

# 從場域論觀點檢視學生的 360°新聞學習 與實踐

林宇玲\*

## 摘要

本文以選修「360°全景攝影新聞實作」課程的學生為研究對象，並從 Bourdieu 的場域論觀點，深入探究 360°的創新學習對新聞習性和專業實踐的影響。結果有四項發現：一、新聞資本和新聞習性之間易產生加乘作用；二、已有的新聞習性會影響和設限其 360°學習；三、學生雖然受到傳統新聞定信和新聞習性的左右，較難跳脫線性的敘事思維，但已察覺 360°能讓新聞客觀性更朝向透明性並以閱聽人為導向；四、360°新聞實踐已讓學生產生專業的反身性。

**關鍵詞：**360°新聞學、沉浸新聞學、新聞習性、新聞定信、場域論

---

\* 林宇玲為世新大學新聞學系教授，e-mail: ylin@mail.shu.edu.tw。

## 壹、緣起

自從 80 年代網路問世後，數位科技不斷推陳出新，新聞業已面臨不少挑戰，不僅紙媒受到廢紙浪潮的影響，虛擬現實（virtual reality，簡稱 VR）技術也對影音新聞的產製造成一些衝擊，其中 VR 360°新聞影片（VR 360° news video，以下簡稱 360°）也被視為一項新聞創新（journalistic innovation; García-Avilés, 2021）。

新聞業最早採用 360°全景攝影技術的是紐約時報，在 2015 年 11 月 7 日推出第一支 360°新聞影片，同時與 Google 合作，在週末版隨報贈送一台 VR 的頭戴式顯示器（Google Cardboard）。之後，紐約時報也和三星合作，推出 Daily 360°——每日至少提供一則 360°新聞影片；這些影片放在紐時官網和手機 APP 上，使用者不需要特殊裝備，便能在手機或電腦上收看（Hodgson, 2017, p. 12）。紐約時報此舉不僅創造了話題，亦提高 360°新聞的能見度。其他國際媒體（如衛報、華盛頓郵報、CNN、美聯社等）也紛紛效仿跟進，一面試圖將 360°創新技術和沉浸式訴說方式（immersive storytelling）整合至新聞室的工作流程中，一面亦鼓勵公眾認識 360°新聞。儘管 360°科技應用在新聞上仍未成熟，尚未發展出一套標準產製流程，但 360°在國外已從噱頭，逐漸演變成一種新穎且有力的新聞訴說（storytelling）手法。

Mueller（2018）指出，360°新聞已為新聞學提供了新典範：新聞不再只是訴說，而是提供沉浸式體驗（immersive experience）。因此，360°也被視為一種「沉浸新聞學」（immersive journalism）的表現。為了配合業界的「創新」手法，美國已有不少新聞學院陸續增設 360°的相關課程，如史丹佛大學的〔VR, 360°影片〕或哥倫比亞大學的〔VR 新聞學〕，試圖教導學生發展新的影音訴說形式，將 360°應用在新聞學上。

與國外相比，台灣媒體對 360°似乎抱持觀望的態度，<sup>1</sup> 不願意投入

---

<sup>1</sup> 在國內部分，蘋果日報曾在官網增設【蘋果 360】（見 <http://apple360.appledaily>）。

太多心力，不過學界仍嘗試以工作坊或課程等方式，將 360°帶入新聞教育中。世新大學新聞學系也於 108 學年下學期增設了「360°全景攝影新聞實作（以下簡稱 360°全景）」課程，試圖以實作方式讓學生學習和採用 360°創新。

Drok（2018）指出，新聞教育在創新採用上扮演重要的角色；學生是未來職場的棟梁，他們對創新的理解與應用，將可能帶領新聞專業走向不同的道路。他同時強調，學生除了掌握技術外，也應學會在批判反思的基礎上「更新」（renew）專業，也就是學生在採用的過程中，能察覺科技改變對新聞的作用，並藉此反省記者的角色和新聞學的價值，為新聞專業的改革做出更長遠的貢獻。

360°作為一項新聞創新，已衍生出 360°新聞學（360°journalism）。不同於一般影音新聞，它更強調空間性與參與性，允許使用者進入新聞故事中和內容互動，由自己決定觀看的方向與重點（Mueller, 2018）。顯然，360°符合 Evans（2018）所說的「顛覆性創新」（disruptive innovation）——打破既有的實踐和規則，除了建立新的敘事方式外，也急遽改變記者、文本及閱聽人之間的關係。因此，個人在學習與採用 360°的過程中，可能產生「專業的反身性」（professional reflexivity），改變並重塑其對新聞專業的認知與實踐（Ahva, 2013）。

360°所具有的「體驗式的訴說故事」（experiential storytelling）和「空間性的居處於故事」（spatial storyliving），都是傳統影音技術所欠缺。Google News Lab（2017）指出，VR 的重點不再是告知，而是讓使用者親歷其境。它的敘事已從傳統的線性三幕結構（開頭、中間及結尾）轉向體驗的三階段（啟動、探索及理解）：讓使用者進入場景；處在（living）虛擬環境中，按照自己的意願進行空間探索；最後從體驗中理解 VR 的意義，並將其融入個人生活。由於體驗是由使用者驅動，

---

com.tw/，但於 2020 年移除），不定期出版 360 度新聞影片；而聯合報新媒體中心也嘗試以 360°攝影技術報導新聞（見 <https://udnnewmedia.wixsite.com/mysite/work>）。

因此 360°影片的感受也因人而異。顯然，360°的獨特處已不再侷限於敘事本身，而是提供個人感受、移情，以及處理自己和他人的經驗，讓他們能夠參與敘事並融入敘事的心理過程（Vallance & Towndrow, 2022）。

在數位時代，這種「移動思維」（mobile mindset）是必要的，因為閱聽人不再只是等在那裡聽故事，而是意圖透過移動科技，親身瞭解發生何事——同時穿梭並存在於多個現實中（Mueller, 2018）。學生透過學習 360°，將有助於打破傳統影音新聞的固定框架（a fixed frame）思維，改從場景的球形視角（a spherical view of a scene）重新思考影音新聞的專業實踐內涵，包含新聞價值、記者和閱聽人、甚或和社會現實之間的關係。

對學生來說，採用 360°無疑是一項挑戰，不僅涉及新技術（軟／硬體）的學習，也考驗他們能否接受影音新聞從觀看走向體驗、從告知走向互動。因此，藉由檢視學生的 360°學習經驗，將能幫助我們瞭解未來有志從事影音的新聞人員在接觸 360°時，可能產生的反應與問題，同時進一步觀察 360°作為「顛覆性創新」，能否讓學生在實踐的差異中，重新反思新聞學的目的與價值，還是如 Drok（2018）所擔心的「數位瓶中裝舊新聞」（old journalism in new digital bottles），只是用來維持傳統目標？

為此，本文採用 Bourdieu 的場域論（field theory）觀點，並以選修「360°全景」課程的學生作為研究對象，深入探究他們的 360°實踐。Bourdieu（1977）強調，社會中的不平等結構影響著不同群體在場域中的地位 and 機會。當個人跨越場域學習時，他們有可能認識並理解到各別場域的文化規範和權力運作，藉由適應不同場域的要求，個人不僅學習到如何轉換文化資本，也可能進一步改變其處境（Reay, 2004）。新聞系學生從入學起便開始學習傳統的新聞影音製作，加上平時觀看的新聞也是 2D 模式，讓他們培養出以線性時序為主的新聞習性（journalistic habitus; Schultz, 2007）；也就是說，學生在這些課程中，除了學習影音技巧與生產慣例外，也形成某種稟性（disposition），讓他們習慣以線性方式生產／消費新聞。而選修「360°全景」，正好提供我們一個機會

檢視學生在學習 360°創新時，如何和新、舊科技進行協商互動，並促成其專業的反身性。

## 貳、相關文獻

### 一、「創作」作為一種「研究」

#### (一) 沉浸式新聞報導

de la Peña 在 2012 年，以 VR 3D 技術製作了一則【飢餓在洛杉磯】(Hunger in L.A.)<sup>2</sup>，成功將 VR 科技應用在新聞報導中。在此之前，de la Peña 等人 (2010, p. 291) 也曾將「沉浸新聞學」(immersive journalism) 定義為「一種新聞生產的形式 (form)，人們對新聞所描述的事件或情境，可以獲得第一人稱的經驗 (first-person experiences)」；尤其當採用 VR 科技 (如 3D 頭盔) 時，閱聽人可以達到深度沉浸 (deep immersion)，感覺自己彷彿進入虛擬世界中。

