

新聞網摘型懶人包超文本敘事新方向初探

陳雅惠

摘要

爲了掌握超文本替新聞敘事帶來哪些挑戰，本文以新聞網摘型懶人包爲起始，試圖勾勒出二個未來研究新方向：一是新聞網摘型懶人包新文體的出現，乃因著當代網路超文本才能發揮，因而可從超文本的物質性剖析其與敘事的關聯，同時亦可探討如何從敘事中的情節單位去補捉新聞網摘型懶人包對說故事所帶來的新可能。二是從敘事研究的脈絡談起，討論敘事的內涵隨著跨媒體時代來臨，已從靜態文本結構或某些言者的表達風格轉向主體認知的基礎，將閱聽人認知帶入說故事活動，試圖建構出新的故事心像，使說故事此一活動朝向新的理解與詮釋。而此二者將能對超文本敘事設計提出學理的支持，並成爲培養數位時代說新聞故事的新技藝。

- ◎ 關鍵字：懶人包、新聞網摘、超文本、新聞敘事、認知敘事學
- ◎ 本文作者陳雅惠爲輔仁大學新聞傳播學系助理教授。
- ◎ 聯絡方式：Email：yhc610@gmail.com；通訊處：243 新北市新莊區中正路510號。
- ◎ 收稿日期：2017/09/06 接受日期：2018/08/23

New Narrative Directions in Hypertexted Digest-Type News for Dummies

Ya-Hui Chen

Abstract

To determine the challenges imposed on news narratives by hypertexting, this study investigated digest-type news for dummies from two perspectives that could serve as new research directions for future studies. First, digest-type news for dummies only develops into a new literary genre because of the emergence of hypertext. Therefore, the materiality of hypertext illustrates its relationship with narratives and enables researchers to discern, from the plot elements in a narrative, the new possibilities for story-telling created by such digest-type news for dummies. The other direction is the context of narrative research. In this era of cross-media integration, the connotation of narrative has transitioned from the structure of static texts or the expressive style of narrators to subject cognition. Therefore, by bringing audience cognition into the act of storytelling to establish new narrative mental image, the act of storytelling has developed into a new dimension of understanding and interpretation. These two directions are expected to provide theoretic support for hypertext narrative design and become new techniques for relating news in this digital age.

- ⊙ Keywords: news for dummies, news digest, hypertext, news narratives, cognitive narratology
- ⊙ Corresponding author: Ya-Hui Chen is an Assistant Professor in Department of Journalism and Communication Studies at Fu Jen University, e-mail: yhc610@gmail.com, address: No.510, Zhongzheng Rd., Xinzhuang Dist., New Taipei City 242, Taiwan
- ⊙ Received: 2017/09/06 Accepted: 2018/08/23

壹、前言

一打開身邊可上網的載具，當代人幾乎每天可接觸幾十萬甚至幾百萬篇以上部落格文章，幾千萬或 1 億則 twitter 貼文，以及幾十萬多小時的 YouTube 影片，加上來自各種大眾與小眾媒體的新聞報導，若沒有一些重新編輯與整理，實在很難理出重要頭緒來。處在被眾多資訊淹沒的數位時代中，人們要怎麼面對呢？

陳順孝（2011）指出，在這個人人發聲的網路時代中，如何在眾聲喧嘩中披沙揀金，而予以萃取、整理、聚焦、再現，編寫成簡明扼要、又能以簡馭繁的新聞文本，這就得靠素人或專業編輯，來篩選與重組資訊，從中發掘意義與用處。

爲了讓閱聽人在複雜的爭議事件中了解來龍去脈，例如苗栗大埔案、文林苑都更案、巴黎恐怖攻擊、反課綱等事件，許多熱心的網友或編輯就針對該議題做出了新聞網摘式的懶人包，先敘述事發經過，再引述網民對政府與大眾媒體報導的質疑，在短短一篇內文中，設爲數不等的超連結、也有一些資訊圖表、加上一些現場照片，一方面讓閱聽人了解事件的概要，另一方面又能點選感興趣的超連結以對事件的特定面向進行更深入的探索。

陳順孝（2011）根據鄭國威來自網民的說法，將這種整理網路資訊的報導形式稱之爲網摘。是以，網摘指的是編寫者針對一個議題，匯集、篩選、編排相關資訊（包括文字、照片、語音、影像與多媒材），然後在一個網頁上，以簡要文字概括龐雜資訊的要點，並在關鍵字上設立多個超連結，連回相關資訊的原始網頁，開放網民自行決定閱讀的範圍與路徑，當網民點閱不同連結時就會接觸到不同資訊，對事件可能就會有不同層面的理解。所以，網摘通常是以某個編輯爲主（不論是新聞組織或部落客）幫網友挑選與重組重要新聞，有時來自政治、社會、科技、運動或娛樂等，匯集出一些線索的訊息。

至於懶人包，大約在 2007 年左右從 PTT 中開始發展出來，由於 PTT 系統的設計主要依標題呈現，一旦發生重大的、具社會爭議事件而引起網友熱烈討論時，會因時效性或新用戶不諳操作等原因，讓版面混亂以致於關鍵文章被洗版而沉沒、刪除或隱藏在推文回應中，失去了掌握關鍵事情來龍去脈的契機。後來有熱心的網路鄉民爲了能協助整理討論串中的核心論點和原因始末，遂採時序發展方式採集相關資訊，經處

理後製作成一個濃縮摘要，可以讓後來或中途加入該議題的網路使用者，省去從頭開始爬文的心力，迅速理解事件的始末或爭議，繼而參與事件後續發展（Ffaarr & Lon, 2013）。所以懶人包可說是由使用者根據某一爭議事件出發自製內容，試圖將事件的原因、始末、時序發展加以整理，幫助普通人用最短時間去掌握事件來龍去脈的網路傳播文體，強調略去細節、只關注核心信息的超精鍊寫作（劉文楨, 2015）。由此可知這是一種奠基在網路新媒體特性而來的文類，將對既有新聞文類不論在形式或內容表達上均帶來變化，值得我們關注。例如：大暴龍（2010）在《PeoPo 公民新聞》網站上的〈當怪手開進稻田中〉。

而網摘與懶人包的關係，陳順孝（2017）指出，網摘乃是從網路懶人包演化而來，當懶人包爲了將某件事相關文字、圖片、連結等等放在同一個頁面上，或者將超連結整理在一起，先合併成一個壓縮檔，其中大多只是簡單的拼貼，但也有經過精緻的編寫，將相關的新聞資訊，做成精緻懶人包、新聞網摘，已發展成網路敘事文體。

此時，新聞網摘型懶人包新型態，已跳脫傳統文字、線性報導的邏輯，體現了網路多媒材¹、非線性、超連結的特性，從而展開了說新聞故事的嶄新方式。這些新文體，開啓有別於傳統報紙新聞沿革已久的報導形式，若不是網路媒體提供了表達與展現的新資源，恐怕也難以有所突破。而網路媒體特性中，又以超文本影響最大（De Maeyer, 2012）。郭文平（2013）指出，超文本乃是網路新聞中非常重要的本質，更是研究網路新聞內容、文類及敘事的重要面向，它已經提供了一種新的說故事方式，爲新聞敘事帶來嶄新的樣貌。Huesca 與 Dervin（1999）也提到，受到新媒體科技的影響，使得現今社會正處於寫作判準與敘事實踐的轉變期，因而促使許多學者透過各種計畫去發展新語藝、新風格及新詩學，以求能探索超文本所帶來的新本質與功能。對說故事而言，超文本所帶來的諸多新媒體特性，也正在逐漸改變傳統新聞的敘事方式。

1. 本文此處所指的「多媒材」英文為 multimodes、multimodal 或 multimodality，意指網路媒體上的文本可以有文字、聲音、影像或照片等不同媒材之間的搭配或連結。Elleström（2010）指出，多媒材乃是社會情境中產製意義的任何符號資源，口語、視覺語言、圖像、音樂、聲音、姿勢、顏色、味道、觸覺等感受裝置的組合。而所謂多媒材角度，指的是除了語言或書寫為表達意義的主要媒材之外，也開始注重其他像圖片或影像等層面，透過口語、書寫及圖片與影像等媒材的組合，就成了多媒材設計的趨勢（江靜之、周筱梵，2011；ledema, 2003；Kress, 2010）。

本文期許從因著網路超文本而來的新聞網摘型懶人包著手，探討其為敘事帶來哪些新方向？又能揭示哪些新研究主題？為了適切地討論這個主題，本文首先從超文本在說新聞故事過程中帶來哪些影響著手，以期能找出較好的分析單位而對新聞網摘型懶人包有更好的掌握；其次本文也想從敘事研究角度切入，探討受到超文本網路媒體特性左右，除既有文本分析之外，還可帶來哪些新的研究方向以拓展既有的領域知識。待對此二個敘事主題有更深認識之後，將能對超文本新聞敘事未來發展提出更具體的方向。

