

# 當神話 開始思考

網路社會的文化論

神話が考える：  
ネットワーク社会の文化論

福島亮大 | 著  
蘇文淑 | 譯

作者簡介

福島亮大  
Fukushima Ryouta

文藝評論家、文學研究者，專攻中國近代文學。  
一九八一年生於京都。京都大學研究所文學研究科博士學分修習完畢。  
京都大學、京都造形藝術大學等講師。  
並為《思想地圖》、《Eureka》等撰稿。

譯者簡介

蘇文淑

雪城大學建築研究所畢，現居京都，專職翻譯。  
譯有《架構的生態系》、《植物圖鑑》、  
《漫談設計：日本11位創意人訪談錄》、《源氏物語樂讀本》等。

封面設計 | 蔡南昇

# 目次

## 前言 7

處理資訊的方程式／臨場性／為何要提文化論？／「轉變作品的神話」跟「轉變場域的神話」

## 第一章 後現代的公私 19

### I 今日的超現實 21

現實的濃縮／超現實神話／神話作為一種聯立方程式／慈善原理／人類定位／神話的情感處理

### II 分堇化的次文化 34

分堇化資料庫／網路社會的弱點／NICONICO 動畫的神話性／共識的孕生／偶然與必然

### III 後現代的公私 44

西尾維新的語言行為／私化的嘲諷／神話私用／後現代的公私／記述類型

## 第二章 神話的神話 59

兩種社會學／神話的公領域使用

### I 連結與想像力 67

動漫做為連結的藝術／豐富性與稀有性／動漫的經濟性

### II 服喪重生的作業 75

富野由悠季織紡的神話／神話之療癒／服喪重生的作業／複製技術時代的挑動／分散處理

### III 時間操作 86

前史式想像力／神話製造者 J·J·亞伯拉罕／科技阿宅的類紀錄片／「想像的共通體」之革新

### IV 節奏衝突 95

無盡的八月／觀察對象的轉移／自律與依附／朝向寫實表現

第三章 關於象徵性事物 105

極致的中流國家

I 情感資本、自我組織化、結構主義 108

全盛的生命權力／情感資本的崛起／網路動向／再論結構主義／再論創作者的定義

II 類宗教 121

象徵理論／類宗教之必要／《遠野物語》的神話意義／強調被動性

第四章 網路時代的文學——村上春樹前後 137

I 溝通基準 140

溝通的再規範／從共同主觀到溝通／折射效果／「角色掉包」的故事

II 輕小說與手機小說 149

通俗小說的新種類／服從與創造的雙重性／中文圈的輕小說／詞庫差異／台灣的網路小說／手機小說的文體特徵／觸媒的寫實主義／意義中的意義

III 村上春樹 165

何謂文學／純文學神話／村上春樹的「世界」／站在市場後半步之遙／世界的尺度／超越生命／認知世界的模式

IV 冷硬派推理小說的主體性 180

冷硬派幻境／雷蒙·錢德勒筆下的動物／福爾摩斯型偵探與馬羅型偵探／陽性存在與陰性存在／累積模式的文化史

第五章 當遊戲開始思考——美學存在 197

什麼都有可能／生態系中之擬態／鬆散、空泛

I 電玩遊戲與機巧 205

電玩以達成統整性為目標／半格型結構／後設層面之客體化／網路消費／無意義的故  
事／關於機巧手法／遊戲的時間性／隱蔽原始的聲音／新創文字

II 路易斯·凱洛的文學 226

密教式的語言／以無意義來迴避「當下此刻」／觀念性遊戲的機巧／與世界的關係性  
／文明的臨床醫師

跋 243

復興近代原理／立足於動物性上的私領域／四個象限／創造更多神話！

關鍵字解釋 253

後記 261

## 前言

### 處理資訊的方程式

本書希望以日本的次文化及網路文化為討論題材，間或佐以部分英文圈的古典文學，來彰顯出存在於社會中的「神話」機能。然而，突然提出「神話」這個議題，想必會讓人有點摸不著頭緒，畢竟究其根底，為什麼要討論神話呢？理由何在呢？

整體來說，目前全世界幾乎都是依循著自由民主主義來運作，簡單而言，所謂的自由民主主義，正是讓個體可以不受拘束地依據自己的經驗來自由發展。可是當一個個體被擺在自由社會的環境中，如果不告訴他有哪些準則可以依循，恐怕只會讓他失去方向。因此大眾一直都需要社會制度來幫助我們，把原本無形無體的思想給捏塑成形。

這些社會制度絕非無懈可擊，不過它們至少提供了我們十分充足的輔助，幫助我們尋找出一個大方向。而在今日社會的各種制度裡，資訊網路與資料庫的實力是絕對不可小覷的。我們每天都得與人交換資訊，或透過資訊的媒介來與他者溝通、或是進行工作交流，而在這些過程中，每個人拿來與別人分享的現實資訊，被淬鍊成了結晶。這些結晶就形塑出了當今社會的樣貌。這種情況也適用於文化創造。

有些人可能會反駁說：「這些不過是陳腔濫調，早就有人說過了」。可是，究竟眼前的資訊化與網

路化現狀中，誕生出了什麼新的文化評論嗎？沒有！除了少數幾個例外，現在的評論主軸依舊是依循著過往的美學觀點，不然就是奠基在人生觀點的磐石上。我們當然可以漠視這樣的情況，可是在當前這種只有自由民主主義、其他的政治思想體系（除了少數基本教義）紛紛凋零的情況裡，我們其實面臨了一個重大的議題，那就是該如何去處理網路上的局部資訊。這是一個無法避免的議題，也因此我們必須去找出能適用於現況的評論體系。

針對這項需求，我們現下要做的，是把所有的文化活動都視為是資訊處理的過程，以此來進行實驗，看看究竟會呈現出怎樣的宇宙。從前的「神話」時常會跟某種政治意識攪和在一起，也就是說，它與從基礎來改革社會的運動是互相關連的。可是筆者在本書裡所想傳達的神話，則無涉於這樣的傳統意義，而指涉著很單純的資訊處理程式（計算式）。神話有時會把包圍住我們的資訊網絡斂縮得不那麼複雜，可是有時它又會活躍地擴張網路的複雜性。通常在分析神話的活躍情況時，常會提到次文化作品與網路上的文化現象，因為對於大眾娛樂產業來講，如何妥善處理（亦即縮減）龐大的資訊是一項迫切且非做不可的前提條件。

不過，這不表示本書的內容只涉及次文化而已。第三章之後也會討論到很傳統的文學作品，因為我想很明顯的，大家都知道每個時代都具有其發展出來的獨特網絡，同時也會累積出能與當時的時代環境產生對應的網絡處理技巧。在這當中，有一些所謂的古典作品其實蘊含了相當複雜的手法，值得我們今日再度審視。

換句話說，本書所想付諸的嘗試，是藉由我們至今為止從典型的資訊化與網絡化的經驗中所培育出來的「觀念」，來把過去的遺產重新組構。所謂文化，並不是一種絕對能夠按照年表去直線排列起來的存在。事實上，我們也常看到有些過去的作品，在經過了某些特殊的經歷淬鍊歸納之後，又被賦予了更新、更高的價值。我在這本書中，一路從柳田國男（一八七五～一九六二，日本民俗學家）談到了路易斯·凱洛（Lewis Carroll，一八三二～一八九八，英國數學家、作家），也許整體有點太過於龐雜，可是我認為有必要以今日的觀點來重新審視過去的作品，而我也認為這是一種極為可行的方法。

更進一步來說，情況迫切，我們非如此不可。因為自由民主社會的本質，也就是遵從「所有一切都由自己決定」的社會，很容易演變成所有的溝通都閉鎖在一個小圈子裡的危險局面；尤其是日本，一直曝在這樣的危險之中。之後我也會提到，美國的評論家會討論文學做為修正民主社會之不安定性的可能性；可是在日本，卻從來沒有碰觸過這方面的議題，日本人從未真正討論過文學與社會間的關係，像是「文學在民主社會裡有什麼機能」的這一類議題，從沒有人去探討過。可以想見的，在這種情況下，文學與文化的自我認知當然也會跟著萎縮。

為了改正這種缺失，有必要去分析現代的文化究竟是在哪裡、又有什麼缺點、可以如何去發掘出新的可能性等等。在這方面，文學正好可以當成一種輔助的手段。本書粗陋不盡完全處所在多有，有許多觀點或許稍嫌淺幼，但是希望藉由上述的簡單提要，能幫助讀者了解本書的企圖。

## 臨場性

那麼，讓我們先從比較技術層面的方向來下手，先確認好幾個前提要素。請容我再度重申，神話這項概念在本書中被定義為「文化的資訊處理模式」。具體而言有兩點：（一）神話是藉由交流溝通來提供「可理解性」、「意義」、「真實性」的體系。（二）神話是一種蘊藏了轉換、變形、壓縮與替換等操作手法的體系。莫基於這兩點之上，本書將把（三）神話於「時間」上的操作方式，視為本質基礎<sup>※1</sup>。

這麼說可能會讓很多讀者誤以為我想說的是「在今日這種時空環境當中，『空間』已經愈來愈重要」。舉個例子好了，很多人都說現在的社會愈來愈接近一種「部落社會」，因為失去了安穩天地的現代人，為了維持自我的安全場域（能在其中行使同伴意識的世界）便創造出了許多小圈子，而這些小圈子就組合成了整體社會。就這一點來說，「區域主義」無疑是當今最主流的主張之一。而實際上，假使社會失去了讓民眾互相了解與扶持的最低限度的空間，恐怕就無法成立的吧？這是我們生活的實情。因此可以說，現在是一個全球化與普遍化如火如荼進行的社會，也**正因如此**，空間的重要性更顯重要。

有必要再推敲一下，我們所選擇的，真的是空間價值嗎？在翻閱手機的通訊錄想找人一起玩時，或是在網路社群網站（SNS, Social Networking Services）上跟朋友鬼扯淡時，我們所重視的與其說是空間，還不如說是時間上的吻合度吧？又比方說郊區的人會開車到遠一點的大型購物商場去採購，這是為什麼呢？因為，去遠一點的地方把東西一次買齊，會比在地區的小商店東一家西一家地

跑來跑去要來得「省時省力」，所以即使必須突破某些空間上的距離，民眾也願意去做，他們所看重的是後面的好處。總而言之，省時已經成了現代人的集體目標。

不管我們是以SNS與人聯絡，或以手機簡訊與人溝通，大體而言，這些新的科技產品都可以看成是一種追求「穩定配對」的設備。因為它們本身很穩定，無論是追求短暫交會的城市人，或想跟老朋友保持聯絡的地區居民，都能在SNS上與他人聯絡。這與傳統上的共同體意義已經不一樣了，傳統的共同體是建立在地理性的臨接位置意義上。講白一點，如今我們所重視的價值，是時間上的臨場性，也就是是否能夠「just in time」。假使空間臨場性不能與時間臨場性搭配好，那麼空間臨場性也就不那麼重要了。

就哲學而言，這當中也牽涉到了「究竟該把人當成是一種空間上的存在（例如施密特〔Carl Schmitt, 1888~1985, 德國法學家〕），或是看作時間上的存在（例如海德格〔Martin Heidegger, 1889~1976, 德國哲學家〕）」這項龐大議題<sup>※2</sup>。若看成是空間上的存在，那麼人類與往昔爭地奪盤的動物其實沒什麼兩樣，只是其延續而已，亦即藉由在自己與他人之間畫出一道清楚的界線，來確定自我的輪廓，而這，就是存在於空間上（政治上）的人類。

但是，假使一個區域共同體乍看是成立在空間上的，可是表面下卻是由無數的時間吻合性所支撐，那又是什麼情況呢？在這種情況下，單把空間區分成「這邊」跟「那邊」絕不足以證明人類與共同體的存在。甚至可以說，假使兩邊的時間無法圓融地配合在一起，就無法將區域共同體的潛力給充分地發揮出來。更進一步而言，在今日這種時世中，連說句話都要「看準時機」才有辦法提高

發言的重要性。我們不妨看看今日風靡大眾的推特 (Twitter)，它連服務樣板的設計都遷就了「時間」這項要素。這個細節也告訴了我們掌握時機是如何重要的一件事。推特的用戶平常自言自語的時候，並沒有針對任何特定對象來發聲，可是當這個人的自言自語與另一個人的自言自語產生了時間上的交集時，就會出現某種「類同期性」。包含這類服務在內，為了達成時間的同期性而付出的成本，在社會諸多面向上已變得較為便宜了。

### 為何要提文化論？

在社會環境愈來愈複雜的同時，是該據守一個空間上的基地來形成某種安定？或是該追求時間上的同期性來達到安定呢？假使是後者佔了優勢，那就表示我們已經被資訊化。英國新聞記者詹姆士·哈金 (James Harkin) 表示，現代人在某種意義上，已經被馴養成一接收到刺激，就會做出反應的網路節點 (nod) 式個體，因此反而被綁在整體網路中的局部網郊 (cypurba) 而難以脫離<sup>3</sup>。在這當中，我們所選擇的是「隨時能給予反饋」的時間性。現代人不想把有限的時間浪費在無益的事情上，因此將自我訓練成只要有人發出了某種訊息刺激，就能立刻做出反應的程度。想當然耳，這種訓練會產生大量的網郊回應迴路，距開放性愈來愈遠。從常識來看，這絕不是我們想看到的狀況，但在結構上卻又無法避免這種問題<sup>4</sup>。

面對這樣的情況，文化做出了什麼回應呢？在這種狀況中，假使我們聚焦在文化——尤其是次文化上——具有兩點好處：(一) 大眾文化具有建立在媒體及市場上的「超領域特性」；(二) 大眾文化是建立在人們的欲望上，而非法律與道德上，在這層意義來說，大眾文化容易適應突發的不確定事件並兼容並存。有以上這兩點好處。有時當市場擴充得超出了領域之外時，它會大幅橫跨每個人的興趣、年代、國籍等群體界線。此外，立足於欲望的次文化有時也會誕生出超越原本設計與意圖的新層次（雖然也時常成為網郊的養分）。總而言之，次文化的力量就在於它「能將不確定的狀況轉為助力」的能力上。

### 「轉變作品的神話」與「轉變場域的神話」

具體而言，為了避免形成網郊化並且走上相反的路途，我們可以使用哪些神話手法 (Methodology) 呢？在此，我要將神話分為兩大類，分別是「轉變作品的神話」與「轉變場域的神話」。

所謂「轉變作品的神話」主要指的是由消費者在網路上孕育出來的文化，請大家記得這個前提。但消費者絕非憑空創作出新作品，他們做的是將原有的作品依照自我興趣加以轉化與變形，讓原作被解構成「二次創作」。尤其是愈受歡迎的「次文化神話」（語出社會學家宮台真司）一定會面臨這種被消費欲望分解的命運。而這些被解體的資源，最後所去的，想必就是「隨時能給予反饋」的網郊迴圈吧。

在這種情況下，「轉變作品的神話」為了避免作品在短時間內就遭受「解體」，於是便將作品放到

其他場所去延續其生命。這類型神話可以看做是一種藉由改變作品的分解速度，讓作品可以減輕對人的「便利性」與「親暱性」的應用程式。簡而言之，「轉變作品的神話」所做的，就是在保有原作的固有性與記憶的同時，也將作品轉變成另一種速度或韻律；換句話說，「改變作品的神話」也是在網郊那種「隨時能給予反饋」的迴路前提下，「重新設計」迴路的神話。

當然，所有的文化作品都會有老舊的一天，只是作品的老舊，並不只是老損而已。所謂的作品，便是在衰老的過程中，同時將觸角伸入下一世代。但要注意的是，如果「轉變作品的文化」很興盛，那麼也意味著用戶的改造欲望增強並成為趨勢，於是作品沒兩三下就被網友給分解光了。這種情況要說無所謂當然也是無所謂，但相較之下，「轉變場域的文化」卻能保持場域與場域之間的連續性，藉此來保有「將觸角伸入下一世代」的可能性。正是藉由這種具有連續性的作品，我們才得以在過去與未來間架起一座橋樑。如同我先前說過的，當我們把存在的基準從空間轉移到時間時，我們應該也會獲得更多的時間操作性。關於這個問題，將留待第二章再來討論。

不管怎麼樣，我們都是在面臨集團欲望與隨之而生的眾多資訊的前提下，去精鍊出一些神話。也就是說，神話所倚賴的，並不是我們常會發生錯誤的主觀認知，而是「環境資訊」。因此為了強調這種客體優位性，本書將書名取為《當神話開始思考》。直截了當地講的話，其實大家都很習慣從神話的模式來思考，只是我們並不自覺而已。關於這種特殊思考模式的面貌，本書期望能透過一連串的操作，來讓大眾了解其一二。

\*

以下就來簡介各章概要。

在第一章裡，開始論述具體的作品論前，我會先說明「超現實」這項今日神話基礎的概念。在關於網路服務探討之上，則會以NICONICO動畫為實例，來觸探「橫向分莖式的資料庫」這種新型態的消費模式。當讀者對於這種模式有些基本的概念後，再借用哲學家理查·羅堤（Richard Rorty，一九三一—二〇〇七，美國哲學家）的論點，帶大家來探討神話與「公私」領域間的關係。

第二章所觸碰的，則是該如何設計已經深廣地浸透於社會之中的神話？從前次文化等同於年輕人的文化，主要是針對年輕人來表現。今日跟當時相比之下，不管是漫畫或是動畫，都已經隨著觀者的年紀增長而成為社會的一部分了。目前看來，次文化正邁向了成熟期。因此在第二章中，我想以「想像力」這個字彙來做為探索神話該如何在次文化（尤其是動漫）之中獲取重生契機的關鍵字。

第三章為第二章的延伸，我們將探討能同時貫通複數場域的「象徵物」所具有的能量。章節後半，將會以柳田國男的《遠野物語》來做為探討手段。不過這一章跟作品論並沒有什麼關係，我想做的，是藉由抽象的手法來安置象徵物的存在，讓它的場域明確，以使神話論能盡量為大眾了解。

第四章則以小說為主題。具體而言，將以手機小說與輕小說這些新的通俗小說崛起的現象，來探討村上春樹這位先驅者所塑造出來的神話。至於在消費社會的主體性模型上，則將參考以雷蒙·錢德勒（Raymond T. Chandler，一八八八—一九五九，美國小說家）為代表的美國冷硬派推理小說。

第五章以遊戲為例來鋪陳衍生。遊戲具備了「內部統合性」這種特性，是個類客觀的世界，因此

被認為是後現代神話中最重要的存在。不過，本章並沒有以市面上最知名的遊戲為例，而是在時間議題上發揮了嘲諷又兼具美感的遊戲為例。而作為這項衍生參考點的，則是路易斯·凱洛的小說《眾所皆知，凱洛是位遊戲愛好者》。

最後一章裡，筆者則將站在上述各種神話思考模式的基礎之上，帶大家再次回到第一章主題，概略性地談論近代（政治）公私與後現代（神話）公私等合計四項領域的特性。也就是說，我們將站在鳥瞰式的觀點來全面性的統整本書內容。

整體而言，本書的結構基本上雖然以討論作品論為主，但仍不時會穿插許多抽象議題，頻繁且廣泛地來移動議論觀點。這種作法也許會讓有些讀者感到不堪負荷，因此筆者在卷末附上了關鍵字解說，有興趣的讀者不妨先參閱解說，以便對整體有點概略印象，這會比較容易掌握本書的節奏。

那麼，讓我們開始吧！

1 「神話」這項概念被人類學家李維史陀 (Claude Lévi-Strauss) 與文藝評論家羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 等法國結構主義者，應用於文化產物的分析上。追溯到更早之前，十九世紀的德意志觀念論也曾經構思過立足於有機體化學反應模式上的神話論 (例如謝林 [Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling])。此外，在二十世紀上半期時，許多德意志哲學家也以神話來隱喻社會上的「暴力」(例如班雅明 [Walter Benjamin] 與施密特)。但在本書中，並不討論這些詳細的哲學系譜。

2 出自諾貝特·博爾茨 (Norbert Bolz) 的《世界溝通》(Weltkommunikation) 一書，村上淳一譯，東京大學出版會，二〇〇二年出版，p.52之後。

3 出自詹姆斯·哈金 (James Harkin) 《網郊》(Gyurbia) 一書，吉田晉治譯，NHK，二〇〇九年出版。

4 根據德國媒體學家奇特勒 (Friedrich Kittler) 所著《留聲機、電影、打字機》(Grammophon Film Typewriter。石光泰夫、石光輝子譯，ちまぐ學藝文庫，二〇〇六年) 一書指出，打字機剛問世的時候，哲學家海德格強烈警告世人這將會汰換掉人類以「手」來作業的親暱作業方式，危及人類的本體性 (die Ontologie)。《存在論之拓樸》，下冊 p.154 之後。可是現今電腦跟網際網路反而出現了與海德格所說完全相反的狀況，如今圖形使用者介面 (GUI) 讓徒手操作這件事出現了優位性，每個人都可在日常生活裡，不斷地使用我們的「手」來操作圖像與音樂等各種數位產物。在「易上手性」與「近接性」受到重視的今日，我們所需要的，反而是對這種情況的批判性意見。

# 第一章

## 後現代的公私

在今日世界裡，一開始只不過是偶然出現的一個起源，在與周邊環境的反饋作用之中，自驗性地拉高到了「現實」（超現實）層次。本章想呈現給讀者的，就是這種「現實」有時只是單純的數據運算做出來的結果，但有時候，它又是參考了「人類」這項特別的存在後，決定出來的成果。它具有這樣的多樣性。「神話」作為將模糊的現實壓縮成為清楚「現實」的一種加壓手法，它的面貌在網路化與資訊化的進步之下，已發展得多元而豐富。

資訊處理技術日新月異，與此同時，文化所獨有的神話手法也演變得更为精粹。年輕的推理作家西尾維新在描寫充滿暴力與死亡的世界時，他選擇將語言與人名轉換為瓦礫般的無意義存在。這種錯換的手法，嘲諷式地毀壞了文字與語言原本的意義（等於在訊息中放蟲「bug」），而不去毀壞這個世界，因此我稱呼這種策略為「神話的私領域使用」。

## I 今日的超現實

### 現實的濃縮

說神話立基於「客體優勢」之上，這種說法可能會讓人覺得「那麼人呢？人的存在被擺在了哪裡？」可是仔細想想，我們都是棲息於由無數事物所組成的市場之中，從這個市場生態系裡，我們去攫取社會性的糧食，這應該是大家都認同的現況實情。那麼，社會性又是從何而來呢？

直截了當地說，社會性的組成其實是奠基在「擬仿（simulation）技術的提升」之上。在一九七〇年代時，法國社會學家布希亞（Jean Baudrillard，一九二九～二〇〇七，法國思想家）於討論消費社會裡的神話議題時，注意到了擬仿這種「追求能隨意組合起所有現象的數值性操作」所具有的潛力<sup>※1</sup>。在他提出來討論的例子裡，無論是迪士尼、全像素（hologram）或菲利普·狄克（Philip K. Dick，一九二八～一九八二，美國科幻小說家）與巴拉德（James G. Ballard，一九三〇～二〇〇九，英國小說家）的科幻小說，全都以先知的姿態，預告過了現實可以透過符號與模式的數值轉換，來隨意地操作。傳統的古典思考方式，總是習慣把堅若磐石的現實與荒誕無稽的虛構、或是把虛偽的現世與超越性的世界給設計成對立的姿態，可是在一九七〇年代後，這種對立設計漸漸減少了，轉

而被別的主題取代。我們可以在此處先做個結論，那就是無論是現實的事物或是虛構的事物，基本上，新的課題在於如何藉由精巧的擬仿手法來**精鍊與濃縮現實**。

這麼做的背景在於社會狀況的改變，就像我們常聽人家說的，現代是個失去了整體一致性（大敘事）的「後現代」時代，也就是說，是個無法忽視個體所形成的多數利益與意識的時代。企業與文化娛樂業為了要獲取消費者與顧客的支持——亦即跟隨市場循環與分類——紛紛注重起了該如何擬定行銷策略這件事。企業與事業在掌握了消費者的動向後，便會將其當成擬仿材料，運用到下一次的作品創作或是開發之上。換句話說，消費這項行為已經不只是單純地使用他者所提供的商品或服務而已，它還會被當成是下一個階段的生產指南。更直率一點地來說，消費是創造市場的環節之一。社會上的各個角落都可以看見這種回饋現象，這應該不需要再特別說明。

正因為現代不存在一個整體性的大敘事，因此我們會覺得事物的起始永遠伴隨著不確定性。可是社會其實也從不斷地累積回饋經驗中，發展出了具有自我指涉、能夠創造出某種秩序的技術。除了狹義的消費行為之外，我們生活周邊的各個重要角落裡也存在著無數的擬仿。具體而言，就有應用 3DCG、CAD（電腦支援設計）等物理演算的產品設計與建築設計，以及能夠配合車間距離、路寬、氣候條件等多種變數的交通滯塞模擬，更有能把商品運送到超商等地的精密物流模擬，另外還有各種模擬系統。在電腦計算能力愈來愈強大的情況下，我們如今可以將散落在社會各處的個別興趣與行動加以分析計算。巨幅擴增的電腦容量，也幫我們實現了高精準的資料探勘（*data mining*，分析資料來掌握實用資訊）。

如果只是單純的現實或單純的虛構，根本無法孕生出任何的「真實」，總有一天會全部消失殆盡。相反地，高度的擬仿則能做為一個有力手段，來有效提升真實性的濃縮成果。在此，重點在於（一）即使一開始的出發點很偶然，（二）但仍存在著可以修復其粗糙處，並將全部彙集成整體（亦即單元）的客體性自我修正裝置。而這個裝置會不停地向社會施壓。在此希望讀者能了解，「神話」正是宛如這種加壓器般的資訊處理裝置。接著就來看看（可能）有哪些神話式的資訊處理作法。

### 超現實神話

儘管一開始多少有點粗糙，但在神話（亦即擬仿）的加工處理下，還是可以製造出更堅實的作品與商品。而這種趨勢，當然也會為溝通理論帶來改變。

比方說，承襲生態學觀點的社會系統理論就把溝通當成是一種「冗餘性的擴大」。下一章將說明這一點，在此我們先來看，假使依照這種想法，溝通就等於是把機率高於隨機性的模式（亦即冗餘性）給埋置到這世界中的作法。以字母來說，不管是英文字母或日文字母，每一個字母的使用機率都不要太一樣，也一定會出現不一樣的使用頻率。即使是稍微改變場所或時間，也不會改變這項法則（因此建立在頻率分析上的解碼作業才有可能成立）。我們可以發現，在這種情況中，冗餘性獲得了成立。而社會便是在溝通過程中製造出了冗餘性，以此來提高可預測度，而我們也得以建立起能夠互相了解的共同資產。從這種觀點來看，溝通可以看成是一種**現實的濃縮過程**。總而言之，所謂的社會體系就是一種徹底的溝通產物。

這個濃縮過程的大略傾向，可以一個概念來表示。先前我舉了好幾種擬仿的例子，如果以布希亞的話來說，那些全都是所謂的「超現實」之延伸。超現實所指涉的，是將組成物理性的現實要素給萃取出來且適當地編輯之後，導出一個更有效的「模型」，並將其回饋至真實的生產之上。之後再視情況稍微修正這個模型，這一連串作業所生產出來的一種新的現實。洞燭機先的布希亞早已察覺這種循環運動能為現代人架構出新的真實。不僅是非現實、而是超現實的這項概念，顯現了現實的擬仿能在下一個階段變化為真實的循環過程。

在這當中，遠比人類的記憶力強大許多的資訊容量大幅地擴增，為社會帶來了深遠影響。比方說，資訊探勘就是一個很容易了解的例子。身兼法律學家與經濟學家的耶魯大學教授伊恩·艾瑞斯(Ian Ayres)就舉了許多例子，來證明只要擁有龐大的資料庫，就能以迴歸分析的作法，算出連專家都會甘拜下風的正確數值。照他的講法，從預測葡萄酒品質到醫療現場的相關作業，都可以透過資料的累積來運算出不受專家偏見所影響的客觀答案，而且在某些領域上，甚至還能得出比專家意見更正確的答案。這件事實大大地影響了我們的決策。當然，並不是說這種作法毫無缺失，只是在今日，我們再也無法忽視資訊運算所得出來的結果了。

同時艾瑞斯也指出，隨著網路興起，「隨機取樣」比以前要來得容易很多。網路上除了大量的資訊外，它的特色就在於能夠視需要隨機取樣，從用戶端拿到最新的資料。由於消費者的興趣嗜好時時刻無不在改變，為了要抓住消費者的動向，最有效的作法就是不拘泥於從前的資訊，隨時從隨機取樣的最新資料中去進行分析。然而在進行到這一步之前，由於手中時常沒有可用的資訊，因此很難擬定策略，這時，隨機取樣就可以發揮威力了。這已經幾乎可以算是一種創造行為。「(前略)在許多決策情況中，隨時都需要有關於人類行為動機的最新、最有力的資訊。」<sup>※2</sup>至今為止，要準備能隨時提供「最新、最有力資訊」的資料庫，得花上許多經費，可是網路毫無疑問地把這個門檻給大地降低了。資料庫化與網路化讓我們更容易獲得新資料，也讓奠定於資料上所做的計算變得更精確。

### 神話作為一種聯立方程式

現在的資料探勘並不會毀損現實(亦即自然)，而是直接把現實(自然)的豐饒完完整整地拿來計算。不起眼的事物從前只能靜靜地消逝在時光之中，但如今在高度計算力的幫助下，得以獲得了重視，被應用回我們的生活。在這個過程中，所謂人工與自然的界線卻顯得有些曖昧了起來。這指的不是犧牲自然來創造人工系統，而是將自然當成是豐饒人工體系的資源來使用。也就是說，自然所孕育出來的複雜性，如今被當成了神話的真實受到普世享用。而我們必須對這種情況做出適當的評價。

從別的角度來說，這件事跟物理性與虛擬性之間的曖昧區別有關。關於這一點，我想以聯立方程式的模式來說明。神話就像是解「聯立方程式」一樣，會參照好幾個不同的變數來加以調整<sup>※3</sup>。

比方說，以汽車生產為例，請大家想想製作汽車時從粘土模型取得CAD圖，再製作成等比例模型的過程。工作人員會將粘土模型擺成各種角度，從中取得資料後，再將資料放到螢幕上去調整，

最後才製作成設計圖。但在表現細部的質感時，則時常會製作等比例模型來隨時加以調整，並且將調整的結果輸入到電腦中去進行後續操作。這麼做會比單在CAD上設計更節省時間。在這個例子中，物品與資訊、物理與虛擬之間並不是呈現對立關係。蘊含了偶然、纖細與自然型態的粘土模型，其「計算」一直與數位化螢幕上的「計算」相輔相成。

更進一步舉身旁的事物為例好了，請大家想一下商品的「世代」問題。例如iPod或手機所謂的「第幾代」都是將前一代的機能修改而來。雖然新一代會保留舊一代的名字，可是也會視當時需求來進行改良。新一代雖然延續了原有的設計思維，可是也會因應當時的需求與技術演變、經濟情況等諸多因素來做週期性改良。就這層意義而言，現代社會裡的神話商品，可說是比從前更加靈敏地反應了時間要素。

說得複雜一點，我們可以說，現代的設計思想是讓超乎設計的事物（自然）與設計產物（人工）一步步地和平共存。畢竟不管產品如何優秀，在經過了一段時間考驗後，都會輸給新的科技與潮流，又或者，有時候市場的成熟度已經改變，這些情況都有必要讓產品更新。所以沒有什麼設計從一開始就是完美無缺的，設計必須要能適應往後的改良需求、允許逐次於原架構上進行再設計，這樣的設計才是真正的好設計。也因此，蘊含有所謂自然性人工這種性質的「聯立方程式神話」，比布希亞用來舉例說明超現實的迪士尼樂園，顯得更加地超現實。

### 慈善原理

但即使有了具備高計算力、能在自然與人工間暢行無阻的機制，也不表示這種機制的計算力就可以適用於各種面向上——畢竟被用來參照的對象主要還是「人類」。所以讓我們先在目前為止所討論的「自然利用」的對面，擺上一個「人類利用」這項元素吧。讓我繼續以先前那個汽車的例子為例，日本某大汽車公司為了行銷自家產品，將PlayStation的賽車遊戲《Gran Turismo》拿來當成行銷手法。因為遊戲比起單向播放的廣告資訊，更容易給人帶來臨場感與清楚的意象，因此與其播放也不曉得有沒有人看的電視廣告，還不如讓消費者親身去體驗精巧得讓人產生實境感的賽車遊戲，更容易達成宣傳效果。

這種商品與大眾之間的關係愈來愈親近，最後被當成了娛樂的現象，其實是很重要的。一個徵兆。因為不管就理論而言，網路的模擬效果有多麼強大，假如它不能以某些手段來加以斂縮，它就不能為人理解。而商品的娛樂化主要是聚焦在人類（的樂趣）上，讓溝通過程得以躍進，真實性得以被濃縮出來<sup>※4</sup>。在這種情況中，人類變成了資訊篩選壓力（改變生存率的壓力）的決定參數。另一方面，今日的神話體系藉由高度的擬仿而構築出了超現實，不需要去破壞自然，可是同時，它也以適合人類來做為先決條件，力求鞏固真實、使其安定。既然自然中的任何細微可能性都可以被化為相當程度的真實，那麼，為什麼我們選擇了這個可能性，而不是那個可能性呢？這其中的一「必然性」就是關鍵所在，而我們人類正試圖進佔這塊必然性的領域。

想針對大眾提供真實的濃縮化產品時，最快的方法當然就是搭順風車了。比方說，大家最近對

口碑行銷 (buzz marketing) 愈來愈感興趣，理由也是因為這點。葛拉威爾 (Malcolm Gladwell, 一九六三)，加拿大籍記者) 在其闡述口碑行銷原理的美國暢銷書中，舉了許多例子來證明一旦一件商品超越了某個臨界點 (tipping point)，它就會迅速引爆商品流行力。葛拉威爾提供了好幾種引爆手法，其中最重要的一項引爆介面，就是將資訊從網路上傳遞出去的普羅大眾。

葛拉威爾說明，當人面廣的「連結者」(connector) 一遇上了具有高度資訊蒐集力、並且想向他人分享的「專家」(naveen) 時，就會引爆流行。就算是能看出哪些資訊具有真正價值的專家，與能把資訊四面八方往外傳遞出去的連結者不是同一人也無所謂。葛拉威爾在此注意到了連結者與專家都有一「把資訊分享給他人」的傾向<sup>5</sup>。如果資訊只是被收為己有，根本不會引爆任何的傳染現象，一定要當事者想把它告訴別人，才有辦法激發出最初的漣漪。尤其是具有情感性的傳染與模仿，很多時候連接收者自己也沒有注意到，而這種下意识的「同步傳染力」就會引發高度的傳播感染<sup>6</sup>。

從前的媒體屬於特權階級，集「專家」與「連結者」的身分於一身，可是電視與新聞報紙其實都只是單方面的傳播媒體。口碑行銷則恰恰相反。口碑行銷之所以能如此成功，就是因為它利用了人們想與他者親近的心理。我們常說傳播的成功之鑰在於「慈善原理」<sup>7</sup>。換句話說，掌握傳播是否能順利進行的關鍵，就在於我們能否委婉地向對方傳達出自身的友善。比方說，要是什麼話也不說就送給意中人禮物，有時反而會引起對方的戒心（畢竟誰知道這份禮物是良藥還是毒藥？），所以送禮者必須要暗示對方，這是一份想跟對方建立起親密關係的禮物。如果不做出這種暗示，很可能反而讓關係惡化。

口耳相傳式的傳播，會比由媒體單方面散布資訊的作法，更容易啟動以對方為親近的溝通對象之「慈善原理」作用。在現代，傳播的重點之一就在於暗示對方，這是對「你」這個人而言具有重要性的資訊，而不僅是單方面傳遞的中性資訊 (give)。假使每個個體都以均等、均力的方式，來平面式地散布在這個社會中，那麼也許我們可以預測表象的傳播速度。可是實際上，網路中除了我們所熟悉的某些人在自言自語外，同時也充斥著資訊掌握者所做的發言，而這些言言語語把我們四面包夾了起來，在意想不到的時候，就爆發出了快速且寬廣的傳染。

現實的濃縮過程藉由這種網絡的不均等現象，得以實現。這些具備了傳播力的人，作為網絡節點 (nod) 的人，讓神話得以一步步地鞏固起來。只是，這一類傳染性的傳播方式一旦被濃縮了起來後，很可能在下一個瞬間突然瓦解，有這種危險性。那麼，要怎麼樣才能避免這種不安定的情況發生呢？怎樣才能持續更長的時間？關於這個問題，將在第二章中討論。

## 人類定位

無論如何，我們一路看到了這裡，可以發現由於擬仿技術不斷在進步，神話論也有必要隨之更新。資訊世界並非與我們隔絕，而是富有流動性、柔軟性、與我們的生活息息相關的存在。在重視事實（自然）、重視與他者距離（親近）的作法中，傳播得以孕生出了豐富的樣貌。因此，就讓我們暫且稱呼它為「立足於事實性與可及性的傳播」吧！

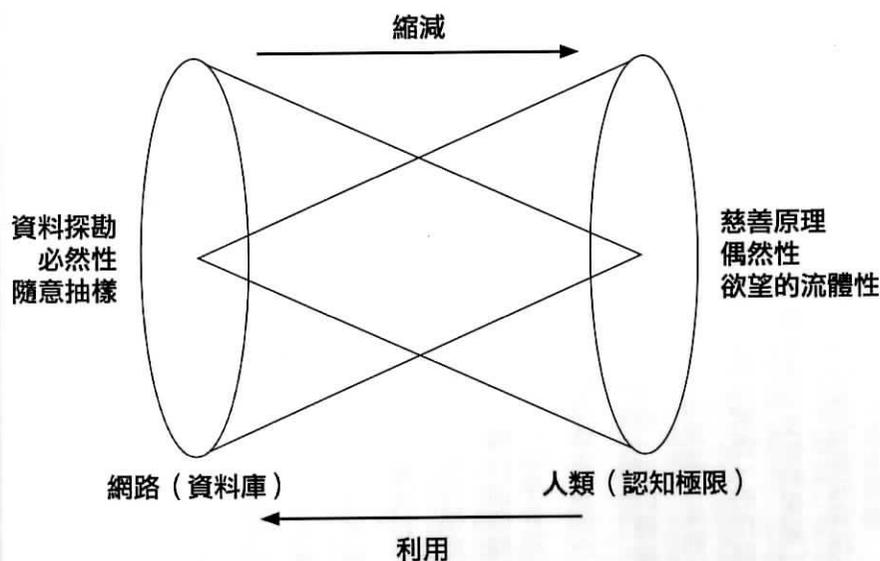
在這種傳播模式裡，大眾有時會被當成資訊的縮減裝置或參數。請大家留意一點，在這種時候，

**神話的情感處理**

從目前為止所舉的例子中看來，數據操作似乎不會背離大眾情感，而且這個現象從歷史角度來看，其實早已如此。這點很令人詫異，因為長久以來，大家都認為情感、欲望與理智應該要凌駕於數據計算之上。

出了線條優雅流暢的多功能作品，而這些作品則反映出了他的設計觀。那就是大眾從作品上所得到的「經驗」要比作品的形態來得重要。洛許所信仰的，並不是「形從機能」而是「形從流體」(Form follows fluid)。因此他拋開了多餘贅飾，以容易融入環境之中，並且具有多種功能的作品，在市場上獨樹一格<sup>8</sup>。如果從前的機能主義所追求的，是針對單一需求來磨砥一項機能，那麼，今日的機能主義就是以能包容環境變換的多功能性為特徵了。追求新功能性的洛許，用他的作品清楚呈現了今日的超現實方式。

如今的產品是愈小愈好，最好還能符合經濟性，可是在機能上則要能柔軟地對應各種變化，滿足多樣功能。在這種趨勢下，有如解聯立方程式的神話變得愈來愈精密，可是只會依照舊有秩序來做陳述的表達方式則愈形萎縮。超現實式的神話隨時纏繞著隨機性(無作為性)與慈善原理，在保持所謂的「彈性」狀態下，來決定它自身的輪廓。從前當人們提及「神話」時，這個字眼所指涉的是眾所不疑的故事(例如「安全神話的崩毀」等)，但現在我們必須關注於在別的層次上孕生出來的、作為新控制體系的神話<sup>9</sup>。



圖一：網路與人類的相互滲透

大眾被認為具有「相對於社會的超然性格」(諾貝特·博爾茨 [Nobert Bolz, 一九五三]，德國哲學家)。大眾並非單向地使用網路上的資訊，其實網路也會配合大眾的行為來構築神話。發生在網路上的資訊汰換，時常是配合著大眾的尺度來進行(至於為什麼是大眾，這是因為網路能持續參照的集合體只有大眾而已)。如果以簡略的圖示來表示這種依存關係，則如圖一所示。

這種傳播環境的轉變，甚至還會改變時代的美學意識。例如為居家品牌 Umbra 設計過垃圾桶等產品，並且曾經跟三宅一生合作過的工業設計師凱倫·洛許 (Karen Rashid)，他的作品就可以說是這種與傳播環境配合的代表案例。在九一一發生後，大眾發現「世界上根本沒有什麼是絕對安全的」。而洛許認為，這會讓人們「對於物質商品變得極端挑剔」。他接連推

比方說施密特在一九二〇年代的著作《議會民主論的思想史困境》中就曾如此記載：

與過去五十年裡所建立起來的統計學精密計算相比，藉由萬眾歡呼（acclamatio），藉由某些不言自明之事，譬如一目了然、譬如無可否認的表現，人民的意志反而能得到更好的表現。當民主情感愈趨強烈，我們就更深切地體認到，其實民主絕不是透過祕密投票的記錄制度來實現的。<sup>\*10</sup>

施密特是對議會制抨擊得最嚴厲的一位哲學家，他在上述這一段話中，對於已經出現破綻的議會制度，提出了替代方案。在此，施密特將統計原理（祕密投票）與情感（歡呼喝采）——用他的話來說，是「自由主義」與「民主主義」——加以區分。他批判前者、彰顯後者，認為後者才是真正的政治體現。

他所說的「人民的意志」並不是什麼古老的議題，就政治學而言，是盧梭在十八世紀後奠定的新領域，在此被用來指涉大眾容易動搖不定的欲望。施密特認為在處理這種新的「意志」（欲望）參數時，使用情感會比使用統計更適合。我想柄谷行人說的沒錯，其實施密特的理論正是奠基於「歡呼喝采」之上的希特勒式情感政治<sup>\*11</sup>。

在抱持著這種想法下，施密特舉例闡述了當大家在表達「歡呼喝采」時，其實最常做的就是「神話式的傳述」。「神話理論是我們在闡述議會主義思想所具有的相對合理主義早就失去了它的自明性時，最強而有力的表現。當信奉無政府主義的作家為了抵抗權威與統一，而從神話式存在的事物中

找到真意時，其實他們在無意識之間，已為新的權威打下了基礎。也因此，對於規律、秩序與階層制的新情感基礎之建立，他們也奉獻了一己之力。<sup>\*12</sup>施密特認為，議會制是殘害民族固有精神的不良制度，而唯有在不信賴議會制的無政府主義者發動了暴力（罷工）這項「神話」後，多民族的多元神才得以展露。神話是超越了數字計算——亦即「祕密投票的記錄制度」——之存在，因此神話能從民主主義政治中，奪回實權。

可是在這裡我希望大家注意的是，施密特的這種論點在一九七〇年代超現實主義崛起後，已經被改寫了。施密特在一九二〇年代時，認為神話棲宿在破壞統計學的領域之中。由於當時德國的統計力並沒有強大到足以洗腦與動員全體民眾的地步，因此施密特才會對最容易清楚表達大眾意志（欲望）的暴力（亦即神話）那麼感興趣。而實際上，納粹也採納了施密特的這種觀點，以獲得多數階層的支持與歡呼，來讓社會沉浸在一股強大的集體意志（欲望）之下。當時的思想認為，假使不藉由集體歡呼的手段來將各式各樣的欲望，一鼓作氣地達成空間上的一致性，就難以推動社會運作。

相反地，布希亞在一九七〇年代時，反而認為神話會出現由統計學所支撐的超現實經濟性領域中。由於擬仿技術的進步，欲望的分散處理變得更加地精細。在超現實領域中，神話不僅是數字統計的存在，也不必與情感產生衝突，因此它蘊含了讓偶然性得以存在的空間。雖然施密特認為不言自明的情感（亦即歡呼喝采）比藉由議會制進行的討論及媒介來得有價值，但在今天的情況中，從統計與數字之中現身出來的超現實神話，則不但保有了流動性，也因此為自己掙得了不言自明的力量。

數字與情感都是現代思想中的重要觀點。民主主義的架構有時候是建立在一人一票的「算數」（算東西的方法）基礎上，有時候則是建立在施密特所說的情感爆發的情況之中。超現實主義是由這兩者所共同組成的，它恐怕已經改寫了近代常見的議論方式。這為社會性排列帶來了重大改變，我想這麼說應該還算公正。

## II 分莖化的次文化

### 分莖化資料庫

建立在活躍反饋上的神話，並不僅興起於商業領域，當我們談到現代社會裡還有什麼領域是激進地以神話手段來執行資訊處理，那個領域想必就是次文化了。次文化是搭載了數字與情感的超現實神話最強力進攻的範疇之一，評論家東浩紀在《動物化的後現代》中，承襲布希亞的論點，他把重點擺在御宅族架構起的「資料庫」之上，認為御宅族所消費的不僅是表層的表象，更以動物性直覺去消費蓄積在深層資料庫裡的暗碼與規則<sup>13</sup>。根據東浩紀的論點，御宅族是兼顧數字與情感的。

這種御宅族式（亦即動物性）的消費活動，甚至還會不斷地改變形態。最大的特徵就是在網路化進展下，個體參與消費與創造的機會大增。讓我們稍微來看一下消費情況吧。比方說，具體而言，現今席捲網路與Comiket（Comic Market）的簡寫，為全球最大同人誌展，每年於夏、冬兩季在日本

東京舉辦）的作品，有同人射擊遊戲〈東方Project〉（二〇〇二年）與語音合成軟體〈初音未來〉（二〇〇七年發售）等。當初這些作品推出時，角色的設定其實很無聊，是後來在大眾消費過程中被玩家不斷地進行各種二次設定後，才豐厚了角色的存在，並衍生為巨大風潮。這種現象屢見不鮮。重點就在參與的網路玩家實在是太多了，角色的可能性被發掘了出來，變得極具可能性。

玩家所共有的只有角色的大略輪廓，接下來，就看玩家怎麼在角色上投射自己的想像。也就是說，這些角色其實並沒有實體，它們只有些微的差異而已，等同於一種帶有特殊性質的符號。而這種符號如今時常會出現在網路的玩家面前。玩家對於角色及作品的想像——不管是「東方Project」或「初音未來」——都不一樣，可是儘管如此，他們仍舊可以在角色所提供的最低限度的輪廓下，進行各種交流。

如果以結構主義的用詞來說，這種符號應該可以被稱為是「神話素」（mytheme）。神話素指的是在接受一定的前提條件下，仍舊不斷產生差異的符號。讓我們先把它當成是「食材」好了，這樣比較容易了解。我們可以依照自己的食譜，來把紅蘿蔔與洋蔥變化成不同的料理（進行差異化），可是食材本身有其先天限制，並非想把它變成什麼就能變成什麼（具有前提條件）。又例如先前提過的，網路雖然具有模仿任意事物的模仿能力（進行差異化），但它還是要把自己的尺度給縮減成一般人可以接受的範圍，否則就無法為人了解（具有前提條件）。甚至是剛剛所說的角色遊戲，所以玩家一開始得到的，只有一個粗略形態而已（具有前提條件），可是接下來卻可以視當時流行或自己的喜好，去轉化這個角色（進行差異化）。在這種情況中，能立即回應差異化需求的遊戲角色，正是靈敏又優

異的神話素。

充滿了神話素的世界，可以發揮所謂的「網路外部性」原理（參加者愈多便能產生愈多好處，例如電話），在不知不覺中，將參與網路的個體數量轉化為質量。對於想要被人看見、或想讓自己的作品流通出去的人而言，一個充滿了有效神話素流通的世界是很有魅力的，特別是它已經存在了。只要一進入了這個網路中，你就能半自動地被許多人看見。而當參與神話網路的人數超過了一定的臨界點後，就會開始出現「因為很受歡迎，所以更受歡迎」的這種反覆性（analogy）。當網友被一件作品吸引時，這件作品背後的網路其實便以一項既定事實被提供給了網友，這種情況之中，網路本身具有價值。

雖然神話素充其量只不過是一個空的容器，可是也正因如此，群眾才得以被聚集起來，免於在浩瀚的網海中徬徨。也因為它是一個空的容器，它才能允許網友們把自己的私欲之手從四面八方伸過來，在它裡頭隨意地盛放東西。如果以哲學說法來說，我想可以把東浩紀所說的「資料庫」觀念給納進這裡面來，將神話素看成是一種「分莖」（rhizome）模型<sup>14</sup>。神話可以當成一種可察知的資料（data），在網路化的次文化世界裡，提供最低限度的事前規範（database），來規限大眾的行為。假使不先釐清這種「分莖式資料庫」的雙重性，之後在掌握網路文化上可能會窒礙難行。

### 網路社會的弱點

當然，這種次文化式的現象可能會被人認為缺乏普遍性，可是無可否認的，採用神話素的資訊處理方式，的確是一種能統整多數參與者之欲望的處理手法。因此，我們不能把以上的例子武斷地還原成只不過是少數網友的特例，因為，這其中所牽扯的是，當社會與文化徹底網路化（亦即民主化）之後，在一般情況下，我們比較容易採行哪種資訊處理方式的議題。

以文學領域的例子來說好了，近年來出現了由藝人寫作小說的現象，在這種現象裡，我們很清楚地看到，並不是作品提升了作家的名氣，而是作者本來就是個名人了（也等於已經擁有基本的既成網絡），因此作品才跟著出名。這種反其道而行的現象其實在一九八〇年代左右已經出現，但最近愈演愈烈。其中所暴露出來的問題，或許可以稱之為「篩選作家主義」。大眾雖然各自抱持著不同的欲望，但也因此，有時欲望的篩選門檻（神話素）也會出現偏差情況。

大家一直都認為網路可以削減來自階層上部的束縛、給予眾人更多隨心所欲的自由，但在現實情況裡，多少無法避免某些特定的神話素（既有名稱）以「既定事實」的姿態，君臨網路世界。雖然否定這些現象也沒什麼用，可是我們至少必須檢討這種現象是否浪費了網路社會的潛力與資源。

目前我們可以說的，是一假如以太過偏頗的方式來縮減網路的複雜性，將會斷傷其多樣化<sup>15</sup>。以系統論的術語來說的話，我們可以把是否確實經歷過「變化、選擇、再安定化」這三個步驟，當成是一種檢驗基準<sup>16</sup>。當網路變化得太厲害時，如果不設定某些門檻來使其縮減，我們根本無法做出適當的選擇，但要是這個「選擇」對象太偏差了，又會導致整體失去安定，陷入能提供變化性的來源愈來愈少的惡性循環中。因此，「變化、選擇、再安定」這三項步驟彼此互補，缺一不可。

當我們回顧歷史時，會發現有時候文化上會出現故意斷傷網路縮減機制的嘗試。舉一個文學史上

的例子來說好了，十八至十九世紀時有位德國詩人荷爾德林（F. Holderlin，一七七〇～一八四三）曾做過一項挑戰。這個人曾經把古希臘文學翻譯成德文，而這項經驗也被他反應在了自己的作品中。只不過荷爾德林的手法很奇怪，他會故意將一看就知道是宙斯的相關描述，以別的手法來寫，就是不直接寫出「宙斯」這個名字。他時常在作品裡這麼做<sup>16</sup>。他逐字逐句地仔細翻譯索福克里斯（Sophocles，西元前四九六～四〇六年，古希臘劇作家）的作品（其實翻譯就是一項在網路上傳送資訊的作業），可是卻又故意更改固有名詞原本所具有的資訊彙整與選擇方式，將更動後的作品展現在讀者面前。歌德等人大力批判他的這種作法，認為讓作品顯得冗長乏味。可是我們也可以說，他的作法中隱藏了顛覆性的目的。

仔細想想，荷爾德林出生在一個已經一腳踏進了「近代」的時間點上，那是一個舊有的古典文學即將失去作用的年代，因此他選擇在作品中拋棄早已為人熟知的固有名詞——例如「宙斯」——只把這個名詞中的資訊給擺放到作品裡頭。這種作法把溝通這項「立足於事實性與可及性上的存在」給丟進了無名的網路大海，讓它得以再度以新的神話姿態現身。這可以說是破壞了舊有的資訊篩選門檻，而這種作法也充分地展現了文化所具有的資訊操作機能。

### NICONICO 動畫的神話性

我們的生活已經完全被網路所包圍，那麼現在的問題是，該如何適當地處理從網路所接收到的資訊？這不只是網路、次文化或商業才會面對的問題，而是將自由民主視為人權的近代民主化所造成的眾多結果之一。

請讓我重述一次，正因為「大敘事」已然失效，因此不管我們願不願意，今後大家都會更倚賴由一路累積起來的關係所架構出的「奠基於事實性與可及性上的溝通」。而這結果，就是由專家與連結者所提供的可及性「親暱絮語」，以及由既成事實所造成的「網路外部性」都會更容易獲得重視。不過，我們必須注意一件事，那就是有一種神話手法幾乎讓這樣的溝通形式幾近暴走，那就是二〇〇七年後所出現的網路最受矚目的動畫服務「NICONICO 動畫」。

NICONICO 動畫能讓網友在網路上的影片中，直接打上回應，並且即時出現在影片上與人分享。這項獨特的設計引發了各種討論，資訊社會學家濱野智史即曾就其特色提出極為卓越的見解，在此，就讓我引用他的論點吧。他的觀點主要可以分成兩大部分：（一）NICONICO 動畫在架構設計上，以獨特的方式進化了「標籤」（metadata）這項用來區分影片類別的方式。（二）NICONICO 動畫在觀賞者與影片的關係上，製造出了「類同期性」特徵。

原本標籤是被用來給影片分類用的一種 metadata（後設資料），而 NICONICO 動畫以一種畸形的方式來把它繁衍成了一個異樣世界。在 NICONICO 動畫中，標籤不但被用來標記影片的特徵，也用來提示片中哪裡會出現「趣梗」，以此昭告其他的觀賞者。NICONICO 動畫的用戶可以沿著標籤，從一個影片連結到另一個影片，而天馬行空的標籤則讓觀賞者共享了影片的樂趣所在。

