

台灣數位文學研究概述

陳徵蔚

2011年正處於台灣數位文學發展既撲朔迷離卻又柳暗花明的時期。

撲朔迷離，是因為數位文學自20世紀80年代以降，因文化與科技媾合孕育後，吸收傳統文學母體養分迅速成形，卻在黑暗黏膩的分娩過程面臨自我定義危機。柳暗花明，則是在如此困頓的時刻，數位文學卻依舊蓄勢待發，在跌跌撞撞中學步。

早期數位文學急於區隔自身與傳統文學的差異，彷彿克麗絲蒂娃（Julia Kristeva）理論中的嬰兒，透過吐唾、排泄來「排拒」（abject）母體，渺小而無力地劃分自我與母親的界線。然而在不斷透過後現代理論實驗反抗紙本線性敘述後，大多讀者仍然回歸了基本面，柔順跟隨作者的線性敘述。中期數位文學在拉康（Jacques Lacan）所謂「鏡像階段」（mirror stage）中看見自我與母體（傳統文學）的倒影：母親抱著嬰兒，嬰兒依稀意識到自身與他者的差異，卻無力掙脫。自我定義的根本矛盾，在於自我孕育於母體，最後卻必須脫離獨立，否則將窒息於孕育之處。因此，晚近數位文學就如同佛洛伊德「伊底帕斯情結」（Oedipus Complex）中的男嬰，因為發現自身能力不足，便先策略性地向父親學習，吸納主流價值的養分，只待茁壯或可取而代之。

廣義而言，現代作家有誰不是數位文學作家？傳統作家使用紙筆；而如今幾乎都已

經改為電腦打字。電腦早就是文學作品的原生環境，只不過最後輸出目標是紙本而已。新華網2011年十大文化事件第三條是茅盾文學獎修訂評獎條例，將網路文學納入評獎，前提是必須「落地出版」。事實上早在2010年魯迅文學獎就已修正條文明定「國家批准擁有網際網路出版許可證的網站刊發的數字出版物，納入國家級文學獎的評獎範圍」。這個發展彷彿宣示，既然大部分作家都在電腦環境寫作，傳統與網路作家的差別只在於發表管道不同罷了。倘若網路作家也落地出版，那不但系出同源（原生於電腦），而且殊途同歸（落地於紙本）。

魯迅、茅盾文學獎對於網路作家的「認證」，其實更像是將數位文學「收編」在傳統文學中，在形式上「統一」版圖。但問題是，當紙本疆域大於數位領土時，後者只好被統一；然而數位文學進入紙本生產鏈後卻持續蠶食傳統文學，恍若菌絲進入蟲體，如「冬蟲夏草」般徹頭徹尾轉換著書寫的本質。一旦文字通電，雖然外表看來仍與紙本版面相同，卻已經被「基因改造」，具有數位潛力。未來誰統一誰，那可真是未定之天。

台灣文學館於2011年台北國際書展「微觀100·手創文學展」展出許多珍貴作家手稿。李瑞騰館長表示：「近一、二十年來，因電腦普及，拿筆在紙上寫作的人愈來愈少，手稿當然逐漸稀少了，因之而喚起人們

對手稿的重視，手稿之學乃應運而興」。麥克魯漢（Marshall McLuhan）曾說，當實用價值消失時，其美學價值才會突顯。憂心作家手稿消失，甚至將手稿當成藝術品緬懷展出，其實有意無意正間接宣告數位時代的逼近，當手寫實用性流失，便成為展示台上遙遠的美麗了。無論多麼不情願，傳統文學已然悄悄轉型為數位形式，因而正面臨著數位介面不斷茁壯後「被閹割的恐懼」（castration anxiety）。

抗拒、徬徨、吸納，這是數位文學近二十年發展的3個階段。在此趨勢之中，2011年數位文學逐漸走出徬徨，吸納、轉化、強化多種媒體，因此大致可歸納出三大現象：一、社群網路與「微文學」發展，二、電子書產業鏈成形，三、文學獎「數位文學類」摸索前進。

