

國立臺灣大學文學院華語教學碩士學位學程

碩士論文



Graduate Program of Teaching Chinese as a Second Language

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master's Thesis

籃球賽事評論的語言建構——

以大專籃球聯賽直播為例

Constructing Basketball Commentary: A Conversation
Analysis of University Basketball Association Broadcasts

蔡靖嵐

Cheng-Lam Choi

指導教授：蔡宜妮 博士

Advisor: I-Ni Tsai, Ph.D.

中華民國 114 年 8 月

August 2025



國立臺灣大學碩士學位論文 口試委員會審定書

籃球賽事評論的語言建構——以大專籃球
聯賽直播為例

Constructing Basketball Commentary: A Conversation
Analysis of University Basketball Association Broadcasts

本論文係 蔡靖嵐 君（學號 R10146014）在國立臺灣大學
華語教學碩士學位學程完成之碩士學位論文，於民國 114 年 7 月
18 日承下列考試委員審查通過及口試及格，特此證明。

口試委員：

蔡宜妃

（指導教授）

陳文祥

呂佳蓉



學程主任：



摘要

籃球賽事評論為一種機構型會話，由主播與評論員共同負責賽事播報。目前，在會話分析領域中，針對體育賽事評論的相關研究尚未成型。有鑑於此，本研究以大專籃球聯賽之直播紀錄影片為語料，探討籃球賽事評論中「一個進攻回合」的整體結構、共構特性與話輪交替形式，試圖填補此領域之研究空白。研究發現，「一個進攻回合」的整體結構可區分為三個階段：「描述—結果—評論」，並依回合情境細分為最小結構、標準結構與擴展結構。主播與評論員的參與形式則包括：主播獨立完成整體結構、主播負責描述與結果而評論員負責評論，以及雙方共同建構各個階段。共構特性方面，籃球賽評展現三項主要特徵，分別為立場一致的認同與附和、情感立場的融入以及透過回顧方式呼應當下賽況。話輪交替形式則歸納為三類：評論員介入描述階段、評論員主動發起評論，以及主播引發評論員參與評論。最後，本研究將上述會話分析成果應用於華語教學，設計一門以「籃球賽事評論實戰」為主題之課程，填補當前華語教學中「專業華語」與「運動華語」領域教材之空缺。課程運用真實語料、結合多元語言技能訓練與數位工具，貫徹「多元化」與「數位化」的教學理念，為華語課程設計提供實務應用與創新模式之參考。

關鍵詞：會話分析、機構型會話、籃球賽事評論、華語教學、專業華語、運動華語



Abstract

Basketball commentary is a form of institutional talk, jointly conducted by a play-by-play announcer and a color commentator. In the field of conversation analysis, research specifically focusing on sports commentary remains underdeveloped. In response to this gap, the present study examines the structure and interactional features of basketball commentary using live broadcast footage from University Basketball Association (UBA) as its primary data source. The analysis focuses on the structure of a single offensive possession, the co-constructed features of the commentary, and the turn-taking patterns between announcer and commentator. Findings reveal that the structure of an offensive possession can be divided into three stages: Description–Result–Commentary, and can be categorized into minimal, standard, and expanded structures based on the complexity of the play. The participation formats include: the announcer completing all three stages alone; the announcer providing the description and result while the commentator contributes the commentary; and both participants jointly constructing the entire segment. In terms of co-construction, three major features are observed: mutual alignment and agreement, emotional stance-taking to enhance viewer engagement, and retrospective references to previous events to support the current commentary. Turn-taking patterns are also classified into three types: commentators intervening during the description, commentators initiating commentary, and announcers prompting commentators to contribute. Finally, this study applies the findings of conversation analysis to Chinese language teaching by designing a course titled "Basketball Commentary Practicum".



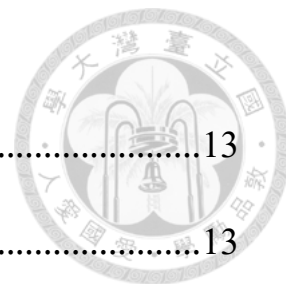
This course addresses the current lack of instructional materials in the areas of professional Chinese and sports Chinese. The course uses authentic commentary data, integrates training in all language skills, and incorporates digital tools, embodying the principles of diversification and digitalization. This provides both a practical framework and an innovative model for future Chinese language curriculum design.

Keywords: conversation analysis, institutional talk, basketball commentary, Chinese language teaching, professional Chinese, sports Chinese

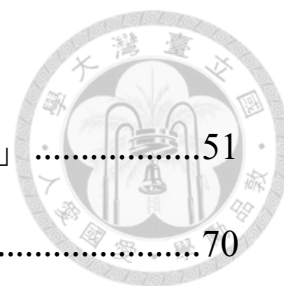


目次

口試委員會審定書	I
摘要.....	II
ABSTRACT.....	III
目次.....	V
圖次.....	VIII
表次.....	IX
第一章、緒論.....	1
1.1 研究背景及動機	1
1.2 研究目的及問題	2
1.3 研究範圍.....	3
1.4 研究方法及架構	3
第二章、文獻回顧	5
2.1 會話分析、機構型會話與體育運動領域	5
2.1.1 會話分析與機構型會話.....	5
2.1.2 會話分析在體育運動領域的應用	7
2.2 多模態會話分析	8
2.3 共同建構敘事	10



2.4 體育賽事評論之理論及相關研究	13
2.4.1 體育賽事評論之理論.....	13
2.4.2 體育賽事評論之相關研究	14
第三章、研究方法及語料	17
3.1 研究設計.....	17
3.1.1 會話分析方法論.....	17
3.1.2 使用工具.....	18
3.2 語料來源及轉寫規則	18
3.2.1 語料來源及選擇原因.....	19
3.2.2 語料處理方式及轉寫規則	20
3.3 研究流程.....	25
第四章、籃球賽事評論中「一個進攻回合」的整體結構	27
4.1 描述—結果.....	29
4.1.1 最小結構.....	30
4.1.2 擴展結構.....	34
4.2 描述—結果—評論	38
4.2.1 主播負責「描述—結果」，評論員負責「評論」	39
4.2.2 主播獨自完成「描述—結果—評論」	46



4.2.3 主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」	51
4.3 「一個進攻回合」的整體結構特點	70
4.3.1 結構的呈現形式差異	71
4.3.2 評論員與主播之評論內容差異	72
第五章、籃球賽事評論的共同建構	85
5.1 籃球賽事評論的共構特性	87
5.2 主播與評論員的話輪交替形式	96
第六章、籃球賽事評論的華語教學設計	109
6.1 籃球華語及賽事評論建構教學	109
6.2 「籃球賽事評論實戰」教案設計	117
6.2.1 教案呈現	117
6.2.2 教學特色	125
第七章、研究結論	128
7.1 研究問題之回應	128
7.2 研究限制與未來研究展望	130
參考文獻	132
附錄	137



圖次

圖四-1 「一個進攻回合」的最小結構	30
圖四-2 「一個進攻回合」的最小結構延伸出的擴展結構	30
圖四-3 「一個進攻回合」的標準結構	39
圖四-4 「一個進攻回合」的標準結構延伸出的擴展結構	39
圖四-5 「一個進攻回合」的擴展結構	68
圖四-6 籃球賽事評論中「一個進攻回合」的結構參與形式	68
圖五-1 籃球賽事評論的共構特性	87
圖五-2 主播與評論員的話輪交替形式	99
圖六-1 分級標記.....	113
圖六-2 詞彙等級分布.....	113
圖六-3 KAHOOT 問答活動.....	114
圖六-4 QUIZLET 單詞卡.....	115
圖六-5 PADLET 討論區	115



表次

表三-1 語料來源.....	19
表三-2 JEFFERSON (2004) 的語料轉寫規則	21
表四-1 「一個進攻回合」的整體結構階段及序列內容	27
表四-2 「一個進攻回合」整體結構的形式、定義及構成元素	28
表四-3 「一個進攻回合」的各階段常見用語	69
表四-4 籃球賽事評論的一般義用語	70
表四-5 「描述—結果」結構與「描述—結果—評論」結構的差異 ..	71
表四-6 評論員與主播之評論內容差異	72
表五-1 協同說故事和籃球賽事評論的相似點	86
表五-2 協同說故事與籃球賽事評論的共同參與行為差異	98



第一章、緒論

本章分為四個章節，第一節為研究背景及動機，介紹臺灣運動休閒產業與運動競技產業之發展狀況、大眾傳播媒體與體育運動的關係、體育賽事評論的功能以及研究這個主題的動機。第二節為研究目的及問題，說明本研究的目的並提出對應的研究問題。第三節說明研究範圍。第四節為研究方法及架構，先簡述本研究採用之方法，然後說明研究架構。

1.1 研究背景及動機

自二十一世紀，臺灣的運動休閒產業發展蓬勃，林房儼（2004）將此產業範疇劃分為五大類，其中一類為「觀賞性運動休閒商品」，亦即以提供大眾觀賞及娛樂為主之運動，或以競技為核心之職業運動。在運動與媒體的互動關係方面，楊東遠（2005）指出網路媒體已成為運動賽事傳播的重要媒介，隨著運動的商業化發展，大眾傳播媒體對運動的影響日益加深，兩者之間形成了互賴共存的關係。周靈山（2006）亦指出，大眾傳播媒體與體育運動相互影響，構成了一種「生命共同體」的關係。其中，運動賽事的電視轉播透過即時畫面與體育主播的專業解說，提升了觀眾的臨場感，使無法親臨現場的觀眾仍可得到優質的觀賽體驗。體育主播的解說及精彩畫面的慢動作重播，更是增添電視轉播魅力的重要元素。籃球作為臺灣最受歡迎的運動項目之一，國內外籃球賽事經常由本地電視台及網路平台進行轉播。民眾除了親臨現場觀賽，亦可通過電視或網路收看賽事轉播。轉播過程中，體育主播及評論員的即時講解，讓收看轉播的觀眾更深入了解比賽內容，並提高觀賽的娛樂性及參與感。

體育賽事評論屬於機構型會話，由主播及評論員進行播報，以兩者一同觀察賽事實況期間之即時對話為主要內容。值得注意的是，賽事評論與其他類型會話不同之處在於，播報者的產出受到當下播出之畫面影響。主播及評論員的播報需要配合轉播團隊的其他人員進行，賽事現場架設了多台攝影機，從不同角度拍攝場上動態，當導播切換攝影機畫面時，播報者便需要根據畫面內容進



行對應的解說，因此一些非語言的外部因素亦會影響賽評內容的產出。雖然播報者幾乎不會出現在轉播畫面中，但他們的產出內容高度仰賴轉播畫面，因此體育賽事評論具有多模態（Multimodality）的性質。

研究者長期關注國內外籃球運動，且曾經參與大學籃球校隊之數據分析團隊，在大專籃球聯賽期間隨隊支援，主要負責剪輯賽事影片，此段經驗促使研究者對籃球賽評語言結構與互動形式產生研究興趣。根據過去對籃球賽事影片的初步觀察，研究者推測，作為一種機構型的會話，賽事評論本身存在系統性的結構。因此，本研究將以會話分析為方法論，探討籃球賽事中「一個進攻回合」評論的整體結構，以及主播和評論員如何共同建構賽事評論。在國內有關這個主題的研究存在較多缺口，以籃球賽評為主題的機構型會話分析研究更是難以找到。因此，本研究將對此主題進行初步的探究，期望能進一步了解臺灣籃球賽事評論的結構與建構形式，幫助大眾在觀看賽事轉播時，更能理解並重視賽評的作用，並為有志成為體育主播或評論員的人士提供賽評內容的參考架構，也希望本研究的發現能引起更多研究者對機構型會話及華語體育賽事評論之興趣，並進行更深入及多方面的探討。另外，在華語教學領域中，現有教材多以生活溝通與商務交流為主要面向，缺乏主題式的專業華語課程，也較少以真實語料作為教學資源的課堂設計。而籃球賽事評論作為運動華語範疇的一部分，同時亦屬於真實語料，具有編寫成教材的潛力。因此本研究試圖將籃球賽事評論內容融入華語教學設計中，以填補運動華語的缺口，拓展華語教材的多元性，並藉由籃球這個主題激發學習者興趣。

1.2 研究目的及問題

鑑於上一節提到的研究缺口，本研究目的為考察大專籃球聯賽直播的賽事評論中，一個進攻回合的整體結構，並且透過分析會話內容，歸納出主播與評論員如何以機構型會話參與者的身份共同建構賽事評論，最後以研究發現為基礎，設計一個以籃球賽事評論建構為主題的華語教學活動。目前國內有關體育賽評內容的研究十分少見，以會話分析為方法研究華語體育賽評內容之文獻則



更為罕見。因此，本研究志在推動華語體育賽事評論之研究，以會話分析方法初步探索此領域，填補機構型會話研究的空缺，並為日後有興趣研究同樣或類似主題的研究者提供參考方向。另一方面，本研究將採用多模態的研究方式，將語料內容配合當前的畫面截圖進行觀察，從非語言的材料中找出更多可用作分析的線索。據此，本研究將探討以下問題：

1. 大專籃球聯賽之賽事評論中，「一個進攻回合」評論的整體結構為何？
2. 大專籃球聯賽之賽事直播中，主播與評論員如何共同建構賽事評論？
3. 籃球賽事評論的整體結構與共同建構可如何應用於華語教學？

1.3 研究範圍

本研究選定由中華民國大專院校體育總會主辦之大專籃球聯賽網路直播紀錄中的賽事評論對話為研究範圍。一場籃球比賽的賽事評論由專業的體育主播及評論員擔任，評論員多為職業球評、現役或退役籃球運動員、教練、專家等。一場賽事可以只由一名主播主持，也能由一名主播與一名評論員，或者一名主播與兩名以上的評論員一同播報。由於語料來源——大專籃球聯賽直播影片中以一名主播及一名評論員之播報組合為主，本研究將研究範圍設定在一名主播及一名評論員共同產出的賽事評論。

1.4 研究方法及架構

本研究共分為七章，旨在探討大專籃球聯賽直播中「一個進攻回合」的賽事評論整體結構如何呈現，以及主播與評論員如何共同建構賽事評論，並進一步根據研究發現，提出華語教學的應用建議。本研究採用會話分析法，以四場大專籃球聯賽的網路直播影片中，主播與評論員所產出的賽評為研究對象，進行語料採集與整理，歸納出臺灣華語籃球賽評中「一個進攻回合」的整體結構，並且觀察主播與評論員以哪些形式共同建構賽事評論。基於上述目的，本研究各章節內容安排如下：



第一章為緒論，先敘述本研究主題的背景及研究動機，說明研究缺口及目的並提出研究問題，然後闡述研究方法及架構。第二章為文獻回顧，首先回顧前人有關機構型會話分析之研究，以及會話分析在體育運動領域的應用，以瞭解本研究的相關理論。接著探討多模態會話分析相關的研究，並解釋本研究之多模態形式為何。然後回顧學者對共同建構敘事的理論及實例研究，為本研究在共同參與行為的切入點建立脈絡。最後回顧以會話分析為方法或其他方法，對體育賽事或相關節目之評論進行分析的前人文獻，為本研究提供參考方向。第三章為研究方法及語料，第一節說明研究設計，包括說明會話分析之方法論、研究對象的選定及研究過程使用之輔助工具。第二節為語料來源，介紹語料來源的背景，列出本研究採用之影片及其資料，包括影片名稱、影片日期、影片時長、會話參與者代號及影片連結，接著說明選擇該幾部影片作為語料來源的原因及處理語料的方法。第三節敘述本研究之流程及步驟。第四章分析一個進攻回合的賽評整體結構，將語料進行分類及整理，歸納出一個進攻回合結構的各個階段與各種類型，並討論各類型結構的特點，比較不同例子之間的差異以及參與者的產出差異。第五章以共同建構敘事之理論為基礎，以共構特性與話輪交替形式為切入點，探討主播和評論員如何共同建構賽事評論。第六章討論前兩章的發現如何應用於華語教學，並設計一門以籃球賽事評論為主題的華語課程。第七章總結研究發現並提出未來研究展望。



第二章、文獻回顧

本研究以籃球賽事評論為對象，其作為一種機構型會話，結合了體育及傳播領域的視角。為確立研究基礎，並釐清研究主題之發展脈絡與理論依據，本章將回顧相關前人文獻，探討核心概念與研究取徑。本章分為四個小節，第一節聚焦於機構型會話分析之理論，探討會話分析方法的發展及機構型會話的特點，並回顧會話分析應用於體育運動領域之前人研究，為本研究帶來更深入的背景介紹及研究面向參考。本研究之語料來源為直播紀錄影片，不僅包含語言方面的資訊，亦需結合畫面資訊進行分析，具有多模態視角。因此，第二節將回顧多模態會話分析之相關前人研究，探討多模態作為一種新興的研究方向存在哪些挑戰，以及本研究將如何嘗試面對這些問題。由於本研究關注的是由主播和評論員共同參與的賽事評論，第三節將探討共同建構敘事的理論及實例研究，當中亦包括了採用多模態方法的例子，以加強本研究的理論基礎和為研究切入點建立脈絡。第四節回顧體育賽事評論相關之前人研究，包括以會話分析為方法及其他方法之文獻，整理目前已有之相關研究成果，為本研究提供重要參考。

2.1 會話分析、機構型會話與體育運動領域

2.1.1 會話分析與機構型會話

會話分析創立於 20 世紀 60 年代，在當時屬於社會學及人類學的新興研究方法，研究對象為會話互動（Talk-in-interaction），強調錄製的會話材料為自然發生而非設計好的。劉運同（2007）指出，會話分析的研究依賴自然交談的錄音或錄影，其重要性在於，這些錄音或錄影可供研究者轉寫成語料並反覆研究。在開始進行研究時，要先做「無動機的觀察」，不預先限定研究範圍及對象，以保有開放的態度，防止研究者原有的概念干擾會話。另外，劉運同（2007）與 Lester & O'Reilly（2019）皆提到，會話分析的研究及概念一開始基於英語研究，因此若使用會話分析方法研究其他語言時，需要考慮文化差異的



因素。

早期會話分析的研究大部分專注於普通會話 (Ordinary conversation)，到了 70 年代後期機構型會話研究開始興起，最早的機構型會話研究為 Atkinson & Drew (1979) 對法庭會話的研究，探討的是如何透過參與者的互動達成法庭的目標。後來也出現了不同機構背景下的會話分析研究，如緊急求助電話、教室互動、醫生與病人的互動、新聞採訪等。機構型會話分析探討的焦點是機構如何通過實施特定的話輪及行動以完成其目標 (Sidnell, 2010; Heritage & Clayman, 2010)。

在機構型會話的定義上，Drew & Heritage (1992) 認為機構型會話沒有明確的定義，與普通會話並非存在硬性的區別，並提出機構型會話具有以下特點：(1) 機構型會話中的至少一方參與者有著與該機構相關聯的目標、任務或身分，使該會話具有目標導向性；(2) 機構型互動可能涉及對一方或雙方參與者貢獻的特殊約束，即參與者會根據該機構產生的約束來調整自身的行為，比如法庭上的法律約束；(3) 機構型會話可能與特定機構背景下的推論框架與程序有關，即特定機構中的會話解讀方式可能與普通會話不同。Drew & Heritage (1992) 機構型會話研究有五個面向，分別為：(1) 詞彙選擇 (Lexical choice)，探討說話者使用哪些詞彙來表明其代表該機構的身分；(2) 話輪設計 (Turn design)，此面向關注的有兩點，一是在某一個話輪要完成的行為，二是語言結構的選擇，即以不同的表達方式執行一個行為；(3) 序列組織 (Sequence organization)，探討參與者如何以特定的互動順序達成機構任務及目標；(4) 整體結構 (Overall structural organization)，機構型會話擁有普通會話沒有的標準模式或階段順序，整體結構探討參與者如何透過這些標準結構來完成機構任務；(5) 社會認識論與社會關係 (Social epistemology and social relations)，此面向包括專業人士在互動中的謹慎表現，以及機構型背景下的互動不對稱性，即與普通會話中平等的參與者不同，機構型會話的參與者通常一方擁有更多的控制權或發言權，這些不對稱通常體現在權威、知識、責任等差異上。機構又分為正式機構及非正式機構，基本的區分方法為，正式機構的會



話中，參與者必須按照預先決定好的話輪完成互動，正式機構中的一些角色還發揮著某些作用，比如電視節目的主持人具有在嘉賓之間調停的作用。而非正式機構的會話比較接近普通會話，但依然具有某些特徵與結構（劉運同，2007）。

本研究內容屬於正式的機構型會話，籃球賽事評論為廣播會話的一種，由體育主播主持，通過與評論員的互動，以達成解說籃球比賽的機構目標。Hutchby（2003）指出廣播會話的特徵有：（1）它與普通會話在結構和模式上有密切關係；（2）它應被視為一種機構型的話語；（3）它是為了聽眾而產出的。會話分析將廣播會話中的語境視為會話參與者所關注並在互動中再現的事物，這一觀點的重要性在於確立廣播會話的特點，並理解參與者如何透過其角色維持廣播話語的形式。Hutchby 以新聞訪談、聽眾可來電參與的電台談話節目及嘉賓與觀眾參與型電視談話節目為例，討論了廣播會話的特性，並強調這個領域仍具有廣泛的研究空間，未來可探討廣播會話中的調解機制，以及分析廣播會話互動實踐的發展。本研究通過分析籃球賽事評論的結構及參與者的角色，試圖介紹新的例子，填補會話分析在廣播會話研究中的空白。

2.1.2 會話分析在體育運動領域的應用

根據以上文獻內容，可見本研究之對象——籃球賽評具有機構型會話的性質，籃球賽評會話發生於媒體機構，目標為即時報導一場籃球賽事，參與者須根據比賽當前的情況進行解說。在會話分析方法被應用於體育運動領域以前，以下研究為此建立了基礎。McGannon & Mauws（2000）為了找出影響運動員表現的因素，提出了以話語心理學（Discursive psychology）觀察運動員使用語言作出的行動，探討他們的運動依從性，這個方法關注參與者在話語中的位置，以及其對參與者關於運動的言語、感受和行為的影響，此研究雖然並非採用會話分析為方法，其方法論與會話分析有相似之處。

關於會話分析運用於體育運動領域的例子，Lecouteur & Cosh（2016）的文章中回顧了一些前人研究，如 Lecouteur & Feo（2011）分析了籃網球員在比賽



期間與隊友的溝通情況，研究者讓球員佩戴麥克風以紀錄他們的對話，同時錄影比賽過程，對不同類型的溝通進行編碼及統計其頻率，結果顯示當進攻方獲得射門機會時，防守方球員的溝通頻率顯著增加，這個發現表明影響球員溝通有效性的因素為其語言與非語言行為是否考慮到隊友當下的專注方向，及其對防守問題的視覺可見性。Okada（2013）透過觀察拳擊選手與教練的互動，分析他們如何解讀彼此的行動以完成練習目標，在語言與非語言互動的轉錄中，研究發現參與者利用了語言、手勢、視線等多種模態進行溝通，並且運用不同身體部位來進行表達。Lecouteur & Cosh 總結，會話分析為研究者指引了新的數據收集方式，為體育運動的研究帶來巨大潛力。

以上關於體育活動期間的互動研究皆結合了錄影畫面作分析，可見體育活動本身具有極重的身體性，亦受到該種運動的情境（如場地設計、使用工具等）影響，在研究體育運動領域時，觀察語言以外的符號是必然的，同時印證了在使用會話分析方法探討體育比賽中的互動時，關注多模態資源的重要性，下一節將詳細探討多模態研究的理論及前人文獻。

2.2 多模態會話分析

雖然會話分析學說創立時，已經有錄音及錄影的技術，但在當時對交流中的視覺因素研究尚未成熟，因此會話分析早期的研究只使用錄音作為研究材料（劉運同，2007）。自二十世紀末，會話分析研究者對多模態因素的關注日漸增加，他們不只分析語言本身，還把身體動作、表情等符號納入研究範圍。其中，Goodwin（2000）關於人類互動情境中的行動與身體化的文獻對語言研究的發展產生了很大影響，研究以小女孩玩跳房子（普通會話）和考古學家分類顏色（機構型會話）的錄影為例子，結合圖像分析互動參與者在特定情境中，語言與身體動作、環境結構等符號如何共同建構行動。此研究主張，語言中的行動是透過結合不同符號所構成，並且在機構型場合中，情境中的符號對於完成機構目標十分重要，此研究確立了觀察多模態資源以分析人類互動的重要性。本研究的情境為籃球賽事現場，對於賽事評論的機構目標來說，重要的符



號來自正在進行的賽事，包括球員的行動、籃球的動向、裁判的動作、觀眾的反應等。因此賽事的直播畫面為完成賽事評論的關鍵資源，若沒有畫面提供的符號，賽事評論的行動將無法成立。

對於多模態會話分析的理論發展，多名學者進行了脈絡整理並作出建議與展望。Mondada (2016) 探討多模態會話分析所面臨的挑戰，指出多模態互動具有身體化的連續性、機動性與感知性三項關鍵特性，並提出研究者在觀察語料時應注意語言、身體、口語視覺以及其他感官的提示。而在語料處理方面，應在轉寫時對行為進行詳細和精確的時間標註。馮德正、張德祿和 O' Halloran (2014) 敘述了多模態研究理論的進展，指出多模態研究已轉變為一個跨學科的體系；在科技發展下，研究工具的更新推動多模態研究方法的進步；多模態研究之對象擴展至不同領域，如電影分析、新媒體研究等。基於這些發展狀況，馮德正 (2016) 進一步探討了多模態會話分析研究的基本問題，首先以各種例子強調關注會話中多模態資源的重要性，如日常對話中同一句話搭配不同的表情、語氣、手勢等，便表達了不同的意思；在教室會話中，老師除了教學語言外，其位置、手勢、板書等因素都對教學效果產生重要影響。第二指出關注語義的語言學理論適用多模態會話分析，多模態語料提供了不同符號，使語言學理論更完善。第三整理了多模態會話分析的範疇，包括以會話描述與會話闡釋作為理論視角；以傳媒會話、自然交際等背景作為研究對象。最後指出了多模態會話分析的限制，最大的問題是目前的研究缺乏實證分析，研究者需要更多真實語料驗證現有理論。第二個問題是研究者將語境與認知因素從會話分離出去，而多模態會話分析應該結合微觀及宏觀分析，考慮應用層面，以解決社會問題。(Bateman, J. A., 2014) 第三研究者須注意對研究對象所屬領域理論的了解，以對該領域有所貢獻。最後多模態分析應同樣注重語言及非語言資源的作用。郭恩華和張德祿 (2017) 以序列組織的分析為例，探討了基於會話分析的多模態交際研究應用，結果顯示以多模態方式轉寫的序列能夠幫助研究者發現更多互動中的細節，並進一步找出其中的社會秩序。而其也存在一些問題，首先多模態分析涉及了時間與空間維度，研究者在轉寫語料時需要仔細分

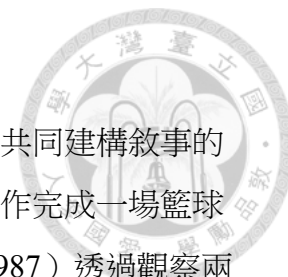


辨各個模態資源在序列組織中的位置，第二當前階段的多模態分析對情感、立場及道德評價領域的交互主體性關注較少，第三多模態交際研究應注意物質環境和交際行為形成的語境共現，此觀點與 Goodwin (2000) 的看法一致。對於以上問題，這篇文獻也提出了解決方法，如使用更先進的轉寫軟件，以及採用 Goodwin (2000) 的理論處理互動框架。黃立鶴和楊晶晶 (2023) 整理了多模態語用學本體研究的方法，第一是以多模態視角完善已有的語用學理論，將語境因素納入考量，展現對語用功能的影響，第二是提出新的理論以完善現有的理論，第三是借用其他學科的理論來探索多模態語用學的構建。在多模態語用學的應用研究方法方面，黃立鶴和楊晶晶整理出多模態語料庫、多模態互動分析及多模態交際研究三種方法，其中多模態交際研究以會話分析為理論基礎。這篇文章總結了使用多模態視角進行語用學研究的必要性，包括增加客觀性、顯示語言與非語言符號的協作關係，拓展語用單位的種類以及擴大了語用學理論的應用範圍。

以上文獻都表明，現今多模態會話分析被廣泛應用在多個領域的互動研究中，尤其在機構型會話中，除了機構所使用的語言以外，機構情境中的空間、物質等多模態資源對於分析參與者互動提供了很大的參考價值。上一節已經提及多模態會話分析應用在體育運動領域的必要性，本節回顧的前人研究進一步為本研究提供了方法上的啟發，以及須注意的一些問題，如轉寫語料時對影片進行細緻觀察，準確記錄各個符號的位置與時間；分析語料時充分考慮會話和情境的交互關係，以及在分析前需要了解研究對象所屬領域之理論知識。因此，本章最後一節將回顧體育賽事評論的基本理論，以及對體育賽事評論的研究。

2.3 共同建構敘事

籃球賽事評論具有明確的角色分工與高度協作性，而播報者擁有的共同知識如籃球規則及戰術，是協作順利進行的關鍵基礎。本節有關共同建構敘事的研究指出，對話參與者所擁有的共同知識對於敘事的發起、發展與完成具有實



質貢獻，能有效促進話輪交替及語意銜接。因此，本研究將從共同建構敘事的角度出發，探討主播與評論員如何運用對籃球共同知識，合作完成一場籃球賽事的播報，進而揭示賽評語言的互動形式。Mandelbaum (1987) 透過觀察兩對情侶說故事的對話，研究身為情侶關係的兩名參與者如何呈現故事的開端和主體。結果發現故事的開端的結構為(1) 一名參與者以間接或模糊的表達方式引入故事；(2) 另一名參與者接續並推進故事；(3) 前者認可後者的推進。在這個階段處理了兩個情況，第一種為兩名潛在敘述者皆表明他們對故事的共同知識及敘述能力，另一種情況為有一名知道故事內容的接收者，其通過確認推進來展示自身認知，建立敘述基礎。在故事主體階段有三種情況，(1) 知情的接收者會以修正錯誤的方式參與敘述，但並無爭奪敘述權；(2) 當前的敘述者會請求共同敘述者確認細節；(3) 兩名潛在敘述者會進行互補性講述，共同敘述故事，或由其中一名敘述者引導接收者反應。此研究顯示了擁有對某個事件共同知識的兩位參與者如何共同完成故事的敘述，同時透過互補性的講述方式展示彼此的關係。

