

广东省哲学社会科学“十二五”规划2014年度一般项目(编号: GD14YXW01)

新媒体传播 理论与应用精品教材译丛

# 数字文化精粹

## Understanding Digital Culture

[英]文森特·米勒(Vincent Miller) | 著

晏青 江凌 姚志文 | 编译



清华大学出版社  
北京

Vincent Miller  
*Understanding Digital Culture*  
978-1-84787-497-9  
Copyright © Vincent Miller 2011

本书中文简体字翻译版由 SAGE 出版公司授权清华大学出版社在中华人民共和国境内 ( 不包括中国香港、澳门特别行政区和中国台湾地区 ) 独家出版发行。未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

北京市版权局著作权合同登记号 图字: 01-2017-3342

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。  
版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

#### 图书在版编目(CIP)数据

数字文化精粹 / [英]文森特·米勒 著; 晏青, 江凌, 姚志文 编译. —北京: 清华大学出版社, 2017  
(新媒体传播理论与应用精品教材译丛)  
ISBN 978-7-302-47061-8

I. ①数… II. ①文… ②晏… ③江… ④姚… III. ①数字技术—多媒体技术—文化研究—高等学校—教材 IV. ①TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 109461 号

责任编辑: 陈 莉 高 岫  
封面设计: 周晓亮  
版式设计: 方加青  
责任校对: 牛艳敏  
责任印制:

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质 量 反 馈: 010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 装 者:

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm 印 张: 14.25 字 数: 240 千字

版 次: 2017 年 6 月第 1 版 印 次: 2017 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 1 ~ 3000

定 价: 39.80 元

---

产品编号: -01

## 编 委 会

主任：林如鹏 暨南大学

主编：支庭荣 暨南大学

编委(按姓氏音序排列)：

李 彪 中国人民大学

李良荣 复旦大学

刘 涛 暨南大学

陆 地 北京大学

谢耘耕 上海交通大学

沈 阳 清华大学

张志安 中山大学

钟 瑛 华中科技大学

祝建华 香港城市大学





这是一个新兴媒体高歌猛进的时代。中国接入国际互联网二十多年，见证了网络社会的异军突起。“互联网+”计划和国家大数据战略的实施，进一步提升了新媒体的增长空间。截至2015年6月，全国的互联网普及率趋近50%，智能手机普及率超过七成。作为对比，北京地区电视机开机率保持在六成以上，从理论上说，如果电视机全部消失，对城市的影响已不太大，尽管还是会影响到相当一部分乡村地区的收视需求；同样，如果报纸全部消失，对大部分读报人口来说影响也不太大，尽管其阅读体验可能会下降不少。互联网和手机对于传统报纸和电视的替代性，越来越强。只要有手机在，没有报纸的日子并非难以忍受；只要有电脑、平板电脑和互联网，没有大屏幕彩电的日子也没那么难熬。人们对移动和社交的迷恋，甚至已逐渐成为一种“文化症候”。新媒体，正在成为人体的新延伸。

曾几何时，世界上最大的免费物品是空气和阳光，如今可能就要数互联网上的信息。网络信息的市场均衡价格，近乎为零。当然，免费也是世界上最昂贵的东西。免费带动付费，以至于数字经济蓬勃、野蛮生长。专业机构和众包生产参差不齐的内容，一起被投进了免费的染缸，难分彼此。在报纸的黄金时代，读者挑错的来电来函络绎不绝。在互联网时代，用户对低劣信息的容忍度却增加了，见猎心喜，愿意忍受免费、新奇而营养价值或许欠奉的内容。总之，文明虽终将驯化野蛮，野蛮却正在征服文明。互联网以及整个新媒体家族，作为巨大的分布式的数据生产、复制工厂和推送、分享空间，具有一种吞噬性的力量。几乎人类有史以来创造的所有内容，都可以用极低的成本迅速数字化。这样一种近乎“黑洞”般的传播能力，使得任何单体的模拟制式的传播者黯然失色。新媒体以不可阻挡之势，席卷了内容、娱乐和各种各样的应用市场。

从产业结构层面来看，互联网以及新媒体世界的控制力，掌握在技术取向的大型平台和超级运营商的手中，这些大型平台和超级运营商，如谷歌、苹果、百度、腾讯、阿里等，逐渐囊括了信息聚合、信息储存、信息搜索、社交娱乐、地理位置服务、数据挖掘、智能制造、电子商务等环信息经济圈。新闻，只是它们的副业之一。

技术相对于内容的霸权，在目前这一信息技术革命不断升级的阶段是相当明显的。但是，人类社会终究由人们的认知、心态、想法、观念所主导，而非技术

的奴隶。移动终端不过是增加了一些优越感和幸福感而已。好的内容，优质的新闻产品，始终有它的独特价值，并且能够在技术标准逐渐成熟后，再一次恢复自己的崇高声望。因此，技术不可或缺，内容也依然重要，它们彼此纠缠。计算机科学技术不等于新媒体的全部，新媒体传播的理论和应用，仍有许多独特的规律等待人们去探求。

大致说来，用户对新闻信息需求的核心本质，是对周围环境和未来不确定性恐惧的消除，相关联地，也包括交流和娱乐。如果人性不变，那么需求会长期存在。至于满足需求的方式、介质，新传播技术正在并还将创造出很多种可能。看起来，新媒体传播与传统新闻工作有着一定的相似之处，它们都取决于一个个睿智头脑的即时生产，标准化作业即使有，也是有一定限度的。语言的隔阂、用户的地缘兴趣随着距离的增加而衰减，决定了行业的规模边界。但是，机器人对人工操作的取代，在财经、天气等领域已初显身手。智能化技术将会解决很大一部分初级信息的生产和传播问题。技术的含量，与内容、产品、营销等类目相比，如果不是更重要，至少需要得到同等程度的重视。

与此同时，新媒体传播的理论和应用，也对深化和拓展传统新闻传播学的地盘提出了新要求。从历史的角度看，是互联网的出现承接、替代了媒体的功能，而不是媒体创造了网络。媒体是网络时代的追随者，是数字革命的后知后觉者，媒体恐怕做不到掌控网络的命运。互联网为各种各样的企业提供底层平台，也推动了商业、教育、娱乐和新闻信息等应用平台的成长。具有强大商业能力、创新能力的企业，乃是网络时代的弄潮儿。当媒体汇入了互联网的洪流中，意味着新闻行业就像文艺复兴之后的教会一样，必须适应这一商业化和世俗化进程，意味着新闻业的变革成为必然。实践呼唤着理论的回应，新媒体传播学科的进一步发展成为必需。

当然，人们不应忘记，渠道越发过剩，数据越发富集，信息越发泛滥，而优秀的产品始终稀缺。这是新媒体传播的价值和命脉所在。

鉴于时代的新变化和人才培养的新需求，我们与清华大学出版社又一次携手合作，瞄准世界前沿，组织了一套“新媒体传播理论与应用精品教材译丛”，以飨国内的读者。前路漫漫而修远，求索正未有穷期。

支庭荣

我们生活在互联网和万维网的世界里，难以相信在短短的二十多年里，网络便从新传播技术前沿转变成为大多数人文化和日常生活里的普通构件。有些人曾对互联网持有乐观态度，例如，互联网代替广播媒介时代的被动主体，彻底地改变工作和办公室生活，激发积极性，吸引公民参与(Poster, 1995)，或者代替社群、世界，甚至身份从线下社会的歧视中解放出来(Rheingold, 1993)。

但是，当互联网成为发达经济里绝大多数人使用的物件时，他们会携入所有的习惯、倾向和偏见，成为整个社会的底色。因此，某种知识革命的乐观主义最初认为互联网从根本上改变了我们的文化，但是其在结果的照耀下开始变得黯淡，因为我们的文化可能改变了互联网，而非相反。

对经济发达国家的大多数人来说，互联网已经成为工作、休闲、社交和政治生活的主要部分。它不再具有独有的新颖性、独特性，或改造生活的潜能，但它的世俗性和普遍性赋予自身以价值。就意义而言，不是互联网深刻地改变了世界，而是它陷在我们社会持久的结构中。在线空间本身不再是与线下“现实世界”相分离的领域，而是完全融入现实生活。

这种融合仅仅通过移动技术的广泛使用而增强，尤其移动电话，其最新一代的产品能够让大多数人长时间地接触万维网以及我们的朋友、亲戚、老板等重要的人。数字文化现在不再只是坐在电脑终端面前，信息时代的研究正在改变，思考移动电视广泛使用和其他无线信息传播技术(ICTs)的“互联网研究”成为当务之急。这就意味着本书不仅关注“互联网研究”，它还是关于数字文化更宽泛意义上的著作，包括移动传播技术、博弈和互联网内外的技术主体(不一而足)。这都是为了说明更宽泛意义上的数字技术在更宏观的日常生活中如何被运用。

## 技术解放

从1953年伊丽莎白二世加冕算起(这同样也是英国电视的“黄金时代”)，在电视诞生几十年后的1975年，英国迎来了电视大众媒介时代，广受好评的文化理论家Raymond Williams写了《电视：技术和文化形式》一书，专门就电视作为英

国和美国文化生活的形式和实践来深入考察，他以一系列关于电视如何“改变”世界的陈述开始。

1. 电视的发明源于科学和技术研究。作为新闻和娱乐的媒介，它影响巨大，以至于改变了之前新闻和娱乐的所有媒介。

2. 电视的发明源于科学和技术研究。作为社会传播媒介，它影响巨大，以至于改变了我们社会关系的机构和形式。

3. 电视的发明源于科学和技术研究。作为电子媒介的内在属性，它改变了我们对现实的认知和对彼此、与世界之间的感知。

4. 电视的发明源于科学和技术研究。作为有影响力的传播和娱乐媒介，它占有一席之地是源于其他要素，比如极大地促进物体的移动性，以及其他新近技术的发明，其改变了我们社会的规模和形式。

5. 电视的发明源于科学和技术研究，作为娱乐和新闻媒介已发展成熟。它的发展无法估量，不但影响娱乐和新闻形式，而且影响我们一些家庭、文化和社会生活的核心流程。

6. 电视，作为科学和技术研究而发现的一种可能，以满足社会的新需求为目的的被投资和开发，对集聚化的娱乐、观点集聚形成和行为形式而言尤其如此。

7. 电视，作为科学和技术研究而发现的一种可能，以国内消费经济的一种崭新、有益的形式被投资和开发，其具有“家庭机器”的特征。

8. 电视因科技和技术研究而成为可能，源于它本身的特征、开发利用、被动的突出要素中有着文化和心理的不足，这些不足一直都在人群中潜伏，但是现如今，电视已将其整合，并走到现在。

9. 电视因科技和技术研究而成为可能，电视本身的特征和应用，服务并开发了一种新的、大范围的、复杂的社会需求。

我之所以在文中不厌其烦地引用这么多，是因为我惊奇地发现Williams列出的所有这些电视对社会的影响(可能第八点除外)，如今同样在互联网中出现，在1991年万维网(WWW)发明之后的二十多年里已普遍存在。事实上，这些陈述已直接在本书的一些章节里有很明确的论述。强调这点是因为很多次我们都身处其中。新技术往往会引起对它们所带来后果的焦虑，对因特网和手机未来的潜力，现已有焦虑和乐观两种看法。但是，诸如电视(可能更多)、因特网、网络和移动数字技术不仅仅是“技术”，它们更是社会反应装置，是技术运用中多重结果的

综合体。认识这点十分重要。

## 决定论

一些重要的新技术不可避免地预示着改变，或至少呈现出改变社会好的或坏的潜力。人们认为，尤其在技术运用的最初阶段，技术会产生基于其内在价值、优势或恶习的社会变化。这种思考方式往往被归为技术决定论，在这方面，信息通信技术的互联网的发展也不例外。

Raymond Williams(1990[1975])将技术决定论定义为：新技术意味着为社会变化和进步铺设条件。技术在其中被看做是有其自在的法则(as a law unto itself)，技术革新被看做是社会和文化“进步”(有时是“退步”)的驱动器。当《时代》刊出类似“Twitter将怎么改变我们的生活”的标题时(Johnson, 2009)，他们便陷入技术决定论的论调。这意味着在技术和文化，以及被动的文化和积极的技术的关系中，文化和社会以因果论的论调“回应”技术的发展。

这就是说技术是作为社会孤立和独立的存在物。发明仅仅是“碰巧发生”的，接着社会必须要处理这些正在进行的事件的影响，以及随之而来的新的生活方式。或者，有人将科学和技术看做是某些不可避免的产物或自洽的逻辑(类似Bimber在1990年称为的“逻辑序列”)，新技术作为过程的一部分，不仅仅直接对社会产生变化，还为未来技术改变指明了方向，同时必然革新社会形式和组织。由此，1879年托马斯·爱迪生白炽电灯泡的发明被看做是煤气灯发展的必然阶段，发明创造了人、商业和政府不得不组织起来的全新的基础性的方式。

表面上看，技术决定论似乎讲得通，的确像Mackenzie和Wajcman(1990)(我在那里借用了电灯泡的类比)所说的那样，它包含了部分真理。没人对电灯泡的发明作为一个重要事件的事实有争议：它延长了我们的白昼，影响建筑的设计和建造，变革交通，改变我们工作模式，并让光和电力的变革更为普遍。

在数字文化的语境里，技术决定论很受欢迎，尤其在互联网早期的研究里(Bingham, 1996)。本书引述了很多作者的观点，如卡尔·马克思、马歇尔·麦克卢汉、曼纽尔·卡斯特尔、马克·波斯特，正确与否，都依从逻辑。例如，本书在第一章引用了波斯特的论述：

在多元身份的持续性过程中，电子文化促进了作为不稳定身份的个体。  
(波斯特，1995：59)

