

奇幻經典之跨媒介網絡建構及敘事策略初探： 以《哈利波特》故事網絡為例^{*}

賴玉釵^{**}

投稿日期：106 年 6 月 2 日；通過日期：107 年 3 月 27 日。

^{*} 本文為科技部計畫〈從想像、觀影到主題旅行：跨媒介故事網絡、閱聽人參與及美感體驗：以《哈利波特》為例〉（MOST 106-2410-H-130-031 - ）之部份研究成果。筆者感謝評審委員惠賜寶貴建議，也敬謝編輯委員會、編輯團隊辛勞。本文寫作時逢《哈利波特：神秘的魔法石》出版滿二十周年，謹以此文向 J. K. Rowling 致意。

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

本文引用格式：

賴玉釵（2018）。〈奇幻經典之跨媒介網絡建構及敘事策略初探：以《哈利波特》故事網絡為例〉，《新聞學研究》，137: 133-183。

DOI: 10.30386/MCR.201810_(137).0004

《摘要》

本文剖析敘事者如何依互媒建構故事節點、文本群集，召喚潛在閱聽人參與《哈利波特》跨媒介網絡。敘事者可循潛在閱聽人跨媒介記憶，安置多平臺之故事地標，協助潛在閱聽人視點游移而融入網絡結構。敘事者引用奇幻經典而展現「跨媒介互文」，提供潛在閱聽人參照其他節點而融入第二世界。敘事者規劃奇幻經典之系列改編，參照多平臺之故事片段而填補間隙。敘事者補述奇幻經典而讓文本持續擴張及流動，異於傳統結構主義之靜態或封閉體系。

關鍵字：互媒、奇幻類型、故事網絡、敘事策略、跨媒介敘事

壹、研究動機與問題

一、研究緣起

數位匯流時代需因應多平臺產製文本，故跨媒介敘事（transmedia storytelling）備受重視（Granitz& Forman, 2015）。跨媒介敘事依不同類型而再述母本（motherships），藉互媒（intermediality）連結故事節點（story node）而建構故事網絡（story networks）（Harvey, 2015）。「互媒」涉及媒介特徵相互指涉：如同一作品之相異符號系統互涉，或改編作品擬仿既有創作之符碼、情節與構圖形式（Vos, 2009）。

跨媒介敘事研究盼探索文本特徵及再述形態，理解跨媒介網絡之故事節點及連結關係（Jagoda, 2016）。近年研究主張探索網絡狀之文本結構，剖析改編者如何串接多平臺節點而規劃故事體系（Jagoda, 2016）。簡言之，故事網絡彰顯多種節點及串連重要性，服膺跨媒介賞析多重版本趨勢。著名如跨媒介策略慮及經典作品及商業價值，改編者持續延伸文本至多平臺，讓故事網絡處於彈性發展狀態（Delwiche, 2016; Jenkins, 2016）。經典作品已長銷多年，如《綠野仙蹤》等銷售百年迄今不衰（Freeman, 2017）；改編者考量潛在市場，故可選擇經典作品為改作對象，吸引既有消費者注意。

若以文本改編及彈性發展為例，奇幻類型（fantasy）可為箇中代表。奇幻類型以想像為訴求，容許創作者依想像而拓展網絡，並滿足閱聽人體驗魔幻世界想望（Harvey, 2015; Walters, 2011）。近年奇幻經典改編長銷，可見此題材備受青睞（Harvey, 2015）。奇幻經典改編為系列作品，跨媒介敘事者（transmedia storyteller）勢必新增角色、情節和

背景而拓展故事網絡 (Harvey, 2015)。奇幻類型作者為「第二世界」(the secondary world)創造者,以不同律則(異於物理定律)表現世界,吸引閱聽人投入想像力(Walters, 2011)。¹如奇幻經典之第二世界運行邏輯,常融入作者哲學觀,也增加後世自行補敘且成功之難度(Tulloch & Jenkins, 1995)。《納尼亞傳奇》(*The Chronicles of Narnia*)作者 C. S. Lewis 設定衣櫥為通往「納尼亞王國」通道,融入個人想像而擘畫虛構「第二世界」。C. S. Lewis 撰寫《納尼亞傳奇》時,融入基督救贖信仰:獅子亞斯蘭為上帝化身(耶穌被稱為「猶大之獅」),亞斯蘭苦難暗喻基督「十字架受刑」與復活(幸佳慧, 2006)。改編團隊盼原作者「背書」更精確解釋奇幻經典,避免刪減原作旨趣,貼近原作者設定初衷(Freeman, 2017)。本研究考量奇幻經典「第二世界」等特有邏輯設定,擬探索敘事者如何建構奇幻經典之跨媒介網絡?

再則,奇幻經典長銷有年,敘事者勢必得考量既有閱聽群眾需求,融入改編歷程。敘事者考量潛在消費族群情況下,如何召喚閱聽人參與跨媒介網絡?尤其是奇幻經典若為潛在消費群之成長記憶,改編歷程如何參酌閱聽人解讀基礎?

以虛構類型敘事者召喚閱聽人賞析為例,可溯及 Wolfgang Iser 等人提及「文本產製端之敘事策略」,迄今影響跨媒介敘事領域(Iser, 1978; Ryan, 2014)。虛構小說召喚閱聽人歷程包括「文本產製端之敘事

¹ 奇幻隱含作者想像,故事情節異於自然律則(賴維菁, 2013)。奇幻多與「第二世界」相關,再現不同真實;如托爾金(J.R.R. Tolkien)認為「原初世界」(primary world)提供敘事者想像、創作素材,第二世界可保有真實世界關聯,亦可與原初世界有所區隔(Mass & Levine, 2002)。由於奇幻類型具「第二世界」等超自然元素,多與現實法則脫鉤(Gray, 2013; Mass & Levine, 2002; Walters, 2011),故增加改編難度。

策略」、「接收端（閱聽人）」及「交流歷程」：「文本產製端之敘事策略」涉及「敘事者」如何安排角色及情節元素，並依心中「潛在讀者」（implicit reader）擘畫行文方式（Iser, 1978; Scolari, 2009, p. 592）。潛在讀者為創作歷程之虛構交流對象，創作者考量潛在族群年齡、解讀技巧而形塑敘事策略，並臆測潛在閱聽人需求而設計文本（Echo, 1994; Scolari, 2009, p. 592）。閱聽人參照文學知識，並隨文本情節而找尋熟悉「故事地標」（如相似角色）為確定點；閱聽人克服因新情節衍生之不確定感，隨情節發展調整預設而「視點游移」（wandering viewpoint），方能啟動「補白」及「否定性」（negativity）等交流歷程（Iser, 1978）。

本研究擬以奇幻經典之故事網絡為例，理解敘事者拓展故事網絡歷程，如何運用多種載具「互媒」而讓節點相互唱和？奇幻經典作品之跨媒介網絡如何依潛在閱聽人需求，落實於奇幻經典跨媒介轉述，維繫「第二世界」敘事邏輯一致？

二、研究問題

跨媒介敘事者延伸奇幻故事之關鍵場景、情節及角色，轉述為電影、電玩及主題樂園等，依互媒構塑故事網絡（Brown, 2005; Harvey, 2015）。《哈利波特》書系延伸前傳、後傳、網路遊戲、主題樂園，每版本均有 J. K. Rowling 參與改編等歷程而維持互媒走向（Halligan, 2012）。《哈利波特》改編範疇雖廣，但有作者詮釋、挪用既定影像而符合互媒之需，串接影視及故事旅行（Halligan, 2012; Revenson, 2015; Sibley, 2012）。

《哈利波特》故事網絡研究顯著度尚有：《哈利波特》為盛行全球

之敘事品牌：《哈利波特》已譯為 74 種語言，並於二百多個國家發行，小說銷售破四億本（Gray, 2013）。以原作及跨媒介轉化營收而言，迄 2016 年 11 月底為止，《哈利波特》書籍全球營收達 82 億美元、系列電影達 116 億美元、遊戲及商品達 85 億美元、主題樂園營收 20 億美元，整體敘事品牌已達 300 億美元（3 百億美元的哈利經濟學，2016 年 11 月 27 日）。本研究考量故事網絡及多平臺規劃歷程，擬以《哈利波特》故事網絡為例，闡釋敘事者召喚潛在閱聽人參與策略。研究問題如下：

（一）跨媒介敘事者如何基於「互媒」建構故事網絡

奇幻經典跨媒介轉述時，需新增角色及設置而建構故事世界（Freeman, 2017）。本研究盼依「故事延展」及「媒介延展」，反思跨媒介網絡之敘事策略。跨媒介敘事涉及「媒介延展」（media expansions）及「故事延展」（narrative expansions），前者指媒介類型提供多模組（multi-modality）資源；後者為敘事端考量原作主題、類型及公式，延伸為新版角色及場景等（Page, 2010; Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014）。

另外，本研究盼細緻說明奇幻類型之故事網絡「跨媒介敘事者」（transmedia storyteller），反思「敘事者」定義。跨媒介敘事者包括特定作者及改編團隊，需兼顧故事延展、媒介延展、共構原作及改編作品之故事宇宙（Kurtz, 2016; Richards, 2016; Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014）。奇幻文學「第二世界」具自成一格宇宙觀，原作者融入哲學思考於虛構世界，故改編團隊亦會參考原作者解讀而延伸劇情（Tulloch & Jenkins, 1995）。本研究擬依奇幻類型特質，細緻闡明「奇幻類型之跨媒介敘事者」意涵。探索面向如下：

1. 就故事延展為例，《哈利波特》系列如何運用互媒而建立故事世界？
2. 就媒介延展為例，跨媒介敘事者如何運用多模組之敘事資源，轉化《哈利波特》為相異版本？

（二）跨媒介敘事者如何召喚潛在閱聽人參與故事網絡

本文闡釋跨媒介敘事者召喚「潛在閱聽人」機制，擬「參照既有體系」及「視點游移」而細緻化討論。以參照既有體系言之，改編者考量潛在閱聽人賞析奇幻類型之「跨媒介記憶」（transmedia memory），思考閱聽人預期之奇幻角色、公式及情節（Harvey, 2015）。就視點游移言之，閱聽人賞析改編版本需依互媒找尋原作「故事地標」，配合改編情節而視點游移（Hutcheon, 2006; Hutcheon & Hutcheon, 2010; Zaluczkowska, 2012）。本研究擬探析：

1. 敘事者如何依潛在閱聽人跨媒介記憶，建立故事網絡之對話基礎？如《哈利波特》故事網絡如何參照潛在閱聽人跨媒介記憶，依互媒而建立故事地標？
2. 敘事者如何服膺潛在閱聽人之需，協助潛在閱聽人翻轉預期以「視點游移」（Harvey, 2015; Hutcheon, 2006; Hutcheon & Hutcheon, 2010）？如《哈利波特》故事網絡如何藉互媒元素，協助潛在閱聽人串接整體故事宇宙？
3. 敘事者擴張《哈利波特》故事網絡，如何規劃潛在閱聽人之長期交流歷程？填補跨媒介網絡未言明間隙（gaps）？

本文思辨跨媒介敘事者如何召喚閱聽人持續交流，延伸「交流歷程」指標而提出討論架構。改編者考量多平臺「跨媒介互文」（transmedia textuality）而增補線索，不僅仰賴閱聽人補白（Beddows,

2012; Harvey, 2012)。

貳、文獻探索

一、「跨媒介敘事者」意涵及研究概況

(一) 跨媒介敘事者意涵

跨媒介敘事包括「故事延展」及「媒介延展」(Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014)，此亦攸關「跨媒介敘事者」定義。跨媒介敘事者需為「故事加值」，依循原作內容而擴充主線，如以不同角色觀點而再述故事(Freeman, 2017)。跨媒介敘事者也借重不同類型之敘事資源，運用影音、互動等形態而改編故事(Harvey, 2015)。此外，跨媒介敘事者需統合文本連結，讓多種類型之故事元素相互呼應，繼而建立完整故事世界(Freeman, 2017)。

