

新媒体时代电子人与赛博主体性的建构

黄鸣奋

(厦门大学 中文系,福建 厦门 361005)

摘要:新媒体革命使人类能够用数字编码再造世界,并在基因组破译的过程中理解生命的本质,从而促成了赛博主体性的建构。赛博主体性荟萃了人类在数码时代的自主性、能动性和创造性,同时又包含了对于计算机、互联网及连线世界特性的理解。赛博主体性集中体现于观念电子人、功能电子人与植入电子人的理论与实践,对于社会生态、媒体生态和精神生态有重大影响。

关键词:控制论;赛博主体性;电子人;新媒体

中图分类号: G20 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001 - 8204 (2009) 01 - 0166 - 06

20 世纪所出现的以交互性为特征的新媒体,是在控制论 (cybernetics) 的影响下成长起来的。在这一点上,它与“赛博主体性”(cyber subjectivity)、“电子人”(cyborg)、“赛博艺术”(cyberart)同源同宗。人之所以在生态圈中享有主体性地位,与工具的发明、机器的制造、媒体的推广等因素是分不开的。这种主体性一方面表现为发明新工具、制造新机器、推广新媒体的冲动,另一方面又表现为运用上述手段来增强自身能力的活动。20 世纪下半叶以来有关电子人的理论与实践,就是上述努力的结果。当前,影响日增的新媒体已经将“数码时代应当造就什么样的公民”这样的问题提到了我们面前。因此,有必要对于赛博主体性、电子人理念和赛博艺术加以研究。

主体是从事实活动的人,主体性是人在活动时所表现出来的相对于客体而言的自主性、能动性和创造性。不论在什么时代,人类都以其自主性、能动性和创造性区别于地球上的其他物种。不过,这种自主性、能动性与创造性的高度、强度、力度及其表现形式,都是受具体的历史条件制约的。在这些条件中,媒体占有相当重要的位置。如果说人是符号动物的话,那么,以语言为基础的第二信号系统的形成是人类将自己从动物界提升出来的标志,语言本身则是第一次媒体革命的产物。就此而言,媒体革命与人类主体性在其源头上就存在密不可分的联系。历次信息革命都是人类主体性的显现,同时又对人类主体性产生了巨大影响。以文字为代表的第二次媒体革命强化了人类的历史意识和逻辑思维,创造了可供传承的书面文化。以印刷术为代表的第三次媒体革命普及了人类知识,使社会

发展进入到了加速阶段,并促使人们深入思考文本与主体性的关系。以电磁波为代表的第四次媒体革命使人类得以通过电子媒体以光速进行远程交流,并促使人们深入思考电子脉冲与人脑的关系。以计算机为代表的第五次媒体革命进而使人类能够用数字编码再造世界,并在基因组破译的过程中理解生命的本质。这次媒体革命对人类主体性建构的影响主要体现在以下三个层面:

一是计算机与赛博主体性建构。尽管人类使用语言、文字、印刷品、电磁波已经有或长或短的历史,但只是到数码时代才出现了这样的可能性:有某种语言不仅可以为机器所理解,而且可以用来编写具有生命特征的智能软件;有某种文本不仅可以为人类所阅读,而且可以执行人类所输入的命令;有某种印刷品不仅记载了人类的文化,而且展现了人类基因图谱;有某种电子设备不仅可以供人类放着用、拿着用,而且可以植入人体内、作为其组成部分而起作用。所有这一切,几乎都和计算机有密切关系。处在计算机引领风骚的时代,如何充分发挥计算机的潜能,成为从科研人员到大众所共同关注的问题。赛博主体性荟萃了人类在数码时代的自主性、能动性和创造性,同时又包含了对于计算机特性的理解。美国加州大学圣克鲁斯 (Santa Cruz) 分校莫尔斯 (Margaret Morse) 认为:在最广泛的意义上的“反馈”(不只是作为由系统自身所生产的噪声或障碍)是 (或者看来是) 机器对于信号输入做出反应的一种能力。因此与用户“交互”的机器即使最小的水平上也能产生一种“活性”(liveness) 的感情、一种机器的作用的感觉——因为它交流信号——甚至一种主体

