

人老研究群記錄 0307

報告人：賴玉釵（叉子）老師

報告主題：”Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture”

歡迎蔡若津學長，也歡迎新加入的黃心宇、劉芸先、陳瑜、許嘉珮。大家自我介紹。

會議記錄：曉琪

叉子報告（大綱由叉子老師提供）

一、介紹 Henry Jenkins

（一） 個人生平：

1. MIT 之比較媒體研究。
2. 南加大專任教師，開設「漫畫與跨媒介敘事」、「娛樂產業與跨媒介敘事」等課程。

（二） 學術系譜：

1. Jenkins 師承 John Fiske，早期研究論及接收歷程，關切文本盜獵及文化消費等（Tulloch & Jenkins, 1995），曾研究電影 *Star Trek*（星際爭霸戰）的粉絲受大眾媒體影響後產製文本現象，包括媒體賦予大眾之先備知識、科學知識之結合（Tulloch & Jenkins, 1995）。
2. Jenkins 2006 年專書”*Fans, bloggers, and gamers*”，提及線上互動可發展情誼並引導線下人際關係，Jenkins 描述並討論該現象。

二、跨媒介敘事（transmedia storytelling）

1. 成立條件：敘事網絡之每一媒介各司其職，相異版本開展不同故事世界（story world）。
2. 具體事例：《魔戒》、《哈利波特》與《駭客任務》等。

三、擴散媒介（spreadable media）

（一） 傳播產業與擴散媒介

以 Pottermore 網站為例。

（二） 融合文化與擴散特質

1. 融合文化（convergence culture）
2. 敘事者可藉由閱聽人參與（如粉絲社群互動、文化商品、奇觀展演等）而聽到其聲音；
閱聽人亦可藉由傳散而聽到不同族群的想法。
3. 以粉絲為例，乃因對媒介文本之熱情而集結。

（三） 擴散媒介意涵

1. 擴散媒介：閱聽人可由理解、興趣、人際聯結而建構社會網絡，因「擴散」及「分享」引發涉入感。
2. 擴散性（spreadability）：新科技平台給予協助，如激發社群轉載動機、社會網絡如何協助閱聽人訊息交換；「擴散性」指涉事物傳散之潛力。
3. 中心化及分散訊息
4. 整合多元體驗(藉由分享而引發更多元感動)
5. 結構下之互動及開放式結尾之互動
6. 吸取注意力及鼓勵傳散
7. 官方頻道與地方網絡
8. 行銷模式與互媒
9. 分工專業角色與共同創作。資訊繁殖者（multiplier）擁有其想像及智能，將文化產品更細緻呈現、作跨文化回應。

（四） 跨媒介涉入

1. 涉入模式涉入模式（engagement-based models）：擴散媒介之涉入方式包括：鼓勵閱聽人評論、討論、鑽研、產製新文本。以「格鬥社」遊戲為例，如情人節當天 Pottermore 引述金妮寫給波特的情詩，鼓勵粉絲回憶《哈利波特》的羅曼史；或金妮生日當天鼓勵粉絲寫電子卡

- （五） 故事世界（narrative world）：擴散媒介內容可依粉絲網絡開展，將故事延展為系列作品、具連續性。

(六) 跨媒介敘事策略

1. 奇幻
2. 幽默（如笑料）：「喬治、弗雷作的柏蒂全口味豆，要不要來一口？」
3. 模仿、引述文本
4. 未結束內容（鼓勵閱聽人對照版本，再次翻看及發現、解開謎團）
5. 悲劇
6. 即時議題的討論 ex 世界盃

(五) 獨立創作與擴散媒介

1. 改編漫畫以新形態呈現。
2. 獨立遊戲之推廣：數位流佈、App 設置。
3. 草根媒體亦可透過群眾之腦力激盪提供更多線索給敘事者 / 共同創作者。

(六) 跨國特質與擴散媒介：

1. 以 Nollywood 為例：融合在地民謠傳統、巫術精神、美式影集類型等元素。
2. 以 Bollywood 為例。
3. 以中國粉絲翻譯字幕為例：如運用在地方言，翻譯韓國、日本及美國等劇集。

(七) 擴散媒介可聚焦面向

四、小結：

以「跨媒介行動載具」(transmedia mobilization) 為例可思索傳播如何藉行動媒介轉述(聚合、策展、混合、發佈等)，透過不同網絡形態。

討論記錄

蔡：這次去西班牙聽到許多與科技、教育相關的研究，中生代的老師很關心學生在課堂使用科技產品的效果，發現學生的數學、拼字能力下降；總結來說，科技環境下的教育現象是老師們共同關心的主題。

