

東海大學企業管理學系

碩士論文

社群發展經營對閱聽眾共創行為者之影
響：以硬核文化為例

**The Influence of Community
Development On The Audience's Co-
creating Behavior: A Case Study of
Hardcore Scene**

指導教授：吳祉芸 博士

研究生：廖柏任 撰

中華民國一〇八年七月

謝誌

在兩年的研究所學習歷程中，除了和管理領域專業知識的學習外，也透過學術文獻的探索，接觸到以往未曾觸碰過的範疇，過程雖不易，但收穫著實豐碩，亦深切領略到自己的不足與未來可努力之方向。

此篇論文得以順利完成，首先要感謝七位受訪者：敬陽、李繹、佑勳、Tim、廷曜、立揚、柏瑞，感謝七位願意真誠地提供自己的文化參與經驗及生命歷程，使得此篇研究能夠順利進行；特別感謝我的指導教授吳社芸教授，感謝老師支持學生對於自己感興趣的領域從事研究之執著、協助我找到更為明確的方向，並給予細心指導；感謝口試委員白凡芸教授與黃開義教授，在口試時不吝給予指教與明確的建議，使此篇論文得以更為完整；也要感謝我的同門紹儒、瑄芸、碧雅與各個研究所同學，在我課業、論文遇到困難時，給予我關心與指引。

除此之外，感謝我的家人，在我求學期間，給予我各方面的支持，讓我無後顧之憂地完成學業；最後要感謝至今陪伴我近八年、我摯愛的 Defeat The Giant 樂團，沒有它，就不會有這個論文題目，僅以此論文獻給它與我摯愛的硬核文化。

廖柏任 謹誌於

東海大學 企業管理研究所

中華民國一〇八年八月

中文摘要

在社會科學領域中，已有諸多文獻針對社群發展進行探討，但在次文化範疇的實證與討論相對缺乏。而在實務中，常看到諸多次文化社群在社群發展的議題上面臨兩難，研究者本身涉入的硬核文化亦為如此。因此，本研究將用硬核文化為例，以次文化社群裡閱聽眾共創行為的動機角度，探討與社群發展的相互關係，以填補目前社群發展文獻在次文化社群上的缺口，並提供廣泛的次文化社群成員具體的社群發展參考方向。

本研究採質性研究方式，對硬核文化社群中不同程度的涉入成員進行深入訪談，並將訪談結果以內容分析法進行解讀與歸納。研究結果指出，社群發展會影響閱聽眾的具促進性的參與行為，而閱聽眾的共創行為不但會影響社群發展路線，更是硬核文化中核心且獨特的一環；除此之外，在社群整合需求並凝聚出共同目標的基礎上，社群成員具促進意義的參與行為會對社群共同認同的核心內涵產生增強效果，也會對社群意識造成影響，進而影響社群發展之方向與動能。

關鍵詞：次文化、社群發展、共創行為

Abstract

There have been many literatures on the community development in the field of social sciences, but the empirical evidence and discussion in the category of subculture are relatively insufficient. However, in practice, it is common to see that many sub-cultural communities are facing a dilemma in community development, so is the hardcore culture that researcher himself is involved in. Therefore, this study will use the case of hardcore culture to explore the interrelationship of community development and audience's co-creation behaviors in the perspective of motivation. Not only does the current study echo the current literature of social development in subculture, but also some suggestion of community development to subcultural communities.

Qualitative research method was conducted by in-depth interviews with people in different involvement levels in hardcore cultural community. The interview data are interpreted and summarized by the method of content analysis. Besides, on the basis of the integration of needs and common goals on community, community members' promoting participation will enhance the core connotation of the community's general identity, and will also affect the sense of community which would lead to the direction and kinetics of community development further.

Keywords: Subculture, Community development, Co-creation behavior

目錄

第一章	緒論	1
第一節	研究背景	1
第二節	研究動機	3
第三節	研究目的	4
第二章	文獻探討	6
第一節	硬核文化	6
第二節	主流文化與次文化	8
第三節	社群發展與經營	10
第四節	共創行為	11
第三章	研究方法	14
第一節	研究方法	14
第二節	受訪者選擇	15
第三節	訪談題綱	16
第四節	訪談執行流程與資料分析	19
第四章	研究結果	21
第一節	內容分析	21
第二節	訪談結果	48
第五章	結論與建議	56

第二節	理論意涵	57
第三節	實務意涵	59
第四節	研究限制	61
參考文獻	62

表目錄

表 1 訪談題綱	18
表 2 受訪者背景資料表	19
表 3 訪談個案對「對硬核文化之描述」之比較表	51
表 4 訪談個案對「接觸硬核文化之淵源」之比較表	52
表 5 訪談個案對「參與硬核文化之方式」之比較表	53
表 6 訪談個案對「參與硬核文化之心情」之比較表	54
表 7 訪談個案對「對硬核文化之期許」之比較表	55

第一章 緒論

第一節 研究背景

自進入資訊化社會以來，世界各地的資訊串流即時並以飛快速度更新，多元價值信仰與文化也隨之交織誕生，並各自依照各地區的背景脈絡發展成各個不同的網絡社群。有些經過一定時間的人、事與物之堆積，逐漸構成形成大眾文化之要件，在特定的時間點發酵而登上主流社群之舞台，進而席捲至其他區域的普羅大眾；有些則是在文化形成後，透過特定資訊傳播管道逐漸散播至各地，而在各地由一個有著共同值觀念與行為模式的群體發展各自的社群網絡，進而由各個點在一個或多個區域串聯成該文化的網絡面。

在資訊量爆炸的現今社會，雖然在資訊傳遞已比以往更為暢通，但多元的資訊也在同時形成多元的文化信仰與行為模式，導致諸多年輕人在價值認同上出現混淆與紊亂之情形，也因此在此多元價值並立的社會，有一部分的人會為了滿足心理與生理的認同需求，而尋求一個與自己有著相似思想、態度、習慣、信仰與生活方式等（陳啟榮，2003）的群體融入，並藉由成員間特定的行為規範與交流而獲得自我的認同與解放。

迄今為止，東亞在世界上仍屬於高集體主義地區，台灣更身為其中個人主義指數極低的代表成員之一，也表示著，在台灣社會的主流觀念中，個人的一舉一動皆需符合團體的規範，行為與發展皆被社會道德觀念所制約，但相對地，若終其一生對此群體共識忠誠，個人也會受到團體之保護。然而，台灣雖屬於高集體主義的國家，仍有一部分的人深受西方文化影響，嚮往與東方社會主流價值相悖的事物，並追求個人從傳統道德的制約中解放，因此在社會中於服裝、語言、音

樂、休閒活動、兩性關係與價值觀念等各方面（張春興，1996）發展出各自的次級群體，望藉群體中的互動找到自我認同，進而達成自我實現。

在 1970 年代，英國出現一群打著反抗當時流行搖滾、重金屬所形塑的偶像文化為號召旗幟的團體，龐克（punk）文化在此時萌芽。厭倦了表演者與觀眾間的距離、高技術水準的要求以及階級權力的隔閡，龐克文化發展出獨有的音樂文化。以簡單的樂器配置演奏簡短、快節奏且在人聲或旋律皆極為粗糙的音樂形式，歌詞取材自現實社會的階級壓迫問題，穿著各式的金屬環與皮革鉚釘外套、染著五顏六色的刺蝟髮型，並高唱反威權、反建制、無政府主義的價值觀念，這是當時龐克所呈現的反叛文化，一個年輕人企圖改變世界的運動。許多樂團自行錄製唱片並透過獨立廠牌發行，粗糙拼貼並影印的自製同仁誌與傳單隨處可見，DIY 的行為文化也因而被發揚廣大。很快地，到 1980 年代，龐克文化已在各地發酵並串聯，以飛快的速度席捲全球，也由於驚人的擴散速度，漸漸地龐克文化由地下浮出檯面，並衍生出各種不同的次文化與商機。商業化與主流化使得龐克文化在全球受到相當大的矚目，同時也在商業市場上獲得巨大的成功，但同時造成許多當時龐克文化的追隨者失望，他們認為龐克應該依照以往持續保持著挑戰主流文化的態度，它不應該是流行的。

而龐克文化的主軸在各地發展出不一樣的文化，1980 年代的北美，更快、更重、更粗糙、內容更為激進的硬核龐克（hardcore punk）從傳統的龐克音樂中分支出來，而更為躁動的音樂給了壓抑的年輕族群更好的抒發空間，因此吸引了為數龐大的年輕族群進入場景，北美的地下（underground）音樂文化也在此時進入了一個鼎盛的時代。興盛的場景隨之帶來的，是極端的酗酒、藥物濫用、鬧事甚至濫交等消息的生活態度，引起了一部分群體的反感，1981 年時的華盛頓特區的一支樂隊 Minor Threat 寫了一首歌 Straight Edge，直刃族（straight edge）青年

運動從此展開——一個代表正派龐克的浪潮，不抽煙、不喝酒、不用藥為最基本的中心守則，然而它既不是紀律嚴明的組織，也沒有嚴格且明確的規範，而是一種積極正向的生活態度，一切都由跟隨者自己定義，有些群體解釋為不濫交、不服用咖啡因，甚至全然的素食主義。而其中心思想鼓勵人們追求精神目標，不要被物質生活、享樂主義所影響思緒，保持生理與心理的健康，以積極面對社會。傳達的訊息政治批判意味依然濃厚，不過更多的是在提倡個人主義與對社會和平、公平與正義的關懷。而這樣的論述對於當時的青少年來說，對比已經被消極的生活態度與過多的政治口號影響而發展停滯的龐克文化，顯得更為親近、更為貼近生活，也更為容易身體力行。而奉行直刀態度的跟隨者，也常在演出場合畫「X」符號在手背上以表示自己拒絕飲酒，久而久之 X 符號也成了直刀族群的認同標示，也為該社群團結的象徵。

第二節 研究動機

而 80 年代硬核龐克由龐克分支出來後，硬核 (hardcore) 這個名詞漸漸獨立出來，也從此硬核以另一種獨立的風格被眾人認知，不過在音樂呈現、內容上依然與龐克仍有非常緊密的關聯。在硬核音樂這個概念逐漸被確立之後，在各地百花齊放，也在後續出現了各式各樣不同的音樂形式結合，例如現今最被知悉的其中之一為結合重金屬樂元素的硬核音樂型態。而硬核也依照地域發展出各地不同的場景文化，最廣為人知的便是紐約硬核場景——華盛頓特區的傳奇硬核龐克樂團 Bad Brains 在將發展重心逐漸轉移到紐約市後，紐約的硬核場景便就此開始展開，80 年代陸續出現 Agnostic Front、Murphy's Law、Beastie Boys、Cro-Mags、Warzone、Gorilla Biscuits 等影響現今搖滾音樂極為重大的樂團，而其演出、群眾聚集的場所也成了眾多後續樂團的搖籃，例如 CBGB。不只紐約市是如此，波士頓、西岸的洛杉磯、舊金山等地也都在同一時期演繹出各自的硬核場景與社群，而各地的社群也都藉著獨立樂團、獨立廠牌、活動主辦方、觀眾四方的持續互動得以延續並使其壯大，例如洛杉磯的樂團發了專輯並欲在全國進行唱片發行與巡

迴，就必須仰賴各地的獨立廠牌與活動主辦方的協助方能順利完成，互助、團結的精神也在此互動下成了硬核文化場景中社群互動不可或缺的一大要素。美國的硬核音樂文化在 80、90 年代的興盛發展拓展到全世界，現今基於硬核文化而聚集的社群遍及美、歐、亞洲大陸。

而我身為硬核文化的熱愛者、直刃 (straight edge) 文化的追隨者，同時也正實際經營一個硬核樂團並在臺灣硬核文化的推廣著力甚鉅，除了在台灣演出外，也有幸走訪過日本、中國、印尼、新加坡、馬來西亞各地的硬核文化場景，並與之交流，汲取各地場景社群經營之經驗，用以奉獻於本地硬核文化場景之推廣。

第三節 研究目的

因有志於在台灣推廣硬核文化及其內涵，因此期望透過此研究，探討場景之於群眾之連結為何、社群的何種互動方式使得場景的發展得以興盛並延續，盼能釐清出數個構面，以在未來場景文化的推動能夠更有效著力。

一直以來，就如同各種因秉持相似認同而所群聚的次文化群體一樣，各地的硬核文化場景也面臨著如何在使場景延續與壯大的目的上使用「正確」的方法來達成的問題。以嘻哈文化為例，現今嘻哈音樂文化屢屢攻佔主流音樂排行榜，亦成為時下年輕人紛紛效仿的對象，已經毫無疑問地躋身主流音樂文化市場；與此同時，早期嘻哈文化的追隨者反彈、批判的浪潮也隨之越來越劇烈，認為現今在社群的操作無非是抹殺嘻哈文化對於內容堅持的核心價值理念，甚至有著在商業利益的領頭之下，嘻哈文化僅空存音樂形式，而精神已死等說法。硬核文化也是如此，雖然它在亞洲的發展規模無法與嘻哈文化相提並論，但由於同樣是由次文化社群發展開始，因此也面臨著在社群發展上的路線選擇，是要為了社群規模的發展上有顯見的突破而在本質的堅持有所讓步？還是要在堅持本質的立場上堅守而導致社群發展有所限縮？抑或是否有能在社群發展的目的上以不改變本質

之手段的方法？這些問題將會是本研究將著重深入探討的部分。望藉由透過與場景涉入者進行的深入訪談，並以此得出系統性的歸納，來釐清明確要素以更能掌握此文化在未來的發展面向。



第二章 文獻探討

第一節 硬核文化

硬核 (hardcore) 文化是源自 1970 年代龐克文化場景的一個主要支派，約在 70 年代末形成與原先傳統的龐克文化不一樣的樣貌。當然，師出同源的硬核文化與龐克一樣秉持著極為強烈的反叛精神，而在 *Hardcore California: A History of Punk and New Wave* (1983) 中作者提到在加州硬核文化的發展，相較於龐克，硬核場景多形成於較為郊區的地方，像是洛杉磯周邊的橘郡、杭廷頓海灘等 (Belsito & Davis, 1983)。而其中最具代表性的就是在何爾摩沙海灘組成的樂團 Black Flag，有別於傳統龐克搖滾樂，他們的音樂更快、更粗糙也更具侵略性，這也是日後眾人對於硬核音樂的主要認知根據，Belsito 與 Davis (1983) 更把硬核音樂形容為「更為粗糙、更為憤怒、更為直接，也更真實的面對他們的意圖與想法」。而這個「真實」不僅表現在更為直接的音樂上，在許多面向都能看到硬核文化與傳統龐克截然不同的一面，例如，傳統的龐克追隨者喜歡將頭髮兩旁剃光，只留中間的部份並塗上髮膠讓中間的頭髮豎起，也是所謂的莫霍克龐克髮型 (Mohawk)，他們也穿著帶有許多鉚釘的皮革服飾，讓自己看起來更與眾不同；反之，硬核文化的追隨者較崇尚極簡風格，他們剃著簡短俐落的髮型，穿著 T 恤、牛仔褲與帆布鞋，與一般大眾的休閒穿著並無太多的不同，反映出他們更為「真實」的一面。

