

國立政治大學廣播電視研究所

碩士論文

指導教授：盧非易教授

DVD-ROM 資料庫之敘事結構、觀點轉換分析：

以迷城計劃「Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986」作品為例

Structure and P.O.V in DVD-ROM database narratives:

Analyzing "Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986"

研究生：劉佳惠 撰

2011 年 1 月

謝辭

人生中有許多時候會遇見改變。

在政大的這段時光，我的計畫跟決定不斷地有所改變。最大的急轉彎，就是稟報盧非易老師我打算放棄原本的繪本創作，希望一切重新開始。我曉得這急轉彎的決定，肯定嚇壞了天天馬不停蹄、以為我進度一切都很好的盧老師。一句話可以說明我與他商量的當下，就是「他懂，我懂，然後我會記得。」至今，我很感謝盧老師對我的支持和理解。對他而言，要接受我的決定非常不容易，但他繼續地給了我好多好多，不曾放棄我。

當我焦慮寫不出來時，盧老師總愛開玩笑，把一切事情都說的輕鬆簡單。當我自以為寫得不錯時，他又會非常毒舌的攻擊我。就這樣，我抱著每週一咪的精神，不停地騷擾老師，問一些摸不著邊際的怪問題，還有想半天都沒搞懂的敘事理論。直到最後，盧老師更逐字逐句地帶著我讀這本英文小說，檢查我的翻譯，不放過任何小細節（雖然他曾經因為看了我的翻譯，在系辦搖頭大笑說：「怎麼會教出你這種天兵」，讓我覺得很糗）。想跟學弟妹分享的是，與盧師討論自己草稿，要把握黃金原則：首先，接受他的質疑，接著防衛、說清自己論點，最後接受指教而改正。因為，面對一個長期瞭解自己題目與功力的人，在一對一的狀況下，如果不用功、沒信心或沒進度，真的是無處可躲，無所遁形。所以，皮要繃緊。

這段日子，我會為了寫半天卻吐不出五百字，煩惱要怎麼跟盧老師交代而灰暗了一整天；也會為了自己寫的東西沒有讓老師滿意很挫折，而哭了一整個晚上。不知不覺的，在老師的指責中，我的論文漸漸地成長了，寫作過程也越來越順了。我理解了，若要發掘自己潛能，不能只靠讀書或是聽課這樣單向灌輸，而是要跟老師雙向的互動才有機會恍然大悟。後來，盧老師終於鬆口說「妳的論文算是這兩年系上出品較好的論文啦！」要我好好加油。我永遠忘不了那天我是如何興奮地跳過敦化南路的斑馬線。以上，這些點點滴滴，都要謝謝一路當我靠山的盧老師－他督促我寫到最好，也謝謝兩位口試委員蔡琰老師跟須文蔚老師，給予我一針見血的建議以及滿滿的鼓勵；更要感謝系辦的友芳、劉胖，讓我把系辦當成家、當成辦公室、也當成避風港。

經過這件事，我突然豁然開朗了許多。回頭來看，的確，我走了一條迂迴的路，也許在旁人眼中，我浪費了很多時間，但其實完全不是如此。重新的開始，即使壓力很大，但我能以新眼光來看待原本的目標，也讓我有機會確定自己真正想做的題目是什麼，直到寫謝辭這一刻，我才發現，思考論文過程帶來的磨練，會一直持續在我的身上。

現在，我總算可以放下懸在心上的論文了！但我想，我永遠都放不下所有一直溫暖著我的朋友們。我很慶幸有這些朋友，他們聽我抱怨、也聽我分享論文完成後的喜悅（還因此吃了不少大餐）。我很感謝我的姊妹、我的朋友跟我的家人，這本論文和我的努力，都建立在他們無數的鼓勵跟支持。謝謝讓我成為同居人的小瓜跟懷箴，讓我跟我的論文有個棲息之地。謝謝中山女中的姊妹阿猛丸子跟葉媒，每當我需要大吼大叫，以及大吃大喝時總能拖我去唱歌與吃好料。謝謝總讓我的心更堅定的佳達，謝謝你一路相陪。謝謝汪哥一句「在妳現在的位置上，把能量發揮到最大就好」讓我無後顧之憂。謝謝班上一起讀書的意佳、孟珊，忍受我像瘋子般地逼迫她們陪我想論文方向，還在我快崩潰時拉我一把，感謝她們從論文起步到最後都給我很好的建議，雖然我總是鬼擋牆。謝謝怡伶、品彥 LILI，如果沒有妳們的善心鼓勵和協助，這一條論文之路真的會很孤單。謝謝宗翰，我最得力的型男助手，謝謝兩年來的新店-木柵的順風車，還有和你合作以及經歷的一切。謝謝宗偉、琇惠，謝謝你們開會時總是搖旗助陣幫我加油。謝謝鍾墉、哲豪學長總是即時又關鍵的論文提點，還有陪我拼命騎腳踏車忘卻辛苦。謝謝一直給我溫暖的 Ted，總帶我吃好吃到不行、吃了會下地獄的冰淇淋。謝謝永遠 online stand by 的林詠勝，天天線上互相鬼叫碎念。謝謝嘉瑋、易芹，偶爾幫我看看笑倒老師的翻譯。謝謝翊如，來台北不忘來看看被論文摧殘的我。謝謝中正大學傳播系的林淑芳老師，謝謝楚文、雅娟，你們對我真的好好啦，跟我聊工作秘辛，還要我趕緊把論文寫完！還有很多其他沒說到名字的，因為再說下去真的是會喇掉，就讓我在此時此刻跟你們說一聲平凡的謝謝跟愛你們，我想我夠幸福也夠幸運了。

因為你們，我仍然是很溫馨幸福的，累也都不重要了。

劉佳惠 2011 年。台北新店

摘要

傳統敘事如小說透過文字表現，如攝影凍結時間以照片表現，如影片透過蒙太奇將事件以時間序列安排，而數位敘事竟能一次包含上述所有文本於一體，其中奧妙的敘事模式究竟為何？本研究的主體－資料庫，作為數位敘事的一種類型，一種文化形式，如何將傳統敘事元素徹底拆解成數碼格式？又這些傳統敘事元素如何轉換、又如何殘存於資料庫敘事中？

藉由文獻分析之過程，探究傳統敘事理論與數位敘事理論之間的可能關係，並透過所選個案文本【**Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986**】，進行「敘事結構」、「敘事觀點轉換」兩大面向之分析，試圖瞭解在數位的浪潮下，人們說故事的方式、故事的樣貌是否有變化的可能性，以提供數位敘事設計者一些理論與實務上的思考。本研究結果歸納如下：1. 開放的敘事結構啟動讀者更多闡釋，2. 互為文本的兼蓄性讓敘事有最大程度展示空間，3. 互動敘事達到讀者實質與文本互動。

關鍵字：數位敘事、資料庫敘事、敘事結構、敘事觀點、迷城計畫、**Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986**、Norman M. Klein

Abstract

Fiction performs through text. Photography performs through images. Movie performs with video; with the help of montage, video has meanings. All of them are traditional narratives, and digital narrative contains all of the above. How does digital narrative work these out? This research aims to discuss “the database narratives”. As a type of digital narrative, how does database narrative completely dismantle the traditional narrative elements into a digital format?

By analyzing the reference documents, we could find the relation between theories of the traditional narrative and digital narrative. Through the selected piece of work “Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986”, this research focuses on "narrative structure," and "point of view," trying to understand the way of storytelling in digital times. This research concludes with the following:

1. Open narrative structure renders a text more interpretations.
2. Inter-textuality enhances the scale of narrative to the most.
3. Interactive narrative enables readers more interactions with the text.

Keywords: digital narrative, database narrative, narrative structure, point of view, digital storytelling, Labyrinth Project, Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986, Norman M. Klein

論文目次

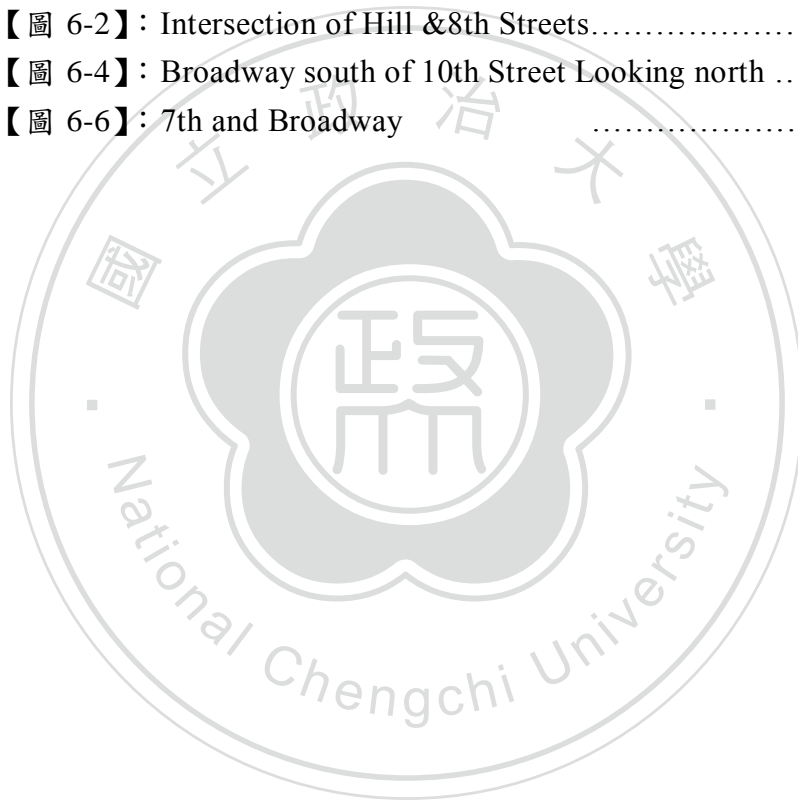
第一章 緒論	1
第一節 研究緣起與目的.....	1
第二節 研究背景：數位敘事發展.....	4
一、數位敘事定義與發展.....	4
二、數位敘事與數位媒體新素養.....	5
三、數位敘事準則.....	7
第三節 研究問題.....	8
一、關於敘事結構.....	8
二、關於敘事觀點.....	8
第二章 文獻探討	9
第一節 新媒體敘事相關論述.....	10
一、國外新媒體敘事著作.....	10
二、國內新媒體敘事著作.....	11
第二節 敘事理論三種立場的轉變.....	16
一、敘事獨立於媒體，視敘事為結構.....	16
二、敘事徹底的依附於媒體.....	18
三、綜合觀點－媒體依附是程度上的問題.....	19
四、小結.....	20
第三節 傳統敘事結構與觀點.....	22
一、傳統敘事結構.....	22
二、傳統敘事觀點.....	25
第四節 解讀資料庫敘事.....	31
一、數位內容本質.....	31
二、資料庫敘事定義：作為一種眾聲喧嘩的文化形式.....	33
三、資料庫敘事結構：「微敘事」、「遞歸」、「互文」.....	35
四、資料庫敘事觀點：「作者已死、讀者誕生」.....	41
第五節 小結.....	45

第三章 研究方法與研究架構	48
第一節 研究範圍與設計.....	49
第二節 研究方法.....	51
一、【Bleeding Through Layers of Los Angeles：1920-1986】的敘事結構.....	52
二、【Bleeding Through Layers of Los Angeles：1920-1986】的敘事觀點.....	53
第三節 研究架構.....	55
第四章 文本結構分析	56
第一節 【Bleeding】小說枝散的敘事結構.....	57
第二節 【Bleeding】資料庫小說敘事結構.....	65
第三節 小結.....	73
第五章 文本觀點分析	75
第一節 【Bleeding】小說敘事觀點.....	75
一、上帝般的眼光.....	75
二、敘事者干預與暴露創作過程.....	76
三、觀點跳躍與向讀者發話.....	81
第二節 【Bleeding】資料庫小說敘事觀點.....	85
一、視覺型敘事.....	85
二、多觀點的辯證.....	87
第三節 小結.....	93
第六章 結論	95
第一節 兩種載體的同中取異.....	95
一、「同樣」的多向敘事結構，「不同」的表現形式.....	95
二、「同樣」的自我指涉，「不同」的聲音呈現.....	96
第二節 數位敘事的突破與侷限.....	97
一、開放的敘事結構啟動讀者更多闡釋.....	97
二、互為文本的兼蓄性讓敘事有最大程度展示空間.....	97
三、互動敘事達到讀者實質與文本互動.....	98
四、有突破就會有侷限.....	98
第三節 後記.....	100
參考書目	105

圖表目錄

【表 1-1】：各大洲的主要數位敘事計劃	5
【表 1-2】：新素養實踐之十八個個案	5-6
【表 2-1】：國內關於新媒體與敘事轉換為主軸的研究整理	15
【表 2-2】：Chatman 敘事結構要素表	17
【圖 2-1】：敘事與媒體間的關係	21
【表 2-3】：Chatman 敘事結構要素表	23
【圖 2-2】：敘事觀點流動	25
【圖 2-3】：可靠的敘事者／不可靠的敘事者差異處	28
【表 2-4】：提供選擇的敘事結構	39
【圖 2-4】：以時空為兩端的敘事光譜	41
【圖 2-5】：第二章理論分析絡	45
【圖 3-1】：編輯式分析法	51
【圖 3-2】：本研究編輯式架構	52
【表 3-1】：提供選擇的敘事結構	52
【圖 3-3】：敘事觀點流動	54
【表 3-1】：本研究之研究架構	55
【圖 4-1】：資料庫小說片頭一	65
【圖 4-2】：資料庫小說片頭二	65
【圖 4-3】：資料庫小說開場一	65
【圖 4-4】：資料庫小說主目錄層級一	65
【圖 4-5】：資料庫小說主目錄層級二	66
【圖 4-6】：資料庫小說主目錄層級三	66
【圖 4-7】：【Bleeding】資料庫小說資訊架構圖	66
【圖 4-8】：文字說明、章節簡述	69
【圖 4-9】、【圖 4-10】：intersection of Hill & 8th Street,1923	70
【圖 4-11】、【圖 4-12】：7th and Broadway,1927	70
【圖 4-13】：導覽	72
【圖 5-1】：資料庫小說開場一	85
【圖 5-2】：資料庫小說開場二	85
【圖 5-3】：資料庫小說前言	85
【圖 5-4】：視覺敘事結構	86
【圖 5-5】：【Bleeding】資料庫小說的敘事聲音	87
【圖 5-6】：於超市購物的茉莉	88
【圖 5-7】：茉莉與德洛麗絲	88
【圖 5-8】：茉莉的家	89
【圖 5-9】：茉莉的家	89

【圖 5-10】：來源：Theodora Kinder Collection	90
【圖 5-11】：來源：Marsha Kinder Collection	90
【圖 5-12】：來源：Amnesia Victim,1936	90
【圖 5-13】：來源：Will Morrisy and Chorus Girls at Plantation Café, 1927.....	90
【圖 5-14】：People Molly never met who but would make a good character in her story	91
【圖 5-15】：from 'A Sense of Community'(1975) directed by Jeremy Lezin.....	91
【圖 5-16】：from 'My Trip Abroad'(1953)directed by Gieen D. McMurry.....	92
【圖 5-17】：from 'Out of Service'(1962) directed by Norma Archer	92
【圖 5-18】：Dead body in the car truck	92
【圖 5-19】：Murder: Girl's Fondness for beatnik Life Told , Apr 2,1959	92
【圖 6-1】、【圖 6-2】：Intersection of Hill &8th Streets.....	102
【圖 6-3】、【圖 6-4】：Broadway south of 10th Street Looking north	102
【圖 6-5】、【圖 6-6】：7th and Broadway	102



第一章 緒論

第一節 研究緣起與目的

「我知道如何拍出好的片子，但每當我的素材必須空間化時，我便遇到了困難。」

「如果希望快速進入狀況，就要思考資訊空間化究竟代表了什麼？」

一群人圍在桌子旁，在座的劉嵩導演、南加大兩位老師 Rosemary Comella 與 Kristy HA Kang 和與會學員們，正你一言我一語熱烈討論著，這是 2009 年 8 月，在政大「南加大迷城計畫國際教學工作坊」中每天都會發生的畫面。親身參與一切的我，至今仍記憶猶新。這兩位來自美國南加州大學（University of South California）的教授 Rosemary Comella 和 Kristy HA Kang，與知名導演劉嵩在為期十四天的工作坊中，深入探討了「數位敘事與互動介面」的相關概念，而這兩位老師思維方式之特別，前所未見，更超出我原先的理解和想像。

Rosemary Comella 與 Kristy HA Kang 兩位老師於南加大共同參與專責研究數位敘事「迷城計畫」(The Labyrinth Project)，他們經常在工作坊中強調，「數位媒體與傳統媒體最大的差別，便在於如何互動」。還記得 Rosemary Comella 與 Kristy H.A. Kang 闡述兩部迷城計畫作品【Cultivating Pasadena: From Roses to Redevelopment】與【Tracing the Decay of Fiction】時，前者把「互動」這個概念轉化為使用者的時空旅行以及可回復的記憶。此作品，將同一個地點數十年或一個世紀以前過去和當今的照片，以溶接效果呈現，使用者靠著移動滑鼠可以看到同一座城市的歷史檔案，以及黑白照片與現在的彩色照片。因此，他不僅能靠著滑鼠決定觀看變化的速度，也能在縮圖中比較不同時代的差異，就是這樣簡單的互動，我們就能看到「當時」與「現在」。而後者則有別於 Cultivating，利用影片為根基，讓使用者在裡頭互動，並可以將自己投射進去，成為了一個全知者，親身體會場景裡燈光變化的樂趣。

這是我首度接觸「數位敘事」(Digital Narrative)。然而，令我感到好奇的是，傳統的敘事內容是如何在電腦環境裡存在和運作，而傳統敘事模式如小說透過文字表現，如攝影凍結時間以照片表現，如影片透過蒙太奇將事件以時間序列安排，而數位敘事竟能一次包含上述所有文本於一體，其中奧妙的敘事模式究竟為何？記得 Rosemary 提到，一旦所有媒體內容都被數位化後，它們的

地位全部都相等，正是從此開始，介面敘事開始變得重要（Rosemary, 2009／柯嘉瑋譯）。

因此，本研究試圖從媒體與敘事著手，以釐清介面中框與框、點與點之間如何產生敘事，以及敘事結構為何。關於敘事學與媒體淵源的脈絡，西方學界普遍認為各種媒介訊息中均含有敘事成分，Ryan（2006）便曾引 Roland Barthes 的文章寫道：

敘事是數不盡的...他可被清晰的語言、口說或書寫、靜止或移動的影像、姿勢，以及事物的秩序混合物所傳導；敘事存在於神話、傳說、寓言、短篇小說、史詩、歷史、戲劇、啞劇、繪畫、彩色玻璃窗、電影、漫畫、一則新聞、談話中。...敘事存在於每個地方，在每個年代，每個社會...敘事是國際性的，跨文化的，它存在，就像是生命本身。

因此，在 Barthes 看來，哪裡有生命，哪裡就有敘事。Ryan（2006）接著引述 Claude Brémont 的論點，提出故事獨立於表現它的技巧，它可被變調於不同的媒介卻不會喪失本質。因此，在數位時代說故事，不僅需要瞭解敘事元素，諸如敘事結構、觀點等受到數位特性的影響之外，也要能從媒介特性的角度去理解，敘事文本與使用者互動的過程，而這過程會再次影響文本本身。

再者，傳播媒介種類繁多，各自有不同的媒介特質，但皆能採用敘事理論加以剖析，並找出其敘事方式之異同。研究者可參考敘事學的概念觀察各類傳播情境，並加深傳播研究對傳播者、文本、使用者互動的探索面向。借用學者 Carey（1988）、Chatman（1978,1991）、蔡琰（2000：P.34、38、39）等文獻對於敘事的定義，提出敘事包括故事與論述，故事為「說什麼」，指的是敘事所描繪的對象，由具有邏輯的動作、事件以及人物組成，而論述則是「如何說」，由時式、再現模式、敘事角度與方法組成。

故事如水，換了一種媒體就有另一番風貌，每一種媒介都有其敘事的方式，其本身存在的價值與特性、使用形式、訊息呈現方式、接受方式都有所不同。過去敘事理論已針對小說、戲劇、電影、新聞等不同媒介所呈現的文本進行分析。時至今日，數位文本漸趨多元，每一種數位文本都有它的敘事風貌。然而，

數位媒體作為一新興的媒體平台，與傳統媒體最大的差異在於互動性、非線性的敘事邏輯與資料庫的運用，其所傳達出來的特性、訊息呈現方式已與傳統媒體有所差異。

然而，此一新興媒介與敘事關係之研究卻仍屬匱乏。因此，本研究旨在藉由文獻分析之過程，探究傳統敘事理論與數位敘事理論之間的可能關係，並透過所選個案文本之分析，試圖瞭解在數位的浪潮下，人們說故事的方式、故事的樣貌是否有變化的可能性，來提供數位敘事設計者一些理論與實務上的思考。這方面的研究，不僅可以通過敘事作品的分析來充實與豐富理論本身，同時也可以用這樣的分析使理論得以進一步發展、補充、完善。



第二節 研究背景：數位敘事發展

不論是劇情片或紀錄片都在告訴我們所居住的世界，心理學者 Howard Gardner 提出，「故事就是我們的居所 (habitations)，我們依故事而生，並且生活在故事所形成的世界中」(蔡琰、臧國仁，1999)。再者，人說故事的能力，可以外置到媒體、科技上，在此「數位」成為當代故事的刺激元素以及後續接受的型態。隨著數位媒體的演進，我們對於故事的感知都透過敘事的過程而有所改變，而且數位化所產製的文本更與讀者有不一樣的互動方式與關係。

一、數位敘事定義與發展

所謂「數位敘事」¹ (Digital Narrative)，是利用數位工具與媒體將故事呈現，除了達到最原始「說故事」的傳達和溝通的目的之外，更能分享或保存。透過數位媒體的呈現，圖像、影片、音樂、動畫、文字和聲音融為一體，故事的主角、情境或故事的寓意也就更加鮮明而呈現更多的可能性。

數位敘事運動至今已發展了一段時間，其最初由 Dana Atchely (www.nextexit.com) 於 1993 年在美國電影學會發起。當時，Atchely 舉辦首次的數位敘事工作坊，隨後該工作坊正式納入 Center for Digital Storytelling¹ (CDs) 的年度主要活動。此組織以創新的方式改造加州的媒體模式，以求適應當時英國的「媒體生態」(Media ecology)。除了數以百計的故事以數位形式歸檔外，也被英國 BBC 電視和電台定期播出，且不同地區有其自己獨特的版本。

數位敘事在世界各地實踐著，依不同的背景，其文化機構和社區發展、節目篩選創新和商業應用有所不同，它代表著一種社會運動—因為大家都喜歡故事。它在生產消費媒體上也佔有獨特地位。諸如 YouTube 成功的視聽媒介；MySpace 成功的社交網絡。數位敘事影響全世界，迄今它仍是一個很強大的工具，近年來國際間舉行了數以百計的研討會，各大洲除南極洲外皆盛行 (Hartley & McWilliam, 2009: 5-7)，如表 1-1：

¹ <http://www.storycenter.org/index1.html>

表 1-1：各大洲的主要數位敘事計劃

來源：Hartley & McWilliam , 2009

年份	1994	2001	2002	2003	2005	2006
名稱	數位敘事中心(Center for Digital Storytelling)	捕捉威爾斯 (Capture Wales) (BBC)	澳洲動態影像中心 (Australian Centre for the Moving Image)	為孩子 (Kids for Kids)	好夥伴之性別健康 (Men as Partners, Gender Health)	百萬青年故事 (Million-Youth-Life-Stories, Museu da Pessoa and Aracati)
國家	美國	威爾斯	澳洲	伊朗	南非	巴西
洲	北美	歐洲	澳洲	亞洲	非洲	南美

二、數位敘事與數位媒體新素養

當數位敘事影響著全世界之際，進入了一個新媒介充斥的時代中，人們對媒介運作的邏輯、媒介表意的特性等能力的培養，也是素養（literacy）能力的一環，現代人們需要理解媒介這些特性，才能順利地善用媒介（陳雅惠，2008）。翁秀琪、陳順孝、盧安邦與王靜嫻（2010）在探討〈新素養與 21 世紀的傳播教育〉時，蒐集十八個個案，分析新素養實踐的可能，並針對十八個個案的課程名稱、內容與使用的數位科技、協作的平台進行分析與討論，整理如表 1-2：

表 1-2：新素養實踐之十八個個案 來源：（翁秀琪等人，2010）

在地耕耘，公共參與

1. Boston University-Statehouse Program :<http://www.bu.edu/statehouse>

波士頓大學的 Statehouse Program 主要招攬學生記者對於美國麻薩諸薩州 (Massachusetts) 的政治事物進行採訪報導，此計畫提供每個學期 140 則報導給當地報紙，為當地報紙提供公共服務，也加強了學生的新聞教育。

2. University of Illinois-Urbana-CU: <http://illinois.edu/>

此計畫「CU 市民接近貧窮計畫」從 2010 年 1 月啟動，由新聞系教授 Rich Martin 與 Brant Houston 組織，提供一個平台，讓市民、記者、大學生透過網站、電子郵件、社交網路 twitter、手機分享新聞，並將重點著重於伊利諾香檳區的貧窮議題，提出關於低收入戶、貧窮市民相關議題，並找出解決方式。CU-Citizen: <http://cu-citizenaccess.org>

與業界合作，產出具專業水準的作品

1.Missouri School of Journalism

全世界第一所新聞科系－密蘇里新聞系，此學校與企業 RJI 合作，一方面使企業能使用學校資源與學生，另一方面也將所得貢獻回學校。他們讓學生不只在課堂中學習，更在「仿真實媒體環境」中實習。此環境結合許多媒體組織，包括電視台、報紙、雜誌、公共廣播電台、廣告代理，以及數個新媒體組織，讓未來的記者能從做中學。另，2007 年春季課程，部分學生參與了實驗性課程，課程中每位學生與來自《伊利諾香檳報》(The News-Gazette in Champaign ,III) 的記者配對，產出實際版面新聞。

2.The Indiana University:

<http://journalism.indiana.edu/journalism-experiences/see/?gallery=50&t=0>

印第安那大學新聞系鼓勵學生與教師一同進行獨立研究計畫，讓學生參與國際性新聞研討會，並在國際記者報導 2008 年總統大選時，觀察位於華盛頓州的記者，實地學習。

3.日本京都立命館大學－映畫シナリオ創作實踐:

http://www.ritsumei.jp/press/detail_j.topics.4756

立命館大學映畫學部（也就是影像藝術或電影）於 2008 年開設「特殊講義 映畫シナリオ創作實踐」課程，由山田洋次帶領完成「京都太秦物語」電影劇本，於 2009 年課程中進一步帶領學生進行此劇本的電影拍攝。從拍攝前的準備、到實際電影拍攝，再到後期剪接，都由山田洋次導演與學生一同進行，過程中盡可能讓學生實際操作，並非只作為扛器材之助理。

4. University of Florida : <http://www.jou.ufl.edu/>

佛羅里達大學的新聞系有 Advisory Council 的組織，此組織由二十人左右的專業新聞從業人員組成，協助新聞系評估課程發展重心與方向，提供學生諮商，還有實際就業機會。

結合多媒體能力：影像美學、網站設計

1.Ohio University- Brick City Records

Ohio 大學其廣播電台 All Campus Radio Network(ACRN)為學生運作自主性社團，擁有相當高的 E 化課程，網站建置與管理都相當完善，因此大學生在社團中的學習比課堂更為活潑。

2.Columbia University-Digital Media Initiatives at the J-school

Digital Media Initiatives at the J-school:

<http://www.journalism.columbia.edu/cs/ContentServer/jrn/1212609473248/page/1212609473229/JRNTabPage.htm>

哥倫比亞新聞研究所讓學生學習 Flash、Final cut Pro 和 Photoshop，並學習寫網頁，讓學生熟悉數位媒體操作，並創造故事，以求不同於傳統的「創新內容呈現」。

跨校結盟

1. News21 計畫 <http://www.news21.com/>

News21 將美國頂尖的 12 所學校新聞系所連結起來，共同完成一個網路深度報導實驗。學生造訪全國各州，並找出創新的報導方式來實踐數位敘事。

三、數位敘事準則

數位化時代下，這些強大社交網絡工具的數位敘事技術不僅增加了個人想像力的視野，也為人們提供一個創造性的技能，使他們創造一套獨特的說故事方式，進而抓住別人的想像，拉近親密的家庭成員或整個世界。Hartley J. & McWilliam K. (2009) 主編的《*Story Circle: Digital Storytelling Around the World*》對數位敘事有四項準則：

(一) 作為一個形式：

它結合了直接的情感自白、披露真實的紀錄片，以及簡單優雅的格式。

它是一種數位化的十四行詩，或俳句。

(二) 作為一種實踐：

數位敘事結合多種平台共同出版生產。

(三) 作為一個運動：

它能真正結合專家和消費者的創造力。

(四) 作為一個文字系統：

展現新媒體的可能，挑戰傳統專業和業餘生產之間的區別，重新定義，生產者與消費者的關係。

綜上所述，數位敘事不僅是一種技術發明，還代表了一種運動、一種理念。作為理念的數位敘事與當代各種社會思潮存有千絲萬縷的關係。因此，後續關於資料庫敘事的結構與觀點等論述，本研究將會參考後現代主義對於媒體發展的預言與觀點，藉此展開資料庫敘事特色的剖析。

第三節 研究問題

在這裡，我還是必須回到我最初的研究發問，到底傳統的敘事元素如何在電腦環境裡存在和運作的？傳統敘事理論、數位敘事理論其間的可能關係為何？而本研究的主體－資料庫，作為數位敘事的一種類型，一種文化形式，如何將傳統敘事元素徹底拆解成數碼格式？又這些傳統敘事元素如何轉換、又如何殘存於資料庫敘事中？

本研究主要在探知「傳統的敘事元素如何在資料庫環境裡存在和運作的？」但由於敘事元素相當廣泛，涉及層面相當地多，但敘事元素中結構與觀點是決定作品思想的重要因素之一；它不僅將作者的創作意圖傳遞給讀者，更引導讀者對文本進行解讀。因此，本研究將針對【Bleeding Through Layers of Los Angeles：1920-1986】（簡稱【Bleeding】）作分析，提出兩個研究問題：

一、關於敘事結構

【Bleeding】紙本小說枝散的敘事線與斷裂不連續的敘事因果，把讀者對於傳統線性敘事從開頭發展到高潮結局的期待分散了，使此部小說不同於以往傳小說。【Bleeding】小說以什麼樣手法呈現這樣的敘事結構？故事中的人物、場景等敘事元素又如何以這樣的敘事骨架描述？這樣的敘事結構目的為何？帶來什麼樣的效果？再者，【Bleeding】DVD-ROM 資料庫小說的改製如何體現紙本小說企圖嘗試的敘事結構？與【Bleeding】紙本小說又有什麼樣的差異？

二、關於敘事觀點

【Bleeding】紙本小說與資料庫小說，在紙本小說中，作者的聲音無所不在；但在資料庫小說中，作者的聲音被包裝在小視窗中，可以被使用者關閉或打開。因而，作者聲音出現影響了兩種形式的敘事觀點呈現，更影響了這部作品讓讀者如何進入故事核心、人物內心。【Bleeding】小說，作者的聲音如何存在？而當資料庫小說將作者納入 DVD-ROM 形式時，對敘事本身會有什麼影響？有哪些觀點呈現？如何轉換？關注的對象又如何被呈現？進一步可以思考，當讀者具有了點選的能力，能夠恣意選擇聽或不聽到作者的聲音時，讀者的涉入與紙本的小說又不太一樣，讀者在資料庫小說裡真的能再賦予小說意義嗎？

第二章 文獻探討

本研究的文獻分析探討重點有二：一為關於傳統敘事結構與觀點的呈現，一為當「數位」成為當代故事的刺激元素以及後續接受的型態時，資料庫敘事結構與觀點如何呈現。在文獻回顧分為四章節，在瞭解傳統敘事、資料庫敘事之前，本研究整理新媒體敘事相關論述於第一節中，將數位敘事相關研究羅列，藉以瞭解資料庫作為新媒體之一，其相關研究方向。

