

閱聽人跨媒介詮釋圖像敘事之 美感傳播芻議： 以繪本、iPad 互動電子繪本為例^{*}

賴玉釵^{**}

摘要

本文以繪本、改編之 iPad 互動電子繪本為例，初探閱聽人跨媒介詮釋圖像敘事之美感傳播歷程。跨媒介參與和互媒詮釋相繫，含既定視域（類型互文、相互指涉互文）及想像。閱聽人因原作之互媒詮釋而形成預期，與改編文本互動後體現不確定感、否定性，引發驚奇及探索興趣。閱聽人需逐頁賞析繪本而視點游移，藉想像而弭合圖文間隙。閱聽人可因互動電子繪本之觸控設計而點擊畫面、開啟閱讀起點，藉主動參與而引導敘事邏輯，賦予視點游移新義。

關鍵詞：互媒詮釋、美感傳播、跨媒介敘事、圖像敘事、繪本

^{*} 本研究為〈閱聽人詮釋跨媒介圖像敘事之交流歷程與美感反應：以繪本改編為互動電子繪本為例〉（MOST 105-2410-H-130-014-）部分研究成果。筆者感謝評審委員斧正，受益良多，敬致謝忱。筆者也敬謝編輯團隊的費心與協助。

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

投稿日期：2016/05/30；通過日期：2016/12/30

壹、研究動機與問題

一、研究緣起

跨媒介敘事（transmedia storytelling）盼研析新媒介如何延展內容，藉多模組（multi-modality）賦予原作新義（Page, 2010；Voigts-Virchow, 2009）。「多模組」整合多種資源與系統，各類型均具特定模組而闡釋故事（Kress, 2010）。

跨媒介敘事研究亦盼整合文本及閱聽人面向，前者可藉多模組資源轉化原作，需藉「互媒」（intermediality）擴展故事網絡；後者盼理解閱聽人跨媒介賞析之反應（Rowse, 2014；Voigts-Virchow, 2009）。^[1]互媒於跨媒介故事網絡扮演要角，1990年代已有「互媒轉向」呼聲（Elleström, 2010）。本研究擬以理論為軸，初探跨媒介網絡之互媒關聯、閱聽人互媒詮釋及交流歷程，提供跨媒介及美感傳播歷程芻議。

（一）跨媒介敘事與故事網絡

跨媒介敘事者藉「媒介延展」及「敘事延展」建構故事網絡，盼增進閱聽人美感反應而追尋相異改編版本（Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014）。美感反應為閱聽人賞析作品之無功利心靈愉悅，與美感傳播相繫（Jauss, 1982）。美感傳播包括文本、閱聽人、交流形態：以文本言之，跨媒介敘事研究關切文本轉化形式；以閱聽人言之，可依既定視域（horizon of expectation）及想像力為解讀基礎；以交流歷程言之，詮釋活動涉及補白及否定性（推翻既定視域）（Iser, 1978；Schugar, Simith & Schugar, 2013）。跨媒介敘事研究者可思索「互媒」如何協助延展故事網絡，再探閱聽人「互媒詮釋」如何影響交流歷程。

（二）圖像轉向：以繪本、互動電子繪本之轉述歷程為例

圖像敘事者可轉述原作以延展故事網絡，運用多媒材召喚閱聽人參與（Korat & Shamir, 2014；Segal-Drori, Korat, Shamir, & Klein, 2010）。圖像敘事以視覺元素為基礎，運用分格等闡釋故事情節（Painter, Martin, & Unsworth, 2013）。繪本由圖像與文字模組構成，整合圖文而達視覺連戲之效，為箇中代表（Elleström, 2010；Nodelman,

1988)。圖像模組如線條、顏色及構圖，文字模組可說明圖義或補述因果關係 (Painter et al., 2013)。繪本可分「敘事」和「非敘事」二者，前者以圖畫闡釋故事發展，後者介紹數理推論等概念 (林敏宜，2000；Nodelman, 1988)。本研究盼初探閱聽人如何跨媒介詮釋圖像敘事，故以敘事導向繪本為主。

跨媒介敘事者可依原著為藍本，改作為影像、擴充版電子書等組成故事網絡 (von Stackelberg & Jones, 2014)。繪本改編為電子繪本呼應此趨勢，以多媒體及互動形式吸引閱聽人 (Korat & Shamir, 2014；Segal-Drori et al., 2010)。以國外繪本大獎作品為例，Scholastic's BookFlix 曾改編凱迪克大獎作品為動畫，或轉為電子繪本擴充版。繪本界榮譽「波隆那國際兒童書展」(Bologna ragazzi award) 電子書獎項，2014 年及 2015 年均頒予繪本改編作品。

互動電子繪本「擴充版」可逐幅改編原作為動畫，維持原作構圖、文字、情節等互媒元素，增加音樂、聲效及口白等聽覺元素 (Adobe Creative Team, 2013；Rowsell, 2014)。擴充版依原作衍生互動設計，藉改作之互動圖像推動情節 (Cahill & McGill-Franzen, 2013；Das, 2012；Korat & Shamir, 2014)。互動電子繪本可轉化原作圖文，衍生「故事為主」或「遊戲為主」等內容：「故事為主」電子書藉動畫、互動衍生情節及轉場，關切「書」類型特質並擴充故事；「遊戲為主」類型多關切任務及目標追求，盼玩家累積經驗而面臨挑戰 (Perron & Wolf, 2009；Rowsell, 2014)。本研究盼限縮討論類型而初探閱聽人反應，故遊戲及教育導向均不屬研究範圍。

互動電子繪本載具甚多，其中 iPad 介面提供較多敘事資源，常為電子書創作者首選；若干繪本因敘事資源及視覺呈現，僅開發 iPad 版本 (戴孟宗、吳宏信、黃千玟，2014；Adobe Creative Team, 2013)。本研究考量敘事資源，故引用案例為 iPad 擴充版繪本。

二、研究問題

若承襲跨媒介敘事及閱聽人反應，可初探原作、改編版本「互媒」關聯，據此理解閱聽人可能接觸之故事素材，再探索閱聽人「互媒詮釋」。本研究擬初探如下。

（一）繪本、改編原作之互動電子繪本結構參照

本研究擬初探擴充版強化之繪本素材，理解多模組如何轉化「互媒」資訊；再以文獻探析閱聽人因互媒而引發之跨媒介參與及反應。

1. 繪本具何種「互媒」素材以轉述為互動電子繪本

跨媒介敘事者可藉互媒轉化圖像，再述細節而發揮原作故事潛質（Rajewsky, 2010；Robillard, 2010；Schugar et al., 2013）。若比較繪本原作、改編之互動電子繪本，可剖析後者如何延展原作形式、符碼、構圖而重塑敘事結構（de Jong & Bus, 2002）。

2. 改編之互動電子繪本之多模組結構為何

繪本由圖文多模組構成，互動電子繪本可依「互媒」延伸原作圖像為動畫，轉化文字為聽覺元素（de Jong & Bus, 2002；Serafini, 2010）。Adobe Creative Cloud 系統可轉化圖像為圖層及動畫，藉觸控程式引發效果及情節（Adobe Creative Team, 2013）。本研究擬以故事導向之擴充版互動繪本為例，初探多模組如何轉述圖文為動畫、音效及互動形態。

（二）跨媒介圖像敘事之賞析基礎與交流歷程

閱聽人詮釋繪本原作可由圖文整合起始，藉想像力而視點游移；若以賞析互動電子繪本言之，涉及聲光、觸覺等多重交流形式而引發閱聽人主動參與，異於紙本書之視點游移（Rowse, 2014）。

1. 互媒詮釋之基礎

(1) 既定視域

閱聽人可自原作等理解互媒線索，藉互媒詮釋衍生敘事期待（narrative expectation）（Voigts-Virchow, 2009）。研究者可從互媒作學理初探，探析既定視域如何引導互動電子繪本之類型預期。

(2) 想像力

閱聽人賞析「無聲」繪本原作，或因互媒融入聽覺等五感聯想；改編之互動電子繪本提供多模組素材，激發閱聽人感官體驗（Dewdney, 2011；Rowse, 2014）。以互媒言之，似可就學理探索：閱聽人如何融入原作引發之五感聯想，並以此詮釋電子版本。

(3) 視點游移

閱聽人需整合圖文而賞析繪本原作，隨情節改變而翻轉視域以「視點游移」(Iser, 1978; Nodelman, 1988)。閱聽人可由已知媒介形式而詮釋新文本，體現互媒詮釋。閱聽人面對電子書或具不確定感，需摸索及嘗試觸控面板，展開交流歷程。跨媒介情境下，閱聽人「視點游移」歷程為何？

2. 閱聽人詮釋跨媒介圖像敘事之交流歷程

(1) 補白：以「互媒詮釋」為思考起點

跨媒介情境之閱聽人援用已知媒介形式，聯想其他類型作「外延文本」(intertextual text) 補白；連結文本內部之圖文關係而構築「內參文本」(intratextual text) (Holthuis, 1994; Robillard, 2010)。以互媒言之，跨媒介情境之外延文本屬「外部互媒」(extracompositional intermediaty)；跨媒介情境之內參文本為同部作品相互指涉，為「內部互媒」(intracompositional intermediality) (Rajewsky, 2010)。內部互媒、外部互媒對補白影響力，或可作學理初探。

