台灣數位文學研究概述

陳徵蔚

一、前言

行政院研考會針對2012年進行「數位落差調查統計報告」顯示，國內上網家戶比率為 83.7%，上網人口比率 73%，兩者皆創新高，其中76.9% 使用寬頻，21.8%透過3G、WiFi等無線上網，仍使用撥接之家戶僅剩0.9%。上網比率、頻寬增加，加上智慧型手機、平板電腦普遍應用，數位環境已深入台灣民眾生活。據統計，全台接觸過網路的12歲以上民眾中，87% 使用桌上型電腦，53.4%擁有筆電，50.7% 持有智慧型手機，21.4%擁有平板電腦，僅3.7%沒有任何資訊設備。數位生活帶來各種便利，卻同時形成不少問題。例如2012年4月海洋大學學生所拍攝的微電影《溫度》，便呈現出人們隨時隨地滑手機，故而形成「低頭族」，人際關係冷漠抽離的現象。早期電子書、雜誌與影片只能在笨重的桌上型電腦播放，許多人抱怨「無法在床上觀賞」。如今數位設備比書本輕盈可攜，但睡前關燈使用平板電腦或智慧型手機，卻讓眼睛罹患「黃斑部病變」的案例大增。而同年上映的電影《BBS的鄉民正義》（Silent Code，中國大陸名為《駭戰》），也描繪了網路世界中所形成的群眾力量，雖然影響力深遠，卻也有可能淪為「非理性暴力」。

二、文學理論與數位典藏持續發展

2012年，是台灣數位文學發展耐人尋味的一年。就在這一年，國立台灣文學館出版「台灣文學史長編」系列，其中陳徵蔚所著專書《電子網路科技與文學創意——台灣數位文學史（1992-2012）》以政府出版品形式發行，象徵「數位文學」一詞正式進入台灣文學之歷史一頁。書中透過「電子文學組織」（Electronic Literature Organization）定義，明確界定數位文學的九種形式，並以台灣現有作品為例佐證分析。此外，作者亦指出數位文學的六大特性，並將本土發展畫分為「萌芽」、「發展」、「蟄伏」三個時期，為朦朧未明的台灣數位文學歷史梳理出較明朗的脈絡。

行政院國科會早於 1998 年便開始「數位博物館專案計畫」，並於 2002-2006年銜接進入「第一期數位典藏國家型科技計畫」，2007年開始第二期。而自2008-2012年，已邁入第三期「數位典藏與數位學習國家型科技計畫」。2012年台北市政府文化局籌設「台北文學館」時，也先行架設「閱讀華文台北．華文資訊閱讀平台」，為未來「數位典藏」（digital archive）模式預做基礎。

台北文學館採數位典藏的嶄新概念，引起廣泛討論。以「數位典藏」保存文物是否適當？這或可從「展覽」與「研究」兩個層

面討論。若以展覽論，即使真品放在眼前，一般民眾也不能接觸，隔著玻璃觀看，毫無互動性，因此真品只不過具備班雅明（Walter Benjamin）所謂的「光暈」（aura），是一種純粹的心理作用，感覺很真實，能夠引發思古幽情，但其實很遙遠，反倒沒有具互動性的數位展品那麼趣味實惠。例如「會動的清明上河圖」、故宮互動文物展示系統，雖然不是真品，但都可以讓民眾更加了解文物。

但從研究角度來看，學者需要探索的線索很多，例如歷史學家可能會研究紙張來源、肌理、墨水成分、筆觸、書寫力道等，這就不是數位典藏可以保存的資訊。另一方面，手稿研究往往會有意想不到的發現，例如書籍的夾層、特殊墨水的書寫、或夾在手稿中的私人書信、便條，這些也都無法用數位方式保存。數位保存的是手稿的「外形」，但卻無法還原其「內涵」。因此，數位典藏就好像貨幣，而真品便是「黃金存量」。貨幣只是紙張，其價值來源於國家儲存之黃金。貨幣是種象徵的符號，「再現」了黃金的價值。同理，博物館的「真品」便是「數位典藏」的價值來源。以數位形式展覽，可節省空間、降低真品損壞風險，並且藉網路增加資訊流通率。此外，數位典藏可以快速商品化，將手稿、圖像印製於名片盒、馬克杯、T恤後，文物搖身一變，成為了「文創商品」。然而，數位展品與商品的最終價值，最終仍然將回歸「真品」本身。倘若沒有真品，複製品的價值將大打折扣。

