

# 倘使思維敘事性設計結構創作研究以軍事文宣為題

“What If” Narrative Design Structure Creative Research in Military Publicity

吳迪<sup>1</sup> 梁桂嘉<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 國立臺灣師範大學 設計學系博士班 | 研究生 | longdayin090@gmail.com

<sup>2</sup> 國立臺灣師範大學 設計學系 | 教授 | kcliang@ntnu.edu.tw

Wu Di<sup>1</sup> Kuei-Chia Liang<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Graduate Student, Dept. of Design, National Taiwan Normal University, longdayin090@gmail.com

<sup>2</sup> Professor, Dept. of Design, National Taiwan Normal University, kcliang@ntnu.edu.tw

引用本文：

吳迪、梁桂嘉 (2024)。倘使思維敘事性設計結構創作研究以軍事文宣為題。《感性學報》，12(2)，54-107。取自 <http://jokansei.twtik.org/>

隨著時代推移，結構主義發展，使神話及故事文本能以敘事學角度構成相關理論，由 Claude Levi-Strauss 所奠定的結構主義，不只影響哲學，也在心理學、人類學、社會學，更在文學藝術有諸多影響。雖然是從文學領域開始發展起，但其表現形式不限制在文學範圍，將敘事性的概念導入設計實務，最後發展出所謂的敘事性設計理論，當代設計以維繫人類生存為設計宗旨，研究者期透過敘事性設計與軍事文宣結合，探究創新文宣設計結構。鑑此，研究者首先假設國軍擁有許多傳遞政令文本，並假設國軍以文宣為主要傳遞資訊之載體，後假設國軍文宣對於敘事性設計並未有實際創新及突破作為，透過假設以「倘使思維敘事性設計結構以軍事文宣為題」為核心理論，驗證「假如」角度創生之敘事設計結構主體，並以軍事文宣為客體，探究受眾對於此敘事性設計結構之關係。

**關鍵字：敘事性設計、敘事結構、軍事文宣、倘使思維**

As time goes by, the development of structuralism has enabled myths and story texts to form relevant theories from a narrative perspective. Structuralism laid down by Claude Levi-Strauss not only affects philosophy, but also psychology, anthropology, and sociology. It also caused huge influences in literature and art. The purpose of contemporary design is to maintain human survival. In the era of information explosion, it is very important to convey effective messages and eliminate misinformation and disinformation. As a result, the author first assumed that ROC armed force have much document to transmit government orders. Second, it is assumed that they use publicity as the main carrier of information. Third, the publicity of ROC armed force has no actual innovation and breakthrough in narrative design. Through the hypothesis of “‘What If’ Narrative Design Structure in Military Publicity” as the core theory, it can convey effective information and eliminate misinformation and disinformation. The argument goal of this research is to confirm that audience can receive government’s order through the military publicity created by the form of narrative design structure. From the perspective of “narratology” focusing on conveying messages to achieve different purposes and effectiveness, the author further used narrative design to interpret the design structure and explore research that can convey messages effectively; the author analyzed military publicity as the carriers to convey ROC armed force orders, and the effectiveness of military publicity to the audience is verified from the perspective of narrative design. Through research and the “what if” perspective in “‘What If’ narrative design framework” combined with “military publicity”, we explore “what if” thinking creates a narrative design structure that innovate military publicity and promote the possibilities of textual information.

**Keyword: Narrative Design, Narrative Structure, Military Publicity, If Thinking**

## 一 緒論

當代設計以維續人類生存為宗旨，以敘事性設計為主軸，研究者兼具軍事新聞官身份，負有產製軍事文宣，傳遞國家重要國防政策職責，鑑此，研究者期透過敘事性設計與軍事文宣結合，初探新文宣設計結構，提供文宣工作者參據。

研究動機與目的，在資訊爆炸時代，文宣傳遞手法更趨多元，透過新軍事文宣設計結構之創生，吸引受眾關注及反思，聚焦文本訊息及反思軍隊價值，並區分以下 3 點目的：

- (1) 透過倘使思維敘事性設計結構，以「假如」角度將核心設計脈絡整合。
- (2) 倘使思維敘事性結構之敘事編碼分析及規範。
- (3) 驗證倘使思維敘事性設計結構繫於軍事文宣之效度分析。

本研究範圍包含敘事性設計核心理論的建構，「敘事性設計」透過視覺傳達設計的「敘事思維」，將創作設計著重於「說故事的方式」；本研究創作載體為軍事文宣，來探究敘事性設計結合軍事文本之關係。

## 二 文獻探討

### 2.1 敘事性設計的時間序

敘事(Narrative)為一段故事的鋪陳與傳遞，自古以來從口頭、圖像到文字敘述，作為訊息傳遞、交流情感和乘載文明的重要媒介(陳歷渝、秦健豪，2022)，Barthes(1988)認為敘事存在於神話、預言、童話、小說、史詩，甚至電影、連環畫及社會新聞中，一切階級和人類集團皆有自己的敘事品。敘事風潮隨著 1960 年代結構主義、1990 年代的後結構主義，並隨著文學、語言學、社會文化研究，一路影響到後現代的藝術設計領域(Barthes,1988)；敘事(Narrative)在 Gerald Prince(2011)所著《A Dictionary of Narratology》，書中闡明其由一個或數個受述者(Narrators)，向一個或數個受敘者(Narratees)，傳達一個或數個真實或虛構事件(Events)的表述，可說是至少在展示一種複雜化行動(Complication action) (Prince,G.,2011)；敘事性設計是近代美學所發展出的一種設計思潮，其特色在設計中加入故事元素，豐富設計過程(錢怡儒，2014)；而 Todorov(1969)在《Structural Analysis of Narrative》提出敘事學概念，並將

敘事(narrative)區分為故事(story)及話語(discourse)，強調故事是敘事之素材，而話語是表達形式(Todorov & Weinstein,1969)；Hjelmslev(1969)則將敘事結構區分為傳達形式、傳達實質、內容形式及內容實質四個要項，「傳達形式」為經過特定的媒介，以一定形式傳達之敘事；「傳達實質」為媒介實際本質，如文本、圖像、聲音及影像等；「內容形式」為經過媒介的篩選，但未經傳達方式處理的故事；「內容實質」為敘者預準備之人物誌、傳達精神、伏筆等文化符碼；而 Chatman(1978)在《Story and Discourse Narrative structure in Fiction and Film》書中參考 Hjelmslev(1969)上皆理論，將原以文字結構為觀點的敘事角度延伸至口頭(verbal)、電影(cinematic)、芭蕾舞(balletic)、默劇(pantomimic) (Chatman,1978)各種載體形式上，開啟各媒介與敘事結構的媒合。

## 2.2 敘事性設計與「思維」類型

將敘事性概念導入設計實務，最後發展出所謂的敘事性設計理論(蔡孟勳，2007)；「敘事」概念即敘述故事，意指行為和具有連續性體驗(潘美樺，2016)；而說故事(story-telling)和敘事(narrative)被認為是產生受眾情感反應有效度方式，敘事與時間有密切關係，法國結構主義學者 Genette,G. & Lewin,J.E.(1983)的《敘事話語 Narrative Discourse》加入時間順序概念稱其為「故事時間(Story time)」與「敘事時間(Narrative time)」，前者為故事的天然時間順序；後者是文本展開敘事的先後次序，是敘事者講述故事之時序(Genette & Lewin,1983)，由此可知，故事一旦發生就意味著故事時序的固定，而敘事時序則可由研究者根據需要來組織材料(陳柏全，2016)；楊裕富(2000)在《創意思境－視傳設計的概論與方法》指出，設計三思維分為工業設計「程序思維」、空間設計「典範思維」，及視覺傳達設計「敘事思維」，並指出敘事設計創作重點不在實用，而注重於敘述及表達一概念或事件(楊裕富，2000)，敘述性設計思維類型具有四項特點：

### (1) 敘述思維:

屬「告知」階段，以說故事方式進行設計主題描述；為商業設計者的思維習慣，傾向「說故事的方式」思考設計，以海報、報刊、雜誌為主。

### (2) 感性思維:

屬進一步「勸進」階段，以如何發揮作品感染力來思考設計；在二次世界大戰後電視媒體興起，透過聽覺媒體所呈現型態，有更強「自然語言思維」特質，使敘事思維由「告知」轉化為「勸進」。

(3) 說服思維:

屬轉入「軟性說服」階段，讓設計主題與內容能深入人心，並進行改造觀念目的，回復了更具溝通假象的勸進方式。

(4) 創新思維:

注重創新創意，藉「變形」與「另類觀點」達成「新」的意涵。

鑑此，研究者以情節編寫與說故事面相，帶入《創意思境－視傳設計的概論與方法》敘事性思維，作為設計思考參據，論證以設計角度發展敘事性設計導入軍事文宣之論述。

## 2.3 敘事性設計繫於軍事文宣

《重編國語辭典修訂本》釋義，「文宣」其名詞釋義為「文字宣傳」；「軍事」一詞釋義為「軍隊的事務」，「軍事文宣」應詮釋為傳遞軍隊事務有關文字訊息，隨著時代發展傳遞文字載體多元，《美軍官兵心戰手冊》(1990)中，將選定資訊與指示傳達給目標對象的管道，含標準化文宣資料、傳單、海報、書籍、報紙、雜誌、印有宣傳信息的新奇小物、小飾物、禮品、電視、電影、擴音器、廣播等，為「心理作戰」重要管道(國防部總政治作戰部，1990)，作為心理作戰手段的「軍事文宣」，同於平戰轉換推展國家政策及全民國防不可或缺載體，「軍事文宣」具廣泛多樣種類，王信為(2012)以邱永福《設計基礎》內容，將設計行為以二維、三維、四維結合軍事文宣設計行為(圖 1)，明確呈現文宣各種態樣(王信為，2012)；文宣設計目的在有效傳達正確資訊(胡定傑，2024)。由上皆「核心價值方面」及「載體方面」理論，驗證敘事性設計繫於軍事文宣緊密關係，亦代表透過以敘事性設計模式為主體及軍事文宣為客體主從關係。



圖 1 | 「一般設計領域」與「軍事文宣」對應圖(圖片來源：王信為，2012)

### 研究方法

以「文獻分析法」及「問卷調查法」進行，「文獻分析法」梳理敘事性設計文獻，探究「倘使思維敘事性設計結構」、「敘事性編碼及編碼公式」核心理論結構。以「倘使思維敘事性設計模式 A」虛實部整合後，進入「倘使思維敘事性設計模式 B」進行問卷調查法驗證；續以「倘使思維敘事性設計結構」實踐設計原型創作；再以問卷調查法驗證「倘使思維敘事性設計創作」效度(如圖 2)。



圖 2 | 倘使思維敘事性設計結構創作研究以軍事文宣為題驗證脈絡圖

### 3.1 倘使思維敘事性設計結構

#### 3.1.1 探究倘使思維敘事性設計結構

「倘使思維敘事性設計」核心結構，以 Chatman(1978)敘事結構圖為主 (圖 3)，區分故事與敘述，故事以內容構成，須經媒介形式梳理篩選形成世界觀即「內容形式」；由敘者預準備之人物誌、傳達精神、伏筆等文化符碼，則為「內容實質」。

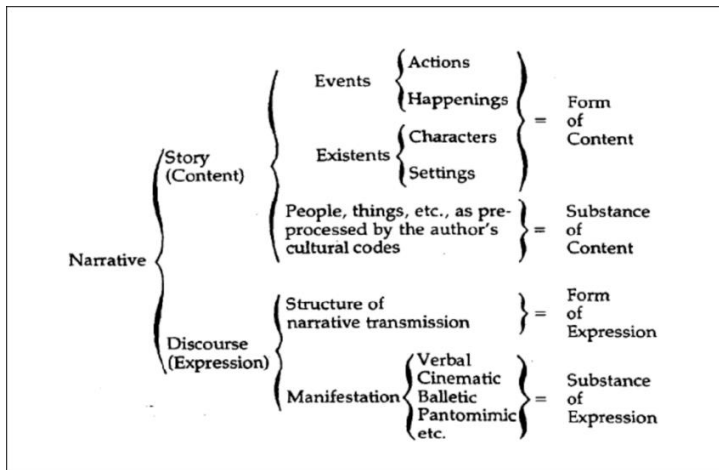


圖 3 | 敘事性結構圖(圖片來源：Chatman(1978) Story and Discourse p.26。)