濱野智史注意到了這些被標在影片裡的標籤，有先天上的設計限制，所以影片愈受歡迎時，標籤的淘汰速度就會愈快，舊標籤紛紛被新標籤給汰換掉。關於詳情，請參閱濱野的著述，在此我的重

點是，這種現象被濱野比擬為高淘汰率的生態系。「如果說以往的標籤屬於『累積』型的群眾分類，那麼NICONICO動畫的標籤就可以算是『淘汰』型的。」<sup>17</sup>※依照濱野的講法，標籤不僅是一種分類設計而已，更是「觸媒」，因此當一個又一個的標籤不斷被標上影片時，影片也就產生了愈來愈多的變化性。

總而言之，在NICONICO動畫的機制下，當人為的淘汰壓力增強時，就會創造出更多的新作品（影片）。即使沒有任何清楚的「作者」存在，但NICONICO卻藉由本身的設計提升了多樣性。濱野認為，這種機制能夠創造出獨特的「生產力」。

NICONICO動畫標籤的作用已經不只是將影片「分類」而已，在內容多樣深廣的「公有地」媒介下，標籤具備了「觸媒」般的機能。大眾經由標籤來接觸其他作品，（中略）享受這些作品中的「另一種風貌」。當然，在這之中，驅動這種挖掘其他作品「另一種風貌」的創新方法的，並不是作者，而是「metadata」後設資料。<sup>18</sup>※

先前曾經提到過關於神話在縮減（事先約束）分莖式流動性上的效能。而就某種層次而言，NICONICO動畫在這方面的表現更加激烈。它並不是嘗試去整理分莖化後所產生的紊亂，而是藉由不斷地加速、更新內容，來建構出一個「每次去玩，都會看到不同節目的遊樂場」似的世界。在不停繁殖後設資料（事物的觀看方法）的同時，配對的機率其實也被提高了。也就是說，即使觀看

者只是碰巧看到了什麼很細微的細節，他也會隨即聯想到其他地方去，進而創造出新的影片。因此只要一出現了什麼強而有力的主題，就會幾乎同時間、自動地帶動其他新影片的出現。

以通訊工學的話來說，一般的神話（以及本書所提及的其他神話）可以說是「退化性」（degenerative）的體系，可是NICONICO動畫卻是「再生性」（regenerative）體系。<sup>19</sup>※通常，當變化太過於劇烈時，系統得在某個時間點上進行「退化」作業，否則將會危及本身安定，可是NICONICO動畫卻藉由一次又一次不斷地繁殖——也就是一個接一個地不停播放無止盡的動畫這項事實——來獲得本身的安定。簡而言之，NICONICO動畫顯現了以變化來達成自我「再安定化」的這種極其雜藝性之秩序原理（也就是毫無根據的根據）。

### 共識的學生

同時，濱野所強調的是，NICONICO影片上的留言在觀看者之間，會形成一種臨時的同时性（亦即類同期性）。數也數不完的一堆即時回應，讓眾多用戶產生了一種好像大家都正在開開心心觀看影片的感受。當然，大家張貼留言的時間其實有快有慢，不過這並不構成問題，用戶仍舊充分浸淫在留言所造成的類同期性樂趣裡。原本網路影片的特色在於用戶可以在自己想看的時候才打開來看，可是NICONICO動畫卻呈現出一個事實，那就是網路影片也可以帶來「明明是自己獨樂樂而已，可是感覺上好像是眾樂樂一樣」<sup>20</sup>※。事實上，近年來NICONICO動畫就在用戶上傳的「直播」領域上灌注了不少心力，把同期性當成行銷的特色之一。

那麼，為什麼周期性很重要呢？原因之一在於像「留言」這種後設資料（關於對象物被如何觀看的資料）在被強調、放大了可視性後，更容易製造出用戶間的「共識」，而這會大大減輕資訊處理的成本。什麼是共識呢？就像行人會在紅燈時過馬路，是因為他知道紅燈時車子會停下來（對行人而言，等於是綠燈）。這種存在於行人跟駕駛間的默契就叫做「共識」。假使沒有這種共識，大家做任何事前都會面臨龐大的不確定性，沒兩三下就累死了。

問題是，這項共識是否真的存在於行人跟駕駛之間呢？這點誰也沒有辦法保證。可是假使我們懷疑駕駛是否有看紅綠燈、是否了解號誌的意思，那我們就會無止盡地懷疑下去。所謂的社會信賴，就在於讓這種「毫無根據」的保證得以成立。可是隨著社會愈來愈複雜以及不透明，這種保證愈來愈難成立了，因此，現代社會在各種處所設立了能夠聚集群眾的裝置。比方說，像是體育場與音樂廳這一類大型建築物，就是讓這種難以成立的共識（大家都知道「大家正在享受」的這件事）得以有效生成的近代裝置，同時也實現了施密特所謂的歡呼喝采。可是要讓這種裝置發揮效果，得在空間上與物理上把群眾給聚集起來，因此要花費許多成本。

在這點上，NICONICO動畫這種可以聚集不特定多數，並且逐一留下群眾反應的機制就變得很重要。去NICONICO動畫上回應的群眾，是如假包換的不特定多數，也就是網路上的「某個人」，全都沒有清楚的身分。他們正是網路上被「隨機取樣」的某個人。而這種隨機性，製造出了「由不特定多數中隨機取樣的某個人，對於影片有這種想法」的共識。就在這一瞬間，原本難以成立的共識，毫無疑問地鞏固了。

### 偶然與必然

於是就像上述所說的，為了處理愈來愈龐大的資訊量而出現的神話式思考，如今發展得極為多元，而大眾對於世界的感知也隨著出現微妙的轉變。譬如分莖式的資料庫雖然充滿了未知的可能性，可是同時間，它也受到規律性（拘束性）的控制。誰都不知道在NICONICO上，下一個風潮會是什麼。可是當我們綜觀整體網路情況，會知道網路上一直需要出現流行現象。也就是說，雖然大眾的興趣無從捉摸，可是有一件事卻是確定的，那就是風潮肯定會出現。網路上把這種反覆出現的力學稱為「節慶」，網民本身也多少知道自己活在一個在這一秒選擇了這個、但下一秒又會選擇另一個的循環型（亦即傳染型）世界中。

這種同時具備偶然性與必然性的現象，也許能證明我們正踏進了一個稍微不同的特殊世界裡<sup>※21</sup>。在今天這麼複雜又不透明的社會中，連每一次判別、區分事物之時，我們都會受到當時的好惡所左右。就這層意義而言，可以說一切都只不過是偶然而已。不過這些被我們恣意區分出來的事物當中，有些被當成眾人認可的「真」，把它精淬成為單元（整體）後繼續在這世上複製下去<sup>※22</sup>。這些從事後來看，恐怕會覺得是必然的現象。在這種情況中，偶然與必然像彼此隔著一層薄膜般互相關連。正如同德國系統理論學家博爾茨所說：「現今世界是一個虛擬出來的現實，它等待著觀察與資訊處理獲得進行」<sup>※23</sup>，我們每次觀察時，「真」有時候被淬鍊成了結晶，有時候不會，成為一種在某些意義上算是量子論式的世界（譯註：亦即非一則零的世界），而這正是系統論所描繪的情形。在這點上，NICONICO動畫這種分莖式資料庫便誇張地突顯出了這樣的量子世界特性。

### III 後現代的公私

分莖式資料庫這種裝置，顯現了近代民主化的過程就某種意義來說已經走到了極致。大眾寓居在充滿了神話素的網路裡頭，只要接受最低程度的限制，就可以隨心所欲地發表作品。而這種體系大幅壓低了禁忌與限制。

不過文化的作用，絕不只在於將如此廣大的民主參與化為形式上的可能性而已，文化的作用，根本之處在於突顯網路的這些特性，或是加以變化。如果忘記這項前提，將會嚴重斷損文化的可能性。

那麼，在這種充滿超現實神話的流動世界裡，我們可以如何透過作品來做出具體的回應呢？進行文化評論的人，又該以什麼樣的準則為評論依據？在此我想舉一位通俗作家來當例子，可以說，這位作家直接把自己暴露在了流動性極高的世界中。在此請先讓我提示結論，我想建立一個評價基準，那就是作品如何將「現實」這項在各種反饋作用下變得更強大的存在給加以轉化。

#### 西尾維新的語言行為

以知名的年輕作家西尾維新為例好了，西尾的文風在主體上是以推理解謎為主要脈絡，並且模仿動漫的文風寫些很做作的故事。在他的故事中，道德低落、怪癖一堆的主角總是言語輕浮，並且在突然間被捲入了詭譎事件中。有時候西尾會在故事裡自己拆自己的臺，提到故事跟謎團，並且說都是無聊的「玩笑」而已。可以說，他的故事極盡調侃之能事。

可是西尾的讀者應該就是被他那種做作的文風、饒舌提起自己的習慣、巧妙模仿動漫規則的作法，以及獨特的文體所吸引吧。如果跟前一世代的作家來比，就可以看出其中有一種觀點轉移的興趣。一九九〇年代大受歡迎的推理作家（森博嗣或京極夏彥）所採用的古典風格（亦即福爾摩斯式的風格），是從助手的觀點來描寫無敵的偵探如何大顯威風。而以西尾為首的這批二〇〇〇年代的年輕推理作家，則喜歡以偵探的第一人稱來敘述（第四章也會提到，這很符合從前冷硬派偵探的形象）。莫名其妙降臨在主角身上的災難、主角無可奈何接受的調侃嘲諷，正是西尾的特色。

西尾的風格尤其特別受到年輕讀者的認同、廣受歡迎。以他作品改編的動漫作品也大獲成功，我想他是最適合被稱為「代表二〇〇〇年代的輕小說作家」。不過，在此想請各位讀者注意的，並不是跨媒體整合成功與否的問題，而是西尾小說的文體。例如在他的二〇〇三年小說《你我的崩壞世界》中，有如下一段描寫：

結果不光是現在的年輕人，其實每個人年輕時都是從現實主義的現實感裡感受不到現實感的現實主義者。大家都熱愛荒誕無稽，所以才只能從虛構裡去感受現實吧？

會殺人的不管如何就是會殺，不會殺人的不管怎麼樣就是不會殺。就算殺了一個人，不會殺人的還是不會殺。就算連一個人也沒殺，會殺人的還是會殺吧。不管是殺人的或是不會殺人的，都沒什麼不一樣，對任何人而言，殺或不殺都一樣。<sup>※ 24</sup>

我想讀者應該也會覺得這篇文章很奇怪。這篇文章藉由不斷重複同樣的語彙，故意將有意義的字操作成無意義的字，狂妄又囂張。先前我說西尾的小說很「做作」，其實就是因為他採用了這種文體。尤其是到了後面那段引用，「殺」跟「被殺」的字眼翻來覆去的，讀者最後終於被搞混了。西尾就是藉著這種操弄，來故意將文章轉化為無意義的字句。

話說回來，「虛構」跟「暴力」這兩樣主題仍舊在《你我的崩壞世界》這本小說中獲得了清楚的呈現。從起頭的一段話，就隱含了這種暗示。「這本小說中含有暴力場景與怪誕的表現。我因為被書腰上的這句話吸引，而走向了夜月的房間。」<sup>25</sup>之後主角更以嘲諷及饒舌的方式，述說他對於社會上所謂暴力的想法。「只要一打開電視，那裡就是暴力跟死亡的寶庫，而且不管是漫畫、電視或電影都一樣。現在只要有小孩犯案，大家就會聯想到是受到了漫畫、動畫跟遊戲的影響，而這也正是事實，因為我以前就是這樣。小孩子犯案幾乎都是因為漫畫、動畫跟遊戲的影響，可是大人在本質上也不是一樣嗎？在電視、新聞跟音樂的影響下，大家都喜歡上了暴力。這可以說是道德失去了作用吧？也就是說所謂的悖論。」<sup>26</sup>

現在到處都充斥著死亡跟暴力的影像，其實，最近的暴力在社會裡愈來愈成為一種「簡易的神話式裝置」，也就是說，成為一種把偶然轉變成必然的裝置。雖然如此，可是現代的暴力頂多只算是隨手可得的告示牌而已，即使可以吸引眾人關注，卻沒辦法持續下去。西尾也曾在過去的小說中以十分扭曲的殘酷描寫，來抒發這種失去了重量的暴力意象。也因此，他在上述的饒舌嘲諷，多少也隱

含了對於自我的剖析。

不管是描寫暴力（或者發動）或是感嘆這種風潮，其實都仍舊脫離不了圍繞著暴力這項簡易的神話裝置（告示）所做的遊戲而已。如果想要離得遠一點，就必須騙過死亡跟暴力這些高感度的告示性裝置。在這一點上，西尾將死亡與暴力的意象提升到「語彙」與「聲音」的層次，在文體操作上，這算得上是一大特色。剛才我引用的段落中，殺與不殺的語彙被操作得成了無意義，而為了填補這種無意義的空缺，語彙本身所具有的物理特性（外觀與發音）便跳脫、突顯了出來。就在這種將常見的死亡與暴力意象改寫成為礙滯無味的語言作業間，西尾顛覆了死亡與暴力原有的意象。

### 私化的嘲諷

在西尾獨特的語言遊戲下，由死亡與暴力所輕易製造出來的集體神話遭到了瓦解，並被重新組構。西尾刻意將極為敏感的主題，轉化為不過只是拉拉雜雜又無意義的文字排列。其實要描繪死亡與暴力很簡單，現今世界就到處充斥著這樣的表象，西尾的小說也被人期待能提供這樣的娛樂。而他不僅完美地滿足了這種期待，還悄悄地把作品轉變為私化的語言遊戲。

這種遊戲是一種嘲諷，但又跟我們觀念中的嘲諷不一樣。通常我們認為的嘲諷，是繞個彎地嬉笑社會上的常態，這種黑色幽默才是嘲諷。可是現今的神話作家在嬉笑怒罵的時候，首先會遵從「客體優位性」，不自我本位來發動攻勢，反而潛進環境中、從中破壞。在這種情況下，嘲諷具有雙重作用，它既從屬於網路系統本身，又可以改變自身所存在的這個網路。這麼說應該不算偏頗。

再來看一下《你我的崩壞世界》續集《單純而陰森的包圍著你我的破壞世界》（二〇〇八年）中的某一段敘述：

無論是孤獨地繼續存活、  
或是孤單地死去、  
甚至是孤高地繼續存在，

在這世上都是不可能的事。不，我發現自己只是裝模作樣地把這些理所當然的事給絮絮不休地講出來而已，這實在是令人羞愧，可是重點在於接下來的事，這麼理所當然的事，也理所當然地有所例外。<sup>※27</sup>

這種冗長描述在西尾的小說裡到處都看得到。他把孤獨、孤單、孤高這些字眼並排，顯現出了他對於語調、韻律的執著，而非在乎這些字的內在含意。孤獨、孤單、孤高，這些字眼與其說是來自於西尾內在本身，還不如說是他蓄意將語言本身的作用給外顯出來的結果。

類似的情況也出現在文字操弄上。讓我們來看一下《單純而陰森的包圍著你我的破壞世界》中，主角那奇特的名字「串中弔士」吧。這四個字正如同讀者所見，都是由「串」這個字而來。這讓文字本身成為自我指涉的遊戲。西尾對於人名很執著（在西尾的小說中，時常出現詭異的地名跟從死語或古文而來的人名），除了這個例子外，還有其他好幾個例子，特別是在這系列小說中還有一位主角名為「櫃內樣刻」，這已經是個讓人不知道該怎麼發音的名字了（譯註：日文漢字的發音分成了音讀跟訓讀兩種，因此拼湊在一起會產生許多變化。）

當然，像串中弔士這種毫無意義的名字可說是一種「戲作」，在日本的傳統中，並不算是什麼罕見的感性方式。只是，當我們回到這部作品的主題上，就會發現西尾讓文字跟聲音也成為了作品的表達方式。對於西尾而言，與其直接說出「世界毀壞了」，還不如將語言毀壞，來傳達出近似於「世界毀壞了」的相近作用，這麼做能震懾人心。這個世界的安定性對於大眾來說，可以在一瞬間就被瓦解，而語言也一樣可以簡單地就分解破壞。或許世界跟語言不能相提並論，但是它們容易毀壞的特性卻十分相似。

在第五章時我會再說得詳細一些，在此簡而言之，西尾的這種作法屬於一種「機巧」。他透過了把「毀壞的世界」這樣深刻的主題，換置成了輕巧一點的媒體（語言與聲音），來反悖式地闡揚他所要表達的主題。這種轉化媒體的作用，讓原本難以說出口的事得以被表達出來，而這正是機巧的效果。再進一步而言，在他的書名之中，如《刀語》、《化物語》、《偽物語》也已經隱含了這種反諷式的機巧。西尾可說是踩著向來的故事發展模式前進，然後在關鍵處刻意反悖這種模式，把它變成「仿冒品」。

尤其在《刀語》這部故事中，他更全面發揮反諷才情。《刀語》這部故事正如書名所述，寫的是一對少年少女在旅途中尋找十二把祕密之刀的故事。但是在故事裡，根本很少提到刀子的相關描述，西尾故意把鎧甲跟扇子這種很明顯不是刀子的物品，寫成好像刀子一樣，來鋪陳故事情節。反正刀

子也只不過是一個符號而已，所以他就讓通篇故事中不斷地出現愈來愈多刀子的仿品。包括他的書名《刀語》、《偽物語》、《化物語》在內，作品在西尾的手上，不過只是一種仿冒品的大集合。如果借用他自己的話來講，就是自我耽溺地說著一些「玩笑話」而已吧。「從屬於網絡中，但又將這網絡轉變成他物」的嘲諷，在此也得以發揮。

### 神話私用

但要從屬於由大眾所聚集而形成的集團網絡中，本身也要有一定的能力，西尾維新的能力就是擅長讀取與參照讀者的用詞。他之所以能在二〇〇〇年代出道的眾多輕小說家中鶴立雞群，正是因為他擁有卓越的參照力。但在參照的同時，他又以自己的方式來透過聲音與韻律、甚或是文字的字面，破壞與私化這些集團語彙（暴力與死亡的意象）。

盜用集團語彙、創造出奇幻的私我想像世界。這種技術請容我稱其為「神話私用」。這個詞只是個私我想像的產物，因此不能期待它在社會上流通。事實上，如果把西尾的小說當成是對社會公領域所傳達的訊息來讀，必然會發現這不可行，因為社會性訊息一定得乘載著某些含意才行，可是想當然耳的，西尾在重要的部分會故意把訊息轉化為無意義的物質團塊，因此不可能從中讀出社會意含。不過這種作法也讓西尾得以保存「私我幻境故事」的聖域，換句話說，他的語言操弄其實讓私領域得以再安定化。

一直封閉在自我的私領域中一定會引來批判，可是我們也有必要想想，個體為了追求自我寫作的感受而創造出了新的語彙使用，這真的有需要受到批判嗎？藉由神話這項具有加壓功能的存在，來隔絕出屬於私領域的真實，這原本不就是文學的重要機能之一？不管西尾為了表現出「毀壞的世界」而創造出了什麼樣的毀滅文字或是戲謔搬弄，不可否認的是，他試圖從集團網路裡創作出新的詞彙。

### 後現代的公私

當然，光是談論「神話的私用」那是沒有意義的，因為這要跟公領域的使用相互對照之後，才看得出來。然而要好好闡述公領域跟私領域的相關敘述，恐怕得寫成一本書來，本書限於篇幅所致，在此只稍微談論一下。

近年來美國哲學家理查·羅堤（Richard Rorty，一九三一～二〇〇七）再度以公私領域的區別為討論主題。他在著作《偶然、反諷與團結》（*Contingency, Irony, and Solidarity*，一九八九年）中，提議將追求「自我創造」的私領域與追求「人類團結」的公領域給區分開來。接下來引用一段稍長的文章：

若勉強要將這兩種企求（引用者註：意指以個別手段探索私領域的自我創造與公領域的團結）結合起來，我們所能做到的範圍，頂多就是認為公正自由社會的目標，乃是讓所有的公民盡量按照他們自己的喜好，成為私人主義者、非理性主義者和感受主義者：只要他們在自己的時間範圍內為之，不傷害他人，不使用其他弱勢者所需的資源。在實踐的層次上，有許多可行的措施可以達到這

個實踐的目標；但是，要在理論的層次上將自我創造和正義統一起來，是不可能的。自我創造的語彙必然是私人的，他人無法共享，而且也不適合於論證；正義的語彙必然是公共的，大家共享的，而且是論證交往的一種媒介。<sup>28</sup>

有些人認為要充實自我的存在，就必須要對於公領域的普遍規範有所貢獻，可是羅堤並不這麼想。他認為只要不危害到他人，不管個人在私領域中要怎麼做都無所謂。但是，在另外的層面上，公領域有「正義」（相互調整）的問題，也有適合在公領域運作的概念體系，因此最好將私領域中為了滿足自我創造而使用的語彙，以及公領域裡為了增進團結而使用的語彙區分開來，分開作用。根據羅堤的分法，齊克果（Kierkegaard，一八一三～一八五五，丹麥哲學家）跟尼采（E. W. Nietzsche，一八四四～一九〇〇，德國哲學家）發明出了適合私領域的創造語彙；而杜威（John Dewey，一八五九～一九五二，美國哲學家）跟羅爾斯（John Rawls，一九二一～二〇〇二，美國政治學家）則發明了能讓民主社會更加公正的語彙，這兩者必須以不同的態度來加以理解。

例如齊克果從很早的時候就開始探究大眾社會化議題，同時間，他也以作家的身分在私領域中充分發揮他的反諷才能。當他漠然地決定將公領域與私領域給區分開來時，決定再次公開自己的私領域（存在），留下了《誘惑者的日記》（為長篇著作《非此即彼》的一部分）這些不停更換假名（incognito，等同於與讀者建立起一段虛假的連結）來出版的作品。他在日記中隱約透露了他心底的欲望（等同於與書中主角建立起虛假的關係），並在最後探討「婚姻」（一種人為的虛假關係）的毀棄問題。最終，他留下了這些讓人分不清是自白或幻想的作品。

齊克果將所有的「連結」都給虛構化。對他來講，「存在」並不是確立自我價值這麼簡單的事而已，而是從虛偽的關係集合體中所產生的一種「祕密」結晶（無法捉摸的固有名稱，假名，incognito）。齊克果利用日記來做為手段，在公領域與私領域曖昧不清的大眾社會裡，試圖釐清他本身的存在。當然，齊克果在經濟領域外，也努力確保自己在宗教性上的地盤，只是無論如何，他的嘗試都可以說是把社會性的羈絆給變質了。他擁有屬於自己的一套獨特的記錄風格。簡而言之，存在，就是在連結（network，網絡）中保有祕密。

### 記述類型

理查·羅堤認為把「私我瑣事」當成實現自我的材料，是一種「私領域的反諷」。雖然這種作法「對於公眾事務毫無助益」，但對於想要在私領域上創作的後人而言，卻能當成一種典範技術<sup>29</sup>。齊克果的文章雖然很難說是對於公領域有什麼幫助，但對於寄情私我的想像上，他卻示範出了依存與寄生於各種牽繫的作法。

當然我不是說今日已經有了足以與齊克果匹敵的作家，但對我來說，這種「對於公眾事務毫無助益」的作法如果能幫助人創造出適切的語彙，來明晰、具現出自我，那實在是可喜之事。因為事實上，我們根本就沒理由討厭多種「記述類型」共存的這件事。此外，我一開始時曾提過超現實神話，它對學生我們的「真」乃是不可或缺的。在這層意義上，超現實神話具有成為「公共」性質的

可能性。

不過，本章結束前想再提一點，上述的羅堤說法其實引發出許多爭議，例如哲學家紀傑克便批判過。紀傑克認為「應該要把康德拿來當作羅堤的反詰」<sup>30</sup>。紀傑克批評羅堤的公私區分方法悖反了康德的觀念。簡單來說，康德認為個體從屬在共同體之下的部分是所謂的「私領域」，個體能以超越共同體的態度來發表超然意見的部分則是「公領域」。相對的，羅堤則把個人的自我創造當成「私領域」，把共同體當作「公領域」。因而對紀傑克而言，羅堤的哲學觀點簡直是無視於康德建立起來的思想傳統，必須批判殲滅。

關於這個問題，將留在最後一章再來討論。當我們區分公私領域時，難道不能讓所謂「近代的」解決之道（也就是康德式的）與所謂「後現代的」解決之道（羅堤式的）同時並存嗎？不過，這個問題還是在此先暫時打住。

總而言之，我們能夠確定的是，形塑私領域時所採用的語彙與形塑公領域時所採用的必然不會一樣<sup>31</sup>。西尾維新的語彙屬於私我反諷（自我創造），不可能適合拿來公眾議論，但這又有什麼不好呢？我建議討論的時候可以針對不同的論述領域（私領域／公領域）來採取適合每個領域的評論準則。如此一來，接下來我們會面臨的議題，便是什麼語彙適合拿來討論公領域（亦即共同體）的議題。在下一章，我將會針對這個問題舉出「神話的公領域使用」之實例。

1 出自尚·布希亞《擬仿物與擬像》(Simulacres Et Simulation) 一書，竹原 Akio 譯，法政大學出版局，一九八四年出版，p.89。

2 出自伊恩·艾瑞斯·《什麼都能算，什麼都不奇怪——超級數據分析的祕密》(Super Crunchers: Why Thinking-By-Numbers is the New Way To Be Smart)，山形浩生譯，文藝春秋，二〇〇七年出版，p.89。

3 克勞德·李維史陀，《嫉妒的製陶女》(La Potriculouse)，渡邊公三譯，みすず書房，一九九〇年出版。

4 商品娛樂化時常會帶來很強的影響力，比方說，我們通常認為次文化作品只是一時的消費財而已，只有真正具有普世價值的藝術作品才能夠超越時間，被流傳下去。可是在今天，許多次文化與次文化相關作品反而活得很久，例如第二章中談到的鋼彈系列，至今就已經活了三十幾年，可說是相當長命的神話作品。當我們綜觀三十年前各項文化作品，罕有像鋼彈這麼長命的創作。當然，鋼彈的成功原因也跟日本獨特的在地情況有關，可是我們可以確定地說，帶有娛樂性的「真實濃縮」有時擁有足以超越當代價值觀的力量。

5 麥爾坎·葛拉威爾，《引爆流行：小事如何產生大變化》(The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference)，高橋啟譯，SoftBank 文庫，二〇〇七年出版，p.89。

6 麥爾坎·葛拉威爾，《引爆流行：小事如何產生大變化》，p.116。

7 「慈善原則」(Principle of Charity) 這句話最初由美國哲學家唐納德·戴維森 (Donald Davidson) 提出，他認為如果我們把他者視為理性存在，那麼我們就能跟他者建立起溝通的迴路。筆者在知曉這句話帶有宗教性指涉的同時（慈善的原文為「charity」），蓄意將意義轉化，使其意指在所有可以製造出把他者當成可溝通存在的情況裡頭，都存在著「慈善原則」的作用。

8 瑪莉莎·巴爾托盧奇 (Marisa Bartolucci)，《Karin Rashid》(凱倫·洛許)，Chronicle Books，二〇〇四年，p.8, 23。

9 除了李維史陀的神話論之外，稍後提及的葛雷格里·貝特森所提出之生態學式溝通理論，全都扎根於控制論 (cybernetics) 之上。這並不算是一種「新的模控理論」，因為究其根底，它毋寧是來自於古典正統的通訊工學傳統。不過，所謂的網際網路已經擴大成人類史上前所未見的最廣闊的人際溝通場域。昔日我們總將對於社會的期許投射到網際網路上，期望它能成為「自律分散型」，而非中央集權型的世界，可是現實走向就某方面來說，可說是導向了最糟糕的「非自律且分散」之情況，因此我們才需要重拾控制論思想。

10 卡爾·施密特《議會民主論的思想史困境》(Die geistesgeschichtliche Lage des heutigen Parlamentarismus)·稻葉素之譯·みすず書房·二〇〇〇年出版·p.25。

11 柄谷行人·《戰前的思考》·講談社學術文庫·二〇〇一年出版·p.51。

12 同前施密特之作·p.102。

13 東浩紀·《動物化的後現代》·講談社現代新書·二〇〇一年·《動物化的後現代》台灣版·將由大藝出版。

14 分整概念在上述東浩紀的書中亦曾提及·是淺田彰《結構與力量》(勁草書房·一九八三年出版)一書的主要思想模型。

15 「變化、選擇、再安定化」是社會學家尼克拉斯·盧曼(Niklas Luhmann)所做的分類。出自《社會的社會》(Die Gesellschaft der Gesellschaft)一書·馬場靖雄等譯·法政大學出版局·二〇〇九年。

16 彼得·斯從狄·(Peter Szondi)·《荷爾德林研究》·荷爾德林研究會譯·法政大學出版局出版·二〇〇九年·p.81。

17 濱野智史·《NICONICO 動畫的生成力》·東浩紀·北田曉大編《思想地圖》vol.2·NHK出版·二〇〇八年·p.334。

18 同右·p.344。

19 葛雷格里·貝特森·《朝向心智生態學》(Steps to an Ecology of Mind) 改訂第二版·佐藤良明譯·新思索社·二〇〇〇年·p.195。

20 濱野智史·《架構的生態系》·NTT出版·二〇〇八年·第六章。本書雖未有機會提及·但濱野在此書中把NICONICO 動畫與第二人生·推特等同期性媒體拿來相互比較·提出了極富創見的觀點。《架構的生態系》台灣版·已由大藝出版。

21 東浩紀曾議論過這種偶然與必然重疊的問題·「所有故事都是資料庫裡被萃取出來的有限要素·在偶然的情況下被選擇·重組所做出來的擬像物而已。因此雖然可以不斷地被重現·可是換個角度來看·就像隨意拋擲骰子時所出現的結果一樣·同時兼具偶然與必然·就這種層面來講·畢竟還是出自必然的結果·同時也是不可重現的結果。」(同前東浩紀之作·p.124)。

22 關於複製與模仿的問題·除了文化生態的面向外·當然也可以從人體本身來思考。例如近年來·腦科學家就注意到人類生來就有情感的模仿能力(mirroring)·在馬可·亞科波尼的《天生愛學樣：發現鏡像神經元》(Mirroring People·鹽原通緒譯·ハヤカワ新書·二〇〇九年)一書中·舉了許多例子來說明人類在模仿他者的情感過程中·可以幫助自己形成同理心。

這種觀念認為人們並非從零開始建立起社會性·而是當人們從情感層面上開始大量模仿起他者的行為時——或者開始有可能大量模仿時——我們便開始建立起社會性。這可以追溯到哲學家梅洛龐蒂與齊克果等人的思想。

依照這種想法·作業可以在比較容易且快速的基準點上·來形成社會資源·而這是很重要的觀點。這種鏡像(模仿)能力甚至可以稱為是「高傳遞性的社會性」。拜這種能力所賜·我們得以比較容易建立起社會中的各種聯繫。

23 諾貝特·博爾茨·《世界溝通》·p.57。

24 西尾維新·《你我的崩壞世界》·講談社ノベルス出版·二〇〇三年·p.18·p.130(中文引用參考劉非宏翻譯·尖端出版)。

25 同右·p.10。

26 同右·p.35-36。

27 西尾維新《單純而陰森的包圍著你我的破壞世界》·講談社ノベルス出版·二〇〇八年·p.59-60。

28 理查·羅堤《偶然·反諷與團結》(Contingency, Irony, and Solidarity)·齊藤純一等譯·岩波書店·二〇〇〇年·p.34。

29 同右·p.239。

30 紀傑克(Slavoj Žižek)·Violence·Picador·二〇〇八·p.144。

31 安東尼奧·納格利(Antonio Negri)與麥可·哈德(Michael Hardt)在其合著《Commonwealth》中·批判了凡事依循公私區別來進行的泛政治性思考·並給予在公私夾縫裡集體作戰的資本(commonwealth)潛在勢力高度的評價·提倡要將如此資本與資本主義隔離開來。安東尼奧·納格利(Antonio Negri)與麥可·哈德(Michael Hardt)·Commonwealth·Harvard University Press·二〇〇九。在他們的想法裡·像本書這樣將私領域的私我反諷與公領域的連合·分開思考的作法想必十分不合時宜。筆者雖然贊同他們的觀點·可是以一個文藝評論家的身分來說·我想在討論時·還是暫且維持「公私」這種傳統說法比較適當。當然·這種作法是否合適就要由讀者來評斷了。

## 第二章

### 神話的神話

在今日這種奉行民主主義、一日比一日自由的社會中，該如何將已經發展出某種成熟度的次文化神話給帶入下一個世代，重新賦予生命、使其發揮「公眾」資源的作用呢？本章將把焦點擺在次文化的視聽覺範例上，帶領讀者來想像「轉換場域」的可能性。

想像力能夠衝破自我與他者之間的界線、重新架構起遠近關係。而當它在重組時，其實人人都可低價使用的豐富資源、電力與蒸汽等科技也幫上了大忙（就這層意義而言，想像力並不從屬於心理範疇，而從屬於唯物論的範圍）。今日，讓我們能夠感受到所謂「真實的豐富性」的，大概是網路上的「連結」吧。本章將對照皮克斯（Pixar）、富野由悠季、J·J·亞伯拉罕以及《涼宮春日的憂鬱》等例，來探討現今表現方式如何觸探「寫實想像力」所在場域。

## 兩種社會學

讓我們先來複習一下前一章的內容。神話是一種縮減裝置，為了在事後將這世上偶然間產生的「傷口」當成是一種必然存在而產生。假使沒有神話，我們的真實基礎就會在一瞬間蒸發、消失得無影無蹤。在網絡變得愈來愈複雜且高度發展的同時，神話可以將網絡的複雜性縮減成適合人類的程度。比方說，雖然原則上不管什麼顏色都模仿得出來，不過要是人類無法辨識這些顏色，那麼即使創造出這些差異甚微的顏色也沒有什麼意義。在顏色當中，也有容易存活與不容易存活下來的顏色。擁有高度技術力與這項技術能否在現實中存續下來，完全是兩回事。

當從高精密網絡中選出某些資訊來將其「神話化」時，做為外部環境的人類——有點不太中用，但卻具備了統整性的人類——在這個時候就成了有利的參照點。諾貝特·博爾茨巧妙地闡述道：「如果從社會體系的觀點來看，人類具有社會的軼蕩性。」<sup>※1</sup>為何社會如此多變呢？因為社會與人類的這種不安定又容易失誤的生物所做的行為息息相關。一方面，模擬技術不斷地進步，為人類帶來了各種好處，但另一方面，網絡卻無法消弭人類能力的不完美之處，甚至還依靠著這份缺點而生存。如果借用「控制論」的創始人諾伯特·維納（Norbert Wiener，一八九四—一九六四，美國應用數學家）那稍微反諷的話來說，我想，我們可以說網絡實現了「人類的人性使用」。

不過「社會的軼蕩性」假使全都被人類給獨佔了，那多樣發展這件事不就顯得很詭異了嗎？原本

我們生活周邊應該充滿更多的震盪與各種力量，但由於「如今所存在的唯一一元性」（博爾茨）正是人類所展現的一元性<sup>※2</sup>，因此配合人類所做的表現每每脫穎而出。正因如此，我們有必要將那些聚焦在掌握與表現世界微妙變化與處理這些模式的社會學技術，更加地往上提升。

大家到目前為止，都認為能將偶然轉變成必然的神話，存在於共同體式的（命中註定的）對於過去「悲慘記憶」的共有之中。當共同體要確認彼此的同質性時，最強的連結正是受苦的記憶。只是這種作法必然會導向民族主義，因此如果站在自由統治的原則來看，我們絕不想採行這種作法。那麼今日具有將偶然轉變為必然的神話力量究竟存在於哪裡呢？關於這一點，我們發現它竟然存在於網路活動中，它們蓬勃由網路活動中現身。面對這種情況，只要我們所依循的仍舊是民主統治技術，那就不應該把網路操控成單一的「命運」，而是讓大眾在網路上的眾多頂點之間移動，這樣子做比較安全，也符合自由的真義。請容我先下個結論，今日神話所具有的可能性就在於如何干涉這種均衡狀態（以英國人類學家葛雷格利·貝特森的話來說，就是到達頂點前的「高原」）的組構。

現在我想針對文化多樣性，提出兩種社會學的分類。一個是立足於統計學上，將每個人的行動所產出的資料分析成數值資料的社會學；另一種是觀察資訊團塊中會產生什麼樣的東西、又會如何形成差異的社會學，也就是觀察「差分」的社會學。如果我們把前者稱為「統計社會學」，那麼後者大概可以稱為是針對差異所進行的「結構社會學」。舉一個很簡單的例子來說，聚焦在汽車生產數量的就是統計社會學，而關注於汽車型號變化的便是結構社會學<sup>※3</sup>。

這兩種社會學所關注的領域不一樣。統計社會學重視的，是像某樣商品的銷售量怎麼樣、跟過

去績效相比有什麼變化的這一類數量上的測定。如同上一章曾提過的，這種方法所測得的資料具有高度的模擬精確性，能促生出超現實神話。但相對的，以測定差分為基礎的結構社會學則專注於資料在累積過程中會出現什麼質量上的差異，就算數量沒增加，只要一出現了新模型，結構社會學便會予以認可。又譬如上一章所說的「神話的私領域使用」是企圖將私我語彙從連繫（亦即網絡）中給隔離出來，就結構社會學的觀點而言，就算從事這一類作業的作家並不知名，他們也具有存在意義。為什麼呢？因為假使沒有這些小小的、一步一步累積起來的作業，我們就不知有哪些語彙可以寄寓我們自身的存在倒影了。

尤其是從羅堤的新實用主義觀點來看，我們更需要尊重這些差異性。羅堤認為我們所使用的語言，只不過是拿現有的材料所做出來的東西，沒有絕對根據（羅堤這種主張跟他身為英語圈的哲學家有關）。這所意味的是不管是用來描述存在領域的字彙，或是書寫公領域的字彙，都可以視情況去更新，也必須視情況去更新。在這一點上，結構社會學的分析便不可或缺了。

### 神話的公領域使用

該怎麼搭配這兩種社會學，對我們來講才是比較重要的問題。請大家注意近幾年來被接二連三、重新推出的一些過去著名的次文化神話。這種神話重出江湖的背景，除了人口動態的變化（少子化），也與新舊文化共存、低年齡層的新文化並沒有一面倒地排除掉高年齡層文化的情況有關。換句話說，如今對於「年輕」這個概念比以往任何時刻都要來得柔軟，青年文化的地盤模模糊糊地擴大

了<sup>4</sup>。以企業的角度來說，沒有理由不去利用廣為人知的名字所具有的好處，所以當然會一天到晚把過去的次文化神話翻出來再利用。這種行為當然很保守，但卻也是無可避免的情況。以上屬於統計社會學的問題。

但若是從結構社會學的觀點來看，我們要注意的不只是神話所孳生出來的統計數值（支持者的數量與商品銷售量），而是從中所出現的「差異」。如何磨練觀察這些差異的技術，才是結構社會學的重點。也因此，即使是重製過的神話，只要與過往的神話有質量差別，那就有觀察價值。假使不觀察這些差異，那麼結構社會學便太過於樸鈍了。

由具有認知限度的人類所聚集起來的社會，原本就像赫伯特·西蒙（Herbert Simon，一九一六～二〇〇一，美國政治學家）所說的，有必要定期面對重要的真理<sup>5</sup>。就算是普遍認同的理論，假使能常在眾人面前演練，也會淬鍊出更深的價值。這個道理也可以套用在重製過後的作品上，即使是重生的老故事，也能像西蒙所說的，發揮它「操控注意力」的機能，讓大眾再次知曉它的存在。更甚者，如果是優秀的神話作家所做出來的作品，就有可能在喚起大眾對於過往次文化神話的注意時，同時轉換作品的支力點，賦予作品新的意含。本章所探討的，就是這種技巧。

在此依本書一開始時的規矩，將這種重構後的神話稱為「轉換場域的神話」。神話在某個時間點上獲得了「場所」能量，之後在過了一段時間後，當我們把它放到另一個「場所」時，它便將新舊兩個場域連結起來，使我們得以比較新舊場域的差異。換句話說，這種一隻腳還留在上一個時代之中、另一隻腳已經跨進了新時代的神話，就像是連結鉸鍊一樣。接下來，我想以「神話的公領域使

用」實例來帶大家看清楚這種神話的面貌<sup>6</sup>。

在賦予作品公共性時，歷史當然是一項不可忽略的要素。美國人羅堤認為「公共」的存在是與「連繫」關係建立在一起的，他的這種主張，回應了近代西洋為了確保社會能擁有獨立於國家與教會的自律性這項歷史背景。不依賴任何強制性質的自由民主社會，當然也存在著結構弱點。我想，羅堤所說的「連繫」可以被解釋為是為了補足這種弱點而持有的態度。

就像曾評論過納粹前高官阿道夫·艾希曼（Adolf Eichmann，一九〇六～一九六二）的漢娜鄂蘭（Hannah Arendt，一九〇六～一九七五，美國政治學家），以及因艾希曼的行徑而在美國進行特殊心理實驗的史坦利·米爾格蘭姆（Stanley Milgram，一九三三～一九八四，美國社會學家）所主張的一樣，我們每個人的性情雖然各自不同，但人類這種生物很容易會在特定的前提條件下（尤其是來自於權威第三者的指令），做出全面性的大規模惡行（邪惡之陳腐）。而且這種惡行，有時候甚至能在不引發任何人的良心自責下被付諸執行。社會為了服從國家與教會而保有的自律性格，在此反而激發了這種最糟糕的「服從心理」。尤其把所有人都當成抽象個體來運行的自由社會，這種現象更像無法避免的病理一樣，只要我們尊重所有人的自我形塑方式，那麼即使這種形塑方式出乎意料外地演變成了集體盲從，就原則而言，我們還是無法否定這種現象。從前的神學者跟哲學家曾問過「（神所創造出來的這個世界）為何會存在邪惡？」「人真的可以批判另一個同樣為人的存在所做的行為是惡的嗎？」到了今天，二十世紀的思想家仍舊為了平凡的人類竟然可以毫不在乎地就行惡事，而深感驚駭。

站在羅堤的新實用主義觀點來看，哲學與文學應該要讓民眾切實了解這種危險。因此羅堤所說的「公領域」作品，指的應該是能讓民眾疑似體驗這種人因為遵從良心，結果反而行「惡」的社會。羅堤認為大家應該把這種作品——具體而言有納博科夫（Vladimir Nabokov，一八九九～一九七七，俄裔美國作家）與喬治·歐威爾（George Orwell，一九〇三～一九五〇，英國作家）的小說——當成是一種削減社會殘酷態度、「連結」成一體的手段。

羅堤這項將哲學與文學當成是支援自由民主公民社會之道具的觀點，多少具有價值。在民主社會中發展成熟的文學，其觀點必會沾著一絲歷史不總是往人們期望的方向發展的論調。本章在側看這種文化可能性的同時，卻也要從別的角度來定義「什麼是從屬於公領域之物」。社會性的連結條件，絕不僅限於削減殘酷而已。因為在駕馭四處奔跑的不連續性之同時，社會努力朝向自我理解的方向前進，而這對於培養出寬容的態度與建立起連結是有助益的。我們之所以要把縱貫了好幾個世代（在此不僅指涉人世間的「世代」，更著重於孕生出作品的時代環境之意含）、好幾種社會性的「轉換場域之文化」當成是一種「從屬於公領域之事」，理由也正在此處。

接下來的論述將以動漫及好萊塢電影等視聽覺上的次文化作品為例，帶大家來探索今日文化中的自我認知。在此先簡潔敘述，本章的重點在於「想像力」之上，也就是能夠消弭自我與他人間的界線、寬鬆僵化網路的科技能力。當我們重新接受已然日常化的次文化神話遺產，試圖將其修復並且再度給予自律性時，該如何將「場域」的力量給灌進作品中呢？從第二節之後，我將會討論富野由悠季、J·J·亞伯拉罕的影像作品以及《涼宮春日的憂鬱》等，從結構社會學的角度來探索這種

想像力的存在。而第一節則會做一些初步介紹，因此對於作品論有興趣的人，也可以直接從第二節開始讀起。

## I 連結與想像力

### 動漫作為連結的藝術

先直接破題好了，這一小節的主題在於「動漫正是連結的藝術」。拿美國著名的動漫設計師約翰·拉薩（John A. Lasseter，一九五七～）來說，他曾引用聖艾修伯里（Antoine Marie Jean-Baptiste Roger de Saint-Exupéry，一九〇〇～一九四四，法國作家、飛行員，著有《小王子》）的名言：「重要的不是眼睛，而是眼神；不是嘴唇，而是唇邊的微笑」<sup>7</sup>。拉薩目前是皮克斯動畫工作室的執行長，曾參與許多作品製作。皮克斯以《玩具總動員》（一九九五年）與《海底總動員》（二〇〇三年）等作品展現了驚人的CG技術，貨真價實地為沒有生命的物質帶來了生氣，讓眼神散發出光輝、嘴唇散發出了微笑。

在動畫裡，物體不單只是「物體」而已，物體所散發出來的「眼神」與「微笑」這一類連結的關鍵，正是畫龍點睛的重點。皮克斯的動畫情景中，時常描繪前一刻還活靈活現的無生物在下一個瞬間突然失去了生氣，恢復成了原本毫不起眼的平凡模樣（例如《玩具總動員》與《瓦力》的主角）。

這種落差的瞬間，對於觀眾來講應該就是自己與作品的連結被無情切斷的瞬間吧？所以皮克斯的影片主要以「連結」來做為單位，透過連結的出現與消失，讓這之間的落差，醞釀出作品的戲劇性。

我想指出一件事，那就是皮克斯電影裡時常會運用「約定」、「誓言」與「契約」這種很古典的故事設定。例如二〇〇八年推出的《瓦力》裡，就描寫了獨自被遺留在地球的機器人瓦力，在看了人類留下來的歌舞片後，開始想跟別人手牽手，最後也終於美夢成真的故事。事實上，在《瓦力》這部電影裡，很清楚地強調了「牽手」這個主題，並明顯暗喻了人類搬到宇宙之後，在怠惰的生活中喪失人性，最後終於連「手」都退化了。我想我們可以說，這部電影的華麗CG旨在呈現「牽手這件事，是一項多麼難以達成的行為」。而在二〇〇九年推出的《天外奇蹟》中，老爺爺卡爾在妻子過世後，為了實現從前承諾要帶她去仙境的「約定」，卡爾把兩人長年居住的房子用氣球飄上了天空，最後終於到達了仙境。當卡爾在仙境四處探險時，選把房子綁在自己的身上，他這種行為當然是為了顯現自己對於與妻子之間的牽絆（承諾）很忠貞。可是，卡爾與不小心也跟著房子飄上天空的小男孩之間，在故事的進展之中也發展出了一段情誼，最後卡爾拋下房子，選擇了這個小男孩。這件事裡有件不可忽略的，就是綁在小男孩與卡爾身上的那條繩子，那項連結的象徵。由絕佳的動畫技術所製成的這部影片，其實是由單純無華的連結（繩子）支撐著整個故事，這顯現出了皮克斯作品中一貫純粹的「思想性」。

而這種思想性當然不只是現在的動畫才有，從前手塚治虫在一九六〇年代製作的《記憶》與《人魚》等短片中，也透露了類似的訊息。《記憶》中，描寫人類的「記憶」如何受到人體的特徵（尤其是性特徵）給左右，整篇短片中頻繁地出現了嘴唇與乳房等部位，是部十足的諷刺劇。至於《人魚》則描寫了一位青年把自己救起的魚看成是美女的故事。這些動畫作品中的主角在回憶時，總會先回想起對方的部位（或是幻想），而不是對方實際的相貌，主角與觀眾也因此與那個部位間建立起了強烈的連結。這些作品的篇幅短，更簡潔地顯像出了手塚的欲念。

類似的現象也出現在與動漫血緣相近的類別中。日本的輕小說與手機小說幾乎可以說是濫用了契約與承諾等主題，不停描繪主角在選擇某件事時意志有多麼地強烈、放棄某件事時又如何決絕，甚至是絕不可違背的禁忌等。說得誇張點，這些都可以被歸類到非常古典的法學概念體系去。近年來，以皮克斯為首的次文化常把「奇蹟」當做主題，而這可以看做是充分利用了法學語彙（意志、毀棄、契約）所蘊含之力量的結果。簡而言之，因為法學語彙很容易為平凡無奇的連結披上一層似乎超越了什麼似的色彩。

雖然我說「動漫是一種連結的藝術」，但連結當然只是眾多動漫的特徵之一。不過，這句平鋪直述的句子中也隱含了一些奧妙。二十世紀的媒體論一直嘗試去解新的媒體裝置會為人類的知覺帶來什麼改變。德國評論家班雅明（Walter Benjamin，一八九二—一九四〇）就曾說過極具代表性的話，他認為，影片跟相片中含有我們日常捕捉不到的「視覺潛意識」。而在實際作品中，我們也看見了媒體藝術透過數位技術，以機械來製造出了超越日常認知的知覺，並視情況將其連結至政治性脈絡上，這點可說是承繼了班雅明的媒體觀。不過，今天我們所面對的影像資源實在是太過於豐富，我們不可否認的是，機械所製造出來的知覺已經被日常化了，因此以往由日常與機械、意識與潛意識

之間的落差來運作推動的媒體手法，如今正面臨了顯著的轉折點。

在這一點上，如果能將連結當成是一種單位，似乎可以做為一項新解法。連結這種存在絕不會損害到我們每個人的存在形式，實際上，連結具有通往經濟價值與社會名聲的性質，當通往個體的連結愈多，個體的經濟價值與社會名聲則愈高。而通往資料的連結，也大幅改變了知識的價值。我們每個人都活在隨手就能消費、利用網路活力的時代，不需要像從前那樣花費那麼多的力氣，就能隨手拿到網路上的資料。而知識如今頻繁地重組與再構，這也是人盡皆知之事。

動漫這種領域則在這樣的網絡一角中，製造出了新落差。動漫透過了近距離（親密的）與遠距離（疏遠的）的關係來定位世界，以此獲得了表現上的豐富層次。約定、承諾以及契約，在一定的期間內製造出了濃密且排他的關係，架構出了所謂人工式的「近距離」<sup>8</sup>。在網絡化的社會裡，即使不透過明確的意志作用，人與物、人與資訊間也會在互相交會中不小心自動產生連結。因此，將特定的連結加以儀式化、或形塑成一種親暱的存在以期將其符號化的這種「法學式」主題，必然會進展到次文化的領域中<sup>9</sup>。

### 豐富性與稀有性

說到這裡，讓我們先把「連結」這種大家在無意識之間、不花一毛錢就深陷其中的豐富而常見的領域，稱為是「想像力的領域」。想像力這三個字在這裡就跟平常所說的一樣，指的是能夠破壞他者與自我間的界線，具有「取代力」的能力（思想史上，想像力的概念也受到浪漫主義的影響，與自

戀這項主題有深切連結）。新科技的出現，有時在心理上或在物理上能夠撤除掉他者與我之間的障礙，自然地消融掉至此為止的對立狀態。而想像力與這種唯物論的變化是相輔相成的。

一般來說，會引發大家政治糾紛的都是稀有財，沒有人會因為豐富財而去爭奪。就譬如空氣，空氣對誰來說都是平等的，沒有人會去爭說要怎麼分配空氣。可是稀有財就不一樣了，拿得到跟拿不到的人之間必然會產生差異，因此出現了自己與他者的嚴格區別，從中衍生出了思想，這就是傳統上的一種思考模式（最極致的就是上一章中提到的施密特的政治思想）。所謂的政治經濟學，指的正是如何分配這種稀有財的知識。但當我們回頭來想想看，如果從任何人都可以取得的豐富性（想像力）領域出發，讓世界以這種想像力為動力運轉的話呢？這絕非不可能的情況<sup>10</sup>。

事實上，每個時代的豐富性都不一樣，而我們也隨著大幅改變生產的效率與成本，對於什麼才是稀少的判斷，也會有完全不同的標準。例如近代發展就跟蒸汽及電力在豐富性領域上的構成脫不了關係。蒸汽及電力在某個時間點後大幅普遍，使得往常難以執行的事業可以以低廉的成本來執行。又或者是我們所說的「大眾社會」，這也可以看成是因為通訊發達而出現的一種新的社會性。所謂的「大眾」是一種含有人格性的說法，可是其真正指涉的，當然是出現在非人格領域上的種種行為與現象、提供給眾人交流與發表力量的各種媒體豐富性，而大眾這種表現，則是在這些廉價的力量無遠弗屆地四處傳播之後才開始的。由於豐富性所具有的創造力可以讓我們省略掉以往的種種努力，因此時常遭到輕蔑或敵視。可是也正因豐富性具有創造力，才得以讓社會的權力結構發生改變（如大眾的消費能直接反饋成為市場的創造行為等現象）。

另外需要注意的，是豐富性的成立有時會導致其他領域出現稀有性。舉個常見的例子來說，一九七〇年代常有人討論因人口急遽成長而導致糧食過度短缺的馬耳薩斯主義（Malthusianism）式的危機，但這種危機可以在有效大規模生產糧食的「綠色革命」（Green Revolution）下避免。可是問題來了，綠色革命需要使用大量的水資源，因此又引發了另一個問題，那就是全球河川的枯竭危機<sup>11</sup>。另外像是改良後的泵浦，雖然可以有效增加灌溉用水，可是它卻會加速地下水乾涸。就像這樣，當食物增加時，原本大家認為很豐富的水資源相對減少了，形成了新的政治議題。所以稀有性會隨著豐富性的情況而相對變化。

在有了這一層認知之後，讓我們再回到先前的討論上，就會發現當連結變多（豐富化）時，赫伯特·西蒙所說的「注意力」就會成為稀有財。連結可以不斷地增生，可是我們卻沒有那麼多時間去一一關注。誰也沒辦法均分給每個連結一樣的時間，結果便產生了資訊過濾的需求，而另一個結果則是有更多人會去連結專家（naveen）及連結者（connector）。因為大家都認為這些人常注意網路變化，他們對於不同時間點上的事物變化很敏感，所以等於是代替我們去注意那些常被忽略之事的人。因此比起爭奪稀有財更應該探討的是，如何把平時就存在的豐富財生產與創造成不同的樣式。我將這方面的重點整理成表一。假使我們在文化評論上對於這項新的政治經濟策略視而不見，那情況不知會怎麼演變呢。