(2) 否定性：因「互媒詮釋」推翻既定預期、驚奇感

閱聽人或因賞析原作而引發「互媒詮釋」，形塑對改編版本之敘事期待；閱聽人與互動電子繪本交流時，或因互動設計而感出乎預期，需藉「否定性」推翻預期以延續交流歷程 (Holthuis, 1994; Szczepanik, 2002)。本研究擬初探，閱聽人賞析原作後如何體現「否定性」而與互動電子繪本交流？「否定性」是否僅具推翻既定預期之意涵？

貳、文獻探索

一、跨媒介情境之美感傳播

如前所述，「美感傳播」探索面向包括文本結構、閱聽人生命經驗與想像、交流歷程。以跨媒介情境轉述言之，可考量多模組結構、閱聽人跨媒介參與、交流歷程及體驗 (Kress, 2010; Page, 2010; Philips, 2012)，如圖 1 所示。

以文本言之，敘事者可依跨平台之敘事資源轉述原作，藉互媒而

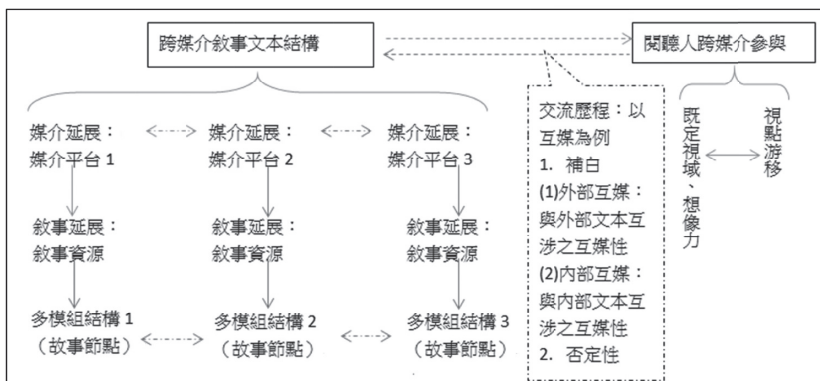


圖 1：跨媒介敘事與美感傳播歷模式概圖

資料來源：本研究整理

形成故事網絡（Scolari et al., 2014）。以敘事資源言之，互媒涉及媒介間轉化，模仿特定媒介類型、主題、視覺元素（如角色、設置、物件、構圖）等（Ljungberg, 2010；Rajewsky, 2010；Rowse, 2014）。跨媒介故事網絡之節點可依「互媒」唱和，故上圖以虛線表示連結關聯。

以閱聽人跨媒介參與「互媒詮釋」言之，閱聽人既定視域涉及類型知識，想像力則伴隨五感聯想（如畫面可引發聽覺聯想）（Hutcheon & Hutcheon, 2010；Jauss, 1982）。閱聽人因「互媒詮釋」聯想相似文本、特徵、結構，回應跨平台召喚（Bircher, 2012；Scolari et al., 2014）。閱聽人需能回應跨平台邀請，方能參與故事網絡，故圖 1 以虛線表之。

以交流歷程言之，閱聽人運用想像力將文本「補白」而享再創造及探索愉悅，亦運用否定性推翻預期（Iser, 1978）。美感傳播僅論及文本與閱聽人交流歷程，並未深入闡釋「跨媒介圖像敘事」與互媒。下文擬依「跨媒介圖像敘事」思辨美感傳播，作學理初探。

二、跨媒介圖像敘事之多模組結構

跨媒介敘事可應用多模組轉述原作素材，整合相異類型而強化故事網絡（Harvey, 2015；Page, 2010）。以下說明繪本、互動電子繪本之多模組系統，初探跨媒介圖像敘事如何藉「互媒」串接繪本、互動電子繪本之故事網絡。

本研究盼輔以具體案例而作學理建構基礎，故擬於後續理論列舉個案、既有文獻而深化學理。本研究選擇文本標準為視覺藝術表現（如圖像藝術、版面設計及效果）（林敏宜，2000），需具波隆那國際兒童書展獎項（The winner of the International Illustration Award Bologna Children's Book Fair）、美國凱迪克大獎（The Caldecott Medal）、美國圖書館協會優良童書大獎（American Library Association Notable Children's Book）、法國鸚鵡螺大獎（Nautilus Gold Award Winner）等得獎紀錄。若繪本早年出版時並無上述獎項，獲頒為 20 世紀經典圖書亦為討論文本。

改編團隊需逐幅擴增繪本圖像，轉為圖層、動畫或互動設計；改編版本不更動主線及文字，確保原作及改編版「互媒」。本研究瀏覽近 500 筆得獎繪本資訊、故事網絡建置，選擇 6 冊繪本轉述為 iPad 互動電子繪本案例，作為討論基礎。改編版本之視覺元素均承繼角色、情節、場景、文字等設定，轉化關鍵場景為動畫呈現。研究文本均依視覺設定而輔以聽覺元素，互動元素則因改編版本之設定主線而有殊異。茲敘明改作之互動內容、得獎紀錄如附錄 A。

（一）繪本之多模組元素及互媒潛質：圖像與文字

繪本圖像可與影像分格等概念「互媒」（如數位繪本可延伸圖像為動畫），文字可延伸為音效或旁白（Kuskin, 2010；Schugar et al., 2013）。圖像敘事以視覺元素為基礎，構成表現客體（如角色及布景）、特定系統（如田園環境），再隨圖像序列鋪陳情節而達「圖式化層次」（Ingarden, 1973；Świecimski, 1976）。繪本圖文模組具互媒功能，閱聽人需理解圖文干涉方能享悅讀之樂（Painter et al., 2013）。

（二）互動電子繪本之多模組元素：視聽模組及互動模組

互動電子繪本等改編版本可藉「互媒」效用，逐頁再述繪本原作為視覺、聽覺、互動裝置等模組（Bircher, 2012；Ljungberg, 2010；Serafini, 2010）。互動電子繪本創作環境包括：視覺元素包括改作圖像為圖層、物件、動畫等；聽覺元素包括音效、配樂、朗讀功能；互動元素包括介面提示而增加音量控制、翻頁、拉大螢幕，藉觸控功能激發閱聽人參與（戴孟宗等，2014）。

（三）跨媒介轉述之敘事資源

1. 視覺模組：繪本圖像如何轉為影像／動畫

互動電子繪本承襲原作畫風等互媒質素，轉化布景為圖層及動畫，突破原作框格呈現（Bircher, 2012）。跨媒介轉述之敘事資源如文字、動畫、聲效、音樂等，改編者可轉述原作為影像／動畫模組（Jewitt, 2009）。繪本《瘋狂愛上書》（*Wild About Books*）以動物園為背景，描繪動物陶醉閱讀之樂。改編版本融入重力偵測，隨閱讀人擺放 iPad 角度而展現不同視角場景。易言之，創作者可依電子書等新載具敘事資源，挑戰傳統「手翻書」類型限制（Weedon, Miller, Franco, Moorhead, & Pearce, 2014）。

2. 聽覺模組：繪本圖文如何轉為聲效

（1）文字轉為聲效

電子繪本依多模組資源以轉述原作，轉化文字為聲效及音樂（Mavers, 2009；Segal-Drori et al., 2010）。《文字工廠》原作設定於奇幻時空，人們需購買、捕捉文字才能說話。因「文字」乃故事旨趣，改編版本轉述原作文字為對白，融入發音、語調等而呈現角色特質。易言之，敘事者可運用媒介載具而再述故事題旨（如整合文字及聲效），藉媒介物質性（materiality）而凸顯題旨（Demaria, 2014）。

（2）原作情節／圖像如何協助轉為音樂

電子繪本聲效可考量圖像氛圍、文字音韻等，藉聲音模組而烘托圖像主題。如電子繪本《小兔彼得故事立體書》加入兔子呵呵笑聲及鳥鳴，上述音效未出現於原作描寫，乃由跨媒介轉化歷程所增。易言之，敘事者可因應不同媒介而轉化圖像為聲效等，模仿既有形式呈現。

3. 單幅頁面之互動模組：互動繪本之圖文整合

「單幅頁面之互動模組」可指文字（音效）可輔助圖像（影像），收圖義定錨、圖文互補、延展圖義之效（Holthuis, 1994；Unsworth & Cléirigh, 2009）。

跨媒介敘事者可參照既有媒介特徵，依數位敘事資源而「再媒介化」紙本形式，擴展不同閱讀形態及詮釋（Bircher, 2012；Smith & Pearson, 2015）。以《小兔彼得故事立體書》為例，電子繪本以螢幕

呈現原書圖像，改作圖像為不同圖層、物件為動畫；再融入立體書、拉拉書（拉動標籤而牽動角色運動）等高度互動紙本類型，盼閱聽人聯想「書」意象而生閱讀體驗（Bircher, 2012）。易言之，跨媒介敘事者改編為電子書，可參照互動程度高之紙本類型，引發閱聽人熟悉感及類型詮釋。

跨媒介敘事研究者剖析「互動模組」再述文本，也盼理解閱聽人如何於 iPad 等載具賞析文學（Paskin, 2013）。以互動電子繪本《文字工廠》為例，閱聽人可藉觸控面板與角色、道具互動，並點閱動畫而開展後續情節。該書場景設於文字需購買或捕捉，方能書寫及言語。電子繪本依原圖改作為互動情節，閱聽人可依 iPad 重力偵測功能而捕字，體驗書中角色取得文字不易。

