

科技部補助專題研究計畫成果報告 期末報告

數位相片、家庭生命故事與代間學習電腦對傳播和後喻文化的
影響(第3年)

計畫類別：個別型計畫
計畫編號：MOST 102-2410-H-004-085-MY3
執行期間：104年08月01日至105年11月30日
執行單位：國立政治大學廣播電視學系

計畫主持人：蔡琰
共同主持人：臧國仁
計畫參與人員：碩士班研究生-兼任助理人員：張婉兒
大專生-兼任助理人員：陳致霖
大專生-兼任助理人員：高履芳
大專生-兼任助理人員：陳冠澄

報告附件：出席國際學術會議心得報告

中華民國 105 年 11 月 25 日

中文摘要：照片的傳播意涵、家庭及個人照片與老人認同的關係和老人自我建構，均屬有待深入認識的傳播研究，目前國內外結合照片意義與老人自我認同及生命故事的傳播研究尚屬缺乏。另一方面，老人向家中兒孫學習使用電腦，兒孫從家中長者認識家庭文化傳承也屬代間學習行為，基本上為家庭傳播的模式與研究範疇。

本文提議藉著老人向晚輩學習電腦及數位化家中舊相片的長幼互動過程，觀察科技情境下之長幼世代家庭關係及老人如何講述生命故事，藉此解構過去至今老人歷時存在的意向，藉著家庭價值傳承重新詮釋臺灣高齡社會的「新後喻文化」現象。

其次，懷舊表演與遊戲在代間溝通的角色也是本研究關注面向。「遊戲」的意涵包括「後喻時代」電腦遊戲及戲劇表演所共同具備的「遊戲」或「玩」的意義。數位時代年輕人「玩」電腦遊戲，相對於老人以「懷舊」方式「玩」傳統戲劇表演，在目前晚輩教導長輩知識的「後喻文化」科技時代，或可使我們重新思考「遊戲情境」對代間溝通的作用。

最後本文帶入「遊戲」、「儀式」及「敘事原型」等概念，試圖藉以說明如何得從人文視角觀望「敘事」視域，旨在回顧人們企求溝通互動並增加人際情感交流的本能。本文強調，有意義的傳播來自心靈互動，而好的敘事實也渲染著情感。傳統上，人們在社會化過程中已慣於從理性思維來面對並處理日常傳播行為，卻因此忽略了自己也是非理性的「敘事動物」，往往那些能夠撥動心靈深處的情感性傳播行為才最深刻且有意義。

中文關鍵詞：傳播、相片、生命故事、代間學習、家庭互動、敘事

英文摘要：Literatures often suggest functions of photography on issues of memory, affect and self-construct identity, yet the communicative meaning of photograph has not been fully explored. Communication research which combines topics of family interaction, old and young generations and family photographs remain unstudied. It is expected to find cultural heritage and family value from current research under the frameworks of family communications. This current study suspects that a “neo post-figuration era” is possibly to come after we observe the interactions among family members in the process of intergenerational learning of computer, photographs and life stories. On the issue of life stories, the authors proposed to further study themes upon sub-consciousness, play and rituals associated with narrative theories.

英文關鍵詞：communication, photograph, intergenerational learning, family interaction, life story, narrative

2016 結案報告

數位相片、家庭生命故事與代間學習電腦對傳播與

「後喻文化」的影響 -- 敘事傳播與日常情感生活

Narrative Communication and Post Figuration Cultural in Inter-Generational Learning of Computer, Family Photos and Life Storie

蔡琰

(yea@nccu.edu.tw)

與

臧國仁

(kjt1026@nccu.edu.tw)

政治大學傳播學院教授

2016/11/20

(本報告精簡綜合三年期研究內容)

Narrative Communication and Post Figuration Cultural in Inter-Generational Learning of Computer, Family Photos and Life Storie

數位相片、家庭生命故事與代間學習電腦對傳播與

「後喻文化」的影響 -- 敘事傳播與日常情感生活

摘要

照片的傳播意涵、家庭及個人照片與老人認同的關係和老人自我建構，均屬有待深入認識的傳播研究，目前國內外結合照片意義與老人自我認同及生命故事的傳播研究尚屬缺乏。另一方面，老人向家中兒孫學習使用電腦，兒孫從家中長者認識家庭文化傳承也屬代間學習行為，基本上為家庭傳播的模式與研究範疇。

本文提議藉著老人向晚輩學習電腦及數位化家中舊相片的長幼互動過程，觀察科技情境下之長幼世代家庭關係及老人如何講述生命故事，藉此解構過去至今老人歷時存在的意向，藉著家庭價值傳承重新詮釋臺灣高齡社會的「新後喻文化」現象。

其次，懷舊表演與遊戲在代間溝通的角色也是本研究關注面向。「遊戲」的意涵包括「後喻時代」電腦遊戲及戲劇表演所共同具備的「遊戲」或「玩」的意義。數位時代年輕人「玩」電腦遊戲，相對於老人以「懷舊」方式「玩」傳統戲劇表演，在目前晚輩教導長輩知識的「後喻文化」科技時代，或可使我們重新思考「遊戲情境」對代間溝通的作用。

最後本文帶入「遊戲」、「儀式」及「敘事原型」等概念，試圖藉以說明如何得從人文視角觀望「敘事」視域，旨在回顧人們企求溝通互動並增加人際情感交流的本能。本文強調，有意義的傳播來自心靈互動，而好的敘事實也渲染著情感。傳統上，人們在社會化過程中已慣于從理性思維來面對並處理日常傳播行為，卻因此忽略了自己也是非理性的「敘事動物」，往往那些能夠撥動心靈深處的情感性傳播行為才最深刻且有意義。

關鍵字：傳播、相片、生命故事、代間學習、家庭互動、敘事

Narrative Communication and Post Figuration Cultural in Inter-Generational Learning of Computer, Family Photos and Life Storie

Abstract

Literatures often suggest functions of photography on issues of memory, affect and self-construct identity, yet the communicative meaning of photograph has not been fully explored. Communication research which combines topics of family interaction, old and young generations and family photographs remain unstudied. It is expected to find cultural heritage and family value from current research under the frameworks of family communications.

This current study suspects that a “neo post-figuration era” is possibly to come after we observe the interactions among family members in the process of intergenerational learning of computer, photographs and life stories. On the issue of life stories, the authors proposed to further study themes upon sub-consciousness, play and rituals associated with narrative theories.

Keywords: communication, photograph, intergenerational learning, family interaction, life story, narrative

壹、緣起與問題

長幼間因電腦而互動出乎意料地涉及了高齡者是否適應數位科技時代的「成功老化」(successful aging) 議題，更是親代間因為數位落差而有的不同老少互動型態家庭傳播問題。

人類學家 M. Mead 《文化的承諾》(周曉虹、周怡譯，1987/Mead, 1977) 指出世代間相互學習實乃這個時代之文化特色而非僅是高齡者如何向卑親屬討教學電腦而已，本文因而有意接續提出觀察「家庭代間」互動與科技(如數位相片) 情境之世代文化變動的理論提案。

Mead (周曉虹、周怡譯，1987) 曾經觀察到人類社會基於時代變遷形成之三種不同學習與互動文化型態，分稱：「前喻文化」(pre-figuration)、「並喻文化」(co-figuration) 與「後喻文化」(post-figuration)。「前喻文化」代表時期是十九世紀前之農業文化，其時年輕人尊敬長輩並從其學習知識、技能與文化。「並喻文化」指近代同齡世代間之相互影響，年輕人和老人紛向同輩看齊。「後喻文化」則屬二十世紀六零年代後的工業時期文化，年輕一輩逐漸擁有上輩缺乏的種種新知因而反成長者們的知識來源與學習對象。

E. H. Erikson 曾在「心理社會發展理論」(psychosocial developmental theory, 見周怡利，2008/Erikson, Erikson & Kivnick, 1997) 論及人生發展八個階段，而在進入人生晚期若不能跟上腳步並適應社會即易令人頹喪。很多老人嘗試智慧手機後也常感沮喪、受挫與笨拙，覺得自己太老且不足以 (inadequate) 適應。¹

數位相片或拍照行為對人們有何意義？今日年輕人放在臉書的「自拍」相較於老人手中隨著時間逝去而泛黃的三十年前舊照，對個人及家庭有無意義差

¹ 見 <http://www.bbc.co.uk/news/technology-20664470> (上網時間：2014, 02, 13)。

異？我們想像著家中老人持著三或五十年前舊照要對後輩說些甚麼？當家中長幼代間藉著舊時相片講起故事時，老人訴說了生命記憶後又有何傳播情景？在急遽變遷的科技社會中，有無可能因老人與其手中數幀舊相片引起的「故事」提醒我們「後喻時期」代間傳承與家庭互動模式尚有其他文化形式？

總之，從家庭到個人，從個人生命回顧社會互動，有價值作為生命故事而傳播者，來自日常情感生活中以遊戲、儀式與敘事原型為基底的敘事行為。

貳、背景與文獻

相片一向是重要懷舊品項，亦是老人敘事學領域（narrative gerontology）引領年長人士敘述人生故事之關鍵工具（Kenyon, Bohlmeijer, & Randall, 2011）。老人家與相片的關係究從哪一層面不同於年輕人的隨手自拍？相片若與過去生命連結，透過舊相片如何得以聯繫長幼代間家庭傳播內涵？

我們認為在「家庭傳播」研究框架下，以「代間學習」概念貫串電腦、相片、生命故事等將能「再觀察」並「再定義」代間文化傳承或知識流動之現象。

一、 高齡者使用科技產品參與傳播的現象

林迪意、莊明諺（2004: 105）以及梁家瑞（2010: 59）亦均指出，電腦與網路如今是「【老】人們在經濟活動、人際溝通與互動上的重要工具。一般大眾每天的生活已無法脫離網路應用的範疇，其教育與休閒功能比傳統媒體還更強大。...能夠使用電腦不再是值得誇耀的技能，而是生活上的基本能力」（引自梁家瑞，2010: 21）。梁家瑞並預測 50 歲以上臺灣中高齡者到 2014 年將有 94% 接

觸過電腦，這個數字代表了目前或即將到來的未來，高齡者需要學習電腦精進生活技能與品質乃屬必然現象。

高齡老者向家中晚輩或社區大學電腦班年輕講師學習電腦當屬「世代學習」(intergenerational learning) 行為。不同媒體如新聞、部落格、社區新聞多刊有爺爺奶奶向孫子學電腦增進祖孫情的新聞，²然而透過學電腦顯示的代間不愉快互動(如晚輩教長輩電腦時常感不耐煩)國內外皆然。因而黃誌坤(2012:153)研究發現，家人支持固是家中老年長者持續上網的原動力，但「家庭在老人上網扮演著既是助力亦是阻力的角色」，顯示電腦在家人互動情境中的角色實有值得研究之處。

但老人透過晚輩學習數位產品如智慧手機、臉書、相機、DV 以及電腦下載相片或處理影像檔案的代間互動，不僅是老人學習使用新科技的問題亦是高齡者個人認同及社會老人形象問題。蔡琰、臧國仁(2013)調查發現，晚輩們並非有時間、有意願、有耐心或有能力教導長輩使用電腦，多達 58%的晚輩認為教家中長輩用電腦頗費時間和精神，只有 13%晚輩不同意此點；反之，亦有 67%的長輩同意晚輩教學時性急並提高聲音。同理，少於一半的晚輩(43%)同意在家裡教長輩會使親子關係變得更好。

總之，當年輕低頭族忙於小小螢幕的虛擬世界，他與家中老一輩成員出現不同於傳統的人際關係。年長一代如何獲有機會參與電腦科技的時代，而家庭長幼兩或三代親子間如何因應長輩不盡熟悉的科技產品(智慧手機、電腦)而產生屬於這個時代特有的家庭傳播與互動方式，應都屬值得傳播研究者關心的高齡社會

² 參見《中國時報》，朱芳瑤／台北報導，「奶奶學會玩臉書 祖孫網路見」<http://life.chinatimes.com/2009Cti/Channel/Life/life-article/0,5047,11051801+112012121700051,00.html>。另見「彩虹日記網：爺爺學電腦」<http://www.engzw.com/riji500zi/20110501/4387.html>。南港社區大學：「爺爺奶奶學電腦」見公民新聞：<http://www.peopo.org/news/93745>。

面向。

二、 相片與家庭相片的傳播意涵

相片不僅是個人影像文本，其社會或文化意涵早已常被討論（趙靜蓉，2006；曹欣欣，2009），其留存個人經歷之餘也顯露著時代歷史及當代文化特色。常人世俗生活所攝影像往往留存豐厚而親切的個人情感，提供人們反顧過去並重溫美好時光，也容許人們對照過往今昔並憧憬未來；相片提供的認同及自我建構功能更有眾多相關文獻（見 Chambers, 2001; Hirsch, 1981; Lury, 2002）。

在今天隨手可拍的社會經濟情境下，相片不再是珍希之物而是青年大眾日常生活的一部份，但對許多老人言仍有特定價值。擁有一張相片對老人的價值實難以言喻。

相片紀錄著人際關係，而此人際關係正是傳播行為的開端。面對相片、家庭、科技社會驟變於其所熟悉的類比情境，高齡者如何運用自生能力成功老化而始終能理性與情意一體繼續處於動態的認知交互作用，且在生存過程中智性與感性相輔相成，實值得重視（詹志禹，2002：41-42）。

三、從「代間學習電腦」到「家庭生命故事」之傳承

若將老人學習如何數位化舊相片的機會植入家庭傳播情境，則可探索代間學習與由其衍伸的長幼代間互動問題，亦可觀察家庭成員如何透過舊相片講述家庭故事。而從生命歷程角度探看家庭故事之代間文化與經驗傳承，則可進一步檢討台灣是否亦有如 Mead「後喻文化」以及中國大陸「文化反哺」現象。

三之一、高齡者學習電腦的需求與現狀

林振春(2010: 4-5)指出，高齡者參與學習的動機與目的不僅在學習新知，「背後實也另有潛在動機，如：和人群及社會接觸，緩解孤單等」。實則世代差異也是學習動機改變之重要因素，如年齡在六十五歲以下的「青老年」仍積極參與科技世界之因常在需要操控影響生活的電腦技能以能續與緊鄰社會互動藉此擁有尊嚴、安全與認同(蔡琰、臧國仁，2008, 2012；林佳慧，2007；莊淑富，2010；楊玉明，1998；邱慶華，2002)。

從莊淑富(2010)可知，高齡者參與電腦學習動機可分為「學習新事物」、「社會服務」、「休閒娛樂」、「社會適應」以及「社交需求」等五個層面；以「社會適應」層面為最普遍且重要。而在現代電腦科技幾乎主宰日常生活每個面向之刻，高齡者學習電腦確屬社會適應而非僅是學習新事物而已。

梁家瑞(2010)、林佳慧(2007)均曾肯定高齡者參與電腦學習的正面經驗與態度，認為其若要與社會與時俱進則可由社教機構廣設電腦學習班，鼓勵高齡學員加入學習行列。

蔡琰、臧國仁(2010)研究發現，在「Yahoo! 奇摩部落格」裡有老人專屬「樂齡網」，收錄一百多位高齡部落客的人生故事。這些不時使用部落格上傳心情和抒發意見的老人部落客除文字外的確大量使用部落格的相片資料庫，其因可能出於文字資料輸入簡易度不如相片，約七成老年部落客上傳較文字為多的相片集，包括出遊、美食、攝影、家人。高齡學習者拍攝相片、學習以電腦處理相片、相片分享等活動恐對其生活而言實具特別意義。

三之二、代間學習

Ames & Youatt (1994) 曾經說明「代間學習」概念出現於 1960 年代，主要探討學童、老人和家庭中親子互動對學習的影響。過去數十年間代間教育和代間服務始有顯著增長，而其適用範圍相當廣泛，對幼兒、大學生、老年人的各項學習活動都有貢獻。而依黃富順 (2004)，代間學習指安排不同世代一起進行學習活動，如晚輩教導長者學習電腦或長輩教導晚輩學習人生經驗。我們認為，代間學習方案對需要不斷適應改變的年長者極為適宜。

代間教學過去備受教育學者肯定，而以有關家庭間親子互動密切之相關文獻較多。黃鈺娟 (2009)、林怡璇 (2007)、林迪意、莊明諺 (2004) 論文都提到「代間友善互動」、「家庭以外的社會支援」對老人學習電腦的幫助，顯示本文的理論初擬方向應具特殊意義。不過依據代間學習的精神，教學雙方均應受益於教育過程，但高齡者向晚輩學習時晚輩得向長輩學習甚麼仍是本文核心關切所在，如何結合相片於代間學習互動之內涵亦不明朗。

三之三、相片與家庭相片

因數位相機科技的進展，每天均有成千上萬的家庭隨手拍下生活照 (snap shots)，這些相片都有意義嗎？洪瑞薇 (2009:16-17) 認為數位相機是現代生活之重要工具，不僅與凝視、認同、主體性、社會文化相關，也是日常事件文化脈絡中得以留住情感與記憶的媒介，「紀念」更是攝影最早的一般性用途。Williams (1997) 同樣注意到相片的意義並曾引述 Trend (1992) 之語認為家庭照相本乃文化產品，但相關學術研究不足。實則家庭相片是模塑家庭生活的文化產品，

展現各人喜好同時記錄了家庭歷史。Williams看出相片很少是現實的真確記錄，一般人大量在特定地點、場合拍照，但多數時候不會將例行生活留下紀錄，也很少拍下自己每天上班的樣子（另見Merz, 1988）。

Berger（2009）曾言，相片不是藝術，但每張皆在特定情境所執行的選擇，也是攝影者對眼前拍攝對象是否值得記錄的決定。顯然，人們拍攝具有某種價值與意義，顯示其內在的選擇與想要記錄的意識。趙靜蓉（2006）認為，老舊相片將世俗的日常生活轉變為具有時代精神的主要內容，而馮克立（2012）則曾討論經歲月如何沉澱了相片的意涵，此兩者均提示了相片具有尚待揭露的內容。許多家庭舊相片顯示著一張張已逝親屬的面容，新相片則揭露老人的「現在」甚至想像、期待與未來。

