

敘事、多媒材與新媒體之交響樂章：
《敘事傳播：故事／人文觀點》的啟發

賴玉釵*

書 名：敘事傳播：故事／人文觀點

作 者：臧國仁、蔡琰

出版日期：2016年

出版社：五南

投稿日期：2018年3月28日；通過日期：2018年5月19日。

* 賴玉釵為銘傳大學新聞學系專任教授，email: raven.claw@msa.hinet.net。

本文引用格式：

賴玉釵（2019）。〈敘事、多媒材與新媒體之交響樂章：《敘事傳播：故事／人文觀點》的啟發〉，《新聞學研究》，140: 169-177。

DOI: 10.30386/MCR.201907_(140).0005

壹、「敘事傳播」為軸線之思考方向：從【旅行青蛙】談起

手遊【旅行青蛙】（旅かえる）風靡日本及兩岸，大陸創下了二個月內下載 390 萬次紀錄（周衛，2018 年 1 月 30 日）。故事主角為戴著荷葉「趴趴走」的兩蛙，兩蛙旅遊時會寄送風景明信片給玩家。玩家在社群媒體「曬蛙」，新增想像力而解讀青蛙心情、書寫旅行札記。【旅行青蛙】受新聞媒體等青睞，BBC 等剖析手遊及網路熱度，讓旅蛙成為紀實類型素材（同上引）。易言之，敘事與新媒體（如手遊等）範疇值得一探，另外閱聽人如何解讀紀實／虛構內容亦可探析。《敘事傳播：故事／人文觀點》總合諸多議題，本書承接「敘事典範」觀點而探索傳播多種面貌。全書共分為九章，首先介紹「敘事傳播」意涵、敘事典範發展；其次則針對不同領域，如新媒體、紀實類型、圖文敘事與想像等主題。本書提出「敘事傳播」未來可鑽研方向，如多媒體（媒材）敘事等均具有探索價值。

貳、本書內容淺介

一、敘事傳播與跨媒介現象

首章〈緒論：「故事」與「敘事傳播」〉以多媒材及載具為例，思辨敘事者如何再述故事，並闡釋「向敘事轉」理念（頁 4、7）。「敘事傳播」涵蓋自述等生命故事、目擊者等「他述」及記者「再述」，呼應社會文化（流行文化）及歷史脈絡（頁 5）。「敘事傳播」涉及不同

載具轉化，敘事者模仿相似媒介形式而「互媒」（intermediality），形塑相異類型之連結體系（頁 5）。本書提及虛構故事《花木蘭》等改編，也提及迪士尼結合電影、遊樂園、角色扮演等現象（頁 8-9）。易言之，「敘事傳播」討論層面包括閱聽人「鑲嵌」（embodied）故事情境，親身參與實景及共構故事。此有別於結構主義「故事／論述」等靜態文本討論形式，屬本書提供傳播學界之研究方向。

本書提及跨媒介現象，實呼應「樂高研究」（Lego studies）並提供後續鑽研素材。樂高於 2014 年推出超過 350 項產品，2015 年更售出 760 億個積木，是年創造 52 億美元營收（TVBS NEWS，2016 年 4 月 14 日；2016 年 4 月 15 日）。樂高轉化【星際大戰】、【魔戒】、【哈利波特】、漫威英雄、迪士尼動畫等，推出可愛造型桌遊及電玩，提供跨媒介玩耍方式（transmedial playfulness; Mittell, 2014; Wolf, 2014a）。樂高遊戲取自特定作品元素，立體呈現建築場景，細緻刻劃造景、角色及道具（Wolf, 2014b）。樂高考量閱聽人參與程度而轉化【星際大戰】模型，盼玩家運用積木而再創造故事（同上引）。若就學理系譜而言，未來研究可著重改編者如何藉「互媒」補白，並運用相異載具之物理特質而再塑故事元素。凡此種種，均為「敘事傳播」予後續研究啟迪。

第三章〈數位時代的敘事傳播現象〉著眼新媒體情境，思索敘事者、跨媒材及再述等現象。隨著數位載具興起，相異媒介「能供性」（affordance）賦予故事再述養料（頁 53）。¹ 易言之，敘事傳播關切新媒體「能供性」，思索科技載具如何「再媒介化」既有文本（頁 55）。敘事者考量「互媒」概念，引述既有文本而重構新義，轉化為多

¹ Affordance 常見譯法如「能供性」、「符擔性」、「直觀功能」及「機緣」等。大體言之，affordance 強調相異媒介特質而賦予敘事潛力，如新媒體介面設計讓閱聽人直觀聯想對應功能、預設潛在用途。

種類型而形塑「跨界」故事網絡（頁 67、71）。本章闡明「敘事傳播」新義，敘事傳播涉及補述及再述等歷程，並非傳統結構主義能全然概括。如跨媒介轉述歷程涵括圖像、電子繪本、電子書及手機電玩等，也與實體世界之遊戲相繫（頁 77）。在數位匯流情境下，傳播研究者可細究不同故事「變體」，探索敘事者如何因應多種載具而再詮釋故事、協助故事長久流傳（頁 78）。