然而，沉浸新聞學早先並非應用在 VR 新聞或 360°，而是用來對抗客觀新聞學所標榜的「超然中立」和「理性訴說」。在 20 世紀 60、70 年代的新新聞學運動 (New Journalism Movement) 即強調，記者為了如實報導新聞，必須深入社群進行參與觀察，以獲取受訪者的信任和蒐集更多不為人知的線索。「沉浸」成為報導的必要條件，其中「調查新聞學」(investigative journalism) 或「民俗誌新聞學」(ethnographic journalism)，都要求記者「涉入」(involvement) 而非保持中立 (Jones, 2017)。

「沉浸」除了作為報導／研究技巧 (reporting/researching technique) 外，也是一種想像行動，如在「文學新聞學」(literary

---

<sup>2</sup> 【飢餓在洛杉磯】(見 <https://docubase.mit.edu/project/hunger-in-los-angeles/>)，這則報導描述在洛杉磯某家食物銀行門前，有一群人正排隊等待領取食物。突然，有一名罹患糖尿病男子休克昏倒在地，其他人則在一旁圍觀低語，直到救護車到來。

journalism) 裡，記者為了讓讀者對事件感同身受，改以第一人稱書寫，不再強調置身事外 (Domínguez, 2017)。儘管沉浸新聞學曾試圖修正客觀新聞學，但在新聞媒體追求利潤底下，也被用來作為一種商業手段，如電視新聞記者為了吸引閱聽人，不惜在報導中添加情感和娛樂價值，導致「資訊娛樂化」(infotainment; Jones, 2017)。雖然沉浸式報導手法可以讓閱聽人感到涉入，和事件產生連結，卻傾向關注軟性、不重要的新聞。

至數位時代，隨著 VR 科技的演進，沉浸性也演變成 VR 的科技本質，如同 de la Peña 等人 (2010) 所說，沉浸式的 VR 新聞報導能讓閱聽人產生臨場感 (presence) 或電子臨場感 (telepresence)，猶如被運送 (transported) 至故事世界內，參與其中。沉浸式新聞報導也因此從「主觀性」敘事走向「參與性」敘事，從「情感涉入」轉向強調「互動」和「(空間性) 參與」。

從沉浸新聞報導在美國的歷史發展來看，它不僅是新聞記者在面對社會動態、市場競爭及科技創新所衍生出來的另一種敘事選擇，更涉及新聞典範之爭，亦即試圖在客觀意理之外，重新反思有關新聞的本質、記者的角色，以及新聞和閱聽人之間的關係。

## (二) 360°新聞學

360°新聞影片，早先被視為一種 VR 新聞學或沉浸新聞學 (immersive journalism) 的表現 (Hodgson, 2017)，但 Knight Foundation 和 Google News Lab 在 2016 年提出一項「新聞學 360°」(Journalism 360°) 計畫後，便被稱為「360°新聞學」或「新聞學 360°」(Al-Obaidi, 2016)，指透過全景攝影機，實地拍攝真實世界所發生之事，並以空間敘事 (spatial narrative) 呈現出來的新聞報導；雖然它也是 VR 形式，但更強調真實性 (Schäbitz, Planer & Godulla, 2021)。

McLuhan (1964, p. 1) 曾說：「媒介就是訊息」。媒介形式比內容更會影響人們對社會現實的知覺，而 360°不同於傳統的影音新聞形式，更強調「使用者導向」。它提供全方位的視角，呈現更多的脈絡、細節

和質感 (texture)，讓閱聽人直接參與其中，感受場景的氛圍 (Marconi & Nakagawa, 2017)，並自主決定他們想要探索的重點 (Pavlik & Bridges, 2013; Polgreen, 2014)。

在新聞產製方面，傳統影音新聞遵循單向的傳播模式，由新聞編輯室守門，以 2D 攝影的單一視角拍製而成，而 360°則屬於 3D 沉浸式的新聞報導，採用全景攝影拍製，有更多的流動空間 (a more fluid space)，記者的敘事權威因此被削弱，觀眾反而獲得能動性，可以選擇觀看的視角和位置，並「處」於故事當中 (living the story; Aronson-Rath et al., 2015; Google News Lab, 2017; Hodgson, 2017; Nuwer, 2015)。Emblematic Group (2016) 指出，VR 已超越傳統的時序性敘事，採取空間敘事，強調「場景的物理和時間動態 (physical and temporal dynamics of scene) ——誰移動至何處、何時，他們在每一刻的相對位置」，更有助於瞭解何事發生。

不論是在軟／硬體設備、專業技能、敘事形式或記者定位上，兩者產製方式各異其趣；360°相較之下更費時且耗工 (Aronson-Rath et al., 2015)<sup>3</sup>。新聞業之所以引進 360°新聞報導，一方面是科技已趨成熟，各種產業 (如：遊戲、影視、房產、餐旅業等) 已採用 360°，新聞業未來若想吸引年輕族群的收視，也須重視 360°；另一方面，360°具有身歷其境的效果，比傳統報導更能改變觀眾對事件的看法與態度，並產生同理心 (empathy)。

Hodgson (2017) 指出，360°新聞 (如：Hurricane Katrina 或 Project Syria) 不僅讓觀眾親眼目睹，更能親身體驗天災人禍的無情，而願意伸出援手幫助災民或難民。換言之，今日對新聞傳播的要求已不再只是「眼見為憑」而已，還必須能「親身體驗」，而 360°新聞的特有形式——能複製現實生活的真實感受、情感及記憶，有助於刺激閱聽人的觀看

---

<sup>3</sup> 360°技術雖然可以採用「一鏡到底」(鏡頭放著錄製全程)，但由於鏡頭本身的限制 (如無法變焦)，可能會影響觀眾對內容的理解和沈浸感受。因此，當新聞人員採用 360°技術時，為了確保觀眾有更豐富的體驗，通常會事先規劃拍攝內容和敘事方式，並利用後製過程完善其報導。

動機，擴大並增強其體驗；與其他報導方式相比，更能引發「感同身受」。

鑑於 360°和傳統影音新聞的差異，學生既是 360°的使用者，也是消費者。他們可以透過參與 360°的新聞實踐，親自體驗新舊科技的轉變，並學習如何適應調整，不僅是掌握新技術，更能發展全景式的敘事邏輯、呈現方式、以及與觀眾互動的能力，從而理解 360°的沉浸性，對新聞專業所帶來的影響。

## 二、場域論

Bourdieu 的場域論，目前已被廣泛地應用在新聞傳播研究中，特別），其行動是否改變或是針對新媒體部分，試圖解釋新媒體所引入的新進入者（new entrants 仍然維持且複製新聞場域的運作（林宇玲，2017a，2017b；Russell, 2007; Vos, Craft & Ashley, 2012）。因此，本研究也以場域論來檢視學生的 360°新聞學習與實踐。

### （一）場域、定信、資本及習性

場域是「關係性」（relational）的概念，被定義為「位置之間客觀關係的網絡或形構（configuration）」，涉及位置的位階和各種資本分配之間的關係（Bourdieu, 1993, p. 72）。每一場域都有一套特定的規則，Bourdieu（1984, p. 471）稱其為「定信」（doxa）——意指我們在做區分時，背後的那套未被說出、被視為理所當然的假設或原則。行動者（agent）在場域內逐漸接受這些規則，並將其轉化為信念，成為不容置疑的常識，指導其行動。

同時，場域內蘊藏各種形式的資本（如：經濟、文化、社會及象徵資本，見表一）。行動者進入場域後，為了爭奪這些資本，會遵守場域的定信，培養特定的習性，以維護、改變或提升其位置，因此場域也是變動——是可能的位置（possible positions）和採取位置（positions taking）之間持續抗爭之地（Bourdieu, 1993）；而位置則是由場域內各種形式的資本、數量及分配所構成。



儘管行動者進入新場域，面對陌生的事物，有機會改變其習性並培養新能力（即文化資本），但過去的經驗卻往往限制其發展（Reay, 2004）。這是因為習性包含「被建造的結構」（structured structures）和「建造的結構」（structuring structures）；前者是個人長久以來所內化的持久稟性（disposition）；而「建造的結構」則指，前者讓個人意識到成敗的機率，並形成他們的認知與期望，而在特定情境做出某種反應與行動（Bourdieu, 1977）。

一方面，Bourdieu（1992）強調習性的生產原則（generative principle），即個人可以根據場域所提供的機會，做出即興發揮，進一步修正或強化「被建造的結構」。另一方面，當下的實踐雖然是自發性（spontaneous），卻超越現在的立即性（immediacy），而是動員了過去經驗和對未來實踐的預期，一併被嵌入現在的客觀潛力狀態（a state of objective potentiality），並體現在其身上（Bourdieu, 1992, p.138）。因此，實踐乃是習性的產物，同時包含結構的限制和個人的能動性。

表 1：資本的種類

象徵資本	
制度化被公認、和被合法化的權威以及稱謂，對文化、經濟、社會資本的交換與轉換是必要的	
文化資本	形體化的資本 稟性、語文實踐及身體習性的再現資源 客體化的資本 物品、文本、物質客體及能傳送給別人的媒體 制度化的資本 學院的資格、獎勵、專業證照與證件
經濟資本	物質物品和資源可直接轉換成金錢
社會資本	近用文化、次文化制度、社會關係及實踐

