

行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

惡魔、到處都有惡魔：論當代網路文化之畸形想像

計畫類別：個別型計畫

計畫編號：NSC93-2411-H-032-019-

執行期間：93年08月01日至94年07月31日

執行單位：淡江大學英文學系

計畫主持人：黃涵榆

報告類型：精簡報告

處理方式：本計畫可公開查詢

中 華 民 國 94 年 8 月 1 日

# 解剖嗜血狂魔： 超越當前網路文化之妖魔幻想<sup>1</sup>

黃 涵 榆

## 摘 要

恐怖小說世界裏充斥著各種類型的「妖魔」，例如吸血鬼、狼人、僵屍與變種人。恐怖小說自一開始就以其「妖魔幻想」（the monstrous fantasy）與其它文類形成明顯之區隔；這樣的幻想描繪出一個奇幻世界，在那裡變形、侵入、感染與混雜等狀態——不論多麼悖離讀者世界理性的、正常的現實軌跡——都已經實現，並且深入現實，甚至顯露出人類主體面對社會、文化與科技變革與危機所產生的深層焦慮、恐懼、矛盾與不確定。因此，恐怖小說可被視為遭受挑戰的象徵體系的病癥；它們所再現的不外是既有的、長久以來被視為理所當然的一些認知、文化與意識形態框架的鬆動。另類世界的經驗實際上源自人類世界的內部深處；距離與過度接近的感覺相互混雜：「妖魔」一直都在那裡，它／他／她們同時觸發迷戀與憎惡。以精神分析的辭彙來說，恐怖小說所再現的妖魔般的恐怖或恐怖的妖魔標示了「壓抑之覆返」（the return of the repressed）或「真實層之迸裂」（the irruption of the Real）。以上述認知為基礎，本論文將分成三部分進行。第一部分討論史托克（Bram Stoker）之《吸血鬼德古拉》（*Dracula*），從中整理出當代恐怖小說之原型主題，例如變形、侵入、感染、混雜、以及迷戀與憎惡之辯證，導引出分析當前科技文化之方向，並藉精神分析觀點，包括弗洛伊德的「詭異」（the uncanny）、拉崗的「物」（the Thing）與「陌異

---

\* 本文 93 年 10 月 19 日收件；93 年 12 月 22 日審查通過。

<sup>1</sup> 本文為國科會研究計畫 NSC93-2411-H-032-019〈惡魔、到處都有惡魔：論當代網路文化之畸形想像〉之部分研究成果。誠摯地感謝負責評審本文的學術先進所提供之寶貴意見。

的核心」(the extimate)，建構有助於理解妖魔幻想、詮釋恐怖小說的框架。第二部分之焦點在於當前網路文化(身體、主體性、空間與現實)科技化、合成化(cyborgizing)、虛擬化與吸血鬼化之傾向，檢視人工腦學(cybernetics)、人造生命(Artificial Life)、聯結論(connectionism)、塞爆空間(cyberspace)與虛擬實境(Virtual Reality)之論述與想像，批判其意識形態之基礎，例如「人類為資訊處理單位」、通訊狂、身份遊戲、或是更妖魔性的「真實層衝動」(the passion for the Real)。第三部分針對不同的次文化領域——包括新世紀運動、外星烏托邦(the Extropians)、《千禧世界》(Mondo 2000)、與史帝拉(Stelarc)之身體表演——之妖魔幻想進行批判性閱讀，所側重之議題為商品戀物、肉體戀懼與政治倫理行動力等。本文以「超越妖魔幻想」為其終極目標，試圖形塑一種能夠統合科技現實、道德抉擇與行動、以及人類主體幻想、驅力與快感(enjoyment)之科技文化倫理框架。如果我們無法驅除妖魔，我們至少需要以妥適的道德態度與之共處。

**關鍵詞：**詭異(the uncanny)，恐怖(小說)(horror [fiction])，妖魔幻想(monstrous fantasy)，齊傑克(Žižek)，《吸血鬼德古拉》(Dracula)，物(the Thing)，網路文化(cyberculture)



本文標題乍看之下或許顯得有些不協調，因為當中混雜了文學、神話、科學與科技文化等領域；而我們又慣於視其為分立之論述或經驗範疇。然而，這樣一種慣性的、不精確的思考正是本文所要駁斥的。本文一開始先提出一個大膽的命題：「神話」是科學與科技文化不可分割的一部分，是「現代社會所產生、與之緊密相連」之詭異之物(Dolar 7)。換言之，神話是理體(logos)無法消除的真實層(the Real)，完全依附在現代社性內部的入侵者，詭異地標示著「現代性顛峰期之挫敗」(Žižek, *On Belief* 11-12)。<sup>2</sup>當前的新世紀運動不正是企圖以「比較健康與道德」的方式使用尖端科技產品，回歸到一種前現代、

<sup>2</sup> 引用之縮寫代號為 B。其他同為齊傑克著作之縮寫代號包括 C (*Conversations with Žižek*), DSST (*Did Somebody Say Totalitarianism?*), PF (*The Plague of Fantasies*), PD (*The Puppet and the Dwarf*), SOI (*The Sublime Object of Ideology*), TN (*Tarrying with the Negative*), TS (*The Ticklish Subject*), WDR (*Welcome to the Desert of the Real*), ZR (*The Žižek Reader*)。

神祕主義、或前墮落時期的圓融、滿足、純真的境界嗎？九一一事件不也驗證了科技理性可能被最原始野蠻的暴力和恐怖從內部鬆動或破壞？天堂門（Heaven's Gate）不也透過網際網路，讓他們的密教陰謀論在集體自殺事件後得以成就不朽，延續他們鬼魅般的存在？再看看當前後現代的通俗文化，例如電腦龐克（cyberpunk）和金屬搖滾。我們是不是可以把它描繪成一種「後現代恐怖世界」（postmodern Gothic）——在這個世界裡，妖魔般或畸形的人物、裝扮、唱腔或生活方式似乎已成廣泛流通的商品、大眾消費的物件或物神崇拜的對象，「變形」則被提升到文化標竿的地位（Braidotti 177-79）？雖然如此，我們還是面臨了一個根本性的問題：我們是不是只要把那些妖魔般的現象貶抑為悖逆常態，就能從此使其消失於無形？如杜拉（Mladen Dolar）所言，「妖魔一旦現形，立刻糾結極其大量之意義——此一狀況適用於持續出現的怪獸、吸血鬼、異形等。妖魔總是被賦與即時的社會和意識形態的意涵」（19）。把「妖魔」當成一個純粹貶抑性的詞彙似乎是一種反動、防衛過當的作法；但是相反地，擁抱一種對妖魔絕對開放的態度也是不可取的，那不僅會使道德判斷窒礙難行，而且更根本的是：在當前網路文化的氛圍中，我們已無法將「妖魔」化約成被壓抑的對體，它／他／她／牠其實已經成為大眾消費的對象。因此，我們不能像許爾德瑞克（Margrit Shildrick）那樣過度樂觀地認為「賦與妖魔力量就是挑戰理體中心論述所界定的主體分際」（3）。然而，我們可以延續杜拉的觀點，認定在當前網路文化中，妖魔或妖魔性（monstrosity）被提升為「意識形態崇高之物」，承載了過量的社會和意識形態涵義，鬆動了以往穩定的界線（如人工的／有機的、文化／自然、有形／無形、資訊／生命、理性／非理性、瘋狂／文明等）。這正是本文企圖檢視的核心議題。

承載了過量的、模糊界線的涵義的妖魔總是伴隨著政治、社會與科技文化的動盪出現，而「妖魔幻想」（the monstrous fantasy）則反映、同時回應那些動盪，或許也提供一些想像性的解決方案。更重要的是，文學與科技文化領域裏的妖魔幻想都建構與維繫了某種程度的穩定的現實感；然而，它同時也揭露了人類最幽微的慾望、焦慮與恐慌。為配合本文之論述方向，「幻想」將不只被界定為現實之支撐，同時也具有震碎現實感、無法馴化的真實層的效應：就此而言，幻想具有一定程度的妖魔性。換言之，本文採用了具有兩面特質的幻想的概念：如齊傑克所言，「幻想一方面提供了一個想像的場景，使我們得以承受大對體慾望的無底深淵，因此具有撫慰、鎮靜之效應；另一方面，它會

擾亂、瓦解現實，無法與現實相容」(WDR 18)。本文將以此方式理解科技文化的妖魔幻想，視科學／科技為「百分之百的文化與意識形態的進程……與社會主體的意識與潛意識動力緊密相連」(Kember 3)。換言之，本文反對「科技文化是自主的、自我調整的體系」的觀點。

本文以上述觀點為基本立場分成三部分進行討論。第一部分討論史托克(Bram Stoker)之《吸血鬼德古拉》(*Dracula*)，從中整理出當代恐怖小說之原型主題，例如變形、侵入、感染、混雜、以及迷戀與憎惡之辯證，導引出分析當前科技文化之方向，並藉精神分析觀點，包括弗洛伊德的「詭異」(the uncanny)、拉崗的「物」(the Thing)與「陌異的核心」(the extimate)，建構有助於理解妖魔幻想、詮釋恐怖小說的框架。第二部分之焦點在於當前網路文化(身體、主體性、空間與現實)科技化、合成化(cyborgizing)、虛擬化與吸血鬼化之傾向，檢視人工腦學(cybernetics)、人造生命(Artificial Life)、聯結論(connectionism)、塞爆空間(cyberspace)與虛擬實境(Virtual Reality)之論述與想像，批判其意識形態之基礎，例如「人類為資訊處理單位」、通訊狂、身份遊戲、或是更妖魔性的「真實層衝動」(the passion for the Real)。第三部分針對不同的次文化領域——包括新世紀運動、外星烏托邦(the Extropians)、《千禧世界》(*Mondo 2000*)、與史帝拉(Stelarc)之身體表演——之妖魔幻想進行批判性閱讀，所側重之議題為商品戀物、肉體戀懼與政治倫理行動力等。本文以「超越妖魔幻想」為其終極目標，試圖形塑一種能夠統合科技現實、道德抉擇與行動、以及人類主體幻想、驅力與快感(enjoyment)之科技文化倫理框架。如果我們無法驅除妖魔，我們至少需要以妥適的道德態度與之共處。

