



國立臺灣大學生物資源暨農學院生物產業傳播暨發展學系

碩士論文

Department of Bio-Industry Communication and Development

College of Bioresources and Agriculture

National Taiwan University

Master Thesis

你農我儂：農民故事的元素與特質

Let Me Tell You More Than One Story:

The Elements, and Features of Farmers' Stories

卓宛嫻

Wan-Hsien Chuo

指導教授：邱玉蟬 博士

Advisor: Yu-Chan Chiu, Ph.D.

中華民國 107 年 5 月

May 2018

## 致謝



能夠完成這篇論文是一趟美好而有趣的旅程，儘管中間經歷各種波折，但在許多人的協助下順利完成。首先我想要感謝在論文寫作過程陪伴我、支持我的 R02 同學們，與你們一起的研究所時光非常開心，讓我重溫學生生活，並且享受校園的美好，不論是最常去的圖書館、椰林大道，或那座討論音樂、想法、各種議題的屋頂，每個當下我都十分投入，謝謝你們。其中，朱亭亭在各個方面給予我許多寶貴的意見，並且持續支持我使我逐步地完成這篇論文，謝謝妳，沒有妳我難以完成。

再來是老師們在過程中大力協助，使我能夠順利完成論文內容，並使其更臻完美，邱玉蟬老師、周穆謙老師、林如森老師、王俊豪老師，都使本篇論文能從開始到結束順利地畫下句點。其中，特別要感謝我的口委蔡琰老師，您一路上的鼓勵與支持對我來說意義重大，與您討論的時光特別愉快，也從您身上學到書本內與書本外的許多事，與您的緣分我深感於心，不會忘懷。

除此之外，更要感謝我的爸媽與家人一路支持，讓我遭遇各種困境時，能夠堅持下去，沒有你們的協助與開導，我難以完成，爸、媽，這篇論文獻給你們，我沒有這麼努力的做過一件事，謝謝你們。

寫作過程中遭遇低潮時，有時我會想像寫謝詞的畫面，現在竟然真的在鍵盤上敲打這一頁，心中的感動難以言喻。能夠在最後真心地感謝過程中那些幫助我的人，也是我完成此篇論文的動力之一。無比的感謝發生在在這所學校的所有相遇，我想接下來我仍想繼續努力地追求更好的自己。謝謝你，臺大，我永遠會記得在這裡發生的各種美好奇遇。

## 摘要



本研究以臺灣的農民故事為分析目標，故事描寫單一從農之農民，故事抽樣自農委會與上下游之網站。研究目的是希望透過更多的故事樣本之分析，了解農民故事的元素與特質，找出農民故事的樣貌；並藉由此一分析做為後續相關行銷應用之學術基礎。本研究的研究問題有二：（一）農民故事有哪些元素？（二）農民故事特質為何？最後本研究共分析 109 則故事，其中農委會的故事共 103 則，為本研究「官方」故事之蒐集來源，上下游的故事共 6 則，為「民間」故事之蒐集來源。在本研究所分析的三種故事元素—角色、事件、場景上，總計得到 1,359 個具角色功能的人物，1,879 個事件，1,284 個場景。本研究採取質量並用的方式，同時以內容分析法、質性分析法，找出農民故事元素、類目，及其所反映的故事特質。在研究結果上，本研究（一）從兩種面向，找出農民故事的各元素中，最為重要的類目；及其蘊含的類型。（二）找出農民故事常見的元素類目組合、英雄樣貌為何；及與過去文獻相異之處，以了解屬於臺灣農民故事之特質。最後透過本研究之討論，探討研究結果所找出之農民故事樣貌，所反映的華人文化—關係內涵。

關鍵字：臺灣農民故事、故事行銷、故事元素、故事特質、內容分析、質性分析

## Abstract



This study aims to analyze the farmers' story in Taiwan. Each story consists of a single farmer as the main actor, and the stories are sampled from the website of the Council of Agriculture, and News & Market. The purpose of the study is to understand content of farmers' stories through analyzing story elements and features. So the study could be the academic foundation for related marketing applications. There are two research questions: (1) What are the elements of the farmers' stories? (2) What are the features of farmers' stories? A total of 109 stories were analyzed in this study, 103 stories are from Council of Agriculture and defined as “official” stories in this study; 6 stories are from News & Market and defined as “civil” stories in this study. The study focuses on three story elements: characters, events, and scenes. In the final analysis, a total of 1,359 characters, 1,879 events, and 1,284 scenes were coded and collected from stories. By conducting content analysis and qualitative analysis, the result showed the elements and its categories of farmers' stories. Through analysis of fundamental story components, characteristics of these stories were revealed. In the results, this study: (a) finds out the most important categories of the story elements and the types from two aspects. (b) Finds out the most common combination of story elements, categories, and characteristics of farmer heroes; and the difference between the result and the literature, thus reflects the features of Taiwan farmers' stories. Finally, through the discussion, the study explored the connection between farmers' stories and “Guanxi”, which is essence of Chinese culture.

Keywords: Taiwan Farmers' Story, Story Marketing, Story Elements, Story Features, Content Analysis, Qualitative Analysis

# 目錄



致謝 .....	i
摘要 .....	ii
目錄 .....	iv
圖目錄 .....	vii
表目錄 .....	viii
第一章 緒論 .....	1
1.1 研究背景與動機 .....	1
1.2 研究目的 .....	5
1.3 研究範圍與限制 .....	5
1.4 研究名詞定義 .....	6
1.5 章節安排與內容 .....	7
第二章 文獻探討 .....	8
2.1 農業與故事行銷 .....	8
2.1.1 農業的重要性及面臨的問題 .....	8
2.1.2 故事的行銷應用 .....	9
2.1.3 農業故事行銷 .....	10
2.2 敘事與故事 .....	11
2.2.1 敘事 .....	11
2.2.2 故事的定義 .....	12
2.3 故事元素 .....	13
2.3.1 角色 .....	13
2.3.2 事件 .....	16
2.3.3 場景 .....	19

2.3.4	時序 .....	21
2.4	農民故事分析架構 .....	23
2.5	故事特質 .....	32
2.5.1	故事特質的內涵 .....	32
2.5.2	劇情模式 .....	32
2.6	小結 .....	34
第三章	研究方法 .....	36
3.1	研究問題 .....	36
3.2	分析方法選擇與研究流程 .....	36
3.3	樣本選取 .....	37
3.3.1	選擇樣本與原因 .....	37
3.3.2	樣本來源 .....	38
3.4	樣本分析步驟 .....	39
3.4.1	編碼 .....	39
3.4.2	專家效度 .....	42
第四章	結果 .....	44
4.1	角色：澤被天下英雄心，敵手罕有唯近遠 .....	45
4.1.1	角色功能概觀 .....	45
4.1.2	官方與民間撰寫之農民故事比較 .....	46
4.1.3	農民故事中的各角色功能呈現 .....	49
4.2	事件：英雄心事誰人知，結果首要過程隨 .....	58
4.2.1	事件概觀 .....	58
4.2.2	官方與民間撰寫之農民故事比較 .....	60
4.2.3	農民故事中的各事件功能呈現 .....	62



4.3 場景：少小離家老大回，再返平凡成非凡 .....	73
4.3.1 場景概觀 .....	73
4.3.2 官方與民間撰寫之農民故事比較 .....	74
4.3.3 農民故事中的各場景呈現 .....	76
4.4 農民故事的特質 .....	78
4.4.1 農民故事元素組合的配置 .....	78
4.4.2 其他類目展現之農民故事特質 .....	80
第五章 結論與討論 .....	81
5.1 結論 .....	81
5.1.1 農民故事的元素與特質 .....	81
5.1.2 官方與民間故事之撰寫差異 .....	85
5.2 討論 .....	86
5.2.1 華人文化中的關係意涵 .....	86
5.2.2 農民故事反映出的關係樣貌 .....	88
5.3 研究限制與未來研究建議 .....	91
參考文獻 .....	94
附錄、專家問卷 .....	103



## 圖目錄

圖 1-1 農民故事整體結構圖.....	4
圖 1-2 章節安排與內容.....	7
圖 2-1 角色元素分類.....	16
圖 2-2 事件元素分類.....	19
圖 2-3 場景元素分類.....	21
圖 2-4 時序元素分類.....	23
圖 2-5 農民故事分析架構.....	35
圖 5-1 修正之農民故事元素類目架構圖.....	91
圖 5-2 農民故事人物類別中的關係取向圖.....	93
圖 5-3 支持者之人物類別親疏關係對照圖.....	95
圖 5-4 對手之人物類別親疏關係對照圖.....	95
圖 5-5 受益者之人物類別親疏關係對照圖.....	97



## 表目錄

表 2-1 角色元素與類目定義.....	27
表 2-2 事件元素與類目定義.....	30
表 2-3 場景元素與類目定義.....	31
表 3-1 編碼表.....	39
表 3-2 農民故事編碼類目定義.....	42
表 3-3 編碼範例.....	43
表 3-4 專家小組基本資料.....	42
表 3-5 專家效度.....	42
表 4-1 角色之方向一結果.....	47
表 4-2 角色之方向二結果.....	48
表 4-4 官方故事角色元素分布概況.....	49
表 4-4 民間故事角色元素分布概況.....	51
表 4-5 事件之方向一結果.....	62
表 4-6 事件之方向二結果.....	63
表 4-7 官方故事事件元素分布概況.....	64
表 4-8 民間故事事件元素分布概況.....	65
表 4-9 場景之方向一結果.....	78
表 4-10 場景之方向二結果.....	78
表 4-11 官方故事場景元素分布概況.....	79
表 4-12 民間故事場景元素分布概況.....	80

# 第一章 緒論



## 1.1 研究背景與動機

農業是國家根本，支撐整個社會與經濟的安定。臺灣農業的重要性可從對外與對內兩方面說明。從對外的重要性來看，自早期 1960 年代開始，為強化代表中華民國的正統性，臺灣農技隊援助非洲等國，輸出此一農耕傳統文化（劉曉鵬，2012），及至近期仍持續運用農業技術協助其他國家。換言之，農業技術的輸出是我國外交策略的重要基石（王文隆，2003），也奠定臺灣農業在國際上的知名地位。由此可見，我國的農業技術與科技在國際處於領先地位，過去多次輸出我國之農業技術，協助他國農業發展（蔡明達、賴重光，2012）。另一方面，從對內的重要性來看，在我國經濟發展快速成長的 50-60 年代開始，農業占全國生產毛額三分之一，將近 6 成民眾為農業就業人口，農產品出口總值占總出口 96%。2000 年後，農業展現的重要性轉為非經濟功能，例如保障國家的糧食安全、提升生態環境等，其他產業無可取代之重要性（施孟隆、黃炳文，2006）。總結來說，農業為臺灣經濟發展重要支柱，不但支持臺灣度過數次經濟危機與產業轉型（曾宇良、顏建賢、莊翰華、吳瑀，2012），也是民生品質與穩定之根基。

從上述過程亦可看出，農業隨時代演進有不同的發展。從早期憑藉小農家庭農場的生產動能，形成我國經濟發展之基礎；中期農業機械化後，以資本、土地密集方式，達到農產品增值；至現今經濟與市場國際化、自由化，政府與民間相關單位，試著運用知識密集等方式，將農業科技、地方特色的知識與文化，加以商品化、市場化，為農業升值，提高競爭力（陳希煌，2015）。農業的轉型與國家、經濟發展之轉型息息相關，同時亦會有伴隨轉型而來的困難。

面對國際競爭的市場，農產品現今大多遭遇銷售與品牌建立的困難（林世豐，2004），對此，周淑月、蔡必焜、蔣憲國（2011）認為，行銷相關技能與知識，對農產品牌有正面助益，能提升農產品銷售、扭轉農業形象。實務研究也發現農民對行銷資源的需求。例如吳倩芳與曾玉惠（2015）指出，農民希望提升產品價值，讓牛蒡從傳統農產品轉型為精緻化商品，期望為產品建立品牌、進行相關行銷活動。然而，此類工作往往由產銷班班長一人處理。陳世芳與陳蓓真（2015）指出，即使是青年農民亦面臨行銷管理上的困難，例如廣告媒體運用、產品網路行銷等。這些實際從農者認為，行銷能力是從農成功的關鍵因素，也是他們希望



加強的技能之一。

當前臺灣農業面臨的另一問題是，一般大眾對從事農業觀感不佳。民眾普遍認為從事農業工作收入較低且辛苦，不但自己不願意做，也不推薦親友從農（王親仁，2005；林勇信，2011）。由於從事農業給人較為負面的形象，因此民眾較不願投入農業，造成農業勞動力不足等問題，使國家在永續經營上存在隱憂（王儀真、陳美芬、方珍玲、王俊豪，2011）。因此，如何提升「農業」形象，也是農業轉型過程所面臨的問題。總結以上，增強農業行銷能力，對於銷售與建立農業正面形象可有所助益。

農業在行銷上應如何著手，陳世芳與陳蓓真（2015）建議，對於行銷預算不高的農民，最有效的行銷工具就是網路行銷，包括運用部落格網站、臉書社群工具、電子郵件等與消費者溝通。而在這個溝通內容為王的時代，各大品牌著重產製各式「內容」向讀者進行宣傳，其中，故事此一訊息形式被發現可以有效影響讀者的溝通工具與策略，此一運用故事達成行銷目的的方式亦稱為故事行銷(Cho, Shen, & Wilson, 2014；楊子毅，2017)。在當今的商業環境中，各大品牌紛紛透過故事解決商業問題、品牌識別、品牌好感度，利用說故事方式來感動與影響消費者對品牌的認知與偏好（Maxwell & Dickman, 2007；McKee & Fryer, 2003；Simmons, 2009；海爾，2012）。

舉例來說，2007年「水蜜桃阿嬤」的報導（成章瑜，2007），成功行銷農產品，讓故事主角販售的水蜜桃銷售一空。蔡本原（2012）的研究發現，在消費者閱讀水蜜桃阿嬤故事而感動的例子中，對他們而言，購買的是一份關懷，因為這個原因，形成商品搶購熱潮。從消費者閱讀水蜜桃阿嬤故事而購買的例子中可以發現，說一個好故事，對行銷農產品的效果不容忽視。在2015年的臺德農業交流中，德國學者建議行政院農業委員會（後稱農委會）應在產銷上，多說故事給消費者聽，故事是一個更有說服力的工具，能拉近彼此距離，讓農民能與消費者有效溝通（陳鳳麗，2015）。不論國內外都發現，農業確實可以運用故事達成行銷。

從政府機關到民間，越來越多的組織撰寫農業故事，例如農委會「青年農民創業入口網」特別為成功農民故事，建置專門網站、開闢專區，供民眾閱讀這些農民的從農故事（青年農民創業入口網，2017a）；雲林縣政府亦輔導創設「雲林縣農民大學」，在其網站設立專區撰寫農夫故事，希望強化行銷能力、提升民眾對農業的興趣，同時建立農業相關的知識體系（雲林縣農民大學，2017）；「臺



灣農業故事館」網站，則蒐集了各大產銷班、農產品、農產品、農村生活等各種農業故事，希望讓更多人認識農業（臺灣農業故事館，2017）。民間則有如農業專門新聞媒體「上下游 News&Market」（後稱上下游），為了讓更多人了解青農、新農從農的樣貌，為這些不同耕作類型的農民規劃「青年從農」系列專題報導，撰寫農民故事，希望民眾閱讀這些故事後，能支持農民們的行動與產品，也喚起對農業的關注（上下游 News&Market，2011a）；電商平臺「果物配」亦撰寫所販售農產品的農民故事，做為增進銷售之工具（果物配，2017）；遠見雜誌為了瞭解青年農民為家鄉帶來的改變，並且讓一般大眾認識這群青農的從農過程，實地訪談青年農民們，並將這些內容撰寫為故事，集結成冊（彭杏珠，2017）。

從上述實際案例可以發現到：（一）「農民故事」為農業故事重要主題，實務上經常被撰寫。因此本研究將農民故事做為探討農業故事時切入的方向。（二）近幾年，從官方至民間，為提升民眾對農業的好感度，利用農民故事行銷增加農業可見度的方式越來越普遍，從農委會、雲林縣政府，到農業新聞媒體、電商平臺、一般雜誌等，均可見到其以農民故事做為與消費者溝通的工具。故事對農業行銷的助益似乎已普遍被接受與採用，然而，若欲深究農業故事的本質時，經查找相關文獻，本研究發現農業故事的實證研究有限，需要更多研究投入，以對故事可如何用以行銷農業有更深入的了解。

過去對於故事的研究，著重剖析故事所包含的元素及其細節，例如常見的元素如角色、事件、場景等，及其所包含之細節等故事基本組成，都已被學者提出（Abbott, 2008； Bal, 1997； Chatman, 1980； Fog, Budtz, Munch, & Blanchette, 2010； Maxwell & Dickman, 2007）。相較於其他類型的故事研究與相關文獻，我們對於農民故事的認識仍有不足，不僅目前尚未有對農民故事內容的分析，更別提對農民故事包含之元素有所了解，元素做為故事的基本組成，是瞭解農民故事之基礎，此即本研究第一個研究動機，欲了解農民故事的元素為何？

至於談到故事特質，Cawelti（1977）認為故事透過這些基本元素（如角色、事件、場景等）組合，所形成之劇情模式（pattern）或公式（formula），展現了各故事的特質，故事的特質亦會形成故事類別。例如從警匪劇、醫護劇、師生劇、家庭劇、社區劇、西部故事、偵探故事、愛情故事、追尋劇情、探險劇情等分析，均可看到不同類型的故事有其特定的元素組合方式（Cawelti, 1977； Tobias, 2012； 蔡琰, 1997）。透過剖析這些特質，可以幫助我們了解故事特質所反映日常社會中，

共享的生活經驗、價值觀，至整個文化（Adaval & Wyer, 1998； Berger, 1997； McKee, 1997； 黃新生, 1990； 蔡琰, 1997），反映出特定的認知型態（Appel & Richter, 2007； Baesler, 1997； Berger, 1997），例如研究發現東西方故事的特質存在著差異（Chang, 2012）。然而，現在我們對農民故事的特質、劇情模式是什麼均不了解，因此，本研究第二個研究動機，欲了解農民故事的特質為何？

接著關於故事的結構，Chatman（1980）認為應以結構性、整體性的方式看待與理解故事，不探討結構就無法完整了解故事。故事本身的結構及意涵，是了解故事全貌的工具；從結構的觀點看待故事時，討論的焦點就不再是特定故事。結構的本質包含：「講什麼」與「怎麼講」，也就是基本的故事元素為何與劇情如何引導故事發展（Chatman, 1980）。此一結構性的觀點也持續被相關研究採用與修正（Abbott, 2008； Cohan & Shires, 1988； Cortazzi, 1993； D. Herman, 2007； L. Herman & Vervaeck, 2005），說明以結構看待故事有其必要性。簡言之，透過結構觀點，乃整體的了解故事，可以增進對故事的認識，因此，本研究希望瞭解農民故事是否也能以結構觀點看待，整合成農民故事之框架？若能在農民故事中找到此一框架，將有利農民故事之研究及運用，進而達成促進行銷農業此一最終目標。此即本研究第三個研究動機，欲找出農民故事的框架為何？

總結以上，儘管故事可被分解成最基本的單元（故事元素）（Maxwell & Dickman, 2007），同時也是一個整體（故事特質）（Cawelti, 1977），此一納入整體與部分的方式，即完整分析故事文本的策略（Lieblich, Tuval-Mashiach, & Zilber, 1998）。因此本研究欲從探討最基本的元素開始，到包含元素及其細節所呈現出來之故事特質，最後結合前述內容，形成整個農民故事之整體結構（圖 1-1），以對農民故事有更全面的了解。

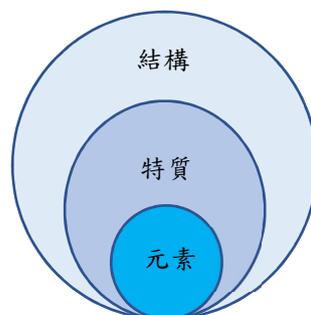


圖 1-1 農民故事整體結構圖



## 1.2 研究目的

本研究探究農民故事樣貌，從故事的最基本組成一一剖析，到最後的整體故事意涵的理解。也就是說，透過微觀的剖析故事中的元素，最後鉅觀的了解故事框架，期望透過本研究貢獻農業故事類別之研究，進而讓故事研究領域更加豐富與完整。本研究目的如下：

- 一、本研究期望找出農民故事的元素，以做為分析農民故事特質的基礎。
- 二、本研究期望分析出農民故事的特質，以做為了解農民故事反應之文化意涵，並做為後續應用之基礎。
- 三、比較不同來源之農民故事元素

## 1.3 研究範圍與限制

### 一、研究樣本

學者建議農業在行銷上，應多運用網路工具與讀者溝通，如網站、社群媒體等（林世豐，2004；陳世芳、陳蓓真，2015；陳明昌，2016；楊舜臣、陳炳輝、陳育信，1999）。此外，現代人花最多時間閱讀網路上的資訊，超越傳統的紙本與電視媒體（林珊如，2010）。因此，本研究以網路蒐集具代表性的網站之故事，做為分析樣本，以符合實務運用以及現代讀者的閱讀脈絡。本研究觀察到許多具代表性之農業組織，例如：青年農民創業入口網（[http://ifarmer.coa.gov.tw/inner.php?menu\\_id=1&sub\\_menu=5&subcategories=all&top\\_catid=all](http://ifarmer.coa.gov.tw/inner.php?menu_id=1&sub_menu=5&subcategories=all&top_catid=all)）、上下游（<https://www.newsmarket.com.tw/blog/category/columns/young-farmer>），均在其網站發布農民故事，以提升民眾對從農之認識與好感。Kent（2015）認為，中短篇長之故事篇幅是現代社會或企業需要精通的形式。檢視這兩個網站所撰寫的農民故事篇幅屬於中短篇，具備研究上的重要性。總結以上，本研究擷取此二來源做為官方與民間之代表，為本研究分析與探討農民故事之文本。

### 二、研究主角

本研究初步檢視故事後，觀察到農民故事的角色可能性很多，例如可以是公司、產銷班、品牌、農民等。本研究回顧故事相關研究後發現：（一）角色是故事的靈魂，是故事關鍵核心（McKee, 1997；Truby, 2008；Vogler, 2007），因此

必須慎選，尤其是故事主角。(二)根據過去研究者對故事主角的討論，大多是以人類為主角(Campbell, 2008; Chatman, 1980; McKee, 1997)。(三)而且，大多數的故事探討是以單一主角為主(Bal, 1997; McKee, 1997)。據此，本研究分析之農民故事篩選標準為單一主角(農民本身)，且非團體、機構、公司行號，以使討論聚焦且符合文獻脈絡。

#### 1.4 研究名詞定義

- 一、農民故事：描述農民從農事實的故事，由經過挑選的事件、角色、場景等故事元素，編排成一個篇幅長短不限的文本。
- 二、故事元素：承上述所挑選的事件、角色、場景等故事元素，即是故事中可被分析的基本組成單位。
- 三、故事特質：農民故事中的角色、事件、場景的組合及其細節，形成故事的劇情模式，即為故事特質。

## 1.5 章節安排與內容



本研究之內容撰寫共可分成 5 個章節，將本研究各章節安排與內容整理如下（圖 1-2）：

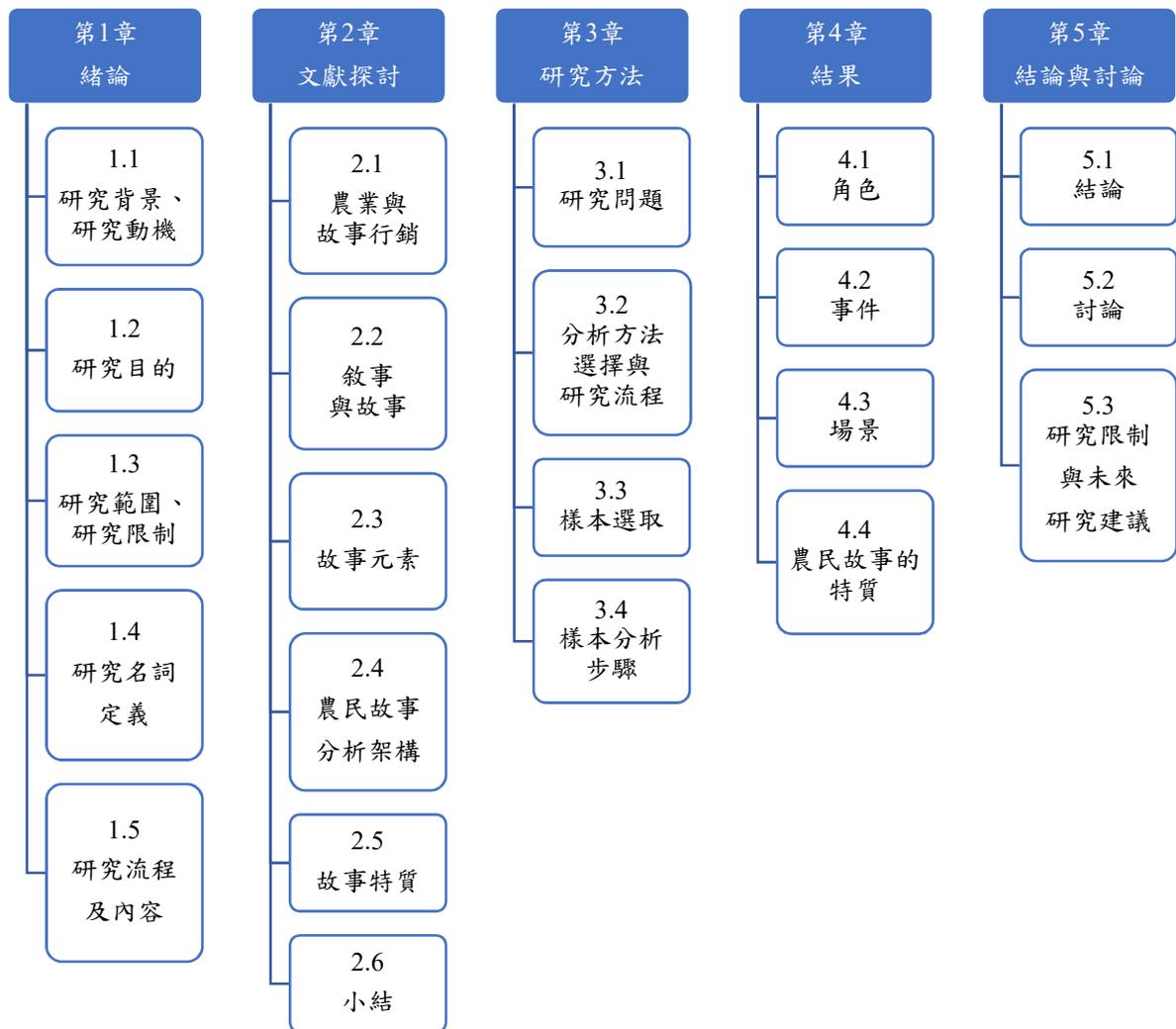


圖 1-2 章節安排與內容

## 第二章 文獻探討



### 2.1 農業與故事行銷

#### 2.1.1 農業的重要性及面臨的問題

我國農業技術品項眾多且品質良好，舉世聞名，過去曾協助非洲史瓦濟蘭、衣索比亞、肯亞、馬拉威、布吉納法索等數十國，進行糧食增產與多項農耕計畫，成功在各種農業條件不佳的國家種植稻米、蔬果等各種糧食作物，協助他國維持基本生活需求與經濟發展，從 1960 年代的拓荒墾殖階段，1990 年代前後的示範推廣農耕技術，到 2000 年開始的農技轉移及產銷規劃輔導（吳東鴻、王俊富、賴明信，2011；高德錚、蔡宜峰、張惠真、戴登燦、李健擇、何榮祥，2010），可以看出臺灣農業技術隨著時代提升，亦不斷輸出各種技術，與他國進行交流，種種農技合作在提升與鞏固臺灣的國際地位上，功不可沒。歸根究底，臺灣農業能達到此一技術水平有賴專家學者、農會組織、高素質的農民共同打造（陳希煌，2015；蔡明達、賴重光，2012）。

臺灣的農業除協助他國外，一直以來更支持著國內工商業發展，為臺灣經濟打下良好基礎，也提供人民安全穩定的糧食供給，維繫社會之安定，這樣的現象放眼世界、古今皆然，這也是許多國家以農立國、重視農業的原因（陳希煌，2015；曾宇良等人，2012）。農業的重要性會依發展與轉型過程有所改變，同樣的，農業也須進行轉型，以生產方式為例，農業從早期的傳統集約農耕，到現在運用規模經濟生產、知識型農業、智能型農業等（孫智麗、李宜映、黃奕儒、李秉璋，2011；陳烈夫、顏妙朱，2013；楊純明，2013）；再以農產品扮演的角色為例，農產品可做為市場商品、民生商品、到政治商品，隨時空環境有所不同；在現今複雜的經濟時代中，農產品對一個國家而言，則可能意味著最後的糧食安全之防線，若有所短缺便可能面臨糧食不足的危機（周淑月等人，2011；陳希煌，2015；曾宇良等人，2012）。陳希煌（2015）以 90 年代後，臺灣轉往高價值精緻農業發展等轉變為例，認為在經濟發展的過程中，現代化趨勢與新興科技導入農業經營，農業產銷產生本質性的改變，必須由傳統轉型，朝向現代化發展。

目前農業發展轉型過程大致遭遇下列面向之問題：產銷、勞動力、農地、國外競爭壓力等面向（王儀真等人，2011；周淑月等人，2011；陳希煌，2015；曾



宇良等人，2012)。種種問題中，行銷與銷售產品的相關知識與技術，是農民認為從農時遭遇的最大困難。例如林勇信（2011）研究青農後發現，儘管這些從農者熱愛農村環境，且認為從農是其想從事的工作，但他們普遍認為自己不擅長銷售產品。長期以來，農作物盛產時往往面臨產量過剩導致穀賤傷農、賣不出去的問題，唯有藉著建立品牌才能解決此一問題，而建立品牌則需從行銷著手（林世豐，2004）。由此可知，行銷知識與技術是從農能否成功的關鍵因素，學者建議可藉由強化品牌行銷、加入產銷班等，提升農業行銷力（林勇信，2011；陳明昌，2016）。換言之，行銷相關訓練是從農者迫切所需，農民普遍對政府提供的行銷課程與輔導人員反應良好，認為對行銷頗有助益（陳蓓真、梁燕青、陳世芳，2016）。同樣的，黃淑華（2013）調查農民對付費諮詢技術項目意願後發現，「農產品行銷規劃」與「農場設施規劃」是唯二農民願意付費受訓學習的項目。

此外，林勇信（2011）調查轉農者發現，將近八成的農民表示收入較之前降低；且這些轉農者大多是因興趣或繼承家業才從事農業，其中僅 35% 是因為認為農業具發展潛力。可以發現在民眾心中，從農形象往往偏向負面：辛苦、收入微薄、發展空間有限等印象。不過，農業亦具潛力，高達八成的從農者當初因為農村美好的生活環境投身農業，因此，儘管收入不佳，不看好農業前景，仍有六成受訪者願意推薦其他年輕人從事農業（林勇信，2011）。從上述不同研究可以發現，行銷相關的銷售問題是從農者切身感受到的共同困境，也是農業改變其形象的關鍵。因此，若能善用行銷改善銷售問題，提高農民收入，扭轉從農形象，將能大幅提升從農吸引力。

### 2.1.2 故事的行銷應用

故事做為一個有效溝通策略，可以發展成廣告等各種商業應用，是目前商業界對外行銷或對內管理時常見的內容形式（Cho et al., 2014； Maxwell & Dickman, 2007； Simmons, 2009； 楊子毅，2017； 樂斌、邱于平、趙光正，2013）。說故事即人與人之間傳遞故事的過程，可以拉近說故事者與聽故事者彼此的距離，近來對故事最重要的兩大應用之一即是做為行銷工具（Sumi, 2010）。透過故事，可以引導讀者改變態度或做出特定的行動，達到說服、影響、社會動員等各種效果；透過故事內容，還能傳遞經驗、知識等（Berger, 1997； Heath & Heath, 2007； Simmons, 2009； Truby, 2008）。



