

Cyborg、烏托邦：個人解放的騙局！？

蘇健華

南華大學社會學研究所

jhsu123@ms36.hinet.net

摘要

科技的發展以創造幸福的生活環境為宗旨，更以創造烏托邦國度為最終目標。從 Haraway 的 Cyborg 宣言出發，我們更看到了繼馬克思思想之後另一人類解放的可能，肉體限制的解除、心靈空間的拓展都在未來的想像中一一實現，即使它仍未到來，人們相信就在不遠之處。正因如此，隨著此一夢想的追尋，入侵虛擬也被虛擬入侵，經由量變而質變，人類正式成為混種的生物—cyborg，包含身體與精神。就在沉浸於科技享樂之際，我們突然發現異狀，科技權力似乎早已在這過程中超越了個體的控制，個人解放的可能更成了此一時代的最大騙局。

關鍵詞：烏托邦、人機介面、科技權力

[收稿]2002/6/9; [初審]2002/6/26; [接受刊登]2002/7/3

一、前言

資訊時代是有關人類未來的一種流行的科技傳說 (賴曉黎, 2000)

創新是由人們的想像而來，在電影與小說的創造了無數的科技想像；今日，科技的發展讓人們美夢成真；無論是機械科技、網路科技、生化科技都以一日千里的速度向前推進，藉由科技的補強，人類的能力已比從前增加許多，一個新的概念 Cyborg 也因應而生，Cyborg 概念雖源起於人類個體，但隨著所謂的虛擬入侵，網際網路與整個社會的結合，使得 Cyborg 的概念似乎可以引申至整個人類社會，亦可用來說明與預測人類世界的現在及未來。也就因為如此，關於 Cyborg 的討論已成為一門學科 Cyborgology¹；基本上粗略的區隔，對於 Cyborgology 的研究，大致可分為兩個方向，其一是代表著純粹的技術取向，乃以科技發展為主要關切之處，由於 Cyborg 這個名詞的創造者 Manfred Clynes 與 Nathan Kline 於 1960 年所提出，指的是採用輔助的器械，來增強人類克服環境的能力。²如同 cyborg 的始祖，1950 年代後期一隻實驗室中的白老鼠³，當時實驗者在老鼠的身體中移殖一個可以精確地注射控制化學藥品微小的滲透幫浦。而在傳統的討論上，通常就是指整合有機的和人工的系統於一生物體上；藉由移植、修補之類的技術，將生物體與外在物質的結合可能性做為發展的方向。

另一方面則在於 1985 年由 Donna Haraway⁴之人機介面宣言 The Cyborg Manifesto 所代表的，是一種借用後現代論述以及文本結構

¹ 由 Chris Hables Gray 提出，Cyborgology 是一個多元化的科學新領域，它所關切的是人類未來的人機介面(Cyborg)發展還有經由科技入侵所建構的賽柏格社會(Cyborg Society)，涉及的包含傳統人類學、醫學、社會學、哲學...等，而這樣的主題更是受到科幻小說作家的喜愛。相關討論可見 Gray, Chris Hables (1997), Cyborgology (<http://www.ugf.edu/CompSci/Cgray/cyology.htm>).

² The Body and Technology II Cyborgs (<http://www.wsu.edu/~fa331/cyborg.html>), 2000/8/21。

³ 參見 Hari Kunzru (1997), You Are Cyborg (http://www.wired.com/wired/archive/5.02/ffharaway.html?person=donna_haraway&topic_set=wiredpeople), 2000/10/16。

⁴ 出身於愛爾蘭的生物學家、動物學家、科學史研究者以及社會主義女性主義者。

與方法論上討論，主要是希望在虛擬空間中的想像下，各項界線得以突破，而在現實生活中的刻板印象與類屬，都將藉此獲得重新洗牌的機會(Haraway,1995)。她認為人機介面的定義在於機器與生物的混合體，既是社會實體亦是虛構的小說，她在 Cyborg 的意象之中，想像著一種新的女性主體性思考她隱含著將代表著社會既存關係的實體現況與一種新興的女性經驗所代表的虛構成分相結合，可能是混種的，無論是生物間或是非生物間的聯結，促成一種改變的可能，藉由這樣的宣言，創造出轉化歷史現況的希望。也就由這樣的起點，她將 cyborg 視於突破界限的綜合個體，包括人類與動物(human and animal) 人類與機器(human and machine) 自然的與非自然的(physical and non-physicaltranslation)、空間的界限(between spaces)，企圖逾越性別界限的 Cyborg 理論對女性、男性、人類、動物、機器...等等先構項目，完全視為可以反抗，並且更可進而對其征服的一種刻板印象，也由於這樣的想法，Haraway 被視為網路時代來臨樂觀女性主義的重要代表人物之一。

某些二元主義一直存在於西方的傳統之中；其讓所有事物都成為統治女性、有色人種、自然、勞工、動物的邏輯與實踐體系，簡言之，統治所有被建構起來的他者，這些他者的任務辨識反映自我...。人機體想像能夠提出一條走出二元主義迷惘之路，我們在其中解釋我們的身體與我們自己的工具。這不是一個共同語言的夢想，而是一個具威力的無信仰異質多語彙之夢。它是女性主義者將恐懼打入新右翼超級救星聯盟的一個想像發聲。它意味著同時建構並摧毀機器、認同、類別、關係、空間經驗。雖然此二者都被綁在螺旋之舞中，但我還是一個人機體而非女神。⁵

經由此項概念的衍生，從現在到不久的未來，人類身上將充滿了外加物質，思考與演化也不再是人類這物種所獨有的驕傲。由於許多人類與其他物種的界限會有所模糊，個體的特質也可能隨意變動；此時，對於科技的想像不免再度產生；是不是在不久的將來，人們身上

⁵ 轉引自 Tim Jordan(2000)，《網際權力》，江靜之譯，台北：韋伯文化，頁 274。

的所有「零件」都將可以替換？人們的記憶都將可以被「format」？思考速度以及思考內容也將隨「中央處理器」與「應用軟體」的不同而有所不同？那麼，具有獨立思考能力的「人」，在這個時代又代表些什麼呢？因此，在這些可能性發展的同時，有許多議題值得在這樣的過程中不斷地進行討論與研究，基因工程、人工智慧、先進機器人...等突破，都逐一將人類本身的能力與極限推到一個新的境界，這樣極限的突破包含了人類的想像力。

Cyborg 理論之中，學者們往往賦予了未來世界中如天堂般的幻想可能，認為其可為人類帶來不朽以及神性，經由將真實世界的生命轉化成為虛擬空間中可以掌握的資訊。經由以 Haraway 女性主義觀點的激勵，Cyborg 概念更可能被引伸為提昇、解放、平等之美好工具。

二、量變與質變

(一) 夢中烏托邦的展現

人類一直以來都期望能有許多工具來代替自己進行工作，科技的發展也都隨著這樣的期望在推進著，所有的人都集體希望有更方便、具有更強能力的工具來協助我們處理各種事務。麻省理工學院電腦科學實驗室主任邁可 德托羅斯(Michael L.Dertouzos)⁶認為：

我們已經服侍電腦很長一段時間，以致理所當然把自己視為奴隸。事實不該如此。現在到了我們揭竿而起的時候，要提出由衷的要求：「讓電腦更容易上手！」要它們和我們對話、為我們做事、蒐集我們所需要的資訊、幫助我們與別人共事，並且順應我們的個別需求。只有這樣，電腦才能提高我們的生產力，並且真正服侍我們，而不是反其道而行。(Dertouzos,2001：15)

也就由這樣的理想為出發點，邁可 德托羅斯向世人推薦他的理念，

⁶ 於 2001/8/27 逝世，簡介參見

(http://www.computer.org/computer/connection/Sept01/dert_obit.htm)。

也就是採用人本運算的電腦。而人本運算的目標正是達到：資訊科技應該幫助人們花較少的心力做更多的事。(Dertouzos,1999)要如何達成這個目標，他認為要從三個方向著手，第一就是要將新的科技技術引入我們的生活之中。其次，新的技術要能增加人類的生產力以及方便的使用方法。最後，要讓更多人能夠使用這樣新的技術⁷。也就順隨著這樣的潮流，科學家開始追求在生活中運用更多、更聰明的科技代理產物，各種包含電腦晶片的產品以及網際網路透過人工智慧與代理人軟體，已經將人類的生活推到在此之前所未想向得到的境地。相對的，在可預見的將來，幾乎人們所有包含勞力與智力的工作都可能透過人工智慧機器人及代理人軟體來完成，讓人力能夠從單調的機械式操作流程與生產線中解放出來，讓人們更能具備自我實現的條件，並獲得每個人心目中理想的生活形式。

正因如此，科技的發展與網路的普及讓人們對於未來產生無比的希望，不僅僅是在生活層面，甚或是心理層面的需求都希望在這樣科技時代的變革中得到解放的可能。因為在已經成行的現今社會中，所有的法則與規律似乎都已定型，就如同社會階級的問題，男女間的不平等、貧富之間的差異...等，都是處於弱勢的一方無法去克服的。因此，只有將希望放諸於未來之上，而當我們從 Cyborg 的概念出發，藉由界線抹滅的機會，重新獲得反轉或是提昇的希望。在男女不平等的社會，女性無論是在工作機會或是言談之間，甚至是最基本的生理情慾需求都售到最嚴格的限制與約束，但在資訊社會中似乎有機會獲得改變，經由網路上的匿名性特質，女性在這樣具保護性的場域中可以得到驗證自我、解放自我的機會，Patricia Wallace(2001)認為：在網際網路中，我們同時是創造者、生產者，也是使用者，所以和昔日的電視或電話相比，我們有更多的力量去影響這個環境。