互動模組可為文本加值，供閱聽人賞析視覺奇觀（Paskin, 2013）。以互動電子繪本《晚安，彩虹魚》為例，原作及改編版本均描寫小彩虹魚未能安心入睡，需母親安撫入眠。電子繪本之小彩虹魚曾憂心遭章魚攻擊，此時閱聽人可對螢幕「叫喊」啟動音量偵測程式而「趕走」章魚。易言之，跨媒介敘事者引述原作互媒質素而呈現改編版，另可因其他互媒想像（如童書類型等）詮釋既有文本。

4. 多幅頁面之互動形態：影音串接為整體序列

互動設計可引導閱聽人賞析動線，引發不同交流形態（Schugar et al., 2013）。以互動電子繪本《愛》為例，原作及改編版本均描寫小女孩雖經歷孤獨歷程，但仍用紙條寫下「誰撿到這張紙條，我愛你」。原作以各色便條紙而展現小女孩遭遇，閱聽人可逐一翻開字條而瀏覽內容。互動版本整合多頁便條紙設計，轉為可點選之互動裝置。iPad 互動電子繪本《愛》模仿紙質、撕紙聲，凸顯紙張紋路而模擬實體書。擴充版電子書除承襲原作圖像，也可藉電腦技術而新增影音或互動功能，整合多頁元素而鋪陳情節（Sangalang, Johnson, & Ciancio, 2013；Weedon et al., 2014）。

易言之，數位敘事可藉互動設計為原作加值，增加畫面美感、觸擊／翻頁設計而豐富內容（Goodbrey, 2015；Paskin, 2013）。數位載具提供互動資源而轉化故事，如何召喚閱聽人持續涉入，亦為研究方向（Smith & Pearson, 2015）。

三、閱聽人跨媒介參與及互媒詮釋

(一) 既定視域

1. 因「類型互文」而興起之敘事期待

以類型互文言之，閱聽人互媒聯想可來自類型之相互指涉，如應包括何種元素及公式（Das, 2012；Holthuis, 1994）。「類型互文」涉及繪本頁面改編為電子書螢幕呈現，臆想角色、空間轉換及頁面切換等（Thomas, 2010）。閱聽人可自繪本之圖文整合、構圖形式等，聯想電子繪本呈現形態：如繪本翻頁等動作，或可促使閱聽人聯想不同空間轉換；另電子繪本之淡入、淡出等轉場設計，可促發閱聽人聯想鏡頭語言之「互媒詮釋」。閱聽人或可從紙本原作起始，預期圖像如何轉為互動電子繪本之動畫，跳脫繪本區隔前後頁安排。故閱聽人可因「類型互文」而臆想電子繪本形式，體現「類型互文」預設。

2. 因「相互指涉互文」而生之敘事預期

以「相互指涉」（referential intertextuality）言之，閱聽人可因視聽符碼而聯想改編作品及原作等關係，因互文知識引發敘事期待並賦予文本新義（Holthuis, 1994；Rajewsky, 2010；Thomas, 2010）。閱聽人可賞析原作後因互媒而引發視聽聯想，或對某場景、角色印象深刻而聯想「互動形式」。互動電子繪本《晚安，彩虹魚》視覺風格與原作互媒，保留原作之水彩質感、角色造型、情節等。閱聽人或因原作之彩虹魚發光鱗片設計，聯想 iPad 互動裝置呈現；或因原作衝突及化解情節而聯想互動設計，依關鍵圖景衍生敘事預期。

(二) 想像力與跨媒介參與

閱聽人賞析互動電子繪本，可因數位敘事之文字、聲效、影像及載具等，引發五感聯想、詮釋行動而引導後續反應（Rowsell, 2014；Sangalang et al., 2013）。

1. 視覺元素與互媒詮釋

閱聽人賞析互動電子繪本時，可依捲頁、放大／縮小圖像而與文本互動，因不同視覺刺激而引發相異詮釋歷程（Rowsell, 2014）。繪本原作圖像之鏡頭語言、連續圖像可延伸為互動電子繪本視角，文字可延伸為聲音、音效及旁白（Rowsell, 2014；Thomas, 2010）。以《瘋

狂愛上書》為例，電子繪本轉述原作圖像為圖層及動畫，閱聽人可改變 iPad 角度而以不同視角欣賞及互動（Bircher, 2012）。

以視覺言之，閱聽人賞析電子繪本可感知視覺特徵（捲頁、延展既有故事、縮小／放大圖文），藉動態文本引發多元詮釋（Das, 2012；Korat & Shamir, 2014；Rowse, 2014）。閱聽人賞析靜態紙本之圖文，需動員想像力而弭合圖文間隙；若以數位文本而言，閱聽人需專注互動元素以增加增感官體驗（Paskin, 2013）。《小兔彼得故事立體書》轉化原作圖文為電子介面「拉拉書」，電子繪本仿照紙本「互動書籍」並改作圖像為不同物件，新增輪盤供閱聽人「轉動」、新增邊條供閱聽人「拉動」角色及引發行動。

數位載具可「再媒介化」資訊，引入互動設計（如結合紙本翻頁、螢幕閱讀、互動電子書體驗），召喚閱聽人投入故事（Paskin, 2013）。如拉拉書、模型書屬互動力較強之紙本書籍，電子書可延伸「互動紙本書籍」特質。互動裝置模擬拉拉書元素，並增加觸控介面等支援，再現「觸感」體驗而延伸閱聽人想像。易言之，閱聽人可因「互媒詮釋」聯想原作、改編版本及其他類型呈現，感知不同版本之互動層次及體驗（Kustritz, 2014）。

2. 聽覺元素與互媒詮釋

閱聽人可依文本間隙而補白，如參照原作及其他媒介之理解而衍生聽覺期待（Das, 2012）。繪本雖屬無聲媒介，但閱聽人賞析時可融入「互媒詮釋」，從畫面或情節而聯想聽覺表現。以互動電子繪本《小兔彼得故事立體書》為例，閱聽人賞析改編版本前或可聯想電子書聲效、配樂、唸白。《小兔彼得故事立體書》以德布西〈月光〉為襯樂，女聲朗誦則再現「床邊說故事」情境。閱聽人若已有既定聯想，再接觸改編互動電子繪本時，或可因聽覺元素呈現出乎意外而感驚喜。

數位載體可整合新媒介技術而再製原作內容，選取特定元素而具體化故事（Weedon et al., 2014）。電子繪本模擬翻書音效，或讓閱聽人聯想經典作品，回味原作靈光。易言之，電子繪本改作未必與紙本截然二分，可整合紙本形式及閱讀體驗、延續故事品牌。

（三）視點游移

閱聽人感知靜態圖像之視覺元素，隨框格演變及翻頁而調整敘事

預期，體現「視點游移」以理解繪本情節（Nodelman, 1988）。數位敘事之設計可能引發詮釋歷程「不確定性」，影響閱聽人參與／改變故事世界之權限（Das, 2012）。

閱聽人賞析繪本紙本時，需藉想像力而串接圖文，修改先前預設而達視點游移。閱聽人賞析繪本原作時，可依類型認識而理解圖文形態，或依想像力而弭合圖文間隙。閱聽人賞析電子書可藉放大功能而瀏覽圖像特徵，並依觸擊速度而掌握故事節奏（Goodbrey, 2015）。以《瘋狂愛上書》為例，互動電子繪本打破原作框格設計，並輔以3D動畫等空間感改作原書物件。易言之，閱聽人不需依賞析靜態文本「先圖後文」、「先文後圖」等順序；可自互動式觸控起始，感知不同版面設計、互動元素而視點游移，體現改編版本故事樣貌。閱聽人若與數位載具互動，「不確定感」可能源自互動設計：如需試探可觸擊圖像及符碼、探索可能行動方向及後續效果等（Arata, 2004；Erickson, 2004）。

閱聽人可依電子繪本之方向設計，找尋故事地標而減低不確定感。如《晚安，彩虹魚》原作繪本結合圖文形式；改編版之電子繪本iPad介面以動畫呈現並新增互動按鈕，提供閱聽人瀏覽方向。閱聽人可點選換頁箭頭，推動故事換幕進行。閱聽人賞析iPad電子繪本時可依閱讀方向提示，碰觸按鍵、螢幕、關鍵場景等。另隨不同互動設計、點閱效果，閱聽人可感知相異場景而引發互媒詮釋。此視點游移之詮釋歷程依附於介面及互動裝置，且與閱聽人感官體驗、探索介面歷程相繫，異於紙本「圖文並陳」詮釋。

互動電子繪本較靜態紙本擁有更多參與空間，供閱聽人選擇不同故事節點。閱聽人可觸碰互動電子繪本而展開賞析起點，藉點擊介面、感知畫面而串聯故事情節。故閱聽人賞析互動電子繪本之「視點游移」，需受限互動設計（故事開放參與空間）、因點擊而起始之故事節點。易言之，互動電子繪本「視點游移」未必同於紙本之靜態詮釋情境，閱聽人需主動參與以選擇故事節點，因個人感知而建構「視點游移」。

