

行動研究於傳播內容設計實務之應用

林玲遠、林品婕*

摘要

數位科技帶來巨大的影響，使傳播領域不得不重新審視其資源與工具，以回應快速且具高度不確定性的環境變化。行動研究有一基本立場，是要幫助實務工作者在變動的實務現場釐清問題、尋找解決方案。在這個科技與社會均快速變化，充滿不確定的時代，結合行動研究精神的研究方法可望提供傳播工作者多一種工具，幫助他們以較為系統而又不致喪失整體有機性的方法，投入變動的實務現場之研究。本文檢視既有文獻，並借鏡藝術設計領域之創作研究中結合行動研究精神的作法，從五個方面提出傳播內容設計實務之研究建議，包括：研究起點、循環式過程、研究中反思、資料蒐集與分析、協同合作。期望對現有傳播研究與實務結合的思考與做法有所補充。

關鍵詞：行動研究、創作研究、行動反思

* 林玲遠為國立政治大學傳播學院廣電系助理教授，E-mail: fabialin7@gmail.com。
林品婕為國立政治大學傳播學院廣電碩士學程畢業生，現任職東臺傳播公司編劇。

壹、前言

本文旨在探討傳播內容設計實務工作者如何拉近理論與實務，進行以提升自己的專業實踐為目的的研究。對專業成長有幫助的研究類型不一而足，而本文專指具有以下兩個核心特徵的研究型式：一是研究者將自身專業也視為研究對象，以至於研究者與實踐者有重疊的情形；二是研究者希望把作品、產品此種非書面論文的產出，視為研究成果中不可或缺的部分，亦即作品與書面論文需共同構成研究產出，作品也是一種論文，如此則成為一種作品本位（production-based）或作品導向（production-led）的研究。

傳播工作涵蓋甚廣，包括管理、預算、宣傳、發行等，內容設計僅為其中一環，本文特別針對傳播內容設計實務工作進行研究方法的探討，乃是因為在傳播領域的學術研究中，傳播內容的創意設計是相對較受忽視的一塊。儘管大學教育有許多傳播內容設計實務的課程，到了研究所階段，為了強化研究的性質，與傳播內容設計有關的研究多採取閱聽眾研究、訊息效果研究等定性的、分析式的研究取向，而非從創造者角度出發完形的、行動探索的研究取向。而定性的、分析式的研究取向，對於充滿創意的創造過程，所能給予的幫助十分有限。因此當一位內容設計實務工作者進入學院進修研究型學位時，若以追求專業成長為目的，常會感到學術與實務工作之間的距離。學術與實務之間各司其職，過去或許不太是問題，然而在現今傳播各環節對創新均有高度需求的情況下，則成為不容忽視的問題。

過去十幾年來，數位化為傳播領域帶來劇烈變動，一方面，數位工具大大改變了傳播內容的產製和呈現方式，新的工具、平台此起彼落、汰換迅速；另方面，社群時代的網路訊息，混亂破碎、紛雜並陳，整體環境造就了比以往更加缺乏耐心的閱聽眾（Carr, 2010）。這一切迫使傳播工作的專業內涵從深處發生變化，不只媒介的經營管理需要具有面對不確定、因應創新需求的能力，傳播內容設計也是如此。在媒介工具變動平緩的時代，產製模式相對穩定，內容設計者可以專注在訊息內

容，忽略科技的物質性與能供性；而今日，不管是文字還是影音內容，都不再存在行之有年的可靠原則，內容設計者不得不重新審視他們手上的媒介工具，思考適合的語彙、介面，和敘事技巧，重新探索傳達訊息的方式。這樣的時期，學術世界的研究方法，如何能為傳播內容設計者所用，幫助他們回應實務上的挑戰？

研究是對某個主題進行系統性的探究，大部份發生在學院、學術機構之中。但有結構的調查與分析，並非只在學術上有用，即使不在學院之中，不以取得學位為終點，在面對實務上的窒礙、升級需求等挑戰時，以研究的態度進行行動上的探索，也有助於實務工作者觸及盒子以外的選項，捏塑出新的可能性。事實上，實務環境愈是嚴峻，研究愈是重要。在一個劇烈變動的時代，任何作法都可能只有短暫保值期。對專業實踐來說，研究的重點不在現況的整理，或成功模式的模仿，而是幫助我們掌握實務工作的深層意涵，以超越既有的程序和做法，突破嘗試與慣習的限制。理論之可貴在則在於啟發現況之外的想像，指出在習以為常的實踐之外有什麼其他可能性。問題在於，怎麼樣的研究方法可以讓實務工作者更加直接受益？

行動研究有一基本立場，是要幫助實務工作者在變動的實務現場釐清問題、尋找解決方案。在這個科技與社會均快速變化，充滿不確定的時代，結合行動研究精神的研究方法，可望提供傳播工作者多一種工具，幫助他們以較為系統而又不致喪失整體有機性的方法，投入變動的實務現場之研究。

在實施方法上，行動研究的一大特點是，它容許研究（者）與實踐（者）的合一，這與傳統科學研究對客觀與距離的要求有所衝突。不過，傳統科學研究的價值觀本來就受到當代質化研究方法論的質疑，參與式觀察法、現象學方法等都在挑戰著觀察與被觀察的分野。行動研究之不同在於，它是研究者在其專業角色的社會實踐中所進行，目的乃是為了更有效的專業實踐，而不是為了研究而投入觀察其他行動者的實踐。其研究問題來自實務上的狀況，其結果能使研究者增進對實務工作的理解，進而求得專業上的成長（吳明清，1991；王文科，1999；陳惠邦，1998；陶蕃瀛，2004）。如此一來，行動研究不是特定的某一種研

究方法，而比較像是一種研究態度。它可以是質化量化多種研究方法的綜合運用，只要能達成研究者優化自身實務工作的目的。

行動研究發展至今，已有超過半個世紀的歷史，應用在傳播問題的探討，卻僅是這十幾年的事情，並且相當程度集中在組織管理與行銷的議題，缺乏傳播內容設計實務的探討，更缺乏將作品本身視為論文產出之一體的作品本位與作品導向研究方式。本文認為，導入藝術學院既有的藝術本位與藝術導向研究方法，有助於我們思考適合傳播內容設計者的作品導向研究方法。然而，藝術創作與傳播內容創作的關切畢竟不甚相同，並且，藝術創作研究具體來說該如何進行，在學術世界也還存在諸多討論，並非行之有年、無庸置疑的研究型態，故而藝術領域常見的研究方法並不是直接套用即可，還需要稍加調整，以適應傳播實務工作的社會實踐面向。

由於行動研究和藝術創作研究法都已有嚴謹之文章、專著探究其知識與本體論，本文將著重在具體方法和策略的探討。以此為目的，本文首先將檢視目前行動研究於傳播領域的運用情形，接著說明藝術創作研究中可資借鏡的概念，並特別著重在作品與研究的關係，最後依照傳播內容設計工作的特性，提出傳播領域作品導向研究方法之具體建議。

貳、傳播領域中的行動研究

行動研究（action research）起源於 1930 年代，其概念最早由美國社會學家 John Collier 提出。行動研究的發展軌跡始於社會改革之理想，之後擴及多個社會實踐領域，如組織機構或社會福利等，到了晚期則多了專業追求的性質，在教育領域的應用更是備受推崇。傳統認為專業（profession）或專業知識是出自於理論的應用與技術的發展，美國教育學家兼哲學家 Donald Schön（1983）卻認為，實踐情境不斷改變的特質——不確定性、不穩定性、獨特性和價值衝突性，這些特質是更需要被重視的，尤其在一個變動的時代，已存在的理論和技術，不足以處理日益增加具有情境複雜性的任務，即使專業知識能趕及專業實務上日新月異的需求，專業表現的改善卻可能也只是短暫的，因為實務情境本來

就是不固定的。有鑑於此，Schon 特別強調實踐者對自身專業能力再建構的能力。透過在行動過程中的自我反思，不斷重新看待事物、重新提出問題，並試圖解決行動過程所面臨的問題之循環，實踐者不斷重構自我知識體系，並在過程中建構數一數二的專業實踐。

強調行動與研究兩者的相輔相成，重視理論與實務的結合，並著重於具參與及改良性的過程、能彈性且能靈活運用的研究方法、反思性的實踐，這些概念反映了整個社會科學領域對理論與知識的省思。行動研究的應用逐漸見於多個不同的學門，而在傳播領域亦不例外。澳洲昆士蘭科技大學媒體暨創意設計學者 Greg Hearn 與 Marcus Foth 曾發表多篇文章，大力提倡將行動研究應用於媒體與傳播理論當中，除了學術文章的發表（2005；2009），他們也偕同其他學者彙整相關研究的經驗與心得，於 2009 年出版了研究專書，更完整地闡釋行動研究的概念與方法，及其如何能應用於新媒體的傳播議題。

不過，Hearn 與 Foth 所提倡之運用方式，乃聚焦於人與人之間的關聯，關注在需求的了解以及需求和需求之間的整合，對於內容創作者的原創能力鮮少著墨。他們特別著重程式設計者與內容設計者、客戶與媒體業者彼此間的合作、參與、協調與管理等各方面的行動，認為只要找到需求之處，就能尋見創新的要領。這樣的理念有其道理，也已經是商業管理和產品設計的某種金科玉律，然而我們不能忘記創新也有著跳脫盒子、創造尚未存在的需求的面向；創新不只是需求的解決，因應數位時代的快速發展，既有需求之外的洞見也是原創之所在。對於研究型學位的訓練來說，結合研究以提昇個人之原創能力同樣需要受到重視。儘管如此，大部份傳播領域的行動研究多聚焦在管理、服務等議題，內容設計的原創性很少成為研究目標。這種情形在台灣也是如此。

