

## 擘劃跨媒介敘事學術版圖： 引介《跨媒介研究指南》

賴玉釵\*

---

書名：*The Routledge Companion to Transmedia Studies*

作者：Matthew Freeman, & Renira Rampazzo Gambarato

出版日期：2019年

出版社：New York, NY: Routledge.

---

### 壹、前言：探索跨媒介敘事之學理版圖

近年傳播界倡言「授權經濟」，產製者取得特定作品之智慧財產權（intellectual properties）後，再改編為影視、電玩及互動策展等類型（Freeman, 2017; Hassler-Forest, 2019）。此種模式即為「跨媒介敘事」（transmedia storytelling）表現，產製者改編具知名度、擁有忠誠基本消

---

投稿日期：2020年12月18日；通過日期：2021年1月29日。

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

本文引用格式：

賴玉釵（2022）。〈擘劃跨媒介敘事學術版圖：引介《跨媒介研究指南》〉，《新聞學研究》，150: 201-213。DOI: 10.30386/MCR.202201.0005

費客層之作品，推出系列文本而建立故事世界（Flanagan, Mckenny, & Livingstone, 2016; Freeman, 2017）。

跨媒介敘事者需依多平臺而提供多元內容，方能持續吸引閱聽人涉入故事宇宙（Burke, 2015）。著名如漫威影業（Marvel Studio）《復仇者聯盟》系列電影即為顯列，迪士尼（Disney）創作超級英雄電影及電視影集，結合多種分支拓展故事網絡（Burke, 2015; Flanagan, Mckenny, & Livingstone, 2016）。跨媒介敘事學理涵蓋層面甚廣，故需統攝整體研究範疇之專書，協助後續研究釐清學術圖譜。

本書為眾多研究者之專文合輯，主題包括影視、音樂、遊戲／電玩、實體策展等跨媒介類型。本書也引介業界案例，闡釋跨媒介「產製者」及「品牌經營」實例。本書分從「敘事學」（narratology）、「符號學」、「神話學」、「管理學」及「經驗取向」（an experience approach）著手，提供更多元後設思考、拆解學理鋪陳方向。

下文擬先介紹本書提及跨媒介類型，包括「娛樂產業」及「故事品牌」、「紀實素材」與跨媒介轉述（如跨媒介新聞、跨媒介博物館等）。其二則說明跨媒介產製，如本書提及跨媒介「故事形變」文史脈絡等宏觀面向。其三擬說明本書指陳敘事學、符號學、神話學、管理學及經驗取向等研究方向，闡釋跨媒介敘事如何構連不同學理體系。

## 貳、本書內容概述

本書盼提供跨媒介敘事研究「工具箱」，探索故事世界之表述形式、閱聽人體驗等美學分析（Freeman & Gambarato, 2019）。Freeman 與 Gambarato 在〈介紹：跨媒介研究立足點〉揭示，該領域研究者可從跨媒介產業探索故事品牌建構策略，或由跨媒介藝術探索跨媒介行銷及

文化經濟價值。Freeman 與 Gambarato 建議，跨媒介研究可鑽研紀實素材與故事網絡（如紀實題材結合 AR 系統等），讓閱聽人宛若身處於真實場景、探索現狀。他們也觸及跨媒介方法論議題，結合敘事學、符號學、神話學、管理學及經驗取向等多種層面，並融入社會網絡分析（social network analysis）等形態。

## 一、綜觀跨媒介敘事之類型

### （一）發送端：超驗性大對體的中心空洞

專章〈跨媒介電影〉揭示影視產業及商業化歷程，論及敘事者如何延伸故事宇宙，如增補背景情節、前／後傳及故事支線等（Atkinson, 2019）。Atkinson 鼓勵後續研究探索「翻拍」及「改編」文本，理解產製者如何依當代脈絡而詮釋故事。