## 一、「血液即是資訊」：閱讀做為一種傳媒科技的史托克之《吸血鬼德古拉》

在科波拉(Francis Ford Coppola)的《吸血鬼》(*Bram Stoker's Dracula: Love Never Dies*)一片中，薇諾娜·萊德所飾演的米娜帶德古拉(蓋瑞·歐德曼)到倫敦戲院；史托克的小說原著並沒有這樣的情節。從表面上看來，這樣的安排充其量不過只是為電影增添了些許浪漫氣氛，即便影片本身早已是小說原著浪漫化的改寫版。然而就後設電影的層次而言，此一安排卻提醒我們注意

到現代電影是小說《吸血鬼德古拉》的詭異分身：小說於 1897 年正式出版，但早在前一年已經開始以連載的方式問世，而在同一年（1896）裏，盧米埃兄弟開始在孟買舉行影展。現代電影在小說裏的缺席之所以顯得詭異，原因不僅在於小說內容與傳媒科技相關，甚至是因為小說本身就是一種吸血鬼式的傳媒科技，中介、且模糊了新／舊、現代／神話、理性／非理性、自我／對體、生命／死亡、迷戀／恐懼、西方／東方之間的界線。

小說《吸血鬼德古拉》屬於一個擁有吸血鬼的、妖魔的根源的文類傳統。許多評論者指出哥德式恐怖小說（Gothic Fiction）之興起與啓蒙思潮重疊（Carroll 55; Jones 39）；我們甚至可以認定哥德式恐怖小說是啓蒙思潮強調理性思維的表象与下詭異的、過量的、難以馴服的暗流。事實上哥德式恐怖小說本身就是一種詭異的、過量的文類：「哥德式恐怖小說裏的過量狀態……對於僭越的迷戀與對於文化藩籬與界限的焦慮，持續在其黑暗、慾望與權力的故事中製造出曖昧的情感與意義」（Botting 2）。哥德式恐怖小說未曾停止哺育妖魔——德古拉是其中之一——對現代社會傳達重大訊息：毀滅的種子早已在內部滋長，蘊育出更多的妖魔子孫。孟立恩（José B. Monleon）便明白指出，「理性之夢必定會製造出妖魔……。工業新時代自己創造出對立面」（22）。每當科學論述與傳媒科技興革延伸我們的感知網絡，它們也必定會製造出更多的妖魔，形成對立的殘留影像或幽靈幻影；這一點從許多現代論述經常援引一些密教、神話、妖魔、鬼魅的典故來形塑論述中的類比與譬喻就可以得到驗證（Rickels x-xiii）：例如，弗洛伊德的《圖騰與禁忌》（*Totem and Taboo*）和〈哀悼儀式與憂鬱症〉（“Mourning and Melancholia”）和馬克思的《資本論》（*Capital*）。

我們還可以從另一個角度審視《吸血鬼德古拉》之為一種吸血鬼式傳媒科技的特質。首先，小說本身是一個由不同角色從不同觀點所書寫的文本、記錄、日記、證詞交織而成的敘述；此一綿密的文本特質同時引發多重詮釋與文本互涉（intertextuality）：如蓋爾德（Ken Gelder）所言，「《吸血鬼德古拉》被後代諸多吸血鬼敘述來回穿越。……日益增加的吸血鬼小說一再回到這個獨特的營養供應泉源」（Gelder 4）。<sup>3</sup>在這些文本互涉的運作之下，《吸血鬼德古拉》一直保有不斷被重新詮釋的可能：包括性慾、病毒感染、文化衝擊、階級與族

<sup>3</sup> 有關德古拉系列電影片名請參閱 Rickels 357-58; Jones 204-09。細部討論參閱 Gelder 第一、四、五章；Freeland 125-44。

群對立等議題都成了引發德古拉公爵不斷變形的媒介。我們必須注意到小說本身實質上發揮了傳媒科技的功能，促使整個吸血鬼小說與電影學術工業的興起，開啓了一個廣大的市場與消費的網絡（Gelder 65, 86）。就這些層面而言，我們可以認定史托克的《吸血鬼德古拉》展現了最極緻的吸血鬼的妖魔性。

我們可以參照一些著述對小說進行性慾化的閱讀，強調吸血與性慾——除了口慾、死亡與不死之外——的關聯，清楚地看到這裡所說的「吸血鬼的妖魔性」展現出更曖昧的特質。<sup>4</sup>此時，吸血不只體現了對於流動的、雜亂的、妖魔的性慾的焦慮，更包裝著極度既戀又懼的幻想（Roth 414）。強納森（Jonathan Harker）在德古拉城堡裏面對三個女吸血鬼的場景就驗證了此一觀點：「她們三個都長著光亮的白牙，像是閃亮的珍珠，映照著她們紅寶石般的淫蕩的雙唇。好像有什麼使我感到不安，是渴望，也是致命的恐懼。我內心裏感覺到一種邪惡的、熾熱的渴望，但願她們用那火紅的雙唇來親吻我」（42）。如此曖昧、詭異的「渴望與恐懼」聯結不正揭示了要有「被吸血」的慾望才會有吸血的可能？過量的、吸血鬼的妖魔性如何能出現，如果它的根源不是早已經被內化？如果我們採取性慾化的閱讀策略，我們也不難發現米娜和露西之間詭異的重疊關係。露西在小說裏被塑造成其他男性角色眼中比較可慾求的對象。她後來自己也成了吸血鬼——這樣的情節發展不正是更增添了她的妖魔性，更激起吸血鬼獵人們「極度既戀又懼的幻想」？若是如此，我們是不是可以把換血和釘樁那兩個場景解讀為象徵強暴幻想的殘酷儀式？除了邪惡、淫穢的德古拉公爵之外，席渥德醫師描述凡赫辛「看著可憐的露西」不也同樣讓露西變形為同時引發戀懼的吸血鬼：「她的身體產生一些變化。死亡將美貌歸還給她。她的額頭和臉頰重現平順的線條，她的嘴唇甚至不再有死屍的蒼白」（147）？露西令人慾求的美貌得以再次被納入小說世界裏的象徵體系，繼續停留在男性戀懼交織的幻想之中，前提是她必須經歷父權的、吸血鬼的暴力。在這裡我們不也看到了露西或者她所體現的妖魔的美貌和性慾再次被吸血鬼化，被賦與一種不死的、既非生亦非死的地位？雖然施加在米娜身上象徵的／吸血鬼的暴力不是太過明顯，但是卻同樣具有深遠效應。即便米娜早已被數次的吸血惡夢／幻想干擾和警告，實際的吸血之為「真實之物」（the real Thing）

<sup>4</sup> 請參閱 Joan Copjec, “Vampires, Breast-Feeding, and Anxiety”; Christopher Craft, “‘Kiss Me with Those Red Lips’: Gender and Inversion in Bram Stoker’s *Dracula*”; Phyllis A. Roth, “Suddenly Sexual Women in Bram Stoker’s *Dracula*”。

還是在那原初場景裏發生（德古拉在胸前劃開一道傷口讓米娜吸吮他的血）。<sup>5</sup>然而，有關「真實之物」的可怕的事實暫時被壓抑，一直到米娜甦醒過來做了清楚明白的告解：「他扯開他的襯衫，用他銳利的長爪劃破胸膛的血管。當血開始噴出，他用一隻手拉著我的手，緊緊地握住，然後用另一隻手抓住我的脖子，強壓著我的嘴巴到傷口。……神啊，我到底做了什麼啊？我做了什麼，才有這樣的報應啊？我一直努力行走在溫順與正直道路。神啊，求求你憐憫我啊！」（252）。米娜並未遭遇像露西那樣的「死刑」，畢竟她已經斷卻了慾望真實之物，為消滅德古拉而獻出肉體，加入吸血鬼獵人的行列清除變態的、妖魔的性慾，彌封小說的終極幻想，修復小說中被德古拉破壞的象徵秩序。

綜觀上述範例，我們不需要反對將吸血鬼的妖魔性與對於女性性慾的敵意聯結在一起的性慾化的閱讀策略。然而，如果沒有建立在某種更根本的認知基礎上，這樣的解讀將會是不完整的：必須要強調的是，真正同時激起迷戀與恐懼的是性慾本身。性被吸血鬼化之後，變成了小說幻想的真實、妖魔之物，一種被轉化成禁制對象的不可能之物。換言之，小說自己想像出妖魔與吸血鬼之物，將內在的恐慌外化，重建與「物」的安全防衛距離，進而控制其終極幻想，維持象徵秩序的穩定。被吸血鬼化的性慾或性慾化的吸血鬼成了小說「最殊異的幻想核心」，也是小說做為一種傳媒科技所中介、亟欲與之保持距離（使象徵秩序得以正常運作）的終極的妖魔性。