羅鋼(1994)《敘事學導論》提及，故事發生意味故事時序的固定，敘事時序則可由作者根據需要組織材料，它們兩者間便呈現多種對應關係(羅鋼，1994)，呼應本研究文獻探討 Chatman(1978)敘事性結構、Genette & Lewin(1983) 敘事結構時間觀念觀點。

敘事需要時間為據，以順序故事時間的時間順序為任意故事的世界觀時間序；傳達時間則依傳達形式，在不變故事事實下，與故事時間產生相異時間差異(如插敘、補敘、交錯等時間敘事應用)。並整理出「故事」「敘事」之標題檢索，「故事」檢



索以內容為主體敘說事情因果，「敘事」檢索以創作者合理傳達為導向；以前述敘事結構在「敘事」檢索表達上，導入楊裕富(2000)《創意思境》思維論點，強調思維應用於敘事結構觀點，深化文宣設計應用依據(圖 4)。

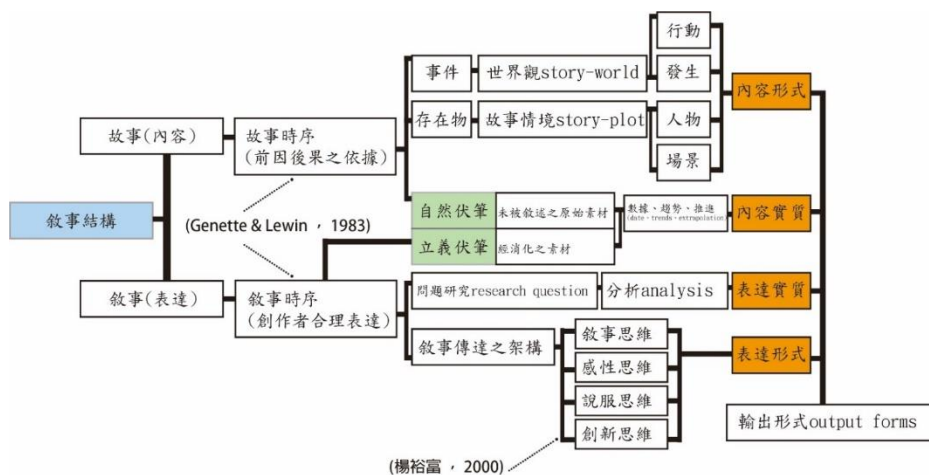


圖 4 | 敘事性結構整理圖

研究者創生之「倘使思維」在敘事架構上，由「故事」檢索創生，以故事時間置換新敘事物，透過「倘使思維」核心敘事架構，闡述同一故事端因置換不同變量(行動、人物、場景、發生)所轉錄「假如」對不同受眾經驗規範，後結合普雷普(Vladimir Propp)功能模式，重新編碼敘事基本單位，整合「倘使思維」規範。

### 3.1.2 倘使思維敘事性設計之虛與實實部

「實體架構」以羅蘭巴特敘事結構探討，敘事學注重與故事陳述表達，以羅蘭巴特對闡述故事的規則，在《敘事作品結構分析導論》論述事目層、動向層、敘述層三個層次(楊錫彬, 2015)，事目層構成敘事基本單位、動向層處理人物行動結構、敘述層為傳達者主觀描述與接收者相互接受的互動對象(圖 5)。

層次	說明
事目層	構成敘事的基本單位
動向層	處理人物行動的結構
敘述層	傳達者的主客觀描述與接收者相互接受的對象

圖 5 | 羅蘭巴特敘事文結構分析圖(圖片來源：許雅涵, 2019)

故事均有結構，故事具開頭與結尾，並在維繫頭尾這兩端的框架上鋪排一連串事件，不論媒介是文字、電影或漫畫，基本的骨架都一樣，媒介可能影響說故事的



風格與手法，而故事本身則遵循著架構(Will Eisner, 2020)；敘事性設計運用的概念除「敘事性、故事性、文學性、表達性、語言類比、設計語意、正文與文脈」外，諸如：意識形態、局(game)、布局、遊戲、解構與再建構、造形文法、自發性、主體性等均是(楊裕富, 2011)，可知故事架構下運用設計形式之多樣；透過設計特定事目層(基本單位)以 Chatman(1978)世界觀系統中「人物、場景、行動、發生」為單位，以事目層(基本單位)排序構成形成各動向層段落，後解構故事時間之世界觀，結構每個文本故事主體，形成倘使思維敘事性設計的故事結構，為本架構實部脈絡。

### 3.1.3 倘使思維敘事性設計之虛與實虛部

虛部強調以「倘使」觀點，將故事時序的部分事實置換之間「關係」，以嫁接到受眾本身，產生傳達、互動及回饋。Bruner(1987)在 *Life as narrative* 期刊，闡述敘事構成知覺經驗、組織記憶「生命的片段及目的，建構了一個生命的真正事件」(Bruner, 1987, p. 15)，受眾如何透過生命片段及目的，以經驗的再呈現為理論基礎實踐。

經驗再呈現(representations)一詞出現於 Catherine Kohler Riessman 1993 年《Narrative Analysis》(敘說分析)中，談及 Riessman, C.K. 主要目的在了解受訪者訪談時，經驗如何賦予條理次序，使他們生命裡的事件和行動變得有意義，自然界本身不會說故事，但人可以，因敘說是一種再呈現(Riessman, C.K., 2021)，透過 Riessman, C.K. 再現層級(圖 6、圖 7)綜理敘說分析方法內容，以經驗再呈現的敘事角度導入「倘使思維之敘事性設計」虛部理論。

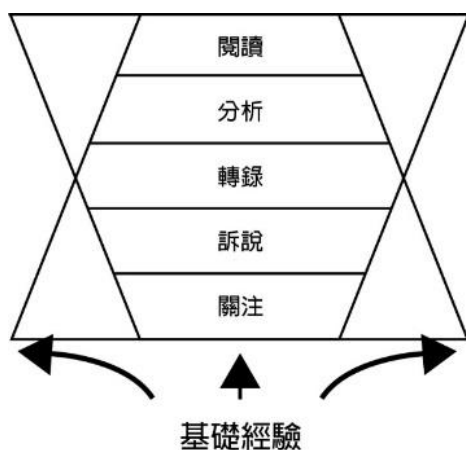


圖 6 | 再現層級圖(圖片來源：Catherine Kohler Riessman, 2021)

■ 分析Catherine Kohler Riessman 敘再呈現層級內容 (Catherine Kohler Riessman, 王勇智(譯), 鄧明宇(譯), 2003, 頁19 - 35) ● Catherine Kohler Riessman觀點  
● Researcher's point of view研究者觀點

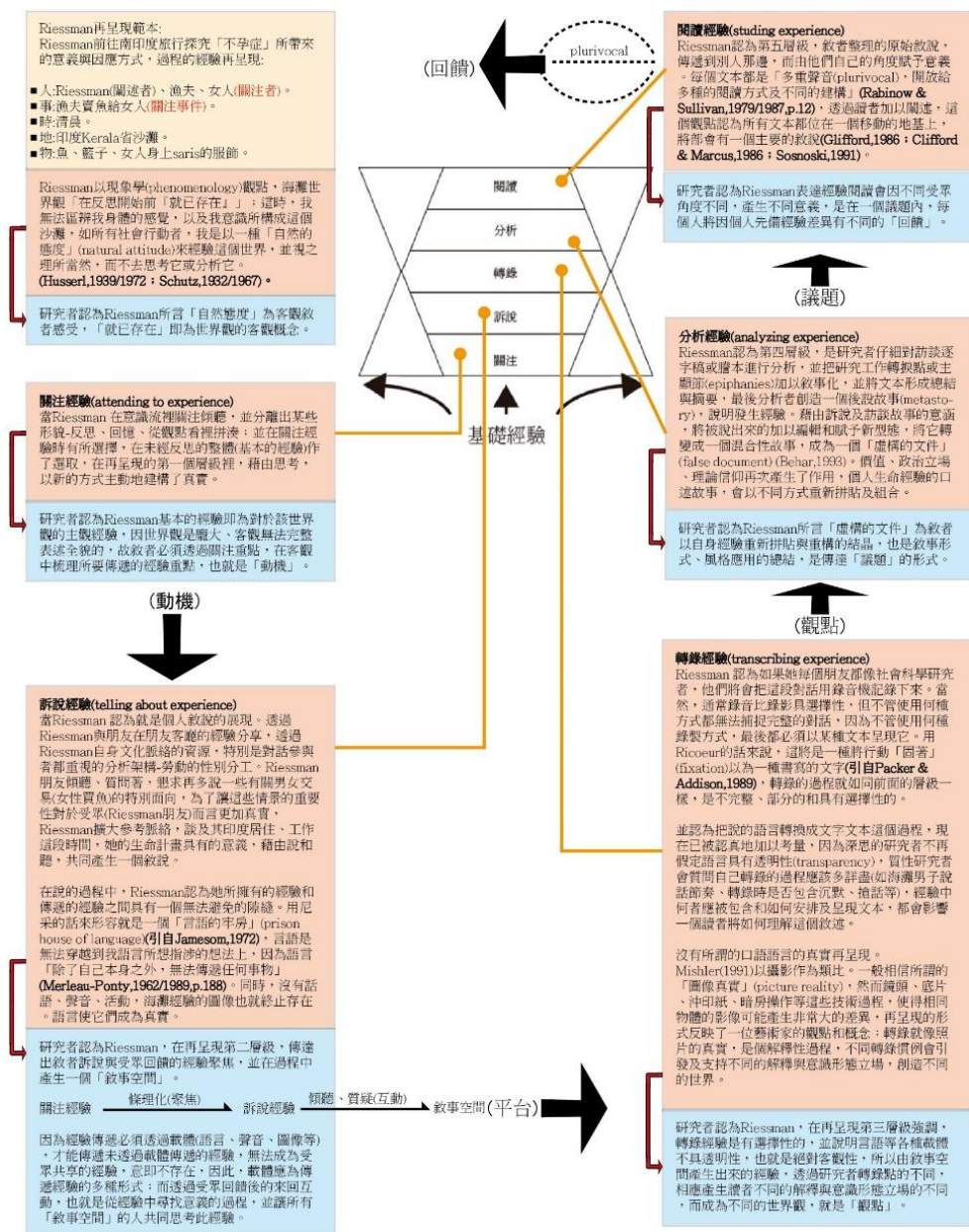


圖 7 | Catherine Kohler Riessman 再現層級分析圖

談及尚使思維, 綜理 Riessman, C.K. 對經驗再呈現層級, 對各層級分析相應內容, 研究者認為 Riessman, C.K. 對「自然態度」為客觀敘者感受, 在反思前就已存在的部分, 即為故事經驗之「世界觀」, 在完整世界觀下, 第一層級「關注經驗」項, 因經驗過於龐大且無法客觀完整闡述經驗全貌, 敘者需透過關注重點, 在世界觀中梳理經驗, 是敘者「動機」。

第二層級「訴說經驗」，因經驗傳遞需載體傳達，由敘者關注經驗有條理聚焦，配合傾聽者(受眾)間的傾聽及質疑過程產生敘事空間，共同思考此段敘事經驗過程，產生敘事「平台」；第三層級「轉錄經驗」，透過前層級聚焦經驗，無論透過任何器具捕捉都無法完全呈現，因此轉錄重點會導致後續受眾產生解釋及意識形態差異，進而產生「觀點」；第四層級「分析經驗」，為敘者整合多個相似經驗進行分析，以敘者經驗重新拼貼，為敘事形式、風格應用的總結，形成「議題」；第五層級「閱讀經驗」，經整理之經驗，透過傳遞不同受眾所呈現的多重聲音，進而產生受眾各自不同的價值及意義，也就是敘者經驗最後產生受眾不同的「回饋」。

