

我们都是赛博格^{*}

——信息时代的文化新景观

陈 静, 王 杰

(南京大学 文学院, 江苏 南京 210093)

摘 要: 20 世纪的人类社会步入了信息化的进程之中。人与技术的关系在这样一个信息时代得到了新的表征, 即赛博格。赛博格源于控制论思想, 并以此为理论基础将人与机器在现实中以杂糅体的方式实现。同时赛博格还以游走于现实和虚拟之间的方式成为个体的人的生存方式, 更进一步的, 从整个信息社会来看, 赛博格已经成为同样作为控制论有机体的信息社会的一部分。“我们都是赛博格”已经成为信息时代中人类文化新景观的一种描述。

关键词: 赛博格; 赛博空间; 信息时代; 文化景观

中图分类号: G05 G20 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-5981(2009)05-0106-04

20 世纪以来, 人类步入了信息时代。人及其所生存的世界都处于一种不断信息化的过程之中。与此同时, 信息提供了一个重新对人、社会、自然进行审视和建构的途径与视角。正如 N. 凯瑟琳·海勒所言, “在控制论影响之下, 当以一种新的方式重新审视和反思当代社会时, 信息不再是传播的工具及内容, 相反地, 信息作为一个整体从其沉浸其中的物质形式中分离出来, 被重新概念化, 成为了一种理解人类及人类社会的模式。”^{[1][2]} 信息与其物质形式的分离, 使得信息可以自由地游离在不同的社会形式之间, 并成为一种新的认知模式和方法。而作为社会主体存在的人也不可避免地卷入了这场信息化的浪潮中, 体现出新的主体性状态。对这一状态的重要表征之一就是“赛博格”(Cyborg)。正如安迪·克拉克(Andy Clark)在其书《生来赛博格——心灵、技术和人类智能的未来》中所言: “赛博格是 20 世纪晚期的一个强大的文化标志。它魔术般地变出人—机杂糅和肉体与电路实体混合的图像。”^{[1][3]} 在这个意义上, 我以为, 赛博格是一个文化符号也是一种社会现实, 是物理意义上的个体也是对整个社会的表征, 是一种虚拟形象也是一个神话, 是一种实在也是一种隐喻。而且, 赛博格的强大来源于其深远的历史渊源, 在某种意义上, 我们可以说, 赛博格是人类社会与现代技术发展的某种必然。

一、赛博格: 控制论与空间

赛博格(Cyborg)这个词是两位科学家——曼菲德·E·

克莱恩斯与内森·S·克莱恩在 1960 年《航天学》9 月刊上发表的《赛博格与空间》一文中所提出的。作者在文章中指出, 在外太空探索中, 要转变以往主要致力于将外太空环境改造为地球环境的做法, 采取对人的身体功能加以改造的方式使得人体得以适应外太空的要求。这种改造方式即是对有机体的稳态功能的控制论认识出发, 意识到可以通过参与并拓展有机体的自我调节系统的外在因素来改变有机体自身。作者将之描述为: “为了协调身体自身的稳态控制, 这种自我一调节必须在不受以往的影响下发挥作用。对于这种外在延伸的、有组织的、复杂的, 同时作为一种整合的稳态的无意识的运作, 我们提出‘赛博格’这个词。”^[3]

从该定义中我们首先可以看到, “赛博格”的设想提出的时代背景是美国 20 世纪 60 年代的美苏军扩时期, 设想针对外太空适应问题, 试图将有机体看作是自我调节系统的同时以一种外部延伸的方式将人的身体和自然系统结合起来, 其目的依然是为了保证该有机体能够适应不同环境。

其次, 我们想要对“赛博格”定义的文化逻辑和形式接合类型加以了解, 就必须对控制论有所了解。“Cyborg”本身就是“Cybernetic Organism”的缩写, 在其定义中, 克莱恩斯和克莱恩强调的“稳态”也正是 1945—1960 年的早期——即以诺伯特·维纳、克劳德·香农等人为代表的控制论奠基时期控制论思想的核心概念。作为一种调节系统结构的跨学科研究, 控制论——“动物和机器中控制与信息的科学”在很大程度上是以一种科学的哲学理论角度来重新审视人, 将人视为

