

赛博空间的奥德赛

——走向虚拟本体论与人类学

视觉·媒介·文化权力丛书

主编 金惠敏 张云鹏



[荷兰] 约斯·德·穆尔 著 麦永雄 译

无线想象 政治技术 老大哥不再活在此处 从奥德赛到赛博朋克 愚莱坞，或互动电影的流产 文化数字化
世界观的信息化 数码复制时代的世界 数字此在 正在建构
虚拟人类学 虚拟多神论 从直立人到智能人 超人文主义 赛博空间的奥德赛

SAIBO KONGJIAN DE AODESAI

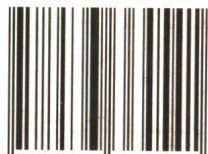
GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS
广西师范大学出版社



SAIBO KONGJIAN DE
AODESAI

本书诞生于一次神游。它记录了一个几乎延续十年的穿越赛博空间的旅程。我起程之际与20世纪90年代初万维网和虚拟现实的出现时间大致巧合，那时，图像浏览器已经把单维的、文本中心的互联网变成了一种双维的多媒体工具，虚拟现实已经成为可能，使用者可以通过电脑屏幕进入三维世界。数年之中，曾经是科幻小说的非非之想，已经变成千百万使用者日常生活中的现实。我和其他许多人都见证了这些变化，虽然其中某些事物的影响尚未完全呈现出来，但也无可置疑地提示着，这个世界和我们自己都因此而正在发生基本的改变。

ISBN 978-7-5633-6454-1



9 787563 364541 >

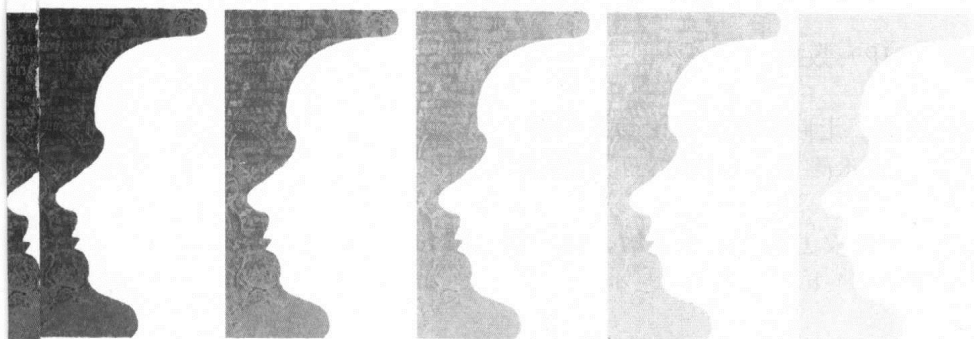
定价：38.00元

视像·媒介·文化权力丛书

主编 金惠敏 张云鹏

SAIBO KONGJIAN DE AODESAI

[荷兰] 约斯·德·穆尔 著 麦永雄 译



——走向虚拟本体论与人类学

赛博空间的奥德赛



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS

广西师范大学出版社

·桂林·

Publication has been made possible with the financial support
from the Foundation for the Production and Translation of Dutch
Literature

Cyberspace Odyssey © 2002 Jos de Mul

著作权合同登记号桂图登字：20-2006-036 号

图书在版编目 (CIP) 数据

赛博空间的奥德赛：走向虚拟本体论与人类学 / (荷)
穆尔 (Mul, J.) 著；麦永雄译. —桂林：广西师范大学出
版社，2007.2

(视像·媒介·文化权力丛书 / 金惠敏，张云鹏主编)
ISBN 978-7-5633-6454-1

I. 赛… II. ①穆… ②麦… III. 虚拟技术—社会影响—
研究 IV. C912.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 016984 号

广西师范大学出版社出版发行

(广西桂林市中华路 22 号 邮政编码：541001)
(网址：<http://www.bbtpress.com>)

出版人：肖启明

全国新华书店经销

广西师范大学印刷厂印刷

(广西桂林市临桂县金山路 168 号 邮政编码：541100)

开本：787 mm × 1 092 mm 1/16

印张：21.75 字数：265 千字

2007 年 2 月第 1 版 2007 年 2 月第 1 次印刷

印数：0 001~5 000 册 定价：38.00 元

如发现印装质量问题，影响阅读，请与印刷厂联系调换。

内容简介

本书揭示了数码信息时代的电子传媒与赛博空间为人类历史的发展提供的新的可能性。本书第一部分“通向未来的高速公路”，涉及无线想象、政治技术和极权主义在赛博空间的消解等题旨；第二部分“赛博空间的想象”，讨论空间文学探索简史、电影和文化的数码化；第三部分“可能的世界”，关涉世界观的信息化、数码复制时代的世界、数码此在等层面；第四、五部分探讨主页时代的身份、虚拟人类学、虚拟多神论、赛博空间的进化、超人文主义等问题。全书观念新颖、信息丰富，具有显而易见的思想前沿性。

著、译者简介

约斯·德·穆尔

荷兰鹿特丹艾拉斯穆斯大学哲学系人类与文化哲学教授，哲学博士。1995—2000年任该系主任和学术委员会主席。现任信息哲学与传播技术（PICT）研究院科学导师，常任荷兰政府智囊团专家和顾问。

麦永雄

北京师范大学文艺学博士、中国中外文艺理论学会理事、中国高等教育学会外国文学专业委员会理事。现为广西师范大学中国语言文学研究所所长、文学院教授、《东方丛刊》主编、比较文学与世界文学学科负责人。

策划编辑 罗文波

责任编辑 罗文波

赵礼寿

封面设计 姚明聚

版式设计 林园

主编简介

金惠敏，男，汉族，1961年生于河南淅川，哲学博士。现为河南大学省政府特聘教授，中国社会科学院文学研究所研究员、博导，国际权威期刊 *Theory, Culture and Theory* (London: Sage) 编委。近作有《媒介的后果》（人民出版社，2005）等。

张云鹏，男，汉族，1960年生于陕西宝鸡，复旦大学文学博士。现为河南大学教授、博导，河南省高等学校人文重点学科开放研究中心执行主任。除多种个人论著外，近期译著有《图像时代》（吉林人民出版社，2003）等。

赛博空间与网络文学

► 献给约帕、约里斯和艾黎泽



当威廉斯把“文化”人类学界定为“生活方式”，而且是既包括了知识的和精神的也包括了物质的等“全部的生活方式”时，在他的关键词中，“文化”与“社会”其实就已经是比邻而居了。社会尽管需要一定的物质支撑，如经济基础或生产方式，但物质不会自动地向人生成，唯其借助于人化的作用，方可成为社会性的，社会中的物质性于是就只能是社会化了的物质，归属于社会这个有机体。就此而言，“社会”本来就是“文化”的另一称谓，而所谓的“经济基础”也不过是“上层建筑”的物化形态。

但应进一步指出，由上层建筑所实现的经济基础的文化性仅仅是它的一些被意识到了的和可实际操作的层面。作为一种“生活”之方式的文化，总是有无意识的事物“自在”于那儿。文化因而甚至不能被简单地说成是有意为之，不能是文人雅士们的单方面创造，不能是智识的或精神的“所思所言之精华”。一种文化的形成最终将经由“社会”的接受和践行。文化从来且永远是全社会的文化，是大众的文化。这也就是说，“文化”即“社会”，即“物质”。

更早在19世纪末，齐美尔就敏锐地捕捉到“文化”与“社会”的同一性。他以“货币”为例展示了作为现代社会本质特性的符号化和审美化的过程。在他看来，现代性就是距离化、抽象化和升华，一种新的间接性，因而现代性就是“审美现代性”，主要地说，是“社会的审美现代性”，诚然，他也不曾排除“艺术的审美现代性”。当今，社会学家费瑟斯通和鲍德里亚以“日常生活的

审美化”，文学批评家杰姆逊以“经济的文化化”和“文化的经济化”，也有贝尔诸公以“后工业社会”，科学界以“服务科学”的概念，等等，揭示了文化的泛化及其对社会的再组织和再构造作用。尽管未必直言，在这些对文化的泛化即大众性和物质性（如日常生活）的聚焦中，也是隐含着“文化”即“社会”这另一方面的道理的。

或许我们可以不去理会这些西方人的危言耸听，但进入新世纪以来，一个坚硬而显豁的事实是，“文化”愈益“社会化”，而“社会”也愈益“文化化”，换言之，文化的成了社会的，而社会的也成了文化的，一个“大众—文化”的时代已然无法拒绝。当前文化研究之所以在中国、在全世界蓬勃发展，正是因应了一个“文化社会”或一个“社会文化”的出现。

必也正乎名，今日文化研究并不等于反过来说研究文化，甚至也不只是研究大众文化——虽然那一直就是它的题中要义——而是文化地研究：研究什么并不是不重要，但更关键的是以文化的方式去研究。这就是威廉斯那个“文化”定义的真谛，即把“文化”作为一种生活的“方式”，一种指意系统，一种社会实践。因此，文化研究就可能成为消费社会的一种意义政治学，一种社会美学，一种被更新了的社会批判理论。中国的文化研究将既不是英国文化研究，也不是法兰克福学派，而是一种新的综合和超越。

我们的场域自然有限——视像，媒介，文化权力；而且，编辑一套以译著为主的丛书，于那重建消费社会的批判理论之大任似乎亦显得绠短汲深。但我们仍固执地奢望一种或然性的出现：通过对那些核心问题的研究，通过对前贤智慧的温习、再温习，通过与国际同行的切磋，丛书将推助一些有心者看到和逐渐地逼近这一目标，让问题浮出水面，让可望变得可及。退一步，至少于眼下说，它可以为我们理解纷纭万象的当代生活提供一些积极的透视角度。而果能于此，则就是千里之行已发轫矣。

最后，序成之际，丛书承蒙设立于百年学府河南大学的河南省高等学校人文重点学科开放研究中心之批准，列为其重大项目。一则以喜，一则以忧，喜这项事业不再孤单，忧我等学浅德薄，将何以堪此重托。“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。”

惕惕以为序，自勉，亦与同好者共勉。

金惠敏 张云鹏

2007年1月1日



模拟前言

本书诞生于一次神游。它记录了一个几乎延续十年的穿越赛博空间的旅程。我起程之际与 20 世纪 90 年代初万维网和虚拟现实的出现时间大致巧合，那时，图像浏览器已经把单维的、文本中心的互联网变成了一种双维的多媒体工具，虚拟现实已经成为可能，使用者可以通过电脑屏幕进入三维世界。数年之中，曾经是科幻小说的非非之想，已经变成千百万使用者日常生活中的现实。我和其他许多人都见证了这些变化，虽然其中某些事物的影响尚未完全呈现出来，但也无可置疑地提示着，这个世界和我们自己都因此而正在发生基本的改变。譬如像《波音、波音》(BOING BOING)、《芒朵 2000》(Mondoo2000)、《连线》(Wired) 这些刊物皆随着这场技术革命应运而生，它们已经变成了热情洋溢的喉舌，让人们充满了欣快的期待。

时至今日，十年已逝，我们明白无误地看到赛博空间的拓展在众多方面都与许多人在其形成年代原来所期望的模样颇为不同。20 世纪 60 年代，反文化运动曾经在赛博空间风靡一时，那种具有理想色彩的和多少有点天真意味的反文化运动精神，在 90 年代大多已销声匿迹于硅谷的超级资本主义。弹指之间，广告铺天盖地地充斥在赛博空间，在多元化国家掌控下，虚拟世界日益清晰地凸显出来。顽冥不化的反动力量——从网络黑客、互联网行为主义者到反全球化者与赛博恐怖分

子——和点击经济(the dotcom economy)的内爆,虽然在90年代末暂时阻滞了商业化,但是并没有使之停步。这些事件表明,赛博空间并不是超越我们日常生活的一个自主、自由的地带,而是一个与我们的日常现实性紧密交织在一起的空间。我们在“移居赛博空间”之时,不仅仅带着我们离线的许多性格特征、组织机构和思想偏见,而且反过来说,赛博空间更是借助了工业机器、汽车、飞机、收音机、视觉设备、移动电话、银行信用卡、监视摄像头、玩具、武器和医用置入物(如电子起搏器、全功能电子耳)等等,对我们的日常生活开始了庞大的殖民化。

尽管人类穿越赛博空间的奥德赛转向了另一条道路,出乎许多旅行者的期望之外——这是每一个奥德赛的命运——但是它对我们的世界和我们本身的影响却是实实在在的。日常生活的领域被一一侵占,我们已经不可能通过简单的拒绝“进入屏幕”或关上我们的电脑而退出赛博空间。不管有意还是无意,甚至那些保持离线状态的人(世界大部分人口仍然属于这类第二群体)也日益遇到赛博空间的影响。在我看来,我们的未来将是一种赛博未来已经不可避免。确切而言,这种未来究竟如何仍然不太确定,因为它有赖于我们今天和明天的抉择。而如果我们要想从我们的新机遇中充分获益,我们就必须努力理解赛博空间对我们的世界和我们本身意味着什么。我希望通过本书对此加以探究。

撰写本书的奥德赛之旅已经完成,这并不是一个人踽踽独行的历险。许多人曾经伴随着我,帮助我前进。首先,我要感谢我在鹿特丹艾拉斯穆斯大学哲学系的信息哲学与传播技术研究中心(PICT)的同事们和同学们。感谢他们所付出的努力,这多少促使艾拉斯穆斯大学和低地国家科学研究组织(NWO)的资助成为可能,也感谢荷兰政府的多个部门的研究委托授权,信息哲学与传播技术研究中心因此成为了激发灵感的实验室。我也十分欣赏我的荷兰同事汉斯·阿契特修斯、马丁·库伦、保罗和瓦莱里·弗里森以及阿里·楚尔蒙德所提出的众多富于价值的见解。

我穿越赛博空间的奥德赛也让我与国外的许多同行建立了联系。本书的大部分章节原来都曾经作为演讲或论文发表。在把这些文本改写成现在这部著作的过程中,我从这些同行的富有见地的评论中获益匪浅,其中我尤其要感谢 Daniel Aandler (法国巴黎), Curtis Carter (美国密尔沃基), Hubert Dreyfus (美国伯克利), Aless Erjavec (斯洛文尼亚的卢布尔雅那), Luciano Floridi (英国牛津), 金惠敏 (中国北京), Karl Leidlmayr (奥地利的茵斯布鲁克), Brian Loader (英国的米德



尔斯堡), Catherine Maurey (法国巴黎), Ewa Rewers (波兰的波兹南), Dierk Spreen (德国柏林), Hiroshi Yoshioka (日本东京)和 Yun Dong Hee (韩国首尔)。

我的儿子约帕(Joep)和约里斯(Joris)、女儿艾黎泽(Elize)一直是我漫游赛博空间时的重要向导。我满怀愉悦地回忆起我们曾经携手对《迷雾》、“模拟城市”和“阿尔法世界”的虚拟世界所进行的探索。我从他们身上学到了很多,他们作为电脑屏幕一代,在赛博空间无拘无束,轻松自如,游刃有余。往往是他们已经找到了走出迷宫之途,而我——典型的一介书生——还在研读电脑指南。他们鼓励我把本书与网站联成一体,这一网站不仅与本书所提及的电子资源(在括号之间以星号“*”标示)链接起来,而且还能够让读者体验和下载本书所讨论的许多艺术作品和软件,附带还有一些轻松的游戏,对理论感到疲惫和郁闷的读者不妨光顾一下(www.demul.nl)。

托尼·布瑞特(Tony Burrett)曾经帮我完成拙著《限度的悲剧》(*The Tragedy of Finitude*)一书的英译稿,他还把本书的荷兰文原著大体上译成了英语。他的意外辞世使得我们的合作令人惋惜地结束。米切尔·维勒玛(Michiel Wielema)和琳达·沃伦提尼(Linda Valentini)对其余部分的英译和校正提供了有益的帮助。我要感谢麦永雄把这部最新的英译本移译成中文。我天资非凡的兄弟史雅克(Sjaak)十分友善地在网站上设置了转码器,从而使得人们也可以阅读本书的电子数字版本,通过这种方式,还可以阅读一切二进制的未来文学。(*)我要感谢亚伦·提默曼斯(Jeroen Timmermans)在书目整理和编辑出版方面予以的帮助,如果没有这种帮助,可能要耗费更长的时间,本书的奥德赛之旅才能抵达伊塔卡。^①

尽管穿越赛博空间的漫游十分令人着迷,但虚拟的诱惑从来就无法跟我与葛芮(Gerry)的重新欢聚相抗衡,她作为一个现代的佩涅洛佩,是我人生漂泊的最终目标。

摩伦霍克(Molenhoek),2002年7月—2005年7月

① 伊塔卡是荷马史诗《奥德赛》(一译《奥德修纪》)中主要英雄人物奥德修斯的家乡。奥德修斯在十年特洛伊战争和十年大海漂泊中历尽坎坷,最终返回家园伊塔卡,以智慧与武力除掉敌人与叛奴,与坚贞睿智的爱妻佩涅洛佩重新欢聚,重建伊塔卡王国与和平。译者注



目 录

导论：欢迎来到赛博空间：人文历史的另一种可能 1

1. 关于我的电脑屏保的哲学反思……1
2. 穿越赛博空间的奥德赛……4
3. 穿越 1.0 时空的奥德赛……7
4. 虚拟彩排……14

第一编 通向未来的高速公路……21

第一章 无线想象：关于数码文艺复兴的未来主义思考……23

1. 媒介即信息……24
2. 未来简史……25
3. 是万应灵药还是全貌显示？……29
4. 单数未来主义与复数未来主义……31

第二章 政治技术：政治空间的信息论转型……33

1. 技术工具观……34
2. 信息论革命……36
3. 并非一种技术……39



第三章 老大哥不再活在此处:赛博空间的权力与弱点 ·····40
1. 生活在贝塔之国·····40
2. 老大哥与新的复杂性·····41
3. 信息统治·····42
4. 可控性的限度·····43
5. (后)现代电脑·····46
6. 作为元组织的互联网·····47
第二编 赛博空间的想象 ·····49
第四章 从奥德赛到赛博朋克:空间的文学探索简史 ·····51
1. 赛博朋克·····51
2. 从科幻小说到科赛小说·····53
3. 征服空间的文学·····54
4. 征服文学的空间·····57
第五章 愚莱坞,或互动电影的流产:以《玛丽亚温泉市》 释任天堂一代 ·····64
1. 从《迷雾》到《玛丽亚温泉市》·····65
2. 分镜头经典电影的解构·····67
3. 电影最后的岁月? ·····70
4. 无马之车综合症与情节失落之谜·····74
5. 定数或另辟蹊径的先锋派的赓续·····79
第六章 文化数字化:反思多媒体性、互动性和虚拟性 ·····82
1. 数字化的两种类型·····82
2. 体验的媒介·····84
3. 多媒体性、互动性与虚拟性·····89
4. 数字文化科学·····99

第三编 充满可能的世界……101**第七章 世界观的信息化:诞生于信息精神的模态科学……103**

1. 信息化……105
2. 机械论的世界观……109
3. 从机械技术到信息技术……112
4. 信息的概念……114
5. 信息论的世界观……119

第八章 数码复制时代的世界:解现实化的虚拟练习……123

1. 数字成像……124
2. 作为现代形而上学的摄影……126
3. 摄影外延的内涵解构……130
4. 摄影外延的复制解构……132
5. 摄影的终结与光韵的复归……134

第九章 数字此在:关于虚拟世界的本体论技术……137

1. 虚拟现实……140
2. 世界虚在与虚在世界……143
3. 在艺技与技艺之间……153

第四编 智能人……157**第十章 正在建构:主页时代的身份认同……159**

1. 我是谁? 我们是谁? ……159
2. 个人身份与和文化身份……162
3. 身份认同与媒介交流……172
4. 超媒体自我……177
5. 精神分裂症的春天? ……184



第十一章 虚拟人类学:赫尔姆斯·帕里斯勒诠释赛博人……188

1. 离心定位……189
2. 电子技术与虚拟现实……192
3. 多元离心定位……196
4. 非人类的结论……200

第十二章 虚拟多神论:数码复魅时代的宗教……202

1. 宗教机器……202
2. 作为宗教的技术……206
3. 作为技术的宗教……208
4. 口头性与文字性……211
5. 对数字多神论的模拟吁求……214

第五编 穿越星际之门……217

第十三章 从直立人到智能人:达尔文主义者的赛博空间……219

1. 文化—历史与进化视野中的信息技术……219
2. 原始人类认知的发展……220
3. 口语、文字与数字文化……223
4. 新石器与新石器时代的信息超载……227
5. 聪敏的代理人与专家系统……229
6. 作为超级大脑的万维网……231
7. 赛博空间的怀旧情怀……234

第十四章 超人文主义:进化、人文主义与信息技术的趋同……235

1. 后现代人文主义与后现代技术的对峙……235
2. 超人文主义……237
3. 进化的机遇、加速度和技术……243
4. 人文主义的难题……249

第十五章 赛博空间的奥德赛:新手的无限性……256

1. 穿越 2.0 时空的奥德赛……256
 2. 作为本体论机器的技术……259
 3. 星际之门……263
 4. 赛博空间的奥德赛……268
 5. 收场白:人类与超越无限……275
- 数码之跋……278
- 参考文献……282
- 致谢……304
- 中英文译名对照表……307
- 主题索引……315
- 译后记……321



导论： 欢迎来到赛博空间： 人文历史的另一种可能

这些是我的原则，如果你不喜欢它们，我还有其他的原则。

——格劳乔·马克思

● 1. 关于我的电脑屏保的哲学反思

当初电脑屏保(screensaver)之所以被创造出来，是因为那时如果同一个图像在电脑屏幕上呈现得太久的话，就可能导致屏幕有被烧毁的危险。原来的电脑屏保只不过是一个小程序，要是电脑有一段时间未使用，它就会自动把屏幕关掉。而一旦敲击键盘上的任意键，这个程序就会将屏幕恢复原状。不久，人们就为电脑屏保设计出了一种装饰功能。程序功能扩展了，它不再把屏幕关掉，而是让不断变化的图像在屏幕上显现，这样也能减少屏幕被烧毁的机会。最初，电脑屏保大多是一些简单的几何图形，而到了多媒体电脑时代，它们往往都是些小小的杰作。根据个人的喜好，人们可以通过它把电脑屏幕变成热带鱼游弋的水族箱，水底冒着水泡的声音使其显得完美，可以让唐老鸭有机会将屏幕涂色，或是凭借一种“艺术屏保”(Art Saver)的帮助，可以让你在闲暇之时欣赏当代艺术家们的作品。在事物失去其原有功能之后却仍然继续存在，这方面

电脑屏保堪称佳例。当今的电脑屏幕已不再面临被烧毁的危险,但是电脑屏保现在却能够颇为成功地在功能上改头换面,已经与人们最初设计它的意图迥然相异。

尽管它很简单——或许正是因其简单——我多年使用的微软视窗 95/98 所内置的电脑屏保对我来说依然魅力十足。^①一旦电脑闲置数分钟之后,屏幕就变成了星光灿烂的夜空,创造出让我恍然遨游宇宙的幻象。这种视觉幻象的效应是神奇的。事实上,电脑屏幕所展示的不过是一些闪烁不定的斑点,在黑色的背景下渐渐地越变越大。这些光斑出现以后,不断地增加速度,从一个你所想象的中心点向屏幕的边缘移动,在那儿消失了。甚至在我试图集中精力观察这些平面运动时,也几乎无法避免其三维幻象。但是,这种电脑屏保尤其令我着迷的是其隐喻意义。电脑屏幕上引发的这种充满想象的穿越太空的旅程,是一个穿越赛博空间的旅行的隐喻,电脑万维网打开了这个虚拟世界。

在这部著作中,我试图去回答赛博空间究竟是什么这一问题,并将探讨赛博空间的各种各样的显现方式,我还将考察赛博空间给世界和我们的生活(我们关于世界和我们的生活的意象)所带来的改变。赛博空间在我们的生活中扮演着日益重要的角色,从而导致了这种考察。赛博空间不仅是——甚或在首要意义上不是——超越人类生命发生于其间的地理空间或历史时间的一种新的体验维度,而且也是进入几乎与我们日常生活所有方面都有关的五花八门的迷宫式的关联域。这就是说,不仅人类世界的一部分转变成为虚拟环境,而且我们日常生活的世界同时也日益与虚拟空间和虚拟时间交织在一起。易言之,“移居赛博空间”与一种(通常是难以觉察的)“赛博空间对日常生活的殖民化”携手并行。那些在日常生活中光顾超级市场的人,用银行卡付费购物,不仅仅是在某个实际的超级市场连锁店进行了交易,而且也是在赛博空间的后地理领域实施了交易。而那些打开收音机的人,则可以听到歌手艾瑞卡·巴度所唱的一首新近与鲍伯·马雷合作的二重唱——由于马雷已于 1981 年辞世,因此这首二重唱须要借助数码剪辑和粘贴才能完成——听众不仅发现自己身处历史时间内,同时也体验了一种后历史的感受。这些都是以拓展了的空间与时间为

① 这种电脑屏保是微软视窗 95/98/XP 操作系统的组成部分。人们可以在互联网上找到数十种这类流行的电脑屏保,它们五花八门,往往表达出关于现实世界和可能的世界更为逼真的创意。



中心的例证。

由于赛博空间这种新颖性,尤其是奇异性,因此要理解这种后地理空间和后历史时间也并非易事。毫无疑问,这就是为什么关于赛博空间避难所的讨论往往采用隐喻形式的原因。^① 隐喻使我们通过把不熟悉的东西与更为熟悉的现象进行比较而理解它们。譬如,我们谈论电子超级高速公路、数码城市、电子商店时就是这样。隐喻是建立在事物之间的某种类似性基础之上的,它们被集中地用语言形象地表达出来。例如,当我们谈到电子超级高速公路之时,我们就是在把电脑比作汽车,把光缆和电话线比作道路交通网络,把信息比作在这个网络上运转的人流与物流。^②

尽管隐喻在帮助我们尝试去开拓和理解未知领域方面有着不可忽视的作用,但它们也能轻易地使我们迷失方向。由于隐喻是把未知事物与已知事物加以比较,因此它们常常有所遮蔽,使人无法把奇异的现象与已知的现象区分开来。电子超级高速公路的隐喻就是一个很好的例子。尽管高速公路交通网络与电脑网络之间的相似性能够帮助我们理解后者的运送功能,但与此同时,电脑超级高速公路的隐喻也遮蔽了互联网交流的后地理和后历史的本质。迥异于公路交通网络,链接电脑网络上的两个节点之间的距离,耗时极短:访问你隔壁电脑上的网址,跟你访问另一个大洲的国家的电脑上的网址相比,通常所消耗的时间是相差无几的。因为电脑超级高速公路的隐喻遮蔽了地理世界和虚拟世界之间的这种本质的差异,因而就剥夺了我们形成恰切概念的可能性,从而影响到我们理解这种移居赛博空间,以及社会、政治、经济、文化和人类学被

① 近数十年中,欧陆和英美的哲学、语言学都对这种隐喻的认识功能予以了广泛的关注。(例如,可参见拉科夫和约翰逊,1980;利科,1975。)对20世纪哲学中隐喻的复兴更为广泛的分析,参见《(后)现代艺术与哲学中的浪漫主义欲望》[*Romantic Desire in (Post) Modern Art and Philosophy*] (德·Z穆尔,1999),第一章。

② 此处所提到的隐喻皆为拉科夫与约翰逊(1980)在界定“结构性隐喻”(structural metaphors)时所举的例子。他们把某种概念与准则互相联系的整体从一个领域移到另一个领域。但同时,超级高速公路、城市和商店的隐喻也可以视为某种特殊类别的“定位性隐喻”(orientation metaphors)。他们把地理空间的维度纳入了赛博空间,有助于我们在这个抽象、虚拟、体验的空间为我们自己定位。[与此相关的论述也可参见康德的《人们在思考中自我定位意味着什么?》(1796,载《康德》,1998)和我在《限度的悲剧》(德·穆尔,2004,83页以下)中对该文的评论。此外,这是把特殊的实体性纳入虚拟世界的“本体论隐喻”(ontological metaphors)。关于“电子超级高速公路”隐喻的更为贴切易解的分析,可参见第二章第一节。]

赛博空间殖民化的内蕴。

乍看起来,穿越宇宙的旅游与我电脑屏保上象征性地穿越赛博空间的旅行,这种隐喻式的比较也显现为跨越了现实世界与虚拟世界之间的差异。但是,对空间旅行隐喻的更细致的考察,却给我们提供了比电子超级高速公路隐喻更完美的赛博空间的图画。在对宇宙空间和赛博空间两者进行探索的过程中,我们都面临着具有极为不同的空间与时间性质的世界,迥异于我们生活于其中的日常生活世界。正是超空间(hyperspace)的这种几何学、物理学和宇宙论的概念,帮助我们在这种新的体验空间为自己定位。换句话说,赛博空间或许也能帮助我们形成关于宇宙空间的一种更为恰切的理解。或许这种相似性要比纯粹的隐喻更有意义,对宇宙空间和赛博空间的探索,是经历千百万年风霜的人类穿越时空的奥德赛历程中一个新阶段的两种现象。

为了获取这种洞察力,我们要跃入“电脑屏幕”,启动穿越陌生的赛博空间的旅程。在我们的探索中,我们将会努力理解赛博空间对我们的社会、对我们的文化、最终是对我们的灵与肉的渗透与改变。这种“穿越赛博空间的奥德赛”,将会使我们踏上的不仅是穿越空间,同时也是不可避免地穿越时间的旅途。赛博空间的探索是穿越时空的奥德赛的最后阶段的序幕,千百万年前,随着第一种灵长类动物的出现,这种奥德赛就开始了。为了获取赛博空间的确切的图像,我们还必须经历穿越时间的旅程。让我们以一种穿越时间的小小的超级跳出发吧!

● 2. 穿越赛博空间的奥德赛

缪斯女神,请告诉我,那个胸有成竹的人的故事。

自打劫掠了特洛伊圣城之后,他漫游海角天边,

他见过许多的城市,阅人无数,深谙人心,

但却饱经磨难,心中苦楚。

他奋力赢取自己的人生,回归到伙伴之中。

尽管他心情痛苦而迫切,也无法拯救同伴,

因为他们这些傻瓜昏了头,竟然吞食了



赫利俄斯·希帕里安^①的牛：神不让他们回家。

女神啊，宙斯的女儿，请把你所听闻的一切，

随时告诉我们。

荷马《奥德赛》开端的这些诗行，引自 S. H. 布切尔 (Samuel Henry Butcher) 出版于 1900 年的译本。这部史诗，包含一万多首诗歌，是希腊乃至欧洲文学史上最古老的故事之一。生活在公元前 8 世纪的荷马，是否亲手写下了奥德修斯漂泊和回家的故事，专家们为此已经争论了 25 个世纪——甚至是否真有荷马其人，亦是一些学者争论不休的话题。《奥德赛》中最古老的文本，可以追溯到公元前 6 世纪。这部分文本与《伊利亚特》中的部分内容，皆是雅典第一个僭主庇西特拉图及其热爱艺术的儿子希帕查斯下令为泛雅典娜节撰写的。泛雅典娜节每年举行一次，以敬奉帕拉斯·雅典娜。但即使是荷马实有其人，并且确实写下了《伊利亚特》和《奥德赛》，也并不意味着这些作品的渊源在数世纪之前就已经存在。其六音步的韵律，不断复现的程式，一成不变的场景，时而浮现的颇为完整的诗歌，一系列引人注目的抵牾之处，爱奥尼亚语和其他希腊本土方言相混杂的特殊状况，这一切都揭示出《奥德赛》源于一种口头文学的传统 (帕里与帕里, 1971)。这些诗歌由吟游诗人一代一代口耳相传，固定的程式和复沓有助于他们记忆史诗。吟游诗人表演时，可以根据听众的反应，像玩积木式地从中抽取一大堆模子，重新组装成为一个适宜的整体。荷马式诗歌的写作，是今天人们有时称之为补正 (remediation) 的早期例子 (波尔特和格鲁辛, 1999)。承惠于这种补正，《奥德赛》的口头传统得以保存下来，但与此同时，因为诗歌是用另一种媒介保存下来的，所以作品的特征从根本上产生了变化。

当然，这并不意味着《奥德赛》受到这种补正的磨损。经过二十多个世纪时光的流逝之后，这部作品今天依然令我们心醉神迷。其原因不仅在于史诗所叙说的奥德修斯十年漂泊的故事：在充满着宁芙女神、妖魔和神灵的奇异之地令人激动的历险，构成了史诗的故事情节，奥德修斯从特洛伊返回家乡伊塔卡，妻子佩涅洛佩在那儿等待着他，而且还因为，尽管有时间的睽隔，史诗中的人物与

① 赫利俄斯·希帕里安 (Helios Hyperion)，古希腊神话中的太阳神，提坦巨神希帕里安与忒伊娅之子。——译者注

事件在今天却仍然能够强烈地打动着我们。同样令我们心情激动的还有奥德修斯形象，他极为出色地表现出一个人的多舛命运，在文学世界中，几乎没有哪个人物能够在这方面超过他。倘若奥德修斯能够自己选择，他根本不会去特洛伊。奥德修斯狡黠多谋，他之所以最终会成为特洛伊战争的英雄，是因为他所玩的一个把戏失败了——他曾经试图装疯以逃避服兵役。在多年围攻特洛伊之后，奥德修斯用木马计帮助希腊人攻陷了该城，战争终于结束了，他一心想尽快地回到他深爱的佩涅洛佩身边。然而此期绵绵无尽时，海神波塞冬搅起的风浪，反反复复地把奥德修斯的船吹离航向，一次又一次地把他带到新的地方，奥德修斯不由自主地经受着折磨与诱惑。

奥德修斯形象——他并不总是令人同情——深深打动我们的一个原因是，他的命运在很多方面代表着人类的总体命运。从那个特定的时刻开始，即大约五百万到一千万年前，东非大莽原第一种灵长类动物出现，人类历史一直都展现为一种持续不断地跨越地平线的旅程。在人类进化过程中，人们渐渐布满了整个地球表面，而在最近的一个世纪里，随着航空业的出现和第一次人类太空飞行，人类甚至开始了对宇宙空间的探索。从17世纪以来，显微镜与望远镜对空间的揭示，在微观与宏观上都远远超越了人类感知的限度。在艺术与宗教中，人类的拓展已经转向了虚拟空间。人类从洪荒时代起，凡是想象力无法企及之处——像奥德修斯在食莲者的国度那样——都可以用药物人为地打开心灵。语言与书写的发展也极大地增强了人类的精神活动的速率。凭借语言，人类不再囿于现在。语言打开了昔日历史的虚拟领域，使我们能够遇上像奥德修斯这样的人物，遇上我们的祖先在数千年以前想象出来的这一形象，使我们可以通向未来和未来旅程之梦。无论这种躁动不安的旅行是人类好奇心所致，还是人类无家可归的基本生活形式，它都与人类的命运天然地联系在一起。或许智人(Homo sapiens, 智慧的人)就是动人(Homo mobilis, 活动的人)，这种生命体不断地加快速度旅行，穿越数量不断增加的空间维度，希冀找到自己的伊塔卡。

由于奥德修斯是一个原型人物，因此毫不奇怪，他的漂泊故事在整个西方历史上激起了众多作家、艺术家和科学家的灵感。譬如维吉尔就在这个传统中占有一席之地，他写了《奥德赛》的对位作品《伊尼特》，把它奉献给了罗马人。

另外还有詹姆斯·乔伊斯，不仅有他探索现代意识前沿的《尤利西斯》，而且还有欧洲太空探索的“尤利西斯”。^① 1990年，“发现号”太空飞船发射，经由木星的引力域，向太阳方向飞去。这次太空探索命名为“尤利西斯”，不仅指涉荷马的《奥德赛》，而且还似乎含有一种反讽色彩，意指根据斯坦利·库布里克的科幻小说改编的电影《2001：太空奥德赛》(2001: A Space Odyssey, 一译《太空漫游》，1968)，它叙述的是“发现号”太空飞船飞向木星的戏剧性航行的故事。

库布里克的《2001：太空奥德赛》并不单纯是一部关于探索宇宙空间的激动人心的电影。正如这部作品的音像版简介中所明确概括的那样，该电影是“一个关于人类从猿猴到太空旅行者的不断擢升的史诗故事”(库布里克, 1997)。库布里克关于《奥德赛》的宇宙版不仅是对人类穿越空间的奥德赛的卓越概括，而且也涉及人类穿越时间的奥德赛。这部电影以人的起源为开端——从猿人到万物之灵长——终结于21世纪，人这时已经变成了后人类的生命形式。

令人注目的是，这部电影把人类的这些变化都与技术密切地联系起来。电影的第一个场景显示了猿人是如何拓展自己的领地的，他借助工具在地球上建立自己的统治。而在影片的最后部分，“发现号”载着宇航员飞越可感知的宇宙边缘，最后甚至超越了人类的生命形式。库布里克的影片至少提示了技术，同时标志着起点与终点，它们都同样是人类穿越太空的英雄般和悲剧式的奥德赛。技术是一种本体论的机器，它给人类世界和人类本身带来的是无穷无尽的变化。

《2001：太空奥德赛》之所以成为本书主题的一种颇为贴切的诠释，是因为追根究底，在这部电影中，不是航空技术，而是电脑将智人变成了后人类的生命形式。正是电脑把人带进了赛博空间，并且最终促使人类改变了自身。在以下各章，我们将跟随奥德修斯踏上他的初始——最后的旅程。

● 3. 穿越 1.0 时空的奥德赛

在跟随奥德修斯穿越电脑屏幕之前，我们先对一些概念加以探讨。我特别

① 尤利西斯是奥德修斯的拉丁文名字。——译者注

要在“空间”与“时间”的概念上面逗留一下，因为往后我要不断地使用它们，并且它们也要在不同的语境和以下各章中持续地扮演重要的角色。“空间”与“时间”是我们在日常生活中用得滚瓜烂熟的概念，然而，要是追问它们究竟是什么意思，我们常常会无言以对。尽管许多世纪以来，哲学家与科学家们一直都在绞尽脑汁，思考与我们的时空体验相关的诸多神秘现象，但是至今尚未达成多少共识。甚至就这些现象的最基本的品性而言，人们的看法往往截然相反。这里并不适宜全面论述与时空相关的问题。我将严格地限制自己，只进行简洁的概念分析，并对这两个概念作一个简要的历史勾勒，而集中讨论与本书主题相关的那些方面。

在普通语言中，“空间”(space)的概念通常指事物之间的一种空隙，例如，我们找空位停泊自己的汽车，或者当我们买回一本书之后，才注意到自己的书架上已经没有更多的空间放置它了。这些是在地理学领域与空间相涉的例子，而我们同样还把这一概念用于其他领域。譬如，在我们谈论自己钱包的空间时，或在我们注意到老板并没有给我们留下多少谈判空间时，就是这样。在这些例子中，我们的用词是与人类行为相关的，指的是一种由我们自由支配以实现目的的可能性。有时，隐喻式的用法甚至还可以把意义拓展到我们对时间的体验方面。例如，我们有时会说，我们的议程上已经没有空间留下，因而无法安排另一个约会。反过来说，我们有时会用时间的概念去指涉空间的距离，例如，在我上班的路上，有时我会打电话给同事，告诉她我还有一个钟头才能从鹿特丹赶来。正如我们所知，在现代物理学中空间与时间的概念是极为紧密地联系在一起。

“空间”一词的普通意义有一个漫长的发展历史(托雷蒂，1998)。空间(space)在罗马语言(espacio, spazio, espacio)以及英语中进行词源学溯源，可以追溯到拉丁文 spatium 一词，它指的是事物之间的距离或间隔。然而，从中世纪晚期起，这种概念在自然哲学与自然科学中获得了更抽象的含义。它在现代文化中——由于世界观的机械化(参阅狄杰克斯特修斯，1986)——已经渗透了日常生活的语言。这种空间的理论概念无所不包，其指涉无边无垠。我们在16世纪哲学家布鲁诺的著作中已经能够找到这种概念。布鲁诺曾作过如下界说：“空间是一种连绵的、三维的自然量值，其中包含着物体量值，这种量值在本



质上先于一切物体，不依赖物体而存在，它只是对一切物体无区别地加以接纳，它自由无羁，不受行为和情感所限，它既在一切物体之外，无法混合、无法穿透、无法定型、无法定位，但又包括和神秘地包容了一切物体。”（布鲁诺，1879，卷一，8页）

受惠于英国物理学家和数学家牛顿的著作，这种空间概念在现代科学中成为了权威概念。牛顿与布鲁诺关于空间概念的区别在于，牛顿追随笛卡尔构想了几何空间。在他看来，空间可以借助三维坐标网加以精确的界定。牛顿认为空间是绝对的。根据这种观点，物体不仅在相互之间的关系中定位和运动，而且还在与空间本身的关系中得以设置。易言之，空间独立于物体之外，倘若根本就没有物体，那么空间也仍然会包容一切，同样也存在于那儿。无论是在哲学中还是在自然科学中，一直都没有多少关于空间的本体论状态的共识。对于什么是空间的问题，歧见迭出，答案常常是相抵牾的。牛顿的众多追随者认为，空间是某种具有客观现实性的事物。依照这种观点，空间是一种“事物”，或者用当时形而上学的语言来说，空间是一种实体(a substance)。在这方面，德国数学家和哲学家莱布尼茨以及他所开创的整个传统，都另辟蹊径，把空间构想成为一种关联性概念，它指涉事物的数学关系。如果我们忘记了每一个事物的特定性，仅只保留它对于其他事物的距离，那么我们就获得了事物位置的观念。空间什么都不是，只不过是那些联系的总体性。没有事物，就没有空间存在。（莱布尼茨，1956，47节）

在对空间进行解实体化的进程中，德国哲学家康德甚至比莱布尼茨走得更远，他把空间设想为某种根本不属于事物秩序的东西。在康德看来，空间是一种人类感性的形式，亦即“没有客观、真实的东西，没有实体，没有属性，也没有联系，只有某种主观的、理想的图式以各种方式与一切外部感觉互相调谐，这种图式产生于遵循某种恒定法律的心灵的本质”。（康德，1981b，15节D）莱布尼茨仍然像看待时间一样，把空间看成是事物之间的一种联系，而康德则把空间视为某种先天之物（即一种人类理性的产物），它给我们对世界的体验赋形。我们可以把这些形式——隐喻式地——比作是一副有色眼镜。恰如某人戴着一副红色眼镜，其眼中一切客体都显现出红色那样，人类把一切客体都体验成空间性的。当然，在康德看来，这并不意味着空间只是一种幻象。空间并不是纯

粹的任意幻想,而是事物借此显现于人类的一种(现象)形式。尽管从本体论视点而言这是主观的、理想的,但是从经验论的视点而言则是客观的、现实的。(参阅康德,1985,72页;参阅德·穆尔,2004,58、88页以下)

当我们在《存在与时间》(*Being and Time*)中读到人类的此在(*Dasein*,其字面意义:这儿存在)在其实践活动的世界中揭示了空间时,我们就在海德格尔的哲学中听见了这种康德式概念的回声。此在所使用的各种工具^①相互之间构成一种富有意义的联系,和谐一致的空间由此得以揭示出来,例如太空旅行中的宇宙空间;它或为人所发现,例如法律实践中的公正空间(海德格尔,1996,94—105页)。此在使事物与行动“空间化”:它把事物与行动聚集到一起,并且使它们互为情境,此在由此揭示和发现了近与远。不同于康德,海德格尔并不把空间设想为一种纯粹的主观形式。空间的揭示与发现仅仅是此在与现实事物之间相遇合的一种可能性。空间既不是客观的,也不是主观的,而是显现于我们“在这个世界上中的存在”的行动中。

在以下各章中,我们将再次遇到数种这样的空间概念——我将讨论赛博空间的多种显现方式(譬如电脑游戏、超媒体、信息科学、虚拟现实、人脑—电脑界面)。但是,鉴于本书的哲学—人类学视角,我要强调人类及其科技文化的成果在空间的揭示与发现中所扮演的重要角色。人类驾驶轮船航行大海发现了地理空间,恰如太空航行和天文学发现了宇宙空间,(电子)显微镜发现了(亚)原子空间一样。凭借法律、建筑和机构的帮助,我们创造了社会空间,而魔术与仪式则发现了神圣的空间。这些空间一旦被发现,它们就反过来构建我们的行动。贸易通道的发现、停泊之地与商贸城镇的建立,都导致了特定的时空走廊的形成。正如我前面所提到的谈判空间的例子那样,空间创造了一种由可能的作用与互作用构成的指令系统。赛博空间亦同样如此。电脑网络遍及世界,其硬件和软件揭示了一种虚拟纬度,既超越又交织于我们的日常生活世界。

由于人类的空间总是互相缠绕,因而就出现了这些“混杂的空间”(mixed spaces)。异质空间以多种方式交织在一起,构成了各种各样迷宫式的联系,这些异质空间互相强化、削弱和转化。主流空间能够征服其他的空间,并根据自

① 海德格尔是在宽泛的意义上使用工具(tool)一词的。意指我们为实现各种各样的目的所利用的一切东西,例如铁锤、平底锅、汽车、太空飞船,或书写工具铅笔,或电脑。



身的配价从内部重新配置这种空间。我们可以通过荷马的《奥德赛》来阐明这一点。由口头传统所揭示的叙事空间(奥德修斯的漂泊就发生于其中)是与希腊文化所处的地理空间密切联系的。在《奥德赛》的叙事空间中,当时所知的地理世界图式被颇为准确地描绘了出来。而且,众神不断地出现,还把叙事空间与希腊人宗教生活的真实的(神殿)和虚拟的(精神)空间联系了起来。关于其他族群的习俗与传统的描绘,揭示了文化交流与商贸的空间,奥德修斯与佩涅洛佩之间的爱情则表明了人类两性交往的情感空间。由于所有这些空间互相缠绕,因此对古希腊人而言,《奥德赛》起着一种口头百科全书和行为符码的功用。

奥德修斯的漂泊达十年之久,而在本书中我要研讨的“奥德赛”(奥德修斯历险记)则绵延数百万年。前面我们已经看到,空间并非是一种简单的存在,而是由人类的活动揭示出来的。空间的膨胀、收缩与消失,甚或可以被其他的空间所转化。因此,空间也具有时间的维度,它们总是在时间中“发生”的。空间常常被设想为某种静态的东西,而与空间的概念相反,在普通语言中,“时间”的概念则已具备了动态的意蕴。时间与变化、运动、过程、发展、事件之间存在着固有的联系。与空间的隐喻相对,时间是一种流变,时间流经我们和其他所有的事物。处于这种流变中,我们不断地体验着此刻。无数的此刻从未来连贯而来,被体验为现在,几乎又立刻消逝于过去。不同于空间三维,时间的三个维度具有不同的本体论特征。严格说来,只有现在似乎才是真实的。事物在空间位置的变化并不改变其真实的品性,而存在于过去或者缥缈的未来的某个事物或事件才会失去其真实性。

当我们审视时间概念的历史时,可以区分出与时间演进方向相关的两种不同的视点。这种方向可以是循环的或是线性的。时间循环观大概是最为古老的一种,与人们在日常生活中对昼夜更替、天体运行、季节循环的体验密切相关。我们在关于宇宙和人类生命的观念中能够找到这种视点,例如在前基督教的希腊文化和印度佛教文化中就是这样,但它也可以存在于现代科学中,例如关于宇宙周期性地膨胀与收缩的理论。

社会日益变得复杂,并开始更快速地发展,人们在一个世代内就可以看到众多变化,这时,时间循环观渐渐地为一种不可逆转的历史时间观念所补充和

部分地取代。在这种线性时间观的发展过程中,像基督教和伊斯兰教这类宗教起到了极为重要的作用。时间在这些宗教中具有一种不可重复的开端,一位全能的神在这个时刻创造了世界;还有一种不复再现的终结,信徒们在这时等到了永恒的救赎,非信徒则堕入永恒燃烧的地狱。在西方世界世俗化的历程中,这种宗教线性时间观逐渐演化成为一种关于时间的历史线性图式。但在这幅现代图式中,我们也能以一种祛魅的方式认识到前基督教末世论和弥赛亚主义的许多特征。

恰如在空间概念的情况中那样,时间概念的现代史受到了16、17世纪以来的科学发展的巨大影响。也是在这方面,牛顿扮演了一种难以过高评价的角色。在牛顿的物理学中,他关于绝对空间的概念是与一种绝对时间的概念相伴而行的概念。宇宙存在于这种时间之内,物理的、生物的、历史的事件发生于其间。这种绝对时间还可以没有这些事件而存在。在牛顿看来,时间一种是线性的、单维的连续性,不同于基督教观念,它并无开端或终结。正像关于空间的争论那样,牛顿的批评者以时间的相对概念来反对他的观点。按照这种相对观念,时间只不过是发生于物质宇宙中的事物变化。以此观之,时间究竟是否有开端的问题,则与是否在宇宙中发生过某种第一次事件——例如宇宙大爆炸——是同一回事。归根结底,没有事件就没有时间。

由于赫尔曼·闵可夫斯基对爱因斯坦相对论的经典阐释,物理学家们已经不再把时间与空间设想为独立的实体。他们通常谈论的是空间—时间(space-time),并且把时间视为附加于空间三维之上的第四维。这种空间—时间的连续性可以用带有四个轴的坐标来标示。尽管在此理论中,空间与时间仍然具有不同的属性,但是它们却是互为影响的。例如,这在时间的测度上可以清晰地体现出来:时钟所显示的间隔既依赖于时针的位置,又依赖于其速率(霍夫特,1996)。虽然大多数物理学家都赞同这种观点,但是在关于空间—时间观念究竟是支持绝对的时空概念还是支持相对的时空概念的问题上,分歧极大。

正像在空间问题上那样,关于时间的本体论形态的讨论成了争论的第二个焦点。尽管大多数物理学家和哲学家都倾向于把时间视为宇宙的一种客观的特征,但也有人认为时间是一种主观现象。根据这些批评家的标准观点,我们从过去、现在与未来的维度上所体验的一切事件,事实上都取决于这些事件是



否在我们的意识中较早发生,同时发生,抑或后来发生。他们中的一些人还认为空间—时间的观念是支持其立场的。在这种四维空间中,过去所发生的一切事件——根据人类的体验——都是现在正在发生的事件,或者将在未来发生,都具有同等的重要性。

康德是那些认为时间是主观性的人当中的一员。这并不令人惊讶,我先前曾讨论过康德关于空间的主观性观念。循着同样的思路,康德认为时间不是宇宙的一种客观属性,而是人类感性的一种先在形式。当我们的外在感觉从空间上构建我们的感觉时,我们的内在感觉则赋予这些感觉以时间的关联性。

在此意义上,海德格尔是康德的追随者,他也认为时间并不独立存在于人类和物类之外。但海德格尔也持有与康德不同的看法,康德认为时间是人类体验的一种纯粹(先在)的形式(参阅德·穆尔,2004,88—96页)。此在不仅是空间化的,亦是时间化的,它以现时揭示出其活动中时间的迷人的三个维度。在这种诠释中,时间意味着此在所预期的可能性(而对于有限的人类生命而言,这总是意味着预期最终的可能性:死亡)。过去并非是指已经逝去的现在时刻,而是指某种仍然对我们起作用的东西,恰如曾经使得此在真正地成为它的模样的那种东西一样(而且这种东西能多向度地转化个人生命)。归根结底,现在就是事物与人物的正在呈现(gegenwärtigen),是此在在其空间与时间的交织关系中的遇合。

在下列各章中,我们将不断地碰到刚才所简略讨论的关于时间的不同概念。从我的人类学视角出发,我也将在对时间个案的研究中强调人类的时间体验,强调在技术和文化人工制品的影响下这种体验的发展。鉴于此,本书中,我将要研讨的穿越空间与时间的奥德赛,主要聚焦于人类的空间探索史。人类持续不断地凭借着在过去实现的可能性,预期着其未来的可能性,从而在历史进程中发现和奠定了空间的多元性。这一切汇聚起来,构建了人类的世界。由于这些空间在众多方面互相干扰,因此我们可以确切地说,人类在日常生活中发现自身处于一种多维空间,这就是说:处于一种超空间。正是基于这一背景,我将处置、分析和诠释人类穿越赛博空间的奥德赛。

在导论的第一部分,我曾经指出赛博空间几乎渗透了我们日常生活世界的方方面面。赛博空间是主导空间,尽管往往不为人们注意,但它却从内部改变了我们的文化。当我们想要探测我们穿越赛博空间的奥德赛(以及穿越我们的赛博空间的奥德赛)的基本影响时,已经无法囿于对单一维度或人类文化领域的研究。我们可以把赛博空间比作万花筒,每一次转动都是对文化的总体关系的重新构型。赛博空间不仅重构了我们的政治、艺术、宗教和科学领域(仅仅简单地列举数例),而且还依次设置了那些互相迥异的空间。为了使这种复杂的链接关系清晰可见,在本书第十五章中我将要讨论赛博空间在不同构型中姿态各异的呈现。

这并不是说本书的撰写是没有选择性的。下列这些视点处于最重要的位置。首先,在赛博空间的探索中,我对文学艺术所扮演的角色予以了较多的关注。在我的《(后)现代艺术与哲学中的浪漫主义欲望》[*Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*]一书中,我曾经广泛地探讨了艺术在构建现代空间与时间中所起的作用。在那种语境中,我分析了绘画的中心视点的发展是如何成为这样一个结果的,即现代主体已经不再渗透于世界空间(the worldspace),而是逐渐地占据了一个与世界相对立的位置。在这个进程中,不仅风景被加以表现,而且在同样的运动中,人类主体也被转化成为空间体验的核心(德·穆尔,1999,80—89页)。我在这本书中讨论的另一个例子是音乐中的奏鸣曲形式,以及它在现代历史意识觉醒中所扮演的角色。从目的论的结构看,奏鸣曲形式的显示部、变奏部和再现部的每一个音符,都衬托出其与主调相关联的独特的位置与功能,与此同时,这种结构为听众主体创造了一个中心地位并在时间上加以拓展(同上,128—129页)。文学艺术在建构人类生活和人类历史的叙事维度中扮演了类似的角色。我在本书中对艺术想象予以极大关注的原因,就在于艺术在对赛博空间的揭示方面同样也扮演了重要的角色。我将在本书中论述我们的期望,那就是希冀艺术在进一步设计与驯化这种新的空间中继续扮演其角色。(参阅德·穆尔,2002)

其次,技术(technology)扮演了一种重要的角色。这里“技术”一词是在宽



泛的意义上使用的。它不仅指技术制品的总体(例如犁、望远镜、印刷业、蒸汽机和电脑),而且也指涉使这些人工制品的制造与功能成为可能的知识、技艺、基础设施和权力关系。显而易见,技术在揭示客观空间与主观空间中始终扮演了重要的角色。这不仅适用于艺术——从最初的洞穴壁画到最新的超媒体安装都离不开技术工具和技艺,而且事实上也适用于人类(相互之间)行为的每一个方面。正如我们所知道的那样,这甚至支持着哲学思辨这样的智能行为,哲学思辨能够以其当前的形式存在,有赖于书写技术。工业革命以来,技术已经成为日常生活的一个有机组成部分。在穿越赛博空间的奥德赛中,电脑是主流技术。鉴于此,我将对这种“宇宙机器”(universal machine)予以极大的关注。

第三,政治在本书中扮演了一种重要角色。我不仅在现代意义上使用这个词,用来意指政府和其他类型的组织所施行的公共行政管理,或者指权力关系和斗争,同时也更为经常地用其经典含义来意指对美好社会的追求。从信息与传播技术角度考虑:在设计我们的社会方面,问题在于电脑究竟能够为我们提供什么样的机遇,而更确切的问题是——用电脑来干什么。我并不打算在本书中试图解答 ICT(信息与传播技术)提出的众多实践问题,例如关于私密性和安全性问题。在能够回答这些重要而且相关的问题之前,我们首先应该尝试更好地洞察赛博空间是如何影响我们的思想和行为的。近两个世纪以来——套用马克思著名的论费尔巴哈的第十一篇论文的提法——我们已经从根本上改变了这个世界,或许在这个重要的历史关头,关键是要在继续进行我们的(技术)实践之前,首先要对它加以不同的理解。

当艺术、技术和政治在本书中凸现于前景之时,我们采用的主要是一种本体论的,或者可能是人类学的视角。我希望回答的三个基本问题是:什么是赛博空间?这种特定的空间一时间以何种方式影响我们对世界和我们自身的理解?我们穿越赛博空间的奥德赛会在多大的程度上现实地改变我们的世界和我们自己?

本书共分五编,每一编皆有三个互相关联的篇章。在第一编——通向未来的高速公路——中,我以 20 世纪初的意大利未来主义者的预言为背景,勾勒近数十年来所发生的“移居赛博空间”的社会和文化的轮廓。在第一章“无线想象”中,我将表明马里奈蒂对科技文化的热情欢迎是如何变成当今世界的主流

的(甚至本·拉登也利用现代技术狂暴地推进——实际上是创造了——他向“传统”伊斯兰的回归),以及他关于“具有可置换的器官与同步意识的人类”(man with replaceable parts and parallel consciousness)的预言是如何日益变成现实的。参考黑格尔、本雅明和鲍德里亚的著作,这一章也包含了将赛博空间置于西方文化史历程之中的首次尝试。

在第二章“政治技术”中,我将论析为什么赛博空间不仅是一个超越我们日常生活世界的空间,而且也是一种以数码的方式重构这种日常现实性的空间。在工业革命中,一切事物都围绕着生产与劳动力控制,而在信息社会中,一切社会行为则围绕着生产与信息控制。我将通过分析赛博空间对社会与政治行为的改变来阐发这一点。在第三章“老大哥不再活在此处”中,我将表达这样的看法,尽管赛博空间不会像某些政治理论家所期望的那样,把社会变成一种显而易见的希腊式民主的电子广场,但也没有理由把它描绘成充满劫难灾祸的空间。根据福柯关于相对权力的概念,我将说明赛博空间不仅拓宽了统治者和体制的行为空间,同时也拓展了市民与行动派的空间。

在前述主题的语境中,我们还会讨论一些方法论问题。有可能预言未来(技术)的发展和事件吗?我们在设计信息社会中究竟有多少自由?为什么像“电子超级高速公路”和“数字老大哥”这样的一些隐喻如此容易使人误入歧途?

在第二编——赛博空间的想象——中,以模拟艺术和数码艺术来探索赛博空间是中心的主题。在第四章“从奥德赛到赛博朋克”中,我将以威廉·吉伯森——传统写作意义上的——赛博朋克小说(Cyberpunk novels)为起点,讨论在空间探索文学史上这种新文类在科幻小说中的特殊地位。在西方文化中,这种幻想小说的传统具有悠久的历史,其起点至少可以追溯到荷马的《奥德赛》。赛博朋克小说继征服地理空间和生理空间之后,又开始了对赛博空间的征服。反过来,超媒体的赛博空间也开始了对文学空间的征服。第五章“愚莱坞,或互动电影的流产”,将通过关于互动电脑游戏对先锋电影的救赎之个案研究,对由赛博空间开始的文化殖民化详加研讨。在此我们又将遇到与运用隐喻相关的危险,尤其是采用“无马之车综合症”隐喻的危险:根据陈旧概念对新技术加以概念化的倾向。在第六章“文化数字化”中,我会用更为通俗的术语对数字文化的三个主要特征加以讨论。在简略地论述传媒在人类经验中所扮演的角色



之后——这将引导我们从康德到麦克卢汉——我将讨论多媒体性、互动性和虚拟性是如何重构我们的文化经验的。最后，还将考察文化科学的这种变化所带来的影响。

第三编——充满可能的世界——论述在信息科学和技术的影响下世界的改变。在第七章“世界观的信息化”中，我将考察“信息”的概念，以及这一概念在自然科学和人文科学中已经开始扮演的角色。在我们的文化中，自从现代的发展以来——亦即是说：精确的数学的——自然科学于16、17世纪促成了世界观的机械化。在分析了世界观的机械化问题之后，我要考察在信息化进程的影响下当代所出现的模态科学(the modal sciences)的特征。现代自然科学试图回答现实性是什么和如何控制现实性的问题，而后现代模态科学则对可能性更感兴趣，也就是说，这个世界可以用很多方式加以设计和掌控。这种可能性的维度将被证明是赛博空间的虚拟现实的两种基本的本体论特质之一。

赛博空间的第二种基本特质，即有效呈现的(effective appearance)的维度，是第八章“数码复制时代的世界”的主题。我在这一章中延续了本书第二编对艺术的讨论，论述了摄影从模拟媒介到数字媒介的转变，以及这种转变之于现实形象的基本蕴涵。不像鲍德里亚这类似乎受本体论怀旧情结驱使的思想家那样，我认为这种转变的结果并不会导致现实性的丧失，而是另一种现实性呈现的方式。

在第九章“数码此在”中，我以形形色色的虚拟现实技术为例，继续探讨我们的存在体验的转型问题。以海德格尔对此在的论析为起点，我诠释了可能性和有效呈现的维度，它们使赛博空间折射出人类对外部世界的存在体验的两个基本特质。这种分析强调，想象在现实性的虚拟化中所扮演的角色是极为重要的。

在第四编——智能人——中，人类的未来是中心主题。第三编主要讨论的是穿越赛博空间的奥德赛的一般本体论蕴含，而第四编则以研讨这种奥德赛对人类生活的影响为中心论题。第十章“正在建构”论述超媒体对人类身份认同的可能性维度加以激化的问题。在这一章中，我们又遇到了一种补正的过程。保罗·利科的身份认同叙事理论强调故事在我们身份的构型中扮演着建构性角色，认为在当代文化中，这种角色逐渐为诸如“个人主页”这样的超媒体所取

代。个人主页看来会激化对人类主体性加以解中心的后现代进程。

第十一章“虚拟人类学”从帕里斯勒关于离心定位(excentric positionality)概念的视角,通过对电子技术的阐发,进一步深化对这种观念的探讨。我认为,电子呈现和虚拟现实的技术并未像当代柏拉图主义者和笛卡尔主义者所宣称的那样,把我们的心灵从身体的牢狱中解放出来,恰恰相反,它们使我们的物质存在成为双重存在,并由此造成人类存在的无家可归的基本状态。鉴于此,世俗化的宗教对电子呈现和虚拟现实的期待——它们曾经赐予我们全知、全能、全在的神圣属性——注定不过是些宗教幻象。赛博空间的虚拟现实并没有太多地克服我们的局限性,而是激化了我们关于局限性的意识。

宗教期待往往与新技术相关联,第十二章“虚拟多神论”对此详加讨论。笔者认为在现代文化中,克服我们主要局限性的欲望尤其是以技术为指向的。况且,宗教期待在赛博空间中并非毫无改变。从书写文化到超媒体文化的转型,意味着对线性的、铁板一块的、与文本文化相关的救世论诺言的暗中破坏,为与口头文化相联系的多神论数字救赎开拓了道路。

第五编——穿越星际之门——的中心论题是,奥德修斯在他穿越赛博空间的奥德赛中是否能抵达伊塔卡。为了回答这个问题,我在第十三章“从直立人到智能人”(from Homo erectus to Homo sapiens)中,探讨了穿越赛博空间的奥德赛的进化和历史文化维度。显然,人类在其进化过程中,在技术的影响下,经历了某种基本的认识论转向。如果认为当今智人的智人(Homo sapiens sapiens^①)标志了人类进化的终点,则未免太天真了。

我们当今的情况与前一时期相比,其不同之处在于,由于模态科学,人类作为智人的智人已经注定成为了要设计其进化论意义上后继者的第一个物种。

① 直立人(Homo erectus)即原初人类;而智能人(Homo sapiens)与智人的智人(Homo sapiens sapiens)之间的关系比较特殊。根据作者德·穆尔教授给译者的E-mail中的解释,智能人实为一种双关语或文字游戏。在英语中,“zap”一词意为快速地按动电视选台按键,从一个频道跳到另一个频道。智能人因此指一种完全沉迷于技术的赛博人,他会用手头的一切技术设备不断地“跳频道”。在考古学中,通常对智人(Homo sapiens,意为智慧或有才华的人,约生活在300 000—50 000年之前)与智人的智人(Homo sapiens sapiens,即更为聪明智慧的人,他能够使用符号和文字,在50 000年前出现)之间作出区分。我们现代人(the present Homo)仍然属于智人的智人。本书的最后部分讨论了某些新的发展情况(遗传工程、电子移植等),这些发展可能导致一种新型的人类出现,或许可以称之为(极其聪明的智人,Homo sapiens sapiens sapiens),或者开玩笑说,此即智能人。——译者注



第十四章“超人文主义”讨论了旨在于创造超人类生命形式的(非)意图性的技术项目。而基因遗传工程、人脑—电脑界面,以及人工智能与人造生命,则提示了人类的另外一种进化转型。

在第十五章“赛博空间的奥德赛”中,我总括前面章节的一系列论述,并借助超空间的数学概念,对斯坦利·库布里克的《2001:太空奥德赛》加以阐释。要是我们假定一切技术(也)都是本体论机器,那么则可以认为,在功能上与网络相链接的个人电脑就是一种信息黑洞。它能够让电脑用户在网络的信息宇宙中进行超级跳跃,在可能存在的信息世界的虚拟设置中,从一个星座跳到另一个星座。然而,问题依然存在,以这种方式呈现的赛博空间究竟是否能够让人类栖居?最终的问题是,是否我们应当积极行动,努力实现向后人类(post-human)生命形式的转型以适应赛博空间,抑或我们更应当努力去调适我们自身与我们的时空维度的关系。

或许明智的做法是应该再一次聆听奥德修斯的启示。他回家的十年漂泊中有七年羁留在卡吕普索女神的岛上。卡吕普索爱上了奥德修斯,并试图通过赋予他不朽的生命来使他留在她身边。然而,奥德修斯回到妻子佩涅洛佩身边和家乡伊塔卡的欲望非常强烈,这使得他无法接受女神的馈赠。乍看之下,这似乎是一种奇怪的决定,但是睿智的奥德修斯意识到,人类所囿于的限度不仅仅会引发一大堆痛苦与悲伤,而且也会激发弥足珍贵的幸福快乐的情感,而这恰是众神梦寐以求的东西。





第一章

无线想象：

关于数码文艺复兴的未来主义思考

我们应该打破屏幕的玻璃，进入到这种机器之中。

——伊凡·萨瑟兰

预言未来的最好方式是创造未来。

——艾伦·卡耶

数年之前，我在威尼斯逗留时观看了在葛拉西宫美术馆(Palazzo Grassi)举办的“单数未来主义与复数未来主义”(Futurismo & Futurismi)展览，这是关于未来主义运动在意大利发展的一个画展。昂贝托·博乔尼的画作《城市的崛起》(*The City Rises* *)^❶是展会上的一幅作品。这一创作于1910—1911年间的巨幅画作通常被认为是未来主义视觉艺术的里程碑。它以鲜亮的笔触展现了旋风扫荡城市及栖居者的图景，成为留名画史之作。该画引人注目地表达了未来主义者关于未来的动态幻象。未来主义往往被视为现代艺术的第一次先锋运动。鉴于20世纪社会与文化的骚动不安的嬗变，我们只能总括而言，未来主义不同于其他任何先锋派运动，它预言和勾勒了未来图景。

❶ 本书中凡是星号(*)所标示的内容，可以浏览作者德·穆尔教授的网址 www.demul.nl。——译者注

● 1. 媒介即信息

24

赛博空间的
奥德赛

在现代文化中,未来主义运动是媒介事件中最早的成功例证之一。未来主义的诞生恰逢马里奈蒂的《未来主义宣言》在1909年2月20日法国《费加罗报》头版发表。(*)此时尚无任何一种未来主义艺术品面世,也没有与未来主义运动类似的事件出现。远在麦克卢汉之前,马里奈蒂就意识到了“媒介即信息”,以及新闻因借助大众传媒而变成现实。随着马里奈蒂宣言的发表,未来主义运动成为了事实,数十位画家、作者、电影导演、建筑家和设计家等,参加了马里奈蒂发起的这场运动。

以这种方式诞生的未来主义运动不仅预示了当今的传媒文化,而且未来主义者所宣传的现代生活在许多方面也预示了我们信息社会的日常现实。未来主义者挑衅式地颂扬现代化、速度和现代技术,以及相伴而来的现实经验和审美体验。“直至今日,”马里奈蒂在《未来主义第一宣言》(*First Manifesto of Futurism*)中写道,“文学一直是宣扬一种沉思的静态、心醉神迷和梦幻,我们则有意宣扬狂烈的行动,亢奋的失眠症、赛跑者的步伐、骇世惊俗的跳跃。生机勃勃和粗野的文学可以强化沉思的静态、沉迷和梦幻。我们有意去张扬狂烈的行动、亢奋的失眠症、赛跑者的步伐、翻滚的筋斗、有力度的打击乐。我们坚信一种新的美已经丰富了这个世界意义:速度之美。一部赛车在发动机上装饰着巨大的排气管,恰如暴喘着粗气的巨蛇——乘着榴弹炮前进的一部吼叫之车似乎要比《萨莫色雷斯岛的胜利》(*Victory of Samothrace*)显得更加美丽。”(马里奈蒂,见:忽尔顿,1986,514页)在博乔尼的《城市的崛起》中,横扫城市及居民的旋风似乎象征着技术进步的前所未有的力量。这种“在心理—物理的流变中时间与空间互相追逐,形成一种循环”(卡尔维斯,见忽尔顿,1986,429页),是新的审美体验的一个隐喻,但是在更为通常的意义上,它也表达了我们称为“未来主义的感性”(the futurist sensibility)的东西,这种感性以一种极为激进的方式改变了西方文化。在1913年发表的一个宣言中,马里奈蒂看到了传播、运输信息的新媒介将会对20世纪人们的精神生活产生决定性的影响。在马里奈蒂看来,这些新媒介要求人们调整生活的步伐,以适应现代技术突飞猛进的发展。他预见了我曾戏称为智能人的人类形式。未来正在促成“个人的多元与同步意



识”。(马里奈蒂,见:忽尔顿,1986,516页)

人们常常认为,我们这个时代最早的先锋派运动曾经试图去统合生活与艺术,但是他们的尝试是失败了的。(参见博格的例子,1974)虽然这种论点颇具自我炫耀色彩,但至少可以看出它认为未来主义是完全站不住脚的。而今天,未来主义者的预言已经在宏大的范围内实现,甚至远远超出他们最恣肆张狂的梦想与遐思。未来主义者是尼采的热心的读者,但并非总是正确的读者,他们不仅赢得了孜孜以求的涤荡那尘封的、稳固的西方文化的战争(他们以一种极为丰富多彩的方式赢得了战争),而且也赢得了技术世界,成功地推行了所宣传的未来主义感性。未来主义者也会对自己尚未实现的追求目标感到满意。20世纪一直在无条件地沿着他们的高速公路走向未来。

● 2. 未来简史

从定义上说,未来是不可预测的。然而未来主义者却教导我们,未来是可以创造的。这需要一种充满活力的想象力,未来主义者无疑具有这种想象力。未来并非是简单地在前面等待着我们:未来会是什么模样,部分地要依赖我们此时此刻的行动。而为了行动,我们必须努力去想象多种可能性。人们所想象的未来往往要大量地借鉴现在。未来是由对已在发展的态势的推测构成的,这种推测或多或少都有迹可循。像J.凡尔纳这样的科幻小说家所创造的令人瞩目的、准确的未来形象并非是无中生有,他密切注视着他那个时代科学与技术的发生和发展。我们关于未来的形象也受到我们的欲望与恐惧的滋育。中性的未来形象是罕见的,它们几乎充满着我们的梦幻与动机。因此,未来主义者的“预言”根本就不能视为理论上的断言,而应视为沿着他们欲望的取向而发出的一种改变文化的呼声。他们的未来形象与其他人的未来形象相比,最迷人的是他们实际上——恰如凡尔纳一样——是杰出的观察者,他们对身边发生的一切都明察秋毫,不仅关注技术领域,而关注社会、政治、军事和文化竞技场。

这恰是我要在本书中做的事:去审视新的信息技术领域中的前沿发展,观察这些发展是如何与当今其他的社会和文化现象相联系的。在这种语境中,我将对一系列的未來形象进行推论。不同于未来主义者,我会对这些发展与我们

的欲望、恐惧之间的联系作出明晰的阐发,我们的欲望与恐惧关系着构成我们时代特征的社会、文化和技术的潮流。我的旨趣并非是单纯的冥思苦想,而是富于实践性的。我希冀这些反思能够有助于确定我们面对未来、创造未来的方式。但是,我不会在我们欲望和希望的基础上苦心经营地“规划”未来可能出现的众多幻象。人类历史是一长串交织着意外事件的规划。“规划”(Planning),恰如奥德·马奎德所言,几乎都是“以其他方式呈现的混沌的延续性”(马奎德,1981,85)。然而,假如我们没有关于可能性的想象,我们就会像盲人一样面对未来。有鉴于此,我不会让自己一开始就打退堂鼓。在本章中,我尝试去对我们文化的取向作一种最初的勾勒,马里奈蒂所倡导的未来主义感性引导了这种取向。为此,我将对从后文艺复兴时期到我们面临的当今时代的艺术史的三种发展情况加以论述。

首先,我的“未来主义的未来前景设计”与视觉艺术所扮演的角色相关,自文艺复兴期间轴心透视画法发明以来,视觉艺术在物理空间的探索中一直发挥着作用。荷兰的文化哲学家 T. 勒梅尔曾经表明,风景画发展史上的各阶段是如何反映了人们对地理空间探索的发展史的(勒梅尔,1970)。在勒梅尔看来,文艺复兴绘画并不仅仅是以对物理空间的揭示为特征的,而是揭示了人作为一种孤独的主体而面对着自然风景。在对文艺复兴时期风景画中的风景加以探索的阶段之后,直到早期浪漫主义,都展示了人类在已经揭去了面纱的世俗空间的定居。尤其是在17世纪荷兰的风景画中,我们看到了现代人是如何对风景进行开发并且使之进入人类活动的场景之中的。但是,在现代技术手段所导致的解神话化——我指的是马克斯·韦伯所描述的解魅化(Entzauberung)过程——和自然的主体性开始发挥作用后,现代化进程的另一面,即日益增长的“自主”个体的孤独性也走向前台。浪漫主义绘画不仅为我们展示了现代人与自然相协调的强烈欲望,而且也显示了人无力实现这种与自然的和谐。在19世纪市郊公共空间的印象主义绘画中对自然与文化加以调协的最后一次短命的尝试之后,勒梅尔认为,现代个体在自然中的孤独基本上变成了异化。在20世纪形而上的、超现实主义和魔幻现实主义的景观中,我们已经抵达了一个怪异的、恶兆的、解人类化的世界,人类与自然相和谐的一切希望在这个世界中似乎已然消逝。



引人注目的是,第二次世界大战之后,风景画在视觉艺术中突然丧失了其重要地位。我认为,这主要是视觉艺术从物质空间的探索向精神空间的探索的重大转型所导致的一种结果。19世纪初黑格尔以其远见在《美学》中对这种发展已经作了描述。在黑格尔看来,世界历史,包括艺术的发展,是以一种日益增长的精神化为特征的。象征艺术时代——黑格尔以古埃及的金字塔为例证——是以艺术的物质方面凌驾于精神方面为特征的,希腊雕塑的黄金时代,物质与精神要素达到了一种暂时的平衡,在现代艺术中(用黑格尔的术语则是:浪漫艺术),精神已经凌驾于物质层面之上。艺术的这种精神化的标志,可以在现代转型中更为精神化的艺术形式中发现,例如透视法绘画(它并非像建筑或雕塑那样是三维的,而是仅仅赋予我们一种三维空间的幻象)、音乐,特别是文学。按照黑格尔的观点,小说艺术尤其可以视为人类主体性内在空间的探索(黑格尔,1998,80、607页;参阅德·穆尔,2003)。

黑格尔关于现代艺术将以不断演进的精神化为特征的断言,不仅揭开了特定的艺术形式如序列音乐、哲理小说(穆西尔、昆德拉)和概念艺术的发展,而且也揭开了视觉艺术与电子计算机之间的联系。这种联系极有可能导致一种新的、数字化的文艺复兴,为我们在由新的信息与传播技术所揭示的虚拟空间的定居服务。人们已经在众多领域中探索这种虚拟空间。譬如,人们不仅在电脑和互联网中运用视觉艺术去探索虚拟空间,而且在例如《仪器》(*Tron*),《异度空间》(*Lawnmower Man*),《奇异的日子》(*Strange Days*),《约翰尼记忆术》(*Johnny Mnemonic*,或译《捍卫机密》),《黑客帝国》(*The Matrix*)和《存在》(*Existenz*)等电影中概览赛博空间,同时,电脑游戏不仅愉悦年轻人,而且也为他们在虚拟世界的生活做着准备。借助于虚拟现实的系统,建筑学家给他们的顾客展示其设计的三维模式,以及《行动世界》(*Active World*)(*)中的Z居民正在营造互联网上的虚拟房屋和社群的情境。

如果世界人口在下个世纪仍然像前面这个世纪那样以同样的速度持续增长,我们将更加依赖这样的虚拟世界以维持和拓展人类的“生活空间”。不仅传播、金融的交易和服务更频繁地发生于赛博空间,而且21世纪的风景旅游也需要一种虚拟维度。揭示后地理空间的最初步骤——可以粗略地与中世纪晚期轴心透视画法的最初步骤相比拟——是使用数字化图像的电脑程序和让我们

身临其境地“访游”(visit)全球各地的绘画、建筑和城市的电脑。后地理旅游者更成了后历史时间的旅游者。总之,同样的电脑程序可以使你漫步于15世纪的佛罗伦萨!事情常常是这样,往昔关于未来的遐想的实现,迥异于原来的预设。我们并非在谈论真正地回到过去的时刻,而是访游一种由电脑技师、视觉艺术家、建筑家和市场专家合力(重)建的去。因此之故,多媒体对过去的重构,恰如先前历史叙事和历史小说一样(例如瓦尔特·司各特的《艾凡赫》),将会烙上制作者存在的印记——无可规避的麦当劳的虚拟连锁分店堪为例证。

目前多媒体对过去的重建可以说发展势头良好。1995年9月,在韩国首尔举行的光州双年展上,“虚拟现实中的拉斯科洞窟”(Lascaux in Virtual Reality)^①首次亮相。这是美国辛辛那提大学的“历史与考古遗址电子重建中心”的第一个项目。观赏者只要戴上虚拟现实的头盔,就可以进入拉斯科洞窟的三维模拟空间。他不仅可以花时间观赏岩画,而且还可以——通过点击画面——获得所有的背景信息。他还可以看见洞窟,宛如它在史前时代那般模样,要是愿意,他甚至可以面对面地会见拟真的史前艺术家。(*)

如果我们考虑到当前的技术发展状态,这种形式的“时间旅行”当然还只是一种雕虫小技。而对虚拟空间更先进的技术呈现——尽善尽美的声音、全息图像,加上可触感的体验和气味——将使得未来多媒体的观光者甚至不需要离开座椅,就可以体验到在时间和空间上最富于异邦情调的胜地。这种观赏方式会逐渐变得越来越真实,甚至比“现实”的体验更为现实。

为了说明这一点,我将对构成现代文化特征的第三种发展情况详细论述。当我们环顾周围世界时,我们就会注意到,现实性在20世纪被不断地依照大众传媒的美学加以塑型。瓦尔特·本雅明在《机械复制时代的艺术品》(*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, 1936年初版)中指出,在技术复制时代,复制品(copy)变成了艺术生产的标准(本雅明1974;也可参见德·穆尔,1997)。在大众传媒时代,光韵(aura)——即只在“此时此地”存在的独特艺术品的偶像崇拜价值——不再是决定性的,复制品的展示价值更为重要。一方面,光韵的消失当然可以视为人们对现实性的特定体验的消失。另一方面,复制品也揭示了体验现实的不同途径。本雅明还注意到了大众传媒的意

① 拉斯科洞窟位于法国西南部多尔多涅地区,内藏旧石器时代壁画。——译者注



意识形态价值的早期发展阶段。尽管他对新媒介的革命潜在性寄予希望(例如他在爱森斯坦的电影中发现了这种可能),但是他也意识到这些媒介可能为权力拥有者用于压迫的意图。

正如本雅明所预见的那样,这种发展并不囿于艺术,而是在整个社会与文化的领域中发生。1993年美国军队登陆索马里就是一个突出的例证。不仅现实中入侵的时刻被加以选择,以便能够在电视黄金时间中进行“现场直播”,而且摄制人员和导演早已各就各位,确保从审美和意识形态的维度相呼应,以拍摄这次登陆。本雅明也预言了当代政治家在大众传媒中的职业亮相(美国的里根和克林顿),对于他们的形象而言,如果能够控制这些媒体(贝鲁斯科尼在意大利),其重要性绝不亚于他们的现行政策。

要是去设想一下,我们在最近的将来会栖居在一个混杂的空间内,日益按照虚拟现实的标准生活,而且事实与虚构之间的分别将不再清晰可辨,这种构想是否过于冒昧呢?总之,文艺复兴时期的艺术家凭借虚构揭示了地理空间,而现代信息技术则让我们栖居在我们自己的虚构之中。我们不再利用虚构以逃避现实,而是创造一种异质的现实(罗泽尔,1991,89页)。或许“事实”(fact)与“虚构”(fiction)之间的全部区分已经过时失效,而以“群雄逐鹿”(faction)论世则会更佳,因为虚构已经变成了现实(参阅德鲁克里,1992,25-32页)。发生于现代性中的空间解魅化在此辩证地转变成一种数码再魅化。

● 3. 是万应灵药还是全貌显示?

正在来临的群雄纷争世界是否也还会是一个令人满意的世界,显然还有待于争论。穿越赛博空间的奥德赛呼应着人类扩张的基本需求。虽然这种扩张已经让人类将地球殖民化(而且近数十年来对宇宙也如此),但是,正如我在前面曾经论析过的那样,按照勒梅尔的看法,这种扩张是需要付出代价的。接踵而来的数代人,首先极有可能把纯粹物理空间的消逝当作一种痛苦的现实性的消失来加以体验。他们的处境与生活在中世纪晚期的那些人的处境颇为相似,那时人们从舒适的宗教空间被驱逐出来,进入了现代世界。

技术乌托邦论者相信,虽然这一过程创深痛剧,但是新的信息与传播工具

拥有着前所未有的社会与文化的潜能。在他们看来,这些技术标志着启蒙运动的高潮,将会终结财富与权力的不平均分配,为世界范围内电子广场(根据古希腊雅典人的模式,广场体现出一种直接的民主)的实现铺平道路(参阅莱因戈德1993,14—15页、276页以下)。况且,这些新技术显然将会使得不发达地区从这种信息化、全球化的进程受益,改善其穷困的经济(工厂、铁路、公路)和文化(图书馆、博物馆、剧场、音乐厅等)的基本设施。最后但并非最不重要的是,赛博空间的显现,能够让20世纪先锋派的旧梦成真——每一个人都可以成为其虚拟生活与多元身份的创造者。

然而这种热情能够合理合法地实现吗?历史表明,进入宗教空间的建筑物,譬如金字塔、神殿、大教堂,总是需要付出巨大的牺牲。进入天堂要以奴隶和受压迫者的劳动和生命为代价。进入电子大教堂建筑的赛博空间也要有代价(与前人相比,这种代价变得越来越小)。现在的问题是由谁来支付建构和维持“赛博空间的天国之门”的代价(维特海默,1999)?大部分电脑是由发展中国家的儿童、妇女和男人所制造的,因此他们不仅促成了自身与信息化、全球化进程的密切交互关系,同时也在很多情况下促成了自身(经济和文化)的边缘化(参阅凯斯泰尔斯,1996)。例如,ICT(信息与传播技术)在非洲的崛起大致是与非洲社会的分化瓦解巧合的(范·宾斯伯根,2002,108页)。就民主的潜在性而言,悲观主义者断言虚拟空间将终结于数码全貌显示(digital panoptic),这种显示方式可以让每一个市民的地理、金融,甚至精神的交往活动受到监视(里昂,1994;苏利文和伯恩斯坦,1996)。在此,文化的华美约言似乎也不足以成为极端乐观主义的理由。在20世纪50年代,电视的发展曾经被寄予了乌托邦式的终身教育的厚望,人们看到了电视节目在世界各地大量供应,但没有谁能够轻易地断定这些期望会变成现实。后来电视蜕变成了一种机器,人们为攫取金钱的欲望所驱使,肆无忌惮地粗制滥造着平庸乏味的娱乐节目(珀斯特曼,1985)。万维网问世十二年之后,这种互动媒体的发展并无更好地改观。十年前第一次出现的电子邮件广告曾被互联网共同体视为洪水猛兽,而目前互联网大多都受到不负责任的消费主义的支配。互联网往往更像是一个罗马斗兽竞技场而不是希腊民主广场。此外,人们不禁会认为,穿越赛博空间的奥德赛恰如地理空间的探索那样,将会终结于一种根本性的孤独与异化之中。



在以下各章中,我将论证这种体验直至今日仍然给人以教益:无论是乌托邦式的期待还是劫难式的前景描绘都没有切中肯綮。未来主义者所梦想的世界,围绕着我们身边的延展着的世界,在整体上并非比我们遗留在后面的那个世界好或坏。它为我们存储的东西无论是祸是福,皆充盈着差异。卒于1980年的马歇尔·麦克卢汉是谈论新传媒方面最具想象力的作家之一,他预见到这些传媒将会把世界变成一个大村庄。就我们目前所知的互联网而言,事实证明他迄今仍然是正确的,互联网将大片区域互相链接起来。但是,我们却似乎不能说世界已经变成了一个村庄。以下的章节将清楚地说明,赛博空间更确切地说是一个令人惊愕的庞大网络,有无数现存的和可能的村庄、市郊和贫民窟。这是一个容纳社会、宗教和政治空间的万花筒,这些空间部分地互相依存,但也会在不同的地方相互穿越、映射和影响。互联网只是赛博空间中的一种原初的前兆,或许,最好是能够把赛博空间作为一种创制可能的世界的本体论机器来加以理解。

随着对这种“甜美的新世界”(sweet new world)进行探索和驯化的进程,我们自身也将变得极为不同。马里奈蒂断言“未来主义的超人类”可以“用机器复制”,他或她将会是一种“带有可置换器官”的赛博人,具有一种“多元与同步的意识”(马里奈蒂,见:忽尔顿,1986,516、518页)。试管婴儿、人造关节、电子起搏器、全功能电子耳,这一切都表明前面马里奈蒂所指的可能是什么意思。借助软件和硬件的帮助,将我们的大脑与电脑网络相链接,我们就可以迈出变成智能人的第一步。这种智能人包裹在电子茧中,同步地生活在一种多维的虚拟世界之中。甚至这种状态也并非结局:这种智能人可能还只不过是穿越空间与时间的奥德赛的开端,奥德赛将会使他远远地超越芸芸众生。

● 4. 单数未来主义与复数未来主义

当数年前在威尼斯参观“单数未来主义与复数未来主义”展览时,我不禁注意到,事实上存在着这样一种反讽:该展览是在这个古董式的城市由各方组织举办的。对未来主义者而言,威尼斯曾是他们想摧毁的最重要的文化象征(参阅马里奈蒂,见忽尔顿,1986,15—21页)。当年马里奈蒂曾经呼吁人们放火焚

毁威尼斯博物馆,事隔 75 年之后,这座城市实施了它最终的报复,在其众多博物馆中的一个馆内给了未来主义运动一席之地。

尽管在 20 世纪的历程中未来主义者的许多预言被证明是对的,但在其他的很多情况下他们完全是无的放矢。不妨设想一下,未来仍然会有一些读者,其中一位翻开了本书,这可能会引发他或她与我们今天所感受到的那种混杂着钟爱与荒谬的相同情感,当我们今天回顾凡尔纳笔下的月球旅行者头顶的帽子或博乔尼的简陋的空气动力学赛车时,心中涌现的就是这种情感。无论未来可能会有什么难以预测的特征,一种幽默感不可或缺。



第二章 政治技术： 政治空间的信息论转型

网络建构了我们社会的新型社会形态学，网络逻辑的传播从根本上改变了生产过程、体验、权力和文化的运作与结果。

——曼纽尔·凯斯泰尔斯

在上一章中，我论述了信息技术已经为人类的扩张开辟了新的空间。但这只是故事的一半。赛博空间本身也开始了对世界和人类的殖民化。首先不应当把赛博空间理解为一种 Hinterwelt，即超越我们所熟悉的世界的那个完全不同的幕后世界（尽管我们会在后面的章节中看到它也有令人熟悉的一面），而应当把它理解成栖居在社会和生物个体当中并且从内部改变它们的一种空间。倘若我们把电脑称为一种本体论机器，那是因为这种机器会将所触及的任何事物都从空间和时间组构上加以解构与重构。这种情况在政治领域也同样发生，上一章末尾曾对此有所触及。在讨论政治应当对赛博空间产生什么影响之前，先考察赛博空间对政治产生的影响应是明智的。^①

① 在过去数年中，这个问题一直是跨学科研究项目《互联网与公众政府》的中心题旨。该项目由荷兰政府的多个部门资助，由保罗·弗里森和我主持指导，已经形成了一系列研究成果，在个案研究方面为本章的主题提供了翔实的论据。

● 1. 技术工具观

在过去数十年中,政治家已经越来越意识到信息与传播技术(ICT)所扮演的极为重要的社会角色。在美国,克林顿主政时期的积极激励政策促进了 ICT 的发展。尤其是阿尔·戈尔以创建“电子超级高速公路”的热情支持者面目出现,引发了大家对其经济效益的关注,这是显而易见的。譬如 1993 年 12 月,戈尔代表克林顿政府出席“国家信息基础设施”规划的启动仪式,把电子超级高速公路的经济重要性与建立于 20 世纪 50—60 年代的州际高速公路的重要性相提并论:“历来在国与国的竞争中,成功的大小要取决于国家所拥有的交通运输的基础设施类别。拥有深水港的国家比未能开发海洋运输技术的国家做得更好。第二次世界大战之后,千百万美国家庭购买了汽车,这时我们发现,我们拥有的双车道高速公路网络已经完全不适应了。我们建立了州际高速公路网络。这极大地增强了我们对世界的经济主宰力量。今天,经贸往来不仅要靠柏油铺就的高速公路,也要靠信息高速公路。目前,千百万美国家庭和商业机构都使用电脑,我们发现,为电话服务所建造的双线信息通道已不再适用……这种增长将在传播业创造出成千上万个工作岗位”。(戈尔,1993)

在戈尔以及与戈尔产生共鸣的世界各国众多政治家^①看来,电子超级高速公路的福祉并不限于经济领域。荷兰政府在 1999 年出台的题为“数码三角洲”(The Digital Delta)的备忘录的导言中宣称:“由这些信息与传播技术发展所创造的新机遇,不仅使得市场部门加强了自身的竞争力,而且还使得政府能够改善对市民和商务的服务,同时为市民提供了交流与搜集信息的新途径。政府内阁认为,尽可能地利用这些机遇,对于我们的繁荣幸福是至关重要的。”在看待信息与传播技术对市民的自由与自主的影响上,这些言辞中洋溢着一种确凿无

^① 例如,仅仅在戈尔启动“国家信息基础设施”计划几个月之后,在我的家乡荷兰,科克(Kok)政府以“电子高速公路:从隐喻到行动”为题,提出了一个类似的计划。这是一个野心勃勃的 ICT 政策的计划,旨在十年内将荷兰——它已经拥有鹿特丹港作为欧洲的主要港口——建成欧洲的“脑港”(brainport)。直到那场点击悲剧之前不久,政府发表了一系列同样乐观的文件,冠以诸如“数码三角洲:荷兰在线”(1999)和“与未来签约:政府—市民的电子联系概观”(2000)这类浮夸的标题。我从这些荷兰政府的备忘录中抽绎了一些例子来说明政策修辞。这些例证很容易用类似的官方文件中的例子来加以论证,在“咆哮的 90 年代”(roaring 90s),世界各地皆有大量的这类文件。



疑的乐观情调。另一份政府文件《与未来签约》(Contract with the Future)则提到本章题记中凯斯泰尔斯的话,宣称:“电脑网络的每一个参与者都增加了网络的价值,因此,要吸引新的参与者,促成一种螺旋型的向上发展态势。”根据这份文件的看法,像互联网这类网络技术,大大增加了市民接触政府并且获得政府信息的机会,而政府也通过这种形式增加了市民与政府“信息联系”的机会;政府还拓展了市民参与民主决策和政策制定的可能性。互联网在此以一种促进市民自由的媒介出现:它赋予市民以更大的自主程度。就教育而言,这些政府文件强调,需要加强年轻一代的电脑培训,发展信息知识的基础设施。

这些文件饱含着巨大的、明显的未来主义的热情——几乎世界各国政府都一致欢迎信息与传播技术,而同样令人惊讶的是,大家对其可能影响到社会与文化的那些后果却普遍缺乏严肃的反思。几乎所有的参与者都为信息技术的这种发展方式感到高兴——只有某些人担忧“伴随而来的毁坏”,诸如可能侵犯个人隐私,扩散儿童色情业,或者产生“数字划分”的危险。(参阅德·穆尔,2001)

我认为,这种反思的匮乏是与技术工具观联系在一起的,自20世纪90年代以来,工具主义技术论的观点出现在许多政府文件中。这种观点把技术视为实现人类现代目标的一种中性工具。^① 世界各国——无论是采用资本主义、共产主义,还是“第三条道路”的原则——几乎都认为经济增长是一种基本信条,似乎没有任何事情要比强力推进这些新技术更加令人敏感。同样,人们认为应该运用信息技术加强政府对市民和商务团体的服务,加强市民和商务机构获取信息、互相交流和接受教育的能力。在政府看来,信息技术与从前人们所使用的工具之间的唯一区别,就是信息技术能够在政治、经济和教育领域更快更好地实现当前的目标。

一些评论针对这种技术工具观提出不同看法。一种观点认为,技术工具从来就不是中性的,而是永远具有社会、政治的蕴含。技术反映了其制造者、拥有者和使用者的目的、利益、标准与价值。每一部机器——用马克斯·韦伯的表

^① 一个突出的例外情况出现在上述备忘录《数码三角洲》导言中的一个似乎是漫不经心的评论,即认为信息社会“以一种高度自主的方式发展”。然而这个评论的可能的(可能是深远的)蕴含并未被展开来讨论。

达式来说——都是“凝结的精神”(solidified spirit)。况且,技术人工制品具有自身的政治程式。我这样说的意思是,它们几乎总是具有大量无意的、无法预料的和不可预知的社会结果,它们是由此而进入社会的。(史密斯和韦伯,1994)

工业革命是一个完美的例证。蒸汽机不仅是一种让前农耕社会比从前更有效地完成某种工作的发明,它还在基于资本和劳动力的市场经济崛起,在新的社会阶级崛起与新的利益斗争中扮演了极为重要的角色。机器技术还对环境与人们的生活状态产生了巨大的影响:人们纷纷移居工业城市,现代技术的崛起最终也影响到政治进程,现代政治和工业文化以技术统治的面目出现,政治决策不断地因技术成果而改变,技术工具的发展本身正在变成目标。

● 2. 信息论革命

总括而言,信息技术的深远的社会影响绝不下于18世纪末蒸汽机的影响。尽管“信息革命”刚刚起步,但是社会新的根本变革的轮廓已经清晰可见。从前工业社会是建立在生产和劳动力控制的基础上的,而现在一切事物都围绕着生产和信息控制。恰如曼纽尔·凯斯泰尔斯在其里程碑式的三卷本著作《信息时代:经济、社会与文化》(*The Information Age: Economy, Society and Culture*, 凯斯泰尔斯,1996,1997b,1997a)中通过对大量的经验材料的研究令人信服地论证过的那样,信息技术带来了社会组织结构、权力关系和技术控制的一种根本性的重构。社会组织不再与地理位置联系在一起,而是变成了柔韧的网络,越来越少地受到国家的边界和法律的影响。在这些全球信息网络中,世界金融市场是由节点构成的,资本和劳动力不断地汇聚到一起,以追求更高的利润。权力的实现变得越来越多地依赖于人们对经济、政治和军事的信息流的控制。随着信息技术在医药领域的发展,随着遗传信息的掌控与重组技术的发展,人的身体和心灵日益变成了技术控制的最终目标。尽管这些信息技术具有深远的影响,但政党和政府却不太重视,这乍看起来似乎有点令人困惑。细加考察,则可以看出这往往是与它们的技术工具观密切联系的。