一、社群網路與「微文學」發展

書寫／閱讀介面改變首先並非帶來上層結構（superstructure）創新，而是敘述本質的改變。這種改變一開始非常細微，然卻靜水深流。誠如電影《普羅米修斯》（*Prometheus*）中的名言「萬物始於微小」，基礎結構（infrastructure）的改變最後往往會逐漸解構吞噬本體，帶來難以想像的改變。

回顧歷史，昂基（Walter Ong）研究沒有文字的口語時代，發現押韻、節奏與固定語式（formulaic patterns 例如重複、對仗）都是輔助記憶工具（mnemonic aids）。由於沒有文字，口語文化必須透過「積累」傳遞記憶，因此敘述形經常出現大量重複（或重複中稍有變化），人物描寫也通常套用基本版型（typed characters）。口語文化重視「承

襲」甚於「創新」，因為重複、固定才方便傳遞，而倘若創新無法以文字記錄，就如同米蘭昆德拉所說「只發生過一次的事情就等於沒發生」。

然而，書寫帶來了改變。剛開始文字只是記錄口語的工具。然而隨著文字日益普及，敘述本質因而改變。首先，由於不再需要韻文輔助記憶，其美學功能逐漸取代實用目的，詩是美的化身，但散文成為主流，押韻可有可無，固定語式不再必要。瓦特（Ian Watt）在《小說的興起》（*The Rise of the Novel*）中指出，小說是散文衍生的文體，因為脫離了格律限制，篇幅可以寫得更長，因為書寫可以翔實記錄、讀者可以前後對照，人物刻劃可以更加細膩，並且隨時可以創造新的人物。因此出現了所謂「形式寫實主義」（formal realism）。從更廣的角度觀察，昂基指出，書寫確實保存記憶，「創新」可以被記錄，不再只是「只發生過一次的事情」，因此在書寫普及後，形成了重視想像力甚於模仿的「浪漫主義」。值得注意的是，這樣的改變不是一夜之間，而是持續了千年。而且即使是書寫文化興盛的今日，口語影響一直存在。昂基將這種現象稱之為「口語的揮之不去」（tenaciousness of orality）。

於是，我們怎麼能期待數位環境在一夜之間帶來革命性的變革？其實相對於文字所產生漫長且緩慢的影響，數位書寫發展才數十年，卻已經產生許多本質改變。班雅明（Walter Benjamin）認為攝影技術改變了美學價值，「促進藝術與科學相互滲透的傾向」，並且「透過最強烈的機械手段實現現實中並非機械的方面」。事實上不只攝影，

數位科技同樣改變了藝術詮釋與表現。

書寫雖然是可靠的記憶工具，卻壓抑了人類天性中「多線思考」與「水平思考」（lateral thinking）的本能。數位環境最早為人稱道的特點是「超文本」（hypertext）更加貼近多線、水平思考的特性。特別在傳統書寫中，雖然大腦記憶包袱減輕（過去口語時代必須大量背誦），卻受制於線性「垂直思考」；但近年來屬於網路狀水平思考模式越來越常見，新世代青年「跳tone」、「無厘頭」甚至「惡搞」其實都源自於自小使用電腦網路所培養的思維模式。數位衝擊帶來的不是形式的改變，而是本質的潛在轉型。

