

電子時代的現場表演：不同世代閱聽人「現場感」初探

吳翠松

摘要

本文想了解不同世代閱聽人的現場感和表演框架期待為何？研究者將研究對象分為三個媒介世代，即電子文化偏向世代、文字／電子世代及文字偏向世代，每個世代舉辦兩場焦點訪談，共計訪問三十位售票演唱會參與者。

研究結果發現，對於閱聽人來說，演唱會中所呈現的各式「意外」，是閱聽人感知「現場」的主要來源，像是不同版本的演唱、節拍的失誤、歌手的走音等。在表演框架期待部分，電子文化偏向世代較側重表演者自身魅力與現場參與氛圍；文字／電子文化世代著重於整體聲光音效與舞台效果；文字文化偏向世代則著重於與歌手的時空共在感及歌手的歌藝。

- ◎ 關鍵字：現場感、媒介文化、現場表演、世代、閱聽人
- ◎ 本文作者吳翠松為國立聯合大學客家語言與傳播研究所副教授。
- ◎ 聯絡方式：E-mail：tswu@nuu.edu.tw；
通訊處：36003苗栗市南勢里聯大2號客家語言與傳播研究所
- ◎ 收稿日期：2016/01/07 接受日期：2016/01/31
- ◎ 本文係由100年國科會計畫（NSC 100-2410-H-239-006）整理而成，並曾於2014年中華傳播學會年會發表。研究者感謝國科會、年會評論人夏春祥教授及期刊匿名評審所給予的支持與中肯建議，並感謝本文所有受訪者所給予的協助。

Live performance in a digital age: An exploration analysis for audience's perceptions of liveness

Tsui-Sung Wu

Abstract

This study, drawing on the “liveness” concept of Auslander (2008), aimed to explore the audience's perception of liveness and the expected frame for live performance. In this study, we choose 30 audiences those had ever attend live and paid performance to be interviewees and hold 6 focus groups to collect interview data. For understanding the effect of media environment, the interviewees were divided into three generations according to the timing of emergence for digital technology: (1) digital generation (under 30 years old): those people who are growing up in a digital environment; (2) intermediate generation (31 to 50 years old): those people who are across the non-digital and digital technology era; (3) non-digital generation (above 51 years old): those people who are growing up in a non-digital environment. The research results revealed that "Accidents" including different versions of the singing, rhythm mistakes and out of tune are the main source of liveness for audiences in live performance . In expected frame for performance, digital generation tend to focus on performer's charisma and the atmosphere of participation; intermediate generation tend to focus on the stage effect; non-digital generation tend to focus on performer's voice.

- ⊙ Keywords: Live performance, media culture, liveness , generation, audience
- ⊙ Tsui-Sung Wu is Associate Professor in the Graduate Institute of Hakka Language and Communication, National United University.
- ⊙ E-mail: tswu@nuu.edu.tw
- ⊙ Received: 2016/01/07 Accepted: 2016/01/31

壹、研究背景與動機

天后江蕙相隔兩年再度站上小巨蛋，「戲夢江蕙」演唱會，南北共六場六萬張票，兩度造成售票系統大當機，都各在一天之內賣完。江蕙驚人的票房記錄，堪稱台灣藝界奇蹟。

（袁世珮，2010.05.28 / 聯合報 / A3版）

自2005年底可容納13000人的小巨蛋完成後，台灣不少成名歌手即在此舉行大型的現場演唱會，並吸引了大量觀眾入場觀看表演（台北小巨蛋，2013.12.18）。這些演唱會即使票價昂貴，但門票卻經常在短時間內即被搶購一空。雖然坊間充斥著表演歌者的CD、DVD等媒介，甚而閱聽人也經常可在電視上聆聽或觀看這些歌者的表演，但現場親自參與歌者的表演，似乎還是許多閱聽人和歌迷的第一選擇。

在台灣，「現場」越來越被視為是某種可消費的事物，許多觀眾進入演唱會、劇場或球場，購買的即是現場感受，雖然目前大眾媒介已無遠弗屆的抵達現場，為閱聽人直播表演實況至家中，但卻還是有許多人肯花大錢親自參與演出，感受現場的氣氛。對於這些人來說，現場的觀看感受，顯然不同於在媒體上呈現的表演。

到底對閱聽人而言，現場表演有何愉悅？其現場感從何而來？不同世代的人，對於現場演唱會的期待和感受為何？媒介在這之中又扮演著何種角色？為研究者感興趣的問題。

目前國內有關現場表演的相關論述並不多，主要是從體驗行銷或迷的角度出發。研究者大半將現場表演定位是種「體驗經濟」，強調現場表演販賣的是種「現場體驗」，提供了不同於中介表演的臨場感，著重於分析消費者對於該表演的心理感受與經驗為何，由於其消費對象多以「迷」為主，研究者也特別針對迷群的一些現場體驗與消費動機與後續消費行為進行研究（林家緯，2007；郭藺萩，2008；葉千慈，2010）。

至於國外有關現場表演的相關論述，大半集中於表演研究中的理論探討，主要從表演的本質，探討現場表演（live performance）與中介表演（mediated performance）間的差異，對於現場與中介表演間的關係，也產生了本體差異與解構意義詮釋的對比（Auslander, 1999; Connor, 1989; Phelan, 1993; Thom, 1993; Wurtzler, 1992）。

雖說「現場感」在當代已是種被販賣的商品，且為學術界廣泛討論，但目前國內外卻甚少有其相關「經驗研究」進行。如有，大半為技術導向相關研究，主要是以製造端和媒介設計概念出發，較少從閱聽人身上，思考閱聽人感官知覺的感受與變化。而閱聽人現場感的實質內容，目前雖有少數學者從事，但研究重點，主要擺放在劇場表演經驗及年輕閱聽人對表演的感受陳述（Auslander, 2008; Reason, 2004, 2006）。至於其他類型的現場表演的研究（像是演唱會或球類競賽），以及其他年齡族群的現場感研究，目前仍相當缺乏，而這部分正是本研究試圖去填補的空隙。

本文為一初探性研究，研究者試圖透過現場表演閱聽人的焦點訪談與言說分析的技巧，檢視台灣不同世代閱聽人的現場感及閱聽人的愉悅來源為何？並希望藉由此研究，更進一步了解當代媒介環境與人類感官知覺間的互動關係。

貳、文獻探討

本研究主要討論在電子情境下，不同世代閱聽人的現場感。由於涉入了媒介環境對於現場、現場感的影響探討，故而在此研究者主要針對媒介環境對於現場概念及感官知覺的影響做一說明。

一、現場概念的發展

「現場」概念一直是表演理論長期爭議的問題，從早期的劇場表演，到近一個世紀將廣播、電視和網路納入現場表演討論範疇中，它仍然是一個難題，在表演研究和更廣泛的文化研究中，仍不斷被討論。

之所以有如此多爭議，主要是因它經常被視為表演的「本質」或「特質」，為表演不可或缺的事物。像是Stanislavski（1987）即認為，表演是現場的事件，它無法跨時間（endure through time）存在。Barba（1992）亦談到，表演是現下（present）的藝術，表演的現場（live）特質，是其主要的價值。

這使得Phenlan（1993）、Barba（1992）、McAuley（1994）等人宣稱，現場表演為表演者與觀眾的直接互動感受，不同於經歷了再現、選擇與變形過程的中介表演，在表演中，是屬於位階較高的呈現方式。

Malloy (1999:19) 即認為，劇場不同於所有其他形式的戲劇表演，因為它是現場，劇場體驗的核心是演員與觀眾的關係，是種立即性，個人化的交流，也就是這種立即性和個人化的交流，使戲劇起了化學性與富有魔力。

Phelan (1993) 更一步指出，表演的中介與再現指的是某些比表演還多的事物 (something other than performance)。雖然我們試著去保存和保留其軌跡是值得讚賞的，但是它們並非是表演的某種再現，而是其變形。

然而，在過去一世紀左右，電視、廣播和網路等電子媒介，成了影響人類的關鍵技術之一，這些中介媒介播送了各式不同文類的節目，改造和適應各種不同影像和聲音資訊，在某些方面，它們將觀眾從音樂廳、劇院和運動競技場帶離現場，但又讓他們看到/聽到在很遠的距離發生的事件，使閱聽人跨越空間，即時看到遠方發生的事件。改變了當代對於「現場」的定義。

由於媒介成了這之中的重要影響物，故而要談現場概念之前，我們要先從媒介文化發展的角度，追溯有關現場表演概念。

在《戲劇史》一書的導論中Zarrilli等人 (2006) 指出，現場表演開始於初始口語文化時，在書寫廣泛來臨之前，表演往往同時包括擊鼓，講故事，唱歌，跳舞等，並呼喊著口號，表演者和現場觀眾時空共在，採取共同合作方式，觀眾亦投入表演之中，兼負著共創文本的責任。

書寫和印刷媒體以重大的方式改變了現場表演，印刷和攝影文化附帶線性、視覺導向和分離式的觀點，在很大程度上淹沒了聲學及有助於神話流傳的口語文化結構。商業和政治壓力，開始調控了演員的身體和觀眾間的表演互動。觀眾與表演者逐漸處於分離狀態，且甚少成為表演的一部分，大半時候只需安靜的坐在位子上，適時的給予表演者掌聲或噓聲 (Schieffelin, 2005)。

但即便如此，書寫文化的表演方式，並未挑戰表演論者所建立的基本假設，即在「同一地點和時間於觀眾面前出現」。而這種表演形式，也一直持續在地方市場、法庭、廟會、馬戲團帳篷和其他場地出現。即使表演做了些轉移，以適應更「文明的」書寫和印刷文化，但其基本假設仍未見動搖。

隨著時間的推移，人類文明進展到電子文化，新的電子技術（多變的佈景，舞台燈光，更好的音響效果）延伸了現場表演可到之處，及眼睛、耳朵、聲音和思想等感

知能力。到1900年，西方的現場表演與它的源頭—初始口語文化，已有了相當顯著變化。

現場表演的領域，首次是由照相機的發明所挑戰。隨後由結合了照相機、戲劇表演和場景的電影接手。雖然電影充滿的是動態畫面，而非場景和演員，但電影放映時觀眾坐在電影院，望著同一個方向觀看的方式，提供觀眾一個類似於現場表演的空間感受（Zemmels, 2004）。

不過儘管電影篡奪了現場表演的物理空間感以及它的文化地位，但在時間感上，它從未被視為一個嚴重的競爭者。因為影片拍攝這件事，被視為是種記錄「過去」的存在，並未含「現場感」的意義或期望，只是種以往活動的記錄檔案。

