有意指稱其為「敘事傳播」之僅有特質或其他特質不甚重要，其彼此之間亦非互斥實則兼有重疊。因而隨著網路時代的愈形發展，敘事傳播的特質勢將持續演變，某些特質甚也可能消失。但無論如何，以下五個特質當可用來描繪此刻數位敘事與傳播現象的密切互動本質。

一、敘事之「跨界」移動及流變現象愈形顯著

「跨界」指從原有範圍（無論抽象意識或實體）涉足到另一領域，如將原有敘事內容以不同媒材、組織方式或媒介（平台）再述或轉述之，因而跨界移動與內容形式的變化是「敘事傳播」首應關注的特質。

在傳播媒介愈形發達的此刻，小說、電影、電視劇、漫畫甚至新聞報導等俱都顯示了大量快速流動的跨界現象，亦即任何故事經過移接、轉嫁後，新的故事具有多個創新或可追尋的來源，顯示各種「改編」替換了部分或全部媒材及符號的形式與組織。

舉例來說，2004 年 12 月 26 日印尼蘇門答臘島西北海域兩次海底地震後的「南亞大海嘯」曾經造成了總計達數十萬人喪生，五百萬人遷離家園。其時東非肯亞海邊出現一隻孤獨待援的小河馬「歐文」失親後在動物園裡卻誤將老烏龜當親人。故事經新聞媒體披露後廣為周知，台灣新聞媒體也於 2005 年一月翻譯、轉載這則新聞而引發社會大眾無限關懷。⁶

「歐文」的真實故事隨即引起千里之外住在美國紐約的六歲小女生 Isabella Hatkoff 興趣，專程前往東非肯亞蒙巴薩動物園探望並與父親 Craig Hatkoff、在非洲照顧歐文的 Dr. P. Kahumbu 以及英國 BBC 攝影記者 Peter Greste 聯袂出版了一本名為 *Owen & Mzee: The true story of A remarkable friendship* 之童書（2006／張東君譯，2006），而此處之「麻吉」即陸龜 Mzee 譯名。

Hatkoff 與她的童書在美國大受歡迎成為暢銷書後，隨後就有美國國家廣播公司（NBC）之電視新聞採訪。肯亞蒙巴薩動物園也架設網站將這個故事傳送世界各處，提供點選閱讀小河馬歐文、老烏龜麻吉和動物園許多其他動物的故事。使用者進入網站後不僅有歐文的照片、音樂、歌曲、文字報導、電視新聞、當初在海邊援救的紀錄片，還有許多其他動物的影音檔、歐文的趣味動畫以及動物互動影音遊戲，可自助式選擇歐文、麻吉與其他動物角色的影音檔，複製後剪貼排列動物出現順序，然後播放自己編寫的動物故事（參見賴玉釵，2015，頁 242-246 之描述）。

以上所述展示了現代紀實新聞（如《聯合晚報》、《自由時報》、

⁶ 引自【2005-01-07/聯合晚報/1 版/要聞】新聞圖片（「歐洲圖片新聞社」）說明，標題為〈河馬樂當龜兒子〉。與此故事相關的第二個版本見 2006.01.30《自由時報》編譯魏國金特地先睹為快，寫下「小河馬歐文和牠的麻吉」作者 Isabella Hatkoff。

NBC News 的報導) 與虛構故事 (如 Hatkoff 的童書) 講述現象的反覆糾葛, 將傳統敘事學、傳播學領域推向必須再思的時機。

原屬新聞工作者選材並撰寫文本的紀實傳播內容, 如今經過「讀者」(如 Hatkoff 或上網觀賞部落客) 轉身變為「作者」(出版童書或由部落客複製組織自己的故事), 另以不同媒介、不同符號系統再述故事重新產製出紀錄片、童書、電影, 透過不同媒介載具持續轉述並傳播著同一故事。然後, 童書與原初故事再次回到 NBC 電視新聞, 出現了另一番的紀實影音報導, 更因動物庇護所的創意而演變出互動網站、動畫甚至虛構線上遊戲。

這一套統合媒介載具、符號、故事、講述、再述的傳播現象, 遠遠超越一般對敘事或傳播的定義與理解, 即可謂敘事之「跨界」移動及流變, 乃過去任何時代所從未出現的現象, 只有在此網路盛行且傳播載具愈趨多元方得展現。

在此同時, 新的媒介也將訊息與電視、電影、小說、動畫、遊戲整合在一起, 容許原始故事或最初文本意義一再顛覆、改寫或重新演繹、詮釋; 這種現象使得傳統以結構主義為基底的「經典敘事學」意涵在傳播能力與傳播速度的推動下也須重新定位, 顯示敘事的「改編」能力雖然擁有長期的發展傳統(見下說明), 其勢卻愈形變化多端。

如《史記》所寫故事經過兩千年沉潛而少有變動, 直到最近二十年源於新興媒介的崛起而在華人社會卻已不知翻拍了多少種與「秦始皇」有關的遊戲、動漫、桌遊、動畫、動玩等「非線性敘事」傳播文本流傳人間, 而以稍早眾所熟悉的小說、電影和電視劇等舊有媒介傳述之《木蘭辭》、《西遊記》、《三國志》相關故事更不計其數。

除了以上隨著時間跨度由古到今在同個(如華人)文化脈絡直線發展的故事及符號方法外, 橫向跨界也曾出現於不同文化與媒材的替換,

如英國莎士比亞 1605 年寫就《仲夏夜之夢》、德國歌德 1808 年完成《浮士德》、法國雨果 1862 年創作《悲慘世界》、俄國托爾斯泰 1869 年出版《戰爭與和平》等，皆屬人類文明史的文學巨擘作品，近百年間持續地在不同媒介平台流動。

這些文學戲劇故事不但跨越了時間與空間，實則又曾跨越文字而運用不同媒材變化轉為不同藝術形式，如德國孟德爾頌 1825 年根據《仲夏夜之夢》改編為樂曲，法國白遼士 1846 年寫出《浮士德》歌劇，美國百老匯 1987 年演出《悲慘世界》歌舞劇，英國 BBC 在 1973 年則製播了《戰爭與和平》電視連續劇。

這些著作的改編至今仍反覆上演著，如 2011 年俄國導演推出威尼斯影展獲獎電影《浮士德》；⁷ 韓國劇團在遠東演出現代版韓文《仲夏夜之夢》並曾在 2012 年回流英國上演。⁸ 及至 2013 年，台灣科技大學學生從事時空背景的改編後演出台灣版《悲慘世界》，⁹ 英國 BBC 電視在 2015 年再次重新製作播演全新電視連續劇《戰爭與和平》。¹⁰

⁷ 由執導《創世紀》之蘇古諾夫出任導演，
<http://www.ettoday.net/news/20130103/144188.htm>（上網日期：2015 年 11 月 25 日）。

⁸ 戲劇院網頁指出，2014 年「10 月 24 日晚，「國際戲劇季」《仲夏夜之夢》（韓國旅行者劇團演出）在中國國家話劇院劇場（北京市）上演。此版《仲夏夜之夢》將韓國民間藝術融入其中，打破語言與文化的隔閡，將莎士比亞之韻帶入本土之現實生活。這部戲 2012 年在英國上演時，被媒體讚為『無比怪誕、聰敏和神奇』」見
<http://www.ntcc.com.cn/hjy/jyxw/201410/26f8d97875ea47928aadbb64e0f059e8.shtml>
（上網日期：2015 年 11 月 25 日）。

⁹ <http://www.secretariat.ntust.edu.tw/files/15-1020-33368,c61-1.php>（上網日期：2015 年 11 月 25 日）。

¹⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/War_and_Peace_%282015_TV_series%29（上網日期：2015 年 11 月 25 日）

