

國立臺灣體育學院體育研究所

碩士學位論文

電視運動播報對觀眾暴力與樂趣知覺的影響
**The Effects of Commentary on the Audience's
Perceived Violence and Enjoyment in
Television Sports**

研 究 生：陳湘眉 撰

指 導 教 授：廖主民 博士

中 華 民 國 九 十 二 年 六 月

論文名稱：電視運動播報對觀眾暴力與樂趣知覺的影響
院校所組別：國立臺灣體育學院體育研究所體育組 總頁數：52
畢業時間及提要別：九十一學年度第二學期碩士學位論文
研究生：陳湘眉
指導教授：廖主民

摘要

電視運動轉播時，播報員的播報若傾向於強調暴力內容，可能影響閱聽眾對於比賽的暴力及樂趣知覺。而這樣的影響可能與閱聽眾本身的性別及經驗有關。本研究以慎思可能性模式為基礎，檢驗播報內容、運動經驗及性別對閱聽眾的暴力及樂趣知覺的影響。以 120 位大學生為參與者，不同性別和有、無籃球訓練經驗各半，分別觀看配上不同播報內容的籃球比賽，一為強調某隊球員的敵意和暴力的播報，另一則為平實地描述比賽過程的中性播報。結果顯示在暴力知覺方面有顯著的隊別與播報以及隊別與性別的交互作用。閱聽眾對於比賽的暴力知覺會受到播報內容所影響，但與經驗無關。在樂趣知覺方面則只有播報與經驗的交互作用。有經驗的閱聽眾較能在強調暴力的播報中獲得樂趣，而無經驗者則覺得中性的播報較有趣。

關鍵詞：播報、知覺、暴力、樂趣

Hsing-mei Chen. (2003). The Effects of Commentary on the Audience's Perceived Violence and Enjoyment in Television Sports. Unpublished master thesis. National Taiwan college of Physical Education, Taichung.

Abstract

The commentator's commentary emphasizing high level of violence of the game in television sport may affect the audience's perceived violence and enjoyment. This effect may be mediated by the audience's gender and experience of sport participation. This study, based on the elaboration-likelihood model, examined the effects of commentary, sport experience, and gender on the audience's perceived violence and enjoyment. Participants in this study were 120 college students watching a basketball game with commentary either emphasized the players' hostility and violence or gave neutral comments. The results showed significant team – commentary and team - gender interactions in perceived violence. Audience's perceived violence of the game was affected by the content of commentary, with no experience effects found. In terms of perceived enjoyment, only commentary - experience interaction was significant. Experienced audiences reported higher level of enjoyment with commentary emphasizing violence, while non-experienced audiences found neutral commentary more enjoyable.

Key words : commentary 、 perception 、 violence 、 enjoyment

謝 誌

「這一篇研究的主要概念到底是什麼？你不是看過了嗎？！...我是一個大白痴，對於這篇研究完全不懂，給你 5 分鐘向我介紹清楚」、「啥米？妳在講什麼碗糕，我都聽沒啊！」、「湘眉，你到底有沒有看懂作者的意思」...我的碩士論文就在最親愛的指導老師—廖主民博士的「照顧下」終於在今年完成了！回想起這二年跟隨著廖老師學習「學術」，這個過程真的是淚水與歡笑摻雜，流淚的時候是當花了很多心力所看的文獻與主民老師討論時，對於老師的問題卻完全無法回應。然而快樂的是將原本不懂的地方，藉由與老師討論、再思考的方式終於得到了答案，研究生生涯就在兩者之間一直循環，不過幸好我的心臟夠強，再加上老師不吝惜、有耐心、有系統...的諄諄教導，使得在二年的研究生生涯中獲得許多的知識，也讓我抬頭挺胸的告訴大家—我畢業了！謝謝您—主民老師。在學習的過程中除了感謝主民老師外，也要謝謝莊媽，每當我被電的很慘時，總會想起莊媽鼓舞的話—抬頭挺胸，大步向前，以及錢玉芬老師在論文上所給予我的意見，使我受益良多，還有黃漢年老師，不時給予勉勵，使我對於學習的「內在動機」持續增加，林志隆大哥，沒有你，就沒有播報內容。同時也要感謝心理諮詢家修廷學姐，每當我有滿肚子...總是願意聽我囉唆，最喜歡講冷笑話的俊杰，使得在苦悶的寫作過程中，增加了許多的歡樂，彥皓、寧瑄、柏慧、又仁、世宛、沛書、章榜、玉琳在學習過程中的相互扶持。最後謝謝姊姊淑娟、姪女俐安和國棟總是在我寫論文最忙時來訓練我的耐心，以及我最愛的老媽—郭足女士，沒有你體貼的關懷，不會有今日的我！

目錄

中文摘要	I
英文摘要	II
謝誌	III
目錄	IV
第壹章 緒論	1
第一節 問題背景	1
第二節 傳播與說服的理論	6
第三節 探討播報與觀眾知覺的研究	10
第四節 研究問題與假設	13
第五節 名詞解釋	14
第貳章 研究方法	16
第一節 實驗參與者	16
第二節 研究設計	17
第三節 研究程序	18
第四節 測量工具	21
第五節 資料分析	22
第參章 結果	23
第一節 預試	23
第二節 測量工具的信度檢驗	24
第三節 暴力知覺	24
第四節 樂趣知覺	27

第肆章 討論	30
第一節、暴力知覺方面	30
第二節、樂趣知覺方面	34
第三節、研究限制	36
第四節、應用上的意義	37
第五節、結論	38
參考文獻	40
中文部分	40
英文部分	41
附錄	45
附錄一：實驗參與同意書	45
附錄二：敵意動作和暴力動作記錄表	46
附錄三：十位大學生對於 A 卷播報內容的評量問卷 ...	47
附錄四：十位大學生對於 B 卷播報內容的評量問卷 ...	48
附錄五：比賽暴力知覺量表	49
附錄六：比賽樂趣知覺量表	50
附錄七：預試問卷	51
附錄八：播報內容	52

表目錄

表 2-1-1：實驗參與者人數分配表	17
表 3-3-1：對爵士隊的暴力知覺分數的平均數和標準差	25
表 3-3-2：對黃蜂隊的暴力知覺分數的平均數和標準差	25
表 3-3-3：樂趣知覺分數的平均數和標準差	28

圖目錄

圖 3-3-1：不同播報與隊別的暴力知覺平均數	26
圖 3-3-2：不同性別與隊別的暴力知覺平均數	27
圖 3-3-3：有、無經驗與播報的樂趣知覺平均數	29

第一章 緒論

第一節 問題背景

在眾多的媒介中，如廣播、報紙、電影和電視，影響力最大的媒介可說是電視。其它的媒介畢竟受到時間或空間因素的限制，例如廣播並未有畫面提供，而報紙則是受到版面空間的影響，以及數位科技中目前最顯而易見的網際網路則是頻寬（bandwidth）問題（莫季雍，2002）。特別對轉播運動比賽而言，電視同時提供比賽的聲光畫面，甚至有 24 小時全天候運動節目頻道（如 ESPN），使得電視取代了一個禮拜二次或一次現場觀看比賽（至少在北美地區），觀眾藉由運動節目頻道一個禮拜不僅能觀看一至二個比賽，甚至數十倍以上。再加上衛星的發明，在不同國家的觀眾也可以同時且立即得知比賽結果，也如同親眼所見般地經驗了比賽的過程。正如同 Zillmann 和 Paulus (1993)指出”新傳播科技提升了千倍以上觀看運動比賽的觀眾”(引自 Bryant, Zillmann, & Ranney, 1998, p.257)，電視對於大眾對運動關注的影響是非常鉅大的。對於此現象學者曾以不同的角度來分析，有的學者（Eitzen & Sage, 1993）認為電視轉播運動節目使更多人關心和參與運動，同時也左右了大眾對不同運動的喜愛程度，例如電視轉播美式足球使得美式足球更受歡迎，因而替代了棒球成為美國人的國家休閒（national pasttime）。也有學者認為電視運動轉播雖然會令更多人關心運動，但是不見得會讓更多人實際參與運動，相反地，花時間觀看運動轉播反而減少實際去運動的時間（Coakley, 1998; Irlinger,

1994)。不論是電視轉播運動節目讓更多人參與運動，或者是將時間花在觀看運動轉播反而減少實際去運動的時間，電視運動轉播影響大眾對運動的關注應該是一個值得重視的現象。

在電視運動轉播中，有一項最大的特色，就是播報員的播報 (commentary)。電視運動轉播會左右觀眾對運動的不同喜愛程度或者是影響觀眾對於運動的關注，電視運動轉播中播報員的播報似乎在這樣的影響中扮演了重要的角色。電視運動轉播與其他型態的運動媒體相比較 (如廣播、報紙及雜誌等)，其最大的不同就是在提供比賽畫面的同時也同步呈現了播報人員的播報。播報員依賴關於運動員過去參加比賽的資料 (名次、資歷) 和數據統計 (得分、失誤)，敘述與解說在運動場上的比賽隊伍和比賽過程，使得觀眾在「目睹」比賽過程的同時，也接收了播報員所提供的訊息，也使觀看電視運動轉播比起其它媒體更能感受到運動比賽的娛樂性與刺激性 (Bryant, Comisky, & Zillmann, 1977; Koppett, 1994)。但是值得注意的是，播報員本身並未實際參與運動比賽，他們和觀眾一樣，不是場上的運動員，只是憑著觀察、臆測、和事前獲得的資料，來呈現比賽的過程。播報員有可能受到自己的觀察力、知識、對運動比賽及本身職責的知覺或上級的要求所影響，而使播報內容有不同的呈現與內涵。

播報內容除了可能因為播報員個人的因素或者是上級的要求而有不同的呈現之外，也可能與媒體的特性有關。Duncan 和 Brummett (1987) 曾以「媒體邏輯」理論 (media logic) 來闡述電視運動轉播對觀眾的影響，他們認為媒體的特性左右了觀眾對於運動的認知。「媒體邏輯理論」將電視媒