然而若依前引Williams（1997）與馮克立（2012），有些相片實則扭曲著現實真相。³ 另一方面，相片中也當充滿了可以講述的故事，顯示著家庭結構、親屬關係以及攝影人像之自我乃可傳播、可閱讀的文化資訊，顯示的當不再只是靜態影像，而是生活願望的投射以及自我與社會的聯繫。

由此觀之，「家庭照」尤當是家庭關係的代表（Chambers, 2001: 75），允許個別家庭敘述同一感、歸屬感、家庭傳承與親密關係，不常公開發表卻是私人家庭文化的具體形式，也在某些特定時刻向公眾宣示家庭文化、血緣與延續，進而描述著家庭情感，把家庭及長輩的經驗轉為可見景象。

此外，相片作為記憶中介是強力的指涉（Hirsch, 2012），對老人生命有顯著意義。如 Hirsch（2012）表示，相片保存古早歷史並延續記憶，是家庭成員再現自我的主要、有力的方法。家庭相片對建構家庭關係極有影響，不止保留了

³ Williams 引述 *Family Snaps: The Meanings of Domestic Photography* 一書作者 Patricia Holland 意見，表示家庭照片中人人露齒而笑隱藏起孤單與不快樂的一面，因而扭曲了現實真相。

個人記憶也展示了文化氣息和國家社會的集體記憶；不只是記憶中介更是對相片來源和物件的重要聯繫，其所投注的是美好想像和記憶的重新創造。因而相片是傳承家庭意識與文化的媒介，也是親子共構、共享的家庭文化建構，足以顯示本文納入相片於家庭傳播的重要意義。

三之四、「家庭傳播」(family communication) 與「家庭敘事」

傳統上，家庭反映了迷你型的社會關係和結構，卻直接影響整體社會與文化，而華人家庭傳播現象是華人傳播研究有別於西方傳播研究的關鍵。不過，這個研究主題迄今鮮少受到傳播研究者青睞而研究論文數量相對稀少。尤其家庭傳播或許正因通俗到每天隨處發生，人們習視其理所當然而忽略（吳就君譯，2006／Satir, 1988: 59），實則家人來往勢需時時調整各種溝通要素，值得探究。

國外專書對家庭傳播議題之描述多在成員間之互動、角色（如父母與子女的關係）、人際網絡、溝通過程（如隱私、衝突、情緒、支持、壓力、決策、權力等，見 Segrin & Flora, 2005; Vangelisti, 2004）。另如婚姻關係、親子互動俱是家庭傳播研究範圍，如 Dumlao & Botta (2000) 研究家庭傳播形式時發現幼年時期經驗家庭衝突之效果會延續到成年，而 Huang (1999) 則認為親子間若以對話為主要溝通形式通常成長後易有自信、開放、社會化程度較高之子女，反之則易造成害羞、自律、自我評價較低。

家庭傳播研究範疇另也包括「家庭敘事」(family narrative) 如何流傳彼此故事、共同生命記憶如何述說、家庭生命如何延伸、家庭象徵符號或軼事如何創造並維持，以及家庭典範如何儀式化並被長期推崇（Jorgenson & Bochner, 2004）。Wolff (1993: 3) 認為家庭敘事有其重要性，乃因家庭故事可「說服」家庭成員

相信自己較鄰居或遠親更為優秀，並「教導」家庭成員找到度過難關之方法，「協助」家庭成員瞭解其身份認同。

Segrin & Flora (2005: 65) 曾經定義「家庭敘事」為：「口述 (*verbal account*) 一些對家庭而言顯著且重要的個人經驗，這些經驗有關於創建家庭成員的關係與維繫，也包括家庭成員之間互動的規則，反映家庭與其他社會機構之信仰」。兩位作者認為，家庭故事主要作用在於共同回憶往事、解釋並判斷事件、確認家庭成員的歸屬並聯繫世代，且正負面事件皆有，內涵常與某些特殊儀式（如家族成員的生日宴會、婚宴、喪禮等）有關，涉及常見主題如夫妻間的初識、子女的出生趣事、家庭如何共同面對困境、重大決策之制訂等 (p. 66)。

三之五、生命故事

Herman (2009) 曾稱敘事研究近來之發展顯已超越早先由結構主義者奠定之文本取向，進而關注「說故事者」如何在文本揭露「自我」(Brockmeier & Carbaugh, 2001)、如何述說生命經驗、如何建構生活、如何與言說情境互動 (Quasthoff & Becker, 2005)，重點乃在強調人是說故事的主體，分以個人或社會方式展現具有故事性的人生。而在家庭傳播情境中，傳播歷程涉及親身經驗之自述，透過長幼代間學習與互動之雙方均會轉換經驗為故事 (McAdams & Janis, 2004)，並在述說故事中與對方重新建立關係 (Reissman, 2002: 696)。

Herman (2009) 指出，敘事研究尤其重視如何透過故事講述彰顯其對當事人（說故事者）及述說物件、述說對象之共同生命意義 (Wallace, 1994)，從而開啟「生命故事」新研究傳統，其核心除涉及「自述」與「他述」外，猶需透過「仲介系統」(intermediate system) 將其指稱之實體世界再現或建構至文本之內。

生命故事之內涵常觸及一些人造物品如相片、新聞報導、書報等或如紀念碑、博物館甚至公共儀式等仲介傳播對象（蔡琰、臧國仁，2007: 19），而這些物件常是述說故事「此刻」對「當年」生命經歷的記憶重構。記憶無法憑空展現，總需透過某些傳播物件之「記錄」或轉介（如轉喻）始能「喚起」，生命故事之述說因而總與這些仲介描述有關。

生命故事自述之內容因而常與家人、同僚、友人密切關係（Randall & McKim, 2004: 245），儘管其乃個人生命故事之自白，但所述多涉及自我、他人、社會，因此與自身身份、他人人際關係以及社會時空背景都有關係，並非個人一己內心獨白而已；K. Gergen（1999）因而稱此類與他人相關之故事講述為「關係自我」。

Cohler & Cole（1996）認為，生命故事的講述特別重視幾個領域的合併，如個人故事、個人歷史、自傳等，並超越其分類所限，關心故事講述與聽者間如何共同建構意義，重點在於對「過去在現在的位置」的重視，尤其是如何由溝通雙方共同表述之生命位置，亦即「參與者如何共同建構述說」（p.67）。

從以上所述可知生命故事在本研究之關鍵位置：透過代間學習，家中長輩與晚輩相互學習時講述之「生命故事」有其重要意義，藉此尚可進一步瞭解老人（長輩）透過數位化舊相片如何講故事、代間如何交換又共同建構故事的意義。

生命故事的研究可輔助人們瞭解自身如何經驗世界，透過解釋說出故事中的身份主題（identity themes），藉此瞭解個人自身及家庭份子所具生活力量，而參與故事的雙方或皆能因而調整人生路徑甚至釋放原有路徑或認知（Lapadat, 2004: 115）。

肆、討論

家庭傳播一向有其重要地位，因其與日常生活關連甚深，我們受惠於其而未知（葉光輝、黃宗堅、邱雅沂，2005）。人們如今重視研究家庭傳播乃因社會互動模式傳承自家庭的文化與價值意識。

高齡化社會原本就需要更多有關高齡者的各種研究，提供我們妥適生活於現在與未來。處在資訊社會，今日老人們能否使用電腦已成為關係個人權利的議題（黃誌坤、王明鳳，2009）。臺灣健康老人活動力旺盛，平均壽命 80 歲，幾與瑞士、日本等同列世界最高平均壽命國家。⁴新世代大眾傳播媒介內容似乎使得前引Mead所稱之兩代間文化難以相互交集現象日趨減小。

延續上述討論，以下研究議題未來猶可繼續發展，高齡者在家代間學習之需求與效果如何？相片是否或如何在不同世代間引發生命故事之講述？第三，家庭傳播中之生命故事傳承模式為何？第四，生命故事如何啟發「新後喻文化」？

伍、敘事與日常傳播活動

傳播活動不僅是個人或組織傳遞資訊之說服行為，更也是集體生命現象的述說，其表徵即顯現在人際互動歷程之「說不完的故事」，⁵ 乃因任何故事總也持續發展著她自己、她的言說模式並隨著科技與文化的變動而一再更新，使得傳播

⁴ 依葉金川，台灣 2012 平均壽命已達到近 80 歲（女 83.06 歲，男 76.64 歲），只有少數幾國如日本、瑞士、瑞典及北歐贏過台灣，顯示台灣已達已開發國家頂點（出自 <http://blog.udn.com/yestaiepi/5658897#ixzz2FDUZluCa>）。內政部統計處公布 102 年我國國民零歲平均餘命為 79.51 歲。見 <http://sowf.moi.gov.tw/stat/Life/102年餘命估測結果組合.pdf>

⁵ 故事之「未完成性」亦稱「無結束之散文體」(prosaics of unfinalizablility)，乃俄國文學家 Bakhtin 运用于小說研究的重要哲學理念，見 Morson & Emerson, 1990: 36-40。依 Brockmeier & Carbaugh (2001: 7)，Bakhtin 之意在于任何敘事自述 (narrative account) 都與生活有關，兼有互動與溝通、企圖與幻想、模糊與不明，因而當不同情境發生時，無時不有下個及另個故事可資講述。這個觀點造成了故事之「動態性」，即在實際生活的真實故事與未來生活的可能故事間不斷合并，使得「生活敘事」(life narratives) 開放而無結束。此即「無結束性」之意，乃因在真實與虛構間不斷開放選擇以能包括更多意義與身份，也造成更多解釋甚至超越生活故事所能表達。劉漢 (2008: 6) 譯「未完成性」為「不可完成性」，其意類似。

意涵形成了仿如急著向外快速輻射的歷史。唯有偶而停下腳步而以「回顧來時路」的心情向內追尋，或才可能重新定位傳播在敘事符號與新舊科技媒介中的位置；此即本文主旨所在。

本文強調，有意義的傳播來自心靈互動，而好的敘事實也渲染著情感。人們在社會化過程中早已習從理性思維來面對並處理日常傳播行為，卻常忽略了自己也是非理性的「敘事動物」(homo narrans; 見 Gerbner, 1985)，往往那些能夠撥動心靈深處的情感性質傳播行為才最深刻且有意義。因此，以「敘事傳播」為旨來述說何謂「傳播」真諦時，似也應討論情感、遊戲、儀式與原型等概念之意涵。

因此，本文繼以上家庭照片、家庭傳播、電腦科技議題後，帶入「情感」、「遊戲」、「儀式」及「原型」等亟需關注的日常傳播活動面向，以此說明如何得從人文視角觀望「敘事」視域，旨在回顧人們企求溝通互動並增加人際情感交流的本能。

所謂「日常生活」研究系自一九五零年代出現之研究趨勢，迄今業已成為人文與社會科學領域重要研究面向。如 Bruner (1990: 37) 所述，社會科學領域重視「日常生活」研究最早出自人類學家的自省：「究竟不同文化之意識形狀 (*shape of consciousness*) 與經驗是否不同以致其產生了翻譯 (*translation*) 的困難」。其後，社會學者如 H. Garfinkel 與心理學者 F. Heider 也都相繼產生類似疑問，前者隨後提出了「常人方法學」(ethnomethodology) 之議認為社會科學應以「日常生活」為研究物件，後者則倡議「通俗心理學」(naïve psychology) 並視日常經驗為研究素材。

延續上述有關「日常生活研究」之初步文獻說明，本文認為「敘事傳播」的講述內容本屬日常生活場域，尤其「說故事」已如 Bakhtin(見 Morson & Emerson, 1990) 觀點乃與每個講述者之生活有關，講述故事時「也都嵌入了活生生地【在地】情境」(Brockmeier & Carbaugh, 2001: 7; 添加語句出自本文)。

又因每個人的日常生活裡永遠有尚未發現的可能性、尚未確認的需求、尚未完成的身份選擇，Bakhtin 逕而指出，「所有現有的衣服【指故事內容】都太緊了」(引自 Brockmeier & Carbaugh, 2001: 7; 添加語句出自本文)，暗示了說故事所用語言永遠有不足之處也有可延伸可能，據此才能顯現其(故事)最人性(human)的形式而非追求理性之答案。由此可知，「敘事傳播」所欲傳達之目標並非僅是為了與實際生活世界結合，也更為了變身為任何身份建構的「可能實驗室」。

人與環境周遭持續發生的敘事互動並不僅具提供生活資訊之效，實也有生活趣味及情感連結作用。敘事使用的語言及符號正如琴鍵般地不斷敲醒著日常生活的公式與沉悶，偕同詩歌舞樂一起引介了人們的身心前往情感方向。

依汪濟生(1987)，平衡、適應、成長原是最本能的生理需求，而人類精神活動的最高層次兼有感性與理性的智慧；理性尤其是為著感性服務且是對於積累起來的感覺的處理(pp. 86-87, 299)。人們的敘事表現或再述他者的經驗或情感需受正視，即因敘事活動屬於心理需求，能幫助人們追求平衡、適應與成長。敘事的創作與閱讀均與人類情感難以分割。汪濟生(1987: 298-299)認為，人都是從自己的心靈出發去瞭解世界，但恰巧我們最不瞭解的就是自己的心靈：「人的主觀世界或心靈世界絕不僅僅是由理性活動組成的，它還包括感性活動。…神經系統中產生了對感覺的記憶力，理性能力才有了產生的前提」。

「遊戲」過去甚少受到傳播學者眷顧，上引 Carey (1992) 則如前節所述系從「傳播即文化」視角討論如何可從前輩與現代學者習得新的傳播研究視角，包括專研遊戲之社會學者 Huizinga，由是本節與下節即可延續 Carey 所言分從「遊戲」與「儀式」切入與敘事傳播有關的文化議題。

如前文所述，每個人都是「說故事的人」(story-tellers)，而在說故事之前實也曾是「參與遊戲」、「參與儀式」的人，如希臘人早在啟蒙時期就曾忘情地沉醉於酒神儀式的狂歡祭典，年年以「羊歌」集體嬉戲。⁶ Huizinga (1955/成窮，2004: ii) 即曾從歷史角度指出我們是文化之「遊戲的人」，其對人類文明有著極端重要性。而「遊戲」不僅出自動物本能，其出現時機實較目前所知文化及文明歷史更為久遠。

根據 Huizinga (1955/成窮，2004: 1-2)，傳統上人們多視遊戲為需要放鬆的休閒或是滿足模仿的本能，既可釋放日常繁瑣生活的多餘精力也可培養年輕人準備未來的嚴肅工作，不但幫助人們獲得愉悅也完成在競爭中掌握主宰的欲望。由此，Huizinga (1955/成窮，2004) 認為在遊戲過程中實多顯露著行動的意義與生命的需要，而「玩遊戲」亦不僅是生物現象與心理反射而已。

Gadamer 對遊戲的看法（尤其是「玩」的部分）實較 Huizinga 有更清晰的說明：「如同陶醉於遊戲中之兒童，並非自己在玩耍，而是遊戲本身在玩似的。於遊戲中，無主無客，為嬉逍遙；無敵無我，唯力流行。在遊戲中，抽象的規則必須在每一具體行動中實現，而且遊戲的過程中又生出規則」（洪漢鼎譯，1993/Gadamer, 1964: xi）。

最近的重要文獻則出自 1999 年南美烏拉圭遊戲學家 G. Frasca 的會議論

⁶ 「羊歌」(goat song) 原指參與酒神 Dionysus 祭典儀式唱歌演戲的嬉戲，乃今日戲劇（尤指悲劇）之源頭（悲劇一字之英文 tragedy 即源自希臘文的 trago，乃「羊」之意）。參見 <http://bjtj.com/article/341876525.htm>。

文，首次提及「遊戲學」(ludology) 這個名稱並延伸討論其與敘事如何可能碰撞出火花。在 Frasca 這篇重要著作裡首次揭示了「遊戲學」是從遊戲本身出發研究遊戲定義、遊戲文化、遊戲設計、遊戲規律與遊戲現象的一門科學，其與敘事學有極多共通之處，因而透過敘事研究探索不同類型之遊戲（包括電玩、數位遊戲）有其重要學理意涵。

而在傳播互動方面，前引德國哲學家 Gadamer (1965／洪漢鼎譯，1993: xx) 早即指出：「遊戲使遊戲者在遊戲過程中得到自我表現或自我表演：『遊戲的存在方式就是自我表現』。但是為了達到自我表現，遊戲需要『觀賞者』，『遊戲只有在觀賞者那裡才贏得其自身的完全意義』」（雙引號均出自原譯文）。同理，敘事只有在被讀者閱讀與觀眾賞析接收時才獲有自身完全的意義。

另依 Brockett (1977: 5)，人類學家一致認為神話和儀式是社會重要元素，而戲劇的敘事行為本就源自原始儀式，因而其與神話、儀式共有以下三個面向的祈求和滿足，如：愉悅（食物、庇護、性、親族方面的祈求和滿足）；權力（征服欲、耗費、膨脹方面的祈求和滿足）；責任（對神明、部族、社會價值方面的祈求和滿足）。

以情感、遊戲、儀式作為敘事活動理性與資訊傳播之外的重點，顯示了潛意識與原型本是故事的來源而不容忽視。如分析心理學的創始者 C. G. Jung（以下皆稱「榮格」）曾從心理學臨床研究中質疑是否有某些無意識心態被否定、壓抑或未被充分認識，甚至被投射到客觀世界的故事與幻想裡而被視為病態的奇異、陌生與可怕、是否內心有什麼東西希望與我們溝通？

他從病例的「幻想」與「夢」開始研究神話與宗教經典，藉此探討人類的心靈結構並提出著名的「情結 (complexes)」意識 (Stein, 1998／朱侃如譯，1999:

3-6)，繼而找到故事在結構層次的平行關係，於 1919 年首次使用「原型 (archetype)」概念 (Hyde & McGuinness, 1996／蔡昌雄譯，1995: 61)，假定了「集體無意識 (collective unconscious)」的存在，造就其在文藝批評領域備受重視的學術地位。