廣播系統是第一個將觀眾從音樂廳或劇院帶離現場的媒介，但又讓他們看到 / 或聽到遠距離事件的發生（吉見俊哉，2009 / 蘇碩斌譯，2009），故可以說是一種介於製碼者和編碼者間的空間距離媒介。廣播與電視的本質，在於它具即時播送的能力，可「即時」（go live）在任何時刻傳達遠處的視覺和聲音（Auslander, 1999）。從本體論來看，廣播系統比電影更接近戲場的本體論。

雖然缺乏空間現場感是廣播與電視的媒介本質，廣播的即時傳送，卻大大改變了整個現場概念的歷史，也影響了人們對於「現場」的定義。尤其是當SNG車引進電視媒體後，「即時」和「現場連線」的說法，開始充斥於我們四周。「現場直播」和「現場紀錄」這兩個詞的使用，告訴我們，在「電子時代」，所謂「現場」的概念已被擴大，範圍遠遠超出其原始「表演者與閱聽人在時間與空間向度的共在，且不可複製」的概念，而與各式新興技術做了構連。

針對當代諸多使用的「現場」概念，在"She Sang Live, But the Microphone Was Turned Off"一文中，Wurtzler（1992: 89）特別以一組在表演者與觀眾間的時間和空間變量間關係，做一說明：

表一：當代「現場」概念的使用

| | 空間共存 (Spatial Co-presence) | 空間缺席 (Spatial Absence) |
|--|-------------------------------|---------------------------|
| 時間同步 (Temporal Simultaneity) | 現場 (Live) I | II |
| 時間先行 (Temporal Anteriority) | III | 錄音 (Recorded) IV |
| 細格I：公共演說、馬戲團、劇場表演、音樂會 細格II：電話、MSN、現場實況轉播（包含廣播和電視、網路、手機） 細格III：演唱會中的對嘴演出 細格IV：廣播和電影現場錄影、演唱會現場實況DVD | | |

資料來源：Wurtzler (1992: 89)

在上述Wurtzler設計的表格中，細格I，可稱之為「古典現場」概念，指的是觀眾和表演者在物理和時空上是彼此共存的。至於細格II指的則是透過電子媒介中介後的現場表演，表演者與閱聽人雖在時間向度上共在，但在空間向度上，是彼此分開；細格III指的是那些表演者與閱聽人在物理空間共在，但其演出是事先錄製好的，像是在演唱會中的對嘴演出；細格IV則代表著表演者與閱聽人在時間和空間都非共在的情況，像是演唱會現場實況DVD或是歌手的CD。

透過這樣的理解方式，我們可以了解，當代的現場概念，並不侷限於表演者與觀眾的共在互動，而是一種由技術中介與其他已知或未知的人共存的感受。

二、現場感

要談現場感之前，首先需回到感覺 (sensation) 和知覺 (perception) 這兩個和感受息息相關的概念。在心理學的定義上，這兩個辭彙是彼此關聯的。根據Santrock (2003: 122-123) 的定義，「感覺」指的是從外界環境中接收刺激能量的歷程。此處「刺激」主要是由物理能量組成，像是光、聲、熱。這些刺激經由感覺器官像是眼睛、耳朵、皮膚、鼻子與舌頭的接收，而產生了感覺。

至於知覺一詞，則較強調後續的選擇與反應歷程。張春興（1998）即認為，知覺是經由感官以覺知環境中物體存在、特徵及其彼此間關係的歷程，亦即個體將經過選擇後的感覺與經驗連結後，決定其行為反應的一種心理歷程。Sternberg（2009）參考學者們的意見指出，「知覺」是一套歷程，我們藉此歷程可以認出、組織與理解我們從環境刺激接收到的感覺。即知覺是個體過濾環境諸多訊息的核心過程，和感覺其實是個一前一後的過程。

由於強調感官和知覺的過程，故而在本文中，我們以感知稱呼所要說明的現場感，並將感知定義為是一種外在刺激與有機體互動的感官資訊處理與反應過程。而如果將上述定義套用在「現場」概念上，「現場感」或可定義為，閱聽人與現場表演互動過程的一種感官資訊處理過程與行為反應。那麼這種感知的實質內涵為何？從何而來？其與外在世界的關係為何？

在*On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*一書中，Boyd（2009）提供了一個現有知識對這些問題一個起源的解釋。據Boyd的說法，我們對於表演的感知，主要來自於我們的「遊戲」（play）進化遺產。透過與媒介、環境或他人互動的遊戲，我們的感知會不斷的自我強化，以符應環境需求及強化我們的生存能力。Boyd（2009: 14）指出：

動物透過反覆遊戲去提昇技能，擴充它的文化工具箱，以及提高其敏感性。因此，遊戲已演變為具有高度的自我獎賞作用。因為它是強迫性，動物一遍又一遍運作，逐步改變肌肉和神經線路，加強和提高速度，提高他們的能力和表現。

Boyd認為，人體的感官知覺具有某個程度的靈活性，能對媒介和環境產生調整和適應的能力，就是這個與媒介及環境或他人互動遊戲，使得原始人類的各式智能蓬勃發展，提昇了人們的認知能力，特別是認知、重複和細緻化的能力，改造成了其身體感受和反應，像是使人們能夠更輕易地辨識一張臉、夜晚的天空和敘事模式等。

在Boyd（2009）的說法中，表演亦是「一種知覺遊戲」，一種透過模式化形成資訊的偏好，被設計來吸引人類注意力的活動，如同其他藝術形式，在進行社會互動時，表演幫助人們模式化其現場感受，協調好奇心、記憶力、注意力和移情（empathy）。

上述Boyd雖然不涉及具體的現場和中介的辯論，但他的見解，提供了一個人類感官知覺如何形成的重要資訊。即個體的感官知覺和身體運作是與其所使用的媒介和所處的媒介環境相伴相生的。

事實上，在*The Gutenberg Galaxy*和*Understanding Media*二書中，McLuhan即曾闡述此概念，強調新媒體會以一種新的和更強大的方式，延伸我們的自然感官。McLuhan（1964 / 葉明德譯，1978）指出，所有媒介的發明都是種人類感官和意識的延伸。透過媒介工具所做地意識延伸，往往改變了人的所知所為，進而塑造出人類另一種新的生活向度。他並以各式工具為例，說明工具與人類意識延伸間的關係，像是穴居人的石斧可算是手的延伸，書是種眼睛的延伸，而電子媒介，則可視為是中央神經的延伸（吳翠松，2004）。

關於此種透過媒介或與外在環境互動的過程，造成身體進化與感知發展的論點，在《童年的消逝》一書中，Postman更進一步以現代人與中世紀閱讀行為的身體感知運作反應做了一個對比說明：

除了極少數例外，中世紀的讀者不分年紀，皆無法像現代人般的閱讀。如果中世紀的人有機會看到現代人迅速翻閱一本書，眼球快速轉動，不發一言，他可能會將其解釋為魔術。中世紀的讀者最常見的閱讀行為，與我們自己那群頑固好強的一年級小學生不相上下：自言自語以手指字，逐字大聲閱讀，顯然不知這些字的含義。這些讀者還是中世紀的學者，至於其他大部分人則是文盲。

（Postman, 1982 / 蕭昭君譯，2007: 32-33）

換句話說，透過與文字媒介的持續接觸及文字文化的涵養，人類的閱讀行為可以從自言自語以手指字，逐字大聲閱讀，進化到迅速翻閱一本書，眼球快速轉動，不發一言，即可了解書中的意義，在這之中，除了感知技能的進化外，也涉及到身體感官運作的差異。

亦即，環境資訊體現在個體中，成為其不可分割的一部分，反之亦然。在此框架內，技術應被理解為我們文化環境的一部分，而且也是生物和認知結構的一部分（吳翠松，2004）。生物性的身體和技術裝置屬同一系統，並具相同的資訊回饋過程。

有關個人感知變化與環境互動關連部分，目前主要是由兩大部分做進一步討論。一為個體成長與所處的媒介環境，一為個體自身的媒體經驗（吳翠松，2004）。在成長所處環境部分，有關表演現場的感受及互動問題，Finnegan（1992）、Ong（1982）和Schieffelin（2005）等人的研究都發現，不同的媒介文化，呈現出不同的表演及互動樣態。

在口語文化中，表演常是為同歡或慶祝，觀眾為重要組成份子，與表演者密切互動，甚而共創文本和參與演出，像是許多口傳文學，即會以提問的方式，與聽眾共同創造故事（Finnegan, 1992; Stone, 1982）。故而在口語文化情境中，觀眾不只被視為被動觀眾，某個程度亦是表演參與者。

但在文字文化情境中，大半表演的最初起點是營利，故而在規畫表演時，通常會將觀眾喜好納入考慮，雖說如此，但實際上，觀眾並不能控制演出的內容。觀眾與表演者處於分離狀態，甚少成為表演的一部分，大半時候只需安靜的坐在位子上，適時的給予表演者掌聲或噓聲（Schieffelin, 2005）。

至於在電子文化部分，McLuhan（1964 / 葉明德譯，1978）認為電子媒體對聽覺、觸覺感官的強調，將使人們再次經由聆聽、觀看方式認識外在世界，回復「口語文化」的耳、口、觸覺功能，我們亦將經歷「再部落化」過程，重回口語部落時代。Ong則以「第二口語性」一詞，說明電子時代中口語文化特質充斥的現象。Ong（1982）指出，這個新的口語性與舊的口語性在參與和移情的神秘性上，有驚人相似之處，它會促進社群意識，將焦點集中在現下。

在此需說明的是，上述說明的口語 / 文字 / 電子概念，並非如媒介決定論者一樣，將媒介視為一種自我成立、自我證成、自動運作，完全獨立於情境之中的單一因素。而是將文化情境中的媒介使用、教育發展、社會建制、語言系統等各個因素，視為是處於一種「相生相長」、「相互建構及影響」的整體狀態。例如，人們之所以識得文字媒介，通常是經由正式學校教育而來，而教育內容及文字系統，又與社會文化息息相關，故而以「媒介文化」一詞稱之（吳翠松，2004）。

至於個體自身的媒體經驗部分，Reason（2004）的研究發現，個人的媒介與表演觀賞經驗，對於現場感的敘事，有著明顯的影響。那些常去戲院的人，更常談論的是有關表演的實際細節表現，反之較少去（或從未去過）的人，明顯談論的是植基於他