本文指涉「跨媒介敘事者」應含三要件：敘事者(改編團隊)需參與「故事延展」及「媒介延展」，另需服膺「互相唱和」跨媒介網絡體系。若就此三要件言之，電影改編者、電玩遊戲(含樂高遊戲)改編者均為常見類別(Harvey, 2015; Wooten, 2013)。至於策展、主題樂園等類別，少有文獻確切說明如何回應「跨媒介敘事」成立要素(Jenkins, 2006; Kidd, 2014)。

如前所述，跨媒介敘事者需參與「故事延展」及「媒介延展」，同時改作內容需呼應「跨媒介網絡」體系。若僅為符徵挪用等，則非本研究討論範疇。本文考量上述三條件，從嚴認定策展、主題樂園與跨媒介敘事關聯，提出學理澄清及案例思辨。如「策展」及「主題樂園遊戲區」需改編／擴充特定故事線，以「故事設計」為核心、新增媒介特質

而回應故事宇宙設定，方符合跨媒介敘事構成要件。如漫威「復仇者聯盟世界巡迴展」（Avengers S.T.A.T.I.O.N.）以「復仇者聯盟」訓練基地為故事線，參訪者可循導覽、影像介紹等展開受訓歷程。受訓歷程包括虛擬互動，本展轉化【復仇者聯盟】電影等街頭打鬥情節，閱聽人依憑感應裝置而在投影螢幕中「身著鋼鐵人服飾」；打鬥歷程需辨別敵友（復仇者聯盟成員與否），依互動裝置而融入漫威故事設定。就跨媒介敘事之主題樂園、策展為例，敘事者需改作「故事腳本」為互動軸線；並需依「故事腳本」而新增相異類型之敘事資源，另亦需考量「互媒」等故事體系。

（二）跨媒介敘事研究之「分區類別」方向

跨媒介敘事研究依地理分佈略有區分，如美國西岸（West coast transmedia）、美國東岸（East coast transmedia）、日本、英國等地多具相異改編模式（Jenkins, 2016）。如好萊塢影業多位於美西，相關跨媒介研究則冠以「美國西岸類別」之稱（Harvey, 2015）。

美國西岸類別強調產業邏輯，運用影像、系列影集、電玩等組裝為整體故事；如好萊塢著重「母本」延伸及規劃而形塑故事品牌，敘事者依市場反應而延伸文本至不同平臺（Freeman, 2017; Jenkins, 2016）。西岸類別之跨媒介產製模式（the west coast model of transmedia production），多依循 1980 年代、1990 年代之好萊塢產製模式（Jenkins, 2016）。美國西岸類別探究之「跨媒介敘事者」以營利為導向，衍生「文本—作者改編導向」（textual author-function）敘事策略（Jenkins, 2016）。奇幻經典之改編團隊若盼貼近原作者觀點，可從「文本—作者改編導向」擴大故事世界，確保產製之作品符合原作旨趣、隱喻及世界觀，以引發閱聽人對經典作品之既定印象與記憶

(Freeman, 2017; Harvey, 2015; Richards, 2016)。易言之，文本產製端考量改編商機，經典作品詮釋權多取決於改編團隊（可含原作者），勾勒官方版本；特別是原作者詮釋可促成權威感，加強改編說服力而帶動商機（Booth, 2016; Kurtz, 2016; Richards, 2016）。

東岸類別運用數位平臺（社群媒體、部落格等）載具，發展獨立製片、互動藝術等（Freeman, 2017; Phillips, 2012）。跨媒介敘事研究也關切其他地域之改編邏輯：日本動漫、輕小說與次文化習習相關，漫畫常改編為電影及電玩；英國整合公共利益、古典文化及經典作品，如 BBC 改編小說《福爾摩斯》為影集【新世紀福爾摩斯】（Jenkins, 2016）。

本文分析《哈利波特》故事網絡乃由華納影業推動（華納影業位於加州），故下文以「美國西岸類別」研究為軸，探索「故事延展」、「媒介延展」及「故事網絡」等意涵。

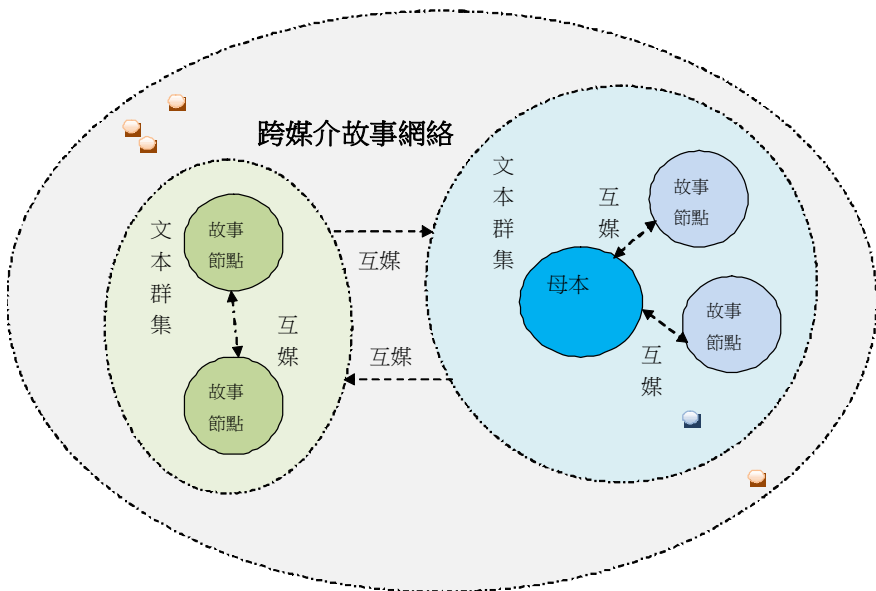
二、跨媒介故事網絡意涵

故事網絡可拆解為文本群集（constellation），文本群集可再細分為眾多故事節點（Hancox, 2017; Ryan, 2014）。跨媒介故事網絡似乎與傳統「敘事學」相異，傳統敘事學多傾向視文本為封閉靜態體系，運用單一文本而鋪陳事件；故事網絡強調依互媒而拓展支線，盼閱聽人整合故事世界、不同類型而享沉浸感（Ryan, 2014）。

如下圖所示，跨媒介敘事者藉「互媒」建構故事節點，匯集文本群集為故事網絡（Flanagan, Mckenny, & Livingstone, 2016; Lacasa, Cortés, & Martínez, 2016）。跨媒介敘事以母本為核心，衍生新事件及行動而建構另一節點，因互媒匯整為文本群集（Harvey, 2015; Lacasa,

Cortés,&Martínez, 2016）。母本延伸之故事節點可包括相異媒介形態，囊括多種角色觀點而展現故事世界（Hancox, 2017）。部份故事插曲、外傳未必與故事節點關聯密切，成為文本群集之補敘、散落片段；然而散落片段仍具敘事潛力，需待各故事節點、文本群集之互媒串接。

圖一：跨媒介故事網絡「內部結構」



資料來源：本研究整理。

好萊塢影業重視賣座影片「跨媒介轉述」之敘事策略，盼作品具再生／再製價值（Edmond, 2015; Taylor, 2014）。敘事者提供相異節點之故事片段，但未必悉數交待因果或結局；即提供伏筆等「不完整美學」（aesthetics of incompleteness），促使潛在閱聽人願不斷涉入、填補跨媒介間隙（Edmond, 2015; Scolari, 2009; Taylor, 2014）。易言之，故事網絡乃分段呈現連續事件，依據不同節點詮釋事件脈絡，異於傳統故事

結構及時間安排（Castillo & Galán, 2016; Hernández-Pérez & Ferreras, 2014）。

三、跨媒介敘事者之網絡延展策略

如前所述，跨媒介敘事成立要件需包括「故事延展」及「媒介延展」（Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014）。跨媒介敘事者運用「媒介延展」增補相異媒介之模組，並依此擴充原作故事而「故事延展」；改編作品亦需呼應「跨媒介敘事網絡」，方能符合「跨媒介敘事」要件。以下擬依「媒介延展」及「故事延展」起始，並列舉改編版本呼應「跨媒介敘事網絡」實例，據此呈現跨媒介敘事者之網絡延展策略。

（一）故事延展之敘事策略

跨媒介敘事可運用多平臺之互媒效果，藉由互媒而開展情節、角色、場景等開展故事網絡（Harvey, 2012, 2015）。

1. 再述原作詞句：

跨媒介敘事者盼喚起已賞析原作之閱聽人共鳴，安排承襲既有作品之角色、情節及語句（Bernardo, 2014; Phillips, 2012）。以《哈利波特》故事網絡為例，J. K. Rowling 依拉丁文詞彙而自創不少咒語；《哈利波特》咒語從文字轉述為電影對白，便於閱聽人依原作「互媒」而明瞭電影指涉意涵。

2. 再述關鍵角色：

跨媒介敘事者可參照原作設定角色，依潛在閱聽人熟悉背景而再述（Harvey, 2015; Pearson & Smith, 2015）。J. K. Rowling 延伸小說《哈利

波特》，再述關鍵角色而寫就官網 Pottermore〈2014 魁地奇世界盃報導〉（Quidditch World Cup 2014; Brummitt, 2016; Rowling, n.d.）。報導提及《哈利波特》要角後續發展，傳奇球星喀浪維持優秀「追蹤手」水準，讓「保加利亞隊」贏得冠軍（Rowling, n.d.）。易言之，J. K. Rowling 融入運動新聞等類型，整合網路平臺而再述關鍵角色。

3. 再述原作設定之造景、道具：

跨媒介敘事者可再詮釋原初設定之故事地標，建構劇集、互動版本及實體空間等樣貌（Brodie, 2014; Ilhan, 2012; Merlo, 2014）。電影劇組同理角色背景，臆測細節而再述原作設定場域：小說《哈利波特》要角路平在「尖叫屋」變形為「狼人」，路平變形時情感迭宕也激發劇組改編想像。劇組同理路平變身狼人之悲傷記憶，並臆想狼人或因野性而兇暴毀壞傢俱，故設定電影「尖叫屋」傢俱缺損不全（Revenson, 2015）。

4. 再詮釋原作圖像：

敘事者擴充故事網絡特定元素，參照互媒元素而補述細節（Phillips, 2012）。敘事者再詮釋靜態圖像時，需先補述故事背景等細節，並依原圖互媒線索而轉為影像（Flanagan, Mckenny,& Livingstone, 2016）。

（二）媒介延展之敘事策略

1. 跨媒介轉述與影音類型：

改編者可轉化語言為影音模組，以畫面、對白、音效、道具等具體呈現故事世界（Harvey, 2015; Page, 2010）。如小說《哈利波特》活米

村包含「桑科的店」及「蜂蜜公爵」等玩樂場所，J. K. Rowling 描述活米村樣貌「就像一張聖誕卡」（Sibley, 2012）。電影團隊再現活米村造景時，結合原作概念及數位特效而再現「聖誕風景」（Sibley, 2012）。

2. 跨媒介敘事及互動類型：

跨媒介敘事者整合視聽模組、互動模組，呈現互動遊戲關卡、衝突節點、情節推演等（Carr, Buckingham, Burn & Schott, 2006）。小說《冰與火之歌》（*A song of ice and fire*）改編為 HBO 劇集【冰與火之歌：權力遊戲】（*Game of thrones*），劇集再改編為同名電玩（Klastrup & Tosca, 2016）。同名電玩參照原作設定，閱聽人需接受任務並循線解謎，解謎線索或與劇集預告相繫（Klastrup & Tosca, 2016）。

或如電影【哈利波特】轉述為電玩類型，承襲霍格華茲城堡等互媒設定。互動電玩提供閱聽人主觀視角，體驗虛擬遊戲【哈利波特】世界；互動電玩也設定關鍵事件及節點，供閱聽人參與決策、採取行動而解決問題（Lacasa, Cortés, & Martínez, 2016）。易言之，改編電玩可融入影視片段等互媒線索，供潛在閱聽人涉入電玩場景並接觸劇集梗概。

