

讓電子書支配我們、或讓我們支配電子書

《下一波數位化浪潮》讀後感

國家圖書館知識服務組編輯 | 洪淑芬



下一波數位化浪潮

傑森·莫克斯基著；吳慕書譯／商周／201408／324頁／21公分／370元／平裝
ISBN 9789862726310／487

一、前言

本書是美國最早的電子書閱讀器 Kindle 的產品開發經理基於站在潮流先端的開發者與行銷者之市場敏銳度、以及閱讀文化與教育角度的思維而寫成之著作；其一方面勾繪心中預期的電子書市場，另方面又諄諄告誡電子書的負面效應。以科技導向、利潤為先的企業人之著作而言，難得的是其並未一味地推崇電子書，而是平衡論說電子書的功與過。

電子書閱讀器起源於首開先鋒的 Kindle，Nook 與 Sony 是後起之秀，更新進的是各種平板通訊器材。但是，Kindle、Nook、Sony 等閱讀器雖然在美國風行一時，在臺灣卻未成功攻佔市場。在臺灣的情況而言，電子書的主流閱讀器是平板類器材、筆記型電腦、桌上型電腦等。究其原因，Kindle、Nook 等閱讀器能成功地席捲閱讀市場，主要憑藉的是擁有龐大的圖書內容資料庫。在所謂的「電子書」主要還是憑藉電子書閱讀器閱讀的階段，即第一代與第二代 Kindle 熱賣的 2000 年前後，中文世界尚未形成能夠成為電子書閱讀器後盾的大量圖書內容資料庫。因此，在臺灣談電子書的閱讀，可說是跳過了 Kindle 一般的電子書閱讀器的階段；從少數使用電子書閱讀器的觀望階段間，即跳躍式地進入以筆記型電腦、平板器材等為主要電子書閱讀媒介的階段。

作者在本書中，詳細述說了 Kindle 電子書閱讀器從風靡市場、一枝獨秀，到市場為 Nook、Google 所凌駕的前因後果，也對於電子書的樸素型或酷炫型以及多種附加功能，其對閱讀、教育、圖書館、雲端典藏等的影響，提出了諸多看法。筆者認為，臺灣電子書閱讀的推廣，尚處於起步階段，這對我們國內之發展電子書閱讀而言，其實是遠為有利的。因為作者在本書中所提出的一些警惕，可供我們發展電子書內容的參考，避免盲目無規劃跟進；尤其是國家與教育行政主導機構，尚可透過政策，將臺灣的電子書閱讀，導向有利的發展方向。本文將介紹



作者對於數位閱讀與電子書的優勢之看法，也歸納作者對於電子書負面功能的憂心，最後提出對於國內發展電子書的建議。

二、電子書的優點

1. 容量大且易移動

電子書可承載大量資料、可攜、能夠儲存於不斷成長的雲端資料庫，並可供網路下載取用，故能讓「抱一大堆書的人」毫不吃力地移動。

2. 數位典藏利於永久保存

雖然儲存電子書內容的雲端硬碟平均 3 年內損壞的比例是 25%，但透過不斷儲存、多重備份的機制，反而可保障書籍內容資料不至於一夕徹底毀失。此外，以優質內容為前提，集結大量電子書的數位圖書館亦適合學校之用，因為電子書不會被遺失，也不會被污損。而儲存於雲端之資料，可供隨時存取，亦無虞不慎遺失。

3. 電子書容許建立個人閱讀紀錄

以 Nook 電子書為例，其可提供儲存、連結閱讀過的書籍之紀錄，也可讓讀者方便地找到已閱讀過的特定處，甚至可自動為讀者擬好閱讀過的 Nook 書籍清單；每回讀者購買新書，即同步更新書單。

4. 電子書可以兼容多媒體

電子書產品可涵蓋圖像、影音、遊戲、與社群網路對話等，是印刷書所無法達到的。

5. 電子書隨處可取用閱讀

多功能的 iPad 與 Google 的 Nexus 等，為讀者提供便捷的書籍隨選功能，讓讀者隨時隨地都可取得已出版的著作。

6. 電子書可開發理想的應用

有的電子書加入動畫、互動、聊天室、問答等各種功能，另一方面，亦可能加入特殊服務，例如，提供下載電子書時同時自動提供書評；又可將作者簽名內建在電子閱讀器內。其他如旅遊電子書，可讓旅行者結合對於一個地方文化風情的閱讀與親身在當地生活的體驗，幫助達成深度知性之旅。