故事能有這樣廣泛的效果，是因其反映日常社會中共享的生活經驗、價值觀，至整個文化 (Adaval & Wyer, 1998; McKee, 1997; 黃新生, 1990; 蔡琰, 1997)，是人類用來理解世界、彼此溝通的方式 (Abbott, 2008; Jörg & Kohring, 2008)，廣泛被運用在各類型式的內容中，例如新聞報導、廣告等 (Berger, 1997; Chang, 2012; 周慶華, 2002; 林東泰, 2011; 陳品妤、黃光玉, 2009; 臧國仁、蔡琰, 2012)。從故事中我們傳遞、發現、內化這些故事中的慣習。因此，只要是與溝通有關之目的，都能運用故事達成。Maxwell 與 Dickman (2007) 認為，在商業上，不會說故事就無法賣東西，故事與行銷密不可分，是改變世界的利器，有些人將其稱為故事行銷，指的是透過說故事的方式溝通，達成行銷之目的 (黃光玉, 2006)。例如現在常見的品牌故事，就是各大品牌試圖透過故事與消費者溝通之實例 (陳品妤、黃光玉, 2009)。

### 2.1.3 農業故事行銷

在農業轉型過程中，楊舜臣等人 (1999) 認為，網路行銷是最為有力的重要行銷管道，可以為所經營的農產品或農業品牌架設網站；或運用媒體宣傳與報導等方式增加曝光量；亦或運用社群媒體工具 (例如臉書) 與消費者溝通、推廣產品等，持續提供消費者各種農業相關資訊內容。網路所費成本較低，加上不受時間地點限制均可進行的特性，使網路成為農業行銷最為可行且重要的方式 (林世豐, 2004; 陳世芳、陳蓓真, 2015; 陳明昌, 2016)。

蔡明達與賴重光 (2012) 研究農會產品行銷相關文案後發現，具文化意涵 (取材自在地文化，包含地點、人物等) 之品牌故事，比過去單純以產品功效的內容，更能打動消費者，使產品具有情感，並吸引許多媒體導這些不同以往的農產品，提升曝光量。陳俐君與黃麗君 (2015) 指出，故事行銷在當代農業行銷手法中，是能提升產品價值、市場競爭力的重要方式。政府單位也開始運用故事，例如臺中區農業改良場為農民進行專門的故事行銷訓練，強調故事力對銷售之助益，改善農民行銷上的問題 (蔡本原、簡妙宜, 2014)。從這些研究與實務中可以發現，農業行銷對故事的運用與效果，故事行銷確實被用於農業。

然而，回顧過去文獻，儘管已有許多農民故事被產製，針對農民故事內容進行分析的研究卻少之又少。與故事內容分析較相關之研究，僅有陳俐君與黃麗君 (2015) 分析生鮮農產品品牌故事後，提出欲撰寫一個具真實性的生鮮品牌故事



須包括：生產者的背景介紹、品牌差異化的呈現、專業化的品質、產品價值的再  
加乘。透過上述可建構農業品牌故事真實性。相較於對農業故事內容有限的了解，  
各種研究商業、神話、電影、電視劇等不同領域故事的研究，紛紛提出故事所具  
備之元素、特質、結構等（Bal, 1997； Campbell, 2008； Cawelti, 1977； Chatman,  
1980； Fog et al., 2010； Heath & Heath, 2007； Maxwell & Dickman, 2007； McKee  
& Fryer, 2003； Truby, 2008； Vogler, 2007），農業故事對此的相關討論則是付  
之闕如。此現況顯示，對於分析農民故事，目前仍需更多研究的投入，方能建立  
適當的分析方法與工具，增進對農民故事的理解。

總結來說，輔導農民生產品牌化的精緻農產品供應國內外市場，提升運銷效  
率，須將農產品、農業之產業文化、知識等加以商品化、市場化。因此政府必須  
與時俱進，提出相應的政策支持，關注行銷技術的提升，以建立現代化農業（王  
俊豪，2007；陳希煌，2015）。農業的行銷與品牌識別、消費者認同息息相關，  
要讓農業走向精緻、高單價的路線，必須強化行銷、廣告之能力（周淑月等人，  
2011；曾慈慧，2002）。從過去的研究與實務中，故事行銷已被發現是打造農業  
品牌定位與價值的基礎，以及行銷農業的重要溝通形式。

## 2.2 敘事與故事

### 2.2.1 敘事

一般來說，探討故事型態內容時，研究者常以敘事學（narratology）做為理論  
基礎（Adaval & Wyer, 1998； Appel & Richter, 2007； Baesler, 1997； Chang, 2012；  
Sumi, 2010；林東泰，2011；蔡琰，1997）。Bal（1997）指出，敘事學目的在探  
討如何剖析故事，是一個透過分析敘事（narrative）、敘事文字（narrative text）、  
影像（images）、場面（spectacles）、事件（events）等文化物（cultural artifacts），  
了解如何述說一個故事的理論。簡單來說，敘事學即對於敘事文字的結構性理論  
與分析（Abbott, 2008），也是一種說故事（storytelling）的分析，其涵義豐富，  
從基本組成元素至類型結構；從文本、創作者至讀者均為其探討範圍（臧國仁、  
蔡琰，2012）。總結上述，可以發現敘事學在分析文本時，已顯示出由基本（元  
素）至整體（結構）之分析層次。

關於敘事，過去文獻主要分成三種觀點：（一）敘事傳統上被認為包含「故事」與「話語（discourse）」兩者，也就是「內容」與「形式」的區分（Chatman, 1980； D. Herman, 2007）。然而這樣的區分，已逐漸由原先的二元對立走向融合（林東泰，2011）。（二）敘事是將連續且具時間次序的事件，以因果關係或某種具意義的方式互相連結，是故事的再現（Abbott, 2008； Bal, 1997）。（三）敘事與故事是同義詞，敘事講述一個故事，包含一系列事件，敘事就是故事（Berger, 1997； Cohan & Shires, 1988； Cortazzi, 1993； 黃新生，1990）。從上述討論觀之，現行多數學者所談的敘事與故事大致相同。

有些學者認為可依照敘事方式（narration）的有無區分敘事與故事—敘事包含敘事方式，而故事沒有（Abbott, 2008； Bal, 1997； Chatman, 1980）。所謂敘事方式，指的是以特定的組織方式述說故事，可以分成敘述故事者（narrator）與故事視角、焦點（Bal, 1997； Chatman, 1980； Cohan & Shires, 1988）等。然而，Abbott（2008）回顧相關討論後認為，敘事方式本身即故事的一部分，難以截然劃分，他認為，敘事方式是「口語的敘事」，屬於「敘事者的活動」，若將敘事者視為故事的獨立元素，就會排除許多故事形式，例如戲劇、影片等。基於上述原因與仍待釐清之空間，敘事方式在本研究不列入故事元素分析。

### 2.2.2 故事的定義

過去對於故事的定義可以分成以下三個面向說明：

- （一）元素：經過編排與組織，具有某種關係與次序的一系列的事件，透過事件場景中的角色行動而形成，這個事件鍊呈現所發生的事（Abbott, 2008； Bal, 1997； Chatman, 1980； Cohan & Shires, 1988； Cortazzi, 1993； D. Herman, 2007； McKee, 1997； Simmons, 2009； Tobias, 2012）。
- （二）樣貌：故事是一種交流形式，說故事的人以一種藝術性的方式告訴讀者，主角因為想要什麼而做了什麼，又為什麼這樣做，過程中如何成長。故事創作者打造角色和行動，敘述發生了什麼，設計在某種情況下完成的一系列行動（Truby, 2008）。篇幅長短不限（Heath & Heath, 2007）。
- （三）功能：故事是以具情感手法描繪一個發生的事實，可使讀者採取行動改變世界、與他人建立連結、啟發自身等（Heath & Heath, 2007； Maxwell & Dickman, 2007）。

從上述可以發現，多數學者以「元素」面向定義故事，此觀點亦符合本研究目的之一：找出農民故事的元素，以做為分析農民故事特質的基礎。因此本研究定義「故事」為：以情感手法撰寫之事實，由一系列經過挑選的事件、角色等故事元素，編排成一個特定次序的整體，篇幅長短不限的文本。



## 2.3 故事元素

元素是一個故事的基本核心，因此必須先了解什麼是故事元素。故事元素即各種故事形式的文本中，共同存在的基本元素，是故事組成的最小單元(Abbott, 2008; Appel & Richter, 2007; Bal, 1997; Berger, 1997; Chatman, 1980; Deighton, Romer, & McQueen, 1989; Fog et al., 2010; D. Herman, 2007; L. Herman & Vervaeck, 2005; Kent, 2015; Maxwell & Dickman, 2007; Strange & Leung, 1999; Tobias, 2012; Vogler, 2007; 賈放, 2006; 蔡琰, 1997)。元素亦可被視為故事的材料，也就是素材，包含一系列由角色引起的所有事件(林東泰, 2011);或是「窗口」範圍所照見之物(臧國仁、蔡琰, 2010)。不論如何，任何故事中上演的劇情，都必須保留足夠的經典元素才能滿足讀者(McKee, 1997)。

回顧探討故事內容的文獻可以發現，故事通常被認為須具備的基本元素大致有四種：角色、事件、場景、時序(Abbott, 2008; Appel & Richter, 2007; Baesler, 1997; Bal, 1997; Berger, 1997; Bruner, 2009; Chatman, 1980; Deighton et al., 1989; Fog et al., 2010; D. Herman, 2007; 林東泰, 2011; 臧國仁、蔡琰, 2010)。現有與元素相關之討論，仍有模糊與重疊之處，為使後續分析明確，本研究將從三個方面剖析各元素：(一)定義，瞭解元素的定義為何，以利後續的編碼類目之操作性定義。(二)重要性，瞭解此元素對於理解、分析故事的重要性為何。(三)分類邏輯，過去學者往往以不同角度切入、分析該故事元素，因此整理探討元素之分類邏輯。

### 2.3.1 角色

角色(character)被認為是最基本的故事元素，不同理論背景的學者，分析新聞、神話、童話、小說、影像、商業之故事內容後，均認可角色是故事的關鍵元素，對故事影響甚鉅(Bal, 1997; Berger, 1997; Chatman, 1980; Fog et al., 2010; )

Gardner, 1999； Stern, 1998； 黃光玉, 2006；黃新生, 1990；賈放, 2006；蔡琰, 1997, 2000)。有學者以行動者 (actor)、人物 (people)、個體 (individual) 等用語探討角色概念 (Adaval & Wyer, 1998； Appel & Richter, 2007； Bal, 1997； Cohan & Shires, 1988； Heath & Heath, 2007； L. Herman & Vervaeck, 2005； Riessman, 2008； Stern, 1998； Strange & Leung, 1999； 林東泰, 2011)。本研究採用多數學者使用的「角色」。

### 一、定義

角色大多是具有人類特徵的行為者，具有可被辨識的形象、精神、意識特徵與能動性，接受主角的行動 (Abbott, 2008； Bal, 1997； Berger, 1997)。角色做出一系列與故事劇情進展有關的行動，以達成某種目標 (Chatman, 1980； Stern, 1998)，主角負責採取主要行動，通常會與故事的主旨、結構呼應 (Berger, 1997； Fog et al., 2010)。因此，角色常是具有足以供讀者辨識其人類特徵，且對故事進行有影響的行為者。

### 二、重要性

區別故事與其他形式文本的關鍵即「角色」，換句話說，一則故事若無角色，就會變成例如議論文等各種形式之文本 (Deighton et al., 1989)。角色具有行動能力，被認為是故事中最為關鍵、基本的元素 (Abbott, 2008； Bal, 1997； Heath & Heath, 2007； D. Herman, 2007； LaPlante, 2010； Lee & Leets, 2002； McKee, 1997； Tobias, 2012； 黃新生, 1990)。也只有角色精彩，才能成為一則好故事 (Gardner, 1999)。總結來說，角色是採取行動的主體 (行為者)，引發故事中的各種際遇 (林東泰, 2011)。

角色的重要性可以從以下幾個方面說明：(一) 角色各有功能，並與其他角色相連形成角色之間的關係，支撐整個故事 (Berger, 1997； Fog et al., 2010； Gardner, 1999)。角色帶來的關係網絡使故事成立。(二) 透過角色發聲，作者可以輕易訴說與宣傳價值觀，主張故事論點 (Deighton et al., 1989)。角色是作者傳遞想法與理念的傳聲筒。(三) 讀者通常會以角色的視角了解故事 (Maxwell & Dickman, 2007)，透過觀察角色的情感、動作、對話、行為，了解角色的性格後受其吸引。通常，只要能讓讀者在故事角色中發現與自身的相似、認同角色，就能使讀者進入

故事世界 (Fog et al., 2010; Kent, 2015)。角色肩負了引領讀者進入故事的任務。

簡單來說，故事受到喜愛是因為角色描寫真實，其行為與反應和現實人生有所呼應，讓讀者能夠感同身受 (黃新生，1990)。角色與整體故事結構密不可分，是對人類重要特質的歸納 (McKee, 1997)。

### 三、分類邏輯

劃分角色的分類邏輯，主要可分成四種 (如下圖 2-1)。第一種是依照角色的「功能」分類，指的是出現在多數人類社會或文化中的某些故事角色特性、行為模式之象徵性功能，現有對其的討論大致可以分成：英雄、對手、支持者、受益者 (Bal, 1997; Campbell, 2008; 黃新生，1990; 賈放，2006)，有時也被稱為角色「原型 (archetypes)」。此分類邏輯被認為是對於理解故事是最有效的工具，是寫作或閱讀故事時必不可少的分類工具 (Bal, 1997; Cawelti, 1977; Tobias, 2012; Campbell, 2008; 黃新生，1990; 賈放，2006; 蔡琰，1997)。角色跟角色的功能象徵彼此之間亦存在關係，例如：成對、成組、二元對立等關係的特定文化模組 (Bal, 1997; Berger, 1997; 黃新生，1990, 1992)。透過這些原型或行為，分類角色在故事中的功能，讀者可以理解角色如何在故事中發揮作用。

第二種分類邏輯是以角色的「複雜程度」劃分，即角色在故事進行過程中，是否展現不可預料的面貌變化等，可將其分為複雜程度較低的「扁平 (flat)」；或複雜程度較高的「立體 (round)」兩種分類 (Bal, 1997; Chatman, 1980; McKee, 1997)。換句話說，若角色個性從始至終都一樣，沒有跨越原本設定之性格變化，屬扁平角色；相反的，角色若具有富變化、甚或相互矛盾的個性，則屬立體角色。

第三種分類邏輯是以角色「行動中的位置」劃分，指的是角色在一個事件或行動中，屬於「發送 (行動) 者」(sender)、「接收 (行動) 者」(receiver)、「主體」、「客體」之位置 (Bal, 1997; Cohan & Shires, 1988; Keen, 2004)。例如，在描繪「主角受到他人幫助而脫離困境」的故事事件中，伸出援手者就是事件的發動者，而主角此時則是接收者。

第四種分類邏輯是以角色「行動的能力」劃分，指的是將角色分成「可以做出行動」，與「不能做出行動」兩種類型 (Abbott, 2008)。

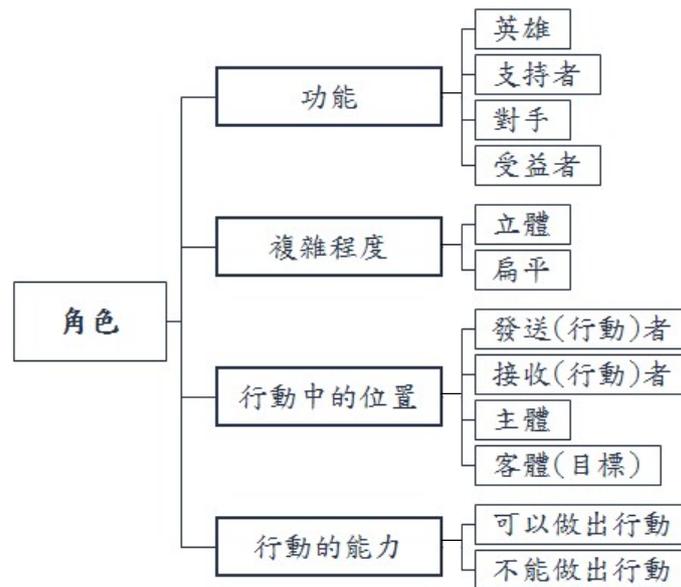


圖 2-1 角色元素分類

### 2.3.2 事件

分析故事時，事件 (event) 經常被用來做為基本的分析單位，或是探討故事組成與結構，是故事的基本元素 (Bal, 1997; Campbell, 2008; Chatman, 1980; Cohan & Shires, 1988; Cortazzi, 1993; Vogler, 2007)。亦有學者稱此概念為行動 (action) (Abbott, 2008; D. Herman, 2007; Kent, 2015; Lee & Leets, 2002; Stern, 1998; 黃新生, 1990)。然而，回顧討論可以發現，故事由事件構成，事件可以完成故事中的某段劇情，角色在故事中採取的行動即事件 (Abbott, 2008; LaPlante, 2010; Lee & Leets, 2002; Truby, 2008; 蔡琰, 1997)。因此在本研究中，統一稱此概念為「事件」。

#### 一、定義

事件通常是透過故事中的角色採取行動而形成。但是，事件也可以是某件沒有角色參與的一段描述，例如常見於故事主要劇情開始前的背景說明，通常這些事件會描述主角的現況、所處環境等 (Abbott, 2008; Chatman, 1980; Tobias, 2012)。廣義來說，上述均可歸類為事件。總結來說，角色採取的行動，包括動作、對話等各種可以被獨立出來的情境 (例如結婚、械鬥、親情、壓力等)，以及角色對場景的反應等，形成事件，並塑造特定的故事樣貌 (Abbott, 2008; Colbey, 2001; )

LaPlante, 2010 ; Riessman, 2008) 。



## 二、重要性

故事由一系列經過挑選與編排、彼此相關的事件所組成，依序在故事中呈現。可以說，沒有事件，就沒有故事 (Abbott, 2008 ; Bal, 1997 ; Chatman, 1980 ; Cohan & Shires, 1988 ; 林東泰, 2011 ; 賈放, 2006) 。唯有靠事件的鋪陳，向讀者展示劇情，方能讓我們感受到角色的喜怒哀樂、栩栩如生的人物特性，以及整個故事的過程與樣貌等 (Abbott, 2008 ; Chang, 2012 ; Chatman, 1980 ; Gardner, 1999 ; Kent, 2015 ; Tobias, 2012) 。透過事件，才能將抽象感受與事物呈現給讀者 (Abbott, 2008 ; Appel & Richter, 2007 ; Gardner, 1999 ; Tobias, 2012 ; 蔡琰, 1997) 。事件與角色被認為是故事組成的兩大基石 (Gardner, 1999 ; LaPlante, 2010 ; 賈放, 2006) 。

事件的重要性可以從以下幾個方面說明：(一) 個別事件是故事的縮影，常包含主角與其他人物的性格與情感，以及角色為了目標採取的行動與結果、過程中的細節如衝突、活動、角色的性格與感情等各種訊息 (Adaval & Wyer, 1998 ; McKee, 1997 ; Stern, 1998) 。(二) 事件是塑造角色的關鍵，Chatman (1980) 認為，要成為故事角色，必須要有與該角色相關的關鍵事件發生。由此可知，一個好的故事不會有無關緊要的事件，每一個事件都有其意涵與效果，經過特定編排所組成，最後達成期待之效果，形成故事 (LaPlante, 2010) 。(三) 一系列精彩刺激、有意義的事件帶給人閱讀時對故事的享受，同時讀者也能了解故事劇情進展的脈絡 (Tobias, 2012) 。(四) 事件意味著發生「改變」，為故事中的角色帶來有意義的變化 (意義取決於故事的價值取向) (Chatman, 1980 ; Cohan & Shires, 1988 ; McKee, 1997) 。(五) 事件還能引導讀者行動，透過其建構出的情境，讓讀者知道面對特定狀況可以、應該採取哪些行動 (Berger, 1997 ; Heath & Heath, 2007 ; Maxwell & Dickman, 2007) 。LaPlante (2010) 提出，多數故事均依衝突—危機—解決模型 (Conflict-Crisis-Resolution Model) 開展，因其符合人們在日常生活中遇到的狀況。換句話說，故事常描繪衝突、危機，並說明解決過程。讀者閱讀這些故事後，可以獲得啟發，瞭解在實際生活中，可以採取哪些行動。

總結來看，事件關係著故事內容與劇情發展，影響了故事是否精彩，是故事改變的動能；對於讓讀者理解上，可以具體化作者想傳達的訊息；不僅如此，更是引導讀者行動之關鍵。



### 三、分類邏輯

劃分事件的分類邏輯，主要可分成四種（如下圖 2-2）。第一種是依照「功能」劃分，也就是分析某事件在故事中的功能為何。同一個事件可能依故事脈絡有不同功能，特定的功能可以由不同的角色採取行動產生。事件的功能是多數學者探討的分類邏輯，目前大致上可以將其分成：召喚、拒絕召喚、危機、計畫與過程、結果（轉變與成果）等功能之事件（Baesler, 1997； Bal, 1997； Berger, 1997； Chatman, 1980； Keen, 2004； Tobias, 2012； 黃新生，1990； 賈放，2006）。並非每個事件都具有「功能」，例如有些字句所描述的行動不會被看成是一個功能，僅是反映故事中的人物性格、背景說明等（賈放，2006），因此必須挑選具功能性的重要事件分析。

第二種是依照事件的「因果關係」區分，也就是將事件分為原因，與造成的結果兩種類型（Chatman, 1980）。

第三種是以事件的「二元對立，以及英雄、對手、讀者三者之間的關係」劃分。透過建立這些關係可以賦予事件意義，並依此分類。例如表現出「自由」與「被奴役」的二元對立關係事件等。這樣的方式將人類經驗的共同遭遇，抽象成關係概念，形成故事價值（Berger, 1997； Chatman, 1980； McKee, 1997； Stern, 1998； 賈放，2006）。

第四種是依照事件的「重要性」分成兩類，在故事中不可或缺、最為重要的事件被稱為「核心（kernel）」事件；重要性較低的則稱為「衛星（satellite）」事件（Chatman, 1980； Cohan & Shires, 1988）。

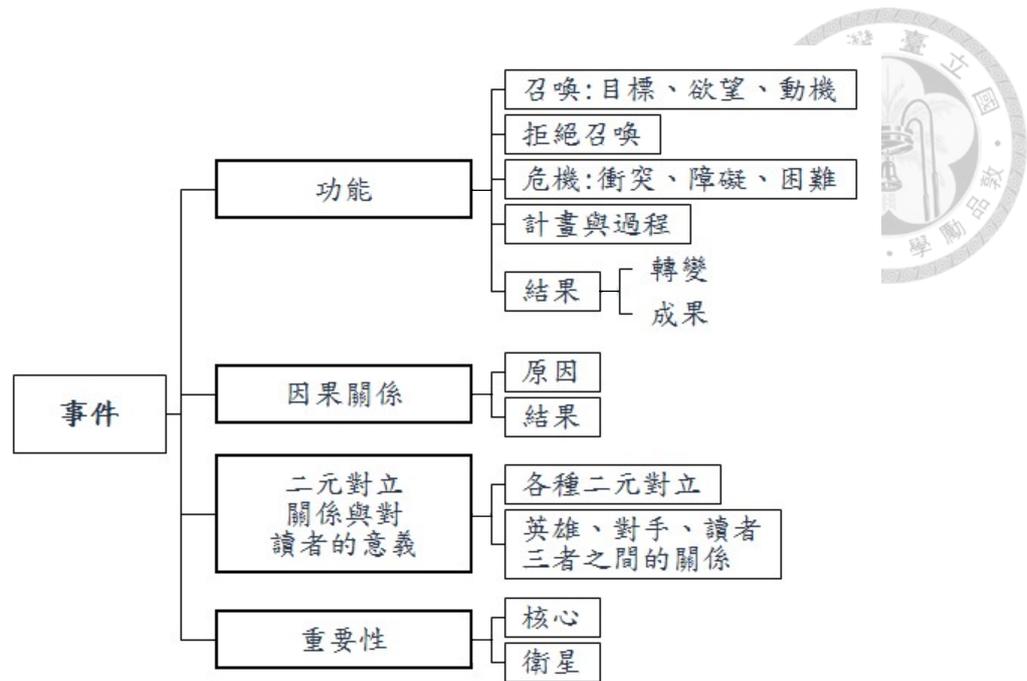


圖 2-2 事件元素分類

### 2.3.3 場景

在故事的分析上，場景（scene）被認為是可以單獨探討之物件，與角色、事件等元素一樣重要，同為故事基本元素之一（Appel & Richter, 2007； Bal, 1997； Browne & King, 2010； Chatman, 1980； Gardner, 1999； Kent, 2015）。有些學者稱其為空間（space）、地方（place）、地點（location）、設定（setting）等（Appel & Richter, 2007； Bal, 1997； Cohan & Shires, 1988； D. Herman, 2007； McKee, 1997； Strange & Leung, 1999； Tobias, 2012； 臧國仁、蔡琰，2012），儘管使用不同用語，主要仍在探討場景之概念。在本研究中，統一將此概念稱為「場景」。

#### 一、定義

場景指的是故事事件所發生的地方，是故事的背景與實體面向。通常在故事開始就會出現場景，作者在故事中，透過有時詳盡、有時簡單的場景描繪，讓讀者覺得自己就在「事發現場」（Abbott, 2008； Bal, 1997； Chatman, 1980； Cortazzi, 1993； McKee, 1997； Truby, 2008）。透過故事中的場景，使讀者彷彿身歷其境。



## 二、重要性

故事中的事件必定在某個場所發生，角色也會移動於各場景間。發生的場景往往可以被推敲出來；若作者沒有明確指出場景為何，讀者也會自行將其置於某處，此為人類天生的認知模式 (Bal, 1997)。角色必須有地方可以行動；換句話說，角色、事件元素均可被場景定義與標示，三者密切結合 (Bal, 1997； Browne & King, 2010； Campbell, 2008； Gardner, 1999)。場景是故事中不可或缺的存在，賦予故事進行時明確具體的形象。

場景的重要性可以從以下幾個方面說明：(一) 場景反映出角色的轉變、事件的發生、劇情的特色等 (Campbell, 2008； McKee, 1997； Truby, 2008)，場景形象常以固定的模式出現在故事之中。例如 Cawelti (1977) 指出，場景從本質上就可以為角色創造處境，以西部故事為例，「城鎮」這個場景，不但隱含城鄉衝突與對立，也為英雄的性格中的兩難處境產生實質與象徵性的意義；而衝突事件做為西部片最重要的特質，亦在這樣的場景中成為必然的結果。(二) 場景對某些劇情來說是故事核心。例如 Tobias (2012) 分析各類劇情後發現，在特定類型的故事(例如)中，如何設計精采、特別、驚險刺激的場景是故事的關鍵。場景在冒險劇情的重要性甚至超過某些事件。(三) 場景做為故事的重要特徵，在實證研究中，場景被強化以讓文本更符合故事形式 (Appel & Richter, 2007)。

總結而言，場景並非隨機安排，其變換通常會在某種層面上有相反的意涵，使場景間的變換形成對比 (Bal, 1997)。可以做為故事角色、事件、整體劇情的實質象徵；對某些劇情更是精采與否的關鍵；也是在實證就中，打造故事型文本時的重要識別元素。

## 三、分類邏輯

Bal (1997) 認為，適當的分類場景對於了解此故事元素非常重要。場景主要可分成下列三種分類邏輯 (如下圖 2-3)。第一種是依照「功能」分類，功能指的是場景蘊含的功能意義所形成的象徵性地點。特定事件往往發生在特定的場景中，形成特定模式；即使看起來不同，也多半是經過轉化後的結果 (Campbell, 2008)，成為場景的功能分類。其中，故事最常描述英雄與俗世的隔離，即「平凡世界」與「非常世界」的區分。唯有透過這兩種場景的描繪，讀者才能了解到主角踏上不同以往的旅程 (Campbell, 2008； Vogler, 2007)。而非凡世界的特別之處亦藉由平凡

世界映照更為彰顯，賈放（2006）分析故事的開場後發現，故事常會將其描述成絢麗多彩、充滿幸福，這往往是要給後續降臨的災難提供對比的背景。Tobias（2012）也提到，多數故事儘管中間會去許多各式各樣的場景（非凡世界），但往往開始於主角的家（平凡世界），結束於主角的家（從非凡世界再次歸返平凡世界）。

第二種是依照「感知方式」將場景分類，也就是作者運用什麼「感官」描繪故事中的場景。感知方式大致可分成：「視覺」、「聽覺」、「觸覺」三種（Bal, 1997）。舉例來說，若故事主角住在一個「伸手可及四面牆的房間」裡，此一場景乃透過「觸覺」描寫，說明主角的居住環境相當狹小。一般來說，當場景描繪可運用觸覺感受，常意味著空間上的接近、狹小。

第三種是依照「場景與其他元素的關係」（Bal, 1997）區分，例如在與事件的關係中，常可見到「月光下的陽臺」，用來作為「表白心意」的場景；「高山之巔」則是做為「雄心勃勃的夢想實現」之處。上述例子說明，場景會固定伴隨著某些元素或主題出現。



圖 2-3 場景元素分類

#### 2.3.4 時序

故事的進行與時序（temporality）有關（Abbott, 2008； Chang, 2012； Chatman, 1980； Cohan & Shires, 1988； Cortazzi, 1993）。有些學者稱其為時間（time）、時機（timing）等，其所探討之概念仍與時序概念有關（Abbott, 2008； Bal, 1997； D. Herman, 2007； Keen, 2004）。本研究為突顯關於時間中的「時間」與「順序」概念，統一將其稱為「時序」。



## 一、定義

時序指的是故事在時間中如何被定位，也就是故事中的時間與順序（Chang, 2012； Cohan & Shires, 1988； McKee, 1997）。故事中所發生的一系列事件屬於過程，過程是一個變化，一個發展，因此，事件必定會以某種具時間性或先後順序的形式出現，也就是在一定的時間內，以一定的秩序出現（Bal, 1997）。例如，故事中的事件是依照先後順序、抑或同時發生；或者描述故事與事件的時間如何流逝、持續多長時間，即故事或事件橫跨了多少時間；有些時序則著重故事發生的時代背景。上述均為故事中對時序的探討。任何一種時序的安排，都必須具備某種線性特質，讓不同事件依時間順序串連在一起（Truby, 2008）。

## 二、重要性

通常作者會透過編排、濃縮、放大、重複描寫故事中的某個事件，形成故事中的時間編排（Abbott, 2008）。時序的重要性可以從以下幾個方面說明：（一）時序影響故事中所發生的事件、出現的人物之重要性。（二）時序影響讀者閱讀時的感受，與故事造成的效果。這對某些劇情尤為重要與明顯，例如偵探類故事需投入大量心力組織、編排諸如兇手、作案手法、真相等事件的時間，才能有效製造懸疑效果（Cawelti, 1977； Cohan & Shires, 1988），因此撰寫故事不可忽略如預述、倒述、回述等時序描寫手法（Bal, 1997）。

## 三、分類邏輯

目前對時序的分析主要可以分成三種分類取向（圖 2-4）。第一種是「三幕式段落（3-act）」，指的是故事可以分成「開始」、「中間」、「尾聲」三段，不同的故事事件會依序發生在不同的段落中（Chatman, 1980； Fog et al., 2010； Keen, 2004； Kent, 2015）。是對於故事時序常見的討論。

第二種是時間的「跨度」與「距離」。跨度，指的是某個事件涵蓋的時間範圍；距離，則是指與（故事中的）現在分離的時間長度（Bal, 1997； Chatman, 1980）。例如在：「去年，我去了印度一個月」此一敘述中，跨度是一個月，距離是一年。

第三種是「順序」，指的是事件實際發生與在故事中出現的順序，可以分為「順時」（依照事件實際發生的順序出現在故事中）、「逆時」（出現在故事中的順序與事件實際發生的順序相反）、「錯時」（出現在故事中的順序與事件實際發生的