以上例子俱都顯示，好的故事容許身處不同國土、不同文化卻能透過傳統媒材（如文字、音樂或舞台）改以藝術形式「再述」（參見 McCormack, 2004; Ollerenshaw & Creswell, 2002; Randall & Kenyon, 2001）。而在科技高度發展的今日，甚至可以透過網際網路隨時閱讀原著小說與劇本，也可同時在不同頻道欣賞同部作品跨界後的音樂、歌劇、戲劇或電影版本的演出。

顯然任何廣受歡迎的故事在不同時間、地域皆可讓一位或多位傳播參與者聽了又寫、寫了又看、看了又講、講了又演、演了以後再以不同符號姿態返身重新詮釋和再創作。這種穿越時空之限而一再重新跨界敘說與再述的現象存在於傳統與現代、現實與虛擬媒介，正是「敘事傳播」的首個特色。

德國詮釋學派哲學家 H.-G. Gadamer (1990-2002) 即曾表示，音樂、戲劇的演出不僅是表現也是解釋，理所當然地由藝術進行「再創造」與「解釋」（Gadamer, 1993／洪漢鼎、夏鎮平譯，1995，頁 336-337），因而敘事作品經跨界再述或轉譯後總會返身以嶄新面貌出現或變化到另種敘事樣式。

目前可見之影視作品、動漫畫或遊戲作品無論出自歷史、童話、部落格、小說、新聞報導等原始素材，各種文本集跨時空、跨文化、跨媒介媒材（Jenkins, 2006）於一身而「並存」（co-text）並「互參」（inter-text；蔡琰，2000；Taylor & Willis, 1999／簡妙如等譯，1999）。「聽者」跨界成為「說者」更使得古典敘事理論之「角色」概念漸趨模糊，「敘述」（diegesis）與「模仿」（mimesis）的形式相互對照且相互影響，故事與語言的使用（論述）在快速的跨國家民族、跨表現媒介、跨文本類型下，遠遠超越傳統敘事學、傳播學或結構語言學典範從而進入了「後傳播文化時代」，且隨著社會愈形「液態化」（華

婉伶、臧國仁，2011；Bauman, 2000, 2005），傳播型態也跟著成為流動、講求速度、無遠弗屆並以閱聽眾為主體等多元風貌，歷久而彌新。

二、傳播與敘事論之交錯應用愈形密切

由上節所述觀之，敘事大量跨界之因實得力於數位匯流後的傳播方式愈形便利普及，也得自敘事學與傳播學分別經歷了文學的結構主義、文化理論、解構主義、後現代主義之影響而各自重新尋找出路（唐偉勝，2013）。

已如前述，敘事研究與傳播領域各自承繼著多個不同學門的影響，如今在數位匯流下又各自整合了其與新科技輻輳後的新理論與新應用研究，展現了前所未有的全新局面。然而迄今為止，學界仍在期待「後敘事學」的確切定義。

如 Sommer（2012）曾經指出，「後經典敘事學」（post-classical narratology）正嘗試提出「*搞渾沌：敘事學大統一場論*」（「GUFTON, or Grand Unified Field Theory of Narrative」）的新方向，不僅討論傳統的故事結構、論述句法或語意也納入數位敘事研究者 M.-L. Ryan 之意見，補充人們參與故事講述的「語用」情境並關注「說」故事與「敘事表現」的方式。

Sommer（2012）認為，「後經典敘事學」需跨界到文化理論與心理學領域並將敘事視為「動態過程」（process turn）而非「經典敘事學」所慣稱之「靜態敘事文本」（參見 Doležel, 1999／馬海良譯，2002，第五章；唐偉勝，2013；Ryan, 2006b），亦即繼描述故事「如何」結構後猶需解釋許多「為何」如是的問題。

在 Sommer（2012）理念中，敘事學可續分兩個脈絡：「正統敘事

學」(formal narratologies) 與「情境敘事學」(contextualist narratologies)，正統路線仍走傳統敘事研究的歷時或共時取徑並視符號語言學與結構主義為研究重點。

講求上下文脈絡與語言符號前後關係意義的「情境敘事學」則是目前較新研究方向，又包括了兩個子領域，包括「靜態／語料庫」敘事研究 (corpus-based approaches) 與重視「過程」的「歷程取向」研究 (process-oriented approaches)，前者關切文本故事與政經社會文化關係，尤喜討論跨媒介與跨類型敘事研究 (media-specific, (trans)medial, & (trans)generic narratologies)，另也兼及女性、族群、跨文化與後殖民等敘事內涵，與人文社會面向的傳播學密切相關。

Sommer (2012) 指出，敘事學的多元來源及應用正與傳播學近二十年的發展趨勢契合，兩者都深受心理學 (如認知心理學之「資訊傳播理論」、「格式塔完形心理學」)、社會學 (「互動說」)、新批評與文化研究 (如「新馬克斯主義」、「女性主義」與儀式) 的影響。

不過，後現代哲學思維下的傳播研究自從經歷了「向語言學轉」(the linguistic turn; 鍾蔚文, 2004)、「向敘事學轉」(the narrative turn; 臧國仁、蔡琰, 2014) 甚至「向圖像轉」(the pictorial turn; 賴玉釵, 2013) 後更增添了文本、意識型態與認同、言說分析、故事典範以及新閱聽人研究等不同元素，從而造就了不同於資訊典範的傳播視野並與「後經典敘事學」關切的研究領域重疊，隨著資訊科技軟硬體之快速更新發展 (如 Internet, World Wide Web 與 Wi-fi) 而更迫切需要再行思考其新樣貌與特色。

簡單來說，敘事學與傳播學都曾受到「語言學」、「符號學」之影響，而文學的「結構主義」與「去結構主義」等思潮更曾促使眾多傳播學者關注傳播的意義與本質。超過半個世紀的學術發展使得現今文學領

域不再侷限於傳統的批評研究而傳播研究亦不受限於效果調查，不僅雙方都關心敘事如何透過傳播而達成政經社會文化之影響，也都有故事文本、論述過程、語藝形式、神話原型、接收心理及傳播符號等的內涵（見高樂田，2004；Langer, 1953／劉大基、傅志強、周發祥譯，1991），而與數位科技相關的傳播與敘事研究更牽涉了前述吳筱玫（2003）提及之「超連結」（hyperlink）、「數位文本」以及網路及行動裝置的「數位書寫」研究（Aarseth, 1997）；這些應是未來將會持續關注的發展方向。

總之，研究者們近二十年來對「敘事傳播」與「數位敘事」的持續關懷說明了數位科技產品對人類傳播行為的重大影響。虛擬空間裡許多真真假假的「擬真」（similitude）故事對未來人類文明的影響，可能如同千年以前文字符號初來人間的衝擊而正將人們推向未知的新文明。

三、「非線性傳播」之敘事複雜系統興起

如前節所述，近代傳播概念已是多元、多方且多重往返的過程，在人物、視角、時空、情境、互動對象等多面向共同相互影響、撞擊的情況下，同樣的事件可以產出無限可能的敘事形式與回饋。更因快速移動且共享、共構的特徵，敘事行為顯示出如上節提及之「邊界模糊」特性，其理論地景也與前殊有不同。

舉例來說，傳播（媒介）過去一向是權力的象徵甚至與歷史上的帝國興衰密切相關（曹定人，1993／Innis, 1972），慣由少數具有特定身份地位者如祭司、國家（族群）領袖、文豪等掌握社會政經文化話語的發聲機會。近年則某些受過特殊訓練的專業人士（如教師、律師、記者）也因其易於接近話語權而有較高「知名度」與「曝光率」，常反映