撇開數位技術的深層影響不談，它對一般人所產生的最大改變，在於「社群網路」（social network）融入大眾生活。自從臉書（Facebook）正體中文版於2008年6月引進台灣、微博於2009年8月推出，越來越多人群聚於網路。社群網路特色有下列幾點：首先，個人主義掛帥，網路虛擬連結眾人，但實質大家都遠在天邊，隱身的「安全感」強化了個人意識，「疏離感」強化了自我中心，形成無數以自我為同心圓的社交圈（2011年6月上線的Google+「社交圈」以具象方式呈現出這樣的概念）。其次，社交網路助長了「被偷窺」與「偷窺」的快感，在不同層次的隱私設定中，人們透過拉康所謂「凝視」（gaze）與「被凝視」的過程，幻想他人的偷窺以強化自我的存在感，彌補殘缺的自我存在。第三，高度口語性、對話性的書寫模式。相對於傳統書寫非同步、不在場且獨白性的特質，口語通常是即時、在場且互動的模式，充滿高度對話性，而社群網路正好具有此特性。

從MSN開始，到2006年3月推出的推特（Twitter）與2008年5月上線的噗浪（Plurk），以及隨後出現的臉書、新浪微博都具有上述個人中心、偷窺、高對話性等特徵。特別在口語對話的特性上，與過去長篇大論的書寫文本不同，社群網路普遍出現文字輕薄短小的個人話語，進而衍生出了「微文學」。推特、噗浪與微博都限制文字長度，共同魔術數字是「140」：推特140個半形字，噗浪與微博則是140個全形字（280個半形字）。在有限字數中，使用者可以快速張貼，迅速得到回應。以新浪微博為例，就孕育出了新文體「微小說」（hint fiction）。2010年舉辦的「新浪微博微小說大賽」一方面宣傳了微博網站，但另一方面卻也見證了數位平台衍生新創作文類的可能。2012年三采文學亦舉辦微小說競賽，並且在台灣出版安娜瑪麗亞舒阿（Ana Maria Shua）的《微小說》，「微文學」的風潮持續發酵。

2011年文化事件第十條是「微童話網上熱傳」。微童話緣起於浙江文學院院長盛子潮在微博刊登的極短童話：「小刺猬的媽媽前幾天去世了，小兔子很想接小刺猬來家裡玩，兔媽媽說，小刺猬身上長著刺，一不小心就會扎痛你的。第二天，小兔子把自己身上的毛都剪了下來，兔媽媽太驚訝了：你這是幹什麼？小兔子驕傲地回答：我要用兔毛給小刺猬織一件兔毛衫，小刺猬穿在身上就不會扎痛我了。」這篇可愛童話引起大量回應與轉載，其後續效應是新浪微博於2012年1月舉辦「微童話大賽」。

事實上，微文學並非新浪微博首見。西方有「極短篇小說」（flash fiction）傳統，而早在文庫本時代，日本也有「輕小說」「ラ

イトノベル (Light Novel)」出現。手機簡訊普及後，日本也是最早出現手機文學的地區。繼日本後，中國大陸也陸續發展簡訊小說，例如千夫長的《城外》就是於2004年9月完成的簡訊小說。簡訊小說一般受限於字數（英文140字元，中文70字元，而這正是Twitter的長度限制），同樣不能過長，同樣在懸疑、高潮的安排上必須於約70中文字以內完成，形成這種文體的基本框架。因此這類創作運用文字必須非常精簡。台灣於2004年開始便陸續取得簡訊小說版權，並且舉辦文學獎競賽，廣義的「微文學」發展早已行之有年。

數位介面中「口語性」與「對話性」具有指標意義。數位裝置與行動電話整合為智慧型手機，無論在象徵或實質層面都是文字與口語的結合。其次，早期電腦是文字介面（text-based interface）直至今日鍵盤仍然佔有重要地位。然而當技術進步，便逐漸回歸直覺使用習慣後，口語、聲控還是發展方向。從桌上、筆記型到手持、平板型電腦，鍵盤消失了，一方面觸控螢幕進步（事實上根據昂基分析，物件導向也是口語文化特色，因為口語表示在場可觸及），另一方面例如iPhone Siri等聲控技術也已成熟。

