

國立清華大學課程大綱 16 週

科 號		組別		學分	3	人數限制	25
科目中文名稱	文學的媒體混合專題			教室			
科目英文名稱	Studying on Literature's Media Mix						
任 課 教 師	王威智						
上 課 時 間	F567						

課程說明：

Media Mix 為日本和制英語，直譯為「媒體混合」，意指具有一定商業潛力之作品於兩種以上媒體發行和宣傳。西方也有類似說法，以「跨媒體加盟」(Media Franchising) 來指涉特定作品 IP 在產業方面，於不同媒體中商品化的實踐。著名的例子，如動畫《新世紀福音戰士》自 1995 年電視首播以來，相關創作橫跨動畫、漫畫、遊戲、小說、劇場等各種媒體，週邊商品更是推陳出新，熱賣至今。媒體混合的重點或可說透過虛構的作品環境，給予角色豐厚的生命動能，使角色的形象得以具備商業、文化上的魅力，吸引同好持續投入生產創作。基於此媒體混合的視角，本課程擬專注探討文學作品如何被改編至其它媒介中，並將特別處理二次元之動畫、漫畫、遊戲，怎樣替文字符碼形構出引人注目的視覺形象。由此，本門課將結合文學文本分析、次文化研究、視覺文化探討等學術關懷，由教師引導，與修課學生共同辨析文學作品改編的各式策略以及成品。文學場域之於媒介差異，兩者持續對話與協商所創造的藝術／娛樂靈光，以及觀者是否能從作品中汲取經驗，使之成為自身的文化或創作資源，將會是本門課的主要學習目標。

指定用書：

- 自編選集將置於課程網供同學下載。
- 作品可於圖書館借閱或透過合法網路媒體線上收看。

教學方式：

本課程為討論專題課程，教師講授特定主題之作品、理論與改編分析後，同學將分組討論，並於課程中分享小組及個人創見。具體而言，本課程將按以下結構進行，實際時間可能按上課情況隨時調整：

- 教師講授作品及改編考察（50分鐘）
- 課堂分組討論（20分鐘）
- 課堂分組報告（20分鐘）
- 教師回饋（10分鐘）
- 個別會談（50分鐘）

教學進度：

課程進度將隨時視課堂狀況調整，原著均為文學，不再註明。

日期	課程內容	指定閱讀
W1 2/17	課程內容說明	教師講授：什麼是媒體混合？
W2 2/24	梅竹賽停課	讀：Johnson, Derek. <i>Media Franchising: Creative License and Collaboration in Cultural Industries</i> (2013), pp. 1-26.
W3 3/3	角色的跨媒介	《人間失格》 電視動畫（2009）、電影（2010）、動畫電影（2019）、 漫畫，各式版本 讀：Steinberg, Mark. “Limiting Movement, Inventing Anime” in <i>Anime’s Media Mix</i> (2012), pp. 135-170 東浩記，《遊戲性寫實主義的誕生》，頁 64-78。
W4 3/10	文字的空間化	《編舟記》 電影（2013）、電視動畫（2016）、漫畫（2017） 《圖書館戰爭》 漫畫（2007）、電視動畫（2008）、電影（2012） 《冰菓》 電視動畫（2012）、漫畫（2012） 《吹響吧！上低音號》 漫畫（2014）、電視動畫（2015）、動畫電影系列 讀：Fleury, James. <i>The Franchise Era: Managing Media in the Digital Economy</i> (2019). pp. 1-30.

W5 3/17	類型的轉化	<p>《Another》</p> <p>漫畫（2010）、電視動畫（2010）</p> <p>《魍魎之匣》</p> <p>漫畫（2007）、電視動畫（2008）</p> <p>《全部成為F》</p> <p>漫畫（2002）、電視動畫（2015）</p> <p>讀：福嶋亮太，〈連結與想像力〉，《當神話開始思考》，頁 75-85。</p>
W6 3/24	作家性的視覺化	<p>森見登美彥系列作品之動漫畫</p> <p>西尾維新《物語》系列作品之動漫畫</p> <p>讀：福嶋亮太，〈後現代的公私〉，《當神話開始思考》，頁 44-58。</p>
W7 3/31	經典文學的活化 (一)	<p>《白蛇傳》相關改編作品，如不同版本之動畫電影（1958、2019）</p> <p>橫山光輝《三國志》漫畫（1971）、動畫（1991）</p>
W8 4/7	經典文學的活化 (二)	<p>《羅密歐×茱麗葉》</p> <p>電視動畫（2007）</p> <p>《新浮士德》</p> <p>漫畫，手塚治虫改編（1950）</p> <p>《巖窟王》</p> <p>電視動畫，原著《基督山恩仇記》（2004）</p> <p>NHK《世界名著劇場》（如有時間）</p>
W9 4/14	經典文學的活化 (三)	<p>《平家物語》</p> <p>網路動畫（2021）</p> <p>《犬王》</p> <p>動畫電影，2022</p>

