

傳播論壇

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

夏慧馨、吳筱玫

摘要

彈幕是一種即時評論分享系統，直接將使用者評論覆蓋在影片文本之上，形成一種特殊觀影型態。隨著影片播放過程及彈幕隨機出現，使用者於觀影當下必須隨時改變閱聽焦點來理解瞬間變化的內容，然則現行影視文本、媒介、閱聽人研究，尚未有針對彈幕、影視文本、閱聽人交疊型態進行深入分析者。本研究試圖設計一詮釋彈幕的分析架構，採納德勒茲之著塊莖思維，從生成與裝配的角度，將彈幕文本與使用者視作兩部「機器」，透過情動力串聯彈幕、影像內容、使用者，演繹其異質感受交雜變動的歷程，用以探究彈幕文本的瞬間形變與使用者觀看影片的瞬間審美體驗。

關鍵詞：彈幕、塊莖、德勒茲、生成、情動力

夏慧馨，國立政治大學傳播學院碩士、台灣山葉音樂股份有限公司熱門樂器營業部企劃專員。研究興趣：新媒體、傳播與文化。電郵：h3022518764@gmail.com
吳筱玫，國立政治大學傳播學院教授。研究興趣新媒體、數位人文、網路傳播、傳播與哲學。電郵：smwu@nccu.edu.tw

論文投稿日期：2018年11月18日。論文接受日期：2019年9月5日。

Rhizoanalysis of Danmaku Viewing Context: *One Missed Call 2*

Hui-Hsin HSIA, Hsiao-Mei WU

Abstract

Danmaku—or Danmu—is a comment-sharing system constituting a specific viewing state. Videos are directly covered with users’ comments from time to time. Such frequently changing viewing contexts have never been studied thoroughly, and this study aims to investigate this novel phenomenon with Deleuze’s Rhizome philosophy. Rhizomatic thinking focuses on the “assemblages” of physical objects and metaphysical concepts as well as how they are “becoming.” In our conceptual framework, Danmaku films and the audience are both seen as “machines” through which the “affect” flows. The “affect” forms various rhythms, which energize the constant changing of the content in a video, inviting users to arouse instant sensation and aesthetic experiences.

Keywords: Danmaku, Rhizome, Deleuze, becoming, affect

Citation of this article: Hsia, H.-H., & Wu, H.-M. (2020). Rhizoanalysis of Danmaku viewing context: *One Missed Call 2*. *Communication & Society*, 53, 191–225.

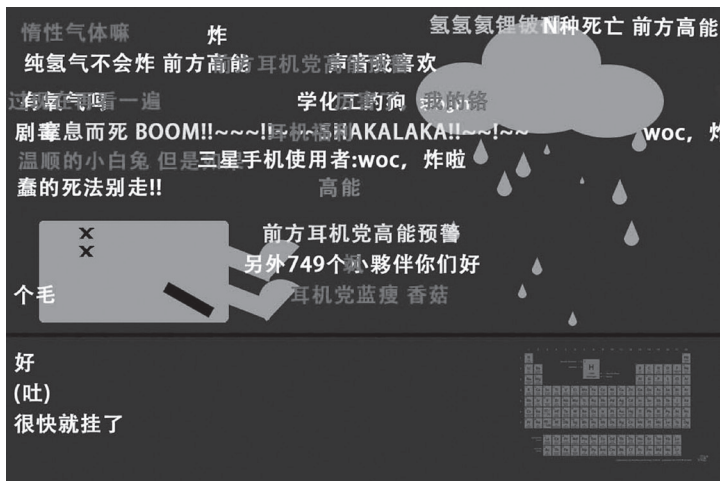
Hui-Hsin HSIA (Master). College of Communication, National Chengchi University; (Specialist). Planning Department, BO/PM Musical Instrument Sales Division, Yamaha Music and Electronics Taiwan Corporation. Research interests: new media, communications and culture.

Hsiao-Mei WU (Professor). College of Communication, National Chengchi University. Research interests: new media, digital humanities, internet communications, communication ethics.

研究動機與目的

彈幕 (danmaku, danmu) 在中國極為盛行，它是一種即時影音文本，可讓使用者的發言直接覆蓋在內容之上，使文本成為一群不受控制的文字與符號組成的集合體，如圖一上密密麻麻的文字即稱作彈幕。彈幕始祖可追溯至2006年日本的ACG網站Nico Nico，原始設計為新番(動畫、音樂作品)的即時字幕翻譯，後來成為一種評論分享系統(Hsiao, 2015)，此種即時發言功能不算新穎，從線上遊戲聊天室、網路論壇，到近兩三年的網路直播都是相關應用，而彈幕的特殊之處在於，使用者發言是以直接疊加的方式，「覆蓋住」主畫面內容。

圖一 科普動畫《118種化學元素，包含多少死法？》彈幕示意圖



資料來源：廖御伯繪製¹

在「發彈幕」現象出現以前，影片是影片，評論是評論，主體、客體界線明確，影片被視為一封閉、完成的作品。彈幕讓主客體界線交融，評論、意見、吐槽、惡搞都成了影片一部分，甚至凌駕影片本身，與既有影片文本爭奪螢幕空間，這開啟了研究者的想像：彈幕如何分析？它揭示何種媒介使用情境的變化？這裡面的關鍵在於，影片文本內容如何界定？重要的是覆蓋者(彈幕)、被覆蓋者(影片)，還是兩者交互運作的生成體？當彈幕以隨機方式覆蓋影片，便干涉了文本

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

內容的訊息傳遞及使用者的接收過程，擾亂了影片既有的時間感，形成一種難以收束的多種節奏。使用者一方面感受不時從彈幕密林中竄回影片文本的時間狀態，一方面還得進行彈性選擇，或與影片文本對話，或與假想的「其他使用者」對話（即使他們在當下已不存在於同一網路空間），更多時候也在和自己反身對話。

「彈性」與「隨機」二字乍看無關緊要，但在彈幕觀影文化此一晚近使用現象裡，媒介的生產與傳播已難以用分立的「文本」、「媒介」與「閱聽人」進行理解。在彈幕情境裡，使用者必須從一堆擋住重要畫面的符號與影音文本之間去構連出意義，這個審美經驗懸浮於交疊、構連下的流動與生成現象，不是現有閱聽人典範可以涵蓋。因此，本文嘗試以Deleuze和Guattari (1987，以下通稱Deleuze)的塊莖(Rhizome)思維作為一個詮釋框架，將之操作化加以運用，試圖勾勒出文本與人(使用者、閱聽人)之間的動態變化。

文獻回顧與理論統整

既有彈幕研究的理論框架探析

若篩選掉彈幕軟體技術之相關論文，傳播領域的彈幕研究脈絡概略分為三類。第一類仍延續閱聽人接收分析典範的範疇，也就是所謂「第三代接收分析」，以「媒介—閱聽人共構文化」(Alasuutari, 1999; 劉慧雯, 2013)與閱聽人實踐轉向為取徑(王宜燕, 2012; 劉慧雯, 2013)。多數研究主要分析彈幕媒介使用現象以及其背後的社會、文化意涵，將閱聽人視為一個積極、主動的青少年次文化整體，發彈幕為一種反抗的話語實踐，創造出集體圍觀與狂歡(李琳琳, 2015)，同時側重研究閱聽人如何透過及時評論吐槽、改變既有互動參與程度(諸葛達維, 2015)。

第二類著重詮釋彈幕媒介技術在既有媒介理論的位置。研究者多將彈幕視為一種新穎的媒介型態，以宏觀的媒介、傳播理論——包含媒介四大律、互動儀式鏈等——進行挪用與解說(史蓉蓉、張寧, 2015; 白娟娟、許翹楚, 2015; 江含雪, 2014; 張聰、常昕、陳穎,

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

2014)。部分還討論到彈幕技術的觀看/發送方式是如何改變既有電影、動畫等媒介生態，包括：彈幕如何應用於廣告類或教學領域(李海峰、王煒，2015)、彈幕對閱聽人觀影的沉浸狀態影響/干擾因素(李章穎，2016)，或把傳播的溝通意義消除，純粹將「玩樂」視為彈幕活動的目的(謝梅、何炬、馮宇樂，2014)。

第三類關注文本狀態的研究，其採取的觀點與閱聽人的意義民主、反抗概念有關。偏好文本敘事與作品的象徵權威者，會將彈幕視作傳播的「雜訊」與破壞。陳新儒(2014)對彈幕構成的特殊敘事視角持保留態度，他將彈幕與影片視為一個全「文本」分析，認為彈幕建構了一套現代話語神話，讓符號的能指與所指處在一種關係尚未散佚，卻不斷衍義的狀態，壓迫了視頻原有的所指。熊霞餘(2015)認為彈幕解構影片既有的話語霸權，這種淺碟式的評論雖達到反饋效果，卻無法解讀深層的文本內涵。

鄧江愛、何純(2015)則持樂觀態度，她們注意到彈幕使用者具有敘述/受述者的雙重身分，有能力利用彈幕敘事層次的多種變動，將相應的敘事概念架構出來。該研究將觀看的敘事視角細分為內聚焦、不定聚焦和多重內聚焦；區分出具有意義層次區別的超敘事、主敘事、次敘事，以及非敘事的話語，並描述不同使用者「視線範圍」賦予敘事意義不同的主從關係，創造出各種不同可能。

無論偏向何種觀點，現有的彈幕研究仍都傾向依循「文本」—「閱聽人」兩端概念的完整性。首先，在閱聽人研究中，「彈幕文本」多被放在「評論」的脈絡下討論它們如何改變溝通互動，例如藉由「詞語重複」再脈絡化、以「修辭式提問」作為立場說服的工具，或透過各種符號表述情感與態度(Hsiao, 2015)，少有研究將「覆蓋彈幕的影視文本」視為一整體進行深入分析。再者，對閱聽人「使用」彈幕的基本假設偏向社會學實踐面向，多區分成積極與媒介互動、創造的特質，對於覺得「彈幕只是輔助」或「專門看彈幕為樂」的閱聽眾，僅以非深度思考、可能受到干擾或產生愉悅分流作結果論，並未深入探究此種觀影情境下「接收—反應」瞬息混雜的狀態。如此的研究框架，既無從理解彈幕文本端漫無章法的「文本—閱聽人」變動狀態，閱聽人觀影時「文本—閱聽人」的審美經驗，也缺乏細緻討論。

