



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1927號 總號第2158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 四十八小時就地取材即興創作 等你來挑戰！

3 政治紅人秀什麼 以社群媒體包裝的政治人物形象

4 創作不停擺 兼職畫畫發揮無限

恐怖遊戲掀波 恐懼《還願》為那般？

記者／殷悅哲特稿

在2月19日由赤燭遊戲公司發行的恐怖遊戲《還願》近日在遊戲圈內外皆掀起一波風潮，從發售日當天各大實況主爭相實況，在Steam平台上面好評不斷，《還願》這款遊戲到底想告訴玩家什麼？《還願》並不僅是在說主角迷信邪教而造成家庭悲劇這麼簡單而已。

先從遊戲介紹開始，《還願》是一款以故事劇情來營造恐懼氛圍的恐怖遊戲，赤燭運用台灣本土風俗民情，以及80年代接地氣的人事時地物，帶出驚悚且具後勁的恐懼感，讓玩家在遊玩過程中跟主角女兒杜美心一樣胸腔不適、呼吸困難，彷彿身歷其境。



恭迎慈孤觀音，渡世靈顯四方

藉觀落陰向慈孤觀音祈求女兒從生中痊癒。（圖／《還願》遊戲內截圖）

《還願》不單只是一款恐怖遊戲，它是一個發生在我們生活周遭的真實故事，宗教迷信並不像杜美心的生命一樣在1980年代之後就此結束，在現今社會中仍有許多不得志或是想尋求協助的朋友們在得不到回應之下選擇了誤信邪教，而此邪教並不泛指那些狹義的邪教團體。

遊戲中杜豐于不相信女兒杜美心有精神疾病，說出：「我女兒才不是神經病！」；杜豐于因為演員妻子鞏莉芳要復出為家掙錢，而說出「錢的事我會處理，男人的事你不用管！」的大男人主義；鞏莉芳不堪受家暴寫信給母親說想回娘家，而母親回信說回娘家會被人家說閒話的守舊想法，這些誤信過時或是不正確的思想，不也是一種迷信邪教的樣貌嗎？

把時間軸拉到現代，「我是國民黨的支持者所以民進黨都是垃圾！」這樣的政治理念；「網路上說日本颱風受困機場的台灣旅客靠中國大陸脫困，台灣外交官真沒用！」這樣的網路謠言；「電視台大量報導周子瑜的新聞並用煽情的



赤燭遊戲最新力作《還願》2月19日於Steam平台上發售。

（圖／赤燭遊戲臉書，文／殷悅哲）

字眼下聳動的標題。」這樣的媒體風氣，這些不經過思考查證而擅自斷言的行為，不又是另類迷信的結果嗎？或許人類終究是群體的生物，即使常

理認為不正確的事情，只要大家在做就會自然地跟著做，唯有培養獨立思考及判斷是非的能力，才能杜絕這類事件的一再發生吧！

《還願》網路聲量持續高漲 遊戲爆紅掀起話題

記者／殷悅哲

國產恐怖遊戲《還願》自2月19日開始開賣一週以來，已經受到舉凡遊戲界、媒體圈、政治界以及13億祖國同胞的無數關注，是什麼原因使得《還願》這款遊戲能夯的如此火熱？想必不會只有小熊維尼獨攬功勞，筆者接下來將用一張時間軸來解釋，《還願》發售前後到底發生了什麼事？

前導ARG線索

1月16日赤燭遊戲於臉書張貼了一則光明燈的連結，以ARG解謎題的方式與玩家粉絲們互動，而成功解開謎題的玩家將會得知《還願》故事過後30年驚为天人的秘密，述說了鞏莉芳的侄子鞏紹華為了還姑姑及表妹(杜美心)一個公道，進而追查何老師所屬的陸

心青年會所暗藏不為人知的秘密與內幕。2月19日赤燭遊戲在《還願》21:00正式發售前一個小時於臉書開直播，與玩家一起倒數，臉書直播的內容以水族箱的變化象徵了《還願》故事內的始末。在最後，看似滿是血水的水族箱開始下降水位，在其背後若隱若現的浮出了一尊神像，祂是《還願》裡的關鍵角色「慈孤觀音」，至於那個被血水吞噬的鬱金香則癱倒著跟慈孤觀音一起浮出了水面，這一幕則象徵了《還願》最終的結局。