Sherry Turkle(1998：30-31)同樣提到：「電腦提供的虛擬世界，似乎總能不因真實世界的污穢而稍受污染。...電腦使人產生一種建構心

⁷ 現在我們經常為網路連結著一億部以上的機器而自以為是，但事實上這只連接著不到 2% 的人口。資訊革命應當不欲增加貧富差距，因此更應讓更多人能夠接近科技、使用科技。

智的心靈感受，或使人有種融入電腦心智的感覺，有些人會因而沉醉其間。如果一個人既害怕與人親近，又害怕孤獨，就算是一部未經連線上網的電腦，也能提供他一個理想的解決之道。」這代表了電腦與以往我們所熟悉的傳播媒介所不同的特質，它具有互動以撫慰人心的能力。與人接觸的需求一直都可以說是人的本性，人類一直都是群居的動物，但是經由工業化與都市化的轉變，城市中大樓林立，週遭之人多半對面不相識，原因可能包括了不安全，或是現代人的疏離感，但無論如何，一種需要融入與被融入的感覺是需要滿足的。

除了在虛擬空間中可以得到逃避或是排解孤獨的理想方式外，Turkle 認為電腦可以作為腦中思想建構的延伸。以往，人們的所有想像都只能在腦海中構築，要真能具體呈現可能不是相當容易，但藉由電腦的立即呈現，我們可以讓自己的天馬行空想法，經由輸入與輸出，從螢幕中展現出來。這讓人們的創造力更能活生生地擺在眼前，或許這樣的產物可以幫助人們將散落在內心深處的隱藏自我拼湊呈現出來。也可能讓我們的內心構築的夢想，以及具體呈現出來的產物，有機會做內在與外現的交互對話與互相修飾。這就如同Turkle(1998：31)所說的「...電腦可以做為一種介於自我與非自我兩者之間的物品，而予人同樣的經驗。...人們能夠在電腦中看見自我。電腦會像是第二個自我。...電腦做為一種能將我們理念具體化、能表達我們不同感知的媒體，正為我們帶來了新的契機。」因此，就正面的角度來說，無論使用者的人格特質為何，是否具有社會主流價值下的優秀特點，都可以在這新時代融合虛擬與真實的場域中放手展現自我的一面或是多面。

在我們的理想生活中，誠如馬克思(Karl Marx)所期望，可以自由的工作、釣魚與讀柏拉圖。為了達到這樣的目標，也出現了許許多多為人類尋求便利的替代性工具，科技也在此需求下不斷演進，人工智慧、與資訊科技相結合的夢想之都也在眾人的關注下誕生，一切人性化的設計都為了帶給全人類更好的生活，但在過度理性化的科技環繞下，資本主義難以避免的空虛與疏離更是嚴重，在此極度疏離的時代中，網路的出現帶來了一條解放的管道：

愛人與被愛、聊天交友、逃避與期待、真誠與虛偽、偷窺與自拍、利他與炫耀、暴力與自虐、投射與反相、補償與昇華...，在虛擬空間中面對自己，面對慾望，也面對無限的需求。網路成為人們最好的避風港，也為心靈展開了一個無限寬廣的場域，為了填補這個空虛的心靈，人們逃到網中(翟本瑞，2002)。

在虛擬空間中，心靈與線路的結合與另一個空虛的靈魂相遇，看似完美生活下的唯一缺憾已被填補，人類的烏托邦應可來臨，馬克思：人力磨坊造就了封建地主社會，蒸汽工廠造就了工業資本家的社會。⁸這也就是說科技技術的創新是促進社會變遷的力量，或許，今日的資訊發展、人機結合...等，造就的是一個屬於全人類的夢想社會。

(二)科技上身

當科技愈發進步，人類也就愈為其著迷，而瘋狂地追逐。彷彿就在一夕之間，所有關於科技的發明，緊緊的抓住世界上所有人的心，自二十世紀初期，藉由電視、電話、電腦以及通訊電纜所做的連結，使得地球上串起了一張網，穿透世界上每一個可以連結的點，在數位化的訊息下，在轉瞬間便可將所有聲音、文字、影像傳送到每一個角落。而也就因為網際網路的崛起，使得一些孕育已久的科技發展也同樣開始引起世人的關心，電影中的半機器人、人工智慧、科技都市...都為人類展現出未來世界的想像樣貌，但是也就因為這樣的想像，更是推動了科技的前進，許多電影及科幻小說中的擬真世界，都已跳脫出想像的範疇，真實地出現在大家的眼前。而這些全面性的跨領域革命，將深入我們生活的每一層面，徹底改變人類既有的生活形態。

1.入侵虛擬

William Gibson 於 1984 年創造了「網際空間」(cyberspace)一詞，相較於之後的巴洛維恩網際空間(Barlovian cyberspace)，它可被稱為

⁸ 轉引自 Wallace ,Patricia(2001),《網路心理講義》,陳美靜譯,台北：天下文化。

吉布生網際空間(Gibsonian cyberspace)⁹。在吉布生網際空間中，經由訊息的使用與傳遞，人類意識可以脫離其「肉體空間」(meatspace)而進入網際空間中自由翱翔，也就是說當人們進入網際空間之時，追求的是一種純粹的靈魂存有(Doherty,1995)。麥克魯漢(Marshall McLuhan)曾提出音響空間(acoustic space)的概念，音響空間表示人們在口語傳播時期，充份享用了聲音所帶來的多元性，有如音響般迴繞在我們的耳邊，是一種自然、與生俱來的而且吸引人們的空間形式。聲音是媒體的本質，即使是視覺符號，也脫離不了其聲音的本質。只是自文字書寫時代來臨後，視覺空間因應而生，削弱了音響空間，但卻未曾消失。直到近來的電傳時代及網路時代，音響空間才漸漸回復了起來，由單一線性的思考與感官環境回復到多元性。在這樣的虛擬空間中，人類可以跳脫出肉體的侷限，成為脫殼之人(discarnate man)¹⁰，而國際網路上的人際思維與社會活動，正是可以表現出此一理念¹¹。然而可以由「音響空間」中聲音的特性，衍生出虛擬的網路空間，解釋何以網路空間容易招喚使用者進入神遊的狀態。¹²

但是這些概念出現之時，網際網路都還未真正出現，人們也只能經由想像這樣一個「地方」，來理解它的意涵。Barlovian cyberspace 是 John Perry Barlow 所提出，不同於 Gibsonian cyberspace 的虛擬想像，Barlovian cyberspace 是一個可以明白理解，經由電話線路，或者是今日的網際網路線路所連結出來一張綿密的網路。¹³這是一個實體的概念，而當電子郵件引起一股電腦中介傳播(CMC，computer mediated communication)的風潮，人們開始使用電腦與他人進行溝通，

⁹ Gibson 的虛擬空間概念是一個想像的意識空間，在其中包含了世界上所有的資訊，它是一個人類知識總和的四度空間再現，它被當作一個虛擬真實來體驗之。

¹⁰ 麥克魯漢(Marshall McLuhan)認為，我們講電話、聽收音機或看電視時，我們人之於空時的活動是沒有意義的，這種情況，叫作「脫殼」。

¹¹ 使用者即內容，使用媒體的人，透過收音機、電視這類單向的電子媒體，進行「神遊」，因而成為媒體的內容。

¹² 相關簡介可見 媒介與訊息傳遞:M.McLuhan 理論介紹 (<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/18/18-10.htm>)。

¹³ Gordon Fletcher, 'Better than (Real)Life': Cyberspace as Urban Space(<http://www.spaceless.com/papers/10.htm>)，2001/7/3。

也就是不再只是單機操作的工具而已，而在其中流動的也不只是資料，而可能是包含意識的人際資訊，再者其後的電子佈告系統或是更後期的 BBS 系統，都讓使用者可以在這樣的一個實體線路構築出來的空間中感受到他人的存在感。如此一來，在這個具體電路構築的空間中，逐漸又建立起一種類似真實社會的人際網絡，在其上也承載著許許多多無形的靈魂交流，而不再只是資訊的傳遞與累積，網上的人們更因而產生情感，產生認同：

我們這些網路公民居住在虛擬實境(VR, Virtual Reality)的世界裡，當然我們也過現實生活(RL, Real Life)，可是我們的「第一世界」是在電腦裡面。那些十九世紀的政治經濟學家如果知道我們這麼使用「第一世界」這個名詞一定會大笑不已。對我們來說，它不再指資本主義，而是我們歸屬的虛擬世界。網路公民確實存在，因為我也住在那裡，我的家就在虛擬的空間裡(Odzer,1998：19)。

就從這樣的認同開始，網際空間似乎又回到了 Gibson 網際空間般的純粹存有，對這些脫殼之人來說，線路與肉體般是一種可以被擱置一邊的外物，精神的存有與認同才具有真切的意義。

2. 虛擬入侵

哥倫比亞大學的研究人員正嘗試開發的一套系統，稱為「行動式增強實境系統」(Mobil Augmented Reality System)。¹⁴這樣的技術目前主要目的在於戰爭的用途，軍人可以藉由頭戴裝置的視窗看到危險的警語，分析出所在位置的相關訊息。這套系統可以將電腦做成的文字、圖像、立體動畫、聲音、或其他數位化的資料加到實物實景之中。這些資訊將可幫助使用者辨識你所看到得臉孔、建築物、甚至是空中

¹⁴ 「增強實境」一詞雖然到 1990 年代才出現，不過它隱含的概念早就成形了。科幻小說作家丹尼爾莫冉(Daniel Keys Moran)在 1989 年出版的《長期競賽》(The Long Run)裡面就曾提到這個概念，書中人物的太陽眼鏡上就有一個類似個人數位助理的裝置，包含著無線存取的硬體以及為他量身設計的人工智慧系統，他可以用這些裝置來增強實境，達到他想要做的事。。引自 Popular Science 科技時代 vol.16 讀者 Matt Hart 來信。