整理上述過程，分析出經驗再現之實質即為「動機」、「平台」、「觀點」、「議題」、「回饋」，透過 Riessman, C.K. 論證每位受眾不一樣經驗，即可透過載體(文宣等)及呈現形式，轉錄並再現經驗，透過受眾重新構築之敘事再現真實，也因受眾基礎經驗不同，所回饋項目將有差異認知，研究者認為經驗轉錄過程，並不侷限於限制此種變化，為倘使思維「虛部」，而透過倘使思維架構「實部」，讓敘者所傳遞的經驗訊息，透過「實部」敘事的故事結構及「虛部」的經驗回饋，使設計脈絡有所依循。

### 3.1.4 敘事性編碼

普雷普 1928 年《故事形態學》(Morphology of the Folktale)，書中以百件俄國童話故事分析，提及故事基本單位即「功能」(Vladimir Propp, 2006)，以功能模式及 Chatman(1978)敘事理論內「事件」及「存在物」為敘事單位，提出「敘事編碼」觀點，並具四項特點：

#### (1) 世界觀:

一故事無論敘事形式變化，都必有故事開頭及結尾，且不牴觸世界觀事實，世界觀故事成立，有賴敘者所關注經驗轉化而成。

#### (2) 敘事單位:

Chatman(1978)敘事理論「行動、發生、人物、場景」為敘事基本單位，規範開頭為 S、敘事階段檢索均為 N、結尾為 E；但可能因不同故事發展，不會完全包含所有基本單位類別，且整體結構應為開頭 > 敘事單位 > 結尾格式。

#### (3) 敘事編碼:

透過敘事單位定位，分析各故事文本之敘事單位後，可確立各世界觀之敘事編碼。

(4) 倘使轉錄:

將敘事編碼經由轉錄後，置換敘事基本單位局部內容，將重新結構該世界觀編碼，但結尾未必不等於原結尾內容。

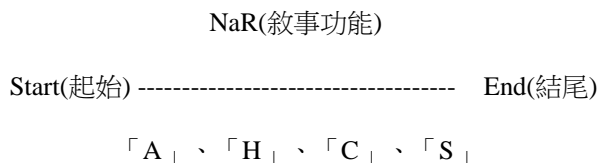
敘事編碼(Narrative code)在敘述信息(Message)表達所依據之規範、法則及約束系統，這系統不是整體式的，它以聯合、結合及排列一套編碼或子編碼 (Prince,G., 2011)，本研究編碼傾向行為編碼(Proairetic code)，透過世界觀與敘事基本單位關係，分析敘事單位編碼組合模式，以普雷普(Vladimir Propp)功能模式，論證敘事基本結構敘事編碼，以倘使思維經驗轉錄，創生既有故事可能置換的結尾，規範故事時間因置換敘事基本單位，導致敘事單位及故事結尾內容形式關係；以上皆分析確立敘事單位內涵及敘事編碼邏輯，結合 Riessman,C.K.經驗層級再現理論所引導之「敘事轉錄」，可編碼建構於「世界觀」上之「倘使敘事觀」。

依羅剛《敘事學導論》，探討普雷普功能模式俄國民間文學發展概念，同一行為在不同民間故事中可由不同角色完成，反之，不同行為在不同故事可有相同角色，功能構成所有俄國童話故事潛在結構基礎；分析普雷普功能模式，將其「分類功能」轉用，為敘事性設計分析出可依循基本結構及結構編碼公式，如後:

**普雷普功能模式:**

1. H – I 類型(戰鬥型)。 ABC↑DEFGHJK↓PrPsLQExTUW
  2. M – N 類型(任務型)。 ABC↑DEGLMJNK↓PrPsLQExTUW
  3. 包含兩對類型(綜合型)。 ABC↑FH – IK↓LM-NQExUW
  4. 不包含兩對類型(排除型)。 ABC↑DEFGK↓PrPsQExTUW
- HJK↓Pr - RsL
- ABC↑DEFG-----QExTUW
- LMJNK↓Pr - RS

**倘使思維敘事性設計模式:**



經分析普雷普功能模式的基礎敘事模式，無論四種基本構型，分為三個階段進行解構:

1. 第一段均具有 ABC↑DEFG。
2. 第二段為(HJIK↓Pr - RsL)(LMJNK↓Pr - RS)因包括戰鬥型或任務型功能較為複雜。
3. 第三段均包含 QExTUW 之功能。

以中文語法結構「起、承、轉、合」導入，第一段 ABC↑DEFG 功能可轉用為 Start(起始)是故事開始資訊，是語法結構「起」部；(HJIK↓Pr - RsL)(LMJNK↓Pr - RS)因不以功能導向解構，導入「承、轉」語法結構，為 NaR(敘事功能)即是敘事過程；參照 Chatman(1978)敘事結構「Actions」、「Happenings」、「Characters」、「Settings」為「倘使思維敘事性設計模式」基本敘事單位，分號上下僅表 NaR(敘事功能)含「A」、「H」、「C」、「S」單位構成之意；最後 QExTUW 對應「合」部表 End(結尾)。

## 3.2 倘使思維敘事性設計架構驗證

問卷調查法驗證同一故事中「假如」敘事內容改變所導致結果。以 Chatman(1978)敘事結構之人物、場景、行動、發生為置換物件，單獨置換主題產生四種文本故事，描述完四種文本後，請受眾針對置換後產生結果進行回答；第二部份是敘事結構描述後受眾回饋；本研究文本以軍事意象為主，聚焦於敘事性架構及文本理解效率，並採五點式調查法進行。

### 3.2.1 研究問卷過程

調查以「基本資料回答」、「文本敘述」、「敘事架構回饋」三部撰擬，針對「文本敘述」及「敘事架構回饋」，共有通用基本問題 A 構面至 F 構面共 25 題為驗證依據。

問卷以 Google 線上問卷填寫，本階段為探究倘使思維敘事性設計結構，因此研究對象為現役「軍職」，以了解軍事生態的對象驗證架構合理性，透過「問卷調查法」依據上皆論證實施相關資料蒐集及統計，進行量化分析；輔以本研究「設計原型」進行，後驗證「倘使思維敘事性設計結構」及「設計原型」驗證參據。

### 3.2.2 研究問卷結果

問卷調查依信心水準 95%、5%誤差為範圍，以國軍約 20 萬人為樣本，所需樣本



數約 383 份，本研究收整樣本數共計 401 份。

(1) 「基本資料回答」問卷調查:

本研究問卷數 401 份，有效問卷 392 份(均完成作答)、無效問卷 9(5 份問卷均為完全不同意之負向作答、4 份樣本非軍職不符分析需求)；本階段運用描述性統計與相關統計方法回收有效樣本輪廓，分析如下:

在性別樣本分布中，有效樣本 392 位，男性 285 人占 72.7%；女性 107 占 27.3%，初步分析軍隊環境仍以男性從業比例為多(表 1):

表 1 | 性別統計表

性別	人數	比率
男生	285	72.7%
女生	107	27.3%

年齡層分布，27~36 歲最多 220 人占 56.2%；次多 18~26 歲 106 人占 27.0%；37~49 歲第三 66 人占 16.8%，由 27~36 歲及 18~26 歲兩年齡層加總 83.2% 超過總比例 80%，代表年齡層以壯年人口為主，偏青年居多(表 2):

表 2 | 年齡統計表

年齡(歲)	人數	比率
18~26	106	27.0%
27~36	220	56.2%
37~49	66	16.8%

教育程度分析，大專(學)學歷有 245 人占 62.5% 最高；高中(職)86 人占 21.9% 次之；研究所(含以上)61 人占 15.6%，顯示受測者以大專(學)教育程度為主(表 3):

表 3 | 教育程度統計表

教育程度	人數	比率
高中(職)	86	21.9%
大專(學)	245	62.5%
研究所(含以上)	61	15.6%

軍階分布以少校階級最多 121 人占 30.9%；次之上尉階級 50 人占 12.8%；第三為中士階級 46 人占 11.7%。軍階分布，士兵階層(含一等兵、二等兵、上等兵) 26 人占 6.6%；士官階層(含下士、中士、上士、士官長) 156 人占 39.8%；軍官階層(含少尉、中尉、上尉、少校、中校) 210 人占 53.7%，階級數量由高至低依序為軍官階層 53.7%、士官階層 39.8%、士兵階層 6.6%，可知軍階主體以軍、士官軍階為主體(表 4):

表 4 | 軍事階級統計表

軍事階級	人數	比率
一等兵	9	0.023
二等兵	6	0.015
上等兵	11	0.028
下士	43	0.11
中士	46	0.117
上士	45	0.115
士官長(三等長)	15	0.038
士官長(二等長)	3	0.008
士官長(一等長)	4	0.01
少尉	11	0.028
中尉	14	0.036
上尉	50	0.128
少校	121	0.309
中校	14	0.036

## (2) 「文本敘述」問卷調查:

本階段運用「倘使思維」敘事性設計結構為題，以故事描述方式選取文本提供受試者回答。本研究敘事物件選用以 Chatman(1978)敘事結構人物、場景、行動、發生為置換物，以各敘事物件單獨置換主題產生四種文本故事，分析如後(表 5 至表 8):

表 5 | 【第一文本-Actions】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
根據【原故事】，將原本官兵 A 之行動 (Actions)從「奮勇作戰」置換為「怯戰」，我對於故事感受有所不同。	3.77	0.967	0.936
根據【原故事】，行動(Actions)的「置換」我認為會影響故事結局。	3.97	0.864	0.746
根據【原故事】，我認為第一文本故事因選擇，導致結局變化，更能讓我仔細思考故事細節。	3.8	0.905	0.82
根據【原故事】，因有選擇權，我認為更能讓我專注了解文本之內容。	3.77	0.859	0.739
根據【原故事】，我比較喜歡「軍人奮勇作戰」。	3.94	0.929	0.864

「第一文本-Actions」，第一項3.77分，標準差0.967，傾向「同意」；第二項3.97分，標準差0.864，傾向「同意」；第三項3.80分，標準差0.905，傾向「同意」；第四項3.77分，標準差0.859，傾向「同意」；第五項3.94分，標準差0.929，傾向「同意」；「第一文本-Actions」標準差區間0.859至0.967表受測者選取分布較廣。



表 6 | 【第二文本-Happenings】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
根據【原故事】，我們將士官 B 原本之發生(Happenings)從「被敬禮」置換為「被無視」，我對於故事感受有所不同。	3.88	.962	.926
根據【原故事】，發生(Happenings)的「置換」我認為會影響故事結局。	3.84	.948	.899
根據【原故事】，我認為第二文本故事因選擇，導致結局變化，更能讓我仔細思考故事細節。	3.78	.933	.870
根據【原故事】，因有選擇權，我認為更能讓我專了解文本之內容。	3.75	.912	.832
根據【原故事】，我比較喜歡「被敬禮」。	3.95	.916	.839

「第二文本-Happenings」，第一項 3.88 分，標準差 0.962，傾向「同意」；第二項 3.84 分，標準差 0.948，傾向「同意」；第三項 3.78 分，標準差 0.933，傾向「同意」；第四項 3.75 分，標準差 0.912，傾向「同意」；第五項 3.95 分，標準差 0.916，傾向「同意」；「第二文本-Happenings」標準差區間 0.912 至 0.962 表受測者選取分布較廣。

表 7 | 【第三文本-Characters】敘述統計分析

	平均值	標準差	變異
根據【原故事】，我們將老兵 C 摯友人物(Characters)從「陣亡」置換為「活著」，我對於故事感受有所不同。	3.85	0.835	0.698
根據【原故事】，人物(Characters)的「置換」我認為會影響故事結局。	3.77	0.955	0.913
根據【原故事】，我認為第三文本故事因選擇，導致結局變化，更能讓我仔細思考故事細節。	3.73	0.905	0.819
根據【原故事】，因有選擇權，我認為更能讓我專了解文本之內容。	3.70	0.843	0.710
根據【原故事】，我比較喜歡「活著的摯友老兵」。	3.72	0.991	0.983

