

浙江省哲学社会科学规划课题成果

传媒、计算机、实在性

——真实性表象和新传媒

● [德] 西皮尔·克莱默尔 编著 ● 孙和平 译

Chuanmei

Jisuanji

Shizaixing

中国社会科学出版社

传媒、计算机、实在性

——真实性表象和新传媒

Chuanmei

Jisuanji

Shizaixing

ISBN 978-7-5004-7233-9



9 787500 472339 >

定价：25.00 元

浙江省哲学社会科学规划课题成果

传媒、计算机、实在性

——真实性表象和新传媒

● [德] 西皮尔·克莱默尔 编著 ● 孙和平 译

Chuanmei

Jisuanji

Shizaixing

中国社会科学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

传媒、计算机、实在性 / [德] 克莱默尔编著;
孙和平译. —北京: 中国社会科学出版社, 2008. 11
ISBN 978 - 7 - 5004 - 7233 - 9

I. 传… II. ①克…②孙… III. 传播媒介 - 研究
IV. G206. 2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 147194 号

图字: 01—2008 - 4989 号

出版策划 任 明
特邀编辑 校 树
责任校对 李 莉
封面设计 弓禾碧
技术设计 李 建

出版发行 **中国社会科学出版社**

社 址 北京鼓楼西大街甲 158 号 邮 编 100720

电 话 010 - 84029450 (邮购)

网 址 <http://www.csspw.cn>

经 销 新华书店

印 刷 北京奥隆印刷厂 装 订 广增装订厂

版 次 2008 年 11 月第 1 版 印 次 2008 年 11 月第 1 次印刷

开 本 880 × 1230 1/32

印 张 8.375 插 页 2

字 数 225

定 价 25.00 元

凡购买中国社会科学出版社图书, 如有质量问题请与本社发行部联系调换
版权所有 侵权必究

目 录

西皮尔·克莱默尔:传媒、计算机和实在性之间有何关系?	
——本书导论	(1)
一、主题	(1)
二、关于本书的论文	(6)
参考文献	(12)

I. 什么是传媒?

马丁·布克哈特:在电磁流中:作者和电磁书写	(18)
参考文献	(44)
西格弗里德·J. 施密特:传媒:传播与认识的结合	(46)
参考文献	(60)
西皮尔·克莱默尔:作为轨迹和作为装置的传媒	(64)
参考文献	(81)

II. 作为传媒的计算机

艾伯哈德·莱默特:头脑和思维机器	(88)
参考文献	(107)
弗里德里希·基特勒:硬件,一个未知的本质	(111)
参考文献	(124)
佛罗里安·罗泽:第二个和第三个身体,或者:成为一只 蝙蝠或住在另一个行星上会是什么情景?	
——一篇随笔	(125)

III. 我们对真实性理解的变化

沃尔夫冈·韦尔施：“真实”

——意义的范围、类型、真实性和虚拟性 (142)

一、“真实性”和“真实”的意义变化范围 (147)

二、真实性理解的模型 (157)

三、真实性和虚拟性 (173)

参考文献 (182)

本哈德·瓦尔登凡尔斯：真实性实验 (185)

参考文献 (212)

马丁·塞尔：实在的传媒和传媒的实在 (215)

参考文献 (237)

伊蕾娜·爱斯波西托：虚构和虚拟性 (238)

参考文献 (260)

译后记 (265)

西皮尔·克莱默尔：传媒、计算机和 实在性之间有何关系？

——本书导论

一、主题

我们出版的这本集子围绕三个问题：什么是传媒？把计算机理解为传媒是什么意思？在与数字传媒所导致的虚拟化的关系中，我们的真实性表象是否发生了变化？这些主题涵盖了相当广泛的领域。那么是否存在这样一种视角，它能够说明，这些问题之间确实存在一个相互联系的领域？

在这本集子中，作者们思考的共同交汇点是我们时代的技术，是被理解为传媒的计算机。然而这样一种看待技术的视角绝不是理所当然的。人们对于人工智能的争论热情已经明显退却了，但它让我们想起延续了几十年的那种理想，这种理想一直伴随着计算机的发展，我们也用这种理想来说明计算机的发展，并遵循着一种人类学技术模式的轨道。其要点在于，我们在一种假定出来的关于加强和替代人类感觉、人类活动和人类思维器官的视阈中，来理解技术器具的意义。^① 在这样一种视角中，计算机过去是、将来仍然不过是人的脑力工作的工具，是精神工艺学（Geistestechnologie）。^② 然而，这种按照人类行为方式的提升来理解的技术包含着一个辩证法，这就是它把本来十分理性的工具术语，过于轻松地转化为一个

① 关于人们一直关注这一技术模式的人类学模拟特性，见多伦（Tholen），1994。

② 还可参见论文：克莱默尔（Kraemer），1993。

强调替代或者剥夺的说法：这样一来，计算机就从一个可计算的程序工具突变为一种思维机器，它一下子从通信的模式构造完全变成了大脑模拟器。甚至人们那种对于装上了人工智能翅膀的精神最终可以从人类肉体的尘世纠缠中解放出来的“期望”也变得十分强烈。^① 在一种特定的逻辑中，这种关于不断变得自动的精神机器的看法，总是试图去发现人类和计算机之间的本质界线——当然这样做的代价就是，在每一次信息技术的改进中，都必须重新衡量和修正这个界限。^②

自 90 年代初以来，在对于计算机的解读中，一种视角的转换为计算机开辟了道路：^③ 计算机不再总是被当作增强智能的器具才令人感兴趣，而是更多地被解释为交往的传媒。^④ 这种新的理解也反映出计算机技术自身的变化。对这一变化具有影响的不只是计算机之间的电子网络，而且主要是通过数字化而引发的通信技术与计算机音像装置的一体化。^⑤ 在我们这本集子中，当讲到“新传媒”时，总是指这种模拟文本—图像—声音传媒的网络化的计算机。但是，把计算机解读为传媒是什么意思呢？

(a) 文献传媒与数字化：尽管德里达对“粗陋的书写概念”(vulgaeren Schriftbegriff)^⑥ 进行了持续的批评，但语音文字学文化圈子里所具有的习惯信念，还是首先占据了人文和语言科学关于口头性和书写性的讨论。这种信念把书写理解为一种对口头语言进行

① 莫拉维克 (Moravec), 1993。

② 德雷福斯 (Dreyfus), 1972; H. L. 德雷福斯、S. E. 德雷福斯, 1987。

③ 当然在 60 代发展起来的皮特力 (Petri, 1962、1977) 的自动柜员机交往理论中就可以看到重要的开端。另外如谢尔豪威 (Schelhowe), 1996, 第 126 页及以下。

④ 安德森 (Andersen), 1993; 博尔特 (Bolter), 1991; 考伊 (Coy), 1995; 博尔兹 (Bolz)、基特勒 (Kittler)、多伦 (Tholen), 1994; 爱斯波西托 (Esposito), 1993; 劳尔 (Laurel), 1991a; 劳尔 (Laurel), 1991b; 谢尔豪威 (Schelhowe), 1996。

⑤ 如马丁·塞尔 (Martin Seel) 在本集子中谈到了“一体化计算机”。

⑥ 德里达 (Derrida), 1967。

的约定的文字转录。^①然而借助于二进制制形成了这样一种书写类型,这种类型——从数学和逻辑书写的传统看——不再无条件地服从对书写的理解,在这种理解中书写仅仅是口头语言的派生物。^②另外,与货币作为经济上的一般媒介相类似,^③二进制制编码也变成了符号学上的“一般货币”,在它的“价值”中可以传递任何其他符号系统。因此,正如从语音书写引入的语言和书写的交互作用对于西方“精神”的标记特别富有成果和富有启发那样,类似于传媒,数字化或许也会显示出图像和书写之间具有变革性的交互关系。

(b) 技术传媒与虚拟化 (Virtualisierung): 尽管传统的通信技术传媒和声像传媒将人们的感知、通信和传播与人们在事件场所的必然的亲身在场性分离开来,然而这样做的代价是放弃对这些事件进行干预的可能性——只有电话在这里是一个值得注意的例外。这些与技术传媒的历史相联系而形成的、对于不在场的空间和时间^④的象征性拥有,如今获得了一个新的选择机会:人们可以用文本、图像和声音进行交互作用。而这些文本、图像和声音的数据以前只是被储存、传递和处理的东西。术语“虚拟化”所指的正是这样一种用象征性结构进行直接交互作用的可能性。^⑤目前,虚拟化主要在两种形态中发挥作用:作为“超文本”^⑥和作为所谓的“虚拟实在”的形态。^⑦“超文本”消解了直线式的文本流,而进入了一个文本网络,文本单元之间相互指引,因此读者借助于所提供的链

① 另外还有:克莱默尔 (Kraemer), 1996。

② 费雪 (Fischer), 1997。

③ 维弗 (Vief), 1991。

④ 格鲁斯克劳斯 (Grossklaus), 1994。

⑤ 爱斯波西托 (Esposito), 1995a; 库维 (Queau), 1995。

⑥ 波尔特 (Bolter), 1997; 里格 (Rieger), 1994; 桑德伯德 (Sandbothe), 1997; 温格特 (Wingert), 1996。

⑦ 明克 (Muenker), 1997; 莱因戈尔德 (Rheingold), 1991; 斯拉特 (Slater)、乌索 (Usoh), 1994。

接可以寻找自己的线路。“虚拟实在”建立在“沉浸”（Immersion）技术基础之上，在沉浸中我们不仅观看图像，而且还能够进入图像空间，并且在没有（可感知的）延时的情况下对图像环境发生影响。尽管已经存在过这一技术的文献的和图像的早期形式，例如，百科全书和脚注技术的形态，以及像全景图像或者立体复制^①那样的从平面图像到图像空间的过渡形态；但是可以预计，正像“阅读”和“观察”概念那样，“文本”和“图像”概念也将随着“虚拟实在”技术而发生改变。

（c）大众传媒和交互主动性：大众传媒的作用问题，以及公众传播和私人传播的关系问题，^②为远程交互行为的可能性开启了一个新的视角。这关系到这样一个期望，就是那种与传统大众传媒相结合的单向结构的传播，能够转“回”到相互的，即双向的传播关系中来。^③有人认为读者和观众应该能够成为参与者，他们通过自己的决定能够使传媒在个体化中变得可通达（Zugaengliche），也就是能够生产出他自己的报纸和电影。然而这种观点没有认识到，大众传媒的作用^④正在于，通过对全体传送一样的某个信息，就是要在一个原子化的社会里形成一个能够相互联结的传播视阈，以及促使一个集体记忆的形成。^⑤而这里我们思考的问题正在于，被理解为个体之间双向的交互关系，就像口头对话的交互行为那样，究竟是否能够成为在电子网络中进行交互行为的范例。^⑥

因此，一旦我们在上述视角中把计算机当作一种传媒来看待，

① 这一关于虚拟实在的艺术史早期形式，我要感谢豪斯特·布莱德甘普（Horst Bredekamp）。

② 马莱希（Marech），1996；麦若维兹（Meyrowitz），1985。

③ 波尔曼（Bollmann），1995；麦克奎尔（McQuail），1992；罗泽（Roetzer），1995。

④ 对大众传媒个体化的批评见爱斯波西托，1995b；维纳（Wehner），1997。

⑤ 卢曼（Luhmann），1996。

⑥ 另外见克莱默尔（Kraemer），1997。

数字化、虚拟化和交互主动性就是我们需要研究的现象。强调上述视角的传媒概念,就超越了那种把传媒仅仅当作服务于传递信息的理解。因此,在读者面前的这本集子里,作者们正是通过这样一种富有内涵的传媒概念提出了一个“共同的命题”:传媒并不简单地传递信息,它发展了一种作用力,这种作用力决定了我们思维、感知、经验、记忆和交往的模式。

这样,我们就从传媒的“本质”问题扩展到我们与世界关系的传媒性问题。因为,我们如何思考、如何感知和如何交往,始终都对周围世界成为我们的世界的方式产生影响,也正是在这种方式中,那些对我们来说是真实的东西和那些被称作“真实性”东西的表象,才开始形成和确定下来。

如今存在一种通俗和广泛流行的观点,按照这种观点,虚拟化技术将我们的真实性概念稀释(verfluessigen)了,真实性概念也被弄得不稳定了。^①在这之后又出现许多声音,它们从新传媒对实在的消除作用与在激进建构主义圈子里形成的观点之间的同谋关系出发,认为实在仅仅是构造和解释而已。那种认为我们没有通向外部世界的直接通道的说法,几乎已经成了自新时代开端以来哲学反思的共识。^②但是,一旦我们认为真实性与模拟之间的区分、实在性与虚构之间的区分消失了,在失去真实性和实在性概念的同时,我们也就失去了“模拟”和“虚构”概念的意义。另外,即使“构造”和“解释”说明了我们的世界观和真实性概念的根本特点,它们也都是人类始终必须加以确证的行为,因而它们是不可能犯错误和失败的。因此这里就显示出“真理”概念的重要性,运用这一概念我们就能够承认,如果语言表达不具有真理性,那么语言的表达也是会失败的。因此,“实在性”和“真实性”也许就能作

① 鲍德里亚(Baudrillard),1978a;鲍德里亚,1978b;鲍德里亚,1987;博尔兹(Bolz),1992。

② 本书中的沃尔夫冈·韦尔施(Wolfgang Welsch)指出了这一点。

为这样一种概念来理解，它恰恰试图明确地表达出那些在我们的“制造”和“解释”中始终不拥有的或不可控制的东西。

不管对这些问题的回答如何，这本集子里的所有作者在讨论实在性问题的时候都倾向于不将“虚拟性”、“模拟性”和“实在性”混为一谈。正是在虚拟的计算机世界条件下，他们更多地对“真实”和“不真实”在建构上的可区别性赋予了理论和实践的重要性。

开头提出的问题是，是否存在这样一种视角，在其中本来不同的主题“传媒”、“计算机”和“实在性”可以用一个同质的，至少是相互联系的领域来表示。对这一问题的回答来自于“传媒性”（Medialitaet）概念。“传媒性”表明的是，我们与世界的关系以及我们所有的能动性和经验都由“区别可能性”（Unterscheidungsmoeglichkeiten）所具有的开拓世界——而不仅是构造世界——的功能所确定，而“区别可能性”则是由传媒开启的；同时，“区别可能性”也被传媒赋予的限制所确定。根据新传媒的观点这究竟意味着什么，这本集子里的作者将会探讨这个问题。

二、关于本书的论文

论文的顺序是按照三个标题的主题安排的。但这种区分不是绝对的，因为作者们的思考大多数也触及属于其他“部分”的问题。

1. 什么是传媒

在讨论传媒现象和概念的论文中，一直以来作为“传递”、“中介”或者作为“间接性”的传媒概念构成了作者思考的出发点。

马丁·布克哈特接受了传统的传递概念，但却促使了一个双重的意义转移：一个在早期修道院里发生的电流试验表明，600名在电流中同时抽动的修士们的情景，说明电能够克服空间上的距离，

而又并不需要时间——至少对人的感觉而言是这样。在电子信息流时代，“传递”并不意味着单纯的运送，它在原初的意义上更多地意味着对空间的“消除—距离”（Ent-fernung），因此它同时也就变成了虚拟空间的诞生。另一方面，马丁·布克哈特还提到了精神分析学在投射意义上的“传递”，这就是在传媒交往中人们不再投射一个父亲形象（Vaterfigur），在传媒的物质性中有效的是超个人的作用力，这一力量能够干预它所服务的对象。标题“在电磁流中”变成了一种隐喻（在希腊语中“比喻 *metaphora*”就是传递的意思），它隐喻了在传媒中对工具性维度的超越。这是什么意思，马丁·布克哈特以作者与电磁书写的关系对此进行了说明。

西格弗里德·J. 施密特的观点也与人们熟悉的把传媒当作“间接性”和“中介”的观念相连。但与马丁·布克哈特不同的是，对于传媒事件他没有采用精神分析的角度，而是采用了社会结构主义的角度。对于西格弗里德·J. 施密特来说——同样对尼科拉·卢曼来说——认识和传播在范畴上是可分的，因此也是独立的；但是传媒却保证了这两个领域之间长期的结构上的耦合。这一耦合不能理解为直接的连接，而应该理解为文化的作用。文化的象征秩序不仅调整和联系个人的认识，而且也调整和联系社会的交往。正是传媒才使得文化程度自身的联系力量和调整模式得以实现，而且也使得认识和传播变得可支配，尤其在实际操作中两者都是依赖传媒的。正是在传播、认识、文化和传媒维度之间的循环，才产生出西格弗里德·J. 施密特所说的“实在”的对象。

西皮尔·克莱默尔是从与概念“符号”和“技术器具”的区别来勾勒传媒概念的轮廓的。与任意的、其意义建立在约定基础上的符号相区别，传媒的作用就像无意中选择的轨迹（Spur）：因此，传媒这种前谓语的、能够生产意义的作用主要就体现在符号使用者的“背面”。传媒与工具和机器不同，工具和机器是我们用来提升劳动效率的器具，而技术的传媒却是一种我们用来生产人工世

界的装置，它开启了我们的新的经验和实践的方式，而没有这个装置这个世界对我们来说是不可通达的。这意味着什么，文章将用电子网络的传播为例对此进行探讨。其主题是，在远距离传播中形成了一种交往的模式，这种模式偏离了我们所习惯的口头或书面的传播状况，也偏离了我们在语言行为理论和交往理论概念中的哲学反思。

马丁·塞尔在这本书中的位置也属于实在问题的作者，但是他也触及传媒的概念。在与“传媒性”概念的关系中，他发展了一个在传媒论争中尚未明白地表述出来的思想：“没有传媒就没有意向性。”任何地方，只要我们在某种关系中进入那些由感知、经验、思考或者表象给予的东西，都是传媒，只有传媒才开启了这些被给予物。传媒依靠其特性和“区别可能性”来提供这些被给予物。对我们而言，只有借助传媒，所有的区别才是可经验和可确定的。这种把传媒解释为形式构造的空间范围的观点，在其中每一种形式又能够重新被看作传媒，这是在扩展的意义上对尼科拉·卢曼传媒概念的继承。

2. 作为传媒的计算机

鉴于以计算机实现的无限信息生产，艾伯哈德·莱默特的研究考察的是我们知识特性的改变。他思考的初衷，也正是那些具有解释学观点的人文科学家潜在的担忧的东西，即认为如果计算机代替头脑，甚至代替精神，就偏离了那样一种相互配合的景象，即生活智慧的判断能力懂得利用计算机来服务于人们信息上所需的帮助。文章洞察到人类知识的获取形式是与物质相关联的，并且这成为以下认识论的出发点，这就使我们的认识不能边缘化技术，而只能伴随着技术以及调节技术。根据这一认识论，哲学智慧在支配“技术智慧”（Technosophie）的智慧中找到了自己的补充。值得欣慰的是，我们在人文和文化科学中已经有了准备，在利用计算机面前不会害怕认真地反思一下计算机。但艾伯哈德·莱默特提醒我们注

意，正是艺术，它早先就在文字上和图像上预示了如今某些在使用信息技术中变得十分流行的原理。

弗里德里希·基特勒在他的信息技术唯物论视阈中，与占主导地位的关于软件的一般观点展开了论争，在这些观点中软件都是压倒硬件的；同时他也讨论了与计算机相关的关于非物质化普遍倾向的假设。弗里德里希·基特勒认为，这种观点就是那种认为精神是物质的基础观念在当代的一个表现。针对这种观点，他的论证是要表明，硬件不是软件的单纯的工具，也不是由物理引起的一个与理想的数学的软件相对立的阴影（*Trübung*）。实际上，硬件是一个有着自身权力的结构，它为软件提供条件，同时也为软件设置了明确的界限。这首先就意味着，计算机处理的数据不仅是符号的数码化的文本，而且也是有着时间标志的偶然和混沌的“真实的”过程。在这里，由数字化引起的节奏化的、因而秘密地处理时间的必然性，导致了硬件对于计算的可能性所具有的决定作用：我们绝不能在明天的天气来到之前，在1936年就要求图林计算机对明天的天气作出一个预言。

佛罗里安·罗泽在文章中测量了通向身体虚拟化的道路。与传统的图像传媒不同，沉浸技术建立在身临其境的传媒基础上，在这种传媒中我们能够潜入到虚拟的世界中去，以致我们不仅带着我们的感官，而且还带着我们的身体。这种异质性，这种在本来的身体空间、在虚拟空间投射的身体和机器产生的“真实空间”之间的分裂，究竟意味着什么，佛罗里安·罗泽通过所描写的艺术家的传媒装备对此进行了探究。他的主题是，即使模拟也不能打开一个真正的内在的视角，在这个视角中能够显示出，成为“另一个”究竟会如何。但艺术家关于虚拟现象的项目，还是可能为人类身体究竟是什么这样的问题开辟一个新的理解路径。佛罗里安·罗泽预计，身体将越来越少地被看作实体，而将日益被看作世界和机器的连接点。

3. 我们对真实性理解的变化

收集在这部分里的论文的座右铭可以这样表述：较少的戏剧性——因此要更多概念的确定性。

沃尔夫冈·韦尔施的文章放在开头。这样做是有理由的，我们不想根据与新传媒相结合的虚拟化和模拟性，就自愿地接受了那些过早作出的动摇我们真实性概念的判断；沃尔夫冈·韦尔施不辞辛苦，对“真实”概念的意义维度进行了一番仔细“调查”，并在此基础上又制作了六种不同的“真实性”哲学模式。在如今流行的日常用语中以及在哲学上，对于“真实”的使用方式是非常多样的，但有一点是一贯的：“真实”是一个对比性建构（Kontrastbildung）术语，它只有同时将某物当作“非真实”、“想象”、“纯粹可能性”的范畴，才能获得自身的界限，也才能是有益的。沃尔夫冈·韦尔施论证道，如果把在概念上进行的必要对比，解释为本体论的界限，那是没有意义的。相反，我们的文化实践一直以来都依赖关于对二者区别的认识，事实上也依赖真实与虚构的相互作用以及双方的互相渗透。这对于我们的新传媒经验也是适用的。

本哈德·瓦尔登凡尔斯也认为，真实性不是某种存在的谓语，而是我们经验的一个蕴涵——至少对它是可标准化的而言。如今有这么一种实验，它对我们的这样一种经验的特有结构进行试验，这种经验把某种东西当作对我们来说是真实的东西。这种“真实性实验”——病理学的事件，包括艺术的和技术的实验都属于此类实验——消除了非正常的影响，并使我们在经验中对真实性表象的建构能力更清楚地显示出来。本哈德·瓦尔登凡尔斯思考的要点就在于，他把我们与新传媒的关系放到这种真实性实验的视阈中来考察。远距离在场（Telepraesenz）和虚拟化尽管使得身体的“这里”和“现在”的约束松动了，但却不能解除这一框架，因为仅仅在这一框架中，现象才表现为虚拟的；然而人们总是在不断重新深入思考这个界限，特别是其中预示了某种新的要求，这些要求不能简

单地被理解为器具性的力量。

马丁·塞尔想把哲学上的实在论与一种温和的构造论相调和，他想表明，传媒性与实在性的内部结合并不能证明，所有的真实性都因此是一种传媒构造。他引入了一个微妙的区别：传媒使那些对我们来说具有实在性的某物变成是可通达的，但是传媒并不构造实在性。“可通达”（Zugaenglich）在这里的意思是，传媒让所有我们意向所指的对象能够被给予。因此那种我们认为“实在”的意向对象，也可能在我们的感知、知识和行为实践中被认识或被误认。“传媒并不构造实在”在这里的意思是，真实性总是要比通过传媒而变得通达的东西要多；它是我们世界的对立面（Widerpart），也是传媒开拓世界的界限。通过“一体化计算机”所开启的在我们身体之外的感觉和交往空间，也正是受这个对立面持续产生的作用制约的。这就是说，假如真实和图像之间的区别真的消失，那么图像传媒自身也就消失了。

伊蕾娜·爱斯波希托是从历史的视角提出关于虚拟性（Virtualitaet）、虚构（Fiktion）和实在性的关系问题的。在她看来，近代以来虚构的自主化变成了一个阈现象（Schwellenphaenomen）。这种虚构的自主化产生了一个自给自足的虚构空间——一个中心视角，以及一个自给自足的虚构时间——小说，这就使虚构与实在性二者从根本上分离开来。通过一种优先化视角的产生，就不仅在虚构内部，而且对于“一个”真实的世界来说，都产生了一种均质化。如今，伊蕾娜·爱斯波希托将这种实在性概念中发生的变化与传播传媒的转变联系起来——最早的大众传媒就是书本，这种转变与人类记忆技术的转变相对应。这是一个从人脑储存模式向外在化档案的转变。这一观点是对卢曼的观察理论概念的系统化，它本来的要点在于，目前对于“虚拟化”的考察不应当像一般人认为的那样——仅仅与实在性概念联系起来，而且也要与记忆概念联系起来。对伊蕾娜·爱斯波希托而言，关键的现象是交互主动性，它表明档案式的记忆模式已经不再适应远距离传播了。

参考文献

- Andersen, P. B., B. Holmquist, J. Jensen (Hrsg.) (1993): *The Computer as Medium*, Cambridge: University Press.
- Baudrillard, J. (1978a): *Agonie des Realen*, Berlin: Merve.
- Baudrillard, J. (1978b): *Kool Killer*, Berlin: Merve.
- Baudrillard, J. (1987): *Requiem for the Media*, in: J. G. Hauhardt, 124—143.
- Bollmann, St., (Hrsg.) (1995): *Kursbuch neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*, Mannheim: BI Verlag.
- Bolter, J. (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, H. J. Hillsdale: Lawrence Earlbaum.
- Bolter, J. (1997): *Das Internet in der Geschichte der Technologien des Schreibens*, in: S. Muenker, A. Roesler, 37—55.
- Bolz, N. (1992): *Die Welt als Chaos und Simulation*, Muenchen: Raben.
- Bolz, N., F. Kittler, G. Ch. Tholen (Hrsg.) (1994): *Computer als Medium*, Muenchen: Fink.
- Derrida, J. (1967): *De la grammatologie*, Paris: Les Editions de Minuit (dtsch.: Frankfurt a. M.: Suhrkamp).
- Coy, W. (1994): *Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer*, in: Bolz/Kittler/Tholen, 19—31.
- Coy, W. (1995): *Automat-Werkzeug-Medium*, Informatik Spektrum, H. I. Februar 31—38.
- Dreyfus, H. L. (1972): *What Computers Can't Do: A Critique of Artificial Reason*, New York: Harper Row (dtsch. Koenigsstein: Athenaeum 1985).
- Dreyfus, H. L., S. E. Dreyfus (1987): *Kuenstliche Intelligenz. Von den Grenzen der Denkmaschine und dem Wert der Intuition*, Reinbek b. Hmbg.: Rowohlt (engl.: New York: Free Press 1986).
- Esposito, E. (1993): *Der Computer als Medium und Maschine*, Zeitschrift fuer Soziologie, H. 4, 338—354.

- Esposito, E. (1995a): *Illusion und Virtualitaet; Kommunikative Veraenderung der Fiktion*, in: W. Rammert, 187—217.
- Esposito, E. (1995b): *Interaktion, Interaktivitaet und die Personalisierung der Massenmedien*, Soziale Systeme, 2, 225—259.
- Fischer, M. (1997): *Schrift als Notation*, in: Koch/Kraemer, 83—104.
- Grossklaus, G. (1994) *Medien-Zeit*, in: M. Sandbothe, W. Zimmerli (Hrsg.): *Zeit-Medien-Wahrnehmung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 36—59.
- Hauhardt, J. G. (Hrsg.) (1987): *Video Culture. A critical Investigation*. Rochester: Visual Studies Workshop Press.
- Iglhaut, S., F. Roetzer, E. Schweger, E. (Hrsg.) (1995): *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realitaet*, Ostfildern: Cantz.
- Jaeger, L., B. Switalla (1994): *Germanistik in der Mediengesellschaft*. Muenchen: Fink.
- Kraemer, S. (Hrsg.) (1993): *Geist, Gehirn, Kuenstliche Intelligenz. Zeitgenoessische Modelle des Denkens*, Berlin/New York: de Gruyter.
- Kraemer, S. (1996): *Sprache und Schrift oder: Ist Schrift verschriftete Sprache?*, Zeitschrift fuer Sprachwissenschaft, Bd. 5, H. 2, 92—112.
- Kraemer, S. (1997): *Vom Mythos, <Kuenstliche Intelligenz> zum Mythos <Kuenstliche Kommunikation> oder: Ist eine nicht-antropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktionen moeglich?*, in: Muenker, S., Roesler, A., S. 83—107.
- Laurel, B. (1991a): *Computers as Theatre*, Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Laurel, B., (Hrsg.) (1991b): *The Art of Human-Computer-Interface Design*, Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Luhmann, N. (1996): *Die Realitaet der Massenmedien*, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Maresch, R. (Hrsg.) (1996): *Medien und Oeffentlichkeit. Positionierungen Symptome Simulationsbrueche*, Muenchen: Boer.
- Matejovski, D., F. Kittler (Hrsg.) (1996): *Literatur im Informationszeitalter*, Frankfurt/New York: Campus.
- McQuail, D. (1992): *Media Performance: Mass Communication and the Public Interest*, London: Sage.
- Meyrowitz, J. (1985): *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on*

Social Behavior, New York/Oxford: University Press.

Moravec, H. (1993): *Geist ohne Koerper*, in: G. Kaiser, D. Matejovski, J. Fedrowitz (Hrsg.) (1993): *Kultur und Technik im 20. Jahrhundert*, Frankfurt a. M./New York: Campus, 81—90.

Muenker, S. (1997): *Was heisst eigentlich: "virtuelle Realitaet"? Eine philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdoppelung der Welt*, in: S. Muenker, A. Roesler, 108—130.

Muenker, S., A. Roesler (Hrsg.) (1997): *Mythos Internet*, Frankfurt a. M. Suhrkamp.

Petri. C. A. (1962): *Kommunikation mit Automaten*, Dissertation Darmstadt.

Petri. C. A.: *Modelling as a Communication Discipline*, in: G. Beilner (Hrsg.) *Measuring, Modelling and Evaluating Computer Systems*, Amsterdam: North Holland, 435—449.

Queau, Ph. (1995): *Die virtuelle Simulation: Illusion oder Allusion? Fuer eine Phaenomenologie des Virtuellen*, in: S. Iglhaut, F. Roetzer, E. Schweger, 61—70.

Rammer, W. (Hrsg.) (1995): *Soziologie und Kuenstliche Intelligenz. Prudunkte und Probleme einer Hochtechnologie*, Frankfurt a. M./New York: Campus.

Rheingold, H. (1991): *Virtuelle Realitaeten*, Reinbek b. Hmbg.: Rowohlt (engl.: New York 1991).

Rieger, B. (1994): *Vom Text zum Hypertext. Zum Wandel philologischer Wissensrepraesentation*, in: L. Jaeger, B. Switalla, 373—403.

Roetzer, F. (Hrsg.) 1991: *Digitaler Schein, Aesthetik der elektronischen Medien*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Roetzer, F. (1995): *Interaktion-das Ende herkoemmlicher Massenmedien*, in: Böllmann, 57—78.

Sandbothe, M. (1997): *Interaktivitaet-Hypertextualitaet-Transversalitaet. Eine medienphilosophische Analyse des Internet*, in: S. Muenker, A. Roesler, 56—82.

Schelhowe, H. (1996): *Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers*, Frankfurt a. M./New York: Campus.

Slater, M., M. Usoh (1993): *Presence in Immersive Virtual Environments*, in: *Presence: Teloperators and Virtual Environments*, Bd. 3, Nr. 2, MIT: Cam-

bridge/Mass. , 130—144.

Tholen, G. Ch. (1994): *Platzverweis. Unmoegliche Zwischenspiele von Menschen und Maschine*, in: Bolz/Kittler/Tholen (Hrsg.), 11—138.

Vief, B. (1991): *Digitales Geld*, in: F. Roetzer, 117—146.

Warnke, M. , W. Coy, G. Ch. Tholen (Hrsg.) (1997): *Hyperkult: Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*, Basel: Stroemfeld.

Wehner, J. (1997): *Interaktive Medien-Ende der Massenkommunikation?*, *Zeitschrift fuer Soziologie*, Jg. 26, H. 2, 96—114.

Wingert, B. (1996): *Kann man Hypertexte lesen?*, in: D. Matejovski, F. Kittler, 185—218.

I. 什么是传媒？

马丁·布克哈特：在电磁流中：作者和电磁书写

尊敬的女士们、先生们：

如果说，我的题目应当是有关作者和电磁书写的，那么看来是对的，你们始终面对着屏幕——这正是向着你们、也是对我的一个最后通牒式的现实（ultimativer Gegenwart）的日复一日的播放。^①我必须承认，与这些播放着的界面相比较，我越来越喜欢真实的人们的面孔。但这只是我私下的想象，丝毫不和客观事物相关。尽管被这些设备所包围，但我却不会无礼地对我的现实表达什么。因为这是我唯一的所有。而我出发的这个地方，就是我提问的出发点，也是我提问的目的。

就在这里出现了一个悖论。正如人们知道的那样，人们认识一个机器只是在它的非功能中，也就是说在它还没有或者不再起作用的地方。事实上我已经深深沉浸到这个流动的书写中了，以致从我这方面来说我已经完全“内在于书写”（INSCHRIFT）了。如果我环视我的周围，我可以肯定，并不是我一个人单独面对这个问题。也许你们现在对“内在于书写”这个概念感到困惑，正如在任何情况下总是说计算机也使你们感到困惑一样。你们在我对面可以坚持认为，你们首先在用手写东西，然后其次呢，你们不情愿地把自己看作一个书写怪人（Schrifttype）。

感谢上帝我们都已经文字化了——这样我们就可以作一个抽

^① 这篇文章是按照报告的形式行文，并根据对话和口语的方式记录的。在印刷时也保留了这一风格，因此读起来有种让人困惑的感觉。但不这样的话会损害作者的思路，这一思路是与口语的声音一道表达出来的。而且不这样还会遮盖文章的原始性。另外，保留口语性还与报告的思想是相适应的，这一思想涉及对传统书写概念的消解。

样调查。请你们写一个大写的 A。然后你们请教随便一位符号理论家，这个符号自身具有什么意义，那么他会肯定地对你们说，这个书写符号代表语音文字 A——然而他会说这个关系自身是完全任意的。你们可以在他面前把 X 当作 U 来表示，但如果你们告知他规则的改变，他会很满意的。但是现在的情况却是，书写符号 A（就像所有其他拼音文字那样）有着一个明白无误的意义，但更好的说法是，它“有过”一个明白无误的意义，因为这个意义已经或多或少被遗忘了。这是非常奇特的，它远远超过文字的字体本身所启示出来的被遗忘的意义层面。我们只需让自己倒立过来，或者把大写的 A 倒过来，文字自己就会给我们有所启示。如果你加上那么几个笔画，然后你就看到了它，不是吗？两个小小的角，眼睛，这个横的笔画呢：是一个轭，人们用它来枷住牲口的角。Aleph，它在希伯来语中的意思就是公牛（这也是在语音书写中的意思，至少是在公元前 2000 年整个小亚细亚书面文化中的含义）。^①

如果我们认为那位符号理论家的说法是错的，那么我们就有了我称之为文字上的“内在于书写”的东西了。因为关于符号的任意性说法只能是这样的意思，即文字的具体含义已经丧失了，符号在这里只能被嵌入文字的打字盘里，表现出纯粹的、只是指向自身的符号。如果说文字始终是前提，那么符号的任意性理论就表达了这样一种典型的文字“内在于书写”情形，它正像亚里士多德逻辑学的同一律说的那样，即它不再说“我是我所是的那个人”，而是说 $A = A$ ——这是一种在中国书写文化里毫无意义的命题。这是最值得注意的。我们的同一性概念形成于我们所使用的书写。如果嵌入打字盘的符号外形具有这样的抽象性，看上去就像某个天体比如一颗彗星从天上掉下来那样，那么我们就面临着一个真正值得注

^① 参阅阿尔弗莱德·卡里尔（Alfred Kallir），伦敦，1961——这个最细致和最令人激动的研究是我在面对这个难题时才知晓的。

意的排挤功能（Verdraengungsleistung）。如果我是一个精神分析学家，那么我就会把潜意识概念准确地用在这个地方。^① 不管怎么说，没有比文字符号的任意性说法更没有意义的命题了，还不如说，在符号后面隐藏着朝向符号的意志，一个朝向纯粹的、无身体的物自体的意志，或者如人们可以说的那样：朝向形而上学的意志。

这样我就可以进入第二点，即这样一个事实，人们已经可以把文字称为机器了。既然我们生活在软件时代，也就是说，生活在非物质的机器里面，那么我就想，你们若把纯粹想象的循环当作机器来理解，也不会有任何问题。机器，或者说机械（mechane）——在原初的意义上就意味着对自然的欺骗。对于自然的欺骗有两个方面。如果你们写了 A，那么很清楚，人们肯定就会断定，希腊人减去了公牛的躯体，但这只意味着他们抵抗自然力得到的一个贡品。然而这只有将这一符号引入到文字中才是可能的——而这一文字打字盘却呈现出一个象征的循环，它将所有一切，包括人们还没有想到的事物都象征化了。从新逻辑主义的能力而言，你们就有了关于第一上帝的可收获性想象（Fruchtbarkeitsphantasma erster Guete）——如果人们在这里产生第二自然的想法，也就是想到头脑的诞生，那就毫不奇怪了。这意味着，可收获性想象过渡到了文字的象征循环。人们从自然力量中获取的牺牲品，从此就算在符号的账上了。

很有意思的是，人们在希罗多德（Herodot）那里也可以读到上述冲突，从中我们也可以追溯逻辑一词的含义。希罗多德描述的埃及的公牛贡品如下：

^① 这正是拉康思想的传染性所造成的。特别可参阅论文“潜意识中文字的排挤性或自弗洛伊德以来的理性”（Das Draengen des Buchstabens im Unbewussten oder Die Vernunft seit Freud）。在这篇文章中活版印刷文字观点最清楚地凸现出来。[拉康]，1957，第15—19页。

如果他们（埃及人）在牛身上发现哪怕唯一一根黑色毛发，他们也会认为这是不纯的。这种检查是神父下的命令，公牛被竖立起来或者背脊朝地仰天躺着，检查人拉出牛的舌头察看是否不具有特定的标记（……）。他还察看牛尾巴的毛发，看它是否是自然生长的。如果牲畜没有这一切，他就用巴比罗斯（Byblos）做上记号，将巴比罗斯绑在牛角上，然后用印土敷在上面打上一个环。然后再把牛牵走。如果有人将没有标记的牛用作贡品，那么对他的惩罚将是死亡。[希罗多德，《历史学》（第二卷），第38页。]

这种死刑威胁是值得注意的。正如用作贡品的公牛被当作某种符号体看待那样，用印土和巴比罗斯来给牛做记号——这是那些来自巴比罗斯城的帕比若斯（Papyrus^①），它也存在于《圣经》中，并且从此以后存在于每一个有爱书癖的主教那里。符号体应当从自然中脱离出来，这就是这类苛刻的检查的含义——它应该成为纯粹的符号。恰好这一点就是符号阿尔法（Alpha）所兑换的东西，也许这也是能够直接解释民俗学视点的事实，而希罗多德就是用这种观点来看待贡品的。但在人们引入文字以后的四五百年，符号体就变得那么苍白，以至于在文字化了的希罗多德与他所称的野蛮人之间，就被一个不可逾越的鸿沟统治了——当然这个鸿沟却并不能阻止希罗多德将这个世界变成是逻辑地通达的。

因此，文字不仅意味着人们生产出了公牛贡品，而且首先意味着消除了对自然力量的恐惧，它也标示出了人类第一上帝的符号学缝隙。人们可以说，正是有了文字，希腊人才将文字盘这个抽象的符号机器设置到世界中去。这个符号机器的本质特征是这样一种情况，它——与传统的书写形式相对立——能够把所有人类想到的语言和书写系统吞并掉，并能够把一个新的、抽象的东西设定到世界

① 这是一种古代用非洲原产的某种灌木茎髓制成的呈叶状或圆形的书写材料。——译者注

中去，这个世界也就不再需要物理的物质化了。这个机器是非常贪吃的，正如反过来，它的产出也非常高。它不仅能够吞掉公牛的身体，而且它还生产出了形而上学类型的构造，即公牛原理，也就是自然哲学。这个思想要追溯到加拿大哲学家哈罗德·伊尼斯 (Harold Innis)，他的思想首先在他的学生马歇尔·麦克卢汉 (Marshall McLuhan) 那里继承下来。伊尼斯反思过文字与希腊自然哲学之间的关系——这就是说，文字是把“自然”当作总体进行反思的可能性条件。^①

换一个说法，物、存在、自然自身——所有这些都是文字的“内在于书写”。如果我们习惯于谈论“自然”、“存在”、“物”，只是因为我们用 ABC 披上了一层人工的皮肤，或者换个时髦的说法：套上了一件数字外套。

请你们原谅我这个很长的，同时也是完全压缩了的前言。因为今天我谈的不是文字，而是我称之为电磁书写的东西。从这个背景出发，我稍稍回顾一下文字首先有一个作用，就是意识到我们必须在此基础上进行想象的维度。我之所以联系到文字的机器性质，这只是因为我把那种以为只有计算机才能把书写推入技术时代的思想，看作是典型的现实夸张 (Gegenwartsueberschaetzung)。反其道而行之倒是正确的，因为正是书写才产生了机器——并且这只是一个发展，它源远流长，它起源于我们的文化历史中。

对于第二点我想联系这样一个主题，就是书写造成了优先化了的认同机器 (Identitaetsmaschine)，并且就我们是内在于书写并且是注册了的而言，我们关于上帝的概念和关于世界的概念，首先是关于我们自己的概念，是建立在如下基础上的——但正如哲学史告诉我们的那样，这个基础并没有防止我们对于我们内在于其中的书写变得完全不理解。相反，表现出来的几乎是，这里被某种盲点统治了。

^① 伊尼斯 (Innis), 1950, 第 67 页及以下。

根据这个理由，尽管我是从当今出发和为了当今而思考的，我还是想把你们的目光从所有计算机屏幕移开——并且把我限制在一个唯一的场景，这个场景对我而言就像一个开端，或者换一种更好的说法是，像一个新的书写文化的新东西。

让我们回到18世纪，更准确地说是1746年。这是一个敏感的时期。那里有一个又大又宽广的地方——在我的想象中，那里看上去就像那种平坦绿色的士兵的墓地，就像人们在诺曼底看到的那样，只是没有十字架。那里站着一位阿贝·诺勒（Abbe Nollet）修道院的院长，指挥着600多名卡尔特会修道士围成一个圆圈。这个圆圈非常大，直径有好几百米，但修道士们相互之间还能够看见。每一个修道士找到了自己的位置后，就默默地，像他们教规要求的那样，开始一个接一个用铁丝连接起来。当这些都完成后，修道院长就去触摸一个容器——它的里外都用锡箔包着，注满着水。一根看上去像自制天线似的短铁丝被放进容器里面。就在这一瞬间，在修道院长接触容器的那一刻，奇怪的事情发生了，就像时间裂缝（Zeitriß）这一名称说的那样：600名修道士开始同时抽动起来。

这一行为并不表现什么奇特的仪式，它只是表现了一个高度科学化的试验安排，并且在电被发明的早期，即在人们成功地在电容器里储存更大的电荷量的时候。这个新奇的、对那个时代来说完全是前所未闻的力量，在此之前不久就已经在阿贝·诺勒修道院被证明了：在耶稣王的注视下180名士兵围成一个圈，手拉着手，然后士兵们就在其装置的唯一一次放电中被炸飞了。在修道士们的理解中，这种试验所涉及的是这样一个问题，即要揭示这种奇特的物质在空间里的运动究竟有多快——在那个时候，当电还是当作一种完全偶然的物质被描述时（那时人们推测，就连哲学家康德也如此推测，猫自身是否带有一种特别的动物电），这个问题完全是需要启蒙的。而启蒙来了，来得如此之快，以致将一切传统的解释模式都搞乱了。因为电是如此之快，以致人们用肉眼是无法感知的，因此不再有什么时间之流。

在形成中 (In-formation)^①。这是一个历史，在下面我将限制在这个范围里，一直到一个小小的学术上的插曲而结束。这出于一个简单的理由，即我们有证据表明，这个历史是与人们所谓的认识论领域相关的——也许你们会承认，这与科学史上一个令人感兴趣的试验有关。但你们也可能会有疑问，那就是我们是否真的能遇到书写现象。可能会有这样的质疑：这里哪有什么确切的书写？哪有这种与书写相类似的东西？这个问题是完全合理的——就像我马上要思考的那样，这个问题从根本上关系到一个现代信息概念。如果你们在申农 (Shannon) 那里读到信息的定义，那么你们就会获得一个与信息的发送者、频道和信息接受者相联系的定义，就像人们对于运载所说的那样，它在发送时数码化了，然后又必须在接受时解码。换一种说法，当它把信息概念当作某种范畴 (Untergoesse) ——当作数码化和解码的装置——置入传输关系的程序描写中去的时候，这种信息概念就从传统的书写概念脱离出来了。因此信息是一种元书写——只有当某物被传递的时候，信息才存在。不论是图像还是象形文字，也不论是约翰的预言文本还是程序，硬盘都会忠实地 (in den Stand der Jungfraulichkeit) 将它们还原到统一层面进行传递——所有这些都是信息，一个关于比特和字节的总额。但这样一来所有的语言都处在同一个平面，这是最吸引人的东西。这是一个严格编织起来的思想，其编织的方式就像文字符号的任意性编码方式那样——只是这一思想还包括了语言和书写本身。

我的疑问正是在这里。因为，正如关于文字符号的任意性学说是形而上学要求的反面一样，在我看来，由申农为我们设立的信息概念也只是另一种最奇怪的、可以说是非理性的欲望的表面上理性的一面而已。如果人们把信息理解为生命活力的话，那么通向可收

^① “信息” (Information) 一词分开写 In-formation，就变成了“在形成中”或“在完成中”。作者借此要强调信息是如何形成的，即他下面所说的关于信息的信息。——译者注

获性符号的道路就不会太远。就像我对清除了公牛身体的符号问题感兴趣那样，这一清除工作使我能够从事一下自然哲学，深邃的信息概念的起源问题也使我感兴趣——正是信息概念使得我们那些进化论者胡扯了一通“自然程序”和“自动生产系统”云云。现在，如果不跟着申农跑，而是让历史从我的技术—修道士（Techno-Moennen）那里开始，那正是由于形成的方式方法是为信息奠基的方式——即关于信息的信息。

我要搞的不是什么形而上的理论。我仅仅对那么一种隐藏在我们通行的信息概念里的形而上感兴趣，追寻它的起源，一直追寻到它的原初要求能够被认识的地方。因此，如果我谈论的是想要把认识领域扩大到认识兴趣，那么这基本上还是一个物理的维度。因为那些由阿贝·诺勒修道院在这个意义上“形成”的修道士们事实上就是对原初的方式方法感兴趣，也就是实实在在对那两者之间——在铁丝和电池之间的方式感兴趣。如果说抽动的修道士们的景象有一个好处的话，那就是所有那些在申农那里用装置中不可理解的方式消除了的过程重新变得是可见的。例如，阿贝·诺勒修道院的试验给我们的启示就是，那些被中介出来的东西完全不是任意和独断的，它有着一种语义学，这是电的语义学。如果阿贝·诺勒修道院的道士们询问的正是这种语义学——如果这一事件与时间和空间的问题相联系——那么这里涉及的恰恰就是现代的先验性。但是，如果这一先验结构在我们的“信息”概念中被遗忘了，那么这里所说的就一定是根本的遗忘。

如果我之前说过，我要是一位精神分析学家的话，我就会将我的潜意识想象在这里继续下去。那么现在我再重复一遍我讲过的话。如果在申农那里信息概念只是作为纯粹技术的，或者说作为价值中性的传递关系被看待的话，如果——换成我们所说的“真实性”说法——新闻播音员的鬼魂播送了一个怪异世界的新闻，看上去就关系到了所谓信息的话，那么就有一个问题，即我们实际上与一种什么类型的“传递”有关？我现在想的是，从人文科学来

看，你们立刻就会从中听出“传递”这个词的两重含义。因为，既然这里大家都知道，父亲形象被传递到精神分析学家身上——你们也可以把它理解为第二秩序的投射（Projektion zweiter Ordnung），那么“传递”也是一个精神分析概念。如果你们现在追溯文字的起源，那么你们就会看到，丰收的仪式就会按照文字来传递，或者用我的说法，按照文字崇拜来传递——根据这个逻辑我们可以确定，父亲的精神是按照传播机器来传递的。

在这个词里还有着第三个层面的意思，只要我们将“传递”一词放在我已经开始论述的上下文中，这个意思就可以显示出来。如果你们把“传递”译回到希腊语中，那么你们就理解了 *metaphora*，也就是“隐喻”。如果在新希腊语中，这个词（“*metaphorikos*”）从根本上说的就是运输工具，那么我们在这里就有了更进一步的说明。因为隐喻不是一个单纯的图像，而是一个有着一般运输工具结构的图像。因此人们可以将它看作某个类型的公共汽车，这是一个“一对一切”的传递图像。准确地说，我在这个研究中看到的是一个现代性的隐喻，也就是那一刻，是我们登上了一个新的运输工具时代，一个现代性的公共汽车的时代——正是这一点才是我称作电磁书写的东西。

循环（*Kreislauf*）。让我们观察一下这辆公共汽车，我们首先考察的是它的外在形式，这是阿贝·诺勒修道院为我们所有人挑选的。在这里我们亲眼看到了一个圆圈。在这个圆圈形式中显示出一个有趣的、与传统的书写图像不同的区别。一方面这个文字（如果你们把它也当作打字盘看待的话）构造了一个圆圈，然而另一方面这一书写却展开成一个直线。正是这一点表达了拉丁文“书写”（*scriptum*）的含义，即它不仅叫做书写，而且也叫做线条——也就是显出直线的东西。传统的书写是直线式地行进的——正如在音乐中的符号书写那样——这就是说，书写发展成时间，沿着时间的箭头——但由于我们比我们所相信的还要保守，这个时间概念对我们的电磁传媒的大部分却还是有效的，即对于按照这种方

式发展的录音带、电影胶片都是有效的。这一时间特性是一个很令人吃惊的、也是对书本的历史而言十分本质的一点。因此曼弗雷德·福尔曼（Manfred Fuhrmann）报告说，全部古代晚期的拉丁文献都有着轮式形式（Rollenform），而基督教文献却全部标上了页码，^①后者不仅表现了基督教对个人与世界最终命运的学说的反思，而且也预示了书本的进一步符号学化和机械化。（人们只能引用不管怎么说都已经完全过时了的观念——从根本上说，在这里我们的所有链接和超链接都已经预告了这些观念。）

让我们回忆一下，阿贝·诺勒圆圈的基本问题，是一个时间问题。电的运动速度有多快？回答是：电运动得如此之快，以致我们不再能够感知到时间之流，在圆圈中的一切都同时发生。这就是我们今天说的真实时间，而传统的时间箭头就被消除了。时间不再构造直线，而是构造圆圈。从这一回答出发，我想做一个小结。这就是在圆圈里和在真实时间中抽动的修道士们所演示的，正是人们所说的处理器（因此在我们之前就有了一个奇怪的人文处理器）。这听上去很奇怪，但却完全与事情相符合。

因为你们计算机的中心处理器（也许就是你们在缩写 CPU 中所认识的）具有这样一种特性，即它展现了一个在自身中摆动的空间。它是这样一个空间，在其中，可处理的数据在实在时间中是可供使用的。换一种说法，在空间点之间不存在时间差（Zeit-Gefalle），一切都一样远。作为可能性条件，这就是真实时间和虚拟空间的本来的意义。如果你们要问，处理器的新颖之处是什么，那么我们就可以说，其新颖之处正在于克服空间里的时间差，也就是克服从 A 到 B 运送负荷所需的时间。在这个意义上，处理器的作用就是人们能够称之为消除世界距离的东西。

准确地说，人们应当把这种空间看作对我们而言的空间，在其中，人们习惯了的距离由于电的速度而消失了。在这里谈论“虚

^① 福尔曼，1994，第 51 页及以下。

拟性”在我看来反而是误导性的——如果这个空间就像电脉冲那么实在，那么非实在给人的印象就是指人们在这里进入了一个公牛那样的符号实在（A-Real），而这个实在是我们的身体惰性无法胜任的。如果这个空间吞入了符号身体，那么它的飞行就像中世纪在空气中飞翔的天使一样。这就是说，天使的运动如此之快，以致它们在从巴塞罗那飞往罗马途中遇上大雨前锋时，身上几乎不会滴落三滴雨。这种观察并不只是纯粹象征性的，而是关于范式方式的：恰好是修道士们，他们必然要经历这种宗教的实践。他们构造了某种封闭的新秩序空间，构造了天堂般的世界，这里所有的一切都像在幸福的懒人国里那样唾手可得。即使从此以后这些处理器不再需要导线和人类电阻，或者处理器一年比一年变得更小——这个理想始终都是一样的。如果人们前往修道院，那么就要把过时的、尘世的身体留在修道院的墙外。修道院不仅意味着打开了一个新世界，而且还意味着排除了另一个世界。正是这一隔绝关系是我们需要在这里把握的。因为这个处理器空间与我们身体的惰性处于冲突中，与我们不胜任这一理想的事实处于冲突之中——因此互联网领航员们在打算外出旅行之前必须将他们过于笨重的身体停放在沙发里，人们将这样的身体形象地称之为“湿货”（Wetware）。

如果我们这里假定在1746年就出现了这样的处理器，那么这肯定是一个只具有后验意义的观察方式。另一方面这种观察方式也并不比把计算机称作图林机器更不合适。除了阿贝·诺勒修道院的“人处理器”之外，计算机的历史还记录了所有被忽视的意义，或者说记录了它自身的盲点：亚克德（Jacquard）的孔卡操作器（Lochkartensteuerung）、巴贝杰（Babbage）的分析机器，最后还有乔治·布勒（George Boole）1854年发明的思维法则。假如英国议会更好地补助了巴贝杰的话，假如资金拮据、在与其工具制造商的争吵中被搞得精疲力竭的巴贝杰能够结识年轻的数学家布勒，而不是将他的精力白白耗费在十进制制系统中的话——那么在19世纪中叶计算机就会被制造出来。当然，所有这些虚拟语态都不是我们

所应该操心的——我之所以提及这些里程碑仅仅是因为它们都是历史长链中的一环，它们都追溯到我们那些被铁丝连接起来的修道士们的大圆圈里，追溯到1746年的这一块领域，在这里电磁书写开启了一个新的循环。

如果我们做这样的试验并询问，这个循环是如何产生的，那么我们就能够确定：它产生于它的圆圈形式自身，产生于电池、铁丝和修道士们的身体——它最终建立在表现了一个封闭的圆圈形式的全体基础上，在这个全体中不能有任何中断。当一个文本在即使被肢解了的形式里仍然具有意义的时候，一旦这个链条中脱落哪怕一个环节，传递也就被打断了。这正是我们今天的计算机程序所要做的事情。如果在这样的程序中缺少一个字行，写错一个文字，规则循环就会中断——程序也就不会被执行。再说一遍：如果我们今天谈论所谓的开放结构，这也只是一个误解的征兆，因为我们事实上只是在一个新的魔法圆圈里行动。

传媒。现在我们讨论一下传媒的作用，它使得阿贝·诺勒修道院具有将它的圆圈事实上运转起来的可能性。我们先来谈谈在林德瓶（Leydener Flasche）中储存的电磁流。（电磁）流（Strom），这是一个很恰当的词，它使我们相信这是与流动现象有关的，就是与这样一种传媒有关，它不是被限制的，而是具有一种像水那样的特性。准确地说，它把所接触到的东西都置入（电磁）流之中——让对象沉浸到这种特殊的、流动的元素之中。在（电磁）流中，对象就变得柔软、凝结起来，并且变得像海绵那样，直到变成纯粹的软件——一个耗散结构，它在传媒自身中消解。所有关于洗澡池、河流、波浪、流动声等等想象都已经被预示了——正如今天主流性的想象表达的那样，人们只能在一个数字化的海洋上滑行浏览。如果有这么一个传媒的特征，那么这个特征就是流动的逻辑。

事实上，对于一个疑问重重的时代，这是一个完全通行的说话方式。不仅作为美国总统，而且作为电学的先锋人物，本杰明·富

兰克林 (Benjamin Franklin) 为自己赢得了声誉。他区别了一般材料和电流材料——他把一般材料比作吸水的海绵。^① 人们可以说，材料世界在电磁的流体中游泳。关于无所不包的电流的思想在 19 世纪的物理学界得到了广泛的推广，以致德鲁德 (Drude) 和亚布拉罕 (Abraham) 会想到作为电磁波的载体概念的以太，并把它当作牛顿版的绝对空间位置的一个继续。

人们会问，在这个无所不包的、追求绝对性的概念中，“传媒”这个概念究竟是否合适？事实上，阿贝·诺勒修道院的试验规定就引起了一些怀疑。因为如果电磁流是一种手段的话，那么这只是对那个很短暂的一瞬间，即对阿贝修道院长接触短铁丝的时刻而言，也就是说，只是对他的主动引发而言。但在这个瞬间，当他伸手抓铁丝的时刻，他自己也成了被抓者，他反过来变成了电磁流传媒。但是很显然，我们滑到了词语力量的神秘方面去了。如果说，某个人是“传媒”，那是因为这个人能够将他的语言、他的自主性消失掉，并且作为完全被动的角色使自己变成其他事物——死者、彼岸（或者不管什么真正的言说者 [Porteparole] 所需要的逻辑）的传声筒。

你们看到，我们已接触到电磁化作者的二律背反——但是在我讨论这个问题之前，我还想在传媒问题上再停留一会儿。令阿贝·诺勒那时的人们感到惊讶不已的，当然是这样一个事实，这就是突然间某种力量发挥作用了，这个力量我们可以称之为“转换人类学”。如果说前基督教时期人们将这个领域预示为神的闪电加速器，那么被人所驯服的电磁性在它已经转变为人的领域里还是隐藏着一个问题：即从此以后人们与一个非个体的代理者相关，与这样一个事实相关，即它不在我对它的控制下发生。这就是说：任何一个服从于这一传媒的行为都是一个组合事物。我抓住了它，它也抓住我。如果我抓住麦克风，麦克风也抓住我——总之在这样一个意

^① 富兰克林 (Franklin), 1758, 第 73 页。

义上，在其中一个特殊的传递关系中它抓住了我。

如果我说话，它也在说，但只是在那个我们能够听到磁盘轻轻呼声的地方。否则，在没有声波的空间里也没有声响。不管你们把传媒理解得多么广泛或者多么狭窄，我们始终都在与之交往，即它伴随我们说话。这就是每一种传媒理论都必须反思的东西。如果有人使用这个概念仅仅是为了把不同的传播工具放到一个个栏目之下，那么最终他就会宣称，每一种传媒都是像锤子那样的工具而已，也就是假设传媒不过是一种强化手段而已。但是这种观察事物的方式完全没有切中服务于电磁书写的传媒的本质。因为在那里，我通过抓住它，也被它所抓住了，并且被约束在那种循环和传递联系中，在其中，我被强制按照一定的方式抽动起来。

有趣的是，这一层意思也包含在拉丁语词媒介（medium）之中，因为它不只是涉及中介着的东西，涉及工具，而且它还意味着中心，意味着公共空间和公共利益。正是这一点才是我用“内在于书写”这一概念所表明的图景：人们在书写中运动，就像人们在空间里运动一样。这里所产生的东西，正是一个特定的传媒空间。现在，我很愿意把这种传媒空间称之为公共汽车。每一种所谓的传媒都是这样一种公共汽车，一种惯性系统，在这个系统中所有的一切都按照同样的方式向前运动着。

当然有趣的是，这样一种公共汽车不仅按照特定的方式将我们从这里运送到那里，而且这种向前运动的工具也把一定的运动模式给排除了。比如说，在行使途中你们在一辆公共汽车上就不能那么随意地下车了。换句话说，如果你们登上了这样一种传媒空间，那么你们就必须买票，并且服从它的运送规则。而你们失去的就是，散散步的好处；否则，你们就根本不能到场。与德鲁德和亚布拉罕的以太相反，传媒空间把其他的空间排除了，后者似乎是不存在的。所以，“它”不仅在说话，而且就像安装了空调的封闭空间似的，它与外部世界是“隔绝的”。

大众。让我们再对这辆公共汽车作一番更准确的考察。这辆车

有什么新颖之处？现在我称电磁性是第一个大众传媒，也是真正的大众传媒。你们大概已经听说过这一说法，在目前的语境中大众这个概念听起来不同寻常地铿锵作响，但是具体地看，我们却不能马上将这个概念用作转义。——正是在这里存在一个图像的隐喻的爆炸力，但是却那么醒目，在电磁流几乎还没有被理解的时候，那些用导线连接起来的修道士们的身体变成了一个抽动的、同时开启的“大众”。这确实是一个最高级别的一刀切（Zaesar）。第一次，人的身体群用这种方式连接起来，但却建立起一个整体。

当然，人们也可以把印刷术称为大众传媒，在15世纪它就让上百万图书在欧洲流传。但这却是另一种类型的大众，读者是分散的，每一个人都跟随着某种文献，从中却不知道另一种文献。因此大众性存在于书本方面，而不是存在于始终是单个的读者方面。然而修道士们抽动的身体却生产出一种新型的大众，他们在一瞬间共同接通了电磁流，并且是一个集体的造型。在这个造型中，严格地说，人们不能把单独的个人同另一个人区分开来，然而在这里谈论一个在另一个当中却非常具有意义。这个造型，这个抽动着的集体身体在历史上是没有先例的——就像全体教徒和军队之类的人工大众也不能与之相提并论。

请允许我稍稍偏离一下主题。如果你们读过弗洛伊德的《集体意识和自我分析》，你们就会发现它的大众概念是针对父亲精神的——他在人工大众全体教徒和军队中看到了他们活动的心理投射力，因为他们在精神的或尘世的领袖人物形象中跟从着一个父亲替代者。但是不无讽刺的是，阿贝·诺勒修道院院长在他的两次演示中恰恰都把他们理解为历史上的这两种大众编制，他一下子就可以证明士兵们的战场力量——正如他（人们可以说）可以使他的卡尔特会修道士们陷入抽动一样。这样他就有力地证明了，这些人类群体要成为大众就不再需要心理投射形象了。因为，如果大量的身体要共同融合成一个大众，就不再需要某一个偶像或者某一个代理人，他们成为大众，连某物的符号都不需要，而是直接地形成的。

不，恰恰这个“直接”用词是完全错误的，因为这里有一个媒介，这就是电磁性。

事实上这是对第一上帝的解密。因为从此以后它就是无人称的代理者，它取代了父亲的角色（并且也许不是偶然的，用这种方式自我信息化了的大众就立刻摆脱了他们的王，并且献身于最具有隐喻性的造型：献身于最高的本质和民族）。弗洛伊德针对大众问题的心理分析自身，就是一个造型，这一造型起源于电磁性的精神是不可否认的。也许人们有权把看问题的方向反过来，也就是说，把精神分析自身当作精神历史变革的征兆来看待，而关于电磁性的思考是归功于这一变革的。^①但从这一背景来说，弗洛伊德如此完全地忽略了电磁化了的大众，反而执著于父亲及俄狄浦斯代理人，是令人感到奇怪的——正如几乎所有研究过这一现象的作者们都完全忽略了电磁性语义学一样，也是不可思议的。

多媒体符号（Das Multimediale Zeichen）。在电磁书写领域最值得注意的问题之一涉及的是这样一个问题：这种书写究竟是由哪些符号共同组成的？当然，如果人们只是匆匆看一眼电脑屏幕是会被这个不着边际的问题吓坏的。图像、声音、文本、公式、程序说明，以及所有这些用不同的尺度、方言等写作的东西，它们看上去就像多媒体的不同语言图书馆。然而，如果人们进行此项研究，提出这样的问题，并在我们电磁化了修士们的背景下观察这个问题，就可能获得关于这个问题的一个轮廓。让我们设身处地想一下修士们的情况，并且是在阿贝·诺勒修道院院长触及电容器之前的那一刻。如果有人问修士们什么叫做符号，那么他们很可能首先会说到数字和书写符号，然后是音乐符号，然后或许会想到手语和日常表情，再想到图像符号，艺术和宗教的象征，最后会想到自然、斑点、图画、身体征兆等之中的前意义（Vorbedeutungen）。

^① 这里弗洛伊德（Freud）无疑引用了1895年的《数学心理学的设计》中一个关键地方，但在这里，电的精神之心理机制的形成则应该从发生学状况来考察。

但如果有人向他们指出，只有可再生产的東西，并且是被明确定义和主体间性的東西，才可以当作符号，那么作为符号的就可能只剩下文字化数字密码。人们可以把这种情况称为前数字化逻辑的头脑负担，或者说，如果你们愿意用一种图像来理解这种情况的话，那么它就像《圣经》上说的那样，是漂浮在水面上的幽灵。