收稿日期: 2008 - 09 - 01

作者简介: 黄鸣奋 (1952 -), 男, 福建南安人, 厦门大学中文系教授, 博士生导师, 主要从事古代文论、文艺心理学、文艺传播学及网络文化研究。

性的与人接触的感觉 [1] (P14 - 15)。这种感觉对于计算机用户来说是最熟悉不过了。当然,除非是在科幻作品中,我们还无法直截了当地说计算机有主体性,因为它还没有达到具备自觉性、能动性、创造性的程度。尽管如此,已经有许多人在思考计算机哪一天会发展到这一水平的问题。这种思考本身就是对人类主体性认识的一种深化。如果计算机(或其他机器)可以具备自觉性、能动性、创造性,那么,人类便不能自称地球上唯一的“万物之灵”;如果造不出具备自觉性、能动性、创造性的机器,那么,人类本身的主体性也是有局限的。这当然是一种悖论,不过,赛博主体性正是在化解这个悖论的过程中获得发展的。

二是互联网与赛博主体性建构。相对而言,计算机代表了一种新技术,互联网则代表了一种新媒体。当然,互联网是以计算机为基础发展起来的。澳大利亚艺术家斯特拉克(Stelarc)认为:互联网提供了显示、链接与调用信息和图像扩展的、交互的方式,它如今可以允许前所未有的访问、中介和上载身体自身的方式。不是将互联网视为完成过时的离体(disembodiment)的玄学欲望的手段,与此相反,它提供了强有力的个人的与集体的投射身体的存在、突出身体意识的策略。互联网并非加速身体的消失、自我的消解,而是生成新的集体性的物理复制与远程范围的主体性。这样的身体真实性不是因为其个体性的一致,而是由于合作代理的多重性。变得重要的不只是身体的身份,而是它的连接性;不是它的移动性或场所,而是它的界面 [2] (P411)。对人类历史上的主体性建构而言,关键问题之一是小我、中我、大我的相互关系。这种关系牵涉到个人、群体及社会作为主体的地位,是通过媒体得以建立和维系的。正因为如此,媒体革命不能不导致上述关系的变动。在互联网应用普及之前,从来没有一种媒体能够将与人、群体及社会有关的信息如此迅速、方便地整合起来,也没有一种媒体引发过如此深刻、如此沉重、如此彻底的有关主体性的忧思。波斯特认为:“如果我坐在加利福尼亚便能与巴黎的一个朋友直接或通过电子邮件交谈,如果我不必走出家门便能目睹全球各地发生的政治文化事件;如果遥远的某地有一个数据库,它包含着我的个人资料,并在我毫不知情的情况下,向政府机构提供了这些资料,使它们做出了有损我的生活的决定;如果我通过电视或电脑就可以在家购物;那么我在哪里?我又是谁呢?在这些情形下,我不可能认为自己还占据着我理性的、自律的主体性的中心,也不可能认为自己还是被一个界定明晰的自我(ego)所限定着,我只能认为自己是分裂的、颠倒的、消散于社会空间之中。”有人甚至主张:日益智能化的网络将反过来控制我们,将我们的生活纳入匪夷所思的轨道。“数据库很容易相互联接,从而构建一个庞大网络,贮存着全民信息,这肯定可以与天堂里那无尽的

生死簿相抗衡。信息复制、传输、存取的戏剧性变化已深深地影响了整个社会体制 [3] (P23, 25 - 26, 99)。

三是连线世界与赛博主体性建构。如果说互联网是新媒体的代表的话,那么,连线世界则是网民所生活的天地。这一世界日益鲜明地左右着他们的主体性建构,网络游戏的力量尤其巨大。对于任何网络游戏玩家来说,“表演中”(In Character, IC)与“表演外”(Out of Character, OOC)是经常必须面对的矛盾。由于人物的命运基本上取决于玩家所作的选择,原先似乎与玩家本身无干的人物不期然而然地被玩家内化、向玩家的自我转化。这是一种双向建构的过程,其结果便是形成了角色与玩家之间的“交互主体性”。玩家越是沉浸于游戏中,与角色之间的融合程度就越强。就此而言,游戏本身对玩家的人格发展与转变有着不可忽略的影响 [4] (P43 - 44)。从心理学的角度看,主体性是人格、角色与自我意识的统一。人格即人所具有的特质的总和,是主体性赖以形成和发挥的客观依据;角色是与人所占有的社会位置相适应的行为模式,是主体性产生分化的重要原因;自我意识体现人对于自身的反思,是主体性发展的内在动力。连线世界使网民得以展现自身人格的方方面面(其中有些侧面在现实生活中秘而不宣,或以伪装示人),扮演从侠客到杀手、从建设者到破坏者等诸多新角色,实现自我的增值化、虚拟化、流动化。

