

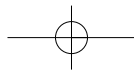
對話

網路巨變前夕的媒體數位化實驗： 在全民媒體浪潮中回應和延伸許瓊文 教授的創新研究

陳順孝*

智慧藏

* 輔仁大學新聞傳播學系講師。E-mail: chen328@gmail.com



許瓊文教授〈數位化媒體教育課程實驗初探與省思〉一文（以下簡稱許文），以某大學實習媒體 92 至 93 學年的行動研究經驗，探討媒體內容的呈現科技（如網路圖像介面、複合媒體平台）對新聞傳播教育的衝擊。研究發現，科技不只是技術，科技對內容的影響，與理論同等重要。她因此建議，新聞傳播教育從實務到理論課程都應調整，在教學內容上應兼顧呈現科技、實務知識、理論概念知識、創新能力四個面向；在教學方法上，要從批判分析，轉向以製作為主的參與教學，老師也要從教導轉為指導角色，與學生教學相長。

筆者從 1997 年起，擔任輔仁大學網路實驗媒體《生命力新聞》指導老師，與許教授有相近的教學經驗，對該大學實習媒體的創新實驗、許文切合實際又具有前瞻性的見解，深感佩服。只是，許教授行動研究期間約為 2003 年 8 月至 2004 年 7 月（即 92 至 93 學年），正處在 Web 2.0 和全民媒體爆炸性成長的前夕，來不及將近兩三年的網路巨變納入研究範疇；筆者正巧從 2004 年 7 月起和《生命力新聞》實習學生一起展開 Web 2.0 和全民媒體實驗，因此不揣淺陋、狗尾續貂，想從 2007 年（本文撰稿時）的視野，回應和延伸許文的發現。

Web 2.0 一詞，是在 2004 年由美國的 Dale Dougherty 和 Craig Cline 共同提出，用以形容部落格（blog）、Flickr、維基百科（Wikipedia）等開放閱聽人主動參與、共創內容的技術和服務（維基百科，2006.08.20）。2004 年 1 月起，全球部落格開始以每五至七個月增加一倍的速度增長，同年 2 月相片交流網站 Flickr 創辦，10 月第一屆 Web 2.0 大會開鑼，隔年 2 月影音交流網站 YouTube 誕生，到了 2006 年 7 月，單單搜尋引擎 Technorati 追蹤到的部落格就超過五千萬個，12 月，*TIME* 雜誌選擇 YOU——也就是每位參與網路、分享資訊的網友——作為年度風雲人物，全民媒體時代應運而生（Sifry, 2006.08.07；維基百科，2007.03.12, 2007.03.31；Grossman, 2006.12.13）。

全民媒體（social media），根據維基百科的定義，是指「人們彼此之間用來分享意見、見解、經驗和觀點的網路工具和平台。著名的例子

如維基百科（參考資料）、MySpace（社會聯網）、YouTube（影音分享）、Second Life（虛擬真實）、Digg（消息分享）、Flickr（照片分享）以及 Miniclip（比賽分享）。常用的技術如部落格、訊息看板、podcasts、wikis、vlogs，全都開放使用者參與、互動」（Wikipedia, 2007.03.27）。全民媒體以分散式架構取代中央集權架構，使用者不僅可以下載和閱讀別人發出的資訊，也可以上傳和分享自己製作的文字、圖像、聲音和影音訊息（Hinchcliffe, 2007.01.29）。

全民媒體技術易學易用，又能免費或低價取得，幾乎每個人都能用它來創辦自己的媒體、發出自己的聲音，傳播生態為之丕變：創辦媒體不再是富豪專利，發表新聞不再是記者的特權，閱聽人從被動的接收者轉為主動的傳播者，從一盤散沙式的陌生大眾變成藉由網路密切互動和串連的積極網友；新聞意涵也大幅改寫，從冷眼旁觀的報導轉向分享感動的敘事，從少數記者在固定的採訪路線上取材轉向無數公眾在社會各角落記錄見聞，從文字、聲音、影像涇渭分明轉向多媒體、多文本複合報導。