從以上的討論我們不能不注意到，同時引發迷戀與恐懼的妖魔之物與慾望核心形成一種詭異的重疊關係，而妖魔幻想也因此可以發揮控管慾望與穩定象徵秩序的功能。因此，我們不難理解獵殺吸血鬼（和吸血鬼化的性慾）會變成良善之父與邪惡、淫穢、變態之父之間的鬥爭。在同一過程中，眾人集體製造出諸多的記錄、日記和證詞，將外凡尼西亞（Transylvania）再現為一個原始、未開發的地區，形塑出西方人的集體身份認同（Mckee 48; Rickels 31）。我們或許還可以繼續這樣的政治化的閱讀，和亞拉達（Stephen D. Arata）一樣認定德古拉為小說裏的西方世界帶來性、生理、文化、政治各方面的威脅；而在德古拉身上，「維多利亞時代的讀者可以瞥見自身文化帝國主義的妖魔影像。……這種鏡像不只與帝國主義的措施有關，更牽涉到認知基礎」（469-70）。正是這種「來自內部的入侵」構成了小說幻想的真實妖魔之物，也是小說敘述亟欲鎮服的對象。

<sup>5</sup> 見小說第二十一章。



之前提過吸血早已被小說內化成幻想的一部分。要進一步論證此一觀點，我們要更精細地檢視小說做為一種吸血鬼式傳媒科技的地位，及其如何以幾近強迫性官能症的狀態著迷於資訊的流通。大致上我們可以把《吸血鬼德古拉》當成一部「資本主義的寓言故事」(Rickels 19)，以(血液、文字、金錢)「流通」為主旨。小說的敘述以書信體進行，不同源流的資訊不斷流通、轉述，也因此角色之間建立起一種緊密的關係，讓他們團結一致對付妖魔對體德古拉，確保小說世界的象徵體系。小說做為一種「吸血鬼式傳媒科技」的特質展現在它對於現代通訊科技——包括速記法、打字機、攝影、電報、催眠——所進行的瘋狂消費。這些傳媒的物質基礎之間的界線被跨越，使得民間傳說、迷信、醫學和科學假說、精神分析的研究、宗教信仰、肉體律動、個人私密告解得以流通聚合。如果德古拉如上所言代表「內在(性、生理、個人、文化、政治等層面的)入侵的外來力量」，一種詭異的、重疊的、「裏面有什麼比裏面更多」(“something in it more than itself”)的鏡像，我們就不能不注意反德古拉勢力的資訊與論述的流通與聚合所產生的吸血鬼效應：亦即，血液／資訊、生命／死亡、有形／無形、理性／非理性、原始／現代、瘋狂／文明之間界線的模糊。這不正說明了《吸血鬼德古拉》網路文化裏的相關性：兩者不都同樣將(承載了過量的社會、政治、文化與意識形態意涵、且動搖了許多傳統範疇界線的)妖魔提升為「意識形態崇高之物」？

在小說所有吸血鬼／妖魔的界線模糊的效應中，「身體」的變形最值得關注。小說將敘述焦點擺在遠距的、即時的資訊傳送(為了追蹤、標示、獵殺德古拉)，自我反射地展現自身做為吸血鬼式傳媒科技的特質。若要釐清這一點，我們只要記得之前已經提過的一個觀點：除了邪惡、淫穢、變態的德古拉之外，米娜的身體還被同等吸血鬼／妖魔的父權的象徵體系的暴力侵入。事實上米娜的身體被「合成化」(cyborgized)、吸血鬼化絕對不是一種時空錯置的誇大說法。米娜是一位受過教育的新時代女性，她與其他角色最大的不同在於她對傳媒科技敏銳熱切的反應。舉例而言，打字和速記是她的專長，對於大眾運輸系統的時刻表她幾乎能倒背如流，而她的日記對於獵殺德古拉也發揮了關鍵作用。此外，德古拉和凡赫辛在彼此的鬥爭裏都催眠過米娜：於是，她的身體成了兩個父親競奪的場域。米娜除了是實質的文字的傳輸者之外，她的身體也因為被合成化／吸血鬼化、重塑成資訊流通與傳送的環節：用現代網路文化的術語來說，是跨越了善／惡、現代／原始、科學／神話界線的「介面」或「資訊

處理器」。如果我們採取一種比較激進的政治立場，或許可以和麥姬（Patricia Mckee）一樣認定小說把米娜的身體重新塑造成「一個開放的管道，讓各種不同形式的資本流通……〔也是〕一種製造出象徵領域的工具，使西方世界得以再次宣示其優勢」（45）。用比較譬喻性的語彙來說，米娜的內臟被挖出、血液被吸乾、肉體被鑿空，使得資訊得以於其間流通，填補小說的象徵秩序的空缺，並且「開啓一個不受吸血鬼佔據的空間」（Mckee 56）。如此被科技化／合成化／吸血鬼化的米娜不正是後期資本主義、網路文化主體的最佳代表？我們是不是可以把德古拉重新詮釋為資本主義的詭異分身，承載了資本主義社會對於自身妖魔性不可能的凝視（gaze）？

在結束這個部分的討論之前，我必須針對到目前為止所引述的理論概念做一些釐清。使德古拉（之為妖魔的大對體）的入侵帶來威脅與恐慌的原因在於他「詭異」（the uncanny）的身份。根據弗洛伊德的原意，詭異代表某種熟悉到令人震驚的狀態（369-70）；經常和強迫性官能症的反覆衝動一起出現（389-92）；模糊了熟悉／陌生（375-77）、活體的／無生命（378）之間界線。杜拉則認為，詭異所指的「既非內也非外，而在最私密的內部與外在貼合之處」（6）。根據這樣的說明，我們或許就可以理解德古拉為何具有威脅性，為何會引發恐慌與焦慮。德古拉或其他恐怖小說與電影裏的妖魔不僅是小說世界裏身體、政治、文化等層面的入侵的化身，就更根本的層次而言，「它」以一種「裏面有什麼比裏面更多」的詭異之物、標示著內在的妖魔性的狀態在小說世界裏迸發。這裡所說的「裏面有什麼比裏面更多」是什麼，如果不是拉崗的小客體（object a）、小說終極幻想的不可能消除的、過量的殘留物？就拉崗的理論而言，「物」是語言表述、慾望與幻想一直環繞、卻永遠也無法捕捉到的中心。如拉崗所言，「物」之為中心，「僅指其被排除。……在現實裏，物必然被認定是外在的，如同是無法遺忘的前歷史的大對體。……它對我而言是陌異的，即便它也在我的深處」（Seminar VII 71）。我們也可以因此了解為何德古拉必須被獵殺：太靠近「物」、幻想和慾望的「陌異的核心」（the extimate）——那是主體無法直視的、太過妖魔性的「物」，同時也是使主體現實感偏離正常軌跡的離異的、創傷性的、卻也是最內部的存在核心（Žižek, TN 90）——將引發過度的焦慮，震碎現實感。透過處決德古拉，吸血鬼獵人們才得以想像他們重建了與「吸血鬼一物」（「陌異的核心」）的距離。

我們可以從上述理論的認知出發，試圖形塑一些原則以詮釋吸血鬼／妖

魔，並且判斷所謂的「恐怖哲學」或「妖魔命題」的價值。到目前為止，我已經在肉體、性慾、身份認同、意識形態爭鬥、資訊流通、傳媒科技與資本主義等議題上突顯出小說《吸血鬼德古拉》裏的感染、入侵、混雜、變形等主旨。我不認為僅僅將妖魔與不潔、污穢、恐懼、厭惡、分類的不完整、混亂的形體等聯結是充份的，就像是卡羅（Noël Carroll）在《恐怖的哲學或心靈的吊詭》（*The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*）裏主張的那樣（23, 32）。在本論文一開始的時候，我就已經提過：承載了過量的、模糊界線的涵義的妖魔總是伴隨著政治、社會與科技文化的動盪出現，而「妖魔幻想」則反映、同時回應那些動盪，或許也提供一些想像性的解決方案。然而，我們必須還要注意到幻想吊詭的特質。一方面幻想提供一個想像性的場景，使主體能夠避免碰觸到存在中無法忍受的、妖魔性的真理，因此得以維持連貫的現實感；正因如此，幻想才會發揮規範慾望的功能，並且如同莫瑞提（Franco Moretti）所提出的批判，像《吸血鬼德古拉》這樣的恐怖小說才能夠操弄「恐懼」，把它當成一種社會、意識形態統治和合理化既定現實的手段。另一方面，幻想本身妖魔性的過量狀態可能會擾亂、因而無法融入主體的經驗；這正是類似莫瑞提這樣的恐怖文學的批評家沒有認清的重點。在對幻想吊詭的特質有了妥適的認知之後，我們也才能進一步提出一個批判性的道德命題：我們不應該否定超越妖魔幻想的可能性，即便我們仍然需要診斷和批判它的各種病症。

## 二、吸血鬼上網：資訊、合成體與後人類幻想

史托克的《吸血鬼德古拉》與當前網路文化的相關性可以從小說文本將入侵、感染、變形、混雜等納入敘述主旨、並且將資訊提升為崇高之物這兩個層面看出。關於這一點，我們只需從米娜如何被重新塑造成一部跨越善／惡、現代／原始、科學／神話等界線的「介面」或「資料處理器」就可得到印證。在相當大的程度上，當前主流的網路科技實踐和論述不過只是用更激進方式、往未來世界的方向去實現小說的妖魔幻想：於是，我們看到吸血鬼神話變形為幻化萬千的「後人類」世界。

事實上，我們無需過度誇大神話與科學、科技文化之間詭異的關係；沒有任何科技文化現實可以沒有妖魔幻想做為支撐：「妖魔」不全是哥德式恐怖小說、恐怖電影和科幻小說的後代。我們甚至可以提出一個大膽的命題：每一