以上所述计算机、互联网、连线世界与赛博主体性建构的关系,都体现了控制论的巨大影响。控制论立足于改变控制对象的运动状态与方式、使之适合于控制者设定的目的,因此对交互和反馈给予高度重视。它的奠基人维纳(N. Wiener)将控制论视为信息理论的一部分,关注人、机器和动物中的通信问题,顺理成章地将交互性媒体摆上了议事日程。控制论起作用之处被称为“赛博空间”(cyberspace),这种空间正是连线世界的别名。对于赛博主体性的考察,深受当今社会思潮的影响。存在两种迥然有别的视点:一种沿着后结构主义、后现代主义所开创的思路,将赛博空间视为有别于现实空间的新天地,认为数字化导致新的主体性的产生,这种主体性以强调流动、另类、嬉戏、弹性、非中心化为特征;另一种深受西方马克思主义的影响,将社会批判的矛头由现实空间延伸到赛博空间,认为数字化并没有根本解决当今社会所存在的尖锐矛盾,而只是将人们置于剥削、压迫和商品化的新形式之下。他们将主体性理解为与社会身份(尤其是政治身份)相关的模式,特别关注数码鸿沟等现实问题。在价值判断上,前者有乌托邦倾向,后者则有恶托邦(dystopia)色彩。

在当今世界中,赛博主体性集中体现于有关电子人的理论与实践。电子人(cyborg)又称“半机器人”,是一种人机混合体。1929年,英国著名科学社会学家

贝尔纳(J. D. Bernal)在《世界,肉体与恶魔:探寻理性灵魂的三个敌人的未来》提出太空殖民化与身体机械化显然是相互补充的观点,并设想了一个“机械化的人”[5]。他所做的描述给读者这样的印象:“这个人通过假肢和基因工程变成了能够在真空中生存的生物,并具有高级感官。个人能够像‘天使’一样与其他人进行心灵感应,最后形成一个集体的大脑。‘多重个体’在功能上是不朽的,能感知‘难以想象的虔诚’,并能通过与他人的交往获得一种集体的意识,即‘本真意义上的狂喜状态’。”[6]电子人实践与研究的序幕由此揭开,其核心范畴是身体。电子人代表了通过同化机器来增强人类自觉性、能动性和创造性的努力,其观念孕育于计算机、互联网和连线世界广为人晓之前。尽管如此,数码技术、数码媒体与数字化生活的普及为电子人注入了新的活力,使之成为赛博主体性的人格化身。

要论电子人理念的意义,必须注意以下三重因素:其一,既有的社会矛盾在新的历史时期的演变。现代化的结果之一是使人与人之间的竞争日益激烈,社会矛盾日益复杂。某些人将自身改变处境的希望寄寓于通过人机共生使自己变得更强大、以立于不败之地,或者通过将机器同化于身体的方式找到能解决上述矛盾的出路,使社会秩序变得更合乎自己的需要。其二,电子媒体对于社会生活的影响日甚一日的表现出来。这种媒体所传播的电磁信号是超出人类感官之外的,因此与人类原先所使用的媒体构成了互补作用。能够与之合一,无疑可以极大地增强人类的能力。其三,由于现代工业的繁荣,机器制造水平日益提高,功能日益强大,以至于某些人在机器面前感到相形见绌。这种情感因信息科技突飞猛进而得以强化并流行,在引发对机器可能取代人的恐惧的同时,也诱生了通过人机合一增强人类自身功能的动机。