不過，屬於「真品」的手稿、文物屬於傳統創作模式。現代作家以電腦打字，「手稿」逐漸改換為「檔案」，除非將作家硬碟整顆保存，不然只要拷貝，檔案便已不再是「原稿」，「光暈」的消失顯而易見。此時，收集作家的電子全文、作家親自朗誦作品，真實呈現本尊的聲音與影像，就成為另外一種展現「光暈」（其實更真確的光暈還自於作家本人出現），進而實現「展覽價值」（value of exhibition）的方式。因此，現代文學作品的典藏採數位化模式，其實沒有太大的問題。

另外，在紙本手稿電子化方面，也有趣味之處。以徐志摩手稿〈致景深先生信札〉為例，何創時基金會所掃描的為稿紙原件，但台北文學館網站「閱讀華文台北」則採去背處理，保留文字，卻去除泛黃稿紙的時代感。這樣是否適當呢？若純就閱讀而言，純白去背稿的確較為清晰。但是若以保存手稿原本樣貌的概念出發，則何創時基金會的作法較為貼近原件。徐志摩的手稿有兩頁，何創時基金會全部予以掃描；但台北文學館僅掃描第二頁附簽名處（從「若能出版」開始），並刪去了「附註」。但有趣的是，純白背景中隱約可見背面第一頁的內容。彷彿英文古代手稿中，刮去羊皮卷上的原文，然後覆蓋書寫，致使兩層文字交疊出現的Palimpsest，非常有趣。

「數位典藏」令數位內容快速發展，帶動相關產業的生機，特別是電子書產業，更明確嗅到春燕的氣息。2月舉辦的第20屆台北國際書展，舉辦了多場電子書相關講座，以及「華文電子書大賞得獎作家分享／見面會」，更有許多電子書內容供應廠商進駐展場，除介紹閱讀器外，也引介了購書、租書等各種線上閱讀模式。3月13日，《大英百科全書》宣布停止印刷版發行，全面轉向電子化，更可說是電子書發展的重要里程碑。文

化創意產業逐漸受到政府重視，並積極扶植數位內容產業。文化部首度舉辦「2012電子書創作大賽」，計有109組原創作品參賽，自電腦、手機、平板、台灣主題四大類別中遴選社會組與學生組優秀作品，共有46件優秀作品入圍，頒發18個獎項。

三、跨越符號界限的數位創作

2012台北詩歌節雖然沒有明確舉起「數位文學」大纛，卻具體呼應了「多媒體」與「跨界」的嘗試。其中整合歌曲與詩歌的「詩演出」、徵求「聲音詩」與「影像詩」的「詩徵選」，以及「跨領域詩展演」中的「聽詩的耳朵—聲音詩裝置藝術」、「詩的自動販賣機線上加強版」，許多都是傳統紙本所無法呈現，必須藉由電腦與多媒體輔助方能完成的創作。這些作品大多都與國際數位文學創作潮流相呼應，呈現出詩意跨越文字，跳脫紙張媒介，而朝聲音、影像與舞台演出等多媒體、數位介面整合流動的方向。

事實上「跨越符號」原本就是詩人不斷追尋的創作方向之一。遠從電腦技術尚未發展的40年代，詹冰便強調「以現代主義的知性」寫詩，他的「形象詩」與「具體詩」雖然仍未跳脫紙本，卻已經粗具符號跨越的雛形，而後白萩、杜十三等詩壇前輩，也有類似嘗試。班雅明在 1930 年的〈攝影小史〉中認為，正如20世紀透過精神分析了解人類的潛意識，攝影技術呈現了「影像潛意識」（optical unconscious）。透過攝影技術，過去藝術作品所無法表現的視角以及創作慾望，如今得以實現與滿足。林燿德於 1984 年發表的〈不安海域〉中也有類似看法，他認為「錄影詩加入了視覺與音響，並且挪用電影分鏡表的操作形態，突破現代詩的三大類型（分行詩、分段詩與圖像詩），呈露現代詩形式上的新貌」。此外，羅青在 1985 年發表的〈《錄影詩學》之理論基礎〉，以及 1988 年集結成冊的《錄影詩學》中，也認為詩以「文字為表達元素；錄影帶則以圖像、音樂、文字綜合構想為主 ，以畫面膠卷為表現元素，分屬兩個不同的藝術範疇，但其背後的思考模式，卻可以互通有無」。因此，影像詩的觀念並非獨創，而是文學創作者長期以來耕耘於文字世界之後，努力突破符號的嘗試。