侮辱中國領導人風波

2月23日《還願》遭到網友起底，發現了遊戲內藏有侮辱中國領導人的彩蛋，隨即遭到中國網友的抵

制中國Steam平台也將遊戲下架。《還願》中國代理商和專案投資人都發表聲明與赤燭中止合作關係，赤燭遊戲則是在臉書表示是因為美術素材忘記更換造成的結果，也於文中發出道歉聲明。

還願於Steam下架

2月26日凌晨四點，PTT八卦版發布公告說玩家發現《還願》已於Steam下架，赤燭急忙於臉書解釋，因為遊戲本體在部分電腦出現無法開啟與遊玩時偶有閃退現象，所以決定暫時將《還願》於Steam下架，並重新進行軟體品質檢測。也希望各方可以藉此時間從素材誤植風波中冷靜下來，在《還願》重新上架之後能更加專注在遊戲本身的內涵。

網路聲量高漲

《還願》發售後僅僅一個禮拜多就發生了數起大事件，赤燭及遊戲本身的網路聲量也跟著高漲起來，但比起一開始因為遊戲體驗而廣受好評，維尼彩蛋的揭發反而成為了《還願》爆紅的主要原因，《還願》這樣得來炙手可熱的名聲及口碑，對於遊戲開發商赤燭來說到底是好還是壞，就繼續看下去。



（圖／殷悅哲）

《還願》4大熱議話題 網友怎麼說？

根據2/20網路溫度計整理4大網友熱議重點(爆紅溫度7545)

- 2017爆紅遊戲《返校》團隊—赤燭遊戲續作
「改3D了」，《還願》上市六天於凌晨突下架，「出大事啦!!!」，赤燭遊戲親上火線說明「只是後台處理事情，稍安勿躁」，網友回覆「不然真的睡不著覺」。
- 主題曲為《草東沒有派對》製作
「詞曲跟意境都太好了」、「沒很好聽啦，就聽個300次而已」。
- 詭異恐怖的劇情
「返校劇情不錯，結果現在這個普普通通，期望有落差拉」、「我覺得還有隱藏劇情啦，不然太讓人失望了吧」。
- 懷舊場景經典重現
「阿罵家模擬器」、「我阿罵每天玩還願」。

（圖／陳玟諭）

粵來粵有趣短片大賽 有機會到廣州爭奪冠軍

48小時就地取材即興創作 等你來挑戰！



創意短片大賽「粵來粵有趣」來銘傳大學宣傳，邀請上屆台灣參賽者分享比賽經驗，希望這屆也能將冠軍留在台灣。

(文／劉晏妤)

記者／劉晏妤

兩岸青年創意短片大賽「粵來粵有趣」6日至銘傳大學舉辦說明會，也邀請到第一屆冠軍及初賽入圍者分享參賽經驗。上屆將冠軍留在台灣的林勇成說，自己的設備雖遠遠不如其他參賽者，但「最重要的還是在內容」，鼓勵參有意參賽的同學，別因設備、技巧不足就放棄，內容的質量才是關鍵。

根據主辦單位的說法，該比賽最不一樣的是參賽者取得入選資格後，兩岸選手必須前往廣州「就地取材」，經過48小時拍攝素材、完成影片後進行PK。主辦單位表示，此規則可以確保比賽的公平性，並不會讓選手拿過去已完成的影片參賽，也同時考驗選手，在素材未知的情况下，製作影片的創意表現。

僅靠Gopro奪冠 內容最重要

「最重要的還是在內容。」上屆冠軍林勇成說，從沒想過能拿到冠軍，自己的拍攝裝備遠不如廣州的參賽者們，比賽僅僅用了一台Gopro就完成拍攝，甚至連後期配音都是用iphone耳機自己錄製的。他也針對自己的經驗勉勵在場所有學生，不用擔心技巧不夠好，只要把內容做好，都非常有機會獲獎。

另一位入選前往廣州的參賽的選手陳家俊坦言，其實自己在2017年時才買第一台相

機，也是在那個時候初次接觸到影片的拍攝，雖然知道自己的實力不夠，仍然抱持著學習的心態，前去參加比賽。

由聯合報系舉辦的兩岸青年創意短片大賽「粵來粵有趣」，已邁入第二屆，初賽以「家園」為主題，不限拍攝器材。

該賽跳脫以往短片比賽的模式，試圖讓原本待在幕後的導演躍上舞台。參賽者再決賽當天抽到題目後，須在48小時內完成影片創作，不只需要實力，也同時考驗著參賽者的即興創意。