本研究所選文本【*Bleeding Through Layers of Los Angeles: 1920-1986*】其同時具有兩種媒體載體：紙本小說（印刷）、資料庫小說（DVD-ROM）。因此，第二節將追溯敘事學與媒體淵源的脈絡，從最早 Barthes、Genette 等學者將敘事看作是獨立於媒體之上，再到 David Herman 以及 Ryan 等人主導的新敘事學派的跨媒體研究，將敘事與媒體間的重要關係作探討。

眾所皆知，結構與觀點是決定敘事作品思想的重要因素之一。它不僅將作者的創作意圖傳遞給讀者，更引導讀者對文本進行解讀。因此，第三節以 Chatman 的敘事結構帶出文本中的敘事結構是如何被建立起來的，之後以 Chatman 與 Edward 等人對於敘事觀點的論述，釐清文本敘事情境。

再者，從歷史角度來看，推動敘事作品結構與觀點演變的動力之一，是媒體的推陳出新，媒體從書本、電視、光碟到網路轉變的過程中，出現了不同的敘事結構與觀點。因而，第四節聚焦於資料庫敘事，不過，要瞭解資料庫敘事結構與觀點轉換的過程，必先從數位內容的本質開始著手，才能更清楚由於「數位」本質的關係，敘事結構與觀點改變的動力與關鍵所在。本節分為四部分陸續將 Manovich 數位內容本質、Manovich 與 Kinder 對資料庫敘事定義的論辯、再從 Genette 的「微敘事」、Herman「遞歸」、Kristeva 的「互文」探討資料庫敘事結構的概念；接著以 Barthes「作者已死、讀者誕生」探討資料庫敘事中的敘事觀點。

第一節 新媒體敘事相關論述

自 1990 年數位敘事發起以來，自然也引發學術界著手開始進行相關的觀察與研究。關於新媒體敘事的探討，國內外皆有之，本研究將先針對國外書籍整理：

一、國外新媒體敘事著作

Hartley J. & McWilliam K. (2009) 的《*Story Circle: Digital Storytelling Around the World*》集結了各國對於數位敘事運動的參與，包括探討中國、巴西、西歐和澳大利亞的數位敘事。本書包含兩大思考，其一為關心誰在說故事？故事在哪發生？用什麼方式說故事？在此基礎上，加入數位環境、藝術、個人自由解放等思考。其二帶出數位敘事普遍的體制問題：如何在合法、不侵權的基礎上，收集檔案，而此檔案對生產消費者的內容產製、文化參與有何幫助，並在數位敘事的實踐上，牽涉到創作者習不習慣這樣的分享空間，以及參與者自主性的問題。本書中將數位敘事視為一個實驗，影響著全世界，提出數位敘事是有能力更替、進行自我糾正的，但最重要的還是在於「人的參與」。

除了 Hartley J. & McWilliam K. 的探討外，Martinec, R & Leeuwen, T. V. (2008) 的《*The Language of New Media Design : Theory and Practice*》也開創了新媒體敘事另一個里程碑。本書提供各種新媒體敘事的實例，結合理論與實踐，提出非線性模式 (non-linear models)、第二轉譯 (the second translations)、通用結構 (Generic structure) 幾種概念，並從這幾個概念實際探討學生的新媒體敘事作品。串穿本書最重要的觀念是，當轉換一個線性文本成為非線性的形式時，意味著這些線性文本將會從作者手中進一步轉譯。設計者會根據一些準則進行轉換，如敘事結構的設計：樹狀圖、星狀圖、網狀圖等。

Ryan (2006) 出版《*Avatars of story*》將對敘事的關注轉移到數位敘事形式，Ryan 認為，過去敘事學關注文學敘事的虛構，卻忽略其他媒體，尤其是數位形式的敘事研究。因此，本書藉由互動小說文本、多媒體作品的觀察，探討敘事的意義如何受到載體、製作軟體的影響，如 Infocom 解析器、Storyspace 超文字生產系統或是 Flash 軟體。而在書末，總結新媒體會提供新的體驗故事

的方法，因而故事會有新的化身，並強調互動性與敘事的時間性。

另外，Noah & Harrigan (2006) 的《*First Person: New Media as Story, Performance, and Game*》集中討論新媒體、電腦遊戲和表演之間的關係，關注互動性與程式的問題，本書以第一人稱 (First Person) 探討故事、遊戲與使用者的關係，提到數位虛擬空間中，互動小說、詩歌、視覺、語言藝術等主題，並將這些主題連結在一個個的房間中，來瞭解數位所提供的可能性與審美意義。

關於數位敘事有兩本工具書，其一為 Teehan (2006) 的《*Digital Storytelling: In and Out of the Classroom*》從教育工作者的角度切入數位敘事，將創意學習、數位技術與說故事結合，讓學生透過接觸數位敘事有機會講述自己的故事，是屬於一本較為實務性的工具書。其二為 Porter (2005) 的《*DigiTales: The Art of Telling Digital Stories*》，這本工具書反映了一種信念，即數位敘事可增強人類重新審視自己的能力，將傳統的故事書與數位元工具的流程融合在一起，提出適用的軟體與硬體、資源與想法，幫助學生實踐數位敘事。

綜合上述，Hartley J. & McWilliam K. (2009)、Martinec, R & Leeuwen, T. V. (2008)、Ryan (2006)、Noah & Harrigan (2006)、Teehan (2006)、Porter (2005) 的數位敘事研究都不約而同的將數位敘事視為一種理念、一種運動，並發展較為工具性的步驟與實務作品的解析作為論述主體。

不同於上述的研究，Manovich (2001) 的《*The Language of New Media*》結合電影理論、藝術史、文學理論、計算機科學等概念，重新發展新媒體定義、理論、敘事結構，並提出資料庫敘事、空間蒙太奇等概念。Manovich 也特別表達立場，他認為資料庫與敘事之間是對立的兩極端，使用者對於閱讀資料庫敘事的經驗，非常不同於讀一個故事、看一部電影。因此，他將資料庫視為一種文化形式，提供人類體驗自身與世界經驗的方式。

二、中文新媒體敘事著作

2006 年闕帝豐、李克中翻譯的《編故事：互動故事玩家創意聖經》，本書

將傳統遊戲、故事情節與新媒體科技結合，探討互動式遊戲模式企畫過程，文中特別關注於互動故事中原本被動的觀看者，變成主動參與者。而由 Preece (2006) 編輯的《互動設計：跨越人電腦互動》這本書，集結使用者介面、網頁設計、多媒體產品設計、行銷學、經營學等領域，來討論互動設計，設計者可透過這兩本書彼此參照、思考互動敘事設計。

葉思義 (2005) 翻譯由 Crawford 撰寫的《遊戲大師談數位互動劇本創作》一書，這本書解說了遊戲與互動故事劇情的設計技巧，並探討故事與互動性之間的關係。Crawford 將互動劇本創作流程，與可能遇到的難題做了完整的整理，在書中，他認為，使用者閱讀互動劇本時，不是像在看電影或讀小說一樣，在位置上坐著把故事看完。因此創作互動劇本時，創作者並非只是強化英雄與壞蛋的衝突，其實更需要將角色扮演與高度選擇權的遊戲設計處理好。

2002 年馬海良先生翻譯由美國學者 David Herman 編輯的《Narratologies》一書，考察傳統敘事形式從電腦裡學到的新概念，發展虛擬、遞歸、窗口和變形四個概念，說明敘事學就如同其他自然和社會科學一樣，具有揭示新視角和推進知識的力量。他把敘事性看做是「讀者用以處理文本、作者用以處理材料、心靈用以處理經驗數據的認知框架」(David Herman, 1999 / 馬海良譯, 2002 : 65)。文末 Herman 歸納了文學敘事、社會敘事學、歷史敘事以及女性主義敘事學等新方向。

廈門大學學者黃鳴奮教授長期關注敘事在電腦時代、網路時代、數碼時代的變化、創新，於 2002 年出版《超文字詩學》，從語言、科技、文學、藝術、教育等各角度探討超文字的交互性、交叉性、動態性，並詳細界定超文字範疇，深化超文字的理念，並旁推超文字興起背後的現代與後現代意涵。該書列舉超文字的先驅，更進一步引用西方馬克思主義、索緒爾、後結構主義以及文化理論，勾勒出了媒體變革與當代文藝氛圍的關係。

台灣新媒體敘事書籍與研究在 90 年代後期引進台灣，中興大學外文系教授李順興及詩人須文蔚也開始以「超文字」、「互動設計」、「非線性敘事」、「數位文學」等探討新媒體與敘事轉換，他們的論文與書籍大抵上將數位文學視為一種文學遊戲，發展形式美學並進行閱讀上的再思考，依據數位文學在寫作主

題、形式以及風格上的差異，將數位文學進行區分和歸類。

如須文蔚（2003）的《臺灣數位文學論》，將臺灣數位文學的發展歷程、活動場域如數位詩、多向小說、網路文學、數位出版等，企圖建構一套數位文學理論與評論的體系，勾勒出過去六、七年來，數位科技在臺灣文學理論、傳播、創作、教育等環節上所展現的型態。

李順興教授於《聯合電子報》「e 世代文學電子報」設立了專欄〈美麗新文字〉，從 2000 年到 2002 年間，發表不少文章。與新媒體敘事相關篇目整理如下：〈網路文學的定義問題（上）（下）〉、〈數位的可塑性與網路特質〉、〈網路文學的讀者還沒誕生—回應「讀者在那裡？」〉、〈超文字的虛擬潛能〉、〈過渡時代：文學創作工具的再思考〉、〈超連結與文學想像〉、〈超文字的形式修辭與範例〉、〈超文字中的嬉玩與遊戲成分〉、〈重塑圓融的電玩角色〉、〈文學遊戲：再現與模擬形式的融合〉……等，由上述可知，李順興教授十分關注數位文學的潛力，對台灣的網路文學的影響既深且廣。

陳思齊（2000）關注讀者在面臨不同文本結構時，其閱讀時間、閱讀成效、閱讀聯想是如何；又如施志昇（1996）借用電影敘事針對《殺人月》互動電影遊戲進行敘事分析，探討敘事結構及讀者理解敘事的心理活動。另外，除了關注讀者與文本，亦有透過敘事角度，對超文字提出設計原則如陳家惠（1999）、塗志豪（1998）以及林華（1997）。

單篇論文除外，相關學位論文研究，其一為陳家翰（2010）的《群夢屋：夢境的數位化實現與集體潛意識的再現探索》，以數位平台及技術來體現夢境的特色，並參考巴舍拉《空間詩學》對於空間、物件所帶有的時間封存和記憶感概念，落實榮格的高低樓層結構相對於理性與神秘的比擬，創造一間由 Flash 技術的房子，人們得以在這間《群夢屋》自由穿梭，感受集體潛意識的意象，聆聽源於自己，也來自大眾的聲音。

其二為賴睿伶（2010）《「無語良師」：一個數位互動敘事之初探與實踐》，其藉由網站作品的實驗，探討傳統媒體紀錄片工作者如何改變思維，企劃並執行數位互動內容作品之製作。文中也特別提到，透過實驗作品，發現數位敘事給予使用者和製作者一個說故事的空間，敘事的歷程較像在進行「成語接龍」，

其間每一個段落的内容是個空白，可以是由使用者自行發揮的空間，而製作者並沒有脫離故事的結構中，而是以至高的角度串連故事的脈絡，讓使用者得以悠遊其間。

其三為 2007 年郭家融的《『觸景生情』：一個數位敘事的思考與實驗》。透過數位敘事幾種理論思考與創作「觸景生情」網站作品，將 Benjamin 的斷裂式回憶與 Bachelard 的家屋想像於網路空間中，將一個簡單的故事從傳統媒體到數位媒體上，實踐許多趣味變化以及閱讀方法，甚至延伸到商務應用，呈現數位時代敘事語言豐富樣貌。

其四穆立玫（2006）的《「128 空間現場」互動式敘事影像創作論述》。此創作採用多重敘事的結構，打破以往線性限制，製作遊戲式的互動式敘事影像，讓觀者來可以按自己的意志去瀏覽這部作品，並透過艾福雷特（Hugh Everett）的「平行世界理論」的探討來表達人對於自我的省思與真實環境的抗拒與矛盾。

針對數位敘事既有的研究與書籍進行一定程度的搜尋與閱讀後，本研究企圖初步跨出工具面、創作面、設計面的範疇，以「敘事理論」打底，並以數位形式的新敘事學作為延伸，試圖瞭解 DVD-ROM 資料庫敘事的樣貌。綜觀國內關於新媒體與敘事轉換為主軸的研究整理如表 2-1：

表 2-1：國內關於新媒體與敘事轉換為主軸的研究整理

時間	作者	名稱	內容摘要
出處			
2010	陳家翰	群夢屋：夢境的數位化實現與集體潛意識的再現探索	以數位平臺體現夢境，創造一間由 Flash 技術為主體的房子，人們得以群夢屋自由穿梭，感受集體潛意識，聆聽自己也來自大眾的聲音。
	國立政治大學廣播電視研究所碩士論文		
2010	賴睿伶	「無語良師」：一個數位互動敘事之初探與實踐	藉由網站作品的實驗，探討傳統媒體工作者如何改變思維，企劃並執行數位元互動內容作品之製作。
	國立政治大學傳播學院在職班碩士論文		
2008	張玉佩、邱馨玉	男性氣概的再現：數位遊戲之文本結構探索	從文本結構出發，探索數位遊戲男子氣概探索場域，以文本敘事分析「仙境傳說」遊戲文本、官方刊物與遊戲廣告。
	資訊社會學會年會。		
2007	郭家融	「觸景生情」：一個數位敘事的思考與實驗	藉由網站作品的思考與實驗，體現數位敘事中解構敘事，並創作拼貼「自製電影」式的後設玩法，以及真實虛擬風格的數位敘事文本。
	國立政治大學廣播電視學研究所碩士論文		
2006	穆立孜	「128 空間現場」互動式敘事影像創作論述	多重敘事的結構互動式敘事，讓觀者按自己的意志去瀏覽，表達人對於自我的省思與真實環境的抗拒與矛盾。
	國立臺北藝術大學科技藝術研究所碩士論文		
2006	鍾蔚文、陳百齡、陳順孝	數位時代的技藝：提出一個分析架構。	透過物質性、機緣和技藝三個概念分析人和工具之互動來找出數位時代核心技藝為何。
	中華傳播學刊，10		
2000	陳思齊	超文字環境下敘事文本類型與超文字結構對閱讀之影響	探討超文字空間中，讀者在面對不同結構與類型之文本時，其閱讀時間、閱讀成效、閱讀聯想是如何的，並探討超文字敘事體的發展。
	中華傳播學會論文		
1999	陳家惠	全球資訊網學習素材敘事方式初探	探討傳統學習素材敘事改變的可能性，採用「文獻分析」、「使用者評估法」與「專家評估法」推論網路學習素材敘事方式的設計原則。
	國立交通大學傳播研究所碩士論文。		
1998	塗志豪	網路超文字環境中新聞敘事結構與寫作歷程之初探	探討網路新聞敘事結構與寫作歷程，推論編寫原則，並發展超文字新聞編寫系統雛型，探討超文字新聞敘事結構與寫作歷程。
	國立交通大學傳播研究所碩士論文。		
1997	林華	超文字文本呈現模式及訊息設計之研究	以超文字架構、認知理論以及電腦人機介面為考量，提出超文字之文本設計原則與建議。
	中華傳播學會研討會論文		
1996	施志昇	互動式多媒體敘事分析之研究	探討互動式多媒體在敘事方面的特質，針對《殺人月》互動式電影的遊戲敘事分析，探討敘事結構及理解敘事的心理活動。
	私立元智大學電機與資訊工程研究所碩士論文		

第二節 敘事理論三種立場的轉變

當本研究以媒體的角度進行思考，相信人們在接收或傳播故事時，會因媒介的模式而有所不同，進而形塑了文本或故事本身。在進行分析之前，首要釐清敘事理論三種立場的轉變，來說明本研究方向的重要性。

David Herman 於 1999 年編輯一本跨領域敘事理論的代表作《新敘事學》(Narratologies)，他將傳統的敘事理論分為三種立場，分別為敘事獨立於媒體的主命題、敘事徹底地依附媒體的反命題，以及敘事與媒體的依附關係是程度上的問題的綜合命題 (David Herman, 1999 / 馬海良譯, 2002)。Herman 發展虛擬、遞歸、窗口和變形四個概念，說明敘事學就如同其他自然和社會科學一樣，具有揭示新視角和推進知識的力量，考察傳統敘事形式可從電腦裡學到新的概念。本書對 60 年代中期以法國領導的結構主義敘事學進行反思，其收錄論文的研究方法，基本上都是敘事學與其他學科相結合的產物。較為特別的是，原本「Narratology」(敘事學)是不可數名詞，但該書書名刻意採用複數形式，以此宣告該書中敘事方法研究的多樣性。廣義地說，這三種立場傳達敘事理論學者對於敘事與媒體之間的思考。以下分別就這三種立場探討：

一、敘事獨立於媒體，視敘事為結構

西元 1969 年 T.Todorov 提出敘事學一詞，它最早被視為一個跨學門與媒體的科目。但接下來的三十年，敘事學在 Gérard Genette 的影響下，試圖以語言學作為前導科學，把語言看做一個差異的系統，進而把意義看成是結構對立的產物。也就是說，敘事可以跨越各種媒介的共通結構。因此，此派學者結合了蘇聯時期 T.Todorov 所提倡的形式主義，並借重 V.Propp 的現代敘事分析作為分析工具。

視敘事為結構的立場，由 R. Barthes、G. Genette、A. J. Greimas 以及 T.Todorov 等學者揭開序幕，他們陸續以結構主義理論和方法切入，分析故事與敘事的關係，開始將敘事的概念予以二分或三分，以分辨出哪些是敘事不變的形式，而哪些又會隨著外在情境的不同而有所改變的部分。如卜羅普提出「敘事功能」(narrative function) 概念曾論及如何組織一個故事的秩序，亦已成為現代文學分析一般作品時的主要工具。與其他敘事論者不同之處，在於卜羅普

的敘事功能可辨認任何故事表面下的深層結構，因而可以系統化描述文本形式，基本上屬於一種有效的「敘事文法」(蔡琰，2000：28)。

此立場整合語言學與結構主義，關注於敘事文本共通的結構，進而尋找跨越所有敘事例子的共通點，試圖忽略歷史、文化、讀者或故事賴以傳遞的媒介本身。其中相當經典的就是 Chatman (1978) 對敘事內涵的二分法，他是第一個明確指陳敘事可分為故事 (story) 與論述 (discourse) 的學者，前者指敘事所描繪的對象 (what)，由具有邏輯的動作、事件和人物所組成；後者為論述，也就是故事如何表達的部分 (how)，包括時間順序、再現模式、敘事的角度、文本參與者以及所使用的媒介模式。簡略而言，故事是包括深層故事中的事件、人物和場景及其相互關係。而論述所關切的表達形式，則是敘事結構體。至於所謂內容的實質，則是指涉未經語言整理或傳述的原始材料之謂。而表達的實質，則是指涉表達的媒介體本身，譬如文字或電影等 (林東泰，2009)。

Chatman 依據此一觀點，認為故事又分為靜態狀態 (即故事的存在條件) 係由角色、時空背景、品質及寫作稱謂組成。動態發生過程則以「情節」為主，係由核心及衛星事件組成，其具現方式包括有目的的行為動作及無預謀的偶發事件。有關 Chatman 所指稱可以參見表 2-2。

表 2-2：Chatman 敘事結構要素表 來源：蔡琰，2000

狀態	存在 條件	稱謂	人稱 (又稱觀點) *		
		品質	氣氛	喚起心境、語氣直述、假設*	
		背景	時間	對時間的交代*	
			空間	對空間的交代*	
	角色	在故事中所登場的，抱持某一立場或態度的事件相關人物*			
過程	情節	核心事件	發生／進行著的主要故事線*		
		衛星事件	進行／發生著的故事支線，通常所佔篇幅與持續時間少於核心事件*		

因而，在傳統敘事理論中，所謂「敘事」，是在時間序列中展現的故事。我們用故事來認識人文的世界，而敘事已經融入我們日常生活中，我們很少意

識到它 (Susan Engel, 1995 / 黃孟嬌譯, 1998)。敘事都有它系統化、結構化的情節模式。若從此派學者觀之，資料庫敘事如何透過其數位特性處理敘事結構的問題？

本研究發現，此派學者所做敘事分析的目標在於釐清內容的形式。相對地，內容的實質意涵如主題與構想就顯得不是那麼重要，但主題與構想卻可以當成敘事的例子，以增加敘事分析時的信度和效度。然而，此派學者漸漸發現媒介對於故事的影響很難完全擺脫開來 (Herman, 2004)，Chatman (1978) 對電影的敘事研究也發現，不同媒介在表達故事上所造成的差異。但是，後來他也不得不承認，口語敘事在表達歸納時間的內容上就比電影敘事來得容易多了，相較之下，電影敘事比較擅長處理空間關係。埋下了讓敘事研究者轉而找尋敘事徹底依附於媒體的證據。

二、敘事徹底的依附於媒體

此派學者認定敘事形式會受到其所依附的媒介特質所影響，從而決定了文本與故事之間的關係，因此敘事本身徹底依附於媒體之下。此派學者從符號學家 Charles Sanders Peirce 的符號理論擷取靈感而提出這項觀點。由於，符號理論注意到作品作為故事的載體，基於先前已被建立之整體，能藉由其他類似事物指涉 (Herman, 2004)。正是從這裡開始，敘事學的研究開始注意到不同媒介所可承載的表意不同。雖然是同一個故事，但當透過不同媒體表達時，該媒介的物質特性會左右故事如何被再現，每一種媒介所提供的資源或所造成的限制不同，因此故事會不同的變動。

當故事被不同的媒介承載時，代表不同媒介平台，就會有著不同的敘事情境。從媒介本身到使用者、社會以及文化結構都彼此相互影響 (陳雅惠, 2008)。如以文字書寫的小說，其所擅長的是線性的、邏輯的或有時序的因果關係；而圖像媒介如照片、繪本，擅長表達視覺的空間關係，當所選擇的平台不同，其所能提供表達的物質性 (materiality) 也就不同 (鍾蔚文、陳百齡、陳順孝, 2006)。是故，第二立場注重敘事的「話語 (論述) 層次」，以法國 Genette 為代表，針對敘事作品中敘事者的口頭表達話語進行分析，關注倒敘、預敘、視角的運用 (林東泰, 2008: 532)。過去的敘事理論已嚴重忽略了媒介的重要性，本派學

者進而轉向討論故事和文本之間的關係，認定敘事形式會受到其所具體展現媒介的本質所影響，從而決定了文本與故事之間的關係。

是以，Herman (2004) 從反命題的立場看來，此派學者認為敘事中的故事，並不單純由本身的形式所決定，而是由故事形式與傳播情境之間相互作用下的結果。也就是說，敘事如同言說活動，由閱聽人所聽到、看到或讀到的部份共同創造言談行動。敘事對他們而言不是某種研究的對象或結構，而是一種言說行為，同時也是一種活動 (Keen, 2003)。所以，那些由某人告訴其他人的故事，應被視為一社會符號中的交易，而不是內在的、先存的結構。

然而，由於伴隨著科技的發展，可供使用的媒介工具不再只有文字、圖像或影像，敘事依附於媒體的反命題的論述，逐漸有所限制。而傳統敘事的正命題與反命題都不利於發展跨媒介或多媒材的敘事理論。因此，在媒介之下應該要有「媒材」(mode) 的概念，針對不同媒材特性如何影響探索，才有助於研究跨媒介時代下的敘事現況。

在跨媒介或跨媒材的傳播情境中，不同媒介工具的界線不再涇渭分明，而是彼此可以選擇、組合或重組。因而有了所謂的綜合觀點—媒體依附是程度上的問題，以釐清敘事中哪些是容易受到媒介因素影響、而哪些又可以具有相對獨立的自主性部份，如此才能發展符合數位媒介實況的敘事架構。

三、綜合觀點—媒體依附是程度上的問題

當研究者為了拓展敘事的概念，發現前兩立場均有所不足，無法解釋數位媒介下所產生的敘事活動，因此開始受到認知科學的影響，認為敘事應該被看成一種由使用者對文本回應後所產生的認知。因此，敘事與媒體間的關係是或多或少的程度問題 (Herman, 2004)。

也就是說，敘事依媒體內部轉譯能力的程度，有變化地繫在表達的媒體中。他提出，綜合命題和反命題一樣注意到媒介特性在敘事中的重要性，但綜合命題改變在於他們認為故事受到其所再現媒介形式的「形塑」(shaped) 而不是「決定」(determined)。也就是說，綜合命題把敘事看成會受到其表達媒介特性而改變，而且不同媒介的敘事之間有著不同程度的可轉譯性，媒介和敘事的關係

是一種多或少的光譜式關係，而不是有（依賴）或無（獨立）的二元對立狀態，這也就擺脫了反命題中媒介相對主義的極端看法，進而尋找可以討論受到不同媒介影響之能量變化的敘事模式（陳雅惠，2008）。

第三立場則兼顧敘事結構和敘事話語，以 Chatman 和 Price 為代表，結合 Barthes 的敘事分析法與 Genette 的敘事理論觀點，對電影敘事頗有見地。再者，跨媒介敘事研究者 Ryan（2006）認為應該採用「敘事性」來重新討論跨媒介、多媒材的敘事研究，其所指稱的不是有或無的問題，而是多或少的光譜分佈，當故事性比較強時，那它召喚讀者的能力也就比較好。所提出的「敘事性」概念，則可以從四個面向來觀察（陳雅惠，2008）：

- （一） 空間面向：敘事必須關於由個人存在所居住的世界。
- （二） 時間面向：該世界必須座落於時間之中，並經歷顯著的變化；而變化必須是由非習慣性的實體事件所導致。
- （三） 心靈面向：該事件中的一些參與者必須是有智識的施為者，擁有一個心理生活，在世界的狀態有情感上的反應。
- （四） 形式的或實用的面向：這些事件序列必須形成一個統一的因果鏈並導致結束；至少有些事件的發生必須對那個故事世界來說是事實；故事必須傳遞某些意義給接收者。

總而言之，當敘事獨立於媒體時，敘事被當成是故事文本；而在敘事依附於媒體時，敘事是一種語言現象，是對故事或文本的詳述（recount）（陳雅惠，2008）。對本研究來說，當數位媒體做為平台時，其媒介特性對敘事的影響會拉出一道光譜，端看說故事者如何利用其數位特性進行選擇和組合。

四、小結

的確，在數位媒體普遍成為說故事所使用的平台時，的確對敘事理論造成影響。本研究進一步歸納相關的數位敘事研究，有兩種觀點：第一種觀點由 Landow（1997, 2006）與 Murray（1997）為代表，認為媒體數位化後，和傳統以印刷為主的媒介相較起來，雖然不同卻也不至於推翻傳統敘事內涵，只能說

數位媒介提供了不同的文本經驗，進而拓展了過去敘事中基本要素。因此，說故事的人繼續流傳故事，反應人的價值觀與詮釋，只是所使用的工具不同，使得故事會有新的文類，或有新的表現方式與組合，這些都是豐富我們所說的故事，並不需要推翻舊的敘事理論。

而另一種觀點由 Aarseth (1997) 和 Manovich (2001) 為代表，認為數位敘事的資料結構邏輯多半存有分枝節點的特性，就如同許多窗口會引領不同的視野與故事，早已和傳統敘事理論所主張的有一個開頭、中間、結尾完整以及連貫性的故事不同了，取而代之的是一種「不再服務於大敘事的敘事」，或是一些無關緊要的分枝結構 (郭家融，2007)。例如：電玩或泥巴 (muds)。持有這觀點的學者急欲發展適合新媒介工具的數位敘事理論，而數位敘事也因此開始在世界各地實踐著。

誠如 Herman (2004) 所言，敘事學深受結構主義、符號學、認知科學等理論思潮影響，並會因新媒體科技的出現而有了新觀點的產生。就本研究的整理觀察來說，敘事理論歷經時代演變而轉換的立場觀點，並不會推翻先前的立場觀點，更貼切地說，敘事與媒體的關係可以說是不斷地進化，像轉盤、轉輪般的推動敘事理論持續更新，如圖 2-1。



圖 2-1 敘事與媒體間的關係 來源：本研究繪製

第三節 傳統敘事結構與觀點

敘事何為？它是如何進行的？它們又是如何建構起來的？如何運作？諸如此類的問題，是首先需要進行討論的。

如前所述，敘事從根本上來說是一種交流活動，就 Barthes²的觀點，凡有人類的地方，就存在敘事。在結構主義看來，每一個敘事文本都包含兩個部份，第一部份為故事（story），即內容與事件鏈，第二部分為論述（discourse），也就是作品的表達，其內容得以交流的方式。可以這樣說，如果將「論述」理解為敘事作品表達與敘述層面的話，「故事」就屬於所述或被敘述的層面。論述具有實體，即一種表達媒介（比如口頭或書面，或是本研究主體—資料庫）以及形式（由一連串的敘述組成，這些形式決定著情境與事件的表達順序，制約敘事觀點、敘事速度等）。而故事則是敘事作品中描述的存在物與事件（譚君強，2008：21）。

一、傳統敘事結構

傳統敘事理論視結構為實體或關係，即結構是對於文本的整體規劃與安排，並且結構本身構成了文本有機體。西方文論鼻祖亞里士多德在其《詩學》中研究悲劇體裁，他認為悲劇由形象、性格、情節、言詞、歌曲和思想六種因素所構成。其中以情節（plot）最為重要（董希文，2006）。

盧非易於《傳媒類型寫作》第十章提及情節的概念，認為情節是一連串的事件與行動，對故事的發展產生因果影響。情節構成故事，一連串的情節組成一條故事線（story line）。一般故事通常只有單一故事線；但複雜的故事如家族故事，則在故事主線之外，另經營多重的故事線（multiple story lines）；有時候，一個作品是由事件不相關的幾個小作品組成，如：「光陰的故事」、「兒子的大玩偶」這類所謂三段式電影，它們各有其自己的故事主線，形成多故事（stories）的結構（盧非易，2009：第九章／政大傳院媒介寫作教學小組，2009：256）。

E.M Forster 也曾經釐清故事與情節的關係，他在《Aspect of the Novel》一書說：

² 參考本研究第一章緒論所提及的關於 Roland Barthes 的論述

讓我們給情節下個定義吧。故事是一些按時間順序排列事件的敘述，情節則是具有因果關係的事件敘述，「國王死了，然後王后也死了」，是故事。「國王死了，王后也傷心而死。」代表的是情節。對國王之死這件事，如果我們問：「然後呢？」這是故事。如果我們問：「為什麼？」就是情節。這就是故事與情節的基本區別（E. M. Forster,1966:93-94／申丹，2004：51）。

然而，情節之下為事件的概念。譚君強（2008：21）提出，無論出現什麼樣的內容，都離不開事件。事件有大有小，其發生的時間有長有短，在一個大的事件中可以包括許多小的事件，而許多小的事件也可以歸於一個大的事件標記之下。Barthes 認為，在不同的事件中，有些事件是敘事作品或者敘事作品真正的連結，而另一些隻不過用來填補連結功能中間的空隙。因此，Chatman 以下列表將情節的概念分為核心事件與衛星事件。

表 2-3：Chatman 敘事結構要素表 來源：蔡琰，2000

過程	情節	核心事件	發生／進行著的主要故事線*
		衛星事件	進行／發生著的故事支線，通常所佔篇幅與持續時間少於核心事件*

核心事件可以在情節發展中提供一個新的選擇，或者說，在故事的進一步發展中，它打開或者結束一個未定的局面。而在兩個主要的功能之間的一些次要的、不起決定作用的敘述和圍繞著核心事件所出現，以維持或延緩原有情節進程的事件屬於衛星事件。它們之間的關係恰如樹木的主幹與圍繞它出現的枝條。核心事件在故事的發展中具有連續意義，同時又產生具有後果的意義，而催化事件只具有連續的意義。舉例來說，當聽到有人敲門時，故事中的人物可能會開門，也可能不開門，這裡就提供了一個選擇，因此它是核心事件。但是，再決定開門或是不開門的這段時間裡，或者已經決定要開門，但在實際打開門之前，故事中的人物可能會出現一些其他的行動，比如一邊去開門一邊點一支煙，或者在開門之前把房間整理一下，或者在開門的片刻閃過一些念頭等，所有這些屬於衛星事件。它們本身並沒有提供一個新的選擇，也不對開門與否這