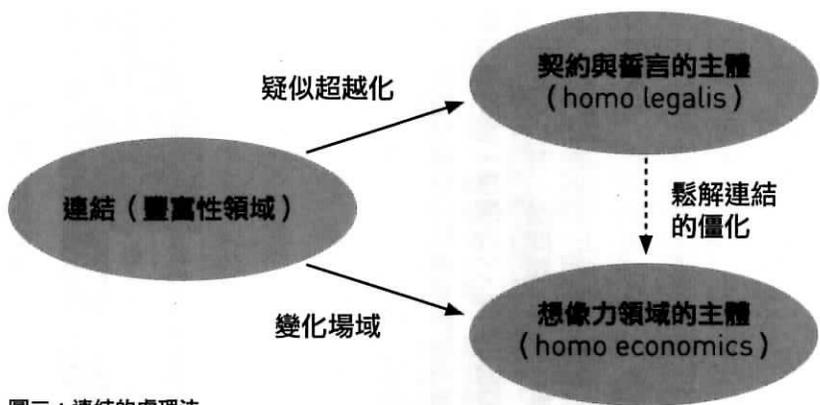
表一：兩種不同的政治經濟

稀有性應對方式		思考起點		評論準則			
爭奪原理	眾人均分有限稀有財	自我與他者的區別	由切割與裁決來調整資源	想像力原理	新的豐富性能蘊生新的稀有性	消融自我與他者的區別	以豐富性為基礎擴張網絡

### 動漫的經濟性

在這個連結滿天飛、但大家的注意力卻極為寡少且容易偏頗的世界裡，動漫提供了大眾通往平常生活中罕見事例的連結，以此聚焦了眾人目光（皮克斯以數學模擬的CG達成了這項作業，在這點上，具體地展現出超現實神話所擁有的力量）。連結（亦即連繫力）透過了本身所擁有的足以滿足社會的豐富性（想像力），在自己與觀眾間建立起了原本不可能成立的罕見連繫。

但在此也有一個問題，那就是動漫中，作品與觀眾間的連結常會在情感上演變成僵化、固定的情況。這會讓神話失去彈性、無法把原有的多樣化能量給發揮出來。因此，如果照我們現在說的經濟原則來看，能有效讓神話化作業再度翻身的作法，就是將這僵化且已經自明化過的連結，再度擺到他能突破自我與他者界線的新的「想像力領域」。在這種狀況下，假使把經由契約與誓言來儀式化的角色稱為「法律人」（Homo Regalis），那讓這個連結得以從僵固的狀態再度鬆綁、重新出發的角色，則可以稱為「經濟人」（homo economicus）。



圖二：連結的處理法

還有一個問題是，次文化神話無可避免地一定會變得日常化，尤其是愈有名的次文化神話，早已以公共財的形式在消費者間建立起了無數的連結。近年來的網路急速發展，更加深了這種日常化、公共財化、網路化的傾向。可是，當神話的日常化進行得太快時，便會損及作品本身的自我完成性，這是必須注意的一個問題。而是否能讓這種被日常化了的神話重新再置入其他想像力的場域（具有複製與豐富性的世界）、轉換連結性質、恢復其自我完成性，這當然就是神話創作者各顯神通的所在了。

接下來，我將以鋼彈系列這個幾乎可說是全日本最著名的次文化神話為例，藉由一九九九年到二〇〇〇年所放映的《Turn-A鋼彈》這部作品，來說明什麼是「轉換場域」的神話。在此先一言以蔽之，《Turn-A鋼彈》可以說是一部主題明確的作品，其主題在於修復僵化的連結、將變得日常化的神話再度加工處理。

## II 服喪重生的作業

### 富野由悠季織紡的神話

自從一九七九年在電視上播出了鋼彈系列的第一集（《機動戰士鋼彈》）後，包含主要的電視版在內，鋼彈系列已經製作了十幾集，並且繁衍出了漫畫版、電影版與小說版等各種版本，總數十分龐大，全貌難以一下子就掌握。包含對後進作者的啟發在內，這一系列作品影響了許多人，可以說是極具代表性的日本神話系列。然而，在繁衍出了如此龐雜的商業作品後，鋼彈系列早已脫離原來的導演富野由悠季的掌控了。當初三十年前一推出時，製作者希望它能依循市場的商业原理來進行。而鋼彈一直到了今日仍舊推陳出新，今後想必也會繼續推出新作。也正因如此，不管如何鋼彈都必須面對市場、與之妥協，絕不能逃避退縮。

就這層意義而言，其實從某種角度來看，鋼彈並不是一部充滿自由的作品。如果依循本書所討論的主題，我在此想著重的是，富野由悠季曾經在某個時間點上試圖再設計這部已經脫離了原作者掌控的作品。關於這件事，就讓我們來詳加討論。

鋼彈系列的第一集《機動戰士鋼彈》是部壯闊的戰爭故事，主要描述離開地球、到宇宙殖民的人所創立的國家「吉翁公國」——吉翁（Zeon）來自於錫安（Zion）的諧音，很明顯在影射以色列——與仍住在地球的聯邦居民間的爭戰。故事主角是一位住在地球的十五歲少年阿姆羅·雷，在偶然之下，他成了鋼彈機器人的駕駛，莫名其妙被捲入了戰爭。整部故事就圍繞著未成年少年與吉翁

公國的軍人間各種極其「神話式」的爭鬥打轉。

從以上的故事設定中，可以看出這部神話具有極強的意識型態，我想，就算是說鋼彈所體現的精神之一，是藉由次文化所具有的意識力量來重新演繹戰亂時的混亂情況，應該也不為過吧。尤其在作品中，隨處可見作者富野把德國納粹的形象投射到難民國家吉翁公國的作法。這意思是說，富野並不只是描繪一部單純的戰爭作品而已，他是把現實生活中的二次大戰從開戰到結束為止的過程，於一九七九年這個時間點上，以動漫這項娛樂手段來「重新演繹」一次，至於鋼彈這部神話，則提供了表演場所。

但這部神話很明顯是部荒誕無稽的故事，畢竟要在一九七九年把戰爭重來一遍，這所意味的，是要以已有許多戰爭影像在媒體上四處流傳的社會，當成是訴說的對象，因此，即使只想把戰爭重演，也無法只專注在人類的爭戰與國家的爭戰這項議題上。戰後經過了三十年，連戰爭的記憶與體驗都無法在無數媒體的轉播下，避開被名副其實地「神話化」的宿命。因此，不管作品想描寫的主題如何深刻，都必須有層次地將這三十年間降落在人類周圍所累積起來的各種資訊，加以組合分配，否則就難逃表現乏味的窘境。

以富野將鋼彈裡的機器人命名為「Mobile Suit」這種奇怪的名字來說好了，他讓機器人獲得了一種擬人化的存在感，而這種手法在提高作品的神話性上可說是功不可沒。不管怎麼想，這都是一個戰鬥用的機器人，可是它卻被賦予了一個不像機器人的名字。反過頭來說，如果不把這個角色塑造成既不是人、也不是兵器的異樣物品（商品），恐怕就無法把已然被媒體化的空間給再度呈現出來，這麼說應該沒錯吧？

此外，鋼彈系列中也把「新人類」的誕生當成一個主題，四處描繪人類在戰爭的過程中出現轉變、成爲一種其他存在的概念。雖然這只不過是一個虛構的設定，但無可否認的是富野巧妙地將人類與非人類的界線操作成了某種曖昧的意象。不管是「Mobile Suit」也好，「新人類」也好，都是將積累在這個社會中的繁雜媒體意象，吸收成爲本身題材設定的理想材料。

### 神話之療癒

如果失去了「連結」這項利器，動漫就會失去效力。假使Mobile Suit這個「玩具」具有喚起觀者興趣的能力，那是因為Mobile Suit藉由媒體將層層積累的資訊給攪來拌去後，與觀眾之間建立起了一種新的連結。即使如此，藉由這種方式所建立起來的新通路（連結）早晚還是得再拋回去新的想像力領域，可是鋼彈的問題在於，這種創造出了強大次文化的神話作品很容易在連結被僵化、固定的同時，愈來愈趨近於日常用品式的存在，最終導致表現疲軟。

事實上，富野由悠季因為持續製作鋼彈系列而心神衰弱，這件事情眾所皆知。他長期夾在表現者的立場與市場原則的夾縫之中，在不斷地面對各種摩擦與衝突的結果下，曾一度陷入「身體不適」及「自閉」的情況，這件事他本人也曾親口應證過<sup>12</sup>。後來，富野在製作完了一九九四年的《機動戰士V鋼彈》之後，便退下了導演一角，一直到重新回到工作崗位、製作《Turn-A鋼彈》為止，這期間的鋼彈電視版系列一直委由他人代勞。

正因有過這麼一段經過，因此復歸作《Turn-A鋼彈》成為了回應過往鋼彈系列的作品，這項手法便顯得很合理。具體而言，富野以後設小說的手法來架構《Turn-A鋼彈》，把歷代的鋼彈系列當成是相對於新作的「過往歷史」。在這部新作中，之前貫穿了所有電視版、漫畫版與小說版等鋼彈作品的悠長歷史（被稱為「宇宙世紀」）都被當成是「黑歷史」。「V」這個符號原本是邏輯學上的全稱量化符號，被富野讀成「Turn-A」，以此來全面性地重新看待整段鋼彈歷史。《Turn-A鋼彈》這部作品所描繪的，便是對於黑歷史毫無印象，出生在遙遠未來的人們所重新形塑歷史的故事。

從「黑歷史」這個字眼也可得知，在心理陰影的影響下，富野其實對於自己所創造出來的鋼彈這套長篇巨作，抱持著否定態度。這之中，透露著之前所提到的富野本身的心理糾葛。其實他在完成這部作品後隨即出版了《Turn-A之療癒》這本書，而書名中也隱約透露出他將《Turn-A鋼彈》當成某種「療癒故事」來創作的心情。

那麼，這份療癒（修復）過程是怎麼進行的呢？《Turn-A鋼彈》也依循著所有鋼彈系列的模式，讓故事從留在地球的地球人與搬到其他星球的居民（在黑歷史後移居到月球的人）間所發生的事件來鋪陳。在故事中，月球居民為了要回到地球而開始策劃戰爭。這種設定隱含了被逼著前往其他地區的「難民」要如何回到原來世界的議題。同時間，地球上的居民則迎接了產業革命，在此，從舊世界移向新世界的路程又是另一個主題了。於是《Turn-A鋼彈》就在冀求回到原來世界與極力邁向新世界、也就是「回歸」與「移向」這兩大主軸的交織下，暗示了《Turn-A鋼彈》本身之於整個鋼彈系列所扮演的角色。

在此，讓我先來說明一下故事的梗概。身為主角的少年羅蘭原本是月球子民，後來以先遣部隊的身分被祕密派往地球去作為月球居民重返地球的作戰先鋒。結果羅蘭被礦山的老闆海姆一家人救起，給了他一份司機工作，羅蘭還與老闆的女兒們建立了良好的關係。可是這段平靜的生活並沒有維持太久，就在羅蘭的地球任期快要結束時，突然間，月球的回歸軍竟大舉降落地球。這些降落傘部落原本是來地球擔任交涉領土的前軍，但以武力自豪的月球部落受到了地球人的抵抗，因此在盛怒下大肆破壞地球的街道。也因為這次事件，地球與月球正式進入了戰火一觸即發的情況。

羅蘭雖是月球子民，可是他在地球與月球的戰爭中卻選擇幫助曾救過自己的地球人。他在偶然之間，從礦山中挖出了一尊巨大的「白鬍子鋼彈」——也就是Mobile Suit，但原作中很少這麼稱呼——在學會了怎麼操縱鋼彈後，羅蘭以鋼彈來對抗月之軍，避免戰局被月之軍一面倒地節節領先。在這部作品之前的鋼彈系列，主角全都是些熱血激情的類型，稍微有點幼稚，但羅蘭與這些主角相比下卻顯得謙沖溫和，成為富野筆下最獨特的一位主角。

儘管羅蘭小心地平衡雙方，可是月球與地球間仍不時爆發一些小衝突。同時間，雙方也數度進行交涉，形成了一種曖昧的、不曉得是不是已經開戰的狀態。正因如此，「白鬍子鋼彈」並沒有完全被羅蘭當成是一個殺人武器來使用，他有時讓鋼彈在河邊洗衣服，有時幫居民把牛移走，以這樣的方式來使用這個機器人（Mobile Suit）。於是，一尊原本應該是武器的機器人（鋼彈），便在民間成為別的用途。

更甚者，就像剛剛也講過，出現在這部作品中的人，包含羅蘭與海姆一家在內都不曉得「黑歷史」

的事，他們完全不知道以前究竟發生過什麼事、有過哪些戰爭，而他們的文明也比黑歷史（宇宙世紀）時簡樸得多。但在地球的礦山中，不斷挖出了愈來愈多鋼彈系列中曾出現過的機器人與機械，因此他們在使用這些機器人及機械時，不一定會讓物品承繼原本的（也就是「黑歷史」時代的）名稱與用途，「白鬍子鋼彈」也是如此。儘管不太了解這些物品的正式名稱與用途，但他們也就視情況拿來使用，因此這些遺物便有了用處。

### 服喪重生的作業

《Turn-A鋼彈》在引用Mobile Suit這個已經被神話化的角色時，同時將其改寫，並且在造型上展現出這種「再處理」的作業。機體設計由知名的工業設計師席德·米德（Syd Mead）負責，他顛覆了固有的鋼彈造型，把鋼彈改成了有兩撇鬍子及機身不對稱（Tux）的模樣。尤其是那兩撇鬍子，引來了某些鋼彈迷的憤怒，可是這種奇怪的相貌卻讓「白鬍子鋼彈」有了某些人性。假使動漫是由「遠近關係」來認知世界，那麼這種設計上的改變，在更動了認知方式這一點上可說是極為重要。

一般而言，破壞遠近關係的手法可以讓表現更引人注目，但要是設計一些大家看不慣的東西，卻無法引起任何人的注意。不過，一直重複著相同設計會讓人感到了無新意。必須要讓看慣了的物品帶點大家都沒看過的特質，或讓看不慣的事物身上透露著某些似曾相識的味道，如此才能讓人目不轉睛。從前佛洛伊德認為這種混淆的狀態正是「恐懼」的根源，以本章脈絡來說，「恐懼」是因為大家與原本連結的對象物間忽然斷掉了連結，又或者與原本應該沒有連結關係的對象，卻突然產生

連結所形成的感受。

回過頭來，像Mobile Suit這樣的擬人化手法其實並不只是企求商業上的附加特性而已，它更構成了作品的思想。富野所描繪的，並不是活生生的人與人之間的鬥爭，而是被媒體化過的人與被媒體化過的人之間的戰鬥，這才是他所再現的戰爭。不過當利用「恐懼」這項手法來製造表現感時，必須不停地加進其他節奏與意含，否則無法維持表現的強度。也因此，富野時常以外觀的特徵把角色取名為「白鬍子」與「鋼彈」等，並時常演繹出一種牧歌式的節奏，例如搬運牛隻或洗衣服等，這些都是為了「拉遠」Mobile Suit原本的特質，並且「拉近」其他風味。

而這一連串操作最後回歸到了與先前的鋼彈系列——亦即與「黑歷史」——的相對關係之質變。包含羅蘭在內的地球人，利用挖出來的黑歷史時代的道具抵達了月球，在那裡與手握軍事實權的軍方對抗後，獲得了勝利。在戰爭結束後，包括「白鬍子鋼彈」在內，所有昔日黑歷史的殘骸都變成了巨大的「繭」留了下來。也就是說，在電視版的五十集故事放映過程中，黑歷史緩緩發生了質變，最後變成了孕育下一代生命的材料。這種「服喪重生的作業」正是《Turn-A鋼彈》這部作品得以帶有精神分析式內蘊的主因。

就在這種操作下，黑歷史這段滿是傷痕與屈辱的過往，在毫不了解過去的角色媒介下，成功地被瓦解了，踏上「服喪重生」的路途。這種臨床實驗性質，一路鋪陳在作品的梗幹中，因此《Turn-A鋼彈》雖然採用「後設小說」式的手法來呈現，但它並未從高高在上的態度來自我批判過往的鋼彈歷史，也未控訴過往歷史的虛偽性。藉由這種作法，這部奇妙的後設小說反而療癒了鋼彈系列中所

出現的深深淺淺的傷痕與破壞，力求將已然僵化的情感從中給解放出來。

富野本身以「求神」與「祭典」來比喻他在《Turn-A鋼彈》裡的作法：

大家都曉得廟會是為了求神而發展出來的，為了請神明恩赦。人們請求去穢、除病、謝豐收，為此而唱歌跳舞、唸些有的沒的咒語……。

這些形式日漸演變成了扛神轎、跑轎、揮火把的儀式，更發展出了夜淫風俗。

然而，如果只是為了神而做，人們早就做膩了。人只是把獻神、求神當成藉口來尋求精神上的解脫<sup>※13</sup>。

的確，在《Turn-A鋼彈》這部作品中，時常有深刻的祭典描繪<sup>※14</sup>。比方「白鬍子鋼彈」就是在祭典時被挖出來的，而最後一集的最終一幕的背景中，也微微播放著節慶音樂。但是請各位注意一點，這裡的「祭典」並不僅是狹義的「祭典」而已，而是指整部作品本身就宛如一種「祭典」與「求神」般的存在。「我只是簡單地把『Turn-A』的主題設定成『就只是循環而已』。<sup>※15</sup>」《Turn-A鋼彈》在五十集的作品中「回顧」黑歷史，改變其中纏繞著的僵化情感。我想這種作法正好跟我們用送火或放水燈的儀式，來將人世間的魂魄給送回彼岸的傳統行為是一樣的。

### 複製技術時代的挑動

另外在此還有一點想請各位注意，那就是這部作品除了把即將邁入工業化之前的世界給反映到機械設計中，在出場人物上，其實也做了一些比較特殊的「想像力」設定。譬如讓月球女王迪安娜娜長得跟羅蘭在地球上工作的海姆家長女姬葉兒一模一樣。地球與月球進行和平交涉時，迪安娜娜遇見了姬葉兒，兩人暗中示意，默默地交換了身分（這也呼應《換身物語》這部小說的主題。譯註：原名為《とりかへばや物語》是一部描述角色調換的故事）。於是，原本身為地球人的姬葉兒開始統領月球，而原來是月之女王的迪安娜則以地球女孩的身分留在地球上生活。兩人就祕密地交換了一段時間。

此外，主角羅蘭有一次也在地球領主格威·萊因福特的命令下，以女裝出現。格威故意把羅蘭稱為蘿拉，展現了同性愛的親暱態度，這其實是因為羅蘭很中性的緣故（羅蘭被設定成有一頭銀色長髮，並由一位女配音員來演繹這個角色）。

這種角色上的設定有效地瓦解了主角之間的隔閡。例如情感最激烈的蘇絲亞·海姆（姬葉兒的妹妹）原本視月之女王迪安娜為雙親的仇人，但沒想到，迪安娜卻與自己姊姊姬葉兒偷偷地互換身分，還瞞過了自己。當蘇絲亞發覺兩人互替身分的事實後，很意外自己親暱的姊姊居然是由迪安娜所假扮的，震驚之餘喪失了攻擊性。

類似的事情也發生在迪安娜身上。月之女王迪安娜因為身分的束縛而失去了許多自由，她也嚐過許多喪失的苦痛。但當姬葉兒代自己掌管月球後，她身上所擔負的巨大傷痛因而減半了。為此，身

為迪安娜親衛隊長的哈力·歐德滿懷感激地告訴姬葉兒：「您分擔了迪安娜女王的一半苦痛」。而這位哈力·歐德也在不知不覺間，將一個親衛隊長對於女王的愛慕之情轉移到了姬葉兒的身上，對她產生愛意。

就這樣，我們可以在這部故事中的主角找到對應的另一半（複製），而這個另一半的身上又擁有另一套人際網絡。最後，原本對於某個人的愛意就在移情作用下，輕易地移轉到了另一個人的網絡中。《Turn-A鋼彈》跟富野其他作品一樣，在故事情節中四處埋藏了某種引人心動的情緒，但這種情緒只不過是被置入想像力領域中的存在，亦即，是在複製品的世界裡所產生的魅力。「回歸與移向」的衝突讓這種技術上的大規模移轉得以發生，也製造出了無數的省略與忽略、更動了遠近感、活化能超越自我與他人隔閡的挑動力（想像力）。我想我們可以說，魅力永遠都是透過技術來發酵，這麼講應該也挺適當。不管如何，將感情置入另一個神似對象的過程中，情感已經發生了轉變。假使沒有這種意象處理的作業，那麼富野為了「請神明恩赦」而做的「祭典」或「求神」也就無從建立了。

### 分散處理

像鋼彈這麼著名的神話作品，無可避免地一定會成為一種公共財，也就是人人都觸碰可及、人人都可改變的素材，我想，必須如此去看待這種著名的神話。但這麼一來，作品中的思想卻會趨之陳腐（日用品化），所蘊含的連結也會跟著僵化，那這就有問題了。

如果在此借用精神分析法來說，這種狀況可以用兩種方式來解決。一是「回想」，也就是將過往歷史化為言語、將其意識化（藉由催眠與自由聯想來把潛意識化為言語的治療法）以此來讓原作復原成原本姿態。另一種則是「重複」，亦即將過往沈痾擺放到現在的各種情況中，以求分散處理（佛洛伊德所說的「全面操作」<sup>16</sup>而非企圖將過去一五一十地如實修復。

就像我一再重申的，富野從鋼彈系列的第一集起就以「玩具」來重演戰爭，而不是重現（回想）過去的戰爭，他是這種神話製造者。《Turn-A鋼彈》又把整段鋼彈歷史搬演了一次，我想在這層意義上，這部作品可以說是如假包換的「神話的神話」。《Turn-A鋼彈》把鋼彈系列中曾出現過的主要元素全都備齊了，可是富野故意把這些元素重新擺放在有別於以往的不同節奏（場域）中。這部作品將過去的鋼彈系列神話拋往一個被複製的世界裡，而這種作法讓姬葉兒分擔了迪安娜的傷痛、讓蘇絲亞的恨意因迪安娜與姬葉兒的替換而減半，更讓黑歷史留下來的負債被地球與月球各擔一半。進行了上述操作。

在此，我們都應該好好正視這種出眾的「充滿了想像力的故事」，這種能消弭自我與他人之間的界線、蘊含狂放衝擊的神話！文明的交會重新編排了認知與秩序（例如姬葉兒不打算上大學，打算就業），大幅改變人與人間的連繫範圍。而這種重新編排的能量也讓鋼彈這部神話得以獲得了「療癒」的效果。傷痕累累的富野由悠季這位老導演，如此出色地把想像力與療癒揉併在了一起，這年輕的創見真叫我們如何不驚奇！

### III 時間操作

#### 前史式想像力

在後現代的網路社會裡，媒體幾經重複疊折的過程中，讓一開始時不小心觸碰出來的傷口也在不知不覺間，對我們產生了現實意義。神話就是把這一切加速或減速的加壓器。富野也以這樣的世界為前提，設計出了機動戰士這個既不是人、也不是非人的神話式存在，以此來集聚與眾人之間的連結。至於《Turn-A鋼彈》更具備了修正連結，將其重新置入網絡豐富性（想像力的領域）之中的機制。

關於這種自我修正的資訊處理方式，還可以從許多面向來看，例如《Turn-A鋼彈》就被提示為是之前的鋼彈系列之「後史」（一種後日談）。但在此也可以反過來說，《Turn-A鋼彈》可以被看成是一種所謂的「前史式想像力」，對之前的歷史為何會產生，拋出了疑問。

其實運用前史手法（敘述物事起源）的神話可以說是最後歡迎的一種，舉個很簡單的例子來說，中國古老傳說「射日」就是一例。依據《淮南子》這部著作，古時候這世上有十個太陽，會輪流升上天空，可是有一天這些順序突然亂了，十個太陽一起升上了天，害得百姓熱得苦不堪言，於是射箭名家后羿就把九個太陽給射下來，解脫了眾生。自此以後，這世上就只剩下一個太陽。

這一類神話當然只不過是在「太陽只有一個」的這種現實基盤上，刻意強加上去的「前史」而已。其實不僅是自然現象，連生物型態（為何蛇沒有腳、貼著地上移動？）以至於共同體的起源都有無數類似的傳說，仿照李維史陀（Claude Lévi-Strauss，一九〇八～二〇〇九，法國人類學家）的話來講，前史是一種敘述「宇宙所有次元裡的事物為何會是今天這種狀態」的神話，這應該是一種可行的說法\*。不管是太陽或是共同體，這些都是擺在我們眼前、無可動搖的事實，因此把這種固若金湯的存在給重新擺在「宇宙的各種次元裡」便成為古代前史想像力的主題。

這種資訊處理方式雖然乍看下有點粗糙，但裡頭卻隱含了十分有趣的問題。那就是，重新把現在存在的事物給安置擺放的這種作法，與《Turn-A鋼彈》所做的基本上可以說是同一件事。假如說，富野由悠季鬆開了原本與觀眾之間的僵化連結，把作品重新拋向了想像力領域，那麼，我現在提到的這種前史式的想像力，便是重新覆寫物事的開端，把過去寫成自己所想要的樣子。

#### 神話製造者 J·J·亞伯拉罕

這種蘊含了前史想像力的神話，在當代也有，譬如 J·J·亞伯拉罕執導的《星際爭霸戰》（Star Trek）電影版（二〇〇九年）就是一例。這部作品也是重新說明「為何《星際爭霸戰》會是現在這種模樣」的神話。

美國在一九六〇年代後開始播放《星際爭霸戰》這部知名的科幻影集。它跟《鋼彈》有些類似，也是長篇巨作，光電視版就有五個系列，再加上電影版的話可說是一部枝節龐大的系列作品。其中最著名的，就是以地球人科克船長與外星人史巴克大副這二人組為主角的第一集，而亞伯拉罕所重新演繹的，也正是第一集。

不過他並不只是重拍而已，簡單來說，亞伯拉罕是將星際爭霸戰這個神話體系的歷史變動當成表現主題。在故事中，他描述了年輕的科克、史巴克以及其他常出現在星際爭霸戰裡的主角是怎麼認識的，而我們也可以想像，這些主角在訓練過程中愈來愈熟稔，一步步攜手前往宇宙的準備。所以到這部分為止，描寫的算是大家都想像得到的內容，可是同一時間，敵手羅慕倫帝國的總督卻正從未來回到當代，準備改變歷史命運。羅慕倫帝國在影片中的相對未來時間裡，是個被滅亡的國家，因此敗北含怨的總督才想盡了各種辦法要回到過去，企圖改變歷史輪軸。

結果《星際爭霸戰》的電影版就這麼脫離了原本電視版的「正史」，朝別的歷史方向進展。羅慕倫的干擾使作品中的世界發生了各種變化，將原有的結構給弄得歪七扭八地，連科克都跟史巴克變成了死對頭，最後科克還被逼離船長寶座。發展到這一步，原來的正史好像是假的一樣。就在此時，來自未來的老邁史巴克忽然出現在被放逐到不知名行星的科克面前，告知羅慕倫人想要篡改歷史的陰謀，力勸他撥亂反正。最後科克接受了來自未來的史巴克之建議，前往面對現在的史巴克，激怒他、並且成功奪回了船長的寶座。於是乎，科克又成為船長、史巴克又回到了大副的職務，一切都回到原有軌道。而他們也因此阻止羅慕倫人想篡改歷史的野心。

這就是大略的梗概。不過如果從某些角度來看，也會覺得這部作品好像大費周章地演了一場無謂的戲一樣。裡頭就是描繪如何把差點脫離正軌的《星際爭霸戰》給拉回到原有的軌道、述說一個方向修正的故事而已，這麼說應該不為過。而最後的結果，是儘管多少有點誤差，但基本上還是回到了大家所熟悉的那部《星際爭霸戰》。更甚者，連電影版中飾演老史巴克的李奧納多·尼摩伊

(Leonard Nimoy) 都安排由電視版《星際爭霸戰》裡飾演史巴克的人來演，這也算是夠細心了。看在觀眾的眼中，應該會覺得看到了代表正史的老史巴克，在對著一不小心踏上偽史之路的新史巴克與新科克諄諄善誘呢！

就算電影版的《星際爭霸戰》大費周章地繞了一圈後又繞回原點，可是，亞伯拉罕的《星際爭霸戰》仍舊成功實踐了先前提到的「前史式想像力」。請容我再重說一次，我們雖然無法改變「太陽只有一個」的這種初期狀況 (initial state)，但卻可以藉由添加「前史」來捏造出「太陽只有一個」的這種現況究竟是怎麼來的。同樣的，電影版《星際爭霸戰》也沒動搖原本正史的梗幹，而是去捏造出正史的背景經過，來形塑出正史在形成過程中究竟發生了什麼事。

這種前史式想像力也可以從別的脈絡來重新給予評價。例如東浩紀在《遊戲式真實主義的誕生》中，就正面地評論那些藉由重來一次，將原本很糟的初期狀況給一步步改善的神話<sup>18</sup>。相對的，《星際爭霸戰》則將焦點擺在如何將偏離了最好——即使不算最好、也還不錯——的情況給撥回原本的路途上。假使我們稱呼前者為「結構式敘事」，那麼後者就是「教誨式敘事」了吧？

這種自我修復的神話，讓我想起了某些生態學系統的變動。葛雷格里·貝特森 (Gregory Bateson, 1904~1980, 美國人類學者) 在其一九七二年的著作《邁向心智生態學之路》中，舉例說明了與法國俗諺「愈變愈同」相反的狀況——「愈相同，則能製造出更多變化」。例如生物為了要讓生存變數穩定，必須在某種程度上不斷地製造改變。又譬如變速引擎，是藉由不斷供給一定的石油量來達到轉數安定<sup>19</sup>。在貝特森的看法裡，他認為變數如果能夠因應環境變化來適當地

調整，有助於提高「同一情況」的傳達可能性（恆定的可能性）。尤其是在這麼多變的現代社會裡，有時先經由「善變」這條路，反而能更成功地展現出最終的「恆同」。亞伯拉罕的《星際爭霸戰》可說就是展現了這種「愈相同，則能製造出更多變化」的情況。

### 科技阿宅的類紀錄片

讓我們把焦點也擺在同樣是亞伯拉罕所執導的一些其他作品上。他喜歡呈現出某種阿宅式（或說是技客式，geek）的宅趣味，這種故作有趣的表現方式引起媒體的注意<sup>20</sup>。無論是日本的阿宅，或美國的技客，根本上，都擁有一種嘲諷做樂地把不順意的現實給改寫掉的能力，這應該算是某種技術樂觀主義吧。就這個面向上看，對於阿宅而言，所有對象都可以被改寫成其他樣貌，也就是可以賦予這些對象神話素。東浩紀曾把阿宅歸類為一種後現代人格類型，這麼歸類的原因並不只是因為阿宅都宅在家而已，也是因為阿宅能不斷地製造出神話素，隨心所欲地覆寫上細膩的含意，並且為了豐富這些含意，而去發揮他們的協調行動（社交性）<sup>21</sup>。這些行為從圈外的人看來會覺得很像兒戲，可是在其內側，卻建築起了一個與這些阿宅行為相呼應的體系，並且意含豐饒。

亞伯拉罕不管在《星際爭霸戰》或電視影集《LOST》（二〇〇四年）等作品中，都大力地放送宅味。片中不時夾帶著怪誕的怪物或細膩的引用，以此來滿足重度宅迷的胃口。但同時，亞伯拉罕也手拿小型數位攝影機，在這個世界裡四處湊熱鬧地到處亂拍，他的作品具備了所謂的紀錄片特質。換言之，一方面他把這個世界當成是紀錄片的拍攝對象，另一方面也毫不客氣地大肆改變對

象物，具有這種雙重性質。尤其是在二〇〇八年上映的電影《科洛弗檔案》（Cloverfield）中，更明顯地展現了這種乍看矛盾的雙重性，是非常具有實驗性的作品。先就結論而言，我們可以說亞伯拉罕蓄意以紀錄片的方式來呈現出極端好萊塢、極具宅趣味的世界，並且，他也讓這種支撐紀錄片風格的要素，滿滿地蘊藏在作品的背景中。

《科洛弗檔案》曾經蔚為話題，很多人都曉得故事的梗概，不過在此還是稍微來敘述一下。這部電影描述一隻不曉得打哪裡來的怪物，到處襲擊紐約曼哈頓，並且故意拍得好像是手持攝影機拍攝的一樣。這個在毫無預警下來襲的謎樣生物不但打壞自由女神像，身上還會掉下一大堆吃人的金屬蟲，結果整個曼哈頓從地下到地上都被掀翻天了……，整部片不停呈現出這些影像，就像我們平常看的好萊塢片一樣，沒什麼稀奇。但真正特別處，在於這些世界末日般的災難光景其實是由一對年輕情侶，在拍攝其他影像時碰巧拍下來的。因此《科洛弗檔案》正是這部手持攝影機所記錄下來的主觀影像，而拍攝者劇烈的手晃更醞釀出了臨場感。

這種拍攝手法要訴求的，當然是向觀眾突顯它所具有的現實紀錄片風味。其實選擇以經歷過九一一事件的紐約為背景，這件事本身已經具有某種寓言效果了。而另一件為人注意的明顯事項，則是亞伯拉罕的手法與YouTube等影片上傳網站的興起有頗深的關係。現在大家簡簡單單地就可以利用身邊的器材，拍攝影像、上傳到網路與他人共享。因此主觀攝影，如今與這樣的現況產生了連帶性。就這層面向而言，《科洛弗檔案》的拍攝在雙重意義上都帶到了現實關係，一個是從平凡市民的角度，將九一一後被喚醒的災難意象給呈現出來；另一個則是將實現這種市民角度的媒材現實加以

追溯展現。

除了這兩項特點外，亞伯拉罕還在怪物肆虐殺戮的影片中，不時穿插一小段戀人的日常親暱影像。原本這台手持攝影機中就存放了戀人之前拍的日常影片，當主角被怪物襲擊時，慌忙間不小心讓影片被覆蓋了，因此暫停拍攝時，畫面上便跳出先前的戀人影像。當觀眾在看這種不知道到底發生了什麼事、好像是啟示錄般的災難影像時，又三不五時就看見一段日常的影像記錄。這種手法讓整部作品透露出了奇妙的氛圍。

無可否認的，反覆出現在《科洛弗檔案》中的手持攝影機影像具有一種壓倒性的臨場感，而這種作法，令人覺得導演是故意將明顯虛構的景象給營造得好像是真實情況一樣，我想是可以這麼說。其實，這種作法很明顯是在戲仿阿宅跟技客喜歡以假亂真——說得更正確一點，是將虛構出來的「假」當成「真」的泉源——的傾向。可是影片中卻又間歇性穿插了毫無關係的片段，使得這部慘絕人寰的作品中夾帶了跳躍式的戲謔。尤其在影片結束前，當手持攝影機的拍攝者被怪物襲擊、發出了慘叫時，錄影就結束了，但過了一會兒後，畫面上又跳出先前情侶約會完後甜滋滋地說：「今天也好快樂呢！」這種表現方式把亞伯拉罕那有點低級趣味的黑色幽默給展現得淋漓盡致<sup>22</sup>。

終究，我想應該說，這樣的呈現手法其實受到了影片文化的抬頭影響，難道不是嗎？一般大家都認為亞伯拉罕的技客幽默主要由荒誕無稽的怪物所醞釀出來，但是在《科洛弗檔案》中，不管災難影像有多麼地逼真，永遠都會跟淡然的日常影像混在一起。如果影片主角沒有按下錄影鍵，那麼這些「貴重」的災難影像也不會被留下來。當一個影像的周遭總是擠滿了無數其他影像時，我們便難以區分出它們之間的真正優劣。亞伯拉罕的技客幽默，不僅在於他能夠表現這種極端詭誕的影像，更在於他抓住影像在堆疊時所產生出來的韻律。基於以上幾點原因，我想能說《科洛弗檔案》是一部立足於技客創造出來的影片文化背景所拍攝而成的類紀錄片吧。

### 「想像的共同體」之革新

阿宅與技客的崛起，象徵著機械性資訊處理的位階已經上升得比心理性經驗處理更高<sup>23</sup>。我在第四章裡將這視為是「意思之意思」的變遷，而機械性之所以會比心理性突出，理由很清楚，因為心理性差異（內觀）是相當難觀察的，可是環境差異卻有可能被觀察審視。在機械環境中，「節奏」具有不可輕忽的份量。

節奏的重要性在網路發達後可以說清楚地具顯了出來。從前媒體是以「一天」為單位，來將資訊一次性地傳播出去。日報的節奏性維持起了大家對於世界其他地方的注意力。班納迪克·安德森（Benedict Anderson，一九三六～，美國民族主義學者）認為新聞與出版，構築起了國民國家這個「由想像力架構出來的共同體」，定期刊物將人們的想像力驅使成與生活的節奏同步化，而正因此，國民這項具有巨大共同性的系統才得以成立（黑格爾認為報紙是現代人早晨的禮拜，這項觀點尤其重要<sup>24</sup>）。可是在經歷了收音機、電視、錄影帶……等等的發展，一直到了網路出現後，情況已完全改觀了。因此在這種情況下，假使我們說「奠基在影片文化上的類紀錄片」是以一種新的方式在實踐「想像力共同體」的原理，那這應該是一種妥切的說法。想像力能夠瓦解邊界、重新組織起

遠近關係，而影片文化所擁有的絕佳豐富性，則能成為想像力的泉源。

如果通俗一點，也可以說，今日值得被冠上「媒體」這個稱號的，其實是跨越了國界與語言的信用卡，以及早已成為各國風景之一的超商與速食店，甚至是讓不同地區擁有相同「潮流」的流行音樂<sup>※25</sup>。其實這些媒體並未刻意傳遞出什麼訊息，它們只是讓人們在時間上與他人達成波長一致的觸媒而已，但今天，正是這樣的媒體舉足輕重。當大家去國外時，如果當地接受信用卡消費，那麼大家所認知到的「世界」就是由信用卡所構築起來的世界。可是當我們要在不收信用卡的地方購物時，就得學習其他的溝通技術了（語言或習俗）。如果什麼都不會，就只有落得被世界隔離的下場。新海誠在二〇〇二年時發表的動畫短片《星之聲》中，開場就有一位少年自言自語：「我以前漠然地覺得世界就是手機信號到得了的地方。」而這句話絕不只是小孩子的幼稚發言。

如果從別的角度來看，會發現信用卡跟流行樂都是不需要學習的媒體，因此，這些媒體是能讓大眾省略掉必須使用「注意力」這項稀有財的步驟。當形式化到了這個地步時，也會發現空間要素其實不必然會跟時間產生衝突，我們能將空間視為是有效抑制時間耗損的一項手段。如此一來，空間將成為時間的函數。

如此一分析可以想見，今後能被稱為「想像力共同體」的，恐怕不只是建立在國民國家這項基礎上的存在，還包括了由連結市場的媒體所虛擬構築出來的存在。在媒體的媒介下，我們得以時常在時間縱軸上與他人達成一致，而這確立了真實性得以有機會誕生。或者讓我們反過頭來思考，假如時間上的一致性正是構成世界的關鍵，那麼，就意味著當我們失去時間的一致性時，體驗這個世界的可能性本身便顯得詭譎。主觀攝影跟在這十年間席捲全球的電視實境秀等，都在在對觀眾傳遞出了一種「毫無疑問，您現在正跟世界同步」的安心感，而這也反應出了大眾心底害怕失去世界的不安。

針對這一點，《科洛弗檔案》這部類紀錄片則毫不隱瞞地揭露了大眾心底這種不安。連在被不知名怪物襲擊的嚴峻生死關頭，稍一鬆懈時，旁邊就會看到平凡愜意的日常光景。當最後戀人說出一「今天也好快樂呢！」的時候，雖然這一幕滿滿地表現出了惡意戲謔，可是這最後一幕，也暴露出了如今無數的影片早已推翻從前那種以「日」為單位來發表的安定節奏、佔領了資訊空間的現況。就這點而言，應該可以說《科洛弗檔案》破壞了既有的界線與遠近感，挑戰了新的想像力領域吧？

## IV 節奏衝突

### 無盡的八月

從來沒有任何一種節奏具有能貫穿古今東西所有社會的普遍性。所謂的社會節奏，永遠都在技術性與經濟性條件下，被個別且具體的定義。話雖如此，網路興起卻急速地改寫了社會的節奏，而這可說是前所未見的初例。尤其是對於已經習慣以「日」為單位來調整公共性的現代人而言，網路所創造出來的節奏，完全開了古今之先例。關於這種變化的重要性，我們再怎麼強調也不會太過分。

日前在日本，與網路創造出來的節奏保持最敵對立場的，應該非電視莫屬了。電視繁衍出各式各樣的文化，尤其是日本的次文化已經扎根社會，並且也在海外掀起了流行，在這種情況下，電視的影響力無遠弗屆。包含連續劇、卡通與特攝片在內，每星期一定會有資訊定期被送到家裡來的規則性（冗餘性）對於文化發展肯定有所助益，可是這種傳統節奏如今卻被網路給大幅破壞。

因此網路這項新節奏與傳統的舊節奏間，永遠都會發生衝突競爭，就連現在也正如此。之前所提到的《科洛弗檔案》彰顯出了網路出現後的節奏，而本章最後想來舉一下另一種蓄意實踐舊有韻律的小嘗試。

近十年所出現的次文化神話中，最有名的當是谷川流所寫的輕小說《涼宮春日的憂鬱》（二〇〇三年）。二〇〇六年被拍成了動畫後，這部作品的名聲更為響亮了，並接連發展出了漫畫與遊戲等其他媒體形式，成為擁有絕大影響力的次文化神話。在涼宮系列作品中，有本短篇集《涼宮春日的暴走》，其中收錄了一篇〈無盡的八月〉。這篇短篇在二〇〇九年時被拍成了卡通，製作單位嘗試了一項很有實驗性的挑戰。他們重複把同一篇故事播放了八次。通常電視卡通每個星期會固定播出一次，因此觀眾便在八個星期內，連續看了八次同樣的內容。

這部短篇原作所描述的，是涼宮春日跟同伴們不曉得為什麼在暑假的最後兩個星期內，不斷重複了一萬次相同的生活。在他們當中，只有長門有希這個角色發現情況有異，而其他人一到了八月三十一日結束時，記憶便完全消失了，全部又回到了兩個星期前的生活，就這樣不斷重複。這部短篇的卡通版相當程度重現了原作，雖然沒有辦法重複一萬次，但製作單位卻藉由電視這項媒體，來

將完全一樣的故事梗概重演了八次，只稍微更動一些小細節。

其實次文化裡，本來就時常以這種重複性為演繹主題。例如東浩紀說的「遊戲性真實主義」其實就是將同一主題稍做更動、不斷重複表現的一種表現技巧。而另一方面，《無盡的八月》只不過是不斷重複相同故事，完全沒傳達出任何明確的訊息。製作單位這麼做也許只是出於好玩，想試試看看重複播出八次相同的故事內容吧。

不過這種奇妙的播出方式其實還算可以理解。從前關於動漫作品的相關資訊，主要是由出版社與電視來傳播，但網路出現後，如今播出日期跟播出日期間，也會出現無數的消息。尤其是像涼宮春日這麼受歡迎的作品，更會繁衍出小道消息、作品評論跟二次創作等許多內容。如果正好是在作品的上映期間，那麼資訊量肯定氾濫得更加快速。Content這一類的「同人誌例會」雖然仍舊有其作用，可是在網路出現後，二次創作已經成為一整年的活動，並且時時刻刻都可以供人參照瀏覽。

這麼一想的話，《無盡的八月》特別之處只在於它不停地重複每個星期一次的這種傳統節奏，明顯地背馳了網路出現後的新節奏。大部分動漫作品都會在一個星期一次的節奏上，一點點一點點地推出新發展，與忠實觀眾達成情感上的同步。但如果不停地重播相同內容，觀眾根本不知道要去同步些什麼。《無盡的八月》引發涼宮迷極度不滿，理由就在於它推出了一種與觀眾消費週期毫不一致的節奏。

## 觀察對象的轉移

《無盡的八月》絕對不算是一部傑作，它既沒展現出任何前衛演繹，也沒透露出任何的強烈訊息。儘管如此，這部作品至少清楚地浮現出了「時間條件」這項支撐動漫成立的要素。我們所需要的，除了能夠打動人心的傑出作品外，有時也需要能展現出動漫這項領域有些什麼可能性的作品。

尤其是就系統理論的角度來說，這可以稱為是一項「轉移觀察對象」的作業。通常各種領域的進化基礎，是建立在觀察對象的轉移上。以音樂來說好了，鋼琴問世、音階被結構化之後，聲音的強化弱成了主要的觀察對象（「pianoforte」這項正式名稱中的 piano 指的正是弱音、forte 指的是強音）。而從十九世紀後半到二十世紀的這段期間，觀察對象則轉移到了音樂調性，開始出現由十二音列技法所譜成的曲子（華格納與荀白克）。之後連音樂演奏空間也成為觀察主題，開始有人嘗試把包含舞台在內的音樂廳整體都當成是一種精密的結構（布列茲）。等出現了電子音樂後，觀察對象則把人體神經生理學這項參數也囊括進來了。又或者，其實也可以選擇把這些一笑置之，將音樂還原成一場偶然遊戲（John Cage）。如此一般，我們可以將音樂的進化史看成是一段觀察對象的演變史。

徹底地去觀察一個領域，等到完全掌握它的潛在可能性之後，便將觀察的焦點轉移到別的領域去。音樂的形式進展，突顯出了它的過程。相同的，我們也可以去勾勒出以觀察對象的演變為基礎的動漫進化史。正如同先前提過的一樣，動漫的特性之一，在於部分對象的肥大化。但在《無盡的八月》這部作品中，觀察對象已演變到了其他的層次。這部作品所突顯出來的反而是符號的出現週期這一項參數。其實今日能給予動漫力量的與其說是動漫的內容，還不如說是電視播出與相關周邊

消費的「消費性」，難道不是嗎？既然如此，講得極端一點，如果想要開拓出新的表現大道，那麼內容根本一點都不重要，反而是要徹底去執行週期性，並加以觀察，這才是重點。

當然，如果想一窺「建立在觀察對象轉移上的動漫進化史」之全貌，就必須要有更縝密的作業才行。不過，在網路愈來愈普遍的現況底下，動漫已被迥異於向來支撐其發展的電視節奏所侵蝕，而這無疑地已經大幅改變了動漫周邊的「想像的共同體」的本質。不管《無盡的八月》製作群所企圖展現的是什麼，他們的企圖都已經成為對於這種改變的回應之一。而展現在其中的，對於不久之前的節奏之依存，則成為了隔離作品、讓其再安定化的手段<sup>26</sup>。

## 自律與依附

如果從更宏觀的角度來看這種觀察角度的變化，會發現這跟我們的思考模式改變也有些關係。系統理論認為，當要分析今日高度機能分化的社會時，採用內外的模式會比採用傳統上下階層式的模式更為適當<sup>27</sup>。也就是說，將世界當成是由溝通所累積形成的眾多密閉且活動的領域集合，而區分出這些個別體系與環境界線的「區隔」，則隨時決定了這些密閉活動領域的內部構造。這就是內外式而非上下式的模式。值得注意的，應該是這種社會進化模式將會導致獨立性與依附性雙雙增強的結果<sup>28</sup>。因為要提高獨立性，就一定得攝取相當養分才有辦法辦得到。

近代人認為的理想，是不依賴其他存在、能夠自我約束的「獨立」，可是也有人秉持相反意見，認為「順其自然」所產生出來的情況才是好的。然而，現代社會如此複雜，這兩項觀點其實都已經不

合時宜了。真正應該關注的，是依賴性與獨立性——或者說是寄生與自律——產生交會的場合。我在本章一直強調的，關於「想像力」的思考之所以會愈來愈重要，就是基於這點考量。想像力依附於豐富性之上，在其中改寫「遠近關係」所形成的世界觀。可是作品並不只依存某一項固定的依賴關係，它隨時可能會被捲入其他的想像力領域（觀察對象），改變其自身性質。假使我們認可並尊重這項進化過程，那麼今日的思想應該轉而發問的，是系統該如何妥善地找出自我依存（或寄生）的對象（想像力的領域）。其實某一項依賴關係也正是另一種自律關係的支柱——同時也可能會損害另一項自律關係——假使不能看清楚這種結構關係，就無法好好分析現代社會。

不過，要清楚定義出「妥善」的標準其實很難。以藥物成癮這件事來說好了，假使社會提供了足以讓依賴藥物得以成立的環境，那當然會形成如此情況。當初日本在二次大戰剛結束後，以及泰國在展開嚴格的毒品取締行動前，都是烈性毒品橫行的社會，而這種社會並非離我們很遙遠，也並非不正常。可是當這項依賴性嚴重地損害到其他依附性或自律性，那麼社會便可能需要以某種手段來介入，以維持自身的運作。雖然道德標準已失去了作用，可是系統的「必要多樣性法則」(Law of Requisite Variety，為英國心理學家艾許比〔W.Ross Ashby〕所提出的理論)卻仍舊活躍地運轉中。

回到原先的話題吧！次文化時常露骨地表現出既不依賴也不自律的姿態。《科洛弗檔案》貼著正興起的節奏進行，《無盡的八月》則反其道而行，依附著愈來愈過時的節奏。如果從結構社會學的角度來解讀神話，會發現這種差異更讓我們有必要用心解讀。先前我已經說過了好幾次，可以把現今的社會看成是一個存在無數潛在傷痕的虛擬世界，而次文化神話這項裝置則有可能藉由探索依賴與自律是如何組合搭配，來尋找出各種將傷痕化為真實的想像力。

### 朝向寫實表現

迅速舉了幾個作品為例後，此處將本章做個統結。我想，可以把這些神話整理成下述體系。

- (一) 透過複製所帶來的挑動性，解開僵化連結的精神分析式神話（例《Turn-A-銅彈》）。
- (二) 將人為蓄意製造出來的前史，添加在已被人深信不疑的「天然」神話上之前史式想像力（例《星際爭霸戰》）。
- (三) 將類紀錄片式的作品丟進由無數動畫所形成之雜亂新節奏中的神話（例《科洛弗檔案》）。
- (四) 與(三)相反，依附於舊有節奏上，以此來提升本身自律性的神話（例《無盡的八月》）。

這些不同類型的神話，它們之間的共同點，就是都以新的時間性與節奏來將大眾熟悉的次文化神話，重新組成不同的獨立性與依附性關係。而我們在此所探討的實例，所表現的正是這種一邊維持著舊有的專有名稱，一邊又轉換場域的「神話的公領域使用」。

正如同我們所看到的，在把已經成為「公有地」式的神話加以重生、讓它承繼到下一個世代時，想像力能夠發揮極大效用。而想像力是科技的產物，因此它很有可能一次就可以把「遠近關係」給改寫掉。請容我重複叨絮一次，所謂文化表現的「進化」其實就是要看它是如何依附在這種新想像

力場域（觀察對象）上來決定。讓我更直率且坦承地一口斷定的話，我想在表現上，最能帶來真實感的永遠都是科技。假使沒有科技所帶來的想像力節奏，我們不可能超越任何現況。而這種超越的可能性，至今當然還沒有被探索完全。今後我們能否勾勒出適合時代想像力的人物與世界模樣，就繫於今後的創作者將會如何表現了。

1 出自諾貝特·博爾茨與謬凱爾 (Andreas Munkel) 合編《人是什麼?》(Was ist der Mensch) 中之〈序論〉，壽福真美譯，法政大學出版局，二〇〇九年，p.10。

2 同右，p.9。

3 關於這兩種社會學區分，請參照羅蘭·巴特之《符號學歷險》(L'aventuresmiologique) 中〈社會學和社會邏輯〉一章，花輪光譯，みすず書房，一九八八年。

4 保羅·沃立斯 (Paul Wallace) 《人口金字塔倒轉之時》，高橋健次譯，草思社，二〇〇一年，p.172。

5 赫伯特·西蒙 (H.A. Simon) 《人類的理性與行動》，佐佐木恆男、吉原正彥譯，文真堂，一九八四年，p.4。

6 哲學家雅克·德希達 (Jacques Derrida) 稱呼在不同環境裡沿用舊有名稱的作法為「舊名」策略。這種「在籌劃新觀念時，有時沿用舊名」的策略，主要是為了能在某種程度上延續環境與歷史的連續性。改變「領導組織」之時，假使一下子就把包含名字在內的所有存在系統更新（變形），將會失去借力使力的施力點，因此沿用舊名。與其去創造出一個全新的存在來，不如把這些人人熟知的對象物繼續沿用，在不知不覺間，於群眾之中轉化為其他存在，這種方式較為「有效」。詳細論述請參閱《多重立場》(Positions)，高橋允昭譯，青土社，一九九二年，p.106。本書之所以認為「轉換場域」的神話優於「轉換作品」的神話，在於要佐證文化中的舊名實例。

7 大衛·普萊斯 (David A. Price) 《皮克斯傳奇》(The Pixar Touch)，櫻井祐子譯，早川書房，二〇〇九年，p.13。

8 也許可以模仿尼克拉斯·盧曼在《以愛為激情》(Love As Passion: The Codification of Intimacy)，佐藤勉、村中知子譯，木鐸社，二〇〇五年)一書中的說法，稱為「親密性的符碼」。

9 如今連結的可能性已充塞在我們的世界中，如何連結起具有有限時性的排他關係已不僅是次文化的重要議題，而成為企業普遍關切的議題。

10 例如美國著名的未來學家，同時也是科技烏托邦 (Techno Utopia) 主義者的喬治·吉爾德 (George Gilder) 就在其著作《通信革命》(Telecosm。葛西重夫譯，SoftBank Publishing，二〇〇一年) 中巧妙地指出，「不管是哪一個新時代，都有其足以作為當時特徵與時代尺度的重要豐富性與稀有性，而這些豐富性與稀有性便形塑出了經濟學的現場、商業實質、文化基底以及生活基礎。」(p.7) 吉爾德在此，以豐富性與稀有性的組合這種帶有經濟學隱喻的說法，試圖說明文明歷史的態度（同時也是本章的態度），很明顯是現代特有的方式。從這個例子中，我們也看到了現代「homo economicus」(經濟人) 的優勢。

11 據皮爾斯 (Fred Pearce) 在《水的未來》(When the Rivers Run Dry。古草秀子譯，日經 B D 社，二〇〇八年) 一書指出，支撐「綠色革命」的高產量品種雖然具有高生產力，可是缺點是消耗的水資源遠比原來的品種多 (p.38 後)，因此皮爾斯提倡在「綠色革命」之後，發起追求適切管理水資源的「藍色革命」。