台灣的行動研究，在傳播領域已可零星見到一些應用，較多著墨者為課程設計，尤以媒體識讀、媒體素養相關之教學行動研究為多（例如：張寶芳，2006；位明宇，2010；黃聿清，2014）。此外也有傳播之社會實踐，如參與傳播、參與式影片、社區形象改造及新聞在地實踐等（例如：蔡鶯鶯、徐永年、林永隆，2010；林盈岑，2011）。而為因應數位化所造成組織結構及產製流程之改變，在作業流程管理、協同產製

airiti

模式等方面亦有相關研究應用（例如：唐台齡，2014；石靜文，2016）。總體而言，台灣傳播領域的行動研究，雖然數量不多，仍可見其應用於課程設計、社會實踐、行銷策略，以及產製流程管理等範疇。

在台灣還未出現行動研究運用在傳播內容創作實驗的期刊論文。究其原因，一方面可能是行動研究本身的劣勢，有些教育領域的學者提到這樣的現象，指出學術論文審查者會以不合宜的實證主義框架來檢視行動研究論文（成虹飛，2001；蕭昭君，2004；潘世尊，2011），因而給予較低評價而減少行動研究論文被接受刊登的機會。另一方面也可能在於內容創作常以少數個人之創意為關鍵性資源（critical resources），而行動研究在其他發展較成熟的領域多應用於群體或組織之改變，研究目的及研究成果之評判大不相同，實施方式亦較難應接。儘管今日學術界對何謂客觀知識已經有大幅反思，實證主義仍然象徵著主流的理想。行動研究本身就很容易受到實證主義中心者的質疑，更何況作品導向研究乃是將作品產出視為論文的一部分，更加無法符合傳統的學術審查。好的作品導向研究成果缺乏平台可以傳播，前往學術界取經的實務工作者，可以感受到作品導向研究在學術領域等而次之的位階，難免影響他們在論文型式和主題上的選擇，而使學術研究與作品產製之間的鴻溝持續下去。

對整個社會科學領域來說，要把創作作品視為正規的研究產出之一部分，恐怕還有很長的路要走。相對來說，藝術學院在這方面則積極許多。當作品也是論文的一部分時，創作行動如何被研究，作品可以在知識貢獻中扮演何種角色，從 1993 年 Frayling 提出那篇廣受討論的文章開始一直到現在，相關的問題在歐洲大學的藝術設計學門被積極地探索，也誘發了它們在知識本體論上蓬勃的哲學探討¹。欲思考傳播領域的作品導向研究、探討行動研究於傳播內容創作的應用，或許我們可以

¹ 筆者在英國就讀博士期間，體驗到與此相關的議題如何在英國被積極地討論，各種工作坊、線上期刊在不同的大學中進行著。2009 年筆者與博士班同儕一同舉辦 Interrogations: Creative Interdisciplinarity in Art and Design Research 國際研討會，來稿十分踴躍，包含了來自各大洲的不同國家，研討會論文集亦收入了數篇觸及方法論之哲學探討的文章，可以看出此議題所引發對知識、認識的再思考。

從藝術設計領域得到一些啟發。

參、藝術設計領域中的創作研究

一、「創作」作為一種「研究」

討論創作研究之前，先針對藝術領域既有的與創作相關的研究方法之名詞進行說明，如藝術本位研究（art-based research）、研究導向藝術創作方法（research-oriented artmaking）、創作本位研究（practice-based research），及創作導向研究（practiced-led research）。

「藝術本位研究」（art-based research）起源於社會科學的質性方法典範，一開始出現在藝術治療領域，因為藝術治療中有許多難以用語言表達的事物（McNiff, 2008, p. 11）。廣義來說，藝術本位研究乃透過各種形式之藝術創作過程，作為了解與探究研究者和被研究者之經驗的方法（McNiff, 1998）。除了借助藝術創作做為資料收集的一種手段，許多藝術本位研究者也採用文學藝術作為呈現資料的一種樣式，例如：詩歌（Sullivan, 2000）、生活故事（Barone, 2000, 2001）、自傳與自我敘事（Buttignol, 1997）等。藝術本位之方法學模糊了藝術與科學之間的界線，其主要目的有時並非作品本身的提升，也可能是社會科學研究方法的創新改良。

在藝術學門，一般藝術創作碩士學位（Master of Fine Art, MFA）的研究都會包含作品創作，然 MFA 學生的主要任務為發展個人作品，其最後產出不一定要有傳統上所認為的「學術性」，也不一定以陳述性知識為主。儘管如此，具備研究性質的創作活動仍是被鼓勵的，這種情況可稱為「研究導向藝術創作方法」（research-oriented art making）（陳靜璇，吳宜澄，2011），其目的在於藝術創作的提升，並以研究作為優化創作過程之輔助，或蒐集創作所需資料的工具。

到了藝術創作博士階段，儘管仍然要求作品之品質，知識的產出（而非作品的產出）變成主要目的，如此則有「創作導向研究」（practice-led research）及「創作本位研究」（practice-based research）

之別。雖然它們都以創作實踐為核心要素，但有分量比例，以及產出知識的形式上的差別。「創作本位研究」乃以一件具有創造性的作品作為貢獻知識的基礎，通常論文寫作佔整個研究產出的比例較低。「創作導向研究」則著重在對作品的新理解，或產出對該創作具有操作性意義的新知識，這些理解與知識可應用於創作實踐中（Archer, 2004; Candy, 2006）；論文寫作主要用來解釋如何解決問題，並呈現創作時所產生的新知識，故而佔研究產出的比例甚高。

創作導向研究要求研究從創作實踐開始，依循實踐過程與實踐者的需求，而確認或形成質疑、問題和挑戰，且研究策略是透過創作實踐來執行，使用實踐者所熟悉，或特殊的方法（Gray, 1996）。何文玲（2014）更指出，此種研究不只重視完成之作品，更著重探究實踐過程所發生之種種現象，研究者就是實踐者也是被研究者，研究問題從實踐中產生，且研究著重反思和實踐上的需要，因此可藉助行動研究之方法。

創作導向研究在歐洲已十分普遍，有一些重要的學術專書針對藝術創作研究的本質進行討論（Gray & Malins, 2004; Sullivan, 2005; Biggs & Büchler, 2008），也有許多案例分析（Barrett & Bolt, 2007; Brien & Williamson, 2009; Smith & Dean, 2009）。英國為較早接受並致力於發展創作導向研究的國家（Elkins, 2009, p. x）。目前除了英國、澳洲及紐西蘭，許多歐洲的非英語系國家大學裡的藝術設計系所，也都已發展完善的創作博士學制。然而，大約二十年前的英國，於學術研究中包含創作行動，仍然是一個極具爭議的想法（Jones, 2009, p. 31），某些人為此感到興奮，卻也有許多人視之為洪水猛獸。即使在今天，美國大部分大學仍然無法接受以創作為核心的博士研究。今日美國藝術領域的研究型學位，雖然大多可以肯定藝術創作經驗有助於研究者的理論洞見，也鼓勵藝術家自身成為研究者，然而這樣的研究仍然偏向傳統藝術史研究型，創作行為及作品本身並不能作為博士論文的產出，對創作行為能否產生「知識」的懷疑始終沒有斷絕。這也賦予歐洲當前的藝術創作研究一種挑釁的氣味，不肯無保留的服從學術成規，時常去質問研究的實質意義。

二、作品產出與研究的關係

在擁有深厚研究傳統的文史哲等人文學科的環伺中，創作研究是初生之犢。強烈的跨領域性質，使它至今沒有固定的研究方法。選擇從事創作研究的人，不可避免也要退一步思考創作與研究的關係，甚至主動建構它們的關係。

以英文文獻來說，英國皇家藝術學院的 Christopher Frayling 是首批從高等教育的視角去思考藝術作品與研究的關係的學者（Elkins, 2009），他在 1993 年發表的文章中，借用了 Herbert Read 在教育方法上的分類，把與藝術相關的研究方法也分為三類，分別是「為了藝術設計而研究」（Research for art and design）、「以藝術設計為對象來研究」（research into art and design）和「透過藝術設計做研究」 「research through art and design」。以下說明 Frayling 的分類，除了 Frayling 的定義，筆者也加入自己的觀察，以指出各個不同研究類型容易引起爭議之處。

根據 Frayling 的舉例，像畢卡索為了創作亞維儂少女而收集各種素材，是屬於「為了藝術設計而研究」（Frayling, 1993, p. 1）。收集素材這是我們為了創作都會作的事情，例如創作星空題材，可能會去收集星星的照片，找個地方觀察夜空，或者只是單純的回想童年時期星空的感受，都是為了創作得去做的基本功夫。但畢卡索強調，收集這些素材對他來說不是研究，他反對自己被稱為研究者（轉引自 Frayling, 1993）。他認為創作不可能是研究，因為創作不是發現，而是展現創作者已經知道的事情，是把對的感覺表現出來。畢卡索說他從來不研究，而只去發現；這也是人們對創作這件事的普遍看法。因此，資料收集雖是創作不可避免的部分，但也是最受質疑是否具有知識價值的部分。