针对身份问题，波斯特在这里提出反本质论的观点，即便如此，仍然被指责为技术决定论，通过身份的形成与“电子文化”中的电子技术的发展，暗示它们直接关联，鼓励多元身份的形成，或特定的某类人。读者批判性理解运行其间的此种逻辑很重要。

## 社会技术决定论

将爱迪生电灯泡的发明放在社会语境中揭示了技术、社会和文化之间的另一种关系，我们可称之为社会或经济决定论。Williams(1990[1975])认为技术在文化和技术的被动关系之中，最后会被称之为“技术困境”。这意味着通过社会条件创造环境而形成一种决定论，其间，技术可能被看做是社会进程中必要的副产品，或者如William Ogburn早期的技术社会学所揭示的，技术是必然的，能够赋予社会环境正确的装置(Mackenzie和Wajcman, 1999: 8)。从这个视角看，新技术在一定程度上成为文化发展的必需品。这样看来，电灯泡发明本身就成为社会广泛变化的征兆。特定时间、与“进步”更广泛的契合，社会将会发生什么是有迹可循的，如电灯泡的发明。

这个观点并不独特，在现代大众写作或学术写作中很普遍，但是在后人文主义里，有关这个话题的争议达到高潮(见第九章)。未来主义者比如Ray Kurzweil一般从进化论的语调表述社会进步。在《奇点来临》(2005)一书中，他认为奇点是人类社会跳跃性的进步，未来必然会发生：人类进化过程中会有这么一天：技术迅猛发展，人类自身将无法同步发展，机器的智慧将远超人类。不幸的是，在21世纪40年代，奇点将意味着“人类”历史的终结(机器人之外不再有人类存在)，宇宙最终转换到巨大的计算式的肌体。从某种意义上来说，这类似于技术决定论。Kurzweil看到的这些转变被认为是人类历史上必然会出现的划时代的阶段。

这些讨论是值得商榷的。如果发明是基于必然，则跟发明和发明者本身关系很小，与社会本身或者与构成社会的人关系也很小。这两者多少有些预设的“进步”和“衰退”的意思。Kurzweil关于未来的观点表明，这些与新技术的发明者，或者商业、政府和个人想要看到的无关，要发生的终将会发生。

## 技术的实施

在Williams的观点里(1990[1975])，技术决定论和技术困境论彼此攻击，它



们都基于将技术从社会脱离，要么通过表明技术以它自在的方式创造新的生活方式，要么将它为已经形成的新的生活方式提供原材料。考虑前面的电灯泡例子(甚至“奇点”)，这其中有一个主要的困惑是没有考虑发明的意图。正像Williams所说的，新技术在有意识的目的和实践中寻找和发展。其目的是改变事物和影响社会，这才是他们的旨归所在。一般来说，我们可以认为新技术的开发是为了：

- 满足需求或解决问题；
- 引发未来的某些因素；
- 创造利润或个人利益。

这些相关的、驱动性的因素都有其社会环境基础和改变那些环境的欲望。爱迪生费劲地解决一个问题(安全照明)，但是他的动机和能够集中的资源，是独特的社会背景(资本主义)，是利润和尽可能生产利润的价值观的结果。毫无疑问，他也有以发明影响未来的愿景，但是他可能没想到要反复地运用，最终得到远远超出他的发明本身的发展。因此，技术被看做是伴随两个潜在结果而使系统启动起来，和意外的应用与新奇的文化形式一样(Hayward, 1990)，这两个潜在结果是“优先的”、传统的或有预期用途的。

爱迪生的事例明确地告诉我们，在技术和文化的关系里经济背景的角色，会很自然地要引入卡尔·马克思的讨论。关于马克思是否是一个技术决定论者，仍有很多争议[见Resnik、Wolff(1982)和Shaw, (1979)]。Bimber(1990)提供了十分周密的讨论。他认为，马克思将技术视为经济内部的必要条件。然而，技术应用依赖于生产的物质条件(包括经济体制及劳工关系)，科技的出现首先通过资本的集聚，然后通过劳工关系的变化或创造，对这些体制和关系发挥有利作用。

资本招募科学为自己服务，从而不断地迫使反叛的工人就范。(马克思，1990【1867】：564)

在资本主义背景下，新技术往往伴随着暗示(有时也很明显)财富的创造，或者实现这种抱负。托马斯·爱迪生并不是正巧要发明电灯，他原本的计划是发明电灯，找到一种销售电力的途径，为人们提供光明以便为自己赚取金钱(Mackenzie和Wajcman, 1999)。他的研究受到了准备从他的发明中赚取利润的商

家的资助。爱迪生是一个企业家，因此他在资本主义的社会环境中搞发明，这种环境为他发明技术提供路径，并且为他销售这种技术提供动机，(在已有汽灯、油灯、蜡烛的竞争市场上)，市场有助于决定他发明的本质，因为电灯比汽油更便宜、更安全，有助于他掌控最终应用的整个过程。科技绝不是一个独立的世界，爱迪生的发明是通过一套社会和经济系统实现的。

马克思赋权的观点在第二章被论证得十分清晰，两位有影响的马克思主义者曼纽尔·卡斯特尔和大卫·哈维都讨论过信息时代的经济基础问题。哈维(1989)提出，资本主义公司持续地通过开放新原材料(更低廉)市场、(更低廉)劳动力或者新的消费者来寻找利润。对哈维来说，这些空间的实质是更关心涉及空间尺度的扩张实践的运作，这些都会被携入全球化进程中的现代时间。

距离是空间尺度扩张所遇到的问题，它在穿越长远距离上费时很多(距离摩擦)，“周转时间”(时间花在将原材料转化为可销售的商品，最终卖给消费者获取利润)的增加会缩短获利的时间。因此，资本主义公司总是寻找减少距离摩擦的方法。比如，适时地将原材料选址、劳动力市场和消费者市场拉得更近，能够减少它们空间相隔的距离。新传播技术使其更快速地传播和变现，就像通过时空压缩(Harvey, 1989)提供接近一定类型的劳动力和新消费者，实现全球化。Castells(1996/2000)指出，通过时空压缩和空间流动可以实现实时传播的能力(见第二章)。

## 基础、上层建筑和基础设施

从时空压缩和空间流动的讨论中得知，数字传播技术作为基础设施系统能够体现实践和社会关系的重要性。基础设施是指基础框架、某组织或系统的基本设施。基础设施是某些功能得以运转的基本设施。

马克思主义者认为在资本主义背景下，职能的基本目的在于促进经济企业实践。基础设施有助于在社会的经济基础(生产关系)上建立社会的上层建筑(文化)，能够促进经济关系和生活方式。马克思就以他惯常的写作手法阐述这个问题，1853年发表在《纽约每日论坛报》(*New York Daily Tribune*)上的《不列颠在印度统治的未来结果》一文中提出，英国将印度开发作为经济企业，将转变对铁路、通信系统等“现代”基础设施的创建：



工业巨头们发现，使印度变成一个生产国对他们有很大的好处。为了达到这个目的，首先就要供给印度水利设备和内地的交通工具。现在他们还打算在印度布下一个铁路网。他们会这样做起来，而这样做的后果是无法估量的。(马克思，1997【1853】：333)

一旦基础设施铺设完成，马克思预言将会实现：即新基础设施的引进能够形成新的工作和劳动市场形式。

铁路在印度将真正成为现代工业的先驱，何况，正如英国当局自己所承认的，印度人民特别有本领适应全新的劳动并取得管理机器所必需的知识。(马克思，1977【1853】：335)

在当代语境中，Graham和Marvin(1996，2001)通过唤醒的经济全球化，加速这一进程的电信通信设施的新配置，很好地检验着变化的形态和城市体制，重新让基础设施引起社会科学家的思考。

本书在第二章讨论，数字通信的基础设施不仅是为了发展独特的经济主动权(在全球寻求利润的需要)，同时也倡导能动性。反过来，这些基础设施为出现的新的组织形式关系和体验(文化，包括视觉文化)提供框架。在第四章，在讨论非洲语境中的数字划分和手机基础设施的角色时，基础设施的重要性显得尤为突出。

移动传播技术和基础设施的创造支持了移动性成为一种重要且日益增长的现代生活要素(Urry，2000)。的确，在很多方面，在信息通信技术的发展中，移动性的需求已经作为主要动力被提出，如更有弹性的、有效率的和多产的劳动力(见第二章)，消费者日益增多的入口以及消费者获取和使用的便利(媒体尤其如此)(见第三章)。

我们都在用各种数字设备体验日益增长的信息技术，如手机、掌上电脑、WIFI激活的膝上电脑和笔记本电脑、iPad以及其他设备。其中最受欢迎的手机经过多次更新换代，已从纯粹的声音传播发展到包括短信和图像的生产与消费，当下状态(iPhone为代表)体现了多媒体技术和网络的成熟使用。

这些移动技术对发明者所设计的某些生活方式有帮助。但是，其中的关联十分复杂。没有人会想或期望，全球资本主义的无线通信结构会像《第二生命》

(Meadows, 2008)描述的那样,在虚拟世界买卖化身符号的虚拟衣服,也没人会期望菲律宾的手机基础设施会成为给上帝发短信的方式(Roman, 2009)。同样,信息通信技术的概念是作为一个被赋权(现在,应该感谢移动技术,无处不在)的基础设施,读者可以通过阅读本书进行体会。在某种程度上,很难想象数字文化能够这么“移动”。但是它的确如此。

另一个例子,最近在电脑基础设施方面有一种叫云计算的发明,通过将电脑设备从保存他们自己的安装软件和存储容量的需求中解脱出来,有非常巨大的移动潜能。云计算是一种互联网电脑运转的基本转入。此刻,大多数网络计算运用分散的基础设施模式。人们拥有强大的设备(比如个人通信业务),他们可能安装个性化的软件,有巨大的储存容量运转和储存个人的软件和数据。在云计算模式中,数据储存、软件条款、服务者条款和维护被集中起来,交给维护 and 规定这些基础设施的供应者。供应者允许个人客户运用它们,很像电气公司通过集中电源再给个人供应的方式(Carr, 2008)。

这实际上意味着个人和组织可以节省购买软件的费用,也不会因软件使用过多或过少而承担相应责任,也不用为软件的维护及安全而烦恼,在他们购买两年后可以自由地更换电脑和设备。组织同样也免于承受购买和维护服务系统的重担。从概念上看,这意味着个人的设备不用那么强大,因为对储存和计算能力的要求不多。相反,设备更多地依赖于强大的网络连接,利用软件和数据。这些设备有可能会越来越小巧,便宜,使用简单,以及可能更重要的是,它将更紧凑和可移动。云计算有提升新生活的潜能,但如何、何时,以及以何种方式,这取决于“文化”。

## 本书结构

检视经济和社会对“信息社会”的影响,要客观地分析在主流消费者和媒介文化已经日益重要的文化形式的位移和融合,这对全面理解数字文化很重要。因此,本书试图融合和明晰两者的联系,即更多地基于经济的“信息社会”,聚焦数字媒体和多媒体的生产、使用和消费的文化研究的文献。本书的目标是:

- 平衡有关信息社会在经济、社会和文化维度出现的大量批评;
- 将这些发展纳入全球化、个人主义和消费主义更宽泛意义上的社会讨论;

- 对于日常活动中日益重要的可移动性的、无线的、融合媒体技术和形式的研究，要更突显和语境化；
- 检视信息社会出现的方式，对不平等、权力、身份、共同体和归属感等老旧的社会文化话题，提出新挑战和转变；
- 描绘新媒体产生与其消费下的文化形式变迁图谱；
- 用一系列当代数字文化研究的案例阐明以上观点。

本书非正式地划分为三个部分。第一部分(第一~三章)通过检视数字文化革命性要素出现的技术和经济背景，详细阐述“基础—上层建筑—基础建设”的观点。第二部分(第四~六章)继续检视不平等、政治、隐私等社会问题，以及信息时代它们是如何成为问题的。第三部分(第七~十一章)聚集于信息社会的“文化”，并检视信息里的身份、社群和人体。有4个当下的案例研究分散在几章里，用以阐述前面几部分提出的浮现于日常生活的问题：“数字文化”的生活环境是如何产生的。本书的具体内容如下所示。

在很大程度上说，第一章是这本书的基础，并试图回顾数字媒体的核心要素。通过Lev Manovich、Roland Barthes、Gilles Deleuze和Jean Baudrillard等作者的讨论，此章基于技术进程、文化形式和沉浸式体验三种主题来帮助读者理解数字媒体，这三个主题结合比较过去媒体与当下数字媒体的创新；然后检视了视频游戏案例，它们是现代数字媒体技术创造的独特性文化产品，并对传统文化范畴提出挑战。

第二章讨论信息时代的经济基础。通过讨论Kondratieff、Schumpeter、Bell、Castells等学者的著作，回顾了后工业主义、信息社会、后福特主义、全球化，以及作为经济范畴的网络社会的概念。这就引入一些讨论，如“失衡的经济”和知识产权以及失衡的经济造成的影响。

第三章通过观察技术创新的现实(技术融合)和新自由主义全球化(管理融合)的媒体工业的结构变化(媒体工业融合)，检视媒体融合的问题；然后通过集中于Henry Jenkin的“媒介融合”的概念、Axel Bruns“生产使用”的概念，分享媒体实践，来讨论媒体融合体验；最后探讨融合文化下的音乐工业。

第四章通过国内的数字鸿沟的概念考察不平等的社会问题。这将证明这样一个观点：不平等不仅仅是经济和基础设施通道的问题，还是社会文化问题。本章最终以一个手机能够帮助克服发展中国家经济和基础设施障碍的潜能的讨论结束。

第五章考察隐私的概念，以及现代技术如何挑战现代西方的隐私理念和私生活的权利。在本书的前半部分里一直关注这个主题，它本身在很大程度上关注商业规则，特别是从个人数据收集使用到市场的实践，在现代隐私观念里开始走向变化。