種科技論述和實踐都無可避免地創造出自己的妖魔，而科技幻想也必然無法完全擺脫一定程度的妖魔性。什麼是「科技」，如果不是透過提升傳媒效率、不斷延伸人類感知與神經系統的過程？自然而然地，新興的傳媒科技重新建構自我與世界，創造思想、感受與社會經驗的新契機：於是，我們看到了各式各樣的科技文化混合體不斷被製造出來。然而，真正使當前網路文化展現它獨特的妖魔性的原因在於「資訊」從知識範疇變形為一種獨立自主的新現實（Davis 4）。資訊已被提升到「物」的位階，是網路文化的主流價值——亦即「透過科技達成超越境界、對於資訊狂喜的渴求、一種讓掌控且不斷提升自我無形的火光的驅力」（Davis 101）——環繞的「幻想的崇高之物」。

當韋恩納（Norbert Wiener）於 1947 年將一門稱之為「人工腦學」（cybernetics）的新科學的願景公諸於世的時候，他要完成的不僅是不同學術領域——例如，生物學、生理學、通訊理論、控制理論、機械工程學與統計機械原理——的整合（Hayles 85; Tomas 28）。他將人類與機器相互類比，認為兩者都以「聯結」、「網絡化」、「循環性回應圈」、「互動」等做為運作原則；他甚至將人類的肉體、有機體和神經系統都等同於「資料處理器」，因而將有形體的經驗重新塑造成數理的抽象模式（Davis 87; Hayles 7, 98, 104; Tomas 27, 33; Wiener 17）。韋恩納所預示的新人類，或「合成體」（the cyborg），據說能夠「自由地調整行為模式，以適應新環境，即便在變動極為劇烈的條件中，也能成功地保存同質的靜態穩定」（Hayles 104）。更具體地說，在韋恩納的構思中，合成體被祛除了所有形式的形體化（embodiment，如種族和性別）或是抗拒抽象化的「存在的硬核」。在韋恩納的合成體／妖魔幻想中，「人類」被割除內臟，血液被抽光後以資訊做為替代品，肉體、生理組織和神經系統都變形為資訊流通的環節，都得以被納入監控與管理的網絡之中。

當克來恩斯（Manfred E. Clynes）與克來恩（Nathan S. Kline）在設計、想像一種讓人類的生理組織在類似外太空那種艱困的環境中能夠正常運作的人工腦學系統的時候，他們事實上是承續了韋恩納提出的人工腦學願景。<sup>6</sup>然而，真正更熱切地擁抱科技入侵人類與其變形、以更激進的態度強化「去形體化」（disembodiment）優於「形體化」、將韋恩納已經顯露的後人類幻想推向極端的是人造生命（Artificial Life, AL）的研究。如同韋恩納的人工腦學，AL

<sup>6</sup> 參閱 Manfred E. Clynes and Nathan S. Kline, "Cyborgs and Space," *The Cyborg Handbook*, ed. Chris Hables Gray et al. (London: Routledge, 1995) 1-14。

學者呼籲開發一種能夠涵蓋生物學、生態學、數學、醫學、哲學的整合性研究；他們將「資訊」視為最根本的生命單位，「資訊處理」則是生命現象的必要條件。「自我複製」、「自我組織」、「發生」(emergence)、「演化」、「不可預測」、「複雜性」等原本用來描述資訊與程式的「行為模式」的概念，現在被用來界定生命。其他自然生態關係的模式，包括「適應」、「選擇」、「競爭」、「生存」、「共生」與「寄生」等，被「移植」到人造領域 (Boden 11-13)。事實上 AL 並不只有在論述的層次上將生命與科技領域混雜：AL 的後人類幻想所牽涉的範圍遠大於界線與範疇的變形。雷依 (Thomas Ray) 在 1994 年舉行的第四屆人造生命大會上除了呼籲保護哥斯大黎加的多元生態之外，還主張在網際網路上釋放 Tierra。根據雷依的規劃，Tierra 是一部以真實電腦為模擬對象的「虛擬電腦」，設置的主要目的在於將生命引入人造的傳媒之中；它可以靠自己的程式運作獲得獨立自主的生命，並且還能夠在網際網路所連結的諸多電腦主機中，「培育」出種類繁多的新的「生命型態與物種」(Boden 11; Hayles 224)。上述關於生物演進的語彙不只在人造與生命體系之間建立平行關係，更充分顯露出雷依的終極目標在於「創造一種適當的環境，讓動態的演化過程得以展開」(Hayles 227)。雷依——甚至是整個 AL 研究——的科技文化幻想的崇高之物絕對不僅是生命、自然和人類的重新界定，而是一個完全由資訊流和數位元所組成全新的「運算宇宙」(computational universe)。是什麼使得這樣的幻想顯現出它過度的妖魔性，如果不是一種對(做為生命形式、最純粹的、象徵真實層 [the symbolic Real] 的)數位符碼的詭異的、不可能的凝視？不也正是這一種凝視使得莫拉維奇 (Hans Moravec) 和明斯基 (Marvin Minsky) 將人類的意識上傳／下載到電腦裏的「數位不朽」(digital immortality) 的夢想顯露出妖魔的特質？這種詭異的、不可能的凝視難道不是指向後人類死亡驅力最暴戾的狀態：一種祛除形體、數位的、任意擺盪的、鬼魅的、不死的、將所有「人類」的痕跡盡皆抹煞的存在？在同一種氛圍之中，我也看到了感染論述大行其道；這在普蘭特 (Sadie Plant) 「聯結論的文化體系」有最典型的表現：「文化的運作無需依賴某種超越的嚮導或行動者的掌控。完全沒有任何被賦與特權的位階。……沒有什麼是人類獨占的：文化成形於媒體、有機體、氣候模式、生態系統、思考模式、都市、論述、時尚、人口、大腦、市場、舞會之夜、與細菌之間複雜的互動」(214)。簡而言之，在人工腦學、AL、數位不朽和聯結論對於自主性的、自我組織的、自我複製與變形的資訊處理系統的幻想背後，潛

藏著一種同時是渴望和害怕得到的去除形體、不朽和不死的狀態，一種在一個像是子宮內部完全被包圍的科技生態或「運算宇宙」之中的存在狀態。這種「被機器吞噬」的幻想類似「被（做為妖魔之物的）母體吞噬」的幻想。人類主體因此成了完全沉浸、被捆綁在資訊之海、被吸血鬼化的合成體，資訊是他／它們的血液，而他／它們充其量不過只是數位元的短暫聚合。

上述吸血鬼／合成體／後人類的幻想都將資訊模式的層級擺在優於物質基礎之上，都熱情擁抱人類的身體、心靈、生命與社會被科技入侵與因此引發的變形的現實。這樣的幻想所滋育的妖魔驗證了一個事實：即便是先進到像人工腦學、AI 和聯結論的科技論述和實踐，仍舊與超越、不朽之神話維持著某種詭異的關聯；我們也因此看到它們暴露出一種對於「思想萬能」（the omnipotence of thought）的嬰兒期的、退化的、官能症的著迷：更糟的是，掩飾了死亡驅力最原始的狀態。

自從在 1984 年季普森（William Gibson）的電腦龐克小說《腦界魔法師》（*Neuromancer*）中誕生以來，「塞爆空間」（cyberspace）一詞的變形／吸血鬼化就未曾停止過，其鬼魅可說是無所不在。「塞爆空間不再只是一個詞彙」，賓漢（Nick Bingham）這麼抱怨著，「它已經是一個羽翼豐滿的東西，到處都看得到的東西」（224）。小說、雜誌、書評、報紙副刊、入門書、談話節目、電影、研討會、咖啡廳、網頁、學術界都被吸進了塞爆空間不死的、不斷擴張的論述領域之中。我們同時還看到許許多多冠上 cyber-的科技文化行話妖魔性的大爆炸：例如，cyberbody、cybercity、cybercop、cyberdemocracy、cybersex、cyberfuture 等等。「塞爆空間」吸血鬼般的陰魂盤據其他諸多的詞彙、概念與經驗領域，分不清彼此的界線：包括「資料空間」、「電子空間」、「資訊高速公路」、「網際網路」、「母系體」（the matrix）、「終端空間」、「虛擬實境」與「虛擬空間」。此外，一大串帶有某種程度的妖魔性涵義的形容詞也經常伴隨著「塞爆空間」一起出現：絢麗的、狂喜的、自由的、流動的、地理的、圖像的、律動的、模糊的、無限的、心靈的、神話的、非物質的、非物體的、乳白狀的、壯觀的、高速的、想像的、詭異的、無重量的……（Benedikt 29-30; Bukatman 108; Morse 180-82）。不幸的是，塞爆空間的妖魔性並不僅止於語彙的混雜：要證實塞爆空間實際的科技發明和演變過程已經不太可能做到。布希（Vannevar Bush）的「曼米克思記憶庫」（memex）；海立格（Morton Heilig）的「視覺環繞模擬器」（Sensorama Simulator）；桑德蘭（Ivan Sutherland）的「終

極顯示器」(the Ultimate Display)和「頭套式顯示器」(Head-Mounted Display)、傅尼斯(Tom Funess)的「飛行模擬塞爆空間」(flight simulation cyberspace)等經常被提到和塞爆空間的開啓有密切關聯。<sup>7</sup>如果我們用班奈迪克(Michael Benedikt)的四大軸線(神話、媒體、建築與數學)理解或想像塞爆空間,我們甚至連但丁的《神曲》或西塞羅的記憶術都不會放過,更不用說像麥克魯漢(Marshall McLuhan)、狄波德(Guy Debord)、布希亞(Jean Baudrillard)、魏里羅(Paul Virilio)、莫拉維奇、賴瑞(Timothy Leary)和麥肯那(Terence McKenna)等網路文化大祭司和理論家(Bogard 444; Dery 10)。

