

由鲍德里亚的仿真理论 看威廉·吉布森的赛博朋克科幻小说

胡 戈*

摘要：威廉·吉布森开创了美国赛博朋克科幻小说流派，其作品所描述的近未来世界表现了后现代科技社会真实虚化的危机，自然、人体、意识均可以被技术化、人工化、虚拟化。本文借助鲍德里亚的仿真理论对其作品所反映的这一现象进行剖析。

关键词：赛博朋克 仿真 虚拟 超真实 赛博空间

William Gibson's Cyberpunk Science Fiction from the Perspective of Baudrillard's Theory of Simulation

Hu Ge

Abstract : William Gibson is a quintessential figure of cyberpunk science fiction. The near future he depicted exposes the postmodern crisis in techno-saturated society: the virtualization of reality, nature, human body and consciousness could be artificialized. This phenomenon is analyzed in view of Baudrillardian simulation theory.

Key Words : Cyberpunk Simulation Virtualization Hyperreality Cyberspace

一、引言

威廉·吉布森(William Gibson)是美国赛博朋克科幻小说流派的重要代表作家。赛博朋克(cyberpunk)一词由美国作家布鲁斯·贝斯克(Bruce Bethke)首创，1983年他以此名发表了一篇与计算机犯罪有关的短篇小说。《阿西莫夫科幻小说杂志》的编辑加德纳·多伊斯(Gardner Dozois)在1984年援引了这个词来统称以威廉·吉布森为代表的新兴科幻作品，此后这个词被广泛采用。赛博朋克一词中的cyber源自控制论(cybernetics)，punk一词反映了这类作品的反文化、反信息控制的特征。这一科幻流派兴起于20世纪80年代，是在控制论、信息论、计算机、网络、生物遗传工程等一系列新科学、新技术飞速发展的背景下产生的，作品描绘的

不是星际旅行、星球大战、外星人入侵等脱离实际的题材，而是与当代科技背景密切联系的近未来人类社会。这一流派的作家们想象性地表现了未来几十年后人类社会将面临的人文危机，作品带有强烈的反乌托邦色彩。在他们笔下的后人类世界里，以生物技术、基因技术、人工智能、计算机网络技术为代表的高科技侵入了生活的方方面面，消解了诸如自然/人工、人/机器、真实/虚拟等二元对立的传统概念。他们对技术浸润的后工业化社会的表现往往吻合了后现代思想家们对当代社会的批判，成为他们理论的注脚，因此引起了众多后现代批评家的关注。詹明信称它是“后现代主义和晚期资本主义社会的最佳

* 广西大学外国语学院副教授、厦门大学外文学院博士研究生

文学表现”^① 科技哲学家迈克·海姆(Michael Heim)认为“赛博朋克小说所表现的电脑化未来是后现代文化和文学的投射”^② 西塞利·罗内则称它“是后现代主义的理想体现”^③。赛博朋克科幻小说之所以广受评论界的关注就在于它凸显了科幻小说后现代化、后现代社会科幻小说化这一趋势。

吉布森于1984年发表的《神经漫游者》(Neuromancer)可以称得上是科幻小说的一部划时代作品,从此开创了赛博朋克科幻小说流派,当年更是摘取了美国科幻小说的三项大奖:雨果奖、星云奖和菲利普·K·迪克奖,成为首部摘取这三项桂冠的科幻小说,它还获得了澳大利亚科幻小说最高奖——迪特玛奖。小说随后被译成多国文字。在其影响下,英国、德国、俄国和日本等国家也先后出现了带有本国特色的赛博朋克小说。吉布森的“矩阵三部曲”《神经漫游者》、《计零》(Count Zero, 1986)和《蒙娜·丽萨超速档》(Mona Lisa Overdrive, 1988)都表现了后现代技术社会的种种危机:社会被掌握尖端技术的超级大公司所控制;电子、生物技术普及,人们可以随意地改造自己的身体甚至意识,“电脑牛仔”(computer cowboy)可以将自己的脑神经接入电脑网络,沉迷于赛博空间(cyberspace)而鄙弃肉体存在,电子弥补术使人与机器的界限变得模糊,人类成为半人半机器的受控机体——“电子人”(cyborg);人工智能控制了人类;拟象世界消解了真实。吉布森的其他作品《烧铬》(Burning Chrome, 1986)、《大型计算机》(Difference Engine, 1990)、《虚光》(Virtual Light, 1993)、《幻像》(Idoru, 1996)、《明天的聚会》(All Tomorrow's Party, 1999)和《图形识别》(Pattern Recognition, 2003)都延续了上述主题。吉布森的作品所表现的电子人、赛博空间和虚拟现实(virtual reality)冲击了“什么是自然?”、“什么是人?”、“什么是真实?”的传统观念,令人们反思技术社会如何将真实、自然与人边缘化、虚拟化。

