

# 懶人包超文本敘事設計分析： 順序與結構元素的討論<sup>\*</sup>

陳雅惠<sup>\*\*</sup>

## 摘要

超文本在說新聞故事活動定位如何？以往缺少聚焦在質化、以文本為單位的研究，本文從順序與結構之敘事元素，討論懶人包有別於傳統新聞之處。在順序中，超文本敘事從以時間線性為主轉向多層次空間或螢幕式的視覺呈現；就結構而言，則從傳統獨尊收斂式結構轉向收斂與發散式結構並存的狀況。懶人包不再只提供一個簡單的報導而已，更強調以直觀的、降低認知負荷的方式設計新聞情節，拓展新聞故事的想像，重新找到更適切的敘事意義。

**關鍵字：**敘事結構、敘事順序、超文本、新聞敘事、網路新聞、懶人包

<sup>\*</sup> 本文為科技部計畫[網路新聞敘事探蹟：以超文本類型為例]（MOST 106-2410-H-030-060-）的部份研究成果。感謝研究群助理協助資料蒐集與討論，也感謝評審所惠予之修改意見，使文章更加完善。

<sup>\*\*</sup> 陳雅惠為輔仁大學新聞傳播學系助理教授，E-mail: yhc610@gmail.com。

投稿日期：2018/01/13；通過日期：2018/08/10

# 壹、前言

## 一、研究動機與目的

懶人包可說是因應網路媒體特性而發展出來的新文類，已對新聞敘事帶來重大變革，<sup>[1]</sup>而這樣的變動不是一朝一夕達成，卻是科技融入活動過程中逐漸匯聚而來。誠如 Steensen (2011) 所言，自從網路出現之後，新聞學就已隨著科技媒體的演變進入不同階段，為「線上新聞學」帶來三波改變：第一波是網路媒體剛興起時的烏托邦主義，從學理或概念上推演各種新的想像，一味地高舉網路帶來的所有好處，讓人不免有科技決定論的遐想；第二波則是承繼第一波的風潮，但不只停留在抽象或論述階段，而是轉向描述性與經驗性研究，可稱為建構主義時期；第三波則轉向質疑學理或概念的美好想像，尤其有了更多經驗性研究的證據出現，反而調查科技媒體究竟對線上新聞學帶來哪些意想不到的衝擊。本文認為現階段應處理 Steensen 所說的第三波，透過對新興文體的觀察與理解，進而具體呈現網路媒體為線上新聞學所帶來的變遷。

媒體科技對新聞敘事的影響，一直是筆者關心的主題。當網路新媒體進入新聞領域之後，我們要怎麼看待這樣的轉變？新聞學又該如何因應？媒體特性不斷發展，已為相關的理論帶來挑戰，「新聞是什麼」或「新聞該如何」將是學界關心的重要議題。網路媒體新特性—多媒材、超文本、互動性等，都已改變了人們對於新聞理解與吸收途徑，將說新聞故事活動帶至全新的境界 (Steensen, 2011; Zamith, 2008.04)。

網路媒體特性中，又以超文本的影響最大 (De Maeyer, 2012)。郭文平 (2013) 指出，超文本乃是網路新聞中非常重要的本質，更是研究網路新聞內容、文類及敘事的重要面向，它已經提供了一種新的說故事方式，為新聞敘事帶來嶄新的樣貌。Huesca & Dervin (1999.10) 也提到，受到新媒體科技的影響，使得現今社會正處於寫作判準與敘事實踐的轉變期，因而促使許多學者透過各種計畫去發展新語藝、新風格及新詩學，以求能探索超文本所帶來的新本質與功能。對說故事而言，超文本所帶來的新特性，也正在逐漸改變傳統新聞的敘事方式。

本文將針對網路媒體中用懶人包說新聞故事的新類型，進行超文

本設計的敘事分析。懶人包，大約在 2007 年左右從 PTT 中開始發展出來，由於 PTT 系統的設計主要依標題呈現，一旦發生重大的、具社會爭議事件而引起網友熱烈討論時，會因時效性或新用戶不諳操作等原因，讓版面混亂以致於關鍵文章被洗版而沉沒、刪除或隱藏在推文回應中，失去了掌握關鍵事情來龍去脈的契機。後來有熱心的鄉民為了能協助整理討論串中的核心論點和原因始末，遂以時序發展方式採集相關資訊，經處理後製作成一個濃縮摘要，可以讓後來或中途加入該議題的使用者，省去從頭開始爬文的心力，進而迅速理解事件的始末或爭議，繼而參與事件後續發展（Ffaarr & Lon, 2013）。所以懶人包可說是由使用者根據某一爭議事件出發自製內容，試圖將事件的原因、始末、時序發展加以整理，幫助普通人用最短時間去掌握事件來龍去脈的網路傳播文體，強調略去細節、只關注核心信息的超精鍊寫作（劉文楨，2015）。

由此看來，懶人包的用意即是將多方資訊匯整、篩選後再重整出一明瞭易懂的訊息，目前除了運用在社會議題相關討論之外，也逐漸應用在簡易的教學、媒體或公家機關的訊息傳散，甚至是一般民眾想要簡單扼要傳達特定訊息時，懶人包已逐漸成為流行的呈現手法了（謝佑欣，2015）。隨著網路媒體的多元特性，懶人包的類型也愈來愈多元，無論是圖文並茂的圖解、投影片、文字結合超文本文章，或是動畫影片等，只要試圖讓接收者可以在短時間內理解事件始末與核心問題的文章、網摘等各類文本，都可以稱作「懶人包」（Sarah, 2013）。

陳順孝（2011）指出，懶人包之於新聞媒體，主要在協助大眾篩選有意義的新聞事件，並濃縮複雜的訊息以萃取重點，快速理解新聞始末。當今在網路媒體科技不斷推進之際，訊息的繁衍更加劇烈，懶人包對於當代人在新聞議題掌握上有二大重要性：(1) 在眾多內容中，短時間內快速掌握資訊，以明白事件議題的來龍去脈及重點；(2) 當議題經過長時間追蹤需不斷整理與更新，可做歷時性紀錄以發揮完整記錄事件發展的功能，讓整個新聞議題的面貌更完整（Sarah, 2013）。

懶人包乃奠基在超文本特性，逐漸發展成新興文體，透過鏈結與節點、網絡與層級等相關概念，為新聞帶來數位文本新空間，可望將傳統新聞敘事帶向新局。因此本文將從敘事角度切入，選擇以苗栗大

埔事件為基底的懶人包，探討其究竟呈現了哪些超文本敘事設計的走向？進而呈現出有別於傳統新聞的新面向？

## 二、建立分析策略：敘事取徑之重要性

當超文本已成為新型態的文本類型之後，郭文平（2013）曾指出，傳統的內容分析法是可行的方法之一，讓研究者透過量化的方式掌握此類文本類型的意義，而質性的超鏈結文本則尚未有深入的討論，過去質性僅以探尋文本的論述結構、符號運用或意識形態分析等見長。本文希冀轉從敘事設計的方向著力，從懶人包個案切入，探索其如何在超文本科技物質性下，一步一步實踐出迥異於傳統新聞的互文性文本關係，借此觀察數位新聞文本建構過程的軌跡，並彰顯新媒體為線上新聞學開啟的多元性。

在超文本主題中 Steensen（2011）曾指出，大多數研究者都如 Aarseth（1997）所言將電腦視為一種產業的語藝，<sup>[2]</sup> 雖關心因非線性或多線性而來的電子書寫環境，探索超文本、互動性與虛擬等文本與讀者之新關係，例如把超文本當成一個將電子鏈結變成可見的技術功能，又或者超文本和互動性同時對文本與讀者的改變，試圖了解像超文本究竟帶來哪些新功能、與互動性又造成哪些共變？而所採取的方法不外乎屬於量化的內容分析、調查及實驗法。內容分析法將重心放在計算新聞網站／網頁中的鏈結數量，大多只快速截取某個時間點上新聞首頁情況做分析，很少做大規模或跨文化的研究，從研究首頁鏈結使用情況後常發現，所謂的「線上新聞學」只不過是加了超鏈結裝飾的「鏟件」或「盜版件」（shovelware），<sup>[3]</sup>和原先的紙本並無不同。調查法則關心新聞工作者在實務中如何使用超文本，這些新聞工作者只關心讀者是否會因著超鏈結而離開原文，卻都忽略且也不重視外在鏈結的使用所可能帶來更豐富的文意理解。實驗法則在對讀者進行一些超文本閱讀實驗，只有少部份讀者認為依超文本架構而來的新聞故事有價值，並對內文所提供的相關性鏈結感到滿意，對大部份讀者而言超文本結構帶來的盡是缺點。

從以上三種量化方法而來的超文本研究都指出，現有的超文本對新聞而言，充其量只是提供了一些新穎的設計，卻都沒有發揮超文本在說故事上的潛能或優勢，不管是新聞組織首頁、新聞工作者、讀者等，似乎都認為超文本只有功能技術新潮、可以滿足一些實務上的功

利需求、讀者不愛用等結果，並沒有提出數位文本究竟帶來哪些令人驚喜的敘事特色。總歸來說，過往量化研究都把超文本的節點（nodes）與鏈結（links）關係當成資料的串接而已，並未深入理解其間相關的新聞故事形式或內容如何因應超文本的新媒體環境帶來變化，甚至是讀者的閱讀經驗，而本文才欲從敘事觀點進一步理解非線性或多重文本之下其形式或內容將如何轉變，是一個朝深入理解文本內涵的新方向。進言之，以前量化這種強調以科技為主的網路新聞發展，雖然可以從經驗研究中了解科技創新的發明，但卻也無法面對科技觀點所帶來對既有活動轉化，乃因一直缺乏質化的、長期的甚至是聚焦在「文本」為單位的研究，很難更細緻地察覺到說故事方面的轉變。因此，本文才希望回歸文本、敘事設計等討論，致力於探索出超文本在說新聞故事上的新潛能，期待提出有別於傳統線性文本之說故事新技藝。

再者，如 Doherty（2014）所言，網路媒體的超文本已帶來極大影響，在電腦科學與文學虛構小說都投入相當多的討論進而發展出寫作系統與工具（authoring systems and tools），但就新聞學領域來說，說新聞故事得奠基在事實上、強調平衡、依賴證據、甚至受新聞室產製流程影響，與一般故事的特性有所差別，乃造成了研究上的空缺，但這卻帶來新方向的機會，促使新聞學研究者不能只像過去一樣都著重在內容而忽略怎麼「設計」一個好的故事，若要深入探討如何設計超文本新聞，敘事將是一個可以倚重的理論面向。

