

# 銘報

Media News  
媒介中的媒介 新聞中的新聞

# 新聞

發行人／李銓

社長／倪炎元

發行所／銘報新聞

銘傳大學傳播學院創辦

http://www.mol.mcu.edu.tw

第1957號

總號第2157號

採訪中心／28824564轉2356

行政中心／28824564轉2356

1982年11月1日校內創刊

1989年11月1日登記出版

**2** 蔡尚樺復出  
接《全民星攻略》主持棒

**3** 嗶!嗶嗶 2018台灣  
電子支付4雄

**4** VR電影新挑戰 腳本考  
量觀眾視線

## 書展破58萬人次 比去年成長約一成

記者／林芷妍

2019台北國際書展圓滿落幕，為期六天參觀總人次超過58萬，相較去年53萬人次提升約一成。台北書展基金會董事長趙政岷17日在台北國際書展閉幕式上表示，自己擔任董事長三年任期已滿，並且宣布由青林出版社總編輯林訓民進行接任，成為台北書展基金會第六任董事長。

2019台北國際書展總計有52國家參與，共735個出版社，現任台北書展基金會董事長趙政岷表示，今年創造出許多不可能，包括出版社參展數成

長了7%、國外出版社參與展出廠商成長了13%、版權洽談桌數大幅成長了27%，16日統計單日參觀人次更達到16萬，是歷年來難得一見的紀錄。

趙政岷擔任台北書展基金會董事長三年任期已滿，他在閉幕典禮上正式宣布下任董事長由青林出版社總編輯林訓民擔任。林訓民將於今年五月正式走馬上任，成為台北書展基金會第六任董事長。

對於今年書展創下的優異紀錄，下一任台北書展基金會董事長林訓民表

示，相當開心，但也代表明年的書展將會面臨更多挑戰，最重要的就是場地的變動。由於世貿三館拆除重建問題，以往位於三館的童書區將併入世貿一館，但是童書區絕不會因此而消失，因為兒童代表著台灣的未來。

最後，林訓民承諾，希望明年書展能夠增加人群之間的互動，創造出更完整、更有意義及更有溫度的書展。

林訓民接任趙政岷，成為台北書展基金會第六任董事長。

(圖／林芷妍)



12日台北國際書展大獎講座上，對於首刷發行量下滑，嘉世強（中）與王家軒（右）認為，編輯要能更明確的掌握所出版書籍的特點，並精準針對不同的讀者群。(圖片來源／台北國際書展)

### 掌握讀者喜好 提升書籍發行量

記者／林芷妍

時報出版主編嘉世強與八旗文化主編王家軒，12日於台北國際書展大獎分享面臨首刷發行量下滑，身為編輯當如何因應。嘉世強與王家軒指出，編輯要能更明確的掌握所出版書籍的特點，並精準針對不同的讀者群。

本場講座由書展大獎評審陳穎青主持，嘉世強與王家軒進行與談，二人分別是2018與2019年的編輯獎得主。而他們對於首刷發行量下滑的看法，也吸引不少出版業同仁到場聆聽。

書市不景氣是近年來出版業面臨的一大困境，編輯們也該正視首刷發行量一路下滑的現況。對此，嘉世強表示，從前編輯出書就好比記者找新聞，只要能找到共鳴點就能引起大眾矚目。但如今書籍在銷售上不如早期容易建立口碑，也因此編輯在書本的選題及行銷的族群上要比以往更加清楚。

王家軒說：「我們必須接受並意識到，這是個不需要看書也可以過得很好的時代」，由於現在資訊量龐大、傳播管道多元，書籍已不是在獲取知識的唯一途徑。也因此，編輯要能更明確的掌握所出版書籍的優點，並精準針對不同讀者的需求。

被主持人問到如何在除了書籍以外的管道與讀者進行溝通，王家軒回應到，以八旗文化為例，八旗透過經營粉絲專業與讀者互動，利用社群經營的方式得到更多讀者的反饋，從中激發編輯進一步思考如何挖掘更有趣的內容呈現給讀者。