不只電腦，從黑莓機附鍵盤的機身到如今智慧型手機鍵盤消失，亦呼應同樣的趨勢。在應用程式方面，從ICQ、MSN Messenger、Skype到What's App與Line，即時通訊快速整併文字與口語介面，書寫越來越口語化。在Gmail中每封email都被視為對話，來信與回信被定義為「會話群組」。無獨有偶，臉書訊息功能原本較類似電子郵件，具有標題；然而如今已修改為對話形式。朝向

口語、對話性發展的數位介面，促成了篇幅簡短、類似即時通訊的「微文學」（當然，這其中也有很大一部分牽涉到早期手機通訊協定所造成140半形字元的限制）。

微文學具有強烈口語特質，它可以被視為單一文本，也可以被解讀為廣大網路文本中的一個「詞片」（lexia），它可以被回應、被質疑，被延續，甚至以超文本連結形成更大脈絡的「故事接龍」。自然有不少人質疑「微文學」究竟是文學新趨勢，還只是個文學現象，甚至是異象。而其質疑的主要論點，還是在於如此簡短的文字中，如何表達深邃的內涵。然而換個角度思考，唐詩五言絕句僅20字，七言律詩至長56字，都比140字短得多。只不過《詩經》、《楚辭》、古詩經過千年的醞釀，唐詩終於綻放光芒。如果沒有人懷疑唐詩的表現力，那麼「微文學」所欠缺的是時間醞釀。文學作品的價值不在長度，而是如何透過有限的篇幅有效傳達創作精神。

除了「微小說」與「微童話」，另外一個新興的微藝術形式是「微電影」（microfilm）。微電影概念發源甚早，於1960年代「法國新電影」時代便已出現，但最近流行的微電影源自於2007年於法國巴黎舉辦的「口袋電影節」（Pocket Film Festival），其主要概念強調繼電影、電視到電腦螢幕後，手機成為日常生活中不可或缺的「第四螢幕」，可以隨拍隨看，更加貼近真實並且記錄生活。加上2005年起Youtube網站風行，素人製作、低成本、低技術拍攝的微電影、口袋電影或手機電影，遂成為風潮。

微電影的長度就好像微小說的長度一般，最初也是因為受到發表平台限制應運而

生，但卻因此發展出緊湊情節的故事模式。為杜絕使用者上傳有版權爭議的電視或電影，Youtube 於2006年3月起將影片長度限制為10分鐘，2010年7月後放寬為15分鐘。雖然在2011年後無版權爭議影片長度已經不受15分鐘限制，但是大家似乎已經習慣這種簡短的敘述模式。影片短小倒也有附加價值，一方面現代人生活步調緊張忙碌，短片正好適合打發零碎時間，通勤、午休時分，利用手機觀看影片十分方便。其次，簡短的影片不容許冗長、沉悶的鋪陳，適合精心安排、結構緊致的情節。

微電影雖然短，卻也可以像連續劇般串連起來，甚至成為多向敘述、多重結局故事。例如2009年拍攝的《宅男的最後120小時》，就是以角色扮演遊戲RPG模式，在每個短片後加入超連結，讓觀眾自由點選情節發展，以便決定遊走於兩個女孩間的男主角最後情歸何處。然而，由於多重敘述型的微電影情節設計過於繁複，大部分微電影仍然停留在傳統單線進行模式。

在台灣，早於2008年便有世新大學廣電系徐漢強拍攝，長度22分50秒的影片《匿名遊戲》，以具象戲擬（parody）方式呈現台大PTT BBS站受駭客入侵的始末，其內容與後來2010年推出預告短片、2012年即將上映的《木偶人動畫電影版BBS鄉民的正義》部分情節十分雷同。兩岸三地微電影蓬勃發展的時期大致落於2011至2012年間，不只一般民眾，甚至影視媒體、政府單位都開始拍攝各種商業、政令宣導或文化短片。台灣於2011年推出《他們在島嶼寫作——文學大師系列電影》後，對岸也於2012年啟動「中國詩電影」計畫，將一百首經典現代詩歌拍成每部