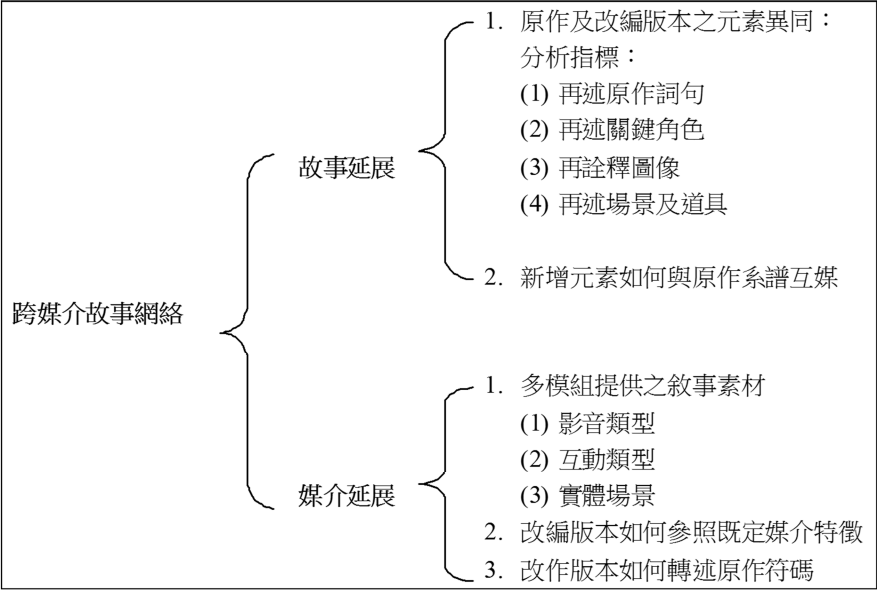
3. 跨媒介故事網絡與實體空間：

跨媒介敘事者可萃取故事元素，轉化為主題樂園及展覽等互動設計，邀請閱聽人參與故事發展（賴玉釵，2017）。大阪環球影城改作故事，延伸為實體場景供閱聽人體驗：大阪環球影城改編《哈利波特》「魁地奇球賽」電影場景為數位情境，供閱聽人參與球賽情節，並與哈利波特等角色互動及競技（何韻婷，2015 年 8 月 26 日）。閱聽人化身故事一員，體驗樂園設施「魁地奇 4D 球賽」挑戰，宛若走入真實魔法世界。易言之，改編者可依原先奇幻腳本而擴充故事，再依實體場景而建造故事世界。隨著實體空間呈現，閱聽人可與虛擬角色互動，選擇行

徑路線而感知聲光效果。

整體言之，故事網絡包括「故事延展」及「媒介延展」。前者如增加故事支線拓展，轉述經典語句、轉化關鍵角色、再詮釋圖像、再製場景及道具；後者如多模組呈現，運用媒介類型之敘事資源而再述原作（Dowd, Fry, Niederman,&Steiff, 2013）。關於跨媒介故事網絡「分析架構」，如圖二所示。

圖二：跨媒介故事網絡「分析架構」



資料來源：本研究整理。

四、跨媒介敘事者如何召喚潛在閱聽人參與故事網絡

(一) 跨媒介敘事者提供參與基礎

1. 敘事者參酌潛在之閱聽人跨媒介記憶：

跨媒介敘事者可臆想閱聽人可能熟悉角色、情節、符碼等「跨媒介記憶」，串接跨媒介文本線索（Gordon & Lim, 2016; Harvey, 2015）。改編者需考量閱聽人熟悉類型知識；另亦可考量閱聽人對故事素材之熟悉度，運用互媒指涉而建構故事體系（Hancox, 2017; Holthuis, 2010; Leitch, 2008）。

(1) 奇幻類型知識：

跨媒介敘事者考量潛在閱聽人之跨媒介記憶（如類型知識），協助閱聽人聯想互媒特徵而融入故事體系（Bertetti, 2014; Harvey, 2015）。「類型知識」包括閱聽人解讀類型表現等基礎，推論公式、形式及結構（Holthuis, 2010; Leitch, 2008）。若以奇幻經典研究為例，閱聽人詮釋歷程繫於「敘事知識」，依往昔賞析奇幻類型而興起敘事期待（如電影再現形式、英雄冒險歷程）（Rosenbaum, 2006）。

J. K. Rowling 引用《亞瑟王》等文學典故，藉互文而擴充小說《哈利波特》意涵（Gibbons, 2005; Perry, 2005）。易言之，敘事者可援引古老神話及民俗文學，闡釋奇幻世界蘊藏元素（Gibbons, 2005）。如亞瑟王及魔法師梅林傳說行之有年，已成敘事者取材知識庫，也協助閱聽人聯想傳奇角色行事模式。易言之，敘事者可考量潛在閱聽人對奇幻類型預設，依憑何種「奇幻類型知識」而解讀奇幻文學改編版本。

(2) 故事體系之互媒指涉：

跨媒介敘事者藉「互媒指涉」而建構一貫敘事邏輯，協助閱聽人理解故事連貫性及可預測性（Hancox, 2017; Ruppel, 2012; von Stackelberg & Jones, 2014）。「故事體系之互媒指涉」體現於「角色特徵」及「主題連貫」，另包括「關係連貫」（如系列劇集可見一貫角色及背景設定）、「價值連貫」（故事網絡訴求核心價值一致）等面向（Bertetti, 2014; Hancox, 2017）。以奇幻經典研究為例，閱聽人可參照系列作品關鍵情節、改編電影，聯想演員走位、場景安排及行動表現；閱聽人串接原作及改編電影關聯，觀影時聯想原作描寫，引發身歷其境等感受（Jerslev, 2006）。

樂高電玩【哈利波特】轉化電影影像為卡通風格，並融入解謎等互動面向，協助閱聽人探索故事宇宙（Wooten, 2013）。樂高電玩【哈利波特】新增魔法學習任務，並讓閱聽人「走訪」霍格華茲立體空間（Wooten, 2013）。易言之，閱聽人可聯想電玩虛擬空間及電影互涉關係，也可辨識電影轉化為電玩「魔法物件」、重新組裝／拆解而建構地景，宛若親身參與魔法情境。

2. 跨媒介敘事者提供多平臺「視點游移」基礎：

以奇幻經典為例，閱聽人可隨改編版「第二世界」視覺奇觀而「視點游移」，適時援引原作而理解電影畫面、指涉奇幻世界風土民情（Jerslev, 2006）。樂高電玩【哈利波特】改編電影影像，情節也與系列小說相互唱和（Wooten, 2013）。閱聽人賞析小說及電影時，多處於旁觀視角等接收狀態。樂高電玩模仿電影角色形貌及動作，並讓閱聽人擁有改造故事環境權限（Wooten, 2013）。閱聽人可從原作及電影設定，理解電玩之奇幻造景；閱聽人與電玩互動時，需隨遊戲動態及內部

規則而「視點游移」，突破小說及電影等旁觀視角。易言之，跨媒介敘事者若盼延伸系列作品，需提供歷時或共時線索，召喚潛在閱聽人克服陌生感而融入故事版圖（Harvey, 2015; Taylor, 2014）。

（二）跨媒介敘事者規劃潛在閱聽人長期之交流歷程

跨媒介敘事研究盼以「故事世界為核心」（storyworld-centered），理解相異媒介如何連結而建構故事網絡（Freeman, 2014）。該領域研究亦盼探索文本「內部連結」，研析同一作品之內部元素、相互唱和及綜效（Harvey, 2012）。近年奇幻作品於相同平臺延伸前傳、後傳及書系甚多，如同書系可前後互涉或連貫，本研究將此現象歸為「同一作品（系列）內部連結」。

1. 跨媒介敘事者藉互媒而增補故事體系：

（1）跨媒介敘事者提供「跨媒介連結」：

跨媒介敘事領域盼思索：敘事者如何於多平臺建構故事體系，再述／重構故事世界（Freeman, 2014; Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014）。跨媒介敘事者運用不同平臺節點，建立跨媒介互文（transmedia intertextuality）關係（Abascal, 2015; Harvey, 2012）。跨媒介敘事者也盼潛在閱聽人比較相異類型而覓得新插曲，藉補白而拼湊故事體系（Evans, 2011; Pietschmann, Völkel, & Ohler, 2014）。J. K. Rowling 撰寫小說《哈利波特》描述角色個性，並由官網 Pottermore 補述角色細節（如生日、魔杖型號）及後續發展（Brummitt, 2016）。易言之，敘事者提供「跨媒介連結」，含括原作及改編類型等互媒線索。改編類型未必敘明原作典故，或可激發潛在閱聽人參照原作記憶而補白，填補跨媒介間隙而融入故事網絡。

(2) 跨媒介敘事者提供「同一作品（系列）內部連結」：

跨媒介敘事者整合同部作品之相異模組，運用故事元素唱和而體現「同一作品（系列）內部連結」（Harvey, 2012, 2015）。敘事者可鋪陳前傳、支線、後傳而建立系列故事，運用互媒而建構同一系列作品之內部連結（Freeman, 2017; Harvey, 2015）。敘事者亦可參照同一作品之媒介干涉，建立單一作品之內部連結（Havey, 2012）。如電子書《哈利波特》強調視覺效果，閱聽人可放大電子書圖像，體驗不同互動形式及沉浸感（Brummitt, 2016）。易言之，電子書整合視覺元素及數位形態，建構同一作品「內部連結」呈現數位文學風貌（Brummitt, 2016）。

2. 跨媒介敘事者運用否定性而創新：

敘事者需考量潛在閱聽人對文本之熟悉度，新增情節及角色設定而故事延展（Bertetti, 2014; Taylor, 2014）。敘事者可安排互媒元素為故事地標，協助閱聽人理解新情節而展現「否定性」（negativity）推翻先前所想，逐步調整預期而融入故事網絡（Freeman, 2014; Gray, 2013; Ryan, 2014）。敘事者需考量跨媒介記憶、「否定性」接納範圍，藉既有互媒設定而推衍創新改變（Kustritz, 2014; Harvey, 2015）。

3. 跨媒介敘事者整合虛實空間：

跨媒介敘事者可轉化故事為主題展覽，安排實體空間並對應故事線，讓閱聽人宛若身處故事世界（賴玉釵，2017）。如前所述，大阪環球影城參酌小說《哈利波特》情節，並延伸電影「魁地奇球賽」為數位實景，供閱聽人化身角色、參與競賽而整合虛實空間（何韻婷，2015年8月26日）。

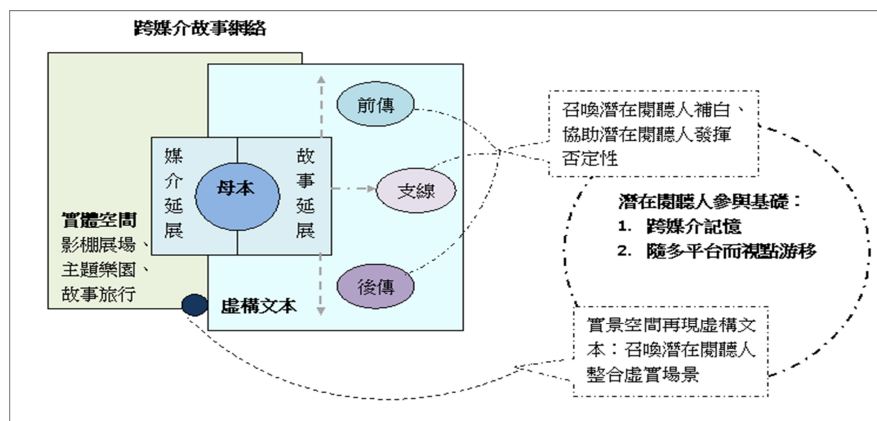
相關案例亦可見電影【阿凡達】轉化之〈探索潘朵拉世界特展〉（*Discover Pandora*），增設人類科學家訓練之展場，供閱聽人理解登

陸潘朵拉所需之技能。閱聽人所見螢幕為潘朵拉星球（故事腳本依互媒而承襲電影【阿凡達】場景），並由主觀視角而操作器械，逐步改變觀看角度而發掘奇幻造景。〈探索潘朵拉世界特展〉模擬遊戲也增設關卡，閱聽人需適時操作機器，「揮走」潘朵拉星植物（藤蔓）方能順利前行。本處供閱聽人「模擬」角色，運用互媒而再製電影【阿凡達】地景、轉化電影「登陸潘朵拉」情節，鼓勵閱聽人以不同方式體驗故事。綜上所述，跨媒介敘事者藉實體物件與虛構文本互媒，讓主題展覽、主題樂園宛若奇幻與現實交界，召喚潛在閱聽人「走」入故事網絡。

