

超文本¹的歧路花園²： 後現代千高原³上的遊牧公民

尤美琪

國科會人文學研究中心

E-mail: silencetaiwan@yahoo.com.tw

-
- ¹ 超文本 (hypertext) 這個語彙最早是由泰德·奈爾森 (Ted Nelson) 在 1965 年美國「計算機學會」(Association for Computing Machinery) 舉辦的國際會議中所提出。至於超文本的各種定義, 可參見 George Landow (1997: 3-6)、鄭明萱 (1997: 3-33) 與李順興 (2001) 所作的梳理與流變簡史。在超文本的諸多定義中, 我們可以簡單窺見超文本建構出一個由節點串連起的網絡與無始無終的閱讀路徑, 也就是在這種文字接駁、選擇、與歧出, 以及書寫範式由「印刷」向「數位」的悄然移轉過程中, 喬治·藍道 (George Landow) 宣稱超文本體現了諸多後結構主義理論家的理論架構。他把超文本實驗與後結構主義、解構主義及批判理論 (critical theory) 媾連起來, 他認為當軟體設計師遭逢雅克·德希達 (Jacques Derrida) 的經典名著《書寫學》(De la grammatologie); 或當文學理論家檢視奈爾森所寫作的《文學機器》(Literary Machine) 時, 其實都會覺得彼此遇見的是「數位、超文本的德希達」與「解構主義或後結構主義者的奈爾森」。超文本不僅是德希達文學理論的科技版本, 更是羅蘭·巴特 (Roland Barthe) 的「理想文本」(ideal text) 與茱莉亞·克麗絲蒂娃 (Julia Kristeva) 的「互文本性」(intertextuality) 之最佳體現 (Landow, 1997)。不單只有藍道認為超文本是後結構與解構主義的現代版本, 馬克·史洛卡 (Mark Slouka) 也認為網路空間 (cyberspace) 自身就是一種解構主義和電腦科技的婚配 (史洛卡, 1998: 41)。論者多半認為超文本是一種對線性邏輯與階層秩序的反動, 也是對所謂印刷世代與字母霸權的挑戰。當超文本作家麥可·喬伊思 (Michael Joyce) 寫作《下午》(Afternoon)、史都華·摩斯洛坡 (Stuart Moulthrop) 創造《勝利花園》(Victory Garden) 時, 樂觀者如羅伯·庫佛 (Robert Coover) 曾經認為超文本的降世宣告了書本的終結, 而反對超文本者如斯凡·伯克特 (Sven Birkert) 則在其文集《古騰堡輓歌》(The Gutenberg Elegies) 中宣稱超文本的實驗是一種不愉快的閱讀經驗 (鄭明萱, 1997: 30-31)。不論超文本是否可能以劃時代的書記科技, 造成古騰堡印刷革命的覆滅與終結, 超文本仍舊是一種類同網路空間的體現, 解構了樹狀與軸心的權力階序。
- ² 「歧路花園」之意係取自波赫斯 (Jorge Luis Borges) 的小說名, 大陸版另譯 交叉小徑的花園 或 小徑分叉的花園, 此處不採大陸版譯名, 採桂冠版伍軒宏的譯本, 是因為「歧路花園」相較於「交叉小徑的花園」, 更能提示出作者對於每個情節又出的過程, 都是另個時間維度開啟的原義。
- ³ 「千高原」之意, 係借自德勒茲 (Gilles Deleuze) 和瓜塔里 (Félix Guattari) 的《千高原》(A Thousand Plateaus) 一書所揭櫫的概念。

摘要

殊不論網路空間被視為是後千禧的數位迦南地、無疆界的電子圖書館，亦或社群情感建構的場域，人們漂浮在互動式的知識汪洋、漫步在新地球資訊村裡的幽僻小徑，這場數位革命對空間／權力／政治所帶來的解放，以及虛擬實境對線下生活所帶來的衝擊，成為淹沒在資訊汪洋中的人們所急欲協商處理的課題。

本文將借用波赫斯的小說作為分析的起點，並挪用德希達的空間／建築理論為參照點，具體形述超文本與網路空間的性質。在這多重流動、恰恰已具顛覆性的網路千高原中，網路作為一種新世代的媒介，如果具有無窮流竄且在數位邊疆逃逸的游牧和解放慾力；如果擬像及超真實已然內爆了真實世界；如果「超連結」的形式或許更加貼近人類的無意識自身，那麼，在「虛擬」大幅度圍堵「真實」的現在，我們身為數位國土的公民，居住在世紀末的數位蜂巢中，當科技／倫理無可避免的成為網路空間的新神祇和替代規範（norm），與其以科技和倫理這類功利／實用性的防堵美學來阻絕網路犯罪，不如以商業機制、小眾社群的彼此監督以及網路立法和網路教育等方式同時多管齊下，或許更能打造一個自由平等的網絡地景，而非重新複製另一個國家機器式的新興霸權。

關鍵字：超文本、網路空間、科技基督、網絡倫理、游牧公民、認同

[收稿] 2001/11/18; [接受刊登]2001/12/15

前言

曼威·柯司特 (Manuel Castells) 在《網絡社會之崛起》(*The Rise of the Network Society*) 一書中，揭櫫了一個流動空間、冰河時間的網絡世代之來臨，在超連結 (hyperlink) 串接的無窮資料序列中，空間恍若無距離，時間也在即時的互動下狀似被取消⁴。鉅型城市在全球的通訊神經系統中，作為節點串連起所有的權力中心，城市在空間型態的改變下也被深刻的轉化和再結構；資本和城市在無疆界的網路光纖中流動，區域和本土 (local) 也在權力幾何學的配置下，被收編整合進全球網絡的地下莖脈間 (柯司特, 1998: 387-496)。網絡因其後現代性格，將都市化身成文本，建築則是書寫其間的文句⁵；電腦也由現代主義的透明運算美學，緩緩移步到另一種後現代的透明模擬美學 (Turkle, 1995: 29-49)⁶，後現代和網絡的特質，衝擊了現代主義的烏托邦神話，也開啟了狀似歡慶的地球村 (global village)⁷ 世代。

⁴ 此種時空距離的大幅縮減與取消，亦是大衛·哈維 (David Harvey) 所宣稱的「時空壓縮」(time-space compression)。哈維認為，資本主義引發了關於產業技術、生產與消費習慣的大轉變，也會造成時空感的劇烈重組，時空感不單只是一種客觀的感受，也是資本主義與社會形構對個體的規訓機制 (Harvey, 1990)。

⁵ 典型的例子是號稱「泥巴」的 MUD (Multi-user dungeon)，物品、場景、事件與動作均靠文字書寫來描述，建築、街道與城牆都是文句的蔓連與想像，都市與空間即是文本自身。

⁶ Turkle 在“A tale of Two Aesthetics”這一章節中，敘述了早期 MS-DOS 系統因為可以隨時潛進電腦一窺內部建制與程式設計，因此 MS-DOS 愛好者總是以一種現代主義的優越感，盛讚自己的透明風格，而認為麥金塔電腦的使用者是隔著一扇窗子看電腦，無法打破麥金塔介面所建築起的那座高牆。這種「IBM 化約主義」對抗「麥金塔擬像」的拉鋸戰，也即是一種「現代主義科技烏托邦的符號」與「後現代幻想符號」兩者的對抗。但當模擬美學逐漸以精簡易用的使用介面取勝時，那種原本屬於現代主義式的透明風格卻在定義上產生了質變，「麥金塔的使用者開始談及透明性的問題，而他們指涉的是藉由吸引人且容易解讀的圖像，看見其背後所代表的文件與程式。他們指涉的透明性是無需探究電腦的內部機制，就能讓事物運作」。這種透明是「透過複雜而不透明的曖昧所造成的透明」，在這樣的模擬美學中，人們在意的透明並非知道電腦如何運作，而是指涉「他們可以輕易見到如何使之運作」。

⁷ 地球村 (the global village) 的概念最早出自麥克魯漢 (Marshall McLuhan) 的創見，班乃迪克·安德森 (Benedict Anderson) 對此亦有所發揮，即是其著名的「想像的共同體」(the imagined community) 之概念。

