

## 影像暴力相關問題之研析

潘玲娟

新聞學系

副教授

### 摘 要

隨著傳播科技的進展以及新傳播器材的運用，影像暴力以愈來愈多元的管道和面貌呈現在觀眾面前，影像暴力問題因而更為複雜，也逐漸成為傳播學者和社會學者關注的焦點。

現今電視和電影呈現的內容，不僅充斥過多暴力，而且，品質日益惡化，在情節方面更是描繪得十分逼真和駭人聽聞。再者，暴力經常與娛樂連結在一起，閱聽人通常以娛樂的心情看待暴力。此外，暴力電玩遊戲更與電視和電影的暴力內容相互作用，進而擴大影像暴力的問題。

本文採用文獻分析法，藉由文獻之引證，探討以上提及的影像暴力問題。這些問題都對社會的暴力起了推波助瀾的作用，因此，期盼媒體業者和相關單位都能正視這些問題並積極改善，為閱聽人營造良好的媒體環境。

**關鍵詞：**影像暴力、暴力美學化、暴力娛樂化

## 壹、前言

在現在這個時代，影像媒介形塑、甚至主導一切娛樂、消費、文化、教育以及價值建構，而且，隨著傳播科技的進展、新傳播器材的運用，如錄放影設備、電玩遊戲、電腦和網路等的普及，影像暴力以愈來愈多元的管道和面貌呈現在觀眾面前，影像暴力問題因而更為複雜，也逐漸成為傳播學者和社會學者關注的焦點。

現今媒體利用當代先進的傳播科技，傳送栩栩如生的暴力畫面，呈現暴力的扭曲景象，其所造成的暴力內容過度氾濫和品質惡化的情況，已經成為嚴重的影像暴力問題。此外，媒體以營利為目的、以娛樂為號召，因此，經常將暴力和娛樂連結在一起，導致閱聽人以娛樂的心情看待暴力，則是另一個令人憂心的影像暴力問題。

本文採用文獻分析法，藉由文獻之引證，探討暴力質量惡化、暴力娛樂化以及暴力電玩遊戲等影像暴力問題。並於以下各段分別陳述、分析這些問題，期盼媒體業者和相關單位都能正視這些問題並積極改善，為閱聽人營造良好的媒體環境。

## 貳、暴力內容氾濫、品質惡化

### 一、媒體內容的暴力情況

媒體呈現的內容，充斥過多暴力，而且，品質日益惡化，早已是不爭的事實。以國內的情況而論，電視媒體所呈現的內容，真是亂象紛陳。例如，關心國內電視生態的電視文化研究委員會，於民國 85 年就其所接獲的「有話就說」觀眾反應的具體意見，歸納並公佈「1996 年五大電視亂象」。這些亂象包括，「電視春光鎖不住、偏差觀念誤觀眾」、「靈異節目滿天飛、怪力亂神擾人心」、「暴力血腥漫充斥、誘發犯罪害社會」、「綜藝節目走偏鋒、惡質內容教壞主人翁」以及「媒體報導無尺度、聳動內容引恐慌」等（電視文化家書，第 86 期）。

而且，媒體亂象每況愈下，如《天下雜誌》（2002 年 4 月）以「弱智媒體，大家一起來誤國？」為題，探討台灣媒體為求速度和效果，犧牲應有的原則和品質，呈現過於表面化和煽色腥的內容。

另外，根據傳播學者鄭貞銘（2002 年 8 月 30 日）的觀察，台灣媒體在高度

市場競爭壓力的情況下，一味迎合大眾口味，導致媒體內容背離事實、走向煽腥，而普遍呈現的景況是——內容的過度渲染、標題的誇大不實以及立論證據的極度闕漏等。而除了媒體內容煽腥化之外，台灣媒體環境還有媒體過度民粹化的問題以及因煽腥化、民粹化而衍生出的暴力化、色情化和躁進化的齊一景象。總而言之，台灣媒體環境所呈現的種種問題或景象都非常令人擔憂。

再者，兒童福利聯盟自 1997 年到 2000 年連續四年「台灣兒童人權指標報告」的調查結果顯示，在「兒童免受媒體負面影響」的這項指標上，有將近九成以上的成人和媒體工作者認為，其表現很差，且其他如「媒體對兒童教化的重視程度」和「媒體處理新聞事件時尊重兒童的隱私權的情況」等方面，也都有不足之處。換言之，媒體對兒童不僅有負面影響，甚至，往往忽視兒童傳播人權的保障與維護（吳翠珍，2003）<sup>1</sup>。