二、仿真世界

吉布森的近未来世界是一个高度技术化的世界,技术的触角无处不及,“自然”早已消亡,人们生存在完全人工化的环境里,城市上空是防止太阳辐射的福勒天幕,人们在城市的不同地方可以体验到不同的“天气”,就连裸露的天空也是银色的,因为人们把它当作一块巨大的电视屏幕,将各种全息广告

投射其上。路边的全息树木跟真的一样,马这种动物虽然早已灭绝,但在世界的某些地方人们又让它们“复活”了。仿真的自然之物随处可见,真假难辨。自然环境虽然已消失,但要是想体验大自然的乐趣,那就不妨借助仿真影带,通过传感器人们可以切身感受到身处大自然的种种乐趣。人们的娱乐方式也改变了,仿真电视、仿真电影能让观者“身临其境”地感受各种场景,甚至能让人“体验”到银屏、银幕上人物的内心世界。仿真与真实的界限已经模糊,人们生活在法国后现代思想家让·鲍德里亚称之为“超真实”的世界里。

“仿真”是鲍德里亚分析后现代文化现象的一个术语,它是指后现代社会大量复制、极度真实而又没有客观本源的图像或符号。在《拟象在先》中,鲍德里亚认为,仿真将想象呈现为真实,将不在场的东西通过技术的手段即时转换为在场。虚拟的世界变得越来越真实,并且比真实世界更为真实,即“超真实”(hyperreality)^④。我们不难发现虚拟实在可能导致一种前所未有的情境:真实实在与虚拟实在之间的界限模糊化,不依赖于原型的虚拟实在成为一种自我指涉实体,虚拟实在成为一种超真实实在,本来用以再现真实实在的虚拟实在变得比真实实在还真实。

真实/虚拟本是一对二元对立的观念,前者是第一位的。古希腊的柏拉图认为现实世界和理念世界相分离,现实是虚幻的,而理念是真实的,理念是世界的本源,自然万物的存在是模仿理念的结果,而文艺又是模仿自然世界的结果,因此,文艺就像影子的影子,和理念的真实隔着两层。在亚里士多德的模仿说里,自然世界是真实的客观存在,想象性的文艺是对自然的模仿。中世纪的基督教相信在此岸之外存在着彼岸,人的世界是虚假的,神的世界才是真实的。西方传统的二元对立思想始终设定了一个世界是虚幻的,另一个世界是真实的。但吉布森的未来世界不但将二者之间的界限模糊了,还将虚拟实在置

^① Dani Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and The Work of William Gibson*, London: The ATHLONE Press, 2000, pp.26.

^② ibid.

^③ Istvan Csicsery-Ronay, “Cyberpunk and Neuromanticism,” in *Mississippi Review*, Vol. 47, (1988), pp. 266.

^④ Jean Baudrillard, “The Precession of Simulacra,” *Simulations*, New York: Semiotext, 1981, pp.2.

于实在之上,让虚拟取代了自然与真实。吉布森所描写的仿真世界离我们并不遥远,凭借着先进的科技手段我们已经在不断地克隆着大自然,人造太阳、人造生态圈、动物克隆都已经不再是无稽之谈,而人们也越来越借助影视、网络等来观赏体验大自然而不是走进大自然。可以想象,不久的将来我们也将生活在充斥着各种技术复制品的环境里,而真实的自然恐怕将成为历史,只有在博物馆里才能见到了。

