

# 是真，還是假？從閱聽人角度 看動畫新聞真實性\*

江靜之\*\*

## 摘要

本研究以《動新聞》為例，透過 40 位閱聽人深度訪談，探究其如何定義新聞、評估動畫真實，以及期待動畫新聞的真實類型。研究發現，閱聽人判斷新聞與評估新聞動畫真實，主要藉由常識或經驗、新聞組織和互文性、新聞類型及消息來源權威性，鮮少提及動畫。而除了喜愛《動新聞》者會注意動畫，一般觀眾不在意新聞動畫細節。大部分觀眾認為新聞動畫只是模擬旁白敘事，用以娛樂、示意與強調，著重動畫新聞之感官及技術真實，而非實證真實。

**關鍵字：**技術真實、動畫新聞、媒材、感官真實、新聞真實、實證真實

\* 本文為科技部研究計畫《假的真不了？從社會符號學看動畫新聞真實性》(NSC101-2410-H-004-210-MY2)部分研究成果。作者感謝 40 位受訪者，以及匿名評審、編輯委員會的寶貴建議與協助。

\*\* 江靜之為政治大學新聞學系教授，E-mail: morecc@nccu.edu.tw。  
投稿日期：2018/01/04；通過日期：2018/06/01

## 壹、前言

Zelizer (2004: 103) 指出，新聞合法性奠基在其宣稱提供事實、真實與真相的能力上。不但記者相信其追尋真相的使命 (Kovach & Rosenstiel, 2001: 41-42)，閱聽人也從不質疑新聞提供真實的地位 (Höijer, 2000: 200)。不過，新科技總是挑戰閱聽人對新聞真實的想像，尤其發達的數位科技讓閱聽人越來越難分辨影像真偽，也懷疑起新聞的真實性 (Mitchell, 1992; Newton, 2001; Carlson, 2009)。

事實上，新聞透過口語、文字、圖／影像媒材再現真實，而媒材與其再現事物（如新聞事件）的關係從來都不是理所當然、毫無問題。只不過，DelGaudio (1997: 197) 所說的新聞「再現適當性」問題如今更為凸顯，這可從蘋果日報《動新聞》成立之初，其引發的爭議一窺究竟。

《動新聞》引發的疑慮包含模糊新聞與小說的界線 (Boykoff, 2010)，甚至可能衝擊傳統客觀新聞之真實判準 (江靜之, 2012)。張涵絜 (2013) 研究訪談也指出，台灣的學者、新聞台主管、記者與動畫師擔心觀眾視動畫新聞為真，甚至改變閱聽人對新聞的理解。Au & Sung (2012.05) 在香港透過焦點團體討論便發現，學歷較高的參與者認為《動新聞》「可信且接近真實」。不過，Huang (2008: 6) 認為當代閱聽人已能接受動畫記錄現場 (on-the-spot record) 的風格，無須擔心他／她們觀看動畫新聞會分不清現實與虛擬。台港兩地的《動新聞》可信度研究也都發現，動畫對實驗受試者評估新聞可信度並未有顯著影響 (周欣怡, 2013; Cheng & Lo, 2012)。

從上可見，動畫新聞對閱聽人的影響至今仍是莫衷一是。尤其當新聞使用明顯為「假」的動畫，閱聽人究竟如何判斷其「真」，學界對此知之甚少。Cheng & Lo (2012) 建議未來研究可聚焦於新聞動畫如何影響閱聽人對真實的認知；江靜之 (2012) 也認為研究者應探索觀眾對動畫新聞真實之期待，以及從閱聽人角度，討論動畫及配音之「仿真」是否有「失真」疑慮。

進而，數位時代中，新聞運用包含動畫在內的多媒材已成趨勢，且閱聽人主動性大增，使得「閱聽人如何判斷及看待動畫新聞真實」的問題尤為重要。有鑑於此，本研究以《動新聞》為例，透過深度訪談法，研究閱聽人對新聞的界定、閱聽人如何觀看及判斷新聞動畫真

實，以及看待動畫新聞之真實型態。

## 貳、文獻檢閱

根據文獻（Nichols, 1991；Machin & Jaworski, 2006），閱聽人會運用之前觀影經驗及知識、對文本類型的期待，以及影像與外在世界的關係等，認知新聞真實。以下分別討論新聞文類、媒材與新聞真實的關係。

### 一、新聞文類與真實性

「文類」是閱聽人用來評估新聞真實性的關鍵。Höijer（2000）指出，閱聽人會清楚區隔新聞與劇情片，且對不同文類提供的愉悅及知識類型有不同期待。她發現閱聽人將「新聞」視為有意義的真實報導，期待新聞文類是資訊、知識與學習的。尤其電視新聞被認為是「公共的」，且閱聽人強調「新聞必須為真」，也凸顯新聞是一種公共服務的文類（a public service genre）。Hill（2007）研究「事實類電視」（factual TV）也指出，大部分觀眾皆能清楚辨識電視新聞的文類特徵，並且在「自然與人工」（nature/artifice）、「真相與表演」（truth/performance）及「公共與通俗」（public/popular）的三個向度上，將電視新聞歸於「自然」、「真實」與「公共」的那一端。劉平君（2011）也發現，台灣觀眾會將新聞視為每日發生的社會事件，將新聞與事實、真相與正確連結。

不過，分辨新聞文類並非易事。歸納文獻，原因有三。首先，新聞是在資訊與娛樂功能中擺盪的「不完整敘事」（fragmentary narrativisation）（Corner, 1995: 75）。其次，新聞文類介於敘事與論辯形式（argumentative mode）之間，既啟動閱聽人的敘事思考，又促使閱聽人進行抽象與邏輯思考（Höijer, 2000: 192）。其三，傳統「新聞與劇情片」、「事實與解釋」、「真實與奇觀」、「資訊與娛樂」等區隔已逐漸消失（McNair, 2009；San Miguel, Fidalgo, & del Camino Gallego Santos, 2010），閱聽人可能同時以實用性（useful）、可靠性（reliable）及趣味性（amusing）看待新聞（Coleman, Morrison, & Anthony, 2012）。尤其面對《動新聞》，黃名芬（2011）研究台灣南部某所大學學生，發現有些學生認為《動新聞》似戲劇節目，拒絕將

之當成新聞，但也有學生將之視為另類新聞形式，予以肯定。

而且，閱聽人判斷不同新聞類型的真實標準也不一而足。以犯罪新聞為例，Bird & Dardenne (1988: 70-72) 指出，閱聽人並非將之視為現實的反映，而是將之當成神話 (myths) 般的符號文本，藉此知道是非對錯，了解新聞的意義，而非僅發生何事。尤其對跟自身安全有關的新聞，閱聽人較在意新聞的「警惕作用」，常抱持「寧可信其有」的態度 (王泰俐, 2009: 21-22)。不過，對於報導文學與調查報導，新聞的真實宣稱卻主要來自報導者名聲，而非核實 (Eason, 1988)。

另一方面，閱聽人解釋文類真實性的過程可能相當複雜。以同樣強調紀實的紀錄片為例，Nichols (1991: 26) 提出「語藝涉入程序」 (procedures of rhetorical engagement)，指出觀眾運用四種方式解釋其所見：(1) 真實 (realism) 動機：出現於紀錄片的事物是因其在實體世界的功能，例如拍攝陣亡士兵臉部特寫乃因這些人真的陣亡於某地；(2) 功能動機 (functional motivation)：以紀錄片論點將事物合理化或建立必要性，例如以陣亡士兵的臉部特寫說明戰爭的代價；(3) 互文動機 (intertextual motivation)：社會對某種電影類型的期待，例如觀眾認為戰爭紀錄片會拍攝陣亡士兵；(4) 形式動機 (formal motivation)：透過影像形塑文本形式或風格模式，例如以陣亡士兵的臉部特寫建立文本構圖與節奏，或以雙方陣亡將士作為對比。不過 Nichols 指出，紀錄片較少出現形式動機。此外，Höijer (2000: 199-200) 發現，觀眾收看新聞，經常聚焦於事件與人物，將新聞資訊轉移至外在世界，獲致某些結論，使得報導的個案具有普遍性。

最後，對於新聞的真實性，Hill (2007: 135) 強調，閱聽人雖想相信新聞，但他／她們也知道新聞只是真實的再現，不能完全信任，所以許多觀眾收看新聞是在「信與不信」之間不斷轉換。劉平君 (2011) 則透過研究指出，台灣民眾心中同時存有三種矛盾的新聞真實觀：(1) 視新聞為社會的中介，認為新聞雖可能受到社會、組織與個人等影響，產製扭曲的真實，卻還是期待新聞能以公共利益為先，挖掘外在客觀的社會真實；(2) 認知到新聞產製多元、流動的社會真實，故有受訪者認為真假難辨，甚至無須分辨 (同上引：98)。同時，劉平君發現，受訪者也會強調自己擁有主動性，投入多元真實的建構行列。(3) 認為新聞是訴說社會事件，而無關真實的「故事」。