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

彈幕的特別之處在於歷時播放與交流系統的共時性存在於「同一個」螢幕空間。以網路空間性而論，彈幕與影音介面交疊，文本會隨著使用者觀看的軌跡被隨機解構、重構、甚至溢散；以網路重複交疊的時間維度觀之，已經上傳至網站的彈幕文本建築在特定播放內容的時間點 (timecode) 上，在未來被不同使用者於不同的時機點所感知並獲得共鳴，造成一種想像的「即時」回應與「現場」對話。

這意味著，文本的隨機組成、非均質的閱聽人實踐樣態都具有高度的流動性，研究者以為，塊莖之生成/流變 (becoming) 觀點，有助於扣連彈幕文本瞬時的突變與擴增狀態，並增補閱聽人時空使用的脈絡，進而重新檢視當代人與媒介的變動關係。

塊莖思維

塊莖是 Deleuze 和 Guattari 為對應西方「根」系提出的另一可能的哲學體系的隱喻 (「樹狀圖」就是最直觀的應用)，泛指一切去中心、去結構、去整體、去統一、去組織、去層級的實體 (吳姿嫻, 2014)。這個隱喻的目的是為了詮釋「概念」是如何形成？就像馬鈴薯等塊莖植物的生長，沒有主根旁根之分，不只往下紮根，還會往旁邊蔓延，與其他塊莖相遇、然後交互連結、生成 (Deleuze & Guattari, 1987)。

I. 事物的本質並非單一固定

塊莖思維不強調溯源、唯一，它關注「流變/生成他者」(becoming-other)、處於中間狀態 (in between status) 的事物或現象。

流變/生成可以理解成，世間萬物都作為一種開放整體 (an open whole)。亦即，作為一暫時聚集的整體，隨時對外開放、打破疆域；疆域本身的界線也隨時變動，可以自由流進流出。Deleuze 以「流變/生成__」(代號自行填入) 等各種不同學科領域名詞的隱喻作為一種宣示，因為流變就是為了打破固定的界線、再重新生成新的疆界。他用「高原運動」這個地質現象描繪出隨時在「流變」的狀態；在成為肉眼可視的高原之前，已經有諸多潛藏的力量集中強度得以生成一個暫時匯聚的整體，隨著持續運動的流量方向改變，高原將再度成為其他地貌空間，

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

是一個「去疆界」的體現。立基於這種「流變/生成」的核心思想，Deleuze發展出一個「分子級」的世界觀，來闡述/挑戰既有的學科領域概念與語言壁壘分明的意義之牆。

II. 如何以「流變」的觀點理解各種現象或概念

研究者喻為分子級世界觀的意涵，係指將世界視為「能量場域」時，所有的構成要素都會以「力」與「路線」來詮釋，它們之中只有屬性的差別。「不管個人或群體，我們都是路線做的」(Bouge, 2003；李育霖、邱漢平、涂銘宏、陳佩筠、林宛瑄譯，2016：264)，在這裡，Deleuze將人視作各種力量的迴路，由各種異質概念組裝而成。當哲學所重視的主體被放在分子級的微觀層次，萬物都在「流變/生成」。這裡，Deleuze使用既有的「機器」或「無器官身體」作為流變主體的隱喻。在機器或無器官身體中，元件不是各司其職、彼此互相協調、只為成就完整的單一目標，而是不斷向外進行異質連結。

人透過各種虛擬或真實存在的「路線」產生的迴路，去看見主體概念因力量流變。該路線可以同時代表抽象不可視或實際存在於周遭的路線。在各種機器/無器官身體的迴路中，路線彼此交流、構築成世界的系統。路線的相遇是流量的結合，線與線的纏繞交織成一個概念活動的場(field)進行，概念群的「解構/重構」構成思想的一致性平面(又稱平滑空間，plane of consistency)，將內在與外在世界的觀念進行符碼組織與裝配(Deleuze & Guattari, 1987)，即，構成每個人隨時變動的認知體系。

那我們如何體察/感覺到這些流變狀態？這邊可回到Deleuze與Guattari如何用力 and 不同屬性的路線來闡述(1)人的時間感與記憶，以及(2)對音樂/繪畫的審美體驗來說明。

1. 以「節奏」與「事件」呈現時間感與記憶

在概念活動的場域中，概念之間的能量流變會形成「一致性平面」，著重在討論能量場的「空間」變化，其中隱而未宣的是所謂「時間」的作用。人如何理解時間，是與思維、記憶等運作狀態息息相關的。Deleuze論及流動的感官乃至於社會變遷時，挪用法國哲學家Bergson

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

對時間、運動、記憶、感知的原則發展出時間哲學。Bergson認為綿延(duration)是真正的時間，Deleuze將綿延的本質解釋為「差異」的哲學。「綿延」作為一種思想與意識的流，不同於人為訂定分秒的物理時間，無法被拆分成單獨元素進行分析(篠原資明，1997；徐金鳳譯，2001)。

此處連結到Bergson與Deleuze對於韻律/節奏(rhythm)與記憶(memory)的說明較為清晰。Bergson認為音樂最能表現出連續的特性，人的精神狀態有如旋律(melody)，每個音符的相互滲透表現它們彼此的交互作用，我們無法捕捉每一個音符(notes)的流動，因為旋律總是在結束的邊緣、又轉而增加新的音符(Parr, 2010)。節奏不是規律劃分的節拍(meter)，而是誕生於強度的瞬間，具有多重速度與可逆轉關係。Deleuze和Guattari在著作中將此種有機時間描述為「純粹事件或流變之不定時間，表現出相對速度或緩慢，時間呈現出其他樣態，獨立於物理時序、測時學之外的時值」(Deleuze & Guattari, 1987, p. 263)。

從記憶的層面思考，對記憶的認知多被預設為具有確切的組織結構，每一個當下同時指涉同樣的時間的水平流動(動力學)及垂直順序(地層學)。換句話說，過去、現在與未來的概念是被放在同一個軸上面進行度量，這也是大歷史書寫時的情況。各種歷史記憶中的事件都作為一個「點」，被放在相同的時空系統平面上，然而真實事件的時間感(例如：氛圍與季節)並不連貫，其座標有可能處於不同軸線的平面配置中(例如：一小時在2017年與1987年的意義、2017年一天內與1987年一年內的資訊量)。此種時間概念與一般人所認知的時間「感」相仿，僅有相對的長短。是故流變是「反記憶」的創造表現。即，人能夠透過萬物流變生產出的各色事件，再透過不同事件與事件之間的呼應、衝突等形成的節奏變化來感知時間力的作用。

依據Deleuze的說法，流變是屬於無意識的水晶景象(crystal-spectacle)。表面看得見的事件以及內部尚未成形、可能正在生成的結晶兩者所構成，形成肉眼可見的結晶僅在「瞬間」。可以說，差異(difference)與重複是水晶體中不斷運動著的狀態，重複的結晶作用裡面，蘊含各種不同的結晶狀況，遂形成差異。連結到上述提及流變與節奏的關聯性，此種結晶可以說是不同節奏(是數個不同時空點的事

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

件)共同形成的暫時結果，此結果循著重複與差異的運作邏輯繼續流變：時間＝流變＝節奏＝事件的聚散＝差異與重複＝瞬間。因此，要探測Deleuze無法感知的「瞬間」要透過「事件」來討論。

「事件」是時間強度最強，是「瞬間生成物內部各種力量之間的互動」(Parr, 2010, p. 89)，是被使用者所感知的當下 (presence)。楊凱麟 (2016)認為，Deleuze談「事件」，其實是在討論「內在於」事件的時間特性。他舉出318事件裡各種線上/線下/現場/不在場的作用，構成事件本身的紛亂混沌。在事件(佔領立法院)之中，群眾滑動手機螢幕、接收各種訊息，等待另一個真正的「事件」發生，卻總是落空；或者是現場有人即席繪畫創作的行為藝術，畫出虛構出的佔領立法院「之後」空無一人的立法院，從社群平台上觀看各種「事件」的陳述都是讓經驗、習慣的時空錯亂，虛擬成為現實，或在現實中虛擬逐漸轉化成其他可能事件。

循此，討論事件的始末即是關注瞬間的力量變化，同時涉及時間流變的因素，即不同節奏的生成。

2. 透過「感覺團塊」與「皺褶」的隱喻闡釋音樂/繪畫的審美體驗

Deleuze和Guattari在《千高原》裡處理音樂與繪畫的部分都強調「力」的概念。他們在其他著作中試圖結合「感覺」與「力量」，成為「情動力」(affect)。「情動力是力量的拿捏、流變，這兩者之間是完全互補」(Deleuze & Guattari, 1994, p. 182)，換句話說，Deleuze將其對藝術材質展現出的感覺強度(拿捏)與創作的線條共同組成「情動力」這個概念。情動力的線條連結藝術作品與肉身，各自被去除疆界，成為感覺團塊(blocs)和無器官身體作用的情動力場域；凡音樂的韻律節奏，畫作的結構、形體與輪廓，在情動力運作下變得可聽可見。

關於「力」如何舒展收束的討論，集中在Deleuze的縐褶(fold)哲學中。縐褶是Deleuze從巴洛克建築樣式引發對主體以及非人主體的創新思考。該概念主要存於Deleuze著作《傅柯》(Foucault)與《摺子》(Fold)中，用以處理「主體界線」問題；德勒茲(2000)稱縐褶作用為「主體化的過程」。縐褶讓物質形成不同速度、規模和體積的向度(例如：山

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

川、纖維、腦)，也是物質化(materialize)形式(form)的概念(Deleuze, 1993)，作為調和內/外、心/物二元對立的觀點。

「縐褶」的雙重(double)特性是要被體察的，這種雙重特性意味著思考路徑的不斷變化與翻轉：若想像褶子擺動的狀態，褶子不斷地開摺(unfold)合摺(enfold)、再合摺的摺曲運動，形成既分離又統一的內外關係。探究「形式」便成了探究「行勢」(force)，關注的重心是「力量關係與力量布置」(張小虹, 2016)。此部分呼應Deleuze對重複與差異的看法。「重複」更接近一種用來表述「發現」和「實驗」的詞彙(Parr, 2010)。「重複」允許新的經驗、影響和表達浮現，生活中流動的力量是源自各種「重複」中蘊含的「差異」。