三、赛博空间

吉布森创造了如今广为人知的“赛博空间”一词,早在英特网尚处雏形的20世纪80年代初他就预见性地想象了网络虚拟空间及其影响。他还将赛博空间称之为“矩阵”。他对赛博空间的解释是:“一个由共同的幻觉创造的空间,……是由人类系统的所有计算机中抽取的数据形成的画面”^①。吉布森笔下的赛博空间实际上就是虚拟实在,是一种人可以沉浸其中的计算机仿真场景,即由计算机生成的三维图象和立体声所展现的能够与人互动的场景,但目前计算机虚拟技术还很粗糙,感觉还不真实。吉布森曾在访问中谈到,是电脑游戏启发了他创造赛博空间这一概念,因为他听到看到许多人像沉迷于毒品一样沉迷于电脑游戏。《神经漫游者》中的电脑牛仔凯斯对虚拟网络世界十分痴迷,他曾经因为盗取雇主的数据信息而遭到雇主的惩罚,神经系统被枝霉菌毒素损害,从此无法将神经系统与电脑网络系统连接而无法进入赛博空间。“对于生活在赛博空间为没有肉体的累赘感而狂喜的凯斯来说,这真犹如亚当夏娃被逐出伊甸园。在那些他以电脑牛仔的名人身份出入的酒吧里,名人的姿态包含着对肉体的蔑视。身体只是一堆肉。凯斯堕入了自己肉体的牢笼”^②。凯斯生活在现实和虚拟的两重世界里,却更向往后者,对自身肉体、现实世界十分鄙视,赛博空间才是他迷恋的世界,虚拟空间才是他的家园,只有在这里他才有归属感。除了将真实世界边缘化,在吉布森的笔下,真实与仿真之间无法辨别,后者还甚至比前者更真实(more real than the real)。在《计零》中,富商韦莱克要与玛丽面谈雇佣事宜,他患病的身体躺在丹麦哥本哈根的维生系统里,出现在玛丽面前的韦莱克其实是他的仿真投影,他们面谈的地点也是虚拟的。当步入他设在布鲁塞尔的办公室时,玛丽突然发现自己置身于巴塞罗纳的古尔公园,

她吃惊地发现这个虚拟城市十分逼真,昆虫、石板等细节面面俱到,她似乎还嗅到雨水、泥土的气息,仿真已经真实到令她怀疑自己平常所见的“现实”是否真实可靠。她感慨道:“仿真机最恐怖的地方就是它让人怀疑自己周围的一切都可能不是真的”^③。计算机仿真因此引发了真实被虚拟入侵的恐慌,主体、客体、事实、真假等重要的哲学概念受到了冲击。计算机虚拟实在对原型实在的逼真达到以假乱真、真假难辨之后,人无法区分自己是活动在现实世界中还是虚拟世界中,真实与虚拟混合在一起,原型将越来越难以辨认。面对虚拟实在,我们可能会像小说中的玛丽一样以假当真、以假乱真、真假不分。

计算机系统生成的逼真世界可以使人进入一种“沉浸”(immersion)状态,人们感知世界的真实基础受到了挑战。计算机技术、互联网技术和虚拟实在等技术等数字化技术正在并已经形成新的体验和交往领域即我们所说的虚拟世界,鲍德里亚的仿真实论对计算机虚拟世界作了启发性的描述。鲍德里亚列举了仿真的四个序列:“(1)它是对某种基本真实的反映(2)它掩盖和篡改某种基本真实(3)它掩盖某种基本真实的缺场(4)它与任何真实都没有联系,而纯粹是自身的拟象”^④。拟象现象是数字化技术发展的结果。在技术水平低下的时代,模仿物与真实“原本”之间存在着差异,模仿要以真实存在为基础,而现代数字技术的发展使得摹本与原本之间的关系被颠覆。在传统的“原本”(original)和“摹本”(copy)的关系中,原本是真实的,摹本是虚假的,摹本是对原本的有缺失的复制,摹本永远不能替代原本。但在后现代数字化、信息化社会中,“拟象”不再是对“原本”有缺失的复制,而是对“原本”的逼真再现和精确复制,其精确程度超越“原本”,甚至不需要“原本”而进行自我复制。在鲍德里亚看来,在西方晚近资本主义世界中,人们被各种信息、复制商品和仿真环境所包围,逐渐进入了一个由拟象与仿真所主宰的世界。在拟象社会中,人们的经验完全由模型和符号建构,使模型与真实之间的差异消蚀。人们以

^{①②} William Gibson, *Neuromancer*, New York: Penguin Putnam, 1984, pp. 51, pp. 6.

^③ William Gibson, *Count Zero*, New York: Penguin Putnam, 1986, pp. 139.

^④ Jean Baudrillard, “The Precession of Simulacra,” *Simulations*, New York: Semiotext, 1981, pp.11.