若就「數位敘事」及「直觀功能」言之，本書論點也可與樂高研究相互參照，並提供傳播研究探索素材。以數位敘事言之，樂高積木有助於轉為電玩 3D 設定，敘事者可衍生具體公仔及道具為電玩形態。以「物理」特質而言（本書提及「能供性」），影視跨媒介轉化為實體積木時，需讓作品「形變」（transformation）為模型、道具和場景（Wolf, 2014b）。若回歸敘事傳播領域，往後研究可比對影視及再媒介化文本（如實體模型等），剖析轉化歷程造就差異及新義。

二、敘事傳播、生命故事與紀實素材

第二章〈敘事典範與大眾傳播研究〉綜述敘事理論歷程，溯及 Tzvetan Todorov、Vladimir Propp、William Labov 及 Arthur Asa Berger 等研究者觀察（頁 31-33）。本章也提及「個人歷史」及「生命故事」等潮流，閱聽人如何再述生命經驗、轉化個人體驗為「小故事」，成為建構意義及對話開端（頁 38）。若回歸實作體系，普利茲新聞獎得主 Jacqui Banaszynski 曾分享「生命故事」對傳播重要性，他表示，蘇丹境內難民們晚間曾聚在一起，藉歌聲儀式而傳唱故事，傳承歷史及文化；相關見聞成為他日後回憶及書寫素材，肯定生命故事對於傳播歷程影響力（Kramer & Call, 2007／王宇光、陸丁、魏春亮、靈子、王歆慈譯，

2015)。另一普利茲新聞獎得主 Jact Hart 也以不同視角（宛若遠景、中景、近景至特寫），詮釋消息來源之生命故事，希望讓閱聽人感受及體驗他人故事（同上引）。凡此種種皆可見「說故事」效果，也可見「敘事傳播」關切微型故事、映射歷史脈絡。

第四章〈新聞紀實敘事之文本結構〉及第五章〈訪問與新聞訪問之敘事訪談結構與特色〉，均論及新聞類型之寫作與訪談，由「敘事」（如生命故事）賦予新聞紀實及訪談等理論新意。本書提及 van Dijk 等新聞結構觀察，並歸納報刊等新聞結構形態（頁 103-111），再議及電視新聞之畫面、音量及後製等特質（頁 114-115）。本書也觸及訪談歷程「情感」元素，或如報導文學與生命故事結合，故讓新聞報導生色（頁 150-151）。本書倡議，新聞記者（敘事者）發揮傾聽能力，歸納「訪談」（傾聽、機構性訪談）、「寫作」（新聞結構）等見解（頁 153-154）。就實務言之，普利茲新聞獎得主 Isabel Wilkerson 也提及訪談歷程「傾聽」妙用，「傾聽」加速記者與消息來源親近關係，提供消息來源安適氛圍而揭露資訊（Kramer & Call, 2007／王宇光、陸丁、魏春亮、靈子、王歆慈譯，2015）。

三、敘事傳播、圖文類型與變體

專章〈（新聞）圖文敘事與圖像傳播〉結合虛構類型（如繪本及改編電影等），拓展「想像」及「敘事結構」等討論。本章依循跨媒材等概念，如圖像提供空間觀、文字則提供線性等補述作用，形成「意義競合」等形態（頁 211-215、217）。本章也提及「靜態圖像」（漫畫及繪本）、「動態影像」等圖文結構，闡釋繪本圖文整合、漫畫圖文相佐等關聯（頁 217-221）。如圖像敘事及跨媒介轉述為例，敘事者轉化繪本

為影像、動畫及電影等，運用互媒而拓展故事網絡（頁 222）。本章亦論及「敘事者與接收者之認知」，並提及故事依「跨時空文化」而轉述為相異形態，激發閱聽人交流歷程（頁 223-225）。

本章之圖文脈絡、敘事者及閱聽人等討論，呼應近年「漫威漫畫」研究方向。漫威自 1940 年代起始便推出「超級英雄」漫畫，具跨時代號召之潛力（Buerkle, 2014）。漫威迄今已設定逾五千多名「超級英雄」角色，故以「長程策略」規劃後五年影業發展，詮釋先前漫畫設定而吸引新消費者（Flanagan, Mckenny, & Livingstone, 2016）。漫威團隊維持漫畫角色設定，改編為電影及電玩等類型，盼召喚跨世代閱聽人參與故事體系（同上引）。經典圖像敘事出版有年，如何引發跨時空情境之解讀，也值得往後研究持續關注。

四、敘事傳播、日常生活與創見

第八章〈敘事傳播與日常情感生活〉除論及「日常生活美學」，也論及遊戲／共同參與／共構故事等層面（頁 234-235、241）。關於遊戲與敘事之思辨，實則回應第九章〈結論與反思〉敘事傳播之「跨領域取向」（頁 262）。本章提及「敘事傳播」本體論、知識論、方法論等，提出敘事學理予傳播研究之啟迪（頁 274-275）。若以本體論言之，「敘事傳播」與閱聽人使用媒介等相繫，形塑說故事／聽故事等共構情境；以知識論言之，「敘事傳播」融合虛構及紀實素材，有別於區隔想像及求真等傳統；以方法論言之，敘事者可運用多種媒介而產製文本，彰顯「科技」引導故事再生等方式。

