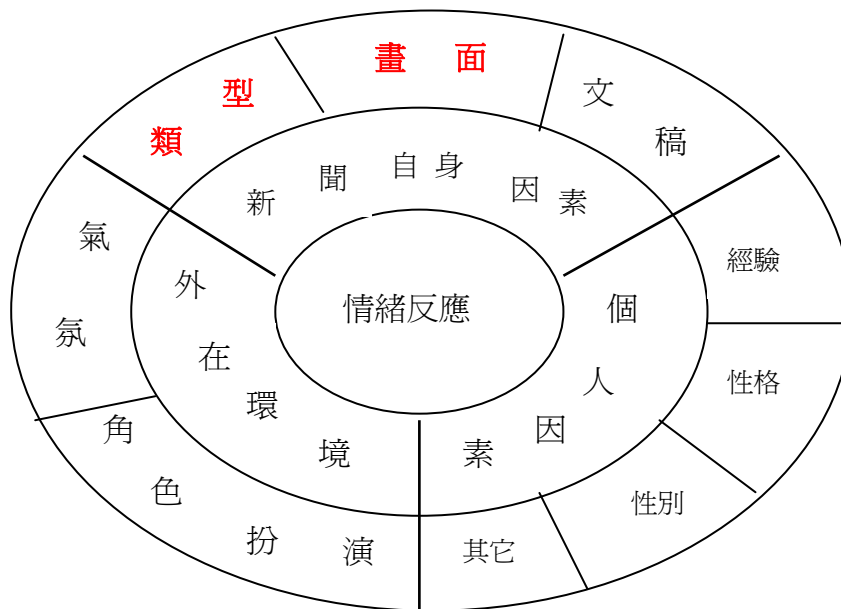


## 第參章 研究方法

### 第一節 研究之思考架構

筆者歸納文獻之論點，加上自身觀察，總結出新聞與觀眾產生交互作用並導致觀眾產生情緒反應的因素，包括：一、收看新聞的外在環境，諸如收看當時的氣氛、收看者的角色扮演（角色為媽媽或妻子，可能產生不同的情緒反應）；二、新聞自身因素，如新聞類型、文稿、畫面處理；三、收看者的個人因素，例如過去經驗、性格、性別、涉入感等。



圖三：電視新聞與觀眾產生交互作用的因素

由上圖可知，閱聽眾對電視新聞產生心理影響乃同時受到許多並存因素所左右；不過，本研究聚焦在“悲劇性新聞畫面”對觀眾所產生的心理衝擊，故研究之思考架構鎖定在“新聞類型”及“新聞畫面”這兩項因子上，深入探究“悲劇性新聞類型”及“相異的畫面剪輯手法”此二變項與觀眾情緒反應之間的關連性為何。

本實驗的設計最終必須回答此論文欲探究的問題。首先，電視“悲劇性新聞”是否會引發觀眾的負向情緒？針對此疑問，本研究設計兩種不同的新聞類型做為實驗文本：一為中性新聞、一為悲劇性新聞，藉以探究悲劇性新聞類型是否較其它新聞類型更容易引發觀眾的負向情緒。其次，“不同的悲劇性新聞畫面是否會導致不同的負向情緒？”為回答此問題，本研究特地將同一則悲劇性新聞，設計成“內文相同、畫面不同”的兩種新聞版本，以檢驗不同的畫面剪輯是否會對觀眾造成不同程度的心理影響。

為了測量受試者的情緒反應，本研究利用「短式心情內省量表」做為檢視工具。至於“悲劇性新聞畫面是否具有引發觀眾負向情緒之共同特質？”本實驗在問卷設計上，特地另外設計「新聞場景印象深淺量表」，希冀從鏡頭角度、畫面內容及剪輯處理等面向與受試者的情緒反應進行對照分析，藉以瞭解哪些悲劇性新聞畫面的元素會加深觀眾記憶，同時更進一步探究這些畫面元素是否與觀眾情緒反應的引發存有關連性。