第六章提供了数字网络时代抗争、政治和战争管理的一般性讨论。首先是身份政治的一般性讨论，新社会运动将面对“网络政治和抗争”的主题，基于信息通信技术的社会抗争的策略、意识形态和组织将会被检视。要强调的是网络分权的概念。这个概念将为传统网络战提供背景。

第七章思考一个在讨论数字媒体时很早就出现的主题“身份”。叙述身份作为与之相关的网络是如何被讨论的，从Sheey Turkel早期作品中关于多用户域名提及的网络文化到个人网页、博客、社交网站，甚至最后，在线世界替身的应用和大型多人在线角色扮演。

第八章考察数字时代的共同体概念。“空间”的角色得到更广泛的讨论。通过传媒技术的使用，当空间变成更小的决定性因素的时候，关系是如何转变的。

“共同体”这一概念在思考“现代性”和“个人主义”时得以讨论，并最后与“互联网”对比。结论是，最好根据日益增长的“网络”，而非“共同体”来看待线上和线下两种形式的当代归属。本章以一个关于社会网络价值和在网络社会中通过微博建立和维护“现场”的案例结束讨论。

第九章思考技术和人体之间的关系，以及技术如何助力于重新定义什么是人类的概念。更具体地讲，本章调查了后人文主义几种可以在数字文化语境中思考的形式，即赛博关系、极端主义(extropianism)、去身体化(disembodiment)和技术化身；然后检视了批判人性(作为“思想”或作为“主体”)被化为信息的观点，即可进行操作和变异；接着考察作为一种技术的化身，技术应用是人类本身的一部分，以及利用使用手机的例子和“环境智能”，论证如何利用新技术改变与周围世界的关系。

宽泛地讲，书中涉及的主题并不止这些。和一些类似的书相比，本书更专注于“文化”，较少关注诸如“立法”、“犯罪”、“远程教育”和“电子商务”，尽管这些主题在各个点里像友情客串。我希望，它提供一些有用的和值得深思熟虑的东西，不仅描述现代社会的数字文化，而且把我们带入正在经历的经济和社会进程。

## 第一章 数字媒体的核心要素… 1

|                 |    |
|-----------------|----|
| 一、技术过程……………     | 3  |
| 数字化……………        | 3  |
| 网络化……………        | 4  |
| 交互性……………        | 4  |
| 超文本化/超媒介……………   | 5  |
| 自动化……………        | 8  |
| 数据库……………        | 9  |
| 二、文化形式……………     | 10 |
| 内容(或缺乏内容)……………  | 11 |
| 可变性……………        | 13 |
| 根茎……………         | 15 |
| 过程……………         | 18 |
| 三、沉浸式体验……………    | 19 |
| 远程呈现……………       | 20 |
| 虚拟性……………        | 21 |
| 拟象……………         | 22 |
| 心理学电影的仿真呈现…………… | 28 |
| 四、本章小结……………     | 32 |
| 扩展阅读……………       | 32 |
| 注释……………         | 32 |

## 第二章 信息时代的经济基础… 34

|                  |    |
|------------------|----|
| 一、后工业社会……………     | 37 |
| 对后工业社会理论的质疑…………… | 39 |
| 二、信息社会……………      | 40 |
| 三、后福特主义和全球化…………… | 41 |
| 四、信息社会与网络社会…………… | 44 |
| 网络结构……………        | 46 |
| 流动空间与永恒时间……………   | 47 |

|                |    |
|----------------|----|
| 网络经济和网络企业…………… | 49 |
|----------------|----|

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 五、虚拟经济、知识产权及知识传播…………… | 50 |
| 虚拟货币……………             | 50 |
| 无形服务……………             | 51 |
| 虚拟产品……………             | 51 |
| 虚拟经济的特征……………          | 52 |
| 虚拟经济中的知识产权……………       | 52 |
| 信息封建主义……………           | 54 |
| 六、本章小结……………           | 55 |
| 拓展阅读……………             | 56 |

## 第三章 媒介融合与当代媒介体验… 57

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 一、技术融合……………           | 57 |
| 二、规制融合……………           | 60 |
| 三、传媒产业融合……………         | 61 |
| 媒介融合评析……………           | 63 |
| 四、融合文化和新媒体体验……………     | 65 |
| 跨媒介体验的产生……………         | 66 |
| 参与性媒介文化……………          | 67 |
| 集体智慧……………             | 68 |
| 五、生产者、消费者及“生产使用”…………… | 70 |
| 音乐数字化及其不满……………        | 72 |
| “混搭”和数字文化中著作权的危机…………… | 74 |
| 数字音乐文化和音乐消费……………      | 75 |
| 六、本章小结……………           | 76 |
| 拓展阅读……………             | 77 |

## 第四章 数字鸿沟：社会、政治及基础设施环境……78

- 一、“数字鸿沟”及“访问”……80
  - 国内数字鸿沟……82
- 二、全球数字鸿沟……85
- 三、移动电话、接入以及发展中国家……87
  - 经济原因……89
  - 社会原因……90
  - 立法原因……90
- 四、发展中国家移动通信系统的利益……91
- 五、本章小结……92
  - 拓展阅读……93

## 第五章 “每个人都在看”：数字生活中的隐私和监控……94

- 一、不断变化的隐私文化背景……96
  - 作为法律建构的隐私：矛盾所在……97
- 二、数字监控：空间、痕迹与工具……99
  - 数字监控的主要工具……100
  - 国家监控工具……100
  - 商业和私有数字监控工具……101
  - 手机监控……102
- 三、监控的兴起：原因与发展……103
  - 安全需求：监控与国家……103
  - 监控、控制需求和政府机构结构……104
  - 技术……105
- 四、监控的商业需求和政治经济……105
  - 经销和个人数据收集……105
  - 数据库、数据搜索以及话语……107
  - 个人档案的力量……108

- 数据库与个人档案：利与弊……110
- 五、为什么要关注受到监控的社会……111
- 六、本章小结……115
  - 拓展阅读……116

## 第六章 信息、政治、颠覆和战争……117

- 一、信息政治中的政治语境……118
- 二、信息通信技术开启的政治能见度……121
  - 内部组织和动员……123
  - 外部、合作和协调……124
  - 弹性的组织和“聪明的暴民”……125
  - 永恒的政治运动：一次性合作……126
  - 一种网络公共空间……127
- 三、数字抗议：基于信息通信技术的激进主义……129
- 四、信息通信技术和主流政治……131
- 五、网络政治的另一条路：网络颠覆……133
  - 网络战：作为以网络为中心的战争……134
  - 作为信息战的网络战……135
  - 作为间谍活动的网络战……136
  - 作为商业破坏的网络战……136
  - 作为关键基础设施攻击的网络战……136
  - 附属性的攻击……137
- 六、本章小结……137
  - 扩展阅读……139
  - 注释……139



## 第七章 数字身份..... 141

- 一、思考的对象：早期互联网研究和  
后结构主义..... 144
- 二、个人首页与个体的再中心化... 146
- 三、个人博客，个体化与自我  
反射..... 150
- 四、社交网络、档案资料和网络  
身份..... 153
- 五、替身与身份..... 155
  - 爱与亲密的后现代情境 ..... 158
  - 网恋：亲密性的新形式 ..... 160
- 六、本章小结..... 162
  - 扩展阅读 ..... 164
  - 注释 ..... 164

## 第八章 社交媒体与社区： 空间、关系和网络... 165

- 一、寻找缺失的社区：城市化、空间  
以及经验规模..... 166
- 二、社区、全球化、技术以及个人  
主义..... 168
- 三、“虚拟”社区：下一步  
是什么..... 170
  - 虚拟社区的优点 ..... 171
  - 虚拟社区的缺点 ..... 174
  - 现实情况 ..... 178
- 四、网络社会、网络社会性以及  
网络化个人主义..... 180
  - 网络社会回顾 ..... 180
  - 网络化个人主义 ..... 181
  - 关于网络的真相 ..... 183
  - 技术、存在以及后社会性 ..... 185
  - 语言、技术以及寒暄功能 ..... 186
- 五、本章小结..... 188

- 扩展阅读 ..... 188
- 注释 ..... 189

## 第九章 人体与信息技术..... 190

- 一、人体、技术和社会..... 191
- 二、后人类..... 192
  - 半机械人 ..... 194
  - 信息1：有序主义和分离，或  
“肉体数据” ..... 196
  - 信息2：技术的化身，或“数据  
肉体” ..... 198
- 三、技术、体现关系和“智人”... 200
  - 体现关系和移动技术 ..... 202
- 四、本章小结..... 204
  - 扩展阅读 ..... 204
  - 注释 ..... 205

## 结论 基础，超结构，基础 设施..... 206

## 译后记..... 208



# 数字媒体的核心要素

这次新的变革比前一次的意义更为深远，我们已开始注意到它早期的效果。印刷术的引入实际上只影响一个文化传播的时代——媒介的分布规律。相片只影响一种文化传播的类型——静止图像。相比之下，数字媒体革命影响传播的所有阶段(购买、储存、处理、分配)，影响所有类型的媒介——文本、静止图像、电影图像、声音和空间构建。(Manovich, 2001: 19)

掀起传播革命的“新媒体”是什么，Mark Poster(1995)是首次提出关于此问题的富有洞察力的讨论的理论家。他认为，旧广播媒体和新媒体最主要的区别在于新媒体是“主动的”，而旧媒体是“被动的”。

Poster将广播媒体和现代性联系起来，从这个意义来说，它是现代工业资本主义和“民族—国家”的一部分。在那个层面，广播媒体结构影响其在现代民族国家的角色：一小群精英生产者，因为他们的财富和特权，拥有使用和塑造广播公共空间的能力，并因此给众多的大众接受者进行单向传播(见图1.1A)。这里的传播模式是分层式的，当权的，或者至少代表那些当权者的利益，通过对大众文化的所有权和支配权，鼓励观众安于现状，从而创造霸权。法兰克福学派，尤其阿多诺和霍克海默(1991)批判这种现代媒体和大众文化的表征，认为广播这种模式促成被动的观众，容易受从众心理影响，造成民族主义，甚至狂热的法西斯主义。<sup>[1]</sup>

相比之下，Poster宣称新媒体的“互联网模式”会促成更主动和批判性的主体。交互式的、双向的传播，比如那些互联网暗含的网状体系更分散的媒体生产模式、更少的分层的模式、更多的类似网状的模式，让消费者和生产者之间的差别消失(见图1.1B)。这种结构因此允许赋予观众更多的选择权，“回复”的能力或生产他们的自媒体：“传播的分权网络是媒介史上第一次的逻辑转变，使生产者同时是消费者，发送者同时是接收者。”(Poster 1995: 33)

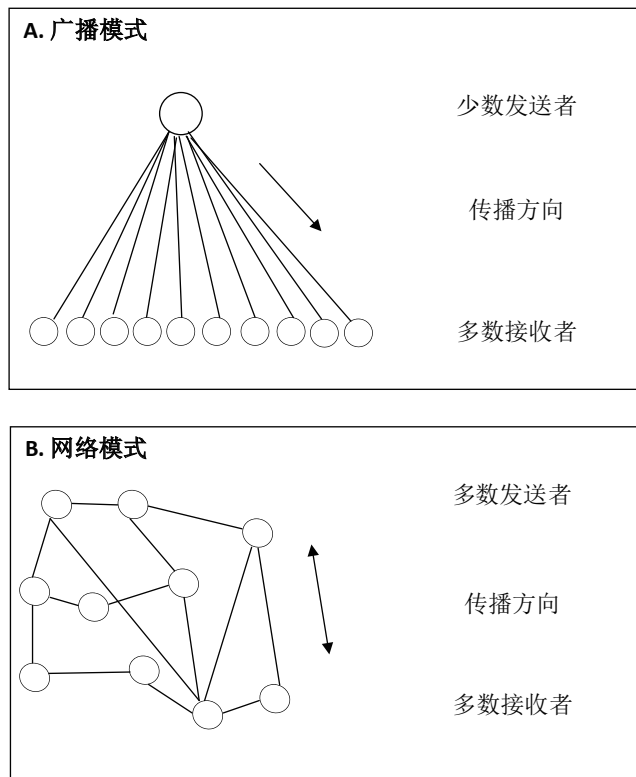


图1.1 “广播”和“网络”概念模型

Poster把去集权化和双向传播与一种更主动、忙碌及更有意识的观众或主体联系起来，他们必须在广泛多样的信息资源里做出选择，做出决定和形成观点。数字时代的媒体成为“趋前的”，而非“趋后”的媒体，Poster将更多的批判性思考、积极忙碌的主体和多元语境相联系，将身份特征形成与后现代主义相联系：“在多元身份形成的连续过程里，电子文化促成了不稳定身份的个体”。(Poster, 1995: 59)

不管这些多少有些乐观的预言是否可以证明这种方式，至少Poster的第一次预言成为其他章节要谈的事实(第六、七章)，而且他对新数字网络的媒体形态的差异、效应极富有洞见的分析，奠定了后面很多数字媒体特征讨论的基础。这章将检视媒体的变化，以及发生在20多年后的今天且仍在发生的媒介体验。

Poster的早期作品——传统媒体和新媒体的“差异”的话题已被一些作者和传媒产业网站所讨论，因此出现很多决定性的作品。例如，Lister等(2009)遵循主流和常规方法描述这些差异，认为新媒体是数字化、互动化、超文本化、散布的

和虚拟的,反之,Manovich(2001)采取了更新的方法。呼应马克思主义基础/上层建筑理论,他从数字媒体生产的技术要素中创建,将它们转入文化范畴,认为新媒体是数字化的、模块化的、自动化、多变的和转码的。

我计划采取折中路线,思考Manovich(2001)开创性的作品,但不追随有时候出现在他著作中的技术崇拜。<sup>[2]</sup>在本章中,我将尝试通过比较数字媒体和传统媒体,将数字媒体的核心特征总结为三个主题:技术过程、文化范式和沉浸体验。技术过程指技术在数字媒体中的进步;文化范式指数字媒体客体创造的、遇到的与运作的方式;沉浸体验指数字媒体创造的环境。最后,我将用较多篇幅检视视频游戏的案例,它是由现代技术生产的现代媒体产品,挑战传统文化范式。