劉平君認為這可從受訪者強調「新聞無關緊要、隨便看看」得知（同上引：103）。

## 二、圖／影像新聞與真實性

影像、圖畫及文字等媒材會影響閱聽人評估真實（Sundar, 2000）。Sundar（2008: 80）指出，文字、影音及聲音各有不同機緣（affordances），能引發某種認知的捷思規則（heuristic），影響人們評估資訊的可信度。其中，影音內容因與真實世界較相似，故比文字更能引發「真實捷思」（realism heuristic），進而提高影音資訊的可信度。Graber（1987: 76）也認為，影像呈現更多細節，比口語資訊更正確與真實，能提高新聞可信度。尤其，根據 Hill（2007: 115），觀眾評判新聞真實的標準在於其能否讓觀眾「見證」事件發生，以及是否正確、無偏地呈現事實。或許也因如此，電視新聞被認為較能反映真實，比報紙及廣播新聞更易取信於人（Ericson, 1998: 89），王泰俐（2009: 20）甚至稱之為「眼見為憑的視覺迷思」。

然而，深入言之，視覺媒材可建構多種真實類型。van Leeuwen（2005: 168-170）將之分為：描繪外在表象可見的「自然情態」（naturalistic modality）、再現事物結構或深層本質（the deeper essence）的「抽象情態」（abstract modality）、發揮圖／影像實用性（practical usefulness）的「技術情態」（technological modality），以及透過視覺產生（不）愉悅效果的「感官情態」（sensory modality）。從這個角度來看，新聞攝影不但能記錄新聞事件的外在表象（自然情態），還能透過美學真實性（aesthetic realism），展現新聞事件的深層意義，提升觀眾對新聞事件的理解（Newton, 2001；Carlson, 2009）。而且，Machin（2004: 317）分析影像資料庫公司提供的新聞影像，發現新聞影像已逐漸脫離自然、實證的真實，趨向抽象真實（abstract truth）與感官真實（sensory truth），將攝影從強調「見證」（witness）轉換為一種「符號系統」。

再將圖像與影像分而言之。一般認為新聞照片的真實性高於圖像（van Leeuwen, 2004: 16），故新聞照片被視為可信的事實，報紙漫畫（newspaper cartoons）被當成事實性較低的意見（opinions）（van Leeuwen, 2005: 167）。不過，圖像的抽象性大於照片，更能表現抽象真實（Doumont, 2002）。以卡通（cartoon）來說，McCloud（1994）

指出，它將影像抽象化，除了可擴大影像原有意義、增加影像的普遍性（universality）（如「☺」可以代表任何人的笑臉，而非指特定人士），還能激發觀眾的認同與覺知（awareness）。因此，由圖像構成的動畫，同樣擅於表現抽象概念。Greenberg（2011）甚至主張，動畫並非只是模擬或反映肉眼可見的現實表象，而是創造不存於物理世界的事物，「無中生有」（creates them out of the nothingness），表達表象世界以外的意義。因此他強調，要被視為動畫文本（animated text），物件的再現價值必須超越其非特定的本質（nonspecific nature）。從這個角度來看，我們應正視動畫新聞「強調事件本質」、「將抽象概念具體化」等優點（Huang, 2008）。

進而，口語、文字或圖／影像等媒材還要透過各種新聞媒體，方能將新聞資訊傳遞給閱聽人。而媒材在不同新聞媒體上有各自混合、意義分工的方式，也會影響閱聽人判斷新聞真實。以電視新聞來說，其主要仰賴旁白的口語敘事，降低影像多義性，並導引觀眾作出特定解讀（Corner, 1995；Beattie, 2004；Wojcieszak, 2009）。同樣情況也出現在以紀實為主的紀錄片上。Nichols（1991）指出，因為紀錄片依賴口語傳達抽象論點，所以大部分紀錄片可運用斷裂或跳躍的影像畫面。Beattie（2004）更直言，紀錄片由口語旁白提出命題與解說，故影像主要用來展現事物表象，發揮其「指標」作用。尤其對於電視新聞，Shapiro & Chock（2003）指出，由於觀眾無法控制電視的播放速度，也不想花心力看電視，所以會運用相對簡單的捷思處理模式（heuristic processing mode）。故此，電視新聞故事越典型（typicality），觀眾會認為故事越真實。

整體言之，本研究參考 van Leeuwen（2005）與 Hill（2007: 113），認為從閱聽人角度來看，動畫新聞的真實類型可劃分以下四類：

第一，新聞動畫模擬是否符合外在表象。亦即新聞是否看起來為真（appear realistic），或讓觀眾感覺熟悉（feel familiar），本研究稱之為「實證真實」。例如動畫如同實際影像般，描繪新聞事件（如車禍）發生之人、事、時、地、物。

第二，新聞動畫能否為閱聽人帶來感官刺激，無論其讓閱聽人感受愉悅或不愉悅，本研究稱之為「感官真實」。亦即，動畫利用誇張的線條、顏色與特效等，刺激閱聽人感官。舉例來說，新聞以卡通畫

風呈現相關人士（如頭與身體的比例不協調、讓新聞當事人化身為超人或動物等）；抑或放大、強調車禍發生的死傷細節（如鮮紅血液大量噴濺）等。

第三，新聞是否運用動畫提供更多實用資訊，本研究稱之為「技術真實」。例如動畫解析機械故障如何導致車禍；抑或以路線圖、線條、箭頭等抽象符號，呈現車禍肇事者的逃逸路線。

第四，動畫新聞能否展現新聞背後涵義，亦即指向事物本質，透露深層情緒之真，本研究稱之為「美學真實」。例如動畫描繪車禍肇事者如何因加班勞累，下班開車回家，卻因疲勞駕駛導致車禍。透過動畫，新聞可從當事人角度出發，描繪當事人工作過勞狀況，以及引發的嚴重後果。藉此，引發閱聽人對台灣過勞問題的重視。

## 參、研究方法

本研究探究閱聽人對動畫新聞真實之看法，包括閱聽人對新聞的界定、如何判斷動畫新聞的真實度及真實類型。本研究採取深度訪談法，理由有二：一是新聞真實（truth）概念複雜，可能包含正確、誠實、公平、反映多元觀點、不扭曲或無錯誤再現等（Craig, 2006: 20-21）。因此，須從閱聽人角度深入探析，方能抽繹新聞真實之概念內涵。二是閱聽人對新聞真實可能同時擁有多種看法，且因不同媒體或新聞類型而異。研究者透過深度訪談較能釐清其中細微差異。

研究者於 2014 年 3 月先透過 BBS 站，預計徵求 40 位自願受訪者。根據過去研究（劉平君，2011；Hill, 2007），閱聽人對新聞（真實）的看法可能受年齡及性別的影響，故本研究從 18 歲開始，以十年為一個區段，將年齡層劃分為以下五層：18-28 歲、29-39 歲、40-49 歲、50-59 歲、60 歲以上。預計每一年齡層招募八位，四位男性與四位女性，共 40 位受訪者。然而，至報名截止日，50 歲以上受訪者人數不足，故研究者利用滾雪球法，尋找受訪者人選。最後，本研究受訪者中，49 歲以下皆符合原設定，每一年齡層皆有四位男性與四位女性，但 50-59 歲受訪者有五位女性，兩位男性；60 歲以上受訪者則有六位女性，三位男性。

深度訪談進行時間為 2014 年 4 至 6 月，每場訪談時長 1.5 至 2 小時。進行深度訪談之前，研究者先請受訪者填寫個人基本資料及訪

談同意書。訪談開始先詢問受訪者之新聞媒體使用習慣，以及是否看過《動新聞》。訪談中，研究者運用事先準備的「真實度圖卡（1 分到 10 分，越高分表示真實度越高）」，請受訪者為他／她習慣收看的新聞媒體，以及不同新聞類型（如政治或社會新聞）評分。值得說明的是，本研究請受訪者評分，其目的不在於計算分數，而是藉此深入探問受訪者的思考或感受，同時促請受訪者說明真實度差異。

接著，受訪者分別觀看研究者自《動新聞》網站下載之八則影片（請參見附錄）。本研究選取八則影片的標準分別為：「新聞／非新聞」（如〔大明王朝〕）、「軟／硬新聞」（如政治或生活新聞）、「政治／社會／民調／政策新聞」、「動畫有／無劇情」、「動畫描繪旁白所述／將抽象概念具體化」、「動畫多寡」等。同時，為防受訪者觀看影片產生困窘或不舒服的感受，研究者避免選取羶色腥新聞。

研究者於每一則影片播放後，詢問受訪者下列問題：「你覺得剛才看的影片是新聞嗎？為什麼？」、「請你幫剛才看的（新聞）影片打真實度分數，你會打幾分？為什麼？」、「剛才（新聞）影片中，你有注意到動畫／配音嗎？若有，它畫／說了甚麼？」、「請你幫（新聞）影片動畫／配音打真實度分數，你會打幾分？為什麼？」、「你喜不喜歡新聞動畫？為什麼？」、「新聞真實度未達滿分會不會造成你的困擾？為什麼？」