「第三文本-Characters」，第一項 3.85 分，標準差 0.835，傾向「同意」；第二項 3.77 分，標準差 0.955，傾向「同意」；第三項 3.73 分，標準差 0.905，傾向「同意」；第四項 3.70 分，標準差 0.843，傾向「同意」；第五項 3.72 分，標準差 0.991，傾向「同意」；「第三文本-Characters」標準差區間 0.835 至 0.991 表受測者選取分布較廣。

表 8 | 【第四文本- Settings】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
根據【原故事】，我們將軍官 D 原本之場景(Settings)從「棒球場」置換為「總統府」，我對於故事感受有所不同。	3.63	.993	.986
根據【原故事】，場景(Settings)的「置換」我認為會影響故事結局。	3.53	1.026	1.053
根據【原故事】，我認為第四文本故事因選擇，導致結局變化，更能讓我仔細思考故事細節。	3.54	.951	.904
根據【原故事】，我們將軍官 D 原本之場景(Settings)從「棒球場」置換為「總統府」，我對於故事感受有所不同。	3.54	.906	.822
根據【原故事】，場景(Settings)的「置換」我認為會影響故事結局。	3.26	1.078	1.162

「第四文本- Settings」，第一項 3.63 分，標準差 0.993，傾向「同意」；第二項 3.53 分，標準差 1.026，傾向「普通」；第三項 3.54 分，標準差 0.951，傾向「普通」；第四項 3.54 分，標準差 0.906，傾向「普通」；第五項 3.26 分，標準差 1.078，傾向「普通」；「第四文本- Settings」標準差區間 0.906 至 1.078 表受測者選取分布較廣。

(3) 「敘事架構回饋」問卷調查:

「倘使思維敘事性設計架構」將 NaR 中置換內容，分析如後(表 9):

表 9 | 「敘事架構回饋」敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
根據【敘事架構】，我認為這個敘事性架構的「選擇」置換，能讓我對故事有更多不一樣的反思。	3.95	.785	.615
根據【敘事架構】，我認為這個敘事性架構能讓我對文本的深入閱讀。	3.84	.803	.645
根據【敘事架構】，我認為這個敘事性架構，讀者在置換原故事發展的重要情節，會因讀者不同有多元的回饋及不一樣結局想像。	4.02	.778	.606
通過「倘使思維敘事性架構」我對於文本之議題，更有想像及反思空間。	3.87	.758	.574
我認為通過「倘使思維敘事性架構」能透過敘事編碼的結構，有規範的將故事生成。	3.91	.767	.588

「敘事架構回饋」，第一項 3.95 分，標準差 0.785，傾向「同意」；第二項 3.84 分，標準差 0.803，傾向「同意」；第三項 4.02 分，標準差 0.778，傾向「同意」；第四項 3.87 分，標準差 0.758，傾向「同意」；第五項 3.91 分，標準差 0.767，傾向「同意」；「敘事架構回饋」標準差區間 0.767 至 0.803 表受測者選取分布情況中等。

## ④ 創作流程與設計實作

### 4.1 倘使思維敘事性設計原型開發文字文本物件

「倘使思維敘事性」原型設計，透過創作後驗證「倘使思維敘事性設計結構繫於軍事文宣之效度分析」；「倘使思維敘事性」構成含「世界觀」、「敘事單位」、「敘事編碼」、「倘使轉錄」；「世界觀」以實際文本選用，進行敘事編碼形成基本敘事單位規格；「敘事單位」透過選定文本，以「行動、發生、人物、場景」敘事基本單位分析；「敘事編碼」為據敘事單位編碼之動作；「倘使轉錄」則透過原「世界觀」編碼而成，進行敘事單位置換，以上述規則建構設計原型。

「世界觀」為主要文本敘事依據，設計原型須透過選用故事文本結構敘事編碼的概念應用在設計原型，「世界觀」以文字抑是「敘事單位」構成意義敘事，「敘事編碼世界觀架構」由 Start(起始) – NaR(敘事功能) – End(結尾)，以橫式閱讀方向(由左至右)為視覺引導路徑，須有效呈現此結構脈絡，鑑此透過「敘事編碼世界觀架構」呈現此設計部件(圖 8)。

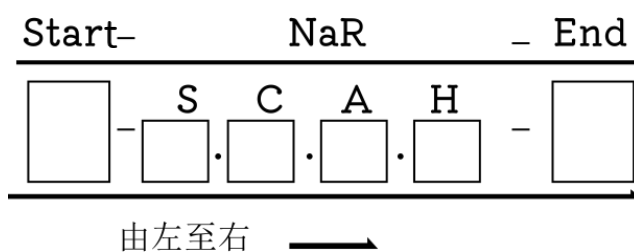


圖 8 | 「世界觀」設計原型開發圖

「敘事編碼世界觀架構」呈現後，其主要區分三部分 Start(起始)空格需呈現基本敘事起始(Start)，以先備知識方式傳遞給受眾；NaR(敘事功能)空格為故事過程運用「行動、發生、人物、場景」項，配合敘者闡述手法、先後順序依時序完成編碼(圖 9)，而過程空格可能因文本長短而增減空格數及編碼屬性；End(結尾)空格則為此敘事結尾。

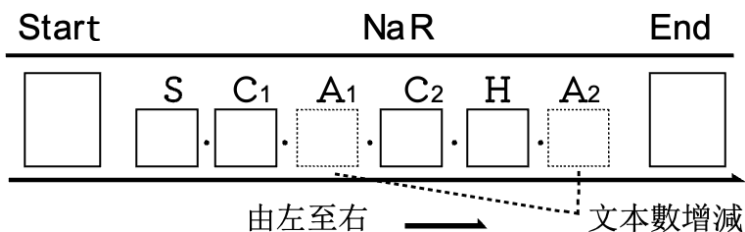


圖 9 | 「世界觀」設計原型開發圖-文本增減圖

(1) 「敘事單位」設計原型開發

「敘事單位」透過選定任意文本，以「行動、發生、人物、場景」敘事基本單位，作為分析文本敘事單位參據。如設計原型僅呈現敘事單位，將造成無法成為有意義資訊問題，因為須呈現敘事單位相對應文本資訊，以 NaR(敘事功能)敘事過程為例：將「小明準備吃蘋果」這段文本，編碼成為「NaR-C-A-C1」，單純呈現敘事編碼無法有效傳遞有意義資訊，為賦予敘事編碼意義，「C」人物項對應「小明」、「A」行動項對應「準備吃」、「C1」人物項對應「蘋果」內容必須包含其中，以橫式閱讀方向（由左至右）視覺引導路徑設計對應窗口與文本整合(圖 10)呈現。

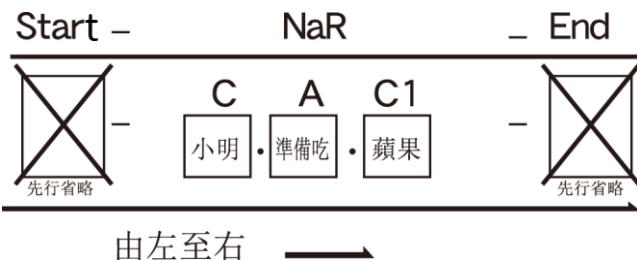


圖 10 | 「敘事單位」設計原型開發圖

(2) 「敘事編碼」設計原型開發

「敘事編碼」為據敘事單位編碼之動作，由「敘事單位」設計原型開發階段，考量設計原型主體應具備「敘者」與「受眾」間之互動過程，以「敘事空間」發想，應減輕 Start(敘事起始)與 End(結尾)項干擾，並強固 NaR(敘事過程)文本印象，將上皆設計原型精簡，並以 NaR(敘事過程)為主呈現，Start(敘事起始)、End(結尾)項則以設計原型主體其他部件呈現(圖 11)。

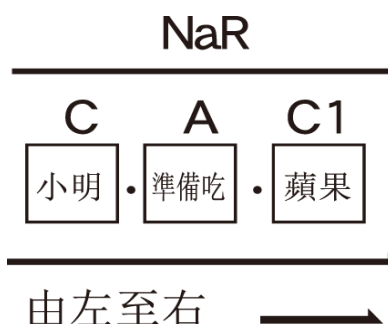


圖 11 | 「敘事編碼」設計原型開發圖-簡化

(3) 「倘使轉錄」設計原型開發

「倘使轉錄」將原「世界觀」編碼而成的規格，進行敘事單位置換。以「敘事編碼」階段設計原型延伸，須具備置換「文本」及「編碼」結構，以∇為倘使置換符號標記為基礎，並能靈活轉換「世界觀」與「倘使敘事觀」（圖 12）。

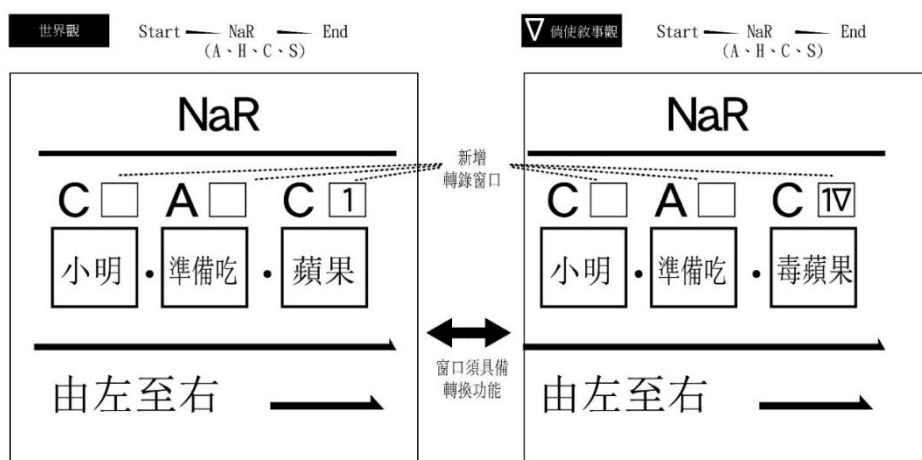


圖 12 | 「倘使轉錄」設計原型開發圖-新增轉換窗口

綜理以上倘使思維敘事性設計「世界觀」、「敘事單位」、「敘事編碼」、「倘使轉錄」特點，完成 Riessman, C. K.對經驗再呈現層級「轉錄經驗」論點的 NaR(敘事過程)倘使置換物件。

## 4.2 倘使思維敘事性設計原型開發影像文本物件

「文字文本物件」設計原型開發，聚焦倘使思維敘事性設計 NaR(敘事過程)結構所產生之敘事空間。而「影像文本物件」為主要軍事意象與視覺傳達主體，研究者認為是呈現故事全貌及 End(結尾)最完整部分，以視覺刺激增幅受眾訊息接受程度；影像文本須聯動文字文本，並進行自由敘事置換，鑑此嘗試由多層結構載體進行

「影像文本物件」設計原型開發(圖 13)，透過前景堆疊至背景的複合結構，以「前景」、「中景」、「次中景」及「背景」，對應文字文本物件由左至右「左一」、「左二」、「右一」、「右二」概念設計。

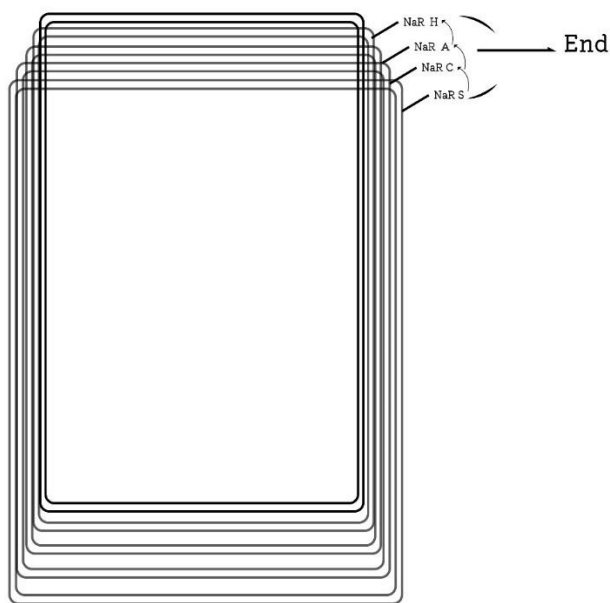


圖 13 | 倘使思維敘事性設計原型開發(影像文本物件)-平視圖

為使視覺次序上能具「置換」能力，以平移手法進行置換物件設計，提供受眾在操作設計原型時，進一步產生設計原型與受眾間互動，而「文字文本」及「影像文本」將依受眾選取不盡相同，產生偏受眾立義構面的 End(結尾)(圖 14)。