們對劇院表演更廣泛的經驗反應。

Bown、Bell及Parkinson（2014）則從電音表演閱聽人的現場感言說，進一步說明個體先前媒介經驗的影響。他們收集了來自八個不同藝術家的表演，並從每段表演中摘錄了2分鐘的音樂。接著將這八段音樂放在電音社群網站上，要求每個閱聽人至少隨機聽取其中三段，並填寫有關現場感知的相關問卷與文字。

研究結果發現，閱聽人判斷音樂是否為現場表演的準則，與音樂的即興、某些節拍的失誤、表演者當時的活動有關。像是音樂沒在節拍上、節拍打的不平均、表演者的聲音走音、扭曲或顫抖。對於他們來說，這些表演呈現的方式雖有錯誤，但更證明非事先預錄而是現場表演。

這項研究結果直接說明，閱聽人的現場感受與先前的媒介使用經驗有著直接關係，因為閱聽人必須知道何謂「正確」的節奏，才能判斷錯誤的訊息。在此，所謂的「正確」概念，事實上即是閱聽人對於表演的期待框架，這些期待框架包括了閱聽人認為現場表演應該由什麼人、做什麼事、在什麼時間、地點、有哪些事物安排，以什麼方式進行等。

關於此部分，Schechner（2003）曾進一步提出說明，他認為一場表演可由六個互相關聯且會引導特定規則和期待的框架（frames）來分析。第一個框架為表演者（performer），指的是參與台前演出的人；第二個框架是閱聽人（audience），指的是前往觀賞表演的人。第三個框架是空間（space）：指的是演出場所。第四個框架是時間（time），指是演出的時間。第五個框架是文本（text），是由作者所書寫的文本內容。第六個框架是導演（director），指的是那些將自己規則或想法加諸於表演者之上的人。透過這些期待框架的對比與引導，閱聽人對於所觀看的表演，會有不同的感受與知覺。

故而McConachie（2010）指出，在知覺和情感的探索下，我們應該進一步考量閱聽人的背景經驗，尤其是對該類表演的個人經驗或媒介使用經驗，這個做法，將有助了解人們感知操作的產製和欣賞表演的感受。

總結來說，有關現場的定義、現場表演該以什麼方式進行及閱聽人對於現場的感知，都沒有一個固定的樣貌，而是隨時空背景、個人生長媒介文化與先前媒介經驗，而有所不同。

也由於生長的媒介文化與個人先前的媒介使用行為，對於現場感知有著明顯的影響，故而本研究欲進一步探究，在不同媒介文化成長的世代及不同媒介使用行為的閱聽人，其現場感為何？又從何而來？不同世代的人，對於現場演唱會的期待和感受為何？媒介在這之中又扮演著何種角色？

參、研究方法

一、分析架構與方法

在此研究中，我們主要採用焦點團體訪談法。焦點訪談法為結合訪談法與團體互動的一種研究方法，指的是依研究目的，選取某些符合特定條件成員所組成的團體進行訪談的一種研究方法。一般來說，每組團體成員為6-8名，參與者的背景相近，藉由主持人的引導與提問，讓團體互動過程，刺激思考與想法，使成員能在不同意見交流激盪下，多層面表達各種與研究議題相關的經驗、情感、態度及看法（周雅容，1997）。本研究由於想了解不同「世代」閱聽人的現場感知，世代可說是某種程度的團體，故而相當適用本法。

在提問部分，研究者主要採半結構訪談法，以開放式問題為主，至於訪談結構，我們主要採用前述Schechner（2003）針對表演所提的六大框架進行分析，即表演者、閱聽人、空間、時間、文本和導演。

在此要說明的是，雖說每場演唱會都有導演角色與劇本規劃的存在，但由於導演和劇本的分析主要是以戲劇演出為主，再加上閱聽人對演唱會幕後規劃的進行並非清楚，而本文每個受訪者參與的演唱會不盡相同，整個文本數量過於龐大，類型也多，且擔心過於強調文本細節的說明，研究重心可能轉向文本對閱聽人的影響，模糊了研究焦點，另外，由於台灣演唱會的時間大都是在晚上，亦不具分析價值，故而本研究在研究問題的設計上，主要針對閱聽人對表演的空間、觀眾、表演者、聲光設備的期待，進行言說的分析。

另要說明的是，由於音樂的無指涉性質（non-referential nature），帶來了用語言表達音樂經驗的根本性困難。Steiner（1989: 19）即宣稱，「當談到音樂，語言是個瘸子」。在音樂社會學中，Adorno（1976）對於以語言描述觀眾反應研究的效度更提出

根本質疑，因為觀眾的愉悅和經驗闡述，是很難真的接近對於音樂的初始反應。

由於本文涉入閱聽人對於現場演唱會的感知探討，針對音樂經驗無法以言說描述的質疑，六零年代「向語言轉」的相關研究，或可提供一個思考此類問題的借鏡。

過去有關語言相關研究，主要強調語言為反映真實及表達溝通的工具，但語言學轉向的相關研究，則將焦點關注在語言對人的框限與影響上（鍾蔚文，2004）。

Fowler（1996）說道，世界原無本質結構，而是由語言影響而來。是語言替我們切割了看世界的方式。透過語言，我們相信這個世界有一定結構，也順著語言切割世界的方式觀看世界。

故而在*Applied Discourse Analysis*一書中，Willig（1999）談到，我們不只是用語言來描述世界，也以語言構成了我們的世界。是語言建構客體、主體和經驗，甚而是自我意識。所有人類經驗、個人反應和思想都是植根於語言，經由用來描述他們的語言所創造（Burman & Parker, 1993）。

如以此觀之，與其說是音樂的出現帶來觀賞經驗的語言表達，倒不如說，是我們出生前即存有的音樂感受表達語言，影響了人們在觀賞表演時的感知，或者更確切地說，這些口語表達，導引著我們對於音樂的經驗和感知。故而，閱聽人對於觀賞感知的語言表達並非次要，反之，它們正是這些感知經驗的主體。而觀眾對於現場表演的經驗談話，正提供給我們一個可以探討文化性建構現場經驗和知覺的機會。

二、研究樣本

（一）研究場景選取

在台灣，由於現場表演的方式範圍極大，小至數人參加的KTV演唱，大至各縣市於每年歲末所舉辦的數十萬人的跨年演唱會，甚而是常民從小到大參與過的數十至數百人的常民婚喪喜慶演唱，都可稱之為現場演唱表演，由於範疇過大，我們將焦點中於近年來蔚為風尚的「售票」現場演唱會的參與者。

之所以選擇售票演唱會，一來是因為在當代盛行的文化工業與商業思維下，一場演唱會要能夠公開售票，通常表演者須具有一定程度的號召力且參與人數與演唱效果必須達到一定水準；再者售票演唱會相較於一般小型、免費或常民婚喪喜慶的演唱，

對於聲光音響、媒介使用及舞台效果更加重視，也更切合本研究欲了解的主題。

（二）研究樣本選取

前述文獻談到，閱聽人所處的媒介文化對於其現場感的形成有重要影響，而媒介文化的發展，又跟著閱聽人出生的世代有所不同，故而在此我們提出以媒介發展做為世代觀察對象的取捨標準。

在本文中，我們引用鍾蔚文（2007）的切割方式，以數位科技出現之大約時期，作為劃分世代的標準，將研究對象隔出三個不同世代：第一，30歲以下（在本文中為1982年1月1日以後出生），在數位環境成長的網路世代，即所謂的電子文化偏向世代；第二，31至50歲（在本文中為1962年1月1日至1981年12月31日出生），跨越非數位科技與數位科技者，即所謂的文字／電子文化世代；第三，51歲以上（在本文中為1961年12月31日以前出生），主要接觸與使用非數位科技媒介與文字或印刷媒介，即所謂的文字文化偏向世代。我們將在每個世代中挑選5至7位研究對象，每個世代進行兩次焦點訪談。

其中電子文化偏向世代的焦點訪談分別於2011年11月22日（A1場）、2012年3月29日（A2場）晚上七點至九點舉行；文字／電子文化世代的兩場焦點訪談，分別於2011年12月12日（B1場）、2012年4月16日（B2場）晚上七點至九點舉行；文字偏向世代的焦點訪談，分別於2011年11月24日（C1場）、2012年3月22日（C2場）晚上七點至九點舉行。

在此要說明的是，雖然台灣在1962年即已成立台灣電視公司，播送電視訊號，但當時家庭裡擁有電視的住戶並不多，事實上，彩色電視機於1969年才開始生產，至1976年普及率達23.48%，即便到1981年也才達到77.9%，1994年達99.3%（行政院主計處，1994），再加上升學主義盛行，當時人們所接觸主要的媒介環境以印刷品居多，故而本文51歲以上的受訪者（1961年以前出生），可說是成長於文字文化或印刷文化，雖然其成長過程中仍接觸不少電子媒介，但仍較偏向文字文化世代。

至於電腦約於1980年代出現，至1987年的家庭設備普及率為3.6%，其後快速增長，1997年的家庭設備普及率為28.4%，2005年的家庭設備普及率為63.2%。（行政

院主計處，2006），再加上不少學校都引入電視或電子設備做為教學輔助工具，故而本文30歲以下的受訪者（1982年以後出生），可說是較偏向於電子文化世代。至於31-50歲的受訪者（在本文中為1962-1981年出生），可說是文字和電子文化比重較接近的世代。

另要再強調的是，本文雖以文字和電子兩詞來說明文化質感，但事實上，電子文化中的各式現象仍是奠基於文字文化之上發展而來，甚而電視、電影、電腦、網路等電子媒介的使用，也可看到文字留下的痕跡，且人們對於這些延伸媒介的使用也必須依賴文字素養方能成立。亦即，電子文化的發展，可說是植基於文字文化而來，而在電子文化中，也會殘存一些文字文化的現象。故而存在於這兩種媒介文化的各式現象，並非截然二分，而是處於一種漸層與混合的狀態。

由於媒介文化為一種連續和混合體的概念，故而在本文，研究者採用吳翠松（2004）的說法，以媒介文化「偏向」作為分析單位的說明。亦即，本文中的文字偏向文化，並不排除電子文化影響性的涉入，只不過電子文化的影響性，可能不像文字文化對生活於其中的人，作用力那麼大罷了。

另外，由於個人的媒介使用經驗，亦會影響其感官知覺的感受，故而在此，研究者亦將研究對象區分為三，一為重度音樂媒介使用者，指的是平均每日使用音樂媒介達三小時以上的使用者；二為中度音樂媒介使用者，指的是平均每日使用音樂媒介於三小時與一小時之間的使用者；三為輕度音樂媒介使用者，指的是平均每日使用音樂媒介未達一小時的使用者。