訪談過程全程錄音，並於之後轉製成逐字稿，便於分析。本研究以英文字母 A（18-28 歲）至 E（60 歲以上）代表受訪者年齡層；以 F（女性）與 M（男性）代表受訪者性別；以數字代表受訪者在其所屬年齡與性別層級中之受訪順序。例如 BM2 表示 29-39 歲年齡層中，第二位男性受訪者。此外，為方便讀者閱讀，本研究摘述訪談資料將省略口語贅字等。

## 肆、研究發現

在本研究 40 位受訪者中，39 歲以下受訪者主要透過網路收看新聞，40-49 歲受訪者收看網路與電視新聞的人數比例相近，50 歲以上受訪者則大多收看電視新聞。因此，雖然本研究並未特別招募曾收看《動新聞》的觀眾，但在 24 位 49 歲以下的受訪者中，僅有 CF1 表示



不曾看過《動新聞》，另有 12 位明白表示喜歡《動新聞》。相較之下，16 位 50 歲以上受訪者只有 3 位看過《動新聞》，但觀看本研究準備的《動新聞》個案後，半數表示可以接受以動畫呈現新聞。

所有受訪者都強調新聞必須「真實」，如 DF3 說：「如果它（新聞）不是真的，我就不會看。」不過，除了 CF1，所有受訪者都將「新聞真實」視為理所當然，表示收看新聞不會特別思及「真實與否」，即使為了「娛樂」而看《動新聞》的受訪者也不例外。例如，BM2 自述看《動新聞》之時：「第一時間不會判斷這個事情是真的還（是）假的，除非看到這個新聞我覺得很離譜。」

換言之，受訪者將「真實」當成新聞（文類）的基本要件。亦即，本研究受訪者偏向相信「新聞」文類本身便保證了某種程度的真實性，如 BF4 說：「新聞不可能全部都是杜撰的，所以一定會有一個基本的事實在。」這對 60 歲以上受訪者尤其如此。

也因此，本研究以《動新聞》為例，探討閱聽人如何看待動畫新聞真實性之前，得先了解閱聽人如何界定新聞及其真實度，方能研究閱聽人如何判斷動畫新聞真實性及真實類型。

## 一、新聞界定與真實度考量

本研究選取的八個《動新聞》個案中，僅〔英勇護花〕與〔關說風暴〕獲得所有受訪者同意，將之視為新聞。相較之下，〔po 網求援〕、〔拒背黑鍋〕及〔大明王朝〕有各約五成受訪者認為其不是新聞，在新聞定義上較有疑義。本研究透過兩相比較，深入分析閱聽人如何界定新聞與對新聞真實的看法。

### （一）界定新聞的標準

本研究受訪者透過以下三項判準界定新聞：

第一，功能的公私之分：如同 Hill（2007）主張，新聞文類具服務公眾的功能，故常被視為「公共的」，而這也反映在本研究受訪者界定動畫「新聞」個案上：新聞應報導「公眾」之事，而非日常、瑣碎的「個人私事」。在此判準下，五位受訪者認為以古裝動畫呈現的〔大明王朝〕是新聞，因其內容為關乎公眾的「政治之事」；17 位受訪者認為〔po 網求援〕不是新聞，因為該事件被視為毫無緊要的「小事」、「私事」或「日常之事」。即使有受訪者將〔po 網求援〕定義

成新聞，也強調其缺乏新聞意義，如 DF4 說：「小事情一件……不應該（報導）……放在新聞的話，頂多是讓人家笑一下而已。」

此外，也有少數受訪者從公／私利益角度出發，認為新聞應為社會公眾，而非為私人組織而做。例如，受訪者認為〔拒背黑鍋〕只是組織用來增加點閱率，不是為公眾而做，故非新聞：「應該只是想搭半澤直樹順風車的熱潮，讓大家想要點進去這則新聞」（AF2）、「它其實是人力公司要炒作知名度，故意用一個這樣的東西，而且它們是要搭上很紅的連續劇的便車。」（CM3）

第二，內容的新舊之分：「新聞」顧名思義，其內容須含有「新」資訊。而新聞「時效性」，Roshco（1975／姜雪影譯，1994：21）指出，乃是「時事性」（currency）、「新鮮度」（recency）與「即時性」（immediacy）共同構成。也因此，BM2 認為〔機場通關〕不是新聞，因為他「沒有切身的感覺」（即缺乏與閱聽人關切之事有關的「時事性」），且該影片只是道出機場規定，「沒有甚麼新不新。」

尤其是近身性高的議題，受訪者傾向認為報導「已知」內容不算「『新』聞」，例如八位受訪者認為〔拒背黑鍋〕透過民調闡述眾所皆知的現象，並非新聞。反之，對近身性低的議題，如政治新聞，由於受訪者無法從日常個人經驗得知，故偏向用過去「已知」新聞（互文性）判斷之。舉例來說，11 位受訪者認為〔大明王朝〕是新聞，乃因之前有相關新聞。如 CM2 表示〔大明王朝〕看起來像故事，但卻是「新聞」，因為之前媒體報導「馬王之爭」：「是大家都知道的事情。」

第三，形式的有無之分：由於動畫新聞與電視新聞一樣，運用文字、口語及圖／影像等多媒材，故電視（媒體）新聞慣用的呈現形式也成為受訪者判斷動畫「新聞」的標準。例如，影片是否出現報導地點或記者姓名（AF3, AM2, DM1）、有無實景照片或訪談（CF2, DF5, DM1, EM3）等。另外，半數受訪者認為〔大明王朝〕以「大明王朝」為喻，隱含記者主觀意見，不符合新聞（文類）的「中立」形式，故不將之視為新聞，如 BM1 說：「它裡面好像有自己的觀點在，新聞應該要比較中立。」

除了前述（電視或網路）媒體及（新聞）文類「形式」，本研究受訪者也會因影片來源是蘋果日報《動新聞》，而判定其為新聞。亦

即，「新聞組織」也成為一種形式，協助閱聽人判斷新聞。例如 AF2 認為〔控夫冥婚〕：「是一個沒有重點的消息……（但）畢竟它是一則《動新聞》，我也只能說，好吧，那就是新聞。」EF4 覺得收看〔大明王朝〕像是「看故事」，但向研究者確認影片出處為《動新聞》後，她強調：「我當然覺得是新聞，它和真的都一樣，講得都對。」

值得說明的是，上述內容、功能與形式判準會相互影響。例如 DF4、DM2 及 EF4 認為「網路新聞」（媒體）可以出現各種主題與呈現形式，因此認為〔po 網求援〕（報導日常瑣事）及〔大明王朝〕（暗喻馬王鬥）為「網路新聞」，但他／她們也強調此類報導不會出現在電視新聞中。當然，判準之間也會產生衝突，如 CF2 認為〔拒背黑鍋〕是「新聞組織」報導「舊資訊」，所以不完全是新聞。

此外，如文獻所述，新聞資訊與娛樂的界線逐漸模糊。尤其 49 歲以下受訪者常提及新聞「趣味性」，故〔po 網求援〕雖為日常小事，但不少年輕受訪者將之定義為「娛樂用」新聞。另有兩位受訪者也將〔大明王朝〕視為「娛樂新聞」。相較之下，50 歲以上受訪者偏向透過「新聞組織」與「互文性」定義新聞。例如 EF3 表示自己已從其他新聞與政論節目獲知「馬王之爭」，所以〔大明王朝〕是新聞無誤。

最後，本研究受訪者皆依賴口語旁白理解「新聞」動畫意義，界定新聞。亦即，雖然所有注意到個案動畫的受訪者都表示，動畫是事件的「表演」或「再現」，但卻不會只因動畫，而判斷個案是否為新聞。甚至有一些受訪者強調動畫及配音不會影響自己對新聞的理解，例如 CM1 表示〔車禍蟑螂〕的動畫是「記者想像」，不屬於新聞。

## （二）對新聞真實的期待

本研究發現，面對被自己視為「新聞」的個案，50 歲以上受訪者較不質疑個案真實性，EF4 甚至反問：「新聞難道會有假的嗎？」不過，除了九位 50 歲以上受訪者（DF1, DF2, DF3, DF4, DF5, DM2, EF3, EF4, EF6）在判斷本研究提供之個案新聞真實度時曾表示，某個（或某些）個案新聞為真外，其他 31 位受訪者認為所有新聞皆可能受到消息來源、記者或新聞組織的影響，不可能達到「完全真實」。這也反映在本研究中，六成受訪者評估新聞真實性，不願給予滿分：