五、小結

故事網絡宛若逐步成長群集，提供不同敘事角度、時間發展等詮釋，協助閱聽人串接節點（Hancox, 2017; Jagoda, 2016）。跨媒介敘事者安排不同版本之間隙，鼓勵閱聽人發掘各版本相異處，繼而補白弭合故事網絡（Jenkins, Ford, & Green, 2013）。

圖三：跨媒介故事網絡召喚潛在閱聽人之敘事策略



資料來源：本研究整理。

如圖三左方所示，跨媒介敘事者擴展故事網絡，拓展原作而為後傳、外傳、前傳等而故事延展（如《哈利波特》書系）。圖左以虛線表示互媒關係，再依互媒而匯總為同系列作品。跨媒介敘事者可依互媒含括閱讀等虛構空間，或延伸故事旅行等實體空間。跨媒介網絡整合故事設定、虛構及實體類別，故圖左以不同色塊展現跨媒介版圖。

圖中及圖右則論及敘事者召喚潛在閱聽人之基礎及交流歷程，需待閱聽人回應方能展開實質對話，故以虛線表之。敘事者可考量潛在閱聽人之跨媒介記憶，構築奇幻類型知識、故事體系之互媒指涉，協助閱聽人持續融入故事網絡。以奇幻類型知識為例，跨媒介敘事者可參照奇幻類型「互媒形式」，引發潛在閱聽人類型期待；以「故事體系之互媒指涉」為例，跨媒介敘事者可引用其他作品之相似元素、符碼、情節等，促使潛在閱聽人聯想歷時發展。隨故事網絡延展，跨媒介敘事者需安置確切之故事地標，協助潛在閱聽人接續情節而「視點游移」。

以跨媒介敘事者召喚潛在閱聽人交流之策略而言，包括增補故事連結、否定性、整合虛實層面。跨媒介敘事者可設置「跨媒介連結」及「同一作品（系列）內部連結」元素，協助閱聽人因連續性、可預測性而彌補跨媒介文本間隙（Dena, 2009; von Stackelberg & Jones, 2014）。因故事網絡之持續擴張，閱聽人勢必推翻既定預設而展現「否定性」。跨媒介敘事者亦可保留互媒線索，協助潛在閱聽人逐步翻轉先前預設，融入新版本之敘事邏輯（Harvey, 2015; Ryan, 2014）。跨媒介敘事者亦可整合虛構及實體空間，賦予潛在閱聽人主動詮釋／參與機會（Brodie, 2014; Harvey, 2015）。實體情景再現虛構文本處（上圖以黑點表示），敘事者可提供潛在閱聽人想像起點：實景宛若通往奇幻世界之「港口鑰」（Portkey），連結現實生活及奇幻故事之地標。

參、研究方法與案例選擇

跨媒介故事網絡包括「故事延展」及「媒介延展」，故下文擬以此兩面向而鋪陳分析方法。本研究依循「美國西岸跨媒介策略」類別，改編版本以「官方版本」為主；另循「文本一作者改編導向」，改編歷程若有作者參與，較易比對原作及改編版本差異，並細探改編團隊敘事目標（Freeman, 2017; Kurtz, 2016）。本研究分析改編歷程之佐證資訊，多以官方發佈為主軸。另在跨媒介敘事者臆想「潛在閱聽人」層面，本研究援引若干實證資訊而延伸討論。

一、故事延展與文本分析

以「故事延展」為例，改編者可承襲原作設定角色、道具及背景、對白及圖像而發揮互媒之效，延伸故事支線（Beddows, 2012; Pearson & Smith, 2015）。「故事延展」分析方式包括：其一，研究者可比對相異類型如何與原作互媒，並理解不同媒介類型新增何種情節等而為故事網絡補白。其二，跨媒介敘事者考量「互媒」元素，建構連貫之敘事邏輯（Lacasa, Cortés, & Martínez, 2016）。易言之，研究者可對照「故事延展」共享「互媒」元素。

《哈利波特》網絡之故事延展分析指標，包括改編者如何參考系列小說，轉述經典語句、轉述原作設定造景及道具、轉述關鍵角色、再詮釋原作圖像等歷程。本研究盼分析文本後，再依分析結果而比對官方等資訊（如 J. K. Rowling 等改編團隊出版專書、正式發佈訊息，或對照學術出版期刊論文及專書等），進一步釐清拓展故事網絡之策略。

二、媒介延展與文本分析

「媒介延展」分析層面如下：其一，研究者探索媒介模組提供之敘事資源，如影音、互動文本、實景等再現形態。研究者可探析，跨媒介敘事者如何運用「相異媒介模組」而再述既有元素，並藉「跨媒介連結」維持相互呼應之故事網絡。如 Pottermore 線上遊戲參照原作設定，供閱聽人點選答案而探知「護法精靈」，即以互動文本之遊戲機制（mechanism）、動態回饋（dynamics）、美術設計等提供交流平臺（Carr, Buckingham, Burn, & Schott, 2006）。其二，跨媒介敘事者轉述小說為相異類型時，依循特定類型之多模組而建構「同一作品（系列）內部連結」。本研究依表 1 之研究案例，探索「同一作品（系列）之內部連結」，對應（系列）作品內部之前後呼應關聯。其三，本文盼依分析結果而對照官方出版專書、學術期刊論文等，探析敘事者如何參照原作互媒線索、轉述符碼。

三、《哈利波特》故事網絡之案例舉隅

跨媒介敘事者考量潛在目標族群之需，選擇合宜元素、改編類型而吸引閱聽人融入故事（Scolari, 2009）。本研究考量互媒等元素連貫，依循「同一作品（系列）內部連結」及「跨媒介連結」而分析案例。

若以《哈利波特》跨媒介故事網絡為例，J. K. Rowling 創作書系並參與電影及舞臺劇等改編，亦有權決定電影圖像設定，維繫《哈利波特》故事品牌及創作原真性（Brummitt, 2016）。易言之，《哈利波特》故事網絡納入作者詮釋／改作空間（J. K. Rowling 亦有較多主導

權），異於部份奇幻故事之改編作品為後人「再詮釋」，此亦呼應美國西岸類別「文本—作者改編導向」策略。本研究考量《哈利波特》跨媒介網絡之特殊處，故僅以原作者正式授權、參與企劃／書寫作品為選擇對象（勇上香織，2015；Revenson, 2015; Rowling, 2015; Sibley, 2012）。分析範疇如下表所示。

表一：《哈利波特》故事網絡簡表

書名	媒介延展：改編類型、主題樂園（實景互動設施）
《哈利波特：神秘的魔法石》	1. 改編同名電影。 2. 電玩遊戲： (1)Pottermore 電玩：原作相關者如霍格華茲分類帽程式、購買魔杖、學院盃競賽。 (2)樂高系列電玩。 3. 主題樂園之遊戲及展演： (1)奧利凡德魔杖店。 (2)魁地奇 4D 球賽（大阪主題樂園限定）。
《哈利波特：消失的密室》	1. 改編同名電影。 2. 電玩遊戲：樂高推出系列電玩。
《哈利波特：阿茲卡班的逃犯》	1. 改編同名電影。 2. 電玩遊戲： (1)Pottormore 推出護法精靈遊戲，並輔以原作背景說明意涵。 (2)樂高系列電玩。
《哈利波特：火盃的考驗》	1. 改編同名電影。 2. 電玩遊戲：樂高系列電玩。
《哈利波特：鳳凰會的密令》	1. 改編同名電影。 2. 電玩遊戲：樂高系列電玩。
《哈利波特：混血王子的背叛》	1. 改編同名電影。 2. 電玩遊戲：樂高推出系列電玩。

書名	媒介延展：改編類型、主題樂園（實景互動設施）
《哈利波特：死神的聖物》	1. 改編同名電影。 2. 電玩遊戲： (1)《哈利波特》一至七集已改編為樂高版電玩。 (2)樂高系列電玩。
《哈利波特：被詛咒的孩子（舞臺劇劇本）》	改編為同名書籍：舞臺劇轉化為文字，成為《哈利波特》書系第八集。
《哈利波特外傳：怪獸與牠們的產地》	1. 改編為電影。 2. 同名電影劇本：出版上述電影劇本。 3. 同名電玩：樂高電玩。

資料來源：整理自勇上香織，2015；Pottermore, June 9, 2016; Revenson, 2015; Sibley, 2012; Wooten, 2013.

肆、分析與討論：《哈利波特》跨媒介網絡建構策略

一、跨媒介敘事者之延展策略：故事延展、媒介延展

（一）故事延展之敘事策略

1. 再述原作詞句：

跨媒介敘事者需考量系列故事「連貫性」，如時空、角色、用語及情節等連續而建造故事世界（Kurtz, 2016）。小說《哈利波特》轉化為舞臺劇【哈利波特：被詛咒的孩子】，劇本呈現場景安排、對白及走位描寫（Brummitt, 2016）。小說結尾，哈利波特稚子擔心分到史萊哲林學院（黑巫師匯聚大本營）。哈利波特為鼓勵稚子，說明稚子命名緣由為紀念賽佛勒斯·石內卜的犧牲（長年為佛地魔臥底，並提供情報給校

長阿不思·鄧不利多)：

阿不思·賽佛勒斯，你是以霍格華茲兩任校長的名字命名的，其中一位就是來自史萊哲林，而他或許是我這輩子所認識最勇敢的人 (Rowling, Thorne, & Tiffany, 2016／林靜華譯，2016，頁 17)。

此段話語原封不動地呈現於舞臺劇，轉為分幕及對白形態 (Rowling, Thorne, & Tiffany, 2016／林靜華譯，2016)。敘事者援用特定類型之敘事資源，呈現角色外表、心理狀態、互動及對話 (Freeman, 2017; Laurichesse, 2016)。舞臺劇帶入現場感及演出張力，異於小說及電影等表現形態，賦予故事更多體驗空間。

上述案例彰顯《哈利波特》故事節點交互唱和，根屬原作「霍格華茲」學院體系、關鍵人物、魔法情節等「連貫性」。若與其他類型相較，奇幻故事之表現空間甚廣，敘事者需兼顧想像而「加戲」，亦需考量連貫性方能順利拓展故事宇宙。霍格華茲故事世界之魔法邏輯、學院分類、魔法史等，均屬不存現實之奇幻場景。故《哈利波特》改編作品多由 J. K. Rowling 再詮釋，維持故事網絡原真性 (Rowling, Thorne, & Tiffany, 2016／林靜華譯，2016；Brummitt, 2016)。易言之，奇幻經典再詮釋格局甚廣，更需「文本—作者改編導向」以確立連貫、原真性、背景補述等說服力，賦予「正牌」霍格華茲世界意涵。

2. 再述原作造景及道具：

跨媒介敘事者轉化原作設定，依年代及神話而詮釋造景及道具 (Lacasa, Cortés, & Martínez, 2016; Mittell, 2014)。電影【哈利波特】改編團隊設計場景，參考 J. K. Rowling 原作、劇本、手繪圖稿或與之討論 (Nathan, 2016)。小說《哈利波特》描寫天狼星 (哈利波特教父) 遭家族除名，族譜掛毯上已燒掉天狼星名字；電影【哈利波特】再述天狼

星族譜時，製片大衛海曼致電 J. K. Rowling 理解細節 (Sibley, 2012)。J. K. Rowling 增補天狼星家族系譜後（補述各成員生長背景及人際網絡等設定），劇組依此延伸為肖像及掛毯設計 (Sibley, 2012)。若以小說為例，「家族系譜掛毯」映射人際脈絡，涉及作品內部互媒而指涉角色關聯；另小說描寫可經作者再詮釋，補述微型故事支線而轉為造景。易言之，跨媒介敘事者補述互媒線索，並藉原作者背書而維繫魔法世界原真性。