在報章雜誌的作者（呂傑華，1990；趙登美，1990；黃柏堯、吳怡萱、林奐名、劉倚帆，2005）或電視台的 call-in 節目來賓名單（盛治仁，2005）。

然而隨著新興科學興起以及 Web2.0 的普及，以往多屬單向傳達意見與聲音的權力已由全民擁有，自此傳播不再是從上到下、從一到多的線性訊息傳布，也不是由說者到聽者的單面告知，知識更不再全然來自書籍、報紙、廣電媒體等大眾媒介；這種現象在「318（太陽花）學運」尤其清晰可見（政治大學傳播學院研究暨發展中心，2015）。

如今除了知識、資源不對等僅存之知溝及數位落差現象外，所有人幾都能透過無所不在的網際網路新興社群媒介（如臉書、微信、部落格）平等地擁有各種發聲傳播並回應敘事的權力與能力，顛覆了傳統敘事的線性或定向傳播的行動。

一般而言，「線性」代表「時間性」、「方向」、「可預期」的科學推理方式與結果，「非線性」則常用來形容規律與秩序等標準模式外之非可預期「隨機、誤差」。伴隨著上節述及之敘事「邊界模糊」成分，這種被忽略的微小「隨機」與「誤差」實對傳播後果累積了巨大影響；即便多數傳播設計都備有回饋機制，非預期與混亂仍然存在於真實的有序生活（Gleick, 1987／林和譯，2002）。

另一方面，人們源源不絕的創意、勞動、更新與改革則使生命充滿了與「秩序」及「規則」不同之非線性與差異，文化與社會也才得進步。這也是故事最擅長之處：描述規律與平靜生活之非預期落差、困阻衝突與模糊矛盾（McKee, 1997），藉之顯現生命與力量。

如電視劇、新聞、遊戲、小說等獨立類型的敘事雖可各自講述如前述之「黃帝戰蚩尤」古老神話且分具特殊的說故事法則，但當簡單的基本敘事元素與「秩序」及「法則」碰撞在一起，不論基於新創故事或來

自閱聽大眾的各種回饋，則「複雜」(complexities) 必不可免，乃因敘事之複雜「*存在於組織之中，存在於系統的元素間無數種可能的互動方式之中*」(Waldrop, 1993/齊若蘭譯，1994，頁 113)。

如當「黃帝戰蚩尤」故事透過不同媒介講述後，隨時可由任何匿名者(可能是專家亦可能是一般人)從不定出處透過不同媒介或數位通訊方式「回饋」其特殊視角、不同符號、再造之故事經過與發展；新的故事元素或說故事法則可如上節所述另以複製、改造、轉發、復刻(remake)或經過不同媒介再次轉發。

而透過回饋提供的「補述」更可能出於較原敘事者更為嚴謹的關注而其所述也更深入，卻也可能是任一己之意而為之的「塗鴉」。敘事的非線性行為因而引發了複雜後果，不論因系統自身或回饋導致的正負向誤差、隨機、邊界模糊，「修正故事」、「補充故事」、「先前或後續故事」及「另個故事」都可能產生。

這些新的補述此時具有類似特質，即敘事元素間的相互撞擊會依複雜理論而「*不斷的自我組織或重組成巨大的結構*」(Waldrop, 1993/齊若蘭譯，1994，頁 116)，新的敘事類型與符號組織方式也因此繼續產生(參見蔡琰、臧國仁，2008)。

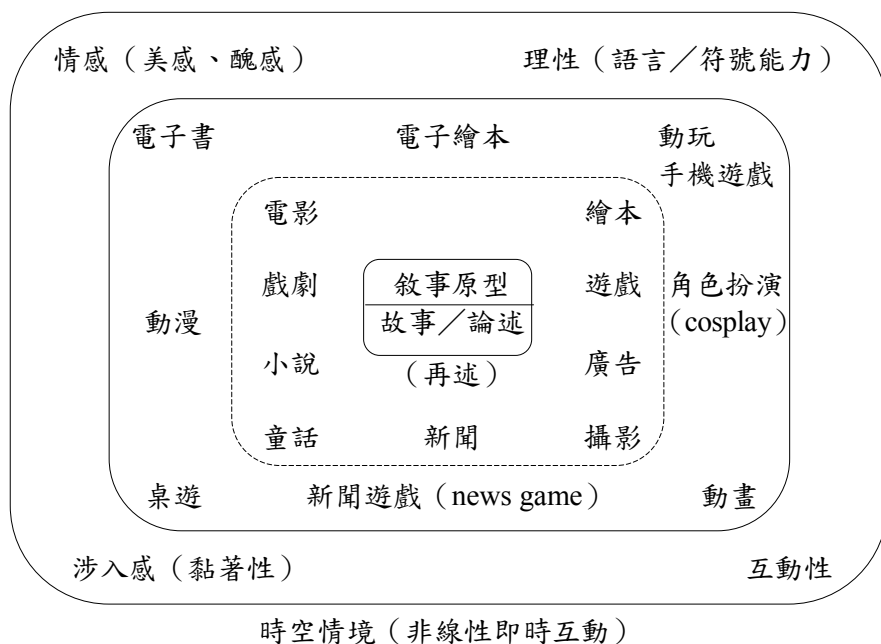
如此一來，在「非線性傳播」難以預期後果的特性下，任何故事常擺盪在「消聲匿跡」或「大肆張揚」兩極之間，敘事傳播也因「非線性」特色而有了複雜現象，使得初始故事產生質變、量變、形變。大量說者透過不同媒介，隨時、隨地又隨機地與既有敘事成品透過回饋機制而互動來往，不僅日常生活之接收與故事訴說機會與形式愈趨多元、多樣，整個社會都在參與非線性的敘事互動，因而直接衝擊了傳統媒體組織的再結構與再造議題。

如圖一所示，故事因非線性互動而可能模糊了類型，敘事元素的流

動、遷移、借用、變形則引發了混血與新類型，不斷形成與前不同的理論地景：

圖一：非線性敘事傳播的外在相關元素

敘事行動參與者（如說／聽故事者）



首先，任何故事原型（如前述「黃帝戰蚩尤」）無論經過哪一媒介（見圖一中間），其可能延續發展之方向實難預期，乃因前述跨符號、跨類型、跨媒介的傳播行為隨時發生。故事原型因而常遊走於不同類型邊界（圖一中間以虛線區隔）而隨時產生新的元素組合與新的敘事類型，從繪本到電動遊戲不斷更新不同情節與角色。

又如圖一所示，這些類型包括了迄今較為人熟悉且在二十世紀發展成熟的傳統媒介如電影、戲劇、小說、童話、廣告、攝影、新聞以及繪

本等（仍見圖一中間），也可能延伸至較新的數位媒介如電子書、電子繪本、動玩、動漫、桌遊、動畫甚至新聞遊戲或 cosplay（即裝扮為動漫角色、人物）。

然而無論哪一類型之內容皆具故事情節，以致於不同使用者皆可透過這些媒介進而感受敘事所能帶來的「理性」、「情感」（如美感、快感）、「涉入感」（如黏著性）、「互動性」等（見圖一外層），只是程度差異不同而已。某些媒介故事傳遞之「理性」較多（如新聞紀實報導），而另些媒介之故事情節較易引發敘事者與接收者間的互動與施情感交流（如電影、戲劇），而更新的媒介（如電玩）則可能讓使用者有較多「涉入感」，易於長期「黏著」於故事情節並積極與他人互動（參見本文圖三）。若詳述分析圖一猶可推知：

第一，內圈是明顯可見的傳播行動，也是參與敘事傳播者直接可被看見的傳播行為，如觀看電影、製作繪本、閱讀新聞、撰寫文章、拍攝紀錄片、玩數位行動 Ingress（中文暫譯「虛擬入口」）遊戲等，係以主／被動方式或以批評／參與形式加入，參與者或帶有宏觀的傳播行動目的（如透過新聞報導之發聲來呼籲社會改革），或也僅是微觀的個人休閒性質（如觀看動漫），另也可能透過故事傳達集體情感互動（如集體玩桌遊），甚至僅在完成儀式性活動（如參加 cosplay）。