四、跨媒介圖像敘事之交流歷程及反應：補白、否定性

（一）補白

1. 外部互媒

閱聽人可自外部文本理解特定類型之慣例表現，聯想原作等媒介形式而「外部互媒」（Rajewsky, 2010；Robillard, 2010）。電子繪本《愛》互動介面供閱聽人以主觀視角參與故事發展，需逐一點擊角色而「帶離」主角身邊，更深刻體驗疏離等主題（紙本原作以翻頁形式，以頁面區隔呈現主角與群體疏離）。互動特徵讓閱聽人享感知體驗、掌控閱讀節奏，激發閱聽人感受文本世界而宛若其中一員（Goodbrey, 2015；Rowse, 2014）。易言之，閱聽人可比較不同版本而「外部互媒」，聯想「書」之「再媒介化」並擴充既有情節，或因互動設計而強化體驗。

2. 內部互媒

以內部互媒言之，閱聽人可詮釋圖像時序、圖文關係，整合諸多元素為整體情節（Holthuis, 1994）。

以視覺模組言之，閱聽人可自視覺元素體現圖像意涵，串連圖像細節為完整情節（Painter et al., 2013）。閱聽人可依圖像線索而知悉動作變化、框格演進，理解敘事進展及因果關係（Kuskin, 2010；Painter et al., 2013）。iPad 電子繪本《瘋狂愛上書》轉化圖像為多層次圖景及動畫效果，布景可依情節進展而移動（Bircher, 2012）。閱聽人可整合電子書之多媒體元素，因應相異形態而參與文本（Weedon et al., 2014）。

以聽覺模組言之，互動電子繪本可轉化原作文字為關鍵聲效，由既有情節衍生配樂等；聽覺模組可與視覺形式「互媒」，凸顯文本呈現重心（Bircher, 2012；Rowse, 2014）。

以互動模組言之，數位敘事提升閱聽人主動性，閱聽人需接受互動介面邀請，方能跨媒介參與。閱聽人可串連圖文（影音）元素而發揮綜效，點擊互動模組而延展故事情節（Machin, 2009；O'Flynn, 2012）。數位情境之閱聽人可因「視點游移」、觸控介面引導，以主觀感知串接各元素以體現「內部互媒」。

如繪本《松鼠果果的故事》為彼得兔書系之一，本書描寫松鼠作弄老貓頭鷹而遭懲處。《彼得兔系列松鼠果果電子繪本》承襲原作圖

文，視覺模組轉化物件為動畫；或如松鼠尾巴仿造「模型書」而設計圓環等可動機關，仿自互動程度高之紙本「互動書」。聽覺模組包括轉化原作謎語為旁白及聲效，供閱聽人聆聽角色語調。單頁之互動模組包括閱聽人整合影音元素、體現拉拉書等互動設計，如閱聽人可運用熟悉拉拉書類型而扯動書頁，理解松鼠與貓頭鷹互動情況。多頁互動模組則包括翻頁形態及翻書聲，供閱聽人體驗賞析經典感受。

先前「內部互媒」研究乃聚焦於閱聽人對固定文本形態之「互媒詮釋」，藉「補白」串接繪本紙本之圖文關聯；但互動式電子繪本之「互媒詮釋」，需考量閱聽人觸及何種互動設計、故事節點，方能串接圖像／影像、互動設計及情節。既有研究少觸及互動介面、閱聽人主動選擇及「內部互媒」詮釋，此為本研究學理回饋。

（二）否定性

以「否定性」言之，數位敘事增加互動因素，跨媒介敘事情境之閱聽人需連結既定視域、互動電子繪本結構，因改編作品而否定／推翻預設（Rowse, 2014；Szczepanik, 2002）。若閱聽人反思「書籍」或「互動電子書」意涵，亦展現否定性思辨。

繪本原作具圖文模組，閱聽人之交流形式乃依憑既定視域及想像力。互動電子繪本具視聽模組等形態，閱聽人與介面互動後之感知及體驗，效果可出乎閱聽人預期（閱聽人賞析互動電子繪本時可聆聽角色配音，調整對聲音最初想像）。在跨媒介圖像敘事情境下，閱聽人觸碰電子介面以更彈性賞析方式詮釋文本，若效果出乎預期需以否定性推翻先前視域（Korat & Shamir, 2014；Segal-Drori et al., 2010；Szczepanik, 2002）。故「否定性」不再僅存於靜態閱讀歷程，而受互動設計、主觀選擇／建構之閱讀情境而變。閱聽人賞析紙本乃靜態、無聲，需藉想像力弭合圖文間隙。以互動電子繪本之賞析情境而言，閱聽人「否定性」可能隨動畫、聽覺、互動設計而起，衍生出乎意料等驚喜感。

閱聽人需依閱讀情境而調整既定視域，引發相異詮釋歷程及反應（Hutcheon & Hutcheon, 2010）。閱聽人賞析繪本原作需依靜態圖像或文字起始，藉圖輔文、文輔圖等理解情節；隨劇情更迭而調整既定視域，體現「否定性」。若閱聽人跨媒介賞析原作、改編版本，或因互動電子繪本之動畫設計引發好奇，盼嘗試不同互動裝置而探索文本

情節；此種嘗試（點擊）及探索歷程皆可建構閱聽人賞析起點，異於紙本之視點游移。閱聽人與互動裝置交流後體現之故事樣貌，則為下一輪對話之始，故「否定性」與靜態文本相異。

美感傳播先前論及「否定性」時，多考量固定文本結構、閱聽人如何調整既定視域而理解情節變異。閱聽人賞析互動電子繪本之「否定性」始於點擊介面，開展不同故事節點而調整視域。閱聽人回應介面設計之召喚，啟動不同閱讀起點。易言之，閱聽人賞析互動電子繪本之「否定性」，未必仰賴固定文本結構；而需慮及閱聽人接觸不同故事節點、當時感知而展開「否定性」，繼而與互動電子繪本「共構」故事。

若整合前述「互動電子繪本」、互媒、跨媒介參與，本研究歸納「跨媒介圖像敘事與美感傳播歷程概圖」（圖 2）。以圖像敘事多模組轉述言之，繪本原作屬跨媒介敘事之故事節點，可再延伸為互動電子繪本而建構故事網絡。繪本原作具圖文模組，可依「互媒」轉為數位繪本之視聽模組及互動模組。

閱聽人跨媒介參與之「互媒詮釋」，既定視域可展現於對互動電子繪本之類型互文、相互指涉互文；想像力可展現於五感聯想；視點

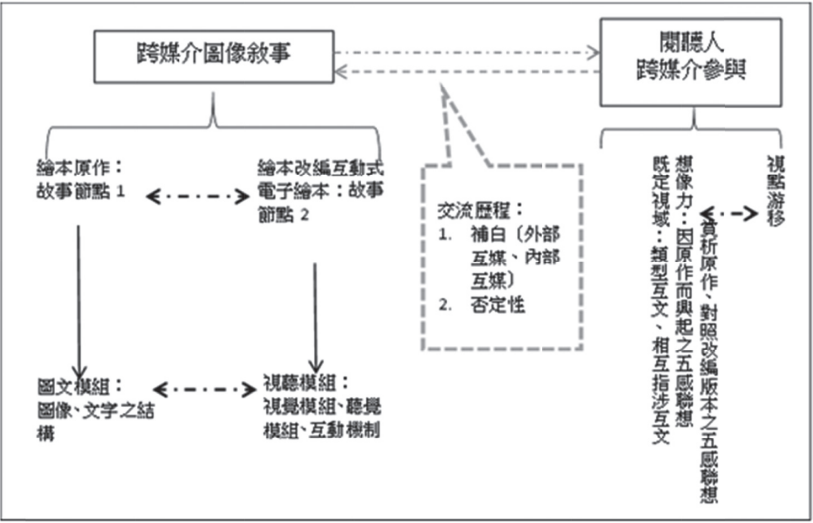


圖 2：跨媒介圖像敘事與美感傳播歷程概圖

資料來源：本研究整理。

游移則與觸控螢幕等設置相繫，供閱聽人點擊場景、選擇觀看視點而連結故事。閱聽人需能回應互動設計，方能延續跨媒介交流，故上圖之跨媒介敘事、閱聽人參與以虛線表之。

以視點游移言之，閱聽人詮釋繪本原作乃詮釋靜態圖文；閱聽人若知悉原作，可點擊欲探索之互動繪本情景，依個人主動參與而引發互動設計及後續情節，展開視點游移。若以交流歷程及效果言之，「補白」涉及閱聽人運用「內部互媒」以感知互動電子繪本之多模組設計、沿用繪本原作為「外部互媒」而理解互動電子繪本情節；另互動歷程可開展「否定性」，助閱聽人調整既定想像。

五、小結

互動電子繪本之視覺模組可強化閱聽人賞析繪本體驗，宛若賞析動畫般閱讀繪本；互動電子繪本聲效供閱聽人享如實感動，異於原作靜態圖文呈現（Bircher, 2012）。互動電子繪本可供閱聽人觸擊頁面、移動物件而予文本新義（Schugar et al., 2013）。