3. 再述關鍵角色：

跨媒介敘事者可依互媒而延伸角色特質，運用特定角色而帶出故事設定，展現「角色趨動」(character-driven) 敘事策略 (Freeman, 2017)。後傳小說《哈利波特：被詛咒的孩子》訴說佛地魔雖死，但佛地魔後代努力復甦黑暗勢力，扣合書系正邪對立基調。後傳出自同名舞臺劇，描述哈利波特幼子就讀「黑巫師大本營」史萊哲林學院、並與佛地魔女兒相識，激發潛在閱聽人聯想黑暗勢力崛起。易言之，敘事者運用關鍵角色及情節而建立確定點，協助潛在閱聽人融入文本世界；敘事者亦可補述懸而未定情節，促使潛在閱聽人需不斷補白而釐清後續發展，融合不同支線而連結故事體系。

4. 再詮釋原作圖像：

跨媒介敘事者承襲奇幻經典，循原作描寫、作者補述而立體呈現圖景 (Sibley, 2012)。如 J. K. Rowling 延伸小說《哈利波特》「奇獸飼育學」教科書，續寫奇獸編目小書《怪獸與牠們的產地》；J. K. Rowling 承襲小說《哈利波特》關鍵角色及情節，手繪奇獸插圖並增補屬性描寫 (Nathan, 2016; Power, 2016)。編目《怪獸與牠們的產地》改編為電影時，製作團隊循 J. K. Rowling 設定而想像奇獸行動 (Nathan, 2016)。

故小說《哈利波特》及外傳之改編電影圖像設計包括 J. K. Rowling 理念，維繫原作及圖像互媒關聯。

（二）《哈利波特》跨媒介網絡之媒介延展策略

1. 《哈利波特》跨媒介轉述與影音類型：

改編團隊維持 J. K. Rowling 故事原真性，模仿原作描述而開拓跨媒介網絡（Brummitt, 2016）。電影【哈利波特】場景設計由 J. K. Rowling 手繪霍格華茲校園等草圖，再交由美術設計落實（Halligan, 2012）。就敘事策略言之，跨媒介敘事者可循「文本—作者改編導向」轉化原作為影像場景，並依互媒線索構成系列電影連貫性。

跨媒介敘事者改作電影音樂及聲效，提供閱聽人多元體驗故事形式（Dovey & Kennedy, 2006）。電影【哈利波特】片頭音樂〈嘿美主題曲〉（*Hedwig's Theme*），伴隨 Harry Potter 字樣、閃電標誌、貓頭鷹出場，藉影音互媒而呈現映演公式。就敘事策略言之，敘事者藉主題音樂「互媒」而譜曲，承襲系列電影片頭映演公式，暗示故事網絡及承接關聯。

2. 《哈利波特》跨媒介轉述及互動類型：

跨媒介敘事者轉述原作或支線為互動類型，藉互媒引發閱聽人參與感及多元體驗（Mittell, 2014; Wooten, 2013）。跨媒介敘事者改作電影【哈利波特】為樂高電玩，依循圖像、情節設定等互媒線索，維持故事體系連貫（Booth, 2016; Wooten, 2013）。閱聽人可據特定類型（如樂高電玩）為參照文本，推論其他文本之表現形態（Wooten, 2013）。閱聽人參照樂高空間規劃，設想霍格華茲城堡動線；閱聽人亦可扮演角色而行動及解謎，參與情節發展（Lacasa, Cortés, & Martínez, 2016）。就敘

事策略言之，改編者藉互動版本引導潛在閱聽人邁向「虛擬英雄旅程」，扮演角色、肩付使命而探索跨媒介網絡。

3. 《哈利波特》跨媒介網絡與實體空間：

跨媒介敘事者盼讓閱聽人成為主角，藉主觀視點、實景互動而共構奇幻世界（Castillo & Galán, 2016）。電影【哈利波特】改作實體空間及互動安排展現「可萃取性」（extratability），擷取電影造景及特效物件等視覺奇景（Sibley, 2012）。

跨媒介敘事者改編小說《哈利波特》「魔杖選主人」情節為多種類型，含括如電影、主題樂園「奧利凡德商店」等形態。電影【哈利波特：神秘魔法石】描述哈利波特準備上學、購買魔杖等情節，並承襲小說設定「魔杖會選擇自己的主人」、「哈利波特經幾次嘗試，才獲得冬青木魔杖揀選等」、魔杖為法力泉源等。

大阪環球影城「哈利波特主題樂園」特定展區，承襲上述小說情節及電影等設定。如大阪環球影城推出「奧利凡德商店」，改作買魔杖情節為互動腳本：展場造景仿自電影擺設，另安排魔法師、現場閱聽人互動演出，互動腳本承襲小說及電影情節（閱聽人需不斷嘗試方能找出合宜魔杖）。再如大阪環球影城也推出「紅外線魔杖互動裝置」，連結魔杖設定之符文指導，供閱聽人揮舞魔杖而在園區施咒，展開魔法世界「故事旅行」。「魔杖選主人」為哈利波特步上魔法世界起點，展場實景讓閱聽人體驗哈利入學經歷，激發閱聽人感知同為霍格華茲新生。

跨媒介敘事者運用文本未言明「間隙」引發閱聽人補白，促使閱聽人思索原作及改編作品關聯而沉浸故事世界（Harvey, 2015; Jenkins, 2006）。《哈利波特》原作、電影、展場實景及演出腳本，涉及文字、影像、樂園場佈及同臺演出。改編版本未必敘明原作背景，故形成「跨媒介間隙」。閱聽人眼見環球影城「奧利凡德商店」，可參照小說描寫

（魔杖找主人之設定）及電影呈現（商店外觀）。閱聽人可補白而弭合跨媒介間隙，知悉展區腳本源自「魔杖選主人」情節，故需多次嘗試方能覓得魔杖。

就敘事策略言之，影像旅行（film tourism）串接文學、影音及空間等關聯，激發潛在閱聽人聯想故事線索（Laurichesse, 2016）。跨媒介敘事者萃取魔法元素，具體化為實景而指向「魔法空間」。跨媒介敘事者提供閱聽人不同層次參與空間，協助閱聽人依既定線索而聯想小說、改編電影、改編實景互動劇本，弭合跨媒介間隙。閱聽人可投射想像、觀影經驗至故事旅行，宛若化身角色並身處故事世界，共同實踐故事設定任務（Roberts, 2016）。

整體言之，跨媒介故事網絡乃藉不同節點、文本群集「互媒」而建立連貫性，打破傳統依賴章節等靜態結構形態。近年研究者鼓勵思考「網絡想像」（a network imaginary），主張故事網絡由連結及節點構成，並若群集般集結（Jagoda, 2016）。跨媒介敘事結構屬網絡狀分佈，強調各節點唱和而發揮綜效，提供反思敘事結構、敘事邏輯可能性（Jagoda, 2016; Ryan, 2014）。以《哈利波特》故事網絡為例，改編者延伸跨媒介支線，轉化為電影、電玩、實體空間等。《哈利波特》故事網絡依不同類型而擴大閱聽人參與權限，並藉「再創造／共構」故事而引發潛在閱聽人投入相異節點動機。跨媒介敘事者以「互媒」串接故事節點、文本群集，鼓勵潛在閱聽人跳躍／連結多平臺之故事片段，匯整相異類型資訊而體現奇幻世界。

二、《哈利波特》故事網絡召喚潛在閱聽人參與之敘事策略

（一）敘事者考量潛在閱聽人參與故事網絡基礎

1. 《哈利波特》故事網絡與跨媒介記憶：

（1）《哈利波特》故事網絡與「奇幻類型知識」：

如前所述，閱聽人可參照奇幻類型設定及公式，引發類型呈現聯想（Harvey, 2015; Phillips, 2012）。奇幻類型多訴說英雄成長歷程，主軸包括想像、奇蹟、魔法及奇獸，並以第二世界律則而建構故事體系（Walters, 2011）。坎貝爾（Joseph Campbell）之《千面英雄》（The hero with a thousand faces）公式常見於奇幻類型，主角接受呼召、踏入第二世界、面臨險境、克服挑戰，最終回歸自然（Gray, 2009）。

如前所述，跨媒介敘事者需參照潛在閱聽人熟悉「奇幻類型知識」，成為日後長期故事規劃參考。奇幻類型多半含有隱喻或指涉真實，盼閱聽人領會魔幻世界之智性思辨（Gray, 2009）。《哈利波特：神祕的魔法石》出版滿二十年，改編電影首映逾十五年（Flood, August 8, 2016; Jordan, November 16, 2016）。J. K. Rowling 隨消費者年齡而調整奇幻文本基調，適時融入消費者閱讀經歷及所知（O'Connor, November 22, 2016）。如《哈利波特》第一集較少涉及黑暗面，貼近童話類型、正邪對立公式；J. K. Rowling 隨閱聽人年齡漸長，逐步融入人性複雜層面及魔法描寫（如石內卜並非純然反派角色，長年遵循霍格華茲校長託付，甘冒生命危險而為臥底秘探），深化多面「英雄成長旅程」。

（2）《哈利波特》故事網絡與「故事體系之互媒指涉」：

跨媒介故事網絡涵蓋不同年齡層閱聽人，敘事者召喚潛在閱聽人融合兒時記憶、懷舊感及奇幻感動（Buerkle, 2014）。如 J. K. Rowling 安排《哈利波特》主要角色及重大魔法史事件，納入外傳改編電影【怪獸與牠們的產地】。實證資料顯示，【怪獸與牠們的產地】逾六成閱聽人已達 25 歲，因幼時閱讀《哈利波特》而盼重溫舊夢，故賞析外傳電影（O'Connor, 2016, November 22）。易言之，《哈利波特》跨媒介網絡擴展，實與書系引發懷舊感相繫（Brummitt, 2016）。跨媒介敘事者或盼喚起閱聽人情感依附，回味當年參與「霍格華茲三人組」冒險歷程。易言之，跨媒介敘事者可依故事體系之互媒指涉，召喚閱聽人彼時回憶及懷舊情感，持續融入母本、外傳及改編體系。

2. 《哈利波特》故事網絡、互媒及視點游移：

跨媒介敘事者協助潛在閱聽人「視點游移」可分二層次：首先，跨媒介敘事者協助閱聽人面對同一改編文本情節之「視點游移」。電影【哈利波特】以中景呈現「霍格華茲特快車」之哈利、榮恩初相見，再將鏡頭轉至甜品零食車、巧克力蛙跳走等，協助閱聽人理解電影情節而「視點游移」。

其次，跨媒介敘事者也可在不同類型安置故事地標（如既有作品曾出現場景），協助閱聽人對照相異類型之新增情節「視點游移」，逐步調整先前預設而融入故事網絡。電影【哈利波特】提供霍格華茲等地標設計，樂高電玩【哈利波特】依此轉化為建物、道具及情節；樂高電玩聚焦魔法世界挑戰，玩家需承接任務、破關、解決問題（Wooten, 2013）。易言之，跨媒介敘事者改編電影為樂高電玩時，參照電影圖像、空間設定及情節等互媒元素，建立故事地標。樂高電玩新增互動情節（如閱聽人改變地景、解謎及闖關等），並提供閱聽人熟悉故事地標（如仿造電影圖景及情節），協助閱聽人「視點游移」而融入互動版

本，體現電影及電玩共構之故事網絡。

如上所述，閱聽人因節點互媒引發系列故事想像，參照先前賞析文本而衍生推定（Giddings, 2014; Wooten, 2013）。樂高電玩玩家若再賞析電影【哈利波特】，可參照樂高電玩地景、互動節點及引發情節而解讀電影（Wooten, 2013）。樂高電玩和電影共同故事地標則建立「確定點」，協助閱聽人攀附於互媒線索，跟隨相異類型之情節發展而「視點游移」。就敘事策略言之，敘事者若企劃改作文本，需考量潛在閱聽人如何在相異類型間「視點游移」。敘事者可依憑既有圖像、場景及情節等互媒線索，提供潛在閱聽人參照起點；依跨媒介互媒線索而助潛在閱聽人「視點游移」，持續參與不同形態文本世界。

