

# 当代中国科幻小说中的数码革命

王 瑶

## 一

自 20 世纪七八十年代以来，在西方科幻小说、影视与科技新闻的影响下，中国科幻中开始越来越多地涌现出有关数码技术的想象。在叶永烈发表于 1978 年的《小灵通漫游未来》中，已经写到了“电视手表”“微型半导体电视电话机”“环幕立体电影”等高科技数码产品。但今天看来，这些技术在现实中所引发的经济、政治、社会和文化变革，早已远远超出当年科幻小说里的描写。叶永烈本人也在多年之后谈道：“现在重读《小灵通漫游未来》，最大的缺憾是书中没有写及电脑。电脑如今已经无处不在，到处引发智力革命。就连我的这篇文章，也是用电脑写出来的。但是，小灵通居然在‘未来市’没有见到电脑，这不能不说是极大的‘失职’。”<sup>①</sup>

1989 年 2 月，彼时尚默默无闻的青年电脑工程师刘慈欣利用业余时间完成了长达八万字的《中国 2185》。<sup>②</sup> 小说描绘了未来中国，电脑和网络技术全面普及，全国二十亿公民可以在线参与“人民大会”，通过“国家电脑总网”和“中华人民共和国人民大会管理软件”，以在线投票的形式参与民主讨论，与“最高执政官”直接对话。一位青年科学家将几个死去老人的大脑扫描后上传到网上，成为永生不死的“电子幽灵”。其中一个老人对当前国家局势不满，为了“替老祖宗管管这帮不要脸的小东西”，他化身为病毒侵入电脑总网，企图掌控

① 叶永烈：《小灵通漫游未来》，长沙：湖南教育出版社，1999 年，第 140 页。

② 该作迄今尚未正式出版，此处参照的是作者本人提供的电子版。

整个国家，从而引发一场骚乱。

不久之后，刘慈欣又创作了长篇小说《超新星纪元》，讲述一颗超新星爆发之后产生的辐射，令地球上的成年人全部患病死去，只有11岁以下的孩子幸存下来，在恐慌与混乱之中，共同创建属于他们自己的新时代。<sup>①</sup>小说前半部分着重描写了中国的三位小领导人在超级量子计算机“大量子”的帮助下，努力维系国家运转。然而与此同时，全国两亿孩子们却在网络上建立起一个名为“新世界”的虚拟国家，这个国家不需要政府和领导者，而是通过“网络全民大会”，由孩子们自己讨论决定各种事务。这些孩子们不愿意回到现实中去工作，觉得“累、无聊、失望”，而渴望在虚拟现实中建造“一个好玩儿的世界”。

在这两部作品中，刘慈欣从多个方面探讨了数字化与互联网技术如何参与一个“新中国”的建设，其中有希望也有噩梦：无论是冥顽不化的老人在虚拟世界中建立的“华夏共和国”，还是幼稚任性的孩子们所建造的“糖城”，都几乎将国家拖入毁灭的边缘；“网络人民大会”可以做出与最高执政官意见相左的、不理智的决议，也可以在敌军压境之际，让举国上下一夜之间组织起来，“使一大块松散的石墨在一瞬间转化为坚硬的金刚石”。这些情节其实共同围绕着一个议题：数码时代的人民民主应该如何实现？这种人民民主与政治权威之间的关系又是什么？刘慈欣相信互联网能够让民主决策的过程更加公平和高效，但与此同时，他又借笔下人物之口提出：“任何时代都需要权威，不然人民会吃亏的。”在这两个故事中，危机都产生于“人民”与“权威”相冲突的时刻，而国家最高领导者则相当于“国家电脑总网”的总工程师，拥有监管和关闭总网的最高权限。

尤其值得一提的是，在《中国2185》中，刘慈欣创造了“飞蝗群”这一形象，也即是一群骑着“飞摩托”在城市夜空中集体狂飙的孩子。他们不需要领导，也不需要政治权威，而是依靠神秘的心灵感应自发

<sup>①</sup> 这部作品在放置十余年后，经作者数次修改，于2003年正式出版，此处参照的是正式发表版。参见刘慈欣：《超新星纪元》，北京：作家出版社，2003年。

组织起来，“你想飞，别人就想飞，可神呢！”更神奇的是，这些孩子们虽然不听警方管束，却能够直接与最高执政官心有灵犀。正是这群孩子们在病毒入侵电脑总网、局势全面失控之际从天而降，协助执政官前往秘密基地给电脑总网断电，从而拯救了整个国家。在这里，我们可以看到刘慈欣对于“人民”这一概念最为激进的乌托邦想象：红卫兵 + 移动互联网。<sup>①</sup>

## 二

从 20 世纪 90 年代中期开始，一批“70 后”青年科幻作家在接触电脑游戏和网络的同时，创作了一系列“赛博朋克”（cyberpunk）<sup>②</sup> 类科幻作品。这些作品的主人公多是大都市中的小人物（大学生、小职员、程序员），他们在现实社会中感觉到压抑、苦闷和无聊，渴望逃往“别处”，而虚拟世界则为他们提供了平行于现实之外的另一处飞地，以及迥然不同的感官体验。可以说，这些作者几乎是把自己对于电脑游戏的感觉写进了科幻作品中。