除了上述文獻以外，Lerner (1992) 亦研究了參與者擁有共同知識的情況下完成敘事的過程。此研究探討了在說故事的過程中，當參與者擁有對故事來源的共同知識時的敘事特徵，並揭示說故事是一項合作性質的互動實踐。故事中的共同參與者不是主要講述者，也並非只是聽眾，卻在故事的開頭、講述及結尾階段發揮關鍵作用。研究指出，共同參與者在互動中展現的協助與共同講述行為具有程序性，其基礎即是對故事的共同知識。在故事開端階段，Lerner 歸納出三種典型的介入手法：(1) 主要講述者提出說明或確認請求，引導共同講述者加入敘述；(2) 透過模仿或取笑共同講述者先前的經歷，引發其介入澄清；(3) 詢問對方是否記得某事件，以開啟敘述者角色的轉換空間。在故事主體階段，共同講述者可透過點頭、提早發笑等協同接收行為參與互動，並以(1) 更正錯誤、(2) 延續講述等方式主動介入，而主要講述者也可能主動請求對方確認細節，促使對方回應。在故事收尾階段，共同講述者則透過(1) 評論故事內容及(2) 補充情節的方式參與。綜合而言，Lerner 的研究揭示了共同



參與者的知識如何在敘事中發揮作用，不僅協助主要講述者順利進行敘述，更透過多樣的介入形式，以互動和協作的形式建構故事。此研究對理解共同敘事的程序結構與互動機制提供了豐富的理論基礎。在籃球賽事評論的語境，主播與評論員同樣具備對籃球運動的共同知識，並透過共同建構賽事評論，合作完成一場比賽的播報。然而，共同建構敘事的既有文獻中，尚未有針對體育賽事評論的探討。就研究脈絡而言，Lerner（1992）對於協同說故事的研究提供了與本研究最為接近的分析視角，特別是這篇文獻討論的共同參與行為，對於理解籃球賽事評論的共構特性與話輪交替形式具有高度參考價值。因此，本研究將 Lerner（1992）的發現視作重要的理論基礎。

基於前人對共敘的質性研究，Bertrand & Espesser（2017）以量化的角度探討了法語會話中的共敘互動性，研究者利用互動語料庫，觀察對話參與者的錄影與音軌，分析當中話輪、形態句法訊息與笑聲在敘事過程中的時間演變，結果顯示聽者的不同回應使敘事呈現共敘階段，並總結出敘事為一種共同行動，對話參與者皆對敘事的建構有積極貢獻。

前人研究顯示對話中聽者或共同參與者的產出在共敘的實現中擔任重要角色，於是有了些針對共同參與行為的研究。Dressel & Satti（2021）探討了故事中的共同參與者的貢獻，並以身體性的參與為關注重點。研究發現共同參與行為包括由講述者啟動和由共同講述者啟動兩種情況，由講述者啟動的有：

（1）詞彙搜尋，即講述者說不出對應的詞彙時提示共同講述者加入補充該詞彙；（2）確認請求，即請求共同講述者回應。這兩種由講述者啟動的共同參與行為中，使用了身體性的資源如視線和手勢，促成了講述者的轉換。由共同講述者啟動的情況有（1）補充遺漏訊息、（2）協調性他人修正及（3）表達個人立場，當中共同講述者作出的身體動作及面部表情具有表達立場的作用。兩者皆以改變身體參與框架的形式啟動共同參與行為，講述者的啟動為共同講述者提供了參與空間，而共同講述者的啟動表達了對講述者地位的尊重。此研究同時揭示了在共同建構敘事中，多模態資源運用的重要性。同樣地，Dressel

（2021）也研究了法語的连接詞“Et puis après”（然後之後）如何結合多模態資



源來啟動共同參與行為，結果顯示，上升或下降語調、語音延長、視線等多模態資源使共同講述者識別並接續故事的講述或在側面序列（題外話）結束後重新回到故事當中，“Et puis après”的語音設計和身體參與框架打開了共同參與敘述的空間。

除了共同參與敘事的特徵和共同參與者的貢獻以外，共同建構敘事的功能也值得探討。Winzenried et al. (2017) 探討了學生如何利用對話合作建構寫作知識，研究以修讀同一聯合班課程的大一學生為對象，分析了他們的小組討論對話，並分類為「共同敘述」(Co-telling) 和「共同建構」(Co-constructing) 兩種形式。「共同敘述」的對話參與者僅分享經驗及互相補充，而「共同建構」的對話參與者作出了更深入的討論，針對他人的觀點提出更複雜的見解。結果發現，以「共同建構」方式進行的討論更能促進學生寫作知識的發展。

從以上文獻可見，現有的共同建構敘事研究多以日常會話為主要對象，針對機構型會話進行探討的文獻相對較少。為填補此一研究空白，本研究以籃球賽事評論為研究對象，嘗試將共同建構敘事的理論應用於機構型會話之分析，拓展其應用範圍。下一節將回顧體育賽事評論的理論及相關研究。

2.4 體育賽事評論之理論及相關研究

本節首先回顧體育賽事評論之理論，包括賽評是如何進行的、主播與評論員的職責為何、進行賽評時要注意的事以及賽事評論有何特點，接下來回顧前人以體育賽事評論為對象的相關研究。

2.4.1 體育賽事評論之理論

Hitchcock (1991) 說明了體育賽事評論的進行方式，在體育賽事轉播節目中，主播的任務是對畫面內容作出解釋、補充和說明，比如介紹球隊及球員、分享「內幕資訊」給觀眾等。主播需要清楚觀眾能看到和不能看到的部分，並熟悉攝影機的位置、角度與拍攝範圍。另一方面，主播本身還要具備充足的專業知識，擁有豐富的描述性與技術性詞彙，讓解說更清楚和有趣。此外，主播



還必須在賽事進行期間與控制鏡頭畫面的導播密切配合，聆聽導播的指令，以言語引導觀眾注意比賽的焦點，並帶動觀眾的情緒，提高觀賞賽事轉播的體驗。通常主播會與評論員組成搭檔一同播報，兩者的職責區別是，主播掌握播報的節奏，並以有趣的方式描述比賽的即時畫面，而評論員解釋發生的事，以及指出重要的事物。評論員的發言應該簡短精闢，並適時在主播說話的間隙中進行補充，避免打亂主播的節奏。重要的一點是，主播和評論員應避免公開的衝突，如有需要糾正對方的地方，可以在私下使用便條傳達或以暗示的方式提醒。主播和評論員合作播報的目標是，為觀眾提供一場清楚、富有娛樂性且資訊豐富的觀賽體驗。Andrews（2014）強調主播除了自身的傳播專業知識和播報技巧外，還要掌握所播報的運動的專業知識，而評論員（通常是前運動員或教練）則需要具備一定的表達能力。

在體育賽事評論的特點方面，Hitchcock（1991）指出電視轉播中的回放片段是最有特色的部分，評論員可趁此機會展現自己的專業技能，帶領觀眾回顧精彩片段。在回放的期間，評論員描述並解釋回放的事件，而主播則關注此時場上的動態，避免錯過接下來的事件。Schultz（2005）指出體育賽事評論具有極大的即興特質，因為比賽中經常發生意想不到的狀況，這一點為觀眾帶來真實感和臨場感。然而，在一場賽事轉播以前，主播往往要進行大量的準備工作，如閱讀相關新聞、研究參賽隊伍的資訊及經歷、與教練和球員交流等。Tolson（2006）指出電視轉播的足球賽評特點為建立與觀眾共同見證即時直播畫面的空間。

2.4.2 體育賽事評論之相關研究

前人對於體育賽事評論的研究主要面向賽事評論的貢獻及賽事評論內容的特徵，下面是一些研究成果：

Ličen & Doupona（2008）探討了歐洲籃球聯賽賽事轉播中，主播與評論員話語的不平衡性。該研究觀察了由參賽隊伍國家的電視台所播出的賽事，並記錄了其中的評論內容，將其分類為四種資訊單元：事實、動作描述、意見和統



計數據。隨後，研究者統計了主播和評論員在轉播中提及這些資訊單元的次數。研究結果顯示，約一半的評論集中於自己國家的隊伍，30%涉及對方隊伍，10%關於比賽時間和比分，剩餘的 10%則為其他評論。總結來說，該研究發現賽事轉播中主播和評論員的話語明顯存在不平衡現象。

Scott et al. (2014) 分析了美國廣播公司在 2007 年播報美國職業籃球聯賽總決賽四場賽事的内容，發現媒體報導體育賽事時經常表現出偏向性，使用框架化的話語影響觀眾的印象。研究結果還顯示，賽事評論強調勝隊的技巧、速度及創造力，而對於敗隊則聚焦於明星球員。研究建議體育行銷人員為主播及評論員提供事先準備的框架，以支持觀眾的信念或預期，促進產業消費。

Lee et al. (2016) 探討了體育賽事評論的作用及重要性，主要關注其如何影響觀眾的消費行為，分析體育賽事轉播中感知質量 (Perceived Quality)、滿意度 (Satisfaction) 與重看意圖 (Re-viewing Intentions) 之間的關係，研究將一段足球比賽的賽事評論内容分別製作成客觀評論及具有情感立場的評論，接著將受試者分為兩組，分別觀看播放兩種版本評論的片段，然後以問卷形式調查受試者對評論的感知質量、滿意度和重看意圖。結果發現，具有情感立場的評論比客觀評論更能提高感知質量及重看意圖，而感知質量與滿意度具有正相關性，滿意度與重看意圖亦具有正相關性，另外情緒體驗是影響觀眾滿意度的重要因素，此研究突顯了賽事評論在轉播中發揮的作用及影響。

Syaputri et al. (2024) 分析了 2022 年 FIFA 世界盃賽事評論的語言特徵，結果發現，(1) 評論中存在語碼轉換，並使用不同文化的術語和比喻，與不同語言和文化背景的觀眾建立聯繫。(2) 評論使用各種語調及語言風格表達熱情，如在球員進球時說出「精彩的射門」，以帶動觀眾情緒並提高投入感。另外，評論員以分析性的語言展現其專業素養。(3) 評論建構了與世界盃相關的身份認同，如國家自豪感、勝利的重要性、足球文化對全球的影響力等。(4) 評論使用了輕度的批評、中立的解說、尊重的讚美及正向的強化這幾種禮貌策略。(5) 評論内容具有性別差異，男性主播更常使用權威性和競爭性語言，並



關注個人表現和戰術，女性主播則更常描述團隊表現、強調合作精神以及渲染情感。此研究揭示了體育賽事評論的語言策略及其重要性。

目前以會話分析為方法，採集體育賽事評論之語料作為分析對象之前人研究難以找到，但是有一些分析相關內容語料的研究。Sha (2021) 透過觀察 NBA 賽後電視節目 *Shaqtin' a Fool*，以會話分析方法研究節目裡幾位主持人的言語行為如何產出及進行，並採用 Hymes (1974) 的 SPEAKING 模型為框架，從情境 (Setting)、參與者 (Participants)、結果 (Ends)、行為序列 (Act sequence)、語氣 (Key)、互動管道 (Instrumentalities)、互動規範 (Norms) 及互動類型 (Genre) 八個角度出發，分析影響節目效果的因素以及主持人的話語組織。結果顯示，在所選集數中，製造娛樂效果的爭論及突然的話題轉換為此節目最具代表性的言語事件，研究將此兩個事件以 SPEAKING 模型進行分析，並由此分析節目的娛樂策略、這些策略發揮的作用以及主持人在機構型互動中的基本特徵及規範。研究總結出，節目經常使用反高潮的策略，通過主持人的即時反應，以意想不到的橋段來吸引觀眾。此外，Sha 還強調探討 *Shaqtin' a Fool* 這類型節目中結合專業性和娛樂性的會話結構的重要性。雖然上述兩篇文獻並非分析賽事評論本身，但其屬於體育賽事及電視媒體領域，而賽事評論同樣結合了專業性和娛樂性的因素，參與者的主持人角色也與本研究語料的參與者一致，因此仍然具有參考價值。Du Bois (2023) 以會話分析及多模態互動分析的方法，對電視現場轉播的足球賽評語料及環境進行分析，研究在轉播棚裡足球賽評是如何產出的。結果發現，主播及轉播團隊以有效的團隊溝通、專業知識、明確的分工以及快速的決策過程來運行，其中溝通包括了口語及非口語的方面。口語方面，主播在一些情況下選擇使用不同的詞彙、語法及語音；非口語方面，團隊人員會通過手勢、眼神、頭部動作及空間關係來溝通。

本節探討之相關文獻為本研究補充了體育賽事評論的基本概念以及以會話分析方法研究賽評的參考例子。下一章將以本章所整理之前人文獻為基礎，說明本研究的方法、步驟及語料。



第三章、研究方法及語料

本研究採用會話分析為方法，以多模態的視角，結合賽評內容之語料及當前影片畫面進行分析，找出一場籃球比賽中一個進攻回合評論的整體結構，以及主播和評論員如何共同參與會話，完成賽事評論。本章第一節會介紹研究設計，包括回顧會話分析之方法論以及說明本研究使用之輔助工具。第二節介紹及整理語料來源，解釋選擇此語料來源的原因，以及舉例說明語料處理方法。第三節講解研究流程，包括前人文獻整理、語料來源挑選、語料採集及轉寫、語料整理及分類、語料分析及討論、總結及未來展望。

3.1 研究設計

3.1.1 會話分析方法論

本研究之對象——籃球賽事評論為真實的機構型會話，研究目的為找出籃球賽評之整體結構，以及體育主播和評論員的共同參與行為，屬於會話分析關注的範圍。劉運同（2007）指出早期研究會話分析的學者利用的語料大多來自公共機構，如自殺預防中心、警察局等，由於公共機構是人們日常生活中經常接觸的地方，機構型會話也是會話分析研究的重要對象。會話分析關注對話中的行為，探究當中的序列結構。如上一章所述，Drew & Heritage（1992）提出五個研究機構型會話的面向，分別為詞彙選擇、話輪設計、序列組織、整體結構、社會認識論與社會關係。本研究涉及的面向主要包括整體結構及社會認識論，籃球比賽的賽評是一種機構型會話，主播與評論員會根據比賽的流程作出解說及評論，因此本研究將探討籃球比賽的基本組成部分——進攻回合的評論整體結構及其特點，並探討參與者的互動特性及共同參與行為。此外，由於參與者的產出是根據當前轉播的畫面，可見配合畫面來分析語料是本研究必要的方法。整體結構方面，Heritage & Clayman（2010）指出，在機構型互動中，會話有明確的階段劃分，這些階段遵循固定的模式，且往往會反覆出現。根據研究者對語料的初步觀察，籃球賽評也會顯示固定的開始與結束形式，以及各個



重覆性之階段，本研究將重點關注籃球賽評中一個進攻回合的整體結構，探討其開端、主體及結束階段。社會認識論方面，Drew & Heritage（1992）提到機構型會話中的參與者存在不對等關係，如醫生與病人，而在籃球賽評會話中，主播與評論員這兩名參與者存在知識的不對等，因為兩者的專業不同，主播的專長在於大眾傳播知識方面，雖也對籃球知識有一定的了解，但是程度並不如身為運動員、教練或球評的評論員。反之，評論員對大眾傳播知識的了解也不如主播。雖然存在上述的知識不對等，但兩者擁有一定的共同知識，這個特點會表現於賽評會話中的角色分配及共同參與行為。

3.1.2 使用工具

本研究使用下列輔助軟體：

1. 4K Video Downloader¹

4K Video Downloader 可從 YouTube 網站下載影片，使用方法為複製貼上目標影片之連結，並選擇畫質、檔案格式及輸出資料夾。為了研究倫理考量，下載之影片僅用作採集語料及分析研究，並不會作其他用途。

2. Whisper Desktop²

Whisper Desktop 是由 Open AI 開發的開源軟體，為一個自動語音辨識系統，使用 AI 技術進行資料庫訓練，可轉錄並翻譯多種語言。此軟體可用作生成影音字幕及逐字稿、整理會議及訪談記錄、語言學研究、個人筆記等。使用方法為設定好模型後，輸入想要轉錄的影音檔案，並選擇檔案類型、格式及輸出資料夾。本研究以 Whisper Desktop 生成之影片逐字稿為基礎，進行後續之語料轉寫工作。

3.2 語料來源及轉寫規則

¹ <https://www.4kdownload.com/zh-tw/products/videodownloader-1>

² <https://openai.com/index/whisper/>



3.2.1 語料來源及選擇原因

本研究以四部在 YouTube 頻道「SSUtv Sports」公開直播之影片作為語料來源，影片皆為大專籃球聯賽之賽事完整直播記錄，影片時長皆為兩小時上下（含開場、每節休息、中場休息及結尾），影片畫面為進行中的賽事，影片中的對話內容包括主播與評論員之即時賽事解說及賽前、賽後報導。本研究僅採集賽事即時解說的語料，賽前與賽後報導不在研究範圍以內。語料來源之影片名稱、直播日期及時長、參與者代號及影片 YouTube 連結整理如表三-1。

表三-1 語料來源

影片名稱	直播日期及時長	參與者代號	影片 YouTube 連結
^{HD} 111UBA 冠軍賽::健行科大 vs 政治大學::男一級 富邦人壽 UBA 大專籃球聯賽 網路直播	2023 年 3 月 26 日 2 小時 19 分 15 秒	HosL CoaM	https://www.youtube.com/watch?v=eHxJfZkSBNg
^{HD} 112UBA 冠軍賽::世新大學 vs 臺灣師大::女一級 富邦人壽 UBA 大專籃球聯賽 完整賽事 VOD	2024 年 3 月 24 日 2 小時 3 分 40 秒	HosL CoaZ	https://www.youtube.com/watch?v=pOF9qAaijFk
^{HD} 112UBA 冠軍賽::黎明學院 vs 中原大學::男二級 富邦人壽 UBA 大專籃球聯賽 完整賽事 VOD	2024 年 3 月 22 日 1 小時 56 分 10 秒	HosA ComY	https://www.youtube.com/watch?v=3rGdEzPr_sE
^{HD} 112UBA 預賽::臺灣藝大 vs 義守大學::男一	2024 年 1 月 15 日	HosC ComG	https://www.youtube.com/watch?v=Y07NDbLtSak



級 富邦人壽 UBA 大專 籃球聯賽 完整賽事 VOD	1 小時 54 分 30 秒		
-----------------------------------	----------------	--	--

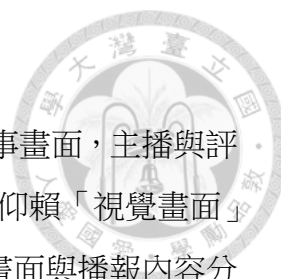
研究者從眾多大專籃球聯賽之賽事影片中選擇上述四部影片為語料來源的原因如下：

1. 其中兩部影片之主播皆為 HosL，而評論員由不同的人擔任。
2. 上述影片經研究者觀看後，判斷其聲音較為清晰，主播及評論員說話較為清楚，便於進行語料轉寫工作。
3. 上述影片皆為 2023 年及 2024 年賽季之直播紀錄，為距離本研究計畫開始時間最近之影片，選擇產出時間較新的語料來源，能夠分析出較新的現象，達到與時俱進的效果。

3.2.2 語料處理方式及轉寫規則

本研究使用 AI 輔助軟體生成語料的逐字稿，再以此為基礎進行語料轉寫，首先利用 4K Video Downloader 下載賽事影片，接著將影片輸入 Whisper Desktop 以生成逐字稿，再根據影片內容檢查及編輯逐字稿內容，並加上語料轉寫符號，製作成轉寫稿。

Goodwin (2000) 透過分析小女孩玩跳房子與考古學家辨識顏色的對話與錄影，指出在互動過程中，環境結構、身體動作等符號如何與語言共同建構行動。特別是在機構型互動中，這些非語言符號更成為實現特定機構目標的關鍵要素。基於此論點，本研究認為，在進行籃球賽事評論的機構型會話分析時，應將轉播畫面納入觀察與分析的範圍。類似的分析也見於 Lecouteur & Feo (2011) 對籃網球員在比賽過程中溝通情況的研究，以及 Okada (2013) 對拳擊選手與教練在訓練中互動情況的探討，均顯示「身體動作」與「運動場域」兩類多模態資源在體育語境中的重要性。這些前人研究成果指出了進行體育相關的會話分析時，觀察



多模態資源的必要性。籃球賽事評論的多模態資源主要來自賽事畫面，主播與評論員的播報必須根據賽事實況即時進行，而觀眾的理解過程也仰賴「視覺畫面」與「播報內容」的整合，因此在分析賽評結構時，無法將轉播畫面與播報內容分離處理。若僅聆聽播報而忽略畫面，觀眾往往難以準確掌握賽事進程，機構傳遞賽事資訊的目標也將無法達成。由於播報者需先觀察畫面再進行語言敘述，賽事評論經常出現語言敘述略晚於實際畫面呈現的不同步現象。為了更精確掌握語言與畫面之間的對應關係，本研究在語料轉寫過程中同步記錄播報內容所對應的畫面內容，並擷取重點內容的截圖以協助後續分析。除了賽事畫面之外，籃球賽評的多模態資源亦包括比賽現場的聲音，尤以裁判哨聲與觀眾歡呼聲最為常見。這些聲音能夠為觀眾提供關於比賽狀況的資訊，例如對回合結果的暗示。因此，本研究將語言與畫面、聲音等多模態資源納入整體結構的考察範圍中，藉以更全面理解籃球賽評的建構方式與特點。

本研究之語料採用 Jefferson (2004) 的轉寫規則，語料轉寫之符號整理如表三-2。由於語料內容會出現大量球員名字，研究者已將人名轉換成代號，為方便分辨球員所屬隊伍，語料中名稱代號為同樣數量字母之球員屬於同一隊伍，例如 Jason 和 Smith 為隊友，Joe 和 Max 為隊友，Emily 和 Iris 為對手，Hugo 和 Jay 為對手。

表三-2 Jefferson (2004) 的語料轉寫規則

符號	意義	符號	意義
[	重疊開始	(())	雙括弧內文字表示動作
]	重疊結束	hhh	笑聲
(.)	同一話輪中的短暫停頓	文 h 字 h	語音含笑聲



(數字)	數字為停頓秒數	文字=	話輪過長連接至下一行
::	語音延長	=文字	接續上一行話輪
。 。	語音弱化	<文字>	語速較慢
文字	語音強化	>文字<	語速較快
-	語音截斷	()	話輪中聽不清楚的部分
↑	語音上揚	?	語調上揚
↓	語音下降	¿	語調下降

為使讀者更好地理解本研究語料的背景，以下簡要介紹籃球比賽的流程與基本規則。大專籃球聯賽採用國際籃球總會之比賽規則，一場比賽共分為四節，每節 10 分鐘，前兩節為上半場，後兩節為下半場。球隊得分方式包括進攻得分與罰球得分，每次進攻須在 24 秒內完成，否則將喪失球權，由對方發球。球隊若累積團隊犯規達五次，對方將獲得罰球機會。進攻回合作為比賽的基本單位，亦為賽評內容的主要結構節點。

本研究聚焦於分析「一個進攻回合」賽評的整體結構，「進攻回合」指的是從進攻方獲得球權開始，到球權因得分、違例、失誤或被對手抄截而轉換為止的過程，發生於 24 秒進攻時間內。具體來說，當球隊透過防守籃板、抄截、跳球或對方失誤獲得球權後，即展開一個新的進攻回合，該回合可能以出手得分、出手不進並由防守方掌握到籃板、犯規、失誤等形式結束。其中應注意的是，當進攻方出手不進時，判斷這個回合是否結束的決定性因素為，籃板球由哪方球員掌握住，如果防守方球員掌握到籃板（稱為防守籃板），表示球權已經

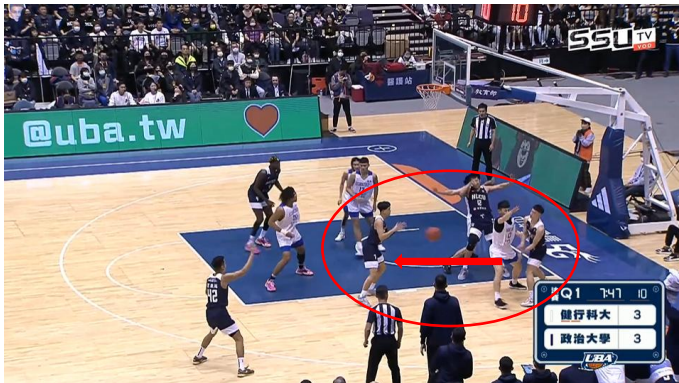


轉換，原進攻方的回合結束。如果籃板球由進攻方球員掌握到（稱為進攻籃板），進攻方可再嘗試出手，代表回合仍未結束。不論進攻方實際上做出了多少個動作，只要沒有出手或者發生狀況使回合結束或中斷，仍然視作同一組動作的範圍，下面以其中一筆語料為例子說明。

(5)

01	HosL:	外圍三分球，Mars 出手，沒有	動作 1 描述+動作 1 結果
			
02		Ryan 掌握到籃板球再給 Mars	動作 2 描述
			
03		再轉移出來 Kyle	動作 2 描述



			
04		切進來再給 Will 	動作 2 描 述
05		中距離的拋投 	動作 2 描 述
06		((裁判哨響)) 嘗試力道大了，但爭搶籃板上有一個犯規	動作 2 結 果



			
07		(6.0)	
08		Mars 的：推人搶籃板	回合結果

在這個例子，話輪 01 的出手不進為這個回合的第一組動作，進攻方球員在話輪 02 掌握到籃板時開始了第二組動作，在話輪 02 到 04 發生了幾次隊友間的傳球和 Kyle 的切入，在話輪 05 由 Will 出手，最後這組動作的結果呈現於話輪 06。在下一章的語料中，「動作結果」皆是球員出手後的結果，其他動作一律歸類在「動作描述」。

3.3 研究流程

本研究按照以下流程進行，共分為五個步驟：

首先，回顧及整理前人文獻，搜尋有關機構型會話、多模態會話分析及共同建構敘事之研究，熟悉研究方法論及有關的基本概念，以及回顧體育賽事評論之理論及研究，為本研究提供參考方向。第二，進行語料來源挑選、採集及轉寫工作，研究者先粗略觀看多部大專籃球聯賽之賽事直播紀錄，檢查是否適合作為語料來源的因素，如主播及評論員是否為同一人、影片聲音是否清晰等，同時初步識別賽評會話之大致結構與特徵，然後決定採用四部影片作為本研究的語料來源。接下來從 YouTube 下載影片，並使用輔助軟體生成影片逐字稿，作為轉寫材料的基礎。下面研究者仔細觀看影片，檢查及編輯逐字稿內容，並根據 Jefferson (2004) 的轉寫規則，加上轉寫符號、截圖、畫面描述及標示，完成語料轉寫工作。第三，根據轉寫好的語料分析一場籃球比賽當中，



一個進攻回合賽評的整體結構形式及特點，並挑選合適的例子進行論述。第四，以上一步的分析結果為基礎，並參考共同建構敘事的前人理論，探討主播與評論員的互動特性和兩者共同參與賽評的話輪形式，以及設計一個以籃球賽評共同建構為主題的華語教學活動。最後，總結本研究之發現，並提出體育賽事評論相關會話分析研究及其在華語教學應用上的未來發展方向。



第四章、籃球賽事評論中「一個進攻回合」的整體結構

本章旨在回應本研究的第一個問題，即釐清大專籃球聯賽之賽事評論中「一個進攻回合」的整體結構。鑑於目前尚無針對籃球賽事評論整體結構之前人研究成果可作參考，本研究試圖以「一個進攻回合」作為切入進行初步探討，整理出主播與評論員在回合中的播報分為哪些階段，並歸納每個階段的內容。

根據研究者對語料的觀察及分析，整理出「一個進攻回合」之整體結構包括以下三個階段：(1) 描述；(2) 結果；(3) 評論。第一階段為「描述」，序列內容分為三類，包括(1) 持球球員的進攻動作，如切入、對抗防守方、出手等，有時亦會說明球員的位置與出手方式；(2) 持球球員出手不進後隊友掌握到進攻籃板的狀況；(3) 隊友間的配合情形，如傳球、助攻等。第二階段為「結果」，序列內容分為三種：(1) 出手進球；(2) 出手不進，由防守方球員掌握到籃板球；(3) 其他狀況導致回合中斷或結束，如犯規、違例、球出界等。如果出手不進，由進攻方球員掌握到籃板球，則該回合未結束，直到(1) 或(2) 發生，因此這個情況的播報屬於「描述」階段。第三階段為「評論」，序列內容分為四類，分別為(1) 針對事件或球員給予評價或建議；(2) 介紹球員的個人資訊或過往表現數據；(3) 回顧或分析比賽局勢；(4) 說明事件的重點，如解釋相關規則。本研究語料顯示，「描述」和「結果」主要由主播負責，「評論」則主要由評論員負責，主播有時會參與「評論」階段，而評論員有時會參與「描述」和「結果」階段，另外亦有主播獨自完成三個階段的情況。

表四-1 「一個進攻回合」的整體結構階段及序列內容

階段	序列內容
描述	1. 持球球員的進攻動作，如切入、對抗防守方、出手等 2. 持球球員出手不進後隊友掌握到進攻籃板的狀況 3. 隊友間的配合情形，如傳球、助攻等



結果	1. 出手進球 2. 出手不進並由防守方掌握到籃板 3. 其他狀況導致回合中斷或結束，如犯規、違例、球出界等
評論	1. 針對事件或球員給予評價或建議 2. 介紹球員的個人資訊或過往表現數據 3. 回顧或分析比賽局勢 4. 說明事件的重點，如解釋相關規則

然而，語料觀察結果顯示，評論階段不一定在每個回合都會出現，即「一個進攻回合」的整體結構階段為「描述—結果」或「描述—結果—評論」。另外研究者在觀察語料的過程中發現，受到第三章提及的籃球規則以及回合結束的判定基準影響，「描述」階段可能出現擴展序列，因此「一個進攻回合」的整體結構形式可分為「最小結構」、「標準結構」及「擴展結構」，三種形式的定義及構成元素已整理如表四-2 所示。

表四-2 「一個進攻回合」整體結構的形式、定義及構成元素

結構形式	定義	構成元素
最小結構	「一個進攻回合」賽評的最小組成單位	動作描述—動作結果
標準結構	「一個進攻回合」賽評的標準形式	回合描述—回合結果—回合評論
擴展結構	「描述」階段包含超過一組最小結構，「結果」階段的序列為最後一個動作結果	回合描述（含兩組或以上的最小結構）—回合結果—回合評論（選擇性出現，視乎該回合是否有評論階段）

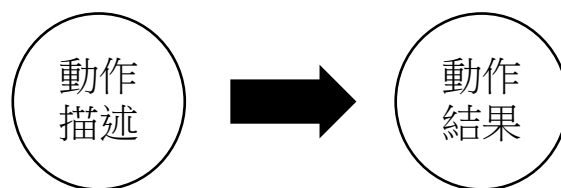


另一點值得注意的是，在「描述—結果—評論」結構中，評論員的話輪主要集中在「評論」階段，而主播在互動中一定程度地參與了「評論」階段，形成共同建構的現象，因此本章亦會著重分析「評論」階段的內容，並找出由主播產出的評論內容及評論員產出的評論內容有何差異，從這些差異中歸納出主播和評論員在互動中的角色分配，以 Drew & Heritage (1992) 的社會關係與社會認識論為角度，結合體育賽事評論之理論及前人研究成果說明當中的脈絡，讓主播和評論員的互動結構和產出特點更為清晰，為下一章對於籃球賽評共同建構的探討建立基礎。