第二種「以藝術設計為對象來研究」，是藝術作品的歷史、美學、社會、政治、經濟等等理論研究，關於作品與意義生產的問題。它是最順理成章的學院研究行為，包含幾個歷史悠久、定位清楚的學院學科。然而讓創作者自己來作這件事，就不太對勁，隱約有著「詮釋權」的問題。傳統研究的定義的底線之一，是被研究對象必須在研究者自身之

外。因此，藝評家、藝術史學家往往不是創作者；而身兼藝評家與藝術家的研究者，分析的對象通常也不是自己的作品。然而創作研究就是要讓創作者審視自己的作品和創作行為，研究者與研究對象合為一體，顯然侵犯了研究的傳統概念，使其嚴肅性受到懷疑。

最後一種「透過藝術設計做研究」，是關於材料的研發、某種器材的創新用途，或是創作經驗的觀察和反思。材料的研發與器材的應用常與「問題解決」有關，可以很容易套進「科學性」、「系統性」的框架；較有爭議是後者，創作的主觀經驗有沒有知識價值，較易質疑。儘管援用教育領域中行動研究的方法，但創作研究畢竟不同於教育研究，初期通常沒有明確研究問題，也沒有可預期的研究貢獻，易受抨擊不在話下。然而，創作研究之所以獨特，正緣於這個核心的主觀經驗，基於創作行為而產生的洞見，是任何其他種類藝術研究無法提供的。

Frayling 的文章雖然沒有深入知識論的哲理探討，也沒有提出具體的研究步驟建議，但能夠幫助創作研究者釐清自己的情勢，更有效的去辯證與發展自己的研究方法，對創作研究者來說反而是極為實用的啟發性文章。透過 Frayling 的分類方式，我們可以進一步去看創作在研究中扮演的角色，以研究成立的條件來說，三種類型分別呈現了不同的創作與研究的關係（如表一所示）。

表 1：不同藝術設計研究類型與作品的關係

	涉及作品	涉及自己的作品或創作行為	仰賴先前創作經驗	研究過程包含創作行為	研究產出包含完整作品
以藝術設計為對象來研究（into）	✓				
透過藝術設計做研究（through）	✓	✓	✓	✓	
為了藝術設計而研究（for）	✓	✓	✓	✓	✓

資料來源：本文作者依據 Frayling（1993）的三種類型自行延伸、撰擬。

從以上表格可以看出，最後一列的「為了藝術設計而研究」（for）最為仰賴研究者自身的創作行動和創作產出。第二列的「透過藝術設計作研究」（through）著重技術研發與製作原理，不必然要完成作品，儘管研究中應包含創作行為，書面論文的撰寫相較來說比創作產出更為重要，因此創作產出也可以是作品原型（prototype），甚至只是設計圖。至於第一列的「以藝術設計為對象來研究」（into），研究者本身不一定是藝術家，即使是藝術家，研究內容也不一定跟自己過往的創作經驗有關，且研究過程中不一定要有創作行為，也不必要產出作品。

我們也可以進一步思考這三種類型的「研究貢獻」。「透過藝術設計作研究」（through）的類型，適合讓研究者用來解決某種實務上的技術問題，而非意見表達。而會選擇「為了藝術設計而研究」（for）類型的人，則是渴望做出完整作品，以發展個人作品概念與手法為目的的研究者。而選擇「以藝術設計為對象來研究」（into）的研究者，其興趣則偏向智性探索與論點的表達。基於三者不同的研究興趣，它們在研究貢獻上會有不同的傾向（如表二所示），雖然不是截然分明的可或不可，卻有擅長不擅長的問題。

表 2：不同藝術設計研究類型在研究貢獻上的偏向

	對其他創作者有 創作主題或問題 意識上的啟發	對其他創作者有 實作技法上的傳 授	促進人們對某個 議題或觀念的了 解
以藝術設計為對象 來研究（into）	✓		✓
透過藝術設計做研 究（through）	✓	✓	
為了藝術設計而研 究（for）		✓	✓

資料來源：本文作者自行撰擬。

此外，需要特別指出的是，Frayling 所提的三種類型，乃是代表作品與研究的三類關係，而非三種獨立存在的研究類型。也就是說，一個

帶有作品的研究，它可以既是「為了」創作，也是「透過」創作行動，同時還以藝術領域的理論議題為對象進行研究。這三種關係有可能同時存在一個研究裡。而無論如何，只要是帶有作品的研究，都需要研究者的行動反思能力，也因此都與「科技理性」的態度有所對立。

Donald Schön (1983, p.6) 認為，行動反思是「專家藝術」的核心。「專家藝術」是與「科技理性」對比的概念。科技理性是在實證典範下盛行的思惟，崇尚以科學式的嚴謹方式來解決問題；這種思惟在我們現在的社會仍然擁有主導地位，即使是重視創意發明的設計領域，也偏好因果關係的建立，看重量化勝於質性研究，追求各種標準的制定勝於直覺操作。然而，Schön 認為科技理性無法解決專家所面對的真實世界難題，真實世界是複雜、混亂、無法預期的，為了因應，真正的專家必須能超越既定的程序規則。他們必須既能運用經驗又能運用理論，在實務中臨機應變，利用行動中、行動後的反思來修訂及優化他們的專業知識。

Steven Scrivener (2000) 是第一個明確將創作研究方法與 Donald Schön 的行動理論作連結的學者。他從自己在藝術設計領域指導博士生的經驗，發現所有帶有作品的研究均帶有行動實踐的意味，且接近 1983 年由 Schön 所提出之行動理論中的「行動反思」的過程。儘管 Schön 所使用的科學語彙對創作行為來說有時顯得格格不入，他提出的行動研究的原則仍有許多可套用在創作研究之處，例如：(1) 強調實踐行為中內隱知識 (tacit knowledge) 的重要性，知識不僅來自於理論或實驗，更存在於行動中，亦為行動之知 (knowing in action)；(2) 重視問題設置，以回應任務中遭遇的困難和不確定；(3) 反思是處理不確定性的主要概念工具；(4) 創意行動是一種保持事物運轉的方式；(5) 過去的經驗提供了例子、心象 (image)、認識和行動；(6) 創作者的興趣將情境改變至更好的狀態；(7) 假說必須要可以成為行動的內容，只有可以被轉換為行動的假說才有意義；(8) 藉由行動讓意圖具象化；(9) 認知過程是主觀的；(10) 創作者對適切的行動方針尋求肯定而非確認。

儘管所有帶有作品的研究都具備以上特性，但 Scrivener (2000) 也發現，有的創作研究能夠輕易套入一般對博士論文的要求，有的則很困

難。也就是說，同樣是帶作品的研究，其實呈現出兩種不同的學術慣例和研究範式，他將其中一種稱為問題解決型（problem solving），這是科技研究和工業設計常見的型式。另一種稱為創作設計型（creative production），雖然不容易符合一般博士論文的要求，確有其獨特的價值。Scrivener 在 2000 年的文章主要是為了釐清兩者不同的目的、過程，和產物，也建議論文指導者及研究生本人皆應有所分辨，才不會錯估、扭曲了後者的研究價值。

三、兩種類型

在 Scrivener 之後，Hamilton 和 Jaanisten（2009）繼續延伸兩種類型的概念，將帶有作品的研究效果取向（effective）和共鳴取向（evocative），他們認為此二類型應被視為光譜的兩端，兩端之間充滿程度和偏好上的可能性，所有創作研究都可在此光譜上找到位置。

欲了解此光譜我們可以 Scrivener 的分類為基礎，輔以 Hamilton 和 Jaanisten 的意見，從三方面來看兩個類型的差異：一是研究意圖與作品的角色，二是創作過程，三是作品如何被視為研究成果。

（一）研究意圖與作品的角色

Scrivener（2002）比較問題解決類型和創作設計類型，認為前者主要目的在尋找某個問題的解決方式，此問題來自於某個特定社群的需求，對該社群有一定重要性。這類研究之作品的主要功能在於提供一個創新的（或改良的）方式來解決問題，故可將該作品理解為讓某種東西或某個狀況變好（更有效率或更有效果）的手段。因此類型之研究意圖為效果改變，Hamilton & Jaanisten（2009）名之為效果取向研究（effective research）。

相較於問題解決類型，Scrivener 認為創作設計類型的研究通常來自於較模糊的創作追求，而非具體問題，整個研究過程乃以研究者既有作品為中心。此類研究並不致力在破解某個已知的問題，而是與個人關注，或文化議題有關，故其作品通常不具有明顯的用途，而是以較廣泛

的方式對人類經驗作出貢獻。Hamilton & Jaanisten 延伸 Scrivener 的描述，認為此類研究的意圖及其作品的功能，乃透過感召力引發感受或共鳴。因此稱之為共鳴取向研究（evocative research）。

效果取向和共鳴取向的說法，可以用來區別兩種研究不同的研究意圖和作品功能，一定程度說明了兩種研究不同的特性。

（二）創作過程

研究意圖與作品功能的差異，影響了研究問題和主題的產生，以及創意過程的展開。在效果取向、問題導向的研究案，作品並不引導研究。相反地，研究案的實作面向乃於研究者建立好脈絡架構後方得開始。前置作業不只研究問題的確立，也包括需求的判定（常透過民族誌研究法或社會科學方法，作使用者需求分析），以及作品製作方針和流程的規範。唯有這些相關研究與規劃都做好了，實作才能啟動；理想上實作乃論文所述解決方案的一種例證。