當然，硬核文化也承襲了龐克主要為「反叛」的意識型態，但在目的與方法上有些許的不同。1970 年代隨著龐克文化的迅速擴張，也衍生出許多不一樣的支系文化，硬核文化也屬其中之一——最初的龐克文化打著反抗的旗幟，反對主流文化與思想、反對外部控制、反對建制、反對政府、反對一切的規則，他們號召群體運動並訴求政治變革，最終目標為建立一個不需要法律，所有人都自律的和諧社會；也有一群龐克的追隨者，他們並不像傳統龐克一樣那麼積極與躁進，

他們並沒有什麼明確的訴求，對社會也沒有太多的關懷，只想在一個不同於主流文化、沒有控制與規範的環境中生存，而其中所謂龐克的酗酒文化大多出於此類思想團體；而在這個充斥著酗酒、濫用藥物、鬧事文化的龐克族群越來越龐大後，也出現一個對其感到反感並打著以自我控制為號召的群體，剛好硬核的名詞在這時浮出，他們用更快速、更粗糙、更直接、更為侵略性的音樂提倡身心靈上的控制與純淨，他們被稱之為直刀族（straight edge）。雖然他們沒有明文的規範，然而不菸、不酒、不服用藥物是他們的基本準則，在演出現場時會在手背上畫「X」的符號以表示拒絕這些他們認為會影響思緒的物質，而他們的反叛思想是透過個人選擇來反對主流，並不是像傳統龐克所倡的集體運動。William Tsitsos 在 *Rules of Rebellion: Slam dancing, Moshing, and the American Alternative Scene* (1999) 將上述三個次級團體分別闡述為政治龐克（political punk）、非政治龐克（apolitical punk）、直刀族（straight edger），三個族群各自秉持著內涵不大相同的反叛意識，政治龐克訴諸集體行動提倡個人主義、非政治龐克宣揚毫無規範的個人主義、直刀族則鼓吹帶有強烈自我規範的個人主義。硬核文化在 1980 年代開始蓬勃發展，硬核這詞也漸漸從龐克文化獨立出來，至今也形成許多不一樣的支派。當然直刀的意識型態不能代表現今所有硬核文化，但由於硬核音樂是在 80 年代被起初的直刀族運動所發揚光大，因此在現今的價值觀與思想仍有非常緊密的關連。硬核文化的思想也宣揚強烈的個人主義，許多硬核樂團都在歌詞裡寫著「我不需與你一樣」的字句，而這就源自直刀文化在酗酒龐克文化氾濫時的興起，許多追隨者聲稱「我也是龐克，但我不需要像你們一樣酗酒與用藥」。

而硬核音樂文化著重現場演出，除了演出者演奏比龐克更快、更直接、更有侵略性的音樂，與帶有濃厚反叛意味的歌詞之外，現場觀眾激烈的互動行為更能體現反叛的意識：當樂團的音樂演奏進行到某些特定橋段時，台下觀眾會自行營造一個圓形空間（pit），而部分群眾會進入此區域伴隨著音樂舞動（moshing）、

揮舞著手臂，甚至有形似暴力攻擊的動作與衝撞人群的行為；也有部分前排觀眾會爬上舞台再往台下人群跳(stage-diving)，而當台下觀眾接住了跳下來的觀眾，會將其往後傳接的人體衝浪(crowd-surfing)行為。這些激烈的互動行為是硬核文化在現場演出時演出者與觀眾的連結，為所提倡的反叛意識做各自的詮釋，演出者藉由演奏具侵略性的音樂來宣揚個人主義的反叛意識，觀眾則是透過激烈的行為反應，將來外部控制力所帶來的憤怒發洩。也因此，硬核文化的現場演出不單單是由演出者單方面的展演，群眾的互動也是硬核演出的一大關鍵因素。

第二節 主流文化與次文化

主流文化係指在社會上被絕大多數人所接受、認同、共同持有或甚至涉入其中的習慣、活動、價值、規範、信仰、風俗和知識體系與生活方式等等。然而主流文化並非代表絕對適當且永遠不變的，換言之，主流文化代表的是在某一時間於某一地區被大多數人所接受的文化，隨著時代思潮的不斷演變，主流文化還是會逐漸變化的。

而廣義的次文化即為一種相對的概念，意味著相較於主流文化規模較小、較為次級的文化或群體，並不表示有任何負面意涵，次文化與主流文化間的關係有時是曖昧的，甚至部分有著從屬關係(陳建言，2015)。Fischer(1995)認為次文化的產生是由於社會崩潰、階級偏見以及社會規範式微等因素而將特定類型的人形成聯繫並聚集所形成，而在定義層面，他認為次文化是指一群共享著某一特定特徵的人，他們依據其特徵彼此聯繫、堅持一套獨特的價值觀、享有相同的文化工具並有著共同的生活方式。然而 Peter Brooker 則認為次文化與主流文化存在著對立關係，它包括一個群體有著共同價值、利益或品味，他們透過共同的儀式、與外觀來表達團結，他們同時可能因為某個特殊的聚集地點或空間而為人所知(方永泉，2005)。

次文化的產生除了 Fischer 提到的社會結構因素外，固然是由於地區、年齡、階級、種族等背景因素的介入而形成，方永泉（2005）更認為某些特定群體其成員之間的關係或溝通網路，比該群體和其他團體成員間關係更為緊密是構成次文化形成的更深入的主要原因，更精確的說，處於同一地區、年齡、階級的成員間會享有比起與其他團體更深的連結與團結感，這導致同一群體內的成員更容易有共通的儀式、語言、外觀等共通性。而在地區、年齡、階級等因素的背景所導致形成的次文化裡，年齡隔閡所產生的次文化是在社會上最普遍的，所謂的青少年次文化即是因此產生，而青少年次文化也是次文化裡最常被關注的區塊。以往許多關於青少年次文化的研究多半指出，青少年次文化對於成人文化抑或是主流文化而言，通常具有嚴重的對立關係與反叛意識，我國學者李亦圓（1984）點出了幾個青少年次文化裡普遍存在的現象——對形式主義、機械化生活、功利主義、商業化行為感到抗拒。這代表著青少年次文化社群對於整體主流社會的價值觀、道德風俗等外部強制力所產生的制約感到強烈不滿，並採取主流社會不盡認同或接受的方式來表達自己與社會主流文化不同的身分，以示對社會主流文化的對抗與反叛，這同時也讓青少年次文化常被認為有反主流、反社會制約的影子，而龐克文化的反叛意識即為此種次文化的最佳範例。

回到廣義的次文化來說，次文化代表的是一整個社會中的次級社群，而群體內成員有著屬於自己的一套行為模式或價值信仰、思想、態度、生活習慣等。而總括來說，當一個群體的成員在生活方式與意識型態上和同一個社會中絕大多數人有著顯著的差異，這時，這些在特質上有著與主流社會差異的文化團體，就被稱為次文化。

第三節 社群發展與經營

在講社群發展之前，首先定義社群 (community)。McMillan 與 Chavis(1986) 在社群意識理論中提到，社群之所以形成，換句話說，人們之所以會聚集、團結、凝聚並吸引人群加入，其中最主要的原因即為社群中的社群意識 (sense of community)。而所謂社群意識指的是因地區、興趣、職業、價值觀、生活方式等背景因素所結合而成的群眾，其成員因為參與社群後而有了接受其他成員同屬於一個社群的感覺 (陳家維，2006)。而社群意識主要由會員關係 (Membership)、影響力 (Influence)、整合與滿足需求 (Integration and fulfillment of needs) 以及分享情感 (Shared emotional connection) 四大因素所組成——首先，「會員關係」指的是個人在對於社群本質的了解與感受社群內其他成員之共識後，所產生的認同行為，而會員關係由區分成員與非成員象徵的邊界、確立邊界後社群成員的情感安全、社群成員的個人投入、成員歸屬感與認同感、共有的象徵所相互影響而成；再者，McMillan 與 Chavis 認為「影響力」是社群意識中最關鍵的構面，在此影響力代表的是對於「權力」之影響力，其也是藉由在權力的推力與拉力所構成：拉力係指個人加入社群而獲得權力之力、推力則指個人為使社群團結所迫於服從之力，而在此影響力也是影響其他構面的關鍵因素；「整合與滿足需求」則代表動機層面，社群中的每個成員在於個人需求層面不盡相同，然而社群通常需在資源有限的情況下發展出一個明確的動向，因此社群裡的成員必須將各自的需求進行總體的整合，以利社群運作；最後，「分享情感」係指社群內成員間的感情連結，透過成員間彼此的情感交流，使得成員間彼此有更緊密的了解以利於提高成員間的凝聚力。而社群意識為社群是社群形成的核心力量，所有來自不完全相同背景的成員因為地區、興趣、職業、生活方式等產生連結，彼此透過此連結產生互動而形成社群意識，因此社群意識亦為社群發展的主要根基。

而 Bhattacharyya(2004) 指出社群發展 (community development) 理論不是像自然定律一樣來解釋一個現象，而是闡述了一種特定的社會秩序與透過特定方法來實現目標的過程，並使用方法目的理論來解釋之——透過「自助 (self help)」、「感受需求 (felt needs)」與「參與 (participation)」三項原則之方法來追求達到「團結 (solidarity)」與「行動 (agency)」之目的，而他進一步解釋，他認為團結是一個社群本質上的特徵，而社群發展真正的目的是促進行動。自助表示社群成員願意並且有能力顧全自身、生產與回報，傾向給予而不是接受，是具有積極主動與創造性的意義而非被動或消費性之行為 (Fried, 1971)，其最重要的意義在於避免依賴；感受需求是自助條件的衍生原則，它意味著社群發展方向應該以社群內成員的需求為基礎，以確保社群發展與社群成員的需求保持相關性；而參與原則代表著社群成員間對於社群發展進程與決策的整體過程，不僅包含決議的結果，更包括了產生決議的所有討論過程，自助與感受需求原則也都是參與原則的一部分，而在廣義上來說，參與也意味著社群發展理論的集體意義。

第四節 共創行為

在以往，當講到一項產品或服務的價值創造，往往將之歸因於製造者或創作者單方面對於產品或服務所賦予的價值，而忽略了消費者或使用端的參與性，導致產品或服務的價值終將取決於產出端的製造者或創作者 (張秀樺、盧龍泉，2012)。在近年，隨著科技的飛快演進，網路的成熟與社群平台的出現，消費者在即時獲取資訊的能力有了突破性的發展，使得消費者在產品或服務價值創造的過程有更多參與的渴望。Prahalad 與 Ramaswamy (2004) 認為以往價值創造幾乎都由製造端單一進行的原因是製造端認為一旦將他們的專業知識背景暴露了，他們就會失去權威性；相反地，在使用端，消費者期望透明度。而現今的消費者隨著進入網路化的社會，消費者及消費社群對資訊掌握越來越齊全與積極，他們期盼擺脫傳統資訊不對稱所造成在價值創造環節形成的權力差異化，因此消費者以及利害關係人漸漸介入了產品或服務的價值創造，這就是共創 (co-creating)。

共創的另一個重點是「體驗」的概念，在開放式的產品創作過程中，用戶的創作自由與創作者權力透過群眾外包（crowdsourcing）在此相互結合。而這樣的體驗流程激發了消費者強烈的歸屬感，因為消費者的積極參與也是他們得到的產品或服務所產生的價值之一部分（San Cornelio & Roig，2015）。然而，在文化創意產業更是如此，Lawrence 與 Phillips（2002）認為文化的功能除了分享人們的信仰價值、習慣風俗、生活方式等，也展示了實踐藝術活動，在文化創意產業裡，文化產品或服務的價值之意義不是由創作者單方面來詮釋，而是由消費者以用戶的角度來解釋其價值，因在此項目，共創行為的意涵在於用戶擁有在整個消費過程的意義解釋權，並非只是傳統上商品因解決了某些問題所產生的價值（蔡政安、王博仁、洪鉛財，2014）。

硬核文化場景的共創行為亦是此視角的實踐，在 Tsitsos（1999）的研究中，提到在硬核文化現場演出的場域中，台上的演出者透過演奏速度快、粗糙、直接、有侵略性且歌詞帶有反叛意味的音樂來傳達反叛的意識型態；而台下的觀眾也利用在第一節硬核文化所說的互動模式，例如衝撞（moshing）、舞台跳水（stagediving）等，來回應台上的演出者，在他的研究中也提到，有些觀眾做出行為以表示對演出者的感謝，而更多的觀眾是為了將在平時所遭遇的外部強制力所發洩出來，無論何種原因，都被歸於對於反叛意識的表達，而這是由台上的演出者與台下觀眾所共同訴諸的，因此在硬核演出場景，若少了其中一方的反應，是無法將其對於反叛之目的彰顯的。並且，相較於其他種類的音樂風格與文化，硬核文化在現場演出場域裡的角色定位較為模糊，傳統上，在音樂演出活動場合的幕前是由演出者與觀眾兩大角色所建構而成，並透過舞台界線來清楚區分這兩類角色；然而，在硬核演出現場，由於前述衝撞、舞台跳水等激烈互動方式的進行，導致舞台界線不如傳統音樂現場那樣分明，亦致使演出者與觀眾角色界線模糊，硬核文化涉

入社群普遍認為硬核演出活動的觀眾憑藉著獨特的現場互動形式與台上演出者共同構築硬核演出，因此觀眾某種程度上是另一種形式的演出者，它左右了演出現場的精采程度，為演出現場的氛圍提供至關重要的價值創造。另外，硬核文化場景在於演出外的音樂推廣，主要也都是藉著樂團、觀眾等場景涉入者的互相支持來推播。在第一章的研究背景中有提到，DIY 的行為文化由龐克文化發展出來，而源自龐克文化的硬核文化也自然承續了這個內涵，因此在世界各地的硬核文化場景，硬核樂團的音樂發行，普遍是由各種背景的场景涉入者所成立的獨立錄音室所錄製、獨立廠牌發行，並由场景涉入者或獨立媒體共同推廣，其中當然也包括了樂團本身與平時會去演出現場的觀眾，各自利用自身的影響力，透過點與點間的串連將硬核文化推廣出去，目前主流廠牌與媒體的介入仍不常見。

第三章 研究方法

本研究目的主要在探討硬核文化的閱聽眾共創行為，並藉此理解其對社群發展之影響，其重點將在於探究閱聽眾對硬核文化之參與行為，以及參與行為背後之動機與意義，對於社群發展路線、進程是否有直接或間接之關係或影響，望藉此釐清在如硬核文化的次文化場域中的社群型態與社群發展依循的模式。因此，本研究採質性研究方法，以深入訪談法為主要的資料蒐集方法，再依據受訪者針對訪談題綱之回答內容，以內容分析法進行分析。本章內容為說明本研究之研究方法，而以下就研究方法、受訪者選擇、研究設計、訪談執行流程、資料分析分別詳細說明。

第一節 研究方法

Patton (1980) 指出，質性研究是透過將每一個案、事件或情境當做具有獨特意義之實體，並從其內容分析中找到關鍵問題，歸納成一具有意義之整體脈絡後，將其衍生為其他方案的活動或結果，並且質性研究除了有強調現場參與者對歷程的關注之特性外，「意義」亦為整個研究之重點探討標的 (謝秀芳, 2002)。本研究欲探究閱聽眾參與行為背後之意義，並試圖將文化社群發展的關聯帶入此脈絡，因此故採質性研究方法。