依據上述取樣標準而來，本文的受訪對象資料如下：

表二：電子文化偏向世代受訪者基本資料

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 音樂媒介使用 | 參加過的演唱會 | 焦點訪談場次 |
|-----|----|-----|--------|---|--------|
| A | 女 | 23歲 | 重度使用者 | 蘇打綠、Inoran、陳綺貞、Placebo、MUSE、DJ Point、彩虹樂團等 陳綺貞、2006年的正義無敵、 | A1 |
| B | 男 | 20歲 | 重度使用者 | 月之海、DJ Point、ENVY PUNK、第二屆台客搖滾、第三屆台客搖滾、彩虹樂團 | A1 |
| C | 男 | 26歲 | 重度使用者 | 郭靜、蔡依林、陳綺貞、蘇打綠、魏如萱、魏如昀、五月天、w-inds. | A1 |
| D | 女 | 28歲 | 重度使用者 | VITAS 俄國的男高音、綠洲、海鷗樂團、槍與玫瑰、SANTANA、阿妹 | A1 |
| E | 男 | 26歲 | 重度使用者 | SANTANA 和 VITAS、2PM、簡單音樂節 | A1 |
| F | 男 | 28歲 | 重度使用者 | 夢劇場 (Dream Theater)、五月天 | A1 |
| T | 女 | 28歲 | 重度使用者 | 周杰倫、Armin van Buuren、deadmau5、LMFAO (電音) | A2 |
| U | 男 | 18歲 | 中度使用者 | 縱貫線、2PM | A2 |
| V | 男 | 21歲 | 中度使用者 | 江蕙 (跟媽媽去看)、李聖傑、夜店的電音 PARTY | A2 |
| W | 女 | 23歲 | 重度使用者 | 簡單生活節、郁可唯和林凡 (一起)、MATZKA、蛋堡、陳昇 | A2 |
| X | 男 | 25歲 | 重度使用者 | 蛋堡 (華山)、MATZKA、春吶音樂季、簡單生活節 | A2 |
| Y | 女 | 24歲 | 中度使用者 | 陳奕迅、陳昇 | A2 |

表三：文字 / 電子文化世代受訪者基本資料

| 受訪者 | 性別 | 年紀 | 音樂媒介使用 | 參加過的演唱會 | 焦點訪談場次 |
|-----|----|-----|--------|--|--------|
| L | 女 | 46歲 | 中度使用者 | 江蕙、費翔、劉家昌 | B1 |
| M | 女 | 33歲 | 重度使用者 | Kylie Minogue (台北中山足球場)、 劉德華 (Entertainment Centre 澳洲)、 莫文蔚、SANTANA、夏川里美、 阿妹、五月天、盧廣仲、縱貫線 | B1 |
| N | 男 | 35歲 | 重度使用者 | Kylie Minogue (台北中山足球場和南港展覽館)、美夢成真 (台灣和日本)、 小田和正、恰克與飛鳥、安室奈美惠、 聯合公園、今井美樹、紀田美和、 陳奕迅 (台中和台北小巨蛋)、王菲、 縱貫線、周杰倫、張學友、田馥甄等 (2011年就看了二、三十場現場演唱會) | B1 |
| O | 男 | 50歲 | 中度使用者 | 呼朋喚友 (游鴻明、彭佳慧)、 江蕙、張清芳 | B1 |
| A | 女 | 41歲 | 中度使用者 | 伍佰、周華健、張惠妹、劉若英 | B2 |
| B | 女 | 39歲 | 重度使用者 | 陳綺貞、五月天、蘇打綠、伍佰、 Michael Jackson | B2 |
| C | 女 | 43歲 | 中度使用者 | 縱貫線 | B2 |
| D | 女 | 48歲 | 重度使用者 | 安迪吉布 (Andy Gibb)、洛史都華 (Rod Stewart)、賴碧霞、Peter Cetera、 惠妮休士頓 (Whitney Houston)、 羅大佑、Eagles、Phil Collins、Elton John | B2 |
| E | 女 | 38歲 | 中度使用者 | 陳昇 | B2 |

表四：文字文化偏向世代受訪者基本資料

| 受訪者 | 性別 | 年紀 | 音樂媒介使用 | 參加過的演唱會 | 焦點訪談場次 |
|-----|----|-----|--------|--|--------|
| G | 男 | 62歲 | 中度使用者 | 蔡琴、王若琳 (Joanna)、鳳飛飛 | C1 |
| H | 女 | 59歲 | 中度使用者 | 蔡琴、王若琳 (Joanna)、鳳飛飛 | C1 |
| I | 女 | 53歲 | 輕度使用者 | 費玉清 | C1 |
| J | 女 | 52歲 | 中度使用者 | 費玉清 | C1 |
| K | 女 | 54歲 | 中度使用者 | 民歌高峰會、劉家昌、江蕙 | C1 |
| P | 女 | 51歲 | 中度使用者 | 周華健和李宗盛雙人演唱會、 蕭煌奇、黃小琥、 黃韻玲 (五年級的歌)、費玉清 | C2 |
| Q | 女 | 58歲 | 中度使用者 | 江蕙、甄妮和張清芳 | C2 |
| R | 女 | 56歲 | 中度使用者 | 費玉清 | C2 |
| S | 女 | 53歲 | 中度使用者 | 張清芳 | C2 |

三、主要研究問題

承續上述的現場感文獻和表演期待框架而來，本研究主要探討具體的研究問題如下：

1. 在當代台灣的媒介文化情境下，「現場」演唱會的必備要件為何？
2. 在當代台灣的媒介文化情境下，不同世代受訪者對於現場歌唱表演各個框架的期待為何？
3. 在當代台灣的媒介文化情境下，對於不同世代受訪者而言，觀看現場歌唱表演的意義為何？
4. 在當代台灣的媒介文化情境下，不同世代受訪者參與現場演唱會的愉悅從何而來？
5. 閱聽人的愉悅感與媒介文化或媒介使用之間的關係為何？

肆、研究結果

一、在當代台灣的媒介文化情境下，一場現場演唱會的必備要件為何？

不論受訪者的世代為何，所有的受訪者都談到，一場現場演唱會必備要件如下：

(一) 成名曲

對於受訪者來說，每個歌手都有其成名或令人耳熟能詳的歌曲，這些歌曲一定要在現場演唱會演唱，才會滿足他們的期待，研究者在A2場的焦點訪談時，曾針對各個歌手的必唱歌曲詢問過受訪者 T、U、V、W，他們即分別回答如果參與某個歌者的演唱會，覺得必聽歌曲為何，像是參加江蕙演唱會，一定要聽到「家後」；李聖傑是「痴心絕對」；羅大佑是「鹿港小鎮」；張震嶽是「愛的初體驗」。

由於受訪對象中，還有強調DJ功力而非歌手聲音的電音party受訪者，研究者很好奇地詢問，電音party DJ的表演方式大半是放音樂，偶而搭配一些歌手演唱，難道也有成名曲？受訪者T和V談到，「每個DJ都有偏好，譬如他可能偏好哪一國的歌、曲風，就有常放的歌曲」。

(二) 意外

根據訪談資料我們發現，受訪者對於演唱會雖有一定的期待，但亦認為「意外」是「現場」感受重要的一環。此處的「意外」研究者將其分為下列部分說明：

1. 特別來賓

通常歌手的現場演唱會都會邀請特別來賓，特別來賓的表演除了可讓歌手有休息及其他準備時間外，也能提供現場演唱會另一個高潮，讓觀眾有值回票值的感受。這個特別來賓的出現，對於受訪者來說，是既在期待中（認為他／她一定會有），但又希望落在期待外（即意外之喜），受訪者M就說明了她參加莫文蔚演唱會的感受。當時邀請來的特別來賓是陶喆，她說並沒有帶給她很多驚喜，因為是在預料之中，研究者好奇的問她，如果是許效舜呢？她回說，可能會驚喜，因為落差很大。

2. 不同版本的演唱

參與演唱會的另一個意外之喜，是能夠聽到歌手的即興演唱，對於受訪者而言，這是絕無僅有，獨一無二，僅有現場演唱會的參與者才能聽到，像是受訪者X、V都談到，在演唱會有時可以聽到跟CD版本不同重新編曲的歌曲，雖然是同首歌，但歌者可能以不同的曲風詮釋，對他們來說就會有物超所值的感覺。

3. 突發狀況

一般而言，突發狀況很多，很可能是歌手唱走音或是音響出了問題。但受訪者不必然認為這些問題一定是負面，甚而認為這才是「現場演出」。像是受訪者Y就談到，「現場的魅力其實是會有瑕疵，……小小的走音或者破音或者哪個音拉不上去，甚至唱的比CD還好聽，歌迷都會覺得那個是很真實的」。

4. 歌手不一樣的面貌

一般人對歌手的印象大半源於所接觸的媒體，由於這些訊息大多是被包裝和增刪過的，故而呈現的面貌也較表面；近幾年來，許多歌手除了會在演唱會現場唱自己的歌曲外，亦會將自己的某些心聲與在場的閱聽人分享，讓購票聽眾有種「獨一無

二」與「貼近」歌手心裡的感受，甚而可了解詞曲的創作由來，像是受訪者W就談到，「原本喜歡他的歌就很感動了，然後他說了自己創作的心情之後，你又覺得更感動」。

（三）安可曲

對於國外歌者來說，「安可」是觀眾表達對演出者演出激賞的最好方法，台灣由於受西方文化影響，安可曲亦成了現場演唱者必備的要素，所有的受訪者都談到，演唱會不管唱得如何，最後一定都會要求歌手再演唱幾首安可曲。

將這些受訪者的說法與前述文獻做一比較可以發現，除了成名曲與安可曲外，構成意外的幾個要素，像是不同版本的演唱、突發狀況、歌手不一樣的風貌，恰與Bown、Bell及Parkinson（2014）的現場感研究發現，即閱聽人認知音樂是否為現場表演，與音樂的即興（不同版本的演唱、歌手不一樣的風貌）、某些節拍的失誤（突發狀況）、表演者當時的活動（走音或忘詞）等因素相互呼應。

亦即，成名曲與安可曲可說是「演唱會」的要素，但它相對上來說，較屬於商業社會吸引迷群的行銷手法，與「現場」概念沒有太大關聯，而演唱會中所呈現的各式「意外」，才是閱聽人感知「現場」的最大來源。