## 第二節 測量方法

### 短式心情內省量表

本研究採用 Mayer & Gaschke (1988) 編製的「短式心情內省量表」(Brief Mood Introspection Scale)，此量表乃根據雙向度模式，對各類型情緒經驗進行因素分析，建立出「短式心情內省量表」。此量表測量的是較具廣泛性、沒有特定認知因素所造成的心情狀態，故相當符合一般觀眾收看電視新聞時的心境。此量表以心情狀態的四種主要向度(愉快 vs. 不愉快向度、激動 vs. 平靜向度、正向心情向度、負向心情向度)為主軸，篩選出十六種心情項目，藉以評估受試者的心情狀態。此量表採四點量尺計分，Shieh & Yeh (1999) 以 718 名有效樣本進行信度分析研究，所得結果如下：

表一：心情狀態之十六種心情項目

心情向度	心情項目
正向心情向度	活躍的 (active)、關心的 (caring)、活潑的 (lively)、關愛的 (loving)、生氣勃勃的 (peppy) 減分項目：昏昏欲睡 (drowsy)、疲憊的 (tired)
負向心情向度	厭煩的 (fed up)、沮喪的 (gloomy)、戰戰兢兢的 (jittery)、緊張的 (nervous) 減分項目：平靜的 (calm)
愉快 vs. 不愉快 心情向度	活躍的、平靜的、關心的、滿足的 (content)、快樂的 (happy)、活潑的、關愛的、生氣勃勃的 減分項目：昏昏欲睡的、厭煩的、沮喪的、暴躁的 (grouchy)、戰戰兢兢的、緊張的、傷心的 (sad)、疲憊的
激動 vs. 平靜 心情向度	活躍的、關心的、厭煩的、沮喪的、戰戰兢兢的、活潑的、關愛的、緊張的 減分項目：平靜的、疲憊的

「短式心情內省量表」共有十六個心情選項，本研究欲探討的焦點是四種心情向度中的“負向心情向度”；而為求更廣泛瞭解受試者的情緒反應，研究者於問卷最後再添加四個自訂的心情選項，分別是“痛苦的、害怕的、絕望的、興奮的”，希冀從受試者的情緒反應中獲得更多的資訊供此研究進行分析。

表二：短式心情內省量表

請針對下列每一個形容詞，選擇出一個數字，最適當地描述你現在的心情。

肯定沒有 這種感覺	沒有這種 感覺	有這種 感覺	確定這麼 覺得
1	2	3	4

1. 活躍的 -----
2. 昏昏沉沉的 -----
3. 平靜的 -----
4. 厭煩的 -----
5. 關心的 -----
  
6. 沮喪的 -----
7. 滿足的 -----
8. 暴躁的 -----
9. 快樂的 -----
10. 戰戰兢兢的 -----
  
11. 活潑的 -----
12. 緊張的 -----
13. 關愛的 -----
14. 傷心的 -----
15. 生氣勃勃的 -----
  
16. 疲倦的 -----
17. 痛苦的 -----
18. 害怕的 -----
19. 絕望的 -----
20. 興奮的 -----

## 新聞場景印象深淺量表 ~ 影像記憶分析

Lester (1995) 曾表示，記憶深刻的畫面往往會引發觀眾強烈的反應，不管是正面或負面的情緒反應。因此，我們可從受試者對於實驗文本畫面的印象深淺來進一步分析畫面與情緒間的關連性。Graeme Burton (2002) 主張畫面分析有三元素：鏡頭角度、畫面處理、畫面內容。畫面內容的分析，亦即本研究所聚焦之墜樓及血案的新聞內容；畫面處理部份，是指如何將拍攝素材加以運用，亦即新聞的鋪陳架構以及剪輯手法，至於新聞事件處理過程中，經常選擇的“電腦圖示動畫”及“馬賽克”，本文將併於鏡頭處理部份討論；鏡頭角度的分析，本研究參考 Graber (1994)、Grabe (1996,1998,2000,2001,2003) 及王泰俐(2004) 對於影像鏡頭的分析研究，下列「影像鏡頭分析表」共列舉十一項影像鏡頭策略，以進一步瞭解實驗文本的鏡頭運用與觀眾情緒反應間是否存有關連性：