本研究採行質性研究方法中的半結構式訪談法進行資料蒐集，林金定、嚴嘉楓與陳美花 (2005) 指出，因質性訪談著重於受訪者對感受、生活與經驗的陳述，並從與受訪者之談話過程，研究者得以獲得、了解及解釋受訪者個人對社會事實的認知；而半結構式訪談為研究者利用較寬廣的研究問題作為訪談的依據，研究者利用訪談題綱之設計作為訪談架構，並透過其引導與受訪者的訪談進行，雖然每位受訪者的訪談結果之可比性可能不顯著，但它提供了受訪者較為真實的認知與感受 (林金定、嚴嘉楓、陳美花, 2005)。研究者透過針對與受訪者對於硬核

文化參與行為之訪談，探索其參與經歷、動機與目的，並將受訪者於訪談過程中之述說，整理為逐字稿、摘要等文字資料，並就其進行歸納與分析。

第二節 受訪者選擇

本研究在於探究硬核文化中閱聽眾參與行為對社群發展之中介關係，而硬核文化為一小眾的次文化社群，因此在受訪者的選擇上需以對硬核文化有一定程度的涉入為前提，並對硬核文化的任何面相有過任何形式之參與行為，方能確保在此研究主題上提供更為詳盡且具體的資訊。

為考量收集資料的全面性與代表性，本研究以「對硬核文化的涉入程度」為主要受訪者挑選依據，將受訪者以分為「音樂愛好者」、「硬核音樂熱愛者」、「硬核樂團成員」三大類，採取立意抽樣法進行選擇。

(一) 音樂愛好者：由於硬核文化為一種以音樂為中心發展而成的社群文化，因此音樂仍為閱聽眾對硬核文化認定之最主要依據；在此分類的受訪者為非硬核音樂熱愛者之音樂愛好者，對音樂及其文化有一定程度的認知與敏感度，對硬核音樂文化亦有初步的了解與涉入經驗，但也因其對硬核文化的涉入程度較低，所以在對於硬核文化的認知及其參與歷程之描述或許涵蓋面相較不全面，但同時亦更為客觀。本研究將挑選三位符合此標準的受訪者進行訪談，而研究者又依據受訪者對硬核文化的涉入面相，分別挑選「對硬核文化認知與參與的涉入程度皆較低之受訪者」、「對硬核文化認知涉入程度較高，參與涉入程度較低之受訪者」與「對硬核文化認知涉入程度較低，參與涉入程度較高之受訪者」。

(二) 硬核音樂熱愛者：此類受訪者為對硬核音樂文化涉入程度高的受訪者，意即對硬核文化在認知方面有高度且全面的理解，在參與方面亦有長期且頻繁、活躍的歷程，除此之外，此類受訪者亦與硬核文化間有著強烈歸屬感，因此此類受

訪者在對硬核文化的認知及其參與歷程之描述應較為深入且涵蓋面相廣，但同時較為主觀。本研究將挑選兩位符合此標準的代表受訪者，欲從之獲得對於硬核文化參與更為具體、深入的資訊。

(三) 硬核樂團成員：樂團成員亦為音樂演出者或創作者，在音樂文化、產業的傳統觀點裡扮演涉入度最高的角色，亦為傳統上的價值創造者。而在硬核文化裡，硬核樂團成員亦為另一形式的硬核音樂熱愛者，意即其在對硬核文化的認知與對其的參與經歷亦有較高的涉入程度，但與一般硬核音樂熱愛者不同的是，此類受訪者對硬核文化的認知及其參與歷程之描述應傾向以傳統價值創造者的角度講述，本研究亦將挑選二位符合此標準的代表受訪者進行訪談。

由於硬核文化的商業色彩較不強烈，並且在此種次文化裡，音樂現場演出活動為最主要的文化實踐場域，因此本研究針對演出活動現場的角色分類進行受訪者選擇，將受訪者在表演者、閱聽眾、表演者兼閱聽眾三類族群皆涵括的情況下，以涉入程度區分成三類受訪者族群，以確保本研究之受訪者抽樣具代表性及適切性，亦期望在相對客觀與主觀的視角上歸納出一個較為中立並且涵蓋面相深且廣的研究結果。

第三節 訪談題綱

本研究採半結構式訪談大綱為主要資料蒐集工具，訪談內容主要分為五大部份。分別是對硬核文化之描述，此部分主要釐清受訪者對硬核文化本質之認知，亦為受訪者在對於硬核文化之字面上或音樂、提倡精神、文化、社群的層面之描述，意即受訪者對硬核文化核心內涵之認定；第二部分為受訪者接觸硬核文化之淵源，主要探究受訪者的接觸經歷、對硬核文化的第一印象為何、透過何種歷程來形成現今對硬核文化內涵之認定等；第三部分為參與硬核文化之方式，利用此部份得知受訪者現今或曾經以何種角色、方式、行動參與硬核文化；第四部分為

參與硬核文化之心情，此部份承接第三部分之參與行為，主要探討受訪者參與行為之動機、目的與其背後之意義，並嘗試透過此部分，釐清受訪者對於參與行為之於硬核文化社群總體的認知，即是否認定參與行為為構成硬核文化的一部分；最後一部分為對硬核文化之期許，這部份探究受訪者對於硬核文化社群發展的認知與想法，本研究望透過此部份與前四部份的因果關係，歸納出一個具有意義的結果。

本研究訪談題綱是研究者以受訪者參與硬核文化過程之順序為主軸，並對應 Russ 和 Kirkpatrick (1982) 對消費行為所提出的 AIDA 架構，再依照研究者的認知進行歸類。目的在釐清受訪者對硬核文化在認知 (Awareness)、興趣 (Interest)、慾望 (Desire)、行動 (Action) 的完整參與流程之描述，得出更顯著的因果關係，並透過加入對願景的講述，來揭示受訪者參與行為背後更為具體的意義。擬定的訪談題綱請參考表 1：

表 1 訪談題綱

<p>對硬核文化之描述</p>	<p>認 知</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1)對「硬核」這個詞如何形容？ 2)如何描述「硬核」音樂？ 3)如何描述「硬核」文化？ 4)如何描述「硬核」社群？ 5)硬核音樂文化之核心價值為何？
<p>接觸硬核文化之淵源</p>	<p>認 知 、 興 趣</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1)第一次接觸到硬核音樂文化是什麼時候？ 2)接觸硬核音樂文化的淵源是？ 3)對硬核音樂文化的第一印象是如何？ 4)從對硬核音樂文化的第一印象到現今的認知，中間歷經什麼過程？
<p>參與硬核文化之方式</p>	<p>行 動</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1)以何種角色參與硬核音樂文化？ 2)以何種方式參與硬核音樂文化？
<p>參與硬核文化之心情</p>	<p>興 趣 、 慾 望</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1)在參與行為的當下是何種心情？ 2)參與行為的動機及目的為何？ 3)這些參與行為是否為構成硬核音樂文化的一部分？
<p>對硬核文化之期許</p>	<p>慾 望</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1)對於硬核音樂文化在台灣的發展有何期許？ 2)對於其社群發展有何想像？ 3)硬核文化與社群發展之目標為何？ 4)硬核文化的發展與延續有何必要條件？ 5)是否認為延續硬核文化的核心價值為社群發展的必要條件？ 6)是否認為社群規模之發展為硬核文化發展的主要目標？ 7)有何對於硬核文化社群發展的實際作法？

第四節 訪談執行流程與資料分析

在確認受訪者選擇標準後，研究者由於長期關注硬核文化社群，因此依照立意採樣並依照人脈聯繫符合標準之受訪者，在確認受訪對象對硬核文化與參與皆有一定程度的涉入後，即邀請受訪；最終確認受訪者為三位音樂愛好者、兩位硬核音樂熱愛者與兩位硬核樂團成員，並於 108 年三月到五月間進行訪談，受訪者背景參考表 2：

表 2 受訪者背景資料表

	A 先生	B 先生	C 先生	D 先生	E 先生	F 先生	G 先生
性別	男	男	男	男	男	男	男
年齡	26 歲	24 歲	32 歲	36 歲	25 歲	23 歲	26 歲
職業	電子製造業業務員	刺青師/插畫家	商業攝影師	英語教學	機械工程師	心理系大學生	遊戲業影像工作者
接觸年資	10 年	7 年	11 年	23 年	8 年	7 年	8 年
現行角色	油漬搖滾音樂愛好者	後搖滾樂音樂愛好者	龐克樂音樂愛好者	硬核音樂熱愛者	硬核音樂熱愛者	硬核樂團成員	硬核樂團成員
性格描述	活潑、有幽默感、優柔寡斷	陰沈、文靜、敏銳細膩	老實、樂於助人、待人寬厚	率直、有條理、待人寬厚	熱情、坦率、隨和	內向、在意外人眼光、自卑	擇善固執、心思縝密、衝動

因本研究使用半結構式訪談法，因此以訪談題綱為訪談內容之主要架構，協助受訪者在訪談過程中對於主題之探討更為聚焦，而除了希望受訪者在訪談題綱上詳細描述外，亦期望受訪者可不受限地提出更多題綱並未提之項目及其延伸，

也同意受訪者依照各自經歷與邏輯自行調配題綱順序；同時，為了加強收集資料的深、廣程度，研究者也會依據受訪者對認知、經驗之描述，找出與研究目的相關之線索進而追問；然而，當受訪對象的描述含糊或不明確時，研究者會依題綱細項以封閉式的題目詢問訪談對象，以確認受訪者欲表達之內容。

在結束所有訪談後，將錄音檔案轉譯為訪談逐字稿，其中包含訪談中受訪者之行為、手勢、語氣等，皆詳盡記載，以使資料更接近受訪者欲表達之原貌，並對受訪者意念有更為完整之呈現。在經過整理後，遂採用內容分析法對其文本進行分析。內容分析法除了可對文本內容進行客觀且系統性的分析之外，亦可協助釐清文本中本質性的事實和趨勢，甚至可揭示隱性資訊，以對事物發展進行預測（游美惠，2000），即符合本研究欲探究受訪者參與行為，並找出其與社群發展的關聯性之目的。

第四章 研究結果

第一節 內容分析

依據訪談題綱，分別整理各受訪者對硬核文化參與之內容如下：

(一) 音樂愛好者：重金屬樂愛好者

受訪者為熱衷的音樂愛好者，接觸非主流音樂以來已超過十年，接觸的音樂類型甚廣，橫跨歐美亞洲的主流、非主流與獨立音樂，是為資深的音樂愛好者，也是現場表演的熱衷參與者，活躍於台灣中部地區的重型獨立音樂場景，其中也包括硬核音樂場景。同時，自接觸重金屬音樂以來，即對各式搖滾、重金屬類別音樂產生強烈興趣並且深入鑽研至今，雖非硬核音樂的熱衷愛好者，但由於曾多次參與硬核音樂現場表演活動，也與社群成員有所接觸，因此對硬核音樂也有一定程度的認識，而現今熱愛的音樂風格為油漬搖滾 (Grunge) 與迷幻金屬 (Stoner Metal)。

1. 對硬核文化之描述

「硬核 (hardcore)」字面上有死硬、極端的意思，而在音樂性上來說，硬核音樂是一種直來直往的音樂，或者可以解釋為使用吼腔唱法的龐克樂，與狹義的搖滾樂、重金屬相較之下，硬核、龐克音樂是相對簡單、直接、樂器演奏不需太多高端技巧且門檻較低的音樂類型；而在精神、態度及其文化內涵層面來說，硬核有不虛偽、做作且強調正面、積極之生活態度的文化意義，龐克文化雖然也有直接、坦率、不虛偽的精神內涵，但硬核文化是相對來說顯得正面、陽光的，因龐克文化常被大眾聯想為具有負面意義的行為與態度，例如抱怨、酗酒、藥物濫用、懶散不事生產等，而硬核則較為強調正視問題的態度。

2.接觸硬核文化之淵源

受訪者從小就熱愛探索各類型音樂，而第一次接觸到硬核音樂是國中時期因兄長緣故，接觸到一部電影的原聲帶，裡頭有一首硬核音樂歌曲被收錄。起初只單純認為它是一種節奏感較重的曲風，雖然感受得出其在音樂性的編排上較為簡單、節奏感較明顯也較具活力，但當時也不認為與重金屬樂或其他音樂風格有特別的明顯差異，甚至長時間認為硬核只是一種特定的嘶吼唱腔表現方式。而後來在音樂節活動看到硬核樂團的演出，以及隨著音樂品味的擴展，陸續接觸到更多不同子類型的硬核音樂，逐漸產生了硬核音樂與龐克樂無論在音樂性或者批判精神上都有著密不可分連結的認知。

而真正的認知轉變是受訪者認識了玩硬核樂團的朋友後，應朋友邀請協助創作歌詞，而也因為朋友的硬核樂團是較為旋律且情緒性的子類別，因此逐漸理解硬核音樂的內容亦可為情緒性、歇斯底里的；也在此過程中，對硬核音樂文化的精神核心內涵有了新的見解——相較於真正的情緒搖滾（Emo）多在闡述痛苦與負面情緒，硬核音樂更傾向於提倡正式問題的態度，而此認知即為受訪者現今對硬核音樂與文化的見解。

3.參與硬核文化之方式

受訪者雖不是個全然熱愛硬核音樂的聽眾，但是個熱衷參與各類型現場表演活動的樂迷，而對硬核文化在現場演出活動的表現形式是喜歡的。受訪者最直接的參與方式即為買票入場參與硬核音樂的現場表演活動，並且有著衝撞、mosh、搶麥大合唱等現場互動行為，甚至經常擔任觀眾區的氣氛帶動者。受訪者也由於文學領域科系的背景，參與硬核樂團的歌詞創作，協助歌詞內容的段落編排與詞藻潤飾等。

由於身為現場音樂活動的熱衷參與者，受訪者對於音樂現場演出活動的參與頻繁，特別是較為重型的音樂風格演出活動，包括硬核音樂演出，但受訪者也表示自己參與活動的範圍僅限台灣中部地區，除非是國外樂團來台演出，不然幾乎不會到外地去參與活動。

4. 參與硬核文化之心情

對於參與歌詞創作，受訪者是基於本身文學科系的背景，對於文字創作有熱忱，同時亦有朋友邀請協同創作，使得受訪者對創作的慾望可藉此機會抒發。

而在現場表演活動時的衝撞、mosh、搶麥大合唱等互動行為是為了得到帶有抒發意義的愉悅感與互動感，受訪者也認為這些行為會讓演出活動現場的氣氛更為熱絡，此熱絡的氣氛往往也可以影響到舞台上的演出者，使其演出更為投入，因此常自主地擔任互動行為的發起者與帶動者。受訪者特別提到，一場現場演出活動的演出者並不單純只是舞台上的演出者，參與和互動往往也是台下觀眾參加演出活動的目的之一，甚至台下觀眾的反應也對於活動的成敗有著關鍵性的影響，如其說到：

「我覺得台下的觀眾很多時候也是想參與，一場表演應該不是只有台上的演出者在表演，下面的人也可以互動會比較有參與感，就跟流行歌手常叫大家雙手舉起來揮螢光棒是一樣的意思，就是你參與到了這場表演裡。就以演出者的角度來看，演出時台下的人呆站著跟很熱絡地在玩，那感覺一定也差很多。我一直覺得台下的觀眾是決定一個表演是不是一場好演出很重要的關鍵。如果台下觀眾都死氣沈沈，台上演出者再怎麼厲害，都一樣很無聊。」