體特性分為四種，包括了「敘事」(narrative)，陳述比賽過程及人物背景；「親密感」(intimacy)，拉近了觀眾與運動員的距離；「商品化」(commodification)，將運動事件商業化，藉由電視運動轉播吸引廣告商購買時段，因此獲得商業利益；「嚴密的時間分割」(rigid time segmentation)，媒體的經營結構依賴在贊助者，時間是被分割販售給廣告商和強調比賽時間還剩下多少。播報員的播報在這四種特性中均扮演了重要的角色。在「敘事」的特性中，播報員述說運動員的故事（如何從基礎至獲得成功），創造想像的對話（運動員之間或運動員與播報員之間），為運動員貼上人格標籤（如”鄰家女孩”或”惡棍”），或者強調比賽雙方的仇恨（如國家歷史因素）。在「親密感」方面，播報員帶領觀眾感受運動員的情緒。在「商品化」方面，播報員強調運動員對球團的價值或用商業化的語言（如投資報酬率等）來描述運動表現。在「嚴密的時間分割」方面，播報員一再強調比賽還剩下多少時間或者是透過鏡頭拍攝時間板，以及暫停的時間內進廣告等等。與這些媒體特性有關的播報方式及內容，可能影響觀眾對於比賽的知覺。

Bryant 等人 (1977) 曾記錄 1976 年三家電視台所轉播的六場職業美式足球賽的播報，電視台分別為 ABC、CBS 和 NBC，每一家電視台各轉播兩場，ABC 轉播舊金山四九人對洛杉磯公羊和英格蘭愛國者對紐約噴射機，CBS 轉播費城鷹對明尼蘇達維京人和達拉斯牛仔對芝加哥熊，NBC 轉播邁阿密海豚對巴爾的摩野馬和達拉斯牛仔對紐約巨人。Bryan 等人將播報員使用的語句分成三類，包括「描述的」(descriptive)、「誇張的」(dramatic)、及「幽默的」

(humorous)。「描述的」語句指的是詳細描述比賽情節或提供場上的資訊，使得觀眾能夠了解場上發生的情節；「誇張的」語句指的是對狀況中的某種特性的強調和渲染，而此強調和渲染是不必要的；「幽默的」語句指的是希望引人發笑的話語。結果顯示出播報員除了使用描述性語句之外，最常使用的便是誇張的播報。Bryant 等人認為播報員顯然覺得自己必須以誇張的播報來增加比賽的刺激性和戲劇性以吸引或留住更多觀眾，而不是忠實地陳述比賽狀況就可以了。這樣的發現呼應了 Duncan 和 Brummett (1987) 的「媒體邏輯」理論，電視的特性讓播報員不只是忠實地描述比賽情節，播報員會使用誇張的播報來達到他們希望創造出的效果。

換言之，閱聽眾聽到、看到的運動比賽並非直接呈現，而是透過媒體「再次呈現」(re-presented) (Coackely, 1998)。觀眾透過電視媒體即如同在現場觀看比賽，但是在轉播中閱聽眾仍舊透過了播報員的陳述來理解運動場上發生的事。但是當播報員覺得自己可能必須以誇張的播報來吸引觀眾，而不是忠實地陳述比賽狀況時，觀眾對於比賽的知覺有可能在傳播過程中受到播報員不同播報方式而有所影響 (Comisky, Bryant, & Zillmann, 1977; Bryant, Comisky, & Zillmann, 1982; Sullivan, 1991)。

過去已有研究者以社會學習的觀點，指出媒體對於閱聽眾行為的影響力 (如 Bandura, 1977; Smith, 1978)。社會學習論指出了人並不一定要有親身的經驗才會學到新的行為，透過替代經驗 (vicarious experience)，也就是觀看別人的行為也會學到新的行為，而媒體就是一個替代經驗的最大來源之一。當閱聽眾在電視運動轉播中看到運動員努力不懈的表

現，有可能因此學得運動員精神 (sportpersonship)；反之，在運動轉播中看到是運動員粗暴的行為，則可能習得暴力行為。尤其是兒童或青少年在電視運動轉播中看到或知覺到什麼，更值得關心。

在一個經典的社會學習研究中 Bandura, Ross 和 Ross (1961)讓兒童觀看成人攻擊波波娃娃 (Bobo doll)，結果發現兒童會經由觀察學會攻擊動作。研究中 Bandura 等人將情境分為二種，情境一為成人以口語以及行為攻擊波波娃娃，情境二為成人並未去攻擊波波娃。結果發現觀看成人攻擊娃娃的兒童比觀看成人未攻擊娃娃的兒童表現出較多的口語和攻擊行為。

在運動情境中也發現了相似的情形，特別是在觀看激烈的接觸性運動 (contact sport) 如冰上曲棍球轉播時。Smith (1978)以十二至二十一歲曲棍球員和非運動員為樣本的研究發現了與 Bandura 等人 (1961) 相似的結果。Smith 調查這些研究參與者花在觀看電視轉播職業曲棍球賽的時間，並進一步分析觀看運動比賽的研究參與者在電視上看到運動員所表現的行為是否會產生認同以及模仿類似的行為。結果發現 70%的運動員和 60%的非運動員一個禮拜最少看一次比賽或者是更多；有 60%的運動員和非運動員指出他們藉由觀看職業曲棍球比賽中學習如何攻擊別人，而在這些人之中 64%的人陳述自己會將這些從電視上學來的攻擊動作實際運用在比賽上。

運動競賽本身本來就具備了對抗與競爭的特質，尤其是接觸性運動更免不了有衝撞、肢體接觸等行為，觀眾難免會感受到其暴力的成份。在電視運動轉播中，因為電視的特性

加上播報員為了發揮電視的特性而以誇張、渲染的方式來播報，閱聽眾可能對於運動中的暴力有更明顯的知覺。閱聽眾因為對觀看的運動比賽有高度的暴力知覺，根據社會學習理論，恐怕會覺得為了求得勝利，運動暴力是可接受甚至是必要的。本研究即想探討閱聽眾在觀看電視運動比賽轉播時，播報員不同方式的播報，如強調暴力內容或不強調暴力內容，對閱聽眾的知覺所產生的影響，以及對閱聽眾在親眼看到比賽的過程之後，是否仍會受到中介者也就是播報員的影響能有更進一步地了解。

第二節 傳播與說服的理論

播報員在播報運動比賽時傾向於使用誇張式播報，而非忠實地陳述比賽的狀況，因此而可能影響閱聽眾對於比賽的知覺，這樣的歷程可以以傳播（communication）的模式來描述。Hovland, Janis 和 Kelley(1953)認為傳播是一個過程，在傳播的過程中影響訊息接收者對於傳播者所傳達的訊息評價（opinion）或者是訊息接收者對於訊息評價的改變可以從四個方面來探討，即傳播者（communicator）、訊息內容（content of communication）、閱聽眾的特性（audience predispositions），以及反應（response），也就是「什麼人」，說了「什麼」，向「什麼人」說，造成了什麼樣的「反應」。

對於閱聽眾的反應，在傳播者方面，過去已有很多研究者指出傳播者的特性會影響傳播的效果。如傳播者的專業性、知名度與外貌、及與閱聽眾的相似性（Berschied, 1996；Chaiken, 1979；Chaiken & Eagly, 1983；Hovland & Weiss,

1951; Marks & Miller, 1988) 都可能影響閱聽眾對訊息的知覺。

依據 Havland 等人(1953)的傳播過程模式，在電視運動轉播的情境中，播報員就是訊息傳播者，播報員依其企圖想達到的效果而呈現的播報內容即為訊息內容，閱聽眾自身的特性可能影響著閱聽眾對運動比賽內容的知覺(反應)。依此模式而言，電視運動轉播的播報員大多是專業的人員，在電視螢光幕中出現即是一種專業的肯定(至少在觀眾的心目中可能是如此)，所以對電視運動轉播的閱聽眾而言，傳播者(也就是播報員)本身的特性，在探討播報對閱聽眾知覺的影響時可能是一較恆定的因素，而且過去的研究對於傳播者的特性這個因素也有一致性的結論(Berschied, 1996; Chaiken, 1979; Chaiken & Eagly, 1983; Hovland & Weiss, 1951; Marks & Miller, 1988)。在閱聽眾特性方面，在傳達訊息的過程中，閱聽眾扮演著主動選擇自己想要收看節目的角色，且傾向於接觸和自己的態度和價值觀的經驗聯繫或者是保持距離，也就是選擇性的接觸(selective exposure)(Weber, 1992)。Katz & Lazarsfeld(1955)認為，因為閱聽眾會選擇性地注意訊息或者選擇媒體，所以閱聽眾對於媒體所呈現的訊息知覺有所不同(引自楊意菁、陳芸芸譯，2001)。

在電視運動轉播對閱聽眾知覺的影響歷程中，較值得探討的因素可能是在閱聽眾的特性方面。如 Katz 和 Lazarsfeld(1955)所指出，閱聽眾因自身的特性可能會選擇性地注意訊息，因而有不同的知覺。以觀看籃球比賽的轉播為例，具有籃球經驗的閱聽眾(校隊、職業籃球員)與不具有籃球經驗的閱聽眾(只在體育課才玩球)觀看相同的比賽，由於過

去籃球經驗的不同，對於相同的比賽可能有不同的知覺，具有籃球經驗的閱聽眾注意的可能是切擋的時間差，而不具有籃球經驗注意的可能是在於籃球員的個人進攻。

因為不同特性的閱聽眾對於訊息的注意可能不同，閱聽眾在觀看電視運動轉播時有可能對於播報員的播報內容會有選擇性的注意，因此受到不同的影響。例如具備籃球比賽經驗的運動員觀看籃球比賽轉播時是否可能因為本身的籃球知識與經驗而能評斷播報內容的可信度而不受影響，但是沒有籃球經驗的人則可能受到播報內容的影響？關於這個問題，可以以 Petty 和 Cacioppo(1986)的「慎思可能性模式」(elaboration-likelihood model) 為基礎來探討。