雖說全球資訊網早期的創建，除了美國國防部的軍事用途之外⁸，多半是集結娛樂與文明資訊的理想主義式願景：不管是在資訊超載後，積澱全人類的知識成為全球圖書館；或是成為人類文明的資訊腳印；或是像奈爾森（Ted Nelson）的仙納都（Xanadu）⁹一樣，成為柯立芝（Samuel Taylor Coleridge）小說中「文學回憶的魔地」，將所有事物完整的冰封保存，可以拯救世界，消泯溝通不良／政治誤解所造成的古老仇恨；或是成為有史以來最大的公共藝術計劃；或是像火腿族隨身攜帶的收音機，製造了職場中的飲水機效應（許華茲，1999：7-20），但現今人們漂浮在互動式的知識汪洋、漫步在新地球資訊村裡的幽僻小徑，都不單只是為了資料庫和休閒的原始願景，這場數位革命對空間／權力／政治所帶來的解放，以及虛擬實境（virtual reality）對線下生活（real life）所帶來的衝擊，成為淹沒在資訊汪洋中的人們所急欲協商處理的具體課題。

本文將藉由回顧拉丁美洲小說家波赫斯（Jorge Luis Borges）的小說，再透過德希達（Jacques Derrida）的空間／建築理論作為參照點，來描繪超文本與網路空間的性質。在這多重流動、恰恰已具顛覆性的網路千高原中，網路作為一種新世代的媒介，如果恰恰可以比附德勒茲（Gilles Deleuze）和瓜塔里（Félix Guattari）在《反伊底帕斯》（*Anti-Oedipus*）和《千高原》（*A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*）中所揭櫫的遊牧和解放慾力；如果布希亞（Jean Baudrillard）的擬像及超真實已然內爆（implosion）了真實世界；如果拉康（Jacques Lacan）的精神分析理論恰恰也佐證「超連結」的形

⁸ 網路世界的創世紀起始於 1969 年在加州洛杉磯誕生的「ARPANET」（Advanced Research Projects Agency NETWORK），這是美國國防部的研究計劃之一，意圖使分散各地的學者與研究人員可以分享研發資訊，在戰時亦可以確保系統繼續維持運作。

⁹ 鄭明萱（1997：20）形容仙納度「宛如文字的夢中之宮，以多向文本為基石，築成一座巨大的圖書館，上下古今、宇宙知識盡在其中。但是它不是一泓靜態的死水或化石，Xanadu 還擁有最精密複雜的書寫編輯功能，又可追索版本、作者、著作權的源流、譜系、變化。是跳躍銜接、左衝右突、多度空間、完全脫離線性限制的書寫及閱讀系統。是全球性的知識網路，可供數百萬名使用者同時盡情遨遊，是沒有疆界的電子圖書館，供愛好者恣肆飽覽。」

式或許更加貼近人類的無意識自身，那麼，在「虛擬」大幅度圍堵「真實」的現在，我們身為數位國土的公民，居住在世紀末的數位蜂巢中，究竟會為現實世界帶來什麼樣的迷思與危機？而在科技／倫理無可避免的成為網路空間的新神祇和替代規範（norm）別無選擇的成為網路議題的無限上綱之後，這種功利／實用性的防堵美學，又會帶來什麼更深的影響？或者有無更有效的暫時解決方法？這將是本文嘗試處理的議題。

一、歧路花園與巴別圖書館：建築／場所的無限延異

波赫斯在《阿萊夫》（The Aleph）這篇小說中，藉卡洛斯·阿亨蒂諾之口，描述超越了具體的地理空間限制，得以在房間裡臥游航行世界的願想。書房裡的現代人，在幻燈機、電話、電報、詞典等的包圍下，根本「不需要出門旅行；我們的 20 世紀改變了穆罕默德和山的寓言，如今大山移樽就教，向現代的穆罕默德靠攏了」，他同時也狀繪了一個反映宇宙所有事物的微型空間「阿萊夫」，一個屬於「鍊丹術士和神秘哲學家們的微觀世界」。波赫斯以「阿萊夫」來寓指宇宙的總和是有原因的，因為「阿萊夫」是希伯來文的第一個字母，「在猶太神秘哲學中，這個字母指無限的、純真的神明；據說他的形狀是一個指天指地的人，說明下面的世界是一面鏡子，是上面世界的地圖；在集合論理論中，它是超窮數字的象徵，在超窮數字中，總和並不大於它的組成部分」（波赫斯，1999：184-196）。不管是波赫斯的微型空間「阿萊夫」；或布希（Vannevar Bush）在二次大戰後企圖架設百科全書式的知識資料庫「Memex」，儲存所有的書籍、記錄、圖片、新聞，並且具有搜尋檢索的功能，以便知識近用；或是奈爾森的仙納都，宛如一座文字與知識的夢中之宮，一座巨大且一無疆界的電子圖書館；亦或是柏納斯·李（Tim Berners-Lee）企圖使 WWW 成為全球性的超文件圖書館，網際網路都曾經被企盼成為一個巨大的資訊收納場，保存古往今來的知識，含括所有已知的歷史時間與地理空間。

即使麥可·班乃迪克（Michael Benedikt）認為網路空間可以讓我

們「脫去『物質性的壓艙石』，它會是一片純粹的境域——無暇而又閃亮——一片我們可以避遁之鄉」(史洛卡, 1998: 35); 即使麥可·海姆 (Michael Heim) 期待網路空間成為「一顆新的炸彈，一股和平的火燄，將我們不受身體羈絆的自我投射在永恆這道牆壁之上」(史洛卡, 1998: 37-38); 即使科技福音傳道者也企圖打造一個沒有身體血污、永生的網路天國聖城，以作為一個後千禧或災難論述想像外的「數位迦南地」，但是這種現代主義式的、藉由建築巴別塔以求通天的渴慾，終究仍會是一種被變亂的言語道斷，終究仍只會是另一個失落的伊甸。

波赫斯就挪用閃族人欲建造一座巴別塔，以殖民並支配他族語言，卻被上帝以「Babel」(混亂之意) 此字變亂其語言，而使語言成為複數多義和無窮迷宮的《聖經》典故，用文字書寫創建出一座類同蜂巢的巴別圖書館 (Library of Babel)。這座圖書館由無限數的六面體回廊組構而成，四面各排列五只長書架，空出的兩面各有狹長的門道與另一組回廊相接，盤旋的梯子上接遙遠的天際，下達無底的深淵。在這個往上下左右四個相度無窮延展的立體空間中，「向右走幾里路，說的話就成了方言；向上走九十層樓，說的話就聽不懂了」(波赫斯, 1990: 475)，「這個圖書館是無盡頭的，周期性的；如果有一個永恆的遊客，從任何那個方向穿過去，經過幾個世紀之後，他會得到證實」(波赫斯, 1990: 479)。整座圖書館的建築設計，以承載形形色色書籍的書架、如字母迷宮一般的書籍、及供閱覽巡遊者用的無窮樓梯，營構出一個無始無終的閱讀搜尋過程。

波赫斯的另一篇小說 歧路花園 (The Garden of Forking Paths)，不單藉由《一千零一夜》中，夏赫蘭莎 (Scheherazade) 王后重述第一夜故事的例子，提指出一個循環、兜圈、且第一頁和最後一頁相同的「無限小說」，可以首尾銜接成一個不盡的循環，成就一個永恆閱讀中的過程；還暗示小說自身即是一場結局萬千的迷宮，在每一個歧出的選擇過程中，都會在時間的位元上再拉出一個不相交的維度，導向截然不同於前的情節發展。故事主角余尊的外曾祖父崔本製造了一個迷宮傳奇，一座袖珍的象牙時間迷宮之書，我們可以在每一個情節

移步的過程，在選擇的多元路口，歧出到可能悲劇收場、也可能大團圓結局的、每一個各自互斥的本文設計，整個故事有無窮的交叉路口，版本無限，故事也無限。如文本中的敘述者在解讀《歧路花園》時所下的結論：