琇：我想問 Pottermore 的網站怎麼獲利、會員制有分等級嗎？

叉子：透過賣電子書跟相關商品，加入會員可下載或體驗不同的東西，若要享受額外功能、額外買東西就要付費。創收一直都在，我懷疑只是透過網站作為粉絲互動平台。

琇：文字其實很難賺到錢，是為了賺「後面的錢」。

蔡：我在百老匯時〈冰雪奇緣〉的周邊商品非常搶手，其文化影響力可能不像羅琳是這麼原創的作家，羅琳的作品包含想像的奇幻元素，且她有一個 team，〈冰雪奇緣〉可能是差在原創性跟故事的想像力，因此亟需內容跟周邊團隊。

楠：我想到宮崎駿的電影，還在虧損。

曉：我有兩個問題，一個是剛才提到的「擴散」，似可包含時間與空間的擴散。時間部分，羅琳可以繼續寫哈利波特孫子的故事；空間部分，粉絲跟使用者透過網站建構出另外的世界，大家也有學院跟不同的社群。時空的擴散似乎無限，不知道有沒有什麼限制？第二個問題是跨媒介敘事造成的「反效果」，我有個同學非常反對羅琳繼續在網站上寫《哈利波特》的後續故事，認為這破壞了他對原著結局的想像。

叉：我一直在想要不要提這點：剛剛提到新口味的「柏蒂全口味豆」

(http://www.muggle.com.tw/Ch/web/product/product_detail.asp?level1=1&level2=4&oid=381) 是由雙胞胎共同開發，但其中一個死了，羅琳在後續寫另個在兄弟死後再也無法喚出護法。我想可能要回到閱聽人這端對故事的期待。

此外，時間跟空間的限制可能要看羅琳願不願意繼續寫。空間的限制是靠網路，因此資訊落差的地方可能這些東西都是門檻。我也好奇基督教社群會喜歡哈利波特嗎？他們可能比較喜歡《那尼亞傳奇》。

蔣：我在尋找同樣的例子。有很多同學會用《魔戒》的精靈文溝通，還有星際迷航的克林貢語，我想到很多的奇幻小說（龍槍、刺客）也有自己的語系。另外，我看過另一個 93 歲的福爾摩斯要拍成電影，寫得很有老人困境。

楠：以前的文學會受古典作品的影響，現在有許多影視行業認為你的內容是架空的，所以〈甄環傳〉作者才臨時改版本，把時空建立在清朝。有很多網路文學剛開始是同

人誌，哈利波特的同人誌也能在大陸佔有一席之地，非常大量，有時甚至會與中國的巫術結合，可以研究兩者怎樣對話。

蔡：不要說跨媒介，甚至也跨文化了。

楠：很多粉絲會把不喜歡的故事情節改掉，如她很愛喬治跟弗雷，就用這兩人的視角寫自己的故事。但他們同時也重考據，所以不偏離原著事實。很多人可能在同人誌中把正派變反派了，使得「生產力」引發「想像力」，「想像力」又可變成「生產力」。

此外，現在很多網路劇雖然拍得很爛，但也有自己的市場。大家會看它拍得多爛以能找到「槽點」（吐槽的點）。這些影片不用宣傳也不用等很久，有點像人際傳播，邀大家一起來看。

蔡：很有趣，反向力量在拉攏閱聽人，不知道有沒有什麼理論可以用？

吳：擴散媒介包括 Jenkins 的研究，「切入點」跟「著眼點」各是什麼？〈哈利波特〉的例子比較多建立在商業操作。

叉子：他（Jenkins）做跨媒介時的确是從創收來的，後來再做擴散媒介時也有些新聞時事的例子，像是話題如何大量擴散開來。

吳：我剛剛想到一個比較極端的，像 ISIS 不斷向全世界透過以往的恐怖組織不會用的媒介傳播，如 TWITTER、YouTube，這是不是也是種擴散性媒介？

叉子：這也是擴散媒介的例子。擴散媒介裡他舉了基督教為例來說明宗教如何透過不同方式獲得認同。

吳：剛剛叉子老師報告「魁地奇」時說到使用者都會覺得這就像「真的」，「真」與「假」的這點很有趣，可能有一天大家也發現 ISIS 是假的。

琇：好「布希亞」喔。

蔡：我很喜歡叉子老師的報告，很有啟發性。這個題目是從傳播角度談文化還是文化與經濟扣在一起。我覺得今天講的擴散跟 content 比較相關。我也一再擔心老人似乎只能玩實果了，回到觀眾的議題，我覺得很傷心。

蔡師小結：Mimic、humor、fantasy 的多跟寡可以思考內容。還有時事跟節慶，節慶布希亞也有談，這都是文化跟傳播很好的結合。媒介當中什麼是平衡力量？我想到霍金談到黑洞，影響很多物理界研究者提到「內縮」跟「外擴」的力量，其中的反作用力可能跟政達提到的 ISIS 跟王楠提的彈幕有關。數理跟物理世界有關，身體跟化學世界有關，那什麼與心理世界有關呢？我們怎麼從傅柯、布希亞的理論，重新來看我們現在的 Spreadable media？這些都是可以再思考的。