

閱聽人詮釋跨媒介角色之紀實支線歷程初探： 以經典童話角色為例^{*}

賴玉釵^{**}

投稿日期：2019 年 6 月 28 日；通過日期：2019 年 12 月 13 日。

^{*} 本文為科技部計畫〈跨媒介角色之故事網絡、紀實支線與閱聽人跨平台詮釋：以經典童話角色之再建構為例〉(MOST107-2410-H-130-017-)之部分研究成果。筆者敬謝評審委員惠賜建議，也感謝編輯委員會、編輯團隊之悉心協助。

^{**} 賴玉釵為銘傳大學新聞學系教授，email: raven.claw@msa.hinet.net。

本文引用格式：

賴玉釵(2020)。〈閱聽人詮釋跨媒介角色之紀實支線歷程初探：以經典童話角色為例〉，《新聞學研究》，143: 55-111。

DOI: 10.30386/MCR.202004_(143).0002

《摘要》

跨媒介改編產業倡議結合紀實支線，讓虛構角色與閱聽人生命脈絡唱和，引動網路議題熱度。本研究以經典童話之跨媒介角色及紀實素材為例，探索閱聽人跨平台詮釋經典童話角色歷程。

閱聽人以跨媒介記憶起始，作為深入理解角色形變之基石；閱聽人因紀實支線引發初級想像（五感聯想及同理情感），或因次級想像而再創作紀實圖文，共構故事網絡。閱聽人對照經典角色及多平台紀實支線，可尋找外延文本「補白」；如參照文史素材而對應指涉年代，享如實感並拉近虛構角色距離。

閱聽人可自紀實支線引發否定性，省察改編者選擇紀實素材而再塑經典角色之敘事策略，思索紀實支線輔助／辨證關係。如明星／演員形象（新聞等紀實支線）有助翻轉閱聽人既定認知，賦予角色新義。整體言之，跨媒介產業以多元類型吸引閱聽人，也整合紀實支線等開拓潛在客群。跨媒介產業運用紀實素材等敘事策略，促發閱聽人續與故事體系對話，鞏固跨媒介角色之故事網絡。

關鍵詞：互媒、故事網絡、紀實支線、跨媒介角色、跨媒介敘事

壹、研究動機與問題

一、跨媒介角色與紀實支線之趨勢

跨媒介敘事者（transmedia storyteller）運用相異載具闡釋故事，轉述原作為多種類型而擴充故事網絡（Harvey, 2015）。敘事者以互媒（intermediality）整合相異版本故事，擬仿既有作品旨趣、情節及符碼等媒介形式，運用跨媒介干涉而構成故事網絡（Grishakova & Ryan, 2010; Harvey, 2015）。

以近年趨勢言之，角色建構（character-building）為故事世界發展趨力，敘事者補充角色背景、心境及互動關係而延伸故事宇宙（Freeman, 2017）。改編者可運用「角色互媒」機制塑造「跨媒介角色」（transmedia character）：如維持角色姓氏及外貌等「確切身分」（proper identity）、角色間「關係身分」（relational identity）、角色所處時空等「共時身分」（syntactic identity）；再如改編者可運用不同媒介之模組資源（音樂劇及影視等），展現跨媒介角色「模組身分」多元面貌（Bertetti, 2014; Kérchy, 2016; Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014）。

如《綠野仙蹤》（*The Wonderful Wizard of Oz*）自 1900 年出版後，桃樂絲等經典角色便存於小說、漫畫、劇場作品及電影等；原作者 Frank Baum 也參與改編舞台劇之視覺規劃，擴展故事體系（Freeman, 2017）。再如小紅帽（Little Red Riding Hood）、《小飛俠彼得潘》（Peter and Wendy）、傑克與仙豆（Jack and the Beanstalk）均經跨世紀詮釋，隨著改編者再述而存於多平台（Freeman, 2017）。易言之，敘事者在多平台詮釋經典角色，改編版本與原作干涉而成「角色互媒」，屬

拓展故事網絡之重要趨勢 (Bertetti, 2014)。

經典文學若對應真實線索，可協助閱聽人由紀實支線 (transtexts) 再涉入故事網絡，連結虛構文本及現實世界 (Delwiche, 2016; Knox & Kurtz, 2016)。跨媒介敘事者可補述故事相關之紀實脈絡，如運用 TED Talks 詮釋核心文本；或依紀實素材補述角色成長、關鍵行動及設定，鞏固既有故事體系 (Delwiche, 2016; Kurtz, 2016)。敘事者可整合角色及紀實素材 (如電影幕後紀實、服裝道具指涉歷史脈絡)，補充細節而賦予角色新義 (Solomon, Buck, & Lee, 2013; Solomon, 2017)。另如紀實資訊 (如經典角色定型年代、時空脈絡) 考掘，可提供改編者再塑造經典角色方向，期能與時俱進地開展故事體系 (Bettelheim, 1976/王翎譯, 2017; Knox & Kurtz, 2016)。跨媒介敘事研究多探索虛構類型，但融合紀實支線之傳播形態為何？跨媒介角色若統合紀實支線，如何邀請閱聽人走入虛實交融之故事體系，也值得再探詢。

近年好萊塢影業改編動畫為真人版，多引用史料為美術設計或時空設定依據 (Solomon, 2017)。如劉亦菲飾演真人版電影《花木蘭》(Mulan) 額黃妝曝光推出後，《KEYPO 大數據關鍵引擎》兩天內收到逾萬筆「花木蘭」聲量，熱門關鍵字如「妝容神還原」、「Disney」及「花木蘭真人版」等；額黃妝也引發中國大陸網站熱議，網友比對魏晉南北朝妝髮後肯定電影《花木蘭》美術設計，呼應〈木蘭詩〉「對鏡貼花黃」描寫 (Lancelot, 2019 年 7 月 9 日)。再如電影《花木蘭》預告片出現貌似福建土樓建築，引發閱聽人熱議花木蘭是否為客家人、及其出生地 (對應土樓分布區)；閱聽人並從〈木蘭詩〉推斷花木蘭所處時代，評析真人版電影《花木蘭》含括可汗及唐太宗合理性 (舒穆祿德毓, 2019 年 7 月 8 日)。易言之，好萊塢影業引用紀實素材詮釋經典角色，並為美術設計及時空設定等基石，促發閱聽人思辨知識而「捲」

(engagement) 入故事網絡。「紀實素材」(知識) 或可引動閱聽人考掘故事角色系譜，造就經典角色曝光率及網路熱度，間接嘉惠「跨媒介角色」商業體系。

由上可知，紀實支線在建構跨媒介角色歷程扮演要角，然則閱聽人如何結合紀實線索體現跨媒介角色意涵，卻甚少實證論述。閱聽人如何整合角色知識及故事考掘系譜，參與紀實知識驅動之跨媒介網絡？閱聽人如何融合紀實素材，賦予經典角色新義？此皆少見於跨媒介學理討論，故為本研究目標。

二、研究目的

本研究盼彰顯閱聽人結合紀實素材後，解讀跨媒介角色面向及特質。研究目標包括：其一，閱聽人賞析跨媒介角色之記憶（如動畫版等既有角色認識）；其二，閱聽人參酌紀實素材（如幕後紀錄片及官方出版專書等），引發何種想像、補白及反思等解讀，此詮釋歷程如何異於單論虛構類型之賞析體驗。

跨媒介敘事研究先前多聚焦文本分析，近年則倡儀結合讀者反應論，探索閱聽人詮釋故事網絡之基礎及交流歷程（Klastrup & Tosca, 2014）。本文擬先回溯閱聽人詮釋文本歷程，再對照角色為主之跨媒介改編現象，提出研究新義及切入點。Iser（1978）首先整合文本產製端及閱聽人接收端，說明虛構小說、閱聽人及兩者交流歷程。以文本產製端而言，需參照文學傳統而思考類型之呈現形式（Dake, 2005; Iser, 1978）。以閱聽人接收端而言，閱聽人可參照文學知識而解讀資訊（Barbatsis, 2005; Iser, 1978）。閱聽人運用想像力而構築文本世界，藉初級想像（視覺感知、情感）、次級想像（再創造文本）而轉化抽象概

念為如實情景 (Dake, 2005; Iser, 1993; Pantaleo, 2009)。若以閱聽人與文本交流歷程而言，閱聽人可參照小說描寫而建構連貫性之「內參文本」(intratextuality)，或參照其他文本而「外延文本」(extratextuality, Pantaleo, 2009)。閱聽人亦需適時翻轉先前預設，因「初級否定性」(primary negativotion)而接納出乎意料之角色刻劃；或依「次級否定性」(secondary negativotion)反思敘事者整體規劃 (Iser, 1978)。

若回歸當代跨媒介情境，閱聽人想像力不僅止於視覺感知、「具體化」抽象角色描寫 (Barbatsis, 2005; Dake, 2005)，故上述學理需再思辨。閱聽人如何在多平台情境參照紀實素材，形塑跨媒介角色之故事網絡，亦可再探索。

三、研究問題

(一) 閱聽人詮釋跨媒介角色基礎

1. 閱聽人如何因敘事知識而解讀類型及符碼呈現？

閱聽人可依敘事知識而聯想多種版本之角色互媒，藉相異版本交互指涉而豐厚角色意涵 (Harvey, 2015; McCulloch, 2015)。閱聽人參照哪些互文知識而衍生類型及符碼等期待 (McCulloch, 2015; Simons, Dhoest, & Malliet, 2012)？

2. 閱聽人如何因跨媒介角色紀實素材激發想像？

(1) 若以初級想像為例，閱聽人詮釋紀實素材引發何種五感聯想或情感聯想？

(2) 若以次級想像為例，閱聽人詮釋紀實素材後之再創造歷程為

何？

閱聽人可依角色互媒線索，整合跨媒介網絡之細節（Bertetti, 2014）。如故事旅行（story travelling）紀實書寫興起，閱聽人蒐集攝影、歷史及童話嘉年華等資訊，補述經典童話角色知識（鄭伊雯，2013；步兮瑤，2015）。若以經典童話為例，閱聽人如何整合紀實支線等知識體系？

（二）跨媒介角色紀實支線與閱聽人跨媒介涉入 （transmedia engagement）

1. 閱聽人詮釋跨媒介角色之多平台紀實支線，如何填補不同版本空白？

閱聽人需克服跨媒介間隙補白，補白包括參照歷時傳統、內在文本等層面（Harvey, 2015; Iser, 1993）。以跨媒介角色為例，閱聽人如何詮釋角色系譜之歷時變化？紀實素材提供何種輔助，協助閱聽人增補背景知識而豐厚角色意涵？

2. 閱聽人詮釋跨媒介角色之多平台紀實支線，如何發揮否定性？

閱聽人推翻先前預設而發揮否定性，方能與故事網絡持續交流（Holthuis, 2010）。閱聽人跨媒介賞析經典童話及改編版，若發現角色塑造未符合既定預設（如動畫及真人版呈現），如何發揮否定性？閱聽人跨媒介賞析故事網絡，或因紀實支線而涉獵新知，發現出乎預期之真實事件（Zeiser, 2015）。閱聽人如何發揮否定性而融入故事體系，賦予角色新義？

貳、文獻探索：閱聽人多平台詮釋跨媒介角色之紀實支線歷程

一、閱聽人詮釋跨媒介角色基礎：以跨媒介記憶為例

(一) 閱聽人之敘事知識

1. 經典童話之跨媒介角色與參照類型知識：

閱聽人可參照童話類型慣例及發展系譜，比對改編版本增刪元素而洞察「角色形變」(Bertetti, 2014)。迪士尼近年改編電影常突破童話公式，強調女性自主及改變現狀能力，突破女性被動獲救之刻板印象(Solomon et al., 2013; Solomon, 2017)。迪士尼動畫電影《小美人魚》(*The Little Mermaid*)呼應「女力覺醒」態勢，其後真人版電影《美女與野獸》(*Beauty and the Beast*)及動畫電影《冰雪奇緣》(*Frozen*)等均承此訴求(Rodosthenous, 2017)。迪士尼也評估西元 2000 年後女性收看動漫比例增多，往後持續因應女性閱聽人需求而開拓故事宇宙(Rodosthenous, 2017; Smith, 2018)。動畫電影《冰雪奇緣》取材安徒生童話〈雪后〉(*The Snow Queen*)，闡釋女主角建立冰雪王國動機；閱聽人可比對童話系譜，理解改編者如何重塑角色、行動及情節，體認經典角色再書寫及新義(Solomon et al., 2013)。易言之，閱聽人可依類型知識，理解類型系譜與角色塑造；並可探索改編者詮釋角色考量，映射何種文化脈絡(Cashdan, 2000)。

2. 經典童話之跨媒介角色及參照「角色知識庫」：

跨媒介敘事者依角色知識庫，藉相異平台而延伸呈現形式，盼予閱

聽人多元賞析方式及體驗 (Beddows, 2012)。閱聽人可因經典童話之角色互媒而引發聯想，參照不同版本之符碼、構圖、語句及典故，體現多版本互涉及擴充意涵 (Burke, 2015; Holthuis, 2010)。法國文學故事〈美女與野獸〉(Beauty and the Beast) 衍生多種改編版本，部分插圖乃參照當時民俗風情；另百老匯音樂劇保有女主角黃衣服飾，並複合多種動物為野獸形貌 (Solomon, 2017)。閱聽人詮釋跨媒介角色時，可比對角色知識庫而互涉，進一步理解改編者參照之符碼及通俗文化 (Scolari et al., 2014)。