另外，從黃惠英（2014）的研究可知，透過數位文本的接合交錯，可剖析新聞媒體網站的差異化產製與鏈結策略，進一步探尋流動的權力結構。在該研究以大埔事件相關的各類型網站的瀏覽量、連帶關係與網絡形成之後，更了解不同網站的串連風格與影響力，亦即數位科技已帶來新聞轉型的積極力量，傳播媒介與社會網絡共創新聞超文本的公共性與流動性空間，透過鏈結引導閱聽眾穿梭數位場域，帶來流動性、散佈性與網絡化結構的數位文本。但該研究也指出，若要進一步探索數位新聞的深度意義，則有待質性文本與敘事分析視角的切入，才能深入了解數位互動的思辯過程與思維，從每個鏈結點著手進入實質社會議題的討論範疇，乃是未來研究可以再著墨之處（同上引，2014）。就本文而言，黃惠英雖以大埔事件為例，但主要在調查相關各類網站的網絡環境型塑角色，包括部落格、主題網站、純數位

新聞網站、傳統媒體網站之間的鏈結與流動關係，但並未檢視大埔相關新聞在網路媒體上形式或內容的轉變與意義，而這將是本文從敘事可以著力的新視角，本文後續將依敘事元素的內涵進一步提出在超文本新環境中，網路新聞敘事未來可以如何設計，以拓展人們對於新聞故事的經驗。

本文相當同意 Steensen（2011）、Doherty（2014）與黃惠英（2014）三人的論點，也認為從文本、敘事設計等面向來討論超文本新聞，將可為線上新聞學或網路新聞一類領域帶來全新的視野。而所謂的文本與敘事面向，主要是指探索新聞敘事中那些利用網路超文本的節點與鏈結方式呈現的新類型，本文將聚焦討論此類文本之形式或內容在新聞敘事中帶來哪些新潛能，及其呈現與表達新聞故事的新意。以往超文本研究大多將焦點放在資訊連結與形成網絡後等社會權力、實務工作及經濟影響等層次考量，較多集中在新聞生產交換或與閱聽眾新關係等過程，卻缺乏討論超文本新聞中敘事元素等文本細緻的變化。而這樣的研究視角，就使得新聞研究對超文本新聞的評價僅停留在新聞工作者的實務解釋（為了有超鏈結而設一些工作利益考量的路徑），或閱聽眾將文學作品經驗類推到新聞紀實故事的可能結果（可選擇不同結局而迷失在碎裂化的途徑中），卻沒有回到新聞敘事的文本類型中進行更細膩的討論。因此，本文將從敘事角度切入，談敘事元素如何牽動新聞文類的挪移，關注超文本的形式或內容有哪些不同於線性文本的特色，進而在說新聞故事過程中帶來有別於傳統紙媒的新技藝。

數位時代中，網路以其自身的技術尤其是超文本特性，已對當代新聞學或網路新聞帶來新的挑戰，Fenton（2010）就指出，網路新聞容易流為一種個性化、戲劇化、簡單化和多極化的敘事。當傳統媒體像報紙所說出來的新聞故事不如以往具有引導社會輿論時，似乎也該尋求新的研究方法，以了解在超文本的物質特性之下，如何對新聞文本帶來不同面向。Ureta & Noci（2014）曾說，超文本因著本身的節點與鏈結已為文本帶來新的組織方式和結構，最明顯的莫過於線性（linearity）概念的轉變，在超文件（hyperdocument）的形式之下，讀者可以建立或試著建構其自身的線性，進而影響了論述和敘事分析二者的差別。論述（discourse）誠然是一種連續性的，<sup>[4]</sup> 乃透過閱讀過程或再搜尋資訊而來的敘事具體形式，論述本身就總是線性的，然

而，超文本本身已打破了嚴格的線性，像在連續順序上提供了偏向路徑，也意謂著破壞了連續性，因而需要特別的敘事學來分析超文本。

就筆者觀察，過去傳統媒體如報紙當道時代，許多關心新聞文本的研究就以論述分析為主軸，去發現新聞有哪些框架，而這些框架往往也引導或限制了社會對該議題的想像。但進入新媒體時代之後，在超文本特性底下呈現的是斷裂的文本、非線性的文本，這樣的文本很難再用傳統論述或框架的研究去帶領。Ureta & Noci (2014) 也說，應該如同 Ryan (2006) 所言，在跨媒體或多媒材時代，可以將敘事看成一種心靈再現而對故事產生感知的結構，由此去發展出分析的步驟與方式。

過去新聞常以倒金字塔、倒敘法、客觀中立等原則出發建立敘事架構，一旦進入超文本環境後，已不再僅由單一敘述者包辦全局，相反地，說新聞故事者從各方而來，由下而上慢慢凝聚、整理出可理解的敘事邏輯，懶人包就是這種類型的代表，值得我們進一步深究其為新聞敘事帶來的新局。

## 貳、文獻檢閱

超文本在說故事活動上最大的特性，根據陳雅惠 (2016.05) 研究得知，可從其社會物質特性著手，而超文本的最明顯的社會物質特性，即非線性 (non-linear) 與多重文本性 (multi-textuality) (李順興, 2012; Hayles, 2001; Landow, 2006)，分別探索其在敘事活動中的二個要素--順序與結構上各是帶來了哪些新表意潛能或造成什麼限制？Huesca & Dervin (1999.10) 曾指出，過去傳統新聞學所強調的現代敘事結構都可統稱為「一致的律典」——包括單一作者行使權威性的聲音、封閉的事件順序，以及已發展好的故事線；但相對地，超文本則帶來流動的、不成熟的且經常處於變動的環境，它更像是提供了網絡或潛在文本的後設版本，因而整合了多元的觀點和見解來說故事。以下，我們將針對超文本的非線性如何影響敘事順序，以及超文本的多重文本性怎麼影響敘事結構，作文獻的檢閱與討論。

### 一、超文本的非線性影響新聞敘事要素：順序

就超文本所帶來的新敘事而言，可以再談的是情節之間鏈結的運

作邏輯，如何對傳統線性文本中的順序帶來挑戰並產生新方向。超文本對過去以線性、連貫性為主的次序之下，所強調的不再只有一種封閉式編輯事件之線性邏輯，而是多重節點與鏈結的新關係，展開碎裂化的、開放式的以及多線性的編輯方式，而這影響了說故事活動過程中的敘事順序。

在印刷文字中，不論是情節內部關係為何，一律都只能出現連續的順序，無法發展出不同路徑的文本，除非另起一個新故事。也就是說，在傳統書寫文字中，情節之間的關係，乃依時間軸的進行依序呈現，只有單一順序路徑，且順序是固定不變的，是步驟式地一個接著一個情節發展下來。但這樣的情況在網路超文本環境中改變了，說故事者將可選擇更多不同的組織順序。

關於順序的討論，敘事學者 Genette（1972/1980）曾對文本中的組織次序，發展出一套觀察與分析的方法（Culler, 1980）。Genette 指出，對敘事過程中的時態（tense）深入探討，有助於處理故事內容和實際說故事之間的多樣性變化，這是敘事中最基本的組成與技巧，進而可操弄情節順序的呈現。在大部份的敘事體當中，故事時間與論述時間並不是同步進行，二者之間的時序經常是錯置的，以致於實際的論述線比起故事線，展現了更多可能的順序。除了一般我們所熟知的按照時間先後排列而下的順敘法之外，也可以把時間顛倒過來用倒敘法，此外，還有插敘或補敘等其他用法。

然而到了數位媒體時代，由於超文本非線性特質所帶來的網絡性、層級性等概念，早已挑戰了過去以時間作為唯一編輯順序的方式，進而轉向以空間或其他分類、並列等方式來組織情節，從而展現了不同的視覺層次與空間感。

根據我們的觀察，超文本的非線性之社會物質性，從二個面向改變了原先既有的組織次序，以下再說明。

### （一）提供不同種類的情節鏈結關係

在非線性的社會物質性之下，就可看到節點與節點之間約以三種方式產生鏈結關係（Trigg, 1983；Gall & Hannafin, 1994；Fagerjord, 2001）。而周慶祥（2005）曾以新聞為例，指出有不同超文本的情節內文關係。綜述如下：



1. 階層式的鏈結關係：這是一種節點間從屬與上級關係的存在，期使在不同節點之間呈現出特定的順序，所以事先給一個既定節點的內容，對後續發展的節點而言是不可或缺的，它們彼此之間的關係是互相依賴，在使用程序上不是由上而下、就是由下而上。例如根據新聞採訪的結果來組織新聞材料，邊採訪邊寫作，再依所寫的順序上網張貼新聞內容的層進關係。
2. 概念式的鏈結關係：由一個中心的節點和許多從屬的節點所成，目的是讓這些從屬的節點進一步定義或澄清主要節點的內涵。這個中心節點可以擁有很多支持之個別或群集的節點。它的關係是彼此支持、而不是必要的，因而用群集的方式組織起中心知識的架構，並提供多樣的、非限定的接近方式，由從屬的節點去增加或闡明中心節點的內涵。以新聞而言，可以是因果式的概念，先給出中心的事實現狀，然後再以從屬點交待背景、分析形成的原因；或是時間上的概念，按照發展的先後，從中心往從屬安排文本。
3. 參考式的鏈結關係：這種關係指出二個節點之間是同等重要的，即使沒有了另一個節點的協助，該節點仍然可以獨立存在，兩者之間的關係乃是附加的，點出相關資訊可取得的方向，因而就看使用者的需求來決定這種額外資訊的價值。參考式的鏈結提供了相互跨越指示的最大值，盡可能地把所有相關的資訊都連繫在一起。然而，這種資訊支援的擴充性也可能變成分心的或無法阻止的力量。以新聞為例，好比突發新聞中各種平行文本之間的並列關係，提供閱聽人自行參閱。

由上可知，就某一個超文本情節來說，與其他情節之間的關係不會只有一種路徑而已，它開始可以有不同類型的鏈結關係，隨著所欲發展的情節結構來選擇更適當的路徑，進而將情節的組織順序解放出來，從而展開多重文本的可能。

Ureta & Noci (2014) 曾就某些優質媒體的網站進行超文本的鏈結分析，提到作法有三：(1) 先計算呈現在網站之中每一個節點的鏈結數量各是多少？看是往內、還是向外鏈結？主要節點的亮度與能見度為何？往外鏈結及反向鏈結的數量有多少等。(2) 會看這些鏈結連到何處？是哪一種類型與文件的鏈結？(3) 再試著解釋透過鏈結所建立的關係，看其是否完成所列舉的功能像連貫性、反對或對比等機

制？提出哪些結果、說明或合理化？詞彙上的一致性是以文學的、還是參考的功能為主？

因此，超文本乃是一種新型態的、複雜的資訊管理系統，具有資料之間相互參照的能力，從而開啟了非線性文本的新模式。亦即利用電腦將各類型的資訊先分解成有意義區塊，再透過節點與鏈結的方式來串連，以提供人們在整個資料庫中檢索或瀏覽所需要的資訊（Balasubramanian, 1994）。在這樣的新資訊系統下，文件或資訊就可以一種非線性的、非連續性的方式儲存，打破了傳統以連續性及線性處理文本的結構，進而允許在資訊單元間建立多向性的網絡關係。