譬如星河的《决斗在网络》<sup>③</sup> 以当代大学校园为背景。故事主人公“我”是一个无所事事的大学生，同时亦是网络上一名心高气傲的电脑高手。为了找乐，“我”与另一位素未谋面的“情敌”相约通过

① 刘慈欣作品中毋庸置疑体现出鲜明的“红卫兵”情结。另一方面，尽管《中国 2185》创作的年代尚没有移动互联网的概念（小说中的“共和国公民”只能通过固定终端参加人民大会），但“飞蝗群”那无中心、无等级、自由流动的形态，却正可以看作是对今日移动互联网的一个极为贴切的技术隐喻。

② 赛博朋克（cyberpunk，是 cybernetics 与 punk 的结合词），又称数字朋克、赛伯朋克、计算机叛客、网络叛客，是科幻小说的一个分支，以计算机或信息技术为主题，小说中通常有社会秩序受破坏的情节。现在赛博朋克的情节通常围绕黑客、人工智能及大型企业之间的矛盾而展开，背景设在不远的将来的一个反乌托邦地球，而不像早期科幻（如太空歌剧）背景多在外太空。它的出现是对科幻小说一贯忽略信息技术的一种自我修正。赛博朋克也衍生出相关的电影、音乐、时尚。参见：<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>。

③ 载《科幻世界》1996 年第 3 期，第 2-13 页。

游戏对战一决高下。当决斗进行到白热化时，“我”为了求胜，擅自使用“CH桥”——一种头盔模样的、可以将人脑和电脑相连接的高科技设备，使自己的意识暂时脱离肉身，进入包罗万象的网络空间。在那里，“我”获得了前所未有的新鲜感：

我以一种从未经历过的兴奋体味着周遭的一切，刚才初入网络时的晕眩早已荡然无存。左顾右盼，墨蓝的天空中充斥着电子天使和魔鬼，一个个清晰逼真却又触摸不到；俯身鸟瞰，心理、物理诸楼鳞次栉比，依序流过；背景音乐是罗大佑的《爱人同志》。也许这只是因为我在以一种人类的眼光来看这个世界，因此衍生出许多人类社会的真情实景和梦幻遐思。<sup>①</sup>

在杨平的《MUD-黑客事件》<sup>②</sup>中，大型网络游戏MUD拥有近40亿用户，成为独立于现实之外的另一个虚拟王国。某天，一群来历不明的黑客组织突然发动袭击，使MUD世界濒临崩溃。小说主人公“我”临危受命，带着一把手枪去往黑客首领现实中的住址。然而当面对活生生的人时，“我”却始终无法扣动扳机。小说结尾处，“我”坐在街边看着街景，意识到自己已不知不觉沉迷MUD世界太久，不禁幽幽叹息道：“我以前怎么没发现外面的世界这么美？”

在柳文扬的《断章：漫游杀手》<sup>③</sup>中，男主角“大陆”是一个碌碌无为的小职员，却可以在网络上随心所欲地扮演百万富翁和花花公子。某天，大陆在网络上的分身被神秘杀手谋害，网络警察介入调查，却找不到杀人动机。最终大陆发现，杀手背后的雇主，原来竟是每天为卫生间水管这类鸡毛蒜皮与他吵闹的楼上邻居。当杀手和邻居双双被警察带走后，大陆忽然感觉百无聊赖，他走到窗边，推开几年没碰

① 载《科幻世界》1996年第3期，第11页。

② 载《科幻世界》1998年第5期，第8-18页。

③ 载《科幻世界》1998年第11期，第4-12页。

过的脏窗户：

因为很久没有人关照，外面那个老世界显得阴郁，黯淡。城市是灰色的，令人意兴萧索。然而在它内部，有一个梦，巨大、光怪陆离、飞速旋转的城市之梦。每个人都不可抗拒地成为这彩色旋涡中的一条小鱼。和这个华丽的大梦比起来，几个小人物偶尔的叹息又能算什么呢？<sup>①</sup>

在这些作品中，“现实世界”与“虚拟世界”之间形成鲜明的对比，后者的光鲜亮丽，反衬出前者的平庸单调。而那令小人物先沉迷后幻灭的“城市之梦”，说到底不正是金融资本所营造的迷人幻象吗？对此，齐泽克曾一针见血地指出，今日真实世界与虚拟世界之间的对立，其根源正在于马克思所指出的使用价值与交换价值之间的基本矛盾：

这里我们遇到的，是真实与虚拟现实之间裂隙的两个不同版本（the two versions of the gap between reality and virtuality）：一个存在于真实的生产与虚拟的资本领域之间，另一个在经验的现实和赛博空间（cyberspace）中的虚拟现实之间，而这两种版本之间出现了意识形态短路。很明显，存在于我迷人的荧幕角色与荧幕下那个名为“我”的悲惨肉身之间的裂隙，可以转译为对于资本投机循环之真实和贫苦大众的单调现实之间差异的直接经验。<sup>②</sup>

与这些作品相比，王晋康的《七重外壳》<sup>③</sup>则将虚拟与现实的关

① 载《科幻世界》1998年第11期，第12页。

② Slavoj Zizek, “Have Michael Hardt and Antonio Negri Rewritten the Communist Manifesto For the Twenty-First Century?” In *Rethinking Marxism*, 2001, Volume 13 (3/4), pp.190-198.

