

海外赛博朋克研究前沿问题追踪

□李 松 [武汉大学 武汉 430072]

[摘要] 赛博朋克是科幻小说的一个流派,它关注高科技语境下的边缘人群。与传统科幻小说不同的是,赛博朋克叙述的科学技术不仅是可能发生的,而且有些技术处于正在使用状态。目前学界关注的热点是:关于威廉·吉布森的《神经漫游者》的研究;关于赛博朋克主题的研究,包括人类未来的赛博生活与精神生活;还有蒸汽朋克的研究。赛博朋克在顺应、预测人类可能的生活的同时,也从人文精神角度对人机生活的诸多问题进行了反乌托邦式的反思,而这种反思正是单一科学主义的解毒剂。

[关键词] 赛博朋克;《神经漫游者》;蒸汽朋克

[中图分类号] I06 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 1008-8105(2011)02-0058-05

“赛博朋克”这个名词是由布鲁斯·贝斯克(Bruce Bethke)在他1983年出版的同名短篇小说《赛博朋克》中提出的,这个词本身是“控制论”(Cybernetics)和“朋克”(Punk)的合成词。“赛博朋克科幻小说是美国20世纪80年代中期兴起的科幻小说流派,是在一系列新科学(控制论、信息论、计算机/网络、生物遗传工程等)飞速发展的背景下形成的”,它“通过对未来社会的想像,探讨新科技的发展可能会给社会及人类自身带来的种种影响,在肯定技术发展促进人类进步的同时,也表现了对科技泛滥的隐忧,作品带有一定的反乌托邦色彩。”从来源来看,“这一科幻流派脱胎于后工业社会的经济、科技和文化环境,作品描写的不是遥远的外太空和地外生物而是今后二、三十年间的近未来世界,是对当代科技、文化现象的想象性延伸”。90年代,赛博朋克科幻小说“逐渐演化为后赛博朋克小说”,后者与赛博朋克科幻小说的区别在于:“前者倾向于描写处于边缘文化的反英雄人物,作品带有强烈的反叛精神,比如反对主流文化,努力用现代技术来对抗其本身,这一点最集中体现在吉布森描写的电脑黑客身上;后者更倾向于表现科技变化对普通人日常生活的影响。”目前,作为科幻小说流派的赛博朋克已“延伸至整个社会”,它“指代一种生活哲学、一种具有特定人群的亚文化”,“所有大

胆的创新者、反技术控制者和反主流文化者(如前卫艺术家、敢于创新的导演、新风格的作曲家、技术创新者、黑客等)都可以被称之为赛博朋克,由小说派生出一种亚文化的现象是此前各种科幻流派所没有的,赛博朋克小说可谓开了先河。”^[1]在国外,赛博朋克已成为学术研究的热点之一。本文将对2008和2009年度英语文献中关于赛博朋克的研究成果进行述评,以梳理国外该领域的最新研究进展。

一、关于威廉·吉布森的《神经漫游者》的研究

威廉·吉布森的《神经漫游者》(Neuromancer)这部长篇小说最早被确认为“赛博朋克”小说之一,也就是典型的科幻小说。目前有不少文章聚焦于《神经漫游者》的研究。《推理怀旧:超小说、科幻小说和小说的假性死亡》一书认为威廉·吉布森的小说《神经漫游者》(1984)及其续集《归零》(Count Zero)(1986)中对于未来媒体的理想化想象都源自旧的权力和控制话语^[2]。书中还讨论了蒸汽朋克这个与赛博朋克相关又有不同之处的主题(本文将在第三节加以介绍)。威廉·哈内(William S. Haney II)则认为,在威廉·吉布森的《神经漫游者》中,后人类社会将不会给日常生活中的超验(Transcendence)提供有利的环境,仿生技术无疑会提供替代品——

