

數位幽谷

數位暴力——一頭可能讓人類智慧瀕臨絕種的大怪獸！

王秋絨

二次大戰至一九七〇年代以前，所謂文盲是指傳統三R能力的缺乏，文盲率是該世代一個國家是否進步，文化是否有品質的指標之一。接著，工業革命，三C的發明，衝擊人類的工作、生活環境，此時的文盲不再指 Reading、Writing、Arithmetics 的學習，而是所謂的因社會變遷，造成社會角色能力不足的功能性文盲（functional illiteracy），功能性文盲在一九五〇年代開始受到先進國家的積極關注，一九八七年，E.D. Hirsch 更以文化素養（culture literacy）指陳人類生活中所需具備的基本知識及生活能力是社會溝通的橋樑。其中包括聖經、神話與民俗、哲學與宗教信仰、藝術、世界史、美國史、生活科學、二十三項基本知識能力。

隨著電腦科技的突飛猛進，虛擬實境（virtual reality）變成人類重要的生活情境之一，有些人多數生活甚至倚賴虛擬實境而活，造成虛、實相互混淆，生活適應困難重重之窘境。儘管虛擬實境有這種困境存在，但它卻也給人類帶來很多的利益：資訊取得快速且容易，全球化加速，知識經濟蔚為全球發展趨勢，人類社會認知型態改變等。

一九九五年之後，隨著美國積極討論數位落差（digital gap）問題，此時除了基本識字、功能性文盲，是一個力圖具有高度競爭力，邁入知識經濟先進國家的指標之外，數位文盲率成了二十世紀描繪國力、知識力的新指標。凡是先進或有遠見的國家，莫不站在「數位」發

展趨勢中，積極從數位世界中淬取「知識力」展現的「革新智慧」，而有所謂全球化數位資本的競爭。同時策劃各種處理數位落差的方案，如我國培育中小學教師資訊處理能力等。

數位落差既然是各國卯足力氣，競相解決的問題，「數位資本」也是資訊社會在全球化中趨勢中的最大資本。然而，二十一世紀之後，國家的競爭力除了代表「知識力」的三大指標：三R文盲率、功能性文盲、數位文盲之外，更具有無形競爭力，而且在歷史、社會、文化中影響深遠的，應該還有所謂整體文化品質、品味集結而成的「社會認知落差」、「文化素養落差」及「行動智慧落差」問題。當我們站在沒有豐富自然資源的台灣土地上，看它使盡吃奶之力，力圖開發人力資源，在躍入「數位資本」的競爭洪流，氣喘如牛之際，是否也可以偶而探出頭來，吸一口新鮮的空氣，想一想除了在數位幽谷中，尋幽訪勝之外，也自在的地給那些被數位時代洪流沖走，差點溺斃的子民，一些立足的空間，別讓數位暴力，加入民主暴力、經濟暴力的陣營，成為迫使人類智慧瀕臨絕種的大怪獸！也請善用數位者，該想想他（她）們透過直感官的生活體驗，沒有文字，沒有數位能耐，卻保有「真誠」、「尊重」、「謙虛」、「真愛」、「行動」能力，也能參與「文化主體性」的開展，也能為「人性的」文化品味盡一份多元文化發展中的心力！

（本文作者係國立台灣師範大學社教系教授）