第二种反对技术工具观的观点,是认为这种观念促成了技术决定论的形式。那些相信技术工具是中性的人设想技术是自主发展的,也就是说,技术是



独立于社会之外的。技术的自主发展被视为一种不可逆转的进程,无法驾驭它的发展方向。一切具有技术可能性的事物都是自动被运用的。然而,这种不可逆转性不过是一种自我实现的预言。如果我们只谈论工具理性控制的技术发展,那么在某种意义上,这种发展确实是自主的。实际上,技术发展是一种异质进程的结果,所有一切不同的理由、标准和五花八门的社会集团(设计者、制造者、金融家、立法者、消费者、环境行动派等等)的利益,都在这个进程中一决雌雄。(毕杰克,休斯,品齐,1987)一旦我们意识到这一点,我们就会明白对技术发展加以反思的重要性。我们只有懂得了技术对我们来说是干什么的,我们要用技术来干什么,我们才会有机会驾驭技术的进程,使之朝着所希望的方向发展。我们不应过高地评价我们的控制能力。自从技术确定了自己在世界上的位置之后,它便获得了其自身难以控制的动力学。况且,新技术的社会效果从来就是无法完全预测的。由于我们日益紧密和深入地与自然和文化纠缠在一块,因此这种不可预测性和非控制性只有变得越来越大。^①而这些思考只强调了要彻底和及时地反思信息与传播技术的社会效果的需要。

要进一步推进信息与传播技术的发展,就必须重视这种影响的效果。人们在这样做的时候不能囿于以往的智慧,而应力避误导性的隐喻。一个最迷惑人也最容易误导人的是“电子超级高速公路”(electronic superhighway)的隐喻。当戈尔作为美国政府发言人,在上述“国家信息基础设施”计划启动仪式中引用这个隐喻时,他同时造成了三种结果。首先是用人们所熟悉的高速公路的意象来阐明一种多数人尚不熟悉的新奇现象。其次,戈尔运用这个隐喻来论证他的观点,因为这会提醒听众联想起20世纪五六十年代州际高速公路系统的建立给美国许多地方带来的经济繁荣。最后,这个隐喻颇为贴切地唤起了富于美国梦特色的那种开拓精神。倘若美国不想丧失“冲向赛博未来”的机会,戈尔宣称,那么就有必要直接地、大量地对信息技术进行投资。在荷兰,这种“通向未来的电子超级高速公路”的隐喻也变得极为流行。上述备忘录《电子高速公路:从隐喻到行动》(*Electronic Highways: from Metaphor to Action*)毫不迟疑地复制了戈尔夸张的修辞术。而与这个隐喻相关的一个主要问题就是,这会导致人们完全无法评价世界范围的电脑网络的“后地理”本质。因此,人们不能把这

① 这一点将在第七章中进一步加以阐释。

些网络的社会影响与那些具体的公路网络的影响相提并论。

而那些认为荷兰应当成为欧洲的电子主要港口——脑港(brainport)——的人,应当意识到这将不会自动增加荷兰的就业水平。由全球网络所组构的信息经济,更容易使得人们把承包行为推向低工资的国家。正如我在前面的章节中所指出的那样,许多电脑是在教育水平很高的发展中国家组装的,比如说在印度。而这种趋向似乎才刚刚开始显现。重要的是要提醒人们信息技术可能导致的这些后果,甚而——尤其是——当人们努力把当今不平衡的全球财富分配变得更为平衡的时候。

无论是政治还是教育,都无法使人们对这种政策宣传的结果进行更好的深入思考。那些想发展全国教育网络和促进电子教育的人应当意识到,像万维网这样的超媒体并不是无害的知识传播者(德雷福斯,2001)。麦克卢汉在其“媒介即信息”(the medium is the message)的口号中把媒介与信息相认同,虽然多少有点夸张,但是人们很难否认媒介会强烈地影响信息的内容和使用者的思想过程。我并非是有先入之见,硬要从教育视角把超媒体说成是不好的东西。(参阅德·穆尔,2005)尽管超媒体似乎与某些传统的文化知识教育的实施相冲突,但与传统媒介相比,它们确实能够让使用者更强有力地掌握洪水般涌向他们的信息。(我将在第十三章中对此展开讨论。)但是在这种情形下,仍然需要将其后果牢记在心。我们不要失去观察事实的洞察力,信息技术的运用并不能自动地弥合学校教育与非学校教育之间的裂隙;恰恰相反,在某种层面上,这种裂隙甚至会变得更为宽阔。

当信息技术被用来加强国家、省份和本地的民主而不抛弃议会民主的原则之时(正如荷兰的所有政党都一致宣称的那样),人们必须意识到,信息技术在这方面同样也有自身的政治程式。鉴于我们的政治体制要追溯到蒸汽机时代,因此可以肯定,其所经历的变化之猛烈,绝不下于从那个时期以来其他体制所发生的那些变化。(弗里森,2003)网络技术显然具有一种高度的水平化效应(a highly horizontalizing effect)和偏爱直接民主的本性。互联网是不与任何特定的区域相关联的,无论这种互联网对区域组织的民主的适用性是否明显,如果金融贸易越来越多地在赛博空间中发生,我们的税收体制就会受到威胁,而VAT(附加税)究竟应该从哪儿征收?正如我前面说过的,我在此的意图并不



是去过多地讨论赞成与反对“按键”式的民主,或建立一种互联网自由国家的欲望(威英勒 1992;夏皮罗 1999),而是要强调像这样一些问题是不能由现存的政治体制来解答的,因而亟须就信息与传播技术对于这些体制的确切影响加以透彻的反思。

● 3. 并非一种技术

可能还有第三种关于技术工具观的批判,它赋予我们另一种理由以严肃地审视信息技术的社会效果。在工具主义的观念中,信息技术通常被视为某种同质的东西。但事情绝非如此。信息技术是一种融合了异质技术、社会礼仪和专业设计的聚合体,会产生各式各样的、有时甚至是互相对立的社会效果。信息技术不仅具有水平化效应,而且还可以体现出“最高权力”。正如现在我们都知的那样,互联网在某些方面反映了其军事起源,但同时它也象征着 20 世纪六七十年代“反文化”运动的反等级制理想。隐匿其后的“赛博意识形态”是“旧金山文化的波希米亚主义与硅谷高技术工业的一种奇特的融合……在这种数字化的乌托邦里,每一个人都是既时髦又富有”。(巴布鲁克和卡梅伦,1995)毫无疑问,互联网具有巨大的民主潜能。而电子网络也可以用这种方式设计,它们以某种方式注册和监视我们的金融贸易和社会互动,从而使福柯的全景监狱观(福柯,1975)变得似乎无伤大雅。虽然像这样的信息技术既谈不上好也谈不上坏,但是它甚至也较少中性的意味。因此我们应当既不是不加批判地接受它,也不是不分青红皂白地拒斥它。最重要的是,我们在面对这些技术的发展和在处置这些技术时要始终保持警觉,为的是要理解技术能对我们干什么,而我们又能够让技术和想要技术干什么。

第三章

老大哥不再活在此处： 赛博空间的权力与弱点

和平即战争

奴役即自由

力量即无知

——《重访老大哥》

● 1. 生活在贝塔之国

我们的社会是复杂的,而且现在越来越复杂。我们几乎无法掌控自己身陷其中的日常生活信息的流变。今天的周日版报纸所包含的文字,要比17世纪时普通人一辈子所读到的东西还要多。而且,我们正在沿着通向未来的高速公路前进,时代发展极为迅猛,以致难以追赶,甚至就某一具体部门而言也是如此。或许这种情况在信息与传播领域要比其他领域显得更为突出。硬件和软件的发展之快,使得整个领域处于一种永恒的贝塔状态^①。当我们再考虑到信息技术正在快速地对我们的社会和生活的几乎每一个方面都加以重构之际,我们会意识到自己所处的境况是多么的复杂。我们同样也生活在永恒的贝塔状态之中。

^① 贝塔(beta,即 β),希腊文的第二个字母。在本书第十一章中,作者德·穆尔将“贝塔技术”与“阿尔法技术”相提并论,可资参考。译者注



● 2. 老大哥^①与新的复杂性

为了帮助人们理解这种“新的复杂性”的避难所(this“new complexity”refuge),通常采用的权宜之计是使用简单、易于辨识和富有感召力的隐喻。我在第一章中,采用的是电子广场和全景显示的隐喻,而在前一章中,则讨论了电子高速公路。尽管这些隐喻能够帮助我们获得进入赛博空间的神秘领域的概念,但是它们也往往遮蔽了赛博空间的新颖性和差异性。^②因此,它们实际上并未真正地帮助我们去洞悉围绕着我们而创建起来的信息社会的复杂而矛盾的本质,而只是提供了一种组构和预言的幻象。由于这些隐喻没有歧义——它们许诺的是天堂或是地狱——因此它们实际上提供了一种清晰的规范性准则,以评估“信息技术对生活的优点与缺点”。然而,简单的肯定或否定,并不能帮助我们获得对信息技术的一种恰如其分的观念。

我将以老大哥的隐喻(the Big Brother metaphor)为基础,阐发这种看法。这一隐喻取自乔治·奥维尔著名的小说《1984年》,该书初版于1949年。在这部小说中,作者勾勒了一幅极权主义社会“大洋国”的抑郁图画。在这个国家里,甚至个人生活中最私密的方面都被控制和引导(奥维尔,1983)。匿名的权力在这个社会中以老大哥的个人形象出现。老大哥眼光锐利,其头像在大洋国随处可见,上面写着这样的标语:领袖“老大哥正在盯着你”。小说叙述了老大哥以各种方式实施他的权力。首先,所有市民的言行举止都被似乎无所不在的电幕时刻监视着。第二,通过新话(Newspeak)这种新的人造语言,思想警察控制了人们的思想。由于某些词语的丢失或采用了另外的含义,因此几乎不可能构成异端思想。双重思想(doublethink)是其中的一种方式,能够破坏语言的颠覆潜能,构成矛盾修辞法,例如“战争即和平”、“自由即奴役”、“无知即力量”。

① 此处的“老大哥”典出于英国著名作家乔治·奥维尔的政治寓言小说《1984年》。奥维尔在1948年构思和创作这部小说时,以“反乌托邦”的文学形式预言1984年时世界只剩下三个国家,其中的“大洋国”由党魁老大哥统治着,实施着严厉的政治控制和电子监视。老大哥从不现身,只能见到其肖像画,但他又似乎无处不在,通过思想警察对异端分子加以惩罚和改造。通常认为,该小说的主旨是反极权主义的。奥维尔的《1984年》与赫胥黎的《勇敢的新世界》、扎米亚京的《我们》并称为20世纪“反乌托邦三部曲”。……译者注

② 请比较导论中关于隐喻作为认知工具的力量与弱点的评论(德·穆尔,1999,35—73页)。

第三,在大洋国里新的敌人被不断地创造出来。党内的前领袖伊曼纽尔·戈尔斯坦是永恒的敌人,所有的罪恶和破坏活动都算在他的头上。在每天例行的“两分钟仇恨”的仪式上,他的头像出现在电幕上,让大家集中地嘲弄和辱骂。

奥维尔的讽刺直接地唤起了人们对那些法西斯主义和极权主义国家形象的联想,这些国家用这种恐怖的方式建构了20世纪世界史的一个重要环节。然而,按照电子老大哥模式的追随者的情况来看,这些极权主义国家的领袖们控制臣民的程度,与互联网这类电脑网络可能达到的控制程度相比,只不过是一种儿童游戏。在20世纪,极权主义国家大多还是一种权力幻想的东西,现在已经在巨大的范围内变成了现实。电子老大哥能够阅读我们收发的一切电子邮件,监视我们一切在线和离线的行为。供应商和权威者不仅能够建立让我们访问的网址,设计让我们跟谁聊天,而且还能利用现金卡、网址中央存储器和其他电子注册形式,密切监视我们穿越地理空间和历史时间的过程。而思想警察也能够利用互联网大行其道。网络供应商和网站版主已经能够决定参与讨论的群体不能使用哪些词语,直接过滤掉包含有这些词语的信息,还可能封杀上传者。恋童癖患者、黑客和恐怖分子——2001年911事件之后恐怖分子被排在名单的首位——可以隐藏在每一台电脑的屏幕之后,由于这种事实,互联网不仅可以滋生大量的仇恨,而且也能获取广泛的支持,可以建立一种具有强大力量的全球网络警察部队。在这种电子老大哥的掌控下,人们更为软弱无力,其程度远远超过奥维尔的大洋国里的市民。(*)所有这一切都取决于这种老大哥模式的支持者。境况是否真的如此令人沮丧?且让我们借助一位专家的眼光,审视这种“真实的当下信息社会”。

● 3. 信息统治

自从阿里·楚尔蒙德的《信息统治:韦伯的理想模式在信息时代的理论与经验的重新定向》(*The Infocracy: A Theoretical and Empirical Reorientation of Weber's Ideal Type in the Information Age*)一书面世以来,他在荷兰已经被明白无误地归属到技术悲观主义者的阵营。(楚尔蒙德,1994)一篇更为晚近的论文标题——《网络组织在威胁民主》(*Network Organizations Threaten*



Democracy, 楚尔蒙德, 1999)——证明楚尔蒙德对信息与传播技术的自由解放的潜能很少抱有幻想。尽管他赞同技术乐观主义者的观点,认为信息技术的组织机构“更为令人满足、更为随意、更为平等化”,但是在他看来,这不太可能导向一个更富有人性的社会。在网络组织的友善表面之下,隐匿着经济超级大国,与之相对的民族国家几乎难有作为。例如,庞大的国际银行运作不再处于国家银行的权威监控之下。而且,经济组织和政府组织拥有更多的关于消费者和市民的信息以支配他们,这意味着消费者和市民日益成为效果越来越彰显的控制和统治形式的牺牲品。根据楚尔蒙德的看法,那种认为我们能够阻止这种新的信息统治的发展的想法是荒唐的。他认为我们所能做的是,尽力加强那些反对这些现代组织的人的力量。他的结论是:如果我们不这样做,那么人类将无力反抗这一切有组织的暴力。

乍看之下,技术悲观主义者楚尔蒙德与他的乐观主义对手之间的差异似乎是巨大的。然而仔细考察,双方显然在关于可控制性、权力和信息技术问题上抱有同样的观念。像技术乐观主义者一样,楚尔蒙德从主张信息技术是一种工具的立场出发,认为信息技术能不断增强对社会现实的掌控,因而会不断增强那些拥有这种工具的人的权力。他们不同的看法转而成为在信息社会中谁拥有并且支配这种工具的问题。技术乐观主义者通常为自由的或社会民主的意识形态所鼓舞,设想在民主社会中每一个市民都能平等地拥有信息技术,而楚尔蒙德则基于一种更具批判性的社会分析,认定信息技术虽然是一种工具,但这种工具大多属于那些已经拥有经济和政治权力的人。

当我们设法去理解胚胎状态的信息社会时,问题就在于悲观主义者楚尔蒙德与他的乐观主义对手关于可控制性、信息技术和权力的现代主义预设是否恰当。我认为,问题的关键并不在这里,在我看来,无论是乐观主义者还是悲观主义者对信息社会的诠释,都误解了其复杂而含混的本质。

● 4. 可控性的限度

从洪荒时代以来,人类就具有控制物质环境和社会环境的欲望。这种欲望通过很多形式表现出来。今天的技术及竞争者与魔术迥然不同,千百万年来,

实际上是魔术曾把控制力赋予了人类,而新的自然科学是与技术紧密地交织在一起的,正是有了新的自然科学的创造,技术控制才真正地使自己的优势获得了应有的承认。现代自然科学与技术是以“解释、预言和控制”这三个词为特征的。借助由经验获得的观察自然规律的洞察力,人们不仅能够解释已发生的事件,而且还能够预言未来的事件,以及——通过改变前提条件——去控制它们。特别是由于后一种可能性,自然科学与技术获得了一种统治地位,为机械论世界观提供了基石。按照这种观念,世界上一切未来的事件在原理上都是可以预测和控制的。哲学家兼数学家莱布尼茨曾经梦想有一种放之四海而皆准的科学,可以用一种单义的数学语言表达一切现象。(参阅第七章)19世纪所创造的社会科学也常常在这种欲望的驱使下,试图用数学语言去表现人类行为的律则,去发现社会,为的是能够控制它。(参阅德·穆尔,2004,108—113页)

直至今日,这种关于可控制性的现代理念在我们的社会中一直扮演着极为重要的角色。正是在这种理念的观照下,我们才必须弄明白楚尔蒙德关于现代组织是基于遵从、可计算性、可控制性、影响和效应的标准的论旨。然而,问题还在于,这种关于可控制性的基本理念是否能够恰如其分地归因于这些标准。就此而论,现在的自然科学远比18世纪决定论者拉普拉斯保守。^①当我们关注复杂的物质系统(物质系统的起始以人的感性所依赖的条件为特征)时,要对可预测性和可控制性设置基本限度。(塔肯斯,1993/4)譬如,为什么天气预报从来就不会把范围覆盖到十天以上,道理就在这里。就人类社会而论,我们不仅与无法预测、无法控制的事物相关联,例如变化莫测的气候和自然灾害,而且也与空前复杂的人类行为相关联。再者,人类活动往往会带来许多意想不到事件和后果,这些情况使我们的控制欲望变成泡影。人类不同于自然,人具有对预言作出冲动反应的习惯,会试图控制并影响到它们,这就是为什么由像中心计划署这样的机构作出的预测极少被证明是正确的原因,对社会发展的实际控制往往更多地要归因于好运而不是好的安排。

^① 拉普拉斯在《论可能性的哲学论文》(A Philosophical Essay on Probabilities, 1814)中认为:“举例来说,有一种智力,能够理解一切赋予自然以生命的力量,理解生命所创造的各种情境……这种巨大的智力,足以把这些资料数据加以分析……它将以同样的公式包容一切,从更伟大的天体运动到最轻微的原子运动;对它而言,一切事物都是确定无疑的,未来也像过去一样,会呈现在它的眼前。”(拉普拉斯,1951,3页)



有一件事是我的合作者与我共同致力的《谁在控制信息与传播技术?》(Who's in Control of ICT?)报告中的个案,该课题由荷兰内务部委托,出版于2000年6月,内容是关于美英间谍网络“梯队”(network Echelon)的,这是一个裹在重重迷雾中的组织。老大哥模式的支持者常常提到这个军事—经济网络,把它作为普通市民受到那些掌握了政治和经济权力的人全面控制的例证。我们以详尽的文献研究为基础,论证了该网络的这种可能性被令人失望地高估了,有时掌权者所宣称的透明度和众多市民感到恐惧的那种完全的透明度,只是一种幻象。(德·穆尔、穆勒和鲁塞尔德,2001)这里有很多原因。编译密码的方法的发展,导致密码破解的难度不断增加,从而使得监控越来越困难,实际上越来越多的数据交往是通过光纤线路实施的,几乎根本无法监控。况且,实时说话的辨识技术仍远非完善,而且它在许多语言中,比如在阿拉伯语中就根本不存在。而当我们考虑到在2001年中期世界范围内每天都有上百亿电子邮件发送时,要想监控这种情况,甚至连像“梯队”这样一个电脑化、配备专职人员的组织都无计可施。在我们的研究报告中提到美英“梯队”难以监控的一个例证是本·拉登。数月之后世界贸易中心和五角大楼的遭袭,证明在信息与可监控性的预防措施方面存在着严重的局限性。^①

社会并非是可定制的。这对技术乐观主义者而言是一种遗憾,因为他们仍然相信把社会转变成乌托邦的可能性,而与此同时,这对技术悲观主义者来说则会是一种宽慰,他们相信现代技术给那些政治和经济的掌权者控制消费者和市民以绝对权力。我认为,我们应当以此观照近年来出现的与控制观相关的变化。正统的控制概念基于诸如操纵、计划和自上而下的建构指令等观念,而与此相反的是,另一种新的控制概念开始时兴。这种可称之为后现代的控制观是建立在合作、共享有用资源,以及由组织机构和市民个体自我调节等概念的基础上的。在原来笨重、正统、金字塔般的组织机构矗立的地方,代之而起的是柔韧灵活的网络,各方力量(公共行政机关、公司、市民、特殊利益群体)在这种网

① 有些人支持这篇讽刺性的文章,认为美国政府实际上已经意识到这场有计划的袭击,但仍然让事件发生,目的是为发起世界范围内的反恐运动取得合法地位,在现实中将反恐运动引向对美国政治和经济利益的保护。我认为这种阴谋论似乎不太令人信服。如果“梯队”在现实中能够有效地预见到这些袭击,那么毫无疑问,美国将会有足够的其他有效途径去保护其政治和经济利益,无须遭受911所带来的痛苦及其附带损害。

络中交织在一起,互相依存。这种“顺滑”的控制形式,正如荷兰当代历史所表明的那样,本身并不能导致人们更好地作出决定,不能导向一个更加公正的社会。不同的利益要求很容易发生冲突,陷入困境,政治家皮姆·富图恩(Pim Fortuyn)和提奥·凡·高(Theo van Gogh)分别在2002年和2004年惨遭谋杀的事件,清楚地说明了这一点。但是,至少从这些新的控制形式来说,一个令人恐惧的掌控所有权力的奥维尔式的老大哥是无从寻觅了。

● 5. (后)现代电脑

为了使这个最终的断言翔实可信,我必须更深入地考察信息技术在上述从现代控制到后现代控制的转型中所扮演的角色。这种角色并非是可以明确无误地加以评价的,这就导致了技术乐观主义者与技术悲观主义者之间的分歧。

从20世纪40年代中期以来的电子计算机的发展来看,电脑最初出现时是现代控制理念的一种完美缩影。电脑与莱布尼茨的梦想相吻合,它将复杂的现实——在他所创造的二进制中——缩减成一种有序的、可掌控的数学算法。这使得电脑成为现代执政者的理想工具,因为它能让执政者们对各种各样的决策制定、政策措施和生产过程(例如计算和考虑大量的备选方案)加以理性化、自动化和控制化。这并非是一种不必要的奢侈,因为现代社会的复杂性意味着,若无电脑,执政者将无法处理问题。有了电脑,他们不仅能够实现往昔的野心,甚至比从前做得更加出色。(国际)国家社会安全数据流路径研究所是荷兰公共行政机关在信息技术现代使用方面的一个经典的例子,它将社会安全系统的不同下属部门的数据链接起来,以便增加透明度并加强控制。

这类例子显然会支持楚尔蒙德关于信息技术与信息统治相关的悲观主义观点。但是,在此同样也有横亘在控制设想与控制实践之间的一条鸿沟。在信息控制方面也存在着可预测性和可控制性的基本限度。而且,硬件和软件的毛病、意外的副作用、数码对文化艺术品的破坏和赛博犯罪,不断地制造麻烦,有时甚至弄出灾难(例如A320空中客车系列的事故惨剧就是由“电信飞行”软件中的病毒造成的)。

由于我们日益依赖技术,因而我们的“控制”在一个基本方面变成了“失



控”。我们所面对的众多问题是如此复杂,以致我们被迫把它们交给电脑去处理。标志着现代信息技术的“自上而下”的理论方法,正日益为一种“自下而上”的理论方法所取代,譬如,在遗传学规则系统的发展和网络学习中就是如此(凯利,1994;保罗和考克斯,1996)。

● 6. 作为元组织的互联网

我们还必须从这种联系来思考从 IT(信息技术)到 ICT(信息与传播技术)的转型,这一转型是与从现代控制到互动式的后现代控制的转型相伴而行的。信息技术正在从一种控制工具发展成为一种传播、咨询与合作的媒介。互联网具有解中心化、自我组织、自我调节和交流系统的特征,可以视为一种集体智慧(参阅第十三章),它是作为一种重构传统组织的元组织而发挥功用的。当然,这并不是要排除权力运作的形形色色的形式,但是互联网也将人们导向社会民主化的各种各样的形式。

在荷兰进行的互联网项目和公共行政机构框架内的研究表明,没有斗争,就没有新的、更加民主的政府形式的发展。这些政府机构的新形式凭借着网络技术的帮助,不仅改变了传统公共行政机构的组织基础,而且还向司法原则和政治原理提出了挑战。出于这种原因,人们常常试图运用网络技术与现代自上而下的控制相抗衡,或是特别喜欢把网络技术作为修辞策略。

尽管如此,这并不能作为悲观主义的理由。无论我们愿意与否,网络技术重构了现存的权力关系。权力并非是人类能够拥有的某种东西,而是恰如福柯所言,权力是参与者(actors)之间的一种关系,部分由所采用的技术建构而成。(福柯,1982)网络在发送信息时,不仅增加了执政者的活动能量,而且还增强了被统治者的能量。网络技术既生成力量也生成反力量。当楚尔蒙德说网络组织收集市民的信息越来越多并由此增强了他们的力量之时,他无疑是正确的。然而与此相反的是,市民被迫越来越多地从这些组织及其代表那儿(合法)获取或(非法)购买到最重要的信息。当传统出版界不敢对克林顿指手画脚的时候,由于有了24小时运转的互联网,一个名叫马特·德鲁吉(Matt Drudge)的人才能将全世界的注意力都引向了莱温斯基绯闻。(*)权威当局试图把不想要的

信息拒于国门之外,但这是徒劳的努力,互联网的颠覆性力量由此体现。不仅是政治超级大国,还有经济超级大国也是一样,可以被富于创造力的个人和群体的网络组织系统暗中削弱。在 20 世纪 90 年代,甚至像微软这样强大的组织机构曾经千方百计地不想错失互联网革命的时机,而现在它看到了 Linux 对其地位的威胁。Linux 是一个超级操作系统,是许多程序员自然合作的成果,目前已经拥有两千多万用户。

然而,正如我曾经论析过的那样,这里也没有过度乐观主义的理由。每一种技术都有借方和贷方,为了生活——为了存活下去——我们在一个日益复杂的世界里要日益依赖于信息技术。我们只能对这些技术的发展设置有限的控制。我们只能希望,我们的集体智慧会我们从所能提供的最佳途径来使用这个纬度。我们并没有某个老大哥来帮助我们做到这一点,然而我们却能够唤起我们的想象力。



第二编 赛博空间的想象

在赛博空间中，人们可以摆脱现实世界的种种束缚，自由地表达自己的情感和思想。这种虚拟的自由和匿名性，使得人们在网络世界中更容易找到归属感和认同感。然而，这种虚拟的自由也带来了新的挑战。人们在网络世界中可以轻易地接触到各种不良信息，甚至受到网络诈骗和人身攻击。因此，如何在赛博空间中保持清醒的头脑和健康的心理，成为了人们必须面对的问题。

赛博空间的想象，不仅仅是对虚拟世界的描绘，更是对现实世界的反思和批判。在赛博空间中，人们可以尽情地释放自己的想象力，创造出各种奇妙的场景和情节。这种想象力的释放，有助于人们缓解现实生活中的压力和焦虑，提升生活的质量和幸福感。然而，过度的想象也会导致人们沉溺于虚拟世界，忽视现实生活中的责任和担当。因此，在享受赛博空间带来的乐趣的同时，也要保持对现实的关注和参与，做到虚拟与现实的良好平衡。

（作者：张明，网络文化研究中心主任）

第四章

从奥德赛到赛博朋克： 空间的文学探索简史

现在从长远来看，传统的书籍作为保存和传播思想的最传统的工具，注定会消失，正如大教堂、城墙、博物馆以及和平主义的理想一样。

——T. F. 马里奈蒂

● 1. 赛博朋克

矩阵植根于原来的拱廊游戏，植根于早期图像制作和研究颅骨孔洞的军事实验。在索尼，二维空间的战争消逝在数学制作的蕨类植物的森林后面，显示出对数螺旋空间的可能性；火焰中的电影胶片泛出冷冷的蓝光，导线把实验室的动物变成了测试系统，盔甲变成了火力控制的坦克和战机的巡逻。赛博空间，每天都有千百万合法的操作者在体验着一种两相情愿的幻觉，在每一个国家，孩子们从中接受关于数学概念的教育……人类系统的每一部电脑信息库里抽象的数据，获得了形象的表达。不可思议的复杂性。光线游弋在非空间的心灵、数据簇丛之间。恰如城市之光，渐渐地黯淡下去……他额头上戴着黑色汗巾的头圈，小心翼翼地不去摇动那个平坦的仙台真皮椅……他闭拢了双眼。发现一个强壮如种马般的男人布满皱纹的脸。他血红的眼帘后面，银色的光幻从天际腾起，梦幻般的形象倏忽而过，好像随意拍摄的电影。符号、形象、面孔、视觉信息斑斑点点的曼荼

罗。拜托，他祈祷着，现在——一个灰色的盘，千叶天空的颜色。现在——盘开始旋转，越来越快，变成了一个更淡的灰色星球。慢慢扩大——流转着，花一般地向他盛开着，液态氮折纸艺术的幻觉。他近在咫尺的家，他的国家在延展着，透明的三维棋盘在向无限世界延展。可以看到美国三菱银行的绿色立方体那边，花盘的内孔打开了，显露出东海岸核裂变署大楼红色阶梯的金字塔在熊熊燃烧，他看到军事系统螺旋般的手臂伸得又高又远，他永远都够不着。但不知怎么地，他笑了起来，用涂白的细长手指抚摸着台面，一串泪珠从他的脸上流了下来。

以上片断引自美国作家威廉·吉伯森出版于1984年的小说《神经漫游者》(Neuromancer, 或译《新罗曼司》)。这是三部曲的第一部,其他两部是《零计数》(Count Zero, 1986)和《蒙娜·丽莎超速挡》(Mona Lisa Overdrive, 1988)^①。吉伯森被认为是名为“赛博朋克”(Cyberpunk)的科幻小说运动的奠基人(阿尔帕斯, 1988, 45页)。赛博朋克小说和叙事通常以一个不太遥远的未来世界为背景,其主题完全基于电子数字。在这个世界里,栖居着从事电子和生物移置、用软件技术构造死者和开发人工智能的人。赛博朋克小说的一个突出特征是,一方面对他们技术奇迹的描绘,另一方面则叙述他们把技术应用在一个充斥着权力、金钱和性的世界里,两者之间存在着反差。(拉斯柯夫, 1994, 225页)吉伯森所预想的未来世界是由多国公司、蜕变的家族和犯罪组织掌控的,电子和毒品所致的幻觉主宰着这个世界里妄想狂般的居住者的生活。赛博朋克小说的另一个特征是,它们大多是从那些发现自己在这个“奇妙的新世界”(wonderful new world)身处边缘的人的视角来写的,例如赛博牛仔,非法倒卖毒品、硬

① 译者引:从1984年开始,一位名不见经传的美国作家威廉·吉伯森(William Gibson)连续发表了三部内容相当怪异,场景和情节相互连接的长篇小说。这三部作品分别是《神经漫游者》(Neuromancer, 1984)、《零计数》(Count Zero, 1986)和《蒙娜·丽莎超速挡》(Mona Lisa Overdrive, 1988)。这三部作品一下子在久已无声的科幻世界里掀起了巨大的波澜。吉伯森的三部小说有时被称为“点阵三部曲”(Materix Trilogy),有时又被称为“漫生三部曲”(Sprawl Trilogy)。这是一套从构思到风格都非常奇特的作品。故事讲述一群“电脑牛仔”如何使自己与计算机网络相互连通,并放弃躯体进入控制空间(Cyberspace)去进行奇妙的探险。小说中的世界阴冷昏暗,经济和政治生活都由日本式的大型垄断财团控制,“公司”的概念取代了“国家”的概念,只有服从公司,发誓效忠,才能得到生活的保障,而不服从公司,希望离开它,就意味着你已背叛。——杨平:《电脑朋克历史》,网址——<http://www.chinabyte.net/busnews/216456456113750016/20040721/1833501.shtml>



件和软件者,妓女和街痞流氓。但吉伯森小说中最重要的角色却是专门为“矩阵”,即“赛博空间的三维网格结构”(367页)所保留的,当我们的的大脑与世界范围的电脑网络直接联系起来的时候,这个致幻空间就会展开。在吉伯森的小说中,赛博人(cybernauts)离开躯体,以多元感觉穿越心灵的非空间,即虚拟世界,这个世界充盈着无数的信息簇,它们被包裹在安全的保护盾——“黑冰”之中。^①

《神经漫游者》描绘了赛博牛仔凯斯(Case)的历险记。凯斯是一个电脑黑客,他受江洋大盗之托,破解包裹在多国数据库的“冰”,盗走极为重要的信息和软件。在小说的开头,我们看到在黑夜之城时乖运蹇的凯斯。黑夜之城是日本千叶的一个贫民区,聚居着高技术罪犯和瘾君子。因为凯斯曾经骗了一个雇主,私吞了从矩阵偷盗来的一些软件,因此被他们下了毒手,被一种军用毒气毁坏了大脑,致使他无法进入赛博空间纵横驰骋。当一个神秘的雇主——后来弄清楚他是一个人工智能人,他利用凯斯的才华把自己从“真警察”的监控下解放出来——在千叶一个非法的神经外科诊所帮凯斯把大脑补缀好之时,情节便展开了。本章开头所引的段落即描绘了凯斯的欣快症,这时凯斯刚刚度过一个无聊、厌恶的清心寡欲的时期,第一次能够复入赛博空间,该段文字标志着凯斯一系列奇特历险的开始。

● 2. 从科幻小说到科赛小说^②

我在此并不打算深入探究《神经漫游者》的复杂情节,作为哲学家和文学爱好者,我试图诠释吉伯森的赛博朋克小说使我如此着迷的原因。在科幻小说中,无论是科学因素还是文学虚构因素都会激发读者的思想感情,这并不令人惊讶。如果我们同意这样的观点,哲学家不囿于反思我们的存在,还关注对可能性的探索——海德格尔认为这甚至比现实性更重要^③——那么科幻小说就

① 在《约翰尼记忆术》(*Johnny Mnemonic*)中可以看到这种描绘,这是 R. 朗戈 1995 年以吉伯森同名小说为蓝本拍摄的电影,它有一部分故事也在赛博空间发生。

② 本节英文小标题为“from science fiction to science faction”。其中作者将传统的虚构小说 fiction 与赛博小说加以辨析,faction 一词含有“纷争”、“派系斗争”之意,本书将 science faction 试译为“科赛小说”。——译者注

③ “可能性比现实站得更高。”(海德格尔,1996,34页)我将在第三编关于赛博空间的本体论分析中对这种观念进行更详尽的讨论。

可以视为哲理文学的最卓越超凡的形式(参阅佩科里诺,1983)。而即使是那些钟爱现实性甚于可能性的人也必须承认,吉伯森在1984年所描绘的赛博空间在今天正在变成现实,因为电子计算机工业清晰地展示了吉伯森小说的影响。^①就此而言,赛博朋克小说可以视为目前小说中最富于现实性的文类。在第十一章中,我把这种形式命名为科赛小说。我不会像前嬉皮士蒂莫西·利瑞那样走得太远,20世纪80年代利瑞皈依赛博空间,他从来就不羞于夸口——他把吉伯森描绘成“最重要的未来哲学家”,是“强调神话、强调人类进化的下一个阶段的芯片传奇的作家”(转引自沃里,1992,36—37页),尽管如此,我仍然坚信:赛博朋克小说在当前的文学中构成了对哲学最迷人的挑战之一。例如,这类文学可以引发人们对哲学人类学关于人类与机器之间的分界线问题进行深刻思考,激起人们对数字空间与时间的形而上反思。在以下几章中,我将对这类哲学问题深入考察。我在本章中要特别对赛博空间的“精神”本质作简明扼要的分析,在第一章中,我曾经结合黑格尔的看法对此有所论及。我将通过对文学简史的巡礼来展开这种研究。

● 3. 征服空间的文学

为什么《神经漫游者》对于我这样一个文学爱好者具有魔力,其原因在于这本书以及它所隶属的赛博朋克传统,能够激发我们对传统文学,尤其是对现代小说作基础性的讨论。或许是出于这种原因,高贵的正典文学的拥戴者往往对

① 吉伯森1984年的小说《神经漫游者》中所描绘的赛博空间在很大程度上仍然是小说虚构。还不到二十年,随着图像界面和(桌面)虚拟现实的发展,赛博空间的多元情感体验已经部分地实现了。吉伯森的小说在这方面扮演了一个颇为重要的角色。美国自动桌面(Autodesk)软件公司因其电脑辅助软件设计(CAD)而蜚声世界,1988年,该公司的约翰·沃克发表了名为《透过镜子:跨越用户界面》的内部备忘录,其中特别提到吉伯森的小说,他呼吁把一切有用的资源都投入吉伯森所描绘的虚拟现实技术的发展上,因为在他看来,这是发展未来信息技术的唯一严肃的选择。自动桌面公司甚至试图把“赛博空间”一词注册为商标。吉伯森为了防止其这样做,只好威胁说要拿该公司一个项目的名称去申请专利。当然,吉伯森怪异的行为并未阻挡住虚拟现实技术的发展。同样是在1988年,美国国家航空和宇航局(NASA)的观察实验室被《神经漫游者》中的人物形象莫莉(Molly,主要人物凯斯的朋友,远道而来的凯斯进入了她的情感系统)激发了灵感,以同样的名字开始了一个虚拟电子存在系统(引自莱因戈德,1992,183—184、304页)的创建。我将在第九章和第十一章分别对虚拟现实的哲学维度和电子显现(telepresence)作更详尽的研讨。

赛博朋克小说——以及总体意义上的科幻小说——评价不高。极少有其他文学类型像科幻小说这样，经常被作为坏的例证，单独拈出来痛加针砭。这是令人惊讶的，因为现代科幻小说，譬如说创作于19世纪的那些小说，根植于古老的、获得高度评价的文类，例如荷马《伊利亚特》和《奥德赛》肇始其端的那种神奇漫游的叙事文学，以及自柏拉图《理想国》以降一直在我们的文化中发展着的乌托邦文学。^① 赛博朋克小说同样也属于这一传统。人类对超越其所在的世界的时空局限有着无法平息的渴望，赛博朋克小说就是这种渴望的当代表达方式。^② 尽管如此，甚至连最佳的赛博朋克小说——我认为《神经漫游者》就是其中一部，它具有奇妙无比的内容、辉煌的音乐断奏的韵律和冷若冰霜的现实主义——也罕有被正典文学的拥戴者严肃看待的。甚至《万亿年的狂欢：科幻小说史》(Trillion Year Spree. The History of Science Fiction)的作者布赖恩·奥尔迪斯和大卫·威格洛夫(正像其著作所表明的那样，他们是真正狂热地爱好这种文类)也得出结论说，吉伯森的小说尚未达到最高的文学境界。例如，在论及吉伯森三部曲中的第二部《零计数》时，他们评论说，尽管这部小说表面辉煌，但是人物性格却缺乏发展。(奥尔迪斯和威格洛夫，1986，524页)

如上所述，我认为这种对赛博朋克小说的否定性评价，显然与一种预设有关，即认为这种文类从根本上对正典文学的原则提出了质疑。且让我以三种世界的理论为基础对此加以阐释，在众多论者中，帕里斯勒和蒲伯曾经对该理论进行过辩护。^③ 按照这些哲学家的观点，我们生活在三种世界里。第一种世界是物质客体及其物理属性的世界；第二种世界是人类意识的世界，由思想、动机、欲望、情感、记忆、梦幻等构成；第三种世界是文化的世界，由人类的精神产物构成，例如语言、伦理学、法律、宗教、哲学、科学、艺术和社会体制等等。尽管这些产物皆源自人类的精神(第二种世界)，但是却具有某种独立性和永恒性。在此层面，它们类似柏拉图的永恒的理式世界，超越昙花一现的物质世界。我

① 关于科幻小说发展的简明而有指导性的概述，可参阅《科幻小说文学词典》(阿尔帕斯，1988，26—47页)和《万亿年的狂欢：科幻小说史》(奥尔迪斯和威格洛夫，1986)。

② 我将在第十五章中以斯坦利·库布里克的《2001：太空奥德赛》为例证，对这一主题详加讨论。

③ 帕里斯勒曾在《组织与人类诸阶段：哲学人类学导论》(帕里斯勒，1975)中解释过他的理论模式。蒲伯的理论诠释可参见《客观知识：一种进化论》(蒲伯，1972，118页以下)。关于帕里斯勒的理论的更充分的诠释，可参见第十一章，我在这一章里将运用他的人类学理论分析电子显现的现象。

们可以把由全世界电脑网络所拓展的赛博空间视为第三种世界的最新发展阶段,这种新空间比过去具有更大的自主性。尽管赛博空间还依赖像电脑和缆线之类的物体,但是它已经大大地超越了第一种世界。正是出于这一原因,迈克尔·海姆在其《虚拟现实的形而上学》(*The Metaphysics of Virtual Reality*)一书中把赛博空间称为“柏拉图主义的产物”,他还认为:“赛博人坐在我们面前,仿佛被缚在需要情感投入的仪器上,完全迷失在这种世界中。赛博人离开了皮囊之囚,悬浮在电脑空间中,在一个数码感知的世界里出现。”(海姆,1993,89页)^①但是,如果我们考虑到在《神经漫游者》中常见到的赛博空间的人工智能,以及与人工智能相联系的矩阵的自我意识觉醒的描绘,那么,在这部小说中还体现了一个把赛博空间从第二种世界里解放出来的问题,也就是说,把赛博空间从人类意识中解放出来。

如果我们以此为背景,以帕里斯勒和蒲伯的三种世界理论为基础,审视空间的文学征服史,则可区分出三个阶段。第一个阶段的主题是奇幻的漫游叙事,例如荷马的《奥德赛》,这部作品是对第一种世界的探索。在文化史的进程中,随着高效的交通工具不断地发展,这种对物理和地理空间的文学探索已经过时,与此同时,整个世界正在展开。而在现代,随着望远镜和显微镜的发明,人们继续探索宇宙和亚原子的粒子世界(帕里斯勒,1992c,31—32页)。现代科幻小说——凡尔纳是这种小说范式的例证——仍然属于对第一种世界的文学探索的传统。

然而,除了对物质世界的不断开拓之外,现代还诞生了对人类主体性的内在空间的探索。这不仅在意识哲学中体现出来(意识哲学从笛卡尔以来一直主导着现代哲学,并且体现在诸如心理学等人文科学的发展进程中),而且还——正如黑格尔(1984)和昆德拉(1987)等人曾经指出的那样——体现在从塞万提斯以来一直在发展嬗变的现代小说传统中。易言之,几百年来的小说的伟大传统是文学重点从第一种世界向第二种世界转移的结果。在现代文学中,对第二种世界的探索成为特征,在物理空间发生的事件不再是中心——在物理空间内

^① 吉伯森继续利用把身体比作囚牢的隐喻做文章。例如,在描绘凯斯遭禁而无法进入赛博空间的心境时他这样说:“对曾经在赛博空间的无身体束缚的狂喜中生活过的凯斯来说,这是伊甸园式的人类堕落。在他经常光顾的酒吧里,他以自命不凡的牛仔形象出现,其精英姿态中孱杂着某种对肉体的轻蔑。身体就是肉类。凯斯堕入了他自己肉体的囚牢。”

人们贬低科幻小说——而是把重点放在了文学人物的感觉和心理发展上。

在20世纪,随着现代传播工具、大众传媒和电脑技术的发展,空间探索的重点又发生了转移。这一次是转向了对第三种世界的虚拟空间的探索。赛博朋克文学可以视为这种穿越赛博空间的奥德赛的文学表现。在这些小说中,对物质世界的探索不是中心,对内在精神世界的探索也不是中心,中心是对无限拓展的、自主性不断增强的“客观心灵”的“非空间”的探索。这种矩阵是真正的主角。因此之故,我们可以把《神经漫游者》称为赛博空间的第一部教育小说(Bildungsroman)。这不仅解释了为什么这些小说很少关注书中人物性格的心理发展问题,而且还说明了这种文体在正典文学世界里得到否定性评价的原因,因为正典文学是与对第二种世界的探索密切相关的。

而为什么赛博朋克小说在正典文学中成为争论的焦点,还有另一个原因。前面我曾提到海姆的看法,他认为《神经漫游者》中所描绘的赛博空间体现了柏拉图哲学的现实化。但是,从根本上说,吉伯森所描绘的赛博空间与柏拉图的纯粹理式世界迥然相异。不同于柏拉图的理式王国,赛博空间作为整体并非是一个与感性显现相分离的世界,而是一个超凡的感性的——吉伯森用“多元感性”一词来形容——世界。倘若赛博空间是柏拉图主义的胜利,那么,顶多不过是一场代价高昂的胜利。实际上,与其说这是柏拉图梦想的实现,毋宁说是一种艺术感觉骗局的隐秘的胜利,柏拉图意欲从其理想国放逐的正是这种艺术感觉的骗局。(参阅德·穆尔,1995,第一章)^①

● 4. 征服文学的空间

正是赛博空间的这种多元感性的本质,造成了今天书写文化在表达上的痛苦,无论是对诗人还是对思想家而言都是如此。赛博空间的奥德赛意味着视听(电子)文化对书写文化决定性的胜利。这是在过去数十年内文化悲观主义者不厌其烦地警告人们提防的一个幽灵。(在众多论述者中,可以参阅珀斯特曼,1985;伯克兹,1994)如果吉伯森是正确的,那么在未来世界中,书籍将只不过是

① 在第十一章中,我以电子显现现象为基础,更深入地审视这篇具有误导性的论文。该文认为赛博空间使我们抛弃身体成为可能。我认为电子显现的作用刚好相反,它导致的是双重身体。

一个失落的世界留下的罕见的孑遗。^①

这种从书写文化到视听文化的转型令人想起一个更早的转型,在某种意义上,那个转型标志着我们从前历史到历史的转型——从口头文化到书写文化的转型。诸如麦克卢汉、哈弗洛克和昂格这类作家曾经指出过这种转型——从荷马世界向柏拉图世界的转型——对西方人的生活与思想的巨大影响。向书写文化的转型——这种转型只是在印刷术发明之后才意外地对社会产生了一种广泛的影响——不仅导致人类的思想力量进一步抽象化(也就是说,是蒲伯的第二种世界的进一步发展),而且与此同时,它把记忆与口头语言分离开来,标志着第三种世界发展中的一个极为重要的历史时刻(海姆,1987b,46—69页),书写的出现带来了思想空间组织结构的根本性的转变。^②

问题在于,这种从书写文化向超媒体赛博空间文化的转型——正如昂格所指出的那样,它综合了口头传统与书写传统的属性——是否会对思想带来类似的革命。尽管我意识到,我们正站在“文化数字化”的门槛上,但我对书籍的未来前景的看法并不像吉伯森那么悲观。然而我们必须在作为物质信息的承载者的(纸质)书籍与作为某种文化形式标识的书籍之间作出区分,后者具有如下特征:单一媒介(它由纯粹的语言因素建构而成)、线性时间(它具有开端、中段和终端)、封闭性(构成一个统一的整体)。有可能——我甚至认为完全可能——纸质的书籍会像纸草卷一样,大量地从我们的文化中消失^③,而作为一种文化类型的书籍,则会在电子环境中存活下去,比如说,作为一种电子书籍(e-book)而存在。在音乐复制领域这种转变几乎已经完成——旧式留声机几近完

① 在三部曲中,只有少数地方对书籍扮演的角色评价高一点。例如,在《零计数》中,对安德丽亚的描写引人注目。安德丽亚是小说主要人物的一个女朋友,她在一个古雅、旧式的出版社里做助理编辑,而这个出版社仍然在印制书籍。

② 在第十三章中我将深入探讨媒体的发展对人的认识结构的影响。

③ 事实上,电子书籍(e-books)的销售令人沮丧,一些尝试皆以失败告终,例如通俗文学作家斯蒂芬·金试图通过互联网连载来销售他的新书就遭到了失败。在我看来,传统书籍的出版商没有理由因此舒一口气。我认为,电子书籍的失败及其目前无法获得突破性进展的原因多出于高价格、脆弱性和硬件的局限。现存的机器设备笨重易损,屏幕在白天光线下难以阅读,阅读时间因大量使用电能而受到限制。而且,由于不同的软件格式和防复制的写保护,电子书籍变得难以实现互换性。我认为,只有在收卷自如的屏幕(这种屏幕没有这些缺陷,每一个家庭成员都可以用它来阅读自己所挑选的“晨报”,或者在户外旅行时拿来完成家庭作业,回家途中可以用来读一本小说或看一段卡通片)出现以后,纸质书籍才会面临困难的时刻。



全为 CD 和 MP3 所取代,现在大多成为具有怀旧情结的收藏者手中的玩物,成为音乐摩盘者和音乐节目主持人使用的器具——只是这些新的承载体在音乐录制上没有根本改变而已。类似的事情目前也发生在摄像领域。随着数码相机的出现和数字图像的发展,传统摄影同样在走向末日,尽管这未必适合于传统摄影类别(例如家庭和假期拍照、新闻摄影等等)。

尽管经典书籍和经典摄影的数字化并不排除这些文化形式会在新的媒体中存活下来(在物质意义上),但是在实践中,数字化确实对这些旧的文化形式产生了影响。可以区分出两种影响类型。第一种与传统书籍的数字化有关,例如古腾堡计划(Gutenberg Project)所实施的工作,该计划是一大批自愿者之间的合作项目,旨在通过互联网让大家自由共享全部世界文学。(*)已完成的文本可以作为文档下载,在个人电脑屏幕上阅读,作为电子书籍印制在纸上。除了古腾堡计划所附加的简短说明外,文本可以用原来的线性形式出版。但是,在屏幕上阅读文本显然是一种比在纸上阅读更困难的阅读体验。例如,电子形式能够借助搜索功能,快捷地找到随便任何一个词语或段落。乍看之下,这种可能性只是在数量上与书籍之末传统的索引有所区别——但是,事实上其优越性非常明显,因为读者不仅能够不受限制地找出作者在索引里包含的词语,而且还能随意寻找任何词语。但这里也可能存在着一种弊端,读者不再能够使用索引去快捷地判断这本书是关于什么内容的。然而,当我拥有包含一系列哲学家著作集的“往昔大师”(Past Master)光盘只读存储器之后,我意识到自己在用一种迥然不同的方式阅读。这种光盘能够让用户通过搜寻功能研究一个思想家的全部著作——尼采关于巧合写了些什么?——而不是以传统方式一本一本地阅读。当然,作为一个学术界的“职业读者”,我并不代表普通的读者群体,但这些读者也能够以类似的方式“跳读”经典作品——例如,利用索引来读。尽管如此,我仍然会自问一下:电子出版物数量的增长会不会迫使线性阅读的方式更多地让位于“跳跃阅读”。

总之,伴随着我们称之为“超文本”的出版物的出现,情况已经在发生变化,经典文学录制在光盘只读存储器里,放在互联网上,以链接(超级链接)的方式提供文本。读者能够看到专家的评论、参考文献、同一作家或其他作家的相关文本、各式各样的音像文件。那些阅读这种多媒体的超文本(亦称为超媒体)的

人,会注意到它们让读者以“垂直”(vertical)的阅读运动补充传统的“平面”阅读方式。这种出版物通过引入某种空间走廊而打开了“文化世界”,让那些不能直接或只能部分进入这个世界的读者,以其所希望的方式丰富这种阅读。^①当然,我们在书写文化中也能认识隐含的和明晰的“互文性”形式——例如,脚注的形式或参考书目。在这一方面,超文本与书写文化并不抵牾,而是把书写文化的某个层面激进化了。然而,超文本使得互文性进入时间与空间的压缩,从而把量的差异转变为质的差异。在阅读一本书的时候,读者并不需要跑到图书馆查询资料,此时超级链接的(强迫症似的)诱惑是难以抗拒的(哈波,1994)。

20世纪60年代伊始,T. 纳尔逊在其“大都计划”(Xanadu—project)中已经设想过这种发展的最终目标(纳尔逊,1993)。大都计划包含了这样的观念,即把所有的书写文本存储在一个巨大的电子数据库中,使它们以这种或那种方式互相链接,每用一个词语就可以使所有其他的文本产生呼应。这样一种系统——为此纳尔逊首先提出了“超文本”的术语^②——使得读者可以通过任何想象得到的方式在整个文本世界纵横捭阖。纳尔逊现在仍在为他的大都计划而工作,尽管他几乎每一年都宣称该计划已经进行得差不多了,但是至今依然未能完成。实际上,目前大都计划已经被万维网超越。或许万维网没有纳尔逊所构想的那种精致的链接结构,尽管如此,它现在拥有的网页已经超过了10亿。

这种超级链接的结构不仅改变了阅读过程,而且还可能把现存的文化形式转化为新的类型,甚至转化成全新的艺术形式。最近数十年来,我们看到了新旧媒介的混合,创造了形形色色的、复杂如迷宫的艺术新类型。的确,超媒体性的原则不仅能够用来把传统文本与其他文本、形象或声音链接起来,而且还变成了内在于文本、作品或形象的结构原则。譬如,当作家、作曲家和导演利用电脑所提供的机遇,把超级链接与传统艺术品嫁接起来时,就会发生这种情况。

① 在音乐领域,在演奏完一段音乐之后,只读存储器可以在屏幕上显示得分,如果你乐意,可以给你带来一段评论文字。在视觉艺术领域,则有比较教育的只读存储器。

② 尽管纳尔逊首先介绍了此术语,但是他并不是超文本系统的首位设计者。早在20世纪40年代,美国总统F. D. 罗斯福的前科学顾问V. 布什(Vannevar Bush)就借助缩微胶片设计了一个类似的系统,并且发表了一篇有趣的论文(布什,1945)。纳尔逊也不是超文本系统的最后一个设计者。以超级文本标示语言(HTML)为基础的万维网,首次把纳尔逊寻而不得的梦想变成了现实。(参阅沃里,1992,152—165页)



这样创造出来的新类型被称为“互动小说”、“互动音乐”和“互动电影”。^①

传统作家、作曲家和导演致力于建构整个叙事，而超文本则使作家能够考虑数种选择方式，让接受者决定选择哪一种。在本章的语境中，道格拉斯·盖顿的《约翰尼记忆术》(1995)堪为佳例，这是一部根据威廉·吉伯森的短篇小说改编的互动电影。影片是关于一个脑中藏有大量机密信息的数据信使的故事，他要在死前把信息传送出去。不同于罗伯特·朗戈同年面世的同名电影，盖顿电影中的故事线索并不是固定的，玩家从主要角色的视角来体验这部电影的故事，并可以决定结局。该电影在个人电脑上定期“安装”播映，因此玩家可以从适用于主角(颇有限制)行动的电脑指令系统中作出一种选择。^②另一种互动电影的形式则可以让观众通过不同人物的眼睛来选择，把故事变成生活。例如，这种技术曾经(以一种前互动电影的方式)用于黑泽明执导的电影《罗生门》(Rashomon, 1950)。

迈克尔·乔伊斯的《下午》(Afternoon, 1987)和斯图亚特·牟斯洛帕的《维多利亚花园》(Victoria Garden, 1991)是早期超文本小说的两个例证。它们由一系列的文本片段组成，超级链接把这些片段融为一体，创造一种多线程的网络。在作者给定的范围内，读者可以通过点击某些标志性的词语而选择阅读片段的秩序——由此推动情节的发展。例如，《下午》由乔伊斯和波尔特设计，通过超文本处理程序“故事空间”(Storyspace*)的帮助，共有539种叙事要素，通过950种链接互相联系在一起。该故事像《约翰尼记忆术》一样，是从主要人物的视角来体验的，叙说的是一个名叫彼得的男子驱车上上班，目睹了另一辆汽车卷入了交通事故。彼得认为自己看到了他前妻和儿子安德鲁的身体，读者根据这种链接进入故事，故事可向不同方向发展。一些情节之间存在着互补的可能性，另一些情节则可能完全出乎意料。读者欲知故事的结局，想理解整部作品，需要不断地点击和阅读，这时他慢慢地开始意识到，他要是继续读下去，故事的

① 在此，我们同样可以提及一些引人注目的“传统”先锋派的先驱人物。比如说，我们可以想到约翰·凯琪的即兴音乐创作。听众可以利用这种音乐提供的机会，决定以何种秩序来欣赏该作品的要素。在下一章里，我将更深入地探讨20世纪五六十年代的艺术先锋派与互动媒体之间的关系，还将讨论诸如互动小说、互动电影的阶段是否适于说明这些新的互动类型的问题。

② 荷兰警方将FATS互动系统用于射击实践，根据相同的原則工作，记录受应力。警官面对屏幕站着，观看上面放映的电影。教练官根据警官的反应，从备用方案库中选择一种方案。

歧义性和张力就会愈加增长。(参阅道格拉斯,1994,2000)

由于这些选择契机,广告中“互动的”电影和小说暗中破坏了传统书籍在作者与读者之间存在的清晰的分野。当读者不仅能够从一系列事先给定的可能性中选择某种情节,而且还能够增加或移去文本要素之时,这种分野遭到了进一步的破坏。互联网上某些超媒体小说堪为其例(*)。在这方面,超文本小说在向口头传统回归,例如,希腊神话和荷马的《奥德赛》就源生于这种口头传统。同样,在这种传统中,故事讲述者可以从大量的要素中加以选择,他会以自己的方式把这些要素联系在一起,并且加上自己的贡献。

超文本和超小说给作者的行为赋予了新的实质。作者不再是在时间上所发生的故事的最重要的制作者,而是一种多维叙事空间的创造者,读者可以在其中创造自己一脉的故事。令人着迷的是,这种发展主要不是由技术驱动的,而是从先前在书写文化本身发展出来的观念的延续。例如在文学书籍中,给读者以超文本链接印象的乔伊斯的《芬尼根的觉醒》(*Finnegans Wake*),会浮现在我们的心头,柯塔札的《瑞约拉——跳房子游戏》(*Rayuela—a Game of Hopscotch*)甚至更为突出,读者可以在书中自己决定他们将用何种顺序来阅读小说的章节。在理论层面,人们能够想到诸如克里斯蒂娃、德里达和巴尔特等作家关于互文性的思考,我曾在前面对此约略提及。在 T. 纳尔逊做着大都之梦的同一时期,巴尔特写了他的《作者之死》一文。他在此文中向那些认为作者是最终所指的文学观念发动了战争。“提供一个文本,作者就对该文本强加了一种限制,以最终所指去装饰它,把写作封闭起来。”(巴尔特,1982,147页)巴尔特与马拉美一道,认为人从前被视为语言的拥有者,而现在语言应当取代人的位置。在其写于同一时期的《从作品到文本》一文中,巴尔特指出,文本的“实现并非是根据一种有机的成熟过程或深入探讨的阐释学过程,而是根据一系列非连接性、交叠和变异”(巴尔特,1982,147页)。或许巴尔特自己并未意识到,他的这些论述早在 20 世纪 60 年代就前导了未来的超小说。

当然,可以质疑,人们是否能够毫无保留地称赞上述的发展嬗变,恰如巴尔特在上面提到的那些论文中所表现的那样。当然,互动媒体在应用上独具意义。如果我们想到的是自由无羁的应用、多媒体的可能性、参照式的结构和快捷便宜地更新信息的机会的话,那么毫不奇怪,不过十年左右的光景,超媒体的



百科全书就把它的纸质前辈横扫出市场。在传媒史上,这种删除实为一种著名的现象。譬如,电影的发展标志着漫长的、自然的小说描写和戏剧现实主义的某种形式的终结。

相反,可以期望这种新型互动的传媒会在艺术中获得一席重要位置。但由此设想一切事物都将会变得互动,抑或电脑将会使得每一个人都富于创造性,却是愚蠢的,恰如认为打字机使钢笔废弃并且在原则上能够使每一个作家都成为诺贝尔文学奖得主一样愚不可及。这是既高估了技术又低估了想象。况且,超文本的现实世界将获得像博尔赫斯所构想的巴别图书馆那样的迷宫式的特征,也并非是不可想象的。在这样的巴别图书馆——恰如在大都——中,不仅一切实在的文本,而且所有可能的文本都被存储起来。令人倍感恐怖的是,一种现实化的大都甚至会驱使最热情的智能人走向绝望。

再者,不仅人类认识到需要互动性(interactivity),而且人类本身也是以一种根本性的交互被动性(interpassivity)为特征的。罗伯特·普法勒尔曾经指出一个令人惊讶的事实,许多录像机的拥有者虽然常常保存所录制的电影,却从不观看,他们从中获得某种快乐。他们不仅想以一种非互动性的方式潜心创造艺术品,他们甚至想从拥有外源性的器具或拥有他人成果的情况中获得这种被动的愉悦。(普法勒尔,2000,2页)按照普法勒尔和齐泽克的想法,录像机的例子不是孤立的,而是揭示了人类主体性的一个基本特征。或许出于这种根本性的交互被动性,我们会很快产生回到书籍时代的欲望,在那个时代——尽管读者还得要解读文本——并不需要新型互动传媒所召唤的全方位介入。如此观之,我们心中会有所慰藉,因为我们知道,即使我们熟识了这个奇妙的新世界,我们也总是可以回归传统——至少是在这个方面——回归威廉·吉伯森的传统小说。

第五章

愚莱坞,或互动电影的流产:

以《玛丽亚温泉市》释任天堂一代

你碰巧遇见了一部极为有趣的书:一部名叫《迷雾》的书籍。你弄不清它来自何方,谁是它的作者,或者它究竟有多么古老。随手翻检,你就会感到其中关于一个岛国世界的匠心独运的出色描写。而这不过是一本书,不是吗?阅毕此书,掩卷沉思,你突然感到自己的世界融入了黑暗,为字里行间所描绘的岛国世界所取代。此刻你在这儿,这又是哪儿呢?无法选择,只能去探索。

——《迷雾指南》

“我”再一次穿越走廊、沙龙和画廊,在这座悲凉的百年大厦内行走,走进这座巨大、奢华的大厦里静悄悄的房间,厚重的地毯将脚步声完全吸收掉,让你一点儿也听不到,仿佛再次穿越走廊的步行者的耳朵形同虚设,听力消失在荒凉的沙龙里,沙龙镶嵌着另一个世纪的装饰,在那些静默的房间里,脚步声让厚重的地毯全给吸收掉了,一点儿也听不见,仿佛耳朵……

——A. 罗伯-葛里耶



● 1. 从《迷雾》到《玛丽亚温泉市的最后岁月》

大约十年前,那时我家里的第一台多媒体电脑刚装上不久,我的大儿子买回来一个电脑游戏《迷雾》(Myst),这是第一批面世的多媒体冒险游戏之一。(*)在这种电脑游戏中,玩家发现自己身处一个未知世界,他必须在这个世界里完成一项特定的任务。在《迷雾》中,玩家在一个荒凉的岛屿上开始冒险,他首先得找到所要执行的任务。尽管我并非铁杆电脑游戏迷,然而我却一下子被《迷雾》给迷上了。不仅仅在于它能够让玩家进入那些充满魅力形象的静谧的岛屿和另类世界(时代),在神秘的氛围中领略优美绝伦的音乐,而且还在于事实上我们找到了所要执行的**实际任务。那时,作为缺乏经验的“游戏者”的我们在寻找自己的任务,我们走遍岛屿,寻找到一个建筑物,一次次地在建筑内部同样的走廊里漫游,我突然想到了由法国导演阿伦·雷奈所执导的著名电影《玛丽亚温泉市的最后岁月》(L'année dernière à Marienbad)的开场。在这个场景中,电影带着观众穿越作为故事背景的旅馆内迷宫般的走廊,这时有一个旁白朗读着上引的罗伯-葛里耶的脚本中的那段话。《迷雾》与《玛丽亚温泉市的最后岁月》的共同点在于它们都具有难于描绘的阴森恐怖(unheimliche)的特质,这种特质不仅由个性互异的形象魔咒般地聚合起来,而且还——尤其是——使你心中感到:你可以无休止地穿越空间,却抵达不了任何地方。我还感到惊讶的是,电影与游戏之间的这种呼应关系都源于一个乍看起来极为睽隔的世界。雷奈的电影属于颇具精英分子意味的“新浪潮”(nouvelle vague),这种法国“艺术电影”在20世纪五六十年代达到顶点,而已经销售百万的《迷雾》是游戏工业的代表性产品,在20世纪八九十年代开始盛行,就其年度资本额而言,它现在已经超过了好莱坞。

我将在本章中论述,《玛丽亚温泉市的最后岁月》——以下简称为《玛丽亚温泉市》——在某种层面上预示了我们今天所熟知的电脑游戏的出现,这些电玩以任天堂游戏如“超级玛丽兄弟”、个人电脑冒险游戏如《迷雾》和多媒体网络游戏如“命运”等形式出现。对伴随着《玛丽亚温泉市》而长大的一代人而言,把一部引发无数睿智思考与诠释的电影与这种游戏相比较,有点像是亵渎圣物(sacrilege)。然而,我们仍然有很好的理由不去回避在从前的先锋派电影与今

天的电脑游戏之间作一比较。首先,通过对《玛丽亚温泉市》与互动电脑游戏如“超级玛丽”、“命运”之间的比较,可以阐明诸如《玛丽亚温泉市》这样的先锋派电影所具有的意图与影响。换一个角度来看,进行比较有助于我们以更佳的眼光来审视电脑游戏世界。在很多方面,电脑游戏的发展仍然处于童稚期。再者,比较可以使我们更全面地理解先锋派与大众文化之间的关系。我认为,《玛丽亚温泉市》与上面提到的那些电脑游戏之间的呼应关系并非是偶然的巧合。这是一种更具普遍意义的文化—历史“规则”的例证:昨日的先锋派,是今日大众文化的滋生地。

我还想表明,电脑游戏所植根的艺术不应该从“可怜的联系”的意义上认为是卑下的、稀释的艺术变体。我将论析电脑游戏在众多方面比诸如《玛丽亚温泉市》这样的电影更好地实现了先锋派的理想(参阅勒·格瑞斯,1995)。当然,就电影传媒的一般意义而言,我也并不断言电脑游戏在各个层面都优于先锋派电影。与电脑游戏相比较,电影是一种根本不同的传媒,具有电脑游戏无法比拟的特质。毋宁说,我想强调的要点是,从电影先锋派传统(《玛丽亚温泉市》是其中的一个制高点)所欲取得的目标来看,这种媒体在理论分析的最终意义上,并不适合于观众的参与,而电脑游戏在这方面要优于电影。这并不意味着要把《玛丽亚温泉市》和类似的先锋派电影看作是一种失败。先锋派电影曾经开拓了一种富于魅力的电影体验的新维度,以一种奇妙的方式拓展了我们的审美体验。或许像《玛丽亚温泉市》这样的电影的伟大之处,是与该影片试图使电影成为一种互动媒体的失败联系在一起。^①换言之,先锋派电影与电脑游戏之间的比较,会使后者的进一步发展受益匪浅。令人瞩目的是,许多互动传媒(电脑游戏就属于这种传媒)在遭受着“无马之车综合症”(horseless carriage syndrome)的磨难——人们往往以这种观念为基础来设计它们,即认为它们是诸如虚构书籍或虚构电影之类的叙事媒体的延续。《迷雾》是这方面的一个重要例证。在这个游戏中,不仅主要角色与两部书有联系,而且正如我们从本章开头引自《迷雾》指南的话语所看到的那样,作为通向其他世界的门径,该书甚至具有说明游戏模式的功能。我将努力表明,创造互动叙事(interactive narratives)

① 这种失败的价值不能高估。从巧合般的复制变异到文本生产的误解,失败无论对进化还是对历史而言,都是一种重要的驱动力。



的尝试(以互动小说或互动电影的形式)正如先锋派那样,注定会遭受到同样的失败。

在本章下一个部分,我将对新浪潮电影解构好莱坞分镜头经典电影(the *découpage classique*)的勃勃野心加以匆匆一瞥。然后我还要更加细致地审视这种野心在《玛丽亚温泉市》中的表现形式。以《迷雾》为基础,我将深入阐发电脑游戏是如何继承先锋派遗产的,以及当试图在游戏中创造叙事性和互动性时会引起怎样难以克服的问题。在本章的最后部分,我将回答这样的问题:互动媒体如何能够从“无马之车综合症”中解放出来,获得自身的互动希望。

● 2. 分镜头经典电影的解构

毫无疑问,阿伦·雷奈(1922)是新浪潮电影的最重要的代表人物之一。新浪潮这一法国艺术电影形式在20世纪50年代末获得了世界的普遍承认。除雷奈之外,特吕弗、夏布罗尔和戈达尔等人皆属于这一群体。尽管雷奈与其他人一样同时获得了承认,但事实上他当属更老的一辈。与这场运动的其他导演不同,雷奈在声名鹊起之前已经完成了八个电影短片,包括关于卡夫卡和高更的文献纪录片。标志着他进一步发展的最重要的影片无疑是纪录片《夜与雾》(*Nuit et Brouillard*, 1956)。这部影片是关于大屠杀的,它把以前的黑白影像与现在的彩色影像融为一体。雷奈与M. 杜拉斯合作的这部纪录片,无论在内容还是在风格上都堪称雷奈的第一部电影杰作。而《广岛之恋》(*Hiroshima mon amour*, 1959)这部电影则直接给他带来了国际声誉。在这两部电影中表现出来的主题,决定了他后来全部作品的总体特质——时间、记忆和缅怀——成为了中心题旨。

这种情形在雷奈的第二部电影杰作《玛丽亚温泉市》(1961)中已经清晰可辨。电影脚本的作者是罗伯-葛里耶,“新小说”的代表作家之一。新小说是与新浪潮有联系的一场文学运动。《广岛之恋》和《玛丽亚温泉市》堪称新浪潮电影的代表作。恰如戈达尔的第一部电影那样,这些电影摇摆于“政治的表现”和“表现的政治”之间(摩纳哥,1978,53页)。在《广岛之恋》中,第二次世界大战的社会与政治现实凸显为前景,而《玛丽亚温泉市》则主要是对电影表现本身的

一种探索。《玛丽亚温泉市》提供了我们可以称为——用德里达的概念来说——对在好莱坞电影中发展起来的分镜头经典电影的解构。分镜头经典电影具有特定的结构。首先它通过全景俯瞰的镜头和中镜头给观众提供人物和地点的相关信息，在人物谈话之际频繁地变焦，运用大特写镜头、特写镜头和反镜头。全景俯瞰镜头和中镜头可以使谈话语境变得清晰，而其他三种镜头则让观众紧随场景中人物之间的相互反应，并由此引发自己的情感。

分镜头经典电影的目的是“不动声色地给予观众尽可能多的信息”（摩纳哥，1978，53页）。这就是分镜头经典电影“自然化”的原因所在。这是一种结构，其设计目的是使其结构特征隐匿不见，并构成故事。故事首先在对话中展开，尽可能地清晰可见。观众被迫处于一种被动的地位——这是好莱坞电影的成功之处，因为这显然是一种充满愉悦的位置。^①

新浪潮电影导演把分镜头经典电影视为好莱坞电影审美与意识形态的基本特征之一，认为其流毒弗远莫届。由于好莱坞电影的自然化运作方式，观众被迫扮演对电影叙事毫无批判的消费者角色，而电影叙事则往往有着意识形态的倾向。新浪潮导演对此加以抵抗，他们想要解放观众，把他们从被动的状态中解放出来，激励他们成为积极的参与者。新浪潮的导演们不仅有着不同类型的叙事（他们心目中有不同的政治表现方式），而且他们尤其是要在电影中试图使分镜头经典电影的自然化过程昭然若揭，并且不遗余力地去解构它（他们还要表现不同的政治）。^②“新浪潮”导演这样做，不仅破坏了自然化的场面调度（例如在对话期间表现背景的细节而不是表现人物本身），而且还解构了作为经典好莱坞电影特征的亚里士多德情节。^③亚里士多德情节可以视为一种“已完成的整体”（complete whole）。它之所以是整体，是因为情节之内所有的因素都联系起来，已经没有与情节相脱离的因素。在情节中，每一个因素都有总体

① 观众好像被关闭了起来，让叙事带着他们前进。在电影院的黑暗当中所发生的这种情况也是一种电影体验，具有某种梦幻性质。（麦茨，1974）好莱坞几乎就是梦工厂的同义词。

② 这种解构可以与画家的艺术方法相比，例如像玛格丽特解构视觉表现的自然性的方法。参阅我在《（后）现代艺术和哲学中的浪漫主义欲望》中对《这不是烟斗》（*Ceci n'est pas une pipe*）的分析（德·穆尔，1999，175页以下）。

③ 情节是对叙事因素的安排，把它们汇聚起来讲述一个故事。叙事与情节之间的关系并不是一一对应的。正如我们所见，同一叙事可以通过一系列情节联系起来——四福音书构成了四个不同的叙事安排（情节）以讲述耶稣生平的故事。换一个角度看，一个含混的情节可以讲述一系列故事。



烛照之下的意义。它之所以是已完成的,是因为全部情节的汇聚赋予了叙事以封闭性。在好莱坞经典侦探电影中,所有跌宕起伏的悬念到时候都会得到解答。宛如在一种坚果壳内,亚里士多德情节具有开端、中间和结局(亚里士多德,1984,2321页;第十章将对亚里士多德的叙事理论进一步详加讨论)。

新浪潮导演解构亚里士多德情节的一个方式就是给观众提供一种完全碎片化的电影叙事——例如故意使用闪回镜头抑或闪前镜头,或者遗漏叙事因素。于是观众不仅被迫使自己去重构叙事,而且他的注意力还同时被引向这一事实:叙事总是通过情节而建构起来的。与亚里士多德情节相比较,新浪潮电影的情节更具有疑问的特性而不是答案的特征。只有在观众的阐释中才能找到它的完成态。而且这种完成态又总是变动不居的,因为没有哪一种单一的阐释能够对这种叙事盖棺论定。由于新浪潮电影的碎片性和缺省性,其情节可以让观众作出多种阐释。这就把新浪潮电影与同时出现的“新小说”联系了起来。新小说和新电影可以与游戏相比,读者和观众可以积极地参与其中。

罗兰·巴尔特在20世纪60年代和70年代初的文学理论深受新小说的影响。按照他的看法,我们不当把文学作品设想为具有固定意义的完形作品,而应当视为能够在阅读过程中生发出多种意义的文本:“文本仅仅是在一种生产行为中获得的体验……文本是复数的。不能简单地说文本具有多种意义,而是说文本伴有多元意义的性质:一种不可简约的(而不仅仅是可接受的)复数性质。文本并不是意义的共存,而是一种通道,一种交汇:因此,文本并不回应某种阐释,甚至是自由的阐释,而是呼应着一种爆炸,一种播撒。”(巴尔特,1982,157、159页)我认为,巴尔特这里关于文本的论说,完全可以用于新浪潮电影。这些电影同样顽强地抵抗着某种单维的阐释。它们具有一种不可压抑的含混性,永远无法定于一尊。这是一种意义的持续播撒(德里达,1972,392页以下;德·穆尔,2004,339—348页)。意义不可能真正地确定——没有最终的、结论式的意义。新浪潮电影并非是孤军奋战,而是后现代文化的一种表现。后现代文化似乎对具有结论式意义的单维故事失去了信仰——利奥塔把这种故事称为“宏大叙事”(利奥塔,1984)。在此意义上,20世纪五六十年代以来的这些电影或许可以称为后现代世界观的原型,这种世界观在随后数十年中占据了统治地位。

● 3. 电影最后的岁月？

70

赛博空间的奥德赛

在新浪潮电影中,《玛丽亚温泉市》可能是对分镜头经典电影最激进的解构,因此它的含混性也最突出。很难举出另一部电影像它那样与叙事传统和电影规程如此的格格不入。在大多数电影中,观众多少能够以情节为基础,重建起首尾一致的电影叙事,但是《玛丽亚温泉市》却显然有意地严重挫败观众寻求一种有意义的叙事的欲望。难怪《电影手册:电影评论》(*Cinebooks' Motion Picture Review*)评论说“甚至连最杰出的破解叙事谜团的影迷也不知从哪儿入手来解读这部电影”(姬尔等人,1995)。(*)

乍看之下,这部影片的情节并不特别复杂。故事发生的背景是位于玛丽亚温泉城堡的一个高雅时髦的酒店,有钱人在那儿相聚。在这座城堡中,一个男子(电影脚本里称为 X,由 G. 艾伯特兹饰演)邂逅了一个女人(名字是 A,由 D. 塞里格饰演),她正与另一个男子(可能是她丈夫,由 S. 彼托耶夫饰演)逗留在酒店内。X 告诉 A 说,他去年曾经在玛丽亚温泉市与她相会过,并暗示他们曾经有过一段风流韵事。女人否定了这事,而 X 试图说服 A 相信他们之间确有一事,其所构成的一部分重要情节,正在发展成为一段风流韵事,或者至少可以说应该成为一场艳遇。就电影情节的结构而言,观众无法确定他们之间是否真正地发生过风流韵事,抑或我们是否应当代之以 X 或 A 或是两人的幻觉、梦幻或幻象来看待这件事。(甚至有些解释认为这一切情节都发生在一种精神病式的幻觉之中!)这些基本的含混性意味着,没有哪一种关于情节的解释能够完全令人信服:每一种解释都是不完整的,都可以得出相反的结论。在一次访谈中,雷奈明确地说这就是他的意图:“对我而言,《玛丽亚温泉市》是一部既无寓意又无象征的电影。你可能想在其中看到象征——例如,你能够想到圣杯神话之类的东西。但是这部电影却能够接受所有的神话。如果你想以任何重要的诠释理论为基础来对它加以解释,探讨究竟它是象征的还是现实的,每一次你都将发现这部电影只有百分之六十或百分之八十是可以‘解释’的,但从来就不会是全部都可以解释。”(布洛克,1961a)

该电影的含混性和非确定性是由情节的无数的空间、时间和偶然的抵牾、矛盾所创造出来的。例如,在城堡花园的那些镜头中,人有影子,而树却没有影



子。从城堡到花园的那些雕像的距离似乎在不断地变化,有时雕像朝向湖畔,但有时又背离湖畔。在声音与形象之间的关系上则有着另一种蹊跷之处。有时画外音所说的事物与所呈现出来的形象不是一回事,或者我们听到的是器乐,但是却看到两个男人在演奏小提琴和大提琴。还有些时候我们看到镜头从一个人摇开,又从其他地方把他带回了镜头。

大多数抵牾矛盾之处都与叙事的时间一致性相关。有时我们听到谈话,而接下来的镜头却展示出不同的地点。声轨也影响到时间的连续性。响亮的器乐有时在一个场景中间出现而没有任何可以接受的理由,然后在另一个场景的中戛然而止。不可能确定大多数镜头究竟是属于哪一个叙事部分。究竟是白天还是黑夜也往往弄不清——在一个场景中两者共同存在。由于这一切,这种故事的时间一致性直至结尾仍然是变幻无常的。我们无法从一个个场景说清楚它们究竟是发生在现在,或者是闪回镜头,是回忆、期待、梦幻还是幻象。在总体上,这部电影的时间状态是含混不清的。

在电影中,一系列事件的出现显然增强了故事的不稳定性。在充斥着整部电影的众多情节中,主要角色都在讨论城堡花园里一尊雕像的意义。X、A 和 A 的男伴给出了完全不同的解释,而且并没有让观众弄清楚到底哪一种看法是对的。花园中的迷宫看起来也与电影本身异曲同工。当影片末尾 A 在迷宫里迷路时,画外音提示说,那些自认为不会迷路的人同样也迷了路。在电影中,第三个自我指涉的因素是 A 的男伴所玩的火柴棒游戏。新浪潮电影的游戏式的特征在此凸显。倘若你不懂得关键所在,影片中的这个游戏你是不会赢的。该影片在巴黎首次公演时就提供了这样的火柴盒,使得每一个参加者都立刻尝试去找出游戏的关键。而对《玛丽亚温泉市》的观众而言,若你觉得自己能够找出电影游戏的关键,就得常常去观看这部电影,关键总是在与你捉迷藏。个中原因就在于这种关键根本就不存在。

对许多观众而言,观看《玛丽亚温泉市》是一次多少有点挫败感的体验。由于这种原因,该影片从来就没有获得很好的票房,尽管它获得了众多一流批评家的交口称赞,并且被提名为奥斯卡最佳电影剧本。因为公众已经习惯了被动愉悦,很难从这部电影里获得享受。倘若这里有一个享受问题,那么它体现出来的大多是一种颠覆式的享受,新浪潮导演、一小群精英批评家和其他的影迷

从理论上为这种颠覆式的享受大唱赞歌，这是一种近似于儿童破坏玩具式的愉悦——是对亚里士多德情节的解构。抑或这里还有另一条途径去寻找愉悦？解构论不仅具有消解的一面，而且还往往拓展出另一种潜在的体验。就《玛丽亚温泉市》这个例子而论，亚里士多德情节的解构不仅导致挫败感（因为观众在他们的期望未能实现时会感到沮丧），而且还开拓了另一种可能性——非叙事的观赏方式。^①

《电影手册：电影评论》确切地指出：“这就使得《玛丽亚温泉市》更加成为一种视觉艺术而不是叙事电影，尽管许多观众坚持认为该影片仅仅把目标设定在有文化教养的观众群，但实际上，情况恰好相反；雷奈和罗伯-葛里耶所要破坏的正是传统的叙述故事的形式，这种形式从其出现之时起，就一直统制着电影业。电影本身与这种同样统制着小说的规训完全分离，从而成为一种艺术形式，正是恰逢其时。他们在这个小小的实验上取得了何等的成功，这或许能够在电视商品和音像制品的引人注目的流行方式上得到最好的揭示——这并不是对雷奈的睿智才华大肆吹捧，而是在电影结构原则上视觉艺术胜过口头文字的明证。”（姬尔等人，1995）

虽然这无疑是正确的，但是在《玛丽亚温泉市》中还有另外一种媒介使线索持续发展，这就是影片中的电脑游戏。或许把《玛丽亚温泉市》中的游戏——火柴棒游戏——作为关于电影的一种隐喻是极富意义的。在《电影艺术》（*Film Art*，作为电影理论导论颇值得一读）中，鲍德韦尔和汤姆森把《玛丽亚温泉市》引证为含混性嬉戏的电影例子，他们把该影片与电影的游戏结构明确地联系起来：“或许《玛丽亚温泉市》在电影史上第一次打破了因袭传统的期待模式，提示了电影本身完全可以基于偶然的、空间的和时间的含混性的游戏结构。”（鲍德韦尔和汤姆森，1980，257页）游戏与叙事的区别在于，其结局不是由作者来决定，而是由玩家的行动来决定。游戏具有突出的互动性，在此意义上，玩家、玩伴和事件都会相互影响。而这正是新浪潮电影在对好莱坞电影的批判中所要获取的东西——把观众从纯粹消费主义的被动态中释放出来，促使他们在创造

^① 这也同样适用于J.L. 戈达尔的多数作品。例如，戈达尔在《向玛丽致敬》（*Je vous salue, Marie*）中对卢卡斯福音书的电影“翻译”。如果这部电影富有魅力的话，那么多数不是因为其叙事（这种叙事把福音书弄得颇为荒诞），而是因为对它的解构使得观众去怀疑前于“魔术的信仰”的“信仰的魔术”（参阅我对弗洛伊德和曼诺农尼的性理论和否定美学的分析，德·穆尔，1999，180—182页）。



性的过程中成为积极的参与者。

然而,问题在于《玛丽亚温泉市》和其他新浪潮电影究竟是否真的设法实现了这一目标。有两个令人质疑的原因。第一是数量上——相当令人乏味——的论据,这类激进电影(恰如文学和音乐中类似的解构思潮一样)显然在好莱坞面前打了败仗。^①在巴黎,去电影院观看《玛丽亚温泉市》的人寥寥无几,针对这种现象,J. 布洛克(他曾经在新浪潮时代为荷兰报刊《共同商报》写过评论)认为,普通观众并不愿意放弃他们的麻木被动的态度:“‘长期以来,电影观众的批判能力一直被低估了’,曾几何时,这部电影的作者(雷奈和罗伯-葛里耶)宣称:‘看来时机已经成熟,应当用新的语言对公众说话,近年来,通过无数的预习,知识界已经做好了准备。’但是,人们得到的却是这样的印象,在他们的信念中,他们高估了有准备的观众数量;这种市场确实也有点疲软,普通观众熟悉以传统剧本制作的电影,难以保证从思想上作好了欣赏《玛丽亚温泉市》的准备。”(布洛克,1961b)

还有一种其次的、更多属于质量上的原因把新浪潮电影的互动性体验打上了失败的烙印。确实,《玛丽亚温泉市》给了观众空间——或许对大多数观众而言该影片所给的空间太多了——让观众对影片作出他们自己的解释,但这绝不可与新浪潮导演欲让观众成为电影的共同创作者的构想混为一谈。即使就《玛丽亚温泉市》而论,导演还是在牢牢地掌控一切。尽管含混的情节偶尔会构成不同的叙事,但是情节本身仍然是听从导演的声音而保持着固定的形态。观众之所以缺乏热情,这或许有一个附带的原因:影片不仅被迫放弃了与既往电影的被动消费相联系的愉悦奖赏(pleasure bonus),而且还无法用另一种与互动性相联系的愉悦来补偿观众。或许电脑游戏的流行要归功于这一事实,那就是

① 音乐家和传媒理论家 M. 福克斯曾经在他《论“互听”》一文中借助音乐对此加以评说,在新浪潮面世的同一时期,“互听”在音乐厅和起居室里出现(福克斯,2000)。来自古典传统和大众传统的作曲家,例如约翰·凯琪、布赖恩·伊诺和劳里·安德森灌制了录音带,听众可以在家中借助扩音机,通过对一系列平行的音轨加以选择,通过对扩音机的声音平衡和音量调谐旋钮的操作,自己决定收听效果,决定音轨播放的顺序。福克斯报告说,他所熟悉的音乐圈中的众多朋友中,没有一个人实际上这样做。他周围的朋友显然不是孤立的,因为这类实验很快销声匿迹了——至少在类似领域如此。随着电脑的出现,这些实验经历了一种数码复兴。每一个电脑拥有者都可以通过使用样本和混合程序创造出他的家庭音乐,在互联网上能够找到大量的重新混音的音乐,可以据此对家庭音乐加以评判,今天一大批音乐爱好者实际上都在这样做。在摩盘(scratching)中,借由怀旧力量的驱使,甚至模拟留声机的唱盘也可以变为互动。

它确实给玩家提供了这种与互动性相关的,甚至可能是极为丰富的愉悦——能够交织互动或许是现代人的最高的愉悦。(齐泽克,2000)

在这一点上,引发了两个问题。其一是正如我在前面所论及的,是否能够把电脑游戏实际视为电影发展的延续。难道我们不关心一种全然不同的媒介——这种媒介是如此的不同以致不可能是电影的一种延续?其二是人们是否可以确切地说,互动性的电脑游戏实现了新浪潮电影的意图——从审美与政治两方面解放了观众。一般而言,电脑游戏并不被认为是张扬审美或政治的活动。相反,它们被当作沉默的娱乐而加以贬斥,被视为消费工厂链条上的一环,后现代社会就从中滋生出来,而且许多人也确实从中发现了可以加以拒斥的暴力和软色情游戏。看来这也与新浪潮的意图相距甚远。我将在下两节中考察这些问题。首先我将审视关于电脑游戏是否能够讲述故事的重要问题,然后讨论电脑游戏是否能够实践新浪潮意欲实现的解放观众的效果的问题。

● 4. 无马之车综合症^①与情节失落之谜

电影与游戏分属不同的领域可以从这一事实加以说明——例如,与电影及书籍相反,游戏不能与电影互相翻译。书籍中的一个故事通常可以翻译成电影而不会有太大问题。确实,虽然书籍与电影是用不同的方式讲述故事,但是它们讲述的是同一个故事。(布鲁克斯,1984,3-4页)相反,当一个游戏改编自电影之时,它们无疑还是叙述同样的故事。游戏并没有重建故事(除非在游戏指南里包含有一个故事,或者在游戏中有电影剪辑),星球大战的电影故事无法在星球大战游戏的基础上重新讲述(儒尔,1998)。易言之,参照游戏制作的电影故事,不可能在电脑游戏“古墓丽影”的基础上讲述。翻译之所以不可能,是因为电影和电脑游戏具有根本不同的审美语法。叙事是线性的,故事的要素则通过叙事上的因果关系而融为一体。巴尔特认为,叙事是以命运之言来说话,每一个行动和事件,都是由前面的行动和母题所引发。由于有这些行动与事件

① 无马之车综合症(horseless Carriage Syndrome)含有“旧瓶装新酒”之意,指用老眼光来看等新事物之弊端。作者在本节中侧重辨析了作为电子传媒时代新事物的电脑游戏不同于电影及书籍的特质与意义。——译者注



的特定的链条,书籍中的叙事才能够翻译成电影。这两种媒介共享着同样的叙事语法。与此相反,在游戏中,玩家自己在下载的限度内,相对而言具有更大的自由去决定行动与事件的序列。因此游戏必然是多线程的;倘若玩家不能在多种机遇之中有所选择,那么就没有游戏了。

这种差异一方面对电影的时空组构产生影响,另一方面也对电脑游戏产生影响。(儒尔,1998)叙事认同于三个时间层面——情节层面(能指)、相关的叙事层面(所指)和读者或观众层面。仅仅延续数分钟的一串电影镜头能够涵盖叙事上的许多年。在观看一部电影时,观众是把两个时间层面放在一块来诠释的。因为情节时间与叙事时间是不同的,因此叙事也认同于时间的三个维度。这种情况不仅发生在阅读之际(“X 迟疑不决地走向桌子”),而且还通过镜头闪回(“X 昨天抵达之际”)和闪前(“明天 X 想要……”),情节把过去和未来变成了现在。

电脑游戏,譬如任天堂游戏机的游戏或“命运”游戏,则缺乏这种时间的层面:“如果我们玩像‘命运’这样的游戏,这些时间距离显然不存在。你可以按动控制键,开枪射击,这会影晌屏幕上事件的发生。你在屏幕上看到的不会过去或者未来,而只能是现在,因为我们可以对其施加影响。所以这三种时间,即被叙事的时间、叙事时间和阅读时间,都聚合于游戏当中,而且你与每一种时间都有互动性。”(儒尔,1998)读者或者观众通过镜头闪回和闪前而具有极大的时间动态性,而电脑游戏的玩家则无可避免地囿于现在。沉浸在电脑游戏中的玩家实际上忘记了时间。因为他发现自己处于永恒的现在,他可以一次又一次地施行同样的活动。与叙事中的主角不同,叙事主角迟早都会无可避免地死去,而玩家却是不朽金身。因为玩家没有过去和未来,所以我们或许应该以“不死”来代替“不朽金身”的说法。在“命运”游戏中,你每次被射死,你都可以重新开始游戏。^① 由此,游戏同样实现了一种尼采式的永恒回归。

① 同样在这一点上,电脑游戏显然比先锋派更好地实现了先锋派的理想:“在文学中有一种读无止境的作品观念,有些书可以读了又读,从来不令人厌倦。这既可以是像《圣经》这样的宗教书籍,也可以是像《尤利西斯》或者《荒原》这样的现代作品。与此形成对照的是所谓的垃圾小说,这种书一旦读过便可任意处置。的确,从感觉上说,可重复性是和高雅文化相联系的,反之,不可重复性则是与低俗文化相联系的。令人惊讶的是声名狼藉的‘低俗’的电脑游戏要比小说更加倾向于依赖这种可重复性。叙事接受的主导模式是单镜头,而游戏天生就是某种你可以玩了再玩的东西,某种你可以弄得更好的东西。”(儒尔 1,1998)

从空间组织结构而言,叙事与游戏也有富于意义的分野。但这里的情况又颇有不同。与电影比较,游戏具有空间的层面。它有三个空间维度。互动性意味着你可以多向移动——左或者右,上或者下,前或者后。尽管屏幕不可避免地只能是两维的,但是它们可以联络起三维空间。恰如同叙事一样,在情节时间(能指)和叙事时间(所指)之间也有差异,因此在游戏中,在游戏界面空间(能指)和由游戏联络起来的空間(所指)之间存在着差异。游戏中同样也有一个第三维度,这两种空间在此维度中共同为玩家所诠释。与此不同,叙事中的三个维度聚合为一个维度。可以说这是一个连续的维度,叙事人物踏着这条道路穿越叙事空间。他们的命运注定要他们走这条独木桥。^①从空间维度的视角来看,游戏与叙事之间的关系,类同于象棋与象棋游戏之间的关系。在象棋规则所给予的空间内,可以进行无数次迥然不同的象棋游戏。

我们还可以通过审视情节与行动之间的关系,来说明叙事与游戏之间的差异。在叙事中,情节决定行动。再以《奥德赛》为例:由于奥德修斯渴望回到佩涅洛佩身边,因此雅典娜向其他神灵吁求,说服卡吕普索让奥德修斯离开她的岛屿,于是卡吕普索提供材料,奥德修斯开始建造他的船只。在电脑游戏中,行动并不由情节推动,而是情节依赖于行动。当玩家适时地扣动步枪的扳机,杀死妖怪之后,他可以穿越桥梁,去迎接另一个等候在那儿的挑战。当他反应太慢,自己被射死之时,他则改变了情节。在此,推论性的因果关系被颠覆了——行动决定了情节,或者徒劳的行动在试图改变情节(阿塞斯,1994)。在本章的开头,我曾论析过在玩《迷雾》游戏时,我当初在情节(我行动的目标)中所发现的问题。^②

当我们最终审视叙事和电脑游戏提供给读者/观众和玩家的“愉悦奖赏”时,我们会再次看到一个重要的不同点。在经典叙事中,“最终的愉悦”在于获

① 这适用于经典叙事的所有事件。正如我曾经说过的那样,“新浪潮”电影和“新小说”试图把我们在这种命运中解放出来。然而,含混的情节却使得建构不同的叙事成为可能。在第十章中,我们将在《没有身份的人》(Der Mann ohne Eigenschaften)中看到罗伯特·穆西尔为规避这种命运而作出了类似的努力。

② 在像《下午》(我上一章讨论过)这样的“超文本”和例如《命运》这样的游戏之间的差异,在于第一个例子里有情节(作者引介了各种各样穿越该超文本的途径)却似乎没有叙事;而在第二个例子中则没有情节。在这方面,《战栗 III》中的“射手”制作者之一的话说得很明白,他宣称:“最佳的图像,最佳的网络运作,最佳的游戏——但是没有情节!”(儒尔,1998)



知叙事是如何结束的满足感。当——用亚里士多德的术语来说——没有结局之时，读者就会陷入前愉悦中，变得具有挫败感。恰恰相反，游戏是没有结尾的。当然，在诸如“超级玛丽兄弟”或“俄罗斯方块”之类的游戏里，玩家打通所有的关卡之后，抑或他因为厌倦，可以停止游戏，但是在短暂休息之后，他又会热切地再玩起来。电脑游戏的愉悦——从来就不可能是一种“最终的愉悦”，而是一种无可避免的“前愉悦”，因此能够让人上瘾——玩家总是想弄清游戏是如何运行的并且练出必要的技巧，以取得更佳的成绩。个人的纪录永远是可以刷新新的。

在我们考虑到上述一切时，大致可以得出一个令人信服的结论：叙事与游戏是两个截然不同的世界。然而以此观之，奇怪的是电脑游戏一开始就被描述成一种以键盘操作的叙事新形式，在广告宣传和理论研究中都如此。它们常常被表述为互动叙事或者互动电影。《迷雾》就是杂糅了叙事与游戏的独具魅力的一个例证（参阅本章开头关于《迷雾》指南的引语）。在前一章中，我们看到人们在进行文学实验，并将其表现为互动文学。在诸如布伦达·劳雷尔（劳雷尔，1993）和珍妮特·默里（默里，1997）这些作家的作品中，他们致力于把电脑游戏与一种“故事引擎”结合起来，让玩家在行动上既可以随意改编，又不至于破坏总体上的完整性。鉴于当前试图让程序进行叙事创作的努力罕见成功（叙事创作需要人类世界的大量知识，目前电脑尚无法做到），没有情节的游戏事实上很难改编成节目。《俄罗斯方块》或《太空入侵者》的叙事如何能够根据玩家的行动来进行改编？

这种论点并不拒斥事实上许多电脑游戏都是作为叙事而表现出来的。但是当我们更细致地加以考察时，我们看到的总是游戏与叙事的糅合，而从来就没有互动叙事。（儒尔，1998）例如，《太空入侵者》是一个技巧型的游戏，要求在空降的太空飞船击中你之前将它们射落，该游戏“包裹着”一个（单薄）的叙事框架——异星生物攻击地球的著名的科幻小说母题。但实际上这是与游戏分离的。正如最近所发生的事件那样，你可以用本·拉登或布什总统的形象来代替太空飞船，但是根本不会对游戏产生任何改变。与诸如《命运》这类“射击游戏”所制造的最强烈的叙事印象相比，虽然在大多数冒险游戏中，叙事通常是与游戏本身相抵牾的，但也可以加上一些东西——例如，游戏所附的文字资料，或者

用一系列简短电影剪辑以标明游戏从一关到另一关的转换。

《迷雾》尤其是一个糅合了叙事与游戏的迷人的例证。恐怕没有哪一个游戏像这样,试图用游戏来囊括一部叙事作品的世界。(在这方面,《迷雾》与试图用叙事世界囊括游戏世界的电影《玛丽亚温泉市》截然相反)。《迷雾》叙述的是创造了一系列另类世界的阿尔楚斯(Altrus)的故事。阿尔楚斯不在家时出了事,他的世界被严重毁坏,两个儿子被关在一本红色书和一本蓝色书中。阿尔楚斯担心自己两个儿子中有一个属于犯罪团伙。玩家必须通过在残缺的世界里寻找丢失的书页,填补叙事的裂隙,进而——为了取得胜利——打开正确的书(书中有清白无辜的儿子)。如果玩家打开了错误的书,那么他就在游戏中失败了。

然而《迷雾》并不是一种互动叙事,它也是一种游戏与叙事的糅合(儒尔,1998)。虽然叙事一定要展开,但它是以一种非互动的发生状态而展开的。玩家阅读自己所找到的书页,观看揭示故事要素的电影剪辑片段。为了获得这些书页,玩家必须在各种世界里搜寻,以解开五花八门的疑团。尽管搜寻和疑团是互动的,但它们本身并不是叙事(恰如《太空入侵者》中的射击不是叙事一样)。在与格洛里亚·斯特恩的一次访谈中,曾经与兄弟合作设计了《迷雾》的兰德·米勒承认,该游戏并不是一个互动故事:“我们的互动故事设计走两条路线——线性的和非线性的。线性的是背景故事和历史,所有这些要素都遵循着一种非常严格的时间线索。非线性的则是各种世界的设计,更像是一种建筑作品。如同在建筑一个根本没有时间因素的世界那样——是给时代拍的一幅快照。在对非线性世界的探索中揭示线性世界的一部分,这样就得竭力把两者融为一体,同时还保持着探索者的情感,玩家感到他/她能够去任何地方,做他们高兴做的任何事情。”(斯特恩,1997)

在我论证《迷雾》并不是一种互动叙事时,我至少不是指它是一个失败(正如我认为《玛丽亚温泉市》不是一部互动电影并不意味着要低估雷奈的电影一样)。《迷雾》的伟大的成功之处在于,它采用了一种创造性的方式加上叙事因素而没有破坏该游戏。尽管具有把叙事因素缩减成为游戏的重复性的缺点,但表现谜团的叙事框架的确加强了游戏。不同于《超级玛丽兄弟》、《俄罗斯方块》或《命运》的是,当你知道其叙事是如何结束之时,再玩该游戏则会感到趣味全



无。

我想要说明的是，营造互动叙事的意图是建立在一种错误的假定之上的，即认为叙事与游戏是类似的媒介（如同书籍与电影一样）。那些有这种想法的人是无马之车综合症的牺牲品，这种综合症驱使我们以老眼光来看待新事物。在很多方面，互动媒介仍然在寻找着其独特的语法。恰如电影要花一段时间才找到自己独特的语法那样——由此爱森斯坦引介了蒙太奇的原则——蒙太奇使得电影不再是舞台戏剧的一种机械录制，因此我们今天依然在等待着互动媒介的爱森斯坦出现。人们正在对互动媒介世界的各个方面进行探索。在我看来，互动叙事似乎已经寿终正寝。但还有其他的路径。

● 5. 定数或另辟蹊径的先锋派的赝续

以前述的思考为基础来回答我所提出的第一个问题——是否能够把电脑游戏视为叙事传统的一种延续？——其答案必然是否定的。叙事性与互动性是不同的文化实践，尽管我们可以用各式各样的方式把它们相互混淆，却不能将它们混为一谈。然而，这是否意味着——这也是我的第二个问题——不能依靠电脑游戏来实现新浪潮电影的野心——能否把叙事的被动观众转变成为主动的、批判性的参与者？在某种意义上，确实有此意味。如果电脑游戏与叙事毫无关系，它们也就无法告诉我们还有另一种与叙事的更佳的联系。但是，这并不是说电脑游戏不能帮助我们以另一种方式进行创造与批判！在此意义上，完全有理由把电脑游戏视为先锋派的一种赝续，一种以其他方式进行的延续。

当我提出电脑游戏的批判和解放特质的问题时，我认为许多人把这种游戏视为天真的愉悦，但其中往往隐含着暧昧模糊的道德内容。我并不否认有不少电脑游戏，例如常常为人所提及的《命运》，提供了廉价的娱乐，并没有直接给玩家以思想道德的陶冶。但是，电影与文学也如出一辙。而且，我们不要忘记，相对而言，电脑游戏还是新生事物。电影也曾经需要时间方能从一种为狂热的影迷提供天真娱乐的东西，变成一种能够制作像《玛丽亚温泉市》这种作品的艺术形式。

然而，在此语境下，最重要的是电脑游戏与书籍或者电影的比较，从媒介的

自然化趋向而言,电脑游戏的可重复性为其增添了某种价值。在某种意义上,甚至可以认为这实际上正是电脑游戏所要反对的。我前面曾经论述过,玩电脑游戏所得到的愉悦,大多来自弄清楚游戏的规则(这些规则往往是隐匿的),以及运用这种知识来掌握那些必要的技巧。例如,那些《命运》游戏的玩家,弄懂了妖怪是如何运动的,就可以利用这一点充分实践他们的射击技巧。在《命运》中,我们可以确证一下,玩这个游戏所要求的眼光与先锋派导演心气极高的理想相比较,是否庶几近之。但是,当我们把注意力转向像《模拟城市》这样的拟真游戏时,情况则大为不同。《模拟城市》是一个电脑模拟游戏,玩家——或者学生,该游戏也用于教育——必须在游戏中通过掌握一系列变化,如税收、工业化、城市化和再创造,来拓展一个城市。有意思的是,在这个拟真游戏中,玩家可以自己决定他的目标。从环境设置的角度或美学原则来看,其决策取向可能促使城市得到飞速的发展,但是也有可能使之成为欠发达城市。而且与叙事一样,拟真游戏在特征上具有意识形态的偏见。例如,《模拟城市》的建构规则就表达了某种市场经济的幻象,但不同于(电影)叙事,游戏情节所固有的可重复性,可以使玩家意识到其潜在的意识形态。而电影只有通过对其的案头分析或者录像机放像分析才能成功地揭示这一点。我女儿8岁时就玩《模拟城市》。数天之后,当我自己玩这个游戏时,她告诉我不要把税收额设置得超出某个百分比,如果我那样做了,居民们就会离开这座城市。虽然她尚不能解释为什么会这样,但是她却发现了《模拟城市》的新自由的意识形态。

爱森斯坦是电影史上最杰出的导演之一,他曾经说过,他希望电影蒙太奇的原则使他有可能把马克思的《资本论》拍摄成电影。尽管他从未付诸实施,但是我认为,要是仅仅因为这一点而去怪罪好莱坞事实上已成为我们文化中电影的统治形式则是错误的。问题还在于,电影或者总体意义上的叙事更直接指向的是具体的事件和有血有肉的人物,而不是更为抽象的社会发展。或许《汤姆叔叔的小屋》在美国扮演了一个重要的社会角色,因为能使白人读者认同于黑人,但是,作为一种叙事,小说并未揭示出导致奴隶制的社会结构。恰成对照的是,拟真游戏旨在于找出潜在的规则。因此,我认为当弗里曼指出基于《资本论》的电脑游戏是最合宜的形式之时,他是对的。(弗里曼,1985,86页)事实上,《模拟城市》就是这种电脑游戏!