長度約30分鐘的微電影，而其第一部是海子的《面朝大海，春暖花開》。該計畫由詩人海嘯與編劇卜青文共同策劃，透過詩歌影像化讓文學經由創意包裝重新進入市場。

二、電子書產業鏈成形

須文蔚教授於〈快速變遷中的台灣數位文學發展〉（《台灣文學館通訊》31期，頁17-20）中指出，「文學數位學習平台與資料庫的發展」是數位文學發展的重要趨勢。例如中央大學文學院長李瑞騰教授領導創建「華文數位文學評論資料庫」、文建會繼《詩路》網站後持續於2009年後推出「愛詩網」、國立台灣文學館啟動「台灣文學資料庫系統更新計畫（第二階段）」、「高中職資訊科技融入教學國文教材發展計畫」、「斯文脈脈永流香：台灣文學數位文物館」等，都是重要的發展。

更進一步分析，電子書的完整產業鏈可大致分為「閱讀器」、「內容」與「通路」三大區塊，近年已逐漸發展成形。在閱讀器部分，2007年電子書閱讀器 Amazon Kindle上市，2010年平板電腦iPad推出，都讓數位閱讀進入新紀元。事實上台灣紙業龍頭永豐餘旗下子公司元太科技早於2005年合併Philips電子紙部門、2008年取得韓國Hydis 74%股權，並且在2009年取得E-Ink全部股權及電子紙關鍵技術和專利，成為全球第一個同時整合電子紙上、下游供應鏈的公司。從傳統紙張到電子紙，永豐餘印證了麥克魯漢的觀察，舊媒體終為新技術所「重拾」並且「轉化」與「強化」，因而「延續舊有習慣，提供更強化、多用途的應用」。在2011台北國際書展中，元太科技展現了電子紙多種應用的可

能。根據元太統計，實際上電子書應用僅佔23%，而室外與室內看板則另佔23%，各類訊息顯示器佔30%。除了一般已知應用外，電子紙張也可以用於其他領域，例如教室電子白板，或是電子砧板（可顯示食譜）、信用卡、儲值卡、電子錶等等。除電子紙張技術外，HTC在2009至2011年間迅速發展智慧型手機，除對美國Apple Inc.造成威脅，也間接促成了台灣數位閱讀器的成熟發展。

閱讀介面成熟，引領內容產業的發展。在傳統文本轉化為電子書方面，Google 圖書於2008年11月圖書掃描計畫已達700萬，其中100萬為完全預覽模式，另有100萬為公領域書籍（public domain books），可完全瀏覽和下載。2010年台灣數位出版聯盟執行「百年千書」計畫，選擇1840至1990年間1,000本重要書籍進行數位化，也是重要嘗試。此外，數位原生作品（例如網路小說）也益發流行。台灣數位出版聯盟理事長何飛鵬先生曾大膽預言「紙媒書僅剩五年壽命」，相較於溫世仁先生於2003年慨嘆「電子書已死」，實有滄海桑田之感。正所謂「領先一步是先進，領先三步成先烈」，當電子書閱讀介面與行動網路支援尚未成熟之繼，貿然發展電子書勢必投資大量資本而未必能有收益；然而，如今閱讀介面生產與行動通訊產業漸趨完備，發展內容產業便是水到渠成的趨勢。傳統書籍轉換為數位介面閱讀已有利基，網路小說創作也儼然成為有利可圖的產業。

在英國，18、19世紀是小說興起的時代，由於印刷術進步、報章連載制度健全、巡迴圖書館（circulating library，類似借書中心）盛行，讓小說創作成為新興文化創意產業。而如今，網路小說創作不再只能印刷出