* 收稿日期: 2009-06-10

作者简介: 陈静(1981-), 女, 甘肃天水人, 南京大学文学院博士研究生;

王杰(1957-), 男, 江苏无锡人, 南京大学文学院博士生导师, 主要从事西方文化与马克思主义美学研究。

与动物、机器一样的信息系统。而这种信息化的过程，在维纳看来是一种历史必然性的结果：“我们只能通过信息的研究和社会通讯设备的研究来理解社会；阐明在这些信息和通讯设备的未来发展中，人与机器之间、机器与人之间以及机器与机器之间的消息，势必要在社会中占据日益重要的地位。”^[14]而就近 50 年来的社会发展来看，维纳的预言已经逐渐成了现实——信息确实已经成了现代社会的主要模式，也成了人与机器共同分享的特征。就个体有机体而言，由于稳态机制下的反馈进行得比较慢，神经纤维的传感速度也比有髓鞘纤维的传导要迟缓得多，因此对稳态系统的信息进行传导的，往往是通过非神经通道，比如心脏肌纤维的直接吻合、化学媒介以及血液中的碳酸气等等。在个体赛博格中安置心脏起搏器、胰岛素泵等就是这样一种状态的具体现象；可以说，控制论视野下的信息是有机体及其辅助机器装置结合的基础。

再次，“赛博格”从一开始就与“空间”结下了不解之缘。尽管克莱恩斯和克莱恩打造的“赛博格”一词是以人与其外部空间的关系为基础的，但是，正如 D·S·哈里斯在 1965 年所指出：赛博格开辟了一块“新的领域”，这不仅仅是空间，更是在个体的心灵和事物之间，在个体的“内部空间”和“外部空间”之间架构了一座桥梁。^[5]我以为，哈里斯的话可以看作是对赛博格操作与感知的二元领域的描述。作为控制论有机体的赛博格，一方面要是以人机杂糅的整体身份来面对外部空间，在与环境的反馈循环中达成信息的交流和传播；另一方面，作为一个信息系统，赛博格要在自身内部对有机体和人造物之间进行自我调节。在前者中，有机体与人造物杂糅接合为一个整体，其自身就是一个“内在空间”，存在环境则是它们共同的“外部空间”。在后者中，有机体保持了其自身的主体意识。但人造物的存在让有机体又意识到在自身整体性内部还存在着一种异己性的他物，因此又在整体性内部区分出“内部”与“外部”空间来。然而，在此情境之下，他物所构成的外部空间已经被内在化了。从而使得这种内在化既是心理的，也是生理的。同时，在自我调节的过程中也可能出现不可调节的排他性，比如对于内置器官的排异性等。只有在有机体和人造物完成了反馈循环的过程，对有机体的“自然”机能有所加强之后，我们才能说，这是一个赛博格。

二、赛博格：信息时代的虚拟体验

唐娜·哈拉薇曾说：“赛博格是一个控制论有机体，一种机器和有机体的杂糅，一种社会现实同时也是虚构的创造物。”^[6]赛博格的发展也呈现出一种从现实走向虚拟的发展过程。

事实上，最具原初意义的赛博格，即现实中的赛博格是指那些以配备医疗装置像人工心脏或起搏器或义肢，或者为了存活而依赖于机械装置，像心脏和肺机器的有机体。^[7]在这个过程中，技术和人造物的作用是为了修复或者克制有机体在肉体上和心理上的限制。但是随着现代技术对社会及

日常生活的逐渐渗透，人们开始利用技术来重塑身体。最常见的就是通过像隆胸或者乳房切除术之后的重塑这样的技术手段来改变自然身体以加强其审美外表。另外，赛博格的研发具有了某种特定的目的性，比如用于拓展战争中士兵的生理机能。