如今，正如我们知道的那样，这一幽灵早就被清除了，它潜入（电磁）流之中；因此人们就可以断定，至少在演练中，所有能够进入（电磁）流中的，都变成了符号。这样一来，符号这一概念就大大扩展了，它将涵盖整个世界。从显现的层面上看来，人们似乎相信回到前文字时代，也就是回到有着各种符号的时代，就像存在事物的不同类别那样。

如今人们欢呼数字符号的物体性，然而问题是，这些显现为物体的东西，事实上是不是物体呢？这里，在我看来，上述一般材料和流动材料之间的区分是很有帮助的。因为，如果一个物体要成为符号，只能在这种特定的视角中才是可能的。并不是物体，而是物体的电磁化了的影子，才能够数字化。

尽管如此，从文字化数字符号到电磁符号的过渡，意味着第一上帝的革命。只要看一下我们修道士们的编制，你就会看到这一革命存在于何处：在电磁流体中不存在活的自然和死的自然的区别，也不存在符号和非符号的区别。这里的一切或多或少都只是导体（Leiter），一个过渡的对象。所有的事物都在一个层面上，因为对于计算机来说，不管处理的是声音还是颈根牙的数字化的 X 光透视图象，还是约翰对世界末日预言的超级链接，都是一样的。因为计算机信息始终把一切都称作一，并且在计算机里没有任何事物是它自己。

这样我们就碰到了一个问题，我们理解电磁影子的方式是什么。这个问题是密码问题。现在表明，数字逻辑是最高贵的形式，并且，这完全是由于它配置了具有普遍语言性质的电磁流这一普遍传媒，这种语言远比莫尔斯系统更智慧。这一思想的始作俑者是乔

治·布尔 1854 年发表的《思想法则研究》。说思维被设置到电磁流中了，是毫不夸张的——并且任何过程确实都是同一形式的。布尔的大手笔在于，他将代数从数字符号脱离出来，并使 0 和 1 不再作为事物的代理者被理解，而是将它们变成了系统的精髓。在系统内部，事物才显现出来。0 和 1 实际上不再是数字，而是代表了系统自身，代表了不存在和存在。布尔说，1 可以被当作全体看待，而 0 被当作无看待。所有事物的特性从这一刻起就看它是如何在这个系统中显现的。 $0 + X$ ，恰恰就是 X ，没有增加任何东西。另一方面，相对于系统的这一状态就有了一个对立物：就是 $1 - X$ ，这是恰好减去了这一 X 的全体。换言之，每一个事物都被当作一个 X 而有了一个明确的、通过 0 和 1 被确定的地址。它们就像两个相互依赖的柱子，能够建造出整个建筑。如果你们询问这一思想的先验结构，你们可以得到两个命题。一个是， X 是可定义的。这就是说，它仅仅是 X 。这样，不管这个 X 代表数字还是代表一个物体，都是一样的。数字逻辑计算苹果、梨或者不管什么，唯一重要的就是，这个 X （不管是什么）是明确可定义的。第二个命题已经包含在第一个命题中，这就是，全体和无是作为已知被设定为前提的。更好的说法是，全体和无是作为已知被排除的——这样，年轻时就想成为牧师的布尔以他短短的和坚定的一步，解决了一个永恒的问题。（顺便说一下，如果你们的系统崩溃了，那几乎始终是由于错误的命令，即你的计算机系统全体不知道这个命令是什么。）

有趣的是，相对于亚里士多德的同一律，我们达到了对这一定律的扩展了的类比。事物在流中，不管它们是什么，可以变得柔软，变成液体。而始终不变的是（电磁）流，是这个流体，它在一切符号中欢快地流淌。令人感兴趣的是，乔治·布尔将它作为一个公式提出来，它同时标示了二进制逻辑的同一律。但另一方面它同时描述了今天围绕版权辩护的二律背反——并且不仅如此。同一性问题对布尔来说与对亚里士多德一样，当然就是：什么东西与自己始终一样？布尔的回答是：只有 0 和 1 可以将自身相乘而不会有

改变。1 乘以 1 还是 1，0 乘以 0 还是 0 而不会有什么。只有这两个数字对应于能够表示数字全体的公式，这个公式就是 $X = X^2$ 。

这个公式是非常有趣的，因为它不是静止的。严格说它可以自己生产自己，三次方、四次方、五次方——不管是 X^3 、 X^4 、 X^5 还是 X^n ——0 和 1 始终都是一样的。但是，如果不考虑这个公式所涉及的 1 和 0，而是考虑到它涉及某个物体，会发生什么？这在你们的计算机里就仅仅是“复制”命令，它可能生产出一个对象的无数派生物。在这个公式面前原件观念实际上没有意义，因为每一个一般材料物体被数字化以后，就是说，它变成了流体材料后，就可以任意复制。这是它自身作为“基因一库”的一个样本，它可以按照细胞分裂方式冲向无限——在这个意义上它倾向于“超流体”。（这里原文为“ueber-fluessig”，本来的意思是“多余的”，但是作者用短线将该词分离开来，就有了“超流体”的意思。这个双关用法表达了电磁传媒能够无穷复制自身的特点。——译者注）

作者的二律背反。我们现在来讨论作者的问题。如果我们说的是作者（Autor），而不是说作家（Literaten），那么就是因为这个作者并不局限使用于印刷文字，他也不知道是否能保证大写 A 的同一性。因此我头脑中就有了一个扩大的作者概念——如果你跟不上这个概念，你们可以把它理解为艺术家全体（Gesamtkuenstler）类型的作者，它服从于所有可以想到的材料。但是问题是，这个漂亮的多媒体类型究竟是最新数据的某个形象呢，或者还不如说是一个熟人，一个人们不再确切知道他是否还是按照这种通感行为（synaesthetische Taetigkeit）行动的人呢？事实上，我的电磁书写概念本质上就是针对不同媒介杂多性所具有的共同性而言的——这个共同性就是，书写从今以后充满活力地贯穿于整个物体。严格地说，这个共同性是它的开端，而事实上只有一种传媒，它根据不同的情况有不同的表达。随着爱的发现也就同时发现了电磁性：天哪，一旦我感觉到了它，我好像就获得了心头上电磁的一击——在

雅各布·密歇尔·兰霍尔德·兰茨（Jakob Michael Reinhold Lenz）那里就是这么说的。爱与多媒体耦合的产物是如此不同——就像爱的产生，与人们把一个眼神、一个气味和一个触觉相互联结起来是十分不同的那样，电磁传媒本来也不是多媒体的。但是（电磁）流使作者连同他的头发和皮肤一起变成了一种传媒，而且变成了一个唯一的传媒。如果有一个首创者，它把自己倾心于全体艺术作品的爱好表示出来，那么它就存在于这里，而事实上作者也将自己的身体当作某种符号来感受，他打算研究和分析这个身体。现在我们读一下卢梭的文字，在其中卢梭开始了他的“忏悔”——人们看到，这里涉及的不是自然，而是“人”的建构。

我打算做一件事，它没有前例，并且对它的实施也找不到模仿者。我想在我的同类面前展现一个在一切自然真理中的人，而这个人将是我。唯一的和单独的我。我感觉到我的心——我认识人们。

爱和电磁性是同一个过程的两个方面，就像心脏的收缩与扩张那样。因为跟随着进入心脏中心的电磁的一击，就是心的倾注（Herzensergiessung）。因此阿贝·诺勒修道院的试验完全不是一个孤立的事件，而是一个具有精神历史意义的反应，一个美学概念的显现。鲍姆嘉彤（Baumgartens）的美学发表于1750年[并且“美学”（aisthesis）众所周知指的是感知、感觉]。如果这里说的是感知，那么只有当人们不是按照多媒体的逻辑标准件（Logobaukasten）来理解，而是把它理解为一种通感，就像在医生那里说的一样，把它理解为一般感觉，才是有意义的。而正是这一点，才是隐喻心或者灵魂所指称的东西。

如果我们始终说的是“心”、“灵魂”和“感觉”，那么所有这些都是这种试验，就是去了解“它”书写的地方。这样看来，不考虑一个儿童刚学习写字和接触文字的情况，我们所谈论的确实是与这个时代非常相关的东西，正如反过来，这个电磁化的、变得

紧张的灵魂比它的前身离我们更加接近。人们可以把它看作严格意义上的作者。因此人们可以说，18世纪的作者就变成了他自己的一个样本，他开始按照他的可能性和他自身的发展规律起作用。如果我们接受乔治·布尔的同一律公式，即 $X = X^2$ ，那么随之产生的结果就是，“我”自身几乎只是在它的蔓延中，在它自身的超越中才能被发现。这样一个展开的浪漫故事的程序就是——恰好就是，我用公式“一个在另一个中”所表示的东西。

作者的行为。人们可能会问，在阿贝·诺勒修道院的传递相关性中，什么才是作者的行为呢？事实上只存在着它的两个方面。一个方面存在于它将自身高雅地保存起来。这一位置是文化批评者的视角，或者更中性地说是民族学的视角，它从外面观察社会。从这一视角出发是不带感情、不带心情的眼光，这使它有可能分析社会的结构，这比那些想要进入圈子的人们分析得更好。当然，这种边缘立场的代价就是不能加入到圈子里。因此这种作者就是没有另一个的一个，它必须拒绝那种加入到圈子里去的诱惑（这一视角就具有了倾向于否认一个在另一个中的状态）。

另一种可理解的行动在于加入到圈子里去，它形成于对电池的接触。这种作者就是那种具有生产这种循环的自主性的人。让我们想象处在那种加入到圈子里去并抓住电池的人——也就是处在抽搐地抖动的那另一个的状态中。这当然根本上就是谵妄：我接触一根手指，然后所有的人都跟着我一起抽动。可以理解的是，这是电磁作者的愿望，这是所有抓住这种电池的作者的愿望。在这种幻象中，通过与公众的同时的接通，作者的身体就变成了一个超身体（Mega-Koerper）（如果你们将爱抚行为加入到这里来，那么情况就不只是一个加入另一个中，而是同时加入到所有另一个中）。另外，一旦作者的电磁影子能够游离出来，那么它就在同样的程度上超越了时空，并且能够把这种远在（Telepraesenz）形式感觉为某种持续的爱抚行为，感觉为交流电池中的某个瞬间，向前然后向后，再向前再向后。这里存在着向外辐射的幻象——在我们的流行

文化中，你们不必过多期望这类愿望的主角们。

但这里还是有一个问题。一旦作者开启了电池，会发生什么呢？放心，电流不会穿过他，但是他将被较大的社区所吞并，他自身将变成某个大众存在物。严格地说，既然接触了电池，在这一刻该作者作为作者将消失。因为他不再是该词本来意义上的作者，也就是说不再是自我行为者。^①这是一个很奇特的辩证法，它让我有点想起了密达王（Koenig Mida）——只有在这里电磁大众才取得了黄金的地位。作者所经历的是他的“我”被一个“它”所推动，他自己变成了优于他的某种物质的传媒。事实上现代性已经准备了一系列这类冲击，不管是摄影、录音、电影、收音机还是电视，还有电子音乐的机器公园，即电脑。如果人们在剧场里实现了精神舞台，干吗还要建造它呢？如果人们能够用摄影来得到风景或者一个面孔，干吗还要去描写它们呢？如果人们能够录取声音，干吗还要再唱一遍呢？如果我可能同时得到上千首器乐曲，我干吗还要学习某个乐器呢？在所有这些传媒中作者经历的就是“它在写”，同时他也进入了失势的时期。他经历了一个其主体性向传播机器和传递联系之开启的还原。

因此人们可以把现代性作者的历史理解为一个主体性的逐渐丧失过程。不断有新类型的作者进入了单一作者的地位，人们只能在双重的意义上将这一新类型作者理解为一个在另一个中。一方面，这个“一个”是“另一个”的源泉，后者将它置于（电磁）流之中，并将它面对所存在的那个“它”；另一方面这个“它”就是“另一个”自身，它从它自身而言形成大众。主体性概念正是根据这两个极来不断校正自身的。

这里形成了具有历史使命的作者的图像和激情，他引发了这个过程后就自以为抽动的大众是他自身抽动的结果。这样我们就有了

^① 德文“作者”（Autor）与“主动”（auto）是同一个词根，在这个意义上，说作者在电磁流中“不再是自我行为者”即不再是完全主动的。——译者注

在社会角色中的作者。另一方面我们就有了加入到新电池中的先锋派的激情——并且先锋派宣称向存在和艺术的源泉前进。这肯定是完全不同的角色。然而，如果人们亲眼见到我们修道院院长的图景，他右手连接电池，左手连接他的同时代人，那么很显然，这两种角色事实上就是一个唯一的角色。

正如人们知道的那样，“电池”（Batterie）本来的意思是打击力量的单位，也就是战斗小组。实际上人们确实可以将作者及其界面当作一个战斗单位来理解，在其中，一个不断准备战斗的原创作者正在努力摆脱那种现代性原创及其天才概念的情景，在他接触电池的一刹那，他作为作者也就消失了。这是一个头等的冲突情景，既然技术手段已经成熟起来，这种冲突情景就变成了原创作者的悖论。谁在写？这早就不再是陷入不确定性作者的叙述者的问题了，而是一个原创者权利辩护的问题，或者我们用实在论的方式说，是这样一种原创者权利辩护问题，它在作者概念的名义下代表了另一种利益，这种利益早就与艺术无关，而是与遗传学家的物质欲望相关。遗传学家借助其装置自动地将病原体的基因链解密了，他也将把后者当作另一种艺术作品来确证。

也许书写的基本悖论首先就在于，人们能够始终把所写的东西取消掉——在这个意义上，书写今天所具有的巨大的流动性、扩展性和支配性标志了一个头等的困境。

人人都是艺术家。人们可以说，现代性作者不断转变成被取消了的形象——也就是说，作者意义丧失的程度与一个一般的创造性可疑性（Kreativitaetsverdacht）的兴起是共生的。但在另一方面人们也可以宣称，作者还从来没有像今天这样是作者。这一自我矛盾的判断产生于为作者提供的实际上是无限量的材料——并且用计算机将所有手段和材料进行有意义的分析。如果你们根据图像、声音和符号工作，那么你们立刻就会明白，你们所有的书写操作都处在同一个平面的基础上，在数字化逻辑的全体中，这里涉及的就是普遍的原则：剪切、复制、粘贴、覆盖，如此等等。用这种书写操

作，作者性的地盘就爆炸式地扩张了，它能够干预到此前属于其他艺术种类的领域。还有，潜入到电磁波的以太中，世界自己，或者更好地说是电磁影子，就变成了一个巨大的宝库，变成了浪漫主义者所说的活生生的百科全书。如果你需要，世界，或者更准确地说，艺术就来到你的住所。凡是对于你们具有意义的东西，不管是图像、声音还是符号——它就在那里。

在这里人们可以对艺术在电脑中的消失发表意见，比如对样本的困境发表意见，因为样本首先可以被理解为对剽窃的认可——而剽窃者在拉丁语里就意味着出卖灵魂和人类的人。而事实上，物质的无抵抗性能够直接促使模仿的自主性（Plgi-autorschaft）。在样本世界里，每个人都在用别人的羽毛装饰自己，因此说我们到达了一个假鸟的天堂（Paradies der falschen Voegel^①），或者说我们在一个文化的飞行模拟器里，都没有错。

假鸟让“它”书写，为的是让“我”能够书写——这就从根本上渗入了现代作者性（Autorschaft^②）的复合性。事实上这使我们认识到，为什么从最内在的意义上讲，传媒就是“内在于书写”的宗教结构。因为，既然进入了一个飞行模拟器，如果我们的假鸟以其人工对象形式意味着超越了它的身体，也就是超越了它的一般物质，那么我们的假鸟们也就向那些早就不存在的作者幻象支付了代价；对，人们可以断定，这个统一了的理想化了的艺术家“我”就表现了其欲望的秘密驱动器。然而，人们不要被这一切挡住了视线。因为，谁要是在每一个人都受到图像、声音和文本诱惑的时候宣称这很糟糕，那么人们首先看到的倒是一个传媒的文字化运动，一个完全值得称赞的大胆行为。因此，也

① 从“Voegelfrei”（不受法律保护）可知，德语“Voegel”还有法律的含义，因此这里的“假鸟”也有“虚拟的法律”的意思。——译者注

② Autorschaft 和 Autoritaet 都是从“作者”（Autor）一词中引申出来的，这里分别译成“作者性”和“自主性”。同时这也表明“作者”和“自主”的联系。——译者注

许有一天人们会以更加轻松的态度来讨论这一新事物，就像另一方面人们并不会立即承认那些随使用这种方式发表什么东西的人都具有作者性的能力。

作者的问题还远远没有解决，现在只是被移到了另一个层面。而这就重新把我们引回到这样一个问题：作者究竟从何处获得自主性——这个问题同时也追溯到书写的问题。如上所述，在阿贝·诺勒修道院的试验中只存在作者性的两种要素，它一方面存在于与电池的接触中，而另一方面存在于非参与的视角中，这一视角从外面描述这个圆圈。因此我们可以说，在这两种情况下作者性都是建立在如下基础上的，即作者是在圆圈的彼岸操作的，从字面意义上讲，是偏心地（exzentrisch）操作的。一方面作者是这样一种人，他给圆圈喂食某种那里本来不存在的东西（我们可以称之为它的综合的一面）；另一方面它是站在外面的人——这就是它分析的一面。在两种情况下作者都面临着作者的问题：他早就不再是“一个”，而是“一个在另一个之中”。

宗教。如果作者知道，在符号的王国里他不再是一个不受限制的统治者，而是当他书写时，“它”也在一定程度上随之在书写——因此与其说是他自己在工作，不如说是在另一个中的自己在工作。因此向他提出的问题始终是如何将某物从一个向另一个传递。也就是一辆公共汽车，一个隐喻。这样我们又回到了书写问题。严格地说我本该将我的报告的题目换一种表达，这就是不把作者，而是把书写放在头等位置上。因为是书写在寻找作者，而不是相反。

也许这个原创天才的终结，艺术家上帝的终结，是一个大大的福音——我们应当仔细观察我们用以了解自我的书写。然而要理解这个领域，即文字是如何教育我们的，这并非易事——因为正是它的原创性作为同一性机器才将这一领域变成了深不可测的“它”——因此，正是在那个我特别强调地说“我”的地方（在照相机前，在麦克风前，在一个现场直播当中），表达的并不是

“我”，而是“它”。我现在完全不想对此作道德评价，因为人们希望有一个确定的世界图景在我看来完全是正常的。无非这样一个世界图景最终的结果必然是一个魔法般的圆圈——这一圆圈存在于书写的符号中。

在这个意义上，我认为不是计算机，而是阿贝·诺拉修道院的人处理器（Humanprozessor）才是值得关注的事情。我的这一思想归功于这样一个见解，即观察这一机器而不去观察使这一机器得以完成的宗教幻觉，但这几乎是不可能的。事实上，在我看来，二者有着不可分割的联系，而那种无视这一维度而去搞一套传媒理论的做法，就必然会出一些人为的差错。因此我们需要对电磁历史作一个简要的回顾，以便看清电磁书写的电池如何掺入了半宗教的幻觉。不只是在阿贝·诺拉修道院那些早期的日子里，即使到了19世纪晚期人们仍然把电磁性看作上帝的物质。

我们可以举一个1858年的例子作为佐证，也就是人类成功铺设第一条跨越大西洋缆线的时候：

[马弗里克（Maverick）先生和布里格斯（Briggs）先生这样写道] 在所有现代科学的伟大成就中，电报是其中最伟大和对人类最有用的成就。这是一个持续的奇迹，一个不可能因熟悉而贬低为不言而喻的事物的奇迹。它的特性归功于媒介的本质，它服务于这一本质及其所服务的目的。但是，如果不是精神目的的话，这还会是一个什么目的呢？这不是物质的改变和传送，而是思想的传递。为了使它发挥作用，人们服从于一种材料，它是如此精细，以致人们只能恰当地将它看作精神的而不是物质的力量。这是电磁的力量，它潜在的存在于一切物质形式之中，存在于土地、空气和水之中，渗透在一切分割和粒子之中，它是贫瘠中的创造，然而却不可见，因为它太精细，以至于不可分析。^①

^① 布里格斯（Briggs）、马弗里克（Maverick），1858，第11—12页。

马弗里克先生和布里格斯先生或许注意到，掌握了电磁神话的并不是那些神父们，而是有着功利主义头脑、冷静计算的工程师们。然而一旦这一类人群被拔高为如此精神性的心的倾注，那么如果你们听说，在稍晚的时候，当人们想到利用电脉冲来清除被判死刑的罪犯时而引起了抗议浪潮，你们也就不会感到奇怪——人们似乎看到，这种做法玷污了“上帝的物质”。

不管这种古怪的思想在我们听来多么奇怪，但它们有一个优点，这就是它们能够解释传媒所负载的内容，而当我们坐在机器面前时，却盲目地将这种传媒视为前提。我们所有无边无际的幻象就是我们所有传媒公共汽车的基础——这就是书写，而我们就是它的“内在于书写”。当我在开头的时候说，使我感兴趣的是真实的人们的面孔而不是播放着的界面——这不是因为我想利用“人”来反对“机器”，而是因为“内在于书写”，也就是其中印刷艺术的那方面，才使我感兴趣，这是这样一个问题，即今天究竟存在着一种什么样的印刷类型。也许在整个历史中最使人感到欣慰的是，要否认所有这些类型的起源是不可能的——即使在那些负载着特别厚重的逻辑形而上学面具的地方也是不可能的，比如在大写的 A 那里。因此人们只有倒过来看问题，才能理解这一点。

参考文献

Boole, George (1854): *Investigations on the Laws of Thought, on which are founded the Mathematical Theories of Logic and Probability*, New York 1953.

Briggs, Charles F./Maverick, Augustus (1858): *The Story of the The Telegraph and a History of the Great Atlantic Cable*, New York.

Franklin, Benjamin (1758): *Briefe von der Elektrizitaet aus dem Englischen uebersetzt, nebst Anmerkungen von C. Wilcke*, Leipzig.

Freud, Sigmund (1895): *Entwurf einer Psychologie*, in: *Gesammelte Werke, Nachtragsband*, Frankfurt/M. 1987.

Fuhrmann, Manfred (1994): *Rom in der Spaetantike*, Muenchen.

Innis, Harold (1950): *Empire & Communications*, Victoria 1986.

Kallir, Alfred (1961): *Sign and Design. The Psychogenetic Sources of the Alphabet*, London.

Lacan, Jacques (1957): *Das Draengen des Buchstabens im Unbewussten oder Die Vernunft seit Freud*, in: ders. , *Schriften II*, Weinheim/Berlin 1991.

西格弗里德·J. 施密特：传媒：传播与认识的结合

1. 社会的自我描写

我们的社会已经大量充斥着自我描述所提供的范畴，并且每一种描述原则上都要求排斥其他的描述。这种自我描述的名单可以从“信息和传播社会”、“风险社会”、“修理社会”（Reparaturgesellschaft）、“数字化社会”一直列举到“传媒社会”，等等。

我想把这一范畴——当然无须排除其他描述——扩大到更多的候选范围，并且扩大到“传媒文化社会”概念。我这样做是基于如下理由：

传媒的历史可以按人们所知的情况从完全不同的视角来描写，比如可以作为技术的历史来描写，也可以作为传媒经济的历史来描写，作为传媒的社会或文化的历史来描写，等等。但最近几年出现了一些令人感兴趣的研究，它们试图把传媒历史当作感觉的历史来理解。这是由基塞克（M. Giesecke）、格罗斯克劳斯（G. Grossklaus）和克拉里（J. Crary）^①等人提出来的。

如果人们谈论传媒，那么就必然要谈到传播。传播历史的研究^②十分清楚地揭示出在过去200年间新的传媒如何产生出新的传播形式，而后者又如何加速了新传媒的发展。

对于传媒和传播历史人们不可避免要涉及权力（Macht）因素，而传媒历史被当作感觉可能性转变的历史，人们也就不可避免

^① 克拉里（Crary），1996；格罗斯克劳斯（Grossklaus），1989、1994；基塞克（Giesecke）1991。

^② 参见摩尔顿（Merten），1994。

地接触到真实性结构的因素,最终涉及文化。在这里提出的历史视角中,传媒的传播历史可以说被置于(社会及认识的)真实性结构视角中的感觉进化历史中。其中,由于视角的改变,总体进程也就延伸到权力和文化的领域中。

让我们简要考察一下下面两个例子。

从基塞克关于早期近代史中的印刷术研究中我们知道,在从口头方式到文献,再从文献到印刷术的转换中,社会发生了广泛的变化。基塞克令人信服地描述了作为书本文化中主导感觉的视觉感觉。作为其发展的结果,这一中心视角的标准化不仅被当作艺术规范的表现形式,而且被当作感觉的模式。视觉迅速地获得了基础性地位,它将知识概念与作为合法性基础的传统性彻底分离开来。因此,不是传统的东西,而是亲眼所见的东西才被感觉为客观的,并且被信奉为知识的基础。因此客观性和经验最终就与视觉性连在一起了。如果人们换一个视角,不是从感觉的转换而是从权力因素来考察这一发展,那么印刷术的推广与诸如民族主义的发展之间的密切联系,与知识的民主化、宗教的形式化以及与所有类型的传统的颠覆之间的密切联系,都是很清楚的。

正如克拉里所描述的那样,19世纪照相术的发明、推广和使用为我们提供了第二个例子。他的描写清楚地揭示出,一方面,视觉的标准化特别是商业化贯穿在(与立体复制的竞争中)照相术的推广、科学研究的推广和不断扩大的神经生理学[如米勒(J. Mueller)等人]的视觉标准化中,贯穿在不断形成的文化产业中;另一方面,视觉的标准化和商业化也贯穿在军事和工业中,二者之间存在一个共生的进化关系。视觉平面的胜利开始了。

2. 传媒,对语言使用的说明

尽管人们“在传媒里”不停地谈论“传媒”,但是却很少有对语言使用的解释性说明。大多数人已经依赖日常语言的使用,而把报纸、电视、收音机和最近的计算机或互联网标记为“传媒”。一

一般而言，这些传媒概念的日常使用也完全够了。但如果要在一个更严格的传媒理论的意义上来说明传媒的话，那么对“传媒”这一概念的使用说明则是必要的。

我把所有这样的物质都当作“传媒”，只要它（能够）被系统地用作与生活系统的规则化和具有社会意义的符号（以及象征）化耦合。

传媒概念可以根据不同的视角来确定，例如，可以按照耦合的范围，按照其物质性，按照其直接性、可及性和普及密度等等来确定。如果考虑到组织程度、经济化程度和每一种传媒的统治功能，就会有更多特定的传媒概念。

在今天，谁要是用科学的眼光来谈论具体的传媒方式（Medienangebote），谁就必然要谈论在（1）传播的物质，（2）生产、扩散与接收的技术，（3）组织及其社会、经济和法律条件之间的一个最复杂的相关性。只有在这个复杂的相关性中才能够形成一个具体的传媒方式。同时，在民主社会的现代传媒系统中，这一相关性将进一步在局部的自我组织的模式中被建构起来。

被看作自主化了的社会系统的传媒系统（比如出版社、电视机构、电影经济等）构成了一个社会的**传媒总系统**。在这个传媒总系统内部，个别传媒系统互相决定其功能的可能性。在其中，我们原则上观察不到它们之间相互排斥的竞争，而是一个相互补充的关系——这是评论家李普尔（W. Riepl）在1913年就做过的一个观察（李普尔定律）。根据这一定律，每一种新出现的传媒都增加了传媒总系统的复杂性，并迫使业已确立了自身地位的传媒重新确定其功能的可能性。如果我们接受这一观察，那么对于传媒科学来说就产生出一个**系统调节**，这是不可避免的方法上的后果——不管人们谈论的是传媒方式或传媒作用都是如此。

正因为几十年来缺乏具有深远意义的成果，对传媒作用的研究领域了无新意，这就以特殊方式清楚地表明了，用直线式因果关系的作用模式进行研究是走不通的。作用原理研究者如麦尔顿

(K. Merten) 早就在五角模态的 (pentamodalen) 作用模型中感觉到, 他们是如何被要求用认知和动机心理学进行研究, 而无须观察过程因素。^① 系统调节之所以需要进行作用研究, 是因为信息处理 (认识)、产出判断 (倾向) 和购买行为 (传播) 之间的共同作用, 只有在一个等级秩序模型中才能够清楚地模型化, 也是因为注意、兴趣、动机 (及其愿望) 和传播 (及其行为) 这些相互作用链中的因素, 是反馈式地相互作用的; 它们自我选择和自我组织的, 它们能够消除对于广告传媒的选择性感觉与顺从行为之间的距离。

众所周知, 在过去 30 年中, 关于传媒产品接受者的传媒科学的模型化已经逐步扩展了, 它过去认为传媒产品的接受者或多或少是被动的消费者, 而现在这一模型却认为他们都是些主动的使用者。^② 但传媒科学因此也就面临一个任务, 即更加准确地描述使用者的特征。这一描述在最近几年越来越多地利用神经生理学、观察者逻辑和系统理论——不管是一般系统理论还是卢曼的系统哲学^③——的研究结果。我在下面会简要提及这些讨论的一些标准证据。

3. 对认识的说明

如果分析一下最近有关表象^④ (Repraesentation) 主题的一些出版物, 那么我们立刻就会明白, 我们的认识系统对于环境并不是一个复制表象的模式, 而是一个构造和对称破损^⑤ (Symmetriebrechung) 的模式。最概括地说, 这意味着环境对于系统的作用必然

① 参见麦尔顿 (Merten) 的有关论述, 1994a, 或法伯 (Faerber), 1996。

② 参见温特 (Winter) 的有关论述, 1995。

③ 参见施劳瑟 (Schlosser), 1993; 卢曼 (Luhmann), 1985。

④ 参见齐姆克 (Ziemke) 和布莱德巴赫 (Bredbach) (编辑), 1996; 卢施 (Rusch)、施密特 (Schmidt) 和布莱德巴赫 (Bredbach) (编辑), 1996。

⑤ 参见梅耶尔 (Meyer) 有关论述, 1997。

是在系统性操作中被系统重新编码的。在这一关系中，具有决定性的积极因素是认识系统而不是环境。（并非构造论者的）帕斯曼（F. Pasemann）这样概括道：

生物学大脑的内在表象是作为一个全球性认识过程的局部过程被给予的，并且作为这样一个局部过程它们不是静止的、坚固的。它们作为可重新生产的动力模型的语义学形态，只存在于小小的时间窗口中。在这个形式中它们是不可储存的，而只是间接地和不确定地被大脑的连接结构决定的。它们并不体现一个“客观的”外部世界的反映，它们是以生命体的总体感应性机能为条件的，并且（基础性地）具有在每一既定环境中生死攸关的自我生产意义。内在表象的古典概念正在发生转变，人们可以把它们的特征描写为从一个时间形式（外部动力）向另一个时间形式（模型动力的相关性）转变的反映形式的重新生产。（1996年，第86页）

根据我的看法，这一判断明显地支持了构造论观点，它认为以自我指涉为条件的自我组织和认识系统具有操作上的封闭性，正像这一观点被马图拉纳（H. R. Maturana）和罗茨（G. Roth）等人的神经生物学所发展的那样。^① 其中，——为了避免唯物论还原主义——应该适当考虑硬件与物体的过程类型（自我生产系统）的区别、大脑（认识系统）与意识（心理系统）的区别，而不至于把每一意识状态的物质基础的必然性条件混淆于其因果性的产出。

这一神经生物学论证的重要性还在于，即使不涉及生物学讨论，它也能够观察者在逻辑中被（重新）表述。就已知的范围而言，这样的研究已经由不同的作者提了出来，如乔治·斯宾塞—布朗（George Spencer-Brown）、汉兹·冯·福斯特（Heinz von

^① 参见罗什（Roth）对此所作的总结性描述，1994。

Foester) 以及尼科拉斯·卢曼 (Niklas Luhmann)。^① 他们的观点在目前的讨论中肯定起着显著的作用。在这些研究中古代的德莫克里特的观点被重新表述, 这就是为了能够判断感觉的客观性或真理性, 我们绝不可能将感觉到的东西与非感觉到的东西进行比较。

对于“观察者叙事” (Beobachterstory) 来说, 重要的是这样一个结果, 即我们必须将同一性转化为区分性, 将单一性转化为多元性。做出了相应调整的思考的出发点也就是每一种感觉的系统约束性, 这种系统约束性是被每一种系统理性决定的, 而不是原初地被“自然环境”决定的。冯·瓦兹塞克 (C. von Weizsaecker) 用一个著名的惯用语将这一点表述出来: “如果我们有意义地谈论实在, 那么是我们在谈论实在; 如果没有人谈论实在, 那么也就谈不上实在。”^②

4. 对传播的说明

就我们对传播进行反思而言, 上述思考的结果是什么呢? 首先可以推论, 在这里我们也必须从多元性出发, 更准确地说, 从始终受语境制约的感觉及传媒方式方法的感觉构造的多元性出发。这样, 成功进行传播的不可能性也就同时成为了思考的出发点。

卢曼把传播解释为自我运动的意义事件, 他分析传播时并不考虑个体。与此不同, 我站在直觉理解的立场上, 认为是个体在进行传播, 他们生产和表现传媒内容, 也就是将意见翻译成语言表达并使之被理解——从现实的面对面 (face-to-face) 到互联网上的界面 (Interface) 都是如此。按照我的看法, 这一过程包含三种功能: 首先, 它是一个社会行为的合作的实现;^③ 其次, 传播再生产是期

^① 斯宾塞—布朗 (Spencer-Brown), 1972; 冯·福斯特 (von Foerster), 1993; 卢曼 (Luhmann), 1990、1990a。

^② 冯·瓦兹塞克 (von Weizsaecker), 1980, 第142页。

^③ 作为社会行为类型的交往概念和行为及系统理论之间的协调参见施密特 (Schmidt), 1993、1996。

望结构的基础，而期望结构又是每一个传播的前提，并在每一传播行为中要么被证实，要么被证伪；第三，它是行为者意义指向的协调，因为传播并不产生意见和表达之间或意见和参与行为之间的一对一关系，而是实现行为者意义的指向。简言之，只有在传播中，当言说者说什么的时候，他才经验到（和体验到）他所说的东西意味着什么。根据这一理由，认识是需要传播的，就像他要知道他做了什么那样——反过来也一样。

人们是按照系统—环境—图式来描述这一关系（就像卢曼做的那样），还是按照其他模式来描述，这并不是关键。重要的是，在所有这些描述中，人们把心理上所意味的东西与传播上实现了的意义明确地区分开来，也就是在认识与传播之间有着一个决然的分离。

但是，强调这一分离直接导致了认识论和传媒理论上同样明显的困难，这就是这两个领域之间如何才能相互关联。因为在我们的生活世界中我们无可争议地经验到，在行为者之间的交往（传播）一般而言是完全没有问题的。

为了解释人们如何想象认识与传播之间的有效耦合，我求助于“参与能力”、“期望性期望”（Erwartungserwartungen）、“知道”和“约定”这类概念。我们可以论证如下：我们对两个交往伙伴之间的“理解”的印象，只有当他们的交往贡献（Kommunikationsbeiträge）被证实为可参与的时候，换言之，他们相互之间（或蕴涵或明显地）被证明为是“理解”的时候，才能够形成。^①但参与能力又是与其相互之间假定的、根据集体分享的和一般遵循的约定的期望性期望相联系的。在被期望的集体知识中，所涉及的既是语言的，也是百科全书式的知识。我们必须从双重视角来看待这一知识，才能理解其社会性。从进化的角度看，这种知识是在原型语

^① 至少已经看到，在这一证明中不仅解释学观点起了作用，而且社会权力、性别差异和代际问题也都是起作用的。[参见施密特（Schmidt）的有关论述，1994。]

言游戏和讨论的框架中随着社会化和文化进程形成的。儿童是在复合的社会情景中学习当事人是如何有效地进行语言反应的,换言之,儿童学习的是“人们”如何在一个确定的情景中与一个确定的伙伴用语言进行交往的,以便达到某个确定的目的。经过不断重复和交往的确证,这种知识被确证并作为可期望的知识而共有化了。

这样我们就有了一个完整的循环:传播产生了社会知识,同时在传播中通过可参与性经验又确证了这一知识。这一循环将我们从烦琐的语言哲学问题中解放出来,即从指称(Referenz)问题中解放出来。因为明显的是,语言表达并不指向“实在”,而是指向集体知识。这样,所有语言理论中的第二个棘手的问题也就迎刃而解了,这就是语言形式和语言内容之间以及表达层面和内容层面之间的关系问题。^①语言表达层面是作为人们在生活实践与符号物质的交往中的社会经验沉淀物而显现出来的。一切在言说中能够被意味的东西,都必须落实在表达层面,即落实在作为传媒方式约定的和形式正确的对于具有耦合能力的符号物质的运用之中。只有如此,我们在交往中才不用知道其他人“想”什么而能够限定在我们所说的东西上。——我们从自我出发就理解了,当我们说什么时,其他人会跟着想什么,并站在另一个立场上。——因此,我们在交往中所说的“实在”,就是在交往中继承下来的结构性地产生和确证的真实性,它是集体知识中的真实性。^②

交往行为的社会性是以各种要素为条件的,这里我们简要地涉及其中几个要素。

▲交往(传播)始终是受到完全具体的社会历史情境制约的,

① 下面的内容可参见法尔科(Feilke)的基础性研究,1994、1996。

② 如果我们这里说“集体知识”,那我们就不能把它想象为一个在什么地方的存在物。知识只能“存在”于认识系统中,也就是说,所谓集体知识也只是依赖于主体而生产出来的。知识的“集体性”是通过知识生产的特殊规则、通过交往的确证模式而形成的。[参见施密特(Schmidt)的有关论述,1997。]

而这一情景又是在很大程度上根据社会所接受的传媒方式类型及其利用模式来选定的。人们学习母语时，就从对原型的使用中获得了这一联系，而每一次对于这一知识不相矛盾的运用，都强化了这一原型的社会认可。

▲交往总是从先前的交往出发，并按照将来的交往来调整自己。对于不了解这一关系和调整的人来说，就将（作为外在于内部家庭交往的人而）迷失方向。

▲在传媒方式的形式中，交往参与者对于交谈中意义和表达之间的联系总是做出贡献的。只有在这种联系中，贡献的相关性和意义才被确定。交谈不仅取决于交谈的主题，而且也取决于可能的表达模式，如种类模式、风格形式、隐喻、语言记载，等等。

▲此外，交往的社会性本质上是由角色的选择、机构或组织按照交往份额的分配、贡献的等级或“理解”的表征来确定的。

▲最后，交往的社会性——如上所言——关键是取决于传媒方式的表达层面对于社会的影响。

5. 对于文化的说明

在我们迄今为止的思考中，谈论的都是知识、约定、期望等，也就是说，谈论的都是传统上与“文化”相关的概念。因此下面我想简单地讨论一下这里用到的文化概念。

为此目的，我的论证再一次以观察者和通过观察的一致性而建立起来的期望性期望来开头。在这个过程中，观察者通过相互作用在区分系统（Systemen von Differenzen）上建立起一个共同的真实性模式，这些区分系统调节和协调人们对环境的共同观察、与对手的交往、感情表达的方式和作用以及通行的规则。区分系统以及各区分之间的关系必然受约束性的社会语文学制约，这一语文学试图将区分系统转变成一个认识的、感情的和规范制约性的“世界图景”，转变成一个“世界—观”，这个“世界—观”能够使在这个真实性模式基础上互相协作的主体不断地一体化，并使其社会认同

性合法化。

对于社会制约的语义学解释程序，这个对社会的真实性模式感情上的配置和规范上的评价，我称之为文化。这个文化程序服务于社会的符号性再生产，服务于对社会成员的符号性控制。^①

文化程序不断需要使用者。每一个这样的使用者都产生文化使用的变化，因此变化的因素和动力从一开始就内在地建立在文化的发展中了，它不会损害文化的稳定性和明了性。

文化程序可以在子程序中分离开来（艺术文化、体育文化、科学文化，等等），这些子程序在功能性地分化了的社会中可以达到很高程度的自主化，因此长远地看，它们完全有可能损害总体程序的协调性。

对于文化程序（及其子程序）典型的情况是，它们在被使用的时候人们是不乐意学的，但是持续地看却是完全可学的。从这一理由出发，它们的作用在被使用的时候就像盲点那样，它保证了对于使用者来说程序的自明性，并因此使个体和社会总是比较困难的认同性构造过程变得非戏剧化并得到加速。

文化程序始终——就发挥其联系和调节功能而言——取决于工具化和主题化，它以传媒为前提并且需要传媒。在这个意义上说，文化始终已经（immer schon）是和不可避免地是传媒文化，尽管我们直到今天才能比较准确和清楚地意识到这一点。

6. 耦合（Kopplung）

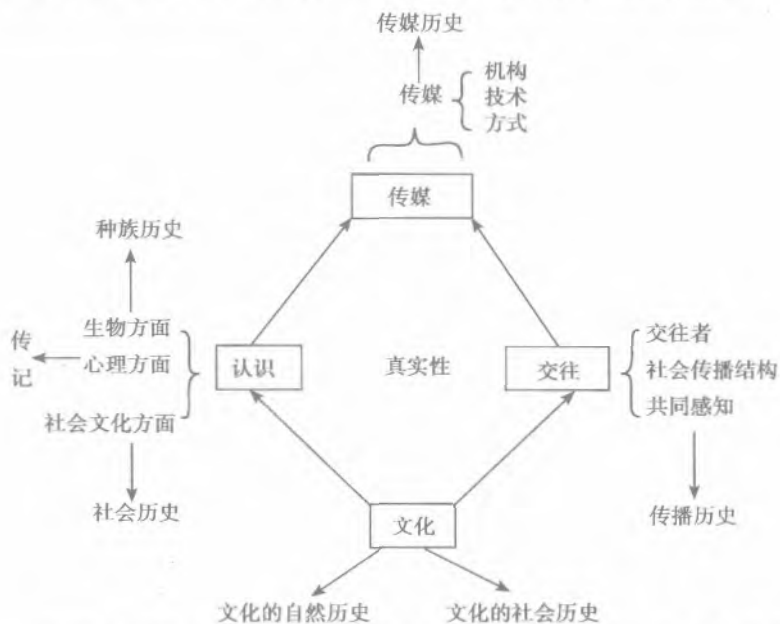
如果我们暂时把上述论证当作不是完全不可信的，那么对于分裂的认识维度和交往维度的耦合问题，就可以作如下回答。

认识和交往的操作——具体地严格按照系统特点和系统合理性——始终是对文化程序要素的理解、回顾和超前，这一文化程序将符号性秩序和一切集体知识形式系统化。通过对文化的理解，认

^① 具体论述可参见施密特（Schmidt），1994。

识系统就能够合乎期望和合乎约定地生产出传媒方式，并使之在交谈中一体化。而通过对文化的理解，交往（传播）也就确保了上面所描述的社会性，并因此使可参与性成为可能，也使参与交往的相关性和重要性变得可判断。

这样，耦合问题就获得了如下形态：传媒方式将认识和交往这两个自主维度相互耦合起来，是因为在双方维度中的操作都必然要回溯到可以共同评价的集体知识和社会文化的符号性秩序上来。^①



认识、交往（传播）、传媒和文化构成了——这一主题是从迄今为止的所有思考出发的——相互的建构性联系（见示意图）。这一联系首先必须被理解为是程序性的而不是实质性的。换言之，只

^① 关于这个复合主题的结构性耦合问题，更详细的可参见法尔科（Feilke）和施密特（Schmidt），1995。

有在这些维度的相互作用中,作为被传媒中介了的认识和交往中使用程序文化而确证了自身的自我指向和自我组织的结果,才形成了我们称之为“实在”的东西。

7. 对传媒的说明

在上述思考中主要谈论的是传媒的一般功能,也就是认识与交往的结构性的耦合。在最后这一小节里,我想讨论一下传媒在所谓现代社会中的特殊作用。

▲按照目前广泛流传的论证而言,传媒^①在个体和社会对于真实性构造中发挥着几乎不可估量的作用。更准确地说,在认识和交往中,人们将利用日益增多的各种传媒方式来构造和评价意义关联。毫无疑问,我们今天只有利用传媒方式才能构造我们“关于世界”的绝大部分知识。

▲传媒早就变成了社会化的强有力的工具。^②对于时间和空间的表象、隐私性和公众性、伙伴关系模式、感觉的表现风格,所有这些在今天都是社会化地在每一种传媒系统的特定性质框架里的积极的意见分歧中构建起来的。^③

▲传媒通过先前不被注意的储存和处理特性彻底地改变了记忆和遗忘之间的关系,改变了历史与当前之间和一般而言的同一性和区别性之间的关系。同时性(Gleichzeitigkeit)以前所未知的规模覆盖了传统的关于过去、当前和未来的经验和意义的连续性。^④

▲拥有各种不同的传媒显著地改变了人们的使用行为。“转移”、“滚动”、“样本”、“浏览”都变成了使用风格的模式标记,这种风格早就无法在固定文本的压缩文献中体验到什么高潮了。与

① 我在这里使用的是在第2部分讨论的意义上的“传媒”,关于这个主题可见施密特(Schmidt),1996。

② 参见巴克(Baacke et al.),1991。

③ 参见梅洛维茨(Meyrowitz),1985。

④ 参见施密特(Schmidt),1996a。

此相应，生产的风格也改变了：传播性质已经支配了意义层面，修辞学取代表解释学。在数据网络中最终起作用的是宽度和可链接的添加性，而不再取决于深度和等级。

▲在纯粹的书写文化中，符号指称无疑隶属于语言之外的对象；但对于支配了视听模拟可能性的文化而言，“什么是真实的”本体论问题就陷入了一个难以确定的流动之中。虚拟实在早就出现在经验真实性之外，全然不同的实在确定性模式和真理操纵模式也早就取代了天真的对图像和语词的信赖。两元对立的欧洲世界观也将经历一个新的变更。^①

▲就我们所知，决定性的变化也出现在我们对于公众性和政治的表象中。在今天，政治是在传媒中发生的，政治家必须羽化为传媒明星，广告坏话将结束政治家的生命。传媒巨头获得了对政治和公众的巨大影响力，民主消失在互联网荒漠里的景象早就不是毫无根据的胡思乱想了。^②

▲社会拥有复杂而反馈性的传媒系统，它以戏剧性的规模扩展了它（部分的）可观察性。传媒表面上观察着一切，并到处观察着，但是它们观察的只是它们在观察以及它们如何观察，并且它们在观察中互相观察。这里就产生出一个一般观察情景的第二规则，一个潜伏期观察（*Latenzbeobachtung*），它必然地将偶然经验规范化。每个人都可以经验到（也已经经验到了），一切都可以是另一个样子的，另外的一切也完全可以用另一种方式来看、来做、来评价和来感觉。这些可能性、看问题的方式和价值选择性的增加只应该被体验为认识上的创造性，而并不只是被胆小鬼当作自由和塑造自由的空间来体验。但对于另一些人来说，偶然性和多样性经验会引起恐慌，会令

^① 参见施密特（Schmidt），1995。

^② 参见马来西（Maresch）（编辑）的论文集，1996，以及马来西（Maresch）和韦伯（Werber）（编辑）的论文集，1997。

人迷失方向,会令人害怕。对于强者和约束性规则的呼声会变得越来越响,自身的偏好和习惯也会轻易地变成对一切事物的衡量尺度。激进主义成为反馈传媒系统和世界范围的传播网络的产物并不是偶然的,在专制国家和政教合一的国家里卫星天线被拆除也不是没有理由的。

▲在最近几十年的技术发展中,数字化确实发挥了关键性的作用。在时间化的平面状态中,数字流的转化似乎是无限的,而这种转化又是向任何一种操纵开放的,它使得过程性最终战胜了认同性。作为书写文化关键概念的直线性、连续性、一致性和解释性,将接受超文本和赛伯空间(Cyberspace)的考验。作者和接受者、信息和传播、意义(Sinn)和意指(Bedeutung)、创造性、接受性和交互行为等等传统概念都将被重新改写。——在当下展开的对于未来传媒社会的讨论中有着许多愿景。从贬义(“事情总不会变得太坏”)到褒义(“网络游民在互联网中将消失,机器人将接管商业”)的评价中都充满了思辨性表述的各种观点。

将来哪一种愿景会是真的,今天还很难预见。但是人们即使在将来也会承认有两种观点是正确的。第一点是,不管哪一种愿景是正确的——传媒总会相应地为我们提供信息。第二点让我们记住,传媒和耦合功能只有考虑到人才是有意义的。或者用法斯勒(M. Fassler)理性的语言来表述:“传媒并不是单独指向技术结构的,它同时指向人们对传媒的使用、利用、选择和行为决策。”(1996年,第310页)

谁要是像从法国获得灵感的传媒理论家博尔兹(N. Bolz)和基特勒(F. Kittler)那样,只是把将来的人类意识看成是传媒—技术性质的附属物,那么对他们来说,一旦“传媒变成了自我统治”,那么“自我指涉形象的人类”(Selbstreferenz-Figur Mensch)在将来也就服务期满了,他们也就只记得传媒之类的琐事——如果情况不是这样,那我们就应当超越这种看法而更加仔细地想象,人类最终从工具中解放出来的兴趣究竟起源于哪里——这些工具向他

们如此富有深意地透露出传媒的意义。^① 如此等等。

参考文献

Baacke, D., G. Frank, M. Radde (1991): *Medienwelten-Medienorte. Jugend und Medien in Nordrhein-Westfalen (Sozialverträgliche Technikgestaltung Bd. 28)*, Opladen: Westdeutscher Verlag.

Bolz, N. (1993): *Wer hat Angst vorm Cyberspace? Eine kleine Apologie fuer gebildete Veraechter*, in: K. H. Bohrer, K. Schneel (Hrsg.), *Medien Neu? Ueber Macht, Aesthetik und Fernsehen, Sonderheft Merkur, Jg. 47, Nr. 910, 897—904.*

Crary, J. (1996): *Techniken des Betrachters: Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*, Dresden/Basel: Verlag der Kunst (Techniques of the Observer. Vision and Modernity in the Nineteenth Century, MIT).

Faerber, T. (1996): *Werbewirtschaftliche Praxis. Eine Analyse unter besonderer Beruecksichtigung kommunikationstheoretischer und werbepsychologischer Aspekte*, Universitaet-GH Siegen, Diplomarbeit.

Fassler, M. (1996): *Oeffentlichkeiten im Interface*, in: R. Maresch (Hrsg.), 309—323.

Feilke, H., S. J. Schmidt (1995): *Denken und Sprechen. Anmerkungen zur strukturellen Kopplung von Kognition und Kommunikation*, in: J. Trabant (Hrsg.), *Sprache denken. Positionen aktueller Sprachphilosophie*, Frankfurt a. M.: Fischer, 269—297.

Feilke, H. (1994): *Common sense—Kompetenz. Ueberlegungen zu einer Theorie "sympathetischen" und "natueirlichen" Meinens und Verstehens*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Feilke, H. (1996): *Sprache als soziale Gestalt. Ausdruck, Praegung und die Ordnung der sprachlichen Typik*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

^① 参见博尔兹 (Bolz), 1993。原文比较晦涩, 译文按照编辑者的改动译出。——译者注

- Foerster, H. von (1993): *Wissen und Gewissen. Versuch einer Bruecke*, hg. von S. J. Schmidt, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Giesecke, M. (1991): *Der Buchdruck in der fruehen Neuzeit*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Grossklaus, G. (1989): *Naehe und Ferne. Wahrnehmungswandel im Uebergang zum elektronischen Zeitalter*, in: G. Grossklaus, E. Laemmer (Hrsg.): *Literatur in einer industriellen Kultur*. Stuttgart: Cotta, 489—520.
- Grossklaus, G. (1990): *Das technische Bild der Wirklichkeit*, in: *Friderici-ana*, Zeitschrift der Universitaet Karlsruhe 1990, 39—57.
- Grossklaus, G. (1994): *〈 MEDIEN—ZEIT 〉*, in: M. Sandbothe, W. CH. Zimmerli (Hrsg.), *Zeit-Medien-Wahrnehmung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 36—59.
- Luhmann, N. (1985): *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*. 2. Auflage. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Luhmann, N. (1990): *Soziologische Aufklaerung 5. Konstruktivistische Perspektiven*, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Luhmann, N. (1990a): *Die Wissenschaft der Gesellschaft*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Maresch, R. & N. Werber (Hrsg.) (1997): *Kommunikation, Medien, Macht (in Vorb.)*.
- Maresch, R. (Hrsg.) (1996): *Medien und Oeffentlichkeit. Positionierungen*. Symptome Simulationsbrueche, Muenchen: Boer.
- Merten, K. (1994): *Evolution der Kommunikation*, in: K. Merten, S. J. Schmidt, S. Weischenberg (Hrsg.), 141—162.
- Merten, K. (1994a): *Wirkungen von Kommunikation*, in: K. Merten, S. J. Schmidt, S. Weischenberg (Hrsg.), 291—328.
- Merten, K., S. J. Schmidt, S. Weischenberg (Hrsg.) (1994): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einfuehrung in die Kommunikationswissenschaft*, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Meyer, B. (1997): *Kritische systemtheoretische Analyse der Grundlagen der Systemtheorie Niklas Luhmanns* (Phil. Diss.: Uni. Leipzig).
- Meyrowitz, J. (1985): *No sense of place. The impact of electronic media on*

social behavior. New York/Oxford: Oxford University Press.

Pasemann, F. (1996): *Repraesentation ohne Repraesentation. Ueberlegungen zu einer Neurodynamik modularer kognitiver Systeme*, in: G. Rusch, S. J. Schmidt, O. Breidbach (Hrsg.), 42—91.

Riepl, W. (1913): *Das Nachrichtenwesen des Altertums mit besonderer Ruecksicht auf die Roemer*, Leipzig/Berlin.

Roth, G. (1994): *Das Gehirn und seine Wirklichkeit. Kognitive Neurobiologie und ihre philosophischen Konsequenzen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Rusch, G., S. J. Schmidt, O. Breidbach (Hrsg.) (1996): *Innere Repraesentation. Neue Konzepte der Hirnforschung (DELFIN 1996)*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Schlosser, G. (1993): *Einheit der Welt und Einheitswissenschaft. Grundlegung einer Allgemeinen Systemtheorie*, Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg.

Schmidt, S. J. (1993): *Kommunikationskonzepte fuer eine systemorientierte Literaturwissenschaft*, in: S. J. Schmidt (Hrsg.), *Literaturwissenschaft und Systemtheorie. Positionen, Kontroversen, Perspektiven*, Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 241—268.

Schmidt, S. J. (1994): *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Schmidt, S. J. (1995): *Cyber als Oikos? Oder: Ernste Spiele*, in: F. Roetzer (Hrsg.), *Schoene neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, Muenchen: Boer, 69—90.

Schmidt, S. J. (1996): *Die Welten der Medien. Grundlagen und Perspektiyen der Medienbeobachtung*. Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg.

Schmidt, S. J. (1996a): *Von der Memoria zur Gedaechnispolitik*, in: Frankfurter Rundschau, Nr. 43, 20. 2. 1996, 7.

Schmidt, S. J. (1997): *Anwendungsorientierte Literaturwissenschaft—Perspektiven eines Projekts*, in: G. Jaeger, J. Schoenert (Hrsg.), *Wissenschaft und Berufspraxis. Angewandtes Wissen und praxisorientierte Studiengaenge in den Literatur-, Kultur- und Medienwissenschaften*, Paderborn: Schoenigh, 135—144.

Spencer-Brown, G. (1972): *Laws of Form*, New York: The Julian Press.

Weizsaecker, C. F. von (1980): *Der Garten des Menschlichen. Beitrage zur geschichtlichen Anthropologie*, Muenchen: Hanser.

Winter, R. (1995): *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und aesthetischer Prozess*, Muenchen: Quintessenz.

Ziemke, A. , O. Breidbach (Hrsg.) (1996): *Repraesentationismus-Was sonst?* Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg.