一核心事件造成干擾，而只是以各種不同的方式伴隨這一核心而出現(譚君強，2008：26-27)。

因此，核心與衛星定義是這樣的：「核心事件意指具有連續性且對事件發展有必然導向的功用，用以推動故事的進一步發展。而衛星事件是一種催化的功用，用以輔助與強化核心事件，但並沒有推動故事進入另一個情節的強度。」(李惠菁，2006:81)

核心事件與衛星事件在敘事作品中的作用有所不同，但都是敘事作品中不可或缺的成分。一般來說，核心事件在數量上並不佔有優勢，它通常出現在情節發展處於轉折的時候，並決定著故事發展的方向。這些有限的核心事件成為決定故事情節發展的基本架構，它們自身按照特定的規則構成敘事結構，並在敘事結構上發揮它們的作用。而圍繞這樣的敘事結構中，衛星事件則是伴隨著一個個相應的核心事件來對它加以充實、補充。原則上，這樣的充實、補充沒有嚴格的數量限制，一切都是實際需要與特定需求而定(譚君強，2008:26-27)。總之，敘事結構的核心事件與衛星事件作為文本中的客觀存在，研究敘事文本時是不能錯過或避開討論的。

其實，Chatman 核心事件與衛星事件的分類概念，這一傳統模式在後設小說等敘事作品陸續產出之後，受到了很大的衝擊。情節之下核心與衛星的概念分類定義變得模糊。與此相對，Chatman 進一步說明：「一個敘事作品從邏輯上來說不可能沒有情節。」他區分了「結局性的情節」和「展示性的情節」(申丹，2004：54；Chatman,1978:47-48)。傳統敘事結構屬於結局性情節，它的特點是有一個結局為目的並具有因果關係的演變過程。而後現代敘事作品的情節屬於展示性的情節，它的特點為無變化和偶然性。

為避免與傳統情節具有因果關係的概念混淆，本研究將直接以盧非易(2009：254)情節(plot)與細節(detail)作為本研究敘事結構分類的基礎，較不會出現定義模糊、混亂的情況。盧非易指出，情節構成故事，是為骨架；細節帶給故事特殊的風味，是為血肉。因此，在每一段情節中，我們寫入細節。本研究認為，情節本身重要的不僅僅是因果關係與偶然性的差別，還有故事事件本身在作品中起的結構作用。如果故事事件在作品中起了一種骨架的作用，

即使不具有因果關係，也可稱之為情節。但倘若故事事件已不再是作品的骨架，本研究不再稱之為情節，而為細節，以免造成混亂。

二、傳統敘事觀點

人們閱讀一篇小說，或欣賞一部敘事作品時，往往會想到，是誰在說故事呢？具體來說，敘事者說故事時，由敘事觀點承擔敘事者（或隱含作者）的責任。敘事觀點指的是敘事作品中，故事講述聲音的發出者。通過作品中的講述，人們可以聽到聲音。H. Porter Abbott（2002：197）提到，即使當我們默默地閱讀時，同樣可以聽到這樣的敘述聲音。因此，敘事觀點制約著敘事的過程與所敘述的事件、人物等。因而，敘事觀點實際上涉及的就是作品的敘事者，正是敘事者的身份及其在敘事文本中所表達的方式與參與的程度，決定了敘事者發出的敘事觀點，也決定敘事文本的基本特徵。Chatman 在《Story and Discourse》一書中對於敘事觀點流動做了圖 2-2：

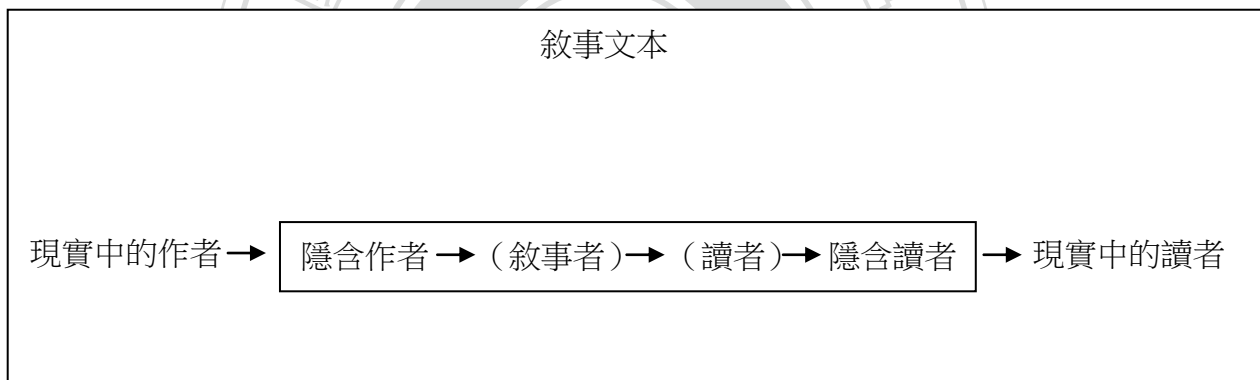


圖 2-2 敘事觀點流動 來源：Chatman,1978:151／申丹譯，2004：219

就呈現故事的方式而言，敘事者是每一個敘事文本所不可或缺的，儘管某些敘事看上去似乎沒有「敘事者」，但這只是一種相對沈默的敘事者敘事（Chatman,1978；李顯杰，2000：225）。從敘事者的生成和功能而言，它、或他或我，顯然是由作者創造和設置的，旨在導引、指示，讓讀者進入敘事網絡和洞悉故事含義的虛構角色，如圖 2-3「隱含作者」的概念。這一概念是美國芝加哥修辭學派 Wayne Booth 在 1961 年出版的《小說修辭學》一書提出來的。實際上當敘事者以故事外的非人稱敘述身份出現時，它就是「隱含作者」的「聲音」，作為講述故事的代理人而存在（李顯杰，2000：225）。

為了區分敘事者這一概念，本研究從不同的角度針對敘述者做不同的區分，希望能夠揭示在不同的媒體平台下，觀點所具有的獨特意義。這些區分相互之間會有相對獨立意義，與此同時，也可能在某些情況下出現部分重疊與交叉的情況。這些區分由於關注點有所不同，分別側重於不同層面的意義與內涵，分為（譚君強，2008：58）：

（一）故事外敘事者／故事內敘事者

所謂「故事外敘事者」，是指一個處於其所敘述的故事上面或高於這個故事層次的敘述者。這樣的敘述無論是第一人稱「我」的形式還是外在於故事的故事講述人，都沒有什麼不同。如《紅樓夢》第一回：

此開卷第一回也。作者自云：因曾歷過一番夢幻之後，故將真事隱去，而借通靈之說，撰此《石頭記》一書也。故曰“甄士隱夢幻識通靈”。但書中所記何事，又因何而撰是書哉？自又云：今風塵碌碌，一事無成，忽念及當日所有之女子，一一細推了去，覺其行止見識，皆出于我之上。何我堂堂之鬚眉，曾不若彼裙釵哉！實愧則有餘，悔又無益之大無可奈何之日也！當此時，則自欲將已往所賴，上賴天恩，下承祖德，錦衣紈袴之時、飫甘饜美肥之日，背父母教育之恩，負師兄規訓之德，已至今日一事無成、半生潦倒之罪，編述一記，以告普天下人。我之罪固不能免，然閨閣中本自歷歷有人，萬不可因我之不肖，自護其短，則一併使其泯滅也。雖今日之茆椽蓬牖，瓦灶繩床，其風晨月夕，階柳庭花，亦未有傷于我之襟懷筆墨者。雖我未學，下筆無文，何為不用假語村言，敷演出一段故事來，以悅人之耳目哉。故曰“風塵懷閨秀”，乃是第一回題綱正義也。

這一段頭一個敘事者介紹了故事的開始：「此開卷第一回也」，並以介紹作者為名，引出第一人稱敘事者「我」，將創作的原委做了說明，從中可以看出，敘事者「我」曾經經歷一些難忘的事情，遇見一些女子，因此希望講述出來。而不論是頭一個故事的敘事者或作為第一人稱的「我」，都沒有直接在所講述的故事中出現，也就是他並未以故事的人物身份出現，而是置身於所講述的情境和事件之外（譚君強，2008：59）。

顯然，第一人稱敘事者「我」，並沒有參與到故事中去。中外許多傳統敘

事作品都採用故事外敘事者的方式，如巴爾札克、狄更斯等人作品，又或《三國演義》、《水滸傳》、《老殘遊記》等均是如此。

故事內的敘事者則處於其所講述的事件、情境之內，與其所講述的事件、情境中的其他人物處於同一層次，並且有可能與所敘故事層中的人物有實際上的交流。如川端康成小說《伊豆的舞孃》中，敘事者「我」是一個學生：「那年我二十歲，頭戴高等學校的學生帽，身穿藏青色碎白花紋的上衣。圍著裙子，肩上掛著書包。我獨自旅行到伊豆來，已經是第四天了。」後來，這位人物愛上了那個早熟的舞孃。由於敘事者以親身經歷的身份見證目睹的事件，這樣的敘事者不僅讓人感覺真實，敘事者做為作品中的人物也更加栩栩如生。然而，敘事者參與故事的程度也可以有所不同，Genette（1980）認為，應該區分兩種不同的種類，一種是敘事者是故事中的主角，如夏綠蒂·勃朗特的「簡愛」最後一章：「我的故事已接近尾聲」，這是第一人稱主角習用的收場詞；另一種則是敘事者以旁觀者角度說他人的故事，他人才是主角，敘事者只是配角，這種次要作用往往扮演觀察者和目擊者的角色，如電影《兩個人的芭蕾》剛開始由女兒的角色說：「媽媽一直說姥姥很美，但我始終不懂姥姥的美在哪。」由一個疑問的開頭數說起整段故事。

另外，Chatman 曾經談到過所謂敘事者與隱合作者的關係，見圖 2-3。因此就這層關係可將敘事者分為可靠的敘事者（reliable narrator）與不可靠的敘事者（unreliable narrator）。

（二）可靠的敘事者／不可靠的敘事者

這一區分由 Wayne Booth 提出。他認為，可靠的敘事者指的是當敘事者在講述或行動時，與作品的思想相吻合，也與隱合作者的思想相吻合，這類情況在傳統敘事作品廣泛存在。如《紅樓夢》敘事者開頭說的「滿紙荒唐言，一把辛酸淚」，和後來讀者感受到的那種歷經滄桑、大徹大悟的感覺，沒有太大差異。

反之，不可靠敘事者的行為意識與隱合作者不一致。比如道德意識上的差別，導致對事件、人物的看法不盡相同；可以是智力上的，如果敘事者在智力上出現問題，所講述的一切就可能帶來疑問；可以是年齡上的，一個年幼的

小孩作為敘事者可能對事件與人物的描述與隱含作者不同。也可以是性別上的，男性、女性所體現的價值觀念也可能與隱含作者不同（譚君強，2008：68）。因此，可靠與否，關鍵在於隱含作者與敘事者思想是否一致，如圖 2-3。

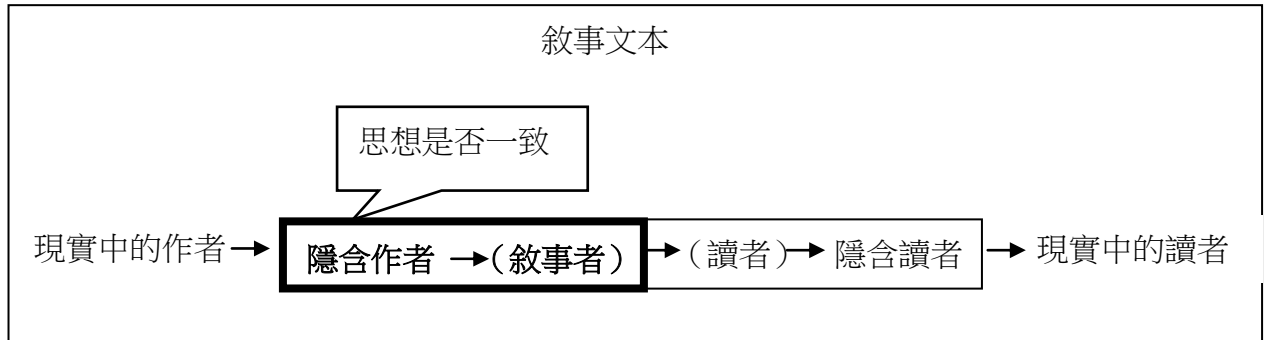


圖 2-3 可靠的敘事者／不可靠的敘事者差異處 來源：本研究修改繪製

在福克納的小說《喧嘩與騷動》中，將不可靠的敘事者發揮地淋漓盡致。裡頭隱含作者企圖呈現人性如何被摧殘、人與人之間難以溝通進行探討，作品分為四章，各有一個敘事者，依次為康普生家的三個小孩，最後一位為黑人女僕。三個小孩皆為不可靠的敘事者，而由仁慈、寬厚的黑人女僕則為可靠的敘事者，她的敘述相對公正、客觀，具有判斷力，可以匡正前三個小孩不可靠的敘述，並對她經歷與目睹的這個家庭作最後的敘述。

舉例來說，三個小孩分別在智力、精神、道德等觀念和隱含作者都不一致，例如其中一個兒子班吉，年齡三十三歲，但智力只有三歲。他的敘述都是一時的感覺和粗淺的印象，甚至分不清楚事件先後順序，由於這樣的人物所講出來的見聞顯然有很大的局線性，並與隱含作者不一致。而其中一位兒子杰生則是一個偏執狂，他一開頭就說出：

我總是說，天生是賤胚就永遠是賤胚。我也總是說，要是您操心的光是她逃學的問題，那您還算是有福氣的呢。我說，她這會兒應該下樓到廚房裡，而不應該待在樓上的臥房裡化妝，讓六個黑鬼來伺候她吃早飯。

儘管這些不可靠的敘事者說的都是這個家庭的事情，但卻都是從他們不同的智力、思想與道德觀念出發的，與隱含作者大相逕庭。這樣的敘述會使讀者

不斷有疑問，開始對文本本身思考。因此，不可靠的敘事者有其存在的意義，他們具有可靠敘事者無法發揮的功能，儘管他們與隱含作者的思想不相一致，但是這種不一致使讀者得以深思其產生的原因與裂縫所在，從而瞭解這種矛盾之下的深層意義，有利於對於作品思想內涵的掌握。一個作為人物的不可靠敘事者往往可以成為一個別具意義的人物形象，以《喧嘩與騷動》為例，班吉這個不可靠敘事者，以近乎愚蠢的語言成就了這個人物，也使這個人物具有了天真無邪的特質。儘管他一點都無法理解發生在他周圍的事件，但作為一個目擊者，他卻能將他看到的事件十分準確的點出來。因而，他成為作品中一個極為單純的人物，也是一位感人的人物，如此的單純、如此的脆弱（譚君強，2008：70）。

（三）外顯（公開）的敘事者／內隱（隱蔽）的敘事者

此分類是 Chatman 根據敘事者可被感知的程度所做的區分，可以說外顯的敘事者與內隱的敘事者之間的差別，在於敘事者是否在敘事的文本中現身，以及在多大的程度顯露出來。這裡，可以有最大程度的顯露與最大程度的隱蔽（譚君強，2008：61-62）。外顯的敘事者會超出文本之外操控情境與事件，這樣的敘事者往往喜歡以第一人稱的方式提及「我」與「我們」，並直接或間接地面向讀者說話。

而且，敘事者往往對故事中的人物與事件展示出一種傾向，讀者往往可以從話語中隱隱約約地感受其對故事中的人物、事件與情境的態度。外顯的敘事者具有較強的自我意識，有時甚至會「闖入」故事中，以公開的方式對人物或是見發表評論。無論在傳統敘事作品或是後現代敘事作品都不難發現這樣的敘事者。就中國古典小說而言，故事的說書人是直接面對讀者的，因此，它自然要體現故事敘事者的權威，需要有意無意地顯露其自身的存在。在古典小說中，我們就會常讀到諸如「看官」、「看官請聽」、「話說」、「且說」等顯示敘事者講述的痕跡。

再者，Bordwell & Thompson (1993) 從認知的廣度 (range) 與深度 (depth) 兩個面向說明敘事觀點。在廣度部分，依照敘事者陳述故事時知道、聽到、看到範圍的大小，以及敘事方式是否受到侷限，區分為全知型觀點與限制型觀點

兩種。而在認知的深度部分，依照敘事者深入人物之心裡狀況的程度，區分為客觀觀點與主觀觀點兩種。客觀觀點是指敘事者已經知道故事發展始末，並站在一個超然的立場，將故事娓娓道來；相反地，主觀觀點則表示敘事者是以故事情節中當事人的角度來敘事，因此認知的廣度較窄。

由上述多種敘事觀點類型可以看出，不論是故事內或故事外，亦或是可靠或不可靠、外顯或內隱、客觀或主觀，敘事觀點的分類依舊存有多少不足、模糊之處，引起許多爭論。本研究接下來將以 Genette 敘事觀點的分類作為本研究分析之基礎，此分類仍然為學者所廣泛採用，並具有獨特的意義（譚君強，2008：89）。

Genette 以聚焦法來說明不同的敘事觀點。第一類，即為無聚焦或零聚焦敘事（zero focalization），相當於「無所不知的敘事者」，Todorov 則用敘事者 > 人物這個公式來表示，即為敘事者所知道的多於人物。第二類，內聚焦敘事（focalized narrative），相當於敘事者 = 人物，即為敘事者只說出某個特定的人物所知道的情況，又稱之為同視角。第三類，外聚焦敘事（external focalization），相當於敘事者 < 人物，即為敘事者說的少於人物所知道的，這是「客觀」的敘事，又為「外視角」。在外聚焦敘事中，敘事者不參與故事，完全置身於故事之外，但也不同於同樣置身於故事之外的零聚焦敘事，外聚焦敘事者的眼光不具有穿透力，他的眼光只停留在只停留在人物與事件的表面，而無法深入人物內心。這樣一來，敘事者知道的比人物少，就像一個不肯露面的局外人，僅僅向讀者講述人物的言語行動，而不作判斷與推測，也不對所見所聞進行解釋或干預。

在相當程度上，Genette 敘事觀點的劃分與大部分敘事作品的實際情況相吻合，相較於其他分類具有更多的合理性，因而，這一區分具有相當大的概括性（譚君強，2008：89）。儘管這三類區分也具有諸多意見與爭論，但它畢竟提供了一個較好的討論出發點與有益的參照。本研究之文本觀點分析將以這三類區分作為基礎，並搭配其它觀點論述延伸討論。

第四節 解讀資料庫敘事

本研究的主體－資料庫，作為數位敘事的一種類型，一種文化形式，如何將傳統敘事元素徹底拆解成數碼格式？又這些傳統敘事元素如何轉換、又如何殘存於資料庫敘事中的？要瞭解這過程，必先從數位內容的本質開始著手，才能更清楚由於「數位」本質的關係，敘事元素改變的動力與關鍵所在。

一、數位內容本質

新舊媒體之間的界線已經越來越模糊。

— Manovich, 2001

Manovich 認為，當舊媒體開始擴張生產新媒體時，即使大多數的舊的敘事內容被再製成新的數位形式，必須重新關注數位內容的本質。因此，他歸納新媒體與傳統媒體之間本質上的差異為幾種指標：「數值化」(numerical representation)、「模組化」(modularity)、「自動化」(automation)、「變異性／液態化」(variability / liquidity) 與「轉碼化」(transcoding) (Manovich, 2001)。他說明「自動化」、「變異性／液態化」與「轉碼化」三項指標建立於「數值化」、「模組化」(modularity) 指標上。同時，並非每個新媒體內容都遵循這五項指標。這五項指標不應該被視為絕對的原則，而是作為一種傾向數位化的現象，並隨著數位化的影響，這些特質會更加明顯。

(一) 數值化 (numerical representation)

所有新媒體物件，都由數據的形式來操控，也就是說所有的媒體內容都可以數學函數描述，例如一張照片可以透過演算的過程，提高其對比度，找到邊緣的形狀，或改變比例或將其中的雜訊自畫面中消除，因此，新媒體是透過可編譯運算的 (programmable) (Manovich, 2001:27)。

(二) 模組化 (modularity)

此原則指的是一種「破碎型的結構」，說明新媒體可將不同的文本如聲音、形狀、文字、影像以模組方式再次呈現，這些文本可繼續保持原本的特性，透過模組展現另一種文本，而原始文本也不會失去獨立性。如：QuickTime 軟體

製作電影時，影片、聲音與字幕是分開存放的，可於執行選擇該國語言與字幕，或隨時修改而無須改變電影本身（Manovich，2001:30）；另一例子為 Photoshop 軟體，其透過分層（layer）貼換素材，即是運用模組化的概念，來做設計與更新（賴睿伶，2010）。

（三） 自動化（automation）

「數值化」與「模組化」使得媒體在產製內容時，開始有了「自動化」這一環。在某種程度上，人在創作的過程中，利用「自動化」免去某部分創作的過程。如：photoshop 軟體，可透過濾鏡過濾功能自動修改影像為水彩畫風格、蠟筆風格、或仿製梵谷等藝術家風格，改變整個色調與筆觸。自動化有高低層次的不同，目前研究人員還在開發高層次的自動化媒體創作，這部分開發被視為人工智慧的一項工程，如 MSN 虛擬機器人可以模擬人類交談，或是全自動智慧相機可選擇不同場景腳本，自動改變拍攝設定（Manovich,2001:32）。

（四） 變異性／液態化（variability / liquidity）

Manovich 認為在數值化與模組化的特質下，新媒體內容不是經混和之後就固定不變的，而是會以不同的樣貌存在。就像液體一樣，在不同的容器下就有不同的型態。例如海報可以用 JPEG 或 BMP 等檔案格式存在，輸出時更能選擇材質、形式大量改變複製，或者在資料庫化的基礎下，相同一筆資料能呈現不同介面，且依使用者需求客製成不同的樹狀互動結構（"branching-typing interactivity" sometimes also called "menu-based" interactivity），此即是變異性／液態化的精神（Manovich,2001:36）。

（五） 轉碼化（transcoding）

Manovich 認為最後一項指標「轉碼化」關乎文化，所有的數位媒材不論文字、影像、聲音、空間都享有共同的數位編碼，而這些編碼進入我們生活與我們對話，因此，人類不再只是和媒體內容的意義在互動，還與數位編碼互動。是故，數位內容包含文化層面（culture layer）和電腦層面（computer layer），前者是以故事和情節為主，後者則是包括運算、網絡的功能性（Manovich,2001:45）。

二、資料庫敘事定義：作為一種眾聲喧嘩的文化形式

數位的本質無形中使得各種媒體的界線不再那麼清晰，也改變了受眾參與媒體的方式。繼小說、電影作為現代文化表現形式之後，數位時代以上述五項指標為基礎，推出了資料庫邏輯（the database logic）。資料庫作為一種文化形式，它沒有明確的開頭或結尾，在主題或形式上也沒有發展完整的序列形式（Manovich,2001：218）。但為什麼數位媒體偏好資料庫形式呢？在釐清這件事之前，首先定義資料庫。

“The database – do not have any development, thematic, formally, or otherwise that would organize their elements into a sequence. Instead, they are collections of individual items, with every item possessing the same significance as any other (Manovich, 2001 : 218) .”

Manovich(2001:218)定義資料庫為一種結構化的資料集合體(a structured collection of data)，將那些被打散而等候拼貼的敘事元素存放著。這些敘事元素以不同結構如階層式(hierarchical)、網絡式(network)、關聯式(relational)與物件導向式(object-oriented)儲存於資料庫中，方便進行搜索。舉例來說，階層式資料庫的組織方式如同樹狀結構。新媒體會依照使用者經驗來斷定是否使用這些高度結構化的數據庫模式。也就是說，當使用者觀看、瀏覽、搜尋時，對於這樣數位經驗，非常不同於讀一個故事、看一部電影，但不可否認的是，不論是文學、電影、地景或資料庫的敘事，都以不同的模式展現這個世界，如藝術史學家 Ervin Panofsky 將當代的「象徵形式」(symbolic form)視為一種線性的透視(linear perspective)的觀點之下；Manovich 將資料庫視為一種文化形式，一個人類展現認識世界的新的方式。

“database narratives, whose structure exposes the dual processes of selection and combination that lie at the heart of all stories and that are crucial to language: the selection of particular data (characters, objects, settings, sounds, events) from a series of databases or paradigms, which are then combined to generate specific tales (Kinder M.,2003:113) .”

跨越多學科電影、電視與新媒體的理論家 **Marsha Kinder**，目前於美國南加大專責數位敘事研究、製作數位小說、互動裝置等多媒體作品。她提到，所謂的資料庫敘事，其結構是由一系列的選擇和組合而成的敘事，從一系列資料庫敘事體中選擇角色、物件、設置、聲音、事件，重組成一個特定的故事。因此，能讓敘事更接近故事的核心。她的立場認為，新媒體的出現並不會危及敘事性，而是提供了讓人們更加瞭解敘事的媒介。因而，資料庫敘事將創造另類的敘事，並有鼓勵質疑（question）的特性。

由上述可知，針對資料庫敘事，**Kinder** 與 **Manovich** 觀點不太相同。**Manovich** 認為資料庫與敘事是對立的兩極端，資料庫是一種反敘事的邏輯，不具有敘事性、意識性，不刻意編輯媒材，其敘事元素隨機打散再拼貼。而 **Kinder** 認為，資料庫敘事即使沒有明確的開頭或結尾，也不具有傳統敘事理論三幕式敘事結構，甚至也不存在因果關係，但資料庫敘事產製了相當豐富的故事元素，激發人類的好奇心與求知的慾望，讓使用者可以在其中尋找故事線索來拼湊，讓敘事能更接近故事的核心。因此，**Kinder** 認為資料庫依舊是具有結合敘事邏輯與情節的特質，只是把選擇權從創作者轉移給使用者（**Kinder M.,2003:54**）。

然而，**Kinder** 與 **Manovich** 皆認為，在數位科技的支撐下，資料庫敘事是一種「眾聲喧嘩」的世界，匯集多重音聲的文本，並交織著不同層面的言談與對話。我們知道，資料庫作為當今一種文化形式，而「眾聲喧嘩」則屬於後現代文化理論的概念之一，因此本研究將借用後現代文本的敘事特徵「眾聲喧嘩」，來開始對資料庫敘事的理解。

（一）眾聲喧嘩的哲學建構

眾聲喧嘩的文化理論形成於二〇年代末和三〇年代，是巴赫汀思想成熟階段的結晶。對巴赫汀的哲學影響最大的，是康德和新康德主義對於認識論和人的主體性的思想。

康德對於主體性的觀點主要是從認識論的角度出發的。巴赫汀亦如此，首先關心的是如何在認識自我的過程建構自己主題的這個問題。巴赫汀把主體的建構看成是一種自我與他者的關係—人的主體是在自我與他者的交流、對話過程中，通過對他者的認識與他者的價值交換而建立起來的。主體的建構靠對話

與交流實現，對話與交流的出發點是具體個人的活生生個體感性存在（劉康，1995：20）。

（二）眾聲喧嘩的對話美學

「眾聲喧嘩」（heteroglossia）是巴赫汀獨創的俄文詞。巴赫汀的文化理論中，對「眾聲喧嘩」的論述就是：「向心力與離心力，中心話語與非中心話語之間的對立、緊張和衝突，絕不是涇渭分明、兩軍對壘、二元對立的關係，而是同時共存於每一個具體言談的互相滲透、互相融匯的對話關係。」用來描述文化的基本特徵，即社會語言的多樣化、多元化現象（劉康，1995：225）。

以巴赫汀的觀點來說，他認為「文本」作為一個整體來界定，包括了作者（即意圖）、形式（即作品）與讀者（交流過程的另一主體），這三者結合在一起，文本中每一種表達都是眾多聲音交叉、滲透與對話的結果。

若以資料庫形式來類比，這種結構與原意不謀而合。確實，相較於傳統敘事，作者本身具有一個權力主宰的地位，資料庫敘事在讀者握有主動詮釋權的情況下，不僅外部創造了一種作者與讀者的對話、交流。每一位讀者的詮釋都不一樣，資料庫敘事在某種程度上，成為兼容並包、不斷發展變形的類型。內部本身媒材的多元混雜性如文字、聲音、圖像、影像、互動，許多無關緊要的分枝敘事結構，成為一股語言離心力量，顛覆了傳統宏大敘事的力量，向語言中心和向心力提出挑戰，打破了傳統的神話，從而跨入活生生的多聲的社會。

因此，資料庫敘事以「眾聲喧嘩」的面貌向文化呈現，體現了眾聲喧嘩中的衝突、巧合、語言與論述的競爭對抗，完完整整地表演出來。因此，接下來本研究將透過後現代的敘事特徵探討資料庫敘事結構。

三、資料庫敘事結構：「微敘事」、「遞歸」、「互文」

資料庫敘事為一種互動式敘事結構，它可能沒有明確的開始或結束，也不具有傳統三幕式古典敘事結構，甚至一致的因果關係，與傳統敘事結構不同的是，在資料庫敘事裡頭，敘事結構的關係沒有像傳統線性敘事那麼簡單，因為提供了互動、提供了選擇，因此資料庫敘事呈現了錯綜之美。

(一) 微敘事組成遞歸結構

在眾聲喧嘩之中，當所有敘事元素回到基礎資料，資料庫敘事將會充分發生「微敘事」(metanarrative)，而以 Kinder 的觀點來說³ (Kinder, 2003 : 55)，他認為資料庫敘事裡頭，在讀者擁有主動詮釋權下，「微敘事」可能顛覆傳統故事主線的宏大敘事。Genette 曾提過，所謂的微敘事，指的是敘事中的敘事 (a narrative with the narrative)，如同小迴旋，而不像傳統的故事主線 (Genette, 1980 : 228 / 申丹譯，2004 : 248)。「Meta」一詞，源於電腦詞彙，亦即一筆資料是由許多筆微資料 (metadatas) 構成的，這些微資料是用來詮釋這一筆資料的，同時也可由這些微資料往上探究更高的意義出來。

近期新敘事的相關論述都會提到遞歸 (回歸) 的概念，部分學者稱此概念為故事圈 (story circle)，和上述微敘事概念不謀而合。遞歸在計算機領域為一種運算方式，運算的法則為在一個任務下，持續刺激自身的部分做下一個運算的輸入值。換句話說，就是利用「遞迴現象」來說故事，讓故事套故事，或故事裡嵌著故事。故事嵌入現象可比喻為：「文本每進入一個新的層次，就將一個故事『推進』到一個等待完成的敘事堆棧上；每完成一個故事，就將它『彈出』，注意力返回到前面的層次。」(David Herman, 1999 / 馬海良譯，2002 : 69) 因此，故事不斷的在圈內循環，它們並不會只是線性流動，如下所述：

Stories move in circles. They don't move in straight lines. So it helps if you listen in circles. There are stories inside stories and stories between stories, and finding your way through them is as easy and as hard as finding your way home. And part of the finding is getting lost. And when you're lost, you start to look around and listen.