某架飛機的班次以及火車的時刻表...等。相對於增強實境的系統，削減實境(Diminished Reality)同樣也在進行實驗之中，經由增強實境的原理，再加上人工智慧的自動篩選，能將所處環境中不必要的訊息阻隔在視野之外。在資訊時代之中，資訊就代表著力量，這樣的技術即將成為把資料加入眼前之世界的重要方法。

我們日常生活的科技改變了我們觀察這個世界的方式。..... 電腦也會促使我們以新的方式建構事物。有了電腦以後，我們可以在一個程式中模擬自然，也可以把自然拋在一邊，另建第二個由我們想像與抽象能力創造出來的自然。螢幕上出現的事物並無實體。就這個意義而言，螢幕上的生命並無起源與根基。在螢幕上，被視為現實的符號可能取代了真實(Turkle,1998：57)。

我們一直都在接收新的訊息與新的科技產物，但從來都來不及思考我們的周遭改變了哪些，以及我們自身到底有有哪些的不同，這些變化讓世界改變了，但是經由虛擬實境般的裝置，以及虛擬人物的實際運用，我們看待世界的眼光似乎更是重要的轉變，對於真實與虛擬我們全盤接受，並且極力拉近彼此間的距離，我們讓數位科技替我們決定可以看到什麼或是不看到什麼。我們可以說：虛擬實境中人們模擬真實；增強實境與削減實境的技術重寫了真實。

(三)質變的開始

我們可以試著去思考，我們真的需要這麼多的科技產物嗎？我們追求科技的目的又是如何？當然，這些問題的可能會有許多，包含我們前面所提的，可以讓人類的生活更好、更精緻，但是是不是還有一種可能，那就是社會的集體催眠，以致於一些原本仍可正常運作的設備與軟硬體都會遭到更新於淘汰的下場。這也就是現代的社會中已逐漸形成一種群體意識，那就是我們必須跟上時代的腳步，只要落後，就將被社會所淘汰；追隨時代腳步的方法，就是進行淘汰與更新，再次地淘汰與更新，不斷地淘汰與更新，不需要去想為什麼，因為也沒有時間讓你去想。在這樣的循環過程中，人們逐漸迷失自我，而眼前僅剩的也只有自己不斷追逐來的科技產物，因此我們希望可以從中獲得答案。當我們遇到了電腦與最新的科技，便如同一直以來對於神祇

的崇拜一樣，希望得到庇祐，但又害怕因為一時的忽略而遭到責罰，並希望藉由這樣的外力來指引自身未知的命運。我們對科技是又愛又懼，但又無法為自己找出一條出路，只好在 2020 年的洛杉磯街頭面無表情地往前走，心中自我安慰的告訴自己「因為科技來自於人性，所以明天會更好」。也由於這樣的自我麻痺，這個時代產生了一種新的哲學思想 Transhumanism。是一種為了超越人類現況，而結合人文主義的原理和先進技術的哲學思想；它相信科學將為人類帶來幸福，更重要的是其相信改善科技技術將能突破對於人類的限制，創造出更人道的社會；甚至是代替上帝的角色，或說是無神論。

「人可以當上帝嗎？」隨著科技進步，「人」，似乎沒有什麼做不到的事情。二次世界大戰中，人類發現青黴素，拯救了上百萬人的性命；克服黑死病之後，人口繼續狂飆；又在短短幾十年間將美洲大陸恣意狂奔的上百萬隻美洲野牛屠殺至目前的幾千隻；人類發明了基因技術，研發出更多更好的農產使世界上幾億人口因而受惠；人們似乎忘了什麼是謙卑；忘了這個宇宙中，人只是它的一部份罷了；一個微不足道的塵埃，而不如科幻電影中那麼偉大。然而，最近人類又發出一句豪語「我們可以跟上帝一樣造人」(沈哲鯤，2002)。

科技不斷的發展，一些疾病得到控制，甚至是基因的解讀，人類的生命與老化都將得以控制。藉由對外太空的研究，人類可以免於受到彗星的撞擊，更可能在人口爆炸的今後，為人類找到居住地。這一切的一切都是科技技術發展所帶來的；不只這些，還希望有更多，而且一定會更多。transhumanism 是一種崇尚科學的哲學思想，認為藉由科技的發展，人類的生活將更加美好；然而，在這樣的思想崛起之時，另有一種聲音同時產生，也就是對於傳統人道主義的保衛；其中最具爭議的就是關於遺傳基因工程的問題，隨著基因圖譜的解讀，人類的種種遺傳密碼破解之日漸進近，將來人們將能使得之前因遺傳所得的疾病，如血友病，都能避免產生，人們也能夠自由選擇子女的種種特質。在這樣的情況之下，或許在世界中會產生兩種的階級，在出生即已決定，那可能是超人種族以及奴隸種族；此兩種族的共同點就

是他們都是「做出來的」，而非自然繁衍，已現今的術語來說，是一種突變。另一方面，各國間的戰爭，有可能成為精華人種的互相挑戰，基因的改造將是決勝的關鍵，若真是如此，所有人類的作為與當初眾所批判的納粹基因篩選的做法又有何不同呢？

這樣的沉浸過程中，由於對科技的崇拜，可以發覺科技集體主義/平等主義欲將人類社會帶向一個標準化價值的「我們」社會，而訂立所有標準的主宰，將是我們又愛又懼的科技體系，人類則統一成為「科技拜物教」的忠貞信徒。我們再回過頭來看

Haraway 的宣言；一看哈樂歲的 動物—人—機器宣言，聽過馬克思 共產主義宣言 者大抵會聯想到其中可能的關聯。沒錯！如果 共產主義宣言 所對應的是工業製造為主的社會關係與權力結構， 動物—人—機器宣言 所呼應的是二十世紀晚期電腦資訊時代和基因科技興起的先進資本主義社會。 動物—人—機器宣言 顯示， 共產主義宣言 已經是過去式，結合新科學與新科技的社會關係與權力結構已經來臨，我們需要不同的政治解放策略，我們需要「動物—人—機器政治」(Myerson,2002: 15)。

傳統工作關係之中，女性的地位通常是在缺乏技術或是低技術性的工作，被視為勞動預備軍，不處於重要的位置，隨時可被解組。然而在訊息為主的新社會關係之中，女人的場域從家庭、市場、工廠，轉化到積體電路(integrated circuit)之中，傳統公私領域以及類似的二元區分都已經不再適用，新的社會場域是一種多元認同的跨邊界多重空間。Haraway 認為從現在到未來所處的以資訊控制和基因科技為主的知識/權力結構之中，雖然它可能是一種無遠弗屆的全球支配，但我們不應採取漠視或是反對的態度，反而應當在這樣看似具有無限危機的先進資本主義社會中，尋求潛在的快樂、未來的烏托邦和政治認同的神話—Cyborg。

1515 年英國法官摩爾曾著作《烏托邦》(Utopia)一書，他在《烏托邦》中描繪出一個理想國度的樣子，實為接近後世共產主義的點

子。¹⁵但這種的想法在俄國作家薩米爾欽(Yevgeny Zamiatin)眼中，這樣依賴並且崇拜科技的理想狀態，卻成了可怕的憂慮：如果如威爾斯所言，人類的一切均由科技來掌控，並且沒有獨立的思想與行為，那麼烏托邦其實是可怕的。

於是薩米爾欽在 1921 年寫出了《我們》(We)，一個遠在二十世紀的未來時代，人們完全集體思想、行動，依規律做愛、吃飯(規定咀嚼五十下)，一切行為必須符合數學式的秩序，連陽光都由機械調控，一個沒有「我」，只有「我們」的世界。於是，這成了「如何避免烏托邦」的第一本「反烏托邦」(Dystopia)小說。《我們》因此激發威爾斯恩師赫胥黎的孫子 Aldous Huxley 寫出《美麗新世界》(1932)，同樣的不是在描述「科學進步的本身，而是科學進步對人類個人的影響」，尤其當政治機器強大有力時，科學成了剝削工具，人類成了政府奴隸。另外，從極權主義中驚醒的英國作家喬治 歐威爾(George Orwell)也寫了《一九八四》(1948)，寫了一個物資匱乏的未來，一切使用配給制，主角在政府機關每日進行編造歷史、修改人民記憶的工作，一切都受「老大哥」(The Big Brother)的監視，而政府口號是「戰爭即和平，自由即奴役，無知即力量」。這著名的「三大反烏托邦小說」其間仍有些許的不同，《美麗新世界》《一九八四》所反抗的是一種政府與國家的極權，以及運用先進科學的宰制與剝削，掌控者仍舊是某些人類，但在《我們》之中，人類的最基本人性都已經喪失，包含的對象是所有人。

由於其議題頗為聳動，反烏托邦小說中的題材至今仍常為人所使用，尤其是在科幻電影的表現之上，1982 年的電影「銀翼殺手」(Blade Runner)更是因此成為經典之作，其劇情描述了 2020 年的洛杉磯街頭

¹⁵ 其後，科幻小說作家威爾斯(H. G. Wells)所發表的一系列文章，1895 年《時光機》The Time Machine；1895《奇異的探訪》The Wonderful Visit；1896《莫洛博士島》The Island of Dr. Moreau；1897 年《隱形人》The Invisible Man；1898 年《世界大戰》The War of the Worlds；1899 年《當沉睡者甦醒》When the Sleeper Wakes；1901 年《登上月球的第一批人》The First Men in the Moon；1904 年《諸神的食糧》Food of the Gods，以及當時所流行的諸多科幻小說的想像，無疑都是同一種科技至上想法下的延續。

景象，正是十九世紀科幻所想像般的充斥了摩天大樓，飛行車穿梭其間，只不過洛杉磯總是在下雨，陰冷又潮濕，人人的臉上都看起來都是一樣的表情，或說是有些鬱悶，在高科技、號稱人性化設計的未來程式中看不出希望與快樂。現代資本主義不但尚未瓦解，甚至是更加興盛，是當初馬克思「非預期的結果」(unanticipated consequences)；或許，科技未來的極度異化，更是 Haraway 所沒有想像到的，也就是雖然我們一方面高度成功地完成我們意識的意圖之直接結果，但我們卻仍經常未能夠預期和設想那些結果本身的更遙遠不欲的後果。