[收稿日期] 2010-09-27

[基金项目] 武汉大学海外文化研究前沿问题追踪计划(20090545);武汉大学人文社会科学青年科研项目“文化研究:中国本土的批评实践”(20081213)。

[作者简介] 李 松(1974-)男,文学博士,武汉大学文学院副教授。

虚拟的超验。因此,基于对技术把人类转变为赛博格时人类可能面临的危机的想象,吉布森对此有非常清楚的认识。《神经漫游者》从物质的角度而不是从精神的角度模糊了人类和赛博格或者机器之间的区别,内在的观察者是概念的空间,计算机永远也不能成为人类。小说中的一些角色,特别是凯斯(Case)有双重身份:一重是基于与技术合并的社会建构的维度,一重是由赛博空间对潜意识的影响所引起的潜在的非建构维度^[3]。《湿件》^①小说:《赛博朋克和后人类身体的意识形态》则探讨了威廉·吉布森的赛博朋克小说对后人类身体的描述中所隐含的意识形态。文章首先给后人类身体分类,然后从他的小说中离析出四种主要的后人类形式:劳动的身体、被压抑的身体、消失中的身体和有标记的身体。劳动的身体的性别特征最明显,最能反映身体的工作。不过,赛博朋克认为身体有利于资本主义事业,因此不管是男是女都把他们看作劳动的身体。被压抑的身体往往是技术所包含的“原始”身体,受设备和软件限制。消失中的身体是“原始”身体,因为替换和增加而发生了改变的身体。最后,有标记的身体在消费的过程中获得了新的内容和更美好的外观,它连接着人类和消费者文化。做完分类之后,文章从三个领域讨论后人类身体政治:家庭、老龄化和公民身份。文章认为“赛博格家庭”的含意是指传统家庭的含义因技术的改变而完全被颠覆,正如这篇文章在讨论后人类时期老龄化的意识形态时所提到的,在解决老龄化问题时赛博朋克只能提供昂贵的技术。最后,文章讨论了公民身份以及在赛博格时代个体和团体在改变政治的全貌时本身不断改变的想法,从而对新科技到来的假设提出质疑^[4]。

二、赛博朋克的主题

(一) 人类未来的赛博生活

在一个以复制、拟真与仿像为特征的电子文化时代,赛博朋克小说(Cyberpunk Novels)借助艺术与技术的结合建构了未来赛博文化的想象空间。《星空的裂痕:新未来神话》一书中的科幻故事展望了未来的生活。该书中的故事讲述了一些常见的科幻情节,如外星人造访地球、威力超大的计算机游戏等,也讲述了不那么常见的故事或者主题,如未来的吸血鬼以及一个关于无形的问卷的有趣故事。这些故事不只是读来有趣,也启发人们的思考^[5]。《赛博格,后人类主义和短篇科幻小说》讨论短篇科幻故事中后人类叙述的发展,主要探讨赛博格、虚构的