至於共鳴取向，則多由創作來引導研究。Bolt（2007）認為，此類研究來自創作的實體性存在，也透過創作的實體存在而推展。透過創作、理論和主題之間不斷進行的對話關係，研究問題開始清晰，研究的樣貌逐漸成形。Gray & Malins（1993: 4）稱此為「奢侈的合成」（expansive synthesis），Barrett（2005）將其形容為認識和經驗之間的動態交互作用，這些認識和經驗乃得自理論、創作及研究者的個人理解（situated knowledge），它們與作品形成動態關係。並且，如 Scrivener 所說，研究者「通常探索多面向的興趣和目標，其中的優先順序可能隨著作品進展而改變，新的議題和目標也隨著作品發展而出現」（2000: 2）。因此，研究問題會在一段時間內保持開放，拒絕簡化為過分單一、封閉的問題。Hamilton & Jaanisten（2009）認為是這種開放性讓作品在意義上也能維持其不可化約性。

根據以上的描述，我們或許可以說，效果取向和共鳴取向兩類研究之間的區別，在於一個重分析、一個重直覺。然而 Hamilton 和 Jaanisten（2009）也指出，儘管效果取向研究與其他傳統研究一樣，首先面對的是問題和背景的分析，這不表示直覺不重要，畢竟創新需要直

覺。另一方面，儘管共鳴取向研究是直覺式地依研究者的興趣、個人關注和文化關切來演化，分析式的論述仍是推動此演化的必要力量。

（三）作品如何被視為研究成果

除了研究意圖和創意過程上的差異，在如何證明作品之研究貢獻的方面，兩種類型也存在差異。產生新的知識是所有研究的基本條件，此處新的知識係指，對世界來說是新的，而非僅對個人。沒有新知識就不能稱為研究，只是重複已知知識和創作手法的複製品。不管效果取向或感召取向，作品都被視為一種研究產出，並伴以論述解釋。然而，其所宣稱的研究貢獻，及作品價值的證明方式，是非常不同的。

Scrivener（2000）認為問題解決類型的研究其作品之所以包含知識，乃在於它能作為某問題的解決方式的示例。也就是說我們可以透過考慮作品的效力來測試其知識上的貢獻，像是該作品是否妥善解決問題，改善某事物，讓某事物更有效率或有效果。在考慮此類研究的貢獻時，我們不會只考慮作品是否能有效處理問題，也要考慮研究結果是否能外推應用在別的情況。其貢獻也可能來自增進我們對問題本身的了解，或對擁有該問題的社群的了解，以及對生產或測試作品的方法的認識。故而，「作品所具體展現的知識，比作品本身重要」（2000: 1）。

效果取向的研究貢獻較容易評定；共鳴取向研究價值之判別則困難許多。首先我們可以問，共鳴取向研究產生的是什麼樣的知識。Scrivener 在 2002 年寫了一篇文章，題為「藝術作品不含知識」，否定藝術作品中會有「知識」。然而他也在文章中說道：「藝術作品對情感、人性、人際關係以及我們在世上的位置提出深刻洞察……我們體驗這些洞察，將其視為可能的理解方式而非定論。」（2001: 1）以及：「藝術創作是提供與過去、現在、未來有關之看待事物的方式，以及存在的方式。」（2002: 12）Scrivener 肯定藝術作品能提供有關人生的洞見，卻否定此洞見是一種「知識」。Hamilton 和 Jaanisten（2009）認為 Scrivener 僅將知識一詞與應用型研究作連結，只重視分析性描述和命題式論述之面向（亦即 know-that，知道、認識），卻忽視了人們在體驗藝術作品過程中，所獲得的知識（即 knowing-of，明白、領會、感

悟、認知），而此處的知識也包括透過作品體驗所得到的對世界的領會。

由於藝術作品往往是詩意的、刻意模糊，且在意義上不可化約，藝術作品所召喚的知識、覺察和體驗無法一致，也無法測量。其價值在於開啟可能性，提供體驗和覺察的機會，而非引起特定的感受。因此，詢問作品是否在某個或某群觀眾身上產生特定效果，並不能用以決定作品是否成立。共鳴取向研究無法尋求量化或質化的實徵證據（empirical validation），其論述方式比較接近哲學傳統。整體來說，此種研究考慮的是作品如何召喚特定的文化關切，能否適切地與相關作品、理論和哲學產生連結。其對知識的貢獻可能來自增進我們對文化現象的了解，提供與作品技法和展演有關的認識，以及加深其他研究或研究者之涉入層次。

肆、研究實施之設計建議

本文欲探討行動研究對於傳播內容設計的實務應用，於前章節爬梳傳播領域中的行動研究，並檢視藝術領域創作研究之相關內容。儘管傳播內容創作與藝術創作有許多相似之處，兩者之追求仍有根本上的差異。媒體有營運的需求，故必然有商業考量；而即使是全然仰賴商業收入的媒體，也多半肩負服務公眾的責任。這使得傳播內容之設計產製與藝術設計相較之下，更加需要考慮人的因素。其影響因素複雜、變動性極高，突發的創意、工作團隊的協調狀況、閱聽眾的反映，委託人及資金贊助者的要求等，很容易就會影響製作方式，改變產製的內容。

然而實務世界的問題千端萬種，絕非單一類型的研究方法可以一併通包。本文只能說提供了多一種工具，最後仍需由想從事實務研究的人，根據其目的與需求，評估實際的狀況來作抉擇。藝術設計領域的研究方法通常無法直接運用在傳播領域，這並不是因為藝術必然是個人的或傳播必然是大眾的，畢竟不管是藝術還是傳播內容，都有可能在自我表述以及服務某種意識形態的天平上移動。兩者的歧異，主要來自它們不同的學術傳統和商業結構（是的，藝術當然也有商業結構），因而衍

生不一樣的實務需求。藝術設計領域的創作導向研究之長處在於能良好結合行動反思的過程，然而若欲更加適合傳播內容設計的需要，則應強化「資料收集分析」與「協作」的部分。

本章節參考行動研究與創作研究之概念，調整其適於傳播內容設計的概念，在此提出研究設計與執行的建議。本文認為應用於傳播內設計的行動研究可由五項要點深入探究，包括研究起點、循環式過程、研究中反思、資料蒐集與分析、協作。各要點分別闡釋如下。

一、研究起點

任何研究都始於問題意識，行動研究也不例外。不同於傳統研究，行動研究的起點通常較為模糊，它可以是實務活動內涵之釐清，也可以是潛藏問題之發掘（潘世尊，2011：47）。因此，行動研究不一定要有具體問題才能行動，其研究問題在研究初期可以較不明確，而是在行動過程中才會逐漸聚焦。基本上，實務工作者只要有改善自我的實務活動的意圖，就可以展開行動。

此外，行動研究並不依賴文獻探討作為問題意識之主要來源，研究者對自我先前相關經驗的省思更是重要觸媒。傳統質化與量化的研究十分重視文獻探討，研究者在這部分必須整理得相當周詳，乃因其研究假設或問題是從既有文獻中演繹而得，故需要有完整的評述。但在行動研究裡，文獻是研究者自我覺察以及發展行動方案的一種媒介，而不是作為論述合法性的主要來源（潘世尊，2011：58），因此在闡述問題意識時，不應落入文獻的字義比對，研究者也不需非要引述其他學者的論述來凸顯或證明行動方案的合法性，如此可提供研究者更多與實踐場域對話和調整的空間。

那麼傳播內容創作研究的起點有什麼任務呢？行動研究一個重要目的在增進研究者對自我行動之理解，才能發現和解決存在其中的問題，以改進實務活動及其所構成實務環境之合理性（Carr & Kemmis, 1986: 162）。我們的各種行動，對情境的看法和對需求的界定，常受到許多習以為常、不自覺的理論框架的影響。此處的理論（theory-in-use）泛

指我們腦海中用來解釋、預測和控制行為的方式，是主導我們行動的關鍵；實務工作者的行動也都受到腦海中的理論所設計與支配（Argyris & Schön, 1974: 4-7）。這些理論是個人在與周遭世界的互動中無意間形成，它們常是不自覺的，或是自我應驗的預言（self-fulfilling prophecy）（Argyris & Schön, 1974: 17-18）。這些不加深思的信念和作法能縮短我們面對問題的反應時間，幫助我們以較輕鬆的方式應對生活上的種種問題或抉擇。然而，對創作研究來說，在實踐行動的過程中若沒有意識到該些理論的存在，則很容易固守於原有的框架而難有突破。換句話說，不管有沒有具體的研究問題，研究起點都應包含對自己過去相關行動的反思。檢視過去作品，能幫助研究者思考隱含在其中的標準與框架，並重新探究這些標準從何而來。因此，研究者對自身既有框架的覺察和評估，是行動研究前期的重要工作。