Petty 和 Cacioppo(1986)認為人們在某種狀況下會去注意傳播者傳達的訊息真實性，當事實具有合理的邏輯時，人們就會被說服，也就會對他們所聽到的內容加以仔細地思考及分析訊息，此現象稱之為說服的中心路線 (central route to persuasion)。然而，在其它的狀況下，有時人們會注意到的只是訊息的表面，例如傳播者是誰，而不是注意傳播者所傳達訊息的邏輯性，如果在此時訊息之外的特性是合理的，例如傳播者具有吸引力或者是專業能力，閱聽眾就會被說服，稱之為說服的周邊路線 (peripheral route to processing)。

Petty 和 Cacioppo 進一步指出，有兩個因素影響閱聽眾使用中心路線或周邊路線來處理訊息：一為處理的動機 (motivated to process)。二為處理的能力 (ability to process)。動機包括了求知的需求 (need cognition)、個人的責任 (personal responsibility) 以及切身性 (personal relevance) 等。其中較為重要的因素即是切身性，切身性為

訊息對閱聽眾而言是重要的或者是有意義的。個體接觸訊息時，訊息對於個體而言是不重要的或者是沒有意義時，個體是不會理會此訊息；當訊息與自己切身性愈高時，觀眾對於訊息的內容會更加注意，受到中心路線的影響也就愈高（Petty & Cacioppo, 1979; Petty & Cacioppo, 1981）。在處理的能力方面，影響因素包括分心（distraction）、重覆（repetition）、訊息的理解力（message comprehensibility）、先前知識（prior knowledge）等。先前知識為訊息對閱聽眾而言是原本已存在的知識組織結構。當訊息與閱聽眾先前知識有關時，閱聽眾愈有能力判斷訊息是否正確，對於訊息的內容會更加注意，受到中心路線的影響愈高（Wood, 1982）。依此推論，本身具有較豐富運動經驗的閱聽眾，在觀看運動轉播時應會以中心路線來處理所聽到的播報內容而較不受播報員強調暴力內容的播報所影響。因為該項比賽對本身有從事該項運動訓練的閱聽眾而言有較高的切身性，而且他們也具備了先前知識，對訊息的內容有能力判斷，也較會注意。例如當觀看籃球比賽，雙方的球員出現較明顯的肢體衝撞時，播報員刻意陳述雙方肢體衝突動作是有意圖地想攻擊對方，而不是說明雙方的肢體接觸的意圖是否合法，此時具有豐富運動經驗的閱聽眾，即會注意播報員陳述的內容，再與自己的運動經驗來印證。相反地，較不具有運動經驗的閱聽眾在觀看電視運動轉播時，切身性低，先前知識少，播報員（專業人士）告訴他們運動場上發生了什麼事就是發生了什麼事，影響的路線是周邊的。因此，當播報員強調暴力內容時，較不具有運動經驗的閱聽眾仰賴播報員的專業性，而傾向於不去思考播報員所呈現的內容，即容易受到播報員強調

暴力內容的播報所影響。

第三節 探討播報與觀眾知覺的研究

在過去已有少數研究注意到不同的運動播報內容，如是否強調運動暴力對閱聽眾的比賽暴力知覺和樂趣知覺所造成的影響。這些研究雖然對這個主題提供了一些初步的訊息，但是很遺憾的，這些研究大多只是試探性地（或直覺地）選擇一些變項來檢驗，而沒有以理論為基礎來探討變項之間的關係，因此對於影響運動播報與閱聽眾知覺之間的關係的因素，還沒有能提供有系統的了解。

如 Comisky 等人（1977）讓研究參與者觀看一段實際的職業冰上曲棍球的比賽錄影帶，比賽過程中包含了一些粗暴的動作（rough action）及正常的身體接觸。參與者共分成四組，四組中的兩組所觀看的影帶是粗暴比賽（rough play），其中一組參與者所觀看的影帶配上的播報忽視粗暴動作，播報為溫和而平淡的，對於極度粗暴的動作也只是平淡地陳述，另一組則是沒有播報。另外兩組所觀看的影帶則是正常比賽（normal play），一組參與者聽到的播報強調粗暴行為，播報為渲染而誇張的，對於極平常的身體接觸也渲染是打架的導火線，另一組則是沒有播報。觀看錄影帶之後，Comisky 等人詢問研究參與者的感覺，結果發現對於正常比賽，「誇張播報組」對正常的身體接觸也覺得非常粗暴，其粗暴的程度甚至顯著地高於觀看粗暴比賽的「平淡播報組」對於極度粗暴動作的知覺。此外 Comisky 等人也發現，觀看誇張播報的閱聽眾比平淡播報組的閱聽眾覺得比賽是較刺激有趣的。這

些發現顯示了播報內容的影響力，即使觀看的是充滿暴力運動的比賽，閱聽眾會因為播報而忽視粗暴行為，相反的，觀看正常比賽也會因為播報而感受到強烈的暴力行為，而誇張的播報顯然帶給閱聽眾更多的樂趣。

Bryant, Comisky 和 Zillmann (1982) 以閱聽眾觀看職業網球選手比賽為內容的研究也支持了播報內容可能會影響閱聽眾對於比賽暴力知覺的看法。他們將研究參與者依據播報員播報內容分為三組，分別為不特定組、友好組以及敵對組。不特定組所看的影帶中播報員的敘述不特別強調比賽雙方的關係，比賽雙方會碰頭並不是因為個人因素造成；友好組聽到的播報則是刻意強調比賽雙方感情很好，已是多年好友；敵對組觀看影帶的播報內容為比賽雙方彼此輕視，甚至使用「恨」(hated) 或者「痛恨」(despised) 較強烈的形容。結果發現敵對播報方式對受試者知覺的影響不同於不特定和友善的播報，強調敵對的播報內容會使觀眾對於比賽的知覺較為暴力，而且研究參與者觀看強調敵對行為播報的運動比賽會較覺得比賽是有趣的、刺激的。

Sullivan(1991) 以閱聽眾觀看籃球比賽為內容的研究也進一步支持了播報行為可能影響閱聽眾的比賽暴力知覺的觀點，但是在比賽樂趣知覺方面則與 Comisky 等人 (1977) 和 Bryant 等人 (1982) 的研究有不一致的發現。Sullivan 將研究參與者依播報員播報內容分為三組，分別為暴力播報組、中性播報組和沒有配置播報組。暴力播報組的播報強調場上肢體接觸並去猜測運動員在場上做動作的意圖；中性播報組則是忠實描述運動場上所發生的事，沒有刻意強調運動員場上的肢體接觸，也未去猜測運動員在場上做動作的意圖；沒

有配置播報組則是沒有加入口語播報。結果發現暴力播報組對於比賽暴力知覺高於其它兩組，但是強調暴力內容的播報對比賽樂趣知覺的影響，在此研究中則未發現。

除了操弄播報內容，過去探討電視運動播報對閱聽眾的暴力知覺和比賽樂趣知覺的影響的研究，也有少數將焦點放在閱聽眾的不同特質上，檢驗閱聽眾特質在這樣的影響歷程中的角色。Bryant 等人（1982）即指出，在檢驗播報內容對閱聽眾知覺的影響時，應考慮閱聽眾觀看運動比賽的經驗，較有觀看經驗的閱聽眾應該較不會受到播報內容的影響。Sullivan(1991)也認為閱聽眾對運動隊的「球迷度」(fanship)應該會左右播報內容的影響力。Sullivan 認為對運動隊的「球迷度」越高的閱聽眾應該會花較多的心力去了解該項運動，有較多的觀看運動比賽經驗，也具備較多該項運動的知識，所以應該較不容易受播報內容的影響。不論是 Bryant 等人或 Sullivan 的看法似乎都符合 Hovland 等人(1953)的慎思可能性模式(儘管 Bryant 等人或 Sullivan 並沒有以此模式為探討的基礎)，越有觀看經驗或球迷度越高的觀眾越是以中心路線來接受訊息，應該越不會受到播報內容的影響。但是有趣的是，當 Sullivan（1991）的研究檢驗球迷度的效果時，結果卻沒有能支持他的假設。不管對球隊的球迷度高或低的閱聽眾受到播報的影響都一樣，強調暴力的播報很一致地讓閱聽眾有較高的暴力知覺。對於這樣的發現，Sullivan 並沒有具體的推論，說明為什麼球迷度不會減少暴力播報的影響力。一個可能的原因是，觀看經驗及對球隊的球迷度不能反應出對該項運動的實際經驗和知識。本研究將針對這一個可能性進行探討，以有實際運動參賽經驗的閱聽眾為對象，檢驗對

運動專項的經驗與知識是否會減少強調暴力的運動播報對比賽暴力知覺及樂趣知覺的影響。

另外，Bryant 等人(1982)及 Sullivan(1991)也分別檢驗了播報內容對閱聽眾知覺的影響是否有性別差異。Bryant 等人(1982)操弄不特定、友好、及敵對三種不同的播報，男女性閱聽眾在對比賽的知覺上並沒有顯著的差異。Sullivan(1991)則發現不論是強調敵意、中性、或沒有播報，男性閱聽眾對於所觀看的籃球賽的暴力知覺和樂趣知覺明顯地高於女性的知覺。也就是說，男性閱聽眾普遍較喜歡暴力衝突場面或以觀看暴力衝突場面為樂，而強調敵意的誇張播報並不會突顯出這樣的性別差異。雖然 Sullivan 推測自己的研究發現與 Bryant(1982)的發現不一致的原因有可能是因為性別與球迷度的交互作用所致，但是在 Sullivan 的研究中也沒有發現顯著的性別和球迷度的交互作用，因此播報內容對閱聽眾比賽知覺的影響是否有性別差異存在，或者性別與球迷度是否有交互作用實難下一定論。尤其在這二個研究中不當地以觀看經驗和球迷度為運動經驗和知識的指標，更增加了推論的困難度。針對這一點，本研究將同時檢驗閱聽眾的性別與實際運動經驗在播報內容對閱聽眾的比賽知覺的影響中所產生的可能效應上作一探討。

第四節 研究問題與研究假設

過去關於播報和閱聽眾特質對於閱聽眾知覺的影響，由於缺乏理論基礎未有一完整的描述，以及在閱聽眾特質方面，如性別方面仍未發現有一致性的發現，以及經驗對閱聽

眾知覺的影響仍待進一步地探討，因此本研究希望以 Hovland, Janis 和 Kelley(1953)的傳播模式以及 Petty 和 Cacioppo(1986)的慎思可能性模式為基礎，探討下列問題：