資料來源：V. Carrington & A. Luke (1997, p. 102)

Bourdieu（1992, p. 127）以為，場域和習性之間存在著雙向模糊的關係，一是制約（conditioning）關係：場域培養（特定的）習性，習性成了某個場域的既有屬性，並體現在其身上；二是知識關係或是認知建構（cognitive construction）的關係：也就是習性賦予場域意義，使其充滿感覺和價值，讓行動者覺得值得投入精力。當行動者進入和其習性契

合的場域時，會感到「如魚得水」適得其所，並迅速掌握場域內的資本與利益（Bourdieu, 1992, pp. 127-128）；反之，若習性無法符合場域的要求，則猶如「離水之魚」，感到困難、壓力甚或抗拒。

為了培養「遊戲感覺」（a feel for the game），行動者會不斷調整習性，導致習性分裂（disjunction）或改變。從教育的觀點來說，習性和場域之間的衝突不見得是壞事，反而有利於打破霸權的複製體系，讓學生透過自我審查和自我改善的過程（processes of self-scrutiny and self-improvement）去質疑、協商（跨場域的）經驗並重構習性，以適應學習社群的要求和提高其抱負（James, Busher & Suttill, 2015）。

由於場域的運作不同，習性未必以相同的方式一再被複製，因此當行動者跨越不同場域時，他們會努力摸索個別場域的規則、資本和習性之間的運作，並依據其所在的位置，挪用適當的資本，從事或調整活動，從而產生自我反身性。就此而論，習性和場域之間（habitus-field）的關係，有助於說明學生進入特定的新聞／教室場域內，如何獲取新聞資本，同時協商並實踐其新聞專業。

## （二）新聞場域

Bourdieu 也將場域論應用在新聞學上，但偏重在鉅觀層次。他在《論電視》一書（On Television）中（1998）指出，新聞場域是整個文化生產域的一環，受制於他律端（heteronomous）和自主端（autonomous）的兩股勢力：他律端，指外在的政經勢力干預新聞生產的程度；而自主端，則是新聞組織、人員自主生產內容的程度。由於新聞媒體越來越受到市場左右，強調場域的「商業面」並抑制「專業面」，導致新聞媒體無法發揮公共服務的理想。如此的運作不僅影響新聞場域內部的權力關係和新聞表現，也對其他場域（如：司法、文學、藝術等場域）造成衝擊（Bourdieu, 1998, pp. 68-70）。

對新聞場域結構來說，即使受到整體社會運作的影響，但作為半自主場域（semi-autonomous field）仍有自己的運作規則，Schultz（2007, p. 194）稱此為「新聞定信」（journalistic doxa）；即，指導新聞實踐的專業信念。新聞場域如同「遊戲」（game）必須有規則，行動者才知道

如何行動並與他人較勁。為了參與新聞遊戲，行動者也須培養一套新聞習性，讓其擁有某種稟性，既理解又能掌握新聞的運作，在場域中定位自身並獲得新聞實踐感（a journalistic ut feeling; Schultz, 2007, pp. 193-194）。不過，行動者不是是單純的規則遵從者（rule followers）而是策略的即興演出者（strategic improvisers），透過其新聞稟性，整合過去的經驗和手上的資本，然後在場域內採取他們認為可行的行動（Swartz, 1997, p. 100）。

事實上，新聞場域內有許多次場域（sub-fields），每一次場域又有不同的位置。新聞遊戲可以從不同的位置，並以殊異的形式來掌握遊戲本身，因此行動者也發展出相異的新聞習性，如編輯習性、記者習性、實習記者習性等。Schultz（2007, pp. 193-194）甚至指出，習性也會因為新聞類型而有差異，如特派員習性或調查記者習性，抑或以媒體形式而培養出報社習性或電視習性等。隨著新科技的出現，現也出現 Web 2.0 習性或匯流習性（林宇玲，2017a；Barnard, 2012）。

行動者進入新聞（次）場域後，開始爭取場域的特定資本（field-specific capitals），並逐漸發展出處境式的習性（a situated habitus; Barnard, 2012）。此習性和其擁有的新聞資本有關。新聞資本是新聞場域的特定文化資本，如編輯之位需要有編輯資本（editorial capital）；即，編輯的資歷或排版知識。若編輯因編輯資本而獲得同儕認可，便能取得象徵資本（如得到稱讚），甚或轉換為經濟資本（如晉升）。根據 Bourdieu 的實踐公式【(Habitus x Capital) + Field = Practice】，新聞實踐乃是行動者所擁有的習性和資本，在新聞場域運作下的產物。同時，行動者也試圖利用新聞資本（即新聞實踐）去累積或交換（當然，有時也會失去）場域內特有的資本形式，以便在場域階層中向上（或向下）移動。

過去，Bourdieu 的場域論較少應用在新聞教育上，但學校課程其實可以用來觀察學生作為「準記者」，如何在此獲得新聞技能與專業稟性，尤其是大學新聞科系已成為鞏固新聞定信和培養新聞專業的重要場域（Phelan, 2008）。是以，檢視學生的 360° 創新學習，將有助於我們瞭解數位科技對其新聞習性和專業實踐的影響。

### 三、研究問題

在數位匯流的今日，大學新聞教育一直被批評「無法與時俱進」，課程仍以教授報紙、電視新聞技能為主，造成畢業生在校所學不能契合業界所需（Wenger, Owens & Cain, 2018）。面對責難，許多學校已在課程中陸續增添各種數位技能，演變成學生必須同時學習新、舊技能。然而，數位技能的邏輯未必符合線性生產的邏輯，而產生課程場域之間和新聞資本之間的不一致，甚至互相矛盾，就如同 360°和傳統影音。

以世新大學為例，新聞系為了因應數位改革，已於 108-2 學期起，在二年級下學期增開「360°全景」選修課。學生在修過〔影音拍攝與剪輯〕和〔影音新聞製作概論〕，緊接著學習截然不同思維的 360°，勢必產生學習上的震撼。本研究試圖藉由場域論，觀察並檢視 360°學習對學生的新聞習性、新聞資本及新聞定信的影響。研究問題包括：

1. 學生如何利用既有的習性和資本學習 360°新聞學？在過程中，遇到哪些困難和限制，又如何應對？
2. 學生如何在 360°的課程場域中，定位自身？採用哪些策略，為自己爭取有力的資本和位置？
3. 當學生利用 360°進行報導時，他們採用何種策略表現新聞專業？是否挑戰或依然遵守新聞定信的要求？
4. 在不同的學習場域，學生能否辨識新聞資本的差異？又如何評估 360°對新聞學的影響？

### 參、研究方法

相對於新聞與傳統戲曲受政治力的影響，為了深入瞭解學生學習 360°創新對其新聞習性和專業認知的影響，本研究選擇以世新大學新聞系 109-2 的選修課「360°全景」作為研究個案，同時採用多元方法，包括半結構式問卷調查、訪談及文本分析等方法進行資料蒐集。

「360°全景」是一門選修課，旨在培養學生的 360°新聞製作技能，包括全景拍攝、新聞提案、VR 敘事、視覺呈現，以及剪輯等多項技

術。課程不僅涵蓋這些技術的教學，還透過影片觀摩和個案分析，讓學生充分瞭解 360°新聞的獨特之處。同時，為了訓練學生掌握整個產製過程，課程還要求他們進行實作練習，從提案階段一直到後製。原本，學生被要求完成三項作業，包括期初的 1 分鐘影片、期中的 1:30" - 2:30" 短影音，以及期末的 3-5 分鐘長影音。然而，由於新冠疫情的緣故，「360°全景」於 2021 年 5 月 12 日後改為線上授課。課程教學調整為以個案分析為主，同時修改期末的要求為重製期中作品，以確保學生在特殊情況下仍能持續練習實作。

這門選修課總共有 31 位學生參與，以女性為主，<sup>4</sup> 其中只有 6 位是二年級男性。在取得學生同意後，研究於學期初首先進行了半結構式問卷調查，目的是探究學生選修此課程的動機與目的、對 360°和新聞專業的認知，以及他們現有或試圖累積的資本形式。根據場域論，個人擁有的資本、習性和定信會影響其在場域的地位和表現，因此研究先透過問卷調查瞭解學生的學習意願、新聞習性、對新聞定信的認知，以及他們所擁有的相關文化資本。

於學期末，本研究選擇使用文本分析檢視學生的 360°作品，評估其中的主題選擇、切入角度和呈現方式。360°新聞的呈現涉及到記者是否出現、拍攝方式、消息來源的選擇以及後製特效的處理，這些細節也將被納入呈現方式的深入分析，以全面了解學生如何運用 360°的「空間敘事」和「沉浸性」。同時，透過訪談法，進一步瞭解學生對其 360°作品的安排，以及 360°學習對其專業反身性的實際影響。