版，而是可以線上閱讀，也能夠改編為電視劇、舞台劇，提供了多角化的獲利來源。大陸起點中文網與台灣城邦出版社合辦的2011兩岸文學PK大賽，就是網路小說競賽。該年度首獎得主為台灣作者喬一樵先生的《山城畫蹤》，可獨得獎金新台幣20萬，見證了網路小說的興盛。2011年由九把刀撰寫的網路小說《那些年我們一起追的女孩》在台北電影節首映，隨後在全台創造高票房。同年9月，桐華的「穿越小說」《步步驚心》改編成電視劇於湖南衛視播出，10月於台灣中視兩集連播，同樣掀起話題。大陸市場龐大，對於網路小說的消費量同樣驚人，足以構成足夠商機支援網路作品改編為影視劇。例如《失戀33天》、《遍地狼烟》、《錢多多嫁人記》、《裸婚時代》、《白蛇傳說》、《後宮甄嬛傳》等，都在2011年登上螢幕。而屬於台灣早期網路小說作家痞子蔡的《第一次的親密接觸》也於2011年7月於人民藝術劇場復排19場，且在2012年被台灣戲劇表演家劇團改編為舞台劇，由李宗熹編導，房思瑜、梁正群、李沛旭、楊淇領銜主演。

最後，在電子書通路方面，2009城邦POPO原創網、2010城邦隨身e冊等閱讀平台成立，而各大電信業者也開始推出電子書閱讀服務（如中華電信Hami書城、遠傳e書城、台灣大哥大myBook書城等）。除了較實體書便宜的價格，以及包月優惠專案外，非常值得注意的是2011年開始BOOK11（諧音「不可思議」）所推出的「電子書租借服務」，透過雲端伺服器提供72小時短期租借，期限一到即刪除，而非永久下載，租書價格從19元起，約為購買電子書之一半至三分之一。至此台灣電子書上、中、下游產業鏈大致完備。

電子書營利模式確定後，版權問題勢必再度浮上檯面。2011十大文化事件中第四條為「中國作家聯名聲討百度文庫」，主要便是由賈平凹、韓寒、郭敬明、李承鵬等五十位作家發起，於「消費者權益保護日」聯合聲討百度文庫，稱其收錄了上述作家幾乎全部作品卻沒有取得任何人的授權，指責百度已經徹底墮落成了竊賊公司，百度文庫變成了賊贓市場。類似事件明確顯示，電子書版權問題勢必在未來成為電子書產業發展的重要關鍵。

三、文學獎「數位文學類」摸索前進

近代文學發展受到產業、學術、文學獎三大勢力微妙影響。網路是新興發表管道，可以喻為「終南捷徑」，隱身網海彷彿藏諸名山，累積人氣能量，便能受到矚目，出版實體書，或改編成電影電視劇。而文學獎就像「科舉」，知名文學獎可讓作家「十年寒窗無人問，一舉成名天下知」。文學獎評審方向往往就是創作的潮流。近年來文學獎中逐漸納入「數位文學」類，誠然是對此新興文體的肯定與期許；然而倘若仔細觀察競賽形式與獲獎作品，卻也可以發現數位文學的美學標準仍然十分模糊，從投稿到評審，一切都在摸索中前進。而美學標準的模糊，也反映出了數位文學發展仍然「只緣身在此山中」，只能等待時間釐清方向，靜候霧散時。

值得注意的是，台灣雖然在技術、經濟方面高度發展，卻因為人口數量相較大陸為小，相對而言閱讀市場不足以支撐數位文學這種小眾創作模式的商業發展，因此反而對岸數位文學較為蓬勃成熟，即使是小眾市

場，仍然具有一定的商機。因此台灣數位文學雖曾具有觀念上的領先地位，卻彷彿曇花一現，在實質應用方面相對落後於中國，許多較具規模的數位文學競賽，也都由對岸發起，兩岸三地寫手競逐。