对那些旨在教诲他人要表现出批判态度或者要解放他们的人而言,电脑游戏,尤其是拟真游戏提供了有趣的可能性。与先锋派电影不同,电脑游戏的目标群体颇为复杂,难以确定——当然可以设想,作者们不会编织太多的复杂叙事。而如果电脑游戏慢慢地变得甚至使任天堂一代的受众也感到过分之时,那么游戏理论家和电脑游戏设计者亚斯帕·儒尔的网址则可以提供一种舒适的放松(*)。你在这个网址所做的一件事就是玩《游戏解放》(*Game Liberation*),这是对《太空入侵者》的一个克隆,玩家在该游戏中能够直截了当地把理论概念击个粉碎,电脑游戏常常炮轰理论概念——在本章中,我恐怕也是这样!

第六章

文化数字化：

反思多媒体性、互动性和虚拟性

一旦我们以怀旧之情回顾电视时代，就会想到在那个时代里，我们还可以无所用心地避入闲散状态之中，尚未受到我们的新型媒介魔鬼的全面困扰。

——R. 雅各布森

● 1. 数字化的两种类型

在前两章中，我讨论了信息技术是如何带来文学与电影的重大转型的。在这一章里，我的论点是，信息技术不仅影响了电影与文学，而且还使我们正在面临着一种关涉其他艺术乃至整个文化的发展态势。为了让这种转型的概念更为明晰，区分两件事是有益的。其一，在几乎所有的艺术形式中，电脑对传统艺术作品的生产、流通和消费具有重要的意义。例如，电影越来越多地借助数码摄录设备来进行制作，电脑形形色色的新鲜功能也被不断地添加（例如设计《侏罗纪公园》里的恐龙），有些电影甚至由全电脑制作而成（《特洛伊故事》）。同样，电影的发行（互联网）和播放（数字影院放映机，DVD录放机）更经常地由数



码加工来完成。(莱森斯,2002)^①就音乐的情况而论,我们要考虑数字录音和音乐表演的存储,这些录制品通过互联网的(合法或者非法)的发行(借助 Morpheus 和 KaZaa 这类程序^②),借助数字音频设备聆听、欣赏它们。在视觉艺术中也是这样,现存的作品正在快速地数字化,可以通过光盘驱动器,或者同样经由互联网来欣赏——现在许多博物馆都是在线的,甚至在一些仍然信赖蘸水笔的老辈作家的文学世界里,电脑也正在扮演着越来越重要的角色。越来越多的书籍在借助着电脑文字处理和设计来完成。尽管在大多数情况下仍然会最终以纸质出版物面世,但是方便快捷的电子软书(Softbook)会进一步地发展,人们可以通过互联网不断地下载最新畅销书,文学文本的发行和消费日益被电子化。

目前还难以过高评价这些发展的引入对文化和文化政策的影响。因为越来越多的人拥有了自己的计算机,并与互联网链接,所以人们不仅可以进入已经大大增容了的(国际)国家艺术收藏库,而且,现在除了学院制艺术的渠道之外,专业和业余的艺术家比过去更容易在国际上发表作品。但是,在这种艺术的民主化获得人们的喝彩之时,它也带来了垄断形成的危险。信息技术的网络本质,正如我在本书开头第一编所论析的那样,使得它成为资本主义市场的一种理想工具,也由此成为施行全球文化垄断的理想工具。若是意识到这种危险,人们就未必会欢迎法国迪斯尼恐惧症(Disney phobia)。(罗宾斯和韦伯斯特,1988)

然而,无论这些发展多么有趣,它们也无法影响艺术的本质。模拟艺术品和数码艺术品之间的差异所隐含的社会文化与经济意义,未必具有美学上的关联性。巴赫的赋格曲(fugue),莎士比亚的十四行诗,或者斯皮尔伯格的电影,并不因它们经由数字高速公路到达听众、读者或者观赏者那里而改变。但是,当电脑不仅被用作一种复制的数码方式,而且也作为一种艺术工具或媒介之时,它则具有了美学蕴涵。作为一种普适性机器,电脑也可以仅仅用于模拟某种传统工具或者某个传统演员。当在电影工业中,电脑被用于制作栩栩如生的

① 摄影的情况也是这样,在近十年内,摄影如同火箭一样奔向数字化。在第八章中,我将论述数字图像处理对摄影形态和我们的现实体验的意义。

② Morpheus 为古希腊睡梦之神的名字,KaZaa 的含义为古埃及的魂灵。——译者注

角色时——斯皮尔伯格《侏罗纪公园》(Jurassic Park)中的恐龙,电影《特洛伊故事》(Toy Story)和《甲虫的一生》(A Bug's Life),都是完全由电脑制作而成,这些都堪为佳例——并没有影响,或者几乎没有影响到作为一种艺术形式的电影。而在《劳拉》(Lara)中,克里斯蒂那·德·查泰尔舞蹈团让这位与流行电子游戏《古墓丽影》(Tomb Raider)同名的一流女演员在投影屏幕上与真实的伴舞者共舞之时,也并未损害作为一种舞蹈形式的芭蕾舞。在其他一些例子中,信息技术是艺术品的主题或者内容,譬如说,在威廉·吉伯森的小说中,故事背景设置在赛博空间,这有可能导致一种新的文类,但是它却未必具有这种艺术形式的蕴涵。

另一方面,电脑的运用能够让演员接受特定的性格特征的引导,这就把电脑与传统的手段区分开来了,这时传统的艺术形式本身就引发了争议。互动式小说、电影和作曲都是具有本质差异的艺术形式,赋予它们以特征的是迥然不同的美学规则,而不是那些传统小说、电影或者音乐作品的规则。

尽管我所区分的艺术数字化的两个方面在实践中是密切交织在一起的,但是,在本章里我想对第二个方面进行特别集中的探讨。亦即是说,我尝试去描绘这些新型的数字艺术(digital arts)的特征,阐明一种新型的数字美学(digital aesthetics)的某些基本因素。我选择这一领域的现成作品作为我的出发点,例如那些我们常常通过光盘驱动器和在互联网诸如艺术网页(Artnetweb)这类网页上所观赏的作品。我并不打算讨论具体作品,而是努力去描述一系列基本特征。

我认为数字艺术的构成有三个特征——多媒体性、互动性和虚拟性,在对它们加以考察之前,我想简略谈及这些媒介在我们的体验中所扮演的角色。

● 2. 体验的媒介

我分析的出发点是,我们用来表达自己的体验的媒介是由这种体验高度构成的。这一点与这个事实相联系,即我们只能理解我们那些往往是弥散的体验(diffuse experiences),它们既属于外部世界(蒲伯的第一个世界),也属于我们的内部世界(蒲伯的第二个世界),间接地经由它们在文本、形象、音乐片段,或



者某种文化或社会机构中的表达而为我们所理解。例如,我们可以尝试通过写作来理清我们混乱的思想,把它们用逻辑秩序写下来,一部小说或者电影可以帮助我们烛照我们自己某些惘然的体验,而法律的规定则有助于我们明确地表达我们对公正的观念。为了理解话语概念中的我们自己和我们的世界,未经中介的内省总是有所不足,而我们不得不依赖表达的“创造性的阐发方式”(德·穆尔,2004,239页以下)。这种出发点是建立在一个哲学传统的基础上的,这个哲学传统发轫于德国启蒙哲学家康德的超验哲学。

自18世纪末康德的哥白尼式革命以降,我们渐渐认识到,我们的现实体验不是印象的被动的记录,而应该说,我们的心灵部分地是由这种体验构成的。康德宣称,我们的知识运用主要不是调适自己以迎合现实,反而是现实要调适自己以合于我们的心灵。这就意味着我们的感觉,我们的五官之感所提供的原料,是通过感性的前形式(空间与时间)和理解的前概念(例如因果关系范畴)而获得结构的。(康德,1968a, B xvi—xvii)空间、时间和因果关系并不属于事物本身,而是由我们的心灵赋予了事物。在本书的导论中,我曾经把我们的认知结构比作一副有色眼镜:当我们透过一副红色眼镜看世界时,一切事物都呈现为红色。这是一个有点误导人的隐喻,尽管如此,它提醒我们可以取下我们认知结构的眼镜,去观看事物本身是怎么回事。这并不是像康德所设想的那种认知结构的情况。倘若没有这种结构,我们就根本无法去体验事物。就此而言,最好是把这种认知结构比作眼睛。没有双眼,我们就无法看见,而人类眼睛的形式所导致的我们对现实的感知力,则是一种典型的人类感知力。例如,不同于昆虫,我们无法感知红外线。

在这一点上,大多数哲学家都赞同康德的观点。而关于他的另一个假想,即康德关于感觉的前形式和理解力的范畴都具有无时间结构的假定,则是聚讼纷纭。但是,在19世纪对历史和其他文化的研究的兴盛,导致了众多思想家的论辩,这种康德所设想的无时间认知结构,实际上展现出伴随着时间与文化的变异。20世纪在此之上又添加了这种观念,即认知结构在很大程度上是由表现体验发生的媒介所决定的。紧随着所谓的“语言学转向”——这一转向沿着不同的路径在英美哲学和大陆哲学中发生——人们的注意力开始被主要地引向了语言的构成作用。理解力范畴不是永恒的形式,反而是它们要依赖于人们

思考时所用的自然语言。我们体验现实的方式部分地是由语言建构现实的方式所决定的。

新媒体如电话、收音机和电视的降临,暗中破坏了书写的主流地位,催生了多媒体大众文化,使人们将注意力聚焦在这些传媒对我们的现实体验的影响之上。正如我们的理解力是由语言对概念的表达所引导的那样,我们的感觉体验是由媒介建构而成。媒介的概念在麦克卢汉的激进的标语“媒介就是讯息”(the medium is the message)中得到了富于煽动性的表达。唯有通过媒介,体验方可获得,抑或讯息的传播才构成了体验的内容。麦克卢汉以及追随着他步履的“多伦多学派”,其中包括哈弗洛克、昂格、海姆和德·克科霍夫,都认为不同的媒介用不同的方式系统地阐释了我们的体验。^①(麦克卢汉 1962, 1964, 1967; 哈弗洛克, 1963, 1976, 1986; 昂格, 1967, 1982; 海姆, 1987a, 1993, 1998; 德·克科霍夫, 1991, 1995)同样的思想,用口头话语、印刷文本或者无线电文献片来表达,构成了三种不同的阐发方式,从而在实际上变成了三种不同的体验。我们在前一章里看到,电影和电脑游戏是以极为不同的方式建构空间与时间的。换句话说,媒介不是透明的窗户,虽然它们提供了一种视野,可以看到由客观空间与时间加以界定的外部现实,看到由主观时间与空间赋形的内在现实,但是,它们却是——把前面用过的一个隐喻加以拓展——不同颜色的眼镜,以不同的方式塑造着我们的体验,在某种程度上,方式甚至决定了它们的内容。

从传统的书写文化到多媒体文化的转型,也创造了人们对思想媒介的上一次基本转型的兴趣。那次转型发生在公元前第一个千禧年,并在希腊字母表的诞生中臻于顶峰:这就是从口头文化到书写文化的转型。可能这并非是巧合,在那个时期,思想的媒介也成为了哲学反思的一个对象。例如,柏拉图在《斐德罗斯》和《书信集》里曾经略微谈及书写对思想的影响。当我们对大约在柏拉图时代的希腊文化中所发生的这种转型更深入地加以考察时,可以清楚地看到,每一种媒介都携带着自己独特的世界观或者形而上学。大约在公元前5世纪的希腊文化中,曾经发生过一次从动态世界观向静态世界观的转型,并且鲜明地

^① 我将在第十三章中更深入地探讨多伦多学派的概念,分析信息技术的文化—历史维度和进化维度。



体现在柏拉图关于两个世界——生成的世界与存在的世界(the worlds of Becoming and Being),我们短暂的日常生活现实世界与永恒的理式世界,这两个世界是彼此严格区分开来的——学说中。这种转型是无法与几乎同时发生的从口头文化向书写文化的转型分开的。^①书写的固定和封闭的特性,以及甚至更为强大的印刷书籍以一种特殊的方式把现实揭示给我们。

在此观照下可以提出一个问题,超媒体是否会像书写的引入那样,将会引起我们的认知结构和世界观的转型。但是,人们应当警惕对技术决定论的迷恋。技术决定论是麦克卢汉学派所发表的众多研究成果的一个特征。我这样说的意思是,技术决定论促成了一种把技术视为一种自主力量的倾向,据说这种力量能够完全从外部控制人类的体验。新媒体并不是自然出现的——它们已经是人类经验的一种表现方式。因为工具与媒介——而这方面包括手工工具、机械技术,以及信息与传播技术——不仅仅是人类活动的外化,而且也是人类自娱的观念和视野的投射。(参见库伦,1992)人类与技术都处于不断地互动之中。而且,技术与媒介总是在与其他的社会与文化表现方式,力量与机构的不断地互动中获得发展的,例如与经济、社会,与政治结构、宗教、艺术,与科学……但是,这并不会改变这个事实,即通常与其他社会力量协同的技术,往往会获得某种程度的自主性,与它们的创造者对着干。汽车是人类创造出来的,但是,汽车的使用——部分是由于汽车是与经济交织在一起的——现在已经日益成为一个几乎无法掌控的社会问题。以ICT(信息与传播技术)为例,它在实践中与信息社会所有领域的互相链接,使得它成为一种难以掌控方向的技术。另一方面,由于这种密切的互相链接,因此,对信息与传播技术发展的任何干预,往往会造成深远的影响。为了适应我们在这个方面所获得的全部优势,弄清楚ICT究竟能够为我们做些什么,而我们又想要它做些什么则是至关重要的。

信息与传播技术的社会与文化蕴涵的分析在与我们这些书写文化的代表相遇合时,带来了一个难以处理的问题。如果媒介(部分地)是由我们的体验构成,那么,似乎是不可避免地,我们对数字传媒的最初体验还将会受到我们处理书籍的方式的强烈影响。换句话说,我们冒着沦落为曾经提到过的“无马之车

① 参阅哈弗洛克,1963。然而,人们应该不会忘记,书写文化在很多个世纪中都是一种特殊的精英事业。只是在印刷术发明以后,“书籍的形而上学”才获得了广泛的文化播散。

综合症”的牺牲品的危险,这种综合症是一种根据已经存在的技术去构想新型技术的倾向。在无线电技术发明出来的那个时代,那些把这种新媒介视为电报技术的人并非是完全错误的,但是他们未能注意到无线电技术至关重要的特征,这一特征在短短的数十年内就使得它截然不同于电报技术:一部发射机有可能同时把信息发送给大批量的匿名受众(电台广播)。而那些认为数字文化仅仅是意味着听听巴赫的音乐光盘,或者是用光盘驱动器欣赏莎士比亚、伦勃朗或斯皮尔伯格的作品的人,则忘记了数字传媒与传统文化的表现媒介如书籍和唱片的区别。

不仅大量的数字文化产品的制作者受到无马之车综合症的荼毒,这种病症还影响到对这些产品的理论反思。鉴于数字传媒尚处于发展过程,仍然在寻找着它们自己的独特“语法”,因此,这种综合症可能是无法避免的。只要数字传媒尚未完全臻于成熟,传统媒介就会继续为我们提供最重要的参照系。但是我们至少能够警惕这种综合症,不去过多地把关注的焦点集中在模拟媒介与数字媒介之间的相似性上,而是把我们的注意力引向数字传媒的独一无二的特征。

我们对仍然仅仅是数字传媒潜在特征的部分分析,并不是完全凭空而来的。这些特征将在下面几节将加以讨论,它们并非完全是新的,而是第一代电脑问世之前,始于20世纪艺术数十年发展结果的一部分。数字传媒的一些典型特征——数值范围的改变、复制、粘贴与蒙太奇,随机运作,读者与作者,制作者与观赏者,作曲家与听众之间边界的含混不清——也可以在20世纪先锋派和超先锋派(受未来主义和达达主义影响而发展起来的流派)那儿找到。在前面的章节中,我们已经讨论过这方面的一系列论证(另可参阅兰海姆,1993b)。

此外,前面我们曾经论述过,数字传媒在很多方面似乎是关于作者、身份和再现的后现代理论的一种实质性的实现。自从1960年代以来,这些理论常常与上述的艺术发展交织互动,在文化科学上面打下了它们的印记(参见珀斯特,1993),特别是巴尔特、德里达和鲍德里亚的著述对分析数字传媒呈现出一种出乎意料的相关性(蓝铎,1992,1998)。例如,“互文性”(intertextuality)的概念阐明了数字超媒体的形形色色的层面,而“拟像”(simulacrum)的概念则能够帮助我们厘清数字传媒的虚拟特征。

在这一点上,我们需要联想到电脑的矛盾本质。一方面,数字电脑是现代



世界观和现代主义对事物的可计算性信仰的最终产物。出于这种原因,电脑在20世纪下半叶的自然科学以及相关技术的发展中扮演了一个至关重要的角色就毫不奇怪了。数字计算和新近出现的视觉化,使得现存的科学如天文学和分子遗传学发生了革命性的变化,帮助新的学科如混沌理论获得发展,促进了人工智能与人造生命的研究。(参阅彭罗斯,1990)然而在另一方面,电脑也造成了对现代性中理性主义和机械论世界观的一系列假设和等级制对立的暗中破坏(图克,1995,19、29—49页)。这种悖反性可以更充分地解释为什么常常难以确立新媒介具有什么特征的原因。当然,这并不意味着放弃这样一种迫切需要的分析!

● 3. 多媒体性、互动性与虚拟性

数字传媒构成了一个颇为广阔的领域,这部分是因为它们多少有点难以说清的缘故。在硬件和软件之间的一个基本的分野可以确定:一方面,硬件是用于视听信息的数字录制(例如数码照相机和数字录音机)、处理(电脑)、存储[从电脑内存到中央动态存储器(CDs)和光盘驱动器(CD-ROMs)]、发送(无线发送或者通过有线网络)和播放(数字声频设备和多媒体电脑)的总体设备;另一方面,所必需的软件包括电脑程序和使得所有这些功能成为可能的协议。我并不想去详细地描绘这种广泛的变化,而宁愿去讨论对数字传媒加以界定的三种特征:多媒体性、互动性和虚拟性(multimediality, interactivity and virtuality)。并不是所有呈现为数字的媒介都具有这三种特征,或者说,如果它们具有这些特征,那么程度也不尽相同。接下来,我也不想对现有的数字传媒作一种经验主义的描述,把它们描绘成好像是一种理想的典型(重新)建构。

数字艺术的第一个突出的特征是它们皆为多媒体,这也是说,它们合并了文字、声音和(动态)形象。^①这方面的著名例子是使用光盘驱动器和多维光盘

^① 迄今气味和口味的化学感觉几乎还不能数字化,仍然有待于进行某种模拟转换,包括创造(人工的或者相反)一种物理的气味或者口味,并且把它插入鼻子或者口中。在第九章和第十三章中,我将会论述人一电脑界面领域的一些发展,这种人—机界面意在通过某种数字输入方式提供这些感觉。例如,通过大脑皮层的电子刺激来这样做。

驱动器的多媒体百科全书,它们糅合了带乐谱的音乐,说明解释的文本和图表;在个人计算机或特别设计的电脑游戏机,以及网络上玩的流行电脑游戏。^①自从万维网启用之后,网络已经变成了一个全球性的多媒体。将多种媒介糅为一体的艺术显然并不是一种新的现象。文字与形象的结合可能像(图绘)作品一样的古老。至少在希腊悲剧出现以来,又在上面积加了音乐和身体姿态。而在现代大众传媒中,电影和电视早在电脑之前就已经给文字添加了声音与运动。传统多媒体与数字多媒体之间的差异表现在,事实上,后者的各种各样的媒介都具有一种共同的数字编码。

迥异于模拟的,或者持续的表现方式,在数字编码中,信息碎裂成为离散的单元(参阅尼葛洛庞蒂,1995,15—84页),而且,因为有了数字计算机——归根结底,计算机不过是一种电子计算器,能够快速处理二进制数码系统内的大量的信息——广泛使用的二进制系统能够对此进行最佳的处置。计算机在其电子电路中只能表现出两种状态,即“开”或者“关”,在二进制系统中分别把它们指定为“1”与“0”。在早期的计算机中,二进制主要用于存储和处理数字信息,但是二进制词汇急速地膨胀了起来。文字、形象和声音也可以轻而易举地加以数字化。鉴于语言符号的这种离散的特质,迄今文字的数字化仍然是最简单的事情。从8位二进制数码的序列开始,能够进行256种不同的语言符号(其范围从00000000到11111111)的编码,对处理字母表、重音和标点符号而言可谓绰绰有余。

模拟图像的数字化需要一种额外的转换操作,因此要多费一点神。例如,当把一张黑白照片加以数字化之时,要用一种笛卡尔矩阵(a Cartesian matrix)套在图像上面,根据其中的每一个单元(图像元素,简称为像素)的灰度,从限定的序列中归纳出一个数码。如果我们再用8位二进制数码的序列开始编码,那么,我们就能够分辨出256种灰色等级。若是这种矩阵足够精良,那么我们的眼睛则根本看不出它与原版的模拟照片的任何差别。(关于数码照片的更深入的分析,参见第八章)在对声音进行数字化的过程中,模拟信号也发生了类似的

^① 2004年,在75%的美国家庭中,人们玩电脑游戏的时间平均每天达90分钟。在韩国,80%24岁以下的年轻人玩在线游戏的时间,大约达到每天5个小时。全世界有210亿美元花在电脑游戏上面。中国的电脑游戏市场也在急速地扩展。在上一章里我曾经指出,电脑游戏工业的年营业额现在已经超过了好莱坞的年营业额。



压缩。每秒数千次的编码形成一个样本,并且用一连串的数码记录下来。

正如我曾经论述过的那样,尽管人类的感覺分辨不出模拟表现方式和数字表现方式之间的任何区别,或者极少看得出其中的差异,但是,它们的物理差异却具有重要的文化蕴涵。数字表现方式能够以光速传送,非常容易存储起来。不仅如此,它们还能够几乎毫不费力地加以拷贝复制而丝毫不损其品质,这对于原作与摹本之间的关系和文化遗产中的作品光韵(aura)而言,具有深远的影响。这些影响不仅具有实践的(经济与法律的)性质,而且对理论思考也极具魅力。正是在这里,现代形而上学曾经备受信赖的等级制二元对立论变得已经不再适用,遭到了解构。我将稍后再回到这一点。

数字艺术与模拟艺术相区别的另一个基本特征,是它们所固有的可操作性和——鉴于普适性的数字编码的——相互可转换性。在《电子文字》(*The Electronic Word*)中,修辞学家理查德·兰海姆观察到了这种情况——简单得令人惊异——如果我们在屏幕上把一个字充分放大,我们就会看到一幅图像,而简单地点击几下关键的步骤,则这幅图像又可以转换成为声音(兰海姆,1993a)。最终我们能够根据其中所包含的比特数量(the number of bits),用电脑计算出一幅图像的文字对等值!这就意味着不同于模拟传媒,数字传媒从定义上说——亦即是说,它们不拘泥于实际上的事物,事实上诉诸一种或者多种感觉——本质上是多媒体的。

有一种人们常常加以辩解的观点认为,在20世纪存在着一种从书写文化到视觉文化的转型。鉴于图像通过插图出版物、电影和电视而大量播散,因此这种观点得到了很多的支持,但是,就数字传媒而论,我们至少必须补充说一句话,这种观点只有一半是对的。毫无疑问,在采用数字多媒体的情况下,文字把越来越多的地盘让给了声音与图像。此外,我也赞同兰海姆的看法,认为文字本身正在日益变成图像。要认识到这一点并非只具有理论上的可能性,我们只需看一看普通的个人电脑用户沉浸在其字体和字样的业余狂热之中就够了!作家与文学理论家迈克尔·乔伊斯甚至走得更远,他认为超文本——正如我们在第四章所看到的那样,超文本是链接文本片段的网络——是一种首要的视觉形式。但他也补充说,与此同时,超文本可视为文本对电视的最终的反仇。就超媒体而言,亦即是说,就包含了图像、声音以及文字的超文本而言,图像与声

音是从属于书写文本的规则特征,句法、暗示与联想的规则。因此之故,不仅文字变成了图像,而且反过来,图像也不断地变成了服从那些统治文字的法规的附庸。在此我们可以看到,在以前的自主性媒介中的数字编码的一致性,带来了相互转换的特征。

数字传媒的这种多媒体特征,确定了前述的它们对待现代性与后现代性之间的对立的矛盾态度(图克,1995,19—26、29—73页)。一方面,数字多媒体实现了现代理性主义关于普适性逻辑语言的理想(其中,莱布尼茨对此作了典型的表达),利用这种语言,可以把人类的一切体验都归于逻辑运算(参阅海姆,1993,28—40页);另一方面,数字多媒体(无论它们是否愿意)又为图像与修辞学的意义深远的复原作出了贡献(兰海姆,1993a)。图克把这种从现代到后现代走向电脑的转型,视为一种从计算(calculation)到拟像(simulation)的转型(图克,1995,19页以下)。按照她的看法,这其中包含了要比一种新型界面发展更为丰赡的意义:这种转型是一种更为广阔的、此刻正在发生的文化转型的征兆。^①

尽管在界定上这种多媒体性是数字传媒的特征,但是这仍不足以充分地描述它们截然不同的特质。因此,我们需要探讨数字传媒的第二个特征即互动

① 现代主义关于电脑的观念仍然可以在微软磁盘操作系统(MS-DOS operating system)中找到。这一系统在1970年代曾经主导着第一代个人电脑。它使得用户可以在基本层面完全控制他的电脑。在这里,用户与其电脑的联系是抽象的,形式的和独白式的:用户通过键入以严格的句法和精心设置的参数为特征的命令,对他的电脑发出指令。苹果公司的麦金托什电脑1984年问世,与微软磁盘操作系统电脑的现代主义世界观进行了根本性的决裂。在后现代电脑中,图像界面把用户与操作系统给分离开了。用户被迫采用界面价值(at interface value)。用户用鼠标点击图标打开应用程序。在这里,界面是具体的、实质的和对话式的。例如,可以通过把一个文件夹“拖曳”到废纸篓图标内,轻而易举地删除它,用户通过点击电脑所提供的语境条件选择中的一个,从而开始与电脑对话。微软磁盘操作系统电脑只让你在同一时间使用一个应用程序,而麦金托什电脑的用户则能够在不同的窗口之间来来回回“穿梭”,每一个窗口都可以让你进入一个特定的应用程序。微软视窗操作系统则是一个杂交系统,因为它结合了两种方法。在表面上,它模仿了麦金托什电脑的图像界面,而不同之处则在于它仍然要进入基本的微软磁盘操作系统。因此,微软视窗是对我们现行文化的一个恰如其分的隐喻,它展现了现代与后现代母题的一种类似的矛盾混杂。在第十四章我们将会看到,从现代性到后现代性的转向,在人工智能和人工生命的发展过程中也是清晰可见的。在1960和1970年代人工智能的研究中,人类思想还是一种自上而下的现代主义的描绘,明确的规则是可以由人来编程的,而后现代理论家们则宣称,智能乃至可能出现的人工生命将会自下而上地发生于机器,例如,利用遗传运算法则来实现。在第十二章中我们将会看到,微软磁盘操作系统与麦金托什系统电脑之间的对立,也具有一种宗教维度。



性。如果有一个奖项要颁发给在近十年中常常被滥用的词语的话,那么这个词则有点像是一个胜利者。多媒体产品的制作者倾向于把任何以数字形式出现的东西都指定为互动性。通常这个词的意思是指用户处于一种能够决定可用信息序列的位置。不妨以这种方式设想一下,莎士比亚的十四行诗集的印刷版与其采用光盘驱动器的出版物是同样具有互动性的。尽管事实上光盘驱动器往往给文本版补充上图像与声音,但是这却与互动性没有多大关系。一个电子版文本充其量是让用户通过另外的阅读途径进入文本——例如,借助搜寻功能去追踪一个特殊的词语,从而进入一位作家的作品或者全部作品。但是印刷书籍的索引也能够让读者做到这一点。电子版文本可能具有的优势纯属数量上的(作者无需预先选择篇目,这样每一个标题词都可以进行搜索),但是实际上这里并不存在性质差异的问题。

然而,我们不应该把婴儿与洗澡水一块儿泼出去。更好的切近互动性的概念是由超文本提供的,前面我曾经略微论及过超文本问题。不同于数字化书籍,超文本是一种非线性的碎片电子网络,用户可以借助鼠标的“点击”连通它。在这里,读者不再是被动的消费者,而是最终文本实现的积极参与者。例如,斯图亚特·牟斯洛帕的电子版小说《胜利花园》(*Victory Garden*),故事背景设置在海湾战争时期,没有固定的故事情节线索,但是可以根据读者的选择往不同的方向发展,进而产生不同的结局。就《胜利花园》和其他更为微妙的超文本及超媒体的情况而言,读者的选择,部分地是由他已经在追寻的路径所决定的,所以在每一次续读“同一”文本片段的过程中,读者都可以进行不同的链接。^①

尽管用户的参与意义重大,具有超过对数字化的传统文本、图像和音乐进行消费的意义,但是,我们还是要好好掂量一下,这些产品是否真的是互动性的。迈克尔·乔伊斯认为,真正的互动性不是发生在传媒与用户之间互相反应的情况下,而只能——更为重要的是——生成于传媒与用户在交互作用的影响下两者都发生改变的情况下。(乔伊斯,1995,135页)英国电影理论家安迪·卡梅伦也认为,在最严格的意义上,互动性只能发生在用户能够对表现方

① 有一本手册对这种超文本的可能性作了精彩的介绍,这是一本附属在经典的超文本电脑程序“故事空间”(Storyspace)的指南书(波尔特等人,1996)。另可参阅波尔特《书写空间》(*Writing Space*)更富于理论性的说明(波尔特,1991)。《胜利花园》和其他数十部虚构小说及非虚构小说的超文本都借助“故事空间”写成,由东方之门系统(Eastgate Systems)出版。(*)

式本身进行干预的情况下,亦即是说,只有在用户能够不按照原创者的预期方式去改变叙事、图像或者音乐的时候,互动性才能够实现。^①不同于诠释,数字传媒的用户居于一种干预作品本身的地位,而在进行诠释时,用户只有采用不同的方式考虑作品的自由。由于数字艺术的这种基本的可操作性,正如前面所提到过的那样,这种干预不会造成技术问题,恰恰相反,这种传媒欢迎我们进行干预。

数字与模拟之间的差异并不完全吻合于互动性与非互动性传媒之间的差异。在严格的意义上,模拟的艺术作品可以是互动性的。例如,在凯琪的一些即兴音乐作品中,观众可以(部分地)决定该片段的最终音响方式。与此相反,正如我曾经论述过的那样,许多数字作品都不适合或者几乎不适宜于描绘成为互动性的艺术。确实,并非所有的超文本都能够满足我上面所概述的互动性评价标准。在这种关联性中,乔伊斯在探索性(exploratory)的超文本与建构性(constructive)的超文本之间作出了区分(乔伊斯,1995,42页)。探索性的超文本可以让用户通过各种不同的组织结构,但是用户却不能改变这些结构。相反,建构性的超文本更像是一种工具,它可以让用户去干预文本的内容与结构。所谓的多用户领域(MUDs)堪称这种互动性环境的佳例。这些奇妙的世界——顺便提一句,它们的品质至今几乎尚未超越模仿托尔金^②的一般水平——是由用户自己塑造的。但是,毫无疑问,真正的互动环境的最迷人的例子就是万维网,因为每一个用户都可以在上面添加自己的网页,并且与这种全球性的超媒体链接起来。

根据20世纪文学艺术史来思考这种刚提到的真正的互动性传媒是有益的。互动性数字艺术品似乎可以实现新小说和新浪潮作家和导演梦寐以求的

① “互动性是指受众积极参与对艺术品或者表现方式加以掌控的可能性。直至今天,我们所谓的文化并未让受众享有多少互动性。虽然把解释空间和反应空间给予了受众,但是却没有赋予其互动空间。毫无疑问,有一些人会认为解释就是互动,当然,这也对,但这并非是在此处所侧重探讨的意义上的互动。就这种讨论的意图而言,互动性意味着能够以一种富于意义的方式干预表现方式本身,而不是对它作出不同的解读。所以,在音乐中的互动性就意味着能够改变声音,绘画中的互动性意味着能够改变色彩或者打上印记,电影中的互动性意味着沉浸在现场的观众中间并且能够改变电影放映的方式。”(卡梅伦,1995b)

② 托尔金(Tolkien)是电影《指环王》文学文本的作者。可参阅《魔戒的锻造者托尔金传》,[英]迈克尔·怀特著、吴可翻译,上海译文出版社2005年1月初版。——译者注



理想。文本与电影的片段形式与省略的形式,是由上述运动的代表人物和诸如詹姆斯·乔伊斯以及柯塔札等人所创造的,它们迫使读者或观众在叙事建构中扮演一种积极的角色。或许电影中这种开放性艺术形式的最激进的例子就是阿伦·雷奈的《玛丽亚温泉市》。在这部电影中,恰如我们在上一章所看到的那样,雷奈几乎完全打破了经典电影的线性叙事结构,其形象和文本往往是矛盾的,不给观众提供从中建构某种统一叙事的任何机会。

但是,在上一章我们也注意到,真正的互动性、非线性艺术观念难以在传统叙事媒介中具体表达。^①印刷书籍和剪辑电影都不可避免地由其制作者以某种秩序固定下来,因此,不容读者或观众进行任何实际上的干预。与此相反,数字艺术在本质上是不牢固的——由于它们固有的可操作性,故而可以让用户持续不断地对它们重新排序和进行转换。因此在建构性超文本中,作者与读者之间的区别是一个颇为复杂的问题。这个问题——无论从美学还是法律的立场而言都是有趣的——究竟谁才是一个重新排序的文本、一种数字操作的图像,或者一首并且转换到另一个语境中的乐曲的“真实的”作者。在试图回答这种问题时,我们很快就遇到了我们的传统概念构架的边界问题。

上面提到的实验性小说与电影也告诉我们,互动性与叙事性并非能够真正地吻合一致。互动性叙事是一种自相矛盾的说法。就叙事而言,当作者设定了某种特殊的叙事结构时,他就贬斥了互动性;而在他增加了互动的机会时,则不可避免地贬低了叙事性。那些意欲讲述互动性故事的人正在遭受无马之车综合症的困扰。这种情况有点类似于电影早年所存在的那些境况。那时,电影被作为一种艺术形式来运用,这种新型媒介最初主要是用于记录一些小型的舞台戏剧。只是随着蒙太奇的发明,电影才发展出自己的语法。这类互动性的传媒,正如我在上一章所言,似乎仍然在等待着它们的爱森斯坦。数字传媒在它们自己的语法发展过程中,充满着灵感,大有可为,因为不同于电影,它们与绵

① 在“纸本文学”中,雷蒙·凯诺1961年出版的诗集《亿万首诗》(*Cent mille milliards de poèmes*)可能是最具开放性的艺术作品。该诗集由十首十四行诗组成,但是由于每一页都平均分割为十四个条幅,每个条幅包含着十四行诗中的一行诗句,因此,这些条幅可以任意合并,形成 10^{11} 种可能出现的十四行诗。(凯诺,1961)但是,即使是这种超常规的开放性文本(其结构上有点像中国的神奇之书《易经》)也未能让读者作出自己的贡献。上面提到的约翰·凯琪的激进的即兴音乐作品是将听众发出的声音包括在内的,它们可能最接近真正的互动性。然而,这样一来问题就产生了,像这样的作品是否还能够称之为一种音乐作品。

延数千年之久的叙事传统进行了彻底的决裂。

倘若目前有这样一种互动性语法正在形成并且随处可见,那么照我看来,这就是电脑仿真(computer simulation),它可以提供一个最富于成果的出发点。在很多重要的方面,仿真都迥异于线性叙事。譬如,当我们玩《模拟城市》电脑游戏时,我们并不会特别地跟着其单薄的情节走,也不会认同任何特定的角色,但却认同于作为整体的动态仿真过程。^①正如我们在上一章所见,像《模拟城市》这样的游戏要比很多所谓的“历险记”更富于互动性,因为玩家在很大的程度上可以自行决定这个电脑游戏的玩法。事实上,《模拟城市》是一个游戏规则的聚合体而不是叙事,堪与像国际象棋这样的游戏相媲美。而在某种意义上,它还要比象棋游戏更进一步,因为玩家可以在某个层面上自由地决定游戏的对象。事实上,像《模拟城市》这样的电脑仿真游戏,实现了我们前述的“高级”艺术的实验性运动近数十年来一直努力奋斗的目标。也就是说,与叙事比较,仿真不仅增加了观众作出贡献的机遇,而且还具有强大的解魅化(demystifying)的效应。仿真与叙事类似,它们都具有某种意识形态偏见的特征——在《模拟城市》的个案中,这体现为某种特殊的经济预设。但是,与小说或(电影)叙事不同,电脑游戏——它是人们普遍玩的游戏,因为它让玩家去“学习游戏规则”——使得玩家意识到这种意识形态。

尽管仿真的前景远大,我们也无需指望它将会取代叙事,恰如摄影没有废黜绘画,电视没有淘汰收音机那样。新小说和新浪潮面世后未能大获成功,说明大多数人对积极去参与并不太感兴趣,他们宁可被动地享受娱乐。仿真并不能驱散人们这种对被动叙事的需要。但是,正如摄影与电影僭取了绘画与文学的某些功能,并由此迫使这些艺术形式另辟蹊径那样,仿真——它以一种更为恰当的方式实现了叙事的某些功能——也正在迫使叙事的艺术形式去发展新的叙事策略。

尽管在互动性艺术中读者、观众或听众的积极共享与日俱增,但是在互动性传媒中作者的角色却远未耗竭活力。只是他已经不再是文字线性序列的制作者,而是一种多维叙事空间的创造者。在这种空间内阡陌纵横,秘响旁通。

^① 这个观察报告的观点是与我第四章对吉伯森的《神经漫游者》的论述是一致的,吉伯森的主角并不是进入该故事的人类角色,而是“矩阵”,即赛博空间本身。另可参见弗里曼,1995。



艺术创造变成了一种元行为(a meta-activity),这对艺术家的抽象能力和空间穿透力要求极高。在诸如“故事空间”这样的电脑程序中,叙事空间的图像呈现不是什么装饰点缀,而是超文本的主要部分。在超文本中,时间与空间的体验进入了一种新的星座般的格局。

循着对仿真的讨论,我们抵达了数字美学的三个基本特征的最后一个——虚拟性。如同互动性的概念那样,虚拟性是在多方面运用的。如果我们在词典里查到这个词,我们甚至可以发现它有两种乍看起来相抵牾的定义。一方面,虚拟性专指实际呈现的东西,另一方面,它又指一种可以显现现实或行动的能力。虚拟世界是对一个世界的仿真,在物理学意义上它不是真实的,但是在其效应上,它给观众以真实而深刻的印象。这正是电脑作为全球性机器的两大特征。^①

虚拟世界的范例是虚拟现实系统,它让用户完全沉浸在一个非真实的世界里,并且给他提供一种遨游天下及互动的机遇。^② 鉴于虚拟现实系统旨在于表现尽可能逼真的现实,因此,它们立足的是漫长的现实主义传统。这一现实主义传统从中心视点出发,在摄影那里获得了其客观形式,在电影那里获得了动态性。^③ 在仿真中增添了这种交互式契机之后,这种发展再次进入了一个新阶段。

在这个阶段,特别令人着迷的是存在与幻象之间的等级制二元对立——这是西方哲学中的一种基本对立关系——变成了数字传媒领域的基本问题。数字传媒在此也没有带来与传统的彻底决裂,而是延续了始于现代大众传媒的一种发展。也就是说,在现代文化中无所不在的图像、电影和电视画面导致了我们正在日益用对现实的表现来萦绕着我们自己的事实,并且正在日益把这些表现作为评判现实的标尺。此外,正如本雅明早在1936年所论述的那样,大众传媒时代艺术品的制作或选择已经日益着眼于它们是否能够机械复制。^④ 在本雅明看来,这不仅适用于艺术品,而且实际上还适用于任何事物。本雅明预言,现

① “虚拟现实是一种事件或实体,虽然效果是真实的,但是实际上并非真实。”(海姆,1993,108页)

② 在第九章,我将会更翔实地讨论虚拟现实的这三个构成因素。

③ 另可参阅彭妮,1994。关于虚拟现实在不同艺术中的应用,还可以参阅莫塞尔和麦克劳德,1996。

④ “在更大的程度上,艺术品复制已经变成是为了可复制性而设计艺术品。例如,人们可以用照相底片制作出许多照片;想要‘真品’照片已经没有意义。”(1968,224页)(*)

代政治家的成功,越来越依赖于他们在媒体上的表现。

鲍德里亚承袭本雅明的思路,把这种分析用于当代社会,他划分了复制品媒介发展的三个阶段。按照他的看法,在第一个阶段,虽然技术媒介带来了双重的现实,但是它们的功能主要是再现。“然后是另一个阶段的一种媒介形式,这也是本雅明曾经描绘过的媒介,在这个阶段,事物不是首先被制作出来,然后再复制,而是直接着眼于为复制而去制作。你可以看到,第一个阶段即原作阶段慢慢地消失,让位于原作的再现。现实的特征开始发生一些转化……最后一个阶段,是我实际上最感兴趣的阶段,是一个你可以不再谈论复制的阶段——因为复制仍然提示存在着一种讯息——也是现实的一切参照物都销声匿迹的阶段。在这种情况下,媒介不再是复制现实的一种工具,而是使现实消失的一种形式。”(鲁兹,1983/1984;参阅吉尔斯,1986,93页以下)

按照本雅明的观点,大量的技术复制摧毁了艺术品的光韵,即艺术品在时间与空间中的独一无二性。^①在数字可复制时代,全部现实都处于丧失其光韵以利于无休止的复制品循环的危险之中。可以从摄影向数字图像处理的转型中令人痛苦地看到这种情况。这种数字图像处理严重地影响了摄影图像的几乎公认的客观性。一幅数码“照片”在传统意义上仍然可以是一幅照片,亦即是说,是通过镜头和光线定影对一种事物或者事件的记录,但是,它也可以轻而易举地用现存多种图像拼贴而成,甚至是一种完全合成的图像生产。

本雅明和鲍德里亚两人都具有某种缅怀古老复制形式的怀旧之情,这种情绪有时在他们的分析中是清晰可辨的。这种怀旧之情并非是空穴来风。毋庸赘言,图像的数字带来了物质现实异化和谬种误传的危险。但是,问题在于这种怀旧之情,是否基于一种不复存留的二元对立论。不同于那种认为原作的的光韵已经丧失的观念,我们可以把眼光朝前看,实际上,在真正采用互动性传媒的情况下,读者、观众或者听众通过多方面干预,创造出的是—种新型的光韵。归根结底,这种摹本不仅仅是从前某个原作的复制品,而且也是一种独一无二的创造。在某种意义上,任何摹本都是一种“原作”。

^① “在机械复制时代,艺术品的光韵消失了。这是一种征候式的过程,其意义指向超越了艺术领域。人们可以概括地说:复制技术已经与传统领域的复制对象相分离。通过大量复制,艺术品独一无二的存在已经被五花八门的复制品所取代。”(同上)(*)



在数字可复制时代,文化的表现方式也经历了一种重要的转型。在独一无二的作品时代,膜拜价值(cult value)构成了作品的价值;在机械复制时代,展示价值(exhibition value)构成了作品的价值;而在数字可复制时代,则是操控价值(manipulation value)构成了再现的价值。(参阅米切尔,1994,52页)毋庸置疑,这同样对文化再现的政治学、美学具有意义。我们将会第八章中看到,其中蕴含着基础本体论的意蕴。

● 4. 数字文化科学

在我结束对数字文化的三大特征的讨论之际,可以从对数字文化的文化科学反思中抽绎出一些结论。

在数字传媒时代,这种反思同样也不能脱离多媒体化的进程。我们期待在这种反思中,文字将会越来越多地由图像和声音相伴而行——不(像现在几乎总是千篇一律的情况那样)仅仅是书写文字的插图,而是论点与联系、概念与图像的**数字网络的核心构成部分**。我们现在还不能说,这种将文字与视听符号相糅合的多媒体在何种程度上能够发展到与传统书写相媲美的境地。但是,在试图回答这个问题时,面对现在宰制着书写文化的图像语言和图标交流,我们最好不要被那种蔑视它们的态度所误导。神经生理学和神经心理学的研究告诉我们,人类大脑的两个半球发挥着不同的功能。右半球主要擅长于同步、平行地处理空间的概念和模式,而左半球则主要精于以某种编年史的方式依序处理一系列的刺激阈。(克科霍夫,1995,21—36页)在我们具有高度差异性的文化中,大脑右半球和左半球分别具有的**总体综合与细致分析的能力**,往往是互不相干地发生作用的。多媒体的发展将会导致在大脑两个半球之间生成一种新型的、可能是更为平衡的协同性。(参见兰海姆,1993b)

对数字传媒的理论反思不仅是多媒体性的,而且也是互动性的。恰如超文本小说的作者将读者引入叙事空间一样,未来的学者将不再给他的读者提供单线的论点,而是提供一种论辩的空间,读者可以在这个空间里展开自己的论述。鉴于互动性的超文本较之印刷文本更能促使读者独立思考,因此,可以把它视

为自由解放的启蒙理想通向顶点的序幕。^❶

最后,还可以期望这种对数字文化的反思将会日益变得更为有效。现代科学,恰如狄杰克斯特修斯(1975)所描绘的那样,具有突出的模仿(mimetic)特征,这意味着它们的目标是尽可能忠实地刻画(物质的或者文化的)现实。然而数字时代的科学则更倾向于去创造(poiesis):它们并不复制自然,而是通过重新糅合源于自然与文化的信息比特(bits)以创造新的现实。在自然科学中,这种倾向已经是清晰可见。在分子遗传学对遗传基因的操控中,自然之书正在被人类借助遗传密码的“字母”重新改写,而在人工生命和人工物理学中,人们的注意力已经从现实性转向了可能性。这些发展都标示了世界观的虚拟化正在萦绕着我们。

对文化科学而言,或许这里亟待补上一课。目前,文化科学与艺术批评仍由模仿论的观念主宰着。但是,未来的虚拟文化科学正如虚拟自然科学一样,可能有充分的理由让创造而不是模仿的理想所指引。这并非是没有先例的。在上个世纪,现代艺术曾经在与模仿论以及现实主义的决裂方面领先于文化科学与艺术批评。(乌尔姆,1991;参阅乌尔姆 1983/1989)

当然,究竟这是否会意味着文化科学的全面进步还是未决之事。那些意欲坚守科学客观性观念的人,可能会把这种发展视为一种严重的威胁。而那些认为科学专业的创造性特质更为重要的人,则会把这种向创造的转型视为一种挣脱现实桎梏的自由解放。

❶ 当然,启蒙运动的格言是康德的“Sapere aude!”(要勇敢求知爱智)康德,1981a,53页。



第三编 充满可能的世界



第七章

世界观的信息化： 诞生于信息精神的模态科学

泰初就有信息。词语来之其后。

——F. I. 德雷兹克

在机械论世界观中,对事物的思考仍然是一种
虚幻的假定。

——C. F. 冯·魏茨泽克

在科学史家 E. J. 狄杰克斯特修斯初版于 1950 年的《世界图式的机械化》中,他描绘了在 16 和 17 世纪,科学实验的引入和无机自然的数学描述,赋予了自然科学一个全新的层面。这场科学革命的效应并不囿于自然科学领域,其新方法也对人文科学产生了重要的影响。况且,自然科学和机械技术与它们的密切结合,对西方社会的工业化起到了关键的作用。狄杰克斯特修斯的书名简洁地表达了作者信念:新方法的引介终将导致我们关于人类现实和世界的概念的转型。鉴于此,正如狄杰克斯特修斯在该书的导言中所指出的:“物理学的机械化是一个已经远远超出了自然科学方法内部的问题;这是从总体上影响到文化

史的事情,因此值得科学界之外的研究者的关注。”(狄杰克斯特修斯,1986,3页)五十年前,电子计算机的出现所促成的发展^①,在很多方面都令人联想起狄杰克斯特修斯所描绘的转型。以信息技术而论,我们也关注其源于科技界的发展。总体而言,信息技术对其他科学和社会文化具有深远的影响,最终还会从根本上影响到我们的世界观。在本章中,我将从哲学视野对这种发展略加观

① 尽管第一台全电子计算机,即电子数字积分仪与计算器(ENIAC,1946)是在五十多年前制造出来的,但是,实际上计算机的历史至少在五千年前随着算盘的发明就开始了。算盘可以看作是一种模拟计算机;这种发明以物理模拟为基础来解决数学问题,与这种模拟相同的数学对应物被用作数字。算盘上的珠子表示个位、十位和百位等等,通过珠子的前后滑动来进行数学计算。较晚才出现的拨算盘珠的规则,也是一种类似模拟计算机的例证。

第一台电子计算机可能是由德国科学家威廉·施克哈德(Wilhelm Schickhard)制造的。在1623年致开普勒(Keppler)的一封信中,他详细地描述了其“计算钟”可以进行四种基本的数字运算。相反,由哲学家兼数学家帕斯卡尔(B. Pascal)于1642年所制造的帕斯卡尔机(pascaline)只能加和减。1694年,他的德国同行莱布尼茨制造的计算器除了加和减之外,还可以乘和除,以及计算平方根。尽管这些机器仍然是根据模拟原则运算的,但莱布尼茨还发明了二进制,为今天的数字计算机所用。虽然帕斯卡尔和莱布尼茨的机械计算器都取得了令人瞩目的成就,但是他们的发明实际上在后来的一个世纪中未能产生多少影响,只是在19世纪由于工业革命的原因,人们呼唤计算机具有的进一步发展。1801年,法国织工和发明家约瑟夫·雅柯德(Joseph Jacquard)完全借助凿孔卡片进行编程,设计了一种织造术。数十年后,英国数学家查尔斯·巴贝基(Charles Babbage)和奥古斯塔·阿达·拜伦(Augusta Ada Byron)设计了现代计算机的原型。他们的分析机器配备了以凿孔卡片运算的输入法,一种储存数据的记忆法,一种进行数学计算的设施,以及一种记录结果的打印机。机器并不是由发明家自己建造的,因为他们缺乏必要的技巧。

19世纪末,美国人赫尔曼·霍尔瑞斯(Herman Hollerith)设计了第一台电子计算机。这是一个伟大的成就,霍尔瑞斯创建了一个公司来生产这种电子计算机,后来这个公司成了国际商务电脑公司(IBM)。在第二次世界大战前夕,德国、英国和美国投入了大量的金钱和人力发展计算机,目的是将之用于弹道学和密码术。阿兰·图灵(Alan Turing)1937年发表的《论可计算的数字》一文,具有极为重要的理论意义(图灵,1937)。在这篇论文中,他论证了原则上每一个可计算的数字都可以由机器运算。图灵还介绍了一种普适性机器的概念,也就是说,一台计算机原则上能够模拟每一台古典的计算机。1941年,德国人康拉德·楚斯(Konrad Zuse)建造了第一台能够借助莱布尼茨二进制编程的计算机。这种计算机使用凿孔胶片来输入和输出1和0。

第一台全电子计算机是前面提到的ENIAC,该机1946年由约翰·毛齐利(John Mauchly)和J. P. 埃克特(J. Presper Eckert)建造,在美国国防部服役,包含有19000个收音机电子管。尽管这部计算机具有相对快捷的速度——每秒钟能够运算5000次加法和300次乘法——但是,它的准备工作却颇为耗时、费力,因为每执行一项新任务都要用手工把它的部件用不同的方式一一联结起来。以匈牙利裔美国人约翰·冯·纽曼(John von Neumann)的设计为基础,根据巴贝基和拜伦的理念设计的第一台计算机于1949年在剑桥建造出来,它不再由计算机部件的重新连线编程,而是通过传送一系列指令到内存。这种电子延时储存的自动计算机(EDSAC)标志着第一代数字电脑的诞生。尽管随着第二代、第三代和第四代电脑的发展,收音机电子管依次为晶体管(1957—1964)、集成电路(1964—1977)和大规模的集成电路(1975至今,它可以把一台完整的计算机镶嵌在一块芯片内)所取代,计算机的发展飞速前进,但是,自从第一代计算机面世以来,电脑的基本构造几乎没有任何根本性的改变。



照。我们可以借用狄杰克斯特修斯的研究成果,把这种发展称为世界观的信息化。

● 1. 信息化

几乎很少人能够否认,信息技术已经从根本上改变了我们复杂的世界。显而易见,我们不仅要考虑在我们所生活的世界里实际存在的千百万台电脑,而且还要想到这一事实:信息技术对现存的组织机构和权力的平衡具有深刻的影响,并且在商品的生产、营销和消费,以及在知识和文化领域带来了根本性的变化。^①(凯斯泰尔斯,1996;凯斯泰尔斯,1997;凯斯泰尔斯,1997)然而,当我谈论世界观的信息化时,我心中想到的不仅仅是这些发展变化,我尤其是要考虑到那些同样重要的内涵,即信息技术对我们关于现实的感知和诠释的蕴涵。电脑不断地调整着人类与物质现实和文化现实的体验与联系。借助电脑,报刊、杂志、书籍、收音机、电视和电影的图像与声音蜂拥而至,湮没了我们,它们正在不断高频率地发展着,甚或在花样翻新。(参阅德·穆尔,1997)日常生活中各种小小的技术进步,如微波炉、洗衣机和汽车的应用,调控着我们与周围事物的互动。而且,全球网络链接的电脑作为一种环境在不断地发挥着作用,人类的交流与共享在其中生成。(参阅琼斯,1995;霍尔姆斯,1997;琼斯,1997)

在科学研究中,电脑也是必不可少的。在此,我们不仅要考虑到办公自动化和信息科学供求的快速发展,而且还要看到,在自然科学和文化研究领域中对现实性的探索,日益表现为一种电脑生成的数据处理。电脑对人类眼睛无法看到或者难以接近、难以理解的现象加以视觉化和进行模拟(奥喀什塔卡里斯,1992,227—235页),对数据进行统计学的处理,以数学来加以论证^②,使得新的

① 实际上,信息技术在我们文化的当代转型中扮演了一个尤为重要的角色的说法,并不是指技术能够单方面决定社会变化或作为一种独立因素在历史上发挥作用。技术是复杂的交互活动的一部分,它在其中既是因又是果。技术决定论和社会构成论分别提供了部分真理。尽管如此,但按照T. P. 休斯^①的看法,随着技术进步越来越大,越来越复杂,技术形成了某种势头,呈现出更多地塑造社会而不是为社会所塑造的趋势。(休斯,1994)

② 一个著名的例子是电脑对哈克与阿帕尔(Hake and Appel)命题的论证,这一命题可以追溯到上个世纪,其内容是四种不同颜色的最大值必然可以配制成为任何一种任意的地图。关于电脑与数学方法的蕴涵的讨论可参阅赫斯,1997,52—57页。

阅读、解释和书写的方式成为可能。(波尔特,1991;乔伊斯,1995;蓝铎,1994;兰海姆,1993;蓝铎,1992)

毫无疑问,电脑在科学实践中的巨大发展也对理论产生了影响。信息的概念成为了众多科学领域的核心。首先我们想到的是诸如控制论、信息论和电子计算机科学等学科,它们与电脑同步发展,而且通常都以数学为基础,把信息和信息编程作为研究对象;我们还会想到这些学科衍生出来的特殊领域,如医药学、经济学和符号信息学(alpha-informatics),以及在社会机构和法律系统应用的信息学。鲁迪·卢克在其《心灵的工具:信息的数学》(*Mind Tools: the Mathematics of Information*)中认为,信息远不止是数学研究的一种新主题。在他看来,信息概念是一个基本概念,居于数学领域所有分支学科的核心。其理由是,数学的确可以被理解成一种形式技术——算法——的聚合,它把给定的信息转化成新的信息。(卢克,1988,29—30页)信息的概念在自然科学的前景中也越来越多地为人所发现。物理学、化学和生物学系统被视为信息编程系统。在物理学中,尤其是用于热力学和量子力学的统计学方法更是把信息作为一种极为重要的概念。在生物学中,信息的概念也成为了一种核心概念。分子生物学家艾根指出:“20世纪末,我们意识到在生物学的众多不同的分支中正在形成类似的问题。这些问题一般可以表述为‘信息是如何生成的?’这对于在分子水平的进化过程而言,对于细胞层面差异性构成而言是正确的,同样对于神经细胞网络中的思想过程而言也是正确的。而更加令人兴奋的是,人们欣喜地看到在分子遗传学、免疫系统和中枢神经系统方面,大自然显然也以颇为不同的技术工具应用了类似的基本原则(……)20世纪生物学研究的遗赠,将会导致人们对生命世界的信息创造过程的深入的理解。或许这蕴含了对‘什么是生命?’这一问题的回答。”(艾根,1995,13—14页)艾根关于神经细胞的论述,意指人类心灵也可以从信息的维度来理解。近数十年中,基于这种假设的一门新学科发展了起来,人们称之为认知科学。人类心灵的分析原来属于心理学、语言学和哲学的领域,而现在它在认知科学中已经与电子计算机科学及神经学一道,共同分享着信息的概念。用奈尔·斯蒂林思的话来说:“认知科学家把人类心灵视为一个复杂的系统,它接收、存储、检索、转换和发送信息。”(斯蒂林思,1995,1)同样也不会令人惊讶的是,社会和文化的信息化导致了信息概念在



人文社会科学领域中占据了很高的地位。

因此,我们的世界观不仅在字面意义上已经为信息技术所转化,我们还可以在隐喻的意义上谈论世界观的信息化。无所不在的信息技术诱导着我们的思想,使我们认为能够从信息的维度看待一切事物,并且最终把信息作为这个世界的建构基础来分析。基思·戴夫林在其《逻辑与信息》(*Logic and Information*)一书中阐释了这个概念——实际上,他的阐释只不过是重申了一种观点,在电子计算机控制领域,自从维纳 1948 年出版的开拓性著作以来,人们不断地以各种方式重申这种观点:“或许信息应当视为(可能是)宇宙的一种基本属性,它与一切事物及能量相伴而行(而且最终能够与它们产生互变)。”(戴夫林,1991,2 页)卢克也表达了类似的观点:“我认为,真正的问题是计算机革命迫使人们开始以一种新的方式看待世界。电脑所拓展的世界观就是这样:一切皆信息。现在这样说可以认为是富于理性的,亦即是说,在最深刻、最基本的层面,我们的世界是由信息构成的。”(卢克,1988)

毫无疑问,这是一个颇具挑战性的命题。然而,当我们力图回答信息究竟是什么的问题时,显然有一大堆混淆不清的东西围绕着这个概念,因而答案不易找到。信息的概念可以用来指称一系列不同的——而且往往是迥然相异的——事物。例如,人类的交流、细胞中的 DNA 分子的复制和电子讯号的传送究竟是如何实现的,这些皆非直接呈现出来的现象。而且,在许多情况下,尽管人们使用了信息的概念,但却无意去界定它。^①一旦硬要去加以界定,则这些做出来的界定往往是模糊含混或模棱两可的,即使是它们具有某种清晰之处,也难保不常常互相抵牾。所有这一切,导致特奥多·罗斯扎克在《信息崇拜》(*The Cult of Information*)中哀叹:“信息具有无法触摸、无法看见但是却让人喝彩的丝绸的品性,皇帝虚无缥缈的新装就是用这种丝绸在想象中编织出来的。这个词获得的野心勃勃的、无所不包的界定,使它成为人人都喜欢的好东西。当词语变得意指一切事物之时,它们可能最终一无所指;而正是它们的空虚性能够让一种催眠术般的魔力注入其中。”(罗斯扎克,1986,ix-x)西比尔·弗

^① 例如,一个虽然不算特别,但也颇具说服力的例子是前面提到的斯蒂林思的《认知科学》,斯蒂林思在其中认为,认知科学假设人的心灵是一个信息处理系统,而信息的概念并未在该书的索引中出现。

雷德里希走得更远,他声称信息是一个属于神话和意识形态领域而不是科学领域的概念。(克拉默-弗雷德里希,1986,23-25页)

基于这类批评,一些人提议最好是把信息概念从我们的词典中完全清除掉。(沃雷,1992,70页)尽管——从职业上说应当倾向于持某种怀疑论的态度——我颇为同情这种批评,但是这种解决方案在我看来是太简单了。况且,这里有一种泼洗澡水连同婴儿一块泼掉的危险,因为围绕着信息概念的魔力和含混性,信息概念也可以视为一种标志,我们世界观的一种新的转换正在实现。前面提到的鲁迪·卢克也作出了一种类似的推测,他写道:“……信息概念目前正抵抗着任何真实确切的界定。就信息而言,我们所处的状态有点像17世纪科学家思考能量(energy)时的状态。我们知道有一个重要的概念在此,这个概念有着多种阐释,但是我们却不懂得如何以正确的方式恰如其分地谈论它。”(卢克,1988,26-27页)

我意识到,这种困窘会给我的尝试罩上了一种可怕的阴影——我将在下面的论述中尝试从哲学上阐明信息概念的意义,为我称之为“世界观的信息化”过程作出努力。这种情况还会变得更为复杂,因为这一概念的广泛使用,迫使哲学家进入五花八门的科学领域,而他们在其中只能以一个见多识广的门外汉的权威来说话。尽管如此,我还是冒险掷下骰子,凭借我的自信心而进行尝试,因为我认为只有跨学科的对话才能引导我们获得所期待的解释。作为一个哲学家,我必须致力于这种对话,主要想在对信息概念的本体论维度的阐发和解释方面作出贡献。与经验主义的命题恰成对照,哲学的阐述并不负载太多现实性的事实特征,在经验层面,我们是以事实特征作为前提从日常生活和科学实践两方面进入现实的。在现在的情况下,就牵涉到这种前提,我们已经让这种前提引导着,尝试去描绘或理解信息的概念,并且根据这些前提,把我们与它的联系视为信息。^①因此,我想阐明的是方式问题;信息概念及其相关的信息技术以这种方式影响到我们感知和评价世界,以及对世界作出反应的方式——简言

^① 这种本体论的诠释偏离了传统的解释。在传统的解释中,概念用来陈述最根本的基础和现实性本身的原因。与超验的和诠释学的传统一致,我把“本体论”作为一个短语来使用,它不再从根本上指称存在,而是指由人类所设想出来的这些存在。(参阅海德格尔,1979,2-15页)

之：影响到我们的世界观。^①

变化总归是相对于前面的某种事物而言的变化。为了阐明信息概念的本体论维度，我拟将世界观的信息化与狄杰克斯特修斯所描绘的世界观的机械化进行比较。这种概念的对位可以清楚地表明，虽然世界观的信息化是建立在机械论基础上的，但是它也在一系列要点上迥异于机械论。在深入讨论信息概念与世界观信息化之前，我首先要对狄杰克斯特修斯关于世界观机械化的解释进一步加以评介。

● 2. 机械论的世界观

在日常语言中，“机械化”的概念在词源学上根植于希腊文 *mèchanè* (instrument, 工具) 一词，指的是用工具取代人类或动物的劳动。其关联词“机械的”一词原来也是指使用工具所导致的现象。此外，这一形容词还与机械学或理论机械工程相关，物理学的这个学科关注物质对象的运动。“机械的”一词也用来指自动的或未经思考的方式所引起的行为。因此该词具有贬义的内涵，指的是像机器一样的无活力的特性。

当狄杰克斯特修斯谈论“世界图式的机械化”之时，虽然上面所提到的各种意义确实都在起作用，但是它们更需要获得一种特定的意义，以便与在哥白尼发表《天体运行论》(*De Revolutionibus Orbium Coelestium*, 1543) 和牛顿发表《自然哲学的数学原理》(*Philosophia Naturalis Principia Mathematica*, 1667) 期间的古典物理学的发展联系起来。(狄杰克斯特修斯, 1986, 287 页以下) 这并非是说要给“机械化”的概念一个明确的意义。在《世界图式的机械化》(*The Mechanization of the World Picture*) 的后记中，狄杰克斯特修斯区分了各式各样的意义，我将讨论其中三种最重要的意义。

对机械论世界图式的第一种解释是以这一前提为基础的，即物质世界是一

① 这里所使用的“世界观”(Weltbild)的概念是在狄尔泰的世界观理论意义上的概念。关于这种理论的详细讨论，可参阅德·穆尔，2004，269—283页。在狄杰克斯特修斯的研究成果(*De mechanisering van het wereldbeeld*)的荷兰语原文标题中的“wereldbeeld”一词，是德语 Weltbild 的对应词。鉴于这种原因，这一标题最好译成《世界观的机械化》。在该文本中，“世界观”和“世界图式”的短语(正如狄杰克斯特修斯的译者所使用的那样)应当读解为同义词。

部伟大的机器,它一旦开始启动,便通过其结构发挥作用,实现自己的目标。(狄杰克斯特修斯,1986,496页)在早期的古典物理学中,机械钟是一个特殊的例子,可以用来阐明这种概念。像斯特拉斯堡(Strasbourg)的敏斯特大钟这样的巧夺天工的机器,足以说服一些古典物理学家将大自然与时钟相提并论。(狄杰克斯特修斯,1986,442页以下)但是,根据狄杰克斯特修斯的看法,这种观点与原来作为古典物理学基础的原子论的基本观念是格格不入的。按照这种基本观念,世界上所发生的一切过程,在本质上都是不变的粒子的绝对无规律、纯偶然的运动。相反,把大自然视为巧夺天工的机器的概念则唤起了一种有意识的、睿智的制造者的形象。这个制造者建造了它,并且运用它去实现特定的目标。尽管自然作为一种复杂机器的概念在世界观的机械化中扮演了一个重要的作用,但在狄杰克斯特修斯看来,它在古典科学的实际发展过程中几乎没有起到任何有意义的作用。在早期古典物理学中,物理学家主要是在隐喻的意义上使用这个概念,为的是抚慰那些基督教会权威,因为这些教会权威多少有点怀疑这种看待自然的原子论方式。按照狄杰克斯特修斯的观点,当目的论观念在物理学中确实扮演了关键性角色时,譬如在牛顿那里,它们同时也被证明走向了死胡同。但是,隐喻并非仅仅是装饰。它们以一种特殊的方式揭示了现实(参阅德·穆尔,1999,第一章)。在此意义上,机器的隐喻同样也适用于对狄杰克斯特修斯所区分的“机械化”一词进行再度诠释。

第二种解释虽然同样也与“工具”的原义相关,但是在此情况下它触及了现代物理学的发展趋势,即探求可感知的事物后面所隐藏的机械论。假设这些机械论“本质上是与简单的工具相同的东西,人们从远古时代就用这些工具来减轻工作强度,以致一个机械工程师能够在大规模的机械模式中模仿微观世界中所发生的事件的真实过程。这种目标的追求过去是,现在也常常是被视为古典科学的真正的特征,被视为描绘性形容词‘机械的’真实含义”(狄杰克斯特修斯,1986,497页)。毫无疑问,这个概念在古典物理学的发展中扮演了重要角色,进而提示了机械技术与古典物理学之间的密切关系。

然而,在狄杰克斯特修斯看来,这种机械化的观点同样也没有完全与物理学的实际发展吻合一致。在这一发展过程中,可以说,与工具的基本概念有松散联系的概念很快就凸显出来。事实上这里有着某种反讽意味,随着物理学的



发展,牛顿关于力(force)的概念后来成了力量(energy)的概念,为机械论世界图式的第二种含义的支持者如惠更斯和莱布尼茨等人所拒斥,作为一种本质上的非机械论,却被视为机械论观念的最突出的特征。

按照狄杰克斯特修斯的看法,可以归入机械化概念的第三种含义,关注的是机器的工作方式。这种工作方式之所以是机械的,不仅在于这种意义,即机器使用数学方法,以使用更简洁、更有序的方式表达原来如果需要,可以用日常生活用语来表达的东西,而且在更为重要的意义上,机器本身就是一种机械论。因此在第三种含义中,世界图式的机械化构成了这样的观念,“大自然必须用数学语言来描述,人们对它的理解只能达到他用这种语言描述它的工作的程度”。(狄杰克斯特修斯,1986,497页)在这种视野中,以相对论和量子机械学为特征的现代物理学,并不意味着与牛顿古典物理学的彻底决裂,而是对牛顿古典物理学的一种激化。

现在,是否能够从上述内容抽绎出机械论世界观的本体论前提或者假定?我认为可以有三点假定。根据可分析性的假定,现实可以作为一种聚合因素来加以分析。这些因素是相互分离的,能够在逻辑上和独立的意义上互相确定下来。根据律则的假定,这些原子般的因素由此通过可以用数学等式的形式加以表达的律则汇聚到一起(参阅波尔,1980)。波义耳和盖伊-卢萨克所关注的气体定律在此可以作为一个虽然简单却具有范式意义的例证。在一个封闭的空间内,气体定律的应用是“压强 \times 体积 \div 温度=恒量”(用公式 $pV/T = \text{恒量}$ 表示)。这种表达方式的定律可以让我们解释、预报和控制现象。例如,当恒定体积的气体压强增加时,必然能够在温度升高的现象中找到原因。因此,以同样的定律为基础,我们能够预报这种情况:当我们继续增加温度时,压强也会随之增加。从这种预报中也可以看出这等同于结构性控制。由此可从已设定的规则中推导出技术规定:在你想不断增加恒定体积的气体压强时,你就必须提升温度。用杜因耶尔的话来说,机械论科学的理论知识——而就其因果论知识来说,它不仅适用于自然科学,同样也适用于人文社会科学——因而“首要的目的在于指向控制、影响和指导经验现象的可能性……在结构性上,现代科学是技术的等价物,是这种意义上的技术干预的手段”。(杜因耶尔,1974,37页)因此,除了这些分析性和定律性的假定之外,可控性的假定可以作为机械论世界观的

第三块基石。当然,这并非是说企图掌控的努力总是能够成功的。这不仅与这一事实有关,即在某种情况下——例如,当我们牵涉到混乱的现象时——可预测性会受到严格的限制,而且还因为对自然的干扰,常常会随之带来无数意外的副作用。

尽管有这些限制,三位一体的解释、预测和控制还是为机械科学的辉煌胜利立下了汗马功劳。它们在“驯服命运”的现代工程中扮演了重要角色(德·穆尔,1994a)。机械科学与技术控制的同构性还清楚地表明,机械技术以及由此而生的工业革命并非是机械科学赏赐的机遇,它们是同时、同根而生发的。机械技术通常被解释为应用机械科学。但是,把机械科学解释为理论机械技术也同样正确(参阅米契安,1986,3页)。

● 3. 从机械技术到信息技术

机械技术与更早的工具技术相比较而言,在技术史上标志着一个新阶段。(参阅施密特,1954;格伦,1957;哈贝马斯,1968,337—338页)在人类学的视野中,可以把技术解释为按照人类构想出来的设计去融合自然力量。在工具技术的例证中——铁锤堪为例子——这种设计仅仅是在工具使用者的劳动中隐约地表现出来,而在机械技术的例证中——在此可以联想到内燃机——自然力量的融合是以一种独立机能的形式实现的。正如马丁·库伦所言,这种机械的机器是其设计的一种物理表现(库伦,1992,34)。在此,我们再次遇到了我所论证的核心即信息概念。当我们把机器称为“一种设计的物理表现”时,我们在意指这个机器是信息的具象,因为它涉及所必需的对自然力量的融合。因此这并非是机器制作了信息本身。恰恰相反,机器正是这种信息的一种物理表现。

而这就改变了技术发展的第三个——也是最后一个——阶段。在此阶段中,机器本身掌握了信息。工业机器人就是这类信息处理机器的一个例子。古典机器是某一程序的物理显现,而这种机器人则是“一种机制,它把每一个输入的程序作为其可能处理的程序变为物理现实。由此,这种程序的数理逻辑结构得以在物理上实现”(库伦,1992,38、39页)。这种程序——亟待与自然力相融合的信息——在古典机器里仍然是潜在的,而对信息处理机器而言,信息则是



显在的。因为这种机器说明具有数学特征并且由此成为一种数学对象,所以它可以用一种明确无误的符号形式来表示。有鉴于此,可以把机器设想为一种工作符号。(库伦,1992,39页)虽然就其中所发生的物理过程而言,我们可以借助物理学的帮助来理解信息处理机器,但这还不够。为了得到完全彻底的理解,我们必须从信息的视角来考虑它们。

这种解决问题的途径与认知科学及人工智能研究中的主流趋向的不同之处在于,它并非是从信息处理机器或者电脑的立场来理解人,而是另辟蹊径,采取的是人的立场。^①在人类学关于技术的理论方法中,其接续阶段被设想为人类自我理解的连续性阶段的外部对象化。(库伦,1992,250—271页)工具技术旨在于调适与生活世界的直接联系。尽管工具技术是以自然规律为基础的,但是仍然不能反映出那些规律所隐含的知识。与此相反,在机器技术中,所需的技术操作则是设计的一种明确的组成部分。在此我们发现了理性(自我)反思的外部设计的对象化。在信息处理技术中,这类技术概念最终要在电脑程序里实现对象化。工业机器人能够根据电脑程序的信息组织模式,将信息翻译成为一系列物理操作指令,然后付诸实现。

我们还可以作如下表述:只有当人类至少在隐匿的意义上把自身理解为信息处理的生命体时,他才可能用一种信息处理机器把这种目光对象化——这样说能够使事情更清楚。随之他能够把这种对象化反诸自身,明确地把自己解释为(尽管是隐喻性的)一种进行信息处理“机器”。^②这同样为信息概念的发展开拓了道路。

① 实际上这一途径恰恰是图灵在发展他的“宇宙机器”创意时所采用的路径,人类数学家在解决数学难题时,他们循此赋予程序一种形式上的描述。(图灵,1937)但是,图灵的许多追随者却颠倒了这种次序,开始把所有的思想过程描绘成一系列数学运算法则。

② 例如,我在前面关于认知科学的论述中曾经谈到这种情况的发生。只要它能够在解释人类心灵方面提供一种富于成果的框架,那么像这种解释就是合理合法的。然而,就像在17—18世纪对人类的机械解释那样——人类被从那时的机器技术的视角加以解释,例如钟(具有典范意义的例子是兰米特里1748年的《机器人》)(瓦塔里安,1960),传统的认知科学常常忘记了这种框架的隐喻特征。事实上,有两个隐喻转换被忘记了。首先,信息概念从人类语境转换成为机器语境。其结果使这一概念获得了不同的意义。其次,这种概念从“信息处理机器”的领域又转换回人类语境。电脑现在变成了人类心灵的一个隐喻。但是,当这两种隐喻性的转换都被忘记时,人类心灵就在文学上被视为一种机器,像电脑一样处理着信息。(参见库伦,1997,34页)我们将在下一节看到,为什么这是一种误导和不妥的看法。

● 4. 信息的概念

尽管从前述的内容中可以清楚地看到信息概念(如同许多概念一样)具有一种神人同形同性的特征,但是在我看来,这仅仅是半个故事。匆匆一瞥这个概念的历史和在日常生活的使用,可以看到它不仅意指关于人类主体的思考,而且还意指信息的客体。该概念的词源学根源是拉丁文的 *informatio* 和 *forma*。这后一个概念又是希腊文 *eidos* (*form*, 形式)的移译,柏拉图和亚里士多德不仅皆用此词来指称现存万事万物的基本特征,而且还意指它使得人类知识成为可能。在亚里士多德那里,形式对应着物质,即客体的潜在方面,客体通过形式而获得其实际的外形,成为人类可以辨识的事物。(魏茨泽克,1974, 343页)拉丁文 *informatio* 和源自于它的现代概念仍然保留着这种双重意指(参见施奈尔,1976)。在我们日常生活中,“信息”在语言运用上既指现实事物的某种状态,也指信息接受者获得某种认知或洞察这种事物状态的机会。当我们说温度计给我们提供了房间温度的信息时,就假设了还有一个接受者,他的知识或洞察力因这一信息而得到增强,他能够以这种信息为基础,调适自己的思想与行为。

如果我们以此方式来解释信息,那么,我们也可以说这是一种符号(*sign*)。在符号学中,与符号相关的三个维度通常是区分开来的,这种情况也呈现在相关的信息领域中。句法维度关涉到符号之间的形式联系;语义维度关涉到所指定的功能与符号的意义;实用维度关涉到符号与使用者之间的联系。(参见莫里,1938;哈桑,1931—1958)借助于这种区分,我们可以把信息界说为一种符号,这种符号:a)具有某种可能性,或者在某种序列或者安排的物理事件中经常发生;b)是对上述情况的一种特定的指涉,因此其可能的意义由接受者决定;c)蕴含着潜在性,能够以某种特别的方式修改接受者的思想和/或(*and/or*)物理行动或者行为。^① 这种界说给我们提供了一种评判的标准,以区分意义的各种各样的层面,弄明白信息概念处于形形色色的使用语境中,也让我们弄清与机械世界观相对照的信息论世界观的特质。我将以符号的这三个维度为基

① 这一界说以 G. 罗波尔关于莫里斯和皮尔斯的符号学的界说为基础(罗波尔,1986,65—67页),略作了修改。



础,简略地对此加以阐发。

实用维度的界说有一个未决的问题,就是其接受者究竟是何物,比如是人类、动物、植物还是机器。如果我们仅仅是采用这一维度作为评判标准,那么,不仅人类是一种信息处理的生物,而且阿米巴变形虫也是一种以环境的某种特点为基础调适行为的生物,而自动温度调节器也可以说与此类似,它以温度为基础控制中央空调的开或关。在此方面,甚至比较简单的设计,例如温度计,它虽然能够读出温度,但做不了与信息相关的任何事情,因此在类别上属于信息处理实体。这种情况甚至适用于简单的分子。分子是所谓的复制者,它们借助更小的相邻的分子自我复制。^①在机械世界观图式中,物质与精神之间呈现出尖锐的二元分裂,或者更成问题的是,精神被归属于物质,而信息论理论方法的路径则开拓了物质与精神共通的前景,以此为基础,无机自然、有机体和人工智能之间的差异因此而得以接合。

在上述界说中,语义维度在指涉与意义之间所作出的区分对这种接合颇为重要。一个符号通常指涉符号之外的世界。这种指涉能够以不同的方式出现。正如在索引符号的例子中那样,虽然它可以为因果指涉(causally,例如,当我们说烟是火的符号,或者体温升高是发烧的符号时就是如此)所决定,但是它也可以在类似性的基础上以图像指涉(iconically,肖像画指涉被画者的方式)出现,或者以象征指涉(symbolically)出现,也就是说,按照任意性约定的惯例(例如,按照惯例,草地上的有绒毛的生物被界定为羊,即 sheep, mouton 或者 Schaf^②)出现。

然而,一个符号的意义并不与其指涉相一致,还要依赖它与所在系统中其他符号的关系而定。^③信息的语义学价值依赖于体验的视界,或者——从阐释学意义上说——依赖于使用者的世界。(参阅海德格尔,1979,52—113页)——

① 参见道金斯(1995,27—35页)的例子。在这种实用维度,我们已经借机谈到过某种移情到机器的特殊方式。电子宠物(the Tamagotshi)是这方面一个有趣的例证。尽管孩子们通常都意识到他们所养育的这种小小的电子数码生物并非是一个活的生命体,但事实上这种生物可能因缺乏照料而“死去”,从而激起颇为强烈的情感。数码墓地也在万维网上出现了。S. 图克对随着电脑的发展,人们有意归宿于机器的倾向作了有趣的分析。(图克,1984;图克,1995)

② 这里三个外文词语分属英语、法语和德语,皆具有“羊”的含义。——译者注

③ 刚才提到的例子可以说明这一点;尽管法语 mouton 在英语中的对应词是 sheep,但是其内容并非完全一致,因为与法语不同,在英语中还有“羊肉”(sheep-meat)一词来指称 mouton。

个症状能够给医生在作出诊断时提供很有价值的信息,但对于患者来说,这个症状则可能是毫无意义的,或者具有极为不同的意义。凭借着接受者的体验视界,同样的信息却能够生发出不同的知识与行为方式。

以这种双重的语义标准为基础,一方面,可以在人类与低级有机体之间作出区分,另一方面可以在低级有机体与机器之间作出区分。^①对人类而言,一条信息不仅指涉到现实中事物的状态,而且还在其世界的语境中具有意义,而对动植物而言,一条信息的出现首先被限制在所指涉的功能,尤其是索引指涉和——对高等灵长类来说——图像指涉。对机器而言,不仅是意义,而且指涉也是完全缺席的。前面提到的自动调温器虽然可以在房间里有效地控制温度,但是“信息”对自动调温器而言却是毫无意义的(当然,人类使用者倒是会自以为是地臆想他知道自动调温器的功能)。鉴于我们是为了语义学的原因而选择保留“信息处理的”这一形容词的,因此应当懂得,即使是最先进的电脑也不能说是信息处理机器。确实,严格地说,计算机不过是在根据规则并以机械的方式重新排列电子信号,这些规则与电脑使用者归于这些信号的意义毫无联系^②,尽管这并没有在原则上排除前述意义上的信息处理机器的可能性。而我们至少在电脑指涉层面发现一种可执行的语义智能的途径时,这种可能性才能实现。

虽然如此,但是电脑处理信息的概念植根于信息理论和计算机科学,它使得某种特定的意义——这迥异于日常生活的意义——归属于这些原则的信息概念。信息论中信息概念的界说,也可以严格地局限于符号的句法维度。控制论的奠基者罗伯特·维纳在其著作《控制论或动物与机器的控制和交流》(*Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, 1948)中把信息界说为信号传播中所呈现的某种特定信号的可能性。既然是信号的特定聚合,那么这种聚合中的每一种因素都会具有某种特殊的可能性。这种可能性决定了这种因素究竟会携带多少信息。一种因素所呈现的可能性越低,其信息的价值则越高。断言鹿特丹艾拉斯慕斯大学的校长是一位教授具有很高

① 这里的区分是粗糙、简单的:在现实中,我们关注的是无生命体与最复杂的有机体之间的一种广义的连续统一体。

② 按照克拉默—弗里德里希的看法,前面提到的围绕着信息处理机器所形成的神话,其原因完全在于误解了电子信号与它们所携带的信息之间的区别。(克拉默—弗里德里希,1986,20页)



的可能性,因此这种断言只具有低微的信息价值。当我说其现任校长是 Prlwytzkofski 教授时,这种可能性当然更低,而正是由于这个原因,其信息价值要更高一些。

克劳德·香农在《传播学的数学理论》(*The Mathematical Theory of Communication*, 1948)中给予信息论以美妙的公式,在信息论中可以发现一般的路径,令人毫不迟疑地认识到这种理论对句法维度而言的限度:“信息往往具有意义;亦即它们根据某种具有物质的或概念的实体的系统指涉某物或者相互关联。传播学的这种语义层面与工程学问题无关。其意蕴层面在于实际的信息是从一系列可能的信息中作出的一种选择。系统必须设定以运作每一种可能的选择,这并非仅仅是一种实际上要作出的选择,因为在设定之时还不知道这是什么选择。”^①(香农, 1969, 31)以信息的这种句法概念为基础,香农因而能够对信息的模拟能量与数字信息频道,对噪音与信息冗余等的测度给予数学的界说。

信息的数学公式为其与物理学的联系开拓了机遇。无论是维纳还是香农都把信息概念与统计机械论中熵的概念联系起来。正如维纳所言:“信息量的概念极为自然地连接着统计机械论的古典概念:熵的概念。如同一个系统中的信息量是其组织程度的一种尺度一样,一个系统中的熵则是其无组织程度的尺度。”^②(维纳, 1961, 18 页)因此维纳把信息界说为负熵(negative entropy)。而会令人产生困惑的是香农却把信息等同于正熵(positive entropy)。对香农而言,信息的价值可界说为自由的尺度,它存在于与因素选择相关的信息传播过程中。选择的自由越多,非确定性就越大,因而熵就越大。在此意义上,一页随意写满字的纸要比艾拉斯慕斯大学的年度报告更具信息价值。确实,我们在一系列符号可以任意选择的情况下,对每一个接踵而来的因素的选择要大于在自然语言中的选择。尽管从语义学的视角来看,这似乎是一个引人注目的假

-
- ① 确实,语义学与语用学的维度仍然与信息概念的发展相关。信息的概念已经进一步拓展,超越了对什么是传输电子信号的最有效的方式问题的回答。
- ② 维纳的解释与通常在生物学中对信息的界定方式相联系。生物体似乎违反了热力学的第二定律。这种定律宣称物理学系统是日益趋向无序的,但生物系统却是从无序中创造有序。而实际上,并没有发生违例之事,因为生物系统所获得更大的秩序,是以在其他地方的更大的无序为代价的。(施奈德和凯, 1995)

设,但当我们仔细审视之时,其中仍然有值得深究之处。例如,信息超载不仅与信息量有关,而且还尤其与这种情况相关——五花八门的而且往往是互相冲突的信息增加了不确定性,使我们无所适从。^① 尽管对信息与熵之间的联系有着不同的解释,但是事情很清楚,信息的句法维度与形式有关,这也是说,与信息在可能性领域中某种特定的构造有关,而这种形式使得特定的构造可转换、可识别。

信息论的数学形式及其与物理学的联系表明,在机械论的世界观与信息论的世界观之间存在着清晰的连续性。但这并非是说信息可以简单地转变成为物质或者能量。前面我曾经提到戴夫林,他把信息称为除了物质与能量之外的宇宙的一种基本属性。维纳也强调信息的不同本质:“信息就是信息,既不是物质也不是能量。不承认这一点的唯物论不可能在今天还能存在。”(维纳,1961,132页)

这种断言的基础何在?前面我曾经论述过,机械论的世界图式是基于规律性的假设之上的。这就是说,这种世界观所内蕴的因果关系占据了一个基本位置。而信息论的世界观则不同。尽管在大多数情况下发送者与接受者之间的因果过程以信息传递为基础——例如,这是因为信息是由一系列电子信号所携带——但是发送者与接受者之间的信息联系却并不与此相一致。这种因果关系的故事,无法在信息呈现的可能性的领域内告诉接受者任何东西。甚至在某种可以想象的情景中,所有的信息传递都无涉于发送者与接受者之间的因果关系问题。例如,当我打开电视选择频道时,电视屏幕告诉我,其他所有电视在同一时刻转向同一频道都可以在屏幕上看到同样的节目。然而这种信息并没有在我的电视与其他电视之间通过因果过程进行传递。另一方面,虽然无数的因果过程存在着,但是却完全没有传递信息。当我注视着扑克牌的背面时,虽然这张牌部分地引起我的感觉,但是它并没有传递这张牌在52张扑克牌中究竟是什么牌的信息。^② (德雷兹克,1981,29页)

在信息与能量之间的关系上可以进行类似的论证。以此为基础,我们可以

① 这种情况提示了,句法确实可以与语义学和语用学分开来加以研究,但这种维度并非与其他维度无关。

② 在此,“信息”是在维纳所言概念的意义上使用的。以香农对熵的定义为基础,我们还能够说,在最大的非确定性的意义上,这张扑克牌蕴含了大量的信息。



暂且认为,信息较之物质与能量具有不同的本体论形态。不言而喻,这并不排除这种可能性,即有时可以在物质、能量与信息之间发现一种数学关系,恰如可以在相对论的描述中发现在物质与能量之间的关联性那样。^①而在我们现有知识的语境中,我们关注的是具有鲜明特色的实体。

● 5. 信息论的世界观

凭借着前面对信息概念进行梳理的背景,我拟在论述的最后一个部分尝试去阐发机械论世界观与信息论世界观之间的异同。为此,我将以狄杰克斯特修斯所区分的机械论世界观的三种意义,结合其三种基本假设——可分析性、规律性和可控性——作为指导原则。