本屆預計在4月15日徵選結件後，於5月5日公布入選名單。台灣入選的5組人選，將前往廣州參賽，除了可以得到機票及食宿免費招待，最後主辦單位依照「主題」、「創意」以及「技術」三大評分指標，選出比賽前三名，冠軍可獲得人民幣2萬元高領獎金。

此外，初賽也設有若干人氣獎，有報名參賽的青年不妨把握機會，在投票截止前為自己的作品拉票。

NCC擬修法 防舊節目大量重播

記者／陳玟諭

為避免頻道業者大量放送老舊節目，國家通訊傳播委員會(NCC)對衛星頻道首播節目播映年限進行調查並修正草案，新增首播定義為「係指該節目在該頻道第1次播出者，但首播之節目以不超過新播之日起5年內為原則。」

國家通訊傳播委員會副主委翁柏宗表示，新規定對於電影台的衝擊，將是最大的。

過年期間，多家電影台播放片子過於老舊，消基會2月26日召開記者會表示，讓消費者花手現銀看阿嬤時代片。

現今，電影台第一次播出20年前的舊電影，仍算

是首播，但在草案確定修正後的規範之下，播出超過新播之日起5年內的電影，則為重播，將影響衛星廣播電視頻道申設、評鑑及換照。

重播率達五成

根據經濟日報2月26日報導，消基會在2月1日至10日期間進行電視側錄調查，隨機抽選消費者向來抱怨重播率高的數個頻道，結果緯來電影台重播率為46.23%、AXN為49.32%，兩個頻道有接近一半的時間都在重播已播映過節目。

NCC專任委員陳金霜

說，無論境內或境外頻道於評鑑換照時，都必須檢核新播、首播、重播比率，新播定義為在各影視平台的第一次播出。為提振本國影視內容自製，本國自製節目的相關規定則只針對境內頻道，NCC規定境內頻道電影台播放本國自製片於指定時段，新播比例不能低於20%。換言之，半年內首播要有九部五年內的國片。

翁柏宗則表示，NCC於外界指出重播率過高的問題，隔日審議通過此修正草案純屬巧合，草案預告的兩個月後會召開說明會，蒐集外界意見，作為法規修訂的依據。



板橋府中15迎接七週年館慶，特別推出「景框之外」電影職人特展，公開電影製作幕後不為人知的心血，以及產出電影的過程，讓民眾更能體會台灣電影製作的過程，同時向所有幕後職人致敬。

(圖、文／陳臻)

「景框之外」特展 致敬幕後職人精神

記者／陳臻

「景框之外」台灣電影職人特展在板橋府中15展出，展覽除了透過展示介紹電影拍攝過程中的工作成員與場景，更有影像合成、配音、擬音等等的體驗區，讓民眾可以親自體驗如何拍電影和做電影。

三樓展區最引人注目的不外乎是恐怖場景的燈光體驗區，該區搭建了《人面魚：紅衣小女孩外傳》經典場景，讓人

們可以親自體驗燈光所造成的氛圍變化。配音體驗區則直接把錄音室搬進展場，讓民眾可現場錄製個人DEMO。

此外，四樓更介紹了許多台灣具代表性的電影職人，讓一般民眾可以更了解、感受電影職人所堅持的精神。

策展人李達義表示，電影或許是娛樂，但職人們用他們的生命，散發出令人讚嘆之光芒。



NCC電台與內容事務處處長

黃金益：批評也是一種動力



NCC電台與內容事務處處長黃金益說：「各部會可以不管媒體的死活，但NCC要呵護媒體的言論自由及公信力。」

(圖、文／陳玟諭)

記者／陳玟諭

國家通訊傳播委員會(NCC)電台與內容事務處是和媒體有最密切互動的部門，處長黃金益不但要堅定依法行政的立場，還要維護媒體在產製內容上的言論自由，身在獨立的行政機關中，他強調，「事情做對比

做快更重要」。

「手心手背都是肉」，談到假訊息議題時，黃金益如同NCC的慈父一般說：「各部會可以不管媒體的死活，但NCC要呵護媒體的言論自由及公信力」。他說自己最期待的，就是看見言論自由繼續在民主市場中成長，或許現階段是過渡期會感覺很疲憊，但NCC值得這樣做，也是重要的存在目的。