《虛擬入侵》的作者 Mark Slouka 引用法國作家 E.M.Forster 在其著作中所描繪出另一章的《啟示錄》：愈發失去活力、變得不耐煩、易怒的人類，將一切付諸機器。然後，機器停了 (Slouka,1998：106)。人們將未來交付給擁有先進科技的國家、政府與日益強大的資本家；其後，這些掌控者不再有能力掌握這無法控制的科技巨獸，無論是否有天機器停了，人類文明可能早已被淹沒。

三、個人的消失—代理「人」

(一)資訊超載下，解放可能的諷刺

關於網路世界的特性，從個人角度來談，一般所討論到的多半是提到其主動性以及個體實現的可能，還有就是它可以對階級的差異得以重新洗牌...等。如同《網際權力》(Cyberpower)一書中作者 Tim Jordan 所指出就個人層面，網路中呈現了認同流動的機會、反階層和由資訊構成等保障個人權力的特性。而也很少對這樣的觀點提出質疑。因為曾這樣的角度出發，網路中確實提供了個人多重角色期望的可能性；也因為大家所構築的想像空間中，現實世界中的階級似乎是無法侵入的；再者，由於網路所承載的是資訊，因此整個網路的空間是由資訊所構成的。這些特點都讓人們以樂觀的角度來將網路空間視為一塊解放的天堂。

但是從《虛擬入侵》一書，卻看到了不同層次的觀點，其中 往蜂巢而去的高速公路 一章，文中作者認為世人為資訊帶來的便利所

麻痺，以為終將獲得上帝允諾的樂園，但他看見的卻有所不同：

在符號的大雜燴和強力的麻藥底下，我所看見的科技，卻具備著足以摧毀我們僅剩的小小個人主義的能力。我所看見的不是如人們所想的，數位邊疆上將會出現百花齊放的多樣性，而是出現遮掩了一片同質性的一種狀似多樣的形式主義。...我在其中感覺到一股強大的、要求人們順從的力量——統江湖背後的黑暗面 (Slouka,1998：116)。

就使用者個人而言，電腦與科技的使用是在於便利的誘因之下，來逐漸接受，各項新興產物為了讓世人接受，一開始都會以精美的包裝或是吸引人的廣告詞來讓使用者迷惑。不會有任何公司的宣傳會直接告訴顧客：您使用本項產品，本公司將獲利 XXX。總是會以自然而不會引起抵抗的方式，讓使用者使用它、習慣它，最終更希望「不能沒有它」。

就在這樣不知不覺中，除了依賴之外，人們已經失去了一些什麼。就以電腦使用為例，早期的 DOS 系統以及 Linux 系統，它之於使用者來說是一項工具，使用者可以完全掌控自己所下的每一道指令，而系統的回應亦是一個指令一個動作。使用者沒下的指令，絕對不會有動作，但封閉系統或說是聰明的系統軟體族不然，因為它會「自做聰明」地做一些未下指令的工作。

微軟公司(Microsoft)所發展的 windows 作業系統，即可說是封閉系統的最主要代表，或許管制並非其原意，但在其企業的競爭之下，該軟體整合了許多類型的免費軟體，也正因如此，對於使用者而言，只要電腦中安裝了一套新版的 windows 作業系統，其餘的只要按按滑鼠，一切沒問題。漸漸地，使用者已經放棄了自身對電腦認識的權力，剩下的只剩下對滑鼠點兩下甚至只有一下的能力，而這樣的權力，便流向了介面掌控者。在這樣的封閉系統之中，漂亮的桌面圖樣迷惑了使用者，也掩蓋了其餘正在同時進行的動作。

其實我們已可發現，這樣建立起的依賴感，已逐漸成為一項強而有力的「科技權力」，我們已經很難脫離微軟系統的控制，上網用

Microsoft Internet Explorer、收發 E-mail 用 Outlook Express、撰寫報告非用 Word 不可。不只是軟體要相同，連版本都不得不同，否則將無法相容。因此，只要 Microsoft 推出新版本的作業系統軟體，大家都只好乖乖掏出荷包中的錢，否則將「不見容」於這個 Cyborg society 中。這也就呼應了 John Naisbitt 對於現在與未來凡事以科技為思考主軸的情形提出的說法，對於現在科技的發展，大家積極地用，並給予其崇高的地位，但當我們覺得有些不對勁時，卻無能為力。

在此提出另一個例子，網路上廣受歡迎的檔案交換軟體之一的 Kazaa 中便隱藏著「布里恩數位娛樂」公司(Brilliant Digital Entertainment)的 P2P 軟體，可用來直接啟動使用者電腦，共用部分資源與連線。「布里恩數位娛樂」公司(Brilliant Digital Entertainment)所屬的 3D 廣告技術自 2001 年秋季即已搭配 Kazaa 軟體在網路上供人下載使用，但該公司向聯邦安全主管機構所提交的申請書中透露，Kazaa 中有另一套不為人知的技術，透過一種安裝在 Kazaa 軟體中的 Altnet Secureinstall 軟體，該技術可連結其他 P2P 網路、廣告伺服器或檔案伺服器，也可自動下載更新功能，Altnet 軟體一旦啟動後便可自成一全新 P2P 網路，連線速度較快的電腦會優先被邀請加入，其餘的則會稍後一併加入。經由這樣的技術，可讓使用 Kazaa 軟體的電腦變成全新網路上的節點，並由「布里恩數位娛樂」主控。該公司宣稱將在「使用者的許可下」¹⁶啟動網路上數百萬台使用 Kazaa 軟體的電腦，將該網路用來發送該公司所屬的廣告或音樂。另外，它也可以借用使用者未使用的電腦效能協助其他公司完成複雜的運算工作。這也就是說該公司已將這數百萬台電腦納入該公司的運作之中了。

目前包含上傳軟體 CuteFTP、網路傳輸軟體 GetRight、FlashGet 及 MP3 分享軟體 iMesh 等上千種免費軟體都已經被證實含有與 Kazaa

¹⁶ 雖然 Bermeister 表示會尊重使用者意願，但其實在安裝 Kazaa 時，其使用條款中便已規定「使用者同意無償出借閒置的電腦儲存空間與網路頻寬。」若不同意則根本無法進行下一步安裝。John Borland, Kazaa 暗藏玄機 全新 P2P 網路伺機啟動 (<http://taiwan.cnet.com/news/ec/story/0,2000022589,20036147,00.htm>)。

之中相同的偷窺軟體 Spyware，不但可蒐集到網友的上網行為，甚至連信用卡帳號、連線的帳號及密碼都將被其所蒐集，網友在使用之時，在疏忽的情形下簽署了許可同意書，很可能就掉入隱私權的陷阱裡，電腦裡的秘密被一覽無遺，不過大部份網友都不知道偷窺軟體的資訊蒐集功能。由於網友在下載免費軟體時，通常會出現用戶授權協議(EULA)的同意書，裡面會用含糊不清的字眼，告知網友是否同意「允許收集個人資料」，加上這些同意書的內容多為長篇的英文，許多網友在懶得仔細閱讀的情形下，無意中就同意偷窺軟體的行為。因此當網友下載了免費軟體之後，電腦裡也同時有了偷窺軟體，偷窺軟體會在硬碟裡留下可供日後辨識的機制，當網友再次上網時，網友的上網行為，例如名字、IP、瀏覽過的網站、在每個網站停留的時間、下載哪些檔案、上網的總時數等，偷窺軟體都會蒐集下來，功能強大的偷窺軟體甚至可以得到網友瀏覽每一個畫面的過程、連線的帳號及密碼、信用卡帳號及電腦硬碟的檔案資料等。¹⁷以往，我們擔心的是駭客的惡意入侵，不敢開啟不明的檔案，怕因此而被「木馬屠城」，但今日，意圖「屠城」的已不再只是意圖不明的駭客，連知名的軟體供應商都在善意面具下，帶著令人擔憂的侵入行為，一向居於弱勢的個人而言，未來更可能生活在全面的「偽善」監視之中。

再者，如同之前所提，由於是封閉的系統，使得我們的電腦到底做了些什麼，身為工具主人的使用者並不知曉，如同有一天我們打開自己常用的一套應用軟體，螢幕中突然出現一個訊息，「無法開啟，因為發現更新版本，請上網下載」，看到這樣訊息的感覺會如同你哪天回到家裡，一打開門突然看到一個陌生人坐在你家中的沙發上，然後對著你說：「喂！你家裡的電視太舊了，換部新的吧！」一樣的感覺。是那樣的突兀，然後會突然驚覺，他怎麼在我家？他是怎麼進來的？它就是這樣進來了，但使用者仍然不知道到底是發生什麼事，只能乖乖照做。若說泥巴中擁有較高技術的使用者往往得以對其他使用者進行「虛擬強暴」，那麼這樣的情況，不也是一種更廣範圍的「強

¹⁷ 網友上網 小心被偷窺避免全都錄 下載免費共享軟體注意授權同意書 (<http://tw.news.yahoo.com/2002/04/10/entertain/great/3172101.html>)。