12 富野由悠季《Turn-A之療癒》，ハルキ文庫，二〇〇二年。

13 同右，p.64。

14 事實上，這個時期的富野在其他作品中也展現出了充滿民族色彩的祭典場景，例如《極限戰士》(二〇〇二年) (二〇〇三年) 等。

15 同前述富野著作，p.18。

16 出自《佛洛依德作品集》第六冊中之〈回想、重複、全面操作〉，小此木啟吾譯，人文書院，一九七〇年。

17 出自克勞德·李維史陀《結構、神話與勞動》中之〈何謂神話〉，大橋保夫編譯，みすず書房，一九七九年，p.66。

18 出自東浩紀《泛遊戲真實主義之誕生》講談社現代新書，二〇〇七年。龍騎士 07 所製作的《暮蟬悲鳴時》與櫻坂洋的小說《All You Need Is Kill》尤其符合其中論述。

19 葛雷格里·貝特森《精神生態學》(Steps to an Ecology of Mind)，p.587。

20 例如亞伯拉罕就曾在接受英國衛報訪談關於《星際爭霸戰》時這麼指出。http://www.guardian.co.uk/film/2009/may/07/ji-

21 參照東浩紀《動物化的後現代》，第二章。

22 除了《科洛弗檔案》之外，也有其他作品運用了主觀攝影這項概念。就在《科洛弗檔案》之後，相繼出現了幾部以手提攝影機拍攝的主觀攝影作品，這些電影也都以手提攝影機來強化恐怖與驚駭感（例如西班牙電影《REC》等）。此外，這類主觀攝影的技巧也顯現出了將大量資訊縮減成適合人類尺度的傾向。

23 關於這一點，請參閱諾貝特·博爾茨《世界溝通》，p.67。

24 班納迪克·安德森《增訂版想像的共同體》，白石Sara、白石隆譯，NIT出版，一九九七年，p.62。

25 同前述博爾茨著作，p.71。

26 或許可以從下列事項來思考。在自然界裡，有很多生物都以醒目的動作吸引其他生物前來建構起共生關係（且讓我們稱呼這種生物為A），可是也有一些生物是模仿這些動作來騙取其他生物，並加以捕食（讓我們稱此類生物為B）。這麼一來，有一些警戒性較強的生物便會遠離A，於是A為了要跟這些生物表示自己並不是B，便會不斷地重複發出相同的訊息，以取信其他生物。這就像人們會告訴小孩子千萬不要在大人不在家的時候幫陌生人開門一樣，我們會跟孩子約好「媽媽會按三次門鈴當做暗號」，貝特森在《精神生態學》裡稱呼這種自我證明的行動為建立「自我表示的圖像性」（p.559）。

當二次創作不斷地出現，也就是仿作變多時，該如何發出「自我表示的圖像性」便可能會浮現檯面成為一個課題。也許能把《無盡的八月》連續發出了八次相同訊息的作法，視為是在驅動這種「自我表示的圖像性」。這會使我們較易理解其企圖。

27 出自尼克拉斯·盧曼《社會理論入門（尼克拉斯·盧曼講談集II）》，貝克（Dirk Baecker）編纂，土方透監譯，新泉社，二〇〇九年，p.401。在此需補充一點，那就是在充分分工化的社會中，從前的環節分工（例如類似家庭結構般的樹枝狀結構）與階層分工（資源集中於上層的組織化原則）並未消逝。不僅如此，盧曼在《社會的社會》中也指出了，科學系統與區域國家中都各自進行環節分工，而這個現象，則佐證了要讓機能分工體系圓滑運作之時，必須於環節中導入環節式或階層式的分工模式（p.1049）。因此我們並不需要放棄環節式與階層式的分工模式，只要注意這些模式是如何被「再應用」於機能分工的社會中即可。

28 例如尼克拉斯·盧曼就曾在《社會的社會》中指出「當分工需要更多事例資源來輔助其形式發展時，需求度愈大，愈可能將提昇的獨立性與依附性進行搭配組合（當然這也是因為我們現在的評論對象是已經機能分工化的現代整體社會）」p.986。

### 第三章 關於象徵性事物

在今日的群眾社會裡，以「改善生活」(The Increase of Life, 語出西班牙哲學家賈賽特 [Jose Ortega y Gasset], 一八八三~一九五五) 為主要目的的「生命權力」四處可見。當我們從近來的媒體現象中去探索蛛絲馬跡時，會發現最具有代表性的直接權力，應當就是以提升個人與生具有的情感資本為目標的「品牌娛樂化」。針對這一點，本章將從這種擴張的直接權力漩渦中，探索出能夠縮減網絡、壓低自由度的「象徵化」所存在的契機。結構主義能夠培養出群眾對於各種感知要素結合形式(象徵秩序)的主見，因此尤其值得注目。

另一方面，我們也必須考量流傳至今的貨幣與法律等能貫通各種環境的象徵性媒體。這些媒體的特性之一，便是能「吸收不確定性」，而傳統上賦予這些媒體如此作用的是宗教系統。只是，現今社會混沌不清，恐怕必須以別的作法來執行從前由宗教所實現的機能。本章後半，將會帶領讀者從柳田國男的民俗學觀點來探索各種可能。

## 極致的中流國家

現代社會裡有很多早已花費了長久時間，在社會裡深深扎下了根基的神話，而這些可以說是在某種程度上，早已經成熟的次文化神話要如何再度於新的想像力場域裡生存呢？也就是說，它們該如何進行「神話的再神話化」呢？關於這點，我在第二章已經舉了幾部作品來說明。

而在這個章節裡，我們的焦點將從次文化離開，擺在神話所具有的社會機能上。原本神話就是一種都市文藝，它具有歷史發展的過程<sup>※1</sup>。也就是說，神話是由不特定多數人所製造出來，向其他一些不特定多數人傳達的過程中，產生了秩序的文藝。雖然具有匿名性，但並不表示它的品質低劣。特別是當出現了以統計學上的計算與反饋作用所產生的超現實文化時，少數的高級品必定會優於大量生產品的這種觀點更站不住腳了。即使是在日常生活中的各種事物裡，也都隱含著細緻的故事，而這些累積成就了諸文化，我想這種現象應該算是愈來愈普遍的情況。日本這個國家擁有無數已經被發揚光大的大眾次文化神話，就大量生產具有可觀力量的觀點來講，日本很適合被稱為是「極致的中流國家」，而我們必須架構出與這項觀點相符的理論。

本章將提出一項可以作為架構這種理論時的方向之一，這個問題簡而言之，就是要如何再次設定「象徵性的事物」。所謂的「象徵」，在人文學裡是個極為傳統抽象的問題，不是什麼受歡迎的主題，但我在此特意拿出這個主題來討論，是因為「象徵性事物」與上一章中所討論的「想像性事物」可

說是表裡關係。想像力所指涉的，是能觸及足以消弭自我與他者界線的力量、可觸及某種節奏的能力；而相反地，象徵性事物所指涉的則是能貫穿這種想像力平面、屹立不搖的能力。假使前者是藉由豐富性所帶來的力量來擴充網絡，那麼後者就是將這個網絡給大幅收縮、抑制其自由性的事物。

如果依順序來整理本章所要探討的問題，那麼可以整理成（一）概觀而言，今日的社會力學究竟是什麼？（二）在這種力學中，存在著什麼樣的象徵化過程？將探討這兩項主題，並且會更進一步在第（二）點上，將問題分成兩條路線來討論，一是當情況存在著濃密的共同前提時（第一節），二是當情況並不存在濃密的共同前提時（第二節）。藉由這種作法，無論象徵性事物是如何地朦朧難辨，我想應該也會向我們顯現出它的輪廓吧？總而言之，請讀者將本章當成是補足探討想像力議題的第二章之延續。

## I 情感資本、自我組織化、結構主義

### 全盛的生命權力

簡要來說，「象徵」指的就是了解世界的基本形式<sup>※2</sup>。至今為止已有許多思想家提出各式各樣的見解來闡述其成立型態，光是整理這些論述就足以把人累翻。不過整體而言，今日的社會是以民主社會為準則運作，大家也期望象徵性事物能夠依循這種原理來產生。贅言之，民主社會的原則，指的

就是個人可以依照自己的喜好來自由地完成自我（亦即形塑自我），而在這種情況下，會產生的問題就是當我們在捏塑自我樣貌時，其中有什麼「力量」機制在運作呢？而象徵性事物，又會如何在其中牽扯與著力？

八股一點地來講，關於定義近代社會的「力量」機制這件事，我想最重要的事件應該是哲學家米歇爾·傅柯（Michel Foucault，一九二六～一九八四）所說的「生命權力」（bio-power）與「生命政治」（bio-politics）所帶來的影響。傅柯將權力區分成這兩大派系，其中生命權力（使生存的權力）與傳統上能操控死亡的君主權力是相對立的概念。

通常我們會認為擁有操控死亡的大權，也就是掌有生殺大權正是權力的象徵。像民族主義就足以能夠掠人生命、偶爾還不惜犧牲自我來瘋狂動員的作法，展現出了它本身強大的不死意象。班納迪克·安德森認為「無名戰士的墓碑」可以說是民族主義的代表象徵，實際上，民族主義也讓人民深信，若個人能為命運共同體而死，則是值得祝福之事，民主主義將人民的死亡與它本身的原理緊密連結了起來<sup>※3</sup>。為民族而死可以讓平庸的生命充滿光輝、讓怠惰的生活踏上堅實之道。但同時，民族卻也大力向我們展現出它自身乃是永存不亡。

相對於這種「使死亡的權力」（操縱死與不死的權力），傅柯所重視的是相反的「使生存的權力」，也就是「生命權力」（操控生與無生的權力）。所謂的生命權力，簡而言之就是將生命擴增到最大化的各種機制——直接來講有醫療行為與社會保障制度，間接而言有機場與車站的監視系統等——所體現的權力。這種「生命權力」在十八世紀後，不斷地滲透到社會上各個角落，促成了福利政策與

都市衛生情況的改善、生育控制以及各項保險的數理性風險管理。特別是在步入了二十世紀後，這種「生命權力」的策略被德國及美國的新自由主義積極地承繼了下來，成為眾所認可的世界進步原則。而依據傅柯的論點，生命政治也為看待「人」的觀點產生了巨大變化。人本身被當成是一種有用的「企業家」，亦即資源的生產者（群眾資本），而統整這些人類個體的細微創造行為，其環境也被逐步地整頓了出來<sup>※4</sup>。這種歷史進程，顯現出了生命權力絕非曇花一現的存在，它是在近代這種時代的進展過程中，所培育出來的一種力量型態。

其實只要站在宏觀的全球角度來看，就會發現，現代是前所未有的都市時代。都市裡聚集了各式各樣的群眾資本，無論是以知識賺得金山銀山的知識勞動者或是四處打工的打工族都有。大家不斷主張，當今都市的繁榮關鍵，在於如何吸引群眾資本、如何妥當管理。而都市也不再以死亡來威嚇逼迫大眾、藉此展現權力。除此之外，都市也不再企圖讓市民普遍化、規格化。當今的都市是以能讓市民充分發揮每個人的能力，並能獲得與之相符的報酬為餌，來吸引眾多的群眾資本聚集、誘發群眾之間的互動，以此謀求整體進步與繁榮。這種統治技術貪婪到連微不足道的「企業家」所能貢獻的小小生產行為都不願意放過，而不論是先進國家或發展中國家，均廣為採納這種技術，就這點而言，我想，可以說它充分展現了今日權力的結構姿態。

### 情感資本的崛起

我不停使用「力量」這個詞彙，因為力量是能貫穿不同領域、廣泛形塑時代智見發展的存在。例

如在「賜死」仍被認為等同於權力（力量）的時代時，思想的發展也以死亡為中心。事實上，二十世紀一些知名哲學家時常以連續發生了兩次的世界大戰時的記憶為基礎，來進行思考探索。可是，當生命權力一股氣地大幅晉升後，這種圍繞著死亡來思考的作法便已不再合適。如今，死亡已經失去了其相對於生存的超然地位，不再獲得重視。

就連在文化生產的相關理論上，「生命」也有愈來愈被重視的傾向。縱觀全球的情況，這十年間所說的「實境秀」（如《SURVIVOR》、《American Idol》或中國的《超級女聲》等）大受民眾歡迎，企業紛紛「轉而把品牌塑造成愛的標記（lovenarks），將娛樂內容與品牌形象的境界給加以模糊化」，以此來培育出情感式的經濟消費（語出詹金斯〔Henry Jenkins〕）。品牌如今已不再像以往那樣強調高級感，反而無限制地在各方面趨近娛樂邏輯。在這種趨勢中，可以用來開創內容的，便是每個接收者所擁有的「情感資本」這項「無盡的資源」<sup>※5</sup>。

實境秀所呈現出來的，並不是一成不變的現實，而是充滿了偶然機率的現實，參加者都是與你我無異的平庸人類，就這層意義而言，可以說是很「民主」的節目。無論是在螢幕上風光亮麗的主角、參加節目但卻只能在一旁陪笑的配角，以及沒參加節目，但卻在螢幕前看得津津有味觀眾，全都被巧妙地銜接在了一起。這種巧妙的銜接性，讓實境秀中只要出現一點小事件，接收者的情感資本就會被激發起來。八卦是實境秀不可或缺的元素，而其實，包含這種舞台背後的混亂在內，製造者期待的就是整個流程中四處都充滿了足以激發情感資本的元素。換句話說，實境秀所追求的，並不是要打造出什麼崇高的品牌，而是以娛樂方法來製造出所謂等比例的偶然性，並將其轉換為真

實的資本，這才是實境秀的目標。

現代的生命權力並不會直截了當地顯露出它的權力面貌，而是會潛藏在像這種無聊的實境秀實驗中。每個人都擁有情感資本，因此我們永遠都可以是潛在的生產者，在這方面，情感資本可說是取之不盡、用之不竭的一項高可塑性資源。要繁殖這種資源時，也不需要使用到任何的原材料（我想在生產成本這一點上，沒有比情感資本更有效的「資本」了），更不用強加任何強制力。但反過頭來，假使笨拙地約束，反而會阻礙情感資本這種「無窮盡資源」的散播，危及整體利益。不管如何，在此可以判斷的是，直接將人類與生俱來的能力當成資本來源是一件很有創意的發想。我想，這正是一種將所有人類都當成「企業家」的生命權力類型。

更進一步來說，我們可以從這當中，看見媒體背後的驅動「力量」發生了轉變。至今為止，大家普遍同意，媒體是提供資訊財的一方，而大眾則是消費的一方。可是如今這種情況正在發生改變，媒體盡量不傷害觀眾所孕育出來的情感資本，並且適當地把這個資本轉換為實際資本，出現了這種新手法。假使從前的媒體是站在觀眾的對岸，那麼可以說如今觀眾本身就是一種媒體，這麼說應該不過分。

### 網路動向

生命權力早已成為民主（或是新民主）社會的統治原理，再加上如假包換的「生命最大化」趨勢，如今任何細微的行為都不像從前那樣容易遭人忽略。今日的策略，已轉變為逐一活用細微的生

命，而情感資本日漸重要的現象，只不過是伴隨著這種變化而來的結果之一。這是近代以來的社會特性所導致的結果，我們無法輕易否定。我想，無論是都市或媒體，假使把人為資本的創造行為給抽掉，那這個都市或媒體恐怕都無法再順利運下去。

更甚者，在這種「生命」的秩序化模式上，不管是前言裡提過的推特或即時通，都是很短命（ephemeral）的媒體。當我們在選擇溝通媒介時，常會選擇這一類短命媒體，這是很值得關注的現象。在這類媒體中，資訊本身就是生物一樣，藉由蓄意去縮短它們的生命，我們可以自然地阻止資訊量暴增過頭<sup>6</sup>。這種迅速提供出各種簡化表現，將不需要的資訊過濾與拋棄的簡約突進系統，在出現後，「網絡化後的資訊經濟，讓我們不需再導入大眾傳媒模式的缺失，就能解決資訊過度負載與言論被片段化的危機。」（引用自耶魯法學院教授尤查·班克勒〔Yochai Benkler〕之語<sup>7</sup>）網絡上資訊超載的情況，得以不用回到超越性的唯一依歸（大眾傳媒模式）來解決，只要透過網絡本身的作用就得以縮斂，這當然是最好的情況。總而言之，在現今這種資訊經濟的情況之中，媒體論的新主題已經聚焦在資源的擴增可能性（情感資本）與資源的更新可能性（短命化）上了。

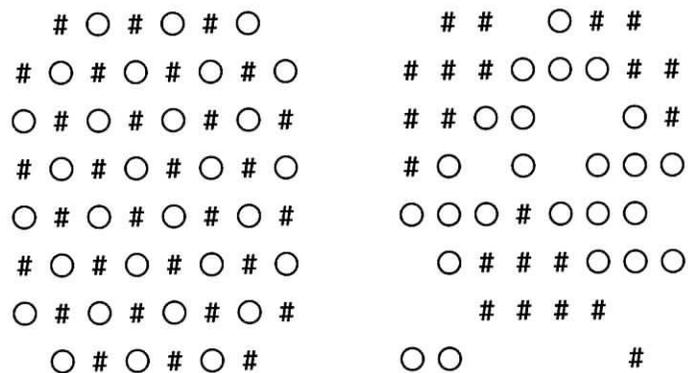
但關於這些依賴生命模式存續的強大力量，難道不能試著用別的力量來碰撞它們嗎？是否可以在這方面，考慮一下足以縮斂網絡的擴張力量與抑制自由性的力量呢？如同先前曾提過的一樣，這樣的力量被稱為是「象徵性事物」（象徵秩序）。

究其根柢而言，其實把象徵秩序格式化（象徵化）就跟從前大眾只歸依於唯一的一元中心是同一回事。這種歸依，在精神分析上被稱為是「去勢」，很明顯跟死亡與切割的主題有所牽連，而我們應

該也很容易從裡頭發現一種權力類型，那就是「賜死的權力」。既然如此，在媒體愈來愈為生命權力所掌控的當下此刻，討論象徵性事物的行為，當然就有如上一世紀的思想一般地陳腐了。

可是事實上，如今即使捨棄了「死亡」的意象，也就是拋棄掉「去勢」這件事，我們仍然有辦法讓網路收縮。尤其是在複雜一點的「自我組織化」理論裡，向來都強調，只要一開始時的情況稍微有點不同，密閉的系統裡就會出現細微的結構變化。這種看法當然不是要把整個網路用固定的規格去變化成象徵性事物，而是，**網路本身就擁有某種內在法則**，能夠不斷地醞釀出收縮與秩序化的契機來。

最先提出這種看法的美國經濟學家謝林（Thomas Schelling，一九二一～）在一九七八年的著作中，提出了一項對於種族歧視的研究十分有益的分析。依據他的模擬圖，即使個體本身並不抱持強烈的區隔意識，但團體有時卻會因為連鎖反應，而在某一瞬間形成了區隔的情況。假設現在有兩個團體好了，其中一個團體必須有半數以上的人要跟同一團體的人當鄰居，另一個團體則必須有三分之一以上的人跟同一團體的人為鄰，假使無法滿足這個條件，他們就必須搬家。現在，讓我們把這兩個團體擺進一個八乘八的棋盤空間裡，可以發現在某一個模擬狀態下，這兩個團體即使完全打混錯置在一起，也能滿足各自所需的前提條件。在這種情況下，兩個團體都得以保持各自的性格，同時也能和平相處。可是，只要一出現了隨機變因（例如搬進來一個新鄰居），這種完美的平衡就會瓦解。而這個意外將會帶出另一種均衡狀態，這兩個團體會形成完全隔離的情況（圖三）。在這個情況中，雖然各自的前提條件都被滿足了，可是卻出現了迥異於先前的分布模樣，呈現出種族區隔後的



圖三：謝林的模擬圖（Micromotives and Macrobehavior，引用自 p.149, 151，不過右邊僅為幾種可能出現的情況之一）。

結果。

當然，這項模擬是擺在抽象的棋盤空間裡來進行的，因其在現實空間裡，也許不必然會出現同樣的結果\*。可是這項論點非常有趣之處，就在於只要以某種作法來同時滿足不同個體之間的顧慮（例如希望附近的鄰居是跟自己同類型的人），就可能引發個人意志之外所想像不到的分隔狀態。而我們的社會有時也會在網路的法則作用下，自然地走向說不上是好、也說不上是壞的均衡情況。換言之，社會的自然狀態絕不僅是單純的混沌而已，它一定是在某種原則作用下所出現的結果。

在這點上，如果更進一步來說，以混沌理論的「蝴蝶效應」當成創意表現的科技電影，其實忽視了某項重要的事實。科技電影喜歡讓回到過去的主角一天到晚擔心自己的些微動作會不會在蝴蝶效應下，大幅改變未來。可是這種主動性的改變，其實只有在整個網絡都已經確定不會再發生任何改變時，才會出現（也就是當中只有自己這項變因）。假使我們採納謝林的理論，會發現人類在自我組織化

的原則面前，根本只不過是無力的存在而已。不管個人所抱持的是什麼樣的意念，只要周圍發生了一丁點小事件，就會讓整體情況於不知不覺中出現新秩序。因此，回到未來的這種裝置，只是要讓我們忘卻自己完全是個被動性存在的便宜措施而已。從中也看得出來，「童話故事」類型的想像力都喜歡讓事情往「完全相反的方向」發展<sup>※</sup>，因為在現實裡，我們都是被動的，因此才會不厭其煩地重複這種探索不同可能的主動式童話敘述方式。

### 再論結構主義

自我組織化不會掠殺個體的細微生命，但會製造出秩序與均衡。這種作法雖然單純，但也因此成為強而有力的機制，賦予你我的抽象生命清晰的輪廓。我們可以說，在今日，體系的自生系統，也就是社會將細微的生命分解吸收、以確保自我基礎的代謝運動之下，昔日那種將偶然性轉變為必然性的辯證法（對話），早已經被改寫了。

雖然如此，但社會卻無法光靠自我組織化的原理運作，尤其是在資源擴增與更新的代謝循環中，無論如何一定會發生過度激進（失控）的情況，導致系統自身崩解，這種現象是無法避免的。該以什麼樣的秩序來解決這個問題呢？除了自我組織化原理外，我還想帶大家來看看從眾多小故事的集合中產生而出的「象徵秩序」。

先來看一下結構主義的觀點。結構主義學家認為秩序是把各種要素結合在一起的結合模式，尤其是結構主義學說的巨頭李維史陀，更在鑽研了南北美等地的古老神話後，將焦點擺在神話立足於可察知「事物」（神話素）之上，以此來架構出無數二元對立的特點。在他之前的學者所提出來的觀點，都認為每一個神話具有個別的特定含意，可以被分開來解釋，例如佛洛伊德的戀母情結論。可是李維史陀卻指出了，神話的意義一定是建立在與其他神話的關係解釋上。也就是說，神話除了直線進行的敘事主體外，還有一個結構出了神話故事的神話素這項層次，而這個層次是個具有互文性（intertextuality）、共有的層次。每一個獨立的神話，都從這個神話層次「下載」所謂的資訊，將本身符號化。不過，符號化作業並沒有一個統一的格式，每個神話都可以依據本身所採取的二元對立（結合模式）型態，來使用不同的符號化作業。

這聽起來有點玄，讓我們換個更現代的說法來解釋！其實這有點像是利用JPG壓縮檔一樣。當我們用JPG壓縮檔案時，JPG會檢查畫素的模式，彙整資訊並且削減整體的資訊量，因此，解壓縮後的JPG檔其實跟原本的影像會不太一樣。神話亦然。神話所呈現出來的可察知「事物」（神話素）正是把原始檔（自然物）的資訊量給加以適度削減後，所形成的壓縮檔，每個神話圈（類別）的壓縮方法不盡相同，比方說，在某個神話圈內把月亮跟太陽配在一起，因此月亮跟太陽就被賦予了相對的關係；但在另一個神話圈裡，月亮卻被跟流星結合在了一起，因此大家便注意到這兩者的短暫週期（月亮跟流星的循環週期都被認為較短）。就這樣，月亮所具有的真實資訊，被不同神話圈——亦即不同的結合形式——給削減成了不同的面貌。

讓我們延續這種看法，回到先前的話題。一個神話除了被賦予表面上的故事情節外，還會展現它本身從屬的神話圈究竟是採納什麼樣的資訊技法。比較不同的神話時，這些神話究竟從周遭的資訊

裡頭篩選出了什麼、拋棄掉了什麼，也就是說，它們究竟是以何種壓縮形式來壓縮成的？這件事便會浮上檯面。在此，我想可以宣稱神話是在兩種不同的時間性裡漂流的。一個是常見的傳說式、因果論式（連續性）的時間。另一個則是神話在層層掩掩之後所浮現的離散式（不連續性）時間。事實上，這種神話所傳述的特殊性也曾被李維史陀強調過：

神話式的語言所具顯的除了語言本身的機能外，其本質從一開始便更為複雜。由於具有這種複雜性，神話式的語法從語言的一般使用上脫離、起飛了。（中略）只要賦予具有命令、質問、告知等作用的語言一定的意含與脈絡，那麼所有同屬於同一文化、以及從屬於其下的文化中之成員便能了解這些語言指涉的含意。但是神話不同，神話絕不會提示聽者一定的示意作用。它會向您遞出一個解讀的棋盤，而這個棋盤僅能以其結構規則來定義<sup>10</sup>。

每一個神話表面上看起來好像是一個獨立終結的故事，但其實，它同時也暗示了更深層的含意。

因此聚集起來的神話便脫離了語言的慣常使用法，指涉了後設語言的領域（解讀棋盤）。如果允許我以稍微詩意的方式來說，我想，可以說神話是承攬了「故事之夢」<sup>11</sup>。

在敘述故事的同時，神話也以後設語言的方式來處理資訊，不知不覺中讓文本離散化（量子化）了。因此可以說，神話敘述者所操弄的是所謂的「雙重語言」。當然，這種離散化（量子化）成立在以不同方式重複使用有限素材的濃密環境（事實上，李維史陀也是以相互關連性深厚的南北美神話

來分析）這項前提之上。而這些素材，最好也是像「月亮」這樣具有多重組合含意的存在。因為組合方式要是一枯竭，神話也只好停止程式運作。無論如何，此處最應重視的是在累積出這種諸要素的結合模式之過程中，文本的不安定性得以縮減。而這就跟先前所討論的自我組織化一樣，從這裡也可以看到柔軟的秩序從賜死的權力中逸散而出，並且成形了。

### 再論創作者的定義

讓我們再來釐清一次，想像力可以擴張網絡，但象徵力卻會縮減網絡。象徵力一直跟切割的隱喻被綁在一起，傳述至今。可是在李維史陀的神話論裡，卻詳加描述，只要藉由某些模式的累積，即使不出動到「死亡」這項超凡性作法，也有辦法擴張象徵秩序。

在此，關於現在討論的這種神話之「雙重語言」性格上，我想以「創作者」來當成闡述問題的手段。例如從前文藝評論家羅蘭·巴特曾在一九六〇年代，提出了「創作者已死」的論調。這項論述主張，我們已可透過自己的手來把現有的事實組合成為文本，因此創作者已經不像從前那樣被需要了。更具體一點地說，取樣跟混搭重組的風潮也顯著地印證了「創作者已死」這項事實。

問題是，在現今這種網路社會裡，創作者不但沒死，反而還繁殖個不停。這恐怕是因為現在有許多敘事方式都有了約定俗成的寫法，因此創作門檻也不停地下降，再加上網路促成了作品的可視性，而造成這種現象吧。只是在此還必須注意一點，那就是創作者已被當成是將偶然性篩選過濾的一種媒介。

無數的創作者藏在部落格與留言板，述說著一些什麼，而這些故事雖然屬於同一種樣板模式，可是只要每一次都從不同的起點出發，就能製造出不同的印象來。由於大部分的故事都只是同一種樣板的集合體而已，因此每次要採用樣板時，這個樣板便必須能提供出合適的題材。在這一點上，居住在網路上的無數創作者，其實都豐富了符號的使用機會，貢獻卓越。以羅蘭·巴特為首的法國文藝批評界，將約定俗成之事與文章表現，分別稱呼為「言語表現」與「言表行為」，如果依照這種分法，我們應該可以說創作者是專司言表行為的人，也就是將言表的行為加以現實化的人吧！

這種結構在最近的遊戲創作者上也看得出來，例如曾設計過以浩瀚的遊戲空間為背景，並且搭載了眾多 AI 主角來探索無限可能性的《上古捲軸》(The Elder Scrolls IV: Oblivion, 2006年)，這部遊戲的創作者肯·羅斯頓 (Ken Rolston) 就曾說過，這部作品的規模實在太過於龐大，因此很難避免主角的對話跟情節發生重複。可是他並不認為這是本質上的弱點，在他的想法裡，反而認為只要大量地製造出足以讓作品前進的方向跟足以製造出對話的角色，那麼就能製造出「真正的冒險遊戲」。在羅斯頓的經驗裡，「玩家對於(因對話跟情節的)限度所產生的焦躁不安及挫折感，在探索該往哪邊走或該做什麼時都會跟著慢慢消失」<sup>12</sup>。

重點是，即使使用的符號很老套也無所謂，只要把它置入合適的情境中，就能賦予它冒險氛圍與固有性。在搜尋這種「情境」(出發點)時，現代的創作者完全就是一種最適合的引擎了。也可以說，其實這就是把創作者(玩家)當成是製造符號跟模式的菌床，加以利用。對於網路跟遊戲而言，最棒的存在就是連一丁點微小的機會跟情況也可以加以利用，並將其具象化的創作者(玩家)！

在這方面，尋找出發點(偶然)跟透過符號化(必然)來轉化為故事，這兩件事完全可以是不同層次的問題。

當然，我們也可以從截然不同的角度來定義創作者的特性。被傅柯稱為「轉化的省略符號」的創作者，恐怕就是最好的例子了<sup>13</sup>。比如說，就算我們對傅立葉一無所知，還是可以透過「傅立葉轉換」來處理資訊。傅柯所說的創作者特性，其實就很接近這種「傅立葉」。這是將創作者當成「以特定方式處理資訊的軟體」。因為有這種像軟體又像方程式的創作者，我們的社會才能時常改變對於可知事物的分配性，決定哪些可知、哪些不可知。

只是，不管是將創作者當成是篩選出偶然事件的一種媒介，或是將創作者當成是轉化的省略符號，唯一可以確定的，是今日的創作者已然成為一種網路節點(node)般的存在。在資訊與故事的發展中，不時添加一點偶然或氛圍(將其離散化，亦即量子化)的現代創作者，很明顯呈現出了一種文化的雙重語言性。羅蘭·巴特的觀點當然也沒錯，但他的意思比較接近「創作者的質變」而不是「創作者已死」。也就是說，創作者(言表行為的主體)已然變質成為了探索偶然性的一種引擎。

## II 類宗教

這樣一路看下來，會發現活用「生命」的象徵化手法絕對不只有單一種作法而已。網路所自然產

生的秩序化，會不斷對我們產生一定的壓力——即使個體並未存在著差別意識，網路卻會像隔離人種似地作用。也就是說，在累積眾多故事的過程中，所浮現的「夢」（模式）會將網路逐漸地結構化。此外，眾多微不足道的小創作者也提供了網路豐富的偶然資源，並且確保符號有機會被發動。大約是這樣的運作。

只是，特別是結構主義式的神話，是以已有某種稠密度的網路為前提。的確，假使與某種緊密環境配對成套，可能有機會從中產生出象徵秩序，但情況並不是這樣。也就是說，假使沒有足夠的共通前提，那麼要怎麼蘊生出象徵性事物呢？

### 象徵理論

例如淺田彰曾在《結構與力量》（一九八三年）中如此分類：「負責機能意義的是信號（signal），負責象徵意義的則是象徵（symbol）。」承繼了這種標準的分配模式<sup>14</sup>。我們可以把這種看法想成，動物在遭遇危險時所散發出來的避難訊息是屬於訊號，而象徵則不是這種直線關係。如同淺田所言，必須先讓民眾忽略掉象徵的現實來源，象徵才有可能以象徵的姿態屹立不搖。「建築起具有象徵性、重新辨識性的整體結構時，必會伴隨著在想像上對於現實生產關係的視而不見或誤認。」<sup>15</sup>同樣的，社會系統論的始祖美國社會學者塔爾科特·帕森斯（Talcott Parsons，一九〇二～一九七九）也曾寫下如此觀點：「就某種程度而言，客體所具有的象徵地位，關乎於其是否能從客體本身所具有的固有意義中脫離，樹立起自我意義。」<sup>16</sup>也就是說，在帕森斯的想法裡，從經驗所產生的屬性中脫

離（忘卻），能夠鞏固象徵本身的地位。

我們身旁存在許多這種象徵性事物，例如彈奏樂器的人（通常）不會去懷疑把一個音階分成十二等份的平均律是怎麼來的。這被當成了一種超歷史性的存在，也就是貫穿了所有歷史、被送到自己眼前來的一項事實。平均律也因此得以不用去在乎「什麼時候」、「什麼地點」、「由誰」所成立的這些條件，以一種「普遍存在」被發揚光大。原則上，這種象徵性結構不會因為經驗層次的問題而被改變。以爵士樂來說好了，雖然爵士樂是即興演奏，但它卻是建立在精細符號化後的基礎之上，因此就算在這基礎上稍微自由一點地變化，也不會過於損及音樂性（亦即只是成為噪音）。

幾何學也是一樣。如果幾何公理會因為場所跟時代的不同而發生改變，那大家根本無法演算。正因為不必擔心這種事，因此不管在哪裡、什麼時候，我們都可以計算，也因此幾何公理才具有存續下去的力量。即使社會轉變了，但幾何公理仍舊能貫穿人類歷史，被持續下去。

這種象徵體系在法律上也被發揮得十分地明確。法律是以「合法\非法」來加以規範的存在。如果輸入值（罪行）超過了某個限度，法律系統就會起反應（活動，亦即判斷其為非法）。可是只要不要超過這個限度，不管輸入值多高，法律都不會反應。這種反應與不反應的界線必須要可以更正，可是問題是，它也不能太容易受世論左右。因此掌管法律，其實就是要隨時檢查合法與非法的界線是否合適，並且隨時保持這項機能運作，而與檢查這個象徵系統是否有好好地運作相比，每一次的具體判決只不過算是附加成果而已。

不過，最具有代表性的例子大概還是非貨幣莫屬。使用者的屬性（身分或國籍）對於以貨幣為基

礎的交流並不是問題，貨幣交流已經跳過了「為什麼這麼做？」、「從什麼時候開始這麼做？」、「以後也會繼續這麼做嗎？」的這些瑣碎疑問，單純只遵循付錢／不付錢的規範來進行，而這也讓人們的溝通得以順利進行。貨幣成爲了一種依循平等主義的媒介。這種蠻橫的單純化（平準化）讓人們可以順利交換（交流）。就像先前講的一樣，「象徵」能讓我們忘記現實時間。如果少了「遺忘」這項關鍵，被象徵化的媒介就無從發揮作用。

### 類宗教之必要

就像這樣，爲了要讓社會圓滑運作，必須塑造出能夠將沒有共通前提的諸多領域給串連起來的象徵，也就是說，必須塑造出系統論的術語所說的「具有象徵意含與普遍性的溝通媒介」。但目前的確存在著一些任何系統理論都沒有辦法處理的問題，至於專門處理這些問題的社會體系，通常被我們稱之爲宗教。

在系統論的認知裡，宗教是一種能夠「吸收不確定性」的體系<sup>17</sup>。而宗教爲了要達成這種效果，必須製造出能無視外界的嚴重否定、不被一些小失誤給影響的本質。例如基督教就以「處女懷孕」跟「三位一體」這種破壞一般常識的作法——也就是藉由不可解決的悖論——來事前把外界的否定給封殺掉。這可以看成是事先形成一種免疫系統。在宗教周邊，一直都存在著能終結體系的威脅因子，可是宗教也不能一天到晚擔憂自己會不會被這些因子給傳染。而想要預防感染，有一種手段是藉由生病（例如發生非常事件）來獲得免疫性，這也是很可行的作法。基督教就是事先在教義裡頭

安排了各種不合常理的情況，以此來形成自身的免疫系統。

雖然這麼說，但在今天的社會裡，這種企圖先施打預防針（非常事件）以防止奇蹟之後被感染的作法，卻很不實際。因爲高度複雜化的社會裡四處都充滿了各種病菌，因此只接種一次的話很難去全面預防<sup>18</sup>。以「吸收不確定性」爲宗旨的宗教，現在正受到時代波濤無情地翻弄，它的成效已經沒有以前那麼好了，因此如果想在現代社會裡找出一種代替宗教機能的存在，那這樣的存在最好能夠一次又一次地接受預防接種（請回想一下上一章曾討論過的「回想」與「重複」）。無論如何，如果宗教已是一種不可行的手法，那我們就有必要導入同等作用的類宗教，也就是博爾茨（Norbert Bolz）所說的「意識性設計」<sup>19</sup>。

就這層意義而言，重新來複習一下淺田跟博爾茨等人所說的古典式象徵理論應該也是個不錯的方法。尤其現今消費行動都被很短暫的潮流給影響與決定，因此如何塑造出能夠貫穿時間長軸、被承繼下去的類宗教象徵，更是一個重要的課題了。

### 《遠野物語》的神話意義

那麼，有什麼方法能夠形成這種類宗教（意識性設計）呢？要怎麼樣才能將其模式化？

這個問題當然很難回答，可是爲了不要讓這個問題意識被拘限在狹隘的範疇內，在此，來簡單地參照一下日本從前的古典作品，看看裡頭所產生出來的類似宗教的溝通媒介。其實，日本從一開始邁入近代的那個時間點上，就已經面臨了社會的原有體制被曝曬在危機中、不確定性愈來愈強的情

況。面對這樣的情況時，必須把眾人的共通前提給加以鬆動、重新架構起新的體制。這與將「象徵性溝通媒介」置入充滿不確定性世界中的需求有所干係。

特別是在文藝批評關心的重點上，語言這項溝通媒介發生了十分巨大的變化。時常有人指出明治後的近代日本文體，連最基本的文章架構規則都受到了大量的外文翻譯影響，被重新創造。比方說，日語語尾以「る」或「た」結束的這項文法，就在二葉亭四迷與夏目漱石等人的具體創作下，經由不斷嘗試而逐漸成為了社會上的普遍用法<sup>※20</sup>。這種新文體的形成過程中，充滿了各種偶然事件，絕不是順利地一路按照既有的設計走來。假使讓明治時代重來一次，一定會創造出不同於今日的日文吧。而在這種形成過程中，文學牽連甚深。

在語言與文學的相互影響中，出現了兩項值得注目的現象。一項是以田山花袋為代表的自然主義轉變到私小說的流程，另一項則是以柳田國男為代表的民俗學演變<sup>※21</sup>。前者在日本的純文學中屬於主要潮流，至於後者，比較算是在大眾的想像力中獲得了延續。

前者的私小說一言以蔽之，是透過「我」這個三稜鏡來將外界的所有資訊都折射出去的一種小說。在日本的近代文學史上，這一直是頗受人喜愛的形式，至於為什麼這種奇妙的文體能夠普及呢？這問題時常有人討論。不過在此，我要先將私小說放在一旁，將重點擺在後者的柳田國男所展現出來的文學性上。柳田國男原本是從「新體詩」，也就是從文言文的規則中創作出適合明治初期的新形式詩作起家，以此開始奠定他個人的文學風格。多年之後，他在某次訪談中曾把新體詩的手法形容為「一天到晚為賦新詞強說愁」、「其實我不是很喜歡」<sup>※22</sup>，而他也忠實於自己的想法，從很早

的時候就從新體詩運動中急流勇退了。不過新體詩周圍仍衍生出了以島崎藤村為首的一派文壇有力派系，之後並衍生出了自然主義。因此，新體詩還是提供了文學的革新運動一個可能發生的場所。

不過此處的重點在於，柳田國男所感興趣的並不是新體詩，也不是自然主義，而是該如何構建出其他具有意識性的設計。這種構建的方向性，在柳田於一九一〇年所印製的三百五十本、僅於朋友間流傳的《遠野物語》一作中獲得了確立。在這份私藏版《遠野物語》中，濃厚展現出了往後正式涉獵民俗學的柳田在文學上的想像力（大塚英志就認為這本書還不算民俗學著作）<sup>※23</sup>，作品中四處鋪陳了不受學術規則所限制的巧妙修辭。

有一點必須留意的是，柳田選擇作為文章背景的遠野並不是什麼平凡無奇的鄉下。據研究柳田國男的石井正己指出，遠野往昔隸屬於武家南部氏所統治，是個文化風氣很盛的城下町，與各地之間都有熱絡的交易往來。從如今留下來的與江戶間的交流所帶過來的各種珍貴文物來看，足以證明這裡曾經繁華一時。在《遠野物語》的序文中這麼寫著：「遠野的城下就是個煙花之街（繁榮的街道）」，這句話傳遞出了，至少在柳田還活著的明治時代，遠野仍保留著往昔餘韻，至少在柳田的認知中，遠野帶給他這樣的意象<sup>※24</sup>。

所以我們不能把《遠野物語》當成只是一些流傳下來的古老傳說來讀，其實這本書將各地文物在交流中所採雜進去的資訊，記錄成了「資料庫」。在《遠野物語》中出場的，除了有座敷童子、馬神、屋內神、權現神、狩倉神等因為這部作品而廣為人知的眾多妖怪（神明）之外，連江戶時期流行於江戶城裡的河童跟天狗等也都登場了<sup>※25</sup>。也就是說，夾雜在這本書裡的有柳田那時的東京文化

人士所熟悉的妖怪資料，以及被保存在完全未知的邊境世界中的妖怪資料。這些被同時收錄於《遠野物語》中的故事，因而創造出了一種將遙遠兩地的空間差異給壓縮在一起的效果。

更甚者，到了之後的《遠野物語補遺》時，柳田大幅地擴張資料庫，更大膽地把時空的阻隔性給抹消掉。在《遠野物語補遺》裡頭，加進了昭和三年的最新故事，於是新舊資料同時被混合進遠野的人物、動物與神靈的交流中。其實《遠野物語補遺》的序中，就已經三番兩次地提到「這是發生在現在的事」、「本書所根據的正是目前的事實」等<sup>26</sup>，因此，這部作品所要向讀者傳遞的，正是把傳承至今的傳說給彙整而成的紀錄。不過這一點也不奇怪，因為在當時的遠野，每年都會舉辦一些例行活動，在「現今」的時空中重現《遠野物語》裡頭的「往昔」<sup>27</sup>。而這些例行活動，很明顯可以消除掉我們平常所感受到的時間遠近感。

江戶與遠野、遙遠的過去與現在，這遙遠的兩極就這麼被收錄在《遠野物語》中的故事給串連起來。讓我們回到本章的文意來看吧，《遠野物語》以它的巧妙修辭與架構製造出了一種讓人忘卻經歷性的時空，彷彿是進入了象徵性時空裡的錯覺——這些錯覺（或稱為暫時遺忘）是我們會誤以為故事裡的情節已經穿越了歷史時空、一路被延續至今。而這樣的作品，在日本文藝史上已經成為最具影響力的神話之一，這件事可說饒富興味。更遑論，人們在提及這些故事時，時常會略而不談故事的出處（經驗性的由來）是來自於《遠野物語》就這麼傳播出去呢。

### 強調被動性

《遠野物語》將時空的分隔巧妙地聯繫了起來，但有一點也應該注意，那就是這本書中所敘述的所有資訊，都是柳田從其他人那邊聽來的。因此《遠野物語》除了具有象徵化媒體性質外，它也同時呈現出它本身是一部侷限於極其狹隘範圍內的溝通產物。例如在前序的一開始就這麼記述：

這些故事都是我從遠野居民佐佐木鏡石那兒聽來的，我從去年明治四十二年的二月左右，便時常在夜晚去叨擾他，聽他說些故事，並且將其筆記下來。鏡石很會說故事，但他也是個誠實的人，至於我，我也毫不加油添醋地把自己所聽到、感受到的故事給記錄下來。我想在遠野鄉裡恐怕有好幾百件這一類的故事吧，我真想再多聽一些呢。國內其他比遠野更為深山僻郊的地方一定還流傳著許多山神土著的傳說。希望這些故事不會使平地人感到震懾，本書的作用就像陳勝、吳廣那樣。<sup>28</sup>

大塚英志也曾強調過這件事，他認為，此處的記述與當時柳田一帶盛行的「怪譚」熱潮有密切的關連。「這本書雖然在獻詞裡點出了出版理由，聲稱說它是要獻給『國外友人』，可是從其裝幀與前序的脈絡中卻看得出，這本書原本就打算要在文學小圈子內流通了。<sup>29</sup>」也就是說，這原本只是一本私下在身旁的朋友間流通的文學作品，但之後卻廣受大眾閱讀流傳，而這正是《遠野物語》的特殊之處。

了解了這一點後再來看《遠野物語》，就會覺得整本書像是一本課程紀錄。柳田在前序中以自己

與佐佐木鏡石（喜善）的碰面起頭，強調自己只不過是一個被動的記錄者。假使前序所言為真，那麼，其實所有的第一手資料都在佐佐木鏡石的手裡，柳田只是一個忠實的複製呈現者。當然，他在記錄時也免不了多少加以重組再構，只是在此我想強調的是，柳田的這本《遠野物語》充其量只不過是一本記錄的文本而已，是他從別人那兒取得了資料後，再組構而成的文本。而在日本文學中，很常看到這種被動式的書寫風格。例如下一章裡會提到的村上春樹，也很喜歡採用這種「聽寫式」

文風，對於怪譚文本也有濃厚興趣。像這種壓低了寫者的自我存在，讓自己成為「接收者」的作法，有時反而能引出更豐厚的神話故事，這點很值得留意。

為了能有所比較，接下來就讓我以美國文學中的神話來佐證說明。曾提出「文學人類學」並且留下諸多特殊文學研究的美國文學批評家萊斯利·菲德勒（Leslie A. Fiedler，1917~2007），曾經以「方位學研究」的觀點指出「美國的不同地理位置都各具神話意義」。他主張「從原初時，美國作家就有以方位學來定義自己國家的四個基本方位——被神話化的北部、南部、東部、西部——之傾向。因此，在這四個地方誕生出來的文學作品，也形成了分化過後的不同結果」<sup>30</sup>。菲德勒認為，西部是白人盎格魯撒克遜（常被簡稱為WASP，為White Anglo-Saxon Protestant之縮寫）與原住民的對立、南部偏向哥德式文風、北部屬於荒涼大地、東部則傾向回歸歐洲（舊世界）。東南西北的美國文學各自有著清楚的歷史定位。而美國文學也就在這種地理方位感的助益之下，發展出豐厚的多元的諸多文學路線，例如哥德小說、浪漫主義、知識分子文學與大眾小說等，孕育出了博廣繁麗的文學空間。而當我們嘗試以文學手段來理解美國人的歷史經驗時，從方位分類的手法下手也是很

有效的作法。

在美國文學的情況裡，每當從「方位」這項連結著眾人基本的身體感知存在往外延伸的時候，很自然會浮現具有歷史意義的意識層。至少，從菲德勒的主張所導出的正是如此的神話世界。很明顯地，這種將個人日常生活裡熟悉的方位感給昇華成具有社會性的文學，乃是一項強而有力的作法（其實，公路電影式的小說在今日美國文學中仍力道雄厚）。但相比之下，日本的近代文學就算從東西北的方位意識下手，也無法創作出能魅惑人心的神話。我們自身所擁有的身體感知，不管怎麼做、如何壓擠，恐怕也難以昇華為與他者共享的文學。說得獨斷一點，日本文學所孕育出來的，是與「上空」之間的縱向關係，而不是水平式的方位關係<sup>31</sup>。

如此一路分析下來可以發現，柳田國男的「被動性」其實蘊含了某種本質上的意義。例如他在晚年所寫作的《海上之路》（一九六一年），便刻意以南島為中心來述說與方位學相關的神話（日本人的南方起源說），可是柳田的筆鋒也不由得被拉往了知名的傳說《椰子》這段插曲，也就是，從海的另一頭漂流過來的物品。我想，不管日本人如何淬鍊心底深處的感受，也開發不出獨創的根源，即使我們的創作也有所謂的出發點，那也是從回應另一側所拋出的議題而成就的。總之，從《遠野物語》到《海上之路》柳田國男的文學中展現出了深刻的被動性。

請容我再提醒一次，《遠野物語》（或《海上之路》）破壞了一般對於時空遠近的認知，可是這些貫通時空的象徵性神話故事，並非是從柳田的心中感受從無生有、創作出來的，它們是從外界所累積的資訊中產生。假使各位還記得類宗教（亦即意識性設計）的主題正是「吸收不確定性」，讀者便

會發現柳田的神話中充滿了暗示。先撇開好壞不談，我們無論如何都無法讓個體與社會之間建立起有機聯繫，但也因為這樣，我們只要先「傾聽」外界那充滿了不確定性的聲音，就能織紡出可與他者共享的故事。我認為，被設計成可以不斷接受預防接種的柳田國男的作品，是在舊有的宗教崩毀後、某種類宗教式的作品模式。

在快速看過了上述觀點後，讓我們來統整重點吧，並藉此釐清本章的議論主題。本章的課題在於評估能將網絡收縮起來的象徵力，並與能夠擴張網絡的想像力來加以比較。在關於象徵力的討論上，不可忽視的是存在於社會上的各種力量種類之中，有一種權力與君臨一切、具有超然地位的賜死權力相反，那就是生命權力。而網絡的力量，在依存於這種生命權力之時，也才得以啟動。在自我組織化與構造化分別擔負起各自作用的同時，能夠貫穿各種領域、具有象徵性並被普及化的溝通媒介，也同時間被漸次地置入了社會的脈絡之中。

尤其是在文化的相關領域上，類宗教是個極為重要的議題。昔日的宗教性（神學性）體系是依靠悖論來成立的，可是在愈趨複雜的今日社會裡，想要建立起類宗教的存在時，並不能只接受一次的悖論接種，因為那已經不夠了。在這種情況下，以「傾聽」他者的聲音所寫成、甚至還出了續集的《遠野物語》便提供了我們一項類宗教性設計的方向。因此，這部作品得以成為日本文藝史上舉足輕重的存在，絕非僥倖。

正如前言裡說過的一樣，我們都是動不動就被捲入資訊迴路裡的存在。在日本這種難以討論「人類為何？」、「文化為何？」的國度裡，資訊迴路正在萎縮中。因此今後我們更應該以網路化、次元化趨勢為前提，在這樣的環境下，去探尋具有干涉整體力量的存在，而那力量就是想像與象徵——亦即擴大與縮減網路的可能性。接下來，延續這樣的觀點，我將在第四章與第五章中稍微改變論述的角度。接著所要探討的議題，具體而言是檢討溝通概念，並藉由在「生態學」與「美學」方面大有涉獵的文學來做為探討手段。

1 例如在古希臘雅典傳唱的荷馬神話，就具有將原本希臘各都市的諸神重新統合、派發給他們新功能的作用。又例如稍後會提及的柳田國男《遠野物語》這部架構出了近代日本代表性的神話體系之作，也以往昔繁榮一時的「地方城市遠野」所積累下來的文化為作品基礎。

2 關於這項定義，請參照卡希勒（Ernst Cassirer）《象徵形式之哲學》第一冊，生松敬三、木田元譯，岩波文庫，一九八九年，p.9。

3 班納迪克·安德森《增訂版想像的共同體》，p.32。

4 米歇爾·傅柯《生命政治的誕生》，慎改康之譯，筑摩書房，二〇〇八年，p.278。

5 詹金斯（Henry Jenkins）· *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006, p.20。「愛的標記」（LoveMarks）是凱文·羅伯茲（Kevin Roberts）提出的行銷用詞。狂熱的潮流（Fads）受人熱愛，卻缺乏值得敬重的成份，因此難以持續；而品牌雖然值得敬重，可是又無法激發大眾的喜愛，因此難以製造狂熱。然而「愛的標記」卻結合了兩者之長，吸引消費者支持。這個概念雖然不夠新穎有趣，可是它佐證了在行銷領域中，也清楚出現了偶然的連結會化為必然的趨勢，這點值得關注。

6 時常有一些言論指出暴增的資訊量會超乎人類的認知範圍，可是這種事例毋寧是非常不實際的。因為大部分的人在被資訊淹沒之前，都會蓄意或下意識地啟動資訊過濾系統，來剔除掉過多的資訊負擔。只有從事特殊行業的人才會受到暴增的資訊量所困擾。在此的重點毋寧是，架構出短暫的媒體可以有效地在大眾啟動資訊過濾體系之前，就把新資訊傳進大眾的腦中。

7 尤查·班克勒 (Yochai Benkler) · *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, 2006, p.271。此外，濱野智史也在〈NICONICO 動畫的生成力〉一文中，詳細論述了 2ch 與 NICONICO 動畫等媒體蓄意將其內容結構，設計成短命架構的作法。這種短命化策略能有效地削減複雜性。

8 謝林 (Thomas C. Schelling) · 《微觀動機與宏觀行為》(Micro motives and Macro behavior) · W. W. Norton & Company, 1978, p.151。

9 馬克思·綠提 (Max Lüthi) · 《解讀傳說》· 野村滋譚，ちくま學藝文庫，一九九七年，p.96。

10 出自羅曼·雅各布森 (Roman Jakobson) · 《聲音與語言的六堂課》(Six Lectures on Sound and Meaning) · 花輪光譯，ちくま學藝文庫，一九九七年，中李維史陀所寫序文 (p.16，變更部分譯文)。

11 有些讀者可能會覺得結構主義早已應該被稱為是二十世紀的古典理論，其現代意含薄弱。可是不能忽視的是，在結構主義的思想根源之中涵蓋了對於基本元素 (神話素) 的連結機制分析，因此無法這麼簡單地就把它一腳踢開。尤其在提昇能把對象物細分成更細微元素的技术時，更需要能結合這些元素的新神話論。

12 Noah Wardrip-Fruin, *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*, MIT Press, 2009, p.413。

13 出自《米歇爾·傅柯思考集》第三冊之〈居維葉於生物學史之位置〉· 筑摩書房，一九九九年，p.373。

14 淺田彰《結構與力量》p.40。

15 同右，p.159。

16 塔爾科特·帕森斯 (Talcott Parsons) · 《文化系統論》(Theories of Society) · 台譯《社會系統論》· 丸山哲央編譯，ちくま學藝文庫，一九九一年，p.54。