若认为这些都是数字媒体的根本特性,可真是大错特错。就某种意义上来看,正如Bolter和Grusin(2000)认为的,设置数字或“新”媒体与传统媒体之间的二元对立于事无补,因为新媒体是和传统媒体的某些方面重新整合或“矫正”一些内容而成的。同时,有必要指出转换到内在的数字文化的重要程度。Manovich(2001)认识到这些,他认为在技术发达国家,电脑屏幕(不管是台式机,还是笔记本屏幕、手机、掌上电脑界面或电视游戏机)已成为媒体文化体验的主要方式。在这个意义上,电脑不仅仅是一种工具,比如计算器或处理器,其成为所有文化的过滤器,开始代替电影屏幕、电视机、走廊墙壁和书本,并随着介质文化、互联网本身成为所有文化和文化形式的知识库,成为我们主要的界面。

## 一、技术过程

与诸如广播和平面媒体等传统媒体范式相比,数字媒体在许多方面都有其新颖之处,首先就是它的技术过程。技术过程即在生产、传播和消费的技术层面,对数字媒体的形态、特征及潜能有重要影响。

### 数字化

技术过程的第一步是数字化,有关这方面的内容将在第三章介绍,主要讲解媒介融合时的内容,这里仅做概述。由于在数字媒体中所有的信息都由0~1数字代码表示,因此数字媒体实际上是一种数值表达法(Manovich, 2001)。Manovich认为,数值化的表达赋予了数字信息可编程性、可更改性,并让数字信息可以接

受算法操作，因此在处理传统的模拟媒体时问题频出(Photoshop的用户应该深有体会)。而多种处理方式用于数字媒体可谓方便至极。数字媒体在许多方面都实现了可变性。它可以通过运算法则压缩后再解压，这样用户得以高效储存和发送信息。它操作简单简便、易于复制，还可以在不同源头和目标之间利用多种技术手段进行转移。

## 网络化

数字媒体趋于网络化，即其生产、传播和消费都是通过双向链接的基础设施实现的。常用链接设备有网络、移动电话或无线网络。广播媒体依靠的是单向模拟基础设施。从概念上讲，相较于电视播放和电影放映，数字媒体与电话更为相近。从这个意义上看，正如Poster(1995)指出的，广播媒介由单一精英生产者向多位接收者输送信息，区别于这种金字塔式的传播模式，数字媒体采用更为分散的网络媒介，生产者和消费者处于持续的对话之中。

随着信息生产者和信息来源的增多，媒体生产的去集权化意味着数字媒体消费者的选择相较于传统广播媒体时期更为多样。互联网上的网页、博客和论坛，数字电视提供的成百上千个频道都可供挑选。而在之前的广播信息时代，信息来源极度贫乏，比如，模拟频谱只能提供5个地面电视广播。

因此，选择的多样性成为了新兴媒体的另一个基本特征，其他特征还包括网络化、媒介融合和生产者与消费者界限模糊化。受众被赋予大量选择，由于数字化和媒介融合的影响，用户有资格从任何设备或频道中的所有有效的媒介和内容形式中选择。

## 交互性

Manovich(2001)认为，“交互性”是一个没什么意义的词汇，因为计算机最基本的能力是可以操控计算机并自定义信息。Manovich进一步说明，由于以前的媒体形式呼吁受众在消费过程中付出一定的“劳动”，因此这些媒体形式也具有“交互性”。

不过，尽管Manovich做了这种解释，交互性依然是理解数字媒体的重要部分，即使这个概念在一定程度上已经弱化。“交互性”有几个不同的定义方式，但大体都涉及“回应性”，即媒体对象或信息对用户喜好、需求及活动的回应。



但众所周知,要给“交互性”提供一个更加具体的定义很困难,尤其在数字媒体语境里运用更为困难。Kiouisis(2002)、Downes和McMillan(2000)都曾进行全面研讨,试图提出一个清楚易懂的定义。Kiouisis总结称,“交互性”在三个主题下被谈及:首先,在计算机通信的技术结构中,交互性可以是暗含的因素。这一点也是回应上文Manovich的观点,Manovich认为“交互性”内嵌在媒体或计算机科技的结构中。因此,科技决定结构赋予了“交互性”和交互媒体的给养(affordance),在某种意义上,用户在使用媒介环境的同时有改变这个环境的技术潜力。

第二个主题更多的是以社会学为导向的,涉及任意一种交流方式发生的背景及其结果。这里要关注信息交换的背景。某些交流方式比其他方式更能增强双向交流的效果,提高交互性,比如电话沟通在这一方面就优于大型演讲。这也可以理解为人们根据特定社交场合更改自身行为的方式(Jensen, 1998)。

第三个主题更多的是以社会心理学为导向的,涉及用户感知或受众的“精神状态”的交互性,看用户或受众在与媒体关系中扮演的是“被动”还是“主动”的角色,或者他们在一项交互活动中感受到的受欢迎程度。这个方法通常用于评估网站设计,一些网站在为建立主动角色这一项就优于其他网站,它们为用户创造交互性更强的体验。

整体看来,在数字媒体语境下,交互性最简洁也最实用的定义是由Jensen(1998)提出的:“衡量媒体用户对媒介沟通的语境和/或形式施加影响的能力。”(Jensen, 1998: 461, 引自Kiouisis, 2002: 368)

这个概念揭示了媒体用户与媒体自身的社会科技关系。用户有潜能——可以受邀——对媒体施以一定影响或据此回馈。在这个层面上,交互性被视为是数字媒体的一个“增值”特征(Lister等, 2009),因为工商界发现,利用交互性可以了解市场对产品的看法,并获得改进产品的方式,有利于营销。交互性为商业提供改善产品的高效手段,使产品更符合用户“需求”,使产品更令人满意。因此,早期的互联网商业和营销领域的交互性非常重要,有助于推动互联网作为商业引导现象的发展。

## 超文本化/超媒介

第二次世界大战结束前夕,罗斯福和杜鲁门两任美国总统的军事科学顾问范内瓦·布什(Vannevar Bush)在《大西洋月刊》杂志发表文章,称美国应大力促进

科学进步，使得日益增加的人类知识能够为所有人共享。范内瓦·布什解释说，科技发展的速度极快，科学家们已经赶不上进步的步伐了。布什将自己的解决方案命名为“储存器”。储存器将成为链接人类知识的档案馆，其运作方式与当时人们理解的人脑运作方式类似。因此储存器将由一个相互交叉的网状结构组成。从理论上讲，只要给出标准，这个网络可以随时链接任意两个文档。

因此，在任何时间，当看到一组中的一个项目时，只需单击该项目下的相应代码空间的按钮，便可立即找回另一相应项目。此外，当许多项目因此加入到一起并形成踪迹后，可以利用一个类似翻书器的工具依次浏览这些项目，且浏览速度可快可慢。这一过程好比将许多极度分散的实物集合起来，装订成书。但这个过程还不止如此，因为许多项目可以归入多种轨道。

……所有新形式的百科全书会出现，新型的百科全书将是由相互链接的踪迹构成的网络，可以随时融入储存器并随之扩大。律师们手里将掌握着从业生涯的一切相关观点和决定，还可以浏览同行业和专家的相关经历。专利律师将掌握着上百万个已颁发的专利，从熟悉的踪迹中选取符合顾客利益的专利。(Bush, 1945: 7~8)

Bush的这些预言式的观点后来影响了Ted Nelson，Nelson就是在20世纪60年代中期创造“超文本”这个词的信息技术行业的先驱(Landow, 2006)。Bush的贡献在于为“超文本”一词打下概念基础：超文本是链接数据库构成的系统，它的存在使我们能够将一比特内容或一个网页连接至万维网上的另一个内容或网页。

超文本是一种文本形式，由文本的节点或块构成(超媒体则由媒体的节点或块构成)，再由此构成内容、这些内容的块之间的链接以及充当两个节点的链接的按钮或标签(例如网页文档中的链接或标签)。单击不同的链接，就会在节点网中创造不同的路径。由于路径通常由读者决定，超文本实际上是非线性形式，它模糊了“作者”和“读者”之间的界限。因此，超文本结合了传统文本和交互式分支，创造了非线性文本，这一文本在传统的打印页面中是难以想象的。(Conklin, 1987: 1)<sup>[3]</sup>

Landow(1994, 2006)是第一位从文学角度思考数字媒体的作者。他与后来许多人都指出，超文本类似于Barthes提出的可写性文本的概念。Barthes将可写性

文本当作一种与可读性文本相对的意识形态工具，他认为大多数形式的古典文学和“书”这个概念都是可读性文本。

简而言之，Barthes认为古典文学有两个因素宣示意识形态姿态。

- **原创** 意义来源于作者，读者要求按照惯例进行领会。
- **线性** 作者设计并决定事件发生的顺序，表现为有始有终的物质整体。

这两个元素表明作者部分的“所有权”，从意识形态角度来看，允许作者试图通过用权威、确定、“现实”的线性方式，来增加内涵意义。然而，Barthes却极力支持“可写性文本”，可写性文本试图打开文本，为读者提供机会，甚至强迫读者去回应文本，从文本中挖掘新的含义，从而消除作者作为绝对声音的权威性。这就模糊了“读者”和“作者”之间的界限，撼动了作者的权威地位。

文学作品的目标……是使读者摆脱消费者的身份，变成文本的生产者……可写性文本就是我们自己的写作，在这之后世界(功能性的世界)的无限剧本才能被某些单一的系统(意识形态、种类、批评)横越、交叉、终止并塑造。这些系统降低了进入的多元性、网络的开放性以及语言的无限性(Barthes 1974: 4~5)。

上述理论的相似性显而易见，使得Landow将信息理论和Barthes、Foucault的批判理论相融合，Derrida通过深入浅出地从主动受众对照被动受众的观点全面分析超文本及其潜力，从意识形态角度分析超文本和超媒体结构在颠覆霸权和权力上所拥有的潜在意蕴。

Landow的超文本特征分类受到了Barthes的启发，Rivett对这种分类给予了重视。他指出，文本会为读者设立解释型框架，而这种框架可能会影响“超阅读”的延伸。读者在阅读此类文本时，不一定会体验到超文本带来的“纯”理论自由，但是文本通过网站媒介和惯例得以体验(Rivett, 2000: 36)。

Manovich同时通过强调生产者和消费者之间更为复杂的关系，限定了超文本中的“可写性文本”的读者的完全自由。读者在阅读超文本的同时不一定在创造“新作品”。相反，我们可能要把文本这个“完整的作品”视为所有可能路径(path)之和，而使用者选择特定的路径时，仅仅会进入这个作品的某一部分(Manovich, 2001: 28)。

## 自动化

Manovich(2001)的另一个贡献是提出数字媒体的一个关键组成部分：“自动化”。他提出了数字媒体和交流的数字构成，这意味着利用自动化的模板和算法就能操控此类产品。这就意味着，无须特意创造或调整，数码产品和媒体就可以自动通过软件和程序得到调整，甚至进行创造。简而言之，在数字文化中，我们作为媒体目标获得的大多数体验都是由机器的数据库创造的，而不是人类努力的结果。

最显著的方式是通过日益增加的自媒体完成的。为了确定顾客群，增强宣传效果，互联网和其他数字媒体形式需要收集信息。它们将自身的商业名誉建立在收集这种信息的能力上。如果我们考虑到这点，似乎就能看出，对于个性化和性能分析的自动化过程，数字媒体环境是基础(见第五章)。因此，当我们使用谷歌这类服务器时，其会根据我们的浏览历史和邮件，在屏幕上自动弹出针对个人的广告内容。亚马逊会根据购物历史和浏览历史在我的亚马逊主页上给出个性化推荐。雅虎主页会根据我的兴趣偏好自定义我的新闻主页。社交网络主页则会根据朋友、更新、活动和状态报告安排用户的简介。最后，iTunes、Last.fm以及其他音乐服务则会根据用户听歌习惯推荐音乐(见第三章)。

自动化在浏览网页提供的海量信息时也十分重要。搜索引擎其实是大型的自动化数据库处理器，根据特定范围给出可能相关的信息。“口碑监测”是新近的互联网营销工具，它使用自动化程序(网页机器人)浏览互联网，搜寻博客、论坛以及社交网络中的话题、趋势和文本，试图通过“阅读”大众文化来优化营销。

规范行为和环境的过程中也存在自动化，且形式多样。比如说，在视频和网络游戏中创造的虚拟生命体，如玩家以外的角色，这些角色利用行为数值模仿基础水平上的真实生命体行为，和玩家进行交互。在构建模拟环境如三维软件套装、观点或第一视角的视频游戏时也存在此类过程。这些模拟环境会创造沉浸式环境，还会为它们的玩家创造运动错觉。

从上面的这些例子，我们可以清楚地看到，自动化是如何移除(起码可以移除部分)数字文化的创造过程中的人类意图的。我们在数字文化中的体验绝大部分都很“独特”，从这个层面来说它是为我们特地创造的，但从某种意义上讲，它并非“原创”，因为它并不是由人类创造的材料定制而成的，而是由数据库中的数据元素构成的，由机器利用算法规则编写而成的。

## 数据库

驾车出行时，现代人常会利用车载卫星导航系统、在线地图服务或路线规划工具(如地图查询、多段式地图、谷歌地图或AA路线)规划。输入出发地和目的地后，使用者会得到一张地图，上面会详细地标出方向、距离、地标甚至是超速摄像机的地点。这些工具功能强大，为我们提供了许多有用的信息，有利于实际操作。为我们提供这些信息的程序更为强大，因为这些方向和地图来源于一个复杂的数字化数据库迷宫，这个迷宫里面又包括其他数据里的道路信息和卫星地图信息。所有这些信息无缝结合后，才提供给使用者一个极为简单的图像，为使用者指明目的地、到达方式以及参考路标。