西皮尔·克莱默尔：作为轨迹和作为装置的传媒

1. 传媒：在传媒使用中的盲点

所有我们对于这个世界所能说的、能认识的和知道的东西，都是借助于传媒说出、认识和知道的。^① 这一思想是一个运动的土壤，很长时期来就有一部分人文科学在研究这一运动，但有时也被它所颠覆。语言科学^②和所有先前的旧哲学^③，都碰到过口头语与书面语的区别问题。文献科学把书写系统和技术传媒当作文献的生产条件来发现。^④ 传播理论家研究传播的物质性。^⑤ 哲学家在研究书写、形而上学和知识之间的联系。^⑥ 因此，就像“语言转向”通过对语言的转向取代了对意识现象的偏爱那样，目前人们又感觉到，语言自身的主题看来也向传媒中心转移了。

目前对于传媒研究的各个方面都形成了一个共识：人们相信，传媒不仅服务于信息的传达，更重要的还在于传媒自身——以各种方式——必然地参与到信息的内容中。正因为传媒从根本上被赋予

① 阿斯曼 (Assmann) / 阿斯曼 1983, 第 2 页。

② 关于当前语言科学对书面语和口语的研究状况见：昆特 (Guenther)、路德维希 (Ludwig), 1994; 其中有莱博尔 (Laible), 1994, 关于系统问题的研究和西里本-朗格 (Schliehen-Lange), 1994, 关于书面语研究的历史概论。另外还有：考赫 (Koch)、克莱默尔, 1997, 其中的论文有考赫, 1997, 费雪 (Fischer), 1997。

③ 哈维洛克 (Havelock), 1990; 朱姆特 (Zumthor), 1984。

④ 基特勒 (Kittler), 1987; 基特勒, 1986; 耶戈 (Jaeger)、斯韦塔拉 (Switala), 1994; 马特乔夫斯基 (Matejowski)、基特勒, 1996。

⑤ 普法费尔 (Pfeiffer)、甘布莱希特 (Gumbrecht), 1988。

⑥ 德里达 (Derrida), 1974; 德里达, 1976; 克莱默尔, 1997b; 特维斯 (Tewes), 1994; 梯尔 (Thiel), 1990; 梯尔, 1993。

了参与生产意义、而不仅是传递意义的力量，它也就被当作精神和文化科学工作的令人感兴趣的研究对象。

然而传媒不仅是意义的运输工具而且还是意义的来源这一说法，引发了一个问题：我们与传媒交往的日常经验到处都会碰到这一来源：我们听到的不是声音的震动，而是钟声的鸣响；我们阅读的不是字母，而是一段历史；我们在对话中与人交流的不是音节，而是意见和信仰；而在电影里我们一般都会忘记投影平面。传媒的作用就像玻璃窗：它越是透明，越是在我们的注意阈之下不引人注目，它就越是更好地完成了任务。在这种“得意忘形”中，只有当传媒的有效作用受到干扰的时候，或者传媒崩溃的时候，传媒自身才被我们想起。相反，保真的信息几乎使传媒变得不可见。^①

传媒——因此我们可以这样来描写有关传媒的文化图式——只存在于传媒使用的盲区中。^② 如果这个图式不被满足，如果本来半透明似的阅读着的、观察着或直观着的目光变成一种无所顾忌地盯着表面看的目光，那么这多半是病理学的结果了。^③

在目前的讨论中人们十分重视传媒主题，而人们在日常生活的理解行为中又对传媒自身视而不见，这两者形成了一种值得我们注意的反差。而恰好就在科学讨论和日常经验之间的这种对比情形中，哲学的反思给自己提出了第一个问题。这个问题就是：传媒对意义的产生是有贡献的，而我们如何才能对此进行启蒙，这种启蒙能够使我们同时体会到，为什么这种贡献是潜在的做出的？而直到

^① 麦克卢汉 (McLuhan)，1970，第15章就注意到“每一种传媒的‘内容’是如何相对于传媒的本质类型而言盲目地产生出来的”。

^② 这是传媒理论中关于符号不起眼的物质性与符号语义学潜能之间关系的符号技术观点，关于这点阿莱达·阿斯曼 (Aleida Assmann)，1988，第239页已经指出了。她在其中还引用了苏珊·朗格 (Susanne Langer) 的话：“符号越是无生育力 (steril) 和越是中性化，它的语义学潜能就越大。极细微的声响对概念来说就是一个理想的中介，因为它除了给我们意义之外什么都没有。” (朗格，1951，第61页。)

^③ 阿斯曼，1988，第240页及以下，它发展了这里关于“阅读”和“凝视”的区别的重要思想。

现在传媒的这种贡献还完全是被掩盖的。

2. 两种传媒理论：麦克卢汉和卢曼

在关于传媒的讨论中形成了两个流派，这两个流派也可以作为上述问题的答案来理解，只是这两种答案被人们以不同的方式忽视了。这就是马歇尔·麦克卢汉（Marshal McLuhan）^①和尼科拉斯·卢曼（Niklas Luhmann）的传媒理论。^②马歇尔·麦克卢汉在60年代就提出了“传媒就是信息”^③的命题，并因此而不断地颠覆了传媒是无关紧要的观点。尼科拉斯·卢曼从80年代末以来区分了传媒和形式，^④并把传媒当作松散的耦合因素，而把形式当作坚固的耦合因素，从而再一次通过论证动摇了传媒无关紧要的信念。但麦克卢汉表明，传媒不是中性的，它形成信息；而卢曼则证明，传媒是中性的，因此恰恰不是信息的形式。

如果两个理论得出了如此相互排斥的结论，那么我们就可以推断，这里并不是一个现象被互相矛盾地描述了，而是以完全不同的视角来描述了。现在让我们简要回顾一下两位作者在他们各自的论证中提出的视角。

麦克卢汉认为，传媒是这样一种东西，它存在于技术和理论思考的背面（或锡箔面 Folie）。对于他来说，包括传媒在内的技术享有手段（Mittel）那样的地位；但是这一手段的自身结构和自身动力却完全不服从被设定的目的。麦克卢汉关于手段的顽固性的理解，受到了流行说法的影响，^⑤这就是技术只是器官的扩展和增强

① 麦克卢汉（McLuhan），1992；麦克卢汉，1968。

② 卢曼（Luhmann），1986；卢曼，1995，第165—213页。

③ 麦克卢汉，1970，第13页。

④ 卢曼在他的艺术理论观察中碰到了这个问题。这里还没有考虑到他与塔尔科特（Talcott Parson）所发展的符号一般交往传媒理论的关系。[卢曼，1975；卢曼，1976；以及阎森（Jensen），1984；昆兹勒（Kuenzler），1987。]

⑤ 还有盖伦（Gehlen），1957，第7页及以下。

而已,技术是人类身体的人工拓展。麦克卢汉因此也加入到人类学的观念中,即根据两极图式(bipolaren Schema)的功能性等价模式来概括人类和技术的关系,^①这就是说,如果说机械技术把人类的身体功能向外扩展了,那么电子传媒就把人的中枢神经系统和感官机能外在化了。^②电子传媒的即时技术同时促使了空间和时间区别的中性化:空间上相距遥远的事物变得很近;而时间上前后相继的事物变成了同时发生。^③另外,感官感觉的外在化使人们的感官在感官级别上发生了重新排序:视觉性的文化主导性将被不断增强的触觉性所打破。

传媒中的真实性和有效性,或者说,传媒所显示的东西,完全被麦克卢汉看成是传媒所造成的某种技术人工物而已。

尼科拉斯·卢曼恰恰不同意这种把技术当作传媒的原初景象的理解。在他的系统论视角中,他区分了要素的松散耦合和坚固耦合。如果要素只是松散地连接的,以致它们实际上始终是不确定的,但却潜在的接受结构化,那么这指的就是传媒。而卢曼将另外一种东西称为形式,它将松散的连接压缩成构造结构的模型。传媒能以其很高的融解能力接受形式;而形式以其构造结构的能力在各种可能的连接中进行选择,这些连接是由传媒提供的。这就是为什么我们总是在遇到传媒的地方感觉不到传媒自身,而只是感觉到形式的原因。这就是说,在卢曼那里传媒不做什么,它不传递信息,也不包含什么内容。

这一传媒理论——它也是尼科拉斯·卢曼明确强调的——是一种功能主义的物质/形式关系的观点——但是有一个重要的也是富有成果的区别,这就是:什么是传媒,什么是形式,其角色是可以

① 多伦(Tholen),1994,对这一人类学观点进行了持续的批评。

② 麦克卢汉,(McLuhan)1970,第52、62页。

③ 麦克卢汉,1970,第43页及以下。

根据观察视角转换的。^① 这是指这样一种关系，它不仅以材料和形式分析的可分性为前提，而且更彻底地认为形式功能原则上独立于物质。因此它是一个人们熟知的超越了系统论界限的思维方式，其最具活力的影响总是可以在人们关于符号的讨论中得到体现，人们还打算进一步发挥这种影响。因为传统的符号概念根植于非对称性假设，或者说，扎根于在符号载体与符号意义之间的功能主义关系的假设中，在这种关系中，物质的符号载体被当作符号意义的任意的和外在的运输工具。^②

我们这里不再继续展开这样一种设想了，即从卢曼传媒理论的字里行间可以看到关于符号载体和符号意义的传统区别的根源。但这一假设通过我们追溯卢曼传媒理论所援引的出处可以变得更加清楚。这里指的是弗里茨·海德爾 (Fritz Heider)，他在 20 年代就从认识论主题出发对传媒进行了反思，这就是在主体和客体分离的条件下，在感觉中和在认知中，某物作为另一物的中介究竟是如何成为可能的。^③ 当然，弗里茨·海德爾和尼科拉斯·卢曼的联系在这里不是我们的主题。我们也不把下面奇特的现象当作这里的主题，即卢曼在对“传媒”和“形式”进行描述时使用了通行的语词，这种语词在我们的文化圈里是用女性和男性概念来意指的 (konnotiert)。对于我们的思考来说只需抓住一点：尼科拉斯·卢曼的传媒理论中对于传媒和形式的建构性区分，与符号载体和符号意义的区分，这两者之间的亲和关系是无法否认的。

对这里所讲的传媒理论——把我们的思路概括一下——就它们根据不同的直觉而言，我们可以得到两个互相对立的结果：麦克卢汉所根据的是技术范例，这个技术范例被理解为不断变得自主的手

① 埃里希 (Ellrich)，1997，指出了这一点。

② 正是这种关于意指的任意性和外在性说法，成了后结构主义者如福科 (Foucault)、克利斯特瓦 (Kristeva)、拉康和德里达的主题。

③ 海德爾 (Heider)，1926。

段与目的之间的关系；而卢曼则受到符号思维方式的影响，符号被当作中介了物质和形式的原始图像。这样我们就产生一个设想：我们是否能够把传媒是什么的问题通过下列途径来精确化，即把那种传媒性总是与之有着词源学关系的可中介性，与另一种我们通常用符号学或用技术术语来描述的可中介性类型区别开来？我们是否能够通过刻画“传媒”概念与符号概念的区别，以及“传媒”概念与技术器具概念的区别，来获得对这一概念更为清晰的理解？我们现在就来讨论这个问题。

3. 传媒与约定符号之间的界线：作为轨迹（Spur）的传媒

我们先看一下“符号”与“传媒”的区别问题。尽管我们有着许多不同的符号概念，但在现代符号概念中至少存在着某种最小公约性概念：符号意味着某种根据约定而成的东西，因此从根本上说符号是任意的。在这种视阈里，我们几乎总是把意义（Sinn）和意指（Bedeutung）分别当作意向化意义和约定化的意义。

然而通过符号过程的传媒维度——不存在没有传媒的符号——我们就能看到用这种大家都认同了的符号意指图式所不能满足的东西：传媒的影响力——这是一个关键的设想——在意指性维度中能够发展成某种约定化的语义学结构所达不到东西。正是传媒的物质性，它给意义的“剩余物”（Ueberschuss）奠定了基础，也给意指的“剩余价值”奠定了基础，但这个剩余的东西完全没有被符号使用者所意向，也完全不受符号使用者的控制。借助于传媒的这种物质性力量，符号要比符号的使用者所意味的东西表达出更多的东西。

现在让我们用保尔·朱姆特（Paul Zumthor）研究过的现象即声音和言语的关系，来表明这种在意义中没有被意向的剩余物究竟指什么。^① 声音是言语的传媒，但是它的作用不是一个单纯的工具

^① 朱姆特（Zumthor），1988，第709页及以下。

(Werkzeug), 也不是言语的单纯的延伸。声音制造了陈述, 但是它也诠释了被陈述的内容。它用它的整个——包括性别上可识别的——身体性意指了那种在言语中说出的东西。声音并不只是说话者宣称和意向的东西, 经常出乎我们的意料, 声音有时候使说话者感到痛苦, 并常常与我们的愿望相悖。在与言说的关系中声音时常具有破坏作用, 而这种作用在约定性的符号使用的视角中是被掩盖的。这是否就是语言哲学中习惯性地忽视声音和声音性的原因呢?① 声音与言说的关系就类似于无意中使用的轨迹与有意识使用的符号之间的关系。

这里, 重要的就在于轨迹现象与符号的区别。② 轨迹也要被理解, 但它却是作为前对话 (praediskursiv)、前语义学现象发生作用的: 轨迹不对我们说什么, 但它向我们显示什么。更重要的还在于: 它向我们显示的东西必定是附带的, 也就是无意地形成的——否则就不是轨迹, 而是有意识地用轨迹演绎出来的符号。

西格蒙德·弗洛伊德在世纪之交发现, 人们在说话中所包含的内容, 要比他们在陈述意向时有意识地说出的东西更多。轨迹这一具有意义、可理解而又不被其原创者所意向的方面, 就在弗洛伊德所发现的现象中发挥了作用。潜意识——至少弗洛伊德相信——正是由于病人的语言显示出某种潜意识的轨迹, 才是可理性化的, 因此也是可认知的。轨迹总是表明某种存在于过去的东西: 轨迹的在场显示了轨迹所产生的东西的不在场。弗洛伊德得出结论说, 在治疗性交谈中传达出来的潜意识内容, 应当作为个体的记忆构成形式来理解。因此他得出了一个富有成果的结论: 记忆与意识是互相排斥的。

当然对我们来说, 在记忆与意识的关系中只有一件事情是富有

① 一个例外见: 伊德 (Ihde), 1976。

② 关于轨迹概念见: 金兹伯格 (Ginzburg), 1983; 伽沃尔 (Gawoll), 1986、1987。

意义的：弗洛伊德想象了记忆与意识的区别，从而潜意识和意识的区别就经常被当作传媒技术而引人注目。因为只有当他能够提出一个心理模型，这个模型同时把表面上相互排斥的性质具体化和统一起来，他关于记忆与意识相分裂的理论才是可信的。这就是意识特有的对新刺激的无限接受能力，以及记忆特有的对持续症状的无限可储存性。^① 然后，弗洛伊德在所谓的“神奇簿”（Wunderblock）^② 中发现了这一能够将两种能量统一起来的模型。“神奇簿”是指这样一种书写装置，它使儿童着迷，因为当孩子获得这样一块平面后，就可以在上面书写，又可以消除书写内容，并且始终能够重复书写。

对弗洛伊德而言，心理被理解为这样一种器具，它的物质性使它能够将我们白天的生活意识轨迹储存起来。^③ 这一物质性模型在弗洛伊德那里就起到了书写的雕刻作用，其词源学含义完全忠实于“graphein”，即希腊语的“书写”，而它本来的意义就是“刻凿”、“雕刻”、“印铸”。

这就是雅克·德里达在他的书写哲学研究中所理解的潜意识、轨迹和书写之间的联系，当然也经过了她的转译。弗洛伊德试图将潜意识主题转化为一种书写类型；而德里达把书写描写为西方形而上学的潜意识。在对书写的哲学反思中，这是一个值得关注的联系，它——尽管从历史上和从系统上看它都是哲学思维和论证的条件——作为哲学主题已经边缘化（尽管有重要的例外^④），我们这里也不能当作主题来讨论了。

然而对于这样的问题，即如何在区别于一般符号意义的基础上

① 弗洛伊德（Freud），1952，第13卷第4页。

② 弗洛伊德，1952，第13卷第3—8页。

③ 另外还有德里达的“弗洛伊德和书写的观察点”，见德里达，1976，第302—351页。

④ 笛卡尔也属于这个例外，特别是莱布尼兹。关于笛卡尔的方法概念“怀疑态度”见克莱默尔（Kraemer），1997b。

来理解传媒的特性，我们现在只是用类比的形式给出第一个回答：传媒与信息的关系，就像无意识的轨迹与有意识使用的符号之间的关系，也就是像——至少在弗洛伊德的语言游戏中——潜意识与那种使意识成为可通达的东西之间的关系。传媒所具有的感觉压铸式的作用（die sinnpraegende Rolle）应当按照不在场者的轨迹模型来理解；这样我们就可以看到，为什么传媒的意义通常是被掩盖的。传媒不仅仅是信息，应该说，在信息中保存了传媒的轨迹。

这一思考看起来很思辨，至少充满了抽象性。因此我想用一个例子来使之变得直观化，这个例子能够在作为轨迹的传媒视角中使上述现象显露出来，并得到解释。这里，我们把“书写主义”（Skriptizismus）的语言学现象当作例子。

在说话中，语言的被给予性完全是流动的。在时空中语言系统的连续变化就是如此，对于语词的流动性更是如此。但只有当说话的流动性被排除，在语言传达的河流中语词的持续消失现象被阻止的时候，语言科学的研究才能开始。^① 而记录技术不可避免地要发挥作用：只有用书写才能将语言作为对象“确定”下来并进行“描述”。^② 书写的传媒因此就成为语言科学如何可能的条件。语言学的相对性原理是我们这里的出发点：一种书写的类型和生产能力从根本上决定了什么能够作为语言学对象出现。^③ 然而，书写的轨迹——现在关键就在这一点——在语言学家那里几乎是被掩盖的。而证据恰恰就是书写主义现象，这个现象我们在下面讨论二律背反情况中会碰到。^④ 一方面，书写被当作言语的派生物：在——顺便

① 斯代特（Stetter），1994；斯代特，1995。

② 作者在这里用了双关方法。德语 fest-stellen 和 dar-stellen 的词干有“放置”、“阻止”的意思，而它们加上前缀又分别变成了“确定”和“描述”的意思。作者把这两个词的前缀分开来写，就同时强调了其词干的意思，即语言只有放置在书写中才阻止了语词的消失。——译者注

③ 斯代特，1994，第261页。

④ 克莱默尔（Kraemer），1996，第107页及以下。

说一下这是误解^①——亚里士多德^②对陈述的解释传统中，书写成为纯粹次要的符号系统，它指称口头语言并将口头语言当作基本系统。这就造成一个结果，就是书写作为合法的研究对象从语言学分析中被排除了——至少在索绪尔和乔姆斯基那里就是如此。然而另一方面，《被排斥的又回来了》（*Wiederkehr des Verdraengten*）所代表的古典语言学证明道：正是那些独立于传媒而概括出来的语言系统特性，在引人关注的文献中表明了自身是书面谓语的推论（*Extrapolationen*）。例如，结构主义关于“语言就是系统”的观念——在系统中一个符号的价值是通过对可选符号相分离的特殊化而确定的——就是把书写具有的不明显的，但同时又相分离的一个象征系统传递给了语言自身。^③另外，被刻画为音素语言基本意义单位的语音，也完全显示为是文字的一种副现象（*Epiphanomen*）。^④但是，在连续不断的言语流中，要把语音在物理学上、发音学上或者仅仅声音学上的对应物在可分离的书写结构中予以证实，也还完全没有成功。^⑤

4. 传媒和器具（*Instrumenten*）的界线：作为装置（*Apparate*^⑥）的技术传媒

我们上面提出了传媒和符号的区别问题，并在其中碰到了无意识轨迹和约定化符号之间的差别问题。但接着的问题就出现了：既然传媒的作用就像一个无意识的轨迹，那么这个一直以来潜在的和

① 关于这一误解见马斯（Maas），1986。

② 亚里士多德：《解释篇》（*De Interpretatione*），第16页A栏。

③ 克莱默尔（Kraemer），1996，第107页。

④ 吕德克（Luedtke），1969；库尔马斯（Coulmas），1993。

⑤ 莱恩斯（Lyons）1983，第69页。

⑥ 作者在本文中使用了一些“工具”的同义词或近义词，它们分别被作者赋予了专门的含义。我们在这里规定相应的中文译为：Werkzeug，工具；Instrument，器具；Mittle，手段；Apparat，装置；Geraete，器械；Mittler，中介。——译者注

被掩盖的东西为什么在今天会变得这么明显呢？这里我们碰到了一个重要问题，那就是在这里我们必须和技术器具的视阈中考察传媒。因为我们的设想是，人文科学刚刚觉醒的对于书写性传媒现象的敏感性和关注，可能产生于认识到书写功能的丧失，这威胁到书写的生存。在一个与数字化的数据处理技术的影响有关的功能丧失中，数字化的影响——至少对言语是这样——已经开始取代书本文化的主流传媒。在我们今天研究作为传媒的计算机之前，就已经出现过一个基本的问题：对于还没有被哲学问题所困惑的理解力而言，技术器具是为了某物而采用的手段（Mittel），而传媒却是某物的中介（Mittler）。因此“间接性”（Mittlebarkeit^①）对两种现象来说都是一个很有意义的事态。如果“间接性”一方面被描述为器具—技术事态，另一方面又被描述为传媒事态，那么这两者有什么区别呢？

我们首先从语言的使用出发来考察一下第一条线索。如果我们使用某种技术器具，那么我们用这种器具来生产某物；器具被使用，并被留下来，它与被生产的对象完全是外在的。相反，如果我们接收一个信息，那么它是“在”一种传媒中被给予的。^② 这里某种东西浸入到传媒中，完全被传媒所浸透，以致它在传媒之外根本不可能存在。而对于器具人们只是感到需要借助于它，让它服务于人。被器具所加工的东西具有与工具完全相分离的存在性质。与此相反，人被传媒所制约，只能在传媒中运动；而对存在于传媒中的东西，人们也许只能用另一种传媒给出，而不能没有传媒。因此，在言语、书写或者手势表达之外是不存在语言的。任何把传媒当作信息的外在运输工具和载体来理解的理论，恰恰都没有抓住传媒的非器具性维度。他们总是这样来对待传媒，好像它们是器具似的。

^① 德语 Mittlebarkeit 通常是“间接性”的意思，但作者这里特指“手段”（Mittel）和“中介”（Mittler）的共同点，二者的词根是相同的，即“Mittle”。——译者注

^② 安德韦兹（Enderwitz），1990，第15页及以下。

毫无疑问，我们今天所遇到的传媒首先是技术传媒：电话、照相机、电影、收音机、电视、影碟机和电脑。一旦传媒获得了技术器械的形式，它就——区别于作为工具的技术——被当作一种装置的技术来谈论。我在这里把“工具”当作一个广泛的概念来使用，它既可以指物理的和象征的技术人造物，也就是传统意义上的工具和机器，而且也能够指思维工具如算法、计算和形式语言。因此，关于“传媒”和“技术”的界线问题已经假定了提出问题的形式，在其中作为技术器具的“工具”与作为技术传媒的“装置”就被区分开来。

如果我们不把装置当作工具来使用，那么我们用它来干什么呢？让我们从举例开始。留声机传递和保存的不是简单的声音序列，从一个音乐序列的个别事件的发生可以被当作一个象征事件随意重复、中断和在不同的地点听取等意义上说，留声机已经——这与照相是类似的——使一个特定事件的时间的不可逆性失效了。对这样一种在时间上的操纵在传媒技术之外是没有范例的。^①另外，影碟机也开启了——这里与镜子是完全相似的——对那种在通常观察视角中恰恰不可能的事物进行观察的方式。我们可以将照相机作相应的设定，同时从前面和后面观察对象，也可以用其他人的眼睛来看我们自己。装置——这只是通过这些例子所领悟到的设想——并不只是影响了那些人们没有装置也可以做的事情，而是打开了这样一种东西，这种东西在人们的创造中还未曾有先例，并且我们可能还完全没有一个尺度来衡量这样的创造。作为工具的技术只是节省了劳动；而作为装置的技术则生产出一个人工的世界，它开启了新的经验，并使新的方法得以可能产生，而没有装置这种方法不只会不起作用，而是根本不会存在。不是效率上的提升，而是世界的产生，这才是传媒技术的生产意义。^②

① 基特勒 (Kittler), 1993, 第 182—208 页。

② 克莱默尔 (Kraemer), 1995。

这一观点不是无关紧要的，它蕴涵着一个令人感兴趣的命题，这就是当今技术哲学描述技术的方法和方式，对于装置，也就是对传媒技术来说，恰恰都是不对的。我指的就是上文提到过的所谓人类与技术相一致的那种人类学图式——至少就其作用而言。在这种人类学解释中，技术列车是按照人类提升劳动效率的意图而被推动的。这种解释取得了十分受欢迎的效果，即人们把传媒技术也理解为人类肢体的增强和人类负担的减轻，而那根技术怪刺（Stachel des Fremdartigen）就被拔掉了，一个十足的怪物被消灭了。这种人类学技术模型的好处就是：它把技术装置所具有的人们不熟悉、不一般的东西，弄成了人们很熟悉的、一般的东西。

在我们用这一设想——装置生产某种我们没有它就不可能拥有的东西——来讨论作为传媒的计算机例子之前，有必要作如下说明：器具视角和传媒视角之间的区别、作为工具的技术和作为传媒的技术之间的区别，不能被误解为自体论的区别，好像我们用它可以对技术人造物世界进行分类，要么分为工具组一类，要么分为传媒组一类。实际上，这两种视角——并且在每一个技术人造物那里都如此——是共同发挥作用的，然而其重要性却是不同的。因此，我们完全可以把计算机当作工具看待，利用它我们可以使那些没有计算机也要做的事情做得更快：比如用数字计算，或者设置卡片，管理附录，用机器撰写和加工文本，进行形式推导，打印东西，等等。所有这些都是——我们一些人熟悉它们已超过一个世纪了——精神劳动的符号性实践。^①但是，这样一种将我们特有的脑力劳动自动化的视角，能够使我们真正明白指向计算机未来的力量究竟在哪里吗？例如，把计算机当作人工智能的观点就曾经主张，人类智能对于数据处理技术的增强，产生了尊严、荣誉、特别是足够的流

^① 在这一视角中计算机是“符号机器”的物理实现。见克莱默尔（Kraemer），1988。

动研究资金。^①然而恰恰是人工智能项目不断陷入的困难和不稳定性，才使我们逐渐达到了一个视角上的转换，这就是把计算机当作一种传媒来看待。^②

5. 作为传媒的计算机

把计算机当作传媒来理解是什么意思呢？什么是我们用计算机生产出来而我们没有计算机就不能做的东西呢？我的设想是，通过数字化而成为可能的远程传播与数字化处理的连接，形成了一个新的传播形式，它以一种重要的方式与我们熟悉的口头和书面传播的情景和模型区别开来。^③尽管我们在这里还不能详细描述和证明这一假设，但至少已经能够表明为什么这一假设能够产生出来。^④

在人们说话的地方，在场的人就参与了一个共同的感觉和行动的空间。相互言说的人们的身体上的在场，使得传播和交互作用同时发生。相反，在书写和阅读的地方，传播和交互作用就在交往者不在场的条件之下，因而这就需要——至少看上去是这样——用文本的在场作为补偿。因此对话的情景与阅读物的情景是有所区别的。然而尽管有这种不同，我们在文本中所理解的东西还总是参与到个性的观念中去，其中也包括著作权维度，我们以此把文本当作

① 这句话包含着一个理解背景，译者为此专门请教了作者，作者回信道：“你所询问的对那个句子的理解，有着一个批评的背景声音。我想用来说明的是，人工智能的研究计划在计算机文化之初所经历的那种不同寻常的关注，是一种为了以下两点而选择的战略企图：（1）为了使信息技术能获得更多的意义、关注和重要性，（2）同时，如果人们把这个战略当作一种‘人工智能’的促进计划来发布和描写，就能够更容易获得研究资金。但是从理论上讲，这种战略目前已不是人们的中心思想了。”——译者注

② 博尔兹（Bolz）、基特勒（Kittler）、多伦（Tholen），1993；谢尔豪威（Schelhowe），1996。

③ 爱斯波西托（Esposito），1995；克莱默尔，1997a。

④ 详细的论述见：克莱默尔（Kraemer），1997a。

个性的“原创者”^①。然而个人和作者说话的地方，交往和副交往维度所发挥的作用，就像语言行为理论说的那样发挥作用了：命题视角和交往语言行为视角是共同起作用的。^②这就是说：这不仅产生了对于某物的某个陈述，而且这个陈述同时还是表述者的表达，它在表达之外还创造了一种与认同要求相联系的交往者的主体间性关系。文本特性是不能用口语特性的视阈来理解的；然而我们在阅读文本时就继承了一种指向本人的类型：在我们所信任的文献文化中，文本不仅被当作观念的搜集，而且也总是确证和断言了文本撰写者的信念、意见、愿望和希望。这样，无欺骗的符号就成了一个道德和法律上的客观事态：作者对他所写的东西就被人们当成是负有责任的。

现在让我们考察一下在所谓电子网络对话形式中的交互作用的远程传播。不同于在一般条件下的口头或书面传播，一种远程交互作用类型在这里得到了发展，这种类型几乎不再被当作个人品性和人际关系体现的权威性表达。严格地说，我们在电脑化的网络中只是与观念而不是与本人打交道。但是虚拟社区是一种什么关系呢？^③这种社区在互联网中是按照主题建立起来的，并且——如民俗研究表明的那样——也用象征的界定形式及其特有的行为标准和礼仪形式建立起了人群自身的交谈实践。^④然而与直接对话的参与者不同，也与文本写作的一般实践不同，在互联网中交往者——至少原则上——是匿名的。^⑤在这里，不是个人本身，而是用自身创

① 作者把“原创者”打上引号，表明在书面语传媒中，人们的个性的形成是与他们的文本写作联系在一起的。——译者注

② 塞尔 (Searle), 1969。

③ 关于这点，《虚拟社区的观念》(Die Idee virtueller Gemeinschaften) 中琼斯 (Jones)、波斯特 (Poster)、罗斯勒 (Roesler) 和马莱士 (Maresch) 文章片断有论述，见明克 (Muenker)、罗斯勒 (Roesler), 1997, 第 131 页及以下。

④ 霍夫曼 (Hoffmann), 1996; 海尔摩斯 (Helmers), 1995。

⑤ 特克尔 (Turkle), 1995; 梅耶斯 (Myers), 1987。

造出来的名字所标记的“人工身份”在互相交往:即数字化生存。将数字归于真实的名字或者说归于本人并不是不可能的。但是在电子网络中人工身份就打开了一个可能的领域,这就是在网络里用各种不同的身份来交往。但是即使设立所谓的“代理人”,这也只是一种程序,这个程序独立地实现网络中的特定的传播功能。重要的不在于这种远程交往的匿名性经常被使用,而在于它能够被使用。因为它蕴涵着一个重要特点:如果“交往”意味着“言说”或“书写”是行为的一种形式,那么我们在互联网的对话形式中所遇到的就是这样一种传播形式,在其中,从交往语言行为的视角看,我们的交往(传播)作为社会行为恰恰是不考虑道德、政治和法律基础的。远程传播——至少原则上如此——是以下述情况为基础的,即我们与本人性和作者性相联系的符号行为的副交往维度失去了作用。但这并没有排除这种传播类型形成一种新的规则。只是这种新规则具有游戏规则的特征:违反规则只具有象征性的惩罚,这就是被游戏开除出局。这就是比如玩家的特权,它可以将在电子交往中破坏互联网约定——所谓网络礼仪——的参与者扔出去。

电子交往的约定具有游戏规则的地位并不是偶然的。格利高里·巴特森(Gregory Bateson)让我们注意到有这样的交往形式,这种交往形式只有通过排除现实交往才能够从根本上产生出来。巴特森在他的“精神生态学”中研究了一种交互作用的类型,在其中,日常交往根植于生活世界的通行要求和行为参与习惯失效了。^①巴特森把这种交互作用形式称为“游戏”。在游戏的地点,我们的行为都是象征性的,但我们这样做所采用的方式始终排除了根据定义来制定特殊的符号关系。谁要是被打败了,就不能把自己的失败理解为别人的侵略行为。同样,不能像在影片《老实人和纵火犯》中所响起的火警那样,把观众都赶走。因此“游戏”对

^① 巴特森(Bateson); 1987, 第171页及以下;另外还有巴特森,1985,第241页及以下。

巴特森来说并不意味着一个确定的行为，而是一个行为框架，它确保这个框架中发生的一切摆脱生活世界的行为强化规则。摆脱了日常世界的游戏因此而区别于行为强化的严肃视阈，在这样的视阈中，远程交往只有在游戏关系的术语中才是可描述的。如果说传媒性与器具性一样都是每一项技术的具体化，那就表明，“游戏”也是所有技术使用的一种维度。但是，在“劳动”概念之外，包括在“交往（传播）”概念之外，游戏概念能够作为一个范畴来描述吗？它对描写交互作用的实施是合适的吗？

6. 对结束的一个说明：传媒性还是行为理论视阈的界限

我们在上述思考中所得到的，也只是一个否定的鉴定：它认识到单纯用行为理论来确定我们的解释性和构造性的世界关系的局限。

在涉及符号现象的地方，因此也是在最广泛的意义上涉及语言、解释和交往的地方，人们已经流行把下述这些现象——至少在哲学讨论的广泛圈子里——变成行为理论视阈中的主题：说话变成了语言行动；解释提供了解释构造物；交往变成交往行为。但在我们与世界关系的建构性传媒特性中，那种即使增加“行为”也还是完全不能理解的东西开始显露出来。传媒“无声地”、历史地在物质结构上提供了变换着的区别可能性（Unterscheidungsmöglichkeiten）^①的储存物，只有在它的范围内，符号才能被构成、确定和传达，我们的符号行为在时空上也才能够真正完成。^②在这种传媒维度中，意义中非对话的、前谓语的剩余物发挥了作用，与其说符号使用者统治和控制着剩余物，还不如说他们遭遇了剩余物。与传媒交往就是——隐喻地说——无声无息地运用一个不是由我们自

^① 见本书中马丁·塞尔（Martin Seel）的论文。

^② 或许传媒性理论只有作为表演（Performanz）理论才能得到发展。

己制造和生产的规则。^① 传媒性维度从意向行为模式的排他性要求中夺回了交往和解释功能。人文科学的开放对于受传媒性约束的现象来说——本书也对它进行了证明——意味着一个“非解释学^②突破”。传媒是我们的解释学状况的历史语法；它不仅是意义的可能性条件，而且也是意义的消除、转移和颠覆的条件。

参考文献

Assmann, A. (1988): *Die Sprache der Dinge. Der lange Blick und die wilde Semiose*. in: Gumbrecht/Pfeiffer, 237—251.

Assmann, A., J. Assmann (1983): *Schrift und Gedächtnis*, in: A. Assmann et al. (Hrsg.), *Schrift und Gedächtnis. Beiträge zur Archäologie der literarischen Kommunikation*, München: Beck, 265—284.

Bateson, G. (1985): *Oekologie des Geistes*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bateson, G. (1987): *Geist und Natur. Eine notwendige Einheit*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bolz, N., F. Kittler, Chr. Tholen (Hrsg.) (1994): *Computer als Medium*, München: Fink.

Certeau, Michel de (1988): *Die Kunst des Handelns*, Berlin: Merve.

Coulmas, F. (1993): *Das ABC der Wissenschaft*, Merkur, 3, 390—398.

Derrida, J. (1974): *Grammatologie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp (Paris: Editions du Seuil 1967).

Derrida, J. (1976): *Die Schrift und die Differenz*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp (Paris: Editions de Minuit 1972).

Enderwitz, U. (1990): *Die Medien und ihre Information*, Berlin: R. Matzker Verlag.

Ellrich, Lutz (1997): *Neues ueber das 'neue Medium' Computer. Ein Liter-*

① 这是迈克尔·德塞多 (Michel de Certeau) 在 1988 年如此兴奋地反思过的一个状况。

② 甘布莱希特 (Gumbrecht), 1996。

aturbericht, in: Technik und Gesellschaft, Jahrbuch 9, hg. v. W. Rammert und G. Bechmann, Frankfurt a. M./New York: Campus.

Esposito, E. (1995): *Interaktion, Interaktivitaet und die Personalisierung der Massenmedien*, Soziale Systeme 2, 225—260.

Freud, S. (1952): *Gesammelte Werke*, hg. v. Anna Freud, London.

Fischer, M. (1997): *Schrift als Notation*, in: Koch/Kraemer: 1997, 83—103.

Gawoll, H. J. (1986/87): *Gedaechtnis und Andersheit I: Geschichte des Aufbewahrens*, Archiv fuer Begriffsgeschichte 30, 44—69.

Gawoll, H. J. (1989): *Gedaechtnis und Andersheit II: Das Sein und die Differenzen*. Heidegger, Levinas und Derrida, Archiv fuer Begriffsgeschichte 32, 269—296.

Gehlen, A. (1957): *Die Seele im technischen Zeitalter. Sozialpsychologische Probleme in der industriellen Gesellschaft*. Reinbek b. Hamburg; .: Rowohlt.

Guenther, H., O. Ludwig (Hrsg.) (1994): *Schrift und Schriftlichkeit. Writing. And Its Use*. Ein interdisziplinäeres Handbuch internationaler Forschung, Berlin/New York: de Gruyter.

Gumbrecht, H. U., K. L. Pfeiffer (Hrsg.) (1988): *Materialitaet der Kommunikation*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Gumbrecht, H. U., (1996): *Das Nicht—Hermeneutische: Skizze einer Genealogie*, in: J. Huber, A. Mueller (Hrsg.): *Die Wiederkehr des Anderen*, Basel, Frankfurt a. M.: Roter Stern—Stroemfeld, 17—16.

Havelock, E. A. (1990): *Schriftlichkeit. Das griechische Alphabet als kulturelle Revolution*, Weinheim: VHC.

Heider, F. (1926): *Ding und Medium*, Symposion I, 109—157.

Helmers, S. (1995): *Per Mausclick zur Couch Potato—Ueber die Welt des Internet, gewachsene kulturelle Ordnungen und gegenwaertige Turbulenzen*, in: F. Schnell, B. Schorb, H. J. Palme (Hrsg.): *Jugend auf der Datenautobahn. Sozialgesellschafts— und bildungspolitische Aspekte von Multimedia*, Muenchen: KoPaed Verlag.

Hoffmann, U. (1996): *Request for comments: Das Internet und seine Gemeinde*, in: H. Kubicek u. a. (Hrsg.): *Jahrbuch Telekommunikation und Gesell-*

schaft, Bd. 4, Muenchen: Beck, 120—130.

Ihde, D. (1976): *Listening and Voice. A Phenomenology of Sound*, Athens/O-hio: University Press.

Jaeger, L., B. Switalla (Hrsg.) (1994): *Germanistik in der Mediengesellschaft*, Muenchen: Fink.

Jensen, S. (1984): *Aspekte der Medientheorie: Welche Funktion haben Medien in Handlungssystemen?*, Zeitschrift fuer Soziologie 13, 145—164.

Matejowski, D., F. Kittler (Hrsg.) (1996): *Literatur im Informationszeitalter*, Frankfurt a. M.: Campus.

Kittler, F. (1986): *Grammophon Film Typewriter*, Berlin: Brinkmann & Brose.

Kittler, F. (1987): *Aufschreibesysteme 1800 1900*, Muenchen: Fink (2. erw. u. korr. Aufl.) .

Kittler, F. (1993): *Draculas Vermaechtnis*, Technische Schriften, Leipzig: Reclam.

Koch, P., S. Kraemer, (Hrsg.) (1997): *Schrift, Medien, Kognition. Ueber die Exterioritaet des Geistes*, Tuebingen: Stauffenburg (Probleme der Semiotik Bd. 19, hg. v. R. Posner) .

Koch, P. (1997): *Graphie. Ihre Entwicklung zur Schrift, zum Kalkuel und zur Liste*, in: Koch/Kraemer, 43—82.

Kraemer, S. (1988): *Symbolische Maschinen. Die Geschichte der Formalisierung in historischem Abriss*, Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft.

Kraemer, S. (1995): *Spielerische Interaktion. Ueberlegungen zu unserem Umgang mit Instrumenten*, in: F. Roetzer (Hrsg.): *Schoene neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, Muenchen: Boer, 225—237.

Kraemer, S. (1996): *Sprache und Schrift oder: Ist Schrift verschriftete Sprache?*, Zeitschrift fuer Sprachwissenschaft Bd. 15, H. I, 92—112.

Kraemer, S. (1997a): *Vom Mytbos "Kuenstliche Intelligenz" zum Mythos "Kuenstliche Kommunikation", oder: Ist eine nicht-anthropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktionen moeglich?*, in: St. Muenker, A. Roesler (Hrsg.): *Mythos Internet*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 83—108.

Kraemer, S. (1997b) 1997: *Schrift und Episteme am Beispiel Descartes*, in:

Koch/Kraemer, 105—127.

Kuenzler, J. (1987): *Grundlagenprobleme der Theorie symbolisch generalisierter Kommunikationsmedien bei Niklas Luhmann*, Zeitschrift fuer Soziologie, 16, 5, 317—333.

Langer, S. (1951): *Philosophy in a new key. A study in the symbolism of reason, rite, art*, Harvard: University Press (dtsh: Philosophie auf neuem Wege, Frankfurt a. M.: Fischer) .

Luedtke, H. (1969): *Die Alphabetschrift und das Problem der Lautsegmentierung*, Phonetik 20, 147—176.

Luhmann, N. (1975): *Soziologische Aufklaerung 2*, Opladen: Westdeutscher Verlag.

Luhmann, N. (1976): *Generalized media and the problem of contingency*, in: J. J. Loubser et al. (Hrsg.): *Explorations in General Theory in Social Science. Essays in honour of Talcott Parsons*, New York: Free Press.

Luhmann, N. (1986): *Das Medium der Kunst*, in: Delfin Nr. 7 (= 4. Jg, H. I), 6—15.

Luhmann, N. (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Lyons, J. (1983): *Die Sprache*, Muenchen: Beck (Cambridge: University Press 1981) .

Maas, U. (1986): “*Die Schrift ist ein Zeichen fuer das, was in dem Gesprochenen ist*” *Zur Fruehgeschichte der sprachwissenschaftlichen Schriftauffassung: das aristotelische und nacharistotelische (phonographische) Schriftverstaendnis*, Kodikas/Code, Ars Semiotica, Vol. 9, No. 3/4, 247—291.

McLuhan, M. (1968): *Die Gutenberg—Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*, Duesseldorf/Wien: Econ (The Gutenberg Galaxy, Toronto: Toronto University Press) .

McLuhan, M. (1970): *Die magischen Kanaele*, Duesseldorf, Wien: Econ, 2. Aufl. (Understanding Media, New York: McGraw—Hill) .

Myers, D. (1987): *Anonymity is part of the magic: Individual manipulation of computer-mediated communication contexts*, Qualitative Sociology, 10, 3, 251—266.

Raible, W. (1994): *Orality and Literacy*, in: H. Guenther, O. Ludwig, 1—17.

Schellhove, H. (1996): *Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers*, Frankfurt a. M./New York: Campus.

Schlieben—Lange, B. (1994): *Geschichte der Reflexion ueber Schrift und Schriftlichkeit*, in: H. Guenther, O. Ludwig (Hrsg.), 102—121.

Searle, J. R. (1969): *Speech Acts*, Cambridge, Mass.: University Press.

Stetter, Ch. (1994): *Sprachwissenschaft und Schrift. Zur Metaphysik linguistischer Gegenstaende*, in: L. Jaeger, B. Switalla (Hrsg.): 349—372.

Stetter, Ch. (1995): *Wort und Zeichen*, in: J. Simon (Hrsg.): Distanz im Verstehen. Zeichen und Interpretation II, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 18—42.

Tewes, U. (1994): *Schrift und Metaphysik. Die Sprachphilosophie Jacques Derridas im Zusammenhang von Metaphysik und Metaphysikkritik*, Wuerzburg: Koenigshausen & Neumann (Epistemata, Reihe Philosophie, Bd. 156).

Thiel, D. (1990): *Ueber die Genese philosophischer Texte. Studien zu Jacques Derrida*, Freiburg: Muenchen: Alber.

Thiel, D. (1993): *Platons Hypomnemata. Die Genese des Platonismus aus dem Gedaechnis der Schrift*, Freiburg/Muenchen: Alber.

Tholen, Chr. (1994): *Platzverweis. Unmoegliche Zwischenspiele von Mensch und Maschine*, in: Bolz N., F. Kittler, Ch. Tholen, 111—138.

Turkle, S. (1995): *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster.

Zumthor, P. (1984): *The text and the voice*, New Literary History, 16, 1, 67—92.

Zumthor, P. (1988): *Koerper und Performanz*, in: H. U. Gumbrecht, L. Pfeiffer, 703—714.

II. 作为传媒的计算机

艾伯哈德·莱默特：头脑和思维机器

“如今警察们都坐在计算机前。你和我是最后的几个老套人物了。”在1985年的电影《汤普森的最后越狱》里多年从事运输押送警的罗德·海纳（Rod Haines）对完全不想越狱的囚犯——由罗伯特·米琼（Robert Mitchum）扣人心弦地扮演——这样说道。海纳相信他的头脑，这是他生活经历的财富，还有他那双坚固的手铐，而不相信现代的网络缉捕方法，但这却早已经是警察在屏幕上工作的主要部分了。当然这一次两种方法都帮不了什么忙，因为一个完全没有料到的动机和时机，促使了这个并不情愿的、本来十分安全的单身牢房中的囚犯进行了一次真正的越狱。不过后来生性固执的海纳和电子分析组合都尽到了责任，将这个恶作剧英雄——暂时地——重新抓获。

在追捕越狱犯人的过程中，计算机控制的缉捕网络在收紧抓捕罗网的工作中承担了大部分任务。而抓捕行动自身的成功，也得益于富有经验的警探通过长年与逃犯的交往而深谙逃犯本人的生活企图。这与他们的犯罪手册无关，因此最精致的案件组合专家系统也发挥不了什么作用。在适当的时机，海纳可以凭借其本人的记忆库跳过他的那些专业训练知识而进行联想。尽管当所有技术上的防范措施都失灵的时候个人的经验帮了他的忙，但这却是唯一的一次：精神上的灵感是不能重复召回的。

人们自己所具有的、很少与人分享的知识，被尼采当作真正有价值的东西来看待。但是就像上述例子表明的那样，这种知识还完全不足以让一个人在人类行为的更大领域中，例如在全部刑侦学或者其中一个学科中，成为可靠的专家。我还记得，当我们询问一个冷僻的出处时，一个古典哲学名誉教师为我们迅速地给出品达

(Pindar) 或西塞罗 (Cicero) 的原著时的那种神采奕奕的自信心。他说：“因为全部文本都在我的脑子里。”他是他专业的泰斗人物，但对他有用的东西却不只是他的长期记忆力。对他来说，作者的经典著作已经不可改变地确定了，他对同事的人数及其工作都有一个全局性的把握，这些他都做得特别好，因此在他的学科圈子里他的专业性是完美无缺的。

但正是在这里，我们在表达应有的尊敬时也不必感到嫉妒。因为他的全部知识储存都可以收集在一片 CD 光碟中，而所有根据标记确定的某个数字来查寻古典哲学文本，让使用者准确地或有比较地进行搜索，这只是一个兴趣问题和程序的长度问题而已。对今天的每一个学生来说，借助这样的专家系统已经可以拥有全部《圣经》或者康德的著作。但是在这样一个时代，根据美国教育考试业务提供的信息，每隔 40 分钟就有不断更新的知识数据补充到新的大不列颠百科全书中去，或者根据另一种计算，现有知识每五年翻一倍。在这种时代，在大多数学科中，即使泰斗人物也不再有什么机会将可供使用知识的哪怕一小部分都记在脑子里。

从象形文字的发展开始，人类历史文化总是能够找到远远超过个人记忆的方法将更多知识保留起来。因此如果现在把亚历山大里亚图书馆的知识全部搜索一遍，将耗费数百名读者的整个一生。然而一个变化已经出现了，这个变化的结果就是在人类头脑之外发生了真正的知识爆炸。直到本世纪（即 20 世纪——译者注）中叶，我们文明的技术成就的主要目的都是用机器或头脑来代替手工劳动。不仅人们的行为模式，而且劳动的负担模式也因此而显著地改变了：肢体上的老茧变成了神经的发达，手工劳动也转变成脑力劳动。计算机的迅速更新换代和即时计算器 (Parallelrechnern) 的发展，在我们眼前不可否认地生产出了对脑力劳动来说的新的工具，这一工具不仅极大地加速了复杂的脑力思维，而且它能够根据指令以无法预见的数量生产出新的数据。

与那些为了某一专门目的而提供能量和改变物质的机器相反，

计算机具有普遍可使用性的优点。凭借其程序的符号特点，计算机超越迄今为止的书写符号的组合能力在于，它超越了所有其他或多或少具有象形文字或模仿声音的书写语言那样的模仿。它单纯在 0 和 1 之间的交互频率不仅可以储存不同的语言输入，而且——就其关系仅仅是形式上可表述而言——还可以将它们相互组合起来。其符号系统的普遍性也证明了，为何电子信息技术与其他突破性变革如原子能或基因技术不同，后者只能被职业化的专家们所利用，而前者作为所有人的脑力劳动的工具同时渗透到一切生活领域，并且在真正意义上“游戏地”普及开来，直到学龄前儿童。

我们这种与增长紧密相连的文化，在信息领域的剩余生产远远快于物质产品的生产和能源的消费速度。事实上，微处理器和大型计算机今天所生产的知识产品，比过去同样时间里所消费的知识产品要多几百万倍。哈拉尔德·文瑞西（Harald Weinrich）在几年前就以他特有的轻松的忧郁报道了人们在攀登信息山峰时的艰辛和到处急剧增多的对前景的看法。^①

在人类历史上直到我们世纪（即 20 世纪——译者注）的末端，知识都是珍贵的稀有物，它也是学者的标记，就像以往文化中的医学家那样。但在今天，知识变成了大众物品。知识的山峰在电子储存中每天都在越堆越高，即使是黄金，如果它如此大量地存在，那么也只能具有其价值的一小部分而已——这是大数的一个不可推翻的定律。因此，询问知识的特征是恰当的，因为知识——通过越来越多的传媒普及开来，并由越来越多的存储器储存起来——正在按照这种方式分配给我们。

欧洲近代以来几个世纪的道路，是与过去那种以普遍有效的主题（Topoi）、《圣经》语言和格言智慧为基础的知识不断分离出来为特征的，即以经验知识为特征的，这种知识按其定义而言只能被个体获得并得到证明。早在对不可侵犯的个人权利进行政治批评之

^① 文瑞西（Weinrich），1978，1979，特别是第 7 页。

前，实用知识的个体化就已经拓宽了近代个体性的个别化道路。后来的几代人必须不断努力来重新确证这种经验知识的普遍有效性。在18世纪，人们再次努力追寻个人经验在人群之间的中介性，他们伤感并渴望灵魂，而可测量的知识在人们追求真实性的证明中很快占据了主导地位，这些都起源于人们将知识存量在新的主体之间进行分享并以此将知识客观化的需求。

莱布尼茨（Leibniz）曾经追求将我们的知识数学化的普遍倾向，而信息科学在前所未有的范围里实现了这一倾向。由于这种倾向明显地与近代个体的个别化相联系，因此在与计算机实际关系中，尽管计算机的使用者可能要比直接在办公室里和在科学讨论中的人际交流更加不断地个别化，但人们仍然不断地强调信息科学的基本原则是交往（传播），这是可以理解的。^① 对此，作为计算机迄今为止的最高成果，计算机以至今未曾料到的规模满足了人们对知识存量在主体之间均衡化的需求。而如果计算机从根本上来讲是一种器具，那么这一机器也将以其普遍的可使用性最终能够将经常联系在一起的文学和技术智慧这两大文化之间的鸿沟填平。

但代价是什么呢？当计算机完成任务时，命令及其执行的明确性是这个思维机器的巨大优势。只要程序人员在每一个知识领域里都有足够的菜单和足够广泛的虚拟实在供人们使用，那么每一个体都将从可能的选择性中来组成他的思维游戏，个体对一般知识的使用就将接近一个理想的状态！事实上，在1992年出版的《信息科学的观点》（*Sichtweisen der Informatik*）论文集中，这一发展以其对人类发展历史的某些思考而被描述为“用另一种方法继续的进化”：信息的增长、复杂性的增加和加速等，和以前一样，在这里也被当作实际发生和发展着的进化的标志。^②

^① 蒙福特（Mumford），1977，第744页及以下，《回归症状》（*Regressionssymptome*）——还可见耐克（Nike），1984，第116页。

^② 赛臣（Seetzen），1992，第92页。

但接着就要问，如此高度发展的人类究竟靠怎样的信息组合数据来工作呢？如果人们把这一思考当作解决问题的试错行为，那么可以肯定的是，对每一个可形式化的任务来说，计算机使用者可以期望获得的经过检验的解决问题的建议，要比他在同样时间里用其他方法而获得的建议远为严格和远为众多。利用各种可能的系列检验，计算机能够根据具体情况在几分钟内就完成上百万次的试错，从数千次的错误设计中找出那正确的一次，而这在自然状态下则需要几千年的时间。从这个意义上说，“思维机器”确实是我们头脑的强化，就像蒸汽锤是我们拳头的强化一样。

在表明新的信息科学正好适用于人类神经的同时，数字处理模式也可以同时用来对于大脑及其如何工作的方式问题，或者说对于认识过程如何可能的问题提供新的看法。首先就是在处理每个对象和每个概念时都必须用程序来设定的符号特征，它使计算机的工作方式能够与感官感觉和思维兴奋向神经系统的转换相比较。特别值得注意的是——就像马文·明斯基（Marvin Minsky）说的那样^①——人们倾向于这样一种想象，即在大脑的工作中每一个思维兴奋都必然转换为大量的个别信号数字。只是与进一步加速计算机程序所需要的即时计算器进行的比较才显示出，人脑神经网络系统的功能及其储存能力和反应能力，不知要比现实的计算机系统优越多少倍。让·弗朗西斯·利奥塔（Jean-Francois Lyotard）因此称“即使与不那么训练有素的人脑进行比较，思维机器本身还是‘弱智的’”。^②但是他也并不一定总是对的，因为在生物上和技术上的不同发展速度中，单纯的占先是可以被追上的。不管如何，仅仅这种考量已经让我们得出了一个在规则控制下的机器学习过程与生物学智力系统之间的（不）可比性的结论。

重要的是，信息科学自身——至少在文学和造型艺术 200 年之

^① 明斯基（Minsky），1990，第 21 页及以下。

^② 利奥塔（Lyotard），1988，第 820 页。

后——与模仿理论或再现理论（Repraesentationstheorie）断绝了关系，并把信息解释为在每一种物质或能量状态的变化中本来具有的处理器。人们无须在以下方面去步激进结构主义后尘，即感官感觉的产物是现成的世界设计无法再生产出来的，首先产生出来的是图像和行为的程序设计，以便对于机器的外部控制过程和对于生命的过程来说，可以确定信息理论所提供的思维模式具有一种什么样的普遍有效性。因此毫不奇怪，上面提到的柏林系统分析家约根·塞臣（Juergen Seezen）的《信息学的观点》这本书就毫不犹豫地断定，人们在今天无须再感到拘束——当然在能量和物质的被给予性和过程性基础上——把信息当作长期寻找的生命力看待。^①同样可以理解的是，正是信息技术引起了将人的大脑复合神经过程从它的身体基础上分离出来，并把它移植到另一个载体上的试验或思想游戏。在这种方法中，如下句子“不是人在交往，而是交往自身在交往”^②就失去了其看似同义反复或轻视人类的特性。与会死的身体相反，精神不死性表象获得了一个新的白色天使般可靠的基础，这一基础比新柏拉图主义者的观念或所有时代的学者那里的“高尚的精神对话”的浪漫表象更加可靠。

那么，在汤普森的最近一次越狱之后，头脑单纯的警探罗德·海纳的头脑里会有什么在这一计算中没有出现的东西呢？

所有将机器和人类的思维能力相提并论的冒险做法都受到两种限制，对这两种限制还没有谈及：一种限制是，只有在与相对封闭和自我获得系统的表象的联系中，此外也只有在依靠信息的程序特性而片面地关注相同意义的程序的证明中，这种做法才是有效的，并且还要暂时搁置物质问题以及物质的区分问题。这是目前许多科

^① 塞臣（Seezen），1992，第88页。

^② 耐克（Nike），1984，第116页。——来源于巴尔克（Barck），1988，特别是第134—136页——功能派的论点是：“精神的活动方式是独立于个体条件的”，详见克莱默尔（Kraemer），1992，第340页及以下。

学学科在认识论上的努力探索都具有的特点——并且还要承认，只有这个限制才在超越机器模式达到细胞间的宏观生物学和社会系统方面提供一个确定的地盘。另一种限制就是所有这些做法都忽略了，每一种程序化运行所缺乏的东西在我们头脑却可以很顺利地产生，并且绝非一定比计算机逊色：这是每时每刻都发生的有意识的思维劳动与本质上不可计算的在历史中成长起来的或者个人亲身获得的日常经验的混合——这里，尴尬的“日常”概念已经意味着这种未经组织的经验的出现和增多，甚至梦和记忆也是属于它的。记忆就是那种能引导警探海纳，而刑侦学上配备的完善的计算机却不能指引他的东西。

几年前，弗朗西斯科·J. 瓦莱拉（Francisco J. Varela）用漂亮的符号将有蹄类动物在篱笆围成的露天草地上走出来的小路相互之间进行了比较。比较是口头进行的。但他表明了，计算机既有赖于他操作时的高度可靠性，也有赖于他从有限世界的可能状态中获得数据的速度。在移动机器人那里，对于周围的意外情况即使“最简单的认识行为都要求看上去无穷多的我们头脑默认为前提的知识，但这些知识对计算机来说却必须是一字一句输入的”^①。在瓦莱拉看来，在相对规范的交通系统中，由于无穷多的可能遭遇，一个驾驶汽车的机器人如果缺乏“无限的日常知识背景”^②将遭受较之任何勇敢的合格驾驶员都要多得多的损害。但是，今天的人们仍然只相信那些配备了一系列电子化专门装置来提高安全性的汽车。

因此，当前发展的基础并不在于计算机对人类劳动的替代中，而在于人类与机器之间的协调的相互作用中，机器只是人类为了减轻自身负担而设计出来的。这一点不仅塞臣，而且马图拉纳（Mat-

① 瓦莱拉（Varela），1990，第94页。

② 同上书，第95页；英语版的《知道如何的背景》（*background know-how*），第147页。

urana)^①也早就富有预见性地谈到了。他们当然描述了我们过于相信计算机能够减轻头脑负担的方面，但也描述了一个新的威胁。那种关于不管发生在机器里还是在头脑里的信息处理都不是模拟的，而是创造性的程序的说法，听起来是很有吸引力的。但是一旦我们过于依赖更快、错误更少、更激起人的命令兴趣的计算机进行复杂的决定时，那么正是本质上有限的、规则性的信息频道的程序化与无限的对广大得多的生活领域的利用之间的区别，才使我们能够缜密地思维。但是在执行这些任务时，人们反而越来越倾向于首先或仅仅在由程序化了的计算机所提供的频道化了（kanalisierte）的思考方法中寻找答案。因为正像弗里德里希·基特勒（Friedrich Kittler）在他一个关于“计算机文盲主义”的聪明的研究中言简意赅地指出的那样：“人不再能决定计算机程序的风格，而是机器自己来决定。”^②

但是反过来，即使我们自己相对“野蛮的”思维也无法忽视电子信息的持续存在。依靠在家里连接互联网的插座和多种远程传媒，我们始终“与更多的信息（生活）在一起”，这要比我们确定的、也就是说“能够处理的”^③有根据的知识要多得多。这种状况使得所谓信息社会的成员不是比以往几个世纪的人们更少，而是远为更多地相信信息。

约根·米特斯特拉斯（Juergen Mittelstrass）根据日益丰富的信息与系统加工过的知识之间不断扩大的差别，得出结论说，知识的普遍非独立性和不断增多的知识的无经验倾向，使得知识和意见之间变得无法区别。这样，在沉醉于我们的言论自由多元化的断言中，却可能在一个我们没有预料的方面招致原教旨式的信仰僵化的

① 参见马图拉纳（Maturana）论进化论。[里加斯（Riegas），1990，第17—20页。]

② 基特勒（Kittler），1996，第241页。

③ 米特斯特拉斯（Mittelstrass），1991，第6页及第2章——还可参见米特斯特拉斯，1993，第24页及以下。

危险。交往对所有生活过程来说都是奠基性的，这已经成为一个定理，而建立在这一定理之上的约定理论——根据这一理论真理和占统治地位的意见之间不再有什么区别——恰恰适时地强化了原教旨式的信仰僵化的危险倾向。

所有这些都使我们注意到，知识的增加已经不再能单独地或首要地作为科学家工作能力的衡量尺度了。自近代以来，增加知识的德行确实把寻找新的真理及其规律当成了最高尚的责任，科学世界和公众一样，把新的自然规律的发现者、新大陆的发现者、新天体的发现者，甚至对重新发现了我们的过去的人即历史学家和考古学家，都以优厚的奖励给予承认。以发现美洲开始的新时代被用来命名我们这个发现的年代，这并没有错。但是在今天，当每一个新知识的获得都事实上以更高的准确程度以成批的系列化来推动的时候，而另一方面，电子化扩展和储存的信息使得具有应用价值或至少能够经受检验的知识数量成倍增长的时候，那种激励我们实现近代伟大发现的“新大陆—意识形态”在今天就必须在判断力方面获得一种范导性，这种范导性让我们关注知识增长的目的，只有对于这个目的而言知识才能够被运用，并且我们才能开始一种新的思维操作。

正是这种反思性地对待可供提取的信息和自我检验的知识，只能发生在头脑中，或用来控制计算机。因为这里说的正是，人们在远离正统科学或正统职业能力之外，利用现成的生活经验来检验其对知识的使用——这是另一种知识，是立刻被瓦莱拉称为“健康的人类理性”^①的东西，人们对它的描写要比对生活智慧的描写还要谨慎：这是一种同时将其他人的生活理解为自己生活条件的智慧。只有回溯到这种不那么系统化的知识，才完全可能使得对于其他生活领域认识的意义判断变得可靠，变得比狭隘视角中的专业知

^① 瓦莱拉 (Varela), 1990, 关于“健康人类知性的重新发现”, 第 89 页及以下; 英文版 “*Recovering Common Sense*” 第 147 页及以下。

识更加可靠，并且只有超越专业知识，才能给想象力增加一种能够理解学来的知识状况的“机智”（Witz）的空间。另外，这种回溯到想象力的信息理论被理解为理智判断力的“处理器”是很恰当的，因为正是行动着的信—息（进入—形成 In-formieren）和想—象（进入—构造 Ein-bilden）在语言结构方面甚至都是非常接近的。^①而且这个“机智”就在于能够将想象力和记忆力这两种相距很远的知识状态出人意料地互相结合起来。在这样一种结合中，智利神经生物学家马图纳拉和智利哲学家瓦莱拉才能够将此前几乎完全互相独立的研究领域——生物体机体的生物学理论与哲学—心理学的感觉和认识理论——互相结合起来，^②而正是这种“机智的”组合分析，不仅使激进的建构主义再向前跨出一大步，而且对即时演算按照神经网络模型进行建构，都是一个决定性的推动。在18世纪的约翰·洛克（John Locke）和克里斯蒂安·沃尔夫（Christian Wolf）那里，“机智”这个词就用来表示令人惊讶的专业之外的思想连接能力。而比这更早，在英语“wit”（智力）或者在我们的术语“gewitzt”（机智的）中，就保留了对于“机智”（Witz）（中古高地德语是“witzen”^③）在词源学上的动词变体的痕迹，也就是说，机智（“Witz”）是“知识”（Wissen）的行为变体而已。“机智的”行为也就是“使用知识”。

不管如何，文化科学在目前有足够的理由在行动地、生活智慧地使用知识的基础上来表现自身。与康德及后来的威廉·冯·洪堡

① 作者把“信息”一词分开来写，就有了“进入—形成”的含义，表明信息本来就具有形成事物的含义；同样，“想象”一词分开来写，也就有了“进入—构造”的含义。并且想象本来还具有“进入另一个主体”的主体间性的功能。——译者注

② 罗茨（Roth），1987，详细描写了马图纳拉的理论是如何以新的方式用他的“生物系统论和认识论的连接”把两个领域联系起来，而这两个领域在以前是完全分开研究的。（第51页及以下。）

③ 作者在这里用中古高地德语是为了表明，现在的名词“机智”（Witz）在以前是动词（witzen），是使用知识的能力。——译者注

(Wilhelm von Humboldt) 所预想的不同, 在改革了的大学中心, 哲学系的学科的新地位也早就不足以成为所有院系的观念的提供者, 也不足以成为考查其实践知识的主管部门了。这些学科在今天喜欢重新用无所不包的“文化科学”的一般概念来包裹自己, 但是这些学科的方法却将其相互之间决然地分割开来, 最后其自身都发展成高度专门化的专业, 这些专业大部分也变成只生产其自身的、专业化的学问知识。在这些偏离的道路上如果只有知识所属的“机智”才能出人意料地达到新的洞见, 那么今天的研究恰恰在文化科学中比以往更加需要“横向结构”以及与此相应的受控制的团队工作, 以便能够胜任当前和未来如此剧烈地变化的要求。

在一个特别的尺度上说, 这种“横向结构”的必要性在下述问题中是针对所有文化科学的: 即文化科学如何能够使自己适应“人工智慧”的新的写作—计算—储存和搜索系统。文化科学的对象正如其表达形式很好地表现的那样, 主要地形成于与其相关的文本中, 因而文化科学一开始就自然与按照规则导出的专家系统处于对抗性中, 其对抗性要比它与那种其结果能够用形式语言、统计学或者衡量单位表述的学科还要尖锐。尽管在文化科学的中心部分某些领域总是会出现测量错误的, 但没有人真的愿意在文本批判和编辑工作中放弃计算机的辅助功能。这种尽可能利用电脑辅助功能的范围包括从变量参数的简单形式一直到通过充分多维度的文本比较来对特定作者属性进行富有吸引力的研究。^① 即使《纽约时报》整个年度的总集和所有其他作为乌维琼森 (Uwe Johnsons) 四部头的《周年纪念日》来源的、由不知疲倦的搜集者法兰克福琼森—档案馆连同小说一起录入光盘中的集合,^② 也还只是算比较简单的辅助工作而已。因此我想在这里直接讨论这样一种紧张关系, 这是那种解释科学在每一个按照规则导出“文本处理”的解释工作中必然

① 奥特 (Ott), 1990, 那里可以读到很好的概括, 特别是第 66—70 页。

② 麦克里斯 (Michaelis), 1994, 第 73 页。

要陷入的紧张关系。

谁谈论文本，谁就必然地要从一种与其时代、辈分、地区和社会分层相联系的视角和联想来感知这个文本。但是这一感知既不会在程度上也不会在性质上完全确定文本，并且原则上也不会系统地描述和近似地将这一文本程序化。随着文本的线性的展开，即使其解释的语言具有明显的限制，其解释的可能性范围也会迅速地显著增加。文本在信息处理系统的程序提升中会具有不同的意义建构，但它是具有障碍的，博格哈特·里格^①（Burghard Rieger）在一个导论性的集子《传媒社会中的德语学科》里对这种障碍给予了关注。就像利奥塔一样，他也断定，在这里，人类有能力适应各种不同的利用目的，其优越性是无可比拟的，人类能够重新把语言传媒的可塑性作为自己的基础。富有生机的人类不仅能够一般地利用语言传媒，而且能够在各种特别的情况下把语言传媒当作一种口语（parole）另类地使用。

因此完全不出所料，基本上与进入计算机时代同时，恰恰是解释学染上了纯粹主观论的坏名声，有时还是危险的有害于意识形态的认识论的坏名声，这是合乎逻辑的。同样合乎逻辑的是，从拼音书写到计算机二进制密码的显著飞跃，使科学主义在反对解释学时把“书写系统”当作了自己的根据，并且——随着很快宣布的“古藤山—银河”（Gutenberg-Galax）的终结——它还强烈地提醒大家注意知识获取中与物质相联系的形式，^② 并认为这种形式在我们的各个历史时期既决定了知识和知识中介的特定可能性，也决定了其界限。

毫无疑问，认识论和文化历史作为对技术的生活征服历史，关系到一个新的联系，这一联系为所有解释学展现了一个具有强烈刺激性的挑战。这里说的也是对这样一种说法的改变，即“传播的

① 里格（Rieger），1994，第379页。

② 尤其可参见基特勒（Kittler），1985。

物质性首先是传媒的物质性”^①。如果考虑到我们图书馆里，还有在我们的写字台上和在我们的幼儿园里普及的那些傻瓜式的个人计算机，那么这个说法也还具有几分真实性；但是相对于其他科学家而言，正是文化历史学家才是在我们的文明时代能够创造新机会的合适人群，他们也是能够发现科学交往新的局限性的人群。说他们是这样的人群而不是现代行为科学家，正是因为他们能够根据对象的语言发展程度而轻松地对书写文化的不同阶段进行比较，并从中获得灵感。

正是这里才是人们轻视艺术平面效果的地方，因为自从进入我们这个世纪（指 20 世纪——译者注）以来，单一感官的连续艺术在多维度的同时性艺术中的解体，已成为最引人注目的共同现象。利用电影放映技术图像就能够连续运动，但却开始给观众提供一个用某个片段与相反片段相连的不连续的世界；与此同时，先锋派作曲家用自由的、内在地构成的声音序列取代了声音的连续艺术；画家们也开始同时把握面孔的正面和侧面；西欧和美国的作家们也掌握了“变换视角”的技术，以达到同步性技巧或时间的垂直化，因而明显地与线性时间文学相对立。^② 这些试验者们想要给人类的想象能力提供的不仅仅是更多可看和可听的东西，而是另一种东西。人们在这里失去的是叙述线索的平稳顺序和对叙述者主观性的信任，因为人们不相信叙述者选择了最重要的和富有意义的东西：关于这点瓦尔特·本杰明（Walter Benjamin）在他关于李斯科夫（Lesskow）的文章中已进行了理由充分的描写。^③

60 年以后计算机技术已大踏步地发展了，计算机不仅能够通过逐行阅读使我们理解一般文章，而且能够理解超文本，即通过随意打开的窗口对原始文本逐页进行深化、补充、转写——而首先是

① 舒尔特—萨瑟（Schulte-Sasse），1988，第 433 页。

② 详见兰默特（Laemmert），1989，特别是第 36—40 页。

③ 本杰明（Benjamin），1977，特别是第 4—5 部分。

移动和改变。电子“图书”正在发展中，它使我们能多视角地阅读过去——例如美洲的发现和殖民化。具体说，它大概表现出如下样子：对于以《美洲的发现》为标题的一个系列节目，在屏幕上显示出有着各种登陆可能性的菜单，点击任意一个栏目打开的首先还是各种窗口。在打开其中的一个窗口以后，人们看到一个损坏的草稿本被打开，这里有一个下标题《导航书》和一个描写登陆的文本。再一次点击就出现一个当代区域：一个葡萄牙贵族带着一个穿着华丽而全副武装的卫兵，踏上了棕榈树海滩——在不远的地方有一群几乎赤裸的土著人。在下面有着关于这一区域的说明。点击回到上一级打开另一个标题为“收益”的窗口，在这个窗口中有着一个轮船装载的清单，此外还有在里萨本港口对帆船选手的迎接。此外还有一个声音，说明轮船的大小以及全体船员，并对到达的货物进行清点。另外还有五个窗口可提供，打开其中一个又一次再现了那个当代区域以及葡萄牙人的登陆，但在某种赛伯空间—技术的帮助下可以转换到另一个视角：观看者越过现在处在前景的土著人的肩膀来观看。对此的说明是：“第一个发现欧洲人的印第安人，但却是一次糟糕的发现。”在右下角有小字：乔治·克里斯多夫·列士顿伯格（Georg Christoph Lichtenberg），1742—1799年。

应当承认这是一个简单的阅读材料。但是对于如何发现美洲的历史，我们已经没有必要按照一个线性的文本逐页地讲述并全部读完了，尽管其文本的顺序和丰富性肯定是被作者考虑到的——读者反而将这一故事用自己挑选的内容和顺序组装成一个拼图艺术，虽然是多媒体的，但却可能偶然地表达或放弃了某种信息：这些信息可能是一致的，但如果碰巧的话也可能是互相矛盾的，这要看一个人是如何摆弄鼠标的。更加重要的是，只要不使用禁令将人们抛回到单纯接收者的角色中去，每一个进一步的加工者都可以消除什么或补充什么。在另一种情况下，超文本在加工者的参与下很快就根据不同的视角形成了，也就是说，这是一个开放的文本，每一个使用者都能够使之完善、剪裁或者改变。用这种方式，那个唯一的文

本不过是为不可限定的大量虚拟文本提供了样本而已，这些虚拟文本特定的存在形式就在于它们本质上只有有限的生命力，“很可能在使用之后直接就被消除了，”因为“虚拟的功效并不是追求稳定性”^①。这些超文本的关键就在于多线索的联结方式以及它对复合的传媒一体化的能力，对于它们，不仅作者或者第一个利用所有材料的编撰者，而且那些相互跟随的读者也能够参与其中。即使所提供的基础文本在其载体那里是不可摧毁的、固定的，但可以理解的是，在它技术上被摧毁之前，在其原始形式上的创造不会再有了，而根据其他判断进行的创造却可以发生许许多多多次，无法估量。

让我们现在回到知识渊博的中世纪。那时，为了新的目的，或者由于疏忽，每一个手稿本的抄写者都可以重新安插、省略某一个段落，或者把它与其他段落进行调换。因此每一个读者都可以充当中世纪抄写者的角色，在他有意改变文献的时候，他就不再假装还把那些《圣经》和尘世经典智慧的套话当作其行为的超个人的规范了。这种新的自由也为后来揭示了那种伪装出来的因果必然性，这种因果必然性限定了那些数百年不可更改地印刷出来的文献文本以及读者的认识途径。

对使用这种扩展了的书籍的人来说，其好处是显而易见的：那些线性的印刷文章或书籍的作者们只要在注释中标出引用的支撑材料就行。为了把引用的文摘多多少少朝自己希望的方向改变，他们就经常这样使用这些材料，因为没有人会跑到图书馆去查询——这样一些材料就在原始文献中蔓延开来，其价值直接受到读者的检验。我们当然不必为了描写读者不断增长的成熟性，就去谈什么“彻底民主的干预方式”或什么进入乌托邦社会的第一步；^②但是毕竟，电子图书的生产者始终任凭自己来确定将哪些来源或来源片段加入到程序中去。使用超文本的另一个不争的好处在于其大得多

① 库仑 (Kuhlen), 1996, 第 116 页。

② 伊登森 (Idensen), 1996, 第 181 页及以下。

的传媒工具的交替使用范围，以及其库存所具有的游戏性要素。由于物理上的易接受性，也作为无意识的返祖需求的实现，我们不能小看这种游戏性要素在人们漫无目的的浏览中创造出一些未被占据的“自由—空间”。

在布克哈德·里格（Burkhard Rieger）和班德·文格特（Bernd Wingert）的文章《人们能够阅读超文本吗？》中所关注的另外两个要点，在我看来更加真实地揭示了我们认识过程的变化，我们使用多维度的屏幕文本必然会引起这种变化：

（1）文本的作者与文本的读者之间的区别不再是必然的，文本在每一次理解中都已经不再有作者—主体。

（2）超文档（Hyperdokument）自身在被加工的流动中能够“很快达到这样一个复杂性程度，——就像在它的显示方式中存在着大量可能充满矛盾的陈述那样——以致每个使用者没有导航助手就很难有效地使用超文本”^①。

也许为了简短，我的例子反而显得太简单。但是在这个例子中我们可以看出，在20世纪早期的艺术中所体现出来的艺术家预感到的那种判断上的困难，已经随着计算机令人惊讶的储存、连接和生产能力变成了每个人的生活实践。计算机的这种能力虽然使个人有了无可比拟的自由，但是从多维度文本的视角看，个人就像一个飞行员那样，真正需要的倒是导航员或一种程序化的驾驭，以便能够在无限的电子文本—图像—声音材料中找到方向。而那种通过计算机自身引起的猜中因素（erratische Elemente）的连接，就像艺术中的拼贴画技术早就预演过的那样，还完全不是这里所说的情况。

^① 里格（Rieger），1994，第393页。——与这一必然性相关的读物是文格特（Wingert），1996，特别是“超文本作为阅读任务”部分的199—204页。乌雷（Woolley），1994，描写了更早的研究“开拓不同文本的小路”（Pfad zwischen verschiedenen Texten zu schaffen），它一直追溯到本世纪中叶，见“超文本”（Hypertext）第1章，第171页及以下。

即使不断发展的“主体中心知识的销蚀”^①逐渐变成了自动化的、在某种情况下自动生产的游戏模块，但这却并不影响它以这种方式在某一方面培育出一定的知识结构，比如这样一种知识结构，它不再特别看重重现成材料的因果联系，也不再特别看重学习过程的目的性；在这种方式下，这种变化也不妨碍使用者无可否认的积极主动性及其对创造性的促进都可能变得是无目的的。

从这方面看人们也坚定了这样的看法，即轻松的、几乎不再受原作者控制随意引用知识存量或艺术设计的状况，需要人们提高判断的确定性，并以此作为补充，它需要比专业教育更多的东西作为前提，而且无论如何也要以感性的经验作为前提。我们越来越需要一种处理日益丰富和日益出人意料的偶然知识的智慧：一个能够补充哲学的技术智慧（Technosophie^②）。因为即使在知识表达和知识中介领域，评价技术发展的后果也完全不是自然科学和工程科学的事情，相反，恰恰是文化科学，它通过对每一种获取知识的常规方式及其“记录系统”的研究，能够逻辑地、历史地证明，技术必然需要一个认识论。

在我们的书写文化的改变中，这一任务远远超出了单纯对所谓的客观必然性进行的评价。这一任务尤其在于，我们对过去流传下来的其他传统实践的感受能力，应当是开放的。这不是要使我们舒适地跟着老习惯走，而恰恰是为了能够在比较中把握我们现有知识可能性的特征及其局限性。我们不仅要在这种局限性中将正确的东西同错误的东西区分开来，而且也要将重要的东西同不重要的东西区分开来，显然，计算机无法冒充的、另外一种价值决断能力是必要的。

① 舒尔特—萨瑟（Schulte-Sasse），1988，第441页。

② 该词是作者生造的，由“技术”（Techno）和“智慧”（sophie）两个词构成，译作“技术智慧”。作者意将该词与“哲学”（Philosophie）相类比，都是一种智慧。——译者注

当历史变化的速度第一次变得引人注目的时候——在这一时期，经过法国大革命和后来的志愿军战争，朝廷的历史开始变成民族的历史^①——科学特别是哲学和语音学作出了有力的反应，它们将历史的转向当作其新的主要研究对象。伟大的历史哲学思想一个接一个出现，为了从语言的起源来探究民族和语言自身的起源，语音学也钻进了最古老的文本。而在德国，则开始了历史人文科学的伟大时期。它表现出了显著的效率，但也比邻国更顽固地陷入了片面性之中，并很快就表现出它尤其不能胜任其自身的时代。

今天，技术的发展速度早已不仅超过了生物进化的速度，而且也超越了社会的适应速度——今天，不仅我们的起源而且我们的未来，都必须同样成为人文和文化科学的主要研究对象。关注未来就意味着，进入到我们的探索和研究计划中的正是技术发展的持续伴随现象，以及在利用技术的问题上如何提高少数或多数人群的主动性和减轻他们的负担。然而为了使这种关注不再陷入僵化的意识形态的窠臼，人文科学就必须在远比迄今为止大得多的范围里来认识当今的自然科学和技术可能性。当物理学家、生物学家和工程科学家早就不再局限于以传统道德来堆砌其知识基石，而是明显地关注于对其知识立场和知识实现进行反思的时候，还有太多的人文科学家在研究中还跟以前那样，对技术可能性知识一知半解，而这种技术可能性已经从根本上改变了他们手中的研究对象，并且将继续改变他们的研究对象。

程序技术家贡特·斯布（Guenter Spur）早就预言计算机技术将使未来的教师从知识传授者角色中解放出来，并让他们在对可支配知识的掌握和评价方面比教育家和辅导员做更多的事情。而另一位信息技术专家埃里希·基福（Erich Kiefer）在他关于《元知识和虚拟实在》的研究中对可见的将来承诺了一个智力学习系统，该系统“在知识的学习中将取代今天从小学到大学仍由教师完成

^① 这里我很愿意使用斯特劳伯（Straub）的论述，1996，第5栏。

的功能”^①。对文化科学家而言，目前正是权衡这类可能性以及推动建设性的可操作性建议的时候。对于那些研究艺术的科学家而言，下述情况毕竟不是无所谓的，即高度发展的“赛伯空间程序”是否和如何“成为儿童们所愿望的对象，比如一个茶壶、一只动物或任何一个想象的对象，并且他们可以自己进行创作”；或者一些不仅由人文科学家，而且也由外科医生组成的教授们是否也能成为“人们虚拟的相似者（Doppelgaenger），它们具有个人助手的功能”：埃里希·基福想让我们知道，对所有这些创造而言，其基本问题在数学上已经解决了，其技术上的完善性也是可以期待的。^②这些帮助我们思考的机器可以成为教师，成为幼儿园老师，成为手术助理，它们最后都会变得十分快速和高效。但是，当我们不知道我们究竟为什么目的而使用自己的头脑时，这些工作设备将会变成舞台上的统治者。

很多发明都曾经许诺减少人们的负担并同时扩大人们的权利，但它们从来就无法令人信服地预见，它们究竟是保佑还是破坏人性，或者两者都是。正因为如此，在我们的头脑将它的服务禀赋和它的思维过程交付给机器之后，它就被赋予了这样一种关切，即不断警惕那种由于其本身固有的自然的不完善性而导致的错误，这种错误是所有人类行为都可能携带的：在没有机器的情况下这种错误还只是内在的，但是这种错误如果交付给机器，那么在人们用机器减轻自身负担的同时，也会显著地放大错误的范围。

歌德描写了失明的浮士德在得到拯救之前的最大失败，这就是浮士德忽视了应当关切的东西。因此，盲目的浮士德就用他自以为了不起的伟大工程为自己掘好了坟墓。计算机历史很少提醒人们始终反思由他们自己生产出来的机器世界的专断性，并保持人类的关

^① 基福（Kiefer），1991，第209页。

^② 可参见基福对这里可能使用的部分段落，其中也有所引用的段落。（同上书，第205—207页。）

切。但卡尔·马尔库斯·米歇尔（Karl Markus Michel）在一本题为《理解与薯片》（*Grips und Chips*）的英国逻辑谜语集子里却写到了这一点，^①我也愿以此作为本文的结束：

当世界上第一架全自动飞机起飞时，旅客们都有点担心。然而他们却听到播音器里传来温柔的、令人放心的声音：“女士们，先生们，你们被优先允许乘坐世界上第一架全自动飞机。这里没有驾驶员，因为驾驶员可能会犯人为的错误。无差错计算机将引导你们，你们的所有需求都会被满足。你们无需担心——担心——担心……”。

参考文献

Der Film “Thompsons letzter Ausbruch”, im Original “Thompsons Last Run”, unter der Regie von Jerrold Freedman produziert von Cypress Point/USA, 1985, hatte seine Erstauffuehrung in Deutschland bei der ARD am 7. 8. 1987.