17 諾貝特·博爾茨·《世界溝通》· p.219。

18 也可以從別的觀點如此闡述，比方說當所謂的大敘事崩解時，一定會出現自我指涉的問題。當具有裁判話語真偽之最後

決定權的存在消失後，我們只能往自己的內在去探尋「我之所以為我」的根據。但這種作法必定存在「克里特島的人說克里特島的人都在說謊」的說謊者悖論 (liar paradox)，隨時可能垮散。大澤真幸在其著作《不可能的時代》(岩波新書，二〇〇八年) 中，就論述過當一個體系成熟後，群眾不再需要單一的大敘事，人人都在無統合性的世界中生存，然而缺乏根據基礎所出現的無解矛盾也因而成為每個人都會面臨的難題。而在這種情況下，有愈來愈多人會決定探索「不可能」的領域。的確，如果大眾決定徹底地解決掉自我指涉的矛盾 (能參照的對象根據只有自己而已)，那所能選擇的，只有探索不可能性 (無根據的根據) 的領域了。

可是，現實中的社會系統卻能在每一次不斷改善的符號化作業下，適當地敷衍掉這種危機。也就是說，雖然沒辦法解決「無稽、無根據」的難題，可是我們可以在每一次善加觀察、把問題轉移到別的脈絡體系與別的基準之上。本書的議題之一，就是去評論已經著手處理這些替換作業的設計者與文化體系。附帶一提，文中引用的是尼克拉斯·盧曼 (Niklas Luhmann) 《社會的社會》中「會因為矛盾而陷入難題的並不是自生系統式作業，而是觀察。」(p.90)

19 例如在上述的博爾茨著作中就指出「一邊是高度複雜化的世界，另一邊是注意力愈來愈欠缺的情況，這兩者在人為蓄意製造出意義的作法下，被媒合成立。」(p.225)

20 柳文章，〈近代日本語之思想〉· 法政大學出版局，二〇〇四年。

21 這是根據大塚英志的想法所做的分類，主要參照《怪談前後》(角川書店，二〇〇七年)。

22 宮田登編纂·《柳田國男對談集》· ちくま學藝文庫，一九九二年，p.20。

23 參照上述大塚著作之序文。

24 石井正巳《解讀遠野物語》· 平凡社新書，二〇〇九年，p.19。

25 同右，p.82。

26 《柳田國男全集四》· ちくま學藝文庫，一九九九年，p.11。

27 同上述石井著作，p.138。

28 《柳田國男全集四》p.9。

29 同上述大塚著作，p.49。此外，大塚所參考的石井正巳《遠野物語之誕生》(ちくま學藝文庫，二〇〇五年) 對於當時的怪談風潮有更為詳細的描寫。

30 萊斯利·菲德勒 (Leslie A. Fiedler)·《消失的美國人之回歸》(The Return of the Vanishing American)·渥美昭夫·酒本雅之譯·新潮社·一九八九年·p.15。

31 比方說評論家仲侯曉生近年來就出版了名為《極西文學論》(晶文社·二〇〇四年)的日本文學論。仲侯關心的焦點可說是被捲入了美國西邊(並非東邊,而是極西)的日本文學,在過去與未來的情況。但儘管如此,這本書卻清楚地呈現了一個事實,那就是對於美國而言的「西邊」,其實很明顯地無法成為日本作家之間的共通神話。根據仲侯的觀點,執著於「西邊」方位的只有美國人而已,日本作家反而是從上空視點來締結起文學關係。事實上,仲侯在參照吉本隆明《高影像論》時,他所強調的是從上空所見與從地面上可見到的事物之間的縱向關係。

## 第四章

# 網路時代的文學——村上春樹前後

本章將以文學為主題。首先將溝通定義為具有「擴大冗餘性」(redundancy)的作用，由此來展開討論。在我們每個人與他人的溝通行為底下，都存在著一個莫大的溝通迴路，而此迴路會把模式 (pattern，亦即冗餘性) 這項組成真實基礎的單位給切割成分子狀來處理，並於焉形成對我們而言「具有意義」的世界。在鋪陳出如此微觀式世界的各領域當中，最開放的當非文學莫屬，而本章將以輕小說與手機小說為例來說明。另外，村上春樹身為先驅者之一，本章將把他定位為從花花世界裡抽取出「真實性」的神話作家。

美國冷硬派作家雷蒙·錢德勒可以算是村上春樹的「前史」，他描繪出了「豐裕社會」(語出高伯瑞 (John Kenneth Galbraith)) 裡的新主體性，這點也被隔代遺傳地承繼給了村上。歷史原本就不是直線進行，它是一種不斷累積變異下的產物。村上之前與之後的文學史，便清晰顯像出了這樣的歷史累積過程。

本章的主題在於分析文學領域上的神話論。之所以會以文學為主題，是因為文學跟其他領域相比有著獨特的歷史進程。尤其是近代之後，文學早已浸淫在「世俗化」的色彩下，結果便是文學以平實的價格、架構出了銷售網，並成為公共設施 (圖書館) 所保存的豐富財。如今，文學正以這樣的面容現身在大眾之前。它最大的武器，可以說就是這種高度可及性吧。同時，這種唯物論式的作法也讓文學的神祕面紗被掀開了大半。不過，取回文學的神祕性並不在現代文人的日常議程中。

大部分的評論家都很討厭文學變得如此世俗，而這種心情筆者也有所共鳴，可惜這已經無法逆轉了，少數評論者的厭惡並不會帶來什麼不同。我們可以做的毋寧是喚起大家的注意力，去關注這種徹底世俗化所帶來的影響。本章想提出一個疑問，當文學的世俗化已經走到了無可回頭的地步時，是否反而會產生新的社會性呢？

當然，這個問題要想周全地討論，恐怕可以寫成一本書。就這一點而言，本章的內容絕稱不上是鉅細靡遺，可是它卻足以當成分析時的線索來用。至於本章的方向上，具體而言，我將會在第二節討論以輕小說與手機小說為主的通俗小說，在第三節探討與其關連甚深的村上春樹文學；同時，也會在第四節聚焦於冷硬派推理小說這項可以稱為村上春樹前史的文學類別上。藉由這種安排，來帶大家一步步探索神話化後的文學面貌 (由於內容龐大，讀者盡可只挑選自己有興趣的部分閱讀)。不過在進入正式討論之前，還必須先在第一節大略看一下這些文學思考是立足於什麼前提條件之下。

## I 溝通基準

### 溝通的再規範

大眾時常認為文學的世俗化跟日常化趨勢與「溝通」這項主題的崛起有關，而實際上，我們也幾乎沒有一天不聽到「溝通」這個字眼，那麼，究竟溝通指的是什麼？

要回答這個問題，得看我們是從什麼觀點來觀察「溝通」。比方說，假使是從當事人（發送訊息者或接收訊息者）的觀點來看，那麼溝通指的就是某一方傳遞訊息給另一方的行為。可是，如果是從超然一點的角度來看的呢？我們會發現，其中還存在著發送者與接收者的「合作」，這兩者的合作會讓這個世界產生更多可預測的模式（pattern）。比方說，當A寫在傳真紙上的訊息被傳送到了B的傳真紙，其中就會出現一個溝通模式。而當兩方持續這麼交換訊息，便會讓這個模式慢慢固定，最後它會成爲一個理解訊息的重要手段。當然，這兩人之間的溝通也許會脫離兩人的範疇，被推衍到C、D或E的範圍內去，這點我們無法確定，可是可以確定的是，現今全球的無數溝通行為裡肯定存在著無數溝通模式，並且一定會被延續到下一個世代。假使以承繼資訊工學語彙的生態學或系統論的說法來說，這種可預測性高於隨機機率的模式就可以被稱爲是「冗餘性」，而溝通則可以視爲是一種「冗餘性」的擴張\*。

簡而言之，冗餘性的作用在於能夠獲得自我修復的能力。事實上，假使沒有累積出冗餘性（亦即「模式」），我們便會失去對於這世界的理解線索（可預測性），這其實一點都不難想像。尤其今日的社會既複雜又充滿了不確定性，該如何在這世界中置入不會因爲一些雜訊侵襲而失效的模式——亦即具有「彈性」的模式——可說是當務之急。

以英語來說，當我們看到「ck」這個字時，如果知道這是一個英文字母，很容易會猜測它是「the」，因爲這個字時常出現（高機率性）。又或者是在解讀密碼時的頻率分析法（英文字母按e、t、a……出現的頻率很高），這也是建立在溝通過程中所產生的英語冗餘性上。此外還有一些其他具體例子，請讀者回想一下上一章曾提過的美國文學特質，那也是運用每個人原本就擁有的、極其普通的方位感，來書寫成東西南北等主題的小說，而那當中，便活用了個人與文學史中所濃縮下來的各種模式。以生態學或系統論的觀念來說，資訊處理的過程不見得以人爲主角來進行，例如我們現在所說的文學歷史傾向或生物的神經生理學式體系，這些統統都可以被歸類爲廣義的溝通，也就是在面對雜訊之時、具有自體修復機能的過程。

毫無疑問的，這種模式並不是在我們的同意下產生的。模式（冗餘性）僅能透過溝通過程於某個時刻出現、於某個時刻蔓延到整個社會上。此外，冗餘性具有縮減無盡資訊的作用，假使沒有這項作用，我們早已被溺斃在充滿了不確定性的資訊大海裡。

總而言之，當一項訊息於某個人的手上被濃縮後，再複製到另一個人的手上，最後成爲具有社會意義的一個存在（單位），並且在一段時間後，不知不覺間它就煙消雲散了，而這就是溝通的過程、歷史。至於社會上的各種制度，則有益於以人爲方式來維持與推廣這樣的單位存在。

## 從共同主觀到溝通

如此一般，當我們從生態學或系統論的角度來看世界時，會覺得這世界好像是由模式（冗餘性）所編織出來的織物一般。在我們的眼裡，結晶成為模式的存在是可以辨識的，可是除此之外的則從一開始就無法辨認。現實各具歧異且愈來愈鮮明的情況，恐怕是從最近才開始，以很單純的方式來說，這其中浮現出了客體相對於主體的優位性問題。

至今為止，大部分人文體系的理論都曾探討過人對於主體的共同認知究竟是如何形成的。比方說，我們常聽說在不同的文化圈裡，連對彩虹的顏色跟狗叫聲都有不同的認知，這就屬於這一類議題。請大家回想一下，在日文裡狗叫聲是「汪汪」(wan wan)，在英語圈則是「咆嗚」(bow wow)。這裡所說的「文化」指的即是所謂的「共同主觀」，也就是複數以上的人對於事物的認知方式具有共同的方向性。依照這種看法，文化的差異也可以被理解為是認知架構上的差異。至於無法融入這種共同主觀體制的人，則被稱為是「精神分裂」(schizophrenia)。

相對的，生態學式與系統論的模式卻讓我們理解到一項事實，那就是，**不管我們對於這世界抱持著怎樣的認知**（精神分裂、抑或不是精神分裂），認識範圍其實都只侷限在形式化的世界裡頭。換句話說，我們所了解的世界，是被溝通所產生的整體模式規範著的世界（這點無論對人或動物都一樣）。因此在這個世界裡，對於「多餘」的定義也會不同。從前認知多餘之所以被當成精神分裂症，是因為它在新舊的思考模式裡無法製造出客觀的整體單位（冗餘性），又或者是因為有什麼強力因素介入。第五章討論的路易斯·凱洛 (Lewis Carroll) 就在《愛麗絲夢遊仙境》中，把故事裡因為不停

「殺」時間，而無法建立意義的兩個宿命失敗者——三月兔跟瘋狂帽客——冠上了「瘋狂」的名字。當我們所套用的思考模式改變後，瘋狂之於文學的面貌也會跟著改變。

無論如何，在我們認知世界之前必須先把它具體化才行，因此溝通遠比共同主觀要來得急迫<sup>※2</sup>。也就是說，在討論認知的架構（主觀層次）之前，應該先去觀察怎麼做才有辦法建立起某種認知模式（客觀層次）。即使是一段單字模糊不清的文章，我們也有辦法透過冗餘性這種認知模式，來想辦法修復與讀取。而如今充滿了不確定性與風險的世界，正像是一段單字已經糊掉了的文章一樣，也因此，無論是藝術或文學，都嘗試把某些模式（亦即冗長性）給置入這千瘡百孔的世界中。從二十世紀後的各項表現中，就可以清楚看出這一點<sup>※3</sup>。

除此之外，思考的基準從主體轉移到客體，這其實也代表評論的基準會跟著改變。評論家必須要呈現給世人的是（一）在以千瘡百孔的世界為前提下，（二）能為這樣的世界提供與修復認知模式的神話。在生態學或系統論式的世界裡，發掘出能同時滿足這兩項前提、具有雙重性的神話素——也就是容易毀損、但也容易再結合的符號——便是所謂的評論行為。

## 折射效果

在這裡應當要注意的，是這種形式在產生時很容易會演變成「集體」進行。我之前也講過，今日社會裡的集體消費時常被反饋到創造行為上，而這種循環可以讓「世界」具體成形並且形式化。畢竟，在鞏固「真實」之際，搭建在多數欲望上的作法往往比以個體的單薄之力進行的作法更為合

適。

當我們仰賴個體之力時，往往會因為「直覺」而產生偏失。某位物理學家就曾經說過：「人很難在直覺的河流裡逆流而上。」（中略）因為人類的頭腦被設計成在對應一個事件時，一定只秉持一個明確的原因，其他沒有關係的、隨機的因素極難影響人類的思考。」（李歐納德·曼羅迪諾 [Leonard Mlodinow]）<sup>※4</sup>。當然，這並不是說集體思考一定不會在認知上產生偏差，只是某些集體式的神話具有在第二章提過的那種「愈相似，則愈富於變化」的作品所具有的能力，能在捕捉外界的錯誤訊息（變化）與形成形式（相同性）的兩者間保持平衡。因此，我們才必須去探索出能接收雜訊（亦即不確定性）並將其轉化為加分條件的「意識性設計」。

（※）為了定義這種設計原理，接下來將討論比較基本的原則問題（讀者若覺得太瑣碎，可以跳過此段）。在上一章中提過的幾何學、音樂、貨幣與法律，都組成了具有象徵性的免疫系統，不會因為外界的侵入而動搖。即使是出現了足以震撼整個社會的重大事件，法律與音樂體系也不會因此崩解。這正是社會在機能分工後所孕育出來的成果。

不過，外界對於這些體系倒也不是毫無施力點，借用法國社會學者皮耶·布赫迪厄 (Pierre Bourdieu, 一九三〇～二〇〇二) 的話來說，外界對如此體系可以產生出「折射效果」<sup>※5</sup>。

舉例來說，今天你家公寓的天花板突然蹦蹦跳跳地震動了起來，這原因有可能是樓上住戶沒事正在亂跳，也可能是鄰居正在跟強盜搏鬥，或者跟朋友喧囂玩鬧。不管現實情況到底是怎麼樣，這個被

輸入現實情境中的現實指數都會被轉換（亦即折射）成「天花板震動」這項資訊，傳遞給你。而你可能會上樓抗議，也可能心想算了或打電話報警。無論你採取的是哪一種行動，都是從可能的選項中抉擇。

由這個單純的例子，可以導出三項重點：（一）天花板必然相當地牢固，否則天花板破裂的話全都會亂七八糟，整個系統只有陷入停滯一途；（二）天花板必須薄到足以傳遞出震動，否則外界資訊根本傳不進來，系統（行動）也不會啟動作用；（三）你必然擁有好幾種行動選項，假使你正被綁在椅子上，那不管天花板震動得再厲害，你都無法啟動系統。因此，在這個例子裡，天花板的強度與材料，亦即天花的「設計」將會決定「折射率」，進而影響你的可動範圍。

不同的體系會各自分工，並且將自我閉鎖在體系內，可是它們還是能感應到外界的震動與節奏，並會將外界的資訊折射進內部，在內部進行機制應變。所以在機能分工很明確的社會裡，藝術與文化所製造出來的神話會立刻形成「寓言」似的存在。這些外界資訊在被折射進內部後，便遭到內部吸收，可是內部並不會一五一十地把這些外部資訊給全盤照收，一定會依據折射比率來將神話的型態改變。具體而言，像是作品的主題、讀書習慣、出版相關規定、法律規章、社會對於書種的認知排列、鋪貨系統等，這許多模式都會不斷形成三稜鏡般的介面，來折射出本身所接收到的環境資訊。而這種情況，也顯現出了如今能將我們的讀解行為與評價行為給不斷化為回饋參數的資訊論世界——以本書說法來說，就是充滿了「超現實神話」的世界——已日漸興起。

除此之外，「啟蒙」的意義在今日也已經有了大幅改變。從前的啟蒙指的是以理性灌輸去讓民眾跳

脫宗教蒙蔽，但今日的啟蒙，指涉的已經不是教導民眾如何獲致某種層面上的確定性，而是要能夠積極地面對社會的不確定性。換句話說，啟蒙的責任在於建立起「從社會上學到什麼」的意識，而不是「能給予社會什麼」的觀念<sup>※6</sup>。

### 「角色掉包」的故事

那麼，能夠吸收社會上的不確定性、進行再處理的集團式設計究竟是怎麼樣的存在呢？也就是說，該如何在這個千瘡百孔的世界裡，架構起所謂的真實性？

眼下我們就從兩大觀點來探討文學上的情況，也就是從作品的「主題」與「格式」的角度，來切入議題。本章會花較多篇幅在「格式」的討論上，但現在，先來討論一下「主題」這件事吧。每當提及易受不確定性影響的主題時，「親密圈」（濃密的私領域關係）是一項必會提及的項目。事實上，至今為止已有許多人從各種角度來分析發生在親密圈裡的質變。

例如英國社會學家安東尼·紀登斯（Anthony Giddens，一九三八～）就說過，當近代社會的公領域在邁向民主化（任何人都可以自由地發表意見，並獲得所有生存權力的保證）的同時，私領域也刻不容緩地朝著自由前進。在一個普遍自由的社會裡，基本上，人民之間的關係並不會受到干涉，除非發生了身體或精神上的虐待，否則人民的關係多元性必然會受到尊重<sup>※7</sup>。但其實，在這種尊重的背後，也表示關係性本身並不是建立在堅若磐石的基礎上，因此會顯得比較抽象飄渺——以紀登斯的話來說則是「純粹」，會發生如此情況。

既然如此，那麼私領域關係當然很容易會受到媒體的影響了。因為在當前這個時代，要把抽象的關係具象化時，最快的手法就是透過已經被媒體化過的幻想。而為了要提高關係的配對率，我們也可以依賴媒體經驗這項大眾的共同體驗。此外，上一章曾提過的短命式（ephemeral）媒體，因為能夠在不斷釋出資訊的過程當中，偶爾發生配對成功的案例，因此這種「寬鬆度」也愈來愈普遍地被當成建立私領域的礎石。

此處的重點在於，這種媒體式幻想已經開始與時間參數產生交集。事實上，在網路社會裡，時間的一致性（just in time，亦即在場性）原則正是建立起密切共同性的關鍵之一。而其中最為明快確實的媒體經驗，則建立在「吻合度」這項基礎上。因為雙方馬上就能了解彼此的看法是否相同。

再談得深入一點，這種吻合度並不只是一瞬間的吻合而已，而是彼此共享一段持續性的時間，這對於形塑出親密圈是很重要的一件事。在此，我們可以將焦點重新聚集在「家族」這種最根本的親密圈上。在可以隨意發展的各種私領域溝通中，家族是唯一一個長期持續的關係，因此在這邊，我想以一個文學家所描述的家庭為例來說明。

以嘲諷的筆鋒面對文明社會而知名的英國女作家多麗絲·萊辛（Doris May Lessing，一九一九～），在其一九八八年出版的《第五個孩子》（*The Fifth Child*）中，闡述了一個平穩的家庭在鬼魅般的異類「班」出生後，昔日的溫馨家庭便徹底崩解的故事。在這個溫馨的家庭中，父親跟其他四個小孩都厭惡這個新生兒，於是他們開始逃避，而母親海蕊雖然也把這個可怕的小孩送進了收容機構裡（其實就是遺棄），但又把他接了回來，即使她明知這麼做將為家庭帶來決定性的毀滅。最後這一

人當然變得四分五裂的，往昔和睦融融的家早已無影無蹤。這並不是一個結局美滿的故事，想必很多讀者讀完後感覺很不舒服。

但這一切其實是因為海蕊把新生兒的出生，當成是某種形而上的事件所引發的。「緊張的生活宛如要把她剝了一層皮似的，但那不是現實裡的皮肉，而是某種形而上的什麼。恐怕在這形而上的什麼消逝之前，她都不會注意到，也看不見它的存在。」<sup>※</sup>海蕊選擇走上這條苦難之路，完全是受到了某種毫無邏輯、非如此不可的衝動所驅使。當然，如果她把小孩子丟在收容機構裡，恐怕她一輩子也忘不了這件事。對於良善的母親海蕊而言，把小孩子遺棄絕非是可行的選項。

這部作品隱喻了「出生」這件事具有某種強制力。也就是說，這部作品展現出了生命不但具有詭譎性，他者的誕生（即便是在預期待外）對我們而言也有不可迴避的性質。新生命總是會佔據父母親很長的時間，長得令人訝異。此外，像海蕊這種中產階級，家族（子女）的生活方式其實是相當自由的。他們的子女並不必受到繼承家業、或為了要養家而將自我當成重要的勞動力來奉獻的這種束縛，他們理所當然地被養育成人，成為了抽象又不可預期的存在。而子女所具有的這種詭譎不可測的真實性，被萊辛濃縮在她精采的筆鋒裡。

這麼一想，被萊辛作為背景設定的「角色掉包」（自己的孩子被妖怪給掉包了）這項古老的民間故事主題，近年來又被大江健三郎與克林·伊斯威特等人數度演繹為家族神話，這種現象似乎也就不足為奇了。出生在這世上的生物並不會佔有他者（父母）一段或長或短的時光，而採用「角色掉包」這種手法的寓言故事，則強烈呈現出了這項事實。也就是說，這種故事在表達人們所感受到的、那

因為新生的生命而讓自己人生「被選擇」的被迫性與不安感上，是很合適的一種故事裝置（附帶一提，有許多千篇一律的故事都是以兒童的角度來書寫，但角色掉包式的故事卻顛覆了這種角度，這是饒有深趣的一點）。就這層意義而言，萊辛可說是一位相當敏銳的作家，她從角色掉包的寓言裡看見了形而上的可能性。

## II 輕小說與手機小說

從生態學的觀點來看，今日所謂的「現實」是由錯誤與模式（冗餘性）、不確定性與神話所組合而成的，因此我們必須同時掌握這兩種情況。而能夠讓自由化（等同於隨意化）的私領域具現成形，也將這種私領域中所出現的對於拘束性的不安給精鍊成形的主題（角色掉包），便成為了有效突顯「現實」所具有的雙重性之作法。

不過，假使從早先提到的「集團語彙」的角度來看，我們討論的重點不應該擺在主題上，而是應該擺在「格式」的變化上。更廣義一點來講，也就是構成作品風格的變化。接下來，讀者將會看到在全球化浪潮之下，有某種集團語彙能夠跨越國境、被廣為流傳。我想這種現象必然大幅改變了文化溝通的定義。假使溝通就是將冗餘性給擴散出去，那麼，究竟是什麼在支撐著這種「擴散」呢？我們有必要探尋出它的真面目。

## 通俗小說的新種類

文學並不是從現在才開始全球化，早在二十世紀，如果縱觀當時的小說史，便知道那是一段英語圈的次文化往全球蔓延的歷史。包含推理、科幻、恐怖文學等各種文學類型，不時藉由所謂的通俗小說，也就是讀完即丟的輕簡文學樣式，被大量地流布各地。而這些通俗小說在二十世紀時，不分領域都獲得了支持<sup>9</sup>，培育出了雷蒙·錢德勒、史蒂芬·金（Stephen Edwin King，一九四七～，美國小說家）、菲利普·狄克（Philip K. Dick，一九二八～一九八二，美國小說家）等小說家。但跟這樣的歐美相比，在日本，深耕於日常領域而不是非日常性的文學卻普遍不具影響力。能夠替掉通俗小說的出版品，以整個東亞來看應該是武俠小說吧，而在日本的話，則大概是漫畫。

在這十年內，於日本崛起的輕小說與手機小說可以說受到了漫畫、動漫與遊戲的莫大影響。這些小說很適合被用來打發時間或當成朋友間的聊天話題，但卻不是一般所謂追求藝術高度的文學作品。輕小說與手機小說是「文學通俗化」在極端進展下，所發展出來的結果，它完全不用一般對於「優秀文學」的定義，獨自進化成了一個奇妙的世界（以布赫迪厄的話來說，應該可以說是「從與他者競賽質量優越性與卓越性的競爭中離開」吧）。總之，我們可以把這種密切貼合年輕人生活圈的文學，看成是一種已經在日本扎根的新型態的通俗小說。

通常通俗小說的內容很容易變得制式化，不然讀者把它當成打發時間的讀物時，一定會感覺吃力。所以，通俗小說中大量塞滿了各種同時代的人可以理解與感知的要素，這當然也就沒什麼好奇怪了。不過這些要素並不同於從前史蒂芬·金所宣稱的、是可以被當成驅動「主流趨勢」小說——例如現在的《哈利波特》或《達文西密碼》——的要素<sup>10</sup>。事實上，雖然有一些作品獲得了社會大眾的矚目，但今日的輕小說與手機小說仍舊不適合刊登在報紙與雜誌上，這點毫無疑問。理由就在於媒體所慣用的語言，至今依然與通俗小說的語言南轅北轍。

在這個面向上，可以說新型態的通俗小說雖然呼應了市場原理，但卻比較適合被稱為是大眾文學裡的非主流。它與廣受主流媒體認可的那一類想像力有著微妙的差別，但它可以把淬鍊過後的某種什麼東西，給大量地複製（模仿）下去。我想，這種作法中恐怕存在著今日輕小說與手機小說的文學性核心。以下就立足於這個疑問，來縱觀這些文學的各種面向。

## 服從與創造的雙重性

首先就從輕小說的特性來討論起吧。輕小說就像東浩紀所說的，是一種以阿宅所建立起的角色資料庫（人工環境）為背景的小說<sup>11</sup>。有些輕小說系列甚至長達好幾十集，而讀者除了享受這些書中主角的會話與戰鬥外，彼此也會就角色與故事來討論。就在讀者的討論過程中，阿宅獨有的默契（資料庫）得以更新，並在透過網路與Comiket等主要媒介的傳播後，阿宅的交流被可視化（放大）成了環境資訊，而寫者又在讀取了這些環境資訊後，將其化為新的作品。阿宅的資料庫是一種特定的集體語彙，而故事中的角色則是媒介如此語彙的適當媒體。我們也可以說，在有效擴升「冗餘性」上，資料庫與角色是很合適的手段。

這種集體語彙有一項很重要的特性，那就是它是奠基於「興趣」這項礎石之上。所謂的宅宅資料

庫，簡而言之有點像是阿宅大軍的「興趣目錄」，所以，即使是一些流行因素也可能會改變目錄裡的內容。阿宅因為要滿足自我的興趣而與他人交流、搜集資料、並且公開，就結果而言，這是一種利他的行為，可以提昇整體的豐富性。

剛剛討論過了紀登斯的理論，就像他所講的，當私領域愈來愈民主化後，就更難強求別人跟我們締結起某種形式上的關係。而從另一個角度來看，這也意味著個體間可以建立起任何形式的關係，只是這些關係中產生的資產，很難被匯集成整體之富。此外也可以想見，交流中一定會時常出現來自他者的敵意回應，而從整體來看，這將會損及整體之富，因此最好不要讓敵意引發共鳴、採取能避免它擴大的手法<sup>12</sup>，例如在知曉有可能被當成犧牲品時，故意採取「寬容」的態度；或因一時不察而踩了對方痛腳、遭受報復時，「認錯」而不反擊。只是，阿宅的情況與這並不相同。阿宅大軍在提供利他性時，並不採用上述那種直接溝通的策略，而是以「興趣」為緩衝，因此能夠減低他者的心理反抗，這可以說是阿宅交流模式的特徵。所以從社會經營的角度來看，會覺得阿宅的作法很有趣，既然無法直接干涉「大眾」這種具有思想性的人與人之間的關係，那就以興趣為緩衝材，讓大眾間接地發揮利他性。這在形塑共同性時，絕對是一種比較有效的作法。

「間接性」乃是一種不可輕忽的存在。第二章曾經提過的史坦利·米爾格蘭姆就指出，能有效驅動大眾服從性的作法之一，便是將大眾納入官僚組織性結構，使其成為其中的一份子<sup>13</sup>。米爾格蘭姆舉這個例子是為了要警示大眾，人在間接化行為中很容易失去罪惡感，成為行惡者。不過，阿宅反而是利用了這種間接性來誘發出利他行為。其實他們幾乎是在毫無抗拒的情況下，就接受了其他人所提供的宅資料，並且使用、豐富它。當然，如果從極端個人主義的角度來看，可能會覺得阿宅這種混雜了服從與創造的共同性應該要被唾棄。可是在當前私領域也以不輸公領域的速度徹底地民主化時，難道不應給予這種能誘發大眾自然做出利他行為的機制，一些相符的評價嗎？

### 中文圈的輕小說

不管如何，輕小說是由大眾集體語言織紡而成的神話，既然溝通是一種將冗餘性不斷擴大的過程，那麼阿宅在這個層面上，可說是提昇了「溝通」技術呢。

此外還有一件值得注意的事，那就是輕小說普及之際，也衍生出了各種前所未見的有趣現象。近年來輕小說被引進到臺灣、中國與韓國，並在各國出現了不同進化。尤其是在中國，韓國輕小說作家所掀起的風潮甚至不亞於日本的作家（大量使用顏文字的韓國女作家「可愛淘」就頗受歡迎）。如今輕小說呈現出了多元樣貌，有資格被稱為是「東亞的小說文化」。因此今後評論次文化時，想必無法躲避這種地域性普及議題。

現在就來看一下中文圈的情況。眾所皆知，臺灣跟中國在二〇〇〇年後出現了相當於日本輕小說的文學類型，掀起熱潮並孕育出了許多受歡迎的年輕作家。對於受惠於全球化消費文化與網路媒介的「八〇世代」（一九八〇年後出生的世代）的作者與讀者而言，輕小說是最容易引起共鳴的媒體，同時，它也以母體般的存在，孕育出了各種出版上的新嘗試。在中國，一九八三年出生的郭敬明如今已一躍成為中國文學界最暢銷的作家，他更在二〇〇八到二〇〇九年間大肆舉辦發掘新作家的活

動、培育後進，自此為他奠定了媒體人的地位<sup>14</sup>。回顧中國的出版市場史，會發現像如今這種大量出現年輕作家、改變文學風貌的時代，顯然極為罕見。

郭敬明將消費者本身看成是媒體的一種，他大刀闊斧地執行擴張情感資本的策略，不但在書籍裝幀與版面設計上迎合消費者的喜好、製作出了精美文本，更接連舉辦了能煽起大眾參與意識的活動。就這個層面來看，郭敬明除了文人的身分，事實上他更具有新銳企業家的性格。其實當文學愈來愈世俗化之後，具有吸眾效應的策略就成為必要之計，既然如此，那麼自然會產生趨近「企業」的作法。所以次文化的興起，也大幅改變了文學者的體質。

#### 詞庫差異

不過以郭敬明為首的八〇後作家也不是憑空就一下子蹦出來，這批潮流也有其歷史背景。站在他們前頭的，是被某研究者稱為「漫長的一九九〇年代」之「後社會主義時代」<sup>15</sup>；那時，中國的文化已經逐漸脫離了政治干涉，緩步上升，可是大家對於二〇〇〇年代的中國仍舊抱持著一個強烈的印象，認為當時次文化浪潮是以迅雷不及掩耳的速度，一下子爆發了出來。

之所以會造成這種急遽變化，主因應該是在於小說這項文學類型所具有的強烈傳播力。只要把小說跟其他種類的普及方式加以比較，就看得出來了，誠如大家所知道的，日本的盜版漫畫在東亞各地一向很暢銷，但相對之下，中國當地的國產漫畫即便到了今日卻也還是萎靡不振，而中國市場上也沒有像日本那麼暢銷的漫畫雜誌（另一方面，網路上卻有眾多以二次創作為主的業餘漫畫家與插

畫家，形成了與出版業迥然不同的風景）。雖然從前中國的動漫產業在全球中具有絕佳的技術力，但於共產政權的長期執政下，這份能力早已潰散無蹤。雖然近年來中國將振興動漫當成是國策來做，可是目前還沒出現足以令人眼睛為之一亮的成果。

相比之下，文學從以前就以武俠小說與言情小說等大眾文學在出版業中深耕，就連現在中國熱賣的輕小說，也有許多是可以被歸類為從前的武俠小說與言情小說的範疇內。所以，真正的情況是，武俠小說與言情小說中原本就蘊含了許多輕小說式的元素，而在與日本次文化及好萊塢文化的交配改良下，這點又變得更顯眼了，這才是實際的情況。

於是，輕小說就立足於這種過去在出版業的基礎上，讓早已於中國生根的文化資源，清晰地浮上了檯面。而其結果就是從前被動的消費者，搖身一變成為主動的作家與出版人士。就這層意義而言，即便輕小說這項「發明」並沒有刻意去營造出如此結果，但它對於次文化在中國商業層次上的崛起，仍舊功不可沒。

像這種因為某種新種類的誕生而突然一舉擴大了商業市場的事例，對於我們在思考文化傳播的模式時很有幫助。長久以來，探討文化接觸的人文體系思想，一直把不同文化於「轉譯」時必會產生的誤差，也就是文化在不可翻譯性上的處理，當成議題來討論。可是，近年來這些以角色為主要傳播媒介的次文化轉譯上，這一類翻譯過程中的誤差並不見得會造成問題（就好像對於算式這種形式語言來講，翻譯不會帶來問題一樣）。其實在轉譯的過程中，真正重要的反而是整體文化的「詞庫」（資料集成）會如何配置以及其特性。因為詞庫的品質與特質會帶來的影響，可能是讓漫畫的普及一

下子暫停、或小說突然間瓦解。

我想，誰也不能否定文學卡在可譯與不可譯的夾縫間，這讓它反而獲致了某種豐富性。當強硬地把不是那麼容易屈服於本國語言體系的外文，給試著翻譯成本國語言時，文化的配置反而得以重組替代，形成了「交配改良」後的結果。在尊重這種轉譯原理的前提下，現在所討論的傳播現況恐怕要讓我們仰天一嘆了。只是話雖如此，當全球化進行得極為徹底時，最棒的作法不見得是從兩種截然不同的文化衝突中去孕生思考方式，比這更值得採取的，其實是去探討為何兩個在文化上擁有某種相似度的文化體，竟會走向微妙差異的不同進化過程，而在其進化歷史中，又存在著哪樣的詞庫、發生了哪種文化折射的現象？以這為新的課題。我想，在討論這項議題時，東亞的現況肯定能作為絕佳案例。

### 臺灣的網路小說

這種詞庫的質量差異問題，也有可能蔓延到其他地區。我以前曾經詳細研究過臺灣的輕小說情況，剛好與這議題有點相關<sup>16</sup>，因此在此簡單地介紹一下。

網路在臺灣原本就是訊息傳播較快的一種媒介，因此輕小說首先就與網路形成了強力連結。台灣知名的年輕網路作家九把刀曾提醒過大家這個現象，他認為，網路小說原本就是從BBS上起家的，與讀者之間沒什麼隔閡，因此會形成彼此互相影響的世界。作家斷斷續續於BBS上發表文章，而讀者又直接反饋，形成了一種集體創作（閱讀經驗），在這種情況下，單純的情節與角色會比

錯綜複雜的沈重故事來得受歡迎，因為它比較容易讓讀者做出回應<sup>17</sup>。在九把刀的想法裡認為，作家心底那股「渴望被看見」的強烈欲望，形成了強烈動機<sup>18</sup>。

因此，網路小說在相當程度的必然性下，被以十分接近年輕人喜愛的好萊塢電影與日本漫畫的模式寫了出來，九把刀如此斷言：

既然文學的重要目的在於溝通，而溝通數量最廣的莫過於輕文學，網路小說與其實體書（引用者註：被實際出版的網路小說）正是其中大宗。<sup>19</sup>

九把刀的意思是，假使我們改變了對於文學「目的」的定義，那麼什麼才是重要的文學作品，這份清單也會隨之改變。的確，文學的目的如果是溝通，那麼整體潮流會往已經普及的次文化傾斜，這個現象也就很自然了。在這種現象中，作者的可聯繫性被擺在第一，而文學性則是次要了。

這種情況也反應在輕小說的不同發展上。日本的輕小說擅長把個性強烈的角色給淬鍊出來，再加以複製。而台灣的輕小說則除了上述特點之外，更強調一天到晚掛在線上的作者本人與小說之間的連結。對於這些網路作家而言，最忌諱的，應該是集體創作停滯不前、而自己也在網路空間裡被人遺忘吧。

因此作家已經不再像以前那樣只是個純粹的小說家，作家已經成為入口網站般的存在。忠實讀者會在「作家網頁」上直接交流，而這些忠實讀者裡，也有人會自動把作家所創作出來的角色拿來二

次創作（在台灣稱為「惡搞」）。不僅如此，BBS上的忠實讀者甚至還會交換與文學沒有直接關係的資訊，這種作法，很明顯會激發起忠實讀者之間的情感資本<sup>20</sup>。輕小說在台灣的文化性詞庫上緊貼著作家這項「平台」被傳播出去，而日本的輕小說作家則完全相反，他們待在不曾被讀者看清面容的場所。

就這樣，發生在台灣輕小說的諸般溝通模式，以迥異於發生在日本輕小說的形式展開，這可以說因為詞庫不同，所以衍生出了**同床異夢的文化**。在全球化愈來愈普及的當下，即使手上的素材是一樣的，但當素材傳遞到另一個主體的手上時，卻會衍生成不同的形式。這種事例今後肯定還會繼續出現在各種情況中。

### 手機小說的文體特徵

綜上所述，通俗小說會將具有可傳遞性的精華給淬鍊出來，而這能以一種微妙的作法來為這個千瘡百孔、破綻百出的世界帶來安定與真實。這樣一路分析下來，我們已經知道了輕小說在東亞早已普及，並且也呼應了各地的地域性詞庫，產生出具有真實性與反覆性的表現（亦即制度）。那麼，發生在手機小說上的情況又是怎麼樣呢？關於這點，手機小說上也見到了獨特的精淬過程。

比方說，正如大家常提到的，我們常在手機小說裡看見很像「民間傳說」風格的作品，這些作品採用了類似「從前從前（曖昧的時間性），在一個遙遠的地方（曖昧的空間性），住著一個老公公跟一個老婆婆（曖昧的人格性）……」這樣的形式，它們並不具體地點出特定資訊——或者說，根本沒

必要點出這些資訊——很多手機小說都採行這種作法。本田透曾注意到這點，指出手機小說與民間傳說的相似性<sup>21</sup>。另外，速水健朗也認為手機小說所採用的故事架構，很吻合不良雜誌的讀者投書風格<sup>22</sup>。根據他們的看法，主流文字的世界並未為手機小說帶來太大的影響，反而是從文化主流中出走——但仍具有相當影響力——在邊緣族群裡形成的文風，才深深影響了手機小說的風格。剛才我宣稱輕小說是用「大眾集體語彙」所成就的作品，而同樣的情況其實也發生在了手機小說上<sup>23</sup>。

只是手機小說除了內容之外，文體更常成為關注焦點，這點很值得留意。例如手機小說裡的句子有些像是把簡訊排在一起一樣，每一句還不到十個字，極其簡短。但這並不意味這種文章就毫無架構性，只是亂寫一通而已。其實也可以把這種文體，看成是現實媒體的操作手法被折射後，所編織出來的作品。

比方說濱野智史就分析過《戀空》（二〇〇六年）這部最著名的手機小說，他注意到《戀空》裡頭存在著一種特別的真實感，那可以被稱為是「使用記錄式的真實」。他的焦點擺在，攸關《戀空》文體風格的並不是別的，就是手機。因此《戀空》這部作品也可以當成是主角怎麼對待手機來電與簡訊的回應大成。「這部作品可以看成是故事人物在使用手機的當下，如何『選擇』與『判斷』的『使用記錄』大成，讀者藉由追蹤這些『使用記錄』，益發對這些角色在不同情境的心情與行動感同身受，覺得很有『真實感』。<sup>24</sup>」雖然我們跟書中主角並沒有什麼相似處，可是使用手機時的態度，卻跟主角使用手機時的態度是相同的。甚至連我們接到簡訊時，判斷要不要馬上回信、要不要接電話，這一類選擇也跟書中一樣，偶爾會影響到我們的人際關係，這一點也不稀奇。就這層面來說，

其實我們的日常生活也可以看成是「使用記錄」的累積，這是有可能的。所以濱野以「真實感」這個字眼來表達，其實是非常的貼切。

我還想在濱野的論點上補充一點，在此，我們也可以說手機小說的文體是一種工具或資源。網路上有些人會把從前的文學作品解構並重組成手機小說式的文風，這種遊戲除了出現在網路上以外，偶爾甚至還會被出版成實體書。的確就原理來說，不管是歷史上的任何一種文本都可以被置換成手機小說式的文體，而手機小說的文體也因此被當成了簡單的工具，拿來修正與替置既有文本。因而可以發現，手機小說的文體其實具有高度的通用性。因此，在手機小說的情況中，「文學世俗化」並不意味著讀者趨向大眾化，同時也意味了文體本身成為某種「開放原始碼」(open source)般的存在。

如此一般，手機小說的文體並不是一種自然的作品，它其實是經過了加工處理後的文體。只是為何會出現這種形式呢？其背後理由，果然還是受到了漫畫表現手法的影響，這點不容忽略。

從前的少女漫畫家會在作品中，隱藏只有忠實讀者才解讀得出的小秘密，同時他們也建立起了一套能有效表現主角內心細膩世界的手法。這意味著少女漫畫無論是在與讀者的關係上，或在作品的表現面向上，都出現了精神層面上的細膩化，成為一種足以承載複雜情感的媒體。而包含吉本芭娜娜在內的許多作家，也時常被人認為文風受到了少女漫畫的表現手法影響。所以若把手機裡的簡短字句看成是少女漫畫中的內心獨白，就不會覺得那些簡短的句子有多麼罕異了。

至於總是讓人覺得比少女漫畫要來得粗俗的少年漫畫，也在一九九〇年代後，開始在分鏡技法與台詞的表現上，形塑出了獨特的風格，讓故事本身的情節雖然很單純，可是讀者看了後卻不會覺得很無聊。這種作法（譯註：亦即分鏡變得很細的手法）雖然讓故事失去了客觀的時間軸線，可是每個場景極細分化的作業，卻讓故事裡的各個小角落都出現了豐富的個性。有些作品甚至以好幾十本來闡述短短幾個月的故事，這種情況也很常見。當然，這也同時意味著每個小角落裡的分鏡都必須被賦予統一而連貫的節奏。其實只要在看漫畫雜誌時稍微注意一下，就會發現近年來有一些賣座的少年漫畫，其內容愈來愈接近「時代劇」的表現。整體來講，如今的漫畫看起來不分領域、都在累積著微分化技術，並且朝向模式化（亦即形式化）的世界奔去。

故事不再像從前那樣直截了當地呈現出來，而是隨著節奏韻律的變化不斷地改變。可是這種技術的累積一旦超越了某種水位，必會潰堤奔向其他領域。依照這種想法來看，雖然手機小說承襲了漫畫的作法，但它卻不呈現出加工前的面容，而是以經過了某種加工後的文本形式來現身，也就是說，以已經完成操作的文本來與大眾見面——至少看起來是這樣——這麼做也就有其道理。而之所以不應將手機小說視為只是一時的流行，是因為它將我們在綜觀整體文化時，所感覺到的整體文脈變貌，以一種簡單的方式表達了出來。

### 觸媒的寫實主義

不過手機小說仍舊是一種尚未完全穩定的形式。輕小說的起源可以追溯到一九七〇年代的高千穂遙與新井素子，但手機小說正式出現卻是在二〇〇〇年以後，即使其前身可以追溯到眾多作品。因

此，手機小說接下來會怎麼發展仍舊是未知數，此外，如果要從已經陸續出版的手機小說中，去找可以套用在所有作品上的共通法則，其實也不是一件易事。因為手機小說與它的數量一樣，在形式上也出現了等量的多元化。

不過，我們可以立足於濱野智史的觀點上，來找出一項手機小說的特性。舉一個例來說，二〇〇六年時曾出版過一本恐怖風格的手機小說《詛咒遊戲》，劇情從一封詛咒信流入某間平靜的高中開始。關於這封詛咒信，有項必須「嚴格遵守」的規定，那就是收信人一定會被遞交詛咒信的人殺害。不僅如此，被殺的人下一秒又會以殭屍的形態復活，然後再把詛咒信遞交給自己向來怨恨的人。於是沒多久，這間學校便陷入了自相殘殺的連鎖中<sup>25</sup>。

由於這部小說僅立基於以上這項單純無比的設定運作，因此裡頭並沒有一般所認定的深意。不過有一點是必須看清楚的，那就是小說中把一切都設定為因果報應，這作法其實很過度而突出。詛咒信裡沒有內容，可是這張沒有內容的信紙卻成為了「觸媒」，讓故事不斷地進展下去。收到詛咒信的人（等同於負債者）一定得償還（等同一定得還債）。於是整個故事就受到這種循環所支配。

事實上，除了《詛咒遊戲》這部小說外，其他也有不少手機小說是以「還債」為主題。比方說《衣櫥裡的祕密》（二〇〇八年，藤原亞姬著）中的女主角，因為對容貌感到自卑，因此賣淫存錢整形。她隱藏起卑陋的那一面，在部落格裡呈現心目中理想的人格，可是卻也出現了各種破綻與矛盾。之後，在人際關係崩毀的情況下，女主角自己結束了性命。這部作品中的負債與償還的這項迴圈，沿著部落格這項媒體來發展，而女主角在背負了太多債務（亦即齟齬）、無力償還下，只好選擇

「宣告破產」，迎向死亡。

另外在先前所提到的《戀空》裡，男孩死前寫下的日記也成就了重要作用。男孩死後，日記被送到他的女朋友，也就是本書女主角的手裡，女主角因而了解所有的真相。這與《詛咒遊戲》裡，某人把詛咒信轉手交給別人後，收到信的人又立刻再傳給下一個人的循環可說是完全相反。在《戀空》裡，日記是所謂的「遲效性觸媒」，也就是一直都不出現效果——甚至可能永遠都不會出現——的觸媒。相反地，《詛咒遊戲》裡的信卻是「即效性觸媒」，所有收到信的人都得趕緊再把它傳給別人。《戀空》以悲戀為主題，而《詛咒遊戲》則是以恐懼為主題，雖然兩者的主題不同，但在設定上卻具有共通點，那就是「究竟什麼時候才能把債給還清？」這件事對於終結故事的迴圈具有關鍵作用。

速水健朗認為，手機小說中「不以傳遞給對方為絕對前提的傳遞手法」——具體而言有死者的筆記、等同於留言板作用的黑板、裝在時間膠囊裡的信、神社的祈願繪馬等——這些都是手機小說裡的重要小道具<sup>26</sup>。只要驅動了這些觸媒，就能把手機小說的文本（訊息）往前或往後撥動。而文本的真實性，便在這種時間調整的作用下醞釀而出。

### 意義中的意義

就像上面所舉的例子一樣，因為世俗化的急遽進行，如今，通俗小說很明顯地「從塑造共同主觀轉變到了溝通」，呈現出這樣的模式。假使不是透過了種種以溝通的手段來格式化的存在，我們就無法預測與理解事物。手機小說的文體在完全格式化的同時，也時常藉由觸媒來調整文章裡的迴路與

速度。這也表示，手機小說是能夠透過自身明示性地控制文章要在哪裡呈現出真實感的小說。

假使用比較理論性的說法來闡述上述情況，那麼在此，我們可以把問題歸結成存在意義中的意義。可是，意義又是什麼呢？從系統論的觀點來說，意義是一種縮減複雜性的裝置。「意義層面上的經驗處理，可以縮減與保存複雜性」（語出尼克拉斯·盧曼<sup>27</sup>）。所以，可以把「意義」看成是一種處理複雜性的門檻。大眾先來這個門檻的地方稍微歇息，思考接下來要往哪個方向走。

至於這種門檻（意義）的定義，在每個時代都不一樣。宮台真司曾在一九九二年的合著《次文化神話解體》裡，涉獵了漫畫、電視劇、小說以及其他各種龐大的次文化作品，從中整理出了「意義論的變遷」<sup>28</sup>。不過，他的主力擺在次文化當中所呈現出來的「人格類型」分析上，也就是說，他將能說明世界複雜性的「意義」委交給人格化的暗碼來處理。

相對之下，今日的通俗小說則以別的方式來處理。正如一路下來我不斷強調的一樣，輕小說與手機小說可以視為是以「大眾集體語彙」所書寫而成的文本。由於是奠基在大眾性這項基礎上，因此資訊時常會擴張到宛如脫韁野馬的地步。於是，東亞的輕小說在企業家與相當於入口網站般的作家操作下，削減了這些過度膨脹的資訊，而在手機小說方面，手機小說的高操作性文體，也可以達到縮減效果。當然，這並不意味著人格這項「意義」就會從此消失。只是，在加入了集體語彙的資訊操作這項新議題後，次文化神話的評價軸心會隨之改變。

讓我們回到一開始時的問題設定吧，能夠在接受社會的不確定性之餘，還將不確定性集結成捆的神話，是眼前我們所極需要的。至此為止，所看到的新型態通俗小說，都一邊接收新媒體與集體語彙的力量，同時也以前所未見的文學手法，來將這些力量轉化為「意義」。連作品節奏與速度操作這些相當抽象的形式，也被果決地納入了今日通俗小說的作法中。想來，今後我們的文化也會繼續激盪出這一類的新「意義」、形成新的真實感受單位，並在這些新存在的作用下被存續下去。今後，這些資訊處理將會產生什麼樣的變化？這是我們必須追蹤的問題。

### III 村上春樹

#### 何謂文學

以上所提到的這些情況，其實也招徠了一項隱憂，那就是我們可能會失去從文學中孕生出來的堅實底蘊。的確，我們的文化在各方面都積極地發展出了能把千瘡百孔的世界給聚攏起來的作法與模式，而次文化的集體語彙，因為偶爾能以很神妙的方式來把這樣的模式給確立下來，因此成為我們分析神話時的最佳素材。可是，文學的作用難道就真的只有這樣而已嗎？

正因為次文化的大量製造現象在當前已經成為愈來愈龐大的一股勢力，我們更需要去問一個最基本的問題，那就是「何謂文學？」、「文學有什麼作用？」。如果以羅堤的看法來說，自由民主主義中的「公領域」文學，是我們試圖了解「罪惡」會如何簡單地在這充滿了偶然性的社會中，獲得執行的一項模擬手法。我們也可以模仿羅堤的說法，把文學當成是在全球資本主義下的自由社會模擬器

來使用，從這種角度來切入。換句話說，文學可以展現人類在這不確定性與模式（冗餘性）孕生總是攜手出現的花花現實裡，是怎麼對應、如何地感知。換個很簡單的說法來說，文學可以描繪出人類與世界的關係。可是，這麼極端純粹又基本的議題，卻也是最難闡述的，甚至是已經即將消失的議題，讀者認為呢？

在我的看法裡，村上春樹是正面迎戰如此困難議題的作家之一。一提到村上春樹，大家的印象都認為他是個非政治的、往商業靠攏的作家，他也因此時常招徠評論家批判。可是，在這個政治鬥爭愈來愈不具有任何意義的年代裡，也就是說，在這個除了選擇生存在自由資本主義的社會裡外，根本已逐漸喪失其他選項的年代中，村上春樹可以說是探究文學到底能做些什麼的作家。從這個觀點去看村上，我們就會改變對於他的評價。

### 純文學神話

稍微來看一下日本的文學史吧。在戰後的日本純文學史中，獲得了高度評價的作家有大江健三郎、三島由紀夫與中上健次等人。這些人的共同點，簡單來說，都可以追溯到古典文藝，他們把古典文藝的資源覆寫在現實世界上，以此形塑出了雙重可讀性——亦即先拋開自我本身的聲音，把舊有的集體語彙拿來再利用——以這種作法架構起神話。大江健三郎可以回溯到威廉·布萊克（William Blake，一七五七—一八二七，英國詩人）與愛倫坡（Edgar Allan Poe，一八〇九—一八四九，美國作家），中上健次則回歸到上田秋成與古代的故事集，他們的小說都是奠基在這些虛擬的作品之上。此外，許多人都知道三島由紀夫晚年的《豐饒之海》（一九六九至七一年）系列，具有強烈的神話色彩。相對之下，晚他們一些世代的村上龍與村上春樹卻在組構集體語彙時，不回溯古典依據，反而借用了市場財所具有的效用。而這種差異該如何評價呢？至今為止的文藝評論還沒得出一個明確的答案。

不管怎麼說，戰後的日本純文學主流，從某一個時期開始就密切地依附在了某種集體語彙、也就是神話之上，這件事其實充滿了奧妙。因為，所謂的純文學畢竟是要描繪出某種形態的「世界」來，可是正如同我一而再、再而三強調的一樣，當今是一個極為複雜的世界，四處都充滿了不可預期的偶然性，因此當我們嘗試要重現出這樣子的世界時，往往會失敗。不過，如果我們要做的，是為這種充滿了偶然契機的世界，塑造出一個模型來——即使不是等比例的模型，而是與這種充滿了偶然契機的世界相仿的模型——倒也絕非不可行。筆者在此引據為例的作家，便在參照了不同集體語彙的作法下，形塑出屬於他們自己的模擬世界。

所以，接下來的焦點，便在於哪種神話才是適合做為世界模型的這種「選擇」問題了。回過頭來看，村上龍跟村上春樹都借用了全球化市場裡的題材來表現，可是對於大部分的評論家而言，這是錯誤的選擇，這點不容否認。尤其是這些批評的矛頭大多都指向了村上春樹，例如柄谷行人就辛辣地批判過村上：

大江健三郎對於所謂的「意義」產生崩解感到煎熬，他努力地把具有寓言性的意義給重組起來，

可是相對之下，村上春樹卻顯得毫無所謂。他在這本書中（意指《挪威的森林》）甚至連反諷的表象都拋棄了。那麼，既然把諷刺性從浪漫主義式的反諷中給拿走，剩下的就只有浪漫兩字，也就是說，他所成就的不過只是浪漫的羅曼史（專注於愛與死）而已<sup>29</sup>。