3. 經典童話角色與多平台紀實支線：

跨媒介敘事者以角色為基礎產製故事內容，賦加支線拓展角色設定，協助閱聽人更親近文本世界 (Pearson, 2019)。

(1) 改編團隊出版幕後設定：

跨媒介敘事者可增補紀實支線 (如史料及新聞)，詮釋經典角色建構背景，召喚閱聽人對應歷史情境 (Kerrigan & Velikovsky, 2016; Simons et al., 2012)。該領域研究可對應角色發展系譜，考掘特定版本之道具及潛藏意涵 (Scolari et al., 2014)。如仙履奇緣 (Cinderella) 流傳迄今逾七百種版本，傳頌最廣者為《鵝媽媽故事集》(Les Contes de ma mère l'Oye) 與《格林童話》(Grimms Märchen)；《鵝媽媽故事集》潛在閱聽人為法國宮廷貴族，如灰姑娘赴舞會之馬車及隨從陣仗宛若法國皇室排場 (Bettelheim, 1976/王翎譯, 2017)。易言之，跨媒介敘事研究者可考掘故事系譜，探索「角色形變」緣由及社會脈絡 (Scolari et al., 2014)。

跨媒介敘事者亦可考掘角色發展之增刪元素，剖析塑造特定版本之真實情境。如迪士尼動畫片《睡美人》(Sleeping Beauty) 音樂設定實

與柴可夫斯基芭蕾舞作相繫：柴氏設定巴洛克曲風後再搭配舞蹈、道具及情節，創造「音樂先行」敘事形態；華特迪士尼及改編團隊肯定柴氏「音樂先行」概念，後續改編動畫亦承此敘事策略（Solomon & Hahn, 2015）。易言之，紀實素材可輔助跨媒介角色建構，提供閱聽人再認識角色之基礎，促成故事考掘及史料等對話空間。

(2) 改編團隊轉化紀實素材為紀錄片（幕後紀實短片）：

跨媒介敘事者可援引真實情境之考察、訪談及影像等，補述角色發展之背景資訊（Edmond, 2015; Kerrigan & Velikovsky, 2016）。如幕後紀實可結合訪談及聲效等影音類型，多元詮釋角色意涵（Raphael & Lam, 2016; Zeiser, 2015）。電影《波特小姐：比得兔的誕生》（*Miss Potter*）結合幕後紀實，紀錄短片呈現湖區場景、導演與演員等訪談資訊，多面詮釋作者碧翠絲波特（*Beatrix Potter*）創作背景（Kirschner & Noonan, 2006）。易言之，跨媒介敘事者可融合紀實素材，增補背景資訊而拓展故事網絡（Heuvel, 2013; Zeiser, 2015）。閱聽人可結合紀錄片實景及訪談資訊等，多方理解角色塑造歷程，作為再認識角色之對話起始。

(3) 改編團隊轉化紀實素材為幕後圖文：

跨媒介敘事者可轉化紀實素材為新聞及短片，增補演員現況及後製說明（Raphael & Lam, 2016; Zeiser, 2015）。敘事者亦可轉化紀實資訊為圖文，擷取照片並增補文字而延伸圖義（Unsworth & Cléirigh, 2012）。

閱聽人可依互文線索而解讀文本（Holthuis, 2010; Hutcheon, M. & Hutcheon, L., 2010），參照史料及照片等詮釋紀實支線。閱聽人眼見照片時，可因照片聯想紀實物事而感覺貼近真實情境（Rajewsky, 2010; Unsworth & Cléirigh, 2012）。閱聽人亦可參考幕後設定等圖文說明，結

合角色概念圖而理解改編團隊構思（Solomon, 2017）。

(4) 改編團隊結合紀實素材等博物館展覽：

跨媒介敘事者可協助企劃博物館展覽，整合照片及具體事物等紀實素材（Edmond, 2015; Kerrigan & Velikovsky, 2016）。博物館策展可聚焦角色相關訊息，並融入不同受訪者角度而詮釋故事，深化議題「可鑽研度」（drillability, Kerrigan & Velikovsky, 2016）。閱聽人可自互文典故而詮釋文本（Holthuis, 2010），援引紀實知識解讀故事原型及歷史淵源。

(二) 跨媒介角色之紀實支線與閱聽人想像

想像力可分為初級想像、次級想像，前者指五感聯想、情感紓發，後者為再創造及傳播能力（Iser, 1993）。

1. 跨媒介角色之紀實支線與初級想像：

(1) 紀實支線與五感聯想：

以紀實素材言之，敘事者可藉角色互媒發展支線，融合紀實支線而擴充情節（Heuvel, 2013; Kerrigan & Velikovsky, 2016）。如電影《波特小姐：比得兔的誕生》提供紀實影像，呈現湖區風景及作者住家。閱聽人可參照傳記線索，理解波特小姐依所見而創作繪本，描摹湖區樣貌而繪製故事環境（Lear, 2007）。閱聽人若對照繪本場景、紀實影像再現之湖區，或強化五感聯想，感受原著《彼得兔》（*Peter Rabbit*）角色建構之創作情境。

(2) 紀實支線引發情感／同理：

若以紀實素材言之，跨媒介敘事者可附加支線而補充原作意涵，並

對應真實地理、歷史及事件 (Pearson, 2019)。閱聽人瀏覽角色相關之紀實書寫，同理角色心路歷程而激發情感 (Heuvel, 2013; Kidder & Todd, 2013)。閱聽人或可融入先前閱讀文本、生命故事及昔日回憶，重拾懷舊情感而穿梭於相異版本 (Iser, 1993; Klastrup & Tosca, 2014)。波特小姐傳記曾提及繪本《彼得兔》創作歷程，她不顧家人反對而投身繪畫 (Lear, 2007)。閱聽人瀏覽傳記內容，或可同理波特小姐面臨兩難心境 (家庭衝突、創作熱愛)，衍生懷舊感以外之情感聯想。

2. 跨媒介角色之紀實支線與次級想像：

再創造指創新及活化某物，閱聽人運用想像力弭合間隙而洞悉文義 (Iser, 1993; Pantaleo, 2009)。閱聽人選擇特定角色，並參照角色相關故事線及媒介形式，發揮想像力而重構情節 (Baker, 2014)。

若以紀實脈絡言之，閱聽人可引用既存素材而再述文本，運用資訊補白並展現次級想像 (Vos, 2009; Iser, 1993)。如仙履奇緣實體世界設於波惹，該區模擬童話火爐、灰燼及打掃用品；閱聽人匯總經典角色及紀實資訊後，以旅行敘事等圖文形態而再述故事 (鄭伊雯, 2013)，或如閱聽人轉述「格林兄弟博物館」展覽手稿，補充格林兄弟整理民間故事等經歷 (鄭伊雯, 2013; 步兮瑤, 2015)。

閱聽人亦可繪製地圖闡釋角色相關之文學地景，說明交通資訊及車站等位置；或建議童話旅遊行程，規劃英國、法國、芬蘭及丹麥等不同天數及排程，補充文學故居開放時段及票價等資訊 (李炯俊, 2008/李悅譯, 2012)。易言之，閱聽人可從虛構角色起始，藉紀實書寫而輔助核心文本，闡釋角色相關道具、實體場景及時代脈絡 (Bates & LaTempa, 2002)。閱聽人轉化個人親身經歷為紀實支線，共構跨媒介角色網絡、再書寫故事空間。

二、經典童話之跨媒介角色、故事網絡與閱聽人多平台涉入

閱聽人若發現跨媒介間隙，需依互文線索而補白；閱聽人若發現相異版本之角色設定出乎預期，需以否定性推翻預設，方能與故事網絡交流（Freeman, 2014; Harvey, 2015）。

（一）閱聽人詮釋經典童話之跨媒介角色及補白

1. 閱聽人建立紀實素材之外延文本：

跨媒介故事網絡因新增元素，相異節點間未必詳述背景，故各版本間實具間隙（Beddows, 2012; Jenkins, 2006）。跨媒介敘事可結合非虛構書籍及歷史紀錄片等外延文本，協助閱聽人接收紀實資訊而詮釋故事體系、再認識經典角色（Freeman, 2019）。閱聽人賞析核心文本及改編版本，若對跨媒介間隙有所疑惑，可追尋外延文本而理解故事發展及因果關係（Burke, 2015; Harvey, 2015）。

跨媒介敘事鼓勵閱聽人延伸紀實資訊而補白，賦予虛構角色多元詮釋（Freeman, 2017; Kerrigan & Velikovsky, 2016）。迪士尼將《鵝媽媽故事集》中的章節〈仙履奇緣〉改編成動畫及真人版電影，保有玻璃鞋等橋段。若考察仙履奇緣發展系譜，玻璃鞋元素僅《鵝媽媽故事集》獨有；後世推測由於仙履奇緣初始為口傳文學，玻璃鞋（verre）應為毛皮鞋（vair）誤植（Cashdan, 2000）。再如《鵝媽媽故事集》成書乃為法國貴族教育，玻璃為當年稀有物品故增綺想氛圍，讓「玻璃鞋」版本流傳迄今（Bettelheim, 1976／王翎譯，2017）。易言之，閱聽人可參照外延文本理解改編版本增刪元素，探索故事產製之社會情境及集體期待。

閱聽人可引述紀實支線，理解核心文本未言及間隙，洞察故事產製

脈絡及風俗民情 (Edmond, 2015; Kerrigan & Velikovsky, 2016)。《愛麗絲夢遊仙境》(*Alice in Wonderland*) 背景為英國維多利亞時代，「瘋狂帽匠、三月兔、睡鼠及愛麗絲下午茶」為其經典場景 (Gardner & Burstein, 2015)，但原作未言明食材及烹煮方式，也未提及飲品調製手法。部分閱聽人參照維多利亞時期食譜，還原《愛麗絲夢遊仙境》點心包括鱒魚、馬鈴薯和蕃茄 (Kérchy, 2016)。易言之，閱聽人可參照歷史素材而延伸紀實支線，持續共創／拓展故事網絡 (Bates & LaTempa, 2002; Kerrigan & Velikovsky, 2016)。

2. 閱聽人建立紀實素材之內參文本：

(1) 經典童話角色建構與內參文本：

內參文本體現於同一作品之上下文脈互涉，閱聽人援引前文詮釋後續段落 (Holthuis, 2010)。以經典童話角色言之，閱聽人可理解角色之內部延續性，預測角色行為與可能表現 (von Stackelberg & Jones, 2014)。閱聽人對照內參文本，理解角色互動、相依或對立關係 (Harvey, 2015; von Stackelberg & Jones, 2014)。

(2) 角色相關之紀實支線與內參文本：

閱聽人串連紀實圖文而理解事件發展，依內參文本整合不同符碼系統 (Baetens & Bleyen, 2010; Heuvel, 2013)。以《愛麗絲夢遊仙境》為例，閱聽人可參考旅行紀實照片及描寫，發現當年真人愛麗絲買糖果店家 (1950 年代已更名為「愛麗絲小店」)；閱聽人整合「愛麗絲小店」圖文為內參文本，理解交通狀況及轉車資訊 (賴嘉綾, 2017; Kérchy, 2016)。閱聽人亦可對照跨媒介改編之幕後說明，輔助照片而理解典故出處及設計理念 (Solomon, 2017)。

(二) 經典童話之跨媒介角色、故事網絡與否定性

1. 初級否定：閱聽人預期角色樣貌與調整期待（如翻拍之真人版）：

跨媒介轉述乃再詮釋歷程，敘事者依多模組資源而再述角色形態，未必全然服膺閱聽人期待（Ryan, 2014）。閱聽人或喜見特定媒介再現之角色樣貌，如迪士尼動畫片、真人電影以及音樂劇《美女與野獸》均有擁護者（Solomon, 2017）。閱聽人若遇新增角色元素，需適時發揮否定性而推翻先前預設（Szczepanik, 2002）。

研究者可探析，閱聽人若覺察角色形態不符預期（如真人電影之角色詮釋），如何發揮否定性而調整預設（Bertetti, 2014; Szczepanik, 2002）？紀實素材提供何種線索，協助閱聽人調整期待而接納新版？

2. 次級否定：

(1) 閱聽人結合紀實支線推翻童話類型預設：

閱聽人若接觸紀實支線而獲新知，後續需運用否定性而推翻預設，方能續與文本交流（Kerrigan & Velikovsky, 2016; Heuvel, 2013; Szczepanik, 2002）。《愛麗絲夢遊仙境》乃為十九世紀讀者而寫，某些橋段亦需牛津居民較能理解（Gardner & Burstein, 2015）。《愛麗絲夢遊仙境》帽匠吟唱「一閃一閃小蝙蝠」等歌詞，乃擬仿 Jane Taylor 詩作〈小星星〉（The Star）；蝙蝠靈感來源可能出自牛津大學之蝙蝠模型及出糗插曲（Gardner & Burstein, 2015）。易言之，閱聽人可參照紀實支線，理解角色建構及通俗脈絡，翻轉童話類型而脫離現實。閱聽人若對照原版及改作文本，或理解改編版本訴求（旨趣為寫實、科學及自主），調整對童話預設而融入故事世界。閱聽人可理解牛津風俗、器具及流行童謠等互文線索；亦可對照《愛麗絲夢遊仙境》及故事考掘資

訊，由求真角度理解創作條件及文化肌理（Kérchy, 2016）。易言之，閱聽人可覺察類型既定元素及形式，反思敘事者援用典故及轉述策略（Gardner & Burstein, 2015; Szczepanik, 2002）。