而這些「意外」的感知，之所以可以成就，主要是透過與歌者先前演唱版本及表演方式所構築的期待對比而來。像是不同版本的演唱、節拍的失誤、歌曲的走音等感知，都是需要與先前表演版本的對比方能得知。即閱聽人先前對於歌曲該如何表現和演唱會該如何進行，成了判準或感受「現場」的重要依據。亦即，閱聽人的「現場」感受，是與閱聽人對於表演的期待框架有著密切的關係。

二、不同世代受訪者對於現場歌唱表演的期待框架為何？

前文談到，本文將受訪者區分為電子文化偏向世代、文字 / 電子世代與文字文化偏向世代三種不同的受訪者，在此研究者分別針對現場歌唱表演的各式期待，做進一步的說明和分析：

（一）對場地的期待和評價

1. 電子文化偏向世代：越接近偶像越好

由訪談結果發現，電子世代受訪者參與的演唱會場次最多，且場地大小變化極大，從容納數十人的「THE WALL」和「華山藝文中心」到一萬多人的「台北小巨蛋」，都有人參與。

在場地期待部分，大半電子世代閱聽人以「接近偶像」為最大的期待，且聲光音效亦不可太差，因為這些受訪者大多是重度音樂媒介使用者，對於音質效果仍是有了一定程度的要求。故而大半受訪者談到，如果可以選擇，他／她們會希望場地最多只容納二、三千人，且音效設備要有一定的程度，像是受訪者B就以「百憂解」在台北國際會議中心舉辦的演唱會為例說道：「我覺得那個場地還滿適合的，如果辦在更大的場地或戶外的場地，我會覺得沒有辦法那麼能專注在享受他們那時候的表演概念上面。」

至於座位部分，則是以越接近偶像越好。不少受訪者雖然因為年紀輕，並無太多金錢，但仍是會認真存錢購買最佳位置，像是受訪者U還是高中在學學生，但在買縱貫線門票位置的時候，他就特定花費三千六百元買了第一排的座位。問他這些錢哪裡來的，他回道：「打工啊，不然就是零用錢，然後不吃飯，怎樣怎樣的」。在訪談期間，研究者曾進一步詢問每個受訪者，如果有錢的話，會選擇買什麼位置？大家的回答都是第一排，因為可以最接近偶像，甚至希望可以聽到他「真實」的聲音。

2. 文字／電子世代：聲光音效最佳化

根據訪談結果我們發現，這個世代對場地的期待較分歧，依其年紀與媒介使用約略可分為兩大類，一種是四十歲以下，且為媒介重度使用者的閱聽人，此類受訪者較重視現場表演的舞台效果。在此前提下，通常希望場地不要太大，以免無法看到舞台效果，但也不能太小，以免有些舞台效果無法呈現，像是看過數十場現場演唱會的N就提到，能容納一萬三千名觀眾的台北小巨蛋的場地對他們是比較剛好的：

如果以音場那些來考量的話，像我去日本大阪巨蛋，那個場地真的太大了，五萬人，那音響打出來的聲音你很明顯聽到後面撞回來，就那樣磅磅這樣子

打回來，不是很理想。那台北小巨蛋是比較剛好的音場，那就是一萬多人的場地，舞台你也不會感覺太小，比例上會覺得比較舒服。

至於座位的部分，由於這類受訪者本身在求學時期即為某些樂團的「迷」，當時即如電子世代的受訪者般，會拼命存錢購買較佳的座位，現在這些人大半已出社會，擁有一定的社經地位與經濟能力，對於座位的要求，更是相當堅持，像M談到自己演唱會買的票一定都是前面，因為覺得既然都花了錢，就加一點錢，可以很靠近喜歡的歌手，也比較有臨場感的感覺。

另一類受訪者年紀較接近五十歲，且非媒介重度使用者，他們較沒有迷的心態，對場地沒有太大要求，比較重視的是音響和歌曲，以及演唱者的歌聲，像是在問及對場地及舞台的評價與期待時，受訪者L就談到：「我覺得還是歌曲，音響也是很重要」。受訪者O則以張清芳演唱會為例，談到舞台效果太過絢爛，反而會影響他們聽歌的心情：

我們原本期待張清芳她是歌藝為主，但是她的現場的舞台LED太強調了，他背景的那個光電效果太噲，……，本來就是好好聽她的歌，可是因為她用了那些效果以後，反而降低了對她整個的一種期待。

3. 文字文化偏向世代：場地不重要，只要與演唱者同一空間即可

由訪談結果發現，對於文字偏向的大半受訪者來說，場地的大小不是重要的考量，比較大的問題是位置高度問題。由於這群人大半是上了年紀的長者，許多人膝蓋都有問題，對於要爬到較高且遠的位置有困難，所以對於場地的期待，以不爬階梯為主要考量，像是受訪者H就抱怨台大的場地不好，因為要爬很高，而且沒有電梯，對近六十歲的她來說，實在很勞累。

至於座位與歌手的距離問題，亦非其考量的重點，許多受訪者談到，只要與演唱者同一空間即可，坐在哪個位置都沒關係，像是受訪者Q就談到，她覺得演唱會可以常常去聽，但只要買最便宜八百塊的位置就好。

(二) 對閱聽人的期待和評價

1. 電子文化偏向世代：一起投入表演中

由訪談結果發現，電子文化偏向世代受訪者對一起參與演唱會觀眾的期待，是希望能夠跟自己一樣投入，在演唱會現場能盡情大喊大叫，或是不斷尖叫，跟著歌手大聲唱和，甚至是喝酒，做任何瘋狂的動作，像是受訪者D就以參加「槍與玫瑰」演唱會為例提到：

因為現場很high老外都脫衣服，也是叫，然後喝啤酒幹嘛的，然後我就覺得就算台灣的那個場地沒有很好，可是就還覺得很高興啊，就還是很有那個演唱會的感覺。

如果現場觀眾的表現不投入，甚而要求受訪者安靜的聆聽歌者的聲音的話，受訪者反而會覺得滿腹委曲，像是受訪者Y談到，和自己前去的同學原本很投入演唱會，一直搖一面大聲唱，但坐在她們後面的小姐一直拍他肩膀叫他不要那麼激動，結果就整個心情大壞，帶著很不滿的情緒回家。D也談到因為其他觀眾的表現，而使自己心情受到很大影響：

像我去看那個「魅力四射」的時候，我覺得自己就很悶，因為我雖然在A區，可是我旁邊的人很鎮定，你想尖叫，阿妹是那麼high的人，她消防水都噴了，可是我這邊，就是我左手這邊，應該是中風吧，然後這邊（右邊）人很high，我覺得我好倒楣，就在那個秦嶺淮河界，你知道嗎，就會很想叫，但那個人太安靜了就沒辦法，所以我那場演唱會看得有點痛苦。

2. 文字 / 電子世代：共同創造演出效果

根據訪談結果我們發現，這個世代對閱聽人的期待亦與場地的期待一樣，略可分為兩大類，第一種四十歲以下，且為媒介重度使用者的閱聽人，此類受訪者較重視舞台效果，對於閱聽人的要求較偏向電子世代的聽眾，希望週遭的人一起投入，像是受訪者N就談到2000年看「美夢成真」演唱會時，自己準備了偶像喜歡的向日葵，也分

給週遭一起觀賞的閱聽人，在偶像朝向自己方向處，還會帶動其他閱聽人一起舉起向日葵花海。

另一種類型的受訪者則是年齡接近五十歲，且為中度音樂媒介使用者，這些人的要求，還是以聆聽歌手聲音為主，對於週遭閱聽人的要求則是以不干擾自己的聆聽為主。像是受訪者C就談到自己聽「縱貫線」時，一起去的同學唱得太大聲，她會告訴同學降低音量，不要干擾到別人。

3. 文字文化偏向世代：安靜的欣賞歌手的歌聲

對於文字偏向世代的人來說，聽演唱會最重要就是安靜的欣賞歌手的歌聲，他們聽演唱會亦相當專心，且會帶著點評審的眼光，並對其他跟著哼唱者有較高的標準，像是受訪者Q就談到，她在聽江蕙演唱會時後面的人一直跟著唱，因為覺得被干擾，她就直接翻過去，正眼看著對方，表達抗議。

（三）對歌手的期待和評價

1. 電子文化偏向世代：歌手親臨現場，蓋過一切

根據訪談結果發現，電子文化偏向世代對於歌手的要求是，只要是人親臨現場，就可以蓋過一切，像是受訪者D就談到：

像我去看槍與玫瑰，那個主唱Axl Rose，他當年是美男子又很瘦，結果現在就大叔，有點胖，肚子有點大，他高音的時候很吃力然後再加上那個，台灣的音響本來就沒有很好，就是你覺得他不如當年，可是他還是很盡力，你也更high。

這個世代的受訪者，即便現場歌手的表現可能失常或走音，大都不會覺得是歌手的問題，會把責任歸給場地或音效等器材或情境因素。像是受訪者B就談到，基本上他會去聽的演唱會，都不會唱很爛，對他來說只有PA很爛（現場的監控、音響監控等），沒有樂團很爛這回事。

2. 文字 / 電子世代：歌手表演需搭配完美聲光音效

前文談到這個世代的受訪者區分為兩類，第一類受訪者，雖然也有偶像崇拜的成份，但歌手表演所搭配的聲光音效才是他 / 她們觀賞的重點，如果沒有這個部分，即便歌手的聲音再好，還是會覺得沒達到預期效果，像是受訪者M就特別提到她在聽夏川里美的感受：

她的歌聲真的是非常的好，可是那一場她從頭到尾都在唱歌，完全沒有換過任何的衣服，你就會覺得這樣聽她唱歌，那你就會覺得那就閉著眼睛聽吧這樣，沒有就是exciting的那種感覺，但是她後來在那一場宣布了她結婚了這樣子，那個時候大家才比較高興一點，其他時候都在聽歌就會覺得沒有什麼爆點。

至於對於歌手走音一事，這類受訪者也不是那麼在意，由於參與過的演唱會場次很多，反而很習以為常。像是受訪者M提到「他是唱現場的啊，走音，就是人非聖賢嘛，我們會覺得有一點點瑕疵也還滿可愛的」，甚而有些受訪者會提出專業見解，幫歌手說話。像是N就替某樂團主唱走音的原因做了解釋，「走音可能是他監聽不到自己的聲音，是設備的問題」。

另一類年紀偏五十歲且較少使用音樂媒介的閱聽人，則關注的焦點就放在歌手的聲音上，只要歌手把聲音唱的好聽，其他部分，沒有那麼重要。

3. 文字文化偏向世代：唱出好聽的歌

文字文化偏向世代的受訪者對歌者的期待就是唱出好聽的歌，故而大半聆聽的都是一些唱將型歌手，也對這些歌手的歌藝極具信心，像是受訪者P和Q就強調，她們的歌手都是唱將級，基本上這些人的歌聲都很清晰好聽，不太會走音。