Barck, Karlheinz (1988): *Materialitaet, Materialismus, performance*, in: *Materialitaet der Kommunikation*, hg. von Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer, Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 121—138.

Benjamin, Walter (1977): *Der Erzaehler. Betrachtungen zum Werke Nikolai*

^① 米歇尔（Michel），1984，第150页。原文在雷蒙德 M. 斯缪尔岩（Raymond M. Smullyan）的题目是《这本书的名字是什么？德拉库拉的谜及其他逻辑之谜》（*What is the Name of this Book. The Riddle of Dracula and other Logical Puzzles*）。恩格尔伍德·克里夫斯（Englewood Cliffs），新泽西/美国，1978——那里是第198页，第236号：“When the worlds first automated plane took off, the passengers were a bit worried. Then the computers soothing, reassuring voice came over the loudspeaker: Ladies and gentlemen, you are privileged to be riding the worlds first fully automated plane. No human erring pilots; you are guided by infallible computers. All your needs will be taken care of. You have nothing to worry about—worry about—worry about—worry about……” 德文译本是由泰·布兰德（Thea Brandt）翻译的，德文标题为：*Wie heisst dieses Buch? Eine unterhaltsame Sammlung logischer Raesel*。布朗茨威格（Braunschweig），威威格出版社（Vieweg），1981，那里是第153页，第234号。

Lesskows, in: Ges. Schriften II, 2. Hg. von Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser Frankfurt a. M.; Suhrkamp, 438—465 (Erstdruck 1937).

Coy, Wolfgang et al. (Hg.). (1992): *Sichtweisen der Informatik*. Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg.

Idensen, Heiko (1996): *Die Poesie soll von allen gemacht werden! — Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibraeumen der Netzwerkkultur*, in: *Literatur im Informationszeitalter*, hg. von Dirk Matejovski und Friedrich Kittler, Frankfurt a. M./New York: Campus, 143—184.

Kiefer, Erich (1991): *Kuenstliche Intelligenz und Virtuelle Realitaet*, in: *Strategien des Scheins, Kunst, Computer*, hg. von F. Roetzer und P. Weibel, Muenchen: Boer, 176—214.

Kittler, Friedrich (1985): *Aufschreibesysteme. 1800/1900*, Muenchen: Fink. (3. Aufl. 1995).

Kittler, Friedrich (1996): *Computeralphabetismus*, in: *Literatur im Informationszeitalter*, hg. von Dirk Matejovski und Friedrich Kittler, Frankfurt a. M./New York: Campus, 237—251.

Kuhlen, Rainer (1996): *Zur Virtualisierung von Bibliotheken und Buechern*, in: *Literatur im Informationszeitalter*, hg. von Dirk Matejovski und Friedrich Kittler, Frankfurt a. M./New York: Campus. 112—142.

Kraemer, Sybille (1992): *Symbolische Maschinen, Computer und der Verlust des Ethischen im geistigen Tun. Sieben Thesen*, in: *Sichtweisen der Informatik*, hg. von Wolfgang Coy et al., Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg, 335—341.

Laemmert, Eberhard (1989): *Die Herausforderung der Kuenste durch die Technik*. in: *Literatur in einer industriellen Kultur*, hg. von Goetz Grogklaus und E. L. Stuttgart: Cotta (= Veroeffentlichungen der Deutschen Schillergesellschaft 44), 23—45.

Lyotard, Jean—Francois (1988): *Ob man ohne Koerper denken kann*, in: *Materialitaet der Kommunikation*, hg. von Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 813—829.

Michaelis, Rolf (1994): *Erfundene Wirklichkeit. Uwe Johnson: die elektro-nische Edition*, in: *DIE ZEIT*, Nr. 41 (7. Oktober), 73.

Michel, Karl Markus (1984): *Grips und Chips*, in: *Kursbuch 75 "Com-*

puterkultur", 145—150.

Minsky, Marvin (1990): *Mentopolis*, uebers. von Malte Heim, Stuttgart: Klett-Cotta-Originalausg. : *The Science of Mind*, New York: Simon u. Schuster 1985.

Mittelstrass, Juergen (1991): *Computer und die Zukunft des Denkens*, in: *Information Philosophie*, H. 1, 5—16.

Mittelstrass, Juergen (1993): *Leonardo-Welt -Aspekte einer Epochenschwelle*, in: *Kultur und Technik im 21. Jahrhundert*, hg. von G. Kaiser, D. Matejovski, F. Fedowitz, Frankfurt a. M./New York: Campus, 16—32.

Mumford, Lewis (1977): *Mythos der Maschine*, uebers. von Liesl Nuereberger u. Arpad Haelbig, Frankfurt a. M. : Fischer-Taschenbuch-Originalausg. : *The Myth of the Machine*, 2 Vols. , New York 1964 u. 1966.

Nake, Frieder (1984): *Schnittstelle Mensch-Maschine*, in: *Kursbuch 75 "Computerkultur"*, 109—118.

Nake, Frieder (1992): *Informatik und die Maschinisierung von Kopfarbeit*, in: *Sichtweisen der Informatik*, hg. von Wolfgang Coy et al. , Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg, 181—204.

Ott, Wilhelm (1990): *Edition und Datenverarbeitung*, in: Herbert Kraft: *Editionsphilologie*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 59—70.

Riegas, Volker/Vetter, Christian (Hg.) (1990): *Zur Biologie der Kognition*, Frankfurt a. M. : Suhrkamp.

Rieger, Burghard (1994): *Vom Text zum Hypertext: Zum Wandel philologischer Wissensrepräsentation*. in: *Germanistik in der Mediengesellschaft*, hg. von Ludwig Jaeger und Bernd Switalla, Muenchen: Fink, 373—403.

Roth, Gerhard (1987): *Autopoiese und Kognition: Die Theorie H. Maturanas und die Notwendigkeit ihrer Weiterentwicklung*, in: *Systeme erkennen Systeme. Individuelle, soziale und methodische Bedingungen systemischer Diagnostik*, hg. von G. Schipek. Muenchen/Weinheim: Psychologie Verlagsunion, 50—74.

Schulte—Sasse, Jochen (1988): *Von der schriftlichen zur elektronischen Kultur: Ueber neuere Wechselbeziehungen zwischen Mediengeschichte und Kulturgeschichte*, in: *Materialitaet der Kommunikation*, hg. von Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer, Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 429—453.

Seetzen, Juergen (1992): *Information, Kommunikation, Organisation —Anmerkungen zur "Theorie der Informatik"* . in: Sichtweisen der Informatik, hg. von Wolfgang Coy et al. , Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg, 83—96.

Straub, Eberhard (1996): *Der oesterreichische Zustand. Zwischen Fiktion und Realpolitik: Tausend Jahre Geschichte umfassen fuenfzig Jahre Gegenwart*, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung Nr. 262 (9. November), Beilage " Bilder und Zeiten" .

Varela, Francisco J. (1990): *Kognitionswissenschaft—Kognitionstechnik*, uebers. von Wolfram Karl Koeck, mit einem Vorwort von Siegfried J. Schmidt, Frankfurt a. M. : Suhrkamp, —engl. Ausg. mit Evan Thompson, Eleanor Rosch: *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, Cambridge, Mass. , and London: MIT Press 1991.

Weinrich, Harald (1978/79): *Kleine Besteigung des Informationsberges. Den Autoren und Freunden des Hauses Walter de Gruyter zum Jahreswechsel*, 15 S. —Erstdruck: Boersenblatt fuer den Deutschen Buchhandel, 13. 4. 1976.

Wingert, Bernd (1996): *Kann man Hypertexte lesen?*, in: Literatur im Informationszeitalter, hg. von Dirk Matejovski und Friedrich Kittler, Frankfurt a. M. / New York. Campus. 185—218.

Woolley, Benjamin (1994): *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*, Basel/Boston/Berlin: Birkhaeuser Verlag. —Originalausg. : *Virtual Worlds*. Oxford: Blackwell Publ. 1992.

弗里德里希·基特勒：硬件，一个未知的本质

在我们的真实性表象中，对硬件，特别是对计算机的硬件似乎是没有感觉的。这不仅取决于它的确实无法想象的、让使用者（或者用新德语来说的“湿件”Wetware）深陷其中的复杂性，人们只能与软件打交道。但恰恰这种无知不是从天上掉下来的，其自身就是程序化的一个结果。一个著名的、占据市场巨大份额的软件设计师最近提出一个口号，在不远的将来要使计算机变得像洗衣机那样毫不起眼——这是一个黑箱，所谓的终端使用者无须再与其内部打交道。所有关于硬件的知识，在完善的对使用者友好的条件下，都变成了纯粹的奢侈；所有企图去思考它的努力也都只不过是过时的机器时代的残余而已。

但同样是这家软件公司不动声色地在一份内部的秘密备忘录中又提出了另一个口号：在不远的将来，任何个人或终端使用者都会完全像计算机那样被处理。准确地说，二者都是“可程序化”的。那种许诺洗衣机式的不起眼，现在就在这样一种断言中翻了过来，这就是说，只有当计算机能够描述一个可定义的、或者同样可程序化的硬件时，电脑才能变成洗衣机。这种可程序化是否也能够对人类或者所谓的湿件有效，就像每一种机器隐喻那样当然是包含在其中的，包括那个公司以及所有那些相信新传媒的社会文化效果的人，其实都是不言而喻地这样认为的。无论如何，在对这一问题进一步讨论之前，我们对硬件的可程序化究竟是什么意思必须有几分清晰的认识。

为了事先表明结论，我们的回答是：这是一个悖论。因为在古代，当英格兰人和美国人还只是把硬件理解为钢铁货物生意的商品分类时，工具概念是不包括可程序化概念的。在我们的手中，锤子

不会变成锯子或钻头，这就是（在《存在与时间》那里变得有名的）锤子的可靠性。就像未来可能的、把所有将来的不可计算性都物质化了的工具一样，也是很少发生锤子变成锯子这样的事情，因为这种工具至少在下面这点上是可靠的，即它们——就像骰子那样——不会在它的六个平面上分摊过于不同的可能性。对所有这些可靠性来说都保证了这样一种物质，它的形式的恒定性将所有的运动都限制在一个基本的力学运动中。^① 大理石、石头和铁在德语流行歌曲中都是一个东西，它还将继续统治德国的坦克或者汽车产品。确实，如果幸运的话，这种力学就足以把简单的计算规则或代数工具化。众所周知，年轻的莱布尼茨（Leibniz）向惊讶的皇家学会展示的四进制运算机器，把印度—阿拉伯数字的对数系统转换成了由十进制齿轮构成的硬件，它使得以四进制为基本运算类型的活动第一次自动化了。但是，发生在数字以及从数字轮向齿轮的转换中的，还只是计算，而不是程序，程序用自身的力量就能够启动计算、控制计算和重新结束计算。^②

可以与计算化相区分的程序化，在历史上开始于工具技术向机器技术的过渡时期，标准化的批量生产代替了单件生产。早在内战时期美国军工厂就交付了其部件及子弹可以随意互换的武器，在此之后，第一次世界大战大大推动了机器零部件的可互换性，以至于著名的08/15型机关枪零部件也可以在自行车或打字机工厂生产出来。^③ 而只有真正的模数系统，就像巴贝杰（Babbage）第一个把这一系统当作他的原型计算机所要求的那样，^④ 才使一个至少在一定限度内可程序化的硬件变得可能。我从信息学者迈克尔·康拉德（Michael Conrad）那里获得一个很好的例子，就是组合锁（Kombi-

① 参见巴尔（Bahr），1994，第34页及以下。

② 这是本哈德·道茨勒（Bernhard Dotzler），1996的主题。

③ 参见与此相关的拜尔茨（Berz），1997。

④ 参见黑曼（Hyman）、巴贝杰（Babbage），1987。

nationsschloss)，因为它不同于四进制机器，它以组合的巨大可能性对其环境条件作出反应。尽管从信息学的字面意义上看，这样一种锁完全能够描述“一种有限的自动机”，但是从它的全部模数性上看却“不能为了模拟某个任意的、可重新构造的物理系统而分解为一定量的基础单元。因此组合锁还不能说在结构上是可程序化的，而有效的可程序化只有在一个限定的意义上才成立，即其状况是针对一种确定的行为方式而言的”。因此没有人会认为，能够让组合锁或四进制计算机来进行那种在物理上相当限定的行为方式类型的计算，比如说叫做天气的事物。与此相反，“一个被用作模拟组合锁的数字化计算机是结构上可程序化的，因为这种行为将由一组标准的基础电路类型构成的综合来实现”^①。并且，就像我们还要补充的那样，它完全能够模拟像天气这样的事物。

康拉德关于结构上可程序化的定义值得我们用那些还没有发掘出来的技术史上的事实和数据来论证。这里说的是一个颇富戏剧性的历史，比如自从1920年以来电子管经过努力得到了发展，其输入信号不再是简单地或类比地得到放大，而是计数地或者说数字化地输出的。值得叙述的比如还有巴贝杰尚未涉及的数字和真值之间的区别，数据与命令之间的区别，这些区别在图灵或者冯·诺曼那里都被粉碎了，因为他们要使程序具有回归性，也就是具有平方中的可程序化。我们这里不展开这一半个世纪的漫长技术史，我们引用雅克·拉康的一段话就够了，这是他早在1955年于一个令人惊讶的报告中对硬件可程序化的“门”的简单符号的一个描述：

门是一个真实的符号，首先它是一种可以用选择来表示的符号，并且不论选择开还是关，它使人们的通道始终能够被认识。一旦我们意识到了这样一种可能性，那么从这时起我们就能够使门的两种动作相互联系起来，并实现这种叫做开关回路的东西，在其中

^① 康拉德 (Conrad)，1988，第289页。

一旦开关闭合了，那么某种东西就可通行了；而一旦它断开了，那么某种东西就不能通行了。自从这一刻起，计算的科学就过渡到了计算机技术的实施。如果有这样一种机器，它能够自行计算，也就是构造总数和积分，并能完成人类迄今为止认为其思考中最本质的所有奇迹，那么只是因为人们所描写的那种美丽的电子妖（Fee Elektrizitaet）允许我们建造一种开关回路，这种开关回路自行打开又自行闭合，即自行断开又自行重新连接。所有这些都是信息门中被给予事物的功能。^①

拉康用这种不可模拟的优雅语言指出了可程序化硬件悖论的关键，它只是让我们不要忘记他所有的论证逻辑都依赖于存在量子。只是对电子类型的妖被开发出来的范围而言——并且只是对可程序化而言——开关才是可能的，这种开关就像电子的基础回路那样，能够使一个被给予的输入状态一直储存到下一个命令的执行，因为这个回路锁住了这个输入状态。因此（相对于1955年而言）我们今天知道，例如某种挑选出来的蛋白质分子也具有信息门，或者回路不一定建立在有线电基础上，它还可建立在速度快得多的光的基础上，这种可能性原则上是不能排出的。这类生物芯片或者光电脑（Optocomputer）是否能够达到工业上系列化的成熟性，仅仅取决于它们是否能够进一步微缩化，就像硅工艺在最近40年所取得的成就那样。

但是我们不需要预言家。像说明开关回路那样，这种单纯关和开的反馈耦合的可能性，如果贯彻到不同于主流的孪生材料氧化硅和硅那样的媒介中去，就会进一步表现出硬件悖论。对于结构性可程序化机器来说，一定的物理参数是很明显的，也同样是必需的，就像它是可替代的那样。一方面，1936年图灵计算机的数学基本原则如果没有1947年的晶体管电子硬件，那么估计它到今天也只

^① 拉康（Lacan），1978，第347页（临时翻译）。

能停留在毫无差错的博士论文上，而不会关系到不仅是空客飞机乘客的生与死的问题。换言之，计算机技术享誉世界的成功被误解为纯粹只是数学的光环。但另一方面，可程序化同时把材料属性仅仅当作形式来看待，并且这一点恰恰就决定了可程序化硬件和不可程序化硬件之间的区分。为了追求皮革或克虏伯钢这类材料的可靠性——这些材料众所周知使得第二次世界大战成为可能，^①因为它们是不可替代的——人们就陷入了一种系统的追求，即把过去所谓的自然按照可能的计算机替代物来进行检验。按照“后图灵时代假说”的强形式说法，自然自身就是一个巨型的数字计算机。尽管这种说法没有物理上的证据，也可能永远不会存在这样的计算机，但是在测量技术上却达到了一个近似性。所有那些能够被当作数字开关认识的数字开关材料，都存在于大量的可程序化材料当中。一般而言对运算能力和储存能力来说，硬件是不可替代的，但个别而言每一种硬件又同样已经是可替代的。

替代性在两个层面上同时起作用。在技术层面上每一种硬件不言而喻都只能用另一种硬件来取代，主要是由于计算机技术不可或缺的储存功能是不可能作为单纯的软件来实现的。然而在逻辑层面上，就材料的可程序化的储存而言，每一种硬件恰恰都能够用软件来替代。正因为如此，大约十年来每一种计算机回路都有过两次：第一次不言而喻是在硅芯片上，10万次相同的开关它用两次就解决了；但是第二次同样还是作为计算机程序，它把所有回路的电子参数都标准化了并储存起来，这就意味着它允许模拟它的开关行为。因此建构新一代的计算机就不再意味着机械地或电子化地组合个别的硬件成分；因为这将远远超过现有的全部工程师可支配的工

^① 编者对这段话的意思给出了进一步解释：克虏伯公司是二次大战之前和大战中的钢铁公司。希特勒在一次对德国年轻人的讲话中要求他们“要像云狗跑得那样快，像皮革那样坚韧，像克虏伯钢铁那样坚硬”。作者这里的论述就是对这个背景而言的。——译者注

作时间。建构电脑更多地意味着将所谓的开关图书馆（Schaltungsbibliotheken）按照程序化控制来命名、连接，并根据最佳状态进行检验。自古腾伯格（Gutenberg）的技术符号产生以来的情况也表明，在极端情况下，硬件设计是与其自身的模拟性一起微缩化的，因为与此相连的硬件的实现只能由它自身来决定。换言之，计算机辅助设计（CAD）按照一种重要方式始终是自身相关的；在计算机辅助设计中实现的是其自身的概念。

然而，从工程师的讲究来看，上述事实却提出一个理论问题。很显然，正是可程序化自身把今天的硬件宣判为一个未知的本质。开关图书馆对工程师的作用，就像无菌室对那些工厂的工人——她们主要是来自马来西亚或印度尼西亚的妇女——那样：两者都被禁止接触计算机硬件。海德格尔的锤子不管是太轻还是太重，始终在我们的手中，但在这把锤子的位置上，却恰恰出现了唯物主义者的非物质性。

这个非物质性也有一个名称，这就是软件，并且这个名称服从于一个令人高兴的信息传播，这就是说（为了引用一下有名的《赛伯空间宣言》），一般而言这在今天是“精神对粗鄙物品力量”的胜利，就特殊意义而言这是精神对 19 世纪原材料唯物主义的胜利。换言之，硬件并不只是未知的本质，而是它不具有任何意义了。在最新的、也被当作软件或网络化而知名的自由的领域里，最终贯彻了德国唯心主义。就像米达斯王触摸任何东西，不论是好是坏，都变成了金子那样，我们也只须指向硬件，硬件就总是转变成软件。黑格尔的“精神”同样也是作为一个克服了不可能性的胜利者出现的，这就是它指出了书本。而书本是它自身发生所依赖的。^① 因此就像黑格尔的精神一样，软件是知道硬件的唯一方式。我们唯一可做的就是证实（克服）这种不可能性，一步一步将所谓的自然语言引入到程序化语言中，并将这种转换了的语义学网络

^① 参见黑格尔（Hegel），1952，第 88 页。

化——这就是“精神对原始物质的胜利”。

与这种怪异的要求相对应——这些要求并非偶然地出自一个国家，它将其计算机硬件进一步设定为世界标准——我们也许可以指出，被称作软件的精神就形成于作为硬件自身的光芒（Emanation）。在硬件工艺进入理论概括的早期，想要详细地知道计算机硬件的开关状况是完全不可能的。与图灵机器完全不同的是，人的短期记忆无法储存连结性的信息爆炸。因此更高级的程序语言结构必须能够被一个更接近机器的程序——翻译者或编辑者——翻译成可操作的密码。而这一更高级的程序语言也许能够生产出一个全部软件等级大厦赖以矗立其上的基础。今天，这个似乎真实的巴比伦式的艺术已达到了这样的高度，在创纪录的情况下连机器语言自身也会被模仿，或者换言之，在硬件 A 中将运行另一个硬件 B 的功能。自从阿尔法处理器学会了模仿英特尔处理器后——而后者自身又模仿了个人计算机，独立于机器的自由领域看来已经爆发了。在这种视阈中形成了一个普遍的轻便性（Portabilitaet），这个轻便性最终把所有计算机工艺都消融在一个原子式的、因而是非结构要素的纯粹句法中了。^①

但是与此相反需要掌握的是，模拟和模仿要达到其目的，就它最终涉及对未来的计算而言，只有当它不是自我享用那种偶然的未来时才是可能的。因此原则上说，只可能在 1936 年的图灵原型计算机上计算我们明天的天气；但不可能在明天天气的来临之前它自己可以获得预报的结果。因此软件与硬件的形式上的可替换性只有在其数据不承载或忽略时间参数的范围里才是可能的。

对于其自身只是作为象征符号链的一连串运算而言，图灵机的原型开关对读写器和无限纸带之类的输入输出是完全足够的。因此对所有那些将计算机只是当作较好的打字机使用的人来说，计算机硬件始终是一个未知的本质；而与此相反，对信息技术意义上的信

^① 参见罗森（Rosen）见海肯（Herken）（编辑），第 534 页。

号数据或物理学意义上的测量数据的运算而言，硬件却能够自行确定可能性或不可能性。因此一旦考虑到储存空间或运算时间的问题，那么把硬件概括为软件就站不住脚了。运算不能再被还原为非结构的原子要素的句法连结，因为其可操作性恰恰依赖于这些要素的结构。只要硬件生产者以其不可违背的局限性无法设计和生产出与之协调的储存器或相应的乘数器，一定的程序就根本不会发生。^① 因而关键就在于一个开关类型究竟只能满足连结锁的空间还是能够满足高度一体化芯片的空间，或者程序化的开关程序是确定在数小时之内还是确定在数微秒之中。世界上还没有哪个软件能够表达这类程度（Skalierung）问题；最好的情况也就是程序语言能够达到近似模糊的毫微秒判断，即输入的数据类型不可能超过可实施的最大值。但是反过来这也就把可程序化的硬件直接定义为这样一种事物，即它必须能够遵循它在硬件图书馆表现出来的最大和最小值。这种基本条件包括硅芯片所能经受的天气条件，它将图灵这种普遍而不显眼的机器还原为一种原则上只拥有有限资源的工艺，因此它自身就构成了那个它所承担的计算世界的一部分。

从计算的天堂向工具化的尘世的坠落，不能与柏拉图主义相混淆，软件预言家就是在这种柏拉图主义的阳光中对它进行解释的。这里说的不是梅农（Menon）那个著名的雅典沙滩上的奴隶或者今天的硅能够描述的所有三角形或开关回路，它们必然地无法切中苏格拉底式的完善的三角形典范。可程序化硬件不是物理学以其不可超越的边界值加给理想软件的混沌和衰减，恰恰相反，可程序化硬件只是一个自身权力的结构（eine Struktur eigenen Rechts），它迫使每一个软件都考虑到它的法则。

为了至少能够描述这一决定性的论证，我只能引入一个现实的

^① 或者信息技术就会（在缺乏平行乘数的情况下）任意达到算法的极限，它会在线性代数领域中使得 n^3 矩阵乘数“去完善”（wegoptimieren），而只达到 $2 * n^3$ 的增加值。

电路。在一个从乔治·布尔（George Boole）开始变为电路代数，以及自从克劳德·申农（Claude Shannon）开始变为数字开关技术的逻辑那里，就存在着众所周知的否定性。完全与此相应，在行话称之为转换器的电路类型那里，当输入为“真”时，它就会在输出端反馈为“假”，或者相反。自从图灵时代事实上统治了所有数字计算机的传统转换电路以来，还没有出现这样的逻辑，也没有出现这样的软件。也就是说，这种电路尽管没有省去输入，但却把输入与输出短路了。黑格尔也许会评论说“有——直接就是无”，但还是没有击中这种电路的要害。因为在软件概念中完全荒谬的东西，很可能就是作为硬件技术而起作用的。根据单纯物理学的理由，即存在爱因斯坦所说的绝对速度，那么输入与输出就不会完全同步。换言之，输入与输出既不会在完全短路的意义上，也不会思辨逻辑的意义上相互扬弃。取代这两种不可能性的是出现了所有具有运行能力的数字计算机的建筑单位：被处理过的时间（die getaktete Zeit）。因为电路的每一个任意输入状态在不可避免的延缓之后就引起其自身的相反状态，在一个反馈转换器的输出端，真值“假”和“真”交换得如此之快和如此有规则，以至它对于一切其他硬件成分而言可以放弃一个系统内的时间。要实施诺曼的连续软件结构，或者更简单，使得图灵的任意一个句子成为真，要做的就是这么简单。按照这个道理“我们”就在计算机技术中“把时间秘密地处理了”。^①

不管看起来如何，计算机的连续性用皮埃诺（Peano）以来的数学上的后继关系创造不出任何东西（至少就那种后继性不需消耗时间而言）。同样，用柏拉图世俗世界的衰减性或不清晰性——它在最糟糕的情况下会引起无穷的0/1串的微小不规则——也无法

^① 图灵，见《智能服务·论文选》（*Intelligence Service*）（编辑），道茨勒（Dotzler）、基特勒（Kittler），1986，第192页，以及弗莱希曼（Fleischmann）的论文（见1986集子）。

给予充足的解释。可程序化的硬件所是的或能够是的东西，实际上建立在一个技术结构上，也可以说建立在一个具体的一般性上，它只依赖物理上的某个常数或者拓扑几何学。这种拓扑几何学在反馈转换器情况下叫做移动带（Moebiusband），在相反的动力储存芯片情况下叫做环形圆纹曲面（Torus）。

这种结构不仅使可程序化硬件区别于那样一种软件，其拓扑学可始终简化为单维度输入—输出串状态，而且一定程度上也区别于通行的程序性的柏拉图理想。电路，换言之，实施的就是人们对它想到的操作，只要柏拉图世俗世界的衰减性不在其中穿行。这种电路的功能并不是必然的或因果性的，而（就像看数据页的每一眼告诉我们的那样）仅仅是被证明的。为了能够得到它，硬件建筑必须把所有那些连它也当作原子的、不可分解的前提的东西模数化，或者说全部结构化——这是一种无限的碎片构成回归，它始终与工艺上的可制作性限制进行着斗争。

但工艺上的限制并不是一个常数——并且看来正是因为存在着计算机工艺。当那些具有革新精神的公司如 SGI（Silicon Graphics）^① 计划下一代计算机时，它们基本上是从那些当时还完全无法提供的组成部分出发的。这种漫无目的的建筑按希腊字面意义上说是很冒险的，但事实上却不是。因为固体物理的状态是所有半导体设计方式和离子量的基础，而它与这一设计方式即生成的计算机硬件的结果重新反馈式地联系起来。高工艺看起来就是那些其混种（Hybris）十分值得尝试的头等工艺。就像反馈式转换器那样，有效率的计算方式会反作用于理论的构造，而这一理论构造又会把有效率的固体物理建筑弄成是可设计的。这样我们就可以预见，为了

^① SGI（Silicon Graphics）公司成立于1982年，是一个生产高性能计算机系统的跨国公司，总部设在美国加州旧金山硅谷 MOUNTAIN VIEW 的 SGI 公司是业界高性能计算系统、复杂数据管理及可视化产品的重要提供商。它提供世界上最优秀的服务器系列以及具有超级计算能力的可视化工作站。SGI 公司是美国 *Fortune* 杂志所列美国最大 500 家公司/生产企业之一。——译者注

把将来基本的电路类型还原到量子力学的范围和规则上来，这种计算机物理学将会突破分子的暂时的、可确定的限制。因而对事先被当作不可分解的被给定的结构的发现，就失去了任何理论上的精确性外表，它成功地实现了其可能性条件。也许根本没有什么为了开发一个新的而又争论不休的能源而产生的核物理，而只有能在物理学上优化信息资源而产生的核物理。只有这样，在信息学的支持下，那个被希尔伯特天堂（Hilberts Paradies）排斥了的软件世界才不至于又被驱逐出去。物理学与计算机技术之间的界限日益被打破。今天，这种“双轨交通”（Zweiwegeverkehr）^①对于结构的促进作用根本看不见，在幸运的情况下，也只比那种与较低程度水平上相等的单纯的部分重要要好一些。例如，为了超越轻松的美国化了的照相现实主义线性视角，也就是说衰减这种视角，如果计算机艺术必须回归到如今还只是属于核物理学的粒子模式和路径一体化中来的话，那就可能发生单纯的模式转型。^②但是，假如今天在筹划中的量子计算机确实实现了其诺言，能够比传统的一个比特/每次开关元素的储存量要多一些，那么硬件发展对软件和逻辑将起到直接的影响作用。

但是不管将来会带给我们什么，从科学上看，关键的还是要敢于在可能的硬件建筑的多样性上赌一把，而不是把所有的可能性都限制在（硬件的）单一的普遍轻便性和模仿性上。所有在图灵意义上可计算的东西，当然能够在单维度的图灵机上运行，但这远远不意味着它必须在图灵机上运行。也许相关的多样的计算机类型能够更好地服务于多样的非线性系统，就像今天得到计算机支持的物理学所描述的那样。这样的计算机类型并不都是在图灵意义上是普遍的，然而却具有重新造型的能力，即根据需要将原子式的被给予性转换为可结构性，或者反过来将可结构性转换为原子式的被给予

① 芬克斯坦（Finkelstein），见海肯（Herken）（编辑），第349页。

② 根据海肯（Herken）的报道。

性。所有被硬件当作微不足道的输入、输出，或被软件^①当作不可理解的伪数字性（Pseudodateien）的接收端和作用端，最终都可以被塑造为是可程序化的。自然的可计算机化，就像英特尔公司许下的要把符号链和价值尺度放在同一个芯片上进行处理的诺言已经破裂了那样，本来看上去好像是真的。

但是每一次对现实硬件成分的考察，却告诉我们情况正好相反。处理符号的芯片与数字化的信号处理器，或者在时间关系中混沌的芯片与决定论的芯片，始终被我们的世界分离开来。取代 100 朵花的是占统治地位的符号处理及其内在性中的大规模的超程度化的标准建筑。^② 但是，被许诺的变频宽带至今只是停留在开端或边缘地位，这绝非只是一个工艺问题。不同于历史上的所有硬件，可程序化的硬件在其存在的 50 年已经展示出这样一个发展速度，其效率达到——按照高登·莫尔（Gordon Moore）定律——每 18 个月翻一番。这样的结果是从固体物理学与开关技术之间的“双轨交通”得出的。但是正是这种相对于按百万年或只是百年计算的自然和文化系统的进化速率而言的巨大的加速度，提出了像北约完全自发地命名的、值得人们思考的“软件危机”问题。换言之就是说，程序之所以看来无法跟上硬件进化的步伐，仅仅是因为程序设计员并不能按每 18 个月翻一番那样的速度来设计程序。在硬件与软件之间拉开的这个剪刀差就引来了许多可以说是粗笨的解决方案，其中最明显的就是众所周知的，将已知系统的行为投射到未知系统上，以便尽快限制它们的自由。这样一来计算机就可以被投入到市场上，其建筑不是由艺术状况来决定，而是由前历史或公司官僚来决定，它们无论如何都是结晶为硬件的东西。一旦关于计算机

① 尽管人们可能对肯尼格汉（Kernighan）、里奇（Ritchie）、汤姆森（Thompson）和他们设计的乌尼克斯系统（Unix）表示完全的敬意。

② 超程度化（Superskalar）：如果微密码不成问题，而其顺序也没有什么问题，那么众多命令将同时被处理。

就像较好的洗衣机之类的软件理想欢呼胜利的时候，那么这种官僚化就趋于完善了：尽管是可程序化的硬件，但硬件就被打上了不可更改的模式。^①

阻止这类偶然性的发生看来变成一个非常重要的政治目标。如果计算机是第一部这样的机器，它可能使我们在一定程度上减少即使并非全部的未来的偶然性或者不可计算性，那么我们就应该尽可能开放性地保持它本来的偶然性。这样看来，发展出一个尽可能复合的和尽可能多样性的硬件平台就是人类的一个任务，但是例如欧洲至今还几乎没有加入到这个任务中来，尽管欧洲例外地实施了值得赞赏的转换计算机（Transputer）工程。如果我的论文像巡回讲座所希望的那样，使人们对这一任务至少有所感觉，这一任务的部分目的也就达到了。如果有人一直这么做下去，把所有那些今天在哲学研究题目下提供的程序都灌注到硬件里去，那么这就是这个任务的全部。

但是我还一直没有回答那个问题，即新传媒对社会文化表象具有什么影响。借口说我不知道，是没有什么用的。但是也许可以说在高技术条件下，即人、程序和处理器共同构成我们的文化的条件下，^② 社会中的顽固性自身就是阻止硬件发展的最官僚的枷锁之一。那些在以往的革命中恰恰对此不理解的生锈了的老车，^③ 总是促使我们去回顾欧洲最古老的伦理信条的情绪。亚里士多德说：“如果有人宣称，政治科学是最高的科学，那是胡说。因为人并不是宇宙中最好的东西。”^④

① 这句话直译为“在硬件上面就扣上了一个不可取消的盖帽”（ueber der Hardware fuehle eine unwiderrufliche Deckelhaube zu）。——译者注

② 参见法斯勒（Fassler），1996。

③ 原文 Rostlaube，直译为过时的、生锈的汽车。意译可理解为以往被淘汰的事物和人。——译者注

④ 亚里士多德（Aristoteles），第1141页a栏。

参考文献

- Aristoteles: Nikomachische Ethik.
- Bahr, Hans—Dieter (1994): Tropisches Denken. Entwuerfe phaenomenologischer Landschaften, Wien 1994.
- Berz, Peter (1997): 08/15. Ein Standard des 20. Jahrhunderts, Diss. masch., Berlin.
- Conrad, Michael (1988): The Prize Programmability, in: Rolf Herken (Hrsg.), The Universal Turing Machine. A Half-Century Survey, Hamburg/Berlin.
- Dotzler, Bernhard J. (1996): Papiermaschinen. Versuch ueber Communication & Control in Literatur und Technik, Berlin.
- Fassler, Martin (1996): Mediale Interaktion. Speicher, Individualitaet. Oeffentlichkeit, Muenchen.
- Finkelstein, David: Finbite Physics, in: Herken (Hrsg.) .
- Fleischmann, Georg (1986): Intelligence Service. Ausgewaehlte Schriften, hrsg. v. Bernhard Doetzler und Friedrich Kittler, Berlin.
- Hegel, G. W. F. (1952): Phaenomenologie des Geistes, hrsg. v. Johannes Hoffmeister, 6. Aufl., Hamburg.
- Herken, Rolf: Mitteilungen, Berlin.
- Hyman, Anthony F./Babbage, Charles (1987): 1791—1871, Philosoph, Mathematiker, Computerpionier, Stuttgart.
- Lacan, Jacques, (1978): Le seminaire, livre II: Le moi dans la theorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse. Paris.
- Rosen, Robert: Effective and Natural Law, in: Herken (Hrsg.) .
- Turing, Alan (1986): The State of the Art, in: Intelligence Service. Ausgewaehlte Schriften, hrsg. v. Bernhard Dotzler und Friedrich Kittler, Berlin.

弗罗里安·罗泽：第二个和第三个 身体，或者：成为一只蝙蝠或住在 另一个行星上会是什么情景？

——一篇随笔

虚拟或远距离技术给我们的许诺是，我们不仅可以进入一个完全人工的场景或一个空间上遥不可及的地方，以获得完全现实的感觉，而且还可以在虚拟世界里完全进入任何一个与网络系统相连接的其他事物的身体里，甚至可以进入身体的交互作用，以至进入虚拟的性关系。

在虚拟实在的时代里人们越来越容易感受到的愿望就是，能够在任意地点和任意时间在多样的世界里进进出出，能够溜进任意一个物体（Koerper），它使物体和个人的认同性之间坚固的束缚被打破了，人们至少能够暂时离开身体（Koerper^①）这个监狱。身体不只是个湿的、易破的、敏感的、依靠一定外部条件的东西。身体会日益感觉到是受到限制的：身体太慢，只有太少的输入、输出通道，它只能把自己可能具有的片断限制在全球网络化的远距离交往技术中。但同时身体是这样一种有机的片断，它能够中介给我们不少愉悦和刺激，刺激起我们的精神系统。视听片断对于刺激人们的神经来说已经不够了，人们对此已经习以为常。人们不愿意只是作为一个艺术世界的欣赏者，他们希望让自己的身体进入这个世界，穿过屏幕和熟悉的景象：他们想在场，想住在图像和虚拟的世界里

① 德语 Koerper 一词在中文里有“物体”和“身体”两个含义，作者在这里基本不作区分，并且也是作者的本意。我们只是在相应的中文阅读习惯中作区分。——译者注

面。一直以来只是依附在物理存在和近距离空间中的私人身体上的交互作用，在虚拟世界里自然表现出最强烈的愿望和魅力。身体的虚拟化在下面一些艺术家的传媒装置里是这样表现的：

在保尔·赛蒙（Paul Sermon）的“远距离梦想”中，两个人在视频连接条件下各自进入不同地点的床上，其中一人的视频图像投放在另一人的床上。“远距离梦想”以敏感的方式把在远距离交往形式中形成的近距离身体幻觉作为主题。即使人们只是在听觉上与另一个人的虚拟身体图像发生相互作用，色情的设置还是会起作用。人们知道，在明显的性或者色情情境下人们更容易陷入这种沉浸陷阱中。但是，只要虚拟的性在那些奢侈条件下缺乏有节奏的相互刺激的可能性，徒有那种高技术“骑士装备”，就像在科隆传媒高等学校两位艺术家基尔克·沃尔福特（Kirk Woolford）和斯塔尔·斯廷斯里（Stahl Stehnsle）的“赛伯SM”项目那样，那么赛蒙这样的低技术系统看来反而具有更大的吸引力，它能够在远距离上唤起和演绎出近距离身体的感觉。

但是，通过有节奏的相互刺激来感觉远距离身体的交互性这样一种技术实施道路，已注定不可逆转了。我们虽然还处在这一发展的开端时期，但现在就必须了解一个新的定位方式、行为方式和交往方式，以便穿越一个业已向陌生世界打开的大门，并能够居住在那个在新的表象世界中还有些笨拙的外壳里。艺术家不仅向公众展示了一个新的传媒体验，不言而喻，在社会性地接纳新事物的发展方面他们也做出了贡献，这一发展可能会很快渗透到我们的日常生活中来。

即使在赛蒙视频连接中的旁观者，也会通过图像产生出身体的接触感，从而感受到这种渗透。这种渗透首先就建立在这样的基础上：虽然人们接触到可能在“真实生活”里从未遇到过的陌生人，但是却看到了其实有的身体图像。在科隆的赛博性一系统中，人们即使在屏幕上也能够反过来挑选自己在哪一种身体表象中向其他人展现，以及让其他人在哪一种身体表象中让自己看到；而同时，人

们可以与一个真实的、完全保密的隐藏在面具后面的另一个人交互作用。但这不只是一个木偶戏。人们在其中就像住在某个真实的身体里一样。有意思的是,或者说让人着迷的是,这不只是碰到一个在虚拟世界里的生活熟人,而是与远方神秘陌生人的偶然结识,你想要他们离你多近就有多近:这是一个对自我的放弃,且没有真实性的压力,它与物理存在与身体认同性紧密地耦合在一起。

如果我们在一个镜子、照片、电影或摄像里复制自己,就会有这种本来就存在的让人迷惑的不一致经验。相对于原来的声音,摄取的声音总是要延长一些,它听起来肯定不会像我们在说话时从身体本身听到的那样。我们的眼睛只能始终朝向前方,两侧是被遮蔽的,后面是被剪切的,这种感知视阈无法获得内在性。当人们看自己的时候,可见的身体部分看起来就像从一个外部旁观者的视角看到的那样。在正常情况下,我们的视觉系统几乎看不见我们脸颊中高起的鼻子,就像在我们的网络皮肤中也看不到的盲点一样。但是我们很快就习惯了自己的身体,因为我们越来越经常地被拉入到这种图像中,一旦我们遇到它们,我们就会学习如何进行协调一致的转换,把我们在图像中的显现与我们头脑中的身体图像协调起来,消除自我双重化开始时的不一致性。我们感到有些疑虑的倒是,当我们用X光、计算机或核磁共振呈现身体内部的透明图像时,当人们突然从内部看到躯体时,人们一般只是把它当作感觉,而不是当作直观来认知。这说明自身躯体的这类图像(还)是陌生的,(还)没有与自身的经验一致起来。

我们这里只是简单地提一下下面这种身体刺激与计算机系统之间的新奇片断,这种片断目前已被艺术家如乌利卡·加布里尔(Ulrike Gabriel)、豪斯特·布赖恩(Horst Prehn)、斯戴拉克(Stelarc)或数字化治疗研究所投入使用,这被认为是另一种形式的虚拟身体。图像的顺序、速度、对比度或颜色等可以在脑电波接收时被操纵,就像光敏机器人接收运动一样,比如乌利卡·加布里尔所安装的“01系统”,就是用光源识别来操纵的。斯戴拉克获取了神

经一肌肉脉冲，为的是能够操纵远端的机械手，或操纵另一个联网的人的身体，它能够在远距离中用电子刺激使预定的或预先程序化的动作延时或在真实的时间里完成。其余的参数例如皮肤电阻或者心跳可以同时或额外地输入。被这类参数操纵的图像或声音信号不仅实现了一种新的生物—技术合成及其能量的合成，而且用这种方法也使一般而言被意识遮蔽的，或对意识而言完全不可通达的身体刺激变得可感知，甚至在一个反馈回路中变得可操纵。

在这种条件下，被肖新·绍特（Joachim Sauter）和迪克·吕斯布林克（Dirk Luesebrink）安装的“分视者”（Disviewer）很让人着迷。使用者站在一幅看上去跟传统绘画一样的图像前，在他侧面安装的摄像机跟踪他扫描图像时眼睛的无意识运动，当他的眼睛扫过画面时，它改变或破坏图像的某些部分。他与图像的距离消失了，他的眼睛变得主动并留下痕迹。精神的肉身化表现出不可分割性。但在这里，身体不是作为镜子图像，作为环绕的形式展现的，而是以其自身不可见的形式展现的。实际上，令艺术家感兴趣的不是追求沉浸技术的实在性和完善，好像使用者掌握了计算机系统似的。他们感兴趣的是追求那种不一致性，使他的身体和虚拟身体中那种奇特的经验变得可能。

荷华德·莱英格尔德（Howard Rheingold）在他的书中描述了一个奇特的经验，这是他在一个装有远程操作系统的日本 MITI 研究室中经历到的。他坐在一个椅子上，能够使用一个头戴的显示器，该显示器跟踪他的头部运动，并通过一个手臂—手—操纵器控制一个机器人，在活动的“头颈”和机械手上装备了两架摄影机。莱英格尔德能够用他的手臂和手的运动来操纵机械手，还可以通过机器人的眼睛来看。就像任何一个在日常生活中熟悉汽车上的人—机系统的人，或操纵电脑游戏中某个对象的人所知道的那样，人们只需一些不长的时间就能够使自己的运动与机器的运动协调起来，特别是当运动的范围有所限制，以及像抓或放之类的动作用其他方法来确定的时候，更是如此。结果，人们就能够在一定程度上把自

己的重心转移到其他身体的中心里去。不仅人所处理的事情和看到的在那里,而且人就在那里,尽管他的肉身之躯实际上是在这里。实际上在这种情况下人们处在三个不同的空间里:一是处在自己的血肉之躯的中心,二是处在虚拟的、人们通过机器眼和机器声屏幕看到的空间,三是处在另一个仍然“真实”的、机器人占据中心的空间。就像人们把自己投射到一部电影或一部小说的场景中去,把自己认同于某个人们从感情、感觉和行为上都模仿的英雄人物一样,让自己进入另一个世界,进入另一个身体并与之认同,这是出人意料地很容易做到的。

唤起这类沉浸感的关键在于评价其中出现的不一致,也就是消除对于同时在两个或三个地点的意识和感觉,通过投射以及随之而来的认同,使情景变得一致起来。这是一个我们大脑的众所周知的诡计,人们从幻觉中也可以认识到这种诡计。然而只有当虚拟世界与身体运动和意识上的期待同步时,大脑的诡计才起作用。也就是说,当头部运动和与之耦合的图像变化之间不一致或过长延后时,不会出现恶心或晕眩之类的不适应状况。虚拟世界或远程在场系统从技术上实现了这种评价,它用头戴显示摄像机或其他如数字手套或数字外套之类的输入、输出设备作为感受器,尽可能贴身安装在身体的感受输入端或机械化的输出端,以便将附近的周围世界遮蔽掉。人们就像穿一件外套那样真切地溜进这样的片断里去。有了这种视觉场景的三维表象,进入到另一种虚拟的或远程在场的世界中去就变得很容易,并且还可能在其中运动,参加到其中去,甚至体验到触觉上的身体感受。

在沉浸式传媒中这种片断让人身临其境,这就不再只是一个人像们在电影或绘画那里可以透视的窗口。但是人们乐意被一个图像所吸引的程度,仍然依赖于他们对沉浸式传媒的习惯。在过去,透视绘画、全景动画、电影,甚至照片,都被看作沉浸式传媒,至少它们提升了人们生产这类传媒的期望,因为它们对于人们身处于图像中的经验只能靠暗示,否则时间就不会长,而且要依靠大量的想

象才能唤起。为了举例说明，我们就说电影吧，它虽然能使一个看不见的摄影机始终带领着观众的视角，但人们只能看到那些恰好作为场景提供给他东西。就像在全景电影院里那样，人们可以将银幕膨胀得尽可能巨大；人们可以将自己的想象尽可能长时间地投入到三维的复合场面里去，以便眼睛能够扫描；人们能够让剪辑尽可能快速地相互连接，以便让呼吸恰好能够跟上画面，并始终暗示出沉浸的感觉。然而，在这些老旧的视听技术那里，缺乏的主要是以自己为中心的视角，即缺乏自我构成三维场景的可能性，这就是说，不能直接将摄影机与眼睛、麦克风与耳朵耦合为一体。而即使做到了这一点，如果人们在场景中不能活动，不能行动，无可触摸，感觉不到抵抗或感觉不到质地，人们也还只是观察者，人们不能加入到其中。因此人们不仅要携带感官，还要携带身体。

也许表象的实在论在一定程度上是必要的，以便能够获得沉浸的印象。但是从本质上说，更加重要的是交互作用的构成，这就是在虚拟世界里所发生的事情。在有着更为复合的图像的虚拟系统里，时间延迟总是一种干扰。例如，一位不依靠数字眼睛和数字手套构成虚拟实在的人工设计前卫人物米隆·克鲁格（Myron Krueger），就让使用者的身体在影视空间里只通过一个轮廓来再现，而不是通过完全彩色的影像图像来再现。如果有玩家，即一个由简单的计算机驱动的对象，能模仿使用者的形象，感觉他的行为，在游戏中与他相互作用，那么使用者就会直接认同其形象。例如当玩家接近使用者头部的轮廓，他就会自发地躲避。另一位虚拟系统的前卫人士司各特·费雪（Scott Fisher）报道说：“人们在照相实在论上面花费了太多的时间。我们应该反思一下另一些表现世界的方式，就像我们在美术界已经做过的那样。我们有着如此强烈的愿望，以致认为虚拟世界是与我们相关的，甚至让很糟糕的世界也完全良好地运转起来。人们把自己直接投射进去，而在一定程度上让自己的身体留在外面。关于人们在虚拟世界里愿意将自己真实的身体携带多远的问题，是一个关键问题。”

但是当我们像在一个镜面图像 (Spiegelbild) 前那样观看自己时会发生什么呢? 莱英格尔德报道了他在机器人那里的经验:“当塔奇 (Tachi) 要求我往右看的时候, 奇妙的一刻发生了。我看到一个身穿深蓝色外套和浅蓝色鞋子的家伙躺在一张牙科椅子上。他往右看时我都能感觉到他后脑勺脱发的那块地方。他看上去跟我一样, 并且在理论上我知道他确实就是我, 但是我意识到我是谁, 并且我在这里, 而他却在那里。毫无疑问, 这是一个外在于身体的经历。”身体和眼睛在这里发生了不一致, 因为人们并不只是在一个图像上看到自己, 而是把自己本身看作一个图像, 它中断了沉浸的吸引力并引起了干扰。

一般而言, 当自己的身体作为虚拟的身体被再现时, 一方面从以自我为中心的视角出发, 而另一方面又从另一个处在同一个虚拟空间里的人的视角出发, 这一类情景就会诱发出罕见的极端经验。在赛伯空间里, 以文本为基础的世界开启了这样一种可能性, 即不仅能够溜进其他角色中去, 而且还能够改变其身体的认同性。赛伯空间的魅力似乎在于, 在与其他角色的交互作用中摆脱身体认同性的樊篱, 或者能够在虚拟世界里表现自己而无须放弃其认同性。

关于在虚拟系统中实现让人信以为真的片断在技术上的要求和有关问题的讨论, 这里就省略了, 因为这段时期以来人们对它已经十分熟悉。我已经说过, 与外部操纵的再现, 比如与一般的计算机游戏不同, 虚拟系统使自我为中心的视角变得可能。在这里我们不是与一个外在的、在屏幕上进行操纵的形象认同我们自己, 而是通过一个片断在一定程度上进入某个视角, 从这一视角出发我们只能看见虚拟空间某个特定的部分, 相应地这个空间部分会改变我们的头部、眼睛和/或身体的运动。通过这一界面使用者在一定程度上变成了鼠标, 变成了输入、输出的边缘次级系统。越是被深入地吸入这个图像, 越是多感觉的、神经的和运动学的通道与计算机系统相耦合, 以及被跟踪系统跟踪, 使用者当然就越是被监视。因此使自己处在交互作用的沉浸式图像中间, 恰恰就意味着距离感和自主

性的消失。

潜入一个虚拟世界，是与解除某个身体认同性相联系的。这首先就提出一个问题，这就是人们希望把自己的身体和身体图像在虚拟空间里携带多远。在虚拟空间里的旅行经常是没有身体的。在杰弗里·肖（Jeffrey Shaw）著名的“易读城市”（Legible City）装置中，使用者坐在一个“室内训练者”椅子中，面对一个很大的投影墙，通过旋转踏板来确定速度，用一个操纵器来确定方向。通过某张城市地图上的一个点，他只被显示在一个很小的屏幕上。在这里为了沉浸效果，身体通常的界面就被当做一个前进运动的工具来使用，但是使用者在虚拟空间里却始终类似一只没有身体的眼睛。在卡特琳·伊卡姆（Catherine Ikams）和路易斯—弗朗塞·弗莱利（Louis-Francois Fleri）名叫“另一个”的装置中，使用者通过身体的运动来操纵一个虚拟的、跟踪其运动的视线，该视线有时还具有其自己的经历。这样，人们可以感觉到自己的身体与看起来好像被操纵的虚拟身体之间的区别。这种虚拟身体的自主化也是莫妮卡·弗莱希曼（Monika Fleischmann）、克里斯蒂安·波恩（Christian Bohn）和沃尔夫冈·施特劳斯（Wolfgang Strauss）的叫做“坚硬的波浪”装置的主题。通过一个不可见的摄像机来观看世界，使用者可以在投影墙上看到一个印象派式的空间图像。如果他靠近一些，镜像图像会达到照相现实主义的程度，就会开启一扇他在其中看到自身的大门。但是如果他再靠近的话，他就会打碎他的镜像。

多数虚拟世界还是很初步的，例如在莫妮卡·弗莱希曼和沃尔夫冈·施特劳斯的“大脑之家”中，虚拟世界只是在数字手套中的手的形象，并通过手的活动显示出来，而且能让使用者辨认和感觉到他在每一时刻所处的地方。使用者用手指或手的动作来操纵其在虚拟空间里的运动。他会飘，会滑，会飞，毫无重量，他的手穿过墙壁和对象。所有这些都区别于“真实的生活”，并且使用者会很快适应另一些条件。除了数字手套的显示外，类似的虚拟场景最好的就是使用前进运动装置了，比如“飞行驾驶舱”，使用者坐在

里面并进行操纵。但与此不同,远距离操作系统也是很有意义的,它不是显示虚拟的手,而是显示远距离服务的工作器械,例如显示机械手或外科手术刀。

在工作语境中,身体认同的显示看来就不一定是必要的,或者会逐渐退化。只有为了确定使用者在真实世界中的位置,身体的显示才是重要的。重要的是人们在虚拟世界中能够如何在场、如何行动和如何感觉,以便决定虚拟身体的哪些部分必须也在视觉上对使用者显示出来。如果人们想在虚拟实在里遇到另一些对象,那么情况就会不一样。借助于具有模式认知和解读能力的智能摄像机,我们也许很快就会十分真实地、非延时地操纵我们的虚拟“面具”和虚拟“木偶”。当然,我们究竟以我们身体图像的较多的还是较少的现实显示出来,究竟是在现实身体的认同中还是在自由选择的、对其他角色认同的身体中出现,那要看我们的语境(Kontext)而定。如果我们在虚拟世界中将目光对准我们自己,那么我们在我们虚拟的远方能够感受到什么呢?这就是说,为了在虚拟世界里能够认识我们自己,什么东西是必需的呢?这是一个我们必须首先搞清楚的问题,因为我们必须知道我们能够放弃物理实在里无数细节中的哪一些细节,以及我们能改变哪一些细节,而不损坏沉浸效果或避免可能引起干扰的不一致性。

这对于艺术家来说也是一个十分广泛和富有挑战性的领域。除了构建虚拟世界,构建那些可能是虚拟的、智能的和自主的生物以外,艺术家还要定义身体的显示及其活动和感觉的范围,以便人们能够体验自己处在其他身体中究竟会如何,例如更换性别和种族,做一只动物,一棵植物,甚至成为任何一个对象。如果我们能够把蝙蝠的声学“视觉”转换成图像的话,我们就能够通过相应的片断像蝙蝠那样来感觉世界。即使我们在身体的解剖学上的限制日益增多,我们也许也可以像蝙蝠那样运动。但是,不仅那种成为一只蝙蝠或任何一只生物的身体所具有的触摸感,而且那种我们拥有的无法脱去的这个或那个身体的触摸感觉,都是

不可通达的。无论那些模拟虚拟实在的狂热分子如何发誓都没用。作为人类我们每个人都有一个人身，我们和它一起成长，它的“图像”已经进入到我们的血肉，它的可能性范围和限制已经决定了我们的认同感、我们的自我模式和世界模式，甚至决定了我们的整个认知能力。我们只能在游戏中体验拥有另一个身体的感觉，通过与真实世界不可脱离的融合的某个片段来获得某个身体，人们把它当作某种工具，当作其他生物的面具来使用，并使自己成为一个身体。在模拟中溜进某个虚拟的身体，实际上就还原为这样一种经验：人们化装自己、将自己戴上面具或操纵一个机器，或者把它当作“延长”身体的工具来使用。如果说内部视角始终是封闭的，那么当人们居住在另一个虚拟的身体中时，其感觉从外部而言就是一个新的社会实验领域。尤其是当人们像在赛伯空间里那样不必消除其真实的身体认同性时，那么对于外部的人们而言，它就是这个虚拟的身体本身。这就好比一个演员的形象脱离了现实的形象而具有自主性一样。