③ 载《科幻世界》1997年第7期，第24-37页。



系继续向前推进。小说主人公、中国大学生甘又明接受姐夫斯托恩·吴的邀请，来到美国 B 基地，体验能够让人完全融入虚拟世界的电子“外壳”。按照约定，进入虚拟世界的甘又明如果能够找到系统漏洞，分辨出真实与虚幻，就能得到一万美元的奖金。实验中，甘又明一次又一次脱下外壳，自以为返回“真实”，却一次次发觉自己依然在虚幻之中。这些以假乱真的虚拟世界中充满吸毒、滥交、同性恋等情节，如同一场荒诞不经的“美国梦”。甘又明原以为自己凭借理性，可以轻易区分开“梦”与“现实”，然而随着实验不断深入，他却逐渐丧失了这种自信。最可怕的是，“外壳”可以将每个使用者自身独一无二的隐私与记忆提取出来，天衣无缝地组织到幻境中去，使得幻境像一个可以不断吞食、消化吸收和生长的怪物一样，最终彻底取代“真实”。实验结束后，甘又明失魂落魄地回到家乡——一个荒僻而封闭的中国小山村。于他而言，这里是远离幻境的最后一方净土，也是他寻找真实自我的文化之“根”。但小说最后揭示的一处小细节，又令他禁不住怀疑自己仍在幻境中。按照齐泽克的思路，这一开放式结局正传递出我们对于今日虚拟资本主义的深切恐惧——它依靠幻象的不断增殖而维系自身运转，而层层幻象背后却空无一物。

从这个角度来说，这些诞生于 20 世纪 90 年代的科幻作品，传递出的是作家们对于中国社会转型的感知与经验。“现实”与“虚拟”之间的落差，成为工业与后工业、现代与后现代、“乡土中国”与“全球化之梦”之间裂隙的一种生动表征。

### 三

新世纪以来，随着社交网络、Web2.0、移动互联网、可穿戴式设备、大数据、智能软件等一系列新概念的出现，令虚拟与现实之间的界限变得愈发暧昧不清。“超真实”（Hyperreal）以前所未有的速度侵吞“真实”，这亦为科幻作家们的创作提供了新的灵感。

宝树的中篇小说《人人都爱查尔斯》<sup>①</sup>，是中国科幻中较为少有一篇深入讨论大众传媒、超级明星与粉丝经济的作品。小说拟想了一种“感官直播”技术，人们通过在大脑中植入芯片，可以接收来自另一个人的视觉、听觉、味觉、触觉等各种感官信号，就好像灵魂附体在他人身上。开发这一技术的跨国大财阀为了推广该技术，包装出草根明星查尔斯·曼，让他24小时直播自己的生活，成为全球千万人争相关注的偶像。

小说中所描写的直播时代，显然直接联系着当下真实的大众文化生产机制——微博大V、真人秀、移动传媒、网络红人、全民娱乐，等等。在粉丝们眼中，查尔斯是“独一无二的”，是“大写的人”<sup>②</sup>。他是成功的飞船比赛选手和畅销书作家，同时富于个性，敢说敢做，敢于将自己全部的真实生活免费拿出来与公众坦诚相见，从而赢得人们的喜爱。然而事实真相恰恰相反，查尔斯能够出名，是因为背后有经纪人的策划和资本力量的推动（财阀出巨资帮他改造飞船以赢得比赛，甚至找枪手帮他提供写作灵感），而感官直播则进一步加速了象征资本的循环再生产（女明星为了出名主动接近他，这些风流韵事又会进一步吸引更多人关注）。归根结底，查尔斯本人并没有任何过人之处，是因为他被选中成为直播时代的形象代言人，才由此变成“独一无二的”。<sup>③</sup>

小说男二号宅见直人是查尔斯的忠实粉丝，每天蜗居在狭小的单身公寓里足不出户，除了完成最基本的吃喝拉撒和最低限度的工作之外，其余时间全部用来关注查尔斯的直播。反讽的是，直人不仅仅仰慕查尔斯拥有的财富与声望，更发自内心相信查尔斯是独一无二的。

① 载《科幻世界》2014年第9期，第6-29页。

② 宝树在这里玩了一个文字游戏：“大写的人”（Man）这一称号来自于主角的名字 Charles Man。

③ 这些描述很容易让人想到韩寒。或者说，宝树在塑造查尔斯这一人物形象时，将他对于韩寒现象的思考融入其中，即韩寒同样是一个被媒体和粉丝们所神话了的“大写的人”，而“代笔事件”等丑闻不过是穿透了这一幻象本身。