—Corey Fischer, Albert Greenberg, and Naomi Newman⁴
A Travelling Jewish Theatre from Coming from a Great Distance

³ By undermining the authority of master narratives, which can no longer be naturalized as inevitable, they shift the locus of power and pleasure both in the creation and reception of stories. To position database and narrative as combatants is to leave traditional stories intact. (Kinder, 2003 : 54)

⁴ 取自 <http://reconciliationlabyrinth.withtank.com/news/2009/09/23/stories-move-in-circles/>

從最基本的形式來看，在遞歸的敘事結構中，任何敘事都是由若干小敘事組成，這些比原來小，但結構相同的東西，可以發展為豐滿的敘事，使用者會漸漸發現自己讀的是同一個故事，只是更長一些，更深入一些，不斷回到或集中於那些節點，就這樣擴充成一個完整的故事(David Herman,1999／馬海良譯，2002：70)。因此，當使用者在資料庫敘事中徘徊、傾聽故事時，遞歸的故事邏輯，會幫助使用者理解每一個細節，找出專屬的個人意義，它們是故事，也是故事裡的故事，或是故事與故事間的故事，這能幫助使用者找到理解故事的一條路。反觀 Chatman 典型的敘事結構中，一個敘事均由一個狀況開始，然後根據因果關係引起一系列情節事件，最後有一個新的狀況產生，給該敘事一個結局。我很好奇 Chatman 會如何理解這種狀況。

(二) 遞歸結構體現互文性

再者，資料庫敘事「遞歸」的概念，與「碎片化」、「鏈接」有關，「鏈接」將相關或不相關的碎片以「節點」聯繫起來，擴充成一個完成的故事，允許讀者前進、後退，這樣的過程體現了後現代主義「互文性」(inter-textuality)。互文是一種後現代文本觀，它強調文本是一個開放體系、文本意義無時無刻處於正在組織的過程，這對傳統文本觀念構成了挑戰。

「互文性」最早由 Julia Kristeva 於 1969 年提出：「任何文本都是作為引文的馬賽克，任何文本都是其他文本的鑄造與變形」，即每一個文本都涉及了其他文本，每一個文本都不可能是一個與外界絕緣、封閉的實體(董希文，2006：226；黃鳴奮，2002：199)。不過，互文性其實有廣義、狹義之分：狹義觀點由 Genette 做為代表，他以敘事體 (récit) 闡述「互文性」是一種碎片式、微事件的概念，認為互文性是「一個文本與存在於本身中的其他文本之間所構成的一種聯繫，其間的引用與模仿是可以通過文本語言本身驗證的」(董希文，2006：234)；廣義觀點由 Barthes、Jacques Derrida、Julia Kristeva 為代表，認為互文性是指「文本與賦予該文本意義的所有文本符號之間的關係，它包括對該文本有啟發價值的歷史文本，以及環繞該文本的文化語境」，這些通通構成


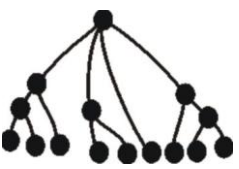

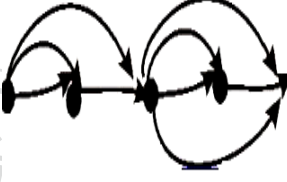
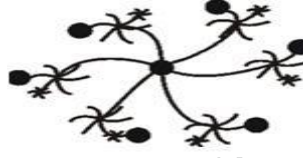

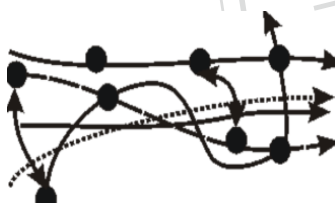
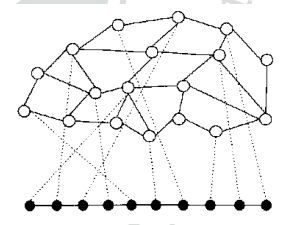
一個所謂的知識網絡，影響著文本創作與文本閱讀（董希文，2006：234）

互文性的涵義本身頗為複雜，並且隨著學者的認識而有所變化。因此，發展至今並沒有一個明確的定義，但通常與文本的理解密不可分。「互為文本」的哲學理念與後現代主義理論家反對傳統形而上學、人類中心主義、一元論的態度有關係。在後現代主義眼裡，宇宙間沒有任何絕對真理。如 Barthes 曾承認自己是個卡片高手，他曾說自己所寫的文章正是產生於這種碎片、近乎偶然的卡片結構中：「我在卡片上抄錄那些我喜歡的語句，不論題目是什麼，或者抄錄那些僅僅是重複的語句，然後我像玩紙牌一樣給卡片分類，這樣就必然達到一個主題。」（黃鳴奮，2002：242）或許，這就是製造真理的一種方法，讓真理成為複數的「真理s」，資料庫敘事的特點，就是拆解的無限可能性，是否能夠更符合、更貼近真理本身？

互文性的特點在於，它引導我們瞭解一種新的閱讀方式，使我們不再線性地閱讀文本（董希文，2006：264）。互文性的提出，打破了文本作為封閉、自足的觀念，認定文本事實上都是對既有文本的重寫。Barthes 的本文觀念包含了互文的概念，如 Barthes 於《從作品到本文》（From Work to Text）探討文學背景中的互文性，他提出作品與本文的概念，認為在互文性的概念下，對作品的閱讀僅僅是一種理解、一種文化消費，而對本文的閱讀則是一種創造，這種創造實際上是一種遊戲。再者 Barthes 心中的理想文本，是一種鏈接眾多、彼此相互的網絡，沒有開頭、可以顛倒，讀者可以從不同的入口進入。

由此，Barthes 得出了任何文本都是過去引文新產物的看法。在這樣的敘事結構下，本研究將以 Ryan（2006）有選擇的敘事結構，藉以整理資料庫敘事中遞歸的現象，如表 2-4。

表 2-4：提供選擇的敘事結構 來源：Ryan,2006

論述敘事結構		故事敘事結構	
同一個故事能夠有和不同論述方式		不同選擇能造成什麼樣不同的敘事？	
<p>網絡型敘事結構</p> 	<p>允許迴圈，讓至少有一個節點能以不同路徑達到，例如角色能夠不斷的死亡而復活。</p>	<p>樹枝型敘事結構</p> 	<p>無法回頭的故事</p>
<p>周圍分支敘事結構</p> 	<p>按序引領讀者，情節都可通往其他分支，角色能進行一些不影響主線的活動。</p>	<p>流程圖型敘事結構</p> 	<p>允許故事線相聚合，和故事線四散的「樹」相較，其選項比較好管理。</p>
<p>海葵型敘事結構</p> 	<p>所有節點與核心連結，例如每個次選單可以是故事世界中不同的城鎮。</p>	<p>迷宮型敘事結構</p> 	<p>多重結局，而每個使用者能夠在其中獲得不同的冒險旅程。</p>
<p>轉換軌道型敘事結構</p> 	<p>每個故事線都能連到另一條故事線，但不能回頭。</p>	<p>隱藏故事型敘事結構</p> 	<p>此使用者彷彿偵探，必須透過不同路徑的調查，才能自行拼湊出隱藏之故事。</p>

(三) 有選擇的敘事結構

Ryan(2006)「有選擇的敘事結構」，說明了每一個敘事都是從無限的時間、空間割下有限的一片並將其展示給讀者的概念。遞歸的敘事結構將故事範圍擴展到故事主線之外，而這些「有選擇的敘事結構」，並未拋開故事，而是為我們敘述更多元、更複雜的故事，其所呈現的互動感、時間感、空間感也很不同。

1. 互動感

在網絡型結構中，節點與節點之間形成迴路，使用者可以單向前進，也可雙向來回；而樹枝狀不同於網路型，就只能朝單一方向前進，且一旦選擇某一節點，就會產生和其他節點截然不同的過程或結局；周圍分支型其文本結構有嚴格的線性時間順序，使用者只能在線性時間主軸中，偶爾到路旁做短暫的漫遊。Ryan 認為此種經驗有如參觀主題博物館，有一定依時間順序安排之動線，然而，在其動線可穿插事件之背景或人物說明（黃齡儀，2009）。

迷宮般的敘事結構中，起點與終點之間有許多路徑，不同的路徑有可能引導至同一情節，或是引導至死路，死路可以是終結，也可以重來；使用者不必被限制於單一方向之路徑，可在不同情節之間打轉，重複來回。由於迷宮的設計可以有各種可能，Ryan 認為此種敘事結構對設計者而言相對複雜。流程圖改善了上述迷宮型敘事結構的缺點，也就是使用者可能遇到死路，或重複來回的負面經驗，因此流程圖中，使用者只能隨著時間順序單向前進，設計者可預先設定 ABC 三個事件點，使用者由 A 到 B 之間可經歷許多不同路徑，但無論何種路徑，皆會到達 B（黃齡儀，2009）。

2. 時間感、空間感

「網路型」、「迷宮型」、「海葵型」敘事結構皆自成一個迴路，且使用者可雙向來回，因此這三種類型較為偏向空間敘事，而又以迷宮型設定了開始與目標，因此，較「網路型」、「海葵型」稍微偏向時間敘事。

「樹枝型」、「周圍分支型」、「流程圖型」三種敘事結構，並非自成迴路，且「樹枝型」與「流程圖型」中，使用者僅能單一來回，因此較為偏向時間敘事，又「樹枝型」，使用者在不同時間點所做的選擇必定影響結局，而流程圖則可能重複，因此「樹枝型」比「流程圖型」更偏向時間敘事，而「周圍分支型」，雖然相較於「樹枝型」與「流程圖型」偏向空間，但使用者僅被允許在周圍雙向來回，主軸仍依照時間敘事，如

在「隱藏型」與「轉換軌道型」中，節點與節點之間的連結並非完全依時間順序關係，因此介於時間與空間敘事之間。而「隱藏型」，使用者必須透過

探索，才能拼湊時間順序關係，而「轉換軌道型」，並無隱藏之時間順序關係，而是透過不同人物之交集，拼湊出模糊之時間關係。因此，「轉換軌道型」比「隱藏型」更偏向空間敘事。

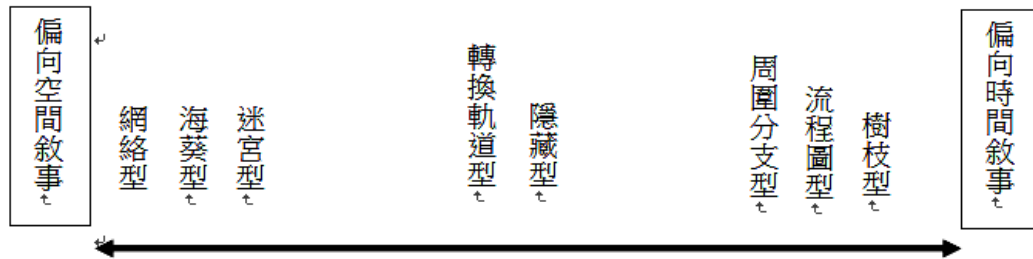


圖 2-4 以時空為兩端的敘事光譜 來源：黃齡儀，2009

不論是「網絡型」、「迷宮型」或「分枝樹型」，這些敘事結構已經跳脫線性的進行方式，故事本身不再只是服務於一條軸線，而是更大的故事網絡中。同時，本部分在強調各種敘事結構不同的特徵時，亦兼顧它們彼此相互之間的一些交集與相通之處。實際上，任何一種敘事結構都不可能是「純」的狀態，或者說，任何一種敘事結構的分野，都只是理論闡述的一個需求。就此而論，Ryan (2006) 所整理出的敘事結構，與其說是規則，不如把它們當作具有某種敘述偏向和某種敘事的可能性。

因此，本研究希望藉由 Ryan 的「有選擇的敘事結構」、David Herman 的「遞歸」與 Genette「微事件」能夠觸及資料庫敘事結構的問題，提供數位敘事一種新的思考。

四、資料庫敘事觀點：「作者已死、讀者誕生」

在傳統敘事理論中，敘事研究的學者會試圖尋找一種講話的聲音或一個敘事者。然而，由於資料庫敘事具有互動的介面與特性，使得資料庫中敘事者的現身或隱身變得更複雜，敘事觀點也隨著敘事者的現身與否不斷地轉換與變形。以往敘事觀點研究，都是建立在作者基礎之上，但數位敘事具有互動的介面與特性，呈現出一股建立在讀者基礎之上的分析熱潮。

確實，數位敘事都有一個讀者觀念在牽引著敘事設計，文本的意義並不是自行形成的，讀者在欣賞敘事作品時，天生具有一種填補、生成的能力，因而在文本的材料上下功夫，進而產生意義，這與後現代學者在探討讀者身份的概念不謀而合。「作者已死、讀者誕生」這種理念起於後現代主義理論家對於主體持有懷疑、批判的態度。Barthes 認為，理想化文本具有「作者之死」(the death of the author) 的特性，意指從作者的權威中解放文本，而此特性在數位敘事文本中得以實現。

「作者已死、讀者誕生」是後現代主義對現代主義的一種逆寫，後現代主義對於主體的看法與現代主義存有差異，後現代主義認為人格、身份、自我並不是統一的整體，它們都不是某種穩固的、可辨認的東西。簡單來說，現在主義將自我的統一做為心理健康的標誌，而後現代主義則相反，認為「自我」是個人所經歷的不同背景、角色與體驗的鑲嵌 (mosaic)。以「作者已死、讀者誕生」的概念來說，個體不過是作為傳達上述體驗而存在，個體沒有中心、缺乏定性，因此後現代主義者就以多重的、矛盾的、非理性的主體觀替代了現代主義一元的、統一的、理性的主體觀，而出現了「主體已死」的概念 (黃鳴奮，2002：227-228)。

在敘事文本中，後現代「作者之死」的觀念，消除了作者和文本之間的因果關係，這樣一來，可以推定此派學者不相信文本依賴於作者，而相信作者依賴於文本。推之，不是語言依賴於人，而是人依賴於語言 (黃鳴奮，2002：228)。相比之下，後現代主義者在貶低作者的同時，大大提高了讀者的地位，認為讀者握有主動詮釋權的情況下，擁有無限的自主權，讀者可以自由地對文本進行解讀。

Barthes 的觀點，在數位敘事的世界中得到了印證，也為後來的新媒體理論家所服膺。對數位敘事來說，互動性是目前有別於其他傳統媒體的最大優勢，帶來了其他媒體所沒有或不擅長表現的競爭優勢。數位敘事理論比傳統敘事理論更強調使用者的參與，在不少情況下，數位敘事所設置的多重節點、路徑正是有意引導讀者做出自己獨有的選擇，產生自己的敘事觀點。李順興 (2000) 在討論超文字形式美學時，也提及「超文字能提供讀者多重路徑選擇的事實，也催生了新型的多向閱讀行為，同時給傳統讀者和作者的身分定義帶來衝擊。」

再者，資料庫敘事中的「鏈接」(link)的設計，是讀者從此一文本單位跨越到另一個文本單位的要素，而讀者跨越文本單位的過程，主要是基於聯想的而非因果的關係(黃鳴奮，2002：233)，以 Barthes 的觀點來看，將敘事元素建構在資料庫敘事「鏈接」邏輯上，使得讀者對於鏈接的選擇變得尤為重要。事實上，正是這樣的選擇，將秩序與意義賦予了資料庫敘事。因此，既然文本自身不再向讀者提供一個開始、中間、結尾一個因果清晰的閱讀順序，資料庫敘事就具有變化無限的閱讀。

因而，在選擇路徑多重的情況下，也就承認了閱讀經歷的多樣，讀者每一次進入故事網絡時，每次閱讀所得的面貌僅是眾多可能之一，未必與作者的原初安排相同。既然每一次的閱讀互不相同，每一次閱讀因人而異、因地而異，那麼將不再會有故事的結局，也不再會有終點的閱讀。

黃鳴奮(2002：233)進一步說明此過程，同時性閱讀將會取代連續性閱讀，而「同時性」則代表當一個在閱讀時會意識到同時有許多事件發生，這些事件是通過文本單位進入的。當然，讀者積極參與文本並非新鮮事。儘管如此，在物理的意義上，數位時代的讀者才能算是實質地與文本進行互動，由文本提供鏈結(link)供讀者選擇，在此之後，文本改變自身型態，進入讀者腦中。簡言之，如同李順興(待查)所說的「讀者的選擇構成文本目前的狀態」，讀者如同書寫者一樣，享有生產文本意義的權利。

其實，二十世紀讀者反應批評、解構主義、心理分析等都從不同角度接觸到此問題。儘管如此，指出這些論點與數位敘事論點的區別還是有必要的：讀者反應批評、解構主義、心理分析這些學派所關注的主要是印刷文本，而印刷文本所允許的互動性相當有限，只有在引入數位技術後，文本才在物理的意義上與讀者互動。資料庫敘事首先提供鏈接(link)讓讀者選擇，在此之後，文本改變自身的型態，將自身同化於讀者的輸入如透過滑鼠或鍵盤(黃鳴奮，2002：233)。

西方在二十世紀末開始審視敘事理論的研究視角，提出召喚文本概念，把讀者放置在首位。確實，數位敘事面臨著觀眾問題，都有一個讀者觀念在牽引著敘事，不論從觀賞角度還是再生產的角度，數位敘事都更依賴讀者的理解與

參與。不過，相較於傳統敘事讀者而言，數位敘事的讀者是更為主動還是更為被動呢？在讀者握有主動詮釋權的情況下，是否造成數位敘事作者權的轉移？數位敘事的技術是提高還是降低了讀者地位？這些都是值得繼續深究的問題。



第五節 小結

晚近傳播研究不僅掀起向語言轉（linguistic turn），更看到向敘事轉（narrative turn）的風潮崛起，甚至冠以典範（paradigm）稱謂，可見敘事理論此一風潮已經有如熱帶氣旋吹起來了（林東泰，2008：530）。

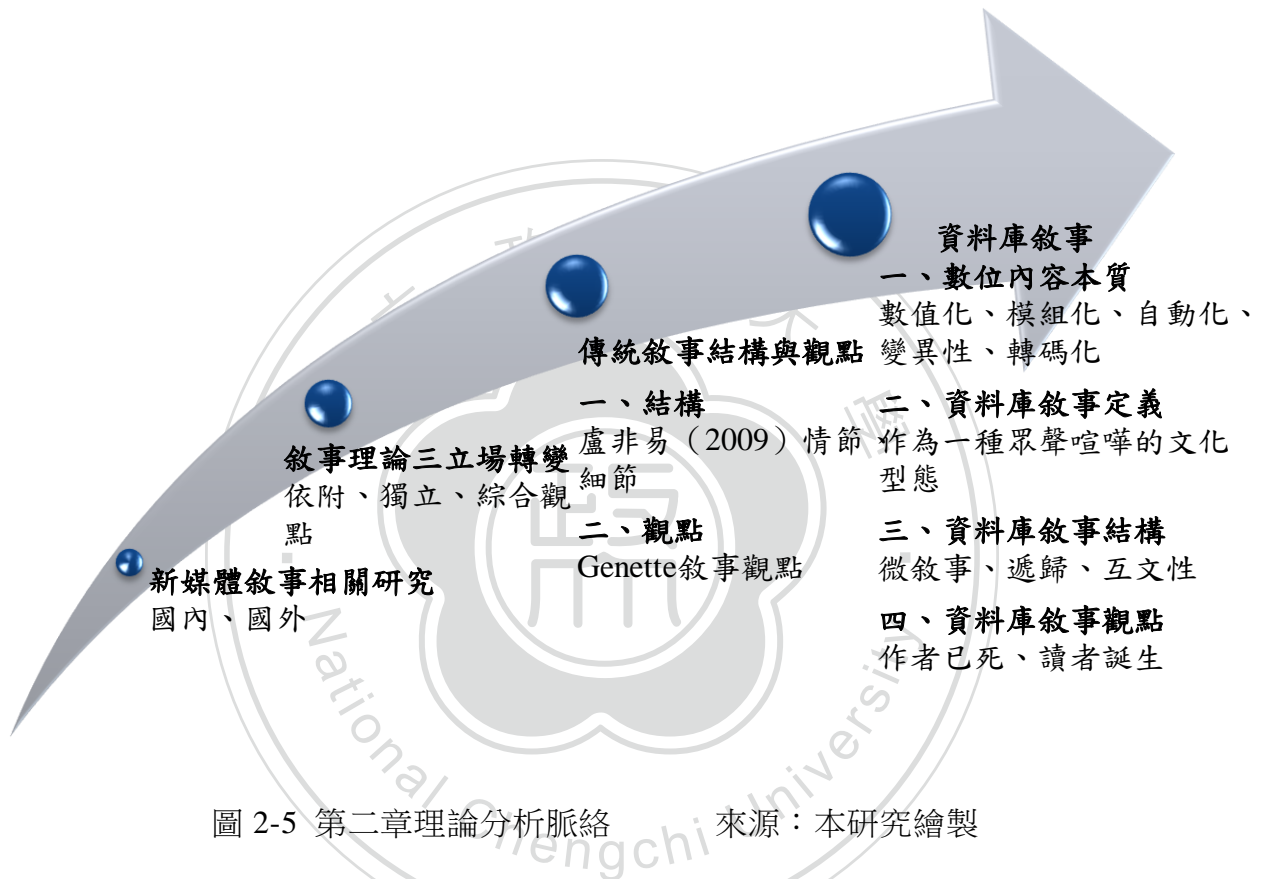


圖 2-5 第二章理論分析脈絡 來源：本研究繪製

如圖 2-5 所示，本研究第二章文獻探討分為四部分：首先，整理新媒體敘事相關研究。從媒體特性來說，當 DVD-ROM 資料庫為新媒體敘事其中一項載體時，它擁有了無數個目的地與分枝。因此，在此之前，本研究必須觀察出過去針對「新媒體敘事」這個大主題下，曾經有哪些研究方向與嘗試，進一步釐清本研究該有的方向與範圍。在國外書籍部分，本研究回顧 Hartley J. & McWilliam K.（2009）、Martinec, R & Leeuwen, T. V.（2008）、Ryan（2006）、Noah & Harrigan（2006）、Teehan（2006）、Porter（2005）等人的書籍，這些研究都不約而同的將數位敘事視為一種理念、一種運動，並發展較為工具性的步驟與實務作品的解析作為論述主體。

不同於上述的研究，Manovich（2001）的《The Language of New Media》、2006年闕帝豐、李克中翻譯的《編故事：互動故事玩家創意聖經》、葉思義（2005）翻譯由 Crawford 撰寫的《遊戲大師談數位互動劇本創作》、2002年馬海良先生翻譯由 David Herman 編輯的《Narratologies》、廈門大學學者黃鳴奮於2002年出版《超文字詩學》則聚焦於數位敘事中的「敘事」進一步探究，與本研究的核心論證較為相關，於是，引用部分概念作為觀察【Bleeding】中的敘事要件。

國內部分，台灣新媒體敘事研究在90年代後期引進台灣，李順興及詩人須文蔚也開始以「超文字」、「互動設計」、「非線性敘事」、「數位文學」等探討新媒體與敘事轉換，他們的論述大抵上將數位文學視為一種文學遊戲，發展形式美學並進行閱讀上的再思考。至於相關學位論文研究，其一為陳家翰（2010）、賴睿伶（2010）、郭家融（2007）、穆立玫（2006）大抵上從創作的角度思考「數位敘事」的應用與本質，將重點放於創作上的實踐。

接下來，本研究重點在於針對小說與資料庫小說兩種媒體載體做對照、分析，因此，必須先釐清敘事理論歷經科技的進步，從印刷術、電影、電視、數位媒體的轉換，敘事學學者三種立場的轉變。第一種立場注重敘事結構的研究，此派學者所做敘事分析的目標在於釐清內容的形式，針對文學作品中敘事結構的規律與敘事發展邏輯進行探究，以俄國形式主義為代表。第二種立場注重敘事的「論述」（discourse）層次，以法國 Genette 為代表，針對敘事作品中敘事者的口頭表達話語進行分析，關注倒敘、預敘、視角的運用。第三立場則兼顧敘事結構和敘事話語，以 Chatman 和 Price 為代表，結合 Barthes 的敘事分析法與 Genette 的敘事理論觀點進一步探討跨媒介敘事的問題（林東泰，2008：532）。

透過以上，我們不難發現，在這些論述中，學者們開始重新進行思考，敘事學在理論與實踐方面都有了變化和發展。我們可以看到，數位敘事的發展使得敘事學出現了「眾聲喧嘩」的局面。伴隨出現眾多敘事學的分枝，這種情況反映了敘事學試圖不斷擴大其研究範圍所做的種種努力，從傳統將敘事文本視為封閉體系的模式，進入接受理論的領域，強調讀者與語境的作用，以及讀者的接受所具有的重要意義，從第二章的討論，也能看出學者們力圖對傳統敘事理論的超越，同時也可看出某種批評的循環。

回歸到研究問題「傳統敘事理論、數位敘事理論其間的可能關係為何？」這之間存在著一種什麼樣的關係呢？實際上，不論數位敘事理論擴大原先研究範圍也好，調整其研究重點也好，都從來沒有脫離敘事學理論數十年來發展的軌跡，兩者之間存在的關連、繼承、互補與共存關係是十分明顯的。數位敘事理論不是要摒棄傳統敘事理論，完全取代傳統敘事理論，開展一個與傳統敘事理論無關的新理論，而是在已有的基礎上進行調整和轉換。如同 Thomas S. Kuhn 所說的：「在這轉變期間，新舊理論模式所能解決的問題之間有一個很大的交集，但並不完全重疊。」(Thomas S.Kuhn,2003／金吾倫、胡新和譯，2003：73) 傳統敘事理論、數位敘事理論之間的關係，也可以說，與上述這樣一種關係是相吻合的。

本研究企圖以傳統敘事理論、數位敘事理論作為基礎，延伸敘事的概念，將紙本小說、DVD-ROM 資料庫針對其敘事結構、敘事觀點兩大集群敘事要素，透過理論耙梳與交叉對比，進行一個整體性的詮釋與解讀。因此，文獻探討的第三部分將針對傳統的敘事結構與觀點進行理論耙梳；結構部分以 Chatman 情節的概念與盧非易（2009）細節的概念作為主軸探討，觀點部分則以 Genette 的敘事觀點分類如零聚焦、內聚焦、外聚焦作為探討主軸，為後續資料庫敘事結構、觀點打下基礎。

最後，第四節「解讀資料庫敘事」為本研究核心論證的理論基礎，當大多數舊的敘事元素被再製成新的數位形式時，敘事元素的呈現因媒介的模式而有所不同，本研究認為，必須先瞭解數位內容的本質才能透視敘事元素。因而，此部分從 Manovich 提到的數位內容五大本質切入，進一步探討繼小說、電影等形式之後，資料庫敘事的普及，並進行其定義、結構與觀點的理論整理，來達到充分瞭解【Bleeding】中的敘事結構與觀點。

第三章 研究方法與研究架構

在前面針對傳統敘事理論、資料庫敘事進行探討之後，以下的部分將針對同時具有兩種媒體載體(紙本小說、資料庫小說)之敘事作品【**Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986**】(以下簡稱【**Bleeding**】)進行分析與研究。本研究透過【**Bleeding**】這部作品，以敘事學的結構與觀點等相關理論為基礎，瞭解【**Bleeding**】從印刷為載體轉換到資料庫為載體的小說，發掘這之中的轉變以及本身具有的意義，最後再透過作品中的舉證與實踐，使敘事理論更貼近它應有的目的。

除此之外，本研究極力於以敘事理論的相關要素為基礎，進行資料庫敘事語境下的研究。希望就【**Bleeding**】紙本小說、資料庫小說所進行的探討，有助於對敘事理論的理解，也能夠深入瞭解數位媒體浪潮下敘事的轉換，並與理論探討互為補充。資料庫作為數位敘事的一種類型，一種文化形式，傳統敘事結構與觀點並不會因轉換成數位形式而消失，但要如何透過上述的文獻來理解殘存於資料庫敘事中的結構與觀點呢？

第一節 研究範圍與設計

在這個研究裡，希望透過 Kinder 領導實踐的「迷城計劃」⁵作品之一【Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986】作為研究文本，文本挑選原因有二，其一為專責研究數位敘事的「迷城計劃」的作品已開發了三種具有清楚且鮮明的數位敘事類型⁶，且尤以 DVD-ROM 資料庫形式贏得的國際獎項更是不勝枚舉⁷，因而我相信藉由迷城計畫作品的切入，將能替當前臺灣的數位敘事研究注入活水，提供一個初步的探究。

其二，因為這是一部結合偵探犯罪小說與資料庫的互動多媒體，其同時具有由 Norman M. Klein 的小說以及由迷城計畫的 Rosemary Comella 與德國 ZKM 數位藝術中心 Andreas Kratky 共同執導的 DVD-ROM 形式。這部 DVD-ROM 作品充分利用彙集媒材的功能，創造一種並行的網絡敘事結構，將事實與虛構、過去與現在，現實與虛擬都並置於洛杉磯城市及其市民的意識中，突破傳統小說敘事時間軸的概念轉向互動敘事空間軸的思考。因此，更能解答本研究想探究的「傳統的敘事元素如何在資料庫環境裡存在和運作的？」的疑問。

至於，本研究將針對【Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986】敘事結構、敘事觀點轉換作分析，原因有二：

從敘事結構的角度來看，這部 DVD-ROM 資料庫作品創造了多情節、甚至

⁵「迷城計劃」(The Labyrinth Project) 為美國南加州大學安娜堡傳播學院 (USC Annenberg school for Communication and Journalism) 於 1997 年成立專責研究數位敘事的學術單位，其簡介中提及「Labyrinth」做為計畫名稱，它同時喚起了視覺影像 (a visual image) 以及開放式空間探索的感覺 (open-ended story of spatial exploration)，正好精確形容他們研究數位敘事這一塊的感覺。此計畫的作品項目由一位元文化理論學者 Marsha Kinder 領導實踐，她終生的興趣為敘事實驗，她組織了一個團隊，邀請媒體藝術家 Rosemary Comella、Kristy HA Kang 以及 Scott Mahoy 作為創意總監來產製互動多媒體文本。

⁶在由藝術家、學者、科學家、學生以及文化機構多方合作之下，此計畫目前已開發了三種具有清楚且鮮明的數位敘事類型，第一種為數位城市交響曲，透過時間感來探索城市空間；第二種是互動回憶類型，探測網路的記憶和個人的生活經驗，第三種為以藝術與科學出發，探索互動科學教育以及生物之間的交互關係。

⁷此計畫產製各種新形式的數位元敘事作品，並將文化歷史與藝術實踐於其中。尤以 DVD-ROM 此形式贏得的國際獎項不勝枚舉，包括 the New Media Invision Award for Best Overall Design (最佳整體設計獎)、the Jury Award for New Narrative Forms at Sundance On-line Film Festival (敘事新形式的評審團獎) 以及 a British Academy Award for Best interactive project in the Learning category (學習類的最佳互動專案)，他們的論述與作品不斷地發表於藝術、電影、新媒體藝術節、博物館以及世界各地的學術研討會上。

是許多無關故事內容的分枝結構，它突破了傳統小說的侷限，將主角的檔案與照片、以及關於洛杉磯的電影片段、過去與現在的城市快照、簡報穿插於故事中，邀請使用者恣意選擇、拼湊關於主角的犯罪線索。然而，故事需要組合某種情節才能實現，在這部 DVD-ROM 資料庫作品中，敘事結構是我們辨識敘事邏輯的起點，敘事結構是敘事主體（作者－隱含作者－敘事者）為了表達某個敘事目的而建構的。透過敘事結構的釐清，能夠瞭解資料庫敘事佈局的技巧，更能瞭解其整體內容的構思。進一步說，我們在資料庫敘事中看到、聽到、點擊到的每一件事都是情節、細節的概念。

根據 Chatman 將傳統敘事理論中「情節」的概念依照重要程度分為「核心」及「衛星」事件組成，這一傳統模式在後設小說等敘事作品陸續產出之後，受到了很大的衝擊，情節之下核心與衛星的概念分類定義變得模糊。為避免與傳統情節具有因果關係的概念混淆，本研究將直接以盧非易（2009：254）情節（plot）與細節（detail）作為本研究敘事結構分類的基礎，較不會出現定義模糊、混亂的情況。然而，DVD-ROM 資料庫敘事引入讀者的參與、主角的聲音、作者的聲音以及設計了多情節、甚至是許多無關故事內容（細節）的分枝結構等待讀者拼貼，讓 DVD-ROM 資料庫的訴說方式，多了不同的發展可能性。

其二：有趣的是，初步比較紙本小說與 DVD-ROM 資料庫兩者，發現在 Norman M. Klein 的中篇小說中，作者的聲音無所不在；但在 DVD-ROM 資料庫中，作者的聲音被包裝在一個小視窗中，可以被使用者關閉或打開⁸。從敘事觀點的角度來說，當人們閱讀一篇小說時，或欣賞一部敘事作品時，往往會想到，是誰在說故事呢？Wallace Martin 在《當代敘事學》（Recent Theories of Narrative）定義敘事觀點為：「敘事者和故事的關係的所有方面」。就這部作品來說，作者聲音出現與否影響了敘事觀點的呈現，更影響了這部作品如何讓讀者進入故事核心、人物內心。再者，就資料庫敘事而言，使用者的操控權使得作品的敘事觀點得以轉換。敘事者原本擁有像上帝一樣的全知全能，能夠自由進出任何一個人物的內心，並且知道人物的過去、現在與未來。一旦使用者關閉作者聲音後，敘事者又怎麼靠著文字、圖像、音樂繼續訴說呢？還是乾脆不說了？因而，敘事觀點的轉換在此作品就更值得探討。

⁸ In the novella, Klein's voice is omnipresent; but in the DVD-ROM, he and his commentaries are encased within a small window that can be shut down.(P.53)