此外，情況似有愈來愈糟之趨勢。兒童福利聯盟於 2004 年 12 月 8 日公佈「檢視 2004 年兒童傳播權」的調查結果時表示：「台灣之子，正深陷嚴重變態的傳播環境中，色情及靈異節目充斥。」另外，兒盟引述行政院新聞局的統計數據指出，2004 年台灣電視節目遭到新聞局開罰的數量，快速飆增！自 1 月至 11 月間，無線電視頻道有 39 件被罰，其中，對兒童和青少年具有不良影響的有 20 件，約為 51%；而 1 月至 10 月間，有線電視頻道有 156 件被罰，其中，對兒童和青少年具有不良影響的有 114 件，約為 73%。甚至，負責執行這項調查的文化大學賴祥蔚教授在彙整調查結果後，以「嚴重病態」形容台灣的兒童面臨的傳播環境（中時電子報，2004 年 12 月 8 日）。

而作家吳若權在富邦文教基金會舉辦的系列「媒體素養」講座中發表演說時表示，台灣媒體日趨片面化、娛樂化、商業化及扭曲化，影響收視民眾的價值觀，而且，電視台不重節目品質，以收視率高低掛帥，令人憂心。他也表示，當前臺灣媒體怪像，與衝突、暴力、搞笑等脫離不了關係，新聞內容沒有深度，無法帶給觀眾值得思考的議題與空間，在商業化導向下，收視率成各家電視台追求的目標，媒體為了求「快」，忽略平衡報導，犧牲追求新聞的真相與品質（王才鈴，2004 年 12 月 21 日）。

另一方面，美國影評人麥可·米德維（Michael Medved），在經過多年鏗而不捨的對影像暴力作仔細的觀察和分析後，在他的著作《顛覆好萊塢——大眾文

---

1 由聯合國人權法案與兒童權利法案揭示的主要精神，彙整國際學術、實務社群對兒童與媒體關係的探討，歸納出兒童傳播人權的內涵構念，主要有五個面向：(1)兒童免受不當內容影響、免被政治和商業剝削的權利。(2)兒童接收優質兒童媒介訊息的權利。(3)兒童和青少年形象完整呈現於媒體的權利。(4)兒童近用媒體的權利。(5)接受媒體素養教育的權利。詳請參閱〈什麼是兒童傳播人權〉，吳翠珍(2003)著，取自：[http://www.mediaed.nccu.edu.tw/teach/article\\_8.htm](http://www.mediaed.nccu.edu.tw/teach/article_8.htm)

化與傳統之戰》(Hollywood vs. American Popular Culture and the War on Traditional Values)中，提出這樣的觀點——影像暴力的質與量已經產生極大的惡劣變化<sup>2</sup>。其中一項就是媒體暴力內容遽增，電視和電影中，不僅包含驚人的暴力死亡人數，而且，在情節方面也描繪得十分逼真和駭人聽聞。以電影「終極警探 2」(Die Hard 2)和「藍波 III」(Rambo III)為例，不僅屍體四處橫陳，更有超過一百多個殺人情節的誇張描述。

針對媒體中暴力內容遽增的現象，好萊塢導演艾倫·派庫拉(Allen Pacula)如此評論：「電影暴力就像鹽巴一樣，口味會愈吃愈重。」而且，他認為，對於媒體暴力的高容忍度，也會造成對於社會暴力行為的接受。

此外，學者 Bushman 和 Anderson (2001) 從 212 份研究中發現，自 1975 年開始，媒體內容愈來愈暴力，閱聽人觀看愈來愈多的暴力內容，因而，媒體暴力的效果不斷的增加。

而傳播社會學者史坦利·羅斯曼(Stanley Rothman)和羅伯特·李奇特(Robert Lichter)針對美國黃金時段電視影集的暴力內容作詳細的研究；研究發現，電視影集中的暴力行為，比社會上真實的暴力行為多更多。根據他們的研究，黃金時段影集中，每集包含 3.6 件犯罪案件，而每家電視台每個晚上至少播放 50 件犯罪案件，一週至少共有 350 件，其中，有 12 件謀殺案，此外，還有 15 到 20 件搶劫、強暴和攻擊等案件。電視影集中，不僅犯罪率高，而且所描繪和強調的，都是最殘暴和最嚴重的犯罪案件。

黃金時段影集對暴力犯罪的不實誇大，使得媒體業者「忠實反映社會真實」的論調不攻自破。美國影評人麥可·米德維(Michael Medved)甚至認為，媒體業者一直宣稱媒體中的暴力內容只是「忠實反映社會真實」的說法，根本就是謊言(Medved, 1995)。