境遇和人类精神的潜力,后现代主义和科幻小说的范围等等。还讨论了故事叙述、超验主义,精神与身体之间的联系,短篇科幻故事的认知和创造之间的关系等等^[6]。哈斯勒(Hassler)和威尔科克斯(Wilcox)所编辑的《政治科幻小说新边界》搜集了关于科幻小说中的政治意识形态这一主题的文章。这些文章表明这个领域的绝大部分作者要么认为命运与个人成就紧密相关,要么认为人类必须考虑到并不乐观的未来而不应只关注自身。这些文章有的考察班克斯(Banks)、迪克(Dick)、罗斯(Russ)和吉布森(Gibson)的观点,有的关注种族、性别和辩证法等问题,以及从现在的人类所进化而来的“新人类”。这本书也探索政治科学和政治科幻小说在影视之中的表达方式^[7]。《世界编织者:全球化、科幻小说和赛博革命》这本书是第一个研究全球化和科幻作品的关系的作品。科技革新给不同国家的人们提供了独一无二的共同空间以及相隔很远的人们建立新的联系的方式。该书试图探索由于技术的进步、对这些进步的共同兴趣以及这些进步带来的可能未来,我们的世界怎样才能联系得越来越紧密。科幻作品早已或直接或间接地与地球村联系在一起,它们现在的任务是探索赛博革命将会怎样改变世界,并在现实世界不断加速发展的情况下始终预测着它的发展^[8]。《循环性的生物和罗格·吉诺米》认为科幻小说总是能创造神话,从而让我们了解科技控制自然的能力的有效性和局限性。作为一种生物赛博格,索米(Sonmi)的物质和符号身份不可预知,表现了自然对社会系统意图控制生命实体这一行为的反抗^[9]。学界有人认为所谓的“后人类时期”起源于20世纪早期的现代主义文学、绘画和雕刻。“后人类”有力地表达了一个文化概念,尽管从科学的角度来说这种说法很不准确。而帕特里克·帕瑞德(Patrick Parrinder)从人类与后人类之间的所谓区别出发考察了20世纪20年代早期以来的科幻和非科幻作品^[10]。克拉克(Clarke)在《后人类变体:作品和系统》中说道:身体变化的隐喻在人类文学中从远古的寓言到达尔文的进化论一直存在着,即使是从现代到后现代的转型也未能结束这种状况。他考察了摩里亚博士(Dr. Moreau)、大卫·科洛伦博(David Cronenberg)、斯坦尼斯洛·勒姆(Stanislaw Lem)和奥克塔维亚·巴特勒(Octavia Butler)的后人类变体作品^[11]。《罗斯·阿斯比(W. Ross Ashby)的哲学及其与<黑客帝国>的关系》一文认为,阿斯比在进行技术和精神病学研究的同时也在认真地观察着他周围的世界。该文作者柯文·沃里克(Kevin Warwick)对人类智慧的本质、大脑的工作机制、电

脑的人工智能和思维能力甚至整个科学都作出了很多哲学结论。在柯文·沃里克的这篇文章中,他整体介绍了阿斯比的哲学,尤其是它与世界的联系甚至是对世界的科学预测。他比较了阿斯比的理论和《黑客帝国》的科幻理念,并认真探讨了从阿斯比的观点角度来看《黑客帝国》的话,世界最终成为现实的可能性有多大^[12]。而《终结者IV》的导演则在这部电影中试图表现在核战的破坏之下世界将变成怎样^[13]。

(二) 人类未来的精神生活

凯姆·索恩(Kym Thorne)和亚历山大·科泽明(Alexander Kouzmin)认为,在可控的、资源丰富的虚拟世界我们应该仔细讨论“改变”或“保持现状”的问题。由于以2.0网为基础的宣传和对政治经济自由的赛博空间的设想,1.0网似乎会有所发展。“数字区分”的内在和外在“民主”和“发展”维度都完全包含在一种新“恐怖政治”,一种“恐怖主义”和“安全”的新霸权话语之中。在这种情况下,即使是那些对信息与通讯技术发展和对民主社会的影响的简单回应,也开始变得像反乌托邦的颠覆行为。新自由主义赛博空间,不管是1.0网或2.0网,是充满了缺陷和可能性的强制空间^[14]。克里斯多夫·匹茨诺(Christopher J. Pizzino)的论文关注赛博朋克小说建构宗教他者的方式以及怎样以主观与历史的概念来理解世俗和宗教之间的区别。他进一步认为后现代科幻小说中常见的世俗主观可以被认为是世俗主观的关键表达,因为它的合法性受到了质疑。同时,运用后现代科幻电影中的例子,匹茨诺讨论了世俗主观未来变化的方式,这些变化将挑战宗教与世俗的对立^[15]。马丁·帕克(Martin Parker)比较了现代赛博空间的尘俗和空间项目的技术庄严感。他分析了鲍拉德(J. G. Ballard)的几篇短篇小说,也讨论了“空间”的现代形式。这些空间是孤立的、个体的,通常以“赛博”或“虚拟”的形式存在。从某种程度上来说,在现代赛博朋克科幻小说以及资本主义作品和空间阴谋作品的结合中隐约可以看到人类的雄心。可以看出,在这些作品中,尽管太空人可能会有某些政治倾向,但他们仍然代表了进步、技术和组织的成功的现代主义结合。与虚拟世界的含蓄表达不同,这些作品中所体现的星际异常空间可能体现技术和人类之间的更深的关系^[16]。约翰·奥斯特(John Oster)的科幻小说《最后一个主教》提出了一个有趣的问题:在充斥着人性化电脑、时空旅行和赛博格技术的22世纪,在一个科技成为生命的世界,宗教信仰者的位置在哪里^[17]? 丹尼尔·莱昂斯在他的一篇文章中介绍了