不只要得媒體信任 也要讓社會信任

黃金益時而如嚴父般堅持著NCC該有的立場，他原先溫柔平和的語鋒一轉，激動地說：「所有組織法及基本法都教導我們，維護言論自由是何等的重要，所以我們會細心呵護，NCC不能走歪！」黃金益表示，要做到不只讓媒體信任NCC，更要讓社會也願意信任，人民就是頭家，因此更要維護民主自由的意見市場。

堅定的語氣中，可以感覺到對於工作的熱誠以及成就感，黃金益卻謙卑地說：「工作的榮耀感是隱含著覺得自己好像做得不錯，但自己是否有貢獻，應該留給旁人及社會大眾去看待」。

身為事務官的他，深知最重要的本分，就是盡自己所知提供相關資訊給政務官做決策，但因各有價值認知，兩方面所想的出發點不同，但在他眼中則視為「常態」。

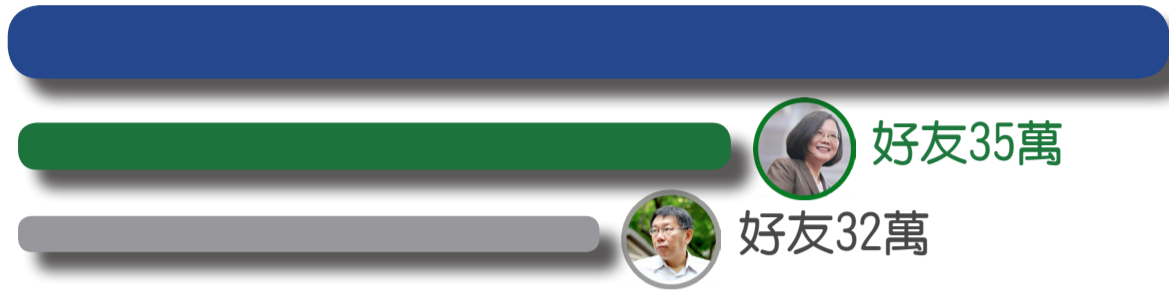
黃金益從大學畢業5年後，家人建議他不要一天到晚想著做生意賺錢，因此選擇踏上公職，相較在私部門中工作，人的價值是幫助公司賺多少錢去衡量。黃金益則認為，要給自己不只以賺錢為目的的價值，能為社會及人民謀福利，國家通訊傳播委員會就是他從小帶到大的孩子，甚至連「NCC」這個命名都是他所提出的。

批評化動力 才有不同聲音

黃金益跟著NCC運作至今，他表示，外界對於這個獨立的行政機關仍有很多不能理解之處。所謂隔行如隔山，黃金益也希望外界，要花時間對組織作更進一步的理解。他一貫謙和的態度說：「社會繼續批判沒有關係，批評也是能轉化成一種動力」，才能讓當局者能聽見不一樣的聲音。能維持意見市場自由化的多元民主，是黃金益個人最大的願景。

政治紅人夯什麼

編按：根據網路溫度計2018/09/07~2019/03/05的聲量統計，前三名政治人物為韓國瑜、柯文哲及蔡英文，本報再依他們於各社群媒體的粉絲、好友及按讚數做比較。



