

第三章 研究方法

第一節 符號學分析方法

欲研究文字、圖像和聲音如何能變成訊息，就必須研究符號；而研究符號與符號的運作的學問，就是符號學(semiology)(Fiske, 1990)。相較於其他不同的傳播研究方法，符號學相對的更加重視「文本」和「接收者」。其中，文本原本就是符號學分析的主要焦點，而由於符號欲為人所使用，必須經由人共通的理解、學習與創造，因此，接收者/讀者的主動性更為符號學所重視。

符號學包含三個主要的研究領域：一，符號本身；二，組成符號所依據的符號系統；三，符號運作所依存的文化。由於符號是依據人類溝通需要所產生，因此，關於符號本身的種類與使用、了解不同社會文化依其需要所建置的符號組成系統，便是符號學最主要的關注焦點(Fiske, 1990)。

本論文旨在研究展場中 showgirl 的角色意涵，可以採行的方法途徑很多，然而當筆者欲以符號學方法作為分析的依據，便是將 showgirl 本身與其言行視為一種具體的傳播訊息，也就是視為一種文本來看待。畢竟，在傳播的過程中，並非只有研究對象的發言內容可以視為文本，事實上，無論是 showgirl 的言說、行動、肢體表現、服飾等，都可以視為訊息豐沛的文本，並且在溝通過程中不斷釋故意義，為消費者所接收並加以理解。

然而，showgirl 如何作為一種文本？除了可以轉化為文字記錄的 showgirl 的言說以外，其餘的訊息要如何轉化成文本？showgirl 的行動要如何分析？何以 showgirl 的衣著與肢體表現也可以作為文本加以分析呢？要了解以上的問題，便必須了解符號、符號與意義的關係，以及符號學的先驅—語言學家 Saussure 所提出的符號系統概念。

符號用以指涉意義，而符號要指涉何種意義，乃由其使用者加以辨識。事實上，符號要如何指涉意義，除了依據符號的肖似性與使用者的慣例，許多時

候，意義的指涉也是一種約定俗成的關係。因此，符號的指涉功能，除了其本身的物理性，也深受其使用者的文化共識所影響。

關於符號的意義指涉，在語言學家 Saussure 的認定裡，符號(sign)是由符號具(signifier)與符號義(signified)所組合而成。符號具是符號的形象，由我們的感官所認知，而符號義則是符號所指涉的心理概念。舉例而言，OX 這組記號，它可以是井字遊戲所使用的記號，但當我們理解 OX 為一個單字時，它則變成符號具所組成的一個符號，以及「公牛」的概念。當這個概念與現實世界裡的公牛連結，便是 Saussure 所說的「表意過程(signification)」(Fiske, 1990)。

基本上，符號具與符號義都是文化運作的結果，隨著使用者與其所處的世界而變動，例如當我們將 OX 這組記號拿給一個完全不曾學習過英文的華人辨識，公牛這個概念就無法在他腦中產生，也就是說，表意作用無法形成。

在上面的例子中，O 與 X 是符號，組成符碼 OX，形成符號具，並在特定的文化情境中，結合符號義產生表意的作用。我們可以看出，這樣的表意過程關乎符號的組合，也關乎符號的選擇。舉例而言，若我們將 O 與 X 的組合順序倒反，它立即轉變為指涉某種酒類的概念，而若我們將 X 抽換成 K，則它又旋即成為代表同意或允諾的意義指涉。

關於符號的組成，Saussure 曾經提出一個重要的符號系統概念，這也將是本文所欲引用的分析方式。Saussure 指出，符號的組成方式有兩種，一是系譜軸(paradigm)，另一個則是毗鄰軸(syntagm)。其中，系譜軸關乎符號的選擇與替換，毗鄰軸則關乎符號的排列與組合。以前面的例子來說，OX 的組合便是毗鄰軸，而選擇以 O 與 X 來組成符碼，則是系譜軸的範圍。同理，當我們將 O 與 X 的順序倒轉，便是關乎毗鄰軸的組合順序來改變符碼指涉的意義，而當我們將 X 替換為 K，便是關乎系譜軸在符號間的替換關係，同樣也改變了符碼指涉的意義。