媒體業者對於暴力題材過度迷戀，使之成為剝削性商品(exploitation products)，而且，媒體業者一味地追求即時效應的賣點，絲毫不考慮節目品質的優劣以及其藝術與社會價值<sup>3</sup>。

## 二、媒體暴力和真實暴力的差異

事實上，媒體暴力和真實暴力是非常不同的。首先，兩者之間最大的差別在

---

2 請參閱澳門基督教資訊網站上之〈影像暴力的省思〉。其作者為劉鎮歐，網址：[http://www.m-ccc.org/m-youth/TV/Violent\\_TV.html](http://www.m-ccc.org/m-youth/TV/Violent_TV.html)

3 同上註。

於暴力的嚴重程度，尤其是，謀殺案件的情況。根據美國聯邦調查局 (U.S. Federal Bureau of Investigation, 簡稱 FBI) 的統計，所有犯罪案件中只有 0.2% 是謀殺案，然而，在電視節目中竟有高達 50% 的謀殺案 (Oliver, 1994)。

為了瞭解在真實世界中，一般大眾的暴力經驗 (包括施暴於他人和受到暴力侵害兩種不同的經驗)，學者 Gerbner 與同事展開全美國的社會調查工作，以隨機抽樣方法訪問 1,176 個成人和 496 個青少年。研究發現，不論是成人或青少年，大部份人的暴力經驗是「旁觀者」的經驗，而不是施暴於人的「攻擊者」，也不是受到暴力侵害的「受害者」。而且，在真實世界中，個人所受的暴力，不論這三個不同暴力經驗中的哪一種角色，大部份都是屬於比較輕微程度的暴力，如摑掌、踢腳等，而不是刀光劍影、血濺五步的嚴重暴力。

而且，Gerbner 與同事發現，電視暴力和真實暴力兩者之間存在極大的差異，這些差異為 (林東泰, 1997)：

- (一) 電視暴力無法真正反映真實世界的暴力情況，兩者極為不同。
- (二) 電視暴力節目通常過分誇大在真實世界的暴力發生機率。
- (三) 電視暴力節目通常都縱容暴力發生，而在真實世界中，暴力難以受到縱容，它必須有其先決條件。
- (四) 在真實世界中，暴力通常發生在家庭內、朋友間或彼此認識的人之中，但是，在電視暴力節目中，暴力則通常發生在陌生人之間。
- (五) 在電視暴力中，最常出現的暴力是使用某些特定武器，如手槍、匕首等；而在真實世界中，這類重度暴力的情形則很少出現。
- (六) 在電視暴力中，最常出現的角色是「攻擊者」，也就是謀害者，而以「旁觀者」角色出現的情況最少；但是，在真實世界則正好相反，最常出現的是「旁觀者」角色，而「攻擊者」角色最少出現。

其次，媒體暴力不像真實暴力般，要承受暴力的後果，如悲傷、痛苦和不幸等。Gerbner (1992) 曾批評，電視呈現的是「快樂的暴力」(happy violence)，暴力描述過程沒有顯現受害者和其親人所承受的痛苦和不幸 (轉引自 National Television Violence Study, Vol. 1, 1997)。

而 Potter (et al., 1995) 等學者也指出，就暴力行為的後果而言，真實生活中的情況與影片中呈現的模式，有極大的差異。在真實生活中，暴力行為通常會有嚴重的生理上、情緒上或心理上的後果；然而，在電視世界中，絕大部份的暴力陳述過程，忽視受害者不論在生理上、情緒上或心理上所承受的痛苦。電視呈現給閱聽人的是，對暴力本質不具真實描述的景象。

學者 Groves (1997) 也發現電視上的暴力和真實的暴力情形常常脫勾。主要差異為：

- (一) 電視暴力是乾淨的，很少流血的畫面、也很少疼痛、受苦的描述，更有甚者，角色大都是近乎無敵的。影片大都以娛樂包裝，讓觀眾以為一切都是好玩的。
- (二) 電視暴力經常受到獎賞。
- (三) 電視上，好人與壞人都有明顯的輪廓，彼此之間有清楚的界定，然而，真實生活中，好人與壞人彼此之間的界定並不清楚。
- (四) 電視上，通常是好人因行使暴力而得到認同、得到獎賞，提高身分、地位；壞人通常是脆弱的、愚笨的且承受苦果的。雖然，在這樣的描述中，英雄角色可能具有好的特質，傳達的訊息也可能是利於社會的，但卻是暴力行為被合理化的方式描述。
- (五) 電視暴力以幽默的方式描述，例如，電影「小鬼當家」就是以幽默呈現暴力的最好例子，如此的描述方式，好像透露這樣的訊息：暴力如果是好玩的，就可以被接受。