第二節 研究方法

本研究主要是以敘事理論為主體，進行作品【Bleeding Through Layers of Los Angeles：1920-1986】之敘事模式分析研究。茲將研究方法分為文獻研究法與敘事分析法。文獻分析法針對新媒體與敘事理論相關文獻資料進行研究，在研究設計上主要針對兩個面向，第一個面向為巨觀的新媒體敘事理論上的考察；第二個面向為微觀的個案作品分析。第一個面向包括新媒體敘事相關論述、經過媒體的沿革敘事理論三種立場的轉變、數位內容的本質以及關於本研究重點「敘事結構」、「敘事觀點轉換」理論耙梳。有了這一層的認識之後，進一步聚焦於作品【Bleeding】的「敘事結構」、「敘事觀點轉換」兩大面向分析。以下為本研究所使用的資料分析方式：

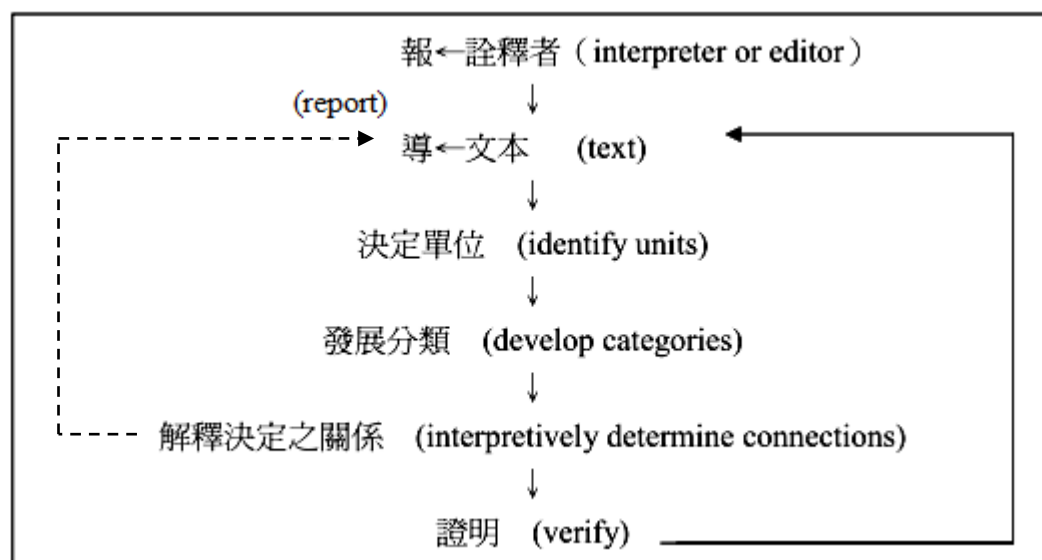


圖 3-1：編輯式分析法（Editing Analysis Style） 來源：胡幼慧，1996：156

此方法較為朝向主觀詮釋的分析，強調研究者觀察的重要性。研究者可以像編輯一樣重新對文本進行拆解、分類、重新安排，直到詮釋者探索出有意義的類別與關連，以及研究之前未呈現的型態，本研究之編輯式分析架構如下，如圖 3-2。

報→詮釋者	研究者本身
導→文本	【Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986】紙本小說與資料庫小說
決定單位	敘事結構、敘事觀點
發展分類	敘事結構分析分為小說敘事結構、資料庫敘事結構 敘事觀點分析： 1.小說的觀點（零聚焦、內聚焦或外聚焦）。 2.觀點是否跳躍。 3.是否為多觀點的呈現。
解釋決定之關係	解釋兩種載體的同中取異


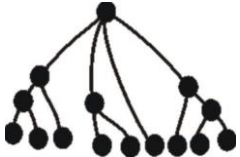
圖 3-2：本研究編輯式架構 來源：自行改製

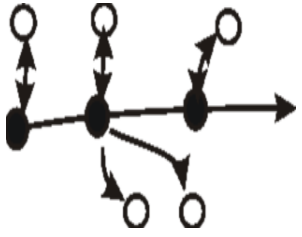
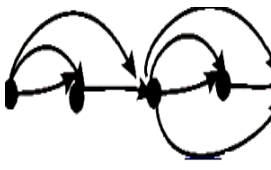
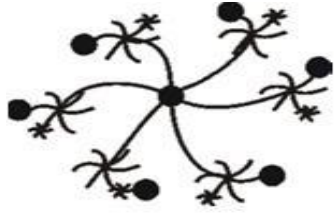
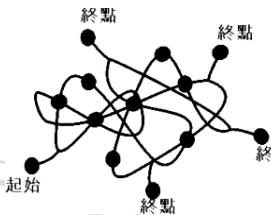
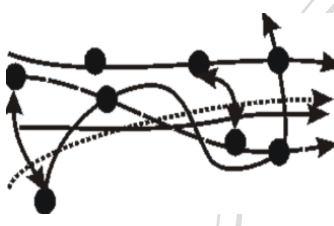
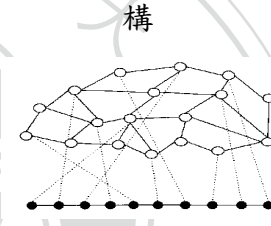
而在「解釋決定之關係」之前，本研究首先以資訊架構圖（Information Architects）呈現【Bleeding】之敘事結構，再以盧非易（2009：254）情節（plot）與細節（detail）作為敘事結構分析的基礎和 Ryan 互動敘事結構表進行分析。

一、【Bleeding Through Layers of Los Angeles : 1920-1986】的敘事結構

本研究以盧非易（2009：254）情節（plot）與細節（detail）作為本研究敘事結構分類的基礎，並針對【Bleeding】敘事結構中，人物、場景如何被呈現進行解讀。接著，進一步參照 Ryan(2006)整理的互動敘事結構，來觀察【Bleeding】資料庫小說。詳述如表 3-1：

表 3-1：提供選擇的敘事結構 來源：Ryan,2006

論述敘事結構		故事敘事結構	
同一個故事能夠有和不同論述方式		不同選擇能造成什麼樣不同的敘事？	
網絡型敘事結構 	允許迴圈，讓至少有一個節點能以不同路徑達到，例如角色能夠不斷的死亡而復活。	樹枝型敘事結構 	無法回頭的故事

<p>周圍分支敘事結構</p> 	<p>按序引領讀者通過，每情節隱含通往分支機會，角色能進行一些不影響主線的活動。例如在電玩遊戲中「玩遊戲」。</p>	<p>流程圖型敘事結構</p> 	<p>允許故事線相聚合，和故事線四散的「樹」相較，其選項比較好管理。</p>
<p>海葵型敘事結構</p> 	<p>所有節點與核心節點連結，例如每個次選單可以是故事世界中不同的城鎮。</p>	<p>迷宮型敘事結構</p> 	<p>多重結局，而每個使用者能夠在其中獲得不同的冒險旅程。</p>
<p>轉換軌道型敘事結構</p> 	<p>每個故事線都能連到另一條故事線，但不能回頭。</p>	<p>隱藏故事型敘事結構</p> 	<p>此結構之使用者彷彿偵探，必須透過不同路徑的調查，才能自行拼湊出隱藏之故事。</p>

二、【Bleeding Through Layers of Los Angeles：1920-1986】的敘事觀點

當敘事者說故事時，會挪有一個更為具體的身份，就是敘事學上的「人稱」。對敘事理論來說，不同人稱的敘事，帶來了故事不同觀點、不同範圍、不同語氣和不同的可信度的敘述。在種種有關敘事觀點的分類之中，最常見的兩種分法是，依敘述者的能力高低將敘述者區分成全知敘述者、限知敘述者；或是以文法上的人稱將敘述者分成第三人稱敘述者、第一人稱敘述者、第二人稱敘述者。

在 Klein 的中篇小說中，大部分不脫以「第三人稱」和「第一人稱」的語彙來說故事，其中又以「第三人稱」佔多數。然而，在 DVD-ROM 資料庫中，使用者點選某些節點時，作者會現身於右上角的小視窗中，擺明是一個「現身的全知敘事者」，因而有別於傳統小說中往往只「見聞其聲，不見其人」的敘事者。「現身的全知敘事者」這種娓娓道來的氛圍或情緒感受，往往會串連起

使用者點選的圖像以及對於故事的想像，這樣的敘事觀點透過數位特質的互動功能，又如何轉換呢？Chatman 在《Story and Discourse》一書中對於敘事觀點流動做了圖 3-2：

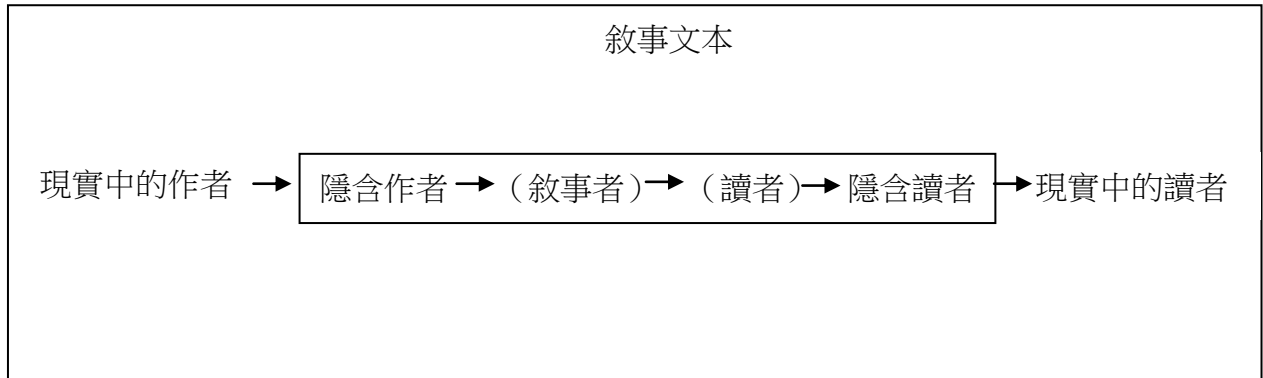


圖 3-3：敘事觀點流動 來源：Chatman,1978:151

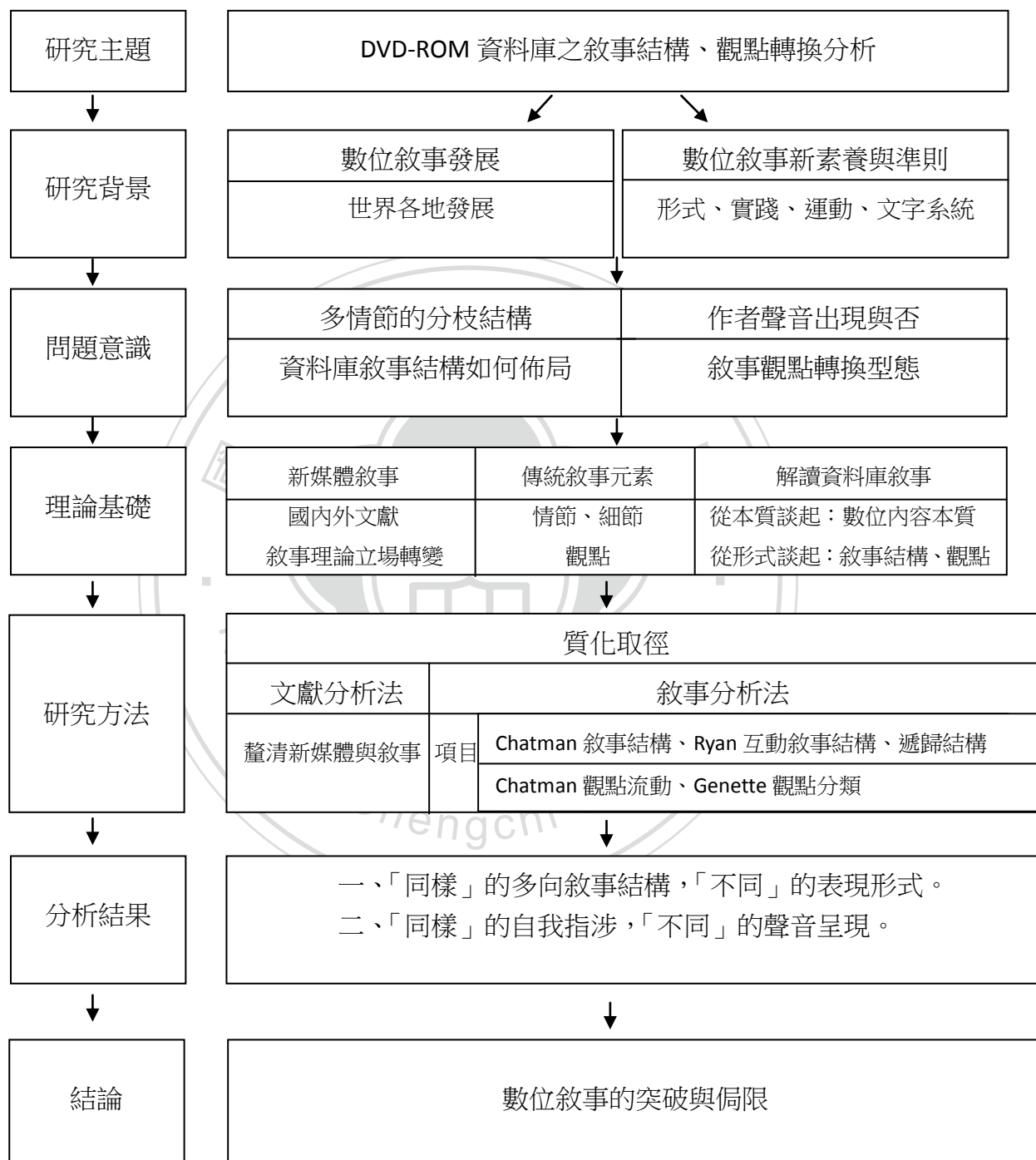
在圖 3-3，作者與讀者都被排斥在敘事觀點流動之外。因此，本研究將小說中的「我」(I) 視為是作者的「代言人」(personae)，亦為於 Chatman 敘事觀點流動表中的敘事者身份。接著，再進行觀點分析。

為了區分敘事者這一概念，本研究從不同的角度針對敘述者做不同的區分，希望能夠揭示在不同的媒體平台下，觀點所具有的獨特意義。這些區分相互之間會有相對獨立意義，與此同時，也可能在某些情況下出現部分重疊與交叉的情況。這些區分由於關注點有所不同，分別側重於不同層面的意義與內涵。而本研究將會深入觀點概念，來看這部作品如何透過敘事者之口對人物、事件，甚至自己的作品公開評論。比照第二章敘事觀點論述，將觀點區分為故事層次內外與否、可靠與否、以及外顯或內隱，以幫助在透析資料庫敘事觀點的參考。

第三節 研究架構

針對上述研究問題與方法，本研究將以下列架構予以研究之：

表 3-3：本研究之研究架構



第四章 文本結構分析

敘事結構默默包含文本中的故事、人物、情節等，它不動聲色地承擔言說的重任。從第二章文獻探討得到，敘事結構以情節、細節體現，而人物推動了情節發展，形成了行動，再以情節、細節表現其性格。由於【Bleeding】這部犯罪推理小說，主要敘述關於茉莉（Molly）這個神秘的人物。鄰居謠傳她殺了她第二位丈夫，因此這部文本，透過紙本小說與資料庫小說，讓讀者從文本中去拼湊其犯罪的線索並破案。在亞里士多德看來，一個敘事是一個整體，並將人物當作敘事的基礎，而將事件作為人物特質的產物（David Bordwell, 2008 / 張錦譯，2010：106）。因此，本研究在觀察【Bleeding】敘事結構的時候，首先考慮的是人物；接著，觀察由人物所推動的事件呈現。

情節是推動故事的基礎，而人物則是故事所以動人的關鍵（盧非易等，2009，2009：256）。人物離開行動無法表現其性格，而離開人物的行動也就失去了行動的基礎（譚君強，2008：157）。我們可以說，人物推動了敘事結構的延展。因而，結構即是人物，人物即是結構，它們是一回事。就此部作品而言，結構與人物的關係是無法分開來討論的。許多理論家和作家重視敘事作品中的人物，本部作品也是如此。不論是紙本或是資料庫形式，【Bleeding】中茉莉的人物塑造不時地重複著，小說的核心是人物，是作家創造出栩栩如生的人物形象，也代表著作者的思想。因此，這部份將從人物著手，接著進一步綜觀敘事結構。

第一節 【Bleeding】小說枝散的敘事結構

「一位老婦人往山丘下漫遊。鄰居告訴你，她可能謀殺了她的第二任丈夫。你試圖從她臉上找尋線索，但是沒有痕跡，好像她已經藏起來似的。」

(A very old lady ambles down a hill. A neighbor tells you that she may have murdered her second husband. You search for clues on her face, but it is unlined, as if she had kept it in storage.)

故事一開始把讀者目光引導到人物身上，讓讀者看到一位老婦人，謠言中這個老婦人殺了她第二任丈夫。【Bleeding】紙本小說一開始，敘事者試圖講述一個犯罪故事：一位住在洛杉磯天使崗（Angelino Heights）的老婦人茉莉（Molly），被鄰居懷疑是謀殺她第二任丈夫瓦特（Walt）的兇手。茉莉剛移居洛杉磯的時候，她勤儉持家的生活習慣讓她丈夫所經營的成衣廠小有成就，也成為了雇有日裔、墨裔和菲裔等勞工的成衣廠老闆娘。但就在成衣廠生意興隆的時候，瓦特卻悄然失蹤。因此，人們懷疑茉莉就是殺害瓦特的兇手。

【Bleeding】紙本小說主要利用「聯想」、「獨白」等方法，借生活上的一些瑣瑣碎碎的事物，來揭露不停浮現在敘事者意識中的種種想法、感情和慾望。

【Bleeding】的敘事結構不斷地跳躍，打破歷來小說的時、地概念，創造想東想西，寫這寫那的寫作方式。故事的安排依舊具有人物的開場、以及衝突所在（謠傳茉莉謀殺她的第二任丈夫），但敘事結構完全依隨生活瑣事的步調與自由聯想的心態來剪接發展。故事一開始針對場景描述，即呈現這樣的跳躍敘事：

「山腳下，一個蒼白的低鳴聲從好萊塢高速公路上傳來，有三個街區。每當風轉向，似乎就往高速高路的北邊吹去。因此它的聲音更大聲，像是從山頂反彈到 Elysian Park 附近。這裡的天空看起來非常清楚，但是這一定是某種幻覺。謠傳這裡有一個氧氣的泡泡，因為老人會一直待在這裡。微風是涼的，並且從西邊過來。不知為何，它似乎是從海洋的 15 哩以外傳來……」

(A pale hum rises from the Hollywood Freeway, three blocks below,

down the hill. But once the wind shifts, it seems to blow the freeway north. Its hum grows louder, as it bounces off the canyon rim near Elysian Park. Directly overhead, the sky looks surprisingly clear, but that must be an illusion. Rumor has it that there is a bubble of oxygen here, because old folks go on forever. The breeze certainly is remarkably cool, and coming from the west. Somehow, it arrives from the ocean fifteen miles away.)

【Bleeding】對於場景的描寫，從好萊塢快速道路俯瞰到整個洛杉磯丘陵區，想到了風，就談到了風向、談到了風的涼，談到了風的低鳴。接著從風的動向轉到了場景天使崗（Angelino Heights）：

從四面八方看去，天使崗數十間的房子都已經被拆毀，但大多數天使崗的鄰居都依舊生活在那裡，是令人驚訝的完整。這六個社區環繞成一個馬蹄型的雙環狀。有些城市地圖甚至並沒有劃上這裡的街道。但最重要的是，天使崗已經發展成一個謠言瀰漫的地方。

(Looking in all directions, dozens of houses have been torn down. But most of this neighborhood, Angelino Heights, is surprisingly intact; surely an accident, six square blocks sealed off in a double horseshoe. Some city maps even erase some of its side streets. But most of all, Angelino Heights has evolved into a hub of misinformation.)

以故事開頭來說，看得出來【Bleeding】紙本小說所顯示出來的敘事結構，已不存在傳統所謂的故事主線（story line），線性的敘事結構被多面的、立體的敘事結構所取代。如【Bleeding】紙本小說在以兩至三段敘述茉莉、洛杉磯、天使崗後，跳躍至謠言、聖經、艾德格（Edgar）上：

「那時候，謠言的影響力大到幾乎能喚醒死人了，不但會自己演變臻至成熟、變得無所不在、甚至還會帶點哥德式的恐怖氣息—如果 Angelino Heights 這地方稱得上有哥德式氣息的話。這個地方當然宣稱和聖經有關係。在 Teens 時，有人在造訪聖城後於此種下了角豆

樹—就是聖經裡的「聖約翰的麵包」—之後土地便散發著醋的甘甜味。Edgar 這位鰥夫在重建他的房子時，就像經歷了聖經裡的苦難一般。但當他在屋頂上工作時，.....感受到的還比聖經要更微妙一些。」

(By that time the rumors could raise the dead. They turn very ripe, ambient, even a trifle gothic. That is, if Angelino Heights could be called gothic. It certainly has claimed to be biblical. In the Teens, someone planted carob trees, after a trip to the Holy Land - St. John's bread, like in the Bible. They leave a vinegar sweetness on the ground. And a widower named Edgar suffered through a biblical revelation while restoring his Craftsman house., but something subtler when he was working on the roof.)

即使敘事不斷地跳躍，【Bleeding】紙本小說關於人物的描寫，在茉莉出場的時候，用了簡潔的文字，清楚地把茉莉性格的特徵與轉變勾勒出來：

「那時，茉莉二十二歲，就像大部分少女對於成長的身體感到很不自在，她總是想躲到背景裡頭去，不要人們被注意到，但總是失敗，甚至連她介於淡褐色到綠色的眼神，都與周圍的顏色不相配。她有一頭厚重、紅色的頭髮，就像俄羅斯猶太人那樣的頭髮，而且綁了一個大馬尾。她喜歡洗燕麥浴，以遮掩她骨瘦如柴的臀部，而且在她成長時，常常在棉被裡頭自撫、感覺自己身體，因此她感覺自己並不純潔。」

(Molly was twenty-two, but as uncomfortable as a teenager with her body. She tried to evaporate into the background, but always failed. Even her eyes went from hazel to green, to whatever did not match the colors around her. Her hair was thick and almost red, Russian Jewish, and knotted in a bun. She liked to take oatmeal baths, mostly to avoid seeing her scrawny hips in the bath tub. She knew that she was not chaste though, because she liked to feel herself under the covers.)

「在茉莉老年時，看起來異常地快樂。如果有什麼事情激怒她，她心理會自動刪除。她有一種能夠存活下來的天賦，這是無庸置疑的。她

前兩任丈夫都已經過世了，現在只剩她和她的市區的衣服事業。六十年後她仍然開著店。你注意到茉莉的珍珠皮包。她藏了一個珍珠胸針在裡面，以及一個精緻的金項鍊，而且是打結的。」

(Molly is strangely cheerful in her dotage. If an event annoys her, she mentally deletes it. She has a genius for survival, that much is certain. She has outlived at least two husbands, along with her garment business downtown; she still opens for business after sixty years. You notice Molly's beaded purse. She has stored a pearl brooch inside, and a delicate gold chain, knotted up.)

以上兩段夾雜描寫茉莉的年齡、髮色、眼神等靜態的描寫，勾畫她的形象輪廓；寫她一些動作（藏胸針、激怒的反應）和嘗試抹去家世背景的心態，則屬於動態的描寫，顯示她的心境。在此，作品中有人物，但人物卻沒有因果性的行動，所以產生不出連續的敘事結構。由於故事缺少了許多環節，沒有特別作安排，有點類似茉莉的個人傳記，但這傳記裡頭呈現的一種「狀態」，沒有什麼「事件」發生啟動情節的帶動。但在這兩段時，我們可以對茉莉有個初步的認識，體會出茉莉的神秘、獨立的人格特質，接著以茉莉的回應表現她的心理：

「我穿戴珠寶其實看起來不那麼適合」，她解釋

「I just don't look good in jewelry.」 she explains.

人物的性格，在此由她的一句話，表現了出來。【Bleeding】紙本小說枝散的敘事結構，以展示人物為目的，透過茉莉這個人物去勾畫洛杉磯這座城市。在【Bleeding】作品中，人物描繪佔了主導地位，作品透過主角茉莉的行動來表現她的性格面，形塑 Foster 所謂的「圓形人物」。

1927年，Foster 在劍橋大學所做的演講中，將敘事作品中的人物區分為扁平（flat）人物與圓形（round）人物（譚君強，2008：159）。「扁平」的角色通常無法超越既定的類型，擁有一套固定的角色特性，且不會有太大的改變；在故事裡也很容易辨別出，而他們在故事裡的功能通常也都是預料的到的；而圓形人物必須在角色所有願望衝突都被挖掘的情況下，角色才有辦法演，如自由

夢的舒琪（盧非易，上課筆記，2008）。再者，圓形人物必須給人新奇感，必須具有人性的深度，具有多重性格側面，並且隨著小說情節發展而發展。透過枝散的敘事結構，讀者在閱讀的過程中，在情節、細節推展中，逐漸加深對人物的認識與感受。

從場景、人物的描繪我們可以察覺，【**Bleeding**】故事中的安排與素材的時間順序存在著「錯時」（**anachronies**），刻意混淆故事序列時間以及敘述時間，這樣的錯時遍及整個段落，甚至整頁整頁的文本，也致使敘事結構呈現分離、枝散的片段。因此，讀者在閱讀的過程中，可能會有迷失的感受。

另外，除了敘事結構分離、分散外，作者在【**Bleeding**】小說裡除了我（I）跟你（you）跟茉莉（Molly）外，很喜歡替人物化名。意即，同一個人物他喜歡用兩個（或以上）不同的名字稱呼，讓人物與情節更加的複雜。比如說：

「漸漸的，**Edgar** 相信他不只是在進行大工程，而更是立下一片新基礎。事實上他正在重建聖城，就像建立第二個新廟宇一樣。有一天，他乾脆把名字從 **Ed** 改成 **Ezra** (p.2)。」

(**Edgar** gradually came to believe that he was not simply sanding down the alligator, and pouring a new foundation. He was in fact rebuilding the Holy City, for something like a second Temple. One day he simply changed his name from **Ed** to **Ezra**.)

上面片段的 **Edgar**、**Ed**、**Ezra** 指的都是同一個人，而 **Edgar** 等於 **Ed**，**Ezra** 則屬於聖經中的人物名。在故事角色外，作者又援用聖經的例子，使得文本裡的大寫字母多得誇張，致使讀者有「抓不住故事角色有誰」的感覺。比如說，**Isaac** 和 **Ike** 也是指同一人。

「艾薩克留下了深刻印象：這是一個確切的翻譯嗎？然而，確切的說，**Ike** 想要知道大師是否曾經浸泡過蜂蜜……最近，**Ike** (or **Isaac**) 曾經來參加一些宗教的組織...」(p.18)

(**Isaac** was impressed: Was this an exact translation? Then, in so many words, **Ike** wondered out loud if rabbis ever dip the honey. This was, in fact, the closest **Ike** (or **Isaac**) ever came to joining any

organized religion.)

於此，作者援引聖經例子，又不斷地轉換兩個（或以上）不同的名字稱呼同一人物的手法，與 Herman 提到的「敘事變形」有些相關。在當代文化裡，「變形」的概念無所不在，我們不斷地被催促自己脫胎換骨，讓精神充分發展，歡迎那些足以改變生活的經驗，因此有了「變形」的概念。心理學家 Murray Stein 在《變形：自性的顯現》一書中，闡述當代「變形」的概念時，以毛毛蟲變形的隱喻來說明這樣的過程：

蝴蝶經過了被稱之為一個完整的變形過程。可是，在達到完整變形前，他們也經歷了一長串預備性的蛻換，.....當他們成長數倍於他們原來大小時，連續不斷的將皮殼脫掉。...這些屬於較小的變形，他們本身仍在引發危機。每次的蛻換之舉，在新的保護層還沒長出來前，幼體都留下脆弱之軀。

在變形哲學中，需要變形的理由是為了「顯現自主性」，也就是將「真我」再現。Herman 認為，「變形」最能反映當代精神，並得到了後現代主體性理論的加強：一個多樣性的「無中心的」自我，它通過表演許多角色再造自我 (David Herman, 1999 / 馬海良譯，2002：78-79)。他認為敘事變形有四種類型：

1. 物體外型的逐漸轉換。
2. 精神、本體的逐漸轉換。
3. 個體的象徵轉換。
4. 純技術性的轉換，它影響敘事者的敘述方式和身份。

因而，從「變形」的概念來說，上述 Edgar、Ed、Ezra 指的都是同一個人，但敘事作了某種程度的隱喻置換，使讀者能察覺一種形式已經被另一種形式所取代，屬於第三種的變形。

然而，即使敘事結構分散，人物化名、不斷變形著，敘事情節依舊仍會存在著，並不會消失：由「鄰居告訴你，她可能謀殺了她的第二任丈夫。」我們知道了「茉莉的第二任丈夫失蹤，有被謀殺的可能」這個情節，對整個故事造成影響。接著，【Bleeding】紙本小說中無論出現什麼樣的細節，都離不開情節。

一般來說，讀者在建構故事時，一方面將某些現象定義為事件，一方面在事件之間建立彼此的關係，這樣的關係主要是因果關係。以往，情節有系統地促使讀者做出線性的因果推論，以利上述過程的完成（李顯立等，1999：124）。可是，【Bleeding】紙本小說，眾多的細節阻礙了讀者心中因果關係的建構，或將之複雜化。

這種模糊、枝散的敘事結構安排，能從 Herman「窗口」概念得到解釋，他指出，站在「小說之房」窗口旁的「觀察者」就是敘事者。敘事者的首要責任不是要捅破牆壁，而是觀照……故事世界（David Herman,1999／馬海良譯，2002：73），如下：

「簡言之，小說之房不止有一個窗口，而是有千百萬一許多可能的窗口；每個窗口的巨大正面已經因為個體瀏覽的需要和個體意志的壓力而被捅破了，或者說是可以捅破的……這些洞隙……的獨特標記是每個隙口都有一雙眼睛，至少是一副小型雙筒望遠鏡，一次又一次作為觀察的工作，讓使用者得到一個不同於他人的印象。」

（David Herman,1999／馬海良譯，2002：73）

【Bleeding】紙本小說中的「我」(I)，如同小說之房牆壁上的開口，作為觀察的心靈，各個窗口可以再現人物的意識，也可以顯示敘事者的感知。因此，全知敘事者可以在兩種觀察方式中進行選擇：他可以在牆壁上捅出一個屬於自己的窗口，也可以利用現在窗口，從人物與這個特殊位置的角度再現故事世界。因此敘事不斷地跳躍，文本中充滿了腦子不斷蹦出的念頭、留有空白，每隔幾個句子，敘事就切換到不同人物在各種地點作的事情。

綜觀【Bleeding】紙本小說，這種多情節的故事，通篇小說並非線性，沒有開頭、中間、高潮、結尾的邏輯。紙本小說本身好似為了產生 DVD-ROM 資料庫小說而存在的，裡頭沒有明確的結局：到底有沒有殺人最後也沒有說。因此，讀者很快會發覺，關於茉莉謀殺的猜疑，實際上只是為了引入其他敘事元素作鋪陳，通篇小說重點不在於回答茉莉究竟是否是兇手，也不在於整部犯罪迷團的消解，而是通過茉莉這個人物的動向，去勾畫洛杉磯這座城市。

因此，【Bleeding】紙本小說呈現多向文本⁹（hypertext）的特性，充滿複雜的參照與聖經用典，沒有連續性的情節，情節枝散，充滿細節，輔助與強化茉莉可能殺了人的結果。文本強制性地拆除事件、細節，語意斷裂。從 Kinder 針對【Bleeding】的觀點（Kinder,2003:53）可以曉得：在這種敘事的結構安排下，讀者也並非跟從單一敘事線而循序漸進的思考閱讀，難以得到通常小說有關因果、本質的暗示，因而掉進無底洞的情節洞穴中：

「在【Bleeding】紙本小說中，Klein 透過其生動逼真的描述、熟練的轉義比喻以及斷裂的文章節奏感，來創作這一篇豐富的小說，讓他的讀者掉進情節的洞穴中。」（Kinder,2003:53）