“成为查尔斯·曼”（being that Man）变成一种绝对律令，只有这样，他才能感觉到作为一个人的价值、尊严和自信。在此意义上，那个人人心向往之的“查尔斯·曼”，那个“大写的人”，不正无比形象地勾勒出那超乎于个体之上、并在个体潜意识中默默运转的“大他者”（the Other）吗？直人与万千粉丝们的身体和自我意识，都成为被这大他者所操控的傀儡，如同电影《黑客帝国》中个体与“母体”（Matrix）之间的关系一样。

在此基础上，宝树将讨论继续向前推进：真实的、独一无二的自我真的存在吗？在一个被影像和媒介所渗透的景观社会里，“做自己”到底意味着什么？查尔斯一直宣扬的理念——让每个人都去追求自己独一无二的价值，恰恰是后工业时代大众传媒精心建构的一种意识形态幻象，一种最具诱惑力的、引发无穷焦虑和欲望的文化商品。通过占有查尔斯的影像，粉丝们想象性地获得那种独特性，同时自己也被象征秩序所捕获。而这种独特性本身已经是一种人为制造的“超真实”，它从根本上颠覆了真实存在的根基，同时掩盖真实的缺场。最终查尔斯意识到，其实身份与自我或多或少是表演的产物，只不过直播时代的来临，进一步打破了私人与公共、真实与表演之间的界限。明星们不仅要扮演明星，更要加倍卖力地表演“真实的自我”以吸引更多粉丝。普通人越是扮演成功人士，越容易出名并获得成功。这种象征资本的增殖模式，正如同虚拟资本主义本身一样，在层层幻象背后空无一物。

更让人不安的是，如果一个人的全部经验、情感、记忆与思考过程，都可以通过技术手段分享给他人，那么自我的边界还能够维持吗？查尔斯一直相信是他自己写了那些书，然而经纪人却告诉他，他们不过是将枪手提供的构思转化为神经冲动输入他的大脑中，而大脑则将这些信号当做是自发产生的灵感。也就是说，这种独一无二的作者身份，与“我就是查尔斯”的自我意识一样，只是一种幻觉。查尔斯感觉到自己就是那个了不起的“查尔斯·曼”，这与直人在直播中感觉到自己是查尔斯，二者之间并没有什么本质上的不同。继而经纪人向查尔



斯宣布：“在未来，很快就不再有‘自己’了。所谓自我只是额叶前端一小片决策神经区域制造出来的幻象，但我们却天真地以为它包含了从感觉到情绪和思维的一切。但感官直播时代撕裂了这些关系。”这已不仅仅是对于大众文化的批判，而更揭示出某种正在逼近的后人类状况。

随着剧情推进，查尔斯发现了财阀试图通过大脑芯片控制民众的阴谋。他选择终止直播，做一个平凡却真实的自己。与此同时，直人也在邻家女孩朝仓南的鼓励下，产生了重新面对生活的勇气，故事看似皆大欢喜。一年之后，查尔斯在星际飞行比赛中因为财阀的阴谋意外身亡。直人与朝仓南争吵分手后陷入消沉，正在此时，他得知一家传媒公司正在出售查尔斯过去十年中所有的直播数据。这一次，他毫不犹豫地付了款，期待在重播中再次与查尔斯融为一体。小说的结局体现出一种宿命般的脆弱无力感。查尔斯死了，但大写的“查尔斯·曼”如幽灵般永生。直人心甘情愿臣服于这幽灵的询唤，正如同齐泽克引用斯洛特迪基克的话：“他们对自己的所作所为一清二楚，但他们依旧坦然为之。”<sup>①</sup>

#### 四

《人人都爱查尔斯》采用了绝大多数科幻恶托邦的叙事套路：主人公尝试抗争，最后却发现规训无处不在，甚至连抗争本身也不过是规训力量的一部分，就像《黑客帝国3：矩阵革命》结尾所揭示的那样。换一个角度来说，当下许多对于数码时代的文化批判，其实都采取了此类科幻恶托邦的叙事模式，数码技术被千篇一律地描述为《一九八四》中无所不在的“老大哥”，或者《美丽新世界》中麻痹人民的“五感戏”。这些叙事套路令批判工作变成了同义反复——除

<sup>①</sup> [斯洛文尼亚]斯拉沃热·齐泽克：《意识形态的崇高客体》，季广茂译，北京：中央编译出版社，2002年，第40页。

了一遍又一遍宣告奥威尔与赫胥黎所预言的未来已变成现实之外，几乎再说不出来什么新东西。然而，如果我们将视野转向数码技术的主要消费群体（譬如直人这样的都市单身宅男）之外，将会找到一些不同的叙事空间。譬如，在陈楸帆的长篇作品《荒潮》<sup>①</sup>中，就展示了一种数码技术参与阶级主体形构的可能性。

《荒潮》的故事发生于一座半真实半虚构的广东沿海小岛“硅屿”（以陈楸帆的家乡“贵屿”为原型）上。该岛以回收处理来自全世界的电子垃圾为主要产业，剧毒物质渗入水、空气和土壤中，造成环境全面恶化。罗、林、陈三大宗族势力把控着当地经济命脉，来自内地农村的青年农民工则在他们的监管下，从事着报酬微薄且毒害身体的垃圾处理工作。在“本地人”与“垃圾人”之间，存在着深刻的隔阂与仇恨。故事女主角“小米”是垃圾人中的一员，因为不慎被来自美国某实验室的医学垃圾上所携带的病毒感染，大脑发生异变，产生了一个名为“小米1”的超级人工智能，从而引发一连串风波。