首先,“信息论的世界观”的表述说明了可以在字面意义上把物质世界视为一种信息处理机器的这种观念。正如沃里所言:“作为电脑的世界远非一种隐喻。如果物理学的规律是数学的,那么或许这些规律就是可计算的。或许所有事物都与其他事物有一种数学关系。既然世界的图灵机^②可以实施任何数字计算,那么在原理上一部图灵机就能够‘玩转’整个世界。易言之,或许这个世界是一部真实的而非隐喻的图灵机,是永恒计算的一部分。”(沃里,1992,78页)而人脑是一部计算机的观念,即我们在进入人工智能“硬件”部分所遇到的一种观念,是关于这种信息论世界观解释的一种变体。乍看之下,这体现出对这种观念的否定,可以与狄杰克斯特修斯的否定相比。狄杰克斯特修斯反对机械论式地把世界认同于一部机器,亦即这种机械论意味着存在着一个程序师,无论是上帝式的还是非上帝式的程序师,他对自然进行编程,以实现一种特定目标。但这是一种假设,难以与信息论世界观的物质特征相调和。恰如机械论世界观一样,信息论世界观也是基于可分析性的假设之上的,也就是说,其所基于的假设认为,现实是可以作为聚合因素来进行分析的,这些因素本来彼此分离,互不

① C. F. 冯·魏茨泽克对“物质、能量与信息”进行了一种有趣的、尽管也是颇为犹豫的尝试性的探讨(魏茨泽克,1974)。近期D. J. 查尔摩斯在《有意识的心灵》中对“物质、能量与信息”之间的关系进行了翔实的研究(查尔摩斯,1996)。

② 图灵机(Turing machine),一种可不受储存容量限制的假想计算机,得名于阿兰·图灵。……译者注

依赖,但可以在逻辑上加以确定。然而这种评判却忽视了一个事实,信息论世界观中有一个附加的、我称之为可综合性原理的假定问题。按照这种假定,某种物质与能量的构型所具有的形式,又是在更高层面上的一种更为复杂的组织形式的物质基础。在此过程中,信息总量要大于其各部分。地球上生命的进化是这种信息自组织(Self-organization)过程的一个佳例,它导向更复杂的信息结构。从这种“颠倒”的视角来看,意味着物质世界是一部信息处理机器,因此神圣的程序师的存在绝无必要。信息处理系统能够自组织的观念,对信息处理机器的设计也具有重要的意义。(参阅威诺格拉德和弗洛斯,1987;保罗和考克斯,1996,117页以下)在神经网络和遗传数学运算——也就是说按照非自然选择原则来进行的数学运算——领域的研究表明,未来日益复杂的电脑设计,将会由远比今天运算规模更大的电脑本身来执行。

仿照狄杰克斯特修斯,可以用来表达“世界观的信息化”的第二种含义,是这种表达意味着信息科学倾向于寻找能够通过感觉来体验的现象后面的那些隐匿的数学运算法则。这里的前提是现实中所发生的事件的实际过程能够为电脑程序模拟。我们可以按照库伦的说法,把这种前提称为可编程性假定。^① 可编程性假定赋予科学解释以新的意义。信息论世界观的解释不再意味着人类要借助原子元素与规律,而是意味着能够编写电脑程序,从而对需要解释的对象加以模拟。^② 根据信息论世界观支持者所强调的看法,人们可以建构起一种模拟形态以充分地解释这种现象。如果我们能够编写一种令人信服的模拟人类智能行为的程序,那么,我们实际上就能够建构一种智能实体。著名的图灵机试验就是建立在这种行为主义的出发点之上的:当我们无法把电脑的行为与人类的智能行为区分开来之时,这种程序就可以界定为智能型的。

这就将我们导向了可以称之为信息论世界观的第三种含义。正如机械论

① 依此假定,信息科学中的可分析性假定具有两种含义:“一方面,机器所执行的每一个任务都必须分解为子任务(sub-tasks),而这些子任务又可以分解成更小的子任务。另一方面,机器操作所涉及的‘世界’的知识必须以原子元素的结构形式来加以表达。”(库伦,1992,46页)

② 但是,上面所提到的遗传的数学运算既然存在可能性,那么人类可以作为程序师的活动就不会是纸上谈兵。近来,人工智能和人造生命进化理论研究的支持者认为,许多复杂的现象是无法用某种理论方法“包干”的。如果人脑能够用电脑来掌控,那么就需要亿万条编码路由才能实现。当然,当人们考虑到在一个程序的指令和程序数量的快速增长之间无必要的互动数量时,情况很清楚,从人类视野来看,可编程性是严重受限的。



世界观图式的情形那样,这种世界观认为,现实应当是用数学语言来描述的,因为归根结底现实就是用数学语言来编写的。就此而言,信息论世界观显然是机械论世界观的一种延续。但也是它的一种转换。这种数学语言不再是描写物体运动的机械论的语言,而是计算机科学语言,它描绘的是信息的转换。

当然,事实依然是,数学描述是从自然发生的交流传播具体过程中高度抽象出来的。前面我曾经谈及信息论的语言事实上只是解释了“信息”现象的一个维度——句法。直至今日,试图阐明其语义和语用维度的努力都失败了。既然尚未得到证实,当然就无法在理论原则上立足。而即使是这些维度都能够加以阐明,但是否所有现象都能够用数学运算法则来表达的问题依然存在。甚至在数学的封闭世界里,也没有这么简单的事。图灵曾经令人信服地展示了理论上“数不尽的”数目是不可计算的。所有这一切都似乎从根本上对可编程性进行了设限,因此,现实的可解释性也是有限度的。(可参阅鲍尔—埃尔,1982;甘地,1980;戴维斯,1992)

事实上,世界观的信息化仍然对我们的体验和我们与现实的联系产生了深远的影响。不仅是科学解释通过可编程性的基本原理而获得了一种本质上不同的意义,而且我们还可以由此预计和掌控事件。在机械论世界观的图式里,自然的实际规律是预计和掌控的基础,而在信息论世界观的图式里,这些规律本身就是掌控的对象。信息科学,例如遗传工程,不再只限于掌控物质(掌控物质的漫长历史可以追溯到史前第一把凿子或斧头的制造)和能量(至迟从掌控火开始),而是直接去掌控包含在自然法则之中的信息。(凯利,1994,126页)再者,诸如人工物理和人造生命的学科甚至本身就是对这些法则的掌控。在此,我们可以讨论可控性假定(postulate of manipulability)。当自然法则成为控制主体之时,就开拓了对新世界的编程之途。因此,信息科学可以视为模态(modal)科学,其关涉的重点不是什么是现实的问题,而是现实如何可能的问题。(埃玛齐,1991,161页)从根本上说,模态科学——与现代艺术之间形成了一种有趣的对应关系——已不再是以模仿自然为目标,而是要创造新的自然。这也会影响到预测的结果。我在第一章题记中引用了艾伦·凯曾经说过的一句引人注目的格言:“预言未来的最好方式是创造未来。”

所有这一切并非意味着世界观的信息化将导向一切皆可预测和控制的状

态,正如有些人希望如此而另一些人对此感到恐惧那样。操纵与控制的每一种形式,都会如影随形地伴随着与其吻合一致的形式和出乎意外的形式。恰如机械控制所应对的问题是复杂的因果联系和意外的副作用会严重地限制可预测性和可控性那样,电脑程序之间信息联系的复杂性和意外的干扰也会不断地、无止境地阻碍人类掌握自己命运的渴望。在可控性假定情形下,不可预测性和非可控性的测度,显然要大于可控性假定情形下的测度,这并非是不可思议的事。数学运算法则中差之毫厘,往往谬以千里,但这并不会阻止人类去努力掌握那些控制我们的世界的法则。

显而易见,电脑对现实的模拟直至今日在对自然的掌控上仍然是有限的。改编那些调控物质世界的法则,还远远超出了人类的能力,或许会永远如此。但在我看来,在编程的世界中无论发生怎样的变化,人类所发挥的作用无疑在与日俱增,今天在现存的虚拟现实系统和网络虚拟世界(例如像“阿尔法世界”这样的多用户领域)中,人类所扮演的角色是筚路蓝缕的、尚属原始的先驱者。对它们的栖居者而言,这些虚拟环境拥有的现实,超越了现实与虚幻之间的传统的对立关系。尽管与物质现实相比,它们仍是虚假的世界,但是它们让那些进入其中的人产生真实的生活感受。这似乎在证实这种预言,比起机械论世界观图式中物质与能量的驯化来,信息的驯化更加规模宏大,这种驯化将我们引导到一个新的世界,或者更确切地说,引向一个多维的新世界。而正如那些在机械论世界中迈出第一步的人几乎不能理解那些步履的深远意义那样,现在我们能够匆匆一瞥的是一种根本性的剧变,它仍然在前面等待着我们。



第八章

数码复制时代的世界： 解现实化的虚拟练习

现实通常是坚固的，人们与它相碰撞，粉身碎骨，犹未止步。然而不久之前，现实之刚已经变成绕指之柔，不再能够攫住不放，而且是呼之不应。当今的现实正在化为泡沫，蓬蓬然胀大的泡沫，一触即爆。

——维纶·弗鲁塞

在从现代向后现代文化的转型中，信息与传播技术扮演了一个至关重要的角色。数字技术对于今日聚讼纷纭的后现代文化的核心主题具有深远的意义：这些主题涉及人类主体与身份的转变，科学理性与技术控制的局限性，以及最后但并非不重要的表现方式(representation)等问题。在本章中，我拟阐释数字技术对于最后这个问题的意义。这种阐释以对摄影的分析为基础。作为一种表现形式，摄影在关于现代主义与后现代主义的讨论中占据了一席特殊的地位，这是不无道理的。一方面，与传统的视觉表现形式如绘画相比，摄影因其特殊的表意形态可以视为一种典型的现代表现形式，另一方面，摄影似乎是现代表现观念转型的范例。在对表现方式加以后现代解构的讨论中一再出现的核

心问题,都与摄影的特质密切相关,涉及作者身份、原创性和独特性等问题。^①我拟在本章中论证摄影的数字化将表现方式的后现代解构变成实践的问题。

在第一节中,我将简略地勾勒出数字成像和摄影在其中所占据的位置。为了能够确定数字影像的本体论地位,我将在第二节依据海德格尔关于现代性的分析来讨论纯粹的意指形态(purely denotative status)问题;在现代世界观中,意指形态归属于摄影。在接下来的第三节和第四节中,我将以罗兰·巴尔特关于图像内涵的分析和本雅明关于图像复制的分析为开端,进而探讨图像表现方式的意指形态的后现代解构问题。最后,我拟在第五节中展示影像的数字化是如何激化和改变这种解构的。由此,我将论证曾经被图像复制所摧毁的形象的光韵复归问题。

● 1. 数字成像

伴随着影像的数字化,摄影术在数十年间发生了一场翻天覆地的革命,尽管人类之眼并不总能看清这场革命。传统的图像,正如我们一个半世纪以来所认知的那样,是对现实的一种模拟的描绘:被刻画的物体通过镜头系统的光照和反射而摄录在具有化学感光乳剂的负片上,在空间和音调上以一种连续的方式固定下来。而在一幅数字图像中,画面被一种限定的笛卡尔式的单元栅格加以分辨,每一个单元(称为画素或像素)的色彩和强度通过一系列二进制数码而确定其属性。这样,作为结果的数码聚合图像可以存入电脑的存储器中,进行拷贝和加工,电子邮发,以及通过形形色色的重新译读而打印下来,或者成为电子复制的形象。

数字成像的发展始于20世纪50年代中期,是随着第一代模拟图像电子数字扫描仪而出现的。那时由黑白立体闪光灯建构的图像明白无误地表明了数字化的历程,而由于扫描仪和监视器质量的极大改善,同时电脑内存指数也在

^① “摄影应当成为后现代主义的一个至关重要的术语,这看来既符合逻辑(至少回顾起来)又无可避免。实际上,可以说后现代主义艺术所卷入的每一种批评和理论的论争,在某种意义上皆可以在摄影中找到踪迹。与作者身份、主体性及独特性相关的争议都建立于摄影过程本身的特质;而那些转移到拟像、俗套,以及社会与性别的观看立场等方面的论题,则是影像、广告和其他大众传媒制作与功能的核心。”(所罗门-戈多,1984,80页)



增加,目前彩色扫描仪所使用的光栅极为优良,色彩丰富,具有高度的分辨率,以致人类的眼睛再也无法把电子图像与模拟图像区分开来。随着80年代多媒体电脑的发展,多功能的电子成像程序在市场上出现。在近数十年中,先是数字存储的模拟(录像)照相机出现,最后是全数码照相机面世。最初,由于代价高昂,这类硬件和软件的使用还主要是为了科学研究——例如天文学与医学——以及军事研究。但是在80年代,数字技术变得越来越便宜,并且在经典的大众传媒如电视和报刊中找到了用武之地。此时,数字成像在消费市场上获得巨大突破,随之而来的还有最新一代的价廉物美、功能强大的多媒体电脑,用户界面友好的成像程序,例如美国Adobe公司的Adobe Photoshop软件和大众买得起的数码相机。(米切尔,1994,3—20页)

由于其技术上的可能性和经济上的优越性,数字成像几乎夺走了传统摄影术的一切功能。与传统摄影术相比,数字成像可以大量增殖,速度奇快,价格低廉;能够减轻对自然资源的污染;通过电子网络或(网络技术的)电话传送,可以用模拟的或者数字的方式通过各种各样的机械装置来印制。而且,在多媒体体的应用软件(如光驱和万维网)中,数字成像可以毫不费力地与数字化文本及声音融为一体。它们能够容纳几乎是无限量的图像控制形式。通过上述的成像程序,色彩、对比度和焦点可以随心所欲地调试,形式可以调整,图像元素可以替换、增加和删除。在此情况下,已经印制好的照片大多都能进行数字处理和润色。

虽然数字成像采用了传统摄影术的功能,但是它显然不止是电子摄影。通过诸如Illustrator, Paint和AutoCAD(三维辅助设计软件)等电脑程序,人们能够有效地进行三维绘制、上色和设计。现在可以用电脑程序制作逼真的图画。例如,一位建筑师可以借助这些电脑程序给客户提待建房屋的真实效果图像。在好莱坞电影和电脑游戏工业,合成技术被日益用于创造电影特技效果、数字演员,甚至整个虚拟电影环境。(霍珀,1996)在虚拟现实系统中,这些世界都变成了三维世界。这些世界的造访者不仅在感觉上沉浸于其中,而且他们还受到欲望的驱使,与这些世界里的目标和人物产生互动。

此外,运用上述的每一种应用软件所获得的图像和合成的形象,都可以用各式各样的比例糅合起来。因此,在摄影术和其他的视觉表现形式之间的传统

的分界线受到了影响。一幅数字图像可能是一张照片,但永远无法确定其真伪。充其量人们可以从照片中找出与质地或历史相抵牾之处,从而发现作为照片而显现的数字形象可能是伪造的。(米切尔,1994,31—37页)

迄今为止,数字成像一直被特别地用来取代传统摄影术的功能——机械生产与现实图景的表现——这种情形往往会标明是数码摄影。然而正如米切尔在其《重配的眼睛》(*The Reconfigured Eye*)一书中所言,这种指称遮蔽了一个问题,即从根本上说,它实为另一种传媒,即使当数字成像限于上述照相功能时也是如此。“尽管数字形象刊印在报纸上时可能很像一幅照片,但实际上它与传统照片迥然不同,恰如一张照片不同于一幅画那样。这种差异是建立在具有逻辑和文化因果关系的基本物质性能的基础之上的。”(米切尔,1994,4页)然而,这种在传统摄影与数码摄影之间至关重要的差异,不仅是基于米切尔所言的两种传媒之间的物质差异,而且还与它们基于两种迥然不同的世界观的事实相关联。^①

● 2. 作为现代形而上学的摄影

许多世纪以来,形而上学被视为一种关于现实的最基本的原理和原因的一致性的陈述体。它自视甚高——通常对经验科学持某种轻蔑的态度——要回答关于存在的终极问题。然而在康德的哥白尼式革命的影响下,这种形而上学的观点有了巨大的改变。什么是存在的问题,已不再主要是关涉现实的问题,而是要弄清阐释框架的问题。我们从这种阐释框架通往现实:“倘若从这种意义上探讨‘什么是存在’的问题,那么就没有必要去关注现存实体的实际信息——这些实体实际存在,它们所显现的特性能够解释其发生;因此,在这种意义上没有‘经验科学’——而是需要去阐明或者弄清在我们关于实体的话语中已在引导我们的标准构造或框架;我们根据这些标准,在感觉上,理论探讨上和

① 世界观的转变与技术的发展如果不是互相影响,也是密切相关的。“技术并不决定社会:它具体表达社会。而社会也不决定技术创新:它使用技术创新。”(凯斯泰尔斯,1996,5页)摄影术的发明堪为佳例。摄影术的发展并非纯粹由技术所驱动。在其两大组织元素——早已为亚里士多德所描述过的暗箱和中世纪已经熟知的光线化学定影——结合为一体之前,曾经经历了颇为漫长的时光。这提示我们,在摄影术能够发展之前,同样需要基本概念的改变。



实际上处理所有那些被视为‘存在’的东西。”(杜因耶尔,1988,77页)以此观之,形而上学与经验客体无关,而与它们的显现条件相关。

据前所述,可以认为现代自然科学同样也有一种形而上的维度:它让自然以一种特别的方式呈现在人类面前。在上一章里,我曾提到科学史家狄杰克斯特修斯,他在《世界图式的机械化》中,描述了在17世纪科学与现代技术的崛起如何导致了世界观的机械化。狄杰克斯特修斯由此论证了对无机自然的实验与数学描述的出现,不仅全面修补了自然科学——以及稍后的人文社会科学,因此与现代机械技术有着密切的联系,对西方社会的工业化作出了重大贡献——而且还导致了世界观的变革。如果我们把形而上学理解为我们面对现实的概念框架,那么我们甚或可以认为现代物理学是现代文化中主流形而上学的核心。

海德格尔在《世界图式的时代》(*The Age of the World Picture*)中通过客观性的概念,分析了现代物理学的这种形而上学的维度。在论证现代科学是一种基于严谨的方法论研究的制度化的形式之后,海德格尔指出,现代科学的突出特征就是客观性(objectivity)。现代科学使世界的存在对象化(客观化)。“这种对象化涉及任何事物,都会将其加以完善,纳入前设的背景,赋予其一种表达方式,旨在于使每一种独特的存在都能够以这种方式加以掌控,让对这种存在进行计算的人能够心中有数,方法途径得以落实。”(海德格尔,1977a,87页;1977b,127页)基于这样的分析,海德格尔认为当今时代是世界观能够生存的第一个年代。唯有在当代,这个世界才能够被理解为面对着表现主体的图像。实际上,“现代世界观”的表达式是一种词语赘余,因为在古代与中世纪,人们根本不把世界作为图像来理解。“从中世纪早期到现代,世界观并无改变,因此不妨认为,事实上世界彻底地变成图式才是当今时代可以辨识的本质。”(海德格尔,1977a,90页;1977b,130页)

按照海德格尔的诠释,摄影术是现代形而上学范式的表达。它是最重要的资源之一,现代人类利用它来把世界观转换为图像。照相机能够把现实的图式提供给人类主体,这一点它比其他任何工具都强;而与其他任何图像都不同,摄影图像是以客观性为特征的。摄影图像不仅给我们提供关于存在的完美表达式,它还直接赋予我们关于生命存在的确定性。

在摄影史上,这些特征被反复地加以强调,使照片与其他再现方式(诸如绘画等)从根本上区分开来。下面这段话引自安德烈·巴赞《摄影图像本体论》(*The Ontology of the Photographic Image*),体现了摄影理论中这种主流传统:“摄影的客观本质赋予其可信性的品质,这是其他任何绘画所匮乏的。无论我们的批判精神能够作出什么样的否定,我们不得不把我们眼前的或者说时空中的客体的复制和实际上获得的表达作为真实的存在来接受。摄影借助这种从事物到事物的复制的现实转换而获得了某种优越性。”(巴赞,1980,241页)

鉴于此,罗兰·巴尔特在20世纪60年代的一篇论摄影术的文章中称摄影是“现实的一种机械模拟”,同时也是“一种没有编码的讯息”(巴尔特,1982,18-19页)。在他最近的著作《显相器:反思摄影》(*Camera Lucida: Reflections on Photography*)中,巴尔特对摄影图像的“纯粹的意指形态”作了长篇大论。他借用皮尔斯的术语,主张摄影符号并不与通过习俗而来的参符(referent)有着根本性的联系(例如在任意性象征的情况下),抑或也不与某些类似性的形式相关(例如在图标符号的情况下),而是恰恰相反,它与其参符之间有一种索引的联系。摄影与图像以一种因果关系的方式相链接,可以类比的是脚与沙滩上脚印之间的因果链接关系,或者是死者面具与死者的关系。摄影是一种对光线的化学定影,光线源于摄制对象或者人物。“绘画可以捏造未看见过的现实。当然,与符号相结合的话语具有参符,但是它们的参符可以是而且往往是 chimeras。(希腊神话中狮头、羊身、蛇尾的吐火怪物,引申为怪异狂想。——译者注)与这些局限性相反,在摄影中,我永远无法否认一直呆在这儿的事物。……摄影实际上是其指示物的一种光线反射。”(巴尔特,1981,76,80页)

罗杰·斯克拉顿在其《在照相机的眼中》(*In the Eye of the Camera*)从另一个完全不同的传统中得出一个具有可比较性的结论。“一张照片是某种事物的照片。然而这里的联系是因果关系而不是有意为之的关系。易言之,如果一张照片是某个主体的照片,那么则可以因此得出该主体存在的结论,而如果x是一个人的照片,那么就会有一个特定的人,对他而言,x就是那张照片。尽管会有不同的原因,但仍然可以根据照片的图像大致断定该主体是谁。在确定理想的相片与其主体之间关系的特征的过程中,被确定的不是意图的特征,而是一个因果关系的过程,虽然这里通常会包含着一种有意图的行为在内,但这并



非是摄影关系的本质部分。虽然理想的相片也会呈现出一种面貌,但是这种面貌的旨趣不在于意图的实现,而在于它是一种关于实际对象模样的记录。”(斯克拉顿,1983,79页)

尽管如此,摄影图像的机械的、非意图的特征并不意味着人类主体没有在摄影中扮演一种角色。即使是在斯克拉顿关于理想照片的例证中,我们仍然与某种必要的、指向感知主体的表达式相关。在《世界图式的时代》中,海德格尔进而强调作为当今时代特征的客观主义是与同样重要的主观主义相伴而行的。如果现实在总体上变成了表达式,那么人类则变成了存在本身的参照点。人类随即变成了 *subjectum*(主宰)。在形而上学中,这种概念在传统上是指每一种存在由此找到自己的根基。这种 *subjectum* 通常被确定为理式(柏拉图),物质(亚里士多德)或者上帝(基督教传统)。现代的特征是,人类变成了第一位的 *subjectum* 和真正的 *subjectum*。“在总体上,人类是万物之灵长和存在的唯一主人,人类以这种方式设定万物的属性,表现和诠释它们。”(海德格尔,1977a,89页;1977b,129—130页)

由于摄影术,从显微镜下的微观世界到望远镜中的宏观世界,都毫无遗漏地成为现代主体“行星帝国主义”的巡视对象(海德格尔,1977a,111页;1977b,152页)。在《论摄影》(*On Photography*)中苏珊·桑塔格写道,摄影实际上是一种经验的记录,而照相机则是意识全力驱动以征服外界的理想工具。巴尔特在《显相器》中也指出了摄影的侵略性特征:“摄影是暴力:不是因为它展现暴力事物,而是因为它在每一个场合都使暴力充斥人们的视野,还因为摄影使得一切都无法拒斥或无所遁形。”(巴尔特,1981,91页)这种侵略性,毫无疑问,使得摄影在短短数十年中对整个西方文化进行了殖民化。“在照相机作为供精英人士把玩的有趣玩具之后不到三十年间,相片被用于政治档案、军事观察、色情文学、百科全书式的文件、家庭照相簿、明信画片和人类学领域。尤其是在美国的印第安人的个案中,人类学摄影伴随着种族灭绝、道德情感教训、咄咄逼人的调查(被误称为偷拍的袖珍照相机)、审美效应、通讯社和官员肖像。”(伯杰,1978)在20世纪,随着画刊和基于摄影术的大众传媒如影视的发展,影像的大众传播再次加速。尽管书写作品在我们的文化中绝未丧失其主导地位,但是在很大程度上,我们的文化已经变成了一种影像文化。通过大众传媒,通过近期日益普

及的多媒体电脑,我们每天都会受到千千万万影像的轰击。现代主体不仅被卷入到无数的(宏大)叙事中,同时也陷入几乎无限的影像网络之中。

● 3. 摄影外延的内涵解构

可以把摄影恰如其分地称为现代世界观范式的表达。然而,同时它还在从现代向后现代世界观的转型中扮演了一种至关重要的角色。^①在这种语境中,可以分辨出不同的层面。首先,摄影符号的非编码特征根本不能阻碍其被编码。巴尔特在其早期的文章中,曾经通过内涵补充外延的概念描绘了摄影图像的这种第二性的编码。巴尔特把外延理解为意义生成的过程,从能指到所指,构成了一种意义关涉。以口头语言符号为例,声音形象标记着思想的表达。如前节所述,摄影符号有别于口头语言符号(以及其他任意性符号),因为它直接指向被拍摄对象。

然而,摄影符号作为一种实体(摄影图像与其所标记的对象一道)也能够更高层次的意指中扮演能指或者所指的角色。如果是那样的话,内涵得以显现出来,而符号则获得了一种第二性的、象征的意义。(巴尔特,1982,37页)内涵以两种不同的方式生成。如果作为总体的摄影符号在另一个符号系统中作为能指开始发挥功能——例如,当一幅国旗的照片作为能指发挥功能并且担当爱国主义的意指符号时——那么,按照巴尔特的看法,我们就进入了与能指相关的修辞学领域,而意识形态与神话的领域则被视为所指。如果作为总体的摄影图像起的是所指的作用——例如,假设我们用理论话语来讨论一幅旗子的照片——那么我们就进入了元语言的领域。

巴尔特在对出版和广告摄影的分析中特别强调了意指过程,尽管它有着纯粹的外延形态,但是这种意指过程却使得摄影并不是现实的真实反映。恰恰相反,它扭曲、操纵着现实,某种意义上,甚至在创造现实。题目的选择、创作与拍摄、拍摄对象的姿态、从三维现实到二维现实的转换、图像与语言表达的糅合——例如添加标题——以及尤其是在这种语境中所安排印制好的照片——

^① 关于这种转型的论述,参阅我的《(后)现代艺术与哲学中的浪漫主义欲望》(德·穆尔,1999)。



影集、报纸、理论话语、广告、展览会、钱夹——这一切都在纯粹的摄影照片的外延加上了一种第二性的内涵意义。这种加诸照片之上的内涵并不是自然的，而总是为文化—历史所决定的：“由于这种内涵的编码，因此照片的解读总是历史的；这取决于读者是否知道它究竟是怎么回事，尽管它好像真的是一种语言表达，人们只有谙熟了符号才能理解它。”（巴尔特，1982，47页）

上述情况意味着客观的、非意图的外延——斯克拉顿的理想图像——仅仅是作为一种理论的限定而出现，从来就不会以纯粹的形式呈现。一幅照片从来就不会专门“垂直地”指向物质世界，而是“地平线式地”截取形形色色的文化能指与所指。但是，摄影作为一种神话的、意识形态的传媒，其力量源于这种事实，即其内涵的意指过程总是被移植到照片外延的真实性——或者自然化——上面。一幅照片——举例来说，要比一幅图画更好——之所以在编造谎言方面能够成功（人们只要想一想极权主义通过照片蒙太奇来“修正”历史的情况就够了），要归功于它不断伪装的客观性。

摄影中的后现代转向表现为它不断地（至少是部分地）把摄影表现方式既有的特征，以及相关的神话与意识形态活动转向其主体。这种从“政治的表现”到“表现的政治”的转向（参阅沃利斯，1984，xi-xviii）不仅体现在对摄影的理论反思上，譬如巴尔特的情况就是这样，而且还表现在对摄影本身的反思上，近十年的艺术摄影尤其如此。^①

20世纪的艺术以反抗模仿说为主流，因而长期以来摄影处于一种尴尬地位。鉴于现实主义是摄影的固有的属性，因此这并不令人惊讶。20世纪的绘画已经突破了绘画是世界的窗户的观念，把画布的物质性置于首位，而摄影——除了一些例外情况之外，比如约翰·哈特斐尔和曼·雷的达达主义和超现实主义影像蒙太奇，以及劳森伯格将绘画与摄影技术融为一体的后期作品——仍然继续牢固地依附于现实。然而，在70年代，视觉艺术经历了非形象的、抽象的高潮之后，人们对摄影的兴趣复燃，颇为令人惊讶的是，80年代摄影在对现实主义的后现代解构中起到了先导的作用。迥异于20世纪绘画的抽象

① 在第四章，我们可以从对雷奈的《玛丽亚温泉市》的分析中看到，这种转向也发生在电影领域。尽管它们使用同样的技术程序，但是它们与所反映的现实的关系截然不同，因为就（叙事）电影而言，其影像会融入比摄影更为宏阔的“地平线”式的意指链。电影故事把我们带向远方，而摄影则把我们固定在图像现实。

传统,这种后现代摄影——1988年那场特别的“边缘摄影”(Photography on the Edge)展会可以资证——并不太关注对摹仿论的清算,而是意在展现建构摄影参符的各式各样的途径。^①他们弄成一种影像作品的花样很多,比如说拼凑几幅照片,对底片进行化学处理,将照片与其他视觉技术及文本合并,挪用、引证和复制既有的、通常是著名的图像,选用反现实主义和超现实主义的主题。(参阅克林帕,1983,53页)结果导致了对现代摄影外延的一种解构,这种外延曾经把摄影局限起来。尽管如此,它并没有超越这些限定,因为,即使是最激进的解构,也寄生于这种纯粹的摄影外延。

● 4. 摄影外延的复制解构

对摄影外延的更为激烈的破坏来自于一个简单的事实,摄影图像与其他视觉表现形式相比,尽管有其特殊的意指状态,它仍然是一种与其指示物不相一致的符号。与其他所有符号一样,摄影符号也依靠其对象的缺席来表现它。正是由于其客观性,意识到这点对摄影来说尤其使人感到痛苦。^②一方面,照片的意指过程转移了人们对其指示物的注意,通过这种过程,指示物的处境不妙的缺席被阻滞;另一方面,照片图像在这一过程中越来越多地采取了表现真实事物的位置和姿态。

对于这种过程的分析,瓦尔特·本雅明在其著名的论文《机械复制时代的艺术作品》中给予了重要的推进。按照本雅明的看法,艺术作品在影像上的可复制性导致了光韵(aura)的丧失。“甚至最完美的艺术复制品都缺乏一个要素:它在时间与空间中的呈现,它在恰逢其时的地方独一无二的存在。艺术作品的这种独特的存在,决定了它在时间长河中所属的历史。这种情况包括它所

① 就当代艺术世界的争辩而言——这些论争来自后结构主义的论争——与自然(the natural)相对立的是建构(the constructed)。以最极端的话来说,在流行艺术的世界观的观照下,“自然”的范畴实际上是一个空洞的范畴。一般意义上的艺术和特殊意义上的摄影都是人类创造的产物,是一个建构的过程……以此而论,这场展会上大量的影像都在以各种各样的方式试图给观众留下一种印象:事实上它们都是被建构而成的。(卡罗尔,1988,33-34页)

② 这种痛苦意识导致巴尔特在对《显相器》的分析中有一种忧郁的性质:“在母亲的照片面前我像一个孩子,我告诉自己:她正在濒临死亡;我在发抖,好像温尼科特的精神病患者,经历了一场已经发生的大灾难。无论照片的主人是否已经逝去,每一张照片都是这种灾难。”(巴尔特,1981,96页)

经受的劫变。年深日久,它可能品相受损,而且多次转手,它可能曾经属于不同的物主。原作的真迹,只能通过物理、化学的分析来揭示,不可能把同样的手段用于复制品;物主之间的转手受到传统的支配,这种传统须得追溯到真迹所产生的场景。”(本雅明,1968,222页)

在本雅明看来,艺术作品的大量复制导致了一个结果,拷贝成了复制艺术品的一种评判标准。“复制品越来越多地是与可复制性相关联的艺术作品的复制。”(本雅明,1968,241页)结果导致了对艺术品起决定作用的不再是原作的膜拜价值,而是拷贝的日益显豁的展示价值,即使是这些膜拜价值并未完全真正地丧失。^①这种转型的深远的意蕴我们至今尚未完全清楚地意识到,本雅明认为,这种转型不仅发生于艺术再生产领域,而且还是现代技术复制的表征。在艺术品复制的展示价值的基础上,不仅更多的事物要在艺术领域之外加以判断,而且归根结底,这种发展的一个无可避免的结果就是,拷贝要比原作更多地被人们作为现实来体验。

正如前面在第六章所提到的,鲍德里亚在对现代大众传媒的分析中曾经论证过这种发展的最终走向。他划分了三个阶段。在第一个阶段,技术媒介带来了一种双重的现实,尽管如此,它们仍然会表现出来。“然后人们到达了下一个阶段,通过一种本雅明也曾描述过的媒介,产品不是首先被生产出来然后再复制,而是产品直接按照复制的观念生产出来。人们可以看到,第一个阶段即原创性的阶段是如何逐渐地消解在人们对其影像的喜爱之中。现实的特征由此开始有点弱化……最后的阶段是我实际上最感兴趣的阶段,这个阶段产生于当人们甚至已经不再能够谈论复制之际——因为还有讯息的问题——在这个阶段中,对现实的一切参照都已经消失。在这种情况下,媒介不再是复制的工具,而是现实消失的一种形式。”(参见鲁兹,1983/1984,8—14页)。鲍德里亚在此语境中谈论超现实(hyperreality)。“今日的抽象性不再是现实图式、双重现实、镜像抑或概念的抽象性。拟像不再是辖域、参照物抑或实体的拟像。这个时代的标志是没有本原或没有现实的现实模式:超现实。”(鲍德里亚,1984,253页)

① 就(艺术)摄影、平版印刷术和其他印刷术而言,拷贝的存在并未摧毁其原创性,因为这类作品纯粹由原作构成。尽管如此,这些原作已经不再拥有绘画与雕刻所具有的单一性和独一无二的性质。

● 5. 摄影的终结与光韵的复归

在海湾战争之前、期间和之后，鲍德里亚在《自由解放》(Libération)上发表了三篇文章，他在文中坚持认为海湾战争并非正在发生，没有发生而且也不曾发生。在鲍德里亚看来，海湾战争不是真实的战争，而是在电视屏幕上所呈现的战争的拟像，没有“现场的战争”，只有精心排演的拟像。鲍德里亚的犬儒主义的说法意味着，在这种拟像的背后，隐匿着自从第二次世界大战实际上发生以来的一场最大的炮战。美国有线新闻网络(CNN)的报道并未完全成功地使现实全部销声匿迹。

然而，鲍德里亚富于挑衅性的夸张在数字世界却是一种真实的选择。看来数字成像使对影像外延的后现代解构得以完成。^① 它拥有一种本体论——正如我们前面在米切尔那里看到的那样——它激进地使作为影像的影像本体论偏离了绘画。借助前面对数字成像和现代世界观的勾勒，我们可以分辨出我们据狄杰克斯特修斯所言的数字化世界观的两种不同的特征。参照客观性以及(不仅仅是字面的)摄像的固定特征，可以说数字成像的特征是虚拟性和可变性。

在前面我们曾经论述过，数字成像可能是一幅照片，但是我们对此却无法确定。况且，一幅数码照片已经不再是表现索引式的印制——即使是再次成像操作并未发生——而是模拟图像变成数码照片的一种转型。数码图像不是完美的模拟物，而是对本原的一种数字重构。而由于再次成像操作的长足发展，数字摄影日益成为破坏摄影客观性的一种建构。在这种语境中，要争论的问题不再是在纯粹摄影外延的顶端之上出现一种第二性的、意指的层面，而归根结底地说，是“参符”(referent)本身的建构。毕竟，就合成“图像”而言，在照片成像之前，根本就没有某种可参照的物体。如果存在着一种参照物，那么也是特别地对其他图像进行地平线式地聚焦的结果：“人们所生产和消费的数字结构不仅互相指涉，它们还实际上互相生成，这样它们就构成了互图性的镜像迷宫，通过瞬间的图像捕获而(在相对少量的点上)与外部的物质世界链接起来。”(米

^① 在此形成了一种与文学有趣的对照，因为文学实验如乔伊斯的《芬尼根的觉醒》和柯塔扎的《跳房子游戏》(以及相关的互文性理论)也可以证实是超文本的模拟先驱，超文本因数字技术而成为可能。



切尔,1994,52页)因此,数字图像即使是给人造成了图像现实的印象,它在很多情况下仍然是一种拟像,是一种没有原作的“拷贝”。总而言之,这种虚拟性的生产将数字图像与传统摄影的客观性区分开来。

一件令人反思的相关事件发生在数年之前,当时的《国家地理》曾经发表了一幅吉萨金字塔的人工制作的照片,引发了轩然大波。尽管照片只是做了一点小小的改动——出于创作的缘故,金字塔群被稍微聚拢在一块——该杂志的编辑们却遭到了激烈的指控,被认为犯下了不可饶恕的错误,因为他们对摄影图像的客观性造成了无法挽回的损害。^①

与传统摄影一样,数字影像并非是孤立的,而是反映了一种世界观。鉴于传统摄影的客观性无法脱离现代科学的客观性来加以审视,数字影像的虚拟性也不能与后现代科学的虚拟性相脱离。现代科学是摹仿论的,亦即是说,现代科学抱持着一种据实表现现实的假设,而获得最新发展的人工合成科学,例如人工生命和人工物理学则创造了虚拟现实。像人工合成的数码摄影一样,这些新的科学创造了没有原作的拷贝:“人工生命必须视为一套新的后现代科学崛起的标志,之所以属于后现代,是因为它们否定或者强烈地鄙视一种挑战,这种挑战认为能够给我们提供一种真实世界的真正的图像,相反,它们以探索虚拟世界的可能性和不可能性为己任。模态科学(modal sciences)堪为其例,它自由地穿行于必要性与可能性之间。科学变成了可能性的艺术,因为令人感兴趣的问题不再是世界究竟是什么的问题,而是世界如何可能,我们如何——根据这种或者那种计算机资源——最有效地创造另外的宇宙的问题。”(埃玛齐,1981,161页)同理,我们可以把数码摄影称为模态摄影。这种摄影并不按照现实的模样表达现实,而是按照它可能的模样表现它。

数字图像的虚拟特征同样在其基本的可变性中获得表现。传统照片具有一种无可避免的封闭瞬间,而数字图像则在本质上具有延展性,并因此与绘画和照片有着根本的区别。米切尔在论及本雅明时说,“如果像本雅明所说的那样,机械图像的复制以展示价值取代了膜拜价值,那么,数字成像则以一种新的价值——输入价值,即电脑的可操控的能力——进一步取代了展示价值”(米切

① 斯洛卡在其《世界大战:袭击现实》中对这种“袭击现实”的行径给予了尖锐而深刻的评判(斯洛卡,1995)。

尔,1994,52页)。由于这种根本意义上的可变性,图像的创作者与消费者之间的传统边界变得模糊不清了。这种趋向在超媒体如万维网中清晰可辨,人们用鼠标一点,就可以随意下载任何图像,还可以在(数字)图像公开发表之前对其进行加工处理。从根本上说,图像的交互使用意味着使用者可以有机会干涉图像本身。在本质上,原作的无穷变化和转型将导致光韵的回归。道格拉斯·大卫把这种诱惑称为一种“后原作的原作”(a post-original original)。“死亡的正是这种反复性的拷贝,而不是原作。”(大卫,1991—1995)

图像的这种根本意义上的可变性也触及到历史意识。往昔的图像并不是绝对固定不变的,而是像奥维尔的《1984年》中往事被不断地改写的历史一样,开放性地走向永恒的解构与重构。图像的这种转化,在新近的心理记忆模式中也得到同样的表现,这种记忆模式不再考虑现成的记忆的存放处,而是把它视为一个工场,往昔的记忆在这里被反复地重构。后现代性在现代性的原创性的重复中发生——用弗洛伊德的话来说,这是一种“持续工作”(Durcharbeitung)。现代性给这个世界举起了一面镜子,把世界变成图像。后现代性把这面镜子变成了一个万花筒,从而生成无穷数量的世界图式。



第九章

数字此在：

关于虚拟世界的本体论技术

在比现实性更高的地方屹立着可能性。

——马丁·海德格尔

本书第二编包含着关于穿越赛博空间的奥德赛的一系列艺术表现问题的讨论。这些艺术表现方式表明，艺术的多方面发展，既预示了赛博空间的技术突破，又与这种技术突破相关联。这并不是新鲜事。在艺术与技术的数千年历史长河中，它们总是密切联系在一起的。人们常常指出，希腊人使用同一个词——*techne*——来指称工艺和艺术，并且还用同样的名字来称呼工匠和艺术家：*technites*。如同工匠那样，艺术家在其创作中要依靠（掌握）特殊的工具。即使是前历史的艺术家，也要凭借特殊的技术知识（例如，通过烘烤黄色颜料来使其变成红色），以及使用精致的工具在洞穴石壁上镌刻和绘制图像。尽管自希腊文化以来，艺术与技术渐渐地分道扬镳，但是，现代艺术家显然与其前历史的前辈一样，并没有减少对技术工具的依赖。我们甚至可以说，今天的艺术家比以往任何时候都更为依赖于技术，他们广泛地运用摄影、制片技术，把合成装置、取样设备和计算机作为工具。在虚拟现实中的这种情况尤其明显。这甚至提示了，在虚拟现实中的（虚拟现实的）艺术与技术正在重新融为一体，回归到它们原初的身份。（帕门特与泰舍拉，1993，229页）迈克尔·海姆也认为，虚拟现实

技术归根结底是一种艺术形式：“也许虚拟现实的本质不在于技术而在于艺术，它也许是最高级的艺术。虚拟现实不是去掌控、逃避、娱乐或者交流，它的终极承载，或许是要改变和补救我们的现实感——这是最高级的艺术曾经尝试去做的事情。虚拟现实的标记就有这种暗示，尽管有各种反对意见，但是，这种标记却是对一个世纪的技术创新的总结，打下了时代的烙印。”（海姆，1993，124页）

为了阐明海姆所关注的艺术与技术相结合的本体论维度，我们有必要重温一下海德格尔在《艺术的起源》（*The Origin of Art*）中关于 *techne* 一词的评论。尽管海德格尔承认，该词指涉希腊人的实践，在某种程度上，希腊人用同一个词来指称工艺和艺术是令人信服的，但是，这种指涉仍然有其含糊其辞的和肤浅的地方。根据海德格尔的看法，希腊文 *techne* 一词既不指工艺，也不指艺术，而且可以肯定它没有关于技术的现代含义。在希腊文化中，*techne* 并不指涉一种实践性的运作，而是指一种知识模式：“在希腊思想中，知识的本质在于 *aletheia*，亦即对存在的揭示。它支持和引导着所有面向存在的行为举止。而 *Techne* 作为知识体验的希腊模式，则是展示存在，因为展示（*brings forth*）就是把存在本身从隐蔽状态中显露出来，明白无误地把它们的表象加以去蔽；*Techne* 从未用来指称制作行为。”（海德格尔，1975，59页）

从现代美学的视角来思考——现代美学极为强调在“展示存在”中艺术家的真实性和原创性的作用，海德格尔的这段陈述似乎低估了艺术家对艺术品加以现实化的贡献。尽管这种看法可能是对的，但正是由于现代人对创造性艺术家的强调，因此，海德格尔还是正确地指出了在现代美学中一直遭到严重忽视的一个艺术品维度：艺术品揭示一个世界的事实。这种通过艺术品对世界的揭示，不是一种表现方式，而是一种神灵的召唤：“一所建筑，一座希腊神殿，没有任何图绘。它孑然矗立在岩石裂谷的中间。建筑包蕴着神的形象，穿越敞开的柱廊，在这个隐蔽的世界里展现出神圣的区域。凭借着这座神殿，神在殿中显现。神的这种显现，本身就是这个地方作为神圣区域的延伸和定界。然而，这座神殿及其界域并未消于无形。正是这种神殿艺术品，第一次组合起来，并同时以它为中心将那些途径与联系聚结为一体，由此，生与死、祸与福、胜利与屈辱、坚持与衰败获得了人类命运的赋形。这种开放性关联域的统辖一切的扩张，构成了这类历史人物的世界。”（海德格尔，1975，42页）为了理解艺术与技



术的本体论“运作”之间的密切联系,有必要考虑这一事实:艺术作品揭示世界的方式是无法与不同艺术学科所使用的技术分离开来的。建筑作品(如海德格尔所提及的希腊神殿)所揭示世界的方式,迥异于绘画、悲剧、舞蹈或者一段音乐展示世界的方式。甚至同一门学科内部的作品,也可能采用颇为不同的展现模式。举视觉艺术中的一个例子可以清楚地说明这一点。凡高的绘画中一双农夫的鞋子(海德格尔在他的文本中提到的第二个例子)揭示世界的方式,迥异于摄影照相或者数码合成的一双鞋子揭示世界的方式。这三种不同的技术显然表现了三种不同的世界,而这些正是——用海德格尔的术语来说——存在的历史(the history of Being)上三个接踵而来的时代的组成部分,这就是人们理解存在的不同方式的历史。^①(参阅德·穆尔,1999,157页以下)。

在这一章中,我想借用海德格尔对人类存在模式(他称之为此在)的分析,探讨其中虚拟现实的技术是以何种特殊的方式使我们能够展示一个世界的。我将通过依次讨论虚拟现实的技术维度、本体论维度和诗学维度来进行这种探讨。^②

-
- ① 这些接踵而来的时代可能存在着某种交叠。在数码图像处理时代,绘画与传统的照片当然可以继续制作,只不过在当今后现代的时代里,这些源自前现代和现代的表现技术获得了不同的意义。例如在上一章里,我们看到了摄影的客观性是如何正在被数码图像处理破坏的。
- ② 显而易见,我并不断言这三个维度提供了对虚拟现实的本质的一种完满的理解。如同其他技术一样,虚拟现实是形形色色的技术、科学、军事、社会经济、(亚)文化、意识形态和哲学因素的一种复杂互动所造成的结果。(参阅德·穆尔、穆勒和鲁塞尔德,2001)迥异于一种孤立的领域,虚拟现实(尤其是其在网络上的变种:虚拟市场、购物商场和共同体聚落)是广阔的社会发展的组成部分,以城市公共空间的衰败和视觉技术如电视、收音机、录像机、便携式立体声设备和移动电话对社会和生活世界的渗透为特征(奥斯特瓦尔德,1997,126—127页),并且获得了“信息帝国主义”崛起的强力支持。(凯斯泰尔斯,1996,361、366页)众多作者都曾经指出,有不少虚拟现实的应用软件甚或虚拟技术本身皆具有男性社会性别的、北大西洋的和殖民主义的意识形态(这方面可参阅戴尔特里契,1997;海勒斯,1996,卡拉玛鲁,1995;彭妮,1994;斯通,1995;瓦塞鲁,1997;怀斯,1997)。从视觉艺术史的角度来看,人们一直在争论说有必要把虚拟现实视为对传统空间表现方式的一种特殊的“补救”(remediation)——也就是说,在某些方面视之作为一种改良(波尔特和格鲁辛,1999)——由此,源于文艺复兴绘画的中心透视画法的幻觉论、摄影术中的现实主义、电影的运动方式和全景表现法皆融为了一体。(海沃德和沃伦,1993;彭妮,1994)另一些作者则指出了亚文化的强大影响,诸如20世纪六七十年代服用致幻剂的(the psychedelic)反传统文化的运动、流行音乐及其剪辑文化(clip culture)、新世纪神秘主义(New Age mysticism)和科幻小说,尤其是源于威廉·吉伯森1984年的长篇小说《神经漫游者》的赛博朋克小说都属于亚文化。(海沃德,1993;齐古拉斯,1997;参阅第四章关于这部小说的讨论)哲学家们盖棺论定式地指出,虚拟现实是以西方文化的二元论传统为特征的,柏拉图、基督教和笛卡尔是这种二元论传统的代表。(海姆,1993;另可参阅第十一章)

● 1. 虚拟现实

从纯粹的技术视野来看,可以把虚拟现实[也称为虚拟环境、人造现实、虚拟空间、沉迷式媒介(immersive media)或者赛博空间]简单地描述为(用户界面更为友好的)人一机界面发展的最新分支。^①可以把它界说为“一种三维的、电脑生成拟像环境,它根据用户的行为在实时中呈现”(洛夫勒和安德森,1994, xi)。同样,它继苹果公司的麦金托什电脑的两维图形用户界面和微软视窗操作系统之后而获得成功,恰如当初这种两维界面取代单维的磁盘操作系统(DOS)、Unix操作系统和早期其他系统的命令行(command-line)指令一样。我们在使用磁盘操作系统(DOS)时,要通过键入“删除”的命令以移除你的计算机文件,在麦金托什电脑或者微软视窗电脑上,你要做同样的事情,则须借助鼠标来把这种文件的两维图标拖曳到一个废纸篓(回收站)的两维图标内,而在虚拟现实的界面中,你可以用手拿起这个文件的三维图标,把它随手扔进椅子旁的虚拟废纸篓里。

虚拟现实现在还呆在襁褓之中,许多应用软件还仅仅存在于制作者和潜在的消费者的幻想当中。尽管如此,共同构成虚拟现实体验的三种因素,已经在现行的虚拟现实系统中出现了。第一个因素是在电脑生成的数据中的沉迷(immersion)。在虚拟现实系统里,用户不仅仅在观察电脑视窗所呈现出来的世界(例如电脑屏幕上的一所房子的图像),而且还同时在电脑世界内部体验着这种现实。在现在的虚拟现实系统里,最能引起这种沉迷体验的是使用一种头盔显示器。这种头盔显示器通过双眼视差显示孔、立体声耳机创造出一种三维的视觉效果和音响。鉴于戴着这样的头盔漫步一点儿都不好玩,因此虚拟现实研究的一个重要内容,就是要想方设法使该设计摆脱物质形式的束缚,能够接

^① “虚拟现实”这一术语1989年由电脑辅助设计软件公司Autodesk和VPL推出,因为其拥有诸如虚拟性欲这类诱人的应用软件,所以不久就变成了传媒领域的“热门”话题。尽管如此,这一技术本身却有着颇为漫长的历史。从1969年起,艺术家迈隆·克鲁格制作了一系列多种感觉并用的环境,造访者可以使用压感地板垫和红外线与之进行互动,克鲁格称之为人造现实。同样也是在1960年代末期,由伊凡·萨瑟兰所设计的一些头盔显示器(head-mounted displays)皆属首开风气的先驱,今天流行的虚拟现实系统得以推进,并且在1970年代和1980年代的军事、航空应用软件领域,以及1990年代的电子游戏工业中获得进一步的发展。(参阅切斯特·柯伊勒,1993)



受感官输入。在还处于试验阶段的虚拟现实系统中,已经可以用激光直接在视网膜上设计图像。更进一步的试验是尝试把电脑与人脑直接链接,以便唤起电子图像与声音(以及触觉和嗅觉)。虚拟现实系统与老式的表现模式共同分享着沉迷因素,例如全景摄影或者巴黎迪斯尼乐园的星际旅行主题公园的魅力。

虚拟现实体验的第二个因素是在电脑计算的虚拟现实中的穿梭航行(navigation)。这是在电脑生成环境中来来往往的能力。在传统的全景摄影和迪斯尼乐园的星际旅行中,观光者的位置多少是固定的,而在虚拟现实的情况下,“造访者”能够相对自由地穿越虚拟环境而航行,并且从不同的视角观景。凭借造访者配备的(机械的、超声波的、磁力的,或者视觉的)位置/方向跟踪器,这一切成为了可能。在用户移动身体或者头颅时,这些设备让计算机(几乎是)实时计算出要展示环境的某个部分。在现在的虚拟现实系统中,与真实的现实生活相比较,航行的可能性仍然是极为微小的。以计算机存储器数据呈现为基础的电脑内存的容量和处理器的速度,都限制了虚拟世界的信息密度和航行的自由。问题会如何获得解决,人们将拭目以待。

虚拟现实体验的第三个因素,或许也是最具创新意义的因素,与之前所有的表现形式相比较,是它让用户与虚拟环境进行互动(interact)。这意味着,由于有了诸如数据手套或者数据服之类的输入设备,用户能够操纵虚拟环境中的对象,环境则给予相应的回应。例如,造访者可以把一杯虚拟的茶水送到嘴边——以备不时之需。互动还可以发生在用户与虚拟人物之间,或者确切地说,发生在虚拟人物与用户的扮演者(这些“虚拟的身体”或者身体的延伸通常被称为“化身”)之间。在很多情况下,同时沉迷于虚拟环境的用户不止一个,于是虚拟环境就变成了一个共享的世界。用户的化身们也可以在这个世界里互相施加影响。例如,在流行的拱廊巷战电玩《翼龙噩梦™》(Dactyl Nightmare™)中,玩家们设法通过射击和殴打其他玩家的化身,以尽可能多地积累点数。在做这种事情的时候,他们不断地受到空中的虚拟翼龙(a virtual pterodactyl)的威胁。翼龙设法攫住这些化身,把他们扔下来杀死(格林在1997年曾经对这个游戏作了详尽的描绘和解释)。

作为(几乎是)实时呈现的图像与音响,要求非常强大的电脑处理器和海量的存储容量,今天大多数虚拟现实系统都以特殊的设计来对此加以实现,因此

电脑单机的价格不菲。然而,在原则上虚拟现实也可以在电脑网络上实现。“阿尔法世界”(Alphaworld)就是这类虚拟世界的一个有趣的例子,它在网络上呈现,可以通过专门的三维浏览器进行访问。^① 尽管这些虚拟世界(仍然)缺乏完全沉迷的因素(其栖居者仅仅是通过他的电脑“视窗”观看它们),但是,它们却能够使栖居者借助他的化身穿越这种环境,进行巡航,垦殖他的田庄,以及与其他栖居者互动。在这些虚拟世界里,用户不仅巡视原先已经建成的环境,而且也(本能地)变成了合作建造这种环境的程序规划员。依据迈克尔·乔伊斯关于开拓型超文本和建设型超文本之间的区分(我们在第六章中曾经讨论过这种区分),我们可以在开拓型的虚拟世界与建设型的虚拟世界之间作出类似的区分。

这种凭借虚拟现实技术而往来于其间的环境未必完全是虚拟的。也有可能把它们与“真实的”环境糅为一体。例如,这种情况发生在增容了的现实和电子显现系统中。战斗机飞行员的头盔就是增容了的现实系统的一个例子,它能够补充关于环境的信息,展示飞行的内情,例如,采用来自红外线摄像机的图片……飞行员发现自己处于一种多层次的环境,其中糅合了虚拟和现实的因素。就电子显现系统而论,头盔显示器和数据手套或数据服都与一个处于另一个现实场所的机器人相链接,机器人作为化身在行动。借助机器人的“感觉”,用户感知到遥远的环境,并用机器人的“四肢”巡行于这个场所,与他在那儿所发现的情况进行互动。这种虚拟途径也可以让消防队员进入火灾现场的房间内抢救居民,或者让科学家在火星上进行虚拟漫步,或者——如果纳米技术能够使我们创造出微观世界的小小机器人的话——可以让机器人进入人类身体的动脉内漫游,完成必要的修补工作。虚拟现实、增容现实和电子显现可以用一系列方式相互混合起来。例如,卡内基·梅隆大学机器人技术学院的汉斯·莫拉维克设想了一个混杂的系统,在那儿,有多个入口围绕着一个虚拟的“中心站”,可以开放式地观察各式各样的现实场所。虽然中心站内居住的人只是一个虚拟的身体,但是当这个人穿越某个入口时,网络系统的链接就会天衣无缝地把拟像转换成等待在现场的电子显现的机器人。(莫拉维克,1995,2页)

① 不同于那些应用 HTML(超文本链接标示语言)的常规的浏览器,如 Explorer(微软网络浏览器)和 Netscape(网景浏览器),这种浏览器使用一种虚拟现实建模语言(VRML)。



在今天的现实世界里,虚拟现实技术大多仍然还只是一种虚拟技术本身。一方面,在人们所想象出来的神奇的应用软件与当前现有的虚拟现实系统之间还存在着巨大的差距(在这个方面,虚拟现实有点像共产主义)。尽管未来的发展前景颇为壮观,但是与虚拟现实相关的一些希望和梦想却可能永远无法实现,因为它们是基于对虚拟现实的一种不充分的理解之上的。另一方面,虚拟现实就是一种虚拟技术,在这个意义上,我们似乎尚未攫住其独特的潜力。虚拟现实仍然在搜寻着自己独树一帜的“语法”。我们可以把这种情况与无线电报的情况加以比较,无线电报也能够用来同时发送给一大群接收者,这种情况(无线电原理)并不是一下子就被人们意识到的。抑或也可以联想一下电影最初形成的那些岁月。唯有随着蒙太奇的发明创造,电影才获得了特殊的语法,找到了一种揭示世界的独特的途径。如同在电影的早期发展那样——想一想维尔托夫的《带照相机的人》(*Man with the Camera*)吧——今天的许多艺术家正在他们的著作中探索着虚拟现实的这种本体论维度。(洛夫勒和安德森,1994;莫塞尔和麦克劳德,1996)

尽管我们无法预言虚拟现实的未来发展,但是我们却能够通过研究目前虚拟现实系统揭示世界的方式,来探究其本体论潜质。此外,这将使我们能够把虚拟现实作为一种艺术媒介,以考虑它的一些蕴涵。

● 2. 世界虚在与虚在世界^①

在我对虚拟现实的本体论进行分析之前,需要说明一下“本体论”(ontology)一词的含义。我是在海德格尔《存在与时间》(*Being and Time*, 海德格尔1979, 以下略作BT)所引介的意义上使用这一词语的。本体论与生命的存在相关,亦即是指:生命呈现于我们的方式。海德格尔对这种小写的存在的意识抱有特殊的兴趣,为了强调这一点,他使用此在(Dasein)一词来代替人类(human being),以指涉富于特征的人类存在模式。这种本体论概念预设了个体小写的

① 海德格尔的“此在”(Dasein)的英文释义是 being-in-the-world, 意为“在世界中的存在”;此处的小标题为“Being-virtually-in-the-world and being-in-a-virtual-world”(在世界中的虚拟存在与存在于虚拟世界);据此,缩译为“世界虚在与虚在世界”。译者注

存在 (beings) 之间的一种本体层面的差异, 它独立于人类的经验之外, 由此, 存在得以揭示 (例如, 岩石、电脑、树木、动物、人类和神灵), 它们的存在 (Being), 仅仅“是”靠人类对这些存在的理解 (BT, 172 页)。由于对这种此在而言, 它们都是世界这个富于意义的总体性的组成部分, 因此这些存在对于人类的此在具有意义。火车、火车票和列车长的哨子声都是一个可理解的、具有参照意义的工具系统。德国火车也提醒我多年以前曾经去到布达佩斯的那趟旅行, 而我手上拿着的这个文本, 则将我的思绪引向那个下午我即将与某个同事的一席谈话。在存在并非是由人类主体所构成的意义上, 尽管小写的存在独立于人类的存在之外——因此之故, 可以把与胡塞尔截然相反的海德格尔称为一个“诠释学的现实主义者” (德雷福斯, 1991, 255 页)——但是, 它们的大写的存在却并非如此。出于这个原因, 海德格尔——至少在他的《存在与时间》中——把对人类存在的分析视为基础性的本体论, 由它奠定了一切局域性的 (自然的、历史的、艺术的, 等等) 本体论的基础。

这种对小写的存在与它们的大写的存在之间的本体论差异的厘清, 以及对传统本体论忽视这种差异所导致的问题的相关分析, 或许是海德格尔对哲学的最重要的贡献。在传统本体论中, 存在主要被设想为本身就是一种小写的存在。存在被认为是最高级的存在 (例如, 柏拉图哲学中的善的理式, 或者基督教传统中的上帝就是这样)。这就是为什么海德格尔把这个传统称为“本体—神学”传统的缘故。人类也被认为是一种具有特殊本质特征的存在。海德格尔不同意这种观点, 他认为人类存在的方式并非是一种“客观显现” (objectively present/ Vorhandenes) 的方式。毋宁说, 人类的存在意味着此在, 是以对世界的开放性为特征的。存在就是在世界中的存在。换句话说, 此在并不是孤立的自我或者笛卡尔所描述的纯粹的精神实体, 而总是已经具备身体性质并且与这个世界中的“手头之事” (things-at-hand/ Zuhandenes) 息息相关。在这种语境中, “世界”一词并不是一个指涉存在的总体性的本体论术语, 而是一个本体论概念, 它指向此在与围绕着此在事物之间关系的 (未必是清晰的) 富于意义的总体性。因此, 世界不是一个与主体相对立的客体, 而是此在的一个结构方



面。^①其他人也以类似的方式构成了此在的在世界中的存在(being-in-the-world)的组成部分。此在总是与他者息息相关的共在(being-with-others/ Mitdasein or Mitsein)属文。(BT,113 页)

这种与他者息息相关的、身体性的“在世界中的存在”，具有一种特殊的时间结构。例如，此在并不是在时间上像一块顽石；而正是在瞬时的意义上，存在着一种总是奋力通向未来的可能性的进程投射。用海德格尔的话来说，此在是一种未来的可能性(a Seinkönnen)。同时，这种可能性并不是无限量的，而是为始终已存在的此在所处的情景所决定的，也就是说，通过抛掷骰子或者因其不可避免的真实存在所决定的。例如，一个人出生的时间与地点已经有力地决定了他曾经拥有的可能性和现在具有的可能性。但是一个人同样有机会设计自己的生涯，他一生中所作出的选择和继续作出的选择会极大地影响其未来的维度。人类的此在，简言之，就是永恒地抛掷出可能性的骰子，或者抛出计划。(BT,135,205 页)

人类的此在也以某种特殊的空间结构为特征。此在的空间性不能简单地理解为是其他存在中客观空间的一个场所，比如说好像众多石头中的一块石头那样。也不能把它比作手头的工具。确切地说，此在的空间性事关在世界中的“在”，这是在它与这个世界内所遭遇的事件有密切联系的意义上说的：“只是因为一般意义上的存在被此在于遥远的地方所发现，所以内心世界的存在中的‘距离’与‘间隔’变成了与其他事物的可接近的联系。”^②(BT,97 页)

从海德格尔的基础性的本体论视野来看，自然科学所构想的客观时间与空间实际上源自此在所关涉的“在世界中的存在”的时空结构。同样，只有在这种关系重大的“世界中的存在”的某种第二性的理论抽象的基础上，才能把主体与客体分为单独的实体。

在本章中我想要论述的是，海德格尔的基础性的本体论能够帮助我们尝试

① 在海德格尔的观念中，“哲学的谣言”不在于像康德所构想的那样，实际上这个世界的存在还仍然缺乏证据，而在于事实上“人们一次又一次地期待和试图找到这种证据。”(BT,190 页)

② “日常生活联系中的手边事物具有唾手可得的接近性(nearness)的特征。确切而言，有用的东西的这种可接近性已经暗示了该术语用‘顺手’(handiness)之义表达了它们的存在。‘顺手’的存在具有它们的形形色色的接近方式，不由测量距离而确定。它们的可接近性是为慎重‘考虑’的操作和使用所决定的。”(BT,95 页)

去把握虚拟现实和赛博空间的本体论维度。可以把它理解为此在“在世界中存在的”一种特殊身体模式,具有特定的时间与空间结构,迥异于日常生活的身体体验结构。然而我必须立刻加上一点,海德格尔的《存在与时间》的分析也给这种尝试设置了两大障碍。首先,尽管海德格尔强调此在的瞬时性,但是他在《存在与时间》中似乎把此在的存在结构表述为一种无时间的结构,与超验的哲学传统毫无二致,几乎没有为“在世界中的存在”的可选择性的诸模式分析留下任何空间,从而使它们仍然是不完善的模式。其次,尽管在《存在与时间》中海德格尔广泛地考察了诸如锤子这类工具的所扮演的角色,但是,他却几乎没有关注现代(机械)技术,我在第七章中讨论过这个问题。当然,这部1927年面世的著作并没有讨论信息与传播技术。在海德格尔著名的思想转向(kehre)中,现代技术——被视为形而上学传统的完成——居于中心地位,甚至信息技术也经常加以讨论。然而令人惊讶的是,海德格尔在其转向之后写出的这部著作,难道不是一个更好的起点来讨论我所提议的分析吗?因为在晚于《存在与时间》的著作中,海德格尔似乎承认了对存在的时间性(用他的话说,划时代性)的理解,并继而导致了此在“在世界中的存在”的可能发生的结构性改变,所以这尤其令人惊讶。但是问题在于,海德格尔在其晚期著作中——出于一些原因,我在其他地方对此进行了广泛的讨论(德·穆尔,2004,296页以下)——不断地强调此在的抛掷性(被设想为 Ge-schick,即灵活性),而对它的思想投射特质的关注则越来越少。确切而言,正是这个方面对于理解虚拟现实所隐含的本体论来说是至关重要的。因此,想要达到一种富于成效的海德格尔式的对赛博空间的阐释,就要把《存在与时间》的基础性的本体论投射视角,与其晚期著作对“在世界中的存在”的时代与技术维度的共同关注结合起来。通过回顾海德格尔早期著作的思想投射视角,我们可以进一步修正那种往往是无必要的贬低海德格尔晚期观点的特殊倾向。

易言之,我要提议的是对此在的在虚拟世界中的存在(Dasein's being-in-a-virtual world)的不同结构层面进行一种现象学的描述和阐释。在这类分析中,需要考察“在虚拟世界中的存在”的特殊时空结构,探讨诸如虚拟化身和虚拟链



接等题旨。^① 鉴于本章有意阐明虚拟现实的艺术品表现世界的方式,因此我将主要集中在讨论“世界”这个因素,而仅仅是在此观照下对其他方面略加评论。

关于虚拟现实影响此在的“在世界中的存在”的方式,《存在与时间》的第二十三章给我们提供了丰富的线索。在讨论“在世界中的存在”的空间维度的语境下,海德格尔强调此在是以“趋于接近性的一种基本倾向”(eine wesenhafte Tendenz auf Nähe)为特征的。因而他认为:“各种速度正在加快,今天我们多少有点被催迫而行,被推向对距离的征服。例如,通过将日常生活围绕的世界加以扩张(Erweiterung)的方式,‘无线电’正在为此在带来今天的对‘世界’的解距离化,对此在而言,距离消解的意义是无法预测的。”(BT,98页)令人瞩目的是,在后来的版本中——没有像他对其他文本所作出改动那样提到这种“修正”——海德格尔在“扩张”一词的后面加上了“和毁坏”(und Zerstörung)的字样。这是令人感到奇怪的,因为“毁坏”并未遵循着《存在与时间》的分析路数。我们从电话里听到的声音,在我们的体验中比听到我们周围的人的声音更为亲近。在虚拟现实的情况下,这种“消解距离”的技术甚至可以使人听到更为清晰的发音。当然,在这一过程中,也会失去某些东西——例如,电话无法让人们互相触摸,而虚拟触摸仍然远离现实——但是我们却不应该由此立刻得出结论说,我们的日常生活经验(它显然被视为某种绝对的标准)遭到了无线电和其他的电子显现形式的毁坏。尽管如此,海德格尔也正确地看到了,电子显现技术的影响难以过高评价。

在本体论层面,网络虚拟现实和电子显现技术恰如收音机和电话那样,是源远流长的全球化进程的组成部分。由于地球表面的特殊属性和智人的迁移性,我们可以说人群、观念和货物的全球性交流与人类自身一样古老。从本体

^① 切斯特在海德格尔的启发下,对数字领域的本体论进行了分析。他在分析中指出,那些用来表现数字领域的空间隐喻(如赛博空间、电子超级高速公路和数字城市等隐喻)都是误导,因为这些领域根本就不是空间。他的确是正确地指出了问题所在,在他看来,不如说是电脑通过“把逻辑的和物理的实体编码成为象征的、可设定地址的符号”而删除了空间。(切斯特,1997)然而,必须注意的是,为了广为传播,这种数字编码总是需要某种物质的,因此也是空间的传送者,甚至需要整个计算机网络、路由器和有线电视等等。而且,正如切斯特自己所言,为了在人类的语境中发挥效用,电脑不仅需要输入设备把空间模拟信号转换成为非空间数码[键盘、鼠标、数字(视频)摄影机等等],而且还需要用设备(例如屏幕与扬声器)把数码重新转换成为模拟图像和声音,让大家能够理解。尽管数字领域同样不是空间,但是从此在的视角而言——此在实际上渗透了虚拟现实——它们确实具有某种空间结构。

论视角来审视,我们可以补充说,这种全球性的历史进程,归根结底是建立在此在趋于接近性和消解距离倾向的基础之上的。^①但是,在现代技术的时代,这一进程呈现出了令人惊异的加速发展的迅猛态势。恰如人类学家冯·宾斯伯根所言:“当使用电子媒介的讯息传播以光速穿越地球之时,当物质的交换几乎不需要实际的交流却能够在两天内从地球上任何地方移到另一个地方而实现之时,当生产与分配技术已经发展到这样的水平,以致在同样的物质环境使用同样的物品可以随心所欲地创造和装备地球上任何地方之时——这样,我们就可以把时间与空间施加于社会进程的耗费缩减到虚拟的零度。”(冯·宾斯伯根,1997,3页)

关键在于本体论是建立在此在的本体特征基础之上的。如今这些特征既然已经受到了信息与传播技术的深刻影响,那么,倘若没有本体论蕴涵,这种情况就不会发生。让我首先通过详细地考察短语“虚拟现实”的两方面的要素,并从“现实”的概念出发来阐明这一点。如上所述,海德格尔从内在世界的存在的视角,批判了传统本体论对世界和存在的理解。在笛卡尔以来的现代本体论中,存在被设想为一种物质,而世界则是事物客观显现的一种总体性(vorhandender Dingzusammenhang (res), BT, 187页)。然而,从基础性的本体论视野来看,存在(不同于小写的复数的存在)依赖于我们的理解力,这就意味着现实性(不是我们的世界里的真实的事物)依靠的是我们与“在世界中的存在”的重要的联系。(BT, 196页)在对存在的阐释上,不同的实践则揭示了自然的不同层面。在《世界图式的时代》中,海德格尔通过指出希腊与现代自然科学之间的差异对此加以阐明:“希腊科学从来就不是精确的,确切而言,这是因为希腊科学与其本质保持一致,无法精确,而且无需精确。因此之故,无论如何去假设现代科学要比古代科学更为精确,都是没有意义的。我们也不能说,伽利略的自由落体的学说是真理,而亚里士多德关于重量轻的物体向上升的教导就是谬误的;因为古希腊人对物体与位置的本质的理解,对两者之间关系的理解,是建立在对实体的不同的解释之上的,并以此为条件,规定了看待和质疑自然事件的不同反应类型。”(海德格尔,1977,117页)在上一章里,我试图对信息科学如何看待和质询自然的问题作出一个初步的回答。从技术实践的角度来看,这里的

^① 我将会在第十一章借助海德格尔的同时代人帕里斯勒所提出的“离心定位”的概念,在分析电子显现的语境中详细地阐明这个主题。



问题是,当此在处于虚拟现实之中时,现实性是如何被揭示的。

要回答这个问题,我们必须集中探讨“虚拟现实”这一术语的另一个要素:虚拟性的概念。该术语的词源学提供了一个重要的线索,可以解释为什么在众多的候选词中,惟有这个特殊的标记贴在了这种新型的技术上面。“虚拟”(virtual)和“虚拟性”(virtuality)的词源来自拉丁文 *virtualis*。“在经典的拉丁文中表示非存在(尽管这里显然从 *virtus* 一词获得启迪),它们在中世纪后期变成了新词语,这些创新是必要的,因为当时亚里士多德的著作部分地经由阿拉伯译本而传播,他的希腊概念 *dynamis*(潜在性、动力、方阵)必须要译为拉丁文。(霍伦,1947,326 页注释;利特尔、福勒和柯尔森,1978,参见该词条‘虚拟’)”(冯·宾斯伯根,1997,9 页)在亚里士多德哲学衰微之后,这些概念在物理学日益扩张的领域中找到了避难所。大约在 1700 年时,它们在“虚像”(virtual image)理论中确立为光学的概念:物体所呈现的一种镜像。它们并不是真实的存在,而仅仅是些幻象显现,我们显然能够通过与该物体相关联的光线折射的末端、镜面和我们的眼睛观察到它们。一个世纪之后,这些概念在关于虚拟速度(virtual velocity)、虚力矩(virtual moment)和虚力(virtual forces)的力学理论中得以确立。至此,该概念仍然保持着其与亚里士多德的原义的密切联系,指涉那些虽然不是实际存在却具有变成真实存在的可能性的实体。

在关于虚拟现实的主流话语中,“虚拟”的含义通常指向该概念的视觉内涵。例如,海姆把虚拟现实界说为“一种在效应上是真实的而在事实上并非是真实的事件或者实体”,他还补充说:“有一种感觉,可以把任何拟像变成某种看起来是真实的东西而事实上并非如此。虚拟性的电玩游戏糅合了头盔追踪设备、手套和电脑的活力以创造我们在‘实体’感觉上的移动‘效果’,而它们‘在事实上并不是真实的’。”(海姆,1993,109—110 页)海姆的评论清楚地表明,我们不能仅仅把虚拟现实设想为一种幻觉。我们在飞行模拟器中所体验的身体与精神的感觉,几乎不能与在真实飞行中的那些体验区分开来。^①

① 这一事实也与那种认为虚拟现实是一种无实体体验的普遍看法相抵牾,第四章讨论过这个问题。飞行模拟器的例子已经表明,虚拟现实装置的功能就是去激励我们真实的有机体感觉。根据兰德·瓦尔塞的看法,虚拟现实超越电影、戏剧和电视的本质差异和优势,恰恰在于这一事实:迥异于后者,它是赛博空间的化身(cyberspace embodies)(转引自莱茵戈德,1991,286 页)。正是这种化身保证了虚拟现实不仅仅是属于精神和想象世界,而且还能够用身体来感受。从现象学的视野来看,虚拟现实体验的真实性,不下于我们日常生活的体验。

同样,正在互联网上流行的像“阿尔法世界”这样的虚拟聚落也是些真实的聚落,因为在某种意义上,它们能够让居住者互相影响与交流。(沃森,1997)在虚拟现实中爱上或者仇恨一个人,其感情强度足以与在现实生活中爱上或者仇恨一个人相提并论。当然,会有人出来反对说,与某个角色化身的恋爱,飞行模拟器中的虚拟坠毁,或者在像《翼龙噩梦™》遭到致命的失败,截然不同于现实生活中真实的恋爱、真实的飞机失事、真实的死亡——举例来说,因为在电子游戏中,我们可以多次死亡。确实,这样说也是对的。但是,这并不意味着虚拟世界、聚落和事件都纯属虚构。它们具有自身的现实性。把虚拟现实与传统表现形式如绘画或电影区分开来的是,虚拟现实主要不是指涉超越传统表现形式的现实世界,而是构成了一种不同的“在世界中的存在”的类型。问题不在于虚拟世界中的此在是否是对世界的一种真实的体验,而在于这种虚拟世界的体验如何与日常生活世界的体验不同,这些体验是如何互相联系的。要回答这些问题,重要的是不仅要看到虚拟世界与现实世界之间的差异,而且还要弄清此在是以何种方式在两个世界里表现出差异的。在存在主义的意味上,能够改变自己的外貌,以虚构的社会性别和伦理背景游戏人间,实现电子显现,拥有神奇的魔力,抑或从死亡中一次次地复生,这一切究竟意味着什么?(麦克金诺,1997)难道我们仍然是同一个人吗?

或许我可以用比较的方法阐明这种虚拟现实所隐含的本体论,即把它与上一章所讨论的鲍德里亚对表现方式的解构进行比较。鲍德里亚认为,在后现代文化中,符号系统在某种程度上已经不再指向现实,他的论点阐明了虚拟现实的虚拟性。既然鲍德里亚涉及的是拟像这种没有原物的现实模式,那么,也可以轻而易举地把这种论点用来解释虚拟现实系统。但是,当他说这些模式并不拥有现实性,甚至能够使现实消失之时,他似乎成为了某种本体论的怀旧之情(ontological nostalgia)的牺牲者。这种怀旧情绪令人惊讶地坚持在现实与幻觉之间作出等级制的区分,这至少是自柏拉图以来的传统本体论的特征。不同于鲍德里亚,我们不应该把虚拟现实想象为现实消失的一种形式,而应当视为为另一种现实的展开。

我认为,作为虚拟现实的开创者之一的雅隆·拉尼尔抓住了问题的要害,他把虚拟现实称为一种后符号传播模式(a postsymbolic mode of communica-

tion)。西蒙·佩里则反对说,拉尼尔忽视了这一事实,即虚拟现实中的一杯茶仍然是一杯真实的茶的显现,不可能真正地饮用,尽管如此,他还是未能攫住拉尼尔试图阐发的要点。对赛博空间的此在而言,一杯虚拟的茶根本就不是存在于虚拟世界另一边的世界里的某种东西的显现(用一个柏拉图主义者的方式来说,一杯茶是那杯茶的理式的摹本),而是某种东西,是与他“在虚拟世界中的存在”密切相关的组成部分。威廉·W. 阿姆斯壮似乎也忽视了虚拟存在的这种“唾手可得”(Zuhandenheit)的特性,他从海德格尔那儿获取了灵感,在对场所与赛博空间中的存在之间的关系进行分析时,他认为:“确实,电脑的功能有如一个场所,如果你愿意,你同样可以开辟一个区域,一个空间。但是在这个空间里却没有事物,没有更多的供开拓的场地,没有亟待开发和加以显现的现实联系,只有一些图像、关于场地的想法和参照物遗留在那儿。”(阿姆斯壮,1994,41页)那些迁入“行动世界”(the Active Worlds)并且建造了他们的虚拟房屋的人,实际上在那儿确实开辟了地盘,并且进入了与他们的同伴相关的联系之中。虽然这些地盘与联系是不同的,但同样是真实的。

为了更深刻地把握与“在虚拟世界中的存在”密切相关的此在的本质,我们应当思考上述“虚拟”一词的第二种含义,探讨其可能性的内涵。^① 在我对海德格尔的基础性的本体论的简短说明中,我指出了—个事实,即我们不应该把此在视为某种正在呈现的存在,而应该作为一种“能在”(Seinkönnen),即某种亟待形成这样或那样的形态的可能性。根据上述对虚拟现实的—本体论的分析,我们可以说,在虚拟现实中,此在的这种可能性被激化并且转化为它在自己的世界里所遭遇的存在。在虚拟现实内部,可以根据此在的规划(project)对存在进行编程。在此,人们可以反驳说,进入了虚拟世界的此在未必就是这个世界的程序员。这种说法是对的。在这里重复一下探险型的虚拟世界与建设型的虚拟世界之间的区别,也许会有用。在前一种情况下,例如在前面曾经提到过的《翼龙恶梦™》的游戏中,虽然我们可以在虚拟世界里巡航与互动,但是却只能根据游戏制作者预先设定的可能性来进行。而在诸如“阿尔法世界”这样的建

① 马克·朗涅斯也在他对互联网虚拟性的分析中指出了这种内涵:“我们可能需要在‘比真实还要真实’的商业意义上而不是在柏格森的意义对虚拟性加以重新思考;可能性的条件是在现实性呈现之前的那个时刻生成的。”(朗涅斯,1997,175页)

设型的虚拟世界里,此在则变成了它自己的虚拟世界里的程序师。在这里,正像海德格尔对传统本体论的批判那样,我们看见了一种引人注目的对传统本体论情境的颠覆。在这种本体论中,(人类)存在被(错误地)设想为好像本来就是一种客观显现,而现在,非人类的存在却被(同样错误地——暂且是这样^①)设想为好像它们具有一种投射的特性。简洁地说:传统本体论把人类设想为一块石头,而在信息技术时代,“硅元素”则设定了人类的特性。这不仅对于虚拟世界中的生命存在而言是确实的,而且还影响了我们在自己周围所发现的生命存在。我曾经在第七章对世界观的信息化分析中指出,信息论世界观把一切事物皆视为可编程的实体。机械论技术(而这正是后来海德格尔主要的研究焦点)旨在控制和利用存在,为人类谋利益,而在一种更为基本的层面,信息论科学则旨在于去创造新的存在。这些科学把世界转化成为一个充满虚拟可能性的领域。存在被认为是可操控的信息。

这是否意味着虚拟现实就是现代主义亟待掌控的最终顶点?在某种意义上确实是这样。虚拟现实,作为一种电脑生成的环境,表面上已经是海德格尔所言的现代计算思维的最终结果。在计算思维中,存在被孤立地视为可以予取予求的对象。在海德格尔看来,现代机械论技术是旧式的技艺和技能所凭借的一种显现方式,而不同于揭示自然(nature/physis)的旧式技术,现代技术存在于对自然显现的要求(the demand)之中。(海德格尔,1962;也可以参阅德·穆尔,1999,157页以下)从这种视角来看,数字领域就是现代技术把一切事物都驱向一个可控制的文件夹之中的最终表达方式(参阅切斯特,1997)。就某种投射工程而言,此在看来正在日益成为一种投射工程。

这看起来是一种具有魅力的思想。威伦·弗鲁塞充满热情地宣称,凭借着信息技术,“我们开始从一种所谓的现实专制暴政下解放出来。为了掌握客观现实,我们作为主体,曾经以一种奴隶的谦卑态度去接近它,而现在这种奴态不得不让位于一种新的态度,我们用这种态度去干预我们内部和外部的可能性领域,为的是有意识地使其中的一些可能性得以实现。从这种视野来看,新技术

① 我们可以想起像电子鸡(Tamagotchi)这类电脑玩具。电子鸡是互动性的宠物,可以虚拟喂食和抱养,而且常常被主人当作一种活物,带着目的和感情去对待它。(参见图克即可,1984)人工智能和人造生命的发展,或许会导致这种情况,非人类的生命存在将会——有意识地——拥有它们自己的投射身份。(参阅奥克伦特,1996;彭妮,1995)



意味着我们正在开始把自己从一种主体性(subjectivity)擢升为一种投射性(projectivity)。我们正在面临着人类的第二次诞生,第二代直立人(second Homo erectus)的诞生。而这种直立人或许可以称为游戏人(Homo ludens)^①,他们嬉戏于机遇,以便把机遇转换成为需要。”(弗鲁塞,1992a,25页)

虽然这听起来鼓舞人心,但依然仅仅是故事的一部分。我们不要忘记,赛博空间的此在并不是一个按照自己的喜好创造和统治其世界的全在、全知、全能的神,而还只不过是一种有限的存在,甚至在赛博空间里,它保留着自己的“抛掷性”(thrownness)。此在仍然依赖于先前存在的世界。虚拟世界里的生命依然为巧合性所统治。在对世界观的信息化分析中,我曾经指出,日益增长的对可能性的掌控,悖论式地伴随着一种更大的无法预测性,意料中的作用和意料之外的副作用都难以预料。在这些无法预料的世界里,此在会持续不断地遇上同样居住在这些世界里的那些人的往往是相反的利益。从最天真无邪的电脑病毒到最具灾难性的系统崩溃至少可以给人造成一种印象,也许技术不是一种工具,不是此在力量的象征,而是一种权力,它把此在缩减成为它的工具和象征。^② 本体论神学看来要终止于本体论技术了。

因而信息技术时代在人们的心灵里唤起了一种希腊悲剧式的世界观。作为技术的制作者和监护人,数字此在要为一个日益增长而且看来多半会变成自主发展的过程负责任。我们看来要见证来自于技术精神的一种后现代悲剧的诞生。抑或海德格尔的格言——哪里有最大的需要,拯救就在哪里,近在咫尺——也同样适用于这里?

● 3. 在艺技与技艺之间

在本章的导言我曾经提到技术与艺术在希腊 techne 的概念里所共享的根

① Homo ludens 原为拉丁语,中文意思是“游戏的人”。1955年,荷兰著名学者约翰·赫伊津哈发表《游戏的人》(Homo ludens),这是休闲哲学研究领域的经典著作之一。作者发现游戏作为文化的本质和意义对现代文明有着重要的价值,游戏不仅是人类文化的开端,也是生活与文化的中心。人是游戏的动物,在电子传媒时代“游戏的人”将在人类用语中占有一席之地。——译者注

② 当信息技术被用于控制社会的过程(像在第三章所讨论的那样)之时,它会把人转换成为可掌控的数据或者计算机符号。而在第十四章里,我们还会看到在生物技术中,人类的DNA基因密码正在变成技术控制的超级对象。

源,提到迈克尔·海姆关于虚拟现实光荣地重新回到了这种古老的联盟的断言。然而当我们看到过分追求技术的现代,包括虚拟现实在内,在许多方面与古老的、显现式的 *techne* 格格不入时,这种断言又意味着什么?难道在海德格尔的观念中,他不是把现代艺术视为传统本体论的一种卓越形式吗?现代艺术以逼真真实性为指归,庶几与古老的、创建世界的艺术针锋相对。海德格尔曾经在他的《艺术的起源》(*The Origin of Art*, 1936/1937)中高度赞扬这种创建世界的潜在艺术,而在其后来所写的“后记”中,这种调子却几乎被完全颠倒过来了。在他看来,艺术像形而上学一样,表现出了同样的衰微模式:“现实性变成了客观性。客观性变成了经验。对由西方所决定的世界而言,它是以一种方式变成真实的,这里遮蔽了一种特殊的真与美的汇聚。西方艺术本质的历史,是与真理本质的变化相呼应的。从审美的维度来阐释,并不比从经验的维度的阐发更易于理解,这样可以设想艺术的形而上学概念抵达了艺术的本质。”^①(海德格尔,1977,81页)

当我们考察形而上学的艺术概念时,这种论断乍一看很受欢迎。柏拉图为西方形而上学传统设定了基调,他把艺术视为一种第二序列的模仿。存在被设想为最高级的、无时间的存在的聚合体,善的理式居于其顶端,经验世界中的存在(正在生成的世界)是这些理式的不完美的模仿,而艺术品则是这些模仿的模仿,提供的是“远离真理的形象”。(柏拉图:《理想国》,1980,605页)然而,在柏拉图传统内部的这种艺术模仿的概念渐渐地发生了变化。例如,普洛提诺在《九章集》(*Enneads*, V, viii, 1)这部著作中,认为艺术品不是对不完美的自然对象的模仿,而是理式本身直接的因而也是高级的表达方式。因此,艺术家不再被设想为一个低级的工匠,而是一种行为足以媲美于哲学家的人。从文艺复兴开始,艺术家被不断地赋予神灵一般的禀性。譬如,达·芬奇曾经颇为自信地宣称,艺术家在其作品中重新创造了上帝的作品。在现代,在世俗化的世界,尤其是在由浪漫主义开始一直持续至20世纪先锋派运动的传统中,艺术家甚至取代了上帝遗留的空位,成为了全新的世界的造物主。(德·穆尔,1999)这种发展显而易见地体现在现代艺术从模仿到制作(*from mimesis to poiesis*)的

^① 海德格尔与阿多诺对现代艺术共享着一种矛盾的态度,这方面更为详尽的分析,可参阅德·穆尔,2003。



转型中。在 20 世纪艺术的众多的先锋派运动中,这种情况导致了与摹仿说及现实主义的彻底决裂。通过诸如蒙太奇这样的艺术技巧,现代艺术“不仅复制现实,而且还建构客体(其词汇领域包括术语的汇聚、构形、介入、联合、添加、合并、链接、创建和组织……),更有甚者,还设置程序……为的是干预这个世界,不仅反映现实,而且还改变现实”。(乌尔姆,1983,86 页)尽管海德格尔曾经批判过现代美学中的那些昭然若揭的人类中心主义和主观主义,可是他由《艺术的起源》发展而来艺术的概念却显示出与这种浪漫主义艺术观相通的一种基本的契合性。尽管不同于浪漫派,他正确地看到了艺术家扮演的角色,但是我们却在他关于希腊神殿的描述中看出,他也认为艺术品并不是要描绘世界,而是要创建一个世界。而这难道不也正是虚拟现实的大事吗?