有些反諷的是,塞爆空間的問題正好就是一般認定它所實現的神話般的允諾:更新層次的互動和投入、完整的參與和社群生活(Nirre 266-67)。這正是必須審慎以對的核心議題。大體上來說,全球性的聯結和互動是建構和想像塞爆空間的重要原則,而塞爆空間的使用者——就譬喻的層次而言——變形為資訊處理器、通訊網路的環節點、或者是吸血鬼化的合成體,緊緊依附、深陷於資訊之海;他們吞食資訊,也被資訊吞噬:於是,「全面投入(包圍)」(total immersion)成了塞爆空間幻想的不可能之物。事實上,整個通訊媒體或影像工業的發展歷史並不缺乏塞爆空間的對應物,它們也都和塞爆空間一樣把「全面投入」設定為「物」,也因此都把它們的使用者吸血鬼化。電視、購物商場、博物館、電動玩具、像迪士尼那樣的主題樂園——這些科技文化、通訊和娛樂產品都將一個由模擬的、可不斷複製的商品、影像和符號所構成的幻想世界納入其中。它們全都同時涵蓋「與周圍世界夢境般的置換與分隔」和「將多重的世界凝縮在一個視覺場域之中」(Morse 104-05, 115)。由於在這些空間中「投入」和「分隔」並置的吊詭邏輯在運作著,它們的居民可能會因此幻想他們具有在極度細微空間裏任意遊走、創造無限可能的新路徑/連結、超越時空藩籬的非凡能力。我們可以從科技傳媒近來的發展中看到相似的幻想。例如,PDA(personal digital assistant)和行動電話不斷創新開發,吸納越來越多的通訊裝備(電子郵件、呼叫器、數位相機、數位攝影機、錄音機、全球衛星定位系統、電動玩具等),以實現全面投入(包圍)(Winokur 296)、「什麼都有」、將空間、現實和存在的真實層硬核都祛除的「不可能的夢想」。也難怪我們常聽到一些像是「網路上什麼事都可能發生」或「網路上沒人會知道你是一條狗」等塞爆空間流行語。

<sup>7</sup> 有關技術層次的細節請參閱 Hillis 7-12。

很明顯地，塞爆空間的幻想不只牽涉到空間和現實的虛擬化：更重要的是，它滋育出一種鬼魅的、不死的、如置身茫茫大海的存在狀態，否定了現實時空、政治、經濟尺標，甚至是象徵秩序。一些塞爆空間熱情的——如果不是沉迷的——使用者夢想著透過玩耍多重的、變動不居的、沒有真實層硬核的自我形象、身份或「面具」，他們可以隨興地發現、設計或重新設計自我嶄新的面貌（Žižek, *B* 25; *PF* 112）：於是，我們又再次看到一種透過祛除形體通往超越境界的神話，或者是「自我擺脫物質現實的腐敗和惰性的諾斯提（Gnostic）夢想」（*B* 33）。然而，反諷的是，所謂的「透過祛除形體通往超越境界的神話」並未真的讓肉身消失，而是將肉身吸血鬼化和妖魔化：真正取代「肉塊監牢」——如同季普森的《腦界魔法師》裏的凱斯的感慨——的是一種「從數位火燄與真實灰燼展翅飛起、像鳳凰一樣」的新肉體（Nirre 267）。肉身並未真的消失在塞爆空間之中；更糟的是，肉身「懷復仇意圖再度回返」（Žižek, *B* 54）：回返的是一種諾斯提的、鬼魅的、不死的、更易於重塑、操控、工具化的肉體。像這樣的新塞爆肉體其實和變態狂的虐待／自虐（SM）維持著一種詭異的聯結關係。就最顯著的層面而言，變態狂將快感提升到律法的位階（Žižek, *PF* 117）；他用盡一切方法和技巧，就是為了達到「為快感而快感」的目標，即便是必須以極端的痛苦或個人幸福做為代價。SM 持續擺盪在極端痛苦和快感、以及兩種不形式的肉體之間：當物質的、生物上的身體透過極其煩瑣細微的折磨的儀式承受了越高程度的痛苦，另外一種鬼魅的、不死的肉身就獲得越強烈的快感。在這裡我們不禁要提出一個天真的疑問：到底變態狂可以享受到多少自由？或者，他真的能夠「自由地」／「免費地」享受什麼嗎？如果要解開這些疑問，我們必須要先知道變態狂總是需要「大對體的凝視」才能完成性活動（*PF* 58）。這裡的大對體可以不必是任何真實存在、具象的人；「它」可以是「要求屈服或被召喚來見證主體行為的一種抽象的存在」（Hyldgaard 6）。變態狂實質上是為了大對體而享受快感，他也因此變成了實現大對體不可能的快感的工具，即便他自己可能並沒有意識到。就最根本的層次而言，變態狂表現了普遍的幻想最黑暗、最被動的一面：「沒有任何一個自由的行動主體可以沒有幻想支撐，可以沒有完全被大對體操弄的另一景」（*ZR* 119）。換言之，在塞爆空間超越神話的深處，隱藏著對於大對體過量的依賴和順從——躲藏在電腦螢幕另一邊的不知名的夥伴、扮演著淫穢、恐怖、極權主宰、百般凌虐的的大對體。



潛伏在塞爆空間超越神話內部的還包括精神病的退縮，和上述變態狂的病症吊詭地並存。「完全投入」（資訊與自我形象的玩耍之中）到底引發什麼效應，如果不是否定了之為大對體的象徵秩序？如上所言，當「投入」暗示了和實際的時空、政治或經濟尺標——換言之，象徵秩序——的「脫離」，玩耍多重的線上身份會不會其實是一種唯我的擴張、變形和幻覺，也就是精神病退化恐怖的表徵？當象徵尺標和大對體被排除和否定，主體將完全認同自我（ego），對於所使用的語言失去意識，只對（無限擴張與變形、虛無飄渺的）自己說話（Lacan, *Seminar III* 12, 14）。更精確地說是，真實層在讓他說話，既然「在象徵秩序裏被排除的會以真實層的樣態回返」（13）。這不正是塞爆空間超越神話妖魔的底層？這不也一樣出現在當前網路文化「將祛除了真實層硬核的產品普及化」的優勢潮流（Žižek, C 105），以及之前討論過的人工腦學、AL 和聯結論？

拉崗的銘言「在象徵秩序裏被排除的會以真實層的樣態回返」可以使我們對網路文化的曖昧和矛盾本質有更真實的了解。對於影像、通訊、身份遊戲和其他「祛除了真實層硬核的產品」病態的、過量的耽溺，暴露出網路文化裏身體、性別、空間、現實虛擬化的主流傾向的病癥。好比在塞爆空間裏的精神病模式裏，被排除的大對體會以絕對的、淫穢的、極權的主宰的姿態出現在變態狂模式裏，真實層也有可能會在普遍化的向虛驅力（the drive to virtuality）中迸發，使我們從完全投入影像與資訊的出神狀態中驚醒。真實層的迸發大都以「劇場景觀」或「真實層的景觀效應」的形式出現。影像大量的複製拼貼與經驗的虛擬化似乎是當前的後現代網路文化的主流傾向，但這不代表「真實」的死亡：在同樣的文化氛圍中，我們也看到真實層的、最原始的、比（我們所習以為常的）「真實」更真實的本能衝動透過有如劇場表演的影像展現出來。我們可以在現實經驗中找到一些事例來印證此一觀點。刺穿族（cutters）的風潮就和網路文化虛擬化和數位化的方向平行發展（Žižek, *WDR* 9-10）。他們到底做了什麼，如果不是透過折磨、甚至切除的儀式所得到的極端的痛苦來重新找回現實感？這和上述塞爆空間裏的變態狂幻想著另外一種鬼魅的、不死的肉體和快感不也形成了某種詭異的關聯？就此而言，刺穿族可算是塞爆空間超越神話的詭異、妖魔分身；他們以不斷反覆進行的儀式具體展現出「真實層衝動」：我們必須強調的是，「現實的虛擬化和一種無限的與無限化的肉體痛苦之間有著緊密的關聯」（Žižek, *WDR* 105）。根據同樣的邏輯，我們也可以理解為

何恐怖文類和基本教義派的暴力兩者都同樣以「肉體恐慌與仇視」(body horror and loathing)的劇場景觀和真實層的景觀效應迸發於當前虛擬化、數位化的網路文化與後期資本主義消費文化之中。基於這些理由，我們可以斷定支撐「向虛驅力」的是一種超越享樂原則(the pleasure principle)的「死亡驅力」(death drive)：後者會以何種恐怖、過量的方式迸發，並且使我們從(超越的、祛除形體的)幻想中驚醒，端視前者如何被實質化。

到目前我所談的塞爆空間的超越神話最大的問題在於它允諾把我們從平淡陳腐的日常生活中拯救出來，結果卻反而更加強化我們去中心化的存在與來自內部的自我奴役——換言之，加深了原本早就是分裂的(離線的)主體與唯我的線上自我形象之間的鴻溝(Žižek, *PF* 139)。我們從變態狂的幻想核心，以及真實層的衝動，看到了這種神話的另一面：亦即，那淫穢的、恐怖的、極權的、索求無度的主宰。對變態狂而言，焦慮的來源不在於過度暴露在大對體的凝視之中，而在於暴露的程度不夠：於是，我們看到了即便在獨處的狀態中，也都只為了大對體而行爲的「自慰幻想結構」(Žižek, *DSST* 249-52)。時下流行的網路攝影機和「情境劇」(reality soaps)也都充分印證了這種暴露在大對體的凝視之中和被大對體的快感宰制的自慰性的衝動。