在台灣，「影像詩」經鴻鴻等詩人推廣，又重新受到了注意，而在數位錄影技術，以及影音網站普及後，更增加了詩人跨越符號，走入多媒體的能力。電腦成為了一支魔術棒，賦予詩人如魔法師般的能力。詩人不再只是如英國詩人雪萊所形容乃「語言的立法者」，如今詩人甚至可以真的成為創造虛擬新世界的「半神」，可以編織夢境，創造「第二真實」。2003年6月5日詩人節當天，公共電視「紀錄觀點」所播出的「影像詩」中，鴻鴻、吳米森、朱賢哲、顏蘭權便各自以13分鐘創作影像詩。多年以來，影像詩一直是台北詩歌節裡引人注目的創作模式。

除了影像與聲音，詩的創作仍然有許多其他的可能。6月由徐學、楊宗翰所主編的《逾越——台灣跨界詩歌選》雖然是一本傳統紙張刊行的詩集，其中卻富含數位文學的精神，並記錄了許多文學活動。透過圖像詩、小說詩、歌詩、詩意歌詞、演詩、詩劇、視覺詩、物件詩、裝置詩、數位詩、影像詩、行動詩與詩行動等各種方式，詩的創

作開始更寬廣地「跨界」。例如詩集第一首〈一生〉，就以同心圓迷宮構成，正下方為起點，終點在圓心，看來頗形似晉朝蘇伯玉妻子的回文〈盤中詩〉。作者大蒙敘述作品形成的過程，談到先是有一首詩，發表於詩刊。而後 2000 年參加「跨世紀多元藝術互動展」，詩人將詩作成海報，音樂家呂道詳先生譜曲，李儀小姐現場演唱，成為「詩演出」。2004年此詩被做成了 flash 動畫，成為典型的「數位詩」。然後這首詩於2006 年甚至化身為「裝置詩」，作者將文字排列成的圖形迷宮鋪在地上，並將動畫與聲音投影在牆面，邀請參觀的來賓親自體驗迷宮行走，成就了「詩行動」。經過許多年的「生產」與「再生產」，〈一生〉從一首單純的詩，成為了演出的詩歌，而後成為裝置藝術與文學行動，從紙本到數位介面，從文字到多媒體，這就是「跨界詩」的典型型式，並且完全符合「電子文學組織」所定義「可閱讀或具有文學性的電腦裝置藝術」（computer art installations）。

四、數位文學於文學獎中定位未明

儘管跨越符號與媒體的文學創作充滿了活力，在台灣的文學獎中，「數位文學」卻似乎成為了一種「妾身未明」的文體。 台北大學中文系主辦的「飛鳶文學獎」自2006年第2屆開始就納入了「數位文學」類，為全國首創。但是從 2007年起，卻改成了「數位影像文學製作」類，而頒獎時卻又稱回「數位文學」，顯示出彷徨與擺盪。2008年後，該獎項正式定名為「數位文學廣告」類，從此沿用至今。飛鳶文學獎「數位文學」類的沿革，看得出台北大學試圖為數位文學創作尋找定位的努力，然而很明顯地，參賽學生對於如何運用數位介面創作，仍然存在著極大的疑惑與分歧。多年身為評審之一的吳德亮先生因而在自己的部落格中表示：「近兩年來（2010-2011）參展的作品有減少的趨勢，且同學們對數位文學的定義似乎不甚了解，有些參賽作品甚至可以說『既不數位，又不文學』」。事實上，「數位文學廣告」其參賽規則為「可自由選擇中文文學、外國文學的任何一部古典或現代文學書籍（限中文本或中譯本），製作一支以100秒為上限的數位文學廣告，可使用任何軟體，但最後必須轉存成Quick Time播放形式，錄製成光碟。此廣告必須展現個人創意、數位視覺效果，並強調此書的可讀性或文學價值」，其實是一種利用現有文學作品所進行的「再生產」，與文學作品強調「原創」的精神並不完全符合。然而在台灣數位文學多年來不斷摸索、培育文學創作者利用數位介面的過程中，暫時擱置「原創內容」爭議，而藉以「經典再生產」鼓勵學生投入數位創新領域，其實