5.對硬核文化之期許

受訪者期許硬核音樂文化的社群成員間能夠有更頻繁的互動與聯繫，營造更熱絡的社群氣氛來吸引其他群眾的進入，讓場景更具活力，並有更多的現場演出活動可以參與，而這些演出活動的舉辦場地不需要是正式、專業的展演場所，它可以是非正式、簡單卻能讓所有參與人員更近距離接觸的空間，提供社群成員一個類似聚會性質的活動，同時承襲龐克文化的 DIY 精神。受訪者並且提到，台灣硬核甚至獨立音樂場景面臨的現況是，許多樂團找不到場地演出，多數專業的表演場地對新組的或名氣較小的樂團門檻相對高，導致演出活動少，此音樂風格就如同進到一個連鎖效應，越來越不盛行。

對於硬核文化發展在核心理念延續的重要與否，受訪者基於一個非熱衷的硬核音樂愛好者，抱持著開放的心態在面對硬核文化的發展，並不排斥曲風與文化在發展上的任何變化，但認為硬核文化的核心價值是重要且需要被延續的，因為這個核心價值以及它被宣揚的方式，即為硬核文化與其他音樂文化的主要差異點。同時也表示，對硬核文化已經有直來直往、傳達信念、DIY 等的刻板印象，此印象也是受訪者對於硬核文化的認知基礎，若缺少這些元素，就會有對硬核文化認定之疑慮。

(二) 音樂愛好者：後搖滾樂愛好者

受訪者為職業的平面藝術相關工作者，喜愛各種類的藝術表現形式，包括電影、音樂，因此也為音樂的愛好者，多以呈現形式在看待音樂風格的表現，而其藝術創作風格也深受電影、音樂影響。受訪者熱愛各種音樂類型，特別以歐美音樂為重，曾為重金屬、龐克、硬核等較為躁動音樂類型的熱愛者，現在則為後搖滾樂 (Post Rock) 的死忠熱愛者；雖現已不是硬核音樂的熱愛者，但仍與台灣中部地區的硬核社群有頗多互動，對硬核音樂與文化有一定程度的見解。

1.對硬核文化之描述

硬核音樂在音樂性的表現上是較為陽剛、男性化的，但它不只是單純的音樂風格，更代表一種正面、積極的生活態度與想法之實踐。認同硬核文化的社群成員或愛好者多數對自己的生活充滿主見、對諸多議題也都有自己的想法，並且無論透過音樂或者其他方式，會積極地去表達某些訴求或想法，而此「表達」是此文化社群所重視的；在生活方式上，受訪者以常聽到硬核文化裡的次文化直刀族群（straight edge）文化舉例，認為硬核文化的內涵同時具有一種有自我約束、規範意味的生活態度。

2.接觸硬核文化之淵源

受訪者高中時期接觸重金屬類型音樂，並在同時期常參加現場演出活動，當時即對硬核音樂有所耳聞，起初認為硬核音樂只是接近重金屬樂的一種音樂風格，但在音樂的細節如唱腔、旋律上仍發現有些許差異，而群眾的衣著風格差異更是顯著——重金屬群眾穿著較為浮誇、顯眼，而硬核群眾衣著簡單、樸素。

在認識有玩硬核樂團的朋友後，受訪者對硬核文化有更深的認識。在朋友的耳濡目染之下，認識到更多不同子風格的硬核音樂，也因此接觸到至今仍喜歡的旋律、情緒風格的硬核音樂。而透過以不同角色參與更多的硬核活動及社群場景，受訪者亦有了更多對於硬核文化在文化、精神、生活態度上的理解。

3.參與硬核文化之方式

受訪者最常參與硬核文化的方式是到場參與現場演出，以前常有到觀眾區前面衝撞、搶麥大合唱等互動行為，尤其是在自己認識、熟悉的樂團表演當下，會更踴躍去從事這些互動行為；反之，若演出樂團自己不熟悉或是國外的樂團，則

傾向在後面觀看。而現今參加現場演出活動時，不論風格或熟悉與否，幾乎都是站在觀眾區側邊或者後方觀看表演。

由於受訪者有在美術領域相關的專業背景，常運用其技能幫助硬核樂團、文化做美術設計，例如樂團周邊商品設計、活動海報設計等，雖受訪者在此參與行為是呈現被動的，不過一旦接收到硬核文化的相關設計請求，皆有求必應，且接到合作請求的頻率頗高，因此是頻繁參與的。

4. 參與硬核文化之心情

現場演出與聽唱片不同，整體情緒、張力、樂團與樂手的巧思和理念以及一切安排背後的意義等等，皆是要親身到現場才能更深刻地感受，這是受訪者參加現場演出活動的主要動機，受訪者並且提到，到現場支持是喜歡一個樂團或音樂最直接的方式。以往受訪者在參與硬核音樂現場活動的時候，會有衝撞、搶麥大合唱等互動行為，除了當下有發洩、感到自在的感覺外，也覺得這些參與行為讓自己成了當下樂團表演的一部分，有當下自己真正存在，並且成為演出不可或缺之一份子的感覺；而現今則以單純欣賞音樂的心情在參與現場演出活動，不過其中當受訪者退到後排的位置觀賞演出時，發現在硬核演出活動時，雖然互動行為致使場面看似混亂，但同時這是硬核樂團與觀眾距離盡可能縮短的結果，觀眾透過這樣的互動模式讓自己成為演出活動的一部分，同時演出樂團透過更近距離、無隔閡的方式將自己的理念表達給群眾，兩者的互動行為讓現場所有參與成員間產生更強烈的連結。

對於協助硬核樂團、文化的美術設計相關工作，受訪者本身熱愛樂團文化與樂團演出現場，但本身並沒有音樂、樂器演奏的專業技能，因此現況仍無法以音樂演出者的身分參與此文化。由於受訪者本身有美術設計的相關專長，期望透過

其專業來幫助樂團、活動或甚至社群文化的整體風格、美感能更具質感與品味；除此之外，藉由此專長來幫助硬核文化，也讓受訪者在參與音樂文化的慾望上獲得滿足，透過在美術設計環節上的參與，讓自己也成為文化社群的一份子，如其說道：

「撇除曝光度不說，用我自己的這項技能來幫助我這些玩樂團的朋友，我覺得是一種心靈上的滿足感，因為我覺得表演活動不只是樂團在演出的當下而已，其他包括事先的宣傳、籌備、美術也都是活動的一環，透過這種參與會讓我覺得我是跟他們一起在準備這些活動的。」

5.對硬核文化之期許

受訪者自身雖為音樂愛好者，但並非硬核音樂的熱愛者，而單以一個聽眾的角度來說，受訪者並沒有對文化、社群發展有太多想像與期許，能有更多令人驚艷的音樂出現是受訪者唯一的期待；而雖然受訪者以美術設計的參與讓其有參與硬核文化的歸屬感，但如同上述，受訪者由於不是全然的硬核音樂熱愛者，因此在自身的參與仍持被動態度，在自己被需要時盡力協助。

雖然對硬核文化的發展方向沒有特別的期許，但受訪者認為追求社群發展與核心價值的延續不是絕對二擇一的路線選擇，是可以並行的，只是在這類型的次文化社群裡，其取決於是否有一個可以平衡點是社群成員皆認同的。而受訪者也認為硬核音樂與文化在台灣甚至世界來說，都是非常小眾的社群，因此若有硬核樂團積極迎合市場爭取曝光，也是表示理解的；但以一個聽眾的角度來說，仍希望樂團能持續表達自己的理念與訴求。

受訪者期望硬核文化在往後可以被更多人正常看待，但不是希望它能成為主流文化，而是成為另一個成熟的次文化，就如同重金屬等曲風與次文化一樣。

(三) 音樂愛好者：龐克樂愛好者

受訪者為職業攝影師，同時也是龐克樂團樂手與熱衷的搖滾樂愛好者。在近二十年的搖滾音樂接觸歷程中，除了透過基於熱忱對搖滾樂的深入鑽研外，也透過擔任龐克樂團樂手的體驗，親身參與搖滾樂的創作與發展。受訪者現今最為熱愛的音樂類型為龐克樂與英倫搖滾，其中龐克樂的文化與硬核文化關係密不可分，因此對硬核文化的理解是從源頭脈絡理解的角度切入。並且，由於受訪者對搖滾樂的認識有一大部分是透過自身的資料挖掘，因此對於理解發展脈絡、背景等關係頗為熱衷，亦對音樂的文化別有講究。

1. 對硬核文化之描述

「硬核」字面上有最死忠、極致的意思，有追求某個東西最根本核心的意味。龐克音樂與文化皆是為了打破追求華麗技巧與英雄崇拜的表象而形成，而硬核音樂是由龐克樂發展而來，因此在音樂性上承襲了龐克樂簡單、躁進、發洩的風格，不過硬核做得更為極致，演奏手法上更粗糙，追求更大的聲響，吶喊式的人聲也讓硬核音樂在內容、理念表達的形式上更為直接，但同時此類音樂型態上也被大眾歸類在比較吵的類別。在精神上也承襲了龐克文化追求反體制、反形式化的內涵，而硬核文化同樣地將其發展得更為極致，因此硬核文化精神有追求某種東西到最極致的意義在。受訪者也認為硬核文化的社群在互動上是互相尊重與互相幫助的。

2. 接觸硬核文化之淵源

受訪者最初聽到「硬核」此名詞是從嘻哈文化得知，而第一次聽到硬核音樂時只對硬核產生「很重、類似重金屬樂」的印象。但由於受訪者是搖滾樂的熱愛者，對各種不同時期的搖滾樂都頗有鑽研，受訪者在了解情緒搖滾(Emo)與龐

克樂的發展脈絡過程中，得知早期硬核音樂的形成，並且透過書本、網路資料的挖掘，逐漸形成對硬核文化的認知，同時也被其文化所吸引，如同受訪者所述：

「以前覺得最 *underground* 的就是龐克，沒想到硬核更 *underground*，雖然我沒辦法一直聽，不過我覺得這個文化是很酷的。但對我來說，覺得搖滾樂或龐克樂很酷，你不能只從音樂覺得它很酷，你會真心覺得它很酷是因為它有太多圖像、畫面、文化上的東西，包含剪貼的雜誌、音樂錄影帶、專輯封面等等，你都會覺得比小甜甜布蘭妮還酷，而這是很吸引人的，就算我今天在音樂上來說沒有非常熱衷於硬核音樂，我也會被這些文化所吸引。」

受訪者也在認識硬核文化的過程中，參與了幾次在音樂祭裡硬核樂團的演出，發現硬核演出時演出者的態度、群眾的互動方式與群眾衣著皆有特別之處，例如，有別於龐克演出的衝撞互動行為，硬核演出現場更多出了 *moshing* 等更為激烈的互動行為；硬核群眾打扮較為樸素、簡潔，較不顯眼。而這些參與經歷致使受訪者對硬核文化的內容與獨特性有更深一層的理解。

3. 參與硬核文化之方式

雖受訪者對硬核音樂沒有過多的熱愛，但對硬核文化的核心價值是抱持正面且認同的態度，因此亦常以觀眾的角色參與硬核文化。在現場演出活動時多站在觀眾區前排位置，從事與群眾衝撞的互動行為，受訪者特別提到，因其在龐克文化涉入較深的緣故，而衝撞行為是龐克演出現場常見的互動模式，因此僅較能融入此種互動行為，硬核文化常有的 *mosh* 等更為激烈的行為則不是受訪者傾向的參與方式；除了在演出當下的互動行為外，受訪者亦常在活動現場有購買樂團周邊商品的消費行為。

受訪者的職業為平面攝影師，因此在演出活動現場除了觀眾的角色外，也常以活動記錄攝影的角色參與，拍攝樂團現場演出的照片以協助產出硬核文化的紀錄素材。同時，受訪者亦身為龐克樂團樂手，硬核音樂由龐克樂發展而來，兩者關係密不可分，形式上也有諸多相似之處，因此兩種音樂風格常在同一活動共演，而相似風格共演樂團樂手亦為受訪者參與硬核文化的另一角色。

4. 參與硬核文化之心情

受訪者雖有三種不同身分，但多數仍以觀眾的角色參與硬核文化。參加現場演出活動時，受訪者的衝撞互動行為是基於當下的氣氛而驅動，在高速的音樂段落時以自身行為去反映當下現場的熱度；而購買樂團周邊商品的消費行為，單純是基於對商品的喜好而購買，雖然此消費行為有支持樂團的意義，但受訪者提到自己在從事此行為時並無特別受此動機所驅使。

現場活動攝影是受訪者在參與硬核文化的另一主要角色，由於受訪者自身對於硬核、龐克文化脈絡的認知，認為硬核現場演出活動舞台上與舞台下的隔閡比龐克演出更少，因此在進行活動攝影記錄時，著重於捕捉台上演出者與觀眾的互動過程與行為。同時在擔任此角色的過程中，受訪者也著實觀察到硬核演出現場台上、台下幾無距離、隔閡，沒有所謂的台上「明星」與台下「粉絲」的關係，有種現場所有參與者都是同等的意味，沒有特別的階級之分，而舞台跳水(Stage-dive)即為台下觀眾跳上舞台與演出者互動，再跳回台下觀眾區的互動行為，就是此現象的一個實證，是一個台上、台下平等同樂的最佳解釋。同樣地，受訪者認為此「平等」不僅是現場演出活動的現象，在硬核文化的社群互動中，也一樣存在這樣的關係，而這種關係是自於成員間的互相尊重，並且衍申出社群成員間互相支持、協助的社群互動型態。

5.對硬核文化之期許

受訪者認為核心價值是文化的根本，而文化的社群場景是由喜好此本質的群眾所聚集而成，在追求擴張社群規模前要先凝聚出一個擁有死忠同好的群眾，並紮實地建立鐵桿社群，才能將文化延續地較長久，同時也能讓人印象較為深刻。受訪者也認為，不必一味地為了追求曝光而忽略掉延續文化的使命，同時這也回歸到「硬核」發自內心、追求自己想追求的事務之本質。如受訪者所說：

「對我來說，比較紮實的作法還是先建立同好。因為樂團剛出來就想直接去音樂祭或大型演唱會場地演出，跟你剛學唱歌就想去參加中國好聲音有什麼不一樣？所以我覺得還是要建立自己鐵桿同好比較重要也能延續地比較久，而且印象也會比較深刻，比較不會那麼容易被忘記，像以前廢人幫裡面的『複製人樂團』、師大公園社群裡面的『生氣的年輕人』、22 Records 的『人樂團』等等的我都還記得，儘管這些樂團都不一定活動很久。」

受訪者期望不論是否為硬核文化場景，在每個地方都能有在地的獨立音樂社群場景，而此社群場景的實踐即為會有一群有著相似特徵的成員，會在固定的時間出現在固定的場合聚集，成員間的凝聚受到一定程度連結所驅動。受訪者特別提到現今因為獨立樂團的曝光管道比起以前多出許多，出現了相對的問題，在許多城市，在地演出場地的地位變得越來越薄弱，甚至音樂祭活動已經超過在演出場地舉辦的在地活動；同時，演出場地與樂團間的連結與默契也日益淡薄，現今演出場地與樂團之間的聯繫，幾乎僅剩剛硬的場地租界規則及方案，而不是主動的協助企劃和宣傳推廣。因此受訪者認為增強場地方與社群間的連結，是為構成一個在地社群的重要元素。