在实践中,电子人目前有三种形态:一是观念电子人,仅仅存在于人的主观世界,代表了对于改造身体的某种构想;二是功能电子人,以在实践中依恋、依靠、依赖相关的机器(主要是电子设备)为特征,代表了对于增强身体功能的实际努力;三是植入电子人,特点是不仅在观念上认同人机共同体,而且在实践中努力将机器同化入自己的精神世界。我们可以分别从社会生态、媒体生态和精神生态三方面对这三类电子人加以考察。

所谓“观念电子人”,代表的是创造新的社会生态的努力。1985年,海萝威(Donna Haraway)在《社会主义评论》(Socialist Review)发表《电子人声明》(Manifesto for Cyborgs)。作为美国加利福尼亚大学圣塔克鲁斯分校老师、国际女性主义运动的积极参加者,她在文中向往超越人类与动物的分野、冲破有机体与无机物的界限、兼具人类与当代机器之所长的电子人,认为这种新型存在物不为传统的社会分工所囿,有助于实现女

性主义社会理想。她的这篇文章,后来收入《猿猴、电子人与女性:自然的再创造》一书(1991)。在文章结尾,她宣告:“我宁可当一个电子人而非女神。”[7](P149-181)人文生态的关键因素之一是性别关系。两性在人口总数中所占的比例、在物种生产中所发挥的作用、在社会生活中所占有的地位等,都是人文生态的重要问题。海萝威所做的声明,表明了女性主义者对电子人所带来的社会变动的憧憬。英国伦敦金斯敦(Kingston)大学霍洛克(Christopher Horrocks)在《麦克卢汉与虚拟实在》(2000)一书将海萝威的宣言当成“受控机体理论”,认为她强调遗传工程开启了赛博式的、后女性自由主义的可能性。“受控机体的后人类形象,瓦解了自然与人工、身体与机器之间的界限。哈拉维(即海萝威——引者注)宣称这会对指派为‘自然的’或‘人工的’性别身份,提供全新的变动的混杂性。”[8](P107-108)

作为赛博主体性的人格化身,观念电子人主要通过有关同化机器、拥抱电脑的宣传来达到超越传统主体性的目的。海萝威通过对电子人的宣扬表明自己在观念上与传统女性主义的差别。对她来说,“电子人”首先不是一种新发明或新技术,而是一种有关身份、性别和政治的新观点、新隐喻。如果人类的肉体生产不再依靠两性交媾、十月怀胎,而是依靠机械复制与数码复制,那么,作为社会细胞的家庭将不复存在,创世神话、族类认同都将因此改写,性别分工丧失了存在的依据,也就无所谓“妇女解放”。人与机器之间将不存在严格区分。由电子人观念看历史,技术只不过是人类身体的物质扩展,财富则不过是被内化的物质世界。观念电子人所涉及的问题绝不只是两性关系。如果我们的大脑可以移植、磨损了的身体可以回春与美化、体力与感觉可以增强,情况将会如何?奥马霍尼(Marie O. Mahony)的《电子人:人机混合体》(2002)[9]对这些问题非常关注,考察了人机混合可能产生的后果。又如,科幻小说家早就在探讨有关机器人的投票权问题。但我们的身体也在不断变化,如果我们自身已经是机器和肉体不同比例混合物的话,情况又会怎样?这是一门新学科,名为“赛博身体政治学”(cybematic body politic)。格雷(Chris Habl Gray)的《电子人公民:后人时代的政治学》(2001)从历史的角度考察赛博增强文化的未来,研究电子人公民在政治上、道德上所提出的挑战,认为我们的身体将越来越激进地改变,由此导致生活方式的巨大变动[10]。医学伦理学家休斯(James Hughes)《公民电子人:为什么民主社会必须对未来重新设计的人类做出反应》(2004)认为只要民主地予以控制,技术是可以激进地改变我们的生活的,提倡“民主的超人主义”[11]。