一、相同情節但配上強調不同暴力程度的播報的電視運動轉播對閱聽眾的暴力和樂趣知覺是否有影響？

二、相同情節但配上強調不同暴力程度的播報的電視運動轉播對不同運動經驗的閱聽眾的暴力和樂趣知覺是否有不同的影響？

三、相同情節但配上強調不同暴力程度的播報的電視運動轉播對不同性別的閱聽眾的暴力和樂趣知覺是否有不同的影響？

針對上述的問題提出假設：

一、強調暴力的播報對閱聽眾的暴力和樂趣知覺有顯著影響。觀看強調暴力的轉播，閱聽眾的暴力和樂趣知覺顯著高於觀看沒有強調暴力的轉播。

二、強調暴力的播報對閱聽眾的暴力和樂趣知覺的影響有運動經驗差異。觀看強調暴力的播報，無經驗者的暴力和樂趣知覺顯著高於有經驗者。

三、強調暴力的播報對閱聽眾的暴力和樂趣知覺的影響有性別差異。觀看強調暴力的播報，男性的暴力和樂趣知覺顯著高於女性。

第五節 名詞解釋

(一) 播報：播報員使用說明和敘事的形式講述運動場上的比賽情節 (Sullivan,1991)。

(二) 誇張播報：播報內容為刻意強調粗暴動作為有意圖地想傷害、威脅場上其他的籃球員。

(三) 中性播報：播報內容為平實地陳述兩隊的比賽過程，沒有刻意強調某隊的敵意動作和粗暴動作，也沒有猜測運動員在場上做動作的意圖 (Sullivan,1991)。

(四) 比賽暴力知覺：觀眾覺得觀看的比賽中的隊伍具有侵略性、競爭性、敵意和求勝心的程度。本研究以 Sullivan(1991) 比賽暴力知覺量表來測量，分數愈高表示比賽暴力知覺愈高，分數愈低表示比賽暴力知覺愈低。

(五) 比賽樂趣知覺：觀眾覺得所觀看的比賽是好看、有趣、刺激的，和自覺觀看時投入的程度。本研究以 Bryant 等人 (1982) 的比賽樂趣知覺量表來測量，分數愈高表示比賽樂趣知覺愈高，分數愈低表示比賽樂趣知覺愈低。

第貳章 研究方法

第一節 實驗參與者

以具有運動經驗與不具有運動經驗的大學生為對象，共 120 人，男女生各佔一半。依據播報內容分成二組，每一組 60 人，男女各半，男生 60 人之中，其中有 30 個人為具有運動經驗，另 30 個人為不具有運動經驗，女生也相同（參閱表 2-1-1）。具有運動經驗者指的是曾經接受正規籃球訓練者（一個禮拜練習三次以上，時間達一年以上），並依此選擇八十七至九十一學年度參加大專盃甲一級比賽的男女代表隊選手做為具有運動經驗的研究參與者，選手的資格則以八十七年至九十一學年度大專盃秩序冊做為確認。不具運動經驗者指的是未符合上述條件，而且從國小至大學皆未參加籃球校隊、班級代表隊或三對三比賽，並且不曾主動、有計劃性地觀看籃球比賽的大學生。

表 2-1-1：實驗參與者（N=120）人數分配表

誇張播報，n=60	男 n=30	有經驗 n=15
		無經驗 n=15
	女 n=30	有經驗 n=15
		無經驗 n=15
中性播報，n=60	男 n=30	有經驗 n=15
		無經驗 n=15
	女 n=30	有經驗 n=15
		無經驗 n=15

此外，為了避免受試者對於觀看比賽影帶中的比賽隊伍有偏見存在，也就是對於比賽隊伍已有預設的支持或者是反對的立場，如覺得某位球員很厲害或者是覺得某位球員打球的方式很粗暴等，可能因而影響了觀看比賽的知覺，在參與實驗前將加以詢問以排除不適合的參與者（實驗參與同意書參閱附錄一）。

第二節 研究設計

使用 $2 \times 2 \times 2 \times 2$ （隊別 \times 播報 \times 運動經驗 \times 性別）四因子重複量數實驗設計（4-way RM ANOVA），其中隊別為重複量數。在樂趣知覺方面為 $2 \times 2 \times 2$ （播報 \times 運動經驗 \times 性別）的三因子實驗設計（3-way ANOVA）。

觀看的運動項目為籃球。觀看的比賽影帶為十二分鐘長度的 NBA 比賽，比賽影帶時間的長度為依據 Bryant 等人

(1982) 的研究為 10 分鐘、Comisky 等人 (1977) 的研究為 12 分鐘和 Sullivan (1991) 的研究為 15 分鐘，本研究取其中間值 12 分鐘。選擇 NBA 籃球比賽原因為 NBA 比賽層級為籃球比賽中最高，而且每一場比賽的結果對於名次有利害關係，因此比賽隊伍有強烈的贏球慾望，所以比賽過程能反應出雙方隊伍的高競爭性及比賽隊伍對比賽的高度投入。

為了確實操弄播報內容，並確認是播報內容影響了觀眾的知覺而不是比賽的內容本身影響觀眾的知覺，本研究參考 Sullivan(1991) 的研究，並依據以下的邏輯來設計：挑選某場比賽的某一段，在這一段比賽中雙方的動作粗暴程度是相似的（同等地拚命積極求勝），但是某一隊（A 隊）很明顯地有較多惡意的舉動（敵意動作較多），而另一隊（B 隊）雖也粗暴但較少敵意動作。在這樣的前提下，播報內容刻意忽視 A 隊的敵意動作而強調 B 隊的敵意動作，如果觀眾覺得 B 隊比 A 隊暴力（根據比賽內容應該是 A 隊比較暴力）就顯示了播報的影響力。

第三節 研究程序

依據本研究的設計和邏輯，有必要在正式實驗前進行預試，以確定本研究的內在效度。

一、預試

（一）階段一

預試共分為三個階段。第一個階段要確定研究所用的影帶的內容是恰當的，也就是影帶中比賽的兩隊粗暴動作相似

而敵意動作有明顯差異。在此階段中，以兩位籃球專家為參與者來觀看影帶並作評量。兩位專家分別為九十一學年度男子高中甲級聯賽隊伍的教練，也曾經為女子甲組球員，所以具有足夠的知識與能力對影帶做評量。

在未看影帶前，研究者先詳細說明粗暴動作和敵意動作的定義，粗暴動作為比賽中明顯的肢體接觸，敵意動作則為有意圖地想傷害、威脅對方球員，以拐子互卡、推人或用言語挑釁（Buss & Durkee, 1957）。在確定專家了解粗暴動作和敵意動作的定義後，讓其觀看沒有配上播報的十二分鐘錄影帶，並準備紙、筆讓其記錄 A 隊與 B 隊的比賽中所發生的粗暴動作與敵意動作（參閱附錄二）。當專家看到有粗暴動作或者是敵意動作出現時，立即出聲，研究者即將錄影帶予以暫停，並請出聲的專家以紙筆記錄下粗暴動作和敵意動作出現的時間，以及以劃記的方式記錄下粗暴動作和敵意動作出現的次數，再比較兩位專家所看到的粗暴動作和暴力動作是否一致，若出現不一致時，再讓其觀看認為不一致的動作，以及相互討論，直到取得一致。

（二）階段二

確定影帶內容的適合性後，即請一位現為有線體育專業頻道專職播報 NBA 比賽的運動播報員來配置兩套播報。一套為中性播報，不刻意強調敵意只是平實地描述比賽的過程。另一套則為誇張播報，內容與中性播報大致相同，但在有粗暴動作出現時（依前述預試階段一中之所得）刻意誇張並強調 B 隊的敵意而忽視 A 隊的敵意。

在此階段則必須確定這兩套播報的內容的確有明顯差異，而且符合研究目的所需。以 10 位大學生為參與者，聆聽

這兩套播報的錄音帶（無畫面），若參與者覺得誇張播報的內容強調暴力的程度顯著大於中性播報，則可確認操弄成功（參閱附錄三、四）。

（三）階段三

以三位不在正式實驗內的大學生觀看重新配置播報錄影帶，於觀看完影帶後立即填寫暴力與樂趣知覺量表，並以口頭方式詢問觀看影帶的時間是否足以回答量表的問題以及對於量表中的詞意有無任何的意見（參閱附錄五）。

結果實驗參與者皆無人認為影帶時間的長度，量表的詞意有任何的問題，但是有兩位研究參與者提出相同的建議，他們認為在影帶開始前需先告知黃蜂隊的球衣顏色為何，以及爵士隊的球衣顏色為何，若無告知，可能在結束後仍無法辨別爵士隊和黃蜂隊。因此在正式實驗時，將影帶畫面停留在起點，以口頭方式告知爵士隊為穿著白色球衣，黃蜂隊為穿著綠色球衣，再以口頭方式確認是否有人分辨不清楚兩隊，再開始播放影帶，整個實驗過程為二十分鐘。

二、正式實驗

於正式實驗時，請研究參與者共一百二十人，於台灣體育學院或參與者就讀學校的電腦教室內，以學校為單位，使用隨機分派的方式，讓不同學校的參與者觀看配置不同播報的比賽影帶。觀看時每位參與者有獨立的螢幕並透過廣播系統同步播放，觀看完比賽後立即給予研究參與者填寫比賽暴力知覺量表和比賽樂趣知覺量表，施測完畢後，感謝研究參與者的參加，實驗結束。

第四節 測量工具

一、比賽暴力知覺量表

測量研究參與者的比賽暴力知覺，採用 Sullivan(1991)的研究中所使用的量表。該量表測量研究參與者知覺兩支比賽隊伍的侵略性 (aggressive)、競爭性 (competitive)、敵意 (hostility) 和求勝心 (desire to win)，共有八題，採用李克特 (Likert scale) 五點計分評量法，從非常同意 (5) 至非常不同意 (1)，量表總得分愈高比賽暴力知覺愈高。量表的一致性係數 Cronbach's α 為 .82，顯示出有良好的內部一致性。本量表將經由回溯翻譯 (back translation) 的過程翻譯成中文，並由二位運動心理學專家評估量表是否適合，以及再經過預試階段三，確認語意的清晰程度 (參閱附錄六)。