(2) 閱聽人結合紀實支線省察角色意涵：

跨媒介敘事者可增加紀實支線，整合典故而延伸故事意涵（Kérchy, 2016）。改編版之角色若顛覆閱聽人預期，閱聽人如何展現「否定性」接納角色，實可再探悉（Kérchy, 2016; Szczepanik, 2002）。如《愛麗絲夢遊仙境》背景為英國維多利亞時期，閱聽人可結合紀實資訊，理解敘事者詮釋角色基礎（Gardner & Burstein, 2015）。故事中經典角色「帽匠」及下午茶之瘋狂行為，或讓閱聽人意外與不解。閱聽人若參照紀實支線，或可理解作者依據當年情境形塑「瘋狂帽匠」，考據彼時帽匠常接觸水銀故影響心智（Gardner & Burstein, 2015）。易言之，閱聽人或可理解角色形變及對應文化脈絡，翻轉既定預期而接納角色新貌（Bertetti, 2014; Gardner & Burstein, 2015）。閱聽人若對照核心文本之角色、輔助紀實支線，或可思索敘事者採取何種角度而詮釋角色（Kidder & Todd, 2013）。

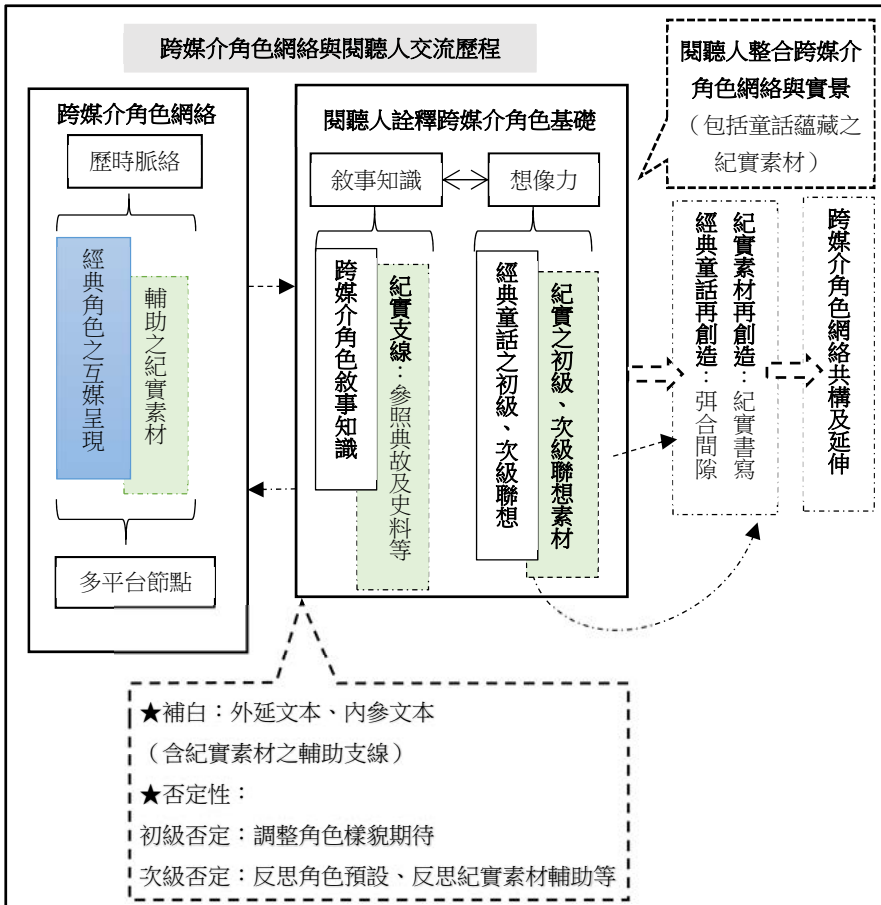
三、小結：閱聽人詮釋跨媒介角色、再創造／共構故事網絡等歷程

綜上所述，閱聽人詮釋跨媒介角色時，需參酌敘事知識及想像力，整合紀實支線而詮釋文本。閱聽人賞析相異版本時，亦可體現初級否定性、次級否定性。如前所述，閱聽人觀賞真人版電影若感選角出乎預期，可述紀實資訊發揮初級否定性；閱聽人若參照角色呈現及紀實支線，反思童話類型與角色系譜，體現次級否定性。

此外，閱聽人需詮釋跨媒介角色網絡後，或可衍生次級想像而再創造文本，共構故事網絡。若以閱聽人再創造文本為例，閱聽人可融合紀實支線（圖像、照片及文字等）而書寫旅行紀事。閱聽人詮釋跨媒介角色網絡，即以自身觀點而再述角色樣貌，參與共構故事網絡歷程。

閱聽人詮釋跨媒介角色、共構故事網絡等歷程，如圖 1 所示：

圖 1：閱聽人詮釋跨媒介角色、再創造／共構故事網絡概圖



資料來源：本研究整理。

如圖 1 所示，改編者建構「跨媒介角色網絡」，邀請閱聽人融入故事世界；閱聽人需憑藉「跨媒介角色參與基礎」回應文本，方能持續交流歷程，故圖 1 左箭號以虛線表之。閱聽人需回應文本邀請後，方有補白、否定性等詮釋歷程，故圖左下方箭號以虛線表之。

本研究架構圖原創性有三：其一，以跨媒介涉入歷程而言，閱聽人可經歲月沉澱而反覆檢視，引發次級否定推翻年少所思，賦予角色及文本新義。其二，跨媒介涉入歷程甚少研究說明否定性之層級，更遑論言及閱聽人援用紀實資訊而反思角色系譜。其三，跨媒介研究甚少結合虛構文本、紀實支線等而探析，本研究則擴充紀實支線之討論，扣合經典童話結合史料、故事考掘等實證。本研究增補理論概念，並論及閱聽人如何整合紀實支線而形塑故事網絡，豐厚跨媒介敘事學理意涵。

參、研究方法

一、跨媒介角色及案例選擇

本研究考量角色互媒系譜，文本篩選方式包括：其一，本研究考量歷時傳統，跨媒介角色案例需曾承襲原作角色發展、故事考掘系譜（Solomon & Branagh, 2015）。其二，跨媒介改編需含真人版電影，以理解閱聽人體現否定性等歷程。其三，跨媒介角色改編版本甚多，本研究選擇獲特定領域之國際獎項肯定者。其四，跨媒介故事網絡包括三種以上媒介，如原作改編為影音及音樂劇等類型（Harvey, 2015; Solomon, 2017）。其五，經典童話角色再建構歷程需具備紀實支線，如官方出品揭示幕後紀實、改編者「如實」再現角色等考量。本研究選擇經典童話角色案例包括：〈美女與野獸〉、仙履奇緣、《彼得兔》書系、《愛

麗絲夢遊仙境》及《愛麗絲鏡中奇遇》（*Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*）、睡美人（*The Sleeping Beauty*）及《小飛俠彼得潘》，上述案例均含真人版電影，另改編動畫、音樂劇及電視劇等，均具專業領域得獎紀錄。

表 1：經典童話之跨媒介角色與故事網絡簡表

書系名稱	故事網絡
〈美女與野獸〉	<ol style="list-style-type: none"> 1. 法國童話〈美女與野獸〉約於 1740 年出版。 2. 迪士尼出品：動畫《美女與野獸》（1991 年）、真人版電影《美女與野獸》（改編自迪士尼動畫，2017 年）。 3. 百老匯音樂劇（改編自迪士尼動畫，1994 年迄 2017 年）。 4. 故事旅行：法國村莊（真人版取景地）。 5. 主要參考紀實資訊： <ol style="list-style-type: none"> (1) 迪士尼幕後製作等官方出版書籍（Solomon, 2017）。 (2) 本片新聞或臉書推播之幕後紀實。
〈仙履奇緣〉	<ol style="list-style-type: none"> 1. 目前流傳最廣版本為《鵝媽媽故事集》，為法國作家 Charles Perrault 於 1697 年撰寫之「玻璃鞋」版本。 2. 迪士尼出品：真人版電影《仙履奇緣》（改編自迪士尼動畫，2015 年）。 3. 同名百老匯音樂劇（2013 年）。 4. 故事旅行：德國童話大道。 5. 主要參考紀實資訊： <ol style="list-style-type: none"> (1) 迪士尼幕後製作等官方出版書籍（Solomon & Hahn, 2015）。 (2) 本片新聞或臉書推播之幕後紀實。 (3) 真人版電影幕後紀實及演員訪談。

書系名稱	故事網絡
〈睡美人〉	<ol style="list-style-type: none"> 1. 目前流傳最廣為《格林童話》版本。 2. 迪士尼出品：真人版電影《黑魔女》（<i>Maleficent</i>, 2014 年）。 3. 芭蕾舞劇：柴可夫斯基根據格林童話結局，改編為芭蕾舞劇《睡美人》（<i>Tchaikovsky's the Sleeping Beauty</i>）。 4. 故事旅行：德國童話大道。 5. 主要參考紀實資訊： 迪士尼幕後製作等官方出版品（Solomon & Branagh, 2015）。
《彼得兔》書系	<ol style="list-style-type: none"> 1. 繪本，出版已逾 105 年。 2. BBC 改編動畫《彼得兔與朋友們的世界》（<i>The World of Peter Rabbit and Friends</i>, 1992 年）。 3. 真人版電影《波特小姐：比得兔的誕生》（<i>Miss Potter</i>, 2006 年）。 4. 故事旅行：湖區觀光、湖區音樂劇、湖區芭蕾舞劇。 5. 主要參考紀實資訊： (1) 人物傳記、湖區官方網頁介紹（Frederick Warne & Co., 2020; Lear, 2007）。 (2) 真人版電影幕後紀實及演員訪談。
《愛麗絲夢遊仙境》及《愛麗絲鏡中奇遇》	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文字作品，已出版逾 150 年。 2. 同名電視劇（NBC Studio 等出品，1999 年）。 3. 真人版電影《魔境夢遊》（<i>Alice in Wonderland</i>, 2010 年）。 4. 故事旅行：牛津大學基督堂學院、愛麗絲小店。 5. 主要參考紀實資訊： (1) 《愛麗絲夢遊仙境》研究及註解（Gardner & Burstein, 2015）。 (2) 本片新聞或臉書推播之幕後紀實。 (3) 真人版電影幕後紀實及演員訪談。

書系名稱	故事網絡
《小飛俠彼得潘》	<ol style="list-style-type: none">1. 作品於 1906 年出版，出版逾 110 年。2. 真人版電影《小飛俠彼得潘》（<i>Peter Pan</i>, 2003 年）。3. 真人版電影《虎克船長》（<i>Hook</i>, 1991 年）。4. 主要參考紀實資訊：<ol style="list-style-type: none">(1) 《小飛俠彼得潘》成書歷史及改編研究（Hanson, 2011）。(2) 真人版電影幕後紀實及演員訪談。

資料來源：本研究整理。

二、深度訪談法及執行歷程

（一）深度訪談法之意涵

深度訪談法承襲詮釋學視角，肯定研究者及受訪者均具先前理解（陳向明，2009；Olson, 2012）。研究者可經由對話形態，同理受訪者之生命故事、感受及體驗從何而生（Olson, 2012）。本研究考量閱聽人詮釋歷程，故擬採深度訪談法而盼同理受訪者之生命經驗（Pantaleo, 2009），深化跨媒介參與基礎、交流歷程等意涵。研究者可探析受訪者之思辨脈絡，並鼓勵受訪者分享生命故事及體驗，循受訪者思路而追問（陳向明，2009；Scott & Garner, 2012）。

（二）深度訪談之研究設計

1. 執行歷程說明：

本研究考量敘事知識、想像力概念較抽象，故發放回饋單（reflect journal）先請受訪者填寫（Pantaleo, 2009; Simons, 2014）。本研究結合

回饋單，依閱聽人所述而追問；再依半結構式訪談法，循閱聽人回答而進一步追問（陳向明，2009；Scott & Garner, 2012）。半結構式訪談法為研究者先擬訂題綱，並依受訪者回應而調整訪談題序（陳向明，2009）。若訪談出現同質度高等重複資訊，可視訪談資料已達飽和（Olson, 2012; Scott & Garner, 2012）。

2. 訪談執行歷程：

本研究參考〈表 1：經典童話之跨媒介角色與故事網絡簡表〉核心文本、改編版本，並搭配表 1 羅列之紀實素材，便於受訪者相互參照及說明。本研究也歡迎受訪者補述其他紀實素材，分享紀實支線如何協助建構角色意涵。

本研究訪談 25 位受訪者，受訪者年齡層分布為 20-45 歲。受訪者來自傳播、藝術、文學及歷史等科系，並曾接觸敘事學理等領域，部分受訪者具跨媒介改編實務經歷。每位受訪者個別觀看約兩組作品，填寫回饋單後再接受二至三小時訪談。受訪者也瀏覽幕後製作專書，探索紀實支線如何輔助核心故事。

（三）資料分析歷程

1. 回饋單分析方式之簡要說明：

本研究依〈圖 1：閱聽人詮釋跨媒介角色、再創造／共構故事網絡概圖〉架構，歸納閱聽人詮釋基礎及涉入歷程之理論三大向度：閱聽人敘事知識庫、閱聽人想像力與詮釋經典童話之角色與閱聽人跨媒介涉入歷程。本研究再依回饋單內容，逐一對應至上述理論向度及子類目，盼學理及回饋單內容能充分對話。回饋單分析方式之簡表如表 2：