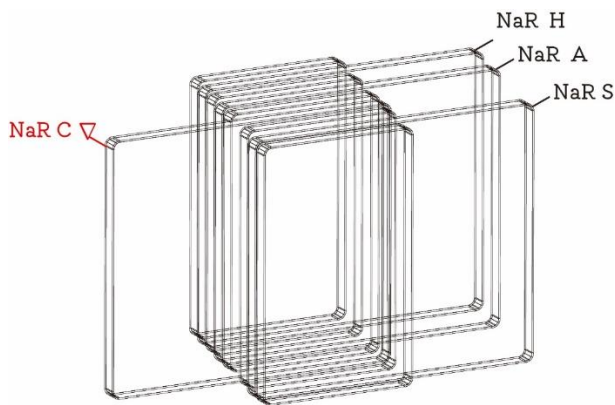


圖 14 | 倘使思維敘事性設計原型開發(影像文本物件)-置換取向操作圖

### 4.3 倘使思維敘事性設計原型開發影像文本物件

「文字文本」及「影像文本」功能物件整合(圖 15)，對設計原型特點及物件完

成對照：

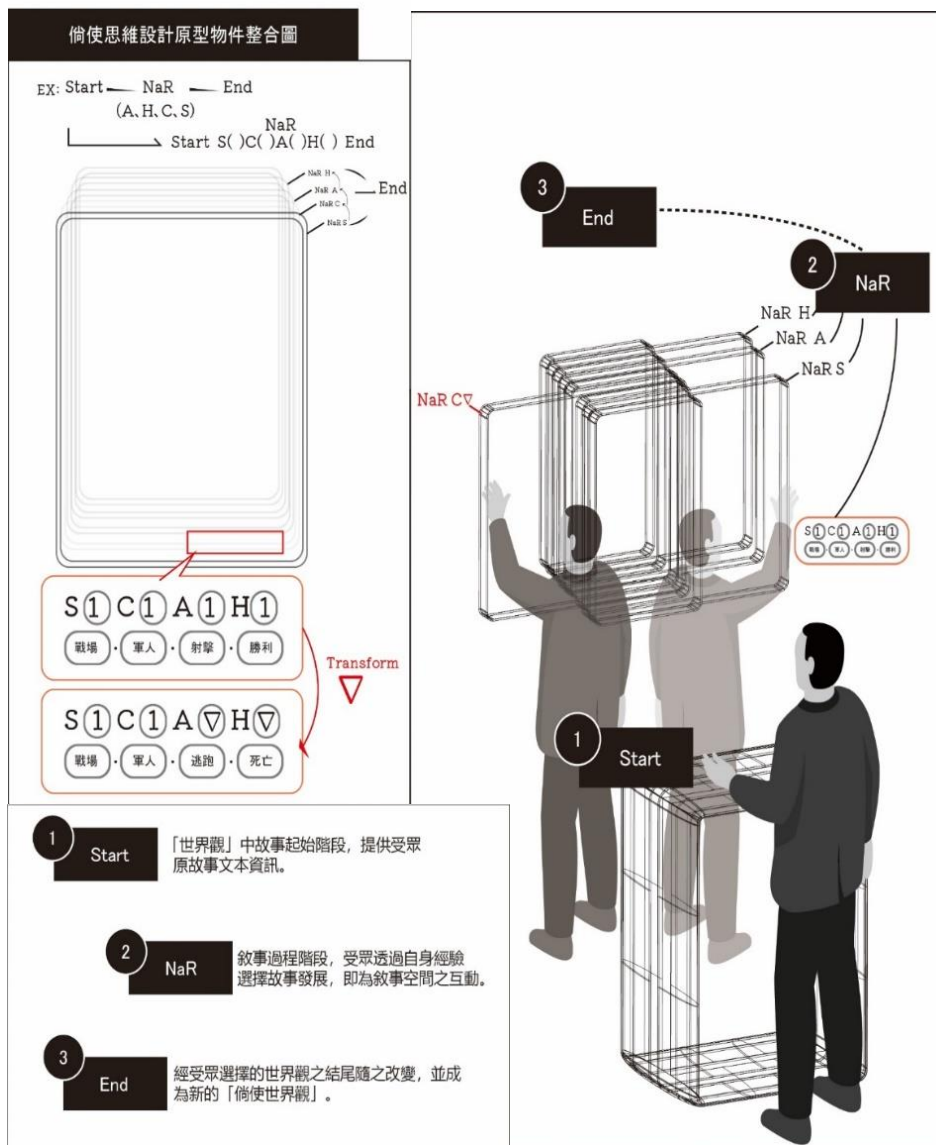


圖 15 |倘使思維敘事性設計原型物件整合圖

(1) 「文字文本物件」：將「世界觀」、「敘事單位」、「敘事編碼」、「倘使轉錄」特點整合為一物件；具敘事編碼、文本文字訊息，及轉換「世界觀」與「倘使敘事觀」各窗口；也是呈現 Start(起始) – NaR(敘事功能) – End(結尾)中「NaR(敘事功能)」主要物件。

(2) 「影像文本物件」：運用影像文本能刺激增幅受眾視覺訊息特點，以多層次結構載體進行，由前景堆疊成至背景複合結構，將「前景」、「中景」、「次中景」及「背景」，對應於文字文本物件由左至右之「左一」、「左二」、「右一」、「右二」基本呈現 Start(起始) – NaR(敘事功能) – End(結尾)中



「End(結尾)」主要物件。

(3) 「其他文本物件」：為配合設計論述展示廳模式之視覺導覽，須讓受眾明確理解「世界觀」的目的，整合作品解說卡型式完成設計；也是呈現 Start(起始) – NaR (敘事功能) – End(結尾)中「Start(起始)」主要物件。

#### 4.4 倘使思維敘事性設計創作

選以國防部青年日報社授權報導文本進行創作，由報導文本呈現(表 10)、創作文本轉換(表 11)、倘使置換創作(表 12)、創作文本置換呈現(表 13 至表 16)及創作影像紀實(圖 16)，呈現創作完整脈絡。

表 10 | 報導文本呈現表

報導文本基本資訊		
文本名稱: 牢記您得名/側寫	拍攝時間: 2019/10/24	拍攝者: 國防部青年日報記者。
報導文本內容		
<p>「夥伴！我回來看你了！」這是一段光榮卻悲痛的記憶，走上太武山石砌廊道的過程，老兵們步伐蹣跚卻激動，山頭徐徐吹拂的微風，瓦解壓抑在內心的情愫，當年的戰爭記憶，宛如跑馬燈般歷歷在目，金門之熊一砲打響古寧頭大戰序幕，就在那天，成為許多英雄的紀念日，也成為他們失去至親，天人永隔的時刻。</p> <p>時間熬煮爛熟的歲月，大時代下熱血的青年，如今早已青絲成雪，頭髮白了、皮膚皺了，但眼神仍滿溢對捍衛國家的堅定，沒有任何後悔；默哀時刻的沉寂，只留下風聲多語的呢喃，老兵們或許正在心中與當年一個伍、一個班、一個排、一個團的老友同鄉會師齊聚，同憶起當年往事、約定，還有滿滿遺憾。</p> <p>「第 11 師的大夥兒……，來世再做兄弟」哽咽顫抖地呼喊，一束鮮花平擺碑石，墓誌銘上的名字清晰可見，老兵暢談當年戰役、談人生，不是歌功頌德，而是害怕世人遺忘，遺忘戰火無情，遺忘自由得來不易；人生一直都是選擇題，但或許回到戰役當時，老兵仍會做出一樣的決定，時候到了，不是他們選擇成為英雄，只是不願深愛的家受到一絲傷害罷了。</p> <p>「中華民國會一直存在，中華民國萬歲！就交給國軍小夥兒們啦！」老兵深深呼喚，眼神直直炯亮，光亮勳章是他們捍衛國家的證據；老兵離開時拍拍陪伴在側的國軍官兵，他們腳步一致，如同軍人對腳步的默契，他們擁著有著穿越時空的共同語言「國家」，而這也是所有軍人，在心中永遠銘記的名「中華民國」。</p>		

表 11 | 創作文本轉換分析表

世界觀敘事編碼(依顏色提取敘事編碼文本)							
Start-一段光榮卻悲痛的記憶，古寧頭大戰序幕，成為許多英雄的紀念日。							
NaR-戰火、老兵、捍衛、國家。							
End-是所有軍人，在心中永遠銘記的名「中華民國」。							
Action		Happenings		Character		Settings	
A1	捍衛	H1	戰火	C1	老兵	S1	國家
A1∇	敬禮	H1∇	和平	C1∇	國軍	S1∇	榮譽
創作文本段落編碼							
項目		敘事編碼			文本釋義		
世界觀		H1-C1-A1-S1			戰火-老兵-捍衛-國家		
倘使敘事觀∇		H1∇-C1∇-A1∇-S1∇			和平-國軍-敬禮-榮譽		
輸出「主題文本」敘事編碼(意象轉化)							
(H1 or H1∇)-(C1 or C1∇)-(A1 or A1∇)-(S1 or S1∇)							
(戰火 or 和平)-(老兵 or 戰士)-(守衛 or 敬禮)-(國家 or 榮譽)							

表 12 | 創作文本倘使置換分析表

	世界觀	倘使世界觀(置換)
H1 發生	<p><b>戰火:</b> 火光閃爍，以藍白紅榮譽色結合戰場一觸即發的意象，青天白日滿地紅之意象。</p> 	<p><b>和平:</b> 和平鴿飛揚，太武山弔祭，國軍與老兵的墓碑，象徵和平得來不易的堅定，藍白紅榮譽永存。</p> 
C1 角色	<p><b>老兵:</b> 以老兵向陣亡同袍，致敬動作與樞僂身形，呈現老兵不死只是凋零的意象。</p> 	<p><b>國軍:</b> 世代傳承，以堅定眼神及守護姿態，呈現國軍捍衛國家使命。</p> 

續表 12 | 創作文本倘使置換分析表

	世界觀	倘使世界觀(置換)
<p><b>A1</b> 行動</p>	<p><b>守衛:</b> 老兵「保家衛國」依舊挺立，並以敬禮動作呼應軍人形象置換項「敬禮」，向傳承守衛精神國軍，獻上最敬禮。</p> 	<p><b>敬禮:</b> 國軍傳承老兵意志，堅守崗位，並以持槍姿勢呈現，呼應老兵形象置換項「守衛」，兢兢業業捍衛家園。</p> 
<p><b>S1</b> 場景</p>	<p><b>國家:</b> 國旗是象徵國家的視覺符碼，青天白日滿地紅。</p> 	<p><b>榮譽:</b> 以國軍榮譽徽章象徵榮譽，滿布徽章呈現國軍官兵努力付出的堅定，不只一人，是整個國軍每一人。</p> 

表 13 | 創作文本置換呈現表 (1)





	樣式	樣式
圖案		
文本	H1▽-C1- A1- S1 / 和平-老兵-守衛-國家	H1▽- C1- A1- S1▽ / 和平-老兵-守衛-榮譽
圖案		
文本	H1▽- C1- A1▽- S1 / 和平-老兵-敬禮-國家	H1▽- C1- A1▽- S1▽ / 和平-老兵-敬禮-榮譽

表 14 | 創作文本置換呈現表 (2)