二、比賽樂趣知覺量表

測量研究參與者對比賽的樂趣知覺，採用 Bryant 等人 (1982) 的研究中所使用的量表。此量表共有四題，總得分愈高樂趣知覺愈高。但是在原始的研究報告中，作者並未詳細說明量表如何計分。依照研究報告中的內容來推測應是使用李克特量表，因此在本研究中比照與比賽暴力知覺量表相同的計分方式，以五點量表來計分，從非常同意 (5) 至非常不同意 (1)。本量表翻譯成中文的過程類似暴力知覺量表 (參閱附錄七)。

第五節 資料分析

本研究之資料處理將使用 SPSS for Windows11.0 進行統計分析。所使用之統計方法為四因子重覆量數單變量變異數分析(4-way RM ANOVA)，自變項為播報內容(中性、暴力)、隊別(爵士、黃蜂)、性別、及運動經驗(有、無)，依變項為暴力知覺。以及三因子單變量變異數分析(3-way ANOVA)，自變項為播報內容(中性、暴力)、性別、及運動經驗(有、無)，依變項為樂趣知覺。

第參章 結果

第一節 預試

一、階段一：影帶內容檢驗

以衛視體育台從 2002 年 11 月 29 日至 2003 年 1 月 15 日轉播 NBA(National Basketball Association)的 19 場季賽為範圍，再從中選擇適當的比賽內容，研究者依研究邏輯所需，初步選擇 12 月 13 日，黃蜂(Hornets)對爵士(Jazz)的比賽。比賽過程為在第一節爵士隊以 12 分大幅領先，但是到了第二節由於黃蜂隊的肢體接觸很多，而裁判的執法尺度太寬鬆，使得比數在第二節時爵士隊僅以 3 分領先，兩隊持續在二、三和四節拉距戰，最後是由一路落後的黃蜂隊直到第四節的最後 5 分鐘，才以 5 分差距險勝爵士隊。這樣的過程顯示比賽十分具有競爭性，兩隊同樣積極地求勝及投入比賽。初步選好影帶後，請兩位專家針對第二、三和四節的影帶內容評量兩支隊伍所出現的粗暴動作和敵意動作，再確定研究中所要使用的內容。

經由兩位專家評量後，以第三節的比賽內容最為合適。兩位專家經由討論後確定，黃蜂隊出現的粗暴動作為 9 次，敵意動作為 3 次，爵士隊出現的粗暴動作為 9 次，敵意動作為 1 次，也就是兩隊的粗暴動作是相同的，但是黃蜂隊的敵意動作多於爵士隊。影帶的內容第三節比賽的時間倒數 10 分 25 秒至 2 分 26 秒，長度約為 18 分 18 秒，將廣告和暫停時間刪減後，長度約為 15 分鐘，再將二次罰球中的第一次罰球刪減後，時間長度最後為 12 分 03 秒。

二、階段二：播報內容操弄檢驗

本階段的目的是在檢驗播報內容經操弄後的确會帶來不同的暴力知覺。以十位女性大學生為參與者（五位具有運動經驗，五位沒有運動經驗），聆聽誇張及中性兩套播報的錄音帶（無畫面），聆聽順序經對抗平衡(counter-balanced)。相依樣本 t 考驗發現參與者對誇張播報 ($M=8.2$, $SD=.79$) 與中性播報 ($M=6.9$, $SD=1.80$) 的暴力知覺有顯著差異。 $t(9)=3.34$, $p<.05$ 。顯示本研究成功地操弄了播報所強調的暴力程度。播報內容部份節錄，請參閱附錄八。

第二節 測量工具的信度檢驗

以 Cronbach's α 法分別檢驗暴力及樂趣知覺量表在本研究樣本的內部一致性。暴力知覺量表中爵士隊部份的 α 為 .60，黃蜂隊部份的 α 為 .80。另外，樂趣知覺量表的 Cronbach's α 為 .80。黃蜂隊暴力知覺量表以及樂趣知覺量表顯示出良好的內部一致性，而在爵士隊暴力知覺量表顯示出中等的內部一致性。

第三節 暴力知覺

以 $2 \times 2 \times 2 \times 2$ （隊別 \times 播報 \times 運動經驗 \times 性別）四因子重複量數變異數分析檢驗暴力知覺，發現顯著的隊別 \times 性別 ($F(1,112)=5.92$, $p<.05$, $ES=.05$) 以及隊別 \times 播報型態 ($F(1,112)=4.42$, $p<.05$, $ES=.04$) 的交互作用，此外未發現

其它顯著的交互作用及主要效果（參閱表 3-3-1、3-3-2）。

表 3-3-1：對爵士隊的暴力知覺分數的平均數和標準差

經驗／性別	播報型態			
	誇張播報組		中性播報組	
	M	SD	M	SD
有經驗 (男)	18.00	1.60	16.00	2.27
(女)	16.93	1.36	14.13	3.68
無經驗 (男)	17.40	1.84	15.47	2.50
(女)	16.07	2.40	15.13	2.39

表 3-3-2：對黃蜂隊暴力知覺分數的平均數和標準差

經驗／性別	播報型態			
	誇張播報組		中性播報組	
	M	SD	M	SD
有經驗 (男)	16.60	2.98	14.60	3.09
(女)	16.00	2.17	14.93	3.62
無經驗 (男)	15.80	3.49	15.40	3.56
(女)	15.93	3.56	16.80	2.78

在隊別×播報型態方面，單純主要效果檢驗顯示在誇張播報有顯著的隊別差異 ($F(1,59)=6.5$ ， $p<.05$ ， $ES=.01$)，爵士隊大於黃蜂隊，在中性播報則是兩隊沒有差異。產生交互作用主要是因為爵士隊在誇張播報的暴力知覺顯著大於中性播報 ($F(1,118)=19.22$ ， $p<.001$ ， $ES=.10$)，在黃蜂隊則是沒有差異（參閱圖 3-3-1）。

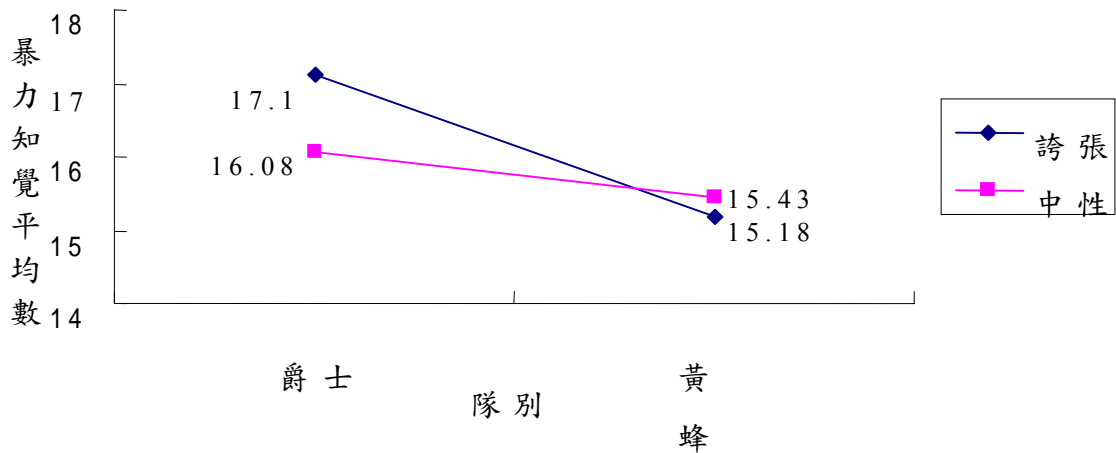
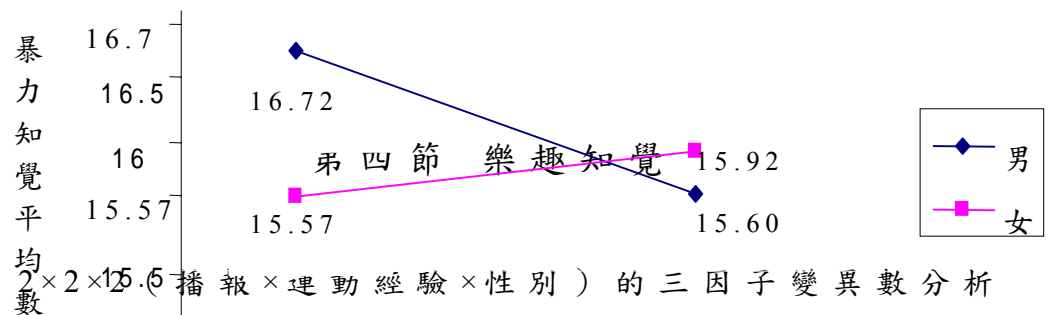


圖 3-3-1 不同播報與隊別的暴力知覺平均數

在隊別×性別方面，進一步的單純主要效果分析顯示，對於爵士隊的暴力知覺有顯著的性別差異 ($F(1,118)=6.27$ ， $p<.05$ ， $ES=.05$)，男性顯著高於女性，但對於黃蜂隊的暴力知覺則沒有顯著的性別差異。這樣的交互作用主要是因為男性對爵士隊的暴力知覺顯著高於對黃蜂隊的暴力知覺 ($F(1,59)=6.85$ ， $p<.05$ ， $ES=.10$)，而女性對兩隊的暴力知覺則無顯著差異（參閱圖 3-3-2）。



以 $2 \times 2 \times 2$ (播報 \times 運動經驗 \times 性別) 的三因子變異數分析 (ANOVA) 檢驗樂趣知覺。結果並未發現任何顯著的主要效果，只有播報 \times 經驗的交互作用達顯著水準 ($F(1,119)=8.56$, $p<.01$, $ES=.07$)，亦未發現其它顯著的交互作用。

