

## 重新定義「閱讀」：評介《數位閱讀情境》

江淑琳\*

---

---

書 名：*The Digital Reading Condition*

作 者：Maria Engberg, Iben Have, and Birgitte Stougaard Pedersen (eds.)

出版日期：2023

出 版 社：Routledge

---

---

---

投稿日期：2024 年 9 月 1 日；通過日期：2024 年 9 月 12 日。

\* 江淑琳是中國文化大學新聞系教授，e-mail: cshulin@gmail.com。

本文引述格式：

江淑琳 (2024)。〈重新定義「閱讀」：評介《數位閱讀情境》〉，《新聞學研究》，161，163-176。https://doi.org/10.30386/MCR.202410.0021

數位時代下，生活各個面向均受到影響，過去對於「閱讀」的定義，也面臨挑戰。不時有人問，現代人還閱讀嗎？年輕人閱讀嗎？Z 世代閱讀嗎？這些質疑的背後，隱含著對「閱讀」的理解與定義。數位時代的閱讀條件或情境，與口語時代、印刷時代，是一樣的嗎？閱讀牽涉到感官活動，傳統上直覺認為「閱讀」以視覺感官為主，數位時代的「閱讀」，還能只依賴視覺感官嗎？聽覺、觸覺等其他感官，在閱讀時，是否扮演與視覺同樣重要的位置呢？

Maria Engberg, Iben Have & Birgitte Stougaard Pedersen (2023) 編輯出版的《數位閱讀情境》(*The Digital Reading Condition*) 試圖從理論與實證回答上述問題。本書收錄的篇章主要討論的重點在：數位化對閱讀的影響，以及，感官模式的轉變與中介。前者在過去十多年已有許多討論，後者則是近年閱讀研究的新興議題，二者交織出更多不同探討面向。

本書環繞著主要的問題意識：數位中介與科技如何影響目前的閱讀情境。在上述焦點與問題意識下，本書認為應該重新定義閱讀 (*framing reading*, p. 5)，閱讀不只是大腦的活動，人的各種感官都會影響數位時代的閱讀經驗。在討論閱讀的定義時，應該將環境／脈絡／情境納入，而非只討論媒介與文類。

本書為合集，每章作者或有重複，但主題獨立。幾位作者先破再立既有「閱讀」的定義，讀者將發現，各篇章並不企圖提供統一的定義，而是持開放觀點，從使用者經驗中重新體驗閱讀，因此，可以說是正在建構中的「閱讀」意義。

本書主要分為五個部分，第一部分討論中介、物質性與閱讀三者的關係，第二部分討論科技與感官感知的關係，第三部分討論閱讀經驗與投入模式 (*engagement modes*)，第四部分提出實證研究與跨媒介閱讀

的關係，最後一個部分則討論讀者與閱讀媒介的互動。透過這五個部分的討論，重新定義多感官閱讀經驗、情境式閱讀，以及改變閱讀地景的各種要素。

## 一、建構新的「閱讀」相關概念

本書第一個部分在打破並重構閱讀相關概念，從「情境」的角度著手，討論當前閱讀的數位特性，以此出發，進一步討論閱讀時所使用的各種感官，不獨尊眼睛視覺。Engberg 在首章討論閱讀的數位本質，尤其是數位「物質性」，強調當今數位媒介具有的多感官面向（multisensory dimensions）。Engberg 對傳統上的閱讀定義提出質疑，她問：閱讀一定只能是「看」「紙本」「文字」書嗎？她以學術工作者的一天為例，指出對大多數人而言，讀紙本書或是數位形式的閱讀，基本上端賴當時的脈絡與需求而定（pp. 18-19）。數位閱讀是之前閱讀形式的擴展，而不是因為深度閱讀衰微之後的另一種閱讀形式。

Engberg 提出「數位閱讀情境」（digital reading condition, p. 20），包括受到社交媒體平臺支援的社群形成的活動（community-forming activities），例如使用 Kindle 閱讀器讀電子書，近似一群讀者「共讀」，讀者雖然各自在自己的閱讀器上讀書，但可以看到在某一段文字底下有多少位讀者畫線。此外，讀者也可以在亞馬遜的 Goodreads 上分享讀後感、書評或者自己對該書的詮釋，是一種數位支持的詮釋社群（digitally supported interpretative communities）。