系譜軸有兩個基本特徵，其一是同一系譜裡的各單元必有其共同之處，其二是每一個單元必須與其他單元清楚區隔。這就如同英文字母的特性，A 與 M 同樣是隸屬於英文字母這個系譜中的不同單元，我們不會將 A 與 M 搞混，當然，我們也不會誤以為 A 代表某個數字，這便是系譜軸的兩個基本特徵，並且，每一個選擇都有其意義，被選出的單元的意義也由未被選出者的意義來決定。

當我們選擇出一系列系譜軸的單元，將其組合後便形成毗鄰軸。毗鄰軸有個非常重要的重點，便是各系譜單元組合的慣例規則，例如文法，或者旋律。這樣的規則讓我們利於理解，在某個特定的文化環境中，我們透過系譜單元的挑選與毗鄰的組合來了解意義。舉例而言，當我們看到一個穿著比基尼泳裝的女人拿著衝浪板，我們會了解她是在海邊，而絕對不是宴會（除非是特定主題的派對）。其中，這位女性從服裝系譜中挑選了泳裝，並從配件系譜中選出了衝浪板，組合成代表衝浪者的毗鄰軸，而倘若她穿著泳裝卻手持球棒，我們便很難理解她即將從事何種活動，這便是 Saussure 所指出的毗鄰軸的慣例與規則。

從上面的例子我們可以看出，符號的組成關乎選擇與組合，這便是 Saussure 提出的符號系統概念。並且，我們也可以了解，符號與意義透過這套規則普遍存在於我們的生活環境中，符號非只是文字或圖像，而是存在於任何具有表意功能的物件中，包括手勢，也包括服飾，以及其他任何可能帶有意義的物件裡。

本文旨在透過對展場活動內容的分析，來探討 showgirl 的角色、功能與意涵。由於展場活動內容本身是用來和消費者溝通的傳播訊息，而要了解展場 showgirl 的活動內容如何轉變成訊息，以及訊息所代表的意義，便必須透過符號學分析來加以解讀。

基本上，展場 showgirl 活動是一連串的動態過程，其之所以能夠完成意義的傳遞，乃因活動的內容其實是一連串訊息組合的結果。因此，欲從此動態過

程中分離出可供分析的內容，便必須透過 Saussure 提出的毗鄰軸與系譜軸概念，來將倏忽而過的影像、聲音等訊息內容加以凝結，成為可被分析的靜態單位，也就是符號。

進而，Saussure 的毗鄰軸與系譜軸概念，除了有助於確立可供分析的訊息單位，也可對訊息中符號的選擇與組合方式進行分析。事實上，展場活動中與 showgirl 有關的一切，包括其行動、言說、服裝、道具等，都並非偶然，而是廠商有意的企劃結果。因此，透過毗鄰軸與系譜軸的分析，我們便可解讀出這些符號的選擇與組合邏輯。

此外，透過毗鄰軸與系譜軸的分析，我們除了能夠了解展場 showgirl 相關符號的選擇與組合邏輯，更可從這樣的取舍關係中了解其背後的社會意涵。因為，符號之所以成為訊息，是要在特定的社會與文化情境中傳遞，而當我們理解符號系統的組成，也就可以看出該社會文化中特定的慣例規則。

因此，筆者挑選了 Saussure 的雙軸概念來作為分析方法，不但可以解讀 showgirl 展現出的表層意義，也可以深入分析 showgirl 在台灣社會文化體系中的位置與功能，以及下節所要探討的、存在於 showgirl 文化背後的深層意義，也就是意識形態(ideology)。

第二節 意識形態分析

在了解意識形態分析之前，我們必須先了解什麼是意識形態。意識形態(ideology)簡單來說是一組基本認知，這樣的認知建構了我們處事的態度，並在不知不覺中為我們所持有並不斷使用，成為根深蒂固的信仰結構。