我把我的歧路花園留給許多未來（不是給全部的未來）。我幾乎立刻瞭解：《歧路花園》就是一本混亂的小說；我覺得「許多未來（不是給全部的未來）」這幾個字暗示時間上的分叉，而不是空間上的。全面重讀作品以後，我確信這個理論無訛。在所有的虛構作品中，每當一個人碰到幾個可能的情節發展時，他選擇其中之一，放棄其它的；在崔本那部幾乎是糾結難分的作品中，他同時選擇所有的可能途徑。這樣子他創造了種種未來、種種時間，它們本身也會分歧分叉。這樣就可以解釋小說中的矛盾了（波赫斯，1993：35）。

崔本遺留下一個無法解讀、且自相矛盾的情節完全不吻合線性閱讀邏輯的迷宮。迷宮作為一個空間的象徵，卻被「時間化」成一個無窮時間與無窮選擇的總和，而這個時間的網絡中也是充滿分歧、交會且不斷自我增生繁殖的：

你的祖先不相信一致而絕對的時間。他相信無限多的時間序列，一個不斷滋長、令人暈眩的網路，充滿分歧、交會、平行的各個時間。在這網絡中，每個時間互相逼近、分叉、交錯，或好幾個世紀不相往來。這個網絡包括所有可能的時間。在大多數的時間裡，我們並不存在；你活在某些時間裡，我沒有；我活在其他時間裡，你沒有，在另一些時間裡，我們兩人都在其中。在現下這個時間，老天厚愛我，你來到我家；在另一個時間，你在穿越花園時發現我死了；又另一個時間裡，我同樣說這些話，但我是一則錯誤、一個幻影（波赫斯，1993：37-38）。

這是一個去線性敘述的書寫。作者設定諸多不同的選擇，人物作為一個行動元，便是這些相異版本得以衍生的亂數。在這種因亂數、不斷如地下莖蔓繁殖多重結局的敘事文本中，讀者可以一再回到故事

的某一個歧出點，選擇另一個路線，就像是小孩子走藏寶的迷宮圖一樣，永遠不知道下一個轉彎的路口會不會失速墜毀，或是遇見維京海盜（the vikings）；也永遠不知道 C 時間維度的自己，跟 Z 時間維度的 A 人物，會不會化敵為友、握手言和。無窮的可能，恰恰正是波赫斯要透過「歧路花園」這座時間與書籍之迷宮的作者崔本所透露的理念。

米樂（J. Hillis Miller）在《網際網路銀河中的黑洞：美國文學研究新趨向》（Black Holes in the Internet Galaxy: New Trends in Literary Study in the United States）一文中，也提及超文件有其倫理觀，此倫理觀徹底是「歧路花園」印刷文本的網路翻版，他說：「一個表明以超文件作為肌理的超文件在每一轉彎處要求讀者必須選擇路徑，才得以穿過文本，要不然，就是讓機運來幫他或她選擇。易言之，沒有所謂的『正確』選擇存在，也就是沒有一種可客觀地為其辯明的選擇存在。超文件要求我們在每一轉折處做出抉擇，並為自己的抉擇負責。這就是超文件的倫理觀」（米樂，1995：85）。雖說米樂認為連結的佈署也有其主觀設定所造成的不對稱性存在（亦即每一個連結被選擇的機率並非同一），連結也可能被設定來強化某種意識型態的教化與規訓，但他依舊認為超文本必然要求讀者對文本自身給出意義，而不只是被動的依印刷文本的線性閱讀秩序，被給定小說文本的內容與結局。

德希達也深深的陷入這個「失落伊甸園」的寓言與命題中。他也建構了一套不但和波赫斯小說敘述相似，且和其自身書寫觀平行的建築／空間理論。德希達在解構西方形上學二元位階的過程中，挪用了索緒爾（Ferdinand de Saussure）對符徵／符旨系統的設定¹⁰，意義因而在「不是什麼，所以可能是什麼」的無窮差異和推衍過程中延宕，符旨義就像是一張沒寫地址的明信片，無法投遞，只能在不斷的延異中播撒無窮的意義。

¹⁰ 參見 Saussure (1966). *Course in General Linguistics*, New York: McGraw-Hill, p.65-78.

德希達在和梅耶（Eva Meyer）談空間和建築的時候，以巴別塔的故事為例，證明上帝「以 Babel 這個字，宣判了人類使用不同語言。因此，通過一個可能是世界性的語言，他們必須放棄他們的宰制計劃。事實上這個建築的干預，以一個建構——同時也意謂著解構——表徵著強求一個世界語言以打垮這個世界的政治、語言支配計劃的失敗與侷限，一種主宰語言多樣性的不可能性，一種普遍翻譯的不可能性。這也意謂著建築的建構將永遠是一個迷宮」（德希達，1992：48）。因為建築巴別塔的企圖是不可得的妄念，象徵著「追求永恆存在相」的幻想與企圖，必然會導致言語變亂的結局，建築因而在一起始（巴別塔在建構慾望中），就只能是一座永恆被符旨義所流放的建築，而政治、語言、翻譯的普同一致，也只是另一座海市蜃樓與空中花園。不僅只此，他對建築與書寫兩者的相似性，也頗多陳言，正如他在和梅耶的對話中所陳述的：

我們可以說，沒有什麼東西比解構更建築的，同時，也沒有什麼東西比解構更不建築的。建築思想只有在下列意義中才是解構的：當它力圖把在哲學中樹立建築連結（concatenation）的權威視覺化時。從這個觀點來看，我們可回到解構與書寫的關連上：它作為一條道路，作為開拓一條道路——不知道它將導向何方——的空間性與思考所銘刻的軌跡。注視著它就如同，或許我們可以說開拓一條道路是一種書寫，其既不能歸之於人，也不能歸之於神或野獸，因為從它最寬廣的意義指出了這個——人／神／野獸——的分類之所以產生的場所。這種書寫真的就像一個迷宮，因為它既沒有起點也沒有終點。我們永遠在移動。時間與空間、言說的時間與廟堂或住家空間之間的對立，再也沒有意義。我們活在書寫之中。書寫是一種生活方式（德希達，1992：46）。

德希達在這裡自然是沿用他的「延異」與「播撒」的概念來談建築的意義。他認為建築發生或被賦予意義的過程，就起始於「建築不是什麼」的分殊中，建築因而只能是永恆不在場的建築，一種伴隨著不斷企圖對建築賦予意義、卻又不可及的過程所造成的場所移動。這裡的建築，意味的並不是一個固定空間的固定地標，而是不斷伴隨事

件和表義而生的「場所」，正如他引用馬拉美（Stéphane Mallarmé）所說：「那裡有事件發生，那裡就是場所」（ce qui a lieu, c'est le lieu）來將建築與場所的問題等同一樣，而建築也恰恰在這樣的關係中被書寫而存在。

筆者在這裡想提出一個對於網路空間的界定模式。筆者不同意網路空間是一個網頁文字和圖像所置放的空間，是具體、存有態的相度，毋寧更像是一種讀者和作者共同在創作和鍊結中，所書寫出來的場所移動，意義也唯有在鍊結的過程中才具體呈顯。網頁和每一個連結若是沒有人閱讀，每一個虛擬社群若是不存在著對其認同的居民，所有零碎出現在每一個網頁的訊息，就都形同於資訊死海中的墓碑，沒有讀者作超連結所造成的意義缺席，使得這些死寂的碑文無人造訪，成為散落四野的斷簡殘篇，漂流在凝滯不動的死水中，網路在這樣的情境下，也只能是一座冰封零碎囁語的死城。

二、網路空間：(半)巴別塔的後現代實驗場

檢略過波赫斯兩篇小說和德希達對建築的敘述語言之後，我們可以發現幾個極為相似的共同點：1.場所是不斷移動的（在波赫斯的文本中則是讀者不斷的在無窮空間的書架間穿掠而沒有終點）2.巴別塔成為共同的主軸典故（波赫斯的文本中，言語在移動方圓數里的過程中，就已無法溝通；在德希達的架構中，巴別塔恰恰正是一種宿命，建築也只能蔚為迷宮）3.空間是沒有盡頭的（巴別圖書館的讀者用盡一生命也走不完這個序列；在德希達和梅耶的對談中，建築也是一個不知導向何方的銘刻跡軌）。