由於疫情的影響，本研究的後期資料蒐集工作轉為線上進行。研究助理於 2021 年 6 月初透過 Line 發送訪談邀約，共取得 26 位受訪者的回應。所有訪談均透過 Line App 進行，並在 7 月中完成了訪談和錄音。每位受訪者的訪談時間約在 15 至 40 分鐘不等，涵蓋的問題範疇包括 360°實踐策略、對 360°的評估，以及對新聞學的具體影響。所有訪談內容都以逐字稿方式記錄，並根據研究問題進行進一步的整理和分析。

---

<sup>4</sup> 女性共有 25 位，其中 5 位是三年級生，其餘則是二年級生。

## 肆、研究分析

### 一、新聞習性影響並設限 360°學習

此課程的 31 位學生，從入學起便開始學習有關「客觀性」的新聞專業（見表二），課程包括大一的〔新聞學〕、〔數位採訪寫作〕、〔數位編輯〕等；在影音新聞方面，則是學習傳統的電視新聞製作，課程包括大二的〔影音新聞製作概論〕和〔影音新聞實作〕。因此，受訪者多將「客觀性」視為「新聞定信」，用來指導其新聞實踐，在影音新聞方面，也逐漸培養出電視新聞的習性，普遍具備基本的 2D 影片拍攝與後製的能力（見表三）。

表二：世新大學新聞系相關課程課表

一年級	上學期必修	新聞學、新聞攝影、數位採訪寫作
	下學期必修	數位編輯、影音拍攝與剪輯
二年級	上學期必修	影音新聞製作概論
	下學期選修	影音新聞實作、進階攝影新聞報導、360°全景攝影新聞實作
三年級	上下學期必修	小世界媒體實習

資料來源：作者整理

學生選修這門課的主因是「對實作課程感興趣」或「想學習新技術」，只有少數是因為學分數不足而選擇。<sup>5</sup> 他們普遍認為，這堂課不僅有機會操作器材，還能學習新技能和製作 360°新聞，對未來有所幫助。如 F30 寫道，「感覺 360°很新、很酷，好像跳脫我們平常學的，所以想試試。」

<sup>5</sup> 在選課動機部分，有 18 位學生表示喜歡實務的操作課程，另有 10 位則對新科技感到好奇或學習新技能，只有 3 位學生是因為學分數不足才選擇這門課程。

表三：個案成員擁有的相關資本

受訪者 編號	修課 時間	之前接觸 360°	資本
F1	二年級	否	文化資本：較擅長剪輯、高中參加大眾傳播社、剪輯能力（moviemaker、premiere、威力導演、final cut pro）
F2	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere） 客體化資本：Mac 電腦
F3	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
F4	二年級	是	文化資本：曾使用 360° 機器、剪輯能力（premiere、EDIUS、威力導演）
F5	二年級	是	文化資本：曾參加新聞特派員、曾使用 360° 機器、剪輯能力（premiere、威力導演）
F6	二年級	是	文化資本：曾使用 360° 機器、剪輯能力（premiere、威力導演）
F7	二年級	否	文化資本：剪輯能力（會聲會影）
F8	二年級	是	文化資本：曾使用 360° 機器、剪輯能力（premiere）
F9	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
M10	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
F11	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere、EDIUS、威力導演） 客體化資本：新電腦
F12	三年級	否	文化資本：較擅長書寫文字、剪輯能力（premiere、威力導演、iMovie）
F13	二年級	否	文化資本：較擅長剪輯、剪輯能力（premiere、威力導演）
F14	三年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
F15	二年級	是	文化資本：曾參加新聞特派員、擅長拍攝及採訪、曾使用 360° 機器、剪輯能力（moviemaker、premiere、威力導演）

表三（續）

受訪者 編號	修課 時間	之前接觸 360°	資本
M16	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
M17	二年級	否	文化資本：曾嘗試全景空拍機、較擅長採訪及 os 過音、剪輯能力（會聲會影、威力導演）
F18	二年級	是	文化資本：曾使用 360°機器、剪輯能力（premiere）
F19	二年級	否	文化資本：剪輯能力（威力導演）
F20	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere、威力導演）
F21	三年級	否	文化資本：較擅長拍攝、小世界 VR 組
F22	二年級	是	文化資本：曾使用 360°機器、剪輯能力（premiere、moviemaker、威力導演）
M23	二年級	否	文化資本：擅長拍攝與剪輯、剪輯能力（premiere）
F24	三年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
F25	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
F26	二年級	是	文化資本：曾參與製作 360°影片、剪輯能力（premiere） 客體化資本：擁有 360°頭盔、電腦性能較優
M27	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
M28	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere、iMovie）
F29	二年級	是	文化資本：曾使用 360°機器、曾製作 360°影片、剪輯能力（premiere、會聲會影、威力導演）
F30	二年級	否	文化資本：剪輯能力（premiere）
F31	三年級	是	文化資本：較擅長拍攝、小世界 VR 組

註：F 表女性、M 表男性；依訪談順序編號，前 26 位成員有接受訪談，後 5 位僅填寫問卷調查。



除了少數學生之前曾用過 360°攝影機外，其餘人都是初次接觸 360°技術。他們表示，傳統的影音技術在某程度上，和 360°具有相容性。

F1：「對我來說，其實差異沒有這麼大。可是在剪輯 360 的影片，像平面要套用一些不一樣的效果，就是你要去學習要怎麼使用這些，你才可以學會要怎麼剪 360 的影片。」

F3：「我覺得本質是一樣的，因為操作方式都是一樣的，不會到很難上手，因為像剛剛說的，最基本都是一樣的。就一些角度和位置比較不一樣而已，不會到很難，看影片學的話其實都還好。」

F20：「我覺得很好適應，因為它就是兩種不同的系統，而且其實它的過場效果是一樣的，它除了是要平面轉球面或球面轉平面，多了這個步驟，但是其他都是一樣的。」

儘管如此，學生的剪輯能力會影響其 360°的學習與操作，若個人擅長影音剪輯，很快便能藉此優勢，察覺兩者的差異並掌握 360°，如 F12 所說：「剪輯方式很不同，2D 的就是不用調東調西的，3D 的你可能要調那個 X、Y、Z 軸之類的，剪的方式很不一樣，但其實還是蠻好上手的。」

反之，若不熟悉 2D 剪輯，則會對 360°的後製過程，感到困難重重。如 F19 感嘆：「對我來說，困難的是剪輯，因為其實我不太擅長剪輯，我比較會 2D 簡單的剪，但是像學習 360°新的剪輯，其實老師那時候有教，我也有試看看，我覺得它裡面的功能對我來說，有點複雜。」她覺得，360°強調空間性，但調整畫面的水平線（X 軸）不是件易事。和 F19 一樣，一些剪輯能力有限的學生，面對技術從平面轉變成球體，在學習過程中，一直有相似的困擾和無力感。

整體來說，2D 的影音技術有助於學生學習和操作 360°，但他們也發覺兩者的敘事邏輯大不同，有時他們反而受限於 2D 的習性，而無法發揮 360°特性。如同 F4 所言：「最大的困難是很難跳脫 2D 的思考模式」。

有別於傳統的拍攝，360°攝影機的獨特處在於機器的前、後面各有

一顆鏡頭，能同時捕捉 360°的環景畫面，因此在畫面的選擇與鏡位擺放就不如 2D 來得自由。F11 指出：「我們從大一到大二，一直以來都剪習慣 2D 新聞。我們剪 2D 新聞的節奏很快，3 至 5 秒就要換一個畫面，可是我們今天用的是 360°的話，需要預留畫面給閱聽人旋轉，然後一個 CUT 就要 10 秒以上，這是我一開始最不習慣的地方。而且選擇畫面的時候，要找到一個 360°的景都有意義的畫面，也是很困難的事情。」由於 360°攝影機的全景特性，只要拍攝者稍不注意，就有可能捕捉到一面無用的畫面，導致焦點模糊。

F3：「2D 的運鏡可以避免掉一些我們不想要放在上面的畫面，但是 360°的話會全部都錄進去。所以時間跟位置一定要非常的精準，不然就是可能會有一面是好的，另外一面是你不想拍到的東西。」

F18：「我覺得 360°沒辦法完全掌控觀眾視角這件事情，就是我還比較喜歡 2D 的拍攝，就是可以每一分每一秒都清楚知道自己拍攝什麼，要給觀眾看到什麼事，還有要傳達什麼，我覺得 360°可以給觀眾看到的東西太多了，就是可能不是四周的三面都是我想要傳達的，但也傳達了，所以可能會造成一些我不想要的結果。」

