

# 參加法蘭克福書展 「香港館」助業者連通海外市場

一年一度的德國法蘭克福書展將於今年10月8日至12日舉行，在這個集中展現各國或地區的出版文化，並尋求業內版權交易的專業書展上，「香港館」會帶來甚麼驚喜？日前，主辦方在記者會上公佈了「香港館」的展覽詳情。有趣的是，今年的展示，除了展出特色書籍外，還將剛剛取得非物質文化遺產稱號的港式奶茶帶到法蘭克福，請書迷嚐嚐香港味道。

文：香港文匯報記者 尉瑋 圖：主辦方提供

據悉，自2011年起，香港政府「創意香港」辦公室就開始贊助「騰飛創意」項目，先後在內地與國際多個書展設立「香港館」，以促進印刷出版同業的交流，幫助香港出版印刷界「走出去」。至今，參與過的書展包括北京國際圖書博覽會、台北國際書展、倫敦書展、法蘭克福書展、南國書香節與博洛尼亞兒童書展。今年，由香港出版總會與香港印刷業商會合辦的「騰飛創意——香港館2014-15」將第四次參與法蘭克福書展，明年3月亦將繼續前往意大利博洛尼亞兒童書展設館，展覽將以「Hong Kong's Inspiring Creativity」為主題，集中展示香港的創意文化。

## 助業者開拓市場

總結過往「香港館」的成績，香港立法會議員馬逢國認為成果可人，特別是之前幾次參與內地的大型書展，為香港出版社進入內地市場提供了助力。「CEPA也給出版社提供了一些幫助，」馬逢國說，「之前的幾次書展，在政府的支持下，能在這些地方設立展位，對業界，特別是中小型公司是很大的幫助。」香港出版總會理事兼項目籌委會主席李家駒則認為，從業界角度而言，「香港館」的展示為出版社增加了拓展業務的可能。統計過往的參展數據，「香港館」的參觀人次累積接近400萬；參展圖書、印刷品和電子書超過9,000項，收到來自海外的業務查詢也超過1,000項。展覽無疑還將香港文化與話題帶到海外，接觸更多的讀者，

版權及文化分享也將更活躍。書籍的分享，始終存在語言與文化的隔閡，在內地及海外的同業眼中，香港的哪種出版物最受青睞呢？李家駒曾隨「香港館」參與過多次之前的內地及海外設展，在他的觀察中，在內地書展上，來自香港的生活實用類書籍較受歡迎，而在外國書展上，隨着中國影響力的加強，業者對中國題材的書籍更感興趣，「中國的歷史、文化、藝術類是他們所關注的，比如中國菜、中國醫學等題材的書籍。」而比較內地的幾個大型書展，李家駒認為參加廣州南國書香節的效果最好。廣州與香港在地緣上最親近，對香港的文化及話題比較感興趣，南國書香節也和香港書展較為相似，不僅賣書展書，也有大量為作者與讀者打造的文化活動，這種種特色都與北京書展有很大不同。至於在將來會否考慮到另一大圖書展上海書展設館，李家駒則認為因為上海書展與南國書香節日期相近，要再取捨。

## 香港印刷業受國際青睞

今年設於法蘭克福書展的「香港館」到底底甚麼？超過40家參展商中，包括24家出版社、17家印刷商和3家電子出版社。展區將分為兩部分，「產業介紹區」將集中展示超過1,000項圖書、印刷品和電子書，內容涵蓋香港生活、文化、藝術的方方面面，全面展現香港的人文特色。「企業產品展示區」則由17家香港出版社及印刷商設立獨立的攤位，展示近400項展品；據悉，許多今年書展才剛推出的書籍都將一一



香港特別行政區立法會議員馬逢國(左四)、香港特別行政區政府「創意香港」辦公室助理總監朱紫鳴(左三)、香港出版總會理事兼項目籌委會主席李家駒(左二)、香港印刷業商會會長兼項目籌委會副主席趙國柱(右四)、「法蘭克福書展——香港館」籌委會主席任德聰(右三)、「博洛尼亞兒童書展——香港館」籌委會主席任澤明(右二)、香港印刷業商會副會長梁兆賢(左一)及香港出版總會理事麥嘉隆(右一)等出席了日前的記者會。