	樣式	樣式
圖案		
文本	H1▽- C1▽- A1- S1 / 和平-戰士-守衛-國家	H1▽- C1- A1- S1▽ / 和平-戰士-守衛-榮譽
圖案		
文本	H1▽- C1▽- A1▽- S1 / 和平-戰士-敬禮-國家	H1▽- C1▽- A1▽- S1▽ / 和平-戰士-敬禮-榮譽

表 15 | 創作文本置換呈現表 (3)

	樣式	樣式
圖案		
文本	H1- C1- A1- S1 / 戰火-老兵-守衛-國家	H1- C1- A1- S1V / 戰火-老兵-守衛-榮譽
圖案		
文本	H1- C1- A1V- S1 / 戰火-老兵-敬禮-國家	H1- C1- A1V- S1V / 戰火-老兵-敬禮-榮譽

表 16 | 創作文本置換呈現表 (4)

	樣式	樣式
圖案		
文本	H1- C1V- A1- S1 / 戰火-戰士-守衛-國家	H1- C1V- A1- S1V / 戰火-戰士-守衛-榮譽
圖案		
文本	H1- C1V- A1V- S1 / 戰火-戰士-敬禮-國家	H1- C1V- A1V- S1V / 戰火-戰士-敬禮-榮譽





圖 16 | 設計原型組裝完成圖

#### 4.5 尚使思維敘事性設計創作驗證

以問卷調查法驗證受眾閱覽本研究創作所導致結果。以 Chatman(1978)敘事結構

人物、場景、行動、發生為置換物件，單獨置換主題產生文宣創作共計十六種樣式，受眾對置換後產生結果進行回答；第二部份創作敘事結構受眾閱覽後回饋；本研究文本以軍事意象為主，為使研究聚焦於敘事性架構，本階段排除了解軍隊文化之現役軍職對象，研究對象為 18 歲至 36 歲非現役軍職，探究「役齡」非軍職對象對本創作研究回饋，採五點式調查法進行。

#### 4.5.1 研究問卷過程

以 Google 線上問卷填寫，調查「基本資料回答」、「文本敘述」、「敘事架構回饋」三個部分撰擬，「軍事文宣創作」及「敘事架構創作」共有通用基本問題 A 構面至 Q 構面共 51 題作為驗證依據，運用 SPSS 進行數據分析，驗證倘使思維敘事性設計結構產生創作效度。

#### 4.5.2. 研究問卷結果

依信心水準 95%、8% 誤差為範圍，以行政院性別統計資料庫之 18 歲到 36 歲總人口，約 550 萬人為樣本，所需樣本數約 150 份，研究收整樣本數共計 151 份。

##### (1) 「基本資料回答」問卷調查:

總問卷數 151 份，有效問卷 150 份(均完成作答)、無效問卷 1(1 份樣本為軍職不符分析需求)；運用描述性統計與相關統計方法回收有效樣本輪廓，分析如後:

在樣本性別分布中，有效樣本共 150 位，男性 61 人占 40.7%；女性 89 人占 59.3%，初步分析研究對象以女性比例較多(表 17):

表 17 | 性別統計表

性別	人數	比率
男生	61	40.7%
女生	89	59.3%

年齡層分布情形，18~26 歲為最多，有 105 人占 70.0%；次多為 27~36 歲，有 45 人占 30.0%；代表本研究年齡層以壯年人口為主，偏向青年居多(表 18):

表 18 | 年齡統計表

年齡(歲)	人數	比率
18~26	105	70.0%
27~36	45	30.0%

教育程度分析，大專(學)學歷有 89 人占 59.3% 最高；研究所(含以上)50 人占 33.3% 次之；高中(職)11 人占 7.3%，顯示受測者以大專(學)教育程度為主體(表



19):

表 19 | 教育程度統計表

教育程度	人數	比率
高中(職)	11	7.3%
大專(學)	89	59.3%
研究所(含以上)	50	33.3%

(2) 「軍事文宣創作」問卷調查:

透過人物(Characters)、場景(Settings)、行動(Actions)、發生(Happenings)選取一實際發生的故事文本進行「倘使思維敘事性設計結構」軍事文宣創作，探討置換 4 種敘事物件所產生 16 種不同樣式，讓受眾進行回答，分析如後(表 20 至表 35):

表 20 | 【第一創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第一創作】我認為畫面具吸引力。	4.06	.744	.553
根據【第一創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.67	.901	.812
根據【第一創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.85	.831	.690

「第一創作」，第一項 4.06 分，標準差 0.744，傾向「同意」；第二項 3.67 分，標準差 0.901，傾向「同意」；第三項 3.85 分，標準差 0.831，傾向「同意」。

表 21 | 【第二創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第二創作】我認為畫面具吸引力。	3.37	.959	.920
根據【第二創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.23	.951	.905
根據【第二創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.25	.983	.966

「第二創作」，第一項 3.37 分，標準差 0.959，傾向「普通」；第二項 3.23 分，標準差 0.951，傾向「普通」；第三項 3.25 分，標準差 0.983，傾向「普通」。

表 22 | 【第三創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第三創作】我認為畫面具吸引力。	3.89	.778	.606
根據【第三創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.65	.921	.847
根據【第三創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.59	.837	.700

「第三創作」，第一項 3.89 分，標準差 0.778，傾向「同意」；第二項 3.65 分，標準差 0.921，傾向「同意」；第三項 3.59 分，標準差 0.837，傾向「同意」。

表 23 | 【第四創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第四創作】我認為畫面具吸引力。	3.29	1.014	1.027
根據【第四創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.10	.947	.896
根據【第四創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.12	.989	.979

「第四創作」，第一項 3.29 分，標準差 1.014，傾向「普通」；第二項 3.10 分，標準差 0.947，傾向「普通」；第三項 3.12 分，標準差 0.989，傾向「同意」。

表 24 | 【第五創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第五創作】我認為畫面具吸引力。	3.65	.941	.886
根據【第五創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.51	.932	.869
根據【第五創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.53	.872	.761

「第五創作」，第一項 3.65 分，標準差 0.941，傾向「同意」；第二項 3.51 分，標準差 0.932，傾向「同意」；第三項 3.53 分，標準差 0.872，傾向「同意」。

表 25 | 【第六創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第六創作】我認為畫面具吸引力。	3.25	1.023	1.046
根據【第六創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.10	.975	.950
根據【第六創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.04	.919	.844

「第六創作」，第一項 3.25 分，標準差 1.023，傾向「普通」；第二項 3.10 分，標準差 0.975，傾向「普通」；第三項 3.04 分，標準差 0.919，傾向「普通」。

表 26 | 【第七創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第七創作】我認為畫面具吸引力。	3.62	.939	.881
根據【第七創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.43	.915	.837
根據【第七創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.35	.875	.765

「第七創作」，第一項 3.62 分，標準差 0.939，傾向「同意」；第二項 3.43 分，標準差 0.915，傾向「普通」；第三項 3.35 分，標準差 0.875，傾向「普通」。

表 27 | 【第八創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第八創作】我認為畫面具吸引力。	3.25	.957	.915
根據【第八創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.11	.923	.853
根據【第八創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.13	.892	.796

「第八創作」，第一項 3.25 分，標準差 0.957，傾向「普通」；第二項 3.11 分，標準差 0.923，傾向「普通」；第三項 3.13 分，標準差 0.892，傾向「普通」。

表 28 | 【第九創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第九創作】我認為畫面具吸引力。	3.79	1.183	1.400
根據【第九創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.73	1.060	1.123
根據【第九創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.71	1.046	1.095

「第九創作」，第一項 3.79 分，標準差 1.183，傾向「同意」；第二項 3.73 分，標準差 1.060，傾向「同意」；第三項 3.71 分，標準差 1.046，傾向「同意」。

表 29 | 【第十創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第十創作】我認為畫面具吸引力。	3.11	1.136	1.291
根據【第十創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.07	1.079	1.163
根據【第十創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.07	1.034	1.069

「第十創作」，第一項 3.11 分，標準差 1.136，傾向「普通」；第二項 3.07 分，標準差 1.079，傾向「普通」；第三項 3.07 分，標準差 1.034，傾向「普通」。

表 30 | 【第十一創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第十一創作】我認為畫面具吸引力。	3.78	1.110	1.233
根據【第十一創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.65	1.056	1.116
根據【第十一創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.59	.984	.969

「第十一創作」，第一項 3.78 分，標準差 1.110，傾向「同意」；第二項 3.65 分，標準差 1.056，傾向「同意」；第三項 3.59 分，標準差 0.984，傾向「同意」。

表 31 | 【第十二創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第十二創作】我認為畫面具吸引力。	3.09	1.089	1.186
根據【第十二創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.02	.966	.932
根據【第十二創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.03	.969	.939

「第十二創作」，第一項 3.09 分，標準差 1.089，傾向「普通」；第二項 3.02 分，標準差 0.966，傾向「普通」；第三項 3.03 分，標準差 0.969，傾向「普通」。

表 32 | 【第十三創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第十三創作】我認為畫面具吸引力。	3.65	1.003	1.007
根據【第十三創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.59	.991	.982
根據【第十三創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.54	1.001	1.002

「第十三創作」，第一項 3.65 分，標準差 1.003，傾向「同意」；第二項 3.59 分，標準差 0.991，傾向「同意」；第三項 3.54 分，標準差 1.001，傾向「同意」。

表 33 | 【第十四創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第十四創作】我認為畫面具吸引力。	3.16	1.017	1.035
根據【第十四創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.07	.949	.901
根據【第十四創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.02	.945	.892

「第十四創作」，第一項 3.16 分，標準差 1.017，傾向「普通」；第二項 3.07 分，標準差 0.949，傾向「普通」；第三項 3.02 分，標準差 0.945，傾向「普通」。

表 34 | 【第十五創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第十五創作】我認為畫面具吸引力。	3.71	.959	.874
根據【第十五創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.59	.935	.839
根據【第十五創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	3.55	.916	1.068

「第十五創作」，第一項 3.71 分，標準差 0.959，傾向「同意」；第二項 3.59 分，標準差 0.935，傾向「同意」；第三項 3.55 分，標準差 0.916，傾向「同

意」。

表 35 | 【第十六創作】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
【第十六創作】我認為畫面具吸引力。	3.11	1.033	1.068
根據【第十六創作】讓我想進一步了解國防文化。	3.05	.972	.944
根據【第十六創作】讓我想了解來源故事的報導資訊。	2.98	.979	.959

「第十六創作」，第一項 3.11 分，標準差 1.033，傾向「普通」；第二項 3.05 分，標準差 0.972，傾向「普通」；第三項 2.98 分，標準差 0.979，傾向「普通」。

「軍事文宣創作」數據分析，第一至第十六創作「畫面吸引力」、「想了解國防文化」、「想了解來源報導」三個構面平均值排序。「我認為畫面具吸引力」高至低為「第一創作」4.06、「第三創作」3.89、「第九創作」3.79、「第十一創作」3.78、「第十五創作」3.71、「第十三創作」及「第五創作」3.65、「第七創作」3.62，前 8 項傾向「同意」；「第二創作」3.37、「第四創作」3.29、「第六創作」及「第八創作」3.25、「第十四創作」3.16、「第十六創作」及「第十創作」3.11、「第十二創作」3.09，後 8 項傾向「普通」。

「讓我想進一步了解國防文化」，高至低為「第九創作」3.73、「第一創作」3.67、「第三創作」及「第十一創作」3.65、「第十三創作」及「第十五創作」3.59、「第五創作」3.51，前 7 項傾向「同意」；「第七創作」3.43、「第二創作」3.23、「第八創作」3.11、「第四創作」及「第六創作」3.10、「第十創作」及「第十四創作」3.07、「第十六創作」3.05、「第十二創作」3.02，後 9 項傾向「普通」。

「讓我想了解來源故事的報導資訊」，高至低為「第一創作」3.85、「第九創作」3.71、「第三創作」及「第十一創作」3.59、「第十五創作」3.55、「第十三創作」3.54、「第五創作」3.53，前 7 項傾向「同意」；「第七創作」3.35、「第二創作」3.25、「第八創作」3.13、「第四創作」3.12、「第十創作」3.07、「第六創作」3.04、「第十二創作」3.03、「第十四創作」3.02、「第十六創作」2.98，後 9 項傾向「普通」。