在訪談中，受訪學生大多提及，以往都是學習 2D 攝影，已經習慣以 2D 的思維去構思畫面，360°課程突然要求從平面轉成球體，在畫面的拍攝和編排上很難馬上轉換成 3D 的空間思考。F25 即坦言：「上了 360°，但是構想畫面的方面還不太能以 360°的方式去構想，所以很常都是用 2D 的思維去構想，所以拍出來會感覺根本不需要用 360°去拍。」

另外，主題的選擇，也是一件難事。多數受訪者表示，過去製作新聞影片，只需判斷主題的新聞性，現在則需考量更多因素。F7 指出，「最困難的是決定要拍攝什麼主題，因為有些主題，我們討論一下之後，想了幾個呈現方式和手法，會不會很像 2D 呈現、或是 2D 呈現更適合，就是要不停反覆地想。」M16 也說：「有些主題不適合 360°來拍攝，所以我們優先考慮的應該是場景的豐富程度，就是比如說，這個空間的東西很豐富或很有特色。」學生察覺 360°的「空間性」，主題的選

擇除了考量新聞點外，也應兼顧場景的動態性和畫面的豐富度。不過，受到新冠疫情的影響，許多原先計畫中的大型活動、節慶都相繼取消，而一些涉及人文的室內表演、甚或弱勢關懷也謝絕採訪，導致一些組別被迫不斷地調整他們的主題選擇，最後改從「地景」角度切入，試圖以開放性的空間場域來表現 360°的空間性，如：207 博物館、寶藏巖、菲律賓村或大稻埕商圈等（見表四）。

表四：各組 360° 新聞影片的文本分析

組別	題目	主題選擇	切入角度	影片呈現方式			
				記者角色	消息來源選擇	配合 360° 呈現方式	拍攝方式
1	讓愛不再流浪 貓中途咖啡廳	動保、休閒	消費者、貓咪	採訪過音	店長 貓咪認養者	文字、2D 影片	第一人稱視角 定點拍攝 貼近日標物
2	鑄字行	傳統藝文	民眾	過音	店家	無	定點拍攝 貼近日標物
3	板橋文化與民權路口 線型設計暗藏車禍危機	民生交通	用路人	採訪過音	無	文字	定點拍攝 走動拍攝
4	青心甘仔 結合食農共生	農業休閒	遊客	採訪過音	店家	無	第一人稱視角 定點拍攝
5	豆陣遊大溪	活動休閒	遊客	採訪過音	桃園市長、主辦單位、遊客	文字	第一人稱視角 貼近日標物 定點、走動拍攝
6	小菲律賓	地景休閒	遊客	採訪過音	民眾	文字	第一人稱視角 定點拍攝
7	百年風華再現 大龍峒保生大帝慶典	宗教活動	民眾	採訪過音	無	文字、2D 照片	第一人稱視角 貼近日標物 定點、走動拍攝

表四（續）

組別	題目	主題選擇	切入角度	影片呈現方式			
				記者角色	消息來源選擇	配合 360° 呈現方式	拍攝方式
8	五一大遊行	社會運動	民眾	採訪 過音	民眾	文字、2D 照片	第一人稱視角 定點、走動拍攝
9	寶藏巖藏文化	地景藝文	遊客	採訪 過音	店家 民眾	文字	第一人稱視角 貼近目標物 定點、走動拍攝
10	207 博物館承載大稻埕重要的歷史回憶	地景藝文	遊客	採訪 過音	遊客 攤商	文字	第一人稱視角 貼近目標物 定點、走動拍攝
11	大稻埕商圈活化傳統與現代交融並存	地景休閒	民眾	採訪 過音	店家	無	第一人稱視角 定點、走動拍攝

資料來源：作者整理

此外，根據影片的文本分析（見表四）可以發現，學生在製作 360° 新聞時主要採用傳統的新聞敘事手法，如記者站在鏡頭前進行採訪（stand）或使用記者的旁白（過音），而未嘗試 360° 的其他敘事方式，如由受訪者自述（無記者在場）。然而，在畫面處理方面，許多學生的作品已利用「文字」來引導觀眾的視線或補充敘事，甚至有少數作品採用匯流技巧，在畫面中插入 2D 照片或影片，以彌補拍攝時的限制並增加畫面的豐富度。例如，F7 在受訪時說：「360° 全部都會錄進去，時間又比較長，可是現場有些地方很亂，觀眾可能不知道要看什麼，也可能會覺得很無聊，所以我們就放了一張 OS 提到的圖片。」

總結來說，當學生進入 360° 的課程場域時，他們面臨了電視新聞習性與 360° 創新的碰撞。這種跨場域學習帶來新、舊習性之間的衝突和斷

裂，尤其是在學習和應用 360°技術時。學生不斷調整自己的習性，試圖應對這種場域轉變所帶來的挑戰。儘管習性的轉變進展緩慢，但從學生的作品可以發現，他們已嘗試採用新知識和技能，讓其作品更富沉浸性。學生透過跨越場域的學習，努力培養新的（新聞）遊戲感覺，以發展並累積更多樣的新聞資本／技能。

## 二、資本和習性的加乘作用

由於 360°新聞的生產涉及諸多技能，包含拍攝、剪輯、過音、採訪、文字撰寫等，學生多採兩人或三人一組，藉由分工合作來完成 360°作品。針對分工方式，有些組別採用「能力制」，由組員自行挑選其擅長，或能展現個人優勢的項目，如 F1 分享，「因為（我）之前在高中的時候就是大眾傳播社，所以在接觸剪輯這方面已經有一定的基礎，剪輯對我來說沒有太大的難度，而且我在網路上也會學一些剪輯上比較細節的東西，這樣子對我來說，新聞、攝影是比較偏基礎的剪輯。」F1 過去所積累的剪輯經驗，不僅讓她輕鬆獲取新聞攝影資本，也讓她更有自信地攬下 360°的後製工作。

平時喜歡用手機錄製、剪輯短片的 M23，也優先認領 360°的剪輯工作：「我本身很喜歡拍影片，然後之前就會隨便拍，然後回家再剪影片。…我們本來就知道對方的能力，就是對方想要做什麼，或是對什麼比較容易做，因為我比較喜歡剪輯跟拍攝，然後 F11 也比較喜歡剪輯跟拍攝，所以剪輯跟拍攝就是我跟他負責。」

除剪輯外，有些學生則偏好採訪寫稿或過音，如：自認擅長文字的 F12 指出，「我們這組應該比較依過去的習慣，可能她們比較愛剪片就讓她們剪，然後我比較喜歡寫稿就由我來寫。可是去活動的時候，我們都是三個人一起行動。」M17 也說：「我們都蠻知道對方擅長的是什麼，所以我們分工的方式很簡單，應該是誰比較擅長做什麼就先認領。如果採訪或是過音的話就是由我來，然後剪輯跟拍攝就是另外兩位同學。」採「能力制」的小組，主要按「各有所長、各司其職」的原則，讓每位組員依其現有的新聞資本／技能，在 360°作品中發揮最大效益。

有些組別則採用「認領制」，與其他組別的「能力制」有所不同。組員可能對 360°的拍攝和剪輯感到陌生，加上沒有特別突出的專長，因此在分派工作時，採用「自願嘗試」或「有空者認領」的方式。

F3：「應該不是因為我比較會剪，我覺得我們三個好像都差不多的經驗，應該那時候我們是想說要給誰剪，我自己說我可以剪，第一個原因是因為沒有人主動出來說，第二個是我想試試看剪這個。」

F7：「可能有同學最近比較想學習剪輯，因為 360°這堂課不只有拍攝，還有剪輯的過程可以學習，這也提供了額外練習的機會。因此，我們採自願性的，像 F26 在第一次剪影片的時候就說她來試試看。」

不僅是新聞資本，電腦設備也會影響小組的工作分派。由於 360°的檔案容量大，且在剪輯時須套用「沉浸效果」，對電腦本身的性能與剪輯軟體都有一定的要求。喜歡實作課的 F11 即說：「我覺得在剪輯影片很吃電腦的性能，因為像是我自己有新買電腦，只有我的電腦剪的動，所以大部分是我在做剪輯。」F2 亦提及，「我們三個之中只有我是用 Mac 的電腦，我們想說這台電腦可能會比較好剪，所以就用我的電腦。但我們是一起用這台電腦，因為我們對 360°的剪輯都不是很熟悉，所以基本上我們三個都有負責剪。」

電腦設備作為客體化的資本，不僅能讓學生隨時近用，練習並熟悉數位相關知識和技能 (Emmison & Frow, 1998)。對擁有高性能電腦的學生（如 F2、F11、F26）來說，他們在家中也能輕鬆進行摸索和練習，對於累積 360°文化資本具有相對優勢。這也使他們在小組中通常承擔後製工作。<sup>6</sup> 不論各組如何採用分工方式，學生擁有的新聞資本和電腦資本都可能影響到在小組中分配到的任務。同時，個人透過參與 360°的工作，再次累積或轉換其在新聞專業上的資本和習性。