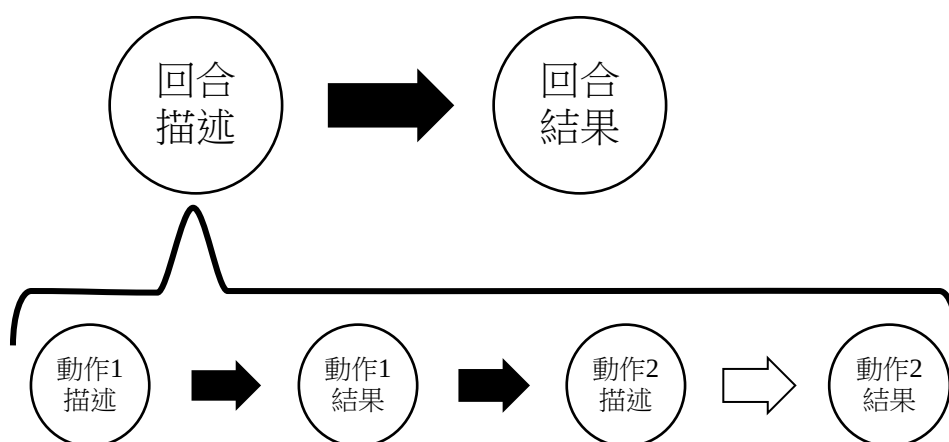
本章第一節將舉例介紹「描述—結果」結構，分析「描述」與「結果」階段的內容並討論各例子屬於「最小結構」、「標準結構」還是「擴展結構」。第二節為「描述—結果—評論」結構的介紹，將按照主播與評論員的參與情形分為三個部分，亦會討論例子的結構類型為「標準結構」還是「擴展結構」，第一部分為主播負責「描述—結果」，評論員負責「評論」，第二部分為主播獨自完成「描述—結果—評論」，第三部分為主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」。在第一節和第二節的開頭將分別以示意圖的方式，呈現階段性的分析發現，並在第二節的最後統整綜合的分析結果，呈現「一個進攻回合」的整體結構示意圖。第三節將根據前兩節的內容，討論籃球賽事評論中「一個進攻回合」的整體結構特點，包括比較兩種結構之間的差異以及比較主播與評論員在「評論」階段的產出有哪些差異。

4.1 描述—結果

本節為「描述—結果」結構的例子，本節將著眼於「描述」及「結果」階段的內容，進一步說明主播以哪些語言形式產出這些內容，並分析例子屬於何種結構。語料(1)至(3)為「描述—結果」的「最小結構」，而語料(4)、(5)為「最小結構」延伸出來的「擴展結構」。這兩種結構的表現形式如圖四-1 及圖四-2 所示，圖中實心箭頭表示必要，空心箭頭表示非必要。



圖四-1 「一個進攻回合」的最小結構



圖四-2 「一個進攻回合」的最小結構延伸出的擴展結構

4.1.1 最小結構

語料(1)為臺灣藝大對義守大學賽事第一節當中，身穿黑色球衣的義守球員 Max 在運球到達中距離位置後的收球出手得分過程，這是一組由「動作描述」和「動作結果」組成的「最小結構」。

(1)

01	HosC:	14 比 10，收球之後的一個中距離跳投=	動作描述
----	-------	-----------------------	------

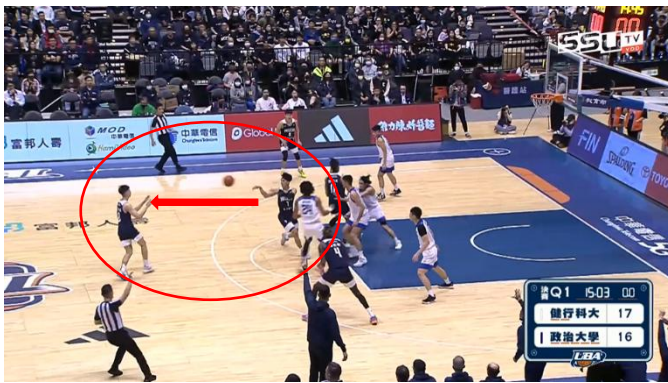


			
02		得分, Max	動作結果

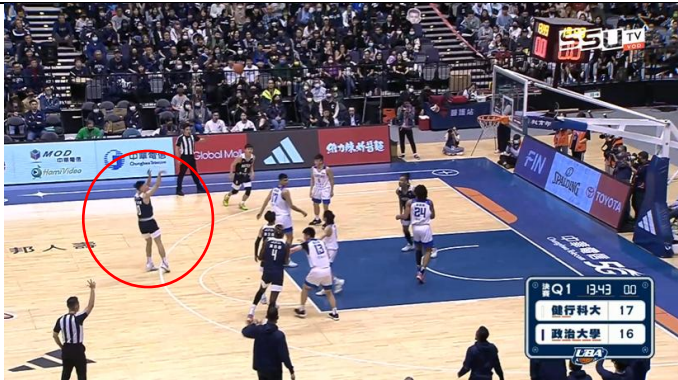
這場比賽的主播 HosC 在話輪 01 開頭報告了當時比賽的比分為 14 比 10，接著描述了 Max 的一連串出手動作，「收球」即停止運球並在原地拿著球，如 01 截圖所示，「跳投」即在原地跳起並投籃，「中距離」指的是 Max 所處的位置。在話輪 02，HosC 宣告了「得分」的結果。

語料(2)為健行科大對政治大學的賽事第一節，身穿黑色球衣的政大球員 Will 傳球給 Kyle 後，Kyle 出手不進的過程。從話輪 01 及 02 的「動作描述」和話輪 03 的「動作結果」，可見這個例子屬於「最小結構」。

(2)

01	HosL:	Will 給到 Kyle	動作描述
			
02		外線的嘗試	



			
03	也沒進		動作結果

這個回合一開始持球的球員是 Will，當他傳球給站在三分線外的 Kyle 以後，Kyle 出手投籃但沒有進球。HosL 描述了球員間的傳球以及 Kyle 的出手，接著宣告「沒進」的結果，雖然 HosL 沒有指出是誰掌握到籃板球，但是畫面已經顯示由籃底下的防守方球員搶到籃板（如 03 截圖）。這個畫面加上 HosL 的宣告表示該回合結束。

語料(3)來自世新大學對臺灣師大的賽事第二節，身穿紅色球衣的師大球員 Ella 在接到隊友傳球後出手沒進，籃板球由世新球員掌握到。從話輪 01 的「動作描述」和話輪 02 的「動作結果」可知，這個例子屬於「最小結構」。

(3)

	((隊友帶球切入到罰球線附近，即將滑倒的同時把球傳給 Ella))	
--	-----------------------------------	--



			
01	HosL:	Ella 	動作描述
02		打板出手沒進，Emily 掌握到籃板 	動作結果

在 HosL 開始描述前，一名隊友持球到罰球線附近，在即將滑倒時傳球給 Ella，Ella 接到球後出手沒進。由於前面 HosL 仍在評論上一回合的內容，導致來不及描述這一系列動作，只說了 Ella 的名字，然後宣告結果為球打在板上沒進，由防守球員 Emily 掌握到籃板，這個例子顯示，有時候主播會因為畫面節奏太快或者前面的發言太長導致沒有時間完整地描述所有進攻動作。



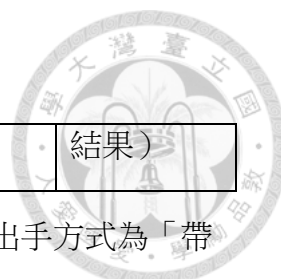
從語料(2)、(3)可見，當球沒有進並由防守球員搶到的時候，主播會宣告「沒進」的結果，有時也會指出由哪位球員掌握到籃板球，即使主播沒有指出掌握籃板球的球員，觀眾也能從畫面得知防守方搶到球導致該回合結束。

4.1.2 擴展結構

語料(4)來自世新大學對臺灣師大的賽事第二節，身穿白色球衣的世新球員 Cathy 出手不進後，由隊友 Emily 搶到進攻籃板並出手得分。這個例子出現了兩組「動作描述」和「動作結果」，動作 1 為 Cathy 的動作，動作 2 為 Emily 的動作，因此屬於「擴展結構」，話輪 01 和話輪 02 合併起來即為「回合描述」；話輪 03 為「動作 2 結果」，同時為「回合結果」。

(4)

01	HosL:	對，Cathy 帶步的拋投出手沒進	動作 1 描述+結果
			
02		Emily 進攻籃板球再來一下=	動作 2 描述
			
03		=再擺進兩分	動作 2 結果 (回合)



		結果)
--	--	-----

在「描述」階段，如 01 截圖所示，HosL 指出了 Cathy 的出手方式為「帶步的拋投」，雖然沒有進球但隊友 Emily 搶到了進攻籃板導致回合繼續，HosL 再描述 Emily 拿到籃板球後再嘗試出手（如 02 截圖），最終宣告其進球得到兩分。

語料(5)來自健行科大對政治大學的賽事第一節，身穿黑衣的政大球員 Mars 投出三分球沒進後，隊友掌握到進攻籃板，經過幾次傳球，再由 Will 出手不進，回合最後以 Mars 爭搶籃板時的犯規結束。由於此回合出現了兩組動作，這個例子屬於「擴展結構」。動作 1 為 Mars 的三分球出手沒進，動作 2 為政大球員傳球後由 Will 拋投出手沒進，而 HosL 在最後總結了回合結果，所以在這個例子中，「動作 2 結果」和「回合結果」是分開顯示的。

(5)

01	HosL:	外圍三分球，Mars 出手，沒有 	動作 1 描述+結果
02		Ryan 掌握到籃板球再給 Mars	動作 2 描



			述
03		再轉移出來 Kyle	
04		切進來再給 Will	
05		中距離的拋投	



			
06		((裁判哨響)) 嘗試力道大了，但爭搶籃板上有一個犯規 	動作 2 結果
07		(6.0)	
08		Mars 的：推人搶籃板	回合結果

這一回合首先由 Mars 投出三分球，雖然沒有進球但由隊友 Ryan 搶到進攻籃板，通過三次傳球後球到了 Will 的手中並出手，HosL 作出了較長的描述，因為這個回合發生了兩次出手嘗試，並且在第二次嘗試前，進攻球員作出了多方傳球動作，最後 HosL 指出了 Will 的所處位置為中距離並描述其出手動作。在 HosL 描述完成後，球沒有進，場上球員嘗試爭搶籃板，裁判吹響了哨聲並舉手握拳判定犯規，主播在以上事件發生的同時說出「嘗試力道大了」暗示球沒有進，接著宣告「爭搶籃板上有一個犯規」，並且在 6 秒後補充這個犯規為「Mars 的推人搶籃板」。這 6 秒期間的畫面為 Mars 的特寫，沒有顯示其他線索，但可以推測 HosL 在這 6 秒期間正在確認裁判作出的判決，因為在籃球比賽中犯規發生時，裁判會在吹哨舉拳後，向記錄台比出手勢表達犯規球員背號



及犯規內容。在這個例子當中還可以發現，賽事畫面中可觀察的部分除了球員的動作，還有裁判的動作。

Hitchcock (1991) 提到，主播需要擁有豐富的描述性及技術性詞彙量，以便清楚及有趣地對比賽畫面作出描述和解說，而這一節的例子便顯示出，主播大量運用了籃球的專用術語，對場上球員的動態作出了精準的描述，從語料(1)的「中距離」、語料(2)的「外線」、語料(4)和(5)的「拋投」和「進攻籃板」可見此現象。在「結果」階段，主播宣告該回合結果，如進球會說「得分」、「擺進兩分」等，不進會說「沒進」，有時候亦會說出防守籃板由哪位球員或哪一隊掌握到，例子可見語料(3)的「Emily 掌握到籃板」。當回合的結果不屬於上述兩種時，代表發生了其他結果導致當前的回合中斷，以語料(5)的「有一個犯規」為例。除了犯規以外，導致回合中斷的情況中比較常見的有「違例」及「球出界」，後面的例子會討論這些情況。

本節總結出籃球賽事評論中「一個進攻回合」的「最小結構」為「動作描述—動作結果」，若一個回合出現超過一組的動作，則會形成「擴展結構」。一般情況下，「擴展結構」中的「回合結果」等於最後一個「動作結果」，但是有時候，主播會在最後總結回合結果，使「動作結果」與「回合結果」各自顯示。

4.2 描述—結果—評論

本節將舉例及討論「描述—結果—評論」結構，經整理發現，「評論」階段的内容較為多元，主播與評論員在此階段針對球員的上場表現、個人特質、籃球資歷、過去戰績作出討論，亦有針對團隊的討論，如團隊風格、戰術的選擇、球員間如何配合、教練的指令等。而主播與評論員參與結構的形式是本節重點關注的部分，經過對語料的觀察，本節歸納出「描述—結果—評論」結構有以下三種參與方式：(1) 主播負責「描述—結果」，評論員負責「評論」；

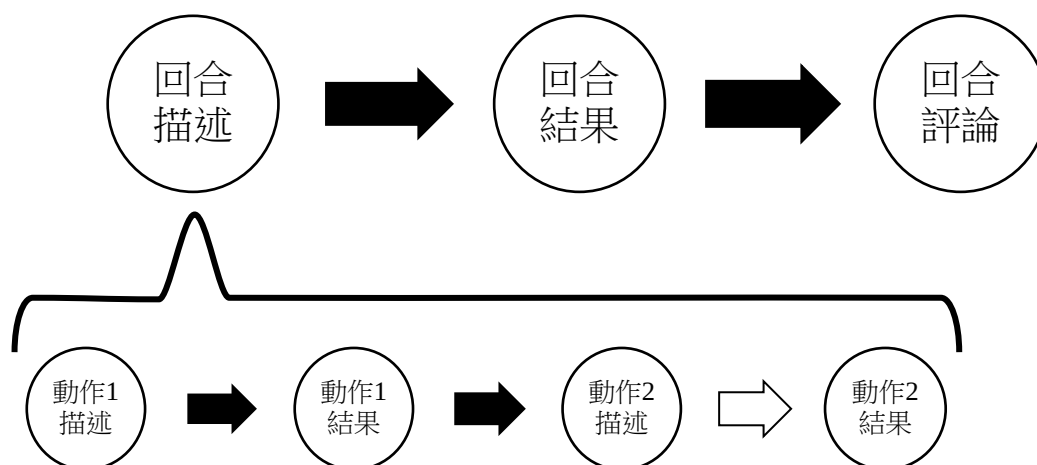


(2) 主播獨自完成「描述—結果—評論」；(3) 主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」。

下面將分別舉例介紹這個結構的三種參與方式，同時說明每個例子的所屬結構。上一節已經討論了「最小結構」和「擴展結構」，由於本節例子均包含「評論」階段，為了符合本研究第六章對於賽事評論共同建構的教學應用目標，研究者將「描述—結果—評論」定義為「標準結構」。以下的例子將會討論「標準結構」及其延伸出來的「擴展結構」形式，這兩種結構的表現形式如圖四-3 及圖四-4 所示，圖中實心箭頭表示必要，空心箭頭表示非必要。



圖四-3 「一個進攻回合」的標準結構



圖四-4 「一個進攻回合」的標準結構延伸出的擴展結構

4.2.1 主播負責「描述—結果」，評論員負責「評論」

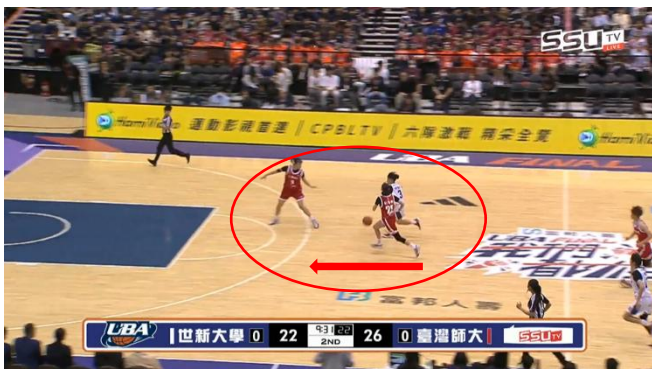
語料(6)至(10)均由一組動作的描述和結果，加上評論階段構成，屬於「描



述—結果—評論」的「標準結構」。

語料(6)來自世新大學對臺灣師大的比賽第二節，身穿白色球衣的 Grace 突破兩名紅衣師大球員的防守，並成功出手得分。

(6)

		((Grace 帶球往禁區進攻，兩名防守球員緊跟著其)) 	
01	HosL:	Grace 前面有兩邊的球員，但是這一球一勾 	回合描述 (動作描述)
02		她怎麼勾進去的！哇 hh (2.5) 哇身體的平衡已經[跑掉了]	回合結果 (動作結果)
03	CoaZ:	[對 (2.0) 不過這就是她在最後放球的一個技巧上(.) 因為畢竟她的個子是矮比較矮，所以在進到禁區他必須要有 很多多元的一個練習，跟多元的一個訓練	回合評論

這個回合中 Grace 一個人運球衝向禁區，途中兩名防守球員一左一右逼近 Grace 試圖阻擋，而 Grace 運球到籃底下以後立刻將球勾進（如 01 截圖），由於動作比較激烈導致出手後身體稍微失去了平衡。HosL 先指出 Grace 的兩邊皆有

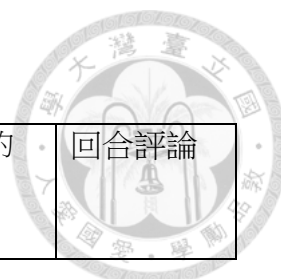


防守球員，然後描述她的出手動作，最後用激動及誇張的語氣宣告進球，又補充了 Grace 失去平衡的表現。下面 CoaZ 針對 Grace 出手的技巧作出了分析，指出 Grace 身形比較矮小，而矮小的球員在禁區的對抗性通常不如高大的球員，因此像 Grace 這樣的球員在禁區要出手成功的話，需要在訓練上下苦功。這個例子中，主播在宣告進球結果時使用了激動及誇張的語氣，並以反問句「她怎麼勾進去的」代替陳述句「她勾進去了」，使這句話融入了情感立場，以表示主播對這個事件的驚訝。

語料(7)為臺灣藝大對義守大學的賽事第一節，Larry 助攻 Peter 使其出手得分的過程。

(7)

01	HosC:	Larry 假動作再分球 ((給 Peter))	回合描述 (動作描述)
02		((Peter 帶球到籃底下出手進球))	回合結果 (動作結果)
03		((觀眾歡呼))	



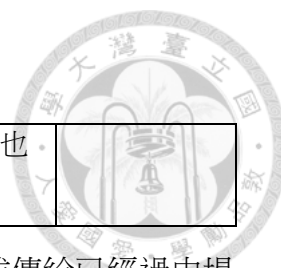
04	ComG:	另外我覺得在台藝這邊 Larry 絕對是一個值得注意的球員，身高超過 180 公分，而且有對抗性有防守的 playmaker	回合評論
----	-------	--	------

這一回合首先 Larry 帶球切入禁區，做出一個假動作假裝要出手，使防守球員舉手阻擋，但他立刻把球傳給同在禁區的隊友 Peter (如 01 截圖)，Peter 隨即帶球到籃底下並出手得分 (如 02 截圖)，在這個回合中 Larry 雖然沒有親自出手，但他在前面作出了重要的助攻。HosC 描述了 Larry 假動作及分球的動作，但沒有描述 Peter 出手及宣告結果，觀眾仍可從轉播畫面及現場觀眾的歡呼聲得知結果為進球。ComG 也認為 Larry 在這個進攻回合的貢獻特別重要，於是對他給出了「值得注意」的評價並指出了他的特性為「有對抗性」、「有防守」。這個例子顯示，籃球作為一種團體運動，隊友之間的配合十分重要，有的時候進攻能夠成功，助攻是功不可沒的，因此主播和評論員在這種情況下會著重描述及評論助攻球員的表現。

語料(8)為臺灣藝大對義守大學的賽事第一節，Jonah 快攻上籃得分的過程。

(8)

01	HosC:	前面二打一快攻，[Jonah 要自己打掉] 	回合描述 (動作描述)
02		((進球的同時觀眾歡呼))	回合結果 (動作結果)
03	ComG:	[喔，這個必須要，必須要想辦法阻止他起跳的時機，被他飛起來，這真的不太容易，你	回合評論



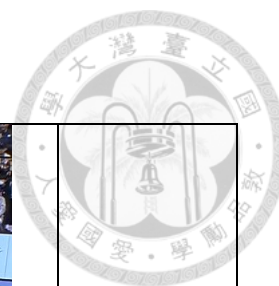
		要防守當然要多做什麼你的對抗性不如他爆發力可能也很難跟他抗衡
--	--	--------------------------------

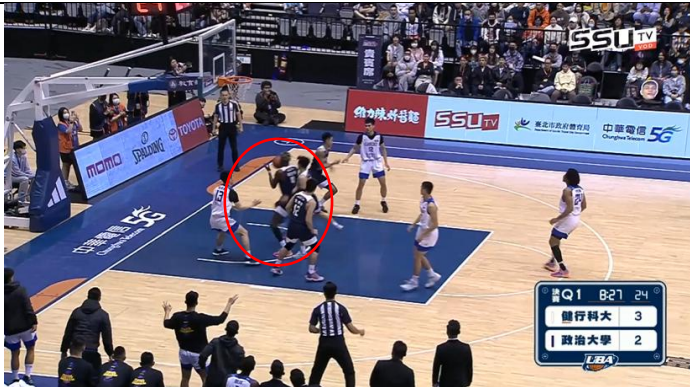
這個回合一開始為 Felix 在籃底搶到防守籃板，他隨即把球傳給已經過中場的 Jonah 進行快攻，這時候 Jonah 和一名隊友已到達三分線內，而防守球員只有一人在，形成了二打一的局勢，隊友退到三分線外想要 Jonah 傳球給他投三分球，不過 Jonah 選擇自己出手，在籃底下跳起上籃並進球（如 01 截圖）。這個例子的情況為快攻，球員正在快速移動並出手，因此 HosC 沒有太多時間描述細節，於是將場上動態簡述為「二打一的快攻」，接著指出 Jonah 的行動選擇為「自己打掉」，這裡出現了話輪重疊，ComG 看到 Jonah 起跳的動作後便指出防守方要阻止他起跳，而且 Jonah 本身的對抗性和爆發力十分強，要對他的攻勢作出防守是十分困難的。由於主播和評論員看到畫面的時機是一樣的，有時兩者會同時對畫面的事件作出反應，形成話輪的重疊。

語料(9)出自健行科大對政治大學的比賽第一節，身穿白色球衣的健行球員 Aaron 在外圍投出三分球不進，由身穿黑色球衣的政大球員 Mars 掌握到防守籃板的過程。

(9)

01	HosL:	Aaron，外圍的三分球出手	回合描述 (動作描述)
			
02		這一球彈框而出，Mars(.)掌握到籃板球	回合結果 (動作結果)



			
03	CoaM:	對，籃板球絕對是兩隊的關鍵喔，要啟動速度，一定要掌控到防守籃板	回合評論

這個回合 Aaron 在外圍投出三分球（如 01 截圖），但是沒有進球，由 Mars 掌握到防守籃板（如 02 截圖）。HosL 描述了出手動作及宣告結果，雖然沒有明示球沒有進但以「彈框而出」來表示球的動向，以及指出掌握到籃板球的球員。然後 CoaM 強調了籃板球的重要性，因為 CoaM 在前面提到，這場比賽的兩隊打法都是偏快速的，而防守籃板就是對於啟動速度極為重要的因素。這個回合的評論主題「籃板球」並非來自描述階段的球員表現，而是來自於結果，並且沒有特定針對其中一隊，顯示評論員的觀點可以出自不同的角度，評論內容除了針對球員或團隊的表現以外，也可以是對於整場比賽局勢的分析。

語料(10)出自世新大學對臺灣師大的第二節比賽，身穿白色球衣的世新球員 Emily 出手不進，接著球出界使回合中斷。

(10)

01	HosL:	Emily 後仰出手	回合描述 (動作描述)
----	-------	------------	----------------



			
02		沒進，球出界還是世新球 	回合結果 (動作結果)
03	CoaZ:	世新呢(.)師大這邊必須要很確實的去，掌握住他們每一次的防守籃板，而不能讓世新在進攻上有更多次的一個進攻機會	回合評論

在這個回合，外圍的隊友把球傳給位於中距離位置的 Emily 後，Emily 隨即出手（如 01 截圖），但是球沒有進，一名防守球員和進攻球員嘗試爭搶籃板，不過最後球彈出界外，裁判吹哨並指向進攻方向，判定球權依然屬於進攻方（如 02 截圖），雖然球權沒有轉換但是回合中斷。HosL 描述了 Emily 的動作「後仰出手」並宣告了結果，基於這個回合的情況，CoaZ 指出防守方應該掌握好籃板，以防止進攻方得到更多進攻機會。這段評論是針對防守方的，因為這個回合的結果不是「進球」或「不進，防守球員掌握到籃板」，而是屬於其他結果的「球出界」，而這個結果的導火線為「防守球員沒有掌握到籃板球」，所以 CoaZ 針對這一點給出了建議。這個例子與語料(9)同樣顯示，評論員的發言出自多角度的觀察和分析，其評論不一定只針對該回合的進攻方，也會出現針對防守方的評論。



語料(6)至(10)展示了主播參與「描述—結果」，評論員參與「評論」的賽評實例。這類例子中均由主播描述進攻動作並宣告其結果，接著評論員針對個人或團隊的表現作出評論，本研究將此種分工形式和結構類型視為籃球賽事評論中「一個進攻回合」的「標準結構」，並據此作為第六章華語教學應用設計的切入點。

從本部分語料中，研究者歸納出以下發現。在語料(6)，主播使用了誇張的語氣及反問句來宣告結果，可見其在賽評中加入了情感立場，這種風格不僅提升了播報的趣味性，也有助於帶動觀眾的情緒，為賽事增添娛樂性。在賽事評論中加入情感立場的現象符合前人的發現，Lee et al. (2016) 通過比較觀眾對於客觀評論和具情感立場評論的評價，發現帶有情感立場的評論有效提高觀眾的感知質量、滿意度及重看意圖。Sha (2021) 考察了籃球賽後評論節目主持人如何營造節目效果以吸引觀眾，結果發現爭論和話題轉換為主要策略。Syaputri et al. (2024) 透過分析世界盃賽事評論的語言特徵，發現主播和評論員會以語調和語言風格的變化，激發觀眾的情緒。綜合以上前人研究可見，體育賽事評論中，情感立場的融入是影響觀眾參與感和娛樂性的重要因素。另一方面，語料(7)和(8)當中，主播沒有宣告結果，但是賽事畫面以及現場觀眾的歡呼聲使結果仍得以被有效傳達給觀眾。此現象再一次凸顯籃球賽評的多模態特性——觀眾接收資訊的管道不僅來自語言，也來自畫面和現場聲音等多模態資源。最後，在語料(9)和(10)中，評論員站在宏觀的角度，針對比賽的局勢進行分析並提出建議，可見評論的觀點除了從進攻方出發，也可以來自其他角度。

4.2.2 主播獨自完成「描述—結果—評論」

語料(11)至(13)也屬於「描述—結果—評論」的「標準結構」，皆包含一組動作描述與結果宣告，以及隨後的評論，與上一部分不同之處在於，下列語料僅由主播一人完成整個回合的播報。

語料(11)為世新大學對臺灣師大第二節比賽當中，身穿白色球衣的世新球員 Karen 在外圍投出三分球並進球的過程。

(11)

01	HosL:	外圍的三分嘗試	回合描述 (動作描述)
02		Bang:::	回合結果 (動作結果)
03		Karen 來到球場上，第一次的出手就能進球	回合評論
04		(2.0)	
05		昨天的決賽上來 8 分鐘，那兩次的出手都沒有進沒有拿到分數，但今天一上來就有得分進帳	回合評論

這個回合一開始 **Karen** 運球到外圍，傳給隊友後移動位置，隊友再回傳給她，隨即投出三分球並進球（如 01 截圖）。HosL 首先描述 **Karen** 位於外圍的三分球出手動作，然後以拉長語調的「Bang」來表示進球的結果，完成描述和結果階段後，隨即發起評論，指出這是 **Karen** 第一次的出手，並補充了上一場比賽時她的出手都沒有得分的資訊。這個回合的結構內容全部由主播完成，評論員沒有參與，可見評論階段除了由評論員發起，也可以由主播發起。可以注意的是，話輪 03 及 05 皆為主播的評論，而兩段評論之間隔了 2 秒鐘，這裡存在兩個可能性，一是主播預計評論員會加入評論，但評論員沒有發言，於是主播繼續其評論；二是這 2 秒期間主播正在搜尋 **Karen** 的資料，以便回顧其上一場比賽的表現並與該場比賽作出比較。

語料(12)出自臺灣藝大對義守大學的賽事第一節，三名身穿白色球衣的臺藝球員在三打一快攻的狀況下，以傳球配合成功得分。

(12)



01	HosC:	前面一個 touch pass，三打一的快攻 	回合描述 (動作描述)
02		臺藝這邊的一個快攻得分 	回合結果 (動作結果)
03		(2.0)	
04		今天臺藝在一開賽節奏也打得很快，而且兩隊這場比賽一開始對於進攻的感覺，投籃的把握度也比較高	回合評論

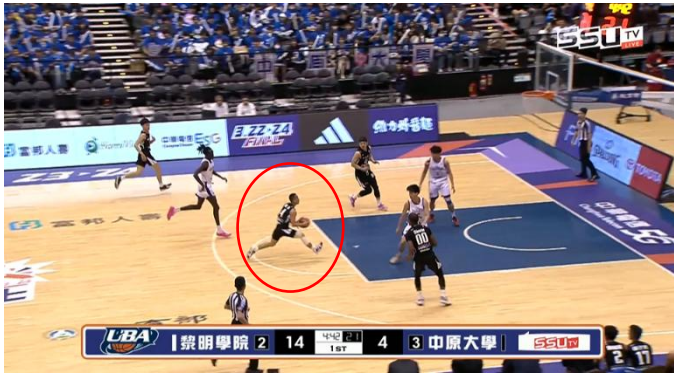
這個回合由 Jonah 抄截到球後帶球往回跑進行快攻，前面已有兩名隊友 Larry 和 Wayne 先跑在前面，配合過程如 01 截圖標示，Jonah（右方的白衣球員）先傳球給 Larry（中間的白衣球員），這時有防守球員靠近，該名隊友立刻再傳球給 Wayne（左方接到球的白衣球員），最後由 Wayne 出手得分（如 02 截圖）。HosC 指出三人之間有「touch pass」的傳球動作，即接到球後立刻再傳出去，以及總結這個情況為「三打一的快攻」，然後宣告進攻方快攻得分，由於這個結果是經過三人的合作得來的，因此主播沒有指明由哪名球員得分，而是以團隊為主體作出宣告。2 秒後 HosC 對這場比賽一開始的狀況作出了回顧，指出



進攻方的節奏很快，以及兩隊的投籃命中率比較高的現象。這個例子與上一個例子的差別在於，上一個例子中主播在結果和評論之間沒有時間的空隙，而這個例子中主播在完成結果宣告後過了 2 秒才作出評論，這裡的可能性為，主播預計評論員會發起評論，但是評論員沒有發言，於是主播自行作出評論。