赛博格研究者雷·科茨威尔(Ray Kurzweil),后者迫不及待地想要成为赛博格——永恒的机器中的人类灵魂。但这到底是人类进化过程中的一个飞跃或者仅仅是中年人的更年期想像而已? 莱昂斯从不同角度探讨了这个问题^[18]。《赛博朋克的赛博自由:改变现实银幕》这本书是蒂莫西·拉里的“赛博朋克宣言”,它展望了新人文主义的出现。该书所描述的新人文主义强调通过计算机和大脑科技质疑权威,强调独立思考、个体创新和掌握权力。这本书集中了拉里的最具有感染力的作品,也精选了不同的作家和思想家的一些采访和对话。书中“怎样打开你的生物电脑”这一章突出代表了拉里的疯狂却又具有惊人的说服力的观点,它模仿一些植物的生物机制,把异端的、基于自然的礼节与大脑的集体开机连接起来。这些内容描述了一种新人类,他们信奉技术并且用技术改革交流方式。他们防止出现垄断信息的巨无霸,同时又给个人获得成功和得到政治力量的机会。最重要的是,他们各得其所又自得其乐^[19]。

三、蒸汽朋克

蒸汽朋克是20世纪80年代到90年代早期占主流地位的幻想小说和推理小说的分支之一。它是指以蒸汽仍然被广泛地运用的19世纪尤其是维多利亚时代的英国为时代背景,但主要元素是科幻或者幻想(如幻想的技术发明或者真正的技术发展)的作品。蒸汽朋克通常与赛博朋克相关而且有同样的反叛主题,但它是一个独立的运动,尽管两者对彼此的影响很大。除去发展的时期和技术发展的层次不一样之外,两者的主要区别是:蒸汽朋克的反乌托邦倾向没有赛博朋克明显,甚至完全缺乏反乌托邦倾向。

《蒸汽直播:反未来主义梦想》认为蒸汽朋克在建构蒸汽。它的自己动手的特征体现在YouTube之类的网站中。“燃烧的人”(Burning Man)[®]也有很多受到蒸汽朋克启示的艺术,甚至连主流媒体都受到影响。但这个古怪的现象到底是什么?为什么它突然控制了时代思潮?简单说来,蒸汽朋克力求通过复兴过去几个世纪中被忽略的技术和设计元素,使现代技术体验变得人性化。蒸汽朋克设想了一个依靠其它可持续燃料而不是依靠石油的未来,如利用木头来运输、供热和创造艺术,它通过思考过去来计划未来。在这个过程中,蒸汽朋克狂热者在创造一种影响时尚、设计和文学的全新美学。圣弗兰西斯科是蒸汽朋克的前沿阵地,很多海湾地区的艺术家深层次地传播他们的未来艺术创造哲学、