本書也以長期播映的電視影集為例，探究引發閱聽人追劇之敘事策略。專章〈跨媒介電視〉，探索 BBC 如何由電視劇衍生改編電玩，促成閱聽人在影集及跨媒介內容的流動形態（Evans, 2019）。Evans 在本章揭示，改編電玩提供閱聽人主動參與故事世界，有別於單向賞析影集之體驗；另亦成閱聽人銜接新季影集之橋樑、填補靜候新劇時間。

跨媒介敘事領域亦結合故事旅行及周邊產品開發，並與休閒產業相繫。專章〈跨媒介吸引力：華納兄弟電影旅行：電影《哈利波特》幕後製作〉探索娛樂產業如何結合影視旅行，運用不同媒介類型而延伸品牌宇宙（brand universe, Freeman, 2019）。Freeman 輔以迪士尼主題樂園案例，說明產製者轉化動畫及影視為物理空間，供閱聽人再次涉入奇幻世界。他分析，好萊塢影業讓閱聽人投身參與「舞臺式想像世界」，感知「此時此刻」經歷冒險情節，繼而推動體驗經濟。

專章〈跨媒介商品：迪士尼化、魔法物件與《美女與野獸》〉承襲體驗經濟脈絡，論及主題樂園之餐飲等消費體驗，闡釋影視內容及周邊「商業互文」（commercial intertext）。如閱聽人可購買《美女與野獸》周邊，查訪女主角貝兒喜愛書籍及閱讀痕跡等，經由影視文本所轉化具體物件而享如實體驗（Kérchy, 2019）。Kérchy 探索迪士尼跨媒介產製形式，「視覺化」口傳童話、「數位化」呈現並結合「商業化」機制。她分析迪士尼近年推出真人版電影《美女與野獸》、《黑魔女》及《仙履奇緣》，迪士尼翻拍動畫以激發年長者兒時觀影記憶、引發懷舊感，促成跨世代閱聽人參與故事體系。

「遊戲化」亦為本書致意重心，專章〈跨媒介遊戲〉提及「敘事學」及「遊戲學」（ludology）發展，並鼓勵後續研究考量「互動」特質，運用不同分析架構而探索跨媒介改編遊戲（Kennedy, 2019）。或如專章〈跨媒介獨立產業：好萊塢以外的文化產意〉獨立遊戲《崩潰》（*Collapsus*），電玩結合動畫、紀錄片橋段及互動插曲，呈現能源危機等主題；電玩也整合部落格、虛構新聞報導、模擬實境，促使閱聽人多方參與嚴肅遊戲題材（Negri, 2019）。Negri 也從跨媒介敘事美國東岸取向切入，說明東岸取向較不從核心情節延伸互文體系，盼發展「去中心化」之互動類型及獨立製作，異於好萊塢影業經營模式。整體言之，本書提及好萊塢產業及故事品牌，呼應美國西岸之研究傳統；另述及強調獨立製作之跨媒介電玩，呼應美國東岸著眼社群推播等潮流。

## （二）跨媒介敘事與紀實素材：跨媒介新聞學、跨媒介博物館

跨媒介研究除關切娛樂產業，近年亦著重紀實類型之多平臺傳散。專章〈跨媒介新聞〉呼應上述潮流，關切跨媒介新聞學發展。跨媒介新

聞整合多平臺報導，或運用 VR 及 AR 等數位呈現，吸引多元閱聽人涉入（Gambarato, 2019）。Gambarato 建議，未來研究可聚焦於資訊視覺化及跨媒介轉述類型，如沉浸新聞、新聞遊戲及資訊圖表等。專章〈跨媒介攝影〉以《國際地理雜誌》為例，闡釋靜態攝影結合紙本、行動載具應用程式、IG 社群媒體等形態；轉述者以「紀實圖像」維繫故事連續性，也藉此跨平臺行銷故事品牌（Moloney, 2019）。