而那些配备了可穿戴式计算机的赛博格，则可以看作是生活在现实与虚拟之间的赛博格。他们是现实社会生活中的“神经漫游者”。有着近三十年的“赛博格”生活体验的史蒂夫·曼恩认为，他所研发的可穿戴计算机正如麦克卢汉所预言的那样，是人的第二层皮肤，而不是为某个特殊任务而设计的。^[8]他通过“EyeTap”这样的输入输出装置将外在世界用计算机控制的激光转换成印在视网膜上的图像，并通过一些灵活的小按钮来操作，其功能与家用电脑相当。因而可以认为，他们事实上同时生活在现实与虚拟之间，他们的身体就是人机交互的界面。

而更倾向于虚拟化的一类赛博格当属那些通过玩电子游戏、在网上冲浪、观看电视或立体声与技术进行亲密交互的人们。他们选择的娱乐手段是虚拟的而不是真实的，更多的依赖于技术形成的拟像而不是“真实”的经验。在这类赛博格的主体中，人造物对象是以一种虚拟的内在化方式参与到主体建构之中。与前两类相比，其更多的是从外部提供一种环境以“养成”赛博格，即通过与外在环境的信息反馈，个体参与到虚拟性的数字化技术中。通过技术与人的互动，改变了个体的经验感受方式和认知方式。最显而易见的就是我们对于外界的认知模式越来越依赖于计算机，或者说，我们将计算机、因特网作为我们认识世界的窗口。同时由于新媒体与技术较之电影、电视机具有更大的互动性，从而在对主体的认识方式的改变上也更具基础性。

基于此，我以为，赛博空间（Cyberspace）的虚拟化主体为生活于其中的个体提供了一种新的社会身份。个体可以转换身份在虚拟空间中以数字化的方式存在，因此个体作为人的真实面貌被隐藏了起来。赛博空间则代替现实世界成为了人的第二生存空间。在这样一个空间中，一切都是数字化的状态，个人隐藏在电邮、QQ 个人空间、博客背后，其主体性认知是完全通过界面进行的。存在于界面背后的是基于想象存在的隐喻性现实。

可以说，赛博空间为人们提供了远远超过想象的巨大资源。面对这种庞大的难以计数的数字化信息，人的主体性认知在某种程度上是一种现代性意义上的齐美尔式的碎片化生活体验，即“借助对现代生活的敏锐感觉，努力去捕捉那些片断性的、稍纵即逝的瞬间，并从中发现现代生活的审美内涵。”^[9]这种印象主义的认知方式在后现代的赛博空间中被以虚拟化的方式呈现出来，但其碎片化、即时性的精神内核却依旧保存着。

从大众文化的角度来看，人们对于赛博空间中的虚拟化主体更为感性和直接的认识应当来源于作为大众叙事的电影和小说。威廉姆·吉布森的小说《神经漫游者》及电影《黑客帝国》中所塑造的“赛博朋克”（Cyberpunk）就是生活

在现实与虚拟、真实与虚幻之间的赛博格。他们通过硬件接入赛博空间实现了身体的虚拟化。其中的典型就是尼奥的复活——他只有在虚拟空间中的自我意识到自身是虚拟的情况下才可能复活——以及史密斯由于被删除失败并因此有了人的情感从而从杀毒软件到病毒的转变等等。在这种似真似幻之间，人们对周围现实世界产生了疏离，如同《神经漫游者》中的凯斯一样，与废墟般的现实相比，他们对虚幻的赛博空间更具认同感。在《黑客帝国》中，这种对虚拟的真实感的认同表征则达到了极端：人类生理个体作为为了矩阵的一个物理元件而存在，作为虚拟存在的个人意识被矩阵这个强大的人工智能系统重组，失去了与身体的联系成为纯粹的被虚构出的认同。这种再现现实与超现实的悖论存在也是《黑客帝国》最大的卖点之一，即以不可能的方式实现情节与逻辑的推动，比如整个城市的设计是完全再现了现实世界，而虚拟生活真实地让身处其中的人难以觉察到其虚幻性，但一旦意识到这一点，人就可以以超现实的方式重新看待这个虚拟世界，从而可以自由接入。可以说，“真实的荒漠”以一种形象化的再现方式实现了鲍德里亚意义上的拟像景观。