表三： 電視新聞影像鏡頭分析表

影像鏡頭運用	概 念 定 義
鏡頭推近 zoom-in	畫面由遠鏡頭推至近鏡頭，用以增進觀眾涉入畫面的情緒
鏡頭推遠 zoom-out	畫面由近鏡頭推至遠鏡頭，用以減低觀眾涉入程度，或刻意造成一種冷眼旁觀的情緒
左右搖攝鏡頭 pan	鏡頭水平左右移動。營造新聞場景真實感。
上搖攝鏡頭 tilt up	攝影機鏡頭向上搖高，營造張力或權威感。
下搖攝鏡頭 tilt down	攝影機鏡頭向下搖低，營造渺小或卑微感。
俯視鏡頭	低角度拍攝新聞主體以營造渺小或新聞主體之卑微感
仰視鏡頭	高角度拍攝新聞主體以營造張力或主體之權威感
特寫鏡頭 close-up	鏡頭對準人體或物體的某一部份拍攝，強調此主體之義涵
目擊者鏡頭 point-of-view movement	由攝影機代替觀眾去追逐新聞畫面，又稱跟拍鏡頭或觀點鏡頭，營造觀眾目擊新聞現場的感受
失焦鏡頭	拍攝時，刻意不對準焦距，使主體失焦，造成模糊懸疑感。
模擬鏡頭 reactment shots	以“演出”方式進行“事後現場重建”，建構觀眾理解新聞事件的現場藍圖。
馬賽克	遮蔽或模糊化某些特殊畫面，暗示畫面“不宜觀看”。
電腦動畫 computer graphic	利用電腦動畫輔助攝影機無法傳達之義涵。

爲了精確瞭解哪些類型的新聞畫面會讓受試者留下深刻印象，本研究特地另外設計一份問卷，列出實驗文本中所有的新聞場景，並請受試者主動回憶各個新聞畫面的印象深淺。目的之一，可藉此逐一過濾鏡頭角度、畫面處理、畫面內容與受試者印象深淺之間的關係；目的之二，可比對控制組與實驗組的畫面差異處，藉以瞭解悲劇性新聞畫面引發受試者情緒反應的真正原因。另外，由於新聞剪輯必須配合旁白及畫面剪輯的邏輯性，故當旁白說明命案現場的狀況時，畫面可能是一連串命案現場的相關鏡頭；爲求獲得更客觀的資訊，本研究設計的「新聞場景印象深淺量表」之選項排列設計並未按照實際的新聞剪輯順序，以避免受試者不假思索地連續勾選相同答案；同時，場景選項也技巧性地安排了些許的陷阱題以測試受試者答題的精準程度（新聞場景印象深淺量表，請見附錄 1-2、1-4、2-2、3-2、4-2）。

本研究嘗試以點、線、面，各種切入點來瞭解悲劇性新聞與觀眾情緒反應之間的關連性：“點”的面向，即藉由鏡頭角度、畫面處理、畫面內容等三大畫面分析元素來探究悲劇性新聞畫面的哪些因子會加深觀眾的記憶；“線”的面向，是分析新聞的鋪陳架構與觀眾情緒產生之間，是否存在著某種程度的相關性；至於“面”的角度，主要是試圖找尋各種悲劇性新聞中，會引發觀眾負向情緒的共同特質。