而且，學者 Newson (1994) 也指出，現階段的驚悚暴力影片有一些描述方式，相當值得關注。這些描述方式如下：

- (一) 影片大都以娛樂包裝，讓觀眾以為一切都是好玩的。
- (二) 影片常有扭曲的價值觀，並且對性愛和暴力的描述比重相當。
- (三) 對暴力的描述愈來愈詳細、生動，以達到吸引人的目的。
- (四) 為使觀眾產生同仇敵愾的心理，把受害者物化是相當普遍的做法，例如，以機器人作為受害者，減少觀眾的同情。

現任「世界兒童媒體基金會」(World Summit on Media for Children Foundation) 總裁的 Patricia Edgar 博士，受邀在「第四屆世界兒童青少年媒體高峰會」(The 4th World Summit on Media for Children and Adolescents) 中，以「媒體：暴力和烏托邦」(Media: Violence and Utopia) 為題發表的演說中指出，媒體呈現一個比真實世界更為暴力的世界，這些暴力內容，使得觀眾對反社會行為、侵略性行為較易容忍，對他人的不幸遭遇漠不關心。而且，毒梟、搶匪以及喪心病狂都成為電影裡的英雄，對與錯的界限愈來愈模糊(鄧潔，2004年5月20日)。

總而言之，媒體呈現暴力的扭曲景象，造成閱聽人對暴力產生錯誤的認知和態度，更有甚者，媒體採用解除抑制機制和強化觀察學習效果等的暴力描述方式，毫無疑問，會對閱聽人產生很大的負面影響，此為現今傳播現象中令人憂心的問題之一。

## 參、暴力娛樂化

此外，另一個嚴重的影像暴力問題，則是暴力經常與娛樂連結在一起，因此，閱聽人通常以娛樂的心情看待暴力。在此情況下，閱聽人，尤其是兒童，一再的觀看暴力並以娛樂的心情看待，會對暴力產生什麼樣的認知、態度，並進而產生什麼樣的行為，非常值得深思與關切。

美國影評人麥可·米德維（Michael Medved）在其著作中，提出影像暴力的質與量已經產生極大的惡劣變化的看法的同時，他也指出，目前影像暴力質變後的一種普遍現象為，電視、電影經常從暴力行為中擷取歡笑元素，且將其結合成新型態的「殘酷喜劇」。以阿諾·史瓦辛格（Arnold Schwarzenegger）主演的電影為例，看過的觀眾都能感受到他在電影中殺人不眨眼的冷酷表情和性格；而且，影片中對待屍體的態度，猶如卡通片般的無所謂，把人體當作卡通人物一樣，肆無忌憚的惡意和輕忽處理，整體情節內容完全忽略對觀眾的情緒所造成的創傷，甚至，「同情」的觀點從未出現在這類影片中。

而且，導演巧妙的藉由影像符號將暴力「美學化」，造成閱聽人對於暴力產生麻痺的感覺，因此，在面對暴力時，不僅一笑置之，更毫無抵抗和反省的能力。這種把喜劇與暴力結合的惡劣作法，對人性產生令人心寒的破壞性——閱聽人開始從銀幕或螢幕上學習殘酷和對傷痛的漠視。

美國一個高中老師告訴她的學生有關 Jonesboro 這件槍擊案之後，她的學生的反應竟然是——笑。這種反應就和在電視、電影中看到流血暴力情節的反應類似——觀眾依舊大笑、歡呼，依然吃喝手中的爆米花和飲料。曾是西點軍校的軍官和教授的軍事專家 Dave Grossman 認為，我們在教養一代將暴力與娛樂連結在一起的野蠻人。其結果是產生一種與愛滋病（AIDS—Acquired Immune Deficiency Syndrome，後天免疫系統缺陷症候群）相似的現象，Grossman 將此種現象稱為 AVIDS—Acquired Violence Immune Deficiency Syndrome，後天暴力免疫系統缺陷症候群（Grossman, 1998）。

## 肆、暴力電玩遊戲

根據東方消費者行銷資料庫 EICP（Eastern Integrated Consumer Profile）在 2000 年 8 月的調查顯示，在 13 歲至 19 歲的青少年中，64% 同意「網路、電腦遊戲與電視遊樂器是打發時間的休閒方式」（簡淑媛，2001，轉引自陳嘉彰，2002）。