当然从技术上说，大多数通过虚拟身体而成为可能的不过是对一个小小的虚拟世界的拜访或旅行。对于“在那里”，对“远在”（Tele-Existenz）和显示虚拟身体的基础，只是在逐渐形成。艺术家的任务或许就在于，将截取下来的完全新型的经验——对那些不再是单纯的观察者，而是行动者和游戏参与者的个体而言——从仅仅功能性和思辨性的语境转变成实在论的和投射性的语境，将它引向这样一种领域，这个领域使令人捉摸不透的模糊性变成可感觉的东西，即让人能感觉到“成为另一个存在物而同时又是自己”是怎么回事，感觉到投身于这里或那里的某个物质的身体中，而同时又让某个虚拟的身体复活是怎么回事。不言而喻，工艺上的项目也在朝着这个方向发展，人们通过基因技术、人工肢体、化学模拟或大脑芯片使物质身体满足人们的愿望，甚至让我们的生命和认知能力建立在技术系统的基础和条件上，不论是借助自动化、智能化的机器人还是人工生命，并让我们的生命和认知脱离其生物学的根基，

最终将身体和自然抛在我们的后面。但是,我们用何种方式在(实在的或虚拟的)世界里成为何种身体,是无所谓的。因此拥有一个我们在其中投射自己的身体与身体化的存在,两者是没有什么区别的。这表明,搞清这种不可弥合的界限中的许多变量和维度,与其游戏,并将其变得可感觉,这对艺术家来说不仅是哲学上的,也是美学上的一个挑战。

这意味着可以将人们的剩余精力所形成的文化转移到尽可能多样的变化中去,以各种不同的沉浸场景不断地拓展出视角的改变,并突破表面上稳定的认同性,让使用者潜入到被激情和认同性所驱使的“变换浴”(Wechselbad)中去。数字文化能够欣赏真实的缺点:在此时此地,被封闭在某个视角中,某个躯体中,某个情景中。在这里,按照杰·大卫·波尔特(Jay David Bolter)的说法,自由只意味着“到处漫步的自由,而所有那些限制人们移动的东西都是邪恶的”。在艺术上对虚拟实在的分析不能仅仅用美学上的标准来衡量,而且还要看它是如何从对虚拟身体的融合出发,或更准确地说,从对虚拟身体的图像的融合出发,来看待有限的、有血肉的、肮脏的、脆弱的、有着需求以及会感到疼痛的躯体,而我们绝非必然地要保留和尊崇这个躯体的。

当然,上面所描写的方面只是使用者身体与虚拟身体之间正在形成的关系的一个方面而已。在一定程度上说,还存在一个人类继续控制的“人一机系统”的信任方面的问题:虚拟身体大多数还只是“奴隶”,它所执行的,不过是使用者根据跟踪系统所跟踪的动作或其他可获取的被理解为命令的身体或意识上的刺激所给出的东西。但是,与计算机跟踪系统及符号系统相连接的身体不只是被操纵的片段,上面已经提到,这样的身体还可能因此而被监视和改变。尽管虚拟实在系统能够处理大脑、视线、手或脚的运动,使其图像按一定方式满足我们一般也在现实世界里所期望的东西。但这并不是必然如此的。例如有人获取了某个刺激状态,为了将他按一定的方向引导,人们就可能将一定的、使用者会对此作出较强程度

反应的场景进行改造或加强。一旦神经技术得到完善，那就可能甚至对大脑进行完全特殊的刺激，以便引起某种特定的效果、感觉或知觉。对此人们当然要植入电极或芯片之类的东西，这些东西总是让人感到相当邪乎。从外部进行刺激——艺术或所有其他环境不也是这样吗？——不仅是为了操纵而设定的，而且人们也自愿地让自己接受操纵，以便能够进入另一些状态。这些状态当然就意味着身体的刺激，或者能够被身体状态或身体运动所加强。斯戴拉克已经用一个简单的系统表明了人们如何通过一个微弱的肌肉电刺激来遥控身体，即人们通过安装电极来刺激身体：这类刺激引起了几乎魔鬼般的经验，以致某人的肢体运动都发生了改变，他必须用强烈的抵抗才能控制他的肌肉。

大脑是属于身体的，人的认知系统也属于身体。脑电图或其他类似的在真实时间中的图像生产程序能够很清楚地表明，哪些大脑区域是活动的，也就是在人体内部正在发生哪些事情。只要用一个简单的脑电图就可以检查出例如一台机器或汽车的操作者是否清醒和注意力集中，或者他是否已经疲倦和无法集中精力。数字疗法研究所的凯苏克·奥基（Keisuke Oki）已经将这种监控技术用在一种计算机游戏上。例如当人脑产生出 β 波，就能够打掉敌方的UFO；而当人脑发出 α 波，就能够在另一个层面上逃离。而当人不集中精力进行战斗时就会被“打掉”。奥基说，计算机能够解读从脑电图获取的脑电波，“如果它发现敌人无法集中精力进行战斗，它就击退敌人的进攻”。

机器人或虚拟行为者不仅会越来越聪明，而且会越来越具有自主性。如果它们通过感受器感知环境，并且借助具有学习能力的神经网络不再呆板地对环境作出反应，那么尽管它们还需要人用一定的片段来激励，但机器玩偶或机器木偶在一定程度上已经摆脱了奴隶关系。更新颖的计算机技术试图在人—机关系中建立一种控制与“自发”相混合的虚拟身体的行为方式，就像上面在伊卡姆的“另一个”装置中已经提到的那样。当然这样一来，认同化就又一次

被扬弃了,并且被人与虚拟代理者或机器人之间的交互作用所取代了。这一共同的交互作用对它们的行为作出反应,尽管这种行为不言而喻依然属于操纵和激发的输入而已。人的面部表情、动作或运动过程都可以数字符号化,并且转化为虚拟的机器玩偶。因此一方面,机器玩偶可以在真实时间里被操纵,但另一方面这种被激活的身体图像以其自身的行为序列就与人类相脱离,并且被用于其他目的。根据一个有名的想法,用经过数字化处理的某个已故著名演员的图像去“拍摄”一部新电影。这种复活了的图像脱离了它的原作者。它们能够被其他人居住,或者说它们获得了自己的生命。在帕提·麦尔(Patti Mae)的装置“活的”(即与人工生命交互作用的摄像环境)中,一个虚拟的偶像就与某个人一体化了。这个人身处某个地方,其运动被跟踪,并由某种模式的认知程序解读。在一个巨大的屏幕中,拜访者与这个人的摄影图像——但这个图像只按照拜访者的意图发挥作用——一起置入一个交互作用的计算机复活装置,在这里拜访者可以在与虚拟行为者的共同形象中观看自己。虚拟行为者服从特定的规则,这个规则既从内部也从外部,也就是从拜访者的行为来操纵虚拟行为者的行为,但虚拟行为者也有一定的学习能力,能够适应拜访者。它能够把拜访者的动作当作其行为的刺激记录下来,并将它置入其程序化了的“动机”中——例如好奇,但也可以是对未知事物或人的害怕。这些动机促使他接近拜访者,或离开拜访者,寻找拜访者的手等。尽管这还是相当原始的,但是人们可以认识到这将导致什么:建构能够自主行动的、对环境作出反应的虚拟代理人,而这一虚拟代理人能够与人接触。这在娱乐领域当然变得越来越重要,首先这将促使在赛伯空间里构建会处理信息的“服务者”,或者促使在服务功能领域(如远距离购物、远距离银行等)中人工个体的形成,以便尽可能减少人们的劳动量。

通过上述对虚拟身体及其操纵领域的发展,以及源自艺术领域的虚拟身体的激活及其自主化发展的考察,我们可以看到两种互为

条件的，但又互相排斥的趋势：一方面它关系到人们及其身体或身体的某些部分已经进入到虚拟的空间中，这也就意味着越来越多的人—计算机系统的一体化要素被生产出来，它因此也就变成了某种人工生命体（Cyborg）；但另一方面，机器的延伸又从人的直接操纵那里分离出去了。而后者，也就是智能的、自动的机器人，或在感受和动力系统上受环境制约的虚拟代理人，正如汉斯·摩拉维柯（Hans Moravec）不遗余力地强调的那样，从长远的观点看将可能以其肉体化而超越人类，或者/并且它们将为人类提供这样的可能性，即它们以其认知结构作为某种寄生物而筑巢于非有机的客体内，从而排斥血肉之躯。

不管将来的发展会如何，人类的身体与外部的或移植的系统的网络化，身体在虚拟空间里的交互作用表现，虚拟行为者或“实在的”机器人的独立化等，都会促使我们重新认识，人性是什么，人的身体是什么。目前，身体已经越来越不被理解为物质的东西，而日益被理解为世界和机器的某个片断，这一片断可以被改变，可以被重新设计。而随着生物技术、特别是神经技术和基因技术的发展，问题已经不仅在于我们以何种身体和片段在虚拟空间里表现我们自己，并在其中发挥作用，而且还在于我们在生物领域想要实现何种身体图像。为了适应越来越复杂、越来越快捷地运转的人—机系统，并能够接收、储存和处理越来越快和越来越好的信息，除了技术所固有的魅力之外，这种状况所产生的压力也增强了人们改变其身体和大脑，并进行干预的意愿，以便能拥有更好的片断。为了弥补缺失的或受损的感觉和动力功能，甚至植入技术也发展起来。但是同样的技术也可以服务于其他目的。如果大脑能够和计算机网络直接相连，那么尽管有些愿望的实现有着实际存在的巨大困难，但大脑还是会获得一种进入有力的循环信息的直接通道，并且直接通过远距离技术而指挥在现实世界里的行动。比如鲁克·斯蒂尔斯（Luc Steels）就问道：“在将来，我们是否能够不再依赖我们正常的感受器官的中介作用，甚至不需要语言中介，而能够直接阅读电

子邮件，或向其他大脑传递信息呢？”

我们的身体有着在感受器官和动力上的限制，这种限制决定了我们在空间上“这里”的固定。但这种固定将不断被软化。即使没有机器人—远距离技术或虚拟的玩偶，我们也能够借助技术上的每一个新的形式和每一个新的人—机系统，超越我们在感受上和动力上的限制。我们的经验一直以来依赖我们的身体，但经验在这种人工制品的拓展中发生了变化。如果我们远距离操纵一架飞机者或一个机器人，那么我们的身体就不再局限在我们的皮肤之内。眼睛和手可以瞬间达到上千公里。我们的身体图像取决于我们通过它所经历和感觉到的东西，取决于我们能够（和必然）用它产生的东西。在保留和完善传统的关于身体模式的观点，与渴望一个新的、适应变化的身体模式之间，我们总是摇摆不定。我们也许看到，要回到“自然”，就必须在模拟中迈出更大的步伐。为了构建新的身体图像和创造能够被经验的场景，传媒艺术可能和应该具有决定性的作用。在历史上，虽然艺术总是有效地致力于构建一个理想的身体，但我们如今只愿意在屏幕上遇见这种身体，在镜子里观看它。就像现代艺术已经部分地实践过的那样，人们正避免将身体图像主题化。考虑到正在发生的巨大变化，看来这只是一种事物临死前的回光返照罢了，我们正面临着这种现象。

现在，在“多维玩家之堡”（MUD）中已经能够提供许多预制的“化身”（Avatars），或者说一种对使用者的图解的身体表现。这种东西在一定程度上可以成套购买，以便人们在虚拟的公众场合展示自己。尽管它们现在还很原始，但将来会越来越个性化，也许它们会变成人们通过它得以显示自身的氛围场所，在其中人们可以通过动作和表情来表达自己。既然每一次图解和片段的更新所花费的传输时间越来越多，并且变得越来越贵，或许人们要根据远距离技术来重新认识人的社会性起源。也许另一种身体表现会传播开来，即使它们大部分必须是立体的：一个广告和传媒的身体世界，一个完全重新复活的、其身体风格尽善尽美的世界。当然“多维

玩家之堡”里的“化身”还有很大的缺点。尽管通过它，人对他人而言变得可认知，因为人们只要根据某个艺术的技术状态就可以设定自己所希望的身体，但是人们自己却留在这种身体之外而不能溜进身体里，也不能进入虚拟的世界。因此“化身”在通往虚拟身体的道路上还只是一个过渡的解决方式——也许在某个时候“化身”可以上传到一个不同于躯体的载体中去。

III. 我们对真实性 理解的变化

沃尔夫冈·韦尔施：“真实”

——意义的范围、类型、真实性和虚拟性

导论

1. 当前这一主题的重要性

在今天，“真实性”（Wirklichkeit）主题尤其从以下两个视角来看具有新的重要性：

a. 被传媒决定的文化中的真实性问题

首先，在今天的文化中“真实性”是由于电子传媒的发展才成为问题的。真实性看起来变得很脆弱——特别苍白，不可否认它显得越来越没有意义和不重要。与此相反，“模拟性”和“虚拟性”上升为当前新的、有力的主角。作为新的真实性，它超越或脱离了老的真实性。“虚拟实在”的说法就是对这一过程的一个矛盾修饰法（Oxymoron）。

但同时值得关注的是，与世界的电子传媒化相对立，在文化上一个新的对真实性——所谓“真实的真实性”——的渴求正在形成。电子世界不是简单地吸取了通常意义上的真实性，而是对真实性的特点赋予了——作为对比——新的重要意义。身体性、硬度、密度、阻抗和可靠性受到人们的重新评价。在电子领域的不可替代的意义上，人们具有一种对真实性的需求。^① 即使传媒世界也不能逃脱这种需求——“实在—电视”（Reality-TV）就是一个自相矛盾的证据。

^① 在文章《当前的一个双重形象：虚拟化和再有效化》中我更进一步讨论了这个问题。瓦迪摩（Vattimo）、韦尔施（Welsch）（编辑），1998，第229—248页。

b. 哲学

其次，在哲学里“真实性”主题有着特别的重要性。在近代、现代和20世纪以来，人们日益形成这样一种共识，即我们不仅事实上无法拥有通往真实性的直接通道，而且从原则上看我们也不可能拥有这样的通道——因此那种单纯“实在论”的地位也就应当完结了。人们会想到康德的解释，即我们的真实性只是现象的真实性，而不是物自体；或者人们也会想到黑格尔的论证，即所谓真实性自身并不是一个单纯的对象，而是一个概念的外推而已，一旦人们认识到其概念的外推状况，真实性概念也就被超越和扬弃了；也许人们还会想到罗蒂（Rorty）指出的表象主义认识论模式的失误，想到他关于将我们的认识不是当作真实性自身的摹本，而是当作我们应付环境的试错行为来理解的建议。

然而最近——与文化界类似——人们在哲学界也重提“真实性”主题。最为人们知晓的就是普特南（Putnam）从1994年以来就明确地为“直接的”或“自然的实在论”辩护。^①普特南说：“我们需要复兴直接实在论（或者我更愿意称呼的自然实在论），哲学上的进步需要发现一个‘普通人的自然实在论’。”^②普特南还举出了詹姆斯、胡塞尔、维特根斯坦和奥斯丁作为与他持相同观点的前辈。

不仅分析哲学重拾真实性主题，而且让·弗朗塞·利奥塔在1992年的一个报告中也谈到，我们的本质是被真实性唤醒的生活。他说：“灵魂只是作为被切中而存在的”，而“灵魂自发的被切中性一旦有了感性”就是“原初的与世界相一致的符号”。^③语言哲

^① 早在1992年起普特南（Putnam）就解释道，他不再主张先前自1978年来主张的“内在实在论”。

^② 普特南，1994，第469页。

^③ [利奥塔（Lyotard），1993，第422页]；“灵魂的可切中性经过感觉就不仅是双方和解的符号，暗中它还让我们认识到一个绝对的相互依赖性。”

学和解构主义已经教导我们许多年了，说我们离真实性很远，而只是在无穷尽的文本指点下和在言说与传闻的指点下忙碌着。今天看来，乔治·施坦纳（Georg Steiner）提出的是否“我们的语言无法占有内容，也不能实现真实性”的问题，将得到一个肯定的回答了。^①

上述提到的两种“真实性”主题的重要性层面是不同的——这不仅指两个领域（文化和哲学）所涉及的内容，而且也指对它们来说具有重要意义的真实性视角所涉及的对象。在真实性的文化主题中，争论的是真实性的可靠性或不可靠性；而在真实性的哲学主题中，讨论的则是关于真实性的认识或不可认识性。（当然也存在着这两个视角的过渡和结合。）

2. 我的打算

我下面将主要讨论该主题的文化视角。^②我想首先陈述一下我将要做什么和不做什么。我将多方面讨论真实性问题。但我不想如今天时髦的做法那样，或像这些标题显示的那样，在一个系列讲座里谈论真实性的不稳定性和虚拟化。首先，准确地将真实性概念达成一致，在我看来是所有讨论虚拟性、潜在性等概念的先决条件。依据这一做法我们可以消除自己和其他人的一些误解和混淆。它们如今听起来冠冕堂皇，说真实性和虚拟性之间的区别已经不值一提，还说进步的思想就是能够认识到，在每一个“真实性”的地方都能够投入“虚拟性”，或者相反——怎么都行。

我的论述分三个部分。首先我将讨论术语“真实”（wirklich）的意义范围。然后我将按照类型方式介绍六种不同的对真实性的理解。最后我将转向在传媒条件下的真实性问题，并讨论真实性和虚

^① 参阅施坦纳（Steiner），1990。

^② 与此相关的哲学视角我准备在题为《捍卫实在论》（*In Defense of Realism*）一书中讨论。

拟性的相互渗透。

3. 真实性理论？不是建构而是重新建构

人们也许期望哲学家在谈论真实性时能够提出一个真实性理论。我的一些同事会这样做，但我不会。因为我认为这类做法没有多大意义。人们可以在那个有什么东西要公布的地方，在那种要说明什么东西应该如何的地方提出理论，比如关于国家的理论、人权的理论，在我看来还有艺术理论——这些都是可能的。但是如果我们的主题是真实性，那么我们应该首先确定我们用“真实性”——从这方面讲也包括所有理论上的“真实性”——意指什么。这里的讨论原则上也可以用另一种方式来表达讨论对象：这是一种重新建构，而不是建构。^①

因此在下面，我首先力图用我们熟悉的使用方式来重新建构“真实”和“真实性”——当然，这既不是在所谓的什么深意中去倾听语言，也不是因为我认为关于“真实”的使用方式完全独立于对真实性的专业理解。而是首先因为恰恰对于像“真实”这样的谓词就更要准确地关注其意义的推移，这种推移能够表示出真实性理解结构中的变化——或者各种不同的真实性理解的混合状况。^② 其次，一旦我们更准确地了解了我们

① 换句话说，理论在实践和诗歌的领域才是可能的，而不是在理论的领域。这听起来是自相矛盾的：为什么恰恰在以“理论”为标题的领域，理论就不可能呢？解释很简单。这产生于老式的、尤其是古代的理论概念与现代的理论概念之间的差别。古代的理论（*theoria*）指的是一种重新建构的“直观”或“观察”；现代理论则是生产式和建构式地确立起来的。因此在那些有着古代意义上的“理论”名称的领域中，就正好表明了观察和重新建构，而恰恰不是现代意义上表示的理论。[参阅韦尔施（Welsch），1996；苏尔康普袖珍科学版（*stw*），1996，特别是第856—859页以及第885—887页。]

② 普特南（Putnam）已经指出了这一点。他认为，人们应该关注“真实性”的方式，“在其中，随着我们的语言和生活的发展，我们不断地重新协商——并且被迫重新协商——我们关于实在的概念”。（普特南，1994，第452页。）

用“真实”和“真实性”所意指的东西，那么我们也能更好地阐明它与其他一些概念如“虚构”、“虚拟”或“模拟”之间的关系。

4. 在“真实性”概念上的困难——它的不可定义性，但可说明性 (Erhellbarkeit)

为什么上面要说“更准确”地了解呢？难道我们了解得不准确吗？但事实上可能就是如此。关于“真实性”的谈论可能具有某种特有的不确定性。这种不确定性是它与其他一些基本概念的使用共同具有的——如“时间”和“真理” (Wahrheit)。当奥古斯丁在其《忏悔录》第11卷中提出什么是时间的问题时，他很惊讶地发现：“当没有人询问我时间是什么时，我知道时间是什么；但当我想为某人解释这个问题时，我却不知道时间是什么了。”^① 同样，“真理”也是如此。即使哲学家也无法给出严格的定义，说“真理”是什么。这种困难可能有着系统的原因，也有客观的根据。也许正因为我们完全无法缺乏“真理”概念，所以它就变得如此不可定义。因为第一，每一个定义都显然需要真理概念——因为每一定义都寻求对概念的一个真^②的定义；第二，这一概念显得如此基本，以致人们无法用另一个概念来确定它，也不能通过其他概念的组合来取代它——因为这正是一个定义所要求的東西。因此摩尔 (Moore)、罗素和弗雷格 (Frege) 都已经认识到这点，塔斯基 (Tarski) 也因此试图证明“真理是一个不可定义的概念”。最

^① “时间是什么？当没有人询问我时间是什么时，我知道时间是什么；但当我想为某人解释这个问题时，我却不知道时间是什么了。” [弗莱士 (Flasch)、摩西施 (Mojisch) (编辑)，1989，第314页 (第11卷，第14、17页)。]

^② 本文将德语“wahr”译作“真”，将“Wahrheit”译作“真理”，而将“wirklich”译作“真实”。——译者注

近多纳尔德·戴维森 (Donald Davison) 也再次指出了这点。^①

但是从这种不可定义性出发我们既不能认为“真理”术语是可放弃的——正是它的不可放弃性才能说明它的不可定义性，也不能认为“真理”是可以随意解释的。比如用“真”来直接理解那些其他人叫做“错”的东西，这显然是毫无意义的。事物的存在肯定不能如此随意。因此，在既不可能严格定义又不可能放弃之间，就只剩下说明我们用“真理”意指什么这一条路了。

与此相似，对于术语“真实性”我们也只能这样做。我们力图更加清楚地理解，当我们说“真实”的时候我们究竟意指什么。

一、“真实性”和“真实”的意义变化范围

我们显然能够用“真实性”来意指相当不同的东西。我首先可以举出以下这些：被给予物的全体、事实性、真性 (Wahrhafte)、不同寻常的事物、强烈的事物、一个更高的真实性。“真实”并不只具有一个意义——也可能不存在一个为所有使用方式奠基的主导意义。^②为了更好地理解这个日常生活中谜一般的词，

① 戴维森 (Davison), 1996, 第 263—78 页。戴维森的命题是，概念“像真理、知识、信仰、行动、原因、好的和正确的，是最基础的概念，而如果没有这些概念，(我倾向于说)我们就根本没有概念。我们应当接受这样一个事实，即使这些概念变得如此重要的东西必然排除了为它们去寻找一个能达到更深层次的基础的可能性”。(第 264 页)在一篇更早的文章中戴维森就已断定：“真理是我们所拥有的最清楚和最基本的概念之一，因此幻想取消它，以找到更简单或更基础的东西，是不会有结果的。”(戴维森, 1990, 第 314 页。)

② 奥斯丁 (Austin) 早就指出，“试图寻找一个适应所有事物的‘真实’的或可以这样称呼的共同性质，是断定要失败的”。词语“真实”表示一个“特定使用上的巨大的多样性”，并且具有“令人惊讶的性质”，它“既不只具有一个唯一的‘意义’，也不能用‘两重意义’来描述——严格地说或许连一个“各种意义的系列”都不存在。[奥斯丁 (Austin), 1975, 第 94 页。]

我们首先一一列举其意义和功能的一个系列。^①

A. 名词性使用

1. 如其所是的世界——被给予物的全体

我们用名词“真实性”来首先意指如其所是的世界，被给予物的全体。比如当我们谈论“真实性的统一性”或表达对真实性的观察的理解时，或抱怨真实性的不稳定性时，我们就在这个意义上说“真实性”。

但更仔细地考察，这里可以区分出“真实性”的两种意义上的变化：一是理解性的，一个是基础性的。

a. 在理解性的意义中：当这种真实性包含自然和文化，并赋予所有事物以内容时，我们就在理解的意义上说真实性。我们赞赏例如“真实性财富”，而且不仅考虑到自然现象的多样性，而且也同样考虑到文化的丰富多彩。

b. 在基础的意义中：当我们指向被给予的事物，考虑到它如何不依赖我们而形成，并构成了它的基础和不可更改的内在尺度时，我们就在基础的意义上使用“真实性”术语。例如，星星的存在肯定不依赖于人们是否在它上面看到了神仙，也不依赖于人们

^① 我在这里不对“真实”和“实在”（real）的关系进行详细分析。一般而言，人们认为，这两个术语在今天的使用中没有区别，可以相互替换。但我看来并不完全如此。在有些情况下我们完全清楚要选择其中的哪一个。比如我们说，某人“丧失了现实（实在）感”，而（或几乎不）说，某人“丧失了真实感”。这种人并不根据坚实的被给予的事物行动，而是在此之外构建了一个自己的世界，并把自己编织进去。很明显，我们使用术语“实在”首先是用来表示真实性的坚硬性、抵抗性和不可回避性。这种被理解为“实在性”的东西给真实性增添了一个坚硬的表层，人们不能毫不犹豫地回避它。也正因为如此（而不是出于语言史的原因），当我们考虑到这样一种坚持在所有的主体解释之先我们受真实性约束的立场时，我们在哲学上就说“实在论”，（而不是什么“真实性哲学”）。实在的东西是能进行抵抗的东西，“实在”表示的是真实性的硬件特性。尽管“实在”不能完全替代“真实”，但“不真实”却似乎相当准确地表示“实在”的反面：即那种不坚硬的、柔软的、不属于真实（实在）的法则和强制力的东西。

是否像今天这样将它描写成致密地形成的天体。“真实性”在这里不直接指向一切事物，而指向那种为一切事物奠定基础的东西。这种基础的真实概念还可能——尽管在其中已经表达出所还原的决定性东西——具有从具体来看相当多样的表现：与意识哲学相反，它强调的是外部世界的实在性。与精神科学的意义不同，它也可以强调对真实性的自然科学—客观性理解，甚至是关于自然科学的描述；它也意指根本上在先的、也许不可最终理解的真实性的独立性。

基础的真实概念显然要比理解的概念更加限定，它意指的仅是先于所有其他真实概念维度的基础—真实性。因此同时它也比理解的真实概念更加苛求，因而它也指真实的全体：基础的真实应当是这样一种东西，它最终为一切事物——不论是最明白的自然科学描述还是最费解的文化思辨——奠定基础。

2. 相对和部分意义上的“真实性”

在其他一些情况下我们在相对和部分的意义上使用术语“真实性”。例如当我们谈论“人类的真实性”（*menschliche Wirklichkeit*）时，就在这样的意义上使用。我们这时或者意指从人类视角出发描述的总体真实性，或者意指真实性内部的特殊领域，也就是对我们人类而言的领域（可能它正是要强调人类产品这种因素，比如从餐具到国家政策等）。为了区别于单纯物质性“真实性”的绝对的使用，人们应当在这种相对和部分意义的使用中给出着眼点：如人的真实性，现代世界的真实性，传媒真实性，社会的、政治的、日常生活的真实性，等等。

3. 生存、生活方式

当我们询问“上帝的真实性”时，我们也相对地使用“真实性”术语。但是在这里“真实性”就有了完全另一种意义。它的意义就如同“生存”（在“此在”意义上的“在”）的意义一样，

我们的问题是指上帝是否存在，而不是从它的视角来看全体真实性将如何表现。

当然，关于上帝真实性的问题也可能在另一种意义上提出来。这一问题可能是问上帝的生存方式，或它的生活方式：上帝是否像亚里士多德说的那样总是在思考呢？或者像波爱提乌斯（Boethius）（与亚里士多德的观点一样）说的那样，上帝是否过着一种幸福无边的生活？或者像人们今天有时询问的那样，上帝是否还为这个地球上发生的事情操心，还为它的地球管理者的行为方式操心？

我们看到：同样的（真实性）术语甚至可以在同样的关系中（上帝的真实性）具有不同的含义：在一种情况下是“生存”含义，在另一种情况下是“生活方式”的含义。——从中我们可以认识到，要准确地考察“真实性”和“真实”的意义的区别有多么难。

4. 事实性 (Tatsaechlichkeit)

“真实性”的另一种含义可以在诸如“事实上 (in Wirklichkeit)^① 看起来不是这样的”反驳意见中看得很清楚。人们这样说的时候。其意思是：“不管怎么漂亮，怎么好听，这些都是你们漂亮的说辞罢了，是你们的理论上的希望，或政治上的声明。而真实性看起来不是这样的，它实际上很糟糕。”这里指的真实性与人们对它的谈论的表面性相对照的。我们在这里也可以用“事实上 (in Wahrheit) 却是另一种情况”来代替“事实上 (in Wirklichkeit) 却是另一种情况”，因此“真实性” (Wirklichkeit) 在这里可以用作“真理” (Wahrheit) 的意义。虽然术语“真实性”并不能

^① 由于作者在下文主要讨论“真实性”（或“真实”）在各种情况下的不同意义，因此中文翻译也就只能译成各种不同的意义，如这里的“事实上”，就不能一律译成“真实性”（或“真实”）。但我们在括号里标出德文原文 in Wirklichkeit 或 wirklich，以区别其他的近义词。——译者注

从自身出发就包含“真理”的含义，但在争论情境中它也经常在这个意义上被使用。^①因此“真实性”也具有“事实性”的意义，并意味着那种坚硬的事实状况，人们用它来衡量争论，并批评争论可能具有的空洞性。——一旦有了这样一种用法，那么“事实性”意义上的含义就变成了“真实性”日常的标准含义。

B. 副词性和形容词性使用

现在我们从“真实性”术语的名词性使用转到它的副词性和形容词性使用。

1. 再一次“事实性”

它主要与上述最后那个强调“真实性”的事实性含义相关。这始终是指“事实上”(in Wirklichkeit)。一个例子是：“看上去似乎每个人在先前的改革中都减免了税收，但事实上(in Wirklichkeit)很多人在这一改革中反而所剩无几。”我们在这里是要说：“事实上(Tatsächlich)，在事实上(在真理上 in Wahrheit)，对大多数人来说所剩无几了。”另一个例子是：“某人作为发现者而闻名，但事实上(in Wirklichkeit)他只是巧妙地抄袭而已。”这一说法仍然是与“事实上(Tatsächlich)，或在事实上(在真理上 in Wahrheit)，他只是巧妙地抄袭而已”等值的。

在同样的含义上我们在诸如“你真的(wirlich)去过那里吗？”或“你真的(wirklich)看到过这个吗？”这样的问题中使用副词“真实”(wirklich)。在对证人的审讯中，法官要确信证人所陈述的话不是简单的推论或推测，而是事实上看到的。他是否看到X只是威胁性地举了一下拳头，而后不久Y就一动不动地躺在地上了，还是他真的看到X如何一下子杀死了Y？(Y也可能由于惊吓而发生心脏病而死的。)这一区别在刑法上关系重大：这涉及谋杀或仅仅是导致死亡结果的某种必然

^① 这一用法当然就与前面提到的基础意义上的“真实性”相联系。

现象。

2. 同一性 (Identitaet)

又是在一个新的意义上——在同一性意义上——我们使用术语“真实”（“事实上”），比如在“耶稣事实上（wirklich）是谁？”这样的问题中。他在物理意义上是上帝的儿子或约瑟夫的儿子呢，抑或是一个一般的信徒而已，还是一个精神病患者，还是一个社会革命者？经过一大堆解释之后我们还是要回到本来的、事实上的、真（实）的耶稣那里。他事实上（in Wahrheit）是谁？

另一个例子是：1997年初，整个联邦德国都在问这么一个问题：“辛迪（Cindy）事实上是谁？”后来表明，有这一名字的那头病牛事实上（in Wirklichkeit）不是辛迪，而是瑞塔（Rita）。但是谁才是真正的辛迪呢？——即所谓“叫作辛迪的辛迪”，以区别于“叫瑞塔的辛迪”。答案是：事实上（在 tatsaechlich 的意义上），这是一头根本没有真实地（wirklich）存在过的小牛，因为它在出生时就死了；另外，它——与名字“辛迪”相矛盾——不是雌性而是雄性的。因此，“事实上的辛迪”是这样一个生物，它既不可能是真实的也不是辛迪——有时候人们会在“真实性”事物中弄昏头的。

3. 强化的功能

有时“真实”具有一种完全单纯的强化功能。我们可以考虑这样的表述如“这真是太好了”，“我真的是这么认为的”，“他真的是很正派的”。人们希望强调，某种肯定的、看上去没有什么特别的东西（“太好了”、认为所说的“东西”、“正派”）完全是具有价值和有意义的，或者这一判断确实不是光这么说的，而是完全认真地这么认为的。

4. “真实的”与“模拟的”

当某个人打了另一个人，那么我们——在生活中就像电影中那样——就会怀疑，他是否真的这么做了，还是他只是做做样子。这个过程是真的（echt），还是模拟的？人们在生病问题上也经常提出类似问题：这个病人真的病了吗？还是他装病？要看出其中的区别可能会是很难的——因为模拟恰恰是要把这个区别模拟掉，但这个区别又很重要。“真实性”在这里与“看上去”相对照，它表示在单纯描述中的触手可及的实在性。

5. 与本质的一致性——“真正的”（echt）

另一个完全不同的意义出现在“一个真正的（wirklich）例外”、“一个真正的（wirklich）朋友”、“一个真正的（wirklich）哲学家”这样的语言中。在这里“真实的”（wirklich）的意思是：一个事物或一个人完全名副其实，完全满足了其称呼——即从任何一个角度看这都是一个范例，这个朋友几乎就是朋友概念的化身，这位哲学家不只是一个学者，而且也是一个思想家。“真实”在这里的意思与“真正的”一样。

“真实的”这种使用已经超出了事实性（Tatsachlichkeit）的维度。一个新的、本质的维度被引入，其关键在于事实性与本质的一致性。本质在这里被当做事实性的尺度。^①

6. 非同寻常的，为一个新的真实性系列奠定基础的东西

“真实性”下面的意义也远非其标准意义“事实上”（tatsach-

^① 黑格尔将这一用法当作本来的哲学的真理概念。按照他的看法，如果某物符合其概念，那么我们就在哲学意义上正确地将这一事物称作“真的”（wahr）；同时也定义了完全的真实存在：真实的事物是与其概念相符合的事物。[参阅黑格尔（Hegel），1986，第8卷，第86页。]

lich) 所能覆盖的。如果我们问某人是否真地 (wirklich) 做了某事, 或者他是否真的 (wirklich) 戒了烟, 那么“真实” (wirklich) 就指向了一个不同寻常的和难以相信的因素。(当然我不考虑例如某人有过无数次戒烟, 或者只是从昨天开始戒烟之类的情况。你或许知道马克·吐温的评论, 说他完全不明白为何人们把戒烟看得这么难, 因为他已经戒了 20 次了。)

再举一个例子: “你真的 (wirklich) 去过那里?” 这个问题并不一定像前面讲到的例子那样具有“你真的 (wirklich) 去过事发地点吗?” 这样的含义, 也就是具有鉴定事实的含义, 而是针对去过那里的不同寻常的含义。比如其意思是说: “你真的 (wirklich) 去过圣保罗的贫民窟吗? 我们一直以为你是一个胆小鬼呢。你居然一下子去了这么一个我们还不该去的地方? 这是真的吗? 真是难以相信。”

或者人们想到一个朋友, 他以惊人的方式又一次恋爱了。人们认为这是不可能的。因为他上次恋爱是 15 年前了, 而他看起来对自己的单身生活十分满意。我们认为他的新恋人对他来说也是难以置信的, 就像对我们来说难以相信一样, 她在他看来几乎显得不是真实的。然而他的恋人现在是他的生活中最真实和最有效的东西。甚至他感到周围的环境也笼罩在恋人的光辉中。当他看到一个女人在拐角处转过, 即使她只有少许几分像他的偶像, 他也会认定她就是他的恋人。(我们可以从某人是否有这样的行为, 来检验他是否真的坠入爱河了。——不过我们也要看到这种事情的几分危险: 一旦这种非同寻常的真实性吸引了某人, 那么它会破坏他的日常真实性感觉。)

这种真实性含义反过来也表明, 通常来说“真实性”具有连续性特点。在没有问题的情况下, 那些进入到通常的真实事物序列的事物也总被认为是真实的。因此, 一旦这样的情况没有发生, 人们就立刻会怀疑是不真实的——但这种怀疑却是最真实的。

另外, 这种意义的不同寻常不只是发生在个人事务中, 而且

也出现在整个社会的世界观层面上。我们可以思考一下从托勒密体系到哥白尼体系的转变：伽利略刚发现了朱庇特月亮或我们月亮的山体结构，一切都将要求重新进行解释。或者我们还可以思考一下原子结构和原子裂变的发现，它革命性地改变了我们关于物质元素的理解表象：原子事实上不是原子（不可分的），对于微观物理中的物质的理解，人们必须求助于场的表象（Feldvorstellungen）。

7. 有效性、强度

“真实”关系到不同寻常的事物，也同时显示出它特有的有效性和强度。刚刚被爱上的人完全是被爱的感觉所吸引的；而朱庇特月亮或原子裂变也是一种显著的、迫使世界观发生改变的有效性的结果。因此“真实”可以显示出特殊的效果和强度的特征，它能够使那些在一般情况下不被认为有什么重要内容的东西具有这种效率和强度。一首诗歌在这个意义上可以比日常的真实性的真实性更加真实。^①

8. 在哲学上看：一个思考后的真实性，本来的真实性

在真实性事物上，哲学上特别的主题模式就与不同寻常和强度意义上的真实含义相联系：从哲学上看，我们眼前的真实性基本上都不是本来的真实性，而只是处于前台的现象而已。哲学家们都是一些破坏真实性的高手。但这恰恰属于本质构成——或者说属于学科上的专业构成。当哲学家谈论真实的时候，他们意指的往往不是一般人们所说的真实，而是另外一种东西，这种东西将通常意义上的真实性下降为只是本来的真实的现象或者它在前

^① 另外，德语中的“真实”和“真实性”在原始意义上就是效率和强度的表达。这种表达在13世纪末和14世纪初受到神秘主义者[艾卡(Eckart)和陶勒(Tauler)]的影响。

台的要素。

C. 总结

1. 含义的多样性

我们梳理了一遍对“真实”和“真实性”的通行的使用方式，不考虑少数作为副产品的含义，我们提出了七种主要意义：被给予的全体；事实性及其坚硬的事实（区别于修辞性的装饰）；触手可及的事物（区别于模拟）；本质的真性的化身；不同寻常的事物；有效性和强度；作为表面真实性的真尺度的更高的真实性。

很明显，不存在一个唯一的“真实”和“真实性”概念，而是一个多样性的意义变化范围。它们之间甚至是对照的——例如我们思考“事实性”的标准意义，而与此相对照就可以想到“不同寻常事物”的意义。人们因此可以正确地对待它们，分别对待这些不同的意义，用这些不同的表达将它们完全区别开来。亚里士多德和维特根斯坦就教导我们说，对于那些包含多种意义的术语，我们对其多样性的考察和观察应当在每一个充分的分析中描写其基本的含义。

2. 反对概念上的保守主义

然而，我们在面对概念的日常使用时也应该小心一些。对待像“真实性”这样的词语，维特根斯坦的名言“词语的意义就是语言的使用”^①也碰到了问题。因为意义在日常语言使用中可以非常不同，甚至对真实性的专业理解也会失败，以致我们只能在表面上简单地与日常事物打交道，而实际上却常常只能与各种形而上学理解的历史积淀打交道。这种使用看起来好像都是不言自明的，但从许多角度看却是很成问题的。因为第一，在观察中各种用法的区别或

^① 维特根斯坦 (Wittgenstein), 1984, 第1卷, 第262页 [43]。

矛盾性，可能是那些给出范例的概念相互冲突的一个后果而已——因而我们不能简单地接受或赞赏这些不一致，因为它更多地意味着真理概念在日常使用上的不可靠性，这是完全不能令人满意的。第二，可以认为，日常语言的各个方面并不能在相同程度上真正涵盖所有现象领域；很可能那些没有什么意义的现象领域被赋予了真实的概念，而那些更高层次和更复杂的现象领域却没有——而这样一来，对“真实”的日常语言使用的不信任感就会产生。第三，建立在日常语言基础上的结构上的保守主义，是与新的发展现象相对立的。现成的那些概念肯定不是根据新的现象剪裁的，并且它们——既然其语言上的使用不具有可塑性和变化意愿（否则它就会被确证为是多样性的）——还对新发展的理解和承认起着阻碍的作用。这种阻碍正是我们当前在真实性问题上对传媒基础上发生的变化的讨论中，以及对虚拟实在和我们传统真实性理解的不确定性的讨论中经历到的。总之，我们对传统障碍所持的批判性关注，以及在概念上把握新事物的意愿，^①也都属于普特南描述过的任务，即坚持不懈地用新的方式来处理我们语言和生活中具有发展特点的真实性概念。

二、真实性理解的模型

在第二部分我想就一些真实性理解的模型（Modelle）进行讨论。我对“模型”的理解是，它是为了解释为什么——有哪些确定的根据——我们对一定的存在范围、存在方式或对象赋予谓词“真实”和“真实性”，而对另一些存在范围、存在方式或对象则不赋予这个谓词。那么能够使某物成为真实或真实性的东西是什么呢？

我有选择地讨论六种理解模型：莱布尼茨的系列模型，柏拉图

^① 参见普特南（Putnam），1994，第452页。

的观念论模型，康德的塔勒模型（Talermodell^①），亚里士多德和米开朗基罗的潜在论的实在论模型，将真实性当作虚构确定性的尼采模型，最后是席勒的抵抗模型。

1. 莱布尼茨：作为持续历史的真实性

莱布尼茨有一次提出一个问题，就是如何将实在的现象与想象的现象区分开来。^②但他认为很简单：实在的东西就是在现象系列中不间断地加入的东西，而想象的实在则相反，它不能这样，而是与现象系列断裂的东西。

年三十的烟花从它自身而言就是某种非同寻常的事物，但是它总是出现在人们习惯的、可预见的时间段；它在日常的和一年一度的系列中就是完全正常的事物。相反，如果它这时没有出现，那么就是令人感到奇怪的、需要作出解释的事件。（因此这另一方面也还是理性的。）但是如果有这么一个同伴，尽管人们与他一起在布兰登堡门度过了焰火晚会，他却对人说他当时没有察觉到任何焰火的痕迹——那么人们就会难以置信地看着他，并在第二天就会把他送到医生那里去，如果他当时真的在场的話。

现在请您想象一下，如果您经历了一个魔幻般的美妙夜晚，但是在醒来后才发现您是独自一人，并且当您在头脑中将昨晚的情景再现一遍时，您发现您和平时一样，不过是在漫长的一天工作中和在无聊的电视中筋疲力尽，独自一人睡着罢了。然后您会得出结论，那个美妙夜晚的奇迹只是发生在梦里——当然是一个奇妙的美梦，但只是一个单纯的梦，一个失去了通常事物的连续性的现象：纯粹想象的、非实在的现象。——这就是莱布尼茨的

① “塔勒”（Taler）是德国古代的一种银币名称，这里是指康德关于真实性的理解。——译者注

② 我在下文根据的是莱布尼茨的文章《论实在现象与想象现象的区分方法》（*Ueber die Methode, reale Phaenomene von imaginaeren zu unterscheiden*）[莱布尼茨（Leibniz），1996，第2卷，第123—128页]。

理解：实在的东西就是相连接、相适应的事物，而想象的东西就是突发的事物。

根据这种理解，“实在”就不是一个现象的内在的特征。从现象自身人们无法得知它究竟是实在的还是想象的——否则人们就不能（在梦里）把美好夜晚当作实在的。完全同样的现象可以是实在的，也可以是想象的。究竟它是实在的还是想象的，完全取决于其相互关系。真实性不是一个现象特征，而是一个关系特征。^①

但是这一关系能有多广泛呢？即使在梦里也能够形成单个要素之间的相互联系。但为什么梦里的这一联系是不充分的呢？这一联系必须尽可能远地伸展开来，远远超过一个晚上或个别几天。莱布尼茨说：“最强的标准就是与整个生活过程的一致性。”^②最好的情况是，在此之外得到“其他多数主体”的确证，“这一现象（Erscheinung）也与他们的表象（Phaenomenen）相一致”^③。但是，在那个美妙夜晚中这一标准（至少对于非露阴癖者而言）就成问题了。但是就真实性特征仍然依赖总体的连续性而言，以及在此之前和之后其余的生活日子仍然属于这个总体而言，这个标准在这里还是可以使用的。

莱布尼茨强调说，这一关系标准实际上——对我们的生活目的而言——是完全充分的。但是它却不能为我们提供形而上的保证。我们可以想象，如果所有一切对我们都显现为真实的，那么最终也只是一种显现而已。假如我们全都相信物理世界的实在性，那么我

① 完全与此相类似，康德后来也说过：“真理和梦之间的区别并不是由指涉对象的表象属性决定的，因为这对它们两者来说是一样的。这一区别取决于同一表象根据其规则的连结，这一规则规定客体的概念中表象的相互关系，并确定经验中表象的相互关系有多广泛。”[康德（Kant），1783A，第65页及以下。]

② 莱布尼茨（Leibniz），《论实在现象与想象现象的区分方法》[莱布尼茨（Leibniz），1966，第2卷，第125页]。

③ 同上。[Erscheinung和Phaenomenen一般都译为“现象”（本文也是如此），但莱布尼茨在这里将二者相对照，前者侧重客观的现象，而后者表示主观的表象，故译为“表象”。——译者注]

们也必须承认，我们没有证据能够证明这一显现是确凿无疑的。^①——因此最后，人们还是会怀疑实在性与梦之间存在可靠的可区分性。

请您思考一下：我们清醒的生活绝非是不中断的。我们在其中还要睡觉。但我们清醒的生活似乎具有连续性——就像一个连续不断的系列：我们在早晨就把前一天中断的地方连接上了。如果有人在北京睡觉，就会在北京醒来，而不是在北京醒来。因此需要的只是内容上的连续性，而不是时间上的不间断性。有了这种连结性，与联系性标准相对应的事物就被认作是真实的。

但是现在请您考虑下面这个情况 [该例子来源于帕斯卡尔 (Pascal)^②]：有一个人，他在日常生活中是一个手艺人，但在夜里梦见自己是中国的皇帝，并且每天夜里都做这个梦。他在梦中不会每一次都重复同样的梦，而是梦到一个连续的历史，即他在欧洲的夜晚经历了一个接一个中国的白天。在若干年之后，他应该能够写下皇帝发布御旨的历史——当然无须他自己来写，他肯定让一个历史学家来做这件事，在他的梦里，他每天下午茶之后都会命令这位历史学家来执行这个任务。

对这位手艺人来说，他的皇帝生活将会完全与他的手艺经历一样实在。^③ 他无法在两者之间进行区分，因为这两种生活方式是有

① 莱布尼茨 (Leibniz)：《论实在现象与想象现象的区分方法》，第 126 页。我们的真实性判断毕竟只是“最高的可能性”而已，我们从来没有物自体的“形而上的确实性”。[第 125 页及以下。] 但是再说一遍，这没有关系。即使它在我们看来是真实的，但绝对地看，也只是显现而已。因此这对生活中的每一次实际使用来说没有任何区别，在这一视角中两种理解是“完全等值的”。(同上，第 126 页。)

② 参见帕斯卡尔 (Pascal)。[拉夫马 (Lafuma)，(编辑)，1963，第 602 页。]

③ “没有什么能够妨碍一定的合秩序的梦为我们的精神提供一些我们认为真的东西，并且由于它与通常事物的一致性，这种东西也是我们实践的立场。” [莱布尼茨 (Leibniz)：《论实在现象与想象现象的区分方法》，第 126 页。]

着完全相同的联系紧密度的连续历史，展现了同样程度的真实性。^① 因此人们更喜欢哪一种生活方式的问题就不是真实性问题，而是偏好问题——估计这位手艺人宁愿过皇帝的生活（就像我们或许更喜欢电视连续剧《达拉斯》，而不喜欢连续剧《林登街》一样）。^②

让我们再深入一步。假如梦里的生活能够具有像清醒的生活一样的联系密度和真实性密度，那么我们的清醒生活总体上就是一个梦里的生活——我们对此无法察觉到什么。莱布尼茨说，我们整个生活都可能完全只是一个梦而已，并且“可见的世界也只是一个假象”^③——我们只是不能察觉到而已，因为我们在任何地方都没有遇到摩擦和矛盾；这个连续剧是十分严密的，它具有一切“真实性”所需要的东西。真实性就正是一个连续的历史，一个系列产品。

这就是莱布尼茨模型的“真实性”的要点：它扬弃了“真实”与“想象”之间范畴上的区别。我们通常认为真实的东西，并不是在绝对意义上被证明为真实的，这也是不可证明的。而我们一般认为是想象的东西，原则上也是能够在同样的真实性特征中被证明的。真实的东西可能完全与我们的想象的生活一样是一个梦。——

① 这个手艺人完全能够在清醒的生活中维持着与中国的贸易关系，他还能够访问北京，甚至在紫禁城受到皇帝的召见。这不会有什么问题。因为他无法知道在一种情况下与另一种情况有何区别。在时间转换上两种生活是平行的。重要的是两者是相容的，并因此（按莱布尼茨的观点）是实在的。

② 这个手艺人—皇帝的例子当然只有在夜晚生活（做梦的真实性）与白天生活（清醒的真实性）完全分开的前提下才是真正有效的。只有这样一个人不知道白天生活与夜晚生活之间的区别，从而两种生活不会互相妨碍，而这位手艺人也就不会怀疑他的皇帝生活。当然我们的做梦生活和清醒的生活事实上不是这种类型的，因为第一，我们的梦不是完善的、一个晚上接着一个晚上的连续历史；第二，我们在清醒的生活中至少能偶然回忆起一些梦的细节。因此即使我们能梦见一个完善的连续历史，皇帝的幸福对我们也是失效的。但这个例子本来的启发作用是另一种情况。参见再下一个注释。

③ 莱布尼茨，《论实在现象与想象现象的区分方法》，第125页。

这是一个在西方国家从品达（Pindar）和索福柯勒斯（Sophokles）经过莎士比亚和卡尔德隆（Calderon）一直到鲍格斯（Borges）都已经意识到了的主题。^①

莱布尼茨的模型使我们对真实性事物有一个思维转换：真实性并不表示什么客观特性，而只表示一个联系特性。如果某物是毫无干扰地具有联系的，那么它就是真实的。这就是这一模型要说的全部内容。如果我们询问真实性，那么就应当改变我们习惯的视角：去除本体论的假设而进行相容性的审查。

2. 柏拉图：观念论模型

柏拉图主张一个真实和想象之区分的本体论理解。对他来说真实和想象的区别是某种存在类型上的区别，而不只是关系上的区别。对我们来说，一般地作为实在的东西固然是相容的，但这还远不是真实的。柏拉图提出了一个普通世界的不真实性和观念世界的真实性的学说。^②

最著名的例子是他的“洞穴比喻”，^③这一比喻设计了一个人类理解力的最初图像，如今人们可以把它当作对电影和电视社会的批判来解读。从儿童时期起人类就端坐在一堵墙（一个银幕或一个屏幕）面前，目不转睛地看着前面，被那些提供给他们的节目所吸引。他们着魔般地看那些关于对象、行为、事件和谈论的投影。他们对这些影像世界已经如此习惯，以致只有这些影像对他们

① 手艺人—皇帝的例子的重要之处不在于它可能发生在个别人身上（这看来是完全不可能的），而在于如果真实性能被关系特性所定义，那么就可以理解，这种真实性（人的真实性）全都可以表现出从另一种视角来看只具有梦的特征的东西。这个例子只是从联系中的真实性定义来理解的思想试验而已。应该意识到，用这种方法定义真实性是多么困难——就像形而上学的证明那样不确定。

② 他在一定程度上把在莱布尼茨那里当作思维可能性的东西——即我们的真实性从另一个视角来看可能是非实在的东西——当作事实来断定了。

③ 柏拉图（Platon）：《理想国》（*Politeia*）第7卷，第514a—517a页。

来说才是真实的。如果有人想把他们从这种状况中解放出来，他们将进行反抗。如果有人对他们说，他们看的不是对象，而只是对象的摹本，他们把投影错当作真实性了——他们将无法理解这个人，并会把他当作疯子。

当然从柏拉图的观点看这些人是不对的：因为一张桌子的投影当然不如一张桌子本身真实，而个别的桌子要比桌子的图式或理念更加不真实——若没有这个桌子的理念桌子就根本不会存在，并且桌子不能穷尽其理念的内容。一个对象的理念（如果我们愿意，可称之为规则结构），始终比个别的对象更加具有存在性和更加真实，对象只是理念的重复的摹本。电视社会的人们也只认得摹本，并把摹本当作唯一的和完全的真实性。

然而假定这些人当中的某个人从这一状况中解放出来，观察真实的对象，甚至还观察理念——这当然只有靠强迫，并且他将经受最大的困难——然后这个人就会对存在和真实性事物作出不同于大多数人的判断。他不再把幻想和模拟当作真实，而能够看穿表面现象。他不再听凭镜子迷宫里的幻象的摆布了。同时，他因此就能够（如果他想要出于什么理由这样做的话）在假象世界里远比那些在华纳兄弟和比尔·盖茨时代成长起来的人们更加游刃有余。^①

柏拉图清楚地表明了一个哲学上的古老命题，这就是一般人们以为的真实事物纯粹是假象而已，而真正的真实性只有在别处寻找——在理念和思维中。这种理念无法在尘世里看到，用比喻的说法，只能朝向天上，或者像柏拉图说的那样，只能在一个“超天堂的地方”找到。^②

我想将这种观点简称为“观念论”的。从我们的主题来看它包含了三个命题：（1）真实性（真实存在）实际上完全不同于我们通常当作真实看待的对象。（2）哲学和教育学的任务就在于应

① 柏拉图 (Platon): 《理想国》(Politeia) 第7卷第520c页。

② 柏拉图 (Platon): 《斐德罗》(Phaidros), 第247c页。

对我们业已习惯了的关于真实性理解的根本危机，而不是应对什么纯粹模仿性的知识教育上的危机，因为它从一开始就是错的。(3) 同时，这种提问方式对于我们在假象内部的辨别能力而言具有实际的价值。

3. 康德：塔勒模型

我不按照我提到的模型顺序而从莱布尼茨出发经由柏拉图到达康德。康德提出一个著名的证明，人们称之为“一百塔勒证明”。但康德将它发展成一个对上帝本体论证明的批判。^① 而我这里引用它只是为了本文的目的。

康德的问题是：一百个真实的塔勒比一百个可能的塔勒还多吗？他的回答是：不。这听起来很奇怪，但这并不是因为康德从来没有为钱操心过。康德是什么意思呢？我们这样问这个问题：你会相信一个真实三角形的角的总合，要大于一个可能的三角形的角的总合吗？当然不相信，它始终是 180 度。真实的三角形和可能的三角形之间的区别仅仅在于是否存在一个三角形。康德想要指出的是，可能事物与真实事物的概念内容是没有区别的。这也完全不可能有什么区别，概念的内容必然是相同的。但是在另一种情况下，如果我们真实地得到了有人向我们许诺的将来可能的一百塔勒，那就不同于我们必然要获得一百塔勒这件事情。只有在模态上才可能和必然地存在可能性与真实性之间的区别——当然这是一个可观的区别，当我们最终真实地得到了一百个塔勒的时候，这一区别才使我们的财产状况有所好转。^②

我们可以分两种情况来使用这个“一百塔勒证明”。第一种用

^① 参见康德 (Kant) 的《纯粹理性批判》中“关于上帝此在的本体论证明的不可能性”一段，A 版，第 592—602 页。

^② “得到一百个真实的塔勒，一点也不比一百个可能的塔勒多。[?] 但我的财产状况在一百个真实塔勒中要比仅仅概念中的同样塔勒（即其可能性）要多。”（参见康德《纯粹理性批判》，A 版，第 599 页。）

法对我们来说已经失效，它所表明的术语上的区别是在康德关于可能性与真实性以及“实在性”与“真实性”的区别的意义上说的。^① 在康德那里，“实在性”与“真实性”是相对立的^②（而我们今天一直习惯于将两者当作意义相同的术语）。“实在性”表示事物和概念的内容，^③ 而这对于可能性与真实性来说是一样的。而“真实性”则表示即将来临的被给予性、状态和实存。

第二种情况表示那种我们在这里具有的同样“纯粹的”真实性概念：“真实性”具有单纯的“实存”、“被给予”、“状态”、“被设定”的含义——不论是关于上帝、塔勒还是个人电脑数据都是一样的。

4. 亚里士多德和米开朗基罗：潜在论的实在论

a. 亚里士多德：我们在亚里士多德那里也看到了康德的說法，即真实并不比可能包含得多。但在亚里士多德这里真实性有着另一种含义。

亚里士多德考虑的是生产过程，并把产品理解为物质的可能性的实现。^④ 如果一个手艺人有一块矿石，并想把它做成一个球，但只有当这块矿石蕴涵着某种生产球的可能性，他才能这样做。^⑤ 例如水、空气就不能生产这类东西，而矿石、木块或石块就可以。手艺人不是实现一个凭空想象的观念，而是实现一个在原材料中已经存在的可能性。从雕像生产中可以得出什么结论呢？亚里士多德在

① 康德关于术语上的对子总共有：“可能性”与“真实性”、“概念”与“实存”（Existenz）、“实在”与“此在”。

② “实在性”在康德那里也是一个量的范畴，而“真实性”则是一个模态范畴。

③ 这一语言方式出自于东斯·司各特（Duns Scotus）。

④ 在康德那里这是一种状态——相当于纯粹和抽象的概念；而亚里士多德的问题涉及的是对真实性（“状态”）而言如何能够变成实在。因此对亚里士多德来说重要的是，业已存在于真实性中的可能性的实现。这是从真实性中的可能性状况来实现某个事物，而真实性就在于真实性中的真实性存在。

⑤ 这一例子取自于《形而上学》（*Metaphysik*）第7卷第8章或第8卷第6章。

《形而上学》中多次列举了赫尔墨斯神像的例子。^① 这些例子的共同意义是：赫尔墨斯神像只是在可能性的意义上存在于石头中，它不是一个真实的形象，不是一个自为的存在者。

b. 米开朗基罗：您是不是认为上面那些都是微不足道的、不言而喻的、毫无悬念的？那么我们就跟随米开朗基罗从雅典到卡拉拉（Carrara）去，去看一些那里的石块。米开朗基罗是如何观察大石块的呢？他是如何理解他的雕塑行为的呢？

米开朗基罗通过新柏拉图主义接受了亚里士多德的思想遗产，他解释道：“即使最好的艺术家，也不拥有这样一种想象，它能够不从大理石出发而只从自身出发来进行大规模的改造，即使艺术家的手听从理智，但这只手也只能根据对象来生产。”^②

米开朗基罗并不认为自己是创造者。他相信他实际上不能创造一个形象，他只是把形象解放出来。根据他的自我理解，他并没有真正创造什么，他只是把废物——多余物和表面团块——剔除而已。他只是把《大卫》、《耶稣之死》、《奴隶》等形象从石块中解放出来。

这种理解显然与创新、原创和创造的激情（近代一直延续下来的典型的意识形态）相去甚远。这种理解方式很诱人。我们只要想一下这种人是如何看待世界的。他在枯燥乏味的硬壳后面到处都看到神奇：这是本质的第二世界，它只需等待被实现出来。^③ 在他这种透视般的视角看来，潜在的、他在真实世界的子宫里发现的

^① 亚里士多德《形而上学》（*Metaphysik*）第3卷第5章，1002a, 22f；第5卷第7章，1017b7；第9卷第6章，1048a 32f；第9卷第8章，1050a19—21。也可参见《物理学》（*Phys.*）第1卷第7章，190 b7。

^② 原文拉丁文：“Non ha l'ottimo artista alcun concetto Ch'un marmot sol in se non circoscrive Col suo soverchio, e solo aquello arriva La man che ubbidisce all'intelletto.” [米开朗基罗·波纳罗蒂（Michelangelo Buonarroti），1954，第77页。]

^③ 我们这里指的是内在于实在性的柏拉图主义的潜在性。但它并不是指理念的实现，而是指未诞生的、但业已存在的实在性可能性的实现。

世界，要远比他日常眼睛里所展现的表面的真实性迷人得多。但最令人吃惊的是：这个潜在世界的本质早已全部虚拟地存在着，人们只要帮助它们破土而出，解放它们，将那些阻碍它们实现的表面的真实性硬壳剔除掉。

这样一种世界观并不把真实性中的潜在性看作稍纵即逝的影子世界，而是把它看作可能性的永恒宝库，而这些可能性具有几乎与真实性一样的外表。真实性与可能性很明显地互相接近，它们互相影响、互相渗透，它们的区别之微不足道令人惊讶。第一，两者的内容几乎是一样的，只有模态上的区别而已。第二，潜在的事物直接就是一半的真实：就尚未展开的可能性而言，它们被看作是可实现的、可能的真实性。人们早已在想象中看到了它们的完整形象——只是还没有设定它们而已。^① 第三，潜在的事物在这里直接构成了真实事物的基质（Matrix）——即构成当前事实上的真实事物以及所有将形成的真实事物的基质：被给予的真实性自身不过是潜在性的现实化的产物罢了，同时它又包含着更多的有待实现的可能性。显现出来的真实性作为坚硬的真实（hart-wirklich）和已确定的事物而言，无论如何都是表面的。事实上，真实性处处都贯穿着潜在事物的虚拟特征。

5. 尼采：作为虚构确定性的真实性

接着我们就论述尼采的真实性观点。它结合了亚里士多德一米开朗基罗的潜在性看法和莱布尼茨的关系命题。

在《快乐的科学》中尼采骄傲地写道：“对我们来说不存在‘真实性’。”^② 他要说的是：真实性不是人们在这一概念中所习惯理解的东西，即某种客观的东西；真实性恰恰在人们所认为的东西

^① 很显然，这里除了与亚里士多德范畴相似外也与康德的范畴很接近。

^② 尼采（Nietzsche），考利（Colli）、孟梯纳利（Montinari）编，1980，第422（57）页。

相反的方面：它是一个虚构，一个人们的构造而已。

这是尼采最早提出的最坚定的命题之一。早在1873年，尼采就在其文章《非道德意义上的真理和谎言》（*Ueber Wahrheit und Wirklichkeit im aussermoralischen Sinn*）中说，我们到处都只是在隐喻行为的道路上生产着真实性：通过自由的转换，从一个领域跳到另一个领域。^①这就是说，我们首先将一开始的神经刺激——唯一客观的东西——转换成图像（表象），然后将图像转换成语音，最后转换成概念中的语音。在所有这一切中我们自由地、富有创造性地操作着，但我们最多不过是一些能够协调一致虚构编织物的富有成果的图画大师而已，这些图画被当作了真实。^②“真实性”就是虚构的诞生——一个社会参与的虚构的产物。这就是尼采关于真实性从虚构诞生的命题。

为什么我们通常把真实性看作是不依赖于我们的事物呢？这是因为我们忘记了我们的生产性行为。“正是由于这种无意识性”——“由于人类遗忘了自身是艺术创造的主体”——我们才有了“真理的感觉”和一个不依赖我们的真实性。^③

因此真实性在尼采看来——完全不同于实证主义者所认为的，尼采称之为“真实性—哲学傻子”（*Wirklichkeits-Philosophaster*）^④的观点——只是一个十分艺术的建构，我们根据这一建构的成果忘记了它是一个建构。在虚构与真实性之间不存在决然的或本体论上

^① 尼采，《非道德意义上的真理和谎言》（*Ueber Wahrheit und Luege im aussermoralischen Sinne*），全集第1卷第873—890页。

^② 因此尼采利用了莱布尼茨证明，即我们的真实性可能与非实在性或虚构——一个梦境——非常接近。尼采更进一步说：他从莱布尼茨的潜在性中得出一个实在性：真实性就是虚构图景。尼采在文章《非道德意义上的真理和谎言》中采纳了帕斯卡尔关于梦的比喻，是意味深长的。（同上，第887页。）

^③ 尼采，《非道德意义上的真理和谎言》（*Ueber Wahrheit und Luege im aussermoralischen Sinne*），全集第1卷第881页或第883页。