### 張軒豪：捷克書籍設計 與歷史有關

記者／林芷妍

由不只是圖書館與田田圈文創工作群共同舉辦的「捷克最美麗的書展」，19日晚間舉行主題講座，請到視覺及展場規劃負責人張軒豪到場進行演講。張軒豪除了在講座中分享到捷克書籍設計特色外，也談到捷克的書本設計發展蓬勃與捷克經歷的歷史背景有著密不可分的關係。

演講當日周圍放置許多捷克當地具有設計特色的書籍供參與民眾翻閱。主辦單位還為在場聽眾提供捷克進口啤酒，藉此呼應捷克「酒比水更便宜」有趣風。

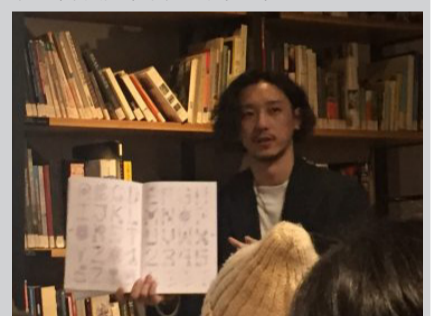
張軒豪為了收集本次展品，親臨捷克和斯洛伐克，並在當地發

現許多特色書店及書籍。曾在荷蘭留學過的他發現捷克的書籍設計與荷蘭一樣，相當興盛。

張軒豪提到，捷克的書本設計發展蓬勃是其自身的歷史，因捷克曾與斯洛伐克合併被共產黨統治，導致那段期間無法有任何非國營的出版社，但當時許多人渴望能擁有屬於當地的文化，也因此，許多設計師發展出屬於捷克的藝術設計，以帶動當地文化。

他表示，捷克與台灣的出版業有許多相似之處，像是捷克的書籍大多以捷克語為主，和台灣以繁體中文為主相同，出版市場以服務當地人為主。因此，台灣在

思考如何讓出版種類、品質及特色，以吸引不同族群的閱讀喜好的同時，不妨可以參考捷克書籍在外觀及內容的設計。



張軒豪談捷克的書本設計發展蓬勃，與捷克的歷史有密不可分的關係。(圖／林芷妍)

### 誠品閱讀大賞 幾米、林夕獲年度最期待作家

記者／王怡婷

今年邁入第七屆的誠品閱讀職人大賞12日於台北國際書展舉行頒獎，台灣、香港、蘇州三地分別票選出繪本作家幾米、文字工作者林夕、作家田耳為年度最期待作家。

誠品閱讀職人大賞由台灣、香港、蘇州三地，共千名誠品職人及出版社總編輯在年末進行票選，獎項分為「書店職人最想賣」、「最想說服爸媽買」及「年度最期待作家」。



第七屆的誠品閱讀職人大賞12日在台北國際書展舉行頒獎。(圖／王怡婷)

「年度最期待作家」台灣由繪本作家幾米以《閉上眼睛一下下》、《不愛讀書不是你的錯》獲肯定，他表示，被選為最期待作家很訝異，因為自己的作品並沒有讓大家等太久，因為這二十年來從沒有停止過創作，很高興持續了那麼多年都沒有放棄，感謝各位的支持。

林夕以《那麼，你自己呢？》得到此獎項，致詞時除了感謝以外，他也提到，被期待是一件很幸福的事情，但又怕被過度期待，也不想讓讀者等候太久，希望有天成為「香港的東野圭吾」。

大陸作家田耳以《被猜死的人》獲得了此獎，他表示，今天與兩位明星一起獲獎是全新的體驗，也希望大家給他的期待時間短一點，寫作時間長一點。

台灣「書店職人最想賣」由都築響一《圈外編輯》受青睞，都築響一透過臉譜主編謝至平致詞感謝讀者支持；而「最想說服爸媽買」的書籍，台灣及香港的職人同樣票選出吉竹伸介的《什麼都有書店》，吉竹伸介也連續三年獲得香港職人在該獎項的青睞，三采文化兒編部副總編輯蔡依如坦言，希望明年有機會邀請吉竹伸介來，也希望這本書不需要說服也能夠讓大家買回去的書籍。