除此之外，受訪者也期望 DIY 的行為文化能更廣泛地被履行，因這不只是硬核文化的一種實踐方式，更是獨立樂團文化的核心精神，雖然自身不是硬核音樂的鐵桿粉絲，但由於認同此文化精神，因此希望此態度可以被更紮實地運用在所有台灣的獨立音樂場景裡。其中，在 DIY 文化的框架下，受訪者希望有更多像同人誌的主題性傳媒出現，讓文化能夠被更聚焦地記錄與推廣。

受訪者認為社群發展方向並沒有絕對的對錯，而與不同文化、社群的結合與交流是否會使原文化本身的核心價值失焦，取決於此動作之目的。若一味地使用非社群成員所認同之價值的手段來達成目的，其社群即會面臨核心價值模糊的狀況；反之，若依照社群成員共同信仰、偏好之價值進行發展，社群與文化即更有可能被延續。

（四）硬核文化熱愛者

受訪者為定居台灣的加拿大人，為硬核文化的死忠熱愛者。接觸硬核文化超過二十年，受訪者參與過不計其數的硬核文化活動，也歷經了硬核文化型態在時代、環境變遷下的發展，並且以多種不同的角色與方式親身體驗之。同時，由於受訪者對旅遊的熱愛使其造訪過無數國家，而在遊歷世界的過程中，對歐、美、亞洲的硬核文化有深入的體驗，也實際參與了硬核文化社群在國際間的互動過程。

1. 對硬核文化之描述

硬核文化在內涵上是一種具攻擊性、情緒性的自由「表達」，其標的物可以是憤怒、挫折的情緒抑或是對政治、社會的想法，其中心思想主要圍繞在個人主義——關於權力、解放、完全的個人自由等等；而硬核文化亦如同一個秘密社會，是一個某些想法可以被散布、接受或者挑戰的地方，此型態是難以在現今所謂的大眾文化裡所找到的。

在社群上，受訪者認為硬核社群是個規模雖小，但相互連結緊密的群體，而此連結是全球性的，並且是可以使成員對不認識的同好有立即性基本了解的，而諸多的參與、互動、互助行為也是由這樣的連結所延伸而來；而「音樂」是社群與所有參與行為的中心，它是社群成員間象徵性關係的來源，因為音樂的類型與內容會反映在其聽眾的態度與價值上，而社群即是由一群擁有共同基礎認同的人所組成的。

2.接觸硬核文化之淵源

受訪者中學時受到同儕的耳濡目染接觸並喜歡上龐克音樂，並在而後自身挖掘、與同儕交流、參與演出活動的過程認識硬核音樂。而受訪者對硬核音樂文化的第一印象是感到恐懼的，不管是在音樂或是演出現場的互動型態方面，尤其因為硬核社群成員間的連結緊密、現場活動互動型態特徵鮮明，因而在起初參加現場活動時，有被排他的感受；然而，受訪者雖感到恐懼，卻又因為硬核現場演出活動的特殊型態而感到好奇，並產生興趣，如同受訪者所述：

「看到那些樂團與觀眾的互動、mosh 等等的行為，都讓我感覺與我印象中的龐克演出差很多，樂團、觀眾幾乎沒什麼分別，主唱一下在這裡、一下又跑到那邊、再過一下可能有二十個觀眾衝上舞台，而在這演出的當下，它實際上就是一個共享的空間，就像個文氏圖一樣，一個圓是觀眾區，另一個圓是演出區，而這兩個圓的交集處就是那個特別的區域，所有有趣的事都在這發生。」

而由於受訪者先前對於龐克音樂已有一定程度的熱愛，因此也被硬核音樂有所吸引，對於現場演出的恐懼，隨後也因受訪者的親身參與而克服。受訪者特別提到，起初硬核文化令其特別印象深刻的是，硬核社群的成員不同於龐克社群，他們不穿皮外套也沒有誇張的龐克髮型，不會亂吐口水、亂丟啤酒，音樂內容也

不像許多龐克樂團一樣毫無意義；反之，他們很正經，並且穿著 T-shirt、夾克、短褲、運動鞋。而這些使得受訪者對地下音樂文化有了全新的見解，同時觸發了受訪者對硬核文化的熱衷參與。受訪者現今對於硬核文化的認知，也是透過自身對文化內涵的鑽研以及親身參與、實踐所構築而成。

3. 參與硬核文化之方式

受訪者身為一個死忠的硬核文化熱愛者，對硬核文化有諸多參與行為，也曾以多種角色進行之。自接觸以來持續最久的參與角色為觀眾，在現場活動演出進行時當下會以頻繁的 mosh、舞台跳水 (Stage-dive)、搶麥大合唱等激烈互動行為參與，來回應現場氛圍，並且會在活動現場購買樂團周邊商品。而受訪者現今也自行進口歐美的硬核音樂商品，在網路、活動現場進行販售。

受訪者曾經籌組過硬核樂團，擔任硬核樂團主唱，期間受訪者樂團透過創作、錄製唱片、安排演出、自行宣傳、籌辦非營利同樂性質活動等 DIY 行為來實踐硬核文化之內涵；而受訪者也曾經擔任過朋友硬核樂團的巡迴演出工作人員，協助朋友樂團搬運器材、在活動現場擺設周邊商品、分攤費用等。

4. 參與硬核文化之心情

受訪者以觀眾角色參加現場演出活動時，如 mosh、舞台跳水 (Stage-dive)、搶麥大合唱等互動行為是受當下的音樂與現場氛圍所驅動，受訪者認為這些行為是一種聽到硬核音樂的反射性動作，其意味著對音樂有所感受；而這些互動行為同時也成就了「壓力釋放」的途徑，在演出活動現場場域，以此類的互動形式，可以使得在日常生活中所累負的負面情緒、壓力獲得大量的釋放。受訪者並且認為這樣的行為是硬核現場演出的一部分，此類互動體驗同時具有雙向驅動的效果——樂團演出觸發了觀眾，而觀眾的反應回饋予樂團時，更驅動樂團演出的能量。

在演出活動現場，購買樂團周邊商品對於受訪者來說，最重要的是一種「直接支持」的意義，遠勝過商品本身，而商品本身是這個行為的附加價值，如同受訪者所說：

「買不買 T-shirt 已經不太重要，支持才是重點，對我來說，你今天有在賣唱片，我就會買個一張，就當做是我贊助你們在巡迴的路程吃一次麥當勞，所以我幾乎都會買樂團的周邊商品，看看我的樂團 T-shirt 收藏就知道。而買周邊商品對樂團來說就是最直接的支持，因為你知道這些錢是直接交給樂團的，不會到活動主辦，也不會經過場館方等等，這讓我感覺很好，同時我也可以得到一些很酷的東西。」

並且，此消費行為也延伸出不一樣的意義，對樂團來說，當演出時看到台下觀眾著用其周邊商品，有激勵的效果；而對觀眾來說，穿著樂團的 T-shirt，它代表了觀眾對於樂團行為的支持，這也某種層面地反映了觀眾一部分的人格特質。現今受訪者進口硬核音樂商品進行販售，其主要目的是期望透過分享自己喜歡的東西來認識新朋友、與不一樣的人建立連結，與獲利無關。

受訪者過去曾經以硬核樂團成員的身分，演出了上百場的現場活動，受訪者在演出時會盡可能地把能量呈現在當下的情境中，以符合歌曲該有的視覺樣貌，嘗試讓花錢入場的觀眾看到像樣的演出。而對於曾經擔任朋友樂團的巡迴隨行工作人員，受訪者表示其即是基於一種互相幫助的心情所直接延伸的行為，與金錢無關，透過其行為，對於當時無樂團經驗的受訪者來說，除了可以實質幫助朋友看顧器材、商品並減輕負擔之外，還能獲得與演出樂團同樣的體驗，如其所述：

「這對我來說就是參與、互相幫助，我可以幫他們顧周邊商品，代表樂團不用掛心在演出的時候自己的商品會不會被偷走；多我一個人，也代表有多一個人可以幫他們分攤住宿費、油錢等，大家平均負擔的錢可以少一點，不過大家都可以獲得一樣的經驗。」

而受訪者也特別提到，這樣的互助行為也是硬核文化社群裡的標準互動型態，並如前所述——是基於一個對彼此有一定程度認知基礎的緊密連結所延伸。這樣的互助模式也在各種情況下被實踐，例如在現場演出的互動過程中有人跌倒，一旁的群眾會馬上將其扶起；當有人的個人物品掉落，在樂團演出告一段落時，群眾會把撿到的物品丟上台予以任領；以及如受訪者所述：

「我一個朋友的吉他幾個禮拜前在首爾被偷了，他有先在網路社群上張貼訊息，看有沒有人會在他報警前先自己承認，不過後來沒人承認，他還是去報了警，之後我在那則貼文下面的留言區看到我們一個共同朋友的回覆，儘管那個朋友已經不在韓國了，但他還是說道『如果警察沒有好好幫你處理，你知道的，我們會。』」

5. 對硬核文化之期許

受訪者期望台灣的硬核文化，無論是樂團抑或是整個社群，在訊息、因果脈絡、價值、態度等方面能有更強烈的思想、意識型態與表達，意指在其核心價值更具體的強調與論述、在「自由表達」的精神內涵上有更深入的實踐，而不是只在其形式、表象著墨，受訪者也認為只要意識型態骨幹能更顯著，即能使更多人在情感、精神層面產生共鳴與連結，並且轉化為參與與行動。如其所說：

「我是很樂見人們為自己認為對的事情而站出來發聲的，不管其他人認不認同；我們會看到一百個不同的樂團用不同的方式在講同一件事情，我們也可以看到同樣的主題在一百本不同的書中被用不一樣的方式寫出來但我們會在其中找出我們所認同的，而這些就是會與我們在情感、精神層面產生聯繫的東西。」

受訪者認為硬核文化社群要能夠凝聚與發展，需要一個可以真正屬於龐克、硬核社群的活動場地，一個可以使龐克、硬核社群緊密聯繫的地方，即為一個可

以凝聚社群的信仰中心，並且在龐克、硬核的文化中，它除了要是具有凝聚力的之外，也要是個有機的、較少利益導向的地方。

「就像是天主教堂、圖騰柱一般，紐約有 CBGB、波士頓有 Middle East，台灣也需要一個像是這樣的地方」

此外，受訪者亦期望有更多諸如活動傳單、同人誌等實體傳播媒體，能在大眾可輕易造訪的實體通路被取得，現今網路社群平台的宣傳固然有效同時也是大部分人獲取訊息的管道，但實體讀物的傳播亦可能成為吸引那些在網路社群被忽略的族群之手段，而此種方式亦同時延續了龐克、硬核裡的 DIY 文化。

(五) 硬核文化熱愛者

受訪者為硬核音樂文化的死忠熱愛者，除了活躍於台灣的硬核文化社群之外，亦曾前往諸多國家參與其硬核文化；在近十年的接觸歷程中，對硬核文化亦曾以不同的角色、方式進行參與。而受訪者雖在音樂接觸的廣度與深度都有頗為深入的鑽研，對音樂性也十分重視，但受訪者對音樂在文化與藝術方面更有興趣與講究，此特性也延伸到受訪者對硬核文化的參與過程。

1. 對硬核文化之描述

硬核音樂文化的中心點是音樂，因此它仍然是一個以音樂風格為出發的文化。以其音樂性來說，硬核音樂的曲調呈現是直接、簡單、具有強烈節奏感的，相較於重金屬音樂，這些特徵即更為明顯；並且，硬核音樂相較於其他音樂類型，在內容的傳達上也更為深入，並且涉及主題多元，而受訪者認為硬核音樂傳遞的訊息皆是有知識內涵的、有鼓勵性的，並且為富含教育意義的，其皆圍繞在「找到解決辦法」之核心內涵上。如其所述：

「就拿我最喜歡的其中一個子分支『紐約硬核』來說，它提供給我的核

心意義大概就是找到解決辦法。我好像可以在這種音樂、現場演出裡找到一個方法一樣，可能你現在很消極，但在聽到他們的歌詞或看到他們的生活方式後，你會有一種好像我也辦得到，甚至可以更好的感覺。」

2.接觸硬核文化之淵源

受訪者在高中時期原先是個重金屬樂愛好者，由於熱愛音樂，因此時常於唱片行遊覽，期間受訪者經常會在重金屬唱片區看到標示硬核音樂的唱片，對硬核音樂此名詞產生印象；在同一時期，受訪者亦常於同儕好友的用語中聽到通常用來形容行為熱血的「hardcore (硬核)」詞語。在兩者逐漸加強的影響之下，受訪者對硬核音樂日漸產生好奇與興趣，並採取行動搜尋資訊與購買唱片以深入了解。

而對硬核音樂最初的認知為一種相較於重金屬樂更為直接、簡單的音樂風格，受訪者隨即被其音樂性所吸引，進而深入挖掘與鑽研。同時，受訪者在自身接觸硬核音樂後不久，即接連參與了數場硬核現場演出活動，並對其現場互動型態產生強烈情感上的連結，而這樣的連結加強了受訪者對於硬核文化的認同，而受訪者現今對於硬核文化之認知來自於其對硬核文化的鑽研結果與親身參與的體驗。

3.參與硬核文化之方式

受訪者為死忠的硬核文化熱愛者，現今最主要也最為頻繁的參與角色為買票入場、參與硬核現場活動的觀眾。以往在現場演出活動時，熱衷於衝撞、mosh、舞台跳水(Stage-dive)、搶麥大合唱等激烈互動行為，現今則多以在旁觀看為主。過去，受訪者曾三度組成或參加硬核樂團，也擔任過現任硬核樂團的代打樂手，期間除了自身演出之外，亦曾有創作歌曲、錄製並釋出作品的參與行為。除此之外，受訪者也曾經擔任過硬核文化推廣組織成員，在文化推廣頁面上定期發佈與硬核相關之資訊與硬核音樂分享，並實際參與協助籌辦活動。

4. 參與硬核文化之心情

受訪者認為在硬核現場演出活動時，舞台跳水、mosh 等是配合音樂節奏而做出的互動行為，也是一種聽到硬核音樂的反射性動作，而這些行為同時亦有發洩的成份在，除此之外，受訪者亦認為這些互動行為是參與、支持文化的一種方式，當有互動行為發生時，活動現場的氣氛即會因為熱絡而有更好的整體畫面；而現今在旁觀看演出則多是以單純觀賞的心情為主。

受訪者亦曾經為硬核樂團成員，在親身演出時，會嘗試透過更為瘋狂的舞台動作來使整場演出的氛圍更為熱絡、畫面更具張力，同時認為樂團演出亦為一門表演藝術，而畫面為一場演出完整與否的關鍵因素之一。受訪者特別提到，在硬核文化裡，現場演出活動的模式從來就不是單純的「演出者表演給觀眾看」，而是由所有參與者所共同構成，因此，觀眾並不是單純去「觀賞」演出，而是去「參與」一場活動的，而這樣的參與讓活動變得更具意義，如受訪者所說：

「這種參與可能是可以改變今晚的關鍵，就拿以一場球賽來舉例，今天你支持的球隊贏了，那很可能就單純是因為你支持的球隊今晚表現得較好，所以獲勝；但硬核演出的感覺就像你幫助這個球隊獲得勝利，由我們全部人一起構成的某種能量取得勝利的感覺。」

在曾經的文化推廣工作參與方面，受訪者是基於一種分享的心情，因為本身認同此文化，因而希望藉由自身的協助宣傳、籌備，能讓更多人認識此文化，而此種心情同時也使受訪者產生出一種對硬核文化推廣更強烈的使命感。