貳、超文本的社會物質性對新聞敘事活動的影響

本文非常關心網路媒體如超文本特性在說故事活動中的定位為何？一般而言，超文本對說新聞故事帶來的影響，不外乎有二種切入的角度：一是媒體物質中心主義，一味地將焦點放在超文本具有什麼嶄新的功能、提供什麼最新的技術，以為有了超文本就會為說新聞故事帶來具實用性的新科技背景，高舉超文本有別於舊媒體的創新性，乃屬於強調媒體特性的科技樂觀主義（Boczkowski, 2004；Domingo, 2006；Steensen, 2011）。另一派則是強調社會文化中隨超文本而來的各種新故事，將達成人類長久以來理想化文類的期許（Rost, 2002），帶來了對話新聞學（Deuze, 2003；Soffer, 2009）與特色新聞學（Steensen, 2009）等新文類，協助說故事者達成更完美的文本及敘事，則屬於強調新文類使用的觀念論。於是，新媒體的引進就不斷激起結構與主體、客觀與主觀、物質與心智、工具與人之間許多二元論的爭辯（Faraj & Azad, 2012），但就說新聞故事而言，卻遲遲仍沒有發揮或窮盡超文本此一新媒體表意的潛能（Doherty, 2014）。

那麼，要如何從說新聞故事角度去善用超文本的表達潛能呢？Doherty（2014）指出，可以將超文本當成一種敘事設計的工具，由此迎接科技對新聞學帶來的價值衝擊。進言之，我們應該正視超文本所在的社會脈絡，超文本對說新聞故事的影響，絕不是瞬間發生，且也不見得以大家所熟知的風貌走入社會生活，正如當時電視機出現的過程一樣（Williams, 1974／馮建三譯，1995）。新媒體的出現不總是革命性的，必須設法鑲嵌入既有的社會場域中，並持續協商其在既有社會組織或行動中的實存意

義 (Gitelman, 2006)。況且，媒體不是固定的自然物件，沒有自然的邊際線，而是在複雜的習慣、信仰與過程的綜合體中被建構出來，並鑲嵌在反覆的傳播文化符碼中 (Marvin, 1988)。是以，若能從說新聞故事的活動去看人與工具互動過程 (陳雅惠, 2014)，將能更全面理解超文本為新聞敘事帶來的新可能。而這種一邊考慮到媒體科技的物質性、另一邊考慮到對說故事活動的社會性之合併用法，可稱之為「社會物質性」(sociomateriality)，有二個重要的方向：一是活動，另一是關係 (Faraj & Azad, 2012; Orlikowski, 2008)。就活動而言，本文將會以說新聞故事為主要的活動考量，看超文本將會提供說故事什麼新的表意潛能或造成什麼限制。而就關係而言，超文本所帶來的新物質特性很難直接去做功能性的描述，而應該從比較與對照的角度切入，才能呈現一些變化的光譜，這部份本文將以說新聞故事中的敘事要素作為比對項目，探討其如何在不同媒體環境中影響了既有或創造了新有的活動。

Landow (2006) 及 Mitra 與 Cohen (1999) 都曾指出，超文本最大的一項特色是帶來「互文本性系統」，呈現出一種脈絡化的文本型態，重新組織訊息在網路空間及網站的呈現架構及模式，讓文本意義彼此參照交錯。換句話說，超文本所帶來的互文性指的是，文章與文章之間的互相引用及其關係，進一步將原來的文本鑲嵌在脈絡化的文本當中 (沈錦惠, 2009)，讓故事與故事之間產生不同的關係。而互文性，除了文類互文、媒材互文之外 (江靜之, 2011)，亦可再加入參與關係的互文，即作者與讀者如何透過此一數位文本進行對話與互動。

對本文來說，超文本用在說故事活動上只是近幾年來的事，若要對於數位敘事有更細緻的認識，那麼從事黏著在媒體特性上的分析與批評是必要的，媒體的物質性正如同橋樑一般，可幫助我們連接物理的與心智的、工具與使用者之間更深刻的互動 (Hayles, 2004; 江靜之, 2015)。

接著可問的是，超文本的社會物質性又要怎麼開始談呢？過去，探討超文本文學的學者如 Hayles (2001)、Landow (2006)、李順興 (2012) 等人都著手討論過，然而他們多是從文學角度來談，超文本不外乎已經帶來了流動性的、碎裂的、非線性的、多媒材的、互文性的、互動性的、去中心化的、多聲性的、多路徑的、文字造景式等眾多的新特質 (韓模永, 2013)，從而改變了文學的樣貌。但上述的談法不一定都適合我們用來研究新聞敘事活動，是以，本文認為若要從社會物質性的角度切入，

以下三點需要特別強調：

1. 超文本的社會物質性，不該只是如電腦研究人員或程式設計師所推出的功能表單而已，它更要與所從事的說新聞故事活動緊緊在一起，探討超文本對敘事形式帶來哪些新可能，這不一定是一開始就被設定好的功能。

2. 超文本的社會物質性從來都不是單獨的、本質性地存在，乃和其他物質性如傳統線性文本的比較而來，往往提供一種新的潛能與機會，並非固定不變的格式，除此之外，它不會只有正面的好處而已，亦有可能帶來負面限制或破壞既有的活動，進而出現新系統。

3. 超文本的社會物質性乃隨個案而起，它不會只有一種統一的、放諸四海而皆準的物性，而是有如提供一個光譜，要靠研究者去發掘、去賦予意義，從活動新視角切入設計以導引物性往這新方向發展，好比 Hutchby (2001) 的說法，科技物不該是文本等著被靜態解讀，它更應該是提供一種新互動關係，在活動中被感知與實踐。

從上述討論可知，超文本作為一種說故事的新媒體，已對敘事活動帶來許多機轉，有些是屬於文類層次、有些則是媒材層次，另有些是參與關係包括閱讀在內的層次，但本文首先要面對的是當新聞網摘型懶人包帶來了不同於傳統植基在報紙印刷媒體／材為本新聞之新文體時，可以如何就文類面向進行剖析？以過去報紙印刷為主的新聞文類而言，一般而言會注重新聞結構、次序時間與發聲定位，造就了所謂的倒金字塔結構、最新發生的事寫在最前面的倒敘法，以及強調客觀中立的報導手法。本文認為，當新聞這樣的文類特性遇到了超文本的新媒體物質性後，可以試著從上述社會物質性的角度切入，一是以新聞敘事活動為主，二則是尋找適當的敘事元素來探究轉向超文本新媒體的變化。

Huesca 與 Dervin (1999) 曾指出，過去傳統新聞學所強調的現代敘事結構都可統稱為「一致的律典」—包括單一作者行使權威性的聲音、封閉的事件順序，以及已發展好的故事線。但相對地，超文本則帶來流動的、不成熟的且經常處於變動的環境，它更像是提供了網絡或潛在文本的後設版本，因而整合了多元的觀點和見解來說故事。而陳順孝 (2017) 指出，新聞網摘為奠基在網路媒體上的新敘事，是一種超文本、多向連結的多項式敘事結構，就 Global Voice 上的網摘而言，包括了一個主題、闡釋主題的導言、數個子題、數個引句、數個連結、以文字混搭照片和影片，這種分

項式故事架構可以呈現新聞內容的時間順序、議題內涵、議題面向、論辯脈絡等。而網摘的敘事邏輯，一則從傳統倒寶塔（倒金字塔）的寫作的單向文本轉向多向導讀；二則是新聞內容的時間順序有所轉化，可分不同時序階段闡述；三則為吸納群眾意見予以聚焦處理，在眾聲喧嘩中找到共同的對話基礎。

上述新聞網摘型懶人包的轉變，若回到敘事活動的過程而言，我們可以在新聞文類層次上抽繹出結構、順序與聲音等敘事元素，分別選擇對接到超文本之新社會物質特性：多重文本性（multi-textuality）、非線性（non-linear）與多聲性（multi-voice）（Hayles, 2001；Landow, 2006；李順興，2012），將會在說新聞故事活動中創造哪些新機緣？

以新聞網摘型懶人包所帶來的新文本而言，本文認為可以回到超文本所在複雜交錯的社會脈絡，進一步探察其可對新聞敘事活動帶來的變化，以下將從三項敘事要素中逐一討論，以期帶出未來可能操作的文本項目以及較適切的分析單位。