第二，更外層是敘事傳播之「情境元素」及其「關係」。此處所列如情感、理性、涉入感、互動性僅是部分現象的觀察而未窮盡，而「關係」則指時空現象互動元素的結構方式與元素平面化的位置，各元素間並無強弱大小方向等指涉。

第三，圖一之敘事傳播元素可以舉例解讀為：敘事行動的參與者（不同族群，如兒童）在不同時空（「彼時此地」、「此時彼地」，見臧國仁、蔡琰，2005）以情感涉入某一媒介傳遞的故事（如數位繪

本），繼而透過互文而在另一媒介（如動畫）中再述相同故事情節。或者，不同敘事行動參與者從數位媒體閱讀了新聞，接續「再／轉述」其為虛構的電影或繪本之文本；前舉小河馬歐文即為一例。

由此觀之，圖一所含各元素皆可互置而產生傳播意義，不同敘事傳播元素間的結構關係有如地圖上之河川與村落，各自標示著疆界用以說明概念中的世界。重點在於，敘事傳播這個複雜系統所含之各類互動關係難以釐清，也不宜整理出簡單結論，卻有「自發而生」（autopoietic）的秩序，更能出現「永恆的新奇」（Waldrop, 1993／齊若蘭譯，1994，頁 viii）或「變形」（morphogenesis；蔡琰、臧國仁，2008）。

總之，傳播目的、意義、符號與類型的連續變化驗證了敘事傳播的機動性及隨時更迭的能力。這種一再整合也使「敘事傳播」不同於傳統的傳播行為或敘事行動，而可被視為是具備生機與活力的動力系統，具有「自我參照」（self-referential）與「自我再製」（self-reproducing）特質（蔡琰、臧國仁，2010），使得傳播現象不盡然適用於經化約後即可被預測的近似真實世界科學模型。

實際上，生命有序有亂，心智的「亂中求序」能力曾被物理學家 E. Schrodinger 稱為「驚人的天賦」（引自 Gleick, 1987／林和譯，2002，頁 381-382）。認知科學家們以及人工智慧研究者則早已體認人腦不是靜態結構，記憶與符號的聯繫有賴於各自獨立卻又相互重疊的區域。這種互相聯繫、吸引卻又各行其是的大腦運作方式既穩定又混雜一些不穩定，可譬喻為「碎形結構」（fractal structure），其特徵是「容許無窮無盡的自我運作方式」，適合用來解釋人腦「如泉湧出的主意、決定、情緒，以及形形色色意識的面向」（Gleick, 1987／林和譯，2002，頁 381）。

因而從個人到群體的關係得以透過各種敘事傳播現象而呈現人們對

生活的觀感，具有累積改變現有生活的能量，可靈活而有變化地聯合彙整成新傳播組織。

時至今日，擁有「自媒體」（i/we media）能力的人們隨時可能無預警地提出不同或相對立的紛雜意見。不論出處、大小、嚴肅正式或娛樂休閒，每一則官方、非官方敘事都有可能即時得到關於這則故事的反饋意見。這種傳播現象與「眾聲喧嘩」不同，它具有對資訊或故事具備從「微觀」（micro）聚集想法而推往「巨觀」（macro）影響的特徵。

因而「非線性傳播」（李順興，2001；陳雅惠，2008；林東泰，2015）不僅來自互動的人們，數位科技及智慧型移動裝置已使敘事變化迅速、隨機、淺平、短暫，這些特色不斷推動舊有媒體組織轉型、分裂、重新組合，使得具有創意且能再組織敘事元素者可產出文化而壟斷事業，但無法找到轉變敘事元素的契機與方法者則只能在穩定情境中趨向結束原有固定組織。

四、敘事傳播之內涵兼具理性與情感

無論何種類型，從新聞報導到廣告敘事，傳播內涵總在有意無意間傳達著生命經驗與情感因而具有生活實用知識價值，從簡單的選擇到重要的決策皆能提示也引導著人們的行動（汪濟生，1987；LeDoux, 1996／洪蘭譯，2001）。

若借用 Leo Tolstoy（托爾斯泰）之語，敘事總是「傳達著具感染力的情感」（引自 Banach, n.d., 2015）。這種情感不僅是聽、說、讀、寫的符號運用與解讀的苗圃，更是人們選擇從事敘事的理由。依 Langer（1953／劉大基、傅志強、周發祥譯，1991），敘事應是情感的外顯符號形式；傳播內容亦不例外。

事實上，情感的構成因素從個人到文化，從神經生物學到社會學，基於遺傳也基於學習。重點是，情緒與理智對敘事的重要無可忽略，有感而發的敘事比比皆是（董健、馬俊山，2008，頁 82-83），而理性與情感均應是敘事傳播的基礎：「…實驗不僅大幅修正了將決策限制於理性範圍的主流理論，更根據情緒在決策與看似理性的選擇中不可或缺的事實，建立了新的理論：情緒與理性並非兩個互不相容的腦部功能，相反地，兩者間存在著相互依存的關係」（Frazzetto, 2013／林肇賢、劉子菱譯，2014，頁 39）。

自從 C. A. Darwin（1872）率先研究情緒以來，理性與感性曾是兩個不同世界，人們多認為左右大腦分別職司理性與感性，各自擅長邏輯語言推理分析或創意與想像。但依 Frazzetto（2013／林肇賢、劉子菱譯，2014，頁 33），最新的神經科學研究已經挑戰了左右腦相互競爭的理論，認為大腦理性與感性的分界其實並不相斥。

不僅如此，Frazzetto（2013／林肇賢、劉子菱譯，2014）也曾提醒除了喜怒哀樂愛欲憎等基本情緒外（參見 Ekman, 2003／易之新譯，2004），尚有許多其他情感如蔑視（contempt）、羞愧、罪惡感、窘迫（embarrassment）、畏怯（awe）、趣味、興奮、成就感（pride in achievement）、慰藉（relief）、滿足、快感、享受、愛、焦慮等，都是人們喜愛講述／聆聽故事的理由，也是人們同理故事並接續與他人互動的原因，反映了凡動人之敘事皆必有傳達情感功能。

陳秉璋、陳信木（1993，頁 247-248）曾經引述康德之言，「社會乃是矛盾、對立與衝突的和平共存體」，進而認為人類社會生活互動的結果產出「人文情感」，以致長期累積社會生活後常轉化其為「共識性的社會情感」並形成社區（群）。兩位作者指出：「任何以這種特殊共識性社會情感為依歸，再配合獨特的歷史事件與社會情境，最後，以智

性想像的形式或形象，於以表達、表現者，就成為我們所謂的人文或社會文藝—譬如，中國古代的《詩經》，希臘或羅馬時代的史詩，以及古代流傳的遊唱詩人的作品等等」（陳秉璋、陳信木，1993，頁253）。

換言之，如《詩經》、史詩、遊唱詩人作品等敘事行為皆能滿足社會人精神生活對情感的需求，也是具體的「社會生活的再現」。同理觀之，紀實敘事如不同類型之新聞報導當也如是，不但提供資訊且也豐富了閱聽眾之情／感需求。

兩位作者（陳秉璋、陳信木，1993）並也指出，無論起於功利或實用目的，敘事有消滅疲憊和劳累的社會功能。早期始於宗教儀式與巫術而滿足社會人情需求之敘事行為，一旦發展出個別特徵即脫離原有宗教或社會活動而獨立發展成特殊文學、音樂、美術、戲劇等形式。成熟的文藝活動不僅不再受限於宗教、社會，甚至回饋到社會各個面向並直接、間接地影響整體社會。