順序不定，有時相同，有時相反)等各種時間順序安排(Bal, 1997; Chatman, 1980; Cohan & Shires, 1988)。

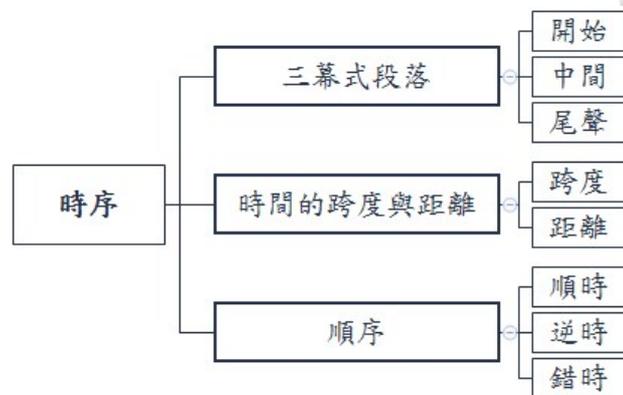


圖 2-4 時序元素分類

總結上述，故事中所包含的元素大致可以分成四個：角色、事件、場景、時序。而每一種元素之下又有不同的分類邏輯，關注不同的焦點，將該元素劃分為不同的子分類。

## 2.4 農民故事分析架構

欲找出能用以分析農民故事之分析架構，有鑑於前述角色、事件、場景、時序四個故事元素之分類過於龐雜（見圖 2-1、2-2、2-3、2-4），在實務上進行分析時難以全面涵蓋，因此思考如何將其聚焦與整合，形成最終之農民故事分析架構。透過回顧過去文獻發現，其中有些故事元素類目最為多數研究者著重與強調，換句話說，透過這些核心元素類目，才能完整發揮前述論及之故事形式溝通效果（Fog et al., 2010; McKee, 1997; Truby, 2008; Vogler, 2007）。因此，本研究整合相關討論所述之關鍵故事要素，以收斂角色、事件、場景、時序元素之分類邏輯，整合出可運用於本研究之農民故事分析框架。

有些故事被認為具備發展成熟的訊息符碼，這樣的故事亦可被稱為「原型故事」。原型發掘普世皆同的人生經驗，具備歷久彌新的形式（form），並以某種具文化意涵的獨特表現方式包裝（Cawelti, 1977; McKee, 1997; Truby, 2008）。舉例來說，「神話」被認為是所有故事的原型（Berger, 1997; Campbell, 2008; Cawelti, 1977; Vogler, 2007），這意味著從古至今的各種故事，都可以在神話中找到故事

成分之原型。儘管不同文化或原因會將這些原型加上各異的「包裝」，但透過適當的分析這些故事，即能分解出關鍵的公式與設計原理（Campbell, 2008；Vogler, 2007）。Campbell（2008）分析神話故事後提出，故事通常這樣描寫：「英雄自日常生活世界外出冒險，進入超自然領域，並在該處遭遇奇幻力量，並贏得重大的勝利，然後英雄從歷險帶著給予同胞某種餽贈之力量、實質禮物等，回到原本的世界」。神話的核心即一場「成長儀式」—主角從「隔離」、「啟蒙」，最後「回歸」。

承續此一脈絡，並整合與修改神話的成分原型，實際以其分析現代故事後，學者發現所有故事皆可視為一個「英雄旅程」，也就是：「主角進行學習與成長的過程，可能在現實或假想世界中發生，過程中包含各種特定的過程與故事元素」。（Truby, 2008；Vogler, 2007）；故事進展大致可分成三段依序進行：（一）分離或啟程、（二）啟蒙的試煉與其勝利、（三）回歸的課題（Campbell, 2008）。

學者分析影視、商業等不同領域的故事後，紛紛故事應具備的關鍵元素，這些亦為多數學者強調（Fog et al., 2010；Maxwell & Dickman, 2007；Truby, 2008；Vogler, 2007）。Truby（2008）在分析賣座電影具備的故事元素後，認為一個成功的故事，從開頭至結尾依序應包含這些關鍵：（1）主角的需求或弱點、（2）主角的欲望、（3）對手、（4）主角克服困難的計畫、（5）與對手的重大衝突、（6）真實自我的揭露、（7）恢復正常狀態的新平衡點。Vogler（2007）同樣分析電影後發現，一個精采的故事，必須以「英雄旅程中所經歷的事件」做為基礎，這是最為可靠、且能靈活變化的方式。也就是必須包含：（1）平凡世界、（2）歷險的召喚、（3）拒絕召喚、（4）遇上師傅、（5）跨越第一道門檻、（6）試煉、盟友、敵人、（7）進逼洞穴最深處、（8）苦難折磨、（9）獎賞（掌握寶劍）、（10）回歸之路、（11）復甦、（12）帶著仙丹妙藥歸返。

Maxwell與Dickman（2007）試圖了解在商業環境中，應如何運用故事達成行銷與說服消費者的目的。他認為成功的故事應包含四個元素：（1）代表故事觀點的「英雄」（即主角）、（2）主角所需克服的障礙的角色化身—「敵人」、（3）英雄亦需要一個「覺醒」的時刻、（4）最後則是英雄和世界所經歷的「轉變」。Fog等人（2010）從建立品牌的角度出發，提出欲撰寫一個能打動消費者的故事，必須具備：（1）要傳達的訊息、（2）主角的目標、（3）主角面臨的衝突、（4）角色（包含英雄、支持者、敵人、受益者等）、（5）劇情。

從上述不同角度切入的關鍵故事元素相關討論可以發現：（一）在不同的分類

邏輯中，以「功能」分類各故事元素類目，可與好故事相關討論接軌。功能亦被認為是最重要之分類邏輯，可以了解故事如何發展、剖析故事元素及其類目特徵，有助創作者撰寫與設計故事 (Truby, 2008； 林東泰, 2011)。其他如「複雜程度」、「重要程度」等分類邏輯之討論焦點不同，亦無法用以整合所有故事元素。(二)以本研究前述對元素的討論可以發現，上述學者所提出故事應具備的成份分為：「角色」、「事件」、「場景」種故事元素；而「時序」在關鍵元素的相關討論非討論核心，學者大多強調故事中的事件有特定發生順序。因此，本研究以學者建議之發生順序，排序分析架構中的事件類目，做為納入時序元素之方式。

總結以上，本研究以三大故事元素—角色、事件、場景中的「功能」分類邏輯，做為建構農民故事分析框架之基礎，並將進一步探討各細節。過去學者在分析故事時，會再細分各故事元素，形成子分類。在本研究中，稱各故事元素下的子分類為「元素類目」。以下將依序探究各故事元素—角色、事件、場景之元素類目。

#### 一、角色的元素類目

Vogler (2007) 分析賣座的影片與故事後發現，好故事的角色都有某種原型。目前已有數種角色原型被辨識出來：英雄、支持者、對手、受益者、師傅、門檻守衛、搗蛋鬼、變形者、陰影、使者、贈與者、公主、假冒英雄者等不同類別 (Vogler, 2007)。Fog 等人 (2010) 進一步整合角色類型為：英雄、支持者、對手、受益者、資助贈送者。Maxwell 與 Dickman (2007) 建議，一則好故事最重要的必要角色是：英雄、對手。雖然原型有很多，甚至會因應特定故事類別出現對應角色原型，但仍可歸類為某些類別的變體 (Campbell, 2008； Vogler, 2007； 賈放, 2006)。因此，本研究經過整合，將角色分成四種主要類目：英雄、支持者、對手、受益者。

##### (一) 英雄

英雄即故事的主角 (Fog et al., 2010； Maxwell & Dickman, 2007； Vogler, 2007)，能夠奮戰並且不受群體與地區限制，作為一個普遍共同的常人之原型，代表著自我認同和整體對更好的自己的追求，也就是所有人人生旅途的象徵，每個人都是故事的英雄。此角色的作用在於讓讀者產生認同感，並進入故事情境。要讓人產生認同感，英雄必須具備某些人類共同的：特質、需求、慾望、情緒 (Vogler, 2007； Campbell, 2008)；關鍵在於能否讓讀者辨識出主角與所遭遇的問題、衝突，以及

行為背後的動機 (Fog et al., 2010)。英雄這個用語也與「犧牲自己為他人奉獻」的概念關係密切。儘管在不同類型的故事中，英雄有不同的重要程度 (Tobias, 2012)，但是英雄身為故事主角，仍然肩負著關鍵核心，是讀者進入故事世界時的視角 (Maxwell & Dickman, 2007)。

## (二) 支持者

支持者是協助英雄的正派角色，故事中通常有一個以上的角色負責激勵主角踏上旅程、教導與保護主角，甚至透過贈禮協助英雄達成目標。支持者通常顯得熱情洋溢，對主角可以有不同程度的幫助，支持者很有可能一開始就現身，以提供重要資訊 (Bal, 1997； Fog et al., 2010； Tobias, 2012； Vogler, 2007； Campbell, 2008； 賈放, 2006)。透過陪伴主角的支持者角色，可以讓主角可以與他人激盪或爭論想法，讓整個故事不至於顯得太抽象與私人 (Tobias, 2012)。

## (三) 對手

對手是故事中的反派，負責阻礙英雄通往目的的障礙，並為故事帶來最不可或缺的衝突，也可能會製造事端、引起風波、操縱其他角色、令主角左右為難。對手角色的外在形式如：敵人、競爭者等；內在形式可能是：主角自己的恐懼、懷疑、缺陷。對手可能以個人或群體的形式出現 (Bal, 1997； Fog et al., 2010； Maxwell & Dickman, 2007； Tobias, 2012； Vogler, 2007； Campbell, 2008； 黃新生, 1990)。可以發現對手的樣貌相當多元，然而最重要的功能都是在為主角帶來困難。

對手讓主角成長，對手描寫的好，主角才會出色 (Truby, 2008)，對手角色測試英雄的決心、能力。此一重要性在特定故事類型 (如「對決」劇情) 更為彰顯，擁有旗鼓相當，形象強烈的對手是故事主軸，整個故事往往是由對手角色開始某些違反主角意願的行動開始，此時主角的力量常遜於對手，因此處於某些不利的情況 (Tobias, 2012)。對手還能激發讀者的情感，讓他們進入故事中 (Maxwell & Dickman, 2007)。

## (四) 受益者

由於英雄採取行動，會使故事中的人受惠 (Fog et al., 2010)。為突顯英雄乃「犧牲自己為他人奉獻」的特性，故事中便可能會出現「受益者」，這樣的角色 (可



能是個人或團體)是英雄犧牲奉獻的原因，英雄會將成果與他們分享；也可能是英雄起初沒有想到，卻在過程中收穫、分享英雄成功果實的對象 (Vogler, 2007)。總結以上，本研究將角色及元素類目之定義整理如下表 (表 2-1)：

表 2-1 角色元素與類目定義

元素／類目	定義
角色	具有足供辨識之人類特徵，且對故事進行有影響的行為者。
● 英雄	故事的主角，為某一目標奮戰，不受群體與地區限制，作為一個普遍共同的常人型態象徵。
● 支持者	協助英雄達成目標，負責提供激勵、教導、贈禮與保護，陪伴支持故事主角。
● 對手	阻礙英雄通往目標，常做出違反主角意願的行動。可能以個人或群體的樣貌出現。
● 受益者	收穫與分享英雄成功果實的對象。

註：本研究整理

## 二、事件的元素類目

事件會依故事脈絡有不同功能，特定的功能可以由不同的角色採取行動產生 (黃新生, 1990; 賈放, 2006)。雖然事件功能的分類眾多，但仍可歸類為某些特定類別的變體 (Vogler, 2007)。Campbell (2008) 提出故事必須具備的事件小節：(1) 歷險的召喚、英雄事業的徵兆、(2) 拒絕召喚、逃離神的愚蠢、(3) 超自然的助力，即降臨在主角上的意外協助、(4) 跨越第一道門檻、(5) 鯨魚之肚、進入黑夜的通道、(6) 試煉之路、諸神的危險面、(7) 與女神相會、(8) 狐狸精女人 (即伊底帕斯的領會與痛楚)、(9) 向父親贖罪、(10) 神化、(11) 終極的恩賜、(12) 拒絕回歸、被否定的世界 (13) 魔幻脫逃、普羅米修斯的遁逃、(14) 外來的救援、(15) 跨越回歸的門檻、(16) 返回日常生活世界、(17) 兩個世界的主人、(18) 自在的生活。Vogler (2007) 則在此基礎上，將其修正為：(1) 歷險的召喚、(2) 拒絕召喚、(3) 跨越第一道門檻、(4) 試煉與敵人、(5) 進逼洞穴最深處、(6) 苦難折磨、(7) 獎賞、(8) 回歸之路、(9) 復甦、(10)

帶著仙丹妙藥歸返。Maxwell 與 Dickman (2007) 認為，好故事中最重要的事件是：(1) 主角所遭遇的反對力量、(2) 主角的覺醒、(3) 主角的轉變。Fog 等人 (2010) 認為，一個好故事最重要的事件應包括：(1) 主角的目標、(2) 主角遇到的衝突。因此，本研究經過整合，將事件分成下列五種元素類目：召喚、拒絕召喚、危機、計畫與過程、結果。

### (一) 召喚：目標、欲望、動機

主角受到「召喚」—因為渴望而踏上旅程追尋某種目標，是最常見的故事劇情之一。主角有自覺的欲望與渴求，是整個故事的關鍵與骨幹，影響故事設計 (Cortazzi, 1993; McKee, 1997; Vogler, 2007)。好的故事，最後主角通常會達成欲望或目標；通常主角想要追求的都是一些不同以往、新奇的事物；且必須讓讀者了解英雄為什麼會想做這件事 (Tobias, 2012; Truby, 2008)。因此，作者通常在故事的一開始就會交代主角踏上追尋之路的動機、原因等，有時可能需要一些人、事物激勵主角踏上旅程，例如故事中的某重大事件，徹底顛覆主角生活的平衡，引出後續發展 (McKee, 1997)。

### (二) 拒絕召喚

「拒絕召喚」指的是主角在抗拒現有利益與現狀的拉扯過程。一開始抗拒改變的階段，過程中主角展現互相矛盾的特質、想法，對此類事件的描述是使故事精采的方式之一；也只有度過這個階段之後，主角才算是正式踏上歷險，去做那些不曾想過要做的事 (Tobias, 2012; Vogler, 2007; Campbell, 2008)。

### (三) 危機：衝突、障礙、困難

主角面臨的衝突、困難被認為是一個好故事最重要的部分，那些超越自身能力的困難與驚險刺激的任務，以及主角如何解決這些障礙，是好故事的基本組成。因此，「危機」與「如何解決」，才是故事得以抓住讀者的注意力的關鍵 (Abbott, 2008; Cortazzi, 1993; Deighton et al., 1989; Fog et al., 2010; McKee, 1997)。特定故事如以小博大劇情貼近一般人曾有過的經驗，危機讓其更鮮明，因此好故事必須有衝突以吸引讀者 (Berger, 1997; Tobias, 2012; Campbell, 2008)。沒有這些衝突，故事就沒有劇情可言 (Tobias, 2012)。英雄基本行為就是克服通往目標

路上的障礙與危險，換句話說，主角的「目標」與「對應之困難」、「解決辦法」三者息息相關（Chang, 2012； Stern, 1998； Tobias, 2012； Campbell, 2008）。因此，唯有在故事中強調「危機」，才能形塑出英雄的樣貌。有些故事描繪的是內在衝突屬於；有些則是外在衝突；多數故事是內、外在衝突均會發生（Gardner, 1999； Vogler, 2007）。

#### （四）計畫與過程

遇到危機後，故事必須描述主角如何藉由特定「計畫與過程」付出努力，勇於選擇與行動，達成最終目標（Chang, 2012； Cortazzi, 1993； Fog et al., 2010； Gardner, 1999； McKee, 1997； Stern, 1998）。例如主角透過問路、尋求他人協助，找到線索並思考如何解決碰到的難題與衝突，甚至付出一些代價。尋找的過程對某些類型的故事特別重要；若故事中有對手，也會在此事件呈現主角與其對決的過程（Tobias, 2012）。此事件描繪與呈現主角追求目標過程中的做法。

#### （五）結果

「結果」指的是主角追求目標後，最後得到的所有事物總結。有時則是一切衝突、困難、懸念等得到解決，故事會在此落幕，形成一個絕對且無法逆轉的結果。故事中的結果通常可分成較為抽象的轉變，與實際具體之成果（McKee, 1997）。

##### （1）轉變

故事中的事件主要作用就是帶來改變（Fog et al., 2010），特定類型的故事，例如英雄旅程的故事本質，重點在講述主角的成長或得到某些領悟，有時英雄在旅程中所要除去的「怪物」就是保持現狀與緊抓過去的自己，打破安逸的狀態，最後蛻變，成長是故事的重點（McKee & Fryer, 2003； Campbell, 2008）。轉變往往描述英雄的個性比過往更加成熟、有智慧，最後才能帶著這些轉變，再次出現在眾人面前（Campbell, 2008； Tobias, 2012）。因此，描述主角與過去不同的「轉變」事件，對故事最為關鍵。不僅如此，通常發生最多轉變的往往是故事主角（McKee, 1997； Tobias, 2012； Vogler, 2007），可見主角的轉變對故事之重要性。

##### （2）成果

Tobias（2012）認為，主角歷經解決困難的過程後，接著故事通常會描繪主角所獲得的實質事物、獎勵等，也就是「成果」。主角很大程度被他追尋之目標（特

定的人、地方、事物)的結果—成功或失敗(一般來說,解決一切問題的結局是讀者所期待的),塑造其形象,儘管有時最後得到的東西會與一開始所想像的不一樣。最後,主角會成功為自己或所處世界,找回被破壞、失去控制的事物的平衡。當英雄完成所有試煉的考驗,就能得到「終極的恩賜」做為成果(Campbell, 2008)。總結以上,本研究將事件功能之定義整理如下表(表 2-2) :

表 2-2 事件元素與類目定義

元素／類目	定義
事件	故事中的角色採取動作(如動作、對話等)而形成的故事單位,可以是各種可以被獨立出來的情境、以及角色的反應;也可以是某件沒有角色參與的描述。
● 召喚:目標、欲望、動機	主角因為某些渴望去追尋目標,讓讀者了解主角行動的動機,因此包括各種來自內在與外在的欲望與追求。
● 拒絕召喚	描述主角一開始抗拒心中想改變的念頭。
● 危機:衝突、障礙、困難	英雄在通往目標路上所遇到的危機,包括內在的恐懼、自我懷疑;或是外在的障礙、困難等反對力量。
● 計畫與過程	描述主角如何藉由特定過程與計畫,達到最終目標。
● 結果	主角追求目標後,最後得到的事物總結;或是一切衝突、困難、謎底與懸念得到解決;其中也包括主角人格、內在特質的轉變。故事在此落幕。

註:本研究整理

### 三、場景的元素類目

Vogler (2007) 分析賣座電影後發現,要寫出一個好故事,場景必定包含平凡世界與非凡世界的描寫。Tobias (2012) 則提出,精彩刺激的故事,必會開始與結束於平常生活時的場景,但過程則充滿各種驚奇未知。主角尚未採取主要行動前,通常是一些日常、平凡的場景;而主角開始做出主要的選擇與決定後,也就開始通往故事核心,此時會有許多刺激精彩的場景描繪(Truby, 2008)。因此,本研究經過整合,將場景其分成兩種元素類目:平凡世界、非凡世界。



### (一) 平凡世界

故事必須涵蓋平凡世界，所謂平凡世界就是俗世的日常生活場景，這對一個故事來說非常重要 (Stern, 1998； Vogler, 2007)。平凡世界通常會顯得單調無聊，例如像每天刷牙這樣的場景，以對照出之後非凡世界的獨特。平凡世界通常也會被運用於說明主角的背景，例如家鄉、出身、過往等；也可能在此處宣示故事主題和主角信念；或者在此出現某些衝突或問題等待被主角解決 (Vogler, 2007)。總結來說，平凡世界是通往故事核心前主角所處的地方，我們從中了解主角的背景。

### (二) 非凡世界

非凡世界通常意味著未知與危險，因為此處脫離了父母和原有社群的保護與活動範圍。當主角順利通過兩者交界，也正式宣告英雄告別過去的平凡世界，邁向精采的非凡世界 (Campbell, 2008)。Tobias (2012) 認為，在離開平凡世界後過程中，必須確認主角經歷許多場景變換，且顯示出多采多姿、與原先所處環境的不同；且主角所尋找的「寶藏」(目標) 通常無法在家鄉 (平凡世界) 找到，因此故事必須涵蓋非凡世界 (Vogler, 2007)。本研究將場景功能之定義整理如下表 (表 2-3)：

表 2-3 場景元素與類目定義

元素／類目	定義
場景	場景指的是在故事中做為背景之處，是故事的實體面向，即事件、行動發生的地點，給予故事進行具體的形象。
● 平凡世界	平凡世界就是平凡俗世的日常生活場景，常用以說明主角的背景；也可能在此處宣示故事主題和主角的信念；或者會出現某些衝突或問題等待被主角解決。是通往故事核心前主角所處的地方。
● 非凡世界	非凡世界常充滿未知與危險，脫離原先熟悉的活動範圍，顯示出多采多姿、與原先所處環境的差異。是主角前往尋找寶藏之處。是通往故事核心後主角所處的地方。

註：本研究整理



## 2.5 故事特質

了解從部分觀點理解故事的組成元素後，接著以更加整體的觀點，探討故事特質為何。Chatman (1980) 認為，不論是小說或戲劇，故事的類型 (genres) 需要特定的劇情 (plot) 與元素 (例如角色)，這些會形成故事的「特質 (features)」。

Cawelti (1977) 亦以類型區分故事特質，例如他提出愛情片、摯友片、冒險片、西部片等，各自會具備特定的人物、場景、時間、情節、服裝樣貌等，不同類別故事各具備特定的配置。舉例來說，在偵探類型的故事中，必定會出現受害者以及兇手這些特定的角色，形成偵探故事的特質。Tobias (2012) 也提出，冒險類型的故事，其特點為豐富的場景運用與精細的描寫，以及旅行途中所遇到的挑戰。

不同的故事類型有時被稱為「劇情」(Abbott, 2008; Cohan & Shires, 1988)，亦有人稱為「情節」，指的是某種因果關係，可使故事中的事件前後連貫、彼此相連，解釋故事為什麼如此進行，是作品樣貌的秩序 (Abbott, 2008; Chatman, 1980; Cohan & Shires, 1988; Colbey, 2001; Keen, 2004; LaPlante, 2010; McKee, 1997; Tobias, 2012; 林東泰, 2011)。

### 2.5.1 故事特質的內涵

整合上述討論，本研究所言之故事特質為「不同類型故事所具備之特定故事元素組合的配置」(D. Herman, 2007; Truby, 2008)，故事中所描繪的角色行動與反應、所發生的事件等，往往會依照分類，呈現特定的配置模式 (pattern)。因此，藉由分析故事所呈現出來的元素組合與配置，可以了解故事的特質為何。

換句話說，每種故事劇情 (如冒險、愛情、西部、警匪、偵探等) 具有特定公式 (formula)，亦可稱為劇情模式 (Cawelti, 1977; Tobias, 2012; Truby, 2008; 蔡琰, 1997)。因此必須了解劇情及其模式為何，才能理解故事元素如何組成特質。

### 2.5.2 劇情模式

目前對於劇情的討論，大致可分成三種分類邏輯。第一種是以故事「經典類型」劃分，例如：神話、英雄旅程、愛情故事、西部故事、恐怖故事、偵探故事等 (Campbell, 2008; Cawelti, 1977; Vogler, 2007)；或者諸如：追尋 (quest)、冒險 (adventure)、復仇 (revenge)、救援 (rescue)、以小博大 (underdog) 等 20 種主劇情 (masterplot) (Tobias, 2012)。

第二種是以故事「主角職業」劃分，如醫護劇、警匪劇等（蔡琰，2000），主角的職業是醫護人員或警察，會影響故事的焦點，使故事的進行圍繞在與主角職業相關之細節。

第三種是以「讀者閱讀故事後的效果」分類，例如「挑戰（challenge）」、「連結（connection）」、「創新（creativity）」劇情（Berger, 1997； Heath & Heath, 2007）。分別可以使讀者：（1）勇於行動與克服困難（挑戰劇情）、（2）建立與他人的關係（連結劇情）、（3）以具創造力的方式解決問題（創新劇情）。由此可以看出故事劇情分類的豐富性。

舉例來說，Tobias（2012）認為「追尋」劇情描寫「主角追尋某種能大幅改變其人生、或自己極度渴望的事物，此物對主角至關重要，故事會開始與結束在同一地點—自家，追尋過程中經過各種不同地點、遇見不同的人，而在故事的最後，主角智慧會有所增長」。Cawelti（1977）描述冒險劇情為「主角克服各種困難與危險，最後完成某種重要且具有道德意義的任務；過程中往往會遭遇壞人，或是受到他人的協助」。蔡琰（1997）提出警匪劇的劇情就是「警匪對立，故事開始於某種犯罪，警察的任務就是追緝凶手，在某種形式的對決之後，成功制伏歹徒，使其伏法」。

從上述劇情模式，可以看到不同的劇情、類型的故事，以不同的模式組合、安排各種元素及細節，因而呈現出不同的故事特質。運用此一分析策略，乃將故事視為一個由元素組成之整體，透過故事的最小細節說明故事特質為何（Truby, 2008）。因此，本研究將依據此一脈絡，透過分析農民故事之元素組合，找出農民故事特質為何。過去研究者試圖從新聞報導、小說、故事、影像等不同類型的內容，找出這些故事型式內容的「結構」為何（Bal, 1997； Chatman, 1980； 林東泰，2011； 臧國仁、蔡琰，2012），可見從整體結構的角度看待故事有其必要性。然而，不同學者論及結構時存有差異，舉例而言，有學者將故事類型、劇情稱為故事的結構（Cawelti, 1977； 賈放，2006）；亦有學者將結構視為內容與形式（Bal, 1997； Chatman, 1980）等；上述對結構之討論，在本質上有所不同。為避免混淆，本研究將農民故事之「元素」整合，並形成其故事「特質」後的整體結構性結果，稱為「農民故事分析架構」。回顧過去討論，目前對故事結構的看法，已從過去的內容與表達形式二元分立，轉為整合兩者（林東泰，2011； 臧國仁、蔡琰，2012）。

## 2.6 小結

本研究欲了解農民故事，從最基本的故事元素開始，藉由層層剖析、整合，歸納出主要被討論的故事元素，做為下一階段了解故事特質之基礎。由於對於農民故事的了解尚少，因此在理解分析故事之文本時，本研究將以更具彈性的標準，找出內容中可能的元素與類目範疇，此部分在後續研究方法將更完整說明。

回顧文獻後可以發現，過去對於故事特質之討論，並未清楚闡明何謂其所稱之特質，往往是以較為模糊的方式，將特質探討雜揉於不同概念與討論中。透過比對與查找，本研究理出剖析故事特質的方式。完成對於故事元素與特質的討論後，本研究希望能夠以整體性最高的觀點，試圖找出農民故事的框架為何，因此，透過如何說好故事的相關研究與討論，將前述各故事元素的眾多分類邏輯收斂，整合出本研究之農民故事分析架構（圖 2-5），虛線框所示即為本研究實務上的分析工具：

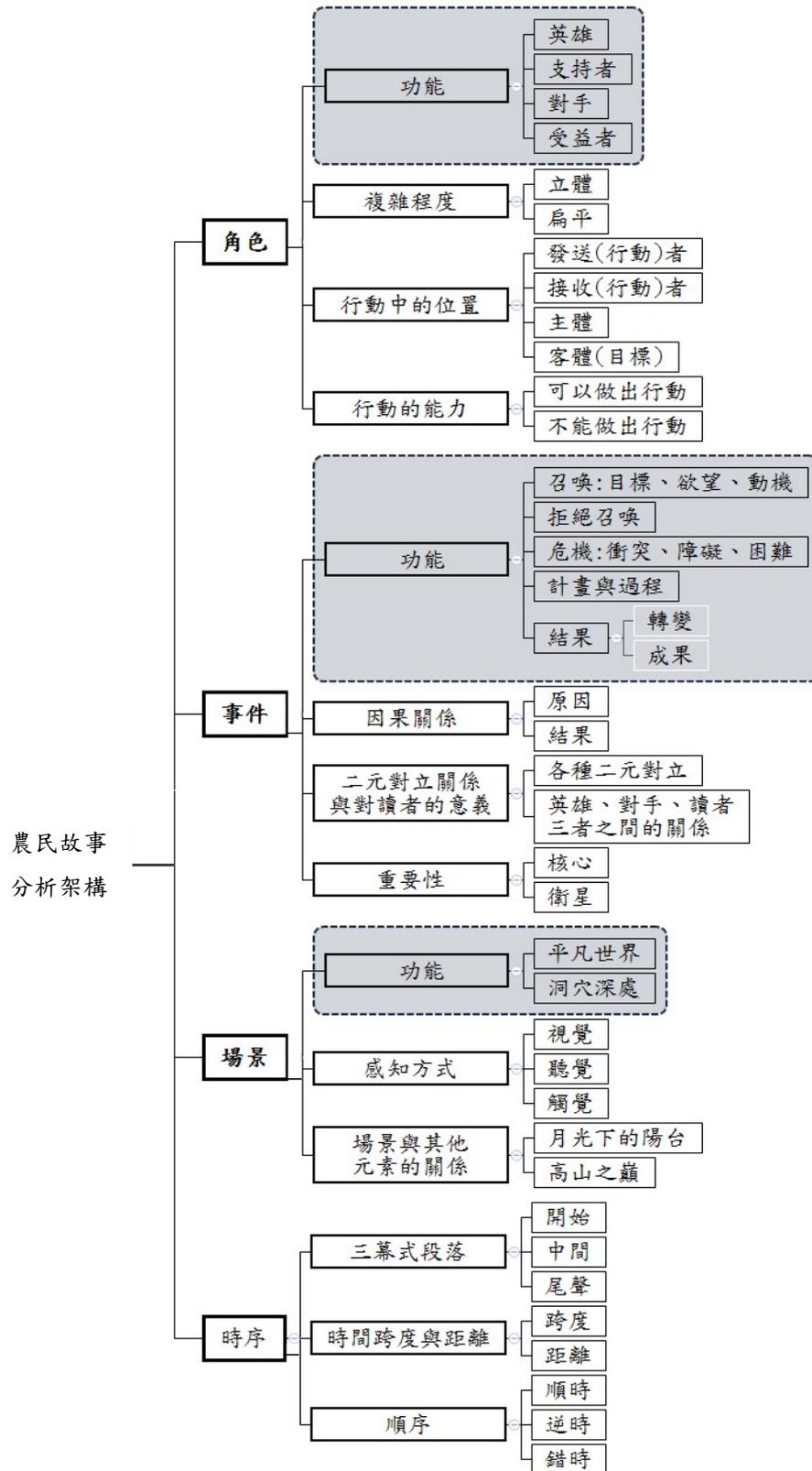


圖 2-5 農民故事分析架構

## 第三章 研究方法



### 3.1 研究問題

本研究希望了解農民故事之元素、特質、框架為何，因此，需對農民故事進行分析。綜合前述本研究進行之動機、目的與文獻回顧，本研究提出之研究問題如下：

- 一、農民故事有哪些元素？在角色、事件、場景上如何呈現？
- 二、農民故事特質為何？元素與類目的組合為何，可以看出什麼樣的劇情模式？

### 3.2 分析方法選擇與研究流程

在方法選擇上，鄭瑞城（1990）指出內容分析法是傳播訊息研究領域，最常見且最重要的方法。實務上，此方法廣泛用於故事型內容分析之研究，例如比較臺灣與美國的廣告故事樣貌之差異（Chang, 2012）；或瞭解童話故事後現代特質與轉向（呂妮霖，2007）；或是比較精品品牌故事（陳品好、黃光玉，2009）；以及對於農業生鮮品牌故事真實性分析之研究（陳俐君、黃麗君，2015）。由此可以發現研究者多以內容分析法對質性文本進行分析，如此可以兼具內容分析、質性分析兩者，更完整的了解農民故事之內容。

王石番（1989）認為，內容分析法將訊息視為最主要的研究對象，是探究內容為何的方法。透過經驗理論訂定分類與分析單元，對文本字句進行人工編碼分析資料，將內容加以量化分析，透過統計與推論，得出有社會科學意義的結果，幫助我們理解分析文本的特質，能最直接地了解文本特徵與型態（瞿海源、畢恆達、劉長萱、楊國樞，2012；羅文伶、邱銘心，2015）。

綜合上述，本研究採用內容分析法、質性分析法進行農民故事分析，研究進行之流程為：（一）透過文獻整理分析框架；（二）蒐集欲分析之故事樣本；（三）建構編碼類目；（四）分析故事，對故事文本進行編碼；（五）將編碼結果進行統計分析；（六）透過質性分析法，描述並理解農民故事如何被撰寫；（七）描述農民故事的特質。