紀實類型之多平臺轉述趨勢，也可見於「跨媒介博物館」。專章〈跨媒介文化遺產〉提及「狄更斯博物館」（The Charles Dickens Museum）及「珍·奧斯汀博物館」（The Jane Austen Centre）案例，博物館整合小說改編電影及電視劇等案例，另增補 YouTube 介紹橋段，供閱聽人整合網路及離線賞析歷程（Kidd, 2019）。Kidd 建議未來研究可探索：跨媒介轉述為文化遺產提供何種敘事潛力，繼而探究跨媒介博物館如何豐厚閱聽人參觀文化遺產體驗。專章〈跨媒介分支：資訊、商業、敘述、靈光〉同樣致意跨媒介博物館議題，聚焦於策展敘事及閱聽人記憶（Hills, 2019）。Hills 認為，跨媒介敘事者可藉由策展，讓閱聽人觸碰複製品等道具，藉由物質性協助閱聽人體驗「特定時刻」；也建議未來研究方向，跨媒介博物館轉化典藏素材為多種形式，讓閱聽人由展品物質性而感知歷史記憶與文化價值。

## 二、闡釋跨媒介敘事之企劃歷程及產製脈絡

本書除綜述多種跨媒介類型，也從開發者設計、角色形塑、支線拓展、故事世界建構等，說明跨媒介企劃歷程。本書除提供實務操作建議，也闡釋故事形變與文化脈絡。專章〈跨媒介開發者〉以好萊塢影業為例，如迪士尼動畫發展為圖文書、電玩及百老匯音樂劇，再述關鍵敘

事情節 (Gomez, 2019)。本章進一步分析，此案例可予跨媒介開發者若干啟示，如先尋找核心故事原則、設計長久一貫元素；其後再依多平臺規劃故事世界，並循關鍵情節作深度規劃。

以故事宇宙來說，故事世界建構需循一致敘事邏輯，並服膺核心旨趣。專章〈跨媒介世界建立：歷史、概念及建構〉提及，故事世界可依多媒材延伸；著名如《綠野仙蹤》歐茲國即為「想像世界」代表，本書系轉化為舞臺劇、電影及商品 (Wolf, 2019)。本章論及故事世界建構與品牌相關，敘事者可思考如何讓閱聽人願重返故事體系，成為忠誠消費者。

再如「跨媒介角色」亦為建構故事世界的重要元素，專章〈跨媒介角色〉提及「角色為基礎」(character-based) 敘事策略，如系列作品承襲既有故事設定，提供敘事邏輯連續性；另系列作品也可藉互文線索，建構「家族相似性」(Pearson, 2019)。專章〈跨媒介考掘學〉則從歷史縱深等宏觀面向，說明敘事者補述角色之生命歷程而建構系列文本，開拓跨媒介產業之經濟效益 (Bertetti, 2019)。本章說明未來研究方向，如從「跨媒介考掘學」起始，探索故事形變之歷史及產製脈絡。

隨著角色之生命故事發展，敘事者也可再開發不同支線，拓展故事世界。專章〈跨媒介分支〉說明跨媒介「分流」形態，產製者可翻拍舊作、規劃前傳及續篇等，創造故事宇宙 (von Stackelberg, 2019)。本章提供未來研究方向，如歸納跨媒介之商業模式，發掘敘事者如何企劃故事分支及平臺。

### 三、探析跨媒介敘事之多種學理視角

該領域倡議思考跨媒介敘事本體論，並結合多種理論取徑開發研究

面向。專章〈跨媒介世界本體論取徑〉則探索文本結構，論及跨媒介網絡成長之內部動力為何（Branch & Phillips, 2019）。本章建議，後續跨媒介敘事本體論未必得將故事視為階層式家族樹，可將之視為交錯延伸網絡。

### （一）「文本」為核心之研究形態

專章〈跨媒介故事世界、跨媒介宇宙之敘事取徑〉呼應上述本體論觀察，後續研究可運用「敘事學取徑」（a narratological approach）發展分析框架、探索核心文本及故事分支關聯（Thon, 2019）。本章以 HBO 電視劇《冰與火之歌》（A Song of Ice and Fire）為例，故事宇宙橫跨小說、桌遊及電玩等形式。Thon 建議，後續研究可探索宏觀結構及部分細節矛盾處，理解文本世界擴張之內部動力。