### 第三節 研究設計 - 實驗文本的製作

#### (一) 前測：

首先，必須找出哪些新聞具有悲劇性質。研究者訪談五位採訪經驗超過十年以上的電視新聞記者，歸納出六項具悲劇性質的新聞，包括：車禍、跳（墜）樓、溺斃、凶殺、火警、槍擊。接下來，就上述六種類型的新聞進行前測，再從中擇出兩種類型做為本研究實驗文本的取材方向。

前測時間：2004 年 4 月 5 日

前測人數：20 人

前測對象：電視台新聞部記者

前測實驗帶：由研究者將上述六則不同類型的新聞，剪輯成一支七分鐘長度的播放帶，不同類型新聞之間以三秒鐘黑畫面做為區隔。

前測方式：請受試者觀看播放帶並勾選出兩則最具悲劇感覺的新聞。

前測結論：

- 1) “跳樓新聞”被大家公認最具悲劇效果（高達 18 人勾選），理由是當受試者看到螢幕主角從高樓墜地的瞬間，便覺得全身不自主緊繃，儘管受試者是透過電視畫面，卻彷彿親眼目睹、臨場感十足。
- 2) “車禍”和“凶殺”新聞以相當接近的票數（9 票對 11 票）同樣被認為非常具有悲劇效果。車禍新聞雖然沒有血淋淋的場面，但因為可清楚看到救難人員搶救受害者的過程及受害者被夾在車中痛苦的表情，讓受試者深刻感受到當事人的痛苦。至於凶殺案新聞雖然血跡畫面經過馬賽克後製處理，但馬賽克似有若無的模糊處理，仍然可以感受到命案現場的慘不忍睹、甚至想像命案發生的悲慘經過。

考量台灣電子媒體的實際操作，“血跡”新聞的處理向來備受爭議，且涉及電視新聞經常使用的馬賽克後製處理，故本研究最後決定以“跳樓”及“血案”兩類型的新聞作為本研究的實驗文本。

## (二) 實驗文本的製作

電視新聞的結構，包括“聲部”及“影部”：聲部指的是記者旁白、受訪者談話以及新聞現場自然音，影部則包括現場畫面、電腦輔助動畫等。本研究企圖瞭解“悲劇性電視新聞畫面”中，哪些因素會讓觀眾產生負向情緒（negative-mood arousing），故本實驗將電視新聞的聲部保持不變、只操弄實驗文本的影部部份，藉以測試相同聲部（記者旁白）、不同影部（新聞畫面）會造成觀眾哪些不同的情緒反應。

實驗文本的製作，分為兩部份：中性新聞（一則）與悲劇性新聞（兩則）。「中性新聞」的選擇標準定調在「新聞內容屬單純事件的告知」，本實驗擇定以「台北市華山藝文特區開幕」做為本研究的中性新聞實驗文本，此新聞內容描述台北市華山藝文特區開幕，在新團隊的接手下，藝文特區已蛻變成具有後現代感的藝廊，至於新聞畫面則呈現此藝文活動空間的擺設情形。

至於悲劇性的實驗文本，雖然前測已縮小為跳樓及血案新聞兩大範疇，但實驗文本的選擇必須避開觀眾已熟知的新聞事件，以免實驗結果摻雜受試者過去的記憶因子而缺乏客觀性。最後擇定的跳樓新聞，內容是台北市一對年輕情侶因雙方家長不同意其交往，兩人先後跳樓自殺、結束生命；新聞畫面可清楚看到兩位當事人墜樓的經過。至於血案新聞，內容是民國八十五年，高雄市兩位經營水管事業的生意夥伴，由於財務糾紛，兇手持西瓜刀殺害吳姓一家四口，被害人及兩個兒子皆慘死家中，女主人傷重送醫。新聞畫面出現被害人家中客廳留有大片血跡，此畫面雖經馬賽克後製處理，但因馬賽克面積頗大，暗示血跡範圍的龐大，讓觀眾可以強烈感受到命案現場大量血跡所帶來的震撼性。