有了以上非線性的社會物質性為基礎後，接著則可看到，超文本更強調使用者的主動性，更允許使用者根據個人的需要與目的，去發展出深具個人意義的閱讀路徑，乃是一個以讀者或使用者為取向的文本（Landow, 2006）。傳統印刷的線性文本受限於書本及紙張的大小，形成了文本展示或呈現的界線，讀者通常要從開頭讀到結尾，才能理解文本的意義。但在超文本環境下，讀者或使用者不再被迫接受作者所預定好的閱讀路徑，而可以根據路徑的選擇去接近與理解，甚至還可以從發展出不同的路徑去探索同一組資料。

## （二）多層次的情節佈局方式

其次再看到，當文本的層次因著非線性而從單一順序中解放出來後，讀者或使用者所面對的超文本，就不會只有一條路徑而已，至少可以如 Liestøl（1994）所指出的現象一般，受到網路媒體超文本特性的影響，敘事已從過去故事與論述二分的結構中再多出了一個層次是：論述的文本（discoursed text），意指實際閱讀行動的層次，納入了使用者的面向。換句話說，此種路徑的創造乃奠基在以節點與鏈結空間及非線性關係中之選擇與組合而來，就會依不同讀者進來閱讀文本時，所產生當下實際閱讀的次序而建構的故事版本，以及其他可能重新閱讀的次序又再重構之潛在故事線。也就是說，在網路數位媒體時代中，僅從傳統故事與論述二分的結構去談情節次序，已不符現實了。在超文本的敘事環境裡，至少就有當下閱讀、日後重讀等不同層次的意涵，其中更增加了讀者參與的要素，這都使得情節組織次序變得更為複雜。然而，更重要的意義是，情節次序也從僅有時間的操弄——故事時間相對於論述時間，轉變為空間配置的觀念，出現更多樣

化的閱讀路徑。總之，網路媒體的超文本特性，已將單純只是有時間變動的媒體，也帶入了空間變化的新面向，而為組織次序帶來有別於傳統媒體的可能性。

研究跨媒體敘事的 Ryan (1999) 先就傳統文本為例指出，傳統文本含有兩個不同層次的文本：一是作者以符號構成的文本，二是讀者心理上建構出來的文本。第一層次文本雖為單一存在的物體，但內在含有眾多「潛在」的第二層次文本，乃因不同讀者的詮釋，而產生不同意義脈絡的各種文本，這使得二個層次之間的關係呈現一對多的狀況。即文本雖然只有一個，但因上下文、傳統、聯想等因素，卻引來很多種不同的閱讀結果 (Aarseth, 1997)。然而，進入了超文本新環境之後，其新介面也引發了文本意義變動，Ryan (1999) 再延續了 Lévy (1998) 對虛擬的觀察心得，因而將超文本的文本層次歸納為三類，比傳統文本又多了一類，如下所示：(1) 作者所書寫或「設計」的文本；(2) 向讀者呈現、展示的文本；(3) 讀者心理上建構出來的文本。由此可知，超文本又比起傳統文本多了一個「設計」層次的概念，意即作者可以在網路數位環境中，依據所欲彰顯的情節關係而選擇不同的結構，進而呈現多重的文本層次。

值得注意的是，早年由 Genette (1972/1980) 所發展出探討組織順序的概念，一直以口語或文字等時間媒體為主，使得閱讀或觀看路徑的安排，都侷限於敘事過程中的時態關係。但受到網路數位媒體的影響，組織次序也有了空間面向的變化，而分別有時間、空間或時空兼具等媒體表意之別 (Ryan, 2004)。而為了能夠更貼近網路數位媒體在組織次序上的非線性特性，我們認為可引用 Fagerjord (2001) 的概念，進而了解節點與鏈結的單位是情節，那麼時間不再只是唯一的編輯要素，而開始有不同的佈局關係，這也是為了服膺數位媒體總是以螢幕呈現之故，其原則分述如下：(1) 以時間為主的佈局——即以故事所在時間進程作為編排情節的序列，有助於釐清故事發展的前後因果或對照關係；(2) 以地理空間為主的佈局——從故事所發生的地理或空間關係上，特別強調故事中的相對應位置，而呈現出分佈關係的距離與變化；(3) 以分類為主的佈局——隨著說故事者對故事類型予以分割，先得到暫時的類別原則，以作為呈現故事的畫分標準，而有助於比較或對照不同類別下的情節關係；(4) 以互動檢證為主的佈局——依和不同使用者互動的程度，設計一些問答或遊戲來推進情

節，所考驗的乃是接收故事者對故事共同理解的深度。這些不同的螢幕佈局對說故事活動而言，都是朝向一種視覺空間的分層概念從事情節的編纂。即傳播者的任務不再只有安排一種時間的故事軸線而已，其更可以提供展示／視覺層次的空間，以去建構使用者自己想要的真實版本。

當超文本將過去線性的、唯一的順序解放出來後，就有更多元的佈局、更多重的閱讀路徑，而這都提供使用者從其欲望與興趣中從一系列選擇中挑出最適合的理解途徑，說新聞故事人的任務已從傳送內容走向設計與發展資訊（Huesca & Dervin, 1999.10），更強調在資訊之間導航的功能。

## 二、超文本的多重文本性影響敘事要素：結構

以說新聞故事而言，從陳雅惠（2011）的研究可知，報紙新聞就其情節所呈現的乃是倒金字塔的組織結構，而此組織結構的特色是：強調要在第一段就扼要地說明新聞的重點，將新聞中最重要、或讀者最感興趣的點，先放在第一段導言中寫出，而次要的部份才在故事本體中依序向下報導，重要性遞減，以節省讀者看新聞的時間（錢震，1967／2003；楊素芬，1996；周慶祥、方怡文，2003；Schudson, 1978／何穎怡譯，1993；Schudson, 1995；Ytreberg, 2001）。也就是說，在報紙倒金字塔的結構之下，就從標題、導言、內文的分項闡述和舉例等等一路發展下來，沉澱為新聞自身的語法（van Dijk, 1988），使新聞不同於小說或散文而有其文類特性。

除了倒金字塔結構之外，其實也有正金字塔、沙漏型（正反金字塔折衷式結構）、平鋪直敘式、鑽石型（周慶祥、方怡文，2003），但我們可以歸納這些其實都是一種「收斂式的」新聞結構，即如何在最快速的時間內將所發生的新聞在有限的版面上交待，此種報紙印刷新聞體最大的特色是將新聞以「導言」與「本體」或「軀幹」來展現，務使新聞能精簡扼要、通俗易懂，力求版面清晰、分段清楚，如此才能易於識別。

到了網路新媒體時代，超文本帶來了截然不同的說故事結構。超文本指的是一種資訊管理的途徑，以鏈結及節點組成網絡的方式儲存資料，使用者可依個人的需要與目的，藉由節點間的鏈結在整個資料庫中檢索（涂志豪，1998；陳思齊，2000；周慶祥，2005；

Balasubramanian, 1994)。因而可以說，超文本乃是以電腦基礎呈現、接近、架構與存放文件的概念，大大地改變了使用者可以接收文件或訊息的方式，以一種非連續性串成的文本，既可以在同一文本內連結，也可以拓展到對其他文本之間的鏈結（Fluckiger, 1995）。Landow（2006）曾指出，超文本可說是文學思想上的典範轉移，從傳統以中心的、邊陲的、階層的與線性的觀念系統中解放出來，而以多線性的、節點、鏈結與網絡的方式取而代之。李順興（2012）進而指出，當文本由平面轉為數位，其實是一種「質變」過程，因而揭開了數位超文本的多重文本性質（multi-textuality），使其在以節點與鏈結的組合之下，帶來了許多新奇的結構。至於這些結構變化是如何因應超文本的社會物質性而產生呢？

### （一）由鏈結與節點組合成多重結構

在一般線性文本中，排列的方式只有一種，就是循序式結構，以一個部份接著下一個部份的方式，逐段呈現，讀者也只能依序看完整個文本，如書本、電視、電影等媒體大都運用這種組織型態（周慶祥，2005）。但這樣的情況在網路超文本環境中改變了，說故事者將可選擇更多不同的組織結構，也就是說，以情節為敘事的新單位，說故事者可以利用超文本的多重文本特性，將情節以更多元的方式鏈結起來，展現出不同的結構面向。

對說新聞故事而言，超文本的社會物質性帶來隨時擴張與更新的狀態，能允許所謂可能性網絡發展，而不像傳統倒金字塔結構只能形成一條唯一的事件發展關係（Hayles, 2001）。如 Murray（1997）所言，超文本好比提供了一個中心，讓說故事者可以開始蒐集與該事件相關的論述，不管是正反意見，或各地關注此事的人，都可連接到中心，所以報導結果不是在提出解決事件的方案、也不是拒絕結果，而是持續深化讀者對究竟發生什麼事件的理解。

即根據網路超文本的多重文本性，可以透過情節之間不同組織原則或方式，走向多重的敘事結構，例如指向多元結局的樹枝狀，或提供轉換系統的軌道變換狀等（陳雅惠，2011；Phelps, 1998；Ryan, 2006）。對說故事活動來說，超文本已帶來多種可能的、新的組織情節之方式，使得新聞情節從強調倒金字塔式的收斂關係變成了多元結構走向的發散關係，總是可以提供情節新的鏈結以互文關係再次傳散

與擴充，朝向了插曲式的（episodic）和碎裂化的（fragmented）結構（Hayles, 2001）。

而 Ureta & Noci（2014）實際針對某些優質媒體網站進行結構分析也提到，就一般新聞網站上常出現的結構也常出現線性的、樹狀的或混合的結構。而 Bernstein（1998）著力於探討文學作品中利用超文本所形成的結構模式，已整理出文學作品為傳統線性文本帶來新意。但新聞這一紀實類的敘事該有哪些基本走向，仍然有待我們再整理與探索。至少超文本新聞討論至此，我們得知從情節來察看其間的關係與模式，乃是未來可以更全面掌握網路新聞結構的重要方向。

## （二）鏈結與節點關係促成轉向「內容決定文體」

當超文本透過情節作為組合區塊（chunk）的單位之後，情節與情節之間的關係就隨著不同結構而朝向更多元化的發展。Slatin（1990）曾指出，在報紙線性文本之下，強調的乃是一種三段論法的邏輯思維（syllogistic thinking），提供讀者一個可預期的推論方式，乃是一種要素與要素之間的線性關係；但到了超文本環境中，轉而強調聯想性思維（associative thinking），期許非連續性的、隱喻性的走向，不一定非得要遵循一條路徑去架構文章的情節，而可以朝不同聯想方向去發展。