我們不難發現，他們的語言描述中呈現出和網路的超文本（hypertext）和超連結（hyperlink）極其類同的過程。連結（link）作為一種選擇的過程，不僅僅像波赫斯和德希達所宣稱的，是一種沒有文本邊緣和疆界的無窮移動（姑不論讀者刻意跳出連結的案例，超連結至少在此提供了一個模糊文本疆界的可能），連結過程中，在節點的跳躍間所形成的路徑（path），也恰恰是閱讀和尋索的蹤跡（trace），

連結權不但操在讀者手裡¹¹，讀者也在既定超文本的寫作過程中，可以經由連結，幻化出形色不同的多向文本（鄭明萱，1997：69），一如波赫斯在《歧路花園》所書寫出來的小說迷宮一樣。

不只及此，波赫斯和德希達兩者透過巴別塔的寓言，揭露出同一個事實，語言的變亂在巴別圖書館的書架與書架、回廊與回廊間，或在德希達對語言的原始設定上來說，都是一種預然中的狀態，而網際網路上恰也是同樣的模態。假設，當我們由臺灣的某一台電腦，旅遊到為毛利人所特別設計的「原運」網頁，毛利人的母語對我們來說，是一個暫時的不可翻譯，網路上的世界依然有部份的空間，會處於巴別塔式的言語道斷，網路與光纖鋪設所不及之處，也必然成為網路空間中的未測之地（uncharted land），不管人們是因為自願或被迫而不得不成為「數位游民」。

我們從奈及利亞到北美，一路衝浪（surfing）到太平洋上的小島，再逛回南臺灣一個炙熱的夏日午後、某一個介紹臺灣旅遊特色的網頁，我們在網路上漫無邊際的旅遊，根本無從想像網路節點的邊際，也無從圖繪網路國度的地圖。當我們作為多文化混血雜揉的含混主體（hybrid subject），攜帶筆記型電腦和各種先進的通訊設備，搭乘各色交通工具，在國與國間移動並且旅行（不管是否是商務旅行）；當甲地的 A 點，鍊結上乙地的 B 網頁而丙地的 C 網頁，當網路衝浪者在眾多網頁和超連結間遊戲出無窮的點線組合，我們都一而再三的改寫網際國土的疆域，它的去畛域性不單是理論上的，實質上，它也是一塊難以畫界的虛擬國土。就算是將節點串連、試圖框限出數位國土的邊界，網路空間適用的卻是另一種完全不同於「歐幾里德幾何學」或「愛因斯坦相對論」式的空間邏輯，不單僅只因為節點和機器的所在地理位置並不存在必然的對應關係，也因為位元城市自身就是另一種全新的空間邏輯語言，就如威廉·米契爾（William Mitchell）在《位元城市》（*City of Bits*）一書中所揭示的：「『位元城市』這個新的殖民

¹¹ 當然，超文本的閱讀過程中，依然存在著因程式設計而在固定時間內強制換頁的可能，但即使如此，超文本的閱讀依舊導向了多樣的結局與可能，而非僅只是單一線性的閱讀經驗。

地將顛覆所有古典範疇，重新構築建築師自古至今所搭起的結構語言，位元城市的空間「由電腦軟體虛構而成，看不見石頭與木頭；位元城市透過邏輯鏈結相互連結，而非門、通道與街道」（米契爾，1998：31-32）。

而「位元城市」被視為是解構所有古典範疇的後現代式新建築，他的解構性格亦不單只存在於空間意義之上，也在至少以下三個層面上具體演現：1.身份的自由扮裝、展演與匿名，使血統、階級、家世與社會地位的排比，成為一種暫時性的不可能，也讓網路空間得以成為一種自我認同的實驗場域與身份演練的更衣間；2.節點位置的不確定性某種層次上削弱了具體「地理符碼」（geocode）所挾帶的社會階序劃分；3.人機合體（cyborg）¹²作為一種游移在機械與有機體之間的越界複合體，界線與界線的劃分隨時可以在塗抹與建構中不斷的被解消與再建構。在網路空間中，身份可以是匿名的、節點與所在的位置可以是被隱形的，這種地理與身份認同的雙重曖昧，可以在某種程度上免於被制式的社會建制與世俗眼光所窺視和排擠，解碼的遊牧主體因而可以找到一個挑戰、解離既定社會價值的位址。網路空間或許某種層面上是凱文·凱利所說在「玻璃光纖、資料庫和輸入設備的透明保護殼」中流動的「位元急流」（史洛卡，1998：105），但作為一種去畛域的開放系統，它不單只是在意義的播撒和延異下成為一個無窮可能的空間，也可能是一個「解放趨力／草根政治」對峙「主流文化／國家機器」的遊牧戰場，如德勒茲和瓜塔里揭櫫的「千高原」所提示的。

三、後現代的千高原：邊緣的遊牧主體

藍道（George Landow）在《超文本 2.0：當代批判理論與科技之

¹² Cyborg 最早是由兩位美國太空總署的科學家 Manfred Clynes 與 Nathan Kline 所提出，後來女性主義科學史學者唐娜·哈樂薇（1994）在她知名的“A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s”一文中也曾對 cyborg 多所論述。Mitchell（1995: 26-44）則是在 *City Of Bits* 一書中陳寫有關人機合體在未來世界生活的異想。

匯合》(*Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*) 一書中提及，他的學生 Tom Meyer 認為德勒茲和瓜塔里的《千高原》，對於談超文本概念而言，有其必然的重要性。藍道和摩斯洛坡 (Stuart Moulthrop) 以為，《千高原》被視為是一種印刷型態的超文本並不足為奇，德和瓜二人在書頁中就宣稱讀者可以用自己的序位，隨機的在書頁中跳閱，《千高原》本身就是一種流向多方的地下莖文本，而這種地下莖狀且多線的文本，恰如網路超文本實驗所一而再三宣告的 (Landow, 1997: 38-39)。

德勒茲和瓜塔里二人在《千高原》中認為，傳統西方的形上學系統，除了像理查·羅蒂 (Richard Rorty) 一樣，以哲學之鏡認為實體是意識的再現之外，就是一種將知識加以層級和系統化，並且植根於厚實基礎之上的樹狀結構，這兩者都同樣認同再現的透明度和系統的架構。而地下莖 (rhizome) 則是一種將主體由僵硬的二元對立邏輯中解放出來的、異質且不斷播撒的力道，它以隨機的方式去除疆域的連結和線性目的論的因果關係，而在一個開放平滑的空間上完成去符碼、去中心的解放 (Deleuze & Guattari, 1987)。

德勒茲和瓜塔里並不同拉康，將慾望視為匱缺和不在場，相反的，他們將慾望視為是去中心且積極的流動慾力。在《反伊底帕斯》中，慾望不只是一種機器，它本質上就是革命的。傅柯 (Michel Foucault) 在序言中宣稱，這是一部教人將行動、思想與慾望，從樹狀的西方形上體系中解放出來的操作手冊。德勒茲及瓜塔里二人從佛洛伊德 (Sigmund Freud) 的精神分析中吸取養份，認為資本主義本身也含涉一種死亡趨力 (death drive)，亦即是佛洛伊德的另一個概念「強制重複機制」(repetition compulsion)，人會不斷違反快感原則 (pleasure principle)，不斷重複不愉快的經驗以重回原初場景 (primal scene)，經歷深存於記憶痕跡 (memory trace) 裡的創傷 (trauma)。但是資本主義並不完全在這樣的死亡趨力、或者是全然的能趨疲 (entropy)¹³ 中被內爆瓦解，相對之下，它有一套調合的機制，使慾