### 3.3 樣本選取

#### 3.3.1 選擇樣本與原因

本研究選擇樣本上，依循王石番（1989）所提出選擇研究樣本時，應考量之原則，包括：符合研究目標、可衡量性、切實可行、合乎經濟原則。首先，本研究以農民故事做為分析樣本的原因如下：（一）不同類型的故事會反映特定文化，因此雖然先前已有對臺灣的品牌、廣告、電影、電視劇等不同類型故事內容之研究（Chang, 2012；呂妮霖，2007；陳俐君、黃麗君，2015；陳品妤、黃光玉，2009；黃光玉，2006；蔡琰，1997）；然而，目前尚無分析農民故事內容的研究，因此本研究聚焦於「農民」故事做為分析樣本。（二）本研究觀察重要的農業組織，近幾年均撰寫數量眾多，或聚焦農民之故事（上下游 News&Market，2011a；青年農民創業入口網，2017a），具備實務上的重要性，值得研究者投入。（三）角色是故事關鍵核心，過去文獻探討主角時，多是單一主角的人類角色（Bal, 1997；Campbell, 2008；Chatman, 1980；McKee, 1997；Truby, 2008；Vogler, 2007）。因此，透過聚焦農民故事，意味著對故事主角之限定，可以與過去文獻討論脈絡相符。總結以上，本研究分析之農民故事篩選標準為：（1）單一農民主角，（2）排除團體、機構、公司行號等做為故事主角。

其次，本研究以網路為蒐集故事之管道原因如下：（一）對農業行銷而言，網路行銷最具優勢，應多透過網路與消費者溝通（林世豐，2004；陳世芳、陳蓓真，2015；楊舜臣等人，1999）。（二）現代人花最多時間閱讀網路上的資訊，超越傳統的紙本與電視媒體（林珊如，2010）。（三）許多具代表性之農業組織，均在網路上發布所撰寫之故事（上下游 News&Market，2011a；青年農民創業入口網，2017a）。（四）透過網路蒐集故事，成本低廉且不受時間地點限制，具經濟效益。

最後，根據故事寫作之主要形式，本研究採用較為嚴格的範圍，排除「問答」等其他形式內容，以合乎符合研究目標。以上，即為本研究進行樣本過濾時的樣本選取標準。本研究之樣本母體為臺灣所有農民故事，考量實際執行層面，本研究選擇在「官方」與「民間」中，具代表性來源各一，蒐集其撰寫之農民故事，以讓結果具備更好的概推性（generalizability），了解目前農民故事主要樣貌。



### 3.3.2 樣本來源

#### 一、官方：農委會「青年農民創業入口網」 (<http://ifarmer.coa.gov.tw>)

農委員會是臺灣農業的主管機關，主辦各項農業政策與預算方向，在農業相關研究、農業發展上，是最重要的角色（王儀真等人，2011；吳倩芳、曾玉惠，2015；周淑月等人，2011；林世豐，2004；林勇信，2011；林豐瑞、彭克仲，2013；曾崢萌、林正木、劉興榮，2016）。農委會關注農民議題與人力資源發展，設立「青年農民創業入口網」網站，並且將「成功案例」獨立設立專區突顯其重要性，該專區撰寫與蒐集上百則農民故事。此外，該網站也彙整從農資訊，目的為「鼓勵年青人加入農業行列」（青年農民創業入口網，2017b）。基於上述重要性，農委會「青年農民創業入口網站－成功案例」中的農民故事，為本研究官方來源代表。

本研究於2017年4月於該網站擷取「成功案例」中的所有故事共計161篇，網站將農民故事分成四大類－農糧、漁業、畜牧、休閒。接著進行故事樣本過濾，檢視是否符合本研究之三個篩選標準：人類為主角、單一主角、以故事形式撰寫。在所蒐集之故事樣本中，不符合條件者有：（一）休閒類故事共有49則故事以農場為主角；農糧類有1則故事以公司為主角。予以刪除。（二）漁業類故事有1則故事描述兩位主角（主角與主角的爸爸，且以主角爸爸為主）。上述予以刪除後，得到欲分析之故事文本共110則。

#### 二、民間：「上下游 News&Market」 (<https://www.newsmarket.com.tw>)

上下游創立於2011年，自始即以專業農業新聞網路獨立媒體為目標，目標是讓更多人了解農業，且以不接受政府標案、廣編新聞為製作新聞之原則，其主要工作即撰寫農業新聞報導。在專業性、讀者數量等項目上，為具指標性的臺灣農業專門網路媒體（科技濃湯，2016；陳順孝，2017）。上下游持續報導與關注農民故事，並發展成專題報導「青年從農系列專題」（上下游 News&Market，2011a），其製作目的，是希望讀者在閱讀故事後支持他們的行動（上下游 News&Market，2011b）。

本研究於2017年4月，於該網站擷取「青年從農系列專題」中的所有報導，共17篇文章。接著，以上述同樣的樣本篩選標準檢視上下游之故事，在所蒐集之故事樣本中，不符合條件者有：（一）故事以農場或團體組織為故事主角共2則。予以刪除。（二）專題中有9則非故事形式文章（如議題報導、採訪問答等）。上述予以刪除後，共得到待分析之故事文本6則。上下游做為臺灣民間最具代表性



農業專門媒體，在農業報導內容上具有重要地位；從本研究欲分析農民故事的角度，亦製作青年農民系列專題報導。基於其農業報導地位與相關內容，儘管故事篇數不多，本研究認為仍有分析其故事內容之代表性。

### 3.4 樣本分析步驟

#### 3.4.1 編碼

##### 一、建構編碼類目

在建構分析類目上，學者提出兩種方式：(一)根據理論或過去研究結果發展；(二)由研究者自行發展而成(王石番，1989；瞿海源等人，2012)。而內容分析的類目，指的是對「內容的分類」，也就是觀念體系的建立，一般可區分成探究形式與實質內容兩種。類目設計精確等同掌握住研究問題；建構類目就是發展對研究問題有意義的觀念，並且達成符合研究目的與反應研究問題(王石番，1989)。

本研究在文獻整理而成的分析框架基礎上，除前述整合成的角色、事件、場景故事元素及其元素類目(見圖 2-5)之外；本研究為了找出在過去文獻並未受到重視，但在農民故事中經常出現之敘述形成自身類目，新增「其他」欄位，發展成本研究最終之編碼類目，整理為本研究編碼表如下(表 3-1)：

表 3-1 編碼表

編碼類目	角色					事件						場景				
	功能					功能						功能				
內容	英雄	支持者	對手	受益者	其他	召喚：目標、欲望、動機	拒絕	召喚	危機：衝突、障礙、困難	計畫與過程	結果		其他	平凡世界	非凡世界	其他
											轉變	成果				

註：本研究整理

##### 二、編碼流程與原則

本研究透過前述工具與所蒐集之資料進行編碼，進行之流程與原則之要點依序說明如下：

- (一) 本研究以「重要文句」為主要編碼單位，即每閱讀文本的一個文句，就進行一次編碼與否的審視。過去有研究者以段落為單位(陳品好、黃光玉,2009)。但由於本研究所蒐集的故事屬於中短篇幅，若仍以段落為單位，恐忽略故事文句之意涵線索，因此，本研究選擇以重要文句為單位，盡可能對故事中的每一字句進行編碼。並遵循「窮盡」與「互斥」之編碼原則(王石番,1989)。
- (二) 本研究在編碼上，乃依據農民故事編碼類目定義(表 3-2)對所蒐集之故事進行編碼。

表 3-2 農民故事編碼類目定義

編碼類目	編碼說明
角色	在行動中且具有能動性的人格特質者皆可稱作角色。為完整捕捉農民故事特質，本研究將團體組織、泛稱等形式的配角涵括在內，例如：「某些人」、「產銷班」等。
● 英雄	即故事主角(每則故事僅有一位)。
● 支持者	過程中支持主角的角色。常見的類型有導師與夥伴等。
● 對手	過程中反對主角、帶來衝突、困難與挑戰的角色。
● 受益者	因為主角行動、決定受益的角色。例如社區、產銷班等。
● 其他	不屬於以上分類之任何角色。
事件	事件可以是一個行動，也可以是一發生事實、過程。常使一種狀況轉變為另一種狀況，通常是由行為者所引起。
● 欲望與目標	能反映主角從農相關欲望，如動機、需求、目標、熱情等。
● 挑戰	使主角遭遇挑戰的事件，常見的類型如：衝突、困難、挫折、抗拒、掙扎等。
● 覺醒	主角覺醒，決定接受從農的召喚事件。
● 計畫與過程	主角從農過程所採取的努力、計畫、過程。
● 結果	主角從農後得到的結果，通常可分成較抽象、心靈層面的

		「轉變」；或較具體、實質的「成果」。
● 其他		不屬於以上分類之事件。
場景		場景是故事在空間裡的位置，也就是行為者所處和事件所發生的地理位置。在此以主角從農前後做為主要區分。
● 平凡世界		主角從農前所在的場景。
● 非常世界		主角從農後所在的場景。
● 其他		不屬於以上分類之場景。

註：本研究整理

(三) 編碼過程中，若遇可分屬兩類以上之類目，則選最貼近類別。

(四) 故事元素類目的編碼可能隨著故事進行、所處脈絡改變其功能。舉例來說，在故事一開始，故事中的父親是反對主角之「對手」，到最後又成為主角的「支持者」(McKee, 1997; Vogler, 2007)。因此，本研究在文本編碼的過程中，每次均會重新對所出現之元素類目進行編碼。以下實際以所蒐集之其中一則故事說明，形成下表所示之編碼範例(表 3-3)。

表 3-3 編碼範例

編碼類目	角色功能					事件功能						場景功能			
	英雄	支持者	對手	受益者	其他	召喚：目標、欲望、動機	拒絕召喚	危機：衝突、障礙、困難	計畫與過程	結果		其他	平凡世界	非凡世界	其他
										轉變	成果				
內容	曾建和	青年	他人	(1)青年 (2)產銷班	X	(1)源於對農業的憧憬...曾建和說：「這是能做一輩子的工作」(2)期盼在家鄉共享安居樂業	X	原本是門外漢的他，不畏挫折與他人眼光，堅持做對的事。	於是他回鄉搭起溫室種小番茄，建立屬於自己的城堡。	X	現在他創立栽培耕作制度並精進產銷技術、拓展多元化行銷通路、更推動產銷班獲吉園圃標章、共同行銷採購，協助青年成為務農伙伴	X	X	(1)家鄉城堡 (2)農業 (3)溫室	X

註：本研究整理

本研究之正式編碼，將由研究者根據專家小組評定之編碼類目，對所蒐集之故事之文句、段落進行編碼；前者指的是本研究的編碼原則會以故事「文句」為主，盡可能對故事細部組成進行編碼，後者指的是對於這些元素類目之理解，同時會以「段落」以整體性理解其所屬類別。透過這樣的方式，本研究之編碼能夠完整審視故事，同時又能夠辨別每一元素類目之實際意涵。

過去不同之故事研究，對於各元素類目會各自建構符合分析目的之定義，本研究為探究農民故事之基本組成為何，將以更具彈性之標準對可能的角色、事件、場景進行編碼。舉例來說，角色中具備人物形象的個人、機關團體，甚至是某些常見之物，不論抽象或具體，只要能做為符合該元素功能，在本研究中便會被含括進角色元素中，因此從父母親、鄰居、傑出神農、家業等；事件、場景等元素。透過這樣盡可能詳盡完整之編碼原則，本研究期待能夠將使研究結果反映出屬於農民故事之特質，且不受限於過去以西方為主的故事研究之內容。

### 3.4.2 專家效度

#### 一、專家小組成員

為確保編碼類目之合適與正確性，本研究商請進行相關領域學者組成專家小組。成員篩選標準為：(一)需曾進行過故事、訊息內容分析相關研究之學者；(二)研究年資十年以上。透過此二標準，可對本研究所編纂之編碼類目與建構過程是否合適，做出正確評估與判斷，使本研究具備效度。據此標準，專家小組成員共有五位，均為商管、傳播領域之大學教授，整理其基本資料如下表（表 3-5）：

表 3-4 專家小組基本資料

專家編號	職稱	年資	相關研究領域	任職學院
1	教授	25	戲劇與故事	傳播
2	副教授	13	訊息分析	傳播
3	助理教授	12	新聞故事	傳播
4	副教授	14	故事型廣告	商管



---

5	教授	30	故事效果
---	----	----	------

---

註：本研究整理

## 二、專家效度問卷

本研究為使專家了解編碼完整流程，將「建立編碼類目的過程」、「編碼流程說明」、「編碼範例」包含在專家問卷（附錄 1）中，供專家檢視。以電子檔或紙本的方式分別寄送給五位專家，請其協助審視合適程度（滿分為 10 分代表最適合；最低為 1 分，代表最不適合）。問卷留有開放式欄位供專家自由填寫意見。

## 三、專家效度

研究者回收專家小組之問卷，形成專家效度（表 3-5），並得到各編碼類目的合適程度結果為：（一）角色元素的適合度評分，平均分數為 9.6 分；（二）事件元素的適合度評分，平均分數為 8.1 分；（三）場景元素的適合度評分，平均分數為 8.6 分。整體而言，在滿分 30 分中，5 位教授給予分析框架與編碼範例平均有 26.3 分，具八成以上的合適程度。此分析框架經過專家效度檢測後，具實務運用可行性，本研究以此進行本研究之農民故事編碼與分析。

表 3-5 專家效度

專家編號	角色元素評分	事件元素評分	場景元素評分	總分
1	10	8	10	28
2	10	8.5	10	28.5
3	8	8	8	24
4	10	8	10	28
5	10	8	5	23
平均分數	9.6	8.1	8.6	26.3

---

註：本研究整理

## 第四章 結果



本研究依據前述研究方法所建構之類目，對本研究所蒐集之故事進行編碼，最後共分析 109 則農民故事，其中農委會的故事共 103 則，為本研究「官方」故事之蒐集來源，耕種類型屬於農糧的共 63 則，漁業共 26 則，畜牧共 15 則；上下游的故事為本研究「民間」故事之蒐集來源共 6 則，耕種類型全數屬於農糧。分析故事後共得到 1,359 個具角色功能的人物，1,879 個事件，1,284 個場景；平均每個故事會出現 12.5 個具角色功能的人物，17.2 個事件，11.8 個場景。

以下分別依角色功能、事件、場景元素之順序，說明本研究內容分析、質性分析兩部分之結果。首先，為了解農民故事如何運用故事元素及類目，本研究以兩種方向說明內容分析的結果：

第一個方向從故事的角度進行探討，了解各元素類目如何分布在所有故事中，計算方式為該故事是否有出現此一元素，不論出現一個或以上，均會被計算為有出現；此方向可以幫助我們了解某元素類目，出現在所有農民故事中的比例。

第二個方向從元素的角度探討，了解各元素類目占該元素之比例為何，此指標之計算方式為該元素類目，分布在其所屬元素中之比例為何；此方向可以幫助讓我們了解，在所有農民故事的該元素中，大多由哪些類目構成。

本研究獨立一節呈現質性分析結果，說明農民故事運用該元素類目時，實際撰寫之內容細節為何；在此須注意各類目中之類別各自獨立，舉例來說，角色類目中之某一類別，亦可能出現在另一角色類目中，事件、場景元素中的情況亦同（平凡世界中的某類別可能也會出現在非凡世界中，但僅是類別上之重複，而非內容意涵之重複）。此外，各元素中的「其他」類目，為與過去文獻相異之處，反映出農民故事之特質，可接合本研究第二個研究目的—探究屬於農民故事之特質，因此將在後續小節探討各元素中的「其他」類目。

總結以上，本研究透過各元素類目分析結果回應第一個研究問題，結果依序從三個層面呈現：（一）概觀（內容分析）；（二）官方與民間撰寫之農民故事比較（內容分析）；（三）各元素類目內涵探討（質性分析）。接著在探討農民故事特質之小節，會以整體觀點說明整合分析結果，了解這些元素類目如何被組合，又呈現出什麼樣的特質。



#### 4.1 角色：澤被天下英雄心，敵手罕有唯近遠

本研究將農民故事中的「配角」角色功能分為四類：支持者、對手、受益者、其他（非前述文獻整理之四種角色功能）。而故事主角—「英雄」之樣貌，將在完成三元素分析後，於農民故事特質一節中予以整合，以了解農民故事的英雄樣貌。

##### 4.1.1 角色功能概觀

從方向一來看，農民故事中最常出現的角色功能為「受益者」，共在 97 則故事中出現（89.0%）；再來是「支持者」，出現在 91 則的故事（83.6%）；最少見的則是「對手」，僅 35 則故事具備對手（32.1%）。另外，有 95 則的故事出現「其他」類型之角色功能（87.2%），換句話說，若將其納入，農民故事出現不屬於過去文獻主要討論的角色功能之分類的比例，是所有角色功能類型中次高的。本研究將上述結果整理成表格如下：

表 4-1 角色出現之則數

角色類目	則數 (n=109)	百分比(%)
支持者	91	83.5
對手	35	32.1
受益者	97	89.0
*其他	95	87.2

註：本研究整理

\*「其他」角色包括「敘事者」、「對照者」、「繼承者」，詳細說明請見 p.57。

若從方向二來看，在本研究所分析的農民故事中，有 757 個（55.7%）角色屬於過去文獻所劃分出的角色功能（支持者、對手、受益者），所占比例最高的是支持者，共有 418 個（30.8%）；有 278 個（20.5%）屬於受益者；61 個（4.5%）屬於對手。另有 602 個（44.3%）角色功能不在上述功能中，本研究將其歸類為「其他」，若將此類納入計算，在所有角色功能中，「其他」角色功能的人物躍居首位。本研究將上述結果整理成表格如下：

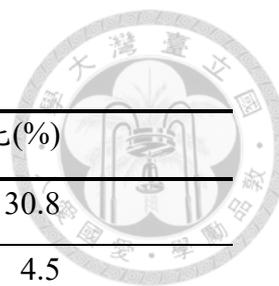


表 4-2 各角色出現之次數

角色類目	次數	百分比(%)
支持者	418	30.8
對手	61	4.5
受益者	278	20.5
其他	602	44.3
總計	1,359	100.0

註：本研究整理

綜合上述結果發現，方向一與方向二顯示出不同的結果，將近九成的農民故事都會提到的「受益者」，也就是在方向一上居首位的是受益者；然而，若以方向二來看，受益者僅居第三位，在「其他」、「支持者」之後。此一結果顯示受益者雖然相較之下數量並非最多，但幾乎每個故事都會提到；換句話說，農民故事中，常描寫因為主角從農而獲益的人物，但不會重複提及太多次；相反的，其他、支持者相較受益者，出現在所有農民故事的比例較低，但一旦出現則比受益者更頻繁出現於該故事中。值得注意的是，其他角色功能在農民故事中經常出現，在指標一、二均占頗高比例。

另一方面，具對手功能的人物則在農民故事中相當少見，僅約三分之一的農民故事提到對手（方向一），相對來看，「支持者」、「受益者」、「其他」角色功能的人物則出現在超過八成的農民故事中。對手少見的現象從方向二來看亦然，其所占比例在此更為懸殊，僅占總角色數的 4.5%。顯示在為數不多的具對手角色的農民故事中，對手的出現也是驚鴻一瞥。兩方向均顯示農民故事鮮少出現對手。

#### 4.1.2 官方與民間撰寫之農民故事比較

進一步分析「官方」與「民間」在撰寫故事時，描寫角色上是否具有差異。同樣以方向一、二進行比較，可以發現在 103 則官方所撰寫的農民故事中，共有 1,211 個具角色功能的人物，平均每個故事出現 11.8 個角色。屬於支持者功能的角色共出現在 85 則故事（82.5%）中，總計有 371 個（30.6%）；屬於對手功能的角色共出現在 30 則故事（29.1%）中，總計有 47 個（3.9%）；屬於受益者功能的角色共出現在 91 則故事（88.3%）中，總計有 264 個（21.8%）；屬於其他功能的角色共

出現在 89 則故事 (86.4%) 中，總計有 529 個 (43.7%)。若從總故事分布 (方向一) 由多至少排列依序為：受益者、支持者、對手；若納入其他，則其將居第二。若從總元素分布 (方向二) 由多至少排列依序為：支持者、受益者、對手；若納入其他，則其將居第一。本研究將官方故事兩方向之結果，整理如下表 (表 4-3)：

表 4-3 官方故事角色分布概況

角色類目	則數(n=103)	百分比(%)	次數	百分比(%)
支持者	85	82.5	371	30.6
對手	30	29.1	47	3.9
受益者	91	88.3	264	21.8
其他	89	86.4	529	43.7
總計			1,211	100

註：本研究整理

另一方面，在 6 則民間所撰寫農民故事中，共有 148 個具角色功能的人物，平均每個故事出現 24.7 個角色。屬於支持者功能的角色共出現在 6 則故事 (100%) 中，總計有 47 個 (31.8%)；屬於對手功能的角色共出現在 5 則故事 (83.3%) 中，總計有 14 個 (9.5%)；屬於受益者功能的角色共出現在 6 則故事 (100%) 中，總計有 14 個 (9.5%)；其他功能的角色共出現在 6 則故事 (100%) 中，總計有 73 個 (49.3%)。若從故事數 (指標一) 由多至少排列依序為：支持者與受益者並列第一，最後是對手；若納入其他，則其亦居首位。若從元素數 (指標二) 由多至少排列依序為：支持者、受益者與對手並列第二；若納入其他一類，則居第一。本研究將官方故事的兩個指標之結果，整理如下表 (表 4-4)：

表 4-4 民間故事角色元素分布概況

角色類目	則數(n=6)	百分比(%)	次數	百分比(%)
支持者	6	100	47	31.8%
對手	5	83.3	14	9.5%
受益者	6	100	14	9.5%

其他	6	100	73	49.3%
總計			148	100

註：本研究整理

為更深入說明官方與民間所撰寫的農民故事之差異，本研究在此引入另外兩個指標：故事數量民官比（指標三）、項目數量民官比（指標四）。「故事數量民官比」指的是民間所撰寫的農民故事，在指標一上，是官方故事的幾倍，計算方式為：指標一（民）／指標一（官）。「項目數量民官比」指的是民間所撰寫的農民故事，在指標二上，是官方故事的幾倍，計算方式為：指標二（民）／指標二（官）。此二指標比較官方與民間故事中的元素類目在分布上，較明顯的差異為何，指標均以官方故事為比較基礎，因此若此值大於1，意味著民間故事在該類目的分布比多於官方故事；反之，若此值小於1，意味著民間故事在該類目的分布比少於官方故事。本研究將運用這兩個指標對角色、事件、場景三個故事元素類目，進行官方與民間故事元素運用之比較。

透過指標三、指標四之結果可以發現官方與民間的農民故事在角色功能運用上，差異最大的為「對手」，民間撰寫的農民故事中，指標三、指標四均為官方的兩倍以上，指標三更是接近三倍。換句話說，民間所撰寫的總故事中，出現此角色的比例是官方故事的三倍，顯示民間所撰寫的農民故事中，主角往往會遭遇對其從農行動造成阻礙的「對手」，官方故事則極少出現此一角色功能。

官方與民間角色運用差異次大的是「受益者」，值得注意的是，指標三、指標四在此呈現相反的結果。從指標三來看，民間所撰寫的故事100%會出現受益者，官方故事則有約88%會出現，雖差異不大，卻顯示出民間描繪受益者上多於官方。而若從指標四來看，結果相反，民間故事的所有角色中，只有9.5%屬於受益者，官方則有21.8%，民間故事出現的受益者在所有角色功能總數占比上，不到官方的一半，意味著在民間農民故事中，受益者雖是必要存在的角色（所有故事都會提及），但在故事中反覆出現的頻率不如官方多。從故事數量比來看，受益者更為廣泛的存在民間故事中；但從項目數量比來看，官方故事的角色中，受益者占比比民間更多。因此，若僅以單一指標測量，可能做出相反的結論，本研究因而引入兩種指標，試圖更完整捕捉農民故事之樣貌。



#### 4.1.3 農民故事中的各角色功能呈現

此部分之結果將以質性分析之結果，說明各角色功能（角色元素類目）如何在農民故事中被呈現與描繪。本研究分析後，將在故事中所出現達一定數量的各人物，分析後整合，形成角色功能中的人物類型如下：

- （一）家族相關，指的是具有親屬血緣關係的人物，例如：父親、伯父等；或者代稱，例如：兩代、世家等。
- （二）相（熟）識的人，指的是作者認識的人物，例如：朋友、鄰居等。
- （三）地區型農業單位，指的是具有地區鄰近性的政府農業單位，例如：產銷班、合作社、農會等。
- （四）專家老師，指在特定領域具專長之個人，例如：神農陪伴師、場長等。
- （五）政府、學術機關，例如：農委會、中研院等。
- （六）商業組織，指的是商業單位、組織，例如：臺肥公司、大米商、出租農地的地主等。
- （七）概稱，指的是泛稱型的非特定他人，例如：其他人、消費者、產業等。
- （八）養種物，指的是主角從農所種植或畜養的從農產品，例如：稻田、魚等。

須注意的是，並非每一角色功能均具備所有類別，有些角色功能描繪的人物類別較多元，有些較少。以下依序說明角色類目之質性分析結果所呈現之人物類型。

##### 一、支持者

總括來看，支持者中此一角色功能在農民故事的最常見的人物類型依序是：家族相關、地區型農業單位、相（熟）識的人、專家老師、政府學術機關、概化他人、商業性質單位。

將支持者細分為兩個子類型後，有 69.2%出現的故事人物屬於與主角一同努力、合作的「夥伴」；30.8%的人物屬於教導主角的「導師」，換句話說，農民故事的支持者更常以夥伴的形式呈現。以下依序說明農民故事如何描寫此類角色。首先是陪在英雄身邊，與主角一起往目標前進，互相幫助的「夥伴」支持者，不論是一開始就陪伴在英雄身邊，或者在過程中加入，可分成以下幾類：

- （一）地區型農業單位：農民故事中最出現與主角一同打拼農業成就的夥伴有產銷班、漁會等，例如在「...與漁民們組成南瀛臺灣鯛產銷班，使

班員們可以互相幫忙、學習」，「結合鄉內年輕農友共組產銷班，初期種植文心蘭，後來轉作洋桔梗，經多年摸索，民國 93 年終於成功開啟日本通路，交出年銷 50 萬枝的成績單」，「創辦人發現小蝦在市場上不受歡迎，開始在想怎麼為小蝦找到出路，經過漁業署及漁會還有雲林縣政府的同仁一同努力後，終於找到新的出路...」等描寫中，夥伴以地方農業團體的形式被描繪，是此功能中最為常見的類型。換句話說，在農民故事中，與主角地理位置上相近的農業組織明確被指出，是支持主角從農最重要的夥伴。

- (二) 家族相關：農民故事亦常可見到父親、太太、媽媽等，被描繪為與主角一同打拼的夥伴，與地區型農業單位幾乎不相上下。實際的描寫範例如在「他家的農地有 2.65 公頃，主要生產蓮霧，和父親各管理一半...互相幫忙」、「鍾爸爸眼見東南亞市場逐漸萎縮，感受到傳統的養殖觀念與技術面臨瓶頸...堅持兒女返家承繼家業...父女倆，初生之犢不畏虎...」、「洪長進表示牧場大大小小的事務都是由兩夫妻親手處理，場內所有仔牛都是由太太一手飼養照顧，太太飼養的小牛育成率非常高...洪太太每天都會巡視小牛很多次...」等描寫中，可以發現這類型的夥伴為家人、親人等，是支持主角的重要力量。
- (三) 相（熟）識的人：另一種常見於農民故事中的夥伴為朋友、鄰居等，緊追在家族相關類型人物之後。例如在「他和一群朋友開設雷女糧行，不僅販售小農好米、橘子...目前雷女糧行團隊共有四個人」、「接任酪農協會理事長後，與酪農朋友互動更為頻繁...希望盡最大的努力讓酪農產業朝著永續經營的方向繼續前進」、「...於是結識了一群志同道合的養殖戶，大家彼此交流、討論心得」、「隔壁田的阿伯一開始雖然抱持懷疑態度，卻也在吳佳玲的堅持下逐漸軟化，願意少用化學藥劑，讓吳佳玲手工除草...」等描寫中，可以看出這些人是主角所認識的，有些可以看出其有深厚情誼，屬於「熟識」，有些則僅為認識，然而似乎可以在敘述中感受到更多情感層面，或是細節描寫。
- (四) 概化他人：農民故事亦可見到以大家、消費者等，形容與主角一同打拼的夥伴。例如在「終於在大家努力下，引進南美對蝦...也為臺灣的蝦子歷史開創了新的一頁」、「...此舉終於獲得消費者認同」、「他



找來雲嘉地區的花農，以高於市價近兩成的價格收購...出貨量大增，貿易商、日本客戶紛紛主動上門，扭轉傳統市場賣方求售的機制」等描寫中可以發現，這些與主角共農打拼的夥伴是以某種泛化概稱、非特定他人的形式出現在故事中。

- (五) 商業性質單位：農民故事有些夥伴是公司、商家等。例如在「網路的盛傳，引來 SOGO 百貨邀請，參與寶島物產特展...95年3月，受邀正式在 SOGO 百貨超市上架」、「...並與商店、餐廳或休閒農場合作開發多元通路，進行策略聯盟整體行銷...」、「...目前已與 2 家貿易商合作，品質、規格完全符合買方要求，深受好評」等描寫中，可以看出這些具備商業性質的店家，給予英雄彼此合作互惠的機會，拓展主角產品、品牌，成為英雄的夥伴。
- (六) 政府學術機關：部分農民故事中的夥伴是中央研究院、農委會、農業試驗所等。例如在「...如今，已與中央研究院合作培育出體型 12 公分的中型螢光魚，這可是全世界唯一成功的案例」、「...楊錄輝洞悉未來小牛來源缺乏的危機，因此，積極與農委會畜試所合作飼養臺灣黃牛，建立正港臺灣牛肉品牌」、「由於洋桔梗幾乎任何病害都可能罹患，且防治難度高，陳國明主動配合農業試驗所害蟲綜合防治研究室進行害蟲密度調查及施藥成效分析」等描寫中，可以看到主角與這些政府學術機關相互配合、研發新技術等，建立夥伴關係。
- (七) 專家老師：極少數的農民故事亦可見到以學者、老師、專家等，做為與主角一同打拼的夥伴。例如在「因緣際會在成大科技研究所所長促成之下...歷經 3 年嘗試，終於成功研發魚鱗膠原蛋白」、「李啟寅特地邀請貿易商、花藝老師鑑賞，皆看好其前景」、「...還請來賽夏族神話達人，述說 4 百年篳路藍縷的墾荒歷史」等描寫中，可以看出具備專業知識或學術頭銜的身分的個人專家，出現協助主角或與主角合作，成為夥伴。不過此類型乃夥伴中最少見的。

另一支持主角的是「導師」角色，與夥伴的主要差別在於具「教導」主角之行為，包括農業技術、相關農耕銷售等技能等：

- (一) 專家老師：農民故事最常見的導師人物是神農陪伴師、教授、專家等。例如在「...神農陪伴師提供他願景、行銷架構讓他有前進的目標，非常感謝陪伴師的協助」、「...找來兩位顧問把關，一位是魚苗達人許美玲，她為產銷班找尋健康的石斑寶寶；一位是魚病達人趙嘉本」、「...李金龍、林宗賢、吳文希這幾位教授談有機農業，甚至拿畢業學長姊從農的農產品在課堂上展示」、「...在農政單位、專家、業界前輩的協助指導及加上個人的努力下，以其年輕、帶著創新思維及創業家的精神挑戰傳統」等描寫中，這些具備專業者往往會被冠上某些特定頭銜，突顯其專業身分，有些是農業特有的專家頭銜，例如神農、陪伴師等，其他則是帶有專家色彩的非農業特定稱謂，如教授、達人等，是導師角色中最常見的類別。
- (二) 政府學術機關：農民故事中亦屬常見的導師角色為農委會、農業改良場、縣市政府等單位。例如在「...並在農委會農業試驗所輔導下，率先設立生化檢驗站」、「...在桃園農改場的協助下，用仙人掌做成麵包、披薩、果醬和醋，讓仙人掌不只觀賞，還能夠食用」、「感謝農委會及漁業署的各級長官給我們機會及熱心的指導，將秉持初衷努力向前邁進」、「陳建行擔任班長運籌帷幄，並在高雄區農業改良場、屏東縣政府、屏東市農會等單位輔導下，導入標準化作業程序，以網室栽種無毒、無農藥的高品質牛蒡」等描寫中，可以看到這些政府學術機關輔導主角，主角從其身上學習各種新技術、設立場站等。政學機關緊追在專家老師類型的人物之後，是農民故事中常出現的導師類型。
- (三) 家族相關：家人也會在農民故事中扮演導師指導主角，如父親、父母親等。例如在「跟隨父親到養蜂場學習，第一件事便是學著被叮...」、「父母親得知兒子魏趨鼎要回來接手養雞場的事業都非常開心，不過剛回來的他卻要重新學習養雞這一門艱難的功課」、「...其父親劉福平先生在交棒給兒子之後，仍然心繫牛隻，主要牧場管理事項亦極為關心，並從旁協助給予指導...」等描寫中，可以發現由於具備家人身分，其指導往往具備「傳承」的意味。
- (四) 相（熟）識的人：農民故事也可見到朋友、鄰居等與主角相識的人，被描繪為主角的導師。例如在「在學校時...幾位學長姊談有機農業，