前对“真实”的体验和真实的基础均告消失。拟象不再是对某种实体的模拟。它无需原物或实体,而是通过模型来生产真实。因此,真实不再单纯是一些现成之物(如自然风景),而是人工生产或再生产出的“真实”(如仿真环境或计算机虚拟世界)。后者不是显得不真实和荒诞,而是显得比真实还真实,即超真实。吉布森的赛博空间以科幻的形式验证了鲍德里亚的仿真理论。在吉布森的小说里,数字生成的丰富、逼真、实时、互动的世界凌驾于真实世界之上,身外的现实世界已然失去了价值和意义。在数字化技术不断发展、网络不断普及的今天,吉布森的科幻小说正逐步演变成现实,与计算机虚拟技术密切相关的仿真已经进入了我们的生活,沉迷于电脑网络的大有人在,虚拟世界已成为人们关注的话题。

四、后人类

在吉布森的小说里,人的自然属性遭到鄙弃,对身体的技术改造使人成为半人半机器的电子人。这种由自然和技术共同缔造的人类被称之为“后达尔文的生命概念”或“后人类”。对于吉布森笔下的许多人物而言,他们所迷恋的不是真实的物质生活,而是电脑网络呈现的超真实世界。为了能更方便地神游网络,他们改造神经,植入芯片,在耳边安装插孔,以便随时随地将神经接入网络。凯斯、鲍比等电脑牛仔们过着身心分离的网络生活。在他们看来,精神沉浸远胜于肉体需要。他们有的人甚至将自己的意识上载入网络,从而摆脱自己的臭皮囊,化为纯粹的信息和符号,成为数字化存在,在网络上实现永生。技术使人类不朽的梦想成为现实,身和心、生与死相对立的二元论身体被颠覆。

技术进步使自然、客体不断被虚拟化,也使得曾被奉为“万物之灵长”的人类加入了虚拟化的行列,人的生命、身体、记忆可以随意改造,自然、真实的自我已无法确定。人们可以通过基因技术、整形技术塑造自己的身体。身体相貌是人与他人相区别的特征之一,但在吉布森笔下,人们对美容手术趋之若鹜,争相模仿娱乐明星的相貌,不惜重金换来千篇一律的面孔和身体。外貌的趋同性取代了人的个性、特性和多样性。生命的自然进化被技术进化替代,人的生命可以人工复制。《神经漫游者》中的塔西尔-阿普尔家族克隆他们的后代,并依次命名为简一号,简二号等。人的经验与记忆也可以像计算机

程序一样被改写和复制。《计零》中身体被炸得粉碎的特纳在医生的帮助下不仅重组了他支离破碎的身体还重组了他的记忆。他在电脑生成的仿真环境里呆了三个月,以恢复他上个世纪在新英格兰生活的童年记忆,当然,那个记忆已经被电脑理想化了。吉布森笔下的后人类已无法依靠身体确定自我,也不再拥有独一无二的情感和经验。《神经漫游者》中的柯托神志失常后被人工智能温特缪特重新赋予了新的个性,沦为它操纵的工具,真实的柯托已不复存在,出现在我们面前的是新人阿米提吉,上帝创造人的神话被改写成人被机器所创造,人类不得不重新审视“人是什么?”的古老命题。在技术不断改写神话的社会里,人们又将以什么标准来确定真实的自我?超越身体的数字化存在到底是人还是非人?吉布森的后人类社会影射了当代科技现状,带给我们许多困惑和反思。

五、结语

鲍德里亚用虚拟技术来概括信息技术、生命科技等新技术的实质。他运用新技术的隐喻来定义虚拟实在,指出虚拟实在就是高清晰度的克隆实在。于是,虚拟实在被推而广之并不断升级,影像的虚拟(立体电影)、环境的虚拟(主题公园)、声音的虚拟(电脑合成)、时间的虚拟(实时)、语言的虚拟(数字语言)、思维的虚拟(人工智能)、身体的虚拟(基因改造和克隆)等。无论什么客体、个人或情境都可以成为虚拟的“制成品”。吉布森对未来的设想——人工化的自然、重组的人体、重构的记忆、仿真的影像以及虚拟的存在等等——影射了当前高科技社会中真实不断被虚化的状况。鲍德里亚认为现实与非现实的界限本身已经消除了,技术、媒体和消费文化掌控我们生活的全部,我们已经不可逆转地从现代社会进入到后现代社会。真实和非真实之间的界限不再存在,无所谓真实和非真实,真实也就是非真实,非真实的也就是真实。仿真谋杀了真实,我们置身于真实的荒漠。威廉·吉布森的作品无疑是鲍德里亚论断的注脚。

注:本研究由广西大学“十一五”“211工程”建设项目“中国—东盟语言文化传播比较研究方向”资助。