¹³ 「能趨疲」指稱的是，在熱力學第二定律中，物質與能量只能單向的改變其形式，每當事件發生，就有能量永久的消散，若要回復其本來狀態，只能用更

望再行被劃歸社會、再行被編碼和畛域化。

不過也正如「無組織身體」(the body without organs) 及「內在平面」(plane of immanence) 所宣示，它作為慾望流動於其上的開放系統，一但被推到極至，無組織身體就面臨一種「有機體」生命的死亡，但死亡並非全然的停寂，它帶引出的是另一個「分子式」的新生。主體不再佔據中心，只有單一體在邊緣和中心間不斷聚合分散，而也唯有遊牧主體，藉著顛解穩定的架構，不但可以改變物體的穩定形態，也可以為僵死且畛域化的社會建制，寫進解放的語碼。遊牧者不僅是科技、武器和戰爭的發明者，也是對抗國家機器的有效武器 (Deleuze & Guattari, 1983)。

見諸德與瓜二人在《反伊底帕斯》和《千高原》中的理論型構，網路也恰是這樣一個隨機連結的地下莖脈，而網路公民的性別扮裝，就恰同遊牧主體一樣，顛覆既有的社會規範和象徵秩序，它在父權律法之外書寫身份的流動，具體的顛覆性別政治的二元位階，而跨國界全球化的網路空間，因為沒有具體的邊界，也還沒有全備的律法約束網路上的行為，小眾政治和社運也比較容易在網路上低成本宣傳。網路作為一種可及性並不算太低的媒介，被賦予顛覆國家壓制性言說的決定性格，使國家依偎在「全球巨觀政治結構」和「區域式微觀政治」的夾縫間求生存，雖然能否吸引眾多閱聽者上網參與社運，以造成相當力道的改革聲浪，仍在懷疑與實驗的階段，但是網路具有作為「解放趨力」的潛力，卻是無庸置疑的。米樂也認為，「任何形式的超文件都是力量強勁的溶劑，可破除下列的假設：正確的意義與傳統線性連續發展搭配的天衣無縫」(米樂，1995：83)

歐德薩 (Cleo Odzer) 在《虛擬性愛》(*Virtual Spaces: Sex and the Cyber Citizen*) 的實際田野紀錄中，就記載了肆意扮裝，「在網路上顛倒眾生，卻沒人會知道你是誰」的匿名隱形衣保護下，如何讓人們可

多的能量來達成，而這又造成更多能量的散失，只能再以更多的能量來回復。若放在社會情境的脈絡下，則指涉的是布希亞所說的「內爆」：媒體和符號已經浸滲整個社會的場域，訊息平板而乏味，所有的界限區分都全然崩潰。

以化身多重人格，像愛麗絲一樣潛遊到網絡的肌理和地下莖脈，在虛擬星球和異位元的時空上漫遊資訊的櫥窗，也培力了弱勢性族群在各色情慾實驗的可能性（Odzer, 1997）。

四、超真實的主體：可能取代原作的複本¹⁴

如果網路千高原提供了後現代主體一個「身份實驗」的解放空間，那麼拉康的精神分析理論，似乎更加強了「虛擬」凌駕「真實」的力道，因為超連結作為一種不斷在連結中遊移的符旨鍊，其實和無意識不斷滑動的過程極為類同。

拉康號稱對佛洛伊德的回歸，其實是對佛洛伊德的另類改寫。佛洛伊德以為愛神受制於死神，故敘事的開展必定有所失落或匱缺，但之所以能忍受客體不停的消失，乃因在忐忑不安的懸疑之中，知道客體終究會回歸，他在嬰兒 fort 和 da 的遊戲規則中，發現嬰兒如何征服母體不在場的匱缺。但拉康則認為，我們喪失母體的經驗（即走出鏡像期進入象徵秩序），逼出了我們生命的敘事，所以主體在慾望流動於符徵間轉喻的過程中，找尋此一失樂園的替代物，卻永不可得。

拉康認為孩童被陽具這個超越的能指（transcendental signifier）由完整、隱喻式的鏡像期（mirror stage）放逐到空洞能指串連、換喻式的象徵秩序（symbolic order）之中，他的主體身份只能因著和其它主體的差異和類同而建立，而文字也只能依賴著排斥其它文字的意義才能產生意義。主體和語言在類同的結構上，延著語言和慾望的鍊鎖，由一個符徵到另一個符徵，意味著無止境的差異和匱缺，而鏡像完滿的隱喻世界也讓位給語言永不完滿的換喻世界。

如果無意識恰如拉康所說，是符徵之下符旨無止境的滑動 sliding

¹⁴ Turkle (1995: 13) 就曾引述 Doug 所說的話，認為現實只不過是另一個視窗，而且往往並非是最好的那一個。史洛卡（1998：34）也提出：網路科技福音者多半已經不僅只把電腦單單視為資訊處理機，而是將之視為一種「華麗的複製機器」，且認為「電腦的複本（copy）應當，也終將會，取代它所模仿的『原件』（original）」。

of the signified beneath the signifier), 是意義不斷的延宕與播散 (dissemination), 語言永恆都只是一種意義不完滿的語誤, 無意識並不靜待時機從言語的縫隙間以失語、重複的語誤出現, 也不是埋葬在潛意識地窖中的基質, 而是外在糾結的網絡, 充斥在整個語言的過程之中, 想藉語言或書寫來傳達意義就只能是一種「前佛洛伊德式」的幻覺, 實際發言、書寫的聲音主體, 根本不可能在話語和言說中充份重現自身。

如果無意識的結構在拉康的理論架構中類同於語言結構, 那麼, 在超連結所存在的選擇連結中, 亦是一種在對立差異中不斷延異的過程, 意義也必然會不斷的被要求滑動, 離開它原有的位置 (alternating operation requiring it to leave its place) (Lacan, 1988: 28-53)。超文本連結亦是無意識面對眾多選擇時所選擇行走的軌跡, 讀者除了能像理查·拉漢 (Richard A. Lanham) 在《電子文字》(*The Electronic Word*) 一書中所說, 「改變字形, 將之縮小放大, 以在電腦屏幕上重組、改寫、並顛覆傳統主敘事 (master narrative) 與唯一解讀的幻想」, 並且使其成為「一個有生命而非被動的作品, 以及一種並非凍結在完美之中, 而是充滿矛盾的人類動機的典律」(特克, 1998: 16), 也可以藉由超文本連結中, 觀看出所連結和所沒有連結的, 各自有何意義。正如特克的學生所言:

德希達說, 曠世鉅作的訊息不再是寫在石頭裡, 而是在超文本的連結中。瀏覽室友的超文本堆疊, 我可以回溯他所做的這些連結, 他為何要這樣連...還有他原本要連卻沒有連的東西。傳統的文本是其中的要素。意義就像堆疊中的連結一樣隨意 (特克, 1998: 15)。

如果超連結在不作刪除「快取記憶檔」(cache) 的情況之下, 就會被完整冰封保存的話, 那麼每個人對連結的選擇, 就可以被正確的還原, 透過閱讀所連結的網站、及為網站讀者量身訂作資訊而特別設計的軟體, 其實也可以追溯讀者在漫遊過程中隱約透露的無意識, 而這正是拉康「無意識在符旨鍊上移動」的網路版本。除了搜尋資料的

特殊需求之外，一般在網路上無目的隨機衝浪的漫遊者，其超連結串連的跡軌，恰恰是人類無意識星球的軌道，記錄人思路潛行的軌跡，莫怪眾網路商家或虛擬商店都要利用這種連結記錄來量身訂作一份屬於客戶的資訊，以便可以在兇猛的商業叢林和食人魚經濟的圍剿下，搶得機先。

但網路扮裝和對於超連結的還原，究竟是否會更接近於真實？歐德薩在她的田野過程中，給了我們明確的答案。她認為儘管我們在情慾的海洋裡泅泳漂浮、在人格終端機裡演練我們的身份，但最真實的自己其實仍是網路虛擬人格的再現，透過 CPU 的眼睛，我們正可以照出自己靈魂的倒影。