是非常具有貢獻的嘗試。而參賽規則中，容許作品由1-6人團隊創作的規則，也與陳徵蔚於《電子網路科技與文學創意》一書中強調數位文學亟需「創作團隊」的概念不謀而合。未來的數位創作，本也應朝向「內容」與「技術」兩大團隊攜手合作完成的方向。例如中國大陸於90年代後出現「信息主義」的「網絡詩歌」流派中，也有如于洛生等詩人，先撰寫文字詩作品後，再上網徵求熱心「閃客」（網路上擅長製作 fash動畫的人），合作製作「音詩畫flash」的例子。因此，台北大學飛鳶文學獎的做法實為一種務實、彈性的權宜之計。

不過如台北大學飛鳶文學獎般持續鼓勵數位文學創作的文學獎項並不多。例如2010年縣市合併後，高雄「打狗鳳邑文學獎」原本於2011年增設「台語新詩」與「數位文學」兩類。但是在2012、2013年卻因「考量數位文學目前定位不明，當年所徵得作品呈現方式亦十分分歧，需再研擬數位文學定義與徵件方式……未再納入『數位文學』」。原台南縣「南瀛文學獎」在 2007年所設「文學部落格」類，也在2011年首屆「台南文學獎」後付之闕如。再加上海峽兩岸網路小說盛事「2012兩岸文學PK賽」台灣區不明原因停辦，台灣地區創作者能夠獲得的數位文學獎項逐漸減少。相較於2010、2011年魯迅、茅盾文學獎陸續將網路文學納入評選範圍，以及新浪微博所舉辦「微小說」、「微童話」競賽，中國大陸數位創作「增溫」相較於台灣的「冷卻」，形成了強烈對比。而這樣的趨勢，其實反映了一些關鍵問題。

第一，「數位文學」至今仍屬「小眾」，因此在人口較少的台灣很難形成足夠的經濟規模支持數位創作。例如在大陸曾經盛極一時的「簡訊文學」或許讀者比率不高；然而在大數法則下，即使極低比率的讀者也已經讓千夫長所創作的簡訊小說《城外》收入可觀。但在台灣以新台幣18萬元高價買斷這部作品後，獲利卻並不特別亮眼。同樣地，「微小說」、「微童話」的讀者比率其實也沒有想像中高，但中國大陸廣大的人口卻足以形成力量，帶來足夠利潤，支持創作的延續。

第二，台灣文學創作長期以來受「文學獎」影響極深，獲獎一直是作家快速名利雙收的捷徑，因此台灣文學創作明顯受到文學獎導引，「同質性」相對較高，敢於冒險創作的作家較少。《失樂園》作者米爾頓（John Milton）曾說：「了解我的不用太多，少數就好」。詩人布朗寧（Robert Browning）終其一生不受重視也不以為忤，仍堅持自己的創作。然而在台灣，不被接受表示無法得獎，較難取得文學地位，自然也就缺少發言權。誠然，文學獎對於台灣文壇的鼓勵與支持不容否認，特別在早期台灣沒有健全文化政策，文學創作者鮮少受到政府與企業補助的年代，文學獎金是作家補貼微薄版稅收入的重要來源。然而長此以往，文學獎卻也形成了某種「強勢力量」甚至「霸權」（hegemony），有意無意地引導著創作方向，造成了「獎項之所有，群雄共逐之；獎項之所無，乏人問津焉」的現象。文學獎的重要性雖然不容置疑；但其獎項通常是在「文類」與「美學標準」發展健全、穩定後方產生，屬於「規格化」、「標準化」的創作擂台，勢必要在「量級」劃分清楚後才能公平較勁。但對於「規格」與「標準」不明，無