从这种视野来审视,我们赞同海姆的看法:虚拟现实不仅仅是现代技术的成果,而且同样也是创建世界的艺术传统的成果。正如我在第五章所言,信息技术在这里实现了先锋派的勃勃野心,把艺术品的被动的消费者变成了艺术品的合作制作人。而在雷奈的《玛丽亚温泉市》中,尽管其制作者是有意而为之,把它做成了一件时髦的艺术品,观察者可以作出不同的解释,却不能改变它,但是,参与者在建构像“行动世界”(Active Worlds)这样的虚拟世界中,却实际上参与了世界的创建。在众多方面,这种多媒体世界正是瓦格纳梦寐以求的总体艺术作品(Gesamtkunstwerke)。(海姆,1993,124 页以下)

根据上面的论述,我在第七章中曾经不经意地提到的评价就变得更易于理解了,我认为,在现代艺术与模态科学如人工生命、人工智能之间具有惊人的相似性。我那时曾经指出,在这两个领域都正在发生从模仿到制作的转型,并且我还提到了克劳斯·埃玛齐,他认为科学正在变成可能性的艺术,因为令人感兴趣的焦点已经不再是世界如何存在,而是世界可能如何存在,以及我们能够最有效地基于既有的计算机资源去创造另外一些世界。(埃玛齐,1991,161 页)与此相反,前面的思考也使我们设想,艺术已经变成了一种科学的设计。正如布鲁塞所言:“在我们承认科学是一种艺术形式时,并未使科学蒙羞。恰恰相反,科学变成了所有其他艺术的范式。情况变得很清楚,所有类型的艺术都只有变成现实,亦即是说:在它们褪去其经验的蜕皮并且接近科学理论的精确性之际,就生产出它们的现实性……由于数字化,所有艺术形式都变成了

精确的科学学科,不再能够与科学分开。”(弗鲁塞,1992b,29—30页)

在此意义上,我们可以赞同海姆的说法,虚拟现实确实把自古典希腊文化以来分道扬镳的艺术与技术重新结合了起来。是否应该把这种发展视为一种进步,这种问题现在还很难回答。虚拟现实既不是像某些赛博大师(cybergurus)想要我们相信的那样是一种圣杯,也不是像某些悲观主义者所想的那样是一种终极性的“对现实的攻击”。(斯洛卡,1995)然而,这并不是说虚拟现实就是一种中性的技术(参阅第二章)。像一切技术那样,虚拟现实以自己的方式显示存在,以新颖的方式既揭示又遮蔽。恰如之前的每一种技术,它给我们提供了一个完整的领域,其中具有新的可能性和新的危险,有从前梦想不到的愉悦和甚至在未来主义的梦魇中也无法预料的挫败。虽然我们可以期望21世纪的一些最杰出的艺术会建基于虚拟现实技术,但与此同时,这种技术也会更加频繁地用于生产最糟糕的艺术垃圾,从而助长消费主义和我们的“对存在的遗忘”。我们只能希望,我们对这种技术的哲学反思,将会帮助我们对这些选择之间的差异性始终保持着清醒的头脑。



第四编 智能人

在人工智能领域，智能人的概念有着广泛的内涵。它不仅指代那些具有高度智能的机器人，更指代那些能够模拟人类思维、学习和决策过程的计算机系统。智能人的研究旨在探索人类智能的本质，并将其应用于解决复杂的现实问题。随着技术的不断进步，智能人将在各个领域发挥越来越重要的作用，成为推动社会进步和人类福祉的关键力量。



第十章

正在建构： 主页时代的身份认同

我们时代富于特征的革命是非确定性的
革命——非确定性触及我们生活的方方面
面,尤其是我们的身份认同感。

——让·鲍德里亚

● 1. 我是谁？我们是谁？

我是谁？我们是谁？这些关涉我们个人身份与文化身份的令人反思的问题,无可避免地与人类的自我意识相关联,而鉴于此,这些问题可能与人类自身同样古老。但是,它们从未像在我们今天的后现代文化中这样被如此紧迫地提出来。后现代人类陷入的关系网比以往任何时候都更复杂,更具流变性。(利奥塔,1987,59页)在熙熙攘攘的急速发展的交通业(汽车业、航空业)、传播媒介(电视、移动电话、互联网)、经济(全球化、日益增长的经济弹性和移动性)、社会和个人的生活(改变角色模式、休闲娱乐工业)的激励下,后现代人类所从事的一系列活动构成了其身份和社会角色的多元性,而且他所扮演的角色还在不断地增加着。个人身份不再被视为一种事实,而是一项从未完成的任务。后现代社会更像一个汇聚了各种生活方式的超级市场,在里面,每一个人都有望在逛商店的过程中找到一种认同。

形形色色的社会与文化的发展,并未使我们的文化身份问题获得更简捷的

解决。在来自各种不同的族群和文化背景的社会共同体中,人们生活在一起,互相依存,抑或互相对立,不可避免地会在文化身份问题上遇到“老”和“新”的公民。关于多元文化社会的论争呈现出规律性的爆发,清楚地说明了文化身份问题属于重要的社会与政治问题。一个关键问题是,我们是否应当致力于保护我们“自己”的文化身份,或者更确切地说,我们是否渴望求得一致。在欧洲范围,社会经济、司法和文化的一体化的进程,促进了人们对民族身份问题,以及社会组织 and 政府在维护民族遗产中所扮演的角色问题的重新思考。在信息社会的全球性发展中,经济、社会和军事体系与电子网络的互相交织更为密切,也更为灵活,而全球化的信息社会的发展,凸显了与我们的文化身份及可能的文化差异程度相关的问题是一个时兴话题。(凯斯泰尔斯,1996)以此而论,可以毫不夸张地说,借用鲍德里亚关于后现代生活完全以非确定性为特征的观点,那些与我们个人和文化身份相关的非不确定性或许是最大的问题。恰如吉登斯所言,摆在我们面前的任务就是“制造非确定性”(吉登斯,1991)。

在这种身份认同的转型过程中,信息与传播技术(ICT)扮演了一个至关重要的角色。虽然在上述的离线身份问题的构成中,ICT并不是唯一的或者决定性的因素,但是它的确扮演了一种极为重要的角色,因为正是通过这种传媒,其他的技术、社会经济和文化发展才能发生和传播开来。(戈察克,1997)再者,ICT对社会组织的结构影响重大,而个人的和文化的身份都是在这种结构中得到构型的。这些都不再维系于地理位置,而是变成了更为灵活的交互式的网络,这种网络与民族国家的法律及国境越来越不相干。(参阅第二章)传统上个人身份与文化身份的构成性对位,例如本土与全球、私人与公共、知识的生产者与知识的消费者之间的那些对位,已经变得模糊不清,它们所蕴含的意义也正在日益丧失。其结果就导致个人与社会的身份获得了一种弥散的特征,由于ICT,整个世界成了个人日常社会生活环境的一个部分。按照麦克卢汉的说法,人们往往把这种情况称为“地球村”,但是这个短语并未充分地表现出我们面对的更是一个混乱的世界,邻里相隔,却很少往来。

但是,事情很清楚,上述的发展与个人生活及文化生活的建构有着重要的因果关系。无论涉及的是个人关系和闲暇时光,还是社会联系、教育、文化、劳工组织或者卫生保健,与身份相关的问题一直在扮演着越来越重要的角色。个



人身份与文化身份的嬗变,进而在公共领域、公民身份,以及市民与政府之间的关系等方面具有了重要的意义。这关系到对现存关系的重新排序:信息与传播网络已成为五花八门的身份、社会和政府的新形式等发展的一片沃土。

在此必须强调指出,ICT 在这种综合体中所扮演的角色是毫不含糊的。信息社会并不是一种已经建构起来的事实,我们只须简单地找出其中的关系就完事。我们在此面对的是一个过程,决定这个过程的不仅是技术可能性,而且还总是在某种程度上有赖于市民个人、社会组织、企业和政府的社会目标 and 政治抉择。(沃特斯,1999)由于其空前的灵活性,ICT 能够与各种各样的目标链接起来。(德·穆尔、穆勒、鲁塞尔德,2001)在后现代社会的这种复杂而多元的文化景观中,信息与传播媒介由此能够提供文化的连续性,促进个人身份与文化身份的新形式的建构。凭借着其设计与用途,ICT 既可以强化个人化的进程,还可以强化后现代文化富于特征性的碎片化进程,作为一种工具,还可以用来促进社会(社会特定群体)的凝聚力——不管怎样,这种情况是不能用善或者恶来加以判定的。个人化能够导致增强个人自由,以及加深社会的疏离或异化。倘若我们考虑到 ICT 在犯罪组织和恐怖主义团伙中所扮演的角色,我们就会明白,日益增强的社会的和政治的凝聚力并非总是如我们所愿。

然而,这些重要的事情是清晰的:为了在 ICT 的应用上达到判断与决定的平衡,需要以更为深邃的眼光探索我们的文化正在经历的个人身份与文化身份的嬗变,探讨 ICT 在其中扮演的角色。

在本章中,我拟更为深入细致地探讨万维网(WWW)在个人身份与文化身份建构中所扮演的角色。在对身份概念稍作分析之后,我将在第二节深入探讨现代身份概念的嬗变。随后从三个方面展开讨论,虽然这三个方面的人类身份观念在现代遭到了严重的忽视,但是近数十年来它们在身份理论中明显地居于前沿:它们分别是肉体性、历史性和身份的社会建构特征。最后,我将从反思维度来考虑身份问题。

在第三节,我将以利科的叙事身份理论作为出发点,考察传媒在身份的反思性建构中所扮演的关键角色。根据这一理论,叙事不仅是一种用来描绘个人身份与文化身份的有效的隐喻,而且人们实际上还借助(日常生活、历史和文学的)叙事来建构他们的身份。尽管这种身份理论提供了反思个人身份与文化身

份的一种富有成效的理论框架,但按照我的看法,后现代身份建构是以超媒体如万维网为中介的,由于利科的理论对传统线性叙事的片面取向,因此它并不适合作为一种理解后现代身份建构的途径。

在第四节,我将集中讨论网络的“超媒体自我”的建构问题。我将把它与第六章中对多媒体性、交互性和虚拟性的分析联系起来,同时也关注一下网络与身份建构相关的两个其他的特征——时间与空间的链接与压缩。在最后一节中,我将详细地考察本章所讨论的个人身份与文化身份的嬗变的期望值问题。

● 2. 个人身份与和文化身份

在晚期现代文化与后现代文化中,个人身份与文化身份的嬗变可视为这一时期哲学和人文社会科学领域“身份”概念的嬗变。为了更好地审视在信息与传播技术影响下个人身份与文化身份正在经历的嬗变,简略地考察一下这种概念上的嬗变是极其有用的。

像日常语言中的许多词语一样,“身份”(identity)一词并没有确切的含义,而是具有不同层面的意义和内涵。这与该概念的漫长历史相关,身份现象在其历史上的解释是五花八门的。该词的语源学根源可以追溯到拉丁文 *identitas* 的概念,*identitas* 又源自 *idem*——意为“同一”。在逻辑学中,该概念被用来表示一种数字的统一。而用于人类之时,个人身份(*personal identity*)的概念指的是每一个人与他/她自己的独一无二的关系。身份的这种逻辑上的原则意味着一个人与他/她自己而不是与其他人认同。在个人身份问题上,人们常常在物体身份与精神身份之间作出区分,因为一个人同时具有一个独一无二的身体和一种独一无二的心灵。

根据《梅利安·韦伯斯特词典》(*Merriam-Webster Dictionary*),在通用语的用法里,“身份”的概念指的是“单一”(oneness)和“个性”(individuality)。在这种人类学的含义里,该概念指个体在空间与时间中的连续性。空间的连续性建立在这一事实上,建构物体身份与精神身份的元素并不构成一种松散的聚结,而是形成一种内在的联系。一个人的思想、行为和欲望被用某种富于意义的方式连成一体。当这种联系完全或者部分地丧失——例如精神错乱,比如痴



呆症或多种病态人格——之时，结果会导致身份的瓦解甚至丧失。时间的连续性则建立在这种事实上，人在其生命历程中（或多或少）都保持着同一个身体，而由于记忆与期待，心灵的意识内容也在时间上具有某种持久性。倘若这种时间联系破损——例如，身体的一部分失去，变性手术，染上毒瘾，沉重的心理压抑或者宗教信仰的改换——这时就会出现肉体与精神身份的剧变。在本章的余下部分，我将探讨信息与传播技术的应用到底能够在多大的程度上导致空间与时间连续性的改变的问题，因此所探讨的也是个人身份的改变的问题。

还可以从文化身份——群体身份方面对空间与时间加以区分。一种文化不是众多因素的松散聚结，而是展现出某种联系。譬如，荷兰北部的“加尔文教派文化”是一个统一的实体，由这一文化成员所共享的语言、历史、行为模式和制度构成。因为传统和习俗的这种统一性展示出一种历史的韧性，所以也可以说在此存在着一种时间的连续性。正如在引言中所提到的那样，在信息与传播技术的影响下，当今文化的空间与时间维度似乎也正在经历着急遽的变化。

在此我想提及并且稍后会详加讨论的是，身份概念的一个重要层面关系到身份的反思维度。当我们提出个人与文化身份的空间与时间的连续性特征为谁而呈现时，我们会遇到这一维度。当然，尽管其他人 and 媒介能够把某种个人身份与文化身份赋予我们（这能够对我们体验自己的身份的方式造成重大影响），但我们却是体验这种个人身份和文化身份的最终的自我——这亦是说，是我们自己去体验空间与时间的有意义的联系。反思意味着反省、沉思，具有一种自我形象。我们在自我表现中表达和认知自己。无论个人拥有的是女性身份、伊斯兰身份，还是溜冰者的身份（或许同时拥有这三种身份），都不是仅仅由个人的外貌、行为、习惯或观念（这一切都似乎并不具有本质属性）所决定的，还有赖于个人自己是否同样地看待和认知自己。譬如像变性手术这样的现象表明，变性者的“目标”与其体验到的现实未必吻合一致。稍后我们会看到，信息与传播技术对身份建构的重要性是与这种身份反思维度密切相关的。

近几个世纪以来，身份的主题在哲学与社会科学中引起了极大的关注。令人惊讶的是，从现代性的开端起，身份概念的含义就经历了转变，我们无法把这种转变与这一时期的西方社会文化普遍发生的转变——世俗化、工业化、历史意识的增强，以及诸如报刊、电影、收音机、电视和现代信息与传播技术这类新

传媒的发展——割裂开来看待。

在现代性的开端,笛卡尔就为身份之争定下了调子。他关于个人身份的概念影响到现代对人类的看法,这种看法难以过高评价,但其影响持续至今。例如,在下一章里我们可以看到它令人惊讶地流行于众多理论中,这些理论都是在最近数十年关于赛博空间与虚拟身份的思考中获得发展的。同时,笛卡尔关于人类的看法一开始就遭到了强烈的批评,从而导致了一系列富于选择性的、后现代的身份概念。鉴于这种缘由,笛卡尔关于人类的看法构成了一种适宜的出发点,便于我们讨论身份概念的嬗变问题。

笛卡尔在其1641年出版的《形而上学沉思》(*Méditations métaphysiques*)中,把“我”或“自我”界说为一种思考着的物体——具有(自我)意识的物体。(笛卡尔,1963,487—488页)在本章的主题框架中,这种关于人类的理性观有四个重要的特征。

首先,笛卡尔的概念意味着人类身份与某种意识,即理性的心灵有着特殊的联系。尽管笛卡尔并不否认,在我们的现世生活中意识实际上是与身体联系在一起的,同样是物质世界的一部分,但是他还是认为意识可以独立于物质世界而存在。他认同于基督教传统,把思考着的物体视同于不朽的灵魂。甚至在基督教失去其作为西方文化的主流意识形态的地位之后,灵魂—肉体的二元论观念的影响仍然极为深远。在第四章讨论吉伯森的《神经漫游者》时,我们着眼于虚拟现实的概念,虚拟现实能够把我们从“肉体的牢狱”中解放出来。在身份论争的语境中,这种概念的自由解放的内涵得以强调,例如,有些女性主义者认为,ICT能够把人们从由身体所决定的性别和种族身份中解放出来。然而即使当身体处于中心地位时,例如现代医学在疾病与健康的问题上对肉体的片面强调,笛卡尔的灵肉二元论仍往往是基础。

其次,除却人类身份与意识的联系,则意味着人类被设想成为一种孤立的主体,囿于自我,站在世界和他人的对立面。鉴于此,可以认为笛卡尔式的主体身份有赖于主体不是他者的事实。自主主体的基本确定性——“我思故我在”——归根结底只是一种唯我论的确定性。这种孤立性质,也表现在人类作为一种自主的主体必须由他自己的理性来单独地引导的假设上。由此可见,笛卡尔的主体概念是现代自由人类观的基础的组成部分。



第三,笛卡尔把个人身份视为一种永恒的本质(a timeless substance)。想象其作为不朽的灵魂,存在于不变的时间之中。在这种意义上,人类主体既不知道历史,也不懂得未来,它具有一种稳定的、定义明确的身份。

第四,引人注目的是,笛卡尔在其界说中把人类身份设想成为一种物体(thing)。他把意识界说为一种物质。尽管他也把这种非实体的物质与以空间维度为特征的物质客体区分开来,但是它仍然与其他类型的物质共享着持续不断的永恒时间。以此观之,上述的第三项和第四项特征是直接互为拓展的。

笛卡尔人类身份观的这四个特征,引发了激烈的批评。在本节的余下部分,我将浏览一下这种情况的方方面面。

从一开始,笛卡尔对肉体的忽视就惹来了激烈的批评。例如,从经验主义和唯我主义的视角来看,人们反复地反驳笛卡尔说,没有肉体的思考和意识实际上是不可能的(“没有磷就没有思想”——Ohne Phosphor keine Gedanken^①)。而且,由于抽空了肉体性,笛卡尔就无法鉴赏到,在我们与世界及人类同伴的体验和接触中,我们的肉体是至关重要的。在此,“肉体”的概念不仅指涉具体的、物质的身体,这种身体具有感觉和四肢,能够让我们在这个世界上走来走去,也指身体的自然情感,这种情感使我们能够以各种各样的方式感触事物和人们,而且还指事实上身体总是发现自身处于一个特定的场所、情境和语境,与周围的事物产生因果互动。再者,人类的思想对物质体验有着强烈的取向,比如说,从人们用隐喻思维来表达抽象的、非实体的事物的做法就可以看出这一点。例如,如果我们谈论“在我们前面或者在我们后面”的时间,那么,我们是从我们在空间所处的物质情境的立场出发来理解时间的。而当我们设想可以供我们遨游的、作为赛博空间的全世界电脑资料储存的抽象总体时,我们使用的也是一种物质的隐喻。这些例证都无一例外地体现出:我们的物质存在模式预设了我们所有的思想与体验。因为这种情况是如此的显而易见,所以通常我们都不太在意自己的身体:“我们关于事物与人的现实感以及我们与它们有效地进行互动的能力,有赖于我们身体在背后默默的工作的方式。身体对事物的控制能力,

① Eramal《请教费尔巴哈的一句话》的跟帖对这句话的解释是:“单这句话比较费解,但可以猜测的意思是:磷是人脑构成的一种关键物质,而没有人脑便不可能有思维和观念。类似的话还有恩格斯说的‘人是蛋白质的一种存在方式’。”来源:我爱南开站 nkbs.org 哲学讨论区,2006年12月8日查阅。 译者注

为我们提供了如何行事和准备采取什么行动的现实感；反过来，这又给我们提供了在危险的物质世界里关于我们的力量与弱点的感觉。而且，身体趋向有意义的事物并且随之在我们的背景意识中保存相关理解的能力，使我们越来越精确地感知情境，技巧也更为高超；身体对情感的敏感性打开了与我们共享的社会情境，使得我们与身边的人及物息息相关；身体与其他身体直接接触的积极反应的趋向，构成了我们信任感的基础并由此支撑着我们的人际世界。所有这一切，我们的身体都做得如此轻而易举、广泛深入、富有成效，以致它几乎无人注意。这就是为什么很令人容易想到在赛博空间里我们没有身体也能驰骋的缘故，而实际上，这是不可能这样做的。”（德雷福斯，2001，71—72页；约翰生与拉科夫，1999）

由于身体在人类生活中起着基本的作用，因此身体构成了我们的身份认同的主要部分，身体不仅在心理学层面是我们身份认同的相对稳定的“港湾”，而且在很大程度上，尤其在感知力、情感与性格特性等很多方面都是物理的。显然，这并非是说——正如形形色色的种族主义和男性至上主义理论所主张的那样——身份与个性可以缩减为具体的物理特征，就好像我们的解剖学事关命运那样。（弗洛伊德，1968，VIII，98页）这种推论得到了笛卡尔人类观的另一个有问题的出发点——身份是永恒的、无变化的事实——的支持。但是，正如许多女性主义作家所强调的那样，这确实也意味着我们的身体与我们的身份有着无法解脱的联系。（格林，1997；克比，1997）

例如，德·戈鲁特的一项研究成果表明，赛博空间中“没有身体的身份”是成问题的（德·戈鲁特，1997）。她进行了一项实验，让大家参加一个轮流由男性、女性和中性身份扮演角色的多用户网络游戏（MUD），在自我表现上，她发现其他人在选择一种虚拟身份（男/女）时并无太大问题，但是他们在代表“无身体”的角色出场时确实遇到了问题。当然，这并没有使得信息与传播技术对身体的影响变得更小一点。按照一些女性主义作家的看法，事实上我们与自己身体的联系日益受到信息与传播技术的调控，从而导致身体发生了一些变化，身体与技术之间的边界也变得模糊不清。（哈拉维，1991；斯通，1995）

对肉体性所构成的角色的认识也清楚地表明，不宜对隶属于身份的空间连续性加以绝对化。与笛卡尔存在于纯粹意识中的身份完全清晰的主体不同，我



们——具体的人——无法直接进入我们身份的身体维度。确实，我们就是我们的身体，但同时我们的身体又是我们所拥有的某种事物，它在很大程度上不依赖我们的感觉来活动，而且往往以自行其道的方式出现。此外，我们也总是外在于我们的身体，这就进一步拉开了与它的距离。^① 如果我们在上述的更广泛的意义上设想肉体性，那么，这种难以接近性(inaccessibility)还可以延伸到我们的身份的无意识的、语境的和意识形态的层面。尽管这些部分地建构了我们，但是我们还是从来没有充分地意识到它们。下面，我要论述的是，我们在赛博空间里无法把自己的身体遗留在“身份的自由互动”之后。同样，也不能总是把身体预想为我们感知力的背景，无论我们是否意识到它。

对存在于身体境遇之中的(个人和文化)身份的强调，凸显了第二个有问题的笛卡尔预设——假设人类主体性的本质是孤立的。与其他人的联系是我们身体境遇的重要方面。19世纪末20世纪初，尤以詹姆斯、库里和米德为代表的美国实用主义者和象征交互行为论者，把这种社会维度变成了他们研究人类身份的理论方法的核心。

这样，具体的人就被置于抽象的笛卡尔主体的对立面，参与日常活动和社会互动。米德强调自我并不是原来就确定的，而是这些社会互动的一种内在表现。自我与社会互动无法彼此相互分离。自我“在本质上是一种社会结构”(米德和莫里斯，1934，140页)。这是交流过程的一个组成部分，不在交流之前也不在交流之外。按照米德的观点，实际上我们无法单独地谈论自我：“我们与不同的人建立一系列不同的关系。我们对某人而言是一回事，而对另一个人而言又是另外一回事。这些自我的组成部分仅仅存在于自我与它本身的关系中。面对不同的熟人，我们把自己分成不同种类的自我。我们与一个人讨论政治，而与另一个人谈论宗教。我们有各种各样的不同的自我以回应各种各样不同的社会反应。社会进程本身正是构成自我面貌的原因；自我离开了这种体验形式就无法存在。”(米德和莫里斯，1934，142页)米德认为，实际上正常的、日常生活的自我是一种多元的个性(霍尔斯坦和古伯林姆，2000)。正如我们稍后可以看到的那样，在后现代身份建构的语境中和ICT在其中所扮演的角色来看，自我是一个特别值得讨论的概念。这也关涉到策略层面——例如，鉴于角色扮

① 我将在下一章更为详尽地考察关于我们身体的这种三重关系。

演问题,政府在向人民致意之时必须要考虑后现代公民的“多元的个性”。

以此观之,戈夫曼的《日常生活中的自我表现》(*The Presentation of Self in Everyday Life*)也颇为有趣。戈夫曼关于自我的社会建构的观点,大致与詹姆斯及米德的观点相同。他所增添的贡献,是对交流互动的仪式层面予以了特殊的关注,自我在交流互动中得以建构。他用戏剧性的术语对此加以表达,描绘了自我建构的交流过程。他用场景、脚本、前台、后台和表演等术语来描写人类的交互行为:“自我本身并不来自于其拥有者,而是来自于他行动的整个场景。”(戈夫曼,1959)尽管戈夫曼强调的是社会交互行为的确定的可能性,这种交互行为——从大街上打招呼到葬仪——似乎引导着人的一生,但是,他像那些象征交互行为论者一样,也强调自我的积极作用。自我并不扮演纯粹指定的角色,而是在做出选择,与同台演员及观众一道积极工作,追求自身的戏剧性的实现。这种协作在很大程度上是由不去阻碍自我与他人的欲望所驱动的。戏剧性的自我表现也给自我提供了无数的机会,以控制这种表现留给他人的印象。但是,自我从未完全控制情境。除了有意识地提供的信息之外,总是有无意识的信息泄漏——衍生出来。正如我们稍后会看到的那样,戈夫曼的戏剧隐喻提供了一系列富有成效的出发点,对分析网址和主页的身份建构问题大有裨益。主页是戏剧性表现自我的卓越方式,而同时作为万维网的组成部分,它们也从未能够掌控自我的印象。

在此我们也能够看到与女性主义的社会性别(gender)的身份建构观的一种有趣的比较关系,女性主义把社会性别视为一种“表演”(巴特勒,1990)。在赛博女性主义(cyberfeminism)文学中,这种虚拟领域被视为一个场所,这种表演在其中以一种特殊的方式呈现出来。互联网给人们提供了身份嬉戏的机会。^①它变成了一种“电子人”自我表现的舞台或演播室(哈拉维,1991),从而有可能把我们从自己的社会性别或种族划分的限定中解放出来(斯通,1995;图克,1995;丹奈特,1998)。正如我前面所指出的那样,在女性主义文学中,我们有时也能发现笛卡尔的预设,即认为身体主要是一种限定的因素,承蒙信息与

^① 关于电脑媒介在自我建构方面的这种嬉戏维度的拓展性分析,参阅论文《生活的游戏:电脑游戏的叙事与戏拟身份的形成》(*The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games*,德·穆尔,2005)。



传播技术之助,我们能够从中“解放出来”。但是,大多数女性主义作家都指出了(性别化的)身体对我们身份的重要性。她们还指出了社会语境的重要性,身份建构的实验是在社会语境中发生的:只有与其他人进行互动,才能形成新的身份。

笛卡尔的人类观不仅忽视了个人身份与社会身份的社会文化境遇,而且还忽视了它们的时间维度与历史维度。在17世纪和18世纪,经验主义哲学家如洛克与休谟就已经否认了永恒不变的实体性自我的存在。他们认为,意识不过是感觉与观念的持续之流,后面并没有稳定的“我”。就我们能够谈论的个人身份来说,它有赖于心理学意义上的连续性。但是,它并没有完成,而是以干扰(睡眠)、中断(忘记)为特征的,而且,它是有限的(生命不可避免会被死亡终结)。我们存在的这种物质维度也是以无数的非连续性为特征的。严格说来,我们的生物身体在时间上无疑具有一种(可计数)的身份,从生到死,它在生命的历程中不断地变化,持续地自我更新。由此,像尼采这样的激进的思想家及追随他印迹的后现代主义者得出结论说,主体不过是由语言所创造的一种幻象。“我”一词并不指称现实中的任何事物,而是异质的、偶然的力量游戏的一种聚合名称。在福柯看来,可以在历史进程中区分出突然的中断。例如,他认为现代人的身份是上个世纪发展而来的特定的物质与精神的规训技术所导致的结果(福柯,1975,1976)。

随着19世纪世界观的历史化以及现代历史科学的创建,用文化人类学的视野来审视文化身份的历史嬗变也获得了进展。文化身份并不是给定的,而是在外部文化与内部文化的人、观念和货物的无休止的交换中发展起来的。移植到一种新的文化语境中,这些因素就获得了一种新的、虚拟的意义(凡·宾斯伯根,1997)。^①当前交通、经济和传播方式的全球化发展速度,使得历史的可变性与文化的虚拟性比以往任何时候都更为清晰可见。

在结语中,我想再次指出,在对笛卡尔的非历史主体观的批判中,除了哲学基础之外,还有政治的和意识形态的动机。笛卡尔的人类观突出地反映了欧洲

^① 凡·宾斯伯根的著作主要是研究非洲后殖民文化身份的发展。虽然这种身份并未太多地回归到传统的前殖民身份,但是从其他文化所采借来的因素中,构建了“可信性”和“黑人性”的新的、虚拟的形式。显而易见,在西方世界里,后现代身份与多元文化社会同样是虚拟的。

文化的自我形象。主体被设想为普适性的、永恒的,这具有显著的欧洲特征。这种种族中心主义的人类观,起到了将肆无忌惮的家长作风以及对世界其他地方殖民扩张加以合法化的作用(所罗门,1988)。在我们今天多元文化社会中,这种政治维度也在以电脑为媒介的身份建构问题上得到了有力的体现。在赛博文学中,“网民”(netizen)被描写成一种新的虚拟现实的世界公民,这种文学常常呈现的“解放了的自我”,往往也具有类似的种族中心主义特征。

当我们深入考察个人与文化身份的转化问题时,我们可以明确地认为,有两种互相排斥的对立立场。笛卡尔将主体视为时间上不变的实体,与这种笛卡尔式的现代主体观针锋相对的是后现代对存在于无意识的肉体性、社会语境和历史之中的意识主体的“消解”,后现代主体观以其最激进的形式导出身份是一种幻象的论题。

尽管对笛卡尔身份观的后现代批判是有效应的,在其最激进的理论嬗变中,它甚至具有将洗澡水连同婴儿一块泼掉的危险:否定具有反思意识的人类有其身份。笛卡尔认为意识是一种无实质的实体,与这个世界相对立,时间上恒久存在。尽管笛卡尔的批评家——有很好的理由——对他这种意识观加以驳难,但是却无法否认人类拥有关于世界和他们自身的意识。无论人类的身份是肉体的、社会的还是可变的,都并非是一种幻象,因为我们对它有亲身体验。有些人赞同休谟的说法,认为男男女女都不可能在意识流的后面发现某种自我,实际上,这些人已经假定了存在着某种能够作出这种判断的主体。

我们被迫在两种毫无结果的事物之间作出痛苦的选择,实际上是与笛卡尔人类观批判的第四点相关的:意识的实体化(substantialization of consciousness)批判。通过把意识设想为某种事物,笛卡尔把一系列物质体的特征归属于它。在强调思想没有空间维度因而不同于事物的同时,他又通过把心灵设想为一种物体,把时间上的某种永恒性归之于它,而这正是像石头这类物体的属性,而绝不是人类的属性。笛卡尔的批评者颇为正确地指出了这一点。但是也不能盖棺论定说根本就没有人类的存在,更具有意义的是把这个问题与前面提到的关于我们身份的反思性体验联系起来,努力去把握其特质。

在第九章论及海德格尔对此在的分析时,我曾经论述过,人类的存在方式是不同于物质客体的存在方式的,因为它们存在于时间中。这并不意味着人类



在时间上是不朽的(例如我们可以说石头是那样的),而是说人类的存在具有暂时性的特征。人类不仅存在于现在,而且他们还总是奋力走向未来的可能性,还持续不断地有赖于过去的可能性的实现。利科指出,纯粹的生命存在形式与人类的存在形式之间的区别,是分别由 *même*(同样的,或者同一的身份)的概念和 *soi-même*(自己,或者自我身份)的概念来表达的。(利科,1990)这一点涉及作为时间中永恒的身份与作为自我个性的身份之间的区别。后者包含着个性,反映了关于我们自身存在的意识。

在利科看来,从笛卡尔身份观所衍生的这个问题,实际上与笛卡尔把人类身份设想为一种事物相关。在此我们事实上还涉及一种隐喻的转换——无形的人类身份被当作像石头一样的纯粹事物来表现。这种隐喻的转换(以及相伴随的概念的混淆)是可能的,因为自我因其物理与心理的连续性,所以也具有某种时间上的永恒性。因此,同一(*the same*)与自我(*the self*)在此构成了某种交叠(*overlap*)。但在这两种情况中,永恒性有着根本不同的序列。不同于石头,自我有待于时间的认同——亦即海德格尔所言的自我的自我恒定性(*Selbstständigkeit*;海德格尔,1996,281页)——不单是指时间的持续性,而是指其所坚持的努力和可能性的实现。利科以作出承诺为例,阐明了这种自我的自我恒定性。如果某人遵守承诺,并不是因为他或她简单地保持不变,而是某种努力的结果。抑或像我在导言中的另一种语境里所论述的那样:身份并不是一种事实,而是一项永远有待于完成的任务。在我们的日常生活的存在中,我们——正如我们的网站一样——总是“正在建构”。

围绕着(个人的与文化的)身份概念的这种混乱,事实上还在增加,人们倾向于把自己与过去可能性的实现进行身份认同,并由此把自己囿于未来的可能性。首先是某种纯粹的可能性以性格特征与顽固的习惯的聚合形式出现。它们构成了某种“第二自然”并且持续地影响我们的心理和文化身份。这种根本上的“被动性”确保了我们有诸多相同之处,使我们能够与他人互相认同。在这种情况下呈现的不是什么交叠问题,而是从“自我”(*the self*)到“同一”(*the same*)的转化。尽管个人与文化身份的实体化具有典型的人与人类文化的属性,但是在文化和历史上它所呈现的程度却是千变万化的。正如我在本章的导言中所指出的,在传统社会里,个人身份与文化身份通常颇为稳定,而在现代文

化中,这些身份却是以高度的不稳定性为特征的。这种过程在这一时期身份概念所经历的嬗变中得到了反映。毫不奇怪,它与日益增长的个人与文化的反思性携手并行。当个人身份与文化身份相对稳定时,它们显然很少引发问题。如果个人身份与文化身份经历着急遽的变化,那么它们的自我确证会消失,而反思性会日益凸显。新的媒介在这种过程中扮演了极为重要的角色。

● 3. 身份认同与媒介交流

我曾经指出,拥有身份则意味着拥有反思性,而这种反思性表现在我们的自我形象中。在笛卡尔的传统中,身份被置于明确的意识里,这种自我形象被视为直接内省的结果。易言之,在笛卡尔的观念中,我们直接洞察我们自己个人的和文化的身份。但在前面所讨论的笛卡尔的批评者们看来,却因其肉体的和无意识的层面而不可能像这样直接洞察身份:自我认知几乎总是要经过媒介(mediated)。只有通过我们的语言、形象、饮食习惯、时尚、栖居、行为、制度等(参阅第六章)的文化表现的间接途径,我们才能认识自己(以及我们的文化身份)。进而言之,由于身份的社会特性和我们具有将自己与他人认同的倾向,我们不仅从我们自己的表现中认识自己,而且从他人的自我表现中认识自己。

如果我们希望更密切地审视这种“表现途径”,保罗·利科的叙事身份模式(narrative identity model)则提供了一个极好的出发点。在他的著作中,利科详尽地考察了叙事在人类身份的体验与构成中所扮演的媒介角色(利科,1985,1991b)。鉴于主页也是经由某种(通常是叙事)象征表现的间接途径而创造出来的身份,因此在把网址与主页理解为后现代身份建构的问题上,利科的观念构成了极佳的理论出发点。

在利科看来,叙事不仅是关于人类身份的一种恰如其分的隐喻,而且还是一种卓越的媒介,我们的身份借助叙事的帮助而得以赋形。我们的身份是包含在我们的生活故事里面的。这种故事并不是给定的,而是通过我们的行动以及对行动的反映而获得的形式。利科在此发现了三重模仿(a threefold mimesis)的发生。首先,我们的生活本身就具有一种叙事的预先构型(a narrative prefiguration)。利科认为这有赖于那些引导我们行动的实践知识。我们从意义的



维度与我们的人类同伴交往,从中获得体验:我们区分动机与利益,我们设定标准并且寻绎价值,我们试图实现某种生活理想。因此,在某种意义上,我们的行为已经包含了某种隐匿的叙事(模仿)。我们坚持不懈地努力去攫住我们的生活故事(的意义)。我们的生活是一种不懈的“叙事追寻”(利科,1991a)。

利科把显在叙事(explicit narratives,它不同于我们所谈论的自传与小说的日常生活叙事)中对前叙事的一致性的这种体验性表达称为模仿。在此,他像戈夫曼一样涉及了戏剧论,尤其是涉及了亚里士多德在《诗学》中对悲剧的分析。亚里士多德所讨论的核心是情节(叙事程式)问题,即对某种一致的、有动机的行动过程的描述(参阅我在第五章中关于情节概念的论述)。按照利科的观点,可以把情节理解为一种“异质的综合”(利科,1992,141页)。情节把形形色色的因素融为一体,从而得以建构起来,比如说,人的行动与磨难,未意识到的环境与(致命的)巧合事件。由此,故事变成了一个完整的总体(a complete whole)。(亚里士多德,1984,2321页;参阅利科,1991a,21页)从这种完整的总体中,可以区分出空间与时间的维度,恰如可以从构成其基础的体验对此加以区分一样。戏剧学上称之为时间与地点的统一,这是建立在角色性格基础上的,具有故事的形态,保存过去,预期未来。故事有着明确的开端、中段和结局。故事完整的含义是:它具有一个富有意义的结尾。故事整合先前的异质因素而创造的时空意义的构型,利科称之为和谐(concordance)。当然,和谐并非是一种静态的情境,而是被不和谐不断地威胁和干扰,例如威胁到故事的统一性与有意义结尾的陡转。故事是行动(情节)不断地受到干扰的过程。这就使其成为了一种动态的整体。利科把这种辩证法称为一种不和谐的和谐(a discordant concordance)。

利科把叙事身份建构的第三步称为模仿3(mimesis3),与自我叙事构型的反思性运用相关联。故事(情节)的统一是与剧中扮演角色的人物性格的统一密切联系的。讲述故事意味着讲述谁干了什么以及为什么会这样。故事讲述人物性格是如何发展的。正如故事本身一样,人物性格也经历了不和谐与和谐的内在辩证论。偶然事件在人物性格中获得了某种叙事的一致性。但是,也正如故事的稳定性一样,人物性格的稳定性是极为纤弱的,会不断地面临着威胁其和谐状态的异质因素的回归。重大的浪漫传奇、个人的深仇大恨、政治或意

意识形态的转向或危机、重大的社会事件、毒瘾、疾病与死亡；所有这些事件都可以使某个人的人生故事发生意外的转折——比如在肥皂剧中那样——挑战与破坏人物性格的稳定性，并且最终摧毁它。

尽管利科笔下阐发的多数是个人身份问题，但他也提供了文化身份的叙事本质的一系列例证。譬如，他指出以色列人的文化身份是与圣经故事紧密联系在一起。出埃及记、迦南定居、大卫王国等故事，可以视为犹太人的历史和性格的表达。然而按照利科的看法，我们同样有理由认为，犹太人通过讲述这些故事而获得了他们的身份。个人与文化身份的叙事模式使得我们一方面能够更好地理解同一与自我的关系，另一方面理解自我与同一的关系。而且，这种模式也阐明了我们身份的虚拟本质。我们将在下节表明，这种虚拟性能够最清楚不过地说明以 ICT 为媒介的身份建构。在利科看来，前面所提到的在同一与自我之间的张力，就是故事中和谐与不和谐之间的张力。故事发生在故事的各极之间，在故事中，人物完全保持同一性，而在遇见异变之际，人物性格的稳定性完全碎裂了。利科把穆西尔的小说《没有品质的人》(*The Man Without Qualities*)作为一个生活故事的例子提了出来，自我在这个故事里完全丧失了其性格特征，因而再也无法实现身份认同。易言之，在我们前面章节所讨论的纯粹可能性的逻辑空间的意义上，主人公乌尔里希(Ulrich)的自我变成了一种虚拟。主人公性格特征的丧失与故事结尾的危机相呼应，在某种意义上，也与我们在当代文化中的故事危机相呼应。在后现代社会，宏大的政治故事/叙事已经失去了它们的说服力。自我的虚拟性，自我作为纯粹的可能性，在由 ICT 所创造的虚拟现实的可能性的观照下，获得了特殊的意义。

利科的叙事模式也引导我们更好地理解身份的社会维度。通过讲述故事，自我总是与他者缠绕在一种辩证关系之中(利奥塔, 1992, 3, 317—319 页)。他者在建构我们身份的故事中扮演着形形色色的角色。首先，我们通过故事中出现的他者(他或者她)来认同自己的身份，我们生活在这种(亚)文化的故事圈子里。其次，由于他人总是我们讲述自己生活的故事的组成部分，并且由此而塑造我们的身份——象征互动论者也把这一点论述得颇为到位，因此他者有助于建构自我。第三，我们自己在他人的生活中扮演了一种永恒的角色。在自我与他者之间的所有这些辩证形式，导致了我们需要持续不断地在他者的故事中



攫住自己的身份(查帕,1988),使我们的叙事身份好像是一种“故事织锦”(利科,1985,356页)。如同米德的象征互动论那样,利科的叙事身份模式采用了多元自我(multiple self)的概念。这种自我形象作为故事肌理的组成部分,似乎与(万维)网的隐喻颇为切合(在万维网中,凭借不同的视角可以看到,自我既是蜘蛛,又是蛛网)。

利科集中对虚拟故事进行了详尽的分析。当然,人们可以说利科因此忽视了生活与故事之间的差异。因为“故事并非是生活,而是讲述”(敏克,1970,557页)。利科反驳说,正因为生活不是故事,我们的生活与自我之间的关联并非能够说得清楚,而是开放性的,可以有多种诠释而没有定论,所以我们需要故事的和谐性来对威胁我们的异质因素加以核查。这就进一步强调了叙事身份不单是一种前存在、前语言学的身份表达,而是一种建构。作为一种想象力的创造,叙事身份因此可以称为一种文学虚构,它不是一种理论抽象,而是一种具体的、富含意义的语境,我们体验它并且生活于其中。由此,我们同样可以——联系到第九章对“虚拟”概念的分析——在该词的另一意义上把我们的叙事身份称为虚拟。然而正是这种虚构的形态能够引发真实的效应。^①我们存在的形象影响到我们和他人的行动与体验。这就是为什么我们把自我表现看得如此重要的原因,也是为什么使之成为可能的媒介在我们的文化中扮演如此重要角色的原因。

利科的叙事身份理论对分析和阐释(借助和使用信息与传播技术进行的)个人与文化身份建构问题提供了一个有用的框架。但是把利科的理论用于像

① 这里的观点与休谟以及他的现代追随者如德奈特与帕菲特的观点有着重要的不同(德奈特,1993;帕菲特,1984)。他们的论点是,鉴于自我是一种纯粹的虚构,因此它根本就无关紧要,而在利科的故事中,文学虚构事关重大。毕竟,这是一种建构性的虚构,源自我们的自我阐释。把利科的叙事身份的概念与德奈特受休谟的启发所提出来的自我作为叙事重心的概念相比较,可以清楚地看出问题所在。德奈特在《自我作为叙事重心》中把自我与物理学的重心概念相提并论,称之为“理论家的虚构”(德奈特,1992)。正如在物理学概念中的情况那样,德奈特认为“自我”的概念并不指称现实中的任何实体。在这一点上,利科与德奈特的看法是一致的。而争论的焦点在于,“自我”不同于重心,不是什么理论的虚构,而是我们是其所是的虚构。对德奈特而言,“身份”像“重心”一样,是一种理论虚构,因为它是一种抽象,使我们能够从外部描绘某些现象。如果把我们的叙事身份称为一种文学虚构,那么,这是因为该概念并非是指一种前于故事的身份,而是指我们想象力的一种创造。但是,这种虚构并不是一种理论抽象,一种我们首先归于他人以便能够理解他们的行为的理论抽象(恰如我们把重心归于一个物体以便能够理解其行为一样),而是我们日常存在的一种具体的、富含意义的组构。

万维网这样的超媒体,也暴露出该理论的一系列的局限性。首先,令人惊讶的是利科倾向于把身份与某个单一的故事相联系。尽管他也谈论人类身份是一种故事编织,但是作为一种规则——由追求秩序的现代欲望所驱使——他却据此把身份与某个单一的故事相联系起来。其次,他强调和谐,强调情节的结构统一性和完整性。结果,他所勾画的人类身份同样带有和谐的印迹,而在当今信息时代(无论是在生活中还是在生活的叙事表达中),具有典型意义的身份建构却是高度不和谐的。

从跨文化视角审视,也可以指出利科错误地把亚里士多德式的和典型西方式的和谐故事作为人类身份的唯一模式(曼恩,1999,84页)。任何偏离于此的事物,他都视为崩解和混乱的征兆(同上,57页)。曼恩认为,“一致”、“时间的连续性”和“个人的统一”都不是个人的、性别的或文化的身份的本质特征,而是社会的、政治的建构(请比较我前面对身份和种族优越论的评论)。追随着女性主义批评家如巴特勒和布瑞多蒂,曼恩倡导选择性的叙事结构(alternative narrative structures)。(同上,16页)作为这方面的一个可能的例子,她考察了米娜·亚历山大的长篇小说《故障线》(*Fault Lines*)。亚历山大生于印度,在埃及长大成人,现在生活和工作在美国。在这部小说中,亚历山大给我们提供了关于她生平的一种自传性的表达,很适宜说明她的多元身份的不同的因素。她不是依靠时间的连续性,而是以她身份的空间的非连续性作为出发点,创造了一种异质的肌理,多元性的开端在叙事全过程中一再复现:“亚历山大的多重诞生故事,表现了她所经历的生来就注定要在许多地方诞生许多次的体验……她的回忆录里多种多样的开端不断地在叙事过程中复现。这些开端并不导向中间。没有导向结局的中间。”(同上,45页)这种组织原则,能够令人想起电脑游戏(参见第五章)。它与超媒体一样,可以防止她身份的某些方面受到压制,或者成为迎合他人的牺牲品。尽管亚历山大在她的小说中把自己视为“无家可归,上无片瓦,下无立锥之地的人,是个口说多种语言的含混者”(亚历山大,1993,183页),但是她的故事却不仅仅是对她身处的混乱环境的一种表现,而是一种令人印象深刻的、力图把这种混乱改变成为能够生活的秩序的努力。(曼恩,1999,37页)这一点在不同的叙事结构中具体表现出来,极为贴切地反映了一个移居者生活中的偶然性与异质性。这能够说明,可以用一种比较视角(空间



的非连续性)去分析移居者在互联网上表现自我的方式——在这个过程中,本质上有三个世界必然具体体现在一种新的文化身份上:祖国、他们现在所在的地方和虚拟国度。前两者在这种虚拟国度里可能会转变为一种新奇的、混杂的现实。

移居者的偶然性与异质性的体验可以推断为信息社会的后现代状况的特征,这是一种以多元症(multiphrenia)为特征的状况,“个人裂变为自我投注的多元性”(泽根,1991,73—74页)。和谐统一的故事无法表现和定制后现代公民的碎片般的存在(正如在移居者的例证中无计可施一样)。虽然信息与传播技术对这种碎片状态也没有什么办法,但或许可以用它来寻找与此共同生活的途径。由此,“自我的反射”进入了一个新阶段,面对着新的(数字)挑战与威胁。

● 4. 超媒体自我

在上述的讨论中,我把关于身份概念的哲学与社会文化的争论与建构身份的信息与传播媒介的意义联系起来。就身份的反思维度而言,信息与传播技术起到了最突出的作用。在后现代时代,这种反思维度不断地移向前台,其本身是以大变革和形影不离的非确定性为特征的。个人与文化身份的这种构成折射出一种状态,后现代人必须坚持不懈地努力工作,而像万维网这样的超媒体则在其中扮演了极为重要的角色。要使利科的叙事身份理论能更有效地分析超媒体身份建构问题,我们必须更深入细致地考察这些媒介影响我们身份建构的特殊途径。这种考察将与第六章中对多媒体性、互动性和虚拟性的分析联系起来。我还将详细论述链接性层面,以及这些媒介对我们的时间与空间体验的影响。但首先还是让我解释一下,为什么万维网是我分析的特定的标靶。

在最近数十年里,几乎不必提醒我们就可以看到,信息与传播技术,尤其是互联网在如火如荼地发展。现在全世界已经拥有亿万互联网用户,电脑应用软件的数量也在与日俱增。目睹互联网与(移动)电讯、视听传媒日益融为一体,我们可以毫不夸张地说,互联网正处于一个变成最重要的传媒的过程。作为这种发展的结果,互联网在身份建构与“印象操纵”方面也成为一种日益重要的因素(戈夫曼)。我们一定不要忽视属于互联网的那些形形色色的技术与协议之

间的差异。例如,电子邮件、多用户网络游戏(MUDs)、网络在线聊天系统(IRC)、万维网(WWW)以及各式各样的服务如微软网络在线服务(MSN)所采用的方式对身份建构与“印象操纵”的影响是颇为不同的。万维网在其中尤其显得突出。

首先,身份建构受到网站的重要关注。万维网不仅仅是信息交流的媒介,还尤其是主页的形式。对个人与文化身份的建构与交流而言,主页是一种卓越的形式。1996年第一次万维网个人主页调查显示,当时一千万美国用户中,拥有个人主页的用户超过60万(1/16),其中49%的用户的主要动机是“自我表现”,另外43%的用户则是想给亲友和熟人提供自己的信息。(布顿,1996)像雅虎这样的网站拥有成百上千的可以让人访问个人主页和集体主页。“主页是用来建构身份的——交流有用的信息倒是其次要作用。个人网页精心地建构个人的形象……万维网是第一聚集地之一,那儿每个人都可以建构他们自己的形象,人们都把利用信息而不是消费商品作为他们的调色板”(*)。钱德勒补充说:“网站常常标以‘正在建构中’。然而,与这种建设相关的意蕴要远远超过网站本身的建设:个人主页可以视为其制作者身份建构的反映。制作这种网页给有能力的网页作者进行自我表现提供了一种良机,这种自我表现与个人所选择的社会身份和个人的身份的维度相关。这种虚拟环境提供了一种独一无二的语境,人们可以在此语境中进行塑造自己身份的实验。”(*)

第二,非共时性的万维网因其结构而与诸如自传故事、小说和电影等叙事媒介密切相关,在ICT(信息与传播技术)崛起之前,这些叙事媒介提供了身份建构的主要框架。它们提供了比共时性媒介如IRC(网络在线聊天系统)和MUD(多用户网络游戏)更佳的框架。IRC和MSN(微软网络在线服务)因其多方面的暂时性而更像口头传播和电子邮件的一种延续。电子邮件看来在功能上是介于口头传播与书面传播之间的一种中介形式。(参阅第十三章)

第三,同时这也是使我们聚焦于万维网的额外的理由,尽管这种媒介显然拥有更多的用户,但是在与万维网相关的身份建构问题上,它至今仍然没有像多用户网络游戏那样引起更多的关注。(可参阅图克,1995)而且多用户网络游戏与万维网的不同,还因为它涉及的身份建构的虚构程度更高。

在第六章中,我把多媒体性界说为超媒体的第一定义的属性。这尤其是万



维网的特征。不同于其他媒介,万维网糅合了先前各种各样互不相干的新旧媒介形式。许多旧的媒介——比如报纸(在线报纸)和杂志(电子杂志)、收音机(MP3)、电影与电视(流动视频)——皆为万维网所吸纳,并且以无数不同的配置构型综合起来。作为一种表现媒介,万维网模糊了形形色色的艺术形式之间的区别,还抹掉了五花八门的传统媒介类型如广告、新闻、娱乐和艺术之间的边界。现代艺术从纯粹的情绪(pathos)获得灵感,而万维网边界消弭的品质却使得它成为了卓越的后现代媒介。(德·穆尔,1999,237—239页)个人主页也推波助澜。许多个人主页除文本之外还包含了照片或者制作者的形象,或者他或她的居住环境的网络摄影。它们通常都包括了制作者的电子邮件地址,如果他或者她在线,还提供与制作者聊天的机会。制作者的信息会发布出来,自己做广告(不管是专业的还是更个人化的性质),与此同时,自我也转变成为一种艺术多媒体作品。

万维网不同于更为旧式的多媒体如电影和电视,是因为它所用的一切媒介都共享着数字编码。数字特性不仅使得这些媒介可以互相转换(一台多媒体电脑能够使声音可视,或者把图像转变成为声音),而且还可以使它们能够轻而易举地拷贝下来,插入其他的表现方式中。在这种意义上,正如我在第五章和第六章所预示的,万维网可以视为20世纪的艺术,尤其是学院中先锋派运动的延续,以及造型艺术的蒙太奇和音乐中的先锋派的延续,只不过在某种程度上,万维网吸引了更多的受众。这种特性意味着网站往往利用在网络上其他地方找到的元素。因此,网站的建设是装配(bricolage)的一个完美的例证。^①实际上,与身份建构相关的是,互联网是一种媒介,它的广袤无垠与异质丛生是并行不悖的。那些希望通过主页表现自我的人,需要竭泽而渔。

在主页的多媒体表现方式中,身体的表现远比在文本取向的多用户领域(MUDs)和电子邮件(E-mail)的交流中更为重要,尽管也可以看到它们的多媒体手段日益强大。如前所述,肉体的存在与身份建构是难解难分的,以此观之,考察一下这种肉体存在是如何在此情况下具象化是颇有价值的。例如,女性的

① 列维-施特劳斯把这种“装配”视为一种方式,人们用这种方式表达他们对其经验加以归纳的基本需要:其中典型的“野性思维”是一种“具体的科学”,人们用这种科学把熟悉的、已经使用过的工具和因素重新加以安排,从而创造出新的形式。如果我们审视主页和网站草草做成的情况,那么这个概念就特别具有意义。(列维-施特劳斯,1962)

身体表达要比男性更为明显,事实上可能产生这样的情境,女性比起男性来,更不容易受到笛卡尔式的倾向的影响而忘记了身体是身份的主要组成部分。(克比,1997)

万维网至少还有另一个同样与众不同的特征,这就是其互动性(interactivity)。万维网具有超文本的结构,这意味着它在原则上拥有多线程,由此具有空间的特征而不是时间特征。在技术上,超文本是一个数据库,可以通过链接把它的因素连为一体。当然,尽管有可能对这些因素进行线性链接(或许是由于我们根深蒂固的书籍文化,线性链接往往还在大行其道),但是超文本也容许其创造者安排自己的链接方式,让读者能够通过网站的(众多)不同的路径阅读它。同样,正如利科所言,制作者自己的故事这时也可以用最显眼、最明确的方式组合进“故事的结构”之中。其结果之一就是删除了经典的、和谐的故事的结局,这并不仅仅限于故事层面——正如20世纪先锋派小说与电影的情况那样。在超文本的情况里,媒介在情节层面就已经使得结局的出现成为了泡影。

在把超文本作为媒介进行身份建构方面,这种特征同样也具有重要的意义。正如我在第三节中所论述的,我们的存在模式不同于身边事物的存在模式,因为我们的身份并不是穿越时光而依然保持不变的事物,而是事关一种可能性。线性结构的文本由于其固定的人物形象而永远不可能适合这种典型的开放性,而超文本却与此形成鲜明对照,它是以一种面向可能性的开放性为特征的。(参阅德·穆尔,2003)尤其是像万维网这样的“可建构的超文本”(乔伊斯,1995,39—59页)——即动态的超文本,随着时间的流逝,作者和读者都(或者能够)给它添加新的因素与链接——显示出与人类存在模式极为相似的开放性与易变性。这就是为什么主页比起故事来是关于人类身份的一种更好的隐喻的原因。如同人一样,主页永远处于建构之中。这就是为什么主页又超越隐喻的原因:主页是一种媒介,人类身份的开放性本身通过这种媒介获得了真正的表现。当然还必须加上一点,人类将自身与已经实现的可能性相认同的倾向,也在网页中表现了出来。主页如同它们的制作者一样,往往在其发展的某个阶段全力施为。

也可以有充分的理由把主页视为人类身份的更佳的隐喻,因为它比故事更具互动性。主页是一种环境,它将网页的拥有者置于一种积极的社会网络之



中。一方面,网络访问者通常是颇为被动地注意到主页的,在这种意义上,网站的互动性特征可能并不强于其他的、共时性的 ICT 形式的特征。另一方面,主页比起短暂的聊天来更具持久性,在一个正在变得愈加不稳定的世界里,主页为个人提供了一种相对稳定的叙事结构。抑或可以换言之,主页满足了互动性(自我)与被动性(同一)两方面的欲望。

主页是一种媒介,制作者通过这种媒介建构其身份——这种评判把我们带向了万维网的第三个特征:虚拟性(virtuality)。如果我们把超媒体视为一种可能的故事聚合的话,也就是说,是潜在故事的聚合,每一次特定的阅读都实现了其中的一种可能,那么,我们就可以说——根据力学中“虚力”概念类推——万维网是一种虚拟故事的聚合。但是,万维网是虚拟的,这是在我们前面所区分的第二种意义上的说法。我们的身份也可以说是虚拟的,因为作为我们叙事想象的产物,它具有虚构的本质,但同时又制造真实的效应(如同光学中的虚拟光源那样)。

在此意义上,互联网是虚拟性的完美表现。互联网是一种媒介,在这种媒介中——就其用户而言——只有符号交换和自我表现,然而它们确实具有特殊的现实效应。^①在日常现实中,同样也有一种持续不断的符号交换,但是,尤其是对互联网而言,这些符号在原则上可以与某种可能的指示物完全分离开来:用鲍德里亚的术语来说,它们都是拟像(simulacra),是没有原作的拷贝。在互联网的虚拟世界中,人们可以(按照自己的想象程度)“变成任何你想充当的人”,这一点尤其是在网络在线聊天系统(IRC)和多用户网络游戏(MUDs)中得以表现出来,人们可以对诸如性别、年龄或种族这些身份因素进行实验。在此意义上,身份变成了一种空虚的构造,因为在表(再)现身份的符号系统后面不存在任何东西。(库伦,1997,48—51页)在图克对多用户网络游戏的身份建构的调查研究中,其中一位回答者说出了这种实验对我们日常生活的体验所产生的影响,他评论说:“现实生活只不过是另一个窗口。”当虚拟建构只是一种单纯的玩物时,我们关注的不应该是穆西尔的没有品质的人,而是没有人的品质,亦即一种没有任何个人卷入的游戏。

① 比较前面所提到的电子鸡(Tamagotchi),这种虚拟的宠物证明能够引发强烈的情感,即使它几乎不能被抚抱,而它的主人事实上无异于操控一系列抽象的符号。

互联网用户通常都把自己与他们的化身的虚拟品质相认同,因而受到“冒充身份”效应的影响。一个男子在互联网上佯装女人,则会被其他用户当作女人一样来对待,由此(以日常工作的现实中抽绎出来的性别预设为基础)被机动地置于女性主体的位置。仅仅是作为一种可能性,这类人在此体验到了自我的虚拟形象,而与此同时还体验到了精神身份的社会境遇。在上述的德·戈鲁特(1997)关于多用户网络游戏玩家的调查研究中,这一点显得更为清楚,在网络游戏中,可以看到把自我表现为无性别(因此是无身体)的角色是不被接受的,因为其他玩家显然无法把任何意义赋予它。

建构这种“假冒”身份的网页是小说、电影和其他虚构艺术传统的一部分。但万维网则与这种传统相悖离,因为许多网页往往都会以电子邮件地址、照片、简历、观点和见解等形式来指涉某种离线身份,这些都意味着在网络外面有某个人。在真实的与假冒的身份之间的边界线是变动不居的。个人主页上的印象处理恰如虚拟身份的创造,需要想象与虚构。与此相反,假冒身份则可以由网络用户加以映象式的挪用。

万维网的另一个重要特征是链接性(connectivity),这一点在前面的讨论中已经有所预示。在万维网上有无数的网站连接着成千上万台电脑,迄今所有的网站已经拥有超过十亿的网页,它们通过密切相关的超文本链接网络彼此联成一体。这种网络构成了一种社会超文本,不仅能够让人们互相交换信息,而且还能够行动、交流和建构,以及保持个人的和文化的身份。(埃里克森,1996)这一点明显地把作为传播手段的万维网与旧式的广播媒介如收音机和电视区分开来。后者是由相对少数的信息与故事的制作者为广大消费者提供服务,而在万维网中,消费者与制作者同样具有堪可匹敌的巨大数量。(瑞德,1998)任何人只要能够拥有电脑和网络连接——在荷兰这类人占了人口的绝大多数——在原则上就能向世界展示自己,或者通过链接这种社会超文本的一部分,为自己塑造一种身份。

实际上与身份建构的关系特别密切的万维网还会导致个人与公众之间的边界线消失。自我可以在公众舞台上表现自己——用戈夫曼的话来说——这种舞台已经变得更加巨大、更加变化多端和具有匿名性。在主页上不乏先前主



要属于个人领域的元素,例如日记式的笔记、旅行见闻讲演、个人生活照片等等。^①在万维网的匿名的公共领域中,人们不想让自己感到难堪的需要——按照戈夫曼的看法,自我在公共领域的表现仍然是一个重要方面——已经变得不再紧迫。这种边界消失还导致了个人利益与集体利益之间的差异变得模糊不清,这还是一个有政治和社会含义的事实。例如,这对于“公共领域”的定义来说意味着什么?在这种灰色区域中什么是与政治和社会相关的问题?这对于“公民身份”的定义和政府与市民之间的关系而言又有什么蕴含?在这种关联性中引人注目的是工作领域与个人领域之间的区别也变得模糊起来。例如,雇员们与老板的网站保持着相链接的主页。这种边界消失的现象在其他日常生活领域也可以看到,比如说居家工作,或者计算机网络办公,而反过来看,则是把个人生活带进了工作场所。(弗里森,2003b)

对恒久的连通性而言,边界的消失是可能性的一种典型的结果,它日益倾向于促使网络传播成为人类首要的生活环境。原来构成生活环境的自然场所(工作、学校、家庭)现在正在变成这些网络上的节点(凯斯泰尔斯,1996)。这就把我们带到了超媒体与身份(明确地说是文化身份)建构相关的最后一个层面。

传播媒介在空间与时间的重塑中扮演了一个重要的角色,它们导致了吉登斯所说的时空分延(time-space distanciation)问题。^②传媒给人们提供了将时间与空间的边界加以延展的手段,传媒移动时间与空间,对它们重新界定。时间与空间的传统秩序是由物质环境和自然时间(比如说昼与夜或者四季的循环)所决定的,而传媒则使我们能够超越这些局限,知晓遥远的异乡人的生活状态,实际加入到这些(解空间化的)社群之中。显然,这其中还包括了在个人与文化身份的时空结构中所折射出来的对时间与空间的不同感知或体验。

万维网同样对场所与空间的体验具有特殊的意义。在前面我论述过,我认同曼恩关于在经典故事中线性时间维度是主导维度的看法。而万维网的表现方式所具有的是空间的构造而不是时间的构造。就时间与空间两个维度而言,

① 个人领域与公众领域的这种混杂,也可以在诸如在公共交通中使用手机和在所谓的电视真人秀等公共空间中看到,这种情况把个人变成了公共事件。

② 此问题可理解为全球化语境下时间与空间的混杂排列与延展的问题。吉登斯认为,资讯科技的发展重新调整了时空的距离,全球性资本主义介入本地生活与文化,使在场与缺场纠缠在一块,让远距离事件与地方性场景交织在一起,形成复杂的全球网络关系。——译者注

如果我们把身份建构过程作为一种符号和反思过程来看待,那么我们就看到,在万维网上,这种符号过程与自我故事的生成语境是日益分离的。因为把故事重新置入新的语境中正是万维网的典型特征。在万维网上,故事的作者其实已经再也无法控制其所写的东西了。在何时何地(何种语境)故事(对谁)具有意义,已经是难以确定之事,而故事正在不断地翻新着。故事在网络上搁在某处的主页内,何时被人随意地瞥见,多少有点出于偶然,但这就决定了故事的语境。这对于身份建构具有意义,已经面世的自我的故事不再是为时间与空间所限定的社会现实的永恒部分,而是在形式上不断地推陈出新。正如前面所论述的那样,万维网突出地展现了文化身份的历史易变性是如何具体成形的。因此,同样在此意义上,封闭性在本质上已经不复存在。

● 5. 精神分裂症的春天?

当鲍德里亚把主体历史的现阶段打上新型精神分裂症的标签之时,泽根关于“多元症”(multiphrenia)的论述和吉登斯激进的质疑,富于特征地体现了晚期现代社会对自我的反思。在晚期和后现代社会,无论是对个人与文化身份的解构还是重构,信息与传播技术都扮演了一种至关重要的角色,因为它使得身份似乎已经固定的基础成了问题,同样也因为它是极好的符号测试场地,主体性的新形式就在这儿搞试验。本章集中论述了信息与传播技术——尤其是万维网——与身份建构的相关问题。在互联网用户的主页上,我们是否确实发现了这些人视为我们时代特征的多元的个性?

显而易见,身份建构在超媒体的影响下正在经历着变化。前面我曾经论述过,首先,万维网是一个充盈着异质性的平台。在那儿,旧有的边界正在消失,原先判然有别的媒介与叙事的形式,现在正在互相糅合在一起。这种平台给个人提供了机遇,使自我的再语境化的新形式得以发展。其次,超文本与多线程使典型的传统故事在情节上的封闭性受到了冲击。超文本并未变得僵硬起来,网站如同人们一样,总是在建设中。第三,互联网的特征在于,在虚拟世界里,你能够变成“任何你想成为的人”,而真实与虚拟身份之间的分界线是含混不清的。第四,个人与公众之间的边界趋于消失。第五,已经面世的故事不再是为



时间和空间所限定的社会现实的一个固定的部分。自我的故事在变动不居的使用语境中塑型,这是一个事实,既可以强化与其他故事的联系,也能够终结于虚拟世界之中,虚拟世界自身正在成为一种独特的真实。

然而,根据“真实存在的主页”去谈论“多元症”甚或“精神分裂症的春天”(斯滕格,1991),这在我看来颇有点夸张。不少个人和群体的主页确实反映了迷人的差异性和21世纪初个人与文化身份的多元性;但这似乎并不能证明这些用词就是病态的空洞术语。^①抑或我们应该像斯滕格那样,把现阶段的发展仅仅视为一种对身份进行更为激进的消解的标志?有些人注意到了数量可观的、与日俱增的精神分裂症的出现,尤其是在ICT用户的增长蔚为大观的那部分世界里。这方面最引人注目的综合症就是所谓的多重病态人格综合症(MPD)。那些多重病态人格综合症的患者——主要是女性,她们几乎毫无例外地经受了引发精神分裂症的创伤体验——拥有两种或者更多的人格,这些人格反过来又主宰和控制了她们的行为。每一种人格都有特定的病理特征(年龄、种族、性别和性取向、性格特点、笔迹、情绪、脑电图扫描反应、对医药的敏感性以及特定的病症),很多病例都不受社会网络的约束。在前面所讨论的意义上,每一种人格都多少具有其统一的人格身份:在他们各自的生活故事的表现中,他们展示出时间与空间的连续性和一致性。总体而言,他们的性格大都简单平实。尽管在大多数病例中,不同的人格没有或者几乎没有意识到互相存在的知识(因为他们是不同的人格而不是同一个人的不同方面),但是也有病例报告说,不同的人格同时共同存在,互相之间多少有所意识和发生矛盾冲突。(库恩斯,1984)

在1980年,多重病态人格综合症(MPD)首次被收入权威性的美国精神病学《精神病诊断与统计年鉴》(DSM III)中,作为四种分裂性精神病之一,而在该年鉴第四期(1994)中,这种病症被重新命名为分裂性身份认同错乱(Dissociative Identity Disorder)。在疾病国际编码(ICD)的最近一版中,该现象则仍然被归入多重病态人格综合症。在1980年之前,通常将其诊断为精神分裂症或歇斯底里分裂性错乱。1979年的一份文献研究报告说,在整个精神病学史上只发现将近200例多重病态人格综合症病例,1990年代发表的一系列研究成

① 我曾经与瓦莱里·弗里森一道,分析过一系列有代表性的主页。这是荷兰政府委托的信息港研究项目的一个组成部分(弗里森与德·穆尔,2000)。

果作出了评估：美国人口中大约百分之一的人（这意味着大约有三百万人）患有
多重病态人格综合症。（奥弗西和沃特司，1994）

这听起来颇为令人惊心。在人们从这类描绘中得出结论之前，你最好意识到
多重病态人格综合症是一个充满争议的问题。尽管这类疾病的诊断通常不会遭到否定，但是关于它们的解释却众说纷纭，这表明在众多争议中，该疾病本身呈现出复杂性，这种精神错乱病症在不断地重新构型。批评家们把多重病态人格综合症称为一种医源性疾病，这种疾病是由治疗本身引发的，与此相类似的是从1880年代到1890年代出现的大量的歇斯底里反应。多重病态人格综合症的辩护者认为，拒绝承认这种病症的阻力是与下列事实相联系的：笛卡尔关于个人身份的一系列假设仍然盛行于医学专业和普通公共领域，而这种精神错乱病症暗中破坏了笛卡尔的预设。

然而，多重病态人格综合症在什么程度上可能是由治疗引起的问题，已经不如它最初浮出水面时令人关注了。我在本章中曾经论述了任何身份都是一种建构。在我看来，多重病态人格综合症似应是后现代文化的一种生活建构，正如歇斯底里症是维多利亚时代暧昧的、男性中心主义的性道德的一种建构那样。既然标识存在着，那么毫无疑问，临床医学家就会用它来解释症状，把原来他们作出不同诊断的症状，现在解释为多重病态人格综合症的症状。至少不能否认，《精神病诊断与统计年鉴》在对这种病症的认识上具有启迪性的影响。不过还是应该补充说，这里必然存在多重病态人格综合症诊断和提示的真正的滋生地，正如在19世纪最后数十年中存在着“歇斯底里症的春天”一样。因此，多重病态人格综合症相关症状的大量增长，甚至连那些反对这种病症存在的人也无法否认。

仅凭这一点，当然还不足以得出结论说，多重病态人格综合症汹涌而来，预示了个人与文化身份的更大的土崩瓦解。假如真的有百分之一的美国人口遭受到多重病态人格综合症之类的痛苦，那么也就可以由此推论说，事实上存在着一个特别的——尽管是令人不安、数量巨大的——人群，他们未能成功地应对快速变化的、碎片化的后现代社会，结果就导致了分裂性精神错乱病症的发生。^① 无论如何，在仍然多少属于正常的分裂形式与病态的分裂形式之间作出

① 我认为，詹姆斯·格拉斯正确地指出了，我们应当像斯滕格那样把这种病患加以浪漫化。分裂性疾病通常会带来严重的痛苦（格拉斯，1993）。



区分,看来还应是谨慎的(需要记住,这里正如人类生活其他领域一样,毫无疑问存在着二元对立,但是在两个极端之间,还存在大量的等级序列和位置)。像许多精神病症一样,多重人格可以视为正常状态的病理放大。

分裂状态是人类生活的自然组成部分。譬如,(白日)梦,汽车高速公路催眠,宗教迷狂或性欲迷狂,陶醉于书籍、电影和电脑游戏之中,由醉酒和服用其他药物所引起的迷幻状态,等等。而如果我们按照利科的看法把自我视为一种故事的编织,那么我们就已经接受了某种类型的分裂。或如德奈特所言:“你可以在一个人身上发现多重自我……这一切都说明了这种情况,故事并不粘附在一个自我、一个想象性的自我之上,而是凝结在(无论如何都会凝结得更好)两个不同的想象点之上。”(德奈特,1992,88;参阅德奈特与亨菲,1989)这种非病态的多元身份的形式与病态形式之间的差异,在于后者身上的形形色色的人格呈现出更为强烈的分裂状态,它们之间的转换往往完全失控,多为外部条件所引发。(格拉斯,1993)在一个健康人身上,尽管所有的异质性和碎片性仍然保留着一致性,但也会有同样的体验。

无论是谁,都能够把自己在线的身份与其日常生活的身份统一起来,因此,没有理由说他要比那些保持离线身份的人在精神上更为病态。或许,按照后现代社会的观念来看,他甚至是更为健康的人。正如我在前面所论述的那样,身份建构的新形式可以视为对生活在后现代迷宫的挑战所作出的社会心理的应对。(戈察克,1997)此外,雪利·图克在其《屏幕生活:互联网时代的身份》(*Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*)中,对前互联网时代予以“祝福”,他指出:“每一个时代都会为心灵的安康而建构自己的隐喻。不久之前,稳定性还是得到社会的高度评价与文化的强化的。严格的社会性别角色,重复的劳动,期望终生从事一种工作或者待在一个城市,所有这一切都被作为界定健康的统一的核心。但现在这些稳定的社会领域已经崩坏了。在我们这个时代,人们用流动性(fluidity)而不是稳定性(stability)的来描绘健康。现在至关重要的是要能够适应和改变——新的工作、新的事业方向、新的性别角色和新的技术。”(图克,1995,255页)由此观之,发展多重人格是面对信息社会的社会文化生活的变化所作出的一种正常而健康的回应——未必更为卑下或者更为病态,而是明白无误的迥异其趣。

第十一章

虚拟人类学：

赫尔姆斯·帕里斯勒诠释赛博人

那些想找寻家园，找寻一片有安全感的故土的人，必须牺牲信仰。忠于自我思想的人，无法回归。

我们不断地需要新的慧眼，为了看到以前看到的但不能保存的事物。

——赫尔姆斯·帕里斯勒

188

赛博空间的奥德赛

在赫尔姆斯·帕里斯勒(1892—1985)在世的最后十年里，这位长期处在同时代人马丁·海德格尔阴影笼罩下的德国哲学家兼社会学家的著作重获世人关注。鉴于他仅有少量作品被翻译成英语^①，这一事实致使过去对帕里斯勒作品的关注仅限于德国和荷兰^②。帕里斯勒在他的《有机体与人类的发展阶段》

① 直到最近，除了一些较短的篇章，帕里斯勒的著作都没有被翻译成英语。我们无法从《洛特律治哲学百科全书》(*Routledge Encyclopedia of Philosophy*)中查找出他的名字。但最近出版的《公众的限制：社会激进主义批判》(*The Limits of Community: a Critique of Social Radicalism*, 1999)——德文版 *Grenzen der Gemeinschaft: eine Kritik des Sozialen Radikalismus* (1924)的一个译本——以及他的哲学巨著《有机体与人类的发展阶段》(*Die Stufen des Organischen und der Mensch*, 1928)的一个译本，正在移译出版。

② 这可以用这个事实部分地加以解释，即由于他的犹太出身背景，帕里斯勒曾在1933年被国家社会主义政权驱逐出境，此后1934—1951年他在荷兰格洛宁根省(Groningen)担任教授(战争期间他也是隐居于此)。他颇为笨拙的德国人的风格也可能阻碍了他的作品的流传。现在有关帕里斯勒的出版物和研讨会正在与日俱增，这表明对他的著作的关注甚至在英语国家也正呈增长之势。



(*Stages of the Organic and Man*, 1928)一书中提出了“离心定位”(Excentric Positionality)的概念,事实上这是他的哲学人类学新主题能够成立的一个原因,因为这个概念使我们能够对信息和传播技术,例如电子显现和虚拟现实获得更好的理解,远胜过我们原来从一种笛卡尔式的二元本体论那里所获得的目前关于技术的大多数诠释。电子显现和虚拟现实——它们与诸如机器人、人工智能、人造生命研究及基因工程等技术一道——是创造超人类生命形式和后人类生命形式(未必是有意为之)的信息化程序的组成部分^①。我将以帕里斯勒的定位理论为基点,讨论借助电子显现和虚拟现实而正在形成的赛博生命形式将导致第四类定位出现的问题,我们可以从这类定位中分辨出另一种有意识的“疆界现实化”(Grenzrealisierung)。

我的论述包含三部分。首先,我将介绍作为帕里斯勒哲学人类学核心的“定位”概念,并将这一空间概念与海德格尔以时间为中心的此在概念进行比较,然后再对帕里斯勒的人类学的纯粹共时属性加以简评。其次,我将更充分地讨论电子显现和虚拟现实,以及由笛卡尔对这些技术的哲学诠释所引发的一些乌托邦憧憬。第三点也就是最后部分将从“定位”视角给电子显现和虚拟现实加以解释,以阐明新型的赛博人定位——我提议名之为“多元离心定位”(poly-excentric positionality)——它呈现在这些技术之中。我将以帕里斯勒的《有机体与人类的发展阶段》最后章节所介绍的人类学三大原则为基础,表明这种新类型的设定并没有让这些新技术的拥护者实现他们所提出的乌托邦愿景,反而会加剧存在的“无家可归”之感,按照帕里斯勒的看法,这正是人类生命的特性。

● 1. 离心定位

我们只有把帕里斯勒提出的“离心定位”的概念置于人类的限度加以观照,我们才能领会到这是一个在现代哲学中压倒一切的主题。(参见德·穆尔,2003)当然,人类的限度(the finitude)并不是唯一的现代主题。它早在中世纪

① 这种超人文主义的纲要将会在第十四章和第十五章中得到更充分的讨论。

的思想中就已扮演了一个令人瞩目的角色。然而,正如奥德·玛奎德所阐释的,在现代哲学中,这一概念的含义发生了一个重要的转变。这种与超验的上帝相对应的人类的有限性,首先是作为被造物而被理解的——也就是说,它没有自身的基点——而在现代世俗文化中,它被内在地定义为受空间与时间所限制的东西。(玛奎德,1981,120页)帕里斯勒和海德格尔之间一个重大的差异在于,事实上他们对人类的反思是从不同的限度出发的。在《存在与时间》中,海德格尔以时间的限度为起点。在这一语境中,限度主要被理解为必死性和人类的存在方式(Dasein,字面译为:此在),以这种必死性的意识为特征的限度,因而被定义为向死而生(Sein zum Tode)。而在《有机体与人类的发展阶段》中,帕里斯勒的起点则是以空间的限度为起点的,这种空间中的限度,主要被界说为定位与人类生命。就人类生命与其定位的特殊关系而言,它是解中心的(as decentred),用他的词汇来说,则是“离心的”(exzentrisch)。

因为海德格尔在他对人类此在的分析中——并非作为一种人类学的分析,而是作为生存的普遍问题的基础分析——把时间的体验作为他的出发点,因而在很大程度上他抽空了人的肉体性(内在的空间性)。与此相关,他强烈地反对人的对象化理论研究,并因此表现出对唯心论传统而不是唯物论传统的一种亲和感。(参看舒尔茨,1953/1954)相反,帕里斯勒通过对空间维度的强调,把我们的身体(的相关联系)归因为中心角色。与此相应,在帕里斯勒人类学中,生物学维度扮演了一个至关重要的角色,而且是他旨在把人与其他的——生命体和无生命体——身体区分开来的分析中重要的组成部分。

帕里斯勒分析的出发点是“生命体本身就是与无生命体判然有别的”,这是因为生命体不同于无生命体,它不仅拥有外形轮廓,而且还以某一界限为特征,并由此以对这种界限的超越为特征。此外,生命体的特征还在于它与其界限具有一种特殊的关系,这种关系把生命体与外部世界分离开来,帕里斯勒称之为“定位”。生命体的定位和它们的双向性相关联:它们与其界限构成的两个方面都有关,既与内部有关又与外部有关。(帕里斯勒,1975,138页以下)帕里斯勒先于瑞尔的后批判理论,他运用双向性(double aspectivity)这一概念,明确反对笛卡尔式“广延之物”(res extensa)和“思维之物”(res cogitans)的二元论,在这种二元论中的两个支点都是以本体论为基础的,与此相反,帕里斯勒并没有



把身体和思想看成是属于孤立的本体论范畴,而是将其作为一个统一的人类有机体(想象成一个精神/肉体的统一体)的各个方面。

不同的定位组织方式决定了植物、动物和人类之间的差异。在植物开放性的组织结构中,生命体并不囿于其定位关系中,它无论是外部还是内部都不存在一个中心。换句话说,植物的特征是具有一种捉摸不定、无法定位的边界,既无主体,也无客体。(帕里斯勒,1975,282页以下)一种具有自我定位属性的关系首先出现在动物封闭性的组织结构中。在动物身上,跨越界限的关系是以一个中心为中介的,这个中心在肉体层面上可以通过神经系统而设定,而在心理层面上则以对环境的意识为特征。和植物颇为不同,动物不仅是一个身体,而且还内在于它的身体。人类生命形式之所以能够把自己与动物相区别,是因为人类也和这个中心保持一种关系。虽然人类也(一直)占据了一个中心位置,但是他们和这个中心还有一种特殊的关系。因此存在第二种中介:人类意识到他们体验的中心,此中心,就其本身而论是“偏离中心的”。“人不仅活着并体验他的生命,而且他也体验着他生命的体验。”(帕里斯勒,1975,364页)换句话说,作为偏离中心的生物,我们无处可以体验,而且我们也无法体验我们何在。^①从身体的维度来表述:“一个活着的人是一个身体,内在于他的身体(作为内部体验或灵魂),并同时作为特定视角外在于他的身体,从这种观点看,他是内外兼具的。”(帕里斯勒,1975,365页)由于人类存在的这种三重限定,人类生活在三重世界里:一个外部世界(Aussenwelt),一个内部世界(Innenwelt)和一个文化共享的世界(Mitwelt)。^②因为生命所特有的双向性,这三个世界各自都是既从内部的视角同时也从外部的视野显现于人类。我们的身体(作为外部世界的一部分)既是一种身体(Körper)——也就是说,在万物之中它在一种客观的时空连续体中占据了一个特定的位置——也是一种生命体(Leib),它作为我们的感知和行为的中心而发挥功能。谈到内部世界,它既是灵魂(Seele),是我们精神生活的行动源泉,也是生活体验(Erlebnis),是心理变化过程发生的剧场。就文明世界而言,我们既是创造这个世界的我(Ich),也是在我们被这个世界支撑并

① 通过这种对主体的去中心定位的强调,帕里斯勒的哲学人类学清晰地预示(新)结构主义的人类概念,比如说,就像我们在雅克·拉康的著作中发现的那样。

② 关于这种关联性,也可参见第四章对这三个世界的文学探析。

塑造的范围内的我们(Wir)。

在结束对帕里斯勒哲学人类学一些关键概念的这种简短阐发之际,我想作出一种评判。根据帕里斯勒的理论,偏离中心的定位是最高层面的定位:“有逾于此的更进一步发展是不可能的,因为生命体在此的确已臻于其自身的止境”。(帕里斯勒,1975,363页)从帕里斯勒所具有的生物学背景来看,这种很难解释为人类中心论的论调多少有些出人意料。以(新)达尔文主义进化理论为基础,预测人的生命进化已到达其终点,这似乎有些天真。毫无疑问,帕里斯勒在《有机体与人类的发展阶段》一书中,有很好的方法论和政治上的理由把生命的历时维度用括号包裹起来。(参见玛奎德,1982,122页)他的分析主要不是针对生命的进化或历史的发展,而更多的是一种对地球上不同生命形式的可能性状态的共时分析。然而,正如劳尔·诺塔所论述的,这种独一无二的共时方法,却排除了提出大量重要问题的可能性——例如,关于内部世界(Innenwelt)、外部世界(Aussenwelt)和文化共享世界(Mitwelt)非平行的历史发展问题的思考。因此他建议用一种历时的方法补充帕里斯勒的共时方法(诺塔,1991)。譬如,为了厘清离心定位上述三个领域的历史性发现,帕里斯勒追随诺伯特·埃里亚斯,对这种解中心化过程进行了考察。而在诺塔看来,帕里斯勒关于三种生命形式的共时拓扑学仍然还只是一种概念的框架。这意味着在诺塔的分析中情况也是一样,在现存的定位类型之上的进化的、历史的和/或技术的发展的影响,尚无法引起人们的重视。依我看来,这种限定性无论是在理论上还是在实践上都不是富有成效的,无法像当今生物技术和信息技术那样,似乎影响了人类定位的本体论结构。在诸如电子显现和虚拟现实这些信息技术中,一种新的定位类型正在出现,它已经无法再用离心定位的概念来恰如其分地加以描述,我将试图通过对这种类型的展示来阐明这一点。

● 2. 电子技术与虚拟现实

在帕里斯勒的《有机体与人类的发展阶段》中,技术占据着一个重要位置。依照帕里斯勒的观点,技术不可避免地离心定位相关联:“作为一种偏离中心的生物,人处于不平衡状态中,他无处容身,他在虚无中伫立于时间之外,他的



构造缺少一个家园。他仍然总是不得不成为‘某物’，并为自己创造一种平衡。”（帕里斯勒，1975，385页）出于这个原因，我们可以断言——人类本质上是人造的（artificial by nature），这作为人类学三个基本法则中的第一法则，源于帕里斯勒在《有机体与人类的发展阶段》最后一章关于离心定位的概念。“人试图逃离他本性无法承受的偏离中心的状态，他想弥补他生命形式构成的不足。偏离中心和需求的弥补是同一回事。我们不应从心理学意义上或从作为主体的某物的角度来理解这一语境中的‘需求’。它是某种在逻辑上优先于所有需求，驱动力、趋势或意愿的事物。在这种基本的需求或裸程（nakedness）中我们发现了万事万物的动机，尤其是对人类而言，这种动机集中体现在对非真实（irrealis）的关注和人工方法的运用，这是技术人工制品和它所服务的文化的终极基础。”（帕里斯勒，1975，385页）换句话说，技术和文化不仅是——甚或在首要意义上不是——维系人类生存的手段，而且还是一种“本体论的必要性”（帕里斯勒，1975，396页）。在这种意义上，我们可以名正言顺地宣称人类从来就是赛博人，亦即：人类是由有机因素和技术因素双重构成的生物。（参见戴维斯，1998，10页）技术和文化的世界是人类的欲望表达方式，人类意欲在他们与世界、与他们的同伴以及自身相分离的沟壑上搭建起沟通的桥梁。

自古老的洪荒世界以来，技术一向是以跨越边界为指向的，时间和空间上的各种边界皆由我们的限度而生成。这既要采用“阿尔法技术”（alpha-technologies），譬如说书写，书写能够弥补我们时间上的限度，使我们能够利用我们先辈的知识和经验，并将我们自己的知识和经验传递给我们的后代，也要采用“贝塔技术”（beta-technologies），尤其是自从自然科学诞生以来，贝塔技术发展迅猛，蔚为壮观。例如，望远镜和显微镜已（部分地）使我们能够克服感觉空间的限度。正因如此，彼得·维贝尔在他的《电子时代的新空间》（*New Space in the Electronic Age*）一文中认为，现代技术必须从根本上理解为电子远程技术：“技术帮助我们充实、跨越、克服因缺席出现的不足。所有的技术形式都是远程技术并为征服空间和时间的距离而服务。然而，这种在距离和时间上的胜利只是（远程）媒介的一种现象学的层面。这种媒介真正的作用在于克服因距离和时间，因各种形式的缺场、离弃、分离、消失、干扰、撤销和丧失而引发的心理困扰（恐惧、控制机理、阉割情结等）。通过克服或关闭缺场的消极视野，技术媒介变

成关注和在场的技术。通过使缺场可视化,让它成为符号性的在场,媒介同时将缺场的不利后果转化成为令人愉快的结果。在征服距离和时间之时,媒介还帮助我们克服恐惧,运用它来激奋精神。”(维贝尔,1992,75页)^①

在我看来,根据这些情况,我们也必须看到新近的数码技术如电子显现和虚拟现实(telepresence and virtual reality)的发展。在电子显现中,给人配备一个提供三维图像显示的数据头盔、耳机,以及一副“数据手套”或“数据服”,衣服的各个部位配以自动记录身体运动并能使触觉体验浮现于脑际的传感器。头盔、手套及衣服与一个机器人相联结,机器人同样也配备了照相机、麦克风和传感器。借助这种视觉显示装备和耳机,我们能够接通机器人的人造感觉,去观察、聆听和感受,而由于有了作为中介的计算机,它自动记录我们(几乎是)“实时”的运动,并将之转译为对机器人的指令,机器人便对我们的运动作出反应。当我们扭动我们的头,机器人也扭动它的头;当我们向某物体伸出我们的手时,机器人也伸出它的抓手。

霍华德·莱因戈德在《虚拟现实》一书中对其关于电子显现技术的初次体验的报道颇有意思。这种体验发生在日本筑波大学庆太(Tachi)博士的实验室里,那个机器人离他只有数米之遥:“最不可思议的是当庆太博士叫我朝我右边看的时刻。我看见那儿有一个家伙身穿黑色衣服,脚上是一双浅蓝色的鞋子,斜躺在一张牙医的椅子上。他正在朝右边张望,所以我能看到在他头后部光秃的斑点。他看起来像我,而我在神思恍惚中以为他就是我,但是我又知道我是谁,我就在这里。而他在另一边,他就在那里。创造一种遥控现场感并不需要高度的逼真感……它是一种身体之外的体验,这一点是毋庸置疑的。”(莱因戈德,1991,264页)

电子显现并非是全新的现象。在前一章我受到海德格尔《存在与时间》一段话的启迪,曾经指出,已被广为接受了的技术如电话、收音机和电视可视为电子显现最初的前驱。不同于这些早期的形式,电子显现技术的用户完全沉浸在电子显现环境中,而且由于用户的身体是遥隔的,因此用户能够在这种环境中

^① 在这个段落中,维贝尔对现象学效果和他称之为技术的真实效果之间的差异作了区分。这些真实效果涉及“缺场、离弃、分离、消失、干扰、撤销和丧失”。不同于维贝尔,我并不喜欢把这种“真实”作为一种精神异常来考虑,而是——和帕里斯勒一样——把它归属于以离心定位为特征的人类生命形式。



巡游并与它产生互动。不仅外科医生能够给在另一个国家的患者施行手术,或者警察不必身冒现实之险就能逮住一个银行劫匪(假设这个银行劫匪是“以肉体”现身而不是以电子显现的方式出现)——这里暂且提到两种已经存在的电子显现应用——而且,因为这种技术并不囿于人类的范畴和人类生活状况,所以原则上,它也使我们能够修复一条基因链上某个有缺陷的连接,或者在火星上漫步。

虚拟现实和电子显现紧密相关。其主要差异在于,那种我们看似栖身其间的环境并不存在于惯常的物质感觉之中,而是一个计算机生成的世界。例如我们在第九章已看到的,这种电子远程技术的虚拟形式还有多种用途。比如说,飞行员能在飞行模拟器中接受训练,建筑师能带领客户穿行于他们的虚拟建筑设计之中,而考古学的和历史的空间——例如拉斯科洞穴——可以用虚拟现实加以仿真,以用于教育目的。虚拟现实在娱乐产业中也占有一席之地——例如,我们可以在娱乐拱廊中找到像“翼龙噩梦”这样的以三维电脑形式制作的游戏。在这些游戏以及在像“阿尔法世界”这样的在线虚拟现实世界中,我们不仅可以单枪匹马地采取行动,而且还可以与虚拟角色以及其他玩家的代表(化身)进行互动。(参见第九章)

如果像维贝尔所认为的那样,技术的终极目标是征服作为我们有限生命特性的空间和时间的距离的话,那么就很难高估电子显现和虚拟现实的价值。尽管如此,这仍无法解释那种几近欣快症的情绪,莱因戈德——和许多其他的作者一样——都曾经以这种情绪描述过这些技术。这种欣快症有一种更深蕴的,近乎宗教的因素。(参见米德格雷,1992;诺伯,1997)最终的梦想是有朝一日,电子显现和虚拟现实将把人类从其限度中解放出来,并为他提供那些在前现代时期只能归于上帝的属性——全在、全知、全能的上帝和——最后但并不是最不重要的——永恒的属性!且让我提出一个人来对这个梦想加以简短的阐明。他就是卡内基·梅隆大学的机器人专家汉斯·莫拉维克。他也许不是具有欣快症的角色,但却是最热心的电子远程显现技术辩护人之一。

在第九章中,我已经提到莫拉维克关于运用电子远程显现技术进入多元区域的概念:“人们可以想象有一个综合系统,在那里多个入口环绕着虚拟的‘总站’,每一个入口都朝向多个真实的区域。在这个总站之内,人们以仿真身体而

存在着,但是当他穿过一个人口时,整套链接系统便天衣无缝地把这种仿真体转换成为一个等候在那个区域的机器人。”(莫拉维克,1995,2页)根据莫拉维克的说法,我们最终可能“发现我们自身被分配到许多区域里,我们思想的一个片断在这里,另一个片断则在那里,而我们的意识感却留在了另一个地方”(同上)。而且,我们的全在(omnipresence)并没有被限定在真实的区域,而是涵盖所有可能的虚拟区域。因为我们自身就是这些虚拟世界的设计者,我们将像上帝一样凌驾于它们的头上,我们将是完美知识的拥有者。莫拉维克认为,为了实现永恒性,我们最终会下决心完全抛弃我们的身体,并移居赛博空间:“最终我们的思想程序能够彻底地摆脱我们原来的皮囊,真正地从所有的身体中解放出来,无迹可求。但是这种无身体的思想可能从此绝不会再被认为属于人类,尽管它在思维的清晰性和理解的广度上会产生奇妙的结果。这样一来,浩瀚无垠的赛博空间将会无来由地充满大量非人类、非实体的超级思想,这些超级思想(superminds)插手人类所关注的未来世界的事业,恰如我们自己面对着细菌的未来世界那样。”(同上,4页)

电子显现和虚拟现实似乎给古老的柏拉图式和笛卡尔式的逃逸出身体囚牢之梦重新注入了活力。恰如海姆在其《虚拟现实的形而上学》(*The Metaphysics of Virtual Reality*)一书中所言:“赛博空间是一种作为劳动产品的柏拉图主义。赛博人(cybernaut)坐在我们前面,套上感觉输入装置,看起来确实迷失在这种世界之中。悬浮于计算机空间,赛博人逃逸出了身体的囚牢,现身于数字感觉的世界里。”(海姆,1993,89页)这种梦想将在莫拉维克的超级思想那里得以实现。根据帕里斯勒的观点,笛卡尔思想传统从本体论上在身体和思想之间作出了根本性的区分,而电子显现和虚拟现实则似乎旨在于从技术上实现这种笛卡尔式的哲学二元论。

● 3. 多元离心定位

可以从多个领域——技术的、社会政治的、心理的和哲学的领域——来批判莫拉维克关于可操作性的浮士德式幻想。当然,就哲学领域而言,激进的笛卡尔主义的灵肉二元论尤其易于招致人们的批判,这种批判可以与20世纪历



程中一系列从不同视角(现象学、阐释学、普通语言哲学、女性主义理论等)针对笛卡尔的批判联系起来。实际上,我们在帕里斯勒的《有机体与人类的发展阶段》第二章中已经邂逅了不少这类论旨。但我并不太想在此直接批判莫拉维克的二元论构想,而是想采用一种帕里斯勒式的视角,以一种电子显现的阐释学解释的方式去批判它。通过这种批判,我希望不仅能显示莫拉维克的预设是不堪一击的,而且还想对电子显现和虚拟现实本体论蕴含作出一种具有可选择性的、非二元论的描述。

作为一个出发点,我想返回到莱因戈德关于电子显现机器人的体验的描述。他将这一体验描述为一种“脱离身体的体验”(out of the body experience)。关于其体验的这种描述未必就是二元论的——也可以把它视为一种内在于人类生命形式的偏离中心的定位结果。莱因戈德在这种体验中强烈地意识到,他不仅是一个身体,具有一个身体,而且同时他还外在于他的身体。他因此只对作为人类生命形式特征的偏离中心的定位进行了生动的描述。用超验的措辞对此加以清晰的表达,这意味着偏离中心的定位是我们能够体验电子显现的条件。正是因为偏离中心的生命体总是同时共存于他们身体的内部和外部,所以他们才能够体验电子远程显示。

在日常生活中灵魂脱离身体的体验(例如做白日梦时人们会身处异处)与这种由电子机器人所引发的体验之间存在着重大差异。其差异在于,电子显现体验中的离心性是技术的对象化。虽然这可以应用于像电话这样的电子显现的原初形式,但是它更明显地适用于借助人造机器人身体而实现的电子显现。因此,当莱因戈德、莫拉维克和海姆认为电子显现能够让我们走出身体之外时,他们是正确的。再从帕里斯勒的现象学视野来看,我似乎有理由认为,在电子显现中我们可以发现自己是内在于机器人身体的。我的体验中心位于机器人摄像镜头的后面。我是那个借助人造感官去观察我周围环境并与之互动的人。当一个物体靠近机器人时,我感觉到它像是朝我走来,于是我让开道路。我也是那个伸出我的手去抓机器人前面的某个物体的人。在电子显现和虚拟现实,人造身体已成为我们自身身体配置的组合部分。作为生命特征的双向性,也可以与人造身体的体验相关。当我通过机器人的人造感官观察事物时,我由内向外地体验到人造身体(作为一种人造活体——Leib),但它也是外在世界的

组成部分(作为一种人造身体——Körper)。

然而,同时——这也是我的观点与莱因戈德以及莫拉维克的那些观点不同之处——必须说明的是,鉴于许多理由,我脱离身体的体验是不完全的。首先,这种体验的某些方面仍然与我的生物学身体的感觉相关联。在当今的电子显现技术里,我们仅仅是通过人造身体去经历视觉的、听觉的和触觉的体验,而就嗅觉、体温和本体感受(源于神经系统自身的刺激体验)而言,我们仍然依赖于我们的生物学身体。纵使将来技术发展到也可以把这些感觉印象植入人造身体,但是在电子显现体验期间,我们仍然要依赖于我们自己的身体。在我头盔的显示器和扬声器的后面,是我的生物学身体的眼睛和耳朵,它们关注和听取机器人正在其他区域所观察到的一切。即使——延展在思维哲学中相当盛行的著名的“桶中之脑”(brain in a vat)的思想试验——通过神经界面我们可以把这种机器人的人造感觉链接到我们的大脑,摆脱我们的身体,保持人工活性,但这时为了进行体验,至少生物学身体的这个部分仍然是必要的。

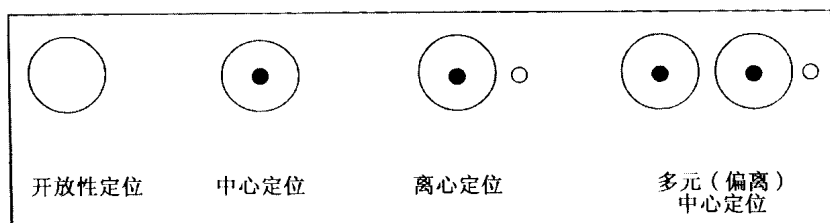
我们能作出的“第一个结论”是,电子显现并不只是置换体验中心的问题,而是使之成为双重体验中心的问题。或者,更佳的表述方式是,因为在原则上,可以说我们能够把我们所有的感觉契合于各种各样的人造身体,所以我们可以谈论体验中心的多元增殖问题。从这个意义上说,莫拉维克是正确的,他认为“我们可以发现自身被分配到了许多区域”。但这并不是一个当下的统一体验的问题,而是一种碎片性或一种分裂性的问题。用心理学分析的术语来说,就是我们意识里存在着一种自我的分裂。电子显现所带来的这种分裂性有别于其作为意识的组成部分的日常变化,这种区别是与连通电子显现状态的人造身体的感觉相关联的。我们可以称之为一种“多元中心体验”(poly-centric experience)。

我们在此要谈论的“多元中心体验”,不单纯是生物学的身体的一种人工延展,飞行模拟器的体验很能说明问题。在这种模拟器中接受训练的飞行员,常常体验到一种生物学身体与人造的身体之间的分裂,因为在虚拟身体的运动和加速度的视觉体验中,人们发觉自身与生物学身体的平衡器官相互冲突。飞行员的身体需要花上几个小时重新把两种官能联为一体,在此期间,飞行员往往要克服极大的困难以保持身体的平衡。正因如此,许多航空公司不允许其飞行



员在离开模拟器之后的某个特定时期内执行飞行任务。多元中心体验的概念也与神经学理论和心理学理论相符。这些理论认为,我们心理上的自我并不是一个统一体,而是“半自动系统的一种问题丛生的共轭聚束(a problematically yoked-together bundle)”。(德奈特,1992)这一概念也能够使我们深化对前一章所讨论的多元自我的理解。与这些分裂体验不同的是,电子显现和虚拟现实多元性不再孤立地存在于生物学身体内,而通过附加的人造身体获得一种技术对象化。

关于电子显现体验的现象学描述也说明了,双重的体验中心不一定非得理解为一种纯粹的双重心理体验或“从身体的囚牢”中的逃逸。恰恰相反,在电子显现中变成了双重状态的实际是身体。由于人类生命体的这种双重性,因此这种情形不应使我们感到惊讶:没有身体就没有体验,没有身体的双重性就没有多元中心体验。这种对身体的依赖也适用于虚拟现实,尽管在这种情况下并不存在自然肉体的双重性问题,而是生物学身体为某种身体的表达方式所补充——或者,至少是为一个有限的主观视角所补充,这种主观视角构成了一种体验的附加中心。因此我们可以从中得出“第二个结论”,电子显现作为一种超越我们限度的技术,与逸出身体无关,而是遁入众多的身体。帕里斯勒所描述的离心体验非但不能克服,反而会被激化。电子显现的个人并不与这个或者那个身体相一致。他既在这个身体的内部和外部,又在那个身体的内部与外部。可以把他描述为既是多元中心的又是多元离心的。我们可以把这种与前述三类定位有关的第四类定位类型表示如下:



一个偏离中心的生物是无家可归的,由电子远程显现技术所引发的多元离心性增加并加剧了这种无家可归感。在此意义上不存在神圣的全在(omnipresence)的问题。它更像通往全缺席(omni-absence)之路的一个阶段。

以帕里斯勒的人类学第二法则——即间接导向(indirect directness)的法则——为基础,还可以论说一下关于虚拟现实将使我们获得神的全知、全能的

希望的问题。帕里斯勒正确地指出,尽管人类是他们的技术与文明的创造者,但后者却获取了人类自身的要素:“对技术人工制品同等重要的是它内在的分量,是它揭示技术层面的客观性。这种技术层面仅能被找到或发现,但从未被制造出来。一切进入文化领域的事物都体现出它们对人类创造的依赖性。但与此同时(并且在同等程度上),它又是独立于人的。”(帕里斯勒,1975,397页)我们的赛博空间体验一直到现今才确立了人类学这个第二法则的有效性。正如在现实世界那样,人们在赛博空间的活动也会随之带来各种各样的出乎意料的副作用,导致人们在预测力和控制力上受到严重的限制。此外,网络人在赛博空间也像在现实世界里一样,会持续不断、无休无止地遇到压制我们欲望的利益和权力。而只要这个有限的自然肉体仍然是电子显现技术不可分割的一部分,那么,神一般永恒不朽之梦终究只不过是一个梦想。