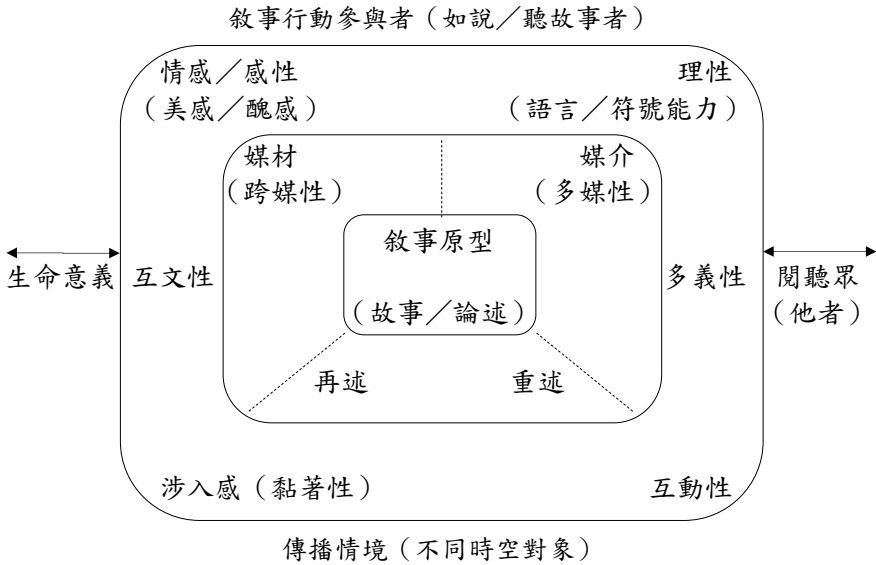
然而究是社會生活的變化引起敘事與藝術的變化，或是敘事活動的創意與自我超越突破社會生活的框架？無論從個人或閱聽眾及社會群體而言，其均有層層疊疊相互作用與彼此糾葛的複雜關係。

重點是敘事既是個人創意也是社會行動，端看敘事類型以及其對群體的作用與影響，愈是能理性且有效地運用符號來展現內在情緒感受則愈引起大眾共鳴甚至引發後續連鎖再述行為。換言之，唯有理性與感性並重才有可能將日常生活的感性提升到智性或靈性想像層次，也才能轉換為文化或經濟產業的理性層次。

延續圖一所述，圖二說明了日常生活敘事行動如何從一己（自我）的情感（美感／醜感）與理性思維（語言／符號能力）進而將自我感受的生命意義傳播到閱聽眾（他者），顯示任何傳播活動若沒有個人情感為基底，僅靠「理性」實無法處理傳播對「生命意義」的問題（見圖二

中間左右兩側)。

圖二：以「理性」與「情感／感性」為敘事傳播共同基礎之示意圖



因而圖二核心顯示了不同參與者在不同情境(時空、對象、場合)論述故事的敘事行動(見內圈)。不論其本質是將「故事」(人事時地物等)的發生與結果組織後置換符號「重述」或反覆依樣「再述」,皆可視為透過特定跨媒材符號而以不同媒介形式來表述生命經驗與意義的行為。

左右著人們的敘事行動則是圖二上方所示之「理性」與「情感／感性」的共同作用。「情感／感性」已如前述包括如喜悅、憤怒、窘迫、焦慮、愛等,其與「理性」之智識的媒材運用、媒介選擇以及對語言符號的操作與控制能力,都在傳播情境發生。敘事行動因而不僅受到認同、涉入感(或「黏著性」)的不同程度影響,更與他人(閱聽眾)或

社群互動的目的、過程、結果相關。

因而理性與「情感／感性」並重的傳播敘事行動係由各種生活真實情境與其他眾多敘事引發，每每具有某種生命意義而需講述並值得講述，且高度與其他敘事互文。再則每件敘事行動不論訴諸娛樂或教育之功能及目的或其傳達的是知識或情感，敘事對閱聽他者的「多義性」（polysemy; Lull, 1995）總是需要關切與承認（見圖二中間兩側）。

這點在不同類型之敘事傳播活動皆然。如新聞報導固然要傳遞真實或反映真相，但無論其創作產製或接收閱讀也都涉及了「美感」成分（見臧國仁、蔡琰，2001；蔡琰、臧國仁，2003），此乃因任何新聞均具敘事內涵（林東泰，2015），其撰述者在寫得像是「真的」之餘也都要寫的「美」以能打動人心、滋養情緒，此皆敘事之「情感／感性」作用。而若連紀實敘事也都脫離不了兼具理性與感性內涵，則其他虛構敘事更當如此，不但想將所述故事講得既真且也美，此皆常態也。

但在「真」與「好」的偏好之間，新聞敘事的報導者（如記者、編輯）猶應注意倫理議題，此點早在 Craig（2006）近作即已論及（尤其第一章）。如其所言，「敘事新聞…給新聞記者留下了諸多挑戰，如要講多少有關消息來源的描述與引述，或在如實的新聞內容裡寫得像是小說一樣吸引人」（p. 2）。Craig 認為，「若記者與編輯能盡可能在新聞中納入各樣聲音，將有助於更細緻地訴說真相，同時展現他／她們對邊緣團體的憐憫」（引自江靜之，2009，頁 349）。換言之，報導「真相」與具有「憐憫之心」（此即新聞之美的考量）兩者並非互斥而應「相輔相成」，誠哉斯言。

五、文化壟斷及碎片化敘事現象同存互參

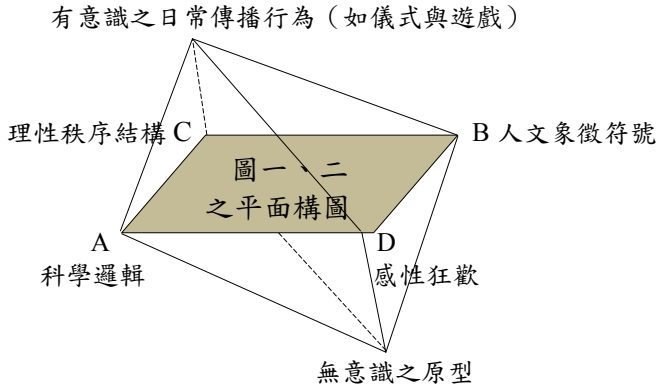
從前節所述之「非線性傳播關係」與敘事傳播的「理性」與「感性」基礎來看，因替換符號而產生之「跨媒材」文本與透過「多媒介」互文，或因「黏著度」高且「涉入感」強以致互動頻繁之「多義性」高等情況，俱都反映了現今之敘事傳播內涵顯較過去資訊論之傳播理論盛行時期複雜甚多。

而從敘事行動觀之，傳播的內在行為與外在文化（產業）間仍受圖二最內圈之「敘事原型」影響，這是敘事行動埋藏在根源部分的深層結構，由此則可分析理解第二層之敘事情感及理性內涵。換言之，敘事原型不但規劃並定義了傳播之來由與目的，也指向故事如何在特定社會時空情境型塑主流文化。

經過前節討論了有關敘事傳播的外在、內在層級概念後，接下來可進一步將傳播現象描述為如圖三所示之隨時間流動不規則八面晶體。簡單地說，此「八面晶體」乃延續了上節有關「網路傳播時代之新敘事樣貌」之分析但進一步反映了此刻網路盛行時代之敘事傳播特徵，包括互動、多向、共創等。

另一方面，如上節論及之多媒材、跨媒材以及多媒性、互文性、互媒性甚至紀實與虛構介面不再清晰而漸趨「混搭」，促使傳播研究者必須重新思考其所面對之諸類敘事文本內容早已不復以往單純、單調、單面而是不斷地擺動且幾在產出之刻就得容許創作者與接收者互動來往。如此一來，敘事傳播之複雜程度非得以類似圖三之八面晶體方得釐清。