也就是說，說故事者可就文本所欲傳達的新功能或效果去發展情節關係，不像線性文本只有一種循序式走法，從超文本環境中朝向不同層次進行，進而有處理多種敘事目的可能性。對懶人包而言，可藉由超文本中的鏈結與節點去擴充情節而進行資訊重整的作用，而這也提供不同閱聽人理解及進入情節的新可能。至於擴張情節的方式，就如 Scolari（2009）所言在跨媒體時代中四個擴張故事的策略：(1) 創造有空隙的微故事；(2) 創造平行的故事；(3) 創造外圍的故事；(4) 提供可讓使用者產製內容的平台。

針對超文本這項新媒體特性而來的新可能性，研究超文本的學者主要從人類認知處理能力、或從使用者自主性兩個面向作為建構超文本的原則，大概有以下七個基本原則可循（林華，1997.06）：(1) 資訊模組化——在一個資訊區塊中只宜討論一個主題或觀念，而每一個區段即是資料庫中的一個節點；(2) 提供恰好足夠的資訊——為了降低閱聽人的認知負荷，界定主題範圍以確立文脈；(3) 細節隨選——

為了達到彈性化呈現，就以細節隨選為原則來切割文件，讓文件中從屬性質的論題自成一個節點；(4) 維持內部一致性——讓母結構與子結構有一致的呈現方式，並且在相似的使用情況下，應有一致的反應與一致的呈現次序；(5) 運用高層次概念——運用高層次概念與詞彙匯聚，再將釋義的部份做成其他文件以鏈結的方式供閱聽人參照；(6) 建立有意義的相互關係——設計者應確使每一個鏈結在概念主題的語意關係上是真正有意義的，且均有明確的目的；(7) 減低遊歷認知需求——應盡量簡化使用者搜尋資訊的過程，或減輕使用者的認知負荷。這可提供超文本情節鏈結時的參考，並作為檢視敘事設計優劣的判準。

由此看來，超文本挾帶其豐沛的社會物質性可對故事帶來更多元的想像，如前所述，已帶來豐富的互文性新系統（沈錦惠，2009；Mitra & Cohen, 1999；Landow, 2006），而產生更多變化的情節，這都提供了說故事者更多超文本設計時的考量，以帶來更優化的敘事活動。

在超文本設計的原則下，也讓傳統新聞敘事隨超文本新社會物質性，有了不同的實踐面貌，正如陳順孝（2013）所言，從「載具決定文體」轉向「內容決定文體」，說新聞故事者可為每一則新聞量身打造最佳報導形式，為每一個故事選出最適合的報導文體，並漸漸發展出網路敘事模組——網摘模組、簡報模組、影像模組、影音模組、地圖模組、圖解／動畫模組等，而除結構原型或模組之外，過程中亦可在其間進行混搭（mashup），進而再變化出更多種的敘事結構來。Manovich（1998a, 1998b）亦指出，以電腦為主的新媒體作品其內容和介面是分開的，一個文本又可以變化出多種含不同展示方式的版本。也就是說，除了以新聞內容本身為主去選擇適合的呈現結構之外，放在電腦網路上時又可替相同的材料設計不同介面，使得文本蘊涵了更多層次的文本關係，作品的形式和內容兩者之間已經沒有特別的關聯了，打破了長期以來形式與內容合而為一的固定思維，是過去平面線性文本中所難以想像的複雜情況。

因此，超文本所帶來的多重文本性，已創造了多種結構，強化了說故事者或使用者在各種資源來源之間的串連與混搭，創造出屬於自己所欲之真實故事版本（李順興，2012）。同時，亦從現代的新聞觀走向後現代，可說是經由說故事，媒體創造了後現代新聞敘事潛能的

社會物質特性環境（Murray, 1997）。

## 參、超文本敘事分析——文本選擇與分析單位確立

為了就超文本的非線性與多重文本性二項物質特性，探索分別在順序與結構上帶來哪些新方向，本文將採取敘事方法進行研究，因而需把網路超文本的媒體特性放進臺灣新聞活動的歷史脈絡中。

首先，誠如本文先前指出，當社會中出現許多紛雜的各項聲音時，如何在眾聲喧嘩中披沙揀金，有不少素人或專業編輯為了讓閱聽人可以在複雜的爭議事件中了解來龍去脈，就針對該議題做出了懶人包式的新聞網摘，先敘述事發經過，再引述網民對政府與大眾媒體報導的質疑，在短短一篇內文中，設為數不等的超鏈結、也有一些資訊圖表、加上一些現場照片，一方面讓閱聽人了解事件的概要，另一方面又能點選感興趣的超連結以對事件的特定面向進行更深入的探索。懶人包在新聞敘事活動中，藉由網路超文本特性中的連結與網絡將多方資訊匯整、篩選後再重新整理出一明瞭易懂之完整紀錄而成為數位文本新空間，已為傳統新聞敘事帶來新局。因此，本文主要將超文本當成一網路媒體提供的新表意潛能，而懶人包則是奠基在超文本之社會物質性發展出來的新文體，當然懶人包還會涉及網路媒體其他可能性如多媒材、互動性、客製化等，但因本文主要焦點要討論懶人包這一類利用超文本的非線性、多重文本性等特質，各將在敘事要素的順序與結構上帶來什麼轉變。懶人包也就成了本文所欲討論之數位文類敘事特色的不二選項。

當選定了懶人包的文類之後，本文曾針對網路上懶人包或新聞網摘進行蒐集，有不少此類資料整理型態但卻不一定與新聞事件的理解相關，因而先行選擇一些大眾較在意的新聞事件，例如：巴黎恐怖攻擊事件、反課綱爭議、文林苑都更案及苗栗大埔徵收案等，網路上有以這些重大社會爭議及其相關新聞來源的懶人包，皆能充份利用網路超文本的新表意潛能。換句話說，若要探索發揮新媒體說故事潛能的新聞，那麼具備調查性的、重大新聞事件的主題（林東泰，2015）及社會爭議案件（陳雅惠，2011）更能凸顯其在敘事上的轉變。而本文為了更具體掌握超文本新聞在敘事元素上如何不同於紙本的線性文本，乃再從一些重大社會爭議的新聞中選擇以大埔相關事件的懶人包



為案例，以此來探討超文本如何改變了傳統新聞在順序與結構上的遞嬗。值得一提的是，本文所選擇的大埔懶人包，雖然大部份是大家所熟知的「新聞」樣貌，但有些不一定符合傳統新聞的定義，這也是討論數位或線上新聞學常碰到的問題，有些案例還是新聞嗎？或者這還是敘事嗎？陳順孝（2017）就指出，從素人懶人包到專業新聞網摘，都跳脫了傳統文字的、線性的邏輯，展現網路多媒體、非線性、超鏈結的特性，開創新聞報導的嶄新形式，而這些都是奠基在網路媒體上的新敘事，是一種超文本、多向鏈結的多項式敘事結構。這對本文而言，超文本新媒體提供了新的表達資源或潛能，除了延伸既有活動之外，當然也不可避免地會突破或破壞原先的新聞敘事活動，進而改變了後來對新聞、乃至於對敘事的看法，頗值得我們進一步探究。是以，本文將聚焦在大埔相關的懶人包，由此觀察新聞敘事活動如何隨超文本而變動的軌跡。

接下來，本文再以大埔懶人包為關鍵字，共取得以下 21 則文本，<sup>[5]</sup> 這 21 則懶人包中，或多或少在為大埔相關的事件做資訊重組或加值，本文發現二個發展的不同趨勢：一是極簡化的懶人包，旨在最快掌握情節，降低閱聽人認知負荷；另一則是完整化的懶人包，旨在將所有相關的情節涵蓋其中，以期增加閱聽人對大埔事件的認知基模。而為了可以掌握懶人包或網摘所帶來的新敘事可能性，本文僅以由羅真與管中祥整理的〈大埔強拆周年：歷史不能忘記 大埔事件公庫全紀錄〉<sup>[6]</sup> 作為超文本的敘事文本，試圖討論其對既有傳統線性文本所帶來的新契機。主要原因在於：超文本最大的一項特色是帶來「互文本性系統」，呈現出一種脈絡化的文本型態，重新組織訊息在網路空間及網站的呈現架構及模式，讓文本意義彼此參照交錯（Mitra & Cohen, 1999；Landow, 2006），而互文關係又展現在文類互文、媒材互文及參與關係的互文三方面，以 21 則懶人包中，〈大埔強拆周年：歷史不能忘記 大埔事件公庫全紀錄〉這篇更是互文類型較多、較完整，因此選為分析的文本。

其次，為了掌握懶人包之超文本新聞敘事的特色，本文根據陳雅惠（2014）的研究以情節（plot）作為分析單位，以順應超文本之節點與鏈結的新社會物質性，探察其內容如何透過節點和鏈結方式組合，從而延展出哪些順序或結構新關係。那又該如何找出故事中的情節呢？陳雅惠（2011）指出，「情節」雖是故事中的事件與行動，但

常藉某一角色為觀察核心，視其進行了哪些對話、行動，或完成了哪些事件。所以若要運用於新聞敘事當中，那麼新聞「情節」畫分的方式可遵循以下原則：

- 一、同一個角色之下，所做的事件或行動就是一個「情節」。當角色異動時，也就進入了另一個「情節」。而若角色是以某些行政機關或某個單位作為角色時，與其相關的事件或行動也可算是一個「情節」。
- 二、該角色進行了二個以上的行動或事件，則要進一步辨識二個行動或事件之間的影響性，二者之間若有連續或因果關係則屬同一個「情節」，若彼此不相干則應視為另一個新的「情節」。

本文之所以選擇情節作為分析單位有以下原因。誠如本文一開始所說，本文相當關注媒體科技對新聞敘事的影響。為了適度觀察懶人包在超文本網路媒體新環境之下為說新聞故事帶來的改變，本文才選擇以能彰顯媒體特性的敘事單位——「情節」，即那些能夠表現次序、行動關係的「情節」，將隨著不同媒體的表達潛能展現出迥異的面貌。例如網路媒體就可以透過結合既定的和變動的選項而產生許多事件出來，經常應用在電腦遊戲的內容產出程式中，使得某一個行動卻可以有多重事件的路線（Ryan, 2006）。而 Brooks（1984）也曾說過，「情節」作為敘事的研究單位，乃是幫助我們從片斷的元素中組織起來往前進的原則，它跨越了傳統內容與表達二分的情況，可以兼顧到內容要素及其組織規則。而且「情節」並不只是那些出現在文本中事件陳述而已，說故事者還可以再加上其他媒體來表現，讓讀者、觀眾或互動者依照其中所出現的線索來建構內心的故事（Murray, 1997；Bordwell & Thompson, 2004）。即「情節」乃是說故事者（不論是導演或作者）對於內容的組織排列，可透過延遲、平行、省略等方式對內容重新安排或操弄，再加上與內容無關的非敘述物質，例如街景、音樂、服裝等，以成為一部完整的作品，而讓讀者或閱讀人透過文本或螢幕中看得見、聽得見的部份，據此建構出對該故事的心像。