在小说所描述的近未来，媒介与信息成为主宰一切的权力。大城市居民可以随时随地通过可穿戴数码产品和植入身体的人造义体（如电子眼）接入高速网络，享受数码生活的便利，而硅屿则因为一次信息泄露事件被行政部门划入信息低速区，成为一个没有发展前景的落后地区。然而，在每天与电子垃圾打交道的垃圾人中间，却产生了一种独特的数码朋克文化。他们使用城里人淘汰不用的山寨版增强现实眼镜，偷偷下载通过视神经刺激大脑中枢的电子毒品，甚至用废弃义体中取下的部件改装自己的身体。<sup>②</sup>这些垃圾人的领袖，一个名叫李

① 陈楸帆：《荒潮》，武汉：长江文艺出版社，2013年。

② 这会让人想起《斯图亚特·霍尔》主编的《通过仪式抵抗》一书中对于战后英国工人阶级的青年亚文化所做的描述与分析，或者新世纪以来“90后”青年农民工群体中流行的“杀马特”文化。这种低阶层青年亚文化本身就是在与占主导地位的都市消费主义文化争夺文化领导权的过程中产生的。《荒潮》中明确指出“垃圾人”与“城里人”对待数码产品的不同态度：“所有这些时髦玩意儿，对垃圾人来说毫无意义。他们没有那闲钱，也不需要那么多垃圾资讯，他们自己每天要处理的垃圾就已经够头痛的了。”参见《荒潮》，第62页。

文的年轻人，曾经是一名接受过高等教育的黑客，为了替被拐卖的妹妹报仇而潜伏于此。通过巧妙地与各方势力斡旋，他实际上成为在垃圾人与三大家族之间谈判协商的工会代表。

小说最主要的一条线索是围绕垃圾人与本地人之间的斗争展开的，而数码技术则在这场斗争中扮演了极为重要的角色。当小米被罗家派出的打手带走施暴之后，垃圾人压抑的愤怒被点燃，决心夺回小米，而罗家则利用智能监控系统严密监视垃圾人的言行。在李文布局下，垃圾人们戴上了经过程序调制的增强现实眼镜，只要两个人将脑袋凑近，就能把一个人用眼镜录下的视频传递给另一个人。依靠这种像蚁群一般隐秘的、不需要语言交流的信息传递方式，垃圾人们建立起一张流动的人肉情报网络，以此对抗高科技的智能监控网络。

当大脑变异的小米归来后，她通过李文的增强现实眼镜，向垃圾人们发送了一段视频。这段视频令小米具有了神性：

小米出现在他视野中，但不知为何，她的形象开始模糊、闪烁，仿佛有不可见的外加光源由无限远的高空洒落，温暖、宁静、金碧辉煌。明明是平视，李文却分明觉得小米变得高大，带着无法直视的威严感，一股若有似无的吟唱飘起盘旋，他分不清是视觉引起的通感还是真的有附加的声音信息解码。小米的笑容似乎带着某种魔力，让他心旌荡漾，莫名感动，甚至有几分落泪的冲动。这是怎么回事？李文试图用理性去探究原因，但他的努力被小米身影绽放出的彩色旋转光环碾得粉碎，心中剩下的只有纯粹的崇拜，甚至还有一丝畏惧。<sup>①</sup>

我们可以把小米与文学艺术史上一系列历经苦难从而具有神性的底层女性形象相比照——譬如德拉克洛瓦的《自由引导人民》，或者

<sup>①</sup> 陈楸帆：《荒潮》，武汉：长江文艺出版社，2013年，第180-181页。

阮玲玉所饰演的《神女》。值得注意的是，这些女神形象无不是通过某种媒介再现（譬如绘画、雕塑、小说、戏曲、电影等）产生的，而小米则是直接修改、操控自己的数码影像，令自己化身为一个崇高主体。<sup>①</sup>

小说高潮一幕发生在一个台风之夜，小米通过虚拟现实眼镜将数百个垃圾人连在一起，带领他们联入高速网络。他们的视野与意识融为一体，进入附近一座城市的服务器。通过城中数十万摄像头与人工智能图像识别技术，小米-垃圾人可以同时看到城市里的每一处细节，这是一种超越人类生理限制的全新观看方式：

小米1重新组织了图像的呈现逻辑，按照街道地理位置与摄像头方位建构起第一人称视角的蛇城。与正常人类视觉不同的是，任何一个视角都以360度呈现，如同拉特兰·圣乔凡尼大教堂的天顶壁画《圣母升天》，每一个观看点的四周景物成圆环状展开，而透视消失点被设置于圆心。随着主体的移动，向内展开层层叠叠不断延伸的壮丽空间，无有尽头。<sup>②</sup>