簡言之，研究者以為，Deleuze的時間觀與藝術觀表現出「**感官 = 力 = 縐褶 = 事件聚散節奏 = 重複與差異 =**」的概念群用來體察瞬間的審美作用，可濃縮成兩個主要觀點：(1) 透過發生事件中蘊含的節奏變化，來感知當下的時空；(2) 藉由觀察情動力作用在各種物質的聚集與分散來感知物象。此構成Deleuze的動態世界觀，所謂的過去、現在與未來不再被放在同一軸線上被討論，物質的屬性也拉到微觀的分子、流的能量層面，力量的「體會」也從而流向「瞬間的感官感覺」。

綜上所述，Deleuze與Guattari從提出塊莖概念的存在、連結到生成的另類思考的終極目的，是用來描述如何消解「以二元對立區分事物概念」的，用較學術的語彙來說，是如何在現實生活中「實踐」流動性？他們將物質與抽象的層次抽譯成力、分子、路線與場域，以此微觀角度來看待世界與社會制度的構成可以如何「流動」並與各學科領域對話，透過這種另類書寫進行哲學實踐。

III. 透過創造新語言來構成新的概念群落

回到塊莖與樹作為知識體系的隱喻，Deleuze認為，意義的構成乃至於知識的系統樣態，是「創造」出來的。知識的產生最初即是透過概念的貼花(cartography)進行製圖(decalsomania)構築而成；因此他將重心放在**如何描述概念的流動**？Deleuze認為語言使用無法脫離權力關係與鬥爭，因此語言的陳述本身就會是一種行動(羅貴祥, 1997)。語言是混雜的多重體，日常生活中理性與非理性語言交雜使用的狀態，在

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

溝通與資訊傳遞中看似是一種矛盾的整合，但實際上也存在鬥爭及壓迫關係(羅貴祥，2016)。語言使用具有非意指斷裂的特性，它可以從任意給定的點截斷、粉碎，再重新開始進行新舊意義的連結。當塊莖逐漸固化，開始形成區塊、地域、組織等，它就會生長出逃逸路線，發揮去疆域化的特質(Deleuze & Guattari, 1987)。

此處從文法解釋，就是概念彼此的聯繫皆以「and」作為異質結盟，創造一個在中間、生成的游牧符號系統(陳永國，2003)。游牧不僅指涉被樹系知識所壓制的「草系」文明，也是一種思維與書寫行動的隱喻：像草原民族駕著隨時移動、到處結盟的「戰爭」機器，以力量的強度去除/擴增疆域，打破人種、語言、意義符號間的主從關係。

Deleuze以高度流動的語言書寫，創造「書」的逃逸線，進行概念的「貼花」與思想一致性平面的「製圖」。作為一本「書」，如果這種新型態書的形式「要獲得塊莖的多元，必須要有一種有效組成它們的方法」(Deleuze & Guattari, 1987, p. 22)。透過各種詞彙(words)的交互使用來轉換成意義強度集中的高原。這些詞任意連結概念與名詞，打破章節的限制、發揮關於作者個人對於建構這個塊莖思維的概念裝配。Deleuze讓讀者逐漸流變成無器官身體，成為各種中域(milieu，中間領域)，各種組成概念的路線從中流過，讀者在閱讀過程中任意從一點(高原)中滑行、亂讀，創造平滑空間。

簡言之，以塊莖思維看世界，每一次對世界的描述與理解，都是一次異質的製圖經驗。《千高原》即是透過書寫跨越領域的名詞貼花成的一次製圖經驗：**純粹強度(物理學) = 高原(地質學) = 慾望機器(心理學) = 無身體器官(醫學) = 塊莖(植物學)**。「=」作為一種多孔開放的甬道、開口，從中會流出各種力量，作用於不同的物體上，或鬆動既有的意義階層，是一個橫跨虛擬/物質、有機/無機世界的流動思考。

這同時也意味著，《千高原》也鼓勵各種讀者解構文本意義、創見思考與詮釋。這也是任何人要運用《千高原》裡面的觀念，都必須為它們重新定義(羅貴祥，2016)的原因所在。

本文認為，塊莖思維特別適合詮釋彈幕的觀影情境的幾個關鍵特徵：首先，彈幕是文本—媒介、文本—人、媒介—人的異質連結，在意義生成上具有去疆域/再疆界的特質，其「評論」與「吐槽」所產生的

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

語彙與符號流轉於原影像下，類似於Deleuze以「另類書寫」為實踐方式，為不同的概念創造連結。再者，Deleuze的理論適合描述網路空間與視覺藝術——經典惡搞、敘寫、改寫、戲仿的互動，以及各種文藝型態、視頻綜合進行的媒介雜交、網路多重出入口的逃逸線圖式，滑鼠點擊和使用者選擇進入的頁面，是充滿差異的永恆流動；此外，網路使用者作為一游牧主體，與網路文本的互動是充滿生成與偶然的機遇選擇，是戲耍(playfulness)、細瑣(triviality)的紀錄軌跡(Tredinnick, 2013)。

研究設計

承上章節所述，在使用者以文字覆蓋影片文本的彈幕觀影情境中，我們很難用文本、平台(媒介)或使用者(閱聽人)等主體化概念去理解觀影當下。研究者選擇挪用Deleuze的語言，用多重體的感官、情動力、路線、逃逸、裝配、節奏等概念群，去體察彈幕瞬間的審美運作。

研究者將彈幕觀影體驗整個視為一多重體，要關注這個多重體的動態流變，必須建構一個「塊莖式審美體驗」框架，透過此框架詮釋使用者的觀影狀態。

從「瞬間的流動性」概念出發，將製造能量的媒介、文本與人等多重體皆稱之為「機器」；機器本身也是由變換的零件組「裝配」而成，透過各種自行裝配與拆解形成流動性。其中，研究者會挪用塊莖理論對於時間與感官的相關概念，處理兩部分的概念詮釋：一是文本與媒介「瞬間的形變」、二是閱聽人「瞬間的感官感覺」。

瞬間的形變

研究者先處理文本機器的解構裝配。將彈幕視窗整體作為觀測的感覺平面，透過螢幕錄影將彈幕影片記錄存取，去描繪彈幕文本機器的瞬間形變。

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

瞬間的感官感覺

研究者接著處理閱聽人機器，透過側錄受訪者感知到的彈幕與影片的內容元素、知覺狀態，並於觀影後進行訪談，針對訪談結果進行分析與詮釋。

於書寫的語言策略上，研究者會將流動的彈幕圖文與流動的螢幕畫面，視為層層堆疊的「感覺團塊」，此種團塊是各種情動力強度、張力變化的狀態，透過情動力的流動匯聚形成「事件」，用匯聚的團塊、事件、皺褶與節奏，事件的重要性與參考價值存於觀看者自身；事件與事件之間是打破階層與從屬關係的渾沌狀態，所以事件可能被包裹在另一個事件中。事件與事件的迅速接合與斷裂就產生出新的縐褶，可被視為團塊中的不同紋理。縐褶的運動以「差異」與「重複」進行，依據決定 (determination)、規模 (magnitudes)、維度 (dimensions) 判定擺盪所產生的節奏 (Deleuze & Guattari, 1987) 變化。分析縐褶的原則在於事件中的小節點——彈幕文字、畫面、音樂、話題風向——之間差異與重複的情形，因為「瞬間流動的強度」而被使用者所感知。

《鬼來電2》之塊莖分析

文本與受訪者資訊

本研究共有四位受訪者，分別以A、B、C、D為代號，年齡層24–29歲，分別於2017年五月至八月間受訪(表一)。受訪者A、B經常開著彈幕觀影，C和D本身沒有開彈幕看片的習慣，是初次完整觀賞《鬼來電2》。

表一 受訪者基本資料

編號	A	B	C	D
年齡	24	29	25	24
性別	男	女	女	男
職業	上班族	學生	上班族	學生
訪問日期	07/06	07/19	05/21	05/18
補訪日期	07/16、07/24	08/03	05/27	05/20

資料來源：研究者整理

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

由於是初探研究，研究者以自身審美經驗出發，選擇影片《鬼來電2》進行細緻分析，並招募四位台灣受訪者，記錄觀影狀態後進行訪談，以加強詮釋厚度。

選擇《鬼來電2》的原因，除個人觀影興趣與類型的熟悉程度之外，驚悚片是研究者在練習分析文本階段過程中，最能看出「反差」情動力、形成逃逸路線的影片類型。此外，大量覆蓋住螢幕雖是彈幕的典型特徵，卻較難觀察流動與生成，本片彈幕數量適中、彈幕所書寫內容歧異性高，較利於逃逸路線流動性的觀察分析。

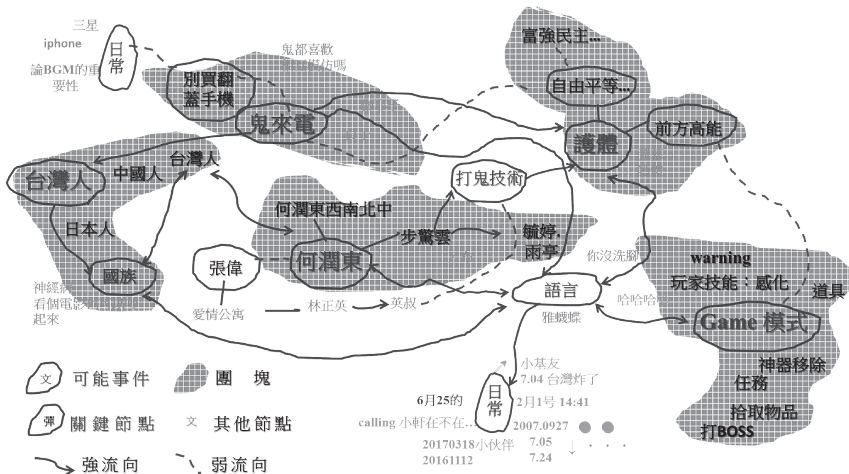
《鬼來電2》延續《鬼來電》劇碼，以「手機殺人」為主題，劇情如下：東京再度傳出不明原因的他殺事件！先是台灣料理店廚師半邊臉變形地被燒死在廚房，隨後又出現幼稚園老師受不明外力襲擊導致全身扭曲，陳屍家中浴室，他們共通點都是死前接到詭異的手機鈴聲與簡訊。女記者孝子(瀨戶朝香飾)趕往現場，發現兩者死因與一年前因水沼美美子(《鬼來電》的鬼)的怨念造成的死亡事件有所不同，為了來台找尋更多線索，孝子意外得知台灣記者陳雨亭(何潤東飾)也正秘密調查相關事件；與此同時，女主角杏子(小暮里江飾)的手機也響起致命鈴聲。當杏子決心來台面對自己命運，等待她的，是來自另一個枉死少女李麗的死亡召喚……。