好友59萬



按讚人數 228萬人次



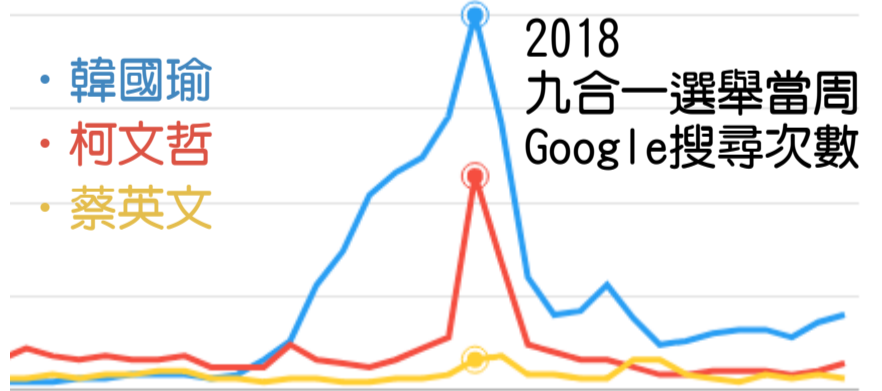
追蹤人數 91.3萬



訂閱人數 33萬



分析期間：
2018/09/07~2019/03/05



1 韓國瑜
8557919篇

正面	22%
中立	42%
負面	36%

2 柯文哲
4555463篇

正面	20%
中立	44%
負面	36%

3 蔡英文
3264696篇

正面	14%
中立	40%
負面	46%

威肯公關公司總經理 吳秀瓊
政治人物蠻辛苦的，像蔡英文以前是文青式的包裝，現在轉網紅就會轉的很扭捏，柯文哲以他菁英式的口吻，很會論述自己的價值，也相對突出，最近爆紅的韓國瑜就是比較庶民的口條，更符合南部人的口味。政治網紅燃點很低，失敗了可以重新開始，但很多人也常常不知道為什麼自己會爆紅。

銘傳大學廣播電視學系系主任 杜聖聰
網路是新的政治人物在玩的，畢竟老狗玩不出新把戲，蔡英文跟吳敦義都是舊式的政治人物，民眾也都很知道他們的做事態度。但只靠網路聲量還是會垮台，所以重點還是要經得起民眾檢測，政績比網路聲量更重要。

(記者姜霏、陳玟諭整理)

圖片來源：韓國瑜、蔡英文、柯文哲Facebook。資料來源：Youtube、Facebook、Line、Instagram、網路溫度計、Google Trend。

《斜槓人生》兼職漫畫家

創作不停擺 兼職畫畫發揮無限



廣告導演小莊(左一)及藥廠董事長黃熙文(右一)，分享兼職漫畫家的精彩生活。(圖／王怡婷)

記者／王怡婷

廣告導演小莊及藥廠董事長黃熙文以《我的漫畫斜槓人生》為題，分享除了擁有正職工作之外，還身兼漫畫家身分。兩人皆有感而發的表示，因為是兼職所以在漫畫創作上較保有空間，且不須被限制題材，讓他們有機會發展自己想表達的內容。

小莊及黃熙文17日於台北國際書展分享正職工作之餘，創作漫畫的心路歷程，兩人皆因愛畫畫的心不變，創作之路並沒有因為擁有正職工作而停擺。《廣告人手記》是小莊的第一部作品，便是將自己從事廣告工作的五

味雜陳記錄下來，小莊也說，因為擁有這樣的工作歷練，在創作上也有較多的素材及學習。

黃熙文最早接觸日系的漫畫，曾往製作授權商品發展，也曾去日本留學過。之後因父親逝世回家接家業，現今則是藥廠的董事長，但他坦言，其實自己骨子裡的漫畫血統不變，下班還繼續到工作室創作，讓自家的藥廠結合文創並打造品牌形象。

提到漫畫作品「環遊世界」，兩人皆有到歐洲參與漫畫節的經驗。他們認為漫畫可以用任何的方式去表達。

網路創作經驗分享 創作先建立自我識別度

記者／王怡婷

由東燁(芎風)、花聆、Lai、米琳以「世代崛起，不容忽視的網路創作新勢力。」為題分享自身在網路創作的心得。其中花聆表示，自己之前有投稿到出版社出過書的經驗，但之後賣得並不是很好，所以認為應先在網路平台露出，建立自我的識別度，並找到同頻率的讀者。

網路創作的四位作者16日受邀至台北國際書展，四人皆表示，透過網路創作平台直接跟讀者第一線接觸，也能即時得到回應，並找到愛好自己作品的讀者。Lai坦言，寫作是一件孤獨的事，透過網路可以跟讀者做第一線的接觸，更是一個溝通的橋樑。

談到從網路創作的開始，東燁說：「網路比較容易有人看。」米琳則說，透過網路創作來激勵自己，這樣也能夠確切的知道自己寫作類型是否受讀者喜愛，透過網路平台的交流也能認識不同的人。

創作時期經歷過BBS的東燁笑說，覺得現在網路創作的系統越變越複雜。講座的尾聲，東燁與在座的民眾喊話，如果在網路上看到覺得不錯的文章，千萬別吝嗇給回應，因為這些回應對作者來說這是一個前進的動力。