5. 對硬核文化之期許

受訪者期望硬核文化社群成員間的情感聯繫可以更為緊密，在共同目標的追求上更有共識與整合的動能，並且認為社群的規模不一定要大，但要發展其特色，而社群成員的情感聯繫也能成為此社群的其一特色。因此受訪者認為，凝聚社群共識並朝共同目標發展是其社群發展最為重要的，而非社群規模之追求。受訪者亦認為，刻意的追求曝光對社群發展沒有幫助，會使得社群發展失焦，並且透過刻意操作所營造出的社群盛大是不真實的；社群在成員共同認定的目標上發展，才是受訪者本身所認同的發展路線。如其所說：

「若你今天要追求規模的話，你可能會找一個有名氣的人會樂團來幫你站台，但這樣就會失去那個感覺了，大家在看完演出後，出去可能就不會講『我昨天看了一場DIY的硬核演出，很棒！』，而是『你知道昨天有誰去那場DIY的硬核演出嗎？』，那種感覺完全不一樣，這對場景是沒有幫助的，我覺得那只會是假的盛大。」

受訪者亦期望在地硬核樂團在數量、質量上都能有所成長，並出現更多的在地活動讓場景能夠更為活絡；除此之外，受訪者也希望透過許多與硬核音樂文化相關單位的出現，來凝聚社群基底、鞏固文化發展走向，使文化能在不變質的情況下延續下去，例如演出場地、音樂廠牌、唱片行等等。

（六）硬核樂團成員

受訪者為熱衷的音樂愛好者、硬核音樂的熱愛者，也是現今硬核樂團成員。接觸的音樂類型甚廣，特別著墨於包括硬核音樂在內的重型音樂，為資深的重型音樂聽眾，對音樂在其編排手法、演奏呈現等音樂性環節有深入的講究。而受訪者對硬核文化的參與十分多，並且對硬核文化的涉入是逐漸增加的，由一個單純的重金屬音樂愛好者，轉變為硬核音樂愛好者，再由硬核音樂熱愛者轉為硬核樂

團成員，並做出更多參與行為。經過此歷程，受訪者在硬核文化社群裡，除了是現今硬核樂團成員，更同時保有純硬核音樂愛好者之特質。

1.對硬核文化之描述

硬核文化源自美國東岸，是龐克文化在逐漸商業化、淪為富人炫耀的工具後，原先認同龐克核心價值的群眾自願分離的產物，其代表的是比起已經沈淪的龐克文化更為真實、更貼近基層遭遇的文化，因此受訪者認為硬核文化有「誠實面對自我」的核心精神。在音樂性上，硬核音樂承襲早期龐克樂的基底，沒有太過複雜的演奏技巧，但同時頗具律動感；而歌詞內容直白、貼近生活遭遇，唱點記憶性高，易引起共鳴、觸發參與。在社群上，受訪者認為硬核文化是包容多元價值的，並由此基礎延伸，硬核文化同時具有「團結一體」的內涵——無明顯的階級分野，成員價值共享：硬核現場演出時舞台上下無明顯界線，所有參與者皆為演出者的現象，即為團結一體的實證。

2.接觸硬核文化之淵源

受訪者高中時期，透過社團與喜歡硬核音樂、參加硬核樂團的同儕熟識，同時在學習歌唱的過程中接觸硬核音樂，因而對硬核音樂產生深刻印象。而受訪者對硬核音樂的第一印象為直接、暴力，歌詞內容卻意外正面，與同時期喜愛的重金屬樂相比，重金屬樂多著墨於華麗的技巧與包裝，無明顯傳達其文化因果脈絡；硬核音樂則相對直接，並且注重訊息表達及其文化延續，相比之下，受訪者更為硬核音樂所觸動。

由於受訪者有長期的身心狀況，時常對自己進行檢討，而硬核便是在此狀況下對受訪者產生更為顯著的影響。受訪者認為，硬核文化真正傳遞的內涵是在自

身經歷人生的一個階段後才有所體悟，因此現今對硬核文化的認知，是在認識此文化並且與自身經歷對話後的一個結論。

3. 參與硬核文化之方式

受訪者本身參與硬核樂團，為硬核樂團的主唱，透過創作、演出來參與硬核文化；而當其他樂團演出時，受訪者也為硬核音樂文化的死忠觀眾，透過衝撞、mosh、大合唱等行為來回應現場氛圍，並且時常擔任此類互動行為的發起者；同時，受訪者雖非硬核活動的主要發起人，但透過積極協助聯繫、宣傳或活動現場佈置等的方式，參與硬核活動之籌辦過程，受訪者認為這三種參與方式為對硬核文化的最直接體驗；此外，除了對硬核文化的直接參與，受訪者亦曾撰寫對硬核樂團的音樂評論，投稿至台灣指標性的獨立音樂媒體，並成功獲得刊出，使得讀者得以從之獲得關於硬核文化之相關資訊。

由於受訪者為硬核文化的死忠熱愛者也是直接參與者，其特別提到，無論以何種角色、形式參與，參與硬核文化為其所參與所有音樂相關活動的優先順序，並盡可能排除其他行程以投入之，因此受訪者對硬核文化之參與頗為頻繁。

4. 參與硬核文化之心情

硬核現場演出活動是受訪者認為可以使其發洩負面情緒的管道，這樣的發洩不只是建立在自身對音樂與內容的感受，現場的互動方式亦為促成抒發的一大要素。當受訪者擔任演出者在表演者時，總是抱持著與其他硬核樂團共同承擔文化傳承的使命感之心情參與，並基於自己對於硬核文化的認同，盡可能將演出的環節做到好；同時，受訪者也嘗試藉由自身在舞台上的抒發來帶動台下觀眾的情緒釋放，有時甚至會跳下舞台與觀眾衝撞，以這樣的互動行為帶動現場整體氣氛。當受訪者為觀眾時，衝撞、mosh、大合唱等互動行為除了基於發洩的心情之外，

受訪者亦認為此為「在對的時間做對的事」之示範，意圖以此行為的具體行動讓現場剛接觸硬核文化之群眾得以對硬核現場演出文化有更立即的了解；同時，受訪者也認為此種互動行為亦為一種對演出者的反饋，並且以這種反饋來達到硬核文化「一體性」之核心內涵。

除了現場演出活動當下之外，受訪者認為其對硬核文化活動積極的協助籌辦行為亦是基於一種對文化傳承的使命感，認為若自己不做，即無來者接續。而投稿對硬核音樂樂評於獨立音樂媒體是出自於單純對作品的喜愛，並望藉此方式能與其他人分享；受訪者並且提到，現今硬核文化的資訊傳播仍幾乎是以非主流媒體的傳播與社群間個人相互的分享、宣傳為主。

5.對硬核文化之期許

受訪者期望台灣的硬核社群在樂團的數量與質量都能有提昇外，也希望可以透過與龐克文化社群更深化的連結來壯大這兩個血脈相連的文化，並且認為硬核文化在其核心價值的堅持上不能有所讓步，一旦喪失，硬核文化即非硬核文化。

而受訪者也認為，探討文化延續，就必須正視「是否有人可以傳承」的前提，因此社群擴張即為社群發展的首要目的，並且可以不論手段，因為受訪者認為追求社群發展的手段不會對硬核文化之核心價值造成影響，硬核文化的展現場域仍主要為演出活動的現場。其中，受訪者認為「追求曝光，吸引群眾，再透過深化來過濾社群核心成員」為其認知的實踐，並且認為即使是透過表象吸引到所謂「跟風群眾」也無所謂，同時「跟風群眾」的出現與否決定了一個文化經營的成敗，因為這些群眾中，有一定的機率出現潛在核心成員。如其所述：

「可能一百個跟風群眾裡可能會有二十個選擇留下變成死忠的成員，我覺得這是一個階段，並不是二選一的題目，後來的十個核心成員，他們

可能一開始也是跟風群眾。而在跟風的群眾裡，真的沒興趣的人就會走掉，而真正有興趣的人就會主動去挖掘並體會這個文化。」

受訪者認為，雖然在社群發展手段上會趨於主流獨立音樂經營路線，但仍要維持硬核文化的原始樣貌，例如 DIY 方式籌辦的活動，受訪者認為兩者是可並行的，並且後者為「深化跟風群眾」的具體做法。而除了對於社群向外發展的想法外，受訪者亦期望社群內成員的聯繫與互動更為熱絡。

(七) 硬核樂團成員

受訪者為硬核樂團成員，也是專業鼓手。由於受訪者在其音樂專業與演奏技巧上表現出色，因此獲得諸多不同類型樂團與音樂相關工作的合作機會，在廣義的音樂文化有頗為豐富的參與經驗。而受訪者自接觸硬核文化至今，皆持續以樂手為最主要的參與角色，但也因熱愛此文化，因而亦對其從事不同的參與行為；並且透過自身在不同領域經驗的對比，受訪者對硬核文化有相對客觀的理解。

1. 對硬核文化之描述

硬核文化對受訪者來說，其精神意義凌駕於其他面向。硬核音樂歌詞的內容與提倡的精神是極具鼓勵性的，而受訪者透過其培養出一種不倚靠他人、用自己的方式挑戰自我的心理素質；同時，硬核文化也是倡導忠於自我的，鼓勵堅信自己、不被他人框架。在社群上，硬核文化是一個具 DIY 精神的社群，同時社群成員間都是合群並且相互扶持、幫助的，而或許因為此文化頗為小眾，因此成員都對社群有強烈的歸屬感，也較少利益導向。

2.接觸硬核文化之淵源

受訪者最開始是因同儕好友口中的生活用語而得知「硬核」此名詞，接著透過自身資料搜尋得知一些硬核樂團，起初只認為硬核為一種狹義的曲風定義，但由於受硬核音樂中節奏感重的樂句段落所吸引，而對其產生興趣，並在仍尚未對硬核文化有一個明確認知之時，即決定籌組硬核樂團。

在成功籌組硬核樂團後，受訪者透過與樂團成員之間的互動過程磨合出默契，此默契也由單純在音樂的部分漸漸延伸到生活習慣。而藉此與團員、社群成員互動的默契演化成對硬核文化的詮釋，加上受訪者自身樂團外部經歷的累積，形成其現今對此文化的完整認知。

3.參與硬核文化之方式

受訪者為熱愛硬核文化的專業樂手，其最直接的參與角色為硬核樂團成員，透過創作、唱片錄製發行、巡迴演出、籌辦活動等方式實質參與硬核文化；受訪者亦自認為稱職的文化支持者，因此在其他樂團演出時，受訪者也以觀眾的角色參與，並且以往也時常有衝撞、mosh 等激烈的現場互動行為，而現在則傾向在旁觀看，觀察演出樂團；同時，受訪者所屬樂團為硬核文化主要推廣者，透過主辦硬核活動來實踐硬核文化，受訪者由於擅長溝通、提出解決辦法，因而在團體中擔任想法提出者與溝通協調者。而因為受訪者的職業為影像製作相關從業人員，因此受訪者亦會利用其影像專業協助硬核文化的影像紀錄與製作，雖然目前記錄對象仍以自身樂團為主。

除此之外，受訪者特別提到，在整個文化社群的角色定位裡，其以將自己設定為一個其他人可以參考之對象為目標，並以此標準鞭策自己，望藉自身的實踐過程，讓更多人對硬核文化產生興趣。如受訪者所述：

「我在這整個文化裡的角色定位，也某種程度上是一個希望別人可以參考的對象，希望可以透過我的行為來感染別人，當然並不是說我是一個典範，但我會以這樣的標準來砥礪我自己，盡可能忠於自我地去做我喜歡的事並且證明自己的價值，用行動證明來讓身邊的人可以多多少少受到我的感染，然後開始對這樣的文化感到興趣。」

4. 參與硬核文化之心情

受訪者擔任樂手演出時，總是盡可能地將技巧、舞台動作甚至投入於表演裡，期望藉此來昇華現場的整體氛圍，使觀眾因此而做出反饋。擔任觀眾時，過去熱衷的衝撞、mosh 等互動行為是基於抒發、娛樂，並且認為其也是一種對硬核音樂氣氛的反應行為；現在則是希望透過觀察，學習其他樂手之巧思來自我提昇。受訪者特別提到，所有類型的現場演出都是演出者與觀眾的雙向互動——演出者投入於表演，觀眾受其感染而給予反饋，雖然這樣的模式並不是被硬核文化所獨佔，但硬核文化現場活動的相對直接、無隔閡、無絕對規則，使得這項現場演出特徵在硬核文化裡，更為顯著。如受訪者所說：

「我覺得表演者與觀眾這件事，並不是只有 *hardcore* 的演出才是雙向的，我認為每一個表演都應該要是這樣，當然比較靜態的可能就是相對心靈層面的，例如用表情或眼神的交流來傳達；但硬核的現場演出確實比較好玩，可能因為比較直接、相對沒有所謂的規矩與隔閡，也比較暴動，而我自己是很喜歡這種感覺，台上的人表演得很開心、台下的人也玩得很開心，好像大家經過這場演出後，都一起放下了什麼的感覺。」

對於影像記錄、製作，受訪者最初的動機為，希望透過影像將樂團經歷精華的部份紀錄下來；另一方面，當有人對硬核文化產生好奇、興趣時，也期望透過

自身製作的影像記錄來提供參考之管道。而受訪者認為，包括文化推廣工作在內的這些參與行為，到後來也衍申出「若自己不做，恐怕就沒人會做了」的意義。

5.對硬核文化之期許

受訪者認為硬核文化社群規模不一定要大，但它要是活絡、循環的，必須以規劃、組織等手段來使離開、新進的成員維持平衡並創造緩步成長的趨勢。而硬核文化的核心價值為其文化內涵，同時也是支持著此文化的最主要特徵，因此其認為社群應該是要以其文化的核心內涵為所有活動的基礎，包括社群發展之手段。

受訪者也認為，硬核文化即是一種所謂的地下音樂文化，在此型態的文化社群使用在較為主流之平台積極爭取曝光的方式來促使社群發展，不見得是有效的方式，因受其方式所吸引的群眾屬性不一定符合此社群文化特質；而 DIY 文化為硬核文化社群重要的行動準則，受訪者認為應以回歸文化本質的方式發展，同時也是對硬核文化核心價值的一種回應。如其所言：

「你就算透過在很容易曝光的管道上很密集地曝光，並且吸引到很多的關注或聽眾，你也要去思考這類的聽眾是不是這個社群所需要的養分。有點像今天你去唱一個明星的暖場團，台下可能有兩、三千人，可是這兩、三千人的屬性不一定能夠符合我們想要傳達的東西。所以我覺得從一小群人、一個地方開始慢慢經營會比較適合，你用這種方式持續做的效果雖然慢，但因為這樣而被吸引的人總會是喜歡這個文化的人，而且這也就回到我說的忠於自我、忠於自己想做的事情。」

受訪者特別指出，在台灣，目前硬核文化所遇到最大的困境是被集體的理解錯誤，雖自身不認同，但也不認為需要以任何積極手段去矯正之，傾向自立另一以核心價值為基礎發展的社群。並認為硬核文化代表的是一種行事準則與精神，