而 Jeanne Funk 醫師針對美國七年級與八年級學生所做的調查發現，最暢銷的遊戲將近半數是暴力的。且透過媒體科技不斷的強化，社會科學家 Eugene Provenzo 認為，過去 10 年間遊戲業者開發出的遊戲內容已經極端暴力<sup>4</sup>。

兒童、青少年日益沈迷於愈來愈暴力的電玩遊戲，對其尚未健全的身心之發展，有何負面影響，是值得深思與探究的。

通常，含有暴力內容的電視和電影會與暴力電玩遊戲相互作用，進而擴大影像暴力的問題，因為，電視和電影將殘暴的影像、思想帶至閱聽人的心中，而電玩遊戲則制約閱聽人的行為，如衝動時即扣板機。

南開大學政法學院心理學樂國安教授甚至認為，電玩遊戲中的暴力比電視暴力更具有危害性，因為，在遊戲中對著無辜而且沒有反應能力的角色開槍，對於人格養成中的兒童、青少年而言，可能會造成相當大的影響。

另外，樂國安教授憂慮的指出，計算機技術使得目前的遊戲畫面越來越逼真、越來越接近生活，對於涉世未深的兒童、青少年而言，往往不能正確的區分虛擬世界與現實社會。而且，暴力遊戲的互動參與性助長他們在日常生活中的行為模式，同時，遊戲中暴力情節的設置，給兒童、青少年參與暴力的體驗機會，會內化到他們的內心世界。這種潛移默化就造成他們就對暴力不再敏感，使他們的某些日常行為規範帶有攻擊性色彩。它的另一個潛在危害是，青少年形成這樣這種錯覺——以為在現實社會中，誰的拳頭硬，誰就是「老大」，把暴力方式看作是處理問題的唯一手段，從而助長青少年的暴力傾向，使他們缺少愛心，變得冷酷，滋生反社會的人格（中國網，2002 年 8 月 9 日）。

而且，Grossman 也認為，互動式電玩遊戲與攻擊行為的關連更為直接，因為，在互動式遊戲中，遊戲者必須一直不斷對突然出現在眼前的目標，立刻作出反應。此外，互動式電玩遊戲，容許遊戲者參與暴力，且因為成功的行使暴力而受到獎賞，因此，參與遊戲者變得更具有攻擊傾向（Caruso, 1999, April 26）。

心理學家 Anderson 和 Dill 也持相同的看法。Anderson 和 Dill（2000）針對暴力電玩遊戲的研究顯示，玩毀滅戰士（Doom）、3D 公爵（Wolfenstein 3D）或 Mortal Combat 等遊戲，的確會對遊戲者產生短期和長期的影響——增加其在真實生活中的攻擊行為。

他們認為，因為遊戲者通常主動參與電玩遊戲中的暴力行為，並且認同施暴者，再加上電玩遊戲的互動特性，暴力電玩遊戲提供一個情境——讓遊戲者不斷

---

4 請參閱南華大學社會學研究所網站上之〈連線暴力電動玩具對青少年暴力行為的影響〉。其作者為陳怡安，網址：<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/19/19-18.htm>

的學習和練習以攻擊方式解決衝突，因此，暴力電玩遊戲比電視和電影中的暴力畫面，對閱聽人更具危險性和傷害性。

例如，1999 年發生於美國科羅拉多州科倫拜恩高中的慘案，兩名學生持槍掃射、濫殺同學，在極短的時間內，就殺死了 12 個學生、一個老師，也重傷了 23 個人。據報導，這兩名少年兇手每天都玩幾個小時的毀滅戰士 (Doom)<sup>5</sup> 遊戲，其中一人還把遊戲的背景改成自己的學校，他們每天最大的樂趣就是打開電腦，拿出遊戲中的槍枝，對著其他角色開槍。

類似的社會事件，總會令我們深思，究竟，為什麼十幾歲的小孩會殺人，而且，根本不把殺人當作一件嚴重的事？

Grossman (1998) 認為，殺人絕非人類的本能，必須透過學習、訓練，才可能具備殺人的能力。我們可以從二次世界大戰期間的一項研究得到明證。二次世界大戰期間，U.S. Army Brig. Gen. S. L. A. Marshall 要求一個研究小組作研究，以瞭解士兵在戰場上的行為。這是史上第一次，研究個別士兵在戰場上的行為。研究發現，只有 15% 到 20% 的士兵在面對敵人的時候會開槍（即開槍率）。然而，經由軍方各種不同的訓練方式，韓戰時，開槍率提高到 55%，到越戰時，開槍率甚至提升至 90% 以上。軍方利用殘暴手段 (brutalization)、古典制約 (classical conditioning)、操作性制約 (operant conditioning) 和角色模塑 (role modeling) 等訓練方法，使士兵違反人性，具有殺人的能力，來提升開槍率。