依朱侃如譯 (1999／Stein, 1998: 284)，「原型」為「想像、思想或行為與生俱來的潛在模型，可在所有時代和地方的人類身上找到」。榮格通過無數次經驗觀察到許多出現在他病人的夢中象徵符號和人物形象實累同於千百年來世界各地神話和宗教一再出現的符號和形象，因而借用柏拉圖「原型」概念來擴展並深化前述弗洛伊德的無意識學說。

原型理論對創作的重要性在於它解釋了直覺與靈感。這種難以被藝術家說清楚的創作依歸併不全然來自理性認知，也非每個人都具有的藝術創作本能。滕守堯 (1987: 379- 380) 注意到好的創作似有規律可循，作品「或是和諧對稱、或是充滿著生命的節律，或是體現著無法言傳的深刻含義」；現代藝術心理學家稱呼這種 (藝術) 意象形成的步驟和遵循的原則為「無意識」。

陸、結論

「傳播」這個概念原就含與人聯繫、互動之深邃內涵，如傳播學者 Carey (1992) 稍早發展的「傳播即文化」(communication as culture) 觀點就曾視其為「分享」、「參與」、「連結」、「共同擁有」或「共用信念之再現」，包含「共同性」(commonness)、「共有」(communion)、「社群」、「溝通」等彼此相互歸屬

的概念（譯名出自徐國峰，2004: 12），無法脫離與人互動乃因其是「人際友誼」（human fellowship）與「社會關係」（social bonds）的基礎（Carey, 1992: 22）。

本文之旨就在從日常生活所見的幾個傳播元素出發，延伸歸納出敘事傳播的情感底蘊，強調除了傳統資訊導向的傳播行為外，傳播實也涉及了以情感為主的說故事交流互動，尤其是好故事的交換與分享，具體表現在「遊戲」與「儀式」等敘事活動，也都奠基於心理學者多年來持續探索的「原型理論」。

總之，本文強調敘事傳播乃日常生活可見之人際互動，既無須受制於科技也無須透過任何大眾媒體即可傳達並互通有無，每個人、每個時刻都在生活世界裡講述自己的故事、傳頌他人的故事、緬懷歷史也眷顧未來，彼此的生命經驗因而得以交換、人生的美好意義也藉此獲得抒發。

參考文獻

- 王士儀譯注 (2003)。《亞理斯多德《創作學》譯疏》。臺北市：聯經。(原書：王金塗 (1974)。〈家庭因素對兒女說服程度的影響〉。《新聞學研究》，第 30 期，頁 87-126。
- 安宗升、韋喬治譯 (1987)。《情緒心理學》。臺北市：商鼎文化。(原書：K. T. Strongman [1978]. *The psychology of emotion* (2nd. Ed.). Chichester, NY: Wiley.
- 朱侃如 (1999)。《榮格心靈地圖》。臺北市：立緒。(原書：Stein, M. (1998). *Jung's map of the soul: An introduction*. Chicago, IL: Open Court.)
- 朱瑞玲、章英華 (2001)。〈華人社會的家庭倫理與家人互動：文化及社會的變遷效果〉。「華人家庭動態資料庫」學術研討會，臺北市：南港。
- 吳建國 (1981)。〈家庭傳播形態與子女關心公共事務關聯性之研究〉。政大新聞研究所碩士論文。
- 吳建國 (1981)。〈家庭傳播形態與子女關心公共事務關聯性之研究〉。政治大學新聞研究所碩士論文。
- 吳茲嫻 (2008)。〈迷的前世、今生、未來：論新媒介科技迷〉。中華傳播學會 2008 年會論文 (新北市淡水區：淡江大學)。
- 吳康、丁傳林、趙善華譯 (1999)。《心理類型》(上、下)。臺北市：桂冠。(原書：Jung, C. G. (1971). *Psychological types*, Trans. H. G. Baynes. Princeton, NJ: Princeton University Press.)
- 吳就君譯 (2006)。《家庭如何塑造人》。台北：張老師文化事業。(原書：V. Satir [1988]. *The new peoplemaking*. Palo Alto, CA: Science and Behavior Books.)
- 吳就君譯 (2006)。《家庭如何塑造人》。臺北：張老師文化事業。(原書：V. Satir [1988]. *The new peoplemaking*. Palo Alto, CA: Science and Behavior Books.)
- 李百齡等譯 (1998)。《戲劇治療—概念、理論與實務》。臺北市：心理。(原書：R. J. Landy [1986]. *Drama therapy: Concepts, theories, and practices*. Springfield, IL.: C.C. Thomas.)
- 汪濟生 (1987)。《系統進化論美學觀》。北京：北京大學。
- 沈孟燕 (2009)。〈親情 Online：網路媒介與家庭溝通型態之相關研究〉。政治大學新聞研究所碩士論文。
- 沈孟燕 (2009)。〈親情 Online：網路媒介與家庭溝通型態之相關研究〉。政治大學新聞研究所碩士論文。

- 周伶利譯 (2008)。《Erikson 老年研究報告—人生八大階段》。臺北市：張老師文化。(原書：E. H. Erikson, J. M. Erikson & H. Q. Kivnick [1997]. *Vital involvement in old age: The experience of old age in our time*. New York, NY: W. W. Norton.)
- 周曉虹 (1999)。〈文化反哺：變遷社會中的親子傳承〉。《應用心理研究》，第 4 期，頁 29-56。
- 周曉虹、周怡譯 (1987)。《文化與承諾：一項有關代溝問題的研究》。石家莊：河北人民出版社。(原書：M. Mead [1977]. *Cultural and commitment: A study of the generation gap*. Garden City, NY: The American Museum of Natural History.)
- 周曉虹、周怡譯 (1987)。《文化與承諾：一項有關代溝問題的研究》。石家莊：河北人民出版社。(原書：M. Mead [1977]. *Cultural and commitment: A study of the generation gap*. Garden City, NY: The American Museum of Natural History.)
- 林志忠譯 (2005)。《當代文學理論導讀》。臺北：巨流。(原書：Selden, R., Widdowson, P., & Brooker, P. (1997). *A reader's guide to contemporary literature theory* (4th Ed.). London, UK: Prentice Hall.)
- 林佳慧 (2007)。〈高齡者電腦經驗與其生活滿意度及電
- 林佳慧 (2007)。〈高齡者電腦經驗與其生活滿意度及電腦態度關係之研究〉。暨南國際大學成人與繼續教育研究所碩士論文。
- 林怡璇 (2007)。〈從老年人獲取資訊與通訊科技 (ICT) 技能的歷程探討數位落差〉。臺灣大學圖書資訊學研究所碩士論文。
- 林迪意、莊明諺 (2004)。〈年齡、工作記憶與電腦態度在電子郵件技能學習之預測效應〉。《應用心理研究》，第 22 期，頁 105-120。
- 林振春 (2010)。〈樂齡自助學習團體的理念與實踐〉。中華民國社區教育學會、臺灣師範大學社會教育學系主編。《高齡志工與社區學習》(頁 1-18)。台北市：師大書苑。
- 林國源 (2008)。《詩的表演—從波特賴爾出發》。臺北市：黑眼睛文化。
- 邱天助 (1993)。《教育老年學》。台北市：心理出版社。
- 邱惟真、丁興祥 (1999)。〈朱光潛多重自我的對話與轉化：一種敘說建構取向〉。《應用心理研究》，第 2 期，頁 211-249。
- 邱慶華 (2002)。〈家庭傳播型態與兒童電腦網路態度之相關研究 — 以台北市中高年級學齡兒童為例〉。中國文化大學新聞研究所碩士論文。
- 洪素珍等譯 (2002)。《戲劇治療》。臺北市：五南。(P. Jones [1996]. *Drama as therapy Volume 1: Theory, practice and research*. London, UK: Routledge)

- 洪瑞薇 (2009)。〈「照慾症」：城市漫遊中的數位攝影實作〉。政治大學廣電系碩士論文。
- 洪漢鼎譯 (1993)。《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》。臺北市：時報文化。
(Hans-Georg Gadamer [1965]. *Wahrheit und method: grundzuge einer pilosophischen hermeneutic. übingen*, Mohr.)
- 洪蘭譯 (2001)。《腦中有情：奧妙的理性與感性》。臺北市：遠流。(原書：J. LeDoux [1996]. *The emotional brain: The mysterious underpinnings of emotional life*. New York, NY: Simon & Schuster)
- 洪蘭譯 (2002)。《大腦的秘密檔案》。臺北市：遠流。(原書：R. Carter [1998]. *Mapping the mind*. London, UK: Weidenfeld & Nicolson)
- 胡志毅 (2001)。《神話與儀式：戲劇的原型闡釋》。上海市：學林。
- 胡志毅 (2001)。《神話與儀式—戲劇的原型闡釋》。上海市：學林。
- 胡經之、王嶽川編 (1994)。《文藝學美學方法論》。北京市：北京大學。(原書：Frye, N. (1957). *Anatomy of criticism: Four essays*. Princeton, NJ: Princeton University Press.)
- 徐國峰 (2004)。〈龍魂不滅—傳播儀式中的社群記憶〉。政治大學廣播電視系碩士論文。
- 徐敏容 (2008)。〈家庭溝通與介入模式之探討〉。《諮商與輔導》，第 265 期，頁 30-33。
- 高於喬 (2008)。〈家庭傳播型態與 e 世代閱聽人媒體素養之關聯性研究〉。2008【數位創世紀】：e 與多元世代文化國際學術與實務研討會 (五月 9-10 日)。臺北市：市立圖書館。
- 張世倫譯 (2009)。《另一種影像敘事》。台北市：臉譜出版(二版)。(原書：J. Berger & J. Mohr [1995]. *Another way of telling*. New York, NY: Vintage Books.)
- 張淑麗 (2009)。〈日常生活研究〉。《人文與社會科學簡訊》，第十卷三期，頁 22-28。
- 張慧心 (1988)。〈家庭傳播形態與青少年的政治知識與興趣之關聯性研究〉。政大新聞研究所碩士論文。
- 張慧心 (1988)。〈家庭傳播形態與青少年的政治知識與興趣之關聯性研究〉。政治大學新聞研究所碩士論文。
- 曹欣欣 (2009)。〈老相片在陳列展覽中的作用〉。《徐州師範大學學報》。第六期。
<http://www.chnmuseum.cn/Default.aspx?TabId=468&InfoID=33050&frtid=468&AspxAutoDetectCookieSupport=1> (上網時間：2012, 12, 20)。
- 梁家瑞 (2010)。〈電腦選單設計與互動形式對中高齡族群之影響〉。臺灣科技大學設計研究所碩士論文。

- 莊安祺譯 (2004)。《氣味、記憶與愛欲—艾克曼的大腦詩篇》。臺北市：時報文化。(D. Ackerman [2004]. *An alchemy of mind: The marvel and mystery of the brain*. New York, NY: Scribner)
- 莊淑富 (2010)。〈高齡者參與電腦學習動機之研究〉。中正大學成人及繼續教育研究所碩士論文。
- 陳阿月譯 (2008)。《從故事到療愈：敘事治療入門》。臺北市：心靈工坊文化。(原書：A. Morgan [2000]. *What is narrative therapy?: An easy to read introduction*. Adelaide, AU: Dulwich Centre Publications.)
- 陳美如 (2009)。〈家庭溝通與親密關係 — 談婚姻與家庭介入〉。《諮商與輔導》，第 284 期，頁 30-34。
- 陳璋津 (1995)。《言說的理論》。臺北市：遠流。(原書：D. MacDonell [1986]. *Theories of discourse: An introduction*. Oxford, UK: B. Blackwell.)
- 馮克力 (2012)。〈老相片的“價值”〉。《悅讀》，第 25 卷專題「老相片」札記 http://www.2lccom.net/articles/ljsd/tsls/article_2012021753839.html (上網時間：2012, 12, 20)。
- 馮建國 (2001)。〈曹文軒《根鳥》之原型研究〉。台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。
- 黃婉玲 (2012)。《阿嬤的廚房：尋找台灣道地古早味》。台北市：樂果文化。
- 黃富順 (2004)。《高齡學習》。台北市：五南出版社。
- 黃鈺娟 (2009)。〈中高齡者學習電腦初階課程之行動研究〉。臺北教育大學教育政策與管理研究所碩士論文。
- 黃誌坤 (2012)。〈不要叫我數位文盲！〉— 老人上網經驗之優勢觀點分析〉。《高雄師大學報》，第 32 期，頁 135-158。
- 黃誌坤、王明鳳 (2009)。〈高齡者上網環境友善情形之調查研究〉。《社區發展季刊》，第 125 期，頁 485-504。
- 楊玉明 (1998)。〈高齡者電腦態度之研究〉。高雄師範大學成人教育研究所碩士論文。
- 葉光輝、黃宗堅、邱雅沂 (2005)。〈現代華人的家庭文化特徵：以台灣北部地區若干家庭的探討為例〉。《本土心理學研究》，第 25 期，頁 141-195。
- 葉至誠 (2011)。《老人福利國際借鑑》。台北市：秀威資訊。
- 詹志禹 (2002)。《建構論：理論基礎與教育應用》。台北市，正中。
- 臧國仁、蔡琰 (2010)。〈從家庭傳播／溝通談家庭(族)之影視【生命】故事〉。中華傳播學會 2010 年年會「影像敘事與家庭(族)生命故事」專題討論 panel 引言論文 (嘉義縣民雄鄉：中正大學，七月三至五日)。

- 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》。第 23 期，頁 159-194。
- 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》，第 23 期，頁 159-194。
- 趙庭輝 (1999)。〈閱聽眾分析在英國媒體與文化研究的發展〉。中華傳播學會年會。新竹縣關西鎮：馬武督統一健康世界 (6 月 27 至 29 日)。
http://ccs.nccu.edu.tw/UPLOAD_FILES/HISTORY_PAPER_FILES/816_1.pdf
- 趙靜蓉 (2006)。〈「老相片」：現代人的文化「鄉愁」〉。《中華讀書報》
http://www.gmw.cn/01ds/2006-12/06/content_518710.htm (上網時間：2012, 12, 20)。
- 劉大基、傅志強、周發祥譯 (1991)。《情感與形式》。臺北市：商鼎文化。(原書：S. K. Langer [1953]. *Feeling and form*. New York, NY: Scribner) 朱則剛 (2002)。〈建構主義知識論對教學及教學研究的意義〉。詹志禹主編《建構論理論基礎與教育應用》(頁208-214)。台北市：正中。
- 劉漢 (2008)。〈創意說故事後敘事模式的教學應用研究〉。《臺北大學中文學報》，第四期，頁 1-34。
- 滕守堯 (1987)。《審美心理描述》。臺北市：漢京。
- 滕守堯 (1987)。《審美心理描述》。臺北市：漢京文化事業。
- 蔡昌雄譯 (1995)。《榮格》。臺北市：立緒。(原書：Hyde, M., & McGuinness, M. (1996). *Jung para principiantes/Jung for beginners (Spanish Ed.)*. Buenos Aires, Ar: Errepar.)
- 蔡琰、臧國仁 (2003)。〈老人觀眾與電視劇：從老人之定義到人格心理學對閱聽人研究的啟示〉。《中華傳播學刊》，第三期，頁 197-236。
- 蔡琰、臧國仁 (2007)。〈「創意／創新」與時間概念：敘事理論之觀點〉。《新聞學研究》第 93 期 (十月號)，頁 1-40。
- 蔡琰、臧國仁 (2008)。〈老人接收新聞訊息之情感與記憶〉。《中華傳播學刊》第十三期，頁 3-36
- 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 (2010)。〈爺爺奶奶部落格 — 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》，第十八期，頁 235-266。
- 蔡琰、臧國仁 (2013)。〈兒孫輩輔助家中長者學習電腦之調查研究〉。《興大人文學報》，第 51 期，頁 87-114。
- 蔣韜 (1997)。《導讀榮格》。臺北市：立緒。(原書：Hopcke, R. (1989). *A guided tour of the collected works of C. J. Jung*. Boston, MA: Shambhala.)

踏雪無痕，「弗萊的原型批評美學」（2006-09-25），
http://blog.sina.com.cn/s/blog_48a41e1d010005nc.html

鄭玉英、趙家玉譯（2006）。《家庭會傷人——自我重生的新契機》。台北市：張老師文化事業。（原書：J. Bradshaw [1988]. *Bradshaw On: The Family: A Revolutionary Way of Self-Discovery*. Living Psychology Publishers.）

鄭玉英、趙家玉譯（2006）。《家庭會傷人——自我重生的新契機》。臺北市：張老師文化事業。（原書：J. Bradshaw [1988]. *Bradshaw on the family - A revolutionary way of self-discovery*. Deerfield Beach, Florida: Health Communications.）

盧嵐蘭（2007）。《閱聽人與日常生活》。臺北市：五南。

賴玉釵（2010）。〈書評：日常生活中的美感傳播：評析《日常生活美學》〉。《新聞學研究》，第105期，頁277-283。

錢莉華（1988）。〈家庭傳播形態與青少年傳播行為關聯性之研究〉。政大新聞研究所碩士論文。

錢莉華（1988）。〈家庭傳播形態與青少年傳播行為關聯性之研究〉。政治大學新聞研究所碩士論文。

謝欣倩（1998）。〈城市中的流浪者：關於宣傳車的批判民族志研究〉。中華傳播學會年會宣讀論文。臺北深坑：世新會館（六月二十八至六月三十日）。

Ames, B. D., & Youatt J. P. (1994). Intergenerational education and service programming: A model for selection and evaluation of activities. *Educational Gerontology*, 20, 755-764.

Atkinson, R. (2002). The life story interview. In J. F. Gubrium & J. A. Holstein (Eds.), *Handbook of interview research: Context & method* (pp. 121-140). Thousand Oaks, CA: Sage.

Berger, J. (2009). *The look of things*. N.Y.: Viking Press. 原書 1972。電子書 2009:
[http://books.google.com/books/about/The_look_of_things.html?id=iJPpAAAA
 MAAJ](http://books.google.com/books/about/The_look_of_things.html?id=iJPpAAAAMAAJ)

Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality*. Garden City, NY: Doubleday & Company.