感覺團塊與事件

本節呈現《鬼來電2》的觀影狀態，在實際操作時，事件與事件的關係是交互連結與共生的，例如，某些事件產生於另一事件的綿延，有時候是同時發生，因而產生綳褶。本節行文中，引號或括弧中的文句多為影片字幕或彈幕文本中的內容，會以標楷體表示；顯示文本的流動與連結會以標楷體＝標楷體表示；若干括弧的字句為研究者註解，會以(新細明體)表示。雖然事件與團塊紀錄皆與影片播放時序大致相同，研究者羅列出的事件並非全然按照影片播放的前後順序結構書寫，圖二為生成事件的感覺團塊示意圖與可能事件整理。

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

圖二 感覺團塊示意圖



資料來源：研究者繪製

圖二所示，綠色圈起來的是研究者首次標記的可能事件；黃色團塊為研究者整理第二次的標記結果，包含觀看影片中的重點彈幕或符號；藍色圈起來的是第三次標記的結果，是彈幕影片中「差異與重複」、形成「綳褶」的關鍵主題、灰色為其他零碎無關聯或不構成明確意義，但被研究者關注到的彈幕。圖中的線條為研究者記錄自己的情動力流動狀態，除了憑藉彈幕數量與密集程度進行記錄之外，流向主要有強弱兩種，強流向有較明顯的指向性，從某一事件/團塊流向另一個，弱流向的關聯性是研究者整理後二次標記的結果。研究者將綠色關鍵團塊生成的事件整理如下：(1) 台灣不是中國的；(2) 何潤東貫穿全場；(3) 靈異電影角色/鬼一捉鬼/手機型號；(4) 線上遊戲情境；(5) 高能護體。下節將分別就此五個事件進行說明。

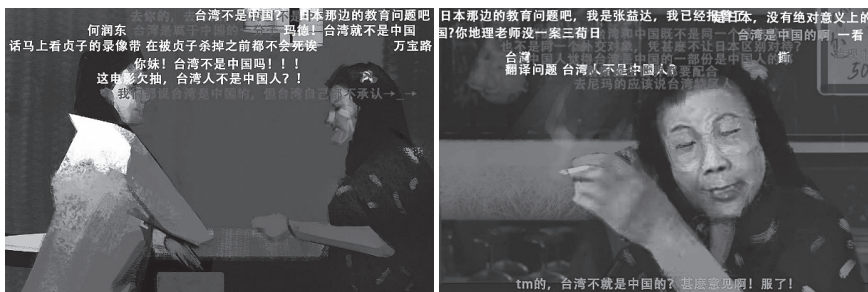
《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

文本機器解構與裝配

I. 他是台灣人

此幕本來應作為鬼殺人的背景鋪陳，沒預料到就此掀起台、中、日國族論戰。畫面左方的日本女記者孝子正在調查嫌疑人美美子的前世，她問了畫面右方的女子——美美子的外婆嫌疑人「他是中國人嗎？」，女人回答她：「他是台灣人」，並告訴孝子可以到台灣去找她的外公「張偉」(圖三)。

圖三 「他是台灣人」



沒想到彈幕之間的張力瞬間爆發，此事件衍伸的各種質疑與謾罵持續約一分多鐘，包含台灣是否作為中國屬地(台灣特區、台灣不是中國)、日本人的地理/歷史認知(日本那邊的教育問題)，以及情緒宣洩(↑日本狗、都這女的不是、草泥馬……)。其中也有強調不要小題大作的聲音(她只說了台灣又沒說台灣不是中國的你們敏感)，部分也隱含政治立場(照你們這麼說江蘇人不是中國人了?)。

當死亡事件再度發生，刑警在受害者體內「驗出台灣出產的煤」，發現另有其他台灣的鬼在殺人的情節轉折，該話題又再度浮上檯面，將事件導向「日本與台灣友好的殖民情結」的言語(台灣大部分是日本人留的種，並不是引戰，事實)，國族問題的彈幕快速滾動，直到孝子來台展開調查，才因為第二隻鬼現身於杏子家逐漸趨緩，期間出現對台灣市容(飛車黨、古惑仔即視感、台版爆走一族)與山區老宅的揶揄(這不是中國村子嗎、這和中國偏遠地區沒區別、哇偶，這不是號稱亞洲最發達的台灣)。

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

接著，孝子說的蹩腳中文也遭到揶揄。其實孝子說中文的方式，在打電話給台灣記者的時候就已經被批評（神TM漢語、這尼瑪，哪裡的口音……、就不能私底下多練練幾句中國話，就那麼幾句話、就三字，都吐不准……），此後各種學孝子講話都紛紛出爐，像是模仿「張先生，在家嗎」字幕的「賊先蛇、在插嗎、再擦嗎」等等話語。

「語言」是此事件引發的一個事件中亂處叢生的繻褶，繻褶生成來自國族、文化屬地所引發的事件，在戲劇前半段已經默默流聚。例如，第一次字幕惡搞出現在一位台灣料理店老闆接到女兒美鳳的死前尖叫，驚恐說了日文腔濃厚的「你沒事吧」，此刻字幕並未如期跑出，反而是彈幕出現了「你沒洗腳」。從「你沒洗腳」展開的各種音譯聯想，都混雜在這段彈幕中。各種中文音調都會被放大檢視，一直累積到彈幕批評孝子與台灣記者陳雨亭講電話不符合常理——日本人講中文時候、對方回日文，各自說異國語言的時刻（尼瑪，她說中文，你說日語，黑人問號.jpg）。

在語言繻褶之間，「張偉」和「雨亭」，成為彈幕們共同的戲弄對象。從彈幕流中，張偉作為常見的菜市場名（您問的是哪個張偉，我們這兒張偉千千萬萬阿233333²），彈幕開始討論各種「張偉」：大張偉、小張偉、可以在《戀愛公寓》找到張偉等等，不了解影片脈絡者還會將何潤東劇中的角色名字誤以為是張偉。「雨亭」則是因為孝子蹩腳的中文發音而變成：「毓婷、雲亭、敏婷、孕婷」。此外，何潤東在劇中的姓名也成為重大吐槽點。

II. 何潤東上線

其實本片上傳至bilibili站的標題名稱就是《鬼來電2——居然有何潤東》，故有部分彈幕表現出被網站上架的名稱所吸引，因此「何潤東」可以說在正式以「台灣記者陳雨亭」的角色登場（俗稱上線）之前，就已經蘊含在整部彈幕影片的脈絡之中，不時有人問起他什麼時候出現，不斷提起他演過的電視劇角色，與「捉鬼」、「張偉」團塊匯流。在孝子與雨亭的久別重逢後，從先前的事件「何潤東是誰」、「張偉是不是何潤東」流向「何潤東的cosplay」。何潤東於《風雲》中飾演步驚雲使用的麒麟臂、《三國》中呂布的方天畫戟，都被用來「建議」該怎麼抵禦鬼怪。

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

而跳脫脈絡、天外飛來一筆的「我是何潤南」成為一條逃逸出的路線。彈幕紛紛玩起「方位換字」的遊戲，開始自報「姓名」，無論是抽換詞面(潤發、潤土、潤白板、潤上、潤滑)、增加新的換字規則(何潤東西南北中發白、何潤金木水火土)、相互認親(曾經的高中同桌叫雨亭)，此遊戲也集中玩了約兩分鐘，直到第二隻鬼李麗現身在杏子家的行李箱中強度才逐漸轉移(圖四)。

圖四 「何潤東」接龍遊戲



III. 不要買翻蓋手機

鬼的來電還再度召喚沉寂已久的「手機」討論。自台灣料理店老闆之死以降，2G手機作為重要的道具——尤其是鈴聲——是《鬼來電》系列電影推展情節最重要的核心，劇中角色都透過來電鈴聲與簡訊作為重要的行動溝通方式。但起初翻蓋手機在關鍵彈幕紀錄中並未被標記，而後是由於此句彈幕的重複出現，成為高能提醒，以及其所引發的後續話題，研究者將其列為事件。影片中因為鬼的怨念而陰魂不散，無法消失的手機便成為「亂聊」的話題，如何「使用」才得以避開死亡？接，還是不接？哪一家廠牌製造、型號遂成為考量的重點——當「手機來電」第一次出現在螢幕上，就有彈幕開始偽造機型、亂加工：「iPhone18Splus炫光鑲鑽金屬機身訂製版」。當「別買翻蓋手機，出事的都是翻蓋手機」的置底彈幕在每位受害者接到死亡預告電話時一出現，就成為帶動事件的節點。在孝子與刑警討論案情的情節下(圖五)，彈幕特別對「翻蓋手機」做出反駁：「他女兒(料理店老闆)滑蓋的都死了」、「不是很容易擋嗎，電話響的時候不接就沒事了」、「智慧型手機