柄谷在這裡所說的「意義」，本書稱為「神話」或「意識性設計」。由柄谷所說的話來看，他認為大江健三郎竭力從失去了「整體大敘事」的世界中，扶植起具有客觀性的神話。可是，村上春樹在相對下卻只寫下了能受大眾歡迎的老套羅曼史而已。

但筆者的想法與柄谷相反，筆者認為，村上春樹其實是嘗試在全球化的資本主義中，建立起「寓言式」神話的作家，這是比較公平的看待方式。請容我重複一次，要如實描繪出這個世界是一件很難的事，可是如果是讓神話去模擬出這個世界具有層層裂縫的意象——也就是說，在神話裡頭製造出裂縫——卻是有可能的。優秀的作家自然不會錯過這種類比關係，而我們在村上春樹的作品裡，也很頻繁地看得見這種類比、亦即「寓言」的出現。

### 村上春樹的「世界」

村上春樹的小說世界，是由那些沈澱在我們生活中、具有寓言性的強烈神話素，以及流通於全球的大量廠製品所組合成的。普遍來說，早期的村上被認為是描寫消費社會表象的某種通俗娛樂作家。然而進入了一九九〇年代後，他慢慢地讓上述時期的作品中所存在的許多具有寓言性的強烈

神話素浮出表面。尤其是在一九九四年到九五年寫成的長篇小說《發條鳥年代記》中，巧妙運用了「井」與「黑斑」這種神話素，來形塑出各項隱喻。另外在二〇〇九年發表的《1Q84》裡，他也頻繁地應用「月亮」與「青豆」來當成神話素，達成轉換場面的效果。村上春樹把我們平常看慣了的事物所存在著的世界，當成故事的背景設定，可是當故事一路進展下去時，這些平常的神話素便會發揮出千斤頂般的作用，把完全不同的意識流，流入了故事中。

特別是《發條鳥年代記》，就讓我們先從這本書開始吧。一開始時，住在東京的失業主角接到了某位不認識的女性打來的電話，自從接到了這通莫名其妙電話後，他的身旁開始接二連三出現了各種詭譎事件，比方說，貓不見了。而為了找貓，他不小心在後巷裡的舊宅裡迷路，此時遇見了一位謎樣般的少女（笠原May），把他帶到了那戶人家的井邊去。之後，主角又在名為加納馬爾他的女性「請託」下，與經歷過諾門罕戰役的某位老人見面，他由老人的口中得知戰時發生在當地的殘酷暴刑。就這樣，主角不斷從一堆神祕人物的身旁得知一項又一項不可思議的訊息，最後，連他的妻子（久美子）也不聲不響地失蹤了。《發條鳥年代記》就從尋找失蹤的妻子，以及聚集在主角周邊的謎樣女性所延伸出來的異世界，這兩條軸線來進行。

而在這部作品中，所有通往異世界的道路永遠都由神話素來開啟。比方說，主角在笠原May的引導下，接觸的那口位於東京裡的井，竟在某個時刻與諾門罕的井交織出了共同的記憶，破壞了地理性與時代性的遠近感。又或者是在主角臉上的黑斑，不知不覺地竟然跟別人臉上的黑斑長得一樣，結果從沒殺過人的主角因而與別人共享了殺人記憶。也就是說，主角手中所拿的牌（神話素）

雖然沒變，可是當這副牌在其他異質性的文脈中被洗牌之後，整副牌就被洗成了其他意義。

尤其是主角妻子久美子突然失蹤的這件事，更具有關鍵性意義。在這起事件中，久美子令人感到疑惑的部分，不斷被塞進了與暴力及性相關的歷史。書中只用古龍水與洋裝拉鍊等片段的記憶，來連結起主角與久美子兩人，然而，當這些片段被連結了起來後，便與無數的記憶重疊了。因此在主角的「夢」裡，其他女性便替代了久美子所遺留下的空白部分，與主角發生了性行為。接下來的這一段描述，傳神地傳遞出了這部分的錯雜感覺：

在那兩個月，我在夢中——或者在我的語彙範圍內只能以夢來表現的世界裡——有幾次和女人相交。在那裡和加納克里特相交，並和打電話的女人相交。但在現實世界擁抱現實的女人，想想已經是兩個月前的事了<sup>30</sup>。

上一章曾經說過，結構主義認為神話操弄著「雙重語言」，而這種雙重語言性在《發條鳥年代記》這部作品中，被完全全具顯了出來，所用的手法是讓神話素所存在的網絡時間軸，去侵蝕另一段平穩進行的故事時間軸。這部小說的故事主軸，維持線性的進行方式，可是同時村上也讓軸線上的井、黑斑與久美子身上的飾品等，同時間存在於另一個時空軸線中，因此，直線進行的故事主軸便不斷被如此的時空記憶所覆寫。我們可以說，村上春樹的本事就是一點一滴地在神話素上覆蓋上「亂碼」般的痕跡，讓其外貌在神不知鬼不覺的情況下完全地被改變。

而這種技法當然也會影響讀者。讀者本身也擁有對於市場財的既有印象，而村上則藉著這副與讀者共有的牌，來操作讀者的既有印象。換句話說，村上春樹是把異質性的記憶，給灌進讀者手上的那副牌，讓牌在不知不覺間被轉換成為另一種機能。眾所皆知，市面上時常出現一些解讀村上春樹小說的「解讀本」，而這件事實也表示了讀者手上的牌被不斷地一洗再洗。簡單地說，村上春樹的小說是在讀者的心裡發酵的。

### 站在市場後半步之遙

於是村上春樹的文本本身，便這樣地具有某種演算裝置的作用。要驅動這種「演算」機能時，我想毋須多說，前提正是大家手上的牌在某種程度上必須具有一定的相似度。村上很巧妙地把眾人認為帶來了「均質化」的全球資本主義加以利用。其實，全球資本主義讓相同的「商品」（規格品）得以被大量流通，但是這些商品到了不同的地區後，各地也會視當地情況為商品賦予稍微不同的定義，而村上便利用存在於這些商品的普遍性與差異性，讓主角與讀者在無特別作為的同時，被誘導至別的力場去<sup>31</sup>。就這一點來說，此處也實現了本書所說的「轉換場域的神話」。讀者恐怕已經想起了剛剛才討論過的關於輕小說文化的「同床異夢」吧。總之，村上春樹的集體語彙一定是市場財或常見的神話素，而這種作法並非是屈從於商業主義，而是作家本身積極選擇下的結果。

除此之外，在村上文本中，特別突出的是他所描寫的那些存在於神話式世界裡的人物。例如《一九七三年的彈珠玩具》（一九八〇年）中，就有一段描寫昔日風光一時的彈珠玩具機，被冷凍在

某間倉庫裡的情景：

門關上之後，連一點蟲聲都聽不見了，絕對的沉默像濃霧般沈澱於地表上。七十八台彈珠玩具機將三百十二隻腳穩重地踩在地上，默默忍受著那無處可去的沈重，真是令人傷心的風景<sup>※32</sup>。

我們可以看到，原本毫無意義的數字在此醞釀出了「哀傷」的氣氛。第一章曾引用過施密特（Carl Schmitt）的話，當我們在探究近代社會特性時，會發現情感（萬眾歡呼）跟數字（市場的算數）呈現出對立的情況。可是，在村上春樹的小說中，這兩者卻不是對立的。當然，村上筆下的主角是稍微「纖細而感傷」的存在，並不具有「萬眾歡呼」式的爆發式情感，而這也讓小說裡的情感得以與數字世界產生融合。

此外，在《尋羊冒險記》（一九八二年）後半段，要求冒險的「男人」跟主角間也有如下談話：

「謎只要一解開都是很簡單的。只是要設計程式比較難。因為電腦無法連人的情感動搖都計算進去，所以要靠手來做。可是當費盡心力設計出來的程式能夠按照計畫執行時，實在沒有比這個更令人快樂的了。」

我聳聳肩。

「好吧。」男人繼續說。「尋羊冒險記已經接近尾聲。由於我的計畫和你的天真，我終於得到他了。」

對嗎？<sup>※33</sup>

《尋羊冒險記》裡的所有一切都是程式設計（亦即計算）之下的產物，而主角也天真地接受這一點。可是，這種冒險卻跟《一九七三年的彈珠玩具》一樣，漂染著某種「已經死亡的氣味」<sup>※34</sup>。也就是說，這個世界雖然只是個由計算所組織出來的存在，卻仍舊隱含著某種感傷情緒。在村上早期的作品裡，很明顯地漂染著這種情緒，而這種情緒，基本上也被他一以貫之地延續到了今日的作品裡。就這樣，村上不僅透過了神話（素）來顛覆讀者本來的印象，也將鎂光燈的焦點打在「被捲入神話的人物」上。從這點來看，我想就算把村上的作品評為是以神話社會裡的人為主題的「後設神話」，應該也不為過吧。

另外還有一點值得留意，村上春樹喜歡將快被市場（世界）淘汰掉的事物拿來利用。例如現在舉例的《一九七三年的彈珠玩具》就是以平淡的情緒，來描述對於已經成為過往殘骸的彈珠玩具機之「喜愛」。村上把舞台設定成離現在有一段時間的年代，而這也是他喜歡採用的手法，我們可以在近期出版的《1Q84》這部村上稱為「近過去小說」的作品中，看見他又採取了這種手法。與現在的時間點稍微有點脫鉤的事物，其實比現在進行式的事物更好操作，也更容易讓人產生情感投射。在流逝的時間性中，存在著不斷被淘汰的資訊，也就是位於邊緣的事物。村上把這當成起點，架構起他的神話世界。所以換句話說，村上春樹的小說特徵也就在於這種站在市場後半步之遙的姿態了。

## 世界的尺度

這種對於彈珠遊戲機這一類有點老舊、又有點失去意義的事物所具有的關心，恐怕是村上文學中的本質所在。儘管這些微不足道的事物在這流動的世界裡，僅僅佔據著一小塊棲身之地，但它們身上所具有的存在感，卻讓村上春樹時常在小說中大力展現他對於這些「小分子」的喜愛。更進一步來說，這也表示關於這些「小分子」的一切，都被村上春樹當成是他文學主要的養分來源。讓我們再試著從一九八五年的長篇小說《世界末日與冷酷異境》之中，隨意引用一段句子如下：

在起伏很多的叢林裡被水聲引領著走了大約十分鐘左右時，突然視野打開了。漫長的叢林在這裡結束，平坦的草原沿著河流在我們眼前擴展出去。右手邊看得見河流削落的深谷。穿過河谷的流水一面把河的寬度加寬一面穿過叢林，來到我們所站立的草原。河流繞過草原入口附近最後一個轉彎的地方忽然急速開始沈澱，顏色變成具有不祥感覺的深藍色並繼續向前流，前面簡直像吞進小動物的蛇一樣脹起來，在那裡形成一個巨大的「深潭」。我沿著河走到那「深潭」的地方<sup>※35</sup>。

這是一段關於「世界末日」這個腦內世界的描述。書中形容那裡為「所有的可能性都在被提示出來的同時，又獲得了轉變，並且同時維持著完整性」。也就是說，那是一個「於不停轉變之時，自我完成的世界」<sup>※36</sup>。所有在那裡的一切都不停地轉變，但也絕對不會脫離歸準。由於這是一個建立在

純粹幻想上的世界，因此無論描述得如何精準也可以被接受。

村上春樹的主角對於事情都抱持著一種非常微觀的態度，因此增加了管理上與計算上的可能性。比方說他的出道作《聽風的歌》，這部作品所織紡出來的世界就被評論為不算小說，而比較像是一「清單」。在《一九七三年的彈珠玩具》裡頭，他也這麼描述一位女性「確實她有她的小世界，看起來像是在努力建立起某種完美的東西」<sup>※37</sup>。而這種在觀察事物時的微觀方式，也為故事帶來了迥異於以往的時間性。

這是什麼意思呢？一般而言，當作業單位被劃分得愈細時，目的就會顯得更清楚，在計算與管理上都會更加地容易。大家可以想像一下企業進行大案子時的作法，如果企業不先在某種程度上把整體分割為許多小單元，讓每個單元各司其政，組織就無法運作了。就算組織裡的每個人都拼命地為了整體付出，可是只會形成一團亂而已。所以，如果從提昇可計算性及可管理性的觀點來看，把事物分解與分階的作法中，其實隱含了品質改良的意義<sup>※38</sup>。

但是另一方面，從很小的層面上來操控事物卻也可能帶來「出乎意料的感染」或「預期外的相互作用」，這一點是肯定的。舉例來說，在處理像基因這麼小的對象物時，我們很難全面掌控所有複雜的相互作用。即使可以解讀出每一個基因所負責的工作是什麼，但現階段，我們並不知道當三萬個基因全部相互作用時，將帶來什麼樣的組織變化，因為這已經超乎了人類的理解範圍（因此有些學者認為「基因增強」這件事具有不容小覷的危險性<sup>※39</sup>）。而我們之所以認為基因操控這件行為為很危險，是因為在評斷這件事是否悖德之前，現階段根本連基因發生了預期外的相互作用時，該怎麼控

管的理想作法都沒有。

所以一方面，小分子可以提高對於事物的掌控度，但另一方面，我們卻完全無法管理小分子之間的相互作用。村上春樹的小說把這兩種特性巧妙地結合在一起，他筆下的主角把生活切割成了一個又一個的斷面，淡然地度過規律人生，這其實是為了把他或她從侵略性的外界給隔開來的自我保護。可是，這些小分子（神話素）在不斷累積的過程中，也發生了複雜的交互作用，為平靜的生活埋下了無數失誤。在此，讓筆者引用一段《發條鳥年代記》之中的話：

然後還有棒球棒的問題。西那蒙知道我在井底放著棒球棒的事。所以那球棒的印象，正如「發條鳥」這字眼一樣，有從後來「侵蝕」他的故事的可能性。但假設就算是那樣，關於棒球棒還是有無法那麼單純說明的部分。在那被關閉的公寓玄關用球棒朝我毆打過來的提吉他盒的男人……他在札幌的酒店裡用蠟燭火燒手掌給我，其次用球棒毆打我，又變成被我用球棒毆打。而且那球棒便引渡到我手中了<sup>40</sup>。

就像這一段描述一樣，村上筆下的暴力意象、與遭到神話素「侵蝕」的故事，這兩者形成了兩條平行的支線。也就是說，世界被暴力侵蝕與故事被夢（神話）侵蝕的這兩件事具有類比關係，雖然世界與故事表面上看起來並不相像，可是在千瘡百孔、坑坑洞洞的這件性質上，這兩者卻是相同的。而之所以會出現坑洞，則是因為把事物分割成了「小單元」來觀察的結果。

### 超越生命

物事的尺度變化可以帶來品質上的改變。採取面對小單元的作法，所意味的是同時擁抱可計算與不可計算的時間。將許多微觀事物累積而起，就一方面而言，是通往把 incident（發生的一件小事）一點一滴聚集起來的活動，但換句話說，這卻也是招徠 accident（預料之外的事）的緣由。無論如何，對於村上春樹而言，把事物分解成細微的單元這件事本身，就凝聚了一項世界觀。改變物體的尺度，對於同時讓不確定性與形式得以兩立而言，是件有效作法。

通常大家都把村上春樹視為是全球化進行的世界中，「失去場域的文學」代表。尤其是在《挪威的森林》（一九八七年）文末的這句話：「而我站在一個不知名的地方的中央，不斷地呼喚著小綠」。這一句話似乎暗示了主角陷入某種不可言喻的抽象時空之中<sup>41</sup>。另外，大家都知道村上春樹的作品在全球各地廣受喜愛，只是，村上的文學性，其本質毋寧說是存在於這種喪失場域的什麼地方之前。換句話說，讀者從這種舊有的空間秩序瓦解中，感受到了物體尺度的隨意化，就是這樣。當安定的空間崩毀時，「物體」在物理性質上的大小與陳列都得以自由變化。

長久以來，我們都依賴著以成長與死亡為基準的時間概念，來理解這個社會與文化。當中之最，當然就是像海德格（Martin Heidegger）這種認為「存在」從根底上就是與「死亡」繫綁在一起的哲學家。相對之下，充滿了小單元的世界卻脫離了這種個體的生死節奏，同時保有漸進、保守的時間性與飛躍、不可預測的時間性，也就是讓可管理性與不可管理性同時兩立。小單元的存活方式，有異於一般個體的存活方式。而這種雙重的時間性，便攪亂了尋常的韻律。

以《發條鳥年代記》這本書來說，當中就充滿了許多死亡與失去的意象，主角也曾數度面臨死亡邊緣，問題是，死亡在神話素的網絡中並不見得是必須發生的過程，而涵育了個體成長等種種歷程的生命安定性，也不見得是必須刻劃的情節。說得更清楚一點，或許《發條鳥年代記》這部作品的傑出之處，並不在於以死亡來叩打生命這件事，而是以**超越了生命的某種存在**，來向生存本身拋出疑問。這種嘗試是否非常成功，目前還無法斷定，但可以確定的是，村上春樹以某種方式描繪出了貼緊現代社會的真實面貌。

### 認知世界的方式

在此來把上述討論稍微整理一下。全球化為村上春樹的文學提供了兩項平台，其一是通行各地的廠製品，其二是解除了空間上的限制。村上春樹一邊把這些普遍為大眾共享的商品（神話素）給加以活用，從神話素的堆疊中，製造出了宛如幻覺般的意象，並藉此來誘發出在網絡中生活的大眾心底那絲感傷的情懷。另一方面，他拿掉了空間限制，以極小的單元為單位，來勾勒出同時兼具了可計算性與不可計算性的神話。村上春樹的「世界」是把我們的「世界」給放在放大鏡底下觀看而成的結果。

如此一路分析村上春樹的作品，會發現村上其實提供了某些「認知世界」的模式，這點在現代文化中可說相當地珍稀罕見。柄谷行人在其收錄有先前那篇評論村上文學的書籍裡，也曾說過，當今的文化追求的不是「認知世界與自我」（語出科耶夫 [Alexandre Kojève]，一九〇二～一九六八，

俄國哲學家）的思辨<sup>\*42</sup>。可是，如果世界的最終目的地是由自由民主主義來確定的存在，那麼我們以哲學來認知世界根本是毫無意義的作法。而同樣道理也可以應用在文學上。

當然，即使是在這樣的情況下，社會制度仍會出現微幅的變更，甚至是多得過頭的微幅變更。只要市場上還存在著滿懷氣概（語出日裔哲學家福山 [Francis Fukuyama]，一九五二～）的創新者不斷致力於推動成熟與差別化循環，那麼社會原理就會不斷地產生變化。另外，網絡也會因為技術革新而出現性質上的改變，因此，神話的質量也會連帶發生變化。不過這些變化都不足以顛覆一項大前提，那就是自由民主主義的擴張與效率化。而在這種情況下，假使出現了**由強調認知轉為強調生產**，也就是說，認知將不再受到重視、但從無到有的生產作業卻取得了優位性，這種結果其實不足為奇。不過對於嘗試對這世界提出認知構架的藝術家而言，生產的優位性恐怕會為他們帶來極大的挑戰。

在理解了這種難題之下，也就不難了解，為什麼某些日本哲學家與藝術家（如與村上春樹同年代的中澤新一與杉本博司等人）會回溯到先史時代，想從古代的認知結構上擷取足以「仿效」的契機了。因為古代社會在認知世界的架構上，擁有多如繁星的各種理論，至少看在這些哲學家與藝術家的眼裡情況絕對如此。甚至事實上，引古為例的作法也讓他們獲取了源源不絕的創作能量。可是從另一方面來看，這種追溯到古代的作法，其實也代表了當今世代再也沒有任何可以讓我們「認知世界與自我」的資源了。

但村上春樹卻從這種枯竭的情況中出發。由於自由民主主義的優位性是絕對崇高的，因此所有的

嘗試，都只不過是在這前提框架內的微幅變更而已。我們可以說，村上春樹的小說特徵，就在於為這種自由民主主義的優位性提供了一幅「認知框架」。也許他是第一位有自覺地去將網絡化的社會裡所發生的事情給挑揀起來，並賦予特殊意義的日本小說家。在這個以市場為基盤的新社會中，村上春樹編織起了一個神話網絡，他描述了其間的眾生相，而這種作法也確實勾勒出了世界與人類之間的關係。

當然，只要既有的神話一崩解，那麼存在於村上春樹所描繪的世界裡，那些真實便會失去憑藉，並從而消散。其實他在《發條鳥年代記》的最後也如此做結：「我閉上眼睛想睡覺。但真的能睡著是在很久以後。在離任何地方任何人都很遠的地方，我落入安靜而短暫的睡眠。」<sup>43</sup> 這個「離任何地方任何人都很遠的地方」正是自由民主主義社會之中，獨有的「場所」。

#### IV 冷硬派推理小說的主體性

##### 冷硬派幻境

以神話作家或後設神話作家的角度來看待村上春樹，可以為文學帶來一項方針，而以村上春樹為評論基準來進行文藝批評，也可以釐清諸多難題，有上述這些好處。不過，這並不表示村上至無二的存在。

例如在破壞空間性的設計上，文學史上早有先例，下一章會詳述說明，在這裡先稍微提一下。最早展現出這項方向性的人應該是十九世紀的英國作家路易士·凱洛（Lewis Carroll）。路易士·凱洛在其名作《愛麗絲夢遊仙境》（一八六五年）及其他作品中，都以強烈至極的手法來打破空間的拘囿。他筆下的「奇幻仙境」不僅是尋常的幻境，而是徹底擄獲空間自由性的世界，也因此，在那世界中的物事尺度得以千變萬化。相比之下，村上春樹的作品雖然不若路易士·凱洛那麼具有遊戲性，可是正如剛剛所論述的一樣，村上讓小單元累積起來的可管理性與不可管理性，成為了故事的底蘊架構，因此他是以小單元為基本單位，來建構起所謂現代版的「幻境」。

這麼一來，所謂村上春樹的「冷硬派幻境」這個字眼，便相當地具有指涉性了。因為這字眼本身就暗喻了某種類型的人與某種世界之間的關係。假如說「奇幻仙境」所連結的背後是路易士·凱洛式的世界，也就是一個沒有標準尺度的神話世界，那麼，「冷硬派幻境」也自然可以連結到一個清楚的源頭，尤其是村上曾直言過對他產生影響，並也親自翻譯其作品的美國冷硬派推理小說家雷蒙·錢德勒，在此更值得我們關注。

錢德勒的代表作《漫長的告別》（*The Long Goodbye*）於一九五三年出版，借用村上春樹的話來說，那是一部已經足以被稱為「準古典小說」的作品。可是村上春樹卻在三十多年後，從這樣一位已經算是歷史人物的作家身上，承傳了某種主體性樣式。這一點從文學史觀點來看，可說饒富深意。不過，在此並不適合逐一地討論錢德勒的文學，因為這將會偏離本書整體架構的重心。與其去速寫出錢德勒的整體樣貌，不如將主力擺在冷硬派作品中的人物與世界的關係上，以此來釐清村上

春樹的「前史」輪廓。

雷蒙·錢德勒筆下的動物

錢德勒的文體風格如下：

第二天早上，我為了前一晚嗜到甜頭而起得很晚。我多喝了一杯咖啡，多抽了一根菸，多吃了一片加拿大醃肉，而且第三百次發誓以後永遠不再用電刮鬚刀。這一天才恢復正常。我十點左右到辦公室，拿到一些零零星星的郵件，把信封割開，隨意放在桌面上。接著大開窗戶，讓夜裡聚集而留在空中、屋角、百葉窗片中的灰塵和污跡流出去。一隻死蛾癱在書桌一角。窗檯上有一隻斷翅的蜜蜂順著木頭爬行，疲憊又淡漠的嗡嗡作聲，彷彿自知叫也沒用，牠今生已休，出過太多飛行任務，永遠回不了窩了。（《漫長的告別》<sup>44</sup>）

從這段引用中，可以發現錢德勒刻劃日常生活的細膩寫法，對村上春樹帶來了很大的影響。雖然是偵探小說，但錢德勒的偵探小說裡除了找犯人的過程外，也用了很多篇幅來描繪由「小單元」所組成的日常片段。小說的主角——偵探馬羅——時常在外頭的世界裡被人苛刻以待，像一隻羽翼受傷的老鷹似地疲憊回家。這種時候，他讓自己回復到「日常生活」的作法，就是借用咖啡、菸跟加拿大醃肉的力量。

同時在此有一點虜獲我們目光的，是錢德勒對於主體意象的塑造。以上面這一段文章來說，他就將偵探馬羅與「斷翅的蜜蜂」給同化了——假使這麼說太過於誇大——至少不可否認的是，馬羅與蜜蜂之間的確存在著某種寓意上的連結。遭遇到突發災難，仍試圖站起、尋回日常節奏的偵探馬羅，他的視線與這隻「昆蟲」的視線堪稱相近。

等到了《再見，吾愛》（*Farewell, My Lovely*，一九四〇年）這部作品時，存在於主角與昆蟲（或動物）之間的這種連結顯得更加地明確。首先是這部小說中，用了很多篇幅來寫掉號為「巨鹿馬洛」的這名男子的愛情。再來，因為巨鹿馬洛所引起的事件而遭遇各種意外的偵探馬羅，書中對於出現在他身邊「頭部是粉紅色的蟲」也做了許多令人印象深刻的描述：

一隻黑亮的小甲蟲頭部是粉紅色，背後也有粉紅小斑點，緩緩爬過藍道光滑的桌面，牠的觸鬚四周探觸，好像試試方向準備起飛一般。牠爬行時有點蹣跚，好像揹著太多袋子的老女人。<sup>45</sup>

這隻蹣跚的甲蟲很明顯地與馬羅在意象上產生了交疊。尤其是在作品後半部，還有這麼一段描述：「我跌落在太空中，（中略）我也是個往市政府樓上爬的粉紅頭的甲蟲。」<sup>46</sup>這跟先前在討論村上春樹的作品時所提到的意義一樣，錢德勒之所以會花這麼多篇幅來描寫蟲與動物帶來的意象，是因為要模擬出受到「小單元」的動作影響而發生變化的整體世界。

此外，跟這點有點相關的是錢德勒也直接在小說的名稱中揭示了「大」或「長」等物理性與數量

屬性，例如《大眠》(The Big Sleep)、《漫長的告別》、《小妹》(The Little Sister)等，這點值得一提。對於錢德勒而言，睡眠與告別等是佔有空間或時間的存在，而與這些標題中的暗示相輔而成的，是錢德勒在整本書中所四處設下的足以改變世界尺度的設定。這些設定，完全是由民眾的集體語彙所成就，而這點便清楚地把錢德勒的作品在本質上的世俗性給呈現無遺。

#### 福爾摩斯型偵探與馬羅型偵探

錢德勒發表《漫長的告別》與《再見，吾愛》的一九四〇年代至一九五〇年代，正好是科耶夫從美國極盛期的消費社會中，看出了「動物性」特質的年代。錢德勒很明顯像在執行科耶夫這種主張似的，把主角描述為近乎弱蟲般的存在。他讓大量的昆蟲與動物住進了文本中的世界，從中引出了令人印象深刻的神話。

假使這就是錢德勒的世界觀，那麼，他是如何描繪住在這種世界裡的人呢？話說回來，基本上，冷硬派推理小說的偵探都屬於冷眼看世情的類型，也就是說，一方面，他們知道自己的推理工作沒什麼重要性，可是另一方面，他們也就得過且過地忽略掉這種無意義性，事務性地完成份內的工作。以杜賓(愛倫坡筆下的偵探)與福爾摩斯為首的十九世紀偵探，這些角色被塑造為徬徨於都市中或是隨性自由的人，但是出現在二十世紀前半期的冷硬派推理小說中的偵探，則是受錢驅使的存在，他們沒有隨心所欲的行動自由。因此對於冷硬派推理小說裡的偵探而言，推理並不是他們工作之餘的興趣，而是一種職業。於是他們便藉由冷眼旁觀(亦即自我意識的雙重化)的方式，來調整

心中情感，接受這種不自由<sup>47</sup>。

這兩者之間存在著天差地遠的差異。紀傑克(Slavoj Žižek)曾經闡述過福爾摩斯型的古典偵探與馬羅型的冷硬派偵探之間的差別<sup>48</sup>。福爾摩斯型的偵探跟事件本身沒有直接關連，他們站在超然的立場上，在旁邊對警察跟假偵探反覆覆的推理冷嘲熱諷，總在最後的最後，才一針見血地提出正確答案。因此福爾摩斯型的推理小說，永遠都是以助手為第一人稱來闡述，不會將偵探本身的內在給明顯地表露在外。

然而相對的，冷硬派推理小說卻大多都是以偵探為第一人稱來寫<sup>49</sup>。這類型的偵探沒辦法站在後設角度上，而這更彰顯出了他們的渺小與無奈。他們是為了錢而當偵探、他們總是被捲入事件的漩渦中。「他對於事情的進展莫可奈何。突然間，事情變得很明白了，原來他一直『被當成了餌』。即使是第一眼看起來很容易處理的事，到後來卻變成了錯綜複雜的案情，他愈努力，他深陷的陷阱輪廓就愈清晰。」(紀傑克<sup>50</sup>)馬羅每次出任任務時，不是被突然襲擊而昏厥，就是被業主玩弄，他總是會陷入一些狗屁倒灶的情況中。可是福爾摩斯型的偵探則絕不可能會被當成「餌」來利用。於是，古典型偵探跟冷硬派偵探與世界的關係就出現了如此差異，而這種差異之大，幾乎是南北兩極呢<sup>51</sup>。

#### 陽性存在與陰性存在

那麼，這些被周遭操弄的冷硬派偵探，是怎麼面對自己眼前的殘酷局面呢？他們每一位的處理態度其實都不太一樣，尤其是以寫作冷硬派推理小說最出名的兩位作家，也就是達許·漢密特

(Samuel Dashiell Hammett, 一八九四—一九六一)與錢德勒，這兩人筆下的主角南轅北轍。具體而言，差異出現在主角與女性——特別是具有所謂致命吸引力的女人(femme fatale)——的關係上。比方說，紀傑克就曾這麼形容過冷硬派推理小說跟黑色電影(déjà noir)中，那些致命性的女人：

她被一種渴望權力的欲望所困擾，無止盡地操控對方，但同時又沈溺於某個第三者，有時這個第三者甚至是有點無能或者性別模糊的人。賦予這具有致命吸引力的女人的神祕特質，正是她本身也無法清楚地讓自己在主人與奴隸的衝突點上找到定位。(中略)我們無法確知她到底是喜歡還是痛苦，到底是她在操控一切，還是她是被操控的受害者。就是這種情況，在黑色電影中(或者在冷硬派偵探小說)會產生深度模糊的角色，當這位具有致命吸引力的女人崩潰，失去操控的能力而變成是自己遊戲的受害者<sup>52</sup>。

紀傑克形容冷硬派推理小說裡的男性總是被危險的女人給玩弄於股掌間，但相較之下，女性卻不知道到底是在玩弄別人還是被別人給玩弄，是誘惑了別人或是被別人所誘惑，她們從不表現清楚，可說是謎樣般的存在。例如漢密特筆下的偵探山姆·史培德，就是在切割掉自己與這種曖昧不明的女性特質之間的關係後，才得以脫離女人的玩弄、重新站起。當他面對了究竟該讓自己被逮捕判刑，或是要讓對方被逮捕判刑的兩難情況時，史培德選擇了後者。「史培德用力咬緊下顎，從齒縫間逼出一句話：『妳別想要我。』」(《馬爾他之鷹》<sup>53</sup>)於是，在斷然拒絕了誘惑後，史培德又重新取

回對於自己的掌控權。

錢德勒也曾經試過這種對於來自危險女人的誘惑表態拒絕的手法，可是他並不像漢密特那樣具有某種悲愴感。因為究其根底，在錢德勒的小說中，光是拒絕危險的女人所提出的誘惑，並不表示就能讓所有一切都獲得圓滿解決。以《再見，吾愛》為例，偵探馬羅最後就說了這麼一句話：「當然，我說出來就顯然感傷，也許只是一個錯誤罷了。再見，我那隻粉紅色的小甲蟲爬回這裏沒有？」<sup>54</sup>也就是說，馬羅在事件解決了之後，心中仍舊有塊地方感到失落。

另外，在錢德勒的最後一部作品《重播》(Playback, 一九五八)裡，作為支線進行的插曲竟比推理這項主軸更搶戲。在《重播》中，馬羅接連跟兩位女性發生了親密關係，最後甚至被曾於《漫長的告別》中出場的女性琳達·羅玲在電話裡頭突然示愛。故事還沒這麼結束呢，錢德勒在未完成的續集《豪門恩怨》(Poodle Springs, 一九五九)中，更把馬羅與羅玲設定成夫妻，在故事的一開頭，就讓兩人談論對於新家的感想。在這些作品中，作者除了著墨於偵探的工作(解決案件)外，花了更多的篇幅來描述主角與女性之間既主動又被動的關係。

假如說漢密特的主角是在自我與命運的對決中，尋找出自我輪廓的「陽性」主體(這也讓他的小說明顯帶有古典悲劇色彩)，那麼，錢德勒筆下的主角就是「陰性」主體了。馬羅在面對各式各樣的誘惑，並且被這些誘惑層層包圍下，即使他躲得了一支箭，也躲不了接著飛來的第二支、第三支箭。置身於箭雨之下的情況中，馬羅有時接受了誘惑、有時引誘別人，在這種情況下，馬羅自然接近了先前我們所提到的危險女性般的存在——也就是「不曉得是被玩弄還是在玩弄別人、是被誘惑

還是在誘惑別人，從不清楚表現的謎樣存在。」依照第二章的定義來講，馬羅是一個在依賴他者之中獲取自律性的主體，也就是說，馬羅體現了讓依賴性與自律性相輔相成、毫不矛盾的主體性。

既然如此，那麼漢密特與錢德勒的差異處就在於究竟是要選擇正面迎戰命運、或是漸進式地改變命運。如果把這種差異與社會原理的變遷擺在一起看，會發現其中饒富意趣。近代自由民主社會的組成原理，從單一的命運對決轉變為體系之間的分散處理，因此就跨足這項原理的方面來看，可以說，從漢密特到錢德勒的轉變是文學史上的一個重要轉捩點。

馬羅不同於史培德，他在操弄周邊情況的同時也為命運所操弄，並且逆來順受地接受這一切。也就是說，馬羅在利用身旁的女性來為自己建築起安樂窩的同時，他也將自己獻給周遭。事實上，在馬羅周邊永遠看得到女性的影子，無法將他與這些女性的關係完全切斷。無論是馬羅或這些女性，他們都各有所欲，並且誰也不放棄自己的欲望。從《重播》到《豪門恩怨》的過程，清楚展現了這種相互影響的關係。

當然，這裡所說的「陽性」或「陰性」指的是抽象概念，並不是真的意指男性或女性。補充完這一點後，我們可以把村上春樹筆下的主角評為「陰性」的存在。在村上的小說裡，無論男女，都「不曉得是被玩弄還是在玩弄別人，是被誘惑還是在誘惑別人，是從不清楚表現的謎樣存在」這樣的存在，時常出現。

例如《世界末日與冷酷異境》一書，一開始就出現一位失去了聲音，但「年輕貌美而豐滿的女人」在某位謎般老人的指示下，前來找主角（亦即受到操控的存在）。但當故事進展到了某一階段時，

這位女性卻開始誘惑主角。又或者是在《發條鳥年代記》中，因為過去的事件而使得人生發生扭曲的謎樣雙胞胎姊妹加納馬爾他與加納克里特，她們正是以心靈受傷的危險女人香的形態，來誘惑主角。此外，先前也提到過，在《發條鳥年代記》中主角的妻子久美子突然失蹤，這件事究竟是受到了誰的操控呢？抑或是她在操弄著主角，這點一直到故事結束時仍不清楚。另一點是，村上筆下的男主角常會主動邀約女性吃飯，偶爾也發生性關係。這些出現在錢德勒與村上作品中的人，都大方地開放自己的身體，也毫不抗拒地接受他者向自己開放的身體。這不是單一主體與單一命運（具有致命吸引力的女人）的對決，而是把對方當成永遠都能讓自己使用的資源來加以利用，反之，自己也永遠是他者可以使用的資源。我想這一點是錢德勒與村上在文學上的共通特質。

### 累積模式的文化史

所謂的「模式」有時候會發生隔代遺傳的現象，所以我們不會在狹義的分類史中找到它們的蹤跡。我的提議是，何妨將文學史當成是短期與長期的各種模式所複合成的複合體（amalgam）來看待呢？

文學原本就是一種雜食性存在，它能夠攫取各種「知」來化為自身的養分，可是在這麼做的時候，它又不必主張知的完整性，並且也不可能主張。因為呈現在文學裡頭的知，永遠是透過了書中的主角來呈現，因此這種知的真實性是不可能被保證的。文學所做的，並不是去主張知的正確性，而是去描繪相信（或者懷疑）這項知的主角的輪廓<sup>55</sup>。以法國派理論用語來說的話，那就是描繪出

言表行為的主體，而非言表本身。也就是說，文學是去勾勒出某些類型的人是如何面對與參與那個時代裡普遍認知的知性模式。在這方面，杜斯妥也夫斯基的小說可以說是最極致的表現了，而錢德勒與村上春樹的冷硬派小說「模式」，也呈現出主體與滿足社會標準的符號間，有些什麼樣的牽扯。

本章在一開頭就提及「文學的神話論式分析」，因為本章所處理的，就是跟這種文學史的議題有深切關連的問題。讓我們再來確認一次，輕小說與手機小說之類的通俗小說，只會將特定的符碼濃縮並且轉化為真實題材。可是除了這樣的文學形式之外，也擁有如同錢德勒與村上春樹式的文學，會處理花花世界裡的主體。在此來整理一下，所謂「文學的神話論式分析」所探討的，就是（一）文學如何在世界裡創造出真實？（二）文學如何藉由生活在繽紛世界裡的人們（亦即言表行為的主體）來獲得對於這世界的認知模式？

最後我還想強調一點，如果以強烈一點的語彙來說，提供認知世界的模式，其實就牽扯到了「倫理」問題。現代的倫理一直都著重在怎麼把向來清楚的界定給加以變化，比方說，如果純粹以個人主義來制定制度，又或者以成效來制定規範，會形成什麼樣的社會呢？這種問題一直以來都圍繞著倫理學打轉，而這些問題也都具有改變既有界定的能力。

假使所有倫理的本質都指涉著「改變既存界定」，那麼文學的倫理當然也就在於提供認知這世界的方式了。這麼一來，原本天差地遠的觀點也可能會互相轉換。若此為真，那麼在文學不斷被剝奪了權威性、投入世俗化潮流的當下社會中，對於文學倫理（認知）的培養也就愈來愈重要了，這麼說絕不為過。對於所有抱持著文學野心的人，現在雖然是最糟糕的年代，但從另一方面來看，肯定也是最好的年代。

是最好的年代。

1 葛雷格里·貝特森在《精神生態學》中如此說道：「其實溝通這件事，難道不等同於製造冗餘性與模式嗎？」「A的行為與B的行為一致，使得觀察者所觀察到的宇宙更具有可預測性、更具有秩序、更具有『冗餘性』。也許可以這麼說：寫在A的紙張上的文字與寫在B的紙張上的文字竟然一樣，這件事對於觀察者來講簡直不可思議、是不可能會出現的巧合，但其實由A與B所演繹的『規則』來解釋，一切就說得通。」p.542。

2 比方說盧曼就提出了「該選擇互為主體性或溝通？」這項問題，並且斷言「從社會體系的自我參照所開展出來的自主性溝通理論，完全不需要以互為主體性做為手法來進行。」參照《後人類社會的人類觀》，村上淳一譯，東京大學出版會，二〇〇七年，p.184。

3 這點在繪畫上尤其明顯。例如二十世紀的畫家（夏卡爾或畢卡索）會不斷地練習同一主題，這種行為如果從填補宗教畫不再流行的觀點來看，其實很容易理解。在文藝復興前後所出現的繪畫實驗，由於有宗教畫這項主題，因此變得更容易進行。聖經裡的每個場景都極富有戲劇性，整部聖經可以說是高傳染力之大成，很容易地就可以從中找出無論是傳達者或接收者都可認可的場域。可是相對之下，不再需要以宗教為主題的現代畫家則必須自己去製造出冗餘性，因此他們才不停地重複同一主題，從中發展出逐步變化的技巧。為了創造出明顯差異，先決條件肯定是冗餘性。

4 李歐納德·曼羅迪諾（Leonard Mlodinow）·《醉漢走路》（The Drunkard's Walk。日譯為《偶然無意》），田中三彥譯，鑽石社，二〇〇九年，p.6。

5 皮埃爾·布列茲·《實踐理性》，加藤晴久等譯，藤原書店，二〇〇七年，p.83。

6 關於這一點，或許所謂的啟蒙正是接近「詩」性的存在吧，所謂「詩」，是把超脫於一般語言使用規則的領域給精鍊起來的存在，而啟蒙也是。啟蒙追求的正是從社會裡頭，找出所謂具有直覺性、先於邏輯之前的邏輯。而藝術與評論等諸多「制度」正能有效地減低這些搜尋成本。

7 在安東尼·紀登斯《親密關係的轉變》(The Transformation of Intimacy。日譯為《親密性之轉變》、松尾精文、松川昭子譯·而立書房·一九九五年)一書中·有以下一段話:「去避免因情感所產生的虐待·恐怕是在追求一段關係之中的權力平等上·最難實現的一部分。」(p.279)事實上·近幾年來常有文學作品以「虐待」為主題·但這些作品只是簡單地呈現出了在關係已經變得相當自由的現代社會裡·虐待這件事仍舊是項禁忌。

8 多麗絲·萊辛·《第五個孩子》(日譯為《破壞者「班」的誕生》)·上田和夫譯·新潮文庫·一九九四年·p.192。

9 讓我來介紹一下著名科幻作家亞瑟·克拉克(Arthur Charles Clarke)在其自傳《樂園裡的生活》(山高昭譯·ハヤカワ文庫·二〇〇八年)裡的一段自白吧·英國少年克拉克受到了當時美國在經濟大恐慌前後盛極一時的通俗科幻雜誌很大的影響·這些「老美的通俗雜誌」被當成貨船的壓艙品載了回來·侵略了大英帝國。」(p.36)沉迷於這些通俗雜誌的克拉克覺得「每次一到了塞滿整箱的雜誌(一本值幾便士)被寄到我們這邊郵局的日子里時·簡直就像是節日一樣」(p.31)。他沈醉在這些雜誌的扉頁裡·細細品味·在關於英國小說的閱讀經驗上·他則提到了赫伯特·喬治·威爾斯(Herbert George Wells)及威廉·史德普頓(William Olaf Stapledon)兩位科幻小說家·並且說「很有趣的是·當史德普頓在寫作所謂『近未來與遠未來的』小說」時·他根本從來沒聽過「科幻小說」這個詞·也從沒讀過科幻小說(中略)所以當他知道這是一種很興盛的文學種類時·他由衷感到驚訝。」(p.51)史德普頓的反應裡·也證明了當時的美國通俗雜誌的確以獨自的方式在進展著。

10 史蒂芬·金《死亡之舞》(Danse Macabre)·安野玲譯·福武書店·一九九三年·p.549。

11 東浩紀·《泛遊戲真實主義之誕生》·p.26之後。

12 羅伯特·艾瑟羅德(Robert M. Axelrod)·《對立與協調的科學》(The Complexity of Cooperation)·寺野隆雄譯·鑽石社·二〇〇三年·p.45。

13 史坦利·米爾格蘭姆·《服從心理》(Obedience to Authority)·山形浩生譯·河出書房新社·二〇〇八年。

14 例如郭敬明出版的雜誌《最小說》在二〇〇九年時·宣稱每個月的經常銷售量有五十萬本左右(有時會超出七十萬本)·郭敬明在二〇〇八年度的作家收入為一千三百萬日幣·位居所有作家之冠。

15 張旭東(Xudong Zhang)·Postsocialism and Cultural Politics: China in the Last Decade of the Twentieth Century, Duke University Press, 2008。

16 拙作《物語之夢》收錄於東浩紀與北田曉大編纂之《思想地圖》vol.1·NHK出版·二〇〇八年。

17 九把刀·《依然·九把刀》·蓋亞出版(台北)·二〇〇九年·p.76·p.52。

18 同右·p.54。

19 同右·p.300-301。

20 同右·p.206後。

21 本田透·《手機小說熱賣的祕密》·SoftBank新書·二〇〇八年。

22 速水健朗·《手機小說式》·原書房·二〇〇八年。

23 在有關故事論的特徵上·筆者還想說明一下手機小說時常宣稱自己寫的其實是「真實故事」的現象·這件事就如同速水健朗也說過的一樣·真實故事的「真實性」其實跟雜誌投稿文章裡的「真實性」差不多·真的追究下去·只能算是一種「沈醉於不幸」的虛構故事·可是這種宣稱「我說的都是真的」·也就是自我剖白式的作法竟然會如此受到歡迎·這個現象不可不重視·這種類似自我剖析的文體·很接近「傾吐祕密的耳語」·也就是說·作者只把發生過的這件事情告訴你一個人的戲劇性文體。

此外·在網路上的討論區裡也常看到有人宣稱自己要告訴大家一段「真實故事」·網友的感受當然多少會覺得那是吹牛騙人的手法而已·可是網友還是會假裝上鉤·追問故事·手機小說的作法其實就跟這就很類似·說者故意煞有其事地表現得好像要揭開重大祕密·而這種作法拉近了與讀者之間的距離·所以可以算是一種溝通遊戲。

24 濱野智史·《架構的生態系》·p.284。

25 最後接到詛咒信的一對兄妹以自殺·也就是以自身來清償所有罪孽的作法·終結了這項詛咒連鎖。

26 同上速水健朗之作·p.212。

27 盧曼《社會學的基本概念意含》·盧曼與哈伯瑪斯(Jürgen Habermas)合著·《批判理論與社會系統理論》·佐藤嘉一等譯·木鐸社·一九八七年·p.42。

28 宮台真司·石原英樹·大塚明子合著《次文化神話解體增訂版少女、音樂、漫畫、性的轉變與現今》·ちまぐ文庫·二〇〇七年·p.9。

29 柄谷行人·《關於結束》·講談社學術文庫·一九九五年·p.135。

30 村上春樹·《發條鳥年代記》中冊·新潮文庫·一九九七年(中文引用參考賴明珠翻譯·時報出版的版本·p.173)。

31 比方說李維史陀就在《神話學》中搜羅了八百多種南北美洲的神話，鉅細靡遺地分析它們之間的轉變規則。可是這種分析手法之所以能夠成立，其中一個原因在於每個地區的神話所指涉的事物並非南轅北轍，而是有某種共通性的存在。相同的，全球資本主義如今所端出來的，難道不正是這種能夠在知覺層次上提昇共通性的神話體系嗎？當物品的聚集密度到達了某種程度後，很自然地會出現模式化（亦即象徵化）現象，關於這點已經在上一章討論過了。

32 村上春樹，《一九七三年的彈珠玩具》，講談社文庫，一九八三年（中文引用參考賴明珠翻譯，時報出版的版本，p.165）。

33 村上春樹，《尋羊冒險記》下冊，講談社文庫，一九八五年（中文引用參考賴明珠翻譯，時報出版的版本，p.327）。

34 同右，p.132。

35 村上春樹，《世界末日與冷酷異境》上冊，新潮文庫，一九八八年（中文引用參考賴明珠翻譯，時報出版的版本）。

36 同右，下冊，p.320。

37 《一九七三年的彈珠玩具》（中文引用參考賴明珠翻譯，時報出版的版本，p.81）。

38 以赫伯特·西蒙的話來說，就是「準分解可能性」。請參閱《人工的科學》（*The Sciences of the Artificial*，日譯為《體系的科學》），p.235。更嚴謹一點來說，西蒙的論點除了重視層級分工的必要性之外，也著重於層級與層級之間的「關係」。

39 蓋瑞·馬可思（Gary Marcus），《基因，挑戰不可能的任務》（*The Birth of the Mind*，日譯為《孕生「心」的基因》），大興典子譯，岩波書店，二〇〇五年，p.224。馬可思更認為「基因的進化應該是循序漸進」，但是由於只要有二丁點的基因變化，就會造成整體的大波動，因此「表現型的變化不決然採用漸進方式」（p.181）。也就是說，他認為即使可以預測個體會如何進化，可是由基因所組成的表現型（Phenotype）會出現什麼改變卻是無法預估的。

40 《發條鳥年代記》下冊（中文引用參考賴明珠翻譯，時報出版的版本，p.298）。

41 村上春樹，《挪威的森林》下冊，講談社文庫，一九九一年（中文引用參考賴明珠翻譯，時報出版的版本）。

42 同上述柄谷行人之作，p.174。

43 《發條鳥年代記》下冊（中文引用參考賴明珠翻譯，時報出版的版本）。

44 雷蒙·錢德勒，《漫長的告別》，村上春樹譯，早川書房，二〇〇七年，p.212（中文引用參考宋碧雲翻譯，麥田出版的版本，p.189）。

45 雷蒙·錢德勒，《再見，吾愛》，村上春樹譯，早川書房，二〇〇九年，p.265（中文引用參考焦雄屏翻譯，麥田出版的版本，p.239）。

46 同右，p.343（中文引用參考焦雄屏翻譯，麥田出版的版本，p.308）。

47 就像近年來某位研究者所指出的，這種調整讓冷硬派推理小說的主角開始帶有一種「感傷情懷」。隨著故事進展，持續的感傷情緒（sentimentality）為故事醞釀出了某種氛圍，而不只是一時激情（passion）。

這種細膩多愁之所以會崛起，與當時郊區化的趨勢也有關係。「一九五〇年代的犯罪小說裡，幾乎所有男主角都在都市化與郊區化的時代裡負擔起了保衛家園的責任。」所以在十九世紀的羅曼史小說中，女性總是被描繪為被動的、「守著一個家」的角色，而在冷硬派小說中，男性則被賦予了主動性格。不僅如此，一九五〇年代時以女性團體為主的反色情活動雖然如火如荼地展開，可是其中所表現出來的陽剛性格，就某方面來說，也是為了避免組織活動帶來什麼風波所做的一種自我遏抑。而文學當然無法置身於這種社會演變的風潮之外。其實在冷硬派的推理小說裡（更廣泛地來說，是犯罪小說）除了陽剛味之外，也帶出了相反的屬於女性的、居家的個性，同時讓兩者共存。詳細闡述請見 Leonard Cassuto, *Hard-Boiled Sentimentality: The Secret History of American Crime Stories*, Columbia University Press, 2009, p.109-110。即使是從這一點來看，也可以發現在形塑出屬於郊區生活式的主體性方面，冷硬派小說是一種類型。至於感傷性（sentimentality）則是這些新男性在架構起與別人的連結時，所依據的情感模式。

48 紀傑克，《傾斜觀看》，鈴木晶譯，青土社，一九九五年，第三章。

49 不過就像紀傑克也曾經指出的，達許·漢密特的代表性風格就是以第三人稱來書寫，而這一點也就像本書所說，是漢密特跟錢德勒極為不同的地方。

50 同前述紀傑克之作，p.123。

51 讓作品中的偵探沿用福爾摩斯模式的作家，例如艾勒里·昆恩（Ellery Queen）等人都陷入了一個矛盾之中，那就是偵探本身是否也受到了操弄（也就是所謂的「後期昆恩問題」）相對之下，漢密特跟錢德勒的偵探則從一開始就深陷在事件的謎團當中，因此故事發展的前提，便以他們被操弄為背景展開。從這個觀點來想的話，很容易了解錢德勒為什麼會批判英國的古典推理作品了。參閱收錄於《偵探業這一行》中之〈簡單的殺人法〉，稻葉明雄譯，創元推理文庫，一九六五年。

52 同上述紀傑克之作，p.127（中文引用參考蔡淑惠翻譯，桂冠出版的版本，p.106）。

53 達許·漢密特，《馬爾他之鷹》，小鷹信光譯，ハヤカワ文庫，一九八八年，p.321。  
54 同上述錢德勒之作，p.368。  
55 例如羅蘭巴特在《文學的符號學》(Léçon。花輪光譯，みすず書房，一九八一年)中就如此巧妙地闡述：「(前略)文學所驅使的智見絕非完美，也絕不是最終的依歸。文學不會說它知曉某些事，它所說的，只是它知道某件事的片段面向。或者更正確來說，在關於某件事情上它知道一點什麼——關於人類，它知道很多，文學這麼說。」p.21。

## 第五章

### 當遊戲開始思考

——美學存在

遊戲是讓玩家於遵從遊戲規則的前提下，創造出均衡狀態的裝置。現在有些頗具實驗性的遊戲會模糊掉現實性與可能性的境界，以此來延伸新戰線、跨足整合性與必然性的領域。這意思是說，當統整出了在一般狀況下不會出現的均衡狀態時，或相反地，把均衡的狀態轉變為無意義的情況時，這兩種作法都可以創造出表現契機。本章將把這其中所蘊藏的「機巧」歸類為新的「美學」領域。

此外，路易斯·凱洛（Lewis Carroll）是最早將遊戲視為能為抽象幻想（亦即「思辨」）帶來養分的先驅者。本章將在最後介紹路易斯·凱洛這位可以算是遊戲創造者的祖師爺，在昔日所寫的文學作品，以此一窺嬉遊於意義與無意義間的手法。

上一章從通俗小說、村上春樹，一路談到了冷硬派偵探小說，以此來了解溝通過程這項為世界中孕生出真實性的存在，以及被捲入了這過程當中的人間百態（mode）。在當今這已經徹底世俗化的社會中，「意義」這項能夠縮減社會複雜性的門檻，已被時間操作與時間占有等新的衡量基準給重新定義了。溝通的生態學必須要好好地瞧清楚這些改變，因為假使失去了「意義」這項具有持久性的存在，那麼連「神話的公領域使用」這項足以擴展眾人共識的領域，也無法發揮出任何作用。

基於以上緣由，將在本章討論存在於這些表象背後、存在於意義底下的「鬆散」與「空泛」，並且，將把觸角延伸到「無意義」這項議題來作為應用討論。在此，我們會以遊戲為討論的媒介。請容我先稍微提一下，遊戲是一種嘗試以複合方式來設定出某種均衡狀態的媒體，因此可以從它身上，清楚地看見意義的結晶化過程。同時，這些意義的形成卻也只不過是設定的產物而已，它們在本質上是「無意義」的，這點從遊戲上可以得到充分的應證。本章所採取的討論手法是：（一）在嘗試釐清這種無意義的定義時，以「美學」來形容。（二）從當代的同人遊戲中所具有的「機巧」與路易斯·凱洛的小說中所展現出來的無意義性時間操作中，找尋出「美學存在」的可能性。假使這些做法能夠稍微把意義與無意義的交會點給拉出來，展現在世人面前，那麼本章所企圖達成的目標也算完成了。