圖三：敘事傳播的八面晶體結構



如圖三所示，晶體頂端是類似遊戲及日常儀式性的互動式傳播行動，如在社群媒體撰寫短訊抒發心情、跨國傳播公司製作拍攝劇情長片、數人同玩桌遊等皆屬之。此處強調的是傳播行動的「日常生活」敘事本質，如新聞報導與溝通對話均屬有意識之敘事傳播表現亦具社會儀式意涵，符合 Carey (1992) 早年的「傳播即文化」(communication as culture) 定義，視傳播為「分享」、「參與」、「連結」、「共同擁有」或「共用信念之再現」等彼此相互隸屬的敘事概念。

晶體底端為隱蔽的底層「無意識」及敘事「原型」，此如前述乃傳播行動的原始推動力量。個人、社會、文化之不同意識、無意識及集體潛意識（原型）當會推動晶體中層由圖一、二所述平面傳播情境傳達之不同敘事內容、媒介管道以及不同傳播行動。

此圖之敘事晶體尤其代表了敘事傳播的「動態」世界。具體地說，敘事來自生存／工作需要與類似遊戲及日常生活儀式下由「邏輯與科學技術」決定的媒介類型（A）、「人文象徵符號」產製的敘事組織結構（B）、個人或集體意識之理性對「秩序與結構」的要求（C），加上

感性對「狂歡與非理性破壞的慾望」(D)綜合而成。

這四股力量(「A 科學邏輯」、「B 人文象徵」、「C 理性秩序」、「D 感性狂歡」)彼此拉扯,不僅協助傳播者決定傳播情境所需之論述與言說條件,也關係著符號與故事內容的選擇。由此,「敘事」的內涵、符號形式、結構與類型特色乃由晶體上下兩端及圖一、圖二(平面圖示所示)各種不同力量之相互競爭,以致:

- 一、敘事之內容究是要追求「科學邏輯與分析之結果」(A)或呈現「人文藝術之關懷」(B);以及
- 二、敘事或則傾斜向了「理性秩序」(C)或「感性狂歡」(D)的本質均非一定而需視彼此力量的拉扯方能決定。

換言之,圖三上下兩端的元素牽動了中間層級(如圖一、二)設定的平面範圍(指具有多元、互動、多面向之敘事內容),先天地影響整個(個人或集體的)敘事行動。

但這個晶體所示之傳播情境(如晶體的不完全規則形狀)常隨晶體的上、中、下三層元素共同影響而改變,晶體的各個傳播元素也隨著時間空間而移動並受不同社會文化(如東西方文化)影響而轉變;這些特質使得「晶體」有些「液態」(流動)性質了(見 Bauman, 2000, 2005)。

在此同時,圖三所示之晶體上下端點顯露了個人及社群敘事時如何得有相近敘事及傳播行動,其幕後的敘事力量可以解釋為何傳播行動有時形成巨大文化力量而席捲多數人參與(如「318 學運」的號召),另時則壟斷視聽覺符號而大量產製與消費特定敘事內容與類型的現象(如前述「小河馬歐文」的感人故事);此皆因這些廣受歡迎的敘事具有公理原則或好玩有趣、緊貼生活儀式或深植意識原型而使人難以挑戰且易沉溺其中。

另一方面，在輕薄短小、極端個人化與速成氛圍下，小群、小眾間的敘事傳播行動（如臉書上的個人轉載）則要等待敘事條件成熟後才有機會脫離「碎片化」或被主流排擠的命運。可是基於前述非線性的複雜因素，這種看似輕微的聲音或敘事行動仍可能具有翻轉及替換主流敘事的潛力（如 2015 年總統大選前夕周子瑜的道歉發言與不斷轉載隨即成為國民黨敗選的主因之一），使得壟斷文化的主流敘事與碎片化的短小分散型敘事常是共時同存於現在的傳播現象，彼此參考對照並引用轉述。

此處我們借重了榮格的學說，即現代日常生活之遊戲及儀式心情與行為也造就刻下傳播的真實情境。因而可以推說，故事原型、遊戲、儀式皆是整個敘事傳播行為的背景推動力量，且在這些力量之內敘事傳播理論才正要開始推理分析前述圖一與圖二所具之傳播內容與意涵。

因而除如前述敘事傳播行動是情境下歸屬整體而有機的互動外，我們也應將「開放」、「不規則」、「擺盪」、「循環」、「重複」等概念用於理解傳播敘事的全面行動，藉以顯示網路盛行時代之傳播行為顯與前述資訊論發展初期之「規律」、「規則」、「單一」、「效果」大異其趣。

總之，知識來源愈多似愈將迫使我們提出更多延伸討論問題。未來描述傳播現象的範圍與框架時實應以新的視野關切敘事的周邊元素脈絡關係，進而以其為傳播行動的核心。

肆、結語：敘事傳播研究之未來發展

本文檢視了今日深具網路時代特性之數位敘事傳播現象後發現，有關「傳播鍊」、「文化產業鍊」的研究尚未窮竟，如何深度地建構敘事

傳播之文化意義並補充其基本概念，當是未來值得繼續鑽研與討論的方向。

而社群媒體以及自媒體之興起顯已弱化了敘事專業（如新聞事業）之社會角色。作為意識及潛意識影響下的寫作或表現類型，敘事研究仍需瞭解更多原型、遊戲及日常生活儀式始能強化其內涵。

另如敘事的即興成分、如何斷裂於理性或跳躍於故事理型與非理型間，以及許多不具備完整故事條件的傳播（如缺乏動機、邏輯，時空隱晦、因果關係薄弱的互動等）本文都尚未及處理，未來猶可繼續探索。

作者認為，敘事在今日的傳播行動中顯有跨界與超越特色，此點完全顛覆了以靜態文本結構為對象之研究傳統，而多個參與者可在不同媒介反覆述說同一事件，實也模糊了原始而真實的故事以致不易釐清聽眾、傳播者的邊界何在。

因而敘事傳播不僅是科學的更是社會、心理與人文的研究領域。生命歷程中一向存有許多神話及迷思，而敘事不但具有普遍人性也富含民族／個人特色之各種各樣故事。是否透過解釋主題而有助於瞭解人們自身生活，藉此改變知識與思維？是否有助於釋放來自於歷史與人性的包袱？是否從故事中允許人們體驗生命、看見隱藏的真理，又是否允許人們感受故事的真諦從而調整視野、改變人生路徑並納入世界觀？這些均為敘事傳播的未來研究方向。

敘事在現象的遞進、消亡、循環、生長法則下，以具體行動參與了社會人的傳播互動，透過如遊戲與儀式而共製了故事也分享了日常生活意義。在傳播過程中，人們不斷詮釋彼此話語的意義，也持續地由現在返身過去又過渡到未來。在這樣的程序結束前本文似也無法結束，只能暫時停留在對敘事傳播的想像。

本文對敘事傳播的構想多出自生活觀察，一些論述係基於篤信互動

的精神與所處傳播情境皆屬「自生（autopoiesis）組織開放系統」（蔡琰、臧國仁，2010）而有生生不息、轉換更新的可能；文內來自想像與推理說法的未盡之處則想必然爾。