正如海萝威在其《电子人宣言》中所指出的,电子人同时是一个实体与隐喻,一个活物与叙事建构。事

实上电子人业已存在。估计 10%的西方人口已经是技术意义上的电子人,包括那些拥有电子起搏器、人造器官、药物植入系统、植入角膜透镜与人造皮肤的人。更高的比率是隐喻意义上的电子人,即那些迷恋于计算机、视频游戏、移动电话和其他将他们连接到交互回路的复杂网络的设备的人 [12]。在这样的背景下,1995年 8月 10日,奇斯伦可 (Alexander Chislenko)发表《您是电子人吗?禀赋系统与功能性电子人化》一文,提出了功能性电子人 (fyborg)的概念。他认为:“在生物结构与技术结构加以生理上的混合的场景中,电子人可以(并且已经)被定义为身体上混合的系统——注入足够大量的技术零件的有机体。功能性电子人则可以定义为通过技术扩展以实现功能性弥补的生物有机体 [13]。功能性电子人的外延远比一般意义上的电子人 (cyborg)为广。照奇斯伦可所做的界定,功能性电子人已经不是某种远景或设想,而是已经存在的事实。印第安纳大学认知科学项目负责人柯鲁克 (Andy Clark) [14] (P43 - 44)也认为,如今我们当中有许多人已经变成了电子人、人机共生体 (human - technology symbiont)或天生电子人 (natural - born cyborg),离不开手提电脑、手机和 PDA,总是渴望通过技术来增强自身生物心智能力。作者相信我们可以从技术进步中受惠。米切尔 (William J. Mitchell)考察了无线电发明家马可尼 (Guglielmo Marchese Marconi)以来的历史,认为人类已经从当年无线电设备的附属物变成了手机时代身体得以拓展的主人。由于手机的发展,比特与原子相分离的时代已经过去了,因为物理空间的事件日益迅速地反映在赛博空间中,反之亦然。这个世界越来越不受边界限制、越来越多地由连接来维系,要求我们在思想上实现相应的转变。

从媒体生态的角度看,作为范畴的“功能电子人”醒目地概括了我们对于电子媒体日益增长的依赖性。在信息革命发生之前,人类的远祖只能依靠自己的身体接受环境的刺激、对环境做出应答。历次信息革命都创造了新的媒体、提供了新的传播信息的途径。从语言、文字、印刷品到电磁波、数字信号,人类对媒体受益良多,但也受害不浅。我们对于外部世界的认识,越来越多地来自媒体,而不是来自亲历。在价值论的意义上,媒体已经实现三级跳:先是作为传播信息的新管道,后是作为描写世界的新手段,然后是作为包围我们的新环境。每次信息革命都同时意味着人类信息能力的进步与退化。一方面,人们可以仰仗媒体让信息传播得更远、更快、更美好;另一方面,人们也痛感基于身体的各种能力的衰退。比如我们已经不能像某些动物那样敏锐地感知地震的征兆,在语言作为第二信号系统形成之际,基于生理刺激的第一信号系统的地位和性能就已经下降。我们的身体受基于语言的意识支配,非语言的第一信号系统渐渐成为无意识或下意识。

当我们相信“好记性不如烂笔头”之类格言时,身体对记忆的重要性已经不如往昔,越来越多的信息不是通过人体携带,而是依靠文化产品传播。当我们将印刷品当成主要的精神产品来生产与消费时,身体已经显著减少了户外活动的时间与范围。继之而兴起的电子媒体既以其魅力使人着迷,又以其麻醉作用使人们沉溺。我们似乎不再需要太史公式的周游名山大川,也不再需要苏辙式的结识社会贤达,仿佛在广播、电视中完全可以获得替代性满足。进入数码时代之后,作为赛博主体性的人格化身,功能电子人通过使用各种电子设备实际地(而不是观念地或想象地)增强自己的能力,从新媒体革命的成果中获益。新媒体用户尽管不一定意识到自己成为电子人的事实,但在不少场合表现出对于电子设备的依赖性。他们不仅在办公室、起居室为各种电子设备所包围,而且竭尽所能地将便携式电子装置佩戴在自己身上,钟爱计算机、数码相机、数码手机、数码摄像机、个人数字助理等工具,将互联网当成自己的“外脑”而不惮变成“搜索族”,在连线世界中消磨越来越多的时光。他们获得信息的途径越来越多样,但上网成瘾明显降低了对现实世界应有的敏感性。总的看来,媒体革命与社会革命有着不同的机制,虽然二者都造成某种变迁,都强迫某种过时的角色或事物退出历史舞台,都造成人文生态的巨大变动。社会革命更多地诉诸血与火,媒体革命则更多地诉诸“信息兴奋剂”与“信息海洛因”,在潜移默化中起作用。正因为如此,我们对身体因媒体革命所产生的变化往往缺乏必要的警醒,这是很危险的事情。

