

## 第一章

# 傳播研究的兩個傳統： 影響論與詮釋方法

### 1.1 性與暴力題材的爭議性

性與暴力都是媒體上被廣泛應用的題材，而過往二三十年，有關的題材無論在出現的密度及嚴重程度都有上升的趨勢，甚至出現在青少年電玩遊戲及兒童動畫之中。例如在2009年，日本遊戲機公司推出了一款《電車之狼R》的性暴力遊戲，鼓勵玩家強暴女性。在遊戲中，玩家從地鐵站強姦一位婦女開始，隨後就可以強姦這位婦女的兩個女兒。遊戲中兩位女孩被設計成「學生處女」，在施暴過程中，女孩會淚流滿面。有關遊戲在日本被禁售，但在事件引起廣泛討論前，這款遊戲已經在亞馬遜網上商店出售，而進入印度市場後，引起當地輿論的關注，不少網民甚至可以在網上下載（百度百科，「強姦遊戲」）。

令人擔憂的是，性及暴力內容亦已進入兒童動畫，且在家長不知不覺之中。例如 *Peppa Pig*、*Thomas the Tank Engine*、*Minions* 等小孩愛看的、意識正面的漫畫，社交網絡內充滿以這些受歡迎卡通人物為包裝的暴力內容，表面上與一般動畫無異，令小孩及家長都不虞有詐（BBC Trending 2017），看下去卻貨不對辦。例如影片描述一個拿著巨型針筒的牙醫，用力把 *Peppa Pig* 的牙齒拔出來，導致她不住尖叫和哭泣，在配樂中還可以聽到痛苦的哭泣聲，即使牙醫的虐待傾向不明顯，但這已經偏離一個幼童應該看的內容。又例

如米奇老鼠的大耳朵被剪去，一個類似Peppa Pig的人物在熒幕上縱火，另一個卡通人物在沙灘上惡意剪斷女性的比堅尼泳衣等。除了熟悉的卡通形象，在影片分享平台YouTube亦可隨時找到不少充滿暴力及性想像的卡通動畫，例如*Happy Tree Friends*每集都有動物死亡、甚至被弄得血腥及支離破碎，*Princess Sofia Cesarean Birth Baby Game*、*Spank Dora Butt Game*等等，日本動漫在此等現象中更為瘋狂。上述種種現象令人不禁疑問，到底媒體世界的血腥及暴力程度是否有合理的程度？抑或只要有受眾，任何變態噁心的內容皆可接受？而讓小孩子過早接觸暴力內容，對他們的心理會否造成傷害？

單靠市場機制作為篩選內容題材的準則，很容易出現劣幣驅逐良幣的局面。當性與暴力題材被傳媒不停重複使用、以至無處不在時，對社會現實上的暴力及性侵案件有何影響？到底會否導致同類事件逐年攀升？社會學家似乎都有不同看法。

## 1.2 社會上的暴力事件是否愈來愈多？

世衛在2002年首次發表了《世界暴力與健康報告》，分析暴力行為對受害者健康造成的影響。世衛估計，2002年有160萬人因暴力導致死亡，其中90%的受害者集中在中低收入國家；每年有300到700萬青少年因受到暴力傷害而送院；在2017年公布有關青少年死亡的全球研究報告中，估計每年全世界約有120萬名青少年死亡，每天平均約3,000人。「人與人之間的暴力」是巴西10至19歲青少年早天的主因，與全球其他地區同齡青少年第一死因為交通事故有別(中央通訊社2017)。世衛的研究顯示，遭受身體虐待、性

虐待及心理虐待的受害者更有可能出現抑鬱症、自殺傾向、過度吸煙或酗酒、吸毒、飲食失調、高風險性行為等。

至於暴力對女性的傷害，研究的發現令人震驚。世衛在2013年發表了《暴力對待婦女行為的全球區域概況》報告，全世界35%的婦女經歷過伴侶對其身體進行性暴力，而全球謀殺女性案件中有38%是伴侶所為，7%則經驗非伴侶的性暴力。受到這兩種暴力對待的女性佔全球受害女性的大多數，但全球女性面對的暴力形式遠超於此 (Sengupta 2015)。

香港的性暴力罪行個案舉報數字一向低於實際數字。香港警務署網頁在2017及2018年提供的數字分別是1,142和1,162宗，大部分屬非禮個案，而強姦或非法性交亦有百多宗。受害人當中，67%被陌生人侵犯，13%遭朋友侵犯。受害人身份有僱主、僱員、同事、照顧者等 (梁淑貞 2014)。輔導曾經歷性暴力婦女的本地組織「風雨蘭」與平等機會委員會 (2013) 的調查訪問了885名女性，發現超過25.5%的婦女曾遭家庭暴力；30歲以上的婦女中，有三成曾受過家庭暴力；在分居及離婚的女性中，60.9%曾經歷過家庭暴力，可見家暴問題是香港暴力問題中重要、亦常被忽略的一環。婦女遭性暴力的現象在世界各地亦相當普遍，特別在經濟發展較為滯後的地區如印度、非洲等，性暴力幾乎無日無之，且不少施暴者都可以逃之夭夭，毋須面對刑責。