通过这种方式，小米-垃圾人看到城市里数十万居民的众生相，“他们躲藏在城市明亮或昏暗的角落里，腰缠万贯或不名一文，享受着技术带来的便利生活，追逐人类前所未有的信息容量与感官刺激”。然而，这些便利与刺激无法带给他们快乐和满足，这使得小米“竟然开始同情这些文明的宠儿”。这是一个外在于现代都市生活的视点，从中，小米-垃圾人得以超越自身物质条件与阶级意识的局限，获得一种对于社会生活总体性的初步认识。

① 这也让人想起陈楸帆在短篇小说《G代表女神》中描述的另外一位“女神”：一位天生没有阴道、却浑身长满了G点的“G女士”。通过学习掌握利用媒介展示自己（同时展示性高潮）的方法，G女士成功将自己打造为身心饥渴的现代人疯狂追捧的欲望化身。参见陈楸帆：《G代表女神》，《文艺风赏》2011年第12期。

② 陈楸帆：《荒潮》，武汉：长江文艺出版社，2013年，第210页。

继而，小米1将更多权利赋予垃圾人们，“所有承载意识忽然获得了自主权，如同数百匹未脱缰绳的野马，朝着不同的方向奔去……他们不停吞并彼此，快速交流，达成妥协，最终汇聚成一股统一的力量”。这股由垃圾人汇聚成的力量擅自做出决定，破坏了监狱安保系统和交通控制中枢，造成全城骚乱。这是一场由底层民众自发组织的数码大革命，却半途而废——在利用垃圾人制造的骚乱达成自己的目的后，小米1收回了赐予他们的权利。

继而，当台风带来的洪水淹没硅屿镇区时，垃圾人们为要不要去救助那些他们深刻痛恨的本地居民而陷入争执，此时小米1再度跳出，要求垃圾人通过网络投票达成共识。最终“救人”的意见以微弱优势占据上风，垃圾人们自动组织起来，兵分几路去搜救灾民，并通过增强现实眼镜保持联络。在此过程中，阶级仇恨被逐渐化解，垃圾人和本地人的手握在了一起。对此，小米1解释道，这不仅仅是救命，更是救治灵魂，是让本地人和垃圾人都能够感觉到，对方是跟自己一样有血有肉的人，让他们能够跨越阶级与文化鸿沟，重新产生对于他人的同情和怜悯。

《荒潮》展示了数码转型所带来的各种可能性，并将当前全球资本主义体系中有关资本、劳动、技术、生命政治、生态环境、地方性、文化领导权等诸多问题的讨论纳入其中。与《人人都爱查尔斯》中形单影只的直人相比，《荒潮》中对于垃圾人这一共同体的书写，向我们展示了一种可能性，即数码技术既可以是一种规训的力量，又可以是一种反抗的力量。

根据当代意大利左翼思想家对马克思机器与劳动理论的重新解读，伴随全球资本主义生产与生活方式的变化（从福特制到后福特制，从形式吸纳到实质吸纳，从现代到后现代），非物质劳动（immaterial labor）——也即是生产一种非物质商品（如一种服务、一种文化产品、知识或交流）的劳动，代替过去的物质性劳动占据了主导地位。按照奈格里和哈特在《帝国》中的阐释，非物质劳动主要包含两个方面：



其一是被计算机与自动化技术所抽象化的劳动，也即是对代码和信息  
的控制；其二则是人类交往和互动中的情感劳动，它生产的是社会网  
络、共同体的形式和生命权力（biopower）。<sup>①</sup>可以说，非物质劳动  
的过程同时也就是语言交流和知识共享的过程，它创造的不是实体产  
品，而是马克思所说的普遍智力（general intellect），是信息、文化、  
知识和情感，是劳动者自身的主体性。从而，“在对于其自身创造性  
能量的展现中，非物质劳动似乎为一种自发和初级的共产主义提供了  
潜能”。<sup>②</sup>也正是在此意义上，齐泽克将互联网视作今日世界中普遍  
智力的最佳代表，并以此改写了列宁关于中央银行的论述：“没有互  
联网，社会主义将无法实现……我们现在的使命只是清除资本主义对  
这一优秀机制的破坏，使之更庞大，更民主，更全面。”<sup>③</sup>

在《荒潮》中，垃圾人虽然身处全球资本主义生产链条的最底端，  
但他们却在日常工作与闲暇中，借助数码媒介而创造出专属于这一群  
体的信息网络、文化形式和“共同感”（common sense）。当他们为  
了夺回小米而同仇敌汽，自愿组织起来的时候，也就是集体主体性从  
中产生的时候。然而与此同时，垃圾人的反抗依然沿袭了《黑客帝国》  
中的神话模式，即必须出现一位领袖，一位大难不死的救世主，一位  
能力非凡的数字超级英雄，才能将乌合之众组织起来。在这个意义上，  
垃圾人的斗争和解放是不彻底的。而小说最后的结局，与其说是想象  
性和解，不如说是一种反讽：台风过后，垃圾人因英勇救人而得到嘉  
奖，甚至为保障他们的健康而成立了专门基金会，但垃圾人的阶级地  
位却没有丝毫改变。他们没有机会作为真正的政治主体进行自我组织  
和管理，也不可能争取到民主决策的权利。他们在小米1所提供的高  
速网络中进行的民主投票，注定是一种昙花一现的形式民主。

① Antonio Negri and Michael Hardt, *Empire*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2000, pp.290-293.