我們居住在網路無地土的國境中，身份證上簽署的國籍固然是網路這顆新興、漂流在異次元的星球，但我們仍然是藉著出生時就植根在人格程式、古老記憶和傳統積累中的人格晶片，透過 ID 作為一種扮裝，再現權力和慾望的盤纏網絡，也開啟了一場「遇見自己」的鏡影潛意識旅行。她發現自己在泥巴中，不管扮演什麼樣的身份，最終都仍在位元中一一解碼自己的情感妖魔與創傷，嫉妒與權力慾、被母親忽略的創痕，都在網路間一一和自己素面相見。舊有的記憶在先進的虛擬影音中一再重播，只要科技這張單程票，我們就可以逡巡在自己無意識的街道和暗巷，透過虛擬場景的再現，治療整癒自己的精神創傷（Odzer, 1997）。特克訪問的個案中，也有一位設計師，認為網路和線下的她非常不一樣。「置於網路時，我顯得好交際，顯得不那麼拘謹。我可以說，我覺得更像我自己」（特克，1998：244）。

如果在網路上的扮裝和刻意的性倒錯，這種角色扮演的身份實驗，其實反而在匿名性的保護下，顯露出平常在真實世界中被潛抑、或不敢表現的自己，那麼，線下世界似乎在 1.網路解放真實世界的潛力、及 2.線上虛擬人格比真實主體更加真實的雙重圍堵下，版塊漸漸塌陷陸沉¹⁵。

¹⁵ 當然，使複本取代原作的動因絕不單只僅此，網路作為一個社群的情感回饋，自然也是虛擬凌駕真實的原因之一，史洛卡（1998：63）就認為：「正是加了

再從另一個觀點看，特克進一步指出兩個效應，說明虛擬入侵現實，對線下生活所產生的扭曲和異化。她認為虛擬實境會透過 1. 迪士尼樂園效應 (Disneyland effect)，使「不自然和人造的經驗看來像真的一樣」，並透過 2. 人造鱷魚效應 (artificial crocodile effect)，使「假的東西看起來比真的還要吸引人」(Turkle, 1995: 236-237)。這也正是布希亞在《擬仿物與擬像》(*Simulacres et Simulation*)一書中所提及的：

狄斯奈樂園之所以存在，為的就是要遮藏起「它就是真正的國家，真正的美國本身就是狄斯奈樂園」的事實。……狄斯奈樂園的存在被呈現為想像性的，為的就是要讓我們相信，真實便是真的。

這個世界想要藉著變得稚氣，來讓我們相信，成人住在另外的地方，而且要遮掩起事實——就是說，真正的稚氣散落於各個角落，也就是成人來到此地，上演稚氣的戲碼，好來孵化自身的稚氣（布希亞，1998：35-36）。

其實成人自身的稚氣也正在每一個人身上，可是狄斯奈樂園卻藉著群眾的溫暖與柔情，和外部絕對孤寂的停車場所對比出來的效應，及夢想所營造出的「膺品幻境」，來使成人相信，稚氣不是四處皆有，所以成人必須到這裡來餵養稚氣的想像。而「這個凍結的、孩童般的世界之所以被建立」，恰恰也正是被「一個本身即是被冷凍住的人所渴望與實現——華特·狄斯奈（Walt Disney）就在攝氏一百八十度的地底，等待復生」（布希亞，1998：34-35）。

馬克·史洛卡（Mark Slouka）在《虛擬入侵》（*War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality*）中，也提到「生物自我」在數位洪流的浪潮衝擊下，被狠狠的與過去的歲月撕裂：「這意味著在我們根植於物理真實的生物自我，和我們所居住的日趨快速、合成化的世界之間，有一條逐漸擴大的鴻溝。科技發展把我們用更快的

這一項回饋元素，才得以成就網路空間的煉金術，從而誘惑我們的想像，讓我們把虛幻當作真實」。

速度帶進數位未來，我們同時也面臨將自己和自己作為生物的過去歲月撕裂開來的危險——從最深刻的意義上講，我們知道什麼，我們是什麼，都是以那一段過去做為基礎」（史洛卡，1998：166）。時間感的斷裂使我們無法將自己錨定在特定的歷史時空下，認知自己的位置並校準自己的認同依歸，時空符旨鍊的斷裂，使歷史感的失語瘖啞，成為一種文化中的常態，而這正也是詹明信（Fredric Jameson）在談及後現代的文化邏輯時，所說的精神分裂（schizophrenia）：

就是基於這樣的認識，精神分裂症可以說是種種符徵之間的關係的解體。在拉岡看來，時間性、人類的時間、過去、現在、記憶、積年累月一以貫之的個人認同等經驗——對於時間本身的這種存在或經驗的感受——也是語言的一個效果。正是因為語言具有過去與未來，因為句子在時間中移動，我們才能擁有對我們而言似乎是具體的或生活的時間經驗。但是，精神分裂者不是用那種方式了解語言表述，因此也就無法擁有我們這種時間連續感的經驗，而是注定生活在一個永遠固定的現在，過去的各個不同的時刻之間少有關連，而且無從意會未來的視野。換句話說，精神分裂的經驗就是經驗到孤立、沒有關連、不連續的有形符徵，這些符徵無法結合成條理一貫的序列。這麼說來，精神分裂者並不是按照我們的意義了解個人的認同，因為我們的認同感取決於我們所理解的在時間過程中固定不變的「主體我」（the “I”）與「客體我」（the “me”）（詹明信，1998：178）。

生命被切割成無窮無盡的殘片斷簡，各自漂浮在掏空了歷史意義的符號汪洋中，成為一座座魯賓遜式的孤島，精神分裂者因為時空關係的解體，使認同無限流逸無法定位，整個歷史無深度化所造成的懷舊，所懷的已不再是古早之舊，而是去年之舊、上一刻之舊，因為擬像作為一種懷舊的商品，已經無法鍊結到「所懷之舊」所處的具體文化時空，因此詹明信也具體提出最早由林區（Kevin Lynch）在《城市的意象》（*The Image of the City*）一書中所指出的「認知繪圖」（cognitive mapping）概念，來為文化立標定樁，以企圖透過分辨每一塊浸潤著歷史色澤的磚瓦、每一個文化氛圍下的路標，來救贖這種

時空關係斷裂的落差。(Jameson, 1991)

五、科技倫理作為世紀末救贖的神祇的迷思：暫時性的結論

擬像和超真實作為後現代千高原中的存在條件，如果已經開始腐蝕真實界，如果複本 (copy) 已經漸漸取代原件 (original)，我們究竟有多少成份，已經成為人機合體？而在這種虛擬科技高速發展的時代，如果我們的官覺都為虛擬的頭盔、手套所取代¹⁶，甚至連人類的意識都可以下載 (download) 到隨取記憶體 (random access memory) 中¹⁷，以保持某種程度的靈魂不朽 (史洛卡, 1998: 25)，那麼這種精神的永生，又反映了什麼危機？這種以科技抹除死亡焦慮的「科技基督」心態，只一心想成為「年輕的神祇」，而過度樂觀的評估科技落差所帶來的地域政治，是否會無視於不想居住在數位蜂巢中的數位遊民 (digital homeless)，而使這些沒有網路帳號的 PONAs (people of no account)，橫死在數位高速公路上？(史洛卡, 1998: 15-16)

史洛卡提出，新世代的電子牛仔，「有能力探索一個全新的世界，以程式語言在數位原野，甚至危險的地獄之中，用他們不怎麼危險的方式來建立家園，而且還來得及趕回來現實世界倒垃圾」(史洛卡，

¹⁶ 威廉·吉卜森 (William Gibson) 就曾描寫那些「『控制台牛仔們』一旦戴上網路空間頭盔，就被電腦產生的立體幻覺的威力推進虛擬資料景觀之中」(魏特罕, 1999: 185); 除了美國航太總署曾經研發一具視訊頭盔之外，史洛卡也描述他親身經歷的經驗，當他在住所附近的一家商場瀏覽時，即可「戴上一副特殊的頭盔 配備小型影像監視器，能在眼前製造出身歷聲的影像 然後在一個完全由電腦生成的、穩定的、三度空間的世界裡逡巡」，他還可以「戴上特製的手套，甚至穿上一件緊身衣，附加連線裝置，連上定位移動傳輸器，便可以將我自己和別人的動作連結進入虛擬世界裡。幾年之內，手套和緊身衣將能為我傳送呈現出虛擬的實物」(史洛卡, 1998: 32)。