簡言之，「情節」雖也在研究內容，卻比較能夠考量到媒體特性的影響，更重要的是，「情節」較能從碎裂化、片斷化、由下而上累積起來的文本中，回推並觀察其網絡化關係為何、構連成何種脈絡化邏輯？即當以「情節」做為敘事新單位時，就能夠順應超文本之節點

與鏈結的新社會物質性，提供了內容得以用節點和鏈結的方式自由組合，將內容切割成許多獨立但有關聯的資訊區塊，進入了可儲存並選取的資料庫中，從而延展出不同的順序與結構關係，此時說故事所用的超文本媒體特性也才能順勢整合進內容當中，從而發展出有別於傳統新聞敘事之外的新結構與形式。

因此，「情節」可當成依超文本媒體特性而變化的分析單位，用此探究懶人包文本，更能呈現不同於傳統線性紙本新聞之處，進而觀察其如何發揮說新聞故事的特性。

## 肆、個案：大埔懶人包的敘事文本分析

以下將羅真和管中祥整理的〈大埔強拆周年：歷史不能忘記 大埔事件公庫全紀錄〉做分析案例，全文可依角色（例如苗栗縣長劉政鴻、公民記者大暴龍、農民、朱阿嬤等）所從事的行動或參與事件發展之「情節」作為切割的單位，探察在全文中有哪些有別於傳統新聞敘事之特色（陳雅惠，2014）。

首先，這則懶人包一開始即從苗栗縣長劉政鴻以擴建新竹科學園區竹南基地之名、動用警察圍住了大埔農地切入，全文可以依上述二項原則進行情節切割，在主文部份共可以切割出 16 個場次情節來交待大埔事件發展經過。在第 16 個場次情節尤其提供了兩個重要的超鏈結節點，分別是公庫製作的「大埔事件懶人包」，以及農陣蔡培慧整理的「大埔事件大事紀」，接下來就分別再提供 22 個場次相關事件報導的新節點情節來串成全篇的新聞故事。因此，全文總共可以分成 38 個場次情節，而其中畫底線超鏈結處都可再連結出去，提供使用者自行決定是否要再更細緻地了解。全文場次情節如表 1 所示：

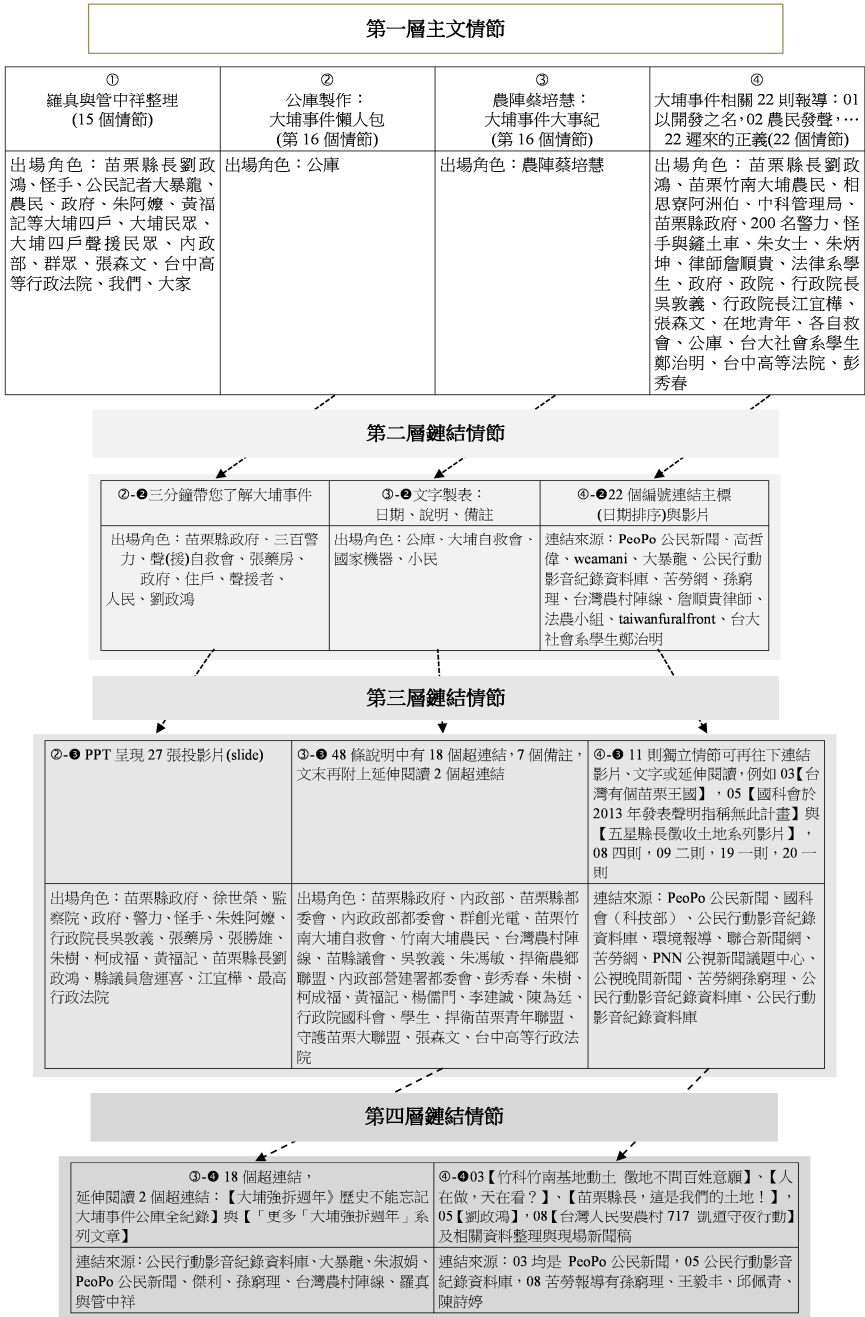
表 1：歷史不能忘記大埔事件公庫全紀錄之情節切割表

場次	情節	場次	情節	場次	情節	場次	情節
1	2010 年 6 月 9 日，苗栗縣長劉政鴻以擴建「新竹科學園區竹南基地」之名，動用警察圍住了大埔農地。（主要角色：苗栗縣長劉政鴻；次要角色：警察）	2	隔日，怪手開進稻田裡毀壞了即將收成的稻穀。（主要角色：怪手）	3	公民記者大暴龍將政府粗殘毀田影像傳上網，激起了農民憤怒，也團結了人民行動。（主要角色：公民記者大暴龍；次要角色：政府、農民、人民）	4	7 月 17 日，3000 農民夜宿凱道，這是繼 1988 年 520 農民運動後，臺灣農民的最大集結。（主要角色：3000 農民）
6	雖然徵收面積縮小，但仍然造成朱阿嬤飲農藥自盡，黃福記等大埔四戶依然面臨拆遷的命運。（主要角色：朱阿嬤；次要角色：黃福記等大埔四戶）	7	這段時間，大埔民眾多次北上抗議，不但政府不理不睬，甚至遭到驅離。（主要角色：大埔民眾；次要角色：政府）	8	2013 年 7 月 18 日，就當大埔四戶及聲援民眾在凱道再次陳情，控訴內政部區段徵收違法。（主要角色：大埔四戶及聲援民眾；次要角色：內政部）	9	沒想到，苗栗縣長劉政鴻趁著「天賜良機」，強拆位於公義路上的張藥房。（主要角色：苗栗縣長劉政鴻；次要角色：）
11	9 月 18 日，張森文失蹤，後來被發現死在住家附近的排水溝。（主要角色：張森文）	12	2014 年 1 月 3 日臺中高等行政法院更一審宣判，判決張森文、朱樹、黃福記及柯成福 4 拆遷戶勝訴，其他駁回。（主要角色：臺中高等行政法院）	13	2014 年 1 月 28 日內政部決定不上訴。但，悲劇已經發生。（主要角色：內政部）	14	大埔事件雖然讓人悲傷，但我們必須進一步反省土地與人權價值、反思社會發展以開發主義為單一目標的貧乏想像，更要讓「大埔」成為公民行動的重要累積與標記。（主要角色：我們）
16	點選以下橘色超連結觀看影片。在您回顧之前，可以先看瀏覽公庫製作的大埔事件懶人包，以及農陣蔡培慧整理的大埔事件大事紀。（主要角色：您；次要角色：公庫、農陣蔡培慧）	17	01【以開發之名】竹科竹南基地動土 徵地不問百姓意願 (2010.01.25)	18	02【農民發聲】圖利財團 慘創臺灣(2010.04.07)	19	03【封路毀田】當怪手開進稻田中 (2010.06.09)
21	05【諷刺影片】五星縣長政績秀 (2010.07.01)	22	06【力挺農村】717 凱道守夜 行前記者會 (2010.07.16)	23	07【力挺農民】717 夜宿凱道行動直擊 (2010.07.17)	24	08【痾】三千人守夜請願 總統府公開兩分鐘接待 (2010.07.18)
26	10【凱稻收成】農民團結 望正義彰顯 (2010.11.14)	27	11【惡法待修】民間土徵條例修正草案出爐 (2010.11.12)	28	12【迫遷未歇】號召 716-717 聲援農民 重返凱道 (2011.07)	29	13【重返凱道】717 堅持土地正義 力抗搶水圍地 (2011.07.17)
31	15【官官相護】中央稱承諾有前提 學者：公開錄音錄影檔便知 (2013.07.03)	32	16【深夜驅離】30 人靜坐 300 警凌晨突襲驅離 (2013.07.04)	33	17【蠻橫拆屋】自救會北上抗議 劉政鴻 拆屋：天賜良機 (2013.07.18)	34	18【抗議暴政】苗栗鄉民辦「拆政府」音樂會 (2013.08.16)
36	20【農民之死】悼念張森文 (2013.09.18)	37	21【家不見了】拆不掉的家 (2013.09.30)	38	22【遲來的正義】大埔四戶勝訴 要求重建家園 (2014.01.03)		

在表 1 之後，我們又可將這些場次情節進行後設分析，分成四個層次之主文與鏈結情節，以代表不同選擇路徑中可能遇到的出場角色或再提供新的連結來源提及的角色。在一則懶人包中，呈現出複雜與層級選擇的更多情節可能性，迥異於傳統新聞中導言本體與驅幹之事結構。