表 2：回饋單分析方式之簡表說明

回饋單內容	萃取之關鍵討論	對應學理類目
<p>個案 15 回饋單：</p> <p>【蘭開斯特家族的象徵物是紅玫瑰，約克家族是白玫瑰，因為莎士比亞的作品《亨利六世》（<i>Henry VI</i>），使得玫瑰戰爭一詞廣為流傳】。亨利七世將皇室徽章改為都鐸玫瑰，外層花瓣為紅色，內層花瓣為白色的雙色玫瑰。</p> <p>【《愛麗絲夢遊仙境》第七章是〈紅心王后的槌球場〉（The Queen's Croquet-Ground），也引用了莎士比亞《亨利六世》的台詞。這段紙牌僕人將白玫瑰花油漆成紅色的情節，1951 年和 1999 年版都有】。</p> <p>以西洋棋來說，應該是黑色和白色，【《愛麗絲鏡中奇遇》裡面卻是紅女王，紅國王，紅騎士，白女王，白國王和白騎士。紅色和白色成為競爭的關係，甚至反映在玫瑰的顏色上。作者剛好是英國人，是否有可能故意以紅白雙色，和紅白玫瑰，來代表競爭關係】。</p>	<p>1. 個案 15 說明玫瑰戰爭之核心要角及家徽，闡釋紅白玫瑰典故。</p> <p>2. 個案 15 闡釋《亨利六世》台詞與《愛麗絲夢遊仙境》角色設定關聯。</p> <p>3. 個案 15 說明《愛麗絲夢遊仙境》紅白女王競爭關係，探究作者之英國人背景及典故等關聯。</p>	<p>1. 閱聽人應用紀實支線為詮釋基礎。</p> <p>2. 閱聽人結合經典角色、歷史素材及作者背景等，探索《愛麗絲夢遊仙境》紅白女王設定與歷史隱喻。</p>

資料來源：本研究製表（【】為研究者所加，標示研究者萃取訪談重點）。

2. 訪談資料分析方式之簡要說明：

本研究萃取與紀實素材相關訪談內容，再對應〈圖 1：閱聽人詮釋跨媒介角色、再創造／共構故事網絡概圖〉架構，延伸閱聽人訪談逐字稿為學理對話初胚。逐字稿之分析簡表如表 3：

表 3：逐字稿分析方式之簡表說明

逐字稿原始內容	萃取之關鍵討論	對應學理類目
研究者：《波特小姐：比得兔的誕生》真人版幕後有波特小姐住的湖區，這會加強你的感動嗎？ 個案 2：【我覺得會】，因為你喜歡一個東西就會【想知道這個東西是怎樣被創造出來】，因為我覺得一個東西被創造出來一定有其他因素，可能是這個作者的【生活體驗，可能是她生活的環境】，可能是周圍的去影響去造成的，比較少【會單一的憑空出來】。	1. 閱聽人因喜愛角色，故願理解創造歷程，並探索作者生活體驗及生活的環境等因素。 2. 閱聽人肯認角色並不能憑空出來，故紀實支線增加閱聽人探索動機（如理解角色生成之背景情境）。	閱聽人因紀實支線強化感動，對應「閱聽人想像力與詮釋角色」層次。

資料來源：本研究製表（【】為研究者所加，標示研究者萃取訪談重點）。

肆、分析與討論

一、閱聽人詮釋跨媒介角色基礎

（一）閱聽人詮釋童話角色之敘事知識

1. 閱聽人對童話類型之期待：

童話潛藏當世價值觀，依特定族群需求而再述故事（Bettelheim, 1976／王翎譯，2017）。如《鵝媽媽故事集》旨在宮廷貴族教育、《格

林童話》訴求讀者為中產階級，異於口傳文學等俗民版本（Levy & Mendlesohn, 2016）。個案 1 分析，西方童話「大多是反應當時的風俗民情……格林兄弟所搜集的德國民間故事，很多是中世紀的習俗及認知……格林兄弟在地取材時，也會將故事投射在場景本身」，讓「德國童話大道……連結童話、實際的地點及舞台」。再如迪士尼以不同視角，重新撰述《鵝媽媽故事集》等童話（Levy & Mendlesohn, 2016）。個案 6 肯定經典童話「需跟當代社會對話連結，讓童話再活起來」。易言之，閱聽人可對應紀實素材，理解童話可取自民間故事並反映特定價值；並研析改編者依流行文化變遷，再書寫經典角色並賦予新義。

2. 閱聽人之童話角色知識庫：

閱聽人跨媒介記憶包括經典角色之既有表現，或為理解紀實支線之對話基礎。受訪者多在幼時接觸經典童話，成長時逐步接觸動畫、音樂及真人版電影等類型，經歷逾十載觀察角色發展。故經典童話角色之跨媒介產業，塑造閱聽人親身參與田野，構成閱聽人親身經驗、日後跨媒介記憶等交流基礎。下文擬先說明閱聽人之親身記憶（分以視覺互媒及聽覺互媒析論之）；次再對照官方說明等多平台紀實支線，闡釋閱聽人與紀實資訊對話基石，映照紀實支線對故事理解效力。

(1) 經典角色與視覺互媒：

個案 1、2、3、4、18 均提及跨媒介改編版本與視覺互媒效果，依據形式尚似而串接故事網絡。個案 4 認為「改編元素之視覺形態」如同「標誌」，讓閱聽人憶及「熟悉角色」及故事場景。個案 18 分析，《愛麗絲夢遊仙境》「帽匠、三月兔、長型桌子與細緻的英式瓷器」場景，讓人聯想「下午茶對話的記憶」；再如「動畫版的紫色肥貓」神似真人版「柴郡貓的造型」，因角色形貌構成視覺互媒，貫串跨媒介角色

網絡建構。易言之，視覺互媒提供閱聽人串接新舊版本基礎，促發閱聽人聯想系列文本家族相似性，故成解讀經典角色之對話基石。

(2) 經典角色與音樂互媒：

音樂有助推展故事情節，也可因應多平台消費情境形變，展現跨媒介產業特質（Bremilla, 2019）。多數個案肯定跨媒介角色與音樂產業關聯；如迪士尼改編童話為動畫與主題樂曲，再延伸音樂元素為百老匯音樂劇及真人版電影。個案 7 表示，「音樂及歌曲為很重要的媒介」，展現「劇情、角色個性、角色情感、故事發展」。個案 16 分析，迪士尼真人版模仿「音樂劇透過角色的獨唱與大量對白」，從唱詞「補充了角色的細節，使角色的個性更為完整、鮮明」。易言之，跨媒介角色之音樂元素亦屬閱聽人先前理解，據此詮釋角色多面發展系譜。

跨媒介敘事者依憑音樂元素建構故事體系，並以音樂為核心「再媒介化」固有元素，衍生跨媒介建構模式（Demaria, 2014; Bremilla, 2019）。個案 1 對照真人版《美女與野獸》及動畫，認為「雖然距離最初的動畫片出版已經超過 25 年」，但「會在腦海中比對當時的場景是否相似」，並關切「音樂歌曲新增程度」及是否「唱出故事的原味」。個案 5 肯定「音樂互媒」再塑經典角色之重要性，如迪士尼真人版可源自動畫「相同情節發展」，但多「還原最重要主題曲」以「召喚閱聽人對於原著的記憶」。

以跨媒介品牌建構言之，敘事者可運用尚似視聽元素引發閱聽人熟悉感（Laurichesse, 2016）。閱聽人依熟悉角色為基礎，跟隨「角色導向」故事世界以增補資訊。閱聽人參照相異類型後，體認歌曲及音樂劇補充角色細節、特質或心路歷程等，發掘經典角色未被敘明處。本研究發現，改編者植基閱聽人熟悉回憶，重製經典曲目讓閱聽人因互媒聯想對應場景；本研究認為音樂互媒也屬閱聽人角色知識庫等既定理解，有

別於互媒文獻多論及視覺範疇。下文擬延伸閱聽人角色知識庫討論，探索閱聽人解讀多平台紀實支線之對話基礎，突顯紀實素材協助閱聽人詮釋經典角色等影響力。

3. 閱聽人詮釋經典角色與多平台之紀實支線：

跨媒介敘事者可增補紀實素材，援引史料闡釋角色塑造背景，持續拓展故事網絡（Simons et al., 2012）。如經典角色之紀實素材出土，提供改編者詮釋空間及靈感，融入非虛構元素以再建構角色。若閱聽人賞析不同版本之經典角色，或激發對改作歷程之懸念，繼而追尋幕後資訊等敘事策略（Canemaker, 2010; Cashdan, 2000）。下文擬依多平台之紀實支線為例，說明跨媒介敘事者如何賦予角色新義。

(1) 迪士尼專書與視覺設定說明：

跨媒介敘事者可考掘經典角色系譜及生成情境，供閱聽人理解角色形變歷程，如迪士尼出版多冊電影幕後專書，闡述經典角色原型及取材，說明真人版設定之歷史考據（Solomon & Branagh, 2015; Solomon & Hahn, 2015; Solomon, 2017）。

閱聽人整合經典角色原作及改編版本，形成視覺互媒及音樂互媒等先前理解，另紀實素材亦深化詮釋歷程。個案 1 指出，紀實素材對故事理解「其實是蠻大的影響，包含他們參考城堡的架構，或是當時他們設定的時空背景」。個案 3 參照迪士尼電影幕後設定專書，肯定真人版電影「有很真實的場景，或是很真實的服裝，就會覺得說是不是曾經存在」，運用紀實元素讓故事「走進了更真實的世界，所以才會有說服度」。

跨媒介敘事者可挖掘紀實素材，補述角色特質、行為模式及背景脈絡（Kerrigan & Velikovsky, 2016; Kidder & Todd, 2013）。迪士尼出版專

書提及考據歷程，真人版電影《仙履奇緣》對照《鵝媽媽故事集》創作年代，服飾與造景均取自法國巴洛克及洛可可時期（Solomon & Branagh, 2015）。個案 1 對照專書之視覺設定及歷史考據，肯定紀實素材有助理解角色意涵：

他們在設定的時候，因為不管是他們對紀實的考核，或是參考過去的背景，以及他為了這個角色多做更一步的調整……這代表他們對於這個角色或這個故事的還原真實度是更高的。……藉由這些小細節讓你更了解這個角色，或者更了解這個年代的背景。

迪士尼動畫《美女與野獸》取自法國小說家 Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve 作品，真人版主題曲承自迪士尼 1991 年動畫曲目〈像歲月一樣古老的故事〉（Tale as Old as Time），並延伸動畫為真人版及音樂劇（Kérchy, 2019）。迪士尼專書指出，真人版《美女與野獸》承襲小說及動畫設定，時空背景為路易十五之維倫紐夫村莊（Villeneuve，此為原作者居住地名），並考察當地建築融入場景設計（Solomon, 2017）。個案 23 認為，真人版電影《美女與野獸》考量「法國作者身分」選擇「南法村莊來取景」，故「考察更貼近故事世界……抽取真實元素增加製作深度」。

再如迪士尼專書提及，真人版《美女與野獸》對應原作出版年代屬洛可可時期，並依當時風格設計電影道具（Solomon, 2017）。個案 16 對照紀實素材，肯定真人版電影新增「歷史社會脈絡」，讓「視覺元素帶有歷史場景的現實感」，協助閱聽人連結「虛構的世界與實際的地理脈絡」。易言之，跨媒介敘事者參照史料建構電影造景，擬仿特定時期歷史元素而予閱聽人如實感受。

跨媒介敘事者可考掘角色發展系譜，闡釋原作成書情境及角色設定

緣由 (Scolari et al., 2014)。本研究發現，角色導向紀實素材可予改編者再建構空間，增補對應年代及設置而厚實角色背景。易言之，紀實素材提供敘事者再建構角色方向，引述非虛構資訊激發閱聽人好奇、促使閱聽人運用知識對話。改編者依紀實素材開拓另種敘事策略，此詮釋歷程有別於純虛構角色建構，席捲熟知角色之閱聽人重返故事體系。

本研究認為，閱聽人可結合虛實交錯面向，引述紀實素材落實想像世界等未知領域。若對照現今跨媒介學理，閱聽人需參照虛構角色之故事邏輯及背景，隨劇集發展而推翻所知、持續涉入想像世界（如「漫威系列」詮釋歷程即為顯例，閱聽人需反覆對照系列電影及劇集，引用箇中互文線索而補白，方能理解虛構故事宇宙，Burke, 2015）。以紀實支線與詮釋歷程言之，閱聽人需參照角色指涉對應史地情境，試圖將虛構角色「鑲嵌」至真實脈絡。閱聽人引用紀實素材，增加虛構角色曾存在如實感、拉近想像世界距離，體現異於純虛構詮釋歷程而予經典角色新解。

(2) 迪士尼專書與聽覺設定說明：

跨媒介敘事者可轉化紀實素材為圖文書，協助閱聽人理解幕後梗概。迪士尼專書引述繪畫及照片（如經典角色之其他版本劇照），論及配樂發展及取材來源 (Solomon & Hahn, 2015; Solomon, 2017)。再如電影幕後專書也訪談跨媒介改編者，剖析古典芭蕾舞曲轉化動畫音樂歷程，強調華特迪士尼承襲「音樂主行」旨趣 (Solomon & Hahn, 2015)。

跨媒介敘事者運用互媒元素再建構經典角色，改編童話為動畫及百老匯音樂劇等，重製／翻唱音樂延伸既有情節 (Lassell, 2017; Solomon, 2017)。受訪者多從小接觸迪士尼動畫，故對主題音樂耳熟能詳；部分受訪者曾賞析百老匯音樂劇，再對應跨媒介音樂發展脈絡。個案 1 分

析，迪士尼動畫主角多「都會有開口唱歌的情景」，因此「迪士尼想要改編成音樂劇、舞台劇的時候，就相對容易許多」，運用「大家喜歡的音樂類型來描述，讓故事層次更豐富」。

閱聽人亦可參照紀實支線，思考故事品牌後續經營。個案 20 對照迪士尼專書「音樂先行」等紀實說明，解讀跨平台音樂互媒效果：

《睡美人》、《美女與野獸》……很多時候都是用唱的方式，講述那個故事，就會知道迪士尼對於音樂是非常重視。之後聽到某些音樂也會自動聯想到某一個故事，……音樂能讓人很快的記憶起來，像芭蕾舞劇、電影或是卡通，就會有一些連結。