同一則悲劇性新聞分別再製作成兩個版本，兩個版本的聲部保持不變，即記者旁白、訪問、現場音一致，但影部則剪輯成不同的兩個版本：一為“具悲劇性質”的畫面、一為過濾掉“具悲劇性質”的畫面，改以其



它替代畫面。跳樓新聞的悲劇性畫面為：事件女主角從高樓墜地的仰角鏡頭、男主角從頂樓一躍而下的平角鏡頭、及男主角快速下墜的鏡頭；畫面出現此三個跳樓畫面的實驗文本，本文以下統稱為「跳樓新聞」，另一版本則是將上述三個跳樓鏡頭予以刪除，以下統稱為「非跳樓新聞」。滅門血案的悲劇性畫面包括了：攝影機沿著樓梯拍攝血跡、水泥地上的血跡、血腳印、玻璃上血跡、凶刀、以及客廳地板大面積血灘等數個血跡的相關畫面；剪輯血跡相關畫面的實驗文本，本文以下統稱「血跡新聞」，另一個版本則維持記者原有旁白，但將所有血跡鏡頭全部改為較不具視覺震撼效果的畫面，例如記者詢問街坊鄰居、凶案現場電腦圖示、死者照片及姓名資料等，此版本以下統稱「非血跡新聞」。值得注意的是，跳樓新聞中有一幕為男主角企圖拉住繩索快速下墜、以及凶殺命案新聞有一鏡頭出現客廳地板大片血跡，由於電視新聞播出這類畫面時，會以馬賽克加以後製處理，為求符合現實媒體播出情境，本實驗文本亦將此兩個畫面以馬賽克的方式呈現。

悲劇性新聞的實驗文本共剪輯成四個版本：跳樓新聞、非跳樓新聞、血跡新聞、非血跡新聞；而受試者也分為四組人選分開測試。本文依其觀看的實驗文本內容，將四組受試者分別命名為跳樓組、非跳樓組、血跡組、非血跡組。四組受試者觀看實驗文本的順序為中性新聞、悲劇性新聞（依組別不同，觀看不同的悲劇性新聞）兩段影片，實驗文本中的中性新聞與悲劇性新聞之間間隔兩秒鐘的黑畫面。中性新聞長度為 55 秒，跳樓新聞長度為 1 分 18 秒，非跳樓新聞由於刪除墜地畫面，故長度縮短為 1 分 13 秒，血跡新聞與非血跡新聞由於記者旁白不變，只更改畫面內容，故兩個版本的長度同樣為 2 分 27 秒。

表四：中性新聞（華山藝文特區開幕）之聲部、影部

聲 部 (記者旁白)	影 部
走進華山特區的倉庫	倉庫門打開
在新團隊的接手下	綠色娃娃與女執行長 邊走邊參觀
已經蛻變成為具有後現代感的藝廊	兩巨幅攝影作品（一男 一女）
不但有從紐約請來的攝影大師作品	藍色牆壁上掛有一排人像畫
還有台灣本土的新銳雕刻家	木雕無敵鐵金鋼
把無敵鐵金鋼變成不動冥王的作品	
【受訪者：	
以往的前衛表演 常常引起社會爭議	電視影像出現裸露舞者
新的團隊也修訂了管理辦法	
火啊 或是釘釘子的動作	
可能都要事先跟管理單位做協調	專訪
有關於比較限制級的動作	華山創意文化園區 執行長
我們會跟表演團體溝通	徐孝貴
就像影片分級一樣	
我們分保護級 限制級】	
不過 別以為華山的藝術創作	特區水泥倉庫外 一巨型藍色汽球
就會受到限制	藍色汽球上之美女圖像特寫
將近一公頃的展覽面積	位於馬路邊的華山特區 大景
不論是舞蹈 戲劇	PAN 至一片草地
還是戶外的噴水池	藝術噴水池
都能夠讓藝術家的創意	一群人站在噴水池旁
有最好的發揮空間	一群穿制服學生參觀展覽作品
民視新聞 綜合報導	兩幅畫