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

圖五 「別買翻蓋手機」



智能攔截」，接著又有彈幕表示：「不接電話就沒是太天真了，第一集沒接的也死了」、「不只滑蓋、還有三星」、「智能機也不行，boom」。

在杏子發現同事小圓被殺，自己又接到死亡電話、在警局接受偵訊的整個段落，各種節點再度被裝配成團塊：「下（嚇）的我腎疼，老子還要留著買蘋果七」、「我去還蘋果七，美國天天打我們主義你還給他們送錢」、「不接不理不就好了」、「是我就不會接，一看就知道是詐騙電話」、「還好我都用靜音」、「刪除電話本、改動自己所屬的場景」。讓「接」的意義被不斷填充又不斷逸散「鬼殺人＝手機＝鈴聲＝日常＝使用＝不死＝」。

IV. 玩家技能：感化

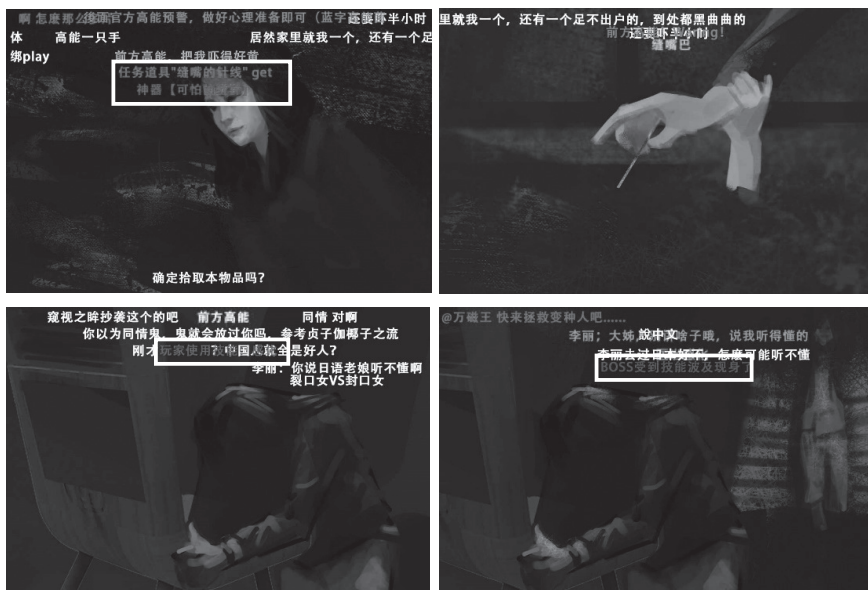
除了「手機」團塊，彈幕還讓恐怖的感覺團塊流到遊戲「打怪/鬼」的路線。在此置底、置頂彈幕的發言讓螢幕成為遊戲介面空間、成為角色扮演遊戲 (RPG, Role Play Game) 制定者，每到一個重要的關卡必須完成特定「任務」才能讓遊戲繼續進行；彈幕以「語言遙控」所謂的玩家们。換句話說，彈幕此時正擔任「遊戲實況主」的角色。

當女主角杏子進入廢棄礦坑，發現當年李麗鬼被縫嘴巴的長針，正準備拾起時，一場關於「裂口女 v.s 封口女」³的人鬼對戰就此開始（圖六）。「任務道具「縫嘴的針線」get」、「【神器】可怕的縫針」、「確認拾取該物品嗎？」，此時杏子對李麗之死產生同情，播報員則冷靜表示出雙方攻防交替的戰火：「玩家技能：感化」、「Boss 感受到技能波及現身了」。在「Boss 使用技能：邪魅一笑」之後，配合李麗手上拿著縫針，說

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

要「一起玩兒」的台詞，彈幕出現「Boss使用了大招：蹩腳的中文」作為攻擊注解。彈幕播報員將恐怖的縫嘴情節搞成彷彿在看一場棒球比賽，惟兩方招式荒謬無解，還不按牌理出牌。

圖六 杏子與李麗鬼的人鬼大戰



除了玩家個人技能與道具，「打鬼」還有請求救援的配備。將影片回溯至杏子接受偵訊的段落，「使用＝不死」的團塊還流向「捉妖＝角色＝陰陽師＝林正英＝英叔」，才剛討論完陰陽師無法抓到鬼，接著一句「要說打鬼，我只服林正英」的節點，轉瞬間彈幕的數量突然變多，眾多彈幕開始追溯話頭，接續捉鬼的討論，強度流向香港殭屍片的經典人物設定。

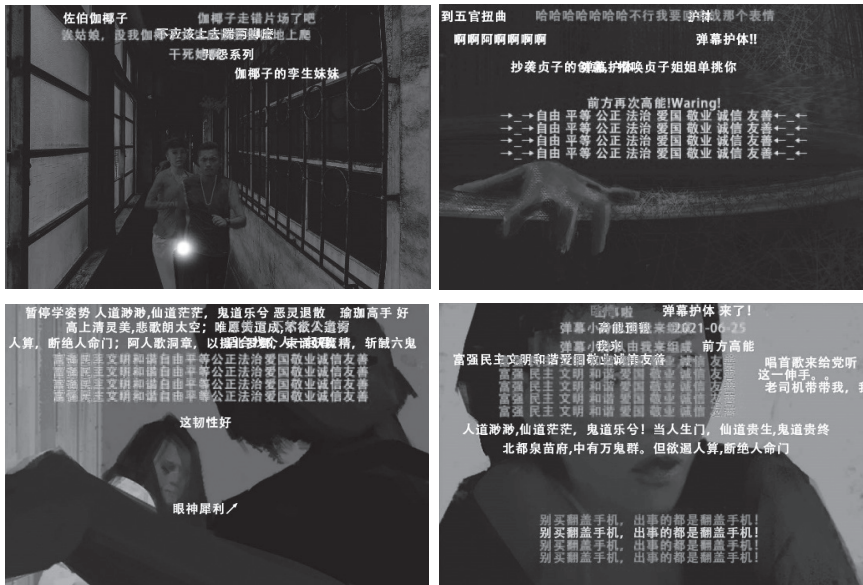
V. 自由、平等、公正、法治、愛國、敬業、誠信、友善

從杏子的友人小圓死亡的那一幕，和小圓再度被鬼拿來當人偶操縱的一幕來看，「以浩然正氣的社會對抗邪魔」與「鬼詩詞」、「鬼的角色交流」等連結，而產生各種新的文本綳褶（圖七）。無論是利用遮擋功能表現人之將死的「哀悼」，或對鬼爬行的狀態聯想，都以揶揄的態勢改造文本，像是小圓從井裡面爬出來，被說成是「抄襲貞子姊姊的創

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

意」、「召喚貞子姐姐單挑你」、「伽耶子你走錯片場了吧」、「串場失敗」，經典鬼片如《七夜怪談》、《咒怨》的鬼與影片中的鬼產生諧擬的笑果，團塊已經變成「鬼=角色=技能=爬行=貞子=物理傷害=伽椰子=有趣」，由各種不同的表述可以發現「遮擋」所顯示出各種連結日常的表述方式。

圖七 「鬼詩詞」、「鬼的角色交流」



歸納事件運行的節奏

綜上所述，《鬼來電2》彈幕文本機器，阻斷原先影片意義的流量，使強度分流，又再連結與生成新的文本機器。這些機器中的零件並未協同運作來創造出「事件」，而是每部機器變成另一部機器，重新裝配的暫時結果，呈現出「重複」但又有「差異」的各種文字、符號、訊息流。以下可歸納出幾種不同的情動力節奏以及流動狀態。

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

I. 主調：鬼殺人 = 高能 = 擋 = 恐怖

節奏一：色彩與面積。作為驚悚影片，累積恐懼是該文本機器製造出的能量，企圖阻斷與導引該流量的是「高能」機器。高能機器與恐懼能量的來源——曖昧不明、軌跡難尋的「鬼殺人」機器——形成一個穩當的路線，通過觀賞者的閱聽機器而產生迴路。各種五顏六色的「預警人員」、「字幕君」來護體，將情動力牽引至純粹色彩、面積大小「遮擋」螢幕的狀態。「色彩」與「面積」讓「鬼殺人 = 高能」機器最主要生產的情動力流量變得可見，「高能」也隨著「鬼殺人」機器的情節分裂成「國族」、「遊戲」、「日常」等機器。

節奏二：語言聲響。高能機器讓色彩與面積能逃逸出「語言」路線，同時開放讓這些流量再度流進高能內部。此時情動力之流匯合在語言的擬仿與附和上，形成一個個開放的發聲迴路，創造各種實質聲響，作為一個破壞氣氛者的「吐槽」節奏：「雅蠟蝶、你沒洗腳、在插嗎」、「哈哈哈哈哈、233333、阿阿阿阿阿阿」從無實質意義的發聲到音響/畫面對應的同步與延遲，這些路線的流動速度極快，重複性高，機器流量的開口處通常被壓縮在幾個節點，然後在幾秒鐘內迸發出有趣、恐懼、生氣駁斥的感覺迴路。

II. 變調：= 高能 = 有趣 =

節奏三：國族情結。情動力還推動政治、腔調、人種、歷史零件反覆運轉。每當國族機器獲得「台/日/中情結」能量，「槽」點經常放在鬼怪的屬「地」主義和行動狀態。國族機器在「日本的」混合成「台灣/中國的」文化脈絡上改變強度，進行異質文化裝配(例：找日本人講發音不標準的中文，或分不清中國、台灣語言腔調的差異)的「當下」反覆出現。強度最大的時刻，它阻斷原文本正在進行的對話，與「鬼殺人」(例：日本鬼、台灣鬼說不同語言)、「遊戲」(何潤東方位接龍)合成各種「角色」機器。

節奏四：日常生活。角色機器的運作迴路與流動較容易掌握。在新的文本角色初次登場時，通常是感覺迴路流經之處，情動力流向存在於其他非《鬼來電2》文本中的無器官身體，人物的形象被支解與流放。杏子的誇張哭相讓她流變成巨大的嘴巴、尚人(杏子男友)受到驚