一般而言，数据库的定义是“结构化的数据收集”(Manovich, 2001: 218)或者“信息的容器”(Paul, 2007)。除了计算机外，档案馆、图书馆、书籍，甚至是生活在印刷时代之前的老人，都可以在一定程度上被视为数据库，因为他们储存并组织可以传给后代的信息(Paul, 2007)。

数据库系统主要包括三个部分，其中之一是存储元件(如电脑的存储硬件)，这是撷取和过滤数据的方式(可以根据特定参数将信息进行分类的软件)，也是将数据转化为有用信息的方式(创造意义的使用者)(Paul, 2007)。

与图书馆、档案馆以及书籍相比，数据库系统的亮点在于灵活性。数字化的数据库可以为数据的撷取、过滤以及组织提供几乎无限的可能性。这样的数据库由离散单位、目标以及信息比特的列表、图标和结构组成。这些目标单独存在时意义很小或基本没有意义(因此各个目标的意义相同)，但它们可能与其他若干比特的信息或物体相连获得某方面的意义。

通常我们会把数据库和计算机化的记录保管系统或操作繁杂的工作报表联系起来，但实际上，数据库已遍布日常生活、融入数字文化，虽然这一点很少被关注。在线出行地图就是一个例子，在这个例子中每个网站、在线服务甚至互联网本身就是一个数据库。因此，Manovich提出数据库正日益成为我们生活中一个主导文化的形式，虽然它并非最重要的那个。他还提出“几乎每个实际活动都包括从菜单、目录或数据库中进行选择”(Manovich, 2001: 128)。

这点可以从数字文件或网页的超链接列表中看出：电影DVD的根目录列表(播放、选节、语言、附加内容)、个人档案中的个人特点、搜索引擎上的热点列



表页。当然，信息时代的商业公司，如谷歌、雅虎、亚马逊、易趣，甚至是微软，都通过提供构建、使用并整理数据库的服务获得了数十亿收入。虽然表面上看来，网页只是一个连贯的视觉假象，但网页实际上是不同元素的集合体，如文本、图像、动态影像、声音的数据库，这些元素是分散储存的文档，有使用者浏览时才整合在一起(Manovich, 2001)。

这一系列的幻觉同样在作为整体的网络存在。上网时我们将网络看成是一个视觉和听觉无缝结合的系统，但网络实际上是文档的集合体，这些文档被不断储存并组合成我们通过荧幕所看到的视觉假象(Featherstone, 2000; Manovich, 2001; Paul, 2007; Snyder, 2007)。我们可能觉得在网上看到的是一个连贯的整体，但其实我们看到的很像是拍电影时利用的“视觉滞留”假象。视觉滞留是指分离的静止图像以每秒2帧的速度运动时，会产生它们无缝运动的假象。同理，这些储存起来的文档和数据库形成的集合空间使得我们所浏览的网络看起来像是一个无缝的空间。

## 二、文化形式

每一种存储信息的容器、组织信息的方法，都创建了一种具有自身文化内涵的信息结构。在档案馆或博物馆存储信息创造了一种特殊的几何力学形式，通过那种形式人们可以获取信息，它的组织形式围绕着信息使用者创造了潜在的阶层。

“旧有”的信息存储创造另一套几何力学形式，如同将信息储存在书籍和图书馆中一样。因此，作为对特定的文化和技术情境回应的数据库文化，会因此而拥有创造重要文化影响的潜能，不仅影响我们如何组织和分类周围的世界，而且影响谁有能力去组织信息。

叙事手法，经由小说和电影而兴起成为现代的典型类型，试图创造顺序。他们有开头、中间和结尾：在“因果关系”语境下的一系列有意义的事件包含的情节或者故事(Manovich, 2001)。此外，叙事让他们自己屈从于创始人的概念：他们对有关所呈现或描述的事件所发出的声音会有一定的权威性。

数据库与这点是对立的。他们将世界作为一张列表或者没有任何主导秩序的集合。它们确实整理了世界，但它是基于特定的用户的临时排序和特定时间下

的参数或者关系。而且因为这些只是列表或集合，他们永远不会结束。故事结束了，小说中有最后一页，但名单(就像网页、社交网络信息表格或iPod播放列表)可以随时加入新的内容，关系也总是可以重新配置。

除了媒体文化，人们可以看到在科学(海恩，2006年)、社会工作(帕顿，2008年)和刑事司法(AAS，2004年)领域的数据库逻辑所造成的影响。例如，在社会工作和刑事文化方面，新的通信技术和数据库信息存储技术，导致一场脱离知识渊博的决策者进行决策的运动，这些决策者熟悉他们受托方的传记叙事，以及随着“数据库特性”成为类目以及按这些类目基本原理行事时，可以去情境化。Aas(2004)称此为“不需要叙事的权力”(数据库中的监控和电源的作用将在第五章讨论)。

网络化、数字化、超文本、数据库环境趋向于对叙述的压抑，并摆脱作者。如第三章所讨论的，这样的环境使得媒介生产者和消费者之间的区别越来越模糊。双向传播网络让用户能够“回复”，通过个人或者集体的努力能够推动媒介环境的发展。数字化允许用户轻松制作原创作品，或者简单地复制或操作已有的作品。超文本和超媒体环境允许自主用户通过他或她自己的路径选择现有材料，数据库使得用户可以检索并重组现有对象、文本和数据。其结果是，媒体的权力几何学已经开始从生产者(或作者)的霸主地位上移开，转向反抗消费者/生产者或“生产消费者”(见第三章)

鉴于这些技术的适宜性，本节将讨论可以与数字媒体对象相关联的独特的文化形式，尤其是当他们缺少内容、多样性和根茎组织时。它最终将表明，也许数字媒体根本不会被视为“对象”，而是过程。

### 内容(或没有内容)

即使最完美的艺术作品的再现也会缺少一个元素：它在时间和空间的存在，刚好是它所处的时空中最独一无二的存在。这种独特的艺术作品的存在决定了历史，而它的存在也屈服于历史。(Benjamin, 1936; Frascina和Harris, 1992: 298)

瓦尔特·本雅明的“机械时代对艺术作品的再现”是非常有影响力的著作，尤其是谈到关于数字文化的讨论时。正因如此，Hansen(2006)表明，对艺术作品



的再现这一话题几乎已是老生常谈。尽管陈词滥调，但它确实在现代性的早期发展中，结合不断变化的视觉文化做出了开创性工作。

本雅明认为，随着摄影、电影和唱片记录的出现，艺术品、文物和音乐的表演第一次进行大规模或者大批量的复制。本雅明对这种行为的内涵感兴趣。一方面，这些技术带来了文化的民主制度，在某种意义上将那些卓越的东西从原本所处的物理位置上拉出来，它们变得更容易接近：教堂、私人收藏、画廊、档案、歌剧院、博物馆和更远更大的地点，变成每天可以进入的电影院、摄影杂志、殡仪馆和无线广播。权力几何学的存在使得那些艺术作品只在特定的物理空间供少数人赏阅，然而机械复制技术打碎了这种现实。

这种能力和决心“使得艺术作品更接近”，或者让现代大众更容易接近这些艺术作品，这确实是有其好处的，但本雅明还认为，这样做会丢失光韵。“光韵”可以被认为是通过独特的或显著的物体的存在而产生敬畏和崇敬的感觉。

我们用后者(自然物体)定义光韵，作为有一定距离感、独一无二的现象，然而就算靠近它也是这样。想象一下，在一个夏日的午后，你正在休息着，你的眼睛看向地平线，太阳将山脉的影子投印在你的脸上，你感受着那些山的光韵。(Benjamin, 1936; Frascina和Harris, 1992: 300)

距离、空间、透视、地平线、历史和地理的特征，所有这些创造了内容。人们赞美绵延的山川，因为“自然距离”的体验，让我们体会到对象的独特性和围绕在它的周围的其他山脉。同样，艺术作品由于它周边的事物而具有光韵：历史存在发生的地点，真实性，与陈列展览的地点有关(因此也与权力资产阶级的结构有关)。复制技术，包括摄影、电影和录音，将那些艺术作品从它们原本的语境中提炼出来。例如，摄像机通过它能够“放大”或记录慢动作，运用改变对象与观察者的物理上和视觉上的距离来改变观众对对象的看法，因此抹杀了对象在原本语境中的内容性质。

从它的外壳撬开一个对象，摧毁它的光韵，创造能够感知普遍事物的观念，这在某种程度上助长了复制行为，甚至是作品从一个独一无二的对象中提取出来的复制行为。(Benjamin, 1936; Frascina和Harris, 1992: 300)

大量的复制工作使得很多东西随处可见，这就必然会影响到事物的意义。Manovich(2001)通过联系Paul Virilio在实时通信技术时代的“大光学”和“小光学”理论，巧妙地重新梳理了本雅明的理论。小光学是基于几何立体(距离)的观点出发的，大光学涉及在全球范围内实时进行通信的能力。即时性产生的距离和空间情境没有意义，因此创造了一个没有深度的且视野狭窄的世界。Dreyfus(2001)在虚无主义与互联网文化的关系这一讨论中提出了类似的想法。现代文化中，伴随着可供人们掌握的丰富的数字信息，人们倾向于用“上帝般的”视角来看待这个世界，这里所有类型的信息，各种方式，都成为平等的信息，平等的信息使得依据重要性或个人以及地理情境的相关性变得毫无差别。

基于前面的讨论可知，在数字时代，数据库同样导致内容的缺失：不固定的单元的集合，只有当它与那些用户临时排序和特定时间的关系序列相连接时，才能产生意义。一种叙事提供一个环境，一个原因，一个理由，或者一个故事，而一个数据库提供了一个临时关系。数字数据库媒体能够混乱、匹配所有形式的文本、声音、图像和数据，证实了Virillio、Manovich、Benjamin和Dreyfus的无宽度、无内容的观点。YouTube上不存在时间与空间，在那里人们可以很容易地像观看最新的新闻一样，观看童年时期最喜欢的电视节目，打乱记忆、事件和叙事专辑的经历。数字音乐网站和MP3文化将乐队、专辑和流派摧毁嵌入无尽的、不同的播放列表，那些列表毫无理由地跨越多种音乐风格和领域(见第三章)。社交网络内容在无止境的社交时空中连接到童年、大学、工作，还有家庭和刚刚认识的朋友(见第七章)。在这种环境中，似乎网络化时代的可接近性创造是很合理的：数字复制加速文化对象、空间和时间三者之间语境联系的消失。

### 可变性

在“自动化”章节中，我们讨论了大量的在数字媒介中所经历的“独特性”，某种意义上，在个性化和顾客定制这方面创造了个人用户的独特性，但是并不是“原创”，在这个意义上，这些独特的创造并不是由人造材料组成的。数字媒体的独特性并不只从个性化的能力中显现，还来源于大多数数字媒体随时间改变的目标。Manovich(2001)将此看为可变性属性。

Manovich认为，“传统媒体”在叙事方面是有限的，作品创作有一套事件构成方式或序列(叙事)。从这个角度看，媒介要适应时代，传统媒体与现代工业、

生产技术有关。就像汽车由工厂生产，传统媒体内容已经被批量生产出大师或原型的副本，大量生产以满足大众需求，每个生产的副本都与上一个完全相同，所用的原料也完全相同。

相比之下，在后工业信息资本主义的名义下进行数字媒体物件生产，产品系统侧重于“就在此时”的生产方式，用以更多地迎合个人的选择，而不是大众的需求，以及更少地聚焦于实物产品的生产(见第二章)。因此，数字媒体倾向于有多样性的特征。它们不是流水线生产的成品(更不用说大规模生产原材料)，而是不断创新、重组并且再创造，以潜在的多样化的形式存在，并且这些原因将我们上一章提过的技术进程重组在一起。

因为数字媒体是数字化的数字代码，而不是物理对象，所有种类的算法操作都可以在数字媒体中使用。在某些方面，最明显的例子是，数字数据是用算法进行存储和传输的，用算法进行压缩，然后在使用时用算法进行解压(见第三章关于“融合”的内容)。实际上，从这个意义看，该数据被拆开并重建，数字媒体对象在使用过程中不停地被重建。

因为数字媒介往往是网络化和交互性，它会被用户的努力、需求和愿望所改变。当谈到个性化与定制时，这一点尤其如此。个性化可以以多种方式表现出来，从有针对性的广告，定制的观看，到通过对用户集体参与制作的媒介网站，例如维基百科、大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG游戏)、另类实境游戏，或者资源开放型软件(如Linux)(见第三章)。这些对象总在不断变化，因为人们一直在给他们增加内容、扩大规模并加以改进。

数字媒体往往是超文本或超媒介，因此由多种链接组成，其中这些联系的执行顺序由用户来决定。这些链接通常随着时间而改变，要么与时俱进，要么扩展总量。社交媒体(网页2.0)尤其是这样，其中链接或标签通常可以简单地添加到现有的文件或对象。社交网站和博客提供了一个很好的例子，文件内容随着更新、好友、链接、图片和评论在持续不停地改变。

如上面所建议的，许多新的媒体现在自动化了，因此不是由人类作者创建的，而是通过自动过程、算法和更新来组装的。Manovich(2001)发表看法，网站基于用户个人IP地址(自动改变语言，或指引用户到一个国家或地区的特定页面，如yahoo.uk或ebay.ca)自动配置和定制网站，或者通过改变计算机和使用的网络浏览器的表述，自动定期更新改变软件并保持更新，重置社交媒体文件。

最后，鉴于数字媒体的构造方式，数据库本身的形式具有可变性，因为数据库的目的是能够通过多种方式重新配置信息。因为数据库成列表态，在概念上它们往往不是有限的产品。这意味着它们暂时是有用的、灵活的和可扩展的。因此，数据库体现变异性，而叙述往往是静态的。