这种关于神的全在、全知、全能和永恒的数码梦想注定是乌托邦空想的结论,看来是正确的。但是就帕里斯勒人类学的第三条法则,即“乌托邦定位”(utopian position)法则而言,这应该并不令人感到惊讶。根据帕里斯勒的看法,人类的特性就是梦想去弥补因其偏离中心的定位所必然造成的匮乏:“安全,调谐命运,理解现实世界,拥有一块与生俱来的土壤。”(帕里斯勒,1975,420页)这种体验在多元离心定位(Poly-excentric positionality)的情形中甚至变得更强烈。因为人类本质上是无家可归的,他将永远心怀着对家园的宗教上的梦想,但是这些梦想只能注定仍是幻想。帕里斯勒的第三条法则依然具备有效性——恰如我们将在下一章看到的那样——因为事实上在一个诸如我们这样的世俗社会里,在许多人眼中,技术已经取代了宗教的乌托邦角色。

● 4. 非人类的结论

然而,电子显现和虚拟现实之所以无法实现乌托邦梦想,这一事实要归因于这些技术同样没有使乌托邦变为现实。此外,正如我在导论中所评论的那样,它们仅仅是当前超人文主义构想的一小部分,是信息科学如基因工程、纳米技术、人造生命和人工智能中隐匿的议题。莫拉维克的贡献在于,他清楚阐释了这些科学和技术的无目的的目的,或者隐匿的目的,也就是说——用帕里斯



勒在其论文《非人类》(*Unmenschlichkeit*)中所使用的一个表述——这是“人类在生物学层面上的一种转化”(帕里斯勒,1982,200页)。尽管当前这种多元离心的程序在很大程度上还囿于诸如莫拉维克这些科学家所言的内部世界(*Innenwelt*),而在外部世界(*Aussenwelt*)和文化共享世界(*Mitwelt*)中它还依然是羞于露面,但是,毫无疑问,智人的智人是第一个创造自己的进化后裔的生物物种。

虽然我们可以把这一课题称为是非人类的,但是我们不应该忘记,这种非人性的形式是与人类的偏离中心性紧密相连的。或如帕里斯勒在《非人类》一文中所表述的那样:“非人类并不一定是什么特殊时代,而是一种内在于人类生命的可能性:否定自身的可能性。”(帕里斯勒,1982,205页)本书的结尾部分将讨论这种可能性。

第十二章

虚拟多神论：

数码复魅时代的宗教

一切充分发展的技术都无法与魔术分开。

——亚瑟·西·克拉克

俨然有众神存在，但是却无上帝。

——弗雷德里希·尼采

● 1. 宗教机器

十年之前，当微软公司发布第一版“视窗”(Windows)操作系统时，哲学家兼作家昂伯托·艾柯在《咖啡》(*L'Espresso*)周刊上主持了一个极为有趣的专栏，以探讨这场新的宗教战争。在他看来，当今世界会被这场战争隐然分判。艾柯认为，这场战争是围绕着电脑而进行的。世界能够分为使用微软磁盘操作系统(MS-DOS)的用户与使用苹果公司麦金托什(the Macintosh)操作系统的用户。尽管微软磁盘操作系统那时拥有全世界大多数的用户，因此很多程序都使用这种类型的电脑，但是，它却是一种颇为复杂而且界面不太友好的“单维”



操作系统。(参阅第九章)微软磁盘操作系统的电脑用户通过键盘与电脑交流,结果他不得不靠死记硬背来学习一大堆往往充斥着复杂参数的指令,或者总是要把用户手册搁在手边,以备不时之需。麦金托什电脑与此形成了鲜明对照,它是图像界面操作系统(可以用图像操作),用户以鼠标点击屏幕上的图标,就可以简单快捷地进入其指令系统。

在情感吁求方面,电脑有点像汽车。许多电脑用户极为依恋他们的电脑,以致忍不住狂热地夸赞其电脑系统的优点而数落他人电脑系统的缺点。艾柯之所以有一场宗教战争之说,是因为他坚信上述操作系统之间的差异是最新的例证,反映了某种宗教的本质:“我坚持认为,麦金托什系统是天主教,而微软磁盘操作系统则是新教。确实,麦金托什系统是反改革派,一直受到耶稣会士《教学法令》(*ratio studiorum*)的影响。它是快乐的、友善的、令人慰藉的,它忠实地讲述其程序必须如何一步步地达到——如果不是天国的——那个大功告成的时刻。它是循循善诱者:通过简单的程式和靓丽的图标的点击,就可以揭示庐山真面目。每一个人都有权获得拯救。微软磁盘操作系统则是新教,甚至是加尔文教。它允许对经文的自由解释,要求个人作出艰难的决定,把微妙的阐释学强加给用户,而且赞同那种并非人人都能得到拯救的观点。要想让系统工作,你就必须自己解释程序:要成为巴罗克式的狂欢酒宴宾客中的成员,路漫漫其修远兮,用户被关闭在他自己孤寂而痛苦的内心世界里。”(艾柯,1994)微软视窗也是一种从麦金托什操作系统获得灵感的电脑系统,它能够糅合磁盘操作系统(DOS)使用,艾柯视之为完美无瑕的宗教图式:“视窗代表了一种英国国教式的教派,是大教堂里的宏大典礼,但又总是有可能回到磁盘操作系统,以便根据一些新奇的决定去改变事物。”(同上)

我把艾柯关于这场当代宗教战争的描述作为本章的导论,由此进入我想讨论的主题:赛博空间的宗教未来。乍看之下,这似乎是一个奇怪的主题。现代技术滋育了现代信息技术,但是它似乎与宗教风马牛不相及。然而你只要大胆地在万维网上稍加搜索,就会确信互联网充盈着宗教和精神性。在2005年中期在网上用Google搜索引擎键入“宗教”一词,结果获得超过87 400 000条页面点击元素(hits)(*)。无论是谁想访问雅虎(Yahoo)或公开名录(Open Directory)等门户网站,或者信仰网络(Beliefnet),宗教在线(Religion Online)或

虚拟宗教索引(Virtual Religion Index)这类特殊的网站上更细化的分类名录,都会惊讶于其所提供的宗教内容的丰富多样性。(*)首先,当然是有人们司空见惯的宗教文本。谁要是想阅读或下载圣经,那么他就有数百个网站可供选择,网站上有人们能够想到的任何语言——包括狂热分子所喜欢的来自星战传奇中克林贡(Klingon)的好战论异端语言——所撰写的圣经。(*)其次,还有许多第二手资料来源,包括从罗马教皇的通谕汇集到学者的研究成果。尽管梵蒂冈罗马教廷通常并不处于社会变革的前沿,但是教皇保罗二世却在2002年1月24日发出特别谕旨,号召信徒们把互联网作为传达上帝之言的一种新的媒介来使用。而其他的世界宗教如伊斯兰教、印度教、佛教、道教和儒教的宗教文本也同样得到了很好的表现,同样的情况也发生在众多更小的信仰方面,从本土原旨宗教、萨满教到不明飞行物(UFO)教派、巫师圈子和撒旦派(*)。

此外,这些网站不仅包容了宗教文本和关于这些宗教的其他信息,而且它们还是宗教实践的场所。所有的传统宗教都为它们自己的信徒提供了拜谒虚拟教堂、清真寺或者庙宇的机会,让他们在那儿祈祷,抑或——互不抵触地——拥有一个由自动控制的祈祷者发生器所塑造的祈祷者,或者在耶稣2000网站(Jesus,2000.com)上开展虚拟的朝圣活动。(*)通过互联网忏悔不啻是(合乎时宜的?)走近梵蒂冈之途,根据罗马教廷的教规,忏悔只能够通过牧师与信徒之间的个人接触来加以实施。^①虚拟仪式的网站提供了极佳的纵览宗教仪式的在线服务。(*)虚拟现实中有赛博清真寺,有道教的墓地和网站,人们可以在那儿哀悼故去的亲人——例如在荷兰就有“甜蜜的小天使”主页。(Sweet Little Angels*)此外还有许多论题一览表和聊天群体,人们在那儿讨论宗教题旨,可以在信徒同伴中找到支持者。

这些宗教实践把赛博空间变成了能够让圣者自我显现的场所。由于这种关联性,因此教皇保罗二世于2000年正式把赛博空间加以神圣化是最合乎逻辑的。^②(*)佛教徒也不甘落于人后,他们用自己的方式纪念赛博空间。在日本京都的大王寺(Daioh)网站,每年10月24日——意味着1024比特(即千字

① 当我们意识到电脑屏幕把传统上的牧师与信徒分开之时,这多少有点不凡之感。

② 由电脑释放的这种赛博空间的神圣化,似乎开始向毕达哥拉斯回归。神圣的数字!(另可参阅维特海默,1999)



节)的信息单位——都组织一次佛教仪式,以纪念互联网上所有已经亡逝的信息(*)。

在总数超过十亿的网页中,数百万的宗教网站无疑在数量上相对较小。但是,那种认为社会现代化和世界观机械化将不可避免地导致完全世俗化的观点,至少必须重新加以考虑。互联网上的宗教行为并非是一种孤立的特征,而是与宗教实践的离线兴盛以及人们对精神性的兴趣不断增长相联系的。人们对仪式的需要,对生命意义进行思考的需要,看来并没有那么容易消逝。宗教仪式及故事与人性同样古老——早在数十万年前古老的智人安葬他们的死者时就开始了——而且可以在所有的文化中发现它们。它们是仪式、节庆和典礼,或多或少都具有固定的形态,在生命中那些重要的时刻举行。它们标志着个人和社会生活中至关重要的转型,把存在的混乱导入秩序之中。仪式强化身份,增强群体的团结,当我们遇到神秘难解或强大的命运力量之时,仪式给我们以慰藉。仪式通常是保护性的:它们的力与美皆在于重复。但是仪式并不是永恒不变的,它们很容易适应新的环境、新的故事和神话,这些又反过来促生了新的仪式。因为互联网打开了新的公共空间,在那儿恰如在我们生命的其他部分中一样,会发生误解、冲突和磨难,它并不使人感到陌生,因此古老的仪式仍然在那儿支撑着,新的仪式也出现了。有些仪式甚至引人注目地在互联网上采用宗教的行为方式,以标榜一个宗教复兴时代正在来临。(泰勒,1999)

无论上述观念是否过分,事情很清楚,“现实存在的宗教”如影随形地伴随着人类进入了赛博空间。恰如那些论政治、艺术和科学的章节一样,这里的有趣问题不仅关涉到现存宗教能够对赛博空间以及在赛博空间里做些什么,而且还在于赛博空间对宗教意味着什么。在我回答这个最后的问题之前,我将在下一节里简要地思考技术与宗教之间的关系。接下来,我将阐明在文化史上随着技术的发展而导致了我们的关于圣者的概念的重大转型。通过审视基督教的发展,我将对此加以阐发。基督教是与本书的文化有着密切亲缘关系的一种宗教。在最后一节,我将要求读者思考关于皈依视觉多神教的问题。

● 2. 作为宗教的技术

206

赛博空间的奥德赛

在上一节,我陈述了前现代的世界观能够很容易地与信息技术显而易见地结合起来,乍看之下,这是令人惊讶的。因为信息技术是现代文化的产物,是以科学理性和世俗化为特征的。在中世纪,宗教是文化的中心,上帝是伟大的生命之链的最终参照点(拉夫卓,1936),而在现代文化中,人类已经变成了一切世界观的焦点。早期人类被按照上帝的形象创造出来,而在现代——在费尔巴哈、马克思、尼采和弗洛伊德之后——上帝被构想为人类的投影。

在现代世界观里,一切存在之物都被转化为人类主体的一种客体。因此,现实在总体上变成了满足人类需要的物质世界。在中世纪的经验里,上帝是创造者和代表宇宙意旨的统治者,而在现代,人类日益把命运掌握在自己手中。现代人类认知到自己就是世界的统治者,是控制论的智人。(利瑞,1992)正如第七章所讨论的那样,现代和后现代的科学技术使(后)现代人类能够从根本上干预自然和世界历史。就最大胆的技艺而言,最终人类自己变成了终极物质世界。科幻小说作家紧随着科学家和技术专家,预言以不断更新发展的机器人生命形式而出现的人类,甚至会决定我们这个星球上未来的生命进化。正如我们在本书的最后部分将看到的那样,承蒙先进的信息技术,可能不只有一种进化,而是有无数的虚拟世界在并驾齐驱地共同发展。在这样一个世界里,看来不会给诸神留下一个位置。对诸神而言,用海德格尔的话来说,我们已经显得为期太晚。

在现代文化的发展及宗教的内在嬗变方面,尽管我们已经对这种观念有不少的谈论,但是仍然有必要慎言几句。首先,可以争辩的是,现代世界观尽管在很多方面标志着与先前的笛卡尔式世界观的根本决裂,但是,它也展示出与后者相关的一系列显著的连续性。跟先前的宗教世界观一样,现代科学世界观预设了世界历史的进程是与某种预先确定的计划吻合一致的。原先曾经有一个全能的上帝扮演着世界历史的天佑统治者的角色,而在现代,人类凭借科学技术之助已经取代了这种工作。由此观之,科学技术在现代文化中总是具有一种宗教的光晕(a religious aura)就毫不奇怪了。例如,19世纪法国实证哲学家奥古斯特·孔德是推动科技赐福人类的科学信仰的第一人,他用近乎宗教意味的



术语来描绘这些科技成就。就他而论,这甚至导致了他的《实证论教理》(*Catéchisme positiviste*)的面世和建立科学圣殿的计划。(参阅德·穆尔,1993,137—144页)

今天很少有人去分享孔德对科学进程的乐观主义的信心。20 世纪的历史教导我们,尽管现代科学技术已经取得了令人惊异的发展,但是它们仍然有其更黑暗的一面。因为科技不仅带来福音,同样也促进了最野蛮的毁灭性武器的发展。而且,事实证明,发达的技术绝不像最初所想的那样能够轻易地加以控制。对自然的干预已经被证明具有无数的难以预料的副作用,这说明了取代福祐上帝的位置绝非像原来所怀疑的那样是一件简单的事。或许,人们对仪式与精神性的兴趣复燃也应该如是观之。这种兴趣不仅应该视为对世界的解魅的一种怀旧反应,而且还应当视为人类软弱无力的一种表现。

尽管如此,这种认识并没有使现代技术失去其宗教的光晕。恰恰相反,荷兰哲学家汉斯·阿契特修斯曾经指出,由于现代技术的非可控性,它对现代人而言成为了圣者(the sacred)的卓越代表。(阿契特修斯,1997)为了充分领会阿契特修斯之言,我们必须对圣者的概念略加考察。尽管在神学家和文化人类学家之间很少能够达成共识,他们对究竟什么才是宗教的理解不同,意见分歧,但是对于几乎所有的宗教定义而言,圣者的概念却是核心概念。宗教意味着源于某种遥远的并且与我们分离的神圣性。无论它们是否以人格神的面目出现,宗教仪式都旨在信仰共享以及与此些超自然力量进行交流。根据德国宗教学者鲁道夫·奥托在其 1917 年出版的小册子《圣者》(*Das Heilige*)中的观点,圣者具有恒久不变的两个方面。恰如阿契特修斯所归结的那样:“一方面,圣者是魅力四射的:它颠倒众生,以积极的方式凝聚民众,它广施恩泽,纯洁无瑕,让人充满希望,它召唤人们顶礼膜拜。另一方面,圣者又是令人战栗的:它激起敬畏与恐惧,它是怪异、惊恐和污浊的,它拒人于千里之外。”(同上)

与奥托关于圣者的概念联系起来,阿契特修斯认为,在当代文化中,对圣者的迷恋和恐惧尤其表现在人们围绕着核能和生物技术的充满感情的、往往是非理性的讨论之中,因为这些东西触及到了我们所知道的最深邃的神秘世界:事物的根本和生命的秘密。一方面,这些技术被新世纪的信徒如弗里特约夫·卡帕拉描绘为圣者的科学重新发现,另一方面,科学家和哲学家如冯·魏茨泽克

则把“在核能的坩锅中搅拌”和掌控生命之码视为一种对地球和人类生存的威胁。

在关于信息技术发展的那些往往是感情用事的争辩中,对圣者的迷恋和恐惧似乎也是灵感的主要源泉。难以捉摸的赛博空间使一些人的心中充满着宗教的膜拜之情^①,给形形色色的宗教提供了自我表现的机遇,而另一些人则把赛博空间视为潜在的、巨大的人类坟墓。譬如,马克·泰勒和迈克尔·布朗论及他们对互联网上宗教行为的迷恋时说:“全球一体的理想,迄今为止还只是一个宗教之梦,现在看来已经伸手可及了。实际上,网络是全球大脑的物质化,日益影响到每一个人。电子网络变成了集体意识的神经系统,包罗万象。”(泰勒和布朗,1995,104页)另一方面,像迈克尔·海姆这样的作家则受到海德格尔的技术分析的鼓舞,对信息技术的妖魔般的本质发出警告,提醒人们信息技术会把人类变成数据处理的“认识工具”,不再能够聆听超自然的诗歌。(海姆,1987b,200页)

以此背景来看,互联网上特殊的宗教行为也并非乍看之下那么不可思议了。电脑网络遍及全世界,围绕着其虚拟空间的神圣的光晕既吸引了寻求拯救的人,也迷住了那些视其如同恶魔的人。

● 3. 作为技术的宗教

宗教与技术之间的密切联系并不仅仅限于现代,看到这一点极为重要。技术与宗教在传统上是以多种方式密切联系在一起的。例如,人类总是运用技术来为宗教之梦赋形,埃及金字塔和希腊神庙足资证明这一点。宗教与技术之间的合作是可能的,因为两者皆是生命有限的人类意欲在时间与空间上超越其有限性的表达方式。在前一章,我曾经与维贝尔一道指出,指出技术就像宗教一样,旨在交流和共享超越人类和人类经验的事物。

当然,与此相应,我并不否认其中所存在的重要差异。譬如说,技术与宗教

① 在M. 维特海默看来,这种对赛博空间的宗教迷恋有着漫长的历史,至少可以追溯到毕达哥拉斯和柏拉图哲学,在他们那里,数字被认为是一个神秘的入口,由此可以进入一个迥然不同的、纯粹的永恒世界。(维特海默,1999)



不同,宗教是信徒组成宗教团体和进行交流的结果,而技术则指向工具性意图。技术旨在于控制现实,它与魔术而不是宗教相关——是后者的一种成功的延续。^①另一个重要的差异在于事实上宗教寻求建立宗教团体,以及与超自然力量的交流,而技术则指向可以看到的自然(的基本结构)。

这种最终的差异把我带向了技术与宗教之间关系的一个突出的层面。由于宗教团体和交流客体的超自然特征,要形成一幅神圣图式极为困难。因此之故,有效的技术往往——无论人们是否意识到——被用来塑造一种神圣的形象。故而技术可说是圣者的一种隐喻。我们在此看到了与前引的昂伯托·艾柯在其专栏所言的相反的情况。艾柯在阐发电脑世界的论争时将其置于天主教与新教之间对立的语境中,而今天电脑则往往被用作一种隐喻,以阐明宇宙的神秘性。我在互联网上搜索赛博空间的上帝时,发现了蒂莫西·利瑞与埃里克·圭立森合写的一篇名为《下载和驱动高科技异教主义——数字多神论》(*In Load & Run High-tech Paganism-Digital Polytheism*)的文本,在其中我们可以看到这种欢闹的例子:“根据他们的赛博方程式,最好是把宇宙描绘成一种带有子程序和暂时只读存储器(ROM)状态的数字信息程序,包罗万象者谓之星系,莘莘大者谓之群星,迷你型谓之行星,微指令谓之有机生命体,毫微之末谓之分子、原子、粒子。所有这些程序都处在永恒的演进状态,亦即在不停地‘驱动着’。似乎是循此而进,20世纪伟大的思想挑战就是要使得这个世界‘用户友好’,为每一个人的解码、数字化、储存、编程做好准备,反映那些构成他或者她自己的个人现实性的子程序。”(利瑞与圭立森, s. a.)(*)

《零计数》(*Count Zero*)是前面第四章曾经提及的赛博朋克作家威廉·吉伯森创作的三部曲中的第二部——利瑞曾把吉伯森称为我们未来的捉刀人(ghostwriter)。在这部小说中,我们发现了一种描写方式,揭示赛博空间的生活能够影响我们的神圣的形象。我引用了一段颇为冗长的话,在这段话里,小

① 大卫写道,现代技术仍然由其魔术渊源而赋形:“今天发达的技术所放射出的强大的光韵(aura)不惟源自于其新奇性或者神秘的复杂性,还源自于早期巫师和炼金术士意愿的虚拟投射的真实的实现。魔术是技术的无意识,是其自身的理性推演的符咒。我们的现代技术世界不是自然世界,而是扩张了的自然,是超自然,我们在其精神与物质的突然变异的边缘的探索越强大有力,我们的解魅生产就越是发现自身纠缠于这种超自然的修辞学之中。”(大卫,1998,38页;另可参阅诺伯,1997)

说中的主要人物之一芬(Fin)描绘了另一位名叫辉格(Wig)的主要人物在赛博空间的宗教体验：“是的，事情乱了，幽灵，声音在说为什么不？海洋有美人鱼，全都是放屁，我们拥有硅元素的海洋，瞧明白了吗？不错，我们大家都同意，这恰似一种剪裁考究的幻觉，但是任何厌倦求知的人都他妈的知道这是一个完整的宇宙。年复一年，它变得愈加有点拥挤，听起来……在某种意义上，没有人能够有把握地说清何地或者何时或者为何的问题，但可以开始看出的是辉格已经得悟玄机。尤其是芬曾经说过，辉格已经开始相信上帝就生活在赛博空间，或许赛博空间就是上帝，或者是同一事物的某种新的显现。……辉格对芬解释说，他神秘探索的技术关涉到将自己的意识投射到矩阵空白的、无结构的象限。这种人是值得赞扬的，芬说道，他实际上从未宣称见过上帝，尽管他确实表示过，他曾经在多个场合感觉到上帝的存在，上帝就在栅格的表面上活动着。辉格的技术冒险似乎打上了主要范式转移的标记，宗教信仰的真正的飞跃。”（吉伯森，1986，119，121页）

这一片断无意中表明了技术与宗教之间的联系并非纯粹是隐喻性的。现存的技术除了起宗教交流和信众共享的作用之外，同时还获得了一种本体论的维度，并且还（部分地）构成了宗教体验。这些技术形式——用一种电脑隐喻来说——是宗教体验的“操作系统”。它们创造了让神圣者能够以某种特殊的形象显现自身的空间。当然，我在这样说的時候并不主张宗教体验可以简单地归结于支撑它们的技术；但我认为——在本体论层面而言——在所使用的技术媒介与宗教体验之间，存在着一种结构性的呼应/类似关系。我将对我们西方文化发展中符号的运用与宗教体验之间的相互联系进行简略分析，从而阐明这一点。就传播媒介的发展而言，我的论述将结合诸如埃里克·哈弗洛克和瓦尔特·昂格这些作家的著作来展开，在下一章里，我将在这一领域里逗留得稍微久一点。

人类有时被称为符号人(homo symbolicus)。斯言诚是，因为（语言的、任意性的）符号运用是人类存在的一个突出特征。符号的运用具有漫长的历史，可以在人类历史发展进程中庶几永恒外表化的运用符号的基础上重构它。在这种外表化的历史中，口头语言、书写、印刷文字，以及最近出现的超媒体都是重要阶段。虽然在第六章中，我曾经论述了在符号直接反映体验的意义上形形



色色的符号化媒介都不是中性的,但是每一种符号都以某种特殊的方式阐明了这些体验。易言之,符号技术的使用大致决定了符号使用者体验现实与自身的方式。虽然当麦克卢汉说媒介即是讯息时,他可能有点夸张——但是媒介的确是讯息的一部分!它还意味着口头文化、书面文化和超媒体文化各自伴随着不同的世界观。

可以通过欧洲文化中的宗教发展来具体阐明这种情况。例如,希腊神话与口头文化的联系非常紧密,希腊神话起源于口头文化,而基督教——与犹太教和伊斯兰教一道——则堪称书面文化的代表。这就引发了这样的问题,现在的超媒体文化转向究竟对当前的和未来的宗教体验意味着什么。在回答这个问题之前,我将首先追溯宗教体验从口头文化到书写文化所经历的转向。

● 4. 口头性与文字性

古希腊口头文化是以其丰富多彩的神灵为特征的。本书导言所提及的荷马的《奥德赛》就是这种范例。在奥德修斯回归伊塔卡的漫长的航程中,他遇到了众多的神灵和另外一些神秘的生物,例如山林水泽里的宁芙女神和独眼巨人。尽管我们现在仅仅知道《奥德赛》的书面文本,但是这一文本却清楚地显示出其源于口头文化的迹象。口头文化的特征不仅在于其诗歌表达模式——它使得叙述者能够轻而易举地记诵他的故事——而且还在于总体上构成希腊神话的故事中缺乏统一性。(埃塞尔林,1994,22—26页)因为这一传统并不是由书籍汇聚而成的,而是播散于大量的故事和故事讲述者之中,所以,不仅已经确立的主题可以出现各式各样的变异,而且故事的多样性也揭示了其缺乏一致性和统一性。在这方面,希腊神话是一种极为复杂的故事网络。

古希腊宗教的另一个突出的特征在于,事实上它很少与内在情感和个人信仰有关,或者根本与它们无关,而主要是存在于传统的仪式表演和故事讲述之中。这种内在性的匮乏反映在希腊神庙中,便是室内功能的匮乏。(埃塞尔林,1994,23页)这一特点同样与希腊宗教的口头性质相关。至少是悠久的英雄故事并没有作为传播实践性信息的工具。对希腊人而言,《伊利亚特》和《奥德赛》

就是一种口头百科全书。^① 口头文化强大的叙事特征衍生于倏忽而逝的口头词语, 口语使得人们无法深思熟虑, 也无法在所使用的概念之间发展出抽象的关系。

希腊文化中所发生的基本转向是从口头文化到书写文化。柏拉图的全部哲学可以理解为这种书写转向的一种表达, 它对于西方文化更进一步的发展极为重要。埃里克·哈弗洛克恰如其分地指出, 倘若全部西方哲学可以称为柏拉图哲学的一个注脚的话, 那么, 这主要是因为柏拉图使得哲学进入了一种书写文化。(哈弗洛克, 1963) 在这种背景下, 人们可以明白为何柏拉图哲学能够如此容易地与犹太教—基督教传统融为一体, 因为这也是与书写文化的独一无二的联系。

这种书写文化的转向对宗教体验具有深远的意义。在书写文化以及稍后的书籍中, 书写文本作为世界与人类的一种隐喻而发挥着作用。这不仅是世界被想象成由上帝所书写的一种文本或者书籍, 而且还在于人类心灵也被类推为书籍来加以理解。^② 迥异于古代神话所衍生的故事变化多端、形形色色的特性, 书写, 尤其是书籍体现出一种稳固的统一性。至少这种属性适用于作为书中之书的圣经。虽然《圣经》原来是分散之书的汇聚——拉丁文 *biblia* (圣经) 是复数, 用来指称神圣的书写之汇聚——尽管如此, 《圣经》现在还是被视为一种正典的统一体。

当然, 直至 15 世纪书籍文化仍然还是手稿文化。僧侣们孤寂地劳作着, 他们书写、誊抄和阅读书籍, 这自然而然地引发了他们对书籍所包含的思想观念的思考。对书写的龙飞凤舞的物质形态和书籍中思想观念的永恒秩序相关思考, 导致这种稳定的回应变成了铭记, 可以说变成了对作者的身体与心灵的铭记。同样的情况也发生在高声朗读文本的读者身上(参阅海姆, 1987b, 167—191 页; 巴克 1999, 151 页)。这也解释了为什么与希腊宗教相对的基督教可以称为内在性宗教的原因。^③ 阅读与书写并不太多地意味着它们是宗教一形而上

① 它们分享了诸如希腊古都特尔斐(Delphi)的神谕的特性, 特尔斐作为“知识中心”履行了重要的功能, 比如说, 搜集关于海外殖民的有价值的信息, 并且将其传给未来的殖民者。(迈尔, 1990)

② 参阅第十章关于利科的叙事模式的讨论。

③ 除了其他人之外, 黑格尔也指出了这一点。比较第一章所讨论的他关于人类历史是一种日益精神化的进程的观念。



学实践的传播信息的工具,在宗教一形而上学实践中,人类心灵参与的是一种超自然秩序。

在这种背景下,我们也必须看到手稿文化的代表反对印刷机所发出的强烈抗议。例如,德国本笃会僧侣约翰尼斯·特里滕梅斯在15世纪末见证了印刷术爆炸式的发展,写下了《手稿颂》(*Ode to the Manuscript*),他在其中警告说,印刷艺术将会把人与宗教沉思疏离开来。印刷术所使用的物质——用短命的纸张取代羊皮纸——在他看来意味着那些印制的书籍并不是为永恒流传而制作的。

但是,从手稿到印刷书籍的转向,仍然无法与书籍文化向数字文本文化的总体转向相提并论。迈克尔·海姆在其引人注目的《电子语言:文字处理的哲学研究》(*Electric Language: A Philosophical Study in Word Processing*)中认为,数字文化标志着与此前的书籍文化的一种根本性的决裂。甚至迥异于打字机,电脑辅助的文字处理还缺乏作者个人的格调。个人信件的亲昵属性,正在渐渐地为预先编排好程序的标准信件和备忘录所根除。文字处理软件所敲打出来的“快餐散文”不是意味着内心的品味,而是意味着字面的堆砌。(海姆,1987b,207)阅读与书写蜕变成为信息的操控和资料的发送。一整代信息专家正在崛起,这确实是令人瞩目的,他们不再专注于文本(或者用他们的行话来说“文档”),而是专门从事信息传输的组织与自动化控制。

快餐散文,正如其名称所示,是短暂的而不是永恒存在的。在电子传媒中,文本的存在只不过是虚拟的,处于变动不居的状态,可以不断进行编程处理、补充和更新。海姆在他的著作中引用了一则奇闻轶事来阐明这一点。根据犹太法律,上帝亚卫之名一旦写下来就禁止人们抹去。当一个以色列大学意欲制作电子版《圣经》以供大家使用之时——在这一过程中,文档不可避免地会被新的、正确的版本所覆盖——则需要征求拉比议会(council of rabbis)的意见,以弄清犹太法律是否允许这样做。拉比们运用他们的智慧作出决定,并不反对这样做,因为圣经文本的电子存储具有稍纵即逝的电子传媒的特征,根本就不被视为一种书写形式,所以不可能存在抹去亚卫之名的问题。

文字处理除了表现易于消散的文本之外,还导致了它们的碎裂,尤其是当电脑与万维网链接,文本成为超文本的一部分时更是如此,它不再像书籍在物

质领域和叙事情节在观念领域那样意味着一个统一的整体。文本不再被预设作为一种总体性,而是作为一种互文本,无休无止地向四面八方蔓延。其结果导致了用户的注意力在文本文件的万维网上的播散。在某种意义上,这似乎是一种回归口头传统中故事存在方式的信号,上述古希腊神话的例子曾经阐明了这种口头传统,这意味着一个像瓦尔特·昂格这样的作家在提到新的传播媒介之时,应当谈论某种第二性的口头性(a secondary orality)。(昂格,1982,36页)

阅读与书写的这种隐私的特征看来正在又一次部分地消失。这些行为正在变成某种集体体验的一部分。虚拟刊物堪为佳例,这类出版物由虚拟的集体空间构成,参与者在其中可以修改和补充他们自己的文本以及其他任何人的文本。

● 5. 对数字多神论的模拟吁求

毫不奇怪,从书籍文化到数字文化的转向所导致的反应,类似于伴随着从手稿文化到印刷书籍转向所产生的那些反应。文化悲观论者戏剧性地谈论着“文学之死”(伯克兹,1994,183页),甚或谈论着“教育的终结”(珀斯特曼,1995)。在我前述的现代技术的神圣特征背景下,我们对这些批判所蕴含的情感以及往往是非理性的特质也不应当大惊小怪。即使是像海姆这样一个颇为精微不凡的思想家,也免不了错误地用一种近乎启示录式的术语来谴责超媒体文化。

针对超媒体“快餐文化”的恶魔般的威胁,海姆所提出的解决方案具有明显的宗教因素。例如,在《电子语言》的最后一章中,他推荐东方的思考技艺以弥补深度的不足和文字处理所固有的“倚重技术”的缺憾。这种对非基督教的宗教吁求,可能并不仅仅只归因于海姆的根基是植于美国加利福尼亚1960年代亚文化的事实。其原因还在于上文我曾大胆论证过的,基督教与书籍文化所具有密切的依附关系,因此它与超媒体文化格格不入。故而在在我看来,通过提供在线的《圣经》和其他宗教典籍以传播网上的基督教文化,这种在世界范围内的尝试只是一种后卫战斗(a rearguard action)。前面曾经提到,现在由于互联网的存在,泰勒希冀的全球一体化理想似乎可望实现,但是在我看来,鉴于数字世



界根深蒂固的碎裂性和流散性,这种希冀是不切实际的。他把来自书籍文化的理想寄托在错误的传媒上面。如同宗教空间一样,赛博空间也无法变成麦克卢汉所梦想的“地球村”,更确切地说,赛博空间是一种杂糅了多种矛盾因素的宗教空间。

我猜想,赛博空间中宗教的未来更应以多神论的虚拟模式而存在。在结构上,互联网的碎片化本质与荷马时代的宗教而不是基督教有着更多的共同之处。而且,存在于希腊神话中的深度的匮乏与数字世界肤浅的辉煌可说是异曲同工。因此毫不奇怪,蒂莫西·利瑞与埃里克·圭立森在他们的电子文本中会对数字多神论发出充满热情的吁求,就他们而言,这就意味着不可避免地杂糅着仿效加利福尼亚模式的强烈的享乐主义和自我中心主义:[……]

设想一下虚拟多神论将会真正地掌控赛博空间的情境,当然,我们究竟应当视之为福音抑或祸因,尚需时日才能看清。看来既不卑躬屈膝地对其不加批判地顶礼膜拜,也不随波逐流地对技术进行妖魔化,才是我们明智的出发点。当然,在某些方面,通往超媒体的奇妙新世界的转向,肯定会像从手稿向印刷书籍的转向那样是一种损失。对书籍文化的传统代表而言,这显然有点难以接受。对于伴随着电脑游戏和超媒体而成长起来的一代人来说,这种转向可能不会引发太大的震惊。再者,(宗教)意识的这种新的形式将会揭示那些被迫隐匿在基督教传统内的体验。我们绝对不能忘记的是书籍的宗教——除了基督教之外,这种情况也适用于伊斯兰教——它们是典型的崇奉一神论的宗教。如果我在此把范围限定在基督教,那么人们只要想一想其残酷的基督教化实践,焚烧异教徒或者宗教战争就足够了。艾柯曾经提到,宗教战争曾在几个世纪中把欧洲撕裂开来。由此观之,回归多神论可能并不是一个糟糕的选择。我认为,对于建构一个宽容的多元文化的社会而言,多神论比主张排外主义真理的书籍宗教(the book religions)更好一些。我们具有分权属性的议会民主难道不是一种已经形成的多神论的世俗化形式吗?(玛奎德,1979)在此意义上,我们可以充满信心地等待我们虚拟未来的数字奥林匹斯诸神的降临。



第五编 穿越星际之门

这一章主要讲述的是关于星际旅行的可能性。作者首先探讨了人类对太空探索的渴望，以及目前面临的种种技术难题。接着，他介绍了目前国际上在太空探索方面取得的一些重要进展，包括载人航天、无人探测器以及深空探测计划等。最后，作者展望了未来星际旅行的前景，认为随着科技的不断进步，人类终将能够实现跨越星际的壮举。



第十三章

从直立人到智能人：

达尔文主义者的赛博空间

人文主义者的角色不仅要培养对过去、对传统的超乎寻常的敬意，而且也探讨其在现在的发展，以揭示出人类过去尚未揭示的问题。

——马歇尔·麦克卢汉

● 1. 文化—历史与进化视野中的信息技术

“革命”一词经常出现在有关信息技术的出版物中。行业制造商把一种新的打印机头的面世誉为一场革命，而它是否物有所值，人们却应该持某种怀疑的态度。尽管如此，在前几章里我们可以看到，在很短的时间内，计算机以及建立在其基础上的信息与传播技术已彻底地改变了世界的面貌。我们文化的广泛拓展和快速的数字化、世界观的信息化和我们身份的改变可以确切地称为是一场革命。信息革命的影响可与工业革命的影响相媲美（参见第二章）。美国未来学家阿尔文·托夫勒在《第三次浪潮》（*The Third Wave*）一书中进一步宣称，经新石器时代的农业革命和 19 世纪的工业革命之后，信息革命是人类历史上的第三次伟大革命。（托夫勒，1980）甚至有作者认为，信息革命是地球上生命进化过程中的一件重要事件。例如，在《人工生命：探寻新的创造物》（*Artificial Life: The Quest for a New Creation*）一书中，斯蒂文·莱维认为人类的

独特之处在于，它是在生命进化过程中第一个命中注定创造自己继承者的物种。（莱维，1992）

我们是否真的站在了“新新石器时代”的门槛上，基于硅元素的生命形式是否将会取代有机生命？抑或这些都是夸大其词的断言，源于人类易于过高估计自己时代的重要性的倾向？近几十年来，以高期望值开始的人工智能领域的研究，已被证明很令人失望，直到现在对人工生命的研究才稍微取得一点成就。鉴于这一问题的敏感性，我们权且认为莱维的观点仅仅是一种假设，但是，这种假设显然值得引起我们的思考。

在这一章中，我将会讨论关于信息技术在文化历史和进化过程中是一座里程碑的假设。我将从人类认知结构发展的角度展开讨论。我打算通过认知结构这一大脑“操作系统”（从某种隐喻意义上讲）来理解我们大脑的功能，诸如观察、思考、记忆、期待、想象、学习之间复杂的相互影响。因为认知结构的演变是生物学的、心理学的、科技的、文化诸因素之间相互影响的结果，所以，对大脑的研究是与各种各样的科学学科的发现联系在一起的，这些学科涵盖广泛，从古生物学、遗传学、神经生理学、心理学到考古学研究、科技史、文化与传媒等等。

在此背景下，我将讨论信息技术在文化—历史和认知结构的演变发展中所起的作用。我首先勾勒出一个关于人类进化，尤其是认知进化的概貌——这方面我特别得益于默林·唐纳德关于人类进化的《现代思想的起源》（*The Origin of the Modern Mind*）的启发。在对多伦多学派的典型代表作家瓦尔特·昂格的综合性著作的基础上，我将更加密切关注这个学派所研究的两种文化—历史的转型，即从口头文化到书写文化的转型，从书写文化到多媒体文化的转型。虽然昂格的分析解释了超媒体的许多特征，但对现在与过去的媒体的区别解释得并不充分。根据唐纳德进化论的理论方法，我认为超媒体标志着人类头脑的外化（the externalization）进入了一个新的阶段。

● 2. 原始人类认知的发展

根据自然科学所公认的观点，宇宙大约有 150 亿年的历史，地球的年龄大约是 45 亿年。最早的地球生命形式（单细胞）可能产生在大约 35 亿年前由原



生的化学液体所组成的海洋中。经过 30 亿年的发展,即大约 5 亿年前,出现了最早的脊椎动物。最早的灵长类动物起源于大约 6500 万年前,在恐龙突然遭到灭绝后,灵长类动物找到了一种适宜生存发展的环境。大约在 6000 万年前,最初的灵长类动物发展成为原始人类。^①

根据最新的观点,类人猿和原始人类的分化发生在至少 700 万年前的非洲。^② 经过几百万年的历史发展,最初的原始人类进化成南非古猿阿法种(*Australopithecus afarensis*),最有名的例子是在埃塞俄比亚发现的具有 320 万年历史的露西。露西具有大约 500 毫升的脑容量,能直立行走,可能已经会使用工具。大约在 200 万年前,能够制造粗糙工具的能人(*Homo habilis*)进一步进化成直立人(*Homo erectus*)。他们具有大约为 1000 毫升的脑容量,能够用手工制造精致的工具(以重要考古发现遗址的名字命名为阿舍利技术),居住在受季节影响而迁徙的帐篷村落里,能够使用火。在 30 万到 10 万年之前,这一原始部落进化成古代的智人(*Homo sapiens*),他们具有大约 1400 毫升脑容量,能够使用语言,能够制造相当精致的工具(莫斯特技术),已经学会埋葬死者的尸体。在那时,这一物种从非洲扩展到欧洲和亚洲。在智能人的后裔变种(包括尼安德特人)中,最终只有智人的智人(*Homo sapiens sapiens*)幸存了下来,这大约出现在十万年前的历史时期。我们人类属于这一物种。但这并不意味着人类自从那时就没有得到重大发展。大约 35000 年前所出现的两种文化的发展,

① 下面关于原始人类家庭发展的概述引自理查德·利基的《人类的起源》(*The Origin of Mankind*) (利基,1994)和卡瓦里-斯福尔扎的《伟大的人类流散:差异与进化史》(*The Great Human Diasporas: The History of Diversity and Evolution*) (卡瓦里-斯福尔扎,1995)。尽管由于缺乏物证(按照利基的观点,重大的古生物学的发现可以列成一张巨幅图表),原始人类历史的重建仍需要许多解释,但是近数十年来,对人类进化所作的解剖学分析已经获得了地层学研究的补充(地层学研究测定地层的年龄,由此促成了古生物学的发现),碳-14 可以测定骸骨存留和考古学发现的年代,特别是把分子生物学引入人类遗传进化的研究,在卡瓦里-斯福尔扎的书中可以找到这方面详尽的概述。尽管五花八门的研究路径在细节上并未互相混合在一起,但是它们的会聚却是令人瞩目的。这似乎增加了我们重建原始人类研究的信心并导致一种关注人类进化的全球性进程的宏观意识。

② 在 2002 年夏天,《自然》杂志公布了在非洲北部乍得发现的最古老的原始人类。这个物种被命名为萨赫勒人乍得种(*Sahelanthropus tchadensis*, 昵称“图迈”)。(图迈的原文 *Toumaï* 为当地土语,意为“生命的曙光”,有大旱之后生机来临的寓意。——译者),据测定已经有差不多 700 万年的历史——接近与类人猿与原始人类的分化的时期——他们的脑容量为 380 毫升。(伯伦奈特等,2002)

对人类的进一步进化具有深远意义。首先,人类由小群体聚落的狩猎人在这一时段发展成为耕种者,因此改变了他们游牧者的身份。他们过上了有固定住所的生活。村庄和逐渐形成的城镇作为劳动分工增加的结果最终就应运而生,其中,作为劳动分工,日益分化的结果,社会结构变得日趋复杂。其次,随着时间的推移,使用外部符号便成为人类的特征。经由在工具上铭刻标志、洞穴绘画、象形文字和表意文字,大约在公元前900年的希腊形成了拼音文字,这种拼音文字目前世界上大部分地区仍然在使用。尽管自从智人的智人出现以来,人类并没有在解剖学意义上出现本质性的变化,但是书写的发展在人类认知结构的进化中仍然是至关重要的发展。

在《现代思想的起源·认知和文化演变中的三个阶段》(*Origins of the Modern Mind. Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*)中,神经心理学家默林·唐纳德对原始人类的认知进化进行了令人振奋的重建构想。^①(唐纳德,1991)另外,在神经心理学和古生物学研究的基础上,唐纳德区分了这种进化过程的模仿认知、语言认知和外任符号认知这三个阶段的演变特征。他认为后来演变成人类的最高级灵长类动物最初具有一种偶然的认知能力,也就是说,这种偶然的认知具有不假思索的、具体的、与环境相联系的、不间断地发生的特性。然而,至少从直立人开始,出现了模仿认知。这种认知以有意识的生产能力和开始自我表现为特征。这种表现是有意识的,但还不是语言上的。根据唐纳德的观点,这种进化具有重要的社会意义。正如我们在前一章中所看到的,模仿的能力不仅导致了集体仪式的发展,这种仪式直到今天还是人类行为的特征,而且它还极大地促进了人们的相互交流与知识的传递及保存。语言认知伴随着智人的出现而出现。在这种进化过程中,(重新)综合基本行为的能力(这种能力特别是通过使用石器而得以发展)转向声音制作,从而使发音清晰的语言成为可能。迥异于模仿式的交流,这种语言采用的是任意符号。

在这一章中,从语言认知到以外界符号为媒介的认知的转化具有特别的重

^① 唐纳德对认知进化的广泛研究与上面所提到的许多相关原则有着联系。当然,这种折衷的方法总会带来浅尝辄止的危险,门外汉难以对其作出判断。然而,鉴于许多专家在《行为与脑科学》(*Behavioral and Brain Science*)杂志中对唐纳德所研究的领域几乎是一致加以赞美(参见唐纳德,1993,737-779页),因此可以得出结论说,他的著作在认知进化研究领域是一部杰出的指南书。



要性。书写的发明给人类文化的发展带来了巨大的动力。相对于先前的口头文化而言,书面文化的力量在于事实上它使得知识的保存和传播乃至传之恒远而不显得困难,而在目前,这种知识几乎可以无限地记录、复制、查询。从口语到书面的转化的两个特征使其成为根本性的认知转型。

首先,书写的转型意味着曾经是(语言)认知最重要功能的记忆被转化成为一种非生物学的媒介。认知结构不再与生物个体相对应,而是包含着这些科技的延伸。这种从记忆到外在媒介的转型,也能够解释为什么这种重要的认知转型并不与脑容量的增加携手并行,它不同于此前发生的转型。^①这种发展的重要特征是在自然选择条件下,科技的变化取代了自然变化的作用。基于帕里斯勒人类学的首要法则,从早期的智人的智人中实际上已演化出一种电子人(Cyborg),这种生命体的构成,既有有机的材料又有科技的延伸。

其次,部分是由于大脑皮层的强大的可塑性,记忆的转型意味着新的选择性和分析性的功能能够得到发展,这对于恰当地处理已储存的知识而言是必要的。以口头叙事为主的交流具有丰富而混杂的语境,把思想过程从这种语境中解放出来,也会使这种过程变得更加精确和抽象。由于这个原因,唐纳德认为书写文化也是一种理论文化。从口头文化到书写文化的这种转型,引起了麦克卢汉和多伦多学派的特别关注。

● 3. 口语、文字与数字文化

在第六章关于媒体对我们经验和感知的作用的讨论中,我曾经简略地审视了麦克卢汉的著作和多伦多学派,麦克卢汉的思想在多伦多学派那里得到进一步发展。近几十年来,诸如马歇尔·麦克卢汉(麦克卢汉,1962,1964)、埃里克·哈弗洛克(哈弗洛克,1963,1976,1986)和瓦尔特·昂格(昂格,1982,1967)

① 为了全面地看待这一问题,应该在此指出,脑容量并不单独决定认知发展的程度。认知发展程度不仅与神经细胞的数量有关,而且与神经细胞相互联系的数量有关。此外,脑容量与身体大小之间的关系也会起一定的作用。

这些作家都对从口语文化到书写文化的转型进行了深入的分析研究。^① 由于他们的研究作为我们理解从书面文化到超媒体文化的转型提供了很好的帮助,因此我可以对这种转型进行更深入的研究。我赞同瓦尔特·昂格在1982年出版的《口语和文字:词语的技术化》(*Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*)一书的观点,该书总括了这种研究传统的荦荦大端。

昂格认为,从口语到文字的转型涉及人类认知结构和世界观两方面的根本性转型问题。如果我们把口头文化与书写文化的几个基本特征加以比较,就可以清楚看到这一点。首先,口头语是转瞬即逝的,它只存在于被讲叙的那一时刻:“如果没有书写,这种词语就会缺乏可想象的意义,即使是它们所表现的对象是可视的物体也是这样。它们只是些声音。你可以再一次‘讲叙’它们——‘回忆’它们,但是它们却没有‘呈像’,无处可寻。它们没有中心,没有痕迹(一个视觉隐喻,显示出口语对书写的依赖性),甚至没有轨迹。它们是发生过的事件。”(昂格,1982,31页)这就导致了这样的结果,对一个只使用口头语言的人而言,记忆的技巧在他的认知结构中处于中心地位:“在原初的口语文化中,为了有效地解决那些妥善保存和恢复曾经表述过的思想的问题,你不得不利用原来说过的话所形成的记忆模式来运思。你的思想必须得以赋形,可以用浓墨重彩的修辞,均衡对称的模式,用复沓或对位的手法,用头韵和辅韵来押韵,用格言警句和其他惯用的表达方式,用标准的主题背景(聚会、宴饮、决斗、英雄的‘助手’等等),用大家喜闻乐见、耳熟能详的谚语,或者用其他的记忆形式。严肃的思想是与记忆系统交织在一起的。记忆的需要甚至会决定句法形式。”(昂格,1982,34页,参阅57—68页;哈弗洛克,1963,87—96,131—132,294—296页)这些特征也有利于说明,事实上对口语文化的保存来说是至关重要的知识,最初主要是以叙事的方式加以组织的。此外,口语词汇与直接的环境紧密相关,在此意义上,口语还具有突出的场景特征。因此,口头文化在本质上具有内在的社会性,要求人们的参与。

正如我在本书的导论中所指出的那样,荷马的《奥德赛》在此堪为例证,它

① 这三位作者皆来自阿尔法科学(the alpha sciences)领域,他们大多限于探讨拼音文字的引入所带来的影响,而数字文字的引入也同样具有决定性作用。正如我在第七章中所讨论的那样,现代自然科学中的数学描绘已大大取代了自然语言的描绘。参见威伦·弗鲁塞的《数字假象》(*Digitaler Schein*)一文(弗鲁塞,1991)。



的形成极有可能是根源于一种原始的口语文化。这个故事现存的文字版本呈现出上述的众多的特征。其韵律、声调、复沓的形式、主要人物和环境的立体化描写、特殊的结构都有助于吟游诗人即流浪的民歌手更容易地记住作品。(帕里与帕里,1971)《奥德赛》所发挥的功能就像一部口语百科全书(参见上一章),就此而言,这种知识也是从叙事维度组织起来的。

由于口语词汇具有短暂性的特点,因此口语文化的一个重要维度就是要保存当场的叙事。但因为这些叙事性的故事无法固化,所以每一次重复都变化不定。例如,可以从具有口语文化特征的神话中出现许多变体的情况看出这一点,也可以从这些文化的世界观看到这一点。一般而言,不应把现实解释为永恒不变的聚合,而应把它视为一个连续变化的整体。这在希腊神话中得到有力的说明,许多神话的主题都出现了变异。^①

在书写文化中,许多重要的知识能够被记录下来,认知结构在很大程度上消解了记忆的功能。知识数量呈现指数般的增长——从词典中可以清楚地看到这一点,口语文化仅包含有几千个单词,但是书面文化的词汇却很快超过了一百万。这意味着对现行的知识加以精选和分析是认知结构的核心。而且,一旦思考的进程从丰富而混乱的口语表达的语境中解脱出来,前所未有的思想的精确性便成为了可能。作者能够通过深思熟虑而冷静地建构他的论点和去芜存精。(昂格,1982,104页)希腊文化中哲学和科学的诞生是与语音书写的引入密不可分的。复杂的书写结构改变了人类的精神世界。它也变得日益抽象与疏离。书写分离了主体和客体:“通过把认知者与知识相分离,书写日渐使得系统地阐述内心世界成为可能,人类的精神世界获得了前所未有的开拓,不仅面向与其自身迥然不同的外部客观世界,而且还敞开了相对于客观世界的内在自我。”(昂格,1982,105页)

书写的引入也从根本上影响了人类的世界观。(字母数字的)书写结构不仅组织思想,而且同时还反映思想之外的现实。这在柏拉图的哲学中可清楚地看到,按照哈弗洛克的观点,柏拉图哲学反映了从口头文化到书面文化的转型,在当时的希腊文化中发生了这种转型。在柏拉图的哲学里,假设了一个永恒不

① 这种变异世界观的一个最明显的表述是奥维德的《变形记》,特别是关于海洋魔鬼普洛透斯(Proteus)的神话,他能够乔装成为任何一种可以想象出来的形式。

变的理念世界,它与日新月异的现实世界相对应。西方形而上学和与之紧密联系的基督教都是以两重世界的教义为特征的,就此而论,可以认为柏拉图的哲学观念部分地是书写的一种产物。

事实上,从口语文化到书写文化的根本性的转变并不意味历史的转变是突然的。首先,即使书写出现了以后,我们文化的很重要的一部分仍然保留着口头语,我们仍然用口头语交谈很多事情。其次,特别是在手写时代,书面语与口语词汇紧密相连。在很长一段时间内,书写文本从口语交流里获得了形式。例如,这不但可以见于在柏拉图哲学的对话形式和在15世纪印刷术发明以后的书写文本仍然需要大声朗读的事实,而且还可以见于根源于口语文化的修辞学在书面文化中所起到的作用,这种情况一直延续至浪漫主义运动之前。手稿往往不因印刷书籍而终结,没有哪一种单卷手稿会与其他手稿雷同,这一事实也提醒我们要记住口语文化。按照昂格的观点,正是随着印刷术的出现,书写特色斐然的属性开始使得仍然存在的口语特性显得黯然失色。印刷书籍导致了叙事与论证的更为封闭的线性形式。^① 文本变成了一个封闭的世界,这一进程在20世纪出现的新批评和德里达的文本中心主义中臻于高峰。

在《口语和文字》(*Orality and Literacy*)中,昂格也简要地讨论了多媒体文化。自第二次世界大战以来,多媒体文化在西方——尽管不仅仅只在西方——已经确立了一种统治地位。昂格对这一关涉次生口语(*secondary orality*)的论题进行了辩论。由于收音机、电视和电影的出现,口语再次成为交流和知识传播的重要媒介。“这种新式口语与旧式口语有着惊人的相似性,这表现在它神秘的参与性、对共同感觉的培养、关注实时,甚至形式使用等方面。”(昂格,1982,136页)与此同时,昂格还强调新式口语打上了书写文化的印记。在大多数情况下,新闻播音员、电视主持人和演员所读的文本最初都是用书写形式的文本写下来的。

当昂格在1982年出版他的书时,个人电脑仅仅取得初步性的突破。从那时起,互联网上的电子传播形式的发展,显示了昂格所界说的“次生口语的特征”的力量甚至比经典的大众传媒要强大得多。电子邮件、电子新闻群发、聊天

① 鉴于人类身份是以叙事为中介的,就此而论,这种走向叙事终结的发展趋势也与现代个体身份有关。参见第十章中关于叙事身份模式的诠释。



室(电话聊天在线记录的变体)提供了一个令人惊讶的书写和口头交流的混合体。追随着昂格的一些作者,如迈克尔·海姆(海姆,1987b)、杰伊·波尔特(波尔特,1991)、乔治·蓝铎(蓝铎,1992)、理查德·兰海姆(兰海姆,1993a)和保罗·列文森(列文森,1990)都曾经阐明这种情况也适用于超媒体。尽管超媒体的文本、图像和声音就像印刷文字一样被储存在外部的媒介内,而且还为它们预设了分析技巧,但超文本与口头语交流却共享着一种不固定的、变动不居的形式和内容。如同在叙事的口语世界里那样,被储存在超媒体中的知识,我们无法弄清它的开端与结束,其中心和边缘之间也没有十分明显的分界线,在作者和读者之间也是如此。全球信息网的用户不仅通过复杂的文本网络决定他们的路径,而且在多数情况下,他们可以用新文件的形式或者通过链接现存文件的方式来添加他们自己的体验。^①(参见第六章关于超媒体的讨论)

虽然昂格在关于次生口语的论旨中对以计算机为中介的多媒体进行了阐释,解释了这些媒体的一系列特征,但是,昂格的理论方法中固有的“黑格尔主义”(昂格的“黑格尔主义”表现在他在观念上把多媒体文化视为口头文化与书面文化的一种综合)却妨碍了我们获得一种精确的视点,从而把超媒体与口头语以及书面语区分开来。为了理解这一点,我们必须暂时回归到进化论的理论方法。

● 4. 新石器和新新石器时代的信息超载

上文对原始人认知结构的进化的回顾,提出了书写为什么会在一个特定的时期内发展起来的问题。毫无疑问,进化论生物学家对此类问题总是颇为谨慎,因为它会很快地导向这种或者那种目的论的形式。然而,根据进化论,进化是没有终极目的(Telos)或者目标的,而是一系列普遍的巧合所导致的结果。^②

^① 此外,以计算机为媒介的多媒体促进了变异世界观的创造力,令人回想起口头文化的创造力。在流行文化中,变形(metamorphosis)令人注目地复苏是这方面的一个显著的标志。例如,在计算机技术中有著名的变形技术(morphing,一种动画处理的特技效果。……译者),这种技术使精彩的视觉变形成为可能。例如,在迈克尔·杰克逊的《黑与白》(Black and White)电视片段里可以看到这些变形。

^② 我将在下章中的第二部分阐明这一点。

但是,无论书写的发生是多么的偶然,我们还是该扪心自问一下,为什么它进化得如此成功。这就引出了进化论中一个众所周知的经验法则:“机遇变化提出建议,而自然选择则作出决定。”(参阅卡瓦里—斯福尔扎,1944)对书写在自然选择的进程中获得成功,一种可能的解释是,因为技术的和社会的发展,智人的社会变得更为复杂(农业和畜牧业的管理,城镇的建立,劳动的分工,规则的制定——禁忌——为了控制人口增长),导致“新石器时代信息超载”状况只能靠使记忆外部化来加以解决。书写横空出世,而不是脑容量的进一步增加(乍一看这也许是一个更明显的解决方法),这可以通过这一事实来解释,由于人的骨骼是限定的,其有限的承载能力要以人脑(已经是头重脚轻了)的增大为条件。

我曾经论述过,书写的发明加速了人类文化的发展进程。但书写也造成了文化信息量呈几何级数地增加。随着印刷术的发明,人们读写能力的逐步增长,以及新的媒体如电影、收音机和电脑在 20 世纪出现,人类生活中的信息量达到了使人晕眩的程度。在前一章我曾经提到过,一份普通的星期天报纸包含的文字,要比生活在 17 世纪的一个普通人一生中读过的东西还要多。而且,这种情况在急速地继续发展着。现在一个普通的公司经理处理的信息,要比他在 1980 年处理的几乎要多 500 倍。毋庸置疑,互联网的迅猛发展对此作出了巨大的贡献。当我们离开几天后回来,我们会发现有几十封电子邮件正等待着我们,回复这些电子邮件妨碍了我们真正认真地开始工作(或者——更糟的是——使我们意识到这些信息处理已经变成了我们真正的工作)。从这种视角来看,新石器时代对于史前信息的超载所使用的解决方法(书写),最终也变成了糟糕透顶的问题。统计学显示我们正日益被过量的信息压垮——在许多公司,工作的压力和人员的精力透支的现象司空见惯。应该呼吁减慢节奏,这样多少可以提供一点慰藉,因为我们的社会已经变得如此复杂,以致我们必须不断地处理川流不息的信息之流以求生存——作为一个社会的生存,而未必是作为个体的生存。

在这一背景下,我们必须弄清信息技术中的一些特殊的发展。恰如社会和技术的复杂性的日益增长从根本上导致了新石器时代的社会的记忆急速膨胀那样,在信息技术的转型中,看来 ICT 时代信息的几何级数增长正在从根本上



扩大和促进对可用信息的选择和分析。而且,我们对信息的认知处理也会再次出现一种性质上的转型。我将会援引信息技术的一些显著的发展来说明这一点。

● 5. 聪敏的代理人和专家系统

在某种意义上,可以把计算机简单地当作是利用其他——数字的——方式来对书本记忆加以延续。和纸张相比,计算机的数码记忆(以只读存储器、硬盘、光盘驱动器等形式)拥有巨大的储存能力。而且,当它们被以超媒体网络的形式链接到一起时,就能够创造出一个令人惊异的信息世界。仅就书写而论,万维网就包含了超过十亿页的信息,而且每天增加的也超过数千页。这是一个丰富得令人难以置信的信息源。但是和书本比较而言,作为一种外部存储器,计算机看来更加使我们承受了一个巨大的难题。输入“信息超载”一词,像 Google 这样的一个搜索引擎可以在 0.19 秒内显示出搜寻结果,这一事实当然是不同凡响的,而在这一极短的时段中,Google 能够搜索到不少于 6.33 万个的相关网页,这一事实也令人印象极为深刻,但与此同时,这也使我有些沮丧。

好在计算机对这种可能出现的问题采用了“顺势疗法”的解决方案,它利用更多的技术来解决这种技术的消极后果。计算机不同于书本,它不仅是一种外部记忆——它也能模拟所有的行动和过程,包括人类的智能行为,如信息的选择和分析。文本是只包含人类思考的静态的产品,而计算机则使思考过程本身的扩展成为可能。在某种意义上,在相对简单的搜索引擎如 Google 里,这种情况已经发生了(*)。无论如何,它从十亿网页中搜寻出 6.33 万个与处理信息超载相关的网页,把我从这种爬梳整理的任务中解脱出来,免除了我更深的沮丧。当然,如果电脑程序能够从这 6.33 万个网页中精确地选择出含有我正在搜寻的信息的那些网页,那就会更好了。在这方面,目前的搜索引擎仍非常原始。它们能够处理布尔逻辑(Boolean logic),而那些能够熟练运用“和”、“或”、“不”这些综合搜索词语的用户,则可以快速减少“命中”的数量,以确保留下来的只有他想搜寻的信息。一些“更聪明的”电脑搜索程序,也称为聪敏的代理人(smart agents)或软件机器人(Softbots),它们也能够学习,例如,它们能够学会



● 6. 作为超级大脑的万维网

倘若认为结构性的进化将终止于现存的智人,这种想法未免有点天真。我们应该问问自己,聪敏的代理人和专家系统的发展是否可能标志着这种进化的下一个阶段的开端。此外,经典的人工智能研究或者电脑程序问题也比较重要,这些电脑程序能够富于理性地模拟人类的思想,可以名副其实地称之为智能程序。正如本书的情形那样,我们在这里所关注的事物大多不是完全独立于人类而运作的创造物,而更多的是智人认知结构向外部扩展的一种新类型的创造。

鉴于这种情况,我们还必须思考那些认为互联网将会发展成一个超级大脑的理论。乍一看,数以百万计的网页通过超链接联结在一起的互联网,确实与人脑巨大的神经网络有些相同。在大脑的神经网络中,神经细胞之间不断地产生新的链接,同时另外有一些神经细胞死去。电脑的算法系统也获得了发展,这种系统——可以根据人脑类推——加强经常使用的链接,而削弱那些很少使用的链接。借助传递性(Transitivity)原则,新的链接能够自动建立起来。当然,这并不意味着超级大脑能够真正地脱离它的用户来独立思考。布鲁塞尔自由大学的弗朗西斯·海里格亨和约翰·波伦在《作为超级大脑的万维网:从隐喻到模型》(*The World Wide Web as Super-Brain: From Metaphor to Model* *)一书中,提出了一个有趣的建议,我们可以建构一个超级大脑并让它具有学习能力,但他们并没有忘记说,进行思考的不是这个超级大脑本身,而是电子网络的用户。但是,这个“超级大脑”的力量,正是存在于网络和它的用户之间的链接之中。

海里格亨和波伦指的是那些智能界面的实验,在那里,搜索操作直接由用户的思想支配。神经网络通过传感器接受用户的脑电波,并试图通过一个测试和误差程序来解释它们。借助类似的“神经界面”和通过先进的聪敏代理人,用户的思想能发送到网络,然后通过某种富集的形式(an enriched form)返回到用户的头脑中。在一个友好的界面中,大脑内部和外部之间的界限几乎难以察觉。要是你的狗生了病,你可以链接超级大脑,考虑它的症状,然后这个集成大脑会迅速地在你的“大脑的眼睛”中想到对这种症状的可能性解释。

乍一看,像海里格亨和波伦等人提出的这些理论,在很大程度上看起来更

像科幻小说而不是科学。但是,这两位作家也正确地指出,尽管仍处于不完备的状态,但必需的硬件和软件已经存在。^①另外,他们认为“思维网”(thinking web)并没有受到那些曾经阻碍过人工智能发展的巨大障碍的影响——日常生活中对智能行为的知识需求,很难以明确的、程式化的规则确定下来。在超级大脑中,这种知识是由用户提供的。正如我上面提到的,我们在此关注的并不是脱离人类大脑而独立运作的人工智能,而是人类认知结构的一种新的延伸。正如对记忆的外源化(outsourcing)为理性文化所必需的分析技能的发展创造了空间,同样,对与超级大脑链接的聪敏代理人和专家系统的这些技能的外源化,无疑会促进人类新的认知技能的发展,尽管对我们来说形成这种思想观念还很难,就像古代智人形成一种柏拉图式的思想观念(柏拉图能够凭借这种思想观念的分析技能写出他的对话录)一样难。

尽管如此,如果我们试着去思考这种新的认知特性将会朝什么方向发展,那么,本章前面提到的从口头文化到书写文化的转型则提供了一个出发点。我们看到,在很大程度上书写的特性支配了分析能力的发展。而外部的符号话语系统的发展,则激发了人类大脑的神经网络富于逻辑性和连贯性的思考。在前面的章节中,我们看到某些相似的事情发生——在一个更高的组织结构层面——在叙事的影响下人类身份的发展,或在书写影响下基督教的崛起。(参阅第十章和第十二章)依此类推,我们可以作出预测,当新的认知技能获得发展之时,它们将为超媒体的组织结构所引导。正如远在进入18世纪之前,书写文化中的教育是以技能的学习为指归的,这就要求钻研书写——语法、逻辑和修辞——与此类同,未来教育中的一个重要元素,将会以学习与超媒体的“超级大脑”相联系的技能为指归。

首先,迥异于书写文化,生发于超媒体共生的思想过程将不再主要指向一种线性的论点或故事情节,而是指向一种更抽象层面的多线程的逻辑空间,其中包含着一系列论点或故事情节的链条。正如我们在前面章节所阐明的那样,这种趋势已经能够在诸如多线索的故事和电影的互动媒体设计中看出。例如

^① 海里格亨和波伦的观点现在已经有些年头了。从那以后,在美国建立了一种能够让瘫痪者操作的工作系统,虽然这种系统采用的还是初级的方式,但是却能够让那些瘫痪者通过他们的思想——或者更确切地说,通过在他们的大脑中唤起的刺激反应和脑电图的读取来操作这个电脑工作系统。



由麻省理工学院开发出来的电影制作者工作空间(Movie Makers Workspace)的电脑程序,就是利用各种各样可能的故事情节的时空连续的监制的方式,来培训制片人对复杂的“多线索电影”的制作。正如在万维网上分流出的漫游助手那样,逻辑空间的复杂思维看来对马里奈蒂所预测的“同步意识”(parallel consciousness)的发展提出了要求。我在第 11 章关于电子显现技术的讨论中也曾经指出了这种趋势,电脑显现技术将从根本上促使对人类生活方式的特性加以怪异的定位。

在日常的计算机使用层面,我们也可以看到这种同步化(parallelization)在多线程任务原则中体现出来。鉴于计算机的序列性(一步接一步地执行它的计算任务)本来也是体现在界面上的——而且鉴于电脑用户也只能一个接一个地执行任务——因此现在的麦金托什电脑苹果操作系统用户或微软视窗操作系统微机的用户都可以同时在各个独立的窗口启用不同的程序。对今天的“知识型工作者”来说,打开几十个窗口并不罕见,例如,同时忙于写报告,更新相关的财务报表,回复一些流水般涌入的电子邮件,在日记和“待办”的列表中记载信息,分析股价,或许还可以启动一个包含有预防 RSI(Repetitive Strain Injury, 即肢体重复性劳损)练习的电脑程序。当然,即使没有计算机,我们也经常同时执行很多任务。譬如当我们开车时,我们可能注意其他的行人车辆,听收音机中的新闻广播,考虑即将召开的一个会议的议程,以及惦记着那天晚上我们应该去玩的一场网球赛。同样,我们的大脑也是在控制着几十种身体功能而习焉不察。与一台“真正的”计算机相比,我们的大脑是一台“缓慢的”计算机,但是它远比现有的串行计算机优越,因为数十亿的脑细胞同步执行它们的计算任务。^①然而,通过多重任务处理——在串行计算机上的同步计算机的模拟——计算机使我们能够同时执行更多复杂的任务。

其次,在复杂的多线程逻辑空间的思考,似乎也促进了思想过程的视觉化。推理语言的发展,尤其能够激发线性的逻辑思维(这种类型的思维生发于左半

① 除此之外,“第五代电脑”中的候选机型,例如,光学电脑和自学型有机电脑(*the optical computer and the self-learning organic computer*),就是像人类一样能够有条不紊地同时执行几个任务的同步电脑。根据一些研究者的看法,量子电脑(*the quantum computer*)将会是实现这种同步化的可能途径,在这种电脑中,量子位(qubits)将在 0 与 1 之间的任一点上实时呈现出多种状态。关于计算机的历史和未来,可参看《赛博空间中的哲学》(*Filosofie in cyberspace*) 引言部分。(德·穆尔, 2002c, 10—17 页)

脑),而复杂的视觉世界,则似乎特别能够促成动态的同步图像的产生(这种情况发生在右半脑)。几年前我在荷兰莱顿的华留士图书馆开馆典礼上出席了一个推介会,推介者在会上以一种迷人的方式展示了多种学科的相互关系的发展。在一幅展示图上,每一个科学领域都被描绘成一个国家。国家的大小表征着该领域的出版物数量,它们则根据领域之间互涉的参考书目的数量,彼此更紧密地排列位置。例如,一些国家被驱策到一起,或者互相吞并,构成了一种关系复杂且变化多端的聚合体,要解释清楚这些发展情况显然颇费口舌,而通过电脑直观显示,仅仅数秒钟内观众就了然于心了。(里斯曼、葛里斯和索伊斯特,1996)

● 7. 赛博空间的怀旧情怀

有些人认为,把我们的逻辑连贯思维外移到计算机是危险的,盖棺论定,可以说这是非人类的,因为这样会把被视为人类典型特征的思维——根据获得的信息作出自己的逻辑判断——拱手移交给机器。(斯洛卡,1995)令人恐惧的是,这会导致对人类分析能力的损害,差不多可以与袖珍计算器对我们的心算技能的损害相提并论。在这种语境中,我们的认识论倚赖的是机器,我们日益依赖聪敏代理人和专家系统的事实,也要提上议事日程了。(凡·登·霍文,1995)

尽管这里所显示的危殆并非危言耸听,故而我们必须严肃地对待这种被公式化的弊端,但看起来富于意义的是,它使我想起了柏拉图在《斐德斯》中贬斥书写的论点,实际上与此如出一辙。柏拉图在这篇对话录中批评书写,因为这种媒介的使用,记忆——在口语文化中记忆尤其是人类超卓的力量——被转交给了一种非人类的媒介。此外,柏拉图还对书写给记忆造成的反作用表达了他的关注。然而具有讽刺意味的是,如果记忆功能没有外化成书写,那么,柏拉图作为创建者之一的理性文化将不可能获得发展。前面我曾经论及,我们分析技能的外化将会得到一种新的认知技能发展的补偿,这是可以期待的事情。当然,这并不是说这种发展带来的纯属积极的结果。正如每一次进化发展相伴随的情况那样,我们将要为认知结构的这种拓展付出代价。但是这种代价也许不是完全不能避免的。



第十四章

超人文主义：

进化、人文主义与信息技术的趋同

人文主义……就是一种自信，是提升生命达到其潜在最高境界的必要的智慧力量，与古今具备这种能力的人沟通便可激发这种智慧力量。

——H. J. 坡斯

● 1. 后现代人文主义与后现代技术的对峙

在过去的数世纪里，通过与其他思想运动的一系列的相互冲突、相互影响，人文主义的主体思想已日渐明朗化。正如哈里·库涅曼曾经恰切地评说过的，这意味着在过去，人文主义者常常采取攻势：“作为人类全球视野的辩护者，人文主义者以公正、平等、博爱、无限的自我实现等价值观的名义，向传统主义和宗教教条主义开战。从古代文化中真正的人文主义的辉煌诞生到由工业化、现代化、科技化所提供的‘繁荣昌盛的幸福’前景，人文主义者在这场斗争中掌控着历史，掌控着西方文明史，并由此主导了人类历史。20世纪的人文主义积极向上的自我形象，通过其自信的现代性，通过其宗教和传统方面以未来为导向的积极力量，已经得到了最深刻的表达。”（库涅曼，1996，65页）库涅曼认为，20世纪末，人文主义的这种形象似乎已经逆转。尤其是在人文主义与后现代主义的对峙中，人文主义者已被迫处于守势。由于不习惯处于防守状态的论

争,人文主义者常常回避这种正面冲突,懒惰地将后现代主义贬斥为“无限度的相对主义”或“纯粹虚无主义”。库涅曼认为这并不是一个富有成效的策略,这不仅是因为在后现代主义对科技理性和世界可以创造和控制的信心之间的封闭性联系提出了颇有价值的批判,而且尤其是因为后现代主义批判是建立在居于人文主义传统核心地位的价值观的基础上的——例如自我实现、良好教养、激进的自我批判等。依照库涅曼的观点,后现代主义是人文主义的一种过激形式,它使得人文主义者进行反思,更激进地思考人文主义的概念,诸如个性、自主性和公共性。(同上,76页)

尽管库涅曼在其论文中赞成针对等级制价值对立观——例如,他提到高一低、白—黑、现代—传统、男—女、本土—外国、富—穷、真—非真这些等级制对立观——的后现代主义思想批判,但是,他在试图调和人文主义和后现代主义的尝试中,自己却令人注目地运用了这一模式。亦即是说,就人文主义而言以及就后现代主义而言,他是以好的变体和坏的变体来加以区分的。例如,其中有受到否定的“坏”的人文主义——19世纪和20世纪与技术理性及控制思维相关联的人文主义——他也设定了“好”的人文主义——所列举的是16世纪以蒙田为代表的人文主义,它体现了肉体性、语境性和开放性。(同上,68页)在思考后现代主义时,库涅曼将利奥塔及其合作者所代表的“好”的后现代主义与“坏”的后现代主义加以区分,前者从人文主义的价值观获得了灵感,后者则与“今天现代时期和晚期资本主义的消费文化”相吻合,其特征表现在“形象重新凌驾于文本之上,视频影像凌驾于小说之上,数据库取代了文件归档,通过网络互通音讯,以及造成工业和后工业生产过程尽显全球性和灵活性”,并且“造成全球范围的娱乐与信息网络日益迅猛的增长”。(同上,67页)

尽管我并不否认在16世纪的人文主义与某些后现代思想母题之间有引人入胜的相似性,进而言之,尽管我意识到这些母题与现代人文主义的自我反省和自我批判有关,但是我仍然认为库涅曼因其运用二分法而未能公正对待(后)现代文化的矛盾复杂的本质。(德·穆尔,1999,14—22页)他所勾勒的“坏”的(因为它是超现代的)后现代主义的漫画式的形象,导致他——不由分说地——得出结论,认为后现代主义的这种形式“更显得是虚无主义的,它对人文主义核心理念诸如理性与主体的自主性等更具有威胁性,这方面已经超出了提出这些

理念的后现代哲学家的主要思想批判”。(库涅曼,1996,67页)由此,库涅曼面对他所讨厌的后现代批判,同样陷入了懒惰的否定窠臼之中,并凭此来非难他的人文主义同仁。在我看来,他这种做法既剥夺了自己也剥夺了读者严肃应对这种“坏”的后现代主义所发出的同样激进的人文主义批判的声音的机会。

鉴于库涅曼将资本主义信息社会与“坏”的超人文主义相联系,而资本主义信息社会正在全球范围内急速发展成为凌驾一切的社会形式,因此,只要这种情况存在,那么对人文主义而言,这种应对就具有极其重要的意义。(凯斯泰尔斯,1996—1998,参看前面第二章)人文主义者必须站稳脚跟,运用一切手段来对抗这一发展趋势。而那些超现代主义者也宣称自己是优秀的、堪为典范的人文主义承载者,这就使得这种应对显得更为迫切。在他们看来,库涅曼所憎恶的“人性与技术理性互相交织”(库涅曼,1996,70页),确实对“公正、平等、人性和自由无羁的自我实现”等人文主义理想的实现作出了重大的贡献(同上,65页)。对人文主义来说,最终与“坏”的(超现代的)后现代主义相遇的这种应对具有极其重要的意义,因为事实上,超现代主义者是从自由无羁的自我实现的人文主义理想中衍生出他们的动力以超越人及其局限性的。

在这一章中,我并非意在再一次颠覆关于“好的”(反现代的)后现代主义与“坏的”(超现代)后现代主义之间的等级制对立关系,并驳难库涅曼的观点,为后者辩护。我只是想阐明在人文主义与后现代主义之间的遇合中库涅曼所忽略的方面,并说明它所引发的问题。我将通过讨论超人文主义观念的主体来阐明这一点。超人文主义是一场用最明晰、最激进的方式来宣扬“坏的”后现代主义的超现代纲领的运动。在对这一运动的纲领(集中表现在汉斯·莫拉维克的著作中)进行介绍之后(第一部分),我将从技术进步的视角来论证超人文主义者所宣扬的未来前景并非是没有道理的(第二部分)。最后,我将讨论超人文主义纲领向人文主义所提出的一些基础标准的问题(第三部分)。

● 2. 超人文主义

人类是某种能够掌控变化的生灵,难道有什么变化不掌控在他的行动之中?

——弗雷德里希·尼采



此术语所暗示的那样)是一种附加的人文主义(humanism plus)。超人文主义者认为他们能够更好地利用理性、科学和技术从社会、物质和精神上进行自我完善。除此之外,对个人权利的尊重和对人类独创能力的信赖也是超人文主义的重要因素。超人文主义者同时还批判对超自然力量的存在的信奉。所有这一切共同体现了我们的哲学核心。超人文主义所支持的这种批判的和理性的研究方法,都是为从各方面改善人类与人性的愿望而服务的。”^①(*)

从广义上说,如同荷兰人范·普拉格在他的《人文主义基础》(*Foundations of Humanism*)中所描述的那样,这个运动看来共享了现代人文主义有关人类学和本体论的基本原理。超人文主义者们也假定人类的天性、团结、平等、自由和理性,认为世界是可以体验的、既存的、完整的、偶然的和动态的。(范·普拉格,1978,88—103页)超人文主义者与人文主义者的意见一致,他们认为人类是大自然的一部分,像所有其他生物一样,也受制于自然的威力。他们亦认同这种观点,即为了发展,人们是相互依存的、平等自由的,这种自由的含义是,他们具有不断进行实践的选择自由。超人文主义者还强调,人是理智的,因此他可以也应该为自我和他人负责。对与英语世界的人文主义一脉相承的超人文主义而言,其超人文主义理性的理想比起欧陆的人文主义来,更明显地趋向自然科学、技术及其相关领域。因此,他们的世界观一般更具简约主义的特征,通常他们对宗教都是直截否定的。(克里特,1991)在对世界的看法上,超人文主义者赞同人文主义的观点,认为世界是客观存在的,并不指涉某种超验的现实。他们也强调现实的巧合性和动态性,但是从某种意义上说,这并不是(神灵或其他东西)事先构想的结果,而是不间断发展的偶发过程造成的结果。

尽管如此,这里也存在着一个显著的差异。超人文主义的“附加”(plus)尤

① 根据世界超人文主义学会的定义:“超人文主义是一种哲学,它提倡通过科技来克服我们的生理局限,改变人类生存状态。科技的加速发展开拓了这种变革的前景,例如作为超人的人工智能和分子纳米技术。这些科技发展产生的效应可能包括:生化领域变得丰富多彩,或可以重新设计娱乐中心,从而使我们能够享受丰富的情感、长寿的幸福和日常生活的快乐巅峰体验;消除衰老困扰;祛病延年;或许还能利用人造合成强化材料和电脑逐渐地取代人类身体。”(*)马克斯·莫尔在《超熵原理 2.6.》(*The Extropian Principles 2.6.* 1993—1995)的导论中曾对此进行了简明的界说,与上述定义异曲同工:“超熵主义(Extropianism)是一种超人文主义哲学;正如人文主义那样,超人文主义重视理性和人性,拒斥对不可知论的信奉,反对人们对从外部控制我们命运的超自然力量的迷信,致力于更进一步地促使我们超越这种简单的人类进化阶段。”(*)

其有赖于其激进的风格,它就是以这种风格丰富了人类发展的人文主义原则:“超人文主义者将自身与‘普通的’人文主义者区别开来,因为他们不愿无故地把诸如生物学生命寿限(现今约80岁)这样的局限性当作是‘自然的’因而是‘好的’东西来加以接受。他们认为,只要我们充分利用自身的才智和科技机遇,那么我们就拥有许多可能性去延长寿命,改善每个人的生活质量。超人文主义者觉得科技进步并不是一种威胁,而是使世界更适宜生存并拓展我们的疆界的一种方式。例如,在遗传工程领域,科研人员并不是直接考虑去冒险创造出一些可怕的畸形生物,而是着眼于新疗法的研发,以用于治疗遗传性疾病,最终使人类不仅更健康,而且更聪明、更漂亮。”(*)

除了生物技术,如基因遗传工程和克隆技术之外,超人文主义者还对前面所提到的纳米技术寄予厚望,而借助这些技术,就可能制造出极为精微的小小仪器,让它通过血管而巡行于人体之内,执行治疗措施,而且还可以进行人类—机器合成,例如,可以通过移植人造关节、器官和官能,或者在人脑与电脑之间建立(神经的和电子的)界面而实现这一点。那些担心自己在这个神奇的世界变成现实之前就会与世长辞的超人文主义者,则对低温学生命冷藏寄予希望。目前这一技术已成功运用于冷藏狒狒,受此鼓舞,超人文主义者让人们在其死后能够立即将他们的大脑或者整个身体(视其财力资源而定)保存至极低的温度之下,希冀将来大脑又能死而复苏。^①

汉斯·莫拉维克《关注儿童:机器人和人类智力的未来》(*Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*)一书于1988年面世,它是这种超人文主义纲领的最基本的表现之一。根据莫拉维克的看法,尽管人类是万物之灵长,拥有伟大的智慧,但人仍然是一种极为脆弱的生物。我们的身体很容易受到各种东西的伤害,如因车祸、有毒或放射物质以及不均衡饮食而受损。即使身体机能达到了最佳状态,但是我们的四肢、感官和思维方面的表现却仍然难以差强人意。比起其他许多动物来,人不能快速奔跑,我们的体力也是极其有限的,我们很快就会精疲力竭。自古以来,人们便借助工具和机械以弥补这一先天不足。我们的思维能力也同样要依赖于外界援助,例如借助书写或电

^① 在美国有许多公司提供这项服务。迄今已有近百个死者的身体或者大脑被冷冻储藏,而且在世界范围内,估计有近千人已预定在其死亡后接受冷藏处理。



脑以克服我们在记忆力和思维能力上的局限性。此外,岁月不饶人,尽管约 80 岁的人均寿命要长于其他所有的灵长类动物,不过,在我们的历史意识观照下,显然人类的寿命却是超乎寻常的短。尽管在历史发展过程中,世界上某些地区的人均寿命从 20 岁至 80 岁增长了将近 4 倍,但是人的最高寿限似乎还是没有改变,始终保持在 120 岁左右。尽管我们可以通过移植人造身体部位以替换有缺陷的人体部位,而且可以通过遗传工程增强对多种疾病的免疫力,但按照莫拉维克的观点,我们并不能真正地克服生物肉体所固有的局限性。

莫拉维克在《关注儿童》一书中提出的解决方案是将人的思维“下载”到一个没有器官身体限制的人造躯体中。他还建议启用一种程序:利用一个配备有亿万纳米观的(nanosopic)电子传感器和化学传感器器官的脑外科机器人,对大脑进行层层扫描,并对脑组织中的所有物理和化学变化过程进行电脑模拟,然后把这个电脑程序复制到机器人的机械“大脑”中。(莫拉维克,1998,109—110 页)在这种建议里,莫拉维克假定思维是物质的一种(副)产物(只要达到一定复杂性就能产生),思维的特性并不依赖于构成脑的物质,而是在于大脑内部运思的结构和程序。莫拉维克发现这种“模式身份”(pattern-identity)的一种表现是,事实上在一个人的生命过程中,身体所有的原子都被置换过,但其结构始终不变,因此人的思维也得以存续下来。(同上,116 页以下)

按照莫拉维克的观点,人类思维的这种轮回的性质,使得人具有潜在的永恒性,也就是说,通过创造出人类思维的诸多“备份”,即使人造身体已遭受毁灭,我们的意识也不会消亡。因为这将意味着生活在地球上的人口数量甚至会以前所未有的速度自然增长,所以人类势必要到其他星球去延续生命。但是这样一来就会出现一个问题,因为我们无器官的身体将会比有器官的身体能更好地适应其他星球的生存条件,况且,我们还能通过(无线)电脑网络超速传输我们的思维,然后将之下载到另一个目标身体中。我们还能另行自我复制。但是就像生物克隆一样,这些复制人将很快地获得一种独立的生命历史,并且由此逐渐地成长为其他人民。

无论下载人类思维如何显得激进,根据莫拉维克的看法,这仍将是唯一获得人类生命的根本转型的第一步。诚然,将人造身体和模拟思维置于其中,仍然受到人类身体和思维的许多局限。因此当务之急是要“升级”身体和思

想——例如，可以通过改善感觉（如为眼睛提供变焦距镜头或使之感知远红外线时更舒适），或提高大脑的思维速度和记忆能力来实现。毋庸置疑，也应该要有一个为人类各种学习领域提供特殊语言模块和参考书的市场。在由人工智能组成、由电脑网络开发的虚拟世界里，莫拉维克认为，我们最终甚至可能趋向于完全抛弃自己的肉体，而选择在专门的肉体模拟物中生活，或者仅仅作为一种思想（在机器中^①）而存在。照莫拉维克所说，也有可能对思维进行局部或整体的组合，而这些组合体也未必仅囿于人类物种，我们可以在我们的思维中添加其他物种的经验、技能和动因。

在这种转型过程中，我们无疑将会丧失人类的某些特性。而这恰恰吻合了超人文主义者最终的企盼——创造一种后人类的生活模式。从这个意义上说，超人文主义并不仅仅是超越了人文主义，它还超越了人类本身。“我们的思考将会终结于一个超级文明世界，它是所有太阳系生命的综合体，它自身不断完善和拓展，同时向太阳系以外延伸，并将无生命体转变成有思维的。但可能恰巧其他类似的星球也正在这样勃然扩张。如果遇到这种情况又将发生什么事情呢？可能要进行谈判协商，只需在双方的内存表达方式之间实施一个翻译方案就可以了。也许发生在其他地方的这种过程可能将整个宇宙转变成宏大的思想实体，为甚至更伟大的事物的出现奏响序曲”。（同上，116页）

乍一看，超人文主义观念似乎颇具科幻小说的意蕴，尤其莫拉维克的著作，有时会给人一种对创造力和控制力充满幻想的超现代主义狂欢的感觉。然而它的根基可能还要更深一点，且此处我们关注的是世俗化的问题，而不是不切实际的古老宗教希冀永恒不朽的幻梦和原来归属于神灵的一种全在、全知、全能的构想。所有这一切都诱使人们不去过于严肃地看待超人文主义者。然而，尽管超人文主义的确是一种将科学与小说糅为一体的奇特混合物，但这种态度并不审慎。实际上，超人文主义曾经寄予期望的许多科技已经成为现实（基因遗传工程、克隆、置入式心脏起搏器、人造关节、心脏瓣膜、胰岛素注射仪和电子感官），至少有部分技术已获得了成功（人工智能国际象棋编程），或者至少已在某种实验室环境下成功地通过了测试（在神经细胞和电子处理机之间进行信息

^① 笛卡尔哲学的灵肉二元论由此得以暂时实现，笛卡尔二元论更像是一个科学纲领而不是一个（问题丛生的）本体论假设。



转换、运用纳米技术重排原子、成功地运用冷藏技术延长狒狒的生命)。进化生物学家葛里高利·斯·保罗和人工智能专家 D. 考克斯伯爵在他们的著作《超越人类,赛博演化与未来思维》(*Beyond Humanity, CyberEvolution and Future Minds*, 1996)中预言,倘若科学和技术能够齐头并进,超人文主义纲要的一个重要部分将会在 21 世纪上半叶得以实现。(保罗与考克斯,1996)

而即使某些超人文主义的预设(例如,关于思维的模式身份)被证实是彻头彻尾的谬论,或只是部分错误,抑或有些预言显然是过分地夸大其词(例如,20 世纪五六十年代在人工智能和机器人领域的预言),但是,严肃慎重地对待超人文主义的构想仍然是明智之举。这种构想以其毫不妥协的激进主义阐明了作为人类文化发展特征的一个趋势,人类文化的发展显然是以生命进化为根基的,生命进化是它的基础。

● 3. 进化的机遇、加速度和技术

在辉煌的进化历程中,一种被称为智慧的意外事件的力量使我们变成了地球上生命延续的管理员。虽然我们并不想扮演这一角色,但我们别无选择。我们可能并不胜任,但现在我们已经被逼上阵。

——斯蒂芬·杰伊·古尔德

根据(超)人文主义的假设,人类是不断发展的大自然的组成部分并遵循它的规律,这一假设在很大程度上受到了达尔文进化论的启发。除了哥白尼以外,可能没有哪位科学家像达尔文那样作出了重要的贡献,达尔文带来了现代世界观,并由此实现了与以往数世纪在欧洲占主导地位的宗教世界观的决裂。^①超人文主义的构想拓展了进化论关于由过去通向未来的诠释。

按照目前通行的进化论观点,地球上所有的生命都起源于共同的“祖先”——原始微生物。大约在四十亿年前,它们便生长在海洋之中。达尔文的

① 为什么美国的基要主义运动要耗费如此巨大的精力来进行禁止进化论的讲授,而一旦遭到失败,则想方设法通过创世论来加以弥补,这可能也是原因之一。在荷兰也一样,在大学预科考试中进化论的内容受到愈演愈烈的抵制。

核心论旨是,生命的进化是一种物竞天择的过程。在有机体的繁殖过程中,总是会在所繁殖后代中出现一个特殊的变种,而在为匮乏的生存资源的斗争中,那些能够最佳地适应不断变化的生存环境的个体,则享有最佳的机遇成功地进行繁殖,这种优胜劣汰的过程正基于这种现象。^①尤其有机体在不同环境中独立进化时,它们可以在时间流逝中进化成不同物种。在这个变化多端的过程中,历经了数百万年的进化,数千万个不同的物种被创造出来(其中约有400万个物种已经被描述了下来),它们和其他相关物种构成了种、属、科、目、纲、门及动物界生物链的一部分。以进化论的尺度来衡量,人类反而是非同寻常地直至近期才出现。智人,也就是现代人不过才有数万年的历史。如果设想生命进化过程只有一天,那么人类仅在午夜十二点前一分半钟的阶段才出现,而其史前阶段仅在午夜十二点前一秒钟时就终结了。

有一种(新)达尔文主义的基本观点,呼应着(而且无疑也影响了)(超)人文主义的基本原理的发展,它认为进化并不是遵循预定计划而嬗变的,而更多地只是冥冥之中的机遇(chance)所导致的结果。^②遗传过程所衍生的变异对进化有决定性意义,它有赖于在遗传物质中出现的机遇性基因突变(其发生的几率是每一百万个基因复制中才出现十几次,其中某些变异的确会导致与生存斗争相关联的基因偏离),基因变异还有赖于基因频率的随机波动,这种波动来自代代相传(遗传基因漂移),来自有性繁殖情况下诸特性的随机重组,还来自有机体生存环境的几率改变(如气候变化、大陆漂移、陨石撞击等)。此外,几率不仅仅在基因层面积极活动,而且还在任何自然选择中都扮演着重要角色——因此它也在有机物个体、生物学物种、文化和思想观念(“文化基因”)之间的互动中起作用。

另一种由斯蒂芬·杰伊·古尔德所阐述的观点在最近几十年内呈流行之势,这种理论认为,进化并非渐进过程,而是一种跳跃式的、间歇发生的过程。(古尔德,1989)当一个物种达到某种衡态时,它往往在相当长的时期里不再嬗

① 尽管这几乎是一种战争式的隐喻,但“为生存而斗争”并不仅仅是最强大的个体的权利。个体之间的和平互助以及物种之间的共生关系常常在个体和物种生存中扮演着至关重要的角色。

② 机遇在多个方面都起着作用,这不仅仅因为它关涉进化的不同方面,而且还因为机遇这一概念有不同方面的涵义,例如,在偶然性、目的性阙如、统计概率和命运论等方面,这些意义都在起着作用。



变。从机遇所扮演的重要角色来看,进化的模式不能再被认为是一种简单的“日益多样化的克隆”,相反,它应该被看成是一个多样化和物种毁灭的过程,也就是说,在进化过程中生物大规模灭绝的时期屡见不鲜,随之而来的则往往是不同的新生命形式的激增,虽然生命形式在相当短的时期内占据了所有便于利用的生态龛,但是其中大部分生物会由于自然选择而渐渐淘汰,仅有小部分生物能够进一步演进。这方面的一个例子就是发生在前寒武纪时期(大约 5.7 亿年前)末期的生物大规模灭绝,紧随其后便是“寒武纪大爆炸”——这时各种各样的多细胞动物集中出现,数十种新的门类(具有极为不同的基本构造形式)得以建立。(古尔德,1989)这个例子同样说明,多样化与大规模生物灭绝是形影相随的。存活下来的生命形式随之进化成大量的纲、目、科、属、种。如果寒武纪时期的大规模生物灭绝——事出偶然——以不同方式呈现,而且皮凯亚虫^①(脊椎动物的祖先,智人也由它进化而来)也在自然选择过程中遭到淘汰,那么地球上所有生命形态势必会全然不同,整个智人群体也将无法诞生。鉴于整个进化过程产生了日趋复杂的生命形式,因此,虽然也完全有可能生成其他的智力生物,但它们在外形和智力方面与人类相似的几率是微乎其微的。

作为进化特征的加速度进程,同样也与日趋复杂的生命相关联。在 40 亿年前和 35 亿年前之间,第一个简单的单细胞有机体(原核生物)诞生后,又历经近 20 亿年,才通过遗传物质的细胞核(真核细胞)进化出更复杂的单细胞生物。又历经了 14 多亿年,即 5.8 亿年前,第一个多细胞生物登上了舞台。“寒武纪大爆炸”后不久,第一个脊椎动物在海洋出现,从 4 亿年前开始,有些生物开始从海洋移居到陆地生存,而最早的植物、昆虫及两栖类动物也发展起来。大约在 3.5 亿年前,最早的爬行动物出现,这些爬行动物进化成巨型恐龙,它们在 2 亿年前到 6500 万年前这一时段统治着地球。在恐龙突然灭绝(这是生物大规模灭绝的第二个例子,根据流行的假设,这是因陨石撞击地球所导致的结果)之后,哺乳动物和鸟类获得了发展——按照进化论标准来衡量,这是极为快速的演变。大约 500 万年前,灵长目动物的进化迅猛,这时,人类祖先开始从人类与类人猿共同的祖先中分离。这种南方古猿(*Australopithecus*)经由能人(*Homo habilis*, 240 万到 180 万年前)、直立人(*Homo erectus*, 180 万到 30 万年前)和古

① 皮凯亚虫(the Pikaia),另译“皮卡虫”或“皮卡鱼”——译者注。

人类(大约 30 万年到 10 万年前)进化成现代人,即智人的智人(Homo sapiens sapiens,大约 10 万年前)。尽管此后人类在解剖学上没有进一步进化,但生物进化通过文化和科技的(进化)变革得以延续,人类进化过程的估量标准原来必须按照万年来计数,接着是按千年来计数,然后是按百年来计数,而在今天的信息技术时代,则甚至要用十年的标准来估量。

这种加速度是有机体日趋复杂化和与之相关的遗传变异日益增多的产物。这是一种在遗传变异的程度和进化速度之间的直接比例关系。当变异增加时(例如,现在对一个带有数对染色体的细胞核的真核细胞进行有性繁殖,那么,就有可能使遗传物质不断地重组),自然选择就有更优越的选择性,进化也就提升到一个更高的层次。生物及其生存环境在复杂性和异质性方面不断增进,导致生命的进化是以加速度指数为特征的,这种加速度一直持续到今天。(保罗与考克斯,1996,33—87,68—70 页)

这种加速度并没有改变一个事实,即进化的发展仍从属于盲目的机遇性——直到现在为止,至少有一个(亚)科[(sub)family]是从原始人类内部创造出来的,由于其富于智慧,因此可以在一定程度上制造机遇,并由此有能力干预生命的进一步进化。在原始人类中,文化的“突变”,诸如火的发现、食物贮藏,以及越来越先进的工具的使用,在进化过程中已日渐成为重要因素。^①(卡瓦里—斯福尔札,1995)文化的“突变”不同于生物进化的突变,并不仅仅依赖于机遇性,而往往是有意为之的。^②正如我曾经在其他地方所作的更全面的论证那样,我们可以把文化看作一种控制冥冥之中的机遇的努力。尤其是现代科学和技术使人类掌握了许多效力强大的工具,他可以运用这些工具来创造自然选择所需的机遇。这同样也反映在生物进化的过程中,生物进化已经成为非自然选择的对象。通过文化培育,遗传基因重组的巧合性和偶然性都服从于人类的设计,而借助遗传基因工程,甚至原先的偶然性基因突变也成为了科技控制的对

^① 生物和文化的因素紧密地交织在这个过程中,这是可以加以论证的。例如,随着外部符号使用的发展(从洞穴岩画到字母书写),人类生物大脑的外延拓展,包括外部记忆存储在内。尽管现代智人的智人出现以来,人类并没有在解剖学意义上往前进化,但是从那时起,认知设备的进化却是不断进行的。从认知进化的角度看,智人的智人,即装备了外部记忆存储设备的人类从一开始就是一种赛博人——一半是有机体,一半是机械体。(参阅上一章)

^② 此外需要指出的是,以意外形式出现的机遇同样在持续发挥着重要的作用。



象。有鉴于此,人类最终会完全实现对自身进化的控制。^①这样,人类也就成为第一种能够创造自己的进化后继者的生物^②,而这并不意味着生命形式必须以碳和水为基础,碳和水是目前我们所知的地球生命形式的基本成分。我们可以考虑以硅为基础的人造生命(AI),还可以考虑创造人工智能(AI)或者赛博人(cyborgs),即集半有机体、半机械体于一身的居间形式。

在这种框架中,信息技术和信息科学的发展具有至关重要的意义,我们曾经在第七章中对这一问题进行过探讨。以信息技术为基础的科学,诸如人工物理学和人造生命,与传统的机械论科学相比,它在很大程度上不是由现实是什么(what reality is)的问题来推动,而是由现实如何可能(how it could be)的问题来推动。这些“模态科学”的基本取向不再是模仿自然,而是要创造新的自然。借助进化的电脑拟真,我们不但能将无数的可选择性进化变成虚拟现实,而且——只要我们愿意——我们还可以借助遗传基因工程,在物质自然中实现这些选择。^③相应的,进化论的认知视野同样也适用于人造生命形式的发展。传统人工智能研究失败的一个原因,就是企图自上而下地对人工智能进行编程。因为电脑指令之间可能互相作用的数量不匹配,当编码串行呈线形增长时,在软件程序中指令的数量则呈几何级数的增长,所以程序员很快就遇到了难以处理的复杂问题。^④正是出于这个原因,近年来自下而上的研究方法在人工智能和人造生命的研究中广为流行。用这种方法建构的人工智能和人造生命程序(其中的一种方式是利用遗传的或进化的运算法则),可以使它们能够在(非)自然选择的过程中进一步完善自己。而且这种方法用在下载程序上具有

① 莫拉维克还这样指出:“在理查德·达尔文的隐喻中,我们是一个盲钟表匠的手工艺品。但现在我们获得了些许视力,如果我们要选择,我们就能用我们的视力来引导这位盲人的手。”(莫拉维克,1998,159页)

② “我们的独特之处在于,我们具有创造自己的后继者的能力。”(莱维,1992,9页)

③ 遗传基因工程不同于传统的动植物培育,因为这不是对现存的遗传物质重组加以控制的问题,而是创造新的遗传物质的问题。

④ IBM公司一项关于不可避免的程序纠错(调试)费用的研究表明,这种调试费用将随着程序的规模呈几何级数的增长。为一个6000串行的程序调试,每个错误将花费100美元,整个程序将花费10万美元,而为一个100万行的程序纠错,则每个串行要花费1000美元,整个程序要花费10亿美元。照此计算,为一个自上而下的包括上亿串行程序的对人类大脑进行的拟真编程,如果不足十亿串行,那么每个串行至少要花费一万美元,整个花费达数千亿甚至上万亿美元。(保罗与考克斯,1996,94页)

优越性,在莫拉维克后来出版的《关注儿童》中曾经提到,它不会因受累于人类身体进化的负担而背上包袱。^①

以从前的地球生物的进化为鉴,不难想象,信息技术将再次导致迥然相异的生命形式的急遽爆发,这些生命形式基于不同(门类)的形态构造,在生命分类学中,除了已经存在的动物界、植物界、真菌界、原生物(带有一个复杂细胞的单细胞有机体)和原核生物界(简单的单细胞有机体)王国外,它们将共同形成一个新的王国(或许是各种各样的王国)。如果进化历史重演,在经历了一个短时期之后,这种数量繁多、丰富多彩的新生命形式就会占据自然世界、文化世界(特别是虚拟世界)的所有生态龛(all the niches),我们可以预期另一次生物大灭绝。劫后余生的一小部分生命形式将高举着进化的火炬,继续前进。

在前面的章节中我曾经论述过,许多技术需要获得三种重要的选项(人类有机体的基因遗传工程、赛博人的建造,以及人造生命与人工智能的发展)的支持,它们现在大多已变成了现实——抑或至少处在发展过程中。此外,如果我们严肃认真地看待进化的几何级数加速度的问题,那么,我们就不会因其将在不远的将来发生而感到心头不安。即使人工智能研究因其不切实际的期待而遭到失败,我们也没有理由因此洋洋自得。几何级数加速度的特征在于,短期内我们趋向于高估其影响,而在更长一段时期内我们往往从总体上低估了它的影响。

另有一些来自各方的重要批评——在此我会想到诸如利奥塔(1988)、德雷福斯(1992)和塞尔(1992)这些哲学家——这些批评是反对超人文主义纲要的预设的,而在我看来,他们的批评理由并不充分,无法驳倒似乎不合情理的超人文主义纲要。这种批评的一个重要的因素,就在于它是错误地建立在人类中心论的预设之上的,人类成了衡量人工智能和人造生命等一切形式的标准。例如,如果认为电脑不可能具有真正的智慧,不可能具有意识或亲身体验,那么就可以轻而易举地假定(至于这种批评是否说得通,这种问题则被完全撇开),智

^① “我认为对现存人类加以延伸,包括其寿命与智能的延伸在内,应该具有这样的观念,即想去更好地控制宇宙并非是有有效的途径,因为我认为,我们背负了太多的来自我们过去的进化包袱。也许最好的方式是来一次彻底的决裂,设计出我们的后继者,他们比我们更能适应处理事物……现在我认为,最佳的方式是创建后代,而不是维持某种现存的头脑,至少不去维持某种现存的生物学头脑,因为这种头脑有着太多的局限性,只会对未来构成危害。”(莫拉维克,1995)(*)



人的智人所开发的(置入有机身体)的智能形式,就是衡量智能本身的标准。这种“碳元素沙文主义”(carbon chauvinism)的目光过于短浅。虽然飞机像鸟儿一样飞行,但并不是因为它具备了对鸟翼依样画葫芦的模仿能力。人造生命和人工智能也没有必要完全成为有机生命和有机体智能的复制品以分享其本质特征(例如,再生产的能力、创造性和学习能力)。例如,就电脑病毒而言,尽管在事实上其复制物质有别于自然病毒的复制物质,但却与之共享着一系列重要的特征。即便是以硅为基础的人造生命形式,也绝不可能达到(人类)意识层面,尽管如此,我们仍然能够想象,它们将遵循着自己的生命发展之路前进,即使这条道路不那么成功,但也迥异于人类的道路。

自旧石器时代(Paleolithicum)末到新石器时代(Neolithicum),人类正如我们现在所知的那样进化着。在这个进化过程中,出现了一种在基点上与原有生物智能分道扬镳的智能形式,从而赋予了地球的生命进化的一种新转机。或许我们正站在最新石器时代(the Newest Stone Age)的门槛上,在这个时代,地球上的智能生命将获得一种人类尚未认识的新形式和新方向。而谁又知道,那时人类是否会在穿越时空的生命奥德赛中,分享曾经为人类留下化石(活化石或死化石)的无数物种的命运。

● 4. 人文主义的难题

迄今尚无一种通行的道德体系,无论它从属于人文主义或是以宗教为依托,能够直面我们所遇到的挑战。地球上应该居住多少人?应该居住什么类型的人?我们如何共享可利用的空间?显然我们必须改变多子多福的观念。生命个体现在都是随机受孕,但有朝一日他们会改变做法,能够根据深思熟虑的欲望与设计来进行“创作”……我们的“智能后代”应该懂得些什么呢?我们应该制造多少“智能后代”呢?应该由谁来决定他们的属性?