暴」行為。糟的是，泥巴中的強暴往往可以藉由系統管理者的約束或是制裁來處理，但這樣宰制的強暴，使用者又能如何抵抗？！

網際空間的科技權力受控於使用者對科技工具前所未有的漸增依賴性，看起來像是中立的科技工具卻點出更大的資訊管理...(Jordan,2000：182)。

在之前 Tim Jordan 所提出這樣的科技資訊時代似乎看到了個人解放的可能性，但同樣在《網際權力》(Cyberpower)之中，他也提出其實這樣的解放是一種「諷刺的平衡」，也就是科技工具同時解答了資訊超載的問題，但也製造出它的新一種形態的超載：即是使其自由者(infon(a)uts)奴役了他們。Tim Jordan 將這樣的情況稱作為「科技螺旋」，在資訊時代之中，由於網際網路的特性在於可以將資訊不斷地重製，而這樣的資訊是可被無限取用的，因此在這樣的大量複製的情況下，人們往往會產生無法吸收與消化的難題，無法辨別接收到的資訊有多少是重要的或是不重要的，如同一再被提及 Marshall McLuhan 的「媒介即訊息」(The medium is message)的論點一樣，現代的網際網路媒介之下，超連結所產生之級數倍增的資訊數量，已經重新改變了人類的資訊接收行為與控制能力，這是一個資訊超載的時代，在短短的時間之中，社會已從資訊難以取得轉變成為俯拾即是資訊氾濫，而資訊超載的重要問題也就是「太多」與「不一致」。由於大量重製，以致於資訊快速累積，也正因為這樣的重製，卻仍舊保留了原先就有的版本，以致於搜尋所得的內容缺乏組織性，這樣的多元性也就造成了不一致的問題。既然如此，數位化與科技工具的使用就成了協助人們面對資訊超載問題的出路。人們越是依賴科技工具，對於科技工具本質無法理解的大多數人都將被一種新的關係所控制，而具有較專業科技知識的權力新貴也就逐漸地成為權力頂端的少數擁有者。

這就是一項極大的轉變，一開始系統商卑恭屈膝地讓使用者以少許費用甚至是免費使用，當整個網路世界建構於他所擁有的系統上，主從的關係就開始翻轉。而從這樣的演變不只是使用者與介面擁有者的關係有了極大的翻轉，我們更可看出對整個社會而言，它所代表的將是更重大的變革。就如同馬克思於《資本論》第二章中提到的貨幣

交換，貨幣的創造是為了商品的交換而來，因此它只是一項中介物，交易模式應當是 W-G-W(商品-貨幣-商品)，然而由於貨幣的儲存與私有，使得交易模式反成 G-W-G'(貨幣-商品-更多的貨幣)，原本有價值的應當是商品，現在卻移轉到價值的承載物之上。同樣的，就資訊社會而言，網路上有價值與意義的應當是「資訊」，資訊是一種關係，一種中介的關係，目的是為了溝通；因此資訊應當是中性的，而且既屬於每個人，它卻又不屬於任何人；既然資訊的目的在於溝通，其價值即在流動中才會顯現；以往資訊的承載乃是藉由直接的口語表達或是書信的往來；而近年來網路的傳遞已漸成主流。而數位化也是這個資訊時代的特點，為了便於電腦保存與網路傳遞，所有的資料與訊息都將數位化，數位化即是化約，資訊將被化約為無法直接讀取的數位碼，需要特定的工具才能解讀其內容；此時，資訊雖然仍然不屬於彼也不屬於此，但是掌握解讀工具即能控管資訊交換價值的溝通管道。所以當這樣的價值想法日益累積，「量」變了，「質」就會產生變化。資訊與介面在傳遞與交流之中的位置已有所不同，資訊-介面-資訊的介面中性時代已經成為歷史，現在的模式已成為介面-資訊-新的介面，使用者為了儲存資訊必須使用讀碼介面，往後為了繼續保有資訊的解讀，就必須再向介面擁有者購買更新版本的介面。資訊的過量累積以及對於介面的依賴，都加速了這樣關係的演進，資訊不再具有最重要的意義，在這樣的關係之中，這些資訊是用何種介面轉碼、是何種版本才是最重要的事。

人們總希望可以掌握夠多的資訊，但在資訊超載的時代中卻是極為困難的，因此必須借助於科技工具，因此也就將較大的權力賦予於所謂的科技菁英身上，而當科技菁英所擁有的科技工具再次被滿載的資訊所淹沒時，同樣對於資訊無法掌握的憂慮又再次出現，一樣的循環也就不斷重演。我們也許不自覺於受到任何的 control，也或許我們有一天會驚覺於受到少數權力菁英的宰制，但是即使是新一代的權力菁英，他們也無法自抑地在科技螺旋中打轉，致力於螺旋中不斷出現的新工作。

我們可以看出這些不同層次的討論，網路上的自我展現的可能，

以及對於軟、硬體介面的使用便利性，都讓使用者感受到前所未有的自由與使用樂趣，更讓科技更接近人性，而不再有距離。但是當涉及介面及利益的考量之下，一些令人擔心與不確定性的恐懼便油然而生，以理性技術的思考來談，依循這樣的脈絡，個人權力在科技未來中似乎是一場騙局，個人主義的展現與反階層似乎都有其背後的宰制，即使它以自由作為包裝，其實它更是集體主義的展現，這樣的集體主義/平等主義欲將人類社會帶向一個標準化價值的社會；對此，人類的自由都將因此而受到強大的限制。另一方面，資訊所構成的場域，在質變之後是否還保有原貌，也是令人懷疑，或許說是由制式系統所建構的空間更是恰當。不願承認，但似乎如此；在這樣的新空間中，使用者個人權力的保有，有如南柯一夢。

(二)「代理人」，代理「人」

《心靈機器時代》(Kurzweil,2000)一書中也曾經提出過這樣一個類似的例子；就現在而言，如果有一個人他因為手腳傷殘，因而裝上了義肢，那麼我們會認為他不是原來的那個人嗎？若是他的心臟功能產生了問題，而裝上了人工節律器，甚至是人工心臟，即使是人類維持生命的重要器官被更替了，大家還是不會懷疑他就是原本的那個人吧！這樣的問題一直討論下去，這個人一直換了電子眼、電子耳、最新的電子肺臟，最後再加上之前所提到的外骨骼。這樣一來，幾乎將可以換的都已經換上，我們還會認為他是原本的他嗎？當然是的！因為這樣的一個人，雖然外在有形的軀體已經有所不同，但是其無形的行為與思考卻是一樣的，他用一貫的語言，同樣的思考模式來與我們相處。藉此，我們可以確定眼前的這個人就是我們所熟悉的那個他。可是當有一天，身為 Cyborg 入門款的人們，面臨到進階的時刻，連我們的大腦都將可以更替，那麼又將如何呢？

當然，還是有許多人試圖抗拒電腦有一天可能會比人腦來得聰明這樣的事實，而認為人工智慧的研究，便是想要研發出一些比零蛋好些的「聰明電腦」而已¹⁸。確實，就現在電腦的裝置而言，在整個結

¹⁸ 電腦，其實在英文的真正含意應該是「高速運算器」，雖然在中文裡有一個腦

構上仍差人腦上百萬倍，可是依據電腦晶片的演進速度來看，在二十世紀初期電腦是每三年速度增加一倍，而到了中期則是每兩年增加一倍，現在則約一年即可增加一倍。如此一來，電腦在執行速度與記憶能力來說都將在二十年內趕上人類的大腦構造。

從電腦科技發展以來，有些專家就直接認為「人腦只不過是一部複雜的電腦」，當然，這樣的說法太過極端，也太過果斷，因為事實上還有許多人類的思考行為方式是電腦無法辦到的，而且以目前電腦的運算方式跟人類的思考方式來說，還是有極大的差異。就像是電腦無法有幽默感，它的所有「輸出」都必須要先有妥切的設計，因此它也無法有創新的能力。光是這樣，我們似乎就可以高枕無憂了，是嗎？猶記得棋王 Gary Kasparov 曾在 1990 年發下豪語，認為電腦絕對不可能擊敗他，但在短短幾年內，棋王不得不接受失敗這樣的事實，因為電腦真的辦到了。而目前也有許多電腦可以做的事，在早年也都被當成笑話看待，或只是電影情節才會出現的功能，例如聲控裝置、同步翻譯、甚至是味道的辨認與輸出...等。所以誰敢真正斷言我們能在創作或是其他方面同樣遭受到電腦的挑戰，而能一直保持人類的優勢。

科技上的修補已經開始將我們從身體的限制中「解放」出來，而且可能性是無窮的。....在我們下一代的一生之中，將人類的神經系統直接連上電腦，讓人類的意識下載(download)到隨取記憶體(RAM, random access memory)之上，以某種人工的狀態保存下來，這些都是可能的。在可預見的未來，自然與科技間的那條界限——將被抹滅(Slouka,1998：24-25)。

如果人腦真的能如同電腦一般，可以修改、重製、改良，那麼 Haraway 所指稱的二元對立界線的抹滅，即將實現；人類與機械的分

字，但是世上絕大部分的電腦都是「IQ 零蛋」，要它們在一秒鐘內做幾千幾百萬次的運算也許易如反掌，但是如果它們做出不在指定範圍內的思考，它們的能力，卻是連普通的昆蟲也不如，說它們是「IQ 零蛋」，可真是沒冤枉了它們。因此，人工智慧的研究，便是想要研發出一些比零蛋好些的「聰明電腦」。引自科幻科學報第七十二期 人腦比電腦聰明 (<http://mail.apol.com.tw/~scisci/>), 2001/07/03。

界點在未來數十年甚至是更短的時間內，終將出現快速的變化。等到這個時候，可以說是正式邁入「一統」的階段，沒有什麼機器像人類或是人類思考像電腦的問題，因為無論是「他」或是「它」在新的世界中，都代表同一意義—Cyborg。

珊卓布拉克所主演的電影《網路上身》(The Net)中，在一場她接受筆錄的劇情中，她說這是一個被電子化控制的社會，所有資料包含身份、保險...都被登記於電腦中，我們都活在電子影子之下。也就因為這樣，只要有人竄改資料，就可能造成危險。但對方卻堅信看門人程式不可能出錯。這是一種資訊社會數位化的矛盾現象，在真實層面上，人的形體應當是不爭的主體，而資料只是客體，但在虛擬入侵的現在與未來，數位資料與人格反而取代了個人的真實性，成為具代表的主體。倘若有一天，人類的一切都可被代理，或許這樣的主客體關係會再次改變。