語料(13)出自黎明學院對中原大學的賽事第一節，身穿黑色球衣的中原球員以抄截方式奪得球權並發動快攻，經過了兩次傳球，最後位於外圍的隊友投出了三分球，但是沒有進球。

(13)

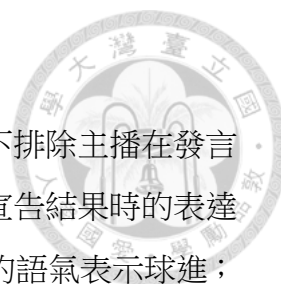
01	HosA:	抄回來多打少的機會	回合描述 (動作描述)
			
02		做假傳傳到側邊騙起來	
			
03		傳到外圍外線的 wide open	



			
04		<太偏了>	回合結果 (動作結果)
05		喔其實這一次的傳球選擇是還可以接受的，但把握沒有 - (.) 沒有把握住	回合評論

回合的一開始 Ash 抄截到球並和其他隊友一起往回跑進行快攻（如 01 截圖），到達禁區後 Ash 做出假動作假裝上籃出手，實際上是傳球給同在禁區的 Dio（如 02 截圖），Dio 再往外傳給三分線外有空檔的 Hao，Hao 接到球後出手（如 03 截圖）但是沒有投進，連框都沒有碰到。HosA 在這個回合的描述十分詳盡，包括「抄回來多打少」、「騙起來」和「外線的 wide open」（即外圍的空檔，指 Hao 位於無人防守的外圍），在結果階段，HosA 說出「太偏了」來暗示 Hao 出手沒進，連框都沒有碰到，出手的準度十分低，雖然在語言上使用了暗示的方式，但是轉播畫面清楚顯示了出手後球的動向很大程度地偏離了籃框的方向，以致沒有進球。接著 HosA 對進攻球員的傳球選擇表示認可，並指出失敗的原因。從之前的例子可見，如話輪 05 這類有關技術層面的評論通常是由評論員說出，不過在這個例子是由主播說出，顯示主播亦具備一定的專業知識及分析能力，而且主播偶爾也會發起分析性的評論。

從語料(11)到(13)可歸納出以下發現：首先，主播在這三則語料中獨自完成「描述—結果—評論」的標準結構，顯示即使評論員沒有發言，主播亦能獨立建構一個回合的賽事評論。從語料(11)和(12)中，話輪之間的時間差顯示了互動預期的可能性，主播在完成結果宣告或發起評論以後，原本預計評論員會加入評論，



然而評論員沒有發言，於是主播自行完成評論階段。此外，也不排除主播在發言過程中需要一些時間搜尋資料。在這類例子中也能發現主播在宣告結果時的表達風格變化，可見於語料(11)的「Bang」，以開槍的狀態聲詞及興奮的語氣表示球進；語料(13)的「太偏了」則在暗示球沒有命中的同時，提供了出手準度過低的訊息，呈現出更多元的語義層次。

4.2.3 主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」

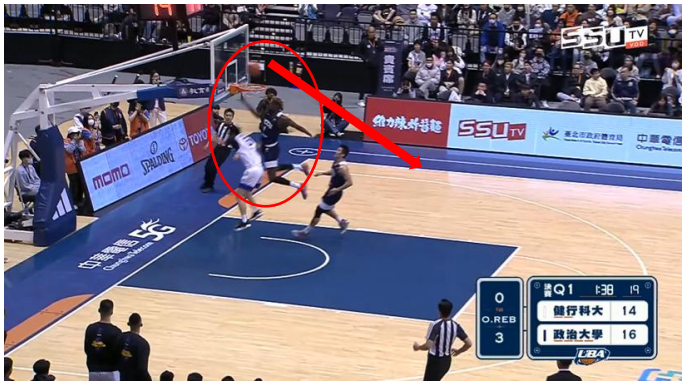
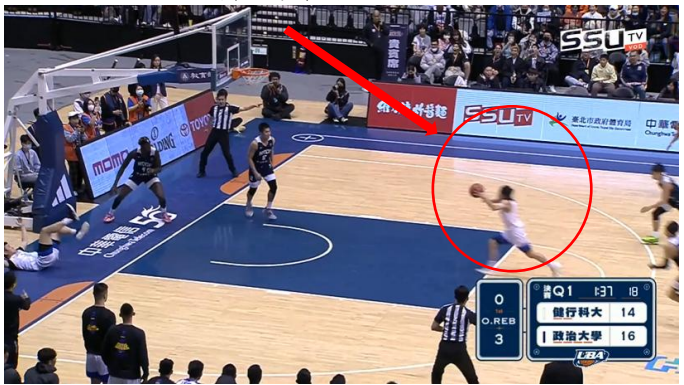
前面的部分已討論主播與評論員分工完成，以及主播獨自完成「描述—結果—評論」結構的「標準結構」例子。最後，本部分將進一步探討主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」結構的語料，此類參與形式可構成「標準結構」和「擴展結構」兩種結構類型。共同參與和分工的差別在於，分工是指主播與評論員各自負責固定的階段，幾乎互相不干涉，而在共同參與的例子中，主播和評論員會介入對方的主要負責階段，比如主播和評論員共同完成評論、評論員參與動作描述、結果宣告等。

語料(14)出自健行科大對政治大學的賽事第一節，身穿白色球衣的健行球員 Henry 的出手被身穿黑色球衣的政大球員 Mars 阻攻，球飛到罰球線附近時被衝上前的健行球員 Aaron 接住並出手得分。這個例子包含兩組動作的描述和結果，因此屬於「擴展序列」。

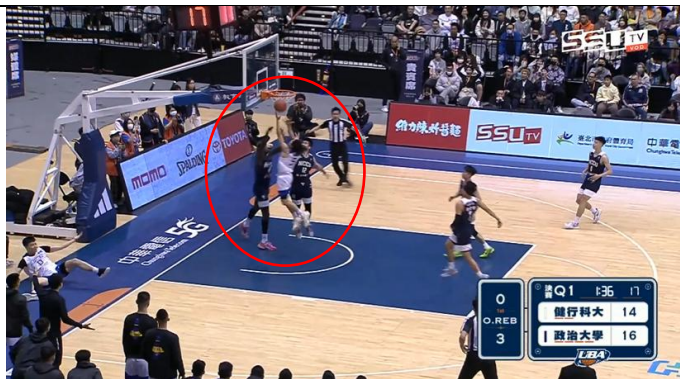
(14)

01	HosL:	((Boris))直接要來長傳到前面，Henry 閃過第一名防守，想要上去	動作 1 描述
----	-------	---------------------------------------	---------



			
02		「哇::: 	
03	CoaM:	「哇::: [hh	
04	HosL:	[Mars 蓋掉，但是這邊又 	動作 1 結果+動作 2 描述
05		哇 hh:::Aaron，最後還是放了上去啊	動作 2 結果（回合結果）



			
06	CoaM:	哇，Aaron 這個補籃，很及時喔	回合評論
07	HosL:	而且還能夠要到加罰的狀態，可以站上罰球線，兩邊是神仙打架在空中對抗啊	
08	CoaM:	哇 Aaron 這球真的是很勤勞，所以才能把這兩分帶進啊，如果他真的(.)只看到自己隊友有一個快攻，沒有跟上去的話，可能這一球就是火鍋，就要回守	

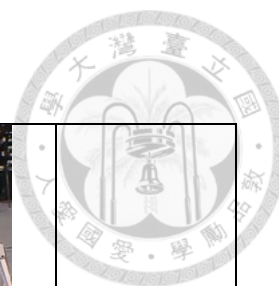
這個回合 Henry 接到隊友 Boris 傳來的球以後帶球衝入禁區上籃（如 01 截圖），但是被防守球員 Mars 阻攻，球被拍掉並往箭頭方向掉落（如 02 截圖），緊接著追上來的 Aaron 拿到球並上籃進球（如 04、05 截圖）。話輪 02 和 03 中 HosL 和 CoaM 同時發出的「哇」對應的是 Mars 的阻攻動作，HosL 接著激動地描述 Mars「蓋掉」球，又發出了一次拉長的「哇」，宣告最後由 Aaron「放了上去」。下面 CoaM 給出評論，指出 Aaron 的補籃很及時，HosL 補充道這是一個 And One 的結果，不僅進攻方拿到兩分，還得到一次罰球的機會，又加上「神仙打架」的評論，表示兩隊的攻防表現十分精彩。最後 CoaM 分析了這個回合，並用「勤勞」來形容 Aaron 積極的表現，指出這個回合能夠得分是因為他及時跟上去並補籃，否則球權可能會在被阻攻後轉換，導致回合結束。如同在語料(6)討論過的，這個例子也出現了主播與評論員在比賽中特別精彩的時刻，以喊叫「哇」以及激動的語氣表達了他們興奮的心情，再次顯示主播和評論員會以具有情感立場的發言帶動觀眾的情緒，而且到後面也不忘回復冷靜，評論及分析球員的表現。這個例子中主要的共同參與部分為，評論員先發起評論，主播對其作出附和及補充，評論員再進一步分析球員表現。



語料(15)出自世新大學對臺灣師大的比賽第一節，首先身穿紅色球衣的師大球員 Ella 投出了長距離兩分球（Long two）沒進，接著球彈出禁區外，被另一名師大球員搶到進攻籃板球並運球回到禁區內，在籃底下出手沒進，最後由師大球員 Iris 搶到第二次的進攻籃板並出手得分。這個例子出現了三次的出手嘗試，即有三組動作描述及結果，可見屬於「擴展結構」。

(15)

01	HosL:	Long two 的嘗試，Ella 的出手沒有進	動作 1 描述+結果
02		進攻籃板球在籃底下這個球再拿 (1.5)	動作 2 描述+結果
03		籃底下:Iris 好球，最後擺進了兩分 (2.5)	動作 3 描述+結果 (回合結果)



			
04		Iris 今年也是大四的球員，那另外呢也是今年的人氣后	回合評論
05		(7.0)	
06		經歷過了三對三女子組的一個比賽之後，Iris 的成長大家都看得出來	回合評論
07	CoaZ:	對，其實我們也都知道三對三在身體的碰撞上其實比五對五來得更多	
08	HosL:	對	
09	CoaZ:	所以她就經歷過了三對三的一個對抗之後，其實我想她今年在 UBA 的戰場上，其實她在身體對抗上其實她也真的自己增加了非常多的一個對抗性	

這個回合發生了三次出手嘗試，第一次的出手位置在靠近三分線但仍屬於兩分出手範圍的地方，即描述中的「Long two」(如 01 截圖)，第二次為進攻方搶到籃板球並切入到籃底下出手(如 02 截圖)，第三次為 Iris 在籃底下搶到籃板球並出手得分。HosL 描述了進攻方前兩次的出手及籃板，在話輪 02 雖然沒有宣告第二次的出手沒進，但是其中的「再拿」是搶籃板的意思，可以推測這一球沒有進。HosL 最後宣告由 Iris 在籃底下出手進球(如 03 截圖)並給出了「好球」的稱讚，隨後補充了 Iris 的個人資訊，包括年級與其為該年度人氣后的資訊，並對她參加過三對三比賽後的成長表示認同，CoaZ 接著表示同意 HosL 的說法，並說明三對三比賽的特點為碰撞比五對五更多，指出三對三的經歷讓她的身體對抗性增強了。這個例子中主播先發起評論，在話輪 04 和 06 之間出現了 7 秒的間隔，再次出現主播期待評論員加入評論或主播搜尋球員資料

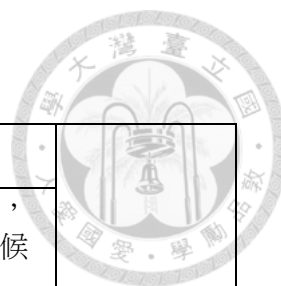


的可能性，在話輪 06 主播再一次提出評論以後，評論員加入了評論，對主播談論的球員提出了看法。

語料(16)出自臺灣藝大對義守大學的賽事第二節，身穿白色球衣的臺藝球員 Jonah 嘗試帶球切入禁區出手時被幾名身穿黑色球衣的義守球員包圍而導致失敗，然後 Jonah 將球傳給三分線外的隊友出手得分。這個例子是由一組動作描述和結果加上回合評論組成的「標準結構」。

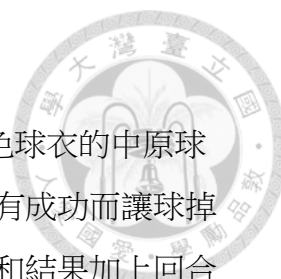
(16)

01	HosC:	Jonah 這一波打得是有點勉強，再分出來	動作描述 (回合描述)
			
02		((三分線外隊友接到球後出手))	(動作結果) 回合結果
			
03		((進球的同時觀眾歡呼))	回合評論
04	ComG:	這個(.)殺到裡面一個強扛三個，這真的就比較難，但是(1.0)前面講到 Jonah 他有很好的傳球意識	



05	HosC:	對
06	ComG:	技巧是還可以再斟酌一下，但是至少願意傳這是好事，他也知道自己場上的優勢在哪裡，往裡面衝進去的時候對方不包夾基本上不太可能真的把他擋下來
07	HosC:	對，Jonah 現在就是在一些傳球還有他的失誤控制[可以再加強
08	ComG:	[對，就是基本功的細膩度上，他需要再加強一些
09	HosC:	他的助攻，[哦這場蠻(.)蠻少的喔
10	ComG:	[其實這個賽季，對
11	HosC:	啊不蠻多的喔，2.9 次[的場均，但他的失誤(1.0)喔整賽季比助攻還多 2 次
12	ComG:	[對

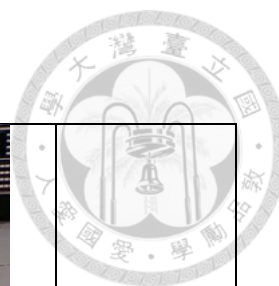
回合一開始 Jonah 帶球切入嘗試出手但因為被防守球員阻擋而失敗，但他自己搶到了進攻籃板，在禁區內被三名防守球員包夾的情況下，Jonah 身體對抗一下後往外傳給退到三分線外無人防守的隊友（如 01 截圖），隊友立刻投出三分球並進球（如 02 截圖）。HosC 在完成描述後沒有宣告結果，但觀眾可從轉播聽到現場觀眾的歡呼聲，結合畫面可傳達進球的訊息。另外主播和評論員在評論階段也沒有討論得分的球員，而是針對助攻的 Jonah 來討論，因為回合中大部分時間都是由 Jonah 持球進攻，直到最後才傳球給隊友，所以進行討論的資源大部分來自 Jonah，加上前面語料(7)也提到過，有些情況下助攻球員的貢獻更值得被談論，而這個回合中 Jonah 傳球給隊友得分，這個助攻的動作在回合當中具有重要的意義，因此 ComG 和 HosC 的評論便圍繞著這一點。ComG 先說到前面 Jonah 切入禁區「強扛三個」亦即試圖衝破三名球員組成的防線雖然失敗了，但是他傳球的選擇是正確的，又分析了這個回合的情況，接著 HosC 和 ComG 也指出了 Jonah 在技術上可以再加強的地方，最後 HosC 回顧了 Jonah 這個賽季的助攻數據。這個例子中，主播與評論員共同參與了針對一名球員的評論，從多方面討論球員的表現，包括分析其能力與特性、指出需要加強的地方以及給出比賽數據支持上述論點，讓觀眾對這名球員有更深入的了解。



語料(17)出自黎明學院對中原大學的比賽第一節，身穿黑色球衣的中原球員 Dio 在進攻時間剩下 3 秒的情況下嘗試傳球給隊友，但是沒有成功而讓球掉到界外，導致失誤發生，球權轉換。這個例子由一組動作描述和結果加上回合評論組成，屬於「標準結構」。

(17)

01	HosA:	Dio 再來出來，剩下 3 秒的進攻時間，哇：這球<還要再傳>	動作描述 (回合描述)
			
02		((球出界))	動作結果 (回合結果)
			
03		((裁判吹哨並指向反方向)) 發生失誤了=	



			
04	ComY:	=這個球不能再傳	回合評論
05	HosA:	對	
06	ComY:	而且 Dio 這個球好像打過頭了，對，剩下 3 秒鐘的時間你當然是就要把球處理掉了	
07	HosA:	對	
08	ComY:	不可能再有多一次的傳球，而且你還下球	
09	HosA:	對，而且第一時間可以看得出來，他在：呃接到隊友的傳球的(.)空間其實是有的，其實是可以自己拔起來投	

這個回合之前在進攻時間只剩下 4.2 秒的時候中斷，回合繼續以後，底線的球員發球給外圍的 Dio，Dio 運球切入禁區，這時候進攻時間剩下 3 秒，Dio 試圖傳球給隊友（如 01 截圖）但是因手滑導致球掉到界外（如 02 截圖），裁判吹哨並指向當時進攻的反方向（如 03 截圖），表示球權轉換，回合以發生失誤告終。HosA 描述了 Dio 接到球後的動作，並提到剩下的進攻時間，在其說到「還要再傳」的同時，裁判的哨聲響起，在裁判指向反方向後，HosA 宣告結果「發生失誤了」。在這裡 HosA 必須確認裁判的判決後才能宣告結果，如果裁判指向當前進攻的方向，表示球權不變，進攻方將繼續回合，若裁判指向反方向，表示球權轉換，回合結束，而這個例子中因球出界而導致球權轉換的情況被視為一個失誤。HosA 宣告結果後 ComY 隨即指出 Dio 「不能再傳球」，接著對這個回合的情況作出分析，由於當時只剩下 3 秒的進攻時間，已經沒有足夠時間傳球，Dio 應該立刻出手，HosA 與 ComY 的看法一致，因此以「對」來回應，並在最後補充了自己的看法，指出當時的條件是允許 Dio 在接到球後直接

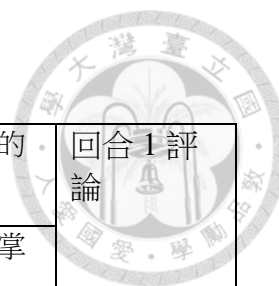


出手的。

語料(18)出自健行科大對政治大學的賽事第二節，身穿黑色球衣的政大球員 Tony 出手得分，在下一次政大獲得球權時，Tony 再次嘗試出手但是沒有進球，籃板球被健行球員掌握到。這個例子是一個「標準結構」和一個「最小結構」的融合，話輪 01 至 06 為第一個政大回合的「描述—結果—評論」結構，而話輪 07 到 08 是第二個政大回合的「描述—結果」結構。由於這兩個回合的賽評在內容上具有連貫性，必須將兩者合併成一個例子以便理解及討論。

(18)

	HosL:	這(.)出差的階段，也就是在外地打球的階段，五星級的飯店，[也都是能讓球員們能夠好好休息的一個(.)設施喔	
	CoaM:	[是	
01		啊，Tony 來了 	回合 1 動作描述
02	HosL:	嗯哼，Tony，擦板球::((進球)) 	回合 1 動作結果



03		哇，昨天 Tony 的三分外線非常的出色，另外呢整體的-的一個，表現呢也打得相當的好	回合 1 評論
04	CoaM:	其實我自己在觀察教練在用 Tony 近幾年真的是完全掌握了他的使用說明書喔，他上場的時間真的不需要很多，可是上去就是能達到他想要的一定的效果	
05	HosL:	昨天十三:分鐘的時間拿下了 11 分喔，外線三分球六投三中	
06	CoaM:	角色功能非常的明確哦，上來就是要搶分，尤其是埋伏在 Corner	
07	HosL:	現在就是在埋伏 Corner，外線的三分球，這球力道大了一點點，Mars 想要搶籃板球 	回合 2 動作描述
08		但是被 Aaron 拿走	回合 2 動作結果

這個例子由 CoaM 先發起描述，指出 Tony 正在帶球進攻，因為在前面的話輪 HosL 正在說明關於進攻方球隊的資訊，用了比較多的時間，CoaM 便把話題帶回到當前賽事中，指出目前 Tony 要出手了（如 01 截圖），HosL 也立刻接話，在球進了之後說出「擦板球」，表示球在碰到籃板後彈進框內得分（如 02 截圖），接下來提及到 Tony 在前一場比賽的表現十分優良，CoaM 作出評論，表示教練能夠很好地讓 Tony 的能力在賽場上發揮，HosL 也補充了更多 Tony 在前一場比賽的數據，CoaM 繼續指出 Tony 在賽場上主要發揮的功能，當時 Tony 在 corner 的位置，於是 CoaM 提到「尤其是埋伏在 corner」，HosL 便順勢接話「現在就是埋伏在 corner」，並描述其當前的出手動作（如 07 截圖），最後以籃板球被防守方掌握到告終。這個例子最為特別之處在於，其融合了兩個結構，

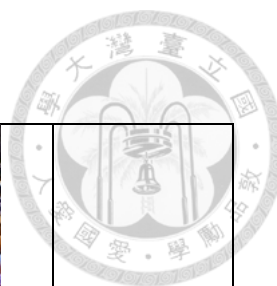


先是主播與評論員共同參與的「描述—結果—評論」結構，再來是主播獨自完成的「描述—結果」結構，而完成這兩個結構實際上花費了三個回合的時間，話輪 03 到 06 的內容都是針對 01 到 02 這個回合的評論，因此話輪 01 到 06 為一個「描述—結果—評論」結構，當 HosL 與 CoaM 正在評論時，又經過了一個回合，因此在話輪 04 接近結束時，又輪到 Tony 的隊伍進攻，剛好在話輪 06 時球傳到了 Tony 手上，CoaM 也正在評論 Tony，HosL 便繼續描述 Tony 的動作並完成該回合的「描述—結果」結構。這個例子雖然也可以把兩個結構分開來看，但是融合在一起更能突顯籃球賽評的連貫性，這個特點亦顯示於語料(16)中，評論員說出「前面說到」，表示其在前面的回合曾經討論過相關的事，但是因時間限制，無法在一個回合以內完整地作出分析，所以在之後的回合找到機會時，評論員會延續之前的評論。

語料(19)出自世新大學對臺灣師大的第三節賽事，身穿白色球衣的世新球員 Emily 從師大球員 Ella 手中搶奪球權後發動快攻並出手，這一球沒有進，由世新的隊友 Grace 搶到進攻籃板並再次嘗試出手，第二次的出手也沒進，世新經過了兩次搶奪進攻籃板並嘗試出手後，Emily 在搶籃板時手滑使球飛出界外導致回合中斷。這個例子中總出手次數達到五次，因此出現五組動作描述與結果，形成「擴展結構」。由於節奏緊迫，HosL 無法及時描述每個動作，因此在話輪 04 至 06，HosL 對動作 2 至動作 4 的描述和結果皆不完整。

(19)

	HosL:	Ella 想要要犯規但是裁判並沒有給=	
01	CoaZ:	=喔，她 ((Emily)) 要自己快攻喔	動作 1 描述



			
02	HosL:	是，直接兩步上籃，[欽?:放槍，但籃底下還有 Grace 	動作 1 結果
03	CoaZ:	[哎?:可惜喔	
04		((Grace 出手不進)) 再搶之後又是 Emily 的籃板	動作 2 描述+結果
05	HosL:	((Emily))再拔還是沒有，Grace 還是拿到進攻籃板球 	動作 3 描述+結果
06		((Grace 出手不進))	動作 4 描述+結果

07		<Emily 還要拿 hh>	動作 5 描述
08		((球出界後裁判吹哨)) 	動作 5 結果 (回合結果)
09	HosL:	哇::到底怎麼辦, 禁區裡面臺師大完全沒辦法拿籃板	回合評論
10	CoaZ:	對啊, 其實我們講你只有不斷的在搶籃板, 你沒有把空間擋出來, 那個球永遠你也抓不到, 因為畢竟在內線來說師大的高度還是沒有世新的高度來得高	

在前一個回合 Ella 帶球切入遇到 Emily 的阻擋並被 Emily 拿走球，這時候球權轉換，Emily 以轉換快攻的打法開始進攻（如 01 截圖）。跟語料(18)一樣，評論員先發起描述，CoaZ 指出 Emily 要自己快攻，HosL 也接著描述其出手動作，結果 Emily 出手失敗了，HosL 以「放槍」來形容，因為這是一個很好的得分機會，而 Emily 沒有把握好。而在 Emily 出手的同時，隊友 Grace 正在接近籃底，於是在球掉下來時成功搶到進攻籃板導致回合繼續（如 02 截圖），接著 Grace 和 Emily 多次嘗試出手皆失敗（如 04 截圖），最後在爭搶籃板的途中球中界使回合中斷（如 05 截圖）。HosL 以反問句「到底怎麼辦」加上誇張的語氣指出該回合進攻方在籃底下有多次搶到籃板並出手的機會，而防守方無法搶到籃板，CoaZ 便解釋防守方搶不到籃板的原因。這個例子中評論員發起描述的原因可能和語料(18)相似，由於轉換快攻的動作快速，而主播在宣告上一回合的結果後來不及作出新回合的描述，評論員便發動描述，主播也接續進行描述，由於第一次的出手嘗試失敗，評論員插入了簡短的評論表示「可惜」，後面在裁判吹哨揭示結果後，主播發起評論指出問題點，最後評論員進一步分析了這個問



題的成因。

語料(20)出自健行科大對政治大學的第三節賽事，身穿黑色球衣的政大球員 Alex 傳球給隊友 Will，Will 再傳球給禁區內的 Mars，同時 Alex 跑到禁區內，當 Mars 把球傳給 Alex 時，裁判吹響哨聲，判定 Mars 三秒違例。這個例子包含了一組動作描述與結果，雖然沒有出手動作，但 Mars 的違例導致回合結束，屬於「標準結構」。

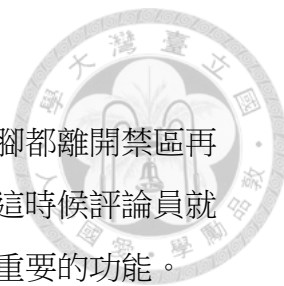
(20)

01	HosL:	最後十秒鐘，第三節(.)給到 Will (3.5) 地板給球	動作描述 (回合描述)
			
02		Mars ((哨響)) 這一球交球	
			
03		三秒違例，這一邊也出現了在籃底下的失誤	動作結果 (回合結果)



			
04	CoaM:	對，正常的就是以 FIBA 的規則，因為我前幾天，欸 (.) 裁判老師上課喔，特別在賽前有溝通，就是當你，如果球很遠或者是沒還沒有得利，你一直站在三秒區，其實裁判老師不會有任何的吹判，可是只要一接到球，他就會馬上響哨	回合評論
05	HosL:	所以就是球還沒有進到油漆區裡面的時候-	
06	CoaM:	你其實你一直在 (.) 待在裡面都 OK，但是你一得利，這就哨聲就會響起來，然後以往過去我們有時候會看到有些球員，中鋒球員，他就單腳出去，再踩進來，但也不 OK，一定要雙腳同，就是一二不管你是一二腳出去還是怎麼樣，你用什麼樣的節奏，就是要兩隻腳都 (.) 離開油漆區外再進來	
07	HosL:	是 (.) 哇這個在場上，規則也是非常的細微喔	

這個回合 HosL 開始描述時正值第三節的最後 10 秒鐘，Alex 把球傳給 Will，Will 嘗試運球切入後以地板傳球方式把球傳給禁區內的 Mars（如 01 截圖），可以注意的是此時 Mars 已經在禁區內停留一段時間，Mars 接到球後將球傳給跑到禁區的 Alex（如 02 截圖），這時裁判吹哨並比出手勢，判定三秒違例（如 03 截圖）。HosL 正要描述 Mars 的動作時，裁判的哨聲響起，HosL 在看到裁判的手勢後宣告了三秒違例的結果，並指出這是一個失誤。CoaM 接著說明這個狀況，解釋為什麼會形成違例，HosL 也加入了討論，向 CoaM 確認違例的判定標準，CoaM 詳細地舉例解說後，HosL 對這個事件給出了「規則非常細微」的評論。從這個例子可見，評論員的評論除了針對團隊或某名球員，也可以是針對某個事件，比如這個回合的違例事件，對規則不熟悉的觀眾可能不明白裁判吹判違例原因，於是評論員解釋道，如果沒有拿到球，就算一直待在禁



區也不會形成違例，但是一接到球裁判就會吹判，必須先兩隻腳都離開禁區再進去接球才不算違例。有的時候場上會發生較為複雜的狀況，這時候評論員就能發揮其專長進行解說，以消除觀眾的疑惑，這也是賽評十分重要的功能。

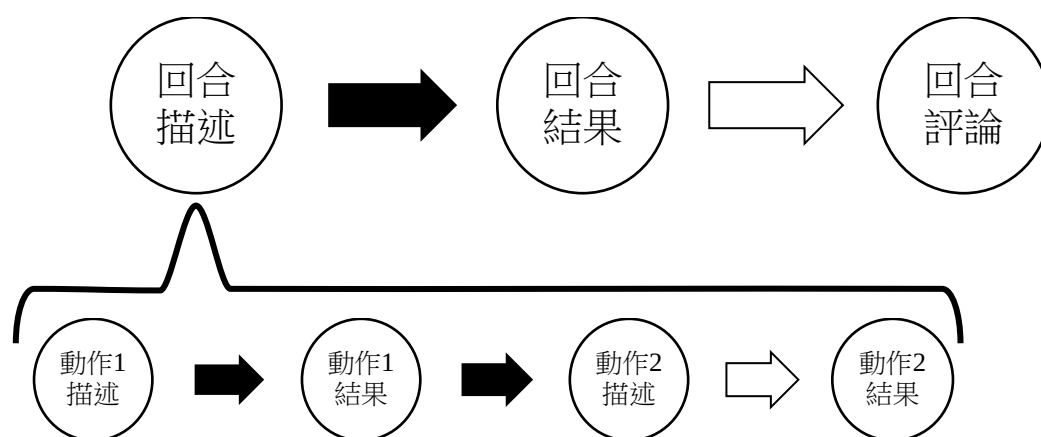
從語料(14)到(20)可見，主播與評論員共同參與的「描述—結果—評論」中，最常見的情況為主播加入評論，與評論員一同討論場上的事件，如分析球員的能力、評價球員的表現等，有的時候主播會先發起評論，評論員再回應並發表看法。在評論員作出評論時，主播會給出資訊以支持其論點，在語料(16)，ComG 指出 Jonah 需要加強的地方後，HosC 補充了 Jonah 的比賽數據，讓 ComG 的建議更有說服力。有時在評論員完成發言後，主播也會給出自己的看法，在語料(17)，HosA 最後補充了自己注意到的事情，以附和 ComY 的看法。另外，評論員有時會在主播進行描述時同步對場上的事件作出反應，在語料(14)，CoaM 對 Mars 的阻攻給出了「哇」的反應，而在語料(19)，CoaZ 對 Emily 第一次出手失敗給出了「可惜」的評論。在一些情況下，評論員會參與描述和結果的階段，在語料(18)和(19)可見，評論員描述了場上的狀況或球員的進攻行動，可能的原因是代替主播發起來不及的描述。而在語料(20)，回合中出現了較為難以理解的狀況，評論員初步解釋過後，主播向其確認細節，評論員便舉例作出更詳細的說明，以解答觀眾可能出現的疑問。在主播與評論員共同參與結構的例子中，雖然「描述—結果」主要還是由主播負責，「評論」主要還是由評論員負責，但是主播和評論員皆能夠參與任一階段。