7. 雲端閱讀標註可能保存家族的發言紀錄

家傳藏書上的題詞，具有家族史的意義，有的甚至反映出當時的時代。電子書不能題詞，但後代子孫卻可能可以在 Twitter 及臉書上，下載家族成員所有的閱讀相關發言。

三、電子書的缺點

1. 缺少書的質感

電子書缺少實體書的質感，電子書閱讀器也給人冰冷不可親的感受。

2. 閱讀時容易分心

電子書穿插各種酷炫影音，或於閱讀過程中混合遊戲，會讓讀者尤其是兒童分心。一旦分心，要再回歸閱讀的思路與專心度，至少需費時 20 分鐘以上。

3. 閱讀時不易深思內容

閱讀實體書，比較能夠專心，故較易掌握完整的故事構想，也能有充裕的時間回想、深思。而隨時能夠快速前後翻閱，也有助於把握整體內容與全書所傳達的理念。實體書同時也能讓人感受到閱讀進度的成就感；這都是電子書所不及。

4. 不易順手隨心翻閱

讀者閱讀實體書時，不需要循序前進，也易於前後翻閱再回味。但電子書只能機械式的一頁一頁點擊換頁。

5. 無法夾置實體物品

夾置特定物品於某特定書內，可讓人享受到後來發現時的驚喜感，同時也可幫助找回一些前後的因果關係；這也是數位化資訊與電子書所無法提供的。

6. 閱讀器材使用技術上的挑戰

電子書閱讀器造成的挑戰是，讀者必須操作載具才可閱讀，而載具科技又經常演化改變，對不同年齡層的人而言，尤其是幼齡與老齡者，「書本」失去其親和性。

7. 造成「科技商品狂熱症」

電子資訊器材頻頻改版，主要是要透過吸引人的互動設計之更新，誘惑人們購買新產品，以創造商機。人們購買新品，未必是基於真正需要，而是「科技商品狂熱症」之非理智的購買行為。

8. 造成真正閱讀的崩解

人們對消費性電子產品的慾望逐漸升高，但多數人並未充分利用這些先進的電子書載具進行真正的閱讀。相反的，人們對閱讀的興趣正趨於消退，基本書籍閱讀能力不升反降。

四、電子書對教育與出版文化的衝擊

1. 對兒童教育學習的衝擊

本書作者指出，閱讀中過多的遊戲，會讓兒童語言的學習分心。故自己雖身為電子書產品經理，卻與多數出版商同樣主張，寧在兒童電子書方面採取謹慎、緩慢的行動，因為自小接觸數位產品，可能影響孩童的學習閱讀。作者因此嚴肅地提出警告：我們正冒險地將整個世代的兒童，推向未知的未善加規劃的未來。

2. 對出版書物品質的衝擊

過去的出版商會在品質方面把關，但現在如亞馬遜之類的銷售者兼出版者，只在乎有更多書可賣以及市場，而不在意品質。另外，早在 2003 年即開始有簡訊剪輯組成的手機小說，現在還有以貼文組串而成的小說。雖然書商的大力擴張電子書量已經造成書內容的質變，但「擁有內容者為王」卻是競爭中的現實；數量上的競爭，實際上造成了優良出版傳統的逐漸崩解。

另外一種電子書是掃描書籍的成果，但是，許多是劣質品電子書。例如，十數年來陸續將



書籍數位化的古騰堡免費資料庫，被一家書商購得，重新包裝以提供電子書閱讀器，其轉檔為pdf檔的過程中，遺漏、支離破碎、亂碼等瑕疵比比皆是；電子書的「出版品」，品質良莠不齊，已經勢所難免。

3. 對圖書著作財產所有權的衝擊

Google 圖書掃描計畫已經掃描超過一千兩百萬本書，而且其高速掃描平均一天可以增加五千本。其數位化的人類文化，超過任何圖書經銷商與圖書館的藏書量。但此種掃描計畫與其網路提供的模式，對於遵守著作財產權之精神與法律而言，爭議不斷。