閱聽人因跨媒介音樂引發感官記憶，另可增補紀實素材（如音樂產業發展脈絡），並思辨敘事技巧及再述歷程。易言之，閱聽人考察品牌影響並賦予音樂新解、再認識經典角色。本研究認為，閱聽人可整合跨媒介音樂產業等紀實支線，多面及立體賦予角色新義（如體認角色屬性與品牌策略關聯，不僅為純虛構產物）。

跨媒介考掘亦適用於故事品牌發展歷程，閱聽人可比對修辭差異而考察箇中系譜（Richards, 2016; Scolari et al., 2014）。個案 1 強調紀實支線有助拓展跨媒介體系，活化故事品牌：

基本上符合大家認知的架構，以及往紀實的部分走，我覺得不失為未來的一個方向。……把不同角色的故事背景，然後當時紀實的內容寫得更清楚的話，我覺得有助於未來做故事品牌活化的方法。

本研究認為，受訪者多半幼時即賞析迪士尼動畫，成年歷程接觸音樂劇及真人版，形同置身迪士尼所建構之觀察田野。若干官方說明並非

閱聽人能臆測，閱聽人需對應紀實支線探討跨媒介音樂產業發展脈絡，或依此探索品牌活化等議題。閱聽人反思跨媒介音樂產業、紀實支線與品牌活化，均難見於純粹虛構角色解讀，更彰顯紀實支線提供多元理解等可能。

(3) 專書附註童話歷史背景：

敘事者可依故事版本發展時序，增補紀實素材並說明典故，提供閱聽人更多理解可能（Gardner & Burstein, 2015; Hills, 2019）。《愛麗絲夢遊仙境》為十九世紀讀者而寫，部分角色可溯及文學典故及史事（Gardner & Burstein, 2015）。個案 15 說明紀實素材提及角色生成背景，開啟理解及對話空間：

看以前的作品更需要理解與包容……因為它可能有機會突然不符合我們的價值觀。……我們看 150 年前的愛麗絲跟 100 多年前的彼得潘，要去了解他們的時代背景。

再如原作章節〈紅心王后的槌球場〉僕人將白玫瑰漆成紅色，實轉化莎士比亞《亨利六世》台詞；另紅女王與白女王等競爭關係，呼應玫瑰戰爭典故（Gardner & Burstein, 2015）。個案 15 對照歷史梗要及文學場景，深化角色意涵：

玫瑰戰爭是愛德華三世的後裔，蘭開斯特家族和約克家族爭奪英國王位的內戰。……蘭開斯特家族的象徵物是紅玫瑰，約克家族是白玫瑰，因為莎士比亞的作品《亨利六世》，使得玫瑰戰爭一詞廣為流傳。……以西洋棋來說，應該是黑色和白色，《愛麗絲鏡中奇遇》裡面卻是紅女王，紅國王，紅騎士，白女王，白國王和白騎士。紅色和白色成為競爭的關係，甚至反映在玫瑰的顏色上。作者剛好是英國人，是否有可能故意以

紅白雙色，和紅白玫瑰，來代表競爭關係。

閱聽人融合多種論述而詮釋文本，盼更深刻理解角色有所本（Kérchy, 2016）。個案 15 表示，《愛麗絲夢遊仙境》花朵種類及顏色「不只是一個巧合……英國也會有這樣的想像物及象徵」；故閱聽人需「連結」創作背景，「看英國的作品的時候才會知道它的意義」。個案 22 參照專書附註，肯定作者「言之有據」故感受故事「更具說服力」。本研究認為，閱聽人大多長年接觸改編版本，憶及幼時賞析童話、動畫、舞台劇及真人電影等覺察角色形變。閱聽人以熟悉之經典角色為交流起點，再與紀實素材對話。閱聽人可參照紀實支線等思考改編策略，發想紀實素材與故事活化等可能。

整體言之，跨媒介敘事者以角色導向建構故事世界，並結合紀實素材呼應現實（如史地資訊及因果關係等），提供閱聽人更易親近之故事體系（Pearson, 2019）。本研究發現，閱聽人可參照紀實素材，肯定角色有所本、感知史事強化敘事邏輯而增說服力，深化角色意涵。若對照既定跨媒介敘事領域，目前研究多提及虛構元素召喚閱聽人想像、維繫故事世界忠誠度（Knox & Kurtz, 2016）。本研究探索紀實素材促使閱聽人融入知識系統，激發閱聽人依所知多方考掘角色意涵，往覆與經典角色對話、繼而持續沉浸故事體系。

本研究發現，紀實素材促成之資訊、對話及理解效力，讓閱聽人體認角色有所本而感說服力。閱聽人據紀實素材延伸資訊導向之故事網絡，理解經典生成情境而體現角色新義。閱聽人領會角色新義有二：其一為突破純虛構敘事邏輯等先前理解，如發掘資訊後翻轉習以為常之預設；其二為整合紀實素材，洞察敘事邏輯及喻意。

(二) 閱聽人詮釋跨媒介角色之想像活動

閱聽人或因喜愛跨媒介角色，促成尋找紀實資訊之動機。個案 2 表示，「想知道這個東西是怎樣被創造」，如「作者的生活體驗」及「生活的環境」等因素；個案 21 也指出，「會想回到場景、經歷源頭，用自己的眼睛及角度，觀看故事發生地」。易言之，閱聽人可從對經典角色之認識，作為深化理解之背景脈絡，再據此與紀實素材對話。下文擬說明閱聽人融合紀實支線之想像活動，茲以初級想像及次級想像分述之。

1. 閱聽人詮釋跨媒介角色之初級想像：

(1) 紀實支線與五感聯想：

電影《波特小姐：比得兔的誕生》幕後紀實呈現波特小姐住家及湖區景色，供閱聽人對照原作圖像而肯定波特小姐體現「畫我所見」（Kirschner & Noonan, 2006; Lear, 2007）。個案 7 認為地景等紀實支線，有助深化原著《彼得兔》故事意涵：

你知道他們去拍、畫的時候會考據過現場、還原過現場。你想要去知道這些動畫家、作者的靈感來源、長什麼樣子。……Beatrix Potter，她在創作小兔子的環境是什麼、靈感來源是什麼，……有種一窺大師腦袋的感覺。……你可以站在她曾經站過的地方，去感受她曾感受的東西。

易言之，閱聽人可因喜愛角色而成探索紀實支線動機，挖掘作者創造角色動機及書寫情境。閱聽人若整合紀實支線，或因實景引發五感聯想並享共鳴感動。

(2) 紀實支線與同理情感：

個案 1 整合《彼得兔》書系及電影《波特小姐：比得兔的誕生》幕後紀實，發現「《彼得兔》和相關的故事都是以田園生活為主，盼多理解波特小姐生活的環境」；另紀實資料補述有助閱聽人思考「作者為什麼會這個時空背景寫出這樣的故事」，探索「他們看出去世界為什麼會是這樣」。

紀實支線有助呈現文本原真性，激發閱聽人同理情感。個案 19 對照電影《波特小姐：比得兔的誕生》幕後紀錄短片，分析當時「女性需遵守禮教規則繁多，畫畫是波特小姐自由表現方式」。個案 19 透過紀實素材發掘作者書寫「思想的脈絡」，同理作者「如何創造這個角色」並感形象「更加的鮮明」，了解「彼得兔是怎麼樣的一隻兔子」及「怎麼樣被設定」。易言之，閱聽人融入同理等情感詮釋紀實素材，由彼時社會情境而理解創造角色脈絡。

2. 閱聽人詮釋跨媒介角色之次級想像：再創造及傳播活動：

閱聽人旅居角色相關場景觀察，轉化故事旅行等紀實書寫而共構故事網絡（李炯俊，2008／李悅譯，2012）。個案 24 指出，文學地景讓閱聽人「好像身處現場」，如「透過作家故居及場景」來「想像別的次元、正在發生特定事件」。個案 19 曾走訪德國童話大道，行經「馬爾堡、卡瑟爾、哥廷根、不來梅、哈默爾、哈梅恩、哈瑙」；他旅居「故事發生的場景」，故事旅行讓「90 度的東西變成 360 度」，結合文學典故及地景「環串起來……會更了解這個故事」。個案 19 以「照片和 200-300 字稿子在臉書和 IG 分享」，介紹「德國童話大道」卡薩等「格林兄弟成長經歷」；他並將童話旅行「作成攻略」，說明「門票哪時買」、「博物館幾點關」與「怎麼排隊」。易言之，閱聽人可結合故事旅行等在地體驗，創造紀實支線而延伸跨媒介角色網絡。

二、閱聽人多平台詮釋跨媒介角色及故事網絡

(一) 閱聽人賞析跨媒介角色之紀實支線與補白歷程

1. 閱聽人參照紀實素材之外延文本：

(1) 電影後製援引歷史考據：

閱聽人可參照跨媒介敘事之紀實素材，引述外延文本解讀核心故事（Edmond, 2015; Kerrigan & Velikovsky, 2016）。個案 1 對照仙履奇緣故事起源，理解玻璃鞋為《鵝媽媽故事集》獨有元素，希望針對「紀實的考核，或是參考過去的背景」而「更了解這個角色、或者更了解這個年代」；故盼真人版電影「可以做更多程度的還原，雖然這個童話故事好像離我們很遠，但其實也許是真實發現在十六、十七世紀的故事」。

閱聽人若參考真人版電影之幕後專書，易感歷史考據與角色逼真度，故增涉入感而弭合虛構角色之距離。個案 19 對照真人電影《仙履奇緣》幕後設定專書，理解改編者考量「《鵝媽媽故事集》出書年代」對應「巴洛克風格」，連結童話與真實關係。個案 5 分析：

真人版電影比較深刻的感覺是，它比較注意考據。在歷史描述的部分，包括它的服裝……電影道具設定有助涉入。……逼真會讓我涉入更深一點。……逼真一點的東西或是有考據的東西，會跟自己有關聯性，直接產生的關聯性。

真人版電影若融入歷史元素，或可弭合閱聽人與童話「未知時空」距離；如特定時期造景等，或可激發閱聽人尋求紀實線索、增加涉入文本程度，體現紀實素材對角色建構之助益。整體言之，跨媒介敘事者建

構特定角色之紀實支線，補述故事背景；另隨通俗文化更動符徵，讓角色建構成為彈性／可調整體系。

本研究發現，閱聽人隨真人版之紀實符徵調整所知，新增角色對應史地資訊。閱聽人可參照跨媒介角色之道具等元素，體認視覺細節及指涉知識；或參照歷史考據而感角色再現逼真，強化虛構故事與現實生活關聯。故閱聽人詮釋紀實素材之補白歷程，展現於虛構角色如何鑲嵌於真實歷史脈絡及地理環境，也展現於引述非虛構符徵連結「想像世界」與寫實況味。閱聽人動員補白能力（融合史地等紀實脈絡），試圖將虛構角色拉入現實史地情境。上述歷程未必如同多數跨媒介學理所述，閱聽人端賴虛構邏輯方能持續沉浸想像之故事體系（Graves, 2017）；本研究突顯紀實素材對詮釋歷程獨到處，屬學理創見。

本研究認為，閱聽人可萃取角色相關紀實符徵，企圖將真人版角色寫入現實脈絡，領會虛構角色真實分量而強化涉入感。上述詮釋歷程依憑於真人版、紀實符徵及紀實支線，真人版語境促發閱聽人將虛構角色嵌入真實世界，有別於觀看動畫版等敘事情境。故閱聽人因真人版語境、紀實符徵及支線而補白，體察角色並非憑空而生，此即閱聽人體現之角色新義。

(2) 閱聽人引述典故深化文學地景意涵：

文學地景讓閱聽人投射相像事物，故成想像場所（place of imagination）；地景也協助「具像化」閱聽人記憶，承載特定意涵而成記憶場所（Reijnders, 2010）。個案 3 參照電影《仙履奇緣》及「德國童話大道」說明，認為文學地景是「跨媒介敘事開發」顯例：如「舞台劇」、「模擬場景打造」，讓閱聽人具「虛實呼應」感受，憑藉地景「想像故事情節及畫面」。

閱聽人結合實景及虛構文本，從「親地性」(topophilia) 衍生地區與故事聯想 (Reijnders, 2010)。個案 6 參照《小飛俠彼得潘》故事旅行之紀實圖文，認為「肯辛頓公園在故事裡」，也是「彼得潘被帶走、彼得潘找到溫蒂的地方」，因此「空間是有意義的」。個案 6 盼理解「作者為何選擇特定場景」，思索「為什麼這個場景對角色是有意義的，它怎麼樣令這個場景是對角色有意義」。易言之，閱聽人參照角色為主之文學地景描寫，或因真實地點更感說服力；亦可探析原作者安排特定地點緣由，思辨實景推動後續情節效用。

紀實支線增補素材，協助閱聽人指涉特定時空及想像之真實 (Knox & Kurtz, 2016)。個案 19 參照德國童話大道地景，體驗《格林童話》之描寫景象：

我後來有去哈美恩，那邊就會去看倉庫、哪裡是吹笛人。……你就會知道故事發生的場景是這樣。……你就會覺得很有臨場味，別人說的不知道是真是假，……但是就會有身歷其境的感受。

易言之，文學地景之紀實支線可助閱聽人衍生親地性，連結虛構故事及實景。紀實線索亦可讓閱聽人反思空間意涵，探索文學地景與跨媒介角色建構。本研究發現，閱聽人踏查實景並發揮想像力，故感覺如同步入文學地景及鑲嵌故事環境，此為紀實素材引動補白歷程之特殊處。閱聽人以實景中介，考掘虛構角色背景，並由旅行活動參與跨媒介角色網絡。