此外，研究前期也應避免自動化之思考行為模式阻礙實務行動可能帶來的改變。認知心理學認為人們在推理、決策或社會認知會採取兩種不同的模式，一種是內隱、自動化的非意識歷程；另一種則是外顯、可被控制的有意識歷程。其中，無意識歷程較難以察覺，但卻對人們日常生活影響重大。我們一天之中要做出無數判斷和選擇，長期的學習與養成使大部分的判斷選擇得以在潛意識中進行，這些不須經過大腦處理的自動性思考和行動，能有助於增進生活的效率、減少不必要之能量與資源的浪費，乃人類物種生存上之必要。然而，太過依賴自動化歷程容易降低對週遭事物的感知，減少刺激思考的機會，因而阻礙「改變」的發生。改變乃物種演化的基礎，也是創意創新的溫床，若只是一味地接受自動化的選擇與判斷，則無法深入地發掘更多的可能，錯失任何挖掘創意與創新的機會。因此，傳播內容創作研究的前期階段應先以「去自動化」為目的，製造「疏離的凝視」（estranged gaze）（Lin, 2014），方可能看見自身思維背後既有的框架與限制。

疏離的凝視之重要，首先反映在研究日誌。研究日誌是創作研究一項重要的資料來源，內容應包括創作實踐過程的紀錄，以及創作者於各階段的反思筆記。然而，這項任務看似簡單實不容易，許多創作研究者會困擾於無事可記，而只寫下流水帳及心情隨想，因而感覺不到日誌的

重要性。撰寫研究日誌的關鍵在於研究者本身是否能以疏離的眼光看待其創作任務，其重點在於擺脫慣性、體察自身思維模式（亦即個人的理論）之存在，並察覺埋藏於字裡行間的新脈絡，不輕易將慣例視為必然，如此方能促進行動中演化之發生。

因此，創作研究初期最基本的任務，便是將已經退入潛意識的思維重新拉出來，以疏離的凝視進行檢閱，暫時性地去自動化。然而，如何跳脫個人理論的束縛，將自己抽離於原本所認同的理念，亦是研究初期最艱難的一項挑戰。此時，研究者可藉助文獻的檢閱和案例的探討的幫助。這裡的文獻檢閱並非以詳盡羅列文獻與案例，或推敲文獻論點異同為目的，而是廣泛閱讀與考察作品案例，以協助實作者察覺自我理論和行動上的慣性為目標，其任務在於刺激研究者跳出慣常想法，並發現某種文化共相。Hazel Smith 和 Roger Dean 任教於澳洲西雪梨大學，兩人都是提倡創作研究方法不遺餘力的學者暨藝術家。他們根據自身的論文指導經驗指出，及早接觸理論能幫助創作者突破既有觀念，達到「典範轉移」（paradigm shift）的效果，特別是那些對理論感到陌生、排斥的研究生，反而更能從中受益（Smith & Dean, 2014: 9）。

除了閱讀與作品考察，研究者對自身過去創作經驗的反思尤為重要，但因其與研究者自身緊密相關，更不容易以疏離的眼光加以檢視。此時若有協同參與者的詰問，將有助於研究者更加瞭解自我行動的樣貌及其產生的緣由（見本節第五項）。除了協同參與者的詰問，參與人員也可以系統性地設計一些思考活動，幫助研究者對自身作品產生新鮮的看法。

二、循環式過程（cyclic approach）

許多創作研究都採用循環式過程，陳靜璇、吳宜澄（2011）調查國內創作類碩士論文亦發現，這類論文其中一項特性為「具延續循環性的創作過程」（同上引：122），雖然研究生多在一系列創作完成後才進行論文的撰寫，但其理念顯現、作品產生及論文呼應三者乃互相影響、不斷循環的過程。此或與創作研究之行動本質有關，惟許多碩士計畫雖

依循此形式，未必領略循環式過程的好處，並發揮其優勢。

循環式過程是行動研究的基本模式。早在 1946 年，Lewin 即提出行動研究是一個螺旋狀進行的過程，以螺旋循環（spiral circle）的模式推進。儘管後續許多學者如 David Ebbutt（1985）等人均此模式進行修正，此模式大抵仍包含觀察、計畫、行動、反思之步驟成分。我們可以從 Schön 的行動反思理念，了解到為什麼循環式結構是幫助人們挖掘行動之知的適切方法。

Schön（1983）認為，「行動中反思」的過程是實踐者面對複雜、不確定、不穩定、獨特的，且充滿價值衝突的實踐場域時，幫助其認識與改變事物的方式。日常生活的知識及我們對事物判斷的決策模式通常是內隱（tacit）的，隱含在我們的行動模式和對事物的感覺中，這種從實際行動中所獲得或領悟的知識，即為「行動之知」（knowing-in-action）。專業的實踐以及專家的價值便來自此內隱的「行動之知」，這種知識屬於專業者的內在思維，故難以用言語清楚表達。「行動之知」通常會與「行動中反思」一同發生。專業者在理解事物的過程中，會反思其行動所隱含的意義，留意到自己的行動浮現了什麼、批判了什麼，如何重組調整自己原先的認識，而後體現於進一步的行動。

行動中反思具有獨特的結構。通常實踐者發現原先設定的方法不起作用，因而跳出來審視問題架構、加以批判，以便找出重新框架問題的方式。此重新框架的問題變成下一步實驗的基礎，實踐者會採取一些措施把情境套入新的框架，觀察看看有什麼新的後果和意涵。但是這些措施也會產生預期外的改變，給予情境新的意義，如此又會反過來要求我們對問題重新理解。整個過程如同螺旋般，在評判、行動、再評判之中循環。實踐者在企圖改變那些獨特而充滿不確定的情境之當下，會更加認識這樣的情境；而實踐者在行動的過程中，也會必然會造成一些改變，而賦予該情境新的意義。（Schön, 1983: 131）。

此與所有創作研究者到達研究結果的過程皆相似。在創作研究中，研究者的行動是一種探索，其先對行動有一些想法，設置一些程序，而當這些程序不起作用，或出現非預期的結果時，研究者會被迫重新思考本身的內隱知識與策略。也就是說，研究者跳出行動當下、過去與未

來，而轉為對自覺的關注。

事實上，即使不從行動理論的角度切入，創作行為本來就擁有循環結構的特質，而這也與創作過程中思考模式的轉換息息相關，尤其是無意識思考對於創作的影響。美國動畫大師 Shamus Culhane（1988）傳授動畫製作經驗，特別花了一個章節討論邏輯性思考對創作的妨礙；他認為，強迫自己快速潦草的下筆，關閉掌管理性和邏輯的左腦，才能設計出有生命力的關鍵影格姿態。邏輯思考確實會對創作產生負面影響，這也是為什麼 MFA（藝術創作碩士學位）剛在美國出現時遭受反對的聲音，人們擔心藝術創作的碩士學位將汙染藝術家，使他們成為所謂的學者，過度智識，而犧牲了對藝術創作來說更重要的特質（Elkins, 2009）。

無意識表現與邏輯性思考各有擅場，無優劣之分，對於創作而言都是不可或缺的存在，而循環式結構則有助於這兩種思維交替運用而不互相妨礙。大部分的人較難一面用評判的眼光審視自己的行為，一面還能全心投入創作行為，因此行動的當下應該屏除對自我的評價審查（Krech, 2014），這也是為什麼創作研究者在發展作品的過程中，需要不斷輪流切換角色。這也是為什麼許多創意指導諮商師會建議，讓創造的自我（the inner artist）和編輯的自我（the inner editor），甚至行銷的自我（the inner agent）交替上場，使直覺創造與評價反思成為相對獨立的階段（例如：Mohr, n.d.），彼此互不干涉，但能相互滋養，使創作更趨於完善。如此與 Schon 的行動中和行動後反思的概念相符合：行動中反思並不是一邊行動一邊反思的意思，不管行動中或行動後反思，都是行動後所進行的自我批判與評價，只是行動中反思是在執行過程中遇到問題而停頓時所進行的反思，而行動後反思是整個執行告一段落時所進行的反思。行動反思的概念在下一段會進一步說明。

簡而言之，此循環式過程始於脈絡研究與行動前反思（reflection-for-action），藉由行動前反思、文獻檢閱及案例探討產生初步的研究問題與論述立基。透過循環式過程，每個週期皆包含實作上的發揮、行動中與行動後反思，以及脈絡研究之步驟。個別週期的結果應能轉化為下一次的行動，可能產生新的研究問題，也可能對原本的問題衍生新的解

airiti

釋。研究者在每個週期中調整研究問題、深化論點、調整創作策略，反覆數次，直到最後達成較為穩定的論述，亦即對自身作品及實踐經驗的理解。

三、研究中的反思

如前段所言，行動研究是一件漸進且循環的過程，而反思是推動此過程的重要機制。創作研究者在研究初期、中期、末期皆會面臨不同情境與問題，為了發揮反思之功效，應考慮反思在各個階段扮演的角色。Schön（1983: 49-69, 243-244）依據不同的行動階段與情境，將反思過程分為三個部分，即：「行動前反思」（reflection-for-action）、「行動中反思」（reflection-in-action & -practice, RIAP）、及「行動後反思」（reflection-on-action & practice, ROAP）。

行動前反思顧名思義為研究者在研究之初，對於自己過去的作品進行反思，並建立這些作品的評判系統，以利下一階段行動策略的發展。其目的在於鬆動研究者習以為常的認知，使其跳脫固定的理論框架，對自己本來的實踐方式產生新的想法與認識，俾使隱藏其後的評判標準浮現，如此，研究者能以一種覺察的態度發展接下來的行動策略。此為研究前期之任務。