「只要是媒體，其實都沒有辦法達到百分之百（的）10分」（BM3）、「新聞沒有一百分的」（CF3）、「不可能百分之百真實，因為記者沒有辦法都知道」（EM1）。此研究結果也呼應劉平君（2011）的研究發現，亦即新聞真實被認為是媒體中介的產物，不等同於外在真實。

有趣的是，大部分受訪者主張新聞無須達「百分之百真實」。一方面，有些受訪者強調自己接觸多種資訊管道，不依賴單一（新聞）來源，因此無須苛求新聞達到百分之百的真實。例如 AM1 覺得自己可以透過「網友討論，獲知一些真相」，所以新聞真實度達 6、7 分（滿分 10 分）即「夠用」；BM4 認為新聞媒體「都有立場」，無法提供完全真實的新聞，但將各家新聞媒體：「兜在一起來看就好了。」EF3 也提及碰到爭議事件，「會多看幾家電視台，多看看它們怎麼報導。」

另一方面，更多受訪者提及，新聞只是參考資訊，用來娛樂或自我警惕，真實性「夠用」即可：「這種東西（指新聞）都只是當作參考而已」（EM2）、「知道發生什麼事就帶過去啦」（DM2）、「很簡單的社會新聞的話，我覺得（指自己給予個案新聞真實度 6 分）應該是夠用，因為這種事情，知道太多好像也沒有很大用處。」（AF1）。尤其 50 歲以上的受訪者常表示，很多新聞都只是「看一看」，或是「很容易忘記」，所以新聞有七、八成真實性便已足夠，並不要求新聞須百分之百的真實。本研究認為，這顯示閱聽人不但能認知，且能接受新聞提供的是實務或功能真實（a practical or functional form of truth），而非絕對的真實（an absolute truth）（Kovach & Rosenstiel, 2001: 42）。

進而，雖說受訪者普遍認為「真實」是新聞（文類）的基本要件，但「真實性」卻不一定是受訪者收看新聞時最重要的考量。尤其當受訪者認為新聞報導的是小事，或與自己無關，便不會特別注意新聞真實性。例如，CF1 表示像〔關說風暴〕的政治新聞與自己無關，所以真假並不重要。而將《動新聞》當成娛樂收看的受訪者，被要求評估新聞真實度高低時，也多表示鮮少在意新聞真實性。舉例來說，BM1 認為〔po 網求援〕是「一個很無聊的新聞」，所以報導是否為真「好像也不重要。」BM4 認為〔控夫冥婚〕與〔車禍蟑螂〕：「這種新聞好像大部分都看看而已，比較不會去追究它的真（指真實

性)……就把它當作消遣。」AM1 也坦承自己收看《動新聞》：「不是為了看真實性，而是看它能夠把一定的(事實)基礎拿來扯到多誇張。」CM3 表示認為不應該討論《動新聞》的真實性，因為他認為《動新聞》的目的只是增加閱聽人的臨場感，以及讓報導更生動。

總而言之，本研究發現，大部分受訪者都認知到新聞產製有其限制，不可能提供絕對真實的新聞。更重要的是，受訪者對新聞真實的期待偏向實務或功能真實，認為新聞只要滿足其所需，無論是監控環境、娛樂或作決策參考，真實度「夠用」即可。甚至，有些受訪者指出，如今新聞資訊充足，若有需要，自己會參考不同新聞來源，確認真實性，無須苛求新聞提供百分之百的真實。

## 二、接收與評估新聞動畫真實

如同本研究文獻所述，電視新聞的影像意義主要來自旁白的口語敘事，並藉此導引觀眾的新聞解讀 (Corner, 1995; Beattie, 2004; Wojcieszak, 2009)。本研究發現，受訪者同樣主要透過新聞旁白(口語)敘事，判斷動畫新聞真實性。以〔車禍蟑螂〕為例，多位受訪者因旁白提及權威消息來源及受害人數，故認定此事為真：「警察局有出來講話……好像已經犯了 74 件」(AM4)、「它已經說五年來已經發生多少起」(CF3)。因此，討論閱聽人如何看待或判斷動畫新聞真實之前，我們須先了解閱聽人如何觀看新聞動畫。以下針對本研究受訪者視為「新聞」的個案，進行討論。

### (一) 動畫新聞之觀看過程

本研究發現，受訪者觀看研究者準備的個案時，不一定總能察覺動畫的存在。尤其有些個案的動畫畫面較少，再加上新聞內容若能吸引受訪者，則受訪者易將注意力置於旁白敘述，忽略安插在新聞中的動畫。即使是認為動畫會降低新聞真實性的受訪者如 CF1，也承認在觀看本研究提供的個案時，有時並未注意動畫。而且，近八成 60 歲以上受訪者因報導速度過快或視力不佳，使其注意力置於口語旁白或字幕，相對忽略影像畫面，有時也未能區辨動畫與實際影片。

即使注意新聞動畫，除了平常為動畫收看《動新聞》的受訪者以外，其他受訪者鮮少留意動畫及配音細節。換言之，即使在訪談情境

下，受訪者專心觀看研究者在電腦上播放的《動新聞》個案，也不一定會仔細觀察動畫細節，遑論日常收看。例如 DM2 表示會於工作時打開電視或網路新聞，聽「聲音比較快」，而將注意力置於口語旁白；AF1 也明言自己平常不會仔細看新聞：

我平常看新聞不會看這麼仔細。剛剛因為看得比平常仔細一點，所以我才會注意到這個（指動畫細節）。不然其實應該，我覺得動畫跟實際拍海關（影片畫面）不會差很多。

因此，雖然江靜之（2012）認為《動新聞》使用動畫與配音填補故事細節，可能影響閱聽人對新聞真實的認知。不過，本研究認為，對一般閱聽人來說，動畫內容只要符合旁白的口語敘說即可，並不會特別留意新聞動畫及配音細節。以〔車禍蟑螂〕為例，AF1 認為自己關注新聞事件情境，而非計程車司機配音「說了甚麼」；BM2 也認為動畫描繪計程車司機索賠，重點在於索賠行動，而非賠錢細節，所以無須在意動畫描繪的索賠細節是否正確：「覺得它畫的都是真的，因為它只是敘述說他有拿，重點是說他有拿錢。重點不是說他拿多少錢，或者是說他跟誰拿錢。」

何況，《動新聞》常選擇軟性議題或以誇張的動畫劇情呈現新聞，營造輕鬆、娛樂的觀看情境，閱聽人更不會細究動畫內容是否符合事實。例如 BF1 將〔大明王朝〕視為娛樂新聞，她說：「那呈現方式本來就已經有點是來亂的，就不知道報導在幹嘛，（所以用）也一起來亂的心態去看它。」CM2 也認為《動新聞》：

它不再是以（前）那種報導方式，而是像我們看漫畫、看動畫的方式（報導），比較讓人沒有那麼大的壓力，而且比較容易懂。

最後，由於動畫只是透過圖像再現（實證）真實，故所有注意到新聞動畫的受訪者皆表示「動畫為假」：「它是動畫做出來的，不太可能完全是真的」（AM3）、「（它是）畫的，（所以它）還是表演出來的」（DF2）、「畫出來好像就沒有真實感」（EF2）。因此，本研究贊同 Huang（2008: 6）主張，認為察覺動畫的新聞閱聽人不會混淆動畫新聞呈現的現實與虛擬。進而，本研究發現受訪者也會援用

對卡通、動畫文類的看法，看待新聞動畫，如 DF3 說：「卡通我們就認為它是虛構的，就是看看就好了。」

簡言之，本研究認為，除非觀眾對動畫新聞有興趣，會特別注意動畫，否則一般觀眾觀看新聞，還是將注意力放在口語敘述，較少聚焦於動畫細節與表現。尤其年紀較長的受訪者，會因視力不佳或報導速度過快，忽略安插在新聞中的動畫。不過，在本研究中，凡注意到動畫的受訪者，皆明白指出動畫是人工繪製，非真實表象的反映。

## （二）評估動畫新聞真實度

雖然過去採取實驗法的研究皆指出，媒材的確會影響閱聽人評估真實，但本研究發現，大部分受訪者是依整體新聞真實度評估新聞動畫真實性。例如，AF2 因〔控夫冥婚〕新聞內容「很矛盾」，連帶認為其動畫真實度較低。而且，比起動畫媒材本身，受訪者更常運用以下線索評估新聞真實性：

1. 常識與自身經驗：本研究中，六成受訪者表示個案新聞真實性高，乃因報導內容符合常識或自己的想像，同時有三成受訪者會因親身經歷或觀察，認為報導內容真實無誤。例如 BM3 表示〔車禍蟑螂〕的真實度可達 9 分，原因在於此現象：「是生活在我們周遭……因為我知道的確會有這樣子的情況。」而且，研究者追問發現，BM3 評此個案的真實度分數時，並未思及動畫。