在認同此內涵的前提下，期望可以凝聚更多有相近想法、文化氣息的不同類別群體，在相互交流之下發展出一個較為靈活的社群，甚至是地方文化。

第二節 訪談結果

整理對以上七位受訪者深度訪談之結果，初步結論列示如下：

(一) 基於「促進」而參與

綜觀所有受訪者之各種參與行為，其背後動機雖各略有差異，但除了受訪者各自參與當下之直接情緒外，參與行為背後皆不乏有「支持」、「營造」、「帶動」、「協助」、「提昇」等「促進」意義，意即受訪者的參與行為於參與當下所屬場域有提供價值創造之目的。例如，當受訪者擔任觀眾角色時，所有受訪者皆表示，於硬核現場演出活動之所有直接參與行為，如衝撞、mosh 等，除了發洩、抒發之直接目的外，此類行為亦可達到「促進、回應現場氛圍」、「融入、參與演出」之效果，而此效果可進而達成在雙向驅動之作用——形成反饋，驅動原先演出者之動能，演出者的加倍投入亦會再回饋到原先的觀眾上，因此研究者認為這樣的參與行為，是突破傳統演出現場中演出者為既有價值創造者的模式，並達成現場演出的價值亦是結合所有參與者之促進行為，共創之結果；在現場演出活動參與之外，受訪者亦有各種不同之參與行為，例如主辦活動、協助紀錄、設計等，無論主動或被動，對於此類參與行為，受訪者的從事目的多更為直接地以「協助」、「支持」或甚至基於「對文化認同之使命感」的動機，來達成對文化、場景的促成之參與目的。

（二）參與行為加強受訪者對硬核文化核心價值之認定

受訪者對硬核文化核心內涵之認知來源，除了透過自身對其音樂、文化在知識、理論方面書面資料的探勘之外，參與歷程亦為一大組成要素。而研究者認為，其參與行為並非直接、全然地改變或創造受訪者對硬核文化核心內涵之認定，而是透過其親身體驗來「加強」或「補全」對此文化之理解，意即參與行為對受訪者原先的認知基礎產生加深、加廣的效果。而通過此過程，對該文化核心內涵認同之受訪者會因此對其形成更強烈的歸屬感，進而成為該文化之熱愛者；反之，無法產生明顯共鳴者，對該文化之參與則有漸轉被動的傾向。

特別的是，全數受訪者對硬核文化核心內涵的認知，皆有部分為透過參與所構成，儘管受訪者各自的參與歷程有共通處，不過仍有些許差異；然而，所有受訪者對硬核文化核心內涵之認知雖在描述與涉及面向上略有迥異，但可見到具有一致性的內容脈絡——皆有「追求忠於自我、本質」之內涵，並多數提及其在態度的展現為「正面、積極的」。因此研究者認為，此結果顯示，要對硬核文化產生一定程度的認知，必須透過參與行為的加強，同時此過程亦會對文化熱愛者產生篩選作用。

（三）社群發展需在維持核心價值的基礎上進行

雖然對硬核文化較不熱衷的受訪者指出，對硬核文化社群發展之路線與手段並無明確的想法或絕對的認同方向，但卻一致表示，若硬核文化失去其對硬核文化描述之特徵，硬核文化即非硬核文化，意指其對硬核文化之認定，取決於是否具備其對硬核文化核心內涵認定之特徵；而其餘對硬核文化熱衷之受訪者皆一致態度堅定地認為，硬核文化社群發展需在不犧牲核心價值的前提下進行。因此，研究者認為，此結果顯示受訪者皆認定硬核文化社群之發展方向必

須以維持其核心內涵為準則，因其為支持該文化的主要特徵，而文化的社群場景是由喜好此特徵之群眾所聚集而成。

在手段方面，雖其中一位受訪者認為，必須先不計手段地追求社群規模，才得以將其文化之核心價值延續，而手段並不對其核心價值產生影響；但其他受訪者皆認為，手段亦為其核心內涵的一部分，手段必須回歸本質，才有以核心內涵為基礎發展的前提，並表示社群規模之追求非社群發展的首要目標。由此得知，硬核文化社群之發展，不論方向或手段，皆需依照其文化之核心內涵進行。受訪個案比較表格參考表 3、表 4、表 5、表 6、表 7：



表 3 訪談個案對「對硬核文化之描述」之比較表

	1.對硬核文化之描述
受訪者 A	1)音樂性：有吼腔的龐克樂、簡單、直來直往的，在樂器演奏上也不需要太多高端的技巧，門檻較低。 2)精神層面：不虛生偽、不做作、正向、更重視活態度。
受訪者 B	1)音樂性：陽剛、男性化。 2)精神層面：正面、積極、不厭世。 3)文化層面：較為自我約束、規範的生活行事文化。此外，社群成員多對自己的生活有主見、對諸多議題有自己的想法，且會積極表達訴求。
受訪者 C	1)字面上：有死忠、極致的意思。 2)音樂性：爽快、發洩的風格。表現手法粗糙，追求巨大聲響，有欲更強烈表達理念之意義。 3)精神層面：硬核精神有追求某些事物到極致的意義。 4)社群層面：互相尊重、互相幫助的。
受訪者 D	1)精神層面：個人主義、自由表達。 2)社群層面：連結緊密的，社群的中心為音樂本身。
受訪者 E	1)音樂性：直接的、簡單的、具有強烈節奏的。 2)精神層面：具鼓勵性的、有知識內涵的、富教育意義的，核心意義為「找到解決辦法」。
受訪者 F	1)音樂性：有一定程度龐克元素基底的、沒有太過複雜的技巧、律動感重；歌詞直白、貼近生活遭遇，唱點記憶性高，易引起共鳴、觸發參與。 2)精神層面：誠實面對自我的。 3)文化層面：包容多元價值的、團結一體的。
受訪者 G	1)精神層面：具鼓勵性的、忠於自我的。 2)社群層面：自助的、合群的、相互扶持的。

表 4 訪談個案對「接觸硬核文化之淵源」之比較表

2.接觸硬核文化之淵源	
受訪者 A	接觸起初認為硬核只是一種音樂型態，甚至只是一種唱腔。在認識玩硬核樂團的朋友後，有過參與創作歌詞的經驗，發現硬核音樂內涵亦為情緒性的，並傾向提倡正視問題之態度。
受訪者 B	接觸起初認為硬核音樂為一種與重金屬樂相近的音樂風格，但在音樂細節、群眾風格上仍有不同；在認識玩硬核樂團的朋友與親身參與活動後，受到生活圈裡朋友的耳濡目染與親身體驗的影響，有了更多對於硬核文化在精神、生活態度上的理解。
受訪者 C	最初由較偏向重金屬樂的硬核音樂接觸，而由於本身是搖滾樂愛好者，後續經過資料的挖掘，由情緒搖滾與龐克樂的發展脈絡理解早期硬核音樂的形成，並經由活動的參與，逐漸構成了現今對硬核文化的認知。
受訪者 D	起初受到同儕耳濡目染而認識到硬核音樂。對硬核音樂文化起初的印象是感到恐懼的，不管是在音樂或演出現場的互動型態方面，而藉著自身的挖掘、參與與觀察，漸漸受硬核音樂吸引，並因此對硬核文化有不同的認知，甚至翻轉其對地下音樂文化的見解。
受訪者 E	原先為重金屬樂迷，常在唱片行重金屬唱片區看到硬核音樂，同一時期也在朋友口語的耳濡目得知此名詞，因而對硬核音樂產生好奇並深入了解。起初對硬核的認知只是一種曲風與一種生活用語，在自行鑽研與親自參與硬核現場文化後，即形成現今對硬核文化之認知。
受訪者 F	透過同儕與歌唱學習接觸到硬核音樂，對硬核音樂的第一印象為直接、暴力，歌詞卻意外正面，因而深受其吸引。由於自身的身心狀況，在經歷人生的一個階段後，體悟到硬核文化欲傳達之理念，而現今對硬核文化的認知，是在認識此文化並與自身經歷對話後的結論。
受訪者 G	最先是由朋友口中的生活用語得知此名詞，接著透過自身搜尋接觸到硬核音樂。起初只認為硬核為一種狹義的曲風定義，但由於受其音樂中之重節奏感段落所吸引，而對其產生興趣，也因此決定自己組一個硬核樂團。期間透過與團員、社群成員間的互動以及自身樂團經歷的累積，逐漸形成現今對硬核文化在內涵上的認知。

表 5 訪談個案對「參與硬核文化之方式」之比較表

	3.參與硬核文化之方式
受訪者 A	1)觀眾：時有衝撞、mosh、帶動氣氛等互動行為。 2)協同創作者：主要提供概念與協助樂團在英文歌詞上的寫作。
受訪者 B	1)觀眾：以往會有衝撞、搶麥合唱等互動行為，現在則多為在旁觀賞。 2)美術設計：幫硬核活動設計海報、幫硬核樂團設計標誌、周邊商品等。
受訪者 C	1)觀眾：有衝撞之互動行為，亦會於活動期間購買樂團周邊商品。 2)現場攝影師：拍攝硬核樂團演出的照片以協助產出硬核文化的紀錄素材。 3)相近風格共演樂手：與硬核樂團一同參與演出活動。
受訪者 D	1)觀眾：有 mosh、舞台跳水、搶麥大合唱等互動行為，亦會購買樂團周邊商品。 2)音樂商品販售：自行進口硬核音樂商品，於網路、活動現場進行販售。 3)曾擔任樂團成員：創作歌曲、錄製唱片、演出、自行籌辦活動。 4)曾擔任樂團工作人員：有幫硬核樂團搬運器材、在活動現場擺設周邊商品。
受訪者 E	1)觀眾：以往常有衝撞、mosh、舞台跳水等互動行為，現今多以在旁觀賞為主。 2)前樂團成員：曾三度參與硬核樂團，也擔任過硬核樂團的代打樂手，期間曾創作歌曲、錄製作品、演出等。 3)前推廣組織成員：定期在網站發佈與硬核相關之資訊，並實際參與協助籌辦活動。
受訪者 F	1)樂團成員：創作、演出等。 2)觀眾：有衝撞、mosh、搶麥大合唱等互動行為，並常擔任發起者。 3)協助活動籌辦：負責協助聯繫、宣傳與現場準備工作。 4)樂評寫手：撰寫硬核音樂樂評，並投稿至較指標性的獨立音樂媒體。
受訪者 G	1)樂團成員：創作、唱片錄製發行、巡迴演出、籌辦活動等。 2)觀眾：以前多有衝撞、mosh 等互動行為，現今多在旁觀察演出樂團的編排。 3)文化推廣者：主辦硬核活動，並於團體中擔任想法提出者與溝通協調者。 4)動態影像紀錄與製作：協助硬核文化的影像紀錄與製作。 5)除此之外，亦有標準地在規範自身行為，望透過自身的行為來感染別人。

表 6 訪談個案對「參與硬核文化之心情」之比較表

	4.參與硬核文化之心情
受訪者 A	1)觀眾：衝撞、mosh 基於發洩情緒、好玩。並感覺有實質參與演出。除了自身的感覺之外，也認為互動行為能促進演出當下的整體氣氛。 2)參與創作：朋友邀約，同時自己也想嘗試寫作。
受訪者 B	1)觀眾：衝撞、搶麥合唱等為基於發洩的心情，同時此類參與行為也使其自認成為演出之一部分，並認為硬核樂團演出時，觀眾即為表演的一部分。 2)美術設計：幫助，並以此滿足其對參與音樂文化之慾望。
受訪者 C	1)觀眾：衝撞互動行為是受活動現場氣氛所驅動；樂團周邊商品消費則基於單純對商品的喜好。 2)活動拍攝：著重演出者與觀眾的互動。
受訪者 D	1)觀眾：mosh、舞台跳水等行為是基於發洩之心情，也是感受現場音樂後做出的回應行為；周邊商品消費行為，最主要是基於支持樂團的動機。 2)音樂商品販售：欲透過分享來結識新朋友，賺錢並非目的。 3)樂團成員：演出時盡可能讓表演符合樂團、歌曲該有的樣子。 4)樂團工作人員：基於參與、互相幫助、體驗之心情。
受訪者 E	1)觀眾：mosh、舞台跳水是配合音樂節奏所做出之反應，同時也有發洩意義；亦認為這些行為是一種參與文化與支持文化的方式。 2)樂團成員：嘗試透過瘋狂的舞台動作來使整場演出的氛圍、畫面更具張力。 3)文化推廣：原先是基於分享之心情，而後衍申出對文化推廣更強烈的使命感。
受訪者 F	1)樂團成員：由自身在台上的抒發帶動台下觀眾的情緒釋放。 2)觀眾：衝撞、mosh、搶麥大合唱除了出自於發洩的動機外，也基於向外人展示此文化的使命感，同時也有營造台上台下一體性之目的。 3)協助活動籌辦：基於對文化傳承的使命感。 4)樂評寫手：基於單純對作品的喜愛、與他人分享。
受訪者 G	1)樂團成員：盡可能投入演出來提昇氣氛，使觀眾因此而做出反饋。 2)觀眾：過去熱衷的衝撞、mosh 等互動行為是基於抒發、娛樂，並且認為其亦為一種對硬核音樂氣氛的反應行為；現今則是希望透過觀察、學習來自我提昇。 3)籌辦活動與文化推廣：基於對文化傳承的使命感 4)動態影像記錄與製作：將樂團經歷精華的部份紀錄下來，也期望自身的影像製作可作為他人入門之參考內容。

表 7 訪談個案對「對硬核文化之期許」之比較表

	5.對硬核文化之期許
受訪者 A	1)透過更活絡的社群互動氛圍吸引更多群眾，進而有更多的小型演出活動。 2)所認知的硬核核心價值即為直來直往、正向、有信念的，與其他風格產生連結並不是壞事，但若因為追求曝光而使核心價值失焦，硬核文化即非硬核文化。
受訪者 B	1)以聽眾角度來說，對文化、社群發展方面無太多想法。 2)同時仍期待硬核文化社群能維持表達自我理念的初衷。
受訪者 C	1)核心價值為文化之根本，而文化的社群是由喜好此本質之群眾所構成。在追求擴張社群規模前要先凝聚出一個擁有死忠同好的群眾，才更能將文化延續。 2)期望「在地音樂社群」能被更廣泛實踐，並認為諸如演出場地的場所與音樂社群之聯繫為構成在地社群之重要因素。 3)期望 DIY 的行為文化能更廣泛被履行，因其不只是硬核文化的實踐，更是獨立樂團文化的精神。
受訪者 D	1)意識型態能更強烈地被表達，期望社群在訊息、脈絡、價值、態度都能更為強調，認為加強意識型態與思想能讓更多人產生共鳴並且參與，同時亦為在「自由表達」精神內涵之實踐。 2)社群需要一個如專屬場地的信仰中心來讓社群產生更緊密之聯繫。 3)有更多諸如活動傳單、同人誌等實體傳播媒體，能在更多實體通路被取得，除了可能吸引到其他族群外，亦為硬核文化裡的 DIY 文化之實踐。
受訪者 E	1)社群成員間的情感聯繫更為緊密，在共同目標的追求更為凝聚。 2)追求社群規模亦非首要，追求曝光亦對社群發展沒有幫助。 3)期望透過與硬核音樂文化相關單位的出現來凝聚社群、鞏固文化發展走向。
受訪者 F	1)期望透過與龐克社群的連結來壯大這兩個血脈相連的文化。 2)核心價值不能喪失，而社群規模拓展為社群發展之優先，先有群眾文化才可延續；並且可不論手段來達到拓展社群規模之目的，不認為會因此喪失核心價值。 3)期望社群內成員的聯繫與互動更為熱絡。
受訪者 G	1)社群規模不一定要大，但要活絡、循環。社群發展手段來必須基於文化的核心內涵，因其文化的核心內涵為支持該文化的最主要特徵。 2)硬核文化不適用於主流平台積極曝光之方式來促使社群發展，因其受眾屬性不一定符合此社群文化特質。應以回歸文化本質的方式發展，同時也是對其核心內涵的一種回應。 3)硬核文化代表的是一種行事準則與精神，期望可以凝聚更多認同此價值的不同類別群體，在相互交流之下發展地方社群，甚至是地方文化。