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

嚇而撐大成孔洞(鼻孔我承包了);雨亭偶爾變成太空戰士(何潤東有出演過太空戰士555)、最多時候在施展麒麟手臂;被鬼殺死的小圓流變成扳折的腳和僵硬的手(瑜珈高手、暫停學這個姿勢、好體位)。其實角色機器的情動力是流貫於字裡行間,強度又貫穿每一位彈幕使用者的生命經驗,事件分析中的「捉妖角色=陰陽師=林正英=英叔」即是一例,這是結合日常的香港殭屍片、類型鬼片的觀影經驗的附加節奏。再如「鬼=角色=技能=爬行=貞子=物理傷害=伽椰子=有趣=」:鬼正式出現,要找替身縫嘴巴的情節,是原來文本預設的高潮節點,不過在結合貞子、伽椰子這些日常中的文本角色碎片後,反而將恐怖情動力導向嬉鬧與諧謔的能量,讓原有的主調「變調」。這是加入玩遊戲破關的感官視角進行閱讀,與「遊戲」機器的隱藏迴路相連,使得「萬物皆槽點、無一處不是重點」。

III. 插曲:手機=日常=使用=

節奏五:討論手機。整體而言,主調與變調的關係運行於上述「國族」、「遊戲」、「日常」機器,值得一提的是「手機科技」可以作為俯視整體調性與節奏互動的分析點,以及時空的斷裂接合。「鬼殺人=手機=鈴聲=智慧型=日常=使用=不死」的團塊其實是日常生活節奏四的衍伸。此插曲並不必然具有情動力強度,卻能突顯情動力流量的中止與死亡。插曲的強度集中在主調前半段,讓恐懼分流至日常機器。弔詭的是,作為「來電」的核心道具手機,應是重要事件,但此事件內部卻常態性地沒有任何具體討論的情動力強度。除了「三星爆炸」的小節點外,手機的內部事件卻經常空無,反倒空洞化的手機被彈幕討論、裝配起來的話題是電影上架(2005年)後十來年的「日常」一直反覆出現,像是上述「別買翻蓋手機」事件。當尚人告訴杏子,如果沒有撿到手機就不會相遇,堅定意志的一段落,幾乎沒有出現任何流量。該幕只有兩人角色間三三兩兩的情動力流動,剩下的是日常中的「閒聊」,甚至是化解尷尬的節點像「人呢」、「論BGM的重要性」。

簡言之,「=日常=」會由各種儀式和想像匯聚起來。包括用彈幕來「打卡簽到」、「呼叫」、「組圖」、「用符號示意」、「觀察文本細節」、「劇透」、「起鬨」,讓情動力迴路拓展至螢幕後的每個異質身體。可以

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

說，日常生活機器是節奏中異質性、流動性最高的音符碎屑，它們構成無法被精確說明的逃逸路線，廣泛散落在整部彈幕文本機器中。

受訪者之觀影經驗

接著，研究者比較受訪者的觀影經驗，發現是否有開啟彈幕觀影的習慣，會影響受訪者對事件的詮釋，且文本機器的主調，即透過色彩面積及語言聲響用來覆蓋畫面，對受訪者而言皆帶有玩樂、有趣的性質。以下呈現受訪者各自如何判別事件或話題的描述，來說明「覆蓋」的意涵。

I. 「亂」產生的趣味

受訪者A的紀錄與研究者所觀察到的事件與團塊最為相近，僅在情動力匯聚時間點上有些微差異。誠如他自己敘述的「掃描式閱讀」方式，他對彈幕的感受強度顯現在肢體動作上，諸如喃喃唸出聲音、模仿、伴隨大笑的反應。這種閱讀更近似於運用統覺的體驗，是故A所形成的縐褶也是受訪者中較多者，能掌握縐褶內部的異質紋理如亂打卡、顏文字(節奏一、二、四)等。A自陳這種觀看顏文字的親切感來自於平日習慣看動畫這些由點、線、面組成的畫面之故，他以看動畫的經驗補充說明：動畫裡面有時候會將顏文字刻意放在奇怪的地方，例如角色的屁股上，讓位置交疊形成異質的畫面。

A閱讀色彩、面積的方式，有助於他對追蹤彈幕話題與事件的理解。A認定的話題，需要「一段時間延續」、「有人問有人解答、再有人針對解答提出疑問點」再針對解答進行反駁。A舉了一個延續比較長的話題：「孝子到底甚麼時候死的」，跟隨著鬼殺人的「高能」主節奏：

最後面阿從「兩具」(屍體)兩個字出現之後就開始討論，說為什麼是兩具、原來前面另外一具到底是誰，因為可能是結尾比較好討論……，而且那個也是好討論的點。(受訪者A)

A所觀察到的事件不會只遵循文本的高能路線，像是他認為是女主角嘴巴很大、亂打卡都屬於「不相關」的話題，不過這正好是文本機

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

器與日常機器連結的運作方式（節奏四、五）。上述的「亂」翻譯、「亂」打卡、「亂」貼表情符號以製造假高能或前高能的行為可以看出「日常、有趣、遊戲」的交互連結。這種鬥智鬥反應的遊戲角力是一種多工接收文本的表現，也體現彈幕的覆蓋行為是要將畫面改造成能夠邊看邊玩的工具。

II. 歡樂的氛圍

起初《鬼來電2》的「高能」事件首次出現時（節奏一），並未讓B轉向有趣的感受。這些高能預警的團塊大量出現反而增強恐怖感：「一直看到前方高能就是會增加懸疑的感覺」、「現在是有種越來越怕的感覺，大家都覺得很可怕，會比一個人看還怕，就好像有一堆人在講流言，有點三人成虎的感覺吧，一堆人在講好可怕好可怕好可怕喔……」。在真正駭人的情節或畫面出現之前，高能的提醒反而增加B對於「恐怖」的想像空間。不過受到事件與事件之間綑褶的影響——比如說諧音模仿，以及捉鬼的各種角色帶入（節奏二、四）——確實讓B錯過許多鬼出現在螢幕的畫面而削減恐怖氣氛。

從B的觀影狀態而論，B關注的是文本整體的「歡樂強度」，並經常反思彈幕間進行的各種提問和評論，於文本中上下左右的移動視角、當場檢證或回放確認：「真的耶」、「我也好奇」、「什麼什麼什麼我想看！彈幕提醒了我」。

彈幕作為一個產生歡樂情動力的情感空間，是由群眾的話語構成結構鬆散的文本。如果與劇情無關的，只要不要涉及私事，無厘頭的惡搞話題是可以被接受的。像是後半段的何潤東接龍遊戲、縫嘴巴與撿拾裝備事件（節奏四），她都會覺得有趣。在看到「他是台灣人」事件引起對於國族（節奏三）的話題，B並沒有特別在意，因為「彈幕還是一個，大家一起愉快的東西吧？所以像這種東西（國族議題）就不會參戰」。

B認為構成話題需具備一定的討論度，因為彈幕「一句話其實涵蓋很多情報量……每個人被嚇到的點都不一樣，而且會有很多小細節」，例如與「高能」對應的「高萌」——具有萌感的情緒——反而使得綜藝類的彈幕同質性很高。對B而言，「畫面」是一個重要的視覺窗口，在

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

看恐怖片時打開彈幕，不全然是為了減緩恐懼，刻意將畫面蓋住的彈幕反而讓B產生「積極參與」的高度想像。

III. 閒聊

對照於A、B，受訪者C與D比較關注既有文本內容，他們僅將彈幕視為「閒聊」，在捕捉事件團塊的速度和數量上普遍偏低。雖然四位受訪者普遍透露出鬼片本身並不恐怖、甚至因為節奏緩慢感到無聊的訊息，但C和D反應特別明顯。

C、D的觀影行為顯示，彈幕的內容對他們來說無關緊要，兩人關注的仍以原文本敘事結構與劇情的合理性為重。D表示其實這部電影沒有很恐怖，他到後面甚至開始打哈欠。C認為恐怖片劇情硬要串聯，很多情節流於「套路」：「就是前面要開開心心白白亮亮的後面才會越來越恐怖，就是帶領觀影者進入情感的鋪陳」，《鬼2》有諸多情節不合理，直呼這是一部爛片。

C和D認為所謂話題其實類似在聊天、給評論的狀態，可能是持續出現的、也可能是數量上的：「一想到話題就想到彈幕中的他們……在相互聊天」(受訪者D)、「(彈幕)數量突然變很多」(受訪者C)。他們都注意到國族事件引發的話題(節奏三)討論，共同有記憶點的都是「預警」、「護體」彈幕(節奏一)，雖然第一次理解這個詞彙，但兩者皆可以聯想出這些字詞的意義。其他像是C記得玩遊戲的事件，但對於「丟包、技能道具」等等詞彙並不熟悉。在角色機器的流變上，C會特別注意彈幕有無揶揄角色身體部位，如胸部一高一低、腿很美等言論存在；D訪談中多次舉出的事件則是「嘴巴大」。

此處的彈幕僅作為一種聊天室文本，就是屬於看一下，沒看懂就讓它掠過螢幕也無所謂的狀態。D就將彈幕的存在視作雞肋：「就是它有多多的東西可以看是沒錯，可是就沒有也不會死這樣子。」

就第一次看彈幕的C和D而言，彈幕還是有意料之外的趣味。像是D認為彈幕的「關注點很奇怪」這件事情本身很有趣，還能發送指向性箭頭來指向某個位置，例如李麗鬼出現在床底下的行李箱窺視杏子的情節，在片中杏子還沒發現異樣之前，就有「←wow」彈幕箭頭出現，這超乎他的預期，認為這是以往的網路留言板沒辦法做到的功能。

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

但這個惡趣味也可能造成厭煩，像是彈幕的位置和文字會讓D誤會成是一種解釋功能的字幕。當女主角要男主角拋棄自己保住性命，為了大愛要犧牲自己，置底彈幕開始「亂接話」，D就容易產生混淆：

故意在那個下面的對話字幕那邊放一些自以為是的對話……它就讓我以為是它的對話內容……但這部分我不知道……是他們的惡搞之一吧，現場的感覺是它在替男女主角講內心話的感覺。(受訪者D)