一、敘事結構：超文本的多重文本性之挑戰

以說新聞故事而言，到了網路新媒體時代，超文本帶來了截然不同的說故事結構。超文本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，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）。超文本的社會物質性帶來隨時擴張與更新的狀態，能允許所謂可能性網絡發展，而不像以往報紙印刷媒體／材的限制，在版面空間有限的情況下儘量朝倒金字塔結構式編輯，其中只能形成一條唯一的事件發展關係（Hayles, 2001）。超文本所帶來的多重文本性，已創造了多種結構，強化了說故事者或使用者在各種資源來源之間的串連與混搭，創造出屬於自己所欲之真實故事版本（李順興，2012）。同時，亦從現代的新聞觀走向後現代，可說是經由說故事媒體創造了後現代新聞敘事潛能的社會物質特性環境（Murray,

1997)。是以若要比較新聞網摘型懶人包如何不同於傳統新聞，可以討論的是二種文體之間的結構差異。例如以〈當怪手開進稻田中〉而言，已可分別朝大埔居民、自救會、縣府未照議會議決、陳情人張知妹等不同議題發展，不再只有標題、導言和下接段落的單向文本而已。

二、敘事順序：超文本的非線性之挑戰

超文本對過去以線性、連貫性為主的次序，帶來了新的節點與鏈結關係，強調不再只有一種封閉的編輯事件之線性邏輯，而是多重節點與鏈結的新關係，展開碎裂化的、開放式的以及多線性的編輯方式，而這影響了敘事活動過程中的敘事順序。在數位媒體時代，由於超文本非線性特質所帶來的網絡性（network）、層級性（layers）等概念，早已挑戰了過去以時間作為唯一編輯順序的方式（Landow, 2006），進而轉向以空間或其他分類、並列等方式來組織情節，從而展現了不同的視覺層次與空間感（Fagerjord, 2001）。傳播者的任務不再只有安排一種時間的故事軸線而已，其亦可能依照線上大數據、點閱率等新功能，將既有故事輔以資訊圖表等新形態，以更多元方式分析理解路徑，進而改變了故事發展，亦或提供展示／視覺層次的空間，以去建構使用者自己想要的真實版本。此時也就帶來 Ryan（1999）所說超文本環境之下三種文本層次之多面向：（1）作者所書寫或設計的文本；（2）向讀者呈現或展示的文本；（3）讀者心理上建構出來的文本。對說新聞故事而言，實已進入了新聞工作者和閱聽人共同參與建構之新時代。因此，當超文本將過去線性的、唯一的順序解放出來後，就有更多元的佈局、更多重的閱讀路徑，而這都提供使用者從其欲望與興趣中從一系列選擇中挑出最適合的理解途徑，說新聞故事人的任務已從傳送內容走向設計與發展資訊（Huesca & Dervin, 1999），更強調在資訊之間導航的功能。在資訊氾濫時代中，新聞網摘式懶人包將打破傳統新聞既定的線性順序，從而隨議題展開適當的資訊編排順序。再以〈當怪手開進稻田中〉來看，可以選擇看影音，也可以看文字，然後又有一些不同的超連結，不同讀者進來該文本之後，可以就自己需求展開不同的閱讀路徑，從而對大埔相關事件形成不同的理解過程。

三、敘事聲音：超文本的多聲性之挑戰

一個故事中除了有內容之外，還需要有個說故事的人，這個人就是敘述者（narrator），由他／她所站的位置或角度陳述整個故事給敘述對象（narratee），就是所謂的敘述定位。該敘述者如何說這個故事，就包括了自己的定位、對敘述對象的定位，以及對故事世界的掌握程度，就敘事理論而言，乃與敘述行動（narrating）相關，也就是敘述主體與敘述觀點等面向（Bal, 2004；鄭楨慶，1996）。進入了超文本的數位媒體之後，其社會物質性已對敘事中的聲音帶來改變，作者與讀者甚至是角色之間的絕對關係已逐漸被解放了，這是一個由使用者積極參與的社群故事（Aarseth, 1997）。這意謂，說故事將有更多深淺不一的敘述視域可供選擇了。也就如 Hayles（2001）所言，讀者的意識可以借由超文本所提供的社會物質性而喚起，使得傳統敘述者與敘述對象二分的狀況也有了改變，讀者已轉成了使用者，且和作者享有同等甚至是更重要的地位，提供了文本多聲性的沃土。Landow（2006）也指出，多聲性是超文本另一項強大的特色，它不再只有一種主體（agent）在其中，而有更多裡邊人的觀點，而且出現了新的感知故事活動的面向，不只是閱讀再現文字而已，參與敘事的也朝向滲入與模擬。Kunelius（1994）曾利用敘事發聲位置的二條軸線：（1）隱藏作者聲音之透明敘說（transparent narration）或顯露敘述行動之可辨識敘說（identifiable narration）；（2）敘說者站全觀位置的敘事獨立（independency）或由消息來源當敘說者的敘事依賴（dependency）去探析新聞專業中新聞與真實及記者與閱聽人之議題。這對進入數位時代的說故事而言，亦深具啟發，說新聞故事的人將不再只有受僱於單一傳播媒體的工作人員，其可在各種身份或對議題興趣深淺過程中，選擇其所欲的發聲位置（江靜之，2015）。進言之，新聞網摘型懶人包中的聲音，將不再只是傳統新聞客觀中立地轉述各方消息來源的看法，試圖取得平衡報導而已，其將更強調眾人智慧式集體發聲，聲音也不再僅由專家學者把持，向更多在地的參與者開放。〈當怪手開進稻田中〉的文本當中，就有大埔自救會、老農、張知妹、保一總隊等人的聲音，而不是只有記者從客觀中立報導的說法而已。

因此，若能分別就超文本的社會物質特性切入，再對應到不同敘事元素—結構、順序和聲音，那麼就能對「互文性」的關係有更深入的理解與文本舉證的可能。

待提出上述可能產生變化的敘事要素後，本文認為接下來要解決的問題是：以什麼做為敘事分析的單位？

在傳統敘事學中，最經典、也最常被用的是 Chatman (1978) 將敘事結構二分爲「故事」和「論述」要素 (林東泰, 2015)，內涵如下：

1. 故事：爲敘事描繪的內容，表示「什麼」(what)的部份，可研究一連串的事件，包括行動(actions)和事情(happenings)；也可分析存在狀態，如角色(characters)和背景(settings) (Chatman, 1978)。

2. 論述：指的是故事「如何」(how)組織或表達的過程，可分析是否爲敘述的故事²、敘述觀點(point of view)爲何、敘述者隱藏或顯現等項目(Chatman, 1978)。

然而，此「故事」與「論述」二分的結構，非但無法彰顯不同媒體特性對故事的影響性，而且對媒體的認知也只停留傳統的語言或文字，無法顧及數位媒體對敘事所帶來的變化。爲了尋找媒體特性如何影響故事內容，以及納入網路數位媒體的特性，本文認爲有必要再深入 Chatman (1978) 的理論內涵，重新建構適用於分析敘事與媒體互動的研究概念。在 Chatman (1978) 所提的「故事」(story)當中，其實也分成二部份，一部份是狀態、指的也是存在條件，另一部份則是過程、事件，同時也可以稱爲情節。在狀態部份，包括角色、場景、面向(品質與稱謂)等，所強調的乃是敘事中的靜態元素，也是故事內在的存在條件。而在過程部份，則有核心或衛星事件、行動、偶發事情等，常借助於角色的對話與行動或事件的發展來驅動整個故事的動態過程，也構成了情節(Chatman, 1978)。簡單來說，故事的範圍比情節還大，既有靜態的存在條件，也有動態的過程。

以往不論使用口語、文字或影像等方式來表現故事，都忽略了媒體特性對故事的影響性。但對我們而言，若故事可以分成靜態的存在條件與動態的情節的話，這裡也就隱藏了媒體特性可以介入的線索。前面提到，我們受到多媒材、跨媒體敘事研究者的影響，進而認爲媒體特性將提供敘事表意的機緣而不是完全決定，敘事也會受來自

2. 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。

社會文化等文類的影響。而這樣的論點發展下來可看到，不同媒體特性可能改變之處乃是敘事過程中時空延展性、組織順序、是否有連續性、因果關係、語意管道數等環節，也就相當於內容的動態情節部份。

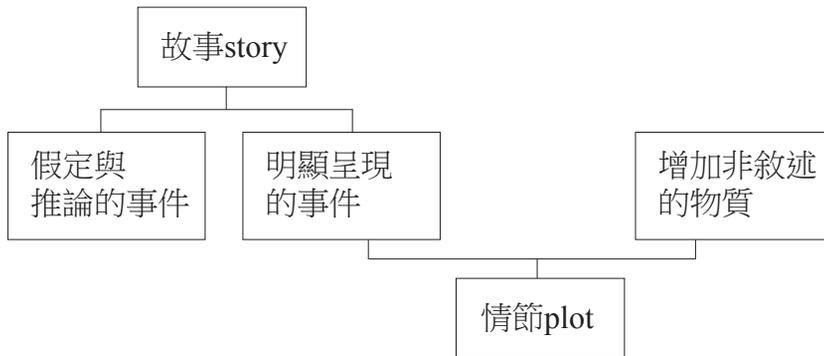
從理論的推演來看，媒體與敘事互動的部份將呈現在動態的「情節」上，那麼，我們主張就應該更精確地指出，在敘事內容部份要研究的乃是代表事件與行動的「情節」，而不是泛指所有的「故事」，如此，我們才能找到媒體影響敘事內容的著力點。