表五：悲劇性新聞一 ~ 跳樓新聞、非跳樓新聞 之聲部、影部

聲 部 (跳樓新聞、非跳樓新聞 記者旁白同)	影 部	
	跳樓新聞	非跳樓新聞
【消防人員喊：小姐等一下】	女子蹲在頂樓邊緣	同 A 版
住在新店的年輕情侶 因為雙方家長不同意 兩人交往 結果相約跳樓 企圖結束生命	女子蹲在頂樓邊緣	同 A 版
【消防人員：妳看著我 我拜託妳 我求求妳】	消防人員勸說女子	同 A 版
女子坐在屋頂邊緣 神情相當堅定 警方一方面忙著勸說 一方面緊急調來救生氣墊	消防人員搬運 救生氣墊	同 A 版
【現場音：攤開救生氣墊】	攤開救生氣墊	同 A 版
但就在氣墊還沒有充氣之前 意外就發生了	(同上) 攤開救生氣墊	同 A 版
【女子墜樓現場音】	女子蹲在頂樓邊緣 (臉部打馬賽克)	同 A 版
【消防人員：快點 快點】	女子墜地	刪除
這名女子緊急被送到台大醫院急救 目前有生命危險	消防員衝向前去	同 A 版
而她的男朋友 也在自己的家中 跳樓結束生命	女子在救生氣墊上 女子被抬上擔架	同 A 版
【男子墜樓過程之現場音】	男子臉部特寫	
相愛的情侶 只因一時的想不開 而相約結束 生命 雙方家屬都難過不已	消防員與男子僵持 雲梯上消防員勸說	同 A 版
民視新聞 綜合報導	順著繩索快速下墜 男子躍身墜下	刪除
	消防員俯視 從頂樓拍攝消防人 員抬起擔架	同 A 版

表六：悲劇性新聞二 ~ 血跡新聞、非血跡新聞 之聲部、影部

聲 部	影 部	
(血跡新聞、非血跡新聞 記者旁白同)	血跡新聞	非血跡新聞
住在高雄楠梓區 德明路的被害人 吳進來	警方進入警戒線內	同 A 版
與合作經營管線生意的夥伴 旺旺寶	鑑識人員門口採樣	同 A 版
由於一百萬元的財務糾紛談判破裂	警方持相機拍攝	同 A 版
竟然引爆對方殺人滅口的殺機	<b>地上血跡斑斑</b>	朝客廳拍攝
一家四口只有女主人來得及負傷求救	<b>地上血腳印</b>	醫院病床
【訪問鄰居：她從室內逃出來 他就一直追追	訪問鄰居	同 A 版
追 看到人 她喊救命 (兇手) 才逃走】	醫院急診室內	
父子三人都逃不過被封喉的命運	推送病床景	同 A 版
女主人筋斷了 肩部也被削了大半	警方押兇嫌	同 A 版
兇嫌旺旺寶當場被逮		兇嫌特寫
一把隨手買得到的麵包刀	<b>凶刀</b>	一群員警
沒有前科的紀錄		蓋布死者
卻在一夜之間 沾滿血跡		
【記者：你為什麼殺小孩 他站在旁邊看 還	訪問兇嫌	同 A 版
是要報案 還是請你不要殺他		
兇嫌：他喊救命		
記者：小孩喊救命 所以你乾脆一塊殺了		
兇嫌：對】		
死者家屬激動的情緒連數十名員警都擋不住	一群人包圍兇嫌	同 A 版
【現場民眾情緒高昂之現場音】	一人越過車子毆打	
而當家屬們沿著血跡斑斑的樓梯	<b>攝影機沿著樓梯</b>	記者站在
走進血案發生的地點	<b>拍攝血跡</b>	街頭詢問
吳進來的家 只見整攤整攤的血跡	<b>地板大片血跡</b>	記者在屋外
家屬們再也忍不住放聲痛哭	<b>(馬賽克)</b>	詢問鄰居
【家屬痛哭之現場音】	家屬	同 A 版
兇嫌旺旺寶因為一百多萬的財務糾紛	<b>地上一攤血</b>	凶案現場之
	<b>玻璃上的血跡</b>	電腦圖示
當場刀刀致命地殺了吳進來	<b>客廳地板大片血跡</b>	死者照片之
和他兩個讀國中的小孩 吳少清 吳仲凱	<b>家中走廊血腳印</b>	電腦圖示
而一場財務糾紛 演變成滅門血案		
更叫死者家屬 情何以堪	家屬在凶宅門口哭	同 A 版
民視新聞 綜合報導		