當我在揭露塞爆空間神話的虛假和危險的時候，我並非在強調一種純粹的反烏托邦立場，把更高程度的病態化、操控與疏離視為塞爆空間發展必然的結果。在此，我必須要再次強調本文所採取的(拉崗／齊傑克的)幻想的概念具有吊詭的兩面特質：幻想一方面提供我們想像場景以忍受大對體慾望的鴻溝，另一方面卻也擾亂了我們的現實感。我們可以從「父親，難道你沒看見我在被火燒嗎？」那個夢學到適用於塞爆空間的一個體認：<sup>8</sup>我們應該避免耽溺於「塞爆空間可以讓我們任意塑造與玩耍身份和現實」的幻想。塞爆空間絕對不是一場遊戲一場夢！然而，塞爆空間同時否定真實與逼迫我們面對真實的曖昧性正是超越幻界的契機之所在：「塞爆空間開啓了一個領域，讓主體能夠將他或她的終極幻想外化／表演出來，藉此和它〔幻想〕保持一點距離」(Žižek, *ZR* 122)。這同時也是「超越幻想」要達成的目標：主體要在病癥之中碰觸到自身幻想的曖昧與矛盾，之後才能夠對於自身幻想的快感有所體認，與它保持適當距離，並為它承擔起所有的責任。本文終了之前還會再討論這個觀念。

<sup>8</sup> 關於這個夢的詳細解說，可參閱 Žižek, *DSST* 198，與 *C* 100-01。

### 三、當妖魔來到塞爆次文化……

本文到目前為止，我已經說明過（人工腦學、AL、VR 和塞爆空間的）妖魔幻想絕對不單純只是文學或科技的怪念頭；它也不是產生於政治、經濟、文化真空狀態。妖魔幻想與真實層的本能衝動和快感糾葛不清，當中的矛盾、曖昧、恐懼、焦慮都環繞著某種「不可能之物」。要對此做進一步的闡釋，我們就必須檢視對科技文化現實反應再敏感不過的次文化。

早在 1960 年代，網路文化及其妖魔幻想就已深根於貝迪森（Gregory Bateson）、葛林（Elmer Green）與賴瑞（Timothy Leary）等人所鼓吹的深具密教色彩的新世紀反叛文化之中。整個新世紀運動浸淫在烏托邦的工具理性之中，擁抱 D. I. Y. 的精神修練，把迷幻藥當成「將資訊導入心靈的通訊器具」（Davis 146）。對新世紀主義者而言，提升自我層次的科技當然包括電腦；他們甚至將電腦視為改寫、擴充人類意識最偉大的工具。換言之，新世紀主義者所熱衷的不只是人機共生的狀態，還有「資訊化的自我」：亦即，自我做為資訊流通與次級系統、能量與生產動態組合的環節點（Davis 136-37）。他們所設定的自我模式排除了所有的控制中心與力量；他們甚至主張「自我產生於心靈與存在之動態、且交互依存的生態關係之中」（152）。他們將此一模式延伸到某種天啓式的烏托邦願景、心靈革命與心靈／肉體、大地／文化、科學／靈魂的統合關係之中。在最根本的層次上，新世紀運動所提倡的是一種科技化、心靈化的生活方式；自我、意識、生態、社會……都被他們想像成可塑的、柔順的，可不斷設計與再設計的，祛除了存在的「真實層硬核」：「所有事物，」如戴維斯（Erik Davis）所批評的，「都被化約成中央神經系統的控制板上的旋轉鈕和滑動桿」（168）。新世紀幻想的崇高之物，包括「效率」、「表演」、「創造性」與「控制」等，所撐起的不外乎是一種無重量的、資訊化的自我，同時也是高度商品化的自我。新世紀運動真的能夠和商品化的運作邏輯有所區隔嗎？

一群以洛杉磯為發源地的未來學家、科學家、技術師和哲學家（包括 Edward Fredkin, Hans Moravec, Max More, Ed Regis, and David Rose）所組成的「外星烏托邦主義者」（the Extropians）與新世紀主義者形成同盟關係，一樣熱忱地提倡心靈化與科技化的生活方式。外星烏托邦主義者也將他們的願景推向一些在科幻小說裏流通已久的想像場景，以浮誇的方式散發出科技戀物與科技未來主義的精神（Davis 118; Dery 302）。他們熱烈擁抱科技入侵人類的狀

態，以及人類變形為「更持久、可塑、快速、強大的肉體與思考硬體」的後續效應（Terranova 171）：換言之，藉由科技通往超越境界的神話。外星烏托邦主義者的幻想所要完成的不只是個人層次的改造與提升。奈米醫學、微電腦、基因工程、智慧藥物、冷凍術和自我改造心理學都被想像成——如《千禧世界》（*Mondo 2000*）總編天狼星（R. U. Sirius）在最近一次《優勢人類》（*Betterhumans*）的訪談中所說的——「克服生理結構、重力、或大腦、或你的一切」的神話冒險裏必備的硬體和軟體。<sup>9</sup>也就是說，外星烏托邦主義者相信當人類的科技化、合成化與吸血鬼化的傾向被推向極端，超人類演化的大躍進將會實踐把人類的意識「上傳」到電腦的夢想：於是科技數位不朽成了外星烏托邦主義者幻想的不可能之物。

如果說後 1960 年代的新世紀運動和它的傳人外星烏托邦主義者創立了當前網路文化的「官方意識形態」，《千禧世界》則繼續以更為世俗化的方式將他們的教條傳遞給更多的追隨者。當季普森在 1984 年出版他的經典小說《腦界魔法師》，天狼星也在同年創立雜誌《高度邊境》（*High Frontiers*），並且宣告「科技迷幻文藝復興」的到來。<sup>10</sup>《高度邊境》在四年後變身為《現實駭客》（*Reality Hackers*），最後在 1990 年改裝成《千禧世界》。第一期的《千禧世界》的社論以新世紀與外星烏托邦慣有的浮誇的辭令，向世人宣示他們矢志要推廣的劃時代的烏托邦願景：「本雜誌是迎接千禧年來臨的教戰守則。我們談的是全面的可能性。……人為匱乏年代的終結。新人文主義的黎明」（qtd. in Sobchack 14）。索巴契克（Vivian Sobchack）認為《千禧世界》提倡的是一種對於高科技商品與虛擬實境的電腦化、祛除形體、解放的生活的科技性愛式的沉迷（18-19）。這一點可以從雜誌推銷給讀者的商品就可看出：除了一些炫奇的高科技產品或「提升心靈層次」的藥物和器具之外，雜誌還不斷向讀者們傾銷包括街頭科技祭司布洛斯（William Burroughs）與賴瑞、塞爆空間先知萊納（Jaron Lainer）與巴洛（Perry Barlow）、文化人工腦學家亞克（Kathy Acker）與尼爾森（Ted Nealon）、以及電腦龐克小說家季普森、魯克（Rudy Rucker）、薛立（John Shirley）、史特林（Bruce Sterling）和賓吉（Vernor Vinge）等人的文章與訪談錄。《千禧世界》一如其先驅者，以時尚宣言似的姿態標榜網路文化的精神，包括科技拼貼、通訊狂喜、塞爆空間的解放能量、以及自我的無限

<sup>9</sup> 參閱 <http://www.betterhumans.com/Features/Interviews/interview.aspx?articleID=2004-04-30> -1。

<sup>10</sup> 同上。

擴張。在相當大的程度上，它使用性慾化、科技戀物的科幻小說詞彙裝飾塞爆空間超越神話：「想想看。整個現代科技的衝力已經從實體轉移到資訊空間（或塞爆空間）。……我們越來越不是把石頭推上山嶺的血肉之軀；我們越來越是以光速移動的位元所組成的生物」（qtd. in Terranova 168）。<sup>11</sup>然而，這種典型的《千禧世界》詞令雖然裹上了一層脫離人類歷史與生死的允諾的糖衣，它卻排除真實社會、政治、經濟與生態行動的可能（Dery 10）；我們看到的是一種去政治化的逃避的幻想，而不是對真實科技文化政治的積極回應。看一看天狼星是如何在推廣一種科技嬉皮、唯我論、偏執狂的「為顛覆而顛覆」的玩世不恭的態度：「樂於忤逆，以求商業成果。以媒體為顛覆之工具，並非為『改變體系』，而是為成功地以具娛樂效果之前戲騷弄美國厭惡自身的癢處」（qtd. in Dery 34）。

我們可以從《千禧世界》看到塞爆空間神話和後人類幻想的另一個妖魔性的事實——《千禧世界》所召喚的主體擁有無限自由的選擇，唯一被排除的是「選擇『不選擇』」的基本自由。在熱烈擁抱科技入侵、變形、提升與超越的同時，《千禧世界》展現了最純粹的商品戀物：我們看到的不只是統治與順服的關係被壓抑，也還有主體交流的關係被物與物的社會關係所取代（Žižek, *SOI* 26）。於是，我們從《千禧世界》的後人類幻想中又再次看到變態狂的幻想結構：自我與身體的工具化、鬼魅化，對於一個絕對的科技大對體——亦即淫穢、恐怖、極權的主宰——的「剩餘服從」（surplus-obedience，不是為了生存需要的服從），對於暴露在大對體的凝視之中的程度不夠的焦慮……。不也正是這些元素構成了塞爆空間神話與後人類幻想（肉體、空間和現實全都是可塑的、可以不斷重新設計）的妖魔性？