綜合本節的討論，「描述—結果—評論」結構的參與形式包括（1）主播負責「描述—結果」，評論員負責「評論」；（2）主播獨自完成「描述—結果—評論」；以及（3）主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」。（1）和（2）可以構成籃球賽事評論中「一個進攻回合」的「標準結構」，而（3）可以構成「標準結構」或「擴展結構」。

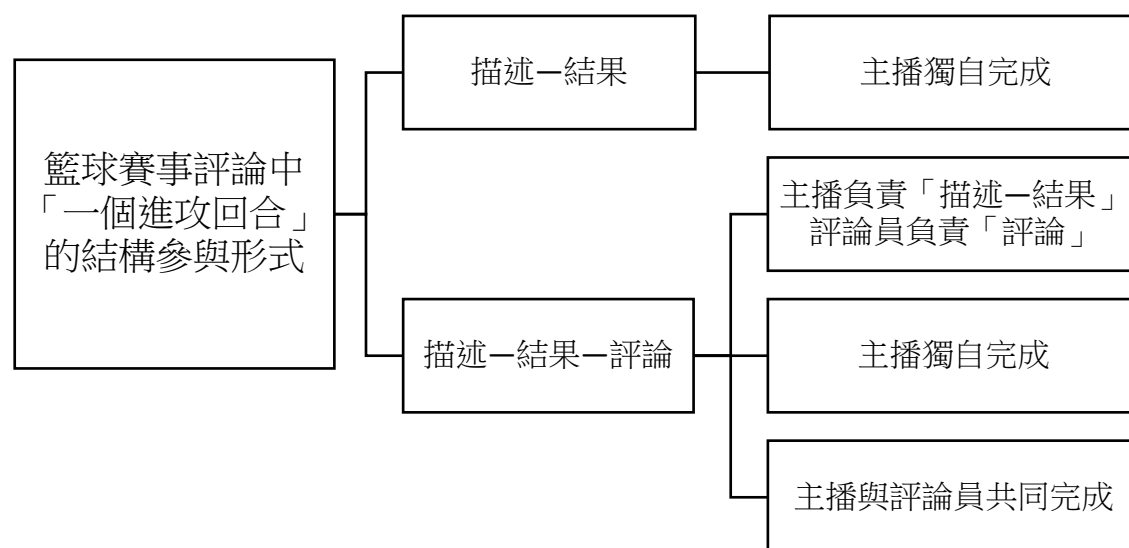
綜合兩節的分析，「一個進攻回合」的擴展結構如圖四-5 所示；主播與評論員在「一個進攻回合」的結構參與形式如圖四-6 所示（圖中實心箭頭表示必



要，空心箭頭表示非必要)；「一個進攻回合」的各階段常見用語整理如表四-3 所示，此表除根據本章語料內容整理外，亦參考語料來源影片，以提高完整性。此外，表四-4 整理出可應用於籃球語境之外之一般義用語。



圖四-5 「一個進攻回合」的擴展結構



圖四-6 籃球賽事評論中「一個進攻回合」的結構參與形式

表四-3 「一個進攻回合」的各階段常見用語



階段	用語	
描述	位置類	外圍、外線、中距離、內線、罰球線、籃底、Long two (長距離兩分球)、禁區、45 度角、底角、邊線
	動作類	身體對抗、快攻、蓋 (火鍋)、搶 (籃板)、切 (進來)、擋、助攻、區域聯防、單打、急停、擋拆、補籃、回守、轉身
	傳球類	給、傳、分、長傳、小球
	出手類	出手、嘗試、三分、勾、放、擺、投籃、跳投、拋投、後仰、扣籃
	狀況類	平手、領先、暫時、告一段落、局面、多打少、交手、白熱化
結果	進球	進、得分、兩分、And One
	沒有進球	不進、沒進、沒有、掌握到 (籃板)、被拿走、放槍
	其他狀況	犯規、違例、出界、失誤、走步、踩線、打手
評論	評價類	好球、出色、可惜、不錯、純熟、差一點點、數一數二、勉強、勤勞、頻繁、稚嫩、單薄、精彩、穩定、迅速、聰明、有效
	分析類	進攻、防守、力道、技巧、手感、速度、把握、企圖心、表現、突破、命中率、優勢、水準、板凳、程度、強度、難度、效率、發揮
	建議類	必須、加強、關鍵、調整、需要



	其他	後衛、前鋒、中鋒、長人
--	----	-------------

表四-4 籃球賽事評論的一般義用語

階段	用語
描述	搶、擋、轉身、給、暫時、告一段落、局面
結果	被拿走、放槍
評論	出色、可惜、不錯、純熟、差一點點、數一數二、勉強、勤勞、頻繁、稚嫩、單薄、精彩、穩定、迅速、聰明、有效、速度、把握、企圖心、表現、突破、程度、強度、難度、效率、發揮、必須、加強、關鍵、調整、需要

4.3 「一個進攻回合」的整體結構特點

本節將根據 4.1 及 4.2 的例子歸納出籃球賽事評論中「一個進攻回合」的整體結構特點，包括比較「描述—結果」結構與「描述—結果—評論」結構的差異以及比較評論員的評論內容與主播的評論內容有何差異。一些前人文獻探討了賽事評論對觀眾產生的影響，Scott et al. (2014) 分析了美國職業籃球聯賽的播報內容後，發現賽事評論強調勝隊的技術與敗隊的明星球員，以特定的框架促進觀眾的消費行為；而 Lee et al (2016) 將一段足球比賽的賽事評論改寫成客觀評論和具有情感立場的評論，在比較了受試者對於兩種評論的回饋後，發現具有情感立場的評論比客觀評論更有效提高感知質量、重看意圖和滿意度。以上的研究成果顯示，評論階段在賽事評論中佔有一定的地位。因此，本研究將著重探討「描述—結果—評論」結構。



觀察 4.2 的例子後可初步發現「描述—結果—評論」結構有以下幾個特點：(1) 評論的主題受到描述的內容影響，在語料(8)主播描述了 Jonah 的進攻過程以後，評論員指出防守 Jonah 的難點；語料(14)中主播描述了 Aaron 及時搶到進攻籃板並出手，評論員便分析了這個行動對於得分的重要性。(2) 評論員會擷取主播提到的「關鍵詞」作出評論，語料(9)中主播宣告 Mars 掌握到籃板球，評論員接下來便指出籃板球對於該場比賽的重要性。(3) 除了得分者以外，助攻者也會被評論，語料(16)中 Jonah 傳球給隊友得分，因此 Jonah 為助攻者，評論員對其表現給予認同，並提出對他的建議。(4) 評論通常出自進攻方角度，但有時也會出自防守方或比賽整體角度，語料(8)中評論員指出防守方要阻止 Jonah 的起跳出手；語料(10)中評論員提到防守方要確實地掌握籃板，以防進攻方得到更多進攻機會。

4.3.1 結構的呈現形式差異

根據 4.1 和 4.2 的討論，可整理出「描述—結果」結構與「描述—結果—評論」結構在呈現形式上的差異。

表四-5 「描述—結果」結構與「描述—結果—評論」結構的差異

「描述—結果」	「描述—結果—評論」
主播明確宣告結果	主播明確宣告結果
	主播間接宣告結果或不宣告結果
主播獨自完成	主播與評論員分工完成
	主播獨自完成
	主播與評論員共同完成



首先，「描述—結果」結構會由主播明確地宣告結果為何，比如「得分」、「沒進，某球員掌握到籃板」、「犯規」等，而在「描述—結果—評論」結構中，主播有時會不直接宣告結果，而是以下面兩種方式處理：(1) 以其他表達形式宣告結果，最常見的表達形式是「好球」，以籃球運動員、教練及球迷常用的稱讚用語來宣告進球。除了「好球」，也可觀察到其他表達形式，在語料(6)中主播說出「她怎麼勾進去的」，用反問句加上語氣助詞「哇」表達進球的結果。同樣地，在語料(11)中主播以拉長的「Bang」表示進球。而在語料(13)，主播以「太偏了」暗示球沒有進。(2) 主播完全沒有宣告結果，直接進入評論階段。語料(7)和(16)中主播都沒有宣告結果，但觀眾能夠從轉播中聽到現場觀眾的歡呼聲，並加上畫面的顯示得知進球的結果。同樣地，語料(19)的結果為球出界，觀眾可通過轉播中裁判的哨聲與動作得知。基於籃球賽事評論的多模態性質以及 Goodwin (2000) 提出的不同符號共同建構行動的主張，研究者認為，這種非出自會話參與者口中，而是出自於情境的符號場域也屬於結構的一部分，也就是說，現場觀眾的歡呼聲及裁判的哨聲與動作代替了主播作出結果的宣告。

兩種結構的另一個差異為，「描述—結果—評論」結構衍生出更多參與方式，也提供了主播與評論員更多共同參與的空間。從 4.1 及 4.2 的例子可見，「描述—結果」結構都是由主播獨自完成，而「描述—結果—評論」結構可以是主播獨自完成，也可以是主播與評論員分工或共同完成。在 4.2.3 已經總結，共同參與的部分主要集中在評論階段，通過主播與評論員一同推進話題及補充資訊，使評論內容更為豐富。

4.3.2 評論員與主播之評論內容差異

從 4.2 的例子可見，評論員及主播皆高度參與了評論階段，不過兩者產出的評論內容有一定的區別，下面將舉例說明。

表四-6 評論員與主播之評論內容差異



評論員的評論內容	主播的評論內容
1. 對球員表現及能力作出評價 2. 提出技術上的建議 3. 分析比賽局勢與重點 4. 解說場上發生的事件	1. 回顧球員表現及比賽狀況 2. 附和評論員的發言 3. 補充數據 4. 對球員表現提出技術上的見解

首先討論的是評論員的評論內容，通過觀察主播負責「描述—結果」，評論員負責「評論」的例子可以發現，評論員的發言內容通常圍繞該回合的主要進攻球員，如評論得分者或助攻者的表現、分析球員個人特點及提供建議。

以下話輪擷取自語料(6)，當 Grace 成功突破防守切入禁區並上籃得分後，CoaZ 給出了針對技巧方面的評論：

(6)

			(前面省略)	
03	CoaZ:	→	[對 (2.0) 不過這就是她在最後放球的一個技巧上(.)因為畢竟她的個子是矮比較矮，所以在進到禁區他必須要有很多多元的一個練習，跟多元的一個訓練	回合 評論

以下話輪擷取自語料(7)，Larry 以假動作騙過防守球員，接著把球傳給 Peter 上籃得分後，ComG 給出了對 Larry 的看法：

(7)

			(前面省略)	
04	ComG:	→	另外我覺得在台藝這邊 Larry 絕對是一個值得注意的球員，身高超過 180 公分，而且有對抗性有防守的 playmaker	回合 評論

以下話輪擷取自語料(8)，Jonah 在二打一快攻的情況下把球帶到籃底下跳



起上籃得分後，ComG 指出了要防守 Jonah 時必須注意的重點。

(8)

			(前面省略)	
03	ComG:	→	[喔，這個必須要，必須要想辦法阻止他起跳的時機，被他飛起來，這真的不太容易，你要防守當然要多做什麼你的對抗性不如他爆發力可能也很難跟他抗衡]	回合 評論

語料(6)中，CoaZ 對得分者 Grace 的出手表現作出了分析，指出由於 Grace 的體型比較矮小，她必須做多元的訓練來加強內線能力；語料(7)中，ComG 對助攻者 Larry 的個人特點作出了評論，包括身高及能力特性；語料(8)中，ComG 指出該回合得分者 Jonah 的能力特性為對抗性和爆發力很強，並強調防守他的重要性。在這三個例子評論員都針對一名球員的表現及能力作出了討論，討論的對象皆為回合中的得分者或助攻者。

以下話輪擷取自語料(9)，在健行球員投出三分球不進，由政大球員掌握到籃板球後，CoaM 指出這場比賽的關鍵在於籃板球：

(9)

			(前面省略)	
03	CoaM:	→	對，籃板球絕對是兩隊的關鍵喔，要啟動速度，一定要掌控到防守籃板	回合 評論

以下話輪擷取自語料(10)，在世新球員出手不進後，師大球員沒有掌握好籃板球導致無法奪得球權，CoaZ 便針對這一點提出對師大的建議：

(10)

			(前面省略)	
03	CoaZ:	→	世新呢(.)師大這邊必須要很確實的去，掌握住他們每一次的防守籃板，而不能讓世新在進攻上有更多次的一個進攻機會	回合 評論



在語料(9)，CoaM 站在比賽全局的角度，從兩隊的打法分析出進攻的關鍵為防守籃板；在語料(10)，CoaZ 在觀察進攻方的行動後，建議防守方在進攻方沒有進球時掌握好防守籃板，以防進攻方得到更多出手機會。從這兩個例子可見，評論員除了針對回合內的球員進攻表現作出點評以外，還會從防守方及比賽全局的角度出發指出重點。

接下來將觀察並討論主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」結構時，評論員產出的評論部分。

以下話輪擷取自語料(14)，健行球員的出手被政大球員阻攻後，另一名健行球員 Aaron 及時接到掉下來的球並再次出手成功得分，CoaM 對 Aaron 的表現給予好評：

(14)

			(前面省略)	
06	CoaM:	→	哇，Aaron 這個補籃，很及時喔	回合 評論
07	HosL:		而且還能夠要到加罰的狀態，可以站上罰球線，兩邊是神仙打架在空中對抗啊	
08	CoaM:	→	哇 Aaron 這球真的是很勤勞，所以才能把這兩分帶進啊，如果他真的(.)只看到自己隊友有一個快攻，沒有跟上去的話，可能這一球就是火鍋，就要回守	

以下話輪擷取自語料(17)，Dio 在剩下 3 秒進攻時間的狀況下嘗試傳球並造成失誤後，ComY 分析了這個行動的問題：

(17)

			(前面省略)	
04	ComY:	→	=這個球不能再傳	回合 評論
05	HosA:		對	
06	ComY:	→	而且 Dio 這個球好像打過頭了，對，剩下 3 秒鐘的時間你當然是就要把球處理掉了	



07	HosA:		對	
08	ComY:	→	不可能再有多一次的傳球，而且你還下球	
09	HosA:		對，而且第一時間可以看得出來，他在：呃接到隊友的傳球的(.)空間其實是有的，其實是可以自己拔起來投	

在語料(14)，CoaM 對 Aaron 的表現給予稱讚，並分析了該回合的情況，指出若 Aaron 沒有跟在隊友後面並作出補籃的行動，進攻方就會因被防守方阻攻而無法得分；在語料(17)，ComY 指出了 Dio 進攻的問題為，在時間只剩 3 秒的情況下不應該選擇傳球，而是要直接出手，如果再傳球的話進攻時間就會結束以致無法嘗試得分。從這兩個例子可見，評論員除了如語料(6)至(8)針對球員的表現和能力作出點評以外，還會針對事件本身作出檢討，指出在當時的情況下球員應該如何處理。

以下話輪擷取自語料(19)，這個回合世新多次搶到進攻籃板，因此在 HosL 指出師大搶不到籃板的問題後，CoaZ 分析了問題的原因：

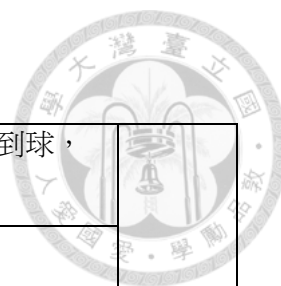
(19)

			(前面省略)	
06	HosL:		哇::到底怎麼辦，禁區裡面臺師大完全沒辦法拿籃板	回合 評論
07	CoaZ:	→	對啊，其實我們講你只有不斷的在搶籃板，你沒有把空間擋出來，那個球永遠你也抓不到，因為畢竟在內線來說師大的高度還是沒有世新的高度來得高	

以下話輪擷取自語料(20)，裁判判定禁區內的球員 Mars 三秒違例，但是 Mars 當時已經站在禁區內一段時間，於是 CoaM 解釋了裁判在這個時機吹判違例的原因：

(20)

			(前面省略)	
04	CoaM:	→	對，正常的就是以 FIBA 的規則，因為我前幾天，欸(.)裁判老師上課喔，特別在賽前有溝通，就是當你，如果球很遠或者是沒還沒有得利，你一直站在三秒區，	回合 評論



			其實裁判老師不會有任何的吹判，可是只要一接到球，他就會馬上響哨	
05	HosL:		所以就是球還沒有進到油漆區裡面的時候-	
06	CoaM:	→	你其實你一直在(.)待在裡面都 OK，但是你一得利，這就哨聲就會響起來，然後以往過去我們有時候會看到有些球員，中鋒球員，他就單腳出去，再踩進來，但也不 OK，一定要雙腳同，就是一二不管你是一二腳出去還是怎麼樣，你用什麼樣的節奏，就是要兩隻腳都(.)離開油漆區外再進來	
			(後面省略)	

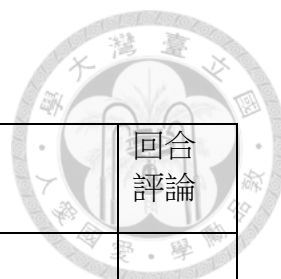
與前面的論述對應，評論員的發言不僅針對球員個人表現，還會針對事件來討論。語料(19)中，HosL 指出防守方搶不到籃板後，CoaZ 便分析了這個問題，指出搶籃板以前要擋出空間才有可能成功，並且兩隊球員的身高也是影響搶籃板表現的因素；語料(20)中，裁判對一名球員吹判了三秒違例，但是該球員已經站在禁區很長時間，CoaM 認為有些觀眾可能不明白為何發生違例，於是對此作出解釋，表示球員在沒有接到球的時候，即使待到禁區超過三秒也不會形成違例，但是只要該球員一接到球，裁判就會吹判其違例。從這兩個例子能發現的是，評論員解釋賽場上發生的事件，尤其是在作出技術層面的解說時，能夠幫助觀眾理解賽事並學習更多籃球知識。

總結上述例子，評論員產出的評論內容主要有對球員表現及能力作出評價、提出技術上的建議、分析比賽局勢與重點以及解說場上發生的事件。接下來將先從主播獨自完成「描述—結果—評論」結構的例子開始，分析主播產出的評論特色。

以下話輪擷取自語料(11)，世新球員 Karen 投出三分球得分後 HosL 的評論：

(11)

			(前面省略)	
--	--	--	--------	--



03	HosL:	→	Karen 來到球場上，第一次的出手就能進球	回合 評論
04			(2.0)	
05		→	昨天的決賽上來 8 分鐘，那兩次的出手都沒有進沒有拿到分數，但今天一上來就有得分進帳	回合 評論

以下話輪擷取自語料(12)，臺藝的三名球員合力以快攻得分後，HosC 的評論：

(12)

			(前面省略)	
04	HosC:	→	今天台藝在一開賽節奏也打得很快，而且兩隊這場比賽一開始對於進攻的感覺，投籃的把握度也比較高	回合 評論

在語料(11)，HosL 先指出 Karen 的這個得分是她在該場比賽第一次的出手，接著提到 Karen 在前一天的比賽沒有得分，與該場比賽作出比較，可以發現主播會在評論中回顧球員過往的比賽表現，除了回顧球員表現外，主播還會回顧該場比賽整體的狀況，如語料(12)中 HosC 對比賽開始時的整體局勢作出了回顧，指出進攻方在比賽開始時進攻節奏很快，而且兩隊出手的把握度都很高。

以下話輪擷取自語料(13)，在中原球員傳球給外線的隊友後，隊友投出三分球但沒有進球，HosA 作出了評論：

(13)

			(前面省略)	
05	HosA:	→	喔其實這一次的傳球選擇是還可以接受的，但把握沒有-(.)沒有把握住	回合 評論

在一些情況，主播也會像評論員那樣產出分析性的發言，在語料(13)中可見 HosA 檢討了該回合的進攻，指出傳球選擇可以接受，而失敗的原因在於沒有把握住。後面的例子也能看見更多主播提出見解的情況。



接下來將觀察並討論主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」結構時，主播產出的評論部分。

以下話輪擷取自語料(15)，師大球員的前兩次出手皆沒有進球，最後由 Iris 搶到進攻籃板並出手得分，HosL 發起評論提及 Iris 的個人資訊及比賽經歷：

(15)

			(前面省略)	
04	HosL:	→	Iris 今年也是大四的球員，那另外呢也是今年的人氣后	回合評論
05			(7.0)	
06		→	經歷過了三對三女子組的一個比賽之後，Iris 的成長大家都看得出來	回合評論
			(後面省略)	

以下話輪擷取自語料(18)，在 Tony 出手進球後，HosL 發起評論稱讚其在前一天比賽的表現：

(18)

			(前面省略)	
05	HosL:	→	哇，昨天 Tony 的三分外線非常的出色，另外呢整體的-的一個，表現呢也打得相當的好	回合評論
			(後面省略)	

在語料(15)，HosL 首先給出 Iris 的個人資訊，然後提到其過去參加過三對三比賽；在語料(18)，HosL 提到 Tony 在前一天比賽的優良表現，尤其是三分球的命中率特別出色。這兩個例子中，主播都提及了球員在過去的表現，而不是當下的表現，顯示主播會在評論階段對球員的個人經歷與戰績作出回顧，前面的語料(11)也出現了這個情況。

以下話輪擷取自語料(14)，在 CoaM 稱讚了 Aaron 的表現後，HosL 補充了



這個行動帶來的得益：

(14)

			(前面省略)	
06	CoaM:		哇，Aaron 這個補籃，很及時喔	回合 評論
07	HosL:	→	而且還能夠要到加罰的狀態，可以站上罰球線，兩邊是神仙打架在空中對抗啊	
08	CoaM:		哇 Aaron 這球真的是很勤勞，所以才能把這兩分帶進啊，如果他真的(.)只看到自己隊友有一個快攻，沒有跟上去的話，可能這一球就是火鍋，就要回守	

以下話輪擷取自語料(16)，ComG 總結了 Jonah 需要加強的地方以後，HosC 給出了 Jonah 的助攻和失誤數據：

(16)

			(前面省略)	
07	HosC:	→	對，Jonah 現在就是在一些傳球還有他的失誤控制[可以再加	回合 評論
08	ComG:		就是基本功的細膩度上，他需要再加一些	
09	HosC:	→	他的助攻，[哦這場蠻(.)蠻少的喔	
10	ComG:		[其實這個賽季，對	
11	HosC:	→	啊不蠻多的喔，2.9 次[的場均，但他的失誤(1.0)喔整	
12	ComG:		賽季比助攻還多 2 次	

以下話輪擷取自語料(18)，CoaM 對教練如何發揮 Tony 的功能提出了看法後，HosL 補充了 Tony 的得分數據：

(18)

			(前面省略)	
06	CoaM:		其實我自己在觀察教練在用 Tony 近幾年真的是完全掌	回合



			握了他的使用說明書喔，他上場的時間真的不需要很多，可是上去就是能達到他想要的一定的效果	評論
07	HosL:	→	昨天十三:分鐘的時間拿下了 11 分喔，外線三分球六投三中	
08	CoaM:		角色功能非常的明確哦，上來就是要搶分，尤其是埋伏在 Corner	
			(後面省略)	

在語料(14)，CoaM 對 Aaron 的行動表示稱讚後，HosL 補充道這個行動不僅能夠成功得分，還得到了一次罰球機會，並對攻防兩方的表現都表達了正面的評價；在語料(16)，HosC 在前面和 ComG 的討論中說過 Jonah 要減少自己失誤的發生，後面舉出了 Jonah 關於助攻和失誤的數據，以支持前面的論點；同樣地在語料(18)，CoaM 指出 Tony 能夠在較短的上場時間內取得較多分數，HosL 根據 CoaM 的評論內容，提出 Tony 前一天比賽的數據，以驗證 CoaM 的觀點。從以上例子可見，主播會在評論員發言後作出附和及補充，有時還會舉出數據以佐證評論員的看法。

以下話輪擷取自語料(16)，ComG 分析了 Jonah 的優缺點以後，HosC 提出了建議：

(16)

			(前面省略)	回合 評論
06	ComG:		技巧是還可以再斟酌一下，但是至少願意傳這是好事，他也知道自己場上的優勢在哪裡，往裡面衝進去的時候對方不包夾基本上不太可能真的把他擋下來	
07	HosC:	→	對，Jonah 現在就是在一些傳球還有他的失誤控制 [可以再加強	
08	ComG:		[對，就是基本功的細膩度上，他需要再加強一些	
			(後面省略)	

以下話輪擷取自語料(17)，ComY 分析了 Dio 的失誤後，HosA 也提出了對



於這個事件的看法：

(17)

			(前面省略)	
08	ComY:		不可能再有多一次的傳球，而且你還下球	回合 評論
09	HosA:	→	對，而且第一時間可以看得出來，他在：呃接到隊友的傳球的(.)空間其實是有的，其實是可以自己拔起來投	

在語料(16)，HosC 在 ComG 提出評論後給出了對球員的建議，指出其需要加強的方面；在語料(17)，ComY 說明了該回合的問題以後，HosA 也給出了自己的看法，表示 Dio 接球後應該自己出手。從以上語料可見，主播會在評論部分發表自己的見解與分析，雖然這個部分主要由評論員負責，不過主播擁有的籃球知識允許其產出分析性的評論。

綜上所述，主播產出的評論內容包括回顧球員表現及比賽狀況、附和評論員的發言、補充數據以及對球員表現提出技術上的見解。

此外，在主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」的 7 筆語料中，有 4 筆語料的評論是由評論員發起，3 筆由主播發起，顯示參與者任何一方發起評論的狀況皆為常態，而通過分析共同參與的評論內容可以發現，不論評論由哪一方發起，評論員的發言內容都會受到主播的影響。在評論員發起評論的例子中，評論員的評論主題都與主播描述的內容相關，語料(17)中 HosA 描述了 Dio 在時間不足的情況下作出的傳球動作，ComY 的評論便指出 Dio 不能再傳球。而在主播發起評論的例子中，主播先帶出一些資訊，評論員接著基於這些資訊作出延伸討論，在語料(15)，HosL 提到 Iris 參加過三對三比賽，CoaZ 便指出三對三比賽中身體碰撞的強度比五對五比賽更高，這讓 Iris 的對抗性有所進步。從上述現象可看出，在籃球賽事評論當中，主播通常掌握播報的整體框架與節奏，而評論員則主要負責針對賽事內容進行分析與補充，此種分工反映出兩者在專業能力上的差異與互補。Drew & Heritage (1992) 所提出的社會認識論與社會關係理論可用於解釋此現象。根據該理論，在機構型背景下，不同角色的



參與者會依照其職責與知識地位，在會話中發揮特定的功能。儘管主播與評論員擁有不同的專長，造成知識上的不對等關係，但兩者對彼此的專業知識仍具備一定程度的了解，以便在播報過程中順利合作，完成賽事評論的機構任務。

綜合本章討論，籃球賽事評論中「一個進攻回合」的整體結構可分為（1）最小結構，由「動作描述—動作結果」構成；（2）標準結構，由「回合描述—回合結果—回合評論」構成；以及（3）從最小結構或標準結構衍生出來的擴展結構。

主播與評論員的參與形式可分為四類，分別為（1）主播描述及宣告結果後，評論員沒有發言，完成「描述—結果」結構；（2）主播描述及宣告結果後，評論員作出評論，完成「描述—結果—評論」結構；（3）主播獨自完成「描述—結果—評論」結構；（4）主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」結構。「描述—結果」結構與「描述—結果—評論」結構的差異在於，「描述—結果」結構由主播獨自完成，並且在此結構中，主播會明確宣告回合結果，而在「描述—結果—評論」結構中，主播不一定會直接說出結果為何，而是使用稱讚用語「好球」，或者其他表達方式來宣告結果，例如以興奮的語氣反問、使用語氣助詞「哇」等。有時候主播會略過宣告結果的階段，但是比賽現場的觀眾歡呼聲、裁判的哨聲等聲音符號能夠代替主播傳達回合結果。另一方面，「描述—結果—評論」結構提供了主播與評論員更多共同參與的空間。

透過觀察語料可見，評論員與主播皆會產出大量評論，而兩者的評論內容存在差異。評論員的評論內容主要有：（1）評論球員表現及能力；（2）給出技術上的建議；（3）分析比賽局勢與重點以及（4）解說場上發生的事件。主播的評論內容主要有：（1）回顧球員表現及比賽狀況；（2）附和評論員的發言；

（3）補充數據以及（4）對球員表現給出技術層面的看法。另外，不論評論由哪一方發起，評論員的評論內容總是受到主播的發言影響而定，如描述的內容和在評論階段給出的資訊。綜上所述，主播與評論員基於在知識上的專長不對等，兩者在籃球賽評中各自有主要負責產出的內容，雖然兩者皆會參與評論階

段，但發言的內容仍有差異，可見兩者在賽事播報的機構任務中有明顯的角色分配。

下一章會以籃球賽事評論的共同建構為主題，對本章語料進行共構特性的分析，並參考 Lerner（1992）關於協同說故事的研究，探討主播與評論員以哪些話輪交替形式共同完成賽事評論。



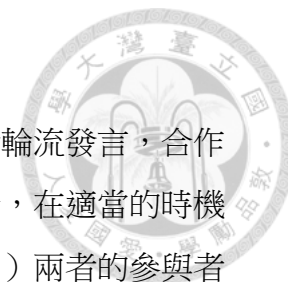
第五章、籃球賽事評論的共同建構

在上一章，本研究發現籃球賽事評論的「描述—結果—評論」結構提供了主播與評論員共同參與的空間，並通過討論「描述—結果—評論」結構的三種參與情形及比較兩者產出的評論內容差異，揭示結構中的機構角色分配。本章首先分析籃球賽評的共構特性，然後參考 Lerner（1992）對協同說故事的研究架構，探討籃球賽事評論如何由主播與評論員共同完成，以回應本研究的第二個問題。目前關於籃球賽評共同建構的研究仍相當有限，缺乏可直接參照的前人成果。在既有文獻中，研究者認為共同建構敘事的相關研究在理論與分析方面與本研究最為接近，具有高度的參考價值。因此，本章將借鑒共同建構敘事的觀點，對籃球賽評作為機構型會話的共同建構進行探究，同時填補機構型會話共同建構的研究空缺。

Lerner（1992）的研究揭示了協助故事講述及共同講述故事皆在互動中時刻展現且具程序性，互動參與者在擁有共同知識的基礎上，通過各種介入手法打開轉換講述者的空間，以合作講述故事。研究發現在故事的序言階段有三種介入手法：（1）主要講述者會向共同講述者提出說明或確認請求，引發後者介入講述；（2）主要講述者取笑共同講述者，或模仿共同講述者做過的事，以激發後者介入澄清；（3）主要講述者詢問共同講述者是否記得某件事，創造敘述者轉換的機會。在故事的講述階段，共同講述者可在主要講述者發言時作出協同接收行為，如點頭、早於不知情者發出笑聲等，並透過以下介入手法加入講述：（1）更正敘述中的問題以及（2）接續目前的敘述，而主要講述者也可向共同講述者提出確認請求以引發後者介入。在故事的接收階段，共同講述者的介入手法有：（1）發表評論以及（2）補充額外情節。