^④ 弗里德里希·尼采：《善与恶的彼岸》（*Jenseits von Gut und Boese*），全集第5卷，第23页[10]。

的区别，而只有一个遗忘—区别。真实性是虚构的沉淀物，在其中我们——根据其社会——实用的成果——不再意识到它是一个虚构。

而反过来，真实性当然可以被新的虚构行为而改变，“为了不断创造新的‘事物’，虚构足以创造新的名称、评价和可能性”^①。

6. 席勒：作为阻力经验的真实性——对精神的否定

席勒的真实性理解与尼采的观点是很接近的：真实事物不是单纯客观地被给予的，“真实性”（席勒常常喜欢用“实在性”来表达）印象的形成是与一个主体条件相关联的，这一条件最一般的名称是“感觉冲动”：“不是某个推论，而是在最基本、最原始的层面上所经历的阻力印象，才导致了外部世界的实在设定，即使植物也具有灵魂生命的层次，具有‘感觉冲动’。‘感觉冲动’始终向一切方向伸展，即使在睡眠中、在无意识的最底层，它也仍然是一个活跃的动力中心。”^② 因此“真实性”是真正的阻力经验，它产生于“抵抗我们的进取性（动力和意志）冲动而产生的某种内部和外部的客观情结（Sachkomplexe）的表达”^③。简言之，“实在”就是“在抵抗中的原初的被给予”。^④——但这也表明，“一切真实性最初只是一种约束和限制的压力”而已。^⑤

人们能够从这种真实性压力中解放出来吗？人们当然应该得到解放。但席勒建议一种禁欲主义的“发展”方式。^⑥ 既然真实性是一种“生命冲动”的相关物，那么人们就必须“消除冲动”和

① 尼采（Nietzsche），1980，第422页[58]。

② 席勒（Scheler），1928、1966，第53页。

③ 席勒，1977，第124页。

④ 同上。

⑤ 同上。

⑥ 同上。

“扬弃冲动”。^①这就产生了精神的作用。作为精神存在物，“人就是‘能说不的人’，就是‘生命的禁欲者’，是永恒的反对一切纯粹真实性的清教徒”^②。“要成为人就是：朝这类真实性扔过去一个有力的‘不’”。^③

在真实性事物上，人们可以在两个方面赞同席勒的说法：第一，它能够解释我们真实性经验的产生；第二，它能够呼吁对经验的超越。席勒是解释真实性的专家，尤其是让我们告别真实性的专家。真实性之与感觉的人类，就像虚拟性之与精神的人类那样——这也许就是一个简单的公式吧。

7. 作为工具的模型——针对简单化者（Simplifikateure）而言

我介绍了六种真实性的哲学模型——也可以说是人们理解“真实性”的六种可能性。每一种模型都有一定的理由，而且它们不能简单地归结为一种模型。我将这些真实性选项展示出来，以便我们能够认识到，在真实性问题上存在许多版本，它远比那些可爱的——如此受欢迎但却如此片面的——简单化者想让我们相信的要多。或许上面对这些版本（当然还有更多）的简介有助于我们在概括“真实性”问题的林中探险路上不再上当受骗。对于“真实性”的讨论，肯定要比我们一般认为的更加复杂、更加不同，也比我们在“真实性”讨论中经常享受到的东西更加复杂、更加不同。

也许最好的办法就是把每一种真实性模型当作工具来使用——或如普鲁斯特（Proust）说的那样——当作眼镜使用。人们可以试用这个或那个模型，可以尝试一下，戴上这些“眼镜”是否能够看到什么新的东西，或者看得更多更清楚些，看得更远一些。然后

① 席勒，1977，第124页。

② 同上。

③ 席勒，1966，第52页。

人们可以——对一定的目的和在一定的时间内——戴着某副眼镜。如果不行，那就取下来，换另一副眼镜试试。

8. 概论：在真实性和虚拟性问题上开启所谓的真实性模型的机会

为了结束第二部分，我想回顾一下讨论过的真实性模型，以便在考察真实性与虚拟性关系问题上能指出某种模型——这就是第三部分的主题。

让我们现在按照年代顺序来回顾。对于洞穴比喻的引用使我们了解到，柏拉图的概念从一开始就被理解为对真实性的一种贬低策略，而在今天的条件下，其概念就可以被理解为对传媒的一种贬低策略。这种策略不是无意义的，它指出了一种更高层次的真实性。但是这样一来也就开启了意义的双重性。“显现”（Schein）本身就是一个模糊的术语，它不仅能作为与正常的真实性相反的贬义词使用，而且也能够用来描述本来的真实性。例如美——这是一个在正常的真实性中最明白无误的理念——就被柏拉图描述为“最突出地显现的东西”（Hervorscheinendste）^①。朴素的柏拉图主义主张一个关于日常的显现真实性和真正的超真实性的两个世界理论，而反思的柏拉图主义就只把目光盯住不同寻常的、强烈的东西上，并试图在真实性中发现它，或把它引入到真实性中。但到头来，连朴素的柏拉图主义也变成了某种有助于空洞的真实性的东西：潜在的、虚拟的、理想的，如此，等等。当然，传媒的虚拟性在这里并不是让柏拉图主义者感到高兴的东西——但从正常真实性的真实性显现来看，传媒的虚拟性在柏拉图主义者眼里都是能够接受的。另外，不能简单地就确定，虚拟性总是意味着真实性的摹本——虚拟性也可能产生于精神领域，或导向精神领域。

亚里士多德模型起到了与柏拉图类似的作用——但不是走向超越真实性的道路，而是对准了真实性的X光图像。在真实性里面，

^① 柏拉图（Platon）：《斐德罗》（*Phaidros*），第250e页。

到处都可以发现有待实现的潜在性。这一模型也消除了被给予的真实性的绝对性。被给予的真实性并不具有最终的约束性，它仅仅产生于实现了的可能性，因此它并不是根本上与暂时尚未实现的可能性不同的——其他可能性如果在它的位置上就可能被实现，并且实现新的东西。“真实性”只是对一个实现了的可能性的暂时接纳而已，它不是什么本体论的事物本身。它是更多可能性的宝库，也就是更多真实性的可能性的宝库，它只是暂时地是虚拟的。其中潜在事物并不比现实的东西具有更少的确定性，它只是还缺少设定而已——就像康德说的那样。一旦有了这一设定，潜在事物就会变成真实的。如果真实性——如康德所说——唯一取决于设定，那么虚拟性——异常显然就有了最好的机会。因此虚拟事物——一旦它出现——并不比一般认为真实的东西更不真实。

莱布尼茨提供了一个能够运用在所有先前模型上的解释。“真实性”不是一个本体论的特性，而是形式上的特性：真实的是那些具有统一联系的东西——不管是日常的真实性和还是理念的真实性，也不管是现实性维度还是潜在性的维度，也不管是对实在性、梦、虚构还是虚拟性而言。按照莱布尼茨的观点，多样的真实性是可能的——它们互相平行，互相补充，即使看起来它们相互之间并不一致。虚拟性——异常性不必再劳心去寻找其他真实性方式的辩护词。

尼采把虚构和真实性的层面统一起来。我们当作真实性的东西，只是社会性参与生产的虚构产物而已——从这点出发，这也是一个可能的创新空间。而其他虚构又将——如果它实施的话——改变真实性，并能够奠定一个新的真实性视角和经验。因此，虚拟事物的行为者在这里就有了最好的机会：如果他们能够成功改变我们的感知模式和概念网格（Begriffsraster），他们也就能够改变我们的真实性。——难道这不正是我们今天所经历的吗：在虚构领域里的新发展——在一个社会性地蔓延开了的虚拟性领域——不是正在改变我们的真实性理解吗？

席勒的作用是模糊不清的。它提出了两种完全不同的选择：一方面它对生活世界的真实性进行了解释并确定了它的合法性，但另一方面又是对它的超越。无论是一个普通百姓还是一个极端柏拉图主义者，都可以赞成席勒的观点。唯物论的卫道士和主张虚拟化的信徒们，都同样可以用席勒的观点为自己服务。一个说，所有真实性都只是进取的、生命的、肉体的经验；另一个说，人的根本存在是从超越这种真实性和所谓的约束性开始的，是从精神的虚拟性世界的提升开始的。而两者都说：重要的是人们所意愿的东西，以及人们不要把自己选择的视角当作唯一可能的、普遍的东西。

三、真实性和虚拟性

1. “真实”术语的双重身份

如果我们回顾一下在第一部分中分析过的“真实”术语的使用方式，以及在第二部分考察过的关于真实性理解的模型，那么很明显，我们在使用“真实”术语时始终都在执行一个双重的操作：我们不仅把某物标记为“真实”的，而且我们同时把它从其他事物中凸现出来。而这一其他事物就同时被定性为不那么真实的或表面的东西，被当作虚拟的、非本来的、单纯可能的、不真实的和不真的东西，等等。这种双重行为在每一种“真实”术语的使用中都存在——无论在“真实”的何种意义上都存在。“真实”是一个对比构造的术语。^①

但这个术语真的有这么特别吗？我们能够用任何其他术语来进

^① 在这个意义上奥斯丁说：“‘真实’的功能不是为描述某种事物提供一个正面的帮助，而是排除某种可能的关系，在这种关系中某种东西可能不是真实的——这种可能性既可以对一定的事物有许多，也可以对不同类型的事物有完全不同的可能性。”[奥斯丁（Austin），1975，第94页。]

行这样的区分吗？即在某种事物上面能够赋予某一术语，而在另一些事物上面就不能赋予该术语吗？当然可以。但是这种区分在不同的术语那里有不同的外延。比如用“黄颜色”我们只是在颜色内部进行区分，而用“真实”是在最广的（包括虚拟的或非存在的）意义上在全体存在者中进行区分。这是一个重要的区别。它表明，像“真实的”或“真的”（以及“时间的”或“材料的”）这类术语所进行的是在全体存在者中的区分。这些术语执行的是普遍的、而不是部分的操作。

但我们还没有确定这样构成的对比性是否一定是长期稳定的，或它所区分的两个方面之间是否还存在着角色的转换和交互作用。我还将回到这个问题上来。

2. 语言和语言的学习

真实性与非真实性和虚拟性的对比，并不是什么哲学反思的发明，也不是由传媒确定的虚拟世界的问题，这一对比早就属于日常世界观和日常真实性观点，它在人们的语言中是早就熟悉的了。

我们考察一下在语言中“引用”他人话语的例子。在这类语言游戏中，人们给出的是他人的意见而不是自己的意见。人们是否参与了这一意见并不重要；实施的性质是被悬置的。如果我们进行了“引用”的语言游戏，那我们显然就会区分判断和引用的不同性质，并能够区分不同类型的真实性要求。在引用中，人们只要求被引用的话语确实断定了所报道的内容，而不要求这一断定就一定对应了真实性——尽管这一判断对他而言对应一个真实性。

讽刺的语言游戏可以进一步说明这点。人们宣称了什么，但意思却不是这个，而只是想以此开个玩笑。我们对这种语言游戏的理解，是与我们能够一起进行（并认识到）这类区别相关的。而如果某人不幸把一个讽刺者开玩笑的话当成了真实的主张，那么他就立刻变成一个傻瓜了。

所有这些都是语言的判断—特性和判断的真实性—特性的限制

模式。在学习语言的过程中，我们就学会了有关真实性的各种不同理解——直接的、间接的、表面的和各种悬置的模式，我们学会了与不同真实性程度和真实性关系的不同种类进行交往。

3. 戏剧

我可以再举一些我所观看过的戏剧作为例子。我想区分出三种态度，两种是相对幼稚的，还有一种是反思的。

幼稚的态度是，把舞台上的可怕情景当作实在的，并用呼喊来告诫受威胁的那个人，或通过干预来帮助他。在儿童剧中我们对这种情形感到愉悦，但在成人剧中，谁要是作出这样的反应就会显出他的幼稚来。但如果有人得知，舞台上的事情不是真实的，而只是表演，那么他也有可能把台上的表演都当作假象，否认任何它与我们日常真实性或生活真实性的联系。但这种幼稚是与第一种完全不同的。因为事实上，我们对舞台上情节的理解，总是与我们的生活经验相联系的。例如人们在日常经验中就能够认识虚伪之徒的行为，因此在舞台上也能够认识塔尔丢夫（Tartuffe）^①。另外，戏剧能够使我们观察人文条件的典型情景。当然，我们还是会对演员的表演艺术感到愉悦（并且我们希望有机会享受这种愉悦），但是我们欣赏戏剧也是以一种自我理解为目的的。我们从事戏剧艺术，也就是代理他人对人类生存进行一种戏剧化的解读。在其中，我们通过舞台上的情节来认识我们对于时代和社会的经验。一般而言戏剧艺术是为了回到我们的生活经验，并且我们的情绪反应也与此有关：如果演出有助于我们理解生活状况，我们就会对它感兴趣，会对它着迷；如果看到我们认为正确的行为方式被再现出来，并且能够在我们的生活里——至少是可能的——得以实现并持久地实现的话（我们在剧院里的时间或许有助于这种实现），我们就会感到愉悦。另一方面，如果我们意识到我们没有去做原本是正确的行

^① 这是法国作家莫里哀剧本《伪君子》中的主要人物。——译者注

为，并且可能将永远无法挽回，我们的眼眶就会涌出泪水。显然，美学上的区别是重要的。但是同样重要的是，这一区别并不意味着日常真实性的缺失与戏剧性的想象之间存在着根本的分_·离。戏剧—经验本身就_·把想象和真实性互相结合起来。^①

4. 艺术与真实性

正如我在考察戏剧时讨论过的那样，想象与实在经验之间的相互渗透不仅发生在今天，也不只是在特殊情况下发生。这种相互渗透早就存在，并且将继续存在。

就像我们的体验模式部分地储存了古老的人类经验，也像我们的概念——包括我们的真实性概念——充实了某些形而上学的积淀那样，我们的感知形式在一定程度上是历史的形成，并且是用想象和艺术的成就铸就的。而对此我们已几乎毫无察觉。艺术是与对我们具有决定意义的感知方式一起创造出来的。我们可以用山作为例子。我们如今感到山很美——因此它们被成群的旅游者踏遍了。但是在过去人们却感到它们是可怕的。只是到了18世纪后期，人们才发现了大山的一个新的审美品质：崇高。在此之后，19世纪的绘画把山当作美物带到了我们眼前。因此浪漫艺术对我们今天看来完全是自然的对山的_·感觉起到了关键的作用。同样，我们的恋爱行为和我们的爱情语言也都是通过世代艺术范例而形成的。乔治·施坦纳（George Steiner）指出，我们爱情行为的形式（当然我们对

^① 由于存在这种相互交织，即真实性和想象之间的相互渗透，我们可能在一定的美学强度上不能将二者完全区分开来。马多纳（Madonna）在谈到对《埃维塔》（Evita，电影片名——译者注）的拍摄工作时说：“我们在拍摄时一切都完美，以致我们很难想象这不是真实地发生的。虚构与真实性之间的界限是很窄的。”从这点上看，我觉得值得注意的是，如今脑科学专家也对我们说，在真实感知和纯粹想象（即实在现象与想象现象）之间的神经反应模式是令人惊讶地相似的——相似到几乎可以互相混淆。从脑心理学看，我们至少现在还没有弄清楚究竟是什么造成了这种区别。

此并不知情)来源于皮特拉卡斯(Petrarcas)的短歌。^①当然在今天,这种范例可能来自另一种方式:来自一定的音像产业的积淀。但无论如何,我们的体验不是毫无图式的,不是直接的,而是在范例模式的特定指引下体验的。^②

这种范例和想象的影响力就是一般而言的文化现象,而不只是现代才有的现象。不过,以前人们在宗教、礼仪和艺术中感知到的主要构成作用,今天则广泛地被电子传媒取代了。

上述例子清楚地表明,我们在真实性问题上总是要追溯到日常感知和行为的模式上,而日常感知和行为模式却是受到虚构的多方面影响的。这种对真实性事件的日常感知和行为模式是——有些完全是严格意义上的——艺术的产物。(尼采是正确的。)因此不言而喻,新的范例——艺术的、电影的、传媒的范例等——将改变或重新生产出我们的行为方式。一般而言,在虚构与真实性之间不存在始终一贯的——决然的或本体论上的——区分。在具体情境中或在个别事例上,这一区分可以是完全清楚的;但在原则上说二者的界限是无法划清的。^③

5. “真实”与“虚构”的相互作用和相互渗透

我们论述到哪里了?我在第三部分的开端指出了谓词“真实”的对比作用,但那里我还没有回答一个问题,即这种作用的方式是否就必然是一个固定的真实性与虚构的分离,或者说,这里是否存在一个相互作用和相互转换的状况。而论述到现在这个问题已经被

① 参见施坦纳(Steiner),1990,第255页。

② 施坦纳还举了另一个例子。他说,我们作为星期天的散步者都跟随着卢梭的痕迹(同上书,第256页)，“自从纳伯科夫的《洛丽塔》(Nabokovs Lolita)以来,我们这里的每一个街角都有着仙女”(同上)——埃维塔斯(Evitas)也许就只在这时产生的。

③ 再次引用奥斯丁的说法:“因此很显然,我们无法给出一个一般的标准,按照这个标准我们能够将实在的(真实的)东西从非真实的东西中区分出来。”[奥斯丁(Austin),1975,第100页。]

解答了。虚构不仅在具体情况下（例如在戏剧中）能够改变我们对真实性的理解，而且也能够（例如在我们的感知模式上）长期地、根本性地影响我们的日常真实性。反过来，被认为真实的东西，也必然对虚拟的轮廓产生影响——例如我们要评估的正是这样一种虚拟性，它在我们的一般真实性中还找不到它的等价物。

6. 这是清楚的选择吗？

为了面对问题，我认为首先应当搞清，在多大程度上我们的真实性理解可以归结为传媒的改变，我们应当如何评价这一改变。特别是，我们如何判断这一改变对我们业已习惯的真实性经验的竞争关系。我下面将进一步研究这个问题，集中讨论在第一部分列举过的从有效性和强度视角来看的“真实”的含义。

对有些人来说，被看作——从一般真实性出发——“虚拟实在”的东西，完全要比日常真实性更加真实、更加重要和更具有影响力。虚拟实在为这些人们提供了更有意义的交往，更好地满足了他们的生活兴趣，使他们有可能较之日常无意义的混杂世界更准确地去发现、思考和行为。具有世界主义思想的人在传媒上能够比在日常世界里更容易、更迅捷、更有目的和更加可靠地满足其文化间和跨文化交往的愿望——尽管他有可能每天都要坐在飞机里。

但是，这类网民也还是要有日常的生活，他们需要它。例如为了获取营养而需要它。但是这对他们来说变得不那么激动人心了。“实在的生活只是多一个窗子而已，但这已不是通常我最想要的窗子。”^①我知道，教育学家立刻就要提出对自我中心主义的警惕，文化批评者也会——在“孤僻”和“交往无能”意义上——大叫着表示赞同。特别是那些没有互联网经验的人会这样赞同。但是可靠的平衡必须权衡利和弊。即使虚拟世界里日常生活的社会竞争可能有所减弱，但是网络上的社会竞争依然是很激烈的——这是许多

^① 特克尔 (Turkle), 1995, 第13页。

在日常交往模式中的人们还很缺乏的竞争。因此利弊问题是一个看问题的视角和权重的问题。

我并不认为有什么根据，说日常交往具有绝对的优先性。即使从传统的观点出发，人们也不止一次地看到：我们高度评价许多诗人、艺术家或发明家，尽管我们知道他们的日常能力是很差的。另外，在日常和虚拟世界两个领域都具有竞争力也完全是可能的。因而那些在某些方面具有竞争力的专门人才可以更清楚地意识到这点并且更好地这样做。日常竞争力也可以这种方式从传媒竞争力中获益。

我们进一步想到，在许多情况下，我们对传媒交往已经变得如此信任，以致我们完全不会想到还会在“传媒的”和“真实的”交往之间作出什么本质的区别来。对我们今天来说，一个电话交谈并不会比面对面的信息交换少一点什么真实性。^①谁又能够说，在其他传媒传播形式中不是这样呢？

7. 反对还原论证

但现在确实有这样一种说法，有些人根据这种说法认为传媒经验原则上可以归结为一种第二序列。他们说，传媒经验不可能提供一种真实性的替代品，或者奠定一种独立的真实性，因为它们始终都要被引导到日常经验中去。（他们认为），人们在传媒中所经验到的东西，最终只有通过还原到日常建立起来的潜在的理解能力才能被感觉和理解。传媒经验从根本上说必须还原到日常经验，并且对于日常经验而言是寄生的。^②

这种论点毫无疑问具有某种可信性。我们只有真实地认识太阳下山，才能如此确定传媒对落日的表现。如果我们在传媒里感到一

① 指出这点使我想到了麦克·桑德伯德（Mike Sandbothe）。

② 这种观点类似于人们所说的自然科学的专业语言（或一般而言的专业语言），这种语言最终只有回溯到日常语言才能理解，因为它“根植”于日常语言。

个人的表情和行为是悲伤的，那只是因为我们在日常生活中熟悉了这种征兆。

但是，这种论证是不充分的。首先，它忽略了一个很有意思的现象，这种现象只存在于传媒经验恰恰不能重复或代替日常经验的地方，因为传媒经验追求的是引发某种新奇的经验。其次，一般地区区别艺术与真实的经验是不可能的——如上所述，我们的真实经验自身也早就多方面地受到虚构的、艺术的、礼仪的等模式的影响了。第三，即使在所有具体情况下都没有经历过某事的人们看来，我们的观点也是有意义的。难道我们真的能够宣称，我们只能在经历过真实的爆炸之后，才能将电影中的一个爆炸当作爆炸来认识吗？我们中的大多数人不仅在传媒中见到的爆炸远远超过实际上经历过的爆炸，而且他们对于这一现象的主要认识就是从传媒中获得的。

即使对于自然现象，我也想对下面这种说法提出相反的看法，即我们首先从真实中认识了自然现象，然后才因此能够在传媒表现中重新认识它们。在很多情况下可能是这样的，但却并非一定如此。让我们考虑一下下雨的情景。在1994年末，南部加利福尼亚在五年之后下了第一场雨。这就意味着，在那里五岁的孩子还不认识真实的雨。但是实际上他们却并非不认识下雨。他们经常在电影或录像中看到下雨的情景——各种完全不同类型的下雨场面：有人们唯恐避之不及的落基山区像鞭子一般的大雨，也有给人们带来好处的加利福尼亚温和的小雨。而当雨真的到来的时候，下雨对这些孩子们来说虽然是很美好的东西，但却不是什么完全新的让人激动不已的东西了。

那么对于落日的情景又如何呢？教师们抱怨说，孩子们在今天已经不能画真实的、他们在自己的生活世界里看到过的落日景色了，他们看到的只是传媒或广告所提供的落日表现模式。我理解这种失望，但我不同意这种说法。这种失望是对原始的、不能在文化上图解的自然经验的信念为基础的。但这种信念是错误的。在早

期，人们再现落日的景象是从克劳德·劳伦（Claude Lorrain）的绘画中获得的（在西方美术中他第一个以特有的风格将落日当作绘画的主题）。而在今天，人们再现落日的景象求助于其他更容易获得的方式。仅此而已。我们所感知的东西无不是在文化上图解了的，因而我们所表现的东西也无不是被文化所图解了的。

如果说存在着真正“原来的”、“真实的”表现，那么这也是后来的产物了。若要逐渐消除约定的模式，尽可能非图解地——但在一个新的图解中——再现我们的感觉，要求我们付出极大的努力。一个纯粹的感觉世界，纯粹感知的世界，从来就没有单纯地给予过我们。如果有什么世界，那必定是被我们生产出来的世界。如果有人坚持连续两个晚上不睡觉，那么他在咖啡馆里吃早点的时候，就只能听见邻桌对话的沙沙声或吭吭声；他不再能听见有意义的对话，而只能听见声响。人们在产生错觉的情况下尽管知道这是一个包含某种内容的谈话，但却无法将这些声响联结成某种统一的意义。除此之外，这也可能是某种愉快的经验。总之在认识论上这是很有启发意义的。我们有这样的经验，我们习惯了的综合能力能够表现出一种自动的理解功能，以致我们完全不会注意到它。

8. 形式的理解相对于本体论理解所具有的好处

我想在最后表明，真实性与虚拟性是相互渗透、相互交织在一起的，在它们的关系中会经常出现相互间的转换和重新定位。真实的事物并不是一直就是真实的，而是包含着虚拟性的成分。同样，虚拟事物也有着太多的真实性因素，它们不是纯粹虚拟的。简单的二元论——真实与虚拟——毕竟太片面了，而且是错误的。但是我有这种印象，两种追随者——轻视传媒者与电子崇拜者——都经常持有这种二元论。

在本文结束之时，我想再一次将目光投向在第一部分中讨论过的“真实”意义和在第二部分里勾勒过的真实性模型。人们可以按照本体论的理解或形式的理解来划分真实。在本质的意义上，断

定事实与本质的一致性（例如“一个真正的朋友”）显然是本体论意义的。同样，柏拉图真实性模型也是本体论的。但如果“真实”指的是非同寻常的东西，或者我们将莱布尼茨的真实性系列模型当作基础，那么我们就有了一个关于真实性的形式上的评价：并不是事物自身，而是事物与其他事物的关系，才决定其真实性特点。我们再举两个例子：亚里士多德模型是本体论的——潜在性应当存在于真实事物中，只是隐蔽的；尼采的模型则是形式的——成为真实性根据的虚构性不能被理解为业已存在的可能性的实现，而应被理解为自由的创造，而在这个创造中决定其主线并与之一致的事物，就成为了真实的东西。

我认为，（真实性的）形式上的评价总体上更加切合实际，因为这种评价对于我在第三部分指出的真实性和虚拟性之间相互交织和相互渗透状况，远比本体论的评价考虑得更加周全。因此这种看法——就现象而言——就更好一些。如果说（真实性的）本体论评价倾向于传媒和虚拟真实性的隐性化（Diskreditierung），那么（真实性的）形式模型则更倾向于对传媒和虚拟真实性的主题化、反思和承认。因此，从现实而言，我再一次推荐我们采取形式的评价方式。

参考文献

Austin, John L. (1975): *Sinn und Sinneserfahrung*, Stuttgart: Reclam, 94, 100.

Buonarroti, Michelangelo (1954): *Rime*, Mailand: Rizzoli, 77 (LXXXIII).

Davidson, Donald (1996): *The Folly Trying to Define Truth*, in: *The Journal of Philosophy*, Vol. XCIII, no. 6, 263—278.

ders. (1990): *The Structure and Content of Truth*, in: *Journal of Philosophy* 87, 279—328.

Flasch, Kurt, Burkhard Mojsisch (Hrsg.) (1989): *Aurelius Augustinus, Bekenntnisse*, Stuttgart: Reclam.

Hegel, G. W. F (1986): *Enzyklopadie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse. Erster Teil: Die Wissenschaft der Logik*, in: ders., Werke in 20 Bänden, Bd. 8, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Kant, Immanuel (1783) *Prolegomena zu einer jeden künftigen Metaphysik, die als Wissenschaft wird auftreten können*, in: ders., Werke in 10 Bänden, Bd. 5, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1968, 109—264.

Leibniz, G. W. (1966): *Ueber die Methode, reale Phaenome von imaginären zu unterscheiden*, in: Hauptschriften zur Grundlegung der Philosophie, Bd. 2, Hamburg: Meiner, 123—128.

Lyotard, Jean-Francois (1993): *Anima minima*, in: Die Aktualität des Ästhetischen, hrsg. v. Wolfgang Iser, München: Fink, 417—427.

Nietzsche, Friedrich (1980): *Die froehliche Wissenschaft*, in: ders., Saemtliche Werke, Kritische Studienausgabe in 15 Bänden, Bd. 3, hrsg. v. Giorgio Colli u. Mazzino Montinari, München: Deutscher Taschenbuch Verlag ders., *Ueber Wahrheit und Luege im aussermoralischen Sinne*, Saemtliche Werke, a. a. O., Bd. 1, 873—890.

ders., *Jenseits von Gut und Boese*, in: Saemtliche Werke, a. a. O., Bd. 5, 9—243.

Pascal, Blaise (1963): *Pensees*, in: ders., (Euvres completes, hrsg. v. Louis Lafuma, Paris: Editions du Seuil, 493— 641 (Nr. 803 Lafuma, Nr. 386 Brunschvicg).

Platon, *Politeia*, in: ders., Saemtliche Werke, Bd. 3, Reinbek: Rowohlt 1958, 67—310.

ders., *Phaidros*, in: ders., Saemtliche Werke, Bd. 4, Reinbek: Rowohlt 1958, 7—60.

Putnam, Hilary (1994): *Sense, Nonsense, and the Senses: An Inquiry into the Powers of the Human Mind* (The Dewey Lectures, Columbia University, March 1994), *The Journal of Philosophy*, Bd. XCI, 9, 445—517.

Scheler, Max (1966): *Die Stellung des Menschen im Kosmos* (1928), Bern: Francke.

ders., (1977): *Erkenntnis und Arbeit*, Frankfurt a. M.: Klostermann.

Steiner, George (1990): *Von realer Gegenwart*, München: Hanser.

Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon and Schuster.

Welsch, Wolfgang (1995): *Vernunft. Die zeitgenoessische Vernunftkritik und das Konzept der transversalen Vernunft*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, stw 1996.

ders., (1998): *Eine Doppelfigur der Gegenwart: Virtualisierung und Revalidierung*, in: *Medien—Welten—Wirklichkeiten*, hrsg. v. Gianni Vattimo u. Wolfgang Welsch, Muenchen: Fink, 229—248.

Wittgenstein, Ludwig (1984): *Philosophische Untersuchungen*, in: ders., *Werkausgabe*, Bd. I, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 225—580.

本哈德·瓦尔登凡尔斯：真实性实验

我想说：在真实性里就隐藏着毫无意义的对于不真实性的要求！

——罗伯特·穆塞尔（Robert Musil）《没有属性的人》

我们早就习惯于谈论复数的真实性或世界。在同步层面上世界分裂成多种真实性，它们各自具有自己的意义类型、自己的规则和建构条件。而在历史发展的轴线上，新的真实性遇见老的真实性的，它们交织在一起。而在更广的视阈里还会出现可能世界，我们不仅与它们游戏，而且还预见它们。在真实化、去真实化和重新真实化的过程中，真实性概念就被稀释了。对于真实性对象如何在现实的传媒和计算机控制的过程中发生了变化这样的问题，也就失去了戏剧性。乌里希（Ulrich）是一个没有属性的人，在他的实验偏好（Experimentierfreude）中他想消除“真实性”，^①但这种“真实性”仔细看来可能从来就没有存在过，即使看起来真实性意义似乎总是能超过可能性意义。但对于这样一个问题还是没有回答，即贯穿我们真实世界的可能性是一种什么类型？可能性具有何种重要性？考虑到不断增长的人工的真实性，提出这个问题就具有新的紧迫性。

下面的考察是从真实性意义和可能性意义之间技术上的白热化紧张关系出发的。在我们日常经验和日常理解中始终作为前提的真实性，将通过真实性实验明确地揭示出来。这一实验通过使一定的标准性前提失效，来间接地触及真实性的特性问题。在自然性和人工性的片段中实施一系列非正常化的做法，将根据样本来进行。这

^① 穆塞尔（Musil），1978，第289页。

涉及病理上和技术上的偏离现象。从这一思考的更广的视角来看，我还提出了这样的问题，即是否存在这样一种能力（Koennen）的限制，它与各种可能性空间的限制无关，而是与干扰有关，这种干扰在外来干预和外来要求的形式中，把对立的力量变成自己的能力。^①

从方法上看，我是间接地走进与真实性实验相关的新传媒和新技术的。我的出发点是经验现象学，并且运用了在伽思通·巴赫拉德（Gaston Bachelard）意义上的现象学技术。^② 现象学提供所显示的东西，而现象学技术则提供相应的条件，这二者的联结在我看来可以在一个关于什么与如何（Was und Wie）、客观事物与通达方式的一揽子方案里找到，这个一揽子方案排除了那种可能直接走向真实性，并构建一个完成了的被给予的真实性的做法。

1. 真实性经验和真实性语言

如果我们认为有一种关于真实性的经验，关于真实性的变化、发明、建构或建造，或断言真实性的丧失，那么首先就要问，这里说的是哪一种真实性。通过仔细考察我们可以看出，我们只能用间接的方式来谈论真实性，即通过同时谈论许多其他事物来谈论真实性。

(1)^③ 作为蕴涵的真实性

真实性首先出现在我们的两种经历和行为之后，即出现在身体感觉中，在这种感觉中，某种东西被当作真实的事物被给予；还有就是出现在身体行动中，在这里我们对某物产生影响。在对于这种

^① 在这里我指的是本文的一个详细的论述，该文在我的著作《标准化的界限——陌生现象学研究》（*Grenzen der Normalisierung. Studien zur Phaenomenologie des Fremden 2*）第2版中。同样，关于这一问题视阈，我在《回复索引》（*Antwortregister*）中已经作了大致描述。

^② 对巴赫拉德进一步的介绍见瓦尔登凡尔斯（Waldenfels），1983，第381页。

^③ 原文没有这个二级序号，为清楚起见加上。——译者注

感知与影响相互作用的考察中，我们不应该认为有两种真实性，一个是认识的真实性和另一个是实践的真实性；而应当把它当作一个单一的真实性，它同时被说出来和被生产出来。真实性与有效性相关。^① 因此许多理论是一致的，即使它们对总体事物的各种因素有着不同的判断和赋予不同的重要性。问题只是在于，事物的真实性到底表达了事物本身的什么东西。从语言上看，“真实性”就像“会死性”那样，似乎表明了一种性质。在语言中“真实性”这一术语中就像希腊语的 *energeia* 那样，使人想到“作用”（*Wirken*）。而“实在性”（拉丁语 *realitas*）在字面上的意思就是“*res*”形成的东西，以及一般而言“东西”、“某物”所形成的、是其所属的那种东西。但是语义学和意向性分析就像语用学分析一样都表明，我们在这里要十分小心。“真实”或“实在”既不是真正的谓词，真正的谓词可以用在单称存在语句中；也不是原初的可以在我们的经验中显示的被给予性，也不是一个行动的结果或一个我们自己在世界中生产的产物。

根据康德的看法，真实性概念对于一百可能的塔勒而言不增加任何东西。对于存在句如“伊利亚特的作者荷马存在过”、“我存在”、“你存在”或“这是真实的”等，我已经假定了一个实在的存在，对这个存在我是可以作出判断的。而否定这些判断则并不是错的，而是无意义的或虚无的。^② 我们可以把流传下来的史诗看作是一个从来不存在的作者写的，或者我们指称某个完全不存在的东西。感觉的意向性分析也显示了同一种方向。这就是说，我并不是感觉到什么真实，好像我也可以看到或听到不真实那样；而是说，

① “真实性”的德文是 *Wirklichkeit*，“有效性”的德文是 *Wirksamkeit*，二者具有相同的词根 *wirken*。作者的论述显然具有词源学的意义。——译者注

② 参见由罗素和斯特劳森（P. Strawson）引发的关于单称存在句指称问题的争论及其概况，见图根哈特（Tugendhat），1976，第22页的报告，以及图根哈特和沃尔夫（Wolf），1993，第2部分。

被感觉到的东西具有这种“真实性”的存在特性。^①谁相信感觉，就是从根上相信被感觉的东西的真实性；而如果一旦表明所相信的东西是一个幻觉，那么我们也不是感觉到不真实，而是没有感觉到任何东西，或者说感觉到了与相信感觉到的东西完全不同的东西。对此梅洛—庞蒂（Merleau-Ponty）是这样说的：“不应该问，我们是否能真实地感觉世界，而应该说：世界就是我们感觉的东西。”^②对行动和生产也是这样，它们不是创造出什么真实的东西，而是说它们自身就是真实性的一种形式。实用主义者威廉·詹姆士^③也与语言分析学家和现象学家持相同的观点，他断定：“一切实在的东西都一定是可经验的，而所有被经验的事物的方式也都一定是实在的。”即使像激进的建构主义者恩斯特·冯·格拉瑟凡尔德（Ernst von Glasersfeld）在针对詹姆士这段话时^④也把他所承认的“经验的形成”与他持保留意见的“‘实在’的生产”区分开来。^⑤他认为只有成功和失败的建构，有生活能力和没有生活能力的建构，这就是一切。“真实性工厂”最多只存在于奥匈帝国的办公桌抽屉里。^⑥

因此真实性不能被理解为某种东西或理解为某种东西的特性，而只能被理解为模态：即理解为存在方式，被给予性方式，语言指涉方式，或被理解为某种特殊类型的生产方式。此外，真实性特性和与此相应的信念特性也不能被描述为许多存在方式中的一种，而只能被描述为蕴涵在一切模态化和变化形态中的“原初方式”。^⑦根据真实性的被蕴涵特性，用身体经验进行的实验从根本上说关系

① 胡塞尔（Hua），第3卷，第103节。

② 梅洛—庞蒂（Merleau-Ponty），1945，第11页，德文版第13页。

③ 詹姆士（James），1976，第81页。

④ 格拉瑟凡尔德（Glaserfeld），1996，第84页。

⑤ 同上，第12页。

⑥ 激进建构主义者所说的独立的“实在性”和建构的“真实性”又重新激活了关于认识在论的老问题。参见阿尔诺·罗斯（Arno Ros）对激进建构主义的批判性思考。[鲁施和施密特（Rusch und Schmidt），1994，第180—188页]。

⑦ 参见胡塞尔（Hua），第3卷，第104节。

到事物的真实性特性。在经验中，事物的身体性现实与我们自己的身体性是互相影响，也是互相干扰的。

(2) 真实性信念

胡塞尔赞成大卫·休谟关于感觉信念的观点。感觉信念作为“原初信念”不仅是一切证明的前提，而且也是一切表态、肯定、否定、询问或怀疑的前提。^①这一看法突破了认识论的基础。真实是我们的出发点，即使我们在具体事物中可以怀疑它。真实性信念与可信性和可靠性相连，它要比任何确定性的努力都更早。如果过分强调建构性，那么经验的在先的被给予性就失去了其意义。即使主张“实在性知识”已经失效^②的建构主义者恩斯特·冯·格拉瑟凡尔德，也承认当实在受到阻碍时是可察觉的。^③在这种情况下，真实就是我们的建构所判断的东西，或者是建构失败的地方。总之，真实性不是那种我们可以分别处理的东西。

(3) 经验的相关性

根据胡塞尔的观点，一切都是我们在经验中遇到的内在于一定时空经验视阈的存在物，它在行为情景和话语情境中才显出它的对应物。我们听到的不是个别的声响，而是曲调、和声或在沉默背景中发出的声响。即使一个简单的打开窗子的行为，也不是一个量化的个别身体动作的集合，而是一个在动作格式塔形式中实施的工作，它经过一定的阶段，具有一定的节奏，并作为一个总的结果而完成，这里就是打开了的窗子。如果我们感觉到某物，不仅是感觉到增加了什么东西，就像马赛克理论（Mosaiktheorie）假定的那样，而且是感觉到在相关性中的某种东西。^④这个某物就是那种在

① 胡塞尔（Hua），第3卷，第103节。

② 格拉瑟凡尔德（Glaserfeld），1996，第315页。

③ 同上书，第129页及以下，第193页。

④ 与此相应，在神经病理学层面上，小脑区的形成掌管了对光学和声学认知的形成，以及对复合模式的构成。参见卢里加（Lurija），1992，第109页及以下，第129页及以下。

互相关系中被确定和被确证的东西。^①因此在经验中实在总是会碰到险情的。只有那种我“始终可以回溯”的东西才表明自己是真实性。^②一个不被重复的点状经验当然是一个经验冲击，它将在经验组织中撕开一个口子，但其自身却是无法被进一步确定和确证的东西。如果我们把某物从它的相关性中拽出来，那将意味着它总是在某种程度上去掉真实了（Entwirklichung）。相关性始终在开放的无限形式中不断显示出进一步的相关性。“真实显示出一个无限的探究，它是不可穷尽的。”^③胡塞尔把我们经验上广泛的显现相关性就称为世界。经验信念也相应地表现为世界信念。不仅现实经验属于世界，而且那种潜在的、在经验中多少显示出征兆的可经验事物也属于这个世界。根据这种可经验性，实在的可能性就与纯粹逻辑上思考的可能性区别开来。^④人们通常谈论真实性或某种总体上的真实性，而不谈论世界。然而这里我们应当谨慎一些。如果人们把富有意义的世界的显现相关性掉包为对于 *omnitude realitatis* 的表象，也就是掉包为一个只是对一切实在事物的总和的表象，那么人们就在很大程度上重犯了一个老错误，这就是把“真实”当作谓词来使用的错误。

（4）经验浮雕（Erfahrungsrelief）

如果我们说，某物比另一个事物更加真实，这有意义吗？真实性是能够升级的吗？如果这里的情况是指某个唯一的東西被当作真实，那么回答当然是否定的。在被记录或确证的事实那里，一个是与另一个同样真实的。一个谋杀不会比一个耳光更加真实些，天气预报也不会比一个灾难报道更少一些真实性内容。只要事情与我们无关或同样相关，真实性就是一样的。然而如果人们的兴趣、需求

① 参见胡塞尔（Hua）第1卷，第26节。

② 同上书，第27节。

③ 梅洛—庞蒂（Merleau-Ponty），1945，第374页，德文版第374页。

④ 胡塞尔（Hua），第3卷，第47节及以下。

和情绪参与进来，如果事情有了不断增加或不断减少的意义，如果事情或强或弱地打动我们或跟我们相关，或事情以这种方式与我们有或近或远的距离，情况就会发生变化。经验表现为一个浮雕，其中有些内容凸现出来，另一些内容消退下去，因此我们感觉到我们是被迫作出反应的。例如那种在生理学背景下对肌肉的刺激^①所发生的关于颜色饱和度的凸显和消退，以及在神经调控中对表皮的刺激^②所发生的这类变化，都属于经验的真实化形式，而不仅仅属于伴随我们认识和行动的主观情绪状态。在注意力形式中，某些被给予性始终是优先的，而另一些就一定被忽略。^③这种优先性一直渗透到感觉、思考和行动的最内在的核心中。因此威廉·詹姆士早就说过：“当人们转向世界时，世界就有了特有的真实性；而当人们的注意力减弱时，真实性内容也就随之减少。”^④阿尔弗莱德·舒茨（Alfred Schuetz）根据詹姆士的理论和柏格森的《关注生命》（*attention a la vie*）发展了他的多重真实性理论。在真实性内部，日常世界作为起作用的世界具有“凸显了的真实性”特征。人们可以根据不同的方式来考虑真实性要求及其重要性。总之可以确定的是，不是浮雕的经验就不再是经验，因为它将沉浸在单调性之中。用同样的方式来经验一切，意味着什么也经验不到。从功能角度看，这种经验的单调性与我们平衡感中的平衡系统是类似的。但这种经验的单调性表明，被经验的事物自身承受着无聊的感觉。因此丹东（Danton）^⑤这样说：“总是先套上衬衫，然后再穿上裤子，晚上睡觉，早上又重新起床，这真是太无聊了。”

① 格尔德斯坦因（Goldstein），1934，第167—174页。

② 鲁利加（Lurija），1992，第40页及以下。

③ 参见胡塞尔（Hua）第3卷，第92节。

④ 詹姆士（James），1950，第2卷，第293页。

⑤ 这是乔治·布什纳（Georg Büchner）的著作《丹东之死》（*Dantons Tod*）中的人物。——译者注

(5) 标准化过滤

经验的扩展和压缩是通过标准化而得到补充的。我们在经验中遇到的一切并不是在同样程度上真实的，而只有那种符合特定标准尺度的经验才是真实的。经验区分为肯定感觉和异质感觉，行为区分为肯定实践和否定实践，而一般逻辑也区分为肯定逻辑和否定逻辑。^① 只有经验到不确定性时，这种标准化和异常化的区分才会被打破。这些不确定性可以有多种不同形式，其中某些部分我们早就在普罗塔哥拉（Protagoras）的同一律中认识到了。因此，感觉格式塔是根据客观状况而发生变化的，就像感觉格式塔在例如光亮或背景噪声中形成那样。当一个异质的媒介比如有色眼镜插入进来，感觉格式塔就会发生变化。^② 感觉格式塔最终是根据身体一物体状况而变化的，它们在斜视、失明以及吸毒时会改变感觉现象。在身体状况中，主观性和神经生理学上的实在性是交织在一起的，胡塞尔把它称作“心理生理条件性”。在这一领域存在着内在模态的不确定性（重影或手受伤），模态间的差异性（如健康的触觉与受损的视觉之间），最后还有身体间的差异性（异质的视觉方式或运动形式），它们的影响一直深入到文化之间的领域。

对胡塞尔来说，这种不确定性是有限的，因为他在心理生理条件性中设置了一个“原初状态”^③，并把标准建构理解为“世界和身体的第一个实在性”^④，而所有异常都可追溯到这个实在性上。不确定性一直是有限的，因为胡塞尔一方面认识到标准化与病理学

① 关于肯定和否定感觉可参阅胡塞尔对于标准事物建构的思考 [胡塞尔 (Hua), 第4卷第18节]，以及胡塞尔对于唯我论标准化和主体间性的标准化的思考 (胡塞尔, 第13卷, 第14篇文章)。关于特定感性动力行为方式的选择性，作为从生理上可实现性出发的“凸显行为”，可以在格尔德斯坦因 (Goldstein), 1934, 第219—239页看到许多例子。

② 关于经验中物理媒介的作用可参见胡塞尔 (Hua), 第4卷, 第53页及以下。

③ 胡塞尔 (Hua), 第4卷, 第66页。

④ 同上书, 第68页。

上的偏离之间的差别,另一方面也认识到语用学上的最佳选择,这两者之间存在一个明显的分歧。他希望这之间有一个范导理念上的统一性功能。但人们并不能马上认识到这点。胡塞尔说:“同一个事物不可能又具有不确定的性质。”^①谁要是认识到这一点,那么他就以一个可能的总体经验的一致性认同了真实性,而这个一致性将弥合所有的经验裂缝。在这个总让人怀疑的统一性思考中重要的是这样一个事实,即在这一思考中,秩序因素一直渗入到感性——身体经验里面,并且它建构了一个“感性世界的逻辑”。^②我们经验为实在的东西从来不能脱离一个标准化过程;在这个意义上说,实在总是被“整理”出来的。随着经验秩序的形成,真实性也就形成了。真实性会变得过时,也会变得过早,就像阿尔弗莱德·舒茨在一篇值得我们关注的文章中对唐吉河德进行的分析表明的那样。过时的秩序和新秩序之间的对比一方面导致真实性的固定化,另一方面也导致真实性的解体。非实在化可以通过超实在化来补偿,它弥补真实性的不足。这样我们就进入了实验领域,它将触及真实性的神经。

2. 真实性实验

实验与经验有关,但以这样一种方式,即经验知识是通过对经验世界的干预获得的。我们在弗朗西斯·培根的《新工具》^③中读到:“我们只有纯粹的经验,它要么是自发的,那就是偶然的;它要么是有意识地探究的,那就是一种实验。”这里所说的经验两重性对应于“经验—制造”的双重意义;人们可以亲历经验,也可以引入经验。只有当我们是经验的主人时,经验的这两种类型才能够清晰地分离开来。但并非有了超越我们头脑和不受我们控制的装

① 胡塞尔(Hua),第13卷,第380页。

② 胡塞尔(Hua),第17卷,第297页。

③ 《新工具》(*Novum organon scientiarum*)第1卷第82节。

置和传媒，我们的主人地位才受到了限制。那种改变我们的意向并闯入我们熟悉的领域的奇思妙想带来这样一种结果，即那种发现，那种思想的兴起，将袭击每一种寻求，它超越和机智地胜过这种寻求。奇思妙想与偶然性和突发性有关。而一旦它们超越了胡思乱想和幻想，就从来不是无关紧要的。我们可以对自发产生的实验和人工引入的实验之间作出区分，但同时我们又要关注这两方面的联系。库尔特·格尔德斯坦因（Kurt Goldstein）^①指出，在实验中产生的现象与病理学现象之间存在着一定的相似性，只要在两种情况下都把某种东西隔绝开来，例如把某种刺激挑选出来或把某种反应从整体行为中独立出来。随着人工事物内部出现某种副产品，偶然性最后总是一再超越我们的实验。因此我们只有把世界变成一个封闭的实验室，我们才是某种状况的主人。这不过是一个从上帝的真实性转化而来的科学认识中的技术等价物而已，对胡塞尔而言，它是属于欧洲科学危机的东西。

我们现在只是把这样一类实验称为真实性实验，它们不是对经验中的某种东西进行实验，而是对经验特有的结构进行实验。如果我们的预想是对的，并且我们能够事先规定，真实性特征只有间接地作为我们经验上的蕴涵来把握，那么对真实性进行实验也同样只有在间接的形式中才可能。为这种实验选择的出发点就是实施标准化的经验条件，它确定什么是真实的。它赋予经验一定的秩序，以便能够表达感觉信念，挑选出经验相关性，设定意义标准。对实在进行消解从来不意味着某种东西简单地消失了，它只是意味着去秩序（Entordnung），就像重新实在化意味着一个新的秩序那样。^②这样，真实性实验就被描写成非正常化过程，在其中我们的真实性理解发生了改变。既然我们遇到的一切始终都被理解为某物，那么真实性自身也就会间接地发生改变。

^① 格尔德斯坦因（Goldstein），1934，第106页。

^② 参见瓦尔登凡尔斯（Waldenfels），1985，第12章。

真实性实验可以从最不同的秩序领域和意义范围出发。属于这个领域和范围的首先是病理学的多样性形式，在这里，偏离标准被当作痛苦的经历，人们想治疗这种痛苦。病理学上的偏离包括大脑病理学上的损害，它使我们能从一种特殊角度来理解某些经历和行为的标准化形式，以及理解病原性的作用，这种作用是从被认同的标准化出发的。这里仍然要提到艺术实验。在印象派或点画法中对于色彩的解放是违反传统视觉方式的，在传统那里色彩被当作局部色彩，而交替的光线只是被当作副产品。瓦莱里·蒙西尔试验（Valerys Monsieur Teste）已经超越了思想实验的门槛，这种思想实验在柏拉图的洞穴比喻中，在笛卡尔的怀疑实验和霍布斯的自然状态假定中，直到胡塞尔和维特根斯坦那里，都发挥着核心的作用。我们以胡塞尔为例。现象学悬置的目的，就是让不言而喻的东西失效。同样，本质还原也是一个服务于想象的自由变换操作。但是它们都可以被描述为事先设定的非正常化。对胡塞尔而言，现象学反思首先就是一种“反自然的态度”。^① 彻底的实验总是发生在非正常性起作用的地方，它总是摆脱了某种秩序。而作为最后的实验场所，就只剩下技术上的实验了。即使不考虑每一种实验都必然有技术上的要求，技术实验也在一种特别的程度上决定着我们的现实。诸如对真实性的“构成”、“发明”或“表现”之类的说法，都已经受到一般化了的的技术的影响，并早就获得了一种跨学科的意义。

下面我们将提供若干实验样本，它们在现象学、病理学和技术学的中间领域里标示出经验上的神经痛点。病理学现象所涉及的东西与一般的病理学化倾向无关，它只是上面提到的事实的结果，这个事实就是人工引入的极端状况或例外状况，在结构上与通常自发产生的自然患病和自然损害相似。^② 除此之外，科幻虚构与实在的技

^① 胡塞尔（Hua），第19卷第一部分，第16页。

^② “自然的”在这里的意思应当从“自然的语言”来理解。语言作为文化上的发明完全是人工的，但是自然语言与方法上引入的“人工语言”是有区别的。

术—科学之间的界限也是不严格的，如果后者在一个无限和无目的的扩展中进入技术空间的话。因此技术就显现为科学虚构的实在化。伊卡洛斯飞翔^①可以在后来被当作残余的、披上了神话外衣的模仿，然而其警示作用也因此而消失了。而直到在现代预兆中，在布洛伊格海尔斯（Breughels）的伊卡洛斯坠落中，这个警示意义才重新被人们记起。对虚拟实在的程序“伊卡洛斯”的使用者来说——这个程序为浏览虚拟风景提供了立体飞行的机会——最多只是害怕程序的崩溃而已。

3. 非正常化作用

非正常化作用作为我们经验的真实性和亲历性的一个延伸，是作为一个连环效果出现的，并且多方面推动了反向效果。^② 如果真实性不是某种一开始就已经确定的东西的话，这种作用就一定会引起矛盾心理。人们总是把新经验的陌生性当作不安和损失来接受。只要指出昨天的令人放心的标准，人们也就接受了视觉上的假象。在确证的事物面前，人们很容易忽视它的形成性（Gewordenheit）。因此人们倾向于把明摆着的不合适的东西修正掉。

（1）语境干扰

如果我们谈到经验的相互联系、经验视阈或语境，那么我们的意思就是指某物是与其他事物一道出现的。被我们当作现实经验的真实性，就被扩展为一个“一同真实性”（Mitwirklichkeit）。如果关系到“一同真实性”，那么也就切中了真实性自身。语境的形成按其本质来说是选择性的，因为感觉格式塔、语句的表达和行为结

^① 伊卡洛斯（Ikarus）为希腊神话人物，传说为建筑师和雕塑家代达罗斯之子，逃亡时因飞近太阳，身上用蜡作的翅膀遇热融化，坠海而死。但该词恰好也是“无限系统范围的宇宙飞船”的缩写，因此“伊卡洛斯的坠落”就有了双重的意思。——译者注

^② 参见与此相关的对抗性作用，例如在神经领域可以确定的缺乏中心化时的反射翻转（Reflexumkehr）。[格尔登斯坦因（Goldstein），1934，第174—187页。]

果,除了在人工限定状态的情况下例如在实验室研究中出现之外,它们可以比真实化的东西打开更多联系的可能性。另外,语境的匮乏或丰富还要看人们考虑到的意义指向有多少。在极端情况下,语境的收缩将导致部分数据和部分过程分离出来,导致两个事物之间单纯的、无上下文的连接,以致一个事物不再与其他事物具有内在的联系,并进入一个无联系性或联系无能的状态中。这样我们就一步步接近了震荡性经验(Schockerfahrungen),严格说在这种经验里是不能发生经验的,因为确切地说无,即没有什么东西能被经验到。说某种东西,就意味着有了前提,即它自己从其他东西中凸显出来,而且它作为这种东西就会在相互关系中一再出现。从内在性来考察,我们就深陷在一个不可言说的神秘经验领域中,这一经验沉没在不言之中。与此相反,从外部来看,就是海因茨·冯·福斯特(Heinz von Foerster)在《无区分密码的原则》(*Prinzip der undifferenzierten Codierung*)中所说的东西。刺激产生的强度并不会向我们透露关于刺激的质的信息,更不用说关于事物的性质了。真实性收缩成一个不可确定的X,在这个意义上就被当成了非理性。^①分离作为一个极端是与整体化相对的。语境的堆积就逐渐变成一个全方位的语境,也就是一个全体,在其内部一切都与一切相联系。世界被固定化为一个封闭的世界图景。^②语境的人为加工可以从选

① 参见福斯特(Foerster),1993,第31页;格拉瑟凡尔德(Glasersfeld),1996,第190页。一旦有了不可认识的X的假设,物理主义就转变为神秘主义,就像在迪奥多·费希纳(Theodor Fechner)和恩斯特·马赫(Ernst Mach)那里表现出来的那样。但对新康德主义者如亨利希·李凯尔特(Heinrich Rickert)(1913,第322页)来说,真实性只要摆脱了任何一种理解,也就意味着某种“非理性”的东西。

② 语境干扰的这种两极化可以在神经学那里找到根据。在一个把格式塔心理学原理用神经生物学来表述的研究中,格拉尔德·M.埃德曼(Gerald M. Edelman)和他的同事使用了一个“神经复合”概念。“如果所有神经元都与所有神经元连接,也就是在一个完全的一体化情况下,复合就是无。如果神经元之间完全不存在连接,也就是完全的分离,这个复合也是无。但在一体化和分离化之间,这个复合就变得特别的巨大。”[M. D. 瓦泽,1997年1月22日的《法兰克福总汇报》(FAZ)新闻栏第3页。]

择性操纵开始，选择过程越是保持在黑暗中，这种人为的加工就越有效，我们就不再看见“鼻梁上的眼镜”了。胡塞尔指出，一个东西一旦从事物的联系中脱离出来，我们就不再拥有这样的工具使我们能够把它与纯粹的幻象，或者说与彩虹或海市蜃楼之类的纯粹的空间格式塔区别开来。^① 在技术的联系中我们也碰到类似的情况。一个图像序列一旦被装置生产出来并被我们用按钮释放出来，我们就在一个特有的程度上被摆布了。有句老话说，在口头传说中我们相信陌生话语和陌生意义，与此相反，亲眼所见结果就是用亲眼所见的方式^②在手可及的接触中获得信任。当我们观看现场直播或我们主动把自己关进去的时候，这种亲眼所见就背离了异质的所见，即背离了用陌生眼睛进行的观看。在这种情况下，我们就与远距离的亲历现实，也就是与远在（Telepraesenz）有关。当然在“第二视角”的观看中也存在类似的可信性标准问题，就像人们闻听某种事情那样。然而，当我们自己不再加入到图像生产中去的时候，这种标准就具有间接的特征，它不同于空气反射的情况，后者在我们的眼前会消失得无影无踪。与图像造假的情况类似，这也可能导致感觉造假。感觉造假是某种与感觉欺骗不同的东西，后者是可以被看穿的。感觉造假也与感觉错误不同，感觉错误在经验过程中会被修正。^③ 而传媒生产出来的景象，例如海湾战争的图像，这是人们用来将电视观众拐骗进去的灯光游戏，但它是不能与波藤津村庄（Potemkinsche Doerfer）^④混为一谈的。后者在人们靠近一些仔细观察时，就会发现原来是一个装点门面的东西。而对一个远的现象人们既不能亲自走上前去观察，也不能从背面来观

① 胡塞尔（Hua），第4卷，第36页及以下。

② 《泰阿泰德篇》（*Theaitet*），第201页b。

③ 关于感觉造假与感觉错误的区别参见马克斯·席勒（Max Scheler）的《自我知识的偶像》（*Die Idole der Selbsterkenntnis*），全集第3卷，第222—226页。

④ 这是指用来蒙骗人而实际上不存在的东西。该词出自于波藤津选帝侯，他在卡特琳娜二世访问克里姆时用一个村庄的门面骗过了女皇。（《*Duden*》）——译者注

察。从这点看,电视图像就如想象的图像,萨特证明它是一个“本质性的贫困”,而不是一个“多余”的东西。因为读者或观众对于小说人物或写实画是不能用更多的经验来补充,也不能用仔细观看来证实的。^①

在语言层面上,与感觉相应的是理神论(*deiktische*)的句子,如“这是一座富士山”。我们假定有人将一个蒙着眼睛的人引导到一座山上,然后取掉他的遮布说:“这是富士山。”但在回返的路上重新蒙上了他的眼睛。尽管这个人知道了这座山是什么样子,但他还是不知道哪一座山是富士山。有可能其他某座山与这座山的样子是一样的,因此严格地说他可能无法再找到刚才那座山。^②这个例子说明,语境的精确证明反而会导致一个空间上无法确定的东西,它似乎是我们经验里到处游荡的鬼魂。在一定程度上,或多或少,当我们在视听图像传媒中获取信息时,这种情景也会发生,因为我们在这里就像跳进了一个遥远的过去那样跳进了一个现实的领域。经验领域在传媒上的扩展是有代价的,这就是经验的碎片化。^③

经验场景的选择性配置在截取经验的技术上得到了进一步的发展,它干预经验的联系,它对图像顺序的速度,对视角的选择或远近的调节等都进行干预。但是应当承认,每一种经验都具有一定真实性的角度。当我们把某物当作某物,这样或那样来经验的时候,我们总是忽略了一定的语境。并不是直到摄影机的出现才有了片面性,我们的肉眼本身就有片面性。也正因为如此,人工传媒能够超越自然角度告诉我们某些与自然不同的东西。但更值得注意的是相反的效果,这就是电子传媒用多样化和完全化的语境超越了我们的

① 萨特(Sartre),1940,第20页,德文版第52页。

② 关于这个例子参见图根哈特(Tugendhat)和沃尔夫(Wolf),1993,第155页及以下。作者们在这里针对的是单称名词的同一性使用问题。

③ 按照胡塞尔的说法“碎片化”就是被理解为独立的部分。[《逻辑研究》(*Logische Untersuchung*)第三卷,第1小节及以下。]

身体经验。它的第一个作用就是用全方位的视角扬弃了自然的视角。胡塞尔提出的问题是，我是否能看到我的身体的所有部分，我的一只眼睛是否能看到另一只眼睛。^① 我们能够接近这种情形，如果我们——就像最近在北莱茵河—威斯特伐仑艺术展上丹尼尔·布伦（Daniel Buren）设立的《在情境中的劳动》那样——同时在许多互相反射的镜子里看我们自己，以及用这种方式观看我们看的样子，好像我们自己是一架摄像机那样。哲学家可能认为这种镜子房不能被当作自我反思意识的模拟品来理解。但重要的是，我们在这里从“看”中得到了什么。恩斯特·马赫在他的自画像里留下的富有意义的视觉空隙能够被填上吗？我们仅仅看到那些对我们来说是可见的东西吗？或者我们除此之外还能看到正在看的眼睛吗？带着这些问题我们就涉及了身体经验的更多要素，它超越了单纯的经验联系。

（2）情景解构（Desituierung）

身体的“这里”和“此时”就像我们致密的经验组织里的褶皱。我们从它出发看着对方的眼睛和与人交谈。胡塞尔把“这里”的原初情景当作经验的“零点”，它不是与其他情景那样的单纯的情境。^② 胡塞尔在关于主体间性的思考中^③，从不同方面把人自身的躯体描述为“零点身体”。而时空关系与主题重点一道，就像飞毯模式那样飘在空中，而不再局限于卡尔·布勒（Karl Buehler）^④所说的“原初坐标”中了。可经验性（Erfahrbarkeit）把一切本来所是的东西都打上了真实性的印记，它指向时空地点，我也根据它来保持我的亲历性，从这里出发我也才能朝向这个或那个，或使我离开其他人。方位上的区分如上一下、前一后和左一右也都受这样

① 胡塞尔（Hua），第14卷，第518页。

② 胡塞尔（Hua），第4卷，第158页。

③ 参见胡塞尔（Hua），第14卷。

④ 布勒（Buehler），1982，第7节。

方位中心的安排。

但身体性情景可以被两种方式弱化和逐渐取消。一种情景的解构是在无轮廓和无中心现实里对“这里”的消解而产生的,它只剩下晦暗的“这里—感觉”和微弱的指示。这样,人身体躯体就逐渐变成了纯粹无躯体的身体,它完全只限于自己而不再有自身之外的任何东西。与此相应,这样的身体也就变成了一种不凸显于任何背景的真实性,并且由于缺乏可区分的确定性而具有非真实性特点。而另一方面还出现了这样的可能性,即“这里”与任何一个空间地点平均化了,尽管它还被意识到,但不一定能体验到。这样,人的自身躯体就逐渐变为纯粹无身体的躯体。与此相应就有了一种均质的真实性,它突出了一定的真实性领域和真实性方面,但却同样丧失了经验的浮雕性。正如胡塞尔在赞同海爾姆赫兹(Helmholtz)^①的观点时说的那样,感觉性转变为一种“平面事物”,或者相反,真实性只具有单纯的投影平面。与此相关,语言理论也指出了一种两极性的边界经验,它一方面趋向无躯体的身体,另一方面趋向无身体的躯体。我们说话中的分裂也会出现单方面的说话的我(je, I),或者同样单方面的被说的我(moi, me)。

身体和自我的分裂在病理学领域尤其让人印象深刻。欧金·明科夫斯基(Eugene Minkowski)^②生前在他的研究中报道过发生在两个病人身上的实验。他们对他们提问到:“你是谁?”他得到的双重回答显示出两极的干扰。两个病人中的一个为麻痹症病人,他指着他们正站立的地方,但说不出话来;而另一个精神分裂症患者解释道:“我知道我在哪里;但我感觉我不在那里。”这个病理学上的两极化再一次显示出与情景解构的技术形式的某种一致性。技术传媒和技术装置松动了我们对于“这里”的确定性,解放了我们

① 胡塞尔(Hua),第11卷,第121页。

② 明科夫斯基(Minkowski),1968,第257页,德文版第二卷,第110页。

“在那里”的可能性，并且一方面扩大了经验的空间，一方面使经验空间多样化了。例如，实在的解构效果，就随着图像和声音转化为视听流体而产生，观众和听众沉浸到图像和声音流里面。这种完全沉浸的总体性经验带有宗教和色情的色彩，特别是带有自主色情的性质。而另一方面，人们试图用等级模式来理解与自身身体情景的距离以及“这里”和“那里”的区别。我们直接经历的东西并不是被当作对象的，^① 而是变成了形而上的知识，变成形而上的语言和形而上的看，这种“看”我们称之为“观察”。对象化是随着任意和持续的重述而发生的，其发展阶段在继电站式的形式中建立起来。因此“真实性”就显现为与身体的“这里”一样的观察范畴；但被当作真实的东西却总是已经（immer schon）是第二秩序了。“关于”事物的知识（第一秩序知识）转变为“对于”事物的知识（第二秩序知识），而后者又显现为对于知识的知识（第三秩序知识）。而结果是，正如保尔·瓦兹拉维克（Paul Watzlawick）所表述的那样，“看来真实性对我们来说就是那种我们当作真实的东西”^②。这一命题并非是错误的，但却只说对了一半。“认为一真实”不能还原到较高秩序的观察或知识内容上去，并且正因为自我观察是从身体的自我双重化或者——如胡塞尔在考虑反思时认定的那样——从“我的分裂”和“我的多样化”产生出来的，这种还原才不能成立。^③ 身体一意义的反思不同于单纯操作性的回溯。对实在的消解效果并不只是因为身体上的“这里”——就像已经提到的那样——沉入到一个全体之中，而且还因为它还原到一个可观察和可记录的“那里”。按照鲁西·斯范兹（Lucien Sfez）^④ 的