C多數時候會覺得彈幕其實跟我們這些觀看者想的東西和評論差不多，她並不否認高能彈幕的遮擋作用。像是在影片開頭出現一隻佔滿全螢幕的駭人眼睛，如果沒有彈幕，平常在看一定會被嚇到：「的確彈幕功能會減少害怕的感覺」。D將這些彈幕理解成各種「遮擋」，用來減緩恐怖的情緒，但他對彈幕字面上的意思仍然會感到困惑。「我其實也不懂為什麼……沒有預期的地方是，要有那什麼民主……什麼碗糕(台語)的口號」、「然後還有那個什麼初音未來，我也不知道是幹嘛的，它是高能提醒嗎？」。由C和D對彈幕的觀察與描述得知，他們認為「覆蓋」是有目的性的，兩人會因為彈幕出現的位置與內容而影響其對覆蓋目的的判斷與喜好。

小結：瞬間的意涵

《鬼來電2》主調的情動力強度起伏集中在「鬼」與「死亡」上面，符合普通鬼片累積恐懼的節奏，然則高能團塊所呈現的能量恰好相反，**彈幕的高能經常與主調唱不同調，讓任何死亡都成為一種表演**，像是小圓死亡的「瑜珈姿勢」，或是明明鬼出現了，卻因為前面事件餘波尚未結束，而與上個事件混雜產生新綳褶，如何潤東接龍遊戲的彈幕出現在鬼即將出現在行李箱的畫面上。

其實不難發現這些事件中的「彈幕關鍵詞」都非常「淺」。表明能量的流動多數在螢幕表層。在無彈幕的影像文本中，被使用者以肉眼注視到的流動方向是順時時間的水平運行，能夠直接傳達敘事畫面；在彈幕加入後文本則多出了反方向、靜止、幾秒閃現、置底等不同位置，在鄰近的時間點之間，又是不同的注視畫面。

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

當使用者看到重複出現的關鍵詞彙，以及各種關鍵詞彙的聯想與變形，配合畫面讓使用者意識到某個「事件」逐漸在成形，或逃逸生成另一個新的可能事件：像是不時出現「前面說什麼/什麼的別走」，是建立/表示認同的詞彙，同時也是一種時間線索，它在既有的螢幕中岔出去成為另一個對話場所。透過重複與差異構成的瞬間，使用者會隨機被導引到其他可能的事件之中。

換言之，每一個偶然開啟的逃逸節點，都可能作為其他使用者在未來彈幕留言形成的新事件。新事件生成的瞬間就是使用者在該螢幕空間上所閱讀到的意義與想像，會直接影響到使用者認定事件「發生」與「消亡」的確切時機，因而出現事件或話題「提前」或「延遲」發生的不同步現象。像是從最後男主角尚人頂替杏子死及訣別的段落，彈幕持續對這樣的犧牲情操表示肯定，並且沉浸在「是真愛」的事件裡。突然有彈幕有感而發，單獨逃逸成表露出自己尚未找到好歸屬的意思，而引出了一個求取認同的對話表現：「我單身 前面那個別走」，作為追溯逃逸事件的節點。

再如尚人直接被鬼拖走、杏子咧嘴大哭，有彈幕開始模擬身體在地上拖行摩擦，可能產生的痛苦：「前列腺煞車」，或延續關於杏子巨大嘴巴的話題：「女主嘴好大~可以塞三根烤腸了」。從高能事件的綿延(鬼殺人的主調)內部摺疊回先前提過的角色流變迴路裡(變調成角色討論)，而明顯的事件延遲：「到現在何潤東還沒出場嗎？雖然我不知道何潤東是誰……」。「誤認演員」的可能事件再度被提及，卻無法成為主導此刻的團塊的節奏。此段落混合遊戲、日常、語言聲響的節奏，讓原先應是恐怖嚇人的團塊逐漸走歪、走偏。變調節奏的強度截斷李麗女鬼抓交替的主調氛圍，透過這些關鍵詞彙的補白、否定⁴與想像，將強度導引至有趣談諧的感受中——「又尖叫！」、「女主嘴能吞杯子嗎」、「握草的機會都沒有了」)。

由觀看的「瞬間」描繪可知，從彈幕文本機器中裝配的事件、節奏，一直到縐褶的討論，都與研究者感知到的「關鍵彈幕」在畫面空間中的連結與斷裂有關。這些彈幕從屬的感覺團塊會隨著彈幕文本上的能量流向身體感官，連帶產生不同的情動力流向，構成研究者瞬間的感官感覺。對研究者而言，由主調能量形成的恐懼感，因為諸多變調

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

節奏的加強而流向有趣、詼諧的感受，使用者（閱聽人）會處於時而恐懼、時而發笑的狀態。當後段較為輕鬆的節奏強度與主調呈現交叉，如日常節奏中的主要道具「手機」延伸出的零星逃逸點逐漸減少，或「線上遊戲」情境彈幕開始增多，中間偶爾又會流向原始「高能」的恐懼中，形成許多驚懼/有趣的瞬間。

結語：媒介 = 文本 = 人

本研究將Deleuze在分析文學作品時運用到的塊莖路線研究，以及他如何感受藝術作品的分析挪用至「彈幕的觀影情境」中。彈幕是各種路線流動交會的鬆散結構，此種呈現方式本身就蘊含訊息。透過網際網路的資料庫語言形成的疊層加上動態文字加上動態影音，成為結合三種感官延伸的塊莖，形成媒介 = 文本相互流動、生成的樣貌。單獨拆解這些元素並無所謂「新」，然則文字可同時作為觀影當下讀解影片的細節指示、閱聽人參與影片創作的符號道具，或是參與社群閒聊的對話痕跡，這種螢幕上讀寫文化與視覺文化的共生狀態，打亂了視覺文本既有的結構。若以McLuhan (1964) 對媒介延伸人類感官感覺作類比，該畫面是電傳時代的馬賽克平面（電影/電視劇）結合讀寫時代線性印刷文本（評論式彈幕文句）、結合口傳時代手抄本墨跡（對話式彈幕）的幻覺。

簡言之，塊莖文本讓使用者隨時調整「感官的使用分配比例或知覺的型態」（McLuhan, 1964；麥克魯漢，2006：49）。上傳到平台網站的敘事文本諸如研究舉出的影視類型加上彈幕，讓閱聽人在選擇觀看哪處的「文」時，還同時包含彈幕所構成的「文」。使用者感知到影片向右與彈幕向左的反向流動、上下左右來回地看彈幕與字幕，並「隨時調整」得以作為使用者與媒介文本積極建立各種連繫的感知策略、調整觀看的速度節奏；若要窮盡文本愉悅體驗就必須要主動連結文本中的資訊，此種樣態改變原本觀看文本就單純被動接收的意涵；但此種搜索機制又是受到媒介平台將編寫痕跡覆蓋在文本上方所激發，使用者必須動用全部感官來調整閱讀，呈現既主動又被動的閱聽樣態。

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

再者，從研究者分析的事件、團塊、節點流動可看出，「全資訊、多焦點呈現」的塊莖文本被使用者持續編寫，會產生更多異質節點。節點在影片中聚合的瞬間，如果使用者只單純動用既有觀看電視電影的方式感知，或想單純閱讀彈幕建構的事件或話題串，就會有「分神」的情況，必須透過不同個「瞬間」在彈幕——原文本迅速切換 (switch) 或混合 (mix) 觀看，快速統攝「五感」、並動用「認知」去比對。此時的使用者，已是一群觀看塊莖文本 = 人流動的「文本本人」。

「文本本人」閱讀「媒介 = 文本」，同時也閱讀「編修/註解」此文本。Barthes (1974) 曾以象徵性的「可寫」文本形容讀者的寫作 (閱讀) 狀態，是「將寫作和閱讀主體置於文本之中，使之享樂與認同，從而產生寫作快感、閱讀快感、文本快感」(陳永國，2014：58)。塊莖文本具體呈現連結的軌跡，讓文本本人得以在補白、否定螢幕圖像，以及觀看文本本人改寫文本的游移過程中產生多重的互文/互媒愉悅，對文本本人而言，當下理解意義固然重要，但更重要的是從「畫面」獲得愉悅感。

然則在「觀看」層面上，不僅使用者所沉浸的文本主體逐漸被消解 (李琳琳，2015)，同時，在交流層面上圍繞文本所形構的詮釋社群，較缺乏群體內部人際共享的情感或認同，文本本人反而存在觀展表演典範下擴散閱聽人 (diffused audience) 的特性 (Abercrombie & Longhurst, 1998)。但不同於此種原子化閱聽人所預設的「均質」脈絡，文本本人呈現的是異質的閱聽樣態，是群體特徵隨文本以及文本上的「互動」而改變的感受社群。速度營造的動態與即時回應產生的「互動」感增加文本本人對感受社群的想像。文本本人不需要真正發送彈幕以示參與，而是從文本中獲得隨時變化的審美體驗與參與感。表面上，彈幕此種媒介、文本、人相互流動與連結，再各自裝配、逃逸、生成的現象，現下仍然是種激進樣態，但網路作為塊莖的具體表現，如此樣態極可能是未來閱聽觀寫的主流實踐。

註釋

1. 圖一、三至圖七之資料來源皆為研究者個人/受訪者觀影Bilibili電影紀錄截圖，請人重新繪製示意圖，為節省行文空間故統一備註之，示意圖名稱

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

多以研究者歸納之「事件」命名。繪者姓名/聯絡電話/電郵：廖御伯/
+886-932-366-926/ retwtwtwtw@gmail.com

2. 中國網路特殊用語，與日本 niconico 的「wwwwww」、台灣的「XDDDD」、歐美的「lollllll」有相同意義，雖然形成脈絡不同，皆表示「大笑」。
3. 裂口女的來源是彈幕取笑杏子哭泣尖叫時嘴巴張大的樣子；封口女即是因為說出詛咒被村人封口、丟棄至礦坑中的李麗。
4. 補白 (blank) 與否定 (negation) 是閱聽人典範之一、接收分析的主要概念。「補白是文本中看不見的接縫 (joints)」(Iser, 2006, p. 65)，可以激起讀者端想像，對理想化文本進行補白活動，以生成自我的審美經驗；否定則是踰越文本意義的策略，體現讀者想超越、描繪不可知虛構世界的企圖，讀者會藉否定敘述去掙脫真實中既定概念的束縛 (Shi, 2013)。

參考文獻

中文部分 (Chinese Section)

- 王宜燕 (2012)。〈閱聽人研究實踐轉向理論初探〉。《新聞學研究》，第 113 期，頁 39-75。
- Wang Yiyang (2012). Yuetingren yanjiu shijian zhuanxiang lilun chutan. *Xinwenxue yanjiu*, 113, 39-75.
- 白娟娟、許翹楚 (2015)。〈傳播學視野下彈幕電影探析〉。《臨沂大學學報》，第 4 期，頁 50-53。
- Bai Juanjuan, Xu Qiaochu (2015). Chuanboxue shiye xia danmu dianying tanxi. *Linyi daxue xuebao*, 4, 50-53.
- 史蓉蓉、張寧 (2015)。〈「四元律」理論下的彈幕視頻分析〉。《傳媒》，第 7 期，頁 75-77。
- Shi Rongrong, Zhang Ning (2015). "Siyuanlü lilun" xia de danmu shipin fenxi. *Chuanmei*, 7, 75-77.
- 江含雪 (2014)。《傳播學視域中的彈幕視頻研究》。華中師範大學碩士學位論文。
- Jiang Hanxue (2014). *Chuanboxue shiyu zhong de danmu shipin yanjiu*. Huangzhong shifan daxue shuoshi xuewei lunwen.
- 吳姿嫻 (2014)。《生成觀點：論日常中的媒介使用》。政治大學傳播學院新聞研究所博士論文。
- Wu Zixian (2014). *Shengcheng guandian: Lun richang zhong de meijie shiyong*. Zhengzhi daxue chuanbo xueyuan xinwen yanjiusuo boshi lunwen.