表 2 說明如下：當將全文依表 1 做出情節切割表後，在第一層主文中有四個部份的情節：①屬綜述中有 15 個情節，而②和③則是第 16 個情節中的二處超鏈結，可再往下拓展，而④則是後面有 22 處超鏈結，這其中有 01、02 到 22 個相關情節，亦可再分別點選進入。當點選②的超鏈結後，就可進入到②屬第二層次的鏈結情節，③則是第三的鏈結情節，④則是第四層的鏈結情節。②-②指的就是第二部份情節往下到第二層鏈結情節，其標題為「三分鐘帶您了解大埔事件」，若往下點閱即會遇到苗栗縣政府、三百警力、聲（援）自救會、張藥房、政府、住戶、聲援者、人民、劉政鴻等出場角色。③-③則是依農陣蔡培慧製作之大埔事件大事紀往下而來，其中又有 18 個超鏈結，7 個備註，文末再附上延伸閱讀 2 個超鏈結，亦可再往下至③-④就會遇到公民行動影音紀錄資料庫、大暴龍、朱淑娟、PeoPo 公民新聞、傑利、孫窮理、臺灣農村陣線、羅真與管中祥等鏈結來源，有可能再連回相關的主文情節中，形成一個可能性情節網絡關係。

表 2：歷史不能忘記大埔事件公庫全紀錄之敘事情節層次



而為了對懶人包如何利用超文本帶來有別於傳統新聞敘事的新特色，以下再就順序與結構二項要素分別舉例說明。

## 一、懶人包之情節順序：轉向多層次空間或螢幕式的視覺呈現

從表 2 的情節層次分析，在大埔懶人包案例中，至少可以區分出第一層的主文情節，以及內文中二到四層的鏈結情節。羅真與管中祥整理的 15 個情節中，包含了苗栗縣長劉政鴻、大埔四戶、聲援民眾等角色相關的情節，另外在第 16 個情節中則再援引了公庫及農陣蔡培慧等連結來源，而且在後面又再分別加入 22 個鏈結節點的情節，除了一些常見的苗栗縣長劉政鴻、大埔農民等角色外，也有一些朱炳坤（朱阿嬤之子）、律師詹順貴、台大社會系學生鄭治明等角色。這可說基於超文本非線性特質所帶來的網絡性、層級性等概念，早已挑戰了過去以時間作為唯一編輯順序的方式，可轉從第 16 至 38 選擇任一個超鏈結擴散出去，而可能有包括簡報投影片、依時間而來製表的大事紀、公民新聞影片等不同的視覺層次與空間感。隨著所欲發展的情節結構來選擇更適當的路徑，進而將情節的組織順序解放出來，從而展開非線性多元路徑的可能，打破了傳統以連續性及線性處理文本的結構，進而允許在資訊單元間建立多向性的網絡關係。亦即，在超文本環境下，讀者或使用不再被迫接受作者所預定好的閱讀路徑，而可以根據路徑的選擇去接近與理解，甚至還可以從發展出不同的路徑去探索同一組資料。

而在這些不同層次的文本當中，亦可看到情節節點之間不同的關係，例如當在第一層主文中引入公庫製作的大埔事件懶人包時，就以【3 分鐘帶您了解大埔事件】的簡報檔，提供了 27 張的投影片，需由使用者進去一頁一頁翻閱閱讀，這就是一種階層式的鏈結關係，仍然有特定的順序在。或者在第一層中所引進的 22 篇大埔事件相關報導，在這 22 個情節中雖有依照時間前後的順序編號，但卻提供開放式的鏈結，不必然要從 01【以開發之名】開始，在第一層的主文情節中可視使用者興趣自由點選 02【農民發聲】至 22【遲來的正義】中任一個而進入不同的從屬情節，看到像苗栗大埔農民、相思寮阿洲伯、中科管理局、朱女士等其他角色相關的事件，屬概念式的鏈結關

係。在農陣蔡培慧提供的大事紀中，48 條說明裡有 18 個超鏈結，亦是屬概念式的從屬節點，用群集的方式支撐起大埔事件的發展歷程。在參考式鏈結中常用延伸閱讀的方式提供節點選擇，像 03【臺灣有個苗栗王國】、05【五星縣長徵收土地系列影片】，不論是鏈結影片、文字方式，這些節點都是獨立存在，以附加的關係串連資訊，提供相互跨越指示的豐富訊息。

當文本的層次因著非線性而從單一順序中解放出來後，讀者或使用者的面對的超文本，就不會只有一條路徑而已，至少可以如 Liestøl (1994) 所指出的現象一般，受到網路媒體超文本特性的影響，敘事已從過去故事與論述二分的結構中再多出了一個層次是：論述的文本（discoursed text），意指實際閱讀行動的層次，乃納入了使用者的面向。換句話說，此種路徑的創造乃奠基在以節點與鏈結空間及非線性關係中之選擇與組合而來。以大埔懶人包而言，就可以在第二層主文情節從羅真與管中祥整理的角色之外，又可以選擇其他鏈結資源：公庫、農陣蔡培慧、PeoPo 公民新聞、高哲偉、weamani、大暴龍、苦勞網等其他來源所提供的角色進入情節。

當植基在超文本上的懶人包將過去線性的、唯一的順序解放出來後，就有更多元的佈局、更多重的閱讀路徑，而這都提供使用者從其欲望與興趣中從一系列選擇中挑出最適合的理解途徑，說新聞故事人的任務已從傳送內容走向設計與發展資訊（Huesca & Dervin, 1999.10），更強調在資訊之間導航的功能。而這亦使得敘事順序從過去單一連貫式的線性方式，走向多元與競爭、甚至是矛盾的順序發展，網路新聞敘事則從線性模式的組織方式中轉向空間或視覺模式之呈現。在大埔懶人包中至少就可以有 24 個超鏈結通往不同來源，而每個來源提供至少四個層次的可能性發展，而不再只有一種線性的順序，這些又提供了文字之外的投影片、影片、照片、文字或表格等多種媒材的鏈結，更加地多元化。

對說新聞故事而言，因著超文本的非線性，將情節的鏈結從時間軸線中解放出來，開始正視網路螢幕作為故事展示的場域，而過去以文字線性思維為主的情節鋪陳，應要適應新社會物質性而轉向更直觀的、更具象具體的、多媒體的、資訊模組化的、降低認知負荷、運用高層次、建立有意義相互關係等訊息設計原則（林華，1997.06；黃子璦、許惠卿，2009.11），說故事者也開始從識讀或素養能力



（literacy）走向螢幕語藝的敘事設計了。

認知敘事學者 Fludernik（2003）就曾指出，在敘事的深層結構中有三個認知參數：體驗性、可講述性和意旨。閱聽人的認知過程即是敘事化的過程，乃以現實生活中的認知理解框架為依據，比方說閱聽人對什麼構成一個行動的理解、其和文本在互動過程中產生何種意義、如何重新界定敘事文類（例如新聞）的發展等面向（申丹，2014）。就超文本情節設計出發，將這些情節當成敘事認知的操作化指標，探討其利用超文本而來之敘事體究竟在閱聽人認知歷程中，重塑了哪些故事心像，以期提供未來欲利用超鏈結設計非線性順序文本時的參考。

## 二、懶人包之情節結構：轉向收斂與發散式架構並存的多重文本

過去，傳統新聞敘事皆由「導言」與「本體」或「軀幹」共構而成的收斂式新聞結構，在超文本環境中卻變成了情節「片段」與「區塊」的拼湊，當每一個新的情節節點各自獨立、又可互相設超鏈結援引時，就打破了既有完整的、封閉式的、收斂式的新聞結構，將情節文本投入網海的互文系統中了，任由說新聞故事者去揀選與重組。

從表 2 中可知，在大埔懶人包案例中，第一層情節由羅真與管中祥整理出出場角色有：苗栗縣長劉政鴻、怪手、公民記者大暴龍、農民、政府、大埔四戶等，另也分別加入了公庫及農陣蔡培慧等連結來源，以及 22 篇相關報導中除主要劉政鴻與大埔農民等角色之外，也加入了相思寮阿洲伯、中科管理局、200 名警力、律師詹順貴、法律系學生、吳敦義、江宜樺等其他角色。接著在第二層的鏈結情節中，當使用者點入就可以從【3 分鐘帶您了解大埔事件】、【大埔事件大事紀】或 01【以開發之名】至 22【遲來的正義】等情節選擇進入。而這當中有些又提供第三層超鏈結，像【「更多「大埔強拆週年」系列文章】或【臺灣有個苗栗王國】等。再往下第四層甚至再回到【大埔強拆週年】歷史不能忘記 大埔事件公庫全紀錄】及 03【竹科竹南基地動土 徵地不問百姓意願】等情節。這呈現的乃是混合的結構，既有收斂式的整合資訊、也有往其他鏈結來源擴充的發散式資訊，呈現多重文本結構之特性。

再者就大埔懶人包為例，我們可以發現以說新聞故事活動而言，即使網路環境可以提供線性和樹狀在其間搭配的混合結構，這點出了過去受到報紙印刷版面所限之「導言」與「本體」或「軀幹」為主的收斂式新聞結構，開始走向不同的擴張策略了。即在新聞情節的挑選上，就不同只有果與因、結論與分述原因式等一類的收斂式情節，大埔懶人包反而可如 Scolari (2009) 所言在跨媒體時代中之四種擴張故事的策略，例如：(1) 透過群眾、我們、農民等集合名詞角色的運用來創造有空隙的微故事；(2) 有來自羅真與管中祥整理的苗栗縣長劉政鴻之故事，也有 PeoPo 公民新聞整理的劉政鴻等不同來源的平行故事；(3) 亦有透過像楊儒門、李建誠或陳為廷等外圍角色的故事；(4) 在懶人包中也引用不少高哲偉、weamani、taiwanfuralfront 等公民或網友自製內容的故事。而這好比 De Maeyer (2012) 所言，當網路介面不再遵循線性結構時，敘事上就有更多深化與加強故事細節的能力，就像塊莖 (rhizome) 一般，在此一光滑空間中進行強度、深度、游牧、近景式地移動，另一方面則在條紋空間中強化廣度與遠景視野，從分叉點擴展，朝各個方向成各種球莖或塊莖，在網海中四處流溢。至此，超文本的互文環境已為說新聞故事帶來發散式的結構走向，只要掌握住基本情節，至於故事發散的面向將因其所在的組織或關懷而有不同的走向，這乃是不同於傳統新聞敘事的重要情境。

Bolter (1991) 亦指出，在電腦書寫空間中，宜轉向指標 (pointers) 與文本成份 (elements) 間所帶來的各種互動關係，使超文本更能朝向多重關係發展而不構成任何障礙。這亦呼應了本文所強調以情節作為新單位的重要性，也才能在超文本的片段 (pieces) (Nielsen, 1990) 與區塊 (blocks) (Landow, 2006) 的新社會物質性當中重新整佈，而使得新敘事得以開展的最重要原因。在這網路超文本新環境中，亦可展開如陳順孝 (2013) 所言，有懶人包的網摘模組像【818 拆政府 (一) 至 (八)】，也有簡報模組如【3 分鐘帶您了解大埔事件】，亦有來自 PeoPo 公民新聞網、公民影音行動資料庫的影音模組，都豐富了我們對於大埔事件的認識。