Brockmeier, J., & Carbaugh, D. (Eds.)(2001). *Narrative and identity: Studies in autobiography, self and culture*. Amsterdam, the Netherlands: John Benjamins.

Chambers, D. (2001). *Representing the family*. London, UK: Sage.

Cohler, B. J. & Cole, T. R. (1996). *Studying older lives: Reciprocal acts of telling and*

- listening. In J. E. Birren, G. M. Kenyon, J-E. Ruth, J. J.F. Schroots, & R. Svensson (Eds.). *Aging and Biography: Explorations in adult development* (pp. 61-76). New York, NY: Springer.
- Cole, J. (2011). A research review: The importance of families and the home environment. National Literacy Trust. 取自：<http://www.literacytrust.org.uk>. (上網時間：2012, 12, 20)
- Cooke, N. L., Kretlow, A.G., & Helf, S. (2010). “Supplemental reading help for kindergarten students: How early should you start?” *Preventing School Failure*, 54(3), 137-144.
- Dumlao, R., & Botta, R. A. (2000). Family communications patterns and the conflict styles young adults use with their fathers. *Communication Quarterly*, 48(2), 174-189.
- Gergen, K. (1999). *An invitation to social construction*. London, UK: Sage.
- Hall, S. (Ed.) (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London: Sage.
- Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. Chichester, UK: Wiley-Blackwell.
- Hirsch, M. (2012). *Family frames: Photography, narrative, and postmemory*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hirschu, J. (1981). *Family photographs: Content, meaning, and effect*. New York, NY: Oxford University Press.
- Holland, P. (1991). Introduction: History, memory, and the family album. In J. Spence and P. Holland (Eds.). *Family snaps: The meaning of domestic photography* (pp. 1–14). London, UK: Virago.
- Huang, L. N. (1999). Family communication patterns and personality characteristics. *Communication Quarterly*, 47(2), 230-243.
- Jorgenson, J., & Bochner, A. P. (2004). Imagining families through stories and rituals. In A. Vangelisti (Ed.). *Handbook of family communication*. Mahawh, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kaslow, F. (1979). What personal photos reveal about marital sex conflicts. *Journal of Sex and Marital Therapy*, 5:134-141.
- Kenyon, G., E. Bohlmeijer, W. L. Randall (Eds.) (2011). *Storying later life: Issues, investigations, and interventions in narrative gerontology*. New York, NY: Oxford.
- Langellier, K. M., & Peterson, E. E. (2006). Narrative performance theory: Telling stories doing family. In D. O. Braithwaite & L.A. Baxter (Eds.). *Emerging theories in family communication: Multiple perspectives*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Lapadat, J. C. (2004). Autobiographical memories of early language and literacy development. *National Inquiry* 14(1), 113-140.

- Lury, C. (2002). *Prosthetic Culture: Photography, Identity, Memory*. London, UK: Routledge.
- McAdams, D. P. & Janis, L. (2004). Narrative identity and narrative therapy. In L. E. Angus & J. McLeod (Eds.), *The handbook of narrative and psychotherapy* (pp. 159-173). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Merz, C. (1988). Smile, please. *New Statesman & Society*, 1, 42.
- Quasthoff, U.M., & Becker, T. (Eds.)(2005). *Narrative interaction*. Amsterdam, the Netherlands: John Benjamins.
- Randall, W. L. & McKim, A. E. (2004). Toward a poetics of aging: The links between literature and life. *Narrative Inquiry*, 14(2), 234-260.
- Schultz, A., & Luckmann, T. (1980). *The structures of the life-world* (Vol. II). Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Segrin, C., & Flora, J. (2005). *Family Communication*. Mahawh, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Short, J.A., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Taylor, D. (1983). *Family Literacy: Young Children Learning to Read and Write*. Portsmouth, NH: Heinemann Educational Books.
- Titus, S. L. (August, 1976). Family photographs and transition to parenthood. *Journal of Marriage and the Family*, 38: 525-530.
- Trend, D. (Feb, 1992). Look who's talking: Narratives of family representations. *Afterimage*, 19, 8.
- van Dijck, J. (2008). Digital photography: communication, identity, memory. *Visual Communication*, 7, 57-76.
- van Dijck, J. (2004). Mediated memory: Personal cultural as object of cultural analysis. *Journal of Media & Cultural Studies*, 18, 261-277.
- Ven, K. V. (1989). Training and education for intergenerational activities: An agenda for the future. In S. Newman & S. Brummel (Eds.), *Intergenerational Programs* (pp. 135-145). White Plains, NY: Haworth Press.
- Vangelisti, A. (Ed.)(2004). *Handbook of Family Communication*. Mahawh, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wallace, J.B. (1994). Life stories. In J. F. Gubrium & A. Sankar (Eds.). *Qualitative methods in aging research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Williams, C. (1997). The meaning of family photographs. <http://www.dostalproject.com/research/meaning.html>
- Wolff, L. O. (1993). Family narrative: How our stories shape us. Paper presented at the Speech Communication Association conference. Miami Beach, FL., Nov. 19-21

(http://www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/15/63/36.pdf) .

- Adler, G., Fordham, M. & Read, H. (Ed.)(1949). *The collected works of C.G. Jung* (Trans. R.F.C. Hull). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Bird, S. E. (2003). *The audience in everyday life: Living in a media world*. New York, NY: Routledge.
- Bodkin, M. (1934). *Archetypal Patterns in Poetry: Psychological Studies of Imagination*. London: Oxford University Press.
- Brockett, O. G. (1977). *istory of the theater* (3rd Ed.). Boston, MA: Allen & Bacon.
- Brockmeier, J., & Carbaugh, D. (2001). Introduction. In J. Brockmeier and D. Carbaugh (Eds.). *Narrative and identity: Studies in autobiography, self and culture*. Amsterdam, NL: John Benjamin.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Carey, J.W. (1992). *Communication as culture*. New York, NY: Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psycho of engagement with everyday life*. New York, NY: BasicBooks.
- de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (Trans. By S. Rendall). Berkeley, CA: University of California Press.
- Dewey, J. (1935). *Intelligence in the modern world* (collected works). New York, NY: Modern Library.
- Dumlao, R., & Botta, R. A. (2000). Family communications patterns and the conflict styles young adults use with their fathers. *Communication Quarterly*, 48(2), 174-189.
- Foster, E., & Bochner, A.P. (2008). Social constructionist perspectives in communication research. In J. A. Holstein & J.F. Gubrium (Eds.). *Handbook of Constructionist Research* (pp. 85-106). New York, NY: Guilford Press.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative. Originally published in Finnish in Parnasso 1999: 3, 365-71. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>(上網時間: 2015, 08, 11)
- Gerbner, G. (1985). Homo-Narrans: Story-telling in mass culture and everyday life. *Journal of Communication*, 35(4), 73.
- Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26 (2), 173-199.
- Gubrium, J. F., & Holstein, J.A. (1993a). Phenomenology, ethnomethodology, and family discourse. In Boss, P.G., Doherty, W.J., LaRossa, R., Schumm, W.R., & Steinmetz, S.K. (Eds.). *Sourcebook of family theories and methods: A contextual approach* (pp. 651-672). New York, NY: Plemum Press.

- Gubrium, J. F., & Holstein, J.A. (1993b). Family discourse, organizational embeddedness, and local enactment. *Journal of Family Issues*, 14(1), 66-81.
- Holstein, J.A., & Gubrium, J.F. (1994). Constructing family: Descriptive practice and domestic order. In T.R. Sarbin & J.I. Kitsuse (Eds.). *Constructing the social* (pp. 232-250). London, UK: Sage.
- Huang, L. N. (1999). Family communication patterns and personality characteristics. *Communication Quarterly*, 47(2), 230-243.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston, MA: Beacon Press. (成窮譯 (2004)。《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》。臺北市：康得)。
- Jorgenson, J., & Bochner, A. P. (2004). Imagining families through stories and rituals. In A. Vangelisti (Ed.). *Handbook of family communication*. Mahawh, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Langellier, K. M., & E. E. Peterson (2006). Narrative performance theory: Telling stories doing family. In D. O. Braithwaite & L.A. Baxter (Eds.). *Emerging theories in family communication: Multiple perspectives*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Lull, J. (1980). The social use of television. *Human Communication Research*, 6, 197-209.
- Lull, J. (1988) (Ed.). *World families watch television*. Newbury Park, CA: Sage.
- Lull, J. (1990). *Inside family viewing: Ethnographic research on television's audiences*. London: Routledge.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: The Penguin Press.
- Mesch, G. S. (2006a). Family characteristics and intergenerational conflicts over the Internet.. *Information, Communication & Society*, 9, 473-495.
- Mesch, G. S. (2006b). Family relations and the Internet: Exploring a family boundaries approach. *Journal of Family Communication*, 6(2), 119-138.
- Morley, D. (1980). *The Nationwide audience: Structure and decoding*. London: British Film Institute.
- Morley, D. (1986). *Family television: Cultural power and domestic leisure*. London: Comedia.
- Morley, D., & Brunson, C. (1999). *The Nationwide television studies*. London: Routledge.
- Morson, G. S., & Emerson, C. (1990). *Mikhail Bakhtin: Creation of a prosaics*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Mortensen, T.E. (2009). *Perceiving play: The art and study of computer games*. New York, NY: Peter Lang.

- NOVELLA (n.d.). Narratives of varied everyday lives and linked approaches (research summary). <http://www.ioe.ac.uk/research/58431.html>(檢索日期:2013, 11, 24)。
- Ouranus (n.d.). Michel De Certeau 的日常生活理論 (<http://tw.streetvoice.com/Ouranus/articles/110757/>)。上網日期:2013/11/28。
- Randall, W. (2011). Storied words: Acquiring a narrative perspective on aging, identity and everyday life. In G. Kenyon, P. Clark, B. de Vries (eds.). *Narrative gerontology: Theory, research, and practice*. NY: Springer.
- Saito, Y. (2007). *Everyday Aesthetics*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Segrin, C., & Flora, J. (2005). *Family Communication*. Mahawh, NJ: Lawrence.
- Sparkes, A.C., & Smith, B. (1994). Narrative constructionist inquiry. In J. A. Holstein & J.F. Gubrium (Eds.). *Handbook of Constructionist Research* (pp. 295-314). New York, NY: Guilford Press.
- Stephenson, W. (1967). *The play theory of mass communication*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Vangelisti, A. (Ed.)(2004). *Handbook of family communication*. Mahawh, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

敘事傳播與日常情感生活：
以遊戲、儀式與敘事原型為例

蔡琰（政治大學傳播學院教授）
yea@nccu.edu.tw

與

臧國仁（政治大學傳播學院教授）
kjt1026@nccu.edu.tw

初稿
請勿引用

* 「第八屆跨文化傳播國際學術會議」（中國，湖北武漢大學，2015年11月20-22）發表，作者感謝政治大學傳播學院「人老傳播研究群」成員的討論與協助（研究群網址：http://agin.comm.nccu.edu.tw/news_list.php）

敘事傳播與日常情感生活：

以遊戲、儀式與敘事原型為例

摘要

本文帶入「遊戲」、「儀式」及「敘事原型」等概念試圖藉以說明如何得從人文視角觀望「敘事」視域，旨在回顧人們企求溝通互動並增加人際情感交流的本能。

如相關文獻所示，傳播活動不僅是個人或組織傳遞資訊之說服行為，更也是集體生命現象的述說，其表徵即顯現在人際互動歷程之「說不完的故事」，乃因任何「故事」總也持續發展著她自己、她的言說模式並隨著科技與文化的變動而一再更新，使得傳播意涵形成了仿如急著向外快速輻射的歷史。唯有偶而停下腳步以回顧來時路的心情並向內追尋，或才可能重新定位傳播在敘事符號與新舊科技媒介中的位置；此即本文主旨所在。

本文強調，有意義的傳播來自心靈互動，而好的敘事實也渲染著情感。傳統上，人們在社會化過程中已慣于從理性思維來面對並處理日常傳播行為，卻因此忽略了自己也是非理性的「敘事動物」，往往那些能夠撥動心靈深處的情感性傳播行為才最深刻且有意義。

因此，以敘事傳播為主旨來述說何謂「傳播」真諦時，似也應討論情感、遊戲、潛意識與原型等概念之意涵。

關鍵字：敘事傳播、日常生活、遊戲、儀式、原型

Abstract

In order to review the inner needs of human communication, this paper studies the interaction build upon gaming and ritual activities. Prospects from humanity and narration are borrowed to understand the concepts of communication through narratives.

Communication appears to be endless stories concerning self and life stories in culture. Although technology renews itself all the time, discourse on the inner spiritual needs take parts on the central position of mediated worlds.

The paper points out that the meaning of communication is not only from signs and symbols but also from human sensitivity. Human interactions are rooted from important activities such as play and cultural, including subconscious and archetypes.

Key words: narrative, communication, life, game, rituals

一、前言：敘事與日常傳播活動

一般而言，當許多「告知型」傳播行動（如新聞報導）總是傳送著關鍵性事件的發生時間、地點、數位、人物等訊息（information）時，更多傳播現象卻是透過故事交換著人際互動的情感與記憶（蔡琰、臧國仁，2008）。無論其敘述方法、管道或形式為何，「好故事」總是帶給閱聽大眾趣味與感動，藉著其所述內容超越現世俗務而走入心靈、產出視野。

這是日常生活即能享受的情感傳播過程，乃因敘事經驗固然兼有傷痛、憤怒或愉悅，但無論其所述總先吸引著傳播互動者的關注，透過參與敘事情節而沉入故事情境並經認同而產生意義（Bruner, 1990）。

因此，本文擬帶入「情感」、「遊戲」、「儀式」及「原型」等亟需關注的日常傳播活動面向以此說明如何得從人文視角觀望「敘事」視域，旨在回顧人們企求溝通互動並增加人際情感交流的本能。

然而傳播活動不僅是個人或組織傳遞資訊之說服行為，更也是集體生命現象的述說，其表徵即顯現在人際互動歷程之「說不完的故事」，¹ 乃因任何故事總也持續發展著她自己、她的言說模式並隨著科技與文化的變動而一再更新，使得傳播意涵形成了仿如急著向外快速輻射的歷史。唯有偶而停下腳步而以「回顧來時路」的心情向內追尋，或才可能重新定位傳播在敘事符號與新舊科技媒介中的位置；此即本文主旨所在。

本文強調，有意義的傳播來自心靈互動，而好的敘事實也渲染著情感。人們在社會化過程中早已習從理性思維來面對並處理日常傳播行為，卻常忽略了自己也是非理性的「敘事動物」（homo narrans；見 Gerbner, 1985），往往那些能夠撥動心靈深處的情感性質傳播行為才最深刻且有意義。因此，以「敘事傳播」為旨來述說何謂「傳播」真諦時，似也應討論情感、遊戲、儀式與原型等概念之意涵。

二、敘事傳播之「日常生活」（everyday life）研究觀點

-- 「說故事」（story-telling）再次成為傳播研究的重要隱喻有其自身故事【可資述說】，乃奠基於對真與假、事實與虛構以及理性定律的【不同】信念（Gerbner, 1985: 73；添加語句出自本文）。

-- 這些概稱為傳播的活動 – 如與人交談、提供指示、傳授知識、分享有意義的想法、尋找資訊、娛樂與被娛樂 – 是如此普通與平凡而難惹人注目。... 社會科學各領域【卻】旨將社會生活最明顯但【躲】在背景的事實轉換成為令人驚奇的前景，讓我們沉思社會生活裡平淡、無甚問題且肉眼難視的一些顯著奇跡。如杜威想要表達的，傳播能引發我們針對不起眼活動產生驚歎語境為的能力...（Carey, 1992: 24；添加語句出自本文）。

¹ 故事之「未完成性」亦稱「無結束之散文體」（prosaics of unfinalizability），乃俄國文學家 Bakhtin 運用于小說研究的重要哲學理念，見 Morson & Emerson, 1990: 36-40。依 Brockmeier & Carbaugh（2001: 7），Bakhtin 之意在于任何敘事自述（narrative account）都与生活有關，兼有互動與溝通、企圖與幻想、模糊與不明，因而當不同情境發生時，無時不有下個及另個故事可資講述。這個觀點造成了故事之「動態性」，即在實際生活的真實故事與未來生活的可能故事間不斷合并，使得「生活敘事」（life narratives）開放而無結束。此即「無結束性」之意，乃因在真實與虛構間不斷開放選擇以能包括更多意義與身份，也造成更多解釋甚至超越生活故事所能表達。劉湊（2008: 6）譯「未完成性」為「不可完成性」，其意類似。

首先，所謂「日常生活」研究系自一九五零年代出現之研究趨勢，迄今業已成為人文與社會科學領域重要研究面向。如 Bruner (1990: 37) 所述，社會科學領域重視「日常生活」研究最早出自人類學家的自省：「究竟不同文化之意識形狀 (*shape of consciousness*) 與經驗是否不同以致其產生了翻譯 (*translation*) 的困難」。其後，社會學者如 H. Garfinkel 與心理學者 F. Heider 也都相繼產生類似疑問，前者隨後提出了「常人方法學」(*ethnomethodology*) 之議認為社會科學應以「日常生活」為研究物件，後者則倡議「通俗心理學」(*naïve psychology*) 並視日常經驗為研究素材。

認知心理學開創者之一的心理學者 Bruner 則曾嚴肅討論「領域轉向」的議題，認為心理學以往過於耽溺於討論因果關係反而忽略「心智意義」如何受到文化因素影響，未來應改弦易轍地關注「民俗心理學」(*folk psychology*，又譯「庶民心理學」或「通俗心理學」)，包括「心智的本質與其過程、我們如何建構意義與真實、歷史與文化如何形構心智」等議題 (頁 xi)；而這些都得倚賴「敘事方式」透過情節結構述說「生活行動」(*life in action*) 方能達成 (Bruner, 1990: 45-6)。

近期則有賴玉釵 (2010: 280-1) 書評介紹日裔學者 Y. Saito 所撰 *Everyday Aesthetics* 專書，強調「Saito 相信日常生活經常充滿美感體驗，但人們通常太視之為理所當然而難以洞察。Saito 主張，人們得發掘熟悉事物中陌生的部份 (“*the familiar*” *strange*)，方能擁有美的驚奇引發多個而暫時擬定的幾個臆測」。