# 東森財經台前主播 蔡尚樺復出 接《全民星攻略》主持棒



東森財經台前主播蔡尚樺與綜藝節目資深前輩曾國城搭檔主持《全民星攻略》。(圖／蔡尚樺提供、文／林柏任)

記者／林柏任

東森財經台主播蔡尚樺於去年8月，為了完成研究所學業而辭去主播一職，但迎來的好消息是，年節後重返螢光幕前，在東森綜合台主持全新的節目《全民星攻略》，並與綜藝界前輩曾國城一同合作。

蔡尚樺表示，因為一次偶然的機會受邀錄製綜藝節目，被發現在答題方面似乎蠻聰明，雖然往後沒有再參加過相同性質的節目，不過讓她感到意外的是那次的因緣際會，使她在放寒假前，被告知有一個新的益智類型節目，需要一位專業、知性、聰明的角色，負責問問題和解答問題。

蔡尚樺說：「因為跟主播沒有太大的衝突，就去做了一個意外的嘗試。」

蔡尚樺坦言，製作人想要有一個與其他綜藝節目獨一無二的特點，不能愛搞笑又具備一個專業的形象，但她擔心沒有表現空間，會被當作讀稿機，甚至觀眾覺得無

趣。因此，她心裡想的都是怎麼適度融入綜藝節奏，還要保持正經，這比較難去拿捏。除此之外，主持益智節目除了需要臨場反應外，還需要表現出效果。

提到在《全民星攻略》中和綜藝主持人曾國城搭檔，她謙虛地說：「與其說是搭檔，還比較像在旁邊學習。」起初心裡有點忐忑，不曉得怎麼去搭配，然而實際錄製後，感受到曾國城的幽默風趣且親和力十足，但她又碰到另一難關，面對城哥講話太好笑之際，要憋住笑意，維持住正經之貌比較難，她也還在試圖摸索這中間的尺度。

《全民星攻略》於18日首播，蔡尚樺期許觀眾們能喜歡並給予好評。雖然因為少了主播身分，就缺少了關注，未來她也不排除再重回主播的崗位，新的綜藝主持人身分反而累積她勇於挑戰的能力。

## 電競短訊

### 遊戲搭配草東激盪火花

國產遊戲公司赤燭遊戲1月13日於臉書發布，新遊戲《還願》在2月19日於Steam平台發售，內文除了遊戲介紹之外也附上了時長兩分鐘的預告片，絢麗遊戲畫面配上金曲獎最佳樂團得主《草東沒有派對》的情歌，為國產獨立遊戲及獨立樂團的跨界合作。

(殷悅哲)

### LCK春季賽 歡樂趣聞多

英雄聯盟2019韓國冠軍聯賽LCK春季賽自1月16日開賽迄今已經過了三周，賽程中除了新秀崛起逆襲傳統強隊的黑馬新聞之外，也有充滿新奇換位、歡樂選角的隊伍趣聞。

(殷悅哲)

### 賽末換將 SN戰隊仍敗北

英雄聯盟2019中國職業聯賽LPL春季賽1月30日結束第三週的賽程，同時也是春節前最後一天的例賽。當天SN戰隊對陣FPX戰隊的賽程中，去年剛從閃電狼轉會至SN的台籍外援Maple楓棠，由於罹患流感缺席前兩場的比赛，而在隊伍以1:1的達到勝負點之刻，SN戰隊換Maple上場救援，最後仍遺憾以1:2的結果輸給了FPX戰隊，暫居聯賽第三名。

(殷悅哲)

# 特奧開跑在即 民視獨播台灣賽程



民視雖不是體育台，仍相當致力推廣體育，並獨家轉播下季特殊奧運會。

(圖／截取自民視 Youtube、文／林柏任)