由此略知，【Bleeding】紙本小說非線性和聯想性的文本，其中包含一堆隱喻、新詞以及外來詞。這種多向文本如同李順興（2001a）所提及的蒙太奇技法或拼貼寫法。蒙太奇指的是，主體由無數個獨立片段構成，這種技法的成功，必須借重讀者的關聯能力（association），才能把潛藏於各片段之間的種種糾纏挖掘出來。【Bleeding】紙本小說把讀者對於傳統線性敘事從開頭發展到高潮結局的期待分散了，以繁瑣、交叉的枝散結構取代之。因而，我們可以說，【Bleeding】紙本小說之所以容易或被選為 DVD-ROM 資料庫改製，或許就是因為小說原本身充滿較多的細節，較少的情節，因此比較容易改製為非線性、低度情節串連的資料庫文本。因此，下一節我們將透過資料庫小說，來觀察原本小說多向文本的敘事結構。

⁹ 多向文本由數位先驅 Ted Nelson 在六〇年代創造出來的，意指一個沒有連續性的書寫系統，文本枝散而靠連線串起，讀者可以隨意點取（須文蔚，2003）。

第二節 【Bleeding】資料庫小說敘事結構

【Bleeding】資料庫小說將新媒體的數位本質與 Norman Klein 的實驗小說結合在一起，進一步深化 Marsha Kinder 所說「資料庫與敘事是相輔相成的關係」(P.54) 的論述與實踐。【Bleeding】資料庫小說為美國南加州大學「迷城計劃」(The Labyrinth Project)、德國 ZKM 藝術與媒體中心(ZKM Center for Art and Media) 與美國當代文化批評家、史學家、小說家 Norman Klein 的合作。雖然 Klein 聲稱自己在與 Comella 和 Kristy 合作前，對新媒體所知不多，但其小說非線性敘事與 Kinder 關於資料庫敘事的理論不謀而合，從而成就了兩者的合作。

【Bleeding】資料庫小說體現了原小說開放敘事結構以及關注場景、空間的特徵，彰顯出數位媒體多重敘事的結構與互動敘事方面的優勢。資料庫小說啟動後，會有大約三十秒的片頭，如圖 4-1、圖 4-2，接著進入主畫面與主目錄，如圖 4-3 至 4-6。

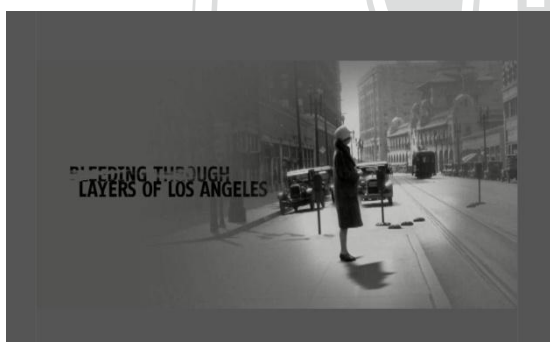


圖 4-1 資料庫小說片頭一



圖 4-2 資料庫小說片頭二

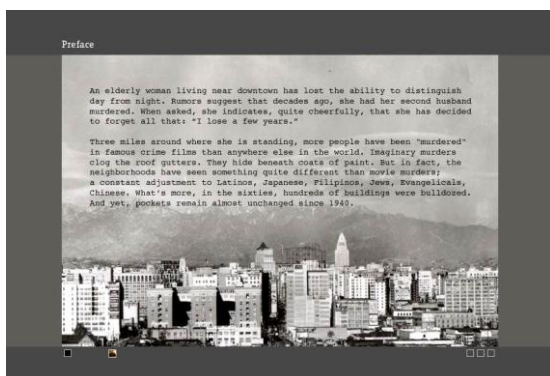


圖 4-3 資料庫小說開場一



圖 4-4 資料庫小說主目錄層級一



圖 4-5 資料庫小說主目錄層級二



圖 4-6 資料庫小說主目錄層級三

主目錄分為三個層級，以 Ryan 的互動敘事結構來說，【Bleeding】資料庫小說結合樹枝型結構、階層式結構與隱藏故事型的敘事結構作為骨架，圖 4-7 為【Bleeding】資料庫小說資訊架構圖（Information Architects）：

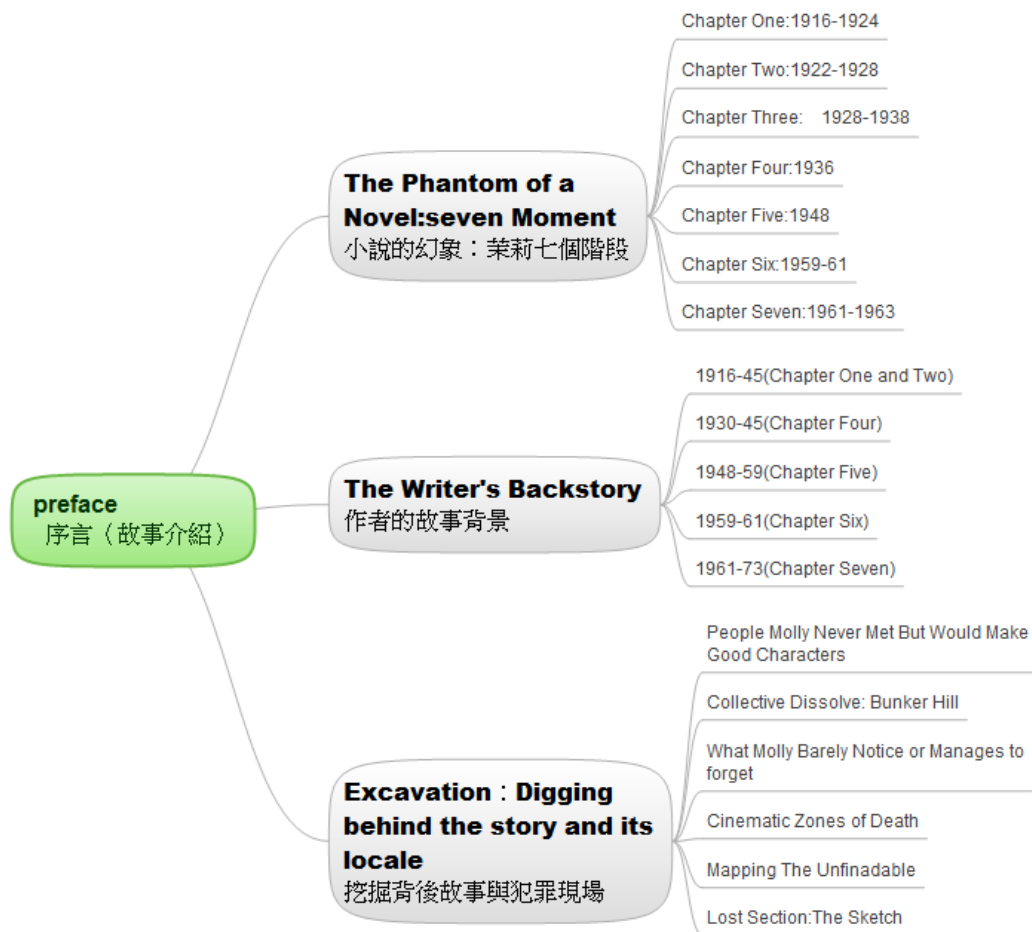


圖 4-7 【Bleeding】資料庫小說資訊架構圖

當原文小說轉換成資料庫小說時，必須要考慮到大量媒材、不同資訊內容之間彼此隸屬、平行或交互參考的關係，以便進行各群組的鏈結（link），讓讀者得以根據分類途徑，拼湊故事，因而，資料庫小說將原文小說以階層式架構作為骨架，分為三階層（Tier）：

一、小說的幻象：茉莉七個階段（The phantom of a Novel：seven Moments）。

此部分將茉莉的人生分為七個關鍵時刻詳細分述，可以說是一部結合數百張的照片的現代小說。這些細節不僅都發生在洛杉磯這三英里的範圍內，也同時包含、交織著洛杉磯的文化、歷史元素，促使讀者能夠透過由 Comella 和 Kratky 所挑選的影像、聲音與地圖等細節發散故事。以下，將簡略介紹資料庫小說第一層七階段故事概要。

Intro

茉莉宣稱自己記憶最深刻的時刻有七個階段。她在 1986 年接受採訪，那時，她差不多已經九十幾歲了。當時，若問茉莉為什麼她的記憶只剩下七個階段時，她拿自己的人生跟出門打包行李做比喻，也就是她只打包了這七段記憶，因為，她相信古老的諺語所說的：事先把船調整的越好，就能承載更多東西……

（一）

茉莉是一個年輕、不太聰明的女孩。有一個老男人滿愛慕她的，但老人實在太老，因此老人介紹了他的兒子給茉莉認識。老人想，他兒子年輕、是個企業家，應該會很適合茉莉，結婚的話應該很好。

（二）

茉莉這禮拜過的很特別，她遇見了一位電影明星 Gloria Swanson，沒想到 Gloria Swanson 跟她住那麼近，還跟他閒聊了一下。茉莉因此還驕傲至今她還能對男人保持興趣。姊妹 Aimee 出場、茉莉在家的情況，與卓別林的電影。

(三)

茉莉學著如何睡得像一隻貓一樣。茉莉經常幻想捷克是怎麼樣的人，她幻想捷克有很多的情婦、捷克喜歡打架、賭博，也因為這樣茉莉經常感覺很興奮。捷克週末都會帶姊姊一起去運動。

(四)

茉莉和好朋友去沙灘，在海灘上顯露皮膚。茉莉發現她的腿保養得很好。有天，茉莉讓朋友看她的收藏。某天，也讓朋友跟她一起去銀行，把那些她收藏已久的珠寶戴在身上、走在大街上炫耀，但沒有人覺得是真品。茉莉回到家時，很訝異捷克今天沒去運動，原來捷克背痛。茉莉的事業成功，也作各式投資、買珠寶買房子。茉莉的事業靠姊姊幫她打點。

(五)

茉莉偶然遇見了捷克，但捷克此時已經不是她的丈夫了。此時茉莉與瓦特在一起。茉莉耐心的聽捷克抱怨他的事業被偷了。敘事者說他試圖賦予茉莉有雙面的個性。

(六)

捷克從他的日記了去寫一些作品，因此，動手寫了關於茉莉可能謀殺的線索。

(七)

工廠衰退。繼女發現在瓦特消失之前，茉莉已經有了新歡。外面下著雨，茉莉單獨地站在工廠外，看著工廠燈光。茉莉美麗的臉。

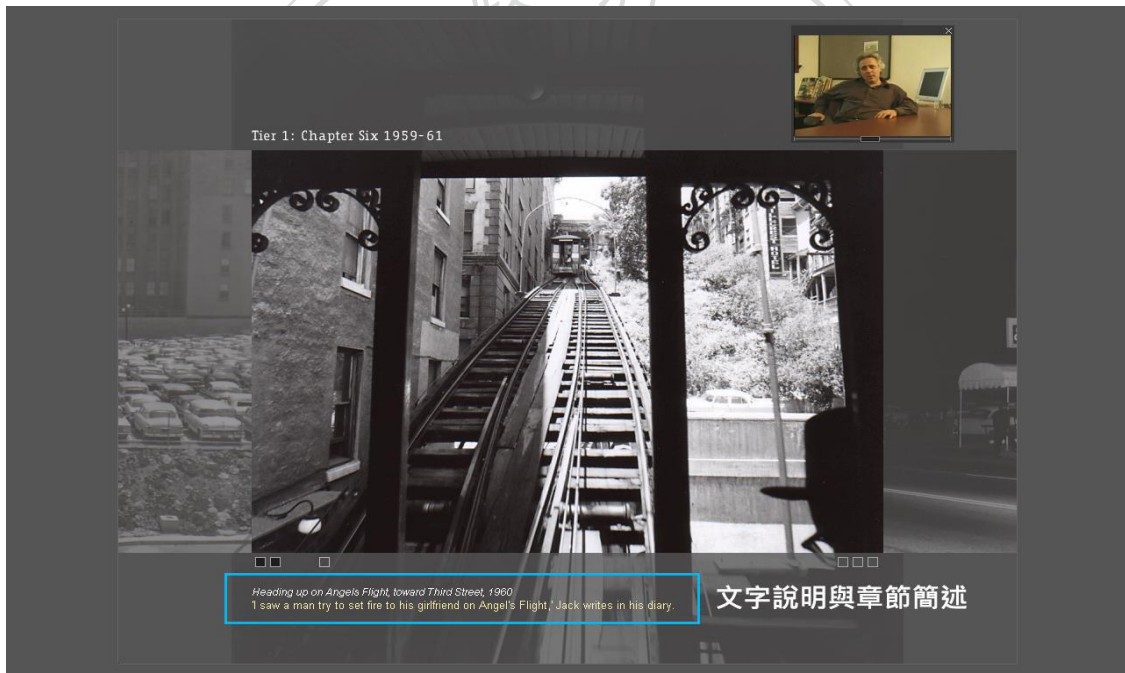
二、作者的故事背景 (The Writer's Backstory)。

第二個層級比較像是文本的一個語境 (contextualization)，實踐互文的概念。讀者在第二層來回的探索中，會察覺什麼樣的資訊和線索在第一個層級被留下的。畢竟，當茉莉六十年的歲月只剩下這七個片段時，讀者能夠摸索的有限。因此在第二個層級裡，讀者會開始瞭解故事裡其他角色，例如茉莉的姊姊，以及茉莉、捷克生活的軌跡，與周遭鄰里的細節。

三、挖掘背後故事與犯罪現場（Excavation：Digging behind the story and its locale）。

第三個層次，實踐了新媒體的迷失性和分枝感。第三層由電影片段等影像所組成。它從圖像、影片等抽取敘事元素，再將這些敘事元素抹去原本應有的意義，以求合乎整個資料庫敘事的合理性。

而這三個層級，越往外敘事越發散，各自內部又夾雜六種媒材，分別為：文字敘述庫、圖像資料庫、影片資料庫、地圖庫、訪談庫、聲音庫。文字敘述庫包括簡單的媒材來源、文字說明與章節簡述，作為圖像資料庫的解釋，如圖 4-7：



Heading up on Angels Flight , toward Third Street,1960

"I saw a man try to set fire to his girlfriend on Angel's Flight." Jack write in his diary.

圖 4-8 文字說明、章節簡述

而影片資料庫由紀錄片與好萊塢電影片段所組成；地圖庫包括大洛杉磯地區與天使崗地圖；訪談庫，包括作者與其他訪談者對於洛杉磯的回憶；圖像資料庫則包括數以百計洛杉磯過去與現在的相片。其中，包括居民生活起居的留影，某一地點數十年或一個世紀以前過去和當今的照片，拍攝同一角度，並以溶接效果交織重疊，使用者靠著滑鼠可以看到同一座城市的歷史檔案，如圖 4-9 至 4-12：

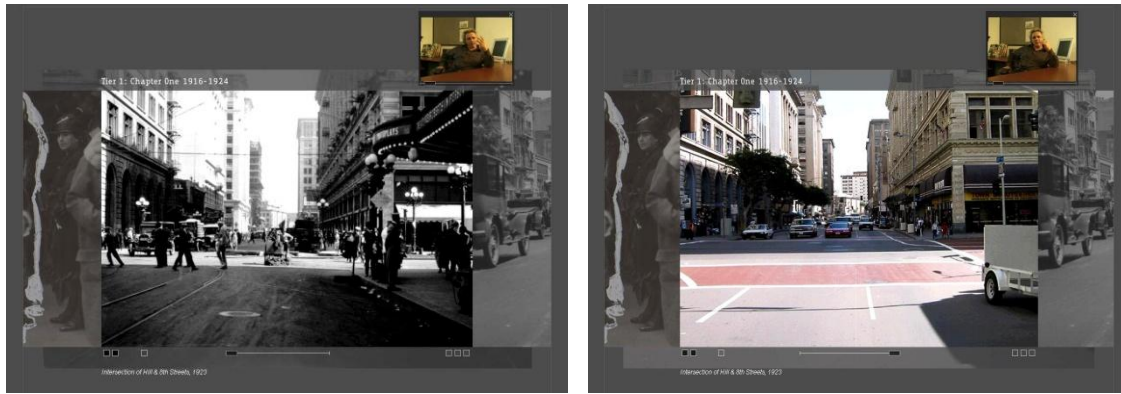


圖 4-9、4-10 intersection of Hill & 8th Street,1923



圖 4-11、4-12 7th and Broadway,1927

根據敘事者的考察，以天使崗（Angelino Heights）為中心的方圓三英里地區在好萊塢經典影片中是發生兇殺案最多的地方，其長度不少於十萬小時¹⁰。在【Bleeding】資料庫小說中，茉莉作為理解這座城市的驅動者，隨著摸索茉莉的犯罪線索瞭解了這座具有「黑色電影」¹¹特質的城市。

身為【Bleeding】資料庫小說設計者之一的 Jeffrey Shaw 曾論及¹²（P.52），【Bleeding】資料庫小說作品融合現實（Fact）與虛構（fiction）、過去（past）

¹⁰ The reasons for all these force fields in Angelino Heights was obvious enough, nothing magical about that. The hill faces east toward an orbit of perhaps three square miles. Inside those three miles, under the skyline dropped by mistake into downtown ten years ago, more people have been murdered in classic Hollywood crime films than anywhere else on earth.(P.12)

¹¹ And at night, Los Angeles seems like a movie set: nearly vacant, and often lit by camera crews making films. I often wonder if it isn't purposely kept that way. It makes a most stunning noir movie set.(P.52)

¹² *Bleeding Through : Layers of Los Angeles* is an exceptional advance in the field of interactive narrative in that it fully exploits the DVD format's specific convergent media capabilities in order to create a carefully structured network of parallel narrative streams. Fact and fiction, past and present, real and virtual are woven into a coherent meditation.(P.52)

與現在 (present)、真實 (real) 與虛擬 (virtual)。也因此，【Bleeding】資料庫小說體現了後設小說所倡導的無序、無中心、無完整性，使作品具引徵性、片面性、不連貫性、不確定性。既然充滿了微敘事 (metanarrative)，並不存在一條敘事主線，不存在確定的目標，這樣就沒有原點、沒有方向、也沒有終點。因而，不相連貫或處於兩極之間的現實與虛構、過去與現在、真實與虛擬均可以融為一起。

在文學批評中，有所謂「展示」(to show) 或「講述」(to tell) 的區分，它指的是調控敘事訊息距離的兩種基本方式 (譚君強，2008：216)。的確，敘事結構相當抽象，不過「展示」與「講述」能夠比擬敘事結構。如「展示」可以代表著敘事結構是散著的，一塊一塊或是一圈一圈的鋪陳。而「講述」，能代表著敘事結構存在著一種從頭講到尾的一種訴說方式。因而，本研究以此來比擬敘事結構。展示屬於通過對狀態、事件的細節性、場景性的表現。「展示」通常被認為是客觀的，非人格化的、或戲劇式的。而「講述」則是以敘事者作為中介的再現，讓敘事者控制故事，講述、概括並加以評論 (譚君強，2008：216)。盧非易 (2009) 也曾進一步說明「展示」(to show) 或「講述」(to tell)，並引亞里斯多德兩種戲劇表現概念擬像 (mimesis) 與記述 (diegesis) 說明。「擬像」常以第三人稱的形式，側面模擬或呈現事物發生的樣態 (to show)，以提供觀眾自行觀察與感受；而「記述」則往往使用第一人稱的方式陳述，直接向觀眾說明故事的意義與情感 (to tell)。擬像經常是不落言詮、感性的傳達；記述則往往是一種辯證，一種理性的勸說。擬像長於再現具體的訊息或生活樣貌，記述則較適於表達抽象的意涵，闡述人的內心思維。擬像的呈現重在視覺，提供觀眾主動觀看的機會；而記述則重在聽覺，向聽眾傾訴作者意欲表達的論點。大要而言，擬像偏向影像、視覺的、具體的；而記述則傾向文字的、聽覺的與抽象的 (盧非易等，2009，2009：256)。

【Bleeding】紙本小說的確別具一格，它沒有貫穿首尾的完整故事，本身充滿較多的細節，將重點集中在 1920 到 1986 年居住在這座城市裡的人，他們的服裝、生活習慣、逛街、休閒以及犯罪事件，而不是把焦點放在重大的事件與知名人物上。與紙本小說比較，【Bleeding】資料庫小說則體現了原文小說企圖「展示」(to show) 多細節這種話語的形式，但並不抹除講述的部分。在介

面設計上，在右上角保留了作者 Klein 的訪談，讓他繼續擔任敘事者講述的責任，讀者可以透過這個視窗瞭解他對茉莉故事的虛構與解讀，也可自行選擇聽或者不聽；介面的中間部分，則為「展示」作為主導的模式，類似傳統底片一系列圖像、影片組成，如圖 4-13，這些圖片並非依序出現在電腦螢幕上，而是以隨機方式顯現，因此，在閱讀初期，讀者會覺得敘事非常混淆。



圖 4-13 導覽 (navigator)

每一張圖像都提供了一個故事的切入點，讀者靠著滑動瀏覽也決定了其組織故事的素材。當然，這並不意味我們對作品無從理解的路徑，或無法揣測人物的思想；反而，這樣的展示，為讀者留下了更多想像的空間。

再者，資料庫小說的「展示」實踐了巴特的「碎片化」。不過，讀者對於碎片的解讀必須具有整體眼光；換句話說，由於每張圖像、每部電影、每個聲音都被資料庫設計者選取成為作品素材之一，又被讀者單獨解讀，讀者必須對這些素材有一定程度上的熟悉。因此，在某種程度上，這些媒材喪失了原先整體的意義，但也因此獲得再造其他意義的機會。【Bleeding】資料庫小說明顯加速了巴特的「碎片化」的過程，也實現了拆解的無限可能性。然而，讀者則必須在瞭解小說文本之後，才能針對【Bleeding】資料庫小說中的每一幅影像更深入地解讀。因此，本研究依舊認為【Bleeding】資料庫小說依附於【Bleeding】紙本小說，【Bleeding】紙本小說能夠使得【Bleeding】資料庫小說的故事性更為豐富。

第三節 小結

第四章文本結構分析共分為兩小節，本節試圖就文本敘事結構回答相關研究問題：**【Bleeding】**紙本小說枝散的敘事線與斷裂不連續的敘事因果，把讀者對於傳統線性敘事從開頭發展到高潮結局的期待分散了，使此部小說不同於以往傳統線性小說。**【Bleeding】**此部小說是以什麼樣手法呈現這樣的敘事結構？故事中的人物、場景等敘事元素又如何以這樣的敘事骨架描述？這樣的敘事結構目的為何？帶來什麼樣的效果？再者，**【Bleeding】**DVD-ROM 資料庫小說的改製如何體現紙本小說企圖嘗試的敘事結構？與**【Bleeding】**紙本小說又有什麼樣的差異？

就整體敘事結構而論，**【Bleeding】**紙本小說別具一格，它沒有貫穿首尾的完整故事，本身充滿較多的細節，眾多的細節阻礙了讀者心中因果關係的建構，或將之複雜化。因而，**【Bleeding】**紙本小說呈現多向文本（hypertext）的特性，充滿複雜的參照與聖經用典，沒有連續性的情節，情節枝散，充滿細節，輔助與強化茉莉可能殺了人的結果。與紙本小說比較，**【Bleeding】**資料庫小說則體現了原文小說企圖「展示」多細節這種話語的形式，但並不抹除講述故事的功能。

因此，以盧非易展示與講述的概念可以推測（盧非易等，2009，2009：252），**【Bleeding】**資料庫小說長於再現具體的訊息或生活樣貌，而**【Bleeding】**紙本小說則較適於表達抽象的意涵。**【Bleeding】**資料庫小說呈現重在視覺，提供觀眾主動觀看的機會，也透過小視窗給讀者選擇傾聽作者表達論點的可能；而**【Bleeding】**紙本小說則重在聽覺，向聽眾傾訴作者意欲表達的一切。大要而言，**【Bleeding】**資料庫小說偏向影像、視覺的、具體的；而**【Bleeding】**紙本小說則傾向文字的、聽覺的與抽象的。**【Bleeding】**資料庫小說試圖將新媒體所擁有的數位本質與 Norman Klein 的實驗小說結合在一起，進一步深化 Marsha Kinder 所說「資料庫與敘事是相輔相成的關係」的論述與實踐。

【Bleeding】資料庫小說將**【Bleeding】**紙本小說中的枝散敘事線與斷裂不連續的敘事「視覺化」。兩者之間不同的是，**【Bleeding】**資料庫小說是以時間

點作為篇章目錄 (Preface) 的主軸，從 Chapter One:1916-1924、Chapter Two:1922-1928、Chapter Three:1928-1938、Chapter Four:1936、Chapter Five:1948、Chapter Six:1959-61、Chapter Seven:1961-1963，順應時間次序的歷史敘事，呈現主架構為線性架構，而內容另以分散的情節貫穿，讓讀者在混亂的敘事線至少有一條時間軸可以追尋。

值得注意的是，【Bleeding】資料庫小說的每一章節的文字、聲音、圖像、影片等，都是以茉莉與城市為中心的追憶、演述。在每一張的圖像或影片下，都是一篇篇獨立短篇寫「真」，而人物、場景甚至於故事不斷地從中現影、發聲、飄出個別敘事生命。【Bleeding】資料庫小說各個章節中，獨立的個別短篇寫「真」中，情節演述的時間，就不再固定「順時」，而呈現「錯時」，交錯恍惚，符合回憶的特質，其間也不惜嵌入「當時的未來」，讀者能同時看到「當時」與「現在」，感覺到城市的歷史感。

【Bleeding】資料庫小說以茉莉串起了故事中所有的形式與情節、城市的推展，藉由 Klein 於右上角視窗的現身說法、眾多線索的陳列、過去與現在的對照，故事不斷地擴張、延伸，並形成無限的敘事循環。藉由茉莉的故事連結至其他角色的故事，再藉由眾多的人物之口（如圖 5-10），形成共同經驗，各自的故事會重新流動與再生，體現了遞歸的概念，文本故事裡嵌著故事，因此，故事不斷的在圈內循環，它們並不會只是線性流動，各自為彼此的開頭，也是彼此的接續，串連成了所謂的「迷宮」，我想這是此文本敘事結構最迷人之處。

【Bleeding】資料庫小說以「遞歸」、「微敘事」、「互文」為手法，採取「展示」作為讀者主導的模式，明顯加速了巴特的「碎片化」的過程，也實現了拆解的無限可能性。【Bleeding】資料庫小說介面以類似傳統底片一系列圖像、影片組成，每一張圖像都提供了一個故事的切入點，讀者靠著滑動瀏覽也決定了其組織故事的素材。在這裡，非但有靜態陳述，例如場景、人物、心境，也不乏動態陳述，例如事件、人物行為……等，舉凡【Bleeding】紙本小說敘事成分，的確無一缺席。只是，敘事元素訴諸一回歸真實城市與真人實照，而非虛構幻化。然而，讀者則必須在瞭解小說文本之後，才能針對【Bleeding】資料庫小說中的每一幅影像更深入地解讀。

第五章 文本觀點分析

在敘事作品中，必定存在著一個或多個故事講述人，即敘事者。而在敘事的過程中，無論所描述的事件與人物如何透過敘事結構表現出來，都一定會經由一個特定的觀點，也就是一個觀察點展現出來。這就是敘事者的「看」或者「聚焦」，以及與之相伴隨的「說」。Genette 在闡述此概念時，採用了攝影、光學上的用語：聚焦（譚君強，2008：200）。他重視敘事者本身，從敘事者出發，將敘事觀點分為三類，即為無聚焦或零聚焦敘事、內聚焦敘事、外聚焦敘事。

Genette 敘事觀點的劃分與大部分敘事作品的實際情況相吻合，相較於其他分類具有更多的合理性，因而，這一區分具有相當大的概括性（譚君強，2008：89）。本研究之文本觀點分析將以這三類區分作為基礎，並搭配其它觀點論述延伸討論。

第一節 【Bleeding】小說敘事觀點

一、上帝般的眼光

【Bleeding】故事一開始，敘事者就以故事之外、以上帝般的眼光來看待人物，他可以深入到人物的內心，看到他們心中所蘊含的一切。

「在茉莉老年時，看起來異常地快樂。如果有什麼事情激怒她，她心理會自動刪除。她有一種能夠存活下來的天賦，這是無庸置疑的。」

(Molly is strangely cheerful in her dotage. If an event annoys her, she mentally deletes it. She has a genius for survival, that much is certain.)

「茉莉經常存有一種心不在焉的狡詐。她的眼睛似乎不是由她控制的，就像天花板的吊扇在空房間裡運轉。」

(Molly is so used to practising an absent-minded guile, her eyes operate without her, like a ceiling fan running in an empty room.)

在這裡，敘事者可以毫無限制地深入人物內心，可以感覺任何人物的思想、感情、細微的意識，並以權威的口吻告訴讀者人物的狀態。在零聚焦敘事中，由於敘事者無所不知，因而不僅可以隨情節的需要和發展任意變動，將聚焦從一個人物轉向另一個人物，如在敘述茉莉過去習慣讓伊斯拉為她準備早餐時，他們彼此的互動時，敘事者將他的聚焦作了轉換，同時知道了伊斯拉的幻想：

「伊斯拉利用他午茶的時間一直休息著，他發現咖啡因能夠幫助他的心思漫遊、閒晃。他想起了曾經跟他的妻子一起在市區的舞廳跳舞。」

(Ezra also took endless coffee breaks. He found that caffeine helped his mind wander. He remembered dancing with his wife at dancehalls near downtown. His shoulders were still graceful.)

沒有人會知道伊斯拉的幻想，而敘事者卻知道。零聚焦敘事能對人物內心世界全面把握。敘事者可以細微地描寫人物的思想及其變化，並可以對人物進行分析與評論，進一步將故事其他事件、行動聯繫在一起，使讀者在故事開始時對人物有一個較好的把握。

如前所述，零聚焦敘事是大家十分熟悉的一種傳統敘事觀點，其特點是沒有固定的觀察位置，上帝般的全知全能敘事者可以從任何角度、任何時空來敘事：既可高高在上鳥瞰概貌，也可以看到其他地方同時發生的一切；對人物的過去、現在、未來都瞭若指掌，也可任意透視人物的內心（申丹，2004：219）。儘管上帝般的全知敘事者無所不知，然而在透視人物內心時，其實還是有重點的、有選擇的。【Bleeding】為一犯罪推理小說，它必須不斷地產生懸念，因而，全知敘事者只有選擇地告訴讀者一些訊息，甚至告訴讀者這些線索也不一定全然正確，因此需要更積極投入闡釋過程，對茉莉與其他人物的關係做出自己的判斷。

二、敘事者干預與暴露創作過程

在零聚焦敘事中，不少作者常常在文本中對人物、事件，甚至自己的寫作

公開評論（申丹，2004：222）。實際上，在本部小說中，敘事者已經對茉莉的虛假進行了暗示、評論。譬如：本部小說作者以「天空看起來非常清楚，但是這一定是某種幻覺」(the sky looks surprisingly clear, but that must be an illusion.)來評論茉莉「當她對著你微笑，她馬上又會轉過頭去」(While she smiles in your direction, she seems to be looking away at the same time.)，敘事者在此透過隱喻認定了茉莉的不可信，暗示茉莉可能隱藏了真相、並具有神秘、詭異的人物表現。在這個意義上，「但是這一定是某種幻覺」使得小說中作者的聲音被聽見，敘事者在這一闖入中所顯示出來的意識型態色彩清晰可見，包含了鮮明的情感。同時，也可以看到敘事者表現出來的觀念立場。

通過以上分析可以發現，上帝般的眼光經常不自覺地會對人物進行評論，我們可以說，敘事者對其所講述的故事與文本本身進行干預。敘事者干預在中外傳統敘事作品中是常見的修辭方式，它對敘事作品意義的形成有著不可忽視的影響（譚君強，2008：207）。比較而言，敘事者干預與作品內在的意識型態有很大的關聯，正是敘事者對於圍繞其講述的事件、人物的看法、見解與評價。在這個意義上，敘事者干預又往往被稱為敘事者評論（commentary）。

敘事者干預可分為兩類：即對故事（story）的干預與對論述（discourse）的干預。兩者或多或少地游離於所講述的故事與話語之外（譚君強，2008：208）。它會一時偏離所講述的故事，或暫時切斷虛構的故事內在組織。有時，敘事者甚至情不自禁撇開故事的進程，直接訴諸隱含讀者，希望引起最直接的反應。

再者，敘事者干預或評論可以超越對敘事作品中所存在的成分界定與事件的描述，間接地暴露其創作的過程。敘事者可以解釋敘事成分的意義，進行價值判斷，涉及超越人物活動範圍的世界，以及評論他自身的敘述。如：

「我將茉莉設定為一位在一次大戰後，大約 1920 或 1919 抵達洛杉磯聖菲車站的角色，在一個就像在沙漠酷熱般的天氣，她抵達了車站，注視著火車站附近空地上上升的灰塵，不過，即使如此，她仍然能聞到東方小樹林中成熟橘子的香味。」

(I try to visualize Molly arriving at the Santa Fe station in Los Angeles in 1920 or 1919, after the war. Under the glare of a much

fiercer desert heat than today, she stared at the dust rising subtly at the train yards on Traction. She could smell ripe oranges on the ground blocks away, in groves to the east.)