從閱讀的「物質性」觀之，Engberg 認為，以上述為例，必須將之置於「紙本印刷閱讀的最後年代」與「數位初期年代」的脈絡下來思考，她透過深描當代讀者的閱讀經驗發現，很難明確劃分當代紙本與數

位閱讀的物質性 (p. 21)。Emerson 認為，紙本與數位閱讀的差異之一是，每一次接觸數位介面 (digital interfaces) 都是一種「讀寫」(readingwriting) 經驗，意即，「透過網路書寫的實踐，例如追蹤、索引，或者演算法算出每一次按讚、發文等，都等於持續在閱讀我們所寫出的內容，進而再寫出要讓我們讀的內容。(p. 21)」

Have 在第二章提出「多感官閱讀」(multisensory reading)，由此角度出發，檢視媒介文化史的發展。她從多倫多學派談起，談媒介科技發展如何影響社會、文化與心理上的改變，並指出每個歷史階段都有感官偏向，端視當時的傳播科技而定。媒介科技影響我們如何閱讀，在媒介與傳播研究領域裡，受到媒介影響，傳播發展順序為「口語 - 文本 - 電子」這樣的順序 (oral-literate-electronic)，將媒介史劃分為三個階段。她從媒介史的角度來看閱讀，也從閱讀的角度來看媒介史，並挑戰感官偏向的概念，以及一般對於視覺、聽覺，以及多重感官閱讀 (pp. 26-27)。

Have 引述 Walter Ong 指出，文字原本植基於口語言說，是後來發展的書寫將文字鎖在視覺領域，而有聲書則是解放文字的媒介，解放文字使其回到自由說故事的口說世界。閱讀條件與情境端視當時可得之技術與使用者如何使用而定，閱讀不應是獨尊眼睛此一感官的活動，她以「多感官閱讀」的使用來討論「閱讀」定義與經驗。她舉例，如果將盲人點字也當成閱讀，其所使用的感官便包含觸覺。閱讀也可以不只限於文字，圖像跟符號均可作為閱讀的媒介。Have 以此打破既有對「閱讀」概念的理解，挑戰既有的文化媒介與感官階層，不認為視覺必然凌駕於其他感官之上 (pp. 27-28)。

Jay David Bolter 在第三章指出，不應該用科技決定論的方式來討論閱讀情境，閱讀情境是科技出現前或是科技出現一段時間之後，各種文

化、經濟相互影響形塑的結果。經過幾十年來的發展，我們看到的不是往單一平臺聚合，或只是往娛樂平臺發展，而是各種裝置與形式持續多元，傳統的非數位模式也同時生存了下來。

Bolter 延續第二章，打破感官位階，並整理四種數位閱讀形式：第一種為「超連結」（Hypertextual）：他借用 Hayles 的看法，「超連結閱讀」（hyper reading）相當於紙本書的「深度閱讀」（deep reading），超連結也成為線上論述寫作的一種標準特質。」網路文章中的超連結便是紙本書籍裡，註腳的再媒介（remediation）。第二種為「多媒介」（Multimedial）：1970年代的電腦、1990年代的網際網路，都擴展了感官的使用，走向從視覺到聽覺的「多模態」趨勢，「多模態性」概念有助於理解正在興起的數位閱讀情境。

數位閱讀形式的第三種特性是「集體性」（Collective）：數位閱讀情境的集體性呈現於網路上的各種文本均開放所有人閱讀與評論，閱讀從私人、個人，轉變為公開、集體的共讀行為。最後一種則是「在地性」（Locative）：透過社交媒體以地點為基礎的應用程式收集並展示與在地相關的文本，例如可以看到商店裡的商品擺設，這些 APP 都呈現出新型態的「物質性」，混合了文本的空間與實際上的空間。那些固定、永恆在石頭或木頭上的紀錄，用來將完全相同的訊息傳遞給不特定的所有潛在消費者；手機上的在地化 APP 則提供個別使用者脈絡化、有時甚至是為個別使用者量身打造、容易更新的新資訊。