上述魯迅、茅盾文學獎較為保守，雖認可網路作品出版後也能參賽，並沒有指出太多創作新方向，頂多只是將數位媒體視為「載體」與「發表平台」而已。兩岸文學PK賽是網路小說競賽，而網路小說的基本形式與傳統小說的差異不大，只因網路限制寬鬆，創作彈性也較大。因網路小說興盛，特定主題也開始流行。例如早期的情色、言情、青春（成長）小說，以及後來如雨後春筍般的職場、玄幻、科幻、仙俠、後宮、穿越小說等，都是常見形式。網路小說的讀者群廣大，出版獲利的空間也大，更重要的是，這種體裁與傳統文學分類相同，因此接受度廣、爭議度低，成為數位文學獎中的重要項目。然而嚴格來說，並沒有為數位文學帶來太多的驚喜與創新。

在微文學部分，前述新浪微博微小說大賽從2010年舉辦至今年已經第3屆，而台灣三采文學2012年微小說競賽則是第1屆。至於微童話，新浪微博也將於2012年舉辦第1屆競賽。事實上，微小說並不符合中文或外文文學界對於「小說」的定義，大致說來，無論是微小說或是微童話，頂多只能算是「微故事」。這樣的敘述方式究竟有何潛在價值，而其美學表現手法為何，與傳統敘述的區隔何在，其實都屬未定之天。目前的評審與給獎，大約只在於人氣指數與少數評審的個人主觀判斷，對於數位文學體裁本身的特點所形成之特殊表現方式，該獎項本身並沒有太多著墨。

與「微故事」性質類似，只是載體有所不同的是「簡訊文學」。簡訊文學自2004年於中國崛起後，中華電信立刻購入《城外》版權，推出台灣推出第一部簡訊小說，自11月開始於「3339拇指行動書」提供簡訊小說服務。該年中華電信亦與LG、Panasonic、誠品書店合辦「手機許願樹簡訊祈福」，隨後舉辦手機文學未來座談會，可說是台灣簡訊文學的創始年。中華電信持續於2008年與教育部合辦簡訊徵文比賽，2011年又再度合辦「愛情、婚姻的保鮮妙方」手機簡訊徵文，雖然在台灣沒有掀起太多注意，但的確已逐漸成為台灣文化的一部分，甚至受到官方注意。台北市文化局2007年第2屆秋之興台北文學季，便結合各大電信業者，以「謬思也會傳簡訊」為題徵文。此外，自2006年4月首屆MyFone行動創作獎開始，至2011年已經連續5屆，手機簡訊分為「情書」、「家書」、「生活筆記」等，而除了徵文外，也包括手機鈴聲競賽。簡訊小說可以透過多則遜組成連貫故事，較為可能發展類似傳統小說的細膩情節。但是目前台灣簡訊競賽幾乎一面倒

地採取單則簡訊徵文，因此更類似於「格言」、「短語」型的作品，發展空間似乎也有限。值得注意的是，第6屆MyFone行動創作獎已經增設了「微電影」項目，因手機而整合的創作媒介不在只有文字與聲音，如今又多了影像，多媒體跨界整合的趨勢已經隱約可見。

其實，媒體跨界、文字不再獨大，於各文學獎的數位文學類比賽作品中早已可以看出端倪。例如BenQ真善美獎就是以圖文為主，右上角展示3張圖片，而下方則是詩或短文（圖6）。台北大學飛鳶文學獎與打狗鳳邑文學獎並未嚴格限制作品型式，但是一般參賽者似乎都以攝影作品搭配詩文字幕為主。例如2011年打狗鳳邑文學獎首獎作品，胡志偉先生所創作〈阿爸的父親節〉就是1則將近1分鐘的短片搭配文案構成（圖7），而歷年台北大學飛鳶文學獎也似以影片為主流。

從兩岸三地的文學獎與徵文競賽趨勢觀察，可以發現以下特徵：1.作品型式仍未跳脫傳統文類框架，主要仍以「詩」、「戲劇」（影像）、「小說」、「散文」為主。2.電腦大多僅用於書寫或影像處理，而網路則是發