电子人实践为不少人所关注。美国发明家库兹韦尔 (Ray Kurzweil)《灵魂机器的时代:当计算机超过人类智能时》(1999)一书在列举相关研究之后指出:“神经植入的时代已经开始,虽然仍处于初级阶段。用合成电路直接提高大脑信息处理能力的实践,首先集中在纠正由神经和感觉方面的疾病和功能障碍所造成的明显缺陷。我们终将会发现,通过神经植入提高我们能力的优越性是难以抵御的。”他认为:“到 21 世纪的后半期,等神经植入技术普及之后,我们不进入虚拟现实的小隔间也能创造虚拟环境并对它作出反应。你的神经植入将把你提供的虚拟环境(以及你的虚拟躯体)的模拟感觉直接输入你的大脑。反过来,你的动作不会驱动你的‘真实’躯体,而只是驱动你想象中的虚拟躯体。这些虚拟的环境还包括为自己选拔一下适当的躯体。最终,你的体验将会是非常真实的,就像在真实世界中一样。进入虚拟现实的人可以不止一个,这些人可以相互交往。在虚拟现实世界中,你既能遇到真实的人,也能遇到模拟的人——而到后来这两者就不会有很大的差别。这将成为 21 世纪后半叶网络的实质。一个典型的‘网址’将是一个感知到的虚拟环境,不需要任何硬件。只要你脑子里想好了要‘去’那个网

址,你就可以进入那个世界……当然,这是要收取一定费用的。”[16](P164,186-187)

在当前各种电子人中,最为前卫的是将计算机芯片植入躯体者。这种植入并非易事。尽管如此,仍然有人慎重而坚决地朝这一方向努力。艺术家卡茨1997年率先将微芯片植入自己脚踝的皮肤下并保存至今,将此举命名为“时间囊”(Time Capsule)。这种微芯片植入术本用于宠物身份识别,卡茨因此将自己同时注册为宠物狗及其主人。这一活动在电视上实况展播,通过网络实播,并在巴西圣保罗一家名为 Casa das Rosas 的文化中心展出,主题是数码时代记忆变化中的状态。英国里丁大学控制论教授沃里克(Kevin Warwick)也是一位先行者。1998年8月24日,他请里丁市外科专家布勒斯(George Boulos)将一块射频识别电子标签(可发射无线电波的硅芯片)植入了左臂皮肤内层、肌肉之上,让一台计算机跟踪自己在控制论系办公室与走廊的行动,主要目的是测试身体可以接受的局限和芯片起作用的范围。他在互联网上概述了自己变成电子人的计划。他说:“我生而为人,但这只是由命运决定的偶然事件(即时空条件)。我相信这是我们有能力改变的东西。”[17]2003年3月14日,沃里克又将里丁大学加森(Mark Gasson)博士领导的团队专门开发的芯片植入手臂神经系统,这次植入的芯片是由100个电极组成的方阵,位于左臂的中央神经纤维。在其妻也植入较为简单的芯片之后,他们成功地通过互联网进行了世界上首次双人神经系统之间电子交流实验。上述实验的另一项收获是对人类手臂植入芯片之前、之际、之后的功能进行了比较,从而为未来的电子人实验奠定了基础[18]。沃里克及其同事认为他们的实验在增强人体功能、治疗神经疾患、推动人机融合方面有价值,某些超人主义者进而从中看到了心灵感应的新曙光。不过,也有人对沃里克的实验加以批评。詹姆斯·库克大学(James Cook University)伯德(Mervyn F. Bendle)的《远距传物、电子人和后人类的意识形态》(2002)一文认为:“沃里克的错误在于照字面的意思来解释一个概念——电子人——它在本质上是神话的……不幸的是,沃里克显然忘记了复杂的文化和意识形态在塑造电子人形象中所起的核心作用,相反,他只假定它是一个可以通过把计算机芯片插入皮下来获得的技术成果。”[19](P142)当沃里克试图将芯片植入11岁女孩体内作为反诱拐措施时,儿童社会学家从伦理学的角度表示异议,实验因此放弃。