記者／林柏任

夏季特殊奧林匹克運動會3月14日至3月21日將在阿拉伯聯合大公國首都阿布達比舉行，民視將獨家報導台灣在此次特奧的精采表現。

今年特奧適逢50周年，民視爭取轉播特奧賽事，另外，也將帶回台灣參賽選手第一手成績訊息，為這屆台灣特奧選手加油打氣，期盼台灣在這屆特奧中締造佳績。

為了特殊奧運，民視特別派出一組攝影和文字記者，負責現場採訪的民視主播王人瑞說：「這是一個相當難得的機會。」提到能全程採

訪，他興奮表示，有機會將嘗試在賽中拍攝獨一無二的內容，做成簡短的影片，與大家介紹這項特別的體育盛事。

特奧雖屬冷門賽事，王人瑞心中有個願景，他認為向觀眾介紹特奧只是其一途徑，讓民眾藉賽事觀賞選手的表現，並給予鼓勵與支持尤為重要。

王人瑞表示，許多觀眾不知道特奧台灣參賽選手歷屆表現皆不錯，民視能有這機會帶大家深入了解，勢必要好好掌握得來不易的任務。



TVBS新聞部 執行副總監

# 王結玲：接受批評 力求改變電視新聞

記者／蘇育宣

帶有香港口音的中文，就算已經擔任高階主管，卻仍親自編排TVBS新聞台每日編播的新聞，她就是TVBS新聞部執行副總監王結玲。

## 多看報紙 觀眾喜好為優先

「以觀眾出發去選題，第二才是考慮參賽」，是她做新聞一貫的態度。王結玲提到，看電視的觀眾越來越少，該如何挽回他們的心，試圖「改變」並讓觀眾知道電視媒體並不「膚淺」，所以報導知識性和深度的新聞很重要，才能接收多方批評指教，有了這些互動，才能讓整個產業變得更好。

在選擇新聞素材上，王結玲說：「我總是跟記者、編輯說，要看報紙，而且要看仔細，也許只是一句話，就能夠成

為好題材，做出比別台更厲害的專題」，所以她每天五點半起床都會閱讀大約一小時的新聞和雜誌，蒐集素材之餘也了解全球大小事。

在編輯生涯中，王結玲笑說：「我喜歡編輯充滿挑戰」。因為每天記者跑回的新聞攤開在眼前，該怎麼去排列和組織這些新聞，她每天都在判斷的過程中學習，也熱愛過著訓練邏輯力和組織力的生活。

## 父母全力支持成最大助力

在新聞生涯中，王結玲十分感謝一路上提攜她的上司，她說：「影響最大的一定是我的父母」。因為離鄉背井，但父母親卻未限制過她的發展，對於王結玲所做的選擇給予百分之百的支持與鼓

勵。她面帶微笑的分享，每天至少打一通的Skype聯繫，關心父母的近況也分享自己的生活。

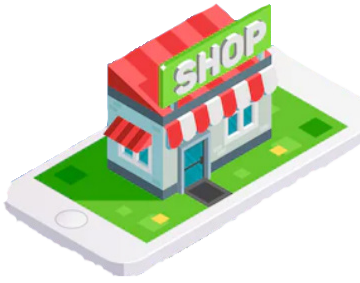
王結玲說：「我的父母其實都不認識字」。她提到某次與父親的對話，王結玲問父親是什麼動力讓他能繼續辛苦工作，父親帥氣地說：「因為想到你們還要吃飯啊！有甚麼好辛苦的啊」，這些話如同醍醐灌頂般地讓她省思，成為支撐著王結玲在新聞路上最重要的力量，即便父母不了解實際的工作內容，但也絕對是她最穩靠的後盾。

走過這25年的新聞生涯，王結玲笑著說：「找不到一百分的作品，但每個作品都盡心盡力了。」她說最滿意的作品還沒誕生，對於這份工作的熱愛加上家人的全力支持，王結玲將持續帶領TVBS新聞台產製更多好新聞。

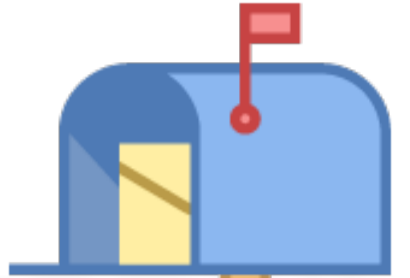


TVBS新聞部執行副總監王結玲用熱情走過25年新聞生涯。

(圖／王結玲提供、文／蘇育宣)