參、本書予傳播學理及實務之啟迪

一、本書學理貢獻

本書提及敘事者可選擇虛構／紀實事件，結合跨平台及多媒材而傳播；閱聽人傾聽、紀錄及詮釋後，選擇題材「再述」、運用圖文等類型「再製」訊息（頁 270-271）。閱聽人再製訊息效果，如同漣漪般層層傳遞，激發不同接收者想像（頁 270-271）。易言之，敘事傳播涉及再詮釋歷程，並與多模組資源相繫。

以詮釋學為例，Hans-Georg Gadamer（1986／洪漢鼎譯，2005）以《真理與方法》揭示「效果歷史」重要性，強調歷史傳統對視域（horizon）影響力。就學理貢獻言之，《敘事傳播：故事／人文觀點》突顯多媒材對再述歷程影響，值得詮釋學借鏡。此外，敘事者及閱聽人對話、傾聽等詮釋歷程，實與個人生命史關係密切（頁 38）。本書提供不同路徑思索生命故事，可與詮釋學關切「效果歷史」唱和，啟發後續研究以宏觀層次（效果歷史）及微觀層次（小故事）再探視域意涵。

二、本書實務啟迪：敘事傳播與跨世代閱聽人參與

本書關切旨趣包括敘事「跨時空」發展及接收者解讀，呼應實務潮流。樂高積木自 1936 年推出迄今，玩家從兒童佈及成人，頗具跨世代吸引力（Konzack, 2014; Wolf, 2014b）。以樂高電玩【星際大戰】為例，閱聽人可能因「星戰系列」引發兒時回憶及懷舊感（Buerkle, 2014）。電影【星際大戰】因推出時間達數十年，易喚起特定世代閱聽

人幼年記憶及觀影記憶（同上引）。跨世代閱聽人或可同時涉獵樂高及【星際大戰】等故事，自互動歷程而強化故事連結及體驗（Wolf, 2014b）。若延伸本書討論面向，未來實務可著重敘事「跨時空」發展、閱聽人「跨世代」詮釋：成人如何因特定素材而喚起回憶？如何因懷舊情感而重溫復刻作品？

整體言之，本書以敘事對傳播影響而統攝全局，並提供「再述」、「虛構／紀實」及「多媒材」等觀點，賦予敘事學理新義。本書著墨「微觀歷史」層面，展現傳播研究人文關懷，呼應副標「故事／人文觀點」旨趣。

參考書目

- TVBS NEWS (2016 年 4 月 14 日)。〈年銷 720 億塊積木 前進丹麥樂高工廠探祕〉，《TVBS》。取自 <https://www.youtube.com/watch?v=mRE2C2SMq-M>
- TVBS NEWS (2016 年 4 月 15 日)。〈數位潮流中尋求創新 前進樂高玩具王國〉，《TVBS》。取自 <https://www.youtube.com/watch?v=OwcRw7Nsoa8>
- 王宇光、陸丁、魏春亮、靈子、王歆慈譯 (2015)。《哈佛非虛構寫作課：怎樣講好一個故事》。北京：中國文史出版社。（原書 Kramer, M., & Call, W. [Eds.]. [2007]. *Telling true stories: A nonfiction writers' guide from the Nieman Foundation at Harvard University*. New York, NY: Plume.）
- 周衛 (2018 年 1 月 30 日)。〈「旅行青蛙」風靡中國年輕人為何著迷〉，《BBC 中文網》。取自 <http://www.bbc.com/zhongwen/trad/chinese-news-42871182>
- 洪漢鼎譯 (2005)。《真理與方法》。上海：譯文。（原書 Gadamer, H. [1986]. *Truth and method*. New York, NY: Continuum.）
- Buerkle, R. (2014). Playset nostalgia: Lego Star wars: The video game and the transgenerational appeal of the Lego video game franchise. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon* (pp. 118-152). London, UK: Routledge.
- Flanagan, M., Mckenny, M., & Livingstone, A. (2016). *The Marvel Studios phenomenon: Inside a transmedia universe*. New York, NY: Bloomsbury.
- Konzack, L. (2014). The cultural history of Lego. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Lego studies:*

- Examining the building blocks of a transmedial phenomenon* (pp. 1-14). London, UK: Routledge.
- Mittell, J. (2014). Afterword: D. I. Y. disciplinarily- (Dis)Assembling Lego studies for the academy. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon* (pp. 268-273). London, UK: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2014a). Prolegomena. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon* (pp. xix-xxv). London, UK: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2014b). Adapting the Death Star into Lego: The case of Lego set #10188. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon* (pp. 15-39). London, UK: Routledge.

• 新聞學研究 • 第一四〇期 2019年7月