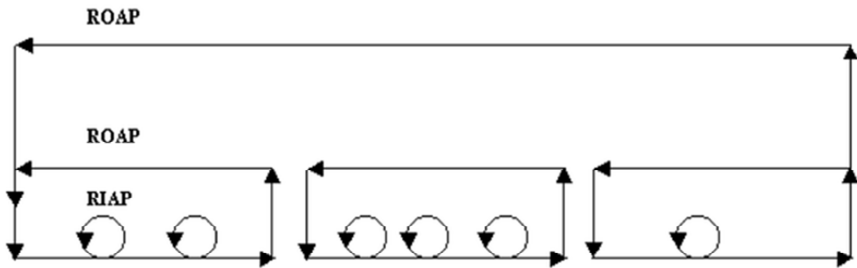
行動中反思（RIAP）為當研究者在創作過程中遇到執行上的問題，或意料之外的情況時，所進行的反思。依照 Schön（1983）的說法，行動中反思主要發生在行動之結果不理想的時候，有兩種情況：一是行動的結果不理想，但產生預期之外（unexpected）的意涵，因而有必要重新檢視方法與目的之間的關係。二是行動的結果在預期之中，但並不理想，故可證明方法無用，且必需思考新的方法，以拓展行動上的計畫。針對行動中反思產生之任何形式的紀錄，皆為行動後反思的材料。

行動後反思（ROAP）為每次完成階段性工作時，固定進行的檢討。研究者必須暫時將自己抽離行動之中，對已發展的實踐進行反思。行動中反思與行動後反思都需要紀錄的佐證，然而，不同於前者乃驅動

行動進行之重要齒輪，行動後反思是一種紀律（discipline），以較為整體而具有系統性地思考模式，檢視階段性發現，包含過程中每個預期之外的結果、每個行動框架、失敗的論點，以及過程中所浮現之內隱知識等，並發掘個人的過往經驗所獲得之知識，如何影響該預期之外的結果，又如何可能導向另一種出乎原本意料的結論或方向，以作為將來調整行動模式的依據。

行動中反思及行動後反思會反覆出現在整個研究過程，如圖一所示，此圖為 Scrivener（2000）用以闡述藝術設計之研究過程，在不同的研究階段，行動中反思（RIAP）與行動後反思（ROAP）會反覆交替出現，形成迴圈的模式。研究者（即實踐者）會在行動過程中持續進行反思，即 RIAP；而在為期數天、數週，甚至數月的研究歷程後，該行動會先暫停，此時研究者會利用這段期間反思目前的行動狀況、執行方法，及其與過去的行動之關聯，即 ROAP。而圖 1 所形成之迴圈模式，亦與前文所述循環式過程相互呼應。

圖 1：行動反思之循環歷程



四、資料蒐集與分析

行動研究並不拘泥資料蒐集的方式。研究者在釐清現象、解決問題的過程中，相關資料的蒐集能協助發展探究方向、深化探究之結果，為研究中的重要部分。研究資料的蒐集包含質化與量化的研究技巧，研究者應在反思和行動的過程中，能彈性運用各種可能的方式來取得相關資料，以期對問題的發現及改善方案的發展有所幫助（潘世尊，2011）。

也就是說，舉凡數量統計、問卷、深度訪談、觀察記錄，或者實驗研究等方法，只要有助於研究的進行、符合研究之目的，都有可能被應用於研究中。透過不同方法所獲得的資料，可分別依質性或量化的方法進行分析。然而，行動研究與傳統質或量的研究不同之處，在於研究者即研究對象，研究中涵蓋大量記錄主觀經驗的敘述性資料，包括日誌、草稿，影音記錄，及反思筆記等，這些資料該如何分析、運用，通常是行動研究中令人困惑的一環。

行動反思十分依賴過程的記錄，研究者應能對情境與心路歷程進行自我觀察筆記，詳實記錄其中所經歷的創作思考、解決問題之抉擇與方法，並根據這些具體資料進行反思。若反思是行動研究的核心，則主觀經驗的記錄資料之分析可謂行動研究之基石。在既有的研究方法中，與主觀經驗分析最為相關，且具有相當學理基礎者，應屬現象學方法。Creswell（1998）認為在現象學研究中經常使用到的方法，可以分為四個步驟：(1) 研究者充分描述與該現象相關的自身經驗；(2) 研究者在訪談中發現到個人（受訪者）如何經驗到該議題（現象）的陳述，列出這些有意義（significant）的陳述，亦可稱為「資料的視域化」（horizontalization），並且致力於發展出一系列非重複性但具等同價值的陳述之清單；(3) 這些陳述被聚合成各種「意義單元」，研究者列出這些意義單元，並據此寫下該經驗的脈絡的描述；(4) 研究者接著反思自己寫的描述，並且尋找潛在的意義，探索有關該現象的不同參考架構，進而建構出該現象如何被經驗的相關描述。

由此可知，現象學研究係研究者由描述自身經驗出發，過程中不斷思考該經驗的相關脈絡、反思自己的描述，且強調挖掘意義單元的可延伸性，此概念與創作研究的精神有許多相符之處，某些操作方式也適合轉化為創作研究之具體做法。例如詮釋現象學常見的分析方法「主題分析法」，就非常適合創作研究所用。Boyatzis（1998）的《Transforming Qualitative Information》是主題分析法的重要著作，他在書中指出，主題分析法是一種「看見的方式」（a way of seeing），一種理出脈絡、道理的方法（a way of making sense）。高淑清（2001）認為，主題分析法作為一種資料分析的方法，乃「試圖從一大堆瑣瑣碎碎、雜亂無章且

看似南轅北轍的素材中抽絲剝繭，歸納與研究問題有關的意義本質，以主題的方法呈現，用來幫助解釋文本中所蘊含的深層意義」（同上引：242）。創作研究資料收集的來源十分龐雜，包括工作日誌、反思筆記、草稿、不同版本的未成品、視覺參考，甚至影音記錄。要整合分析上述資料並不容易，創作研究者容易忽略其在研究過程中所隱含的引導價值，僅將各種草稿、紀錄作為附件置於論文之末，而未與論述內容產生有組織的關聯。利用主題分析法，有助於在眾多資料文本析理出充滿意義與想像空間的主題，這些主題一方面是行動過程的產物，一方面也能是行動計畫之誘發。

主題分析法應用行動資料的分析，可能有以下特色：

- (1) 研究初期，隨研究的情形不同，所收集到的資料可能較為發散、缺乏明確的主題或研究方向。
- (2) 初期資料經過簡單的分析，可能會有較明顯的研究脈絡與研究方向，此時研究者能夠更聚焦地針對相關的理論、概念以進一步收集資料，同時也必須勤做筆記，寫下為何收集某些資料、要到哪裡找相關資料、接下來要觀察什麼、行動上可以嘗試什麼等等，作為後續反思的重要資料來源。
- (3) 行動中反思與行動後反思的紀錄都是重要的資料來源。在研究後期，研究者可針對意義單元間的關係進行比較或分析，亦可補強未發展成熟的次主題來收集資料，直到次主題之間的關係都建立妥當，主題及每個次主題的詮釋也達到完善。

無論現象學方法，還是主題分析法，用在創作研究上都有需要調整之處。例如現象學方法雖始於個人經驗，卻不需產生行動的啟發，或造成事物的改變，係與行動研究最重要的不同。此外，創作研究的成果應能指向行動，故在運用主題分析時，追求的不只是意義單元，還須是具實踐上啟發意涵的意義單元。而作為「創作設計」（Scrivener, 2000）與「共鳴導向」（Hamilton & Jaaniste, 2009）的研究，最後產生之成果還需具延伸、發展性，以提供其他追求原創性的創作者能夠再次利用的見解。Lin（2019）以案例說明了主題分析法在創作導向及創作本位研

究上的應用方式。

五、協作

藝術設計領域很少談到研究中其他人的合作、協作問題，但在傳播領域這卻是無法忽視的部分。當以發揮傳播效力為目標，就算是製作者可以獨立完成的內容，例如一系列網路圖文，也要考慮閱聽眾及使用者特性，以期獲得更多人關注。電視在乎收視率，電影在乎票房，網路內容則在乎點擊數和轉載率。也就是說，與藝術創作研究相比，傳播內容創作更有必要在研究中納入其他相關人員，包括閱聽人和使用者，亦即產品之目標族群。

若研究初期目標在增進對目標族群的了解、釐清使用者在資訊上的需求，則傳統社會學方法中的民族誌方法可以很好地派上用場。使用民族誌方法來了解使用者需求，可以幫助研究者挖掘使用者隱而未見的需求；而由於使用者一直參與在設計過程中，當最後產品完成，也能更被使用者理解與接受。近年來許多設計產品，利用群眾募資平台，不斷釋出階段性設計，在過程中了解人們接受度，即時調整設計方向，同時也讓人們更加理解每個設計上的決定，也是一種將目標族群納入開發過程的方式。

傳統社會科學方法並沒有讓被研究者參與研究的設計和執行之概念，科技實務領域之研究率先體認到使用者在研究中的重要角色，他們設計了各種方法，在傳統社會科學加入使用者（被研究者）參與的面向。例如軟系統方法學（soft systems methodology）（Checkland & Holwell, 1998; Checkland & Scholes, 1999），參與式研究（participatory research）（Gonsalves et al., 2005; Oudshoorn et al., 2003）、使用案例（use case）（Cockburn, 2001; Kulak & Guiney, 2004），及互動設計（interactive design）（Preece, Rogers & Sharp, 2002）等，都以使用者的參與深度為目標。我們可以說，在使用者協作方面，科技實務領域已有許多周全而細緻的理念方法可供學習。