¹⁷ 瑪格麗特·魏特罕 (Margaret Wertheim) 在《空間地圖》(*The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*) 一書中，就提及漢斯·莫拉維奇 (Hans Moravec) 在《腦力子裔》(*Mind Children*) 中提示了一個將人的心智轉化為數位結構的科技未來與前景。在莫拉維奇的設想中，機器人醫生可以利用「高解析度磁感應測量方法」和「大量磁電天線」，將人腦完全複製下載到電腦中；而類同的想像也出現在吉卜森的小說《計零》(*Count Zero*) 中 (魏特罕, 1999: 215-218)。

1998：115)，這種隨意來去而造成具體時空感的消褪，史洛卡由幾個層面來談這種危機：

1. 「數位革命」這項「大寫 T」的科技並非全然中立，也非人人喜歡（12）
2. 若是活在虛擬中，那麼就沒有責任和倫理可言，（例如「虛擬真實」這個遊戲，讓人們扮裝成吸血鬼，「恣意肆虐，不負責任，沒有報應，按一個鍵，血肉模糊的傷口便會痊癒，淒厲的尖叫消失在網路空間裡，你能夠使這些數位死人復活，再殺掉他們」（17）；且如果都住在虛擬社區（virtual community），我們也無需關心真實森林起了大火，或者巴爾幹半島上的社區被毀）（29）
3. 幻像工程師（illusioneer）和影像魔術師（imagicians）把 MOO 設計的像是充滿明信片的世界，「明信片像窗子一樣，可以將你像愛麗絲一樣丟到另一種真實裡去」，人隨時會像愛麗絲一樣掉進洞穴或鏡中的另一個世界（63）
4. 扮裝的自由，將使網路成為精神分裂症的春天（77）
5. 科技的越界取代了造物主的地位，有權使人類生命不朽（25）
6. 網路上的信息也不過是流落在雨中的電話簿，糟粕多於菁華（55）
7. 自身認同依靠電話帳單（79）

殊不論這樣的資訊科技究竟帶來美好的光景還是更深層的夢魘；或者會不會造成個人存在空間的壓縮；或人們每日面對電腦，有無可能是一場透過想像烏托邦和注視螢幕，來進行消解對現狀不滿的集體自慰（廖朝陽 1998：8），我們似乎活在布希亞所說的「通訊狂歡」（The ecstasy of communication）（Baudrillard, 1988: 11-28）中，「整個世界都在你的家居屏幕上蠻橫地鋪陳開來（整個世界所有無用的資訊，全都洩集到你這來，如同色情片裡的性特寫）」（布希亞，1995：36），因為再現完全的透明，資訊暴露成為家常便飯，所有的物體和資訊，就像是一場「甩掉鏡子、甩掉注視、甩掉影像的猥褻狂歡」，因為資訊太膨脹太龐雜泛濫，所有的資訊就像躋身於側的蛆，因為事物的超現實和即時（real time），使得世界湧動著無窮且不斷增殖的符號、聲音與影像，這些資訊再也無法自我表義，只能將自己投射在一

個「通訊平滑的運算平面」上，再也無法藉由這個巨大的屏幕鏡映出其背後所具有的真实意義。而資訊的高近用性與易得性使公共與私人空間的距離蕩然無存，公共空間中的紀念地景、個人的私密空間都被符號過度的滋生繁長所淹沒，連過往存在於肉體與肉體間的猥褻，也都被簡化成一種冰冷沒有溫度的電子通訊，我們只能被電子媒體與符號資訊所追獵。「這個世界因曝光過度變得透明，這個世界沒有任何阻礙地便穿越過它。精神分裂者無法再替自己的存在製造出什麼界線，無法再表演或演出自己，也無法把自己做成一面鏡子。如今他只是純粹的屏幕；在所有能影響他的網路之間，他不過是個接駁站而已」（布希亞，1995：39）。

當然狀況並不一定如布希亞想像的那麼悲觀，資訊與符號也未必已經完全被掏空了他己身的意義，經典和文學的描述技巧與其所能企及的深度，仍然有電子科技所未能及的長處。米樂就認為：「文學作品好比網際網路銀河中的黑洞。由於網際網路有文學作品以及具文學性的作品存在，它不能被視為是一種透明的電子公路系統，可以讓資訊像公開的秘密，自由不羈的穿梭其間、毫無障礙。事實上，任何符號系統或文本，甚至是清澈見底、最為科學的資料，都有或許可稱之為文學的或修辭的成分。這種成分使資訊的轉換有了阻礙」（米樂，1995：86），具隱喻和不透明性的文學性，被認為是資訊高速公路上，阻止媒體內爆及資訊無限繁殖近身的護身符和路障，因為文學或修辭的成分，使解讀無法純淨的全然還歸原意，資訊或多或少也經由文字的再化妝與修辭背後所具有的曖昧性，成為一種不全然猥褻、也不全然透明可及的數位黑洞。

殊不論數位資訊在網路銀河中，究竟如布希亞所言，是一場猥褻的通訊狂歡；或如米樂所言，是吸納且阻礙流通的黑洞，在這樣科技過度增生其細胞的時代，科技卻依然被用來作為救贖的神祇，如防堵網路犯罪和網路情色時，各色分級軟體和網路裸媽的程式，就用來作為一種暫時的防火牆，反正道高一尺魔高一丈，在通訊端正法和電子監聽法案紛紛被流產否絕的時刻，顯然群眾都不希望再度走向歐威爾

(George Orwell) 的「老大哥」(Big Brother) 時代¹⁸，也不喜歡網路上存在著陰影籠罩的白色恐怖。另一方面，網路這個跨平台式的地下莖脈，由於在地域性上，顛覆了線下生活中穩定的國家疆界，使網路上違法犯禁的事，成為無法可制的隱形炸彈，若要透過各國間的共識來書寫網路規範的共法恐緩不濟急，只能依靠科技的防堵或社群自行營構的倫理，來勉強維持網路這個無政府下的和平安全。但倫理在網路居民來去流動的情況下，要具體形成一個有效且具有代表性的規範，畢竟有其局限性；再者，網路上有許多犯罪事件，都是初例，實難找到一種一般性的準則來看待，而科技作為一種「電腦文化特性的工程師式思維（向我提出一個問題，我就替你找出一個解答，在問題框架之外不得提問）」，恰恰缺乏懷森堡（Joseph Weizenbaum）所說、關懷人類生命的智識價值（Turkle, 1995: 105-106），再加上虛擬科技已經侵蝕現實地土的版圖，造成認同的喪失、責任感的消損等等資訊危機，再以科技來作為一種無限上綱，解決所有線上犯罪問題，顯然有飲鴆止渴之嫌。若科技作為末世拯救的基督是一種加速內爆的過程；而倫理作為社群所期待的規範，也只是不切實際的空中花園，那麼，科技和倫理作為新世代被期盼成為的救贖神祇，也僅能是短暫的防火牆和半烏托邦式的夢想而已。

況且，網路雖然具有後現代式的解放慾力和顛覆性格，並不代表網路就不存在另一種形式的暴力與壓迫結構，原本被視為解放與革命慾力的網路也有可能變身為另一個網際法西斯，另一個更為深刻的權力核心與白色恐怖。即使網路被科技福音傳道者視為是一種慈悲的救贖，但網路科技這個被塑造出來的新神祇拯救的對象依然不包括「數位游民」，在誰有科技與權力得上網而誰沒有的分殊中，網路空間這個號稱「天國大門」的聖域顯然也未對所有的人大開其救贖之門。在網路地土開疆闢地的過程當中，仍然存在著一種權力幾何學的佈署

¹⁸ 見歐威爾的小說《1984》(Nineteen Eighty-Four)。歐威爾在書中所描述的大洋國人民，其居所的每一個房間都裝設無法關閉的電視幕，生活隨時都被老大哥所監視規訓，在樓層轉角的牆面與街頭，處處充斥著老大哥的巨大招貼與畫像，以及「老大哥注視著你」的字樣。只要在電視幕金屬版線的視線範圍內，隨時隨地言語行動都受到竊聽監管，時時籠罩在一種思想的白色恐怖情境中。