(3) 「敘事架構創作回饋」問卷調查:

倘使思維敘事性軍事文宣創作運用，分析如後(表 36)。

表 36 | 【敘事架構創作回饋】敘述統計分析表

	平均值	標準差	變異
根據【敘事架構創作】，我認為這個敘事架構創作的「選擇」置換，能讓我對故事有更多不一樣的反思。	3.97	.768	.590
根據【敘事架構創作】，我認為這個敘事架構創作「選擇」置換，能影響故事呈現的結果。	3.97	.802	.644
根據【敘事架構創作】，我認為這個敘事架構創作，讀者對於故事發展的反思及回饋是多元的。	3.98	.790	.624

「敘事架構創作回饋」，第一項 3.97 分，標準差 0.768，傾向「同意」；第二項 3.97 分，標準差 0.802，傾向「同意」；第三項 3.98 分，標準差 0.790，傾向「同意」。

## ⑤ 結論與建議

### 5.1 結論

本研究探討倘使思維敘事性設計結構，並嘗試以軍事文宣為載體，由「倘使思維」將原 Chatman(1978)敘事性結構圖中「事件」及「存在物」為敘事基本單位進行敘事編碼及置換，藉置換產生敘事結局變化，期使受眾產生反思、聚焦，甚至深入閱讀，產生關注及傳遞有效度訊息之軍事文宣敘事架構。本研究主要貢獻，透過敘事性設計理論基礎，創建可操作「倘使思維敘事性設計」框架，經研究對象體驗回饋結果，驗證「倘使思維架構」及「倘使思維創作」對置換效度應用於軍事文宣設計，受眾感受傾向「同意」，結論重點如後：

(1) 倘使思維架構置換效度排序:研究對象為現役軍職，並對行動、發生、人物、場景各主題，置換文本之敘事架構效度均偏向「同意」，置換效度排序高至低，為行動、發生、人物、場景，在設計文宣時可依此排序適切選定置換素材，擴大受眾回饋效度。

(2) 倘使思維架構與經驗再現層級:回饋包含「故事感受異同程度」、「影響故事結局程度」、「思考故事細節程度」、「專注故事文本程度」，標準差區間 0.835 至 1.026，表研究對象回饋選取分散程度較大，驗證 Riessman, C.K. 「經驗再現層級」理論，受眾基礎經驗不同，所回饋項目亦不盡相同之認知；另較集中置換文本包含「陣亡 / 活著」、「奮勇作戰 / 怯戰」，可能對於文本置換回饋與

特定文本有顯著關係，表部分文本對受眾回饋有較集中共識。

(3) 倘使思維創作回饋效度:研究對象為「役齡」非軍職民眾，回饋含「創作選擇置換，讓受眾對故事有更多不一樣反思」、「創作選擇置換，能影響故事呈現結果」及「創作選擇置換」，讓受眾對故事發展反思及回饋感受多元」三構面，均偏向「同意」。

(4) 倘使思維各創作樣式效度分析:「倘使思維創作」透過置換產生 16 種創作樣式，以「畫面吸引力」、「想了解國防文化」、「想了解來源故事」三構面分析。「第一創作」在三構面中，綜合排序最前，「第十六創作」在三構面中，綜合排序最後；「第一創作」文本為「和平-老兵-守衛-國家」，「第十六創作」文本為「戰火-戰士-敬禮-榮譽」，兩者在各文本敘述上完全相對，表示「第一創作」對受眾感性回饋影響正向，「第十六創作」反之；另表示受眾回饋上，原世界觀樣式「戰火-老兵-守衛-國家」，受眾感性認知上「和平」感受優於「戰火」。

在 16 種創作與三構面共計 48 種數據中，受眾傾向「普通」有 26 項，將受眾傾向「同意」有 22 項數據進行分析，三種構面(吸引力、文化、報導)均傾向「同意」為「第一創作」、「第三創作」、「第五創作」、「第九創作」、「第十一創作」、「第十三創作」、「第十五創作」，表受眾感性回饋集中特定創作項，均傾向「同意」創作的設計素材組合，「行動項」守衛及敬禮出現各半、「發生項」戰火及和平出現各半、「角色項」老兵及國軍各半，而「場景項」國旗及榮譽中僅顯示國旗，鑑此，初判「國旗」元素對受眾感性回饋有正面影響。

## 5.2 建議

本創作對後續研究或創作提出相關建議如下：

(1) 本創作研究設計原型同時含敘事四單位的置換元素，對個別設計元素影響受眾回饋，無法明確且獨立判斷各項元素影響效度，建議後續研究者可以敘事四單位進行單獨驗證。

(2) 本研究以軍事文宣為題主要限制於軍事領域中，建議後續相關研究者對於其他受眾族群 進行進一步研究，驗證創作模型能有效觸及更廣泛族群，驗證應用的普適性。



## 參考文獻

- Bruner, J. (1987). Life as narrative. *Social Research*, 54, 11-32.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Eisner, W. (2020). *圖像說故事與視覺敘事* (Y. R. Cai, Trans.). Taipei, Taiwan: EasyBooks Publisher.
- Genette, G., & Lewin, J. E. (1983). *Narrative discourse: An essay in method*. New York, USA: Cornell University Press.
- Prince, G. (2011). *敘述學辭典* (Q. G. Qiang & L. X. Di, Trans.). Shanghai, China: Shanghai Century Publishing.
- Propp, V. (2006). *故事形態學* (J. Fang, Trans.). Beijing, China: Zhonghua Book Company.
- Riessman, C. K. (2021). *敘說分析* (W. Y. Zhi & D. M. Yu, Trans.). Taipei, Taiwan: Wu-Nan. (Original work published 2003)
- Todorov, T., & Weinstein, A. (1969). Structural analysis of narrative. *NOVEL: A Forum on Fiction*, 3(1), 70-76. Duke University Press.
- 王信為 (2012)。設計管理應用於軍事文宣設計單位初探。國立臺灣師範大學設計研究所碩士論文。
- 胡定傑 (2024)。臺灣軍事宣傳圖像設計之形象建構分析研究。國立臺灣師範大學設計研究所博士論文。
- 陳柏全 (2016)。產品使用之倒敘設計模式。大同大學設計科學博士論文。
- 陳歷渝、秦健豪、顏昱琦、謝文哲 (2022)。紀念性空間的敘事設計方法。2022 室內設計教育國際論壇論文集(5-5 頁)，桃園，台灣:中原大學。
- 許雅涵 (2019)。歡迎來到布達佩斯大飯店電影美術設計-空間、時代與情感。國立臺灣師範大學圖文傳播系碩士論文。
- 國防部總政治作戰部 (1990)。美軍官兵心戰手冊。台北：國防部總政治作戰部。
- 楊裕富 (2000)。創意思境：視傳設計概論與方法。台北：田園城市。
- 楊裕富 (2011)。敘事設計美學：四大文明風華再現。新北市：全華圖書。
- 楊錫彬 (2015)。3D 電腦動畫理論。台北：五南。
- 蔡孟勳 (2007)。敘事性設計理論應用於海報設計之創作研究-以臺北印象海報設計為例。輔仁大學應用美術學系碩士班碩士論文。
- 潘美樺 (2016)。戰後台灣建築發展-敘事性設計崛起。國立雲林科技大學研究所碩士論文。

錢怡儒（2014）。*隱空間\_以敘事設計探討繪本圖像符碼轉換之空間意涵*。國立臺中科技大學室內設計系碩士論文。

羅剛（1994）。*敘事學導論*。雲南：雲南人民。

## 附錄

### (1)「倘使思維敘事性設計架構」問卷

#### 研究問卷

您好：

首先感謝您撥空協助，本問卷為學術性質的研究，內容以探討敘事性設計結構有關，問題答案無關對與錯，所有填答資料純供學術研究之用，內容絕對保密，敬請安心填答。

本問卷第一部份為四張紀實影像的文本敘述；第二部份是敘事結構描述後的讀者回饋。**懇請仔細閱讀後，依照題目回答相關問題。**並請在選項打 v，感謝您撥冗填寫，謝謝您！

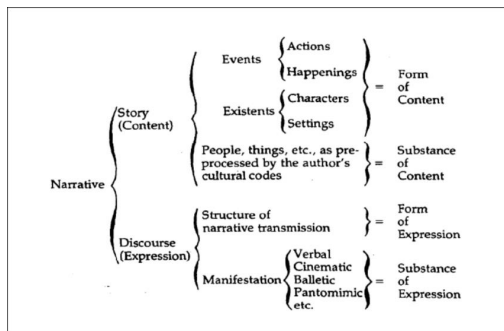
敬祝 身體健康 平安如意

#### 【基本資料】

1. 性別：男女
2. 年齡：18-26 歲 27-36 歲 37-49 歲 50-59 歲 60 歲以上
3. 教育程度：高中（職） 大專〈學〉 研究所〈以上〉
4. 職業：軍警 公務人員 教育 商 工 農 醫療 服務業 家管 學生 退休  
無 其他\_\_\_\_\_
5. 戶籍或居住地：縣/市\_\_\_\_\_ 鄉/鎮\_\_\_\_\_

【第一部份：文本敘述】

本研究將針對敘事性設計結構討論，並運用「倘使思維」之敘事性設計結構為題，以故事描述方式選取文本提供受試者體驗及回答問題。「倘使思維」之敘事性設計以「假如」為角度，探討在同一故事中「假如」相關敘事內容改變，所導致之結果驗證。敘事物件選用 Chatman(1978)敘事結構中之人物 (Characters)、場景(Settings)、行動(Actions)、發生(Happenings)為置換物件(如下圖)，並以各敘事物件為單位，單獨置換主題產生四種文本故事，描述完以下四種文本後，請對置換後產生之結果進行回答。



【第一文本-Actions】

原故事:

海軍陸戰隊士兵 A 於屏東嘉祿堂實施反登陸作戰，面對來犯敵軍實施灘岸殲敵任務，士兵 A 正面臨與敵軍衝突之最前線，士兵 A 正準備發起衝鋒「奮勇作戰」。



置換行動 (Actions)

由「奮勇作戰」置換為「怯戰」。

A. 請您務必根據【原故事】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
A1.	根據【原故事】，將原本士兵 A 之行動(Actions)從「奮勇作戰」置換為「怯戰」，我對於故事感受有所不同。					
A2.	根據【原故事】，行動 (Actions) 的「置換」我認為會影響故事結局。					
A3.	根據【原故事】，我認為第一文本故事因選擇，導致結局變化，更能讓我仔細思考故事細節。					
A4.	根據【原故事】，因有選擇權，我認為更能讓我專注了解文本之內容。					
A5.	根據【原故事】，我比較喜歡「軍人奮勇作戰」。					

【第二文本-Happenings】

原故事:

特戰士官 B 在一次全民國防走入校園活動  
推廣全民國防教育，在各項活動體驗如火如荼之際，  
一名小朋友走到特戰士官 B 面前向他「敬禮」。



置換發生 (Happenings)

由「被敬禮」置換為「被無視」

B. 請您務必根據【原故事】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
B1.	根據【原故事】，我們將士官 B 原本之發生(Happenings)從「被敬禮」置換為「被嘲笑」，我對於故事感受有所不同。					
B2.	根據【原故事】，發生(Happenings)的「置換」我認為會影響故事結局。					
B3.	根據【原故事】，我認為第二文本故事因選擇，導致結局變化，更能讓我仔細思考故事細節。					
B4.	根據【原故事】，因有選擇權，我認為更能讓我專注了解文本之內容。					
B5.	根據【原故事】，我比較喜歡「被敬禮」。					

【第三文本-Characters】

原故事:

金門 823 砲戰 70 周年，老兵回娘家活動，老兵們齊聚金門太武山上，弔祭過往一同奮戰的陣亡同袍，老兵 C 看著「摯友」墓碑。



置換行動 (Actions)