關於意識形態，各學者對其的定義有其差異性（例如：Marx、Althusser、Gramsci、Hall 等），然而總歸來說，意識形態有幾個要點。首先，意識形態關乎權力，是權力階級對其利益的維護，旨在穩定某種秩序，並延續該階級的既得利益。其次，意識形態是共用共享的一套認知體系，它不是單向的傳播過

程，而是仰賴訊息的接收者將這組信念在生活中反覆實踐，從而變成一套堅固的、廣為接受的價值觀。此外，意識形態以訊息為載具，透過傳播過程不斷播送，從而將一套其實只對特定階級有利的價值觀，以象徵、隱喻、轉喻等方式，讓這組信念成為眾所接受的信仰。

舉例而言，「男主外，女主內」便是一種意識形態，它將男性相對強健的身體條件轉喻為對外在世界的控制能力，從而將女性定義為負責處理家務、不宜在外奔波的刻板形象。然而事實上，這樣的信念在某些母系社會顯然無法適用，男女兩性身體條件的差異，也與對外在世界的控制能力無關，可是，這樣的信念卻被大眾所接受，並且認為理所當然，這便是意識形態。

我們的日常生活中充斥著各種意識形態，但卻鮮少被發覺。意識形態的特性就是它以近乎潛意識的姿態存在於我們的腦中，讓我們不知不覺的接受承載意識形態的訊息，不知不覺的將各種意識形態作為我們的價值觀而將之反覆實踐。這樣的狀態是危險的，如前所述，意識形態為權力階級服務，強化某些並不公平也不客觀的信念，被剝削的階級卻反而將這種信念內化成自己的價值信仰。

上述的現象之所以形成，乃因意識形態的傳送與強化是藉由某些有效的訊息操作使之看來理所當然，例如轉喻、隱喻、象徵等方式，而要洞悉這些修辭形式，便可透過對符號的分析，進而解讀訊息中隱藏的意識形態。

前一節曾提到，Saussure 認為符號是由符號具與符號義組成，透過對外在真實世界進行指意作用，達成理解。而對 Barthes 來說，這只是符號作用的第一層次。Barthes 曾在其著作《神話學》(1997)中提出意識形態的分析方式，他認為符號的指意作用有兩個層次，第一層次是符號具與符號義組成符號並指涉外在真實，第二層次則是將第一層次的符號作為形式/符號具，並在特定的文化情境中指涉某種迷思(myth)。為方便理解，筆者參酌《神話學》(1997: 175)中圖表並適度修改如下：

符號具 1	符號義 1
符號 1	
符號具 2 (形式)	符號義 2 (概念)
符號 2 (迷思)	

舉例而言，「玫瑰」這兩個字是符號具 1，真實世界中的玫瑰這個概念，是符號義 1，當這兩者共同組合成「玫瑰」這個符號 1，便是 Barthes 所言符號的第一層次作用。而符號的第二層次作用，便是將符號 1 的玫瑰作為形式（符號具 2），進而與激情這個概念（符號義 2）構連，從而成為「玫瑰代表激情」的迷思（符號 2）。也就是說，當我們看到玫瑰就想到激情（或愛情），這就是一種迷思，而這個迷思乃是透過兩個層次的符號運作，將原本只是植物的玫瑰轉化成代表愛情的物件。當這種符號與概念間約定俗成的、強加性的關係，在我們的日常生活中被反覆傳頌，也就漸漸的深植於我們的思考結構中，成為一種理所當然的意義聯想。

事實上，Barthes 在這裡所謂的迷思，並非專指一個「錯誤的概念」，而是一個文化思考事物的方式。以本節開始時所舉的「男主外，女主內」為例，這便是一個屬於父系社會所持有的迷思，是這個特定文化環境思考事物、認知世界的方式，而錯誤與否，則在於這個理解世界的方式/迷思是否造成某一族群的權益損失。Barthes 認為，越被認為理所當然的事情，越有其危險性，要了解這種基本常識(common sense)如何形成與運作，便必須透過神話學分析。