故事和理论^[20]。安·温德·弥尔和杰夫·温德·弥尔(Ann Vander Meer & Jeff Vander Meer)的《蒸汽朋克》集中了很多幻想故事,这些故事充满了新奇的机械想象和阴差阳错的情节。他们认为蒸汽朋克起源于维多利亚时代的浪漫典雅,它混合着现代科技进步并综合了虚构技术,如用蒸汽操纵的机器人、类超型计算机和超现代化的飞船等等^[21]。第一节提到的《推理怀旧:超小说、科幻小说和小说的假性死亡》也研究了蒸汽朋克这种狂热的粉丝文化和艺术/工程运动。作者诺姆·柯亨认为这个运动起源于新维多利亚时期的几本轻率狂妄的科幻小说。它自称为科技发展的“非勒德批评”,通过假想的反历史叙述剪接传统形式和新媒体之间固有的对立。透过蒸汽朋克文本中所产生的广阔的文化镜头,诺姆·柯亨认为目的论叙述持续关注效度,因此导致忽略复杂性、不可还原性及反抗性的结果,他探讨是否可以把这个结果当作现代小说和现代通信科技问题的起源。诺姆·柯亨解读了马克·阿丹尼勒维斯基(Mark Adanielewski)的后现代恐怖小说和电影《叶屋》,揭示了当艺术作品被当作复杂的物质构成而不是作者表达交流意愿的简单载体时所表现出的被压抑的恐惧。因此,关于小说的死亡的作品可能并不是为了保存传统文学形式,而是为了让我们记住媒体形式和人类主观体验之间是相互渗透的。而媒体的唯心主义观念,不管是新的还是旧的,可以并已经被用来去除媒体形式与人类主观体验之间的边界,从而允许权力结构违反个人意志。在这个实实在在存在着的“边界”中,小说的持续存在就顽强地凸现着身体、文本和精神的复杂互动,并有可能使两者之间的完美交流和牵制变得复杂混乱^[2]。

结 语

当前人类的文化环境出现了工业社会向信息社会转型的巨大变迁,与之相应的是,近些年来,西方学术界不仅从器物层面研究计算机网络技术的进展,而且从科技哲学、科幻小说等方面探讨赛博文化的人文关怀、情感内涵等终极价值。这是物质文明与精神文明的良性互动问题,也是科学主义与人文主义的和谐存在问题。科技追求的是效率、速度、理性化、精密化以及可操作性,它召唤人类关注一个无限可能的愿景。赛博朋克在顺应、预测这种人类可能生活的同时,也从人文精神角度对人机生活的诸多问题进行了反乌托邦式的反思,而这种反思正是单一科学主义的解毒剂。

注释

① 原文是“Wetware”,网络用语,指人脑。

② Burning Man是由一个名为“Black Rock City, LLC”的组织发起的一年一次的艺术活动和激进的自我表达以及自我独立的临时组织。

参考文献

- [1] 胡戈·威廉·吉布森与赛博朋克科幻小说述评[J]. Sino-US English Teaching, 2007, 37(4): 66-68.
- [2] COHEN N S. Speculative nostalgias: Metafiction, science fiction and the putative death of the novel(Ph.D.)[M]. Stanford: Stanford University, 2008.
- [3] HANEY II W S. William Gibson's Neuromancer: cyberpunk and the end of humanity/William Gibson'in Neuromancer Adli Eseri: siberpunk ve insanlign sonu[J]. Interaction, 2009, 18(1): 73-88.
- [4] NAYAR P K. Wetware Fiction: Cyberpunk and the Ideologies of Posthuman Bodies[J]. ICAFI Journal of English Studies, 2008, 3(2): 30-40.
- [5] STRAHAN J. The starry rift : tales of new tomorrows : an anthology of original science fiction[M]. New York: Viking, 2008.
- [6] HANEY II W S. Cyborgs, Posthumanism and Short Fiction[J]. Atenea, 2008, 28(2): 157-167.
- [7] HASSLER D M, WILCOX C. New boundaries in political science fiction[M]. Columbia: University of South Carolina Press, 2008.
- [8] YUEN W K, WESTFAHL G. Amy Kit Sze Chan. World Weavers: Globalization, Science Fiction, and the Cybernetic Revolution[M]. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2009.
- [9] ECONOMIDES L. Recycled Creatures and Rogue Genomes: Biotechnology in Mary Shelley's Frankenstein and David Mitchell's Cloud Atlas.(Report)[J]. Literature Compass, 2009, 6(3): 615-631.
- [10] PARRINDER P. Robots, Clones and Clockwork Men: The Post-Human Perplex in Early Twentieth-Century Literature and Science[J]. Interdisciplinary Science Reviews, 2009, 34(1): 56-67.
- [11] CLARKE B. Posthuman metamorphosis: narrative and system[M]. New York: Fordham University Press, 2008.
- [12] WARWICK K. The philosophy of W. Ross Ashby and its relationship to “The Matrix”[J]. International Journal of General Systems, 2009, 38(2): 239-253.
- [13] MURPHY M. California as a Human Abattoir[J]. New