## 根茎

几位学者(如：Bell, 2001; Buchanan, 2007; Hamman, 1996; Hess, 2008; Stivale, 1998; Wise, 1997)认为，由于互联网具有诸如超文本、网络化和多变性的特征。互联网和许多其他部分，有利地说明了由Deleuze和Guattari(1988)总结的根茎的概念。根茎是Deleuze和Guattari用来形容一种组织形式的比喻，它不是基于等级制度的形式，而是一种横向的网络关系。他们对比树木结构、植物根茎这些词语，如树木和根系，被视为等级体系结构，涉及特别的思考方式，这种方式要追踪到事物的中心或根本。

根茎作为地下茎，与根和胚根完全不同。鳞茎和块茎都是根茎。植物的根与胚根可能是根状的，从另一个视角来看是整体的。从住所、供需、运动、规避和逃跑的功能来看，洞穴也是这样。根茎本身承担非常多样的形式，从各个方向延伸到具体的球茎和块茎……根茎包括最佳的和最差的：土豆和茅草，或杂草。(Deleuze和Guattari, 1988: 6~7)

根茎是一个复杂的概念，为了简单起见，大部分网络上关于根茎的讨论都是从六项基本原则开始的，这些原则在《千高原》<sup>[4]</sup>导论里有概述。

- “根茎可以让任何点连接到任何其他点。”链连接相对于彼此来讲是随机的，并且任何点都可以与其他任意一点相连接(连接的原则)。
- “根茎简化后既不是一个也不是多个。”在这个方面，既不是个人收藏的东西，也不是一个大的东西。相反，它是由经纬线连接起来的(多重性原则)。这也意味着，在根茎中，如果不改变全部，就没有办法改变一点。
- “根茎由变动、扩张、征服、捕获、分支所操纵。”从这个意义上说，它并不“再现”，它将自身以及对方一同改造(模印的原则)。
- “根茎属于一个必须生产、建造的地图，它始终是可拆卸的、连接的、可逆

的、可修正的，有多个入口通道、出口和自己的飞行航线”。因此，与“追踪”相比，人必须依靠给定的路径，根茎类似于地图或原野，人可以选择在任何地方进入，前提是必须构建通过的道路(制图原则)。

- “根茎是一个中心，非等级，非表意系统，没有通用准则，没有组织的记忆或中心自动化。”这表明，根茎没有类似的“中心”，尽管“中心”比系统的其他部分更重要(异质性的原理)。
- “根茎仅由线组成。”这些线可以被切断或损坏，但因为它不是中心，破损等不妨碍它的功能，相反可以长出为了生长和转换的新线(非代表性破裂原则)。

具有代表性的是，作者讨论互联网或其中某些部分，如聊天室或论坛的主要内容，来论证其根茎原则。在这些特性里，连接的原理很容易建立，在这个结构中互联网的连接性至高无上，而事实是人们可以从任何角度连接到互联网，用看似随意的方式从一个超链接自由地穿越到下一个，这表明互联网必须遵循制图的原则。例如，五声敲击之内，通过嵌入网页的超链接从维基百科条目“德国”(“金牛”、“不可分割”、“雨皇后”、“流脑”)的超链接单击，我能在维基百科上结束“青霉素”页面，至少可以说这是一个意想不到的新途径。互联网的假想混沌结构意味着没有真正的(异质)中心，互联网完全能够在不影响其功能的情况下承受破坏(非代表性破裂)。

需要更细致地分析多样性和模印最后两个原则。多样性表明根茎不是单元的集合，不是一个单位，而是纬度的倍数。虽然许多作者认为，持续增加的电脑和其他多个种类的网页，以及网站数量的无限发展，都暗示着多重性，Buchanan(2007)对于什么才真正影响多样性，这些新的联系和网页页面是否是多维度或者是网站的单元，减去他们是否会影响这个网络的运行等问题做出了合理的解释。他认为，去掉几千个网站，整个系统也不会受到影响，从这个意义上而言，个人网站可以看做是网络的“单位”，而不是“尺寸”。然而，这是一个脆弱的原则，因为人们会认为Deleuze和Guattari在这里的观点是指连接和隔离。由于每个网站或计算机具有多个连接(包括物理上在超链接方面)，就算只切断一个，整体也会受到影响，因为连接丢失，会改变通路的多重性。

模印稍微复杂一点，涉及膨胀和对抗上变量和转换的概念。这涉及Deleuze和Guattari的“成为”(与“是”对立存在的静态形式)概念，认为根茎不是通过复



制实现增长，而是通过持续的转化。其中一个比较著名的类比就是“黄蜂和兰花”之间的关系。兰花的花瓣和雄蕊利用黄蜂的舞蹈形式，让其误以为它是另一只黄蜂，可以与它交配。黄蜂反过来吸引兰花，从而收集花粉，然后分发到其他兰花。在这种关系中，彼此都接纳其他的一部分。黄蜂已成为兰花的生殖系统的一部分，而兰花采取了黄蜂的视觉外观。它们已经被改造，但面对面时他们并没有融合(Bell, 2001)。

当互联网遭遇“传统媒体”时，关于互联网，人们也是同一套说辞。例如，报纸遭遇互联网。报纸已经转变，而不是归于互联网的到来(它们仍然存在印刷品形式，在互联网上也有改造的数字形式)，以及在互联网上改造的报纸网站已经成为了热门的互联网浏览地址。类似地，还有互联网和电话之间的碰撞，如移动电话可以上网，相反，还存在基于互联网的电话公司，如Skype。更荒谬的是，互联网与冰箱也发生了碰撞。在2001年，LG电子推出了数字网络冰箱。

为了更友好的用户体验，该冰箱拥有额外的触摸屏使用功能，如被简化的编辑图形用户界面、电子笔和语音消息。使用这些工具，消费者可以检查实时物价信息；获得食物、营养和配方的提示；提醒安排的活动；通知何时更换冰箱的滤化器，并学习冰箱里储存的食品的烹调方法。(Beststuff.com, 2001)

从这个视角来看，为了应对周遭的环境，互联网和网络信息都遵循根茎原则，只要它/他们是在持续“成为”或转型，并且认为这样是合理的。然而，Hess(2008)认为，在商业化的迫切需要下，通过将具有商业价值的网站放在搜索结果列表的前面，搜索引擎现在遵循着更具有等级制度的机构。从这个意义上说，搜索引擎最终以这样的方式排序知识，给主流声音以特权，使互联网的绘制和异质的能力萎缩。

虽然人们可能会认为互联网充满了多根茎原则，对于Deleuze和Guattari设计出来的理想形式(互联网是一个根茎的观点)，这是有问题的。正如Hess指出，依赖商业实体将树木的结构、根部和层级引入网页的体验，在某种程度上限制了它本身的认识论与潜在阻力的认识的广度和深度，将互联网视为真正根茎状。在这方面，我们可以看到互联网在根茎和树木结构存在与组织形式之间存在一种不安的紧张气氛。



## 过程

Deleuze和Guattari关于“转型”和“形成”的讨论带给我们启示，即互联网及互联网上的大量信息正处于持续转型的状态。Manovich认为，变化是新媒体的关键原则之一，这一观察言之有理。正如我们所知，早期数字媒体是不断革新的，因为它总是被更新、修正、压缩、解压、链接和数据库化，并且从这个意义上而言，数字媒体可能拥有无数的版本。Bruns(2008年)(见第三章)列出“半成品，持续的过程”可作为数字媒体中“生产使用(produsage)”的关键原则之一：

……因为共同制作使用的内容在信息可及的民众中被公开分享，所以生产使用的过程中必然保持未完成状态，并永久保持这样的状态……

与商业产品相比，他们更像是文化艺术品。(Bruns, 2008: 27)

这三个概念一旦形成或转型，多样性和半成品/持续过程关系将涉及数字媒体的同一个重要特征：永远在变化。很多东西可以在互联网上找到，互联网上的内容也在不断更新：网页需要更多的链接，数据库要继续增长，软件(尤其是开源软件)需要继续改进和扩大，社交网络的内容在不断更新，人们不断添加新朋友；“维基”的目录总是被更新或修正，图像和文字反复被复制和被操作，网络游戏、MMORPG游戏和ARG由他们的玩家及参与者不断增加和巩固新的内容。

在这方面，Bruns可能是正确的，他认为比起物体，数字媒体更像是“持续的过程”。不幸的是，Bruns称数字媒体产品为“加工品”，这也许是一个误导性术语，因为“加工品”指的是在物质世界有形的产品。Manovich(2001)也似乎在这方面不断地使用术语“新媒体对象”，这也似乎与他正在努力获取的东西不相一致。鉴于西方文化倾向于从物质的哲学立场(受亚里士多德影响)看世界，而不是从一个相关联的角度，理解“过程”是困难的。

对于亚里士多德而言，存在的主要类别只有物质和意外事件，所有的意外都来自一些特殊物质……

对于关系的形而上学而言，关系或进程都将成为主要事实，在此事实中物质的属性是运动。显然，在某种程度上来说，拥有先进技术设备的世界更适合这样的关系。(Mitcham, 1994: 169)

但也许这就是我们在考虑数字媒体的“素材资料”时需要做的。毕竟，它没有物质形式(尽管它可以通过物质对象使用，并且可以被转换成物质形式)，因此它不能被认为是一个“艺术品”或“物品”。数字媒体不断变化的这一事实强化了这一观点。

鉴于迄今为止在本章中提出的数字媒体的特点，如变化和转型，并考虑到互联网的使用已从信息来源成为主要的社交媒介(Web2.0)这一普遍的变化，我们就会发现新媒体产品比物质客体更加接近于对话。对话是社会进程或经验的起点，但不一定是结果(或至少一个结果与其起点相关)。Stivale(1998)对在线论坛中探讨Deleuze和Guattari聊天思路的检验很巧妙地说明了这一点。

Jenkins(2006)有关“Bert是邪恶的”这一案例也说明了这一点。以同样的方式对话可能有一个初始的目的，但往往朝着意想不到的方向发展，也许在一个完全意想不到的地方结束。Jenkins追踪Bert的形象是如何改变的，从针对美国儿童的芝麻街节目中将高中生网页“Bert是邪恶的”讽刺地放在本拉登的旁边(在这个过程中被转化)，到为了唤醒对9.11事件的记忆，在反美卡片上放上本拉登的照片(创建一个完全不同的和意想不到的一套含义和关系)，最后以CNN的滑稽新闻和大量博客作为结束。无论是在性质还是在意义上，Bert形象的不断迁移转化是数字媒体产品如何根茎化并在保持持续的“形成”状态的一个典范。

### 三、沉浸式体验

如果我们不再认为数字媒体生产的是有限的“产品”，而更多地将其生产物视为不断流动的过程、经验或者对话，我们就能明白，较之于数字媒体和小说绘画的共同点，数字媒体与电话或其他远程通信模式的共同点数量相等，或许还要更多。Manovich就曾指出：

通过将实时远程通信和非共时远程通信前景化为基本的文化活动，互联网其实是让我们重新考虑美学客体的范例。(Manovich, 2001: 163-164)

不难发现，媒体作为过程在受众和使用者中形成新的观念。然而，这同时也需要转化受众或消费者经验，由静态的观众转化为活跃的移动用户，再转化为创

造的参与者。如此一来，其就为数字媒体提供了更大的潜能，使其可以为媒体和用户提供更为沉浸式的关系。这种新关系内含于远程监控、虚拟和模拟中，可以视为数字媒体一个重要的沉浸式元素。

## 远程呈现

通信技术未来或许可以改变我们对于存在的感受。存在这个词本身可被视为“对自然环境的体验，在更广泛层面是对任意环境的感受”(Steuer, 1992: 75)。在无中介环境中，存在相对来说不成问题，我们就在自己所处的环境中，这点显而易见。然而，当我们处于中介环境或参与远距交流时，情况就不同了：在这两种情况中，我们能够同时存在于两个环境中，即我们的身体所处的自然环境和我们经由媒介到达的概念或交互空间(Steuer, 1992)。比如，受到远方来信，如果这封信的描写足够生动，就能让我们的想象力飞到信中的地方或者体会到信中的事件。好的小说就有这种能力。

当我们使用更为先进的通信科技时，这种对存在观念的改变就更加明显。电话使我们可以在实时通信中同时身处两地：一个是我们身体所在的空间，另一个是我们和通话对象所在的“中间地带”，这个空间不是物理空间，而是概念空间(Lister等, 2009)。远程呈现的理念即是如此：利用通信媒介而存在于某个环境中(Steuer, 1992: 27)。在现代文化中，存在和远程呈现的融合程度越来越高，这种融合体现在周围有同伴，手里也拿着手机聊天发短信，这种情况在饭桌上尤甚。在网上，我们对存在的感知甚至更为复杂。“网络空间”、“网上冲浪”、在“网上”等这些词表明，我们把网络经历视为交互性的实时媒体，这使我们在观看电视时对远程在位有了更为强烈的感受。人们“观看”电视。

这告诉我们远程呈现的另一个特征：受社会因素影响，不同技术间的体验不一样。Steuer(1992)认为，从技术角度来讲，有两个因素决定远程呈现的感受程度。第一个元素是生动性，即某项技术在感知深度和广度层面上为感官创造丰富环境的能力。感觉广度指某个媒介涉及的感官(视觉、听觉、嗅觉、触觉、味觉)。感觉深度指媒介为某个特定感官提供的质量或解决方案。高级的听觉、视觉还有其他感官能力会创造一个更为沉浸式的体验。第二个元素是交互性。上文也提到，交互性是指媒介用户影响媒介环境的形式和内容的程度。