但對「日常生活」傳播行為較為深入探究之中文專著首推盧嵐蘭 (2007)，其除回顧如從 C. Lukacs (盧卡奇)、H. Lefebvre (列斐伏爾)、J. Habermas (哈伯瑪斯)、M. de Certeau (德賽特) 等一系列「歐洲日常生活理論家」外兼及芝加哥學派、E. Goffman (高夫曼)、Harold Garfinkel (葛芬柯) 等「北美日常生活研究」(合併稱之「日常生活的社會學」)，全書整理並連結閱聽人的媒介經驗與日常生活研究，包括閱聽人如何透過媒介使用而伴隨「自我形構」、「自我指涉／他人指涉」、「認同建構」、「社群想像」、「社群建構」、「認識並批判媒介」等，堪稱詳盡並也深入。

而依張淑麗 (2009)，「日常生活研究」之方法學建制首推法國學者 Lefebvre 與 de Certeau 之貢獻，前者「將『日常生活』視為嚴肅的學術議題，將其『問題化』，從而建構了日常生活之理論框架，也開啟『日常生活研究』的濫觴。... 並非客觀的分析『日常生活』的現象，而在於改造『日常生活』，使得『日常生活能夠擺脫庸俗、規律、慣性』」(頁 23)。

但 Lefebvre 之「日常生活」討論常采批判風格且稱其已成為「商品邏輯異化狀態」，de Certeau (1984) 改以「理論性與經驗性」的紀錄方式關注實踐(使用)方法：「在受限於手邊材料的狀況下，日常生活得以表現出一種創造力：得以重新編排、重新使用、並再現出各種異質性的材料。甚至透過這種創造力，人們得以在日常生活中『反抗』天生的差異性：身體與它們操作的機器不同、傳統與被提倡的事務不同、欲望與主宰的原則不同」(Ouranus, n.d.)。

簡單來說，de Certeau 認為一般人雖受制社會既定規範卻不因此就範，反而發展不同「戰術」(*uses and tactics*) 以操弄這些規範進而發展出可供自主行動的空間，此即其透過「使用之道」(*ways of using*) 所自產的文化(謝欣倩, 1998: 9)。

張淑麗 (2008) 認為，「日常生活研究」迄今業已發展出了幾種不同定義，或如前述之生活實踐方式、美學風格或是分析概念，如強調書寫「城市」空間並

視其為「實踐場域」，尤其關心「城市漫遊者」、「商場百貨公司之櫥窗時尚」、「消費者」如何透過記憶書寫呈現社會現代性的日常秩序與文化病徵。這類書寫以及相關研究與以往之「國族論述」有異，也不同于「理念先行」之研究典範，因而「代表了學界對於『在地』文化的重視，也反映出學界對於『現代化』研究的反思，對於『全球化』論述的拆解」（頁 28）。

延續上述有關「日常生活研究」之初步文獻說明，本文認為「敘事傳播」的講述內容本屬日常生活場域，尤其「說故事」已如 Bakhtin（見 Morson & Emerson, 1990）觀點乃與每個講述者之生活有關，講述故事時「也都嵌入了活生生地【在地】情境」（Brockmeier & Carbaugh, 2001: 7；添加語句出自本文）。

又因每個人的日常生活裡永遠有尚未發現的可能性、尚未確認的需求、尚未完成的身份選擇，Bakhtin 逕而指出，「所有現有的衣服【指故事內容】都太緊了」（引自 Brockmeier & Carbaugh, 2001: 7；添加語句出自本文），暗示了說故事所用語言永遠有不足之處也有可延伸可能，據此才能顯現其(故事)最人性(human)的形式而非追求理性之答案。由此可知，「敘事傳播」所欲傳達之目標並非僅是為了與實際生活世界結合，也更為了變身為任何身份建構的「可能實驗室」。

整體觀之，本文延續了前述 Bakhtin 所持「生活敘事語言豐富性」之觀點，認為「敘事傳播」乃日常生活隨處可見之溝通行為，每個人皆在「世界遊樂園」(the world as fun house; Bird, 2003: 173)裡透過講述故事而尋得樂趣、共用悲痛、相互砥礪。

或如 Bruner (1990) 所稱，每則故事都有其可資參照的普遍性價值邏輯且也包含了某些特殊信仰與行動，而所有符號互動（包括論述之無數種類）也都能透過講述與轉述而建構出美好的理性邏輯。敘事之作用尤在提供「逼真」(lifelike)之框架，藉此促進真實生活裡之協議而避免對立立場之分裂與爭吵，其功能並非複製或對照語言以外的世界而是提供新的解釋（頁 46）；此點正是本文之意，即「敘事傳播」之旨乃在描述、詮釋生活經驗而非反映真實 (factual indifference; Bruner, 1990: 頁 50)，其內容或與真實重迭卻非一致。

三、情感與傳播敘事

在日常生活中，人們總是傳頌或擷取一些重大、傷心、開心的事情來相互溝通，無論嚴肅討論、休憩或聊天聆聽故事，敘事在此發揮了最大作用，透過參與各種類型之敘事互動如觀看新聞報導、影視節目、創作書籍繪本或與他人遊戲、聊天而調劑著日常規律生活。好的敘事此時不免如詩如畫，「在人的靈魂上產生了一種豐富的，幸福的或憂鬱的印象」（林國源，2008：19）。

由此來看，人與環境周遭持續發生的敘事互動並不僅具提供生活資訊之效，實也有生活趣味及情感連結作用。敘事使用的語言及符號正如琴鍵般地不斷敲醒著日常生活的公式與沉悶，偕同詩歌舞樂一起引介了人們的身心前往情感方向。

依汪濟生（1987），平衡、適應、成長原是最本能的生理需求，而人類精神活動的最高層次兼有感性與理性的智慧；理性尤是為著感性服務且是對於積累起來的感覺的處理（pp. 86-87, 299）。人們的敘事表現或再述他者的經驗或情感需受正視，即因敘事活動屬於心理需求，能幫助人們追求平衡、適應與成長。

心理學長期以來關注理性智慧，如記憶、邏輯與分析的功能以及視覺、聽覺、嗅覺等知覺系統的作用，也早已累積許多重要成果，唯獨情緒在 1970 年代後才有較多研究（安宗升、韋喬治譯，1987/Strongman, 1978）。不過我們終也明瞭：

「沒有情緒的心智根本不算是心智」(洪蘭譯, 2001: 31, 34/LeDoux, 1996) 乃因情緒是發生在人們身上的事情, 「在思想與情緒的戰爭中, 前者永遠是敗將」(引自洪蘭譯, 2002: 153/Carter, 1998), 因為人們大腦的設定總是偏向情緒。

一般而言, 情感是感受到的情緒而情緒則是身體的感覺。如上引洪蘭譯(2001/LeDoux, 1996) 所述, 「身體的改變是直接跟隨著一個令人興奮事件的知覺, 基於這個改變所產生的感覺才是情緒」, 如高興、憤怒、害怕、快樂、愛等情感經常伴有生理反應如心跳、出汗、肌肉緊繃。相關研究顯示, 這些有關身體反應與情緒的描述猶應加入情境因素, 乃因特定情緒反應是「人工的激發和社會線索所共同製造的」, 如情緒是「認知對情境的解釋」(洪蘭譯, 2001: 47, 52, 55, 61/LeDoux, 1996)。由此可知, 情緒的認識、感受、琢磨與學習除了來自日常人際互動外, 敘事傳播活動所塑造的情境也提供著重要的生活經驗。

感覺或行動都是大腦內部生物物質操控的結果: 大腦若缺乏情緒指引顯然無法決定事件的相對重要性, 面對決策時即便列出解決方案也難以決定哪一決策正確(洪蘭譯, 2002: 127/Carter, 1998)。

而情緒是身體裡幫助生存的複雜機制, 具有縝密的認知建構, 透過對情境刺激的反應促使人們感覺到生理機制與情緒反應。這些可體驗到的情緒統稱「情感」, 乃重要的社交工具, 其目的「是引起別人相對應的情緒改變, 使別人做出對我們有利的行為」(洪蘭譯, 2002/Carter, 1998: 131)。

Langer (1953/劉大基、傅志強、周發祥譯, 1991) 討論藝術哲學與藝術心理學時曾提及藝術品與情感間的關係, 真確地描述了日常生活的敘事情感。他認為, 日常通俗敘事之主要作用乃在傳播, 雖不必然提供美的鑒賞或進入審美經驗卻涉及了符號與藝術的形式, 屢屢是其所謂「情感的自發表現」。

換言之, 敘事顯示著敘事者的內心狀況, 表現出人類情感賴以發生的社會生活, 更也「表明了人們的習俗、衣著、行為, 反映了社會的混亂與秩序, 暴力與和平。此外, 它無疑可以表現作者的無意識願望和夢魘」(劉大基等譯, 1991: 35/Langer, 1953)。

敘事活動亦如一般藝術行為都意味著「概念」的表現和分享, 也如記號般地標示著「某種現象事實—人們感覺如何; 相信著什麼; 生活的時間和地點; 縈繞著夢境的東西」。如 Langer (1953/劉大基等譯, 1991: 35) 所稱, 「所有的繪畫、言談、姿勢或各種個人的紀錄都表示著一種情感、信念、社會身份、或令人吃驚的神經質」。音樂、繪畫、文字等各種符號的最終意義皆來自生命的體悟、情感的抒發以及帶領敘事行動的情緒, 因而敘事不僅是嚴謹而需要記憶的物理與生命科學知識, 也是各種熟悉的情感符號, 帶有意象、原型、遊戲趣味等議題。

認知心理學亦曾指出(見陳璋津譯, 1995: 87/MacDonell, 1986), 心智過程系依環/情境刺激而提出可供解決問題的方案。喜歡不喜歡、高興抑或憤怒不是認知心理學議題, 乃因心智不能僅視為是理性意識的過程, 實則我們看見、聽見、思考也感覺。

理性主義的認識論一向認為「知識」通過概念思維的邏輯而產生, 但在理性主義思維的脈絡下仍然可見意識、感性的資料與觀察的事實共同作為主體的經驗。又如傳統理性意識經典之語「我思故我在」並非心智的全部, 乃因「我感覺故我在」同樣是心智的具體描述(洪蘭譯, 2001/LeDoux, 1996)。

另一方面, 潛意識與不同的情緒系統造就了獨特的個人感受, 也只有人類能將經驗中的現實轉換為動人故事並以不同語言符號方式講述給其他物件, 甚至將

美麗與哀愁傳頌為生活事實與可能造就愉悅的心理體驗。這種愉悅是知覺情感，直接來自於面對敘事活動的知覺，如：「樹的呻吟，風的怒吼，樹葉的沙沙耳語，流水的潺潺唧唧，花兒的飄零，浮雲的來去匆匆」（滕守堯，1987：63-64）。

這種將現實賦予人類的獨特動作與情感在美學有三種學說：「移情說」、「完形說」（格式塔學派）、「客觀性質說」。「移情」是知覺的投射，指參與敘事的雙方都有移情感知，可將自己的人格和感情投射或轉移到敘事物件而與物件融為一體，也在物件的反映裡體驗到自己的感情和嚮往。

「移情說」牽動著敘事中的一己情感投射如「我的驕傲、勇氣、頑強、輕率、幽默感、自信心、心安理得」等情緒（滕守堯，1987：65），而這些情緒多以日常敘事的情感為基底，在故事中隨手可得。

與此對立的「客觀性質說」則認為「移情說」忽略了物件的特殊性質，如果人們認為故事情節悲傷是因其符號結構的客觀特色及形式而非人為因素。這個理論關切敘事要如何組織才能夠造就不同意義並多認為意義存在於符號的結構關係。以音樂舉例，低沉、緩慢的聲音讓人們感覺憂傷，但若換成速度快、聲音高昂清亮的曲式則有快樂之感。

從「完形」角度來看，則上述「客觀性質說」與其對立的「移情說」似可互補。如滕守堯（1987：69）曾如此解釋完形心理學：「...既沒有像移情說那樣，只看到主體的情感而不顧客體的結構性質，也不像客觀說那樣，脫離開人類和類人的心理結構去解釋外物的情感表現，而是二者兼顧，以大腦力場為仲介，把內外兩個世界溝通起來」。

「完形說」系以視覺藝術為主要研究物件，認為眼見物件顯示了某種「（張）力」的結構，而這種「力」的結構經過視覺神經系統傳達到大腦皮層就會引起心中的「力」，於是心（腦）中的「力」與外部事物的「力」相互結合進一步產生同形、同構繼而產生觀看意義。這是人們接受環境的刺激後激發腦中杏仁核啟動自主神經系統，對照海馬回之記憶並分泌賀爾蒙形成訊號送回皮質以及邊緣系統，隨之牽動血液、內臟、身體反應及不同情緒的結果（洪蘭譯，2001：341-344／LeDoux, 1996；汪濟生，1987）。

依據「完形說」，人的情感生活是各種心理要素（意志、思想、想像）充分活動起來後達到的興奮狀態，本質上也是力的結構，各種不同情感生活都有各自不同的力的結構。滕守堯（1987：69）指出，「你看那畫面上縱橫交錯的色彩、線條，你聽那或激蕩或輕柔的音響、旋律。它們之所以使你愉快，使你得到審美享受，不正是由於它們恰好與你的情感結構一致？」。因而情感表現不必然是藝術表現卻是敘事的重要內涵，如同情緒是心智重要內涵一般。

敘事的創作與閱讀均與人類情感難以分割。汪濟生（1987：298-299）認為，人都是從自己的心靈出發去瞭解世界，但恰巧我們最不瞭解的就是自己的心靈：「人的主觀世界或心靈世界絕不僅僅是由理性活動組成的，它還包括感性活動。...神經系統中產生了對感覺的記憶力，理性能力才有了產生的前提」。

有趣的是，理性活動實如前述是為著感性而服務，如汪濟生之比喻（1987：86-87）：「我們說，理性是保姆，感性是嬰兒。一方面是保姆指導著、保護著嬰兒，一方面是嬰兒的狀況、要求決定著保姆的行為，成為保姆心神縈繞的中心」。

汪濟生（1987：298）進而認為人類大腦「中樞部是以從事理性活動為任務的，但是它是以帶有感性性質的生理結構來從事理性活動的」，且理性活動實是對積累起來的感覺之處理。另如 Ackerman（2004／莊安祺譯，2004：114）即曾

指出，記憶著重的是情調而非事實，人們面對著舊時模樣的照片總不免加油添醋地將其裹上「*厚厚的情感塗漆，... 多年後，記憶的彩色花樣表現可能已然消褪，也可能依舊栩栩如生，足以讓你血脈賁張。每一個反應都會為記憶再添一層塗料，直到它包覆上新的情感，在其下，原始的事件早已蒸發消散。*」。

由此觀之，敘事中的情感表現若以情緒心理學來解釋遠較使用行為或認知心理學解釋為宜，乃因「*情緒是一種不同於認知或意志的精神上的情感或感情*」（安宗升、韋喬治譯，1987: 1 / Strongman, 1978）。或者可說情緒是個人主觀的情感，因其具有跨文化性而能普遍達到感染情緒的作用，如在演唱會、抗議集眾場合的煽動情感力量實其來有自。

敘事傳播的故事經驗經常透過感受、體會、頓悟而得，不一定全然運用著理性思維之推理結果。符號的象徵、美的形式與敘事智慧的洞察多來自傳播雙方達成某種趣味或某種感受的構連。「*記憶的黃金可以從經驗中汲取，但它必須在情感的流水中練洗。強烈的情感往往會蝕刻最深的記憶，就彷彿我們的心靈把情感貼在記憶上，藉以標示它的重要*」（莊安祺譯，2004: 150 / Ackerman, 2004）。

情緒感覺也是演化的結果，如一個人受到污辱後感到憤怒常是合理的反應，因而較高情緒智商（EQ）顯比較高智商（IQ）來得更為重要，甚至有「*情緒使大腦總動員*」的說法（洪蘭譯，2001: 346 / LeDoux, 1996），乃因研究者早已發現一般智商測驗「*偏重記憶技巧和邏輯，忽略了藝術創造力、洞察力、復原的能力、情緒的掌控、感官的敏銳和生活的經驗*」（莊安祺譯，2004: 136 / Ackerman, 2004）。

若從社會建構角度觀之，情緒在不同社會文化各有樣式，不過一般來說人們總有七情六欲（即喜、怒、哀、樂、愛、欲、憎），而這些情感常是創作的起源，經過傳播後也成為敘事的目的。

總之，敘事提供著可感知的生命，「*在人的生活中，只有那記憶中的期望中的感受，只有那些令人畏懼、令人渴望的感覺，甚至只有那些令人想像、令人回【回】避的感覺才是重要的*」（劉大基等譯，1991: 430 / Langer, 1953；添加語句出自本文）。人們意識中之情緒感覺與思想均是大腦中彼此作用後共同針對情境運作的結果，而理性感性、情緒思想兩者也俱是工作記憶中潛意識系統運作的過程和結果，這也是我們需要討論敘事原型之因。

四、遊戲對敘事傳播研究之啟示

-- 人們只有完全符合「人」這個詞彙之意時方才遊戲，也只有透過遊戲方才成為完整的「人」（出自 18-9 世紀德國詩人、歷史學家、戲劇學者、劇作家 Friedrich Schiller 之格言，取自 <http://izquotes.com/quote/164220>）。

-- 早期大眾傳播研究整體而言缺少對「玩樂」（play）元素的討論。我提議，無論社會控制與趨同選擇性（convergent selectivity）皆無法不注意它們涉及的玩樂成分，因而我們需要思考大眾傳播的玩樂理論而非訊息理論（Stephenson, 1967: 3；引號內文字在原文系斜體）。²

² 吳茲嫻（2008: 8 注 4）曾經引用 Stephenson 著作（1967）並譯其為「遊戲理論」，稱其「*主張人們傾向尋求歡樂，趨避痛苦，傾向工作與娛樂混搭*」。但觀其原文並參考 the Play Theory of Mass Communication Knowledge Center 之討論，play theory of mass communication 譯為「遊戲理論」似有不妥乃因其意在於「玩樂」，兩者中文意涵略有差異。此處因而從「玩樂」而非「遊戲」（http://www.12manage.com/description_stephenson_play_theory.html）。