此外，Grossman 表示，現在的媒體暴力內容，運用心理學上的制約技巧，與越戰時期用來增加開槍率極為有效的技巧十分相似。所不同的是，媒體運用這些技巧時，並沒有受到服從軍紀和分辨敵我的規範，更糟的是，媒體教我們將暴力和娛樂連結在一起。結果是，加諸於別人的痛苦和磨難成為娛樂的來源，我們不僅麻木不仁，更學習殺人，而且，還學習喜歡殺人 (Caruso, 1999, April 26)。

其他學者也深有同感。約翰·耐思比 (John Naisbitt) 在其著作《高科技、高思維》(High tech, high touch: Technology and our search for meaning) 一書中，就「軍事與任天堂合縱連橫」的電玩遊戲現象，嚴厲的譴責媒體所塑造的暴力文化。他認為，暴力文化在科技的推波助瀾下，日益惡質，導致青少年的侵略行為大幅增加；高科技帶來的影視娛樂與電子遊戲，其實是「暴力的訓練所」，對兒童和青少年有「明顯而立即的危險」<sup>6</sup> (關尚仁，2000)。

---

5 此電玩遊戲極為血腥，美國軍方核准使用它來訓練士兵殺人，似乎也佐證 Grossman 的看法——殺人並非人類的本能。

6 約翰·耐思比引用 1919 年美國大法官何姆斯 (Oliver W. Holmes) 對於一樁涉及言論自由權案件的判決辭，說明兒童和青少年需要受到保護，以免於媒體暴力的侵害。

## 伍、結語

傳播大師馬歇爾·麥克魯漢（Marshall McLuhan）曾提出警告，他認為媒體和科技的效果是，「我們會變成我們所觀看到的景象」（McLuhan, 1964）。

因此，在面對現今的影像暴力問題時，我們應該關切這些問題對兒童、青少年在認知和態度方面的影響，以及這些影響，就長期而言，是否會產生暴力的後果。很顯然的，層出不窮的重大社會案件，例如，美國近幾年來，接二連三的校園喋血案件以及 2002 年 10 月間，美國華府的冷血殺手殺人案件，都顯現閱聽人變成所觀看到的景象的高度可能性。

根據美國紐約郵報報導，美國科羅拉多州科倫拜恩高中發生的學生持槍濫殺同學的慘劇中，兩位兇嫌行兇時身穿黑色長風衣，一邊開槍殺人，一邊還咯咯怪笑的情景，幾乎與「赤子本色」（Basketball Diary）中，男主角李奧納多狄卡皮歐嗑藥後幻想開槍殺掉老師、同學的故事情節，一模一樣（尹德瀚，1999 年 4 月 22 日）。

而且，美國導演邁克·摩爾以此校園槍擊事件為背景的奧斯卡得獎紀錄片〈科倫拜恩的保齡〉（Bowling for Columbine）也充分顯示，媒體暴力導致美國社會的暴力和屠殺事件與日俱增。

此外，暨南國際大學李家同教授於晚飯時間，在「家庭電影院」（HBO）頻道看到「人魔」這部影片，心有所感的投書聯合報。他在投書中表示，美國華府的冷血殺手，擊中 13 人，其中 9 人一槍斃命，另外 4 位也都仍在危險狀況，「這位兇手舉槍殺人，絲毫不會猶豫，其凶殘可想而知。我們看到好萊塢拍這種冷靜而殘忍的殺人電影，也實在早就該料到世界上會有如此的殺人案件了。」同時，李家同教授認為：「宣揚殘忍，美化殘忍，已經是好萊塢文化的一部份，」製片商當然知道這種宣揚殘忍的電影有害於社會，「但是只要有利可圖，他們什麼都會做。」他還表示：「好萊塢已經快變成一個邪惡帝國，正在向全世界傳播邪惡的文化。糟糕的是：世人已經慢慢地接受了這種邪惡的文化」（李家同，2002 年 10 月 25 日）。