如果刺穿族因為透過極端的痛苦，重新宣示他們真實身體的存在，而與當前網路文化身體與現實虛擬化／鬼魅化的傾向形成某種詭異的重疊關聯，我們對於（自封當今工業／死亡／毀滅金屬搖滾界反基督異端之祭酒、透過肉體變形、切割、毒化的形象將當前通俗文化的「肉體恐怖」推向最妖魔的、恐怖的、極端的）瑪莉蓮曼森（Marilyn Manson）主唱電影《駭客任務》（*The Matrix*）的主題曲〈搖滾已死〉一事似乎也會覺得一樣詭異。然而，同時將身體虛擬化／鬼魅化和 SM 式的創傷化／恐怖化兩種矛盾傾向做最淋漓盡致的發揮的

<sup>11</sup> 原文出自 R.U. Sirius, "Evolutionary Mutation," *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge* (London: Thames & Hudson, 1992) 100。

要算是史帝拉（Stelarc）。狂戀科技的塞爆身體表演藝術家史帝拉設計了類似「強化的肉體」、「雷射眼」、「第三隻手」、「自動化手臂」、「視像黑影」和其他許多的表演，將主流的塞爆空間神話和把人類主體設定為「完全深陷於全球通訊網路的終端生命」（Dery 154）的後人類幻想做最直截了當的實踐。如同史帝拉自己所言，「塞爆肉體不是主體，而是可以改造的……物體。……塞爆肉體成了一個可延伸的系統——不僅僅支撐自我，還可以提升運作效能與啓動另類的智慧系統」（571）。史帝拉因此「將一種失速理論戲劇化」（Dery 159）：肉體加速晉升後人類、後生物、「泛行星」的生理結構，「持久，富彈性，在各種不同的空氣條件、重力與電磁場中都能運轉」（162）。我們如何能不看到史帝拉他那炫奇的科技辭令與表演的 SM 的內文：一種無限科技化／合成化／鬼魅化／創傷化／物化、最終「因為科技中介而脫離原有之功能、除了介面和共生之外別無退路」的肉體（Dery 164）？

#### 四、妖魔，到處都有妖魔！或者，超越妖魔幻想？

本文將《千禧世界》、瑪莉蓮曼森與史帝拉一同置放於網路文化的脈絡之中加以分析，最終導引出一個觀念：當前資訊、塞爆空間、虛擬實境或數位文化時代有其詭異分身，我們甚至因此可以將這個時代重新命名為「製造妖魔的時代」（Dery 231）——肉體變成了可以不斷重新雕塑與替換的薄膜、流通的商品、數位元的偶然聚合，永無止境地被入侵、科技化、創傷化、妖魔化、恐怖化、物化……。希區考克的《驚魂記》（*Psycho*, 1960）、佛立德金（William Friedkin）的《大法師》（*The Exorcist*, 1973）、戴米（Jonathan Demme）的《沉默的羔羊》（*The Silence of the Lambs*, 1991）、克羅恩伯格（David Cronenberg）的《撞擊》（*Crash*, 1996）等片所呈現的肉體恐怖和厭惡不正是當前後現代恐怖文類／科技文化／消費文化的重要指標嗎？這個時代的妖魔不必居住在德古拉公爵的哥德式城堡，他們也不必具有超自然的魔力；我們甚至不用到電影院就可以了解「身體恐怖」是什麼，因為不管是主流或通俗文化都極度著迷於身體暴力，或破碎的身體形象，「顯示出……一種重新找回真實感的企圖」（Crane 168）。希區考克的《驚魂記》對當前網路文化有什麼啓示，如果不是妖魔可能「就在我家隔壁」，不可知、卻又熟悉到令人驚慌？因此，我們有理由接受布瑞朵蒂（Rosi Braidotti）的看法，將當前網路文化描述成「後現代恐

怖世界」(postmodern Gothic)：各種妖魔的、畸形的、變種的對體（如科技怪客和陰陽人）似乎已成廣泛流通的商品、大眾消費的物件或物神崇拜的對象，甚至則被提升到文化標竿的地位（177-79），或者是引發戀懼的科技文化幻想的崇高之物。這些妖魔與妖魔幻想無法擺脫快感的糾葛，也因此迫使我們面對它／他／她們的僭越性的過量狀態，彷彿拉崗所談的「愛鄰如己」的道德律法總是成為快感的難題。關於這一點，我們只需從我對於史托克的《吸血鬼德古拉》解讀當中突顯出兩個觀念：做為「陌異的核心」的吸血鬼只有在已先被排除的前提下才會被當成是陌異的，以及沒有被吸血的慾望吸血就不可能發生。如此的妖魔自然有可能會成為規範、制約慾望的助力和意識形態控制的工具；這也可以從我之前將吸血與資本主義聯結的閱讀策略當中看出。事實上，我們不應該認為吸血鬼與資本主義的聯結純粹是譬喻性的，反而應當視為是——如齊傑克所主張的——字面層次的（*TS* 358）。當前的全球資本主義依賴著一種幾乎把所有東西都吸進去的循環的、吸血鬼的商品化邏輯，可不斷複製、拼貼與重組的資訊與影像則是永不終結、不死的資本泉源：於是有了有一種「永恆覆返的鬼魅經濟」（Braidotti 176），不斷讓消費者為快感的問題（或危機、允諾、完成、耽擱等）感到困擾、焦慮、驚慌，將他們制服於「後現代吸血鬼消費的恐怖／鬼魂經濟」之中（Braidotti 188, 211）。

於是，快感的問題成了後期資本主義吸血鬼化／妖魔化的消費文化的恐怖的根源。如同我先前批判《千禧世界》所召喚的主體被允許的是「選擇『不選擇』」的基本自由之外的所有選擇自由，快感已經變成消費者身上的重擔：不再有所謂的「強迫選擇」（the forced choice），因為大對體用「享受！」的命令直接從主體內部強化控制。在此同時，我們也看到了「象徵秩序的沒落」及其效應：「如果沒有上帝，沒有什麼是可能的。」當消費行為被吸血鬼化，僭越被普遍化，個人私密的幻想直接、且立即被外化於公共空間，快感被提升到命令的位階，消費者所得到的不過只是「無法忍受的幽閉恐懼症」，那正是普遍性的放任、隨性的消費文化氛圍可怕的陰暗面：這時候，消費者會感到「選擇的過量狀態」反而變成「無法選擇」的困境（Žižek, *PF* 154）。普遍化的變態取代象徵秩序所依賴的禁忌，主宰意符（Master Signifier）失去效用，淫穢的超我卻是無時不刻以「選擇！」與「享受！」的命令對我們進行疲勞轟炸。這樣的命令也使過量的狀態成為「正常」的運作原則（*PD* 56）。我們不是已經在塞爆空間裏看到這種普遍化的放任和變態？「真實層衝動」不也是這種狀

態的一部分？讓這個「快感社會」妖魔化的是什麼，如果不是這種並未真的提供快感、反而讓快感變得更不可能的「享受！」的命令（McGowan 7）？當快感的禁令被解除或否定，幻想將無法正常運作，使主體與「物」持適當距離；此時快感反而會以「妖魔之物」的樣態糾纏、驚嚇我們。我們真的享受到的其實是難以忍受的禁令最純粹、原始的狀態，亦即快感變成不可能的狀態。

這樣的困境不只出現在晚期資本主義消費社會，也出現在當前強調「包容」的多元文化與網路文化之中：兩者所提供的都是「祛除本質、真實層硬核」與「祛除了對體性的大對體」（或是「沒有鴉片成份的鴉片」、「零咖啡因的咖啡」、「低卡可樂」）的體驗（Žižek, *C* 105; *PD* 96-97; *WDR* 144）。這種現實與大對體被虛擬化的傾向可以從我們經常聽到的多元文化論述的呼籲得到印證。例如，「包容」和「尊重大對體」實際上是「消費妖魔」的另一面，也都有某種淫穢的底層：那就是「享受（對體性已被祛除的文化、族群或種族）大對體」的命令。這非常有可能會導向一種對對體不加區分的開放，也因此中止了道德評斷，如同齊爾尼（Richard Kearney）對德希達與列維那（Emanuel Levinas）的「絕對的友好律法」所做的批判（72）。然而，真正恐怖的是，「尊重大對體」的訴求和普遍化的變態都將快感無限上綱：我們尊重／幻想大對體是一個純淨的、獨立自主的社群，是「應該有得到快感的主體」（the subject supposed to enjoy），否定了大對體的空缺與我們自身與社會的空缺與內在對立的狀態。基於此一理由，我們可以接受齊傑克的觀點：多元文化主義是一種「把所有自身立場的實質內涵都清理掉的……遠距離的種族主義」（*TS* 216）。這裡所提到的做為「遠距離的種族主義」的多元文化主義所清理——亦即否定的一——實質內容到底是什麼，如果不是快感的問題，或者更具體一點來說，「快感的竊取」（theft of enjoyment）的問題？拉崗的命題「快感永遠都是大對體的快感」可以從兩個對立、卻糾葛在一起的方向加以闡釋：我們透過仇恨（恐懼）或迷戀（尊敬）將快感歸諸大對體，或者把大對體想像成「應該有得到快感的主體」，讓我們內在的分裂與對立、「內在的妖魔」——亦即，快感——得以外化成形。因此，我們也可以將當前基本教義派暴力的問題理解為以更不寬容、更妖魔、創傷性的「物」的形體出現的大對體的回返，如同在當前網路文化中，無限度的肉體痛苦與恐怖和肉體與現實的虛擬化形成一種詭異的重疊關係。在這裡我們不禁想起拉崗所說的「在象徵秩序裏被排除的會以真實層的樣態回返」。