四、無法控制的巨獸

(一)透明與不透明的弔詭

邁可 德托羅斯(Michael L.Dertouzos)所推展的人本電腦概念，提到為何我們需要電腦有如此強的能力時，他說到：人本電腦能以很快的速度確實執行這些功能，而且不需要給它太多的指示，其外表用起來更簡單，表示其內在變得更加複雜...(Dertouzos,2001：22)。

這同樣令人想起 Sherry Turkle 在《虛擬化身》曾經提到，在 1970 年代電腦文化本來有兩大主要的次文化，一是「駭客(hacker)」另一則為「電腦迷(hobbyist)」，Turkle 形容下的這兩種次文化具有不同的價值觀，駭客的風格在於「探索電腦微世界複雜狀況的藝術形式」，他們的喜好在於有點冒險，又具有些許叛逆，希望能夠將大型電腦主機的系統經由設計與改造，使其發揮出令人驚喜的未知功能。而電腦迷則喜歡「在自己創造的安全環境中工作，喜歡那種控制權在握的感覺」，電腦迷悠遊於個人電腦的掌控樂趣之中，在社會的分工之下，個人可能只是一個不重要的單位，但在電腦之前，可以完整的思考呈

現，電腦可以對個人心裡產生慰藉與滿足。電腦迷在電腦前得到滿足，並且深入地享受所有的功能。雖有不同的價值感受，但是同樣的是他們都能夠瞭解電腦，並且親手操縱電腦。但是到了 1970 年代末期到 1980 年代初期，對於電腦親近的關係來區隔，又多了一種身份，而且這也是一直到現今來說最主要的一個族群，那就是「使用者」，由同前文所提軟體開發者有意或無意地簡化程式的操作，使得傳統現代主義般思考電腦作業系統是如何運作的期望已越來越少，整個電腦文化都為 Turkle 筆下的麥金塔式「模擬美學」所佔領，當時的麥金塔以及跟隨其趨勢的視窗作業系統，同樣都以宣稱新手不需要學習太多的程式指令，即可經由幾項簡單的圖形指引，達成使用者所要做的種種事務，而駭客與電腦迷所代表的電腦文化時代，已被這樣的力量所吞噬。

此時我們再回到邁可 德托羅斯所說的，就不難看出這股趨勢仍舊在繼續發展蔓延之中，操控的便利性已經取代對其內在瞭解而成為「熟悉電腦」的主要意義，就使用者的定義來說，電腦就應該是可以以最少的指令來達成最複雜的工作的一項工具，Turkle 認為在麥金塔電腦的模擬文化之中，吸引人的是容易解讀的圖像所代表的文件與程式，而對這樣模擬文化的使用者而言，他們對於電腦的「透明化」已有不同於以往的定義，他們所指的透明是不必探討電腦的內在運作，就能作他們要做的事。這事實上多少有些諷刺，因為它是透過複雜而不透明所造成的透明(Turkle,1998：49)。這也就是說現在這股趨勢在於使用者可以簡單地知道如何使電腦開始或結束運作，而不需要真正知道它到底是經由何種過程來達成這項指令的。這或許代表著電腦文化經由內在與外在表徵的衝突之下，逐漸由現代主義的深度與實際朝向後現代的表像與模擬發展。而使用者也就在這透明與不透明、簡單與複雜間迷惘，以往二元區分的對立詞語，也在這一時刻相融合了。

(二)高度監控的圓形監獄(panopticon)

傅柯(Michel Foucault)在討論權力問題時曾經提到 1780 年由思想

家 Jeremy Bentham 設計的一座的監獄型式，也就是圓形監獄 (panopticon)¹⁹，傅柯認為現代的社會中，監控的機制早已滲透至每一個細微的層面，權力的宰制式無遠弗屆、無所不在的，而這些宰制的來源並非是建構在可見的範疇之內，它真正的約束力更來自於人們心中想像著被監視的效果。

而就這樣的基本原理看來，現今的高科技社會似乎更提供了圓形監獄管理的最大可能性。因此從圓形監獄概念提出後，現代主義學者波斯特(Mark Poster)認為傅柯的討論雖然可以跳脫出馬克思主義式的勞力單面向的宰制討論，而可藉由各種宰制的模式的分析，加入論述(discourse)的言說形成，詳盡區分其相互關係。但在運用於資訊科技的進展之上，卻略嫌薄弱。因此波斯特重新整理傅柯的理論，並將其認為後結構主義的弱點，也就是並未將提出的名詞做一明確的界定，更無法確切地運用在實際的社會議題之上，就此進行補足與深入分析，進而提出他的超級圓形監獄 (super panopticon) 概念 (Poster, 1989)。波斯特在其論述中強調在處於資訊社會中的人們，由於必須經由大量的訊息交換來進行溝通，政府或是國家等監控單位可以經由追蹤紀錄的方式對所有人進行控管，不需要有傳統圓形監獄概念下的實體建築物的建立，我們整個社會就是一超級圓形監獄。

我們不在乎在街上被人注視，但被電眼從高處監視則讓人心裡發麻(O' Malley, 2001)。

在使用者運用網路上的超連結進行溝通時，我們所用的符碼經由某個某些不知名的中介媒體進行傳遞，在這樣的環境下，就可能會產

¹⁹ 在此監獄概念下，所有監獄的牢房圍繞著一座監視塔而造，形成一個圓形的中空建築物，牢房向外的部分都會有一扇窗，可以透入光線，監視者只需要藉由牢房中光影的透射與遮掩，就可以輕易掌控每一牢房中的狀況。而在任何時刻，牢房中的每一個人都感受到被人監看著。雖然後來這樣的圓形監獄並未能如其所願的建成，但是這一構想卻為後來的權力觀留下了一定程度的影響，這也就是傅柯用以引申出其權力觀的起始概念。Barton, Ben F. & Marthalee S. Barton. Modes of Power in Technical and Professional Visuals (<http://www.dnai.com/~mackey/thesis/panopticon.html>)。

生一虛擬的圓形監獄(virtual panopticon)²⁰或稱電子圓形監獄(electronic panopticon)²¹。無論是真實或是虛擬中的圓形監獄，他對身處其中的人有者雙重的監控，其一是實際上的監視，二是心理上的掌握。²²

或許我們會認為這樣的管制方法只是在用於犯罪者身上，但是當我們面對科技既簡單又複雜的特性之下，其實監控早就無所不在：

自有政治、社會以來，監視一直是值得注意的、無法磨滅的現象。監視是社會控制(social control)維持社會秩序必然的要素，不僅專制的統治者要用眼鏡窺伺臣下，防阻密謀叛亂，鞏固自己的權位....在中世紀之前，社會控制中的監視大體是片面的，而非系統性的。但是，自中世紀起，監視即越來越系統化，形成完整的運作機制與持續的過程。從近代開始，現代國家與資本主義在西方興起，透過殖民侵略擴張到其他國家、地區，在全球各地形成現代民族國家與資本主義生產方式的政治體系與經濟結構，國家機關的監視能力越來越強大。資訊科技擴增、強化國家機關的監視能力，構成完整的監視宇宙(surveillance universe)，人們幾乎無所遁逃(王佳煌，2001)。

無論是 Bentham、Foucault 的圓形監獄概念或是 Poster 其後所提的超級圓形監獄，聽起來都令人毛骨悚然，這樣的監控當然不只侷限於某些特定的人，也不侷限於某些場域，它是一種無所不在的全面性

²⁰ Engberg ,David, The Virtual Panopticon

(<http://is.gseis.ucla.edu/impact/f96/Projects/dengberg/>)。

²¹ Will ,Ian(1983),” *The Big Brother Society*.”London：Harrap.

²² 此類電子監控實際的運用已在英國開始實行，英國青少年犯罪問題日趨嚴重。有些孩子被告到法庭上，在交了保證金等候審判的時候，又犯了罪，讓政府官員傷透腦筋。政府為了恢復公眾對英國司法制度的信心，也回應批評人士指出英國的制度過於寬鬆，沒有能真正解決青少年犯罪的社會問題。不少青少年多次犯罪，有些人數不清進出警察局和法庭多少次，還是改不了前科。因此政府提出了新法子：讓政府要監督的對象是那些十二到十六歲的被法官認為在押候審中可能會重新犯罪的少年犯戴上電子標籤，以便政府能更好監督他們，避免重新犯罪。在實施該計畫的第一年，估計將有一千八百名青少年被戴上電子標籤。英 1800 名惡少將戴電子標籤 (<http://tw.news.yahoo.com/odd/3093876.html>)。

監視。

談及 Cyborg 概念的起源之時，便提到 Haraway 認為從現在到未來所處的以資訊控制和基因科技為主的知識/權力結構之中，女人²³的場域已轉化到積體電路(integrated circuit)之內，將產生一種新的社會關係，結合新科學與新科技的社會關係與權力結構已經來臨。雖然它可能是一種無遠弗屆的全球支配，但我們不應採取漠視或是反對的態度，反而應當在這樣看似具有無限危機的先進資本主義社會中，尋求潛在的快樂、未來的烏托邦和政治認同的神話—Cyborg。當年馬克思共產主義宣言 所對應的是工業製造為主的社會關係與權力結構，動物—人—機器宣言 所呼應的是二十世紀晚期電腦資訊時代和基因科技興起的先進資本主義社會。就如 Haraway 所認為，這是一個新社會關係的興起，在這一個新結構中，共產主義宣言 雖然一再地被提出與討論，但它已經成為過去式，或許更可以說它是被資本主義浪潮所淹沒了，因為資本主義並沒有因為這樣的宣言而被推翻，反之成為更具宰制與對抗關係的各種資本主義型態。與其說 Haraway 是一個樂觀、烏托邦式的女性主義者，不如將她視為一個對先進資本主義未來感到憂心的先知，因為她早已發覺某些異狀，因而鼓吹解放，但可惜的是，所謂解放的可能卻成了先進資本主義用來迷惑人們，進行「消費監視」的重要手段。然而，隨著網路上癮、科技崇拜、科技上癮...等情況逐漸擴大，動物—人—機器宣言 似乎也在漸漸消沉之中。