展出。在這裡，業者也可以直接接觸海外買家，洽談版權等業務交易。

依照過往「香港館」設展的經驗，詢問度較高的還有香港的印刷工藝。事實上，自上世紀80年代開始，由於特殊的地理位置與市場機制的開放成熟，香港已逐漸發展成為世界四大印刷中心之一。香港印刷業商會會長兼項目籌委會副主席趙國柱介紹說，香港的印刷品具有幾大優勢。一是品質優良，如記者會現場所展示精美立體書《Daring Dinosaurs》及《Les Fables de La Fontaine》就是外國出版社委約香港印刷商製作而成，後者有着細緻的die-cut及裝訂，曾獲得國際印刷獎項「Benny Awards」。另一個同樣獲得「Benny Awards」的印刷品是企業內部使用的2014馬年曆，體現出香港印刷業在產品中運用多媒體的純熟技術。只要用手機或數碼平板掃描QR code，對着枱曆中的不同月份便會出現十分應景的3D動畫及立體實景。如此這般在印刷

品中加入「增強現實」(Augmented Reality)等多媒體技術，不僅令產品更加精美具吸引力，也打造附加價值，可以創造更大利潤，這正是香港印刷業者創新意念的體現。趙國柱說，香港的印刷業者還十分注重產品的一條龍服務，例如在為客戶印製食譜書時，會自發設計食譜中需要用到的工具，與書籍一起打包呈現，考慮周到又吸引眼球。近年來，香港亦愈發注重綠色印刷，廣泛使用大豆油墨、可再生樹林所製成的紙張等綠色原料，使用節能環保的印刷設備和工業，讓印刷業轉化為低污染的城市型工業。現場展示的一本朗文現代英語字典，便採用環保的無水印刷製成，也是世界上第一本印在33g薄紙上的彩色字典。印刷業者將綠色概念進一步運用，也製造出環保輕巧的各類包裝盒，減低印刷成本，頗受客戶歡迎。最後不得不提的，是香港印刷業對於知識產權的重視，多年來積攢的誠信口碑令香港印刷業得到世界各地客戶的信任。

在歷史上，香港因其開放的社會形態與國際視野，一直充當區域文化交流的中介角色。例如早年抗日戰爭時，抗戰後方的許多書籍都由香港印製提供；而早年銷往東南亞的許多華文書，也在香港印製。李家駒認為，香港應可進一步發揮這個中介角色，連結海外與內地市場，成為印刷出版的集散基地。如果可以建立完整的產業鏈，香港在文化傳播上亦可發揮自己的角色。



香港印刷商各具特色的作品吸引了不少外國出版社前來洽談合作。



不少出版社在今年香港書展首發的圖書亦將同場展出。

# 電玩遊戲化的小說 ——岡田伸一的《我與23個奴隸》

書評 文：湯禎兆

岡田伸一的《我與23個奴隸》(2012)最近紅得發紫，小說大受歡迎後，再改以漫畫及電影形式出現，後者更於2014年的6月在日本公映。在此還回到小說的範疇去討論，首先小說的情節並不複雜，簡言之就是出現了一種SCM(SLAVE+CONTROL+METHOD)的操控及製造奴隸的工具，只需裝在口齒上，透過說明書的指定程序，通過對決的認同默契，就可以在佩戴者之間建立起奴隸主及奴隸的關係。小說採用群像劇的方式，逐一把二十三人參與SCM的過程，交錯地描述記錄下去，以上便是內容的大致梗概。

此所以電玩的建構背景不需講求宏大的統合性，在各層的進化之中，只要程序被統整好，玩家可以安心投入其中。何況電玩本身從來不排斥「作弊」，玩家篡改規則絕不罕見，簡言之所謂的可戲性必須包含一定程度的寬鬆度，令到玩家可以不斷自我修正及作出調節更新策略。用較通俗易明的說明，就是任何電玩必定有它的說明書及清晰的遊戲規則，但一切並非不透明絕對不可以有任何參與，嚴格來說成功的電玩設計一定會誘使玩家參與其中，與設定的規則作出互動鬥智的對弈，從而把可戲性提升。



《我與23個奴隸(01)》作者：岡田伸一 譯者：施凡 出版：尖端出版

說明它針對的是電玩遊戲世代的讀者群，從另一角度看，如果你是一名「正常」的普通讀者，大抵極有可能對這書看下去。因為那本來就牽涉不同的審美趣味，乃至背後所包含的價值標準，從而令讀者的反應及接受程度產生極大差異來。