-- ... 但若要提供新的傳播視角，則其轉向資源究在何處？對我而言，這些資源可在【社會學家】韋伯(Weber)、塗爾幹(Durkheim)、托克維爾(de Tocqueville)及赫伊津哈(Huizinga)著作裡取得，也可就教于現代學者如 Kenneth Burke, Hugh Duncan, Adolph Portman, Thomas Kuhn, Peter, and Clifford Geertz (Carey, 1992: 23 ;)。

-- ... 超過一億七千萬美國人是「遊戲玩家」，而一般美國年輕人在21歲前會花一萬小時在玩遊戲上。... 那些從不玩遊戲的人未來將愈趨不利，反之玩家們將可利用遊戲的協作與激勵力量在自己的生活、社區與工作 (McGonigal, 2011: 封面與封底套頁)

「遊戲」過去甚少受到傳播學者眷顧，上引 Carey (1992) 則如前節所述系從「傳播即文化」視角討論如何可從前輩與現代學者習得新的傳播研究視角，包括專研遊戲之社會學者 Huizinga，由是本節與下節即可延續 Carey 所言分從「遊戲」與「儀式」切入與敘事傳播有關的文化議題。

如前文所述，每個人都是「說故事的人」(story-tellers)，而在說故事之前實也曾是「參與遊戲」、「參與儀式」的人，如希臘人早在啟蒙時期就曾忘情地沉醉於酒神儀式的狂歡祭典，年年以「羊歌」集體嬉戲。³ Huizinga (1955/成窮，2004: ii) 即曾從歷史角度指出我們是文化之「遊戲的人」，其對人類文明有著極端重要性。而「遊戲」不僅出自動物本能，其出現時機實較目前所知文化及文明歷史更為久遠。

根據 Huizinga (1955/成窮，2004: 1-2)，傳統上人們多視遊戲為需要放鬆的休閒或是滿足模仿的本能，既可釋放日常繁瑣生活的多餘精力也可培養年輕人準備未來的嚴肅工作，不但幫助人們獲得愉悅也完成在競爭中掌握主宰的欲望。由此，Huizinga (1955/成窮，2004) 認為在遊戲過程中實多顯露著行動的意義與生命的需要，而「玩遊戲」亦不僅是生物現象與心理反射而已。

由以上簡述可知，遊戲實介於動物本能與理性意識間，其「非物質性」呈現特殊意義，而動物(包括人類)也因參與遊戲與儀式獲得愉悅之感而有異於機器。

然而多數理論在追尋著生物或功能的答案時卻忽略遊戲的「好玩」(fun) 部分，如 Huizinga (1955/成窮，2004: 4) 即曾探問「*遊戲的真正好玩之處為何*」，乃因這種「玩」的概念才是遊戲的核心所在，能夠解釋為何孩子們總是樂於嬉戲、為何球場上總可聚集著成千上萬的瘋狂觀眾、又為何賭徒總是在一場又一場的賭博「遊戲」裡輸光了自己。

Huizinga 認為 (1955/成窮，2004)，理性的人們參與非理性遊戲時實有自知正在遊戲，此點已使遊戲具有深刻的研究意涵與重要文化意義，甚至可謂遊戲早於傳播、早於儀式也早於符號。

依其原意，遊戲本是「玩耍」(playing) 之意也是玩耍的方式 (gaming)，曾被視為人生基本而原始的要素並也是文化起源，亦即人們必須透過遊戲方能解釋生命和世界 (Huizinga, 1955/成窮，2004: 28, 46)。因而若使遊戲風行必得重視其「玩耍」部分，且要使玩家感到「好玩」。何況遊戲若是動詞時實與「玩耍」意思相近，而指名詞時卻是玩耍的仲介或過程如「玩牌」、「玩球」、「玩賽車」；此處之「牌」、「球」或「賽車」是遊戲的種類而「玩」遊戲則有其他意涵。

³ 「羊歌」(goat song) 原指參與酒神 Dionysus 祭典儀式唱歌演戲的嬉戲，乃今日戲劇(尤指悲劇)之源頭(悲劇一字之英文 tragedy 即源自希臘文的 trago, 乃「羊」之意)。參見 <http://bjitip.com/article/341876525.htm>。

荷蘭人類學家 Johann Huizinga 是在其 1955 年出版 *Homo Ludens* 一書（中譯「遊戲人」（見成窮，2004））描述著人類遊戲的文化行為，他指出，遊戲的趣味與好玩早年尚乏分析與邏輯解釋，因而他從英文、德文、法文、荷蘭文等字源嘗試尋找「有趣味的玩耍」（playing with fun）同義字，結論是「明眼人都看得出，玩就是玩」（Huizinga，1955／成窮，2004: 3）。

Huizinga（1955／成窮，2004: 5-6）曾用「嚴肅」（seriousness）做為「玩」的反義字，結果發現很多遊戲實是嚴肅且有規則性；若用「笑」來做相似詞則又可發現有些遊戲對參與者而言並不好笑（如比賽），那些好笑的遊戲（如荒謬的喜劇）卻也不具可玩性。最後他集合一些差不多的意思來表述「玩」這件事，包括：笑、蠢、機智、玩笑、笑話、喜劇。

Huizinga（1955／成窮，2004: 7-12）認為，遊戲既屬自願行為亦有別於尋常行動，具有自己的時空之感也具秩序、美的傾向，可與緊張、規則、社群感等連結。由此 Huizinga（1955／成窮，2004: 13）舉出「玩耍」的意思為：「完全吸引著玩家的不嚴肅、自覺又自由的非日常活動。遊戲有其自屬時空規則與秩序而與物質或利益無關，經過假扮或其他方法集結出非一般世界所有的社群隱密」。

Mortensen（2009: 15-19）曾經引伸 Huizinga 徑而認為遊戲具有張力、冒險性、無效率、無產出卻有目標並以遊戲器具為輔器。在遊戲中，有競爭有合作，有為了個人好玩或對自己有益等不同功能，也有輸有贏。

Mortensen 引用 Salen & Zimmerman（2004:79）歸納的遊戲意涵顯示多位元不同作家之遊戲定義，包括以下幾個重特質：1. 玩家受遊戲規則限制；2. 有目的或結局；3. 牽涉了競爭、決策，是自願參加且非日常的安全活動、過程或事件；4. 有遊玩輔具；5. 非關利益；6. 假扮的（make-believe/representational）；7. 好玩而讓人投入（absorbing）。

Mortensen（2009）繼而介紹了電腦遊戲及其發展、遊戲特色和研究，未將「好玩」概念、成分或傳播意涵列為該書重點。反觀 Huizinga（1955／成窮，2004: 32）在搜索了多國語言後提出中文「玩（wan）」字來解釋遊戲的核心概念，認為玩耍雖常跟孩童遊戲相連結，但中文「玩」之「動詞」含有許多意思：「專心」、「愉悅」、「輕忽」、「頑皮嬉鬧」、「詼諧打趣」、「說笑話」、「嘲弄」、「逗趣」、「觸摸」、「檢查」、「嗅聞」、「撫弄」、「欣賞」、「把弄」、「醉心」。⁴

Huizinga（1955／成窮，2004: 75）也曾指出，從早期（希臘）文化開始「玩」這個跟孩童有關的字眼就同時帶有嚴肅與趣意味，乃因其根源於儀式而允許了對節奏、和諧、改變、替換、對比、高潮等內在需求而展示為豐富的文化遊戲產品；總之，玩／遊戲的精神在於爭取榮譽與尊嚴、爭取優越與美。

另依洪漢鼎（1993: xi／Gadamer, 1964），德國哲學家 H.-G. Gadamer 視遊戲為對藝術經驗進行存有論說明之線索：「遊戲並非主體狀態，而是存有模態。在真正遊戲中，遊戲者達忘我之境，似乎並非某人在玩遊戲，而是遊戲在玩某人」。

Gadamer 對遊戲的看法（尤其是「玩」的部分）實較 Huizinga 有更清晰的說明：「如同陶醉於遊戲中之兒童，並非自己在玩耍，而是遊戲本身在玩似的。於遊戲中，無主無客，為嬉逍遙；無敵無我，唯力流行。在遊戲中，抽象的規則必須在每一具體行動中實現，而且遊戲的過程中又生出規則」（洪漢鼎譯，1993／

⁴ Huizinga（1955／成窮，2004: 32）認為中文的「玩」字不用於與技巧、比賽、賭博、表演的遊戲，對於未來猶需討論。「玩吉他」、「玩石頭」、「玩命」都是可用於檢討「玩」與技巧、比賽、賭博、表演遊戲的例子，且「輸贏」也常與「玩」相關。

Gadamer, 1964: xi)。

最近的重要文獻則出自 1999 年南美烏拉圭遊戲學家 G. Frasca 的會議論文，首次提及「遊戲學」(ludology) 這個名稱並延伸討論其與敘事如何可能碰撞出火花。Frasca 認為，即便許多人可能視「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用相同元素如「角色」、「連續性的行動」、「結局」、「佈景」等，因而研究電玩有助於延伸其「敘事」本質。

Frasca 自承其首創之「遊戲學」出自拉丁文的「遊戲」(ludu)，為了與「敘事學」(narratology) 一致以示其乃未來可能專研「遊戲」與「玩遊戲」的領域。而「遊戲」的拉丁語意涵本有「規則」之意，可轉錄為文字並在不同玩家間傳達其意，也常被某些組織定義而廣受遵循（如 NBA 決定了職業籃球如何「玩」）。而在其眼中，這些遊戲規則其實與敘事的情節有頗為接近的意涵，兩者均涉及了如何進行的序程結構（敘事之順序可類比於遊戲的「打『關』」）。

此外，Frasca (1999) 另也使用 paidea 一字描述敘事的情境藉以顯示遊戲如何「玩」，可定義為「一種恣意妄為的生理或精神行為而無顯著或特定目的，其唯一原因只是基於玩家的實驗樂趣」，一旦玩家確定了輸贏則就成了「遊戲」。Frasca 認為，如果 ludu 可以比擬為「敘事情節」，則 paidea 一樣可視為與「敘事佈景」(settings)，乃因如何「玩」遊戲當視不同遊戲的「環境」空間（在哪兒玩），如同故事事件發生的「時空情境」一般。

總之，在 Frasca 這篇重要著作裡首次揭示了「遊戲學」是從遊戲本身出發研究遊戲定義、遊戲文化、遊戲設計、遊戲規律與遊戲現象的一門科學，其與敘事學有極多共通之處，因而透過敘事研究探索不同類型之遊戲（包括電玩、數位遊戲）有其重要學理意涵。

從以上文獻看來，人類學與心理學領域多認為「玩」是具備內在動機的自願行為而讓人開心喜悅，這種行為存於兒童、成人與一些動物的日常生活卻也有別於日常規律生活型態。汪濟生 (1987: 139-140) 所下結論最能有力指出敘事與遊戲的關係：在現今社會力力碌碌發明機器以減輕勞動之刻，「人類卻從來沒有也不願意發明什麼機器來代替自己從事遊戲活動。他既沒有發明跳舞機器來代替自己跳交際舞，也沒有以機器人來代替自己做打羽毛球運動，更沒有發明什麼看電影機器來代替自己欣賞電影藝術。而且恰恰相反的是，人類卻愈益沖向前面，要求更加真切地、實感地、綜合地、強烈地體驗遊戲活動的快感」。

質言之，「玩」常透過「遊戲」形式獲得愉悅或其他情緒，因而其所具特質既本文核心關切所在。除了 Huizinga (1955/成窮，2004) 曾提出玩遊戲的精神在於爭取榮譽、尊嚴並爭取優越、美感外，下節嘗試討論儀式之「玩」的意義。

五、儀式與敘事傳播

戲劇形式的敘事長期以來認為遊戲、儀式、表演、人際傳播互動彼此相關，也以儀式、遊戲為戲劇最初起源。戲劇的儀式性功能即含有娛樂和嬉戲玩耍的性質，與前節所引 Huizinga (1955/成窮，2004) 和 Mortensen (2009) 提示之「遊戲、玩耍」概念有值得對照之處。

而在傳播互動方面，前引德國哲學家 Gadamer (1965/洪漢鼎譯，1993: xx) 早即指出：「遊戲使遊戲者在遊戲過程中得到自我表現或自我表演：『遊戲的存在方式就是自我表現』。但是為了達到自我表現，遊戲需要『觀賞者』，『遊戲只有

在觀賞者那裡才贏得其自身的完全意義』(雙引號均出自原譯文)。同理，敘事只有在被讀者閱讀與觀眾賞析接收時才獲有自身完全的意義。

另依 Brockett (1977:5)，人類學家一致認為神話和儀式是社會重要元素，而戲劇的敘事行為本就源自原始儀式，因而其與神話、儀式共有以下三個面向的祈求和滿足，如：愉悅(食物、庇護、性、親族方面的祈求和滿足)；權力(征服欲、耗費、膨脹方面的祈求和滿足)；責任(對神明、部族、社會價值方面的祈求和滿足)。

而戲劇表演的敘事行為與儀式極為相關，兩者皆具提供愉悅的形式且共同使用音樂、舞蹈、語藝、場面等為元素。對 Brockett (1977:5) 而言，儀式功用為：

- 一、 儀式是知識形式，解釋社會對宇宙的瞭解並定義人與世界的關係；
- 二、 儀式含有教育性質且傳遞文化知識與傳統；
- 三、 儀式有影響或控制事件的企圖，如追求想要得到的結果；
- 四、 儀式榮耀著超自然的力量，包括戰功、歷史、英雄、圖騰；
- 五、 儀式之景觀、重複形式、表演者技巧都使觀眾趕到愉悅。

這些儀式功能也具敘事功能。如 Brockett (1977:6) 認為，戲劇與儀式兩者都透過音樂、舞蹈、語藝、面具、服裝、場面、表演、觀眾、舞臺等元素傳頌故事，且兩者之活動內涵均有生命節奏。

胡志毅 (2001:24) 也另曾舉出三個儀式功能：交流(指通過儀式而讓參與者與神明交流)、教育(指透過儀式達到教育和教化目的)、娛樂(指儀式參與者在過程中宣洩壓抑的情緒並從中得到娛樂)；顯然，這些儀式功能同樣也都具現在戲劇表演與許多敘事活動。

又據胡志毅 (2001:24)，戲劇與宗教儀式同樣「是集體情感與觀念溝通的關係」，兩者也都同樣「使人類能夠忍受自己的存在」。雖然儀式與戲劇不等同且兩者並不彼此替代，但戲劇與儀式在敘事表現時喚起的集體情感、交流溝通、窺視世界奧秘的功能卻頗一致。透過參與及觀看「作為儀式之一」的戲劇敘事，人們的靈魂從軀體中被呼喚從而獲得精神的誕生與重生(胡志毅，2001:27)。

誕生、重生是戲劇表演、神話、儀式三者的重要內涵，如戲劇主神戴奧尼索斯(羊人潘)即有重生、欲望、恐懼、迷狂的情緒象徵(胡志毅，2001:32)，而「重生」(獲得永恆)與「欲望」一向都是戲劇演出的重要主題；「情緒」與「狂歡」則是戲劇與儀式祭典的重要形式。這種生命現象的反復，正是敘事活動眾多主題一再重複展現的基底。

戲劇人物的情緒與行動在戲劇情境中相互糾結並高度互動，正好顯出戲劇表演特別之處，即常以內容顯示人與周遭際遇相互牽引的互動關係，也反映了人在際遇中的行為節操、人性以及智慧的增長，成為今日許多敘事活動的一般內涵。

戲劇敘事表演形式及技巧經常導引觀眾透過悲劇或喜劇形式感知情緒，而正是這種情緒導引及宣洩的效果常使觀眾癡迷，戲劇、神話、儀式一般共用特定的宣洩情緒功能：「...參與者在參與儀式的過程中，使壓抑的情緒得到宣洩，而這種宣洩功能也是一種娛樂的功能...，它使生活中的衝突與協調，在社會與大自然環境中戲劇化」(胡志毅，2001:30)。換言之，透過觀賞戲劇化的生活故事，觀眾心靈方得以洗滌。

宣洩情緒達到的愉快效果出自希臘先哲 Aristotle 在《詩學》提出之「淨化(catharsis)」概念，其意在於透過戲劇的情緒經驗，人們方能學習面對生命的極

端傷痛或狂喜，且能理性而安和地回到日常現實進而面對一己的真實遭遇（王士儀，2003）。

胡志毅（2001: 31）因而認為，戲劇是從儀式轉化的「有意味的形式」。他引述德國哲學家 Ernst Cassirer 之論指出，禮儀或節律莊重或粗野狂放都能使情緒宣洩，而戲劇淨化也是情緒釋放，激起人們重新追求淡然，「這種自我克制在人們日常生活中是必不可少的」。

整體觀之，文學與戲劇等藝術活動都是釋放壓抑的最佳管道，甚至是現代心理諮商與戲劇治療（李百齡等譯，1998/Landy, 1986；洪素珍等譯，2002/Jones, 1996）、敘事治療（陳阿月譯，2008/Morgan, 2000）的源頭，如中國民間節日慶典活動一向透過儀式活動以達「娛人」效果。

胡志毅（2001: 32）即曾認為，「宗教活動中必演戲劇，娛神只是形式，娛人才是實質。中國的儺戲就具有『對生存危機與焦慮的解脫』的功能。有的學者指出，儺通過法師的語言和一道道繁瑣的儀程，將那種利用其他手段難以表達的心靈狀態一下顯得豁然鮮明起來。儺通過歌舞和儀式提供了一種有秩序的詩人理解的感性形式和結構，這種感性形式和結構把那本來是混亂和不可表達的種種實際經驗表達了出來，從而將人們身體的痛苦與災難帶來的痛苦所造成的生理、心理上的緊張壓力和焦慮，朝著有利於他們的方向重組織起來，由此他們緊張而焦慮的心理也奇跡般地隨之鬆弛了」。