隨著社經機構不斷擴張與電腦化，我們不能再輕率地說「所以呢？」電腦、網路和自動化所生產的內部連結，不再是人類行為轉為社會與技術結構化的輸出品，它們已成為社會/經濟/科技建構網的一部份，而未來社會就在網中成形。如果那些為商業、工業、財物、或軍隊設計程式、執行電腦化系統的人，完全不考慮人、社會和科技的關係，而祇是一味追求成為電腦宗師，那麼我們的未來的確很令人憂心(Rochlin,1999)。

²³ 在此理應可以引申至所有被賦予二元對立壓迫的人。

Tim Jordan 提到全球資訊網是以「拉力」媒介的形式作為它的開端，因為人們必須依據自己的需求，進行搜尋而將自己需要的資訊拉進來，但是到了 1997 年，便開始會有些資訊會主動地推向使用者的眼前，有些人便將這樣的「推力」視為資訊傳遞的新典範，因此這樣結合推力與拉力的媒介，最後將會是全球資訊網的最終型態。他引述 Kelly&Wolf 的一段話：「一種新媒體以較受喜愛、多對多的方式興起並橫跨起伏於全球資訊網之間；所有的東西都能在任何時間，從任何一個人流到另一個人，從任何地方流到另一個地方 (Jordan,2000：177)」。Kelly&Wolf 認為總會有一種裝置，可以隨身攜帶，它更具有人工智慧的系統，隨著使用者的需要，即時傳遞需要的資訊到相關的硬體之上。Tim Jordan 與當時的許多人都覺得這是一種誇張的說法，只願意承認推力媒介是一種未來的可能形式，但卻沒來得這樣快，可是就在短短的幾年間，我們對這樣的預測已不再質疑，因為它就擺在我們眼前，讓人不得不信。

John Seely Brown 與 Paul Duguid 在其著作《資訊革命了什麼？》(The Social Life of Information)中曾對於未來學研究者提出抨擊，認為未來學家在對於未來的預測是資訊邏輯多於人性邏輯，他們覺得現在不是對資訊的數量太過欣喜或是沮喪的時候，而應該仔細地檢討其價值所在，而且認為畢竟資訊的發展還是以人的目的為目的，資訊的邏輯最終應當要符合人性的邏輯，不管資訊有多麼獨立，到頭來還是人類、社群、組織及體制在決定資訊的意義與存在的理由，將資訊科技散佈到人性層面的每一處，是一種削足適履的行為，會造成人性的重大扭曲(Brown&Duguid,2001：20-21)。

或許人類曾經有機會在人性邏輯與資訊邏輯之間得到拉扯與平衡的機會，但是由於資訊科技對於人類的集體催眠，使得人類失去了先機，科技無罪，取決權在於人類；當社會日趨複雜，問題便愈是環環相扣，決策的難度與重要性愈彰顯 (Sherman & Judkins,1995：9)。

這是 Barrie Sherman & Phil Judkins 在觀察虛擬實境(Virtual Reality)技術多年之後所寫下的感言，他們認為這樣的技術將會為人

類帶來兩極的前景——煉獄殘痕與天堂美景。既然如此，人們當然會希望是朝天堂美景而邁進，但是就如我們一貫的想法，有好的動機不一定會有好的結果，因此必須相當注意倫理道德與人文思考是不是可以跟上科技發展的腳步。模擬真實技術的先鋒 Myron Kreuger 對於這樣的危機提出警語：電腦正快速演化中，人們卻總在原地踏步。²⁴同樣的論點也由美國政治學者 Francis Fukuyama 提出，雖然過去五百年來科技是歷史向前邁進的主要力量，如今他再也不敢天真的認為，人類將以同樣的智慧駕馭科學。²⁵

Tim Jordan 曾引述反烏托邦式想像學者的主張：進入科技高度連結的生活時代，令人恐懼的是所有社會行動都可能被轉化在數位的記錄上，並集合形成一個人生活完整記錄，在此空間中，所有事物都為資訊符碼所掌控管理。John Naisbitt 對於現在與未來凡事以科技為思考主軸的情形提出他的看法：「...更糟的是，少有人知道科技到底是個什麼東西，我們給予科技特殊地位，彷彿它是自然法則，有不可褫奪的權利，我們的日常生活、人格形成經驗，甚至自然世界，都注定要由日益精密的軟體來『管理』。科技與我們的經濟齊步前進，我們則只能插上插頭 上網、瀏覽、剪貼、把零碎資訊拼湊起來。我們覺得有點不對勁，但卻沒法下達指令做任何修改。...」John Seely Brown 與 Paul Duguid 說：如果只在乎資訊邏輯，不顧人性邏輯，就看不到資訊以外的世界。²⁶這是一種警語、是一種宣稱、是一種對未來學者的挑戰，但不幸的是，他們說的對，但卻已無法挽回。

科技的發展與網路的擴張，對於人類來說是憂喜參半，喜的是經由科技與網路的發展，全球腦可代替人類的思考以及從事許多生活事務，如同亞里斯多德於《政治論》中所認為：「有生命的工具」(奴隸)，是美好生活中不可或缺的必備品(Mitchell,1998：182)。在網路空間與

²⁴ 引自 Barrie Sherman & Phil Judkins(1995)，《模擬真實》，金祖詠譯，台北：時報，頁 21。

²⁵ 基因工程 人類社會最大威脅，聯合報，2002/4/3(10)。

²⁶ 引自 Sherman ,Barrie & Phil Judkins(1995)，《模擬真實》，金祖詠譯，台北：時報。

科技發達的今天與未來，有了具備人工智慧的代理程式，不需要奴隸，也不需要總管，每個人的生活將更加便利與豐富。但是另一方面，人類為取得這樣的便利性，必須犧牲部分的個體差異，以使個體間流通的訊息能夠「相容」，並且提供足夠的訊息給代理程式；在不自覺的情況下，一點一點的失去自我，而全球腦對人類的掌控也隨時間一步步的加強，甚至於到最後個人的意義就僅剩一組代號或是一片晶片；屆時，人們所塑造出來的資訊網，似乎漸漸固著、成型、不可控制，所有生活條件都受到這外在於人類的體制所制約，而成了網住所有人類的「鐵的牢籠」。²⁷

(三)失去控制

英國作家喬治 歐威爾(George Orwell)在《一九八四》(1948)提到的「老大哥」(The Big Brother)之概念，國內學者王佳煌認為新聞報導經常引用這個名詞來比喻可能危害個人隱私的新科技產物，但是他藉由盧根比爾(Heinz C. Luegenbiehl)的看法，認為《一九八四》的主旨並不是強調科技發展如何促成極權社會，反而是隱指極權控制並不需要太先進的科技，因為科技發展到一定的層次之後，它就不再只是工具而已，它會構成某種系統，需要相關的科學知識、語言與基礎建設、發展出自主的動力與懷疑、批評的精神，而這些並不是極權統治者所樂見的。²⁸而他同樣質疑無論是圓形監獄或是超級圓形監獄的概念都無法確切地解釋當今資本主義社會下，對於人們的監視應當是其提出的消費監視，是一種建立在消費主義與消費者的快樂上的「無覺察性的監視」。也就是並未能全盤掌握資本主義生產方式與資訊科技結合在生產與消費層面的系統景觀。但是，現在與未來的狀況可能就不只是這樣的討論層次，在 Cyborg 本身以及 Cyborg Society 而言，科技已經前所未有地與之貼近，甚至就是彼此融合，我們可以想像到

²⁷ 概念源自於韋伯對新教倫理與資本主義精神之討論。韋伯(Max Weber)(1990)，《新教倫理與資本主義精神》，于曉、陳維綱等譯，台北：唐山。

²⁸ Heinz C. Luegenbiehl(1984), "1984 and the Power to Technology," *Social Theory and Practice*.10(3):289-200. 引自王佳煌(2001)，*資訊科技與監視宇宙*，東吳社會學報第十期，頁 1-35。

未來世界的一種可能，那就是人體植入各種辨識晶片，負責監控人體的各種機能的正常與否，而在空閒時刻也可搭配 P2P 的概念，互相經由皮膚或是無線傳輸來進行大小規模不等的整合運用，而在同樣的時刻，實體或是虛擬世界中難以計數的大小型伺服器也都在互相傳遞訊息，社會整體成了一巨大的 Cyborg-Brain，晶片與人類、個人與社會、虛擬與真實、體內空間與體外世界...都涵蓋其中。

在這些事物面前，範疇溶解：現在和未來、機會和命運、自然和文化。我們製造它們，而我們現在正寓居在它們形成於其中的新時空裡(Myerson,2002：51)。

在這樣的新時空中，人類不再是唯一的居民，嚴格說來，在這時空中的居民都應正名為 Cyborg，Cyborg 不只是裝有晶片的人類，而將是各種可能呈現的混種生物/非生物，在全球腦所訂定的社會制度下生活著，真正的主宰者不是政府、不是國家，也不會是先進資本家，當然在過渡時期他們可能可以擁有短暫的權力與利益，但是這樣的權力慾望，提供了科技越位的極佳機會，這些位於現在社會結構頂端的菁英，也將會自陷於更大更全面的宰制當中。