讓劉育昌印象深刻」、「向 83 歲的老土壟師林裕祥學習，花費三個月的時間...賴咏華的固執，連師傅林裕祥都搖頭」、「...隔壁老伯伯在蛇木上種著一株不曾見過的花，花朵奇特且花期長，心中莫名的悸動，開啟了董又銘的蘭花之路，那位老伯伯則成了啟蒙老師」等描寫中，這些主角所認識的人們，出現在主角生活中，向英雄分享他們的經驗、給予指導。

- (五) 地區型農業單位：在少數故事中，亦可見到漁會、農會等從旁輔助英雄，給予從農所需的指導。例如「這一路上除了父母的鼓勵，彰化區漁會的輔導協助...」、「...並在高雄區農業改良場、屏東縣政府、屏東市農會等單位輔導下，導入標準化作業程序...」等描寫中，可以發現儘管為數不多，地區型農業單位亦可在農民故事中被描繪為導師。

## 二、對手

農民故事較少描繪的對手，在故事中，各種人物類型相當平均的出現，雖仍有數量差異，整體而言並無特別突出之對手型態；此外此功能所出現之人物類型較支持者少，依序說明如下：

- (一) 概稱：農民故事中的對手最常以社會、民眾、很多人、別人、男性競爭者等統稱性名詞出現，來為主角從農之路造成阻礙。例如在「...根本原因在於，社會輕視農人的社經地位。他為了改變民眾觀感，不斷寫文章論述...」、「跨足養殖之初，很多人都覺得曾經失去健康的劉天和，屢次碰到寒害跟龍捲風時，早晚會收手放棄」、「不知道別人是否能認同她以女性身份來角逐鰻魚市場，但郭瓊英很清楚，不建立差異化，就無法在眾多男性競爭者中生存」，從這些描寫中，說明主角遭遇的敵人，往往是那些非特定他人、社會觀感等，極少數會具體指出可以被明確辨識出的對象。
- (二) 商業性質單位：農民故事中次常出現的對手為盤商、中間商等具商業性質的單位。例如在「...希望透過共同運銷的方式，將所生產的臺灣鯛直接送到魚市場，賺取合理的利潤，免除中間商的剝削」、「...打破中間盤商的剝削，為班員爭取更高利潤...」、「往後又窺見牛隻銷售受制於仲介商，且不滿當時屠宰場的作業方式...」等描寫中，可以

看到商業單位是以一種箝制主角及整個產業利潤的方式造成威脅，其身分比概稱稍加明確的被指出。

- (三) 家族相關：家人也會在農民故事中扮演對手，例如爺爺、公公等。例如「顏志輝放棄前途看好的電機工程專業，毅然決然的開始打造自己心中充滿快樂、分享的牧場樂園。雖然一開始討厭牛的顏爺爺極力反對...」、「陳麗雪與公公商量轉作有機茶，但公公卻認為有機茶根本不可行...」等描寫中，可以發現家人通常會以反對主角從農、或其採用的方農作方法來阻礙主角。
- (四) 相（熟）識的人：農民故事有時也可以見到朋友、鄰居等被描繪為造成阻礙的敵人。例如在「到了水圳分流點邊，田間水路果然被另一側田地的農民調走，吳佳玲試圖偷偷轉開水量：「剛好被另一側的農民阿伯看到，他就不太高興...」、「當了10年的家庭主婦盧靖穎決定以10萬元創業，在網路上販賣冷凍虱目魚肚，知道的朋友咋舌...」、「拒絕做竹科新貴，寧到陌生農村做土藝師傅，許多朋友都不能理解賴咏華的怪胎行為」等描寫中，可以看出他們對於主角的決定並不贊同，不過極少數是與主角產生直接的衝突。

### 三、受益者

在受益者功能中，人物類型的呈現最為豐富；概化他人遙遙領先其他類別，出現在農民故事中做為受益者角色，接著依序是產業、地方社區、自然環境、家族相關、地區型農業單位、相（熟）識的人與養種物、政府學術機關。說明結果如下：

- (一) 概化他人：農民故事最常見到以消費者、下一代、果農等，描繪因主角從農而獲益的人物。例如在「為使消費者吃得安心...不僅創新產品及加工肉品，也跟食品加工業者共同研發符合消費者需求之產品，以CAS、HACCP工廠加工製造，嚴格管控產品品質」、「...告訴消費者哪些海鮮可以多吃，哪些淺嚐即止，要為下一代留下永續的環境」、「...如何調節產期、提升果農的收益，不時在蔡順得的腦海中盤旋」、「目前已經上市的产品琳琅滿目，包括黃金橙酥、橙果凍、橙精油等，大幅提升柳丁的附加價值，提升果農收益」等描寫中，可以看到主角

希望提供這些受益者良好的產品，或提升相關從業者福祉，且其並非可辨識之對象，而是以某種概稱出現，是受益者中最常見之人物類型。

- (二) 產業：農民故事也常可見國產花卉、產業、農業等，被描繪為受益者。例如在「...銷日切花 1 支需交付 5 圓日幣的權利金，若育種有所突破，國產花卉競爭力將再上層樓」、「積極與農委會及中央畜產會等官方單位在政策上配合推動，希望盡最大的努力讓酪農產業朝著永續經營的方向繼續前進」、「以健康、安全為農業經營理念，打造農村產業，推動農業傳承...」等描述中，可以看出英雄期許自身的從農行動能提升、有益其所投身的產業。此類型人物亦常見於受益者，居第二位。
- (三) 地方社區：農民故事中的地方、社區、當地等，也是英雄希望能對其有所助益的對象。例如在「...將臺灣結球萵苣（又稱美生菜）賣到日本、東南亞等地，增加地方農民的收入，更將面臨危機的傳統農村轉型為國內外知名的麥寮生菜村」、「如果大家都來看水礮，會帶動大南埔的觀光發展，到時候這座水礮必須是公共的、屬於社區，不該是屬於任何人的私產」、「之後在農博 2014 年這年，也成功的踏出觀光產業的第一步...為當地的觀光產業成功向前推動邁進」等描繪中，可以發現主角對地方的情感，進而希望自身的從農可推動該地發展。
- (四) 自然環境：另外一種是以土地、大自然、環境、生物等。做為受益者，例如「...林瑞鵬不願勉強土地生產不合節氣的作物，而著自然而行」、「...從十幾年前就開始推動水產產銷履歷，除了要求合作的漁民以友善大自然的方式進行養殖」、「...以關懷土地與環境永續經營理念生產安全的農作物，並兼顧到週邊生物的棲息與多樣性，落實推動有機農業的實質意義」等描繪中，可以看到主角關注自然環境與萬物之福祉，並因其採行不同於他人之方式，使環境不受到破壞。
- (五) 家族相關：農民故事也可見到父母、家業、祖田等做為因主角從農而受益的對象，例如在「他接棒的目的就是讓終年在牧場辛苦工作、一刻不得閒的父母有喘息的機會...」、「把蜂膠製成膠囊、雄蜂蛹製成錠，進軍日本市場，不僅為祖傳四代家業開創第二春，也為傳統產業開展全新視野...」、「4 年前，他回家接手祖田，創辦毗耕計劃，誓言

改變社會對農民的觀感...」等描寫中，可以發現這些與「家」相關的事物，成為因主角從農的受益者。

(六) 地區型農業單位：在某些故事中，產銷班、班員、農會等，被描繪為受益者。例如在「擔任果樹產銷班 24 班班長，以身作則，改變班員經營理念、行銷觀念，拓展直銷宅配通路，創造班員整體獲利」、「范先生曾於 80 年擔任瑞穗酪農產銷班班長，在其領導下該產銷班於 83、84、85 年連續 3 年獲得全國產銷班評鑑第一名殊榮」、「結合鄉內年輕農友共組產銷班，初期種植文心蘭，後來轉作洋桔梗，經多年摸索，民國 93 年終於成功開啟日本通路，交出年銷 50 萬枝的成績單」、「閒暇時，吳灑山也熱心公益，配合農會舉辦洋桔梗嘉年華會活動，提供洋桔梗切花布置會場...」等描寫中，可以發現這些地區農業組織因主角的帶領獲獎、增進收益等。

(七) 相（熟）識的人：農民故事也常可見到朋友、鄰居等，做為因主角獲益的對象。例如在「他和一群朋友開設雷女糧行，不僅販售小農好米、橘子... 目前雷女糧行團隊共有四個人」、「隔壁田的阿伯一開始雖然抱持懷疑態度，卻也在吳佳玲的堅持下逐漸軟化，願意少用化學藥劑，讓吳佳玲手工除草...」、「...於是結識了一群志同道合的養殖戶，大家彼此交流、討論心得」等描寫中，可以看出這些主角所認識的人們因主角從農所獲益。

(七) 養種物：農民故事中也可以看到雞、魚等主角從農的養種物被描繪為受益者。例如在「因為雞很容易受驚嚇，所以他決定每天放音樂舒緩員工們（雞）緊張的情緒，產量和品質也會變得比較穩定」、「其實他養魚是有撇步的，說穿了就是用心，把每隻魚都當成自己的寶貝」、「要按照她指定用非企業養殖方法養魚，飼料還必須使用前置作業費時厚工的粉料才行...養鰻魚好像養小孩一樣，咱養囡仔，你嘜叫伊呷餅，都是煮飯呷。養鰻也是一樣，要吃粉料，鰻魚的皮肉才會肥又亮」。這些主角從農的養種物，在主角用心、細心的照顧下獲得良好的生活環境，成為因為主角從農而受益之對象。

(九) 政府學術機關：受益者中最少見的類型是政府學術機關如政府、國家等。例如在「...這其實就是養雞產業生產履歷的雛型，當政府後來開

始推產銷履歷時，才發現凱馨早已經開始做了，並以凱馨為範本調整成全面性可以用的標準」、「現在他的產品在有機店上架，其實有機通路商的驗證標準都已超過臺灣土雞及產銷履歷的標準，但是他還是持續做下去，支持政府推動的認證」、「更吸引索羅門、宏都拉斯等邦交國的總統，甚至是以色列、墨西哥等非邦交國業者前來取經」等描寫中，可以看到政府機關與他國向主角學習從農之法，因而受惠，成為主角行動之受益者。

#### 四、其他

其他不屬於上述功能的 591 個角色功能，本研究整理歸納為三種主要功能：

(一) 說明主角背景者、(二) 襯托對照主角者、(三) 未來農業繼承者。在農民故事中如何被呈現之說明如下：

(一) 說明主角背景者：農民故事會有交代主角本身或環境背景時出現的人物，例如在「從小看著父親靠種植地瓜辛苦地將 7 個兄弟姐妹拉拔長大」、「但因弟弟為職業軍人，妹妹又已出嫁，不忍心家中父母會感到寂寞、且思念兒孫...」、「顏榮宏說自己是虱目魚養大的小孩...」、「79 年後改交乳予統一公司，產銷運作更上軌道」、「這張結業證書還讓他可以借到專案的低利貸款，當時他向銀行貸款 600 萬，就在原本的農地上蓋了新的雞舍，也慢慢的與農會、飼料廠接觸...」、「103 年通過了政府雞隻新品系登記...為感念引他入門的貴人史桂丁，命名為桂丁雞」等描寫中，可以看出這些人物的出現，主要是為了說明主角的背景，使我們可以更加瞭解主角所處的環境與從農過程。

(二) 襯托對照主角者：農民故事中亦可見到為了襯托出主角本身行動而出現的人物，如一般上班族、大部分的人、名人、權威單位、媒體、特定群體等。例如可以看到在「...收入比一般上班族好一些，但生活品質會好很多，不是度日子，而是過生活」、「大部分的人都用慣行農法種田，但產銷常出問題，如果用友善環境的方式栽培，加上自產自銷，農業還是很有前程」、「他所種植的米，獲得不少名人青睞，包括臺塑創辦人王永慶、鴻海集團總裁郭臺銘，嘉義縣府也拿來當伴手禮...」、「會場上，一個來自臺灣的小女子，一手輕輕鬆鬆抓起鰻魚

尾巴的功夫，造成日本媒體界的轟動」，「然而，女性想在以勞力為主的農業生存不容易，而能靠著農業闖出一片天的更是少之又少...」等描寫中，可以發現這些人物的呈現，乃為了襯托與對照主角的成果與選擇，使主角及其行動更為突顯。

- (三) 未來農業繼承者，農民故事亦可見到主角所期待可承接農業之後繼者，如年輕人、更多人等。例如在「...整體產業的發展還是要想辦法留住年輕人，現在要他們赤手空拳投入養殖這個靠天吃飯的行業，還需要多方面的努力」、「除了要提升文蛤經濟效益，改善漁村生活外，更希望能鼓勵年輕人回鄉投入養殖業，為漁業注入新活力...」、「她期許有更多人投入有機農業、提升國內有機農業的產值」、「...比較想練習搭新土礮、巡迴全臺尋找願意與我合作水礮間的人」、「未來，希望更多相同理念的人才，共同投入畜牧業，讓更多臺灣人品嚐到最健康、道地的臺灣牛肉...」等描寫中，可以看出農民故事會描寫那些未來可以傳承農業的繼承者，主角往往帶有期盼或憂心的提到這些人。

## 4.2 事件：英雄心事誰人知，結果首要過程隨

本研究回顧文獻後發現故事中的事件可分成七種：召喚、衝突與困難、抗拒與掙扎、接受召喚、計畫與過程、結果（包含轉變、成果兩種子類別）、其他（非前述文獻整理之事件類型）。以下將依序說明各事件在指標一、指標二中的分析結果。

### 4.2.1 事件概觀

從方向一來看，農民故事中最常出現的為「結果」事件，共出現在 108 則故事（99.1%）；其次是「計畫與過程」，共有 105 則故事描述此事件（96.3%）；接著是「召喚」，共有 95 則的故事描寫是什麼原因召喚主角從農（87.2%）；再來是「接受召喚」，共有 83 則的故事描述主角回應並接受這些召喚（76.1%）；接著是「衝突與困難」事件，共有 70 則的故事描述主角所面臨的挑戰（64.2%）；最少見的則是「抗拒與掙扎」，僅 18 則故事具備抗拒與掙扎事件（16.5%）。另外，有 98 則的故事出現「其他」不在上述類別之事件（89.9%），若將此類納入計算，農民故事不屬於過去文獻主要討論的事件居所有事件類型中第三。有 2 則故事（1.8%）具備完整過去文獻所探討的六類事件（召喚、衝突與困難、抗拒與掙扎、接受召喚、

計畫與過程、結果)；沒有故事不具備事件。整理上述結果如下(表 4-5)：

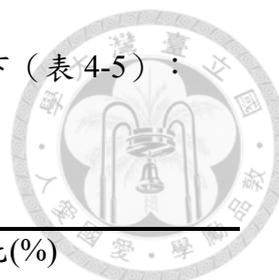


表 4-5 事件出現之則數

事件類目	則數(n=109)	百分比(%)
召喚	95	87.2
衝突與困難	70	64.2
抗拒與掙扎	18	16.5
接受召喚	83	76.1
計畫與過程	105	96.3
結果	108	99.1
*其他	98	89.9

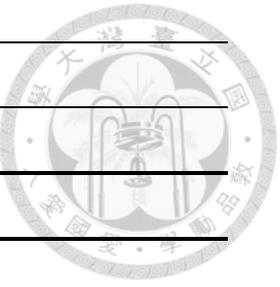
註：本研究整理

\*「其他」事件包括「敘述生活與個人背景」、「說明主角個性與看法」、「說明農業知識」。詳細說明請見 p.71。

從方向二來看，總事件中 共有 1,483 個 (78.9%) 事件屬於過去文獻所劃分出的六類事件，其中有 516 個 (27.5%) 事件屬於結果；455 個 (24.2%) 事件屬於計畫與過程；213 個 (11.3%) 事件屬於召喚；158 個 (8.4%) 事件屬於衝突與困難；最少的是抗拒與掙扎事件，僅有 28 個 (1.5%) 事件屬於此類。另有 396 個「其他」事件 (21.1%) 不屬於上述類型，若將此類納入計算，農民故事出現不屬於過去文獻的事件，是所有事件類型第三高。將上述結果整理成表格如下(表 4-6)：

表 4-6 各事件出現之次數

事件類目	次數	百分比(%)
召喚	213	11.3
衝突與困難	158	8.4
抗拒與掙扎	28	1.5
接受召喚	113	6.3
計畫與過程	455	24.2



結果	516	27.5
*其他	396	21.1
總計	1,879	100

註 1：本研究整理

上述結果顯示方向一與方向二之結果大致相同，僅有在「衝突與困難」、「接受召喚」兩事件排名互換。九成以上的農民故事描繪從農的「過程與計畫」、「結果」、「其他」三類事件；這三種事件合計約占總事件的一半。「召喚」與「接受召喚」事件亦出現在超過四分之三的故事中，兩者相加亦佔據總事件的將近五分之一。將近三分之二的故事出現「衝突與困難」事件，但從總事件來看，其僅占 8.4%，此一結果與「接受召喚」事件相似，雖常見於農民故事中，但並不會被過度強調，僅會出現一、兩次。農民故事中最為罕見的是「抗拒與掙扎」事件，僅出現在不到六分之一的故事中，且僅占總事件中的 1.5%，顯示農民故事極少描繪主角決定從農時，內心所經歷的轉折或掙扎。

#### 4.2.2 官方與民間撰寫之農民故事比較

進一步分析「官方」與「民間」撰寫故事時，是否在描寫事件上具有差異。結果顯示在 103 則官方故事中，共有 1,682 個事件，平均每個故事出現 16.3 個事件。屬於召喚的事件共出現在 89 則故事（86.4%）中，總計有 181 個（10.8%）；屬於衝突與困難的事件共出現在 64 則故事（62.1%）中，總計有 138 個（8.2%）；屬於抗拒與掙扎的事件共出現在 16 則故事（15.5%）中，總計有 26 個（1.5%）；屬於接受召喚的事件共出現在 77 則故事（74.8%）中，總計有 101 個（6.0%）；屬於計畫與過程的事件共出現在 99 則故事（96.1%）中，總計有 417 個（24.8%）；屬於結果的事件共出現在 102 則故事（99.0%）中，總計有 486 個（28.9%）；屬於其他的事件共出現在 92 則故事（86.4%）中，總計有 333 個（19.8%）。若從總故事分布（指標一）由多至少排列依序為：結果、計畫與過程、召喚、接受召喚、衝突與困難、抗拒與掙扎；若納入其他，則其將居第三。若從總元素分布（指標二）由多至少排列依序為：結果、計畫與過程、召喚、衝突與困難、接受召喚、抗拒與掙扎；若納入其他，則其將居第三。本研究將官方故事的兩個指標之結果，整理如下表（表 4-7）：

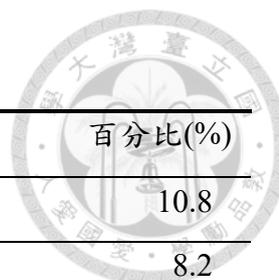


表 4-5 官方故事事件分布概況

角色類目	則數(n=103)	百分比(%)	次數	百分比(%)
召喚	89	86.4	181	10.8
衝突與困難	64	62.1	138	8.2
抗拒與掙扎	16	15.5	26	1.5
接受召喚	77	74.8	101	6.0
計畫與過程	99	96.1	417	24.8
結果	102	99.0	486	28.9
其他	92	86.4	333	19.8
總計			1,211	100.0

註：本研究整理

另一方面，在 6 則民間故事中，共有 197 個事件，平均每個故事中會出現 32.8 個事件。屬於召喚的事件共出現在 6 則故事（100%）中，總計有 32 個（16.2%）；屬於衝突與困難的事件共出現在 6 則故事（100%）中，總計有 20 個（10.2%）；屬於抗拒與掙扎的事件共出現在 2 則故事（33.3%）中，總計有 2 個（1.0%）；屬於接受召喚的事件共出現在 6 則故事（100%）中，總計有 12 個（6.1%）；屬於計畫與過程的事件共出現在 6 則故事（100%）中，總計有 38 個（19.3%）；屬於結果的事件共出現在 6 則故事（100%）中，總計有 30 個（14.2%）；屬於其他的事件共出現在 6 則故事（100%）中，總計有 63 個（32%）。若從總故事分布（指標一）由多至少排列依序為：：結果、計畫與過程、召喚、接受召喚、衝突與困難並列第一，僅抗拒與掙扎最末；若納入其他，則為第一。若從總元素分布（指標一）由多至少排列依序為：：計畫與過程、召喚、結果、衝突與困難、接受召喚、抗拒與掙扎；若納入其他，則居第一。整體而言，民間所撰寫的農民故事比官方故事，更符合過去文獻對事件的探討，約三分之一的故事具備完整六類事件。本研究將官方故事的兩個指標之結果，整理如下表（表 4-8）：

表 4-6 官方故事事件分布概況

角色類目	則數(n=6)	百分比(%)	次數	百分比(%)
------	---------	--------	----	--------

召喚	6	100.0	32	16.2
衝突與困難	6	100.0	20	10.2
抗拒與掙扎	2	33.3	2	1.0
接受召喚	6	100.0	12	6.1
計畫與過程	6	100.0	38	19.3
結果	6	100.0	30	14.2
其他	6	100.0	63	32.0
總計			197	100.0

註：本研究整理

進一步以指標三、指標四比較官方與民間故事，在使用事件上是否具有差異，結果顯示兩者撰寫差異主要為：「衝突與困難」、「抗拒與掙扎」、「召喚」、「結果」、「其他」事件。首先，「衝突與困難」與「抗拒與掙扎」在指標三卻有很大的差異（在指標四之差異較小），民間故事較官方故事更常呈現這兩類事件，尤其「抗拒與掙扎」事件，出現在民間故事中的分佈比例是官方故事的兩倍。不僅如此，「抗拒與掙扎」事件在指標三、指標四呈現出相反的趨勢，民間撰寫的故事雖在指標四低於官方故事，卻在指標三高於官方，有三分之一左右的民間故事會描寫主角從農的抗拒與掙扎，官方則只有約六分之一。另一方面，「召喚」、「結果」、「其他」三類事件，雖在指標三差距不大，在指標四卻呈現很大的差異，其中的「召喚」、「其他」事件在指標四比官方高，意味著在出現的這些事件的故事中，民間比官方更常描繪，可能因而加深讀者對此類事件之印象。最後，從指標四上來看，民間則較官方來得少描寫「結果」事件。

#### 4.2.3 農民故事中的各事件功能呈現

此部分的結果，著重說明這些事件如何在農民故事中被呈現與描繪，本研究進行質化分析後歸納分類，以下將依各事件之元素類目依序呈現。

##### 一、召喚

##### （一）對從農或作物的情感

此類召喚事件來自主角本身對從農與作物的熱愛，因此主角決定投身農業，例

如：「由於對花卉的熱愛...」、「80歲的陳發生對稻米栽種的熱情不曾消退...」、「江順良把蜜蜂當成孩子，一生幾乎沒有離開過蜜蜂」、「吸引我投入養殖烏魚的動力，其實是為了要製作烏魚子」，從這些召喚事件中對主角欲望的描繪，可以發現主角熱愛種養特定農作物，因此選擇農業做為其職業。

另一類似的形式為：「源於對農業的憧憬...」、「因為他知道回來務農是他真正想做的工作...他從小幫著父母農事，就對於農業有濃厚的興趣」、「...十分嚮往田園生活」、「從小立志當農夫...從小，寫作文題目我的志願時，吳成富不假思索、寫的就是農夫...我也沒辦法具體說明為什麼從小就想當農夫，看著植物生長就感到喜悅，也喜歡自然的事物」、「...早期跟著船長父親在魷魚船上一起工作，耳濡目染之下，對漁業工作產生高度興趣，喜愛在蔚藍海上乘風破浪的生活」。透過此類召喚事件的描繪，說明主角對於農業本身的熱愛。

## （二）個人發展、經濟因素

此類召喚事件可歸因於與個人發展、經濟等因素有關，例如：「...熱愛自由，不喜歡被束縛住，便興起回家務農的念頭」、「...但發現薪水和生活費只能勉強打平，就算工作了5年，存款簿裡頭可能只買得起1部機車」、「俗話說花無百日好，也驗證了花卉產業在大陸越難經營，不想押寶對岸，當了10年的家庭主婦盧靖穎決定以10萬元創業，在網路上販賣冷凍虱目魚肚」、「在當兵期間，他意外地發現1條神仙魚竟可以賣到10塊錢，以當年的幣值而言，這已經算是非常高的價格了。因此，他利用平常閒暇的時間，慢慢充實國內外知識，逐步了解養殖技術...」、「後來在當兵時考慮未來出路，認為進竹科當工程師的工時長...」、「大三開始進實驗室做專題討論，覺得我自己不喜歡這樣的生活，也對於去竹科上班沒有興趣...」、「...直到28歲那年，忽然動念想要定下來」。此類召喚事件中的主角，大多有農業以外的工作經驗，從農乃主角衡量各種情況，如自身經濟條件、個性興趣，甚至是突如其來的念頭等，自主考量後所做出的選擇，較非因喜愛農業而投身農業。

## （三）家人、家業

此類召喚與家人、家業有關，例如：「爸媽雖然自種自賣，但面對自家農田的轉型（有機栽培）...等相關問題，卻是摸不著頭緒，而這些問題瑣碎又繁多，總是



需要有個人出來處理...」、「因為家裡鳳梨田的面積高達 40 公頃，需要人力幫忙」、「母親年歲漸高、身體狀況不佳，陳良賓思考後、決定返鄉，以便就近照顧」、「...發現家中土地雜草叢生、日漸荒廢，深覺可惜」、「只因為阿公在他小時候對他說的一句話”養豬是良心事業，你要把這事業傳下去”」、「...一心想為幫忙父親家業」、「你靠這魚飼這麼大，你就是要回來顧塹仔...」、「...加上父親考慮拓展農園的經營方向」、「站在祖父留下的 0.9 分田地旁，看到的是希望」。這些英雄因為要照顧家人或家業，因此選擇從農，顯示對「家」的關照與維持，維繫與延續家的完整為其關注焦點，從事的是否為農業似乎並非重點。簡言之，在這類事件中，召喚主角是「家」，而非「農業」。

#### (四) 社稷福祉：民眾健康與食物安全、地方、產業

此類召喚事件描述主角對社稷福祉的追求，顯示主角關懷的是抽象、整體的他人、社會、產業等公眾利益，其目標在讓社會或所處環境更好。有些著重消費者健康、食物安全，例如：「邱清寬突破傳統思維，以提高食的安全為己志」、「葉豐仁認為投入有機農業的好處是健康、有尊嚴而且能賺到錢，最喜歡聽到小孩子說”蔬菜好好吃”」、「每天看的、做的、思考的都是如何提供消費者更新鮮、安全、健康的蔬菜」、「為讓消費者能享受到新鮮、安全、高品質的牛肉...」、「由於健康一度亮起紅燈，靠著飲食療法才逐漸恢復健康，范振清將心比心，秉持”自己不要的，也不要給別人”的想法」。這類召喚事件顯示主角關心的是從農產品之品質，能有益消費者健康，因此在此農業亦相當重要，為達到此一目標的必要手段。

有些則著重地方，例如：「推動宜蘭地區水稻全面有機栽培為經營目標，建立有機水稻育苗及栽培體系...」、「希望營造知本成為有機村，讓更多年輕人回鄉工作；像他一樣，在這片土生土長的家鄉，快樂生活、真誠回饋」、「這一切，源於鄉愁...」等。這類召喚事件顯示召喚主角從農的是某個地方，有些是故鄉，有些是因故造訪的特定地區。

有些則是與產業發展有關，例如：「拓展蓮霧市場、讓消費者吃到高品質的蓮霧、提升農民的利潤，一直是他規劃產業發展的首要目標」、「他期待，透過不斷激發創意、持續保持品種新鮮度，臺灣蘭花產業再創高峰」、「他希望藉此拋磚引玉，吸引更多同業轉型，共創坪林茶產業的第二春」、「看到農民生產期產量過剩的無奈」、「九年前為了一句”不想被大米商欺負”...」等。這類召喚事件顯示召



喚主角從農的是產業的利益，主角希望能為產業付出。

## （五）自然環境

此類召喚事件與自然環境有關，例如：「以關懷土地與環境永續經營理念生產安全的農作物，並兼顧到週邊生物的棲息與多樣性，落實推動有機農業的實質意義...」、「當初只因為對土地的不捨與有機方式的熱誠，便一頭栽入農業這行」、「...也因為對大自然有興趣」等。這類事件顯示召喚主角從農的是大自然、環境、土地等，而農業本身與自然環境相關的特性「恰好」與之結合，因此主角從農希望能保護自然環境。

## 二、抗拒與掙扎

### （一）出身農家，急於逃離

主角抗拒其生長的農家生活，例如：「從小假日都在幫忙父親農務，雖然當時很心不甘情不願」、「童年的農村生活並未使許淑美立下朝園藝發展的志向，相反地，由於經常被一連串繁重的農務壓得喘不過氣來，許淑美曾想過長大後不從農」、「蘇冠宇出身高雄彌陀農家，從小深知務農的辛苦，因此他發奮讀書，到日本留學，就是不想走農業的路」、「家中務農，許勝驊卻一度逃離農業，選擇開傢俱行當老闆，因為從事農務太累了，只想挑個輕鬆、賺錢的行業」、「因為知道務農的辛苦，曬太陽也曬怕了，他拼了命讀書、想逃避這樣的生活」、「因此求學階段就打工就學，想盡辦法想遠離這既辛苦又沒錢賺的世襲行業」、「也因為憂心辛苦的務農工作，決心離開家中養雞的事業」。顯示主角掙扎於自己的出身，往往是由於了解農務，加深對從農的抗拒。

### （二）在外的飄泊與奮鬥

主角試圖選擇務農之外的生活，而非投入農業，例如：「畢業後因為對傳播相關工作沒有興趣而到高級日本料理店工作，但發現薪水和生活費只能勉強打平，就算工作了5年，存款簿裡頭可能只買得起1部機車」、「潘志民從在外地奮鬥的漂鳥...」、「官水楯說，30歲之前，他待過工廠、做過生意，但成績平平」、「林昆鋒雖然依著家人的期待進入建築材料界，擔任南部地區業務經理...」、「放棄了百萬年薪的工作」、「東奔西跑，過的是一人飽全家飽的自由生活」。這類抗拒與掙



扎事件聚焦在主角曾做的農業以外的工作與生活，我們得知英雄之背景，與主角為了「不從農」所做的「努力」。

### 三、接受召喚

#### (一) 主動且堅定

多數主角接受召喚的過程，屬於肯定、堅決的主動接受從農的召喚，例如：「一直以來都很清楚自己的農業之路該怎麼走」、「3年前毅然從外商公司辭職返鄉種鳳梨」、「...毅然回鄉承接父業的他」、「廖中豪不僅棄商從農，而且一踏入農業領域，就走向難度最高的有機之路」、「15年前毅然決然投入文心蘭產業」、「偶然的機緣，讓董又銘對蘭花一見鍾情，一頭栽進蘭花天地...為了專心投入蘭園管理，他毅然辭去教職」、「反而選擇回到故鄉，與土地相依相存...毅然決定回到故鄉，擔任產銷班生產規劃專員」、「毅然決然的放下學了多年的技術，一頭栽入了水產這塊陌生的領域」。

#### (二) 迂迴曲折的接受

有一種接受召喚的描寫則像是因為特定原因或機緣，經過一番迂迴曲折的過程，被動的接受此一召喚，如：「人生轉個彎，許勝驊還是回到農業領域，從逃兵變尖兵...一度是農業逃兵，許勝驊卻在思索環保與糧食短缺議題後，重新當起農業尖兵」、「陳良賓思考後、決定返鄉，以便就近照顧，卻發現家中土地雜草叢生、日漸荒廢，深覺可惜，於是「棄商從農」，在自己的土地上開展事業第二春」、「既然吃人頭路不行，乾脆專心當農夫」，未曾從事農作的他，決定拿起鋤頭、下田去」、「劉又菱原本任職於壽險公司，一個偶然的機會，友人問及是否有從農的念頭？思考後，決定投入有機蔬菜栽培行列，為蔬菜產業開創嶄新格局」、「加上女兒患有先天性疾病，讓他體認健康與家人的重要，促使他回頭接下父親的棒子」。