法被界定的新興文類「數位文學」，卻往往會產生遺珠之憾。「打狗鳳邑文學獎」取消「數位文學」類便是一例。

第三，須文蔚教授曾於《台灣數位文學論：數位美學、傳播與教學之理論與實際》中指出，文學論述一般不會以媒介名稱為文類命名，例如沒有「電視文學」、「書籍文學」等，這是非常精闢的看法。然而很明顯地，「數位文學」其實也是以媒介名稱為文類命名。以媒介命名的問題在於，其涵蓋的範圍太廣，需要再約化、細分。例如電視媒體中，有連續劇、綜藝節目、導購節目、教育節目等。因此，在數位媒介之下尚可再細分，例如「flash詩」、「影像詩」、「多向小說」、「文學部落格」、「微電影」等。台灣當前所需要的並非文學獎下增列的「數位文學」類，因為數位文學涵蓋範圍既廣，徵文時勢必面臨「眾聲過度喧嘩」的大雜燴場面，極難統一標準選出優勝。因此，台灣未來極需針對「數位文學」設置獨立獎項，其下針對不同類型創作徵稿。或者，乾脆舉辦「多向小說競賽」、「flash詩競賽」、「文學部落格競賽」等，如此才能夠「對症下藥」，鼓勵特定數位文學類型發展。

最後，數位文學創作者也不能過於仰賴「文學獎」，畢竟開創新局的文學不應該受到規則限制，而應該突破成規、常理，創造出耳目一新的作品。在此筆者並非一味強調作品的「技術」、「創新」與「炫目」，而僅僅只是認為在新文體開發的過程中，勢必經過「幼稚」而逐漸「成熟」的轉變階段。因此，當前數位文學的創作與研究，暫應定位在「研發」、「分析」與「詮釋」。至於對於作品美學價值的「評估」，則應留待未來的研究者來進行。而正因為美學標準的不確定，創作者更不應該拘泥於文學獎標準，反倒應積極發揮想像，開創新局。台灣文壇，不少人太過害怕「犯錯」，似乎欠缺「敢闖敢拼」的開創精神。而淡泊名利、富有創意，甚至大膽叛逆的文學工作者，將會是台灣數位文學引頸等待的「彌賽亞」。

台灣數位文學的發展，乃是從「抗拒」、「徬徨」到「吸納」。在新文體發展之初，數位文學創作者不斷嘗試各種「創新」方法，特別是電腦超文本、多媒體，以及20世紀後結構（特別是「解構理論」）的實踐，一定要「標新立異」、「語不驚人死不休」，拒絕與傳統作品混同。然而，當數位介面的新鮮感成為過去，單純文字呈現的「網路小說」、「部落格」興起並廣受歡迎後，數位文學創作者開始感到徬無依，並且檢討過去的缺失，終於明白「用極不可處極」的至理。「新奇」雖然可以暫時讓人感到炫目，卻不是創作的長久之計。因此，數位文學工作者在經歷多年的徬徨後，開始吸納傳統文本，並且試圖在數位介面「回歸」、「強化」傳統作品。逐漸地，數位文學並非單純「淘汰」傳統文學，而是藉由數位輔助，將經典「重拾」（例如數位典藏）、「強化」（例如多媒體），進而發展出新的創作方向。「數位化」對於文學的影響，不是浮面的「文類改變」，而是創作本質的延續與革新。

如今，創作者大多不再使用紙筆而改用鍵盤。「書寫」看似被「淘汰」，但其實鍵盤「重拾」了文字，並且文書編輯軟體「強化」了書寫，即使看似簡單的「複製」、「貼上」，也能帶來創作的便利，同時也悄

悄改變思維習慣，過去是「垂直思考」，今日卻是越來越跳躍的「水平思考」（lateral thinking）。縱然作者堅持紙張手寫，編輯過程中仍會被輸入電腦。因此，雖然今日傳統出版仍以紙張作為終端，但書寫過程早已徹底「數位化」。現在的「書籍」外型看似與過去並無二致；但內在已然被「基因改造」，隨時可以變身成為「電子書」。從這個角度觀察，我們可以大膽地聲稱，今日所有的文學，幾乎都是「數位文學」。而雖然今日數位文學的浪潮看似沉寂，卻其實是由於數位生活已然深入一般民眾生活之中，舊時王謝堂前燕，已然悄悄飛入百姓家。也因此，數位文學的發展已不再只是徒務創新，而是創作本質的「深化」與「內化」，以靜待未來的發展。