但是，亦有社會學論者認為現代社會的暴力問題比起以往的世代是減少了，所以認為應該從樂觀的角度看待暴力問題。Steven Pinker (2018: 156–90) 在一本評估啟蒙運動成效的書中提出大量歷史數據，證明千禧年以後各種暴力情況，例如戰爭、種族屠殺、普通謀殺的死亡數字都比20世紀有所改善，因此現代社會比以前更

和平及安全。可是，由於傳媒對暴力新聞的渲染，令社會人士以為治安變差了，或是暴力情況嚴重了。Pinker的說法亦獲得過往傳播學研究的支持，認為暴力問題不過是主觀印象。根據Lowry、Nio和Leitner (2003: 61-73) 幾位學者的研究，當問及美國人認為什麼是最嚴重的社會問題時，「罪案問題」由1992年3月的5%飆升到1994年8月的52%，但這期間當地社會的罪案率並沒有明顯改變。觀眾有如此巨大錯覺的原因，是因為傳媒鋪天蓋地追逐某幾宗駭人聽聞的暴力新聞，令觀眾誤以為嚴重罪案是社會最重要的課題；然而客觀上那個時期的美國，比歷史上任何一個時期的犯罪率都更低。

到底暴力情況是嚴重了，抑或實際減少了？也許沒有任何機構可以列出一系列準確的權威數字；聯合國及世衛的研究 (2014: 5) 亦承認很多國家對此問題認知不足，未能提供一些可靠及可供分析的數據。另一個問題是：媒體性與暴力題材的泛濫與現實上的社會問題是否有必然關係？這是另一個具爭議的問題，不同學者對兩者有不同的解說。最常見的假設是媒體涉及性侵、性騷擾及暴力的內容無處不在，被視為導致現實世界日益猖獗的性侵與暴力罪案的罪魁禍首，因為過度鼓吹及收看性侵與暴力內容，容易令受眾有樣學樣。

但另一個說法是媒體涉及性與暴力的內容不過反映社會的實際情況，無論國家、社會及人際間的衝突日益嚴重的話，自然會反映在媒體的內容上。因此傳媒中的暴力不過是社會暴力文化的反映，暴力及色情內容和受眾行為沒有必然關係，未必會導致受眾由好變壞。

即使假設暴力與性內容對受眾真的有影響，這些影響到底是好是壞，論者亦有不同意見，影響包括正面及負面。正面的影響

包括減低受害者的暴力傾向，令潛藏的暴力情緒得到抒發；而負面的影響是暴力行為的模仿，令現實世界的罪行或風化案增加。根據兩種假設會得出截然不同的政策取向，到底性與暴力內容是否需要政府的監管，直至目前仍人言人殊。

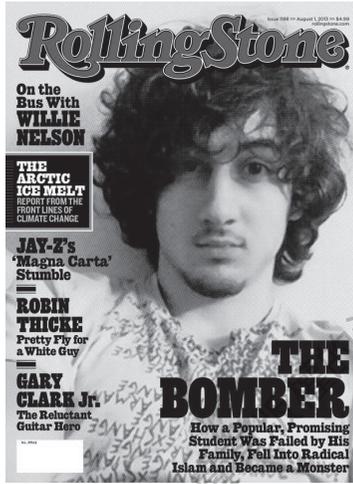
面對這些具爭議的課題，傳播學曾經做過什麼研究，又得到怎樣的結果？以下將介紹傳播學對相關議題的研究方法，並討論有關方法的理論基礎。

### 1.3 一張圖片，兩種研究

2013年4月，波士頓舉行每年一度的馬拉松比賽時，在終點線附近的觀眾區域有兩枚炸彈先後被引爆，爆炸造成3人死亡，183人受傷，其中17名傷者情況危殆。事後，警方發布了由馬拉松賽事沿途攝影機記錄下來的嫌疑犯照片，其中包括疑犯的正面清晰影像，並根據目擊者指認，鎖定疑犯是當時分別26歲及19歲的沙尼耶夫 (Tsarnaev) 兄弟。哥哥在拘捕行動中中槍死亡，弟弟逃走期間被拘捕。數星期後，著名潮流文化雜誌《滾石》(Rolling Stone) 將19歲疑兇照片放在封面上 (圖 1.1)，該雜誌以報導流行音樂及全民偶像為主，這一期的封面為他建立一個明星一樣的形象，彷彿與其他當紅歌手或年輕偶像並列。

封面上印有粗體大字的題目「爆炸案製造者」(The Bomber) 及副標題「一個受歡迎、有前途的學生如何背棄他的家庭，成為伊斯蘭激進份子，最後變成殺人狂魔」。這樣的封面立即引來輿論熱烈的討論，例如波士頓市長便公開譴責雜誌此舉將恐怖份子明星化，令公眾誤以為「只要做一些石破天驚的罪案，就立即街知巷聞」，結果只會鼓勵更多有潛藏反社會傾向的人仿效 (新浪新聞 2013)。