## 電玩遊戲化的小說

在進一步就《我與23個奴隸》作出討論前，大抵都先說明一下電玩遊戲化的小說的概念。早在東浩紀的《遊戲化的現實主義之誕生——動物化的後現代2》(東京講談社, 2007)中，早已開闢專章論及此趨勢，而且交代與日漸壯大的輕小說有千頭萬緒的關係。作為同屬流行文本，電玩遊戲及流行小說互相滲透互動，屬理所當然的必然趨勢，此所以在理解分析《我與23個奴隸》前，不得不先入手探尋電玩遊戲的特質，否則便難以切入其世界。福嶋亮太在《當神話開始思考——網路社會的文化論》中，從理論層面出發回歸至具體事例，來解釋說明電玩遊戲美學背後的特質所在。略去複雜的理論背景不談，福嶋亮太指出在四處都是裂縫的世界中，世界中的不同環節都需要有一種自我參照、自我依據式的架構，可進行修補的策略。如何制定策略？他認為人類本來就被置於架構之中而存在，可以把想法視為「生態學式」的模楷。而從美學角度去審視，就是一種「甚麼都有可能」發生的立場，兩者可謂共生共存，需要在市場的生態系統中尋找從系統中解放出來的自由。回到較為具體的電玩背景分析，福嶋亮太強調電玩本質上就是一種後現代的產物，透過把所有資料統整組合並分派到遊戲中，讓遊戲可以持續保持可戲性。

## 《我與23個奴隸》的電玩化

好的，交代了電玩遊戲化的小說之背景後，我們來進一步審視《我與23個奴隸》的電玩化元素。首先，小說的擬電玩遊戲的意圖十分明晰，介紹人物出場後，便急不及待把SCM的遊戲玩法長篇大論說明，並附上擬真度甚高的說明書，且不厭其煩差不多在各章的新人出場時均再次複述，作者岡田伸一的企圖大抵絕對不用置疑了。而他全書結構亦是以人物為章節之綱目，每一章更以那一人為視點，一方面建構出小說中群像劇元素，令各章中人物交錯出現，製造出結構緊密的幻覺來；與此同時也呼應了電玩中各層各版的設計構思，令人可以依循情節發展去深化遊戲的探索。至於上文提及的修正遊戲規則的誘惑力也十分明顯，小說以大田優牙的智慧構思為本，一直透過他去尋找同伴以確保自己立於不敗之地(荒川英愛的協助)，以及嘗試檢定不同的可能性，如和不同人對決以看清工具的控制範圍及界限所在(與豐島絢香的對決)，以上正是借玩家身份角度切入，嘗試去拓關及了解遊戲規則可能性的刻劃來。

事實上，小說以23人的視點分析成章，每人的篇幅不過數十，再加上不斷反覆說明SCM的遊戲規則，的而且確令人感到生厭以及情節單薄。而且所謂的對決，往往也不過是一種無聊的小玩意，不少甚至都是日常社會又或酒場中變奏出來的社交遊戲，背後的鬥智及攻心複雜程度不過爾爾，而且各奴隸主及奴隸的心理狀態也非常理所當然，來來去去的因由不外乎貪財、復仇乃至男女感情瓜葛等等，一旦從傳統閱讀小說追求完整度的角度出發，我敢肯定絕大部分讀者均會嗤之以鼻難以終卷。

可是為何小說仍可在日本成為超暢銷之作？首先，我想指出日本的流行市場文化，早已逐步進入一種鎖國式的自我陶醉的模式中，過去曾以AKB48的生產及運作模式加以說明，在此不再重複贅言。《我與23個奴隸》某程度也有大同小異之效，所謂電玩化小說特質，固然是用來描述日本流行小說的新興專有名詞，但同時也代表了一種風格上的割裂體現。對海外讀者而言，一旦不接受又或是對所謂的電玩化特質不感興趣，由衷而言小說便變得不值一晒了，這就是流行文化的兩面刃。大家只要細心回想近年來大部分在日本本土紅極一時的流行產物，絕少可以揚威海外構成熱潮，便會明白到表裡之間的認識及接受其差異。

徵稿啟事 本版「書評」欄目開放投稿，字數以1,300~1,500為宜，請勿一稿多投。如獲刊登，將致薄酬。投稿信箱：feature@wenweipo.com或bookwpp@gmail.com