敘事者干預有意突出敘事者的存在以及立場。因而，干預往往採取種種形式來進行。如上，就是敘事者在人物介紹的引語、解釋，是一種游離於故事之外，又巧妙地與所敘述的故事連結在一起的方式。到了小說結尾，敘事者明說：

「故事可能會這樣走：茉莉無疑謀殺她的第 2 位丈夫，但是她實在不像是殺了人的人（底有沒有殺人是沒有答案的）。當她抵達洛杉磯時，剛好是第一次世界大戰後不久，此時，因為她從未與她的家庭聯繫，所以她顯然已經隱藏了有些事情。後來巧合的是，她嫁進了一個家庭，而這家庭也同樣也都不跟他們的親戚聯繫。她有一些顧客是坐過牢的，有些曾犯謀殺罪、或唆使犯罪的顧客，也有一些正直的顧客，它們犯下的過錯頂多就是將郵票使用不只一次，或少報稅以及不提及存款與稅款的顧客。」

(The story would go something like this: Molly undoubtedly murdered her second husband. But she couldn't murder a soul. When she arrived in Los Angeles, soon after World War I in either 1919 or 1920, she already had something to hide, since she never contacted her family again. Coincidentally, she married into a family that ignored its relatives in much the same way. She clearly had customers who went to jail, probably committed murders, or ordered them. She also had customers whose only crime was using a stamp more than once, or never mentioning at tax time how much they made on their saving accounts)

【Bleeding】小說中的敘事者干預與人物、事件相關，往往更為突出地顯示出故事的意識型態和價值判斷的密切關係。它們的最終目的，在於為作品塑造出敘事者所希望具有的價值意義，也能進一步深化讀者對人物的理解，昇華事件的意義，在大量的情節事件中概括出更深一層的意義。

透過觀點的分析，我們可以發現，【Bleeding】紙本小說最終目的不是只想說一個犯罪推理的故事，而是企圖在創作過程中，不斷反省小說的形式與創作過程，具體實現後設小說標榜「自我指涉」(self-reflexivity)的特性，凸顯小說的虛構性。因此，【Bleeding】紙本小說文中處處提醒讀者只是在閱讀小說，尤其故意揭露作者寫作的感受與過程，並針對作品本身情節、角色、與場景作猜測、評斷。因此，【Bleeding】紙本小說運用的是一種後設語言，通過自我指涉的敘事者來突破原有的寫作方式。

相對說來，零聚焦敘事給敘事者提供了比內聚焦和外聚焦模式更大的活動空間。敘事者享有敘事所需要的充分自由，他所需要考慮的僅僅是在圍繞情節事件發展的過程中，對不同的事件或人物進行取捨，多敘、少敘以及從那個角度來進行敘述的問題（譚君強，2008：113）。然而，為了某種目的，敘事者也可以轉進入故事裡頭與小說中的人物對話、交往。在【Bleeding】敘述他寫小說的過程中，關於伊斯拉和茉莉之間的關係應該如何寫時，敘事者與伊斯拉對話了：

「有時候，伊斯拉的眼睛是如此開闊，我覺得我可以看穿他。所以我問了他我一直很想問的問題。」

(Sometimes, Ezra's eyes were so wide open, I felt I could see into the back of his head. So I asked him the question that had been gnawing at me for months now.)

「你和茉莉是老朋友嗎？」

「最熟的。」他眼睛發亮地說著。

「那你一定也認識她的第二位丈夫。」

「瓦特。」

「或許他正在 Nehemiah 的回憶錄中，也正在建造耶路撒冷」我意識到我的譏諷。或許，艾德也意識到它。

(‘You and Molly are old friends?’

‘The oldest,’ he said with a twinkle.’

‘You even knew her second husband.’

‘Walt.’

‘Where would he fit in the memoirs of Nehemiah, in the rebuilding of Jerusalem?’

I sensed my sarcasm. Maybe poor Ed sensed it too.)

「茉莉對電影的品味在她職涯生活變質的時候結束了，除了喜劇，茉莉從不關心任何影片。她大多時間都去看西裝的剪裁。但有一次我不得不打斷她的故事，我興奮地告訴茉莉，在那些經典電影裡頭大部分發生命案的現場、或是謀殺案最多的，就剛好是她每天工作或回家地點三英里內，恰恰好是她每天活動的區域。」

(Molly's taste for movies ended when her career went sour. Molly never much cared for anything but comedies anyway. She mostly went to see the cut of the suits. But I had to interrupt her stories this one time: Did she know, I told her excitedly, that in the three square miles around where she worked and went home, more people were murdered in classic films than anywhere else on earth?)

上述兩例子，全知敘事者將自己部分地與小說中的人物產生交流，敘事者成了一個多少參與到情節中去的第一人稱敘事者。然而，這一敘事者又與內聚焦敘事參與到情節作為一個人物的敘事者不同。他所涉及只是敘事行為的本身，對於小說中的人物或情節事件發展並無直接影響。在零聚焦敘事中，全知敘事者往往與小說中人物保持一定的距離，以保持其權威性與客觀性。在【Bleeding】小說中，除了敘事者會與裡頭人物進行對話，也會暴露其創作過程：

「我能蒐集關於茉莉的資料，諸如報紙、歷史照片、還有一些訪談資料。然後我把這些資料放進一個巨大的資料庫，以便於我在創作時能夠選取的感覺。每當我創作時，我感到毛骨悚然，無法呼吸，我對茉莉這角色的情感就像看到自己的妻子再一次緩慢的死亡，而且我不能安慰我的家人，而我妻子都快要屏息了....」

(I could gather data for Molly's story, and embed it like bots under the skin: newspaper clippings, historical photographs, and patches of interviews. Then I could assemble my assets into a vast database, for a search engine that could be selected according to the senses. I felt a chill, as if I couldn't breathe properly. I woke up thinking my symptoms were partly about grief, as if I were watching my wife die slowly again,

or was unable to comfort my family. My wife's breath had become so halted.....)

在這裡，雖然實際上蒐集資料的人是真實作者，但作者創造了一個敘事者，告訴你「我和茉莉的朋友伊斯拉談過」、「我在蒐集關於茉莉的資料」、「每當我創作時，我感到毛骨悚然，我對茉莉這角色的情感就像看到自己的妻子再一次緩慢的死亡...」，刻意暴露其創作過程，這就是後設小說的特色。如同後設電影【法國中尉的女人】的手法：故意讓攝影機入鏡，電影在第一個鏡頭直接讓片場入鏡，Meryl Streep 身旁有化妝師、接著鏡頭出現打板 (hitting the sticks)，接著進入片中的時空。因此，【Bleeding】中的敘事者能夠感覺到裡頭人物的感覺，並說出：

「所以，我在熟睡時，終於可以知道艾德與茉莉的感覺。他們必須選擇能夠幫助他們安心遺忘的想法。他們為了有一個正確的視角，試過他們所知道的媒介。」

(So in my sleep I finally got a sense of how Edgar and Molly were feeling. They had to select the final thoughts that could be worn comfortably into oblivion. To get just the right angle, they tried every medium that they knew.)

在敘述中，第一人稱「我」，作了敘事插話。他突然表明，在睡夢中終於知道艾德與茉莉的感覺，這位全知的敘述者開始向讀者透露此作品「源頭」時，這樣的觀點變化起到了一種獨特的作用，引起讀者重新思考對人物茉莉的關注，但作者 Klein 並沒有實質地流動到人物的內心裡，多是以揣測、揣摩的口吻來講述人物。除了「我」作為故事訴說方式之外，敘事者也有以「你」作為觀點的部分，出現了向讀者發話的後設意圖。

三、觀點跳躍與向讀者發話

【Bleeding】小說中，比較特別的是，其全知觀點為了在小說一開頭製造懸念，還佯裝為不瞭解情況敘事。在【Bleeding】的開頭，敘事者還以「你」

進行了這樣的敘述：

「一位老婦人在山丘下閒晃。鄰居告訴你，她可能謀殺了她的第二個老公。你試圖從她臉上找尋線索，但是沒有痕跡，好像她已經藏起來似的。」

(A very old lady ambles down a hill. A neighbor tells you that she may have murdered her second husband. You search for clues on her face, but it is unlined, as if she had kept it in storage.)

像這樣的開頭無疑會引起讀者的好奇。接著，敘事者繼續以「你」進行茉莉的行為描寫：

「你注意到茉莉的珍珠皮包。她藏了一個珍珠胸針在裡面，以及一個精緻的金項鍊，而且是打結的。」

(You notice Molly's beaded purse. She has stored a pearl brooch inside, and a delicate gold chain, knotted up.)

以全知眼光敘述完後，再讓茉莉出現解釋：

「我穿戴珠寶其實看起來不那麼適合，她解釋」

(‘I just don't look good in jewelry,’ she explains.)

全知眼光以「你」作為起頭，敘事者在這裡直接面對讀者，告訴讀者茉莉包包藏有的東西，再假借茉莉之口對讀者解釋，產生了一種敘事者的幽默諷刺性，可以看出敘事者編輯的痕跡。這樣的敘述巧妙地表達了敘事者對於人物的嘲弄，使讀者可以更深刻感受到人物的性格。敘事者集中揭示茉莉藏了胸針的行為作為線索，再以茉莉的自白產生懸疑，增加情節的吸引力。可以說，讀者對茉莉的看法是隨著敘事者的編輯敘述一起轉變的。假如敘事者一開始對茉莉有更多的內心描寫、自白，讀者對於茉莉十分瞭解，那就會失去很多懸念，使情節顯得平淡乏味。因此，【Bleeding】小說局部地隱瞞人物的內心想法有時也有收到很好的效果。

在生活中，我們對一個人的同情往往與對其內心的瞭解成正比：他越跟你

交心，你就可能會越同情他。同樣，全知敘事者對某個人物的內心活動展示的越多，讀者與此人物之間的距離就有可能越短；反之，則可能會越寬。而

【Bleeding】為一犯罪推理小說，它必須不斷地產生懸念。因此，【Bleeding】對可能是兇手的茉莉內心活動並沒有進行太深入的透視，反而，作了更多關於茉莉的外部描寫：

「那時，茉莉二十二歲，就像大部分少女對於成長的身體感到很不自在，她總是想躲到背景裡頭去，不要人們被注意到，但總是失敗，甚至連她介於淡褐色到綠色的眼神，都與周圍的顏色不相配。她有一頭厚重、紅色的頭髮，就像俄羅斯猶太人那樣的頭髮，而且綁了一個大馬尾。她喜歡洗燕麥浴，以遮掩她骨瘦如柴的臀部，而且在她成長時，常常在棉被裡頭自撫、感覺自己身體，因此她感覺自己並不純潔。」

此時，我們發現，儘管小說對人物細微的描寫，讓茉莉彷彿就在眼前，但讀者與人物之間的情感距離卻還是相當大的。這主要是因為人物對讀者來說，始終是個謎。這種感情上的疏離，會使得讀者對很多問題感到費解，也許還會產生種種誤解，但能引起很強的懸疑性。由於這些問號的存在和答案的不確定，讀者需要積極投入闡釋過程，不斷地探索，以求形成較為合乎情理的解釋。

總觀【Bleeding】整篇小說，敘述中的「我」(I)其實是作者的「代言人」(personae)；但本研究並沒有將「我」和作者合在一起看的原因，除了與第二章所提到巴特「作者已死」的概念有關係外，作者也有特別在文本裡區分「我」跟「作者」(就是 Klein)的差別：

「當然，首先我要告訴你們，「我」(I)並不存在。在優先假定上，我是 Klein 的發明品，也就是說我是附帶的。Klein 跟我都共存於頁面上，但一旦你闔上書本，我並不會跟著你進入到 DVD-ROM 資料庫中。」

(Of course, first, I must tell you that I do not quite exist .That is, in the a priori sense. I am contingent, an invention of Norman Klein. He and I mostly coexist on the page, but once you close the book, not much of

me will be following you into the DVD-ROM.) (p.18)

因此「我」可作為故事裡跟讀者對話的角色。或許他是一個偵探，或許是個記者，特別來調查茉莉和她前夫或其他相關者的關係。這樣作者刻意分離敘事者和作者本人的寫作方法，與 Margaret Atwood 在 *Negotiating with the Dead—a Writer on Writing* 第二章關於「作者」的說法有異曲同工之妙，她特別提出了波赫士的一篇小說，其中包括了一句：「我不知道寫出這一頁的是他（小說裡的波赫士）還是我（現實中的波赫士）。」（嚴譯，2007／Margaret Atwood,2002）因此，【Bleeding】紙本小說中作者所做的，只是把這個疑問表現得更明朗化。

【Bleeding】紙本小說裡頭，作者運用了觀點中的觀點來敘事，使得敘事觀點看起來像是跳來跳去：「我」(I) 來跟「你」(you) 說說「她」(she) 的故事。這是一種頗為暴力的形式：逼迫讀者聽一個陌生人講話。Klein 在這種形式裡還不時來一點意識流式的敘事結構，刻意模糊了小說裡的「我」(I)，但本研究大可認為，這是敘事者在跟茉莉有過接觸後得到的結論，而非真正茉莉的想法。這就到了小說的另一個子題——不可靠的敘事者 (the unreliable narrator)。由於說故事的人擺明了不客觀，所以我們有資格能懷疑敘事者在文本裡所陳述的究竟有幾分真實。【Bleeding】裡有趣的就在於，作者也表明了敘事者根本就不是他本人，「你」(讀者) 又能奈我何呢？

「不可靠的敘事者：現在，是時候揭開或承認這是一個文學性的謀殺。我很確信茉莉在 1959 年殺了瓦特。在那之後，他就沒有任何消息。當然，茉莉什麼都不會說，她喜歡自己是不可靠的，而敘事者也因此沒有更瞭解茉莉的神秘和不可思議。連她的繼女，瓦特的靈與肉，也是一個道地的騙子。因此，茉莉的動機也不再對我有幫助了。」

(Unreliable Narrators : It is time to unravel or commit literary murder. I am now convinced that Molly had Walt murdered in 1959. He hasn't been heard of or seen since. Molly, of course, never says otherwise. She likes being unreliable. Narrators don't get much more inscrutable. And her stepdaughter, Walt's own flesh and blood, is an outright liar. Molly's motives won't help me much.)

第二節 【Bleeding】資料庫小說敘事觀點

一、視覺型敘事

在上一節觀點分析的基礎上，本節將延伸資料庫小說的情境、觀點進行描述。如前所述，敘事觀點，就是一個觀察點，通過這一特定的觀察點，敘事者將看到的一切呈現。資料庫小說主要採取視覺的敘事，相較於小說大多以文字邏輯的方式來敘事；而資料庫小說主要是從視覺的體驗角度來觀察、分析、取捨的敘事方式。【Bleeding】資料庫小說一開始，就像一部電影序場一樣，人物茉莉伴隨著詭譎的配樂現身。如圖 5-1、5-2。接著，進入前言的畫面，如圖 5-3。



圖 5-1 資料庫小說開場一

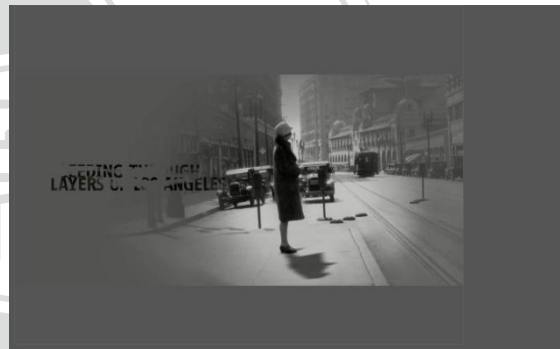


圖 5-2 資料庫小說開場二

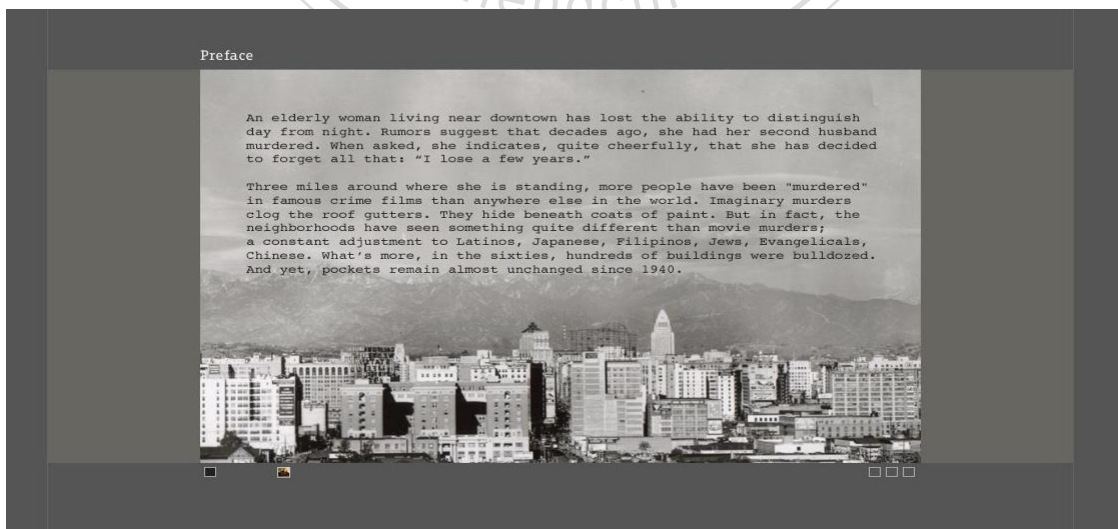


圖 5-3 資料庫小說前言

前言是這樣說的：

「有一位住在鬧區的老婦人，她沒有能力去區分白天以及黑夜。謠傳在幾十年前，這位老婦人謀殺了她第二任丈夫。她總是相當爽朗的表示，她已經忘記所有事情：「我浪費了好幾年的時光。」

(An elderly woman living near downtown has lost the ability to distinguish day from night. Rumors suggest that decades ago, she had her second husband murdered. When asked, she indicates ,quite cheerfully, that she has decided to forget all that : ‘I lose a few years.’)

與紙本小說相同，資料庫小說一開始將敘事焦點聚焦於茉莉的身上，說明當人們問茉莉關於謀殺的事情的時候，她決定選擇遺忘，因為這些事情糾纏她太久，以致於她浪費了很多時光。以零聚焦敘事呈現。那麼，資料庫小說所關注的聚焦對象是怎麼被呈現的呢？或者說，資料庫小說中多了什麼對象(客體)可以為敘事者所聚焦的？如前所述，資料庫小說主要採取視覺的敘事，進入敘事結構後，開始將主角的檔案、照片，關於洛杉磯這座城市的聲音、照片、影片，散佈在各結構中，如圖 5-4。



圖 5-4 視覺敘事結構

資料庫小說中，呈現出的每幅照片、每段影片、每個聲音，都必定有一個鏡頭之後的設計者。又，在進入主目錄之後，【Bleeding】資料庫小說融合了文字、照片、聲音、動畫、地圖、圖表、影片、訪談等多種聲音。再者，更穿插了電影片段、文學隱喻、聖經引用、新聞照片、報章雜誌等作為其互文性特徵。

除了擁有跨媒體互文的型態之外，當資料庫小說中的讀者具有了點選的能

力，【Bleeding】背後資料庫的運作，使得讀者每次進入【Bleeding】資料庫小說時，每一次閱讀所得的意義也不相同。因此，將不再會有故事的結局，也不存在終點的閱讀。就此意義下，【Bleeding】資料庫小說就成為一個開放的文本，文本意義無時無刻都處於正在組織的過程中。因此，【Bleeding】紙本小說欲達到的後設意圖，在資料庫小說裡頭更容易突顯出來。在這裡，聚焦者與聚焦對象之間的關係更多地是一種所謂的「視覺」關係，即聚焦者看到了什麼。這種視覺關係，自然包含了精神、心理、意識等因素在內（譚君強，2008：107）。

二、多觀點的辯證

在零聚焦敘事中，我們不能否認聚焦者的存在，在傳統敘事中，讀者通常不會在文本中看到聚焦者顯現出來。【Bleeding】作品中不只一種聲音，作者的聲音被包裝在一個小視窗中，可以被使用者關閉或打開，如圖 5-5；再者，呈現每一幅照片、每一段影片、每一個聲音的資料庫小說設計者也是另一種聲音、另一種觀點，如圖 5-5。最後，觀看資料庫小說的使用者也是另一種觀點。與紙本小說相較，資料庫小說中，讀者的操控權使得作品中聚焦者與聚焦對象之間更存在著一種辯證的、動態的關係。



圖 5-5 【Bleeding】資料庫小說的敘事聲音



圖 5-8 茉莉的家



圖 5-9 茉莉的家

這裡不僅把對茉莉的描寫與她生活的環境聯繫在一起，透過作者於右上角視窗的解釋，將小說虛構的人物與真實照片中的人物融為一體。而又因為真實照片由不同的人所提供，因此也讓讀者充分明白資料庫小說的虛構性。

透過資料庫敘事「模組化」，將各部電影彼此互文、新聞旁徵博引、照片、影片、聲音，以「破碎型」再次呈現。在某種程度上，這些破碎型的結構，更具有開放性和可塑性，即使可能會擾亂讀者想要理解故事的預期心態，但引導讀者參與文本創造的空間卻是加大的。因此讀者更能夠隱隱約約地透過這樣的文本明瞭一體多面的故事與歷史，理解退一步思考才是思考敘事理想的姿態，這就是後設一直想要提醒讀者的。

我們知道，在【Bleeding】資料庫小說中，敘事者以外顯的方式現身於文本之外訴說情境、事件，但在【Bleeding】資料庫小說中，是否能將作品中的敘事者等同於真實意義上的作者，這種將作者現身於作品中的獨特修辭目的何在？加上在【Bleeding】資料庫小說的創作上，不只是作者 Norman M. Klein 一人而已，呈現每一幅照片、每一段影片、每一個聲音的資料庫小說設計者也是另一種聲音、另一種觀點，因此敘事作品中這些聲音，是如何透過不同的方式，延續紙本小說中的故事。

（二）設計者的內部聲音

如前所述，除了作者的聲音之外，呈現每一幅照片、每一段影片、每一個

聲音的資料庫小說設計者也是另一種聲音、另一種觀點。巴赫汀在眾聲喧嘩的論述中曾談及複調與多聲部性的概念，所謂的複調，強調敘事作品中的多種聲音，具有不相同的意義。既然有可能不只一種聲音，那對於同一位人物、同一座城市的直接形容可能不只一種。【Bleeding】資料庫小說中，設計者可能會對同一位人物給予不同的標記與解說，如【Bleeding】資料庫小說茉莉的第一任丈夫捷克就透過不同人提供的照片來描述：



圖 5-10 來源：Theodora Kinder Collection 圖 5-11 來源：Marsha Kinder Collection



圖 5-12 來源：Amnesia Victim, 1936

圖 5-13 來源：Will Morrisey and Chorus Girls at Plantation Café, 1927

由圖 5-10、5-11、5-12 與 5-13 可以看出，在同一位人物的敘述，每位提供照片的人都是從自己的觀點出發，提供的相貌也不太類似。因此，在【Bleeding】資料庫小說中，敘事者的可靠性或不可靠性並非一成不變的，二者都是處於動態、變化之中；因此，在【Bleeding】資料庫小說中，敘事者、隱含作者與讀

者之間的關係，對於人物與事件的真實性判斷等方面處於動態變化的過程。

除此之外，【Bleeding】資料庫小說中還有一處採用多觀點的手法，為主目錄的第三層的第一部份「一些茉莉沒有見過、但在她的故事中是一位好角色的人物」(People Molly never met who but would make a good character in her story)，每個訪談者與茉莉無關係，也不談茉莉的故事，而他們的作用則是提供這個地區生活的紀錄與樣貌，讓觀眾更加理解這個故事背景地區的現實質感，因此這部份的敘述出自如此眾多的人物之口，令人目不暇給。如圖 5-14。

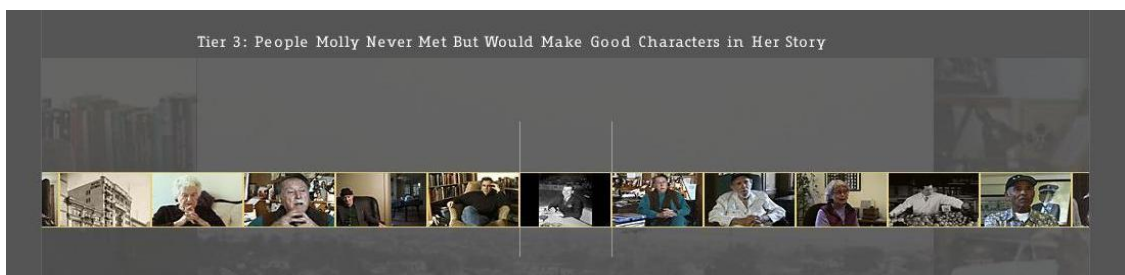


圖 5-14 People Molly never met who but would make a good character in her story

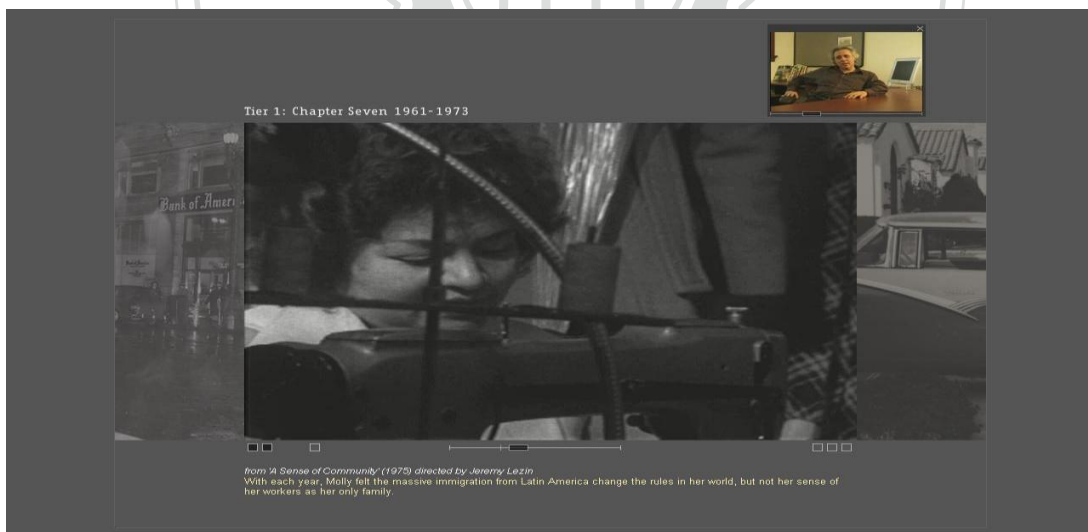


圖 5-15 from 'A Sense of Community'(1975) directed by Jeremy Lezin
每年，茉莉都會感覺到來自拉丁美洲大規模的移民，改變她世界的秩序，但不包括她的成衣場的員工。(With each year, Molly felt the massive immigration from Latin America change the rules in her world, but not her sense of her workers as her only family.)



