

第貳章 文獻探討

第一節 視覺感官如何引發負面情緒

首先，本論文將「悲劇性新聞」定義為『人類生命安全、財產，遭遇嚴重威脅或損害之新聞報導』，換言之，貧困、病危、車禍、山難、自殺等新聞內容，皆屬於「悲劇性新聞」的範疇。

至於情緒（快樂、恐懼、憤怒、厭惡、悲傷、驚訝、焦慮、希望），則是一種伴隨生理狀態的意識經驗，可透過臉部表情和其他非語言的訊息來表達情緒。人類的十五種情緒中，任何一種情緒都會被“經驗”所引發，也都取決於事件所蘊含的“個人意義”。然而，哪些因素會刺激情緒的產生？Lazarus、Lazarus (1994) 指出，欲喚起某種情緒就必須具備兩項激勵因素：一、刺激因素必須把日常遭遇（a routine encounter）轉化成某種情緒碰觸（an emotional encounter）：所謂「日常遭遇」，舉例而言，搭公車上班若被認為是一樁煩人的事，那麼這個動作就會染上負面的情緒意涵。二、判斷目標的結局會決定情緒究竟為正面或負面：例如，認為打掃住家可以換來乾淨舒適的居家環境，那麼打掃就會被賦予快樂的意義。將上述的概念轉化到觀眾與媒體的互動關係中，當緋聞被賦予“惱人的”情緒意涵，那麼只要收看緋聞相關報導時，觀眾便會覺得相當惱人；當然，若緋聞被賦予“有趣的”情緒意義，那麼收看緋聞報導將是件“有趣的事”。至於收看「悲劇性新聞」會被賦予怎樣的情緒意義？若大多數的觀眾給予悲劇性新聞負面的情緒意義，那麼，在台灣電視新聞頻道數目過多的環境下，觀眾不斷接收大量且重複的車禍、自殺等悲劇性新聞，極有可能導致社會群體長期被誘發負面情緒而不自覺。

Metallinos (1996) 指出，結合視覺、聽覺的電視媒體，原本即以引發閱聽人的情緒為其獨特特性。然而，電視節目如何牽動觀眾的情緒反應？

涉入感

Roser、Zaichkowsky (1990,1986) 表示，閱聽人的主動性和被動性之關鍵在於「涉入感」；Liebes、Katz (1986) 認為「涉入感」是觀眾“置身參與”電視劇的程度，亦為“通往效果之鑰”(key to affect)。簡單地說，「涉入感」即代表“觀眾與文本(劇)的心理距離”，至於這個距離，可以藉由 Brewer、Lichtenstein (1982)的「結構-情感論」(Structural-affect theory)來加以解釋：「結構-情感論」指的是閱聽人發生與訊息結構中，各種決定性特質相關的情感反應，如懸疑、驚異、憤慨等等。在敘事影片中的獨立情感反應有兩種：一是「興趣」(interest)，意指一種具有涉入性質的情緒，使人有持續看下去的傾向；另一種則是「主角導向」(protagonist directed emotion)的情緒，指的是個人產生對“文中角色的命運”和“其情緒的感同身受”，如悲傷、恐懼、憤怒等等。因此，「涉入感」是視覺感官引發情緒反應的重要因素之一。

記憶連結與記憶力

除了「涉入感」讓觀眾和影片產生心理層面的連結之外，觀眾的記憶與影片所傳達的情感產生連結，也是情緒喚起的因素之一。Blaney、Mathews、MacLeod (1986,1994) 表示負面情緒狀態(尤其是沮喪)很容易和其它負面情緒的記憶相互連結，這些具負面情緒的影片不只會誘發出觀看者不愉快的情緒之外，往往不愉快的感覺很容易產生不良的心理狀態，對心理健康造成有害的影響。Blaney (1986) 指出：負面情緒素材的影響並非一蹴即發，它往往是存入大腦記憶中、經由人們再次喚起回憶；亦即負面情緒可能只針對某些特定情境。此論述提供經常報導負面素材的電視媒體一個重要暗示：當負面新聞不斷被播放時，觀眾腦中的記憶庫將不斷存入這些負面記憶，且隨著負面新聞不斷重播，觀眾的負面情緒會一再地被挑起。

除了負面影像會帶給觀眾負面情緒的影響之外，許多關於不同媒體之學習力、記憶力的相關研究皆紛紛顯示：觀眾對於結合聲光效果的電視之認知及記憶最強。最早研究電視媒體與其他媒體不同特性的是 Goldberg