第五章 結論與建議

第一節 研究結果

在如硬核文化的次文化裡，「參與」在背後動機涵括各式「促進」意義之情況下，為對其文化、社群直接的價值創造手段，無論角色、場域以及方式為何；並且，「參與」也是促使人們對一個文化的核心內涵形成更具體認知的方式，因為參與過程可實際觸碰到自己進行資料探索時未可觸擊的部份，尤其是在於文化的「社群意義」與其提倡的「精神意義」上，皆是透過參與、體驗的過程來與該文化產生情感上更深的連結；而這樣經過知識探索與親身體驗形成對文化核心內涵的認知，即為該文化社群對於該文化的認定基準，也是對該文化的連結所在，因此文化核心內涵的實踐與延續為文化社群發展的前提與基礎，而社群成員亦會透過各種形式的參與行為來加強該文化核心內涵的特徵，同時也增強個人與社群間的連結。

除此之外，本研究訪談結果亦顯示，對該文化的涉入程度也會影響參與程度。雖然訪談結果表示每位受訪者皆有參與行為，但從參與心情與動機的描述來看，非該文化熱愛者的參與行為與文化熱愛者相比，較為被動；即使非該文化熱愛者的參與行為也有促進、加強文化特徵的意義，不過這並不全然是這些參與行為的主要動機。

而在此類次文化社群裡，對文化核心內涵的認同與否亦會影響對該文化涉入程度，因其代表的是個人、群體是否對核心內涵產生情感上的共鳴或聯繫，而此連結會對任何後續涉入行為的積極性產生直接影響。儘管如此，非該文化熱愛者的參與行為雖然相對被動，但此類族群仍會選擇與其相對較能產生共鳴或與其背

景較有連結的部份進行參與行為，但前提是，這類非該文化熱愛者對該文化是保有基本理解與不排斥之態度的。

社群發展也影響著社群成員的共創行為，社群成員具促進性的參與行為亦取決於是否與該文化產生正向的連結關係，若文化社群發展方向、手段不符合成員期待，在成員對該文化社群的認同、歸屬感因而減弱的情況下，其參與行為、動機即可能轉趨被動，甚至淡出社群；相反地，無論是否為該文化熱愛者、參與行為的積極性為何，具促進意義之參與行為皆是構成社群發展的要素，同時，每一種不同方式的參與行為、手段亦會導致不一樣的社群發展結果，因此參與行為及其背後動機的一致性影響了社群發展的動能，若參與方式、動機與目的太過多元，則可能導致社群發展無法明確聚焦。歸結上述論點，本研究認為社群內的「共同目標」為社群發展活躍且持續與否的關鍵，因其不但影響社群成員是否對該文化產生歸屬感，並且從事具促進性的參與行為，也對社群發展的動能產生重要的影響；共同目標意味著社群的凝聚與任何參與行為都源自此共識，同時也代表某些成員可能因不認同或無法妥協而退出社群，因此，共同目標的形成雖然表示社群能在更具動能的情況下發展，但其過程亦有篩選社群成員之意義。

第二節 理論意涵

在關於社群發展的研究中，McMillan 與 Chavis (1986) 在社群意識理論中提到，社群的形成來自於社群意識，而社群意識主要是由「會員關係」、「影響力」、「整合與滿足需求」以及「分享情感」四大元素所組成，其中在「會員關係」構面裡，個人投入指社群成員為促進社群意識所做出的參與行為，而這樣的參與行為不只會左右成員間的關係，也是會對整體社群發展產生影響的一項因素；「整合與滿足需求」是指為了使社群在有限資源的情況下更有效率地發展，社群裡的成員必須將各自的需求進行總體的整合，以明確的動向驅動社群運作。同時，

Bhattacharyya (2004) 在社群發展理論中也指出社群發展是透過「自助」、「感受需求」與「參與」三項原則之方法來追求「團結」並且「行動」之目的，其中又以促進行動為社群發展的最終目的；而感受需求原則意味著社群發展方向應該以社群內成員的需求為基礎，以確保社群發展與社群成員的需求保持相關性；「參與」原則代表著社群成員間對於社群發展進程與決策的整體過程，自助與感受需求原則也都是參與行為的一部分。

而本研究結果也是從社群成員的參與行為動機、目的構面，經過訪談的解讀與歸納所得出，社群成員的參與行為除了滿足自身的需求外，亦是被社群共同目標所驅動，此共同目標即為 McMillan 與 Chavis 所指的「社群意識」以及 Bhattacharyya 社群發展理論中的「感受需求」原則；而在如硬核文化的次文化領域範疇，此共同目標為社群成員對文化核心內涵的共同認知，因此，本研究即為上述社群發展理論在次文化範疇的實證。然而，至今以來，在社會科學領域中已有相當多關於社群發展的相關研究，但對於在次文化範疇的實證與討論相對較少，而本研究也透過此機會填補這個研究缺口。

此外，本研究結果亦指出，在如硬核文化這類屬鬆散型、低規範的次文化社群裡，社群發展與文化閱聽眾、社群成員之共創行為是為雙向、交互作用之關係，社群發展走向對社群成員之參與、共創行為有直接的影響；同時，閱聽眾與社群成員具共識性的參與行為亦會反饋到整體社群發展走向上，並且這些參與行為也賦予了該文化社群更為明確的社群特徵。剖析來看，社群成員對社群發展具促進性的參與行為，亦是 Russ 和 Kirkpatrick 提出的 AIDA 架構裡，「慾望 (Desire)」與「行動 (Action)」兩者循環交互作用下之結果——閱聽眾對該文化之核心內涵、特徵產生連結後，透過實際參與行為來達到促進其文化社群特徵之目的；而這些

具促進性的參與行為會對社群特徵與發展產生加強、改變之影響效果，這樣的成果亦會反饋回社群成員對該社群之歸屬感，並再次觸發其參與慾望與行動。

第三節 實務意涵

次文化社群的社群發展一直是諸多次文化涉入族群所關注的議題，並以此為主軸，產生各種不同的想法而發生分歧，導致文化社群發展無法有明確的進展。在次文化社群裡，實務上常看到一類成員主張社群發展應以追求社群規模擴張為首要目標，藉此將其認同的該文化核心價值發揚光大或得到更多人的注意，期間較不拘泥手段的形式，亦不認為會因此對文化核心內涵產生影響；而另一類成員則主張以實踐文化核心價值為優先，並在實踐的行動過程獲得與其所認同之文化核心價值的歸屬感，社群規模成長固然重要，但非此類成員積成達成的目標。此二類型皆無對錯、優劣之分，但在沒有暢通的社群聯繫管道的情況下，兩者交織常導致社群因此成為多頭馬車，進而發展停滯；然而，此類情況也不是選擇一邊就會完全犧牲另一邊的絕對二擇一問題，實務上依然有許多社群採用兩者並行的發展案例，但前提往往是社群成員有達成共識，並進行分工與展開行動。

而本研究的訪談結果回應了上述實務上常見的問題，並提出以下實務建議：

（一）在不犧牲文化核心內涵的情況下，以社群共同目標為社群發展基礎

無論是以社群規模為發展首要目標，或是以深入實踐核心內涵為社群經營之優先順序，還是採取兩者並行，社群成員皆應先在充分溝通、資訊互換的情況下，經過討論，達成對社群發展手段、目標的共識，並以此共識為社群發展的行動基礎。同時，本研究訪談結果亦指出，次文化社群的凝聚基礎是來自於對文化核心內涵的認同，這個認同感也是該文化社群成員之間關係的象徵，因此本研究認為，除了共同目標的建立之外，不犧牲文化核心價值為另一個文化社群發展的前提。

（二）建立暢通的社群聯繫管道，以維持社群成員間的關係

社群要凝聚出共同目標，也必須建立在社群成員在暢通聯繫管道上充分溝通的前提之上，因此，社群的聯繫管道為社群維繫的重要基礎。此管道可以是一個實體的據點、場所，也可以是一個虛擬的平台，其主要的功能是要讓社群成員之間可以透過這個管道頻繁並充分地討論、分享、意見表達等，來達成社群共識凝聚的目標，除此之外，也可透過此管道來讓社群成員間聚集並進行情感上的分享，來促進社群成員間的社群意識。

（三）社群成員應更積極、廣泛地從事參與行為

在本研究中，不少受訪者指出他們在硬核現場演出活動擔任觀眾時，曾經熱衷於從事如衝撞、mosh 等演出參與行為，但現今則傾向於站在旁邊觀賞演出。而本研究經過解讀、分析之後，認為這樣的參與行為有實質加強文化社群特徵的效果，因此本研究認為，在社群發展的前提下，社群成員應更積極、廣泛地進行對社群核心內涵有正向增強效果的參與行為，來促進社群意識的提升，進而讓社群成員間可以更加凝聚，展開更多提昇社群發展的行動。

（四）社群應維持其自由度，以情感回應取代社群規範

如硬核文化的次文化社群與一般常見的主流文化社群不同，此類次文化社群是由社群成員共同所認同的文化核心內涵為基礎所構成，並在此基礎之下進行互動、情感交流、個別與群體之投入，刻意經營並非社群重點；換言之，此類次文化社群相較於線上主流社群，是自由度高、低規範、結構鬆散的社群，而其社群本身的行動與動能是由社群成員間自主的情感回應所驅動；同時，此類次文化社群通常都無意發展成主流，因此若在此類社群裡設下太繁瑣的社群規範，將會破壞其原先運作之模式。

在上述四項的實務建議中，皆以提昇社群意識、促進社群凝聚為建議基礎，因本研究的訪談結果指出，誠如硬核文化這樣的次文化社群，它的成功與否不在於社群規模，亦不在於形式上的呈現，而是在於社群成員之間是否透過參與、情感分享而凝聚，並在其過程中獲得歸屬感以滿足各自的需求。

第四節 研究限制

本次研究是在台灣首次以硬核文化為例，進行社群發展與共創行為相關的研究，透過訪談蒐集第一手資料，嘗試從動機的層面切入，得出訪談結果，並知悉在次文化社群裡，社群成員的參與行為與社群發展呈現正相關。不過，以完整性來看，本研究在受訪者的選擇與切入的觀點仍存在侷限性，說明如下：

(一) 受訪者的多元性不足

雖然本研究在受訪者選擇上有制定非硬核音樂熱愛者的類別，不過後來成功探尋的此類受訪者皆是對硬核文化有一定程度認識並有過參與行為的音樂愛好者，雖然這樣的選擇可協助本研究在對社群內部成員的意向探訪更為聚焦，但同時也可能因受訪者多元性的不足，導致觀點較為單一，而無法以外界的視角進行比較並進行更廣泛的討論。

(二) 切入觀點較為單一

雖然本研究旨在以參與行為動機的角度，找到參與行為與社群發展的關連性，然而，本研究即只以動機層面的討論進行歸納，尚無針對社群邊界與參與行為的形成、來源作更進一步的探索，使得觀點稍嫌單一。研究者認為這些也可能構成社群參與的影響要素，因此亦可列為日後研究方向，以更全面地討論次文化社群的議題。

參考文獻

一、 中文部分

- 方永泉 (2005)。從次文化研究到後次文化研究——談西方次文化研究的演變及其在教育上的啟示。中等教育，56(5)，26-34。
- 李亦園 (1984)。當前青年次文化的觀察。中國論壇，205，9-15。
- 林金定、嚴嘉楓、陳美花 (2005)。質性研究方法：訪談模式與實施步驟分析。身心障礙研究，3 (2)，122-136。
- 陳建言 (2015)。台灣戰後流行文化研究(1958-2014)：以偉士牌(Vespa)為中心。未出版之碩士論文，成功大學歷史研究所，台南市。
- 陳家維 (2006)。線上運動社群之社群意識組成要素之研究——以日本職棒社群日促會為例。未出版之碩士論文，朝陽科技大學休閒事業管理所，台中市。
- 陳啟榮 (2003)。臺灣青少年次文化之初探研究。中等教育，59(2)，28-51。
- 張春興 (2000)。教育心理學：三化取向的理論與實踐。臺北市：臺灣東華書局。
- 張秀樺、盧龍泉 (2012)。價值共創調節效果之實證研究：以我國文化創意產業為例。人文暨社會科學期刊，8(1)，47-58。
- 張鐵志 (2005)。聲音與憤怒：搖滾樂可能改變世界嗎。臺北市：商周。
- 游美惠 (2000)。內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用。調查研究，8，5-42。
- 楊燕枝、吳思華 (2005)。文化創意產業的價值創造形塑之初探。行銷評論，2(3)，313-338。
- 蔡政安、王博仁、洪鉛財 (2014)。音樂表演藝術文化創意產業的價值創新策略探索研究——臺灣國家交響樂團。創業管理研究，9(2)，23-47。
- 謝秀芳 (2002)。質性研究。雲科大體育，5，45-53。

二、 英文部分

- Belsito, P. and Davis, B. (1983). "Hardcore Clifornia: *A History of Punk and New Wave*. (Berkeley)
- Diemer, M. A. & Li, C. H., (2011). "Critical consciousness and political engagement among marginalized youth", *Child Development*, 82, 1815-1833.
- Fischer, C. (1995). "The Subcultural Theory of Urbanism: A Twentieth-Year Assessment", *American Journal of Sociology*, 101, 543-77.
- Fried, E. (1971). "Active, Passive: The Crucial Psychological Dimension", *New York: Harper Colophon Books*.
- Griffin, N. (2012). "Gendered performance: Performing gender in the DIY punk and hardcore music scene", *Journal of International Women's Studies*, 13(2), 66-81.
- Jnanabrata Bhattacharyya. (2004). "Theorizing Community Development", *Journal of the Community Development Society*, 34, 6-28.
- Katz, E. (1959). "Mass communications research and popular culture", *Studies in Public Communication* 2.
- Lawrence, T. B. and Phillips, N., (2002). "Understanding Cultural Industries", *Journal of Management Inquiry*, 11(4), 430-441.
- McMillan, W. D., & Chavis, M. D. (1986). "Sense of community: a definition and theory", *Journal of Community Psychology*, 14, 8-14.
- Patton, M. Q. (1980). "Qualitative Evaluation Methods", Beverly Hills, CA: Sage.
- Russ, F., & Kirkpatrick, C. (1982). "Marketing, Boston", *Little and Brown*, 481.
- San Cornelio, Gemma., & Roig, Antoni. (2015). "Being Lucky. Transmedia and Co-Creation Practices in Music Video-Clips", *Universitat Oberta de Catalunya Transmedia Literacy*, 85-90.
- Thomas, A. (2006). "Fan fiction online: Engagement, critical response and affective

play through writing”, *Australian Journal of Language and Literacy*, 29(3), 226–239.

Tsitsos, William. (1999). “Rules of Rebellion: Slamdancing, Moshing, and the American Alternative Scene”, *Popular Music*, 18(3), 397-414.