## 「什麼都有可能」

在這四處都是裂縫的世界中，自由民主主義透過了體系內的自生系統（autopoiesis）讓自己得以隨時「再安定化」。可是這種自我參照、自我依據式的架構，也正如德國社會學家烏爾利希·貝克（Ulrich Beck，一九四四～）所說的，往往會為社會招來「積弊」<sup>※1</sup>。因此我們必須累積出足以對這種自我參照、自我依據式的架構，進行補正的策略。換句話說，我們需要的社會學啟蒙，並不是針對社會之中的正常性，而是針對社會中的異常性而存在的真知。當今的社會總是將啟蒙與溫吞的教養主義視為同一回事，不過這種判斷毋寧可說是愚蠢的。因為啟蒙所具有的作用，正是將教養主義絕不會注意到的結構盲點給揪出來。

那麼應該如何制定「策略」呢？為要把問題統整起來、對症下藥，在此先把認為人類原本就是會被置入架構之中的存在，這種想法稱為「生態學式」；相反的，從各種有形無形的慣習之中積極開發自由、也就是認為「什麼都有可能」的立場，則把它稱為「美學式」<sup>※2</sup>。這兩種想法雖然乍看下南轅北轍，可是它們其實是共存的。也就是說，我們都是被捲入了軟體世界的生態系中的「動物」，當我們失去生態系的支援後便無法生存（語出東浩紀）。既然如此，那我們在這種生態系中要做些什麼呢？我們的作為又可以累積出什麼對於將來有貢獻的存在呢？關於這問題，我想再沒有任何一個時代比現在更難預測了。一方面，我們被捲入了市場的生態系中，另一方面，我們也被暴露在從傳統中解放出來的自由選擇中。我們既是習慣的動物，也是偶然的動物，這兩者毫不矛盾。我們雖然被隔離在保護區內，但實際上卻也曝曬在未知的病菌環境下。

在此有一點希望讀者能注意，在美的領域中，生態系得以發揮影響的部分也正逐漸地擴增中。雖然至今為止的現代主義，都認為藝術（亦即「美」）理所當然就是要承載起「什麼都有可能」（anything goes）的部分，而我們普遍也認為藝術的自由性，就是要大膽地對社會加諸於我們的統一化、正常化要求，提出非統一性與他者性的重要，亦即要拋開生態系中各種有形無形的慣習，提出「其實什麼都有可能（但眼下只有這種做法）」的可能性。就這一點來看，藝術家其實是熱愛偶然的存在。

不過，當軟體世界的生態系愈來愈完整，而無名性的超現實神話也已經在品質上提升到了名實相符的程度後，一切便開始發生轉變。事實上，如今生態系與美學並不是平等的並行共存，因為美學的功能早已逐漸為生態系所取代。

## 生態系中之擬態

在關於這兩者的界限愈來愈模糊的這件事上，伊拉克出身的建築師薩哈·哈帝（Zaha Hadid）可以提供很有趣的參考。她受到了馬勒維奇（Kazimir Malevich，一八七八～一九三五，俄國幾何抽象派畫家）等人所倡導的絕對主義（Suprematism，現代主義的流派之一，為二十世紀初時俄國抽象繪畫的主要流派）影響，在某種意義上，是位徹底追求美學的建築師。波斯地毯帶給她靈感，讓人聯想起東方書畫的各種拼貼則給予她啟發，她將空間扭曲成了宛如只有幻境中才會存在的建築。她把幾乎不可能實現的設計化為真實空間，追求將人類從過去、慣習、甚至是物理制約等種種的限制

中，給徹底解放出來的世界。」在哈帝這種現代主義信徒的眼中，所謂的建築，就是由這類斷片所構成的世界。」（語出艾倫·貝斯基〔Aaron Betsky〕<sup>※3</sup>）薩哈·哈帝的作品從一九八〇年代至今，都延續著相同脈絡。

她的美學作品在近幾年間一個接一個完工，而她的國際聲望也一路水漲船高。在這裡，我們似乎看見了現實情況出現了轉變。現代主義至今為止，的確是一路都緊貼著不可行性，與既有的機制搏鬥，但就美學而言，至少可以確定有一部分的美學領域已經被超現實神話的演算所併吞了，這些美學被捲入了可實現性的領域中。我之前已經說過，薩哈·哈帝這一類的螺旋空間——也就是廣義而言，屬於「形從流體而生」的設計——已是當前時代的主流。

因此，薩哈·哈帝的作品究竟是屬於生態學式的設計，抑或是美學式的設計呢？有一派相反的說法認為，正因為她的作品就某種意義上而言，屬於純粹的美學，因此反而使其更趨近於某種生態學界裡的符號存在（或者也可以反過來說，生態學中的符號正是最美的存在）。在超現實神話的時代中，自然並不是被超越的存在，而是被利用的存在。也因此，與其把這種藝術的流體性看成是現代主義式的不可能性所立足的據點，倒不如把它理解為生態系的擬態作法。

更進一步來說，絕對主義的抽象性與形式性，原本就與大眾社會的原則相依不悖。例如大塚英志就曾指出手塚治虫的作品以及在他之前的漫畫論相關背景，都受到了與絕對主義有密切淵源的俄國結構主義所影響。戰前日本的次文化飢渴地將國外的電影理論吸收成自我創作的養分，尤其是戰前的媒體論旗手今村太平，更積極將俄國的結構主義與美國的迪士尼動畫「野合」<sup>※4</sup>，今村太平當初

提出的理論，從今日的觀點來看仍舊饒富價值。

今村曾這麼評論過迪士尼：「米奇的手腳、臉部、背景、色彩都是由好幾百名美術人員分工合作、共同完成的。這種大量生產動漫的方式，也出現在了把藝術的創作分解為分工合作的做法上」。他還曾把渾身肌肉、像蒸汽盤一樣咻咻地轉動手腕的大力水手，形容為是「機械學的結構產物」，他認為「動漫電影中的幻想已經成為當代的美國寓言<sup>※5</sup>」。也就是說，迪士尼作品的製作環境或電影的內容全都體現了資本主義下的機械化過程，並以此賦予了自身真實感。在此，這種大量生產時代的生產手法，與俄國結構主義的方法論，也就是把繪畫與角色還原為符號與單元的手法很類似，這點應該很明確吧？大塚認為，從美國及俄國傳到日本的這些理論，成為日後手塚治虫將角色符號化的基礎之一。假使這個理論成立，那麼，其實可以依循今村與大塚的論點，將日本的次文化視為是在資本主義化（亦即機械化）的帶動下所出現的西洋抽象表現藝術，被折射到日本後的現象，這是很可行的切入點。

總而言之，抽象性與大眾性、美學存在與生態學式的存在、對於資本主義的喜好與厭惡，這些永遠都會產生交會。而在二十世紀的表現藝術中，不管是藝術也好，次文化也罷，都穩定而堅實地累積起了上述的交互影響歷程。這些交會在當前二十一世紀中已經是普遍而尋常的現象了。

## 鬆散、空泛

即使徹底追求現代主義，往抽象化、美學化的方向而去，也就是說，即使我們努力地屏除生態系

的慣習，但這種作法只會讓資本主義的生態系更加地蓬勃張揚。而這所意味的是，「什麼都有可能」的純粹美學立場已經難以依靠藝術來維持了。

但如果從另一個角度來看，也許可以從與現代主義對立的感性之中，尋找出美學的可能性。具體而言，這裡所謂的感性指的是鬆散與空泛。現代主義不斷地追殺自然、企求超越自然，可是假使我們再怎麼追求與努力，也逃脫不開生態系的擬態作法，那麼就有必要回頭來反省我們在一開始時的立足點。讓我在此先來破題好了，我們應該做的並不是去切斷大眾生產體系的網絡，而是要採取相反作法，以機巧來尋找出其中所具有的意義，如此才能讓我們找出「什麼都有可能」的契機，讀者覺得呢？這就是我在此想提出的疑問。

那麼應該怎麼針對這項議題來展開探討呢？本書一路以電影、動漫等視聽覺作品以及小說來做為神話的載體，展開議論，可是當前最符合神話載體的存在，除了電玩遊戲外應該不做他想了。電玩的銷售量是那麼地驚人，其實暢銷的電玩遊戲並不便宜，可是還是一賣就好幾百萬張，算是當前大量生產的代表性產物之一。既然如此，本書在最後就以電玩遊戲為主題。我想從遊戲與遊戲的神話中來挖掘出「美」的可能性，這應該是一項有意義的作法。

不過假使把所有的電玩遊戲都蒐集起來討論，可能有點過於龐大，因此，與其從狹義的角度來探討電玩，還不如把焦點擺在與電玩相關的社會原理與網路結構上，以稍稍抽象的手法，來嘗試為電玩遊戲賦予美學領域上的定位吧。

## I 電玩遊戲與機巧

### 電玩以達成統整性為目標

電玩遊戲是順應後現代狀況而生的產物。簡單來說，電玩遊戲的特性在於它是以達成內部統整性與均衡為目標，而不是去呈現出某種真實的世界。電玩遊戲的設計者，主要工作是把所有資料給統整組合並且分派到遊戲中，讓遊戲可以一路精采、富含可玩性。

設計者與玩家都不需要清楚遊戲的組成要素，比方說，只要把Black Box當成Black Box來玩，懂得如何駕馭整體的情況就夠了，根本不需要去清楚每一個環節。又譬如說《太空侵略者》這款遊戲好了，玩家並不需要去探究「侵略者」的本質是什麼，就像沒有必要追究為什麼電動遊戲場的格鬥遊戲要這麼操作，因為追究這種事根本就沒有意義。只要遊戲的程式被統整好，讓玩家可以槍殺侵略者、可以使出絕招來打倒對手，那麼，遊戲就足以成立。

也就是說，不求甚解也無礙於統整。這種從追求真理轉變為追求統整性（亦即均衡狀態）的設定，清楚地展現出了屬於後現代式的實用主義<sup>※</sup>。遊戲在面對「該怎麼在有愈來愈多不透明黑盒子增殖的社會中，把外界給涵蓋進來？」的質疑時，毫不猶豫地以統整性來回答。這種特性也讓接受的一方出現了某種態度上的轉變，因為可以架構出統整性的人並不只是遊戲的製作者而已。比方說，消費者也能篡改遊戲程式，這也就是玩家俗稱的「作弊」(cheat)，這種作弊方式其實也是以別的方法來整合與均衡遊戲架構。作弊並不是什麼例外現象，它是將遊戲的內在特徵之一拿出來放大

的做法。

就這層意義而言，遊戲中或多或少都隱含了設計工學所說的「可戲性」（寬鬆度）。玩家的確是要遵從遊戲的規則才行，可是這些規則並不是不可動搖的，它們會因為與外在環境的互動而產生改變，有時甚至還會出現完全不同的玩法。因為遊戲永遠都具有這種可戲性（寬鬆度），因此理所當然的，也永遠會出現複雜以上的均衡狀態。玩家一方面一定得遵從遊戲的規則；另一方面，玩家也隨時可以在背後篡改規則，製造出新的均衡狀態來。

於是乎，這觸發了我們另一項想法，其實根本就不需要把眼光局限於電玩遊戲之上，因為這種複雜平衡的狀態，其實在日常生活裡也找得到。把整體的日常生活視為是遊戲的觀點早就存在了，譬如研究面對面溝通的日常關係性中，可以孕生出哪些戰略遊戲的社會學家高夫曼（Erving Goffman，一九二二—一九八二，美國社會學家）就在某篇論文裡，提出了這項獨到的見解。他說：「所謂的個人，與世界上其他對象物並無兩異，在面對周遭環境時，我們都會選擇適合個體本身的行動與特性的做法來付諸實行。光是存在，個體就足以散發出某些訊息或標示。簡單而言，個體等於是被動地表現<sup>※7</sup>。」高夫曼針對個體存在的這件事，所形成的訊息與標示將會如何連結至溝通行為（相互行為）來進行闡述，他把整個溝通過程稱為是「表現遊戲」（expression game）。

高夫曼說的這種光是「存在」就足以形成某種「表現」的情況，老實說在日常生活裡並不罕見。舉例來說，光是頂著一頂亂髮站在路中央，或者是在電車裡盯著別人直看，這種行為就足以對周邊帶來影響、形成某種表現（不過周遭的人對於這項遊戲，大概都會選擇「漠視」選項與反應吧）。

又或者是在網路上的虛擬空間裡，每個人的小行為（例如點下滑鼠購物）也可以累積成為巨大的表現，而這應該也可以當成高夫曼所說的一種表現遊戲。

### 半格型結構

於是，我們的問題便在於如何從複雜的表現遊戲中獲取更均衡的成果，以及我們所需要的究竟是什麼樣的網絡結構。在這裡，我們面臨了一個棘手的問題，這個問題可以稱為「制度在歷史性抉擇中的恣意性」。

以某種萬用啟發式演算法（metaheuristics）的方程式來說，當無法掌握整體狀況時，可以預先設定，讓程式在某個時間點為止進行隨機偵測，並且在偵測至某一階段前都不決定出最佳結果。藉由這項嚴格的設定——也就是程式能與時變化的設定——可以導出相對精確的答案。但我們在現實社會裡面臨的問題，是該以什麼情況為基準？該怎麼做，才能隨機地趨近答案的中心？這些抉擇往往令人難以決定，而這也時常成為了制度論中的懸案。所有的制度都受到歷史經驗所確定下來的初期情況所制約。既然如此，不管是什麼制度，應該都可以藉由各種花招手段來進化成更傑出的制度吧？可是這仍然無法消解我們心中的疑問，讓人免不了要想，假使一開始時從別的座標出發，那麼在建立制度時是否會更有效率呢？

因此我們在設計社會的方程式時，可以仰賴「集中化與分散化」的兩立手法。譬如說，我們可以從某種初期設定開始玩，途中不斷地按下重玩鍵（replay），以此來一步步地提高精確度（集中化）。

又或者，可以隨機設定出幾種初期設定，以此來摸索出其他的均衡可能性（分散化）。而後者很明顯地跟本書所分析的「結構社會學」議題有關連。

我們可以發現，要創造出遊戲感，需要有新的機巧形態來支援。而在這種狀況下所需要的，是以獲取複數的均衡狀態為前提，來發揮出各種可能性的技術，也就是說，儘管尚未掌握整體的樣貌，但仍可以在這種狀況下篩選出均衡模式的結構設計。具體而言，這種結構有建築師亞歷山大（Christopher Alexander，一九三六～）於一九六〇年代提出的「半格型」（semi-lattice）結構<sup>※</sup>。

所謂的半格型結構，是一種相對於樹狀結構的概念。像是軍隊或政府機關的直向體系就屬於樹狀結構，而這種結構會扼殺橫向關係的形成。亞歷山大把這種模式套用到了都市設計上。巴西利亞（Brasilia，由盧西奧·科斯塔 [Lucio Costa] 設計）與印度的昌迪加爾（Chandigarh，由柯比意 [Le Corbusier] 設計）都屬於樹狀結構的都市設計，以一條巨大的幹線道路為中心，由此來延伸出其他道路。而亞歷山大認為這種都市設計會使空間失去有機性，讓居民被拘束，不是好設計。

但半格型的都市設計則相反。這種設計能讓都市裡的空間要素自律地形成連結關係，而且是層層相疊的連結。亞歷山大以柏克萊這個城市裡的某個十字路口為例。他說，這個十字路口的雜貨店前有一個派報器以及紅綠燈。當紅燈亮起時，行人可能會隨手拿起派報器裡的報紙來看。這時候，在行人這項存在的串連下，相對於雜貨店與派報器（報紙）的固有集合，紅綠燈跟派報器（報紙）也形成了新的集合，而報紙便在這種情況下，同時跨足於與雜貨店及紅綠燈的連結中。這種集合理論上可以在都市的有機體系中被無限擴大，而亞歷山大便稱呼可以讓空間裡的各要素以這種方式從屬

於多種集合的結構為「半格型結構」。

若採取樹狀結構設計，就必須遵循起始設定。由於所有的道路都必須通過中央大道，因此這項制約會大幅限制住都市的發展。但半格型結構就不同了，這是一種在一開始就預留了彈性的設計。在這種設計中，每項單元要素都可以依照網絡配線方式的不同，在不更動本質的前提下，時刻地適應變化。因為這是一種層層相疊（同時從屬於多方）的結構方式，因此各個單元都比較容易把腳伸進鄰近的其他領域去探索。在此會發現，半格型結構的特性，就在於社會上的各單元並不是以單一秩序來統合，而是以多元組合方式來結合成連續體。

### 後設層面之客體化

亞歷山大昔日所提出來的這項理論，也許會在今日以別的面貌重新復活<sup>※</sup>。因為次文化與網路的興起，帶來了不斷暴增的資訊量，而如何處理與組合這些資訊便成為我們的課題。也就是說，先前提到了表現遊戲愈來愈複雜化的趨勢，而該如何解決這個情況，便成為了一項理念問題，重新浮上檯面。

先來把上一章的內容給釐清一下。與其認為全球化時代的文化會受限於各文化之間的不可翻譯性，不如從另一個角度來想，其實，各文化都會在某些單元（神話素）的媒介下交織出重疊的半格型結構，這比較吻合實際的情況。假使從這個觀點來看，會發現村上春樹的《發條鳥年代記》正是體現這種半格型結構的文學，因為在這本書中，同時從屬於複數場域的神話素（井跟黑斑）以媒介

的姿態，短暫串聯起了原本不可能會有關連的場所。村上春樹已經警覺到了，這些滿足資本主義的各項要素，正逐步演變成半格型結構。從《發條鳥年代記》到《1Q84》，村上春樹不僅小心地不去碰傷這些半格型結構，更將其當成故事中的突顯裝置來使用。李維史陀曾說：「神話素的意義主要是由其所在位置來定義。」<sup>10</sup>而將這種意義上的神話（素）從全球化資本主義社會中挖掘出來，這正是村上春樹這位作家的本事。

此外，這種允許單一單元同時從屬於不同複數層的半格型結構，在線上媒體中尤其顯得突出，特別是NICONICO動畫。NICONICO動畫藉由操作標籤（等同於後設資訊 metadata）來改寫元物件，以此不斷地擴大網絡勢力。原本每一個動畫都是獨立的存在，可是一貼上了標籤後，不同的動畫間就會產生重疊的可能性。但如果這些標籤是固定的、不可被改寫的，那只會形成樹狀的直線結構而已，因此，NICONICO動畫把標籤設計為可變的單元，以此來製造出更多元的重疊與均衡狀態。

這意思是說，所有的動畫都會在其他動畫中留下足跡，彼此互相連結，而在這種連結關係中，後設資料（標籤）的可變性便發揮出重要的作用。這也意味著後設資料開始承載了可實際操作的客體（對象物）資格。由於網絡的後設資料已經被允許當成原始資料來操作，因此半格型結構也有可能愈加興盛。

附帶一提，其實這與昔日佛洛伊德所說的夢（潛意識）具有同樣的特徵<sup>11</sup>。佛洛伊德的觀點認為，夢是由能夠消弭語言與物體、後設層次與對象層次的一種特殊的書寫文體所寫成的。每個國家的文法體系雖然不一樣，可是在不具後設層次的夢境裡，語言時常被壓縮、代換成其他語言、或是比較適合的看法。

事情展現出了悖反於平常含義、「由相反的存在來表現」的情況。由於半格型結構可以把具有可變性的後設資料排列組合，因此它比較不像是以平常的文法書寫而成的結構，而比較趨近前述的夢境文法結構。也就是說，以佛洛伊德的語彙來說，半格型結構是一種接近象形文字的排列架構，這可能是比較適合的看法。

此外我們也觀察到，後設層次被客體化的趨勢並不僅限於網絡上。尤其是近年來，有一些次文化作品已經涉及了後設層次的爭鬥主題，這些電玩遊戲以定義遊戲本身的規則為遊戲目標。這種極端實驗性的作品，如今已經被當成了大眾娛樂產品來發表。舉例來說，在二〇〇七年後發表的一系列小說遊戲《海貓悲鳴時》，就讓主張遊戲走向荒誕奇幻路線的魔女，與主張進行理論現實推理路線的少年互相較勁，進行後設層次的觀念鬥爭。這兩方彼此爭奪故事的主導權，決定孤島上的殺戮故事應該採取什麼體裁。通常我們看到的推理遊戲是以解開謎底為目標，可是《海貓悲鳴時》這部競技遊戲，卻是以決定故事走向為目標。魔女跟少年為了要讓自己的主張更正當化，甚至還會創造出新的故事角色，這兩者為了主導這場充滿謎團的殺戮遊戲該採取什麼風格來進行，而爭得難分難解。他們不是為了要找出真相而戰，而是為了架構出具有「統整性」的遊戲規則而戰。

這種在遊戲中建立起遊戲規則的做法，也曾經出現在路易斯·凱洛的小說中，這點稍候會再詳細說明（此外，凱洛常採用的西洋棋暗喻也在《海貓悲鳴時》被當成了重要關鍵）。總而言之，這種乍看下複雜詭譎的遊戲被當成了明快的電玩推出市面，其實這件事本身就是個徵兆了，值得認真看待。因為這已經證明，在後設層次上操作客體的半格型結構（佛洛伊德式的潛意識結構）如今已經

廣泛地滲透到一般大眾的生活中<sup>※12</sup>。

### 網路消費

利用神話素的多元從屬性，可以改變網路的內部距離。而想錯開與分散事物的平衡點時，也可以藉由改變焦點（focal point，多數眾人的期待值焦點）的手法來控制。通常體裁是用來調控作者與讀者在內的眾人期待值的制度，不過《海貓悲鳴時》這部遊戲，卻把焦點直接擺在體裁（規則）的制定上，而這種手法（亦即將體裁客體化的作法）肯定大大地錯移開了平衡點的位置。像這種改變焦點的手法，可以避免「活的體系」（亞歷山大）與「生成力」（齊特倫與濱野智史）出現停滯不前的情況。

不過以上所說的都只是遊戲的某個面向而已，也就是先前提到的生態學面向上的特性，我們也可以把遊戲在其他面向上的樣貌拿出來討論。在此，終於要進入一開始時提到的「鬆散」與「空泛」這項主題了。目前，半格型結構已經取代了樹狀結構，成為形塑出「共識」（共通的常識）的生態學原理，但現在要看的，是將意義再消除掉的「無意義」美學遊戲。

生態學與美學最好擺在一起觀察。特別是次文化在為大眾醞釀出了共識的同時，它偶爾也會出現涉及無意義領域的作品。至今為止我曾數度提及的同人射擊遊戲（STG）系列《東方Project》（以下簡稱「東方」），就很明顯地展現出了兩者的共存。

我在其他場合上也曾經討論過這部遊戲<sup>※13</sup>，關於這部遊戲的最大特徵，就在於它不只是開槍打

死敵人的狹義STG而已。遊戲中出現的少女角色，都是由妖怪與幽靈幻化而成的、有點類似民俗學式的存在。首先在這一點上，這部遊戲就已經忠實呈現出了日本「漫畫、動漫式真實性」的理論。遊戲中的少女們住在一個名為「幻想鄉」的地方，那裡存活著現世中早已廢棄不用的事物，因此在此設定上，它等於是一個類似廣大資料庫般的場所。而《東方》之所以會如此受歡迎，主要是因為角色所具有的女性魅力，以及在賦予角色存在依據的自我世界觀（亦即資料庫）上的設定、作者ZUN親自作曲的音樂，由這些要素形塑出了魅力。

一言以蔽之，ZUN把早已於次文化中扎根的角色與音樂、遊戲性等集體語彙，統統都拿來放在「幻想鄉」這個架空的世界裡面。而《東方》也吸引了愛好者為角色與音樂做了各種二次創作，這些創作暴增的速度驚人，早已從漫畫延伸到動漫、編曲甚至是小說領域，涵蓋了各式各樣。因此，甚至可以說《東方》架構出來的神話體系，呈現出網路上「統合藝術」的面貌。尤其是在二〇〇〇年的中期過後，沒有任何一部作品在二次創作的領域上，比《東方》發展得更多元廣泛。

不過，雖然《東方》以網路為主，創下了至今為止次文化史中罕見的受歡迎程度，但這當中並沒有絕對關鍵性的理由。當然遊戲創作者ZUN的能力與音樂性絕對毋庸置疑，只是除此之外，其實網路從某個時間點起，它的規模就已經大到足以造成影響力了。第一章曾經說過，當網友想要發表自己的作品時，最快也最有效的辦法就是依存在已經有相當規模的網絡上，這麼做比較容易被看見。而目前，這個事實愈來愈不可小覷。早前我稱呼這為「分莖化的資料庫」，在此請容我把《東方》所呈現出來的新消費形態，稱為「網路消費」。

網路消費可以讓存在於創作者與接收者之間的相互回饋作用，變得堅固而確實。網友可以自由地把自己或集體式的幻想，寄託在「幻想鄉」的世界裡，在其中自由地織紡各種二次創作（甚至很多只不過是借用角色的名字而已，已經完全脫離了原作）。就某種意義而言，《東方》並沒有什麼實在的內容物，但也因此它能以純粹的、形式上的網路載體，來承載每個人心中的欲望。就這點來說，《東方》提供了一個理想的網路消費環境。

### 無意義的故事

《東方》把受信者轉化為媒體，以盧梭的話來說，也就是轉化為某種「光景」(spectacle)或「演員」<sup>14</sup>。但回過頭來說，其實做為起點的不見得非《東方》不可。事實上，STG在電玩遊戲世界裡是一種有點老套的類別，所以按照一般的分類來講，ZUN應該會被歸類為二流的創作者。可是在層層疊疊的偶然交會下，《東方》最後製造出了龐大的架構，吸引了許多網友住在這個虛幻世界裡。像這樣子的文化規律，今後想必也會再換個面貌重新出現在我們面前。可是，這種受網路消費影響的文化是否能夠建築起真正的繁榮呢？這點還不能確定。

不過從另一個角度來說，《東方》的原作在提供給玩家基本「常識」的同時，它也巧妙地傳遞出了常識本身的「無意義性」。比方說，系列作品中名為《東方風神錄》之作（二〇〇七年），便以長野縣諏訪地區的左口之神信仰為主要的題材。左口之神在日本的傳說中，常被描述為是一個性格暴戾、與大和神對立的角色，可是中澤新一在二〇〇三年的《精靈之王》中，把祂改寫為「出生時被胎盤包覆著的孩子」、「被女性化之物包覆起的男性生殖器」<sup>15</sup>。換句話說，對中澤新一來講，左口之神不是什麼異端暴戾之神，而是超越了正統與異端之對立、在男性之中孕育出了女性性格（超脫男女二元對立的解構）的角色。

情況到了《東方風神錄》時更形解構，左口之神已被改寫為一個「可愛的少女，頭上戴著青蛙眼睛的帽子」（語出洩矢諏訪子）。也就是說，在ZUN的做法裡，管它是自然信仰或什麼存在，所有的一切都是可以徹底擬仿的（以他的話來說是「幻想」），也因此，得以脫離男性與女性這種明確的表徵，以抽象的「少女」面目現身於眾人之前。在《東方》這部作品裡，還有許多幽靈與妖怪幻化而成的少女，那些也都以他們自身，來展露出他們只是沒有實體的擬仿存在而已<sup>16</sup>。

甚至在故事當中，也隨處可見鬆散與無意義的特性。原本《東方》就只是射擊遊戲，故事性算是可有可無的附帶娛樂。ZUN甚至還故意把這種無意義性給突顯出來，例如《東方風神錄》之後的《東方地靈殿》（二〇〇八年），故事梗概就大略像下面這樣：某一天，幻想鄉裡的間欠泉裡突然噴出了泉水，湧出一大堆妖怪怨靈，主角博麗靈夢為了解決這突來的「異變」，潛入了地底下。可是當她潛入地底最深處時，映入眼簾的竟然是核融合所形成的「人工太陽」。也就是說，潛入地底這項行為，到頭來竟然跟垂直上升到天空中的行為是一樣的。

所謂的「意義」(sense)這個字眼包含了「方向」(sense)的含義（例如向量的方向就稱為sense）。從這個角度來看，《東方地靈殿》把意義（方向）打亂了，也就是說把意義（方向）設定成是可以反轉的狀態，來創造出一部貨真價實的無意義故事。其實早在《東方》系列的第一部作品

《東方紅魔鄉》(二〇〇二年)裡，名字裡雖然也有「東方」兩字，可是裡頭角色全都是「西方」的吸血鬼跟女傭等，可以說是極端反諷。而這也是如假包換的「無意義」手法。

回過頭來說，幻想鄉這個東方舞台的設定算是極端鬆散與分莖化的世界設定，也因此其中到處破綻百出，讓玩家們可以隨意置入自己的想像，製作出屬於自己的創作物與意義來(網路消費)。可是，原作本身則不具如此「意義」，原作只是用空泛的無聊內容架構出一個無意義的世界而已。

除此之外，這種「用無意義的故事，把到處都是破洞的世界給暫時縫起」的做法，在ZUN曾公開表示對他帶來了影響的漫畫家竹本泉的作品中也看得見。竹本的漫畫也很喜歡以SF世界為背景，讓當中產生某些「異變」，接著少女們便出馬去解決(竹本一九九三年繪製與製作腳本的遊戲《混混混混在一起》，幾乎就是以少女四處為滿是裂縫的世界縫補為主題)。不管是ZUN也好，竹本泉也好，他們都很習慣把世界設計成一個從一開始就是虛擬現實的手法。上一章曾引以為例的冷硬派推理小說裡頭的主角，是能在這虛擬現實化的世界裡，把「操作之時也受到操作」的女性化主體及單一命運轉變為網絡一部分的主體。相較之下，ZUN跟竹本所創造的，卻是把意義這個重擔從整個網絡除去的無意義作業。在應對世界的不同方式上，這兩者的差異饒有深趣。

### 關於機巧手法

如果從別的角度來看「無意義」這件事，會發現它與「機巧」(gizmo)相關。佛洛伊德把「機巧」當成心理分析的對象物，在他的定義下，所謂的機巧是「若無其事地削減心理上的消費」，以此來獲得

快感<sup>※17</sup>。佛洛伊德更以「無意義」來闡述機巧。他認為，無意義是偽裝成有意義的存在，讓人在乍看下誤以為具有實際意義，但其實一切除卻空洞之外，什麼都不是。藉由這種操作手法，在過程當中孕生了機巧。

佛洛伊德更注意到了語言的操作遊戲。比方說，壓縮或省略某些說法，來從某種膠著或沈重的情況中解脫的語言遊戲裡，時常會製造出機巧表現來。例如女性在被人問到年紀時，稍微猶豫地回答了自己的出生地(也就是岔題)，這一類情況時常都算是機巧反應。也就是說，傳達訊息時不直接傳遞，而是把訊息稍微轉個彎，以較輕鬆的方式來回答，這種作法偶爾還會帶來「笑果」，並且隱含了機巧契機。

《東方》跟竹本泉的漫畫都讓人覺得故事裡好像會出現什麼「異變」，可是故事中也透露出這些異變基本上並不會改變任何物事。這一點也給了「機巧」萌芽的機會。更甚者，《東方》在大量展現華麗的彈幕(敵人大量施放的彈藥在螢幕上停留較長的時間，而形成幕狀，可以為玩家帶來在槍林彈雨中閃躲的快感)跟音樂的做法下，大幅削減了故事本身的沈重感。就連《東方地靈殿》這部如假包換「沒有意義」的作品，也透過了彈幕跟音樂的妝點，來展現出超乎語言的效果。這些作品雖然沒有扎實的架構，可是卻透過了「素材」替換的手法，減輕了作品的意義重量。這種作法，我想正是「若無其事削減心理上消費」的展現。講得更直白一點，《東方》是很不可思議的STG遊戲，它讓人在操作少女角色時，又想要盡情地享受「玩彈幕」的快感。要是少了這種充滿機巧的遊戲心，那這部作品的本質也就不見了。

另外有些時候，機巧也可以幫我們講出原本我們說不出來的話。比方說，佛洛伊德就認為機巧跟夢一樣，都具有「反意展現」的重要機能。就像夢境會壓縮或省略語言、脫離原本的文法一樣，機巧的真意並不存在於它表面的字句上頭。機巧與衍生而出的反諷時常都指涉著完全相反的事物，這有時能夠引起笑果。不直接傳送訊息，反而藉由機巧來把訊息加工處理的作法，可以算是一種更有「經濟性」的溝通處理手段。

這麼一想，就可以了解為什麼ZUN會把他的作品取了一個《東方妖妖夢 Perfect Cherry Blossom》(2003年)或《東方永夜抄 Imperishable Night》(2004年)這種名稱，還故意加上誇大的副標。其實這些作品只不過是用彈幕打來打去而已，跟所謂的「完全性」或「不滅性」一點也扯不上邊。可是也**就是因為這樣**，所以ZUN才用Perfect(完全)與imperishable(不滅)來形容這馬上就會毀滅的彈幕STG。因為故事本身不含涉任何沈重的意思，所以即使形容得誇張一點也沒有人會抗議。我想這種操作手法，應該可以被納入「反意表現」的範圍內吧。在機巧(等同於潛意識)的雙重性文法體系裡，perfect既可以指涉完全性，也可以指涉不完全性。所以這也是非常具有「經濟性」的處理手法。

就像我一再提及的，如今的「意義」來自於真實的濃縮。可是另一方面，無意義的表現又把這種濃縮過程給空洞化了。不過這絕不是多此一舉、在做白工而已。相反的，它可以把機巧(無意義)給送進文化的各個角落中，確保訊息能夠發揮經濟性。這在文化流動上可以被視為是一種相當於「調節閥」的手法。

### 遊戲的時間性

那麼，在遊戲裡，「意義」的濃縮淬鍊指的究竟是什麼情況呢？其實就某種程度而言，這種情況很明確，那就是在「當下」這個時間點的情況裡，因為玩遊戲這件事就是成立在「當下」這個時間點的連續性上。而遊戲之所以好玩，正是因為我們在瞬間做出判斷時所形成的濃密氛圍支撐著這項行為，這點我想大家應該都能夠體會。

這種玩遊戲的感覺在文化層次上，也正在擴張延伸中。例如近年來的電視卡通片頭曲聽起來都愈來愈像是電動遊樂場的音樂遊戲了(玩家配合遊戲的音樂打拍子，假使拍子跟不上音樂的節奏，就可以得分)。之前我也曾經提過，現代社會裡最容易被準確傳達的就是「氣氛」，所以與其把焦點擺在音樂性跟歌詞上，不如以複雜的節奏跟速度來吸引玩家。理所當然的，音樂也就變得愈來愈「電玩遊戲化」了<sup>18</sup>。我想不必多說，大家都知道要醞釀出氣氛，要掌握的時間關鍵點就在於「當下此刻」。

在此請容我單刀直入地切入重點，其實「當下」的優位性並不僅適用於狹義的遊戲，它也能套用在社會原理上。因為基本上，社會自近代以來，便給予了「現在」優於過去跟未來的特別權利。例如哲學家黑格爾(Georg Wilhelm Friedrich Hegel, 1770~1831, 德國哲學家)就認為現在是過去的結果，也會孕生出未來，而就這層意義而言，「當下即永恆」<sup>19</sup>。尤其是在社會高度自由民主化的情況下，最高原則是放下過去桎梏、把一切交託給個體的自我意志來自由完成。在這種情況下，每一次的「當下」都益發顯得重要。

可是這種時間觀念卻也引來了一些批評，其中最常見的，就是認為在這種時間觀裡看不到「未來的他者」。可是，要叫我們去憑空想像某個與「現在」完全脫節的、存在於未來的他者，怎麼可能想像得出來呢？我們也只能把未來看成是存在於現在的材料所形成的延長線上之存在，除此之外，恐怕別無他法吧？換句話說，只能把「未來的他者」想像成是現在活著的人的延續。因此這麼一來，把「當下」當成是包含了過去的結果與未來預兆的這種黑格爾式的時間觀，恐怕也不是那麼容易動搖。當下此刻，的確是一個比較有主導權的時間性。

話雖如此，但以「什麼都有可能」的美學立場來說，這種「當下」的優越性卻是絕對必須要顛覆的存在。在這種時刻，富含機巧的「無意義」就可以大顯身手了。當往前與往後成了同一回事，上升與下降沒什麼兩樣，往西或往東結果都走到同一個地方的時候，「當下」這個位置就不存在了。遊戲在本質上雖然是從屬於「當下此刻」這個領域，可是它還是照樣把「當下」給抹消，因此專司無意義性的空泛遊戲，才有辦法減輕「當下」這個存在的重量。

不僅如此，回顧過往歷史，會發現常有人採用這種機巧手法。尤其是在提到以機巧來從「當下此刻」中逃離的作家時，恐怕絕不能錯過路易·凱洛·路易·凱洛的小說在性質上很近似遊戲，而這也讓他的作品產生出一種對於時間的敏感。凱洛的文學作品被一路傳承到了今日（連東方世界裡也出現模仿愛麗絲的角色），為數也數不盡的奇幻作品提供靈感，這個現象值得再次關注。關於這點，等會兒馬上就會來討論。

### 隱蔽原始的聲音

往昔的現代主義美學所追求的，是徹底探求物事的真相、貫通首尾，可是似乎也有些次文化主義採取了完全相反的手法，把這種探索的緊張性給柔緩沈澱，透過機巧，來從字句中傳達出反義、孕生出美學。我認為，我們應當再度定義這種類型的美。無論如何，當務之急就是架構出能同時涵蓋共識生態學與無意義美學、半格型結構與機巧遊戲的「意義邏輯學」（語出古爾·德勒茲〔Gilles Louis René Deleuze〕，一九二五～一九九五，法國後現代主義哲學家）。

之前都以作品「形態」為例來討論，現在讓我們以比較貼近生活的「文字」遊戲，來探討其中的意義處理方式。舉例來說，國外有一種稱為動態文字（kinetic typography）的文字遊戲，這是把單字排列成圖畫一樣的影像表現。通常會先取出一個電影場景，接著在上頭打上字幕。上字幕時，文字會被表現得好像是在整個畫面上產生動態特效一樣，所以才被稱為「動態」文字。這些舞動的文字（比方說在演員大聲說話的地方，字型就設定得大一點）能傳達出比一般字幕更符合影片氣氛的效果，所以動態文字的特點，就在於透過文字來替換掉現實中的實際聲音、情感與舉止。

雖然不見得所有動態文字的字體都合影片的聲音，可是看起來大部分都還算貼切。不過，當回頭看日本國內的情況時，會發現日本在文字嬉戲上竟然比國外來得激進許多。如果從結論來看這種現象，理由應該是在於日本文字與聲音的聯繫原本就比較淺薄。

原本日本就比較忌諱把原始聲音給如實地呈現出來。生活周遭到處都是把原始聲音給掩蓋起來，以此來活化溝通效果的技術。例如動漫畫聲優或「VOCALOID」的初音未來，甚至是ASCII art（點陣

圖)等，這些都是經由計算過後的匿名「聲音」——也就是虛構的聲音——來與外界溝通，並且已經成為社會上的普遍作法。其實發表意見時的聲音如果太過於真實，反而會因為對外界形成刺激而招徠激烈的批判。在這種情況下，大家便假裝其實不是自己在說話，而是某個集體「聲音」在陳訴出一些意見，以此有效地避免溝通時發生齟齬。

這種對於遮掩原始聲音的偏好，甚至不只是次文化界裡的現象而已，連上一章提到的大江健三郎與中上健次這種正統派純文學作家，也很喜歡以從前的集體語彙為基底，在延續過往語彙的作法上，一步步架構出現今的神話。這種把原始聲音集體化(符號化)的程序，也就是把自我表現先擺在一旁，縱身投入他者與自我之間毫無區別、充滿了想像力的豐富領域之中的做法，反而可以為自己帶來更自由的表現。這種手法可以說是日本戰後純文學的發明。請容我順便一提，我認為，現今純文學之所以會面臨衰退的危機，是因為今日大多多的純文學作家都已經失去參照某種集體語彙的能力了。換句話說，由於純文學太小看能孕生出「共識」的文體(體裁)所具有的力量，因此難以再織紡出任何神話。而這恐怕是日本文學愈來愈貧脊的原因之一。

### 新創文字

在面對這樣的整體性文化現況下，文字也掙脫了與聲音之間的羈絆，獨自奔馳了起來。畢竟「聲音」原本就是與原始聲音脫鉤的集體語彙，是一種虛擬的存在，所以文字沒有必要亦步亦趨地跟著它。在這種情況下，文字遊戲到處可見，尤其是在網路裡。這點與外國的動態文字在本質上明顯不

同。

比方說，目前在2ch與NICONICO動畫上最常被使用的文字，應該是「w」這個字母。大家都不曉得這個字母放在文脈裡該怎麼發音吧？其實它就是「(笑)」(譯注：日文發音為wari，取「w」為用)的省略符號，就字母而言，它並不存在任何特殊個性，而大部分的使用者也只是把它當成一個符號來用而已，不會特別去發音。

此外，「w」這個字母也沒什麼值得一提的意義。它主要是用在語尾，以減輕字句的生澀感、製造出情緒高昂的表現。在使用上，大家時常以「wwwwwwwwww」的方式連續打出，所以不需要認為「w」有什麼文字含意，只要把它當成是表現「我現在很興奮地回應唷！」這樣的情緒符號就好，這就是實際的情況。

另外，雖然我沒有什麼清楚的證據可用以佐證，不過就個人感受而言，我想「w」這個字比「(笑)」要顯得輕鬆許多。通常在文末加上「(笑)」這個字時，是要告訴別人「我剛剛只是在開玩笑而已，不要太認真。」或是「太認真看待的話也沒什麼用。」但如果用「w」來取代，「w」也可以承載上述含義，而且在大多數情況下，它更可以被當成是一個單純的符號而已，不具過多指涉。因此，「w」雖然是「(笑)」的省略符號，可是它卻又如此強調「詼諧」與「戲謔」的意含。這種無意義的「輕鬆性」恐怕才是這個字的本性。

「w」既與聲音無關，也與意義無涉。換句話說，它既不是一個表音字，也不是表意字，只是單純承載了某項機能的文字而已。這件事比較有趣的是，像這樣的文字中涵蓋了「夢」的書記體系。「夢

的解析跟解讀埃及聖書體的象形文字擁有很類似的關係，甚至連細部都相似。不管是解夢或解讀象形文字，所依靠的除了直接與解釋及解讀有關連的要素之外，還需要能專門解讀其他要素的要素，也就是所謂的限定詞要素。」（語出佛洛伊德<sup>20</sup>）在這一點上，「w」這個字母就很接近「專門解讀其他要素的要素」。

眾所周知，在匿名的網路上只要稍微不注意發言，就可能引來別人過度的反應。這種起鬨（亦即所謂的「祭典」）根本無法全面預測與掌控，所以像是「w」這樣奇妙的文字，既可以當成是祭典上造勢的「歡呼聲」，也可以透過夾帶它來緩和語意，避免出現突發性的敵意，它具有上述功用。就這點而言，其實也可以把「w」這個輔助性的文字，當成是削減溝通風險的「減壓裝置」來看待<sup>21</sup>。更甚者，由於它具有「輕鬆又若無其事地削減心理負擔」的作用，因此它也是個具有機巧作用的文字。就現實問題來看，我們沒辦法要求所有的人都機巧聰明、能夠隨機應變，所以在這個充滿雜訊的世界裡，才需要像「w」這樣能夠多少「減輕壓力」的文字，這個現象很正常。

總而言之，這個既不是表音字，也不是表意字的無意義文字，因為可以在相當程度上消抹掉聲音與意義，因此它能讓溝通穩定、不發生衝突。而我們基於使用上的方便而創造出一個實質文字的例子，其實並不是那麼多。

\*

這樣一路探討下來，我提出了遊戲的均衡問題，也舉出無意義與機巧來作為相關探討議題。我想讀者可能會覺得有些例子會不會太偏頗？的確，這其實正是我的意圖。請容我再次重複，我希望引領讀者探討的是能夠因應新時代的共識生態學，是無意義的美學。對我們而言，如何掌握這些情況的萌芽至為重要。

比方說，讀者認為次文化是不是一種新的「國語」呢？當然這也是一種說法，可是這麼看待次文化就有點太低估它的潛力了。在我的想法裡，次文化應該是試圖顛覆「國語」這種古老概念的「文體」。被筆者至今數度引用的佛洛伊德認為，夢（潛意識）的體系可以無限期地保存資訊，並且定期地為這些資訊清除污垢<sup>22</sup>。而具有如此保存作用與恢復作用、由生態學神話與美學神話交織而成的書記體系，一般而言，應該與所謂的「國語」相距甚遙。此外，假使次文化的邏輯果真近似於佛洛伊德所說的潛意識，那麼它成爲一種時常能跨越國境的文化，當然也就很合理了。

在淬鍊真實的同時（共識），也不忘時常減輕其重量（無意義）。在全神關注著「當下此刻」時（共識），也不忘從這淬鍊過程中跳開、提供「分散化」的契機（無意義）。這種具有雙重性的文體原本就應該受到重視。當然，要想認真分析這種文體，所需要的是更嚴謹、更有系統的議論，至此為止的論述只不過是窺豹一斑的大略概述而已。然而，假使真的出現了在本質上可說是前所未有的書記體系，而這體系中也的確孕生了文化——即便只是一丁點萌芽——那麼，往上打燈、帶領大家去關注它，便是啟蒙的職責所在。

## II 路易斯·凱洛的文學

沿著日本次文化的美學這樣一路追溯下來，最後我想帶大家來看一下古典作家的手法，讓議論的面向能夠涵蓋得更寬更廣，並以此來為本書做結。這位作家就是本書中數度提及的路易斯·凱洛。

凱洛的小說通常被歸類為兒童文學，可是他本人對於兒童文學所定義的所謂「兒童」，其實是很反感的。比方說，曾為凱洛寫過一本優秀傳記的美國作家莫頓·科漢（Morton N. Cohen，一九二一）就曾在書裡提到過，凱洛對於十九世紀後半期所流行的維多利亞王朝式的道德觀非常厭惡，所以他捨棄了維多利亞王朝時流行的訓諭式童話，針對兒童，蓄意寫下了採用多音節、字彙稍長的故事書。凱洛把他的作品變成了一個多音節的「仙境」，讓讀者與故事為伴<sup>23</sup>。他並不刻意把孩子套進所謂的「兒童框架」裡，也不故意讓兒童去面對艱澀的讀本，而是幫助兒童面對世界。毋需多說，我想這種書除了兒童以外，連大人也很需要呢。

事實上，就算把凱洛與喬伊斯（James Joyce，一八八二～一九四一，愛爾蘭詩人）、阿爾托（Antonin Araud，一八九六～一九四八，法國作家）、卡夫卡（Franz Kafka，一八八三～一九二四，奧地利德語小說家）等人並列為最受二十世紀後半期哲學家所喜愛的，應該也不算言過其實。從德勒茲與德里達（Jacques Derrida，一九三〇～二〇〇四，法國哲學家）等哲學家都不約而同地研究起凱洛的這個現象中，就可以看出端倪。對於這些哲學家來講，凱洛的作品中，最應該關注的當然就是由精巧的謎團所構成的愛麗絲系列了。而這些人把充滿了語言操弄與遊戲的次文化作品當成是文

學最高傑作之一，這就二十世紀後半期的思想而言，可說是饒富深意的徵兆。

當然，如果要解開凱洛書中的謎團，肯定得寫出一大堆論述來，可是在此還是僅就與本書主題有關的部分來討論就好（如同上一章討論到雷蒙·錢德勒的作法一樣）。換句話說，可以將凱洛的文學解讀成打開我們文化中潛在可能性的關鍵之鑰。

### 密教式的語言

一提到凱洛，大家都會想起他著名的文字遊戲，那複雜的「混合字」（blend words）。混合字並不是一個單一的系統而已，它可以被分成好幾種體系，例如德勒茲就把凱洛的文字遊戲分成了一「結合」、「銜接」與「分離」，並稱之為「密教式」的語言<sup>24</sup>。

首先從「結合」來說，凱洛於一八八九年發表的長篇小說《色爾維和布魯諾》（*Sylvie and Bruno*）中，在第一章裡就出現了「y'reince」這個無法發音的單字。這是把對於布魯諾（幼小的妖精）的稱呼「閣卜」（your royal highness）這個五音節的字眼，縮短為一個單音節的字，所以無法發音（柳瀨尚紀把這個字譯為「ッ卜」<sup>25</sup>）。但這個「無法發音的單音節單字」卻被凱洛故意拿來做為稱呼語。在故事裡，當長官畢恭畢敬地打著招呼、講出這個字時，布魯諾卻從屋子裡狂奔而去，因此這個字詞便「迷路了」（lost）。因為一個做為稱呼語的字詞在失去了可指涉的對象時，它只能空蕩蕩地無所適從。這個表現讓我們了解「y'reince」這個字其實已經不具有指涉現實事物的作用。當硬把字詞凝固成單音節時，字詞便出現了自我約束的機制，成為一個純粹表現。因此，可以說「y'reince」這樣

子的字詞具有「結合」作用。

接著是「銜接」，這是把兩個不同性質的系列給連結起來。代表性的銜接字有由 snake (蛇) 與 shark (鮫) 結合而成的 Snake 這個混合字 (其他還有 snail 與 snail 混合成的字)，另外還有在《色爾維和布魯諾》中出現的 Puliz (幻核) 這個無滋無味的食物等等。不過要注意的是，凱洛的銜接遊戲並不只是把字詞給混合在一起而已。

例如著名的 Jabberwock 這個字也是混合字，就凱洛的意圖而言，這是個由 jaber (狂熱的發言) 與 vocer (果實) 結合而來的字，也就是把「於嘴邊無限膨脹的語言」與「送到嘴角的食物」結合在了一起。另外像無滋味的果實 Puliz，其發音也很接近「消逝之物的擬聲語」。這讓食物獲得了一種「空虛」性質，藉著發音，把這種性質織紡進沒有實體的存在裡頭。德勒茲認為，這些字詞把指涉對象層次與表現 (聲音) 層次給密切結合了起來。此處的重點在於精神分析用語中的「口腔性」一詞。由於凱洛的文學時常是以口腔為基準來組合，因此在話語與吃食之間，也就是在語言的表現與語言的指涉對象之間，並沒有區別，而語言也因此得以在表現與指涉之間循環。德勒茲之所以把這類混合字歸類於「銜接」的範疇，也正著眼於此。

德勒茲的見解或許多少有點牽強附會，可是他認為凱洛的小說是以口腔性來為文章的表現打底，這點可說是精闢的見解。就以《色爾維和布魯諾》這部小說而言，就能舉出《園丁之歌》這首著名歌曲為例。在這首歌曲中，園丁把「他以為自己看到了」定眼一瞧，才發現原來是「」這段歌詞反覆哼唱九次，而被代入「」中的字眼，通常可以分成兩大音列 (serie)，其一是由吃與被吃的特性

所連結起來的動物或物品 (練習吹橫笛的大象、野牛、河馬、蔬果濃縮錠……)，另一個則是非常具有象徵性的物品或人物 (妻子寄來的信、妹妹老公的姪子、從公共馬車上下車的銀行員工……)。<sup>26</sup>於是這首歌曲中，就不斷反覆覆唱這兩種分類中的字詞，也就是屬於口腔層次的字與屬於象徵層次的字。從這當中可以發現在口腔層次上濃縮起來的文字與語音形成了歌曲的底座，在其上，則搭建出了屬於象徵層次的字詞。

最後一個特性是「分離」，指的是讓同一個字擁有兩種分歧的含意，同樣的，這也與混合字也關。德勒茲以 fumieux (結合 [furious] 激怒與 [fumant] 冒煙) 這個混合字為例，並且參照了米歇爾·布托爾 (Michel Butor, 一九二六～，法國小說家) 的說法。「這些字就好像是一個鐵軌轉軸器一樣，我們經由很多軌道過來，然後從一個語彙岔開到另一個語彙。<sup>27</sup>」也就是說，像 fumieux 這樣的字含有雙重以上的含意，究竟它是比較偏向「激怒」？還是比較偏向「冒煙」呢？這得看上下文才知道。不過不管是偏向哪一方，另一方的可能性並不會因此消逝。這讓我們聯想起了盧曼對於「意義」所下的定義，正是「能縮減與保存複雜性」。除此之外，這也跟半格形式的「要素之多元從屬」特性有關。

這樣子一路分析下來，可以發現凱洛的文字遊戲裡隱含了各種神話式的裝置。比方說，先前曾提到「w」這個無法發音的字，具有穩定溝通過程的效用，而這點正好是「結合」所帶來的效果。另一方面，村上春樹在《發條鳥年代記》裡的作法，也實踐了相當於「分離」的作用。神話素可以說是一種轉軸器，能同時讓兩種可能性包含於一身。而凱洛的小說就某種層面而言，像是一本收錄了

各種大眾喜愛的神話技法目錄。他藉由這些技法，動搖了讀者與作品之間的距離及關係。

### 以無意義來迴避「當下此刻」

凱洛藉由一手操弄密教般的語言來安穩架構，將架構中的符號在「口腔性」的基本領域中整理整頓（銜接），甚至還在架構內設置了轉轍器，以製造出分歧的效果（分離）。藉由這些操作，他筆下的世界得以成立在極其複雜的架構之上。

就像上一章中討論過的，「意義」如今蟄居在生態學式的溝通領域中，在那裡，存在著意識型態失效之後接著產生的新型態「共識」（常識，亦即共通的認識）。人類永遠都會受限於某種意義論的磁場，無論我們想或不想，因為正如同德勒茲所說的：「當我開始說話，我其實早已設定了某些意義，沒有這些設定，我便無法說出任何話語。」<sup>28</sup>只是，我之前也曾經提到過，凱洛對於當時社會一面倒地偏向強烈道德主義感的共識很不耐，而這份不耐也成為了他創作「無意義」文學的契機之一，這算是很理所當然的進展。

當想要顛覆共識時，去干涉正於「當下此刻」濃縮淬鍊的真實是最快的方法，而凱洛在推翻「當下」這份專制上，正是一位技巧高超的作家。比方說，《鏡中奇緣》（一八七一年）裡有一位會從現在開始回想未來的「白皇后」。她擁有往後跑的記憶，腦中最清楚的意象是「下一週會發生的事」，她因為一直想像著自己的身體就快要被針刺到了而慌亂不已，可是等到她真的被針刺到後，卻反而若無其事。愛麗絲認為她的反應平靜得不可思議，可是白皇后卻這麼回答：「唉，我已經叫完