仍依胡志毅（2001:33），中國傳統戲曲具有玩耍戲謔的本質，如《詩經》〈爾雅篇〉即有「戲，謔也」之語，顯然中國傳統之遊戲是「不當真的、非嚴肅的、具有嬉玩、調侃的態度或此種性質的行為」。當傳頌故事的行為在中國宗教儀式場合出現時多是世俗性與遊樂性質並重，如宋代的勾欄、瓦舍都是城市商業性娛樂場所尚未大量出現前的正規群眾遊藝場，雜技及各種說書曲藝表演則都在廟會儀式慶典之餘演出。

另據 Susan Langer（1953/劉大基等譯，1991），符號或戲劇表演的形式賦予人類精神材料以一定的秩序。戲劇表演藝術出自對人類情感的服務將人們的內在經驗與矛盾心理、錯綜複雜情感、思想與印象、記憶等，以能將發抒情感的音樂、舞蹈、語言等形式表現出來。

因而相類於戲劇敘事的儀式性互動顯然可對敘事者間的「一起玩」題旨啟動著作用，尤其日常生活中的種種情緒壓抑、身體不適都可透過敘事遊戲一起互動，而在宣洩愉悅或憂傷情緒的場合中調節生活形式並發抒胸中塊壘，從而得到特別的安慰與快樂。

六、敘事傳播之故事原型

以情感、遊戲、儀式作為敘事活動理性與資訊傳播之外的重點，顯示了潛意識與原型本是故事的來源而不容忽視。如分析心理學的創始者 C. G. Jung（以下皆稱「榮格」）曾從心理學臨床研究中質疑是否有某些無意識心態被否定、壓抑或未被充分認識，甚至被投射到客觀世界的故事與幻想裡而被視為病態的奇異、陌生與可怕、是否內心有什麼東西希望與我們溝通？

他從病例的「幻想」與「夢」開始研究神話與宗教經典，藉此探討人類的心靈結構並提出著名的「情結（complexes）」意識（Stein, 1998/朱侃如譯，1999: 3-6），繼而找到故事在結構層次的平行關係，於 1919 年首次使用「原型（archetype）」概念（Hyde & McGuinness, 1996/蔡昌雄譯，1995: 61），假定了「集體無意識

(collective unconscious)」的存在，造就其在文藝批評領域備受重視的學術地位。

「原型」來自人類歷史、文學詩歌、宗教及神話故事。⁵ 榮格由前人書寫作品裡找到故事中許多相同而重複的意象與象徵，繼而陸續推出「英雄」、「母親」等多個原型從而說明人類普遍的心理模式，自此開拓了全新的文化理論視野（蔣韜譯，1997: 114-117, 159/Hopcke, 1989; 吳康、丁傳林、趙善華譯，1999: 179-205, 211-227/Jung, 1971）。

榮格師追隨心理學家 S. Freud（佛洛伊德）的無意識學說，在性的「裡比多」（libido）研究外⁶也曾思考精神病的意象、夢的意象以及個人幻想是否有共同源頭，隨之發現人類思考與想像存有共通之處：意象有某些主題與要素不斷以相同或類似形式反復出現，如混亂、秩序的對立或光明黑暗、上下左右等二元性，又如二元對立物在第三立場的統合以及意象中的四元性（四邊形、十字架）、迴圈（圓形、球體）、以及彙聚核心的過程。

榮格又從文學研究發現，人類的敘事創作並非一般心理學所能解釋。透過分析歌德、席勒、尼采等人書信與著作以及神話得知，他們的詩文中充滿「原始意象」（*primordia image*），而其永恆精神結構來自「同類體驗無數過程的凝聚...，是不斷發生的心理體驗的沉積」（胡志毅，2001: 12）。由此，榮格認為「原型」以意象形式表現而作為原始魔力、靈氣與情感模式不斷規範著人們的知覺。

榮格從佛洛伊德的無意識理論區分出「個人無意識」與「集體無意識」兩個層次，前者是個人被壓抑與被遺忘的記憶，集體無意識則「包含著為人類所共有的心理知見的基本架構，即原型」（蔣韜譯，1997: 3, 119-120/Hopcke, 1989）。

「無意識」概念最早出自十七世紀出自英國神學家 Ralph Cudworth⁷，是難以清晰意識或不能及時注意到的能量，也是使靈魂和身體結合為一的感應。依滕

⁵ 從榮格討論「內傾」、「外傾」、「思維」、「情感心理類型」著作可見其針對曾獲諾貝爾文學獎的瑞士詩人 Carl Spitteler 詩集 *Prometheus and Epimetheus*（1818 年）的分析，詩中講述聰明的普羅米修斯與愚笨的弟弟艾皮曼修斯的故事，以及與妻子潘朵拉三人的希臘神話。榮格在該神話中發現，母親、聖女原型以及透過寶石渴望的更生象徵，其後又從印度婆羅門的梵歌和教義中（《奧義書》）指出二元對立在心理層次的消彌與化解：「大梵不僅是一種心理狀態，而且也是一種過程，一種『創造的綿延』（*durée créative*）」。

大梵即有與無、存在與非存在、有限與無限、實在與非實在。榮格認為心理事件有其規律，是秩序、規則、方向、命定、神聖習俗、正義、真理等「梨陀」，而「梨陀」以周而復始方式重複、再生。對榮格而言，體現秩序最典型的圖案是曼荼羅（Mandala），梵文中指魔圈和圓環，引伸為一切具有某個絕對中心的圖形如圓、正方形、球體等。

在宗教、藝術和夢中，曼荼羅以花朵、十字、車輪的形狀出現，曼荼羅作為結構則常顯示為四極傾向，其圖案存在於跨時空、跨文化、跨年齡的圖畫中（滕守堯，1987: 388）。榮格發現相同的「和解象徵」也寫在中國《道德經》（吳康、丁傳林、趙善華譯，1999/Jung, 1971: 217-228, 234, 214-217）。

有關原型和集體潛意識多蒐集在普林斯頓大學出版之榮格全集第九卷第一輯（Adler, Fordham, & Read, 1949）。

⁶ 里比多包括「本我」（Id）、「自我」（Ego）、「超我」（Superego）學說。「本我」是最原始的無意識心理，來自遺傳和本能慾望，是種尋求滿足的非理性衝動，也是伊迪帕斯情節（Oedipus, 弑父娶母）、那西瑟斯情節（Narcissus, 自戀）、夢想、靈感的根源。「自我」依知覺系統修改或壓抑本我，代表對理性與現實要求的需求。「超我」為超個人道德的心理層次，代表良知與自我批判的內心理想成分（胡志毅，2001: 10-11），另可參閱蔡琰、臧國仁（2003）。

⁷ 劍橋大學哲學家與神學家（1617-1688）。生平見 http://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_Cudworth。

守堯（1987: 381-382），十八世紀啟蒙時代瑞士裔法國思想家盧梭（Jean-Jacques Rousseau）最早從情感方面探討無意識，注意到自己有種並非來自理性也非來自意志的自動情緒狀態。一些浪漫主義作家（包括歌德）接著異口同聲地表示無意識無所不在，他們在藝術創作中皆能親身感受到「強大的、隱蔽的然而又具有積極的創造力的無意識活動的存在」。

榮格（Jung, 1971／吳康、丁傳林、趙善華譯，1999: 568）則將這種驅動神話象徵的無意識稱做「原動力」，將基於無意識的原型解釋為：「與生俱有的心理領悟模式、潛意識心理的遺傳基礎、路徑之律則、有機體存在之經驗的彙集、原初意象、象徵的程式」。

依朱侃如譯（1999／Stein, 1998: 284），「原型」為「想像、思想或行為與生俱來的潛在模型，可在所有時代和地方的人類身上找到」。榮格通過無數次經驗觀察到許多出現在他病人的夢中象徵符號和人物形象實累同於千百年來世界各地神話和宗教一再出現的符號和形象，因而借用柏拉圖「原型」概念來擴展並深化前述弗洛伊德的無意識學說。

而以研究神話著名的 Frye（1957／胡經之、王嶽川編，1994: 114）則認為，「原型即那種典型的反復出現的意象。『原型』作為一個中心概念，往往指在不同作品中經常出現的具有穩定性的象徵、神話、意象等，它根源于社會心理和歷史文化之中，將文學與生活聯繫起來，並體現出文學傳統的力量」。

榮格認為，原型是某種遺傳下來的先天反應傾向或模式，是無意識中的某種力場或勢力中心，「具有一種永恆不變的型芯的含義，它決定的是表像顯現的原則，而不是具體的顯現」（引自滕守堯，1987: 387）。或者，原型是「理解的典型方式」，是「作為人類一份子所共同具有的心理認知與理解的模式」（引自蔣韜譯，1997／Hopcke, 1989: 2）。Stein（1998／朱侃如譯，1999: 278）則曾說明原型是心理積聚的情境和處理情境的模式，這些模式提供心靈結構意義的基礎。⁸

原型理論對創作的重要性在於它解釋了直覺與靈感。這種難以被藝術家說清楚的創作依歸並不全然來自理性認知，也非每個人都具有的藝術創作本能。滕守堯（1987: 379- 380）注意到好的創作似有規律可循，作品「或是和諧對稱、或是充滿著生命的節律，或是體現著無法言傳的深刻含義」；現代藝術心理學家稱呼這種（藝術）意象形成的步驟和遵循的原則為「無意識」。

簡單地說，原型既不等於內容也非遺傳下來的思想，它來自于祖先的長期經驗而成為種族記憶或原始意象。原型使人們易於領悟經驗世界，藏在無意識並以具體的象徵符號或形象出現於意識。榮格即曾指出以下個原型如「自我」(Self)、「阿尼姆斯」(Anima/Animus)、「母親」(Mother)、「父親」(Father)、「智慧老人」(Wise Old Man)、「惡精靈」(Trickster)、「處女」(Maiden)、「聖嬰」(Divine Child)、「陰影」(Shadow)、「面具」(Persona)、「英雄」(Hero)、「合體」(Coniunctio 拉丁文)等（蔣韜譯，1997: 75-133／Hopcke, 1989），以各種方式組合出個體經驗，但經驗對個體的正面或負面影響及後果則不論及（蔣韜譯，1997: 2-5／Hopcke, 1989）。

除了上述原型外，Bodkin（1934）也發現文學與戲劇中之戀母情結、天堂、

⁸ 朱侃如（1999／Stein, 1998: 278）原文如下：「他（榮格）論證說，要獲致意義問題的答案，同時性必須要納入考慮。從事物的心理面與類似心靈的層面觀之，我們必須研究心理積聚的情境中，十分明顯的原型模式，因為這些模式會提供處理同時性，以及深層結構意義所必須的母群參數」。

地獄原型以及魔鬼、英雄、神明形象。而 Frye (1957/胡經之、王嶽川編, 1994) 則繼而討論周而復始的再生原型進而觀察到神話的基調約分五種, 分別是「天堂」、「地獄意象」、「天真」、「理性」、「經驗意象」, 彼此可以變形及轉換並以七種反復生死交替的模式出現在文學裡, 包括神的世界、光的世界、人的世界、動物世界、植物世界、文明社會、水的象徵與其各種形式反復交替。

Frye (1957/胡經之、王嶽川編, 1994) 接著將故事主題的反復歸納為「傳奇」、「喜劇」、「悲劇」、「反諷」等四種類型原型以及相對應的四種主人翁類型原型, 如: 傳奇的主人翁優於他人如神或英雄; 喜劇主人翁是與我們類似的普通人; 悲劇主人翁優於他人但無法超越處境; 反諷的主人翁劣於一般人的能力或智力。⁹ 此四類型原型按著四季發展, 迴圈死而復活神話, 如春 (喜劇、牧歌), 夏 (神話、傳奇)、秋 (悲劇、挽歌)、冬 (反諷), 也在文學歷史依序產生反復出現。¹⁰

部落客「踏雪無痕」曾引伸弗萊類型原型為: 「神話 (原型) 運動的方向: 喜劇對應于春天, 述說英雄的誕生或復活; 傳奇對應于夏天, 敘述英雄的成長和勝利; 悲劇對應于秋天, 講述英雄的失敗和死亡; 反諷對應於冬天, 敘說英雄死後的世界」,¹¹ 如死亡/復活、成功/失敗主題應受到重視。

從以上文獻所述或可猜想, 自我、聖嬰、父親、母親原型實也關係著敘事的不朽題材「親情」; 英雄、處女原型描寫著故事裡的「愛情」; 阿尼姆斯、陰影、面具、智慧老人、惡精靈關係著故事裡的「人際關係」。

榮格的原型理論有其心理學根源, 與兒童隨年齡增長發展的心理過程之人格形成有重迭部分, 但發展心理學或人格心理學¹² 都不全然解釋榮格的「心靈」或「原型」。榮格特別重視在意識、潛意識、無意識心靈層次之「同時性」意識流轉, 這種「似乎突發」的意識來自長期心理發展過程中許多事情與經驗的積累, 甚至是壓抑到意識背後的經驗徑而變成意識的深層結構。因此, 除了認知與人格類型的一般發展外, 心靈有不受理性意識中因果組織法則運作而存在的無意識, 這些在巧合時機來到的意識乃出自心靈最真實的深沉場域, 此即「原型」。

從敘事角度而言, 榮格的原型理論納入了故事背後非文學的泛文化內容, 包括神話、儀式、夢、幻覺。前兩者 (神話與儀式) 是人類自身的起源和歷史, 也是信仰與邏輯寄託所在, 而後兩者則潛藏著生命精神層次的奧秘。但不論正式的文學詩歌文本或敘事的其他泛文化類型, 榮格原型理論集結起故事文本與個人無意識、集體無意識間的關連 (胡經之、王嶽川編, 1994: 111-113/Frye, 1957)。

另一方面, 由榮格建立的「分析心理學」(analytical psychology) 提供了批評故事的基礎, 允許身處現代社會的人們返身自我去尋根, 也允許人們從敘事現象的表層去理解深含其中的遠古記憶或神話。¹³

⁹ Bodkin (1934) 曾經發現下列原型, 如 the Oedipus complex, the rebirth-archetype, the archetype of Heaven and Hell, and images of the Devil, the Hero, and God.

http://en.wikipedia.org/wiki/Maud_Bodkin。相關研究另見鮑玉琴 (2008)。

¹⁰ 相關台灣研究見馮建國 (2001)。

¹¹ 出自「弗萊的原型批評美學」http://blog.sina.com.cn/s/blog_48a41e1d010005nc.html (2006-09-25)

¹² 發展心理學如 Jean Piaget 提出 Theory of Cognitive Development, 觀察幼兒隨年齡發展之心理及行為階段。人格心理學研究一致的心理特徵如外向、內向、開放、神經質等。弗洛伊德、班度拉 (A. Bandura)、瑪斯洛 (A.H. Maslow)、艾克森 (E.H. Erikson) 都是著名人格心理學家。

¹³ 神話 (mythos) 希臘原文之意是想像的故事、敘述或情節, 可參見胡志毅 (2001), 頁 35。

七、結論

-- 所有事物裡，傳播最為美妙 (*Of all things communication is the most wonderful*; Dewey, 1935: 385)。

-- 直到最近，多數男女大眾總是被阻絕於、或無法接近、或無趣於被機械複製而超越【所住】村莊與親屬圈子的傳播科技。... 對大多數人來說，傳播工具昂貴、遙遠、無趣也無關。... 但如此工藝性的延伸與安置無法擺脫歷史以外的古老本能與必需品，即嚴格說來具有人類學【意涵】的儀式與敘事 (Carey, 1992: pp. 1-2；添加語句出自本文)。

自上個世紀以來，知識份子往往在混亂無序、缺乏意義及目標的時代中慨歎訊息交流、知識、美感的崩壞，但榮格 (1971/吳康、丁傳林、趙善華譯，1999: 91) 認為，「象徵」(尤其是藝術活動傳遞之象徵) 對靈魂有積極轉化作用且人類存有兩種必然即「自然」與「文化」：「我們不僅僅是我們自己，我們必定同別人發生聯繫」。

「傳播」這個概念原就含與人聯繫、互動之深邃內涵，如傳播學者 Carey (1992) 稍早發展的「傳播即文化」(communication as culture) 觀點就曾視其為「分享」、「參與」、「連結」、「共同擁有」或「共用信念之再現」，包含「共同性」(commonness)、「共有」(communion)、「社群」、「溝通」等彼此相互歸屬的概念 (譯名出自徐國峰，2004: 12)，無法脫離與人互動乃因其是「人際友誼」(human fellowship) 與「社會關係」(social bonds) 的基礎 (Carey, 1992: 22)。

惜乎傳播領域早自發軔之始就陷入了如上引 Carey 所稱的「工藝性的延伸與安置」(technological extension and resettlement)，將複雜的人際互動流程簡化為訊息的發送、傳達、阻絕、控制與效果，因而喪失了其與「人」的直接關連。

更源於傳播研究的實證導向一貫地追求客觀、中立、正確而摒棄與人際互動直接相關的情感、情緒、經驗等概念，傳播領域發展多時以來已漸與「人性」、「生命意義」無關，更與「人」及「生活世界」脫離 (臧國仁、蔡琰，2013)。

本文之旨就在從日常生活所見的幾個傳播元素出發，延伸歸納出敘事傳播的情感底蘊，強調除了傳統資訊導向的傳播行為外，傳播實也涉及了以情感為主的說故事交流互動，尤其是好故事的交換與分享，具體表現在「遊戲」與「儀式」等敘事活動，也都奠基於心理學者多年來持續探索的「原型理論」。

總之，本文強調敘事傳播乃日常生活可見之人際互動，既無須受制於科技也無須透過任何大眾媒體即可傳達並互通有無，每個人、每個時刻都在生活世界裡講述自己的故事、傳頌他人的故事、緬懷歷史也眷顧未來，彼此的生命經驗因而得以交換、人生的美好意義也藉此獲得抒發。

在此互動歷程中，傳播者 (說故事者與聆聽者) 「以平等、共有、共用、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」(臧國仁、蔡琰，2013: 193)。