（二）跨媒介敘事者規劃潛在閱聽人長期參與《哈利波特》故事網絡之策略

1. 增補故事網絡策略：跨媒介連結、同一作品（系列）內部連結：

跨媒介敘事者規劃交流歷程涵括「跨媒介連結」及「同一作品（系列）內部連結」（如《哈利波特》書系）。前者供潛在閱聽人引述故事網絡之其他類型而詮釋文本，後者讓潛在閱聽人詮釋同一作品／系列之符碼連貫關係。

（1）跨媒介連結：

電影【哈利波特】改編為樂高電玩，轉化角色、情節及魁地奇場景為樂高樣貌；樂高電玩新增競技場等設定，提供閱聽人與其他玩家互動權限（Pottermore, June 9, 2016）。跨媒介敘事者依原作之互媒元素而設定樂高電玩（如騎帚把飛行、施放護法精靈），盼提高閱聽人參與感及親身體驗（Pottermore, September 27, 2016）。就敘事策略言之，改編者

藉「跨媒介互文」而延伸至電玩虛擬場景，鼓勵潛在閱聽人化身魔法角色。敘事者萃取魔法世界轉述為圖像元素，提供關鍵挑戰而與經典「跨媒介互文」，協助潛在閱聽人展開虛擬魔法師「英雄旅程」。

(2) 同一作品（系列）內部連結：

跨媒介敘事者延伸網絡時，關注同一作品（系列）內部連結，維持設計基調而貫串系列文本（Harvey, 2015）。以同一作品內部連結為例，電影【哈利波特】涉及 2D 繪製草稿，再以 3D 建模而強化視覺特效（Power, 2016）。改編團隊依循連續圖景及敘事邏輯，思考風吹拂樹枝之搖曳角度、光影改變及風速等（Power, 2016）。就敘事策略言之，改編者考量角色、造景及空間一致性，藉「同一作品（系列）內部連結」而推進故事主軸。

2. 否定性／創新期待：

跨媒介敘事者延展故事網絡時，多融入新元素而超出閱聽人預期（Edmond, 2015）。電影【哈利波特】轉化關鍵場景而衍生產品，提供閱聽人參與動機而「再創造」奇幻世界（Buerkle, 2014; Giddings, 2014; Wooten, 2013）。易言之，敘事者依媒介特質而融入「出乎意料」設定，滿足潛在閱聽人創新期待。

以敘事策略言之，改編者參照原作而轉化為電玩版本；然而閱聽人未必掌握改編版電玩何時融入互動元素，難以預知何時啟用互動介面。故改編電玩版本因互動而具不確定性（Wooten, 2013），讓「否定性」新增探索、新奇及愉悅。

3. 整合虛實空間：

閱聽人可身處「影像旅行」真實場景，化身魔法角色而投射自我，

參與可見的魔法世界（駱彥伶，2015）。大阪環球影城「魁地奇 4D 球賽」，改編自小說魁地奇球場及運動，並承襲電影【哈利波特】球場造景。閱聽人戴上互動裝置後，可透過裝置「眼見」如實之魁地奇球場。閱聽人透過眼鏡，可見著哈利波特前來招呼、邀請閱聽人參與比賽。

「魁地奇 4D 球賽」座椅會晃動，並搭配風力吹拂設定，讓閱聽人感受騎乘掃帚之飛行感。閱聽人可利用互動裝置而「打球」競技，感受魔法世界之重要賽事。易言之，「魁地奇 4D 球賽」互動遊戲腳本改編自小說、電影設定，故事延展如新增閱聽人為魔法世界一員，媒介延展為互動式之 4D 場景。主題樂園展區設定宛如跟隨哈利波特旅行，依循書系及電影設定而轉述為互動腳本，協助閱聽人感受如臨其境。

就敘事策略言之，跨媒介敘事者可藉實體空間等交流平臺，鼓勵潛在閱聽人親身體驗而共構故事設定（Brodie, 2014; Gordon & Lim, 2016）。敘事者可萃取魔法空間圖像而延伸實景，召喚潛在閱聽人投入想像，宛若與魔法人物並存於奇幻世界。故敘事者結合故事及實景，鼓勵潛在閱聽人跳躍／連結不同節點，持續沉浸於故事網絡。

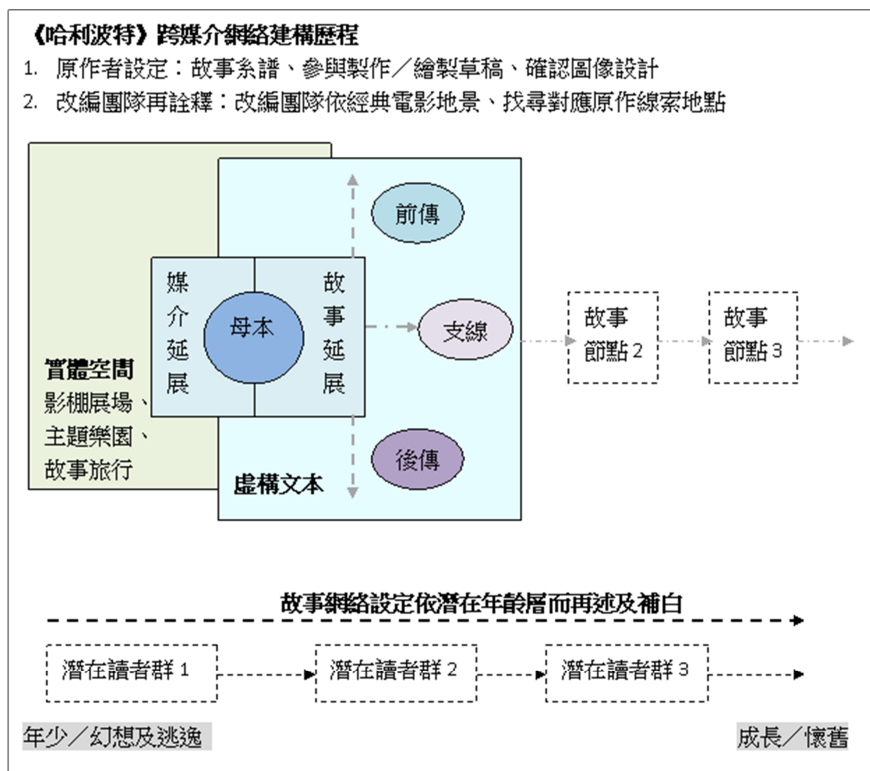
三、《哈利波特》故事網絡及延續敘事品牌

跨媒介故事網絡依系列化、分散化呈現故事，且內容散佈於相異平臺，讓總體故事呈現流動／未定型樣貌（Flanagan, Mckenny, & Livingstone, 2016）。故事節點可形成文本群集，彼此相互協力而深化知識庫，延續敘事品牌（Edmond, 2015; Flanagan, Mckenny, & Livingstone, 2016）。

《哈利波特》為二十年之敘事品牌，改作類型如影像、舞臺劇、互動遊戲、主題樂園等展演。改編者藉圖像及影像等敘事經濟，持續激發

閱聽人涉入故事機會，此為拓展故事網絡之敘事策略（Jagoda, 2016）。J. K. Rowling 除創作系列書系，也參與電影及舞臺劇之劇本撰寫，並有權決定電影圖像設計。《哈利波特》故事網絡以 J. K. Rowling 為號召，維繫 J. K. Rowling 個人品牌（Brummitt, 2016）。易言之，原作者參與規劃整體跨媒介故事網絡，且握有極多詮釋權，此舉少見於其他奇幻文學之改編，乃為《哈利波特》跨媒介現象獨特處。

圖四：《哈利波特》跨媒介故事網絡之敘事策略



資料來源：本研究整理。

J. K. Rowling 隨書系集數增加，逐步融入複雜故事線及黑暗元素（O'Connor, November 22, 2016）。書系集數即前文提及故事節點，上圖增列「故事網絡設定依潛在年齡層而再述」，顯示 J. K. Rowling 隨潛在讀者年齡層增長而調整基調。

故事網絡提供潛在閱聽人融入事件機會，持續獲取新知及維繫情感依附（Edmond, 2015; Harvey, 2015）。《哈利波特》成年閱聽人可能基於懷舊感，盼以不同類型而重溫當年的奇幻世界（Brummitt, 2016）。前文述及，《哈利波特》外傳改編電影於 2016 年播映（恰逢《哈利波特》首集小說出版二十年），65%首波觀影人潮超過 25 歲且不少為原作讀者，期待找尋童年《哈利波特》回憶（O'Connor, November 22, 2016）。若對照《哈利波特》外傳改編電影、首波觀影年齡及觸動「童年回憶」，本研究發現：J. K. Rowling 設定《哈利波特》為校園故事，並有就學及友伴等冒險（此為奇幻作品較少刻劃題材）。《哈利波特》原作或可引發二十年前潛在讀者代入學齡身份，提供奇幻文學「幻想及逃逸」出口；二十年後或可召喚成人潛在讀者，藉外傳改編電影而找尋《哈利波特》童年回憶及懷舊情感，再度涉入故事體系。

整體言之，J. K. Rowling 隨潛在讀者年齡層增長，適時提供互媒線索。其二，J. K. Rowling 在 20 年來具《哈利波特》故事網絡之主導權，並藉《哈利波特》敘事品牌、個人品牌而長期維繫故事世界。其三，《哈利波特》故事網絡之敘事策略，亦藉二十年前之互媒場景而邀請年長讀者重新參與。

伍、本研究重要發現

一、跨媒介敘事者如何基於「互媒」建構《哈利波特》故事網絡

（一）《哈利波特》故事網絡因「互媒」而故事延展

跨媒介敘事者盼持續改編母本而拓展敘事品牌；亦盼藉互媒而讓故事節點、文本群集相互協力（Wooten, 2013）。

以「再述經典語句」為例，跨媒介敘事者可融入既存文本「互媒元素」，協助潛在閱聽人較迅速理解故事背景（Mittell, 2014）。

以「再述關鍵角色」為例，跨媒介敘事者融入不同角色觀點，藉「交互敘述」同一事件而深化故事體系。本研究認為，J. K. Rowling 運用關鍵角色及重大情節而「互媒」，建立故事地標而予潛在閱聽人確定感；J. K. Rowling 安排後續衝突及懸念，召喚閱聽人藉不同版本而補白，持續融入故事世界。

以「再述原作造景」及「再詮釋原作圖像」為例，跨媒介敘事者可參照原作互媒而落實奇幻場景。J. K. Rowling 主導故事系譜，並參與跨媒介改編及繪製部份圖像草稿等。故改編團隊考量《哈利波特》及原作者「敘事品牌」，強化原真性而鋪陳故事網絡。

（二）《哈利波特》故事網絡因互媒而媒介延展

以《哈利波特》系列轉化為影音類型為例，電影改編團隊尋訪貼近原作描繪地點，建構原作及電影互媒關聯。

以《哈利波特》系列轉化為互動類型為例，跨媒介敘事者盼增加潛

在閱聽人主動詮釋及參與感（Crawford, 2013; Harvey, 2015）。J. K. Rowling 以遊戲形態呈現原作典故，整合傳統閱讀及線上互動體驗（Brummitt, 2016）。

以《哈利波特》故事網絡與實體空間為例，敘事者鼓勵潛在閱聽人以「主角」觀點詮釋故事。如《哈利波特》推出影像旅行，環球影城改作電影【哈利波特：神秘魔法石】入學「買魔杖」片段為互動戲劇，邀請同場閱聽人上演「魔杖選主人」情節、共構奇幻世界。改編者萃取電影關鍵角色、圖景及道具，主題樂園再製電影場景而讓魔法事物存於現實；閱聽人則因空間指涉魔法系統而對應故事脈絡，宛若與奇幻角色共處同一時空（駱彥伶，2014）。

整體言之，跨媒介網絡可自母本延伸前傳、支線、後傳而形塑「故事節點」。故事網絡設定之背景發展、時間點，需依循不同故事發展系譜，異於單一文本結構及時間設定（Castillo & Galán, 2016; Hernández-Pérez & Ferreras, 2014）。跨媒介敘事者藉「互媒」及「跨媒介間隙」引發潛在閱聽人涉入，盼潛在閱聽人游移在不同故事節點及文本群集。易言之，跨媒介規劃需具網絡想像，敘事者應慮及故事節點及文本群集整體分佈，異於傳統結構主義之敘事邏輯。