Pedersen 與 Have 在第四章將討論重點從閱讀延伸到閱讀「經驗」，進一步擴展到以「感官為基礎」來討論「識讀」這個概念，兩位學者從不同角度討論「識讀」，包括數位文學或教學式的研究，多模態（社會語意學），以及多重識讀能力。兩位學者提供 2020 年針對 12 到 14 歲學生使用媒體的經驗、閱讀習慣以及每天使用跨媒介模態的經驗，其研究

放在目前學術上較少討論的文本類型：有聲書、數位原生文本或論述，以及這些新型態的文本所創造出來新型態作品與閱讀所使用的新的感受方式。

Pedersen & Have 的多模態討論奠基在社會語意學與閱讀情境的重要性上。所謂的閱讀情境指的是學校越來越重視視聽文化與視聽產品。多模態的討論源自於一九七零年代的社會語意學發展，以及我們所閱讀的文本在社會與科技環境改變下，如何相互影響。兩位作者借用「聯覺」、「共感覺」（synaesthesia）的概念來形容數位閱讀的多感官模式，意即，一種感覺或認知途徑的刺激，導致第二種感覺或認知途徑的非自願經歷。

當我們在手機上透過串流服務閱讀時，我們可以在電子書與有聲書之間無縫轉換，從感官的角度來看，這些文本擴大了我們對於「文本」的定義，也讓我們重新思考「閱讀」的概念。而這些與文化價值的關係是什麼？瑞典的實證研究發現，兒童的閱讀習慣從六年級到八年級（12-13 歲以及 14-15 歲）改變最多。這也影響了學生的閱讀習慣——減少閱讀傳統的紙本書，增加看電影、電視影集、聽 podcast、音樂與使用社交媒體的時間。這也證明了，兒童的閱讀文化與媒介文化相互幫襯，暗示多工的到來。

## 二、感官的轉向（Sensory Turn）與多感官閱讀（Multisensory Reading）

閱讀通常被認為是「視覺的」活動，但過去二、三十年來，數位化改變了當代閱讀實踐，越來越多作品讓我們運用各種感覺來閱讀，重新喚起我們享受多重感官的閱讀體驗。數位時代下，變化中的物質性徹底

改變了我們的閱讀行為。本書第二部分所收錄的篇章，作者們提供詳盡的實證資料，重點放在：閱讀作為一種實踐（reading as a practice），以及，閱讀作為一種概念（as a concept）。

Pedersen 與 Engberg 在第五章從文化與科技面向討論閱讀與感官的關係。他們指出，閱讀經驗、支持閱讀裝置的數位科技、人類感知，這三項的匯流，象徵某種「感官的轉向」（sensory turn）。任何對於閱讀的討論都應該周延地考量到各種感官經驗，因為每一個部分都是美學與知識生產的來源。本章一開始先討論傳統對閱讀的看法，以及對感官的階層典範（hierarchical paradigm）的再思考。我們感知世界的方式是透過五種感官共同感知，而非個別的感官感知而已。文化的不同階段會造成不同的感官位階，例如視覺為主或者聲音為主，使用到的感官就不同。從歷史與文化的角度來思考為什麼有些感官的位階凌駕於其他感官之上，尤其傳統上，視覺凌駕於其他感官如聽覺之上。

麥克魯漢將人類感官置於人類認知的中心，特定的科技會造成特定的感官體驗，這些科技偏好某些感官更勝於其他（感官）。隨著數位科技不斷發展，例如虛擬實境，使用者帶著頭罩展示器，手上握著控制器玩數位遊戲，或者經歷著文字或視覺——空間的文本經驗，這些都與過去的遊戲經驗很不相同，VR 的媒介體驗更為複雜，數位化的中介閱讀經驗也是如此。這些數位原生的文學作品都是多感官活動（multisensory activity）。