在「360°全景」課程中，許多小組因為組員彼此熟識，知道對方的

---

<sup>6</sup> F26 因為擁有高性能的電腦設備，而自願認領剪輯的後製工作。

專長、興趣，因此在小組分工時，選擇以能力來分工，讓每位組員都能貢獻所長。採「能力制」的小組，雖然可以讓小組在短時間內有效完成 360°作品，但也容易再次強化個人原有的資本／技能。以新聞資本來說，個人若擅長採寫、過音或剪輯，則能持續發揮、培養專一的能力，但也因此減少學習「多工」的機會。

相對地，採「認領制」的小組，雖然組員之間可能需花更多的時間協調、磨合，但藉由相互合作，個人也可能因此新增 360°的各項技能。譬如：F26 分享其在學習過程中的挫折，「我在剪輯 360°影片遇到蠻多問題，第一次輸出變成只有 2D 平面；然後又再重新剪一次，全部重新剪一次後，檔案又不見；就變成每一次都很困難、很艱辛。可是，最後那一次剪輯就變得很順，從前面幾次的錯誤中會學習到你要怎麼去剪、怎麼樣才能確保檔案不會流失。」儘管 F26 之前有參加過 360°的工作坊，但她自認在後製方面並不擅長。然而，在這門課程中，透過自我摸索和同儕的討論，她逐漸熟悉 PR 軟體，並掌握了 360°相關的新聞技能。這些努力不僅擴展了她的新聞資本（文化資本）、也強化她與同儕的聯繫（社會資本）。最後，她也贏得師生的稱讚和肯定，提升自己在課程場域中的地位，並獲得一定的象徵資本。

### 三、客觀性 vs. 沉浸性

#### （一）360°新聞的客觀性

在訪談中，受訪的學生普遍認為，採用 360°相機所製作的新聞，也應遵守「新聞定信」。F15 指出，「360°也是新聞，所以應該遵守客觀性的要求，只是 360°要考慮更多事情，就是題材是不是適合用 360°拍攝？拍攝時，會不會讓閱聽人眼睛為之一亮？」她甚至強調，360°反而更真實：

「我和 F13 去拍廟會，那時候雖然有把鏡頭架高，但是現場的狀況從 360°拍起來還好。如果是照片的話，我們就可以單對一群人拍攝；但是 360°的話，其實會拍到後面是空曠的，我覺得在寫稿這方

面，可能會因為 360°它畫面上的不同，而要去做改變。360°對於資訊都不會缺漏任何一塊，因為它就是一個環景，可以看到整個環境的狀況，所以我覺得假新聞的情況比較不會那麼常出現。」

許多受訪者也認為，360°比 2D 新聞更客觀，因為它很難用後製的方式去編刪細節。F4 指出，「用 360°拍攝，沒辦法只要自己想要的那個畫面。可能之前我們用 2D 拍的時候，可以把它撇掉，反正我們在旁邊也看不到，但是 360°的話，就都會進去。我覺得 360°帶來的改變是『更真實吧！』，因為它的範圍更廣，沒有拍攝者主觀的那種意識，就是它是 360°，會更真實的去呈現這裡到底是什麼情況。」

360°新聞除了更正確、真實外，也有受訪者表示，它比 2D 新聞更全面、更完整。F1 解釋，「我覺得 360°可以給閱聽眾更全面的視覺感受，可以更全面、真實地表達想要表達的東西，不會因為一些畫面或角度的問題變得太主觀，因為它可以很全面地拍攝到整個空間。」F7 也說：「360°更可以呈現我們報導新聞的事實，因為它是全景的嘛。2D 再怎麼拍還是有一些東西沒有被拍攝到，但是 360°的話，可以呈現這則新聞的整體環境，不只是環境，或者是我要報導的更加完整和全面。」對多數學生來說，360°新聞更符合新聞定信的「客觀」要求，因為「全都錄」，導致記者也必須如實、全面報導究竟發生何事。

不過，有 2 位受訪的學生則提出不同的看法，強調 360°與 2D 新聞皆由記者控制相機；即使觀眾可以自由滑動螢幕，但仍受限於記者所提供的畫面內。如：

F13：「畢竟拍攝的還是記者，今天 2D 可能只拍到記者前面的這個場景，可是 3D 的部分，雖然記者決定還是拍這個畫面，但是他（即閱聽人）不只能看到記者視角所看到的，還可以看到記者背後的場景之類的，就是這點不同。」

M16：「兩個其實都是編輯好的影片，所以閱聽大眾在看的時候，都會在我們的框架裡，但它們兩個的差別就是，360°可以選擇他（即閱聽人）想要看的地方。」



顯然，他們意識到新聞的建構本質，在所謂「無死角」的報導背後仍脫離不了記者對新聞事件的框架。不過，他們也同意 360°的確能提供閱聽人較多的選擇，給予更多的資訊。

## （二）360°新聞的沉浸表現

從訪談中發現，學生已察覺 360°和 2D 新聞的差異，尤其 360°能產生「沉浸」體驗，讓閱聽人透過手機或電腦螢幕的滑動，而彷彿置身於影片場景之中。為了達到 360°的「沉浸」效果，學生傾向採用不同於 2D 的拍攝手法，其中比較多人使用的是「第一人稱」視角和走動的拍攝方式：前者，將 360°鏡頭視為「觀眾的眼睛」，搭配長腳架；後者，則是讓閱聽人順著拍攝的路徑，一面滑動、一面探索。F1 指出，「使用第一人稱視角會讓觀眾感覺在現場，就有點像是用他們的世界來看一整個畫面這樣。使用第一人稱視角，可以把攝影機的高度（弄成）跟人的高度差不多，就是假裝把 360°當作閱聽眾的眼睛來看。我們覺得觀眾直接看的話，會比較容易帶入那個影片」。M23 則說：「我覺得把攝影機拿在手上，然後走動的手法是比較好的，就是比較像身歷其境的感覺。他在看的時候，會覺得是他在走動的感覺。」

此外，也有受訪的學生指出，360°攝影機無法運鏡，只能透過貼近目標物，讓閱聽人更深入影片的世界。如：F19 以採訪寺廟的經驗為例，「我們有把相機放在香爐那邊，就很靠近香的那個地方，會讓觀眾有那種很靠近大稻埕的感覺。」她們把 360°攝影機放在人群眾多的香爐旁，意外獲得不錯的效果。F14 也採用相同的拍攝手法，「我們把機器架在我們想要給觀眾看的重點前面。花的話，可以把攝影機放到花海裡面，這樣子可以讓觀眾覺得真的在花海裡面。運用 360°的鏡位高低或擺放遠近，然後盡可能呈現觀眾會看到的視角。」

不論是採用第一人稱視角、走動拍攝，抑或貼近目標物，學生都試圖藉此讓閱聽人看到場景內的各種視角，從而獲得「身歷其境」的體驗。有趣的是，他們對於 360°沉浸手法的設計，似乎不以為意，反而認為這是一種專業，如 F6 強調，「一般新聞影片只需注意當下拍攝的那幾個畫面，360°新聞在拍攝時需要更注意整個空間的畫面…這個要專業

訓練，才會符合 360° 的要求。」F15 也說：「過去的電視新聞停留在 2D 的狀態，因此轉變成 360° 新聞時，敘事方式跟影像架構都不一樣，經過專業訓練表現會更好。」

整體來說，受訪的學生大多認為，360° 新聞在專業客觀性的要求上與一般新聞無異，只是在拍攝和製作上有差別。如同 F18 所言，「我認為只是呈現手法不同，然後拍攝者操作、控制的範圍減少而已。」360° 的「全景」特色，讓多數學生堅信它比 2D 更能實踐「客觀性」，場景內的所有事物都被捕捉而無所遁形，同時編輯也很難在後製過程進行「新聞室控制」。如 F12 指出，「像現在不是很多記者都剪電視台想要的角度什麼的，現在假如要做 360°，他們就不能投機取巧，就是不能亂剪，因為現在大家都看的到。」

至於，360° 的「沉浸」特色，這些學生似乎不認為，這和客觀性會有所抵觸，儘管為了達到沉浸效果，他們必須事前構思畫面、或設想拍攝手法，但他們強調在某程度上，這是為了幫助閱聽人更了解事情的原樣與全貌。就這點來說，學生的想法和新新聞學運動時的主張不謀而合，即記者可以透過沉浸手段，讓閱聽人更涉入，而更關注事件（Domínguez, 2017；Jones, 2017）。

#### 四、360°新聞的挑戰與未來

這班的學生雖然在大一、大二時已累積不少新聞實作經驗，但 360° 新聞在技術、敘事邏輯上，都與 2D 新聞大不相同，導致他們面對新技術仍需花很多時間磨合、調整。許多人經歷了 360° 的學習後，表示仍偏好傳統影音。