我們之所以會如此強調情節與故事的差別，乃因為這牽涉到內容是否會受到媒體特性的影響。如果內容指向角色、場景、面向等存在狀態的靜態部份，當然不論選擇什麼媒體傳遞故事，它們都只是內在的元素，不會受到媒體本身的特性而有所改變。但若內容指向能夠表現次序、行動、關係的「情節」，則會隨著進入到該媒體的特性有不同的面貌。例如網路就可以透過結合既定的和變動的選項而產生許多事件出來，經常應用在電腦遊戲的內容產出程式中，使得某一個行動卻可以有多重事件的路線（Ryan, 2006）。

而 Brooks（1984）也曾說過，「情節」作為敘事的研究單位，乃是幫助我們從片斷的原素中組織起來往前進的原則，它跨越了傳統內容與表達二分的情況，而可以兼顧到內容要素及其組織規則。而且「情節」並不只是那些出現在文本中事件陳述而已，說故事者還而可以再加上其他媒體來表現，讓讀者、觀眾或互動者依照情節中所出現的線索來建構內心的故事（Bordwell & Thompson, 2004；Murray, 1997）。也就是說，「情節」雖也在研究內容，卻比較能夠考量到媒體特性的影響。

此外，也可以從 Bordwell 與 Thompson（2004）談論故事與情節的區別得知二者的關係，如下圖所示：

圖一：故事與情節關係圖



例如街景、音樂、服裝等，以成爲一部完整的作品。再者，Bordwell（2008）亦在電影詩學一書的討論中提出，他不同於 Chatman（1978）僅將敘事研究放在單一文本或文類上探究敘事的結構，對他而言，敘事更像是涉及了各種不同活動，情節既是行動設計亦是物質區分所在，可說已對 Chatman（1978）的敘事研究再提出了新的視角，值得我們借鏡。

所以，情節就是讀者或閱讀人在文本或螢幕中所看得見、聽得見的事物，是該作品中實際的安排與呈現，相當依賴其所用之媒體特性。說故事者則透過對媒體特性的掌握以操弄情節、提供內容訊息，以讓觀者、閱聽人得以據此建構對該故事的心像。

總而言之，當我們要尋找敘事與媒體互動的新觀察單位時，「情節」正好是一個適合的起點。「情節」可以說除了 Chatman（1978）所強調由事件和行動構成之外，它還同時連結了說故事過程中的時間性和敘事性，即包含了過去總被歸類在論述中的組織訊息等部份的討論。因此，在此我們已釐清的是，受媒體特性影響的事件與行動構成了「情節」的動態發展，除此之外，還有不受媒體特性影響之角色、場景與面向等靜態的存在狀態，以及觀者或閱聽眾觀看時本身所加入的推論與擬想的部份。

以往對於敘事的看法較常聚焦在句子或句子之間的連貫性，林東泰（1997／2008）對於敘事的研究就指出，過去不少鑽研敘事理論的學者就很關心最小研究單位（unit）究竟爲何，例如 Propp 就曾以敘事的母題（motiffs）做爲故事的最小單位，指出這是一種「變項」（variable），但其功能則是一種「常數」（constant）。又如 Barthes 指出功能（function）才是敘事的基本單位，可以從情節中辨識出有哪些主要

功能和次要功能，以事件或人物做為動向的關注焦點。而 Bremond 卻以為最基本的敘事單位不是功能而是系列順序（sequence），不論任何類型的小說—長篇或短篇、複雜或簡單，其實都是一種系列順序縱橫交錯的再現。由上可知，在傳統線性文本之下，說故事研究過程中很少會考慮到內容如何受到媒體特性影響而變化，以致於到了超文本新環境中仍然沿用既有的敘事原則，頂多只將新媒體工具當成是擴充既有敘事結構而已，卻依舊保存原有組織慣習與實踐方式，並沒有多大的不同（Huesca & Dervin, 1999；陳順孝，2013）。

然而，根據陳雅惠（2014）的研究指出，處於數位媒體匯流的新時代，有必要提出一個含括媒體特性之新敘事架構，以期探察不同媒體特性可帶來哪些表意資源或造成限制，而這樣的新理論視角需從 Chatman（1978）所強調敘事之故事與論述二分結構中突破，重新找到新的研究單位如「情節」（plot），才能將媒體特性帶入故事內容中。進言之，情節指的是故事中的事件和過程，常借助角色的行動或參與事件的發展來驅動整個故事，屬動態元素，應該隨著不同媒體特性而有所變化；相對地，存在條件則指角色、場景等靜態元素，就可較不受媒體特性所左右。

那該如何找出故事中的情節呢？陳雅惠（2011）就指出，「情節」雖是故事中的事件與行動，但常藉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。所以若要運用於新聞敘事當中，那麼新聞中「情節」畫分的方式可遵循以下原則：

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」。
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」。

因此，當以情節做為敘事新單位時，就能夠順應超文本之節點與鏈結的新社會物質性，提供了內容得以用節點和鏈結的方式自由組合，將內容切割成許多獨立但有關聯的資訊區塊，進入了可儲存並選取的資料庫中，從而延展出不同的結構關係，此時說故事所用的媒體特性也才能順勢整合進內容當中，再發展出有別於傳統新聞

敘事之外的新結構與形式。Bolter (1991) 亦指出，在電腦書寫空間中，轉以指標 (pointers) 與文本成份 (elements) 間所帶來的各種互動關係，使超文本更能朝向多重關係發展而不構成任何障礙。這其實也印證了本文所強調之以情節作為新單位的重要性，才是使得文本得以開展的最重要原因。

由於新聞網摘型懶人包一類的文本，乃是呈現在觀者眼前的作品，所以這些都是已受到媒體特性影響的情節。當把要研究的敘事單位弄清楚了，接下來也就比較容易看該情節單位中的敘事要素有哪些？從超文本所帶來新聞網摘型懶人包，再進一步看從傳統報紙平面媒體到網路數位媒體產生哪些敘事情節的變化？

參、敘事從文本結構轉向認知主義的變局

網路媒體對新聞敘事而言，究竟是否帶來改變乃是數位時代中重要的議題。主張網路媒體挾著強大的新技術與新功能立場的人，紛紛強調新媒體早已為新聞敘事揭開嶄新的一頁；而主張網路媒體並沒有帶來什麼新改變的人，則大都是從新聞文類角度去評析新聞的基本價值與元素。但本文認為，值此數位時代，說新聞故事和許多新媒體敘事活動一樣，早已進入了跨媒體範疇³，那在此一新媒體時代中敘事運作的原則如何？要怎麼面對各種不同媒體的物質特性去說出適合的故事來？已是新媒體研究眾所關心之事。

Jenkins (2006) 曾提出跨媒體敘事有以下五個範疇：(1) 市場層面 (2) 改編者層面 (3) 敘事文本比較層面 (4) 科技及多平台層面 (5) 閱聽人交流與反應層面。

-
3. 根據Miller (2008) 的說法，transmedia, multiplatforming, cross-media 及 integrated media都在指跨媒體，有四個原則：(1) 這計畫存在於超過一個單一的媒體；(2) 至少有部份互動性；(3) 不同的組成份子被使用來拓展核心物質；(4) 組成份子為緊密地整合；而跨媒體至少要結合二種以上的媒體。而若從跨媒體角度看敘事，則是可依原著例如小說為藍本，改作為其他不同媒體的故事，例如電影、電子書、電子繪本或電腦遊戲等 (賴玉釵，2018)。Miller (2008) 亦指出，跨媒體敘事強化了使用者以特別的方式涉入故事當中，從而模擬出和真實生活逼近的經驗，可說提供使用者多元地參與故事，進而提升更多的情感價值，不僅是製作方式不同，還會隨著該媒體所在的製作文化而異。此處的「跨媒體」乃為英文transmedia之用法，意指敘事在不同媒體上呈現，不論就形式或內容而言都需經轉化故事的語法。

由此可知，跨媒體已蔚為一股新潮流之際，也為敘事研究揭開了不少跨領域的研究議題。但本文認為，若要進行新媒體相關的敘事研究，不先對「敘事」在過程中所指為何進一步探究，將很難有一對話的空間。