4. 合法或盜版電子書不易分辨

未來可能會有二手電子書的市場，但卻尚無精準辨識合法與非法電子書之方法。目前只能藉是否經由大型經銷商所出售，判斷合法與非法；讀者可能不慎即淪為違法使用盜版電子書。

5. 作者身分與著作權分際的模糊化

網路協作平臺的技術，成就了社群共同創作：傳統百科全書由上而下的權威性日漸式微，維基百科一般的群眾資訊協作盛行；電子書閱讀的環境，成就了讀者與讀者、讀者與作者之間的跨國界討論；個人的觀點可在幾十秒之內就傳播至全世界。許多人的注釋、重點標記，或是評論發言，最後可能被集結成書；此類作品，作家身分概念已逐漸模糊或消失，著作權的分際亦模糊不清。

6. 「作家身分」漸被商品化

傳統的出版文化中，作者、出版者、經銷商各自扮演不可取代的功能。電子書的發展，造成此三大力道，大致均為經銷商所掌控。因為數位創作的作者，往往需要藉助書商幫忙行銷推廣，書商因此也試圖引導作家，以投消費者之所好；「作家身分」變成是由書商與讀者所共同形塑，成為另一種商業行銷導向的「商品」；作品內容的決定權逐漸淪入商人之手。

7. 優良書刊的選介被書商把持

美國書評提供商對於行銷預算高的書，即提供較多的評介，造成不客觀與不公平；此種情形，值得國內文化界發展電子書時引以為鑑。

8. 造成語言變化

語言字彙的增加本來大多是因為新產品、新研發、科學新發現等因素所造成，但現在網路文化更是新字彙快速增加的根源；網路次文化的新字彙，頻頻出現於個人出版的電子書，也順勢進入語言體系。電子書不只造成語言的變化，也造成文體的簡化。語言之美漸不為人重視，文字表述漸趨簡略機械化。

9. 個人的隱私或發言變成電子書商的商機

作者由電子書相關的電腦資訊周邊器材微型投影機（pico projector），聯想到未來的社群共同閱讀，可能隨處均可進行。雖然實際上不論是線上的或實體的社群式閱讀能否成為新潮流，尚有待觀察。

微型投影機雖然只是一具小機器，卻能投影出大圖像。只要連上網路，就可將所選的內容，投影到牆壁、平板電腦、或天花板等。此種設備可讓電子書的閱讀凝聚小型實體交友圈，讓閱讀可隨時隨地社群化。但網路閱讀社群的另一面就是個人閱讀的隱私曝露無遺。另外，電子書商可根據讀者閱讀過程的標註，隨時傳送特定廣告。電子閱讀器的價格下滑，表面是商人「讓

利」，其實讀者卻成為書商販售廣告的籌碼。個人若有經典發言，也無法主張智慧財產所有權。

10. 對傳統書籍存廢的衝擊

現在全球已無任何一家圖書館的館藏量，可以勝過亞馬遜、Google、或者邦諾書店。作者因此認為，或許有朝一日書籍經銷商將變成人類文化的管理人。作者一方面指出，自己理智上並不歡迎此種結果，但卻又憂心，電子書可能成為未來書籍市場的主流，造成書店迅速衰頹，而且一些大型圖書館將來也未必固守實體書，而造成實體書大量「滅亡」。

不過，筆者對於實體書圖書館中的圖書存廢，倒不至於如此悲觀；書籍本身正是人類文明的紀念性遺物（*artifact*），現今圖書館機構對於古老書籍的珍愛保護，仍一如博物館之保存人類生活史的相關器物，我們或許不必太過悲觀。

11. 對閱讀力的衝擊

作者認為，真正的閱讀需透過許多自身經驗思維，去體會書中意涵，這種閱讀重要而美好，可惜民眾的此種閱讀率卻一路下滑。對孩童而言，將想像力發展到能從閱讀中得到樂趣需要時間，啟動對心靈的回饋機制也需要時間；然而電影、電視等多媒體為人們提供過多的細節，電玩遊戲也不需要發揮閱讀的想像力，動畫師也為讀者打造出不需付出任何腦力就可以充分體驗的電影、電視、電玩等的故事，使人們再也不需要費神去想像。作者憂心地指出，疏於使用的腦力功能，可能如鮮少使用的肌肉，會逐漸虛弱萎縮。