跨媒介敘事者可自書本等延展多元體驗，藉 iPad 等科技載具而邀請閱聽人參與文本世界（Paskin, 2013；Weedon et al., 2014）。以《彼得兔系列松鼠果果電子繪本》為例，閱聽人跨媒介參與或可聯想原作形式而與改編版本「相互指涉」，回味閱讀紙本書體驗。iPad 電子繪本配合原作情節、場景加入落葉飄落等設計，或讓閱聽人聯想先前賞析經歷（如原作圖像、「書」等媒介類型、落葉書籤）。互動電子繪本「相互指涉」或讓閱聽人聯想賞析原作體驗、擴增「書本」意象，藉互媒詮釋而拓展故事品牌。

以跨媒介賞析繪本之詮釋而言，閱聽人因「互媒詮釋」引發之補白及否定性。閱聽人可因多模組轉述而感驚奇、出乎意料，享更多元體驗而持續沉浸文本世界。總括而言，閱聽人跨媒介賞析圖像敘事，可因「互媒詮釋」延展既有感動、疊合不同版本之美感愉悅。

參、初探歷程及設計

本研究旨在理論探索芻議，以下擬結合初探結果而與文獻對話，

盼深化閱聽人跨媒介詮釋圖像之學理。本研究採深度訪談法而初探跨媒介參與歷程，閱聽人需賞析繪本後再瀏覽 iPad 互動電子繪本。閱聽人需初次接觸改編之 iPad 互動電子繪本，以確保敘事期待未受改編版影響。

一、受訪者選擇：圖像敘事學理、數位繪本、跨媒介轉述等經歷

本研究題材為繪本轉述 iPad 互動電子繪本，探索閱聽人跨媒介參與、因互媒引發之美感傳播。閱聽人賞析互動電子繪本時，需探析電子繪本結構，並剖析為何涉入文本世界（Korat & Shamir, 2014；Segal-Drori et al., 2010）。本研究考量受訪者回應深度及專業程度，受訪者需具圖像敘事、數位敘事等學理訓練，若具數位製圖、動畫、跨媒介轉述等實務經驗尤佳（如平面繪本轉為動態繪本、iPad 版本）。部分受訪者曾修習「數位繪本」課程，或從事數位創作、改編小說為跨平台劇作。本研究因屬初探性質、以理論探索為旨，故不擬概推一般讀者。受訪者背景及跨媒介參與經歷，請參閱附錄 B。

二、訪談執行歷程

「互媒詮釋」及美感傳播需較縝密之評析與思索，受訪者賞析繪本及互動電子繪本後需個別填寫 2,000 字回饋單（reflect journal）。本研究盼閱聽人分享擬改編之關鍵畫面，並依視聽模組及互動模組而描述擬改作樣貌。閱聽人需自備 iPad 載具、自行點閱電子繪本，說明跨媒介參與、是否因「互媒」引發美感傳播歷程。

本研究輔以「半結構式訪談法」，順著閱聽人回饋脈絡繼續提問（陳向明，2009）。研究者攜帶閱讀回饋單、繪本及互動電子繪本至現場，方便受訪者提及相關橋段可對照 iPad 互動電子繪本。本研究訪談 20 位受訪者，受訪者年齡分布為 22 ~ 45 歲。受訪者需依規定程序撰寫個人回饋單，再個別參與深度訪談。本研究對照書單（如附錄 A），每位受訪者平均分配二至三冊繪本。每位受訪者至少訪談一次，單次受訪時間平均約二小時。

肆、初探分析及討論

一、互媒詮釋基礎

(一) 既定視域

1. 類型互文

閱聽人可依「類型互文」聯想電子書形式，轉化繪本頁面為電子螢幕及多媒體（Bircher, 2012；Thomas, 2010）。個案 16 表示，故事轉化需依「媒介獨有的優勢」，整合「多媒體」及「互動設計」而讓閱聽人「身歷其境」。個案 6 分析，電子繪本「多媒體」及「互動」邀請閱聽人參與，故事若無閱聽人參與「就進行不下去」，此與紙本繪本相異。

電子繪本加入視聽元素及互動模組，擴充原作意涵。數位科技提供敘事資源，再現特定類型之視聽元素，甚而模糊類型疆界（Smith & Pearson, 2015）。個案 10 認為，繪本原作圖像「轉化成不同媒介時」，考量圖像「轉化成會動的形態」也需「更深層的圖像設計」。個案 10 分析，改編電子繪本可保有紙本原作「墨水印跡」、「壓入紋路、厚度」或「附加影子」效果，因模仿「紙的質感」而增電子繪本「感染力」。

閱聽人可因「類型互文」而聯想既有類型特質，引用互媒知識詮釋改編文本。個案 6 認為，電子繪本模仿紙本拉拉書呈現之緣由，或因拉拉書具角色「關節」等設計而屬「高互動的紙本」。個案 16 亦指出，電子版「拉拉書」模仿「兒童熟悉書籍」，且「紙本拉拉書要完美呈現某些動作就會有困難，像是面對卡住的問題」，但數位版可避免折損而保持閱讀流暢。

2. 相互指涉互文

閱聽人跨媒介賞析文本，可聯想熟悉視覺符碼等衍生「相互指涉互文」（Holthuis, 1994；Rajewsky, 2010）。個案 7 認為，原作若改編為其他類型應具「一定的價值」，可沿用「原先的素材」及「風格」。個案 11 亦有類似觀察，《小兔彼得故事立體書》引用「繪本」及「照片、手稿」而若「一窺創作原貌」。

閱聽人跨媒介賞析文本，可因「相互指涉互文」而聯想原作情節、推測故事進展（Cahill, & McGill-Franzen, 2013；Holthuis, 1994）。個案 16 認為，電子繪本可增加「互動情節」而「延伸再製」原作而為

「故事加分」。個案 10 指出，改編版電子繪本需「首重 Plot（情節）的選擇」，如《晚安，彩虹魚》情節為「事件、解決、再一個事件、再解決」，電子繪本可依「相互指涉互文」而鋪陳「行動的開始」及「結束」以建構「故事的完整性」。

（二）想像力

互動電子繪本可藉軟體語言而「再媒介化」文本，轉化圖像為動態影像。個案 14 觀察電子繪本呈現形式，「3D 視角」讓「畫面變得更立體」且「音效和動態感」更增「生動熱鬧」質素。

閱聽人跨媒介賞析改編作品，或依其他作品而衍生互媒聯想、五感體驗。閱聽人賞析互動電子繪本，可因視覺刺激引發詮釋及想像（Rowse, 2014）。個案 10 賞析《愛》互動繪本，引發改編版本與書本之互媒聯想：

雖然實際上是 iPad 的螢幕，但它卻偽造得很真實，讓我彷彿觸摸到真實的紙、石頭、摺痕……它做得像了，它把每一頁翻書、撕紙的聲音也做了出來，而我們在看書本的時候是不會有這類聲音。……這些聯想在實體書上是無法體驗。

個案 10 進一步分析，電子繪本凸顯「紙張質感顆粒」、「厚度」、「摺痕」及「切割痕跡」，而感電子繪本再現「紙質的感觸」已「超越了紙本」。易言之，電子繪本援用實體書籍形態，引發閱聽人觸覺聯想。個案 16 表示，互動元素可強調「觸覺」設計，思索如何連結閱聽人「觸覺經驗」。個案 16 認為，電子繪本帶入「手工拉拉書」之「現實世界中的閱讀經驗」，透過「拉拉書元件的模擬、觸控物理系統的支援」而再現「觸感體驗」。

若比較繪本原作、互動電子繪本之賞析經歷，閱聽人需動員更多五感體驗而回應電子書召喚。個案 9 賞析紙本《晚安，彩虹魚》時，以「眼睛，耳朵跟手」與文本互動。他比對 iPad 電子繪本設計後，發現聲效偵測關卡可探測閱聽人「吹氣聲音」而協助主角嚇退敵人。易言之，電子繪本視聽元素及互動設計，鼓勵閱聽人投入五感體驗而參與故事。

（三）視點游移

閱聽人跨媒介參與後，可因原作互媒而引導詮釋及接收效果。個案 16 分析，「互動元素」可「邀請」閱聽人參與，由「被動客觀」轉為主動參與之「說書人」；故數位敘事讓閱聽人「位置提升」，互動設計需召喚閱聽人「同意邀請」而「延續故事」。

紙本書版面編排已定，閱聽人需憑固定形式而與文本交流。閱聽人賞析互動繪本視角隨介面設計而變，異於詮釋紙本歷程。個案 9 分析，閱聽人需「需要投入非常多的感官，或是動作」，意識互動設計及故事關聯。個案 9 發現 iPad 電子繪本《晚安，彩虹魚》介面跳出「麥克風」提示，閱聽人需結合「聲音分貝」及介面「偵測」，增進角色能量方能影響情節。易言之，閱聽人需動員五感而留意互動設計，回應介面召喚後而視點游移。

二、閱聽人賞析跨媒介圖像敘事之交流歷程

（一）補白

1. 外部互媒

跨媒介敘事考量原作及改編「互媒」效果，思考載具如何協助敘事設計、互動效果及後續情節（Smith & Pearson, 2015）。以單幅圖像之跨媒介轉述而言，閱聽人自互媒等敘事知識，聯想原作圖像及改作圖像關聯。個案 20 分析，紙本、電子繪本宛若「對照組」而感知「互動」引發相異閱讀歷程。以《愛》紙本為例，閱聽人可對照前後頁而瞭解主角遭孤立；若以改編之電子繪本為例，閱聽人需點擊而帶開主角身旁朋友，參與主角漸被孤立情境。個案 5 點選互動介面，感知如同「變成一起孤立的一員」，更深刻體驗情節。