二、《哈利波特》故事網絡召喚閱聽人參與之基礎

（一）《哈利波特》故事網絡與跨媒介記憶

1. 《哈利波特》故事網絡及「奇幻類型知識」：

跨媒介敘事者可參照潛在閱聽人互媒知識（預期形式、公式及結構），協助潛在閱聽人聯想文本及奇幻類型關聯。因《哈利波特》出版逾二十年，J. K. Rowling 寫作或需慮及潛在閱聽人年齡及熟悉類型基

調，逐年納入複雜情節。易言之，「奇幻類型知識」可對應潛在閱聽人熟稔公式，如提供年幼閱聽人正邪分明等童話形態；隨閱聽人成長，書系深化「英雄成長歷程」情節及智性思辨。

2. 《哈利波特》故事網絡及「故事體系之互媒指涉」：

跨媒介敘事者模擬既有作品之符碼、情節及構圖，協助潛在閱聽人理解故事網絡之連貫及延續（Edmond, 2015; Harvey, 2015）。《哈利波特》書系出版時，彼時年幼閱聽人可想像與主角共同成長，並依互媒指涉而逐年融入故事體系。

本研究認為，跨媒介敘事者可再述原作典故而鋪陳懸疑情節，藉未敘明細節而引發閱聽人懸念。舞臺劇【哈利波特：被咀咒的孩子】於 2016 年倫敦公演，描述哈利波特「中年故事」並提及佛地魔後代成長歷程。舞臺劇描寫哈利波特雖消滅佛地魔，但仍感閃電傷疤隱隱作痛，暗示黑暗力量復甦。跨媒介敘事者串接《哈利波特》書系及舞臺劇，運用「故事體系之互媒指涉」而引發閱聽人懸念，吸引閱聽人探究傳奇人物秘辛。跨媒介敘事者也試圖召喚潛在閱聽人懷舊情感，重溫早年賞析紙本及觀影記憶，再次捲入《哈利波特》故事網絡。

（二）《哈利波特》故事網絡與視點游移

視點游移包括兩種意涵：其一為敘事者安排故事地標，協助潛在閱聽人於同一（系列）作品而「視點游移」，理解情節發展；其二為跨媒介敘事者於故事網絡安排互媒元素，協助潛在閱聽人調整對角色及情節等預設，融入相異類型之故事體系。如樂高版電玩【哈利波特】提供互動敘事情境，敘事者安置互媒元素而召喚潛在閱聽人（如熟悉經典作品者）聯想熟悉場景；亦藉新增互動形態而激發潛在閱聽人「視點游

移」，持續與故事網絡交流。

三、《哈利波特》故事網絡規劃潛在閱聽人長期交流之敘事策略

（一）《哈利波特》故事網絡與增補故事體系

跨媒介敘事者鼓勵閱聽人參照整體故事網絡，建立「跨媒介連結」而再述改編版本（Harvey, 2012, 2015）。敘事者可藉母本及跨媒介連結提供外部互文，協助潛在閱聽人參照互媒知識而較迅速融入故事網絡（Ryan, 2014; Wolf, 2014）。《哈利波特》故事網絡依循原作及 J. K. Rowling 設定，藉「跨媒介互文」而建構霍格華茲樣貌。J. K. Rowling 等改編團隊藉原作互媒，持續深化故事之想像及創造元素，延續《哈利波特》敘事品牌，亦強化 Rowling 個人品牌（Brummitt, 2016）。

（二）《哈利波特》故事網絡與否定性／創新設計

跨媒介敘事者持續增生文本，融入新元素而拓展故事網絡（Edmond, 2015）。敘事者可依經典原作等互媒元素而安排故事地標，協助潛在閱聽人逐步推翻預期而展現「否定性」，較迅速理解新情節而融入改編體系（Freeman, 2014; Gray, 2013; Ryan, 2014）。敘事者亦可依媒介形態而規劃「出乎意料」設計，協助潛在閱聽人推翻既有預設而享新奇感。

（三）《哈利波特》故事網絡與整合虛實空間

跨媒介敘事者整合多平臺，鼓勵潛在閱聽人穿梭／跳接相異節點，藉反覆交流而安居故事體系。《哈利波特》故事旅行結合原作及實境，盼潛在閱聽人藉實景而聯想典故，如同《哈利波特》港口鑰般啟動奇幻

世界旅程。

《哈利波特》故事網絡擴展乃與潛在閱聽人年齡層增長相繫，二十年來逐步融入「年少／幻想及逃逸」至「成年／懷舊」氛圍。《哈利波特：神秘魔法石》於 1997 年出版，故事場景設於學校，或可引發當時年幼讀者投射學生身份，滿足奇幻及逃逸等想望。《哈利波特：神秘魔法石》出版二十周年，官方以「喚起童年回憶」而推出「尋找魔法石之旅」。敘事者於二十年後以「尋覓童年回憶」召喚年長讀者群，盼激發讀者之懷舊情誼而再次涉入故事網絡。

陸、研究貢獻、限制與建議

一、研究貢獻

跨媒介敘事關切不同類型而彰顯故事特質，強化故事網絡連結及綜效，跳脫靜態敘事結構想像（Merlo, 2014）。跨媒介故事網絡多為節點，需敘事者依互媒而安排故事地標，異於傳統結構主義之封閉或靜態體系（Catania, 2015）。故事節點依多平臺故事節點而建構敘事邏輯，反思傳統結構主義之敘事觀。

先前研究多探索單一平臺、靜態文本交流歷程，少針對網絡狀結構而探索召喚策略。研究發現，《哈利波特》跨媒介網絡提供實體場景並結合虛構文本。敘事者增加潛在閱聽人再創造權限，並藉不同節點而建構交流平臺。奇幻經典之跨媒介網絡處於不斷成長、開放及流動狀態，故敘事者更需考量潛在閱聽人需求而構連故事節點，從而拓展故事網絡。此為研究貢獻之二。

本研究探索《哈利波特》跨媒介網絡如何依互媒而建構故事地標，

協助潛在閱聽人視點游移，此為學理貢獻之三。改編者需適時安置「互媒」故事地標，便於潛在閱聽人在多平臺「視點游移」而貫串整體網絡；有別於先前「視點游移」多論述單一文本、封閉體系之情節解讀。本研究亦發現，跨媒介敘事者新增故事節點，需協助潛在閱聽人推翻既定預期而展現「否定性」。因故事節點可與媒介類型及屬性相繫，或可引發潛在閱聽人互動之驚奇感，異於先前研究「否定性」多探索翻轉期待。

以奇幻經典作品之跨媒介研究為例，本研究著重「文本一作者改編導向」論及潛在閱聽人需求，考量原作者詮釋之說服力；本研究也強調奇幻經典改編之特殊性，如「第二世界」體系建構、多平臺詮釋、敘事邏輯一貫等，此為學理價值之四。本研究承襲「美國西岸跨媒介策略」類別，依循「文本一作者改編導向」而剖析《哈利波特》故事網絡。如「第二世界」為原作者自創，具自成一格宇宙觀，難以對應實景。本研究認為，奇幻經典「文本一作者改編導向」著重作者詮釋說服力，也顧及「第二世界」敘事邏輯一致。改編者若慮及長銷經典之閱聽人需求，可尋求原作者參與而維持奇幻世界「原真性」及連貫性。

研究發現，《哈利波特》故事網絡可對應潛在閱聽人年齡層而逐步發展。類似敘事手法少見於奇幻經典改編研究，此為學理價值之五。改編者藉多種載具轉化《哈利波特》故事網絡，運用新科技而吸引新世代消費族群。改編者亦可推出復刻版舊作（如懷舊氛圍展覽），吸引年長閱聽人喚起記憶而再涉入經典文本。

二、實務建議

如前所述，近年跨媒介敘事研究比較各區故事網絡之發展模式

(Jenkins, 2016)。以臺灣為例，劉興欽漫畫結合內灣社區而成立「內灣漫畫村」，「劉興欽漫畫暨發明展覽館」展示漫畫、曾出現於畫作之日常食具；內灣漫畫村亦推出漫畫節、漫畫劇等，結合觀光展現休閒、知識及本土經典漫畫（林婉綺，2012）。原作、改編及故事旅遊為文創趨勢，實務工作者可聚焦故事如何結合閱聽人生命經歷、真實場景、博物館策展等。跨媒介教育者或可就《哈利波特》等思考敘事策略：敘事者如何藉互媒延展虛構文本至實境？如何結合閱聽人跨媒介記憶、生命歷程及文化脈絡？此均為本研究實務啟迪。

三、研究限制及未來研究建議

本研究因屬「敘事策略」及「潛在閱聽人」探索，未來研究可深度訪談閱聽人詮釋「第二世界」歷程、建構之跨媒介地景。近年「電玩旅行」興起，閱聽人可對照虛擬介面曾出現之實景，規劃電玩旅遊地圖（Long & Morpeth, 2016）。隨著 AR 電玩【哈利波特：巫師同盟】將問世（The Pottermore News Team, November 8, 2017），往後研究可強化閱聽人如何擷取街景而共構魔法世界。

參考書目

- 〈3 百億美元的哈利經濟學〉（2016 年 11 月 27 日）。《聯合晚報》，B3 版。
何韻婷（2015 年 8 月 26 日）。〈哈利波特超吸金 大阪環球影城鹹魚翻身〉，
《天下雜誌》。取自 <https://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5070338>
幸佳慧（2006）。《走進魔衣櫥：路易斯與納尼亞的閱讀地圖》。臺北：時報。
林婉綺（2012）。〈游移在社區營造與觀光之間以一劉興欽漫畫暨發明展覽館為例〉。《博物館學季刊》，26(4): 81-100。
林靜華譯（2016）。《哈利波特：被咀咒的孩子：第一部 & 第二部》，臺北：皇

- 冠。(原書 Rowling, J. K., Thorne, J., & Tiffany, J. [2016]. *Harry Potter and the cursed child, parts 1 & 2, special rehearsal edition script*. New York, NY: Arthur A. Levine Books.)
- 賴玉釵(2017)。<〈跨媒介敘事之歷史縱深：評析《跨媒介考古學》〉。《新聞學研究》，130: 187-195。
- 賴維菁(2013)。<〈兔子、魔法、音樂隊：跟著童話與幻奇去旅行〉，古佳豔(編)，《兒童文學新視界》，頁 185-229。臺北：書林。
- 駱彥伶(2014)。<《哈利波特的電影觀光：臺灣觀光客的魔幻凝視》。臺灣師範大學歐洲文化與觀光研究所碩士論文。
- 勇上香織(主編)(2015)。<《るるぶユニバーサル・スタジオ・ジャパン® 公式ガイドブック》。日本東京：ジェイティビィパブリッシング。
- Abascal, M. L. Z. (2015). Transmedia intertextualities in educational media resources: The case of BBC Schools in the United Kingdom. *New media & society*, 17, 1-20.
- Beddows, E. (2012). *Consuming transmedia: How audiences engage with narrative across multiple story modes*. Thesis doctoral, Swinburne University of Technology.
- Bernardo, N. (2014). *Transmedia 2.0.: How to create an entertainment brand using a transmedial approach to storytelling*. London, UK: beActive Books.
- Bertetti, P. (2014). Conan the barbarian: Transmedia adventures of a pulp hero. In C. A. Scolari, P. Bertetti & M. Freeman (Eds.), *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines* (pp. 15-38). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Booth, P. (2016). BioShock: Rapture through transmedia. In B. W. L. D. Kurtz & M. Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: Challenges and opportunities* (pp. 153-168). London, UK: Routledge.
- Brodie, I. (2014). *The Hobbit motion picture trilogy: Location Guide: Hobbiton, the Lonely Mountain and beyond*. London, UK: HarperCollins.
- Brown, S. (2005). *Wizard! Harry Potter's brand magic*. London, UK: Cyan Books.
- Brummitt, C. (2016). Pottermore: Transmedia storytelling and authorship in Harry Potter. *The Midwest Quarterly*, 58(1), 112-132.
- 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.
- Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (2006). *Computer games: Text, narrative and play*. Cambridge, UK: Polity.
- Castillo, S. S., & Galán, E. (2016). Transmedia narrative and cognitive perception of TVE's drama series *El Ministerio del Tiempo*. *Revista Latina de Comunicación Social*, 71, 508- 526.