除了使用者、客戶和閱聽眾等產品的接受者，科技實務領域也重視

開發團隊內部成員的關係。科技產品多半需要來自不同背景、擁有不同專長的成員之合作；數位時代新媒體內容的開發，例如網路動畫、互動網頁、行動裝置應用程式等，也常需要設計師和程式工程師的合作。設計師和程式工程師來自非常不同的訓練背景，前者與藝術、美感相關，後者偏向資訊科學和數學領域。程式工程師和設計師通常不會是同一個人。儘管也兩種能力兼備之通才，也不免有所偏重，在規模複雜的專案中仍需要團隊合作。無怪乎 Hearn & Foth (2005) 討論行動研究在新媒體設計的應用時，特別著重不同知識背景的人之間的互動與協調。

整體來說，行動研究在傳播領域的應用，目前已有許多將利害關係人（包括發開團隊、客戶、使用者、目標族群等）納入的方法建議。將利害關係人納入的目的是非常務實的，一方面是促進開發團隊中不同背景成員之間的溝通理解，另方面希望開發出更符合需求、更廣為接受的產品。

事實上，行動研究本就重視參與（participate）與協同（collaborate）（Carr & Kemmis, 1986: 165-166），強調人與人之間的協調合作，盡量促使與實務情境相關的人員參與研究。在教育場域可能是合作之其他教師、學生、主管等，在傳播情境可能是製作團隊、客戶和用戶，進行研究時應盡量將這些角色一併納入。Argyris & Schön (1974: 17-18) 認為實務工作者腦海中的理論（包含信念、意識形態等），可能會受周遭實務工作者的作法與信念所影響。因此，透過這些人員的參與，實務工作者有可能更加了解自我理念產生之緣由，看到自己行動的樣貌。同樣地，若將此概念應用在傳播內容的創作，將實踐場域之相關人士納入行動中，對於創作者而言也會有幫助。

然而，實務工作者的行動會受到周遭同儕的影響，使得同一實務情境之實務工作者形成一個封閉系統，用同一個角度看待世界，並認同彼此的行動（Argyris & Schön, 1974: 82-84）。因此，除了與相同實踐場域的人協作，實踐者亦可邀請非實踐場域內的人共同參與。例如：若能邀請從事同樣工作的人參與研究會議，彼此交流經驗、分享想法，都有助於實踐者反思。此外也可以納入專家一職，此處的專家並不在實踐者的實踐情境裡面，其工作也與實踐者不一樣，但他可能是行動研究的專

家，或是該實踐領域的趨勢專家、評論者，對於相關的知識有獨到的見解的人。這些實務情境之外的專家學者可扮演「批判的朋友」之角色，以增加探究的深度，並使研究能更順利與有效的進行（潘世尊，2011）。

總結來說，協作合作首要的功能，就務實面而言，便是讓專案可以順利推動，解決合作上的問題。再者，則是可以促進反思，協同反思能彌補自我反思的不足，協助揭露存在於自我的實務活動與理論及反省中的問題，釐清實務活動與理論之內涵，較能發展出較具合理性之行動方案。

協同合作亦能提升研究之品質。創作研究在資料分析上十分倚重主題分析法。而做為一種需要依賴研究者主觀詮釋的方法，為增加研究之嚴謹性，合作團隊的檢證和尋求有效性解釋的過程十分必要。如同 van Manen（1997）所言，合作式的討論與詮釋性的會話，皆有助於達成現象主題的發展，或促進關於現象主題的描述，透過組織研究團隊或專題研討會來運作，有助於研究者產生更為深層的洞察與了解（轉引自高淑清，2008: 180-181）。

研究者與合作團隊定期聚會，針對資料收集過程、主題的呈現及反思內容進行意見交換。研究團隊也會同時執行下列工作，如：進行文獻的理解與理論的參照，以檢視研究結果的可信性（包括研究主題、論點、論點與實作之關係）；反思研究歷程的真確性，使研究結果之真實價值、可應用性、可靠性，以及解釋的有效性得到團隊的稽核，亦能為研究歷程的品質把關。此工作始於研究之初，須持續至分析結束，以收其檢證研究結果之功能，達到質性研究的嚴謹性考量。

伍、結論

由於行動研究在傳播領域之現有文獻中，缺乏其如何應用於傳播內容設計實務研究之討論，故本文經檢視既有文獻，並借鏡藝術設計領域之創作研究相關作法，提出五項行動研究落實於傳播內容設之實施建議：(1) 在研究的起點，研究者應以「疏離的目光」檢視自己過去的作

品、行動、經驗，為的是察覺自身既有之框架與理論，進而能思索背後的意涵與限制，以增進研究者對自我行動的理解；(2) 研究採循環式的過程，於觀察、計畫、行動、反思之中循環並推進研究的進行，透過直觀的表現發揮和有意識的邏輯思考交替運用，有助於提升研究者的作品實踐；(3) 研究中反思是推動循環式過程的重要機制，創作研究者應於不同的行動階段與情境，進行研究前、中、後三階段的反思，檢視過程與結果是否符合預期以進行調整或修正；(4) 資料蒐集與分析可依需要彈性使用各種方法，其中主體經驗之敘述資料最易造成分析上的困擾，包括研究日誌、草稿、影音紀錄等，可採用現象學方法或主題分析法進行資料的整理與分析；(5) 傳播內容設計與藝術創作最大的不同之處，便在與他人共同協作，研究者可以邀請實務情境相關人，或是相關專家學者共同參與行動，以優化設計實務、促進協同反思，並提升研究品質。上述整理之五項實施建議並非絕對準則，根據不同的研究情境與研究目的會有所調整。

本文所提出的研究實施建議，如同文首所述，是針對具有兩個核心特徵（一、研究者與實踐者重疊；二、作品和書面共同構成研究產出）的研究所設計。在此我們也可以反過來問一個相應的問題：如果某個研究並不兼具那兩個核心特徵，是否就不能使用本文所提出的實施方法？也就是說，這些方法在特定本文所界定的研究種類之外是否有排他性？

事實上，一個研究只要是作品和書面共同構成研究產出，就必然是研究者與實踐者的重疊，然而，帶作品的論文，也有許多是刻意避免提及，或力求降低實踐者主體在其中作用的討論，這一點從碩博士論文資料庫所收錄的歷來論文就可以看出。這是為什麼本文要特別提出兩個核心特徵，以便讓讀者反思自己所看重的是什麼，有沒有要追求這樣的研究方式，才能知道是否用得上本文所提供的建議。

反過來說，如果沒有完全符合那兩項核心特徵，比方說只符合研究者與實踐者重疊的特徵，但並不打算在研究產出中包含具體的作品實踐，本文所提出的五項實施建議，並非就不能派上用場。只是，對於不帶作品的研究，有些作法會略顯多餘，例如「對自身過去創作經驗的反思」、「讓直覺創造與評價反思成為相對獨立的階段」，以及「草稿、

不同版本未成品的收集」等等。

這五項研究實施建議並沒有絕對的排他性，畢竟它們不是指示性的規則框架，它們在作為實施建議的同時，更加是希望能讓有意從事相關研究的讀者產生興致與勇氣，願意尋找常見方法之外的可能性，有意識地去設計適合特定目標、可行的步驟方法。而不管其研究是否符合本文所圈定的兩種核心特徵，若讀者能在研究方法有所突破，便是本文之所希冀。

總結而言，本文目的乃是針對傳播內容設計實務的研究需求，探討帶有作品的研究可以如何進行。檢視社會科學領域的行動研究方法，以及藝術領域的創作研究方法；探討它們在傳播實務研究上的應用方式；最後提出步驟上的具體建議，期望提供傳播領域結合學術與實踐的另一種可能。

參考書目

- 王文科（1999）。《教育研究法》。臺北：五南圖書。
- 石靜文（2016）。《「建構一個全方位的電影基地」行動研究》。政治大學傳播學院在職專班碩士論文。
- 成虹飛（2001）。〈行動研究中閱讀／看的問題：一篇重寫的稿子〉。載於中華民國課程與教學學會（主編），《行動研究與課程教學革新》（頁 173-198）。臺北：楊志文化。
- 何文玲（2014）。《實務導向研究在藝術與設計教學之應用》。雲林科技大學設計學研究所博士論文。
- 位明宇（2010）。〈新聞整合操作：學生媒體行動研究〉，《新聞學研究》，105: 167-203。
- 吳明清（1991）。《教育研究：基本觀念與方法分析》。臺北：五南圖書。
- 林盈岑（2011）。《參與傳播於社區形象推廣之應用－以隙頂社區行動研究為例》。雲林科技大學設計運算研究所碩士班碩士論文。
- 唐台齡（2014）。《建構台灣兒童電視節目優質指標之研究》。政治大學傳播學院碩士在職專班碩士論文。
- 高淑清（2001）。〈在美華人留學生太太的生活世界：詮釋與反思〉，《本土心理學研究》，16: 225-285。
- 高淑清（2008）。《質性研究的 18 堂課：首航初探之旅》，高雄：麗文文化。
- 陳惠邦（1998）。《教育行動研究》。臺北：師大書苑。
- 陳靜璇、吳宜澄（2011）。〈藝術領域研究方法之探討：以創作類研究為主之分析〉，《藝術學刊》，2(1): 109-136。
- 陶蕃瀛（2004）。〈行動研究：一種增強權能的助人工作方法〉，《應用心理研究》，23: 33-48。
- 張寶芳（2006）。〈以「設計思維」角度探討網路時代之新聞教育〉，「2006 年中華傳播年會」論文。台灣，台北。