#### (三) 自然無縫的銜接

另一種接受召喚似乎是相當自然而然的發展，從農就這樣無縫銜接於英雄的生命歷程轉換中，如：「退伍後，蕭甫倉接手家中百年傳統製油廠」、「當初決定轉業，其實沒有太多想法」、「直到5年前，俊國大學畢業才開始介入種苗經營」、「范振清原在學校任職，因父親年事已高、無力從事農作，民國95年時，返鄉承

接父業」、「不過，「既嫁之，則安之」」、「於是興起不如回家種田的念頭」、「退伍後，即返鄉投入農業」、「婚後隨先生返回薑麻園、繼承農地展開耕作」、「春勇新一代掌門張慶松」、「小學畢業開始學習養蜂、採蜜」。

這些接受從農召喚的描述，有些傾向表達主角對於從農的堅定，彷彿這就是他尋覓已久的志業；也有些較屬於經過多方考慮，比較過後決定投入從農，相形之下，在接受召喚上較為被動；亦有許多故事並沒有對接受召喚的過程多做描述，主角自然而然的開始了他的從農之路。因此，在接受召喚上，農民故事亦有相各種不同的態度呈現，農民故事中的主角對從農的召喚，有欣然接受、精打細算，或隨波逐流。

#### 四、衝突與困難

##### （一）農耕的方法的學習與熟悉

第一類主角所面臨的衝突與困難，是如何進行農耕，因此必須學習相關知識與技術，此類別亦包含找尋突破現有方式的新方法，例如：「...在許多方面仍採人工，實為艱辛」、「開始種植後，有感於技術不足，於是她選擇從農民學院課程開始。原本對作物管理一竅不通的她，更別說土壤管理、肥培控制及資材防治了」、「嫁入茶葉世家後，從頭學起種茶、製茶，剛開始還覺得新鮮有趣，不出三天，繁重、緊湊的採收、製作過程，讓她大呼不好玩」、「陳麗雪與公公商量轉作有機茶，但公公卻認為有機茶根本不可行，要做，妳自己去做」。

##### （二）從農不被支持

第二種衝突與困難事件是主角的從農行動，不受到他人支持與看好，例如：「剛回來的時候家人很反對他放棄白領的高薪工作，鄰居也總是閒言閒語」、「原本是門外漢的他，不畏挫折與他人眼光，堅持做對的事」、「跨足養殖之初，很多人都覺得曾經失去健康的劉天和，屢次碰到寒害跟龍捲風時，早晚會收手放棄」、「一開始長輩們都反對，臺大好好讀以後不怕找不到好工作」、「當初，他先斬後奏，休學後才告訴父母他打算回鄉賣蚵，氣得他父母直罵他：你一定會後悔！」、「不知道別人是否能認同她以女性身份來角逐鰻魚市場，但郭瓊英很清楚，不建立差異化，就無法在眾多男性競爭者中生存」、「家人起初非常擔心，認為從農收入不穩定」、「然因觀念差距，一度得不到父親的認同」。



### （三）產品銷售

此類衝突與困難事件，描述主角在銷售產品時所遭遇的困難，例如：「蔡協良的蓮霧大部分都是外銷，他在外銷遇到的難題是蓮霧會爛...」、「位處後山，產品如何「走出去」，成為陳麗雪行銷時必須面對的難題，過去開著貨車四處銷售的模式，隨著規模擴大已逐漸捨棄」、「...即使如此，蘇家仍與多數農民一樣，面臨行銷通路問題」。

### （四）整體環境的挑戰

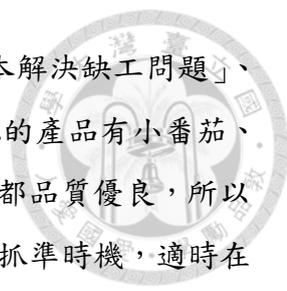
此類衝突與困難事件，描述主角從農的環境存在著什麼樣的挑戰與困境，使得主角從農與獲得好成果不易，例如：「4年前，眼見柳丁年年滯銷...過去，農民總是愛種什麼就種什麼，種什麼就收什麼、賣什麼，陳清山也不覺得有何不妥，但近幾年來，柳丁滯銷現象年復一年發生，他心中不免疑惑，這麼好的水果，為什麼賣不到好價錢」、「每季製茶結束後，她與先生即開著貨車四處販售當季的新鮮茶葉，早年很快就賣完了，民國85年開始，她發現許多人追求高海拔茶，加上廉價的進口茶愈來愈多，市場競爭激烈，銷售日益困難，她心想，市場已經改變，如果我們不改變，只能等著被淘汰...」、「傳統茶行陳設多瀟灑歷史感，對年輕人而言未免沉重、走不進去」、「鍾家兩代傳承的養魚技術，出產的錦鯉品質嚇嚇叫，但早期因語言能力不佳，被不良的仲介公司剝削」。

總結以上，農民故事所描繪的困難類型多元，英雄從農除須面對農耕技術與後續農產品銷售的問題；也要對抗某些來自他人或自己的懷疑；甚或整個不利的大環境挑戰。整題而言，這些困難與挫折雖有較為抽象的自我懷疑、他人懷疑的眼光等，但多數挑戰仍以具體、實際的事物為主。

## 五、計畫與過程

### （一）農作方法與相關規畫

描繪主角如何進行其農耕養種，又如何規劃，例如：「他不僅落實 SOP 標準流程延長瓶插壽命，開創多樣化行銷通路，更精進產銷技術創新，萃取文心蘭植株側芽製成面膜，未來更將開發其他保養品...」、「搭建溫室落實蔬果有機種植與產銷履歷，紫外線殺菌提高食用安全，持續開發新品種，追求各種美好的可能」、「他



表示，蓮霧水耕的目的是要一年四季都生產蓮霧，才能養工，根本解決缺工問題」，「他更引進現代化與機械化管理，並建立獎金分紅制度」、「他的產品有小番茄、紅龍果、芒果、檸檬、稻米、菸草、及長豇豆，量都不多，但是都品質優良，所以他9成的產品都是宅配銷售。」、「平日做好準備，接受採訪，抓準時機，適時在各種媒體露出，增加產品曝光度及知名度」、「結合理念相當且直銷比例超過50%的蓮霧、芒果、甜柿、紅龍果、高接梨等異業果農，彼此交流栽培經驗，分享客戶資源，建構社群」、「戴班長表示，芒果果園管理應於果實採收後開始進行。他於每年6月下旬芒果採收結束後，適度整枝修剪，每株穴施約6公斤（氮15%：磷45%：鉀40%）+10公斤有機肥料，並加以覆蓋，避免肥料流失。並於每年11月下旬開花後盛花前，灌施自製高氮液肥，促進花穗的伸長，有利於果穗下垂及品質提升。葉面噴施自行調製發酵高磷鉀液肥，有利果實甜度增加及肥大」、「沈重庚除了設計識別標誌，以自有品牌打入批發及拍賣市場，同時推廣安全蔬果理念，申請有機農場驗證，經過4年努力...」。

## （二）進修與學習

第二類計畫與過程事件聚焦在英雄如何透過各種上課機會，學習精進自身農業技能的過程，例如：「但他不因此自滿，仍然到處尋找適合自己的課程進修，吸收新資訊，充實自己的不足」、「...剛回來第1年就到農民學院進修，而且要求自己一年至少上一門課，學習不同作物的栽培管理方式」、「加上上網自學、詢問改良場的專家與農民等」、「後來經由農委會的吉時從農青春築夢活動，細心安排標竿學習之旅、品牌行銷、成本分析及資金貸款管道...等等課程資源，對農業才有系統的認知，而也因為這樣系統化的整合指導，讓她對農業的生產、行銷、資金等等內容都有清楚的了解，使她在農業這條路上不再迷茫，心裡感到很篤定，也很感謝本場的每位老師與業務人員的協助，讓她在農業路上不孤單，且改良場是她農業路上的依靠...」、「廖中豪繞了半個臺灣，向嘉義大學教授請教」、「為提升田間管理專業知識，郭淑芬不僅利用閒暇參加農委會農業試驗改良場所相關培訓課程，取得蔬果農藥殘留快速檢驗技術，並赴日本汲取最新的市場資訊...」、「魏趨鼎也參加各個學校開辦的訓練班，認真的學習各種養雞新知，在民國85年左右，他自費報名參加了臺灣大學的家禽疾病訓練班」、「他師法的對象就是精緻農業的表率：日本，他回憶說：「我剛回來上班不到一個月就去日本看食品展，我請當地的廠商



帶我去看他們養雞，也拍了很多照片回來研究...」。

從上述結果可以發現，計畫與過程事件著重在說明耕作方式，也就是傳授讀者實際從農的技術面，此部分的內容往往相當詳實，也充斥各種技術細節；另外也可能描繪主角在各地的進修學習過程，透過各種不同管道，精進農業技術；此外也可能告訴讀者其實際從農的經歷。從上述分析結果可以發現，過程事件仍以實質作為為主，而非心理層面的過程。

## 六、結果

將從農的結果事件分為兩個子類型—「轉變」、「成果」，有 66.2%屬於主角所產生的抽象、心理上的轉變；33.8%屬於主角從農獲得之實際成果，換句話說，農民故事的結果，更常以成果的形式呈現。以下依序說明：

### (一) 成果

主角從農後獲得的實質「成果」事件描述，也就是具體成果。可以將其分成幾種，一種屬於概述：「回鄉變成推動文心蘭外銷的最佳急先鋒」、「...茶品暢銷國內外」、「在 2013 年營業額達到 784 萬元」、「今年夏季豪雨導致中南部蔬菜產地損失慘重，詩穎的蔬菜大熱門...」等。一種著重主角創立品牌，例如：「芒果經分級後，以農會「太陽果」品牌共同運銷拍賣市場，自有品牌「雄一」果園則行銷宅配通路，雙品牌行銷通路組合，讓「雄一」果園收益最大化。」、「蔡協良更進一步委外成立一個網站-蜜果網...」、「在歷經一波的蜜棗革命後，打響蜜棗界 LV 級的自創品牌—寶島南方棗」。有些講述主角得獎或通過認證的，例如：「今年獲獎的唯一女神農林珮汝...」、「帶領產銷班榮獲 2013 年全國優良農業產銷班...」、「分別於民國 90、91、93 年獲得全國績優吉園圃產銷班，94 年全國十大績優產銷班等殊榮...91 年並申請國際條碼，成為臺灣首位通過歐盟驗證的農民。」、「...挾此標準化技術，合作茶農在茶葉品質競賽屢獲特等獎，表現優異，戰功彪炳，證明優良的操作模式可以改造茶葉品質、創新價值」、「成功地將生菌數降至檢驗標準以下，就這樣，「正鑫」成為國內首家通過烏魚子 CAS 驗證標章的水產加工公司」。有些講述主角如何造福社會、他人，例如：「農忙之餘，劉又菱也熱心公益，如推動社區環保工作、提供自家種植的蔬菜給關懷據點長輩食用等，凡事親力親為，深獲地方讚賞」、「邱穩正並精心編纂三冊茶花專輯，同時廣蒐國內、外茶花專輯達 20 多種，提供業界及愛花人士參考」、「帶領雲林花卉產業走出一條新路」、

「彭麗貞的改變，宛如湖面的漣漪般，激發在地人的創意與巧思，積極朝休閒農業轉型發展，不僅提升在地農產的經濟收益，薑麻園休閒農業區也愈見風情萬種...並帶動當地薑麻園休閒農業區發展」、「...讓愛花人士提起文心蘭，就想到臺灣」、「嫁到後山 20 多年，陳麗雪發現，當地從農人口普遍老化的現象，由於老農不善於行銷，於是她推動「廠農合作」計畫，由「佳芳」以保證價格收購茶菁」。

## (二) 轉變

主角從農後較為抽象的結果，如心理或想法上的差異、知識技能的增進等。例如：「他說他不後悔放棄高薪的工作，因為他更喜愛現在的農村生活，工作時間雖然較長但是很開心、很充實」、「但現在他很慶幸有經歷過那段辛苦的日子」、「他很慶幸自己當初能有那麼大的勇氣，不顧旁人異樣的眼光。務農，對他來說不是只拿著鋤頭在田裡工作，而是一種創業，過程與經驗是非常寶貴的。家偉對於自己未來的每一步都做好規劃，他想從一個點連成一條線，最後成為一個面。他努力走穩每一步，逐步去完成他的事業目標。他說已撐過第一個 5 年，未來離不開農業了!」、「從白領搖身一變成為黝黑皮膚的農夫，銘聰說他一點都不後悔，並且樂在其中」、「現在的他敲敲鳳梨聽聽聲音，便知鳳梨的品質了」、「4 年多的時間，蛻變成爲紅龍果達人」、「...讓豐收的笑容回到農人的臉龐」。

## 七、其他

未在前述類型的事件中，本研究整理歸納為三種類型：(一) 做為生活與個人背景說明、(二) 做為說明主角個性、看法、心中的願景等、(三) 做為農業相關知識說明。依序說明如下：

- (一) 做為生活與個人背景說明：多數是描寫主角的生活與個人背景資訊，例如：「36 歲的林逢德，從小就跟著家中的長輩務農，國中畢業後從事水泥工，也跟著代耕業者當小臨時工...」、「現年僅 32 歲的他」、「小學畢業開始學習養蜂、採蜜」、「出身於澎湖的陳世文(以下簡稱陳君)，早期跟著船長父親在魷魚船上一起工作...魷釣船上 5 年的歷練，習得獨立操船的能力，亦奠定日後當船長的基礎」、「湧升海洋集團的總經理徐承堉經營水產貿易超過 20 年...」。從這些描寫中，我們更加了解主角的出身、相關經驗等背景。



(二) 做為說明主角個性、看法、心中的願景等：此類內容通常會直接說明主角的個性是什麼、對於農業或從農又抱持著什麼樣的看法與哲學，最後希望達成什麼樣的願景等，例如：「同時，他也希望能夠改變觀音鄉的鄉村景色，讓觀音鄉除了夏季紅白相間的蓮花盛開外，在春季也能有金黃色的麥浪隨風晃動，讓更多的遊客親自來到鄉村，欣賞農村美麗的景色並體會美好的人文風情」、「吳信忠的理念一以貫之—要做，就要做最好的」、「因而從牠們身上學到勤勞、盡忠職守，幾乎全年無休...」、「咱做人賣東西都要實在...」、「但他就是那麼的為了一個承諾堅持...」、「但他不覺得自己高學歷低就...」、「古意人的想法，如魚一斤 60 元，賣個 70 元就很好了...」、「旺盛的求知慾與自我成長」。從這些描寫中，主角的樣貌更為立體，讀者透過這些內容得知並了解主角的價值觀與想法，與如何影響其從農行動。

(三) 做為農業相關知識說明：此類內容穿插在故事中，向讀者說明農業相關的背景知識，例如：「玻璃溫室、LED 燈、水耕，三個搭配就是植物工廠了，蓮霧 90% 是水，所以可以用水耕...」、「臺灣的柳丁糖度高、酸度低、果肉多汁，與全世界的柑桔類水果相較，毫不遜色」、「插秧後的巡田工作也很重要，不能讓稻田失水，一旦出現空檔，雜草即伺機竄出，只要水面持續覆蓋水源，即可抑制雜草，根本不需要噴灑藥劑防治」、「新竹縣香山是全國唯一的茶花專區，從事栽培人數、培育品種均領先其他縣市」、「歐陸幅員遼闊，運輸成本高，為節省成本，每趟載運數量多，花朵數多，運送空間便受到壓縮，因此花朵高度只能介於 40 至 60 公分」、「早年臺灣生產的洋桔梗均為單瓣、單色花系，雜交種的引進，讓洋桔梗的花型及花色變得豐富而多樣，目前市場流通的品種多達 7、800 種，每年並有 6、70 種新品種進入市場。近年來，全臺每年外銷日本的洋桔梗約 200 萬枝」、「過去，漁業因充滿著風險高及工作環境不佳等特性，加上海上作業辛苦等因素，青年投入漁業意願並不高，除了直接對漁村人力造成短缺外，也使臺灣在捕撈技術上，恐因此形成斷層。外籍漁工開放後，漁船主多以聘用成本較低的外籍漁工進行漁撈工作，長期下來使我國對外籍船員依賴度漸增，亦造成我國漁撈技術的外流」。從這些描寫中，農業相關的環境與作物知識、技術細節被撰寫。

從上述結果可以發現，「其他」事件大多是資訊的直接提供，不論是對主角，或者農業相關知識，這樣的說明亦常見於農業故事中，是否源於農民故事符合華人对整體的了解，因此對於主角的背景亦多著重，有待更多的討論。另外，常見農業相關知識的說明，是否由於農業的技術特質、且不為多數人了解，使得農民故事著重此部分的寫作，亦值得討論。是否是農業故事中偏向新聞形式的部份有待釐清。

### 4.3 場景：少小離家老大回，再返平凡成非凡

本研究將場景分為三類：平凡世界、非凡世界、其他（非先前文獻主要探討之場景分類）。以下將分別依序說明各場景在農民故事中如何被呈現。

#### 4.3.1 場景概觀

從指標一來看，農民故事中最常出現的場景為「非凡世界」，共出現在 105 則的故事中(96.3%)；再來是「平凡世界」，共有 75 則的故事具備平凡世界(68.8%)。另外，有 72 則的故事出現「其他」不屬於前述三者之場景(66.1%)，若將此類納入計算，農民故事出現不屬於過去文獻主要討論的事件，居場景類型中第三位。所有故事中，有 73 則故事(67.0%)具備完整的平凡世界與非凡世界場景，也就是約 2/3 的故事如過去文獻所述，在場景上完整描繪主角從農前（平凡世界）、從農後（非凡世界）所處的環境；在所有故事中，有 3 則故事(2.8%)無任何平凡世界與非凡世界場景。將上述結果整理成表格如下：

表 4-9 場景出現之則數

場景類目	則數	百分比(%)
平凡世界	75	68.8
非凡世界	105	96.3
*其他	72	66.1

註：本研究整理

\*「其他」場景包括「背景世界」、「對照世界」。詳細說明請見 p.77。

從指標二來看，在所有場景中，有 1,043 個(81.2%)場景屬於過去文獻所劃分出的類型（平凡世界、非凡世界），其中有 816 個(63.6%)場景屬於非凡世界；



227 個 (17.7%) 場景屬於平凡世界。另有 241 個 (18.8%) 場景不屬於上述類型。將上述結果整理成表格如下：

表 4-10 各場景出現之次數

場景類目	次數	百分比(%)
平凡世界	227	17.7
非凡世界	816	63.6
*其他	241	18.8
總計	1,284	100%

註：本研究整理

總結來看，幾乎所有的農民故事都呈現出主角從農後的非凡世界場景，不過多數故事亦會描寫主角從農前的平凡世界，可見農民故事在場景上大致如過去文獻，完整呈現出英雄所處的平凡世界與非凡世界。值得注意的是，將近 2/3 的故事出現不屬於過去文獻強調的其他場景，本研究將在稍後探討這些場景為何。

#### 4.3.2 官方與民間撰寫之農民故事比較

進一步分析「官方」與「民間」撰寫故事時，是否在描寫事件上具有差異。結果顯示在 103 則官方故事中，共有 1,161 個場景，平均每個故事中會出現 11.3 個場景。屬於平凡世界的場景共出現在 69 則故事(67.0%)中，總計有 197 個(17.0%)；屬於非凡世界的場景共出現在 99 則故事 (96.1%) 中，總計有 753 個 (64.9%) ；屬於其他的事件共出現在 66 則故事 (64.1%) 中，總計有 211 個 (18.2%) 。

總結上述，若將故事數 (指標一) 由多至少排列常見程度依序為：非凡世界、平凡世界；若納入其他，則其將居第三。若從元素數 (指標二) 由多至少排列常見程度依序為：非凡世界、平凡世界；若納入其他，則其將居第二。本研究將官方故事的兩個指標之結果，整理如下表 (表 4-11)：

表 4-11 官方故事場景分布概況

角色類目	則數(n=103)	百分比(%)	次數	百分比(%)
------	-----------	--------	----	--------

平凡世界	69	67.0	197	17.0
非凡世界	99	96.1	753	64.1
其他	66	64.1	211	18.2
總計			1,161	100

註：本研究整理

另一方面，在 6 則民間故事中，共有 125 個場景，平均每個故事中會出現 20.8 個場景。屬於平凡世界的場景共出現在 6 則故事(100%)中，總計有 30 個(24.0%)；屬於非凡世界的場景共出現在 6 則故事(100%)中，總計有 65 個(52.0%)；屬於其他的場景共出現在 6 則故事(100%)中，總計有 30 個(24.0%)。本研究將官方故事的兩個指標之結果，整理如下表(表 4-12)：

表 4-12 民間故事場景元素分布概況

角色類目	則數(n=6)	百分比(%)	次數	百分比(%)
平凡世界	6	100	30	24.0
非凡世界	6	100	65	52.0
其他	6	100	30	24.0
總計			125	100

註：本研究整理

總結上述，若從故事數(指標一)來看，民間所撰寫的農民故事全部都會撰寫非凡世界、平凡世界，與其他(均為 100%)，完整符合過去文獻對於場景的討論。若從元素數(指標二)由多至少排列常見程度依序為：非凡世界、平凡世界；若納入其他，則與平凡世界並列第二。

進一步以指標三、指標四比較官方與民間所撰寫的農民故事，在使用場景上是否有所不同。結果顯示單獨比較指標三時，「其他」為兩者主要差異，民間較官方更常運用「其他」場景，所有民間故事(100%)均會出現，官方則僅有約三分之一(64.1%)的故事具備此場景。

民間農民故事中的「平凡世界」則在指標三、指標四，比官方故事高，換句話說，不論是在故事中或項目數量比例上，民間比官方更為著重呈現主角從農前的場

景描寫（平凡世界），所有的農民故事都具備，相較之下，官方故事僅有約三分之二的故事出現此場景。

非凡世界佔了所有場景的六成左右，若細分為官方與民間兩類，官方略高於此比例（約七成），民間則是略低（約五成），說明了官方故事更傾向描寫從農之後的場景，民間則較為平均（儘管仍以從農後為主）。此外，在非凡世界的描繪上，官方與民間故事在兩指標上雖有相反的結果，但差別並不大。

#### 4.3.3 農民故事中的各場景呈現

此部分的結果，著重說明這些場景如何在農民故事中被呈現與描繪，本研究同樣在進行質化分析後歸納分類，以下將依各場景之元素類目依序呈現。

##### 一、平凡世界

###### （一）家庭

第一種平凡世界的場景與主角的家庭相關，例如：「自家農田」、「家族的生鮮超市」、「家裡鳳梨田」、「鄉」、「農村」、「彰化老家」、「家中」、「魚塢」、「海邊小村落」、「正鑫水產加工公司」。這類場景通常形容主角的老家、家鄉，或自家所擁有的田、場、公司、地產等。從這些場景可使讀者辨識出英雄的「家」或其出身為何。

###### （二）求學、求職、生活

第二種平凡世界的場景與主角過去求學、求職、生活相關，例如：「臺灣大學」、「嘉南藥專食品衛生科」、「日商公司」、「警專」、「都會」、「生技公司」、「竹科」、「街頭」、「臺北市仁愛路」等。透過這些明確指明的學校、公司、街景等真實世界之場景，讀者能更了解主角過去的生活圈與地理範圍為何，同時也知道主角過去的學經歷背景。

##### 二、非凡世界

###### （一）主要從農處

第一種非凡世界的場景是主角主要從農處，也是所有故事中最常見的場景，從地方的敘述，到主角所創立的品牌、公司等均屬此類，例如：「臺南麻豆」、「農場」、「設施型生產農場」、「園區」、「土地」、「茶園」、「水礮間」、「塢



堤」、「溫室」等。這些地點大多都是農業專門場區、設施名稱，或主角（與家人）創立的農業品牌、公司等，透過此類場景，讀者可以辨識主角主要從農的場域。

## （二）家庭

第二種非凡世界的場景與主角的家庭相關，此時的家庭並非平凡世界中那個主角投入農業前的家，而是主角開始從農之處，即「非凡世界中的家」，例如：「自己的土地上」、「老家」、「故鄉」、「特等獎之家」、「張家蜂業」、「父親的漁船」、「祖父留下的九厘稻田（0.9分）」等。

此類型的場景明確指出家的概念，讀者可以了解主角從農處與其家庭、出身有關。有時，這些故事並未在平凡世界描繪英雄之家庭相關場景，而是選擇在非凡世界呈現此類場景，使讀者仍能了解英雄的農家相關背景。

## （三）學習、交涉、銷售範圍

第三種非凡世界的場景，聚焦在主角進行學習、交涉、銷售範圍之處，例如：「全國各水產相關院校」、「臺南區農業改良場」、「展覽」、「日本」、「北京國際花展」、「海外」、「國宴餐會」、「日本、美國擴及到韓國、歐盟，更吸引索羅門、宏都拉斯...等邦交國」等。

主角從農後，不僅會在其從農處進行農耕養種，也會造訪他處進修、或與他人交涉、銷售農作物等，讀者透過此類場景的描寫，往往能夠了解農民農耕外的生活範圍為何，也更了解農民的生活樣貌。

## 三、其他

不在上述類別的其他場景則大致可以分成下述兩類：

（一）說明相關環境與背景之處，例如：「臺灣 99% 農田」、「全國」、「臺灣」、「全世界」、「國內外」、「海洋」、「工作場所」等。

（二）對比故事主要場景之處，例如：「竹科」、「傳統市場」、「辦桌宴席」。

這些故事中的「其他」場景類目，使讀者可以了解農業環境的相關知識、脈絡為何，也透過對比映照的方式，突顯主角身處的環境為何，並使讀者了解整體環境脈絡，與其他環境的差異。



## 4.4 農民故事的特質

### 4.4.1 農民故事元素組合的配置

農民故事如何配置各元素，使其元素類目組合形成屬於農民故事的特質，是本研究希望回答的第二個研究問題。從結果來看，可以發現農民故事中的各元素，最核心的類目為角色元素中的「受益者」；事件元素中的「結果（成果）」；場景元素中的「非凡世界」。因此，若以最精簡的公式，說明農民故事如何組合各元素類目，可表示如下：

$$\text{農民故事} = \text{受益者（角色）} + \text{結果（事件）} + \text{非凡世界（場景）}$$

此一公式說明，多數農民故事均具備此一組合，換句話說，故事中包含：因為主角從農而獲益的對象；及主角從農後所獲得的豐碩成果；從農後的非凡世界之場域也會被描繪，讓讀者了解此一故事發生之處。

此一公式雖可簡潔說明農民故事為何，但難以看出整個故事如何進行。因此，本研究進一步納入前二重要的元素類目，使故事的輪廓更為明顯，可以發現各元素中最為重要的前二類目，分別為角色元素中的「支持者」、「受益者」；事件元素中的「過程」、「結果（成果）」；場景元素中的「平凡世界」、「非凡世界」。最後形成故事的模式組合如下：

$$\begin{aligned} & \text{農民故事} \\ & = \\ & \text{角色 支持者、受益者} \\ & + \\ & \text{事件 過程、結果（成果）} \\ & + \\ & \text{場景 平凡世界、非凡世界} \end{aligned}$$

接著，本研究以質性分析結果，為農民故事如何被描繪，增添相關細節，更細緻解釋農民故事中，常見的情節內容之樣貌：



英雄從小出身農家，在外面的世界轉了一圈之後，因某種因素（家庭、對農業的愛、權衡各種可能後的理性抉擇等），決定回到故鄉當起農夫，儘管可能面臨不看好的反對聲音，英雄仍專注打造自己的一方農業園地。過程中，漸漸有夥伴加入幫助英雄，最後有了出眾的從農成績。最重要的是，英雄念茲在茲的，是其用心養種之高品質農產品，是否對社會、他人、自然環境等有所幫助。

從上述公式及故事實質內容，可以歸納出農民故事的核心構成單元，這些故事主要圍繞在英雄從農的過程與結果事件，且結果事件以實質獲得之成果為主（而非英雄最後有了那些心理轉變、體悟等）；中間得到一些夥伴（支持者）的幫助，並在最後造福他人（受益者）；並呈現出主角所處的主要從農環境（非凡世界），同時，英雄從農前的家庭、學校、工作場所（平凡世界）亦常被描寫，並透過其中真實世界具備的資訊（如學校名、公司名、地名等），使讀者了解英雄的出身背景為何。本研究在此以更為整體的觀點，說明農民故事如何傳達欲呈現的內容，這也是僅探討個別元素時較難看見的故事全貌。

從各故事元素分析結果，可以了解農民故事所形塑的英雄類型，本研究亦整合出農民故事中幾種英雄樣貌，經常以兩種型式被描述：

- （一）回歸故土的英雄（具農家背景），可以再分成兩種，一種是曾渴望逃離農村生活，但最後基於某種原因（家庭因素等），回歸從農之路；另一種則是理所當然回家繼承家業。這些英雄返鄉從農的行動，展現對家庭（家業）、故鄉的責任與眷戀。
- （二）追尋夢想的英雄（無農家背景），常被描述為帶有強烈自身因素而選擇從農，例如因為對農業、自然環境、健康、財富的追求等因素，而選擇從事農業工作，換句話說，其從農決定更傾向個人的喜好與選擇。簡言之，回歸故鄉、大自然等地，以繼承家業或者追尋夢想，心懷公益的英雄形象最為常見，其中，肩負傳承家業或農業的責任是農民故事英雄的重要特徵。

從上述對於農民故事之重要元素類目之探討，與屬於農民故事之英雄樣貌，我們不但可以初步了解其故事特質，更可以與過去文獻進行比對；接下來本研究更進一步分析過去文獻所無之其他類目，試圖從此一視角了解農民故事相較過去文獻，有哪些新的可能性。



#### 4.4.2 其他類目展現之農民故事特質

本研究採取之另一種探究農民故事特質的方式，是藉由過去文獻沒有、或者較少著重的「其他」類目之內容，探究農民故事的特質。此一角度可以幫助我們理解以過去研究之基礎，詮釋臺灣農民故事時，可能出現的空缺，並藉其找出農民故事可能的新類目。分析結果顯示，若將「其他」視為一個類目，在各元素類目中均佔有重要的地位，因此以下依序探討三故事元素中的「其他」類目之內容，反映什麼樣屬於農民故事特質，以了解那些對農民故事重要，卻較少受到過去文獻強調的內容，透過這樣的方式突顯出農民故事與其他故事的不同之處。

在角色功能的其他類目中，大多以說明、解釋主角出身背景的相關人物為主，例如：家人、特定公司組織等，甚至有些主角形容自己是「虱目魚」養大的，在農民故事中經常被描寫，以向讀者交代主角相關資訊。另一種則是用以襯托主角的行動與選擇的人物，例如：其他農民、一般上班族等人物，這些人物在故事中被用以突顯主角與「眾」不同。最後一種，是主角期許可以在未來投入農業的後繼者們，但因為某些困難，現在尚未出現，例如：年輕人、更多人等，這些人物在主角期待的未來，能傳承農業相關的知識技術給更多人。

在事件的其他類目中，以直接提供與主角出身背景的資訊為主，這些資訊並非透過故事情節內容的描繪呈現，例如直接告訴讀者主角年紀、抱持的從農與處世哲學等，這樣的方式可使讀者了解更詳細的主角相關資訊。另一種則是指故事中會提供農業的相關資訊，例如國際貿易形勢、該產業的技術進程、臺灣在國際上的產業競爭力等，這些內容亦在故事中被經常提及，傳遞農業相關知識。

場景的其他類目說明農業相關之環境，或藉其來對照主角的環境與背景，以使讀者瞭解相關知識與資訊，因此常可見到如全世界、傳統市場等，範圍較大、具地理資訊、概稱性場景出現，雖與主角從農前、後之處無關，卻是用以說明身處環境脈絡時，所會運用的場景描繪。

從上述結果可以發現，「其他」類目在角色功能、事件、場景三種本研究分析之故事元素中，有極高重疊。換句話說，這些類目大多都是用以說明、對比主角或農業產業之背景訊息與相關知識，顯示出對臺灣農民故事而言，描寫與提供此類資訊相當重要，因此會透過角色、事件、場景等不同元素加以強調，這些是過去西方文獻在研究故事時較少提及的功能類型。

## 第五章 結論與討論



透過前一章節對本研究所蒐集之農民故事，所進行之內容分析與質性分析之結果，顯示出臺灣的農民故事與過去所分析之故事，其相同與相異處。而之所以會呈現這樣的差別，乃因故事內容的構成，及各元素、類目之運用，並非隨機無章法的結果，背後往往有其隱含的邏輯，反映了文化的內隱知識與理論（周慶華，2002；黃光國，2001，2009）。