在對於歌手走音的問題，各世代受訪者或多或少都覺得現場演出是可接受，只要不要太離譜，但對於對嘴一事，大半受訪者則不接受，但亦有受訪者認為，需依歌手定位而來，像是受訪N就談到：

其實我覺得是對歌手的期待，因為這個歌手比如像飛輪海，那這個四個都賣臉蛋的，那你去期待他唱很好聽？就是大家去看演唱會的要求跟心態不一樣，那如果我今天去，比如說我今天去聽陳奕迅，陳奕迅對嘴我就覺得他很遜。

（四）對設備的期待和評價

1. 電子文化偏向世代：歌者的在場凌駕聲光音效之上

由訪談結果發現，電子文化偏向世代最在意的是歌者或團偶像的「在場」，至於音響部分，即便現場聲光音效不佳，受訪者仍不認為是歌手的問題，而將其歸咎為工作人員出錯，甚至仍會覺得整場演唱會是值得回票價，像是受訪者W就談到：

音響當下他們工作人員沒有配合好，有滋的聲音，就會覺得那是一個不必要的小失誤，就是他高音的頻率音響不夠好，其實真的會有差，但我覺得是工作人員的疏失，因為他們兩個歌手其實本身音質是非常好的，就是很乾淨的聲音。

2. 文字/電子文化世代：重視表演與聲光音效的搭配

根據我們的訪談結果發現，文字/電子世代是最重視聲光音效的一組，受訪者覺得觀看演唱會最好看的部分就是看整個秀的安排和聲光音效的表現，像是受訪者N、M和O就很細節的談到某場表演的舞台特效有瑕疵：

O：你看它的特效，就是該噴火的地方或是該有三個爆點，可是只有一個爆點，你就會覺得這是不完美的作品，這真是很糟糕。

研究者：可是他也沒跟你講有三個爆點啊！

O：看得出來。

M：對對對！

N：會有排列均勻，這邊有，這邊沒有。

O：或者是音響一邊聲音稍微弱一點，或者重音跑掉了，或者低音出不來，或者高音那個頻率不夠，都可以很明顯。

當然，仍是有少數年紀偏五十歲且較少使用音樂媒介的閱聽人，將關注的焦點就放在歌手的聲音上，並認為太多聲光音效，會搶了歌手的風采。

3. 文字文化偏向世代：歌手的歌藝勝於聲光音效

經由訪談結果發現，這個世代的受訪者，對於舞台和歌手的服裝，並不太重視，除了燈光、音效稍微在意外，最重視的還是歌手的聲音，像是受訪者C就談到對他來說，「舞台倒不是這麼在意，反正就是霓虹燈轉啊轉的。然後服裝造型也還好啦，就是歌聲，是最重要的」。

如果從上述不同世代對於表演的各式期待框架來看，電子文化偏向世代對於現場表演特別側重於表演者自身魅力與現場參與氛圍的期待框架（對於不投入的參與者充滿抱怨）；文字／電子文化世代著重於整體聲光音效與舞台效果（對於音響或舞台效果的意外特別在意）；文字文化偏向世代則著重於與歌手的時空共在及歌手自身的歌藝。

三、對於不同世代受訪者而言，觀看現場歌唱表演的意義為何？

由上述研究結果我們可以發現，參加現場演唱會對不同世代的訪談者，各自代表的意義如下：

（一）電子偏向世代閱聽人：親炙偶像的風采

對於電子世代的受訪者來說，參與演唱會最重要的意義是以最近的距離去接近心儀已久的歌手，故而觀賞重點不在於歌手現場演唱的好壞，最重要是與「偶像」的共在，就如同受訪者D和A所述：

D：是我覺得不可思議我真的看到他了，我們在同一個地方呼吸同一個空氣，講得好像神話，可是當下又會覺得說，是真的嗎？

A：我覺得是一種很難形容的熱情，我真的找不到任何詞彙去跟你說這個事情，……「百憂解」可能是因為你覺得太不可思議，他居然在你眼前，

他一直是一個在電腦螢幕前那一個小小播放框框裡面的人，然後他現在在你眼前活生生，他有聲音，就是你想不到他本人聲音聽起來真的有這麼尖銳，就是那種……好難形容喔！

（二）文字 / 電子世代：觀賞一場具聲光音效的秀

對於文字 / 電子世代的受訪者來說，參與演唱會最重要的意義是觀看一場精心設計的秀，故而觀賞重點除了是喜愛的歌手或樂團外，最重要的就是觀賞演唱會的聲光音效和所設計的舞台效果，受訪者N就分析了「陳奕迅」和「張惠妹」的差別：

阿妹的秀就是極盡聲光豪華的，那就全場把它當PUB，她唱什麼歌，搖就搖，然後唱慢歌就全場跟著唱，她的秀是這樣。陳奕迅的比較不一樣，他做得很意識形態，他的舞台有一個邏輯，所謂他的主題叫DUO，舞台整個設計就是用手錶，陀飛輪那個齒輪堆起來，他是說在你得到很多的財富，跟所謂的金錢的一些物質的東西之後，你失去的是你的青春跟你的一些很重要的時光，很多事情一體兩面，……他的會覺得將概念用這個東西整個套進去，那會覺得『噢我懂你的意思』讓我進到你整個演唱會鋪陳的概念跟情緒。

（三）文字文化偏向世代：聽歌手歌藝，走入回憶中

對於文字世代偏向的，參與演唱會最大的目的就是去聆聽歌手唱歌，順便藉由聆聽過程回味自己年輕時代的故事，故而他 / 她們所參與的演唱會歌手，大多屬於唱將型，像是費玉清、蔡琴、甄妮等，在50歲以上的這兩場的焦點訪談中，受訪者都提到會讓他們回憶起過往。

四、在當代台灣的媒介文化情境下，不同世代受訪者參與現場演唱會的愉悅從何而來？

（一）電子文化偏向世代：參與者的投入與移情

由上述各個世代對於表演期待的側重部分，我們可以發現，電子文化偏向世代閱聽人的愉悅，是源自於其「參與投入」和「移情」過程，像是受訪者A、D、E就提到自己參加演唱會當天的狀況：

A：真的太誇張了，因為我們那天就是一路趕上去，沒有吃晚餐，加上你又整個人在現場是很全心投入的，不管是身體還是心靈，發揮的太過頭了，所以到最後力氣散盡，差點覺得自己要死掉了，我真的以為我會是死翹翹，那時候在跳我一直覺得『我不要跳了、我不要跳了』可是你還是在跳，是那種感覺。

E：就是要全神貫注啊，因為他一進去就是布幕舞台，你要集中注意力看他什麼時候會出來。

D：就很多，你就要很專心很認真就對了，所以我每一場我真的是搏命演出，真的就是每一場演唱會，他們在搏命，我們也在搏命，然後越嗨你就是會……。

這個投入過程不只是針對當天的「演唱會」表演和對一起參與閱聽人的期待，還包括了其行前和之後的參與。像是研究者詢問參加演唱會要準備什麼，他們一致的回答是「體力」，因為從行前的購票、當天的排隊、演唱會的當下，甚而到最後的結束，都是一場心力和體力的投入，受訪者D、E、C就談到演唱會前，當主辦單位一開放入場時的情景：

D：那時候就只為了很前面這樣子。

E：只要一過那個票的時候，大家都嘛是用衝的。

D：用跑的欸，就像你本來不想跑，別人一直跑，你就覺得好像要跑。

C：你就要一直衝一直衝，快點撕（票），然後就衝了，就馬上衝進去，是這邊嗎？是這邊喔，那我們不要動了，就站好好，好可怕噢，好像要戰鬥一樣。

也由於太過投入，所以許多受訪者表示，在參加完演唱會後，會有強烈的失落感，像是受訪者D就談到：

我太失落，所以那時候一結束就有人打電話給我說「欸，好不好看啊！怎麼樣」然後我就說「我不知道怎麼跟你講，很好看啦」，他說「可是你聲音聽起來不開心」，我就說「可能有點累」，然後講完之後就說「沒有啦！就有點難過」就是這樣子啊，我也不會講。

（二）文字 / 電子世代：令人目炫神迷的燈光音效

由上面的研究結果我們發現，對文字 / 電子世代的受訪者來說，現場表演的愉悅主要來源，除了歌手的表現外，最大源自於現場令人目炫神迷的燈光音效，像是受訪者N就談到自己十幾年前看「恰克與飛鳥」演唱會時，受到的舞台效果震撼：

因為沒看過那種上面的結構會降下來，然後唱到一半舞台會升起來會翻過來會打開來伸出來，跑到觀眾頭上，那種技術會讓人覺得很shock，會『喔～怎麼會做成這樣』，……能做這樣真的是……。

（三）文字文化偏向世代：歌手的優美歌聲與歌手時空的共在

至於在文字文化偏向部分，對於這些受訪者來說，參與現場演唱會的愉悅，除了聆聽歌者的優美歌聲外，最主要是源自於「我在同一時間和空間，和這個歌手一起出現」，所以不少受訪者強調，她們不在意位置坐在哪裡，只要有一起出現即可。

研究者：你們真的不在意那個位置！

S：人家有些人就只是想要有臨場感這樣子而已。

P：感受那種……。

研究者：你們就真的只是參加而已，不像那種一定要坐比較前面。

S：不重要，只要有一起出現，在柱子後面也無所謂。

這些受訪者之所以會特別在乎與表演者的時空共在，主要是源自於名人效應，就如同H在描述自己的現場表演觀看經驗時談到，「我現在想到最高興的是什麼，因為回來可以跟別人炫耀，別人可能沒有這種經驗」。

五、現場感與媒介之間的互動關係

透過訪談我們發現，雖然演唱會強調的現場，讓人可以直接與歌手接觸，但所有的現場表演皆充滿相當數量的媒介，如大銀幕電視、麥克風、燈光等，特別是大銀幕電視發揮了重要作用，大部分的受訪者都是透過此媒介，觀看現場表演，因為表演者離他們很遠，閱聽人並無法真正看清楚他／她。亦即，所有的「現場」的表演，仍是所謂的中介的表演（mediated performance），皆有各式媒介的使用與介入。