「世界兒童媒體基金會」（World Summit on Media for Children Foundation）總裁的 Patricia Edgar 博士，以「媒體：暴力和烏托邦」（Media: Violence and Utopia）為題發表的演說中也指出，西方媒體，特別是美國的媒體，主宰了世人的價值觀，商業媒體利用煽情、色情、血腥和暴力的內容，以追求最大商業利益（鄧潔，2004 年 5 月 20 日）。

根據「美國新聞與世界報導」雜誌（U.S. News & World Report）所作的民調，92% 的美國人認為電視是造成社會暴力的因素之一，而且，65% 的受訪者認為，

電視上的娛樂節目對生活有負面影響 (Culture & Ideas, 1994, 轉引自 Potter, 1999)。而另一項針對 500 位大學層級的教師和傳播學者所作的民調顯示,即使是大學教授,也認為電視的影響絕大部分是負面的;其中,66%相信接觸電視暴力會造成攻擊行為的增加(Bybee, Robinson, & Turow, 1982, 轉引自 Potter, 1999)。

另外一項民意調查也顯示,75%的美國成人相信,電視暴力是造成真實生活中犯罪和攻擊行為的因素,而且,有相當高比例的受訪者認為,好萊塢應該為降低娛樂節目中的暴力成分作更多的努力(Lacayo, 1995, 轉引自 Wilson et al, 2002)。

而且,美國國會近年來不斷呼籲限制暴力節目進入家庭,希拉蕊等議員並指出「不能坐視媒體暴力汙染孩子」的呼籲。所有的民意調查和學術機構提出的相關研究,都反應電視、電影、電玩、唱片、網路等這些流行媒體對「行為暴力化」、「言語粗暴化」、「社會凶殘化」要負最大的責任(富邦社會公益網,2002年8月26日)。

總而言之,許多重大的社會案件和民調結果,都直指一個事實:媒體暴力是造成社會上暴力事件的因素之一。

然而,媒體業者總是辯稱,媒體並非社會上唯一的暴力來源,不過,無可否認的是,現今大眾媒介中的影像暴力所扮演的角色,並非真如媒體業者所言,只是忠實的反映社會真實,而是對社會的暴力起了推波助瀾的作用。的確,暴力的成因相當複雜,不能簡化為單一的因素,不過,即便如此,我們仍然不能以此為藉口,而忽視媒體的負面影響,更不能忽略媒體滴水穿石的效果。

「水能載舟,亦能覆舟」,媒體的效果也是如此。對於媒體的負面效果,我們應謹慎面對並加以防範,防範之道為——媒體自律、法令規範和媒體教育。然在唯利是圖的前提下,要求媒體自律,似乎有些緣木求魚。且現代社會注重言論自由、新聞自由,使用法令來規範媒體,確有困難之處;而一些措施,如推動電視節目分級制度,或在電視機內裝置暴力晶片(V-chip)<sup>7</sup>,都只是消極的防制行為。因此,實施媒體教育,才是根本解決之道。教育媒體閱聽人,尤其是兒童和青少年,教他們認識媒體、瞭解媒體並善用媒體,如此,才能將媒體的負面影響降至最低。我們也才能真正的享受科技發展所帶來的文明進步而不受其害。

---

7 美國在 1996 年通過電訊傳播法,規定所有電視機製造商自 1998 年起必須產製帶有 V 晶片(V-chip)的電視,而在節目中設定訊號,由晶片來管制訊號。然我國的有線電視業者,其鎖碼頻道多以簡單的「陷波擾碼法」進行鎖碼,一般用戶可自行購買解碼棒裝置在電視機上,無法真正鎖碼。請參閱《兒童與電視》,吳知賢(1998)著。