參考文獻

- 王士儀譯注 (2003)。《亞理斯多德《創作學》譯疏》。臺北市：聯經。(原書：王金塗 (1974)。〈家庭因素對兒女說服程度的影響〉。《新聞學研究》，第 30 期，頁 87-126。
- 朱侃如 (1999)。《榮格心靈地圖》。臺北市：立緒。(原書：Stein, M. (1998). *Jung's map of the soul: An introduction*. Chicago, IL: Open Court.)
- 朱瑞玲、章英華 (2001)。〈華人社會的家庭倫理與家人互動：文化及社會的變遷效果〉。「華人家庭動態資料庫」學術研討會，臺北市：南港。
- 安宗升、韋喬治譯 (1987)。《情緒心理學》。臺北市：商鼎文化。(原書：K.T. Strongman [1978]. *The psychology of emotion* (2nd. Ed.). Chichester, NY: Wiley.
- 吳康、丁傳林、趙善華譯 (1999)。《心理類型》(上、下)。臺北市：桂冠。(原書：Jung, C. G. (1971). *Psychological types*, Trans. H. G. Baynes. Princeton, NJ: Princeton University Press.)
- 吳茲嫻 (2008)。〈迷的前世、今生、未來：論新媒介科技迷〉。中華傳播學會 2008 年會論文 (新北市淡水區：淡江大學)。
- 吳就君譯 (2006)。《家庭如何塑造人》。臺北：張老師文化事業。(原書：V. Satir [1988]. *The new peoplemaking*. Palo Alto, CA: Science and Behavior Books.)
- 吳建國 (1981)。〈家庭傳播形態與子女關心公共事務關聯性之研究〉。政大新聞研究所碩士論文。
- 李百齡等譯 (1998)。《戲劇治療—概念、理論與實務》。臺北市：心理。(原書：R.J. Landy [1986]. *Drama therapy: Concepts, theories, and practices*. Springfield, IL.: C.C. Thomas.)
- 汪濟生 (1987)。《系統進化論美學觀》。北京：北京大學。
- 沈孟燕 (2009)。〈親情 Online：網路媒介與家庭溝通型態之相關研究〉。政治大學新聞研究所碩士論文。
- 周曉虹、周怡譯 (1987)。《文化與承諾：一項有關代溝問題的研究》。石家莊：河北人民出版社。(原書：M. Mead [1977]. *Cultural and commitment: A study of the generation gap*. Garden City, NY: The American Museum of Natural History.)
- 胡志毅 (2001)。《神話與儀式—戲劇的原型闡釋》。上海市：學林。
- 高於喬 (2008)。〈家庭傳播型態與 e 世代閱聽人媒體素養之關聯性研究〉。2008 【數位創世紀】：e 與多元世代文化國際學術與實務研討會 (五月 9-10 日)。臺北市：市立圖書館。
- 林佳慧 (2007)。〈高齡者電腦經驗與其生活滿意度及電
- 林志忠譯 (2005)。《當代文學理論導讀》。臺北：巨流。(原書：Selden, R., Widdowson, P., & Brooker, P. (1997). *A reader's guide to contemporary literature theory* (4th Ed.). London, UK: Prentice Hall.)
- 林國源 (2008)。《詩的表演—從波特賴爾出發》。臺北市：黑眼睛文化。
- 胡志毅 (2001)。《神話與儀式：戲劇的原型闡釋》。上海市：學林。
- 胡經之、王嶽川編 (1994)。《文藝學美學方法論》。北京市：北京大學。(原書：Frye, N. (1957). *Anatomy of criticism: Four essays*. Princeton, NJ: Princeton University Press.)
- 洪素珍等譯 (2002)。《戲劇治療》。臺北市：五南。(P. Jones [1996]. *Drama as therapy Volume 1: Theory, practice and research*. London, UK: Routledge)

- 洪蘭譯(2001)。《腦中有情：奧妙的理性與感性》。臺北市：遠流。(原書：J. LeDoux [1996]. *The emotional brain: The mysterious underpinnings of emotional life*. New York, NY: Simon & Schuster)
- 洪蘭譯(2002)。《大腦的秘密檔案》。臺北市：遠流。(原書：R. Carter [1998]. *Mapping the mind*. London, UK: Weidenfeld & Nicolson)
- 洪漢鼎譯(1993)。《真理與方法：哲學詮釋學的基本特徵》。臺北市：時報文化。(Hans-Georg Gadamer [1965]. *Wahrheit und method: grundzuge einer pilosophischen hermeneutic. übingen*, Mohr.)
- 徐國峰(2004)。〈龍魂不滅—傳播儀式中的社群記憶〉。政治大學廣播電視系碩士論文。
- 莊安祺譯(2004)。《氣味、記憶與愛欲—艾克曼的大腦詩篇》。臺北市：時報文化。(D. Ackerman [2004]. *An alchemy of mind: The marvel and mystery of the brain*. New York, NY: Scribner)
- 陳阿月譯(2008)。《從故事到療愈：敘事治療入門》。臺北市：心靈工坊文化。(原書：A. Morgan [2000]. *What is narrative therapy?: An easy to read introduction*. Adelaide, AU: Dulwich Centre Publications.)
- 馮建國(2001)。〈曹文軒《根鳥》之原型研究〉。台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。
- 陳璋津(1995)。《言說的理論》。臺北市：遠流。(原書：D. MacDonell [1986]. *Theories of discourse: An introduction*. Oxford, UK: B. Blackwell.)
- 張淑麗(2009)。〈日常生活研究〉。《人文與社會科學簡訊》，第十卷三期，頁 22-28。
- 張慧心(1988)。〈家庭傳播形態與青少年的政治知識與興趣之關聯性研究〉。政大新聞研究所碩士論文。
- 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》，第 23 期，頁 159-194。
- 蔡琰、臧國仁(2003)。〈老人觀眾與電視劇：從老人之定義到人格心理學對閱聽人研究的啟示〉。《中華傳播學刊》，第三期，頁 197-236。
- 蔡琰、臧國仁(2008)。〈老人接收新聞訊息之情感與記憶〉。《中華傳播學刊》第十三期，頁 3-36
- 蔡昌雄譯(1995)。《榮格》。臺北市：立緒。(原書：Hyde, M., & McGuinness, M. (1996). *Jung para principiantes/Jung for beginners (Spanish Ed.)*. Buenos Aires, Ar: Errepar.)
- 踏雪無痕，「弗萊的原型批評美學」(2006-09-25)，
http://blog.sina.com.cn/s/blog_48a41e1d010005nc.html
- 蔣韜(1997)。《導讀榮格》。臺北市：立緒。(原書：Hopcke, R. (1989). *A guided tour of the collected woks of C. J. Jung*. Boston, MA: Shambhala.)
- 滕守堯(1987)。《審美心理描述》。臺北市：漢京。
- 盧嵐蘭(2007)。《閱聽人與日常生活》。臺北市：五南。
- 鄭玉英、趙家玉譯(2006)。《家庭會傷人—自我重生的新契機》。臺北市：張老師文化事業。(原書：J. Bradshaw [1988]. *Bradshaw on the family—A revolutionary way of self-discovery*. Deerfield Beach, Florida: Health Communications.)
- 趙庭輝(1999)。〈閱聽眾分析在英國媒體與文化研究的發展〉。中華傳播學會年會。新竹縣關西鎮：馬武督統一健康世界(6月27至29日)。
http://ccs.nccu.edu.tw/UPLOAD_FILES/HISTORY_PAPER_FILES/816_1.pdf

- 滕守堯 (1987)。《審美心理描述》。臺北市：漢京文化事業。
- 賴玉釵 (2010)。〈書評：日常生活中的美感傳播：評析《日常生活美學》〉。《新聞學研究》，第 105 期，頁 277-283。
- 錢莉華 (1988)。〈家庭傳播形態與青少年傳播行為關聯性之研究〉。政大新聞研究所碩士論文。
- 謝欣倩 (1998)。〈城市中的流浪者：關於宣傳車的批判民族志研究〉。中華傳播學會年會宣讀論文。臺北深坑：世新會館 (六月二十八至六月三十日)。
- 劉湊 (2008)。〈創意說故事後敘事模式的教學應用研究〉。《臺北大學中文學報》，第四期，頁 1-34。
- 劉大基、傅志強、周發祥譯 (1991)。《情感與形式》。臺北市：商鼎文化。(原書：S. K. Langer [1953]. *Feeling and form*. New York, NY: Scribner)
- Adler, G., Fordham, M. & Read, H. (Ed.)(1949). *The collected works of C.G. Jung* (Trans. R.F.C. Hull). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Bird, S. E. (2003). *The audience in everyday life: Living in a media world*. New York, NY: Routledge.
- Bodkin, M. (1934). *Archetypal Patterns in Poetry: Psychological Studies of Imagination*. London: Oxford University Press.
- Brockett, O. G. (1977). *istory of the theater* (3rd Ed.). Boston, MA: Allen & Bacon.
- Brockmeier, J., & Carbaugh, D. (2001). Introduction. In J. Brockmeier and D. Carbaugh (Eds.). *Narrative and identity: Studies in autobiography, self and culture*. Amsterdam, NL: John Benjamin.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Carey, J.W. (1992). *Communication as culture*. New York, NY: Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psycho of engagement with everyday life*. New York, NY: BasicBooks.
- de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (Trans. By S. Rendall). Berkeley, CA: University of California Press.
- Dewey, J. (1935). *Intelligence in the modern world* (collected works). New York, NY: Modern Library.
- Dumlao, R., & Botta, R. A. (2000). Family communications patterns and the conflict styles young adults use with their fathers. *Communication Quarterly*, 48(2), 174-189.
- Foster, E., & Bochner, A.P. (2008). Social constructionist perspectives in communication research. In J. A. Holstein & J.F. Gubrium (Eds.). *Handbook of Constructionist Research* (pp. 85-106). New York, NY: Guilford Press.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative. Originally published in Finnish in Parnasso 1999: 3, 365-71. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>(上網時間: 2015, 08, 11)
- Gerbner, G. (1985). Homo-Narrans: Story-telling in mass culture and everyday life. *Journal of Communication*, 35(4), 73.
- Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26 (2), 173-199.
- Gubrium, J. F., & Holstein, J.A. (1993a). Phenomenology, ethnomethodology, and family discourse. In Boss, P.G., Doherty, W.J., LaRossa, R., Schumm, W.R., & Steinmetz, S.K. (Eds.). *Sourcebook of family theories and methods: A contextual approach* (pp. 651-672). New York, NY: Plemum Press.

- Gubrium, J. F., & Holstein, J.A. (1993b). Family discourse, organizational embeddedness, and local enactment. *Journal of Family Issues*, 14(1), 66-81.
- Holstein, J.A., & Gubrium, J.F. (1994). Constructing family: Descriptive practice and domestic order. In T.R. Sarbin & J.I. Kitsuse (Eds.). *Constructing the social* (pp. 232-250). London, UK: Sage.
- Huang, L. N. (1999). Family communication patterns and personality characteristics. *Communication Quarterly*, 47(2), 230-243.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Boston, MA: Beacon Press. (成窮譯 (2004)。《遊戲人：對文化中遊戲因素的研究》。臺北市：康得)。
- Jorgenson, J., & Bochner, A. P. (2004). Imagining families through stories and rituals. In A. Vangelisti (Ed.). *Handbook of family communication*. Mahawh, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Langellier, K. M., & E. E. Peterson (2006). Narrative performance theory: Telling stories doing family. In D. O. Braithwaite & L.A. Baxter (Eds.). *Emerging theories in family communication: Multiple perspectives*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Lull, J. (1980). The social use of television. *Human Communication Research*, 6, 197-209.
- Lull, J. (1988) (Ed.). *World families watch television*. Newbury Park, CA: Sage.
- Lull, J. (1990). *Inside family viewing: Ethnographic research on television's audiences*. London: Routledge.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: The Penguin Press.
- Mesch, G. S. (2006a). Family characteristics and intergenerational conflicts over the Internet.. *Information, Communication & Society*, 9, 473-495.
- Mesch, G. S. (2006b). Family relations and the Internet: Exploring a family boundaries approach. *Journal of Family Communication*, 6(2), 119-138.
- Morley, D. (1980). *The Nationwide audience: Structure and decoding*. London: British Film Institute.
- Morley, D. (1986). *Family television: Cultural power and domestic leisure*. London: Comedia.
- Morley, D., & Brunson, C. (1999). *The Nationwide television studies*. London: Routledge.
- Morson, G. S., & Emerson, C. (1990). *Mikhail Bakhtin: Creation of a poetics*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Mortensen, T.E. (2009). *Perceiving play: The art and study of computer games*. New York, NY: Peter Lang.
- NOVELLA (n.d.). Narratives of varied everyday lives and linked approaches (research summary). <http://www.ioe.ac.uk/research/58431.html>(檢索日期:2013, 11, 24)。
- Ouranus (n.d.). Michel De Certeau 的日常生活理論 (<http://tw.streetvoice.com/Ouranus/articles/110757/>)。上網日期:2013/11/28。
- Randall, W. (2011). Storied words: Acquiring a narrative perspective on aging, identity and everyday life. In G. Kenyon, P. Clark, B. de Vries (eds.). *Narrative gerontology: Theory, research, and practice*. NY: Springer.
- Saito, Y. (2007). *Everyday Aesthetics*. Oxford, UK: Oxford University Press.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Segrin, C., & Flora, J. (2005). *Family Communication*. Mahawh, NJ: Lawrence.
- Sparkes, A.C., & Smith, B. (1994). Narrative constructionist inquiry. In J. A. Holstein & J.F. Gubrium (Eds.). *Handbook of Constructionist Research* (pp. 295-314). New York, NY: Guilford Press.
- Stephenson, W. (1967). *The play theory of mass communication*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Vangelisti, A. (Ed.)(2004). *Handbook of family communication*. Mahawh, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

科技部補助計畫衍生研發成果推廣資料表

日期:2016/11/21

科技部補助計畫	計畫名稱: 數位相片、家庭生命故事與代間學習電腦對傳播和後喻文化的影響
	計畫主持人: 蔡琰
	計畫編號: 102-2410-H-004-085-MY3 學門領域: 傳播理論
無研發成果推廣資料	

102年度專題研究計畫成果彙整表

計畫主持人：蔡琰			計畫編號：102-2410-H-004-085-MY3					
計畫名稱：數位相片、家庭生命故事與代間學習電腦對傳播和後喻文化的影響								
成果項目			量化	單位	質化 (說明：各成果項目請附佐證資料或細項說明，如期刊名稱、年份、卷期、起訖頁數、證號...等)			
國內	學術性論文	期刊論文		0	篇	2016中華傳播學會(嘉義中正大學, 題目:再論新聞敘事結構:理論回顧與整理)		
		研討會論文		1				
		專書		1			本	合著專書:敘事傳播:故事/人文觀點。第二作者。
		專書論文		0			章	
		技術報告		0			篇	
		其他		0			篇	
	智慧財產權及成果	專利權	發明專利	申請中	0	件		
				已獲得	0			
			新型/設計專利		0			
		商標權		0				
		營業秘密		0				
		積體電路電路布局權		0				
		著作權		0				
		品種權		0				
		其他		0				
	技術移轉	件數		0	件			
		收入		0	千元			
	國外	學術性論文	期刊論文		0	篇	2015第八屆跨文化傳播國際學術會議(中國,湖北武漢大學)。2016第十三屆中國傳播學大會(中國,江蘇南京大學)	
			研討會論文		2			
			專書		0			本
專書論文			0	章				
技術報告			0	篇				
其他			0	篇				
智慧財產權及成果		專利權	發明專利	申請中	0	件		
				已獲得	0			
			新型/設計專利		0			
		商標權		0				

		營業秘密	0		
		積體電路電路布局權	0		
		著作權	0		
		品種權	0		
		其他	0		
	技術移轉	件數	0	件	
		收入	0	千元	
參與計畫人力	本國籍	大專生	3	人次	
		碩士生	1		
		博士生	0		
		博士後研究員	0		
		專任助理	0		
	非本國籍	大專生	0		
		碩士生	0		
		博士生	0		
		博士後研究員	0		
		專任助理	0		
其他成果 (無法以量化表達之成果如辦理學術活動、獲得獎項、重要國際合作、研究成果國際影響力及其他協助產業技術發展之具體效益事項等，請以文字敘述填列。)					

科技部補助專題研究計畫成果自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現（簡要敘述成果是否具有政策應用參考價值及具影響公共利益之重大發現）或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

達成目標

未達成目標（請說明，以100字為限）

實驗失敗

因故實驗中斷

其他原因

說明：

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形（請於其他欄註明專利及技轉之證號、合約、申請及洽談等詳細資訊）

論文： 已發表 未發表之文稿 撰寫中 無

專利： 已獲得 申請中 無

技轉： 已技轉 洽談中 無

其他：（以200字為限）

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性，以500字為限）

論文帶入遊戲、儀式及敘事原型等概念，試圖說明如何得從人文視角觀望敘事視域，旨在回顧人們企求溝通互動並增加人際情感交流的本能。

傳播活動不僅是個人或組織傳遞資訊之說服行為，更也是集體生命現象的述說，其表徵即顯現在人際互動歷程之「說不完的故事」，乃因任何故事總也持續發展著她自己、她的言說模式並隨著科技與文化的變動而一再更新，使得傳播意涵形成了仿如急著向外快速輻射的歷史。唯有偶而停下腳步以回顧來時路的心情並向內追尋，或才可能重新定位傳播在敘事符號與新舊科技媒介中的位置；此即本文主旨所在。

有意義的傳播來自心靈互動，而好的敘事實也渲染著情感。傳統上，人們在社會化過程中已慣於從理性思維來面對並處理日常傳播行為，卻因此忽略了自己也是非理性的「敘事動物」，往往那些能夠撥動心靈深處的情感性傳播行為才最深刻且有意義。因此，以敘事傳播為主旨來述說何謂「傳播」真諦時，似也應討論情感、遊戲、潛意識與原型等概念之意涵。

4. 主要發現

本研究具有政策應用參考價值： 否 是，建議提供機關

(勾選「是」者，請列舉建議可提供施政參考之業務主管機關)

本研究具影響公共利益之重大發現：否 是

說明：(以150字為限)