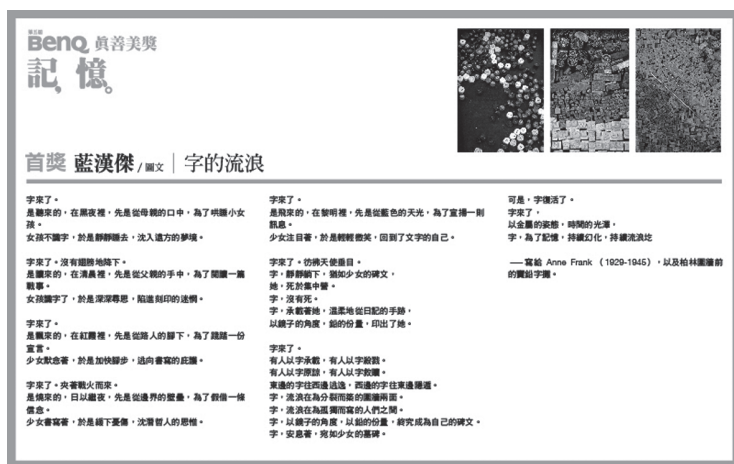


圖6 BenQ真善美獎首獎作品〈字的流浪〉（圖片來源：<http://pic.eslite.com/Upload/MediaEvent/2011/3857/129424706766784266.jpg>）



圖7 2011年打狗鳳邑文學獎「數位文學」首獎作品〈阿爸的父親節〉

表管道。其他較為深層複雜之數位介面特性（如超文本多向敘述、擴增實境、虛擬實境等）並未應用於數位文學。3.因載體（電腦或手機）技術而產生的限制成為數位文類發展的某種特徵（例如微故事、簡訊徵文），屬於被動地受制於載體（或是策略性地調整創作，與載體配合），而非主動的善用載體特性發展創作。

事實上，兩岸三地仍然缺乏更為善用數位技術而發展出的新文體。在國外，利用電子郵件的特殊敘述形式來書寫「電子郵件體小說」已然行之有年。而這種小說大致分為兩種型式：其一，是在傳統紙本小說模擬電子郵件通訊。例如Cecelia Ahern的暢銷小說*Where Rainbows End*就純以電子郵件、即時訊息、傳統郵件甚至報紙新聞構成一個橫亙近五十年的愛情故事。而奧地利作家 Daniel Glattauer 的*Gut Gegen Nordwind*則純粹是一對因電子郵件投遞錯誤而相識之戀人間的通信。其二，是以數位文本呈現電子郵件小說，甚至有特殊介面供作者創作。例如Eric Brown的*Intimacies*就是以特殊軟體寫成（此軟

體甚至提供下載），構成類似電子郵件環境的閱讀介面。當然，電子郵件小說其實是延續西方「書信體小說」（epistolary novel）的傳統，然而在創新的嘗試上，仍然值得注意。

此外，衛星定位超小說（locative hyperfiction）也值得注意。衛星定位超小說乃透過衛星定位（GPS）進行閱讀，其情節大多建構在特定城市或地點，透過平板電腦或智慧手機的無線網路與衛星定位，小說將自動隨機呈現與讀者實際位置相關的情節內容，並指引讀者移動位置，讓情節在空間移動的同時發展。在此種模式中，讀者不但閱讀故事情節，同時也實際處身於情節所描述的城市場景中移動。作者建構的故事空間、實際城市空間與數位網路空間三者重疊，形成細膩的時空互動。

從上面兩種文學創作模式觀察，可以發現兩岸三地的數位創作仍然過於保守，並且經常受限於載體形式而發展，並未真正走出一條自己的道路。倘若作佳能夠發揮更多創意，或許台灣的數位文學將出現更加令人振奮的作品。