跨媒介研究可整合敘事學取徑，另可由「神話學」及「符號學」等探索文本結構。專章〈跨媒介敘事之神話學取徑〉提及，跨媒介角色成長公式常與神話原型相似，英雄之旅涵蓋誕生、被遺棄及經歷冒險等形態（Blanariu & Popa, 2019）。易言之，未來研究可探索跨媒介敘事蘊含「神話」初胚，理解故事傳承的社群信仰及集體價值。

有別於神話學取徑強調普世原型，符號學含括「多模組文本分析」（analysis of multimodal texts），強調語義使用隨「歷史」及「時間」變革（Alzamora, 2019）。Alzamora 於專章〈跨媒介敘事之符號學取徑〉倡議，未來研究可從不同媒介載具及類型著手，理解跨媒介敘事參照何種既定符徵，對照不同語境之符號交互唱和形態。

### （二）「閱聽人」為核心之研究形態

跨媒介敘事研究除以「文本」為分析對象，近年也結合深度訪談、

線上民族誌等理解閱聽人跨媒介參與行動。專章〈跨媒介小說之經驗取徑〉，說明閱聽人記憶與跨媒介詮釋關聯 (Tosca & Klastrup, 2019)。本章建議，後續研究可結合「接收理論」，探索閱聽人感官經驗、文本解讀及交流歷程。Tosca 與 Klastrup 也進一步說明，研究者可鼓勵閱聽人填寫觀賞日誌，說明文本詮釋、評價及體驗；另可結合網路參與觀察、數位民族誌等，探索閱聽人跨平臺參與社交媒體形態。

專章〈跨媒介心理學〉呼應探索閱聽人潮流，盼理解跨媒介敘事設計如何引發閱聽人感官體驗；另探索跨媒介敘事結構存在何種間隙，供閱聽人補白、連結故事時序與因果關係 (Rutledge, 2019)。本章提供未來探索方向，往後跨媒介研究可鑽研閱聽人詮釋歷程，閱聽人如何融入情感及想像，並轉化詮釋成果為個人認同等生命故事。

### (三) 「管理學」為核心之研究形態

跨媒介學理涵蓋「文本」及「閱聽人」，也與傳播產業相繫。專章〈跨媒介企業之管理學取徑〉論及產製者如何維繫競爭優勢，如持續研發跨媒介產品及多平臺「價值鍊」 (value chain, Rohn & Ibrus, 2019)。本章說明管理學取徑探索跨媒介文本之品牌形象，聚焦目標消費者需求，盼維持迷群對品牌忠誠度。未來研究實可探索特定組織授權經濟，分析跨媒介敘事「一源多用」與授權商品開發等形態；另可比較不同地域及次文化之跨媒介產業，敘事者如何維繫跨文化之迷群認同。

### (四) 新近研究方法運用及啟發：社會網絡分析

跨媒介故事網絡含括多種媒介載具，成為多平臺組成之故事節點。專章〈跨媒介傳播之質化網絡取徑〉倡議結合社會網絡分析、傳播網絡分析 (communication network analysis)，整合閱聽人跨媒介參與之故



事節點，並視覺化各結點及結構關聯，再融合質化分析輔助箇中意義（Berg & Hepp, 2019）。本章指出，社會網絡之行動者包括一般閱聽人，也涵蓋專家及粉絲社群；故後續研究可探索跨媒介參與者之社會網絡，分析多平臺瀏覽之圖譜。

## 參、本書予傳播研究之學術及實務啟迪

### 一、再探紙材（藝）建構跨媒介世界之影響力

本書對傳播研究有多種啟迪，如跨媒介敘事者強調媒材及感官體驗的重要，該領域較少探索「紙材」之於故事世界建構影響力。然而，跨媒介敘事並非數位匯流專利，如《聖經》即為跨媒介轉述之產物（口傳文本轉為文字及宗教敘事畫等形式，Jenkins, 2006; Steiner, 2004）。未來或可聚焦紙媒及紙藝設計，探索紙材如何協助故事推展。如迷群喜愛收藏之「彈立式立體書」（pop-up book）即為顯例，敘事者安排互動機關、紙模型／建物等視覺奇景，賦予閱聽人不同程度之互動權限、建構空間敘事。關於紙媒（藝）之媒材影響力，實可呼應跨媒介敘事學理以媒介核心訴求，或為未來探索重心。