本研究的籃球賽事評論與 Lerner（1992）的協同說故事有三個相似之處：

（1）兩者的性質皆為參與者對一個事件的講述，並能夠呈現一個整體結構，說故事的結構是「序言—講述—接收」，而賽事評論的結構為「描述—結果—評論」。（2）兩者皆以共同講述的形式進行，產出是經過協作而成，在說故事的過



程中，共同參與者可在各階段介入，以轉換敘述者，經過兩者輪流發言，合作說完一個故事，而籃球賽評也是通過主播與評論員的分工配合，在適當的時機轉換講述者，以互動的方式完成播報一場賽事的機構目標。(3) 兩者的參與者皆擁有對事件의共同知識，故事的共同敘述者在故事發起時會展示其知情的狀態並揭示其接下來將參與敘述，而籃球賽評的主播與評論員在機構中同屬一個團隊，並且兩者皆被要求擁有一定的專業知識，以勝任賽事播報的工作。

基於以上的相似點，研究者認為以協同說故事的研究作為參考對象，能夠有效地探究籃球賽事評論如何共同建構而成。另一方面，共同建構敘事的相關文獻多以普通會話為研究對象，而籃球賽事評論則屬於機構型會話。在普通會話中，參與者之間의共同知識較為平等；相較之下，機構型會話中的參與者通常存在明顯的知識落差，例如醫病溝通中的醫師與病人、法律諮詢中的律師與被告。然而，籃球賽事評論作為一種機構型會話，雖具知識不對等的特性，主播與評論員在其各自的專業領域——播報與籃球——仍具有一定程度的了解，以此共同建構流暢並專業的賽事評論。因此從籃球賽事評論探討會話參與者的互動形式，能提供新的觀察視角，補足當前機構型會話研究的空缺。

表五-1 協同說故事和籃球賽事評論的相似點

	協同說故事	籃球賽事評論
整體結構	「序言—講述—接收」	「描述—結果—評論」
互動參與者	主要敘述者、協同敘述者	主播、評論員
共同知識	對故事的認知	籃球及播報專業

以下將會擷取第四章語料作觀察，先討論籃球賽評的共構特性，接著對參



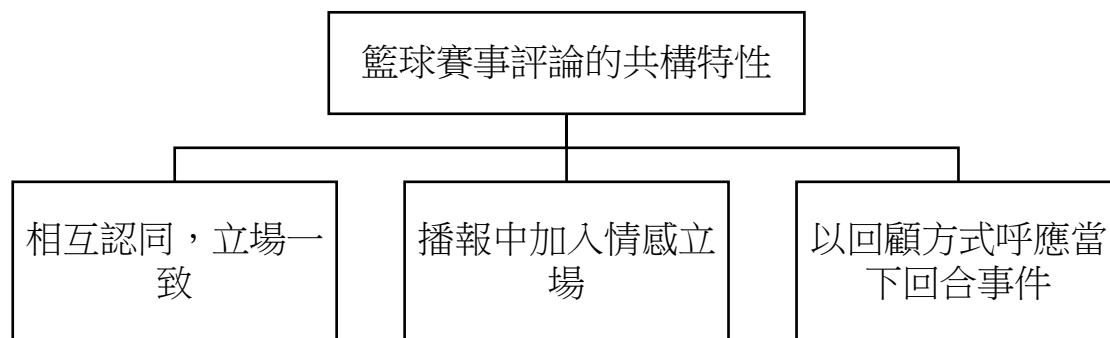
與者的行為進行分析，整理主播與評論員以哪些話輪交替形式共同參與賽事評論。在確立籃球賽事評論的共同建構機制以後，本研究會以籃球賽評的共同建構為主題，設計一門華語課程，嘗試將本研究的成果應用於華語教學的實務操作中。

本章分為兩個部分，首先擷取第四章中主播與評論員分工及共同完成「描述—結果—評論」結構的例子進行論述，分析籃球賽事評論有哪些共構特性，接著對主播及評論員的行為進行探討，並歸納出籃球賽事評論的話輪交替形式。

5.1 籃球賽事評論的共構特性

根據對本研究語料的觀察，研究者發現籃球賽事評論具有三個共構特性：

(1) 參與者相互認同彼此發言，保持立場一致；(2) 在播報中融入情感立場以及(3) 在評論階段以回顧方式呼應當下的回合事件。以下將舉例說明每種共構特性如何呈現以及其對完成機構目標的重要性。



圖五-1 籃球賽事評論的共構特性

籃球賽事評論的第一個共構特性為，主播與評論員在會話中相互認同彼此的發言，保持立場一致，這個特性在賽評會話中最常出現的形式為，兩者在對方發言後以「對」表示同意，有的情況會在同意後為對方補充資訊及看法。語



料(17)及(16)的評論階段中，主播和評論員的互動顯示了這個特性。

以下話輪擷取自語料(17)，Dio 在進攻時間剩下 3 秒時嘗試傳球給隊友，但最終失手使球出界後，ComY 發起了評論，HosA 在 ComY 的每段評論之後表示同意，並在最後提出了與其立場一致的意見：

(17)

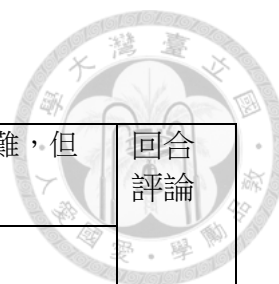
			(前面省略)	
04	ComY:		=這個球不能再傳	回合 評論
05	HosA:	→	對	
06	ComY:		而且 Dio 這個球好像打過頭了，對，剩下 3 秒鐘的時間你當然是就要把球處理掉了	
07	HosA:	→	對	
08	ComY:		不可能再有多一次的傳球，而且你還下球	
09	HosA:	→	對，而且第一時間可以看得出來，他在：呃接到隊友的傳球的(.)空間其實是有的，其實是可以自己拔起來投	

ComY 在話輪 04、06 及 08 分析了 Dio 的失誤，首先指出問題點為當時不應該再傳球，接著提出正確的做法為「把球處理掉」，即立刻出手，最後再強調傳球是錯誤的選擇，並補充了 Dio 另一個錯誤為「下球」，即運球。HosA 在三個 ComY 的話輪之後均以「對」作出回應，並且在話輪 09 補充自己的看法，提出當時 Dio 「可以自己拔起來投」，即接球後自己出手，與 ComY 的觀點一致。

以下話輪擷取自語料(16)，Jonah 嘗試自行切入出手失敗後，他把球傳給隊友，隊友隨即出手得分，ComG 發起了針對 Jonah 表現的評論，HosC 除了表示同意外，也對 Jonah 提出了建議並獲得 ComG 的認同和引述：

(16)

			(前面省略)	
--	--	--	--------	--



04	ComG:		這個(.)殺到裡面一個強扛三個，這真的就比較難，但是(1.0)前面講到 Jonah 他有很好的傳球意識	回合 評論
05	HosC:	→	對	
06	ComG:		技巧是還可以再斟酌一下，但是至少願意傳這是好事，他也知道自己場上的優勢在哪裡，往裡面衝進去的時候對方不包夾基本上不太可能真的把他擋下來	
07	HosC:	→	對，Jonah 現在就是在一些傳球還有他的失誤控制[可以再加強	
08	ComG:	→	[對，就是基本功的細膩度上，他需要再加強一些	
			(後面省略)	

ComG 首先對 Jonah 作出稱讚，HosC 在話輪 05 以「對」表示其認同 ComG 的觀點，接著 ComG 繼續分析 Jonah 的能力特質，HosC 在話輪 07 再次表示同意，亦概述了前面 ComG 提到的論點，指出 Jonah 需要加強的地方。這裡可以注意的是，HosC 以概述論點的方式表明了一致的立場。在話輪 08，ComG 也說出「對」並引述了 HosC 使用過的「就是」和「加強」來作出總結。在 HosC 的基礎上，ComG 同樣作出了立場一致的表達。

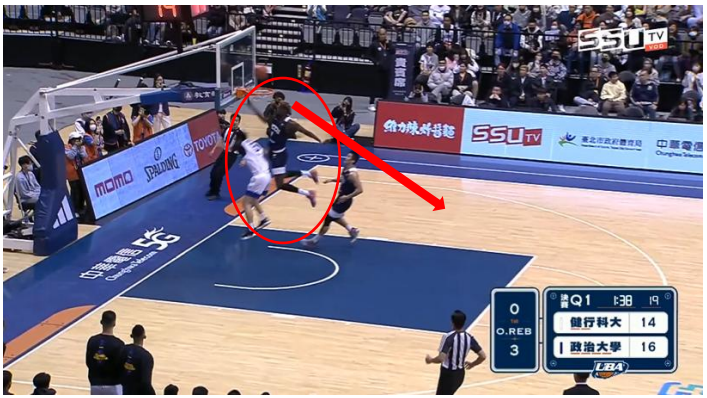
綜合上面的例子，主播與評論員在賽事評論中會透過認同與附和對方的發言，表明一致的立場。語料(17)中，主播單方面認同與附和評論員的發言，而在語料(16)，主播與評論員互相認同與附和彼此的發言，可見參與者雙方皆會展現一致的立場。

籃球賽評的第二個共構特性為，主播與評論員使用各種語調、音量、用詞及語言風格，在播報中融入情感立場，以帶動觀眾的情緒，常見的表現方式為使用語氣助詞「哇」、反問句、擬聲詞以及提高播報音量，以下將以語料(14)、(6)、(11)及(19)為例說明這個特性。

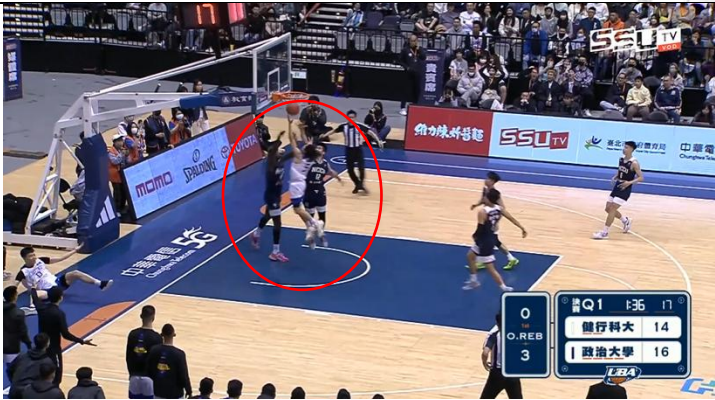
以下話輪擷取自語料(14)，HosL 和 CoaM 在描述的過程中對於 Mars 的阻攻和 Aaron 的補籃作出了驚訝又興奮的反應：

(14)



01	HosL:		((Boris)) 直接要來長傳到前面，Henry 閃過第一名防守，想要上去	動作 1 描述
				
02		→	[哇:::]	
				
03	CoaM:	→	[哇:::] [hh	
04	HosL:		[Mars 蓋掉，但是這邊又	動作 1 結果+ 動作 2 描述
				
05		→	哇 hh::: Aaron，最後還是放了上去啊	動作 2 結果



			(回 合 結 果)
		(後面省略)	

HosL 在 Mars 蓋掉 Boris 的球後與 CoaM 一同大聲喊出拉長的「哇」，接著提高了描述的音量並加上激動的語氣，在 Aaron 補籃進球後又一次喊出拉長的「哇」並以戲劇性的說法「最後還是放了上去啊」宣告進球的結果。

以下話輪擷取自語料(6)，世新球員 Grace 在身旁有兩名師大球員緊貼防守的情況下，成功帶球切入禁區並出手得分後，HosL 宣告了結果：

(6)

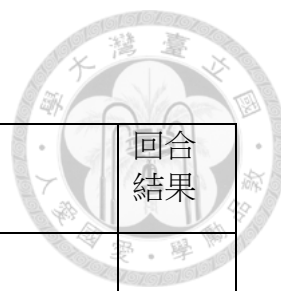
		(前面省略)	
02	HosL:	→ 她怎麼勾進去的！哇 hh (2.5) 哇身體的平衡已經「跑掉了」	回 合 結 果
		(後面省略)	

HosL 在球員得分後將說話的音量提高，以反問句「她怎麼勾進去的」宣告進球結果，又使用了語氣助詞「哇」，以透露驚訝的情緒。

以下話輪擷取自語料(11)，HosL 對 Karen 三分球出手的描述和結果宣告，這裡最值得注意的情緒表達為擬聲詞的使用：

(11)

01	HosL:	外圍的三分嘗試	回 合 描 述
----	-------	---------	------------------



02		→	Bang:::	回合 結果
			(後面省略)	

HosL 在 Karen 進球後以拉長的「bang」宣告進球的結果，根據劍橋詞典的解釋，「bang」可以指打擊或巨響，而習語「with a bang」具有猛烈、強力的涵義，結合這個例子的語境可以推測，HosL 的意思為這是一個十分強勢的進球。

以下話輪擷取自語料(19)，Emily 快攻出手沒進後，籃底下發生了多次爭搶籃板並再次出手的情況，HosL 這個回合中提高了音量，以興奮的語氣播報發生的事件，並且根據畫面的節奏調整了語速：

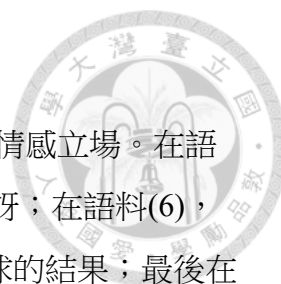
(19)

			(前面省略)	
02	HosL:	→	是，直接兩步上籃，[欸?:放槍，但籃底下還有 Grace 	動作 1 結果
03	CoaZ:		[哎?:可惜喔	評論
04		→	((Grace 出手不進)) 再搶之後又是 Emily 的籃板	動作 2 描述+ 結果
05	HosL:	→	((Emily)) 再拔還是沒有，Grace 還是拿到>進攻籃板球<	動作 3 描述+ 結果



				
06			((Grace 出手不進))	動作 4 描述+ 結果
07		→	<Emily 還要拿 hh>	動作 5 描述
08			((球出界後裁判吹哨)) 	動作 5 結果 (回 合結 果)
09	HosL:	→	哇::到底怎麼辦, 禁區裡面臺師大完全沒辦法拿籃板	回合 評論
			(後面省略)	

HosL 將進攻球員第一次的出手嘗試失敗描述為「放槍」, 表示球員沒有把握好絕佳的得分機會, CoaZ 也同時說出「可惜喔」表示惋惜, 後面進攻方多次搶到進攻籃板並嘗試出手但都沒有成功, HosL 大聲且激動地描述著球員爭搶籃板的情況, 由於畫面節奏較為緊湊, HosL 也加快了播報速度, 最後球出界時, HosL 以拉長的語調說出「Emily 還要拿」, 然後用誇張的語氣反問「到底怎麼辦」並指出防守方無法掌握籃板球的問題。



從上述例子可見，主播與評論員在播報中以各種形式加入情感立場。在語料(14)和(6)，參與者都喊出了語氣助詞「哇」以表達興奮與驚訝；在語料(6)，主播使用了反問句；在語料(11)，主播使用了狀聲詞來宣告進球的結果；最後在語料(19)，主播不僅提高了播報的音量，還調整了語速和語調以及使用反問句，展現了多元且鮮明的情感立場。這個共構特性符合前人對體育賽事評論特點的發現，Syaputri et al.（2024）對足球賽評語言特徵的研究指出，主播會在評論中以各種語調及語言風格表達情感立場，這個做法能夠帶動氣氛，增加觀眾的投入感，有助提高觀賽的娛樂性。而 Hitchcock（1991）在其說明體育賽事播報工作的著作中也強調了主播應作出有趣的解說，以帶給觀眾一定的娛樂性。

籃球賽評的第三個共構特性為，主播在評論階段以回顧的方式呼應當下的回合事件，常見的表現形式為回顧比賽情形及補充球員數據。上一章的討論已經發現，主播會對該場比賽前面的狀況或球員過往表現作出回顧，這個特性可見於語料(12)及(18)。

以下為語料(12)之全部話輪，HosC 描述了臺藝的三打一快攻並宣告結果後，回顧了比賽剛開始時的情況：

(12)

01	HosC:	前面一個 touch pass，三打一快攻		回合描述
02		臺藝這邊的一個快攻得分		回合結果



				
03			(2.0)	
04		→	今天臺藝在一開賽節奏也打得很快，而且兩隊這場比賽一開始對於進攻的感覺，投籃的把握度也比較高	回合評論

HosC 在該回合的播報重點為「快攻」，可見在三個階段的發言都圍繞這個主題，在描述了快攻的情形並宣告結果後，HosC 回顧了比賽一開始的狀況，指出進攻方在前面也傾向採用快攻的打法，順帶提到兩隊在進攻方面有比較高的把握度。

以下話輪擷取自語料(18)，Tony 出手進球後，HosL 和 CoaM 一同評論了 Tony 近期的表現，其中 HosL 提及了 Tony 在前一場比賽的表現及數據：

(18)

			(前面省略)	
02	HosL:		嗯哼，Tony，擦板球::((進球)) 	回合結果



03		→	哇，昨天 Tony 的三分外線非常的出色，另外呢整體的一個，表現呢也打得相當的好	回合 評論
04	CoaM:		其實我自己在觀察教練在用 Tony 近幾年真的是完全掌握了他的使用說明書喔，他上場的時間真的不需要很多，可是上去就是能達到他想要的一定的效果	
05	HosL:	→	昨天十三:分鐘的時間拿下了 11 分喔，外線三分球六投三中	
			(後面省略)	

HosL 在 Tony 出手進球後對他前一天比賽的表現作出了回顧，首先稱讚了他在前一天比賽的表現，尤其三分球的命中率很高，CoaM 說出其注意到教練的指揮讓 Tony 能充分發揮能力，接著 HosL 補充了 Tony 前一天比賽的數據，包括上場時間、得分和三分球命中率。

從以上例子可見，在評論階段中，主播以回顧方式呼應當下回合的事件，此舉有助於觀眾回想賽況，在語料(12)，整個回合的播報圍繞著「快攻」這個重點，主播在評論階段回顧了比賽初期臺藝攻勢迅速的情況。除此以外，主播亦會在評論階段補充球員的過往表現與相關數據，此舉可豐富評論的內容，並能用以支持評論員的觀點，在語料(18)可見，主播在 Tony 得分後對其近期優良的場上表現作出了回顧並佐以數據說明，為評論員的評價增添事實根據。

總結以上內容，籃球賽事評論的共構特性主要有下列三點：(1) 參與者通過認可及附和彼此發言，保持一致立場；(2) 參與者在播報中加入情感立場，以帶動觀眾情緒，提高觀看轉播的娛樂性；(3) 主播在評論階段以回顧的方式呼應當下回合的事件，以幫助觀眾回想賽況或支持評論員的觀點。

5.2 主播與評論員的話輪交替形式

本節將借鑒 Lerner (1992) 對協同說故事的研究為理論基礎，探究主播與評論員如何運用對籃球與播報的共同知識，完成籃球播報的機構目標。



Lerner (1992) 的研究結果顯示，在講述故事的不同階段中，各種介入手法使講述者轉換的空間出現。首先在故事的序言階段，知情的接收者會通過笑聲或評價來展示其共同知識，以揭示其成為共同講述者的可能性。主要講述者向共同講述者提問或提出請求確認時，就會出現敘述權轉換的機會。在故事的講述階段，共同講述者會作出協同接收行為，如點頭確認、發出預期性笑聲等，或者以各種介入手法加入講述，如更正講述中的問題、接著敘述等。在故事的接收階段，共同講述者會發表對故事的評論或補充額外情節。通過共同講述者在各個階段的介入，達到合作說故事的效果。

以下將比較協同說故事與籃球賽事評論中共同參與行為的不同之處，儘管兩者皆展現出共同建構敘事的特性，然而在進行形式與互動規則上仍存在明顯差異。賽事評論中參與者的協作受到播報節奏、任務導向與機構語境框架的限制，其互動的自由度與話輪交替的彈性均不如協同說故事。因此，以籃球賽事評論作為分析對象探討共同建構敘事的話輪交替形式，有助拓展此領域在機構型會話中的研究視角。

首先，故事由誰開始敘述是通過互動決定的，而籃球賽評中主播和評論員因有機構任務在身，兩者發言的內容受到一定的規範，賽事轉播的流程是早已決定好的。在轉播開始時介紹賽事資訊、回合期間對畫面的描述、掌握播報的節奏等任務皆由主播負責，評論員則主要負責補充說明以及解釋重要的事物 (Hitchcock, 1991)。

第二，故事講述者的共同知識在於對故事的認知，知情的接收者即潛在的共同講述者，而籃球賽評中主播與評論員的共同知識有兩點，第一為籃球專業知識，如對術語、戰術類型的認識、對比賽實況的分析能力等，評論員擁有這方面的專長；第二為播報專業知識，如對轉播流程的了解、口語表達能力等，這一點則是主播更熟悉的領域。雖然主播與評論員對這兩項共同知識的掌握程度不對等，但是兩者皆有一定的知識水準，並且會通過賽前準備來確保播報順利進行 (Schultz, 2005; Andrews, 2014)。



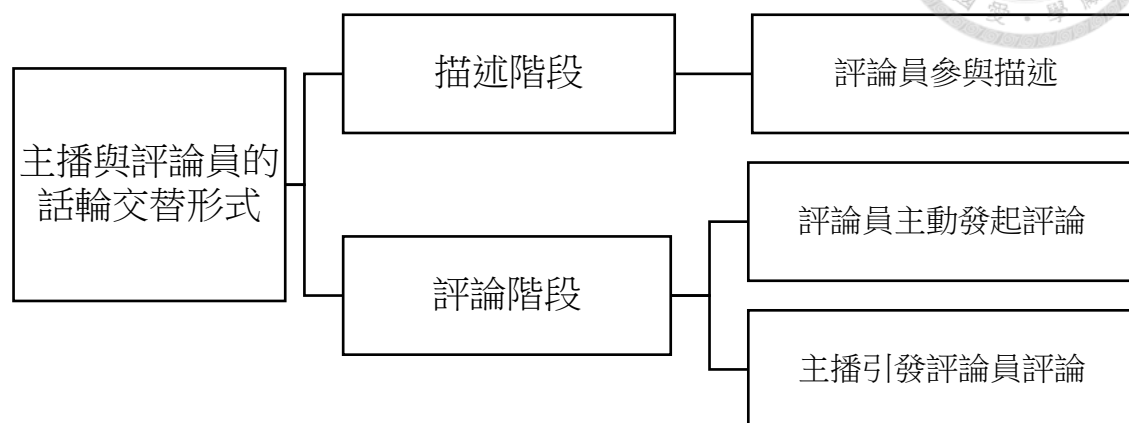
第三，故事的知情接收者需在故事發起時以協同接收行為展示共同知識，以揭示其共同講述者身份，而作為共同講述者的評論員因擁有機構型身份，其掌握的共同知識是公開的事實，所以不需要在播報開端主動展示。

第四，說故事是過去事件的重現，賽評則是事件的即時重現。故事講述者將回憶中的事物以語言重現，接收者完全根據講述者的話語得知故事的內容；主播與評論員則是描述比賽當前的畫面，觀眾在螢幕前除了接收主播與評論員說出的資訊以外，還能透過畫面得知比賽資訊。直播畫面在籃球賽事評論中扮演不可或缺的角色，對於實現其機構目標具有關鍵意義。

表五-2 協同說故事與籃球賽事評論的共同參與行為差異

協同說故事	籃球賽事評論
通過互動決定一開始的主要敘述者	敘述者角色受到機構規範
參與者擁有對故事的共同知識	參與者擁有對籃球及播報的共同知識 但各自有較為擅長的方面
共同講述者的身份需展示	主播和評論員的講述者身份不需展示
過去事件的重現	事件的即時重現

以下將分析第四章當中主播與評論員分工及共同參與「描述—結果—評論」結構的例子，並討論當中的話輪交替形式、參與者如何運用其共同知識，以及敘述者轉換的時機，以論證賽事評論為主播與評論員合作建構而成。研究者發現，籃球賽事評論的話輪交替形式有三種，分別為（1）評論員參與描述階段；（2）評論員主動發起評論；以及（3）主播引發評論員評論。



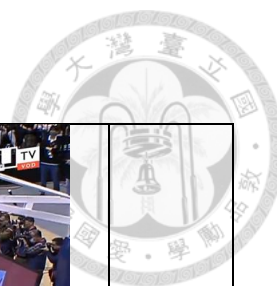
圖五-2 主播與評論員的話輪交替形式

籃球賽事評論的第一種話輪交替形式為評論員參與描述階段，對球員的動作或場上的動態作出描述，語料(18)和(19)中出現了這種現象。

以下話輪擷取自語料(18)，CoaM 注意到 Tony 的動作並率先作出描述，HosL 接著宣告了動作的結果：

(18)

	HosL:		這(.)出差的階段，也就是在外地打球的階段，五星級的飯店，[也都是能讓球員們能夠好好休息的一個(.)設施喔	
	CoaM:		[是	
01		→	啊，Tony 來了	回合 1 動作 描述



			
02	HosL:	嗯哼，Tony，擦板球::((進球)) 	回合 1 動作 結果
		(後面省略)	

由於前面 HosL 用了比較長的話輪來談論球隊相關的資訊，當他即將說完時，進攻球員發動了轉換快攻的戰術，即掌握到防守籃板獲得球權後立即進行快攻，CoaM 在 HosL 完成話輪後指出當前的持球進攻球員為 Tony，HosL 也接著宣告結果。這個例子中，評論員在主播發言期間留意場上的動態並及時指出，發起該回合的描述階段，如果評論員沒有發起，主播可能來不及從上一回合的評論階段轉換到該回合的描述階段。由此可見，評論員加入描述也可達到協助控制播報節奏的效果。

以下話輪擷取自語料(19)，CoaZ 在 HosL 宣告上一回合的結果後緊接著發起新一回合的描述：

(19)

	HosL:		Ella 想要要犯規但是裁判並沒有給=	
01	CoaZ:	→	=喔，她 ((Emily)) 要自己快攻喔 	動作 1 描述
02	HosL:		是，直接兩步上籃，[欸?:放槍，但籃底下還有 Grace 	動作 1 結果
03	CoaZ:	→	[哎?:可惜喔	
			(後面省略)	

前一回合 Ella 試圖讓 Emily 犯規但是失敗，Emily 抄截到球以後新的進攻回合開始，Emily 立即發動快攻，這一連串的動態節奏較快，於是在 HosL 宣告上一回合的結果後，CoaZ 隨即描述 Emily 的進攻動作，HosL 也接著描述出手動作及結果。另外也值得注意的是，在 HosL 宣告動作 1 結果的同時，CoaZ 給出了簡短的評論，由於此回合為出現多組動作的擴展結構，話輪 03 仍在回合描述的階段內，評論員在各組動作之間作出簡短評論也屬於參與描述階段的一種方式。

從上述例子可見，大部分的情況下描述階段是由主播負責發言，不過有時



評論員會參與這個階段，協助主播調整播報節奏，以維持結構的完整。這種話輪交替現象出現的原因可能為評論員試圖把話題引導回當前的比賽實況，或者當時有重要的地方需要指出。根據 Hitchcock（1991）的賽事播報工作，評論員應在主播話語的空隙中適時介入，避免擾亂播報節奏，因此只要評論員的介入未干擾播報的節奏，在比賽描述階段加入說明是可被接受的。尤其在賽事評論的即時性語境下，若播報者觀察到關鍵賽況，則須立即指出，以確保資訊即時傳遞。語料(18)與(19)中評論員的描述皆出現在主播完成評論或結果宣告之後，且其介入時機多為畫面節奏加快、現場賽況突變之際，可見此舉展現了回應現場需求的即時性，是一種合理且有助機構任務執行的話輪交替形式。

第二種話輪交替形式為評論員主動發起評論，主播則對其發言作出附和及補充，常見的情形為主播對評論員的發言作出附和及補充、提出數據佐證評論員的看法以及提出確認請求推進評論員的發言，以下將以語料(14)、(16)及(20)為例說明。

以下話輪擷取自語料(14)，在健行球員 Boris 的出手被政大球員 Mars 阻攻後，健行球員 Aaron 及時搶到掉下來的球並補籃得分後，CoaM 先發起評論，HosL 作出了補充：

(14)

			(前面省略)	
06	CoaM:	→	哇，Aaron 這個補籃，很及時喔	回合 評論
07	HosL:	→	而且還能夠要到加罰的狀態，可以站上罰球線，兩邊是神仙打架在空中對抗啊	
08	CoaM:		哇 Aaron 這球真的是很勤勞，所以才能把這兩分帶進啊，如果他真的(.)只看到自己隊友有一個快攻，沒有跟上去的話，可能這一球就是火鍋，就要回守	

CoaM 先發起評論稱讚 Aaron 的表現，接著 HosL 補充了 Aaron 這個行動帶來的得益不只是得到兩分，還獲得了一個加罰機會，除了附和 CoaM 的稱讚外，也提到兩隊是「神仙打架」，代表其對雙方的表現皆作出好評，最後 CoaM



仔細分析了 Aaron 這個行動的重要性。

以下話輪擷取自語料(16)，Jonah 首先切入禁區嘗試出手，但遇到三名球員的包圍防守，於是 Jonah 把球傳給外圍的隊友出手得分，ComG 首先發起對 Jonah 的評論，接著 HosC 作出附和並加入討論：

(16)

			(前面省略)	
04	ComG:	→	這個(.)殺到裡面一個強扛三個，這真的就比較難，但是(1.0)前面講到 Jonah 他有很好的傳球意識	回合評論
05	HosC:		對	
06	ComG:		技巧是還可以再斟酌一下，但是至少願意傳這是好事，他也知道自己場上的優勢在哪裡，往裡面衝進去的時候對方不包夾基本上不太可能真的把他擋下來	
07	HosC:	→	對，Jonah 現在就是在一些傳球還有他的失誤控制[可以再加強	
08	ComG:		[對，就是基本功的細膩度上，他需要再加強一些	
09	HosC:		他的助攻，[哦這場蠻(.)蠻少的喔	
10	ComG:		[其實這個賽季，對	
11	HosC:	→	啊不蠻多的喔，2.9 次[的場均，但他的失誤(1.0)喔整賽季比助攻還多 2 次	
12	ComG:		[對	

ComG 首先指出了 Jonah 在這個回合中不好的表現為獨自對抗三名防守球員，而好的表現為傳球給有空檔的隊友，HosC 除了在話輪 05 附和 ComG 的評論，以及在話輪 07 提出 Jonah 可以加強的地方以外，也在話輪 11 補充了球員的助攻和失誤的數據以支持 ComG 的看法。這個例子中主播使用了多種方式附和評論員的發言並作出補充，包括以「對」表示認同、根據評論員的看法提出建議以及使用數據支持評論員的觀點。