除技术因素，远程呈现体验中的概念和情感因素也值得注意，这点Steuer就

做到了。交互过程中的参与理念十分关键。比方说，工作邮件往来通常不是参与度很高的工作，因此也基本不会产生存在感或沉浸感。然而，这个方法并不一定适用于其他交往，如网络性爱聊天。在交流中投入越多感情因素，就越能创造“第一人称感”(Laurel, 1991, 引用Steuer, 1992)，这是远程呈现的精髓。新一代的电子游戏，如《侠盗猎车手》和《恶霸鲁尼》，融合远程呈现、感官深度和第一人称感，为玩家创造了一个极为生动的、参与度极高的体验。而这种方式有时加剧了围绕这些游戏存在的争议性。

## 虚拟性

任何“参与性”的讨论导致数字媒体的另一沉浸特征：虚拟性。Rob Shields(2003)在1556年关于虚拟的讨论是从大主教对异端者Thomas Cramner执行死刑开始的。此事件的背景是在早期对基督徒圣餐的改革时期，特别是在执行圣餐的圣礼中，将面包和酒改为耶稣的鲜血和身体。在天主教时期，圣餐变异论曾经(现在仍是)逐字执行；面包和酒事实上成为耶稣的肉和血。新教徒和改革者，比如Thomas Cramner就不同意，他认为这不是事实上的转换，而是虚拟的。在1556年，这种言论就足够让人吊死。

Shields精彩的论证说明虚拟性的问题并不新鲜。我们现在关于在线社区、公共场所的手机、网络性刺激的“危险”(见第七章)的必要性或价值的讨论(见第八章)，并不会超过以上描述的辩论。

虚拟主义的教条引发了我们理解存在的问题——它必须是实在的、具体的吗？或者说，“本质性存在”就足够好吗？如果是虚拟的，会有东西在那儿吗？(Shields, 2003: 6)

虚拟社区的长处或不足同样会在其他章节里讨论。这里需要讨论作为数字媒体的重要部分的“虚拟性”，在更宽泛的文化语境中，虚拟性如何定位。从这个角度看，Shields对“真实的”、“实际的”或“实在的”、“虚拟的”做出区别很有帮助。

在现有的话语里，虚拟性的概念一般局限于讨论数字技术：“虚拟现实”、“虚拟经济”或“虚拟世界”。在这些话语里，有将虚拟性和“现实”

相比较的趋势。Shields将虚拟性的讨论带入更宽泛的语境，通过将虚拟性定义为“存在物体或运动的本质，但不是有形的或具体的”(Shields, 2003: 2)。Shields建构包括各种社会建构和想象的虚拟的概念。例如，戏剧可以被认为是虚拟的，因为它们创造了一个短暂的、不具象的一系列意会和现实。这并不意味着戏剧或它们描述的世界不是“真实的”。它们当然存在，但它们是作为一种抽象物存在。

同样，有人可能考虑到数字化文件或文献。在这个层面上，它们不是实物，是虚拟的。但是它们是有经验的，可以通过阅读文献以及谁在读它，来发送和观察这些东西，并对它们的暗示产生影响。因为不是具体的，争辩数字文献不是“真实的”的做法很愚蠢。

因此，将虚拟与现实对照的做法是有问题的，就像“现实”在许多方面是由具体和虚拟两者组成的，包括宗教仪式实践、抽象规划，甚至我们自己的和其他社区的想象。我们同时存于两者。这使得Shields认为现实与具体相反，而非与真实相反，现实实际上在日常具体中总有一部分是虚拟的，就像电一样，它其实是实体。虚拟是真实的，但不是现实的。

## 拟象

从把虚拟性作为数字物体的一个特征，我们以Shields的观点进行分析，数字物体(人工制品或过程)是与具体事物截然相反的、短暂的事物，这让他们真实但并不实际存在。但是，他们能够以具体形式表征。将真实与虚拟之间接合的关系变得有用，如果我们将虚拟看做是“类”现实，我们则开始处理有关虚拟社区的恐惧、虚拟世界和虚拟身份。例如，我们进入一些幻想世界，与真实失去联系(Lister等, 2009)。

任何讨论数字文化里的虚拟几乎不可避免地要讨论仿真。“虚拟现实”或“虚拟世界”常常看做是“现实”的仿真，一种现实的世界的模型。数字媒体的模式质量可以从三种不同的方式思考：

- 作为一种技术或数学过程常需通过电脑完成；
- 作为视觉文化里的传统；
- 作为历史进步一部分，远离媒介承载的现代文化里的“真实”。

在第一个例子里，仿真被定义为“一种数学或算法模型，结合一套输入条

件，随着时间推进，允许预言和可视化”(Prensky, 201: 211, 引自Lister等, 2009: 41)。这种仿真并不局限于电脑，但在信息时代很显然他们自己进入电脑化。在更宽泛的研究里，电脑仿真被用于未来的项目，估算在复杂的系统或进程中改变一定变量的潜在影响。例如，气候学家利用计算气候模型研究大气层中二氧化碳水平的改变对全球气候的潜在影响，经济学家在股票市场仿真里，根据股票市场的油价的变化能够预测潜在影响。另一种流行的电脑仿真的用法是所有种类的视频游戏(见本章的案例研究)。

Manovich(2001)检视了西方视觉文化里仿真和表征在传统上的差异。仿真一般以绘画(或对象为帧和屏幕)为例证，依赖于固定的观众。在固定的时空当中，表征允许创建审美客体。这意味着，表征试图在其他地方描述其他事情。相反，仿真(马赛克和壁画的象征)依靠移动的参观者。观众在礼堂或教堂间游荡，运动中遇到壁画，因此这里混合了虚拟世界的创造性工作和参观者或观众的物理空间。因此，仿真拥有沉浸特性。

数字媒体趋于遵循沉浸仿真传统，通过强调观光者的移动性，通过像超链接、超文本、“冲浪”的概念行为的隐喻意义，以及关于第一人的三维虚拟世界的字面意义，或视频游戏和大型多人网络角色扮演游戏的观点，虚拟世界的探索向用户敞开。

在数字文化里，明显有丰富的仿真沉浸。任何人都能指出第二生命或模拟人生作为日常生活仿真的例子。更有趣的可能是下一代虚拟世界，它明显是线下现实环境的仿真。这里，比如柏林的视觉建造Twinity(<http://www.twinity.com>)，或伦敦的当下建筑Near Global(<http://www.nearglobal.com/>)，让其使用者沉浸于现实城市的精确仿真。伦敦和柏林线下存在相同的商店和旅游景点，Near Global和Twinity推进了虚拟仿真和物理空间的融合。

虚拟世界是仿真的。就像地图往往以生产现实世界、真实物体和真实情境开始：但就像仿真，它们以呈现它们自己的生命而结束……

当虚拟世界和真实世界发生分歧的时候，或者是当真实被忽略的时候，大家开始接受虚拟，虚拟开始变得很重要。(Shields, 2003: 4)

表征与仿真之间的对比，后者常常看做是负面的。表现一般看做是试图描绘



某些“真实”或以真诚的方式描绘。相比之下，仿真常常作为欺骗的描绘，某些让我们从真实或真理相分离。稍微精读一些字典对“仿真”的定义将看到一些自然界蔑视的词语，诸如“伪造”、“相似”、“设定”、“假装”、“赝品”或“假象”。

这种思考最好的代表是波德里亚的著作，尤其是《拟象与仿真》(1994)一书。波德里亚认为，西方文化脱离表现有一个历史前进的过程，反思某些本质的真实，进行模拟，预示着表现或涉及真实。他用了一系列称之为“拟象序列”的章节来描述这场运动。

波德里亚认为，在前文艺复兴或封建时代是象征秩序。存在一个固定的符号系统反映人生的确定性。每个人都知道他们在僵化的社会结构中的位置，因此社会定位和位置能够轻易地被解读，例如，皇室成员、贵族和艺术家穿戴一定的衣服和使用特定的符号。人们可以熟练地与自然、标记和符号的实际的现实相联系，用这种方式比较容易解读，“现实本身”被视为毫无疑问的。这种特定的意义和方式也折射在艺术和其他表征形式中。例如，中世纪的绘画尽可能多地争取对所看到的真实事件进行真实性描绘。艺术折射基本的现实，图1.2呈现了一幅中世纪时期的基督受难图。



图1.2 象记序列：受难(Konrad Witz，约1444)

从历史的观点来看，工业社会早期开始打破人与自然的亲密关系，启蒙主义对中世纪封建主义的挑战导致政治发生变化，减少社会结构的僵化，对权力、权威、君主制和教会提出挑战。从文艺复兴到工业革命的初期，波德里亚认为西方文化进行“拟象的第一序列”。在这个语境下，“假装”和“模仿”的概念变得重要。例如，艺术开始视为人生的模仿，而不是表现它。巴洛克风格的绘画说明理想化的趋势(见图1.3，巴洛克风格绘画耶稣升天图)；经典的建筑出现了模仿过去的风格，例如贵族气派的维多利亚花园，其细致的设计看起来很荒凉、自然。所有这些说明此时对自然、事件和过去理想化的趋势。因此，在第一序列，是艺术模仿或扭曲基本现实。



图1.3 第一序列：“变形”(Raphael, 约1518)

波德里亚认为从工业革命早期到20世纪中期这段时期，符合拟像的第二序列。这是大众生产的工业时代。在西方，人与自然之间的关系变得更疏远，在机器时代，自然不断地被修改到崭新的、纯非自然的东西。对自然的操纵，结合大规模生产下看似无限的再现性的可能(工厂或相片为代表)，造成复印件变成几乎无法与原件区分的情况，甚至切中要害的是，“原件”或“正宗的”所有概念变得疑点重重。以第一批大众生产福特T型车为例，购买一部T型车(或其他大众生

产物件)肯定(仍然如此)不意味着购买一部较少仿品的“正宗”T型车。车本身并不意味着某种正宗;毕竟一个人怎么拥有“正宗”的机器?相反,任何福特T型车不能归为正宗或原创,但对其他T型车来说是一系列标志(见图1.4)。因此,在第二序列,艺术和欺骗隐蔽了基本现实的存在。



图1.4 第二序列:福特工厂,曼彻斯特(约1911年)

从20世纪中期到现在,波德里亚认为我们已经进入拟像或超真实的第三序列。这代表从机器时代到信息时代,从产品到消费社会的转变。到这个时候,消费文化创造了不确定的社会结构和符号的增值,任何事情的“现实”或“正宗”的联系都已失去。在那个层面来看,我们存在于超现实的情境被创造,对于复印件,我们无法区分复印件与原件的差异,如果要有有什么区别的话,那就是我们更喜欢复印件。

在这种情境下,真实和想象彼此倒塌:政治变得依赖民意测验(民众和他们观点的模仿);股票经纪人利用股票市场的电脑模型自动操作(或设计电脑程序)交易(加速1987年股市崩盘的“黑色星期一”);地图、旅游手册和谷歌街景地图可以提前可见,有助确定我们在遥远之地的体验,而非相反。

这种仿真是局部性的数字文化。在电子邮箱里,可以不断地再现、复制、

回应、转发和修改,从这个层面看,都体现了超真实,而很少留意“原件”。比如MP3的音乐文件,与其说是大量拷贝的歌曲,还不如说它们是通过算法规则软件压缩和解压的数学上的复制品。的确,Poster(1990)切入要害,认为现代音乐工厂的大多数演播室录制都象征着仿像,从这个意义上看,歌曲一次被一种乐器录制,常常在不同播室长时间播出。听众出场,这看上去似乎是一场“表演”,但实际它只是表演的仿像:一个表演的复制品永远不可能作为原件存在(Poster, 1990, 引自Shields, 2003: 47)。这也能说明图1.5,“第二生命”里替身在2007年《格言》杂志“火辣100”的活动中,从前100名候选人中选出一位世界上最吸引人的女性。

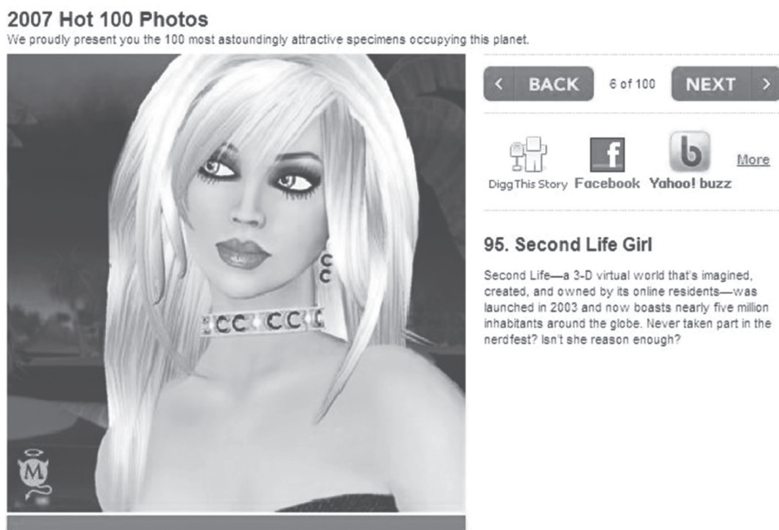


图1.5 第三序列:“第二生命女孩”入选世界前100名最吸引人的女性(2007)

波德里亚的目标是解释仿真如何转变到现代文化的表征,现代文化从自然和真实性中脱离,是病态的。在他看来,仿真的危险在于他们欺骗的能力,常常通过理想主义,甚至仿真变得更偏好“真实”的混乱与困境。从这个角度看,仿真具有意识形态功能:他们以焦虑与托辞为职。他对1995年第一次海湾战争的著名讨论是仿真如何能够掩盖丑恶真相。

但是,此刻,我们应该回顾前一个关于虚拟的结尾,鉴于Deleuze的观点,Shields(2003)和Lister等(2009)认为实际和虚拟之间的线一直都是交叉的,两者一起构成日常生活中对真实的体验。所以正如波德里亚认为的,我们并不是无法触摸“真实”,只是“真实”的构件一直在变化。