當超文本依著情節而來的多重順序或結構之際，又需要什麼敘事設計的能力呢？本文認為這會對說新聞故事時的「資訊需求與細節」產生變化，同時也挑戰著新聞中對真實的判定與行規，即在情節結構擴張與加深時，怎麼判定新聞訊息上的需求及對真實的界線，將對什

麼是「相關的」(relevant)節點設計提供了重要的判斷(蔡琰、臧國仁, 2012; 江靜之, 2015; De Maeyer, 2012)。

然而, 超文本新聞敘事除了提供更多元表達資源之外, 若從本研究所強調社會物質性之機緣論來看, 情節在敘事理論中的定位也帶來變化。過去, 情節都只強調為說故事者, 人為地對事件材料的安排與組合, 或是藝術加工與美學視野的展現。但若從說故事活動的角度來看, 除了要考慮超文本在敘事結構上所帶來的資源之外, 也要將情節從單純描述性靜態單位轉進可操作化的脈絡裡, 配合敘事歷程, 將情節進一步發展成具體操作結構的元素, 放在與讀者或使用者的互動的過程中, 正視發散式結構可能對使用者帶來的超過認知負荷的限制, 即在網網相連的互文式情節結構中, 早就發散逸出了使用者認知所能承載的訊息量(Doherty, 2014)。究竟要如何在超文本媒體所提供的發散式結構中與使用者情節認知負荷之間, 取得平衡, 這對說新聞故事活動而言, 也許將是未來敘事設計發展的重要議題。

進一步而言, 本文最主要想討論的是, 當說新聞故事的活動利用超文本的節點與鏈結之社會物質性, 來將情節進行層次區分及走向不同結構, 那麼說新聞故事的人不該只是為了技術或功利目的設超鏈結, 卻忽略閱聽人對故事整體的心像認知, 許多新聞工作者僅將新聞事件當成一塊一塊的資料在處理, 卻沒有考慮敘事整體性與可理解性, 以及新聞敘事中資訊需求與細節在真實上的界線。所以透過本文的討論後呼籲未來說新聞故事者, 也要顧及閱聽人故事認知心像的營造, 從情節的超鏈結設計開始, 在可能的收斂式與發散式結構並存的多重文本環境中, 利用超文本新機緣的懶人包新文類中發揮其數位文本的敘事潛能, 以期能突破線性文本的限制並避開可能的困局。

## 伍、結論

本文關心懶人包從網路超文本特性, 透過鏈結、網絡等相關概念進而對新聞帶來數位文本新空間後, 已對傳統新聞敘事帶來新局。具體而言, 對於網路新聞敘事約有下列四點啟發:

首先, 從具體新聞事件的分析當中, 了解超文本情節的結構與鏈結關係, 看超文本此一網路媒體新特性將為科技文本帶來哪些有別於傳統文本的敘事特性。尤其是為數位時代的敘事研究注入活水, 過去

的敘事分析不外乎在拆解敘事元素，看有什麼角色、場景、事件與行動，但在超文本新聞敘事分析過程中，從情節角度看則可帶來新的研究視野。從大埔懶人包中至少可以區分出四個層次的情節，包括第一層主文中的 16 個情節，然後分別再提供二個公庫和農陣蔡培慧的鏈結來源，以及 22 個大埔事件相關報導之鏈結。這已不再是傳統導言與本體的倒金字塔結構，從而走向既收斂又發散的超文本結構了。

其次，嘗試為超文本新聞在應然面與實務面的落差找出更深刻的理由，而不再只是單純工作領域的實踐問題。本研究選擇直接在敘事內容與表達方式上努力，以探討情節展現了什麼鏈結關係地圖，回到懶人包文本內文的情節關係，實可看出這些互文性文本，已為網際文本或科技文本研究開啟了另一扇新窗。以往大多是時間為主的線性順序，但現在可從超鏈結節點設計朝向階層式的、概念式的或參考式的不同鏈結關係，同時又提供了文字之外的投影片、影片、照片、文字或表格等多種媒材的鏈結，更加地多元化。

第三，朝設計更好的超文本新聞而努力，待對現有的超文本新聞作一分析後，探察已出現哪些新的敘事型態，還有什麼新的、可能的敘事新型態，提出由此去設計與開發超文本新聞的新方向。透過情節節點設計，進而帶來有空隙的微故事、平行故事、外圍故事或是由公民與網友自製的故事等多元情節發展。即數位時代更應正視網路螢幕作為故事展示的場域，而過去以文字線性思維為主的情節鋪陳，要轉為適應新社會物質性而轉向更直觀的、更具象具體的、多媒體的、資訊模組化的、降低認知負荷、運用高層次、建立有意義相互關係等新的敘事情節設計原則。

第四，以新聞事件為中心，探察不同新聞媒體或網站各是如何應用超文本特性來為其敘事增加新面向。這也說明不再只把新聞當成一般性「資料」，僅作一些超鏈結與節點的嘗試，卻忽略了故事的整體性與可理解性，最後將可能導致只是使用了超文本卻很難對故事情節增加深入理解，反而因其新媒體機緣卻帶來更多限制、造成敘事上的損害。說新聞故事的人不該只是為了技術或功利目的設超鏈結，遺漏閱聽人對故事整體的心像認知，亦即僅將新聞事件當成碎塊的資料在處理，卻沒有從敘事整體性與可理解性佈局，以及辨識新聞敘事中資訊需求與細節在真實上的界線。

值得一提的是，本文乃選擇以大埔事件懶人包作分析案例，從中

示範如何從「情節」角度掌握超文本敘事之順序與結構，不能概推至所有懶人包的敘事方式是本文的限制。再者，懶人包除了發揮了超文本所帶來說新聞故事的新潛能之外，誠如前面所提，亦可能產生破壞既有新聞活動的後果。懶人包雖可利用多媒體、非線性、超鏈結的特性，開創新聞報導的嶄新形式，以更有彈性的方式提供多向性文本，但說新聞故事者亦有增加「負面引導」的可能性，例如超鏈結都連向內部，並沒有增加新聞觀點，只是徒增路徑困擾；或者透過鏈結設置入了機構或個人框架等廣告、行銷訊息，在不經意的情況下提供新聞之外的重複的、多餘及不相干等資訊，劃錯新聞事件重點，偏離原先的新聞主軸；另外則是個人觀點的強化，只局部挑選有利的訊息來源卻未能全觀，用簡化的懶人包企圖導引社會對立或仇視另一種立場的論點。這些都是可能存在的懶人包弊端，造成新聞敘事之偏頗，亦不可忽視。最後，若有可能，未來研究可將懶人包個案放回整體社會環境的脈絡意義中，以更進一步彰顯文本分析的意義，同時亦可再加入閱聽人接觸懶人包的相關研究，拓展懶人包帶來的社會影響力。這些都是將來後續相關研究可以再注意的面向。

以往，說新聞故事都是由單一記者根據固定的倒金字塔、正金字塔等收斂式結構去蕪存菁，將複雜的新聞事件濃縮成一完整、有限的故事。但在超文本的新媒體環境中，許多新聞事件一直擴張出去，而且也跨越一段時間、不限於當日新聞，為了能將不斷發展中的新聞路徑記錄下來，於是利用節點與鏈結的物質特性，將重要的事件情節置於互文脈絡中，不致於在新聞守門篩選與再現過程中遺失意義，進而衍生出懶人包的新類型，提供使用者在這個既收斂又發散的數位情節空間中，展開不同閱讀路徑以建構出獨特的新聞故事之認知心像。懶人包此一新文類，面臨新聞本質的挑戰，思索新聞在社會功能為何，過去亦曾出現反服貿懶人包促成太陽花學運之例，這都已改變了既有說新聞故事活動的面貌，促成了「新聞之新」。無論如何，懶人包對新聞界而言，已將說新聞故事的新技藝推向設計思維的方向，更強調以直觀的、降低認知負荷的方式安排情節。數位時代中的新聞工作者，除了熟知新聞內容等文類之外，更要善用媒體介面的特性，為使用者提出有意義的網絡與層級之多項式且立體化敘事架構。

總之，經由本研究針對大埔網路新聞事件的討論，我們發現，網路新聞敘事在順序與結構要素當中，已帶來截然不同的認知架構，從

而改變了敘事在新時代中的定位。就順序而言，網路新聞敘事則從線性的、時間為主的組織方式轉向空間的或螢幕式的視覺呈現；而就結構而言，則從傳統新聞報導的收斂式架構轉向收斂與發散式架構並存的狀況。在數位時代中，網路新聞敘事將不再只是提供一個簡單的報導而已，它更是從其表意機緣過程中，拓展了人們對於新聞故事的想像，重新整合出自身對新聞的理解與經驗，找到更適切的敘事意義。

## 註釋

- 〔1〕 本文所指的「新聞敘事」泛指一般事實性的故事或文本，相對於虛構的小說或文學創作。有些事實性故事僅被視為資料整理，不一定納入「新聞」的範疇之內。但如同許多研究線上新聞學的人所言，科技特性已重構了既有的文類，帶來了數位文類，改變了既有溝通交換的情境，是我們不得不注意的新現象（Ureta & Noci, 2014）。若只從既有文類的角度看新聞，懶人包有時的確很難進入定義中，但為了擴展網路或線上新聞的研究領域，本文將從事實性的故事著手，也隨之探討新聞敘事的變與不變。
- 〔2〕 有關電腦產業的語藝說法，主要來自 Steensen（2011）借用 Aarseth（1997）的內文。Aarseth（1997: 59）曾在其書中指出，隨著電腦普及創造了電子書寫的環境，像非線性、多線性等特質帶來了超文本、互動性、虛擬等新的文本與讀者之新關係，但在討論數位文本時，電腦媒體其實是一種缺乏學術嚴謹定義的用語，很多人的用法主要來自一些觀察讀者與文本之間的行為，乃是一種建構式的過程，因而在這種圍繞在電腦產業而出的詞彙，僅是一些模糊說法，雖可以幫助一般人了解這個新環境，但在定義上仍不清且有歧異。Steensen（2011）在討論超文本時於是借用 Aarseth “computer industrial rhetoric” 的用法試圖指出，大部份學者都在線上新聞學中研究超文本而相當依賴這些電腦產業的語藝，例如將超文本當成技術性功能（讓電子鏈結變得可見的功能），更勝於文本和讀者互動時的觀察實踐。又或者對超文本的興趣都來自於其和互動性一起帶來的文本-讀者的做法，而不是只看超文本帶來的實踐本身。這些對