# 嗶！嗶嗶台灣電子支付4雄



## 用戶意見回饋箱

LINE Pay

22.3%

- ✓ Line在台灣使用人數多
- ✓ 不用額外裝App即可使用
- ✓ 對銀行卡種類的限定小



- ✓ 新增紅包功能
- ✓ 現金回饋活動多
- ✓ 信用卡綁定上限為10張



19.7%



- ✓ 實體通路較廣
- ✓ 廣大「果粉」基礎
- ✓ 支援網路合作通路
- ✓ 計程車付款



9.1%

- ✓ 與Google帳號綁定
- ✓ 強大平台生態系以及使用者優勢

19.9%

資料來源：資策會MIC「行動支付大調查」



蘇同學  
我認為Line Pay 通路多，小額付款超方便！



邱老闆  
Line Point 回饋超豐富，朋友間轉帳也很方便。

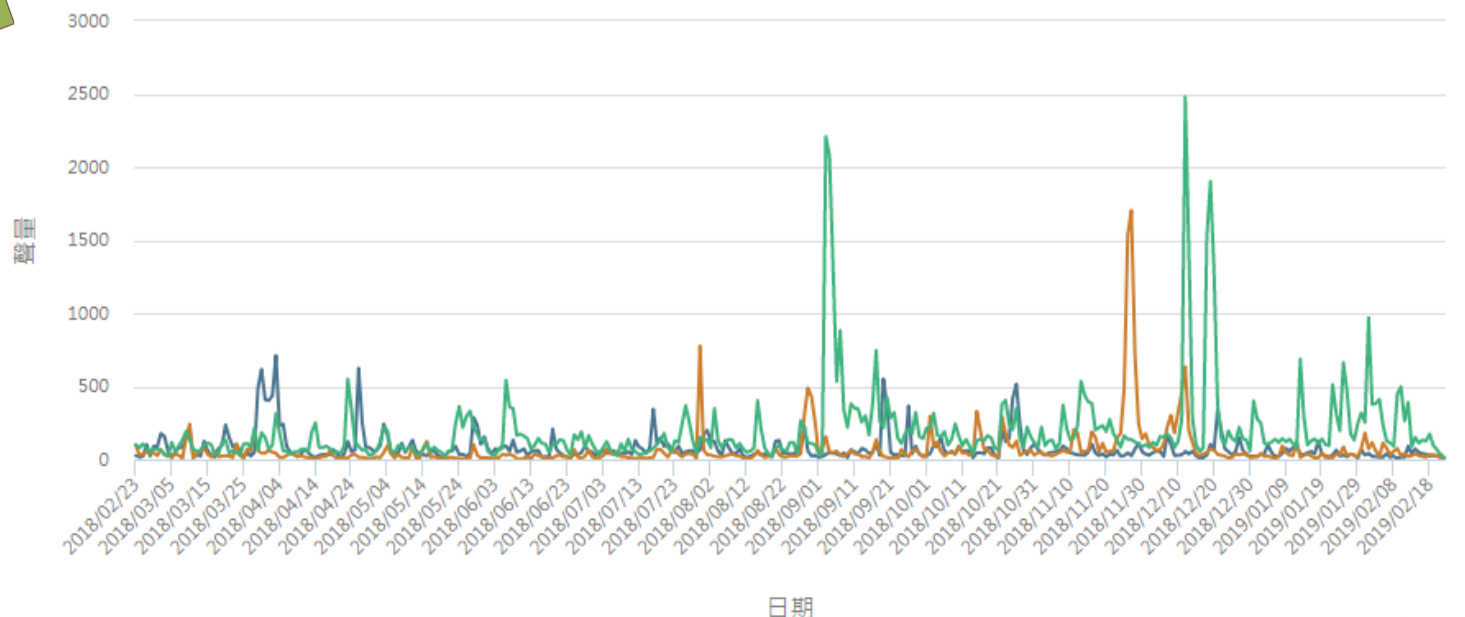


劉小姐  
喜歡街口支付的使用介面，希望支付通路更廣。

## Line Pay, 街口, Apple Pay 網路聲量

聲量趨勢

APPLE PAY 27,744筆(22.51%)   街口支付 24,345筆(19.75%)   LINE PAY 71,162筆(57.74%)