以多幅圖框及連續動畫而言，互動電子繪本可運用鏡頭語言改作圖像，供閱聽人「外部互媒」詮釋。個案 3 分析，互動電子繪本可「結合多幅圖像」再製為「動畫」，予閱聽人原作及改編版本互媒聯想。個案 9 思索互動版本增加「哪些機關」再述原作，讓閱聽人體驗「故事世界以外的安排」而理解「設計靈感」。

2. 內部互媒

閱聽人賞析互動電子繪本，可整合科技載具之敘事資源而引發內

部互媒歷程。iPad 電子繪本具重力偵測、聲量偵測等設計，閱聽人投入五感體驗而留意互動設計，避免錯失互動場景及情節。易言之，電子繪本多模組及「內部互媒」需植基於閱聽人感官體驗，能否回應互動介面召喚。

閱聽人賞析互動電子繪本，可聚焦視聽元素及互動形式，因觸控、行動載具、重力偵測等而引發多元詮釋。以視覺形式言之，閱聽人需回應互動設計邀請，點閱互動裝置、啟動文本元素而開展「內部互媒」詮釋。以互動電子繪本《文字工廠》為例，閱聽人需移動 iPad 裝置而參與「捕字」情節。個案 19 指出，閱聽人可拿起 iPad「行動裝置」並藉「上下位移的方式把文字條投入網子」，增加賞析樂趣。個案 8 亦有類似觀察，宛若化身書中角色而將 iPad「面板當作網子」捕字，以主觀視角參與「故事內容」；個案 14 亦提及，電子繪本運用 iPad「行動裝置」，搭配載具「上下左右搖擺」如同感知「風和空氣流動」。閱聽人若忽略某處互動設計，可能感知不同「內部互媒」及劇情發展。

以聽覺形式言之，互動電子繪本具聲效、旁白及配樂等功能，盼閱聽人如實體驗情境。個案 6 瀏覽《小兔彼得故事立體書》時，發現典型「英國腔」朗讀而感「懷舊」之經典文學意境。個案 14 賞析《小兔彼得故事立體書》，肯定電子繪本呼應原作「頁面設計」；電子繪本新增「音效、音樂及旁白」，呈現紙本「無法表達趣味」。

以互動形式言之，閱聽人可因電子繪本互動功能，強化體驗而理解故事意涵。個案 15 分析，電子繪本保留「空白」邀請閱聽人「填滿」，藉「互動設計」協助閱聽人「瞭解故事」。互動設計提供閱聽人主動參與機會，共創故事軸線（Sangalang et al., 2013）。個案 19 分析，閱聽人可點擊電子繪本觸控箭頭、觸擊「拉拉書」介面轉動裝置，讓主角不斷重複某一動作。個案 19 以《小兔彼得故事立體書》為例，如小兔「被網子勾住」而「逃脫不了」，點擊拉拉書轉動裝置可讓主角掉淚而若「不斷哭泣」，藉「互動設計」及「動作位移」延展「故事情境」。

閱聽人若跨媒介賞析圖像敘事，可對照相異版本之互媒元素，體現不同媒介引發感受（Cahill & McGill-Franzen, 2013）。如個案 11 所述，互動設計讓「情節鮮明」有助「凸顯動作及情節」，讓圖像「活靈活現」。個案 10 發現電子書藉觸控設計引發「故事的行動」，運

用媒材「影響讀者對某作品的瞭解」及「情感」，此為「transmedia 迷人的重點」。他進一步分析，互動電子繪本「不可以放棄 iPad 所能做到的，不能一味的模仿翻書的功能」，故需「妥善運用載具」而發揮「iPad 所擁有的放大、縮小及快速轉動」。

跨媒介敘事產製多樣文本，建構娛樂產業並創造多種體驗（Harvey, 2015）。個案 11 論及「彼得兔書系」可結合彼得兔湖區觀光景點等故事網絡，引發供閱聽人「體驗式」參與而「增加故事品牌價值」。個案 6 憶及故事旅行體驗，彼得兔「主題博物館的動線設計很不錯」且「整體被打造成像森林」並有「兔子先生、松鼠的家等」區域，讓閱聽人聯結原作圖像等想像。

（二）否定性

閱聽人賞析跨媒介圖像敘事，需因應科技（電腦介面）引導而調整先前預期，發揮「否定性」而修正先前預期（Erickson, 2004；Holthuis, 1994）。

互動設計需閱聽人以較彈性態度參與文本，適時發揮「否定性」而衍生智性反思。閱聽人可思考互動介面及閱讀形式關聯：電子書介面整合多種符碼，異於紙本書籍呈現，故引發相異閱讀形態（Paskin, 2013）。個案 10 分析，iPad 電子繪本翻頁「以風吹動來提示」，運用「transmedia 作法」呈現紙本翻頁。個案 16 思考閱讀歷程與新媒介關聯，電子書可召喚閱聽人既有「閱讀經驗」而「重新呈現在科技裝置」；閱聽人可憶及拉拉書紙本等觸摸設計，對照 iPad「觸控物理系統」而聯想實體書「觸感體驗」。他亦指出，電子繪本模仿拉拉書類型卻能克服紙本耗損問題，此為「實體拉拉書不可能做的事」；電子繪本版因「數位科技的擬真」而比實體拉拉書「更真實」。

互動電子書整合視覺、聽覺、互動等元素，或可激發異於傳統之閱讀形態及詮釋（Erickson, 2004）。個案 3 表示，iPad 改編版模擬「翻頁畫面」、「撕紙聲」、「紙質紋路陰影」而召喚「閱聽人讀紙本書感受」；個案 16 亦感知改編版本模擬「風吹頁面」換幕，發現 iPad「放大展現紙本書元素」而感「讀實體書」。易言之，閱聽人可因閱讀情境而調整視域，藉「否定性」而引發相異詮釋歷程，思辨「書籍」及「閱讀體驗」意涵。

伍、結語及研究貢獻

一、結論

（一）繪本、互動電子繪本之互媒特徵初探

以繪本改編為互動電子繪本為例，多模組轉化原作素材，供閱聽人互媒詮釋及建構新作意涵。互動電子繪本可援用紙本「互動書」類型而轉述原作，呼應「書」之媒介特性。改編者可與原作「互媒」並擴充劇情發展，如依畫面所需加入音樂及音效，或從原作圖像及情節增加多媒體、互動功能。

（二）繪本轉述為互動電子繪本之跨媒介參與基礎

以閱聽人跨媒介賞析圖像敘事之參與而言，涉及「互媒詮釋」引發之既定視域、想像力、視點游移。

就改編版本之互動素材而言，電子繪本情境之閱聽人主動性增高；閱聽人需願接納互動設置邀請，方能賞析互動版本。閱聽人可因既定視域而體認類型互文、相互指涉互文，或因「互媒詮釋」引發五感聯想。

閱聽人賞析繪本時需整合圖文關聯，隨頁面翻動而逐步「視點游移」，翻轉既定視域以接納新情節。閱聽人雖理解原作劇情、角色及場景等設定，但因互動電子繪本等觸控功能，閱聽人不需逐頁翻閱或逐一對照圖文；閱聽人可因觸控某一功能後，開啟另種視聽功能而作閱讀起點。閱聽人也因觸控面板設置，增加點擊不同故事節點之機會。易言之，閱聽人賞析互動電子繪本之「視點游移」意涵，或因敘事資源而變。電子繪本可藉互動設計而召喚閱聽人參與，盼閱聽人回應文本邀請、點閱介面而引發效果。閱聽人可因重力偵測、聲量偵測等啟動後續情節，引發視點游移。如 iPad 具重力偵測功能，閱聽人可搖晃電子繪本而移動角色、物件，藉互動引發場景改變而發現閱讀起點。或如 iPad 結合聲量偵測功能，閱聽人可因聲量大小而啟動程式設定、引發即時效果。閱聽人跳脫紙本圖文整合形式，依互動效果以調整敘事期待而「視點游移」。

易言之，美感傳播先前論及之「視點游移」及閱讀歷程，在互動

電子繪本情境已有變異。本研究盼藉「互動設計」豐厚視點游移意涵，此為學理回饋。

（三）繪本轉述為互動電子繪本之交流歷程

以閱聽人跨媒介賞析圖像之交流形式而言，閱聽人詮釋互動電子繪本時需藉「外部互媒」整合其他作品結構及形式（如以原作「互媒」為相互指涉基礎）；或藉「內部互媒」詮釋圖文結構，串接視聽模組關聯。以否定性言之，閱聽人可藉互動等實體交流形式，推翻因原作「互媒」形成預期，再投入新文本。

若閱聽人發現改編版本不符預期，需推翻先前視覺、聽覺、互動形式想像，體現否定性以持續延展閱讀歷程。本研究認為，閱聽人賞析繪本時乃處靜態無聲狀態，藉想像力連接圖文關聯。閱聽人面對改編版之互動功能時，電子繪本改作之動畫／動態物件亦可激起閱聽人「否定性」（調整對靜態文本之既定預期），故「否定性」可能伴隨驚奇感、出乎意料感受。