因此本章節將總結分析結果；並探究這樣的結果主要反應了什麼樣的華人社會文化內涵。以了解這些故事被產製之文化脈絡為何，以理解結果中蘊含的內涵與特質之意義，做為研究結果之延伸。

### 5.1 結論

本研究藉由找出農民故事的元素做為理解特質之基礎；接著分析不同故事來源所撰寫之內容，比較農民故事所存在之差異，以進一步突顯農民故事之深層特質。以下將透過本研究之結論，回應研究目的，並透過更細緻的撰寫來源故事差異，完整的探究本研究所提出之兩個研究問題。

#### 5.1.1 農民故事的元素與特質

分析結果顯示，臺灣農民故事強調受益者，多數故事均會出現，但同一故事不會重複描繪太多次，這與另一也很常見的角色—支持者略有不同，支持者出現在各故事中的頻率並非最高，卻是角色功能中最多的類目，意味著在有出現支持者的故事中，會一再被提及。上述常見於農民故事中的角色功能，顯示農民故事著重描寫主角的從農行動使社會大眾、產業、自然環境、地方農業組織、家族相關等受益；通常也擁有夥伴支持，與英雄一同在農業之路打拼。細分來看，民間比官方更常加入導師與對手角色。

臺灣農民故事甚少運用對手角色，故事中幾乎不會看到對英雄造成威脅，或與之對抗的人物出現，這與過去文獻相異。少數出現的對手大多是父母，對英雄從農的擔憂、教導；或他人的懷疑眼光等，這樣的類型構成農民故事角色上的特質。細分來看，民間比官方更常加入對手角色。

對於故事事件的分析結果顯示，臺灣農民故事強調結果事件，僅 1 則故事未



描寫主角從農之結果；這些結果事件中，幾乎以實際的從農成果為主，以突顯英雄自身的能力、德心與個性；過去文獻中強調的英雄所發生之心理轉變相當罕見。此外，過程事件在農民故事中之重要性亦緊迫在後，大多以從農技術相關細節為主，可以發現農民故事最重要的過程與結果事件，乃以相當實際、務實的內容形式呈現。各事件中，較明顯提及英雄心理感受的是召喚事件，有些英雄從小就立定志向，成為農夫對於熱愛從農的他們就像夢想成真，顯示對從農之主動性與追求，是個人選擇。

臺灣農民故事極少描寫衝突與困難事件，通常會被描寫為不被社會大眾、家人等認可；其他常見的困難則是農業技術、知識相關之問題，過去文獻認為這是為故事帶來高潮最重要的事件，然而在臺灣農民故事中，僅少數故事出現此類事件。此結果構成農民故事角色上的特質。細分來看，民間比官方更常加入對手角色。此外，「抗拒與掙扎」事件亦與過去文獻亦存有相當程度之差異，多數農民故事之主角似乎並未經歷一番從農與否的掙扎，多數都是自然、欣然接受，進入農業產業在故事中甚少被著墨，若有通常也是被描寫為理所當然的結果，這些英雄在故事中似乎並未展現太多的猶豫。若再細分不同故事來源，民間故事比官方更常描寫轉變，卻更少有成事事件。

分析結果顯示，臺灣農民故事強調非凡世界，多數故事均會出現，平凡世界雖出現頻率較低，整體而言仍屬常見，從場景來看，農民故事與過去文獻所述大致相符。細分來看，民間所撰寫的農民故事比官方故事，更符合過去文獻對故事場景的看法，所有民間故事都具備完整的非凡世界、平凡世界兩種場景，也就是讀者可以在故事中，找到主角從農前、後所處的場景；相較之下，由於官方所撰寫之農民故事，較少描繪英雄從農前的平凡世界為何，因此僅有約六成官方故事完整具備兩種場景。

總結臺灣農民故事之場景元素所展現之重要特質，大致可以發現幾個特色：

- (一) 具備地理位置資訊，例如明確的縣市、鄉鎮、街道名稱等，甚至常有精確的範圍大小資訊，例如「幾分地」等。均為真實世界中的實際資訊，例如學校名稱、產業別、特定園區名等，讀者通常可以明確得知故事發生在真實世界中的哪個地方。
- (二) 具備各種農業專業的相關設施場域的場景描寫。
- (三) 與「家」相關之概念重複出現，不論是在平凡世界或非凡世界的場景中。
- (四) 大自然與土地相關概念頻繁出現。

以整體性觀點整合所有農民故事之元素，若從各元素抽取最為重要的前二類目，角色為：「支持者」、「受益者」；事件是：「過程」、「結果（成果）」；場景元素之類目較少，其兩種主要分類在故事中均經常出現：「平凡世界」、「非凡世界」。上述三元素最重要的類目組合，說明了農民故事的核心架構，有助我們了解農民故事之特質；同時也從個別元素之觀點，轉移至整體故事結構觀點，使對故事的了解更加完整。

最後是從過去文獻的空缺—其他類目，來探討屬於農民故事之特質。首先是角色功能中的其他，主要呈現與主角出身背景的相關人物；次多的是用以襯托主角的行動與選擇的人物；最後則是主角期許可以在未來投入農業的後繼者們。事件中的其他，最多的是直接提供與主角出身背景資訊；次多的是關於農業的整體資訊說明。場景中的其他主要描繪農業相關環境；次多的是那些可用以對照主角所處的環境與背景之場景。

總結上述各元素中的「其他」類目，可以發現其內容大多是用以說明、對比主角或農業產業之背景訊息，或農業相關知識，顯示出對臺灣農民故事而言，描寫與提供此類資訊相當重要，因此一再透過角色、事件、場景各故事元素，加以強調相關細節，這些是過去以西方為主之故事研究較少提及，卻頻繁出現在屬於華人文化下的農民故事之類目。

透過本研究之結果，原先本研究整理自西方故事研究之分析架構（圖 2-5）可以透過分析結果，進一步修正、調整，以反映出屬於農民故事之故事結構。為使此一修正後架構圖更加聚焦，本研究刪除非本研究主要使用之分類邏輯，以使結果更為明確；此外，本研究將所發現之「其他」類目之內涵整合，形成農民故事所「修正之農民故事元素類目架構圖」如下（圖 5-1）：

臺灣農民  
故事元素  
架構

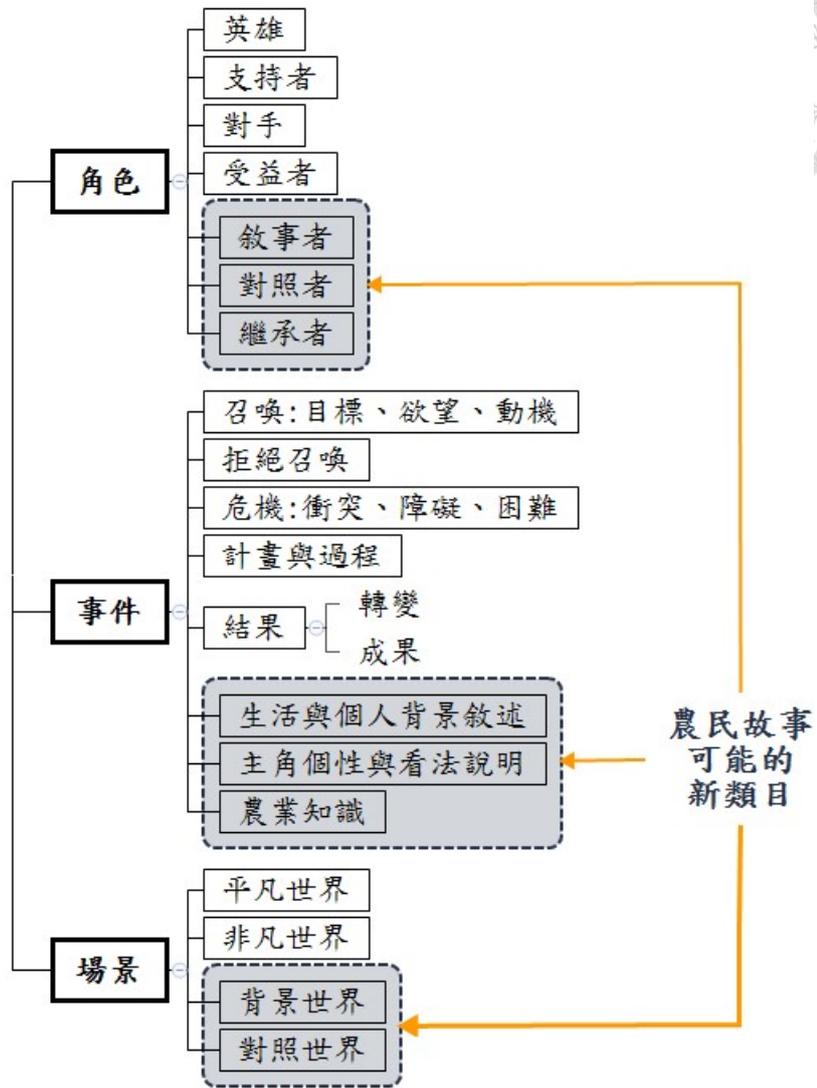


圖 5-1 臺灣農民故事元素架構圖

這樣的修正，是本研究試圖透過農民故事之分析，提出對過去以西方為主之故事研究的反思與可能性，試圖了解不同的故事內容，如何反應所處之社會文化脈絡，此一修正後的架構圖，顯示兩種可能性：（一）建構出屬於農民故事的元素與類目架構。（二）顯示出屬於華人文化的故事的元素與類目架構。此二可能性說明，本研究不僅可增進對不同主題故事樣貌的了解，同時也能使不同文化故事之樣貌更為清晰。

前者意味此一故事類別有其運用元素與類目的獨特模式；後者則顯示這樣的模式是文化性的，而非僅出現在農民故事中。例如東方文化中對於整體性資訊的需求與重視 (Chang, 2012)，可以從各元素（角色、事件、場景）中，均在比例上具

重要性的「其他」類目發現臺灣農民故事對其的著重：「其他」類目以提供背景資訊為主；或是華人文化中對於衝突的趨避等，因此不論是角色或是事件元素，均缺少過去故事研究所強調的對手與衝突之強調，甚至若是出現，亦帶有正面、關懷的意涵在其中（許詩淇 & 黃曬莉, 2009；陳烜之 & 梁覺, 2000；黃曬莉, 1999；趙文滔, 2012），因此本研究所分析的農民故事「對手」，與西方故事研究強調的絕對的「對手」角色，或是「衝突」事件有所不同。

這些故事中所展現的特質與差異，即農民故事顯示出的整體觀、和諧等，正是過去以西方為主要的故事研究較少著重與強調的。換句話說，本研究結果反映的，不僅是撰寫主題形成的「農民故事」所展現出的特質，亦有東西方的文化差異。

### 5.1.2 官方與民間故事之撰寫差異

本研究同時比較不同來源—官方與民間，其故事撰寫風格是否不同，希望藉此了解與突顯農民故事本身可能存在的特色為何。分析結果顯示，兩者所撰寫之故事具有差異。整體而言，民間故事在運用故事元素時，更為完整地符合過去文獻所提出的元素類目之架構。此外，民間故事中的英雄比起官方故事，更常被描繪為因主角本身對從農之興趣，而走上農業之路；相較之下，官方故事中的英雄踏上從農之路的過程中，常被描寫為由於「必須」回家照顧父母，或是（被父母要求）返家接下繼承家業的責任等原因。

換句話說，民間所描寫的農民故事，比官方更具有西方、個人主義的色彩，而官方所撰寫的農民故事中的英雄，更多是基於必須擔負責任，而非基於本身對農業的興趣。最後從農的結果，民間故事不如官方強調，且更多是較不具體、實質的成果；相較之下，官方故事中的成果經常是主角獲獎、取得銷售佳績、成功研發出新技術等，造福社稷，有益他人等更為實質的從農成績。因此，官方故事中的英雄更常被描繪為拋棄小我，能力出眾，心懷天下的英雄；而民間故事中的英雄，更像是基於自己對從農的渴望與選擇，為了自己踏上這趟英雄旅程，所得到的結果為何並非描寫之重點。

總結前述對官方與民間故事的比較結果，可以發現兩種撰寫來源對角色、事件、場景三元素與其他類目的運用，均出現差異。在角色功能上，民間故事比官方更常運用「對手」，不論是實際的他人做為對手，或是英雄與自己的對抗（自己做為對手）；因而也更能從民間故事中看到衝突等事件；民間故事中也更常描繪英雄

從農前的平凡世界。總結來看，可以說民間故事更符合過去文獻所探討的好故事之撰寫架構。此外，民間所撰寫的農民故事也比官方更常描寫主角的心理轉變；換句話說，在官方故事中較少見描繪主角最後產生什麼樣的心理上的改變，大多著重英雄獲得的實質從農成績，相較之下民間較少出現這類的描寫。而在場景上，官方與民間則無太大的差異。透過上述結果可以發現，若將故事來源分成官方、民間後，會出現不同的故事元素及其類目之運用模式，形成不同的寫作風格，進而呈現出不同的從農英雄之樣貌。

總結來看，本研究透過故事元素及其類目的分析，層層剖析農民故事的組成與撰寫特點，並且發現農民故事間（官方、民間兩種來源）亦存在差異，此一結果說明：（一）分析故事中不同的元素及其類目，有助於了解故事的組成與整體特質。（二）農民故事間亦存在不同的寫作方式，並可能呈現出不同的英雄樣貌。這些差異與農民故事中的英雄旅程，又可能反映背後什麼樣的文化內涵，是本研究欲進一步討論的。

## 5.2 討論

從前述本研究之分析結果，已可發現農民故事與過去文獻相異之處，亦即農民故事的特質，其中最為突出的即農民故事中反映出的「關係」。因此本研究查找相關文獻，以了解分析結果所展現的文化特質為何，並接著以本研究結果做為對照。

### 5.2.1 華人文化中的關係意涵

自費孝通（1948）研究中國農村中的社會關係，提出「差序格局」的漣漪式關係，指出華人的關係親密程度是由自我開始向外圍的：家族、團體、非特定他人等關係層擴散遞減，越內圈越親密，越外圈越疏離；此概念被認為與西方文化的捆材式人際互動模式相異，是解讀華人社會互動，最重要且被廣泛運用的概念（黃光國, 2009）。這樣的關係模式會滲透在公、私兩領域，因而對於理解華人生活影響深遠（楊國樞、黃光國、楊中芳, 2005）。差序格局陸續被修正與深化，楊國樞（2004）認為此一概念過度簡化，提出華人四大生活場域互動方式的「華人自我四元論」做為修正，他指出華人在日常社會生活，慣常採取四種主要關係取向來與他人互動、採取行動，分別是：家族取向（與家庭、家族相關之互動關係）、關係

取向(平行式互動關係)、權威取向(垂直式互動關係)、他人取向(非特定他人)。華人社會中依關係行事的互動模式，內化成置身其中的人們之思維架構，公司組織行為、家庭中各種人際互動關係及心理過程、退休生活之需求、求助對象之選擇等各生活層面之實證研究，已發現此一文化內涵之特質(利翠珊，2012；周麗芳，2002；葉光輝，2004；韓貴香、李美枝，2008)。

可以發現人際互動中不同親疏關係類別，對華人文化相當重要，人們不僅依據這些類別互動，也依據不同的關係，背負不同的角色義務責任，此即儒家主義所著重之差序性的「仁」道之實質內涵(黃光國，2001，2004，2009；楊國樞等人，2005)。簡言之，華人文化中，不同程度的親疏遠近關係被清楚劃分，並且具有特定的角色義務。而這樣的文化特質，為置身其中的人們，建構的邏輯內涵具有高度的一致性與持續性，並可清楚展現於語言內容中(黃光國，2009)，農民故事的角色功能中一可發現這樣的反映，故事中所劃分之人物類別，可與華人主要關係取向(楊國樞，2004)呼應。因此，本研究將兩者整合為「農民故事人物類別中的關係取向圖」如下，呈現出兩者如何相互對話，同時將過去文獻未包含，但出現在農民故事分析結果中的人物類別，標示為斜體字於下圖(圖 5-2)：

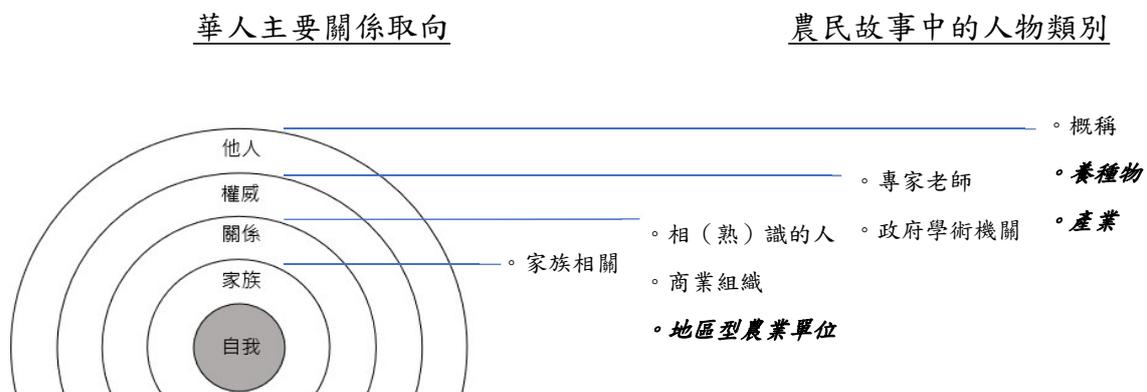


圖 5-2 農民故事人物類別中的關係取向圖

從上述對照圖可以發現，農民故事中的人物類別，大致能對應至過去對華人關係取向之討論(陸洛、楊國樞，2005；楊國樞，2004)；同時也有過去討論的空缺處，這意味著農民故事所出現具角色功能之人物類別，可增補、修正原先對於華人關係網絡樣貌之描繪，也是農民故事特質可豐富故事研究之處，此一部分將在本節最後一併說明。總結來說，農民故事中的角色功能，與華人文化中的角色義務呼應，

即每個角色（如父、子、師長等）有所處社會認可的固定行為準則與模式，必須遵照這樣的模式行事，才是一個符合社會期待的人（黃光國，2004）。

這意味著故事元素中的角色功能，與其所相對應的人物類型，存在的可能性是有限的。賈放（2006）亦提出故事中的角色，與其行動功能具三種可能情形：（一）行動功能與人物準確對應；（二）一個人物涉及不同的行動功能；（三）一個行動功能分布在不同的人物身上。以農民故事中的角色舉例，家族相關、相（熟）識的人、商業組織等類型，能扮演的角色功能最多。不同類型的人物有其可肩負的功能，例如家族相關人物類型出現在支持者、對手、受益者等所有角色功能；相較之下，專家老師類型的人物僅會出現在支持者、對手兩種功能中。

### 5.2.2 農民故事反映出的關係樣貌

在華人文化的脈絡下，這些人物類別又可以分別對應至「與主角不同的親疏程度」，因此可進一步詮釋，使分析結果反映華人文化內涵：（一）行動功能與親疏關係準確對應；（二）親疏關係涉及不同的行動功能；（三）一個行動功能分布在不同的親疏關係中。此一概念可對應至各角色功能之分析結果，在此整合為各角色之「人物類別親疏關係對照圖」，說明各角色出現的人物類別落在親疏關係的哪一層，了解農民故事中的不同角色功能，具備與主角何種程度之親密性。

首先是支持者中所出現的各人物類別，若將其繪製此一親疏關係圖上，結果如下（圖 5-3）：

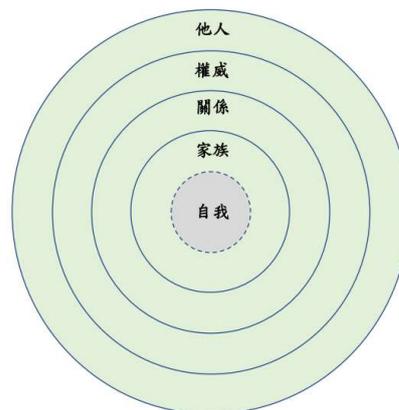


圖 5-3 支持者之人物類別親疏關係對照圖

整體來看，支持者可以是各親密程度的人物，不論親疏，都可以在故事中扮演主角的支持者。依常見程度排序支持者人物類型依序為：家族相關、地區型農業單

位、相（熟）識的人、專家老師、政府學術機關、概化他人、商業性質單位。此一結果大致與親疏關係成正比，也就是說，在支持主角從農行動上，越親近的人物如家族相關、相（熟）識的人等，越常出現在故事中支持主角；而越疏遠的人物如政府學術機關、概化他人等，越少在故事中支持主角。由於能提供主角從農實際協助者，必須與主角有所接觸，意味著某種程度的親近，可能造成支持者常見於親疏圈內圈，其中最重要的就是家族相關人物，說明農村社會中常見、重要的家族主義，仍存在臺灣農民故事中（楊國樞、葉明華，2005）。

對手中所出現的各人物類別，將其繪製於下列親疏關係圖上（圖 5-4）：

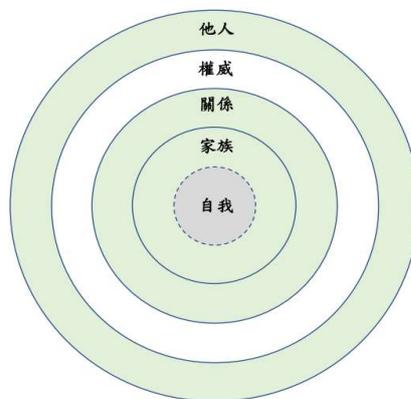


圖 5-4 對手之人物類別親疏關係對照圖

上圖顯示對手功能中，僅權威取向的人物類型未出現；此外，從結果發現，對手功能中最常出現的人物類型是：概稱、商業性質單位、家族相關、相熟識的人。在此仍能以親疏圈的概念解釋上述結果：與主角越疏遠的人物，越容易被描繪為主角的「對手」，出現在故事中阻撓對手。「概化他人」是農民故事中的英雄最常見的敵人人物類型。因此，概化他人所蘊含的「他人眼光」、「臉面」在華人文化的重要性與對個人的影響，可從此一結果了解（黃光國，2005，2009）。換句話說，在華人文化中，對抗他人的眼光所造成的壓力，是個體常見的掙扎與痛苦。

須注意的是，這些類型間的比例差異不大；而與主角最親近的「家族相關」人物經常出現，這意味著：（一）在農民故事中，家人同時是主要的支持者與對手，說明華人文化中與家人愛恨交織的關係存在的可能。由於子女有對家族相關人、事、物盡「孝道」的責任與義務（葉光輝，2009a，2009b）；同時又希望獨立於父母之外，依照自我喜好做選擇，使親子之間經常出現衝突，因此如何取得兩者的平

衡，是常見的親子關係課題（卓馨怡、利翠珊，2008；陸洛、旭繁、陳芬憶，2006），這樣的現象存在華人文化社會中，且臺灣正好處在傳統與現代之間（葉光輝，2008），使此一特性更為突顯。（二）在農民故事中的對手，不見得是與主角完全對立、水火不容，相反的，由於家人經常被描繪為對手，使農民故事中的對手往往與主角有某種愛恨交織的關係，使得故事中的對手及其所帶來的衝突與過去文獻具有差異，並非如與西方故事為主的相關研究極端的「邪惡」，或是百般阻撓主角的典型對手（Campbell, 2008；Cawelti, 1977；Fog, Budtz, Munch, & Blanchette, 2010；Propp, 2010；Tobias, 2012）；相反的，農民故事中的「對手」，背後可能帶著「關愛」的本質，這可能是透過農民故事所反映出的中西故事對手角色之差異。

最後是受益者中所出現的各人物類別，若將其繪製此一親疏關係圖上，結果如下（圖 5-5）：

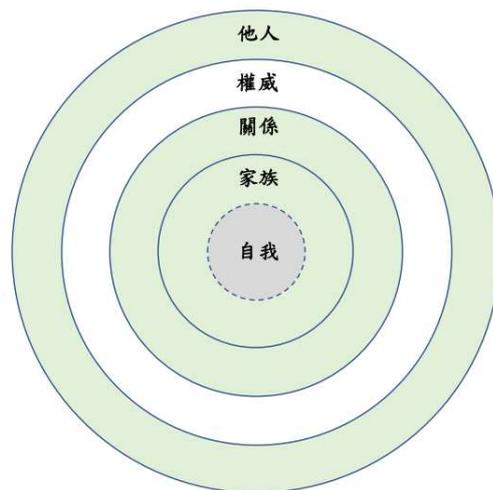
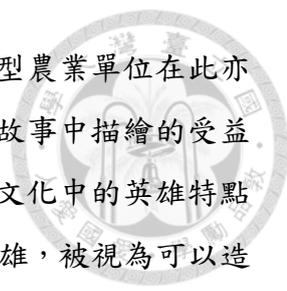


圖 5-5 受益者之人物類別親疏關係對照圖

若以親疏圈來看受益者的結果則又顯示出不同的樣貌，從前面的結果可以發現對手與受益者大致上與親疏圈所預期的相似，然而受益者的結果依序為概化他人、產業、地方社區、自然環境、家族相關、地區型農業單位、相（熟）識的人與養種物、政府學術機關；可以發現，農民故事中，與主角最親近的兩類型人物：家族相關、相（熟）識的人，並非故事中被描繪的主要受益者。

相反的，臺灣農民故事中最重要受益者類型，是以親疏圈中外圍的概化他人為主，重要的類型如：產業、地方社區、自然環境等抽象物，雖尚未在過去文獻中



被定義與自我的親疏關係，但明顯不在親疏圈內圈；此外，地區型農業單位在此亦有一定的重要性，是主角從農後的重要受益者之一。整體而言，故事中描繪的受益者，多為與主角較疏遠、抽象的對象，這樣的結果可能呼應華人文化中的英雄特點——達則兼善天下的「外王」行為，也就是說，在華人社會中的英雄，被視為可以造福社稷，而非僅考量身邊親近的人（黃光國，2001，2004；楊國樞，2004），此一概念的重要性，反映在農民故事中的各角色功能，所有故事中最常見的即受益者。說明在臺灣的農村社會中，欲被描繪為英雄，造福他人仍是核心。

簡言之，從親疏圈的角度理解本研究對於角色功能的分析結果，可以發現，若是以各角色功能中最為常見的人物類別來看，支持者主要的人物類別，均為與主角較為親近之人物；對手中之人物，同時具有與主角最為親近與最為疏遠的人物；受益者中則是與主角最為疏遠的人物。同時也反映華人文化中，人物類別與互動模式與親疏遠近關係彼此的關聯性仍然存在。

### 5.3 研究限制與未來研究建議

本研究聚焦從農主題與華人文化中的農民故事，希望藉此豐富故事研究，然而尚有研究限制待後續研究者持續努力改善，在本研究基礎上持續探究不同主題、華人社會中的故事樣貌。以下說明本研究之限制與未來研究建議：

#### 一、故事來源之寫作目的

本研究之故事蒐集來源為農委會與上下游，雖此二來源之最終寫作目的，都是為了推廣農業；然而，農委會更傾向做為官方政策的宣傳工具，因此故事內容可能具明確的目的性、官方樣板人物等（此亦本研究選擇做為官方代表來源之原因）；另一方面，上下游則著重報導農業新聞，從社會議題角度切入，同時該媒體亦在其平臺販售農產品，撰寫某些類別文章時可能具有商業考量。簡單來說，本研究希望比較的官方、民間故事差異，因有不同的撰寫目的、任務，因而可能呈現出不同樣貌，在閱讀時仍須留意兩種來源在撰寫時，本質上的差異。

此外，農委會與上下游所撰寫之故事，乃改編自真實事件且更傾向新聞報導之形式，而非虛構故事。因此這些真實農民新聞故事，或許與純粹虛構之農民故事樣貌有所不同，也就是紀實與虛構之故事內容仍可能存在差異，因而反映出不同的從

農英雄樣貌。因此運用於行銷等推廣用途時，尚難對於這樣的農民故事即合適的故事行銷下定論。



## 二、官方與民間故事：數量與來源

官方故事總計 103 則；民間則是 6 則，這樣的數量差異使本研究對於兩者之撰寫風格不同之結論，仍需更多驗證；此外，僅有 6 則民間故事，使其元素類目之比例容易達到 100%，因而使結論傾向較為絕對的說法（例如所有民間故事「均」完整包含平凡世界與非凡世界等）。此外，數量的差異也使本研究之結果主要反映出官方故事之樣貌。因此，本研究建議後續研究，可以再抽樣分析官方與民間故事時，兩者數量不但應達到一定數量，數量上也應更平均。

另一個本研究所進行的官方與民間故事比較之限制，是故事的蒐集來源，本研究雖考量官方與民間故事之樣貌可能出現差異，但僅選取最具代表性的來源各一，使研究結果會受到農委會、上下游兩機構的撰寫風格所影響。本研究的目的是在於初步全面性的了解一個，因此官方、民間僅各選擇一個做深入分析，因此選擇了這些領域中最為知名、主要的媒體，因此必須放棄一些如豐年社、聯合報、天下雜誌、遠見雜誌等傳統知名主流媒體，所撰寫之農業故事。因此，後續亦需要了解，其他官方與民間單位是否也有相似的結果，因此建議未來相關研究，可以選取更多官方與民間撰寫的故事，透過此一方法，探究農民故事的可能特質。

## 三、故事篇幅

故事研究中可以看到不同的篇幅差別，有些研究者著重長篇小說的分析，有些則是中篇、短篇等不同長度的作品。農民故事亦有各種不同長度，本研究所分析之故事大多屬於中、短篇，此為本研究之限制，因此有待後續相關研究繼續探究故事的篇幅是否會影響故事元素與類目的運用。

另一個需考量的，是華人文化下的農民故事的篇幅會如何影響元素與類目，這樣的結果與過去以西方為主要的研究有何差異，換句話說，華人農民故事的短篇、中篇、長篇分別是如何。不同長度的故事是否會有不同的分析結果，本研究所發現與過去研究的差異，是否因為故事篇幅而有所不同，有待未來更多研究發現。



透過本研究之進行，可以發現過去的故事研究，大多分析西方文化中的故事，相較之下，東方、華人文化中的故事內容與樣貌，仍待更多研究者探究。過去研究華人社會文化的研究者，從中國的農村生活找尋華人文化樣貌的線索，本研究亦以「農民」為主題，不僅發現與過去故事研究與華人文化中的故事互通之處，並在此一基礎上往前推進，找出新的類目，整合出農民故事的特質，希望以此了解華人文化與社會，做為實務運用上的基礎。

回顧相關文獻，目前尚未有人系統性的研究農民故事，因此研究者希望透過本研究，能瞭解農民故事。藉由整合先前與故事相關的文獻，所形成之分析框架，從故事最基本的元素及其類目開始，剖析農民故事所包含的內容；接著，瞭解這些元素如何組合，呈現什麼樣的故事特質；最後，找出農民故事框架為何。為農民故事建立理解之基礎。簡言之，本研究的主要成果為：（一）找出農民故事的元素。（二）分析出農民故事的特質。

不僅如此，本研究所建立之「農民故事分析架構」，乃立基於先前對於故事的分析與討論文獻整合，因此可以透過此分析工具之分析結果，用來與其他故事進一步進行比較與接軌，也就是具備比較與討論之共同基礎。此工具亦可做為後續分析農民故事與其他類型故事的工具。本研究在此一基礎上，又更進一步透過分析結果將此架構聚焦，形成「臺灣農民故事元素架構圖」，使相關研究者了解透過農民故事分析架構，所能產出之故事內容整體性比較取徑，對於相關研究彼此對話、呈現結果有其助益。

總結上述，本研究所產出之結果與所運用的分析工具，可使農民故事納入故事研究的領域範疇中。藉由揭開本研究所分析之故事的樣貌與可能的文化意涵，增進故事研究的豐富與完整程度，臺灣農民故事讓我們了解並測試現行理論的完整性與適用性，甚至可能突顯出原先並不明顯的文化差異。因此本研究在分析故事的工具與分析結果上，均能對故事研究領域有所增進。

在實務運用上，能讓人們快速的理解農民故事的型貌，同時為有志從事行銷故事者撰寫農民故事時，提供寫作指引，了解在這樣的文化脈絡上，應如何有效率且準確的撰寫結構完整的農民故事。長期來看，可以增進農業行銷的了解與技術。上述即為本研究在學術、實務運用兩方面的研究貢獻。

## 參考文獻



Abbott, H. P. (2008). *The Cambridge introduction to narrative*. New York, NY: Cambridge University Press.