本研究也發現，閱聽人賦予經典角色新義含括：其一，閱聽人以實景為中介而體驗故事環境，增加經典角色存於真實地景等氛圍；其二，閱聽人思索真實空間如何轉化為虛構角色展演舞台，隨之補充角色設定

等紀實背景說明，突破既有認知格局。

2. 閱聽人建立紀實支線之內參文本：

閱聽人可整合歷史等紀實知識，貫串圖文為內參文本，理解經典童話角色如何藉紀實素材再現。個案 24 對照電影幕後設計等素材，評析圖文說明如「小註解呈現」，協助閱聽人「理解製作過程」及「服飾呈現」考量。個案 7 融合紀實素材，肯定真人版角色設定、時空及造景需具「合理性」，如「當時朝代、當時器物」等「考據」以「避免觀眾從故事抽離」，維持沉浸故事世界「觀影感受」。

(二) 閱聽人詮釋跨媒介角色之紀實支線與「否定性」

1. 紀實支線與初級否定：閱聽人調整角色形貌等期待：

閱聽人可尋找跨媒介產業資訊，整合多種文本補述經典角色等知識 (Bourdaa, 2019)。明星資訊常結合通俗文化，闡釋改編橋段及敘事目標；再如明星資訊常於多平台傳散，增加閱聽人觸及改編文本機會 (Gmitterková, 2019; Kérchy, 2019)。

跨媒介敘事者可增補選角及演員資訊，拓展跨媒介角色支線。以真人版《美女與野獸》為例，女主角艾瑪華森飾演電影《哈利波特》(Harry Potter) 妙麗，並擔任聯合國親善大使及推動性別平權；艾瑪華森形象呼應《美女與野獸》主人翁貝兒的自主、創意及女權思想，協助迪士尼開拓女性主義等多元市場 (Kérchy, 2019)。個案 1 對照真人版《美女與野獸》後製專書，肯定艾瑪華森「不管是相關作品，或是現實世界，她都是一個蠻聰明的女生」，故「套用我對這個演員的了解」聯想主角貝兒「聰明、有趣、活潑、大方」。

跨媒介敘事者促使閱聽人追尋娛樂產業明星訊息，並轉而關注新片

(Bourdaa, 2019)。個案 20 對照演員身分，認為艾瑪華森「主張女權」及成立「女性主義讀書會」，另「曾扮演《哈利波特》妙麗角色」，故推翻「迪士尼公主系列想像」。易言之，閱聽人可整合明星資訊等紀實支線，結合明星外型及公眾形象賦予角色新義，翻轉經典角色樣貌而展現「初級否定」。閱聽人串接娛樂產業資訊及虛構文本，習得角色背景說明，故初級否定涉及娛樂產業及名人資訊／明星品牌架接，此屬紀實支線引發否定性特質。

閱聽人賦予經典角色新義，展現於明星品牌及經典角色連結：其一，閱聽人依明星定位、特定形象及演員新聞（如戲路轉變等），融入明星特質至經典角色意涵（如《哈利波特》資優生意象融入《美女與野獸》貝兒）。其二，閱聽人若對照相異明星版本之虛構角色，可不斷構連個別明星特質至角色屬性，依初級否定而與時俱進體現角色形變。其三，閱聽人因明星定位等接納角色形變，亦可再思考電影品牌定位（如「迪士尼公主系列」之既定想像）；或可循改編者構連當代語境（如「女力覺醒」），賦予傳統角色新義。

2. 紀實支線與次級否定：

(1) 閱聽人反思紀實支線再塑童話公式：

經典童話角色因行之有年，若改編者顛覆及續寫角色，更需充足理由說服閱聽人接納新版本（促發閱聽人否定性）。童話《小飛俠彼得潘》原作背景為夢幻島，描述兒童心靈、想像力及冒險樂趣（Levy & Mendlesohn, 2016）。電影《虎克船長》以成年彼得潘視角詮釋「小飛俠」，述及彼得潘離開夢幻島，成年後忘卻夢想及飛行；最後因虎克船長綁架彼得潘家人，迫使彼得潘返回夢幻島、重拾想像力而擊倒虎克船長。閱聽人賞析《虎克船長》時，訝異小飛俠中年表現。個案 1 認為，

角色是「讓故事實體化的重要關鍵」，閱聽人賞析「第一個文本」會對「角色建立初步的印象」，故再賞析改編版「會回頭驗證，這是否跟我當初的印象相符？角色是我想像中的嗎？」。

跨媒介敘事者補述紀實支線（出版品及明星訪談等），協助閱聽人弭合多版本「間隙」翻轉既定認識（Freeman, 2019; Raphael & Lam, 2016）。羅賓威廉斯飾演成年彼得潘，他於幕後花絮補述詮釋考量（Kennedy, Marshall, Molen, & Spielberg, 1991）。個案 23 參閱幕後訪談，肯定《虎克船長》突破原作預設：彼得潘「居然長大了」，思索「如果彼得潘成為兩個孩子的爸爸，後續故事怎麼發展」。個案 25 認為，《虎克船長》幕後花絮訪問羅賓威廉斯，有助閱聽人了解「經典角色呈現」、「演員揣摩角色心境」歷程，「如何幫助經典角色重新活起來」。易言之，《虎克船長》幕後紀實提及演員詮釋角色方向，提供閱聽人接納新版動機。如個案 15 分析「改編都是一種再創作」，新版本需「掌握原著的核心或更深刻的了解角色」，方能彰顯「改編的價值」。

跨媒介敘事者因應潛在消費者而調整角色設定，如《虎克船長》目標族群為熟知小飛俠之成人，並具工作等社會歷練（Hanson, 2011）。《虎克船長》翻轉原作「夢幻島／不願長大」題旨，轉為「社會閱歷／現實與想像平衡」。易言之，經典角色新義展現於：改編者依循潛在消費者需求而續寫後傳，創造經典角色之新主題身分。

虛構角色隨跨媒介轉化或出現間隙，紀實支線（如明星訪談等）協助閱聽人詮釋新版本，調整既有角色認知（Bertetti, 2014; Freeman, 2019），此即紀實支線協助發揮次級否定性。易言之，紀實素材宛若新舊版本橋樑般，增補背景說明而協助閱聽人發揮否定性，顛覆既定元素而活化故事品牌。閱聽人若參照紀實素材而理解改編者詮釋，或可逐步

翻轉類型／情節公式而展現「次級否定性」。閱聽人或因紀實素材（如羅賓威廉斯訪談）理解敘事策略，洞察改編者依循角色發展（前／後傳）導入新設定及轉捩點，體現新版本建構主題身分。

(2) 閱聽人反思紀實支線再塑角色意涵：

迪士尼真人版電影《美女與野獸》參酌原作年代之服飾史料，再依演員特質而再創作及調整（Solomon, 2017）。改編團隊考量女主角艾瑪華森之聰慧機伶定位（即《哈利波特》聰明妙麗意象），故設定貝兒一角喜愛讀書；並新增戲服大型口袋，便於貝兒隨時裝書及閱讀（Solomon, 2017）。

閱聽人可參照紀實支線而輔助核心文本，若發現新知需以「否定性」調整既有預設（Kerrigan & Velikovsky, 2016; Szczepanik, 2002）。個案 3 參考迪士尼專書，他認為考據「以前的服裝設計的一些資料」，可對應「那時候的元素怎麼去加入當代詮釋」，展現「因為主角而做一些創造，譬如說因為喜歡讀書而有小書袋」、「獨特的服裝風格」。易言之，閱聽人可結合紀實支線（如明星資訊及服裝考掘），探索演員定位及角色塑造等關聯。閱聽人參照紀實支線而翻轉先前預設，發揮「次級否定性」理解角色形變緣由。

跨媒介敘事者補述角色傳記、官方指南與報導等，依紀實素材擴充核心文本（Simons et al., 2012）。個案 3 由電影幕後紀實理解「經典的元素」再現，如「導演或是動畫師怎樣再去詮釋那個場景」，或「動作設計」及「演員是怎麼想像」。個案 2 認為，透過紀實素材「考據」以「建構跟補白讓我們可以看到那個時代的場景」。易言之，閱聽人參照經典童話、真人版電影及紀實素材，思考角色形變成因（如明星定位及改編者再詮釋）。閱聽人可思索改編者選擇紀實素材緣由，並思辨選材

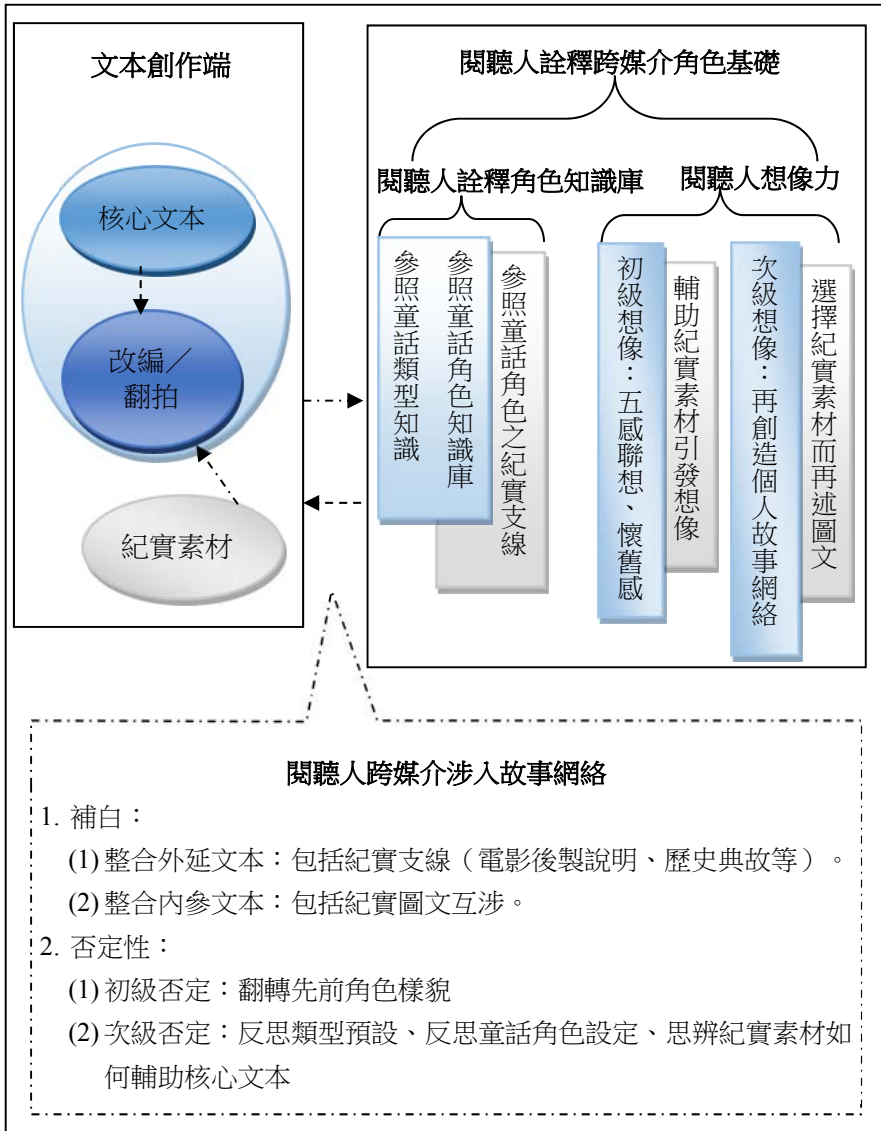
如何服膺敘事旨趣，展現「次級否定性」。閱聽人亦可反思演員定位及美術設計賦加角色意涵，展現「次級否定性」。

跨媒介敘事者考量當代文化變遷、融入家庭娛樂等敘事語境，重新演繹故事品牌之符徵意趣 (Richards, 2016)。如迪士尼再媒介化既有動畫，賦予經典角色新義：迪士尼考量女性動漫人口興起，故融入女力崛起等價值觀，重塑獨立自主之女英雄風範 (Richards, 2016)。

本研究發現，閱聽人可從改編者設定之新主題身分起始，顛覆之角色既有「確切身分」及「共時身分」。閱聽人結合紀實支線引發次級否定性，隨之引動角色新理解：閱聽人自新主題身分起始，理解「新」確定身分（如新版角色個性及服裝設計）、「新」共時身分（對應重新設定之歷史脈絡）。

本研究亦發現，閱聽人詮釋語境植基於跨媒介產業脈絡（如女力崛起等通俗文化），並參照紀實素材方能意會改編旨趣、角色形變系譜，此為紀實元素引導詮釋歷程之特殊性。閱聽人跨媒介詮釋角色及紀實支線歷程，如下圖所示。

圖 2：閱聽人詮釋跨媒介角色及紀實支線概圖



資料來源：本研究整理。

如上所示，文本創作端可結合紀實支線，衍生跨媒介角色之故事世界。閱聽人需回應文本召喚，方能啟動「閱聽人詮釋跨媒介角色基礎」及交流歷程，故上圖以虛線表之。

跨媒介產業整合商業娛樂、通俗文化及紀實素材，讓跨媒介角色於多平台流動，持續創造經濟效益（Kérchy, 2019; Lassell, 2017）。閱聽人依憑童話類型知識、角色知識庫（視覺互媒、音樂互媒），並詮釋多平台紀實支線，探索思考紀實資訊與故事活化等可能。閱聽人亦可結合想像力及紀實素材為詮釋基礎，透過幕後紀實引發五感聯想，宛若感受原作者之書寫環境；或藉紀實素材引發同理感受，理解彼時社會情境、作者創造角色脈絡。上述想像力等詮釋基礎需植基於紀實支線，難以展現於純然虛構角色，此可彰顯紀實素材對理解效力。關於紀實素材與閱聽人詮釋基礎，少見於跨媒介敘事領域討論，屬本文創新處。