與再配置，仍然有可能造成網路跨國殖民主義的生成。就算這個「天國大門」真的如同魏特罕（1999：7）所說：「不分男女老幼、第一世界或第三世界、南半球或北半球、東方或西方，都有資格進入」，但卻未必能如熱衷網路衝浪的樂觀主義者所言，得以一體均霑的「解除種族與性別的障礙，把每個人無分高下地匯入沒有實體的數位巨流之中」。頻寬的寬窄和連線的速率，依舊會造成網際空間另一波的貧富差距，另一個資本主義與網路托拉斯的興起，而走回線下生活中已然且正在遭遇的困境老路。或許，就如德勒茲和瓜塔里所設想的游牧、解放與革命慾力一樣，我們必須在資本主義與權力寡頭的核心圈外寫進解離的力量，不斷破除所有整體性、社會機制與層級分割的再編碼，才能免於單音獨大之網路寡頭的誕產。

至於網路犯罪事件的頻仍，與其單只依靠科技和倫理作為一種雙管齊下的防堵美學，或靜待犯例的積累和輿論緩慢形成共識，針對犯罪情境加以脈絡化處理而試圖防杜，不如採取艾絲特·戴森（Esther Dyson）在《版本 2.0》（*Release 2.0: A Design for Living in the Digital Age*）一書中對數位犯罪、隱私侵犯所作出的建議，以營利或非營利的商業機制（如 TRUSTe 和 P3）小眾社群與公眾之眼的彼此監督與聯合規範機制（戴森，1998），以及網路立法與網路教育同時進行的多管齊下方式，或許更能打造一個自由平等的網絡地景，而非重新複製另一個國家機器式的新興霸權。

參考書目

- Baudrillard, Jean. (1983) *Simulations*. New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, Jean. (1988) "The Ecstasy of Communication," in Bernard & Caroline Schutze (trans.) New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, Jean. (尚·布希亞) (1995) 通訊狂歡，李家沂譯，《中外文學》24(7): 31-41。
- Baudrillard, Jean. (尚·布希亞) (1998) 《擬仿物與擬像》，洪凌譯，臺北：時報文化。
- Birkets, Sven. (1994). *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*. Boston: Faber and Faber.
- Borges, Jorge Luis. (波赫斯) (1990) 巴別圖書館，見陳敘敏、姚力奇、黃少華(編)《拉美四作家作品精粹》，頁472-480。石家莊：河北教育出版社。
- Borges, Jorge Luis. (波赫斯) (1993) 歧路花園，伍軒宏譯，見《波赫斯詩文集》，頁27-39。臺北：桂冠出版社。
- Borges, Jorge Luis. (波赫斯) (1999) 《小徑分叉的花園：博爾赫斯小說集》，浙江文藝出版社。
- Boundas, Constantin V. (ed.) (1993). *The Deleuze Reader*. New York: Columbia University Press.
- Castells, Manuel. (曼威·柯司特) (1998) 《網絡社會之崛起》，夏鑄九等譯，臺北：唐山出版社。
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. (1983). *Anti-Oedipus*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. (1987). *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Derrida, Jacques. (雅克·德希達) (1992) 超越安居欲望的建築：德希達與梅耶(Eva Meyer)論建築與思想的對話，陳志梧譯，見《島嶼邊緣》3:43-49。
- Dyson, Esther. (艾絲特·戴森) (1998) 《版本 2.0：白宮與微軟都在聆

聽的數位生活主張》，李令儀、羅慧雯、許家馨譯，臺北：大塊文化。

Haraway, Donna. (1994). "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s," in Steven Seidman (ed.) *The Postmodern Turn: New Perspectives on Social Theory*. Cambridge University Press.

Harvey, David. (1990). "Between Space and Time: Reflection on the Graphical Imagination," in *Annals of the Association of American Geographers* 80(3): 418-434.

Jameson, Fredric. (1991). "The Cultural Logic of Late Capitalism", in *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, p.1-54.

Jameson, Fredric. (弗雷德瑞克·詹明信) (1998) 後現代主義與消費社會 (Postmodernism and Consumer Society), 見《反美學》，呂健忠譯，頁 161-191。臺北：立緒文化。

Jordon, Tim. (提姆·喬登) (2001) 《網際權力》，江靜之譯，臺北：韋伯文化事業出版社。

Lacan, Jacques. (1988). "Seminar on the Purloined Letter", in John P. Muller & William J. Richardson (eds.) *The Purloined Poe: Lacan, Derrida and Psychoanalytic Reading*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Landow, George P. (1994). *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: The John Hopkins University Press.

Landow, George P. (1997). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore and Lodon: The John Hopkins University Press.

McLuhan, Marshall & Bruce R. Powers. (1989). *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. New York: Oxford University Press.

Miller, Hillis. (希利斯·米樂) (1995) 網際網路銀河中的黑洞：美國文學研究新趨向，陳東榮譯，見《中外文學》24(1): 72-89。

- Mitchell, William J. (1995). *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mitchell, William J. (威廉·米契爾) (1998). 《位元城市》，陳瑞清譯，台北：天下遠見出版股份有限公司。
- Odzer, Cleo. (1997). *Virtual Spaces: Sex and the Cyber Citizen*. New York: Berkley Books.
- Odzer, Cleo. (克麗歐·歐德薩) (1998) 《虛擬性愛》，張玉芬譯，臺北：新新聞文化。
- Orwell, George. (喬治·歐威爾) (1994) 《一九八四》，邱素慧譯，臺北：桂冠。
- Saussure, Ferdinand de. (1966). *Course in General Linguistics*, New York: McGraw-Hill.
- Schwartz, Evan I. (伊凡·許華茲) (1999) 《Webonomics：一個新名詞背後的無限商機》，呂錦珍、洪毓英譯，臺北：天下遠見出版股份有限公司。
- Slouka, Mark. (1995). *War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality*. New York: BasicBooks.
- Slouka, Mark. (馬克·史洛卡) (1998) 《虛擬入侵：網際空間與科技對現實之衝擊》，張義東譯，臺北：遠流。
- Turkle, Sherry. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, Sherry. (雪莉·特克) (1998) 《虛擬化身》，譚天、吳佳真譯，臺北：遠流出版事業股份有限公司。
- Wertheim, Margaret. (瑪格麗特·魏特罕) (1999) 《空間地圖》，薛絢譯，臺北：商務印書館。
- 李順興 (2001) 觀望存疑或一「網」打盡 網路文學的定義問題
(<http://benz.nchu.edu.tw/~sslee/papers/hyp-def2.htm>)
- 廖朝陽 (1998) 超文字、鬼魂、業報：從網路科技看班雅民的時間觀，見《中外文學》26(8): 8-31。
- 鄭明萱 (1997) 《多向文本》，臺北：揚智文化。

The Forking Paths Garden of Hypertext: The Nomadic Netizens of A Thousand Plateaus in Postmodern Age

Mei-chi Yu

Humanities Research Center, National Science Council

ABSTRACT

Cyberspace, recognized as the post-millennial Canaan, the borderless electronic library, the sites in which people develop their community feelings, or the paths of the new global village where people tread and wander, brings liberation to the existing structures of space, power, and politics, as well as creates a blurred zone where virtual reality and real life mix, which have been emergent issues for people immersed in the digital ocean.

In this essay, I intend to describe the characteristics of hypertext and cyberspace by analyzing Jorge Luis Borges' fictions and appropriating Jacques Derrida's spatial/architectural theories. If network is characterized by certain nomadic and emancipating desire adopted to violate the boundary; if simulation and virtual reality has eroded our real life; if the form of hyperlink is probably more approximate to human unconsciousness, simulation to a high degree has invaded reality.

Pragmatic measures such as technological blocking and ethical rules, however, are far from effective to prevent Cybercrime. Instead, commercial institution, restraint rules developed by communities, network education and Cyberlaw enactment might be better ways for us, netizens of the digital land, to build a network landscape of freedom and equality instead of reproducing another ascendancy in a form of state apparatus.

Keywords : **hypertext, cyberspace, techno-Christianity, network ethics, nomadic netizens, identity**