在全民媒體蔚為風潮的 2007 年閱讀許文，等於是在回顧網路巨變前夕的傳播科技和新聞內容樣貌，有助於釐清科技和內容變遷的走向和幅度；檢視許文實際又前瞻的建議，更有助於發展兼具歷史感和未來性的數位時代新聞傳播教育策略。以下僅從科技內涵、課程走向、教學策略三個面向，回應許文的發現，並做延伸。

壹、科技內涵

許文展示的大學實習媒體科技，是以內容管理系統 Xoops 建構平台，把採訪、編輯、審查、播放作業全部集中在平台上進行，同時實驗背包記者（backpack journalist）訓練，要求記者運用 Flash 等多媒體製作軟體，同時完成文字和影音新聞、提供資訊圖表和連結等。Xoops、Flash 等科技的共同特色是，安裝在自備的專屬主機上，採取中央式架

構，需要相當程度的技術能力才能使用，也因此，資訊能力不足的新聞傳播系所師生很難克服「平台不穩定與沒有進階功能的缺陷」。

到了全民媒體時代，建構網站和內容的技術，通常不是安裝在自備主機上，而是由網路遠端的業者提供服務，如提供部落格架站服務的 Blogger、相片交流平台 Flickr、影音交流平台 YouTube 等，這些遠端技術服務的都可以免費取得（部分進階功能需要付費取得，但費用低廉，如 Flickr 進階版年費 24.95 美元），業者還會不斷升級、推出新功能，而且有專人維護，極少出現「平台不穩定」情況；這些技術各自獨立但可以相互組合，例如將影音檔上傳到 YouTube，再鑲嵌進 Blogger 的文章中，就可以做出整合文字和影音的複合報導。

這些易學易用的遠端、分散式技術，可以大幅改善甚至解決許文所述「設計平台很貴，我們根本負擔不起」、「平台不穩定與沒有進階功能的缺陷」、「當軟體不穩定時只能由學生和老師自己想辦法，但因能力有限常常無法修正」等問題，也能讓不具電腦科技專長的教師，不必再依賴學生的技術能力，而可以和學生一起利用易學易用的全民媒體技術，進行更深更廣的科技和內容實驗。

質言之，今日的新聞傳播系所，應將探討的科技範圍，從近端主機上、中央式架構下的高難度技術，擴及遠端網路上、分散式架構下的易學易用技術^[1]，更全面地探討科技對編採實務、新聞理論、傳播生態的影響，並善用這些科技來革新新聞傳播教育。

貳、課程走向

許文認為科技不僅是技術，也能和理論一樣影響內容，進而主張「傳統的傳播教育應該修改，不只是呈現科技，也包括內容，理論概念的課程要隨著調整配合」，更具體建議新的課程要培養學生使用科技的能力、編採新聞的能力、自省和實踐倫理的能力、推出原創內容和提高內容附加價值的創新能力。筆者對此完全認同，所能補充的，是對資訊混

搭 (mashup) 和全民媒體特質的討論。

許文所列舉的科技，如 Xoops、Flash，主要是提供使用者自行建構網站，製作多媒體內容，但在全民媒體時代，人們不一定需要自行建構網站和內容，而可以挑選既有的二個或數個技術和內容，重新組裝成自己所需的技術和內容，這個過程就是混搭。例如，從某個資料庫中找到特定地方曾有犯罪，然後進入 Google Maps 中找到當地的地圖，再把這兩個內容整合在一起，就能混搭出一個標有犯罪紀錄的線上地圖 (Berlind, n.d./EricLee 譯，2006.03.16)。混搭既是一種科技使用方式，也是內容產製方法，更是能夠提高既有內容附加價值的創新作法，新聞傳播教育應該予以重視。

此外，全民媒體衝擊下的傳播生態 (每個人都能擁有媒體)、訊息產製模式 (用戶共創內容)、新興文體 (第一人稱敘事) 都和新聞傳播系所創立時的大眾傳播大不相同。新聞傳播教育面臨巨變，不能只是新增一兩門課，而必須從傳播理論、新聞學、採訪寫作、新聞編輯到廣告行銷，全面調整，從偏重大眾媒體，走向兼容大眾媒體和全民媒體。