② Ibid., p.294.

③ Slavoj Zizek, "Have Michael Hardt and Antonio Negri Rewritten the Communist Manifesto For the Twenty-First Century?" In *Rethinking Marxism*, 2001, Volume 13 (3/4), pp. 190-198.

## 五

正如《帝国》中所说，全球信息基础设施可以被描绘为一种民主机制与一种寡头机制的混合。<sup>①</sup> 数码时代的来临，并不会自动推进民主化进程。要将非物质劳动中蕴含的解放潜能发挥出来，需要劳动者充分参与技术民主化方案的设计（包括技术争论、创新对话、参与设计、创造性再利用等），并从中诞生出一种新的技术主体。在夏笏的两部短篇科幻小说中，我们可以看到对此种另类可能性的想象和探讨。

在《童童的夏天》<sup>②</sup>中，夏笏拟想了一种名为“阿福”的远程遥控家政机器人，使用者可以通过传感眼镜和一套具有动作捕捉功能的可穿戴感应服，操纵远在另一座城市的机器人完成各种精细动作。在研发团队最初的设想中，这一技术可以为独居老人提供专业护理服务，从而有效缓解老龄化社会中护理资源短缺的问题：“如果家里有一个阿福，平时不用就让它歇着，需要的时候下个指令，就有护理人员上线为老人服务，省去耗费在交通上的时间和费用，也能大大提高效率。”

小说主人公“童童”是一个小女孩，她的外公是一位退休医生，因为摔断了腿需要阿福照顾，操作阿福的是研发团队中一个名叫“小王”的年轻实习生。然而，“干了一辈子革命工作”的外公对于突然变成需要照顾的对象感到很不习惯，每日郁郁寡欢。这令小王注意到，老年人需要的不仅仅是物质生活上的便利，更有情感和交际方面的需要。为了帮外公解闷，小王教外公使用传感设备，通过阿福去跟别的老人下棋聊天。然而外公却进一步要求，要操作阿福去照顾别的老人，甚至继续为以前的病人们上门看诊。在小王看来，这个想法将带来一连串充满新颖性与颠覆性的前景。首先，“未来的人们或许再不需要

<sup>①</sup> Antonio Negri and Michael Hardt, *Empire*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2000, pp.298-299.

<sup>②</sup> 载《最小说》2014年第3期，第148-159页。

去医院挂号排长队了，医生们可以上门服务，或者在每个小区的卫生所里安置一台阿福，看病将变得轻松许多”。其次，可以筹建一个网络系统，“让有闲暇有爱心的人都能注册账号，远程登录全国各地的阿福，照顾老人、小孩、病人、宠物，参与各种各样的社会公益活动”，从而建立一个“老有所终，壮有所用，幼有所长，鳏寡孤独废疾者，皆有所养”的大同社会。再次，那些腿脚不便独居在家的老人们也能通过阿福获得重新参与社会实践的机会，从而发挥出被压抑的热情和创造力。对此，小王感慨道：“童童，你外公带来的是一场革命啊。”

与那些旨在批判数码恶托邦的科幻作品相反，《童童的夏天》并没有将重点放在技术可能带来的弊端上（譬如机器服务如何剥夺人的实践能力）。小说所设想的技术本身是中性的，它可以被垄断大资本所利用，成为一种新的剥削工具——譬如将农民工们关在封闭厂房里，通过传感设备每天从早到晚进行高强度的远程服务工作。但在《童童的夏天》中，作者却描绘了一幅最为乐观的前景。丧失了行动能力的老人以一种不服输的精神，发挥自身主观能动性（这种能动性显然来自其“革命传统”），参与到对于技术应用的讨论和决策中。技术研发者则通过对整个技术体系的重新设计，改变了劳动过程中人与人之间的关系，使“阿福”从一种消费品转化为普通民众参与非物质劳动的媒介。从技术的资本主义应用走向技术的共产主义应用，这就是小说中所提到的“革命”的含义。正如作者在后记中写道：

虽然用了一个小孩子的口气来叙述，但这篇小说真正要讲的是“革命”。在我看来，革命不是大碗喝酒大块吃肉大秤分金，不是一人登高振臂一呼应者云集，革命是弱者和绝望者改变现状的勇气，是叫千万普通的男男女女老弱病残鳏寡孤独知道，生活应该更美好，也能够如此，只是需要想象力，需要勇气、行动、团结、爱与希望，需要一点对于亲人和陌生人的理解与同情。这是每个人与生俱来的可贵品质，也是科幻所能够带给我们最好的