閱聽人跨媒介涉入之交流歷程，包括補白及否定性等層面。補白如統合改編版本及紀實支線等外延文本，整合同一作品之圖文為內參文本。目前跨媒介學理多論及閱聽人跳接虛構文本，參照系列作品而補白、考掘故事邏輯，繼而持續沉浸想像世界（Graves, 2017）。本研究發現，閱聽人依真人版之紀實符徵及支線等補充外部資訊，體察視覺細節指涉知識體系。若以閱聽人詮釋紀實素材之補白歷程為例，特殊性有三：其一，閱聽人因真人版類型語境、紀實符徵及紀實支線，激發閱聽人鑲嵌虛構角色於真實史地脈絡，有別於賞析動畫版等詮釋歷程。其二，閱聽人以紀實元素補白，試將想像世界寫入實存脈絡。其三，閱聽人可踏查文學地景，因實景中介引動補白歷程，感知如實嵌入故事環境。閱聽人參照紀實素材引發特有補白歷程，此屬研究創新處。

本研究提及紀實支線、補白與角色新義，亦屬學理創見。閱聽人依紀實素材補白而賦予角色新義包括：其一，閱聽人因真人版類型期待，

聯想紀實符徵及知識系統等補白，感知角色有所本、增加敘事邏輯之說服力。其二，閱聽人可思辨真實空間如何轉為虛構角色展演地域，補充紀實知識等豐厚角色背景，翻新既有認知格局。其三，閱聽人可因「實景中介」走入文學地景，或援引紀實支線／史料考據以指涉時空，消弭虛構角色距離感、體認經典角色若存於真實時空。易言之，紀實支線之外延文本引動閱聽人聯想史料考據及指涉時空，繼而強化如實感，此詮釋歷程異於全然虛構角色塑造。

經典童話角色早已為人熟知，故跨媒介敘事者顛覆／續寫需具說服力理由，方能吸引閱聽人悅納新版本（此即「否定性」展現）。否定性則可分為初級否定、次級否定，紀實支線可引導箇中歷程。以紀實支線與初級否定言之，涉及閱聽人連結虛構角色、娛樂產業之明星定位等資訊，此屬紀實支線引動「否定性」特質。閱聽人結合紀實支線展現初級否定，賦予經典角色新義有三：其一，閱聽人融入明星品牌定位及公眾形象，擴充經典角色意涵。其二，閱聽人若對應不同明星主演版本，可持續構連多位明星品牌定位至經典角色，即因初級否定性體認角色形變及經典再造。其三，閱聽人接收改編者構連當代語境（如女力崛起）等紀實訊息，翻新電影品牌既有認識（如真人版《美女與野獸》女力覺醒突破「公主系列」框架）。

以紀實支線與次級否定言之，閱聽人詮釋歷程植基於跨媒介產業情境，若參照紀實素材可意會敘事旨趣、洞悉角色形變及產業作用力，此為紀實元素引動次級否定特殊處。閱聽人參照紀實素材後或能銜接新舊版本差異，逐步翻轉既定元素／類型公式等推定；閱聽人亦可對照紀實素材，探索明星定位、服裝設計及角色重塑，逐步推翻角色既定印象。閱聽人因紀實素材引動次級否定，賦予經典角色新義如下：其一，閱聽人參照紀實資訊而理解改編策略，體認角色之新主題身分。其二，閱聽

人因經典角色新主題身分起始，連動顛覆確切身分及共時身分等既有認識，體現經典角色再書寫。本文延伸紀實支線及否定性意涵，亦為本研究之學理貢獻。

伍、結語

一、小結

跨媒介角色之所以存在逾百年，除因多種類型及改編版本持續吸引閱聽人，如紀實素材驅動閱聽人捲入故事世界、召喚閱聽人與當年情境對話，亦為經典再述基礎。跨媒介產業運用紀實素材等訴求，吸納閱聽人投入知識而涉入故事網絡，鞏固經典角色之故事品牌。

(一) 閱聽人詮釋跨媒介角色之基礎

1. 閱聽人整合類型知識、角色知識、多平台紀實支線：

本研究發現，閱聽人之童話類型知識、角色知識庫（視覺互媒、音樂互媒）為解讀虛構角色起點。閱聽人若融合角色知識庫及紀實支線，可依此論述紀實素材、跨媒介產業發展及品牌活化等議題。

閱聽人之敘事知識含括經典童話慣常主題及公式，繼而預期角色發展及行為表現（Jerslev, 2006）。閱聽人參照「德國童話大道」與格林兄弟創作背景，溯及文學地景及當年取材脈絡。或如晚近迪士尼影業為流行文本，閱聽人認可經典角色再書寫需服膺當代價值觀，結合文化情境及議題而角色形變。

改編者可考掘時空脈絡等史料資訊，召喚閱聽人聯想「角色知識庫」（視覺互媒、聽覺互媒）及紀實素材關聯。紀實素材提供改編者再

詮釋角色靈感，引述真實資訊激發閱聽人懸念、促使閱聽人參照知識而解惑。易言之，改編者可援用紀實素材，召喚閱聽人往覆與角色體系對話。上述詮釋歷程異於純虛構角色塑造（如漫威「超級英雄系列」），改編者依紀實知識開展不同敘事策略，試圖將閱聽人襲捲入跨媒介角色網絡。

以聽覺互媒為例，閱聽人可洞悉改編者再媒介化曲目，建構跨媒介音樂體系。閱聽人可參照紀實支線理解音樂先行因素，評析改編團隊創作系譜，初探跨媒介產業發展脈絡、思辨角色構塑技藝。閱聽人以音樂產業等紀實支線為切點，洞察角色與品牌策略關聯，賦予經典角色映射產業脈絡等新義。

跨媒介敘事者依角色導向塑造故事世界，整合紀實素材設計情節，供閱聽人感知真實氛圍。閱聽人可參照多平台之紀實支線，引述成書年代之地緣資訊及社會規範。閱聽人引用英國玫瑰戰爭史實，增補《愛麗絲夢遊仙境》核心角色對應歷史意涵。閱聽人對經典角色之喜愛及熟稔度，亦成追尋紀實支線動機，或與彼時文史資訊對話基礎。閱聽人並可參考紀實資訊而探究改編策略，思考紀實支線與故事活化等可能。若對照目前跨媒介研究發展，多論及虛構元素召喚閱聽人參與，或提及虛構元素維繫消費者之品牌忠誠。本研究以紀實素材延展資訊導向之故事網絡為例，有別於先前學理多探索純虛構故事宇宙，此屬學理貢獻。閱聽人結合多平台紀實支線而體認角色新義有二：其一為翻轉純虛構角色逸出真實等預設，並考掘經典角色、敘事邏輯及史料知識，覆寫習以為常角色認知。其二為融合紀實素材，理解敘事者安排隱喻及創意。本研究說明閱聽人因紀實支線而覺察角色新義，同屬學理創見。

2. 閱聽人想像力與詮釋經典角色紀實支線：

閱聽人初級聯想含括五感聯想及情感聯想，前者如視聽元素等表現

賦予閱聽人感官愉悅；後者如閱聽人賞析跨媒介角色之眾多版本，憶及兒時賞析懷舊感。若就紀實素材及五感聯想言之，閱聽人可參照幕後紀實而引發視聽想像，如同身處於作者之書寫情境；再以紀實素材及同理情感言之，閱聽人可自喜愛故事角色起始，挖掘紀實資訊理解作者所處社會脈絡。紀實素材引動五感聯想及同理情感，未必適用於純粹「虛構」角色及類型，彰顯紀實支線之理解效力。

閱聽人次級聯想如再創造角色，建構屬於自身想像文本（Baker, 2014）。閱聽人依角色互媒而蒐集真實素材，展開紀實書寫再創造歷程（Zeiser, 2015）。閱聽人觀察文學地景後，再以主觀視角描繪所見，說明經典角色、個人生命故事及感觸（李炯俊，2008／李悅譯，2012）。閱聽人可體現親地性，闡釋文學旅行攻略等構塑紀實支線。

（二）經典童話之跨媒介角色、閱聽人跨媒介涉入歷程

1. 閱聽人引述紀實支線而補白：

跨媒介學理多論及閱聽人參照虛構文本之補白活動，如考察虛構角色成長軌跡，繼而維持沉浸感及故事忠誠度（Graves, 2017）。閱聽人可參照幕後設定專書，探析真人版電影訴求歷史還原度，或從紀實支線而知悉美術設計考據資訊。閱聽人可考掘跨媒介角色形變緣由，如整合歷史典故等紀實素材，弭合虛構角色與真實情境之距離感。

閱聽人引用紀實素材補白活動異於既定讀者反應論，此屬研究創見：其一，閱聽人因真人版紀實符徵對應知識體系，嵌入虛構角色於真實脈絡、寫入想像世界於現實情境。其二，閱聽人可參照紀實支線或親訪實景，因實景中介激發補白歷程、援用知識詮釋角色生成背景，感受個人鑲嵌至故事環境。易言之，閱聽人可引述文學地景等紀實支線，依親地性聯想故事時空，建構「想像之真實」故享臨場感。

本研究發現，閱聽人依紀實素材引動補白活動，賦予角色新義有三：其一，閱聽人參照紀實符徵及指涉知識體系，體認角色所本、肯定作者安排之敘事邏輯。其二，閱聽人思辨實景如何轉為虛構角色展演舞台，補充紀實知識而突破童話逸於真實框架。其三，閱聽人透過實景中介及史料考據，黏合文學地景及實體空間，故感知角色若存於真實時空。上述補白活動引發閱聽人援引史料等對話，詮釋歷程有別於純虛構角色體系（如「漫威」超級英雄）。易言之，閱聽人補白歷程均需紀實資訊為基底，結合歷史考據及文學地景等塑造時空還原感，異於純然虛構之故事世界建構。本研究提及紀實支線引動補白特質、閱聽人體現角色新義，屬重要學理創見。

2. 閱聽人引述紀實支線而展現否定性：

經典童話角色已行之有年，故改編者續寫／顛覆原作需具合理說帖，方能召喚閱聽人翻轉預設而接納新版本（展現「否定性」）。

以閱聽人結合紀實支線發揮初級否定言之，閱聽人嫁接明星定位及公眾形象於虛構角色，疊加真人資訊至經典角色，此屬紀實素材引動否定性特質。閱聽人因紀實支線引動初級否定，賦予經典角色新義有三：首先，閱聽人整合明星品牌及形象，擴充經典角色意象。其次，閱聽人可因初級否定性接納角色形變，體現經典角色再書寫。其三，閱聽人可構連改編者對應當代語境等紀實支線，翻新電影品牌格局。

以閱聽人整合紀實支線發揮次級否定言之，閱聽人或可意會角色形變與跨媒介經濟連動關係，此屬紀實支線引動次級否定特質。閱聽人參照紀實支線發揮次級否定，增加經典角色新義含括：其一，閱聽人接收改編策略等紀實資訊，洞悉經典角色新主題身分。其次，閱聽人自新主題身分起始，連動覆寫確切身分及共時身分既有設定，體現經典角色再建構歷程。

整體言之，跨媒介產業近年倡議整合紀實支線，讓虛構角色與閱聽人生命經驗唱和。跨媒介敘事者結合紀實資訊，吸引多元潛在客群。如紀實素材及虛構角色再現或存未言明間隙，促使閱聽人動員知識體系並與文本對話，持續被捲入故事體系。跨媒介產業整合紀實支線，提供閱聽人詮釋童話角色之交流素材，讓經典角色透過多種理解活動而再臨於世。

二、學理貢獻

跨媒介敘事者可依「角色」為軸，整合紀實支線驅動故事網絡（Delwiche, 2016; Kurtz, 2016）。先前研究多以虛構文本、跨媒介角色形變為軸，少探索紀實素材如何推動經典角色發展（Freeman, 2017）。本研究以多平台之紀實支線為例，探索紀實文本如何輔助「角色互媒」系譜，賦予跨媒介角色新義、活化故事品牌。本研究陳述「紀實支線與補白活動」及「紀實支線與否定性」，並敘明上述詮釋活動賦予角色新義：紀實素材引發新理解，且引動知識對話歷程並非虛構素材能及。本研究探索紀實支線協助再建構經典角色意涵，此為學理貢獻之一。

本研究以跨媒介角色之故事網絡及紀實支線，並找尋真實閱聽人而理解多平台詮釋歷程，呼應現今跨媒介研究態勢（Klastrup & Tosca, 2014）。閱聽人可依歷史知識詮釋真人版電影，由紀實素材及真人版影像「視覺互媒」遙想特定時空，弭合想像／紀實距離。本研究探索「紀實知識」如何驅動故事網絡、襲捲閱聽人融入文本遊戲，並論及紀實支線之理解效力，此為學理貢獻之二。