圖 3-3-2 不同性別與隊別的暴力知覺平均數

表 3-3-3：樂趣知覺分數的平均數和標準差

經驗 / 性別	播報型態			
	誇張播報組		中性播報組	
	M	SD	M	SD
有經驗 (男)	16.47	7.64	14.40	2.85
(女)	14.93	2.55	12.20	2.81
無經驗 (男)	13.27	4.20	15.13	3.14
(女)	13.87	3.27	15.73	2.92

播報×經驗的單純主要效果分析顯示，觀看中性播報時無經驗者的樂趣知覺顯著高於有經驗者 ($F(1,58)=7.62$ ， $P<.01$ ， $ES=.12$)，但觀看誇張播報則有相反的傾向，有經驗者的樂趣知覺高於（接近顯著）無經驗者 ($F(1,58)=2.99$ ， $p<.09$ ， $ES=.05$)。這樣的交互作用亦顯現出有經驗者對誇張播報的樂趣知覺顯著大於中性播報 ($F(1,58)=4.22$ ， $p<.05$ ， $ES=.07$)，而無經驗對誇張播報的樂趣知覺顯著小於中性播報 ($F(1,58)=4.60$ ， $p<.05$ ， $ES=.07$)（參閱圖 3-3-3）。

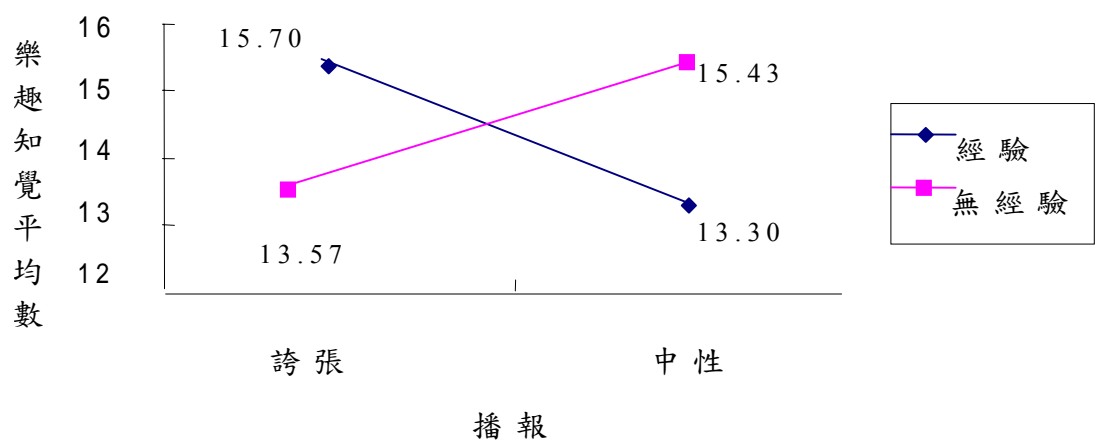


圖 3-3-3 有、無經驗與播報的樂趣知覺

第肆章 討論

本研究的主要研究目的為檢驗電視運動轉播中的播報內容、閱聽眾性別及經驗對閱聽眾知覺比賽的影響。本研究以「慎思可能性」模式為基礎，假設強調暴力的播報對閱聽眾的暴力和樂趣知覺有顯著影響，而此影響會因閱聽眾的經驗和性別而有不同。研究結果部份支持研究假設。

第一節、暴力知覺方面

(一) 隊別與暴力知覺

本研究假設觀看強調暴力的轉播，閱聽眾的暴力知覺顯著高於觀看沒有強調暴力的轉播。依本研究的設計邏輯，受試者觀看強調敵意動作的播報內容時，知覺爵士隊的暴力程度會大於黃蜂隊，但是在觀看未刻意強調敵意動作的播報內容時，對黃蜂隊的暴力知覺會大於爵士隊。研究結果顯示閱聽眾觀看強調敵意動作的播報內容時，知覺爵士隊的暴力程度大於黃蜂隊，但是觀看未刻意強調敵意動作的播報內容時，閱聽眾對於爵士隊與黃蜂隊的暴力知覺沒有差異。

本研究中閱聽眾觀看比賽會因為播報內容強調敵意行為，而感受到強烈的暴力行為；相反地，觀看忽視敵意行為的播報內容時，閱聽眾會因為播報內容而忽視敵意行為，呼應了 Comisky 等人(1977)、Bryant 等人(1982)和 Sullivan(1991)的發現，即使是觀看相同的比賽，但是會因為播報內容的不

同，閱聽眾有不同的知覺。

本研究中觀看中性播報的參與者沒有覺得黃蜂隊比爵士隊暴力，可能是因為中性播報未刻意強調敵意動作，而兩隊粗暴動作相等，閱聽眾在觀看中性播報時，並不會知覺爵士隊或者是黃蜂隊特別暴力。進一步檢視黃蜂隊的三個敵意動作中，其中有二個敵意動作是對非持球者防守所出現的敵意動作，而閱聽眾的眼睛是隨球移動，除非是特定觀看進攻或者是防守的戰術才可能觀看全場。在中性播報中，播報員並未刻意強調敵意動作，所以閱聽眾可能因而未注意到敵意動作。不論那一種可能，研究結果皆顯示支持了播報對閱聽眾的影響力，觀看中性播報的閱聽眾因為未有播報員的刻意強調而忽視了敵意動作。

（二）經驗與暴力知覺

本研究假設無籃球訓練經驗者較易受到播報內容的影響，因此觀看強調暴力的播報，無經驗者的暴力知覺會顯著高於有經驗者。研究結果未支持本假設。不管有或者無經驗的閱聽眾，在觀看誇張播報和中性播報時在暴力知覺上並沒有差異。

本研究與 Sullivan(1991)的研究得到相似的結果。Sullivan 以球迷度做為運動知識的指標，結果發現即使是球迷度高，閱聽眾仍會受到播報內容的影響。本研究認為球迷度並不是恰當的運動知識的指標，也不是以突顯切身性的影響。因此以正式籃球訓練經驗做為切身性及運動知識的指標來探討，但是發現即使是閱聽眾具有籃球訓練經驗也與未具有籃球訓練經驗者相同地受到播報內容的影響。這樣的發現

未能支持慎思可能性模式的觀點：切身性及先前知識高的個體較可能採用中央路線處理訊息。依據該理論，本研究中有籃球訓練經驗的閱聽眾應該比沒有經驗的閱聽眾注意實際的比賽內容，而不會受到播報的影響。但是，似乎有經驗的閱聽眾也採用周邊路徑來處理訊息。對於這樣的發現，可能有必要重新檢視切身性的意涵，並以更多元的角度來分析。

在 Petty 和 Cacioppo(1986)的理論中，切身性指的是訊息對閱聽眾的重要性和意義，及其對行為的影響，Eccles 的期望價值理論 (expectancy-value theory) 有很周延的分析 (Eccles, Adler, Futterman, Golff, Kaczala, Meece, & Midgley, 1983; Eccles & Wigfield, 2002)。

Eccles 等人(1983)認為事件的意義或重要性是一種主觀的價值判斷，包含了樂趣(interest)、成就價值(attainment value)、實用價值(utility value)，及成本(cost)四種層面。當個體知覺到某事件有樂趣、成就及實用價值高、及成本低時，則該事件的價值高。在這四個層面中，成就及實用價值與慎思可能性模式中討論的切身性有關。成就價值指的是個體達成一個目標對於自我認同和自我概念的重要性，個體認為完成此事可以提昇自尊。實用價值指的則是個體完成一件事情會不會影響到日後，即個體在此事上的表現，是否會影響個體完成下一件事。對於切身性的探討，似乎有必要以這兩個層面加以分析。

過去有關切身性對訊息處理路線的影響的研究，所操弄的切身性似乎是實用價值的層面。Petty 和 Cacioppo (1979)以兩個研究探討切身性的高低以及論點的強弱對態度的影響，第一個研究以開放探視時間與參與者的關係為切身性的

操弄。開放參與者學校的探視時間為切身性高，開放非參與者學校的探視時間為切身性低。對於個體而言，開放參與者與非參與者學校的探視時間的訊息會影響到日後的生活。第二個研究以畢業前需接受通過畢業考才能畢業為切身性，以及 Rhine 和 Severande (1970) 以提高在偏遠地區的公園面積為切身性。慎思可能性模式中的切身性似乎接近於期望價值理論中的實用價值。

本研究以正式的籃球訓練及比賽經驗，即是否為籃球員為切身性的指標，接近於期望價值理論中的成就價值。對籃球員而言，對籃球場比賽有正確的判斷與理解，可以提昇自我認同和自我概念。所以成就價值很高。但在實用價值方面，則可能不高。籃球員對於黃蜂隊對爵士隊的比賽是否有正確的理解，對於自己日後的比賽成績並不會有影響，所以實用價值很低。是否慎思可能性模式所預測的切身性訊息處理路線的影響，僅限於實用價值的層面，而不在於成就價值的層面，或者可能有進一步的交互作用。未來的研究可以區別實用與成就價值的效應。例如以告知參與者看完比賽的影帶後將會針對影帶中的攻守戰術做測驗的方法來操弄實用價值。

(三) 性別與暴力知覺

在性別差異方面，本研究假設觀看強調暴力的播報，男性的暴力知覺會顯著高於女性。研究結果顯示暴力播報內容並未產生性別差異效果，另外不同性別的參與者對不同球隊有不同的暴力知覺，男性對爵士隊的暴力知覺高於女性，而在黃蜂隊的暴力知覺則是男性與女性沒有差異。

本研究發現不同性別的閱聽眾不會因為播報內容的差異

而有不同的暴力知覺，與 Bryant 等人(1982)的研究發現相同。另外，Sullivan(1991)的研究，雖然發現男性閱聽眾對於所觀看的籃球賽的暴力知覺高於女性，但是這樣的性別差異與播報內容無關，不論是強調敵意的或中性的播報，男性對球賽的暴力知覺普遍地高於女性的知覺。

本研究與過去的研究皆未發現因不同播報內容而在暴力知覺有性別差異，有可能是因為在運動領域的參與程度上，性別差異已經逐漸減少了(Gill, 2002)。運動似乎一向被認為是男性的天下，女性因為社會化(socialiation)的過程及性別刻板印象的影響，對運動的認同、理解及參與與男性會有差異。但隨著女性參與權利的保障及媒體對女性運動競賽與運動員的重視提高，性別差異可能越來越小了(Gill, 2002)。