以下話輪擷取自語料(20)，禁區內的 Alex 接到球後，裁判吹響了哨聲，判



定其三秒違例，CoaM 解釋了裁判的判定基準，而 HosL 在其中向 CoaM 確認細節：

(20)

			(前面省略)	
04	CoaM:	→	對，正常的就是以 FIBA 的規則，因為我前幾天，欸 (.) 裁判老師上課喔，特別在賽前有溝通，就是當你，如果球很遠或者是沒還沒有得利，你一直站在三秒區，其實裁判老師不會有任何的吹判，可是只要一接到球，他就會馬上響哨	回合 評論
05	HosL:	→	所以就是球還沒有進到油漆區裡面的時候-	
06	CoaM:		你其實你一直在 (.) 待在裡面都 OK，但是你一得利，這就哨聲就會響起來，然後以往過去我們有時候會看到有些球員，中鋒球員，他就單腳出去，再踩進來，但也不 OK，一定要雙腳同，就是一二不管你是一二腳出去還是怎麼樣，你用什麼樣的節奏，就是要兩隻腳都 (.) 離開油漆區外再進來	
07	HosL:	→	是 (.) 哇這個在場上，規則也是非常的細微喔	

CoaM 發起評論解釋犯規事件發生的原因，接著 HosL 向 CoaM 提出確認細節的請求，CoaM 便進一步舉例說明關於進出油漆區的規則，最後 HosL 回應「是」以表示認同並作出「規則非常細微」的總結。這個例子中主播以提出確認請求推進評論員的發言，並在最後作出附和及總結。

綜合以上例子可見，評論員首先發起評論，主播隨後作出附和及補充，這個話輪交替過程展現出雙方運用專業知識共同建構評論內容，不僅凸顯機構角色的分工，也體現高度的合作意識。

第三種話輪交替形式為主播引發評論員評論，這個形式與前面兩種相比顯得較為被動，因為評論員是接收到主播的引發後加入評論，常見的情形為主播發起一個主題或提出問題，引發評論員對其作出評論，下面將以語料(15)、(18)和(19)為例作出討論。

以下話輪擷取自語料(15)，Iris 搶到進攻籃板並補籃進球後，HosL 發起了



兩段評論，在第二段評論提到三對三比賽之後，CoaZ 加入評論並分析了 Iris 參加三對三比賽後提升的能力：

(15)

01	HosL:		Long two 的嘗試，Ella 的出手沒有進	動作 1 描述+結果
02			進攻籃板球在籃底下這個球再拿 (1.5)	動作 2 描述+結果
03			籃底下:Iris 好球，最後擺進了兩分 (2.5)	動作 3 描述+結果 (回合結果)
04			Iris 今年也是大四的球員，那另外呢也是今年的人氣后	回合評論
05			(7.0)	
06		→	經歷過了三對三女子組的一個比賽之後，Iris 的成長大家都看得出來	回合評論
07	CoaZ:	→	對，其實我們也都知道三對三在身體的碰撞上其實比五對五來得更多	
08	HosL:		對	
09	CoaZ:		所以她就經歷過了三對三的一個對抗之後，其實我想她今年在 UBA 的戰場上，其實她在身體對抗上其實她也真的自己增加了非常多的一個對抗性	

HosL 在宣告結果後發起評論，提到進球球員 Iris 的資訊，接著又指出 Iris 參加過三對三的比賽，CoaZ 便補充了三對三比賽的特點，並認可 HosL 的說法，指出 Iris 進步的地方。這個例子可以注意的是，HosL 宣告結果到發起評論之間經過了 2.5 秒的空白時間，在話輪 04 至 06 之間又經過了 7 秒，這裡存在一個可能性，HosL 預計 CoaZ 會主動發起評論，但是 CoaZ 沒有發言，於是主播兩次嘗試發起評論引發評論員介入，CoaZ 在第二次引發後介入並成為主要敘述者，HosL 亦在其發言後給予認同的回應。這個例子對應了故事中的引發介入手法，主要講述者發起提示或請求，以積極的方式提供共同講述者介入的空



間。

以下話輪擷取自語料(18)，政大球員 Tony 出手進球後，HosL 首先回顧了其在前一天比賽的優良表現，接著 CoaM 對政大教練指揮 Tony 的情況給出了正面的評價：

(18)

			(前面省略)	
03	HosL:	→	哇，昨天 Tony 的三分外線非常的出色，另外呢整體的一的一個，表現呢也打得相當的好	回合 評論
04	CoaM:	→	其實我自己在觀察教練在用 Tony 近幾年真的是完全掌握了他的使用說明書喔，他上場的時間真的不需要很多，可是上去就是能達到他想要的一定的效果	
05	HosL:		昨天十三:分鐘的時間拿下了 11 分喔，外線三分球六投三中	
06	CoaM:		角色功能非常的明確哦，上來就是要搶分，尤其是埋伏在 Corner	
			(後面省略)	

HosL 在宣告結果後發起評論，回顧了得分球員 Tony 前一天比賽的表現，CoaM 接續了這個話題，提到自身對於教練如何運用 Tony 能力的觀察，當中 CoaM 指出雖然 Tony 上場時間不長，但是得分效率十分高，於是 HosL 補充了 Tony 在上一場比賽的數據，佐證了 CoaM 的看法，CoaM 最後總結了 Tony 在場上的功能。從這個例子能看出主播以發起話題的方式，引發評論員介入作出評論。

以下話輪擷取自語料(19)，這個回合世新的球員多次搶到進攻籃板並嘗試出手，最終球出界，HosL 發起了評論，指出師大球員總是搶不到籃板，CoaZ 接著針對這個問題作出了分析：

(19)



			(前面省略)	
04			((Grace 出手不進)) 再搶之後又是 Emily 的籃板	動作 2 描述+結果
05	HosL:		((Emily)) 再拔還是沒有, Grace 還是拿到進攻籃板球	動作 3 描述+結果
06			((Grace 出手不進))	動作 4 描述+結果
07			< Emily 還要拿 hh>	動作 5 描述
08			((球出界後裁判吹哨))	動作 5 結果(回合結果)
09	HosL:	→	哇::到底怎麼辦, 禁區裡面臺師大完全沒辦法拿籃板	回合評論
10	CoaZ:	→	對啊, 其實我們講你只有不斷的在搶籃板, 你沒有把空間擋出來, 那個球永遠你也抓不到, 因為畢竟在內線來說師大的高度還是沒有世新的高度來得高	

HosL 除了主動發起評論點出防守方的問題, 引發 CoaZ 作出分析以外, 還用誇張的語氣和問句加強了評論的情感立場。CoaZ 以帶有惋惜的語氣說出「對啊」來認同 HosL 的看法, 然後指出成功搶到籃板的關鍵是「把空間擋出來」, 也提到兩隊球員的身高差異因素。這個例子顯示主播會以指出問題點的方式, 引發評論員介入討論。

以上為主播發起評論引發評論員介入的例子, 主播作為發起者亦掌握了評論主題的決定權, 通常主播會提示該回合的重要事件引發評論員回應, 在一些例子中也可看到, 評論員沒有發起評論或只給出簡單的回應時, 主播會更積極地嘗試引發其作出評論, 這個現象和故事講述者的引發介入手法十分相似。在故事的序言階段及講述階段, 主要敘述者經常以提示故事相關事物及確認請求的方式提供共同敘述者加入空間, 而且當共同敘述者不發言時, 這種手法能夠有效地引發其介入。在主播與評論員共同參與「描述—結果—評論」的一些例



子當中可見，主播宣告結果後會先發起評論，提示該回合事件或向評論員提出確認請求，引發評論員回應並接續討論。

本章首先分析出籃球賽事評論的共構特性，分別為（1）主播與評論員相互認同與附和彼此的發言，以表明一致的立場；（2）主播與評論員在播報賽事精彩片段時加入情感立場，以帶動觀眾情緒，提高觀看轉播的娛樂性；（3）主播在評論階段以回顧過去事件的方式，呼應當下回合的事件，以幫助觀眾回憶賽況或支持評論員的觀點。接著本章探討了籃球賽事評論中主播與評論員以哪些話輪交替形式達到共同完成賽評的機構目標，分別為（1）評論員參與描述階段，指出注意到的事；（2）評論員主動發起評論，主播作出附和及補充；（3）當評論員沒有發言時，主播會以提示或確認請求的方式引發評論員參與評論。總結以上的討論，籃球賽事評論作為機構型會話，是由主播及評論員透過上述的共構特性及話輪交替形式建構而成。下一節將會提出將本研究成果應用於華語教學的建議，並設計一個以籃球賽事評論建構為主題的華語課程。



第六章、籃球賽事評論的華語教學設計

本章將以第四章總結出的一個進攻回合整體結構與第五章歸納出的共構特性與話輪交替形式為基礎，提出針對華語學習者的教學建議，並以籃球賽事評論的共同建構為主題，設計一個華語課程。第一節將討論目前華語文教學領域的缺口，接著介紹本課程的目標對象與學習者需求、在課堂上採用的教學法、教學目標與評量方法，以及教學工具與事前準備事項，最後說明本課程的教學內容。第二節將呈現教案設計，並討論本課程的教學特色。

6.1 籃球華語及賽事評論建構教學

本課程的主題為「籃球賽事評論實戰」，使用自編教材，進行三節 60 分鐘的課堂，第一節課內容為籃球華語教學及賽事主播工作介紹，第二節課內容為籃球賽事評論建構教學，第三節課為籃球賽事評論模擬播報活動。

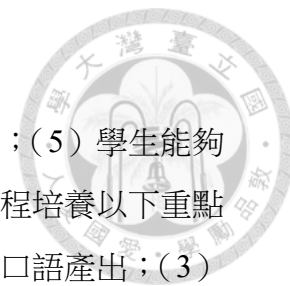
如本研究緒論中提到，目前市面上的華語教材以日常生活、旅遊或商務溝通為主，較少主題式的教材，尤其難以找到體育主題的華語教材。然而，籃球是全球高度普及的運動，在臺灣籃球也是熱門的運動項目之一，各籃球聯盟更培養出不少本土籃球運動員。此外臺灣不少大學均有招募外籍生球員加入校隊，近年職業聯盟球隊亦有意吸納外籍球員加入，如前美國職業籃球聯賽球星霍華德在 2022 年加盟社團法人台灣頂級職業籃球大聯盟的桃園永豐雲豹。除了運動員以外，來臺就讀、工作或定居的外籍人士中，亦不乏對籃球運動有濃厚興趣的華語學習者。從以上現象可見，籃球主題的華語教材具有一定的需求與編寫價值。此外，目前的華語課程亦較少採用真實語料作為教學素材，使課堂語言與真實語境之間存在落差，而籃球賽事評論恰好屬於內容自然的機構型真實語料，可應用於課堂教學，透過利用真實的播報片段為範例，引導學習者學會籃球主題的專業華語。綜上所述，本課程以「籃球賽事評論」為主題，結合真實語料設計教學內容，試圖填補運動華語教學的缺口。

本課程的教學對象為華語能力達 CEFR B2 以上之學習者，並特別聚焦於下



列兩類群體，第一是來臺就讀體育相關科系或具籃球特長並積極參與球隊的學生，此類學習者除了需要掌握日常生活華語以外，亦要熟悉中文籃球術語，並增進在籃球語境中的溝通能力，以便在學習籃球專業知識，或與球隊教練、隊友互動時更加順利。本課程採用籃球賽事評論的真實語料為教學材料，提供最貼近籃球語境的語言輸入，以滿足此類學習者的語言應用需求。第二是來臺就讀、工作或定居，且對籃球運動具興趣的華語學習者，此類學習者通過學習中文籃球詞彙及參與課堂中的模擬播報任務，不僅可提升其對華語籃球賽事評論內容的理解能力，亦能加強討論籃球相關話題時的表達能力。此外，以學習者有興趣的主題進行教學，有助於激發學習動機，提高課堂參與度。由於課程設計建立在學習者具備基本籃球知識的前提下，對於一般華語學習者而言，可能在理解與產出方面有一定的挑戰性，為了降低本課程的參與門檻，並順利銜接一般華語課程，本課程的教學設計採用由淺入深、循序漸進的策略，第一堂課先介紹常用籃球詞彙，並透過影片說明主播的工作內容，第二、三堂課再進行籃球賽事評論的結構教學及模擬播報活動。此安排讓學生能在第一堂課建立基礎，並有足夠時間複習，為後面的課程做好準備，即使本身對籃球不熟悉，亦能順利參與課堂內容。

本課程主要採用直接教學法、溝通式教學法與任務導向教學法，第一堂課先進行籃球詞彙教學，然後播放介紹主播工作內容的影片，讓學生在觀看後分組討論並發表心得。第二堂課進行賽事評論結構的教學，第三堂課分配小組任務，讓學生扮演主播與評論員，有代入感地使用課程所學詞彙和結構達成播報賽事的目標，同時從互動中練習溝通與合作。本課程的核心任務為「兩人合作完成一段籃球賽評播報」，由每組學生扮演主播與評論員，根據比賽畫面設計播報內容並完成演示。佈置賽評設計任務，能夠提供學生即時運用課堂輸入來進行產出的機會，加深學生對教學內容的掌握，並且激發學生合作解決問題的動機。本課程的教學目標有五點：(1) 學生能夠掌握常用的籃球術語；(2) 學生能夠在認識主播工作後提出自己的想法；(3) 學生能夠掌握籃球賽事評論的標準結構——「回合描述—回合結果—回合評論」；(4) 學生能夠運用籃球賽事評



論的標準結構與籃球術語，對籃球比賽的畫面作出描述與評論；(5) 學生能夠與同伴合作完成一段模擬的籃球賽事播報。期望學生通過本課程培養以下重點能力：(1) 籃球術語的理解與運用；(2) 討論影片觀後心得的口語產出；(3) 「回合描述－回合結果－回合評論」結構的理解與運用；(4) 進行賽事播報時的即時反應與節奏的掌握；(5) 進行角色扮演活動時的溝通與合作。

本課程的設計以「多元化」及「數位化」為核心理念，回應現代華語教學在教材內容與教學媒介上的轉型趨勢，以及對於教學主題多樣化與科技整合教學的重視。首先，在「多元化」方面，如本節開頭所述，以運動為主題的單元在現有的華語教材中十分罕見，因此本課程試圖將研究中對於籃球賽事評論結構的發現實際應用於華語教學，以補足教材內容的缺口。本課程突破傳統華語教材的生活與商務主題，從專業領域及興趣導向兩方面出發，拓展華語教學的主題多元性與實用性。本課程融合了籃球術語的詞彙教學、賽事評論的結構教學、影片觀後心得討論以及賽事播報角色扮演任務，讓學習者吸收語言知識後能夠透過完成任務來應用與實踐所學。課程內容緊貼籃球語境，並能配合不同背景學習者的需求，影片觀賞及討論能讓學生以輕鬆的氣氛進行交流，課堂任務的佈置能推動學生主動溝通及解決問題，成果演示與回饋能帶給學生正面增強與成就感，並加深學生對教學內容的印象，課後活動鼓勵學生自主學習，認識更多籃球賽事評論的相關知識。

其次，在「數位化」方面，課程以真實的籃球賽事片段為核心教材，學習者透過觀看影片學習賽事播報技巧，並進行角色扮演播報任務，在真實語境中產出所學內容。課堂運用各種數位教學平台，提升課程的趣味性、互動性及參與度。第一堂課，教師使用 **Kahoot** 問答題進行導入，帶領學生進入主題；在觀看主播工作介紹影片後，學生須進入 **Padlet** 討論區，上傳心得討論結果；第一堂課結束後，學生可利用 **Quizlet** 進行詞彙的複習，為下一堂課打好基礎。第二及第三堂課，教師將分配給各組的賽事片段以及課後活動的影片連結上傳到 **Padlet** 討論區供學生觀看。以上設計能夠迎合數位教學的趨勢，亦能同時支援實體教學與線上教學的模式，大大提高課程的靈活性。



本課程使用的教學工具有影片、教學 PPT、生詞表、學習單、數位教學平台 Kahoot、Quizlet 及 Padlet，為了達成教學目標，教師需要做好以下課前準備：

首先在網路上搜尋合適的球賽片段下載並剪輯成一個回合的影片，作為教學及任務素材。其中用作評量的影片要消除部分聲音並放在投影片上播放，而用作任務素材的影片要消除全部聲音，然後以編號命名並上傳到 Google 雲端，供學生在自己的手機或平板電腦觀看。賽事片段的選取原則為，播報內容符合本研究第四章整理的「標準結構」，即包括「回合描述—回合結果—回合評論」三個階段，並且畫面內容能夠對應課程內的生詞，以便學生作出描述與評論。

接下來製作生詞表及學習單（見附錄 1、附錄 2）。本課程生詞的選取原則如下：（1）根據本研究第四章整理出的「一個進攻回合的各階段用語」（見表四-3）；（2）根據其他籃球常用術語，這些術語在本研究語料中沒有被提到，但是在談及籃球基礎知識時十分常見，如球員位置（後衛、前鋒等）。本課程一共有 53 個生詞，其中包含 4 組同義詞，這些同義詞各自被編入同一個詞條，因此生詞表共計 49 個詞條。所有生詞被輸入「國家教育研究院華語文語料庫與能力基準整合應用系統³」的「教材編輯輔助系統」進行統計，分級標記如圖六-1 所示，詞彙等級分布如圖六-2 所示，從統計結果可見，接近一半的生詞並不在系統的分級範圍內，而分級範圍內的生詞主要集中於 1 級、4 級和 5 級，包含基礎級及進階級，當中有 3 個生詞屬於 6 級，即精熟級，因此本課程適合華語程度在中高級以上的學習者。

³ <https://coct.naer.edu.tw/>



分級標記

Neu

1

三

VC

1

分

Na

4

線

Nc

外線

Ncd

1

中

P

4

距離

Na

罰球線

Nc

禁區

Na

6

油漆

Na

區

Na

1

球

VD

3

傳

Na

1

球

VCL

切入

VA

5

出手

VA

投籃

VA

跳投

VA

上籃

VA

助攻

D

1

快

VC

攻

VC

抄截

VD

4

搶

Na

籃板

VC

阻攻

VC

4

蓋

Na

火鍋

VCL

1

進

Na

1

球

VH

得分

D

1

沒

VCL

1

進

VA

5

犯規

Na

失誤

VA

走步

Na

違例

Neu

1

三

Nf

4

秒

Nc

出界

VC

5

掌握

Na

進算

VC

加罰

Na

空心

Na

1

球

VH

1

好

Na

1

球

VH

5

出色

3

*

可惜

Na

6

力道

5

進攻

VC

防守

Na

4

技巧

D

3

必須

VC

4

加強

Na

5

關鍵

Nc

球場

Na

籃框

Na

5

教練

Na

球員

Na

5

裁判

VA

控球

Na

後衛

VH

得分

Na

後衛

VH

1

小

Na

前鋒

VH

1

大

Na

前鋒

Na

中鋒

Na

延長賽

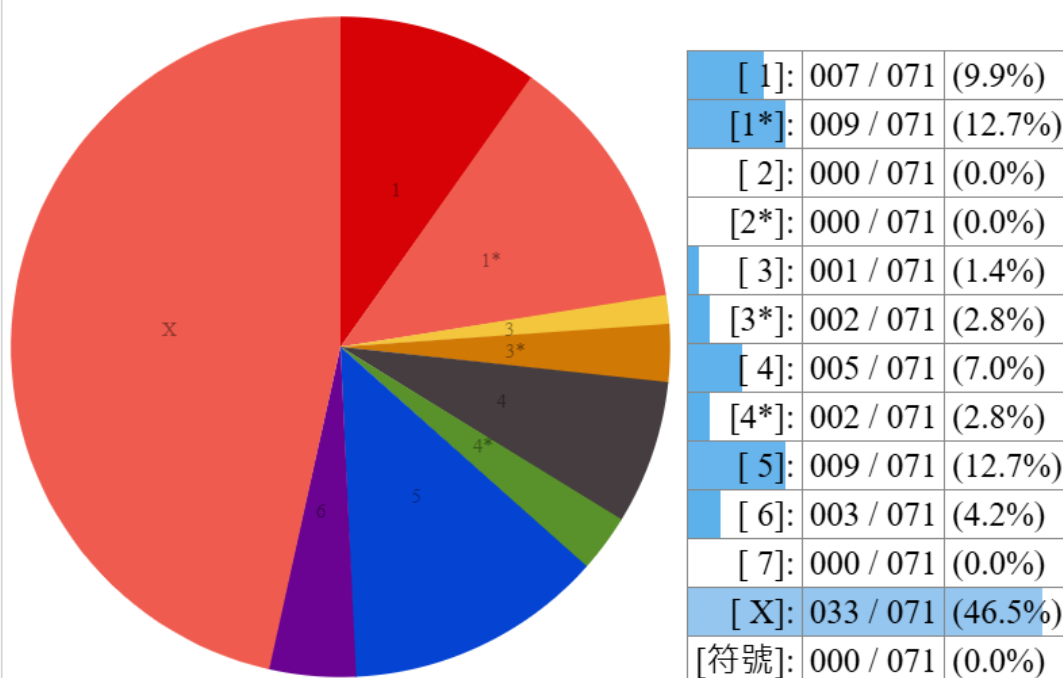
VHC

6

暫停

圖六-1 分級標記

詞彙等級分布



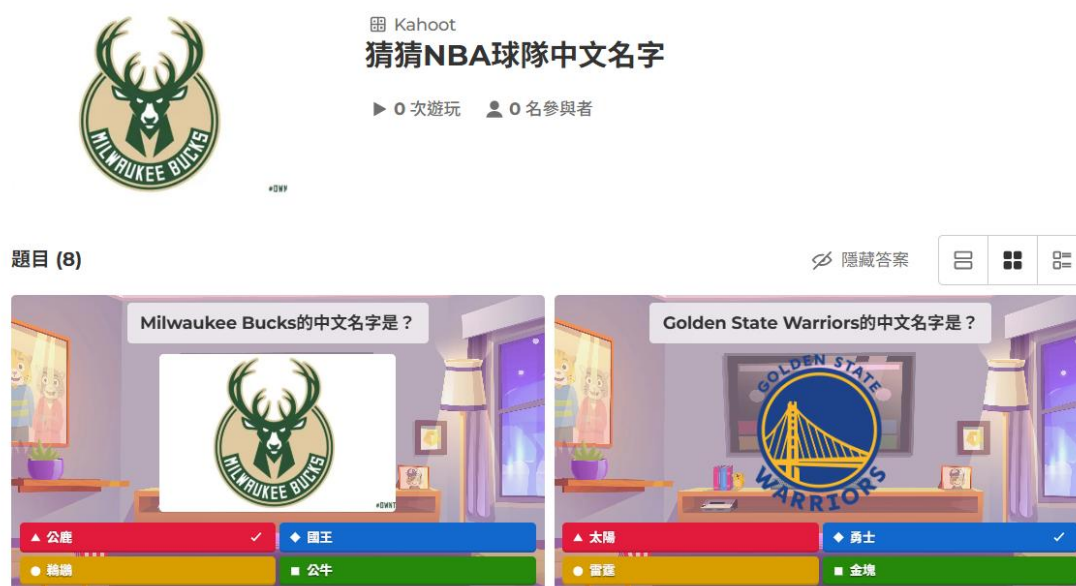
圖六-2 詞彙等級分布

學習單的第一部分為結構練習，畫出「回合描述—回合結果—回合評論」



的空白架構表供學生在觀看練習影片後填寫，第二部分是小組活動，請學生填寫主播與評論員的角色分配，然後在空白架構表設計賽評內容。

下一步是數位教學平台內容的設置。首先，在 Kahoot 建立問答活動「猜猜 NBA 球隊中文名字」，輸入問題及答案選擇，並插入球隊隊徽的圖片（如圖六-3 所示）。其次，在 Quizlet 建立課程「籃球賽事評論實戰」，輸入本課程生詞的漢字、拼音及英文翻譯，製作成單詞卡（如圖六-4 所示）。最後，在 Padlet 建立討論區（如圖六-5 所示），標題為「籃球賽事評論實戰」，然後在討論區新增各個課堂活動的專區，第一個專區為「小組活動：賽評設計」，教師在本區貼上任務影片的 Google 雲端連結供學生觀看，第二個專區為「最佳主播與評論員投票」，在完成小組任務成果演示後，請學生在本區投票選出表現最出色的組別；第三個專區為「影片觀賞及心得討論」，在課堂上播放主播工作介紹影片後，請各組討論心得並發布在本區；第四個專區為「課後活動」，請學生在課後自行觀看影片並分享心得。完成討論區的架設後，儲存討論區的連結與 QR Code 圖片。



圖六-3 Kahoot 問答活動



圖六-4 Quizlet 單詞卡



圖六-5 Padlet 討論區

最後製作教學 PPT，根據教學內容在投影片插入圖片、影片及文字以輔助說明，並設計每個部分的評量題目，以及貼上 Kahoot、Quizlet 和 Padlet 討論區



的連結及 QR Code 供學生掃描。

在課程開始前，於教室測試電腦、投影、網路等設備運作正常，以確保數位教學順利進行。另一方面，教師需在課程前通知學生攜帶可連接網路的手機或平板電腦，以便觀看任務影片。

以下將介紹本活動的教學內容。第一堂課的內容如下：

1. 暖身，以籃球話題引起學生動機並以 Kahoot 問答活動「猜猜 NBA 球隊中文名字」導入課程主題；
2. 籃球詞彙教學，講解籃球常用術語及進行評量；
3. 主播工作介紹影片觀賞與心得討論，請各組將討論結果上傳到 Padlet 討論區並進行口頭發表；
4. 本課總結，預告第二堂課的內容，並提醒學生複習詞彙。

第二堂課的內容如下：

1. 暖身，回顧第一堂課內容並複習詞彙；
2. 籃球賽事片段觀賞與賽評結構分析，讓學生認識主播與評論員的會話結構、角色分工與播報特色；
3. 賽事評論結構練習，通過觀看一段消音的賽事片段練習撰寫賽評，請學生分享撰寫的內容並給予回饋，讓學生熟悉賽評結構的使用；
4. 本課總結，預告第三堂課的內容，並提醒學生複習賽評結構。

第三堂課的內容如下：

1. 暖身，回顧第二堂課內容並複習詞彙與賽評結構；
2. 小組任務，讓學生兩人一組，扮演主播與評論員，每組分配一段消音的賽事片段，運用前兩堂課學到的詞彙與結構設計賽事評論；



3. 成果演示與教師回饋，各組進行賽事播報的演示，讓學生相互觀摩學習並鼓勵學生的表現；

4. 本課總結，回顧本課學到的內容，並說明課後活動，內容為觀看一部主播講解賽事播報技巧的影片，請學生觀看後在 Padlet 討論區分享心得，教師可視情況決定是否進行此活動。

綜上所述，本活動將籃球語境中的真實語料融入華語教學，補足傳統華語教材在運動主題上的缺口，並且讓學生在高學習動機的情況下進行語言輸入及產出，提高學習效率。在任務導向教學法的架構下，提供學生實際運用所學內容解決問題，同時培養溝通與協作能力。課堂中使用多種教學工具，如影片、學習單及數位教學平台，增加學習的趣味性，並讓學生在課程中兼得練習聽、說、讀、寫以及打字的機會，提供學生全方位的語言訓練，並迎合數位教學的趨勢。期望學生通過主題式學習，增加在籃球語境中使用華語的能力與自信，並對其在職場或興趣上的溝通有所幫助。

6.2 「籃球賽事評論實戰」教案設計

本節將呈現本課程的教案，並討論教學目標的評估指標與教學特色。

6.2.1 教案呈現

課程名稱	籃球賽事評論實戰第一節：籃球華語
教學對象	華語程度在 CEFR B2 以上，對籃球運動有興趣的學習者
使用教材	自編教材
教學目標	1. 學生能夠掌握籃球常用詞彙 2. 學生能夠在談論籃球賽事主播工作時提出自己的想法



教學重點 (對應教學目標)	1. 籃球術語的理解與運用 2. 討論及分享影片觀後心得的口語表達能力
教學內容	1. 籃球詞彙教學 2. 主播工作介紹影片觀賞與心得討論
教學時長	60 分鐘
本課詞彙	位置類：三分線／外線、中距離、罰球線、禁區／油漆區 動作類：運球、傳球、切入、出手／投籃、跳投、上籃、助攻、快攻、抄截、搶籃板、阻攻／蓋火鍋 結果類：進球、得分、沒進、犯規、失誤、走步、違例、三秒、出界、掌握到（籃板）、進算加罰、空心球 評論類：好球、出色、可惜、力道、進攻、防守、技巧、必須、加強、關鍵 其他：球場、籃框、教練、球員、裁判、控球後衛、得分後衛、小前鋒、大前鋒、中鋒、延長賽、暫停
教學法	直接教學法、溝通式教學法、任務導向教學法
教學工具	教學 PPT、生詞表、影片、數位教學平台 Kahoot、Padlet、Quizlet
課前準備	教師部分 1. 製作生詞表 2. 製作 Quizlet 單詞卡 3. 建立 Padlet 討論區 4. 設計 Kahoot 問答題目 5. 製作教學 PPT 6. 搜尋、剪輯及上傳球賽片段 7. 測試教室電腦、投影機、網路等設備



	學生部分 1. 攜帶可連接網路的手機或平板電腦	
課堂流程	課時分配	教學活動
	10 分鐘	一、暖身 階段目標：以籃球話題引起學生動機並導入課程主題。 提問：你最喜歡哪個球隊？哪位球員？（學生可以使用英文回答） 在投影幕顯示 Kahoot 的遊戲 Pin 碼及 QR Code，請學生用手機或平板電腦加入遊戲，猜猜各 NBA 球隊的中文名字。 簡單介紹臺灣主要的籃球聯盟，包括職業聯盟、半職業聯盟、學生聯盟等。 說明今天的主題是籃球華語，並預告課堂內容。
	20 分鐘	二、籃球詞彙教學 階段目標：學習用於籃球賽事評論的專業用語。 派發生詞表給學生，在簡報中顯示生詞與圖片，並配合英文翻譯及身體動作進行教學。 評量： 1. 在簡報中顯示圖片，考學生圖片對應的生詞。 2. 播放一段去掉聲音的賽事影片，在 PPT 顯示該段影片之賽事評論逐字稿並去掉答案，以填空選擇題考學生應填入哪個生詞。
	25 分鐘	三、主播工作介紹影片觀賞與心得討論 階段目標：加深對主播工作內容的認識，並通過討論觀後心得加強口語表達能力。 播放以下影片，請學生分成兩人一組，與同伴討論觀後心得，在簡報中顯示 Padlet 討論區的 QR Code，請學生使用手機或平板電腦進入討論區，並將討論結果上傳，