Barthes(1997: 176)最著名的分析案例，是刊載在《巴黎—競賽》中的一幅照片。照片的內容，是一個黑色皮膚的青年，穿著法國軍服，向著照片外的某物敬禮。在這張照片中，符號透過符號具（以線條、輪廓、色彩構成照片樣貌）結合符號義（根據符號具的肖似擬仿外在世界的記憶與想像）來指意「一個黑色皮膚的青年穿著法國軍服向著某物敬禮」的外在真實，這是符號作用的第一層次。而符號的第二層次，則是透過「黑皮膚的青年穿著法國軍服敬禮」

的形式，來指涉一個迷思，也就是「法國是一個偉大的國家，其下的子民沒有膚色歧視，皆忠實的為這個旗幟服務。」

事實上，這樣的分析也可以透過 Saussure 的系譜軸—毗鄰軸符號系統加以解讀。「一個黑皮膚的青年穿著法國軍服敬禮」是一個毗鄰軸，其中包含「角色」、「服飾」、「行為」三個系譜軸的選擇。我們可以理解，這張照片不會由「白皮膚的女人」、「穿著便服」、「手比中指」來呈現，那將指涉截然不同的意義，而這一系列系譜軸的選擇，它便是在排除了某些特定項目的前提下來完成指意作用。

這些特定系譜單元所組成的毗鄰軸，顯而易見的是為了指涉特定的訊息訴求，並包裹在特定文化情境的外衣中。所有的組合都關乎選擇，有選擇必有排除，而在特定的文化情境裡，我們便可以透過符號學的分析來解讀訊息中隱含的迷思體系。

第三節 分析架構

在分析一個事件之前，我們必須先確認所有參與或閱讀此分析的人，對相同事件有相同的認識。畢竟，並非所有參與分析或閱讀分析的人，在事件發生的當下都在場。由於我們不可能讓該事件再發生一次，於是我們必須以其他的方式再現這個事件。

再現事件的方式很多，例如影片、照片或文字報導，都可以作為記錄並再現事件的工具。然而，無論是影片、照片或報導，若要以符號學方法加以分析，其最終都必須以文字描述的方式，才能將這些事件的記錄轉化為可供分析的單位。也就是說，任何再現事件的形式，最後都必須化約成一個描述句，包含了人、事、時、地、物等元素，才能成為可供符號學分析的素材。

舉例而言，前面提到《巴黎—競賽》中的該張照片，筆者透過「一名黑人青年穿著法國軍服敬禮」這樣的描述句來再現這張照片的內容，而即便讀者沒

有親眼看過那張照片，也能夠透過這樣的描述，了解照片所傳遞的訊息。如此一來，當我們將分析的對象以描述句的方式呈現，接著便可進入毗鄰軸分析的步驟。因為，毗鄰軸事實上就是一個描述事件的句型，而毗鄰軸分析便是在解讀此一描述句的文法。進而，當我們將毗鄰軸中的組合元素分離開來，便可得到用以組合事件內容的不同系譜單元，如此便進入系譜軸分析的範圍。

若以前述《巴黎—競賽》中的該張照片為例，透過 Saussure 的毗鄰軸和系譜軸的概念加以呈現，則可製圖如下：

毗鄰軸	黑人青年	穿法國軍服	敬禮
系譜軸	人物單元	物件單元	行動單元

根據上圖，照片的內容透過毗鄰軸與系譜軸的概念呈現出清晰的樣貌，我們不但可以看出該事件中毗鄰軸的組合方式，也可以看出系譜軸單元的選擇結果。如此，任何再現事件的文本形式，都可化約成下圖的方式來呈現：

毗鄰軸	事件內容的描述				
系譜軸	系譜單元 1	系譜單元 2	系譜單元 3	系譜單元 4	系譜單元 5

綜合上述討論內容，本文欲分析展場 showgirl 的角色意涵，以及其背後的意識形態，詳細的分析步驟與架構，依次序列點如下：

- (一) 於展場 showgirl 活動現場進行實況記錄，收集可供分析的事件內容，
- (二) 找出具代表性之事件，轉化為描述形式的毗鄰軸分析單位，
- (三) 依據分析單位找出毗鄰軸中的系譜單元，如下圖：