① 参见胡塞尔（Hua），第3卷，第369页：“我们看不到我们现实地经历的东西。”

② 参见瓦兹拉维克（Watzlawick），1969，第244页。传播等级模式是按照罗素的类型越迁模式设想的，悖论在这种模式中只是在形式上被缓解了。

③ 胡塞尔（Hua），第8卷，第86—97页。

④ 斯范兹（Sfez），1990，第412页。

说法,在现代传播传媒领域中我们必须考虑到一种“产生真实性的去真实性”。就实在性是通过x个等级的指令力学生产出来的而言,实在性表现为超实在;但同时,就它——不同于历次共同的符号使用——进入到了纯粹的意义爆炸而言,它也表现为假定实在(hyporeal)。我们所区分的去情景化的两种形式在生活中就以这种方式互相呈现出来。

(3) 远距离经验

身体的“这里”不仅起着空间方位的“零点”作用,而且还起着时空上自我运动从何而来的作用。这一运动出发点表明了一个原始静止状态。^① 身体本来并不像一个不会运动的躯体那样只停留在空间,这类静止状态只是运动的负边界值。而身体只是在这样一个意义上是“静止”的,即它把所有穿过空间或保留在空间里的运动都按照它来衡量,并固定在它这里。^② 这里开始的身体运动与空间事物和其他“这里”的存在物不同,它采取了一个接近和离开^③的形式。远和近是按照运动所发生的速度来衡量的,并且这个速度依赖前进运动的技术。技术最后集中表现在“社会速度学”(Dromologie)^④里,就像保尔·韦瑞里奥(Paul Virilio)称呼的那样,并且这种速度理论指出了身体的自身运动现象学。自身运动最终意味着它不是感觉和知觉的单纯的副现象,这种运动自身就是作为一个“我使我运动”而发生的,胡塞尔用一个老术语“运动感”(Kinaesthesie)来说明它。在感知中具体化的“我知道”,就始终

^① 胡塞尔(Hua),第14卷,第594页。

^② 地球转化为我们在其上行走和站立的根基。参见胡塞尔,1940:“对哥白尼革命的颠覆:地球作为原初的轴心并不运动”,或者它这样运动,极端一点说,如果“我们朝上面掉下去”?参见韦瑞里奥(Virilio)在其作品中的黑色宇宙观:《飞行速度》(Fluchtgesch windig keit)(1996)。

^③ Dromologie是一种关于速度现象受社会发展制约的理论,暂译为“社会速度学”。——译者注

已经意味着“我能够”。^① 真实性作为可经验性，具体地说，就是所有表明为真实的东西都或多或少存在于我们的所及范围之内。“在我们世界之外的世界”原则上是不可及的，它只是表现为纯粹逻辑上的可能性，或落入一个逻辑上的矛盾。^②

如果我们假定了一个在我们世界之外的实在世界，那么我们就援引了一个不可试验的真实性，其真实性特征只停留在一个空洞的判断里。

根据胡塞尔的说法人们可以虚构一个经验情景，在其中自身运动是与零点相对照的。^③ 这一思想实验使人想起柏拉图的洞穴比喻，这个比喻把世界还原为人被囚禁在固定点时所看到的假象。胡塞尔建构了经验的三个阶段。第一阶段是说：“一个细胞。即我的身体，而没有运动感知动力的‘我能够’。”“原始细胞”对胡塞尔来说就是“被参照的空间性在场的空间——它在远—近—意义之前”（第 539 页）。在第一个阶段我只有纯粹的近空间，它被近物所占据。在第二阶段：“壁垒倒塌，我看见‘宽广的远处’。但仍然缺失‘我能够动力学’。”我这时不仅能看近物，而且还能通过远物（或远看物，第 540 页）来远看^④，远物出现在远空间，进行着远运动，并建立某种类型的远实在。但是远物看上去与近物一样。这就像绘画里从不同角度表现的那样，天上月亮的平面与我手中的钱币是一样的。所有事物都必须假定“超事物”（Ultra-Dinge）的地位，但这个“超事物”对儿童来说不仅在他们的触摸范围之

① 参见胡塞尔（Hua），第 4 卷，第 60 节，梅洛—庞蒂（Merleau-Ponty），1945，第 160 页，德文本第 166 页。另外还有盎格鲁·撒克逊作者通常所作的对于知道如何和知道那个的区别。

② 胡塞尔（Hua），第 3 卷，第 48 节。

③ 参见胡塞尔（Hua），第 14 卷，第 534—557 页，特别是参见以下内容：第 550 页及以下。

④ 作为对远处的知觉和向远处看的远知觉（tele-perception）和远视觉（tele-vision）参见梅洛庞蒂，1960，第 24 页；1964，第 311、327 页，德文本第 325、342 页。

外，而且也在他们的观察范围之外。^①但同时这也意味着事物不能脱离幻觉状态，因为它们摆脱了进行确证的感知状态，包括摆脱了用自身运动来进行的行动检验。“因此这种远处作为实在虽然只具有思考的可能性[?]，但是这种远处作为真实性也因此只具有空的可能性，我既不能说它不是，也不能说它是。”（第551页）更准确地说，我们不能确定究竟它是一个实在的东西，还是一个纯粹的幻觉。这里我们既不能看到一个实在的可能性，也不能看到一个纯粹虚构的或想象出来的可能性。我们在这个意义上只是经验到一个实在的不可确定性——就像笛卡尔端坐在他的书房里，他朝窗外看的视线只能是被限制的。——而对于胡塞尔来说，这就开启了第三个阶段，在这个阶段我重新获得了自身向前运动的能力：“即我可以‘去’了”，并且可“一直到达视觉远方的绝对的远处视阈”（同上）。直到这时真实性作为真实性才被证明；而关于假象还是真实性的问题尽管不是在任何情况下都能作出断定，但在原则上可以作出断定了。

现在的问题是，这里被当作思想实验展示的，并且为了精心准备特别的建构能力的东西，是否又回到被当作“实在抽象”的技术上的经验安排中去了？自身运动虽然没有全部消失，但它减小为一个“确定的运动性”，^②如果有人坐在屏幕面前，只是通过按钮“向远处看”或在这个时间里“处理远方的事情”，就是如此。如果在手指的触摸中，或最终用说话来获取真实性，并且我们不用直接与事物打交道的話，谈论一个魔幻实在论就并非是不合适的。^③

如果前进运动的速度提升为一个超速度，并假定了一个光速的绝对值，那么与上述类似的结果在相对不动的状态中也会达到。保

① 超选择（Ultra-chose）是亨利·瓦伦（Henri Wallon）的一个概念，梅洛庞蒂在巴黎大学的讲座中（1988，第242页，德文第250—252页）采纳了这个概念。

② 韦利瑞奥（Virilio），1996，第34页。

③ 关于手的命运，集中于手的退化威胁，可参见雷若一沽汉（Leroi-Gourhan），1984，第319页及以下。

尔·韦利瑞奥看到了一个直接—身体接近的发展，它通过自我运动而形成。那种使用交通工具才可能的物理上的接近，变成了电磁性的接近，其中，在“这里”和“那里”之间的区别，就融合成同时性的“这里”和“那里”，并为“替换其他地方”准备了地盘。^① 在远知觉（Teleperzeption）和远行动（Teleaktion）形式中实现的远在（Telepraesenz），使得远塌陷成近，近也塌陷成远。而十分悖谬的是，我自己在那个我不在的地方。并且它在“真实时间”形式里容不得半点拖延。随着世界视阈的消失，就会出现一种新的“被关”的感觉。^② 我们被关在一个无阴影的光里，这个光是穿透一切的现实。这是否意味着是对柏拉图的太阳比喻的模仿呢？

关于“远在”的说法有两种基本的含义。“远在”可以意味着远方自身被引入存在的状态，我们的感觉和行为领域可以到达世界的最后一个角落，信息流可以覆盖整个地球。然而这里人们忘记了标记为存在的不在场。经验浮雕是从以下情况里生长出来的，即事物之间仿佛是互相阻碍的，它们争夺我的目光，为引起我的注意而斗争。^③ 作为“远—看”（Tele-vision^④），“看”就是一个“不可能事物的清晰化”。^⑤ 这就是说，在自然感知里较近的事物从较远的事物分离出来，并且对我自身的远方而言也是如此，这一远方是持续不断的反思的结果。即使我们的肉眼用摄影机和摄像机武装起来，这一经验的模态化也不会改变。把目光投向远方始终是以牺牲较近的日光为代价的。对大众传媒而言，这意味着为争取较高点击率的努力已经卷入了持续不断地争取观众和听众注意力的斗争；但这个注意力也是被限制的，因为它只有当摄像机转动起来才起作用。人们可以不断更换电视频道，就像翻书本那样；只有当目光停

① 韦利瑞奥，1996，第21页。

② 同上书，第62页。

③ 梅洛—庞蒂（Merleau-Ponty），1969，法文和德文版都为第74页。

④ 这是把“电视”（television）一词拆开来理解。——译者注

⑤ 梅洛—庞蒂，1964，第327页，德文版第342页。

留在某个地方，阅读和观看才开始。但经验视角的多样化以及身体绑定在“这里”的松动，并没有取消视角的偶然性。相反，选择问题随着技术可能性的增强而急剧增加。只有当谁把数据的记录和体验对数据的处理混为一谈，或把储存容量的提升与记忆混为一谈，把数据的消除与遗忘混为一谈，谁才会否认选择问题的不断增加。^①谁要是混淆了这里的区别，就会把经验的真实性还原为想象的力学、生产的力学以及相应的传输的力学，以致机器的运转最终被当作实在的证明。对这些装置来说，柏拉图关于哲学家的说法是正确的：“只有他的身体还住在城里，而他的精神却上天入地到处游荡。”^②随着时代的不同，我们应当说：只有硬件还在固定之处，而连接在电脑网络上的软件却到处游荡。唯一剩下的陌生的东西就是“远看技术的无一地点（Nicht-Ort）（人/机界面、数据远距离传输的导线和按钮等）”^③。

（4）虚拟化

正像真实性那样，可能性也应当作为内在于经验的蕴涵来确定，而不能被当作我们可经验和可命名事物的定语。虚拟化就意味着，某物在经验领域被经验为、理解为和处理为是可能的。如果我们考虑到，可经验的真实性总是留有可能性的余地，而从来没有显现为完全和纯粹的真实性，因而潜在性或虚拟性^④首先并不是与真实性相对的，而是与现实性相对。这里我们必须区分内在于一个具体情境的可能性与可能的情景这两者。与此相应我们也要对开放的结构和规则进行区分，一方面它打开或关闭可能性，而另一方面它自身又是作为某种可能的结构和规则出现的。

这一区分具有什么意义呢？库尔特·格尔德斯坦因、阿德海默

① 参见凯特·迈耶尔—德拉维（Kaete Meyer-Drawe），1996，第6章：《不可信的记忆力》。

② 泰阿泰德篇（Theaitet），第173e页。

③ 韦利瑞奥（Virilio），1996，第20页。

④ 这是一个十分阳性的词，参见vir-tus = 男性力量。

尔·盖尔伯 (Adhemar Gelb) 及其助手们在施奈德 (Schneider) 案例中得出的病理学诊断, 为我们展示了其意义。这个病人的大脑视神经在战争中受到分裂性创伤, 因而在他的行为可能性上就表现出明显的限制。他仍然有能力在一个“具体想象”中满足情景的直接要求, 但却丧失了“根据纯粹的可能性进行想象的”能力, 也不能进行“抽象的”或“范畴的”的想象。^① 因此他能用日常方式辨别空间和时间, 但却不能说出空间距离和时间数字。他驱赶叮咬他的蚊子时毫无困难, 但当他被要求用手指指出身体部位, 而不仅是抓取一个确定的身体部位时, 他却会出错。他能够讲述他亲身经历的事情, 但却不能重述别人的经历, 也不能画出或展示一个可能的场景。他不能主动进行性的行为, 也不能主动对话; 他游戏和说笑话的能力退化, 只是认真地遵从必要的和易于理解的事物。“可能性范畴的丧失”就表现为“自由的丧失”。^② 梅洛—庞蒂对这一病例进行了详细的论述, 他认为病人“被关在现实中”了^③, 而正常人的身体是作为“虚拟行为的中心”起作用的,^④ 并且“虚拟的或人类的空间”覆盖了物理的空间。^⑤ 人们可以用罗伯特·穆希尔 (Robert Musil) 的说法, 把病人这种具体想象的倾向看作过分真实性意义的表现, 这种过分产生于辨别方向的必要性。如果我们把这种行为称为“动物性的认真”, 那么我们肯定还没有理解动物特有的游戏行为, 但却使我们能够注意到类人动物行为的类似特征。沃尔夫冈·科勒 (Wolfgang Koehler) 描写了黑猩猩的这样一种行为, 例如它们从上面取香蕉时会利用棍子, 但只是满足于一时

① 参见格尔德斯坦因 (Goldstein), 1934, 第 18 页及以下; 以及梅洛—庞蒂的有关论述, 1949, 第 69 页, 德文版第 75 页。

② 格尔德斯坦因, 1934, 第 198 页。

③ 梅洛—庞蒂 (Merleau-Ponty), 1945, 第 126 页, 德文版第 134 页。

④ 同上书, 第 127 页, 德文版第 135 页。

⑤ 同上书, 第 129 页, 德文版第 137 页。

之需。这种行为适合于直接事物，但却不具有虚拟的态度。^①

现实经验领域具有开放的空间，人们可以用不同的方式利用它。现实经验含有灰色地带和不确定的空白处，人们可以用这种或那种方式来满足它，但却从来没有完全满足过。^② 总之，经验领域根据所获得的理解来提供重新组织和重新结构化的可能性。“用来定义人的东西，并不是他们具有创造第二自然的——经济的、社会的、文化的——能力，能够超越生物的本性，而是他们有这样一种能力，即超越已经创造的结构，并从中创造出另一种结构”。^③ 只有当我们再向前走一步，不再只看到内在于我们世界的可能性和这个世界可能的转型，而是考虑到一个我们能够转换进去的可能的世界和可能的空间，就如同进入另一个世界那样，实在性的虚拟化道路才是可行的。但是，只要这个可能的世界只是被理解为幻想世界和虚构世界，这个世界只是以“好像”方式停留在真实世界里，这个超越就不意味着一个全新的东西。走进《古埃芒（Guermantes）世界》^④，并不能得到在自己的社会里被承认的贵族头衔；《懒人国》的读者也不能指望在注册税收官那里得到什么书面的补贴。但关于在这种情况下实在和虚构是如何相互结合在一起的问题，是一个我在这一联系中可以不予考虑的重要问题。我在这里要处理的是已提到的虚构的技术实在化问题。在用电子化生产出来的

① 参见沃尔夫冈·科勒（Wolfgang Koehler）《对类人猿的智力检测》（*Intelligenzprüfungen am Menschenaffen*），以及梅洛—庞蒂的有关论述，1949，第122—130页，第189页及以下，德文版第128—135，第201页。

② 关于实证的不确定性的当代概念可参见盖哈德·伽穆（Gerhard Gamm）的《逃离范畴》（*Flucht aus der Kategorie*）（1994）。

③ 梅洛—庞蒂（Merleau-Ponty），1949，第189页，德文版第200页。关于系统地超越了新行为现象学框架的经验领域的组织和再组织问题，可参见古维奇（Gurwitsch）的《意识领域》（*Das Bewusstseinsfeld*）（1975）。

④ “古埃芒世界”是马赛尔·布鲁斯特（Marcel Proust）的《寻找失去的世界》一书中的题目。古埃芒是一个贵族世家。这句话有双关意义，是说沉迷于这样的书并不能使书中虚构世界的规则变成真实世界的规则。——译者注

赛伯空间里，经验作为感性经验意味着某种阈值过程（Limesprozess），在这一过程中，相似化迅速增长起来。^①我们先于两维的图像平面而存在，而三维的图像空间则先于我们而开启，但二者最后围绕着我们共同形成了一个三维的空间，在这个空间里我们能够借助于数字化头盔来环视周围，借助于数字手套和可操纵的机器人来探寻周围。在这个空间里我们用“反馈手套”互相问候，也可能试着进行两个人之间的“传媒化手淫”。^②这并不是人们自然注意到而起作用的世界的一个单纯的扩展，而是一个人工创造出来的周围世界。在这个世界里，被关注的事物和起作用的事物是耦合在一起的。如果不仅在“赛伯器官”（Cyborg）工程中一定的自然器官能够用更强或更精细的人工器官来替换，而且全部物体都能转变为由电子驱动的对象机器的话，那么在赛伯空间里的经验将完全变成赛伯经验。^③在这里，身体的自我将进入赛伯空间，就像沉思着的和尚被大山所吞没那样；而赛伯艺术家也一定能够生产出皮格马力翁，并且他们自己也将变成皮格马力翁。^④

头脑冷静的技术员为模拟飞行或远距离外科手术设置赛伯空间，或用这种方式制作虚拟飞地^⑤，但他们却会把上述这类想象当作科幻小说那样不屑一顾。但在其中安装了赛伯空间的空间，已经不再是赛伯空间，就像我们在其上做梦的床不是梦到的床一样。人们可以把其中发生着虚拟事件的框架掩盖起来，但是却不能将它取消。毕竟，人工的亲近或害怕并不是虚拟的亲近或害怕。如果人们

① 但值得指出的是，相似化只是形成了图像化功能，而其他功能则存在于当下化之中，存在于对并不存在的神、统治者、亡灵或被爱的人的唤起之中。

② 韦利瑞奥（Virilio），1996，第151页。

③ 在物体的可替换性背后存在一个“无躯体的控制论梦想”[迈耶尔—德拉维（Meyer-Drawe），1996，第191页]。

④ 皮格马力翁（Pygmalion）为希腊神话中的塞浦路斯国王，他热恋自己雕塑的少女像。——译者注

⑤ 原文为 Enklaven，意为在本国内的外国领地或飞地。这里用作引申义，故译为“虚拟飞地”。——译者注

把那种对比的现象如清醒/睡觉或现实性/虚拟性中的一方取消了,那对立的另一方也就消失了。幻觉技术的幻觉在这里就遇到了界限。但是这一界限总是会不断被新的思想所超越,因为幻觉并不因为它为幻觉而无效。胡塞尔对我们的现实经验给予高度的关注,但他在本质研究中仍然把虚构当作“现象学的生活要素”来看待。^①在他的《笛卡儿沉思》(第37、41小节)中,他区分了约束的变换和无约束的变换。前者在经验的虚构化中坚持事实世界、事实的“自我”和事实的“我们”;而后者则放弃了对事实的每一种约束,把真实世界连同事实的“自我”和“我们”都当作纯粹可能性来看待。然而,胡塞尔很明显并没有坚持这个从莱布尼茨那里获得的灵感。在他的补遗说明中,他自己对在世界和自我的状态下把真实性当作可能性的前提的做法进行了质疑,就是说,在这种做法中真实性作为不可回避的、“绝对的”事实,把幻觉可能性也赋予了实在可能性的性质。^②

如果“纯粹虚拟性”是纯粹想象的虚拟性,那么我们就继续胡塞尔的思路。但这并没有排除我们可能将重心片面地从真实性含义转移到可能性含义上来。与此类似,就像把“具体观点”固定化为最贴近我们的事物,又把正常事物固定化为具体化的观点那样,“抽象观点”也消失在虚构化的观点里了。^③ 库尔德·格尔德斯坦因眼里的那种范畴和符号的统治地位,将被技术建构、密码、传媒和装置的统治所取替,在这里,真实事物只有是可表象的,可以被传媒传输的,并在这个被还原了的形式里可以被数字化操纵的,才是被认可的。但是应当认识到,一旦技术过程脱离了封闭的实验室系统的限定领域,技术过程就不是例外地,而是无一例外地

① 胡塞尔(Hua),第3卷,第163页。

② 参见胡塞尔,第15卷,第519页。

③ 格尔德斯坦因(Goldsein)片面地将“范畴的观点”放在“具体观点”之上,这被梅洛-庞蒂批评为知识分子的偏见(1945,第140—162页,德文版第147—169页)。参见鲁里亚(Lurija)从神经心理学角度所作的质疑(1992,第334页及以下)。

会摆脱我们的控制。“一小块自然”总是会从后门重新溜进来。胡塞尔为他的想象变换所要求的自由任意性，始终要按照我们的制造来辨别方向。但对那种不是单纯地“起作用”的、而是被做得“有声有色”的程序，我们的操纵是有限的。哪怕最简单的行为都是如此，这些行为被感性的感知所引导，被我们身体的运动所携带。只要有地方上演了什么，就会有玩家、共同玩家和对手。导演不是生产者，甚至连主人公都不是。^①

进一步的思考可以表明，在真实性实验中，我们不仅遇到了极限，这是我们将作为我们共同玩家和对手的计算机（还）不能做的。我们还发现我们遭受到了干扰和可能发生的灾难，它们阻挠我们的行动，破坏正常的规则。外来的要求会对我们作出可能的回应，但它最终预示着要摆脱我们的控制。关于众所周知的计算机能够和不能够做什么的问题，可以变成这样一个尖锐问题：计算机能够回答吗？就是说，计算机不仅能作出反应，而且还能接受陌生者吗？自身的“能够”所具有的“不能够”就意味着，自身的行为开始于其他地方。在我们自己做实验之前，就已经有了与我们一道发生的实验。

参考文献

- Buehler, K. (1982): *Sprachtheorie*, Stuttgart/New York: Fischer.
- Foerster, H. von (1993): *Wissen und Gewissen*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Gamm, G. (1994): *Flucht aus der Kategorie. Die Positivierung der Unbestimmtheit als Ausgang aus der Moderne*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Glaserfeld, E. von (1996): *Radikaler Konstruktivismus*, uebersetzt von

^① 作为主动和被动的连接点的“上演”（Inszenierens）概念，可参见胡塞尔第4卷第98、259、336页。瓦莱拉（F. J. Varela）、汤普森（E. Thompson）（1992，第8章）吸取了梅洛—庞蒂的这一思想，并使之在具体化认识概念中变得富有成果。

W. K. Koeck. Frankfurt a. M. : Suhrkamp.

Goldstein, K. (1934): *Der Aufbau des Organismus*, Den Haag: Nijhoff.

Gurwitsch, A. (1975): *Das Bewusstseinsfeld*, uebersetzt von W. D. Froehlich. Berlin/New York: De Gruyter.

Husserl, E. (1940): "Grundlegende Untersuchungen zum phaenomenologischen Ursprung der Raemlichkeit der Natur", in: *Philosophical Essays in Memory of E. Husserl*, hg. von M. Farber, Cambridge, Mass. : Harvard University Press.

ders. (1950 ff.): *Husserliana*, Den Haag/Dordrecht: Nijhoff (= Hua).

James, W. (1950): *The Principles of Psychology*, 2 Bde., New York: Dover Publ.

ders. (1976): *Essays in Radical Empiricism*, in: *The Works of William James*, Bd. 3, Cambridge, Mass./London: Harvard University Press.

Koehler, W. (1921): *Intelligenzpruefungen an Menschenaffen*, Berlin/Goettingen/Heidelberg.

Leroi—Gourhan, A. (1984): *Hand und Wort*, uebersetzt von M. Bischoff, Frankfurt a. M. : Suhrkamp.

Lurija, A. R. (1992): *Das Gehirn in Aktion*, uebersetzt von A. Metraux und P. Schwab. Reinbek: Rowohlt.

Merleau—Ponty, M. (1945): *Phenomenologie de la perception*, Paris: Gallimard, —deutsch (1966): *Phaenomenologie der Wahrnehmung*, uebersetzt von R. Boehm, Berlin: de Gruyter.

ders. (1949): *La structure du comportement*, Paris: PUF, —deutsch (1976): *Die Struktur des Verhaltens*, uebersetzt von B. Waldenfels, Berlin: de Gruyter.

ders. (1960): *Signes*, Paris: Gallimard.

ders. (1964): *Le visible et linvisible*, Paris 1964, —deutsch: *Das Sichtbare und das Unsichtbare*, uebersetzt von R. Giuliani und B. Waldenfels, Muenchen 1986.

ders. (1969): *La prose du monde*, Paris: Gallimard—deutsch (1984): *Die Prosa der Welt*, uebersetzt von R. Giuliani, Muenchen: Fink.

ders. (1988): *Merleau—Ponty a la Sorbonne. Resum de Cours 1949—1952*, Dijon: ed. Cynara, —deutsch (1994): *Keime der Vernunft*, uebersetzt von A. Kapust, Muenchen: Fink.

Meyer-Drawe, K. (1996): *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen*, Muenchen: Fink.

Minkowski, E. (1968): *Le temps vecu*, Neuchatel; ed. Delachaux & Niestle, —deutsch (1971/1972): *Die gelebte Zeit*, 2 Bde., uebersetzt von M. Perrez und L. Kayser; Salzburg: Mueller-Verlag.

Musil, R. (1978): *Der Mann ohne Eigenschaften*. Reinbek: Rowohlt.

Rickert, H. (1913): *Die Grenzen der naturwissenschaftlichen Begriffsbildung*. Tuebingen; Mohr/Siebeck.

Ros, A. (1994): "I. 'Wirklichkeit' und 'Konstruktion'. Der Status der Wirklichkeit in der Genese kognitiver Strukturen bei Jean Piaget. —II. Konstruktion, und, Wirklichkeit, . Bemerkungen zu den erkenntnistheoretischen Grundannahmen des Radikalen Konstruktivismus". in: G. Rusch und S. J. Schmidt (Hg.) (1994): *Piaget und der radikale Konstruktivismus*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Satre, J.-P. (1940): *L'imaginaire*. Paris: Gallimard; deutsch (1971): *Das Imaginaere*, uebersetzt von H. Schoeneberg, Reinbek: Rowohlt.

Scheler, M. (1972): "Die Idole der Selbsterkenntnis", in: Gesammelte Werke, Bd. 3: *Vom Umsturz der Werte*, Bern/Muenchen: Franke.

Sfez, L. (1990): *Critique de la communication*, Paris: ed. du Seuil; Ik Tugendhat, E. (1976): *Vorlesungen zur Einfuehrung in die sprachanalytische Philosophie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

ders., Ursula Wolf (1993): *Logisch—semantische Propaedeutik*, Stuttgart: Reclam.

Varela, J. V., E. Thompson (1992): *Der mittlere Weg der Erkenntnis*, uebersetzt von H. G. Holl. Bern/Muenchen/Wien; Scherz.

Virilio, P. (1996): *Fluchtgeschwindigkeit*, uebersetzt von B. Wilczek, Muenchen: Hanser.

Waldenfels, B. (1983): *Phaenomenologie in Frankreich*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

ders. (1985): *In den Netzen der Lebenswelt*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

ders. (1994): *Antwortregister*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

ders. (1998): *Grenzen der Normalisierung. Studien zur Phaenomenologie des Fremden*, Bd. 2, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Watzlawick, P., J. H. Beavin, D. D. Jackson (1969): *Menschliche Kommunikation*, Bern/Stuttgart/Wien: Huber.

马丁·塞尔：实在的传媒和传媒的实在

传媒本来并不是什么特别的东西。我们在光的传媒中看，我们在声音传媒中听，我们在语言传媒中交往，我们在货币传媒中交易。传媒每打开一个区分的区间，它就能够在感觉、认知和行为中指定一个确定的格式塔。传媒提供一定种类的区别或分层的开放系列（例如不同的亮度、不同的发音、不同的语言、不同的货币数量），在这个系列中，某物才能够作为确定的某物被人们理解和追求（一个确定的视觉格式塔、一个确定的声音、一个确定的语言表达、一个确定的价格）。因此我们在有着或多或少亮度的传媒中看，在有着或多或少响度的传媒中听，在或贵或便宜的传媒中交易，在广泛通行的音素、句法、语义和语用区分的传媒中进行交往，我们用一定的表达将这些区分设定在一定的关系中。我们用区别（Unterschieden）的传媒指导我们，这些传媒又进行区别。我们不是出于兴趣和情绪偶尔这样做，而是每时每刻在任何地方都这样做。因为我们与一切事物的关系——意向关系——都完完全全是传媒的。

说传媒没有什么特别，是从它自己的方面来说没有什么特别。康德在《纯粹理性批判》中试图表明的知性先天形式，是在全部经验知识中起作用的。这些先天形式意味着我们拥有了“区别可能性”（Unterscheidungsmoeglichkeiten），仅仅借助于它我们就可以将某物当作某物来认识。——如果康德是对的，那么这个“区别可能性”就是没有说出的认识传媒。从这个背景出发，黑格尔自然就认为，我们只有通过各种区别方式才能达到一定的直观、认知或行为——我们也才能够从哲学上阐明“概念的传媒”对这种区别的意义。我们在日常语言里也熟知一切这样的用法，在其中感觉

和认知的传媒意义被表达出来——比如我们说，某人用绘画或音乐传媒能够比用语言更好地表现自己，就是如此。

然而，如果一个事物变得很流行，就说明不了什么。只有当我们认真对待“前意味”（Vormeinungen）才能够表明，说我们的所有世界经历都具有传媒特征是否正确；也才能够表明，说某物是如此，究竟是什么意思。

但这本来只是我观察的副产品。我想说明的主要问题是，新电子传媒在人类对世界的拓展中能够扮演什么角色。但对于这个说明来说——或者只是这种说明的开始——绕道一定的认识论领域是必要的（过于简单是很冒险的）。因为只有阐明我们通往世界的一般传媒，一个十分特定的传媒理论，就像新传媒的理论那样，才能够得出可信的结论。

1. 传媒的一般概念

我开头的说明就是讲这个一般的中介性。我已经顺便提到过，传媒“是产生区别的区别”。^①这就是说，在传媒中可以进行区别，因为传媒提供区别；传媒的功能就在于这种提供之中。传媒的概念然后才指向这样一个概念，即一个传媒能够理解什么和阐明什么。传媒只有与我们借助它所认识或预见的东西一起，才能够“存在”——就像反过来，传媒所中介的东西不能没有中介而存在。只有在有着不同货币数量区间的地方，才能够确定一定的价格。只有在那种可以提供多少比较丰富的词汇的地方，才能够组成一定的句子。因此传媒不是这样一种工具，我们用它可以获得或通向某个东西，又可以用它获得另一些东西。传媒对于行为是建构性的，行为在它的要素中被实现。没有光我们什么也看不见，没有语言我们什么也说不。一句话，传媒就是要素，没有它也就没有传媒中

^① 这一说法来自格里高利·巴特森（Gregory Bateson）（巴特森，1985，第488页，参见第614页及以下）。

清楚表达的东西。

受到弗利兹·海德爾 (Fritz Heider) 一篇关于感觉心理学文章的启发, 尼科拉斯·卢曼 (Niklas Luhmann) 对传媒与形式的区分进行了阐述。^① 这是一个优雅的术语规定, 我很愿意吸取它。尽管这里有诡计, 但我不想讨论。^② (我试图不作说明就摆脱这个诡计。) 卢曼把传媒理解为一种“松散的耦合要素”, 但它却可以凝固为某种形式的“坚固的耦合”。^③ 传媒的作用相当于砖石, 用它可以这样或那样建造房子; 作为一种砖 (例如游戏积木) 它们像积木那样互相“松散地”联结在一起, 但能够形成任意“坚固”的形式, 例如形成一个玩具汽车的车库。而真正的例子还是语言。语言的言辞可以组成单个句子格式塔; 它的作用就是作为某种词汇的“传媒”, 而它又被赋予了一定句子的“形式”。传媒表现了形式构造的可能性空间。对一种传媒的状况而言其特点是, 它松散地组成的“要素”能够重新被理解为又可在另一种传媒中操作的形式。因此一种语言的词汇, 也就是刚才那个例子的“传媒”, 本来也是“形式”, 即音素 (Laute) 传媒的某种构成; 而音素也可以被重新理解为形式, 也就是声音 (Geräusche) 传媒的构成, 就像单个声音可以重新被理解为形式一样, 即声响 (Rauschen) 传媒的事件, 它构成所有听的背景, 同样在这一声响中借助于相应的装置能够重新区分出形式, 也就是被当作可测量频率范围中的某个格

① 海德爾 (Heider), 1927, 第 109 页及以下; 卢曼 (Luhmann), 1986, 第 6 页及以下; 卢曼, 1995, 第 3 章, 这里卢曼在第 167 页明确地指出了区别的认识论意义。——但是我的阐述与卢曼观点的关系就像卢曼与弗利兹观点的关系那样: 通过它被激起, 但不是根据其思路。因此, 我对传媒的分析是与哲学实在论的游戏方式相联系的, 而卢曼则希望在哲学上尽可能地保持中立。(参见卢曼, 1996, 特别是第 18 页及以下, 以及卢曼, 1988。)

② 卢曼把它用作美学目的来设计, 并主要着眼于这个目的而进行评论。在我看来在这一关系中十分必要的补充, 可参见塞尔 1996b——属于提到的诡计还包括让人想起的介质和形式之间的区别, 这恰恰是应当避免的。

③ 卢曼, 1995, 第 167 页及以下。

式塔——如此等。

在传媒和形式关系的这种分层中很明显地显示出传媒的相对性，它会把人搞晕头的。不存在这样一种最终要素，它构成其他一切传媒的要素及其可能的形式。任何一种即使是所谓的“最终”区别，都会进入这样一种区别空间，它不能同时是这一区别的对象。另外，这里发生的是传媒与形式之间不断更新的相互依赖性。传媒是对形式而言的传媒，形式是传媒中的形式。^①

在卢曼看来，“传媒是一个可能联结的开放的多样性，但它与传媒的单一性仍然是一致的”^②。传媒的“单一性”概念突出了所有传媒都遇到的限制，而且它使所有形式的构成都设定在它的范围之内。在光的传媒中就不可能表达思想，除非接受一个书写符号传媒；而在字母传媒中就不可能测量声学上的振动或空间上的距离，尽管我们能用字母表里的单个字母来表示相应的区分点；在货币传媒中就碰不到商品对象，就像在各种节日传媒里不可能清楚地确定价格那样。这些完全偶然的例子表明，人类文化早就已经在多重传媒的世界里运动了——在一个生活世界里运动，这个世界形成于其居民感觉功能上的特定的限制，而这个限制又是借助其他特定的限制而多方面地实现的。通过一定——始终是被限制的——种类的区别，传媒就打开了固定区别的特定的可能性，并以此也打开了感觉、认知和行为的可能性。通过传媒，（在不同关系中的）感性的、认知的、工具性的、社会的、政治的、经济的、科学的和艺术的操作空间才被给予，从而也才形成了每一种生活范围的文化真实性。卢曼所说的“形式”并不是一个还需要用内容来填充的空壳；它也不是一个模型，还得用它来浇铸事先给予的材料。形式在区别中才是可把握、可认识和可意向的东西：感性感知的客体、行为的计划、商业战略和赢利、艺术客体以及所有这类事物。一句话：用

① 卢曼，1995，第167—172页。

② 卢曼，1995，第168页。

传媒变得可通达的东西，都是最不同^①类型的被给予性。当我前面强调，传媒就是进行区别的区别时，实际上我也可以直接说：传媒就是通道，它使某物被给予。

2. 实在性传媒

在这点上实在概念就起作用了。我们现在可以说，通过传媒才能够从被给予中产生被给予的东西。它们是关于被给予的某物的被给予性。在这个意义上，被给予就是一切感觉到的、认识到的、实行了的东西，简言之：就是一切意向对象的地方能够得到的东西。它们可以是自然的或人工的对象，具体的或抽象的对象，社会的或虚构的存在，仪器或艺术，文本或其他个人。只有当传媒在那儿，这些总是如此被给予的东西才能够是我们听说的或打算要的对象，借助传媒它们对我们来说才有了一个此在（Dasein）。相应的口号可以是，没有被给予物的传媒，就没有意向的被给予。或者更简单：没有传媒性就没有意向性。

但我们还没有谈到实在性。因为意向的被给予——在某人的被给予物事实之外——不一定具有实在性。独角兽对我们来说是通过不同的故事“被给予”的，但它相对于犀牛来说并不是真实的存在。存在的只是故事，在故事中出现了独角兽。因此我们所谓的“实在性”，只是意向的被给予物的一种方式（Modus）：它是这样一些对象，对它们可以确切地说，它事实上是存在的。从独角兽和故事的关系——不存在独角兽，但存在关于它的故事，并且只是由于存在这样的故事，才能够存在（谈论）独角兽——我们可以清楚地看到，若没有关于实在的被给予物的可能性，纯粹意向的被给予物是不可思议或不可说明的。必须有真实性，才能够从真实性出发进行虚构和设计。必须使真实被给予，才可能使非真实也成为主题。被给予物的基本概念切中了那个对我们来说作为（误解的或

^① Unterschiedlich：这里译成“不同”，但又是“区别”的形容词。——译者注

事实上的) 真实被给予的东西。如果一切意向的被给予物都具有传媒的性质, 那么那种被我们当作实在性被给予的东西也具有传媒性质。谁要是说没有传媒性就没有意向性, 那么他也必须说, 没有传媒性也没有(对意向关系可及的) 实在性。

传媒, 一切传媒, 我们可以(有些慷慨地^①) 推断说, 都是实在的传媒——但它是这样一种实在性, 它在构成相应的形式中可区别性地知道, 它究竟是一个可见的对象还是经济危机。用这种方式我们就找到了与在文章开头只是直接说出的命题——我们与世界与我们自己的关系完完全全都是传媒的——联结点, 这是与一切东西的关系, 只要我们对它有意向关系。可以说, 传媒构造出感知、认识和行为的范畴, 在这个范畴里我们才形成与在相关形式中理解和意向的真实性的关系。除了在一个关系中的可能性, 对我们来说——或者对一个感觉着和认知着的生物来说——就没有可经验的真实性。

也许我们意识不到可经验的真实性:^② 也就是这样的真实性, 它可以被当作如此这般确定的东西被经验到。但这个命题并不是说, 一切如其所是的东西都是被传媒中介了的——我们马上可以看到, 为什么这种看法是错的。其实被传媒所中介的一切, 是我们与之有着听闻关系或行为关系的东西: 是一切我们在当前的、过去的或将来的被给予物(也是在我们的冲动)中所理解的、意向的或

① 慷慨是因为, 用传媒在这个一般意义上阐发的“实在性”也仍然属于虚构或虚拟的世界——例如虚构的北美人卡尔·梅斯(Karl Mays)或计算机模拟的想象的城市。但只是“有些”慷慨, 是因为这些虚构或模拟也产生了一个新的经验的实在。——请允许我在这里说, 这个认识论上棘手的慷慨是具有论证战略上的意义的, 它使得关于“传媒性”论述尽可能富有意义地扩展开来, 以便表明它与一个修正了的哲学实在论是一致的。下面的思考可以当作我的一个努力来读, 即我想尽可能广泛地应对激进的和操作的建构论者、解构论者、解释学者及其他激烈的反实在论者(以及后一尼采论者)——并对它们进行实在论的批评。

② 理解这句话应该把重点放在“真实性”上, 才符合作者原意, 即真实性不等于我们可经验的东西。但原文重点在“可经验”上, 这里照原文标出重点。——译者注

想象的东西。例如疼痛和愉悦（以及内经验的其他片段）并不是必然出现在现象的传媒中介里的。但是，一旦我们试图把疼痛或愉悦当作疼痛和愉悦去确定、形成或影响，我们就在区别或进行区别的亮光中感觉它，它对我们的实践——对我们的自我关系——就产生出一个区别。我们进入一个与我们身体感觉的传媒关系。我们在区分的传媒中确定我们的感觉事件，这个区分正好能使我们——不论是理论的还是实践的——确定我们与内经验片段的的关系。

因此，说没有传媒性就没有对意向意识可通达的实在性，是从对感知着和认知着的生物的关照（Warte）来说的。（在这个关照之外，我们不知道能够说什么——我们甚至必须说，我们不知道在一个认知着的关照之外是不存在可说的东西的。）如康德正确地看到的那样，实在性概念是与那种作为实在性的可能的可通达物分不开的。^①但是可通达物意味着，它对某人是可通达的，这个人拥有确定的认识武器——并且他因此拥有了某个区间的传媒，在这个区间里这种或那种形式变得可区别。因此，只有回溯到感知、认识和行为的事实上的和可能的实施和实践，谈论实在性才是有意义的。而在这个实施和实践中，实在性可能被认识也可能被误解。约翰·麦克杜威尔（John McDowell）对这一思考进行补充说，康德的“经验对象”被理解为“整个可思世界的一部分”：被理解为一切这类事物的要素，这类事物是可思的概念知识的对象所能够是的东西，即使我们的事实认知对真实的广度还远远不能理解。^②

沿着这条思路，真实——即“世界”——就被理解为相关概念知识对之所能说的一切东西的某一部分，或理解为所有真命题对象的一部分。（谁要是选择狭义的真实概念，那么他可以说：所有

^① 即使康德在思想试验中对更加限定的人性提出了“直觉的”知性，这个知性也必须拥有确定的另一种直观，它使物能够被给予人。因为“物的可能性不能单纯地产生于同一概念的无矛盾性，而只能通过人们赋予相应的直观而得到证明”。〔康德（Kant），1968，第278页（B版第308页）。〕

^② 麦克杜威尔（John McDowell），1994，第36页。

经验命题对象的一部分。但是这一选择必须得到论证。) 因此必须说, 世界就是一切从它出发所能够是的情况 (Die Welt ist alles, wovon der Fall sein koennte)。① 这一论述把真实概念与能够在概念上进行思维的方式中可认知对象的概念联系在一起。这听起来——从传媒理论的角度看——可能赋予了传媒某种优先权, 即概念思考和认知的优先权。而这种做法在传统看来是不允许的。但是这个印象是错的。麦克杜威尔的康德命题是, 概念性的要素深入 (或者说: 能够深入)② 到一切种类的感知和经验的世界照面 (Weltbegegnung) 中, 这是因为, 区别在一切感知中都是前提, 并且能够作为概念上明确说出的区别被经验到。这就是说, 一切感知都在这样一种意义上是传媒的, 即它们以一定的区别 (传媒) 为基础, 这种区别是所进行的区别 (形式的构成) 允许的, 这种区别对概念认知的加工是开放的。

因此可以确定, 传媒对世界的拓展不论有多么不同和多样, 都是指向一个世界的。③ 它可以这样或那样, 此外也可或多或少地被拓展。总之, 并不只是用这种或那种方式被传媒开发了的东西, 才能被当作实在性。实在性并不是一个功能, 而是这种开发的必然的对应物。因此正如我们从各种各样的实在性知道我们长期以来对它一无所知那样, 同样我们可以思考实在性, 尽管我们对它没有什么

① 与维特格斯坦 (Wittgenstein) 的句子“世界就是一切所是的情况” (Die Welt ist alles, was der Fall ist) 相反, 这一命题在具有一切不合语法的缺点时也有优点, 就是不会引起错觉, 以为对“真实”的完全描述和理解是可思的。世界只是作为完全切中的可个体化和可特征化的对象和事件被理解的, 它可以完全被当作不可言说的东西被思考 [参见斯特劳森 (Strawson), 1964]。对真实的原则上的可描述性因此与它的原则上的不可描述性是一同被思考的: 这不同于麦克杜威尔“世界在思考中是可领会的”的假定。(被引用处: 第 33 页)

② 建议使用这个比较明了的修正: 赖特 (C. Wright), 1996, 第 235 页及以下, 特别是第 245 页。

③ 如果我们以一个非相对性的“知识”概念为基础, 如我认为这是不可避免的那样, 那么这无论如何都是确定的。

感知或表现——并且可能永远不会有。同样，这一关于可认知实在性的传媒性命题，是与下述事实一致的，即任何具有可实现的可能性的真实性总是企图摆脱对它的完全理解。传媒性意味着实在性的可通达性，实在性概念也蕴涵着传媒的可现实化。但这些说法并不意味着，真实在它的每一种传媒的可通达存在里都被穷尽了。这些说法甚至不意味着，实在性依赖每一种可通达的存在。因为就我们对实在性是可通达的而言，我们对之通达的东西是这样一些对象，它们的存在是不依赖于我们的感知和认识的。传媒性意味着实在的可通达性，并且实在性包括至少是可思的传媒可通达性。但实在性并不只是那些我们昨天、今天或明天通过认知而通达的东西。（从这个理由看，“没有传媒性就没有实在性”的口号是误导人的。）如果我们认真看待实在性这个词，那么它是不依赖那些其某些方面对我们是通达的东西的。然而实在性的概念就包含了它的每个方面都能够通达的意思，尽管由于一切认识都具有建构的角度性和意义相关性，因而从来不会让一切都是能通达的。

然而这种原则上对实在性的传媒上的通达性可以有两种意义。一种可以意味着对这样一种情形的通达性，这种情形通过传媒形式才完全产生出来；而另一种意味着对另一种情形的发现，这种情形的存在不依赖于对它的通达性。在第一种情况下传媒开发出只是在这种开发中被给予的领域。而在第二种情况下传媒开发出这样一种领域，它通过这种开发以某种方式被给予，但它的存在不依赖其开发的时间和方式。

例如一段“绝对的”音乐只是当它在声音或声响传媒的构成形式里才是通达的；货币传媒也不仅使无限的市场变成通达的，而且它创造了市场，以致它使所有具有货币的人都是通达的。与此相反，在光的传媒里对象变得可见，但对象的被给予存在仍然不受可见性约束；同一个对象还可以触摸或者用声音来构成。真实性领域的建构在这里就必须被理解为对象的“成为通达”（Zugaenglichwerden），这种对象的形成独立于它的建构。在语言描述中的情况又

与此不同。虽然用语言进行区别的传媒使得弗雷格的思想领域不仅变得通达，而且从根本上创造了思想得以构成的可能性；可以说，如此创造出来的可能性允许这些命题的形成具有独立于我们思考和言说的东西。关于雪是白的思想只有在语言传媒中才能表述——否则并不存在这个思想；但它却指向那种不是语言的东西。我们只有借助于句子“雪是白的”才能指向一个雪是白的情形表明，不存在对该对象理解上的非语言的确定，尽管其存在并不依赖于对它认识上的通达。^①

另外，这也适合于这样的真实性，它们——如一段绝对的音乐和世界范围的市场——只有通过使用一定的传媒才能变成真实的。一旦相应的传媒被建立起来，各种各样的社会事实就被创造出来，这些事实或者被认识或者被误认。仅凭这一点就表明，人对世界的关系不可能笼统地按照纯粹生产性的传媒的使用模式来说明。除此之外，这些传媒使用必须始终已经（immer schon）让一定的形式——在我们的例子里是声音和金属——事先就产生出来，以便它们发挥生产音乐或市场的传媒功能。这意味着，纯粹生产性的传媒只有在那种地方才根本上是可能的，在那里感性经验和语言（否则是图像性的）知识传媒不断在发现新的东西。

不论是两种情况的哪一种——以及它们各种各样的混合——我们都认为以下情况总是对的：在传媒的被给予存在中，经验和行为的可能性才显现出来，否则它们不存在，不能被理解，不能通达。在这个背景下我在上面回顾传媒的工具意义时说的那句话才能够被理解：“传媒是这样一种要素，没有它就没有在传媒中表述的东西。”但是现在我们必须对这句话进行补充。传媒是这样一种要素，没有它就没有在传媒中表述的东西——但却经常有那种表述所

^① 单纯在语言上可以表述的事实，并没有排除非语言感知对象的可能性，反而是以该可能性为前提的。但对于一个绿色对象的感知是不同于关于这个对象是绿色的知识的。

指向的东西。没有光的传媒，虽然就没有可见的对象，但却有这样的对象，我们的看是根据它而建立起来的，如果我们有着看所需要的光的话。没有语言传媒就没有这样的思想，说地球是圆的，但却有地球及其可认知的格式塔。说传媒是这样一种要素，没有它就没有在传媒中表述的东西，因此也没有在它里面才可构成的“形式”，这种说法始终是正确的。但是传媒的形式仍然指向其存在并不归结或不只是归结于传媒的被给予性。被给予性在其存在中能够被感知或被描述。（用另一个例子来说明，传媒的重要之处就像照片，它能使处在时间上特别是空间上遥不可及的事物状况能够被直观。照片创造了对那些不再是真实的，但却曾经是真实的场景进行直观的可能性。）或者传媒使这样一种真实性变得通达，这个真实性依赖传媒而形成和衰落（这个真实性只有在这种传媒被使用时才存在）；或者传媒让这样一种真实性变得通达，它在传媒里只出现在某种现象中（它只有在这种传媒被使用时才被人知晓）。这两种情况都是一样的，它们都打开了一个感觉、认知和行为的领域，这个领域在相关的传媒使用中被当作真实的。

用一句话说，我希望有一个修正了的构建主义，它与修正了的实在论不仅是一致的，而且就是一个修正了的实在论。^① 两者是联在一起的。修正的构建主义认为，真实存在就意味着作为真实性是能够通达的——即在传媒使用中通达，在传媒中真实的一定形式变得可区别。而修正的实在论认为，真实的存在意味着它能够不依赖现实的通道——不依赖它作为一定传媒中一定形式的拓展。从传媒性和实在性的这种内在联系中，并不能得出，真实性根本上就是传媒的构建。我们只能得出，真实性是这样的传媒构建，通过它，像实在这样的东西才对我们或对总有某些人来说被给予，或是通达的。实在性不是作为构建，而是只有依靠传媒构建才被给予的。

^① 人们可以说是一个“实在的构建主义”，就像托马斯·卢克曼（Thomas Luckmann）在对这一想法进行评论时建议的那样。我的重要观点都归功于它。

3. 特殊传媒

我上面毫无选择地谈论了完全不同的传媒——谈论了光和语言，声音和货币。它们作为例子让我们有了对传媒关系的一般理解。我现在想把这个一般理解运用于对一个特别的世界通道的确定中去——或至少是一个确定的开始，而这个世界通道是由新传媒打开的。

请允许我首先简单地规定一下什么是新传媒。从今天发展的立场看，我们把这个规定限定在一个概括性的模式中。我想把这个模式称为“广义的计算机”。它是这样一种计算机，它也具有舒适的收音机、电视机和摄像机的功能，有许多CD播放器，它连接在互联网上，人们可以用它发邮件，发传真和打电话，如果人们愿意，那么人们可以在屏幕上看到同伴。就像人们用市场语言说的那样，它是一个“汇聚”的仪器，人们可以用它玩游戏，处理银行业务，控制技术设备，生产排版报纸。它是这样一种机器，它今天本质上已经存在，尽管它对我们大多数人暂时还是有点贵。我们多用一点想象就可以把这个广义的计算机想象为在一个特殊座架（Gestell）上——一个“广义的电视座椅”，就像生产厂商对它称呼的那样——的连接，从这个座架那里我们（用一定费用）就可以进入一个虚拟的空间，这个空间是由各种发送者和服务者〔如欧洲图书馆服务或德国足球联盟（DFB）的“中间而不只是之前”的服务〕提供的。

为了勾画这个新传媒的状况——它通过“广义的计算机”才出现——这是新传媒不同于其他许多传媒而具有的状况，我想分四个部分进行简短的评论。同时我们还能够对传媒进行分类。

首先，我们可以区分自然和非自然的传媒。例如光，就是自然的传媒，尽管我们今天有许多光的人工替代品。与此相反，广义的计算机不是与那种对世界的区分等值的，因为那种区分——就像绘画中光线的明暗对照法那样——从本性（自然）来说就存在那里。

而这个计算机却完全是一个人工物，也就是非自然的传媒。^①

第二，传媒可以按照可放弃和不可放弃来分类。对某种几乎失明的人来说（但我们假定他能够用其他的感觉来辨别方向），光就是他可以放弃的传媒。而对于基本上依靠看来辨别方向的人来说，光就是不可放弃的传媒。广义计算机的例子表明，一定的传媒是如何做出进化上或历史性条件下的成就的。在20世纪50年代，拥有一台简单的电视机就可以被视作不必要的奢侈，而今天我们中的许多人拥有一台计算机——而且很快，拥有一台广义的计算机——都会被算作“不可放弃的”。尽管今天或明天还会有一些个别人们有理由作出反对使用计算机的决定，但现代社会却早就不这样做了。在这个意义上，初步的广义计算机在今天已经变成了广泛的不可放弃的传媒了。^②

第三，传媒还可以是感知传媒、行为传媒或表现传媒。光是感知传媒，货币是行为传媒，语言是表现传媒，但也可以在人的行为实施中发挥建构作用。人们在这里又看到，就像在前两个部分里那样，我们在开头讲的一般概念上的传媒有多么一般——并且必然是总体上的。一个精心制定的传媒理论应该是一个区分的理论和一个不同种类传媒的关系的理论。但是对于广义计算机来说，它恰恰跳过了上面指出的区分：它是一个感知的传媒，也永远同样是行为传媒和表现传媒。这就直接把我们引导到第四种也是关键的区分。

第四，传媒可以是排他的和包容的传媒。“包容的”是指这样的传媒，它能够包括或捆绑其他传媒的功能；而“排他的”传媒就是指非“包容的”情况。例如货币就是一个很排他的传媒；在货币传媒里既不能写，也不能复制，不能触摸或发出声音（大家

① 人们能够对那样一些传媒（这种传媒不是文化的人工物）说，它们包含实在的“构建”吗？我认为的。对一个具有看的能力的感官来说，对象是在可见性传媒中通达的。（这种构建性不包括其他意向性的构建，就像在使用许多“非自然”的传媒中也不一定具有这种情况的意向性那样。）

② 另外，人们还可以区别在生理上和文化上的不可放弃。

都知道它的权利是不能损害的)。而广义计算机则相反,是一个非常包容的传媒:我们可以用它来读和写,也可以进行口头的交往,制作和感知图片和电影,制作和感知音乐,还有许多其他功能。建立在这个基础上的区别是彻底的区别,是最小的(用0和1值操作的)密码,它能够生产一切可能的值。它可以在同样的程度上在同样时间里扮演语言传媒、书写传媒和声音传媒角色;它统一地生产图像、声音和文本。因为它技术性操作的区别建立在最简单的句法区分化上面,从这个区分出发所有可能的——图像的、语言的、声音的甚至空间的——区分都被建立起来,并且相互之间可以转换,广义计算机能够比其他任何传媒提供更多和更加不同的区分。在这里,计算机不只是简单地增加或连接了各种各样传统的传媒,它还能按照同一的数字化处理生产出文本、图像、声音或机器操作。它对视觉、图像、声响和语言的世界感知形式的实现和转换是如此强烈,以致常常给使用者尤其是新传媒理论家造成这样一种印象,似乎这完全是另一个世界(或世界的完全丧失)。

我可以肯定:我们这个一体化的计算机是一个非自然的、历史性的、文化上日益不可放弃的、包容的传媒。它强化了我们总是已经(immer schon)具有的多媒体关系。在这里我们创造了一个多媒体传媒,它使完全不同的传媒一起进入同一的使用中,并且以此创造了一个新的世界照面形式。但这是一种什么样的照面呢?广义计算给我们打开的真实性究竟是什么样子的呢?

我们同时听、看、说和做一些其他事情,这当然还远不是什么特别的东西。我们经常做的还有很多,例如当我们在站台上等候列车时,我们观看最新的广告画,顺便从自动柜员机取一罐可乐,同时吹着小曲,我们想以此给孩子们造成某种印象。但通过广义计算机(以及它的各种前身)新出现的东西,是一个从未听说的领域,一个从未听说的感知和交往的交换和转换,这是我们在一定情境下可以实施的。就像人们已经多方面地注意到了那样,通过电子传媒,经验到的情境(erfahrener Situation)和经验的情境(Situation

der Erfahrung) 之间的联系出现了明显的松动。与一个你从未到过和从未在过的情境照面，对今天的人们来说借助于大众传媒已变成了很平常的事件。在电视里经验到的战争追踪报道或足球比赛情境，完全不同于被经验到的这些情境。“经验的情境”在这里与早期广泛的“经验到的情境”已不再是同一个外延。我们可以欣赏一个在完全不同的地方举行的音乐会，追踪一个完全不打搅我们的战争，与一些我们从未见过的人们说话，读一些（如此）从未写过的文本，等等——所有这些都出自同一个舞台。因此，一体化的计算机在很大程度上为我们打开了一个通向我们所不在的情境的通道。我们在感知和交往上不再受我们身体所在的情境的约束。在这里，传媒经验变成了在身体上可及世界内的（暂时或长久的，事实上的或原则上的）身体上不可及世界的经验。^①

通过广义计算机获得的真实性因此是一个身体上不可及的情境——一个大大扩展了的真实性。当然不可及的情境早在新传媒之前就是通达的。人们只要走进老式的电影院，或读一篇小说，或拜访一个画满了圣像的教堂，或参加一个宗教仪式就行。对身体上可拓展空间的不满足感，似乎是人类文化的一般现象。只是在过去几个世纪里，这始终是一些特殊的实践，它显然是从最基本的生活世界实践中凸显出来的。而在今天它们已经完全变成了日常生活。而在 20 世纪末，超越身体所在的情境将逐渐变成一个日常的基本情境。

这里就碰到了我们已经提到过的事实，这就是我们与之建立联系的情境能够始终并以很大的随意性被更换，而我们也同时在很大程度上遭受到这样的更换——我们不安地挑选着电视频道或在互联网上快速浏览。在以一体化计算机为标志的传媒里的世界照面，是一个有着无法纵观和无法控制的被给予性范围的照面，其状态自身是异常不确定的。即使这个统一电子传媒的熟练使用者也不能始终

^① 详细的论述见开普勒 (Kepler), 1997。

知道，他们所照面的图像、声音、言说和文本有着怎样的状态——他们不知道这是否是一个还原为技术的、已改变了的实在情境的再现；也不知道这究竟是一个现场直播，还是一个制作，是一个完整的还是简化的制作；也不知道这是否是一个虚构的情境，是否是一个实在的场景还是由计算机模拟出来的虚构；也不知道这个听到的话语是根据实在的传播连续说出的，还是借助于技术合成的；也不知道这个阅读的文本是某个作家撰写的，还是逐渐——按照超链接文本方式——被大量的创造生产出来的。如此等等。

在广义计算机的使用中就出现了一个存在论的模糊性。我们并不总是清楚，也从来没有完全清楚过，对存在者而言，在广播里和屏幕上朝我们播送的究竟是什么。这个范围很广，从纯粹的图像、声音一直到对事物、事件和情境进行修改的众多再现方式。因此广义计算机是这样一种传媒，它（就像语言那样）摆脱了上面说过的传媒分类，它既是生产确定的和模拟的真实性的传媒，又是那种开发外在真实性事物的传媒。对它来说这两种情况都是，并且经常就是这两种情况——我们并不总是能够清楚地知道，在多大程度上和在什么关系上它是这样的。

从传媒再现的这种不确定性和变化性建构可以推断，被新传媒所决定的世界已经与事物和事件那种“可靠”的独立性和老式的实在性没有什么关系了。在虚拟的传媒情境面前，实在情境就逐渐丧失了重要性。除此之外，所谓的实在情境在新传媒中也越来越多地只是在传媒图式中被感知，以致总起来看，人们对“真实性的消失”之类的断定已不可避免——而人们原先认为这种真实性的存在能够不依赖实际上的传媒开发性，其实在性既不是传媒开发的对应物，也完全不是传媒的产品。我上面描述过的传媒理论的“修正的”建构主义^①恰恰就是由于广义计算机的出现而受到驳

^① 按照前文的论述逻辑看，这里的“修正的建构主义”疑为“修正的实在论”的笔误。——译者注

斥的。

但与此相反,我想为这样一个命题辩护,这就是新传媒虽然表现了一个迄今为止人们在传媒使用中的极端扩展,但它仅此而已。^①这无非是长期历史性发展的一个具有代表性的继续而已——一个用第一张图像和第一个句子开始的向着越来越远的领域伸展的传媒运动。传媒革命没有必要引起一个认识论上的革命。相反,我们将它看作一个传媒革命,从历史上看,只有当我们在认识论问题上即使在地球村里也保留一个村庄里的教堂^②时,它才是可理解的。^③

4. 关于新传媒的实在性

我在这里要回答的有以下一些问题:

一体化计算机这种特殊传媒是否能获得一般传媒的地位?这是可能的吗?或至少是可思议的吗?

广义计算机及其使用是否能够包括所有或几乎所有的拓展世界的传媒,或使所有传媒都连接到它的使用中,以致它将变成超级传媒,通过它我们能够生产所有向我们开放的真实性的吗?这是可能的吗?或至少是可思议的吗?

我开头勾画的一般传媒理论是否必须让位于一个电子传媒的特殊理论,纯粹是因为电子传媒计算机已经从根本上变成了一种范式化的传媒?这是可能的吗?或至少是可思议的吗?