### (三) 實驗進行

#### 1. 研究對象：

研究對象的年齡選擇為 20 至 40 歲的上班族，此年齡族群有一定的社會歷練，且看待家庭、社會價值，乃至於傳播媒體的角色扮演，均有較為成熟的想法。同時，為貼近真實社會，受試者多為家庭成員或同事關係的族群，此乃考慮一般大眾收看電視新聞環境時，大多是陪同家人一起觀看、或和同事共同收看；希冀藉由更接近真實社會的實驗場景，盼其所獲得的實驗結果也更能反映真實社會的狀況。

本研究以「實驗法」進行，採小團體施測的方式，將六十人分為四組，每組十五人；每次觀看的人數從兩人到六人不等，受測人數的決定因素以受試者族群關係為主要考量（例如四位受試者之彼此關係為家庭成員，便以四人為小團體受測對象）。除中性新聞外，第一組觀看跳樓新聞、第二組觀看非跳樓新聞、第三組觀看血跡新聞、第四組觀看非血跡新聞。受測者以隨機抽樣的方式，利用抽籤分配觀看不同的實驗文本。

#### 2. 實驗場景：

依照真實環境收看電視新聞的場景，選擇住家客廳進行此實驗。如此，可兼顧「外效度」(External Validity) 問題，亦即實驗結果較接近平日觀看電視的真實場景。

#### 3. 實驗進行時間：

2004 年 5 月 23 日至 6 月 5 日，共 14 日。

#### 4. 實驗進行方式：

實驗進行前，研究者先簡單自我介紹並說明實驗程序，指導語如下：  
「大家好，我是政治大學新聞研究所的學生蕭慧芬，現在我要播放兩段新

聞，請你們放鬆心情，就像平常收看電視新聞一樣。」接下來播放本研究的實驗文本，亦即事前製作完成的新聞帶（DVD 規格），請受測者觀看。

實驗文本播放完畢之後，發下問卷，研究者繼續解說實驗程序，指導語如下：「大家手上都有一份問卷，請大家針對剛剛播放的兩則新聞內容，根據你內心的感受，用最直覺的方式來填寫問卷。每張問卷都有一些題目，請勾選出最適合你們當下心情的描述。例如，“令人感到活躍的”的意思是讓人覺得振奮、受到鼓舞，“令人感到沮喪”的意思是表示讓人感到心灰意冷、不抱希望。」

請受測者填寫「短式心情內省量表」及「新聞場景印象深淺量表」，由於每一組受試者觀看的實驗文本為中性及悲劇性兩則新聞，所以共有四張問卷必須填寫。確定每一位受測者都評定完畢，沒有遺漏後，再將量表收回，實驗進行過程約 20 分鐘。

實驗完畢，接著藉由受試者所填寫的「短式心情內省量表」及「新聞場景印象深淺量表」的書面資料進行評分量表的評分，最後再進行資料分析工作（SPSS），包括評量表不同向度間的相關（內在一致性）以及評分向度與其他自陳式問卷的相關分析（效度）。