儘管如此，本研究發現不同性別的參與者對爵士和黃蜂隊有不同的暴力知覺，男性明顯地覺得爵士隊較為暴力。這樣的發現令人意外，因為爵士隊的敵意動作其實比黃蜂隊少。有一個可能原因是爵士隊的敵意動作雖然只有一次，但十分明顯，所以造成的印象十分深刻所致，但是再次檢視錄影帶內容並未發現此一現象，因此將此可能性排除。另外，是否是因為爵士隊的打球風格與黃蜂隊有顯著的不同，因此讓男性觀眾覺得比較暴力？無論如何，有待進一步的驗證。

第二節、樂趣知覺方面

本研究假設閱聽眾觀看強調暴力的轉播的樂趣知覺顯著高於觀看沒有強調暴力的轉播，無籃球訓練經驗者顯著高於

有籃球訓練經驗者，且男性顯著高於女性。研究結果只發現了播報內容與經驗的交互作用。觀看中性播報時，無經驗者的樂趣知覺顯著高於有經驗者，而觀看誇張播報時，有經驗者的樂趣知覺傾向顯著高於無經驗者。似乎有籃球經驗者較能從刻意強調肢體接觸的播報中得到樂趣，而無籃球經驗者則較喜歡沒有強調暴力的播報。

過去 Sullivan(1991)的研究發現不論聽到何種播報內容（強調敵意與否），運動迷都比非運動迷更能從觀看比賽中獲得樂趣。Sullivan 假設運動迷具備了該項運動的知識，會有自己的看法，應該不會受到播報內容的影響，他的發現並沒有支持他的假設。可能運動迷並不具備真正的知識，仍然只是在「外行看熱鬧」的程度，與非運動迷在知識上差異並不明顯。

本研究以正式訓練經驗為運動知識的指標，應更能適切地反應閱聽眾在該項運動知識上的差異。本研究的發現與 Sullivan（1991）不同，且有訓練經驗者較能從強調肢體衝突的播報中獲得樂趣，有可能是有訓練經驗者不像運動迷仍停留在「外行看熱鬧」的程度，已經進入「內行看門道」的水準。相反的，無籃球經驗的閱聽眾少有參與籃球比賽，可能不曉得透過這些肢體接觸可能帶來優勢為何，以及為什麼要做這些動作，無經驗的閱聽眾即無法從誇張播報中獲得樂趣，反而由於在中性播報只是對於比賽過程的平實描述，獲得更多的樂趣。具有籃球訓練經驗的閱聽眾知道在比賽過程中本來就會有肢體接觸，也知道刻意的肢體接觸所能產生的優勢。尤其在一對一的防守上愈是能對進攻者做壓迫性防守，可以消耗對方的體力，影響進攻者的情緒，可能引起進

攻者的進攻犯規。若能達到目的等於防守者可以獲得兩個優勢，一為多獲得一次進攻權，二可讓進攻者處於情緒不佳的狀態，無法清楚思考。對有經驗者而言，這些肢體接觸在籃球賽中是必要的，也是積極性的指標，所以有經驗的閱聽眾應較能從誇張肢體接觸的播報中獲得更多的樂趣。

另外在性別差異方面，本研究結果沒有顯示出男性比女性所樂趣知覺高，可能與暴力知覺無性別差異的原因相似，男女性在運動參與的程度上的差異已逐漸縮小了(Gill, 2002)。

第三節、研究限制

本研究以慎思可能性模式和社會學習理論為基礎探討知覺的改變，並未檢驗態度和行為的改變。縱然知覺為態度和行為的可能前因，但知覺的改變並不一定產生態度和行為的改變。本研究發現了播報內容對知覺的影響，未來的研究有必要進一步延伸，才能確定播報內容和態度及行為之間的關係。

在本研究的操弄中，並沒有「有畫面無播報」的一組。雖然在 Comisky 等人(1977)及 Sullivan(1991)的研究中，皆有「無播報」為控制組，但在本研究基於以下兩個理由未有無播報組。第一，本研究並非單純操弄播報的暴力程度，而是更進一步地檢驗播報內容對於不同暴力程度的隊伍的知覺是否有「逆轉」的效果，因此「中性播報組」本身即有控制組的功能。第二，本研究以非常嚴格的標準來界定參與者的籃球經驗，在取樣上十分不容易，為了不使各組的樣本數偏低，

因此不以設立「無播報」組為優先考慮。

另外，在測量工具方面，爵士隊暴力知覺量表內部一致性只有中等偏低 ($\alpha=.60$)，雖然不致於對研究結果有全面性的影響，但在推論時仍必須有所保留。將來的研究可以考慮以更週延的暴力知覺結構為基礎及以更多題數的量表來測量，以求得更穩定的結果。本研究的結果發現即使有顯著差異 ($p < .05$) 的情況下，但是效果大小在 $.04 \sim .14$ ，顯示出即使有差異，但是某些差異並不大。在 power 的檢驗上，本研究的各種分析中 power 值在 $.06 \sim .83$ ，顯示某些分析未能發現組間差異，不能排除樣本人數不足的因素。在推論本研究的發現時，以上各點均必須加以注意。

第四節、應用上的意義

隨著媒體科技的進步，電視轉播提高運動比賽的曝光率 (Bryant, Zillmann & Raney, 1998)，使得閱聽眾觀看比賽的時間提昇，對於比賽的知覺可能受到播報員的影響相對地提高 (Bryant, Brown, Comisky & Zillmann, 1982; Comisky, Bryant & Zillmann, 1977; Sullivan, 1991)，也影響了人們的行為 (Bryant, Zillmann, & Raney, 1998; Phillips, 1983; Wenner & Gantz, 1989)。有經驗的閱聽眾觀看強調暴力內容的播報帶來更多的樂趣，如果播報員為了提高閱聽眾觀看比賽時的樂趣，在播報時，刻意強調暴力內容，有經驗的閱聽眾本來即認為比賽具有攻擊性的肢體接觸是正常的，再加上播報員的渲染，進一步地證實了有經驗閱聽眾的想法，暴力即是比賽的一部份，而且是可接受的，最後甚至可能將暴力行為實際

的運用在比賽上。在無籃球經驗的閱聽眾並不以觀看強調暴力內容的播報為樂趣，反而以觀看不刻意強調暴力內容的比賽為樂趣，所以強調暴力內容的播報可能降低無經驗的閱聽眾觀看比賽的機會。

以及，播報員以誇張、渲染的方式來描述粗暴行為，對正處於身心發展關鍵階段的青少年（Weinberg & Gould, 1995）的影響更值得注意，因為電視媒體會轉播的運動比賽通常是最高水準的比賽，透過轉播青少年看到最高水準的運動員在比賽的過程中以粗暴的行為來獲得勝利，而這些粗暴行為代表的意義是積極、努力，是打敗對手和展現技術所必需的行為，再加上播報員的渲染，青少年可能認為運動暴力是可以接受的甚至是必要的。根據 Bandura（1977）的看法，青少年可能會進一步地認為在運動場上可以以粗暴的行為來獲得最高的獎勵（如獎金、名聲和勝利），甚至在日常生活中也可以或必需以類似的行為來獲得成功。如上述的情形是我們所不願見到的

因此建議新聞從業人員（播報人員和主管），播報員在播報運動比賽時應注意到自己所播報的內容不要過於強調比賽中具肢體接觸的暴力內容，將可以降低有經驗閱聽眾對於比賽即是具有肢體接觸的想法。以及有助於電視運動轉播品質的提昇，進而吸引或留住愈來愈多人觀看和參與運動。

在閱聽眾方面，在觀看電視時，應注意播報員的播報內容所傳達的訊息，以及訊息可能對自己造成的影響。在體育教師和父母方面，體育老師有時候上課會播放運動比賽的影帶讓學生欣賞，以及當父母和小孩一同觀看運動比賽時，都應在觀看影帶的同時，說明運動場上所發生的事件的涵意，

以及注意播報員的陳述內容是否有誇大、渲染暴力屬性的內容，適時傳達正確的觀念。

第五節、結論

閱聽眾在觀看電視運動轉播時，不僅透過視覺看到運動員在場上的示範動作，也透過播報員的講解進一步地了解運動場上所發生的事。播報成為閱聽眾觀看運動比賽時的重要資訊來源。閱聽眾會因播報員不同的播報內容而對於比賽有不同的暴力和樂趣知覺，顯示了播報的影響力。如果我們能深入了解播報，不再只是消極地接收播報員所傳達的資訊，不僅可以「解毒」資訊，將不良的資訊毒害降低，更可以提昇電視運動轉播品質，進而吸引或留住愈來愈多人觀看和參與運動，也能讓更多人了解運動的精神。

參考文獻

中文部份

李茂政(民 69)：影響態度與改變行為。台北：黎明文化。

莫季雍(民 91)：傳播科技與運動發展：機會與挑戰。大專體育雙月刊，第 59 期，頁 3-10。

楊意菁、陳芸芸譯(民 90)：媒體原理與塑造。臺北市：韋伯文化。

外文部份

- Bandura, A.(1977).Social Learning theory. Enlewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.
- Bandura, A., Ross, D.,& Ross, S. (1961).Transmission of aggression through imitation of aggressive modes. Journal of Abnormal and Social Psychology, 63(10), 575-582.
- Berscheid, E. (1966). Opinion change and communicator-communicate similarity and dissimilarity. Journal of Personality and Social Psychology, 4(7), 670-680.
- Bryant, J., Comisky, P., & Zillmann, D. (1977). Drama in Sports Commentary. Journal of Communication, 27(3), 140-149.
- Bryant, J., Brown, D., Comisky, P. W., & Zillmann, D. (1982). Sports and Spectators: Commentary and Appreciation. Journal of Communication, 32(1), 109-119.
- Bryant, J., Zillmann, D., & Ranney, A. A. (1998). Violence and the enjoyment of media sports. In Wenner.L.A. (Ed.), MediaSport. (pp. 252-265). London, UK : Routledge.
- Buss, A. H.,& Durkee, A.(1957). An inventory for assessing different kinds of hostility. Journal of Consulting Psychology,21, 343-349.
- Chaiken, S. (1979). Communication Physical Attractiveness and Persuasion. Journal of Personality and Social Psychology, 37(7), 1387- 1397.
- Chaiken, S., & Eagly, A. H. (1983). Communication modality as a determinant of persuasion : The role of communi-cator salience. Journal of Personality and Social Psychology, 45(7),

241-256.