据此，我们则可以认为，在大众叙事中，人与机器之间的距离被拉到了最大——这种相互之间的对立与斗争到了一种你死我活的境地。人一机关系之间的张力却并非在现实生活中依靠力量化的武力争斗来实现，而是完全在人一机联网的赛博空间中完成，即人类思维与机器智能在虚拟化的世界里以再现现实甚至是超现实的方式表征出来。

三、赛博格：信息时代的文化景观

由此，赛博格已经从个体行为走向了一种整体性的社会化过程。而我们从更为广阔的社会语境来看，控制论视域下的现代工业社会本身就是一个巨大的信息系统，一个控制有机体。在其中生存的人与机器一样都是作为通讯有机体在这样一个大的控制论有机体中发挥作用。所以，在这样的社会语境之中，人作为个体的独立性也不可避免地值得我们怀疑了。

首先，人们的思想模式、信仰系统等都不可避免的为环境所塑造。社会法律、家庭经验、文化条件、日常媒体等等都作为人所处的信息环境不断地与个体的人产生着信息的交流。而与此同时，这些交流也不断地改变、塑造、重建着人类的身体和心灵。

其次，在进入网络化时代以来，社会控制论有机体的趋势越来越明显。麦克卢汉在60年代初做出的预言在今日看来是过于简单化了。在麦克卢汉看来，“任何发明或技术都是人体的延伸或自我截除”，信息时代在赋予人们“视通万里的整体场知觉媒介”之后，使人类第一次意识到“技术是自己身体的延伸”。麦克卢汉以一种先知式的方式为我们描绘了信息时代赛博格的特征，但很明显，麦克卢汉所描绘的，还只是电报、电视、打字机、电话、电影等在今日看来已经属于传统的大众媒体。

最后，以计算机、网络、移动通讯等技术为主要特征的新

媒体对于人类社会和人类文化造成的影响更加深远。在当下的文化现实中，赛博格随着新媒体升级了，有了新的特征和变化。电子公民，是赛博格新的名号之一，个体在现实与虚拟之间游走，拥有了新的电子身份，也就是斯科特·巴克曼所言的“终端身份”。这种身份是一种“明白地双重接合”，指向的是当下信息文化所产生的新主体性的控制论循环。^[10]威廉·J·米切尔则在他的电子三部曲中为我们描述了在一幅有关赛博格在电子城市中的新图景。他指出，个人所拥有的个人电子装置使得个体成了一个无线身体网，这一网络使得这些装备得以像一个集成系统一样运行，并把它们连入全世界的数字化网络。在这种个体与外加环境界限的消失中，个人以植入的方式融入周遭的环境之中，因此，“对电子人来说，内部和外部的界限动摇了。人与己的区别可以重构。差异变成了暂时的。”^[11]³¹人们开始以新的方式认识和使用城市，而人的眼睛、耳朵、肌肉、手、甚至大脑等生理器官都与外在的电子装备相结合，其所获得的感知也是基于电子化之上的虚拟感受。基于此，我以为，米切尔所言的“我们现在都成了电子人”的论断就不再是预言或者无稽之谈。