日期

資料來源：OpView 社群口碑資料庫

**行動支付發展五大場域**

1. 便利商店
2. 量販店
3. 超級市場
4. 百貨/購物中心
5. 連鎖餐飲

# VR電影新挑戰 腳本考量觀眾視線

記者／吳家蓁、許鄧芳

「VR電影」講求的是沉浸式的體驗，觀眾透過頭盔顯示器，以主角視角進入遊戲或電影的虛擬世界，再加上觸覺手套以及體感配件，讓觀眾誤以為身歷其境的錯覺。VR技術以360度的方式敘事，在後續製作、劇情設計以及拍攝手法，完全顛覆傳統2D電影的製作方式。

## VR電影顛覆傳統感官

現在VR技術被各方領域廣泛運用，電影產業佔其中一環，華語世界中的第一部VR電影是在2017年由導演蔡明亮與台灣品牌HTC合作的《家在蘭若寺》。現今VR電影的技術還正在探索階段中，在製作VR電影時，導演與製作團隊一開始要考量到畫面和劇情的連貫性。除此之外，是如何讓觀眾置身在360度的畫面中，還能專注於劇情的發展。

為了要配合VR的沉浸感以及交互性，導演需從拍攝、畫面、場景等多個面向去考量。需要因應虛擬互動重新撰寫原定劇情的發生。在2018年導演楊雅喆《帶你上天堂》VR電影中，原先是希望可以把知名電影《血觀音》裡未提及的台灣葬禮儀式加入這次的VR電影劇情。然而，他體驗過來

自法國的《聽見光明》這部VR紀錄片之後，發現VR電影打動人心的效果相較傳統電影要來的更好就決定要更改原本的劇情讓觀眾以直觀的方式看待生死。

在高雄電影節的分享會上，導演陳芯宜說道：「戴著這個VR的人，觀點和視角，還有攝影機的高度，變成在VR的世界裡面是很重要的安排。」除此之外，導演程偉豪也表示，一般傳統敘事電影主要都是使用平面的方式去呈現畫面，觀眾扮演的只是一個旁觀者的角色，例如：電影院、電視。可是VR電影卻是完完全全的不同，VR電影是運用360度的技術呈現畫面，主角為觀眾本人。

HOOLoop拓集科技創意總監王毓謙說：「目前人體能接受的VR影片長度是11分鐘，再加長的話觀眾很容易不舒服。」也就是說影片長度也在考量的範圍內，一部VR影片，目前時長大多在10分鐘以內，超時就容易產生不適感與暈眩感。

## VR腳本需考量視線引導

VR電影因為要360度的畫面呈現，在腳本的設計上就需要顧慮許多的因素。根據Medium裡2018年3月5日的報導，在腳本繪製上

就可以分成五種不同腳本，分別為「平面分鏡腳本」、「場景腳本」、「頭盔視野腳本」、「情緒腳本」及「聲音腳本」，這些腳本共同的考量點，都是以如何讓觀眾的注意力隨著劇情的發展為主去設計。

## 360度自主選擇觀看角度

360度的環境使觀眾可以自主選擇觀看的視角，卻也是目前在VR電影創作上的一大挑戰，使導演得去思考如何適當引導觀眾開啟連貫性的劇情發展，在「引導」上有幾種方式可以操控，例如音效、燈光等，利用這些操控觀眾的視線引導到導演要的位置，再讓事件發生，觀眾才能獲得最直接的觀影感受，並且不會錯過劇情的發展。

導演蔡宗翰就表示，他在作品《主播愛你嘍》就曾使用燈光變換來逼迫觀眾專注在主軸劇情的發展。另外，樂美館研發部製作人胡家興也表示，還能運用3D引擎的程式來進行判斷，確定觀眾的目光已經抵達想要的位置，再來觸發事件。至於這些音效跟提示要如何設計，就考驗著創作者的功力，好的引導會讓觀眾驚喜連連，不好引導就讓觀眾出戲。