〈1950〉，他的研究發現：視覺組較聽力組更能夠精確回答實驗文本的內容；另外，Trenaman（1967）的實驗也顯示電視組的理解分數是所有媒體中最高的；William、Paul、Ogilie（1957）的研究則指出電視組的學習力最好；Barrow、Westley（1959）發現電視傳媒版本對小學生的影響遠超過收音機版本；Stauffer、Frost、Rybolt（1980）證實觀看組及閱讀組的回憶能力相似，且明顯高於聲音組。上述研究再再證實閱聽大眾對電視媒體的記憶力高於其它媒體，此結論暗示著其影響時間也最持久。Harrison、Cantor（1992）的實驗甚至發現：受試者被影片挑起的情緒竟然可以持續長達一年以上，尤有甚者，甚至長年受此情緒所苦。這對於研究負面素材影像所引發的情緒反應，提供了另一個延伸的思考角度。

第二節 視覺感官 vs. 負面情緒

Gerrard-Hesse、Philippot (1993,1994) 曾經對電視媒體提出告誡：「影像素材確實會明顯地改變一個人的情緒，而且很容易成爲負面情緒產生的一個管道。」然而，影像素材的哪些元素會造成觀眾情緒的改變？

畫面、架構 vs. 情緒反應

Graeme Burton (2002) 指出，記者敘事的方式會引導閱聽眾的身心被敘事內容所牽連，也就是閱聽眾會將自身置於敘事情境之中，而置身於情境之中的程度會影響我們對畫面的接收程度，對畫面的接收程度則會轉而影響我們對畫面所傳遞的訊息、意義之認知程度。Brewer、Lichtenstein (1982) 的研究也佐證：觀眾將自身置於影片情境中、並想要持續看下去的情感反應，乃是敘事影片中的整體結構所造成，而順時間式的敘事言說以及懸疑情節的排列，常會導引預期心理，使整個收視過程的興趣直線上升。換言之，劇情的高低起伏暗示著觀眾的情緒起伏亦隨之高低變化，故事的結構、鋪陳是影響觀眾情緒的重要因素之一。

Lazarus (1966) 的研究最能呼應故事結構與觀眾情緒間的互動：他利用一部工人被木板刺穿腹部的緊張影片來研究受試者的心理壓力，研究結果顯示，大部份的受試者觀看此電影時，呈現緊張、痛苦的反應；有趣的是，原本預期看到工人手指被切斷的那一刻，是受試者最緊張、壓力最高的一刻，但事實並非如此；受試者早在看到手指被切斷的“前一刻”，整個壓力就已經達到了高點。這樣的研究結果呼應了心理學家 Philippot(1993) 的論調：具有負面情緒（如緊張、沮喪）的電影，觀眾往往可以依據事件的不同，“預期”會產生哪些不同層面的情緒反應。

Barrie Gunter (1987) 表示，就算十分精密操弄實驗文本的結構，也可能導致觀眾因潛意識的作用而產生明顯的認知反應。畫面的訊息價值決定於畫面及旁白的搭配程度，舉例而言，畫面也許不錯，但若跟旁白沒有相關性，到頭來只會扭曲、干擾學習；同樣地，視覺設計概念特別強調新聞

事件的某一部份，也許會導致更好的“回想（recall）”，但同時也有可能干擾新聞的其它部份，乃至影響全體認知。對於新聞事件的瞭解，有很大的原因是仰賴謹慎、選擇性的視覺影像，而非新聞旁白。BBC 新聞從業人員 Schlesinger(1978)表示，許多新聞編輯都有一個堅定信念，就是認為畫面可以加強新聞的衝擊性以及加強訊息的獲得，旁白資訊很容易伴隨畫面或靜態圖片被回憶起。

負面影像 vs. 負面情緒

負面影像會對觀看者產生怎樣的心理影響？Harrison、Cantor (1992) 針對「畫面對人類的心理衝擊」進行實驗，實驗結果明顯呈現出受試者在觀看完驚恐素材的影片後，內心感受到相當大程度的影響：一半比例以上的受試者出現了“睡眠、飲食”方面的障礙，三成以上的人“不想再描繪剛剛所看過的影像”；至於觀看影片所產生的情緒反應之持續時間，有 26.1% 比例的受試者，被影片挑起的情緒竟然可以持續長達一年以上，而且還繼續被此情緒所影響著。

Johnston、Davey (1994) 做了一個有關「負面新聞的心理衝擊：個人憂慮的災難」方面的研究，結果發現：觀看負面情緒的受試者，悲傷情緒的比例明顯升高，同時，受試者內心會引發更多的緊張及悲傷情緒；而這樣的結論會進一步強化個人對於災難的擔憂。Davey、Carrell、Davidson、Meyer、Metzger、Miller、Chen、Borkovec (1990,1992) 的實驗也提出「減少負面素材的影像，將可以減輕憂慮思考」的結論，因為負面情緒（緊張、沮喪）的層級和擔憂頻率有相當程度的關連性。值得注意的是，在媒體效應中，悲劇性新聞極有可能帶給閱聽眾短期而無預警的效應（包括個人反應、集體反應、及媒體暴力）；尤有甚者，閱聽大眾經年累月接收大量悲劇性新聞因而產生長期且不自覺的後遺症，其影響力更不容忽視。