「否定性」可展現於閱聽人反思「書籍」意涵，覺察電子繪本模仿紙書特質（模仿紙本紋路等視覺特徵、搭配撕紙等聲效），召喚閱聽人賞析實體書經驗。閱聽人亦可反思「電子繪本」意涵，發現電子繪本模仿「拉拉書」等形式，卻能完成紙本未能及之效果（如不需考量實體書折損）。此讓閱聽人覺察數位科技可協助「擬真」呈現，甚至感知超越真實之閱讀體驗。

整體言之，閱聽人若跨媒介賞析繪本改編版本，或因視覺模組而聯想原作形貌，整合聽覺模組而感似真，因互動模組而享參與感。閱聽人詮釋跨媒介圖像敘事之美感傳播歷程，可因原作而聯想其他事例而豐富故事世界。閱聽人亦可整合故事網絡，思索原作如何藉互媒而建構故事品牌。

二、研究貢獻

美感傳播歷程多以詮釋典範出發，探索閱聽人如何藉既定視域、想像而與文本交流（Iser, 1978；Jauss, 1982），未觸及介面、人與媒介互動。近年美感傳播研究者考量科技賦予之敘事資源，剖析互動裝置如何激發閱聽人交流形態及反應，思索閱聽人主動性（Das, 2012；

Elleström, 2010；O'Flynn, 2012；Schugar et al., 2013）。本研究以美感傳播為思辨起點，理解科技介面與閱聽人互動質素，反思媒介如何引導閱聽人補白、體現否定性而細緻化交流歷程。

跨媒介敘事以互媒延伸情節，串接節點為故事網絡。新媒介提供閱聽人跨媒介參與、決策機會，情節進展需依閱聽人感知、互動形式而體現。傳統敘事理論多半預設文本結構為穩定形式，具開場、中段及結尾（Sangalang et al., 2013）。本研究反思「文本結構」意涵，融入故事網絡與互媒元素而拓展研究範疇。

研究也發現，跨媒介敘事可因互媒而構塑「故事品牌」，以故事原作核心及不同類型而延伸故事線。跨媒介敘事領域最初關切兒童文學如何轉化相異形式、拓展故事網絡，延伸閱聽人賞析愉悅（Harvey, 2015）。互動電子繪本亦可模仿翻頁、撕紙等聲響，供閱聽人更享讀「書」感受而強化互媒體驗。閱聽人若自電子繪本感知「紙本書」質感，或可聯想原作靈光、整合原作及改編作品之故事網絡。本研究探索兒童文學故事網絡、故事品牌關聯，理解閱聽人如何因主動參與而持續沉浸故事，回應跨媒介領域初衷。先前研究較少整合兒童文學、故事網絡及電子繪本範疇，此亦為本研究學理貢獻。

閱聽人跨媒介賞析原作、互動電子繪本之「視點游移」意涵相異。閱聽人賞析紙本之視點游移，植基於既定圖文形態。閱聽人賞析互動版本時，視點游移可因觸擊功能、放大功能、聲效偵測等而變。閱聽人自行觸擊介面而啟動故事起點，動用五感聯想等留意互動繪本細節，方能適時回應互動設計而「視點游移」。易言之，閱聽人較難預測互動模組如何轉化原作，故衍生「不確定感」。閱聽人主動點選互動裝置，引發相異感知而影響後續「內部互媒」詮釋。閱聽人可參考原作而形成故事地標，藉「外部互媒」而推測可能情節，提高確定感。美感傳播較少論及互動裝置、視點游移、不確定感，亦少論及互動裝置、內部互媒、外部互媒關聯，此亦為學理貢獻。

閱聽人賞析繪本紙本之「否定性」乃依固定圖文結構，依圖文互涉而翻轉既定視域。若以互動電子繪本言之，本研究發現「否定性」來自閱聽人如何點選介面而「共構」故事，依不同故事節點而連動／引發相異理解而體現「否定性」。閱聽人賞析互動電子繪本之「否定性」，可與「書籍」類型相繫，如發現數位文本擬真效果超越實體文本。易言之，閱聽人可因點選不同互動裝置，因互動效果出乎意料而

展現「否定性」；亦可參照原作及改編版本之互媒關聯，反思書籍及閱讀意涵。本研究整合互動設計、否定性，亦為美感傳播較少論及，屬本研究學理貢獻。

註釋

- 〔1〕互媒與互文（intertextuality）相繫，互文為引述文本間相互參照而建立關聯；互媒指媒介形式相呼應，模仿、挪用原作或其他作品符碼、形式、構圖、情節等（Elleström, 2010；Ljungberg, 2010）。舉例言之，圖像敘事「互媒」可展現於三層次：其一為跨媒介轉化，如改編靜態圖像為影像；其二為同一文本之媒介干涉（如繪本之圖文整合、圖像干涉、文字干涉）；其三為跨媒介之相互指涉，即改編者引用類型語言而再述文本，並援引原作圖文而達互媒之效（Ljungberg, 2010；Robillard, 2010）。

附錄A：繪本轉化為電子繪本之互動設計簡表

序號	改編版本	改編版本互動設計
1	《愛》（Love, the app）	閱聽人可因觸控式面板而翻頁、與角色互動。互動版本將原作關鍵場景，轉為可點選之互動裝置，模擬紙本書質感。
2	《小兔彼得故事立體書》（PopOut! The Tale of Peter Rabbit, ebook）	改編者轉述電子書圖像為互動動畫、立體書等場景。
3	《彼得兔系列松鼠果果電子繪本》（PopOut! The Tale of Squirrel Nutkin）	閱聽人藉觸控面板移動角色，宛若賞析立體書。
4	《晚安，彩虹魚》（Good Night, Little Rainbow Fish!）	閱聽人可設定光源方向，助魚群前進；並可藉音效偵測，參與情節發展。
5	《瘋狂愛上書》（Wild About Books）	閱聽人可藉觸控式介面，與角色、場景互動（如觸碰角色而引發音效）。
6	《文字工廠》（The Big Word Factory；原名 La Grande Fabrique de Mots）	閱聽人可藉觸控式面板與文本互動，並點閱動畫而開展情節。改編版本鼓勵閱聽人置入正確字詞，參與「文字工廠」製作字彙場景。

資料來源：本研究整理。

附錄 B：受訪者背景說明

編號	性別	個案背景經歷	負責讀物	訪談時數
1	女	文學研究所碩士。個案具藝術史及圖像敘事訓練。個案比較繪本及改編動畫，對跨媒介轉述有所涉獵。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》、《愛》	訪談 1 次， 5 小時
2	男	藝術科系碩士、傳播科系學士，曾研悉圖像敘事學理。個案曾剖析國際大獎作品轉化為動畫，並評析繪本如何轉化為 iPad 互動版本。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》	訪談 1 次， 2 小時
3	女	傳播科系碩士，現為電視編劇，並曾接觸敘事學理。個案曾企劃繪本改編為電視劇，具跨媒介轉述實作經歷。	《晚安，彩虹魚》、 《瘋狂愛上書》、 《愛》	訪談 1 次， 2 小時
4	男	藝術科系碩士。個案剖析繪本如何轉為動畫，對「圖像敘事」及跨媒介轉述均有涉獵。	《小兔彼得故事立體書》、《彼得兔系列松鼠果果電子繪本》	訪談 1 次， 2 小時
5	女	傳播科系碩士，曾任數位出版企劃。個案碩士論文為圖像相關領域，並曾剖析國際大獎之跨媒介轉述歷程。	《愛》、《瘋狂愛上書》	訪談 1 次， 2 小時
6	女	傳播科系碩士，個案曾評析繪本如何跨媒介改編為動畫、主題旅行等類型。個案目前任職網路媒介，思索圖文整合關聯。	《小兔彼得故事立體書》、《愛》、 《晚安，彩虹魚》	訪談 1 次， 2 小時
7	女	傳播科系學士，曾修習敘事相關課程。個案曾任職繪本出版社，協助紙本轉化為數位版本。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》	訪談 1 次， 2 小時
8	女	傳播科系碩士，論文為圖像敘事。個案曾參與繪本跨轉述研究，剖析分鏡表與圖像框格關聯。	《小兔彼得故事立體書》、《彼得兔系列松鼠果果電子繪本》、《瘋狂愛上書》	訪談 2 次， 2 小時
9	男	傳播科系碩士，碩士論文以敘事為題。個案曾評析繪本圖像之跨媒介轉述，圖像如何與小說形式「互媒」。	《愛》、《晚安，彩虹魚》	訪談 1 次， 2.5 小時
10	女	傳播科系碩士，曾接觸圖像敘事學理。個案具數位出版實務經歷，曾評析國際大獎繪本之跨媒介轉述歷程。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》、《愛》、《晚安，彩虹魚》	訪談 1 次， 4.5 小時
11	男	傳播科系碩士，碩士論文以敘事為題。個案曾任職出版業，轉化紀實類型為影像敘事。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》、《愛》、《彼得兔系列松鼠果果電子繪本》	訪談 2 次， 共 3.5 小時

