

新聞敘事與互動寫作發展趨勢： 兼論數位互動技術教學經驗

台灣世新大學

新聞學系

李明哲副教授

「能動文本」的「寫作」

- 什麼是能動文本：[範例一](#)、[範例二](#)。
 - － 能動文本是具有意義給出的特色（增加理解性，即不是電玩）。[more02](#)
 - － 能動文本會產生文本物理性變型。【這是討論標的】。[More02](#)
 - － 能動模組不是獨立的是嵌入整體文本的。
- 什麼是「寫作」：先談文本特色再談技術
 - － 教「小說寫作／小說文本特色」，還是教「Microsoft Word」
 - － 教「數位文本寫作」，還是教「Dreamweaver」
- 從數位文本到能動文本：數位文本本質特色？

空間布局 & 互動機制

- 數位文本的特色：
 - 「數值化的再現」(numerical representation)、 「模組化」(modularity)、 「自動化」(automation)、 「變異性／液體化」(variability / liquidity)、 「轉碼化」(transcoding) (Manovich, 2001)
- 能動文本的「寫作」特色：空間布局 & 互動機制。
 - 「介面設計者」(Manovich, 2002: 217)； 「一位敘事建築師(narrative architects)」(Jenkins, 2004: 129)。
 - 從純美感(排版)到意義展示。[範例一](#)。[範例二](#)。
- 對應的寫作策略？
 - 排版寫作 & 互動模態選擇
- 因為要打分數？這是解釋分數高低的文本原則！

能動文本與數位敘事意義給出

- 如何才能有「敘事意義」給出？時間性和空間性的矛盾。
 - 敘事「首先一點，它們是時間性的，而非空間性的」（Miller, 1998／申丹譯，2002：43）；敘事「是對情節編排概念並連帶著對敘述時間概念的充實」（Ricoeur, 1984／王文融譯，2003：102）。
 - （一）事件的排列結構必須是具有「時間變化」的維度。（二）被選定進行敘事排列的事件，彼此之間必須要有某種可被解釋的相關性。
- 排版寫作的「敘事」
 - 構圖性^{01, 02}；對話性；媒介互搭性考量；多媒材的上手操作。
 - 以多媒材的混搭或並置方式來呈現意義，亦即許多學者所談的「多重形構」寫作概念（Kress & Leeuwen／桑尼譯，1999；Meinhof & Leeuwen, 2000: 61），或是實務教學上所談的「多媒體寫作」能力（李明哲，2013）。
- 互動機制的「敘事」
 - 前後時間差的考量，^{01, 02}。
- 技術考量？

HTML & CSS & javascript(jQuery)

- 是數位文本書寫，不是蓋網站！
- 從文本思考到技術選擇
- 空間布局：DIV & Table（表格）
- 全文本互動技術：javascript (jQuery)
 - Why not flash?
 - 全文可操作性；所有媒材可操控性

教學實例一：排版寫作

- 從文本-排版寫作-敘事意義-寫作技能種類：
 - 第一式：表格
 - 第二式：DIV
 - 第三式：背景圖
 - 第四式：移動與位移
- 這只是經驗值的整理！

教學實例二：互動書寫

- 從文本-互動機制-敘事意義-互動模態種類：
 - 第一式：tooltips
 - 第二式：click/hover to hide / display
 - 第三式：popup style 跳出式小視窗
 - 第四式：互動式清單列表 interactive list
 - 第五式：image hover
 - 第六式：content slider
 - 第七式：各種特色型互動模態

教學的方法分享

- 難度在那裡？
- 如何克服？
 - － 規格、模組
 - － 標題，記者，圖文整合，跳躍連結，互動模態
- 學生要真正學到什麼？
- 作業賞析