年紀長者尤其依賴常識及經驗：八成 50 歲以上受訪者被問及個案新聞為真的理由，經常表示「社會上真的會發生這樣的事」或「我自己有遇過」。例如，DF2 甚至直言：「我覺得跟我（想的）一樣的才是 8（分）（指新聞真實性分數）。」相較之下，18-28 歲的受訪者中，僅有三位因新聞符合常識或自己預設，給予個案較高的真實分數。

2. 消息來源權威性：在本研究中，六成受訪者因權威消息來源，包含警察、法院及國際組織等，認為新聞真實性較高。其中，50 歲以上受訪者僅有四位依此評價新聞真實性，40-49 歲有半數，39 歲以下受訪者則皆以此作為判準之一。例如 DM1 給〔英勇護花〕動畫真實度滿分，因新聞提供多個權威消息來源：「派出所證實、校長證

實，學生證實，受害者又證實……這就是真實。」此外，有七位受訪者認為，法院判決或國家政策等新聞素材，因難以捏造，故可提高新聞真實度，如 CM3 提及：「(動畫)新聞也只是照判決書把它演一遍，要假造的空間不大。」

此外，新聞是否引述當事人或相關人士說法，也是 49 歲以下受訪者判斷真實度的標準之一，例如〔po 網求援〕播出百貨公關人員受訪片段，故被認為新聞真實度較高。而且，這些受訪者會特別注意 PTT 消息來源，雖然他／她們對其評價不一：八位受訪者認為自己因 PTT 言論而提高新聞真實分數，如 AF2 說：「PTT 會讓我相信程度上升」；兩位受訪者則持反對意見，如 AF4 說：「PTT (的訊息) 很多都假的。」

3. 新聞類型：新聞類型會影響閱聽人對新聞真實的評估。一方面，與劉平君(2011: 91)研究發現相同，在本研究中，除了 BF2，所有受訪者都表示對台灣政治新聞的真實性持保留態度。以〔關說風暴〕為例，六位閱聽人(AF2, AF3, AF4, CF1, CM2, EF2)因其為政治新聞，故給較低的真實分數。另有受訪者如 DF2 表示消費新聞真實度較低，因為她認為此類新聞：「都是宣傳，那都是廣告。」

另一方面，有受訪者認為，新聞報導政府政策，因影響範圍大，且有事實可供核實，故較無須懷疑新聞真實性，因為新聞組織須避免「報了不對的東西，會自找麻煩」(BM3)。抑或是，較無牽涉利益問題的社會新聞，受訪者也偏向認為因其「無須作假」，故新聞真實度較高。例如 AF2 認為〔英勇護花〕報導的對象是「平常人……應該不會有比較假的東西在裡面。」尤其是社會新聞，多位受訪者認為可用之警惕，寧可信其有，故予以高分。這與王泰俐(2009: 21-22)研究發現相符，亦即對與生活安全經驗相關之新聞，閱聽人更在意的是新聞之「警惕作用」。

4. 新聞互文性：所有年齡層皆有受訪者(共 18 位)以新聞互文評斷新聞的真實性。尤其受訪者若之前看過相關報導，則傾向認為新聞真實性較高，如 AF4 說：「大家(指新聞台)都這麼報，所以應該是真的。」尤其是〔大明王朝〕，無論受訪者是否將之視為新



聞，大部分受訪者皆表示有看見影片一開始出現「純屬虛構」等字。不過，由於之前已有相關報導，例如〈連勝文批馬：現在不是大明王朝〉（見 <http://news.ltn.com.tw/news/focus/paper/713159>），這些新聞「互文性」讓受訪者相信其絕非「純屬虛構」。

值得注意的是，新聞互文範圍包含新聞報導與政論節目。例如，EF3 認為〔車禍蟑螂〕完全真實，乃因之前看過新聞「有報過類似的這種事情」；〔關說風暴〕為真，也因她收看的政論節目曾有討論。此外，對於主要透過網路接收新聞的年輕受訪者來說，網友評論也是重要的互文對象。而這也可呼應 Coleman, Morrison & Anthony (2012: 50) 的研究發現，亦即人們逐漸轉向跟自己相似之人，而不是向編輯及記者尋求真相。例如經常看《動新聞》的 BM4 表示「通常(看)第一次就會相信……(除非)看到(網友)評論」，才會懷疑新聞真實性。

不過，相互衝突的互文文本也可能降低新聞真實度。七位受訪者主動提及，台灣新聞經常相互引用，或取自網路消息「抄來抄去」（CM4），故會降低新聞真實性。

5. 新聞組織可信度：在本研究中，有些年齡較長的受訪者是因個案影片出自《動新聞》，而將之定義為（網路）新聞，並進而給予較高的真實度分數。相較之下，年紀較輕的受訪者傾向因《蘋果日報》、《動新聞》的組織特性，認為個案新聞的真實度較低。例如 AM1 給予個案新聞真實度 7 分，乃因「蘋果《動新聞》最高只有 7 分……（因為）它們是以腥羶色聞名」。不過，另有兩位男性受訪者主動提及，網路新聞可重複播放，故《動新聞》真實度高於電視新聞，如 BM1 說：「電視新聞看過就沒有了，可是蘋果《動新聞》你要看，隨時按個 Play（指播放鍵）就可以再播放。」

回到新聞動畫來說。當受訪者被問及新聞動畫的真實性，三成五的受訪者認為動畫只是描繪或模擬新聞旁白所述事件，無須討論動畫的真實性。少數受訪者則表示動畫會影響自己評估動畫新聞真實度：AM4 與 BF2 認為動畫有趣、有吸引力，故給予較高的新聞真實度分數；BM3、DM2 及 EF3 表示動畫配音符合人物形象，可加深印象，讓觀眾有所警惕，故提高新聞真實度分數；BF3 與 BM2 則因動畫妨

礙其理解，所以給予個案較低的新聞真實度分數。不過，這些自認動畫會影響自己評斷新聞真實度的受訪者，無論是認為動畫有助或有損於新聞真實性，其所持理由皆著重動畫的「感官真實」（誇張、有趣）或「技術真實」（有助或有損理解），而非反映外在的「實證真實」（描述表象）。

另有三位受訪者自承動畫會影響自己評估個案新聞真實。不過，究其原因，一來自媒材衝突，亦即 CM1 指出個案新聞動畫內容與口語旁白不符，讓他覺得「有點矛盾」，故降低真實度分數；二來自真實類型的衝突，亦即 AF1 與 AF2 認為動畫過於誇張（「感官真實」）有損新聞（實證）真實度。如 AF1 表示〔英勇護花〕用「好笑」、「內容誇張」的動畫呈現「算很慘」的社會事件，產生「真實跟動畫的反差」。

簡言之，在本研究中，三成以上受訪者認為無須特別討論動畫的（實證）真實性。而即使自認動畫會影響自己評估新聞真實度的受訪者，其偏重的也是「感官真實」與「技術真實」，而非「實證真實」。進而，分析受訪者如何判斷新聞動畫真實度，本研究發現，受訪者鮮少僅因「動畫」媒材本身判斷新聞真偽，而是以自己的常識與經驗、消息來源的權威、新聞類型、互文性，以及新聞組織可信度等綜合判斷。更重要的是，本研究認為，閱聽人期待動畫新聞提供的真實類型多非傳統日常新聞提供的「實證真實」。以下繼續深入討論。

### 三、新聞動畫的真實性

既然所有察覺新聞動畫的受訪者都明白表示「動畫為假」，那麼，動畫新聞對閱聽人來說究竟有何真實性？本研究發現，就《動新聞》言之，受訪者著重動畫新聞的「感官真實」與「技術真實」，而非「實證真實」。

#### （一）感官真實

在本研究中，所有注意到新聞動畫的受訪者都意識到動畫的「娛樂」特質，包含如〔大明王朝〕中戲劇般的動畫情節；或將比喻、概念等具象化，如〔控夫冥婚〕的幽靈畫面、〔車禍蟑螂〕將計程車畫成「蟑螂」；或是〔拒背黑鍋〕的動畫角色背上黑鍋等。對此，除了 AF3、BF3 及 CF3，其他 49 歲以下受訪者皆持正面態度，同時認為不

會影響自己對新聞真實度的判斷，如 AM2 述及：「這個地方（動畫配音）是拿來娛樂的，所以我不會管它的真實性。」

亦即，本研究受訪者並未期待新聞動畫提供「看起來為真」的「實證真實」，反之，他／她們著重動畫新聞的「感官真實」，特別是喜愛《動新聞》的受訪者。例如 BF1 明白表示：「看《動新聞》的時候，我不太考慮真實性上面的問題……（反而）比較在意製片過程。」亦即，從「感官真實」角度來看，誇張的動畫表現是為強化新聞的（感官）真實，故 BM4 認為《動新聞》使用的動畫「只是誇張」，並非「假」。這截然不同於從「實證真實」角度評估動畫描繪是否符合表象之真假判斷。AM4 也強調，新聞動畫是為強化真實性，增加「新聞的效果」，故認為〔英勇護花〕動畫可以「再畫誇張一點。」