东西。<sup>①</sup>

在另一篇作品《等云来》<sup>②</sup>中，夏笳探讨了应用新媒体技术打破教育鸿沟的可能性。小说虚构了一种既可以存储和处理信息，又可以变换形状和颜色的“智能云”技术。在大城市中，可随身携带的智能云已代替各种电子产品，成为人们通讯、办公、娱乐、社交、记录生活中必不可少的帮手。与此同时，一些人亦在探索如何运用智能云技术共享知识与信息，消灭社会不平等。小说中，一位来自北京的青年志愿者“王老师”携带一朵智能云，独自来到一座偏远闭塞的山村小学进行教学实验。在此过程中，智能云既相当于数字图书馆，又相当于多媒体演示技术，从而帮助那些教育资源有限的乡村孩子们学习各种知识和技能。在王老师离开前最后一晚，她用智能云为孩子们演示了一场从山村小学到全世界、从地球到外太空的虚拟旅行，并告诉他们：“世界很大，路还很长。要勇敢地迈出第一步，不管是一小步还是一大步。”

在小说后记中，夏笳写道，故事的灵感来自于印度教育学者苏加特·米特拉（Sugata Mitra）在2013年TED大会上的一次演讲，“建立一座云端学校”（Build a School in the Cloud）。从新德里的贫民窟到全世界各地，米特拉进行了一系列教学实验：他带着一台电脑来到那些不懂英文、也不知互联网为何物的穷孩子们中间，然后离开，几个月后回来时，他发现这些孩子们已经通过自主学习而能够在测试中有明显的进步。从这些实验中，他提出了一种革命性的教育理念：云端学校。这一理念的核心在于，通过学习资源的免费共享和自组织学习模式的搭建，打破资本、技术、信息和知识的鸿沟，从而创造一个更加民主和平等的未来。可以说，《等云来》不过是用虚构的智能云技术改写了这一现实中的故事，并将其放置在中国小山村中重新讲述。

① 载《最小说》2014年第3期，第155页。

② 载《科幻世界》2015年第9期，第64-77页。

其关注的焦点不在于技术变革本身（不在于智能云究竟比电脑或智能手机进步多少），而在于如何打破思维局限，想象并设计新的技术民主化方案。

## 结 语

伴随近三十年来中国政治、经济、社会与文化转型的持续推进，数码与互联网技术的发展，同时参与着所谓“都市新中产阶级”这一群体的形构。网络为他们提供了想象世界与自我表达的空间，同时也绘制出一幅由金融资本和新自由主义所许诺的拥有无限可能性的诱人前景。对他们来说，“数字化生存”（being digital）意味着从滞重的当下现实直接跃入一个无摩擦的、平坦的未来世界。在这样一个世界中，语言、文化、民族、地域、性别、阶级的沟壑将被轻易抹平，每一个个体都能摆脱物质条件的束缚成为绝对自足的主体，并与其他主体之间进行自由交互。然而与此同时，这种虚拟世界的平坦与现实世界的不平坦之间所呈现出的裂隙，亦成为那个绊住幻象并使之崩塌的创伤性内核。可以说，无论是刘慈欣笔下的“网络人民大会”，还是网络黑客们又爱又恨的数码乌托邦，都是围绕这一对最基本的矛盾而展开。

与之相对地，我们不妨将《人人都爱查尔斯》中的直人与查尔斯，《荒潮》中的垃圾人，《童童的夏天》中的外公和《等云来》中的山村孩子，都视作哈特与奈格里所说的“诸众”（multitude）。这里我们暂且搁置其他批评家对“诸众”这一概念的质疑和讨论，而将其视作对全球资本主义体系之下“百分之九十九”的一种描述，其中既包括文化产品的消费者也包括生产者，既包括知识阶层也包括底层劳动者，既包括青年也包括老人和孩子，既包括城市居民也包括广大农民。在哈特他们那里，“诸众”代表着一种对于集体主体性的激进理解，其集体性来自于后工业时代非物质劳动所自发形成的一种共同



的文化生活。“诸众是一群离散的奇点，从中生产出一种共同生活（a common life），是某种社会肌体，将自身组织为一个新的社会之躯”。<sup>①</sup>在此我们需要提出的问题是，如果这种共同性的培养离不开数码与媒介技术，那么它究竟是一种虚拟的幻象，还是有可能打破现实中的各种鸿沟？譬如说，直人可以通过感官直播感觉到自己就是查尔斯，甚至可以将英语练得比自己的母语日语还要流利，那么凭借同样的技术，他是否有可能认同于其他异质性的个体（譬如硅屿上的垃圾人），并因为这种感同身受而愿意走出自己蜗居的斗室？如果类似“阿福”那样的远程交互技术真的可以有效节约交通成本，那么它是否有可能促使普通民众对于别处需要帮助的人由围观和评论走向行动？如果那些生活在 Wi-Fi 和智能手机覆盖范围之外的人们，无法有效地凭借数码媒介讲述并且传播自己的故事，那么他们是否会被那个看似平坦的世界视而不见？

在这里，我们其实重新遭遇了葛兰西式的再现（representation）和文化领导权（cultural hegemony）一类的问题。归根结底，“网络共产主义”不会自动到来，数码技术的解放潜能依旧存在于形形色色的斗争之中，存在于“对亲人和陌生人的理解和同情”中，存在于活生生的人类的生活世界里。

---

① Antonio Negri and Michael Hardt, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: Penguin, 2004, p. 349.