F8：「我應該會選 2D 吧！就是已經比較習慣使用，2D 也比較短吧，不像 360° 需要比較多的思考，就是在主題和畫面上都有一些限制。」

F10：「我覺得 360° 是需要調適的，因為你習慣平面拍攝的話，就會知道這個（影片）時間段你要幹嘛，東西要怎麼安排。可是在

360°的話，比較像是一個空間底下，然後不限時間，那這樣的話就會有很多的不確定性，整個 360°拍攝的邏輯改變，就跟我們習慣的 2D 平面拍攝方式很不一樣。」

對學生來說，360°新聞雖然乍看下生動、有趣，但要投入的心力和時間遠超過 2D，且 360°新聞也尚未普及，加上他們不論是在產製或觀影經驗上，都已培養出 2D 的新聞習性，因此，現階段「平面影音」仍然是他們製作新聞的首選。不過，他們也體認到，360°已對傳統新聞學帶來不少衝擊。M17 即分享 360°新聞特有的觀影經驗：

「一般新聞比較著重的就是眼前發生的一切，它是比較焦點性的，但是 360°是全部都可以作為新聞的參考點，還有它的畫面也比較豐富。一般新聞比較是要用焦點去拍，360°可以用走動的或是原地放著拍攝都可以，然後它的真實感比較強，也沒有死角。然後，我覺得它蠻厲害的就是可以連線手機，可以直接在手機上面操控，然後可以放大、縮小或是拖動都可以，它的硬體要求也比較低，所以我覺得它可以讓新聞更好玩或是更有趣。」

不少受訪的學生亦指出，360°新聞不僅更透明、能還原真相，也可以增加閱聽人的參與感。如 F9 所說：「我們日常看的就是 2D，但如果是 3D，觀眾就可以更了解事情的來龍去脈，也可以自己挑選看哪個角度，這樣的話，他們會對這個新聞產生更多的參與感，也會有更多興趣往下把這則新聞看完。」但她也承認，「它（360°）以現在來說，還算是一門比較新的技術，不是所有人都會去操作這門技術，可能要等到更普及之後，它的功能才會更凸顯出來。」

F11 也提及，「360°跟傳統真的很不一樣，但我不確定這是優勢還是劣勢？不知道我是不是看習慣 2D 新聞，就是它們畫面換的速度很快，但是 360°的話，可能 10 到 20 秒都還在同一地方，如果我對這個題材沒興趣的話，就會覺得很無聊。」多數受訪者同意，360°報導雖然能讓閱聽人深獲「臨場感」，但不是所有新聞都適合 360°拍攝，所以現今的記者還須培養判斷力：選擇合適的技術去產製不同類型的新聞。如：

F21 解釋，「記者用 360°攝影機，要更懂得如何去選擇適合的主題。可能是報什麼旅遊啊、或災難現場，可能會比較需要這個技術。360°如果用在比較生活化的報導，就會覺得有點多餘。」

記者除了慎選主題外，也應培養全面的思考。F3 指出，「我覺得這個記者的邏輯要更好，要有更全面的思考。他要想得更多，不能像 2D 一樣，單方面的拍攝他想拍的，他要去為閱聽者思考，當他們在滑的時候，可以看到什麼。」360°新聞對記者來說是新考驗，不能再以自我為本位，心中必須有閱聽人，為其提供更全面、多方位的視角，以便增加閱聽人和新聞的互動性。

F5：「數位時代講究的是匯流，在使用者方面，主要就是從被動轉為主動。這塊能夠吸引不只是我們新聞系本身，也包括閱聽眾。他們的角色都可以做一個轉換，在傳播的敘事、傳統的角色上面，可能會有一個很大的改變。從一開始閱聽眾可能會跟隨著我們敘事者、傳播者的思考角度走，但現在反而要以他們的思考角度來牽動我們如何去安排畫面。」

儘管如此，受訪的學生當中有 7 位表示，未來不會再主動學習 360°技術，主因是他們認為 360°新聞的要求較高，需要關注的細節也較多，相較於傳統新聞更顯得繁瑣。其餘則認為「360°新聞是未來的趨勢」，將來若有機會仍會繼續精進。如 F3 所說：「我自己現在還是比較喜歡 2D，可能是因為我對 360°還是不太了解，所以不知道怎麼去發揮它，但是如果未來還有機會學習的話，我是會願意去學習這個 360°的技術。」

## 伍、結論與限制

### 一、結論

本文採用場域論的觀點並以多元方法，深入探討學生在學習 360°新

聞創新時，如何面對新／舊科技、客觀／沉浸新聞學，以及線性／空間敘事之間的衝突，同時影響其新聞資本、新聞習性的培養和轉換，進而促成其專業的反身性。研究有四項發現：

首先，新聞資本和新聞習性之間，具有加乘效果。有些學生憑藉已經具備的新聞技能（如：採寫、過音、剪輯等）在 360°的學習過程中，承擔相似的专业任務，能快速表現並累積此專業資本或習性，但也少了新技能的鍛鍊機會。畢竟 360°新聞生產涉及多種技能，學生若願意多方嘗試，儘管短時間較難看到成效，但長期卻能累積新技能，有助於新習性的養成和新資本的擴展。

其次，學生已有的新聞習性會影響和設限其 360°的學習。由於他們之前學習的課程都是以線性敘事為主，加上他們平常觀看的影音新聞也是以 2D 模式表現，讓他們養成一套以線性時序為主的新聞習性；也就是說，學生在這些課程中，除了學習影音技巧與生產慣例外，同時也形成某種稟性，讓他們習慣以此方式生產新聞（Schultz, 2007）。這也導致學生在面對 360°科技時，不自覺地以既有的知識去應對，而產生新／舊科技之間的衝突、磨合，甚或挫折。

McLuhan（1967, pp. 74-75）曾說，「在面對全新的處境，我們總傾向依附在最靠近現在的事物上。我們透過後視鏡（a rear-view mirror）看現在，倒著走向未來。」McLuhan 以「後視鏡」作為比喻，說明我們總是藉由舊媒體和過去來認識新科技，但過分依賴「後視鏡」卻容易讓我們對新環境產生退縮，反而無法掌握創新性。從學生的反應中，也發現「後視鏡」效果，學生傾向以 2D 影像來認識和評價 360°。

再則，學生在學習 360°時，雖然容易受到傳統新聞定信、新聞習性的影響，較難掙脫 2D 敘事邏輯的束縛，但卻深刻意識到 360°「球形視角」對客觀性的影響：記者可能無法再以拍攝或剪輯去操控畫面。他們認為，在假新聞氾濫的今日，360°新聞更能實現客觀性的理想，朝向無所遁形的透明性。如同 Sullivan（2018）所言，360°有助於重建公眾對新聞／記者的信任，因為它去除了閱聽人和事件之間的（某些）守門關卡，藉由保留更多的現場（scene）訊息，讓閱聽人更有機會看到他們所關心之事。同時，360°新聞的「沉浸」效果，比一般影音新聞更強調

「使用者導向」，也讓學生發現記者和觀眾的關係正在改變，必須「心懷閱聽人」。

最後，學生在跨越課程場域，同時學習新、舊科技的過程中，儘管容易遭遇困惑和衝突，但也體現出「專業的反身性」。他們不僅察覺各種影音技術的差異，還意識到新聞實踐的變革，開始反思新聞專業的相關內涵，包括客觀性、記者角色，以及新聞和閱聽人的關係。在此過程中，學生也學習到如何因應不同場域的要求，這種能力對於不斷創新的新聞業至關重要，能讓他們更靈活地應對未來職場的各種新聞類型與製作形式。

## 二、研究限制與建議

本文的個案受到新冠疫情的影響，導致學習場域從實體教室轉移至線上。儘管學生有更多機會進行作品討論和影片觀摩，但無法重新拍攝，只能依賴先前的影片素材進行後製，他們的實戰經驗也因此受限。這種情況不僅影響學生對 360°新聞的習性和資本的積累，也可能連帶左右他們對 360°的專業認知，特別是涉及新聞倫理的問題。例如，在進行全景拍攝時，是否應告知入鏡的路人以維護其隱私？另外，為了保持影像的真實性，是否應該避免任意置入其他物件？這些問題將引發學生對 360°新聞進行更深刻的反思。

其次，本文只是初探性的研究，在疫情期間，遇到許多限制。譬如：在方法上，以 Line App 取代親身訪談，因而失去和學生面對面的互動與即時回應的機會。未來研究可以擴大調查，針對不同的對象或學習場域進行探討，將更能全面瞭解 360°創新對新聞專業的影響。

最後，從學生的創新學習中，我們發現實作教學的課程設計不應只侷限於軟、硬體的技術層次和操作應用，更應向學生解釋技術背後所涉及的文化知識與價值規範，並鼓勵他們以批判態度學習新事物。這樣的教學模式不僅讓學生在累積和轉換文化資本的同時，更能覺察自身的習性，主動尋求改善的機會。因個人的資本和習性會影響其在場域的表現，教師在實作教學場域中應謹記學生的個人處境可能會對其學習產生

