



暴力媒介 是暴還是利

2012-11-03 記者 龔霽鋒 報導



當〈暗黑破壞神3〉一上市時，造成全台搶購熱潮；台灣連續劇出現車禍、肢體衝突等場景，而收視率依然屢創新高；許多的限制級血腥電影，所有殺人凌虐橋段都描述的鉅細靡遺，卻依然票房開紅盤。今年五月，加拿大籍馬尼奧塔殺害中國留學生並分屍，他不但愛看開膛手傑克，手段也跟電影情節非常相像；同年七月，霍姆斯將自己比擬成《黑暗騎士》中的反派角色「小丑」，持槍進入電影院中掃射，造成了12個家庭的破碎；去年發生在挪威的77人喋血慘案，兇手布列維克自稱玩《魔獸世界》訓練射擊準確度。社會上每天都充斥著這方面的暴力新聞，那為何大眾依舊對這些腥羶的媒體趨之若鶩？



〈暗黑破壞神3〉一上市，就造成搶購熱潮。(圖片來源/Google圖片)



霍姆斯將自己比擬成《黑暗騎士》中的反派角色「小丑」，持槍進入電影院中掃射。

(圖片來源/Google圖片)

暴力 紓解的管道

人們對這些可以使自己生理造成反應的刺激物，總是有著莫名的偏好。而市場有需求就自然有供給，電影電視場景中的衝突次數多寡直接牽涉到票房和收視率；而網路遊戲一直以來都是以打殺射擊為市場的主要的賣點，現在的遊戲為了講求真實，他們將場景和人物，甚至是噴濺的血漬都製作的栩栩如生，造成了家長對於這些媒介可能對孩童的影響疑慮。有研究顯示，過早讓孩童接觸暴力電玩，會造成日後學習的影響。然而對於暴力媒介，傳播學者也分為兩大學派，各自表述。

一派以宣洩理論，指稱閱聽眾在接觸這些媒介後，會因原本的憤怒有了抒發，因而不會做出暴力舉動；而另一派則以引動說，認為這些媒體會引動閱聽眾暴力的行為傾向，長期曝露之下，會進而減低了對暴力的敏感度和對受害者的同情。任教於交通大學的林日璇教授表示：「這些殺人魔是『目的性』的學習媒介中所含的暴力，他們認同這些角色，而這些角色也同時滿足了他們的渴望。而且有研究證實這些媒介對於一般人的負面程度不明顯，時間也相對較短。所以不需太過恐慌。」

暴力不但是人類社會中自始以來就有行為模式，更是現代小說、戲劇和電影電玩最主要的題材。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

某位不具名的男同學表示：「虛擬的暴力才能讓現實的自己有抒發和興奮感，感覺自己真正在掌握自己，這是在真正的現實生活中很難去體驗的。」這想必也是許多愛好暴力媒介人的心聲，讓現實中無法紓解的情緒找到一個發洩的管道。而接觸適當的暴力媒介，也可以使人對現實中激發更多動力。暴力媒介的存在依然有它的重要性，這也是它歷久不衰的道理。



今年台北電競隊伍TPA奪下冠軍，重新詮釋了暴力媒介對大眾的正向影響。

(圖片來源/Google圖片)

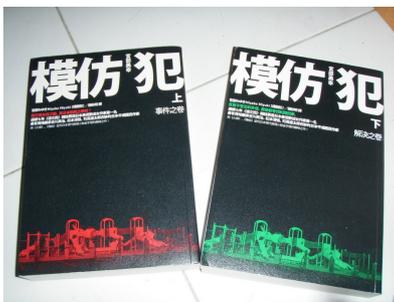
暴力 誘發偏差產生

雖然說我們的生活依就離不開暴力媒介，但對於近年來國外這些驚世駭俗的殺人事件，依然引起了大眾對於暴力媒體的疑慮和問題。台灣的槍械和國外相比，取得較為不易，所以目前沒有類似於國外的殺人魔案件，但台灣是否也有類似的未爆彈？這個疑慮仍待釐清。而對於其可能造成的偏差行為，若從法規規範方面下手，想必需要多方面的考量與決策。但又回歸到一般的閱聽大眾，這又會造成什麼樣的影響？

雖然大眾都知曉，會做出傷天害理的兇嫌通常都有精神病史。但對大眾而言他們更想知道的，是兇手怎麼會有這種心理？是什麼樣的原因促使他們做出這麼殘忍的行為？他們究竟在想什麼？傳播媒體瞭解這種渴求，也大幅報導，其實這也是變相的「媒體暴力」。這是否會牽引出某些潛在的殺人魔？或許更助長了一些人一「殺」成名的想法，由於恐懼自己會被遺忘，因而背水一戰；或者認為自己可以操縱一切，以為可以因此留名青史，這也是兇手的心態。

在媒體氾濫的時代，犯罪事件的報導似乎變像成了一種娛樂事業，一種另類的「媒介暴力」。新聞業出動SNG車進行現場轉播，每一天循環式的轟炸報導，甚至會請許多所謂「評論家」上電視講述自己的分析看法。對現在商業取向的媒體來說，收視率是一切指標，有議題就代表觀眾願意收看；對觀眾來說，雖然報導一開始令人感覺驚悚，但最後會對不斷重複播送的新聞感到疲勞，進而造成麻木感。就如同電視和電影中的暴力一樣，它雖會提升閱聽眾的興奮感和注意力，但時間一拉長，反而會日漸反感與冷淡，對於此事件極少有正面的幫助或是有益於相關法律的推動。

然而這對受害者及受害家屬來說，反而是一種折磨。媒體的重複報導鞭笞著他們永遠揮之不去的惡夢，媒體渲染到最後，兇手反而成了各個版面主角，而受害者只在第一時間被同情與關懷，但隨著之後的報導卻不復存在，被整個媒體界和大眾遺忘，像是整件事和他們毫不相關。這種隱性的媒介暴力，才是慢慢啃噬著閱聽眾心靈，讓受害家屬不見天日的元凶，這才是真正令人感到心寒。



作家宮部美幸的成名作《模仿犯》，就是在描述連續殺人犯的心境和

媒體對社會新聞的炒作。(圖片來源/Google圖片)

媒體 利弊操之在手

媒體在現在社會中扮演了極重要的角色，不管是在一般的娛樂媒介中暴力，或者社會新聞當中的

暴力，媒體不管是在傳播方還是接受方，都掌握了消費者的選擇和注意力。暴力媒介的接觸，適度的接收，不僅可以調和現實中的不平衡，也可以為生活添加一些樂趣；然而，從殺人犯事件觀看整個暴力運作的軌跡，從暴力媒介到閱聽眾「知」的權利，我們該了解如何在每個議題當中找到一個平衡點和停損點，才不會傷及到相關人士，或者造成潛在的威脅。暴力媒介最終或許沒有一個肯定的答案，但至少當我們真的正視並加以去了解後，我們也就有能力去監督，去發揮它對人有利的地方。



象牙塔外 明星高中存廢戰

針對十二年國教實行的現況、明星高中備受爭議的現勢以及大眾紛歧的觀點作探討，歸納出可行的未來發展。

橫著走出一條路 現實搖滾



日本搖滾樂團RADWIMPS，以獨具的世界觀和特殊省思角度，溫柔但尖銳的唱出此生的生命態度。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0