# 書介 一本の道

作者：小林勇 譯者：張偉齡、袁勇 出版：三聯書店(香港)



一九二零年，十七歲的少年小林勇從農村來到東京，在偶然之下進入了岩波書店工作，改變了他的一生，也影響了書店的未來。他虛懷若谷，以真誠求學的態度與作家們交往，建立了廣闊的人脈和信賴；他重視修養，學習繪畫，視為映照自己心靈的一面明鏡；他堅守信念，面對軍部對書店的言論打壓，即使受嚴刑拷打也不屈服於強權。戰後，書店的創業始祖岩波茂雄離世，小林勇代其父掌舵，帶領書店闖過戰後出版界的風高浪急，直到一九七二年功成身退，安享晚年。這條跨越五十年的出版之路，值得我們學習，他是如何從那動盪的時代中堅定不移地走過來的。

## 文化與文創

作者：漢寶德 出版：聯經



文創產業的主角是誰？官方、業者、學者各自扮演什麼角色？在文創產業一事無成的今日，我們必須重新思考，不能再打翻塗鴉。文創的核心是設計。傳統藝術文化當然是設計的靈感來源，但文創產業所需要的設計絕不能耽溺於古風鄉愁，而是要追尋普世性、跨文化、跨地域的、可以進入每個人日常生活裡的美感與趣味。真正的文創也不能文化掛帥，不能耽於涉及商業利益，因為文創產業還是一種產業，產業必須有利可圖，才能自己站起來存活發展。知名作家漢寶德新作《文化與文創》，全書共分10章，指出了當前政府政策的盲點，協助我們釐清基本觀念，清楚剖析創意產業鏈結構，凸顯商業模式及設計人才的重要性，其真知灼見值得眾人深思，非常適合一般大眾閱讀。

## 小氣鬼

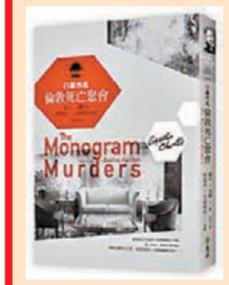
作者：山崎豐子 譯者：王蘊潔 出版：皇冠文化



山崎豐子第一本短篇小說集首度推出中文版。大阪話的「小氣鬼」，是一種光明磊落、堂堂正正的小氣，讓人非但不覺得討厭，反而帶有些許的尊敬和親切。山崎豐子將她的第一部短篇小說集以此為名，來向她熱愛的大阪商風致敬，再加上她難得嘗試的私小說和推理風格，五篇作品各自展現不同的魅力，也奠定了她日後持續創作的方向，是所有書迷都必須珍藏的經典之作。

## 白羅再起：倫敦死亡聚會

作者：阿嘉莎·克莉絲蒂 原創：蘇菲·漢娜 譯者：柯清心 出版：遠流



克莉絲蒂基金會首度授權，犯罪小說暢銷作家蘇菲·漢娜主筆，今年最讓推理迷興奮的大事：第一神探白羅真的回來了！寒冷夜裡，一名女子急忙進入咖啡館，慌慌張張，彷彿後有追兵。她對白羅說：「我就快死了……等我死了，正義才能獲得伸張。」話一落身影就消失在夜色中。當晚，倫敦豪華飯店發生駭人聽聞的三樁命案。三具屍體被擺放端正、掌心平貼地面，嘴裡含着金色袖扣，彷彿相約赴死，向世人展示死亡……克莉絲蒂筆下最迷人的角色——赫丘勒·白羅再次運用他小小的灰色腦細胞。這次，知名心理犯罪暢銷作家蘇菲·漢娜用現代化詮釋，讓全世界推理迷再次沉醉於白羅絕妙辦案手法之中。

## 中醫推拿——手法心悟

作者：吳文豹 出版：同濟大學出版社



此書從中國哲學入手，探討哲學對中醫學的指導影響，再闡述中醫的八種思維方式，之後結合了作者在西醫骨科17年手術治病的經驗，比較中西醫學在治病救人方面的各種長短，如何互補。之後詳細闡述「推拿」的功能，以及與中國武學不可分割的關係。全書的論述深入淺出，以最簡單的遣詞造句，交代深奧的哲學、醫學內容，是一本專科醫學書，也是一本淺顯的常識書。