妖魔同時引發的迷戀與恐懼可能會成為控管慾望的方法，或者科技文化、意識形態妖魔幻想運作的機制，以掩飾「大對體／象徵秩序的結構中心是某種創傷性的不可能的、無法用文字表述的狀態」（Žižek, *SOI* 123）。換言之，任何一種意識形態都會將自身的挫敗與矛盾納入其中，都會以僭越——亦即，剩餘快感——為其淫穢之底層：也就是說，「僭越」是意識形態幻想運作的內在條件。當前快感社會的問題在於僭越的快感被提升到命令的層級，並且取代了禁令的位置：在這種狀況下，我們所擁有的不是「更多享受的自由」，反而是「更少『不享受』的自由」。很反諷的是，「享受！」的命令比明白直接的快感禁令更能有效地讓主體與社會更無法享受到快感、更遠離存在的創傷核心、更看不清至樂的不可能。

如果我們在當前虛擬化的科技文化與多元文化的環節中檢視肉體恐怖與大眾對於「消費妖魔」的著迷，而我們也在當中發現了某種快感的困境（如果不是死結），這時候我們就必須面對一種超越科技文化妖魔幻想的道德職責。我們是否只能跟隨史托克的吸血鬼獵人們的道路殺死妖魔？若是如此，我們會不會只是在幻想著用某種全然客觀、保持距離、批判的態度面對、處理我們內在的妖魔、存在的「陌異的核心」（the extimate）、以及社會內部結構性的對立狀態呢？然而，「超越妖魔幻想」意謂著「過度認同」集所有矛盾於一身的妖魔。我們不能只是反動地將妖魔視為外來的仇敵，或者應該要對他們「完全開放」的對體。我們必須從我們歸諸妖魔的特質體會到關於我們自身、社會內部矛盾的真理。這是一個需要碰觸到正常與悖逆、快樂與痛苦、愛與恨短路的創傷性職責。「超越（妖魔）幻想」，或者是過度認同病癥，意謂著「在過量狀態中、在『常軌』的傾軋中掌握看清病癥運作的關鍵」（Žižek, *SOI* 128），就如同我們可以從夢境、說溜嘴和其他類似的「異常」現象了解心靈與慾望運作方式。最終，超越科技文化妖魔幻想迫使主體體會到做為大對體的科技體系並不真能造就快感的完滿，或者「大對體身上並沒有我要的」：於是有了主體自身與大對體的兩種空缺。主體只有透過這兩種空缺的「偶遇」或者失真圖像（anamorphic）觀點，才能解除或減輕來自大對體（快感的）重擔，瞥見自身妖魔的、不可能的快感，並且為它承擔起完全的責任。

## 後 記

你可以更道德，  
你比你所想像的更妖魔。  
內在的妖魔，無法馴服，  
你只能學習如何與之共處！

## 引用書目

- Arata, Stephen D. "The Occidental Tourist: *Dracula* and the Anxiety of Reverse Colonization." Auerbach and Skal 462-70.
- Auerbach, Nina, and David J. Skal, eds. *Dracula*. New York: Norton, 1997.
- Benedikt, Michael. "Cyberspace: First Steps." *The Cybercultures Reader*. Ed. David Bell and Barbara M. Kennedy. London: Routledge, 2000. 29-44.
- Bingham, Nick. "Unthinkable Complexity? Cyberspace Otherwise." *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*. London: Routledge, 1999. 244-60.
- Boden, Margaret A., ed. Introduction. *The Philosophy of Artificial Life*. Oxford: Oxford UP, 1996. 1-35.
- Bogard, William. "Distraction and Digital Culture." Kroker and Kroker 443-60.
- Botting, Fred. *Gothic*. London: Routledge, 1996.
- Braidotti, Rosi. *Metamorphoses: Towards A Materialist Theory of Becoming*. Cambridge: Polity, 2002.
- Bukatman, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke UP, 1993.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.
- Copjec, Joan. "Vampires, Breast-Feeding, and Anxiety." *October* 58 (1991): 25-43.
- Crane, Jonathan Lake. *Terror and Everyday Life: Singular Moments in the History of the Horror Film*. London: Sage, 1994.

- Davis, Erik. *Techgnosis: Myth, Magic+Mysticism in the Age of Information*. New York: Three River, 1998.
- Dery, Mark. *Escape Velocity: Cyberculture at the End of Century*. New York: Grove, 1996.
- Dolar, Mladen. "‘I Shall Be with You on Your Wedding-Night’: Lacan and the Uncanny." *October* 58 (1991): 5-24.
- Freeland, Cynthia A. *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*. Oxford: Westview, 2000.
- Freud, Sigmund. "The Uncanny." *Sigmund Freud: Collected Papers*. Vol. 4. New York: Basic, 1959. 368-407.
- Gelder, Ken. *Reading the Vampire*. London: Routledge, 1994.
- Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: U of Chicago P, 1999.
- Hillis, Ken. *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis: U of Minnesota P, 1999.
- Hyldgaard, Kirsten. "The Conformity of Perversion." *The Symptom* 5 (2004). 6 April 2004 <<http://www.lacan.com/comformperf.htm>>.
- Jones, Darryl. *Horror: A Thematic History in Fiction and Film*. London: Arnold, 2002.
- Kearney, Richard. *Strangers, Gods and Monsters: Interpreting Otherness*. London: Routledge, 2003.
- Kember, Sarah. *Virtual Anxiety: Photography, New Technologies and Subjectivities*. Manchester: Manchester UP, 1998.
- Kroker, Arthur, and Marilouise Kroker, eds. *Life in the Wires: The CTheory Reader*. Victoria, Can.: New World Perspectives, 2004.
- Lacan, Jacques. *The Seminar of Jacques Lacan, Book VII: The Ethics of Psychoanalysis, 1959-1960*. Trans. Dennis Porter. Ed. Jacques-Alain Miller. New York: Norton, 1992.
- . *The Seminar of Jacques Lacan, Book III: The Psychoses, 1955-1956*. Trans. Russel Grigg. Ed. Jacques-Alain Miller. New York: Norton, 1993.
- McGowan, Todd. *The End of Dissatisfaction? Jacques Lacan and the Emerging Society of Enjoyment*. New York: State U of New York P, 2004.
- McKee, Patricia. "Radicalization, Capitalism, and Aesthetics in Stoker's *Dracula*." *Novel* (Fall 2002): 42-60.
- Monleon, José B. "1848: The Assault on Reason." *The Horror Reader*. Ed. Ken Gelder. London: Routledge, 2000. 20-28.
- Moretti, Franco. "The Dialectic of Fear." *New Left Review* 136 (1982): 67-85.

- Morse, Margaret. *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*. Bloomington: Indiana UP, 1998.
- Nirre, Robert. "Spatial Discursions: Flames of the Digital and Ashes of the Real Confessions of a San Francisco Programmer." Kroker and Kroker 260-68.
- Plant, Sadie. "The Virtual Complexity of Culture." *FutureNatural: Nature, Science, Culture*. Ed. George Robertson et al. London: Routledge, 1996. 203-17.
- Rickels, Laurence A. *The Vampire Lectures*. Minneapolis: Minnesota UP, 1999.
- Roth, Phyllis A. "Suddenly Sexual Women in Bram Stoker's *Dracula*." Auerbach and Skal 411-21.
- Schildrick, Margrit. *Embodying the Monster: Encounters with the Vulnerable Self*. London: Sage, 2002.
- Sobchack, Vivian. "New Age Mutant Ninja Hackers: Reading *Mondo 2000*." *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Ed. Mark Dery. Durham: Duke UP, 1994. 11-28.
- Stelarc. "From Psycho-body to Cyber-systems: Images as Post-human Entities." *The Cybercultures Reader*. Ed. David Bell and Barbara M. Kennedy. London: Routledge, 2000. 560-76.
- Stoker, Bram. *Dracula*. Ed. Nina Auerbach and David J. Skal. New York: Norton, 1997.
- Terranova, Tiziana. "Posthuman Unbounded: Artificial Evolution and High-tech Subcultures." *FutureNatural: Nature, Science, Culture*. Ed. George Robertson et al. London: Routledge, 1996. 165-80.
- Tomas, David. "Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of Cybernetics." *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Ed. Mike Featherstone and Roger Burrows. London: Sage, 1995. 21-44.
- Wiener, Norbert. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, MA: MIT P, 1948.
- Winokur, Mark. "The Ambiguous Panopticon: Foucault and the Codes of Cyberspace." Kroker and Kroker 285-308.
- Žižek, Slavoj. *On Belief*. London: Routledge, 2001.
- , and Glyn Daly. *Conversations with Žižek*. Cambridge: Polity, 2004.
- . *Did Somebody Say Totalitarianism? Five Interventions in the (Mis)use of a Notion*. London: Verso, 2001.
- . *The Plague of Fantasies*. London: Verso, 1997.
- . *The Puppet and the Dwarf: The Perverse Core of Christianity*. Cambridge, MA: MIT P, 2003.

- . *The Sublime Object of Ideology*. London: Verso, 1989.
- . *Tarrying with the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology*. Durham: Duke UP, 1993.
- . *The Ticklish Subject: The Absent Center of Political Ontology*. London: Verso, 1999.
- . *Welcome to the Desert of the Real: Five Essays on September 11 and Related Dates*. London: Verso, 2002.
- . *The Žižek Reader*. Ed. Elizabeth Wright and Edmund Wright. Oxford: Blackwell, 1999.

---

黃涵榆，淡江大學英文系助理教授。