——马文·明斯基

几乎没有必要去论证这种超人文主义的构想,在莫拉维克的著作中,对此已有明晰而激进的表述,但事实上(无论是有意还是无意),它提示了新的信息

科学议程的一个重要因素,意味着对人文主义的一个根本性的挑战。“坏的”后现代主义以一种比“好的”后现代主义更直露、更激进的方式宣称了人类的终结(the end of mankind)。如今已不再有以人类中心论的思维方式进行专门的批评了,因为人类自身的持续存在正受到威胁。因此,必须对人文主义者发出这样的预言,这一切将以诸如理性、自主、自决和自我实现等人文主义价值的名义出现。超人文主义激化了人文主义努力“提升生命达到其可能达到的最高境界”的斗争(坡斯,1947,479页),把这种斗争变成了呼唤生物学类型的人类自我转化(self-transformation)的号召。

超人文主义者所指涉的不仅是进化论——按照进化论的观点,这种自我转化过程是生命所固有的,而且也涉及了尼采的生命哲学。^① 尼采哲学同样认为,可以把自我转化视为生命的基本特征:“一切伟大的事物都因其自身不安的骚动,经由一种自我提升的行为而衰败;生命的法则驱使它们如此,而‘自我克服’的必要法则是生命的本质。”^②(尼采,1980,卷五,410页)“生命自身向我讲述了这个秘密:‘看哪,它如是说,我是永远要战胜自我的人’。”^③(同上,卷四,148页)。人类对此也毫不例外。用尼采的《查拉图斯特拉如是说》中的一些名言来说就是,“一根绳索,紧系在动物与超人之间——这是一根高悬于深渊之上的

-
- ① 超熵主义者马克斯·莫尔的著作引用尼采(例如,可参见莫尔,1993,1994,1995,1997a)的言辞尤其显得尖刻。还应指出的是,在所谓反人文主义争论的语境中,“超人文主义”这种术语的使用也是与尼采相关联的。只不过这里的“超”是与对人类的一个特殊(人文主义的)解释相联系的,一般不用于指涉人类本身。
- ② 从这一观点来看,尼采认为生命的本质和死亡之间的界线难以划分。在他进行诠释分析的语境中,他认为人天生具有对生命自我征服的欲望,尼采说,无机自然界中的化学变化过程也可以包括在内。(同上,卷七,437页)与此相关的论述,可参见《限度的悲剧·狄尔泰的生命诠释学》(The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life)中对尼采的解释。(德·穆尔,2004,205-17页)
- ③ 关于尼采的生命哲学对美国电影制作史的影响,斯坦利·库布里克的电影《2001:太空奥德赛》(2001: A Space Odyssey, 1968)——我将在下一章详加探讨这部影片——塑造了一个边缘化而又十分重要的角色。影片描述了技术的作用,叙述了从动物到人类,又从人类到超人的转化过程。哈尔是该影片中的明星之一,是一个非凡的高级人工智能体,他在很多方面都胜人类一筹。影片中至关重要的转化场景件以理查德·施特劳斯的交响乐诗,此诗章正是基于尼采作品《查拉图斯特拉如是说》而创作的。前面曾经提到,库布里克曾经就该影片向众多科学家请教,马文·明斯基就是其中之一。关于这部影片对他那一代人所产生的巨大影响方面,可参阅明斯基访谈录《哈尔的遗产:亦真亦幻的2001年的电脑》(Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality)。(斯多克,1997,15-31页)



绳索”(同上,卷五,14页)。超人文主义的构想被引向了技术上超人类的实现,抑或像超熵主义者马克斯·莫尔所提出的那样:“生命存在于我们体内,恰如亟待变成现实的潜在”。^①(莫尔,1997a)

假如生命的确是以自我转化为特征的,那么,我们就不必理所当然地认为我们必须为这种自我转化而奋斗。但正如前面曾经论述过的那样,对自我转化的辩护获得了人文主义理想的支持,“启蒙运动和人文主义的观点使我们确信,进步是可能的,生命是一次伟大的历险,而理性、科学和善行将把我们从现在的樊篱中解脱出来……衰老和死亡吞噬着所有人类”。对于超人文主义者而言,用阿兰·哈灵顿的话来说,“死亡是强加在人类种族上的负担,已不再是可以接受的事情”。(莫尔,1994)在此之前,医药科学和技术已经能够成功地与致命疾病进行抗争,如果我们承认——甚至欢呼——这一事实,那么我们又能有什么理由去反对通过改进身体和思想以改善生命的努力呢?我们又能提出什么理由来反对力求将人类转化成一种高级的后人类生命形式呢?在我看来,这些问题对于站在21世纪门槛上的人文主义来说,确实是生死攸关的大事。进而言之,正因为进化的机遇赋予了我们智慧和对我们未来的想象力,所以,尽管这种机遇绝不是一成不变的,但它在一定程度上仍然有赖于我们所做出的选择。

可以肯定——而且这也是我们绝不能忘记的“好的”后现代主义深刻的教训——我们选择的自由会在很多方面受限。我们的根本性的限度意味着我们的视野和知识总是受到历史和文化上的制约,我们只能在数量有限的选项中做出选择,而且其后果从来就无法加以完全的测度。鉴于我们的文化日益变得复杂起来,我们在方式上对自然的干预也愈加深重,因而我们的行为所导致的尚未预见的和无法预见的后果在数量上也急速增长。部分是出于这一原因,我们的文化和技术的创造获得了自身的平衡和动力,这意味着从长远的观点来看,我们并不能完全控制它们。在与晚期资本主义市场经济结合之后,技术甚至令人感到正在变成一个自主自律、无法停转的系统。此外,由于在对创造人造生

^① 在这种语境中,莫尔明白无误地反对用法西斯主义的解释来理解尼采的超人哲学:“我们生命中的自律和自觉的自我引导,将使我们实现更高目标,因为每一次成功都提升了我们的视域。有效的自控将使我们摆脱控制他人的欲望。不同于流行的解释,尼采的超人并不是金发碧眼的野兽(the Blond Beast)、征服者或掠夺者,他们是既不统治别人也不会忍受别人企图对他们进行统治的人。”

命和人工智能的研究上所采用的自下而上的进化论理论方法,我们似乎开始有意识地与我们所要控制的东西保持距离。但或许这也是人类中心论的傲慢心态使我们认为自己能够而且也不得不去对发展加以控制。在某种意义上,我们要关注儿童,就(必须)要为他们的发展承担起责任,难道这不是更为显而易见的事情吗?我们是否应该承认,从人类的视角看,无论事实上还是从标准上看——借用凯利一本著作的标题来说——这种发展都将变得越来越失控?^① (凯利,1994)

但至少还有一种能让人类加以干预的余地——无论它可能会受到什么限制,也无论它可能在未来是否会受到更多的局限。当然,鉴于我们认为进化是一个混乱的进程,它是以“原初位置的敏感依赖性”为特征的,因此,那里最初的、最细微的变异也能够对生态系统未来的发展会造成巨大的后果。因为此刻我们正站在发展的门槛上,所以,余地虽小,但我们的责任却非常重大。^②这就促成了我们对这一问题的基本思考,如果事实果真如此,那么我们应该在多大程度上并且应该以什么方式去积极地推进我们本身的自我转化。

人文主义者不能只借助一系列传统的策略来回答这些问题,从第一节所讨论的人文主义基本原理来看,传统策略已经失效。例如,这适用于以超人文主义纲要会破坏既有的自然秩序为由而对其加以否定的策略。而从人文主义世界观的内核而言,这种自然秩序并不是一成不变的(无论它是否由上帝所创建),它是一个由各种各样的偶然因素所驱动的动态进程。无论是蓄意而为的超人还是后人类生命的人造性都无法成为否定它的理由。事实上,原始人类从来就是赛博人——至少从能人制造出第一件石器工具那一刻起就是赛博人。尤其是智人的智人,作为一种“出于本质要进行人工制造”的物种(帕里斯勒,1975,参看第十一章),从一开始就完全依赖于文化的人工制品以弥补其在肉体与精神上的欠缺。从这个意义上说,超人文主义的纲要仅仅是由最初的进化所引发的一种进程的延伸。正如我们曾经论述过的那样,不言而喻,我们无法从

① 就此而论,超人文主义者认为这种状况是他们实现目标所导致的不可避免的后果,因此,无论如何都不能把失控的驱动归罪于他们。

② 新技术发展的历史总是会显示出一个转折点,在此后的一段时期内,人类的选择对其发展具有重要的影响,而技术本身也循其推动力而似乎呈现出自身的动态发展,并作为一种自主的力量控制着人类。(休斯,1994,有关他观点的讨论可参阅第三章和第十一章)



超人类和后人类的倡议中得到标准论断,也无法推论出任何否定它的标准论断。

这是一种乍看起来更为有理的实用主义的论断,它关涉到基因遗传工程和人造生命及人工智能发展的巨大风险。出于这个原因,生物伦理学家汉斯·乔纳斯提倡一种“恐惧的启迪”的论旨(乔纳斯,1984)。根据这种策略,我们应当以可能存在的未来恐怖为基础作出决定,暂停、减速甚或是完全停止某些技术的开发。无论如何,要实现进步就必须采取这样的措施,以保证我们始终能够调控人类技术介入所产生的后果。

鉴于前述关于人类意欲加以控制的那些基本局限性,显而易见,超人文主义的构想会带来极大的危险。但问题在于乔纳斯的“恐惧的启迪”是否真的是一种现实的选择。有一种观点认为,人类有可能采取监督措施,以及如果受到欲望的驱使,则应调控我们技术介入所导致的一切后果——这种观念,鉴于在本质上信息论的介入具有尚未预见到的(以及在极为混乱复杂、根本无法预测的情况下的)副作用,因此这是一种不切实际的出发点,而且这种观念还以一种否定的方式,抱持着现代主义关于现实是可以塑造的理想不放。而这种实际上是对技术发展叫停的观念,囿于生存在技术滥用时代的人类能力,同样也显得有些不切实际。我们尚未处在可以叫停生命奥德赛的地位。我们更应该努力去把握生命奥德赛的进程。此外,我们还应该反问我们自己,对创造力随心所欲地加以控制——抑或中止——以及对实验的渴望是否也会从这种辉煌伟大的进程中将人性剥离掉。尼采将人定义为“自我的伟大实验者”(尼采,1980,第5卷,367页),这不只是一种描述,它同时也表达对人的敬意。当我们因与人类渴望实验相关联的危险而感到忧心忡忡之时,若想一想受控于人类的进化实验完全是由盲目的偶然性所引导的,这或许是一种慰藉。

鉴于以上的思考,显然,关于我们是否应该推进超人类和后人类这个正面问题仍未获得回答。倘若我们希望回答这个问题,我们首先就必须扪心自问,超人文主义构想的预设——它将能促进我们的幸福——是否是正确的。此外,我们还应该铭记在心,在此我们所谈论的不仅仅是人类的幸福,而且还同样关涉到我们所竭力追求的超人类和后人类的生命形式。超人文主义伦理可能正是一种激进的遥远的伦理(Ferne-Ethik),这种伦理——在上文所提到的人类责任的范围内——不仅为未来人类的后代承担责任,而且也为人所创造的生命

形式负责。就人类而言,我们可以反问自己,是否攫住机遇,以及——在最激进的前景设计中——从各方面掌控人类生命的寿限是一个值得我们不懈追求的理想。我曾经在其他地方论述过,意外的、偶然的和注定的机遇不仅构成了对人类幸福的威胁,而且具有反讽意味的是,它同时也是决定这种脆弱的幸福的主要根源之一。对机遇的禁锢会魔咒般地召来可怕的恶托邦(dystopias)的形象,例如阿尔都斯·赫胥黎的《勇敢的新世界》(*Brave New World*)所塑造的形象。在这部小说里,人们奉行“公众性、同一性、稳定性”的信条,借助化学和心理的掌控,人类被改变成了一种完全可以互相置换的“享乐主义机器”,已不再具有感受真情实感的能力。如果这是超人文主义构想(甚至被奉为理想^①)的结果,那么,这一结果并非是尼采(尼采从其 Amor-fati 即爱命运的立场出发,以极端的方式肯定偶然性)心目中所创造的超人,而是尼采的批判锋芒实际上所指向的虚无主义的“最后的人”。^② 生命的绵延不绝以至永恒,难道不会导致同一性的永恒回归,导致无根由的厌倦吗?抑或这种“公众性,同一性,稳定性”的恐怖场景,是某种认为能够完全控制偶然性的过时的现代主义幻象所导致的结果,或者毋宁说,这种对命令和控制的日益强化的情况,真的会导致新的、或许是更为基本的那些意外的、偶然性、注定的、巧合形式的出现,且这些形式会使我们的生活变成比原来更伟大、更丰富多彩的历险?^③ 如果这将是事实,那么,人文主义的自我实现的理想非但不会被超人文主义构想所破坏,反而会获得一种前所未有的新的激励。

要是认为我们能够对这些问题以及相关问题的作出系统的结论性回答,那未免过于自信了。^④ 进而言之,如果我们考虑到要对超人类和后人类生命形式的

① 大卫·皮尔斯的《享乐主义的规则》对此进行了翔实的论辩(*)。

② 尼采关于“最后的人”的描述完全适用于赫胥黎的《勇敢的新世界》中的毒品麻醉的居民:“偶尔服用少量毒品会产生甜蜜的梦。而最终大量的毒品会让人悄然死去。人们仍在工作,因为工作就是乐趣。但是可以确定这种乐趣不会被取代……‘我们找到了幸福’——最后的人说道,并眨着眼。”(尼采,1980,卷四,19页)

③ 皮尔斯在他的研究成果的第20条注释中提出了大量的有力的论证,以反对“过量使用多巴胺”势必导致情感的麻木和呆滞的预设。

④ 例如,我们显然还必须考虑到超人文主义纲要的社会影响。倘若这种纲要不是过分地导致同质性,而是导致人类生命的根本性的差异,那么,这也会产生深远的影响——例如,影响到权力的平衡。因此,我们应该重新考虑《勇敢的新世界》通过生物技术的差别来建构社会阶层的问题。另可参见本节开头时明斯基所提出的问题。



欲望作出判断,那么,我们将很难抵制那种从人类中心论的视角对它们下判断的倾向。但是,就像类人猿无法形成人类生命形式的确切图像那样,我们现在也无法把这些新的生命形式的特质与魅力加以视觉化。而这就使得我们在创造这些新生命形式之时肩负着极具风险的职责。

超人文主义构想向人文主义所提出的最激进和最难以回答的问题与这一点密切相关。这个问题就是,人类生命形式比起潜在的超人类和后人类的生命形式来究竟有何价值?是否人类生命拥有独一无二的内在价值,因而能够理直气壮地进行自我辩护以反对这些新的生命形式?抑或我们必须依靠那种以生物多样化的名义促使我们保护大熊猫,维护人类生命的论旨?而如果我们面临着选择,那么我们还会采用同一种标准尺度吗?这种标准曾经导致我们为了人类的利益而不惜牺牲动物的生命。超人类或后人类生命的优越性(体现在它所携带的信息量或它的能力上)是否会迫使我们废黜自己?我们与我们所关注的儿童的关系是否比得上那些父母与其孩子的关系?父母在比任何道德理性更强烈的欲望的驱动下,能够为了他们的孩子而宁愿牺牲自己吗?或者,如果我们关注的是人造的孩子,是其他类型的孩子,那么这种牺牲会超出我们的道德能力范围而我们则只能是依靠我们自己物种的利己主义者吗?

在未来数十年内,这一切以及相关的难题都将不断地把我们 from 自己通常生活于其中的人类中心论的懈怠状态中惊醒。最终所有这些问题都只是德国作家马克斯·弗里希所提出的那个难题之中最难的问题的变异:“你是否确定,当你和所有你认识的人不复存在之时,人类种族的持续存在的问题真的还会使你感兴趣吗?”(弗里希,1992,5页)。

第十五章

赛博空间的奥德赛： 新手的无限性

量值如果可以用一种方式加以区分是线，用两种方式区分是面，而以三种方式区分则是体。舍此则无其他量值，因为三维俱在于此。

——亚里士多德

第四个维度与非欧几里得几何学的出现，是将众多现代艺术和理论融为一体的最重要的主旋律。

——琳达·亨德森

● 1. 穿越 2.0 时空的奥德赛

斯坦利·库布里克的电影《2001：太空奥德赛》在科幻小说史上被恰如其分地视为高峰之一。这部 1968 年面世的电影，不仅因其杰出的艺术品质及其至今仍然令人惊异的(模拟)特技而闻名遐迩，而且还尤其是因为它表现了丰赡的



思想观念。^① 特别是库伯里克对生命的进化和技术在其中所扮演的角色富于穿透力的审视,意义非凡,不因时光流逝而稍减其光辉。

正如一切艺术杰作那样,这部电影具有多个层面的意义。这部电影首次公开上映之后数年,我第一次观看它,那时我还是个高中生,特别为其震撼人心的故事所攫住,它描述了“发现号”太空船驶向木星、搜索外星生命的宇航。这次宇航的起因是在月球上发现了一块黑色巨石在向木星发送无线信号。除了宇航员大卫·鲍曼和弗兰克·普尔之外,太空船成员还有三个处于冬眠状态(人造冬眠)的专家,以及一个人工智能机器人——它是太空船所随船携带的电脑哈尔(HAL),能够说话和学习。^② 哈尔控制太空船所有的功能,对完成整个任务负有最终职责。当哈尔派遣鲍曼和普尔去执行调换太空船中枢天线的故障部件 AE-35 的任务时,鲍曼他们发现该部件并没有问题。因为他们认为哈尔犯了一个错误,或许还可能继续犯下可能是致命的错误,所以决定断开他的高级认知功能。当哈尔意识到要出事之时,他决定除掉太空船的全体成员。虽然他杀死了五个人中的四人,但是鲍曼仍然设法去断开哈尔的功能,继续太空旅程。在“发现号”抵达木星后,鲍曼和黑石之间举行了一个神秘的会谈。

正如这部电影的片名所指涉的荷马的《奥德赛》那样,库布里克叙述的《奥德赛》不仅仅是几个英雄人物穿越未知世界的历险记。《2001:太空奥德赛》恰如其电影的录像带内容概要所强调的那样,它还是“人类崛起的一部英雄史诗故事,描述了人类从猿猴到空间旅行者以及走向未来的壮举”。(库布里克,

① 这种声誉的一个重要部分要归功于亚瑟·西·克拉克。该电影就是根据他的短篇故事《哨兵》(The Sentinel, 1951)改编而成的。此外,克拉克还与库布里克一道负责创作出了电影剧本。在电影剧本的基础上,克拉克把他的短篇故事拓展成一部长篇小说,与1968年面世的电影一样,这部小说以《2001:太空奥德赛》为题与读者见面(此处所引出自专刊:克拉克,2001)。作品有一系列续集:《2010:奥德赛 II》(1982,在1984年由彼得·海因姆斯拍摄成为名为《2010》的电影)、《2061:奥德赛 III》(1987)和《3001:奥德赛终结版》(1997)。然而,无论是后来的这些小说还是海因姆斯的电影,都无法与库布里克和克拉克的杰作相媲美。在我对《2001:太空奥德赛》的诠释中,虽然我以这部电影作为出发点,但是必要时我也会提及电影剧本和克拉克的图书版本。因为克拉克和库布里克两人对原作作了多处修改,充实了原来的脚本,所以正如在本章所见到的那样,电影与小说并不完全一致。

② 哈尔(HAL)代表着“欧几里得算法规则系统计算机(ALgorithmic computer)智力启发程序”(克拉克,2001,97页)。有几位批评家把这个名字理解为是对IBM电脑公司的一种揶揄,因为当这三个缩略字母按照拼音字母顺序分别往下移一位时,就构成了这个跨国电脑公司的名字。然而,克拉克本人曾经多次否认过HAL来自IBM,不是有意置换“字母秩序以领先IBM一步”(克拉克,1997,xi;克拉克,2001,xx)。

1997)影片展示了人类穿越神秘莫测时空的奥德赛中一些至关重要的步履。尽管这是一个虚构的故事,但是却颇为切合影片面世之时与这种奥德赛相关的自然科学与技术知识的发展状态。

时光之旅把我们带回到生命在地球上进化的数百万年前。影片简短的开头“人类的黎明”部分展示了先于“发现号”历险记的一个场面,我们在其中看到,在荒无人烟的环境中,生活着一群猿人(这些猿人具有南方古猿阿法种的特征,在300万至500万年以前,他们作为人类的祖先出现在非洲东南部),还有一块类似于黑石的(甚或是同一块)巨石,在影片中,这块巨石后来又在月球上被发现。在一个猿人——电影剧本称他为“月球观察者”——触摸了这块巨石后,他开始把找到的一根骨头当作武器来使用。我们看到在争夺稀缺的饮用水的战斗中,他是如何敲打敌对的猿人群首领的脑袋的。在接下来的场景中,我们看到了工具的使用是如何在他们的栖息地中,把猿人从毫无防御能力的食腐动物变成统治其他动物的无可争辩的主人。

巨石因其刚硬的形式和光滑的表面而给人造成工艺品的印象,象征着从猿人到智人的进化,这一嬗变进程实际上需要数百万年的时间,而影片中人类与巨石的际会,大约发生在四五百万年以前。这种解释可以在影片最后部分的场景中获得支持:在这一场景里,鲍曼抵达了木星之后,也触摸了类似的(或者说,再次是同一块)黑色巨石,而且再次发生了转变,这一次是从人类变成了新的、后人类生命形式。影片的音乐强调了这一主题。这两次转变都伴随着理查德·施特劳斯的交响乐曲《查拉图斯特拉如是说》(*Also sprach Zarathustra*)的开篇乐章。施特劳斯的这部作品得名于尼采的同名著作。在观赏电影的时候,那些熟悉这部著作的人会不由自主地想起该书导言中著名的一段话:“人类是一根绳索,紧系在动物与超人之间——这是一根高悬于深渊之上的绳索。”(尼采,1980,IV,16页)

然而,《2001:太空奥德赛》所叙述的太空之旅不仅带领人类穿越时间,而且还是一部穿越空间的奥德赛。这部电影提示我们,人类的历史呼应着某种空间的探险。根据当前古生物学和分子遗传学的观点,大约两百万年前,原始人类发源于东南非南方古猿阿法种之后,在相当短的时期内扩散到整个世界(卡瓦里—斯福尔扎,1994)。20世纪随着空间领域航天业的发展,人类已经迈出了最初的而且也是朴实的步伐去探测世俗观念中不可思议的浩瀚宇宙。但是,这



种穿越宇宙空间的旅程与人类穿越时间的奥德赛是难解难分的。如果像哈勃关于宇宙膨胀的发现已经为天文学家们所接受的那样,可观察的宇宙确实发源于或许曾经是无穷小的一种更小、更密集的状态的话——亦即是说,是某种单一体(这种理论最著名的变体被称为宇宙“大爆炸”理论),那么,通向可感知空间的空间限度的旅程,同时也是通向四十多亿年前时间中的宇宙之源的旅程。(巴娄,1994,3)隐匿在这种奥德赛后面的动机之一,或许就是更多地为我们揭示关于人类的生命起源问题。

● 2. 作为本体论机器的技术

一切伟大的事物皆通过自我征服的行为而导致自身的毁灭:因此,生命的律则将会实现这种生命本质中“自我征服”的必然律——立法者本人最终会接受这种呼唤。

——弗雷德里希·尼采

至少在数千年的时光中,这种起源与目的之间的问题一直是人类生命穿越时空的奥德赛的一个组成部分。这是因为人们——他们可能以此把自己与地球上所有其他的动物区分开来——不仅存在着,而且还意识到他们的存在。自古以来,艺术作品、宗教、政治体系,以及科学理论都试图对人类的起源和目的问题作出某种回答。

《2001:太空奥德赛》的魅力是与这一事实相联系的,电影并不对这种问题提供预先定制的回答,而是在很大程度上倾向于给予观众以宇宙中的生命奥德赛的神秘印象,并且促使观众进行思考。这并非是说电影在人类起源与目的的问题上没有蕴含着任何观点。大多数观众都可以看出,库布里克在他的电影中把技术归结为特殊的角色,在人类进化过程中起到了重要作用。这一点不仅可以从电影叙事中技术性的人工制品所扮演的重要角色看出,而且在该影片的第一部分与第二部分之间场景转换的著名片断中,也可以看到这方面富于穿透力的概述。在“月球观察者”第一次杀死一个敌人之后,他带着胜利的喜悦把自己的武器猛地掷向空中,这时,我们看见那根纺锤般的骨头缓缓运动的形象变成

了宇宙飞船的形象,其机轴慢慢地旋转着,把美国国家太空旅行委员会主席海伍德·弗洛伊德博士送到月球上刚刚发现巨石的地方。因为这一发现最终将导致鲍曼变成后人类生命形式,所以这个片断提示了,技术既标志着智人进化的开端,也标志着其进化的终结。这种技术转化的力量是该影片的核心主题之一。

在《2001》中,库布里克对这种变革力量采取了一种矛盾的立场。一方面,他的影片显示了他对人类造就的技术力量是顶礼膜拜的,从进化论的维度而言,这种力量在一个极为短暂的时期内把人类变成了地球上的统治者。库布里克展示这种崇拜之情的一个途径,就是他非常投入和专注地去忠实地描写技术人工制品,达到细致入微的程度——在制作影片的过程中,他征询太空旅行领域和计算机技术领域的一流专家的意见。此外,库布里克展现给我们的技术世界可以用一个词来形容:崇高。影片中的太空船和计算机拥有绝世之美,非常完善。库布里克给我们展示的东西不像是现实中存在的那些有毛病和缺陷的太空旅行和电脑技术,而是一种理想的形象,具有完美几何学形态的异形黑石(黑石的三个剖面以二次方程式序列 1、4 和 9 的形式呈现)就是其象征。

然而,另一方面,影片中这种理想形象同时又是一种梦魇。确切而言,这是因为尽善尽美的技术在影片中是作为一种恐怖的力量发挥作用的,威胁到人类的生命。引人注目的是,《2001》中的主角们很少有人能够在这次探险中存活下来。不仅“月球观察者”在影片的第一部分里残酷地杀死敌手,封盖了他所发现的工具,这使我们预感到他的其他徒手的敌人能够生存下来的机会十分渺茫,而且“发现号”上配置的执行程序的电脑,后来也被证明是一件有效的杀戮武器。如果我们把这部影片的叙事理解为关于人类历史的一个隐喻,那么,《2001》所描绘的人类进化史上技术角色的形象就不太令人感到快慰。毫无疑问,技术的毁灭性潜能不容低估。世界历史教导我们,技术不仅为我们提供了丰富多样的手段去杀戮个别的人类同伴,而且实际上还使我们有可能完全彻底地,或者大规模地消灭整个人群(数百年前的犹太人)、种族(数百年前的南美和中美洲的印第安人),甚至种类(数万年前的穴居人)。最终《2001》提示了,技术也会把智人的生存陷入同样的危险之中。在影片的最后部分,鲍曼与黑石相遇之际,他已经是躺在床上濒于死亡的老人。他作为“星娃”(Starchild)的诞生同时也标志着作为人类的死亡。正如鲍曼的历险记代表着整个人类的探险,他的死亡也意味着人类作为种类的死亡。事实上,在生命进化的过程中,新物种的



诞生往往意味着其他物种的死亡,影片通过音乐的选择强调了这一点。除了施特劳斯的作品之外,两个转换场景皆伴随着吉尔吉·利吉特的《安魂曲女高音,女中音,两个唱诗班与管弦乐队的混合》(*Requiem for Soprano, Mezzo Soprano, Two Mixed Choirs and Orchestra*)尖锐刺耳的音乐。

技术能够取代人类在生命进化中的位置,这一点在影片的前面就已经有所提示。在库布里克勾画的“技术的奇迹世界”里,几乎没有人类的立足之地。在“发现号”上,哈尔(HAL)取代了人类的所有功能,而鲍曼和普尔最重要的任务似乎就是克服厌倦的感觉。^①虽然哈尔一时容忍了他们,但是在他通过误报AE-35部件的故障从而对他们进行了心理测试之后,哈尔断定这些居心叵测的生物正在危及任务的执行,因此最好是除掉他们。在一个居住着像哈尔这样的高级人工智能体的世界里,人类不仅是多余的,而且人类的不可预测性意味着它具有极大的危险性。^②库布里克使我们面对着这样的问题,在攀登下一个进化阶梯时,像哈尔和黑石这样的人工智能体,究竟是否是比人类更合适的候选

① 这一点通过多种方式表现出来,其中一种是宇航员一圈一圈地跑步,以保持体形。由于太空船是圆形的,因此他们的锻炼被非常奇特地与老鼠蹬转轮联系起来。

② 在影片中,没有交代哈尔功能紊乱和杀死全体成员的动机的原因。在原来的脚本和克拉克的《2001》图书版中,哈尔对天线的错误诊断被解释为一种因逻辑冲突而引发的神经病症,这种规则与指令之间的冲突表现在,一方面哈尔必须遵守总是说真话的规则,而另一方面他要服从的指令是必须抵制鲍曼和普尔的秘密使命的目的——寻求与黑石的制造者建立联系。当他意识到鲍曼和普尔想切断他的高级功能,包括他的意识时,他陷入了严重的焦虑之中,决定除去他们。在电影中,库布里克省略了这种解释。鉴于这种解释具有不能令人感到满意的性质,这种省略很容易理解。也就是说,图书版似乎(错误地)把人类的情感,例如焦虑和傲慢,归因于哈尔。在影片前面的场景中,地球上—位时事新闻专栏作家采访了鲍曼、普尔和哈尔,他们谈到哈尔确实是没有情感的,但是为了与人类交流,对他进行了编程,使他好像真的拥有情感—样。(参阅皮卡德,1997)哈尔恳求鲍曼不要与他分离,也可以理解为这是哈尔为实现他的编程目标的一种严格的逻辑策略。在昂德曼为《2001:太空奥德赛》专设的网站上,他对哈尔的“行为”提出了一种更加似是而非和具有一致性的解释,乍看起来似乎不同凡响。他认为,实际上哈尔在有故障的AE-35问题上所犯的“错误”根本就不是错误,而应当理解为哈尔用来考察太空船两位乘务员的心理信赖度测试的一部分。在哈尔与鲍曼的一次谈话中,哈尔明白无误地承认了这一点。这些测试是必要的,因为唯有鲍曼和普尔是哈尔在太空船上不能完全控制的两个因素,如果有必要,要加以调整。当这两位宇航员决定根据哈尔的程序目标——成功完成到达木星的任务——切断他的功能时,哈尔除去全体成员是合乎逻辑的。不仅事实上他们是多余的(因为自动驾驶仅哈尔完全控制了“发现号”的飞行),而且更是因为他们(表面上)的不可预测性随时都构成威胁。当然,哈尔的程序并不是用来杀死宇航员的,但是,事实上他——作为一台智力启发式的电脑——最后自己作出决定,这也是他肩负使命,为确保完成任务而不计代价的一种合乎逻辑的结果。(昂德曼,1997)根据一些解释,库布里克有意把哈尔对宇航员的残酷清算,作为对技术理性的根本的非道德性和空虚性所进行的一种批判。[参阅卡根,1975(1972),145—166页]

者。鉴于这种结果的出现具有无法避免的性质^❶，故而在最终时刻，鲍曼（人类）打赢了对哈尔（电脑）的这场战斗事实上并不使人们感到慰藉，因为在木星上鲍曼与黑石（一种比哈尔更高级的人工智能体）相遇时，鲍曼作为人类仍然是谦卑的。

联想到上一节提到的尼采《查拉图斯特拉如是说》的隐喻，可以说技术就是深渊，其上系着人类进化的绳索。库布里克对待技术的矛盾立场，是基于技术对于人类而言具有含混的意义。一方面，技术对人类进化作出了贡献，这一点不能过高评价。除了语言之外，确实主要是技术把人类从其动物起源中提升出来。另一方面，技术正在促使人类超越自身，走向后人类（参阅德·穆尔，1999）。因此之故，我们可以在隐喻层面把技术界说为一种本体论机器（an ontological machine）。技术促使原始人类发生了持续不断的转变，不仅表现在生命形式的延续中（从猿人经由人类，再到后人类生命形式），而且还表现在这些生命形式的世界的同样是处在根本性的嬗变中。这种认知结构的进化和文化历史转型对于这些生命形式的经验世界具有根本性的意义。人类世界不是猿人世界，后人类生命世界也将不同于人类世界。

这些转型的基本特征，表现在历时的经验世界所经历的空间与时间结构的变化中。整个技术史可以描述为（经验）空间与时间的绵延变化史。通过空间的改变，我们不应当首先想到智人的生物群落令人印象深刻的扩张，而应当想到从生物群落到生活环境的性质转化。人类的全球播散和宇宙空间探索，不仅意味着人类生物群落的扩大，而且还与从开放性的生物时间到历史时间的转变携手而行。因此，人类生活在一个具有根本性差异的经验空间里。在那里，动物仍然囿于客观环境，活动皆出于本能，而在历史进程中，技术（可以设想为相关的全部技术设施、技术知识与技巧）不断地为人类开拓新的世界。正如海上的航船可以让奥德修斯有可能探索地理空间那样，在《2001》中的“发现号”宇宙飞船则象征着使人类能够探索宇宙空间的技术。此外，技术工具，例如望远镜和显微镜，揭示了我们头上深邃的宇宙和眼下的微观世界，超越了日常生活环

❶ 鉴于哈尔已经完全控制了宇宙飞船，因此它可以毫无困难地关闭电脑舱的门，从而防止鲍曼切断它的高级功能。



境的限度。无独有偶,文字拼写技术也改变了经验世界的瞬时结构。动物与没有文字书写的智人的生存,作为一种以昼夜更替、四季循环为特征的生存,因文字书写的出现而变成了一种线性历史的生存,无限延伸,从今日到往昔,到未来。正如人类与空间的关系那样,就时间而言,不仅是数量上的增加,而且还是性质上的改变,这种改变展开了一种截然不同的时间维度。正如无机自然界的地理时间曾经变成生命的生物学时间那样,现代的智人拥有自己的空间,以及截然不同于其进化论祖先的时间。^①

● 3. 星际之门

关于宇宙我们知道些什么,我们如何知道它?宇宙从何处来,又向何处去?宇宙有开端吗?如果有,那么此前又发生了什么?什么是时间的本质?时间会走向终结吗?我们能够使时光倒流吗?物理学的新突破,奇妙的新技术使之部分地成为可能,提示了对这些由来已久的问题可以作出一些回答。

——斯蒂芬·霍金

上述的反思清楚地表明,若设想穿越空间与时间的生命奥德赛已经臻于人类生命形式的完成态,那未免有点太天真了。看来更加显而易见地是作出这样的设想,人类在生命进化中已经超越了偶然和暂时的阶段(参阅德·穆尔,1999b),而从人类到后人类生命的转化也将与时空体验的根本性变化携手而行。这也是库布里克在《2001:太空奥德赛》的最后部分中所提示的,该部分的标题是“木星与超越无限”(Jupiter and Beyond the Infinite)。在影片的这个部分,鲍曼经历了一次穿越时空的梦幻之旅,迥异于“发现号”所穿越的宇宙空间与时间。乍看之下,这次旅行是由一个“最低有效数字位”(an LSD-trip)失控

① 当然,这并非是说早期的空间与时间概念已经消失。例如,人们仍然在体验着地理学时间和生物学时间。地理学时间的体验——比如说对巍巍群山的崇高体验——总是间接的,因此最终是缥缈而难以想象的;而我们却是用自己的身体去直接体验生物学时间——诸如对体现在四季嬗变、世代更迭和月经周期的变化中的体验。可以比较一下本书导论中关于历史和后历史时间的“共时性”的论述。

所造成的——鉴于我们观赏的是一部 1968 年“魔幻”之年制作的影片，这或许不是一个太笨拙的想法。在经过“星际之门”(Stargate; 克拉克, 1990, 163 页, 参见本书第五编的开端引语)的一段令人眼花缭乱的通道之后, 大卫·鲍曼突然发现自己与太空船一道, 在一个宽敞的、白色调的古典装饰风格的房间里。在下一个镜头, 我们看到鲍曼身着太空服站在房间里, 面部仍然颤搐着, 显然痛苦的经历使他惊魂未定。他匆匆看了一下浴室, 然后走进隔壁的一间房内。在那儿, 他看见一个人坐在饭桌旁边。当这个人转身面对鲍曼时, 我们看出他就是鲍曼本人, 只是没有穿太空服, 老态毕现。这个老鲍曼显得视若无睹的样子, 又埋头默默地用餐。在这个老鲍曼听到声响时, 摄影机跟随着他的目光移动, 我们再次看到了鲍曼, 此刻他已经变成了一个衰老不堪的濒死老人, 躺在床上。这种“视角”再次改变, 我们看见这个垂死的鲍曼是如何把手伸向立在他床边的黑石的。下一个场景展示了空间中的一个胚胎。影片以地球的形象进入尾声, 伴随着《查拉图斯特拉如是说》的开篇乐章。

影片的这一神秘的结局尤其引发了形形色色的诠释, 这并不令人感到奇怪。因为在影片的这个部分, 库布里克猛然打破了我们已知世界的规则和电影的叙事成规, 观众不得不面对一系列的困惑。鲍曼之旅穿越的究竟是什么样的神秘空间? 他所登陆的酒店套房究竟在哪儿? 是在木星? 正如一些解释者所认为的那样, 是否这是一种宇宙动物园, 栖居在木星的智能生物把鲍曼关在里面进行观察? 还是鲍曼被以某种神秘的方式送回了地球? 抑或是这位宇航员发疯了, 从而产生了幻觉? 我们应当如何解释鲍曼在同一时段被置于酒店套房的不同场合的顺序? 或许我们是否在此见证了一种新的时空转换? 如果是这样, 那么鲍曼所抵达的是什么样的时空? 在这种语境中, 我们又应如何理解他作为“星娃”的新的诞生?

二十五年前, 在我观赏完这部影片之后, 当我面对这些问题扪心自问时, 我无法找到令人满意的答案。库布里克在影片结局部分所创造的世界, 无论是多么的充满了幻觉, 而且颇为切合 20 世纪 60 年代末地下文化 (underground culture) 的想象力——我曾经热情地汲取过他们即席发挥的艺术形式中的这种元素——但是这个世界距离我所体验和想象的世界毕竟还是太遥远了。我也无法用在中学所学习的牛顿物理学来弄清这类事情。尽管如此, 当我在 1977 年



第二次观看这部影片时,这个奇异的世界已经失去了许多陌生感。作为自然科学领域的一个阅读流行文学的正常读者,我现在认识到在鲍曼穿越星际之门的梦幻之行中体现了一种电影表达方式,反映了关于超空间(hyperspace)的令人着迷的思考,其中包含了许多关于宇宙膨胀的前沿理论,贯穿着极为有用的线索。(巴娄,1994;霍金,1988;霍夫特,1992;加来道雄,1999;索伦森,1989)稍后,在我阅读了亚瑟·西·克拉克《2001:太空奥德赛》图书版时,也感到这似乎不是一种巧合,作者在书中明确地提到相关的超空间和超维度隧道的理论。(克拉克,1990,163页)

这种“超空间”的观念来自数学,是关于空间的聚合名词,它具有超越三维空间的性质。^① 这种空间几乎是不可想象的,因为它们极为特殊的特征使得人类无法观察到那些更高级的维度(索伦森,1989,60-62页)。^② 但是,借助黎曼的符号,可以用某种统一的方式来描绘超空间,并且运用多种计算方式来把握它们。^③ 可以用这种抽象的数学空间来说明复杂的现象,其中每一种属性都以

-
- ① 爱因斯坦之后,物理学中的时间往往被添加而成为三维空间的第四个维度。但是,这种四维的时空域(spacetime)仍然只有三个空间维度。随后出现的超空间则是指超过三个空间维度的空间。这种关于多元空间和无限维度的数学分支的奠基者是德国数学家伯哈德·黎曼,他在19世纪中叶发展了他的理论。(加来道雄,1999,30-54页)
- ② 按照19世纪物理学家海姆霍茨的说法,“不可能‘看见’第四个维度”堪与“盲人不可能想象颜色的概念”相比拟。(转引自加来道雄,1999,30-54页)一个多世纪之后,这种看法仍然有效:“甚至长年从事多维空间研究工作的经验丰富的数学家和理论物理学家也认识到,他们无法把它们视觉化。只好退缩回数学方程式世界。”(加来道雄,1999,30-54,10页)。加来道雄提出一种假设,这种不可能性可以归因于原始人类的进化。对(活动在)三维空间的良好理解使得人类在“生命的斗争”中占有巨大的优势,而可能看见多维空间的能力却无益于进化。(同上,11页)在本章的后续部分我们将看到,这种(偶然的)无能在赛博空间的“生命斗争”中也可能是极为不利的。
- ③ 黎曼采用毕达哥拉斯的理论($a^2 + b^2 = c^2$)作为他的出发点,并且证明这种理论也可以应用于三维空间($a^2 + b^2 + c^2 = d^2$)和多维空间($a^2 + b^2 + c^2 + d^2 + \dots = z^2$)。然后,他证明所有这些空间都可以是平面的以及曲线的。欧几里得公理——例如两点之间最短的距离是直线,两条平行线永远不相交,三角形的三个内角之和总是180度——适用于前者的例子;但是当我们处理曲线空间之时(设想一下画在一个球上的三角形),这些公理就不适用了,例如,一个三角形的三个角可能大于180度,平行线可能互相交织。借助法拉第的场论(他提出这一理论以描述作用于某一点上的磁力或者电力),黎曼发展了一种符号——称为度量张量(metric tensor)——它运用一系列数字,不仅可以用来描述空间中每一个点的位置,而且还能够用来描述弯曲度。例如,第二维度中的一个点,可以用三个数字来描述,而对第四维度的一个点进行描述,则需要十个数字。黎曼的理论发现中令人着迷的是,力不再被设想为某种距离的作用,而是空间曲率所创造的一种效果。此外,随着他的第四空间维度的引入,黎曼预设了20世纪物理学最具主导性的主题之一:通过一种更高的维度的描述来揭示自然规律的统一性。

一个分离轴来加以描绘。例如,通过这种方式,可以把国际象棋比赛中所有可能的位置都描绘成为一种超空间,从而实际上所走的每一步棋和每一局棋赛都构成了分离的路径。黎曼的多维空间观念面世后,数十年间,极大地激发了作家、视觉艺术家和为数众多、形形色色的神秘主义者的想象力。^① 多维空间的概念带来了丰硕的科学成果,尤其是在理论物理学中盛行。在理论物理学中,它被用来描述一种无法以三维模式来描述的非守恒的物理学过程。例如,匈牙利裔美籍物理学家约翰·冯·诺伊曼曾经作为电子计算机系统的设计者而闻名遐迩,其设计今天还在应用,他发现可以用多维空间的概念充分地描述亚原子的粒子的活动方式。(沃里,1992,62页)

一些物理学家认为,这种计算只不过是对三维现实的一种抽象的描绘,而另一些人则认为物理空间本身具有一种超维度的特征。其中,这种新概念导致了超线程理论的发展。按照这种理论,当宇宙还是不可思议的年轻——小于一秒的 10^{-43} ——和微小——小于一厘米的 10^{-33} ——之时,它拥有9个(根据该理论的某些不同的学说可以多至25个)空间维度。当宇宙进一步膨胀,宇宙那时所拥有的大多数东西仍然被“攫住”在这些维度内,这时其中的三个维度生成了我们今天的宇宙,其大小至少达到 10^{27} 厘米。(巴娄,1994,118页)而且,根据俄罗斯物理学家安德列·莱因在20世纪80年代提出来的混沌膨胀模式理论,除了我们可以观察的宇宙之外,有可能从混沌的偶然起始状态中创造出无数的其他宇宙。就密度、温度空间维度乃至自然常数而言,这些宇宙与我们的宇宙迥然不同。^②

对科幻小说的作家而言,关于超空间的宇宙论哲思具有无法抗拒的魅力,它们在理论上使得超光速(三维空间)的旅行成为可能。借助类似于穿越两维

① 例如,可以参阅埃德文·阿波特1884年出版的《平地;多维罗曼司》(Flatland; A Romance of Many Dimensions)一书,我从这部书的字里行间获得了对平地居住者进行思想试验的灵感(阿波特,1963),以及引起对科幻小说作家例如H. G. 威尔斯的作品(《时间机器》,1895)的关注。除此之外,立体派艺术家毕加索和达达主义者杜尚都从关于四维空间的文学作品中获得灵感。在同一时期,形形色色的神秘主义者也为四维度的概念而激动,把它作为关于魂灵显现和其他超常现象存在的一种解释。

② 天文学家巴娄认为,对物理学来说,在这里可以进行基本的推论:“倘若宇宙是独一无二的,那么其初始条件也是独一无二的,并且变成自然规律。但是,如果这个宇宙只是众多可能的宇宙中的一个的话,那么,其初始条件就没有特定的形态……”(巴娄,1994)。



世界的三维空间旅行,可以阐明这是如何实现的。例如,当我们想象有一个非曲线的两维世界以一页纸的形式出现时,那么,这符合欧几里得关于 A 与 B 两点之间最短的距离是一条直线的公理。但是,当这种两维空间弯曲之时,也就是说,如果我们把这张纸弯曲成为三维空间,使得 A 与 B 两点几乎互相触及,那么,这时对于这个两维世界的居住者而言,这两点突然变得非常接近,几乎融为一体。如果“平地居住者”此刻能够穿越更高的(第三)维度从 A 走到 B,那么,他只能从他的两维视角想象这是一种“超跃度”(hyperjump),即一种穿越两维空间的非连续性跳跃。

同样,我们可以想象一个弯曲的三维世界的居住者能够在瞬间穿越四维空间,抵达其三维世界的另一个地方,或许这个地方的距离达许多光年之遥。理论物理学家,例如霍金和柯尔曼推测存在着“黑洞”和“虫洞”,它们把我们宇宙,甚或我们的宇宙与其他宇宙中相距遥远的因素连接起来(参阅图示 1)。^①

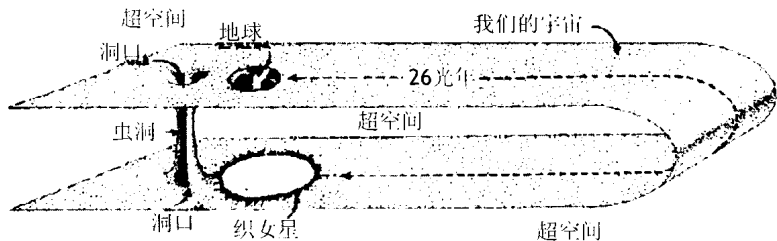


图 1:超空间(hyperspace)虫洞图示。虫洞(wormhole)在地球(earth)与织女星(Vega)之间起到“捷径”的功能;织女星与地球相距达 26 光年。

在这种宇宙哲学反思的背景下,当我们回归到的电影结局时,对那些奇异的意外事件的理解变得容易一些了。在鲍曼乘坐他的太空船来到木星时,他进入了一个虫洞,或者——像克拉克在其图书版中所描绘的那样——他进入了银河星系的宏伟的总站……触动了某种宇宙开关设施,于是随着星系的交通网络穿越了不可思议的空间和时间维度。这个虫洞把他带到了宇宙的另一个地方,

① 必须注意到并非所有的物理学家都共享着这些推测。例如,杰勒德·特·霍夫特在《寻觅基元》(De bouwstenen van de schepping)写道:“对量子重力而言,这些虫洞是灾难。令人庆幸的是,虫洞理论还可以另作解释,即虫洞是绝对无法感知的。我更喜欢这样的诠释。”(特·霍夫特,1992,223页)但是,有些人看到霍夫特讨厌“形而上学之思”,从而得出结论说他厌弃任何思索,这是误解。同样,霍夫特在其著作的最后一章中谈到他与爱德华·弗瑞德金的“数字形而上学”的亲关系,在其看来,整个自然界可以视为一部伟大的信息处理机器。(226—227页)

这儿“距离地球有数个光世纪(light-centuries)”(克拉克,2001,226—227页)。

倘若我们在穿越时空的生命奥德赛的观照下审视鲍曼的历险记,那么,这时就可以清楚看到,在超空间的情况下,我们首先关注的不仅仅是人类体验空间的数量的膨胀,而且更是质量上使人类获得不同时空的体验的某种转化。确实,虫洞不仅使得我们有可能——目前仅仅是理论上的——在我们的宇宙或某个类似的宇宙里旅行到遥远的地方,而且还使我们——也是在理论上——在时间中旅行。(参阅霍恩,1994,449—521页和孟德兹,2001)克拉克把这种转化描述为一个基于对黑石的感知力发生改变的高级维度,在鲍曼重新诞生为星娃之际,他对黑石的感受产生了变化:“曾经看似一块水晶的隐隐约约发光的矩形,仍然漂浮在他的面前,无异于他面对着地狱深处无害的火焰。它包裹着仍然是神秘莫测的空间与时间的秘密,但是,现在他至少明白了一些奥妙并且已经能够掌控它。它的三边剖面的数学比率多么清晰——多么必要:二次方程式的序列1:4:9!把它想象成为在这一点上终结的序列,仅仅存在三维空间中的序列,该是多么天真啊!”(克拉克,2001,250页)

● 4. 赛博空间的奥德赛

此刻,在璀璨群星之中,进化正在驱向新的目标。由于受到血肉之躯所限,地球上第一批探索者已经逝去;一旦他们的机器变得比他们的躯体更好,就迎来了变革的时代。首先改变的是他们的头脑,然后是他们的思想,把它们变成了金属和塑料的闪闪发光的新家。

就这样,它们在群星之间遨游。它们不再建造太空船。它们就是太空船。

然而机器实体的时代很快过去了。它们通过无休无止的试验,学会了在空间本身的结构内储存知识,用凝固的光栅将思想永存。它们可以变成放射性的生物,至少能够在物质暴政的统治下获得自由解放。

既已变成了纯粹的能量,故而它们现在改变了自身;大千世界,到处是他们遗弃的空壳,在漫不经心的死亡之舞中颤搐了一会儿,随后碎裂衰败。



目前它们是银河星系的王者,凌驾于时间之上。它们能够在群星之间随心所欲地漫游,宛如薄雾一般,渗透空间的裂隙。然而,尽管它们拥有神灵一般的力量,但并没有忘怀它们的起源,那是在已经消逝的大海深处温暖的黏土之中。

它们仍然守护着祖先启动的试验,那可以追溯到很久很久以前。

——亚瑟·西·克拉克

为什么现在《2001:太空奥德赛》已经不会像我当初观看它时那样令我感到惊讶,这是另外一个原因。也就是说,当我再次观看它时,我突然意识到,影片的最后部分不仅关涉到宇宙空间和时间的探索,而且还——或许特别是——关涉到赛博空间的探索。当然,在我首次观看这部电影时,事实上我也没有忽视信息技术所扮演的重要角色。在电影故事里,出场扮演至关重要角色的是两个人工智能体:某种外星智能所创造的哈尔与黑石。^①但是,25年之后,这部电影为我们提供的认知震撼,并不是由这些人工智能体(在2005年,它们引起了现在的库布里克的预言与人工智能的现实性之间批判性的比较^②)所引发的,而是因为库布里克对穿越四维度的描绘,鲍曼就是被这个维度带到神秘的酒店套房的。在1997年,这一场景所引起的直接联想,是有人以20世纪八九十年代科幻小说和电影的形式来描述赛博空间。而在《2001:太空奥德赛》的结束序列中,穿越赛博空间的旅程则给我们提供了更多的东西,使我们更好地理解赛博空间的虚拟特质。

“赛博空间”的概念是1985年加拿大作家威廉·吉伯森在其小说《神经漫游者》中提出的,很快就变成了流行的概念,不仅在科幻小说文类中是这样,而

① 我认为黑石是外星生命形式的一件工具,而不是某种异形生命体;但这并不影响下面的诠释。

② 在小说版中,据说哈尔是在1997年1月12日开始启用的。为了纪念这个时刻,1997年还出版了一部名为《哈尔的遗产:2001年亦真亦幻的电脑》(*HAL's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality*)的书。在这部书中,许多卓越的电脑专家——其中一些人,例如马文·明斯基也曾经作为电影版本的顾问参与工作——都在考虑1997年哈尔在多大程度上成为现实的问题。(斯多克,1997)顺便提一句,不知出于什么理由,电影剧本和影片都把创造哈尔的日期提早了六年。但在这方面,小说比起电影来更具说服力。鉴于电脑的快速发程度,因此像“发现号”这样先进的太空船会装备一台十年前的旧电脑,岂非有点荒唐。

且在计算机业和信息技术理论研究中也如此。吉伯森把赛博空间描绘成为一种笛卡尔式的三维栅格：“在人类系统中，(赛博空间)从每一部电脑储存库里抽象出来的数据的图示表达。它具有不可思议的复杂性。光线在数据的头脑、簇和星座的非空间漫游。宛如城市之光，后退着……复杂的几何图形开始在箱柜上点击一个地方，与附近的三维栅格链接起来。”(吉伯森，1984，52页；吉伯森，1986，367页)这与克拉克所描写的那种鲍曼穿越过的超空间有着惊人的相似性：(克拉克，1990，182页)。在《神经漫游者》之前，吉伯森撰写了一部小说《约翰尼记忆术》，与该小说同名的电影1995年面世，其中，罗伯特·朗戈也把赛博空间描绘成某种无限的三维栅格，包含着不断变化的几何图形。尽管生气勃勃的电脑为朗戈提供了库伯里克几乎无法梦想的机遇，但他们关于赛博空间的描绘如出一辙，倒是令人印象深刻。

尽管如此，这种令人难忘的比较关系并不使人特别感到惊讶，因为我们可以把赛博空间——在隐喻意义上，甚或在字面意义上——想象为一种超空间。迥异于诸如电子超级高速公路之类的地理学隐喻，超空间这种观念使我们有可能形成关于赛博空间后地理、后历史本质的一种更为恰切的概念。如果我们把赛博空间想象为一种超空间，那么，电脑就可以被理解为一种“虫洞”，它不仅能够眨眼之间让用户在信息宇宙中从一个地方移动到另一个地方，甚或移动到某种类似的宇宙，而且还给我们提供了进行时间之旅的机会。^①

在深入探讨这一观念之前，我必须再次指出，我们几乎不可能对超空间进行空间想象。克拉克和吉伯森赋予超维度赛博空间的三维表达式只能够间接地帮助我们。也就是说，这种表达式充其量可以被想象为第四个维度的一种三维投影。我们可以通过比较来对此进行某种程度的想象，这种投影类似于我们把一个三维物体投射在两维平面——例如，一面墙上的旋转立方体的影像。我们可以用同样的方式把诸如超立方体(hypercube)这样的四维物体在三维空间

① 迈克尔·海姆在其著作《虚拟现实本体论》(*The Ontology of Virtual Reality*)中分析超文本时也曾经评述过这种类似性：“超文本中的本能跳跃恰如未来主义小说中太空船的运动。当这种虚构小说的旅行超越光速时，就变成了一种穿越超空间的跳跃。”(海姆，1993，30—31页)



中加以描绘。^①这种超立方体的“平面影像”——当它再次投射在某种平面(电脑屏幕)之时,无异于一种影像的影像——使得我们难以把握第四维度的独特的特征。

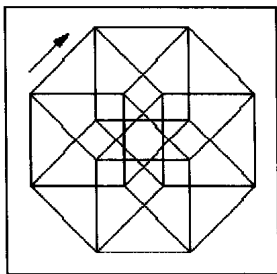


图2:四维空间的一种三维呈现

尽管如此,平面上的三维物体投影的这种类似性可以给我们提供进一步的帮助。当两维空间的居住者试图想象第三维度时,他唯一能够采用的方式,就是去把这种第三维度想象为一种平行的两维世界的无限聚合,一种具有无穷无尽页码的图画书。倘若“平地居住者”拥有足够的想象力,那么这些平行的世界是可以构想、计算,甚或可以凭借超跃度(hyperjumps)而接近的,但是,他却无法把它们体验为三维空间。我们作为生活在三维世界的生物,能够通过类推法把第四维度想象为一种平行的三维大千世界的无限聚合体。^②

我曾经在上文指出,虫洞可以构成“捷径”,穿越第四维度,到达宇宙的另一个处所,甚或抵达一个不同的宇宙。确切而言,电脑作为一种虫洞,也同样如此!一部与网络连接的电脑不仅可以通过点击左键而在一瞬间造访赛博空间

① 正如三维立方体是由六个二维正方形叠合所组成的那样,因而我们必须把一个超立方体想象为一个由八个叠合的三维立方体所组成的物体。同样,平面上旋转的三维立方体的投影,会在某种角度或者某个时刻呈现出一种正方形的形状,所以,在第三维度上的一个旋转的超立方体的投影,也会在某种角度或者某个时刻呈现出一种三维立方体的形状。

② 这就是为什么克里斯·切斯特关于赛博空间实际上具有一种反空间本质的断言(切斯特,1997,83页)需要细加分辨的原因之一。确实,把赛博空间视为一种三维空间是误导,例如,像我们所使用的电子超级高速公路的隐喻那样。在此意义上,吉伯森所想象的赛博空间具有三维栅格也是不正确的。但吉伯森却正确地把他的电脑的两维屏幕称为这种“心灵的非空间”的一种图像表达式(a graphic representation)。(吉伯森,1984,51页)吉伯森的赛博空间可以理解为第三维度中的四维赛博空间的一种投射。切斯特本人也指出,在他看来,非空间的数字领域通过模拟数字的转换方式而构成了一种(模拟)空间和时间的场域,从而使人类电脑用户“可接近”数字领域。

中遥远的地方,而且还让我们造访平行的大千世界。且让我以导论第一节曾经讨论过的星辰屏保为基础,对此加以阐发。正如所有的宇宙那样,我的电脑屏幕上的星辰世界具有独异的特征。在这个极为简单的宇宙里,唯一能够变化的是星星的数量与它们移动的速度。然而,电脑程序却使我能够随心所欲地改变宇宙的密度(它容纳了多少星星啊)与行星的速度。尽管我选择的范围相对局限(同一时间内,能够在电脑屏幕上出现的星星数量在10个到100个之间变化,速度等级有20个不同的值),但是我仍然能够汇聚出不少于3800(19×20)个不同的宇宙。

如果我们把赛博空间想象为超空间,那么就有可能形成关于它的虚拟特征的概念。首先,这有赖于事实上赛博空间——从三维视角来考虑——是众多平行世界的一种聚合。例如,可以把简单的屏保想象为一种抽象的聚合——拥有3800个平行的星辰世界的“宇宙数据库”(cosmic database)。^①总括而言,赛博空间(它的世界仍然在拓展着)包容了所有电脑程序中所有可能的配置和形态,它们通过全世界的电脑网络联为一体。对于像人类这样的三维生物而言,这些世界中只有一个是通用的,其他的世界则仅仅是被赋予了可能性。例如,我的电脑屏保程序可以呈现出10颗,34颗或者198颗星星,但是它们从来不会在同一时刻共同出现。而对四维生物而言则大为不同,3800个可能的世界同时为他们所用,因此,没有虚拟性(也就是说可能性),只有现实性,这种计算机超空间(恰如宇宙论的超空间一样)虽然可以进行数学计算,却无法体验,而且,是人类难以想象的。

恰如三维物体投射在平面的影像那样,分散的星辰世界仅仅是一种更为高级的现实维度的投影。这就把我们引导到了虚拟世界的第二个基本特征——它们的外观特征。^②在《2001:太空奥德赛》最后部分的神秘的酒店套房场景中,鲍曼穿越第四维度之后,在房间里发现了自己。这一场景极佳地阐释了赛博空

① 比较凯诺的“诗歌数据库”(Queneau's "poetic database"),该数据库包括了10¹³首诗歌。(凯诺,1961)我曾经在第六章中对此予以讨论。

② 参阅第九章关于虚拟现实的讨论,我在那里对所提到的“虚拟”一词的两种含义已经作了分辨。正如我所解释过的那样,两种含义的根源都在于18世纪机械论物理学。在本章中,它们在信息论的伪装下,回到了物理学。



间的这种属性。我首次看到这一场景的 25 年之后,它相对而言已经不太令人感到奇怪了。我意识到鲍曼在其中发现自己的世界是一种电脑制作(黑石?)的虚拟现实。虚拟现实是生成三维呈现的一系列电脑技术的聚合名词,操作者进入其中,他可以在其中运动,用它来进行互动。(参阅德·穆尔,1999c)

星空屏保给电脑用户以快速穿越宇宙的幻觉,是这方面一个简单的例子。这种所谓的桌面虚拟现实(desktop virtual reality)是一种三维世界,它由电脑生成,绘制在电脑屏幕的两维平面上,用户的专注程度、航空感和互动性都颇为有限。在更为先进的系统里,所使用的数据头盔带有两个内置的立体镜屏,立体声耳机,以及一个记录头与手的动作并把它们传输到电脑里的设备,视觉与听觉的幻象是三维的,给人们提供了更多的机会与虚拟世界进行互动和航空操作。在这种场合,系统高度发达,激光束直接把图像投射到视网膜,或许未来有可能无需通过感觉,而是通过电脑与人脑之间的神经系统界面神奇地召唤出各种图像。

或许这种技术已经为鲍曼在木星上遇到的外星智能人所应用。鲍曼的太空船登陆的酒店套房里的任何事件,几乎都是完美的虚拟现实。在小说版中,在克拉克描绘了房间、家具(包括一张带有半架书的写字台、一瓶花、墙上悬挂着凡·高和维耶的绘画复制品)之后,他使我们分享了鲍曼的困惑,鲍曼一时之间感到要发疯了:“他想,他对任何奇迹都有心理准备。而他从未料到的唯一的就是这种平凡无奇的事情……如果他真的疯了,他的幻觉倒是编织得非常美丽的。每一件事都极为真实;当他转过背来,什么都没有消失……这一场景中唯一不协调的因素——显然是主要的因素——就是太空船吊舱本身。鲍曼坐在那里,好几分钟都没有动弹。他有点希望他身边的幻象飘走,但是幻象却岿然不动,他一辈子都没有见过这样糟糕的事情。它是真实的——否则就是一种感觉的幻影,制作得如此辉煌,以至于根本无法把它与现实分开。”(克拉克,2001, 237 页)这里的酒店套房是由地球传输而来、为鲍曼的主机所接收电视节目中的酒店套房的拟像,当鲍曼意识到这一点之时,这种最后的场景的谜团便真相大白了。

在第九章中,我曾经论证不能简单地把虚拟现实斥之为“表象”。尽管在经

典词义上拟像世界是不真实的,但是却可以有把握地说它的效应是真实的。拟像已经应用于光线投射的镜中虚拟图像,尽管拟像具有幻觉形态,但却是与某种现实物体的图像相一致的。飞行模拟器中所经历的体验实际上能够导致玩家晕机。在上面所讨论的场景中,不仅无法把酒店套房的虚拟呈现与现实图像区分开来,而且鲍曼在冰箱里找到的食物和饮料还具有真实的效果,能够解决鲍曼的饥饿和干渴,当这种情况出现之时,与虚拟现实的本体论形态的相关的问题甚至会更为彰显。这里的问题不在于虚拟现实是否真实,而在于它以什么方式成为真实。当我们考虑到在 ICT 时代(传统的)现实性正在日益为电脑所调控之时,我们可以像凯斯泰尔斯那样扪心自问,若是谈论“现实的虚拟性”(real virtuality)是否会更好一些。(凯斯泰尔斯,1996,372—375 页;参阅德·穆尔,1999a)

倘若我们希望形成一个关于赛博空间的恰切的概念,那么我们就必须重视“虚拟”概念的原初的含义。我们必须把两者的意义一并加以考虑。对于诸如人类这样的三维生物而言,赛博空间是一个潜在世界的领域(也就是说,这些世界是平行存在的,因此,尽管具有可能性,但是不可能同时体验它们),我们可以接近它们,在其中行动,可以用它们互动。^①在“现实的虚拟性”时代,只有在我们考虑到传统现实与虚拟现实正在日益交织在一起之时,才能够完全意识到这一概念的深刻的本体论蕴涵。与它相关联的分子遗传学和生物技术表明,这种现实的虚拟性并不囿于社会现实。关于一系列生物体的遗传学信息的数据库,不仅包含着现存生物体的遗传学构造图,而且还包含着大量潜在的生物体的遗传学构造图,可以通过遗传(转)基因操作把它们变成为(传统)现实。(参阅福克斯,1999)

上述的思考表明了这样的论点,赛博空间在穿越空间与时间的奥德赛中开拓了一个后地理、后历史的新阶段。把这个阶段界说为后地理阶段,不仅是因为计算机能够让我们以超跃度(hyperjumps)穿越地理空间的物理学和社会学

^① 在这方面,我与库伦的看法不同。库伦是从该概念的视觉内涵方面对虚拟性进行思考和排斥,强调不能把虚拟性等同于潜在性。(库伦,1997,44 页)对三维生物而言,一个虚拟世界包含着两者,是能够潜在地带来现实效果的一系列可能的世界。



维度,而且还因为它能够让我们接近平行的诸世界——生物技术的例子便是明证。而且,这个阶段也是后历史阶段,因为有了计算机,我们就能够以超跃度穿越我们的历史。在《2001:太空奥德赛》之末,乍看起来非常神秘的年龄老化的序列,就是这方面的一个佳例。当鲍曼在他的酒店套房的虚拟现实中看到自己苍老的版本之时,这是一种不同时间段的共时呈现的现实化。我曾经在本书导论中提到的艾瑞卡·巴度和鲍伯·马雷的二重唱的例子,清楚地说明了这种体验并不囿于科幻小说世界,而是已经变成了日常生活现实的一部分。过去与未来的电脑拟像,是这种后历史体验的另一种活生生的例证。我们还可以把虚拟现实视为历史场合的重构,例如著名的法国拉斯科洞窟(caves of Lascaux),连同那些洞穴居住者一道,都可以制成虚拟版本,其首展数年前曾经在韩国首尔举行。斯皮尔伯格的《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*)中的恐龙则更进了一步,这些前历史的生物体是以存活的遗传学物质为基础重构而成的。正如在后地理空间一样,前历史时间也以可选择性历史的形式提供了进入平行的诸世界的可能性。在交互式小说和电脑游戏中,读者或者玩家从形形色色的虚拟历史中选择一种加以现实化,这些都是这种情况的日常生活的例子。而我们还可以考虑地球上生命进化的拟像选择,借助(未来)生物技术,那些在“生命奋斗”的进化中从未创造出来的、曾经消失了的,或者不再存在了的生物体,可以(重新)建构起来。由此,人类古老的梦想将会实现——穿越时间的旅行。不是作为萦绕着虫洞的遐思,实现时间回溯之旅(霍恩,1994,483—512页),而是通过在现在把历史与未来加以现实化而进行时间之旅。

● 5. 收场白:人类与超越无限

关于穿越空间与时间的生命之旅的史诗也是一出悲剧。我曾经指出,为了参与这种宇宙论和本体论的历险,旅行者必须付出高昂的代价。空间与时间的每一次转型,同时也意味着那些帮助完成这种转型的物种的毁灭。为了进入人类生活空间和人类历史,南方古猿阿法种被迫付出了毁灭的代价。而《2001:太空奥德赛》则提示了,人类在开拓空间与时间的后人类维度的过程中所必须付

出的代价也不会太低。鲍曼在其“星娃”的转世中,不仅蜕掉了他的人类身体,而且还离开了其人类的精神。

为什么这种命运可能是人类无法避免的,我们在前两节中对此作了详细的阐释。由于赛博空间,人类开拓了一种新型的四维空间与时间。这种时空,人类自身是很难想象的,只能间接地接近它。我们对第四维度的表达还很粗糙,恰如阿波特的平地居住者试图对第三维度加以表达一样。^①我们好像柏拉图洞穴中的囚徒,把崖壁上的两维影像当成了现实。(柏拉图,1974, VII, 514a—517b)在某种意义上,我们的命运甚至更令人怜悯,因为我们中间还没有睿智之人走出洞穴,看到现实的真正的形式。我们的电脑屏幕展示给我们的只不过是我们从未进入的一个世界的影像。但是,可能是因为有这个世界的存在,所以,在我们的旧世界里,我们将不再会有那种在家的感觉——抑或由于人类处于不同圆心的位置,或许最好的说法是:昔日世界已不再风采依旧。(参见第十一章;参阅德·穆尔,1999b)采用海德格尔的意思来说,形而上学于我们已经显得太旧,而赛博空间则显得太早。

因此,就上一章所讨论的摩拉维克斯程序(Moravec's procedure)而言,我们不是要等待“把人类精神下载到机器中”成为可能,而是要使我们的生命形式拥有这种新型的体验空间。人类首先成为这种生命形式,既有点儿辉煌,又有点儿悲剧意味,这种生命形式注定要去创造自己的进化论的接班人,他们要比人类更有能力在数字的“生命奋斗”中存活下来。无论新的学科如纳米技术、生物技术如何发展与协同,人工智能和人造生命仍然是包蕴在人类话语之内(涉及所有相关的难以解决的本体论和伦理学问题),这种议程看来——正如我在上一章论证的那样——最终会不以人的意志为转移地导向某种后人类生命形式的创造。正如克拉克在《2001:太空奥德赛》最后一章中所设想的那样,这些

① 加来道雄通过一个平地居住者(a flatlander)穿越这种第三维度的想象之旅(采用的是在一系列连贯的两维世界之间的一系列超跃度的形式)以及他与一个人的相遇,对此作了出色的描述。对于从下方接近他的平地居民而言,这个人突然由于两个封闭的形式(双脚)失效而进入了他的平面世界,随着每一次以超跃度到达下一个平面,这些形式的数量、形状和方位都在发生变化。对于三维生物而言,这是共时性呈现的,而平地居民只能得到连续性的体验。与此类似,对于人类而言,四维世界只能作为一连串的三维世界来加以体验,他几乎不能理解四维世界的共时发生的一致性。



生命形式将会与我们颇为相似,将会继续生命穿越时间与空间的奥德赛,我们将能够说,人类已经移居到了赛博空间——这是否还只是一种天真的预言呢?是否本章第四节开篇引言中“他们”一词的仪式般复现,已经超越了修辞学意图而欲使人类身份永恒不朽呢?这是想规避生命奥德赛中必然命运的一种仪式般的魔咒吗?什么样的人——除了鲍曼以外——能够留心尼采字面上狂野的呼告:“我们是自由,是自由无羁的精神——我们仍然拥有它,拥有一切精神的悲痛及其弓弦的全部张力!或许还有箭矢,有责任,以及还有——谁知道呢?——瞄准的目标……余者(the rest)还重要吗?余者仅仅是人性吗?……”(尼采,1980,V,13页和VI,167-8页)

数码之跋

278

赛博空间的奥德赛

瞧,大卫,我能够看出你在为这事心烦意乱。我诚心诚意地认为,你应该静静地坐下来,吞一粒解压药,好好地想一想。

——哈尔

【译者注】本书作者德·穆尔教授下面的书跋以电子数码二进制的形式取代传统书面文字,其中包含有荷马史诗《奥德赛》开篇的诗行,本书导论第二节开头引证了这段诗歌,可参阅。尽管作者在给译者的电子邮件中幽默地称之为是“给未来的数字机器人读者”撰写的,现在的读者会因为异化感而意识到可能无法读懂未来后人类生命形式的文字,但是,只要能够上网并采取如下步骤,现在的读者完全可以从中获得一种新奇的赛博空间的阅读体验——

1. 登陆网站 <http://www2.eur.nl/fw/hyper/odyssee/nawoord.html>;
2. 在网页上找到与本书“数码之跋”相同的数字文本和二进制文本/荷兰文/英文文字转换软件“Analog Digitaal Converter”,点击后会出现一个新的电脑屏幕窗口;
3. 复制并且粘贴本书的二进制数码文本在下框内(如果无法用鼠标点击粘贴,则可以用键盘上的控制键+v键(Ctrlkey + v-key));
4. 然后双击带有该文本的按钮“Van binair naar tekst”(意为“从二进制到文本”)实现文字转换,可以在该页面找到荷兰文二进制文本,在 Digital Afterword Word(数码之跋)找到英文二进制文本;
5. 你也可以通过此软件把传统文本(荷兰文、英文)转换为二进制数字文本:

把欲转换的文本粘贴在上框内,然后双击带有该文本的按钮“Van tekst naar binair”(意为“从文本到二进制”)即可。



01010100 01100101 01101100 01101100 00100000 01101101 01100101 00101100
00100000 01001101 01110101 01110011 01100101 00101100 00100000 01101111
01100110 00100000 01110100 01101000 01100001 01110100 00100000 01101101
01100001 01101110 00101100 00100000 01110011 01101111 00100000 01110010
01100101 01100001 01100100 01111001 00100000 01100001 01110100 00100000
01101110 01100101 01100101 01100100 00101100 00100000 01110111 01101000
01101111 00100000 01110111 01100001 01101110 01100100 01100101 01110010
01100101 01100100 00001010 00100000 00100000 01100110 01100001 01110010
00100000 01100001 01101110 01100100 00100000 01110111 01101001 01100100
01100101 00101100 00100000 01100001 01100110 01110100 01100101 01110010
00100000 01101000 01100101 00100000 01101000 01100001 01100100 00100000
01110011 01100001 01100011 01101011 01100101 01100100 00100000 01110100
01101000 01100101 00100000 01110011 01100001 01100011 01110010 01100101
01100100 00100000 01100011 01101001 01110100 01100001 01100100 01100101
01101100 00100000 01101111 01100110 00001010 00100000 00100000 01010100
01110010 01101111 01111001 00101100 00100000 01100001 01101110 01100100
00100000 01101101 01100001 01101110 01111001 00100000 01110111 01100101
01110010 01100101 00100000 01110100 01101000 01100101 00100000 01101101
01100101 01101110 00100000 01110111 01101000 01101111 01110011 01100101
00100000 01110100 01101111 01110111 01101110 01110011 00100000 01101000
01100101 00100000 01110011 01100001 01110111 00100000 01100001 01101110
01100100 00100000 01110111 01101000 01101111 01110011 01100101 00001010
00100000 00100000 01101101 01101001 01101110 01100100 00100000 01101000
01100101 00100000 01101100 01100101 01100001 01110010 01101110 01110100
00101100 00100000 01111001 01100101 01100001 00101100 00100000 01100001
01101110 01100100 00100000 01101101 01100001 01101110 01111001 00100000
01110100 01101000 01100101 00100000 01110111 01101111 01100101 01110011
00100000 01101000 01100101 00100000 01110011 01110101 01100110 01100110
01100101 01110010 01100101 01100100 00100000 01101001 01101110 00100000
01101000 01101001 01110011 00001010 00100000 00100000 01101000 01100101
01100001 01110010 01110100 00100000 01101111 01101110 00100000 01110100
01101000 01100101 00100000 01100100 01100101 01100101 01110000 00101100
00100000 01110011 01110100 01110010 01101001 01110110 01101001 01101110
01100111 00100000 01110100 01101111 00100000 01110111 01101001 01101110
00100000 01101000 01101001 01110011 00100000 01101111 01110111 01101110
00100000 01101100 01101001 01100110 01100101 00100000 01100001 01101110
01100100 00100000 01110100 01101000 01100101 00001010 00100000 00100000

01110010 01100101 01110100 01110101 01110010 01101110 00100000 01101111
01100110 00100000 01101000 01101001 01110011 00100000 01100011 01101111
01101101 01110000 01100001 01101110 01111001 00101110 00100000 01001110
01100001 01111001 00101100 00100000 01100010 01110101 01110100 00100000
01100101 01110110 01100101 01101110 00100000 01110011 01101111 00100000
01101000 01100101 00100000 01110011 01100001 01110110 01100101 01100100
00100000 01101110 01101111 01110100 00100000 01101000 01101001 01110011
00001010 00100000 00100000 01100011 01101111 01101101 01110000 01100001
01101110 01111001 00101100 00100000 01110100 01101000 01101111 01110101
01100111 01101000 00100000 01101000 01100101 00100000 01100100 01100101
01110011 01101001 01110010 01100101 01100100 00100000 01101001 01110100
00100000 01110011 01101111 01110010 01100101 00101110 00100000 01000110
01101111 01110010 00100000 01110100 01101000 01110010 01101111 01110101
01100111 01101000 00100000 01110100 01101000 01100101 00001010 00100000
00100000 01100010 01101100 01101001 01101110 01100100 01101110 01100101
01110011 01110011 00100000 01101111 01100110 00100000 01110100 01101000
01100101 01101001 01110010 00100000 01101111 01110111 01101110 00100000
01101000 01100101 01100001 01110010 01110100 01110011 00100000 01110100
01101000 01100101 01111001 00100000 01110000 01100101 01110010 01101001
01110011 01101000 01100101 01100100 00101100 00100000 01100110 01101111
01101111 01101100 01110011 00101100 00100000 01110111 01101000 01101111
00001010 00100000 00100000 01100100 01100101 01110110 01101111 01110101
01110010 01100101 01100100 00100000 01110100 01101000 01100101 00100000
01101111 01111000 01100101 01101110 00100000 01101111 01100110 00100000
01001000 01100101 01101100 01101001 01101111 01110011 00100000 01001000
01111001 01110000 01100101 01110010 01101001 01101111 01101110 00111010
00100000 01100010 01110101 01110100 00100000 01110100 01101000 01100101
00100000 01100111 01101111 01100100 00100000 01110100 01101111 01101111
01101011 00100000 01100110 01110010 01101111 01101101 00001010 00100000
00100000 01110100 01101000 01100101 01101101 00100000 01110100 01101000
01100101 01101001 01110010 00100000 01100100 01100001 01111001 00100000
01101111 01100110 00100000 01110010 01100101 01110100 01110101 01110010
01101110 01101001 01101110 01100111 00101110 00100000 01001111 01100110
00100000 01110100 01101000 01100101 01110011 01100101 00100000 01110100
01101000 01101001 01101110 01100111 01110011 00101100 00100000 01100111
01101111 01100100 01100100 01100101 01110011 01110011 00101100 00001010
00100000 00100000 01100100 01100001 01110101 01100111 01101000 01110100
01100101 01110010 00100000 01101111 01100110 00100000 01011010 01100101
01110101 01110011 00101100 00100000 01110111 01101000 01100101 01101110
01100011 01100101 01110011 01101111 01100101 01110110 01100101 01110010

00100000 01110100 01101000 01101111 01110101 00100000 01101000 01100001
01110011 01110100 00100000 01101000 01100101 01100001 01110010 01100100
00100000 01110100 01101000 01100101 01110010 01100101 01101111 01100110
00101100 00001010 00100000 00100000 01100100 01100101 01100011 01101100
01100001 01110010 01100101 00100000 01110100 01101000 01101111 01110101
00100000 01100101 01110110 01100101 01101110 00100000 01110101 01101110
01110100 01101111 00100000 01110101 01110011 00101110 00001010





- Aukstakalnis, S. en D. Blatner, *Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, Berkeley 1992.
- Barbrook, R. en A. Cameron. "The Californian Ideology," In: *Secondary The Californian Ideology*, 1995.
- Barrow, J. D., *The Origin of the Universe*, New York, 1994.
- Barthes, R., *Image Music Text*, London 1982.
- Barthes, Roland. *Camera Lucida: Reflections on Photography*, New York, 1981.
- Baudrillard, J., "The Precession of Simulacra", In: B. Wallis (red.), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, New York, 1984, 253—281.
- Baudrillard, J., *La guerre du Golfe na pas eu lieu*, Paris, 1991.
- Bazin, A., "The Ontology of the Photographic Image", In: A. Trachtenberg (red.), *Classic Essays on Photography*, New Haven, 1980, 237—244.
- Benjamin, W., "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", In: *Idem, Illuminations*, New York, 1968. (*)
- Berger, J., "Sontag", In: *New Society*, August 17, 1978.
- Bijker, W. E., Th. P. Hughes, and T. Pinch. *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge, Mass., 1987.
- Binsbergen, W. van, *Virtuality as A Key Concept in the Study of Globalisation*, Den Haag 1997.
- Binsbergen, W. van, "ICT vanuit intercultureel perspectief, een Afrikaanse verkenning", In: J. de Mul (red.), *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie—en communicatietechnologie*, Kampen, 2002, 88—115.
- Birkerts, S. *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in An Electronic Age*, New York, 1994.
- Boer, T. de, *Grondslagen van een kritische psychologie*, Baarn, 1980.
- Boers, C., *Wetenschap, techniek en samenleving*, Amsterdam, 1981.
- Bolter, J. D., *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*, Hillsdale, 1991.
- Bolter, J. D. "Degrees of Freedom," WWW—document, 1996. (*)

Bolter, J. D. en R. Grusin (red.), *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, 1999.

Bolter, J. D., M. Joyce, J. B. Smith en M. Bernstein, *Getting Started with Storyspace for Windows*, Watertown, 1996.

Bordwell, D. en K. Thompson, *Film Art: An Introduction*, Reading, 1980.

Brooks, P., *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*, New York, 1984.

Brunet, M. et al, "A New Hominid From the Upper Miocene of Chad, Central Africa", In: *Nature*, Jrg. 418, 11 juli (2002),

Bruno, G., "De immenso et innumerabilibus", *Opera Latina Conscripta*, Deel 1.1., Napels 1879.

Bürger, P., *Theorie der Avantgarde*, Frankfurt a/M 1974.

Bush, V., "As We May Think," In: *Atlantic Monthly*, 176 (1945), 101—108.

Buten, J. "Personal Home Page Institute: First World Wide Web Personal Home Page Survey," WWW—document, 1996. (*)

Butler, J., *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, 1990.

Cameron, A., "Dissimulations: Illusions of Interactivity; In: *Millennium Film Journal*, 28 (1995a) (*)

Cameron, A., "The Future of An Illusion: Interactive Cinema", In: *Millennium Film Journal*, 28 (1995b) (*)

Carroll, N., "Breaking the Mirror: Photography, Construction and Discourse", In: C. Carter (red.), *Photography on the Edge*, Milwaukee 1988.

Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Volume I: *The Rise of the Network Society*, Oxford 1996.

Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Volume II: *The Power of Identity*, Oxford 1997a.

Castells, M., *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Volume III: *End of Millennium*, Oxford 1997b.

Cavalli-Sforza, L. and F., *The Great Human Diasporas: The History of*



Diversity and Evolution, Reading, Mass. : Addison-Wesley, 1995.

Chalmers, D. J. , *The Conscious Mind : In Search of a Fundamental Theory*, Oxford, 1996.

Chandler, D. *Personal Home Pages and the Construction of Identities on the Web*, 1998. (*)

Chester, C. , “The Ontology of Digital Domains”, In: David Holmes (red.), *Virtual Politics. Identity & Community in Cyberspace*, London, 1997, 79—92.

Chester, C. “Colonizing Virtual Reality: Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984—1992”, WWW—document, 1984—1992. (*)

Clarke, A. C. , 2001: *A Space Odyssey*, London, 2001.

Clarke, A. C. 2010: *Odyssey II.*, New York, 1982.

Clarke, A. C. , 2061: *Odyssey III*, London, 1988.

Clarke, A. C. , “Foreword”, In: D. G. Stork (red.), *Hal’s Legacy: 2001’s Computer as Dream and Reality*, Cambridge, 1997, xi-xvi.

Clarke, A. C. en S. Kubrick, 2001: *A Space Odyssey*, London, 1968.

Clarke, A. C. en S. Shapiro, 3001: *The Final Odyssey*, New York, 1999.

Coolen, M. , *De machine voorbij. Over het zelfbegrip van de mens in het tijdperk van de informatietechniek*, Amsterdam, 1992.

Coons, P. M. , “The Differential Diagnosis of Multiple Personality: A Comprehensive Review.” In: *Psychiatric’ Clinics of North America*, Jrg. 7 (1984), 51—67.

Coyle, R. , “The Genesis of Virtual Reality,” In: Ph. Hayward en T. Wolten (red.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, London, 1993, 148—165.

Crimp, D. , “On the Museum’s Ruins”, In: H. Foster (red.), *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*, Port Townsend, Washington 1983, 43—55.

Cronenberg, David. “Existenz.” Movie, directed by David Cronenberg, 1999.

Danet, B. , “Text as Mask: Gender, Play and Performance on the Internet”, In: S. G. Jones (red.), *Cybersociety 2. 0. Revisiting Computer-Mediated Com-*

munication and Community, London, 1998, 129—158.

Davies, P. , “Is nature Mathematical?” In: *New Scientist*, 21 March (1992), 25—27.

Davis, D. “The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: An Evolving Thesis”, WWW—document, 1995. (*)

Davis, E. , *Technosis. Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*, New York, 1998.

Mul, Jos de. “The Virtualization of the World View: The End of Photography and the Return of the Aura”, In: A. W. Balkema and H. Slager, *The Photographic Paradigm*, Amsterdam/Atlanta, 1997, 44—56.

De Mul, J. , *Romantic Desire in (Post)Modern Art and Philosophy*, Albany (State University of New York Press), 1999.

De Mul, J. de, “Progressive Governance——What Is Best Practice in Beating the Digital Divide?” In *Best Practices in Progressive Governance*, Stockholm, 2001, 367—373.

De Mul, J. , “The Emergence of (Post)geographical and (Post)historical Art”, In: A. W. Balkema en H. Slager (red.), *Concepts on the move*, Amsterdam/New York, 2002—, 35—138.

De Mul, J. , “Hegel, Heidegger, Adorno and the Ends of Art”, In: *Dialogue and Universalism*, (2003), 23—41.

De Mul, J. de, *The Tragedy of Finitude. Dilthey's Hermeneutics of Life*, New Haven (Yale University Press), 2004.

De Mul, J. de. “The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games”, In: J. Goldstein and J. Raessens (eds). *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge MA, 2005, 251—66.

Dennett, D. C. , “The Self as a Center of Narrative Gravity”, In: F. Kessel, P. Cole en D. Johnson (red.), *Self and Consciousness*, Hillsdale, 1992, 275—288. (*)

Dennett, D. C. , *Het bewustzijn verklaard*, Amsterdam/Antwerpen, 1993.

Dennett, D. C. en N. Humphry, “Speaking for Ourselves”, In: *Raritan: A Quarterly Review*, Jrg. IX, summer (1989), 68—98.



Derrida, J. , *Marges de la philosophie* , Paris, 1972.

Descartes, R. , *Œuvres philosophiques* , Paris, 1963.

Devlin, K. , *Logic and Information* , Cambridge, 1991.

Dietrich, D. , “(Re)-Fashioning the Techno-Erotic Woman: Gender and Textuality in the Cybercultural Matrix”, In: S. G. Jones (red.), *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety* , London, 1997, 169—184.

Dijksterhuis, E. J. *The Mechanization of the World Picture : Pythagoras to Newton* , Princeton: Princeton University Press, 1986.

Dijkum, C. van, “Menswetenschappen en chaostheorie”, In: *Wijsgerig Perspectief* , Jrg. 34, 3 (1993/1994), 94—99.

Donald, M. , *Origins of the Modern Mind : Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition* , Cambridge, 1991.

Donald, M. , “Précis of Origins of the Modern Mind: Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition”, In: *Behavioral and Brain Sciences* , Jrg. 16 (1993), 737—791.