此外，雖然不同世代現場經驗及期待框架有差異，但我們發現以下幾個不同世代閱聽人的相同點，而這些相同點是與媒介使用息息相關的：

（一）閱聽人的愉悅與現場感是來自先前的媒體經驗

不論演唱會對不同世代閱聽人的意義為何，所有的受訪者都談到一個最重要的前提，就是聽演唱會要先做功課，對於歌手的歌曲要完全熟悉，不然就沒有臨場感，像受訪者G是因為老婆的關係，被半強迫的要求去聽王若琳的演唱會，問到他當時的反應，他的回答是「就坐立不安，覺得很無聊，屁股就想一直動」，受訪者B也提到自己陪朋友去聽「蘇打綠」，因為對歌曲不熟，所以完全無法溶入現場的氣氛。即便連不太有歌聲的電音PARTY，參與者都是必須先做功課，像受訪者T就說到，「我們每次跑電音趴之前，都會先跟朋友講說，要先複習，聽那個DJ常放的音樂」。

（二）CD成了閱聽人評判歌手表現的標準，也中介了閱聽人對歌曲的期待

前文談到，參加歌手現場演唱會的第一要件就是要先做功課，不斷地聆聽歌手的各式歌曲，而歌手出的CD或錄音帶，也成了閱聽人評判歌手表現的標準，像受訪者D和M就談到：

D：Eagles那個演唱會就跟他錄音帶一模一樣，那個音效好棒，他雖然是7、80歲，可是唱起來那味道是一模一樣，沒有變。

M：夏川里美她唱的也就跟CD一樣好聽，她的聲音真的很不錯，她只有中間講講話，然後其他時候你就覺得跟聽CD一樣。

甚而CD或錄音帶的音樂處理方式，也中介了閱聽人對於歌曲表現的期待，像是什麼時候要飆高音，這個音要怎麼處理等。受訪者D談到自己在聽演唱會時，會依照先前所聽到的版本去期待歌曲的處理：

會一直去check這個跟你之前聽到的是不是一樣，就是很期待，……哇！那個飆高音很厲害的地方，等一下就要出來了，然後就聽他唱，一樣吔，……一唱，真的，然後就會，哇塞！太神奇了這樣。

（三）大眾媒介的訊息，中介了閱聽人對歌手的想像與期待

由於一般閱聽人都是透過媒介看或聽到歌手或樂團的長像，所以不少受訪者談到參加現場演唱會看到歌手的長相身材時，是與自己想像中有很大的落差：

研究者：請教一下，你看到周杰倫的感覺？

T：他好矮喲，他真的本人很瘦耶，然後還滿矮的就對了。

U：周華健沒有想像中的皮膚那麼好。他還滿老的。

X：郝可唯很瘦。

P：甄妮。我們雖然很胖但她真的也是很胖。

事實上，由上述對於一場演唱會的各式框架的期待內容，我們亦可得知，閱聽人的現場感官知覺及其愉悅感，是深受各式媒介所影響，像是對歌手的定位、表演方式的期待，亦是透過各式媒介而來。

亦即，我們認為「現場」演唱，是直接與歌手或樂團的接觸，是個人最「直觀」、「真實」的感官感受，但實際上，經由媒介所得知的各項訊息與感受，卻中介與構築了我們對表演的想像與期待，也影響了我們的現場感知。我們之所以覺得歌手唱得好不好聽，音樂處理的好不好，其實跟歌手現場的表演沒有太大關係，反而深受先前個人觀聽經驗中的歌曲處理方式或媒介所建構的歌手意象的影響，所以受訪者M才會說出「陳奕迅對嘴我就覺得他很遜」，因為她是從媒介和所購的CD得知，陳奕迅是唱將。

（四）媒介使用經驗影響了音樂感知敏銳性

在訪談過程中我們發現，雖然強調很重視歌手聲音品質，但每次研究者向50歲以上的受訪者詢問聆聽的歌手有沒有走音或忘詞時，最常得到的答案是：

C：應該沒有吧。

研究者：所以你們那時候去聽，像江蕙，可是江蕙後來被報（導）有走音耶！

Q：或許是有走音，我們這種沒有那麼會聽。

P：因為現場很high的時候大概也……。

Q：沒有發現。

研究者：江蕙那時候有走音嗎？

L：就是現場在唱，那覺得，要是當場聽我們會聽不出來，我是聽到電視在報的時候才發覺是這樣子。

研究者：那劉家昌就應該滿聽得出來吧！

L：他還好耶，沒有說會走音那些。

反而那些不在意歌手有沒有唱走音的電子文化偏向世代的參與者，由於都是重度音樂媒介使用者，對於聲音的敏感度，更甚於文字偏向世代的老年人，幾乎每個受訪者都談到歌手會走音或音響的中頻、高頻出問題，重音沒出來。像是受訪者U就可以很明確指出歌者哪一段唱錯，哪一個音彈錯：

U：周華健有忘詞。

研究者：那其他都沒走音這樣？

U：羅大佑他明明就是第一段，他唱到第二段，李宗盛吉他彈錯。

顯然這些電子文化偏向世代參與者的聲音感知能力，因為電子媒介文化的涵養與經常使用音樂媒材，較文字文化偏向世代的人敏感多了。但這並不意謂是世代的因素造成這樣的差異，因為本研究受訪對象的媒介使用與生長世代有著明顯的關係，像是重度媒介使用者多為電子文化世代，中度多為文字文化世代，中 / 重度則多為文字 / 電子文化世代，這也使得媒介使用頻率與現場感知經驗的變異關係不明顯，即使是文字 / 電子文化世代所展現出的分歧也與年齡世代有關，唯一較突顯的是，媒介使用頻率差異影響音樂感知的敏銳性。

即便如此，此研究結果仍可說明McLuhan（1964 / 葉明德譯，1978）強調的，新媒體會以一種新的和更強大的方式，延伸我們的自然感官，所以重度音樂媒介使用者的耳朵比中、輕度使用者靈敏多了。亦即，環境資訊已體現在個體中，成為其不可分割的一部分，也成為生物和認知結構的一部分。

伍、研究結論與討論

本研究主要想了解，不同媒介文化世代閱聽人的現場感及其愉悅來源為何？以及在現場感、表演框架與悅愉的探討中，我們可以得出什麼樣的媒介使用與現場感之間關係的結論。依循上述問題而來，我們將研究結果分析如下：

一、不同世代閱聽人的現場感及其愉悅來源為何？

由上述的研究結果我們可以發現，一場現場演唱會有成名曲、意外、安可曲等成份，但演唱會中所呈現的各式「意外」，才是閱聽人感知「現場」的最大來源。像是音樂的即興表演（不同版本的演唱、歌手不一樣的風貌）、某些節拍的失誤（突發狀況）、表演者當時的活動（走音或忘詞）等因素。

而雖然不同世代的受訪者對於現場感有種類似的陳述，但各自側重的表演框架與感受不盡相同，電子文化偏向世代較側重於表演者自身魅力與現場參與氛圍的期待框架，故而對於不投入的參與者充滿抱怨；文字／電子文化世代著重於整體聲光音效與舞台效果，故而對於音響或舞台效果的錯誤特別注意；文字文化偏向世代則著重於與歌手的時空共在及歌手自身的歌藝，故而對於坐在哪個位置沒有那麼在意。

也由於側重的表演框架不太相同，故而每個世代的愉悅來源亦不相同。電子文化偏向世代觀賞現場演唱會的愉悅，主要來自於親炙偶像的喜悅，與所有演唱會參與者的投入與移情；文字／電子世代的愉悅，則是來自於現場表演，令人目炫神迷的燈光音效及其設計概念；至於在文字文化偏向部分，對於這些受訪者來說，參與現場演唱會的愉悅，除了聆聽歌者的優美歌聲外，最主要是源自於「我在同一時間和空間，和這個歌手一起出現」。

二、媒介使用與現場感之間關係為何？

（一）在現場和中介表演間，並非截然二分、固定不動，而是種相互涉入過程

由上述研究結果我們發現，原先我們認為現場演唱，是直接與歌手或樂團的接觸，但實際上，我們經由媒介所得知的各項訊息與感受，除了中介與構築了我們對表

演的想像與期待，也影響了我們的「現場」與愉悅感知。

亦即，「在現場和中介表演間，並非截然二分、固定不動，而是種相互涉入過程」，當代的「現場感」，絕非為一種純粹無中介的感知，而是一種深受技術化表演經驗中介的產物。

此部分論點Auslander (1999: 15) 在*Liveness: Performance in a Mediatized Culture*一書中即曾強調，電子文化的「現場感」，非真為演員 / 歌者 / 舞者現場的當下表演事物，而是種中介化 (mediatization) 產物。這個中介化產物透過各式科技效果所造成的現場感受，有時甚至超越了現場表演帶給閱聽人的「現場感」。

Auslander (1999) 曾進一步說明兩者間的互動影響，他談到，當代節目中使用的合成版本鼓掌聲，經常被閱聽人視為比真實掌聲還真實、更有現場感效果，有時更被認為是現場表演一部分。而我們在運動賽事重播或觀看搖滾現場演唱會轉播時，大螢幕和特寫鏡頭的使用，呈現給閱聽人的，常是一個比親臨現場更高的觀看品質，這些經驗對閱聽人而言，都比遠距離觀看現場表演更「真實」與有「現場感」。亦即，閱聽人對於現場演唱會的感知，並非是種純粹的生理感知，更是經由當代各式媒介中介而來。

事實上，Auslander (1999) 亦曾由歷史文化角度直指，所謂「現場」的概念是因為中介媒介的發明與使用（特別是記錄式媒介，像是錄音機、攝影機、廣播、電視等）才出現的。因為在沒有這些中介媒介之前，根本沒有現場這個概念，每個表演都是現場表演且無法記錄。而這也說明了，現場表演與中介媒介是相互指涉與補充的。

（二）音樂媒介的頻繁使用，將促成更敏銳的音樂感知能力

由上述研究結果我們可以發現，音樂媒介使用越頻繁，越可能觸發更敏銳的音樂感知能力。所以重度音樂媒介使用者，能夠輕易地分辨哪個地方沒彈好，哪個地方走音、音響的哪個音頻出問題，反而那些強調歌手聲音最重要的文字文化偏向世代的中輕度音樂媒介使用，常無法分辨歌者到底有沒有走音或唱錯。

這項結果符應了Boyd (2009) 所言，透過與媒介、環境或他人互動的遊戲，我們的感知不斷的自我強化，而這種自我強化可能發生在世代之間。

事實上，Gibson早在1966年即談到，個體會根據環境的變化直接產生生理上的改

變，協調自己行動和環境事件以勝任任務之要求。他並進一步說明，如以個人來看，這個行動和環境互相協調過程會有一個過渡時期，個體可以經由不斷地練習，加速知覺與行動間的聯結，使個體生理適應環境與工作要求，待聯結完成後，即產生一協調模式（coordination mode），此模式是個體最適應環境與工作要求的最佳狀態，也是耗能最少，最符合運動學與動力學之運動特質（轉引自Newell & McDonald, 1992）。