成功的電子書，應該能引導讀者思維想像，也能引起讀者與作者之間的共鳴。書籍的本質與媒體不同，在視覺上沒有媒體的豐富性，所以閱讀純粹的書本，需要我們發揮想像力，以填補拼接一些細節；這是一種美好的閱讀回饋機制。因此，閱讀越多的人，越不苟同迎合感官卻剝奪想像力的數位娛樂。可惜現在附加了多功能的電子書載具，往往使閱讀難以專注，總是牽引著讀者常常從電子書切換到瀏覽器、臉書等。作者認為，這類多功能的載具，嚴重降低孩子們的注意力與閱讀耐力；超媒體化環境造成持續干擾，使孩子變成以膚淺漫不經心的方式閱讀。

本書作者就是基於此種認識，故在開發 Kindle 的附加功能方面，有所踟躕，終於遠落後於 iPad、iPhone 等。作者雖然明知那種單純閱讀之用的電子書載具難以再佔市場，但基於專注力的考量，還是比較推薦簡易素樸的閱讀器；強調所有人，包括孩子，都應該被鼓勵朝著專一體驗的方向前進，而不應朝分心的方向；不然我們可能陷入一種注意力不足、過動、無法專注、也無法理性思考的危機。作者三番兩次質問：當音樂、電視、網路、通訊軟體占用孩子們的注意力，帶他們遠離書本，孩子還可能成為具有好的閱讀力的讀者嗎？作者此言，值得我們警惕在心。

五、感想與建議

作者本人是 Kindle 的產品經理，在本書中，一次次地提出對家長父母、對教育、對文化發展等各方面的警告忠言。筆者相信，這是作者對於自己參與閱讀科技發展之後的沉痛反思。

筆者閱讀本書最大的感想是，電子書對不同年齡層、不同學習階段的讀者之閱讀與寫作能力，將同時造成亦正亦反的衝擊；不會是全然皆好，也不會全然皆壞；好壞影響決定於我們是否聰明的掌握電子書，而不是讓電子書掌握我們。



過去的教育學者與父母，對於電視、遊樂器、電玩等造成兒童與青少年沉迷，影響其學習，憂心甚深，而針對這類遊樂器提出警告。但是，網路資訊時代的數位文創產業，因名義上為「文創」，成為該種內容籠統的文創產業的護身符。故所謂文創的內容，尚未被深究到底其為兒童與青少年所製作的產品，多少是具有深度的。資訊學者與產業界關心的只是技術上做到了什麼、政府機構所關心的是能夠有多少產值與利潤、有多少使用者。教育學者來不及參與討論，也未必有參與討論的餘地。因為現在的氣氛是要讓產業迅速往前推進；往後拉扯的力量，不是被歡迎與樂見的。

利益導向、來自商業的「數位內容」逐漸佔據兒童與青少年的大部分時間。父母花更多錢，購買另一種可取代過去的電視保姆的貴重數位產品，父母沒警惕心之下，可能讓孩子反而被圍困於另一種形式的枷鎖。

作者誠實地指出，自己仍偏好印刷書籍；自付如果自己面臨是否讓小孩閱讀電子書、使用電腦、或者擁有一支手機的選擇時，將十分猶豫。他指出，孩子閱讀時往往被影音媒體、iPad上的社群網路應用程式、或電子書內建的遊戲所影響而分心，許多父母為此深感焦慮，教師也感嘆現在學生很多已經失去批判性思維與主動閱讀的能力，因為人們已經偏好數位消遣，被動地接受數位娛樂所灌輸的內容；作者因此憂心，我們這一代已開始陷入可能淪為不善思索的新危機。

商業導向的產品，往往伴隨著危機。筆者閱讀此 *Burning the Page*，在在深刻體會到作者本身之受拉扯於追逐頌讚創新與守護閱讀教育的良心之間。筆者閱讀到作者對於當實體書頁像被燃燒而消逝於生活中的時候，我們能留下什麼、我們又能得到什麼的憂喜參半，甚至是憂多於喜的心情。因此，筆者認為，與其說作者是在為其任職的電子書業界發言，毋寧說作者是藉著本書，深深緬懷實體書世界的美好閱讀體驗與教育功用，發自肺腑真切地警告我們面對電子書，應當戒慎恐懼地善於規劃，以便將電子書的發展，導向無害且有益的應用之途。