那么，在这种虚拟化的生存体验中，个体如何才能意识到其自身的主体性存在呢？又是否有可能去发展人的主体性呢？克拉克在指出赛博格作为一个文化标志的强大特性之后还说到，他的研究目的在于，“劫持这个图像并重新塑造它，揭示出它是（奇怪地）我们自己生物本性的伪装的想象。因为对人脑特殊的地方，以及对人类智能独一无二的特征最好的解释就是他们能够与非生理结构、支持物和辅助物形成深入、复杂的关系。然而，这种能力不能依赖于物理的/实体的电线一和一植入合并，甚至于依赖我们对信息一过程合并的开放性……很多我们的工具不仅仅是外部支持物和辅助物，它们同时也是解决问题系统的内部和必须的部分，我们现在将这种解决问题系统认为是人类智能。这些工具最好被认为是构成我们心灵的计算器官的真正的部分。”^[12]⁵克拉克表明，在赛博格的生存体验中，人是将机器辅助部分化为了自身的认识能力和解决问题的能力，这种能力才是人类智能的体现。从这种意义上讲，人类从开始使用工具的时候就已经是赛博格了。因为我们不断地通过与工具之间的互动和交流，从而将对外部的控制和理解转化成了人类自身的一种主体性认知能力。这就为赛博格的主体性的发展指出了一个新的、并非工具决定论的方向。可见，信息化的社会与新型计算机作为当代人类的新的生存环境，并不意味着就彻底改变了人之为人的条件。相反地，做一个赛博格是为了利用这些工具更好地为人服务，从而使得人们在新的社会条件下得以更好地利用现实条件去认识社会、理解社会，并发展出一种新的人类认知能力。

作为一种文化景观，赛博格是对人类在信息社会中主体性的文化新表征，这种文化表征不仅体现着个体与技术的关系，而且，它也为人体在面对日益扩张的信息文化提供了一种新的视角和参照系。一方面，人类从诞生伊始，就从未停止过对自身以及自身与外物之间关系的探索；另一方面，外

在环境的日益变化及技术的推陈出新又对人类的繁衍、生存和发展造成了不可避免的巨大影响和复杂作用。这一相互作用的过程不仅渐而形成了今天个体所处的自然与社会环境,同时也造就了个体内在的身体和心灵。赛博格就是这样一个信息进程中的文化产物。作为一种文化标志,它所表征的是一个时代的精神;作为一幅文化图像,它所展现的是信息时代人类生存的新景观。

参考文献:

[1] N. Katherine Hayles. How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Information [M]. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

[2] Andy Clark. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence [M]. New York: Oxford University Press, 2003.

[3] M. Clynes and N. Kline. "Cyborgs and Space" [J]. Astronautics, September 1960.

[4] 维纳. 人有人的用处——控制论与社会 [M]. 北京: 商务印书馆, 1989.

[5] D. S. Halacy. Cyborg: Evolution of the Superman [M]. New York: Harper and Row Publishers, 1965.

[6] Donna Haraway. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" [M] // Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 1991.

[7] Sue Short. Cyborg Cinema And Contemporary Subjectivity [M]. New York: Praeger/Macmillan, 2005.

[8] 麦克卢汉. 理解媒介——论人的延伸 [M]. 北京: 商务印书馆, 2003.

[9] 杨向荣. 审美印象主义与现代性碎片——齐美尔论现代性体验 [J]. 湘潭大学学报, 2009(1).

[10] Scott Bukatman. Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction [M]. Durham: Duke University Press, 1993.

[11] 米切尔. 比特之城 [M]. 北京: 三联书店, 1999.

责任编辑: 莲 郊

We are Cyborgs —— The Cultural Spectacle in Age of Information

CHEN Jing WANG Jie

(College of Literature, Nanjing University, Nanjing, Jiangsu 210093, China)

Abstract: In 20th Century, the human society has stepped into the process of informatization. The relation of human and technology is represented by cyborg. Cyborg rooted in the cybernetics and is realized by the way of hybrid of human and machine in reality according to that theory. Meanwhile, Cyborg has been the living way of individual by wandering in the real and the virtual world. For the whole society, individual Cyborg became the part of the informational society that also could be seemed as the cybernetic organism. Then, the claim of "We are Cyborgs" should be thought as a kind of description of the new human cultural spectacle in age of information.

Keywords: Cyborg; cybernetics; age of information; cultural spectacle