- Catania, A. (2015). Serial narrative exports: US television drama in Europe. In R. Pearson & A. N. Smith (Eds.), *Storytelling in the media convergence age: Exploring screen narratives* (pp. 205-220). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on interactive storytelling*. Berkeley, CA: New Riders.
- 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.
- Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Unpublished doctoral dissertation, University of Sydney.
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). Playing the ring: Inermedialty and ludic narratives in the *The lord of the rings*. In E. Mathijs (Ed.), *The lord of the rings: Popular culture in global context* (pp. 254-269). London, UK: Wallflower Press.
- Dowd, T., Fry, M., Niederman, M., & Steiff, J. (2013). *Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers*. Burlington, MA: Focal Press.
- Echo, U. (1994). *Six walks in the fictional words*. Cambridge, UK: Harvard University Press.
- Edmond, M. (2015). All platforms considered: Contemporary radio and transmedia engagement. *New Media & Society*, 17(9), 1566-1582.
- Evans, E. J. (2011). *Transmedia television: Audiences, new media and daily life*. London, UK: Routledge.
- Flanagan, M., Mckenny, M., & Livingstone, A. (2016). *The Marvel Studios phenomenon: Inside a transmedia universe*. New York, NY: Bloomsbury.
- Flood, A. (2016, August 8). Harry Potter's 20th birthday to be marked with British Library show. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/books/2016/aug/08/harry-potters-20th-birthday-to-be-marked-with-british-library-show>
- 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.
- Gibbons, S. E. (2005). Death and rebirth: Harry Potter & the mythology of the phoenix. In C. W. Hallett (Ed.), *Scholarly studies in Harry Potter: Applying academic methods to a popular text* (pp. 85-105). Lewiston, NY: Edwin Mellen Press.
- Giddings, S. (2014). Bright bricks, dark play: On the impossibility of studying Lego. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Lego studies: Examining the building blocks of a transmedial phenomenon* (pp. 241-267). London, UK: Routledge.
- Gordon, I., & Lim, S. S. (2016). Introduction to the special issue "cultural industries and

- transmedia in a time of convergence: Modes of engagement and participation". *The Information Society*, 32(5), 301-305.
- Granitz, N., & Forman, H. (2015). Building self-brand connections: Exploring brand stories through a transmedia perspective. *Journal of brand management*, 22(1), 38-59.
- Gray, M. (2013). Transfiguring transcendence in *Harry Potter, His Dark Materials* and *Left Behind*: Fantasy rhetorics and contemporary visions of religious identity. Göttingen, DE: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Gray, W. (2009). *Fantasy, myth and the measure of truth: Tales of Pullman, Lewis, Tolkien, MacDonald and Hoffman*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Halligan, F. (2012). *FilmCraft: Production design*. London, UK: Ilex.
- Hancox, D. (2017). From subject to collaborator: Transmedia storytelling and social research. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 23(1), 49-60.
- Harvey, C. B. (2015). *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Harvey, C. B. (2012). Sherlock's webs: What the detective remembered form the Doctor about transmediality. In L. E. Stein & K. Busse (Eds.), *Sherlock and transmedia fandom: Essays on the BBC series* (pp. 118-132). Jefferson, NC: McFarland.
- Hernández-Pérez, M., & Ferreras, R. J. G. (2014). Serial narrative, intertextuality, and the role of audiences in the creation of a franchise: An analysis of the Indiana Jones Saga from a cross media perspective. *Mass Communication and Society*, 17(1), 26-53.
- Holthuis, S. (2010). Intertextuality and meaning constitution. In J. S. Petőfi & T. Olivi (Eds.), *Approaches to poetry: Some aspects of textuality, intertextuality and intermediality* (pp. 77-93). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. New York, NY: Routledge.
- 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.
- Ilhan, B. E. (2012). *Transmedia consumption experiences: Consuming and co-creative interrelated stories across media*. Unpublished doctoral dissertation, University of Illinois at Urbana-Champaign.
- Iser, W. (1978). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Jagoda, P. (2016). *Network aesthetics*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H. (2016). Transmedia logics and locations. In B. W. L. D. Kurtz & M. Bourdaa (Eds.), *The rise of transtexts: Challenges and opportunities* (pp. 220-240).

- London, UK: Routledge.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. 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.
- Jordan, M. (2016, November 16). Harry Potter anniversary: 'Fantastic beasts' opens 15 years after first magical movie. *9news*. Retrieved from <http://www.9news.com.au/entertainment/2016/11/16/08/33/harry-potter-anniversary-fantastic-beasts-opens-15-years-after-first-magical-movie#MYlxu8BJXCS433r.99>
- Kidd, J. (2014). *Museums in the new mediascape: Transmedia, participation, ethics*. London, UK: Routledge.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2016). The networked reception of transmedial universes: An experience- centered approach. *Journal of media and communication research*, 32, 107-122.
- 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.
- Kustritz, A. (2014). Seriality and transmediality in the fan multiverse: Flexible and multiple narrative structures in fan fiction, art, and vids. *TV Series*, 6, 225-261.
- Lacasa, P., Cortés, S., & Martinez, R. (2016). Building Harry Potter's identity in transmedia contexts. In Bell, C. E. (Ed.), *Wizards vs. muggles: Essays on identity and the Harry Potter universe* (pp. 194-216). New York, NY: McFarland.
- 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.
- Leitch, T. (2008). Adaptation, the genre. *Adaptation*, 1(2), 106-120.
- Long, P., & Morpeth, N. D. (2016). Introduction. In P. Long & N. D. Morpeth (Eds.), *Tourism and the creative industries: Theories, policies and practice* (pp. 1-30). London, UK: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Mass, W., & Levine, S. (Eds.). (2002). *Fantasy*. San Diego, CA: Greenhaven Press.
- Merlo, S. (2014). *Narrative, story, intersubjectivity: Formulating a continuum for examining transmedia storytelling*. Unpublished doctoral dissertation, Murdoch University.
- Mittell, J. (2014). Strategies of storytelling on transmedia television, In M. Ryan & J. Thon (Eds.), *Story across media: Toward a media- conscious narratology* (pp. 253-277). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Nathan, I. (2016). *Inside the magic: The making of Fantastic beasts and where to find them*. London, UK: Harper Design.
- O'Connor, R. (2016, November 22). Fantastic beasts and where to find them audience is

- largely made up of older Harry Potter fans: JK Rowling has consistently made her Harry Potter stories darker and more mature. *Independent*. Retrieved from <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/fantastic-beasts-and-where-to-find-them-cinema-jk-rowling-harry-potter-a7431706.html#gallery>
- Page, R. (2010). Introduction, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 1-13). London, UK: Routledge.
- Pearson, R., & Smith, A. N. (Eds.). (2015). *Storytelling in the media convergence age: Exploring screen narratives*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Perry, E. M. (2005). Metaphor and metafantasy: Questing for literary inheritance in J. K. Rowling's Harry Potter and the sorcerer's stone. In C. W. Hallett (Ed.), *Scholarly studies in Harry Potter: Applying academic methods to a popular text* (pp. 241-262). Lewiston, NY: Edwin Mellen Press.
- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Pietschmann, D., Völkel, S., & Ohler, P. (2014). Limitations of transmedia storytelling for children: A cognitive developmental analysis. *International Journal of Communication*, 8, 2259-2282.
- Pottermore. (2016, June 9). Watch the new Lego dimensions E3 trailer featuring Harry Potter and fantastic beasts. *Pottermore*. Retrieved from <https://www.pottermore.com/news/harry-potter-fantastic-beasts-coming-to-lego-dimensions>
- Pottermore. (2016, September 27). Harry Potter comes to LEGO Dimensions. *Pottermore*. Retrieved from <https://www.pottermore.com/news/harry-potter-comes-to-lego-dimensions>
- Power, D. (2016). *The art of the film: Fantastic beasts and where to find them*. London, UK: Harper Design.
- Revenson, J. (2015). *Harry Potter: Magical places from the films: Hogwarts, Diagon Alley, and beyond*. London, UK: Harper Design.
- 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.
- Roberts, L. (2016). On location in Liverpool: Film-related tourism and the consumption of place. In P. Long & N. D. Morpeth (Eds.), *Tourism and the creative industries: Theories, policies and practice* (pp. 31-42). London, UK: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Rosenbaum, J. E. (2006). 'This is what it must look like': *The lord of the rings* fandom and media literacy. In E. Mathijs (Ed.), *The lord of the rings: Popular culture in global context* (pp. 189-205). London, UK: Wallfowler Press.
- Rowling, J. K. (2015). *Harry Potter and the sorcerer's stone: The illustrated edition*. New York, NY: Arthur A. Levine Books.

- Rowling, J. K. (n.d.). Quidditch World Cup 2014: Daily Prophet reports. *Pottermore*. Retrieved from <https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/quidditch-world-cup-2014-daily-prophet-reports>
- Ruppel, M. N. (2012). *Visualizing transmedia networks: Links, paths and peripheries*. Unpublished doctoral dissertation, University of Maryland.
- Ryan, M. (2014). Storyworlds across media: Introduction, In M. Ryan & J. Thon (Eds.), *Story across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 1-21). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International journal of communication*, 3, 586-606.
- Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014). Introduction: Towards an archaeology of transmedia storytelling. In C. A. Scolari, P. Bertetti & M. Freeman (Eds.), *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines* (pp. 1-14). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Sibley, B. (2012). *Harry Potter: Film wizardry*. London, UK: Harper Design.
- Taylor, A. (2014). Avengers dissemble! Transmedia superhero franchises and cultic management. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 7(2), 181-194.
- The Pottermore News Team. (2017, November 8). New augmented reality mobile game Harry Potter: Wizards Unite announced. *Pottermore*. Retrieved from <https://www.pottermore.com/news/new-augmented-reality-mobile-game-harry-potter-wizards-unite-announced>
- Tulloch, J., & Jenkins, H. (1995). *Science fiction audiences: Watching doctor who and Star Trek*. London, UK: Routledge.
- vonStackelberg, 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 berichtmitKommentar". In S. A. Glaser (Ed.), *Media inter media: Essays in honor of Claus Clüver* (pp. 193-229). New York, NY: Rodopi.
- Walters, J. (2011). *Fantasy film: A critical introduction*. New York, NY: Berg.
- Wolf, W. (2014). Framing of narrative in literature and the pictorial arts, In M. Ryan & J. Thon (Eds.), *Story across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 126-150). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Wooten, D. (2013). *How Lego constructs a cross-promotional franchise with video games*. Unpublished theses and dissertations, The University of Wisconsin- Milwaukee.
- Zaluczkowska, A. (2012). Storyworld: The bigger picture, investigating the world of multi-platform/ transmedia production and its affect on storytelling processes. *Journal of Screenwriting*, 3(1), 83-101.

Preliminary Exploration of Constructing a Fantasy Transmedia Story Network Using Narrative Strategies: Using the Story Network of the *Harry Potter* Series as an Example

Yu-Chai Lai^{*}

ABSTRACT

This study used the Harry Potter series to analyze the application of intermediality for constructing story nodes and textual constellations and for encouraging continual interaction from the implicit audience. In contrast to the static observation of traditional structuralism, the story network of the Harry Potter series constantly expands and flows. By tracing the implicit audience's transmedia memory, the narrator arranges multiplatform story landmarks to bring the audience into the network through their wandering perspectives. In addition, the narrator applies extra compositional intermediality and thereby invites the audience into the story network by referring to other literary works. Finally, in the Harry Potter series, network aesthetics are embodied through the occasional insertion of additional plotlines into the story network, which compels the implicit audience to travel between multiplatform story nodes and to compare episodes in order to fill the gaps.

Keywords: intermediality, fantasy genre, story network, narrative strategy, transmedia storytelling

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