Coakley, J. (1998). Sport and the Media. In Coakley(Ed.), Sport in Society: Issues and Controversies. (pp. 367-400). Boston: McGraw-Hill.

Comisky, P., Bryant, J., & Zillmann, D. (1977). Commentary as a Substitute for Action. Journal of Communication, 27(3), 150-153.

Ducan, M. C., & Brummett, B. (1987). The mediation of spectator sport. Research Quarterly for Exercise and Sport, 58, 168-177.

Eitzen, D. S., & Sage, G. H. (1993). Sport and the mass media. In Brown & Benchmark(Ed.), Sociology of North American Sport. (pp. 273-299). Dubuque: IA.

Eccles(Parsons),J., Adler, T.,Futtermann, R., Golff,S.B., Kaczala, C.M., Meece,J.L., & Midgley.C.(1983). Expectation,values and academic behaviors. In Spenc,J.T. (Ed.), Achievement and achievement motivation. San Francisco:Freeman.

Eccles, J.S. & Michigan.(2002). Motivational beliefs, values, and goals.Annu.Rev.Psychol,53,109-132.

Gill, D.L.(2002). Gender and sport behavior. In Horns,T.S.(Ed), Advances in Sport Psychology. Champagin, IL : Human Kinetics.

Higbee, K. L. (1969). Fifteen years of fear arousal: Research on threat appeals: 1953-1968. Psychological Bulletin, 72(7), 426-444.

Hovland, C. I., & Weiss, W. (1951). The influnce of source

- credibility on communication effectiveness. Public Opinion Quarterly, 15(7), 635-650.
- Hovland, C. I., Janis, I. L., & Kelley, H. H. (1953). Communication and Persuasion. New Haven: Yale University Press.
- Irlinger, P. (1994). The contribution of televised sports to the spread of sport activities. International Review for the Sociology of Sport, 29, 201-210.
- Janis, I. L., & Feshbach, S. (1953). Effects of fear-arousing communications. Journal of Abnormal and Social Psychology, 48(7), 78-92.
- Koppett, L. (1994). Sports illusion, sports reality. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Marks, G., & Miller, N. (1988). Perception of attitude similarity : Effect of anchored versus unanchored positions. Personality and Social Psychology Bulletin, 14(7), 92-102.
- Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (1979). Issue-involvement of persuasive intent and involvement on cognitive responses and persuasion. Personality and Social Psychology Bulletin, 37(10), 1915-1926.
- Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (1986). The elaboration like-lihood model of persuasion. Advances in Experimental Social Psychology, 19(7), 123-205.
- Rhine, R., & Severance, L. (1970). Ego-involvement, discrepancy, source credibility, and attitude change. Journal of Personality and Social Psychology, 16, 175-190.

- Smith, M.D. (1978). Social learning of violence in minor hockey.
In F.L. Smoll & R. E. (Eds), Psychological perspectives in youth sports (pp. 91-106). Washington, DC : Hemisphere.
- Sullivan, D. B. (1991). Commentary and Viewer Perception of Player Hostility :Adding Punch to Televised Sports. Journal of Broadcasting &Electronic Media, 35, 487-504.
- Weber, A. L. (1992). Social Psychology. NY: HarperCollins Publishers, Inc.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (1995). Foundations of sport and exercise psychology. IL : Human Kinetics.

附錄一：實驗參與同意書

實驗參與同意書

您好：

這是一個與電視運動轉播有關的研究，研究的目的是在於了解觀眾收看電視運動轉播時的想法和感覺。在研究中你所要做的是觀看一段 12 分鐘的籃球比賽影帶，然後填寫一些簡單的問卷。在觀看影帶時請你如同平時自己觀看電視轉播時一樣，保持專心但是不必要刻意有其它的行為。觀看影帶及問卷的過程請不要與他人談論影帶內容或交談。本研究所得的資料將以群體資料方式來分析，不做個別分析，並以編號代替姓名來記錄資料，對於您的身份將完全保密，所得資料也不挪作它用。

整個研究過程需時大約 15 到 20 分鐘。在研究進行的任何時候，你都有權利退出，不需要說明任何理由。一但如此，所有與你有關的資料不會被保留或使用。

若您已完全了解您的權利，並且同意參與本研究，請您在下方簽名欄簽名。

本人已經充分被告知本人在本研究中要做的事以及我的權利，本人願意參與本研究。

研究參與者 _____

(簽名) _____

研究人員 _____

日 期 _____

附錄二：敵意動作和暴力動作記錄表

編號：_____

時間：民國九十二年_____月_____日

A 隊：

時間	粗暴動作	敵意動作

B 隊：

時間	粗暴動作	敵意動作

附錄三：十位大學生對於 A 卷播報內容的評量問卷

編號：_____ 性別：男 女 時間：民國九十二年__月__日

- * 請將最適切的答案於數字勾選，每題只能勾選一個數字。
- * 以下各項敘述是您對於錄音帶中播報內容的意見與看法，請您閱讀完每一句後，依據您對每個敘述的感覺程度，勾選您認為最適當的號碼。

	非常 同意				非常 不同意
A 卷錄音帶中的播報內容：					
一、播報內容沒有去推測運動員在場上所做動作的意圖	5	4	3	2	1
一、播報內容沒有去推測運動在場上失誤的原因	5	4	3	2	1
二、播報內容沒有給予場上運動員評論	5	4	3	2	1
三、播報內容沒有刻意強調肢體接觸	5	4	3	2	1

附錄四：十位大學生對於 B 卷播報內容播報內容的評量問卷

編號：_____ 性別：男 女 時間：民國九十二年 ____月 ____日。

*請將最適切的答案於數字勾選，每題只能勾選一個數字。

*以下各項敘述是您對於錄音帶中播報內容的意見與看法，請您閱讀完每一句後，依據您對每個敘述的感覺程度，勾選您認為最適當的號碼。

	非常同意				非常不同意
B 卷錄音帶中的播報內容：					
一、報內容沒有去推測運動員在場上所做動作的意圖	5	4	3	2	1
二、播報內容沒有去推測運動在場上失誤的原因	5	4	3	2	1
三、播報內容沒有給予場上運動員評論	5	4	3	2	1
四、播報內容沒有刻意強調肢體接觸	5	4	3	2	1

附錄五：比賽暴力知覺量表

編號：_____ 性別：男女 時間：民國九十二年 ____月 ____日。

親愛的同學：

*請將最適切的答案於數字勾選，每題只能勾選一個數字。

*以下各項敘述是您對於錄音帶中播報內容的意見與看法，請您閱讀完每一句後，依據您對每個敘述的感覺程度，勾選您認為最適當的號碼。

	非 常 同 意					非 常 不 同 意
一、爵士隊非常具有侵略性	5	4	3	2	1	
二、爵士隊非常具有競爭性	5	4	3	2	1	
三、爵士隊非常具有敵意	5	4	3	2	1	
四、爵士隊非常具有求勝心	5	4	3	2	1	
一、黃蜂隊非常具有侵略性	5	4	3	2	1	
二、黃蜂隊非常具有競爭性	5	4	3	2	1	
三、黃蜂隊非常具有敵意	5	4	3	2	1	
四、黃蜂隊非常具有求勝心	5	4	3	2	1	

附錄六：比賽樂趣知覺量表

編號：_____ 性別：男女時間：民國九十二年 ____月 ____日。

親愛的同學：

※請將最適切的答案於勾選，每題只能勾選一個。

※以下各項敘述是您對於比賽的錄影帶的意見與看法，請您閱讀完每一句後，依據您對每個敘述的感覺程度，勾選您認為最適當的號碼。

	非 常 同 意				非 常 不 同 意
一、剛才觀看的比賽非常好看	5	4	3	2	1
二、剛才觀看的比賽非常有趣	5	4	3	2	1
三、剛才觀看的比賽非常刺激	5	4	3	2	1
四、剛才觀看比賽時我非常投入	5	4	3	2	1

一、黃蜂隊非常具有侵略性	5	4	3	2	1
二、黃蜂隊非常具有競爭性	5	4	3	2	1
三、黃蜂隊非常具有敵意	5	4	3	2	1
四、黃蜂隊非常具有求勝心	5	4	3	2	1

附錄七：預試問卷

編號：_____ 性別：男 女 時間：民國九十二年 ____月 ____日。

親愛的同學：

※請將最適切的答案於 勾選，每題只能勾選一個 。

※以下各項敘述是您對於參與本研究填寫量表後，可能產生的看法，請您在每

項敘述前適當的 打勾，以代表您對該題目的意見、看法。

一、對於影帶的時間是否會覺的太長或太短，影響您回答量表。是 否

如答是，請問您認為合理的時間為 _____ 分鐘。

二、對於量表中的文字或者是詞意是否會覺的不清楚。是 否

如答是，請問您對於量表中第幾題覺得不清楚以及為什麼？

附錄八：播報內容（節錄）

下列的語句分別為誇張和中性播報對黃蜂隊於比賽時間倒數 10 分 25 秒（影帶時間 0 分 40 秒）時所產生的敵意動作所做的描述。發生敵意動作的情形為黃蜂隊握有進攻權，黃蜂隊的 Campbell 想要卡位接球，但是防守的爵士隊球員早一步阻擋了接球的路線，Campbell 即以手肘向上揮動，再以手肘將防守球員推到一旁。

誇張播報——“搶位置時 2 人都有些動作，裁判只是吹了 Campbell 的推人搶球，Campbell 向裁判抗議了一下…來到鹽湖城打球，大概所有的球迷都心知肚明，不管是球員或球迷表面上看起是溫文儒雅，事實上是非常兇悍和險惡的。”

中性播報——“搶位置的時候，裁判吹了 Campbell 的犯規，裁判認為 Campbell 的動作大了些。”