黃聿清（2014）。〈以行動研究初探高等教育之進階媒體識讀教學－以「媒體再現與行動」課程為例〉，「2014 中華傳播年會」論文。台灣，台北。

潘世尊（2011）。〈論行動研究論文審查上的一些問題〉，《當代教育研究》，19(4): 41-83。

蔡鶯鶯、徐永年、林永隆（2010）。〈參與行動研究：921 地震後中崙社區健康營造研究案例〉，《新聞學研究》，77: 23-65。

蕭昭君（2004）。〈國內教育行動研究解放了什麼？一個師資培育者的閱讀與困惑〉，潘慧玲（主編）《教育研究方法論：觀點與方法》，頁 457-494。臺北：心理。

Archer, B. (2004). Transcript of DRS lifetime achievement award acceptance. Retrieved from <http://nelly.dmu.uk/4dd/DDR4-framez.html/>

Argyris, C. & Schön, D. A. (1974). *Theory in Practice: Increasing Professional Effectiveness*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Barone, T. (2000). *Aesthetics, Politics, and Educational Inquiry: Essays and Examples*. New York, NY: Peter Lang.

Barone, T. (2001). *Touching Eternity: The Enduring Outcomes of Teaching*. New York, NY: Teachers College Press.

Barrett, E. (2005). Creative arts practice, Creative Industries: method and process as cultural capital. In *Speculation and Innovation (SPIN) Conference Proceedings*. Brisbane, Australia: Queensland University of Technology: 1-13.

Barrett, E. & Bolt, B. (Eds.). (2007). *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London, New York, NY: I. B. Tauris.

Biggs, M. A. R. & Büchler, D. (2008). Architectural practice and academic research. *Nordic Journal of Architectural Research*, 20(1): 83-94.

Brien, D. L. & Williamson, R. (Eds.) (2009). Supervising the creative arts research higher degree: towards best practice. *Text*, special issue website series, 6. Retrieved from <http://www.textjournal.com.au/speciss/issue6/content.htm>

Bolt, B. (2007). The magic is in handling. In Barrett, E. & Bolt, B. (Eds.). *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry* (pp. 27-34).

- London UK; New York, NY: I. B. Tauris.
- Boyatzis, R. E. (1998). *Transforming Qualitative Information: Thematic Analysis and Code Development*. Thousand Oaks, CA; London, UK; New Delhi, India: Sage Publications.
- Buttignol, M. (1997). Encountering little Margie, my child as self-artist: Pieces from and art-based dissertation. In Diamond, C.T. P. & Mullen, C. A. (Eds.). *The Postmodern Educator: Arts-based Inquiries and Teacher Development* (pp. 121-146). New York, NY: Peter Lang.
- Candy, L. (2006). Practice based research: a guide. Retrieved from <http://www.creativeityandcognition.com/resources/RBR%20Guide-1.1-2006.pdf>
- Carr, N. (2010). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1986). *Becoming Critical: Education, Knowledge, and Action Research*. London, UK: The Falmer Press.
- Checkland, P., Holwell, S. (1998). *Soft Systems Methodology in Action Research*. In *Information, Systems, and Information Systems: Making Sense of the Field*. New York, NY: Wiley.
- Checkland, P., Scholes, J. (1999). *Soft Systems Methodology in Action: A 30-year Retrospective*. New York, NY: Wiley.
- Cockburn, A. (2001). *Writing Effective Use Cases*. Boston, MA: Addison-Wesley.
- Collier, J. (1945). United States Indian Administration as a laboratory of ethnic relations. *Social Research*, 12(3), 265-303.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing among Five Traditions*. Thousand Oaks, CA; London, UK; New Delhi, India: Sage Publications.
- Culhane, S. (1988). *Animation: From Script to Screen*. New York: St. Martin's Press.
- Ebbutt, D. (1985). Educational action research: some general concerns and specific quibbles. In R.G. Burgess (Ed.) *Issues in Educational Research: Qualitative Methods*. London, UK: The Falmer Press.
- Elkins (2009). Introduction. In *Artists with PhDs: On the New Doctoral Degree in Studio Art* (pp. v-xiii). Washington, DC: New Academia

Publishing.

- Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1-5.
- Gonsalves, J., Becker, T., Braun, A., Campilan, D., de Chavez, H., Fajber, E., Kaporiri, M., Rivaca-Caminade, J., & Vernoooy, R. (2005). *Participatory Research and Development for Sustainable Agriculture and Natural Resource Management: A Sourcebook, Volume 1: Understanding Participatory Research and Development*. Ottawa, Canada: International Development Research Centre (IDRC).
- Gray, C. & J. Malins (1993). Research procedures/ methodology for artists & designers. Aberdeen: Robert Gordon University. Retrieved from <https://openair.rgu.ac.uk/handle/10059/640>
- Gray, C. (1996). Inquiry through practice: Developing appropriate research strategies. Retrieved from <http://carolegray.net/Papers%20PDFs/ngnm.pdf>
- Gray, C. & Malins, J. (2004) *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. Hant, UK: Ashgate Publishing.
- Hamilton, J. G. & Jaaniste, L. (2009). The effective and the evocative: reflecting on practice-led research approaches in art and design. In R. Woodrow (Ed.) *Interventions in the Public Domain*. ACUADS Publishing, Queensland College of Art, Griffith University, Brisbane, Queensland. Retrieved from <http://eprints.qut.edu.au/29700/>
- Hearn, G. N. & Foth, M. (2005). Action Research in the Design of New Media and ICT System. In Kwansah-Aidoo, K. (Ed.), *Topical Issues in Communications and Media Research* (pp. 79-94). New York, NY: Nova Science.
- Hearn, G. N., Tacchi, J. A., Foth, M. & Lennie, J. (2009). *Action Research and New Media: Concepts, Methods and Cases*. Creskill, NJ: Hampton.
- Jones, T.E. (2009). The studio art doctorate in America. In Elkins J. (Ed.), *Artists with PhDs: on the New Doctoral Degree in Studio Art* (pp, 81-85). Washington, DC: New Academia Publishing.
- Krech, G. (2014). *The Art of Taking Action: Lessons from Japanese Psychology*. Monkton, VT: ToDo Institute.
- Kulak, D. & Guiney, E. (2004). *Use Cases: Requirements in Context*. 2nd ed.

Boston, MA: Addison-Wesley.

Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2, 34-36.

Lin, L-Y. (2014). *Doubling the Duality: A Theoretical and Practical Investigation into Materiality and Embodiment of Meaning in the Integration of Live Action*. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing.

Lin, L-Y. F. (2019). Using thematic analysis to facilitate meaning-making in practice-led art and design research. *The International Journal of Art and Design Education*, 38(1), 153-167.

McNiff, S. (1998). *Action Research: Principles and Practice*. London, UK: Macmillan.

McNiff, S. (2008). *Art-based Research*. London, UK: Jessica Kingsley Publishers.

Mohr, T. S. (n.d.). Is an inner argument holding back your productivity? U99. Retrieved from <http://99u.com/articles/7200/is-an-inner-argument-holding-back-your-productivity>

Oudshoorn, N., & Pinch, T. (Eds.) (2003). *How Users Matter: The Co-Construction of Users and Technologies*. Cambridge, UK: The MIT Press.

Reason, P. (2006). Choice and quality in action research practice. *Journal of Management Inquiry*, 15(2), 187-203.

Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner*. New York, NY: Basic Books.

Scrivener, S. (2000). Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design. *Working Papers in Art and Design*, vol. 1. Retrieved from http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/scrivener2.html

Scrivener, S. (2002). The art object does not embody a form of knowledge, *Working Papers in Art and Design*, vol. 2. Retrieved from http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol2/scrivenerfull.html

Smith, H., & Dean, R.T. (2009). Introduction. In H. Smith & R.T. Dean (Eds.), *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts* (pp. 1-38). Scholand, UK: Edinburg University Press.

- Sullivan, A. M. (2000). Notes from a marine biologist's daughter: on the art and science of attention. *Harvard Educational Review*, 70(2), 211-227.
- Sullivan, G. (2005) *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Art* (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Tacchi, J., Foth, M. & Hearn, G. (2009). Action research practices and media for development. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 5(2), 32-48.

airiti

Action Research in the Design of Media Content

Fabia Ling-Yuan Lin

Pin-Chieh Lin

Abstract

The media industry has been greatly impacted by the ever-changing digital technology that not only does it need to respond to the highly uncertain environment, but also it has to become more reflexive in terms of the use of resources and tools at its disposal. To take full advantage of action research and adopt it into the design of media content may shorten the distance between theory and practice. In this way the practice of research would benefit practitioners in the innovation and production of media content. This article examines current use of action research in communication study, draws inspiration from creative production research methodologies in the field of art and design, and comes up with suggestions regarding the combination of action research and the design of media content. The aspects discussed are as follows: the inception of the research, cyclic process, reflections in/on the study, data collection/analysis, and collaboration. It is the aim of this article to contribute to the integration of research and practice in the design of media content.

Keywords: action research, practice-led research, reflection in/on action