York Times. 2009-05-03: 6.

[14] THORNE K, KOUZMIN A. Cyberpunk—Web 1.0 “Egoism” Greets Group, Web 2.0 “Narcissism”: Convergence, Consumption, and Surveillance in the Digital Divide[J]. Administrative Theory & Praxis (Administrative Theory & Praxis), 2008, 30(3): 299-323.

[15] PIZZINO C J. Religion in Postmodern Science Fiction: A Case Study in Secularity. (Ph.D.)(M]. New Brunswick: Rutgers, The State University of New Jersey, 2008.

[16] PARKER M. Memories of the Space Age[J]. Information, Communication & Society, 2008, 11(6): 846-860.

[17] DUNFORD M. The Last Pope[J]. MBR Bookwatch, 2009, 63(1): 6.

[18] LYONS D. I, Robot: One Man’s Quest to Become a Computer[J]. SCIENCE AND TECHNOLOGY, 2009, 153(21): 67.

[19] LEARY T. Cyberpunks Cyberfreedom: Change Reality Screens[M]. Berkeley: Ronin Publishing, 2008.

[20] LOWE O. SteamPunk Live: Retro-Futurist Dream[M]. San Francisco: Pollinator Press, 2008.

[21] MEER A V, MEER J V. Steampunk[M]. San Francisco: Tachyon Publications, 2008.

Latest Development of Oversea Cyberpunk Research

LI Song

(Wuhan University Wuhan 430072 China)

Abstract Cyberpunk is a science fiction genre noted for its focus on “high tech and low life”. Cyberpunk plots are different from traditional science fictions because the technologies they describe are possible, even some technologies are in use. At present, the academia focuses on the following hot topics: William Gibson’s Neuromancer, human’s future cyber life and spiritual life, steampunk, etc. While conforming and predicting human’s possible life, cyberpunk has its dystopian subversion on issues of man-machine life, which is the antidote of unilateral scientism.

Key words cyberpunk; Neuromancer; steampunk

编辑 刘 波

(上接第54页)

Research on Informatization Construction of Major Scenic Spots in Sichuan Province

——Take the Building of Mountain Emei’s Visitor Management System as an Example

SHAO Pei-ji CHEN Yao SHENG Xu-dong LI Liang-qiang

(University of Electronic Science and Technology of China Chengdu 610054 China)

Abstract Tourism informatization is an inevitable trend of the development of tourism, and the informatization of scenic has become the most important part because scenic is the core of tourism. How to find a reasonable perspective of scenic informatization to help scenic to fundamentally enhance its core competitiveness becomes extremely important. After reading extensive literatures and field research in Mountain Emei, we propose to build a visitor management system based on CRM which can emphasize the management of the most valuable resource which is the visitors while realizing the informatization of scenic. This paper provides the frame of visitor management system and also gives advices on the building of other scenic spots’ relative systems.

Key words scenic informatization; visitor management; customer relationship management; system construction

编辑 何 婧