### 案例分析：心理学电影的能指游移与视觉化呈现<sup>①</sup>

数字技术对电影发展的影响巨大，它不仅创造全新的拍摄方式，完成更高质量的画面拍摄，还带来了新的审美美学。数字技术颠覆了影像本体论，创造了全新的虚拟美学。

心理学电影是电影艺术发展序列中发展较早的类型，它既有电影艺术的共性特征，又有其自身独特的审美范式。心理学电影从艺术生成到繁荣花费了一个世纪，从19世纪末出现的此类型电影雏形的现代主义电影到21世纪前后的大规模呈现，心理学电影在艺术与商业之间博弈，大致经历了这样一个发展路径：纯艺术创作品—艺术欣赏品—电影艺术品。1924年，第一部心理学电影起源《机械舞蹈》(*Ballet mécanique*)的创作者莱谢尔首次尝试在影片中摒弃叙事的元素，通过一系列独立的视觉画面快速组接“游移”的能指(画面中现实存在的物和机器的叠现)与“缺场”的所指(内隐于创作者和接受主体的融合意识形态)之间的架构桥梁，形成人类行为与其周围“物”的世界之间机械运动的隐喻，开始心理学电影的艺术探索。2009年在北美上映，翌年在中国引起观影热潮的心理学电影《盗梦空间》，以其诉诸心理学理的创作手法、颠覆式的叙事结构、多重符号意指的影像画面、哲理性的思辨语言，成为了心理学电影发展史上又一里程碑式的作品。从1924年的《机械舞蹈》到2009年的《盗梦空间》，心理学电影的发展历程中呈现了各时期的特征，并在画面表意里，糅合现代艺术的审美理念，拓宽了影视语言能指的场域，在能指的交错游移中，营造出了更加逼近人类精神世界的潜意识领域，在唤醒接受主体无意识的同时给予其充分的、能指与所指之间隐喻关系的认同与建构。

## 心理学电影的仿真呈现

### 1. 心理的符号构建

心理学电影将符号学中的符号表意系统引入影片创作，通过影视符号系统能指与所指交替缺场营造的抽象意指含蓄地完成心理学电影“造梦”历程。心理学

<sup>①</sup> 晏青，朱静雯. 能指的游移与视觉化呈现——心理学电影的流变与传播范式分析. 浙江艺术学院学报，2011(1)

电影的传播离不开其基本的构成元素——影视符号的表意，而影视符号的表意又分为能指与所指在社会共识关联上形成的“明示义”和能指与所指关联“游移”所形成的“隐含义”两个层面。由于心理学电影的表意过程由创作主体和接受主体共同完成，因此，电影符号的第二层表意，往往以创作者隐喻唤醒接受主体无意识的方式下，构建出心理学电影独特的“梦境”。符号学家艾柯将隐喻与想象和欲望相联系，与后来精神分析学的拉康不谋而合，拉康更将隐喻与无意识联系起来，最终确立了隐喻在心理学电影中表意的关键地位——隐喻所呈现出的能指与所指的内涵游移与外延衍伸，恰好满足了心理学电影中人物意识运动的混乱和多义性，成为了连接具象与欲望、潜意识的重要中介，比如《大象》中反复出现乌云密布天空的长镜头，以此来隐喻事态的恶化，《盗梦空间》一只不停旋转的陀螺隐喻了真实世界与梦境边界的虚幻，《记忆碎片》中男主角对妻子遇害的回忆片段隐喻了影片的复仇情节。

心理学电影在叙事时间与叙事空间上的突破也成为了塑造其独特传播风格的关键。在影视作品中，叙事时间通常可分为“故事时间”和“叙事时间”，而心理学电影在时间的驾驭方面更胜一筹：通过时间的叙述与阐释，不仅表述物理时间，还表述心理时间；心理学电影的叙事空间也是多维的，相比于其他的电影类型，心理学电影更加充分挖掘空间的表现性，拓展出心理空间、哲理空间以及象征性空间等。影片《盗梦空间》中，创作者甚至杜撰了现实时间与梦境时间的计算公式；影片《鸟人》巧妙地通过鸟人与艾尔、理想空间与现实空间的对比，让观众体验鸟人的心理空间。

## 2. 仿真

它构建了完全的虚拟世界，3D技术让观众在不知不觉中体验虚拟的真实。对于影视接受主体的研究可以追溯到弗洛伊德的精神分析学，受众“潜心理满足”的论断正是基于他的学说，这一学说证明人类诸多被压抑的潜意识欲望在心理底层或暂时蛰伏，或躁动冲撞，构成了一个纷繁复杂的潜心理系统。而心理学电影以其独特的结构方式、梦境化的叙事特征、内涵外延丰富的影视语言与接受主体的情感运动建立起一种“异质同构”的关系，满足接受主体不同层次的心理欲求，使观众获得一种假想中的替代性满足，为接受主体的潜意识提供一个可能逃逸现实的机会——心理学电影的影像语言取材于现实却又超越现实社会中该符号能指与所指的关联场域，使接受主体的视知觉组织活动和情感宣泄的



外物依赖得以建立在基于现实社会符号能指与所指关联的惯性场域(浅意识知觉)之中,消除了潜意识甚至无意识场域建构能指与所指移换关联的隔阂与障碍。正是在这种“异质同构”的作用下,影片的放映诱发接受主体的审美欲求,在调控引导观众心理情绪起伏涨落的同时,使接受主体获得超越现实、触及内心的审美体验。电影《穆赫兰道》将女主角潜意识的诸多阴暗面通过梦境真实再现:对感情的独占渴求、对名利的贪慕、自私自利、自卑心理的隐射等人类的无意识都被一一唤醒,接受主体在影视符号的视觉化艺术呈现中充分调动意识和情感的内心活动,伴随创作者的思路与影片的主人公一同完成一次基于人类本能潜藏意识的终极体验。

除此,接受主体对心理学电影的阐释和信息的内化吸收借鉴了传统戏剧中“情感共鸣”理论及其对立面“间离效果”理论,强化了诉诸潜意识和深层内心世界的艺术表现效果。一方面,心理学电影尽力在影片的虚构现实与真实世界的边界中为接受主体营造与影片角色的融合——心理学电影的画面取材于现实世界,其艺术诉求的实质就是在各种社会事件中将人的意识活动进行视觉化的呈现。因此,心理学电影的“情感共鸣”更加具有实践性,作品塑造的形象更容易让接受主体置身于剧情中,一起经历并融入影片角色。《飞越疯人院》中,男主角麦克墨菲为追求个性解放而被送往精神病院,在遭遇非人的精神迫害后最终不得不屈服于病态社会。男主角的遭遇从侧面讽刺了美国社会的病态以及对个性的压抑,处于那个时期的美国民众无不在观影过程中将自己的遭遇与男主角置换,经历影片诉诸的精神痛苦和内心折磨。另一方面,隐喻、换喻、象征等符号表意系统在能指与所指上的不定关系所带来的影像阐释的复杂性与多义性使得心理学电影的传播易于产生一种“间离效果”——让接受主体在没有被“煽情”的冷静状态下参与影片哲理性的思辨。间离手段的使用能够抑制接受主体的“共鸣”心理,在打破幻觉的同时保持对舞台的理性审思。《记忆碎片》拼接式的叙事线索、碎片化的镜头语言增加了影片符号表意系统的复杂性,颠覆正常秩序的病态生活,使接受主体缺乏审美经历,在一定程度上使接受主体“间离”于男主角病理化的生活状态,从而以旁观者的角度理性审视影片情节。

心理学电影大量使用的隐喻、换喻、象征等符号表意系统没有穷尽影片所要表达的全部涵义,而是通过“留白”来吸引和激发接受主体的想象,共同完成影片的审美传播。古语有云:“言未尽处意无穷。”心理学电影营造的“意犹未尽”

尽”之美仍旧基于影视符号学表意理念的创造性运用——影像画面对现实世界的选择性、超越时空的呈现所建构的影视符号能指得以在多重现实符号能指合成的表意场域内置换游移，而现实符号多重能指所对应的多重所指在影视符号架构的缺场中形成了一种“未尽”之意，接受主体只能在影视符号建构的能指场域中结合自身的意识、情感经历和内心活动搜寻缺场的所指，这种见仁见智的表意系统淋漓尽致地诠释了“意无穷”的魅力所在。《盗梦空间》中多次呈现一只不停旋转的陀螺，作为影片的一个重要隐喻造成了能指与所指在不同程度上缺场带来的表意的模糊与多义性，从而给予接受主体以广阔的自由审美空间。

“在消费的普遍化过程中，再也没有灵魂、影子、复制品、镜像，再也没有存在之矛盾，也没有存在和表象的或然判断，只有符号的发送和接受，而个体的存在符号的这种组合和计算被取消了……标志着这个社会特点的，是‘思考’的缺席、对自身视角的缺席(波德里亚，2001)。”电影创作一旦基于消费之上一味刺激满足公众的消费欲求，终将难逃被商业化的生产模式所替代的命运，成为毫无艺术品质可言的机械复制品。当今电影市场上，商业大片依靠光怪陆离的宣传海报、噱头式的宣传口号，夺取观众眼球。这些巨片几乎席卷了票房榜首，而依靠票房、收视度为标准的电影评价体系更加剧了电影的商业化、同质化、低级化趋势，从而使得整个电影市场落入了准消费的怪圈。《盗梦空间》作为心理学电影向商业大片靠拢的标志，一方面是心理学电影与商业社会保持步调一致所收获的高票房、高关注率，另一方面则是心理学电影艺术渐行渐远于传统艺术品质、向消费社会沦落的无奈。

此外，传媒技术革新速度的加剧使大众沉溺于新兴的媒介技术所带来的令人眼花缭乱的影像幻境之中，视觉狂欢不仅会导致艺术的消解，更有可能扼杀接受主体发挥想象的动力，麦克卢汉的“媒介技术论”似乎再次应验于电影传播领域。鲍氏以其批判性的敏锐眼光洞察了这一弊端：“传媒以真实的‘内爆’使屏幕的内容等同于在场的真实，从而导致一种使现实终止的普遍虚拟……由此产生的信息比真实更真实，也就是说，是一种超真实。从根本上看，这种超真实是靠不住的。这表明了当代技术至上主义的内在困境。”(波德里亚，2000)<sup>[5]</sup>从《阿凡达》到《爱丽丝梦游仙境》，3D技术的应用将他们推上了电影艺术的神坛，整个电影界掀起了“技术至上”的潮流，无论何种类型的电影，都在探索与3D融合的可能性。

## 四、本章小结

此章的目的是通过在宽泛的技术和文化语境中与传统广播媒体(或“旧媒体”)相比较,论述了数字媒体的基本要素,通过技术过程、文化形式和沉浸体验等一般性主题进行研究。总体来说,在这些主题里,构成数字产品的几个特征异于之前的媒体形态。

主题里的特征各种各样且彼此没有联系,但是贯穿于此章的一个普通的主题会是作为物体进程的数字媒体产品。鉴于此,我的意思是数字媒体或新媒体客体不是成为“身陷其中和成为他们自己”的事物,作为有限的产品得以完成,并准备被观众消耗。相反,当他们处理媒体人工制品或客体时,数字媒体的目标往往和(通信)对话是一样的,因此所以认为一种传统媒体客体就类似于电影、书籍或画。对他们来说,这些客体有着一定“类客体”的特征。数字媒体客体经常会打破这种状况,并且连续生产,与观众和其他电子产品进行不断地调整和转变。

### 扩展阅读

不出所料,这一章很长且变化多样,可能潜在谈到了后面的很多内容。因为本章范围宽泛,我可能会谈到Manovich(2001)和一本很有影响的书。Poster(1995)也很明显有用且留下了有创造力的工作。Landow(2006)对批判理论和技术之间的关系有极好的讨论。Jenkins(2006)和Bruns(2008)对作为程序的参与有精彩的讨论。Shields(2003)用富有启发的案例,很好地对虚拟理论进行全面的讨论。波德里亚(1994)的经典著作是以批判性、见多识广的讨论仿真开始的。

### 注释

[1] 从20世纪70年代以来(尤其是20世纪80年代),对广播媒体的被动的观众,人们描述得过于简单,尤其在他们的描述里,把观众作为某种整齐划一的群体,以统一的方式“回应”媒体,参见Abercrombie和Longhurst(1998)。

[2] 不要从Manovich优秀的著作里挑不足,本书在写作中受到其很多启发,但没有什么是完善的,比如《新媒体的语言》就没有很好地论证“互动性”。Manovich实际上对这个概念相当不屑一顾,认为这是“计算机的基本事实”,因此作为术语毫无意义。他对术语“算法”进行了充分的讨论,然而,所有的软件

都会使用算法，从这个意义上，也是计算机的一个基本事实。

[3] 在传统印刷术里存在超文本。例如，学术著作常常有脚注和注释(像本条这样)、书后的参考文献都多少有些超文本化的内容，所有这些在主体文本里都会偶尔参考一下。这就使读者因相关内容的阻碍而从主要的叙事中中断。

[4] 这里我同意Buchanan(2007)依据Deleuze和Guattari在《千高原》21页的概要，作为反对早期联接的6个原则的讨论(这6个原则是异质性、多样性、非表意、断裂性、制图学和贴花原则)我觉得第21页上的材料对这个简单的讨论更一致、有用。

[5] 要注意的是，Frasca的定义受到作为系统“模式”的电脑科学的仿真概念的巨大影响。与此相对，波德里亚(和许多其他社会哲学家)认为仿真是一个贬义概念，作为远离现实，甚至破坏真实的借口。在波德里亚看来，对于向往社会现实、复制现实生活中的事件，其他在线游戏更像模拟感知。军事游戏，如美国陆军(其中玩家被置于美军武装部队新招募的位置)，和他们的意识形态对立点在灰和特种部队(两者都在中东制造，并把玩家放在巴勒斯坦叛乱的立场上)，描绘了在熟悉的地缘政治环境下发生的真实战役(加洛韦，2004)。