而 Ryan (2005) 指出，即使跨媒體等已是數位時代中盛行的概念，但若要進行新媒體敘事研究仍有二個主要障礙：一是敘事一詞過去一直植基在語言、言說行動為主的研究上，敘事若要能適用於跨媒體，需從早期結構主義的文本、言說行動的語言等轉向認知，將敘事視為是一認知心像的建構，不一定要形成一個具體可辨識的文本，只要在接觸過程中能喚起對於故事想像之敘事性即可，如此才可能將敘事運用於各種場域的體驗故事活動。另一個不利於發展跨媒體敘事的則是來於激進的媒體相對主義，受過去 Saussure 和解構主義影響，激進的媒體主義相對論者認為每一種媒體都是自我封閉的符號系統、不可共用，即其符徵 (signifier) 與符旨 (signified) 不能分離，即使是最弱的立場也都認為，每一種媒體都有它獨特的表達資源，應該依此建立敘事分析的媒體特性之工具箱，是以，若要能對跨媒體時代的敘事有一研究，仍然得承認理論上的概念可適用於其他媒介，而將故事 (story) 和論述 (discourse) 分開仍是一適用於數位媒體敘事的分析架構。不過，這是 Ryan 的看法，本文在先前理論梳理脈絡下已提出可從「情節」此一新分析單位來進行網路超文本的相關研究。

誠如本文先前所提的新聞網摘型懶人包一類的新文體，已經可以提供使用者透過超文本的社會物質性而進行不同的鏈結，遊走於各式各樣的跨媒體，在各種互文性文本之間流竄⁴。過去傳統媒體如報紙當道時代，許多關心新聞文本的研究就以論述分析為主軸，去發現新聞有哪些框架，而這些框架往往也引導或限制了社會對該議題的想像。但進入跨媒體時代之後，在超文本特性底下呈現的是斷裂的文本、非線性的文本，這樣的文本很難再用傳統論述或框架的研究去帶領，Ureta 與 Noci (2014) 也說，應該如同 Ryan (2006) 所言，在跨媒體時代，可以將敘事看成一種心靈再現而對

4. 有關跨媒體在新聞網摘型懶人包之意指的是不同製作來源之間的整合，有時是報紙、有時是 ptt 網友整理、有時是圖表繪整、有時來自廣播的聲音檔、有時來自公民記者或電視的影像報導、有時亦來自其他個人部落格文章。因而新聞網摘型懶人包雖然源自網路，但網路只是整合的平台，其超連結還是指向不同媒體。這些不同的平台都提供了迥異的閱聽眾關係，不只是內容的多媒材運用而已，更有相異媒體的參與關係在其中，所以才會在此定義為跨媒體。

故事產生感知的結構，由此去發展出分析的步驟與方式。而為了能夠對新聞網摘型懶人包等新媒體敘事現象進行研究，本文認為有必要針對敘事脈絡充分討論。

一般而言，「敘事」（narrative）指的是說故事，將一件或一系列事件以有系統的方式組織，賦予因果邏輯關係。然而，在數位時代中，敘事不再專指透過語言或文字單一媒體表達，只要能夠啟動人們心中的故事心像，使用跨媒體組合已成常態，這引發了傳統敘事定義的再思考。

Herman（2004）指出，在敘事學發展過程中，除了早期受結構主義與形式主義影響，以文學文本為研究對象之外，也有另一派受英美研究典範影響，以口語為研究對象。但這二種學術思潮下的敘事，卻都不利於反應跨媒體情形，因而再從認知典範重新定義敘事，期待能提出研究數位媒體敘事的新方向。以下介紹三種不同學術思潮下的敘事討論。

一、視敘事為獨立於媒體的結構要素

早期，由 Barthes、Genette、Greimas 及 Todorov 揭開敘事學研究的序幕。他們一方面受法國結構主義影響，以語言學為前導科學（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。另一方面，他們也借用蘇聯形式主義的文學理論，尤其是 Propp 對民俗故事研究，以作為敘事形式分析的工具。研究對象雖以文學作品為主，卻努力拓展到所有敘事。

如前所述，最經典、也最常被用的是 Chatman（1978）將敘事結構二分為「故事」和「論述」要素（林東泰，2015）。而當敘事結構二分為「故事」與「論述」的要素，該立場也就宣稱「故事」可獨立於媒體，Herman（2004）稱之為「主命題」，可從三點進一步了解內涵：第一是「故事」不受「論述」影響；第二為媒體只是傳遞「故事」的通道；第三則是「故事」可在不同媒體間移動而不失去主要成份。

首先，對「主命題」而言，即使「論述」表達方式有變，但「故事」內容都不會改變。在將敘事二分為「故事」和「論述」二項要素時，就是期待辨識出哪些是不變的內容、哪些又是隨外在情境而有變化的表達方式（Rimmon-Kenan, 1989）。「故事」乃是所有作品共同的要素，與如何組織或表達的「論述」無關，可說不受任何情

境因素影響。於是，「故事」就可在不同媒體間移動而不失去主要成份，不論所使用的表達過程是芭蕾舞、小說、舞台劇、電影，甚至是口語等不同媒體，「故事」都以相同方式顯現，也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。即「故事」的主題，不受任何媒體影響。

其次，媒體只是傳遞「故事」的通道，並不左右內容的產製。在「主命題」看來，媒體所稱的是產製的技術，這只提供通道而已。當「主命題」主張「故事」不受任何媒體影響時，他們也就展開了「故事」的形式分析，企圖將所有情境因素、當然也包括媒體都排除在研究之外。

第三，Chatman（1978）指出，「故事」又可分為「形式」（form）與「實質」（substance）二個層面：「形式」是由事件和存在狀態等項目構成，而「實質」則是透過作者所處文化符碼創造出具體的人物或場景。例如英雄與魔王等角色原型就是「故事」的「形式」面向，除了可用來分析三隻小豬單一故事之外，也適用於其他類型的故事，具有普遍的解釋效力。

換句話說，「主命題」研究的焦點並非單一文學作品，而是所有作品背後共通的本質，並不考慮作品是透過什麼具體媒體展現。Herman（2004）就指出，「主命題」著重的乃是「故事」的「形式」分析，而那些透過文化符碼所表現的「實質」內涵，都是為了說明舉例之用，最後仍以「形式」分析為依歸。如此，也才能落實「主命題」稱「故事」獨立於媒體的立場。

然而即使如此，「主命題」所謂「故事」獨立於媒體說法，也開始遭受質疑，轉而考量到底獨立的程度有少？這樣的反省可從 Chatman 對電影敘事的研究，略見一二（Herman, 2004）。

Chatman（1978, 1980）發現，同樣的敘事在電影或小說版本中各有特殊的表達方式，此外「故事」內容也受媒體表達過程的影響。例如在表達時間摘要的內容方面，口語敘事顯然比電影敘事容易，相較之下，電影敘事則比較擅長處理視覺細節或空間關係的內容。敘事學學者們也漸漸質疑，媒體對於「故事」內容很難不造成影響，而埋下了從「反命題」重新思考敘事定義。

由上可見，受到結構思潮的影響，既有敘事研究也都聚焦在文本形式分析，這也影響了過往新聞敘事的著力之處。這樣的研究立場即使面對新聞網摘型懶人包新文

體，仍然只停留在既有的新聞之故事或論述分析，著重文本中的人物、場景、事件或行動，以及倒金字塔結構、倒敘法之時間順序或客觀中立的發聲等，無法進一步就敘事文本提出更符合超文本物質性之新分析單位。

二、視敘事為依賴媒體的言說行動

當「主命題」受結構主義和形式主義影響，以文學作品為研究對象之際，敘事學也有另一派轉向英美傳統，以社會語言學、言說行動理論、對話分析等取徑為師，研究口語對話，Herman（2004）稱之為「反命題」。

對「反命題」而言，敘事乃是內容和表達方式結合的言說行動，Smith 的說法更成為支持的論據。Smith（1980）指出，敘事的二元模式不僅在經驗上有問題，邏輯上也站不住腳，連帶地方法論上更顯得分散，妨礙我們從更豐富的面向理解敘事。從仙度瑞拉的故事來看，約可找到345種與這個主題相關的變數，並從中發展出數千種版本。敘事從來都不是已決定的結構，只要有人重說一次就會再加進某些新材料。即使是同一個人在不同動機、面對不同群眾的情況，也都會有變化。所以，敘事不是結構，而是行動（acts），是「某人告訴另一個人發生了什麼事」的言說行動。

也因此，在「反命題」看來，敘事就是一個動態的言說行動，與傳播內容、方式及過程均相關，為一有機的整體（organic wholes）（Herman, 2005）。正是從這樣的論點，他們提出敘事極端依賴媒體的宣稱。