		《源氏物語千年紀 Genji》 電視動畫（2009）
W10 4/21	遊戲作為文學	台灣獨立遊戲：《Opus》系列、《返校》 讀：東浩記，《遊戲性寫實主義的誕生》，頁 64-78。
W11 4/28	文學的遊戲改編	《歐威爾的動物農莊》 電腦遊戲（2020） 《哈利波特》系列 手機遊戲（2021）、主機遊戲（2023） 讀：大澤真幸，〈御宅論—狂熱·他者·身份認同〉， 《日本遊戲批評文學》，頁 79-116。
W12 5/5	文學的漫畫改編	《天橋上的魔術師》 漫畫（2020）、電視劇（2021） 《北港香爐人人插》 漫畫（2022） 讀：周文鵬，《讀圖漫記：漫畫文學的工具與臺灣軌 跡》（節選）。
W13 5/12	黃春明週	專題演講：黃春明的漫畫實驗
W14 5/19	原著與來世生命	《最遊記》(1997) 《文豪野犬》（2013） 《派對咖孔明》（2019） 《Fate/Grand Order》（2015） 《真三國無雙》（2000）
W15 5/26	Vtuber	專題演講，講者待議。
W16 6/2	期末發表	期末企劃發表

成績考核：

課堂參與 25%

- 含出席率。修課學生需要於上課前觀賞、閱讀完當周指定材料，並準備好相關問題，積極參與課堂討論。

每週心得 20%

- 每週「課前」以文字、錄音或錄影等方式，上傳課堂討論作品之心得，供小組成員確認，作為上課討論材料。

分組討論 20%

- 課程進行中，小組一方面將分析作品改編策略，另一方面提出延伸思考、創作的可能。小組充分交換意見後，選出最希望與修課同學分享之看法，於課堂簡短說明。

期末口頭報告 15%

- 期末修課學生將挑選感興趣之作品，以該作品的改編可能，進行企劃思考，並進行口頭報告說明。

期末企劃書 20%

- 期末修課學生將上述內容以企劃書形式提出書面報告。

課程規範：

- 書寫請參照學術寫作格式，中文可見相關期刊，如《中國文哲研究集刊》。資料引用亦需按規範明確標注，未明確遵循格式書寫學術論文，易有抄襲嫌疑。口頭報告的概念引用亦需要於投影片或書面資料中標明。換句話說，你／妳能夠不用說明出處的，只有自己的看法，此外皆需要說明來源。任何形式的抄襲皆不該發生，查獲按校方和系所規定處置。
- 除急病或突發事件之外，請假需於至少二天前，即星期天晚上12點前，以電子信件告知助教，並確定收到老師回覆同意。兩天內的臨時請假，除非有醫生證明或合理原因，否則視同缺課。
- 缺席同學有義務自行向到課同學或助教確認當週課堂作業與待辦事項，請勿將通知課堂要求視為助教及老師應主動完成的責任。「上週沒有來，所以不知道要交作業」的理由，作業直接0分，沒有補交機會。
- 上課後10分鐘進行簽到，請按方法進行簽到，超過時間沒有簽到者，視同缺席。
- 上課後10至30分鐘內到課者，視同遲到。一學期至多遲到3次，超過3次者，每次遲到直接以缺課論。
- 一切課程進度更新均透過FB課程社團公告，修課學生有義務隨時確認。已明確公告於FB社團之作業要求，不接受「沒有接獲通知」的缺交理由。
- 已明載於課綱之作業，一律不律受補交。

- 一學期至多缺課三次，超過三次，每無故缺課一次，課堂參與扣五分，扣完為止。
- 上課行為如影響課程進行，譬如大聲喧嘩、戴耳機看影片，看自己的書，必定會反映在課堂參與成績。
- 請自行留意成績需求，期末確認送出後，「沒有」更改空間。