### 二、再探文學「電玩化」之轉述機制

本書提及「電玩化」趨勢，也與後續學理及業界發展接軌。跨媒介敘事強調閱聽人互動等可能，故改編者將「文學電玩化」，建構《湖濱散記》模擬實境之系統（賴玉釵，2021）。跨媒介敘事者也提供閱聽人化身多種角色可能，如恐怖大師愛倫坡之經典文學《洩密之心》電玩化

即為顯例（Caracciolo, 2019）。故文學電玩化轉化何種情節、建構何種系統／數值化行為及效力，或為往後學理探索核心。

### 三、剖析「電玩旅行」及閱聽人建構之「空間敘事」

跨媒介敘事也與旅行產業接軌，倡議閱聽人沉浸真實場景之體驗經濟（Freeman, 2019）。近年如《刺客教條》等電玩旅行推出，供電玩玩家對照遊戲出現之真實造景、規劃實體故事旅行（M. Salmond & J. Salmond, 2016）。未來產業如何結合電玩故事及空間元素，協助玩家鑲嵌於故事地景、「走」入電玩之「真實」發生地，應屬後續跨媒介產業可再關注面向。

### 四、闡釋紀實素材與知識轉譯

跨媒介研究也著重紀實素材及知識轉譯，如博物館策展、知識網紅敘事均為顯例。以博物館策展為例，哈利波特系列電影《怪獸與牠們的產地》與自然史博物館合作，推介生態知識；博物館數位策展內容提及龍、獨角獸與「玻璃獸」等故事，對應類似物種之紀實圖文，闡釋生物學家如何觀察及蒐集物種等（The Natural History Museum, 2020）。如博物館數位策展以奇幻電影物種起始，輔以 360°觀影互動方式，推介化石、標本等紀實資訊。

以知識網紅敘事為例，紀實素材轉化為圖（影）像及跨平臺傳散，也屬未來跨媒介研究探索範疇。如科教推廣者吳沁婕成立 YouTube 頻道「昆蟲擾西吳沁婕 Dee the bugbuff」，並以粉絲專頁推播資訊（見 <https://www.facebook.com/morethandee/>）。她轉述「昆蟲學聖經」《法

布爾昆蟲記》為科普圖文書，再轉譯知識為 YouTube 影片《昆蟲擾西上課了！超可愛的糞金龜》（吳沁婕，2019；昆蟲擾西吳沁婕 Dee the bugbuff，2019 年 3 月 6 日）。整體言之，跨媒介研究可再探索博物館策展（虛擬導覽）及知識網紅敘事，拓展紀實類型之學術版圖。

## 參考書目

- 吳沁婕（2019）。《昆蟲老師 X 法布爾的快樂昆蟲記 1：糞金龜的大便球》。臺北市：三采。
- 昆蟲擾西吳沁婕 Dee the bugbuff（2019 年 3 月 6 日）。《昆蟲擾西上課了！超可愛的糞金龜》。【Youtube 影片】。取自 <https://www.youtube.com/watch?v=MpN2nH7pfWE>
- 賴玉釵（2021）。〈非虛構文學「電玩化」與跨媒介轉述策略：以電玩【湖濱散記】（*Walden, a game*）為例〉，《中華傳播學刊》，40: 3-42。
- Alzamora, G. C. (2019). A semiotic approach to transmedia storytelling. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 438-446). New York, NY: Routledge.
- Atkinson, S. (2019). Transmedia film: From embedded engagement to embodied experience. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 15-24). New York, NY: Routledge.
- Berg, M., & Hepp, A. (2019). A qualitative network approach to transmedia communication. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 455-463). New York, NY: Routledge.
- Bertetti, P. (2019). Transmedia archaeology: Narrative expansions across media before the age of convergence. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 263-271). New York, NY: Routledge.
- Blanariu, N. P., & Popa, D. (2019). A mythological approach to transmedia storytelling. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 447-454). New York, NY: Routledge.
- Branch, F., & Phillips, R. (2019). An ontological approach to transmedia worlds. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 383-391). New York, NY: Routledge.
- Burke, L. (2015). *The comic book film adaptation: Exploring modern Hollywood's leading genre*. Jackson, MN: University Press of Mississippi.
- Caracciolo, M. (2019). Edgar Allan Poe simulators: On dream logic, game narratives, and