超文本的既存想像也引導了研究者採取量化的內容分析法、調查法與實驗法來探究超文本。

- 〔3〕所謂的「鑄件」或「盜版件」指的是全文來自原先報紙印刷紙本，只在某些名詞或概念上設超鏈結，猶如線性紙本中的附註解釋。僅於網路媒體中複製貼上既有的紙本內文，並不是真正依超文本情境產製新的文本內容。
- 〔4〕「論述」(discourse) 一詞在不同作者文脈中的用法亦有差異，此處是以 Ureta & Noci (2014) 在討論敘事分析與論述的差異為主，作者認為論述主要產製於傳統媒體如報紙，當報紙中的言論為了引導社會輿論，勢必要生產一套連續的、主流的權威論述，但當到了網路媒體時代的超文本特性時，論述的架構就因著節點與鏈結特性而瓦解了，很難再用論述、框架等舊的分析概念處理超文本下的新文本，此時需回到敘事本身再尋找新元素來操作。Ureta & Noci 這裡的論述概念實不同於一些如斷裂的、縫合的、再組織的面向。
- 〔5〕去除維基百科中的相關資料，因維基百科比較像是所有資料的匯整，而不是懶人包——資訊摘要淬取原則，故忽略不計。
- 〔6〕全文請見 <https://www.civilmedia.tw/archives/20038>。

## 參考書目

- Ffaarr & Lon (2013)。《PTT 鄉民大百科》。台北：時報出版。
- Sarah (2013)。〈瞭解更多懶人包〉。上網日期：2017 年 12 月 15 日，取自 [http://whatzlazybag.blogspot.tw/2013/01/blog-post\\_6562.html](http://whatzlazybag.blogspot.tw/2013/01/blog-post_6562.html)
- 申丹 (2014)。《敘事學理論探蹟》。台北：秀威資訊。
- 江靜之 (2015)。〈許一個網路新聞敘事研究的未來〉，《傳播文化》，14：28-46。
- 何穎怡譯 (1993)。《探索新聞：美國報業社會史》，台北市：時報報。（原書 Schudson, M. [1978]. *Discovering the news: A social history of American newspapers*. New York, NY: Basic Books.）
- 李順興 (2012)。《美麗新文字：數位文學形式研究》。台中市：天空數位圖書。
- 沈錦惠 (2009)。《電子語藝與公共溝通》。台北市：五南。
- 周慶祥 (2005)。《網路新聞理論與實務》。台北市：風雲論壇。
- 周慶祥、方怡文 (2003)。《新聞採訪寫作》。台北市：風雲論壇。
- 林東泰 (2015)。《敘事新聞與數位敘事》。台北：五南。
- 林華 (1997.06)。〈超文本本文呈現模式及訊息設計之研究〉，「1997 年中華傳播學會年會」論文。臺灣，台北。
- 涂志豪 (1998)。《網路超文本環境中新聞敘事結構與寫作歷程之初探》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 郭文平 (2013)。〈超連結文本在網路新聞場域中的使用：一個文化實踐觀點的研究〉，《新聞學研究》，117：135-178。
- 陳思齊 (2000)。《超文本環境下敘事文本類型與結構對閱讀之影響》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 陳雅惠 (2011)。《探索網路新聞敘事結構》。政治大學新聞研究所博士論文。
- 陳雅惠 (2014)。〈探索網路新聞敘事新方向〉，《新聞學研究》，121：127-165。
- 陳雅惠 (2016.05)。〈從超文本之「社會物質性」看新聞敘事的轉變——結構、順序與聲音等元素的討論〉，「2016 新世紀、新媒體與新傳播學術研討會」論文。臺灣，新竹。



- 陳順孝（2011）。〈編輯群眾智慧——新聞網摘型懶人包的敘事結構和編寫策略〉，輔仁大學傳播學院（編），《「媒介生態變遷衝擊下的創新、挑戰與社會參與」學術研討會論文選集》，頁 255-283。新北市：輔仁大學傳播學院。
- 陳順孝（2013）。〈網路新聞敘事的實踐與反思〉，《傳播管理學刊》，14(1)：1-21。
- 陳順孝（2017）。〈編輯群眾智慧——新聞網摘型懶人包的敘事結構和編寫策略〉。上網日期：2017 年 12 月 15 日，取自 <https://axiao.tw/lan-ren-bao-ceab0e4c8862>。
- 黃子璿、許惠卿（2009.11）。〈數位教材之文字與圖像訊息設計實務〉，「2009 臺灣教育學術研討會」論文。臺灣，新竹。
- 黃惠英（2014）。〈差異性連結策略與流動性網絡之建構：以大埔農地徵收事件為例〉，《資訊社會研究》，27：30-57。
- 楊素芬（1996）。《文本類型對閱讀的影響：以新聞體和小說體為例》。政治大學新聞研究所碩士論文。
- 劉文楨（2015）。《「懶人包」的媒體擴散研究——以服貿議題為例》。世新大學資訊傳播學研究所碩士論文。
- 蔡琰、臧國仁（2012）。〈新聞圖文敘事之競合論述關係〉，《新聞學研究》，111：89-127。
- 錢震（1967／2003）。《新聞新論》，鄭貞銘、張世民、呂傑華（增修）。台北：五南。
- 謝佑欣（2015）。《從數位內容策展觀點探懶人包製作》。臺灣師範大學圖書資訊學研究所碩士論文。
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Balasubramanian, V. (1994). *State of the art review on hypermedia issues and applications*. Newark, NJ: Rutgers University.
- Bernstein, M. (1998). Patterns of hypertext. In F. Shipman, E. Mylonas, & K. Groenback (Eds.), *Hypertext 98 - Proceedings of the ninth ACM conference on hypertext and hypermedia* (pp. 21-29). Pittsburgh, PA: ACM Press.
- Bolter, J. D. (1991). *Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2004). *Film art: An introduction* (7<sup>th</sup> ed.).

New York: McGrawHill.

- Brooks, P. (1984). *Reading for the plot: Design and intention in narrative*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- Culler, J. (1980). Foreword. In G. Genette (Ed.), *Narrative discourse: An essay in method* (pp. 7-13). Ithaca, NY: Cornell University Press.
- De Maeyer, J. (2012). The journalistic hyperlink: Perspective discourse about linking in online news. *Journalism Practice*, 6(5-6), 1-10.
- Doherty, S. (2014). Hypertext and journalism: Paths for future research. *Digital Journalism*, 2(2), 124-139.
- Fagerjord, A. (2001). Linearity and multicursality in world wide web documentaries. In H. C. Davis, Y. Douglas, & D. G. Duran (Eds.), *Proceedings of the 12th ACM Conference on Hypertext and Hypermedia* (pp. 185-194). Åarhus, DK: University of Aarhus.
- Fenton, N. (2010). Drowning or waving? New media, journalism and democracy. In N. Fenton (Ed.), *New media, old news: Journalism & democracy in the digital age* (pp. 3-16). Los Angeles, CA: SAGE.
- Fluckiger, F. (1995). *Understanding networked multimedia: Applications and technology*. London: Prentice Hall.
- Fludernik, M. (2003). Natural narratology and cognitive parameters. In D. Herman (Ed.), *Narrative theory and the cognitive sciences* (pp. 243-267). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Gall, J. E., & Hannafin, M. J. (1994). A framework for the study of hypertext. *Instructional Science*, 22, 207-232.
- Genette, G. (1972/1980). *Narrative discourse: An essay in method* (J. E. Lewin, Trans.). Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Hayles, N. K. (2001). The transformation of narrative and the materiality of hypertext. *Narrative*, 9(1), 21-39.
- Huesca, R., & Dervin, B. (1999.10). *Hypertext and journalism: Audiences respond to competing news narrative*. Paper presented at the Media in Transition Conference, MIT, Cambridge.
- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press.
- Lévy, P. (1998). *Becoming virtual: Reality in the digital age*. London: Persius Books.
- Liestøl, G. (1994). Wittgenstein, Genette, and the reader's narrative in hypertext. In G. P. Landow (Ed.), *Hyper/text/theory* (pp. 87-120).

- Baltimore, MD: John Hopkins University Press.
- Manovich, L. (1998a). Database as a symbolic form. *Journal*. Retrieved July 5, 2016, from [http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich\\_Database\\_FrameSet.html](http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html)
- Manovich, L. (1998b). Navigable space. *Journal*. Retrieved July 5, 2016, from <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>.
- Mitra, A., & Cohen, E. (1999). Analyzing the web: Directions and challenges. In S. Jones (Ed.), *Doing internet research* (pp. 179-202). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.
- Nielsen, J. (1990). *Hypertext and hypermedia*. San Diego, CA: Academic Press.
- Phelps, K. (1998). Story shapes for digital media. Retrieved April 14, 2010, from <http://www.glasswings.com.au/modern/shapes/>
- Ryan, M.-L. (1999). Introduction. In M.-L. Ryan (Ed.), *Cyberspace textuality: Computer technology and literary theory* (pp. 1-28). Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Ryan, M.-L. (2004). Introduction. In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 1-40). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Schudson, M. (1995). *The power of news*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Slatin, J. M. (1990). Reading hypertext: Order and coherence in a new medium. *College English*, 52(8), 870-883.
- Steensen, S. (2011). Online journalism and the promises of new technology: A critical review and look ahead. *Journalism Studies*, 12(3), 311-327.
- Trigg, R. (1983). *A network-based approach to text handling for the online scientific community*. Unpublished doctoral dissertation, University of Maryland, Maryland.
- Ureta, A. L., & Noci, J. D. (2014). Hypertextual structure of online news: A

- comparative research on quality media. In A. Larrondo, K. Meso, & A. Tous (Eds.), *Shaping the news online: A comparative research on international quality media* (pp. 249-300). Covilhã, PT: Livros LabCom.
- van Dijk, T. A. (1988). *News as discourse*. Hillsdale, NJ: L. Erlbaum Associates.
- Ytreberg, E. (2001). Moving out of the inverted pyramid: Narratives and descriptions in television news. *Journalism Studies*, 2(3), 357-371.
- Zamith, F. (2008.04). *A methodological proposal to analyze the news websites use of the potentialities of the internet*. Paper presented at the 9th International Symposium on Online Journalism, University of Texas, Austin.

# Hypertext Narrative Design Analysis of News for Dummies: Discussion of the Order and Structure of Elements

Ya-Hui Chen<sup>\*</sup>

## Abstract

This study investigated the role of hypertext in the process of telling a news story. Qualitative and textual research have paid little attention to news stories. This article selected the narrative elements of order and structure to discuss the differences between contemporary and traditional news. Regarding order, the narrative of hypertext news stories has shifted from a time-oriented model to a spatial or visual screen design. In terms of structure, it has transformed from a primarily convergent structure to a combination of convergent and divergent structures. News for dummies no longer provides only a simple report but also expands the imagination of individuals with respect to news stories and identifies more appropriate narrative structures.

**Keywords:** hypertext, internet news, narrative order, narrative structure, news for dummies, news narrative

---

<sup>\*</sup> Ya-Hui Chen is Assistant Professor at the Department of Journalism and Communication, Fu Jen Catholic University, New Taipei City, Taiwan.