Adaval, R., & Wyer, R. S. (1998). The role of narratives in consumer information processing. *Journal of Consumer Psychology*, 7 (3), 207-245.

Appel, M., & Richter, T. (2007). Persuasive effects of fictional narratives increase over time. *Media Psychology*, 10 (1), 113-134.

Baesler, E. J. (1997). Persuasive effects of story and statistical evidence. *Argumentation and Advocacy*, 33 (4), 170-176.

Bal, M. (1997). *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press.

Berger, A. A. (1997). *Narratives in popular culture, media, and everyday life*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Browne, R., & King, D. (2010). *Self-editing for fiction writers: How to edit yourself into print*. New York, NY: Harper Collins.

Bruner, J. S. (2009). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces*. Novato, CA: New World Library.

Cawelti, J. G. (1977). *Adventure, mystery and romance: Formula stories as art and popular culture*. Chicago, IL: University Of Chicago Press.

Chang, C. (2012). How people tell an ad story: Western vs. Asian styles. *Asian Journal of Communication* 22 (3), 235-252.

- 
- Chatman, S. (1980) . Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. New York, NY: Cornell University Press.
- Cho, H., Shen, L., & Wilson, K. (2014) . Perceived realism: Dimensions and roles in narrative persuasion. *Communication Research*, 41 (6) , 828-851.
- Cohan, S., & Shires, L. M. (1988) . Telling stories. London, UK: Psychology Press.
- Colbey, P. (2001) . Narrative. New York, NY: Routledge.
- Cortazzi, M. (1993) . Narrative analysis. New York, NY: Routledge.
- Deighton, J., Romer, D., & McQueen, J. (1989) . Using drama to persuade. *Journal of Consumer Research*, 16 (3) , 335-343.
- Fog, K., Budtz, C., Munch, P., & Blanchette, S.(2010). *Storytelling: Branding in practice*. Berlin, Germany: Springer.
- Gardner, J. (1999) . On becoming a novelist. New York, NY: WW Norton & Company.
- Heath, C., & Heath, D. (2007) . *Made to stick: Why some ideas survive and others die*. New York, NY: Random House.
- Herman, D.(2007). *The Cambridge companion to narrative*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Herman, L., & Vervaeck, B. (2005) . *Handbook of narrative analysis*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Jörg, M., & Kohring, M. (2008) . The content analysis of media frames: Toward improving reliability and validity. *Journal of communication*, 58 (2) , 258-279.
- Keen, S. (2004) . *Narrative form*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Kent, M. (2015) . The power of storytelling in public relations: Introducing the 20 master plots. *Public Relations Review*, 41 (4) , 480-489.

LaPlante, A. (2010) . The making of a story: A Norton guide to creative writing. New York, NY: W. W. Norton & Company.

Lee, E., & Leets, L. (2002) . Persuasive storytelling by hate groups online: Examining its effects on adolescents. *American Behavioral Scientist*, 45 (6) , 927-957.

Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R., & Zilber, T. (1998) . Narrative research: Reading, analysis, and interpretation. Thousand Oaks, CA: Sage.

Maxwell, R., & Dickman, R. (2007) . The elements of persuasion: Use storytelling to pitch better, sell faster & win more business. New York, NY: Harper Business.

McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. New York, NY: ReganBooks.

McKee, R., & Fryer, B.(2003) . Storytelling that moves people. *Harvard Business Review*, 81 (6) , 51-55.

Riessman, C. K. (2008) . *Narrative methods for the human sciences*. Los Angeles, CA: Sage.

Simmons, A. (2009) . *The story factor: Inspiration, influence, and persuasion through the art of storytelling*. New York, NY: Basic Books.

Stern, B. (1998) . *Representing consumers: Voices, views, and visions*. Hove, UK: Psychology Press.

Strange, J. J., & Leung, C. C. (1999) . How anecdotal accounts in news and in fiction can influence judgments of a social problem's urgency, causes, and cures. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 25 (4) , 436-449.

Sumi, K.(2010) . Learning story marketing through practical experience of story creation system. *Interactive Storytelling*, 98-110.



Tobias, R. B. (2012) . 20 master plots: And how to build them (3 ed.) . New York, NY: Writer's Digest Books.

Truby, J. (2008) . The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller. New York, NY: Farrar, Straus and Giroux.

Vogler, C. (2007) . The writer's journey: Mythic structure for writers. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

上下游 News&Market (2017) 。青年從農專題系列導覽【部落格文字資料】。取自 [https:// www. newsmarket.com.tw/blog/2574/](https://www.newsmarket.com.tw/blog/2574/)

上下游 News&Market (2011) 。認識我們【部落格文字資料】。取自 [https:// www. newsmarket.com.tw/aboutus/](https://www.newsmarket.com.tw/aboutus/)

王文隆 (2003) 。中華民國對非洲農技援助的開展。近代中國，155，66-92。

王俊豪 (2007) 。新農業與新農民脈絡與涵構之解析。農業推廣文彙，52，1-16。

王石番 (1989) 。傳播內容分析法：理論與實證。臺北市: 幼獅文化。

王儀真、陳美芬、方珍玲、王俊豪 (2011) 。青年農民留農選擇之研究。農業推廣學報，28，53-67。

王親仁 (2005) 。我國農村青年對農村發展願景與農業前途看法之研究。鄉村發展，6，15-38。

臺灣農業故事館 (2017) 。臺灣農業故事館【部落格文字資料】。取自 [https:// the me.coa.gov.tw/index.php](https://the.me.coa.gov.tw/index.php)

成章瑜 (2007) 。水蜜桃阿嬤。商業周刊，1021，104-121。

吳東鴻、王俊富、賴明信 (2011) 。臺灣米於史瓦濟蘭之食味品質分析。臺灣農業研究，60 (1) ，11-20。

吳倩芳、曾玉惠 (2015) 。農村人力活化與運用輔導策略之研究—以屏東市蔬菜產銷班第 13 班為例。高雄區農業改良場年報，42，85-86。

呂妮霖 (2007) 。好萊塢後現代童話電影的敘事轉向分析。(未出版之碩士論文)。國立政治大學，臺北市。

周淑月、蔡必焜、蔣憲國 (2011) 。農會推動地區品牌權益之研究。臺灣農學會報，12 (4) ，382-404。

周麗芳 (2002) 。華人組織中的關係與社會網絡。本土心理學研究，18，175-227。



- 周慶華 (2002)。故事學。臺北市：五南圖書。
- 林世豐 (2004)。臺灣甜柿的品牌建立與行銷經驗談。甜柿栽培技術與經營管理研討會專集，71，297-304。
- 林東泰 (2011)。電視新聞敘事結構初探。新聞學研究，108，225-264。
- 林勇信 (2011)。影響新進農民從農因素之研究—以漂鳥結訓學員為例。高雄區農業改良場研究彙報，22 (2)，18-36。
- 林豐瑞、彭克仲 (2013)。農業重點人才需求調查與推估之研究—茶與芒果產業基層人力需求推估及其影響因素之研究。臺北市：行政院農業委員會。
- 林珊如 (2010)。數位時代的閱讀：青少年網路閱讀的爭議與未來。圖書資訊學刊，8 (2)，29-53。
- 果物配 (2017)。農民故事【部落格文字資料】。取自 <https://wp.fruitpay.com.tw/%E8%BE%B2%E6%B0%91%E6%95%85%E4%BA%8B/>
- 青年農民創業入口網 (2017a)。成功案例【部落格文字資料】。取自 [http://ifarmer.coa.gov.tw/inner.php?menu\\_id=1&sub\\_menu=5&subcategories=all&to\\_p\\_catid=all](http://ifarmer.coa.gov.tw/inner.php?menu_id=1&sub_menu=5&subcategories=all&to_p_catid=all)
- 青年農民創業入口網 (2017b)。關於我們。【部落格文字資料】。取自 <http://ifarmer.coa.gov.tw/about.php>
- 施孟隆、黃炳文 (2006)。臺灣農業發展與農業結構變遷之研究。中華農學會報，7 (4)，324-342。
- 科技濃湯 (2016)。社群媒體雙刀流—粉絲團+官方網站聯手出擊【部落格文字資料】。取自 <http://techsoup-taiwan.blogspot.com/2016/05/blog-post.html>
- 孫智麗、李宜映、黃奕儒、李秉璋 (2011)。2025 臺灣農業科技前瞻之發展議題分析。臺灣經濟研究月刊，34 (3)，70-77。
- 海爾 (2012)。故事的力量：用故事力創造令人感動的行銷和口碑。臺北市：意象文化。
- 高德錚、蔡宜峰、張惠真、戴登燦、李健鋒、何榮祥 (2010)。國際農業合作推廣績效—深入非洲。臺中區農業改良場特刊，101，241-249。
- 陳世芳、陳蓓真 (2015)。中部地區果樹青年農民經營管理能力認知與輔導需求之研究。臺中區農業改良場特刊 (129)，41-64。
- 陳希煌 (2015)。現代化演進與臺灣農業。臺灣農學會報，16 (2)，111-116。

陳明昌(2016)。高屏地區熱帶果樹青年農民經營管理能力建構及輔導效能之研究。

高雄區農業改良場年報，105，81-81。

陳俐君、黃麗君(2015)。網路有機生鮮農產品之故事行銷－品牌故事真實性之建構。農林學報，64(2)，85-100。

陳品妤、黃光玉(2009)。精品珠寶品牌故事之比較：以 Cartier, Chanel, Tiffany 為例。廣告學研究，31，1-34。

陳烈夫、顏妙朱(2013)。以知識管理看農業試驗所技術移轉，產學合作與創新育成中心資源整合(上)。技術服務，93，29-32。

陳順孝(2017)。媒觀析：2016年臺灣媒體觀察報告。臺北市：臺灣媒體觀察教育基金會。

陳蓓真、梁燕青、陳世芳(2016)。中部地區青年農民經營果樹管理關鍵成功因素之研究－以農委會專案輔導之青年農民為例。臺中區農業改良場研究彙報，130，51-62。

陳烜之、梁覺(2000)。邁進中的華人心理學。香港：香港中文大學。

陳鳳麗(2015)。德學者分享農糧「地產地消」經驗 建議農民講故事。自由電子報。取自 <http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1262001>

曾宇良、顏建賢、莊翰華、吳瑤(2012)。食育之農業體驗活動對大學生影響之探究－以國立彰化師範大學地理系學生為例。農業推廣文彙，57，121-136。

曾慈慧(2002)。由國外農場觀光經驗談臺灣休閒農業發展。農業推廣文彙，47，173-184。

曾崢萌、林正木、劉興榮(2016)。花宜地區農村社區人力活化運用與輔導－以有機產業為例。花蓮區農業改良場研究彙報，34，65-73。

雲林縣農民大學(2017)。農夫故事【部落格文字資料】。取自 <http://www.yunlinfarmer.com/story.html>

黃光玉(2006)。說故事打造品牌：一個分析的架構。廣告學研究，26，1-23。

黃光國(2001)。儒家關係主義的理論建構及其方法論基礎。教育與社會研究，2，1-33。

黃光國(2004)。儒家社會中的生活目標與角色義務。本土心理學研究，22，121-193。

黃光國(2009)。儒家關係主義：哲學反思，理論建構與實徵研究。臺北市：心理



- 出版社。
- 黃新生 (1990)。媒介批評。臺北市：五南圖書。
- 黃新生 (1992)。媒介分析方法。臺北市：遠流出版。
- 黃淑華 (2013)。農民技術諮詢付費機制之研究。行政院農業委員會應用研究成果報告 (編號：102 農科-5.2.1-農-C2)，未出版。
- 黃曬莉 (1999)。人際和諧與衝突：本土化的理論與研究。臺北市：桂冠圖書公司。
- 利翠珊 (2012)。華人社會關係網中的自我觀。本土心理學研究，37，225-230。
- 卓馨怡、利翠珊 (2008)。成年子女的孝道責任與焦慮：親子關係滿意度的影響。本土心理學研究，30，155-197。
- 許詩淇、黃曬莉 (2009)。天下無不是的父母？華人父母角色義務對親子衝突與親子關係的影響。中華心理學刊，51 (3)，295-317。
- 楊子毅 (2017)。品牌工藝師 塑造「內容王」3 大策略 10 洞察。動腦雜誌，496，40-49。
- 楊純明 (2013)。氣候智能型農業生產—從環境親和調適評估機會與挑戰。作物、環境與生物資訊，10 (3)，217-228。
- 楊舜臣、陳炳輝、陳育信 (1999)。淺談臺灣農產品網路行銷。技術服務，10 (3)，16-21。
- 楊國樞 (2004)。華人自我的理論分析與實徵研究：社會取向與個人取向的觀點。本土心理學研究，22，11-80。
- 楊國樞、黃光國、楊中芳 (2005)。華人本土心理學。臺北市：遠流出版。
- 楊國樞、葉明華 (2005)。家族主義與泛家族主義。華人本土心理學，249-292。
- 臧國仁、蔡琰 (2010)。新聞敘事之時空「窗口」論述—以老人新聞報導為例。新聞學研究，105，205-246。
- 臧國仁、蔡琰 (2012)。新聞訪問之敘事觀—理論芻議。中華傳播學刊，21，3-30。
- 彭杏珠 (2017)。50 大黃金青農【專刊】。遠見雜誌。
- 劉曉鵬 (2012)。農技援助之外：小中國對非洲的大想像。臺灣史研究，19，141-147。
- 蔡本原 (2012)。從水蜜桃阿嬤的故事淺談農產品行銷。臺中區農業改良場特刊，111，180-182。
- 蔡本原、簡妙宜 (2014)。臺中區農業改良場辦理青年農民故事行銷訓練。臺中區



- 農業專訊，86，27-27。
- 蔡明達、賴重光(2012)。農會農特產品品牌行銷之研究。農業推廣文彙，57，59-79。
- 蔡琰(1997)。電視時裝劇類型與情節公式。傳播研究集刊，1，1-54。
- 蔡琰(2000)。電視劇：戲劇傳播的敘事理論。臺北市：三民。
- 鄭瑞城(1990)。未來的人要如何超越?—評《傳播內容分析法》。新聞學研究，42，258-260。
- 瞿海源、畢恆達、劉長萱、楊國樞(2012)。社會及行為科學研究法。臺北市：臺灣東華。
- 羅文伶、邱銘心(2015)。網路健康謠言內容分析研究。教育資料與圖書館學，52(1)，3-31。
- 陸洛、高旭繁、陳芬憶(2006)。傳統性，現代性，及孝道觀念對幸福感的影響：一項親子對偶設計。本土心理學研究，25，243-278。
- 陸洛、楊國樞(2005)。社會取向與個人取向的自我實現觀：概念分析與實徵初探。本土心理學研究，23，3-69。
- 費孝通(1948) 鄉土中國。香港：鳳凰出版社。
- 葉光輝(2004)。現代華人家人的互動關係及其心理歷程。本土心理學研究，22，81-119。
- 葉光輝(2008)。中國人的孝道：心理學的分析。臺北市：國立臺灣大學出版中心。
- 葉光輝(2009a)。臺灣民眾的代間交換行為：孝道觀點的探討。本土心理學研究，31，97-141。
- 葉光輝(2009b)。華人孝道雙元模型研究的回顧與前瞻。本土心理學研究，32，101-148。
- 賈放(2006)。故事形態學。中國：中華書局。
- 趙文滔(2012)。伴侶結合過程及其衝突因應：以瓊瑤浪漫愛情小說文本分析為例。本土心理學研究，37，99-138。
- 韓貴香、李美枝(2008)。捨近求遠的求助模式：“面子威脅”對華人選擇求助對象的影響。中華心理學刊，50(1)，31-48。
- 樂斌、邱于平、趙光正(2013)。故事行銷要素對 Facebook 中分享意願之影響。行銷評論，10(4)，409-423。

Propp, Vladimir (2006) 。故事形態學 (Morphology of the Folktale) (賈放譯) 。  
中國：中華書局。(原著出版年：1970)。





## 專家小組效度問卷

教授好，

本研究目的是分析農民故事，欲達成此目標須建構編碼所需之分析框架。因此需要請教授協助評定分析框架與編碼範例的合適度。為了讓教授理解本研究的思路與內涵，在專家效度問卷開始之前，將先呈現本研究之架構與流程、簡述文獻基礎做為背景資料，供教授評定時參考，確認建構之框架合理性。

本問卷分為下列三部分：

- 一、 研究架構
- 二、 文獻建構分析框架
- 三、 分析框架與編碼範例的合適度

問卷會於每題說明評分方式，您會在每一題項都會看到評分與意見填寫處。

以上說明若有任何不清楚之處或任何建議，歡迎教授隨時與我聯絡。再次感謝您。

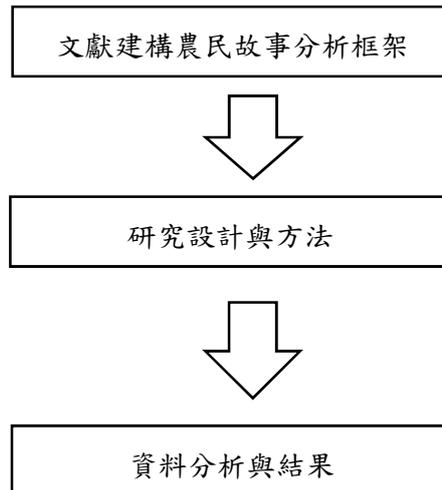
恭請 教安

國立臺灣大學 生物產業發展暨傳播研究所

學生：卓宛嫻 敬上

## 一、研究流程與架構

本研究首先從文獻建構研究使用之分析框架；完成後會以該框架分析所蒐集的故事有哪些元素；最後得到本研究的分析結果。圖示說明如下：



## 二、文獻建構分析框架

本研究首先要建構分析框架，以分析農民故事之特質。下述以步驟及其內容說明過程：

**步驟 1：**為分析故事，本研究以故事與敘事學相關文獻為出發點。

**步驟 2：**回顧文獻後發現，書籍著作對於故事中的元素結構與元素，有較為全面整體的看法（儘管不同論者可能有所差異），而期刊所回顧的文獻基礎也大多建立在書籍著作上。例如在一篇探討故事要素的文章中談到結構，但也僅有篇幅討論角色與衝突（樂斌，邱于平，趙光正，2013），如多數深入針對特定元素進行探討之文章。因此，在本研究的研究目的下，以書籍作為發展研究分析框架的基底，請見下表「敘事框架文獻整理表」（表 1）。

表 1 敘事框架文獻整理表

敘事與故事	定義	<p>Chatman, S. B. (1980). <i>Story and discourse: Narrative structure in fiction and film</i>. Cornell University Press.</p> <p>Bal, M. (2009). <i>Narratology: Introduction to the theory of narrative</i>. University of Toronto Press.</p>
	內涵	<p>Abbott, H. P. (2008). <i>The Cambridge introduction to narrative</i>.</p> <p>Herman, D. (2007). <i>The Cambridge companion to narrative</i>. Cambridge University Press.</p>
故事元素與架構	結構	<p>Bal, M. (2009). <i>Narratology: Introduction to the theory of narrative</i>. University of Toronto Press.</p> <p>Cohan, S., &amp; Shires, L. M. (2013). <i>Telling stories</i>. Routledge.</p> <p>Keen, S. (2003). <i>Narrative form</i>. London: Palgrave Macmillan.</p> <p>Coste, D. (1989). <i>Narrative as communication</i>. U of Minnesota Press.</p> <p>Maxwell, R., &amp; Dickman, R. (2007). <i>The elements of persuasion: use storytelling to pitch better, sell faster &amp; win more business</i>. Collins.</p> <p>Abbott, H. P. (2008). <i>The Cambridge introduction to narrative</i>.</p> <p>Herman, D. (2007). <i>The Cambridge companion to narrative</i>. Cambridge University Press.</p>
	角色	<p>McKee, R. (1997). <i>Substance, structure, style, and the principles of screenwriting</i>. New York: HarperCollins.</p> <p>Vogler, C. (2007). <i>The Writer's journey</i>. Studio City: Michael Wiese Productions.</p>
	事件	<p>Chatman, S. B. (1980). <i>Story and discourse: Narrative structure in fiction and film</i>. Cornell University Press.</p> <p>Bal, M. (2009). <i>Narratology: Introduction to the theory of narrative</i>. University of Toronto Press.</p>
	時序	<p>Chatman, S. B. (1980). <i>Story and discourse: Narrative structure in fiction and film</i>. Cornell University Press.</p> <p>Bal, M. (2009). <i>Narratology: Introduction to the theory of narrative</i>. University of Toronto Press.</p> <p>Herman, D. (2007). <i>The Cambridge companion to narrative</i>. Cambridge University Press.</p>

	場景	<p>Chatman, S. B. (1980). <i>Story and discourse: Narrative structure in fiction and film</i>. Cornell University Press.</p> <p>Bal, M. (2009). <i>Narratology: Introduction to the theory of narrative</i>. University of Toronto Press.</p> <p>Abbott, H. P. (2008). <i>The Cambridge introduction to narrative</i>.</p> <p>Herman, D. (2007). <i>The Cambridge companion to narrative</i>. Cambridge University Press.</p> <p>McKee, R. (1997). <i>Substance, structure, style, and the principles of screenwriting</i>. New York: HarperCollins.</p> <p>Vogler, C. (2007). <i>The Writer's journey</i>. Studio City: Michael Wiese Productions.</p>
--	----	---

接著將眾學者對敘事元素及其整體架構的討論交集，整理為「故事元素與其分類整理」（如圖 1）。

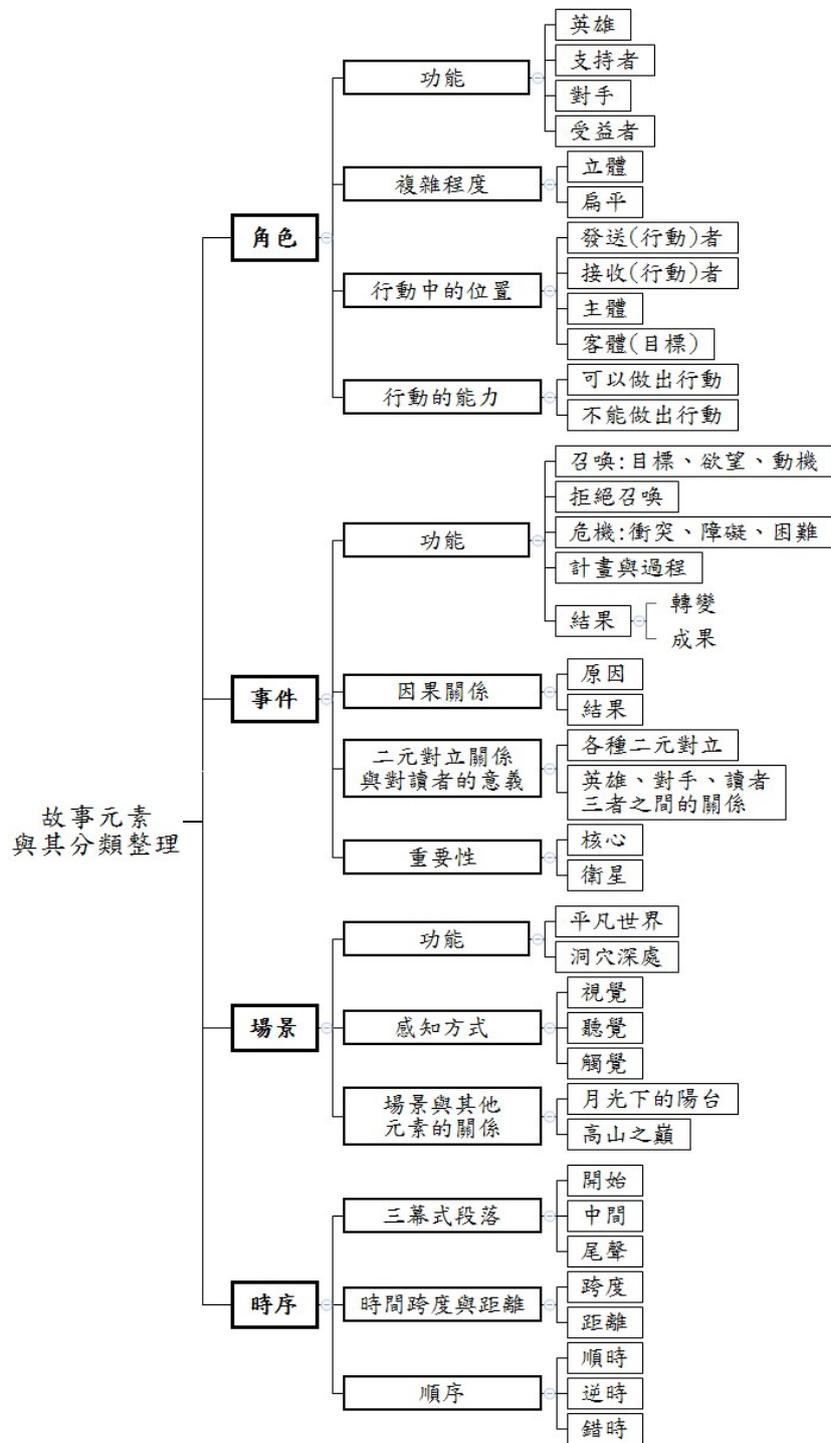


圖 1 故事元素與其分類整理

步驟 3：從相關領域的討論發現，上述分析框架太大，在分析上有困難，因此，本研究將整理過去文獻「好故事文獻整理表」（如表 2），並整理成框架為：「好故事框架圖」（如圖 2）。



表 2 好故事文獻整理表

好故事	<p>McKee, R. (1997). Substance, structure, style, and the principles of screenwriting. New York: HarperCollins.</p> <p>Vogler, C. (2007). The Writer's journey. Studio City: Michael Wiese Productions.</p> <p>Fog, K. (2010). Storytelling: Branding in practice. Samfundslitteratur.</p> <p>Truby, J. (2016). 故事寫作大師班. 漫遊者文化.</p> <p>Maxwell, R., &amp; Dickman, R. (2007). The elements of persuasion: Use storytelling to pitch better, sell faster &amp; win more business. New York, NY: Harper Business.</p>
-----	---

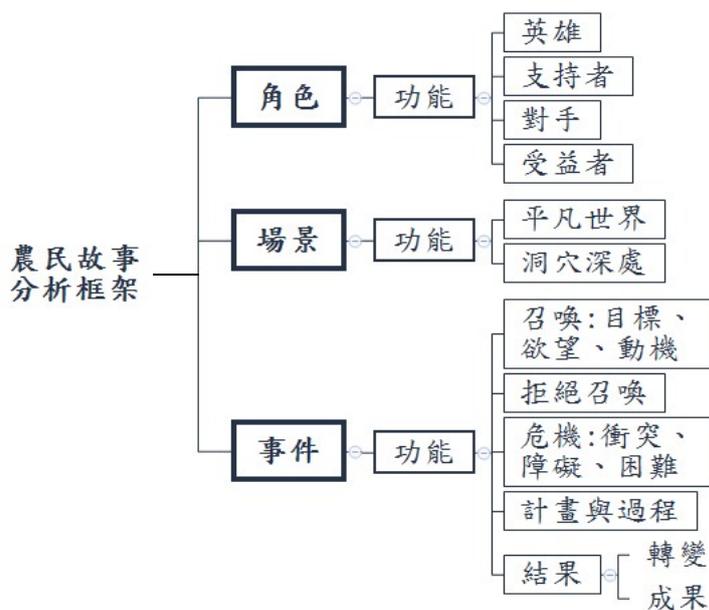


圖 2 好故事框架圖

步驟 4：最後，整併上述交集，加上「其他」欄位，整理為：「農民故事分析框架圖」，請見圖 3。

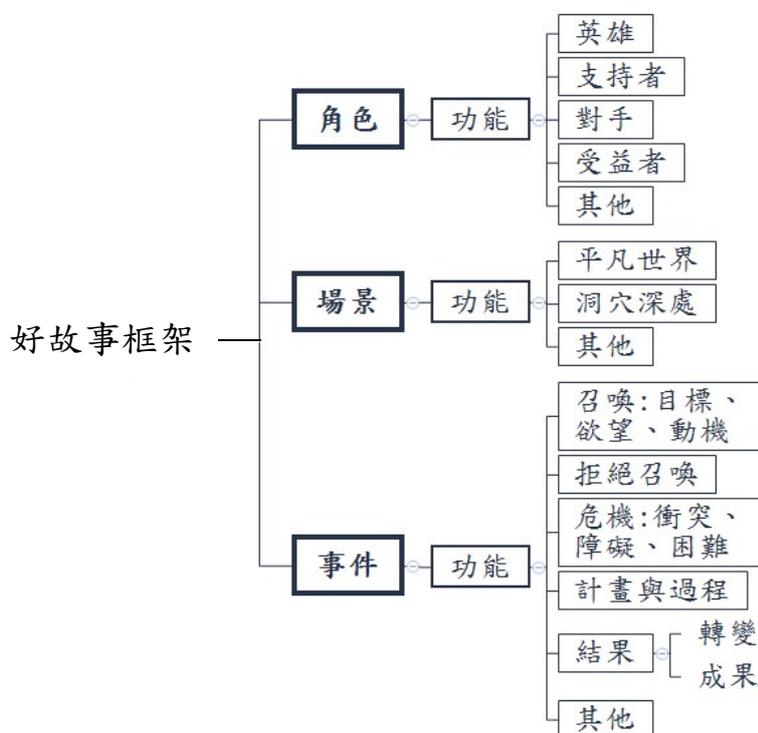


圖 3 農民故事分析框架圖

### 三、分析框架與編碼範例的合適度

#### (一) 編碼說明

根據上述完成之「農民故事分析框架」開始本研究之故事分析編碼，本研究所有參與的編碼員都會閱讀本內容以了解編碼原則。

##### (1) 故事分析的先決條件

- 故事主角：從農之單一農民
- 故事主要事件：從農結果

## (2) 故事元素定義

- 角色：在行動中且具有能動性的人/類人格特質者皆可稱作角色，透過賦予其一定的特質，會具備真實的精神、容貌、思想、或行動的能力
- 事件：事件是行動的基本單位，事件可以是一個行動，也可以是一發生事實。常常帶來從一種狀況到另一種狀況的轉變。行動在這裡被界定為引起或經歷一個事件。通常是由行為者所引起的一種狀況轉變。換句話說，事件也常被界定為過程。
- 場景：場景是故事在空間裡的位置，也就是行為者所處和事件所發生的地理位置。事件必然發生在某個場景(有時較為模糊)。一般說來，地點可以標示出來。

## (3) 編碼標準

由編碼員根據前述定義對農民故事進行編碼。編碼標準是盡可能將故事中的每一句話進行編碼，且編碼不重複，例如，若有一事件同時分屬兩類，則選最貼近的類別；例如有一事件同時屬於「挑戰」、「計畫與過程」，則選擇最合適之類別。同時，保有「待確認」類別做為無法分類之內容。

## (二) 故事文本與編碼結果

在上述編碼標準下，以下為故事原文與其編碼結果，並請專家給予評分和意見，確認其合適度。



### (1) 故事原文

源於對農業的憧憬，於是他回鄉搭起溫室種小番茄，建立屬於自己的農業城堡，曾建和說：「這是能做一輩子的的工作」。原本是門外漢的他，不畏挫折與他人眼光，堅持做對的事，現在他創立栽培耕作制度並精進產銷技術、拓展多元化行銷通路、更推動產銷班獲吉園圃標章、共同行銷採購，協助青年成為務農伙伴，期盼在家鄉共享安居樂業。

### (2) 編碼結果 (評分從 1 至 10 分，1 分為最不適合，10 分為最適合)

編碼類目	角色功能					事件功能						場景功能			
	英雄	支持者	對手	受益者	其他	召喚：目標、欲望、動機	拒絕召喚	危機：衝突、障礙、困難	計畫與過程	結果		其他	平凡世界	非凡世界	其他
										轉變	成果				
內容	曾建和	青年	他人	(1)青年 (2)產銷班	X	(1)源於對農業的憧憬...曾建和說：「這是能做一輩子的的工作」 (2)期盼在家鄉共享安居樂業	X	原本是門外漢的他，不畏挫折與他人眼光，堅持做對的事。	於是他回鄉搭起溫室種小番茄，建立屬於自己的農業城堡。	X	現在他創立栽培耕作制度並精進產銷技術、拓展多元化行銷通路、更推動產銷班獲吉園圃標章、共同行銷採購，協助青年成為務農伙伴	X	X	(1)家鄉城堡 (2)農業城堡 (3)溫室	X
評分															
意見															