感知情景(Wahrnehmungssituation)——计算机之前的实在情境——和感知到的情境(wahrgenommener Situation)——通过计算机实现的传媒情境,二者之间的区别是否会逐渐消失?这是经验上

① 这个命题是明确针对日常传媒使用的;这个命题与这样一个理解是一致的,即一体化计算机只是在技术上表现了一个根本的新状态。

② 其含义是:不要把一个现象过分夸大。——译者注

③ 这是针对他们的立场和辩护者的,我这里同时又一次进行了证明,见塞尔(Seel),1996a。

可能的吗？或至少是逻辑地可思议的吗？^①

但我认为，所有这些都不是逻辑地可思议的，更不用说是可能的。

我们应当记住，至少到今天为止，感知情境和感知到的情境之间的区别，从电子传媒的角度看还是完好如初的。人们关于看、听、读和口头交往的能力，都必须是一个大众传媒事件之所以能够发生的前提，这个事件个别地或总体上要求人们具有这些能力。如果传媒接受者事先不具有这些能力，那么对他们来说，屏幕上鬼火般跳动的形象就是不可通达的，伴随他们的也只是毫无意义的声响。另外，我们在广义计算机面前的情况是：它只是一个我们环境中供我们大量自由使用的特殊事物而已，它能够带来特定的能力。即使我们有一天跨进广义计算机就像跨进一年一度的模拟的摩托快艇驾驶舱那样，我们也必须继续携带我们富有成效的身体上的辨别能力，以便我们能够把传媒模拟的空间至少当作一个空间那样来利用。我们不能在一个模拟的空间来学习空间感知和空间方向感。如此等等。如果我们和某人一起跨进摩托快艇驾驶舱，那我们与摩托快艇驾驶舱的交流也应当是由于其他原因才可能的——这种交往不是在我们与屏幕上或赛伯空间里某个形象的副社会（parasoziale）交互作用中，而只能是在与实在对手的交流中学来并得到检验的。与一个虚拟对手的交互作用是以一个与实在对手的“界面”关系为前提的，是以知晓实在与虚拟对手之间的根本差别为前提的，即使在个别情况下对这种不同状况的混淆是可能发生的。

用身体开发的真实性与综合计算机的数字化开发的真实性之间

^① 另外，下面的说法还意味着什么呢，即认为上述证实了的关于经验情境和经验到的情境的分离，只是一个短暂的历史片段而已：两种情境的进一步融合将很快由于传媒经验的日益扩展而重新实现。

的差别之所以不会消失，除了上述原因外还在于它本质上只是一个图像传媒。^① 因为图像只能作为图像被感知，而那些通过图像被看的东西，是不能与那些图像平面的东西相提并论的。图像提供某种东西，这种东西在图像显示之外是不能被提供的（它是图像与其他大多数符号分享的标志）。一个烟斗的图像毕竟不是烟斗，不管图像上的烟斗形象（在与其他部分的关系上）与烟斗的形象如何相像。图像上的对象或景象只是对眼睛而言才存在。图像显示的东西或景象是没有身体—空间通达性的东西或景象。只有认识到这一点，图像才作为图像被观看。如果这种区别图像事物与实在事物的能力消失了，那也就消失了图像的被给予性。因此下面的情况是不会出现的，即图像传媒的综合计算机有一天会完全统治我们的实在理解能力——因为那样的话就不再有用图像传媒了。这就是说，广义计算机的图像传媒不会对“真实性的消失”起什么作用。因为随着真实的东西和图像性显示的东西之间差别的消失，这种图像传媒自己也就消失了。只有存在着图像中的显现，并且按一种有意义的方式与图像之外的显现区别开来，图像才存在——从这个很简单的理由出发，在我们被所谓的现代传媒的“图像洪水”淹没之前我们就可以确信，传媒组织的大财团带着恐惧或喜悦预言的景象就像50多年来世界末日预言家那样是错误的。

当然这些虚拟世界的预言家会反驳说，只有随着人们能够普遍地自由进入赛伯空间的广阔天地时，老式真实性的消失才会发生。他们想要指出的是——我认为是有道理的——赛伯空间的虚拟空间恰恰不是图像空间，而是一个独特的现象。我们这里遇见的不是像在图像（符号）里的对象或状况，图像将它们显现在一个可见的

^① 即使这个传媒（仅仅）如此还不可明确定义，它也只是这样一个传媒。它是一个对信息（就信息的技术意义而言）进行数字存储和传唤的机器而已，人们用它来生产图像——当然这只是它的主导其他可忽略的用处中的一个维度——如果我在下面简称“图像传媒”，那也只意味着：它是一个就它是图像传媒而言的综合计算机。

平面上。我们开发的是一个现象的空间，这个空间在许多方面是无法与作为身体的环境来经验的现象空间区别开来的。这是一种空间，它（在很大程度上）就如同我们的身体所在的空间一样。——但是两种空间的界限是不能超越的，一种是像那种我们所在的空间，另一种是我们所在的空间——我们既不能在武装了传媒的实践中，也不能在这一实践的理论中超越这一界限。这是由于一旦我们不再知道我们在“综合电视椅”中经验的空间不是我们事实上所在的空间，那么我们所经验的东西就不再是一个空间的问题，而纯粹是一个视觉冲击上的混乱的涌流，我们就只能毫无秩序——同样毫无希望和充满恐惧——地受它摆布了。只有在感知主体尚能认识其身体所在位置的地方，空间感知才是可能的，至少他还在一个最基本的意义中知道，这是什么地方（否则的话他可能连发现自己搞错的能力都不会有）。因此，不可能有这样完全的虚拟世界，或首先是虚拟世界。^① 就像图像感知只是作为空间里的看的一个修正才是可能的一样，虚拟空间也只有作为身体所在的空间的一个修正，才是可能的。

尽管如此，我在前面用来描写传媒革命的那个句子“在20世纪末，超越身体所在的情境将逐渐变成一个日常的基本情境”将仍然是有效的，这种情况在我们周围已到处发生。但所谓“超越身体所在的情境”也只有当我们继续在我们身体所在的情境中，才是可能的。虚拟情境及其世界依赖于实在情境及其世界的被给予性；但通过新传媒的广泛使用所创立的通达性却戏剧性地改变了生活世界的实在性——不过不是对真实性的取消，而是对真实性的改变：在这个意义上新传媒拥有了实在性，并且它创造了一个新的实在性：它打开了这样一个可能性，它使我们仿佛进入到一个我们并不

^① 这不排除有这样的可能性，即在将来的社会里，在一个占主导地位的量意义上我们能够停留在一个虚拟空间里。

在的情境里。

通过新传媒产生的“存在论模糊”现象是肯定的，它并不因我对极端认识论结论的批评而受到怀疑。我们经常无法准确地知道，我们使用电子传媒所涉及的情境究竟是一个什么样的情境（信息），我们只有付出努力和不断去经验，才能获得一个充分的（尽管不会是绝对的）可靠的评估。就连那么好的古老传媒——语言，情况也不是完全不同的。在语言这里，我们也早就必须与言语和书写对象或状态里的那种令人棘手的模糊性生活在一起。在使用语言这个十分包容的传媒时，我们也能够（和继续能够）伸展到相当遥远的世界，而并不总是知道我们自己的句子或其他人的句子是否对应一个具体的真实性。新传媒在这里不断提升我们与一般世界的关系，但却不会把我们带入一个完全新的世界关系。

关于新传媒依赖于其他老传媒的问题，有两个视角必须清晰地区分开来：逻辑—现象学视角与历史—社会学视角。从逻辑—现象学视角来看，电子传媒是次要的传媒，对它的特殊功能的利用只有建立在有效地使用其他传媒的基础上才是可能的。它的世界关系拓展了人类的世界关系，而不是从一开始就全新地创造了它的世界关系。传统的身体—语言世界所拓展的逻辑—现象学基础，相对于高技术所开发的虚拟世界而言（它看来没有必要宣布一个伟大的认识论革命），它自身没有表现出任何——我确实认为没有任何——新传媒在文化、社会和社交上的作用的影响。从认识论观点看完全没有受到什么影响，即使许多——正是许多那些兴奋的——传媒理论家不愿意承认这个区别，并因此得出了哲学上和经验上的荒谬的诊断结果。但是在今天和将来的文化中，哪些传媒在建设社会和社交真实性方面发挥和将要发挥一个主导传媒的作用，这是一个悬而未决的问题，尽管我否定这种传媒的理论基础，这个问题还是明显未定的。但即使有一天人们可能把虚拟空间当作他们主要的经历空间（或者出于保护环境的原因这样做），他们的身体—语言关系的

游戏空间也只能因此而被拓展，而不可能被超越。^①

因此我得出的结论是，广义的计算机不可能是包含一切的传媒。它只是在相对的意义上是“广义的”，即它包含了长期以来只是分别可通达的技术上的应用，而不是在绝对的意义综合了我们通向自己和世界的一切通道。传媒只有在复数中存在，即使那些在很大程度上是包容性的传媒也是如此。它们是这样的真实性，通过它们我们可以用这个或那个方式拥有真实性。就像在本文一开头说的那样，它们是通向被给予存在的可能性，并且它们自身就是被给予的，它们是从外部或反思的关照中显现为被给予的。个别传媒不可能单独地占有开发世界的位置。

这种观点最终使我们对那种关于传媒的世界关系的错误分层有一个积极的描写，这种错误分层一开始就是在困惑中产生的。每一种传媒都向它的使用者提供了一定区间的可能形式。这些形式构成了对使用者而言的真实领域，但这一真实领域在其他传媒视角中（或者说，就像在语言或艺术绘画情况下那样，在反思的自我—距离中）就可能表现为与真实形式的某种关系。这就是说，我们不仅仅在每一种传媒的聚焦中切中真实，而且也可能在传媒的背面切中真实，但是只有当我们激活另一种传媒或另一个视角的时候才会如此。在这里，真实性表现得要比所有我们通过某个传媒能够照面的东西更加丰富，即使我们只能够从传媒通达性的可能性出发才能够思考真实自身。如果我们这样来理解，那么恰恰是新传媒才把这样一个真实的财富带到我们面前，这个财富是一切将来的新传媒不可能占有的。

^① 结果是，传媒能力必须被当作一般的能力被理解；谁要是除了（电子）“传媒”不掌握任何东西，那么他恰恰在新传媒中什么也理解不了。这很明显具有实践和政治上的后果。传媒使用能力的文字化是以社会和语言的文字化为前提的（谁不能阅读，谁就不可能在互联网上畅游）。我们在这个时代经历着社会和个体生活状况的一个彻底的变化，但这只是在总体上实现了。谁要是不能参与到自然的生活世界里的许多生活领域里去，谁也就不能与一个虚拟的世界打照面。

参考文献

- Bateson, G. (1985): *Oekologie des Geistes*. Frankfurt a. M. : Suhrkamp.
- Heider, F. (1927): *Ding und Medium*, Symposium I, 109—157.
- Kant, I. (1968): *Kritik der reinen Vernunft*. Werke in zwölf Bänden, hg. v. W. Weischedel. Bd. III. Frankfurt a. M. : Suhrkamp.
- Keppler, A. (1997): *Lebenserfahrung, mediale Erfahrung, Kunsterfahrung. ueber den Ort der Kunst in der Mediengesellschaft*.
- Luhmann, N. (1986): *Das Medium der Kunst*, Delfin 4, 6—15.
- ders., (1988): *Erkenntnis als Konstruktion*, Bern: Benteli.
- ders., (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt a. M. : Suhrkamp.
- ders., (1996): *Die Realitaet der Medien*, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- McDowell, J. (1994): *Mind and World*, Cambridge, Mass. : Harvard University Press.
- Seel, M. (1996a): *Vor dem Schein kommt das Erscheinen. Bemerkungen zu einer Aesthetik der Medien*. in: *Ethisch—aesthetische Studien*. Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 104—125.
- ders., (1996b): N. Luhmann, *Die Kunst der Gesellschaft*. *European Journal of Philosophy* 4, No. 3, 390—393.
- ders., (1998): Bestimmen und Bestimmen lassen. Anfaenge einer medialen Erkenntnistheorie. in: *Deutsche Zeitschrift fuer Philosophie* 46.
- Strawson, P. (1964): Truth, in: G. Pitcher (Hg.), *Truth*, New Jersey: Prentice-Hall.
- Wright, C. (1996): *Human Nature?*. *European Journal of Philosophy* 4, No. 2, 235—254.

伊蕾娜·爱斯波西托：虚构和虚拟性

1. 偶然的可能性方式

要谈论实在性和虚构的关系就很容易落入虚拟这个概念，而对这个概念的解释显得要比熟悉这一时髦用语复杂得多。虚拟概念有着非常有意思的模态性质——并且它与另一个今天在认识论领域（主要在构建主义圈子里）被广泛讨论的概念“偶然”（Kontingenz）概念有关。模态性理论用可能性、必然性和与此相关的概念来理解对象，它并不表示什么偶然事物——除非偶然事物超越了逻辑形式化领域。如果有几个前提，那么尽管形式化会告诉我们什么是可能的，什么是不可能的，此外还告诉我们这些可能性中哪一些是必然真的，但这却不能对这样的问题给出答案：世界是如何产生的？如果人们从可能性来“瞄准”必然的事物，那么相比那些事实地产生出我们实在世界的事物来说，就始终有着广泛得多的领域是不确定的。这就是说还有偶然性领域，它包括更为广泛的区别，特别是包括现实的和非现实的可能性之间的区别。正是这后一区别构成了虚拟范畴。在一定的意义上说这里涉及“第二秩序”的模态概念，它区别出各种不同的偶然的可能方式。

现在的问题是：这种虚拟的可能性是真的还是假的？或者更彻底的问题是：从根本上说，提这样的问题是否还有意义？对于实在世界人们可以检验，什么是真的，什么不是真的；什么是实在性，什么是虚构性。但是如果这与虚拟性有关的话（也就是与可能的可能性相关），那么我们如何能在肯定和否定的回答之间进行区分呢？在实在的虚构和非现实的可能性之间存在什么关系呢？或在现实的虚构和虚拟的虚构之间存在什么关系呢？词典中时常把“潜

在的”（latent）一词当作虚拟的同义词，这并非偶然：这表示在实在之外有着一个或几个可能的领域伴随着实在，并且贯穿真和假的区别（也就是对真和假的区分来说是一样的）。

虚拟与实在性/虚构性区别的关系是我们必须考虑的。这是我们经常忽略的虚拟性和模拟性区别问题的基础。人们把可能的世界当作模拟的实在性来谈论，但这样一来其特点也因此而逐渐地消失了。^① 模拟性允许一种创造出虚构对象的模式化，它“这样做”，好像它还可以是另一种情况似的，但却始终内在于一个符号学的范式中。这个模式“代表”了实在的建筑，就像云的运动图解方式“代表”了实在的大气事件那样。模拟有意识地、尽可能忠实地把所指对象的某些属性再生产出来。而虚拟性从本质上说具有更加丰富的有意识性，它超越了模拟的性质，并且不再关注符号与指称的区别。它的目的是把“具体思维对象”当作一个可选择的实在性维度生产出来^②：它不是假的实在对象，而是真的虚拟对象。对它而言实在的实性问题是完完全全无所谓的。

与虚拟与实在的关系不同，虚拟与虚构的关系具有特别重要的意义。本论文的以下部分就是针对这个问题的。第二和第三部分探讨虚构意义的前提，探讨理解实在性关系的不同方式。在第四部分里分析这种不同理解的社会意义，并在一种相互联系中引入人类的记忆力形式及其观察模式。在第五部分我们回顾当前的虚拟性概念，并试图把这一概念与记忆力模式联系起来，而这一记忆力模式是受人们的交互作用现象和新传媒形式制约的。

^① 例如可见马尔多纳多（Maldonado），1992，第48页；切奥（Queau），1993，第153—154页。

^② 瓦斯伯格（Weisberg），1989，第17页。

2. 近代的虚构独立化

“实在的真实性”并不是一个原初的东西，只是当它区别于其他不那么实在的东西时，它才存在。而非一真实性可以具有许多不同的形式。在近代，一种对虚构的理解就固定下来了，这种理解具有自身的坐标，并且与实在世界分离开来，也就是说它基本上是独立的。虚构不是错的，不是幻觉，不是谎言，也不是掩盖实在性层面的一个隐喻。

对传媒来说，这种虚构的独立性可以被理解为人们处理时空方式的彻底改变。^①

对于空间，中心视角的发现（或重新发现）是很有意义的——并且是在潘诺夫斯基（Panofsky）所说的“主观性的客观化”^② 视阈中的意义。事实上，从12世纪以来在建筑和文章要素中就形成了一种新的处理图像的方式方法。在壁画中出现了三维空间性倾向，借助于这一空间性，其表现坐标就从叙事结构中解脱出来。^③ 过去，图像性表现是为了表现观察者的三维区域与图像的想象空间之间的联系和过渡（也就是说，观察者包含在内）。但现在人们想要创造一个独立的表现空间，它与“实在世界”严格分离开来（也就是说观察者被排除了）。中心视角^④使得一个统一和独立的虚构空间的产生成为可能——即观察者的感觉世界与表现的坐标空间清楚地分离开来。近代意义上的线性视角的发展对应于一个表现概念的形成，这个表现概念力图使事物不是如其看上去的那样来再现，而是

① 为了简化问题起见我在这里不考虑社会维度的改变，也就是不考虑介绍和表现个体视角的方式方法。关于这一点见卢曼（Luhmann），1989b。

② 潘诺夫斯基（Panofsky），1927，第65页（意大利文版）；克莱默尔，1995。

③ 参见安东尼（Antoine），1996。

④ 或者是一个人工的视角，它能够按机械规则（“不用思考”）构建出来。

“如我们所知道的那样”来再现。^①视觉和视角区分开来，^②就像对实在世界的关系与对观察者视角的关系区分开来那样：实在性与虚构性分离开来。当虚构空间的构造现在按照艺术道路前进时，对实在世界的探索就变成了科学研究的对象。^③

对时间的关系也发生了类似的改变。一旦作者（例如笛福）在小说中不再考虑古典意义上的历史（*historia*）（作为对过去样本的保留和再现），而研究被小说自身构成的历史（*history*）事件时，在近代意义上的小说（*novel*）就形成了。^④这是一个独立的空间历史，在这个空间里能够形成对小说的虚构，这种虚构建立在不安、回顾和对未来的期盼基础上，但它只涉及叙事自身的时间，而不涉及叙事之外的真实的时间性。^⑤因此，小说可以加速，可以停顿，可以跳跃，可以建立一个时间网络，它完全不依赖时间的实在进程。而读者就必须有能力将他自身的“实在”的生活时间与叙事中独立的时间区别开来：这是一种在史诗时代的早期叙事中并不要求具备的能力，它能够覆盖和混合传统时代的时间。“实在历史”——它从报道（*Bericht*）那里解放出来——自身就变成了一个按照独立的年代学主线建立起来的唯一的历史；事件之中的前因后果关系不再依赖意义或连接的存在，而仅仅依其自身的完全抽象的日期系统而确定。^⑥

从形式上看，这一变化可以被概括为对一个唯一的内在性视角的承认和假定：即虚构作者的视角——它随着（同样新的）客观

① 塞加尔（Segall et al.），1966，第95页；也可见奥尔森（Olsson），1997。

② 见达莱（Dalai），1966。

③ 这是爱森斯坦（Eisenstein）1979的主题。

④ 见塞拉蒂（Celati），1975，第21页及以下。

⑤ 小说的安排要求一个“对时间中的时间的反思”[卢曼（Luhmann），1995，第105页]。

⑥ 关于这个问题见克瑟莱克（Koselleck），1979；威尔考克斯（Wilcox），1987；爱斯波西托（Esposito），1997。

世界的独立性而建立起来。很显然，在一个中心视角里，视角的中心点（完全约定地）被当作虚构坐标的关涉点而实体化了。^① 在小说里这一视角是一个全能全知的叙事者的视角，人们为了实现叙事的真理效果，就必须坚持这种视角。^②

作者的这种视角——在绘画中就像在小说中一样——代表了一种交往的关系，这种关系逐渐独立出来，并且不依赖于在这种交往之外的点对点的真实性关系。对我们来说最重要的后果是，从中产生了严格区分交往的自我指涉和外部指涉的必然性：一方面虚构的独立性根植于其中，另一方面其界限也根植于其中。外部指涉——也就是“客观的”世界——具有自身的真假标准，它与虚构（自我指涉）的真理性和虚假性标准不是必然地一致的。这一表现的独立性就依赖于真/假区别与真实性/虚构性区别的相互脱离和“相互垂直”。^③ 这样，一方面对实在世界而言，一方面对表现世界而言，都确立了真和假的对象，并且两种区别是互相独立的。^④

自我指涉与外部指涉的分离是这一全部构造的条件，如果我们想避免随意性和混乱的话，我们就必须关注它。承认这一区别也是我们理解一个悖论的条件，一旦我们不考虑到这一区别时这种悖论就会立刻产生。16世纪和17世纪——在这几个世纪中实在性与虚构性开始分离并且被加强——也是实验科学复兴和在各个领域里对

① 这一完全“非实在”的关系对我们来说是如何不言而喻地形成的，这由一系列未被意识到的补偿表现出来，这一补偿是由所有观看者相对于视角图像（包括照片）而实施的。因此这些图像就显现出实在性，即使它从其他作为中心视角的人来观察也是一样（尽管会产生不可避免的变形）。[见皮莱纳（Pirenne），1970，第96页及以下；甘布里奇（Gombrich），1960，第三部分。]

② 见卡尔佐拉里（Calzolari），1995。

③ 见马图拉纳（Maturana），1990，第78页。

④ 在近代之前的叙事就已经形成了与现实的实在性相分离的想象空间，它并不被当作谎言或纯粹幻觉。叙事的任意性受到道德要求或受到另一种实在性层面的寓言关系的制约。我们在第四部分会回到这个问题。

悖论产生兴趣的世纪，^①这不是偶然的：例如对健康与幻觉的区别 [例如在埃拉斯摩斯 (Erasmus) 那里]，对修辞形象的滥用 [例如在奥坦修·朗多 (Ortensio Lando) 那里]，对现象和“观念的影子”问题 [如在基奥纳多·布鲁诺 (Giornado Bruno) 和在全部文艺复兴时期的神秘主义那里]，在预言空间和现实空间之间的游戏 (如在 16 世纪的幻觉图像那里)，或对作者、读者和个体的混合 (从唐吉珂德一直到很晚的狄德罗)。在所有这些例子中，一旦自我指涉与外部指涉的区别未被意识到，或将虚构的真理性 (或虚假性) 叠加在现实实在性的真理性 (或虚假性) 上面，悖论就形成了：虚构的真理性与实在的虚假性混合起来并引起困惑——其结果就是，实在的真不再有一个明确的对立部分。

这一倾向是与表现的实在论指向相矛盾的。“实在论”意味着虚构可以在它的可能性空间中建立起来，并且避免与实在性相混合，也就是说虚构明确地与实在性区别开来。但这只有当人们接受了 (完全人工的和充满各种前提的) 中心视角时才是可能的。在近代小说中贯彻的是不同于“叙说” (telling) 态度的“展示” (showing) 态度，也就是一种不让作者直接显示出来的倾向——作者正是在这种表面的中立性中贯彻了自己的视角。^②而且如果人们毫无异议地接受了透视中心的视角，那么也就获得了中心视角的实在性效果——因此也就重新阻止了对外部世界的关系和对可供选择的视角。只有这样，潜在的视角上的模糊性问题才能被解决：例如一个客体是因为它比另一个物体更远才显得小一些呢，还是因为它与另一个物体一样远，但却更小一些呢？

虚构与实在性之间的区分，实在世界与交往世界的区分，要求

^① 见考利 (Colie), 1966; 博尔佐尼 (Bolzoni), 1995; 罗西 (Rossi), 1960; 皮莱纳 (Pirenne), 1970, 第 78 页及以下。

^② 参见布斯 (Booth), 1961。与此相关的是新的距离和读者的独立性; 见汉普顿 (Hampton), 1990; 凯福 (Cave), 1984。

一个特殊的控制形式和观察者距离的巩固形式。首先这里要求一个对意义的批判态度^①：承认观察者之间的差别，这一观察者与另一个观察者视角是不同的，一个不会进入到另一个视角中去——但也正因为如此才能对它进行批判。“批判能力”保持了一个近代合理性表象的一贯要求——这带来一系列相关现象，例如典型的近代讽刺形式^②或幽默形式，这些形式按照塞拉蒂的说法就与早期的滑稽（这在拉伯拉斯 Rabelais 那里还可以找到）区别开来：这样的笑与幽默的关系既没有严重性也没有深度，这种幽默建立在误会的解除基础上，建立在某人相信的东西与观察者从其距离出发（在虚构中）知道的东西之间的区别之上。^③

近代的“实在论”把不可怀疑的实在世界与虚构世界之间的明确分离当作不言自明的前提，并且认为实在性不是虚构的，而虚构（不管如何现实）自身是不存在的。

3. 前近代社会表现事物时的异质性（Heterogenitaet）

但上述情况不是从来就有的。只要从前近代世界（即使在西方）的语义形式出发，就足以发现一个完全不同的观念，特别是一个不同于虚构的表象。从一种观念向另一种观念的转变，并不必然地被看作对于较原始的看法的一个进步。还不如说这是一个停顿，在这个停顿中许多概念和态度变得不可接受，并逐渐被放弃——干脆放弃修正，而在今天这种放弃却可能是值得的。

福柯^④把这种变化描写为两种不同认识的转变：第一种认识（直到 16 世纪）以相似性和类比性的优先性为基础，以此来评价对于相关性的追求：它关注的是相似而不是区别。符号的世界关系

① 参见福柯（Foucault），1996，第 256 页及以下。

② 参见德曼（De Man），1971，第 222 页。

③ 见塞拉蒂（Celati），1975，第 2 章。

④ 参见福柯（Foucault），1966，第 2 章。

(自我和外部的指涉) 建立在三重体系 (ternaeres System) 上, 意义 (Signifikant) 和意指内容 (Signifikat) 的“连接”就建立在这个体系中: 这是大量的中介物, 它使各种区别变得模糊不清, 并表现出各种不同外表——以致完全不可能划定一个清楚的界线。而结果就是语词和事物总是被混合起来, 互相重合和互相影响, 内在性符号的表象借助于相对应的自然就意指了客体。从中产生的另一个结果是神灵 (Divination) 的可能性和一般的语境评价。而近代的认识则相反, 新颖性取代了重复性, 区分取代了类比, 解释和批评取代了评论。这一基础构成了一个两重体系 (binaeres System), 它建立在符号和指称 (自我指涉和外部指涉) 的尖锐对立基础之上, 而不再有自然符号和那些中介物。世界仅仅形成于客体; 符号在认识行为中被建构起来, 并只是在知识内部才具有意义。语境 (之前是可被利用的意义资源) 变成一种搞乱区别的干扰因素, 它应当尽可能地中立化。

前近代语文学很明显是与第二部分描写的虚构的独立性完全不相符合的。它更倾向于一个相互介入的理解, 倾向于一个真实的实在性与想象世界之间的过渡。它们的区分可以从上面已提到过的形式方面来确定, 并且直接反映在表现的方式上: 首先就反映在绝对没有个别视角的优先性。在前近代时期异质性占统治地位, 在异质中同时可以有许多视角, 它们共同构成了表现空间。

在空间的建构中我们可以观察到另一种更加自然的 (尽管对我们而言是很不实在的) 表现实践。再现主要是按照时间来理解的, 其意义是“按照某人头脑中的东西呈现的 (即在场的)”。它不是要构建一个独立的虚构空间, 而是要把实在空间与中介综合起来, 这些中介为它们带来更大的发展 (主要在时间里)。再现主要是为了记忆。^① 图像——在一定意义上——总是被理解为图解, 但它却图解了一个叙事方式, 而不是自然——并且即使把它放到书本

^① 参见卡鲁德斯 (Carruthers), 1990, 第7章。

里也是如此：在 15 世纪之前的植物集锦图像显得越来越不可靠，这是因为这些图像只是复制更早的手稿中的图解，而不去关注相应的植物自身。^① 在这种语境中当然就不存在一个统一的系统性空间表象。对此人们只能说是一个“聚集空间”，或一般而言的异质构造，在其中存在着各种不同的层面，并且互相重叠——每个层面都有着自身的参照和自身（不完善）的坐标。^② 这种不连续空间——这是多种不同观察视角共存的结果——对表现目的来说是完全起作用的，在这个意义上它必须实现“观察者的精神书本的物质化”^③。而观察者在一定距离之外对实在论的关注在那时是完全不合适的。对塞内卡（Seneca）来说，视角原理属于人们不应当探索的神秘主义。^④

一般而言，实在论既不是叙事中的主题，也不是时间表现中的主题。即使在这里人们的观点也是异质的——人们没有对统一视角的需求。在文艺复兴之前，事件的同一性还不是以抽象的年代顺序为基础的（例如公元前或公元后的日期系统，它使每一个过去、现在或将来的事件都必须具有日期和地点），而是以事件的意义和主题的相关性为基础的。例如赫罗多德（Herodot）和图基底德斯（Thukydides）就按不同事件秩序记载了许多互相分离的年代顺序，并且似乎没有感到要把它们在时间上相互统一起来的需要（如果它们没有关联的话）。如果两个事件没有联系，那么它们之间也就不存在什么时间上的联系。^⑤ 这种意义上的准年代学特别适用于史

① 参见爱森斯坦（Eisenstein），1979，第 290 页（意大利版）。

② 见潘诺夫斯基（Panofsky），1927 意大利版，第 49 页；安东尼（Antoine），1996。埃及的表现形式甚至完全不考虑空间景深的构造，并且以此来避免视角的多重性（和一般而言的视角问题）：绘画细节是分别参照绘画层面而来画的——而不管其相关的空间参照。[见皮莱纳（Pirenne）1970。]

③ 安东尼，1996。

④ 在多兹（Dodds）1951 中被引用。

⑤ 见威尔考克斯（Wilcox），1987；爱斯波西托（Esposito），1997。

诗故事，史诗故事就不是用独立的时间性按叙事自身的要素构成的。在一定意义上说，与这种处理方式相关，就是要在共同结构中找到能够在熟知主题的重复中提供给故事的图式和材料。^① 讲述故事的目的从根本上说是为了重复（记忆）传统中的人物。^② 在这种异质的框架内作者的视角（即一个统一的视角）就没有特别的意义和优先性。这也表明了近代关于“封闭”文本的观念所缺乏的东西：过去的读者始终在修正和补充文本——他们没有要把原始部分和增加的部分区别开来的需求。^③

在所有再现形式中，实在论过去并不受一个独立和一致的虚构空间的约束，而是受一个在先模式的相符合性的约束。在前近代语文学中，那些模仿了神秘事例的东西就是实在的。人的创造如果没有神秘事物的支撑，看起来就是错误和空洞的行为，最后就会被当作不实在的。^④ 那时的想象依赖于一系列真实的实在论内部的支撑点，并且只有这样才会被接受——因此这种想象使真实世界和虚构世界通过中介相互接近，并使一个向另一个过渡得以可能（而不是把两者互相分离开来）。

这不是观察者的距离，而是观察者模仿性的转换——这正是与批判性态度相反的。福柯在帕莱希亚（*parresia*^⑤）的态度中发现了前近代时期的批判形式。在古希腊，帕莱希亚把相反的意见当作互相过渡的确定性来表达。但是他在这样做时却认为自己是在说出真理——而不是根据在一定距离之外对其他观

① 见昂格（Ong），1967，意大利版第93页及以下；莱西纳（Lechner），1962，第38页，这里引用了卡西奥德罗斯（Cassiodorus）的说法，认为人在思考时必然要使所有思想都指向一个共同的地方。

② 见汉普顿（Hampton），1990。

③ 见卡鲁德斯（Carruthers），1990，第214页。

④ 见艾利亚德（Eliade），1967，第64页（意大利版）。

⑤ 这是古希腊的谏官，他必须妥协地说出真话。——译者注

察的观察来说出真理。^① 这种“帕莱希亚态度”把意见和真理之间精确的相关性当作前提，它从来不怀疑这个前提，并且总是要求它所主张的东西具有很高的道德性质——即自我指涉与外部指涉之间的一致性，而不是二者的差距。两者关系所体现的道德性质往往成为一个标志。

4. 记忆力形式：从储存器到档案

如果我们回到偶然性这个出发点——也就是模态化问题，那么我们可以接着前近代与近代时期人们态度上的差别，来进一步探寻模态化的不同形式——也就是另一种理解实在领域和可能性领域之间关系的方式。

在古代的概念里，可能性（既指想象对象也指神秘的统一性）根植于一种平行世界中——最好是说，根植于平行世界的多样性中，这些世界存在于实在的、直接可感知的世界之外或之中。但是这一另类的可能性“维度”并没有排除不同世界之间的交流和混合——同样没有排除从一个世界向另一个世界转变的可能性（向阴间的过渡或神与人的交往）。观念、神、几何形状都具有实在性，它们尽管无法被感觉到，但却可以在思考中被观察。^② 这种宗教世界里的空间不是均质的，它包含着性质上不同的“领域”（Sektor），它们可以相安无事，就如各种不同视角相互并列存在一样——而无须寻找一个把它们统一起来或协调起来的可能性。^③ 因此就有了表现上的异质性和对想象的实在性信念，符号与对象也就混淆起来，也就有了中介对象和观念二者并把它们混合起来的可能性。因此也就有了一系列的限制，这些限制使得建构独立的虚构空

① 见福柯（Foucault），1985。

② 见艾尔卡纳（Elkana），1981，第2章。

③ 人们可以看到一个根据放射性等级模式而产生的区分：最高原理将自己在较低一级层面上重复为一个区分，对立面形成是由于一个方面可以代表全部整体。[见卢曼（Luhmann）1989a，第277页及以下。]

间变得不可能。

而在近代，可能事物（与全部想象领域一道）获得了另一种状态。可能事物变成了对实在事物的一种视阈，这种视阈自身不具有独立的“实在性”，也不具有独立的存在性：^① 观念、虚构和想象不存在于任何地方，而只是在主体的头脑中被构造出来。因此它们不再能干预实在的东西，实在与想象物之间的过渡也因此而不可能：人们不可能进入虚构，而只能从外部观察它。这已经不只是分离的领域，而是一个完全异质和不一致的领域：对象客观地存在着（不依赖观察者视角的关系），而观念却不是客观的。在虚构（小说）的传播中，想象的空间被归结为观察者的视角，^② 而被描写的人物或空间也只存在于传播中，借助于传播。交往^③的自我指涉也完全与外部世界关系脱离开来，因此而获得了独立地构建虚构世界的自由——它也就有了自己的真理性和虚假性，有了自己的景深和参照系。

从社会学角度看，上述考察应该追溯到交往的生产和加工形式的改变。如果我们用一种公式来概括这一改变的话，那我们可以说，这是一个从修辞导向的语义学向一个大众传媒传播导向的语义学的转变——与此相关存在着另一种社会记忆力形式，这种记忆力形式受拥有和使用另一种交往传媒的制约。

在近代之前，占统治地位的交往方式基本上是口头的。而书本——尽管社会已经拥有书本并在一定的时期还相当广泛——在在场者的交往中只起次要的作用：从减轻记忆负担而提供一种交往图式和模式的意义看，书本只是有助于记忆而已。书本不是独立的。知识意味着有记忆地学习——这始终按照柏拉图的模式：认识就是

^① 见卢曼，1975，第88页及以下。

^② 因此谁是作者的问题也变得令人感兴趣，而在以前这个问题是完全被忽视的。[见米尼斯（Minnis）1988。]

^③ 原文 Kommunikation 有“传播”的含义，也有“交往”的含义。尽管译文根据不同的上下文有不同的翻译，但二者还是相关的。——译者注

记忆，而遗忘就等于无知。^① 知识只有保存在人的意识中才能存在。这是记忆力唯一可能的地方。

对柏拉图而言，如果相信书写本身的记忆，那就像“在水里写东西”一样，是靠不住的。书写的文章若不与拥有其内容的头脑相联系，就什么都不是：书写语言只是“一个工具，是用来为那些人服务的，他们知道如何记住在书本中进行的论证”。书面语言不会促进记忆，它对那些相信书写的人还造成遗忘，“它使人们通过外在的符号来记忆，而不是记在脑子里”^②。

在这种语境里，对内容的保存和转换来自修辞加工：对于事例的再生产，对共同领域的记载，对传统的模仿和延续。其目的就是要实现外部和内在内容之间的均质性，实现人们的参与性、相关性，而不是拉开观察者的距离。个体的观念越真实地再现了传统内容——即原初的观念，就越是价值。而我们所理解的原初性——过敏性（*Idiosynkrasie*）、差异和（批判）独立性——只能是偏离和错误，最后只是意味着遗忘。

但随着向大众传媒文化的转变，人们的辨别能力也改变了。我这样说是指占统治地位的远距离传播模式，它与在场者之间的交往是相反的——对这一改变来说，拥有书本是必要的条件，但肯定不是充分条件。这不是指印刷的传入带来的直接结果，而是指这样一个转变，这个转变是靠书面传播的再生产和从书面传播的出发点来实现的：用社会系统理论的术语来说，一旦一个非交互作用的交往（也就是变成了大众传媒系统）自我产生出来，那么就会发生这一改变。^③ 人们与书本的关系发生了改变，从而形成了另一种记忆力

^① 参见柏拉图《斐多篇》（*Phaidon*）第18—23章；《枚农篇》（*Menon*）第15章；《泰阿泰德篇》（*Theaitetos*）第33章。还可见卡鲁德，1990。

^② 《斐德罗篇》（*Phaidro*），第59、60章和第61章。整个对话录实际上就是谈三个主题（修辞、真理、记忆力），它看上去好像是谈一个主题，但对我们来说是不同的。

^③ 见卢曼（Luhmann），1995。所有其他传媒，包括收音机和电视（电话是一个重要的例外）都像书写那样实现了远距离传播形式——参与的语境就与理解语境分离开来。

模式——尽管在 16 世纪和 17 世纪人们重新发现了传统的记忆术。记忆力现在被看作一种档案，在档案里人们可以保存已消失了的事物和事件的线索。基乌利奥·卡米洛斯（Giulio Camillos）在 17 世纪所发明的令人赞叹的“记忆力戏剧”，实际上是一种按照复杂的主题组织起来的卡片盒，它使人们能够在一个抽屉系列里重新找到各种材料，其中的文本都已被整理好了。^① 这样，我们的记忆力就被交付给书写，而不是交付给人的主动行为。

尽管记忆力的档案模式与古典的（从亚里士多德以来的）储存模式有着表面的类似，但前者与后者是完全不同的。奥古斯丁把记忆力理解为人类意识中的一个宽大洞穴，它能够把观念和想象按永恒的维度搜集起来。^② 一切可拥有的记忆都储存在人们头脑内部的记忆力仓库中。而档案与此相反，它恰恰具有这样的功能，即一切记忆都用头脑保存起来的必要性被消除了：现在，记忆线索固定在一个外部的载体上。也就是说，档案第一次可以让人们忘记什么了。^③ 观念的外在化构成了观察者距离的前提。如果观念依靠外在的载体，那么它就会变得越来越不实在，并和具体的世界对象分离开来（而不是获得实在性）。观察者的意识世界就不再被包括进

① 见亚特斯（Yates），1966，第 6 章。

② 其永恒性可以从如下事实得到表明，即它并不是完全属于意识的：“我自己并不能包含我所是的一切。也许灵魂太狭窄了，不能包含它自己？”[奥古斯丁《忏悔录》（*Confessiones*）第 10 卷，第八章。]

③ 因此从这个新的记忆力含义看，古典记忆术被贬低就没有什么奇怪了。自 16 世纪中叶以来——尽管有着在教学论和在新的秘传意义上的复活——记忆术连同古代修辞学都不再被人相信。埃拉斯姆斯（Erasmus）和蒙田（Montaigne）都把记忆术贬低为一种不结果实和纯粹重复的能力，它与想象力和个体的创造性是相反的。在 17 世纪——与科学方法的改变相平行——记忆术的含义从根本上发生了改变：它从一种在意识中固定住确定的和坚实的概念仓库的工具，变成了一种按照新知识来研究世界的助手。对笛卡儿来说真正的记忆术只局限于依照因果思考来生产让人感兴趣的知识这样的能力上：人们只需将这些知识储存或毫无改变地保存起来。而在佩特鲁斯·拉姆斯（Petrus Ramus）那里记忆力就只倾向于对方法的研究了。[见罗西（Rossi），1960；亚特斯（Yates），1966，第 17 章。]

来。观察者的视角越来越明显地与书本上可找到的东西分离开来，这一距离逐渐地被拉大了。

批判、幽默等这些将实在和虚构（也就是“实在的”真/假与“虚构的”真/假）区分开来的能力，都是第二秩序的观察形式。^①这种形式将这样一个观察者作为前提，它把其他观察当作与它自己的观察不同的东西来观察——因此它有能力批判陌生的观察，也能够回到与实在世界的关系上，而不将实在世界与观念世界混淆起来。

5. 个体环境学 (Autologie^②)、交互作用和程序记忆力

在近代发生的向第二秩序观察形式的转变（与第二部分论述的虚构表象相耦合）还不是完整的：所缺乏的就是所谓的个体环境学转变。^③观察者观察其他的观察者，但不能把自己观察为观察者。换一种说法就是：他的客观世界是不完整的，因为这种观察人为地排除了一个可能的、非常重要的客体，这正是观察者自己。伴随着这一排除，一个唯一的视角就实体化了，它成了大多数可能的观察视角的关系点——这个实体化变成了一切近代的虚构形式的关键点，这并非是偶然的。

这样我们就可以解决上面第二部分论述的悖论问题，这个悖论从 19 世纪以来最终被当作一个错误或一个理论上的弱点而受到批判。那么这个悖论和第二秩序观察形式之间的联系是什么呢？如果我们接受了对观察的观察，那么我们就必须允许各种不同观察视角的存在——也要允许自我指涉和外部指涉之间（或实在与虚构之间）各种不同区别的存在。因此人们就必须有能力把不同的虚构

① 关于第二秩序观察形式的概念可见卢曼 (Luhmann), 1990, 第 76 页及以下。

② Autologie 是研究环境与个体相互影响的一门学科，属于生态学。这里暂译为“个体环境学”，表明个体与他人的相互交往关系，这是本节的主题之一。——译者注

③ 见卢曼 (Luhmann)、德·基奥吉 (De Giorgi), 1992, 第 396 页及以下；冯·福斯特 (von Foerster), 1985, 第 123 页；爱斯波西托 (Esposito), 1996。

分离开来，并把各种或许是异质的可能性领域相互联系起来——否则，观察者的自我指涉就会很容易落入其他人的外部指涉中去，并且“实在”对象和观念之间的区别也就不再明确：悖论和与此相关的问题就是这样产生的。

如果前提是，在视角多样性的彼岸存在一个最终的观察视角，那么上述混淆就会避免。所有观察者都观察着一个世界——每一个观察者都从自己的视角出发，他看到一定的东西，而看不到另一些东西，——但这个世界对所有观察者都是一样的。因此实在性/虚构的区别就叠加在现实/可能（Aktuells/Moegliches）的区别上，而事实与想象、事物与观念、实在与可能也就清楚地分离开来了。但是这样做的代价是，观察者的多样性消失了，对世界的可能性投射也消失了。在这个框架里就不再有偶然性内部的差别，也不再有“第二秩序的模态性”。可能的实在性，特别是可能的可能性就无法被考虑到了。但是这却关系到一个与作为档案的记忆力表象相一致的构建，在这个档案中所有信息都被搜集起来，而只有存在着明确地把信息当作信息来确定的关系视角，信息作为信息才有了价值。而如果不是这样，那么人们就必须每次都提出这样的问题：“对谁而言的信息？”而搜集信息的观念作为一种资本的增值，就没有什么意义了。除此之外，这还关系一个与“传统的”大众传媒模式包括电视相关的对于传媒的理解，它确定文本的统一性，它始终一致，并对所有人都是一样的。这样一来，读者—观众内部的、语境的和观察条件的差异性和不可预言性就被抵消了。^①

但在今天，这种对观察者的排除似乎变得越来越难。虚拟性的全部问题在实践中都碰到了这种看法的界限，并且看来需要我们对更抽象的研究。而这个问题——就像我们上面看到的——恰恰要求对各种可能性领域进行区别。关键的问题是人们广泛讨论的交互作用性问题，这种交互作用使传播的接收者有可能对传播自身发挥

^① 关于这个问题见爱斯波西托（Esposito），1995。

作用，并对其他参与者给予的信息进行改变和加工。这种干预的可能性即使在在场者——人们的交互作用实际上经常指向这种干预——的交互作用中也已经存在，但却根本上是另一种形式。以在场为基础的交互作用的干预性发生在两个观察者都参与的实在性上。而新传媒则相反，它允许一个以计算机为中介的经常不同步的远距离传播中的交互作用：接收者从机器而不是从其他参与者那里接收到（准确的个体的）回复，而其他的参与者也同样正忙于其他事情，而没有意识到所执行的操作。观察者在这种情况下受到的不是其他观察者实在的影响，而是他们的虚构的影响——这是这样一种交往，它像一个客体那样不依赖于对方的实在性关系而被处理。但是这样一来，自我指涉与外部指涉之间清楚的区别就开始变得困惑起来。

在所谓的多媒体交往实践中，我们已经遇到了这一变化的形式上的相关性——首先就发生在优先化的观察视点里摇摆不定的格式塔中。新传媒倾向于将多重视角的共存同时进行操作。^① 在虚拟真实性投射中（尽管还是一个三维空间的表现）视阈的中心视点是没有意义的，因为这个视点始终随着观察者的改变而改变，随着非实在表现空间里的活动而改变。严格来说，“表现”（Darstellung）的说法也是不正确的，因为该词以虚构为前提，以它的视角关系的产生为前提。而“虚拟”一词本来与虚构毫无关系：它源自于光学，并与镜子里的反射形象有关。镜子不是给观察者“再现”（re-praesentiert）了一个可选择的实在性（即可以对其他观察者而言的实在性），而是给观察者“呈现”（praesentiert）了一个从另一种视角出发的实在的实在性，并因此而扩大了他的观察视阈。同样，

^① 传统照相和全息照相之间的区别正在于前者接纳了一个原始的观察领域，它从优先化的观察点出发，因此它是一个原始场景的完善的投射。而全息照相相反，它从视阈的整个方面“再创造”了原始的几何：即全息照相的“工作面”。[参见本尼迪克特（Benedikt），1991，（意大利版）第172页。]

虚拟真实性并不“再现”虚构的实在性 (fiktionale Realitaet), 而是为观察者“呈现”一个虚构实在性 (Realitaet der Fiktion) ——也就是一个可选择的可能性构成, 它扩大了偶然性领域, 而这种扩大不依赖于虚构生产者的视角。^① 正如镜子形象那样, 它并不是与实在性/虚构性区别相关, 而是与观察条件自身相关——在这种情况下是与现实的可能性和可能的可能性之间的区别相关, 与观察的自我指涉相关。^② 使用虚拟真实性投射的人必须知道, 他与之相关的实在性依赖于他的干预, 这一实在性不是独立存在的。因此人们将从他们的实在性关系的构成中来反思他的主动角色, 这种实在性关系也证明了随着新技术而发生的对于实在性感觉消失的争论。

对于(文本)传播作为镜子的说法本来也不是新的。这与前近代时期的读者/文本关系有关, 而在近代这种关系就由于自我与外部指涉的完全分离而消失了。我们在佩特拉卡 (Petrarca) 那里还可以发现这种关系, 对他来说, 文本作为镜子服务于自身, 在文本中人们可以看到自己的内在面目——人们可以通过沉思 (也就是记忆) 来获得这种关系。^③ 很明显, 这里存在这样一种读物模式, 在这种模式中不存在人们在书本里读到的东西 (或一般而言通过传播学到的东西) 与自己的经验之间的明确区分。^④ 这种模式与那种“扩张的文本”^⑤ 表象相符合, 其文本接受了读者的干预,

① 见韦瑞里奥 (Virilio), 1991。

② 从这个角度看, “虚拟实在性”一词就失去了统一矛盾的修辞特点, 这一特点依赖于实在性/虚构性的区别关系。如果人们不考虑这一区别, 就不难允许一个可能的实在性, 也就是允许一个虚拟类型的实在性存在。——当然这涉及一个更复杂的模态范畴, 它要求一个比古典的二值逻辑更加丰富的逻辑。众所周知, 为了处理自我指涉的问题, 多值关系的必要性是哥特哈德·耿特 (Gothard Guenther) 的主题 (1976—1980)。

③ 参见佩特拉卡 (Petrarca) 《散文集》(Prose), 第127页及以下。

④ 根据勒·高夫 (Le Goff) 的记载, 中世纪的旅行题材表明, 那时的旅行者不能把他们直接看到的东西与他们——尽管在那个地点——从小说里学到的东西区别开来。[见勒·高夫 (Le Goff), 1977, 第261页。]

⑤ 见卡鲁德斯 (Carruthers), 1990, 第214页。

如我们看到的那样。而这种扩张文本模式在今天的超级文本中，尤其在“交互作用文献”^①中又重新出现了，这种文本使读者有可能改变和补充文本，把文本变成自己的东西，而不把某个读者视角优先化，也没有要把某个稳定的文本关系固定化的需求。另外一些例子还可以表明对于个别突出的视角图式的克服。这两种情况都用镜子来作比喻或用相关的虚拟概念来表达自我指涉的结果：人们可以在超文本的意义上谈论一种“虚拟文本”——即传播的镜子。中世纪的读者可以在文本中“反映”自己，因为它没有感到要把他的视角与在文本中表达出来的视角区分开来。“超读者”（Hyperleser）与人交往不是为了与外在的视角进行争论，而是为了丰富他自己的观察能力，并使自己的观察能力变得更加复合。如果我们能够把前近代时期的文献说成是第一秩序的观察的话——它不区别客体和观察者，那么我们今天就与一个走向极端的第二秩序的观察相关：观察者观察另一个观察，是为了使自己作为观察者的观察变得更加复合。

在第四部分我们把近代的观察结构与相关的记忆力模式联系起来。如果关于新传媒表明了一个向更加复合的观察方式转变的说法是正确的，那么我们是否也可以在这种情况下讨论一个关于社会的记忆力形式的改变呢？^②

首先引人注意的是，引入个体环境学意味着进入到一个更高的抽象层面，这个抽象层面——在这里就像在其他情况下一样——首先是为了遗忘。遗忘并不意味着消失、损失，而是意味着一种能力，它能够思考特定的内容，而不必把一切细节（特别是原始的上下文）都记住。从作为大脑储存器的记忆力到作为外在档案的

① 见兰多（Landow），1992；巴克勒斯（Buckles），1987。

② 西皮尔·克莱默尔（Sybille Kraemer）建议把万维网当作一个集体的记忆力，这个记忆力建立在使用者和共同记忆力之间的新的交互作用形式基础上。[参见克莱默尔（Kraemer），1996。]

记忆力的转变，恰恰表明了，拥有书本就可以不考虑对内容的记忆保留。有一个目录系统就够了，这个系统能让人们重新发现内容，如果它让人感兴趣的话。记忆力现在按照相互之间的连接（区别）来发展，而不再按照认同性来发展。冯·福斯特^①表明，拥有信息工具将如何使进一步的抽象化程度（以及由此产生的新的遗忘形式）^②变得可能。档案形式看上去与记忆全部内容有关，但它实际上总是需要采取一系列可保存和可供处理的固定数据形式：记录和目录应当使令人感兴趣的信息有可能被重新发现（只要人们根据目录化标准能够成功地找到信息就行）。而信息技术看来则相反，它显示出记忆力的另一种严格操作模式：记忆力变成纯粹的“计算机装置”，它不储存数据，而只是“计算”数据。^③被记录的不是数据，而只是处理程序，它通过新的“计算”使令人感兴趣的信息有可能“再生产出来”。只有这样我们才可能——还是根据福斯特的说法——告别近代的记忆力“神话”：即告别一种对任何问题都能够给出“一个”正确答案的想象。根据不同的视角，我们有了越来越多的正确答案。遗忘的能力需要一个必要的灵活性，它使我们能够找出恰当的回答方式。^④

这个彻底程序化的、使语境和操作的准确时间大大增值的记忆力，表现出与前近代记忆模式完全类似的性质。记忆意味着拥有一

① 见冯·福斯特 (von Foerster), 1984c。

② 遗忘的能力在当代变得特别重要，其中信息超载问题变得越来越明显。信息技术进一步提升了开始于印刷术的“综合征”：当口语记忆力拥有生理上的遗忘形式时 [谷迪 (Goody)、瓦特 (Watt), 1972, 关于结构性的特赦内容]，书写却没有遗忘什么。借助于信息技术，信息几乎以连接和参考知识的无限扩散程度在增加——如果信息载体在物理上的再生产曾经是确定的，那么信息在今天引发的完全新的问题就不仅是组织类型上的问题了。[见莫莱利 (Morelli)、格利高里 (Gregory), 1994。]

③ 参见冯·福斯特 (von Foerster), 1984b。

④ 与此相应就不存在能够保留的、能够写在纸条上以后再取的“信息”。每个信息都只是内在于这个系统被生产的。这也是冯·福斯特 (von Foerster) 的一个老话题了。(1972) 因此冯·福斯特的记忆力模式也意味着对于信息超载问题的一个答案。

种使经验组织得以可能的“图式”^①——它基本上就是柏拉图的模式，只是有一个区别，即这一图式不是固定的图像，而是一种规则，它使（始终不同的）操作按照一种依赖于过去和总体经验的方式来进行。对每个问题的正确答案的多样性表象，也表现出古希腊式的辩证思考，这种思考以这样一种前提为基础，即它在表述问题的时候就已经确定了他所能获得的答案。^②对上下文（语境）的排斥——把它理解为干扰因素而不是资源——在近代是很典型的，并且它与一个把优先化了的观察视角当作前提的必然性相关。因此不奇怪，对于电子传媒的研究倾向于回到传统的记忆术模式，并且强调所谓的“对数”^③（也就是语境和程序的因素）。

再说一遍，这里的关键是观察对于观察者的依赖性，它把我们重新引回到交互作用的问题上来，而交互作用是全部虚拟领域的根本属性。在这一视角中，“交互作用”意味着观察者的干预，也就是把对操作层面的参照当作实在建构的回归基础。这里，我们无须固定一个明确的相关视角，因为对于任意性的限制作用在简单的回归性中就得到了满足，也就是在这样一种能力中得到了满足，它能够考虑到这样一种方式方法，它使一个系统操作从同一个系统的另一个操作中生产出来。这就是隐藏在福斯特的程序化记忆力背后的模式。在对自身操作的再生产中，系统生产出一个非—偶然的结构，系统把自己与这个结构相联系，并且立刻对自身行为的任意性进行限制。尽管不存在一个现成的规则来确定什么是可能的，什么是不可能的，但对这个系统来说一般也只具有很小的可能性，操作是在控制（回归地自我控制）中不断进行的。

这种功能方式的例子恰恰可以在新传媒——而且是互联网——中找到。迄今为止搜集到的关于这个“大网络”的经验可以让我

① 见卢曼（Luhmann），1995，第193页及以下。

② 参见爱尔卡纳（Elkana），1996，第86页。

③ 这是哈维康普（Haverkamp）的说法，1996；还可见普莱特（Plett），1996。

们看到，档案模式对此是不合适的。任何想预先搞一个固定的参照工具的努力——诸如“黄页”、目录、地址大全或互联网引导员之类的形式——都会马上过时。唯一有效的工具就是所谓的搜索引擎——如雅虎、绿考斯（Lycos）、阿尔塔维斯塔（Altavista）、克劳勒网（Web Crawler），等等。这是一种程序，被用来寻找在互联网中是否和在哪里可以提供（可生产的）令人感兴趣的信息。这些工具是——与福斯特的模式完全一致——一种“软件—机器”，它并不拥有被记录的信息，而是对每一个提出的问题重新生产出（计算出）答案。对问题的回答始终在改变，并不只是因为网络自身始终在变化，而且还因为人们获得的信息依赖于使用者的提问，而不存在一个事先给出出现成答案的仓库。搜索引擎是按照所提问题（即根据现实的语境）而工作的，它对信息的选择是为了在具体情况下使相关内容能够生产出来。

在这个视角中，互联网数据是一种“虚拟信息”，^① 它只有在人们的搜索、生产中，在人们对它感到新奇的时候，才是实在的。远距离交往的记忆力形成于一个纯粹的连接能力中，即形成于一个日益精细和日益迅速地获得信息的方式中^②——这种迅速之所可能，正是由于每一个交往事件都生产出不同的数据（这是一个潜在的新奇性）。

在这样一种自我描写中，问题就不是信息超载问题了——因为这个问题在不断增强的遗忘能力中变得中性了，而是一个“自我产生的不确定性”^③ 问题，这一不确定性来自于不断令人感到新奇的传播能力的持续再生产，来自于不断增长的意识。但是我们对这一发展必须付出的代价可能就是，我们必须跟一个越来越快和不可

① 这一说法可以在卢曼（Luhmann）1996 中找到。

② 搜索引擎的问题都取决于对其功能而言有多少东西是必须预先确定的——就像现实中雅虎碰到的问题表明的那样。[见斯坦因伯格（Steinberg），1996。]

③ 卢曼（Luhmann），1996。

预知的环境变化进行博弈。

参考文献

- Sant'Agostino (1992): *Confessiones*, Milano: Ed. Rizzoli, 396—398.
- Antoine, Jean-Philippe (1996): “Memory, Places, and Spatial Invention”, *ANY Magazine*, N. 15, “Memory. Inc”, 18—21.
- Benedikt, Michael (1991): “Ciberspazio: alcune proposte”, in: Benedikt (ed.), *Cyberspace. First Steps*, M. I. T. Press, Cambridge (Mass.) (it. Uebs. *Cyberspace. Primi passi nella realta virtuale*, Muzzio, Padova 1993, 127—231).
- Bolzoni, Lina (1995): *La stanza della memoria. Modelli letterari e iconografici nell'eta della stampa*, Torino: Einaudi.
- Booth, Wayne C. (1961): *The Rhetoric of Fiction*, The University of Chicago Press, Chicago and London.
- Buckles, Mary Ann (1987): “Interactive Fiction as Literature: Adventure Games have a Literary Lineage”, *BYTE*, XII, 5.
- Calzolari, Andrea (1995): “Introduzione” in: D. Diderot, *Jacques il fatalista*, Milano: Mondadori, V-L.
- Carruthers, Mary J. (1990): *The Book of Memory. A Study of Memory in Medieval Culture*, Cambridge: Cambridge U. P.
- Cave, Terence (1984): “The Mimesis of Reading in the Renaissance”, in: John D. Lyons, Stephen G. Nichols (Eds.), *MIMESIS. From Mirror to Method, Augustine to Descartes*, University Press of New England, Hannover (NH), 149—165.
- Celati, Gianni (1986): *Finzioni occidentali*, Torino: Einaudi.
- Colie, Rosalie L. (1966): *Paradoxia Epidemica. The Renaissance Tradition of Paradox*, Princeton U. P., Princeton (N. J.).
- Dalai, Marisa (1966): “La questione della prospettiva”, in: Panofsky 1966, 115—137.
- De Man, Paul (1970): *Blindness and Insight*, New York.

Dodds, E. R. (1951): *The Greeks and the Irrational*, Berkeley: University of California Press.

Eliade, Mircea (1973): *Le sacre et le profane* (it. Uebs. Il sacro e il profano, Torino: Boringhieri) .

Esposito, Elena (1995): "Interaktion, Interaktivitaet und die Personalisierung der Massenmedien", *Soziale Systeme*, I, 2, 225—260.

dies. (1996): "From Self—Reference to Autology: How to Operationalize a Circular Approach", *Social Science Information*, 35, 2, 269—281.

dies. (1997): "The hypertrophy of simultaneity in telematic communication", *Thesis Eleven* (im Druck) .

Foerster, Heinz von (1972): "Notes on an Epistemology for Living Things", BCL Report No. 9. 3, Biological Computer Laboratory, Department of Electrical Engineering, University of Illinois, Urbana; auch in 1984a, 258—271.

ders. (1984a): *Observing Systems*, Intersystems Publications, Seaside (Cal.) (it. Uebs. *Sistemi che osservano*, Roma: Astrolabio 1988) .

ders. (1984a): "Time and Memory", 140—147.

ders. (1984b): "Memory Without Record", 1984a, 92—137.

ders. (1984c): "Technology: What Will It Mean to Librarians?", 1984a.

ders. (1985b): "Cibernetica ed epistemologia: storia e prospettive" . in: G. Bocchi/M. Ceruti (Hrsg.), *La sfida della complessita*, Feltrinelli, Milano, 1985, 112—140.

Foucault, Michel (1966): *Les mots et les choses*, Paris: Gallimard (it. Uebs. *Le parole e le cose*, Rizzoli, Milano 1967) .

ders. (1985): *Discourse and Truth. The Problematization of Parrhesia*, Northwestern University Press, Evanston (Ill.) (it. Uebs. *Discorso e verita nella Grecia antica*, Donzelli, Roma 1996) .

Gombrich, E. H. (1969): *Art and Illusion*, Princeton (N. J.): Princeton University Press.

Goody, Jack/Watt, Jan (1972): "The Consequences of Literacy", in P. Giglioli (Hrsg.), *Language and Social Context*, London: Penguin. 311—357.

Morelli, Tullio Gregory e Marcello (Hrsg.) (1994): *L'eclisse della memorie*, Roma—Bari: Laterza.

Guenther, Gotthard (1976—1979—1980); *Beitraege zur Grundlegung einer operationsfaehigen Dialektik*, 3 Baende, Hamburg: Meiner.

Hampton, Timothy (1990); *Writing from History. The Rhetoric of Exemplarity in Renaissance Literature*, Ithaca and London: Cornell U. P..

Haverkamp, Anselm (1996): "Ghost Machine or Embedded Intelligence. Architecture and Mnemotechnique," *ANY Magazine*, N. 15, "Memory. Inc", 10—14.

Koselleck, Reinhart (1979); *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Kraemer, Sybille (1995): "Vom Trugbild zum Topos. Ueber fiktive Realitaeten", in: E. Schweegeh F. Roetzer (Hrsg.), *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realitaet*, Ostfildern: Cantz, 130—137.

dies. (1997): "Vom Mythos 'Kuenstliche Intelligenz' zum Mythos 'Kuenstliche Kommunikation'" oder: "Ist eine nicht-anthropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktion moeglich?", in: S. Muenker, A. Roesler (Hrsg.), *Mythos Internet*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 83—108.

Landow, George P. (1992): *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The Johns Hopkins U. P..

Lechner, Joan Marie (1962); *Renaissance Concepts of the Commonplaces*, New York: Pageant Press.

Le Goff, Jaques (1977): *Tempo della chiesa e tempo del mercante*, Torino: Einaudi.

Luhmann, Niklas (1975): "Selbst—Thematisierung des Gesellschaftssystems", in: *Soziologische Aufklaerung 2. Aufsaezte zur Theorie der Gesellschaft*, Opladen: Westdeutscher Verlag, 72—102.

dies. (1989a): *Gesellschaftsstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*, Band 3, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

dies. (1989b): "Individuum, Individualitaet, Individualismus", in: 1989a, 149—258.

dies. (1996): *Die Realitaet der Massenmedien*, Opladen: Westdeutscher Verlag.

dies. (1996): "Entscheidungen in der Informationsgesellschaft", Manuskript,

Bielefeld.

Luhmann, Niklas/De Giorgi, Raffaele (1992): *Teoria della societa*, Milano: Angeli.

Maldonado, Tomas (1992): *Reale e virtuale*, Milano: Feltrinelli.

Maturana, Humberto (1990): "The Biological Foundations of Self Consciousness and the Physical Domain of Existence", in: N. Luhmann et al., *Beobachter. Konvergenz der Erkenntnistheorien?*, Muenchen: Fink, 47—118.

Minnis, A. J. (1988): *Medieval Theory of Authorship. Scholastic Literary Attitudes in the Later Middle Ages*, Aldershot: Scolar Press.

Olsson, Gunnar (1996): *Mission Impossible*, Ms September 1996, Stockholm.

Ong, Walter J. (1967): *The Presence of the Word*, New Haven: Yale U. P. (it. Uebs. 1970, *La presenza della parola*, Bologna: Il Mulino) .

Panofsky, Erwin (1927): "Die Perspektive als 'symbolische Form'", *Vortraege der Bibliothek Warburg 1924—1925*, Leipzig—Berlin: Teubner (it. Uebs. *La prospettiva come forma simbolica e altri scritti*, Milano: Feltrinelli, 1966) .

Petrarca, Francesco (o. J.): *Prose*, Milano—Napoli: Ricciardi.

Pirenne, M. H. (1970): *Optics, Painting and Photography*, Cambridge: Cambridge U. P. .

Plett, Heinrich F. (1996) (Hrsg.): *Die Aktualitaet der Rhetorik*, Muenchen: Fink.

Queau, Philippe (1993): "Nodi e tempo del virtuale", in: Massimo Negrotti (Hrsg.), *Per una teoria dell'artificiale*, Milano: Angeli, 139—160.

Rossi, Paolo (1960): *Clavis universalis. Arti mnemoniche e logica combinatoria da Lullo a Leibniz*, Milano—Napoli: Ricciardi.

Segall, Marshall H./Campbell, Donald T./J. Herskovits, Melville J. (1966): *The Influence of Culture on Visual Perception*, Indianapolis: Bobbs-Merrill.

Virilio, Paul (1991): "Das oeffentliche Bild", in: Florian F. Roetzer (Hrsg.), *Aesthetik der elektronischen Medien*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 343—351.

Steinberg, Steve (1996): "Seek and Ye Shall Find (Maybe)", *Wired*, 4.05, 108—114 and 172—182.

Weissberg, Jean Luis (1989a): "Le compact reel/virtuel", in: *Les chemins du virtuel. Simulation informatique et creation industrielle*, Cahiers du CCI, Paris: Editions du Centre Pompidou, 7—27.

Wilcox, Donald T. (1987): *The Measure of Times past. Pre-newtonian Chronologies and The Rhetoric of Relative Time*, Chicago and London: The University of Chicago Press.

Yates, Frances, A. (1966): *The Art of Memory*, London: Routledge & Kegan Paul (it. Uebs. : *L'arte della memoria*, Torino: Einaudi 1972, Ed. 1993).

译 后 记

《传媒、计算机、实在性》（《*Medien Computer Realitaet—Wirklichkeits-Vorstellungen und Neue Medien*》Hrsg. von Sybille Kraemer, Suhrkamp, 1998）一书是我在研究中发现的较为有意思的一本，它不仅针对新传媒大为流行的现实，而且具有理论性，主要是哲学性。这与德国学者的研究风格是密切相关的。我在翻译中得到了编者西皮尔·克莱默尔女士的大力支持，我所遇到的问题都是由她和她的助手给予解答的，且解答十分认真，令我感动。在此我对他们表示由衷的感谢！另外本译著属于我的一个浙江省社联的重点课题，本书的出版也得到了课题资金支持，在此我也对浙江省社联表示感谢！

我在翻译注释（脚注）时保留了人名和著作时间的原文出处，这样有需要的读者可以按照注释来查阅文后的参考文献。而对参考文献我全部保留了原文而不再翻译。

原书末尾还附有大量供研究用的文献目录（大约有上百名研究相关主题的作者和文献），以及对本书作者的介绍。鉴于篇幅这两部分内容在中译本里省略了，尽管有些可惜。

鉴于我的外文水平和哲学水平都十分有限，加上本书的语言大都比较抽象，译文中存在错误和问题在所难免，敬请读者特别是专家不吝指教。

2008年5月于南太湖之滨浙江
湖州师范学院

封面

书名

版权

目录

西皮尔·克莱默尔：传媒、计算机和实在性之间有何关系？
——本书导论

一、主题

二、关于本书的论文

参考文献

I. 什么是传媒？

马丁·布克哈特：在电磁流中：作者和电磁书写

参考文献

西格弗里德·J. 施密特：传媒：传播与认识的结合

参考文献

西皮尔·克莱默尔：作为轨迹和作为装置的传媒

参考文献

II. 作为传媒的计算机

艾伯哈德·莱默特：头脑和思维机器

参考文献

弗里德里希·基特勒：硬件，一个未知的本质

参考文献

佛罗里安·罗泽：第二个和第三个身体，或者：成为一只蝙蝠或住在另一个行星上会是什么情景？——一篇随笔

III. 我们对真实性理解的变化

沃尔夫冈·韦尔施：“真实”——意义的范围、类型、真实性和虚拟性

一、“真实性”和“真实”的意义变化范围

二、真实性理解的模型

三、真实性和虚拟性

参考文献

本哈德·瓦尔登凡尔斯：真实性实验

参考文献

马丁·塞尔：实在的传媒和传媒的实在

参考文献

伊蕾娜·爱斯波西托：虚构和虚拟性

参考文献

译后记