1931 年赫胥黎(Aldous Huxley)的《美麗新世界》(Brave New World)開始，人類對於科技越位，成為宰制人類的工具就有著相當程度的恐懼。《駭客任務》(The Matrix,1999)可說是世紀末，以網路世界未來科技越位的可能性為題材，所呈顯出最有特色的一部作品。片中的情節，在邏輯上並不矛盾，相當程度上，它甚至指出了未來的可能性。所有的感覺都可以人工合成，利用刺激神經傳導，達成甚至比現實世界還要更「真實」的感覺。這時，一切的感覺與意義，都只在大腦中發生，情緒、愛恨、慾望、生死、悲喜、美醜、思考、價值等人類精神活動，都不再那麼高貴與神聖了，這一切都是可操作的。...但是，世人最擔心的可能在於人類達到可以控制一切感情、理智、意念時，也就是人類永遠喪失了對這些人類價值自我掌握的權力之際。弔詭的是，人類精神文明開展的最高峰，可能就是人類喪失精神文明的時刻！（翟本瑞，2001）

科技文明的極度發展是現在人類的集體渴望，人類成為 Cyborg 的「成分」之一，所有 Cyborg 又融合於整個全球腦的體系之下，全球腦可自主治療、自我保護以及自我組態，成為一獨立運作的整體，更重要的是全球腦是分散的，一開始運作就不可能停止，也絕對不會被消滅。依此推衍，這是似乎是人類參與的最終階段，靈長類只不過是從過去有機生命到未來晶片生命整個演化過程中的一段短暫插曲 (Trefil,1998)。這樣一直以來被視為誇大的論點，似乎已近在眼前。在「魔鬼終結者」電影中的情節，人類發明具有自我管理與學習能力的天網 (Skynet) 後，最終地球反被天網控制。相同的情節也在「駭客任務」中出現，倘若過去的科幻，是今日的現實；而今日的科幻，則在預見未來。那麼人類掌控世界的時間，似乎已經不多了。

五、結語

先進科技是一種預言的產物，從科幻小說、電影中粗劣的想像開始，一一跳進人類的生活之中，依循著歷史的軌跡，人類的生活應當日益精緻與幸福才對。但現在開始，預言再次出現，它解釋了現況，也提出了警訊。

科技讓人更健康、更富有，但未必讓人更快樂。

我們厭煩於電腦功能再升級，學習和維修成本永無止境；我們驚心對鐵達尼號的造船技術信任過頭，反而疏忽正常警戒因此遇難...(Tenner,2001)。

前文曾提出我們可以馬克思的觀點「非預期的結果」(unanticipated consequences)的說法來看待此一現象，也就是雖然我們一方面高度成功地完成我們意識的意圖之直接結果，但我們卻仍經常未能夠預期和設想那些結果本身的更遙遠不欲的後果。這樣非預期的結果在馬克思的思想中是違反人類本質，也將把人類帶往一個無法控制的對立與矛盾的世界中，但是所有的人卻都依舊沉迷於一種「虛假意識」(false consciousness)之中，無論是處於社會階級中的何種位置，都未能體悟出這樣非預期結果所產生的重大影響，即使是佔於優勢地位的上層階級亦是如此，他們在觀念中充滿著對社會控制的幻想，殊

不知他們更成了客體宰制的重要推手。今日，科技發展的速度以令人不容懷疑其發展潛力，能夠讓人類在未來仍佔有一定地位的，只有產生一種「人類意識」，外在必然性的宿命論已將世界帶往無窮的宰制，必須從人類內在的自由意志進行，人類可決定在此之前思考對策，也可隨波逐流地被淹沒其中。

科技文明的極度發展是現在人類的集體渴望，人類成為 Cyborg 的「成分」之一，藉由烏托邦的美夢，美好想像、入侵、沉溺...主客易位，依此推衍，這是似乎是人類參與的最終階段，靈長類只不過是從過去有機生命到未來晶片生命整個演化過程中的一段短暫插曲，個人解放的可能更成了此一時代的最大騙局。本文也許仍舊無法跳脫學界科技決定論的批判，但在這 Cyborg 的世界中，不僅僅是科技向人類靠近，人類的能力與思維更朝向機器或科技的邏輯傾斜，如果 Haraway 所預言的世界真會來臨，人類的生活世界將無力於決定要如何接受、排拒此一世界的來臨與轉變。

參考資料

- 王佳煌(2001), 資訊科技與監視宇宙, 《東吳社會學報》10: 1-35。
- 沈哲鯤(2002), 基因科技、天演與創世, 《科學人雜誌》, 試刊紀念版, 2002年一月, 頁30。
- 翟本瑞(2001), 網路文化的未來
(http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/12/12_3.htm)。
- 翟本瑞(2002), 逃到網中：網路認同形成的心理機制研究, 第四屆資訊科技與社會轉型研討會, 中央研究院社會所。
- 賴曉黎(2000), 《資訊的共享與交換-黑客文化的歷史、場景與社會意涵》, 台灣大學社會所博士論文。
- Borland, John, Kazaa 暗藏玄機 全新 P2P 網路伺機啟動,
(<http://taiwan.cnet.com/news/ec/story/0,2000022589,20036147,00.htm>)
- Brown, John Seely & Paul Duguid(2001), 《資訊革命了什麼?》, 顧淑馨譯, 台北：先覺。
- Dertouzos, Michael L.(2001), 《科技活氧革命-資訊進入人性化的時代》, 羅耀宗譯, 台北：時報。
- Jordan, Tim(2000), 《網際權力》, 江靜之譯, 台北：韋伯文化。
- Kurzweil, Ray(2000), 《心靈機器時代》, 高寶編譯中心譯, 台北：高寶國際。
- Mitchell, William J.(1998), 《位元城市》, 陳瑞清譯, 台北：天下文化。
- Myerson, George(2002), 《唐娜·哈樂葳與基因改造食物》, 吳秀瑾譯, 台北：貓頭鷹。
- O' Malley, Chris(2001), 偷拍有理？以增進公共安全之名，合理化科技對個人隱私的侵犯, 《Popular Science 科技時代》 vol.11。
- Odzer, Cleo(1998), 《虛擬性愛》, 張玉芬譯, 台北：新新聞文化。
- Rochlin, Gena I.(1999), 《別讓電腦統治你》, 張淑紋譯, 台北：新新聞。
- Sherman, Barrie & Phil Judkins(1995), 《模擬真實》, 金祖詠譯, 台北：時報。
- Slouka, Mark(1998), 《虛擬入侵-網際空間與科技對現實之衝擊》, 張義東譯, 台北：遠流。
- Tenner, Edward(2001), 《科技反撲—萬物對人類展開報復》, 蘇采禾譯, 台北：時報出版。
- Trefil, James(1998), 《人工智慧之謎》, 陳月霞譯, 台北：時報出版。

- Turkle, Sherry(1994), 《電腦革命-人工智慧所引發的人文省思》, 施寄青譯, 台北: 遠流。
- Turkle, Sherry(1998), 《虛擬化身-網路時代的身分認同》, 譚天、吳佳真譯, 台北: 遠流。
- Wallace, Patricia(2001), 《網路心理講義》, 陳美靜譯, 台北: 天下文化。
- Weber, Max(1990), 《新教倫理與資本主義精神》, 于曉、陳維綱等譯, 台北: 唐山。
- Barton, Ben F. & Marthalee S. Barton. Modes of Power in Technical and Professional Visuals ,
(<http://www.dnai.com/~mackey/thesis/panopticon.html>).
- Dertouzos, Michael L.(1999), The Future of Computing
(<http://www.sciam.com/1999/0899issue/0899dertouzos.html>), 2001/1/12.
- Doherty, Michael E. (1995) "Marshall McLuhan Meets William Gibson in "Cyberspace"", *CMC Magazine* September 1, 1995 / Page 4,
(<http://www.ibiblio.org/cmc/mag/1995/sep/doherty.html>).
- Engberg, David, The Virtual Panopticon
(<http://is.gseis.ucla.edu/impact/f96/Projects/dengberg/>).
- Fletcher, Gordon, 'Better than (Real)Life': Cyberspace as Urban Space
(<http://www.spaceless.com/papers/10.htm>). 2001/7/3.
- Gray, Chris Hables(1997), Cyborgology
(<http://www.ugf.edu/CompSci/Cgray/cyology.htm>).
- Haraway, Donna(1991), *Simians, Cyborgs and Women : the Reinvention of Nature*, London : Free Association Books.
- Haraway, Donna(1995) "Foreward : Cyborgs and symbionts ; living together in the new world order" in Chris Hables Gray(ed.) *The Cyborg Handbook*, London : Routledge.
- Haraway, Donna, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," pp.149-181 in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991).
- Haraway, Donna, "Haraway_CyborgManifesto"
(<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>)

Kunzru, Hari (1997), You Are Cyborg

(http://www.wired.com/wired/archive//5.02/ffharaway.html?person=donna_haraway&topic_set=wiredpeople),2000/10/16.

Luegenbiehl, Heinz C.(1984), “1984 and the Power to Technology,”

Social Theory and Practice 10(3): 289-200.

Poster ,Mark(1989), *Critical Theory and Poststructuralism –In Search of a Context*. Ithach and London : Cornell University Press.

Will ,Ian(1983), *The Big Brother Society*. London : Harrap.

Cyborg、 Utopia: The Lie of Individual Relieves !?

Chien-Hua Su

Institute of Sociology, Nan-hua University

Abstract

It is the aim of technology development to create a happy living environment, and ultimately, to create the country of Utopia. Setting out from Haraway's declaration of Cyborg, we foresee the possibility of another liberation after Marx. The dream of liberating our bodily limit and expanding our mind space is no longer in our imagination, but gradually coming to pass—It may not have actually come, but people believe that it is approaching from not far away. In the process of searching for actualizing the dream, we invade conjecture, but at the same time we are also invaded by conjecture. With a quantitative change, quality also changes and human is becoming a hybrid being, cyborg, both physically and spiritually. While immersing in the pleasure of taking the advantage of technology, we suddenly realize that something is wrong. In the process of making use of technology, the power of technology apparently has already gone beyond individual control. We are coming to realize that the claim of a prospect in individual liberation may be the biggest lie of this times.

Keywords : Utopia, cyborg, power of technology