圖 1.1 《滾石》(Rolling Stone) 雜誌曾以波士頓馬拉松爆炸案中放置炸彈的少年 Dzhokhar Tsarnaev 為封面人物，後來他被判處死刑。



市長對這事件的評價及態度，代表著典型的「影響論」邏輯：傳媒美化恐怖份子或罪犯，引發更多有此傾向的人仿效他們的罪行。影響論關心的是傳媒對事件的處理造成的影響，特別對一些需要受保護的人，例如兒童、學生等，媒體的一些特定行為如何影響他們？輿論及社會人士對傳媒的社會教化功能有較高的期望。影響論的支持者相信，媒體有能力「洗腦」及灌輸社會價值，要量度這類型雜誌的處理手法如何影響年輕人，做法是以實證研究，如心理學實驗、社會學問卷調查等，了解雜誌渲染的副作用。

表 1.1 比較影響論及詮釋方法的前設

| 影響/效果論              | 詮釋方法                                    |
|---------------------|---|
| 媒體 → 「洗腦/注射」 → 支配受眾 | 受眾 → 內心狀態 → 對同一媒體事件<br>(如馬拉松爆炸案) 有不同的理解 |

面對同樣事件，我們還可以用另一種研究方法，即詮釋或解讀的方法。詮釋理論主要關心另外一些問題，將媒體現象看成一種社會文本(text)，關注受眾如何閱讀這樣的文本及社會現象：為什麼雜誌會將這樣一個備受爭議的人物放在封面？雜誌如何將他包裝？為什麼他的髮型如此設計？他的神態與一般流行文化的偶像有何不同？他的表情及造型，是否令人覺得充滿性魅力？加上他曾經參與一宗轟動一時的爆炸案，詮釋理論嘗試解讀這奇特的社會現象：為什麼雜誌會追捧一個危險人物，並視他為性感的化身？為何潮流雜誌會判斷這個新聞人物能吸引讀者目光？雜誌對讀者的喜好有何理解？這現象反映年輕讀者的什麼價值？

若針對波士頓馬拉松爆炸案疑犯的報導，影響論者會關心：傳媒的手法是否客觀、公正？這樣的報導對社會有何正面或負面的後果？對社會整體發展及進步有何好處及壞處？另一方面，詮釋方法論者會研究這種社會現象背後有何心理因素：為什麼雜誌會這樣處理這具爭議的人物？為什麼觀眾會喜歡看人物背後的故事？恐怖份子、犯罪份子明星化是一種怎樣的社會現象？如何解讀這些現象？這些現象怎樣反映社會及群眾心理的變化？這兩種研究由於截然不同的問題與假設，會得出不同的答案。

影響論與詮釋方法都是傳播學常用的研究方法，但兩者的來源各異，亦在不同的年代流行，可以反映過去幾十年傳播研究典範的轉移。傳播學是一門新興學科，隨著傳播科技大行其道而獲得社會各界的注視，最早的研究可以追溯至1920、1930年代，美國的電影工業抬頭，電影內出現大量有關暴力與性的內容，對傳統價值觀帶來強大衝擊，不少家長、教育工作者等關注電影對青少年的影響，於是一批心理學家、社會學家及教育學家便透過一個私人慈善基金

「佩恩基金會」(Payne Fund) 的贊助，進行一系列有關傳播影響的研究，被稱為「第一次用科學方法進行傳播研究」，可以說是影響論研究的始祖 (Lowery & DeFleur 1995: 52)。研究發現，電影世界內多個性與暴力的場景與當時的道德標準背道而馳，但沒有實質證據證明電影會令觀眾道德墮落。但對有犯罪傾向的年輕人來說，電影與他們的犯罪行為卻有直接關係 (Gunter 1994: 164)。

#### 1.4 影響論的源頭及理據

上述研究亦奠定早期傳播學的基礎。由於它是一個嶄新的學科，當時的研究主要來自跨學科的社會學家或心理學家等，以及以社會科學的方法進行，傳播學因此結合了不同學科的色彩。而早期的傳播學不少研究主要依循社會科學的實證方法，特別是針對暴力議題的研究。研究的對象由 1920、1930 年代的電影，到 1940、1950 年代的漫畫 (Wertham 1996: 417–20)，1950、1960 年代的電視研究 (Schramm 1961) 等，主要針對不同時代的普及媒體，關注它們在色情、暴力或恐怖的內容對兒童或青少年的影響。但這些研究仍然是由學術機構主導，未有政府的介入。

暴力研究受到政府廣泛的重視，主要是因為反戰浪潮、社會運動、校園暴力、總統及民權領袖被行刺等社會背景，令 1960 年代美國社會出現巨大的震盪，傳統價值解體，社區秩序受到破壞 (Lowery & DeFleur 1995: 291–313)。例如在 1958 至 1969 年之間，美國的罪案率 (包括謀殺、強姦、搶劫、襲擊等) 急升了一倍，發生了貧民區暴動及校園騷亂等，引發政府的關注。而這段期間發生的罪案特點是暴力、具破壞性，以及犯事者多是年輕人 (Eysenck