了。」皇后說：「再叫一次又有什麼好處呢？」<sup>29</sup>換句話說，對於一般人而言最真實的發生在「當下」此刻的事，對白皇后來講卻是最無謂的。

甚至在同一部小說的第三章裡，凱洛還玩文字遊戲，創造出了不存在的昆蟲名字，例如類似 Horse-fly（馬繩）的 Rocking-horse-fly（搖搖馬繩），類似 Butterfly（蝴蝶）的 Bread-and-butter-fly（麵包蝴蝶）等<sup>30</sup>。可是由於麵包蝴蝶吃的東西太特別了，愛麗絲質疑這種食物應該「經常找不到吧（very often ~）」結果蚊子回答：「是常常發生（It always happens）。」也就是說，這種食物不管什麼時候都不存在，所以這種謎般的昆蟲也不存在呀。

在這兩個例子裡，現在的比重占得比較輕，反而是過去或未來的比重比較重。對白皇后而言，未來比現在龐大多了。至於那些謎樣般的昆蟲，即使牠們在過去曾經存在，卻絕不可能活在現下這真實的此刻。這種把架空的前史或後史的比重調高的手法，就像我們一直談論的一樣，是很常見的一種神話手法。

此外，連主角愛麗絲也被設定成是一個脫離「現在」這個時間點的角色。這個設定跟凱洛對於既定名詞的掌握有關係。「既有名字的佚失在愛麗絲所有冒險過程中，是一項反覆出現的冒險。」<sup>31</sup>

比方說，愛麗絲在剛才跟蚊子的對話之後，竟然忘了她自己叫什麼名字，之後她跟蛋人之間出現了激烈的語言遊戲，我想應該有不少讀者都對這一段內容有印象才對。蛋人（Humpty Dumpty，意指圓短粗胖）這個角色跟愛麗絲說：「我的名字表示了我的形狀，而且還是個漂亮的形狀。像妳的名字，就幾乎各種形狀都有可能。」<sup>32</sup>就蛋人這個名字而言，表現跟指涉被「銜接」在一起，蘊含在

名字中。其他像在《愛麗絲夢遊仙境》裡出場的三月兔 (March Hare) 與製帽匠 (The Hatter) 等知名角色，它們的名字也都是來自於當時英國慣用的句子 (俗諺)，這件事很多人都知道。在凱洛的世界裡，既有的名字永遠會鄰接著一般意義 (普通名字) 來使用。換句話說，凱洛所使用的既有名字是來自於早已深深滲透民眾間的集體語彙，所以就某方面而言，這些名字在故事中可說喪失了一半的原有性質。

此外，三月兔跟製帽匠之所以「瘋狂」理由也跟它們的時間性有密切關連<sup>33</sup>。尤其是製帽匠，它因為殺了 (murder) 時間，所以被時間棄之不顧，於是它便只好幻想自己跟時間是好朋友，可以隨心所欲地操作時間。可是實際上，製帽匠永遠 (always) 只能被放逐到瘋狂的茶會，只能跟三月兔聊著失去了時間節奏的無意義對話。這個製帽匠沒辦法跟上活生生的、有機的「當下」，它永遠只能被限制在固定的茶會時間裡，因此它才會說「我們根本沒有一點時間去清洗這些東西<sup>34</sup>」。製帽匠跟三月兔都完完全全、如假包換地被剝奪了時間。

在凱洛的手法裡，既有名詞永遠會連結到「當下」。這件事所意味的是，既有名詞因為遭受到集體語彙的深度侵蝕，甚至有時候被侵蝕得連一點也不剩，因此一定會讓「當下」變得空洞化。相對於共識具有具顯某一含意 (亦即方向) 的作用，凱洛的無意義手法，則全面地把「當下」變輕薄了，同時他也增加了過去與未來的比重。

### 觀念性遊戲的機巧

德勒茲從凱洛所施展的這種無謂時間性中，看出了「純粹的生成變化」或者稱為「純粹的事件」。通常當我們提到「生成」時，會想起黑格爾式的、「現在」連續不斷的世界。可是德勒茲所說的卻與這種世界的時間性恰恰相反，是「以迴避現在為特性的生成變化」<sup>35</sup>。從白皇后到虛構的昆蟲、三月兔、製帽匠，甚至是忘了名字的愛麗絲，全都被描繪為失去了「現在」的存在。而在這樣子的角色所具有的力量下，凱洛的作品顯得很「瘋狂」，它顛覆了近代哲學中的時間觀念。容我在此稍微附帶一提，德勒茲刷新了近代對於時間的觀念，可是他所依據的並不是哲學界的內部哲理，而是凱洛的文學，這一點十分有趣。也就是說，德勒茲所依靠的並不是抽象的思辨，而是從充滿了機巧謎團的作品中開拓出新的時間觀念。這在二十世紀後半的哲學界中，可以算是一項「創見」。

另外在關於時間議題上，還想請讀者留意一個現象，那就是凱洛十分積極地引進遊戲手法。比方說《鏡中奇緣》就是一部做擬西洋棋來進行的作品，愛麗絲在這部作品中被當成了西洋棋的棋子。

凱洛的遊戲絕對不會按照一般的規則來，《愛麗絲夢遊仙境》裡就有著名的槌球遊戲跟委員會賽跑，其他還有各式各樣的遊戲。委員會賽跑是一項不喊「一、二、三，跑！」而是「想跑就跑，想停就停」的賽跑遊戲<sup>36</sup>，因此不會出現贏家。另外，槌球遊戲則是以活刺蝟當球，用活紅鶴當球棍來打，而士兵們則必須變成拱門的奇怪遊戲。這些活刺蝟常常會在遊戲中跑走，而士兵們也不時到處走動，因此遊戲本身根本就沒辦法成立。這些既沒有贏家也沒有輸家、連規則都可以邊玩邊改的遊戲，被德勒茲稱為是「觀念遊戲」<sup>37</sup>。

不同於一般的遊戲，觀念遊戲之中並不存在著明確的「現在」。玩家可以在喜歡的時間、以喜歡的方式開始玩，而這不正可以理解成是一種「機巧」（相反事物的表現）嗎？因為我們正是透過了遊戲，來輕減「現在」所具有的重量，而這正是觀念遊戲的作用所在。就好像凱洛時常從口腔性的反覆中來建築起象徵性，在極端鄙俗的事物中也可以蘊生出純粹的思考。而這些不在事前建立遊戲規則的觀念遊戲也是，另外像早前引以為例的《海貓悲鳴時》也是。凱洛的遊戲並非存在於現實之中，而是純粹的思想實驗產物，我們必須這樣去看待它。而凱洛則以作品向世人證明，思想遊戲也可以變成大眾文學。

另外在關於維持機巧的裝置中，我還想請讀者注意一點，那就是凱洛對於動物的運用手法。在上章中看到的錢德勒也是，這種把動物安插在文本裡的作法，可以改變作品的節奏。

比方說，愛麗絲就曾如此形容過動物：

貓有一種很不方便的習慣（愛麗絲有一次這麼說），就是，不管你對牠們說什麼話，牠們都只會嗚嗚叫。「真希望牠們可以用嗚嗚叫表達『是』，用喵喵叫表達『不是』，或任何類似規則的話，」她說：「如此就可以繼續對話了！但如果一個人都只說同一句話，你怎麼跟他談話呢？」

這時貓咪還是低聲嗚嗚叫，因此也就無法猜出牠的意思究竟是「是」或「不是」。（《鏡中奇緣》<sup>※ 38</sup>）

愛麗絲認為不會表達出「是」或「不是」，永遠都「只會嗚嗚叫」的動物沒有說話能力<sup>※ 39</sup>。

可是至此已經討論過很多次了，生態學與系統論認為溝通正等於是「冗餘性」的擴散。藉由溝通，社會中得以孕生出具有自我修正能力，不會因為一丁點錯誤就危及整體的機制（共識）。假使這就是我們所認為的溝通，那麼，在凱洛筆下這些「永遠只會嗚嗚叫」的動物絕對有資格成為溝通的參與者，同時，牠們的溝通在本質上也與人類無異。

而觀念遊戲正是藉由這些動物所擴散而出的遊戲。雖然對於愛麗絲而言，動物的溝通毫無意義，可是也正因如此，才得以為純粹的思考遊戲建立起一個起點。李維史陀將神話定義為是「人類與動物尚無區別時的故事」<sup>※ 40</sup>。就這層意義而言，凱洛的確是一位神話作家沒錯。只是，李維史陀所描繪的動物如果是幫助形塑出共識的存在，那麼凱洛所描繪的動物，則是介於共識與無意義之間的存在。

### 與世界的關係性

此外，大量的動物也攪亂了作品世界中的空間。上一章曾討論過，村上春樹跟錢德勒利用「小單元」來作為重新設定空間的手法，不過要說誰才是最喜歡以動物來解放空間的作家，那麼，恐怕沒有人比凱洛更激進了。例如在《愛麗絲夢遊仙境》中，眾所皆知的，愛麗絲的身形一會兒變小、一會兒又變大，很少停留在固定的尺寸，她的身體永遠都被變大或變小的兩個相反的方向性所吸引。

「對一個物體而言，有什麼比變大、變小、被切割這種情況更直接且具有本質性的事件呢？」<sup>※ 41</sup>

實際上細讀小說，會發現凱洛對於愛麗絲這件「物體」的處理非常精細而巧妙。比方說在前半段

裡（第三章的委員會賽跑之前），使得愛麗絲變大或變小的是上頭貼著「毒」標籤的飲料跟蛋糕，亦即在這階段為止，體型變大或變小都跟吃喝有關。而在第二章著名的「淚池」這個場景中，變小的愛麗絲差點被自己流下的眼淚（也就是排泄物）給淹沒了。這些與毒、食物及排泄物有深切連結的段落，的確都是強調口腔性的篇章。簡單地說，愛麗絲是以口腔為中心，來建立起她與世界間的關係。

可是從第四章進展到第五章時，情況就發生了變化。尤其是在第五章描述愛麗絲吃蘑菇的情節，只要吃了蘑菇的左半邊，愛麗絲就會長大，吃蘑菇右邊則會變小。也就是說，蘑菇同時具有讓愛麗絲變大跟變小的兩樣要素。「變大與變小全由同一個對象來統一。」<sup>42</sup>於是，愛麗絲在獲得了蘑菇這項新材料後，她成為一個具有選擇權的個體。而同一時間，她跟世界間的關係也發生了微妙的變化。雖然愛麗絲仍舊是藉由口腔來建立與世界之間的關係，可是「變大」的情況卻不一樣了。蘑菇讓愛麗絲的脖子像蛇一樣地伸長到天空去，在那裡跟鴿子交談，可是她身體的其他部分卻沒發生變化。也就是說，身體的一部分脫離了其他部位，與世界有了接觸。在接下來的情節中，像是赤郡貓消失後還留下「咧著嘴笑」的笑容，這個著名的描述也「體現了與新位置的脫離」<sup>43</sup>。

之後在第七章裡，愛麗絲遇到了先前提過的三月貓與製帽匠的瘋狂茶會，不過在那之前，愛麗絲已經被赤郡貓告知：「在這裡我們都是瘋子。我瘋了。你也瘋了」<sup>44</sup>。從這個階段開始，瘋狂開始往周邊傳染，同一時間，包圍著愛麗絲的空間也發生了質性變化，這點不可忽略。故事一開始時，愛麗絲是先往下沉、或者是潛進了房子裡，可是慢慢地身體的移動消失了深度，轉而由平面式的運動

所取代。在經歷過這些準備過程後，才出現吵吵鬧鬧的撲克牌隊伍<sup>45</sup>。而出現在《愛麗絲夢遊仙境》後半段裡的這些空間性，在續作《鏡中奇緣》裡被發揮得更徹底。以模仿西洋棋、並以鏡子為重要素材的《鏡中奇緣》，在平面式運動上所做的著墨，多過了上下運動（尤其是在第四章「半斤與八兩」中）。

總而言之，愛麗絲的冒險就這樣地描繪出她與世界之間不停變化的關係。而在這個過程中，作為探知線索的空間感不斷發生變化，無法被歸納到同一個模式裡。愛麗絲的路程並非單線前進，而是由事物的尺度改變，以及伴隨而來的純粹觀念性、思辨性的遊戲所形成的多層結構。正如上一章曾說過的，至少對筆者而言，我無法認同以個體的成長與死亡來做為認知世界的基準。當我們在面對凱洛的文學時，也不應該輕忽地把它解讀為是一部描述小女孩退化成幼童的故事。畢竟在凱洛的文學中，展現出了一位失去「現在」的少女，她在接觸世界時所使用的多樣化音階（譯註：「音階」在此指涉知覺模式，應是由德勒茲的音階理論而來）。「路易斯·凱洛是探索文學音階方法的探險家與創始者。」<sup>46</sup>

無論是大江健三郎、中上健次或村上春樹，都有他們各自採納的集體語彙，他們從中萃取出足以作為共識的資源。然而相對之下，凱洛卻立足於口腔性上，從中咀嚼出空間設定的變化，並架構起大眾式神話。不僅如此，他的神話還是個具有自我消除機能的體系，能將共識一個個地剝解、還原成為無意義的系統。打個比方來說，凱洛是赤手空拳、憑著自己的雙手寫出了神話。而這麼精緻的神話，肯定能為我們帶來許許多多的啟發。

最後來做個總結吧。筆者認為「什麼都有可能」的美學立場應當獲得保證，因此在本章中，我對於鬆散與空泛的文風做出了正面評價，基於這種立場展開我的論述。眼前的作法，是反逆於現代主義的美學，由佛洛伊德式的機巧討論到具有削減「現在」重量的手法。而這些手法在故事的層次上，則以隱藏在故事中的「無意義」裝置來呈現。身處網路消費漩渦中的ZUN跟竹本泉這一類漫畫家，都以極其精簡的手法製作出了無意義的故事。

而路易斯·凱洛的文學，則以極端精巧又複雜的手法來表現出無意義美學，並以作品自身展現出了大眾娛樂的姿態。在凱洛的文學中，到處都存在著我們今日仍可拿來沿用的各種裝置，無論是驅動情感的聲音、脫離「當下」的生成、把既有名詞還原成一般名詞、動物與人類的共存、由文字遊戲所形成的結合、銜接與分離、具有一點女性氣質的少女、藉由口腔來與世界產生接觸、物事尺度的變化、制定遊戲規則的觀念遊戲……等。

德勒茲稱許凱洛這樣的藝術家正是「文明的臨床醫師」<sup>47</sup>。上一章曾建議大家把藝術家視為是「認知世界的基準」，在此，大家也不妨把它替換成臨床醫師吧。究竟我們的文明跟世界產生了怎樣的關係呢？凱洛就一項項地檢查這些關係，並以故事的方式呈現在世人的面前。而今日，何妨就以這樣子的凱洛在昔日寫下的作品，作為我們的「診斷」依據？因為事實上，凱洛的文學一貫以大眾的、次文化的面貌現身，但同時它卻也飽含知性，這樣的文學成就肯定能給予我們勇氣。

1 參照維勒貝克、紀登斯、史考特·拉許 (Scott Lash) 合著，《復歸式現代化》(Reflexive Modernization。松尾精文等譯，而立書房，一九九七年) 中之〈政治再創造〉p.50。

2 關於生態學式與美學式的區分，有一部分是參考前述著作中，史考特·拉許的〈復歸性與其分身〉一文。以拉許的用詞來說，前者是牽涉到皮耶·布赫迪厄與海德格的「詮釋學之復歸性」，後者則牽扯到了提奧多·阿多諾 (Theodor W. Adorno) 與尼采的「美學式回歸性」。

3 艾倫·貝斯基 (Aaron Betsky) · "Beyond 89 Degrees", in Zahra Hadid, Thames & Hudson, 1998, p.6。

4 參照《新現實》中之大塚英志〈漫畫符號學之成立與戰時電影評論〉vol.3。太田出版，二〇〇八年。p.157。

5 今村太平，《漫畫電影論》，岩波書店，一九九二年。p.19, 108, 110。

6 諾貝特·博爾茨就在《古騰堡星系的結束》(Am Ende der Gutenberg。識名章義、足立典子譯，法政大學出版局，一九九九年) 中這麼說：「古騰堡星系的線性合理性已經被取代了，現在出現從相對排列的角度來思考的方法。闡揚知 (intellectus) 與物 (res) 相互符應 (adaequatio) 的真理觀符應論 (correspondence theory of truth) 已被某種結構主義式的基準所取代，那便是某種理論是否具有『統整力』。」(p.120) 在此，這裡所謂的「結構主義式基準」可以替換成「遊戲性基準」。

7 厄文·高夫曼 (Erving Goffman) · 《策略互動》(Strategic Interaction) · University of Pennsylvania Press, 1969, p.5。

8 半格型這項概念曾在一九八〇年代的評論界中掀起不少討論，主要參考柄谷行人《隱喻的建築》(講談社學術文庫，一九八九年)，不過本章議論鋪陳的方向與柄谷相反，這是因為柄谷在《隱喻的建築》裡，雖然給予半格型模式高於樹枝狀模式的評價，可是他認為半格型終究有其無法突破的極限，因此倡揚分壘式的形成論。可是筆者認為，若要再次把已經完全分壘化的體系給予重新設計，則必須使用半格型與神話原理。

9 例如最近在討論網路上具有自我組織性的編輯與開發系統 (如 WIKI 與 XIP) 時，很多人都注意到了亞歷山大是最早提出這項創見之人。參照江渡浩一郎《模式、Wild, XP》(技術評論社，二〇〇九年)。

10 克勞德·李維史陀·《嫉妒的製陶女》·p.209。  
11 關於佛洛伊德式的潛意識會將後設層次主體化的例子，參考了東浩紀的《存在論式·郵件式》（新潮社，一九九八年）第四章。

12 資訊社會論時常提到資訊網絡可以實現榮格 (Carl Gustav Jung) 的集體潛意識這種新時代觀點，可是佛洛伊德的潛意識顯得更為純粹。因為榮格充其量只不過是懷抱著人類都具有相同的心靈原鄉這種美夢而已，可是佛洛伊德卻認為潛意識具有不同於語言的書寫體系。而我們所需要的則是去思考書寫體系這項支撐著思考與溝通的系統，會在網路化與半格型模式化的作用下，產生什麼變化。

13 參見拙作《經濟人寫的偽史》，收錄於東浩紀與北田曉大編纂之《思想地圖》vol.3，NHK出版，二〇〇九年。

14 引自日譯版雅克·德希達 (Jacques Derrida)·《書寫與差異》(L'écriture et la différence) 下冊，梶谷溫子等譯，法政大學出版局，一九八二年·p.145。

15 中澤新一·《精靈王》，講談社，二〇〇三年·p.92。

16 不過要注意的是，光是這樣，這些擬仿出來的少女（或者是精靈與鬼怪）根本毫無憑藉，一下子就會消失了，所以為了賦予這些擬仿一個暫時的實體，於是創造出了像「帽子」這樣毫無意義 (nonsense) 但卻很具體的存在。關於這點，可以參考前面提及的拙作。

17 《佛洛伊德作品集》〈談諧與潛意識的關係〉第四冊，生松敬三譯，人文書院，一九七〇年·p.359。

18 我們也可以發現，「音樂的音樂遊戲化」已經愈演愈烈，歌詞跟旋律都變成了次要角色。從這個現象中，可以觀察出現代的次文化無論是對接收者來講或對創作者來講，都在量產一種所謂的「形式主義動物」。

19 卡爾·洛維特 (Karl Löwith)·《從黑格爾到尼采》第一冊，柴田治三郎譯，岩波書店，一九五二年·p.280後。

20 同前述德希達著作，引自日譯版本p.99。  
21 當然，無論是在前近代社會或在近代社會裡，聲音都被當成了社會管理的主要對象。而我們也在職業、社交與各種因素的交相影響之下，學會了該在什麼場合講什麼話。就這種層面來說，其實一開始就沒有什麼聲音是完全純粹的。不過像目前這樣子，擬音無論在音量與數量上都愈來愈強大，同時間也出現了減壓方式的現象，可以說是一個新現象。

22 同前述德希達著作，引自日譯版本p.102。

23 出自莫頓·科漢·《路易斯·凱洛傳》上冊，高橋康也監譯，河出書房新社，一九九九年。「語言的聲音跟音樂一樣，都可以帶給我們感受。在這兩本書（《愛麗絲夢遊仙境》、《鏡中奇緣》）裡，聲音與感情幾乎都等同於意義，甚至還更甚於其上。聲音讓讀者覺得自己好像也跟愛麗絲一起去了一趟冒險，跟愛麗絲一起徬徨於路途上，而這種參與感正是這趟旅途裡最重要之處。自從路易斯·凱洛把語言的聲音以及這種聲音所醞釀出來的情感給結合在一起後，我們才開始在小孩子的書中看見這種新手法。」

24 吉爾·德勒茲《意義的邏輯》(Logique du sens。日譯為《意義邏輯學》)，岡田弘、宇波彰譯，法政大學出版局，一九八七年·p.63。引自自書中的文字，同時參考了原書與英譯本。

25 路易斯·凱洛·《色爾維和布魯諾》，柳瀨尚紀譯·ちくま文庫·一九八七年·p.30。

26 同前述德希達著作·p.35。

27 同右·p.63。

28 同右·p.38。

29 路易斯·凱洛·《鏡中奇緣》，柳瀨尚紀譯·ちくま文庫·一九八八年·p.98。

30 同右·p.58後。

31 同前述德希達著作·p.5。

32 《鏡中奇緣》·p.113-114。

33 同前述德希達著作·p.103。

34 路易斯·凱洛·《愛麗絲夢遊仙境》，柳瀨尚紀譯·ちくま文庫·一九八七年·p.101。

35 同前述德希達著作·p.3。

36 《愛麗絲夢遊仙境》p.40。

37 同前述德希達著作·p.76。

38 《愛麗絲夢遊仙境》·p.205-206。

39 就像德希達在《動物故我在》中所闡述的一樣，愛麗絲的這種想法是常見於西洋哲學（特別是笛卡爾）中的一種模式。

Jacques Derrida, *The Animal that therefore I am*, tr. By David Willis, Fordham University Press, 2008, p.8。

40 李維史陀，《咫尺天涯：李維史陀對話錄》(De près et de loin，日譯為《憶遠近》)，竹內信夫譯，みすず書房，一九九一年，p.248。

41 同前述德勒茲著作，p.9。

42 同右，p.293。

43 同右，p.293。

44 《愛麗絲夢遊仙境》p.89。

45 同前述德勒茲著作，p.12。

46 同右，p.57。

47 同右，p.296。

## 跋

我想敏銳一點的讀者應該已經發現以「神話」為主旨的本書，其實也正是一本神話。只是這本神話如今已經來到了結尾。最後，讓我們從宏觀的角度來整體性縱觀本書的概要吧。

### 復興近代原理

首先從第一章中擺在最後的議題來討論起，那就是關於公私領域的區別問題。紀傑克曾批判過羅堤對於公私領域的區分方法。近代以來，在區分公私領域時，普遍認為奉獻於公眾領域的個人屬於公領域，但共同體則屬於私領域。康德就認為社會永遠可以視情況來對個別的共同體（私領域）施加必要的約束，但是，對公領域則絕對不可以施加任何規範。公領域具體而言是社會中的每一個人得以以學者般的態度提出意見的普遍場所。可是，羅堤則採取了完全相反的劃分法，他將共同體劃歸為公領域，將個體的反諷劃歸為私領域。假使從近代認為超然於共同體的普遍領域是屬於公領域的觀點來看，會認為羅堤這種區分方式十分無知且充滿了錯誤。

紀傑克的批判有值得認同的地方。而這是因為康德對於近代公私領域的區分觀點，放在今日的情況裡來看，愈發顯得真知卓見，尤其是在資訊化社會的發展方面。

回頭來看今日的現況，最明顯的就是 Google 將包含現實世界與虛擬世界中的所有存在、所有事物都均等地當成了單一的「資訊」，並從其中找出秩序來，這是絕不能忽視的一點。以抽象一點的方式

來說，資訊這種概念是把新的「連續量子」(Quantum Continuum)——也就是可以無限延長的座標空間——植入我們的思考裡。比方說，第五章曾提到高夫曼(Erving Goffman)的表現遊戲，站在這種觀點來看的話，所有個體都可以看成是一種演算裝置，能在行動中將資訊一點一滴地傳遞給外界。不僅如此，假使從某種觀點來看，甚至能把宇宙看成是由位元(Bit)所形成的巨型宇宙性(通用性)電腦，而且它在性質上是一部迥異於古典電腦的量子電腦。怎麼說呢？因為宇宙會發揮物理法則，在累積各式各樣的局部交互作用的過程中，執行龐大的邏輯演算，它是這樣的一個機制<sup>※1</sup>。而就結論而言，理論上，資訊模式應該可以擴大至宇宙規模，這是很簡單的原理，也是極為強大的原理。

資訊的發現在思想史上可說是一個重要的轉捩點，足以媲美文藝復興時期的透視法發明(或者是哲學方面的笛卡兒)。文藝復興時期，義大利畫家將作畫的基本概念從精神與生理學上所感受到的空間(經驗空間)，轉變為奠基在數學構成的邏輯空間<sup>※2</sup>。這個觀念上的改變讓世界上的所有存在，原則上都可以被呈現於抽象且均質的座標空間中，並且具備了可替換性。而今日，資訊發現這項足以與透視法相提並論的思想，並不是由畫家或哲學家提出來的，而是由企業與物理學家率先揭示。

不過，資訊世界當然與文藝復興後的空間性並非是完全一致的，它與數學座標空間的最大差異，就在於本書曾數度提及的冗餘性概念。也就是說，資訊世界就算被一些錯誤入侵，也不至於因此垮掉，資訊仍舊得以被保存下來；同時，就算出現了一些改變，資訊世界仍具有自我回復的彈性。在這個世界中，同時存在著兩種世界觀，一種是所有的事物都被一元化為「資訊」的世界觀，另一種

則是資訊能在不同的情況下，藉由不同應用程式被結合為不同模式的世界觀。無論如何，當我們在處理近代「公領域」這項議題時，絕無法漠視「無限」領域被發掘出來的這項事實。而這個無限領域，也就是文藝復興時期的空間性與今日的資訊世界，有可能將我們的私人好惡屏除在外，樹立出完全的「法」。

此外，當我們認為空間(連續量子)是可以無限延伸的時候，「真理」的位置當然也會跟著改變。原本我們在定義(定位)真理時，就會依據某些模式。比方說傅柯就參考了西洋古典文獻，將真理定義為在超越「考驗」之後所得出的真理、與基於第三者「證言」及「調查」下所得到的真理(司法權)。傅柯更指出，前者會被後者驅逐取代，而這與其說是真理的形成過程，其實是一種奠基在每一次的知識分配上所形成的戰略遊戲<sup>※3</sup>。

以這種觀點來看第五章中所討論的《愛麗絲夢遊仙境》，可以讀出一些別的樂趣。在前半段的故事中，愛麗絲經歷了各式各樣的「考驗」，甚至還參加過很無厘頭的遊戲。可是作者卻讓她在後半段故事裡，站在法庭裡作證，說出她所見經歷。在這段過程中，愛麗絲從參與無厘頭紛爭的當事人角色，搖身一變為匿名的監視者，所以《愛麗絲夢遊仙境》也從一部刻劃各種考驗的故事進展成為敘述證詞的故事，而這可以說是重現了西洋在形塑真理理論模式上的歷史。但同時，作者又把歷史上的舊有模式改寫成為無厘頭的作法，使這些模式失去功用，比方說以描述法庭那一段故事來說好了，紅心女王宣布：「先裁決，等一下再來審判<sup>※4</sup>」。換句話說，紅心女王根本不把證據當一回事，證據早已失去了作用。在此，作者諷刺了舊有對於真理的定義方式早已化為了形式的殘骸。

假使我們現在把資訊這項議題再拿出來檢視，事實上，剛剛所說的真理定義方式已經完全受到了顛覆。依循著 Google 制定出來的秩序執行運作的資訊世界，其「真理」既不需要受到任何考驗，也不需要法庭的證詞來奠定它的位置。在其中，重要的只有資訊網路的連結而已。在 Google 體制裡，連結的價值僅靠著機械式的判斷與計算來決定，真理永遠可以被即時推引出來<sup>5</sup>。在今日的搜尋引擎作用下，人們於知識上對於真理的認知，也受到了極端的簡化。先前之所以會說資訊帶來了「思想史上的轉捩點」，正基於這種知識認知上的改變。

### 立足於動物性上的私領域

資訊本身就是一項新領域的發現。它改變了世界的面貌，改變了真理與知識的理論模式，也淘汰掉許多既有的舊模式。假使這種資訊集合（資料庫）在近代裡相當於「公領域」的存在，那麼，它絕不能從屬於任何私人意志的掌控之下（Google 貫徹的也正是這一點）。因為資訊與法律在屬性上是相同的，它們都是人們的自由泉源，而且無論如何情況如何惡劣，它們也至少足以提供出自由泉源的「可能性」。

假使公領域是由「資訊統治」或「法律統治」，那麼可以說，目前的私領域就像東浩紀所宣稱的，已經深深地受到「動物化」的影響。東浩紀認為動物依存的是市場財，而不是與它者之間的溝通。他說：「（前略）這裡所謂的『動物化』指的是像這種（黑格爾主義式的）互為主體性的結構消逝了，每個人都將各自的欠缺——滿足迴路給關閉起來，意謂著這種情況的到來。（中略）在當前這種手

冊化、媒體化、流通管理無所不在的消費社會中，社會無時無刻不在盡力改善，務求能讓消費者的需求不必經由他者的中介，就能即時且自動化地獲得滿足」<sup>6</sup>。

這種所謂的「人類的動物性」分類，其實是從近代一開始就有的想法，並且是一種在功利主義下所孕育出來的產物。依照功利主義的公式來說，不管每個人的人生觀有什麼不同，也不管每個人是否與他者進行溝通，只要能夠提昇整體的利益、削減整體痛苦，那麼社會倫理就能獲得滿足。而這種公式的背後意義是說，其實這種倫理具有超越舊有的共同體、大幅變更境界線的可能性。就以現有的情況來說好了，以好萊塢電影與熱門音樂為首的消費文化，正是因為瞄準了人類的動物性，所以能超越個別的共同體疆界，擴大成全球性規模。如果以別種層次來說，我們應該可以說，動物這項分類跟先前我們討論過的受到資訊所掌控的世界一樣，都具有某種「普遍性」。

比較積極的作家會注意到動物性分類中的這種普遍性，法國現代作家米歇爾·維勒貝克（Michel Houellebecq, 一九五八～）就是其中一人。詳細說明會顯得有點繁瑣，因此容我在此僅簡略帶過。維勒貝克的作品永遠把今日社會雖然容許人在其中生活，可是對於人體衰弱所導致的慘境卻無法伸出任何援手的情況當成主題來描述。在他筆下的現代社會，是個立足於生物學基礎的功利社會。因此衰老的人在這樣的社會裡，往往會失去生存意義。維勒貝克筆下的主角所懼怕的並不是死亡，他們所懼怕的是喪失快樂、苟延殘喘度過餘生。當人們對這樣的生存殘酷再也忍無可忍之時，便會出現從根基開始的全球性革命，而社會原理也會重新洗牌。維勒貝克以近似新世紀與科幻小說的想像之筆，描繪出了以動物性為主的故事，而這也讓他作品蒙上某種奇妙的形而上色彩。

#### 四個象限

不受任何意志所干涉、完全排除個人意見的法則性世界。以及相對的，以追求幸福、利益為宗旨的個體動物性世界。首先，必須先好好評論這種涇渭分明的區別方式。

但另一方面，本書一路拓樸、定位的觀念卻是羅堤所闡述的「後現代的公私」。雖然稱呼這種定位很「後現代」，可是其中所隱含的問題，卻涉及了古早的思想史問題。例如剛剛所提到的近代公私領域觀念，其中所指涉的，只有個體與普遍整體而已。也就是說，這是個只有不完全的動物與完全的資訊機器所構成與終結的世界。有些讀者可能會覺得這種二元區分太過於抽象（浪漫主義者）了，於是他們會因循過往模式，傾向於追求介於個體（動物）與普遍整體（世界）之間的中介網絡。這種思考模式的前提，是人們既無法完全地動物化、也無法完全成為絕對的機械，因此我們自身正是一種介於中間的存在。

本書的企圖簡而言之，就是要提供分析這種中介網絡的手法。不過，我們必須以多元的「力」來呈現出這種網絡的運作原理才行，而這些「力」，向來圍繞著資訊這項新派系的周邊運作。人們在提到中介網絡的相關構想時，一向都太過於著重過去的共同體意象，可是相對的，本書一路闡述的替代方案，則是以與大量生產有連帶關係的次文化神話，其在資訊處理上的作法為方向。當我們要製造出能夠容忍差錯，不會因為一點小錯就受到毀損的「共識」時，事實已經證明了，市場神話會比共同體來得有效。

這樣一路看下來，可以發現近代的公私領域與後現代的公私領域並不是絕對排他的存在，這兩者毋寧可說是相輔相成的。把上述概念圖示化，就如同表二。這四個象限裡，依照對應的不同象限，可以得出我們所需要的概念裝置與說詞，也就是言論領域。我提議應該要搭配這四個領域來製造出適合各領域的言論架構。

例如在討論到個體的私人幸福議題時，就不適合從法則與資訊的秩序化層次來討論應該要怎麼辦，因為那只能付諸於個體的實踐才能獲取幸福。可是討論到近代的「公領域」在追求整體意識均衡（平衡）的議題時，就可以針對這個問題來從事理性追求。不過，近代公私領域的完整性至今為止仍停留在「理念性」的階段，所以要具顯這些領域時，也許可以採取維勒貝克的作法，將新世紀與科幻小說的想像力揉合在一起，有時這是一種恰當的作法。這也能把理念與現實之間的縫隙，從想像力的層次上填補起來（維勒貝克之所以偏好「未來的人所寫下的故事」體裁，也是基於這種原因<sup>7</sup>）。

表二：近代公私與後現代公私

近代 II 政治性		後現代 II 神話性	
公領域	機械化資訊處理	意識型態式的設計（神話的生態系）	
私領域	動物性幸福（功利主義式倫理）	美學性存在（反諷）	

相反地，將實際的現象化為語言的作法（後現代主義的「私領域」）就比較適合從美學或反諷的觀點來進行。另一方面，要確保後現代主義的「公領域」時，有必要擴大每個人的共同理解範圍。就像第二章中所看到的，濃縮現實的次文化神話會再度地神話化，不時蘊生出新的平台、新的焦點與新的意識型態設計。這方面就可以從生態學式的系統論語彙、也就是本書所說的結構社會學語彙來分析討論。

### 創造更多神話！

對於既無法完全動物化，也無法完全機械化的我們而言，文化行為本身就是一種代償行為。我們讓文化肩負了這世界的重量，讓文化為不定時發生的「社會之罪」贖罪。在「近代」這個時代裡，西方人漸漸脫離了基督教式的「原罪」觀念。但轉而支配人們思想的，則是新型態的神學式概念，認為社會這個存在本身就罪孽深重。但我們根本無法消除社會之罪啊！

那麼，肩負了世界重量的文化（亦即神話），也就是所謂的「世界頂罪者」是怎麼成立的呢？就像在第二章與第三章中談論的一樣，其中存在著足以擴張、縮減網絡的想像力與象徵力。此外，神話的生態系在與世界接觸的過程中，也會將現實濃縮成為足以體驗的平面存在。比方說，第五章談論的路易斯·凱洛，就以口腔層次為起點，來破壞說話（發音）與吃食（指涉對象）兩者間的界線。換句話說，他將與世界的關連集中在口腔上，以此來重新組織起所有的資訊。在這種情況裡，口腔可以被稱為是一種「偽平面」（亦即吉爾·德勒茲所謂的「表面」）的存在。

神話的生態學所描繪出來的世界並非是單一而平整的平面，它毋寧是由無數「偽平面」所層疊出來的皺摺。正如同本書一再強調的，世界是一種虛擬出來的現實，是一種每次當我們觀測它時，它都會浮現出不同偽平面的裝置。站在今天的文化立場上來說，如何確保這種皺摺世界的多元性，絕對是責任之一。

回到現況上來看，我們棲息的文化空間裡散落著無數的書寫規則——甚至連完全脫離了國語的書寫方式都有。從前，羅蘭·巴特把市民「擁有的語言活動等同於其欲望之數量」的世界稱為是烏托邦<sup>※</sup>。而實際上，假使不要求市民歸屬於單一語言（國語）之下，而是讓市民能依照各自的主題去想像、使用最適合的文體，那豈不是最理想的情況嗎？這種烏托邦式的理想，值得我們在今日戮力追求。我們所應該打出的標語是——讓我們擁有更多的意義！創造出更多的神話！

為了要實現這種烏托邦，必須要分析集團語彙（群眾的語言）與網絡結構的資訊處理。但這種分析的必要性過往卻一直被過度忽略了，也因此，日本在二十世紀孕育出來的大部分語彙與觀念，很明顯地，都沒辦法應用到今日的文化分析上。結果便造成了我們根本就不知道自己的文化裡有哪些優點，又有什麼地方是結構上羸弱的？我們在自我認識上就不夠確切扎實。

原本我應該從這個地方，開始針對缺陷的部分展開多元議論，而事實上，我也很可以這麼做、繼續提出許多分析。可是在適當的地方告一個段落，就技巧而言，難道不正是讓意義淬鍊成結晶的有效方式嗎？因此，一連串的分析作業謹在此處告個段落，筆者應該還會在某個時刻、於某個地點，重新啟動討論。在此，祈願被展現在這本書裡的各種神話素，能夠幫助其他的神話發芽，若能如

此，將是筆者至高的榮幸。

- 1 謝斯·羅伊德 (Seah Lloyd) 《安排宇宙的宇宙》，水谷淳譯，早川書房，二〇〇七年。
- 2 歐文·潘諾夫斯基 (Erwin Panofsky) 《透視作為象徵之形式》(Perspective as Symbolic Form)，木田元監譯，ちくま學藝文庫，二〇〇九年。
- 3 出自《傅柯選集》〈真理與裁判形式〉第六冊，小林康夫等編纂，ちくま文庫，二〇〇六年，p.91。
- 4 路易斯·凱洛，《愛麗絲夢遊仙境》，p.176。
- 5 這種即時性剛好可以類比成笛卡兒的「我思」(cogito)，因為笛卡兒的懷疑論 (Cogito ergo sum，我思故我在) 也是一經驅動後，就能省略掉種種複雜的程序，直接通往真理的機制性認知裝置。
- 另外再容我累述一點，雖然資訊化愈演愈烈，可是這並不代表舊有的真理形態就需要受到拋棄。譬如新聞業者至今仍舊採用公共空間第三者「證言」的模式，而今後，我們也仍舊十分需要這一類模式。因此我們所面臨的議題，是該如何讓各種不同的真理形式得以兼容並蓄。
- 6 東浩紀，《動物化後現代》，p.127。
- 7 如果再繼續探究這種近代原理，會發現本書所探討的「神話」其實應該要被徹底地破壞才行。就好像以前柏拉圖唾棄荷馬神話一樣，中間網絡的存在，只會讓理性思考發展得不上不下，阻撓其發展而已。而這樣的想法，今後肯定也還會不時出現。
- 8 羅蘭·巴特，《文學的符號學》，p.28-29。

## 關鍵字解釋

### 超現實

這原本是布希亞的用語，本書把它當成「由反饋所強化的現實」來使用。我們的生活經驗在資料探勘或隨機採樣的手法下，被收集成了可直接使用的資料，而這些資料某一天又會化成商品的姿態，重新出現在我們的眼前。這些商品不是隨便做出來，而是從日常生活裡精密計算出來的結晶。就這層意義來說，消費社會的神話不但是「非現實」，還是「超現實」，是受到了穩穩立足於現實的商品所推動的現實。從前粗製濫造的廠製品與少數的優秀藝術作品形成了二元對立的局面，但這種二元化卻逐漸消失了。即便是大量生產，甚至可以說是因為大量生產，才能製作出高品質、精密、具有超現實性的「商品」。

### 消費社會

消費社會理論的原型可以追溯到十九世紀時，哲學家黑格爾將公民社會定義為「欲望的體系」這件事。黑格爾在研究當時最發達的資本主義社會英國社會後，做出了這項定義。進入了二十一世紀，昔日黑格爾所說的「欲望」搖身變成了「資訊」。因為消費欲望已經以資訊的面貌，佔據了我們的生活。

不僅如此，消費社會化意味著這是個消費者比生產者要來得重要的時代，而消費社會的來臨，當然也改變了生產與創造的意義。譬如在超現實話中，創造需要有消費者的反應（評價）才能成立。因此創造並非是一件一元化的行為，而是由介於消費者與生產者之間無數的反饋作用所形成的複雜機制。當創造與消費之間的界線變得極端模糊時，便會出現「情感資本」理論。

### 情感資本

近年來的品牌論把消費者的情緒當成是一種「資本」，例如近年來的「實境秀」就是其中最。實境秀裡的主角跟消費者一樣都是有血有肉的真人，而他們的失誤與醜聞也就為視聽者帶來了娛樂題材。觀眾在接收到這些訊息後，隨意放大自己對於八卦的想像力。位於實境秀內外的兩邊被巧妙地連結了起來，整體來說，情感這項資本被提昇了，而這些提昇的情感資本又可以轉換為實際的資本。因此，比起單方面硬把品牌塞給消費者，還不如採取類似娛樂產業的作法，從根底來蠱惑消費者。而這種趨勢也意味著，接收者可以被轉化為媒體（spectacle）。

### 近代／後現代

西洋的政治革命把對於自由民主主義的想像推廣到了全球各地，而在今日的全球化資本主義下，這幅對於民主的想法愈來愈雄踞各地。除了自由民主主義之外，其他的政治選擇只會走向基本教義派式的壓制而已，這件事已經成為了半確切的事實（法蘭西斯·福山在冷戰瓦解時期所提出的「歷

史的終結」愈來愈成為一項可預見的現實）。這世界，毫無疑問地已經「近代化」了。

只要不違反自由民主社會的大框架，無論我們採取什麼手段來樹立自我都無所謂。可是，這些手段其實也會受到時代環境的影響，而產生巨大差別。「後現代」是一個無法漠視電腦與網路所具有的塑型力的時代，同時，這也是一個將資訊濃縮、建構起了「冗餘性」後就可以左右真實的時代。我們必須持續不斷地觀察這種新的真實究竟長得什麼樣。

### 網路消費

這個造字意味著「網路的事實性本身提供了消費空間」。今日的網路消費者主要是（一）以在大眾間廣為人知的固有名稱（知名作品）所存在的網路為前提；（二）在這個網路中，自由投射自己的二次創作。由於知名的名號能為自己招徠觀眾，所以被投射在其中的作品也有機會被其他消費者給看到。除此之外，這種網路裡頂多只有固有名稱這項規範而已，除了這項限制外，創作者可以隨心所欲地把變化自如（分莖式）的欲望寄託在這個網路中。也就是說，只要接受最低限制，就能隨心所欲。從近幾年來的次文化動向中，我們可以觀察到這樣的網路消費結構正浮出了檯面。

有一些詞被用來表現這種網路本身在如何並不重要，反而是網路存在的事實性比較重要的情況，例如「同語反覆」（tautology）以及「自我套用」（autologie）。就拿今天的網路媒體來說好了，「因為在運作，所以繼續運作」的情況層出不窮，像是NICONICO動畫與推特這一類媒體，都不是立足於什麼絕對性的基礎之上，而是立足於許多人都在裡頭把資訊傳來傳去的事實性。系統論稱呼

這種立足於自身之上的媒體運作方式為自我範括。不過如果深入一想就會發現，其實不管網路不出現，這種自我範括與自我指涉都是現代社會裡的所有媒體所具有的共同特質，而網路只是讓這種特質更明顯而已。

### 神話素

神話素是一種雖然在文化上被廣泛共享，可是為每個人帶來的內容卻會不一樣的符號（與網路消費擁有相同的結構模式）。即便是同一個神話素，在 A 這個圈子（神話圈）裡與在 B 這個圈子裡與其他神話素所產生的關係，竟然會不一樣，而它本身的意義也會有微妙的變化。也就是說，表面上看來，神話素好像都「一樣」，可以在不同的圈子裡搭起橋樑，可是一當它去到不同的圈子時，它的意義也就跟著「不一樣」了。這種能雙重解讀的神話素，可以為表現與創作帶來極大的幫助。事實上，有些神話作家就故意賦予大家都熟知的神話素別的意義與記憶，由此來操控大眾的印象。最熟練地駕馭這項技巧的人，除了村上春樹之外沒有別人了。

### 想像力

想像力就是一種「替換」的能力。換句話說，它是種可以破壞自我與他者之間界線的能力。不過想像力並不是無時無刻都能獲得發揮。例如班納迪克·安德森就認為，能在國民國家的層次上驅動全民想像力契機的存在，是報紙與小說的「出版」。如果從人類史的層面來看，每當出現了出版這樣

的新科技時，自我與他者之間的意識隔閡就會被破壞（也就是出現「想像力」）並且會再度地被連結起來。那麼我們要問了，今日具有破壞自我與他人之間界線的科技（亦即想像力）在哪裡呢？第二章在網路連結的豐富性與活化、同時又擾亂連結的節奏中，找到了它的存在。

### 象徵化

當通往充滿了「替換」可能性的想像力之路順暢無阻而且充滿了活力時，我們當然會很開心，可是想像力並不會無限地膨脹下去，把網路給擴增得讓人心驚膽跳。因為，相對於能破壞他者與自我界線的想像力，我們同時還擁有能一舉刺穿自我與他者，把自我與他者統整起來的象徵力。具體來說，貨幣、法律都屬於這種象徵性的媒體。此外，就廣義而言，網路的自我組織化也是象徵化的一種。

### 冗餘性／溝通

資訊這項類型的誕生，從根本上改變了思考方式。今日，「思考」這個詞彙幾乎已經等同於「資訊處理」的同義詞。而與此同時，變化也翩然到溝通模式的領域裡拜訪了。從生態學式或從系統論的觀點來說，溝通所意味的正是「冗餘性的擴大」。也就是藉由資訊交流來為這世界埋進一定的模式與可預測性（亦即冗餘性），這就是溝通。我們所能認知的「真實」只存在於具有冗餘性（亦即模式）的場域裡。

## 文化

把散落在世界各地的資訊加工成為人人可以共享的神話，這就是文化的作用。文化裡頭儲藏了可以利用的資料以及變化規則（而資訊網路所帶來的可存取性，則大大助長了庫存使用性）。不過話說回來，我們究竟為什麼需要文化呢？我想，其中一個原因是因為我們既不是純粹的動物也不是純粹的機械，只是不上不下的生物而已。因此才需要從文化庫存裡頭去找出各種題材來塑造這個世界的替代品、玩弄這些替代品，藉此來補償我們宿命之中的不完整性。

## 集體語彙

日本的文藝評論界長久以來不斷地以批判性的眼光，檢視日本國的國語（近代日文），因為日本人在明治時期捨棄了豐富的傳統語言，創造出近代日文這項人工語言。可是當大眾化進展到了當今這種程度時，面臨了一項新的問題，那就是現下應該要考量的，並不是日文如何又如何，而是集體語彙（涂爾幹所說的「集體表象」）所具有的多樣性。輕小說與手機小說這類新通俗小說都各有一套處理故事的獨特「語法」，大眾的欲望有多少，集體語彙的語法就有多少，而這就造就了神話的烏托邦。

## 人類

深陷於資訊網絡裡的人類，究竟是什麼樣的存在呢？比方說，即使擁有龐大的模仿能力，可是要是這種模仿力沒辦法為人類帶來好處，那它什麼也不是。在這一點上，要削減資訊潛在所具有的多樣性，只能靠人類這個統一體而已。另一方面，如果以高夫曼的語彙來說，人類的存在本身就創造出各種「表現」。就這個觀點來看，那麼人類就是由無數片段資訊所組合起來的存在了。換言之，對於網絡來講，人類是無可取代的參照點，也就是某種超越者（Transzendenz）。可是同時，個別的人類行動又可以被分解為只不過是資訊的集合而已。因此存在於網絡社會裡的人類，是同時兼具了統一性與分散性的存在。

## 設計

就像「創造之前，首先要整頓好環境」一樣，環境設計這項能夠規範創造的存在，也愈來愈顯得更重要了。比方說，當想要提昇社會整體之富時，最好是設計出可以自然地給大家導向利他行為的環境，而不是創造出一個讓大家自相殘殺的環境。不過說到設計，也不是說從一到十樣樣都事先規範好就是好事。在這個充滿了不確定性的社會裡，如何把超出原本設計的部分給加以重新設計（或者說是再設定）已經成為一件愈來愈重要的事。就這一點而言，優秀的設計者是要擅長於觀察設計結束後會怎麼發展的人。

## 意義／無意義

如果以系統論的理解方式來說，意義是一種斂縮複雜性的遊戲。將世界上的資訊統整到意義（亦即遊戲）這個旗幟的底下，讓其產生再出發的契機，通往多元方向而去。讓我們在此把普遍得以為大眾共享的意義稱作「共識」吧。而相反地，所謂的無意義則可以讓遊戲失效。路易斯·凱洛就實現了這種無意義（無厘頭）的文學，再沒有任何作家像他這樣，為後世的表現者帶來了「共識」。意義與無意義絕對不只是單純的敵對關係而已。

## 遊戲

遊戲是在玩家參與之下，獲致平衡的一種體系，玩家的人數並不一定要單數，複數也行，當玩家有複數存在時，平衡點也會出現複數。

遊戲世界裡頭的奇蹟，則是出現了原本不可能會發生的平衡現象。如今已經沒有人會天真到相信這世上有奇蹟的存在，就算是在電影裡看見了大海分割的畫面，我們也不會感到訝異。可是，遊戲的世界中則的確「存在」著奇蹟。照道理講不可能會出現的均衡狀況，藉由玩家與規則的搭配，卻得以成立。

## 後記

網路風行之後，當我們企圖在文化理論上追求改革創新，究竟應該要怎麼做呢？這個問題深究起來，其實正是本書所探討的主題。原本一開始時，筆者是想以小而美的方式來闡述「神話」這項概念，所以成書應該比較接近手冊類的形式範本，只可惜筆者心有餘而力未逮，最終無法達成。只是，這樣一路探討下來，卻也發現了一件事，那就是比起提出完美無缺的理論模式，對於這社會來講，更實際的作法其實是架構出可以繼續觀察情況將會如何演變的一個基座來。因此，筆者這篇後記雖然是終點的陳述，但筆者希望它同時也能成為起跑的宣言。

不管如何，現代是一個經驗了前所未見的巨大變化的時代，這一點應該沒什麼人有異議吧？在這樣的情況下，筆者寫作本書時，也嘗試將往常很少在文化論裡看到的語彙與觀念，給融嵌入文章之中。在這種企圖之下，本書以極為自由的方式——話說回來，還真是有點隨性——任意參照文獻與諸多作品，我想這種作法可能會讓有些讀者不知所措，可是這樣子的作法，其實是把「神話」這項概念給擺在中心的結果，而不是以領域或世代為區分論述。這一點尚請各位讀者體察。

筆者在第四章文末之處，宣稱現代是文學最糟糕的年代，也是文學最美好的年代。其實在這裡，文學也可以被替換成評論。從來沒有一個年代如同今日這樣，以飛快的速度在評論界裡推陳出新，而這讓我們有機會去以全新的方式解讀社會、解讀文學，可是同一時間也得小心，怠惰的人性可能會

讓我們無視於眼前的變化，一味以老舊的語彙思想去對應的危險性其實也增多了。我想很明顯的，評論之責就是窮山盡水地去追求前者的可能性。

此刻，正在讀本文的讀者可能已經察覺到了，這本書有許多地方都參考了東浩紀先生的高見。就我個人來說，一開始會寫起評論文章，也是因為我在二〇〇四年時寫了一篇文藝評論，投稿到由東浩紀先生把舵的網路雜誌《波狀言論》而起。從那之後到現在已經過了五年了，我還是認為《波狀言論》所具有的大膽與自由，在在都是筆者應該要不斷自我提醒與回顧的原點。《波狀言論》所追求的，是為網路、社會學與次文化之間架構起橋樑，以重新構築評論，而這種精神對於本書有直接的影響，我想在這裡重新申明這點。

另外，本書的原型是連載於《Eureka》雜誌的專欄〈神話社會學〉（二〇〇八年八月號～二〇〇九年八月號），不過發行單行本時，我把全部都重寫過一遍，標題也改了，因此就某種意義而言這應該算是改頭換面的全新之作。很感謝《Eureka》的總編山本充先生忍受我大放厥詞並給予我支持，也要感謝在推出單行本時予我多方支援的青土社菱沼達也先生。再次多謝各位的協助。

二〇一〇年二月

福嶋亮太

藝文化002

當神話開始思考 | 網路社會的文化論

神話が考える：ネットワーク社会の文化論

譯者 蘇文淑  
主編 賴譽夫  
行銷、業務 關志勳  
設計、排版 一瞬設計  
發行人 江明玉  
出版、發行 大鴻藝術股份有限公司 | 大藝出版事業部  
台北市106大安區忠孝東路四段311號8樓之6  
電話：(02) 2731-2805 傳真：(02) 2721-7992  
E-mail: service@abigart.com  
總經理 高寶書版集團  
台北市114內湖區洲子街88號3F  
電話：(02)2799-2788 傳真：(02)2799-0909  
印刷 韋懋實業有限公司

2012年6月初版 Printed in Taiwan  
定價340元 著作權所有·翻印必究 ISBN 978-986-87817-3-3

SHINWA GA KANGAERU: NETWORK SHAKAI NO BUNKARON © 2010 Ryota Fukushima  
All Rights Reserved.  
Originally Japanese edition published in 2010 by SEIDOSHA, Inc.  
Complex Chinese Character translation rights arranged with SEIDOSHA, Inc. through Owls Agency Inc. Tokyo.  
Complex Chinese translation copyright ©2012 by Big Art Co. Ltd.

最新大藝出版書籍相關訊息與意見流通·  
請加入Facebook粉絲頁 | <http://www.facebook.com/abigartpress>

國家圖書館出版品預行編目資料

當神話開始思考：網路社會的文化論 / 福嶋亮大 作；  
蘇文淑 譯  
— 初版。— 臺北市：大鴻藝術，2012.06  
264面；15×21公分 -- (藝文化；2)  
譯自：神話が考える：ネットワーク社会の文化論  
  
ISBN 978-986-87817-3-3 (平裝)  
1. 文化研究 2. 資訊社會學  
  
541.26 101008203