參考書目

- 李金銓（1988）。《大眾傳播理論》（修訂四版）。台北：三民。
- 李順興（2001）。〈超文本閱讀空間之評析 -- 兼論非線性敘事議題〉。Intergrams: Studies in languages and literatures, 3(1), (<http://ir.lib.nchu.edu.tw/bitstream/11455/88242/1/87828-2.pdf>) 上網日期：2016年2月24日。
- 石安伶、李政忠（2014）。〈雙重消費、多重愉悅：小說改編電影之互文／互媒愉悅經驗〉。《新聞學研究》，118: 1-53。
- 江靜之（2014）。〈電視全球暖化新聞之多媒材分析初探：以 TVBS【搶救地球】特別報導為例〉。《新聞學研究》，120: 47-78。
- 江靜之（2009）。〈書評：在新聞「故事」之後：新聞敘事技巧與倫理〉。《新聞學研究》，101: 347-353。
- 呂傑華（1990）。〈我國報紙讀者投書版投書行為之研究〉。中國文化大學新聞研究所碩士論文。
- 吳筱玫（2003）。《網路傳播概論》。台北：智勝。
- 林和譯（2002）。《混沌—不測風雲的背後》。台北：天下遠見。（原書：Gleick, J. [1987]. *Chaos—Making a new science*. New York, NY: Viking.）
- 林東泰（2015）。《敘事新聞與數位敘事》。台北：五南。
- 林肇賢、劉子菱譯（2014）。《其實大腦不懂你的心：揭開隱藏在神經科學下的情緒真貌》。台北：商周（原書：Frazzetto, G. [2013]. *How we feel: When neuroscience can and can't tell us about our emotions*. London, UK: Transworld Publishers Limited.）
- 林靜伶（2000）。《語藝批評：理論與實踐》。台北：五南。
- 易之新譯（2004）。《心理學家的面相術：解讀情緒的密碼》。台北：心靈工坊文化出版。（原書：Ekman, P. [2003]. *Emotions revealed: Understanding faces and feelings*. London, UK: Orion Books.）
- 施植明譯（1993）。《複合思想導論》。台北：時報文化。（原書：Morin, E. [1990]. *Introduction à la pensée complexe*. Paris, FR: EME Editions Sociales

Françaises.)

- 汪濟生 (1987)。《系統進化論美學觀》。北京：北京大學。
- 洪漢鼎譯 (1993)。《詮釋學 I：真理與方法—哲學詮釋學的基本特徵》。台北：時報文化。
- 洪漢鼎、夏鎮平譯 (1995)。《詮釋學 II 真理與方法：補充和索引》。台北：時報文化。(原書：Gadamer, H.-G. [1993]. *Wahrheit und Methode: Ergänzungen Register*. Tübingen, GR: Mohr Siebeck.)
- 洪蘭譯 (2001)。《腦中有情：奧妙的理性與感性》。台北：遠流。(原書：LeDoux, J. [1996]. *The emotional brain: The mysterious underpinnings of emotional life*. New York, NY: Simon & Schuster.)
- 政治大學傳播學院研究暨發展中心 (2015)。《後學運時代：新聞與傳播環境之反思與展望研討會論文集》。台北：政治大學傳播學院研究暨發展中心。
- 唐士哲 (2014)。〈重構媒介？「中介」與「媒介化」概念爬梳〉。《新聞學研究》，121: 1-39。
- 唐偉勝 (2013)。《文本、語境、讀者：當代美國敘事理論研究》。上海：世界圖書出版公司。
- 馬海良譯 (2002)。《新敘事學》。北京：北京大學出版社。(原書：Doležel, L. D. [1999]. *Fictional and historical narrative: Meeting the postmodernist challenge*. In D. Herman (Ed.), *Narratologies*. Columbus, OH: The Ohio State University Press.)
- 姚媛譯 (2002)。《通俗文化、媒介和日常生活中的敘事》。南京：南京大學。(原書：Berger, A. A. [1996]. *Narratives in popular culture, media, and everyday life*. Thousand Oaks, CA: Sage.)
- 越克非譯 (2003)。《明室》。北京：文化藝術出版社。(原書：Barthes, R. [1980]. *La chambre Claire: Note sur la photographie*. Paris, FR: Seuil.)
- 高樂田 (2004)。《神話之光與神話之鏡—卡西爾神話哲學的一個價值論視角》。北京：中國社會科學。
- 閔宇經 (2010)。〈自我盜獵與選擇的文本真實：從三部 228 紀錄片談起〉。宋惠中、劉萬青主編，《國族·想像·離散·認同：從電影文本再現移民社會》(頁 85-106)。台北：五南。
- 曹定人 (1993)。《帝國與傳播》。台北：遠流。(原書：Innis, H. [1972]. *Empire and communications*. Toronto, CA: University of Toronto Press (originally published in 1950 by the Oxford University Press.)
- 盛治仁 (2005)。〈電視談話性節目研究—來賓、議題結構及閱聽人特質分析〉。《新聞學研究》，84: 163-203。
- 程樹德、傅大為、王道還、錢永祥譯 (1994)。《科學革命的結構》(二版)。台

- 北：遠流。（原書：Kuhn, T. [1962]. *The structure of scientific revolution*. Chicago: University of Chicago Press.）
- 張東君譯（2006）。《小河馬歐文和牠的麻吉》。台北：遠流。
- 陳秉璋、陳信木（1993）。《藝術社會學》。台北：巨流。
- 陳雅惠（2008）。〈探詢數位時代中敘事與媒介之關係〉。中華傳播學會 2008 年年會宣讀論文，台北縣淡水鎮，淡江大學。
- 陳順孝（2013）。〈網路新聞敘事的實踐與反思〉。《傳播管理學刊》，第 14 卷第一期，頁 1-23。
- 華婉伶、臧國仁（2011）。〈液態新聞：新一代記者與當前媒介境況—以 Zygmunt Bauman「液態現代性」概念為理論基礎〉。《傳播研究與實踐》，1(1): 205-237。
- 黃柏堯、吳怡萱、林奐名、劉倚帆（2005）。〈報紙讀者投書版之多元性分析 以《中國時報》、《聯合報》、《自由時報》為例〉。中華傳播學會年會論文，台北：國立台灣大學。
- 蔡依玲譯（2000）。《擅變：看傑出領袖如何掌握變局》。台北：方智。（原書：Boast, W. M., & Martin, B. [1997]. *Masters of change: How great leaders in every age thrived in turbulent times*. Provo, UT: Executive Excellence.）
- 蔡琰（2000）。《電視劇：戲劇傳播的敘事理論》。台北：三民。
- 蔡琰、臧國仁（2014）。〈新聞記者的想像思維：再論想像與新聞報導的關聯〉。《中華傳播學刊》，26: 267-300。
- 蔡琰、臧國仁（2012）。〈新聞圖文敘事之競合論述關係：以「水淹高雄岡山晉德老人安養院」個案報導為例〉。《新聞學研究》，111: 89-127。
- 蔡琰、臧國仁（2010）。〈爺爺奶奶部落格一對老人參與新科技傳播從事組織敘事之觀察〉。《中華傳播學刊》，10: 235-263。
- 蔡琰、臧國仁（2008）。〈熟年世代網際網路之使用與老人自我形象與社會角色建構〉。《新聞學研究》，第 97 期，頁 1-43。
- 蔡琰、臧國仁（2003）。〈由災難報導檢討新聞美學的「感性認識」：兼談新聞研究向美學轉向的幾個想法〉。《新聞學研究》，74: 95-120。
- 董健、馬俊山（2008）。《戲劇藝術的十五堂課》。台北：五南。
- 趙登美(1990)。〈我國報紙讀者投書版守門過程及內容之分析報紙符號真實與客觀真實的比較〉。輔仁大學傳播研究所碩士論文。
- 廖冠智、薛永浩（2013）。〈多向文本與故事基模：國小學童述說科學發明故事之歷程探究〉。《設計學報》，3: 41-61。
- 臧國仁、蔡琰（2014）。〈敘事傳播—元理論思路與研究架構〉。史安斌主編，《全球傳播與新聞教育的未來》（頁 105-119），北京清華大學出版社。
- 臧國仁、蔡琰（2013）。〈大眾傳播研究之敘事取向—另一後設理論思路之提