毗鄰軸	展場 showgirl 活動內容的描述			
系譜軸	空間單元	人物單元	物件單元	行動單元

(四) 以系譜軸分析各系譜單元之概念，

(五) 結合社會脈絡與文化背景，詮釋該事件之表層與深層意涵。

第四節 樣本收集與選擇

根據筆者的觀察，showgirl 出現在展售活動中，最明顯可見且具代表性的，應屬於以男性消費者為主要目標市場的 3C 數位科技產品展，包括電腦、數位相機、行動電話等。這些數位商品之所以作為市場主流，讓廠商願意投入更多成本找來 showgirl 助陣，主要是因為台灣是世界 3C 數位商品的重要代工國，所以 3C 數位產品在國內有更高的易得性與能見度，進而成為世貿展售活動的一大主流類型。

根據以上觀察，筆者選定了 3C 數位產品的展售活動，作為資料收集記錄的抽樣依據。筆者自 2006 年 6 月後開始進行現場的資料收集記錄，在這段期間由台北市電腦同業公會所主辦的 3C 數位產品展售活動，包括了 2006 年 8 月的「台北電腦應用展」、2006 年 12 月的「95 年資訊月」以及 2007 年 2 月的「台北國際電玩展」。其中，前兩者在展售商品性質上，皆屬於綜合性的 3C 數位產品展售，而 2007 年 2 月舉辦的台北國際電玩展，則相對著重於電腦與電視遊樂器遊戲的推廣促銷。

在不影響活動進行的前提下，筆者採用錄影的方式進行資料的收集記錄。這些記錄主要以舞台上所進行的活動為主，同時也記錄了場邊所有關於 showgirl 的現象與事件。而由於展場內的消費者眾多，許多消費者也自備相機或攝錄影機進場參觀，筆者的記錄行為並不會對任何發生中的事件造成介入性影響。

就記錄的方法上，筆者採取的是全程錄影的方式，尤其是 showgirl 的舞台活動。這些記錄同時以動態的畫面與聲音記錄下展場中發生的事件。也由於這些記錄影帶並非以紀錄片的方式作為本研究的輔助材料，純粹作為分析資料，

筆者錄影時的角度與運鏡亦不會對內容產生任何意見上的影響，純粹只作為實際事件的記載。

這三次的資訊類商品展中，展區備有舞台以進行活動的廠商很多，然而實際上其內容形式也有很高的相近性³。筆者在記錄後，針對活動中 showgirl 的職務組成與活動內容，挑選出以下五個在活動內容及流程上較具代表性⁴的活動場次，用以挑選可供分析的事件。而由於在各場次間以 showgirl（下表中簡稱 SG）為核心的事件有其雷同之處，因此在排序優先的場次中已挑選的事件，便不再於後面的場次中重複陳述。依此，筆者挑選出五場活動中十七個事件為分析要點，製表如下：

場次一

時間	2006/08/06 (日) 12:00	地點	台北世貿中心第一展覽館
展覽名稱	2006 台北電腦應用展	廠商名稱	台灣微軟
促銷產品	遊戲主機	Showgirl	3 人
活動流程	活動預告→活動介紹→產品及服務介紹/贈品發送→大獎發送→結束		
事件一	兩位穿著白色背心、短裙、長靴的 SG 拿著麥克風背著贈品袋在舞台上主持活動		
事件二	一位穿著白色背心、短裙、長靴的 SG 在問答後將贈品丟給台下觀眾		
事件三	一位穿著白色背心、短裙、長靴的 SG 手持產品站在兩位主持人中間向觀眾展示		
事件四	兩位穿著白色背心、短裙、長靴的 SG 拿著麥克風背著贈品袋在舞台上解說產品特點		
事件五	一位穿著白色背心、短裙、長靴的 SG 手持贈品帶動觀眾高舉雙手連聲高喊廠商名稱		

³ 整體而言，3C 展場 showgirl 活動大多採用「開場—熱場—產品介紹—贈獎—結束」的典型模式，其他用以增添活動精彩度的娛樂節目多半是熱舞、遊戲、抽獎、一元競標等內容，而人員的搭配上則多半是由 showgirl 分別擔任不同職務，或以男主持人搭配助理 showgirl 來進行。