作为赛博主体的人格化身,植入电子人比观念电子人、功能电子人都更进一步,力求使自己的精神世界真正和赛博世界融成一体。沃里克使自己的身体变成了电脑外设,将神经脉冲直接传送到计算机,从而开启了电脑与人直接对话的时代。这位科学家因为上述史无前例的实验而声名大噪,虽然还没有多少人步武,但

已经给我们提出了许多值得深思的问题:从生理自我的角度看,他的实验意味着身体首次被同时置于两种不同中枢的控制之下。人们固然可能通过将自己的意图直接传达给电脑而控制相关设备,电脑的指令也完全可能对人体正常的代谢活动产生影响(如果所植入的芯片具有双向功能的话)。对于神经系统功能受损的病人来说,外部电脑所施加的这种影响或许可能具备诊断乃至治疗的意义,但潜藏的危险仍是巨大的。例如,现今还是互不关联的电脑病毒和生物病毒一旦联手起来,其危害性之大令人怵惧。从社会自我的角度看,人脑与电脑直接联通的个体不是原来意义上的生物人,而且也不是原来意义上的公民。“网民”不再是网络用户,而是大脑成为计算机网络组成部分的人:“电子市民”不再是生活在电子时代、能够通过电子媒体行使自身权力的人,而是通过电子手段彼此组合、息息相通的社会群体。这样的群体如何进行决策、实施计划?谁将为他们的社会行为承担责任?从心理自我的角度看,人脑与电脑直接联通的个体是立足于现实社会,还是立足于虚拟世界?在虚拟世界中,他们的自我意识将以什么形态存在?是否仍然保持个体的相对独立,或者将被“老大哥”所掌控?这种自我意识是否可能完全脱离肉体、实现“灵魂出窍”?

从社会生态方面看,我们至少可以从以下6类18种角度思考电子人的意义:其一,着眼于与人口性需要相关的生育、医疗、军事角度。电子人毕竟不是完全意义上的机器人,还必须诉诸肉体再生产。他们能够通过遗传的角度将自己在增强身体方面的特征赋予下一代吗?或者他们只是一些“电骡”在历史舞台重演驴马交配造就缺乏生育功能的新一代的悲剧?奥康娜(Kaitlyn O'Connor)已经考虑到了这一点,所著《电子人》(2005)描写电子人捕获了前来追捕他们的人类女杀手,希望她能与自己男性族类交配以繁衍[20]。电子人在同化机器、增强功能的同时,也给自己带来了巨大的风险,因为机器所固有的各种弊端(包括生锈、磨损、老化、软件出错、系统崩溃等)将危及他们的健康状况,使之需要从电子人保健、电子人诊断到电子人治疗的一条龙服务。此外,电子人无疑将被推上前线,成为战士或炮灰。他们是心甘情愿地服从命令,还是掉转枪口对准自己的指挥官、为争取建立由自己行使统治权的社会而战?要回答诸如此类的问题,需要有电子人生育学、电子人医学、电子军事学等学科的研究。其二,着眼于与经济性需要相关的生产、分配、流通角度。电子人可能成为能力更强、效率更高的劳动者,也可能成为更善于巧取豪夺的剥削者,或者更加精明的商人。他们需要与自己的身体构成相适应的生产资料与生活资料,需要与自己的身体特征相一致的生产方式和生活方式,需要与自己的身体状况相匹配的生产组织、社会保障体系、国内市场以至世界市场。对诸如