- 議》。《中華傳播學刊》，23: 159-193。
- 臧國仁、蔡琰（2012）。〈新聞訪問之敘事觀——理論芻議〉。《中華傳播學刊》，21: 3-30。
- 臧國仁、蔡琰（2005）。〈再論新聞報導與時間敘事——以老人新聞為例〉。《新聞學研究》，83: 1-38。
- 臧國仁、蔡琰（2001）。〈新聞美學——試論美學對新聞研究與實務的啟示〉。《新聞學研究》，66: 29-60。
- 簡妙如等譯（1999）。《大眾傳播媒體新論》。台北：韋伯。（原書：Taylor, L., & Willis, A. [1999]. *Media studies: Text, institutions and audiences*. New York, NY: Wiley-Blackwell.）
- 齊若蘭譯（1994）。《複雜——走在秩序與混沌邊緣》。台北：天下遠見。（原書：Waldrop, M. M. [1993]. *Complexity—The emerging science at the edge of order and chaos*. New York, NY: Simon & Schuster.）
- 鍾蔚文（2004）。〈想像語言：從 Saussure 到台灣經驗〉。翁秀琪（編）《台灣傳播學的想像》（上冊），頁 199-264。台北：巨流。
- 賴玉釵（2015）。〈圖像敘事之跨媒介轉述與閱聽人美感反應初探：以繪本改編動畫之「互媒」歷程為例〉。「中華傳播學會年會」，高雄市大樹區義守大學。
- 賴玉釵（2013）。《圖像敘事與美感傳播：從虛構繪本到紀實照片》。台北，五南。
- 劉大基、傅志強、周發祥譯（1991）。《情感與形式》。台北：商鼎。（原書：Langer, S. [1953]. *Feeling and form: A theory of art*. New York, NY: Scribner.）
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Washington, DC: The John Hopkins University.
- Banach, D. (n.d.). Tolstoy on arts. 上網日期：2015 年 8 月 3 日，取自 <http://www.anselm.edu/homepage/dbanach/h-tolstoy-banach.htm>.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid life*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Beltran, L. R. (1980). A Farewell to Aristotle: "Horizontal Communication". *Communication*, 5: 5-41.
- Bird, S. E., & Dardenne, R. W. (1988). Myth, chronicle, and story: Exploring the narrative qualities of news. In J. W. Carey (Ed.), *Media, myths and narratives: Television and the press* (pp. 67-87). Newbury Park, CA: Sage.
- Bird, S. E., & Dardenne, R. W. (1990). News and storytelling in American culture: Reevaluating the sensational dimension. *Journal of American Culture*, 13, 33-37.
- Bird, S. E., & Dardenne, R. W. (2010). Rethinking news and myth as storytelling. In K. Wahl-Jorgensen & T. Hanitzsch (Eds.), *The handbook of journalism studies* (pp.

- 205-217). New York, NY: Routledge.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at play*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bruns, A. (2007). Producers: Towards a broader framework for user-led content creation. *Creativity and Cognition: Proceedings of the 6th ACM SIGCHI Conference on Creativity & Cognition*, ACM, Washington, DC, USA.
- Carey, J. W. (1992). *Communication as culture*. New York, NY: Routledge.
- Chaffee, S. H., & Rogers, E. M. (Eds.). (1997). *The beginnings of communication study in America: A personal memoir by Wilbur Schramm*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Cragan, J. F., & Shields, D. C. (1995). *Symbolic theories in applied communication research: Bormann, Burke, and Fisher*. Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Craig, D. (2006). *Ethics of the story: Using narrative techniques responsibly in journalism*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Darwin, C. A. (1872). *The expression of the emotions in man and animals*. London, UK: John Murray.
- Fisher, W. R. (1987). *Human communication as narration: Toward a philosophy of reason, value and action*. Columbia, CA: University of South Carolina Press.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology. Similarity and differences between (video) games and narrative. Originally published in *Finnish in Parnasso* 1999: 3, 365-71. Retrieved February 23, 2016 from <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Gergen, K. J. (1999). *An invitation to social construction*. London, UK: Sage.
- Grishakova, M., & Ryan, M.-L. (Ed.). (2010). *Intermediality and storytelling*. Berlin, DE: Walter de Gruyter GmbH & Co.
- Jacobs, R. N. (1996). Producing the news, producing the crisis: Narrativity, television and news work. *Media, Culture and Society*, 18, 373-397.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York, NY: The NYU Press.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (1990/2006). *Reading images: The grammar of visual design*. London, UK: Routledge.
- Lull, J. (1995). *Media, communication, culture: A global approach*. Cambridge, UK: Polity.
- McKee, R. (1997). *Story—Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York, NY: Harper Collins.
- McCormack, C. (2004). Storying stories: A narrative approach to in-depth interview conversations. *International Journal of Social Research Methodology*, 7, 219- 236.
- Martinec, R., & van Leeuwen, T. (2005). *The language of new media design: Theory and practice*. London, UK: Routledge.

- Ollerenshaw, J. A., & Creswell, J. W. (2002). Narrative research: A comparison of two restorying data analysis approaches. *Qualitative Inquiry*, 8, 329-347.
- O'Toole, M. (1994/2011). *Language of displayed art*. London, UK: Routledge.
- Page, R., & Thomas, B. (Eds.). (2011). *New narratives: Stories and storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Peters, J. D. (1986). Institutional sources of intellectual poverty in communication research. *Communication Research*, 13, 527-559.
- Propp, V. (1994). *Morphology of the folktale*. (2nd Ed.). Austin, TX: University of Texas Press.
- Randall, W. L., & Kenyon, G. M. (2001). *Ordinary wisdom: Biographical aging and the journey of life*. Wesport, CN: Praeger
- Ryan, M. (2006a). Will new media produce new narratives? In M. -L. Ryan (Ed.), *Narrative across media. The languages of storytelling* (pp. 337-359). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Ryan, M. (2006b). *Avatars of story—Traces the transformation of storytelling in the Digital Age*. Twin Cities, MN: University of Minnesota.
- Schramm, W. (Ed.). (1953). *The process and effects of mass communication*. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Shannon, C., & W. Weaver (1949). *The mathematic theory of communication*. Urbana, IL: University of Illinois.
- Sommer, R. (2012). The merger of classical and postclassical narratologies and the consolidated future of narrative theory. *Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*. Retrieved November 11, 2015, from <http://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/96/93>
- Spence, D. P. (1982). *Narrative truth and historical truth: Meaning and interpretation in psychoanalysis*. New York, NY: W. W. Norton.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or control and communication in animal and the machine*. New York, NY: John Wiley.

Narrative Communication in Digital Era: Impact from New Technologies upon Communication Industry and Academics

Yean Tsai & Kuo-Jen Tsang *

ABSTRACT

It has been a new perspective to study communication by using alternative theories of narrative, and therefore connections among text, picture and sound are receiving greater attentions from researchers to examine communication behaviors across different media.

In the meantime, the rising concept of “digital narrative” has reminded us that even the term of “narrative,” which has been well-known for its interdisciplinary characters, faces dramatic and revolutionary challenge that would force researchers to reconsider its real forms in the new age during the first era of the 21st Century.

In order to explain the new challenges ahead, this study proposes the following principles which would be helpful to understand the real world after we apply narrative theories to study communication. First, narrative can be adopted to explain communication behaviors across different media. Second, both theories of narrative and communication are now fitting each

* Yean Tsai is Professor at the Department of Radio & Television, National Chengchi University, Taipei, Taiwan.

Kuo-Jen Tsang was Professor at the Department of Journalism, National Chengchi University, Taipei, Taiwan.

other better than any time before. Third, narrative itself has turned into being a nonlinear complex system. Fourth, both reasoning and emotion are included in narrative communicative behaviors. And finally, cultural monopoly and fragmentation are easy to be detected in narrative communication.

Keywords: academic paradigm, digital era, narrative communication