

編後記

關於2020年的文學生存法則

林佩蓉

2020年的文壇，在COVID-19的侵襲下，陸續停辦了許多大型的活動，這場世界大瘟疫，改變了人類的生活空間、方式以及思維、精神等，就在政府迅速地在數位平台上打理好發布新聞訊息的系統之際，數位平台的應用，很快成為人們賴以為生、應變疫情的最佳夥伴。而線上的文學活動與研究，早在社會產生這場變化之前，就已發展出一片天地。為了回應這場疫情來臨之前，台灣文學便已開始發展的數位人文研究以及數位轉譯，今年在特稿部分安排了暨南大學翁稷安老師撰寫〈「數位人文學」發展概述〉，本館黃偉誌、林佩蓉合寫〈文學的數位轉譯觀察〉以及林欣怡〈文學改編影視在台灣：從大IP到次類型〉。

由邁入第11屆的「數位典藏與數位人文國際研討會」所呈顯的現象，跨領域的人文研究，一直是不同研究路徑間尋求結盟的方式，企圖開展新的議題及成果，然台灣文學在參與上，仍像是新生兒，強調「量」的數據，在考量授權應用的前提下，古典文學成為最便利的材料，翁老師談到「越多越廣的資料集合，越能夠有『概念上跳躍』的可能，提供宏觀的觀察。」，他提及台文館的資料庫，以及文化部「國家文化記憶庫」的建置與發展，都是不斷朝向資料數位化、研發新數位技術，以構築數位人文體系的基礎。顯而易見的，需要文學內容「量」的研究，日治時期以降的現當代文學能量仍需持續累積，散佚、待整合以及全文字數位化等，都是需要有志者加緊腳步進行的。翁老師文章的另一部分，介紹數位人文研究中頗為重要的「文本關聯性的資料探勘和呈現」，這是見樹又見林的方法論，值得探究。

在博物館界，數位轉譯多發展在現地的展場間，然將實體物件轉化為線上的數位遊戲，成為另一種展覽場外的平台，是台文館在內幾所博物館的數位成果，在2020年導入藏品3D掃描成果的

「夢獸之島」（擴增版）及「1940」發布，首度將文學藏品轉譯為遊戲腳本，實作在行動裝置上的提供國人下載，並搭配VR裝置，更是開啟少數以國人創寫、台文藏品為元素的遊戲案例，從首兩屆徵選腳本的成果看來，台文進入當前的遊戲市場不是不可能，當然需要搭配的資源也要相當龐大，必須謹慎為之。同樣的資源格局，已在文學改編工作上頗有經驗的林欣怡所撰述的〈文學改編影視在台灣：從大IP到次類型〉，則將近年來的「IP」應用做了深入淺出的介紹，先有文本再有改編，在近年來已逐漸成為劇本產出的方式。林欣怡簡要介紹國內外的文學改編史，以文策院於2020年首度舉辦的創意內容發展大會（TCCF）為起點，文學IP究竟能為國內的影視市場帶來什麼樣的綺麗風景，有無可能藉由IP應用帶動雙向交流，意即讓觀看影視者回流、進而閱讀文本、購買圖書的可能，仍值得關切。

如年鑑行之已久的慣例，研究與創作綜述上感謝各撰稿人不辭辛勞地供稿，顯而易見的，編輯團隊仍然無法將每一篇的字數整齊劃一，各撰寫者的觀察方式不同，強化數據者，必須完整呈現調查結果方能成文，這一部分，編輯團隊也必須尊重，但仍需要列入編纂方式的檢討。本年度的封面設計開始回歸多年以前呼應當年時局的心意，2020年，受疫情之虐的世界看似蒼白，但地球尚在運轉，綠意盎然、生生不息的生命定能想方設法存在，這是萬物都具備的，生存法則。