東燁(芎風)(左一)、米琳(左二)、花聆(右二)、Lai(右一)分享自己的網路創作的感想。(圖／王怡婷)



邁向媒體公共化，央廣公開徵選總台長。(圖片取自央廣官網)

央廣首度徵選總台長

記者／賴彥琪

中央廣播電台總台長邵立中在今年1月31日卸任，為了體現「媒體公共化」的理念，央廣打破慣例開放社會各界以自薦或推薦方式，共同參與首次總台長徵選。

邵立中透過臉書發文表示，前後兩次出任央廣總台長，任期將近4年，是央廣成為國家電台後在任最久的總台長，對央廣有一份特殊的感情與使命感。

當初因為受董事長平路邀請，邵立中再次回央廣就任，在擔任台長的期間，除了轉型創造新品牌、扭轉財政壞體質、重塑企業新文化、擴大國際影響力，也實現客家廣播台。當初承諾只做一屆，如今任期屆滿卸任，下任總台長將採公開徵選模式，招募至3月15日，歡迎擁有媒體豐富經驗的人士來投遞，目前總台長值為由主任秘書吳瑞文代理。

傳播櫥窗

「We愛」力邀青年共同創作

由上海市廣播影視製作業行業協會、滬測信息科技(上海)有限公司主辦的「We愛·第三屆兩岸青年短片大賽」報名時間至4月8日截止，以發生在上海和臺北兩個城市生活中，用「我們愛」的故事為主題，進行10分鐘以內的短片徵集，入圍者有機會赴上海參加《電影大師交流營》，與企業交流、實習。

(劉曼妤)

17 Media益智節目在線上看萬人

17 Media與台視攜手合作推益智節目《台視17Q》，由謝震武擔任主持人，除在台視主頻直播外，也會同步在網路播出，節目結合線上線下的空間，強調觀眾只要下載17直播App就能在家與電視上的挑戰者一同闖關讓人身歷其境，最高同時在線人數上看1萬人。

(羅心好)

「創意遊中華」讓兩岸學生交流

雜誌「旅讀中國」主辦「創意遊中華」系列活動至今已7年，提供最高8萬元獎金讓學生到中國大陸做深度探訪。今年新增活動條件，僅限18歲以上的在學學生參加並限定兩岸學生共同提案，讓臺灣同學與大陸同學進行深度交流。

(蔡瑜珊)

台北之音音樂大賽 心中熱情化為練習提升基礎

記者／陳子璇

由台北之音廣播電台(Hit FM)與台灣青年夢想聯盟共同舉辦的「H.O.T.校際原創音樂大賽」，在3月6日截件後，展開一連串的評選比賽，讓喜愛音樂創作的學子得到來自業界真實的聲音及建議。本屆評審MCKY Lin(米奇林)鼓勵參賽者，將熱情化為實際練習，累積自己的基礎能力。

評選將展開 評審多方面評分

據官方資訊，本屆「H.O.T.校際原創音樂大賽」由蕭煌奇擔任評審長，配合9位不同音樂領域的知名製作人，作為全程賽事之評審。參賽者被分為高校組與大專組，除高校組晉級者，有機會優先錄取大學流行音樂相關科系，凡晉級決賽者，皆有機會與環球

國際唱片簽約。

本屆擔任評審之一的MCKY Lin，是台灣知名音樂廠牌Forbidden Paradise(新樂園)的主理人，音樂風格比較偏向R&B、Funk的他表示，初選評比以曲風的掌握程度、詮釋技巧、創作的題材內容與音樂性為主，「尤其R&B更吃轉音技巧，嘻哈Flow的編排、拍子穩定度和聲音表情，都是我會參考的」。

此外，MCKY Lin也說，深入自己最有興趣的音樂類型是很好的一件事，但更重要的是將心中的熱情，化為每一次練習，創作和編曲不是作多就好，每一次的練習都是提升基礎能力，所以平常練習的累積很重要。

「H.O.T.校際原創音樂大賽」初賽晉級名單，預計在3月27日公布，複賽則將在4月14日高雄漢神巨蛋、4月20日台北信義區香提廣場舉辦。



本屆「H.O.T.校際原創音樂大賽」，由蕭煌奇擔任評審長，配合9位來自不同音樂領域的製作人，作為全程賽事的評審。(圖／Hot Music Taiwan提供)