例如，傳播理論應該探討全民媒體的傳播模式及其與大眾傳播的競合，新聞學要發展同時適用第三人稱報導和第一人稱敘事的資訊品質評估標準，採訪寫作要培養學生鑑別和活用網路線索的能力，新聞編輯要培養學生從編一個版到建構一個媒體的能力、廣告行銷也要探討關鍵字廣告和長尾 (the long tail) 理論 (Anderson, 2006/李明、周宜芳、胡瑋珊、楊美齡譯，2006) 的衝擊。

參、教學策略

在教學策略方面，許文主張從批判分析轉向「以製作主導的參與式學習」、「老師從教導轉換成指導的角色」並與學生教學相長，筆者也完全同意。因為科技發展快速，對新聞傳播產生的影響又不斷地深化、變化，反觀老師對科技的涉獵未必有學生之多，對科技的影響也很難即時

提出強有力的解釋，而既有理論和成規又很難用來解釋和指導新媒體，在此情況下，帶領學生一起探索未知，不斷嘗試、檢討、修正、思考、詮釋，就成了培養學生科技能力、編採能力、自省能力、創新能力的最佳策略。

從近端科技到遠端科技，「以製作為主導的參與式學習」技術難度愈來愈低、學習層面愈來愈廣。師生只需幾分鐘，就能架好一個部落格，部落格混搭 Flickr、YouTube，就能做出多媒體報導，部落格附掛程式，就能建構出功能強大的編採平台，讓大學實習媒體規模的實驗媒體，能夠更輕鬆的創辦和維護；此外，還能運用免費的流量偵測軟體（如 Google Analytics）進行精細的閱聽行為分析，或用數據交換程式 RSS（Really Simple Syndication）和其他部落格聯播新聞，甚或用關鍵字廣告機制（如 Google AdSense）來探索媒體營收新模式，這些，都大大超越傳統實習媒體的教學實驗規模。

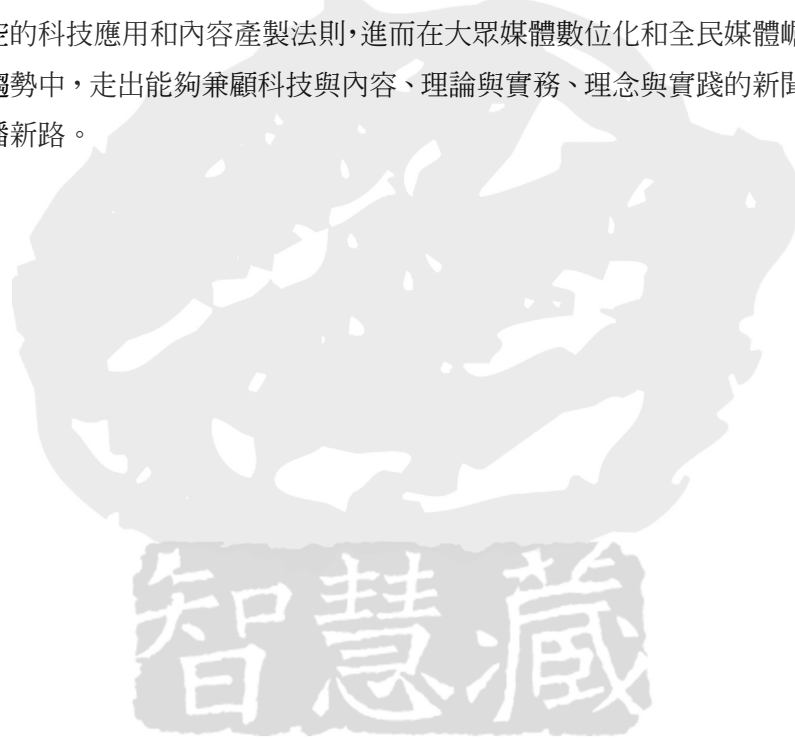
另一方面，「以製作為主導的參與式學習」還可以從師生教學相長，擴大到吸納群眾智慧，由師生與網友共創內容。例如，每篇報導開放讀者回應，接受群眾監督、修正和補充；又如，成立共享書籤群組（如 HEMiDEMi 群組），開放網友一起推薦公眾撰寫的優質文章，再用 RSS 程式把這些文章聯播到實驗媒體首頁的邊欄，與學生撰發的新聞互補有無、相互輝映，師生也可從網友的文章中探索新的題材和寫作文體，或可從網友的選稿方向中窺見其需求和偏好，以此重新檢討傳統新聞報導的題材、文體和選稿標準，探尋革新方向。