進而，動畫成為吸引閱聽人收看的感官要素。一方面，不少年輕受訪者為了動畫點閱《動新聞》，如 AM4 自承新聞動畫「比較搞笑一點」便能吸引他點閱。另一方面，滿足感官真實的動畫新聞也能提高閱聽人將新聞看完的意願，例如 BF4 坦承有趣的動畫會讓她將新聞看完；CF4 表示自己很少看社會新聞的文字報導，因為她覺得「真的很無聊」，但若像〔英勇護花〕，則能讓她將注意力放在動畫上，看完新聞：

這種像漫畫，這種會比較吸引人，會比較不那麼無聊。有時候還會去看它說，那個小弟弟怎麼畫得這麼可愛……還會去欣賞它的畫風。

喜愛《動新聞》的受訪者不但會欣賞新聞的動畫畫風及表現，也可能因此再次點閱。如 BM1 表示自己平常會因動畫「再看一次」；CM1 也會因新聞動畫，選擇「再去看第二遍」。以〔車禍蟑螂〕動畫為例，CM3 認為其創意與表演的成分大於新聞真實，可讓新聞故事更出色：

變身蟑螂那段還蠻有創意的，這是《動新聞》的精髓。……創意和戲劇部分大於新聞本身……真實性是真實性，創意（指創意不會影響新聞真實）只是讓這個新聞或這個故事更

增色。

## (二) 技術真實

在本研究中，許多受訪者指出個案新聞是運用動畫「示意」與「強調」，著重屬實用層次的「技術真實」，而非反映外在真實的「實證真實」。以〔關說風暴〕為例，動畫描繪王金平與柯建銘在房間裡擲骰子、打橋牌，進行「閉門協商」。不過，受訪者並不在意動畫內容是否符合「實證真實」，因為動畫是為了凸顯王、柯兩人私交甚篤：

我覺得畫怎樣不重要。畫這樣就是表示他們常常很麻吉、很私密。(EF4)

它只是要顯示他們有好交情，這件事情是我們知道的。我們不會去討論他們關起門來幹什麼，也許兩人是在看 HBO，我們也不知道。但 Who cares?……協商的時候是不是這樣？我們都知道應該是不可能……我不會去質疑它畫得不對，畫得不好。(CM3)

尤其 40 歲以上受訪者多指出，新聞動畫讓自己更易快速理解與記憶：「動畫沒有任何真實性，只是要幫助理解，可以看得比較快」(CF2)、「動畫有一個好處，變成一個新聞，演一演，很快就理解一個大概」(DF2)、「動畫是讓你很快地知道它的重點」(EM2)。以〔英勇護花〕為例，DF4 表示動畫讓犯罪過程更清楚；BM3 也認為動畫能助其了解犯罪過程，所以不在意比較誇張的動畫表現。進而，多位受訪者也表示，動畫有助自己了解社會新聞事件，如 BM3 認為可藉此了解「怎麼一回事……要怎樣去提防。」簡言之，對本研究部分受訪者來說，動畫新聞能助自己了解新聞，有「實用性」。他／她們既不期待動畫內容符合表象，也不在意動畫是否過於誇大（誇張的動畫表現反而可能被認為是作「強調」或「提醒」之用）。

特別是動畫能表現實際影像無法提供的真實，有「強調事件本質」及「將抽象概念具體化」之優點（Huang, 2008）。在本研究中，

四成受訪者認為動畫能被用來描繪難以取得（如政治人物的私下互動）、不宜播出（如犯罪案件的受害者），或未來之事（如政策未來的實施情況）。此外，39 歲以下受訪者多強調，動畫能表現實際影像無法呈現的，尚在發展中的新聞事件；50 歲以上的受訪者則多表示，可用動畫取代實際影像來呈現血腥或暴力畫面。

同樣地，本研究受訪者也強調動畫配音的示意功能。以〔車禍蟑螂〕為例，有 12 位受訪者述及該個案計程車司機的配音（「你撞我，要怎麼賠啊？」、「你敢撞我，小心你也會被撞！」），認為配音可凸顯計程車司機的劣行劣狀：「用來表示那個司機很可惡」（BM4）、「加強那個計程車司機……就是要錢那樣」（DM2）。對這些受訪者來說，配音的功能在於強化新聞人物特質，故無須考慮該人物是否真有此一說，或用語是否完全符實。如 BM2 認為，此個案配音只是加深自己對司機恐嚇他人的印象，所以「不會在意他（指動畫角色）講甚麼話。」另有一些受訪者認為這樣的配音符合該新聞人物特性，更添真實，如同 BM3 所言：「它用動畫方式增加我的印象……也的確有人這樣子吵架，所以可以增加它的可信度。」

總而言之，本研究發現，年輕受訪者較著重動畫新聞的「感官真實」，且喜愛《動新聞》的閱聽人多持娛樂動機，看重動畫的表現形式（感官真實）多於新聞內容真實性（實證真實）。另一方面，也有許多受訪者指出動畫新聞的實用性，包括解說新聞內容、將抽象概念具體化、凸顯新聞重點等，強調動畫可助閱聽人聚焦及理解新聞，偏重「技術真實」。而在娛樂或實用功能下，多數受訪者認為誇張的動畫表現，例如描繪犯罪過程或將抽象概念具體化，無損新聞「實證真實」。

## 伍、結論與討論

以往研究探討動畫新聞真實度多採量化研究，未能深入探析閱聽人對動畫新聞真實之期待、看法及觀看方式。本研究以《動新聞》為例，透過 40 位 18 歲以上受訪者之深度訪談，研究閱聽人如何界定動畫「新聞」、評估新聞動畫真實性，以及看待動畫新聞提供的真實類型。

## 一、重要研究發現

本研究受訪者皆強調「新聞理應為真」。而唯有閱聽人將《動新聞》視為新聞，才會在意其真實性，因此，本研究先分析受訪者如何界定「動畫新聞」。研究發現，受訪者對新聞的界定鮮少受到動畫影響，他／她們更著重新聞內容是否為公眾之事或涉及公共利益、資訊內容是否為「新」、有無與之前新聞報導或評論「互文」、影片是否由新聞單位製作，以及形式是否符合傳統新聞格式或中立客觀等原則。故此，〔大明王朝〕即使全片以古裝動畫戲劇化呈現，且片頭載明「純屬虛構」，還是有近半數受訪者視之為新聞。這些受訪者提出的理由包括：其報導的政治事件屬於公領域議題、之前已有可供互文指涉的新聞報導，或此片出自新聞組織——《動新聞》。此外，年輕受訪者多能接受新聞的娛樂功能，所以也有受訪者視〔大明王朝〕為「『娛樂』新聞」；或有少數受訪者認為「網路新聞」無所不包，所以認為〔大明王朝〕為「『網路』新聞」。

進而，幾乎所有受訪者都表示，平常收看新聞不會特別思及新聞真偽問題，因為「真實」是新聞的基本要件。不過，這不表示所有閱聽人都以為新聞報導是「完全真實」。在本研究中，絕大部分受訪者認為新聞只是日常參考資訊之一，且有多種來源可供查證，故新聞真實能達七、八成便已夠用，並不苛求新聞提供百分之百的真實。亦即，本研究部分受訪者只求新聞提供實用或功能性真實（a practical or functional form of truth），而非絕對真實（Kovach & Rosenstiel, 2001: 42）。

本研究也發現，受訪者主要根據口語旁白敘事理解動畫內容與真偽。而且，比起圖／影像媒材，受訪者更常使用常識或個人經驗、新聞組織和互文性、新聞類型、消息來源權威性等線索，評估動畫新聞真實性。對此，本研究認為原因依序為：第一，受訪者多將注意力置於口語旁白；第二，一般受訪者即使注意影像畫面，也鮮少仔細觀看動畫細節；第三，喜愛《動新聞》的受訪者會注意、欣賞動畫細節，但其傾向強調動畫新聞的娛樂效果，著重動畫新聞的「感官真實」遠多於「實證真實」。另一方面，部分受訪者表示動畫展現事件過程、示意及強調新聞重點，有助自己注意及理解新聞，有其「實用性」。相較之下，動畫細節便無關緊要，其能否達成「實證真實」也非重點。也因此，受訪者會因動畫帶來的感官愉悅，較具吸引力，或可加深對

新聞人物、事件的印象，具實用性，而給予較高的新聞「（感官、技術）真實」評價。

## 二、延伸討論

本研究發現，受訪者並非純然以「實證真實」看待動畫新聞，而是著重動畫新聞提供的「感官真實」與「技術真實」。這顯示閱聽人能接受動畫在新聞中「無中生有」，展現表象世界之外意義（Greenberg, 2011）。換言之，動畫新聞的問題不在於「動畫」，而是使用動畫媒材報導之新聞重點、意義，或用之達到何種新聞功能。因為，即使動畫符合「實證真實」標準，也不能保證其是有意義的新聞。例如，CM3 認為〔關說風暴〕雖是新聞，且他相信皆為事實，卻缺乏新聞重點或意義：