什麼樣的心情會收看什麼樣的電視節目？或者說，收看什麼樣的電視節目會導致什麼樣的心情？Bryant、Zillmann (1984) 認為觀眾決定其收看節目性質的關鍵因素，在於提供體內平衡及有效的情緒控制：壓力大的受

試者會選擇可放鬆的節目內容，煩悶的受試者會選擇內容較為刺激的節目，藉以有效地消耗內心的刺激情緒。日本東京國際大學教授早坂泰次郎(1997)曾做過「電視節目情感表現的收視實驗」，結果發現：節目中有死亡場面會使人落淚，亦即死亡素材的影像，是觀眾心情起伏的元素之一。總而言之，影像內容是喜悅、悲傷，將直接引發觀眾相對應的情緒反應。

大量負面影像 vs. 麻木不覺

Dolf Zillmann (1991) 指出，1970 年代愈來愈多侵略性及性欲圖像刺激著觀眾，讓觀眾對這類影像愈來愈麻木 (callous)，因為他們的刺激反應已經過於習慣這一切。換言之，一再重覆的刺激，讓最初強烈的興奮反應會逐漸減弱、甚至全然消失。Zillmann (1991) 下了一個結論：頻繁地處於喚起刺激的環境中，可大大地降低對於這些刺激可能引發的興奮反應。

Drabman、Thomas (1974,1975) 研究結果也發現，比起收看不具攻擊內容節目的兒童、或根本沒有收看任何節目的兒童，那些收看暴力影片的小孩，較同儕之間會出現更多的敵意及侵略性行爲。Thomas、Horton、Lippincott、Drabman (1977) 進一步針對情緒刺激做評估，發現兒童及男性成人凡是之前曾觀看虛構暴力影片的，比較不會因為後來的真實暴力影片而產生情緒上的刺激，亦即具侵略性影像會降低真實暴力所帶來的衝擊。換言之，觀眾若常收看暴力影像，那麼，對真實世界的暴力行爲將不再明顯感到厭惡與不悅。Reifler、Howard、Lipton、Liptzin (1971) 研究亦顯示：大量觀看色情影像的男性成人對於情色小說出現較少的自律反應。Cline、Croft、Courrier (1973) 則是朝暴力影片進行實驗，結果顯示：大量收看暴力影片者比較不會產生自律回應 (responsive autonomically)，也就是說曝露在大量暴力影片中確實會使人麻木不仁 (desensitization)。

大部份的研究都指出愈多暴力影像，愈降低活動力，但研究卻沒有建立兩者間的關連模式。Linz、Donnerstein、Penrod (1984)，Linz (1985) 的研究發現：不斷接受暴力素材的影片會降低對受到性侵害之受害者的同情心，同樣地，對於任何暴力行爲造成的受害者，也會被判定其受害程度並

沒有那麼嚴重。許多研究都佐證了長期處於媒體大量提供暴力影像的環境下，會將真實生活中的暴力視為平凡，尤其對於真實暴力加害於受害者所遭受的痛苦，更會無視於其痛苦感受。

儘管 Zillmann (1980) 認為電視所引發的恐懼來自於觀眾認為不斷收看电视可以減輕他們的憂慮，不過，Gerbner、Gross (1976a、1976b) 明白表示：處於大量犯罪電視畫面將會對於個人安全有更多的憂慮。是以，氾濫的負面影像除了讓人們因過於習慣而麻木不覺之外，其內容也會造成個人不斷產生與畫面內容相對應的擔憂。

年齡、性別 vs. 負面情緒

Steven J. Hoekstra、Richard Jackson Harris、Angela L. Helmick (1999) 針對孩童時期觀賞驚悚電影之記憶在往後留下的影響做了相關研究，研究結果顯示：女生所產生的負面情緒比男生來得多。收看驚悚電影後最常見的後果為害怕、做惡夢、以及對特定人事物害怕。此研究與 Harrison、Cantor 先前的研究同樣都顯示出：幾乎每個人的童年都有被電影嚇到的回憶，不同性格的人受到驚嚇的方式不同，至於因驚嚇所產生的負面後果，有的導致“逃避性格”、有的則是更迷戀這類事務。另外，Cantor (1998) 實驗結果發現：孩提時期曾在沒有父母親陪同的情況下收看驚悚電影者，長大後對於當時收看的記憶仍歷歷在目。

Cantor、Hoffner、Tamborini (1991,1996,1997) 表示，收看暴力和驚悚影片所引發的負面情緒之一是“恐懼”，儘管它對觀眾產生的影響會因年齡、性別而有所不同，但觀眾常常是以充滿恐懼的心情去觀賞暴力片。Cantor (1996) 更認為「收看傳播媒體所產生的短暫性害怕反應是相當典型的，情緒被擾亂的情形會發生在兒童及成人身上；對於極少數情感較脆弱的人而言，甚至有可能終其一生都會蒙上衰弱反應的影響。」