結語

總之，筆者認為許教授所主導的大學實習媒體行動研究，是網路巨變前夕的媒體數位化實驗，從 2007 年的視野回顧該大學實習媒體的實驗，我們可以看到科技的發展從網路近端走向遠端，而科技的用法從自力打造全新事物走向混搭既有工具和內容，且科技的衝擊從大眾媒體數

位化走向全民媒體爆炸性成長；我們也可以看到媒體科技的使用者，從媒體組織內的專業記者擴及組織外的廣大網友；更重要的，我們可以從中審視編採實務、新聞理論、傳播生態各面向的變與不變，進而對新聞傳播教育的興革，提出更宏觀、更切合實際、更具有前瞻性的建議。

感謝許教授分享兩年的行動研究成果，並提出精闢創新的建議，也期待新聞實務、研究和教育工作者能夠在許文的基礎上，繼續研究和實踐，即時掌握傳播科技以及新聞內容的最新發展趨勢，深入發掘跨越時空的科技應用和內容產製法則，進而在大眾媒體數位化和全民媒體崛起趨勢中，走出能夠兼顧科技與內容、理論與實務、理念與實踐的新聞傳播新路。



註釋

- 〔1〕有關網路「近端」與「遠端」的討論，詳見梅田望夫（2006／蔡昭儀譯，2007）《網路巨變元年》一書，第 58-64 頁的討論。



參考書目

- 李明、周宜芳、胡瑋珊、楊美齡譯 (2006)。《長尾理論：打破 80/20 法則的新經濟學》。台北：天下文化。(原書 Anderson, C. (2006). *The Long Tail*. Barcelona: Ediciones Urano.)
- 維基百科 (2007.03.12)。〈Flickr〉。上網日期：2007 年 5 月 20 日，取自 <http://zh.wikipedia.org/wiki/Flickr>
- 維基百科 (2007.03.31)。〈YouTube〉。上網日期：2007 年 5 月 20 日，取自 <http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=YOUTUBE&variant=zh-tw>
- 維基百科 (2006.08.20)。〈Web 2.0〉。上網日期：2007 年 5 月 20 日，取自 <http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=Web2.0&variant=zh-tw>
- 蔡昭儀譯 (2007)。《網路巨變元年》。台北：先覺。(原書 梅田望夫 (2006)。《網路進化論》。日本：筑摩書房。)
- EricLee 譯 (2006.03.16)。〈Mashup 未來 Web 應用程式開發的新方向〉。上網日期：2007 年 4 月 18 日，取自 <http://www.hemidemi.com/bookmark/click/238846> (原出處 Berlind, D. (n.d.). What is a mashup? [online]. Available: http://news.zdnet.com/2036-2_22-6035716.html)
- Grossman, L. (2006.12.13). Time's person of the year: You. Retrieved April 20, 2007, from <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>
- Hinchcliffe, D. (2007.01.29). Social media goes mainstream. Retrieved May 4, 2007, from http://web2.wsj2.com/social_media_goes_mainstream.htm.
- Sifry, D. (2006.08.07). State of the blogosphere, August 2006. Retrieved May 10, 2007, from <http://www.sifry.com/alerts/archives/000436.html>.
- Wikipedia (2007.03.27). Social media. Retrieved March 29, 2007, from http://en.wikipedia.org/wiki/Social_media.