		然後在課堂上口頭發表。 影片標題：體育主播不好當 #芷瑜 化身一日助理來幫忙【#緯來雙芷拍什麼】Ep.45（時長：9:47） 連結：https://www.youtube.com/watch?v=PaQJ8UrvJIA Padlet 討論區連結：https://padlet.com/oileika3940/padlet-h8nugord0d6xywjd
	5 分鐘	四、本課總結 階段目標：使用 Quizlet 複習本課生詞，預告第二堂課的內容。 打開 Quizlet 課程頁面，與學生複習本課生詞。 預告下一堂課將會進行賽事播報的活動，提醒學生回家複習生詞。
課後複習		本課生詞 Quizlet 連結： https://quizlet.com/tw/1057601301/%E7%B1%83%E7%90%83%E8%B3%BD%E4%BA%8B%E8%A9%95%E8%AB%96%E5%AF%A6%E6%88%B0-flash-cards/?i=4cqt5d&x=1jqt

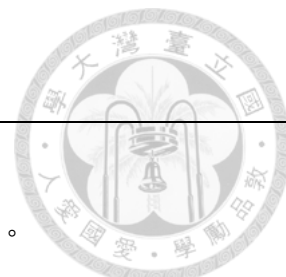
課程名稱	籃球賽事評論實戰第二節：籃球賽事評論建構
教學對象	華語程度在 CEFR B2 以上，對籃球運動有興趣的學習者
使用教材	自編教材
教學目標	1. 學生能夠掌握籃球賽事評論的標準結構——「回合描述—回合結果—回合評論」 2. 學生能夠運用籃球賽事評論的標準結構與籃球術語，對籃球比賽的畫面作出描述與評論
教學重點 （對應教學	1. 「回合描述—回合結果—回合評論」結構的理解與運用



目標)	2. 進行賽事播報時的表達技巧與節奏掌握	
教學內容	1. 籃球賽事評論結構教學	
教學時長	60 分鐘	
本課結構	「回合描述—回合結果—回合評論」 回合描述：描述球員動作及場上動態 回合結果：宣告回合結果 回合評論：對球員表現或回合事件的評價或分析	
教學法	直接教學法、溝通式教學法、任務導向教學法	
教學工具	教學 PPT、影片、學習單、數位教學平台 Quizlet、Padlet	
課前準備	教師部分 1. 搜尋、剪輯及上傳球賽片段 2. 維護 Quizlet 課程頁面 3. 維護 Padlet 討論區 4. 製作學習單 5. 製作教學 PPT 6. 測試教室電腦、投影、網路等設備 學生部分 1. 攜帶可連接網路的手機或平板電腦	
課堂流程	課時分配	教學活動
	10 分鐘	一、暖身 階段目標：回顧上一堂課內容並導入課程主題。 打開 Quizlet 課程頁面，與學生複習生詞。 發起籃球比賽的話題。



		提問： 1. 你喜歡在體育館看球賽還是看電視轉播？ 2. 你知道什麼是賽事評論嗎？ 說明今天的主題是籃球賽事評論。
	25 分鐘	二、籃球賽事片段觀賞與賽評結構分析 階段目標：感知真實語境中主播與評論員的互動模式並理解主播與評論員的會話結構、角色分工與播報特色。 在簡報中貼上主播與評論員在主播台的畫面截圖，介紹兩人的職位。 說明接下來會看的影片內容是大專籃球聯賽的一個回合，請學生仔細聆聽主播與評論員說的話，然後播放一段具有「回合描述—回合結果—回合評論」結構的賽事評論片段。 提問： 1. 這個回合發生了什麼事？主播說了什麼？ 2. 評論員對這個回合有什麼看法？ 在 PPT 顯示這一段影片的逐字稿，並標示出描述、結果及評論階段，說明一個回合的賽事評論結構及角色分工。 播放一段主播和評論員在播報中加入情感立場的片段，提問學生注意到了什麼，然後提醒學生在播報時可控制聲音大小和語調，使播報更活動生動。
	20 分鐘	三、賽事評論結構練習 階段目標：練習並熟悉「回合描述—回合結果—回合評論」結構的使用。 請學生分為兩人一組，派發學習單給各組。播放另一段球賽影片，第一次播放有聲音的，第二次播放沒有聲音的，請各組討論並在學習單寫上各階段的賽評內容。 評量：請學生說出答案及給予回饋，不用完全按照影片裡的播報來寫，合理即可。



	5 分鐘	四、本課總結 階段目標：回顧本課學到的內容。 複習籃球賽評的結構，總結並引導學生反思本課內容。 提問： 1. 你覺得今天哪個部分最有趣？ 2. 你覺得籃球賽事播報難不難？為什麼？哪裡最難？ 回收學習單。
--	------	---

課程名稱	籃球賽事評論實戰第三節：籃球賽事模擬播報活動
教學對象	華語程度在 CEFR B2 以上，對籃球運動有興趣的學習者
使用教材	自編教材
教學目標	1. 學生能夠掌握籃球賽事評論的標準結構——「回合描述—回合結果—回合評論」 2. 學生能夠運用籃球賽事評論的標準結構與籃球術語，對籃球比賽的畫面作出描述與評論 3. 學生能夠與同伴合作完成一段模擬的籃球賽事播報
教學重點 (對應教學目標)	1. 「回合描述—回合結果—回合評論」結構的理解與運用 2. 進行賽事播報時的表達技巧與節奏掌握 3. 進行角色扮演活動時的溝通與合作
教學內容	1. 籃球賽事模擬播報活動
教學時長	60 分鐘
本課結構	「回合描述—回合結果—回合評論」



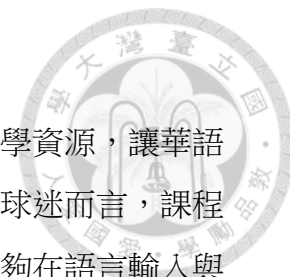
	回合描述：描述球員動作及場上動態 回合結果：宣告回合結果 回合評論：對球員表現或回合事件的評價或分析	
教學法	直接教學法、溝通式教學法、任務導向教學法	
教學工具	教學 PPT、影片、學習單、數位教學平台 Quizlet、Padlet	
課前準備	教師部分 1. 搜尋、剪輯及上傳球賽片段 2. 維護 Quizlet 課程頁面 3. 維護 Padlet 討論區 4. 批改學習單 5. 製作教學 PPT 6. 測試教室電腦、投影、網路等設備 學生部分 1. 攜帶可連接網路的手機或平板電腦	
課堂流程	課時分配	教學活動
	10 分鐘	一、暖身 階段目標：回顧上一堂課內容並導入課程主題。 打開 Quizlet 課程頁面，與學生複習生詞。 發回學習單給各組，複習籃球賽事評論的標準結構，說明本課的賽事模擬播報活動。
	25 分鐘	二、小組任務：賽評設計 階段目標：應用學到的詞彙與結構設計賽評。 在簡報中顯示 Padlet 討論區的 QR Code，請學生使用手機或平板電腦進入討論區。接著分配給每組一段沒有聲音的球賽影片，影片已事先進行編號，請各組觀看對應



		的影片後，在學習單填寫賽評設計，然後分配角色並練習播報，提醒學生比較了解籃球知識的人可擔任評論員。 Padlet 討論區連結：https://padlet.com/oileika3940/padlet-h8nugord0d6xywjd
	20 分鐘	三、成果演示與教師回饋 階段目標：通過實踐加強掌握「回合描述—回合結果—回合評論」結構與代入賽事評論的角色，並讓各組相互觀摩學習。 各組上台播放片段並進行播報，每組演示完畢後給予回饋，如稱讚學生做得好的地方和提出建議，最後請全班在 Padlet 討論區投票選出播報得最好的組別。
	5 分鐘	四、本課總結 階段目標：回顧本課學到的內容，說明課後活動。 對學生在本課程的表現給予正面回饋，鼓勵學生運用本課所學與人談論籃球相關話題。 回收學習單，說明課後活動的內容。
課後活動		請學生觀看以下關於主播播報技巧的影片，並在 Padlet 討論區分享觀後心得。 影片標題：台籃吃瓜第一品牌 球賽主播台秘笈！ ft. 張耀中、楊正磊（時長：23:45） 連結： https://www.ftvnews.com.tw/news/detail/2025204W0176?utm_source=yahoo&utm_medium=InArticle

6.2.2 教學特色

本課程設計展現出三項鮮明的教學特色，分別為真實語境的沉浸、語言能力的整合訓練以及數位工具的創新應用，旨在提升學習動機、促進語言實踐，並貼合多元化與數位化的核心理念，以下將逐點說明：



第一，課程以籃球賽事為主題，並以真實語料作為主要教學資源，讓華語學習從教室延伸至真實世界。對於運動員以及平時熱愛觀賽的球迷而言，課程主題緊密貼合其生活經驗，具有高度的情境真實性，學習者能夠在語言輸入與課堂任務中產生熟悉感與共鳴。這種沉浸式的設計涵蓋了其現實生活中可能接觸到的情境，如參與球隊訓練、觀看比賽、與人討論籃球相關話題等，有助於降低語言學習焦慮，提升學習動機與投入度。學習者在課堂中所練習的語言不再局限於教材中的句型，而是能靈活運用於真實語境中，增加了所學內容的實用性。此外，對於非籃球愛好者及一般學習者而言，本課程主題也具備高度的延展性，透過教師由淺入深的引導與循序漸進的活動設計，即使是對籃球運動了解不深的學生，也能從課堂活動中逐步掌握詞彙與語篇結構，並通過真實語料學習實用的表達技巧，增強學生在真實溝通中的信心與流暢度。本課程設計讓不同背景的學習者皆能找到參與的切入點，達成有意義的語言學習。

第二，本課程活動設計兼顧語言技能的整合性，在不同的教學環節中提供多方位的語言練習機會，促進學生在聽、說、讀、寫各方面的協同發展。課堂初期主要聚焦於聽說能力的培養，透過教師引導及影片觀賞活動，結合心得討論，幫助學生提升華語理解與表達能力；在結構練習與小組任務的環節，學生需填寫學習單並設計簡短的賽評內容，有助於鞏固讀寫能力。此外，學生與同伴討論影片觀後心得後，需將小組討論結果上傳到 Padlet 討論區，以書面方式呈現觀點，過程中除了能進一步加強反思與語言組織能力，也能獲得練習中文打字的機會，以適應現代資訊社會中，以打字為主的溝通方式。此種多方位的教學安排，有助於提升學習者的綜合語言運用能力，並加強其在實際交流中使用語言的自信心。

第三，本課程靈活運用多種數位工具，提升教學的互動性與創新性。課堂除了運用常見的影片及簡報輔助教學，也搭配多個數位教學平台的使用。首先，教師在第一堂課以 Kahoot 進行暖身活動，藉由富趣味性的問答遊戲，吸引學生注意力，引導其進入課程主題。第二，教師在 Quizlet 製作單詞卡，供學生在課堂上進行認讀與配對練習，課後亦能利用平台學習功能自行複習，鞏固



第一堂課所學詞彙。第三，教師設立 Padlet 討論區，供學生上傳影片觀後心得，學生不僅能在平台上撰寫個人心得，亦可閱讀同儕的貼文、發表回應及進行投票，豐富課堂互動模式，藉此推動師生間與同儕間的交流，提高學生參與度與注意力。另外，這些數位工具的應用還突破了傳統實體教學在時間與空間上的限制，賦予課堂更大的彈性，即使課程轉為線上進行，也能順利完成各個教學環節，並維持原有的互動性與學習效果。這樣的教學設計，不僅提升了學生的學習動機與語言實踐機會，也展現華語課堂在教學方式上的創新，迎合當前華語教學數位化的發展趨勢。

整體而言，本課程展現了真實語境的沉浸式設計、語言技能的整合訓練與數位教學工具的創新運用三項教學特色，不僅有助提升學生的學習動機和綜合語言能力，也拓展了華語教學的新方向，兼備理論上與實務上的教學價值。



第七章、研究結論

本章將總結籃球賽事評論的整體結構與共同建構，以及華語教學應用之研究結果，分為兩節。第一節將回答第一章提出之研究問題，並對本研究之發現作出總結；第二節將討論本研究的限制，並提出籃球賽事評論的會話分析與華語教學的研究展望。

7.1 研究問題之回應

本研究旨在探索會話分析中機構型運動華語的領域，並以籃球賽事評論作為研究對象，基於大專籃球聯賽直播之賽評語料，分析籃球賽事評論會話中「一個進攻回合」的整體結構、共構特性以及主播與評論員之話輪交替形式。在會話分析的基礎上，進一步將研究結果應用於華語教學，設計一門以籃球賽事評論建構為主題的華語課程。綜合本研究之發現，以下將逐一回應第一章提出的研究問題：

1. 大專籃球聯賽之賽事評論中，「一個進攻回合」評論的整體結構為何？

籃球賽事評論中「一個進攻回合」的整體結構可區分為三類：（1）最小結構，由「動作描述—動作結果」兩個成分組成；（2）標準結構，由「回合描述—回合結果—回合評論」三個部分構成；以及（3）擴展結構，為最小結構或標準結構基礎上延伸出來的形式。當一個回合中出現多組動作時，結構原本的單一回合描述階段會擴展為多組動作描述與結果。

主播與評論員在結構中的參與形式可歸納為四種類型：（1）主播描述並宣告結果後，評論員未參與發言，形成「描述—結果」；（2）主播描述與宣告結果，評論員補充評論，完成「描述—結果—評論」；（3）主播獨自完成「描述—結果—評論」；（4）主播與評論員皆可能參與「描述—結果—評論」的任何階段以完成結構。在這四種參與形式中，（1）為「最小結構」的實現形式，（2）、（3）和（4）皆為「標準結構」的實現形式，所有參與形式皆可能根據回合畫



面與播報情況延伸出「擴展結構」。

2. 大專籃球聯賽之賽事直播中，主播與評論員如何共同建構賽事評論？

本研究以籃球賽事評論的共構特性與話輪交替形式兩個層面回應此問題：

首先，籃球賽事評論的共構特性主要體現在以下三個方面：(1) 主播與評論員透過相互認同與附和彼此的發言，以展現立場一致性；(2) 主播與評論員在播報精彩片段時加入情感立場，以帶動觀眾情緒，增強轉播的娛樂效果；

(3) 主播於評論階段透過回顧過去事件來呼應當下回合的事件，不僅協助觀眾回憶賽況，也有助於支持評論員的觀點。

其次，主播與評論員在賽評中的話輪交替形式有三種，分別為：(1) 評論員於描述階段介入播報，指出注意到的事；(2) 評論員主動發起評論，主播則以附和或補充方式參與賽評共構；(3) 當評論員未主動發言時，主播會透過提示或確認請求的方式引發其參與評論。

綜上所述，籃球賽事評論作為一種機構型會話，是由主播與評論員透過上述共構特性與話輪交替形式共同建構而成。

3. 籃球賽事評論的整體結構與共同建構可如何應用於華語教學？

本研究將會話分析成果應用於華語教學，設計一門以「籃球賽事評論實戰」為主題的華語課程，以回應現今華語課程中「專業華語」與「運動華語」主題相對缺乏的情況。課程教學對象為華語程度達 CEFR B2 級以上的學習者，核心族群為具運動專長之人士或籃球運動愛好者，亦適用於一般中高級學習者。

本課程規劃為三節 60 分鐘的課堂，第一節的單元主題為「籃球華語」，聚焦於籃球詞彙教學與主播工作內容的認識與討論；第二節為「籃球賽事評論建構」，以真實語料作為教學素材，帶領學習者熟悉籃球賽評結構；第三節為「籃球賽事模擬播報活動」，布置賽評設計與模擬播報任務，並在課堂上進行成果發



表。課程設計強調由淺入深、循序漸進的教學流程，逐步引導學習者掌握籃球賽事評論中的專業語言與結構特性，提升其在籃球語境中表達與互動的能力。

本課程圍繞著「多元化」與「數位化」的核心理念，打破傳統華語教材以日常生活與商務為主的框架，嘗試以「運動華語」作為新的切入點，拓展華語教學的主題多元性。課程中運用多種數位工具輔助教學，如 Kahoot 進行暖身活動、Quizlet 強化詞彙記憶、Padlet 創造討論與交流空間，使學習過程更具趣味性與參與感。

綜合而言，本課程展現三項主要教學特色：其一，真實語境的沉浸式設計，使學習內容貼近學習者生活經驗並能延伸至實際語言使用情境；其二，語言技能的整合訓練，在課堂中兼顧聽、說、讀、寫、打字各項能力的發展；其三，數位教學工具的創新應用，有效提升教學互動與學習成效。

7.2 研究限制與未來研究展望

本研究針對大專籃球聯賽之賽評語料進行會話分析，探討籃球賽事評論作為機構性會話之整體結構與共同建構，並應用於華語教學設計。然而，受限於篇幅、人力及資料來源等因素，本研究存在以下限制：

1. 受限於論文篇幅，本研究僅從大專籃球聯賽之直播紀錄採集語料，故本研究之發現只能反映大專籃球聯賽範圍之語言現象，尚不足以涵蓋整體籃球賽評的全貌。
2. 因人力及時間限制，研究者無法涵蓋所有大專籃球聯賽之賽事評論，僅能從近兩年賽季中挑選部分賽事直播影片作為語料進行分析，故本研究所歸納之賽評結構與共同建構形式，尚無法完全代表大專籃球聯賽的整體賽評特徵。
3. 本研究語料中的會話參與者皆為一名主播與一名評論員之播報組合，尚未涵蓋多位參與者共同進行評論的情境，因此無法深入探討多人互動下的話輪交替與共構策略。



從以上研究限制可見，籃球賽事評論之會話分析研究仍有眾多值得進一步深究之處，建議未來的相關研究可從以下幾個方向深入拓展：

首先，本研究語料僅限於大專籃球聯賽賽事，而臺灣國內尚有其他層級與類型的籃球聯賽，如超級籃球聯賽、T1 聯盟、P. LEAGUE+等，其賽事評論風格、主播與評論員的互動模式可能受觀眾族群、賽事規模及媒體風格等因素影響而有所不同。未來研究可擴展語料來源，採取不同聯賽之跨語料對比方式，探討不同賽事的播報語言策略、整體結構與話輪交替形式之差異，以建構更具廣度的籃球賽評會話分析模型。

其次，本研究僅選取近兩年賽季的賽事影片作為分析樣本，未來研究可進一步擴大樣本數量與涵蓋時段，採取長期語料追蹤的方式，分析語言使用在不同賽季、重要賽事或特定情境（如延長賽、關鍵犯規等）中的變異情形。此類研究有助於理解語篇結構在不同語境壓力下的變動，以及主播與評論員在緊湊或情緒高漲賽況中的語言調整策略。

再者，本研究語料的參與者組成皆為「一名主播與一名評論員」的播報組合，尚未涵蓋多人參與賽評之情境，而國內外的體育賽事轉播皆會出現多於兩人參與的播報模式。未來研究可針對多人參與下的話輪交替與共構機制進行分析，以豐富對賽評互動的理解。

最後，在教學應用層面，後續研究可嘗試將各種語料分析結果轉化為具體教材或任務設計，也可延伸探索其他運動項目之專業華語，建立不同運動語境的教學資源，逐步完善運動華語的課程內容，促進華語教學主題的多元發展。



參考文獻

林房攢（2004）。《我國運動休閒產業發展策略之研究》。行政院體育委員會。

周靈山（2006）。《運動傳播媒體實務》。峰正行印刷股份有限公司。

郭恩華、張德祿（2017）。基於會話分析的多模態交際研究探討－論序列分析在 CA 多模態交際研究的應用。《北京第二外國語學院學報》。39(3)。31-45。

黃立鶴、楊晶晶（2023）。多模態語用學研究的視野與方法。《當代修辭學》。42(6)。84-93。

馮德正、張德祿、O'Halloran（2014）。多模態語篇分析的進展與前沿。《當代語言學》。16(1)。88-99。

馮德正（2017）。多模態語篇分析的基本問題探討。《北京第二外國語學院學報》。39(3)。1-11。

楊東遠（2005）。以傳播觀點探討 SBL 超級籃球聯賽。《輔仁大學體育學刊》，4，309-325。

劉運同（2007）。《會話分析概要》。學林出版社。

Andrews, Phil. (2014). *Sports Journalism: A Practical Introduction* (2nd ed.). SAGE Publications.

Bateman, J. (2014). *Text and Image: A Critical Introduction to the Visual/Verbal Divide* (1st ed.). Routledge.



- Bertrand, Roxane & Espesser, Robert. (2017). Co-narration in French conversation storytelling: A quantitative insight. *Journal of Pragmatics*, 111, 33-53.
- Du Bois, Inke. (2023). Inside the commentator's booth: a Multimodal (Inter)action and Conversation Analysis on the production of first division football commentary on TV. *Multimodal Communication*, 12(2), 79-98.
- Dressel, Dennis & Satti, Ignacio. (2021). Embodied Coparticipation Practices in Collaborative Storytelling. *Gesprächsforschung: Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion*, 22, 54-86.
<http://www.gespraechsforschung-online.de/fileadmin/dateien/heft2021/ga-dressel.pdf>
- Dressel, Dennis. (2021). Turn-taking in collaborative storytelling: Et puis après ('and then after that') as a resource for resuming tellings-in-progress and negotiating tellership between story episodes. *Linguistik Online*, 112(7). 3-25.
- Drew, P., & Heritage, J. (1992). Analyzing talk at work: An introduction. In P. Drew and J. Heritage (Eds), *Talk at Work: Interaction in Institutional Settings* (pp. 3-65). Cambridge University Press.
- Goodwin, C. (2000). Action and embodiment within situated human interaction. *Journal of Pragmatics*, 32(10), 1489–1522.
- Heritage, John & Clayman, Steven. (2010). *Talk in Action: Interactions, Identities, and Institutions*. Wiley-Blackwell.



Hitchcock, John R. (1991). *Sportscasting*. Focal Press.

Hutchby, Ian. (2003). Conversation analysis and the study of broadcast talk. In Kristine L. Fitch & Robert E. Sanders (Eds.), *Handbook of Language and Social Interaction* (pp. 437-460). Lawrence Erlbaum Associates.

Hymes, D. (1974). *Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. University of Pennsylvania Press.

J. Maxwell Atkinson, Paul Drew. (1979). *Order in Court: The Organisation of Verbal Interaction in Judicial Settings*. Macmillan.

Lecouteur, Amanda & Cosh, Suzanne. (2016). Conversation Analysis in Sport and Exercise. In Smith B, Sparkes AC (Ed.), *Routledge Handbook of Qualitative Research in Sport and Exercise* (pp. 243-259). Routledge.

LeCouteur, A., & Feo, R. (2011). Real-time communication during play: Analysis of team-mates' talk and interaction. *Psychology of Sport and Exercise*, 12(2), 124–134.

Lee, Minkyoo, Kim, Dae Yeon, Williams, Antonio S. & Pedersen, Paul. (2016). Investigating the Role of Sports Commentary: An Analysis of Media-Consumption Behavior and Programmatic Quality and Satisfaction. *Journal of Sports Media*, 11(1). 145-167.

Lerner, G. H. (1992). Assisted storytelling: Deploying shared knowledge as a practical matter. *Qualitative sociology*, 15(3), 247-271.



- Lester, Jessica N. & O'Reilly, Michelle. (2019). *Applied Conversation Analysis: Social Interaction in Institutional Settings*. SAGE Publications.
- Ličen, Simon & Doupona, Mojca. (2008). The imbalance of commentators' discourse during a televised basketball match. *Kinesiology*, 40(1), 61-68.
- Mandelbaum, Jennifer. (1987). Couples sharing stories. *Communication Quarterly*, 35(2), 144-171.
- McGannon, Kerry & Mauws, Michael. (2000). Discursive Psychology: An Alternative Approach for Studying Adherence to Exercise and Physical Activity. *Quest*, 52(2). 148-165.
- Mondada, Lorenza. (2016). Challenges of multimodality: Language and the body in social interaction. *Journal of Sociolinguistics*, 20(3). 336-366.
- Okada, Misao. (2013). Embodied interactional competence in boxing practice: Coparticipants' joint accomplishment of a teaching and learning activity. *Language & Communication*, 33(4). 390–403.
- Syaputri, Wuri., Revita, Ike., Oktavianus, Oktavianus., Usman, Fajri., Zulfadhli, Zulfadhli., Okilanda, Ardo., Isnaeni, Mukhammad., & Amrista Wijayanti, Rani. (2024). Game talk: exploring the linguistic features of sports commentary. *Retos*, 59. 1116-1125.
- Schultz, Brad. (2005). *Sports Media: Reporting, Producing and Planning*. Focal Press.



Scott, Olan., Hill, Brad Andrew & Zakus, Dwight. (2014). Framing the 2007 National Basketball Association finals: An analysis of commentator discourse.

International Review for the Sociology of Sport. 49(6). 728-744.

Sha, Lei. (2021). SPEAKING Model of Entertainment Sports TV show: A

Conversation Analysis of Shaqtin' a Fool. *International Journal of Language and Linguistics*, 8(3), 21-28.

Sidnell, Jack. (2010). *Conversation Analysis: An Introduction*. Wiley-Blackwell.

Tolson, Andrew. (2006). *Media Talk: Spoken Discourse on TV and Radio*. Edinburgh University Press.

Winzenried, Misty Anne., Campbell, Lillian., Chao, Roger., Cardinal, Alison. (2017).

Co-Construction Writing Knowledge: Students' Collaborative Talk Across Contexts. *Composition Forum*, 37.

<https://compositionforum.com/issue/37/co-constructing.php>



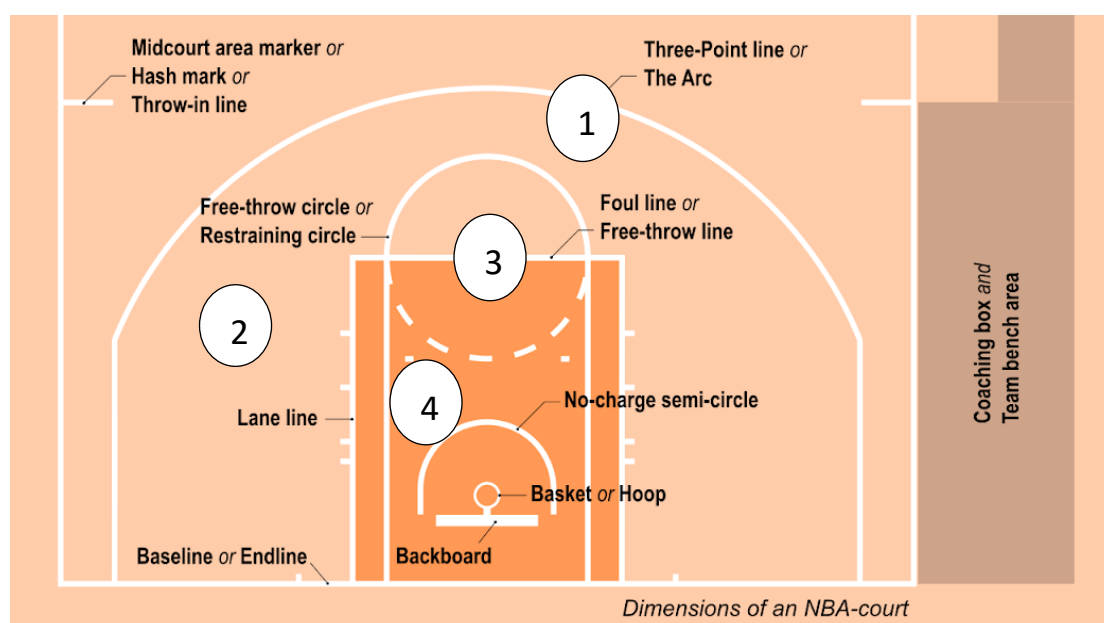
附錄

附錄 1 「籃球賽事評論實戰」生詞表

「籃球賽事評論實戰」生詞表

位置 Location

編號	生詞	拼音	英文翻譯
1	三分線／外線	sānfēn xiàn / wàixiàn	three-point line
2	中距離	zhōng jùlí	mid-range
3	罰球線	fáqiú xiàn	free throw line
4	禁區／油漆區	jìnqū / yóuqī qū	paint



動作 Action

編號	生詞	拼音	英文翻譯
5	運球	yùnqiú	dribble



6	傳球	chuánqiú	pass
7	切入	qiērù	drive (in)
8	出手／投籃	chūshǒu / tóulán	field goal
9	跳投	tiàotóu	jump shot
10	上籃	shànglán	lay up
11	助攻	zhùgōng	assist
12	快攻	kuàigōng	fast break
13	抄截	chāojié	steal
14	搶籃板	qiǎng lánbǎn	rebound
15	阻攻／蓋火鍋	zǔgōng / gài huǒguō	block shot

結果 Result

編號	生詞	拼音	英文翻譯
16	進球	jìnqiú	score
17	得分	défēn	point
18	沒進	méijìn	miss
19	犯規	fànguī	foul
20	失誤	shīwù	turnover
21	走步	zǒubù	traveling
22	違例	wéilì	violation
23	三秒	sānmiǎo	three-second
24	出界	chūjiè	out of bound
25	掌握到（籃板）	zhǎngwò dào	grab (the rebound)



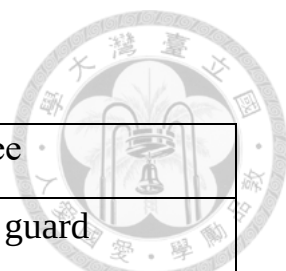
		(lánbǎn)	
26	進算加罰	jìn suàn jiā fá	and one
27	空心球	kōngxīn qiú	air ball

評論 Comment

編號	生詞	拼音	英文翻譯
28	好球	hǎoqiú	nice shot
29	出色	chūsè	brilliant
30	可惜	kěxí	what a pity
31	力道	lìdào	strength
32	進攻	jìngōng	offense
33	防守	fángshǒu	defense
34	技巧	jìqiǎo	skill
35	必須	bìxū	must
36	加強	jiāqiáng	improve
37	關鍵	guānjiàn	key

其他 Others

編號	生詞	拼音	英文翻譯
38	球場	qiúchǎng	court
39	籃框	lánkuàng	hoop
40	教練	jiàoliàn	coach
41	球員	qiúyuán	player



42	裁判	cáipàn	referee
43	控球後衛	kòngqiú hòuwèi	point guard
44	得分後衛	défēn hòuwèi	shooting guard
45	小前鋒	xiǎo qiánfēng	small forward
46	大前鋒	dà qiánfēng	power forward
47	中鋒	zhōngfēng	center
48	延長賽	yáncháng sài	overtime
49	暫停	zhàntíng	timeout

附錄 2 「籃球賽事評論實戰」學習單



學習單

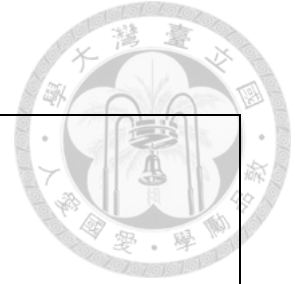
籃球賽事評論實戰

第__組 組員姓名：

一、結構練習

請根據老師播放的影片畫面，完成描述、結果與評論內容。

回合描述	
回合結果	



回合評論	

二、小組活動：賽評設計與角色扮演

請在觀看你們的影片後設計一段賽事評論，主播負責描述與結果，
評論員負責評論。

主播：

評論員：

回合描述	
------	--



回合結果	
回合評論	

小提示：請使用第一部分的生詞，語氣自然、有節奏地播報。