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

- 雷諾·博格(2016)。《德勒茲論音樂、繪畫與藝術》(李育霖、邱漢平、涂銘宏、陳佩筠、林宛瑄譯)。台北：麥田。(原書Bogue, R. [2003]. *Deleuze on music, painting, and the arts*. London: Routledge.)
- Leinuo Boge (2016). *Delezi lun yinyue, huihua yu yishu* (Li Yulin, Qiu Hanping, Tu Minghong, Chen Peiyun, Lin Wanxuan, Trans.). Taipei: Maitian. (Original book: Bogue, R. [2003]. *Deleuze on music, painting, and the arts*. London: Routledge.)
- 李海峰、王煒(2015)。〈彈幕視頻：線上視頻互動學習新取向〉。《現代教育技術》，第6期，頁12-17。
- Li Haifeng, Wang Wei (2015). Danmu shipin: Xianshang shipin hudong xuexi xin quxiang. *Xiandai jiaoyu jishu*, 6, 12-17.
- 李章穎(2016)。《沉浸還是干擾？中國大陸彈幕觀影研究》。政治大學傳播學院傳播碩士學位學程碩士論文。
- Li Zhangying (2016). *Chenjin haishi ganrao? Zhongguo dalu danmu guanying yanjiu*. Zhengzhidaxue chuanbo xueyuan chuanbo shuoshi xuewei xuecheng shuoshi lunwen.
- 李琳琳(2015)。〈彈幕影像：一場主體消解的狂歡〉。《新聞研究導刊》，第14期，頁239-240。
- Li Linlin (2015). Danmu yingxiang: Yichang zhuti xiaojie de kuanghuan. *Xinwen yanjiu daokan*, 14, 239-240.
- 篠原資明(2001)。《德魯茲：游牧民》(徐金鳳譯)。石家莊：河北教育出版社。(原書篠原資明[1997]。《ドゥルーズ：ノマドロジー》。東京：講談社。)
- Xiaoyuanziming (2001). *Deluzi: youmumin* (Xu Jinfeng, Trans.). Shijiazhuang: Hebei jiaoyu chubanshe. (Original book: Motoaki Shinohara [1997]. *ドゥルーズ：ノマドロジー*. Tokyo: Kodansha.)
- 陳永國(2003)。《游牧思想：吉爾·德勒茲、費利克斯·瓜塔里讀本》。長春：吉林人民出版社。
- Chen Yongguo (2003). *Youmu sixiang: Jier Delezi, Feilikesi Guataer duben*. Changchun: Jilin renmin chubanshe.
- 陳永國(2014)。《理論的逃逸：解構主義與人文精神》。台北：秀威資訊。
- Chen Yongguo (2014). *Lilun de taoyi: Jiegou zhuyi yu renwen jingshen*. Taipei: Xiuwei zixun.
- 陳新儒(2014)。〈反諷時代的符號狂歡：廣義敘述學視域下的網絡彈幕文化〉。《符號與傳媒》，第2期，頁50-59。

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

- Chen Xinru (2014). Fanfeng shidai de fuhao kuanghuan: Guangyi xushuxue shiyu xia de wangluo danmu wenhua. *Fuhao yu chuanmei*, 2, 50–59.
- 張聰、常昕、陳穎 (2014)。〈淺析「彈幕」對大眾傳播模式的革新與影響〉。《東南傳播》，第12期，頁12–14。
- Zhang Cong, Chang Xin, Chen Ying (2014). Qianxi “danmu” dui dazhong chuanbo moshi de gexin yu yingxiang. *Dongnan chuanbo*, 12, 12–14.
- 張小虹 (2016)。《時尚現代性》。台北：聯經。
- Zhang Xiaohong (2016). *Shishang xiandaixing*. Taipei: Lianjing.
- 麥永雄 (2007)。〈光滑空間與塊莖思維：德勒茲的數字媒介詩學〉。《文藝研究》，第12期，頁75–83。
- Mai Yongxiong (2007). Guanghua kongjian yu kuaijing siwei: Delezi de shuzi meijie shixue. *Wenyi yanjiu*, 12, 75–83.
- 吉勒·德勒茲 (2000)。《德勒茲論傅柯》(楊凱麟譯)。台北：麥田。(原書 Deleuze, G. [1986]. *Foucault*. Paris, France: Les Éditions de Minuit.)
- Jile Delezi (2000). *Delezi lun Fuhe* (Yang Kailin, Trans.). Taipei: Maitian. (Original book: Deleuze, G. [1986]. *Foucault*. Paris, France: Les Éditions de Minuit.)
- 楊凱麟 (2016)。〈事件318〉。《文化研究》，第23期，頁33–48。
- Yang Kailin (2016). Shijian 318. *Wenhua yanjiu*, 23, 33–48.
- 熊霞餘 (2015)。〈關於彈幕視頻的話語研究——以電影《紅高粱》為例〉。《新聞研究導刊》，第9期，頁26。
- Xiong Xiayu (2015). Guanyu danmu shipin de huayu yanjiu — Yi dianying *Hong gaoliang* weili. *Xinwen yanjiu daokan*, 9, 26.
- 鄧江愛、何純 (2015)。〈彈幕視頻的敘事化審視〉。《邵陽學院學報》，第5期，頁99–103。
- Deng Jiangai, He Chun (2015). Danmu shipin de xushi hua shenshi. *Shaoyang xueyuan xuebao*, 5, 99–103.
- 麥克魯漢 (2006)。《認識媒體：人的延伸》(鄭明萱譯)。台北：貓頭鷹。(原書 McLuhan, M. [1964]. *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.)
- Maike Luhan (2006). *Renshi meiti: ren de yanshen* (Zheng Mingxuan, Trans.). Taipei: Maotouying. (Original book: McLuhan, M. [1964]. *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.)
- 劉慧雯 (2013年7月)。〈建構倫理閱聽人：從機緣分析角度理解臉書提供的社交可能性〉，「2013年中華傳播學會年會」論文，新北市新莊。

《傳播與社會學刊》，(總)第53期(2020)

Liu Huiwen (2013, July). *Jiangou lunli yueting ren: Cong jiyuan fenxi jiaodu lijie lianshu tigong de shejiao keneng xing*. Paper presented at 2013 nian zhonghua chuanbo xuehui nianhui, Xinbei shi xinzhuang.

諸葛達維 (2015)。〈互聯網時代的彈幕電影分析〉。《東南傳播》，第2期，頁28–31。

Zhuge Dawei (2015). *Hulianwang shidai de danmu dianying fenxi. Dongnan chuanbo, 2, 28–31.*

羅貴祥 (2016)。《德勒茲》(第二版)。台北：東大。

Luo Guixiang (2016). *Delezi* (2nd ed.). Taipei: Dongda.

羅貴祥 (1997)。《德勒茲》。台北：三民。

Luo Guixiang (1997). *Delezi*. Taipei: Sanmin.

謝梅、何炬、馮宇樂 (2014)。〈大眾傳播遊戲理論視角下的彈幕視頻研究〉。《新聞界》，第2期，頁37–40。

Xie Mei, He Ju, Feng Yule (2014). *Dazhong chuanbo youxi lilun shijiao xia de danmu shipin yanjiu. Xinwenjie, 2, 37–40.*

英文部分 (English Section)

Abercrombie, N., & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.

Alasuutari, P. (Ed.). (1999). *Rethinking the media audience*. London, UK: Sage.

Barthes, R. (1974). *S/Z: An essay* (R. Miller, Trans.). New York: Hill and Wang.

Deleuze, G. (1993). *The fold: Leibniz and the Baroque* (T. Conley, Trans.). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia* (B. Massumi, Trans.). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1994). *What is philosophy?* (H. Tomlinson & G. Burchel, Trans.). New York: Columbia University Press. (Original work published 1991)

Hsiao, C. (2015). The verbal art of *tucao* and face-threatening acts in danmu screening. *Chinese Language and Discourse, 6*(2), 109–132.

Iser, W. (2006). *How to do theory*. Malden, MA: Blackwell Publishing.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.

Parr, A. (Ed.). (2010). *The Deleuze dictionary* (Rev. ed.). Scotland, UK: Edinburgh University Press.

Shi, Y. L. (2013). Review of Wolfgang Iser and his reception theory. *Theory and Practice in Language Studies, 3*(6), 982–986.

彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例

Tredinnick, L. (2013). Each one of us was serveral: Networks, rhizomes and web organisms. *Knowledge Organization*, 40(6), 414–421.

本文引用格式

夏慧馨、吳筱玫 (2020)。〈彈幕觀影情境之塊莖分析：以《鬼來電2》為例〉。
《傳播與社會學刊》，第53期，頁191–225。