- poesque atmospheres. In F. Fuchs, & J. Thoss (Eds.), *Intermedia games: Games inter media: Video games and intermediality* (pp. 167-188). New York, NY: Bloomsbury.
- Evans, E. (2019). Transmedia television: Flow, glance, and the BBC. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 35-43). New York, NY: Routledge.
- Flanagan, M., Mckenny, M., & Livingstone, A. (2016). *The Marvel Studios phenomenon: Inside a transmedia universe*. New York, NY: Bloomsbury.
- Freeman, M. (2017). *Historicising transmedia storytelling: Early twentieth-century transmedia story worlds*. New York, NY: 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.
- Freeman, M., & Gambarato, R. R. (2019). Introduction: Transmedia studies—Where Now? In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 1-12). New York, NY: Routledge.
- Gambarato, R. R. (2019). Transmedia journalism: The potentialities of transmedia dynamics in the news coverage of planned events. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 90-98). New York, NY: Routledge.
- Gomez, J. (2019). Transmedia developer: Success at multiplatform narrative requires a journey to the heart of story. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 207-213). New York, NY: Routledge.
- Hassler-Forest, D. (2019). Transmedia politics: *Star Wars* and the ideological battlegrounds of popular franchises. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 297-305). New York, NY: Routledge.
- 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.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Kennedy, H. W. (2019). Transmedia games: Aesthetics and politics of profitable play. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 72-81). New York, NY: Routledge.
- 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.
- Kidd, J. (2019). Transmedia heritage: Museums and historic sites as present-day

- storytellers. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 272-278). New York, NY: Routledge.
- Moloney, K. (2019). Transmedia photography: Implicit narrative from a discrete moment. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 173-182). New York, NY: Routledge.
- Negri, E. (2019). Transmedia indie: Creativity outside Hollywood. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 183-191). New York, NY: Routledge.
- 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.
- Rohn, U., & Ibrus, I. (2019). A management approach to transmedia enterprises. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 410-418). New York, NY: Routledge.
- Rutledge, P. (2019). Transmedia psychology: Creating compelling and immersive experiences. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 350-363). New York, NY: Routledge.
- Salmond, M., & Salmond, J. (2016). The gamer as tourist: The simulated environments and impossible geographies of videogames. In P. Long, & N. D. Morpeth (Eds.), *Tourism and the creative industries: Theories, policies and practice* (pp. 151-163). London, UK: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Steiner, W. (2004). Pictorial narrativity. In M. Ryan (Ed.), (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 145-177). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- The Natural History Museum. (2020). Take a virtual stroll through the exhibition. Retrieved from Fantastic Beasts: The Wonder of Nature, Google Arts and Culture Web site: <https://artsandculture.google.com/project/nhm-fantastic-beasts>
- Thon, J. (2019). A narratological approach to transmedial storyworlds and transmedial universes. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 375-382). New York, NY: Routledge.
- Tosca, S., & Klastруп, L. (2019). An experience approach to transmedia fictions. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 392-400). New York, NY: Routledge.
- von Stackelberg, P. (2019). Transmedia franchising: Driving factors, storyworld development, and creative process. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 233-242). New York, NY: Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2019). Transmedia world-building: History, conception, and construction. In M. Freeman, & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 141-147). New York, NY: Routledge.

• 新聞學研究 • 第一五〇期 2022 年 1 月