這個新聞……重點不夠明確，它還摻雜了一些東西。如果問事情是不是真的，OK，是真的，它講的每一件事情都有發生，這沒有錯。……我會說真實性是 10 分。可是它的新聞意義、價值，我覺得是很低的。

換言之，在本研究中，有些個案雖可被視為新聞，提供的事實資訊也符合「實證真實」，但對閱聽人來說，卻非有意義的報導。如此一來，閱聽人又何須在乎其真假？

此外，雖然多數受訪者以感官或技術真實評估動畫新聞真實性，但這不表示閱聽人能接受《動新聞》播出的所有新聞。事實上，為防受訪者困窘，研究者刻意避免選擇有血腥暴力或性暗示的新聞影片。但即使如此，還是有兩位常看《動新聞》的受訪者主動提及，新聞動畫無須過於逼真（例如鉅細靡遺地描繪犯罪現場），點到為止即可。

值得注意的是，在本研究中，未有受訪者述及動畫新聞的「美學真實」。本研究認為，動畫新聞要達到「美學真實」，必須善用各種媒材，強化新聞對閱聽人的意義，同時展現事件的深度本質，引發閱聽人的深層情緒。本研究以為，BBC 新聞對一個來自大馬士革的難民家庭，於逃難過程的瀕死經驗報導（BBC News, 2013.10.25），或可作為動畫新聞「美學真實」的參考範例。

最後，本研究提出研究限制與未來建議如下。

## （一）研究限制

本研究有三項研究限制。第一，如前所述，本研究選擇提供給受訪者觀看的個案，刻意避免含血腥暴力或性暗示的影片。因此，雖然本研究多數受訪者表示可以接受《動新聞》，且以感官或技術真實評估動畫新聞真實性，但這不表示受訪者接受《動新聞》實際播出的所有新聞。而本研究未能針對這些特別強調感官刺激的影片進行深入討論，此為一研究限制。

第二，雖然本研究指出，受訪者觀看個案新聞可能與其在日常生活中觀看新聞的情境與行動極為不同。不過，研究者也發現，有些受訪者會因研究者的追問，細細思索其原本認為「平凡無奇」的新聞片段。甚至，也有受訪者因研究者詢問個案新聞的真實度，而懷疑個案新聞「有假」。換言之，受訪者可能因研究情境，提高自己對新聞真實度的要求與評價。

第三，本研究發現，不同年齡層的受訪者在界定新聞、判斷新聞真實，以及對動畫新聞的喜好及功能需求上，的確有所差別。不過，除了年齡與教育程度（劉平君，2011），社經背景與生活型態等也可能影響閱聽人對新聞真實的要求、解讀，乃至於日常的新聞收視與傳播。尤其閱聽人對新聞真實的期待、看法與解讀，皆與其身處的社會、社群有關，並非「個人」之事。然而，本研究採深度訪談，聚焦於受訪者的個人詮釋，未能納入受訪者所屬社群，以及日常新聞使用情境討論，此為另一研究限制。

## （二）未來研究建議

透過本研究結果，我們可深入探討過去研究提出之問題或發現，進而提出未來研究建議。分述如下。

第一，對於江靜之（2012：93）的疑慮：「觀眾可以容忍動畫新聞的視覺細節與實際有多大出入？」本研究認為，多數時候，閱聽人並不會注意新聞動畫細節。即使注意新聞動畫，由於觀眾更看重動畫帶來的感官愉悅（感官真實）與促進理解的實用性（技術真實），故不會細究動畫細節是否與表面（實證）真實相符。亦即，從閱聽人角度來看動畫新聞，更重要的可能是動畫表現能否清楚表達新聞重點，而非動畫視覺細節是否符合實證真實。此點未來研究可再深入探析。

第二，根據過去研究，「娛樂」是觀眾收看《動新聞》的首要動



機，且娛樂動機與觀眾對《動新聞》的可信、真實度等新聞價值評估有正相關（陳惠詩，2012）。而且，花較多時間收看《動新聞》的觀眾，傾向認為《動新聞》的煽情程度較低，可信度較高（Au & Sung, 2012）。之所以如此，本研究認為，部分原因可能是持娛樂動機或花較多時間收看《動新聞》的觀眾，著重動畫新聞的「感官真實」，會較仔細觀賞動畫。因此，本研究建議未來研究可蒐集、分析閱聽人觀看動畫新聞的實際情境與行為，藉此探析個人觀看「動機」與「新聞真實類型」之間的可能解釋因素。

第三，Cheng & Lo（2012）研究發現新聞動畫使用人物配音及音效會降低動畫新聞可信度，但本研究受訪者普遍認為配音真實性高於視覺動畫。以〔車禍蟑螂〕為例，所有注意到動畫的受訪者皆表示動畫（從「實證真實」角度言之）為「假」。不過，對於動畫人物配音，八位受訪者卻認為小黃司機「真的」有說、四位受訪者認為「可能」有說，只有四位受訪者認為小黃司機「沒有」說。其他受訪者抑或未注意人物配音，抑或表示配音主要功能為示意、強調或娛樂，不在意小黃司機是否真有此一說。甚至有受訪者認為配音符合，同時強化小黃司機的惡劣形象，反而給予較高的真實度分數。

不過，對於「新聞動畫使用人物配音是否會降低動畫新聞可信度」的問題，本研究認為研究者應避免僅從（口語）「媒材」單一因素切入解釋，因為其他情境因素，如新聞類型（例如對於跟自己相關的社會安全新聞，閱聽人偏向「寧可信其有」）、真實類型（例如閱聽人著重感官、技術或實證真實）、互文性（例如之前是否有相關報導），以及新聞組織可信度等，皆可能影響閱聽人對新聞可信度的評估。

第四，討論動畫對閱聽人評估新聞真實度的影響，應考慮動畫在新聞報導中的功能與份量。以曾表示因動畫降低新聞真實分數的 BF3 為例，她認為動畫在〔控夫冥婚〕中只是說明新聞背景，「不是用動畫作主要的陳述」，所以並未因動畫內容減低該則新聞的真實度。反之，〔關說風暴〕以動畫呈現王金平與柯建銘「閉門協商」的主事件內容，而由於「兩個政治人物關起門來做的事，真的很難知道具體他們到底是發生什麼事情」，所以她認為該則新聞真實性較低。此外，本研究也發現，不同媒材表達的意義若產生衝突，可能影響受訪者評估新聞真實的程度，故未來研究也可探析動畫與口語、文字、影像等多媒材關係。

## 附錄

表 1：本研究提供受訪者觀看之《動新聞》影片

新聞標題（簡稱）	影片、動畫及配音內容簡述	動新聞放置區塊 ／影片長度／動 畫長度（動畫占 影片長度之百分 比）
英勇護花 2 國中 生擒刀匪（〔英勇 護花〕）	影片／校方頒獎予國中生、校長 與國中生說話片段、警方受訪片 段、疑犯被捕照片 動畫／疑犯追求被害人、犯罪過 程與被害人受傷部位	社會／1 分 53 秒 ／56 秒 (49.6%)
控夫冥婚求償 女 敗訴判吐百萬聘金 （〔控夫冥婚〕）	影片／法院、喜餅等照片 動畫／幽靈親新郎、以「囍」字 破裂、新娘捧捧花等代表感情破 裂 配音／新娘見幽靈親新郎，發出 「呀」的叫聲	法庭／0 分 50 秒 ／27 秒 (49.1%)
小黃運將扮車禍蟑 螂 恐嚇百人騙百 萬（〔車禍蟑 螂〕）	影片／一般街景 動畫／將計程車畫成「蟑螂」在 路上橫衝直撞、計程車司機製造 假車禍恐嚇他人之過程 配音／司機恐嚇他人：「你撞 我，要怎麼賠啊？」；司機指著 鏡頭說：「你敢撞我，小心你也 會被撞！」	要聞／1 分 0 秒 ／38 秒 (63.3%)
逛百貨拉屎沒廁紙 po 網求援（〔po 網求援〕）	影片／PPT 截圖畫面、百貨公司 外觀照片、百貨公司公關受訪片 段 動畫／主角受困廁所中採取的行 動，清掃人員拿衛生紙給主角解 圍	要聞／1 分 17 秒 ／44 秒 (57.1%)
加倍奉還 拒背黑 鍋 三成上班族選 當半澤直樹（〔拒 背黑鍋〕）	影片／半澤直樹及本土劇演員的 戲劇片段、辦公室場景 動畫／以古裝動畫呈現職場背黑 鍋民調結果，例如動畫角色背上 黑鍋，飛上天與上司報告等	生活／1 分 43 秒 ／27 秒 (26.2%)

表 1 (續)