⁴ 由於 showgirl 活動多以典型模式搭配不同娛樂節目進行，筆者在挑選作為分析樣本的活動場次時，便力求能以最少的場次包含所有常見的節目內容，以讓這些個案的總和足以呈現 showgirl 活動的全貌。

場次二

時間	2006/08/07 (一) 11:40	地點	台北世貿中心第一展覽館
展覽名稱	2006 台北電腦應用展	廠商名稱	捷元電腦
促銷產品	電腦主機	Showgirl	3 人
活動流程	活動預告→熱舞開場→(捷元)主持人登場→發送贈品→產品介紹→促銷活動介紹→網路購物服務介紹→接續場次活動預告→結束		
事件六	兩位穿戴迷彩帽、黑色背心、迷彩短褲、黑色長靴的 SG 在舞台上表演熱舞		
事件七	一位穿戴迷彩帽、黑色背心、迷彩短褲、黑色長靴的 SG 在舞台上微笑著擺姿勢供觀眾拍照		
事件八	一位穿戴迷彩帽、白色背心、迷彩短褲、高跟鞋的 SG 拿著麥克風向觀眾自我介紹並介紹另兩位 SG：「大家好，我是寶貝，她們是寶寶跟貝貝」		
事件九	一位穿戴迷彩帽、白色背心、迷彩短裙、高跟鞋的 SG 手持贈品問觀眾所在的廠商名稱		

場次三

時間	2006/12/04 (一) 14:30	地點	台北世貿中心第一展覽館
展覽名稱	2006 台北市資訊月	廠商名稱	趨勢科技
促銷產品	電腦防毒軟體	Showgirl	3 人
活動流程	活動預告→熱舞開場→贈品發送→產品介紹→促銷活動介紹→遊戲一規則介紹→贈獎遊戲→遊戲二規則介紹→Showgirl 互動遊戲→下場活動預告→引領攤位參觀→結束		
事件十	一位穿著橘色背心、白色短裙、長靴的 SG 示範三對應產品特性的手勢帶領觀眾跟著做		
事件十一	一位穿著橘色背心、白色短裙、長靴的 SG 手持小球站在舞台邊的階梯上與台上手持吸盤的一名觀眾進行互動遊戲		
事件十二	一位穿著橘色背心、白色短裙、長靴的 SG 走下舞台帶領觀眾進入舞台後方的廠商攤位		

場次四

時間	2006/12/04 (一) 15:50	地點	台北世貿中心第一展覽館
展覽名稱	2006 台北市資訊月	廠商名稱	中華網龍
促銷產品	線上遊戲軟體	Showgirl	4 人
活動流程	活動預告→活動介紹→贈品發送→大獎發送→結束		
事件十三	三名穿著銀色背心、短裙、白色長靴的 SG 在穿戴禿頭假髮、實驗白袍、牛仔褲的男主持人介紹下依次登上舞台與觀眾打招呼		
事件十四	三名穿著銀色背心、短裙、白色長靴的 SG 在穿戴禿頭假髮、實驗白袍、牛仔褲的男主持人主持時在舞台後方手持贈品面露微笑站成一排		
事件十五	三名穿著銀色背心、短裙、白色長靴的 SG 聽從穿戴禿頭假髮、實驗白袍、牛仔褲的男主持人指令後走向舞台前將贈品送出		

場次五

時間	2007/02/11 (日) 13:50	地點	台北世貿中心第一展覽館
展覽名稱	2007 國際電玩展	廠商名稱	大宇資訊
促銷產品	線上遊戲軟體	Showgirl	2 人
活動流程	活動預告→發送贈品→活動介紹→一元競標→贈品發送→結束		
事件十六	一位穿著紅色肚兜、芭蕾舞裙、黑色長靴的 SG 以走秀的方式在舞台上向觀眾展示競標產品		
事件十七	一位穿著紅色肚兜、芭蕾舞裙、黑色長靴的 SG 將贈品送給參與一元競標出價的觀眾		