參考書目

- 王翎譯 (2017)。《童話的魅力》。臺北：漫遊者。(原書 Bettelheim, B. [1976]. *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. London, UK: Thames & Hudson.)
- 李悅譯 (2012)。《歐洲的另一種玩法：尋找小紅帽，哈利波特，彼得兔，愛麗絲夢遊仙境……之旅》。臺北：大田。(原書 李炯俊 [2008]. 《유럽동화마을여행》。韓國首爾：즐거운상상.)
- 步兮瑤 (2015)。《一腳踩進童話裡：遇見德國最浪漫的童畫場景》。臺北：佳魁。
- 陳向明 (2009)。《社會科學質的研究》。臺北：五南。
- 舒穆祿德毓 (2019 年 7 月 8 日)。〈「花木蘭」到底是誰？迪士尼真人版電影的歷史設定到底有沒有問題？〉，《GQLub》，取自 <https://www.gq.com.tw/entertainment/movie/content-40046.html>
- 鄭伊雯 (2013)。《走入德國童話大道》。臺北：華成。
- 賴嘉綾 (2017)。《童書遊歷：跨越國境與時間的繪本行旅》。臺北：玉山社。
- Lancelot (2019 年 7 月 9 日)。〈《花木蘭》劉亦菲「黃額紅臉」醜翻！這妝竟是神還原南北朝時尚？〉，《網路溫度計》，取自 <https://dailyview.tw/popular/detail/5536>
- Baetens, J., & Bleyen, M. (2010). Photo narrative, sequential photography, photonovels. In M. Grishakova, & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 165-182). New York, NY: De Gruyter.
- Barbatsis, G. (2005). Reception theory. In K. Smith, S. Moriarty, G. Barbatsis, & K. Kenney (Eds.), *Handbook of visual communication: Theory, methods, and media* (pp. 271-293). Mahwah, NJ: L. Erlbaum.
- Baker, N. (2014). Middle-earth and Lego (re)creation. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon* (pp. 40-54). London, UK: Routledge.
- Bates, D. C., & LaTempa, S. (2002). *Storybook travels: From Eloise's New York to Harry Potter's London, visits to 30 of the best-loved landmarks in children's literature*. New York, NY: Three Rivers Press.
- Beddows, E. (2012). *Consuming transmedia: How audiences engage with narrative across multiple story modes*. Unpublished doctoral thesis, Faculty of Life and Social Sciences, Swinburne University of Technology, Australia.
- Bertetti, P. (2014). Toward a typology of transmedia characters. *International Journal of*

- Communication*, 8, 2344-2361.
- Bourdaa, M. (2019). Transmedia storytelling: Character, time, and world—The case of *Battlestar Galactica*. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 133-140). New York, NY: Routledge.
- Brembilla, P. (2019). Transmedia music: The values of music as a transmedia asset. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 82-89). New York, NY: Routledge.
- Burke, L. (2015). *The comic book film adaptation: Exploring modern Hollywood's leading genre*. Jackson, MN: University Press of Mississippi.
- Canemaker, J. (2010). *Two guys named Joe: Master animation storytellers Joe Grant & Joe Ranft*. California, CA: Disney Editions.
- Cashdan, S. (2000). *The witch must die: The hidden meaning of fairy tales*. New York, NY: Basic Books.
- Dake, D. (2005). Aesthetics theory. In K. Smith, S. Moriarty, G. Barbatsis, & K. Kenney (Eds.), *Handbook of visual communication: Theory, methods, and media* (pp. 3-22). Mahwah, NJ: L. Erlbaum.
- Delwiche, A. (2016). Still searching for the Unicorn: Transmedia storytelling and the audience question. In B. W. L. D. Kurtz, & M. Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: Challenges and opportunities* (pp. 33-48). London, UK: Routledge.
- Demaria, C. (2014). True detective stories: Media textuality and the anthology format between remediation and transmedia narratives. *Between*, IV(8), 1-24.
- Edmond, M. (2015). All platforms considered: Contemporary radio and transmedia engagement. *New Media & Society*, 17(9), 1566-1582.
- Frederick Warne & Co. (2020). *Plan your visit*. Retrieved from The World of Beatrix Potter Attraction Web site <http://www.hop-skip-jump.com/plan-your-visit/>
- Freeman, M. (2014). Superman: Building a transmedia world for a comic book hero. In C. A. Scolari, P. Bertetti & M. Freeman (Eds.), *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines* (pp. 39-54). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Freeman, M. (2017). *Historicising transmedia storytelling: Early twentieth-century transmedia story worlds*. London, UK: Routledge.
- Freeman, M. (2019). Transmedia attractions: The case of Warner Bros. studio tour—The making of Harry Potter. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 124-130). New York, NY: Routledge.
- Gardner, M., & Burstein, M. (Eds.). (2015). *The annotated Alice: 150th anniversary deluxe edition*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Gmiterková, S. (2019). Transmedia Celebrity: The Kardashian Kosmos—Between family brand and individual storylines. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 116-123). New York, NY: Routledge.

- Graves, M. (2017). The Marvel one-shots and transmedia storytelling. In M. Yockey (Ed.), *Make ours Marvel: Media convergence and a comics universe* (pp. 234-247). Texas, TX: University of Texas Press.
- Grishakova, M., & Ryan, M. (2010). Editors' preface. In M. Grishakova, & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 1-7). New York, NY: De Gruyter.
- Hanson, B. K. (2011). *Peter Pan on stage and screen, 1904-2010*. Jefferson, NC: McFarland.
- Harvey, C. B. (2015). *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Heuvel, M. V. (2013). "The acceptable face of the unintelligible": Intermediality and the science play. *Interdisciplinary Science Reviews*, 38(4), 365-379.
- Hills, M. (2019). Transmedia paratexts: Informational, commercial, diegetic, and auratic circulation. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 289-296). New York, NY: Routledge.
- Holthuis, S. (2010). Intertextuality and meaning constitution. In J. S. Petöfi & T. Olivi (Eds.), *Approaches to poetry: Some aspects of textuality, intertextuality and intermediality* (pp. 77-93). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Hutcheon, M., & Hutcheon, L. (2010). Opera: Forever and always multimodal. In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 65-77). London, UK: Routledge.
- Iser, W. (1978). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Iser, W. (1993). *The fictive and the imaginary: Charting literary anthropology*. New York, NY: The Johns Hopkins University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Jerslev, A. (2006). Sacred viewing: Emotional responses to *the lord of the rings*. In E. Mathijs (Ed.), *The lord of the rings: Popular culture in global context* (pp. 206-221). London, UK: Wallflower Press.
- Kennedy, K., Marshall, M., Molen, G. R. (Producer), & Spielberg, S. (Director). (1991). *Hook* [Motion picture]. United States: Amblin Entertainment.
- Kérchy, A. (2016). *Alice in transmedia wonderland: Curiouser and curiouser new forms of a children's classic*. Jefferson, NC: McFarland Publishing.
- Kérchy, A. (2019). Transmedia commodification: Disneyfication, magical objects, and *Beauty and the Beast*. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 223-232). New York, NY: Routledge.
- Kerrigan, S., & Velikovsky, J. T. (2016). Examining documentary transmedia narratives through The Living History of Fort Scratchley project. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(3), 250-268.
- Kidder, T., & Todd, R. (2013). *Good prose: The art of nonfiction: Stories and advice from*

- a lifetime of writing and editing*. New York, NY: Random House.
- Kirschner, D. (Producer), & Noonan, C. (Director). (2006). *Miss Potter* [Motion picture]. United States: Phoenix Pictures.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2014). Game of thrones: Transmedial worlds, fandom, and social gaming. In M. Ryan, & J. Thon (Eds.), *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 295-314). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Knox, S., & Kurtz, B. W. L. D. (2016). Texture, realism, performance: Exploring the intersection of transtexts and the contemporary sitcom. In B. W. L. D. Kurtz, & M. Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: Challenges and opportunities* (pp. 49-67). London, UK: Routledge.
- Kurtz, B. W. L. D. (2016). Set in stone: Issues of canonicity of transtexts. In B. W. L. D. Kurtz, & M. Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: Challenges and opportunities* (pp. 104-118). London, UK: Routledge.
- Lassell, M. (2017). *The road to Broadway and beyond Disney Aladdin: A whole new world*. California, CA: Disney Editions.
- Laurichesse, H. (2016). Considering transtexts as brands. In B. W. L. D. Kurtz, & M. Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: Challenges and opportunities* (pp. 187-203). London, UK: Routledge.
- Lear, L. (2007). *Beatrix Potter: A life in nature*. New York, NY: St. Martin's.
- Levy, M., & Mendlesohn, F. (2016). *Children's fantasy literature: An introduction*. London, UK: Cambridge.
- McCulloch, R. (2015). Whistle while you work: Branding, critical reception and Pixar's production culture. In R. Pearson & A. N. Smith (Eds.), *Storytelling in the media convergence age: Exploring screen narratives* (pp. 174-189). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Olson, K. (2012). *Essentials of qualitative interviewing*. New York, NY: Routledge.
- Pantaleo, S. (2009). *Exploring student response to contemporary picturebooks*. Toronto, CA: University of Toronto Press.
- Pearson, R. (2019). Transmedia characters: Additionality and cohesion in transfictional heroes. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 148-156). New York, NY: Routledge.
- Rajewsky, I. O. (2010). Border talks: The problematic status of media borders in the current debate about intermediality. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 51-68). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Raphael, J., & Lam, C. (2016). Marvel media convergence: Cult following and buddy banter. *Northern Lights*, 14(1), 159-178.
- Reijnders, S. (2010). Places of the imagination: An ethnography of TV detective tour. *Cultural Geographies*, 17(1), 37-52.
- Richards, D. (2016). Historicizing transtexts and transmedia. In B. W. L. D. Kurtz, & M.

- Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: Challenges and opportunities* (pp. 15-32). London, UK: Routledge.
- Rodosthenous, G. (2017). *The Disney musical on stage and screen: Critical approaches from 'Snow White' to 'Frozen'*. New York, NY: Bloomsbury Publishing.
- Ryan, M. (2014). Storyworlds across media: Introduction. In M. Ryan, & J. Thon (Eds.), *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 1-21). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Scott, G. M., & Garner, R. M. (2012). *Doing qualitative research: Designs, methods, and techniques*. Cambridge, UK: Pearson.
- Simons, N. (2014). Audience reception of cross- and transmedia TV drama in the age of convergence. *International Journal of Communication*, 8, 2220-2239.
- Simons, N., Dhoest, A., & Malliet, S. (2012). Beyond the text: Producing cross- and transmedia fiction in Flanders. *Northern Lights*, 10, 25-40.
- Smith, A. N. (2018). *Storytelling industries: Narrative production in the 21st century*. London, UK: Palgrave Macmillan.
- Solomon, C. (2017). *Tales as old as time: The art and making of Beauty and the Beast*. California, CA: Disney Editions.
- Solomon, C., & Branagh, K. (2015). *A wish your heart makes: From the Grimm Brothers' aschenputtel to Disney's Cinderella*. California, CA: Disney Editions.
- Solomon, C., & Hahn, D. (2015). *Once upon a dream: From Perrault's sleeping beauty to Disney's Maleficent*. California, CA: Disney Editions.
- Solomon, C., Buck, C., & Lee, J. (2013). *The art of Frozen*. San Francisco, CA: Chronicle Books.
- Szczepanik, P. (2002). Intermediality and (Inter)media reflexivity in contemporary cinema. *Convergence*, 8(4), 29-36.
- Unsworth, L. & Cléirigh, C. (2012). Multimodality and reading: The construction of meaning through image-text interaction. In C. Jewitt (Ed.), *The Routledge handbook of multimodal analysis* (pp. 151-163). London, UK: Routledge.
- von Stackelberg, P., & Jones, R. E. (2014). Tales of our tomorrows: Transmedia storytelling and communicating about the future. *Journal of Futures Studies*, 18(3), 57-76.
- Vos, E. (2009). 'Intersemiotic' transposed: Dieter Roth's "I bericht mit Kommentar". In S. A. Glaser (Ed.), *Media inter media: Essays in honor of Claus Clüver* (pp. 193-229). New York, NY: Rodopi.
- Zeiser, A. (2015). *Transmedia marketing: From film and TV to games and digital media*. Burlington, MA: Focal Press.

Pilot Study of Transtext Based on the Audience's Interpretation of Transmedia Characters: Using Classical Fairy Tale Characters as Examples

Yu-Chai Lai *

ABSTRACT

Transmedia adaptation industry initiatives combined with transtext have triggered growing discussions in the literature as well as have become quite popular online. Such adaptations enable virtual characters to fit in with an audience's ownlife context. Thus, this study uses classical fairy tale transmedia characters and transtext as the basis to explore the audience's interpretation of the cross-platform reconstruction process of such characters.

An audience uses transmedia character memories as the context and cornerstone to understand character transformation. The primary imagination (sensual associations and empathy) is triggered by transtext, and audiences may even recreate transtext or images, rewrite descriptions of classical characters, or reconstruct the story network through their own secondary imagination. The audience compares classical characters and transtext from multiple platforms in order to fill gaps in the extended texts. For example, the vivid presentation of live-action remake movies is based on literature and historical information as references in order to mitigate the gap between the audience and virtual characters.

The audience can also trigger negativity from transtext. Negativity

* Yu-Chai Lai is Professor at the Department of Journalism, MingChuan University, Taipei, Taiwan.

involves the audience's reflection on the fairy tale genre, the contemplation of adapters' narrative strategies of transtext material selection in reshaping classical characters, and the deliberation of the supplementary and dialectical relationships of transtext. For example, images of stars, actors, and actresses (transtext such as news) are conducive to reversing the existing cognition of the audience and adding new meanings in the characters. Overall, transmedia industries have attracted intergenerational audiences through various genres and have also integrated nonvirtual information of transtext so as to facilitate the expansion of potential clientele from multiple aspects. These industries apply strategies including transtext information to entice the audience to be engaged in the character systems of the stories with the aim of consolidating the story network of transmedia characters.

Keywords: intermediality; story network; transmedia character; transmedia storytelling; transtexts

• 新聞學研究 • 第一四三期 2020 年 4 月