圖 5-16 from 'My Trip Abroad'(1953)
directed by Gienn D. McMurry



圖 5-17 from 'Out of Service'(1962)
directed by Norma Archer

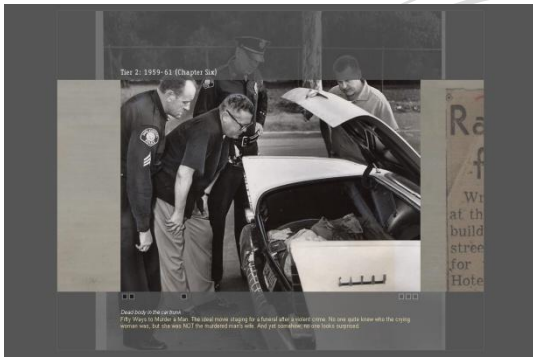


圖 5-18 Dead body in the car truck



圖 5-19 Murder: Girl's Fondness for
beatnik Life Told , Apr 2,1959

這樣一來，從圖 5-14、5-15、5-16、5-17、5-18、5-19 可以觀察到，【Bleeding】資料庫小說呈現了多重式的聚焦。不論是電影的互文、新聞圖片、簡報抑或訪談影片，都能夠呈現多觀點，產生一種立體觀察的效果，引導讀者從多方面瞭解故事、人物、場景，抽絲剝繭，從而能夠對所發生的事件有更為完整的把握，具體實現了後現代互文性（inter-textuality）。劉紀蕙（1995）提到，若把圖像、文字與音樂視為個別自成體系的符號系統時，當一個文本引用、模仿其他藝術形式、文本甚至改寫時，就包含複雜的符號系統的藝術形式，其中自然會牽涉到複雜的再現與指涉過程，文本都不斷發生互文過程。在多觀點的呈現之下，數位文學中鑲嵌了文字、圖像、音樂、電影、動畫等符號，形成一種跨媒體互文的新美學型態。

第三節 小結

第五章文本觀點分析共分為兩小節，小說部分以「上帝的眼光」、「敘事者干預與暴露創作過程」、「觀點跳躍與向讀者發話」。資料庫小說部分，以「視覺型敘事」來看資料庫小說如何聚焦，再透過「多觀點的辯證」瞭解敘事聲音中作者的聲音與設計者的內部聲音。

本節試圖就文本敘事觀點回答相關研究問題：比較【Bleeding】紙本小說與資料庫小說，紙本小說中作者的聲音無所不在；但在資料庫小說中，作者的聲音被包裝在一個小視窗中，可以被使用者關閉或打開。因而，作者聲音出現影響了兩種形式的敘事觀點呈現，更影響了這部作品如何讓讀者進入故事核心、人物內心。【Bleeding】此部小說，作者的聲音如何存在著？而當資料庫小說將作者納入 DVD-ROM 形式時，對敘事本身會有什麼影響？有哪些觀點呈現？如何轉換？關注的對象又如何被呈現？進一步可以思考，當讀者具有了點選的能力，能夠恣意選擇聽或不聽到作者的聲音時，讀者的涉入與紙本的小說又不太一樣，讀者在資料庫小說裡真的能再賦予小說意義嗎？

關於【Bleeding】紙本小說敘事觀點的呈現，作者的聲音展現「自我指涉」的特性：在創作過程中，不斷反省小說的形式與創作過程，以凸顯小說的虛構性。再者，作者的聲音以「我」作為故事訴說、自我指涉的方式之外，敘事者也有以「你」作為觀點的部分，出現了向讀者發話的後設意圖。因此，【Bleeding】紙本小說敘事觀點的呈現，這樣敘事形式後設的意味很強，故事中作者不斷地去描述他的創作意圖逼迫讀者覺得不真實，也不斷地了向讀者發話，使得讀者不能太老實地覺得作者在講真實的事情。而相對於【Bleeding】資料庫小說，作者直接現身於介面右上角，作者真人的錄影訪問讓讀者感覺作者「更真實」了，那這個作者說的故事到底是真的還是假的，更讓讀者疑惑了！

至於【Bleeding】資料庫小說不只存在一種聲音，它主要採取視覺化的敘事，並將作者納入 DVD-ROM 形式時，作者的聲音被包裝在一個小視窗中，可以被使用者關閉或打開。與紙本小說相較，資料庫小說中，讀者的操控權使得作品中聚焦者與聚焦對象之間更存在著一種辯證的、動態的關係。這樣辯證、

動態的關係，又再度回歸呈現在作品中刻畫人物，以及描述寫作的過程上。

【Bleeding】紙本小說中，作者致力呈現創作環境上的細節，無非想暗示出「創作也不過如此爾爾」。因而，作者的光環摘除。而【Bleeding】資料庫小說進一步讓作者真的現身，大辣辣地放於視窗中，讓讀者看得到敘事者的樣貌，讀者得以進一步檢視創作本身這一回事，更透過資料庫小說中的電影互文、新聞旁徵博引、不同人提供的照片雜念流轉等，產生一種援引拼貼、互相對照詮釋的「互文性」(inter-textuality)。

敘事者以外顯的方式現身於【Bleeding】資料庫小說介面，呈現了多重式的聚焦，不論是電影的互文、新聞圖片、簡報抑或訪談影片，都能夠呈現多觀點，產生一種立體觀察的效果，引導讀者從多方面瞭解故事、人物、場景，抽絲剝繭，從而能夠對所發生的事件有更為完整的把握。在多觀點的呈現之下，數位文學中鑲嵌了文字、圖像、音樂、電影、動畫等符號，形成一種跨媒體互文的新美學型態。



第六章 結論

第一節 兩種載體的同中取異

透過第四章與第五章的文本分析，我們可以發現，【Bleeding】紙本小說與資料庫小說中，作品中的敘事不再像傳統小說那樣講述完整的故事，其故事的情節佔據少數，細節佔據多數。而這部作品之所以有趣，在於故事細節之間的轉換與改寫，而不在於故事情節。它有意消解故事、消解小說獨特的敘事方式，同時也消解媒材不同類別與體裁的界線。

一、「同樣」的多向敘事結構，「不同」的表現形式

【Bleeding】紙本、資料庫兩種載體都沒有貫穿首尾的完整故事，文本皆充滿細節，並運用多向文本（hypertext）的特性，充滿複雜的參照，兩者的重點都不在於回答茉莉究竟是否是兇手，也不在於整部犯罪迷團的消解。

然而，兩者之間不同的是，【Bleeding】資料庫小說將【Bleeding】紙本小說中的枝散敘事線與斷裂不連續的敘事「視覺化」了，以文字敘述庫、圖像資料庫、影片資料庫、地圖庫、訪談庫、聲音庫夾雜敘事。相較於小說大多以文字表現來敘事，資料庫小說主要是從視覺的體驗角度來觀察、分析、取捨的敘事模式。因為如此，敘事架構也有所不同：【Bleeding】資料庫小說是以時間點作為篇章目錄（Preface）的主軸，從 Chapter One:1916-1924、Chapter Two:1922-1928、Chapter Three:1928-1938、Chapter Four:1936、Chapter Five:1948、Chapter Six:1959-61、Chapter Seven:1961-1963，順應時間次序的歷史敘事，呈現主架構為線性架構，而內容另以分散的情節貫穿，讓讀者在混亂的敘事線至少有一條時間軸可以追尋。

在目錄線性時間軸之下，【Bleeding】資料庫小說各個章節中，獨立的個別短篇寫「真」中，通過茉莉這個人物的動向，去勾畫洛杉磯這座城市。這裡頭

情節演述的時間，就不再固定「順時」，而呈現「錯時」，交錯恍惚，符合關於城市回憶的特質，其間也不惜嵌入「當時的未來」，讀者能同時看到「當時」與「現在」，感覺到城市的歷史感。這種歷史感不僅體現敘事理論所具有的基本特徵與原則，也表現在敘事學學者們力圖將注重形式表徵的敘事學理論與社會文化的內涵和社會歷史語境相互結合的努力。

二、「同樣」的自我指涉，「不同」的聲音呈現

在【Bleeding】紙本、資料庫兩種載體中，我們皆可清楚聽到作者的聲音，聽到他的猜測、他的評斷。更甚的是，作者的聲音皆展現後設小說「自我指涉」的特性：在創作過程中，不斷反省小說的形式與創作過程，以突顯小說的虛構性。

然而，兩者之間不同的是，【Bleeding】資料庫小說介面裡，敘事出自眾多之口：其一，敘事者以外顯的方式現身於右上角，訴說著故事；再來，除了作者的聲音之外，呈現每一幅照片、每一段影片、每一個聲音的資料庫小說設計者也是另一種聲音、另一種觀點；其三，作品內部更是由多位當地居民訪談組成，故事出自如此眾多的人之口。因此，【Bleeding】資料庫小說對於這座城市的直接形容也就不只一種。

從中，我們可以理解，在數位敘事裡頭敘事者的可靠性或不可靠性並非一成不變的，二者都是處於動態、變化之中，而讀者對於人物與事件的真實性判斷等方面處於動態變化的過程，每一次閱讀所得的意義也不相同。因此，將不再會有故事的結局，也不存在終點的閱讀。就此意義下，【Bleeding】資料庫小說就成為一個開放的文本，文本意義無時無刻都處於正在組織的過程中。因此，【Bleeding】紙本小說欲達到的後設意圖，在資料庫小說裡頭更容易突顯出來。

第二節 數位敘事的突破與侷限

須文蔚（2003：97）曾提及台灣數位多向小說的問題，認為台灣創作者缺乏對後現代小說敘事的理解，讀者也缺乏識讀能力。因此，在跨媒體打造新文類的過程中，類似平路和林耀德的前衛手法沒有納入敘事的結構中，無從模仿西方的多向小說樣式。因而，台灣長期忽略跨媒介互文的關係，空有多向文本的技術，沒有後現代美學理論與小說理論的支撐，自然營造不出 Barthes 心目中的理想文本。然而，【Bleeding】資料庫小說突破多向故事「沒頭沒尾」的侷限，超越時間次序，文本之間的邏輯以不斷重複的真實城市題材為主，利用這些舊的敘事元素，在網路的新瓶中重新醞釀另一種敘事美學，值得引進台灣提供數位敘事創作者一個參考。

在這樣的情況下，我們可以透過【Bleeding】來看，資料庫小說中的故事世界（story world）與情節結構（plot structure）彰顯了數位敘事的哪些突破：

一、開放的敘事結構啟動讀者更多闡釋

儘管原小說已經在這方面有所經營，如原文小說並沒有告訴讀者：捷克到底有沒有被茉莉殺了，裡頭所含的情節只涉及一種神秘和懸念。而【Bleeding】資料庫小說進一步發揮此一特質，幾乎與故事情節脫節，在坦露作者的創作過程、寫作歷程之際，摻雜著以大量與故事情節不太相關的剪報、地圖、廣告、圖像、電影片段、記錄片段等，再透過數位鏈接（link）、滑動（slide）的特質，將不同的文本單位並置，留給讀者未定型、也不會凝固的敘事性，重新啟動了開放、再塑的敘事空間，賦予讀者更多闡釋的可能，顛覆傳統敘事對權威敘事與結局的期待。

二、互為文本的兼蓄性讓敘事有最大程度展示空間

多媒材資料庫的重組，所有資料不論影片、圖像、聲音、地圖等都是互為

文本的。因此，它不斷地擴散，產生不同的情景，隨後又消失，將整座城市的多樣性、眾聲喧嘩的景觀，最大程度地展示，即使可能彼此矛盾，重新將那些曾被傳統敘事剔除在外，被以重要事件、重要人物為主要敘述對象的題材重新植入，讓這些原本不重要的敘事元素重新獲得了展現的機會。如【Bleeding】資料庫小說第三層中，蒐集了曾在天使崗居住的十一位居民的訪談，而非都是歷史學家、地理學家或是文化批評家的城市敘述。在某種程度上，隱隱約約地顯露出在敘事上所謂的「值得」書寫或「不值得」書寫之間某種緊張、難以著墨的關係。在【Bleeding】資料庫小說中，將小說文體與不同種類、不同文體的作品相混同，從而消解了文學不同類別和體裁的界限，將小說演變為各種文類的「拼貼萬花筒」。

三、互動敘事達到讀者實質與文本互動

【Bleeding】資料庫小說中，讀者在選擇路徑多重的情況下，擁有了閱讀經驗多樣的可能。因此，敘事的完成，依賴讀者與資料庫之間操作上的隨機互動。當讀者想要搞清楚這個故事脈絡之際，就掉進了迷宮，和資料庫小說進行纏鬥。每一次的互動，都是由後端資料庫挑選，再由讀者點選，數位時代的讀者達到實質地與文本進行互動的目標。

四、有突破就會有侷限

然而，經過本研究的文本分析後，回到我最初的研究發問：「紙本」與「資料庫」這兩種媒體載體，在敘事上究竟有了什麼樣關鍵性的差異，使得小說家勇於拋棄紙本的限制，嘗試寫作多向小說抑或是資料庫小說？

數位敘事無疑將形塑一種新文類，這種整合文字、圖形、動畫、聲音的文本，就不再僅止於純文字的表現，還包括互動的敘事結構。曹志漣（1998：98）曾表示：

經歷過新語言的洗禮，面對最鍾愛的文字時，我也期待層次的出現：

我開始不能忍受沒有影像、沒有色彩、沒有聲音的句子；我不能忍受沒有溫度變化的句子；我不能接受敏感沒有抄載的句子，我不能忍耐為敘述御用的句子（曹志漣，1998：98-99）。

從上述，我們可以感覺到，數位敘事讓敘事更加有熱度，負載更多的意義。的確，數位媒體將文字、圖像、影片、聲音與數位城市等揉合成新敘事，這種高度互文的新敘事，確實能敘述多種感覺，創造多重感動。人類是敘事動物，具有想像的能力。我們不僅聽故事、講故事，更開始找尋故事。在數位敘事之下，尋找故事線索、拼湊故事的行為不再只是創作者的原責，開始有一部份漸漸地轉移到讀者身上。如同【Bleeding】資料庫小說的讀者，不但要體會圖與文搭配的關係，還要感受有色彩的文字與句子。這種曹志漣稱為「全面震撼的多感語」下，一種新語言於是出現，作者也有新的期待，讀者也有了新的責任。

換種方式來說，若將敘事當成一種具有「量」之變化的概念來討論，本研究所比較的兩項媒體載體：紙本小說（印刷）、資料庫小說（DVD-ROM），兩者所產生或擁有的敘事量是天壤之別的。於此，我們可以思考，傳統敘事與數位敘事其間的可能關係與最大的差異點，在於所能儲藏的敘事量。數位媒介具有強大的多媒體融合力，如【Bleeding】資料庫小說中的文字敘述庫、圖像資料庫、影片資料庫、地圖庫、訪談庫、聲音庫等，其中各資料庫中符號系統交會的情況更是複雜。再者，敘事的完成，必須依賴讀者與資料庫之間操作上的互動。

因此，將資料庫敘事拉高至數位形式來看，我們也可以說，數位敘事作為一文化形式，包含了無數書寫與文化層面的對話，其敘事量的龐大是傳統敘事望塵莫及的。的確，數位敘事以大量、零散的「細節」、「微敘事」、「遞歸」等樣貌呈現，且經常斷裂，挑戰讀者理解的極限。對於讀者來說，這些「細節」、「微敘事」、「遞歸」的敘事以各種型態如影片、圖像、聲音、地圖彼此互文，具體地出現城市的圖像、人物的圖像、聲音、影片；不過，其實在數位敘事裡頭，更要注意的是：當讀者在資料庫敘事中，已從圖像、影片以及聲音中，形成印象之後，就不太可能重新去想像紙本小說文字對於城市、人物的描述了。因此，數位敘事相較於傳統敘事，雖然讀者可以享受碎片式拼湊的愉悅與刺激感，但其想像力在某種程度上，被扼殺的程度是較為嚴重的。

第三節 後記

我們進入了迷宮，迷失了自己，也重新找到了自己。

抱著躍躍欲試的心情開始這份研究，在閱讀的過程中，我不斷地迷失，出現許多的疑惑。當然，我也曾經懷疑過，紙本小說轉換成資料庫敘事時，的確，讀者多了很多闡釋的可能，但好像反而限制了作者在文本裡的敘事。又或者，是「另一種方式的偷懶」—不必用文字來呈現更深一層的時代氛圍，叫讀者「從DVD去看看就知道了」。「迷宮」的概念，會不會成為敘事者偷懶的藉口？

我從「Aporia」的概念得到了一個解答，在總結紙本小說與資料庫小說時，Kinder 的會議論文與 Klein 都以「Aporia」這個概念來解釋【Bleeding】：

Klein's version of the database narrative is structured by 'aporia,' the pleasure derived from absence and from losing track of the pathway.(P.54)

In storytelling, from the novel to cinema to the computer, all forms of absence and evacuation are aporia. In the history of forgetting, of the erasures within cities (especially Los Angeles), aporia enters urban sociology, along with the traces left by social imaginaries, simultaneous distraction and collective memory as a whole.

在此，「aporia」的概念，指的是一種在注意力分散所產生迷失的樂趣。Klein (P.40) 提到，古希臘人為了達到離散 (aporia)¹³，學習如何在路途中的迷失，讓自己迷惑，並訓練自己在錯誤的問題尋找錯誤的答案。不論【Bleeding】紙本小說、資料庫小說，都致力於創造這種遊覽其間所產生的愉悅與刺激。若讀者一開始帶著過去閱讀的經驗，期待閱覽的最後將能解開迷團，他（她）會感到非常的失望。因而，在【Bleeding】裡頭，最大的收穫其實不是得到了故事的結局，而是透過對於謀殺案抽絲剝繭的過程，讀者就像是考古學家、城市文化家把這座城市的歷史、文化，透過簡報、圖片、聲音、影片互動著，關於城市的記憶就會漸漸地拼湊起來。

¹³ Digital Murder: The Aporia—To achieve aporia, the ancient Greeks learned how to lose track of the road itself, to be baffled, trained themselves to give the wrong answer to the wrong question.(P.40)

Kinder 於「Bleeding Through Database Fiction」一文中，認為在 DVD-ROM 形式更加能體現 Aporia 與資料庫敘事的特質 (Kinder M.,2003:54)。其針對【Bleeding】資料庫小說曾做出評論，「在眾目睽睽之下，使用者藉由滑鼠一步步地從自己的角度組織、感受故事。但也因此，使用者必須冒著可能迷失在無數個情節迷宮中的險境中，就像是眼盲的偵探帶著眼盲的人探險的狀態。但同時，他們也能有機會帶領別人沈浸在身臨其境、驚險刺激的迷宮當中，或是跳躍到一個空白的狀態中，也就好像 Klein 所談的『沉浸在絕對宿命的故事網絡世界中找尋絕對自由的迷思』的一種愉悅 (Kinder M.,2003:55)¹⁴。

本篇論文的研究方法主要偏為結構主義上的形式分析，但在透過敘事結構、敘事觀點的釐析，我漸漸地感受到了這特定結構的背後指涉了什麼，又衍生了什麼意義，從紙本系統轉為資料庫系統的敘事差異，到底又代表了什麼。過去，我們在欣賞敘事作品時，精力集中於故事的建構。因此，理解一個敘事便需要賦予它某種一致性。因為努力的最後，擁有了一種「專心」的愉悅。那麼夾雜各媒材的資料庫小說，成就的則是另一種「分心」的愉悅。在數位媒體的浪潮下，每種敘事元素都變得支離破碎，再加上互動的特質，觀者建構自己真實的同時，就否定了傳統敘事固定不變的確定性，取而代之的是一種含糊與不確定。因此，暢遊在【Bleeding】資料庫小說中，使用者獲得的不是傳統敘事解開迷團、終結敘事的愉快，而是忘情於一個個敘事元素，迷失於一幕幕城市影像的過程。

Klein 也曾提到，「在電腦遊戲或是其他數位故事形式中，迷失的樂趣 (aporia) 是必不可少的，但我們必須非常認真設計新的形式，才能讓迷失的樂趣可以持續下去。」Kinder 更進一步以【Bleeding】資料庫小說舉例，這種迷失的愉悅，存在於使用者靠著移動滑鼠可以看到同一座城市的歷史檔案，而此時此刻，同一地點一個世紀以前過去和當今的照片會造成一種滑動的時間感，這就是一種迷失的愉悅 (Kinder M.,2003:54)。如圖 6-1 至 6-6。

¹⁴ Stepping up to the mouse to perform their own versions of the story before the watchful eyes of other onlookers, visitors will risk getting lost in the chiaroscuro of the aporetic plot holes, and becoming cast as the blind detective leading the blind. At the same time, they will have the chance to lead others into the immersive thrills of losing oneself in a labyrinth and leaping into the void, or as Klein puts it, of savoring 'the myth of absolute freedom in a cybernetic world of absolute predestination(p.55).



圖 6-1、6-2 Intersection of Hill & 8th Streets



圖 6-3、6-4 Broadway south of 10th Street Looking north

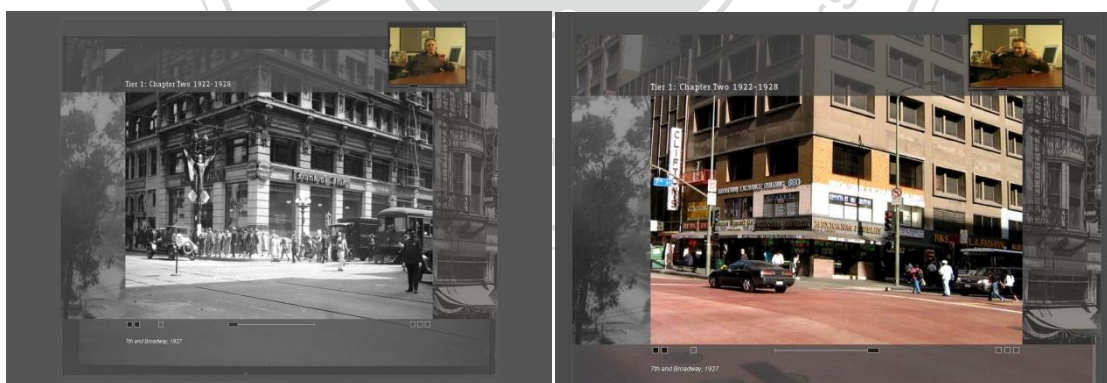


圖 6-5、6-6 7th and Broadway

資料庫敘事，是一種新的想像跟認識世界的方式。就以上迷失的愉悅（*aporia*）的討論，讓我進一步思考：資料庫敘事到底如何顛覆了過去傳統的敘事模式？這的確是一個大哉問，但其實也值得探索。對我而言，傳統敘事模式就好比在平地上走路，一路上會有指標、路線圖，會有故事高潮點，還會有

一個終點、目標等著我。而資料庫敘事就好似在大海裡游泳，會感受那種含糊、不確定以及不知道會往哪裡去的迷失樂趣，記憶和時間都已經飛離，理性觀看與分析的能力也離我遠去。原來，資料庫敘事能夠既真實，既像夢，讓我無法站在自認為的高點俯瞰之。我不只是被這滿滿的敘事元素迷惑，根本就被穿透了，被層層疊疊的敘事和穿插往返的節奏包圍，讓人迷失在細節裡，但到了最後，又感到滿滿的充實。

這就是「充實」。從「迷宮」、「迷失的樂趣」(aporia)、「分心的愉悅」來看資料庫敘事，可以發現資料庫敘事不再只是單靠一個語言系統去支撐敘事，資料庫敘事的敘事系統不只一層，它對整個故事的背景設定，眾多線索的陳列、過去與現在的對照，故事中的人物究竟經歷了怎樣的真實云云，以茉莉為主線的故事內嵌著城市的迷宮，這種雙層敘事模式形成了層巒式的敘事結構，不同的敘事層次又展開不同的時空結構，不同的時空結構再去定義不同的人際關係，就這樣，串連成了所謂的「迷宮」。

另一方面，資料庫敘事強化了聽覺、視覺敘事。傳統敘事中，聲音通常作為輔助的角色，不是那麼突顯。而以【Bleeding】資料庫小說來說，它強化了聽覺，它在某些靜止圖像呈現時，置入一段環境音，就這樣不停地播著，當你看完了圖像後，會隱隱約約發現背後的环境音不斷地重現，身歷其境，更能夠想像。視覺部分，使用者以滑鼠來回滑動感知同一城市過去跟現在的圖像，此刻他看到的是建築物瞬間消失，或出現其他物件，這些都是時間中凝結中的一霎，不斷穿越歷史，一再如是出現，資料庫敘事給使用者的，是一種不尋常的敘事樂趣和視覺經驗，無可避免的分散原本故事所追求的情節。

另一部份，使用者在資料庫敘事裡，好像是他在想像故事會如何發展，雖然不是事實，但也並非全然不真實，裡頭充滿了真實的一切，因此模糊了真實與虛構的界線，是另一種很微妙的敘事體驗。在此，資料庫敘事超越了藝術與科學，虛構與真實，得以將眾聲喧嘩的城市景觀整合，最大程度地釋放城市的多樣面貌，大大拓展了敘事的可能性。

於是我想，在面對不斷推陳出新的新媒體敘事時，或許只有讓自己徹底地迷失，才有可能進入不斷流動的文字與圖像之中理解敘事。此外，研究的過程

中，我突然發現，我們心靈對於理解「空間」這回事，擁有一種奇特的能力。怎麼說呢？雖然，在【Bleeding】資料庫小說中，我會在洛杉磯這個城市迷路，但在某一個層面卻加強了我對於這城市想像，我可以從目前的 DVD-ROM 資料庫空間抽離，閉上眼睛想像自己在洛杉磯裡。甚至，不管由 DVD-ROM 資料庫所製造的空間有多不真實，我也能夠想像。我們身為人類，能夠以這種方式讓空間浮現腦海，讓我們能夠想像和建構空間。簡單來說，人類能夠想像、製作自己俯瞰建築物的某一個樓層，不只是可以想像自己身陷其中，還能夠想像自己在那個「虛擬」的位置看見了什麼。

在後記的最後，我想針對本研究進行自我反省與建議。【Bleeding】紙本或是資料庫小說，其文本都具有大量的敘事元素值得討論分析，諸如互文以及各種文學的隱喻、迷思等，但在顧及本篇篇幅之下無法一一列舉分析，僅停留在敘事結構與觀點上進行討論，因此分析力道有限，為本文其一研究限制。期許後續研究針對數位敘事，能夠更深入其他敘事元素如角色、場景、符號，以及數位浪潮下文化、意識面等意義去深入探討，使數位敘事相關研究能更趨完整。

參考書目

Aarseth, E.J. (1997) . *Cybertext : Perspective on ergodic literature*. Baltimore : The John Hopkin University Press.

Carey, J. W. (1988) . *Media, Myth, and Narratives*. Television and the Press. CA:Sage

Chatman, S. B. (1978).*Story and Discourse: Narratives Structure in Fiction and Film* .Ithaca ,NY: Cornell University.

Chatman, S. B. (1978). *Coming to Terms:The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*.NY: Cornell University.

Garrand, T.(1997). *Writing for Multimedia : Entertainment, education, training, advertising and world-wide-web*. Boston, MA : Focal Press.

Genette, G. (1980). *Narrative discourse : An essay in method*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.

Giddens, Anthony. (1990). *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press

Herman, D. (2004). *Toward a transmedial narratology*. In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 47-75). Lincoln and London: University of Nebraska Press.

Harrigan, P. & Wardrip-Fruin, N. (2006). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press; New Ed edition,

Hartley J. & McWilliam K. (2009). *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*. Chichester, West Sussex, U.K. ; Malden, Mass. : Wiley-Blackwell.

H. Porter Abbott(2002).*The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge University Press.

Jan van Dijk (1999).*The network society : social aspects of new media*. Sage Publications, Inc.

Jenkins, H.(1999). *The Work of Theory in the Age of Digital Transformation*, from <http://www.braintrustdv.com/essays/work-of-theory.html>.

J.V. Pavlik (1998). *From convergence to the information superhighway: Concepts and applications in cyberspace*. In *New media technology: Cultural and commercial perspectives*, 2nd ed., Boston: Allyn and Bacon.

Keen, S. (2003). *Narrative Form*, New York: Palgrave Macmillan.

Kinder, M.(2002). *Narrative Equivocations between Movies and Games*. The New Media Book, edited by Dan Harris; British Film Institute.

Kinder, M.(2003).*Bleeding Through Database Fiction*. Produced at The Annenberg Center for Communication, Los Angeles.

Kinder, M.(2003). *Honoring the Past and Creating the Future in Cyberspace: New Technologies and Cultural Specificity*. The Contemporary Pacific, Volume 15, Number 1, Spring 2003,pp. 93-115

Martinec , R & Leeuwen,T. V.(2008).*The Language of New Media Design : Theory and Practice*: Routledge.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.

Landow, G. P. (1997). *Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Lev Manovich (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

Mullins, C. J. (1977). *A guide to writing and publishing in the social and behavioral science (3rd ed.)*. New York: Wiley.

Persson, P.(2005).A Comparative Study of Digital and Cinematic Space with Special Focus on Navigational Issues;
<http://film-server.film.su.se/Perhome/index.html>.

Porter, Bernajean.(2005). *DigiTales: The Art of Telling Digital Stories [ILLUSTRATED]* . Bjpconsulting; 1st edition.

Ryan, M-L (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press.

Ryan, M-L (2001). *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.

Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press.

Rybacki, K. & Rybacki, D. (1991). *Communication criticism: Approaches and genres*. Belmont, CL:Wadsworth. (p.106-129.)

Teehan, Kay. (2006). *Digital Storytelling: In and Out of the Classroom*. Lulu.com.

Ulmer, Gregory L. (1991). *Grammatology Hypermedia*. Postmodern Culture 1.2 (January 1991).

<http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/text-only/issue.191/ulmer.191> Accessed 02.05.2001

王文融譯 (1990)。《敘事話語・新敘事話語》。北京社會科學出版社。(原書 G. Genette (1980) .Narrative Discourse, New Narrative Discourse)

江淑琳譯 (1999)。《網際空間的圖像》。臺北：韋伯文化。(原書 Dodge M. and Kitchin R. (2001) .Mapping Cyberspace. New York: Routledge)

申丹 (2004)。《敘述學與小說文體學研究》。北京：北京大學出版社。

李文彬譯 (1993)。《小說面面觀》，臺北：志文出版社 (原書：Edward Morgan Forster(1980). Aspects of the Novel)。

李顯杰 (2000)。《電影敘事學:理論和實例》。北京：中國電影出版社。

沈榮津 (2008)。《2007 台灣數位內容產業年鑑》。臺北：經濟部工業局。取自 http://www.digitalcontent.org.tw/dc_p5_2007.php#Scene_1

李順興 (1998c)。〈重讀虛擬曼荼羅〉，《中國時報開卷週報》，1998/8/20

李順興 (2000)。〈超文本形式美學初探〉，《Intergrams》，2.1，取 <http://fargo.nchu.edu.tw/intergrams/002/002-lee.htm>

李順興 (2001a)。〈超文字的蒙太奇讀法與資料庫形式〉，第二屆《文山評論》會議論文。取自 <http://benz.nchu.edu.tw/~sslee/papers/hyp-montage.htm>。

李順興 (2001b)。〈文學創作工具與形式的再思考—以中文超文本作品為例〉，《Intergrams》，2.1，取自 <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/032/032-lee.htm>

李順興 (2001c)。〈超文本閱讀空間之評析—兼論非線性敘事議題〉，《Intergrams》，3.1，取自 <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/031/031-lee.htm>

李惠菁（2006）。《追獵女巫：由「倪夏崎戀」看話題女性新聞的語藝框架》。世新大學口語傳播學系碩士論文。

林東泰（2009）。〈新聞敘事結構有兩種：話語結構與故事結構〉。中華傳播學會。連結：

http://ccs.nccu.edu.tw/history_paper_content.php?P_ID=1121&P_YEAR=2009

林國憲（2008）。數位說故事於學校教學之應用研究。論文發表於教育部電子計算機中心主辦之「TANET 2008 臺灣網際網路研討會」學術研討會，高雄。

林華（1997）。〈超文字文本呈現模式及訊息設計之研究〉。中華傳播學會。連結：

http://ccs.nccu.edu.tw/history_paper_content.php?P_ID=984&P_YEAR=1997

柯嘉瑋譯（2009）。〈具指標性的非物質體：機械裡的照片和電影〉（Rosemary, 2009. 未發表）。

計惠卿、張秀美、李麗霞（2005）。華語文數位教材之內涵與互動設計研析。全球華文網路教育研討會。2005年06月，臺北，台灣師範大學、僑務委員會。

施志昇（1996）。《互動式多媒體敘事分析之研究》。私立元智大學電機與資訊工程研究所碩士論文

涂志豪（1997）。《網路超文字環境中新聞敘事結構與寫作歷程之初探》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

馬海良譯（2002）。《新敘事學》，北京：北京大學出版社。（原書：David Herman (1999). Narratologies. The Ohio State U. 1999.）

翁秀琪、陳順孝、盧安邦與王靜輝（2010）。〈新素養與21世紀的傳播教育〉。

張玉佩、邱馨玉（2008）。〈男性氣概的再現：數位遊戲之文本結構探索〉，2008年台灣資訊社會學會年會。

張方譯（1997）。《講故事：對敘事虛構作品的理論分析》。臺北：駱駝出版。（原書 Steven Cohan/Linda M. Shires . Telling stories : a theoretical analysis of narrative fiction ）

張惠娟（1990）。〈台灣後設小說試論〉，收於孟樊、林耀德編《世紀末偏航—80年代》（台北：時報文化出版公司，1990年），頁 299-325

- 曹至漣 (1998)。〈虛擬曼荼羅〉，《中外文學》，第 26 卷，第十一期，頁 78-109。
- 陳思齊 (2000)。〈超文字環境下敘事文本類型與超文字結構對閱讀之影響〉，2000 中華傳播學會論文。
- 陳建雄譯 (2006)。《互動設計：跨越人電腦互動》。臺北：：全華圖書公司出版。(原書 Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H .Interaction Design Beyond Human-computer interaction)
- 陳家惠 (1999)。《全球資訊網學習素材敘事方式初探》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 陳家翰 (2010)。《群夢屋：夢境的數位化實現與集體潛意識的再現探索》。國立政治大學廣播電視學研究所在職專班碩士論文。
- 陳雅惠 (2008)。〈探詢數位時代中敘事與媒介之關係〉，2008 中華傳播學會論文。
- 郭家融 (2007)。《「觸景生情」---一個數位敘事的思考與實驗》。國立政治大學廣播電視學研究所碩士論文。
- 喻陽譯 (2003)。《變形：自性的顯現》。中國社會科學出版社(原書 Murray Stein . Transformation: Emergence of the Self)
- 黃新生 (1990)。《媒介批評：理論與方法》。臺北，五南。
- 黃齡儀 (2009)。〈數位時代之空間-時間敘事結構初探：以 Façade 網站為例〉，《資訊社會研究》16 期 P135-160。南華大學社會學研究所台灣資訊社會研究學會。
- 黃孟嬌譯，楊茂秀審訂 (1998)。《孩子說的故事：瞭解童年的敘事》。臺北市：財團法人成長基金會。(原書 Susan Engel(1995).The stories children tell:making sense of narratives of childhood)
- 葉思義譯 (2005)。《遊戲大師談數位互動劇本創作》。臺北：碁峯。(原書 Chris Crawford. (2005). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders.)
- 蔡琰 (2000)。《電視劇：戲劇傳播的敘事理論》。臺北市：三民。
- 蔡琰、臧國仁 (1999)。〈新聞敘事結構：再現故事的理論分析〉。《新聞學研究》，58，1-28。

臧國仁、蔡琰(2010)。〈新聞敘事之時空「窗口」論述—以老人新聞報導為例〉。
《新聞學研究》，105 期

劉紀蕙(1995)。〈故宮博物院 V.s 超現實拼貼：台灣現代讀畫師兩種文化認同之建構模式〉。取自

<http://www.srcs.nctu.edu.tw/joyceliu/mworks/mw-taiwanlit/PalaceMuseum/PalaceMuseum.html>

劉康(1995)。《對話的喧聲：巴赫汀文化理論述評》。臺北：麥田。

鄧元尉(2007)。〈列維納斯語言哲學中的文本觀〉。中外文學，36，第四期，2007年12月，頁159-189。

盧非易(2009)。行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告：數位互動跨媒體—國際合作案。取自 So Digitalist 網頁：

<http://www.digitalist.nccu.edu.tw/?p=347>

賴睿伶(2010)。《「無語良師」：一個數位互動敘事之初探與實踐》。國立政治大學廣播電視學研究所在職專班碩士論文。

鍾蔚文、陳百齡和陳順孝(2006)。〈數位時代的技藝：提出一個分析架構〉，中華傳播學刊，10，233-264。

闕帝豐、李克中譯(2006)。《編故事—互動故事玩家創意聖經》。臺北：閱讀地球出版。(原書 Andrew Glassner .interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Ficiton)

嚴譯(2007)。《與死者協商：布克獎得主瑪格麗特·艾特伍德談寫作》。上海三聯書店。(原書 Negotiating with the Dead:A Writer on Writing)