編號	性別	個案背景經歷	負責讀物	訪談時數
12	女	傳播科系學士，曾修習敘事相關課程。個案曾接觸動畫改編為遊戲等類型，對跨媒介轉述有所涉獵。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》	訪談1次， 2小時
13	女	傳播科系學士。個案曾接觸圖像敘事學理，並評析繪本轉化為動畫歷程。	《愛》、《瘋狂愛上書》	訪談1次， 2小時
14	女	傳播科系學士。個案曾修習敘事相關課程，並融入影像框格等概念，評析繪本創作。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》、《愛》、《晚安，彩虹魚》	訪談2次， 共3小時
15	女	傳播科系畢業生，曾接觸圖像敘事學理。個案曾將繪本轉述為iPad呈現，曾修習數位繪本等相關課程。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》	訪談1次， 2小時
16	男	藝術科系碩士生、傳播科系學士，曾接觸圖像敘事學理。個案任職數位出版，負責製圖、思索圖文整合關聯。	《小兔彼得故事立體書》、《文字工廠》、《愛》	訪談2次， 3小時
17	女	傳播科系碩士生，曾接觸圖像領域及敘事學理。個案曾參與繪本相關研究，思索繪本改編為動畫類型歷程。	《小兔彼得故事立體書》、《彼得兔系列松鼠果果電子繪本》	訪談1次， 2小時
18	女	傳播科系碩士生，曾接觸圖像及敘事學理。個案曾涉獵紀實文本改編為互動類型，對跨媒介改編已有認識。	《愛》、《晚安，彩虹魚》	訪談1次， 2.5小時
19	女	傳播科系碩士生，曾修習敘事學理。個案曾嘗試轉化紀實故事為數位形式呈現，思索圖像扮演角色。	《愛》、《晚安，彩虹魚》	訪談1次， 2小時
20	女	藝術科系碩士、傳播科系學士，曾修習數位繪本課程。碩士論文與圖像創作相關，論及圖像轉化為數位形態。	《愛》、《晚安，彩虹魚》	訪談1次， 1.5小時

資料來源：本研究製表。

參考書目

- 林敏宜（2000）。《圖畫書的欣賞與應用》。台北市：心理。
- 陳向明（2009）。《社會科學質的研究》。台北市：五南。
- 戴孟宗、吳宏信、黃千玳（2014）。《Adobe Dps 輕鬆學！多媒體 App 電子書製作與上架》。台北市：松崗。
- Adobe Creative Team. (2013). *Design with adobe creative cloud classroom in a book: Basic projects using Photoshop, InDesign, Muse, and more*. Berkeley, CA: Adobe.
- Arata, L. (2004). Reflections on interactivity. In D. Thorburn & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change: The aesthetic of transition* (pp. 217-225). New York: Routledge.
- Bircher, K. (2012). What makes a good picture book app? *The Horn Book Magazine*, 88, 72-78.
- Cahill, M., & McGill-Franzen, A. (2013). Selecting “app” ealing and “app” ropriate book apps for beginning readers. *The Reading Teacher*, 67, 30-39.
- Das, R. (2012). Children reading an online genre: Heterogeneity in interpretive work. *Popular Communication*, 10, 269-285.
- de Jong, M. T., & Bus, A. G. (2002). Quality of book-reading matters for emergent readers: An experiment with the same book in a regular or electronic format. *Journal of Educational Psychology*, 94, 145-155.
- Demaria, C. (2014). True detective stories: Media textuality and the anthology format between remediation and transmedia narratives. *Between*, 4(8), 1-25.
- Dewdney, A. (2011). Transmediation: Tracing the social aesthetic. *Philosophy of Photography*, 2, 97-113.
- Elleström, L. (2010). Introduction. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 1-8). New York: Palgrave Macmillan.
- Erickson, P. (2004). Help or hindrance? The history of the book and electronic media. In D. Thorburn & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change: The aesthetic of transition* (pp. 95-116). New York:

Routledge.

- Goodbrey, D. M. (2015). Distortions in spacetime: Emergent narrative practices in comics' transition from print to screen. In R. Pearson & A. N. Smith (Eds.), *Storytelling in the media convergence age: Exploring screen narratives* (pp. 54-73). New York: Palgrave Macmillan.
- Harvey, C. B. (2015). *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. New York: Palgrave Macmillan.
- Holthuis, S. (1994). Intertextualtiy 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: 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: Routledge.
- Ingarden, R. (1973). *The cognition of the literary work of art*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Iser, W. (1978). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Jauss, H. R. (1982). *Aesthetic experience and literary hermeneutics*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Jewitt, C. (2009). An introduction to multimodality. In C. Jewitt (Ed.), *The Routledge handbook of multimodal analysis* (pp. 14-27). London: Routledge.
- Korat, O., & Shamir, A. (2014). Do Hebrew electronic books differ from Dutch electronic books? A replication of a Dutch content analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 20, 257-268.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
- Kuskin, W. (2010). Vulgar metaphsicians: William S. Burroughs, Alan Moore, art spiegelman, and the medium of the book. In M. Grishakova & M.-L. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp.

- 49-77). New York: De Gruyter.
- 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.
- Ljungberg, C. (2010). Intermediality strategies in multimedia art. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 81-95). New York: Palgrave Macmillan.
- Machin, D. (2009). Multimodality and theories of the visual. In C. Jewitt (Ed.), *The Routledge handbook of multimodal analysis* (pp. 181-190). London: Routledge.
- Mavers, D. (2009). Image in the multimodal ensemble: Children's drawing. In C. Jewitt (Ed.), *The Routledge handbook of multimodal analysis* (pp. 263- 271). London: Routledge.
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures: The narrative art of children's picture books*. Athens, GA: University of Georgia Press.
- O'Flynn, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in Documentary Film*, 6, 141-157.
- Page, R. (2010). Introduction. In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 1-13). London: Routledge.
- Painter, C., Martin, J. R., & Unsworth, L. (2013). *Reading visual narratives: Image analysis of children's picture books*. London: Equinox.
- Paskin, J. (2013). Digital publishing in children's literature: A hindrance or a help to reluctant readers? *Logos*, 24(3), 30-37.
- Perron, B., & Wolf, M. J. P. (2009). *The video game theory reader 2*. New York: Routledge.
- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York: McGraw-Hill.
- 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: Palgrave Macmillan.

- Robillard, V. (2010). Beyond definition: A pragmatic approach to intermediality. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 150-162). New York: Palgrave Macmillan.
- Rowse, J. (2014). Toward a phenomenology of contemporary reading. *Australian Journal of Language and Literacy*, 37, 117-127.
- Sangalang, A., Johnson, J. M. Q., & Ciancio, K. E. (2013). Exploring audience involvement with an interactive narrative: Implications for incorporating transmedia storytelling into entertainment-education campaigns. *Critical Arts*, 7, 127-146.
- Schugar, H. R., Smith, C. A., & Schugar, J. T. (2013). Teaching with interactive picture e-books in grades K-6. *The Reading Teacher*, 66, 615-624.
- 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: Palgrave Macmillan.
- Segal-Drori, O., Korat, O., Shamir, A., & Klein, P. S. (2010). Reading electronic and printed books with and without adult instruction: Effects on emergent reading. *Reading and Writing*, 23, 913-930.
- Serafini, F. (2010). Reading multimodal texts: Perceptual, structural and ideological perspectives. *Children's Literature in Education*, 41, 85-104.
- Smith, A. N., & Pearson, R. (2015). Introduction: The contexts of contemporary screen narratives: Medium, national, institutional and technological specificities. In R. Pearson & A. N. Smith (Eds.), *Storytelling in the media convergence age: Exploring screen narratives* (pp. 1-17). New York: Palgrave Macmillan.
- Świecimski, J. (1976). Museum exhibition as a work of art and a subject of 'specific aesthetics'. In A. Tymieniecka (Ed.), *Ingardeniana: A spectrum of specialized studies establishing the field of research* (pp. 165-186). Boston, MA: D. Riedel.

- Szczepanik, P. (2002). Intermediality and (inter) media reflexivity in contemporary cinema. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 8(4), 29-36.
- Thomas, B. (2010). Gains and losses? Writing it all down: Fanfiction and multimodality. In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 142-154). London: Routledge.
- Unsworth, L., & Cléirigh, C. (2009). 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: Routledge.
- Voigts-Virchow, E. (2009). Metadaptation: Adaptation and intermediality — Cock and Bull. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 2, 137-152.
- 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.
- Weedon, A., Miller, D., Franco, C. P., Moorhead, D., & Pearce, S. (2014). Crossing media boundaries: Adaptations and new media forms of the book. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 20, 108-124.

Preliminary Analyses of the Effect of Readers' Transmedia Interpretation of Pictorial Narratives on Aesthetic Communication: Picturebooks and Interactive e-Picturebooks as Examples

Yu-Chai Lai*

Abstract

In the study, picture books and interactive e-book adaptations of picture books were used to explore readers' transmedia interpretations of the same pictorial narrative. Transmedia participation and intermedia interpretation are related, regarding generic intertextuality, referential intertextuality and imagination. Intermedia interpretation occurs when a reader familiar with the traditional form of a certain picture book is presented with an interactive electronic version. The reader experiences negation and becomes fascinated by the interactive design of the e-picture book. The new form stimulates the reader's interest in further interpreting and exploring the narrative. When a reader interprets a picture book, the wandering viewpoint is based on page-by-page reading, and the reader's imagination bridges gaps between pictures and texts. When a reader engages with an interactive e-book, the experience is initiated through indications to touch and click the screen. The reader ascertains the narrative logic of e-picture books, and their wandering viewpoint is redefined.

Keywords: Intermedial interpretation, aesthetic communication, transmedia narrative, pictorial narrative, picture book

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