由「陣亡的摯友老兵」置換為「活著的摯友老兵」。

C. 請您務必根據【原故事】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
C1.	根據【原故事】，我們將老兵 C 摯友人物(Characters)從「陣亡」置換為「活著」，我對於故事感受有所不同。					
C2.	根據【原故事】，人物(Characters)的「置換」我認為會影響故事結局。					
C3.	根據【原故事】，我認為第三文本故事因選擇，導致結局變化，更能讓我仔細思考故事細節。					
C4.	根據【原故事】，因有選擇權，我認為更能讓我專注了解文本之內容。					
C5.	根據【原故事】，我比較喜歡「活著的摯友老兵」。					

【第四文本- Settings】

原故事:

以軍人節辦理敬軍活動，國軍家庭身著軍裝，熱情揮舞國旗。軍官 D 帶著家人們準備前往高雄澄清湖「棒球場」參與活動。



置換行動 (Actions)

由「棒球場」置換為「總統府」。

D. 請您務必根據【原故事】來回答以下問題：		非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
		1	2	3	4	5
D1.	根據【原故事】，我們將軍官 D 原本之場景(Settings)從「棒球場」置換為「總統府」，我對於故事感受有所不同。					
D2.	根據【原故事】，場景(Settings)的「置換」我認為會影響故事結局。					
D3.	根據【原故事】，我認為第四文本故事因選擇，導致結局變化，更能讓我仔細思考故事細節。					
D4.	根據【原故事】，因有選擇權，我認為更能讓我專注了解文本之內容。					
D5.	根據【原故事】，我比較喜歡「總統府」場景。					

【第二部份：敘事架構回饋】

本研究「倘使思維敘事性設計架構」由 Start(起始) - NaR(敘事功能) - End(結尾)三部分構成，透過主要故事的世界觀為依據，將部分敘事功能置換，進而產生「假如」之可能性，運用 Catherine Kohler Riessman 對於經驗再呈現層級「轉錄經驗」論點將 NaR 中之「行動、發生、人物、場景」，提供研究者倘使置換內容（如圖）。

範例:

Start:小明是一個很喜歡學習的國中生，就在有一天。

NaR :S1(在家裡) C1(小明) H1(因為拿到 100 分考卷) C1(小明) A1(拿著考卷去給)C2(媽媽)

End :媽媽很開心給予小明鼓勵跟零用錢。

●**世界觀描述:** 小明是一個很喜歡學習的國中生，就在有一天(Start)，在家裡(S1)小明(C1)因為考試拿到 100 分(H1)小明(C1)拿著考卷去給(A1)媽媽(C2)，媽媽很開心給予小明鼓勵跟零用錢(End)。

【假如】置換 H1(因為拿到 100 分考卷)置換為 H∇1(因為拿到不合格分數考卷)

●**倘使敘事觀∇1:** 小明是一個很喜歡學習的國中生，就在有一天(Start)，在家裡(S1)小明(C1) 因為拿到不合格分數考卷(H∇1)小明(C1)拿著考卷去給(A1)媽媽(C2)，媽媽很生氣給予小明懲罰(End∇1)





(2) 「倘使思維敘事性設計創作」問卷

研究問卷

您好：

首先感謝您撥空協助，本問卷為學術性質的研究，內容以探討敘事性設計結構有關，問題答案無關對與錯，所有填答資料純供學術研究之用，內容絕對保密，敬請安心填答。

本問卷第一部份為敘事性設計軍事文宣創作經置換後各創作表現狀況；第二部份是敘事結構創作描述後的讀者回饋。懇請仔細閱讀後，依照題目回答相關問題。並請在選項  打 v，感謝您撥冗填寫，謝謝您！

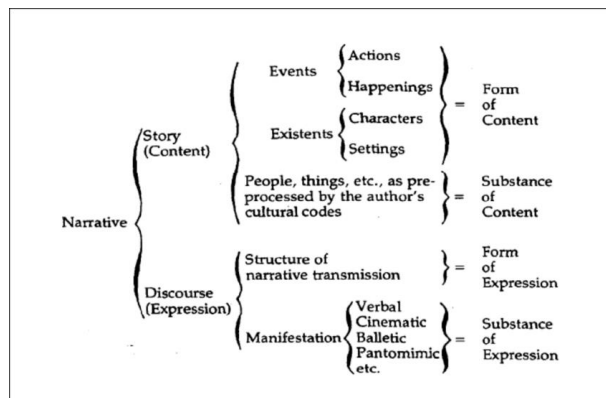
敬祝 身體健康 平安如意

【基本資料】

1. 性別：男女
2. 年齡：18-26 歲 27-36 歲
3. 教育程度：高中（職） 大專〈學〉 研究所〈以上〉
4. 戶籍或居住地：縣/市\_\_\_\_\_ 鄉/鎮\_\_\_\_\_

【第一部份：軍事文宣創作】

本研究將運用「倘使思維」之敘事性設計結構為題，以軍事文宣創作呈現提供受試者體驗及回答問題。「倘使思維」之敘事性設計以「假如」為角度，探討在同一故事中「假如」相關敘事內容改變，所導致之結果驗證。敘事物件選用以 Chatman(1978)敘事結構中之人物 (Characters)、場景(Settings)、行動(Actions)、發生(Happenings)為置換物件(如下圖)，並以各敘事物件為單位，單獨置換主題產生四種文本之圖像內容。



本階段透過四種敘事物件，人物(Characters)、場景(Settings)、行動(Actions)、發生(Happenings)選取一實際發生的故事文本進行「倘使思維敘事性設計結構」之軍事文宣創作，主要探討透過置換4種敘事物件的設計素材，所產生的16種不同樣式之軍事文宣進行回答(操作如下圖及影片)。



本創作以 2019 年 10 月 24 日國防部青年日報社針對古寧頭 70 周年報導進行創作，其中敘事物件之（Characters）、場景(Settings)、行動(Actions)、發生(Happenings)為置換物件均有兩組，共計 8 種素材，透過置換可產生 16 種軍事文宣之變化，各素材（如下圖），後請受試者針對 16 種創作樣式進行回答。

	世界觀	倘使世界觀(置換)
<b>H1 發生</b>	<p><b>戰火:</b> 火光閃爍，以藍白榮譽色結合戰場一即發的意象，青天日滿地紅之意象。</p> 	<p><b>和平:</b> 和平鴿飛揚，太武山弔祭，國軍與老兵的墓碑，象徵和平得來不易的堅定，藍白紅榮譽永存。</p> 
<b>C1 角色</b>	<p><b>老兵:</b> 以老兵向陣亡同袍，致敬動作與 僵 儻 身 形，呈現老兵不死只是凋零的意象。</p> 	<p><b>國軍:</b> 世代傳承，以堅定眼神及守護姿態，呈現國軍捍衛國家使命。</p> 
<b>A1 行動</b>	<p><b>守衛:</b> 老兵「保家衛國」，依舊挺立，並以敬禮動作呼應軍人形象置換項「敬禮」，向傳承守衛精神國軍，獻上最敬禮。</p> 	<p><b>敬禮:</b> 國軍傳承老兵意志，堅守崗位，並以持槍姿勢呈現，呼應老兵形象置換項「守衛」，兢兢業業捍衛家園。</p> 
<b>S1 場景</b>	<p><b>國家:</b> 國旗是象徵國家的視覺符碼，青天白日滿地紅。</p> 	<p><b>榮譽:</b> 以國軍榮譽徽章象徵榮譽，滿佈徽章呈現國軍官兵努力付出的堅定，不只一人，是整個國軍每一人。</p> 

【第一創作】

創作名稱：和平-老兵-守衛-國家

A. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
A1.	【第一創作】我認為畫面具吸引力。					
A2.	根據【第一創作】讓我想進一步了解國防文化。					
A3.	根據【第一創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第二創作】

創作名稱：和平-老兵-守衛-榮譽

B. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
B1.	【第二創作】我認為畫面具吸引力。					
B2.	根據【第二創作】讓我想進一步了解國防文化。					
B3.	根據【第二創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第三創作】

創作名稱：和平-老兵-敬禮-國家

C. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
C1.	【第三創作】我認為畫面具吸引力。					
C2.	根據【第三創作】讓我想進一步了解國防文化。					
C3.	根據【第三創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第四創作】

創作名稱：和平-老兵-敬禮-榮譽

D. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
D1.	【第四創作】我認為畫面具吸引力。					
D2.	根據【第四創作】讓我想進一步了解國防文化。					
D3.	根據【第四創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第五創作】

創作名稱：和平-戰士-守衛-國家

E. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
E1.	【第五創作】我認為畫面具吸引力。					
E2.	根據【第五創作】讓我想進一步了解國防文化。					
E3.	根據【第五創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第六創作】

創作名稱：和平-戰士-守衛-榮譽

F. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
F1.	【第六創作】我認為畫面具吸引力。					
F2.	根據【第六創作】讓我想進一步了解國防文化。					
F3.	根據【第六創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					





【第七創作】

創作名稱：和平-戰士-敬禮-國家

G. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
G1.	【第七創作】我認為畫面具吸引力。					
G2.	根據【第七創作】讓我想進一步了解國防文化。					
G3.	根據【第七創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第八創作】

創作名稱：和平-戰士-敬禮-榮譽

H. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
H1.	【第八創作】我認為畫面具吸引力。					
H2.	根據【第八創作】讓我想進一步了解國防文化。					
H3.	根據【第八創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第九創作】

創作名稱：戰火-老兵-守衛-國家

I. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
I1.	【第九創作】我認為畫面具吸引力。					
I2.	根據【第九創作】讓我想進一步了解國防文化。					
I3.	根據【第九創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第十創作】

創作名稱：戰火-老兵-守衛-榮譽

J. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
J1.	【第十創作】我認為畫面具吸引力。					
J2.	根據【第十創作】讓我想進一步了解國防文化。					
J3.	根據【第十創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第十一創作】

創作名稱：戰火-老兵-敬禮-國家

K. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
K1.	【第十一創作】我認為畫面具吸引力。					
K2.	根據【第十一創作】讓我想進一步了解國防文化。					
K3.	根據【第十一創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第十二創作】

創作名稱：戰火-老兵-敬禮-榮譽

L. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
L1.	【第十二創作】我認為畫面具吸引力。					
L2.	根據【第十二創作】讓我想進一步了解國防文化。					
L3.	根據【第十二創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第十三創作】

創作名稱：戰火-戰士-守衛-國家

M. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
M1.	【第十三創作】我認為畫面具吸引力。					
M2.	根據【第十三創作】讓我想進一步了解國防文化。					
M3.	根據【第十三創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第十四創作】

創作名稱：戰火-戰士-守衛-榮譽

		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
N1.	【第十四創作】我認為畫面具吸引力。					
N2.	根據【第十四創作】讓我想進一步了解國防文化。					
N3.	根據【第十四創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第十五創作】

創作名稱：戰火-戰士-敬禮-國家

0. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
01.	【第十五創作】我認為畫面具吸引力。					
02.	根據【第十五創作】讓我想進一步了解國防文化。					
03.	根據【第十五創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第十六創作】

創作名稱：戰火-戰士-敬禮-榮譽

P. 請您務必根據【文本創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
P1.	【第十六創作】我認為畫面具吸引力。					
P2.	根據【第十六創作】讓我想進一步了解國防文化。					
P3.	根據【第十六創作】讓我想瞭解來源故事的報導資訊。					



【第二部份：敘事架構創作回饋】

(一) 根據尚使思維敘事性軍事文宣創作之運用，您對此創作的看法是？

Q. 請您務必根據【敘事架構創作】來回答以下問題：		非常不同意 1	不同意 2	普通 3	同意 4	非常同意 5
Q1.	根據【敘事架構創作】，我認為這個敘事架構創作的「選擇」置換，能讓我對故事有更多不一樣的反思。					
Q2.	根據【敘事架構創作】，我認為這個敘事架構創作「選擇」置換，能影響故事呈現的結果。					
Q3.	根據【敘事架構創作】，我認為這個敘事架構創作，讀者對於故事發展的反思及回饋是多元的。					