從感官（senses）到多感官（multisensory）的「聯覺」概念（synaesthesia）可以從下列例子觀之。當讀者經驗 360 度沉浸式新聞片段時，這融入了書寫文本、影像、影片與 3D 模型，使用者必須隨著裝置移動身體或頭上裝置以配合使用這項技術。當研究者訪談使用有聲音的成年人時，他們認為相當「彈性」，讀者可以在多感官狀態下聽有聲

書：走路、跑步、編織或打掃時。這些閱讀活動被認為是跨感官，也跨越認知與身體界線。也就是說，整個身體所有感官都在進行意義的生產。對於研究聲音的學者而言，數位閱讀證明了聲音的重要，並強調聆聽在整個閱讀活動光譜中占有重要地位，聲音閱讀（有聲書）動員了所有感官，且讓所有感官以新的方式互動。

Ayoe Quist Henkel 在第六章以六到八歲兒童為分析對象，觀察其如何使用一款文學 APP（*Sofus and the Moonmachine APP*），兒童文學如何在新的數位閱讀物質條件下被閱讀。這款 APP 遵循線性論述與結構，保有像書一樣（*bookish*, p. 76）的傳統，有翻頁效果（*turning effect*, p. 76），另一方面，又吸收了遊戲美學與互動要素（例如圖像、動畫與音樂），擁有如同紙本文字在表達形式上的重要性。因此，研究物質性的學者強調，文本不可能自外於脈絡或情境。

第七章則從沉浸式新聞學（*immersive journalism*）的發展趨勢來看數位閱讀。Have 與 Engberg 認為，數位閱讀情境（多感官與數位閱讀經驗）不只影響文學或教育，也影響新聞領域。近年來，新聞傳播使用多感官數位文本，已經成為主流新聞學的一部分。在新聞領域中，這種多感官閱讀經驗以「沉浸式新聞學」統稱。沉浸式新聞透過數位科技讓讀者或觀眾感覺彷彿「置身該處」（*being there*, p. 80）。兩位學者也擴展 3D 等技術，討論另一種數位新聞學趨勢，「音頻新聞學」（*audio journalism*，註：普立茲新聞獎在 2020 年設立 *Audio Reporting* 獎）。聲音讓聽眾宛如親臨現場，創造閱聽人與新聞裡的人物、事件、地點的情感連結。Have 與 Engberg 引用 *Journalism, Media, and Technology Trends and Predictions* 指出，人工智慧與聲音是新聞報導中最重要發展領域（Newman, 2022, p. 85）。

第八章討論數位有聲書的多感官閱讀。Have 與 Pedersen 認為，我們



在聽有聲書的時候，會同時從事其他活動，這些其他活動會影響並刺激我們的多重感官閱讀經驗，例如森林的味道、烹飪的味道、身體在戶外的移動與運動、風吹在臉上的感受，或者散步時太陽溫暖雙頰的感受等（p. 95）。而這是一種彼此互惠的關係，或者說是共生的閱讀情境（reciprocal/symbiotic reading situation, p. 95），耳朵裡聽到的故事與聲音會影響我們如何感受並經驗周圍環境，反之亦然。

### 三、年輕世代的數位閱讀之閱讀投入（Reading Engagement）

本書第三部分討論「深度閱讀」如何被理論化，這樣的概念如何偏向（bias）某種媒介或投入（engagement in）某種文本。數位閱讀情境提醒我們，閱讀投入不只是理解與記憶輸出，還包括閱讀時的感受與社交體驗（social experience），以及感覺自己就在那裡，與閱讀的內容同在，在物質性與科技技術交織而成的那個特殊情境裡。舉例來說，讀一本文學作品的經驗與閱讀的深度將視所使用的媒介而定：紙本書、數位有聲書、互動 APP，或者，在學校讀？在房間讀？或是在森林裡邊散步邊讀（邊聽有聲書？）。用眼睛、用耳朵、用觸碰，或者其他感官輸入，都是不同的閱讀流動，支持並強化讀者、介面、內容與世界之間的關係。邊讀書邊做什麼，也會影響閱讀經驗。