而所謂敘事極端依賴媒體的立場，則可從二方面解釋：第一是敘事必須透過媒體才能傳達，第二則是媒體乃是敘事的決定性因素。

由於「反命題」主張敘事乃是言說行動，所以敘事必須得透過語言媒體才能傳達，若缺少了語言媒體，也就很難經驗到敘事中的故事內涵。敘事指的就是對故事或文本的講述，焦點在說故事的行動，而不只是故事文本本身。進言之，敘事是由言者和聽者共同透過語言媒體，進行社會符號的交易，彼此共創了言說行動的結果。Ryan（2004）更指出，這一派人士簡直認為敘事就是口語現象，無法在語言之外找到可支持敘事的媒體，語言就是最基本的展現模式。

再者，就「反命題」的立場來看，媒體乃是敘事的決定性因素，可從 Rimmon-

Kenan 的說法得知。Rimmon-Kenan (1989) 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，進而視「故事」獨立於媒體，當然也就不考慮語言或其他電影、默劇等媒體對敘事的影響了。但事實上，語言在敘事過程中，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，可說是這個結構的決定性因素 (the determining factor)，影響了敘事的符號形式，從而型塑了敘述、文本、甚至是故事。

所以，在「反命題」的立場中，每一次重說都會改變故事內容，每一種敘事也都會造成變化 (Herman, 2004)。媒體就是整個敘述行動的資源，而在使用語言表達敘事的過程中，處處充滿情境變化的可能，使得每一次的敘事都擁有獨特性而無法比較，且每一種媒體的敘事也無法共用。

對「反命題」而言，他們研究的重心就朝敘事所在的媒體情境發展，相當關心參與者使用語言媒體的情境，因而將敘事視為涉及了傳播、詮釋、接收的整體面向。在言說行動的本質之下，敘事更得植基於一種對話的、參與式的言說社群 (沈錦惠，2009)。

從「反命題」立場，的確讓人們注意到敘事中媒體舉足輕重的影響力，但卻也因將媒體等同於語言的情況下，侷限了數位媒體敘事研究的面向。如前所述 Ryan (2006) 就指出，過度強調將敘事等同於言說行動的立場，已不利於發展跨媒體敘事的理由，但在數位時代中，不同媒體之間的界線不再涇渭分明，彼此可以匯流或重組，因而有必要提出適用於跨媒體的新架構。

若從本文所提出的新聞網摘型懶人包此一新生體來看，反命題也許較適合討論有明顯敘述者如主播或主講人之言說行動類型，由此去探察其中情節如何在不同的敘述者之下有所轉換，從而找出敘述者的風格與特色。但因本文強調的乃是超文本一類的作品，在言說行動方面也就較難適用，如何針對不同性質的文本條件也成了數位時代中的重要議題。

基於上述理由，也讓敘事學學者在「主命題」和「反命題」之間尋找出路，進而探究如何將媒體納入敘事中，又能對不同媒體說故事的能力進行比較，以發展出跨媒體敘事研究的架構，這就成了「綜合命題」努力的方向 (Herman, 2004)。亦即就故

事邏輯而言，不同媒體特性會影響其溝通策略，若能掌握不同媒體說故事的能力，再配合故事本身的邏輯發展，將較能在說故事活動中發揮各媒體的表達潛能，是以在面對跨媒體等不同物質特性的數位時代，說故事者仍然可以就故事邏輯發展出更多元的策略架構。

三、視敘事為受媒體型塑的認知心像

進入跨媒體的數位時代後，一來出現了許多新的敘事現象，如電腦遊戲（computer games，簡稱電玩），二則因各種媒體也因匯流而不再涇渭分明，為了使敘事能適用於新情況，有學者向認知主義借光，包括認知心理學、認知語言學等，轉而探討敘事中相關標記如何啟動閱聽人已儲存的認知框架，並提供組織經驗的腳本（Fludernik, 2005；Lee, Park, & Jin, 2006；Scholes, Phelan, & Kellogg, 2006）。

在向認知主義轉的敘事研究中，敘事不再專指外在客觀文本一途，而視為閱聽人認知心像的建構，不僅只有語言或文字媒體才能說故事，其他如圖像、繪畫、音樂、舞蹈等不同媒材，只要能夠喚起人們已儲存的心像並理解，都能構成敘事。而且，就算不是一個完整的故事文本，只要有能力召喚，也可以是敘事。Herman（2004）稱該立場為「綜合命題」，試圖研究閱聽人所喚起的心像是否因媒體而異。

對「綜合命題」而言，雖仍視敘事可分為「故事」和「論述」二種要素，但定義卻不同於「主命題」。Ryan（2006）指出，過去將敘事中的「故事」等同於事件本身，為一個或一連串事件，但事件只是「故事」產出時最原始的素材，尚未形成情節，也就不能被理解，更好的說法是「故事」也是一種再現，但不需透過具體物質性的媒體符號再現，乃是對於某些關係的認知建構。另一方面，「論述」雖為再現事件的方式，但更強調會受表達媒體的特性所影響。所以，敘事作為「故事」與「論述」的結合，就是在喚起人們的心像，使其有別於辯論等其他種類的作品，而喚起心像的過程中，媒體扮演了重要的角色。

就「綜合命題」看來，「故事」對媒體有不同程度的依賴（Herman, 2004）。而這可從二個面向解釋，其一是媒體對「故事」的影響是光譜式的分佈，不是有（依賴）或無（獨立）的極端狀態；其二媒體是「型塑」（shaped）而不是「決定」

(determined)「故事」。

當視媒體對「故事」的影響是光譜式分佈時，就可觀察不同媒體如何喚起閱聽人的認知心像，換句話說，可比較不同媒體表達「故事」的能力。而若要從認知角度進行此種跨媒體的敘事研究，Ryan (2004, 2006) 指出，以前所用「敘事」(narrative) 一詞太過模糊，應以「敘事性」(narrativity) 探討新情況(江靜之，2015)。所謂的「敘事性」可以用「故事性」(storiness) 說明，可將不同媒體喚起心像的能力作一光譜式的分佈，有些媒體比較容易形成敘述者，其召喚閱聽人心像的能力就較好，語言或文字就是最好的例子，具有較多的「故事性」、「敘事性」較強。相對地，有些媒體則很難形成具體的故事文本，好比一個母親懷抱幼兒的雕塑，但仍然擁有喚起閱聽人心像並促成感知的能力，只是具有較弱的「敘事性」。

而媒體「型塑」不是「決定」「故事」之意，首先指出媒體乃是表達「故事」內容的物質基礎，它不是中空的通道，而是關係著哪些類型的意義可被製碼(Ryan, 2004)。其次，媒體特性固然影響「故事」內容，但並不完全決定意義的產製，乃因「故事」本身也有跨越不同媒體的要素，像角色、場景等。不論使用哪一種媒體表意，角色和場景都是「故事」中不變的部份，其他的則可能因媒體本身的特性而造成改變。第三，不同媒體表達「故事」時，也可部份互相轉譯，在掌握核心的共同要素下，讓「故事」中受影響的部份順利地在不同媒體間轉化即可(Herman, 2004; Ryan, 2004)。如此一來，就不再只限於用語言媒體表達，也可適用於其他媒體了。

當「綜合命題」主張既能納入媒體影響、又不完全受媒體特性所限的敘事定義，因而可從下列二個面向，研究不同媒體所造成的敘事差異(Ryan, 2003a)：

1. 研究媒體在情節或故事的差異

不同媒體可以創造出差異的、具特性的認知框架，所以可研究帶來哪些新的情節或故事。例如電視偏好以多條故事線的方式進行插曲式的(episodic)敘事，讓劇情像拼圖式的結合，故事都以片段的方式組成，以便可隨時安插廣告。而電腦遊戲則偏好以一條故事線、多個獨立存在的情節進行客位敘事(guest narratives)，讓玩家扮演如英雄的角色而啟動旅程，玩家在過程中需克服重重測試的關卡，以到達最後的目標。當新媒體科技出現時，就會創造出新奇的情節結構，而這個層次就能針對這些新情節或故事進行探索。

2. 研究媒體如何影響論述表達技巧

探討媒體以什麼不同的方式呈現故事，而說故事者又運用了哪些再現故事的方法。例如在連環漫畫中，敘事被打散成各有區別的「格」，而有別於電影中連續運鏡的手法，提供了迥異的組織方式。所以可以研究不同媒體表達故事的方式，或使用了哪些特別的敘事技巧。

除了上述的建議之外，另一方面，本文也要再重申當敘事從文本走向認知時，這也意謂著說故事者其實不再只是簡單地「說」一個故事而已，他其實更像是在重組、架構其所欲鋪陳的經驗，此時，敘事形式將不再只是一種文本組織，它已提供了一個概念式的認知框架以更流暢地表達故事的過程（Cyphert, 2007, p. 173）。