新聞標題 (簡稱)	影片、動畫及配音內容簡述	動新聞放置區塊 ／影片長度／動 畫長度 (動畫占 影片之百分比)
機場通關擬放寬 低風險者 20 秒放 行 (〔機場通 關〕)	影片／ICAO 組織開會、台灣通 關畫面；動畫／各國人士通關	生活／1 分 14 秒 ／58 秒 (78.4%)
關說風暴 立院兩 巨頭 哥倆好喬法 案 國會自律難處 理 (〔關說風 暴〕)	影片／王金平與柯建銘照片、民 進黨立委開記者會與受訪片段 動畫／王金平為立院大咖、藍綠 立委大打出手、閉門協商等	頭條／1 分 47 秒 ／26 秒 (24.3%)
大明王朝之馬王鬥 第一回 (〔大明王 朝〕)	動畫／將馬英九與王金平之爭比 喻為大明王朝，在片頭標示「故 事人名 純屬虛構 若有雷同 純 屬巧合」以古裝呈現 配音／人物配音與音效	頭條「週末動影 院」／1 分 29 秒 ／1 分 29 秒 (100%)

## 參考書目

- 王泰俐 (2009)。〈八卦電視新聞的閱聽眾接收分析〉，《傳播與管理研究》，8(2)：3-36。
- 江靜之 (2012)。〈從媒材轉換談動畫新聞對傳統新聞產製與標準之影響：以《動新聞》為例〉，《傳播研究與實踐》，2(1)：87-110。
- 周欣怡 (2013)。《電視新聞使用 3D 動畫的可信度研究》。政治大學傳播學院碩士在職專班論文。
- 姜雪影譯 (1994)。《製作新聞》。台北市：遠流。(原書 Roshco, B. [1975]. *Newsmaking*. Chicago, IL: the University of Chicago Press.)
- 張涵絜 (2013)。《電視新聞動畫化之倫理研究：真實再現？》。政治大學新聞研究所碩士論文。
- 陳惠詩 (2012)。《閱聽人對動新聞的使用與滿足研究》。台灣藝術大學圖文傳播藝術學系碩士論文。
- 黃名芬 (2011)。《傳媒「腥」關係—蘋果動新聞閱聽內容接收分析》。崑山科技大學公共關係暨廣告系學士論文。上網日期：2013 年 11 月 13 日，取自「崑山大學科技大學機構典藏」  
<http://ir.lib.ksu.edu.tw/handle/987654321/14033>
- 劉平君 (2011)。〈客觀真實、多元真實與超真實：後現代社會的新聞認知〉，《傳播與社會學刊》，18：79-114。
- Au, K. L., & Sung, N. C. (2012.05). *Sensationalism in the information age: Affordance as a new source of gratifications in the case of animated Apple Action News*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Phoenix.
- BBC News (2013.10.25). Migrant family's near death experience brought to life. Retrieved May 05, 2018, from BBC News database: <https://www.bbc.com/news/av/world-middle-east-24669906/migrant-family-s-near-death-experience-brought-to-life>.
- Beattie, K. (2004). *Documentary screens: Non-fiction film and television*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Bird, S. E., & Dardenne, R. W. (1988). Myth, chronicle, and story: Exploring the narrative qualities of news. In J. W. Carey (Ed.), *Media, myths, and narratives: Television and the press* (pp. 67-86). Newbury,

- UK: Sage.
- Boykoff, P. (2010). *The blurry lines of animated 'news'*. Retrieved August 6, 2015, from [http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/01/30/taiwan.animated.news/index.html?\\_s=PM:WORLD](http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/01/30/taiwan.animated.news/index.html?_s=PM:WORLD)
- Carlson, M. (2009). The reality of a fake image: News norms, photojournalistic craft, and Brian Walski's fabricated photograph. *Journalism Practice*, 3(2), 125-139.
- Cheng, B. K. L., & Lo, W. H. (2012). Can news be imaginative? An experiment testing the perceived credibility of melodramatic animated news, news organizations, media use, and media dependency. *Electronic News*, 6(3), 131-150.
- Coleman, S., Morrison, D. E., & Anthony, S. (2012). A constructivist study of trust in the news. *Journalism Studies*, 13(1), 37-53.
- Corner, J. (1995). *Television form and public address*. London, UK: Edward Arnold.
- Craig, D. (2006). *The ethics of the story: Using narrative techniques responsibly in Journalism*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- DelGaudio, S. (1997). If truth be told, can 'toons tell it? Documentary and animation. *Film History*, 9, 189-199.
- Doumont, J. L. (2002). Verbal versus visual: A word is worth a thousand pictures, too. *Technical Communication*, 49(2), 219-224.
- Eason, D. L. (1988). On journalistic authority: The Janet Cooke scandal. In J. W. Carey (Ed.), *Media, myths, and narratives: Television and the press* (pp. 205-227). Newbury, UK: Sage.
- Ericson, R. V. (1998). How journalists visualize fact. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 560, 83-95.
- Graber, D. A. (1987). Television news without pictures? *Critical Studies in Mass Communication*, 4(1), 74-78.
- Greenberg, R. (2011). The animated text: Definition. *Journal of Film and Video*, 63(2), 3-10.
- Hill, A. (2007). *Restyling factual TV: Audiences and news, documentary and reality genres*. London: Routledge.
- Höijer, B. (2000). Audiences' expectations and interpretations of different television genres: A sociocognitive approach. In I. Hagen & J. Wasko (Eds.), *Consuming audiences? Production and reception in media research* (pp. 189-207). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Huang, Y. K. (2008). Exploration the position and value of the animation-

- cartoon industry in China TV news communication. *China Media Research*, 4(2), 1-12.
- Kovach, B., & Rosenstiel, T. (2001). *The elements of journalism: What news people should know and the public should expect*. New York: Three Rivers Press.
- Machin, D. (2004). Building the world's visual language: The increasing global importance of image banks in corporate media. *Visual Communication*, 3(3), 316-336.
- Machin, D., & Jaworski, A. (2006). Archive video footage in news: Creating a likeness and index of the phenomenal world. *Visual Communication*, 5(3), 345-366.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial.
- McNair, B. (2009). Journalism in the 21<sup>st</sup> century—evolution, not extinction. *Journalism*, 10(3), 347-349.
- Mitchell, W. J. (1992). *The reconfigured eye: Visual truth in the post-photographic era*. London: The MIT Press.
- Newton, J. H. (2001). *The burden of visual truth: The role of photojournalism in mediating reality*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Nichols, B. (1991). *Representing reality: Issues and concepts in documentary*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- San Miguel, B. G., Fidalgo, M. R., & del Camino Gallego Santos, M. (2010). Analysing the development of TV news programmes: From information to dramatization. *Revista Latina de Comunicación Social*, 13(65), 126-145.
- Shapiro, M. A., & Chock, T. M. (2003). Psychological processes in perceiving reality. *Media Psychology*, 5, 163-198.
- Sundar, S. S. (2000). Multimedia effects on processing and perception of online news: A study of picture, audio, and video downloads. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 77(3), 480-499.
- Sundar, S. S. (2008). The main model: A heuristic approach to understanding technology effects on credibility. In M. J. Metzger & A. J. Flanagin (Eds.), *Digital media, youth, and credibility* (pp. 73-100). Cambridge, MA: The MIT Press.
- van Leeuwen, T. (2004). Ten reasons why linguists should pay attention to visual communication. In P. LeVine & R. Scollon (Eds.), *Discourse*

- and technology: Multimodal discourse analysis* (pp. 7-19).  
Washington, DC: Georgetown University Press.
- van Leeuwen, T. (2005). *Introducing social semiotics*. London: Routledge.
- Wojcieszak, M. E. (2009). Three dimensionality: Taxonomy of iconic, linguistic, and audio messages in television news. *Television & New Media*, 10(6), 459-481.
- Zelizer, B. (2004). When facts, truth, and reality are God-terms: On journalism's uneasy place in cultural studies. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 1(1), 100-119.

# True or Fake: Audience Perspectives on the Truthfulness of Animated News

Ching-Chih Chiang\*

## Abstract

By conducting 40 in-depth interviews with viewers who had been asked to watch animated news, produced by the NMA (Next Media Animation), this study explored audience definitions of news as well as their evaluations and expectations regarding the truthfulness of animated news. The results indicated that viewers tended to interpret animated news and evaluate its truthfulness based on common sense, personal experiences, news organization, intertextuality, news types, and source authority, rather than the animations themselves. Moreover, with the exception of a specific group who expressed favorable opinions regarding animated news, most viewers paid little attention to these animations. The majority of audiences perceive the aim of news animations to be entertainment, symbolism, and emphasis. Animation used in news is considered a type of re-enactment or simulation of the oral narration generated by a voice over. Moreover, animation is expected to convey sensory or technological truth rather than empirical truth.

**Keywords:** animated news, empirical truth, modality, news truthfulness, sensory truth, technological truth

---

\* Ching-Chih Chiang is Professor at the Department of Journalism, National Chengchi University, Taipei, Taiwan.