Engberg 與 Pedersen 於第十章討論不同媒介之間的深度、專心、批判式閱讀。兩位學者指出，傳統上以文學文本為主要分析對象，認為紙本書才能讓人做到深度、專心與批判式閱讀，數位閱讀容易造成讀者分心，應該提出數位閱讀的其他面向，不應該只侷限在某一個特殊媒介或文類。接續第十章的質疑，本書第十一章即討論閱讀數位介面與有聲書等特定媒介與多感官式沉浸。Pedersen 與 Henkel 研究學生在學以後每天

不同的閱讀情境下，多感官的沉浸經驗，比較丹麥八年級學生透過不同形式來閱讀一本圖像小說 *NORD* 的三種形式：精裝本、數位有聲書、網路上的數位原生版本。這章證明了學生的感官投入（*sensory engagement*）與沉浸跟因為他們與不同媒介及文本的互動而有不同形式。

同樣從讀者角度出發，第十二章討論在當代的每日生活中，讀者聆聽有聲書的動機。*Have* 認為可以多工是聆聽有聲書的動機，他將討論重點聚焦在現代每日忙碌生活中，聆聽有聲書的社會與實際面向。邊從事不太需要太動腦的活動時聽有聲書，可以讓人深度投入並體現閱讀經驗，且感受到自主性，並且在閱讀情境中感受到活力充沛。因此，*Have* 在本章挑戰對於有聲書的文化價值與負面偏見，強調有聲書的正面價值。

本書第四部分討論年輕世代如何在閒暇時間使用跨媒介（*transmedial*）閱讀。這個部分的幾章以學校學生為觀察對象，強調「敏感度」（*sensitivity*）在理解並檢視某一個特定閱讀情境時的重要性，當我們在討論新的閱讀情境時，要同時考慮諸如螢幕閱讀（*screen reading*）、網站閱讀（*website reading*）與有聲書閱讀（*audio reading*）等各種不同的跨媒介閱讀方式。

第十三章討論應用於教育上的數位閱讀，從情境化的領域文學觀點（*a situated disciplinary literacies perspective*）來檢視語言藝術或相關課程中，識讀與科技的關係，以及與數位閱讀的關係。從第一人稱觀點檢視當老師把數位閱讀用在學校教學上時，是如何與學生體驗詢問式文學教學的品質。從這個例子得知，閱讀經驗正在改變中，我們需要從方法論上重新思考並重新定義教學方式。

第十四章討論八年級生的不同閱讀模式，分析他們如何與數位論述

互動，觀察多感官閱讀情境如何運用在遊戲空間（game spaces）與互動式的故事世界（interactive story worlds）裡。本章說明了閱讀數位小說就像在遊戲空間裡巡航一樣，學生與文字文本、圖像、聲音的互動，以及猶如身歷其境與數位介面互動。

第十五章討論跨媒介閱讀。作者檢視超越單一文本別的閱讀經驗，並構連到更大、虛構的宇宙。透過閱讀漫畫的例子，本章認為在跨媒介環境下的閱讀具有多重體驗。讀者正在閱讀的新文本如何跟過去個別的個人經驗交織？過去經驗如何影響對當前文本的閱讀經驗？

第十六章討論穿梭於不同媒介間的讀者，觀察六年級生在不同形式／媒介版本上閱讀文學。本章分析六年級生在學校讀同本文本、不同形式的有趣故事，文本形式包括附插畫的紙本小說、有聲書，或是數位文本。本章採用「認知——感受」取徑，處理這些參與研究的兒童如何適應有聲書跟數位文學作品。十一、二歲的兒童如何處理跨媒介的多感官閱讀經驗？他們如何透過閱讀覺得自己與文本連結，或投入文本？

#### 四、結語與反思

當我們在概念化數位閱讀是什麼的時候，有必要把閱讀行為視為在特定時空中開展的某種實驗過程。從感官情境的角度來理解閱讀行為，這樣的感官情境部分源自於媒介的能供性，這提供了研究者從現象學的角度來分析數位閱讀。在最後這幾章中，透過「美學或藝術的氛圍」（aesthetic atmosphere）的概念來檢視數位閱讀的藝術美學，這個概念借自德國哲學家的「共振」（resonance）概念，以及數位閱讀氛圍的「情境性、處境性」（situatedness），這個概念在數位閱讀情境中具有決定性的地位。