2018高雄電影節導演分享VR電影製作方式。  
(上圖／吳敏儀)  
民眾體驗楊雅喆導演《帶你上天堂》。  
(下圖／吳家蓁)

## 理科太太竄紅法則 影音分眾成趨勢



MoneySmart總經理古金諳分享數位行銷趨勢。  
(圖／陳芝瑄)

MoneySmart的總經理古金諳17日於人生設計所中分享數位行銷的趨勢，其中他提出，未來影片創作會變得更多元，跨界合

作、冷門主題及分眾經營，也會有深度的未來發展。

古金諳指出，跨界混搭的這種形式會成為目前的主流，從前的youtuber多是彼此間互相合作，而近年則與官員、名人等不同領域的人搭擋，這也能因此擴展不同網友族群。

除此之外，冷門的主題同樣能做經營，他表示，科普類別也能做出好表現，如近期快速成長的理科太太，在半年內就達到40萬的訂閱數。

此外，影片的創作者也開始分眾經營，他表示，越來越多影片創作者開始經營著2至3個不同的頻道，這代表著創作者希望有更多的人觀看到他們的作品，因此針對於不同族群製作內容，這也是未來發展的重要趨勢。

## 新媒體時代 樂齡族搶先學影音技術

聯成電腦21日舉辦「您的創意視訊編輯器—會聲會影」講座，特別的是，現場以高年齡層的學員參加居多，這也反映出新媒體時代來臨，高年齡層民眾學習相關影音軟體重要及市場需求。

Corel的會聲會影作為少數能夠使用360度VR鏡頭的消費者視頻編輯程式之一，無論是3D、4K，或者是360度的VR視頻，會聲會影都可以用來編輯，不只配備了多攝像機編輯、多點運動跟蹤及時間重映射，同時還有視頻遮罩，音訊閃避和4K支援，與全新工具包括3D標題，魚眼鏡頭校正等等。

鄭宇博對於老年學員特別細心教導，且極具耐心，他提到，會聲會影就非常適合初學者使用，同時也提醒剪輯影片時還是要尊重他人的版權，因此在講座上他提供了數個可以免費下載音樂的網址供民眾下載。

多數剪輯軟體使用者並不曉得會聲會影能夠編輯360度全景視頻，銘傳大學廣播電視學系蕭采蓉說：「會聲會影可以配合VR鏡頭啊！」此外，他也談到，會聲會影的字幕功能的確比Adobe Premiere還要更好操作，但是礙於Premiere較符合業界，所以對於這項軟體沒有更多的摸索。



伊藤潤二獨家與藍色迴廊工作室合作，推出《超自然委託》VR實境遊戲，圖為活動海報。  
(圖／擷取自Accupass購票網站)

## 伊藤潤二 藍色迴廊 合作推VR驚悚遊戲

記者／姜霏

近年來業者紛紛創造各式各樣的實境遊戲，顛覆消費者在現實生活中的想像與期待，同時也滿足消費者對冒險的渴望，日本知名的恐怖漫畫家伊藤潤二獨家授權，與藍色迴廊工作室合作，推出《超自然委託》VR實境遊戲，活動期間為2月1日至3月15日。

伊藤潤二表示，雖然說是畫恐怖漫畫，但同時也加入科幻類的元素，這次的遊戲主要是大家能邊溝通邊玩。依照遊戲難度分為三個等級，同時也配合手機畫面，附上VR Cardboard，

利用VR的全方位視角，讓民眾更能沉浸在遊戲中。

實踐大學服裝設計學系的彭佳臻認為：「自己身為資深的伊藤潤二粉絲覺得非常有興趣，之前看到製作單位有在募資，而且自己也很好奇遊戲畫面的設計，但價格不低所以希望等評價出來再考慮看看」。

世新大學圖文傳播暨數位出版學系賴安妍提到，伊藤潤二非常難得和台灣合作實境遊戲，雖然對於遊戲內容驚悚度感到恐懼，但還是會想體驗。