## 參考書目

### 一、中文部份

- 〈小心暴力遊戲的黑洞〉(2002年8月9日)。《中國網》。2005年6月10日，  
取自：<http://big5.china.com.cn/chinese/2002/Aug/186091.htm>
- 王才玲(2004年12月21日)。〈吳若權剖析 媒體現況令人憂心〉，《媒體  
改造網站》。2005年6月10日，取自：<http://140.136.88.205/vita4/archives/000635.html>
- 尹德瀚(1999年4月22日)。〈美驚傳校園喋血案 至少十五死二十餘傷〉，  
《中國時報》，第1版。
- 吳知賢(1998)。《兒童與電視》。臺北：桂冠圖書股份有限公司。
- 吳翠珍(2003)。〈什麼是兒童傳播人權〉，《人本教育劄記》(1月號)。2005  
年6月15日，取自：[http://www.mediaed.nccu.edu.tw/teach/article\\_8.htm](http://www.mediaed.nccu.edu.tw/teach/article_8.htm)
- 李家同(2002年10月25日)。〈從「人魔」「紅龍」想到華府的冷血殺手……  
好萊塢邪惡帝國征服全世界〉，《聯合報》，第15版。
- 林東泰(1997)。《大眾傳播理論》。臺北：師大書苑有限公司。
- 陳怡安。〈連線暴力電動玩具對青少年暴力行為的影響〉，南華大學社會學研究  
所網站。2006年2月10日，取自：<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/19/19-18.htm>
- 陳嘉彰(2002年3月5日)。〈如何增進網咖對青少年休閒生活的正面功能〉，  
《國政研究報告》。2006年2月10日，取自：<http://www.npf.org.tw/PUBLICATION/EC/091/EC-R-091-008.htm>
- 〈媒體自律 打造零汙染環境〉(2002年8月26日)。《富邦社會公益網》。  
2004年10月25日，取自：[http://www.fubon.org/Media/SubItem\\_Show.asp?SubItem\\_ID=14](http://www.fubon.org/Media/SubItem_Show.asp?SubItem_ID=14)
- 楊瑪利、李雪莉(2002)。〈弱智媒體，大家一起來誤國？〉，《天下雜誌》，  
4月份，第251期。
- 電視文化研究委員會(1997)。〈電研會公佈五大電視亂象與社會團體同商解決  
之道〉，《電視文化家書》，第86期，頁1-3。
- 〈傳媒病態 兒盟痛批〉(2004年12月8日)。《中時電子報》。2004年12  
月8日，取自：<http://tw.news.yahoo.com/041208/19/18ige.html>

- 鄧潔 (2004 年 5 月 20 日)。〈2004 世界兒童青少年媒體高峰會出國報告〉，《公共電視網站》。2004 年 10 月 25 日，取自：<http://www.pts.org.tw/~pubfile/4.training/training102.htm>
- 鄭貞銘 (2002 年 08 月 30 日)。〈匡正媒體亂象 需全民共同體會、行動〉，《富邦社會公益網》。2004 年 10 月 20 日，取自 [http://www.fubon.org/Media/SubItem\\_Show.asp?SubItem\\_ID=11](http://www.fubon.org/Media/SubItem_Show.asp?SubItem_ID=11)
- 劉鎮歐。〈影像暴力的省思〉，《澳門基督教資訊網》。2004 年 10 月 1 日，取自：[http://www.m-ccc.org/m-youth/TV/Violent\\_TV.html](http://www.m-ccc.org/m-youth/TV/Violent_TV.html)
- 關尚仁 (2000)。〈電視暴力知多少〉，《媒體識讀教育月刊》(第 5 期)。2005 年 6 月 10 日，取自：<http://www.tvcr.org.tw/life/media05.htm#b>

## 二、英文部份

- Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Bushman, B.J. & Anderson, C.A. (2001). Media violence and the American Public: Scientific facts versus media misinformation, *American Psychologist*, 56, 477-489.
- Caruso, D. (1999, April 26). Linking entertainment to violence. *New York Times*. Retrieved May 10, 1999, from <http://www.nytimes.com/library/tech/99/04/biztech/articles/>
- Grossman, D. (1998). Trained to kill. *Christianity Today*, 42(9), 30-39.
- Groves, B.M. (1997). Growing up in a violent world: The impact of family and community violence on young children and their families. *Topics in Early Childhood Special Education*, 17(1), 74-101.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: Mentor.
- Medved, M. (1995, October). Hollywood's 3 big lies. *Reader's Digest*, 147(882), 155-159.
- National television violence study (Vol. 1). (1997). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Newson, E. (1994). Video violence and the protection of children. *The Psychologist*, June, 272-274.
- Oliver, M.B. (1994). Portrayals of crime, race, and aggression in "reality based"

- police shows: A content analysis. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 38, 179-192.
- Potter, W.J. (1999). *On media violence*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Potter, W.J., Vaughan, M., Warren, R., Howley, K., Land, A., & Hagemeyer, J. (1995). How real is the portrayal of aggression in television entertainment programming? *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 39, 496-516.
- Slaby, R.G. (1994). Closing the education gap on TV's "entertainment" violence. *Education Digest*, 59(8), 4-7.
- Wilson, B., Smith, S.L., Potter, J., Kunkel, D., Linz, D., Colvin, C.M., & Donnerstein, E. (2002). Violence in children's television programming: Assessing the risks. *Journal of Communication*, 52(1), 5-35.

(投稿日期：95年9月6日；採用日期：95年11月6日)