因此，筆者一方面附和本書作者的提醒，另一方面針對本書作者所提出的示警之言，對於國內發展電子書，提出建議如下：

1. 自律與教育孩子正確的使用態度

我們不需完全拒絕數位文化，但應該自律與帶領孩子確實建立良好的數位器材使用習慣、規範使用時間，並慎防各類偽善的數位資訊內容之誘惑；應該堅守讓自己可以專心的經驗，提防讓人分心的數位消遣。不論自己或兒女使用數位化媒體器材時，要設定時限，也要學著抗拒每幾分鐘就想發推文的衝動。

2. 鼓勵讓電子書工具促成社群學習教育

鼓勵在學的孩子學習線上討論協作，讓電子書工具促成合群的共同學習與共同創作，使學習一如職場的協作，培養良好的人際關係技能。

3. 圖書館直接與優良出版商結盟

網路使出版簡易化，任何人均可自由在網路上進行出版。電子書商除了蒐羅網路上的作品，也大力掃描可以得手的資料為電子書，造成電子書品質優劣落差極大。照理說，圖書館機構更應該比往昔加倍嚴謹地進行電子書的選書作業，為讀者與教育把關。但是，如本書作者的提醒，電子書商將羅致的所有電子書納入電子書包裹中，其中優良圖書所佔的比例無法確實掌握，可

知如果經銷電子書包裹的書商是以量定價，將造成圖書館與學校教育經費的支出，可能與實質效益不對稱。未來圖書館機構一方面對於所購買的電子書包裹，應該徹底篩選統計，評估優良書籍與具有著作財產所有權的電子書之比例，另也必須釐清電子書包裹中所包含的全文、書目型資料各佔多少比例，以了解購買價格的合理性。同時也應開始思考如何跳脫制約、如何自己建立優質電子書館藏。圖書館界結盟，再統一直接與出版商結盟，以取得電子書的推廣閱讀使用權；此種直接購買方式，比較可能確實為電子書品質把關。

4. 提醒作者與出版商避免簽訂專屬授權

圖書館能夠自己建立電子書館藏、以及作者與出版商不被電子書商所宰制的前提是，所欲採購的電子書之作者與出版商，並未與電子書商簽訂專屬授權。所以應該推廣避免簽訂專屬授權的概念。

5. 教育人員自行開發優質數位教材

如果由眾多具有學科背景與教學專業能力的教師攜手努力，亦即教師採取更主動的態度，認識各類數位典藏內涵，積極利用以製作各學科的輔助教材，當可更快速有效地產出優質的電子書類數位教材。在數位典藏國家型科技計畫推行的最初階段，由當時的行政院國家科學委員會（即現在的科技部）所主導的該計畫，亦特別推動數位典藏融入教學的數位典藏教學應用推廣分項計畫，鼓勵學校教師參與教案製作。如今因數位典藏計畫已經推動逾十年，累積更多數位成果內容可供利用，如果再啟類似計畫，可望產出更可觀的成果。

6. 圖書館應以作為發展電子書館藏的灘頭堡為使命

讓電子閱讀成為學習與閱讀上的一項利器，既方便且讓父母師長都安心，這應是至高的理想。而能夠守護這理想的，不外是圖書館。因為非營利的圖書館，才是最有能力判斷書籍品質優劣的機構；圖書館能夠在以下諸面向盡力，以達成此一使命：

- (1) 群策群力並無私分享
- (2) 結合學術與專業而建立客觀的電子書評鑑機制
- (3) 組織健全化而永不放棄經營館藏
- (4) 守護言論自由、無歧視、無偏頗、公平呈現與公平服務
- (5) 過濾干擾性的資訊而建構清淨的電子書閱讀環境

總之，臺灣國內的電子書閱讀推廣，尚屬起步階段。圖書館界與教育界宜攜手合作，縝密規劃電子書閱讀的內容與軟硬體環境，以保障電子書閱讀推廣的未來，是穩健聰明的利用其好，迴避其壞，而得以共創優良的電子書閱讀文化。