深遠的影響。因此，課程設計應以更包容、多元的方式滿足更多學生的實際需求，特別是針對那些缺乏數位資源的學生，學校也應提供足夠的設備，以建立更良好的學習環境。這樣的教學理念有助於讓每位學生認清自己的處境與限制，並努力培養資本、發揮潛力，在實作過程中獲得更豐富的學習體驗。

## 參考書目

- 林宇玲 (2017a)。〈第五權：公民參與線上新聞實踐〉，《數位民主與限制—檢視媒介內容與使用》，台北：世新大學新聞系出版，頁 85-103。
- 林宇玲 (2017b)。〈新聞賦權：一般婦女參與線上新聞公民平台之初探性研究〉。《新聞學研究》，132: 61-106。
- Ahva, L. (2013). Public journalism and professional reflexivity. *Journalism*, 14(6), 790-806.
- Al-Obaidi, Z. (2016). Half a million dollars invested into 360° journalism by Google News Lab and Knight Foundation. Retrieved Dec. 21, 2020, from <https://www.vrfocus.com/2016/09/half-a-million-dollars-invested-into-360-journalism-by-google-news-lab-and-knight-foundation/>
- Aronson-Rath, R., Owen, T., Pitt, F., & Milward, J. (2015). Virtual reality journalism. Tow Center for Digital Journalism at Columbia University. Retrieved Oct. 21, 2020, from <http://towcenter.org/research/virtual-reality-journalism/>
- Barnard, S. R. (2012). *Twitter and the journalistic field: How the growth of a new(s) medium is transforming journalism*. Unpublished dissertation. Department of Sociology, University of Missouri.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. London: Routledge & Kegan Paul.

- Bourdieu, P. (1992). *An invitation to reflexive sociology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production: Essays on art and literature*. Trans. Randal Johnson. New York: Columbia UP.
- Bourdieu, P. (1998). *On Television*. New York: The New Press.
- Carrington, V & Luke, A. (1997). Literacy and Bourdieu's sociological theory: a reframing. *Language and Education*, 11(2), 96-112.
- de la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., et al. (2010). Immersive journalism: immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence*, 19, 291-301.
- Domínguez, E. (2017). Going beyond the classic news narrative convention: The background to and challenges of immersion in journalism. *Frontiers, Digital Humanity*, 4-10.
- Drok, N. (2018). Towards a broader concept of innovation in journalism. *Questions de communication*, 34, 271-284.
- Emblematic Group (2016). The language of presence: a virtual reality glossary for storytellers, producers, and viewers. *Journalism360*. Retrieved from <https://medium.com/journalism360/the-language-of-presence-a-virtual-reality-glossary-for-storytellers-producers-and-viewers-e6d0413b4ce9#wcok2pp0u>
- Emmison, M., & Frow, J. (1998). Information Technology as cultural capital. *Australian Universities' Review*, 41(1), 41-45.
- Evans, S. K. (2018). Making sense of innovation: Process, product, and storytelling innovation in public service broadcasting organizations. *Journalism Studies*, 19(1), 4-24.
- García-Avilés, JA. (2021). Review article: Journalism innovation research, a diverse and flourishing field (2000-2020). *Profesional de la información*, 30(1), e300110.
- Google News Lab (2017). Storyliving: An ethnographic study of how audiences experience VR and what that means for journalists. Retrieved from <https://newslab.withgoogle.com/assets/docs/storyliving-a-study-of->



vr-in-journalism.pdf

- James, N. Busher, H. and Suttill, B. (2015). “We all know why we’re here”:  
Learning as a Community of Practice on Access to HE courses. *Journal  
of Further and Higher Education*, 40(6), 1-15.
- Jones, A. (2017). Disrupting the narrative: Immersive journalism in virtual  
reality. *Journal of Media Practice*, 18(2-3), 171-185.
- Hodgson, K. (2017). Immersive storytelling: How 360°-degree video  
storytelling is helping to redefine journalism. Retrieved from [https://era.  
library.ualberta.ca/items/ba831071-4f59-4a00-b412-  
bc06dba96645/download/8273d89b-9f34-4b92-bb89-309d676362e6](https://era.library.ualberta.ca/items/ba831071-4f59-4a00-b412-bc06dba96645/download/8273d89b-9f34-4b92-bb89-309d676362e6)
- Marconi, F. & Nakagawa, T. (2017). *The age of dynamic storytelling: A guide  
for journalists in a world of immersive 3-D content*. Retrieved from  
[https://www.amic.media/media/files/file\\_352\\_1328.pdf](https://www.amic.media/media/files/file_352_1328.pdf)
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. 1964.  
Cambridge, MA: MIT Press.
- McLuhan, M. (1967). *The medium is the message*. Harmondsworth: Allen  
Lane/Penguin Books.
- Mueller, M. E. (2018). Why mobile immersive storytelling is the gateway to  
the present and future of journalism. Retrieved from [https://medium.com/  
datadriveninvestor/why-mobile-immersive-storytelling-is-the-gateway-  
to-the-present-and-future-of-journalism-645f0564a6b7](https://medium.com/datadriveninvestor/why-mobile-immersive-storytelling-is-the-gateway-to-the-present-and-future-of-journalism-645f0564a6b7)
- Nuwer, R. (2015). Journalism’s new reality. Pacific Standard. Santa Barbara,  
California. Retrieved from [https://psmag.com/environment/journalisms-  
new-reality](https://psmag.com/environment/journalisms-new-reality)
- Pavlik, J. V., and F. Bridges. (2013). The emergence of augmented reality (AR)  
as a storytelling medium in journalism. *Journalism & Communication  
Monographs*, 15(1), 4-59.
- Phelan, S. (2008). Democracy, the academic field and the (New Zealand)  
journalistic habitus. *Studies in language and capitalism*, (3/4), 161-180.
- Polgreen, E. (2014, Nov. 9). Virtual reality is journalism’s next frontier.  
Columbia Journalism Review. New York, NY. Retrieved from

- [http://www.cjr.org/innovations/virtual\\_reality\\_journalism.php](http://www.cjr.org/innovations/virtual_reality_journalism.php)
- Reay, D. (2004). 'It's all becoming a habitus': Beyond the habitual use of Pierre Bourdieu's concept of habitus in educational research. *British journal of sociology of education*, 25(4), 431-444.
- Russell, A. (2007). Digital communication networks and the journalistic field: The 2005 French riots. *Critical Studies in Media Communication*, 24(4), 285-302.
- Schäbitz, T., Planer, R., & Godulla, A. (2021). Proposing a Phase Model for 360° VR Journalism: Resources and Challenges of Production. Leipzig. Retrieved Nov. 1, 2021, from <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-71553-8>
- Schultz, I. (2007). The journalistic gut feeling: journalistic doxa, news habitus and orthodox news values. *Journalism Practice*, 1(2), 191-207.
- Sullivan, T. (2018). VR gives journalism a new dimension: Virtual reality is entering the world of news, creating engaging, real-life reports. Retrieved from <https://www.pcmag.com/article/358864/vr-gives-journalism-a-new-dimension>
- Swartz, P. (1997). *Culture and power: the sociology of Pierre Bourdieu*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Vallance, M. & Towndrow, P. A. (2022). Perspective: Narrative storyliving in virtual reality design. *Frontiers in Virtual Reality*, 3, 779148. doi: 10.3389/frvir.2022.779148
- Vos, T.P., Craft, S. & Ashley, S. (2012). New media, old criticism: Bloggers' press criticism and the journalistic field. *Journalism*, 13(7), 848-866.
- Wenger, D. H., Owens, L. C. & Cain, J. (2018). Help wanted: realigning journalism education to meet the needs of top U.S. news companies. *Journalism & Mass Communication Educator*, 73(1), 18-36.

# Examining students' 360° news learning and journalistic practice: A Bourdieuan field theory approach

Yu-Ling Lin\*

## Abstract

This study focuses on students enrolled in the optional course '360° Panoramic Photojournalism Practice' as research subjects and examines the impact of innovative 360° learning on journalistic habitus and professional practice from Bourdieu's field theory perspective. There are four findings: (1) A potential synergistic effect arises between journalistic capitals and journalistic habitus; (2) Existing journalistic habitus both influences and constrains 360° learning; (3) Despite the influence of traditional journalistic doxa and habitus, students struggle to escape linear narrative thinking, but they recognize that 360° journalism promotes greater objectivity, transparency, and audience focus; (4) 360° journalistic practice has cultivated professional reflexivity in students.

**Keywords:** 360° journalism; immersive experience; journalistic habitus; journalistic doxa; field theory

---

\* Professor of College of Journalism and Communications, Shih Hsin University, e-mail: ylin@mail.shu.edu.tw.