此类的问题进行探索,是电子人生产学、电子人分配学、电子人流通学等学科的任务。其三,着眼于与知识性需要相关的科学、教育、文化。电子人是按照生物人的方式推进传统的科学研究,还是试图建立反映自身独特需要的知识体系?电子人是否照样需要传统意义上的学习,或者可以通过“大脑复制”、“忘记注射”、“数据库植入”之类技术获取知识与经验?电子人是与生物人混迹于同类群体,还是形成信息化时代的新部落?我们有必要从电子人科学学、电子人教育学、电子人文化学的角度加以思考。其四,着眼于与规范性需要相关的道德、礼仪、法律角度。什么是调整电子人行为的准则?他们的肉身可能来自父母,机身则来自某个研究所或实验室的设计师,因此,电子人从一开始就陷入尴尬的伦理关系中,是一种新的“边缘人”。他们在交际过程中或许已经不适用人类的传统礼节,在生活史上或许也已经不需要人类的传统仪式。电子人的法律地位更是一个难题。因此,电子人伦理学、电子人礼仪学、电子人法学等学科呼之欲出。其五,着眼于与意向性需要有关的管理、政治角度。电子人不见得满足于按生物人的惯例表现自己的情思,而是会为塑造自己的形象而另辟蹊径。不论是他们的自我管理,还是社会对他们的管理,都有其独特性。一旦电子人形成了某种特殊的社会势力,或早或晚将提出政治诉求,组成自己的政党,要求参政甚至实行统治。与此相应,可能顺理成章地形成电子人艺术学、电子人管理学、电子人政治学。其六,着眼于与反思性需要有关的哲学、史学、宗教角度。电子人必然有自己的世界观、历史观、宗教观,也必然根据上述观念看待存在的意义、书写自己的历史、形成自己的信仰。电子人哲学、电子人史学、电子人宗教学因此有可能产生并发挥作用。我们固然无法精确地预言有关电子人的历史发展,但不妨做未雨绸缪的准备。

参 考 文 献

- [1] Morse, Margaret Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture[M]. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1998.
- [2] Stelarc Parasite Visions: Alternate, Intimate, and Involuntary Experiences[A]. In *Ars Electronica: Future A Survey of Two Decade* edited by Timothy Druckrey [C]. Cambridge, Mass., and London, England: The MIT Press, 2001.
- [3] 波斯特. 信息方式: 后结构主义与社会语境 [M]. 范静哗译. 北京: 商务印书馆, 2001.
- [4] Wallace, Patricia 互联网心理学 [M]. 谢影, 苟建新译. 北京: 中国轻工业出版社, 2001.
- [5] Bernal, J. D. *The World, the Flesh, and the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*[M]. 2nd ed Bloomington: University of Indiana Press, 1969 (first published in 1929).
- [6] 希克斯勒 - 罗尼. 后人类的崇高 [A]. 张立英译. 曹荣湘选编. 后人类文化 [C]. 上海: 上海三联书店, 2004.
- [7] Haraway, J. Donna *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist - Feminism in the Late Twentieth Century* [A]. In *Sinians, Cyborgs and Women: the Reinvention of Nature*, by Donna J. Haraway [C]. New York, NY: Routledge, 1991.
- [8] 霍克洛. 麦克卢汉与虚拟实在 [M]. 刘千立译. 北京: 北京大学出版社, 2005.
- [9] O'Mahony, Marie *Cyborg: The Man - Machine* [M]. London, Thames and Hudson, 2002.
- [10] Gray, Chris *Habit Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age* [M]. London: Routledge, 2001.
- [11] Hughes, James *Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond To The Redesigned Human Of The Future* [M]. Cambridge, MA: Westview Press 2004.
- [12] Magnusson, Thor *Processor Art, Currents in the Process Oriented Works of Generative and Software Art* [EB/OL]. <http://www.runme.org/project/#processorart/>. [2003 - 5 - 17].
- [13] Chislenko, Alexander *Are You A Cyborg? Legacy Systems and Functional Cyborgization* [EB/OL]. <http://www.ethologic.com/sasha/articles/Cyborgs.rtf> [2004 - 1 - 5].
- [14] Clark Andy *Natural - Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence* [M]. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- [15] Mitchell, William J. *Me + +: The Cyborg Self and the Networked City* [M]. Cambridge: MIT Press, 2003.
- [16] 库兹韦尔. 灵魂机器的时代: 当计算机超过人类智能时 [M]. 沈志彦译. 上海: 上海世纪出版集团, 2006.
- [17] http://www.wired.com/wired/archive/8_02/warwick.html [2003 - 12 - 15].
- [18] <http://www.rdg.ac.uk/KevinWarwick> [2003 - 12 - 15].
- [19] 伯德. 远距传物, 电子人和后人类的意识形态 [A]. 曹荣湘选编. 后人类文化 [C]. 上海: 三联书店, 2004.
- [20] O'Connor, Kaitlyn *Cyborg* [M]. New Concepts Publishing, 2005.

(责任编辑 郑良勤)