Douglas, J. Y. , “How Do I Stop This Thing? Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives”, In: G. P. Landow (red.), *Hyper/Text/Theory* , London/Baltimore, 1994, 159—188.

Douglas, J. Y. , *The End of Books-or Books Without End? Reading Interactive Narratives* , Ann Arbor, 2000.

Dretske, F. I. , *Knowledge and the Flow of Information* , Oxford, 1981.

Dreyfus, H. L. , *Being-in-the-World : A Commentary on Heidegger's Being and Time* , division I, Cambridge, Mass. 1991.

Dreyfus, H. L. , *What Computers Still Can't Do : A Critique of Artificial Reason* , Cambridge, Mass. 1992.

Dreyfus, H. L. , *On the Internet* , London, 2001.

Druckrey, T. “From Wasteland to Toxicity. De natuur herordend als informatie”, In: F. Gierstberg en B. Vroege (red.), *Wasteland. Landscape From Now On* , Rotterdam, 1992, 25—32.

Eco, U. “La bustina di Minerva”, In: *Espresso* , September 30, 1994.

Eco, U. , “Protestantse en katholieke computers”, In: *Wave. Technotrends*

gigazine, 1995—1996, 130.

Eigen, M. , “What Will Endure of 20th Century Biology?” In: M. P. Murphy en L. A. J. O’Neill (red.), *What is Life? The Next Fifty Years. Speculations on the Future of Biology*, Cambridge, 1995, 5—24.

Emmeche, C. , *The Garden in the Machine: The Emerging Science of Artificial Life*, Princeton 1991.

Erickson, T. , “The World Wide Web as A Social Hypertext”, *WWW—document*, 1996. (*)

Flusser, V. , “Digitaler Schein.” In: F. Rötzer (red.), *Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt am Main, 1991, 147—159.

Flusser, V. , “Das Ender der Tyrannei”, In: *Arch + Zeitschrift für Architektur und Stadtebau*, Maart, 1992a, 20—25.

Flusser, V. , “Digitaler Schein.” In: *Arch + Zeitschrift für Architektur und Stadtebau*, Maart, 1992b, 26—30.

Flusser, V. , “Virtuelle Räume-Simultane Welten”, In: *Arch + Zeitschrift für Architektur und Stadtebau*, Maart, 1992c, 18—85.

Foucault, M. , *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, 1975.

Foucault, M. , *Histoire de la sexualité I. La volonté de savoir*, Paris, 1976.

Foucault, M. , “The Subject and Power”, In: H. L. Dreyfus en P. Rabinow (red.), *Michel Foucault. Beyond Hermeneutics and Structuralism*, Chicago, 1982, 208—216.

Fox, M. W. , *Beyond Evolution : the Genetically Altered Future of Plants, Animals, and the Earth—and Humans*, New York, 1999.

Freud, S. , *Gesammelte Werke*, Frankfurt am Main, 1968.

Friedman, T. , “Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality”, In: S. G. Jones (red.), *Cybersociety: Computermediated Communication*, London, 1995,

Frissen, P. H. A. , *Representative Democracy and Information Society—A Postmodern Perspective. Information Polity*, 7, 2003a, 175—183.

Frissen, V. , “The Myth of the Digital Divide”, In: Cammaerts, B. , Van Audenhove, I. & Nulens, G. , Pauwels, C. (eds.), *Beyond the Digital Divide:*



Reducing Exclusion, Fostering Inclusion, VUB Brussels University Press, Brussels, 2003b, 17—33.

Fuchs, M., “Disembodied Online”, In: Robert Pfaller (red.), *Interpassivität. Studien über delegiertes Genie? en*, Wien/New York, 2000, 33—38.

Gandy, R., “Church’s Thesis and Principles for Mechanisms”, In: H. J. Keisler en K. Kunen (red.), *The Kleene Symposium*, Amsterdam, 1980, 123—148.

Gergen, K., *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Society*, New York, 1991.

Gibson, W., *Neuromancer*, New York, 1984.

Gibson, W., *Count Zero*, New York, 1986.

Giddens, A., *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge, 1991.

Gils, W. van, *Realiteit en illusie als schijnvertoning : over het werk van Jean Baudrillard*, Nijmegen, 1986.

Glass, J. M., *Shattered Selves: Multiple Personality in A Postmodern World*, Itchaca/London, 1993.

Gore, A. “On Behalf of the Information Infrastructure Task Force”, *The National Information Infrastructure: Agenda for Action*, U. S. Department of Commerce, Washington, D. C., September 15.

Goffman, E., *The Presentation of Self in Everyday Life*, Garden City, N. Y., 1959.

Gottschalk, S., “The Pains of Everyday Life: Between the DSM and the Postmodern”, In: *Studies in Symbolic Interaction*, Jrg. 21 (1997), 115—146.

Gould, S. J., *Wonderful Life: the Burgess Shale and the Nature of History*, New York, 1989.

Gould, S. J., “‘What is life?’ as A Problem in History”, In: M. P. Murphy en L. A. J. O’Neill (red.), *What is Life? The Next Fifty Years. Speculations on the Future of Biology*, Cambridge, 1995, 25—40.

Green, N., “Beyond Being Digital: Representation and Virtual Corpreali-

ty”, In: D. Holmes (red.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, London, 1997, 59—78.

Groot, I. de, “Het verholde geslacht. Over de (on) mogelijkheid om geslachtsloos te communiceren op het Internet”, In: Y. de Boer en M. Coolen (red.), *Virtueel verbonden. Filosoferen over cyberspace*, Amsterdam 1997, 60—75.

Haraway, D., *Semians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York, 1991.

Harpold, T., “Conclusions”, In: George P. Landow (red.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore, 1994, 189—222.

Hartshorne, C., P. Weiss en A. W. Burks (red.), *Ch. S. Peirce: Collected Papers*, 8 Volumes. Cambridge, 1931—1958.

Havelock, E. A., *Preface to Plato*, Cambridge, 1963.

Havelock, E. A., *Origins of Western Literacy*, Toronto, 1976.

Havelock, E. A., *The Muse Learns to Write*, New Haven/London 1986.

Hawking, S. W. (1988). *A Brief History of Time: From the Big Bang to Black Holes*, Toronto and New York.

Hayles, N. K., “Embodied Virtuality”, In: M. A. Moser en D. MacLeod (red.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Cambridge, 1996, 1—28.

Hayward, P., “Situating Cyberspace: The Popularisation of Virtual Reality”, In: Ph. Hayward en T. Wollen (red.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, London, 1993, 180—204.

Hayward, P. en T. Wollen (red.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, London, 1993.

Hegel, G. W. F., *Aesthetics. Lectures on Fine Art*, Translated by T. M. Knox. Oxford, 1998.

Heidegger, M., *Die Technik und die Kehre*, Pfullingen, 1962.

Heidegger, M., *Poetry, Language, Thought*, New York: Harper & Row, 1971.

Heidegger, M., *Holzwege. Gesamtausgabe*, Band 5. Frankfurt a/M,



1977a.

Heidegger, M. , “The Age of the World Picture,” In: *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York: Harper & Row, 1977b.

Heidegger, M. , *Being and Time*, Albany: State University of New York Press, 1996.

Heim, M. , “Critique of the Word in Process,” WWW—document, 1987a.
(*)

Heim, M. , *Electric Language: A Philosophical Study of Word Processing*, New Haven/London, 1987b.

Heim, M. , *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, 1993.

Heim, M. , *Virtual Realism*, New York, 1998.

Hersh, R. , *What is Mathematics, Really?* London, 1997.

Hoenen, P. , *Philosophie der organische Natuur*, Antwerpen/Nijmegen, 1947.

Holstein, J. A. en J. F. Gubrium, *The Self We Live By: Narrative Identity in A Postmodern World*, Oxford, 2000.

Homer, *The Odyssey*, New York, 1969.

Hooft, G. 't. *In Search of the Ultimate Building Blocks*, Cambridge ; New York, NY, USA: Cambridge University Press, 1997.

Hoven, M. J. van den, *Information Technology and Moral Philosophy : Philosophical Explorations in Computer Ethics*, Rotterdam, 1995.

Hughes, T. P. “Technological Momentum”, In: M. R. Smith and L. Marx (ed.), *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*, Cambridge: MIT Press, 1994, 101—113.

Hulten, P. (red.), *Futurismo & Futurismi*, Venetië, 1986.

Johnson, M. en G. Lakoff, *Philosophy in the Flesh : The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*, New York, 1999.

Jonas, H. , *Das Prinzip Verantwortung : Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation*, Frankfurt, 1984.

Joyce, M. , *Of Two Minds : Hypertext Pedagogy and Poetics*, 1995.

Juul, J. “A Clash Between Game and Narrative 1998”, Aard bron: WWW.

Geraadpleegd op: juli 2002.

Kael, P. , R. Ebert, J. Monaco, E. Katz en Microsoft Home (Firm). *Microsoft Cinemania 96* (cdrom), Redmond, WA, 1995.

Kagan, N. , *The Cinema of Stanley Kubrick*, New York, 1975.

Kaku, M. , *Hyperspace : A Scientific Odyssey Through Parallel Universes, Time Warps, and the Tenth Dimension*, New York, 1999.

Kant, I. , *Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung? Theorie—Werkausgabe*, Vol. XI. Frankfurt am Main 1981a, 53—61.

Kant, I. , “De mundi sensibilis atque intelligibilis forma et principiis/Von der Form der Sinnen- und Verstandeswelt und ihren Gründen”, *Theorie-Werkausgabe*, Vol. V. Frankfurt am Main 1981b, 7—107.

Kant, I. , *Critique of Pure Reason*, Hong Kong, 1985.

Kant, I. , *Religion within the Boundaries of Mere Reason and Other Writings*, *Cambridge Texts in the History of Philosophy*, Cambridge and New York, 1998.

Kelly, K. , *Out of Control*, Reading, 1994.

Kerckhove, D. de, *Brainframes: Technology, Mind and Business*, Utrecht, 1991.

Kerckhove, D. de, *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*, Toronto, 1995.

Kibby, M. , “Babes on the Web; Sex, Identity and the Home Page”, WWW—document, 1997. (*)

Kramarae, C. , “A Backstage Critique of Virtual Reality”, In: S. G. Jones (red.), *Cybersociety: Computermediated Communication and Community*, London, 1995, 36—56.

Kramer-Friedrich, S. , “Information Measurement and Information Technology: A Myth of the Twentieth Century”, In: Carl Mitcham en Alois Huning (red.), *Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice*, Dordrecht/Boston, 1986, 17—28.

Kubrick, S. 2001: *A Space Odyssey. Special Collectors' Edition*, MGM/UA HomeVideo, 1997.



- Kundera, M. , *De Kunst van de Roman* , Amsterdam,1987.
- Kunneman, H. , “Humanisme en postmodernisme”, In: Paul Cliteur en Douwe van Houten (red.) , *Humanisme. Theorie en praktijk* , Utrecht 1993, 65 — 77.
- Lakoff, G. en M. Johnson, *Metaphers We Live By* , Chicago/London,1980.
- Landow, G. , *Hypertext 2.0* , Baltimore,1998.
- Landow, G. P. , *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* , Baltimore/London,1992.
- Lanham, R. A. , *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts* , Chicago and London,1993a.
- Lanham, R. A. “The Implications of Electronic Information for the Sociology of Knowledge”, WWW—document, 1993b. (*)
- Laplace, P. S. *A Philosophical Essay on Probabilities* , New York,1951. [Translation of *Essai philosophique sur les probabilités* , Paris, 1814 ; translated by F. W. Truscott and F. L. Emory]
- Laurel, B. , *Computers as Theatre* , Reading,1993.
- Leakey, R. E. , *The Origin of Mankind* , New York, Basicbooks,1994.
- Leary, T. , “The Cyberpunk: The Individual as Reality Pilot”, In: L. McCafferey (red.) , *Storming the Reality Studio* , Durham,1992, 245—258.
- Leary, T. en E. Gullichsen. “Load & Run High-tech Paganism-Digital Polytheism”, WWW-document, z. j. (*)
- leGrice, M. Kismet, “Protagony, and the Zap Splat Syndrome”, WWW—document, 1995. (*)
- Leibniz, G. W. , “Mr. Leibnitz’s Fifth Paper, Being An Answer to Dr Clarke’s Fourth Reply ” (1716), In: H. G. Alexander (red.) , *The Leibniz-Clarke Correspondence* , Manchester,1956.
- Lemaire, T. , *Filosofie van het landschap* , Baarn,1970.
- Levinson, P. , *Digital McLuhan. A Guide to the Information Millennium* , New York and London,1999.
- Lévi-Strauss, C. , *La pensée sauvage* , Paris,1962.
- Levy, S. , *Artificial Life: The Quest for a New Creation* , London,1992.

Lisman, J. J. W. , G. Goris en J. G. van Soest (red.), *Van kennis naar informatie; Van informatie naar kennis*, Leiden, 1996.

Little, W. , H. W. Fowler en J. Coulson (red.), *The Shorter Oxford English Dictionary: On Historical Principles*, revised and edited by C. T. Onions, etymologies revised by G. W. S. Friedrichsen, 2 delen. Oxford, 1978.

Loeffler, C. E. en T. Anderson, *The Virtual Reality Casebook*, New York 1994.

Lokhorst, G. -J. , “De mens als computer. De antropologische (on)zin van de turingmachine,” In: J. de Mul (red.), *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie*, Kampen, 2002, 209—220.

Lovejoy, A. O. , *The Great Chain of Being; A Study of the History of An Idea*, Cambridge, Mass. , 1936.

Lutz, I. , “Een gesprek met Jean Baudrillard” [An interview with Jean Baudrillard], In: *Skrien*, Jrg. 132/133 (1983/1984), 8—14.

Lyon, D. , “From Big Brother to Electronic Panopticum”, In: David Lyon (red.), *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*, Minneapolis, 1994, 57—80.

Lyotard, J. -F. , *The Postmodern Condition : A Report on Knowledge, Theory and History of Literature*. Minneapolis, 1984.

Lyotard, J. -F. , *L'inhumain; Causeries sur le temps*, Vertaald door Geoffrey Bennington en Rachel Bowlby, Paris, 1988.

Maan, A. K. , *Internarrative Identity*, Lanham, Md. 1999.

MacKinnon, R. C. , “Punishing the Persona: Correctional Strategies for the Virtual Offender”, In: S. G. Jones (red.), *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, London 1997, 206—235.

Manovich, L. “The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada”, WWW—document, 2002. (*)

Marquard, O. , “Lob des Polytheismus. über Monomythie und Polymythie”, In: Hans Poser (red.), *Philosophie und Mythos. Ein Kolloquium*, Berlin/ New York, 1979, 40—58.

Marquard, O. , *Abschied vom Prinzipiellen. Philosophische Studien*, Stutt-



gart, 1981.

Marquard, O. , *Schwierigkeiten mit der Geschichtsphilosophie. Aufsätze*, Frankfurt a/M, 1982.

McLuhan, M. , *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto 1962.

McLuhan, M. , *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, 1964.

McLuhan, M. , *The Medium is the Massage*, New York, 1967.

Mead, G. H. en C. W. Morris, *Mind, Self & Society from the Standpoint of A Social Behaviorist*, Chicago, Ill. , 1934.

Meier, C. , *The Greek Discovery of Politics*, Cambridge, Mass. 1990.

Metz, C. , *Film Language; A Semiotics of the Cinema*, New York, 1974.

Midgley, M. , *Science as Salvation: A Modern Myth and Its Meaning*, London/New York, 1992.

Mink, L. O. , "History and Fiction as Modes of Comprehension", In: *New Literary History*, Jrg. 1, 1 (1970), 541—558.

Mitcham, C. (red.), "Introduction: Information Technology and Computers as Themes in the Philosophy of Technology", *Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice*, Dordrecht/Boston, 1986.

Mitchell, W. J. , *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post—Photographic Era*, Cambridge, 1994.

Monaco, J. , Alain Resnais: *The Role of Imagination*, London, 1978.

Moravec, H. , *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, 1988.

Moravec, H. "Interview with Hans Moravec", WWW—document, 1995.

(*)

More, M. "The Extropian Principles", WWW—document, 1993. (*)

More, M. "On Becoming Posthuman," WWW—document, 1994. (*)

More, M. "The Diachronic Self: Identity, Continuity, Transformation", In: *Secondary The Diachronic Self: Identity, Continuity, Transformation*, 1995.

- More, M. “Technological Self-Transformation Expanding Personal Extropy”, WWW—document, 1997a. (*)
- More, N. V. , *Create/Recreate. Transhuman Beginnings and Extropian Creativity*, zonder plaatsnaam 1997b.
- Morris, C. W. , *Foundation of the Theory of Signs*, Chicago, 1938.
- Moser, M. A. en D. MacLeod (red.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Cambridge, 1996.
- Murray, J. H. , *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, 1997.
- Nauta, L. , “Synchronie und Diachronie in der philosophischen Anthropologie Plessners”, In: J. van Nispen en D. Tiemersma (red.), *The Quest for Man. The Topicality of Philosophical Anthropology*, Assen, 1991, 37—46.
- Negroponte, N. , *Digitaal leven*, Amsterdam, 1995.
- Nelson, T. T. , *Literary Machines*, Sausalito, 1993.
- Nietzsche, F. , *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*, Berlin, 1980.
- Noble, D. , *The Religion of Technology*, 1997.
- Nunes, M. , “What Space is Cyberspace? The Internet and Virtuality”, In: D. Holmes (red.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, London, 1997, 163—178.
- Ofshe, R. en E. Watters, *Making Monsters: False Memories, Psychotherapy and Sexual Hysteria*, New York, 1994.
- Okrent, M. “Why the Mind Isn’t A Program (But Some Digital Computers Might Have A Mind)”, WWW—document, 1996. (*)
- Ong, W. , *The Presence of the Word*, New Haven/London, 1967.
- Ong, W. , *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, London/New York, 1982.
- Orwell, G. , 1984 : *A Novel*, New York, N. Y. 1983.
- Ostwald, M. J. , “Virtual Urban Futures”, In: D. Holmes (red.), *Virtual Politics. Identity & Community in Cyberspace*, London, 1997, 125—144.
- Parfit, D. , *Reasons and Persons*, Oxford [Oxfordshire], 1984.
- Parry, M. en A. Parry, *The Making of Homeric Verse: the Collected Pa-*



pers of Milman Parry, Oxford, 1971.

Paul, G. S. en E. D. Cox, *Beyond Humanity: CyberEvolution and Future Minds*, Rockland, Massachusetts, 1996.

Pearce, D. "The Hedonistic Imperative", WWW—document, z. j. (*)

Pecorino, P. A. , "Philosophy and Science Fiction", In: R. E. Myers (red.), *The Intersection of Science Fiction and Philosophy. Critical Studies*, Westport/London, 1983, 3—14.

Penny, S. , "Virtual Reality as the Completion of the Enlightenment", In: Carl Eugene Loeffler en Tim Anderson (red.), *The Virtual Reality Casebook*, New York/London etc. 1994, 199—213.

Penny, S. "The Darwin Machine: Artificial Life and Interactive Art", WWW—document, 1995. (*)

Penrose, R. , *The Emperor's New Mind: Concerning Computers, Minds, and The Laws of Physics*, London, 1990.

Peters, P. , "Reistijd in de dagen van Thomas Cook. De co-evolutie van snelheid en temporele precisie in verplaatsingspraktijken", In: *Kennis en Methode. Tijdschrift voor empirische filosofie*, Jrg. XXI, 3 (1997), 178—191.

Pfaller, R. (red.), *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*, Wien/New York, 2000.

Picard, R. W. , "Does HAL Cry Digital Tears? Emotion and Computers", In: David G. Stork (red.), *Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality*, Cambridge, 1997, 279—303.

Pimentel, K. en K. Teixeira, *Virtual Reality: Through the New Looking glass*, New York, 1993.

Plato, *The Republic*, Harmondsworth, 1974.

Plessner, H. , *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, Vol. IV. Gesammelte Schriften, Frankfurt, 1975.

Plessner, H. , *Unmenschlichkeit. Mit anderen Augen: Aspekte einer philosophischen Anthropologie*, Stuttgart, 1982, 198—208.

Plotinus, *Collected Writings*, Frome, Somerset, UK, 1997.

Popper, K. R. , *Objective Knowledge ; An Evolutionary Approach* , Oxford, 1972.

Pos, H. J. , “Personalisme en humanisme”, In: *Het Keerpunt* , september (1947), 472—483.

Poster, M. , “Postmodern Virtualities.”, In: M. Featherstone en R. Burrows (red.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* , London, 1995,

Postman, N. , *Amusing Ourselves to Death : Public Discourse in the Age of Show Business* , New York, 1985.

Postman, Neil. *The End of Education: Redefining the Value of School* , New York: Knopf, 1995.

Pour-El, M. en I. Richards, “Noncomputability in Models of Physical Phenomena”, In: *International Journal of Theoretical Physics* , Jrg. 21 (1982), 553—555.

Queneau, R. , *Cent mille milliards de poemes* , n. p. 1961. (*)

Raessens, J. , “Cinema and Beyond. Film en het proces van digitalisering”, In: J. de Mul (red.), *Filosofie in cyberspace. Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie* , Kampen, 2002, 119—154.

Rheingold, H. , *Virtual Reality* , New York, 1992.

Rheingold, H. , *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier* , New York etc. 1993.

Ricoeur, P. , *La métaphore vive, L'ordre philosophique* , Paris, 1975.

Ricoeur, P. , *Temps et récit III: La temps raconté* , Vol. III. Paris, 1985.

Ricoeur, P. , “Life in the Quest of Narrative”, In: D. Wood (red.), *On Paul Ricoeur. Narrative and Interpretation* , London, 1991a, 20—33.

Ricoeur, P. , “Narrative Identity”, In: D. Wood (red.), *On Paul Ricoeur. Narrative and Interpretation* , London, 1991b, 188—199.

Ricoeur, P. , *Oneself as Another* , Cicago/London, 1992.

Robins, K. en F. Webster, “Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life”, In: Vincent Mosko en Janet Wasko (red.), *The Political Economy of Information* , Madison, 1988, 45—75.



Rohrer, T. "Conceptual Blending on the Information Highway: How Metaphorical Inferences Work", WWW—document, 1997. (*)

Ropohl, G. , "The Relevance Gap in Information Technology", In: Carl Mitcham en Alois Huning (red.) , *Philosophy and Technology II: Information Technology and Computers in Theory and Practice* , Dordrecht/Boston, 1986, 63—74.

Roszak, T. , *The Cult of Information* , New York, 1986.

Rötzer, F. , "Mediales und digitales. Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten informationsverarbeitenden Systems", In: F. Rötzer (red.) , *Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien* , Frankfurt am Main, 1991, 9—78.

Rucker, R. , *Mind Tools: The Mathematics of Information* , London, 1988.

Rushkoff, D. , *Cyberia* , London, 1994.

Ryder, M. "The World Wide Web and the Dialectics of Consciousness," WWW—document, 1998. (*)

Schapp, W. , *In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Mensch und Ding* , Frankfurt am Main, 1988.

Schmidt, H. , "Der Mensch in der technischen Welt", In: *Physikalische Blätter* , Jrg. 9, 7 (1954a), 35—46.

Schmidt, H. , "Die Entwicklung der Technik als Phase der Wandlung des Menschen", In: *Zeitschrift des Vereins Deutsche Ingenieure* , 96 (1954b), 118—122.

Schneider, E. D. en J. J. Kay, "Order from Disorder, the Thermodynamics of Complexity in Biology", In: M. P. Murphy en Luke A. J. O'Neill (red.) , *What is Life? The Next Fifty Years. Speculations on the Future of Biology* , Cambridge, 1995, 161—173.

Schnelle, H. , "Information", In: J. Ritter (red.) , *Historisches Wörterbuch der Philosophie* , Deel 4. Basel/Stuttgart, 1976, 356—357.

Schulz, W. , "Über den philosophie geschichtlichen Ort Martin Heideggers", In: *Philosophische Rundschau* , (1953/1954), 65—93, 211—232.

Scruton, R. , *The Eye of the Camera. The Aesthetic Understanding* , Lon-

don,1983.

Searle, J. R. , *The Rediscovery of the Mind , Representation and Mind* , Cambridge, Mass. 1992.

Shannon, C. E. en W. Weaver, *The Mathematical Theory of Communication* , Urbana/Chicago/London,1969.

Shapiro, A. L. , *The Control Revolution ; How New Internet is Putting Individuals in Charge and Changing the World We Know* , New York 1st1999.

Slouka, M. , *War of the Worlds ; The Assault on Reality* , London,1995.

Smith, M. R. en L. Marx (red.) , *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism* , Cambridge,1994.

Solomon, R. C. , *Continental Philosophy Since 1750 : the Rise and Fall of the Self , A History of Western Philosophy ; 7* , Oxford Oxfordshire ; New York,1988.

Solomon—Godeau, A. , “Photography After Art Photography”, In: Brian Wallis en Marcia Thucker (red.) , *Art After Modernism : Rethinking Representation* , New York,1984, 75—85.

Sontag, S. , *On Photography* , Penguin books, Harmondsworth, Middlesex,1979.

Soontiens, F. , “Evolutie, teleologie en toeval”, In: ANTW, (1990), 1—14.

Sørensen, B. , *Supersnaren. Een theorie over alles en niets* , Amsterdam, 1989.

Steinhart, E. , “Digital Metaphysics”, In: Terrell Ward Bynum en James H. Moor (red.) , *The Digital Phoenix ; How Computers are Changing Philosophy* , Oxford ; Malden, MA 1998, 412.

Stenger, N. , “Mind is a Leaking Rainbow”, In: M. Benedikt (red.) , *Cyberspace: First Steps* , Cambridge/London,1991, 49—58.

Stern, G. “Through the Myst—Another World. A Review of Enter the Myst”, WWW—document, 1997. (*)

Stillier, L. (red.) , *Paul van Oostaijen Elektrisch* , Amsterdam,1996.

Stillings, A. , N. , E. Weisler, S. , H. Chase, C. , H. Feinstein, M. , L.



Garfield, J. en L. Rissland, E. , *Cognitive Science* , New York, 1995.

Stone, A. R. , *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age* , Cambridge 1995.

Stork, D. G. (red.) , *Hal's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality* , Cambridge, 1997.

Sullivan, C. en K. Bornstein, *Nearly Roadkill : An Infobahn Erotic Adventure* , New York, NY 1996.

Takens, F. , "Chaos en voorspelbaarheid", In: *Wijsgerig Perspectief* , Jrg. 34, 3 (1993/1994), 77—83.

Taylor, M. C. , *About Religion : Economies of Faith in Virtual Culture, Religion and Postmodernism* , Chicago, 1999.

Taylor, M. C. en M. F. Brown, "Het morphen der Goden", In: *Wave. Technotrends gazine* , december-januari 1995, 103—104.

Thorne, K. S. , *Black Holes and Time Warps. Einstein's Outrageous Legacy* , New York, 1994.

Tiemersma, D. , *Body Schema and Body Image : An Interdisciplinary and Philosophical Study* , Amsterdam, 1989.

Toffler, A. , *The Third Wave* , New York, 1980.

Torretti, R. , "Space", In: Edward Craig (red.) , *Routledge Encyclopedia of Philosophy on CD—ROM* , London ; New York, 1998.

Turing, Alan. *On Computable Numbers with an Application to the Entscheidungs Problem* , Proceedings London Mathematical Society 42, no. July (1937), 230—265.

Turkle, S. , *The Second Self: Computers and the Human Spirit* , 1984.

Turkle, S. , *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* , New York, 1995.

Ulmer, G. , "Grammatology Hypermedia", In: *Postmodern Culture* , Jrg. 1, 2 (1991). (*)

Ulmer, G. L. , "The Object of Post-Criticism", In: H. Foster (red.) , *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture* , Washington, 1983, 83—110.

Ulmer, G. L. , *Teletheory: Grammatology in the Age of Video* , 1989.

Underman, "2001: A Space Odyssey - 30 Years On / Hal!", WWW—document, 1997. (*)

Van Praag, J. P. , *Grondslagen van humanisme* , Amsterdam/Meppel, 1978.

Vartanian, Aram. *La Mettrie's L'homme Machine. A Study in the Origins of an Idea* , Princeton New Jersey, 1960.

Vasseleu, C. , "Virtual Bodies/Virtual Worlds", In: D. Holmes (red.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace* , London, 1997, 46—58.

Wallis, B. (red.), *Art after Modernism. Rethinking Representation* , New York, 1984.

Wachowski, Larry, and Andy Wachowski. "The Matrix." Movie, directed by Larry Wachowski and Andy Wachowski, 1999.

———"The Matrix Reloaded." Movie, directed by Larry Wachowski and Andy Wachowski, 2003.

———"The Matrix Revolutions." Movie, directed by Larry Wachowski and Andy Wachowski, 2003.

Watson, N. , "Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of The Phish. Net Community", In: S. G. Jones (red.), *In Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety* , London, 1997, 127—128.

Weibel, P. , "De nieuwe ruimte in het elektronische tijdperk", In: E. Bolle E. A. (red.), *Boek voor de instabiele media* , DEn Bosch, 1992, 65—75.

Weizsäcker, C. F. van, *Die Einheit der Natur* , München, 1974.

Wells, H. G. , *The Time Machine* , New York, 1964.

Wertheim, M. , *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space From Dante to the Internet* , New York, 1999.

Wiener, N. , *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine* , New York/London, 1961.

Wierda, G. *Over de toekomst van de wetenschappelijke informatievoorziening. Adviesraad voor het wetenschaps- en Technologiebeleid* , 1995.

Winner, L. (red.), *Democracy in a Technological Society* , Deventer, 1992.

Winograd, T. , and F. Flores. *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design* , Reading: Addison-Wesley Publishing Company,



1987.

Wise, P. , “Always Already Virtual: Feminist Politics in Cyberspace”, In: D. Holmes (red.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, London, 1997, 179—196.

Woolley, B. , *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hypereality*, London, 1992.

Ziguras, C. , “The Technologization of the Sacred: Virtual Reality and the New Age”, In: D. Holmes (red.), *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, London, 1997, 197—211.

Žižek, S. , “Die Substitution zwischen Interaktivität und Interpassivität”, In: R. Pfaller (red.), *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*, Wien/ New York, 2000, 13—32.

Zouridis, S. , P. Frissen, N. Kroon, J. de Mul en J. van Wamelen (red.), *Internet & openbaar bestuur II*, Den Haag, 2001.

Zuurmond, A. , *De infocratie. Een theoretische en empirische heroriëntatie op Weber's ideaaltype in het informatietijdperk*, Den Haag, 1994.

Zuurmond, A. , “Netwerkorganisaties bedreigen democratie”, In: *Automatisering Gids*, Vrijdag, 17 september, 1999, 2.



《从奥德赛到赛博朋克》的早期版本刊于 Trouw 1995, 1, 14, 第 23—24 页。扩充的英文版刊于《美学年报》(Annals for Aesthetics), 2004 (2004 年春出版)。

《愚莱坞或互动电影的流产》(Sillywood or the Miscarriage of Interactive Cinema) 原于 1996 年 4 月 15 日在荷兰鹿特丹以论 20 世纪电影的系列演讲发表。最新的版本以“定数或另辟蹊径的先锋派的赓续”为题, 发表于第 60 届美国美学学会年会(迈阿密, 佛罗里达, 2002 年 10 月 31 日星期四)。此前该文本未出版。

《文化数字化》的早期版本 1996 年 11 月 21 日发表于荷兰蒂尔堡大学文学院, 刊于伯恩特(H. C. Bunt)和埃克斯特拉(G. Extra)合编的 De informatiemaatschappij en de multiculturele samenleving, Tilburg (KUB), 1997, 26—49 页。受韩国首尔国立大学的韩国美学学会之邀, 最新的英文版于 2000 年 8 月 22 日发表, 以“数码复制时代的艺术品: 关于先锋派的一些评论”为题, 刊于 B. -N. Oh. 《艺术、生命与文化》, 首尔(首尔国立大学出版社)2000, 59—80 页。

《世界观的信息化》的简缩版曾经作为演讲于 1997 年 11 月鹿特丹艾拉斯穆斯大学校庆上发表, 并以该校系列论文出版。扩充的英文版刊于《信息、传播与社会》2(1), 1999, 69—94 页。

《世界观的虚拟化》原来的“模拟”版曾于 1992 年 8 月 29 日以“作为形而上学的摄影”为题, 在马德里召开的“第 12 届国际美学大会”上发表。这篇论文的最新“数字”版以《世界观的虚拟化: 摄影的终结与光韵的回归》的形式刊于巴克马(A. W. Balkema)与施拉格(H. Slager)合编的《摄影范式》, 阿姆斯特丹/亚特兰大(罗多比出版社)1997, 44—56 页。

《数字此在》于 1998 年 8 月 25 日作为约稿在“第 14 届国际美学大会”上发表, 并以“虚拟现实: 技术、本体论和艺术之间的相互影响”为题, 刊于黎卡(V. Likar)与瑞哈(R. Riha)合编的《作为哲学的美学·第 14 届国际美学大会论文集》, 南斯拉夫卢布尔雅那(卢布尔雅那大学), 1999, 165—184 页。本书所收入的版本还包括来自最新的韩国版本中的一些片段, 韩文版刊于 Art Magazine Wolgan Misool (首尔)2002(2 月号), 110—113 页。

《正在建构》以概念与实验研究项目为基础, 该项目系荷兰政府文化与教育部委托, 由瓦莱里·弗里森(策略、技术与政策, TNO-Delft)和我共同主持。该报告发表于 2000 年。这一章是概念部分的一个扩充版, 由我执笔。一些重写的部分来自《网络身份》, 这是一份讲演稿, 我受邀于 1997 年 8 月 20 日在鹿特丹“第 7 届电

子艺术国际研讨会”上发表,刊于罗耶托(Michael B. Roetto)主编的《第7届电子艺术国际研讨会论文集》,鹿特丹(ISEA)1997,11—16页。

《虚拟人类学》的最初的荷兰文版于1995年6月21日发表于鹿特丹“人类状况·论帕里斯勒哲学人类学的时事性话题”研讨会。现在的这一章则以改得面目全非的英文2.0版为基础,原来的英文版曾于2000年11月20日在Freiburg i. Br.举行的“存在主义定位”研讨会期间发表,以“数字媒介的(去)具象·以帕里斯勒的离心定位概念释赛博人”为题,刊于《信息、传播与社会》6(2):247—266页。

《虚拟多神论》的简缩版最初刊于Trouw杂志1995年2月18日,17—18页,后来又用我在2001年的一篇文章加以充实,该论文原为关于互联网仪式的IKON电视纪录片而作。

《从直立人到智能人》是早期荷兰文本的修改版,原文发表于1996年6月Rekenschap. Tijdschrift voor wetenschap en cultuur,95—105页。这一章基于扩充的英文版,曾发表于“语义网络的视野与结果”研讨会。论信息社会的可支持性联系年会,蒂尔堡大学,2003年3月27日。

《超人文主义》的荷兰文本最初发表于迪克(G. v. Dijk)和海尔卡马(A. Hielkema)合编的De menselijke maat: Humaniteit en beschaving na 2000,阿姆斯特丹(De Arbeiderspers),154—189页。其英文版《超人文主义——进化、人文主义与信息技术的趋同》刊于里维斯(E. Rewers)和索杰琪(J. Sójki)合编的《21世纪门槛上文化中的人》(Man within Culture at the Treshold of the 21st Century),波兹南(Wydawnictwo Fundacji Humaniora),2001,101—122页。其电子版可以在网络上多处地方找到。(*)

《赛博空间的奥德赛》原来的荷兰文本发表于Krisis. Tijdschrift voor empirische filosofie,第2卷(2002),第2期,6—29页。

中英文译名对照表

A

Aarseth, E. J. 阿塞斯, E. J.
Abbott, Edwin 阿波特, 埃德文
Achterhuis, Hans 阿契特修斯, 汉斯
Adorno, Th. 阿多诺, Th.
Albertazzi, G. 艾伯塔兹, G.
Alexander, Meena 亚历山大, 米娜
Aldiss, B. 奥尔迪斯, B.
Alpers, H. J. 阿尔帕斯, H. J.
Anderson, L. 安德森, L.
Anderson, T. 安德森, T.
Ankersmit, F. 安加施密特, F.
Ansberry, C. 安斯伯里, C.
Appel, K. I. 阿帕罗, K. I.
Aristoteles 亚里士多德
Armstrong, W. 阿姆斯壮, W.
Aukstakalnis, S. 奥喀什塔卡里斯

B

Bach, S. 巴赫, S
Badu, Erykah 巴度, 艾瑞卡
Bakker, J. - H. 巴克, J. - H.
Barbrook, R. 巴布鲁克, R.

Barrow, J. D. 巴娄, J. D.
Barthes, R. 巴尔特, 罗兰
Baudrillard, J. 鲍德里亚, J.
Bazin, Amrdé 巴赞, 安德烈
Bekkers, VJ. J. M. 贝克斯, VJ. J. M.
Benjamin, W. 本雅明
Berlusconi, S. 伯鲁斯科尼, S.
Berger, J. 伯杰, J.
Bergson, H. 柏格森, H.
Bernstein, M. 伯恩斯坦, M.
Bijker 毕杰克
Bin Laden, O. 本·拉登, O.
Binsbergen, van, W. 宾斯伯根, van, W.
Birkerts, S. 伯克兹, S.
Blatner, D. 布莱特勒, D.
Blokker, J. 布洛克, J.
Boccioni, U. 博乔尼, U.
Boer de, Y. 德·波尔, Y.
Bollen, Johan 波伦, 约翰
Bolter, Jay 波尔特, 杰伊
Bordwell 鲍德韦尔
Borges, J. L. 博尔赫斯, J. L.
Bornstein 伯恩斯坦

Boyle, R. 波义耳, R.
 Braidotti, R. 布瑞多蒂, R.
 Bremer, M. 布莱美
 Brown, Michael. 布朗, 迈克尔
 Brooks 布鲁克斯
 Brunet 波伦奈特
 Bruno, G. 布鲁诺, G.
 Bürger, P. 博格, P.
 Burks, A. W. 伯克斯, A. W.
 Bush, G. 布什, G.
 Bush, V. 布什, V.
 Buten, J. 布顿, J.
 Butler, J. 巴特勒, J.

C

Cage, John 凯琪, 约翰
 Cavalli-Sforza, L. 卡瓦里-斯福尔扎, L.
 Calvesi, M. 卡尔维斯, M.
 Cameron, Andy 卡梅伦, 安迪
 Capra, Fritjof 卡帕拉, 弗里特约夫
 Carrol, L. 卡罗尔, L.
 Castells, M. 凯斯泰尔斯, M.
 Cervantes Saavedra, M. de 塞万提斯
 Chabrol, C. 夏布罗尔, C.
 Chalmers, D. J. 查尔摩斯, D. J.
 Chandler, D. 钱德勒, D.
 Chatel de, K. 德·查泰尔, K.
 Chester, Chris 切斯特, 克里斯
 Clarke, Arther. C. 克拉克, 亚瑟, 西
 Clinton, B. 克林顿, B.
 Cliteur, P. 克里特, P.
 Coleman, S. 柯尔曼, S.
 Comte, Auguste 孔德, 奥古斯特
 Coolen, Maarten 库伦, 马丁
 Cooley, C. H. 库里, C. H.
 Coons, P. M. 库恩斯, P. M.
 Copernicus 哥白尼

Cortázar, J. 柯塔扎, J.
 Coulson. 柯尔森
 Cox, E. 考克斯, E.
 Coyle, R. 柯伊勒, R.
 Crimp, D. 克林帕, D.

D

Danet, B. 丹奈特, B.
 Darwin, Ch. 达尔文, Ch.
 Davies, P. 戴维斯, P.
 Davis, D. 戴维斯, D.
 Dawkins, R. 道金斯, R.
 Dennett, D. 丹尼特, D.
 Derrida, J. 德里达, J.
 Descartes, R. 笛卡尔, R.
 Devlin, Keith. 戴夫林, 基思
 Dietrich. 戴尔特里契
 Dijk, J. van 凡·迪克
 Dijksterhuis, E. J. 狄杰克斯特修斯, E. J.
 Dijkum, C. 狄杰康, C.
 Dilthey, W. 狄尔泰, W.
 Donald, Merlin. 唐纳德, 默林
 Douglas, J. Y. 道格拉斯, J. Y.
 Dretske, F. I. 德雷兹克, F. I.
 Drexler, E. 德雷克斯勒, E.
 Dreyfus, H. 德雷福斯, H.
 Druckrey, 德鲁克里
 Drudge, M. 德拉吉, M.
 Duchamp, M. 杜尚, M.
 Duck, D. 达克, D.
 Duintjer. 杜因耶尔
 Duras, M. 杜拉斯, M.

E

Eco, Umberto. 艾柯, 昂伯托
 Eigen, M. 艾根, M.



Einstein, A. 爱因斯坦, A.
 Eisenstein, S. 爱森斯坦, S.
 Elias, Norbert 埃里亚斯, 诺伯特
 Emmeche, Claus 埃玛齐, 克劳斯
 Eno, B. 伊诺, B.
 Erickson, T. 埃里克森, T.
 Esfandiary, F. M. 伊斯凡岱里, F. M.
 Ettinger, R. 艾丁格, R.
 Euclides 欧几里得

F

Faraday 法拉第
 Feuerbach, L. 费尔巴哈, L.
 Floyd, Heywood 弗洛伊德, 海伍德
 Flusser, Villem 弗鲁塞, 威伦.
 Fontijn, J. 方提约恩, J.
 Fortuyn, Pim 富困恩, 皮姆
 Foucault, M. 福柯, M.
 Fowler. 福勒
 Fox, M. W. 福克斯, M. W.
 Fredkin, Edward 弗瑞德金, 爱德华
 Freud, S. 弗洛伊德, S.
 Friedman, T. 弗里曼, T.
 Friedrich, Sybille 弗雷德里希, 西比尔
 Frisch, M. 弗里希, M.
 Frissen, P. 弗里森, P.
 Frissen, Valerie 弗里森, 瓦莱里
 Fuchs, M. 福克斯, M.

G

Gandy, R. 甘地, R.
 Gauguin, P. 高更, P.
 Gay-Lussac, J. L. 盖伊—卢萨克, J. L.
 Gayton, D. 盖顿, D.
 Geerts, G. 格尔兹, G.
 Gehlen, A. 格伦, A.
 Gergen, K. 泽根, K.

Gibson, Willian 威廉, 吉伯森
 Giddens, A. 吉登斯, A.
 Gils, W. van 吉尔斯, W. van
 Glass, J. M. 格拉斯
 Godard, J. -L. 戈达尔, J. -L.
 Goffman, E. 戈夫曼, E.
 Gore, A. 戈尔, A.
 Goris, G. 葛里斯, G.
 Gottschalk, S. 戈察克, S.
 Gould, S. J. 古尔德, S. J.
 Gravenweert, J. van 格雷文维尔特, J.
 van
 Green, N. 格林, N.
 Gris, le 格瑞斯, 勒
 Groot de, Irene. 德·戈鲁特, 艾伦尼
 Grusin, R. 格鲁辛, R.
 Gubrium, J. F. 吉伯林姆
 Gullichsen, Eric. 圭立森, 埃里克
 Gutenberg, J. 古腾堡, J.

H

Habermas, J. 哈贝马斯, J.
 Haken, W. 哈肯, W.
 Haraway, D. J. 哈拉维, D. J.
 Harpold, T. 哈波, T.
 Harrington, Alan 哈灵顿, 阿兰
 Harshorne 哈桑
 Havelock, Eric. 哈弗洛克, 埃里克
 Hawking, Stephen. 霍金, 斯蒂芬
 Hayles, N. K. 海勒斯, N. K.
 Hayward, P. 海沃德, P.
 Heartsfield, John. 哈特斐尔, 约翰
 Heestermans, H. 赫斯特曼斯, H.
 Hegel, G. W. F. 黑格尔, G. W. F.
 Heidegger, M. 海德格尔, M.
 Heim, Michael. 海姆, 迈克尔
 Helmholtz, H. L. F. 海姆霍茨, H. L. F.
 Henderson, Linda. 亨德森, 琳达

Hersch, R. 赫斯, R.
 Heylighen, F. 海里格亨, F.
 Heylighen, J. 海里格亨, J.
 Hipparchus 希帕查斯
 Hoenen, P. 霍伦, P.
 Hollerith, Herman. 霍尔瑞斯, 赫尔曼
 Holms 霍尔姆斯
 Holstein, J. A. 霍尔斯坦, J. A.
 Holthof, M. 霍尔特霍夫, M.
 Homerus 荷马
 Hooper. 霍帕
 Hoof, G. 't. 霍夫特, 杰勒德·特
 Hoven, M. J. van den 霍文, 凡·登
 Hubble, E. P. 哈勃, E. P.
 Hughes, T. P. 休斯, T. P.
 Hulten, P. 惠尔顿, P.
 Hume, D. 休姆, D.
 Humphry, N. 亨菲
 Huxley, A. 赫胥黎, A.
 Huygens, Ch. 惠更斯, Ch.
 Hyams, peter. 海因姆斯, 彼得

I

Ijsseling 艾塞尔林

J

Jackson, Michael 杰克逊, 迈克尔
 Jacobson, R. 雅各布森, R.
 James, W. 詹姆斯, W.
 Jesus 耶稣
 Johannes Paulus II 约翰·保罗二世
 Johnson, M. 约翰逊, M.
 Jonas, H. 尤纳斯, H.
 Jones, S. G. 琼斯, S. G.
 Jongeneel, C. 荣格奈尔
 Joyce, James 乔伊斯, 詹姆斯
 Joyce, Michael 乔伊斯, 迈克尔

Juul, J. 儒尔, J.

K

Kael, P. 姬尔, P.
 Kafka, F. 卡夫卡, F.
 Kagan, N. 卡根, N.
 Kaku, M. 加来道雄, M.
 Kant, I. 康德, I.
 Kay, J. J. 凯, J. J.
 Kaye, Alan. 卡耶, 艾伦
 Kelly, K. 凯利, K.
 Kerckhove de, D. 克科霍夫, 德
 Kibby, M. 克比, M.
 King, S. 金, S.
 Koers, A. W. 柯尔施, A. W.
 Kramarae, C. 卡拉玛鲁, C.
 Kramer-Friedrich, S. 克拉默-弗里德里希, S.
 Kristeva, J. 克里斯蒂娃, J.
 Krueger, Myron 克鲁格, 迈隆
 Kubrick, Stanley 库布里克, 斯坦利
 Kundera, M. 昆德拉, M.
 Kunneman, Harry 库涅曼, 哈里
 Kurosawa, A. 黑泽明, A.

L

Lacan, J. 拉康, J.
 Lakoff, G. 拉科夫, G.
 Lamettrie 兰米特里
 Landow, George 蓝铎, 乔治
 Lango, Robert. 朗戈, 罗伯特
 Lanham, Richard. 兰海姆, 理查德
 Lanier, Jaron. 拉尼尔, 雅隆
 Laplace, P. S. de 拉普拉斯, P. S. de
 Laurel, B. 劳雷尔, B.
 Lavroff, N. 拉夫洛甫, N.
 LeGrice, M. 里格莱斯, M.



Lemaire, T. 勒梅尔, T.
 Lévy-Strauss, C. 列维-施特劳斯, C.
 Lewinsky, M. 列文斯基, M.
 Leakey, Richard. 利基, 理查德
 Leary, Timothy. 利瑞, 蒂莫西
 Leibniz, G. W. 莱布尼茨, G. W.
 Levinson, Paul. 列文森, 保罗
 Levy, Steven. 莱维, 斯蒂文
 Ligetti, György. 利吉特, 吉尔吉
 Line, Andrei. 莱因, 安德列
 Lisman, J. J. W. 里斯曼, J. J. W.
 Little. 利特尔
 Locke 洛克
 Loeffler 洛夫勒
 Lokhorst, G. —J. 洛克霍斯特, G. —J.
 Loose 鲁斯
 Lovejoy, A. O. 拉夫卓, A. O.
 Lutz, I. 鲁兹, I.
 Lyan 里昂
 Lyotard, J. —F. 利奥塔, J. —F.

M

Maan, A. K. 曼恩, A. K.
 MacKinnon, R. C. 麦克金诺, R. C.
 Macleod, D. 麦克劳德, D.
 Manonnoni 曼诺农尼
 Manovich, L. 曼诺维齐, L.
 Margritte, R. 玛格丽特, R.
 Marinetti, F. T. 马里奈蒂, F. T.
 Marley, Bob 马雷, 鲍伯
 Marquard, Ode 玛奎德, 奥德
 Marx, Groucho 马克思, 格劳乔
 Marx, K. 马克思, K.
 Marx, L. 马克思, L.
 Maslow, A. 马斯洛, A.
 McLuhan, Marshall 麦克卢汉, 马歇尔
 Mead, G. H. 米德, G. H.
 Meier, C. 迈尔, C.

Méndez. 孟德兹
 Metz, Ch. 麦茨, Ch.
 Meyrowitz, N. 梅罗威兹, N.
 Midgley, M. 米德格雷, M.
 Miller, Rand 米勒, 兰德
 Mink, L. O. 敏克, L. O.
 Minkowski, Herman 闵可夫斯基, 赫尔曼
 Minsky, Marvin 明斯基, 马文
 Mitcham, C. 米契安, C.
 Mitchell, W. 米切尔, W.
 Modal Sciences. 模态科学
 Monaco, J. 摩纳哥, J.
 Montaigne, M. de 蒙田, M. de
 Moravec, Hans 莫拉维克, 汉斯
 More, M. 莫尔, M.
 Morris, C. W. 莫里斯, C. W.
 Moser, M. A. 莫塞尔
 Moulthrop, Stuart 牟斯洛帕, 斯图亚特
 Mul de, J. 德·穆尔, J.
 Müller, E. 穆勒, E.
 Murray, Janet 默里, 珍妮特
 Musil, R. 穆西尔, R.

N

Nauta, Loue. 诺塔, 劳尔
 Negroponte, N. 尼葛洛庞蒂
 Nelson, T. T. 纳尔逊, T. T.
 Neumann von, John 诺伊曼, 约翰·冯
 Newton, I. 牛顿, I.
 Nietzsche, F. 尼采, F.
 Noble, D. 诺伯, D.
 Nunes, Mark 朗涅斯, 马克
 Nusselder. 鲁塞尔德

O

Odysseus 奥德修斯
 Ofshe, R. 奥弗西, R.

Okrent, M. 奥克伦特, M.
 Ong, Walter. 昂格, 瓦尔特
 Orwell, G. 奥维尔, G.
 Ostaijen van, P. 范·奥斯泰耶, P.
 Ostwald, M. J. 奥斯特瓦尔德, M. J.
 Otto, Rudolf. 奥托, 鲁道夫
 Ovid 奥维德

P

Parfit, D. 帕菲特, D.
 Parry, A. 帕里, A.
 Parry, M. 帕里, M.
 Paul, G. 保罗, G.
 Pearce, D. 皮尔斯, D.
 Pecorino, P. A. 佩科里诺, P. A.
 Penelope, 佩涅洛佩
 Penny, S. 彭妮, S.
 Penrose, R. 彭罗斯, R.
 Perry, Simon. 佩里, 西蒙
 Pfaller, R. 普法勒尔, R.
 Picard, R. W. 皮卡德, R. W.
 Picasso, P. 毕加索, P.
 Pimentel, K. 帕门特, K.
 Pinch 品齐
 Pisisstratus 庇西特拉图
 Pitoeff, S. 彼托耶夫, S.
 Plato 柏拉图
 Plessner, Helmuth 帕里斯勒, 赫尔姆斯
 Plotinus 普洛提诺
 Popper, K. 蒲伯, K.
 Pos, H. J. 坡斯, H. J.
 Poster, M. 珀斯特, M.
 Postman, N. 珀斯特曼, N.
 Pour-El 鲍尔-埃尔
 Praag, J. P. van 普拉格, J. P. van
 Pythagoras. 毕达哥拉斯

Q

Queneau, Raymond 凯诺, 雷蒙

R

Raessens. 莱森斯
 Rauschenberg, R. 劳森伯格, R.
 Ray, M. 雷, M.
 Reagan, R. 里根, R.
 Rembrandt 伦勃朗
 Renais, Alain 雷奈, 阿伦
 Rheingold, Howard 莱因戈德, 霍华德
 Riemann, Bernhard. 黎曼, 伯哈德
 Richards, I. 瑞恰兹, I.
 Ricoeur, P. 利科, P.
 Robbe-Grillet, A. 罗伯-格里耶, A.
 Robins, K. 罗宾斯, K.
 Rohpohl, G. 罗波尔, G.
 Rohrer, T. 罗雷尔, T.
 Roosevelt, F. 罗斯福, F.
 Ropohl, G. 罗普, G.
 Roszak, Theodor. 罗斯扎克, 特奥多
 Rötzer, F. 罗泽尔, F.
 Rucker, Rudy. 卢克, 鲁迪
 Rushkoff, D. 拉斯柯夫, D.
 Ryder, M. 瑞德, M.
 Ryle, G. 赖尔, G.

S

Sandberg, A. 桑伯格, A.
 Sas 萨思
 Scarle, J. 塞尔, J.
 Seyrig, D. 塞里格, D.
 Schapp, W. 查帕
 Schichard, Wilhelm 施克哈德, 威廉



Schmidt, H. 施密特, H.
 Schneider, E. D. 施奈德, E. D.
 Schnelle, H. 施奈尔, H.
 Schulz, W. 舒尔茨, W.
 Scott, Walter 司各特, 沃尔特
 Scruton, Rojer. 斯科拉顿, 罗杰
 Shakespeare, W. 莎士比亚, W.
 Shannon, Claude. 香农, 克劳德
 Shapiro, A. L. 夏皮罗, A. L.
 Shapiro, S. 夏皮罗, S.
 Slouka, M. 斯洛卡, M.
 Smith, J. B. 史密斯, J. B.
 Snellen, I. Th. M. 施奈伦, I. Th. M.
 Soest, J. G. van 索伊斯特, J. G. van
 Solomon—Godeau, R. C. 所罗门—戈多, R. C.
 Sontag, Susan. 桑塔格, 苏珊
 Soontiens, F. 舒提安斯, F.
 Sørensen, B. 索伦森, B.
 Spielberg. 斯皮尔伯格
 Stenger, N. 斯腾格, N.
 Stern, G. 斯特恩, G.
 Stiller, L. 斯提勒, L.
 Stillings, Nail. N·斯蒂林思
 Stone, A. R. 斯通, A. R.
 Stork, D. G. 斯多克, D. G.
 Strauss, R. 施特劳斯, R.
 Sullivan 苏利文
 Sutherland, Ivan. 萨瑟兰, 伊凡

T

Takens, F. 塔肯斯, F.
 Taylor, M. C. 泰勒, M. C.
 Teixeira, K. 泰舍拉
 Thaens, M. 泰恩斯, M.
 Thorne, K. S. 霍恩, K. S.
 Thompson, K. 汤普森, K.
 Tiemersma, D. 提默斯玛, D.

Toffler, Alvin 托夫勒, 阿尔文
 Tolkien 托尔金
 Torretti, R. 托雷蒂, R.
 Touma? 图迈
 Trithemius, Johannes 特里腾梅斯, 约翰
 尼斯
 Truffaut, F. 特吕弗, F.
 Turing, Alan 图灵, 阿兰
 Turkle, S. 图克

U

Ulmer, G. L. 乌尔姆
 Ulrich 乌尔里希
 Underman 昂德曼

V

Vartaian 瓦塔里安
 Vasseleu, C. 瓦塞鲁, C.
 Velden van der 维尔登, 范·德
 Verne, J. 凡尔纳, J.
 Vertov, D. 维尔托夫, D.
 Vinci, L. da, 达·芬奇
 Volgelaar, J. F. 沃尔吉拉尔, J. F.

W

Wagner, R. 瓦格纳, R.
 Walker, J. 沃克, J.
 Wallis, B. 沃利斯, B.
 Walser, Randall 瓦尔泽, 兰德尔
 Watson, N. 沃森, N.
 Watters, E. 沃特司, E.
 Weaver, W. 韦弗, W.
 Weber, M. 韦伯, M.
 Webster, K. 韦伯斯特, K.
 Weibel, Peter 维贝尔, 彼得
 Weiss, P. 魏斯, P.

Weizsäcker von, C. F. 冯·魏茨泽克, C.
F.
Wells, H. G. 威尔斯, H. G.
Wertheim, M. 维特海默, M.
Wiener, Robert. 维纳, 罗伯特
Wierda, G. 维尔达, G.
Wildschut, M. 魏尔德舒特, M.
Wingrove, D. 威格洛夫, D.
Winner, L. 威英勒
Winnicott. 温尼科特
Winograd 威诺格拉德
Wise, P. 怀斯, P.

Wollen, T. 沃伦, T.
Woolley, B. 沃里, B.
Wouters, P. 沃特斯, P.

Z

Zellweger, P. T. 茨威格, P. T.
Ziguras, C. 齐古拉斯
Žižek, S. 齐泽克, S.
Zouridis, S. 茱瑞迪斯, S.
Zuse, Konrad 楚斯, 康拉德
Zuurmond, Arre 楚尔蒙德, 阿里



主题索引 (Subject Index)

- | | |
|-------------------------------------|---------------|
| Aesthetics | 美学 |
| 2001: A Space Odyssey | 《2001: 太空奥德赛》 |
| Alienation | 异化 |
| Analogue | 模拟 |
| L'année dernière a Marienbad | 《玛丽亚温泉市》 |
| Anthropological principles | 人类学原理 |
| Art | 艺术 |
| Artificial intelligence | 人工智能 |
| Artificial life | 人造生命 |
| Augmented reality | 增容现实 |
| Augmented space and time | 增容空间与时间 |
| Aura | 光韵/光晕 |
| Avant-garde | 先锋派 |
| Avatar | (神圣)化身 |
| Being-in-a-virtualworld | 世界虚在 |
| Being-virtually-in-the-world | 虚在世界 |
| Control | 控制 |
| Controllability | 可操控性 |
| — postulate of | 可操控性假定 |
| Beta-state | 贝塔之国 |
| Big Brother | 老大哥 |
| Body-mind dualism | 灵肉二元论 |
| Buddhism | 佛教 |
| Christianity | 基督教 |
| Closure | 终结 |
| Cognition | 认知 |
| — Mimetic | 认知模拟 |
| — Linguistic | 认知语言学 |
| — external symbolic | 认知外部象征 |
| Cognitive structure | 认知结构 |
| — evolution of | 认知进化 |
| Communication | 传播(学)/交流 |
| Computer | 电脑/电子计算机 |
| Computer game | 电脑游戏/电玩 |

Cryogenic suspension	低温学悬置
Culture of writing	书写文化
Cyberpunk	赛博朋克
Cyberspace	赛博空间
Cyborg	赛博人
Dasein	此在
Deconstruction	解构
Découpage classique	分镜头经典电影
Desktop virtual reality	桌面虚拟现实
Digital	数字
— superhighway	数字高速公路
— imaging	数字成像
— renaissance	数字文艺复兴
Doom	定数/厄运
Downloading	下载
— of the mind	精神下载
E-mail	电子邮件
Electronic superhighway	电子超级高速公路
Encryption	(电脑)加密术
Evolution	进化
Evolutionary	进化的
— acceleration	进化加速度
— chance	进化机遇
Excentric positionality	离心定位
Expertsystem Positionaliteit	专家系统定位
Finiteness	限度
Futurism	未来主义
Futurististic sensibility	未来主义敏感性
Hardware	(电脑)硬件
Holy	神圣
Hinduism	印度教
Homepage	主页
Homo	人
— erectus	直立人
— mobilis	迁移人
— sapiens	智人
— zapiens	智能人
Horseless carriage syndrome	无马之车综合症
Humanism	人文主义
Hypermedia	超媒体



- Hyperspace**
ICT
Idealism
Identity
— cultural
— hypermedial
— narrative
— personal
Implantation
Infocracy
Information
Information overload
Information technology
Informational revolution
Informational sciences
Informatization
— of the worldview
Interactive movies
Interactive novels
Interactivity
Interface
Internet
Interpassivity
Intertextuality
Lascaux
Magic
Mass media
Materialism
Mathematics
Metaphor
Metaphysics
Media culture
Microsoft
Mimesis
Modernity
Multimediality
Multiple Personality Disorder
Myst
Nanotechnology
Narrative identity
超空间
信息与传播技术
理想主义/唯心论
身份/认同
文化身份
超媒体身份
叙事身份
个人身份
培育
信息统治
信息
信息超载
信息技术
信息革命
信息科学
信息化
世界观的信息化
互动电影
互动小说
互动性
界面
互联网/因特网
交互被动性
互文性/文本间性
拉斯科(洞窟)
魔术/巫术
大众传媒
唯物主义/唯物论
数学
隐喻
形而上学/玄学
传媒文化
微软(公司)
模仿
现代性
多媒体性
多重病态人格
《迷雾》
纳米技术
叙事身份

Nintendo	任天堂
Nouvelle vague	新浪潮
Nouveau roman	新小说
Odyssey	奥德赛
Ontology	本体论/存在论
Oral culture	口头文化
Orality	口头性
— secondary	第二性的口头性
Overcoming	征服
— as the essence of life	作为生命本质的征服
— of mankind	人类的征服
Panopticon	全景敞视(监狱)
Photography	摄影(术)
— analogue	模拟摄影
— digital	数字摄影
— as modern metaphysics	作为现代形而上学的摄影
Plot	情节
Poiesis	制作/诗学
Possibility	可能性
Positionality	定位/位置
— centric	中心定位
— closed	闭锁定位
— excentric	离心定位
— open	开放定位
— poly—excentric	多元离心定位
Postmodernity	后现代性
Postulates	基本原理/假定
— of analyzability, lawfulness, and controllability	可分析性、合法性、可控性基本原理
— of synthesizability, programmability, and manipulability	综合性、可编程性、可操控性基本原理
Power	权力
Real virtuality	虚拟现实
Religion	宗教
and technology	宗教与技术
Renaissance	文艺复兴
Revolution	革命
— industrial	工业革命
— informational	信息革命
Ritual	仪式



- Romanticism
Science
— cultural
— digital
— informationistic
— modal
— natural
Science fiction
Science faction
Screensaver
Self
Sillywood
SimCity
Smart agents
Software
Space
— cosmic
— physical
— psychic
Space Invader
Space—time
Stone age
— old
— new
— newest
Substance
Superbrain
Star Gate
Story
— interactive
Storyspace
Tamagotchi
Technè
Technology
— as ontological machine
— instrumental conception of
— and religion
Techno—ontology
Techno—optimism
Techno—pessimisme
- 浪漫主义
科学
文化科学
数字科学
信息科学
模态科学
自然科学
科幻小说
科赛小说
屏幕保护/屏保
自我
愚莱坞
《模拟城市》
聪敏的代理人
(电脑)软件
空间
宇宙空间
物质空间
精神空间
《太空入侵者》
空间—时间
石器时代
旧石器时代
新石器时代
新新石器时代
物质/实体
超级大脑
星际之门
故事
互动故事
故事空间
电子鸡
技艺
技术
作为本体论机器的技术
技术的工具概念
技术与宗教
技术本体论
技术乐观主义
技术悲观主义

Technologisch determinisme	技术决定论
Telepresence	电子呈现
Time	时间
Tomb Raider	《古墓丽影》
Transcendence	超验性/卓越
Transhumanism	超人文主义
Turing Machine	图灵机
Virtual reality	虚拟现实
— art works	虚拟现实艺术作品
Virtual	虚拟
— anthropology	虚拟人类学
— polytheism	虚拟多神论
Virtuality	虚拟性
— as appearance	虚拟显现
— as possibility	虚拟可能
Worldview	世界观
— informationistic	信息化的世界观
— mechanistic	机械化的世界观
Windows	视窗操作系统(微软公司)
Wireless imagination	无线想象
Wormhole	虫洞
Writing culture	书写文化
WWW	万维网
Xanadu	大都(计划)

当代哲学人类学教授德·穆尔的著作《赛博空间的奥德赛：走向虚拟本体论与人类学》(*Cyberspace Odyssey: Towards a virtual ontology and anthropology*)之所以未像一些朋友建议的那样译为《电子空间的漂泊》，是因为这个书名具有更为丰赡的西方思想文化蕴涵——它取名于欧美文学的源头荷马史诗(《伊利亚特》与《奥德赛》)，把其中智勇双全的主要英雄人物奥德修斯的史诗般的人生漂泊之旅引申为整个人类的历险记，尤其是在当今电子传媒时代，赛博空间意味着人类面临着前所未有的挑战和新的机遇。荷兰艾拉斯穆斯大学德·穆尔教授以哲学家睿智的眼光、高屋建瓴的人类学视野和缜密的论析，引导我们穿越历史、现在与未来的重重迷雾，领略一种思想文化反思的奥德赛之旅。

数字信息时代的电子传媒与赛博空间为人类历史的发展和思想探索提供了新的可能性。本书第一部分“通向未来的高速公路”涉及数字文艺复兴时代无线想象、政治技术、极权主义与赛博空间等题旨；第二部分“赛博空间的想象”讨论赛博朋克小说、文学空间探索简史、电影和文化数码化的特征等关联域；第三部分“充满可能的世界”对世界观的机械化与信息化、数码复制时代的世界的文艺祛魅与复魅，以及数码此在等问题加以反思；第四、五部分探讨主页时代的身份认同、虚拟人类学、虚拟宗教多神论、赛博空间的进化史、超人文主义与信息技术等问题。全书观念新颖、信息丰富，具有启人睿智的思想前沿性。

当前人类社会文化的发展嬗变正处于一个重大的历史转型时期——以信息与传播技术(ICT)为核心的电子传媒时代或赛博时代。在全球化和跨国资本主义语境中,在这个充满着复制、类像与拟真的数字文化传播时代,电子传媒导致了虚拟现实凸显与文化数字化时代的来临,多媒体性、超链接性、多元互动性和虚拟性等新特征导致一种迷宫式、镜像式的赛博空间的浮现。尼葛洛庞蒂的“数字化生存”正在日益成为后现代日常生活状态。德·穆尔所论述的数码信息时代的赛博空间不仅与传统的物理空间相互缠绕,而且正在对现实生活“殖民化”,引发点击经济的内爆、消弭虚拟与真实的界限,解构等级制度二元论思维模式,为我们反思历史、社会、文化与文学及理论的发展空间提供了新的问题和可能性。

从未来学的视域看,以 20 世纪 90 年代初出现的万维网(WWW)为标志的数字革命和“伊托邦”(E-topia)的生成,其重要性不下于人类历史上任何一次意义深远的变革。这场方兴未艾的数字文艺复兴引发的一系列社会文化问题构成了当代哲学社会科学研究的的前沿问题和重大理论挑战。赛博空间所展现的复杂现象蕴含着哲学思维范式的嬗变与文艺学美学的理论概念的焦点转移。

《赛博空间的奥德赛》一书的翻译始于 2004 年底,译事历时一年有余。这个移译过程本身就是一种赛博空间的新体验。承蒙中国社会科学院文学研究所研究员兼哲学所中外人文思想研究执行主任金惠敏先生的信任、委托和介绍,译者从广西师范大学出版社接受了此书的中文翻译任务,并且很快通过电子邮件与远在欧洲荷兰鹿特丹艾拉斯穆斯大学的德·穆尔教授建立了电子网络联系。由于《赛博空间的奥德赛》原文版为荷兰文,因此,该书的绝大部分内容在 2005 年内由德·穆尔教授在欧洲设法先转译为英文,然后通过电子邮件将英文稿逐章发给译者再译为中文。在移译过程中,译者每遇疑难,辄通过电子网络方便快捷地请教原著者,颇获教益。译者在拜访德·穆尔先生的网址 www.demul.nl,以及在尝试用该网页的电子窗口阅读本书“数码之跋”的电子二进制文本与英语文本的互相转换的过程中,在赛博空间里也获得了迥异于传统阅读方式的新奇的阅读体验。

感谢广西师范大学出版社责任编辑罗文波女士、赵礼寿先生和版权部陶佳女士,本书得以顺利翻译出版,是与他们认真负责的高水平、高质量的工作分不开的。此外,译者要感谢广西师范大学比较文学与世界文学专业付飞亮、肖绵和段祥贵三位研究生,他们曾经帮助初译了本书的 11 章、14 章和 15 章,并帮助作了部分文字输入工作。译者深知译事之艰,不敢大意,兢兢为之。然而学识能力所囿,拙译误译之处当难以避免,尚乞方家不吝赐教。



德·穆尔教授的力作《赛博空间的奥德赛》译毕付梓，译者亦有所思考与感悟，不揣粗陋，附识于下。

一、高屋建瓴的哲学审视与人类学维度

《赛博空间的奥德赛》的副标题是“走向虚拟本体论与人类学”。德·穆尔作为当代哲学人类学家和荷兰政府智囊团专家，在《赛博空间的奥德赛》中将学术思想探索与现实社会文化实践相糅合，从探讨赛博空间的维度，以富于穿透力的眼光追溯人类在地球上崛起的远古历史，扫描漫长而艰辛的人类存在空间的文明进化进程，反思赛博空间的当代社会文化意义，预测人类空间发展的未来的可能性。他注重将哲学与人类学、历时与共时、传媒与空间、传统问题框架与新的学术理念结合起来，体现出其高屋建瓴的宏阔视野。

哲学是人类精神领域最高层次的思想抽象，也最具有普适性的社会文化内涵。在某种意义上，德·穆尔教授延续了康德关于哲学人类学的思考与学脉，在对电子传媒时代赛博空间的探索中，给我们以有益的启迪。康德墓志铭上镌刻的名言提到两种弥久历新、令人敬畏的东西：人类头顶上的星空和内心的道德律令！阅读《赛博空间的奥德赛》，可以使我们感到类似的宏阔悠远的思想意境。康德曾将长期以来哲学思考的三大问题——“我能够知道什么”的形而上学问题、“我应该做什么”的道德伦理问题和“我被允许做什么”的宗教问题——最终归结为“人是什么”这个人类学问题，从而建构了其哲学人类学的最高理论形态。就文艺美学而言，20世纪至今显然经历着一种人类学转向：从英国文化人类学家弗雷泽《金枝》，中经加拿大文学教授弗莱为代表的神话—原型批评理论模式，到中国的肖兵、叶舒宪等人倡导的文学人类学、王杰等倡导的审美人类学、郑元者等倡导的艺术人类学等，可以清晰地看出人类学转向所涉及一系列重要问题，包括田野调查与理论建构、人类学视野中的主体、种族(族群)、身体、性别、阶级(阶层)和特殊人群，以及与当代西方文论中后殖民批评、贱民理论、女性主义、酷儿理论，等等。同样重要的是，进入新世纪以来，在国内文化研究领域，电子传媒与文化传播模式嬗变问题日益引起国内学者的理论兴趣与关注，如王岳川、欧阳友权、尹鸿、金惠敏、张法、陶东风、金元浦、周宪、戴锦华、黄鸣奋等学者侧重对后现代电子传媒，视觉文化和网络空间展开了广泛的研究，他们对传媒与消费社会、传媒与公共空间、传媒与文化话语、传媒与权力话语、全球一体化的文化意识编码、媒体的狂欢、幻觉剧场与名牌政治等作了多维度、多层面的探讨。从文化互补与理论参照的视域而言，德·穆尔教授从哲学

虚拟人类学的维度在《赛博空间的奥德赛》中阐发了他对电子传媒时代赛博空间的独特思考,本书的译介,无疑会对当前学术界的相关研究提供重要的思想资源和有益的理论启迪。

二、数字文艺复兴与后现代空间转向

我们正站在“文化数字化”的门槛上。从IT(信息技术)到ICT(信息与传播技术)的转型,是与从集权式的现代控制到互动式的后现代控制的转型相伴而行的。信息技术正在从一种控制工具发展成为一种传播、咨询与合作的媒介。互联网具有解中心化、自我组织、自我调节和交流系统的特征,可以视为一种集体智慧。迥异于传统的文化传媒,以电子信息与传播技术为核心的多向互动式的电子文化传媒,可以超越传统国界,超越不同的社会制度和政治意识形态,将全人类空前的融为一体。传统的地理空间与历史时间的重要性正在消失,赛博空间在我们的生活中扮演着日益重要的角色。恰如德·穆尔在本书“导论”所言,赛博空间不仅是——甚至首先就不是——超越人类生命发生于其间的地理空间或历史时间的一种新的体验维度,而且也是进入几乎与我们日常生活所有方面都有关的五花八门的迷宫式的关联域。这就是说,不仅人类世界的一部分转变成为虚拟环境,而且我们的日常生活世界同时也日益与虚拟时空交织在一起。网民“移居赛博空间”与一种(通常是难以觉察的)“赛博空间对日常生活的殖民化”携手并行。那些在日常生活中光顾超级市场的人,用银行卡付费购物,不仅仅是在某个实际的超级市场连锁店进行了交易,而且也是在赛博空间的后地理领域实施了交易。人们可以用收音机听到歌手艾瑞卡·巴度新近与已故的鲍伯·马雷合作的二重唱——听众在欣赏这首必须借助数码剪辑和粘贴才能完成的新歌时,他不仅发现自己身处历史时间内,同时也体验了一种后历史的审美感受。甚至电脑超级高速公路的隐喻也不是恰如其分的隐喻,因为它遮蔽了互联网交流的后地理和后历史的本质。迥异于公路交通网络,链接电脑网络上的两个节点之间的距离,耗时极短:访问你隔壁电脑上的网址,跟你访问另一个大洲的国家的电脑上的网址相比,通常所消耗的时间是相差无几的。在中国点击鼠标,瞬息之间就可以拜访欧洲大陆德·穆尔教授的网址 www.demul.nl,并且可以通过上面的转码器阅读该书的荷兰文与英文的电子数字版本,通过这种方式,还可以阅读一切二进制的未来文学。计算机革命迫使人们开始以一种新的方式看待世界。几乎很少人能够否认,电脑和信息技术已经从根本上改变了我们复杂的世界,并且在知识和文化领域带来了根本性的变化。全



球网络链接的电脑作为一种环境在不断地发挥着作用,其中沉潜着“秘响旁通、伏采潜发”的无限可能性。后现代社会更像一个汇聚了各种生活方式的超级市场,在里面,每一个人都有望在逛商店的过程中找到一种认同。作为一种文化政治隐喻,赛博空间不仅是希腊式的民主广场,也是各种话语权力竞相逐鹿的罗马式竞技场。

从西方文艺美学的理论视域来看,目前方兴未艾的数字文艺复兴是与后现代学术思潮中的“空间转向”的理论取向密切相关的。美国后现代地理学家爱德华·索雅《第三空间:去往洛杉矶和其他真实和想象地方的旅程》(1996)所提出的“第三空间”理论已成为近年后现代学术中的一个热门话题。法国哲学家列斐伏尔的名著《空间的生产》(1974)提出作为社会生产的空间理论。福柯将空间思考与统治技术联系起来。美国杰姆逊提出晚期资本主义文化逻辑,空间观念渗透在其关于全球美学和世界文学的论述中。有学者认为,这一转向是当代知识和政治发展中最重要的事件之一,且空间理论近年大有成为显学之势。空间反思的成果是最终导致建筑、城市设计、地理学、文学以及文化研究诸学科变得你中有我,我中有你,与日俱增呈相互交叉渗透趋势。^① 麦克·克朗等主编的《思考空间》(2000)其学术框架和理论空间涵括本雅明的城市空间批判,巴赫金的空间对话,德勒兹之后的空间科学,德·赛都、西苏、布尔迪厄的空间观念,拉康主体性空间,法农的问题空间,爱德华·赛义德的想象性地理空间、地理政治空间,等等。当代从书写文化到视觉文化的转型,在某种意义上是对充满诗性与想象的人类原生态文明螺旋式地复归。在后现代的理论建构中,利奥塔著名的二分法思想将“话语和图像”二分,它们分别演绎为以理性的话语为中心的现代和以感性的图像为中心的后现代。后现代的破碎化、拼贴化、破除中心和多元化,对应的是森严的理性的终结和人类欲望的膨胀。当代多媒体电子网络世界仿佛已是一个驰骋欲望的场所。等级、秩序、权威已被打破,甚至时时被戏谑、调侃,生生不已的“媒体的狂欢”一方面让人们无所顾忌地宣泄欲望,另一方面也将受众引导到多媒体图像互动空间。

后现代“空间转向”昭示着空间研究尤其是赛博空间研究在数字文艺复兴时代具有空前的重要性。法国学者多斯在其有“法国文化革命的百科全书”之誉的巨著《从结构到解构》(2004)中指出了这种空间转向的特质:在后现代,“历史意识受到了星际意识、地形学意识的压制。时间性移向了空间性”,“后历史带来了历史与

① 陆扬:《理论空间与文学空间》,《外国文学研究》2004(4)。

‘膨胀的现在’的一种新关系”。^① 德·穆尔的《赛博空间的奥德赛》则对后现代“混杂”空间作了令人印象深刻的概括：我们可以把赛博空间比作万花筒，它呈现出多维互动且交叠的特征，每一次转动都是对文化的总体关系的重新构型。赛博空间不仅重构了我们的政治、艺术、宗教和科学领域，而且还动态设置了那些互相迥异的空间。

概言之，后现代“空间转向”使得多元互动的空间混杂、交叠和辐辏于赛博空间内，呈现出一种法国哲学家德勒兹所关注的无结构的结构或“无器官的身体”的后结构主义哲学美学旨趣，吻合于其“千高原”式的理论空间或“块茎”图式。

三、文化传媒嬗变与赛博空间

从媒介哲学的意义上说，可以从文化传媒的演进嬗变的维度去概括人类的精神发展史和文化艺术传播史，从而获得一种新颖的视野。“于历史而论，一部人类文明史，必然是一部媒介的发展创造史，于文化而论，它必然是一定媒介系统作用下的文化，一种媒介的创制与推广，往往孕育了一种新的文化或文明。”^② 西方传播学里程碑式的人物麦克卢汉作为媒介—技术决定论的代表，认为媒介决定文化特质与传播—感知模式。他在 20 世纪中叶提出的“地球村”、“媒介即信息”、“媒介是人的延伸”、“冷、热媒介”等概念，至今对我们反思数字文化传播与赛博空间仍然具有重要的理论启迪意义。

在今天看来，麦克卢汉从媒介本体论和历史观的视域出发，他的“部落化—非部落化—重新部落化”的著名公式将人类历史分为三大宏观阶段仍不失为一家之言。詹姆逊曾经在其讲演录《后现代主义与文化理论》中，从符号学和信息论维度将德勒兹与马克思以及摩尔根加以比较，他认为：“德勒兹的理论基本上是将前两种说法转译成了一种信息理论，和语言学有联系的信息理论。”^③ 德勒兹和加塔利所论析的资本主义大致对应于摩尔根的“文明时代”。这个时代是科学的时代，科学使一切解符码化。18 世纪的启蒙运动是以对宗教批判为起始的，是使宗教和一切神圣的东西解符码化。马克斯·韦伯使用过的德语“解符码化”(Entzauberung)一词的意思是“非神圣化”(desacralization)，意即神秘或神圣性消失。“世界失去其

① 多斯：《从结构到解构：法国 20 世纪思想主潮》（上卷），李广茂译，470—473 页，中央编译出版社，2004。

② 王政挺：《传播：文化与理解》，202 页，人民出版社，1998。

③ 詹姆逊：《后现代主义与文化理论》，21 页，唐小兵译，北京大学出版社，1997。



魔力和神圣性,现在的空间并不是一个中心人化的空间,而是几何形式,栅格化的空间”,文学上的现实主义也就是解符码化,“在西方文学史上,解符码化的第一部小说是塞万提斯的《堂·吉珂德》,其核心手法是现实主义的”。19世纪末资本主义大规模的工业化和城市的急速扩展,以及神圣感的失去,“诗人眼中的世界变成了一片《荒原》,没有水,没有生命,一切已经死亡。艺术家诗人们于是创造了另一种宗教。……在一片干涸的荒原上创造新的神圣的东西,创造新的神秘。这种艺术就是一种再符码化。……这一切现象,从符码化到再符码化,形成了历史”。^①相应地,在麦克卢汉文化媒介传播论的视野中,他首先将古代以东方各大文明为主体的原生态的聚落文化视为第一阶段,认为其主导文化媒介是无文字或图像性质的象形(会意)文字。其次,他认为第二阶段是以西方文化之源古希腊拼音文字的采用为标志的,直到20世纪电态文化媒介的出现(他曾经引证罗素的《西方哲学史》论述拼音文字的出现使得希腊人陷入了在文化精神意义上主体的激情/理智二元裂变的痛苦,开启了西方非部落化的历程^②——而这用尼采的悲剧观来说则是西方酒神精神与日神精神的二元分裂),其中又分为“从拼音文字到印刷媒介”、“从印刷到电力(电子)媒介”两个小段,这是现代社会在西方兴起并向全球扩张,西方文化全球化播散的阶段,拼音文字与印刷媒介是这一阶段的主导媒介。最后,现代社会文化向后现代转型第三阶段则以电子媒介为主导媒介,文化传播体现出瞬息同步、游牧等特质。其中一些标志性的文化传媒,如电报(1844)、电话(1877)、电影(1895)、广播(1906)、电视(1924)、万维网(1993)^③,建构了现当代人类的社会文化生活形态。

美国麻省理工学院建筑与媒体艺术教授、美国艺术与科学院院士、美国信息技术与创新委员会主席威廉·米切尔在《伊托邦——数字时代的城市生活》(2001)一书中提出“伊托邦”的概念,认为“伊托邦”是特指提供电子化服务、全球互联的当代生活和未来城市,既非充满美好而浪漫的社会想象色彩的乌托邦,亦非蕴含着抑郁、怀疑、厌惧、绝望的黯淡情绪的恶托邦。该书的“序幕:城市的挽歌”中引用麦克卢汉1967年的一个预言:“城市除了对旅游者而言仍是一个文化幽灵外,将不复存在。”因为比特(bits)已经将城市摧垮,“以网络为媒介、属于数字电子时代的新型大

① 参见詹姆逊:《后现代主义与文化理论》,唐小兵译,21—25页,北京大学出版社,1997。

② [加]麦克卢汉、秦格龙编:《麦克卢汉精粹》,何道宽译,177页,南京大学出版社,2000。

③ 参阅张法:《麦克卢汉的媒介哲学与美学》,王岳川主编:《媒介哲学》,3—15页,河南大学出版社,2004;麦克卢汉:《理解媒介》,何道宽译序,1—11页,商务印书馆,2000。

都市将历久不衰。”米切尔关注传媒的嬗变对历史与人生的复杂而微妙的影响和革命性的意义。《伊托邦》开篇分别叙述了三个哀悼者的“悼词”：第一篇悼词的关键词是“水井”。作为古老荒凉的社会聚落村庄的社交中心的水井，因供水管道的出现而边缘化，更为新颖现代的场所如广场、咖啡馆、市场取代了水井的社交功能。第二篇悼词的关键词是“壁炉”。作为北方家庭在冬天“唯一的光源与热源”的壁炉，因管线(电线和供热管道)的铺设而边缘化，壁炉熄火(除非节庆时作为一种怀旧的娱乐方式才点燃)，家庭成员开始分散活动，“老祖母变得百无聊赖，脾气暴躁，不久就搬出家门”，住进了附近有空调的疗养院，“壁炉周围再也无法成为社会的粘合剂了”。第三篇悼词的关键词是“佛祖讲经”。作为以前佛祖讲经圣地的菩提树下和佛祖圆寂后藏经的寺院，因“书籍的大量印刷和文字的广泛传播”而边缘化。信徒们不必围坐在菩提树下或长途朝圣就可以随时随地获取关于佛祖的信息。而经历市镇化、电气化和信息化后的伊托邦时代，由受地点和时间制约的大众维系在一起的旧式社会结构已经出现了裂痕，取而代之的是“一个不分时间、无论地点的全球化互联世界”。大约从1993年以万维网为标志的、由异类数字精英所引领的这场数字革命，其意义并不小于1789，十月革命、五四运动……^①这就是我们无法后退、别无选择的抉择——伊托邦。这将导致一种新的全球共存的关系，也会引发我们对传媒与文艺研究空间关系的新的思考。

德·穆尔在本书中对传媒、空间与文学发展史的关系的概括也颇为精彩，他认为我们能够以帕里斯勒和蒲伯的三种世界(物理空间世界、心理空间世界和虚拟空间)的理论为基础，区分出三个阶段。第一个阶段的主题是奇幻的漫游叙事，例如荷马的《奥德赛》，这部作品讲述的是对第一种世界即物理和地理空间的文学探索。第二阶段的主题是叙述现代对人类主体性的内在空间的探索。几百年来来的小说的伟大传统，是文学从第一种世界向第二种世界重点转移的结果。在现代主义文学中，对心理空间的探索成为富于特征的中心。第三个阶段的题旨是对虚拟现实的赛博空间的探索。在20世纪，随着电子传媒技术的发展，心理空间探索的重点转向了对虚拟空间的探索。赛博朋克小说(Cyberpunk novels)可以视为这种穿越赛博空间的奥德赛的文学表现。在这些作品中，对物质世界的探索不是中心，对内在精神世界的探索也不再是中心，中心是对无限拓展的、自主性不断增强的“客观心

^① [美]威廉·J·米切尔：《伊托邦——数字时代的城市生活》，吴启迪等译，11页，上海科技教育出版社，2001。另外可参阅麦永雄等《乌托邦文学的三个维度：从乌托邦、恶托邦到伊托邦》，《广西师范大学学报》，2005(3)。



灵”的“非空间”的探索。虚拟世界的矩阵成为了真正的主角。好莱坞大片《黑客帝国》和赛博朋克小说《神经漫游者》(Neuromancer, 1984, 或译《新罗曼司》)堪为代表。

德·穆尔认为赛博朋克小说的突出特征在于:一方面对赛博技术奇迹的描绘,另一方面则叙述赛博技术在一个充斥着权力、金钱和性的世界里的应用,两者之间构成强烈的反差与张力。加籍美国裔科幻作家威廉·吉伯森的科幻小说《神经漫游者》中最重要的角色是“矩阵”,即“赛博空间的三维网格结构”。小说描写网络黑客凯斯授命于某跨国公司,被派往全球电脑网络构成的空间去执行危险的任务。进入这一空间既不需乘坐飞机火箭,也无需进入时空隧道,只要在大脑神经中植入插座,接通电极,电脑网络即被感知。当网络与人的思维意识合为一体后,即可遨游其中。吉伯森将这一虚拟空间称为“赛博空间”(cyberspace)。该术语源自于英语词源的“控制论”(cybernetics)与“空间”(space)的糅合,此后这个词得到广泛认同,赛博也衍生出电脑和网络的含义。吉伯森在1984年所描绘的赛博空间在今天正在变得更为真实,电子计算机工业清晰地展示了吉伯森小说的影响。

德·穆尔也提示我们,从传媒与空间的关联域思考,当今电子文化传媒是与赛博空间的生成密不可分的。我们可以把赛博空间想象为一种具有后地理、后历史本质的超空间,把电脑理解为一种“虫洞”或“时空隧洞”,它能够在眨眼之间让用户在信息宇宙中穿梭旅行,链接时空。电脑是一种“宇宙机器”(universal machine),而赛博空间更确切地说是一个令人惊愕的庞大网络,有无数现存的和可能的村庄、市郊和贫民窟。这是一个容纳社会、宗教和政治空间的万花筒,这些空间部分地互相依存,但也会在不同的地方相互穿越、映射和影响。互联网只是人类在赛博空间演出新戏剧的序幕。对于赛博空间,我们目前有点像柏拉图洞穴中把崖壁上的二维影像当成了现实的囚徒,未谙电脑屏幕后面似真似幻的影像世界。用海德格尔的意思来说,形而上学已经显得太旧,而赛博空间则显得太早。结合德·穆尔在本书中的论述,电子传媒与赛博空间的关联域中较有意义的主要有多媒体性、超链接性、互动性和虚拟性等基本特征。

电子传媒与赛博空间的第一个特质是多媒体性。这尤其是万维网的特征。不同于其他媒介,万维网糅合了先前各种各样互不相干的新旧媒介形式。许多旧的媒介——如报纸(在线报纸)和杂志(电子杂志)、收音机(MP3)、电影与电视(流动视频)——皆为万维网所吸纳,并且以无数不同的配置或构型综合起来。作为一种电子表现媒介,万维网模糊了形形色色的艺术形式之间的区别,还抹掉了五花八门

的传统媒介类型如广告、新闻、娱乐和艺术之间的边界。万维网边界消弭的品质却使得它成为了卓越的后现代媒介。万维网不同于更为旧式的多媒体如电影和电视,它所用的一切媒介都共享着数字编码。这些媒介不仅可以互相转换(一台多媒体电脑能够使声音可视,或者把图像转变成为声音),还可以轻而易举地将它们拷贝下来,插入其他表现方式。在这种意义上,万维网可以视为20世纪先锋派艺术运动的延续,只不过在某种程度上,万维网吸引和激活了更多的受众/作者。多媒体特性意味着网络无限可能的开放性,因此,永远在“建设”中的网站、网页和博客是后现代装配(bricolage)的一个完美例证。

电子传媒与赛博空间的第二个重要特征是超链接性。全球互联网由无数的网站链接着成亿万台电脑。20世纪60年代伊始,T. 纳尔逊在其“大都计划”(Xanadu-project)中曾经设想把所有的书写文本存储在一个巨大的电子数据库中,使它们以这种或那种方式互相链接,使所有其他的文本产生呼应。这样一种系统——纳尔逊首先为此提出了“超文本”的术语——使得读者可以通过所能想象的任何方式在整个文本世界纵横捭阖。实际上,目前大都计划已经被万维网超越。或许万维网没有纳尔逊所构想的那种精致的链接结构,但是迄今它拥有的网页已超过十亿。它们通过密切相关的超文本、超媒体、超空间的电脑链接网络彼此联成一体。这种网络构成了一种社会超文本,不仅能够让人们互相交换信息,而且还能够行动、交流和建构,以及保持个人的和文化的身份。伴随着我们称为“超文本”的出版物的出现,可以把经典文学录制在光盘只读存储器里,放在互联网上,以链接(超级链接)的方式提供文本。读者能够看到专家的评论、参考文献、同一作家或其他作家的相关文本、各式各样的音像文件。这一点明显地把作为传播手段的万维网与旧式的广播媒介如收音机和电视区分开来。后者是由相对少数的信息与故事的制作者为广大消费者提供服务,而在万维网中,消费者与制作者同样具有堪可匹敌的巨大数量。任何人只要能够拥有电脑并和网络链接,在理论上就能向世界展示自己,或者通过链接这种社会超文本的一部分,为自己塑造一种身份。著名的古腾堡计划(Gutenberg Project)所实施的是一大批自愿者之间的合作项目,旨在于通过互联网让大家自由共享全部世界文学。已完成的文本可以作为文档下载,在个人电脑屏幕上阅读,作为电子书籍印制在纸上。电子形式能够借助搜索功能,快捷地找到随便任何一个词语或段落。超文本对传统意义的互文性加以时间与空间的压缩和解压缩,从而把量的差异转变为质的差异。在阅读一本书的时候,读者并不需要跑图书馆查询资料,此时超级链接的(强迫症似的)诱惑是难以抗拒的。



德·穆尔曾举例说,当读者拥有包含一系列哲学家著作集的“往昔大师”(Past Master)光盘只读存储器之后,可以用一种迥然不同于传统线性阅读的方式进行电子百科全书式的“跳跃阅读”。德里达所宣称的“文本之外一无所有”,在文化数字化时代被赋予了新的理论意义。

电子传媒与赛博空间的第三个重要特征是多元互动性。电脑网络的多媒体功能与超级链接的结构不仅改变了阅读过程,而且还可能把现存的文化形式转化为新的类型,甚至转化成全新的艺术形式。最近数十年来,我们看到了新旧媒介的混合,创造了形形色色的、复杂如迷宫的新艺术类型。的确,超媒体性的原则,不仅能够用来把传统文本与其他文本、形象或声音链接起来,而且还变成了内在于文本、作品或形象的结构原则。譬如,当作家、作曲家和导演利用电脑所提供的机遇,把超级链接与传统艺术品嫁接起来时,就会发生这种情况。这样创造出来的新类型被称为“互动小说”、“互动音乐”和“互动电影”。

电子传媒与赛博空间的第四个重要特征是超现实的虚拟性。如同互动性的概念那样,虚拟性(virtuality)的概念是在多方面运用的。在英文词典意义上,它包含着两种乍看起来是矛盾抵牾的定义。一方面,虚拟性具有实际的、事实的释义,另一方面,它又有一种虚幻的、不可能的含义。虚拟世界是对一个世界的仿真,在物理学的意义上它不是真实的,但是在其“效应显示”上,它给受众以真实而深刻的印象。这种亦真亦幻的两重性正是电脑作为全球性机器的两大特征,也是文化数字化的艺术特质。

万维网是一种虚拟故事的聚合,是虚拟性的完美表现。作为数字传媒,个人主页也推波助澜,博客则自我转变成为一种艺术多媒体作品。人类身份的开放性和赛博空间的虚拟现实特质通过这种媒介获得了真正的表现。用鲍德里亚的术语来说,它们都是拟像(simulacra),是没有原作的拷贝。在互联网的虚拟世界中,人们可以(按照自己的想象程度)“变成任何你想充当的人”,易言之,“网上没人知道你是条狗!”这一点尤其是在网络在线聊天系统(IRC)和多用户网络游戏(MUDs)中得以表现出来,人们可以随心所欲地扮演不同的性别、年龄或种族的角色,进行虚拟主体或网络身份的实践。鲍德里亚的拟像观认为当今时代的标志是没有本原或没有现实的现实模式:超现实。图像从根本意义上说具有可变性,这改变了传统的历史意识。往昔的图像并不是绝对固定不变的,而是像奥维尔著名的政治寓意小说《1984年》中被极权主义政党根据现实需要而不断地改写的历史一样,开放性地走向永恒的解构与重构。现代性给这个世界举起了一面镜子,把世界变成图像。

后现代性把这面镜子变成了一个万花筒,从而生成无穷数量的世界图式。

共同构成虚拟现实体验的三种因素,已经深刻地影响到我们在物理空间与赛博空间的社会文化生活。第一个因素是在电脑生成的数据中的沉迷(immersion),它引发了网络成瘾症。第二个因素是在电脑计算的虚拟现实中的穿梭航行(navigation),它让我们享用超现实的赛博空间。虚拟现实的第三个因素,就是它让用户与虚拟环境进行互动(interact)。虚拟世界的范例是虚拟现实系统,它让用户完全沉浸在一个非真实的世界里,并且给他提供一种遨游天下以及互动的机遇。鲍德里亚认为,在后现代文化中,符号系统在某种程度上已经不再指向现实,他的论点阐明了赛博空间的虚拟性。作为虚拟现实的开创者之一的雅隆·拉尼尔也抓住了问题的要害,他把虚拟现实称为一种后符号传播模式(a postsymbolic mode of communication)。

电子传媒、虚拟现实与赛博空间是文化数字化时代的标志,它们带来了文学艺术的重大转型与理论空间的拓展,并且把新型的数字艺术(digital arts)和数字美学(digital aesthetics)的问题摆上了文艺美学的议程。在当代学术领域中,电子文化传媒的研究与后现代学术思潮的“空间”转向,蕴含着哲学思维范式的嬗变与文艺学美学理论焦点的转移。文化数字化的多媒体性、超链接性、互动性和虚拟性导致赛博空间呈现出多维互动且虚实交叠的“混杂”特征,它引发点击经济的内爆、消弭虚拟与真实的界限,解构传统哲学与美学的等级制二元论思维模式,给当代文艺学美学理论提出了新的课题与思想挑战,为其理论空间的建构与拓展提供了丰富的可能性。德·穆尔教授的代表性学术著作《赛博空间的奥德赛》在中国的面世,无疑为我们提供了重要的哲学虚拟本体论与人类学的思想资源,能够促发我们进行更为深入的学术思考和理论构建。

麦永雄

2007年1月于桂林