是以，「綜合命題」從閱聽人認知心像角度，試圖讓敘事適用於跨媒體情形，對本文而言，這帶來了深刻的啟發，當閱聽人接觸到新聞網摘型懶人包新文體時，究竟內心是如何喚起對於故事的理解以重構其認知心像，是本文所欲了解的關鍵內涵。為了讓敘事認知成為可操作的面向，本文認為前面所討論的情節將不再只是說故事者手中抽象的文類概念，它將鑲嵌在媒體特性中，透過超文本的社會物質性而成為閱聽人與故事心像之間具溝通性與連結性的部份了，支持我們深入探索閱聽人在新聞網摘型懶人包的片段情節中，如何與先備經驗連結？如何整合入生活脈絡中？從而重塑出一個嶄新的新聞故事。對於此種聚焦於認知過程在敘事理解中如何起作用，閱聽人如何在大腦中重構故事世界的取向，乃是當代認知敘事學關懷的角度（申丹，2014）。

認知敘事學的代表人物之一 Fludernik（2003）曾指出，在敘事的深層結構中有三個認知參數：體驗性、可講述性和意旨。閱聽人的認知過程即是敘事化的過程，乃以現實生活中的認知理解基模為依據，比方說閱聽人對什麼構成一個行動、其和文本在互動過程中產生何種意義、如何重新界定敘事文類（例如新聞）的發展等面向（申丹，2014）。亦即，本文以為將來可從新聞網摘型懶人包的情節出發，將這些情節當成敘事認知的操作化指標，探討其利用超文本而來的新聞網摘型懶人包之敘事體究竟在閱聽人認知歷程中，重塑了哪些故事心像，以期提供未來欲利用超連結設計非線性文本時的參考。

肆、代結語：未來新方向

網路上出現的一些說新聞故事的方式例如新聞網摘型懶人包，對新聞敘事到底帶來哪些新的可能性？是否要以新的方法去因應？關於這些問題，本文已經就二個面向深入討論。一是主張新聞網摘型懶人包此種新文體的出現，乃因循著當代網路媒體特性才能發揮，是以，前面已從超文本特性剖析其與敘事之間的關聯，以及探討如何從敘事研究單位中去深刻捕捉其對說故事帶來的新可能，若是要做敘事文本分析，那麼對於結構、順序、聲音及情節等元素的掌握要更清楚。二則是從敘事研究的脈絡談起，討論敘事的內涵隨著跨媒體時代來臨，已從靜態文本結構或只是某些言者的表達風格轉往主體認知的基礎，敘事學界中已將閱聽人認知考量進說故事交流的活動過程中，並借以提出可利用網路媒體新表意機緣之架構，試圖去建構出新的故事心像，使說故事此一活動朝向新的理解與詮釋等新方向。也就是說，除了既有從敘事文本分析之外，亦可再就敘事做言說行動或認知心像方面的研究，以拓展新聞敘事的範疇。

因此，本文認為此種奠基在超文本特性而來的新聞網摘型懶人包，將可以朝二個新方向研究。一是新聞網摘型懶人包此種新文體，究竟如何影響說新聞故事的過程？針對此類問題，本文認為未來可以進行敘事文本情節分析，以敘事中的「情節」為分析單位，針對所蒐集來相關的新聞網摘型懶人包，剖析其中有哪些角色為觀察核心，再視該角色進行了哪些對話、行動，或完成了哪些事件，先對文本的情節發展有一掌握。然後，可再就超連結的節點進行敘事要素的分析，包括：結構、順序與聲音：

(1) 結構分析：看情節中採取何種結構走向？（主軸與分枝、流程、軌道變換、樹枝狀）；(2) 順序分析：情節之間走向關係為何？（階層式、概念式或參考式關係或並列、時間、層進與因果關係）有幾個層次？（時間、空間、分類或互動檢證）

(3) 聲音分析：在情節之中的發聲者有誰？發聲分佈為何？（除了過去常引用的專家學者之外，還有哪些）。以期掌握以鏈結及節點為基礎的超文本，可為敘事帶來哪些新變化。

對本文而言，將可從敘事脈絡發展來探察超文本之間的情節關係，不像過去僅將視為資料間的連結，缺乏從一故事整體面向來看超文本中的多重文本性究竟替結構、順序或聲音帶來哪些新的走向。而若能對這些新聞網摘型懶人包作成敘事元素的編

碼，就能觀察其在結構中的走向和過去的純淨新聞有何不同？在順序上還可以有哪些新佈局？還有在聲音元素上展現出何種新面向？而利用超文本來呈現新聞的目的或最大價值還是在說一個好的故事，許多新媒體表意潛能應該都協助其實現此一原則，但遲至現今仍缺乏從說故事角度去對新聞網摘型懶人包作敘事元素的分析，以致於僅只是在做資料技術的拆解，無法就說故事面向評估其表現，對敘事而言正可補足這一塊未竟之地。

另一則是當說故事的人整理出新聞網摘型懶人包的文本之後，閱聽人將如何採取認知策略去重構腦中的故事世界？本文認為若想了解當閱聽人接觸到了新聞網摘型懶人包之後，究竟是採取何種認知策略去重構其故事世界？爲了回答此一類問題，將可採取對閱聽人進行半結構式訪談。以訪談作爲研究的方法，爲的是針對特定對象蒐集與研究相關的資料，訪談過程中，雙方運用語言與非語言的互動，來達到「對話」的效果，並且共同建構行動的意義。本文以爲透過訪談了解閱聽人接觸新聞網摘型懶人包的閱讀理解經驗，經由訪談協助研究者釐清閱聽人在認知策略上採取何種重構故事的經驗，從受訪者角度來敘述、及解釋自己的經驗與感受。

然而在進行閱聽人訪談之前，本文認為亦可參考 Ryan (2003b) 選擇以某一偵探小說爲認知對象，從超級或模範讀者位置反覆閱讀作品，然後再將這一地圖與一組接受實驗的高生根據閱讀記憶畫出的實際地圖進行比較，由此去探究認知基模與文本提示之間的互動。也就是說，若欲了解閱聽人新聞網摘型懶人包認知經驗，亦可先將蒐集的相關文本作敘事文本編碼分析，再從超級或模範研究者位置閱讀文本，自文本中的情節繪製出「後設敘事認知圖」，然後與接受實驗訪談對象的實際故事版本進行比較，以判斷該群受訪者的實際故事版本在再現新聞的情節關係時出現了哪些歧異？並探討爲何會出現這些歧異？

具體而言，本文認為若能針對新聞網摘型懶人包而來超文本敘事特性與閱聽人認知經驗深入研究，將可帶來以下三項貢獻：

1. 就新聞實務而言，強調數位時代說故事者，除了掌握該文類的特性之外，更應該明瞭該媒體的社會物質性，從研究過程中進一步了解新媒體的說故事者是如何從日常實踐中熟悉並應用超文本等媒體特性。

2. 就新聞理論層面來說，將可從一唯物史觀的角度（基於網路媒體的超文本特

性) 切入探察新聞敘事形式的改變，這雖然強調網路新媒體的社會物質性，卻又與過去高舉新科技必定帶動社會朝向好發展之科技決定論或樂觀論者有所不同，轉從活動角度判定提供了哪些新可能、又破壞哪些既有的活動形式，由此提出新聞之所以朝向後現代、後結構主義史觀，也是受到不同媒體所提供不同表意可能的影響。

3. 就研究取徑與方法而言，將可從敘事脈絡發展來探察超文本之間的情節關係，而不像過去僅將視為資料間的連結，缺乏從一故事整體面向來看超文本中的多重文本性究竟替結構、順序或聲音帶來哪些新的走向。另一方面，亦針對閱聽人做超文本的訪談經驗與感受，進一步探討這些非線性設計如何激發思維，或文本中有哪些認知提示來引導閱聽人的敘事理解，促使閱聽人採用特定的認知策略，可能是不同於說故事者原先的超文本考量，提供給未來想利用超文本特性作新聞網摘型懶人包的說故事者參考。

總之，若能對新聞網摘型懶人包進行探究，將更有助於了解網路媒體的超文本此一新文類的敘事特色與掌握閱聽人的新媒體閱讀經驗，提出適用於數位時代的說故事新技藝，同時也讓數位媒體研究未來在超文本情境的故事設計、企劃流程或執行方式上均有學理的支持與應用，深化新媒體敘事的理論基礎。