Gibson指的練習，在本文中即是受訪者的先前媒介經驗與所處媒介情境所提供的練習機緣與受訪者行動間的互相協調過程。電子文化偏向的重度音樂媒介使用者，就是因為透過不斷使用音樂媒介與電子環境的涵養，使得聲音的感知不斷自我強化，故而才能指出音樂或音響上的細節錯誤。

三、研究限制與未來建議

（一）新媒體的影響探討

本研究主要探討不同媒介文化世代現場感及其愉悅來源，文中研究者以較鉅觀的角度進行媒介文化的分類，並將媒介文化以口語 / 文字 / 電子做切割說明。事實上，媒介可用來指涉所有人與世界的中介事物，非僅侷限於此三個概念，而當代新媒介不斷的推陳出新，尤其是演唱會中，更是出現各式輔助感知的新媒體，像是移動活動舞台、大型銀幕等，這些新媒體對於現場感的影響，其實會是未來新科技發展的一個重要議題，且可對於演唱會須採用哪些新科技與如何使用這些新科技以提高閱聽人的現場感，有著更實用的建議，但在本文中因人力經費的限制，並無太多著墨，建議未來有興趣於現場感研究的學者，或許可再針對此一議題進行更細節的研究。

（二）研究樣本的選取

本研究的研究對象招募採立意抽樣，只要受訪者符合研究需求（即曾參加付費演唱會）即納入我們的研究對象。雖然條件看似寬鬆，但事實上50歲以上世代的樣本找尋過程並不容易，因為相對於30歲以下與31-50歲這兩個世代的受訪者，由於生長於演唱會頻繁的環境，將花錢聽演唱會視為是平常的娛樂消費，但對於50歲以上世代的人

來說，願意付費看現場演唱會的人其實不多，所以在樣本找尋上花了很大一番工夫。研究者除了在各式管道宣傳外，亦要求週遭親友及學生，利用人際關係去詢問，最後才找到符合要求的足夠樣本數。但這些受訪者大多為中度或輕度音樂媒介使用者。

事實上，我們相信年過50歲以上現場演唱會的觀眾，一定也有重度媒介使用者，只是相對來說，比例上可能較低。而他／她們也是很值得研究的對象。或許未來的研究者，可再針對這群重度媒介使用者進行研究，以釐清與說明媒介文化涵養與媒介使用對現場感的感知影響比重。

（三）演唱會文本的分析

在本文中，由於以受訪者的感知為研究主體，演唱會文本的著墨較少，對應著文獻，我們將演唱會文本約略分為文字文化偏向產製的強調歌者聲音與觀眾距離較為疏離的傳統演唱會形式，及電子文化偏向強調聲光音效和舞台效果的鼓勵聽眾共同參與的形式，在分析上也只以現場演唱會的必備要件（成名曲、意外和安可曲），做了簡略的說明。

之所以對於各場演唱會細節文本的分析並未著墨，一來是因為每個受訪者參與的現場演唱會不盡相同，再者，整個統計出來的也過於龐大，文類亦多，而研究者亦擔心，著重於文本的細節說明，很可能導致最後研究重心變為轉向文本的研究，也易模糊研究焦點。

事實上，當代的演唱會文類與形式已非常眾多，亦有不同文化傳統，像是龐克演唱會常會有歌迷衝撞舞（mosh pit），或搖滾演唱會，主唱常作的表演者向觀眾跳下（stage-diving）等，這些次文類的表演文化與閱聽人的參與形式，對於參與者的感知影響，亦是相當值得探討的主題，也對於現場感的研究有著重要的助益。或許未來有志於演唱會文化或媒介文化研究的相關學者，可再針對此一議題進行更深入的研究。

參考書目

- 台北小巨蛋（2012.12.18）。〈小巨蛋簡介〉。上網日期2016年1月19日。取自：
<http://www.arena.taipei/ct.asp?xItem=40258788&ctNode=59030&mp=12203a>
- 行政院主計處（2006）。《中華民國臺灣地區九十五年家庭收支調查報告》。上網日期2015年10月1日。取自：<http://win.dgbas.gov.tw/fies/doc/result/95.pdf>
- 行政院主計處（1994）。《中華民國臺灣地區八十三年家庭收支調查報告》。上網日期2015年10月1日。取自：<http://win.dgbas.gov.tw/fies/doc/result/83.pdf>
- 吳翠松（2004）。《文字時代的口語人：文化工具箱觀點的初探》。國立政治大學新聞系博士論文。
- 林家緯（2007）。《超級籃球聯賽（SBL）現場觀眾體驗品質對體驗滿意度及忠誠意願影響之研究》。國立中正大學運動與休閒教育所碩士論文。
- 周雅容（1997）。〈焦點團題法在調查研究上的應用〉。《調查研究》，3，51-73。
- 袁世珮（2010.05.28）。〈演唱會場場爆江蕙開10萬人都說：她懂我〉，《聯合報》，A3版。
- 張春興（1998）。《張氏心理學辭典（二版）》。臺北市：東華。
- 葉千慈（2010）。《台灣年輕族群對流行音樂演唱會體驗歷程之研究》。國立中正大學企業管理學系暨行銷管理碩士班碩士論文。
- 郭藺萩（2008）。《演唱會之臨場體驗價值階層探索—世代、演唱會類型與臨場感觀點》。朝陽科技大學企業管理系碩士論文。
- 鍾蔚文（2007）。《身體感的前世今生：從親身互動到數位中介活動》。國科會專題計畫精簡版。<http://deepplay.km.nccu.edu.tw/xms/content/show.php?id=2498>
- 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》，頁199-264。台北：巨流。
- 葉明德譯（1978）。《傳播工具新論》。台北：巨流。（原書McLuhan Marshall [1964]. Understanding media: the extensions of man. New York: Scarborough, Ont: New American Library.）
- 賴盈滿譯（2008）。《古騰堡星系》。台北：貓頭鷹。（原書McLuhan Marshall

- [1962]. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press)
- 蕭昭君譯 (2007)。《童年的消逝》。台北：遠流出版社。(原書Postman N. [1982]. *The Disappearance of Childhood*. New York: Delacorte. Press)
- 蘇碩斌譯 (2009)。《媒介文化論》。台北：群學出版社。(原書吉見俊哉 [2009] *メディア文化論—メディアを学ぶ人のための15話*。東京：有斐閣。)
- Adorno, T. W. (1976). *Introduction to the Sociology of Music*, Trans. E. B. Ashton, New York: Seabury Press.
- Auslander, P. (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London: Routledge.
- Barba, E. (1992). Efermaele: that which will be said afterwards. *Drama Review*, 36(2), 77-80.
- Boyd, B. (2009). *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*. Cambridge, MA: Belknap Press.
- Bown, O., Bell, R., & Parkinson, A. (2014). Examining the perception of liveness and activity in laptop music: Listeners' inference about what the performer is doing from the audio alone. *Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression*.
- Burman, E., & Parker, I. (1993). Introduction -discourse analysis: the turn to the text. In E. Burman & I. Parker(Eds.), *Discourse Analytic Research: Repertoires and Readings of Texts in Action*, pp.1-13. London: Routledge.
- Connor, S. (1989). *Postmodernist Culture*. Oxford: Basil Blackwell.
- Fowler, R. (1996). *Linguistic Criticism*. Oxford: Oxford University.
- Finnegan, R. (1992). *Oral traditions and the verbal art: A guide to research practices*. London and New York: Routledge.
- Malloy, K. (1999). *Theatre and Film. Theatre: The Lively Art*, 3rd edn Columbus: McGraw-HillCollege Press.
- McAuley, G. (1994). The video documentation of theatrical performance, *New Theatre Quarterly*, 38, 183-94.

- McConachie, B. (2010). An evolutionary perspective on live and mediated popular performance. *Popular Entertainment Studies*, 1(1), 26-43.
- Newell, K. M., & McDonald, P. V. (1992). Practice: A search for task solutions. In R.W. Christina & H. M. Eckert (Eds.), *Enhancing human performance in sport: New Concept and Developments*, pp.51-59. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Ong, W. (1982). *Orality and Literacy: The technologizing of the word*. London: Methuen.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked. The Politics of Performance*. London, New York: Routledge.
- Reason, M. (2004). Theatre audiences and perceptions of 'Liveness' in performance. *Particip@tions* Volume 1, Issue 2. Retrieved December 10, 2010 from http://www.participations.org/volume%201/issue%202/1_02_reason_article.htm
- Reason, M. (2006). Young audiences and live theatre, Part 2: Perceptions of liveness in performance. *Studies in Theatre and Performance*, 26(3), 221-241.
- Santrock, J. W. (2003). *Psychology Essentials* (2nd edition). Boston: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Schechner, R. (2003). *Performance Theory* (2nd Edition). New York: Routledge.
- Scheub, H. (1971). Translation of African oral narrative-performances to the written word. *Yearbook of Comparative and General Literature*, 20, 8-36.
- Stanislavski, K. (1987). *My life in art*. New York: Taylor & Francis.
- Sternberg, R. J. (2009). *Cognitive Psychology*, 5th edition, Belmont: Wadsworth Cengage learning.
- Stone, R. M. (1982). *Let the Inside be Sweet. The Interpretation of Music Event among the Kpelle of Liberia*. Bloomington: Indiana University Press.
- Willig, C. (1999). *Applied discourse analysis: Social and psychological interventions*. Buckingham: Open University Press.
- Wurtzler, S. (1992). She sang live, but the microphone was turned off: The live, the recorded, and the subject of representation, in Rick Altman, ed., *Sound Theory Sound Practice*, pp.87-103. New York: Routledge.
- Schieffelin, E. L. (2005). Moving performance to text: Can performance be transcribed.

OralTradition, 20(1), 80-92.

Thom, P. (1993). *For an Audience: A Philosophy of the Performing Arts*. Philadelphia: Temple University Press.

Zarrilli, P. B., Sorgenfrei, C. F., Williams, G. J. & McConachie, B. (2006) *Theatre Histories : An Introduction*. New York: Routledge.

Zemmels, D. (2004). *Liveness and Presence in Emerging Communication Technologies*.

Retrieved December 10, 2010 from <http://david.zemmels.net/scholarship/Comm7470.html>

html