當讀者閱讀實體書時，讀者移動的物理空間、受影響的物理空間，可以用來想像透過 APPs、有聲書或虛擬實境等技術讀書時，會是什麼樣子，這些經驗都會產生出某種美學的情境或者是一種「地方感」（或譯為「場所感」，a sense of place）。科技會讓讀者擁有新型態的閱讀經驗與閱讀環境，以擴展現象學的分析角度，更加情境化、根植於科技的情境化經驗（situated experience）。也就是說，「數位性」（digitality）創造出什麼樣的閱讀情境。

本書最後幾章討論科技與閱讀經驗的關係。數位科技增加了閱讀與書寫的「同時性」（simultaneity）。我們在閱讀的同時，科技也在讀我們。閱讀情境是不同媒介上，文本互動的結果，影響這些文本的環境、置身在這個環境下的讀者位置，都處於某種共振、和諧的狀態。我們閱讀，也同時被閱讀，這是一種連續性的動態過程。

研究者或許可從後現象學的立場（post-phenomenological position）來看科技、感知（perception）與環境三者間的互動，將重點放在框架（framing）數位條件創造出來的閱讀情境。例如，第十七章討論情境化的閱讀（situated reading），以及多感官或跨感官互動，透過「自我民族誌」（autoethnography）補足並搭建起經驗美學與社會學觀點來分析每天的閱讀經驗。第十八章則從哲學角度重新定義閱讀，「情境性、處境性」（situatedness）或閱讀的脈絡與情境與氛圍有關，透過環境、調適、氛圍這三個概念的互動，來看這三個概念的數位閱讀或多感官閱讀實踐的關係。第十九章則討論和諧與閱讀的數位情境，作者進一步發展「和諧」（resonance）的概念以分析不同閱讀模式或型態（modalities），強調數位閱讀發生在一個感知與注意力都相當複雜的多感官狀態中，新媒介會帶來專注力經濟。

整體而言，多感官與情境式閱讀（situated reading）是本書討論數

位閱讀的主軸，本書先提供數位閱讀情境或條件之討論，繼而從不同學術領域分析並概念化「數位閱讀」，從巨觀的哲學與理論討論出發，分析在學學生每日的閱讀實踐，融合讀者與學者的聲音，以了解當代的閱讀實踐，並探索用以分析這些閱讀實踐的理論取徑。數位閱讀情境不僅止於數位特性，或能供性與條件，還包括數位閱讀的多感官特性，聽覺、觸覺均包含在內。作者們希望打破過去「舊的」閱讀文化討論方式，不再獨尊視覺與紙本閱讀，也涵蓋因科技能供性所提供的數位、新的閱讀可能而形成之閱讀情境，以多感官閱讀、多模態形式看待閱讀經驗。

過去文獻在討論「閱讀」活動或經驗時，較偏重於以眼睛感官為主的文學或長篇文類的作品上。本書所提出的「數位閱讀情境」與「多感官閱讀概念」讓閱讀不再有感官偏向，也不再僅止於長文，數位條件讓傳統文本得以圖像、聲音、短文的方式呈現，豐富閱讀的可能性，不建構出共同的「閱讀」定義與立場，持開放觀點，提醒研究者不要被媒介的物質性與能供性所影響，這是本書的最大貢獻。期待未來研究能繼續深入討論數位閱讀時代下的社交型閱讀（social reading）型態，例如 Goodreads 這種社交媒體平臺類似共讀、評論的閱讀形式。進而分析社交媒體社群如何支持／支援社交與共享的閱讀活動，並在閱讀行為的接收端之外，述及數位閱讀情境的商業模式，或是數位文本的生產與傳散，將更有助於豐富「數位時代閱讀情境」的理論深化與完整。

## 參考文獻

Newman, N. (2022). Digital news project: Journalism, media and technology trends and predictions 2022. *Reuters Institute for the Study of Journalism*.  
<https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/journalism-media-and-technology-trends-and-predictions-2022>