參考書目

- 大暴龍 (2010.06.13)。〈當怪手開進稻田中〉，《PeoPo 公民新聞》。取自 <https://www.peopo.org/news/53635>
- 申丹 (2014)。《敘事學理論探賾》。台北：秀威資訊。
- 江靜之 (2011)。〈舊聞中找新聞：從訪問者角度看廣電新聞訪問互文性〉，《傳播與管理研究》，10 (2)：3-36。
- 江靜之 (2015)。〈許一個網路新聞敘事研究的未來〉，《傳播文化》，14：28-46。
- 江靜之、周筱梵 (2011)。〈簡報多媒材設計初探：以賈伯斯 2008 年主題簡報為例〉，《廣告學研究》，36：71-97。
- 李順興 (2012)。《美麗新文字：數位文學形式研究》。台中市：天空數位圖書。
- 沈錦惠 (2009)。《電子語藝與公共溝通》。台北市：五南。
- 周慶祥 (2005)。《網路新聞理論與實務》。台北市：風雲論壇。
- 林東泰 (1997/2008)。《大眾傳播理論》。台北市：師大書苑發行。
- 林東泰 (2015)。《敘事新聞與數位敘事》。台北市：五南。
- 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。
- 郭文平 (2013)。〈超連結文本在網路新聞場域中的使用：一個文化實踐觀點的研究〉，《新聞學研究》，117：135-178。
- 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。
- 陳雅惠 (2011)。《探索網路新聞敘事結構》。政治大學新聞研究所博士論文。
- 陳雅惠 (2014)。〈探索網路新聞敘事新方向〉，《新聞學研究》，121：127-165。
- 陳順孝 (2011)。〈編輯群眾智慧：新聞網摘的敘事結構和編寫策略〉，《媒介生態變遷衝擊下的創新、挑戰與社會參與》學術研討會論文選集，255-283。台北：輔大傳播學院。
- 陳順孝 (2013)。〈網路新聞敘事的實踐與反思〉，《傳播管理學刊》，14 (1)：

1-21。

- 陳順孝 (2017. 02. 04)。〈編輯群眾智慧—新聞網摘型懶人包的敘事結構和編寫策略〉。取自 <https://axiao.tw/lan-ren-bao-ceab0e4c8862>
- 馮建三譯 (1995)。《電視：科技與文化形式》，台北：遠流。(原書 Williams, R. [1974]. *Television: Technology and cultural form*. London, UK: Fontana.)
- 劉文楨 (2015)。《「懶人包」的媒體擴散研究—以服貿議題為例》。世新大學資訊傳播學研究所碩士論文。
- 鄭楨慶 (1996)。〈新聞敘事觀點與敘事聲調分析〉，《廣播與電視》，2 (4)：83-107。
- 賴玉釵 (2018)。〈閱聽人跨媒介詮釋圖像敘事之美感傳播芻議：以繪本、iPad 互動電子繪本為例〉，《中華傳播學刊》，33：181-215。
- 韓模永 (2013)。《超文本文學研究》。中國社會科學出版社。
- Ffaarr & Lon (2013)。《PTT 鄉民大百科》。台北：時報出版。
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Bal, M. (2004). Narration and focalization. In M. Bal (Ed.), *Narrative theory: Critical concepts in literary and cultural studies* (pp. 263-296). London and New York: Routledge.
- Balasubramanian, V. (1994). *State of the art review on hypermedia issues and applications*. Newark, New Jersey: Rutgers University.
- Boczkowski, P. J. (2004). *Digitizing the news: Innovation in online newspapers*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Bolter, J. D. (1991). *Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2004). *Film art: An introduction* (7 Ed.). New York: McGrawHill.
- Bordwell, D. (2008). *Poetics of cinema*. New York: Routledge.
- 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. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/1343179>
- Cyphert, D. (2007). Presentation technology in the age of electronic eloquence: From visual aid to visual rhetoric. *Communication Education*, 56(2), 168-192. doi: 10.1080/03634520601173136
- De Maeyer, J. (2012). The journalistic hyperlink: Perspective discourse about linking in online news. *Journalism Practice*, 6(5-6), 692-701. doi: 10.1080/17512786.2012.667273
- Deuze, M. (2003). The web and its journalisms: Considering the consequences of different types of newsmedia online. *New Media & Society*, 5(2), 203-230. doi: 10.1177/1461444803005002004
- Doherty, S. (2014). Hypertext and journalism: Paths for future research. *Digital Journalism*, 2(2), 124-139. doi: 10.1080/21670811.2013.821323
- Domingo, D. (2006). *Inventing online journalism: Development of the internet as a news medium in four Catalan newsrooms*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Elleström, L. (2010). The modalities of media: A model for understanding intermedial relations. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 11-48). New York: Palgrave Macmillan.
- Fagerjord, A. (2001, August 14-18). *Linearity and multicursality in world wide web documentaries*. Paper presented at the 12th ACM conference on Hypertext and Hypermedia, Århus, none, Denmark. doi: 10.1145/504216.504263
- Faraj, S., & Azad, B. (2012). The materiality of technology: An affordance perspective. In P. M. Leonardi, B. Nardi & J. Kallinkos (Eds.), *Materiality and organizing: Social interaction in a technological world* (pp. 237-258). NY City: Oxford University Press.
- Fluckiger, F. (1995). *Understanding networked multimedia: Applications and technology*.

London: Prentice Hall.

Fludernik, M. (2003). Natural narratology and cognitive parameters. In D. Herman (Ed.), *Narrative theory and the cognitive sciences* (pp. 243-267). Chicago, IL: University of Chicago Press.

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.

Gitelman, L. (2006). *Always already new*. Cambridge, MS: The MIT Press.

Hayles, N. K. (2001). The transformation of narrative and the materiality of hypertext. *Narrative*, 9(1), 21-39. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/20107227>

Hayles, N. K. (2004). Print is flat, code is deep: The importance of media-specific analysis. *Poetics Today*, 25(1), 67-90. doi: 10.1215/03335372-25-1-67

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.

Huesca, R., & Dervin, B. (1999, October 9). *Hypertext and journalism: Audiences respond to competing news narrative*. Paper presented at the Media in Transition Conference, MIT. Retrieved from <http://web.mit.edu/m-i-t/articles/huesca.html>

Hutchby, I. (2001). *Conversation and technology: From the telephone to the internet*. Cambridge: Polity Press.

Iedema, R. (2003). Multimodality, resemiotization: Extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice. *Visual Communication*, 2(1), 29-57. doi: 10.1177/1470357203002001751

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.

- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
- Kunelius, R. (1994). Order and interpretation: A narrative perspective on journalistic discourse. *European Journal of Communication*, 9(3), 249-270. doi: 10.1177/0267323194009003002
- 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.
- Marvin, C. (1988). *When old technologies were new: Thinking about electric communication in the late Nineteenth Century*. New York, NY: Oxford University Press.
- Miller, C. H. (2008). *Digitalstorytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Amsterdam: Elsevier.
- Mitra, A., & Cohen, E. (1999). Analyzing the web: Directions and challenges. In S. Jones (Ed.), *Doing internet research* (pp. 179-202). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.
- Orlikowski, W. J. (2008). Sociomateriality: Challenging the separation of technology, work and organization. *The Academy of Management Annals*, 2(1), 433-474. doi: 10.1080/19416520802211644
- 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. Retrieved from <http://www.agoracommsy.uni-hamburg.de/commsy.php?cid=959734&mod=material&fct=detail&iid=1194033>
- Rost, A. (2002, July 21-26). *The concept of hypertext in digital journalism*. Paper presented at the 23rd International Association for Media and Communication Research

- conference, Barcelona, Spain. Retrieved from http://www.portalcomunicacion.com/bcn2002/n_eng/programme/prog_ind/papers/r/pdf/r011se03_rost.pdf
- Ryan, M.-L. (1999). Introduction. In M.-L. Ryan (Ed.), *Cyberspace textuality: computer technology and literary theory* (pp. 1-28). Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Ryan, M.-L. (2003a). On defining narrative media. *Image & Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative*, (6). Retrieved from <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>
- Ryan, M.-L. (2003b). Cognitive maps and the construction of narrative space. In D. Herman (Ed.), *Narrative theory and the cognitive sciences* (pp. 214-242). Stanford: CSLI.
- Ryan, M.-L. (2004). 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. (2005). Defining media from the perspective of narratology. Retrieved from http://pure.au.dk/portal/files/7562/M-L_Ryans_paper.pdf
- 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.
- Smith, B. H. (1980). Narrative versions, narrative theories. *Critical Inquiry*, 7(1), 213-236. doi: 10.1086/448097
- Soffer, O. (2009). The competing ideals of objectivity and dialogue in American journalism. *Journalism*, 10(4), 473-491. doi: 10.1177/1464884909104950
- Steensen, S. (2009). Online feature journalism: A clash of discourses. *Journalism Practice*, 3(1), 13-29. doi: 10.1080/17512780802560716
- Steensen, S. (2011). Online journalism and the promises of new technology: A critical review and look ahead. *Journalism Studies*, 12(3), 311-327. doi: 10.1080/1461670X.2010.501151
- Ureta, A. L., & Noci, J. D. (2014). Hypertextual structure of online news: A comparative

research on quality media. In A. Larrondo & K. M. e. A. Tous (Eds.), *Shaping the news online: A comparative research on international quality media* (pp. 249-300). Covilhã, UBI: Livros LabCom.

