

The Media Symplex :
At the Edge of Meaning in the Age of Chaos

媒體現形

混沌時代瀕臨意識邊緣

人類是否有能力統御媒體，把它當作純粹的工具，
以實現自己的意志？答案是讓人悲觀的：人本身的思想與意志，
正不知不覺受著瀰漫於他周遭的媒體所引導與限制。
法蘭克·金格隆在他這本卓越且具預警性的著作中，描述大眾傳播——
尤其是電子媒體科技，創造了我們的生活空間，
當我們利用著它；它也利用著我們。
媒體以不同模式的感知來解讀我們的經驗，
將我們擠壓在虛與實、簡單化與複雜化的矛盾當中，
並在其間過程把豐富而自然的生命轉化成虛擬的單純化——
用截取的錄像與語音妄下結論，
令事實與真理淪為卡通化、娛樂化與表像化。
當電子媒體以日漸複雜的科技儀器簡化著人類經驗時，
它必然傾向於對真實世界的複雜脈絡多所壓抑與隱瞞，
而這種將事實棄而不顧的窘境也威脅著人類感知上的一種平衡，
間接導致了政治、經濟與個人的焦慮感。
如何從媒體迷宮當中脫困，重拾混沌邊緣的意義真諦，
正是作者思考的重點。

法蘭克·金格隆 Frank Zingrone / 著
楊月蓀 / 譯



O P E N

1 / 3 7

**The Media Symplex:
At the Edge of Meaning in the Age of Chaos**

媒體現形

混沌時代瀕臨意識邊緣

法蘭克·金格隆 Frank Zingrone / 著
楊月蓀 / 譯

臺灣商務印書館 發行

OPEN 1/37

媒體現形

作 者 法蘭克·金格隆

譯 者 楊月蓀

責任編輯 江怡瑩

美術設計 吳郁婷

發行人 王學哲

出版者所 臺灣商務印書館股份有限公司

地址：臺北市 10036 重慶南路 1 段 37 號

電話：(02)23116118 · 23115538

傳真：(02)23710274 · 23701091

讀者服務專線：0800056196

郵政劃撥：0000165 - 1 號

E-mail：cptw@ms12.hinet.net

網址：www.commercialpress.com.tw

出版事業登記證：局版北市業字第 993 號

初版一刷 2003 年 12 月

Copyright © 2001 by Frank Zingrone

This Edition Arranged With Stoddart Publishing Co. Limited

Through Big Apple Tuttle-Mori Consulting, Ltd.

Complex Chinese Edition Copyright © 2003

The Commercial Press, Ltd.

ALL RIGHTS RESERVED

定價新臺幣 400 元

ISBN 957-05-1830-8 (平裝) / 47110000

獻給我的恩師、同事與朋友
赫伯·馬歇爾·麥克魯漢的不朽精神

身披另一位勇士的冑甲應戰，應不僅是嚮往他的戰鬥風格。

——劉易士《愛情寓言》

前言

本書是對電子化過程以及它如何影響人類精神層面作過一番不懈的冥思之後的結果。我們傾向於相信我們的價值觀可以抗拒科技的變遷，但最終必然認識到的事實卻恰恰相反：我們的科技，特別是媒體，創造了我們生活的空間。每一項科技都對我們的人生提出了新的環境訴求。當我們使用科技時，它們也利用我們。一如法國傳播學界的麥克魯漢——雅各·艾爾露（Jacques Ellul）所指的，這點使我們成了一個科技社會。

雖然科技的提昇似乎象徵著進步的效益，卻也製造了社會與經濟的混亂。我們縱容資訊系統與虛擬現實的偽進化論過程來取代人生，並增加了駕馭我們生活的各種複雜性。如今我們生活在電子化空間裡，並似乎陷入了兩種重要的情況之中——一方面需要維護文明價值的永存，另方面又得在電子化狀態下生存。

所有媒體均將經驗轉變為其他的認知模式。今天，我們生活在虛擬與真實、簡單與複雜的壓力中，如今簡明的真理對我們而言，就如在夢中驚擾我們的原型一般複雜。電子媒體以虛擬的單純——媒體節目，與生活同等的錄影帶——改變了我們充實且原本就自然的人生。我們只能用媒體來使真理卡通化，而這也無非就是對遭切斷的經驗之一種彌補而已。

本書的結構並不複雜，是由五章主要部分組成，而每部分也只是傳播中被輕忽的基本層面。這些章節探討了媒體與理性之間強有力的相互關係，以備我們了解正在來臨的錯綜且混沌的新紀

元之深層結構。

我們正在發掘重新思考宇宙與人類生存的新途徑。傳播生態（我們將傳播視為龐大的加工模式）要求我們正視一切簡單現實的複雜本體實據。一項新的秩序，一項突破，正在既有世界觀的崩潰中浮現。本書所討論的正是這些改變與其所包含的新價值觀。

自序

麥克魯漢的成見

在電視時代開始與廣告業發跡的時候，人們對大眾媒體效應的茫然無知令馬歇爾·麥克魯漢深信，我們應認真正視媒體文化，並為傳播研究引進一個必要的偏向。此一偏向認識到傳播的技術手段駕馭了它內容的現狀，其他傳播學家的著作中，如哈洛德·殷尼斯的《傳播的偏向》^①、柴托爾的《從手抄到印刷》^②與 I. A. 李嘉慈的《意義的涵義》^③也有發現。麥克魯漢有些誇張地指出：「媒體即訊息。」^④他似乎在說媒體幾乎就是整個的訊息，而內容則微不足道，甚至與深受傳媒科技影響的感官之改建也無啥相關。

此一革命性的洞察將內容貶損到了一個不必要的程度。我個人對這種理念的看法是，倘若媒體就是訊息，那麼如果這個訊息要讓人了解的話，就必須以內容的面貌來加以表達，縱使那是一種更深層且更複雜的內容，媒體始終一再地干涉內容。

任何一個觀賞過將暢銷小說改編成六集電視連續劇的人都很清楚，雖然就近程來看，媒體會具體決定我們對內容的認知，但遠地來說，媒體在科技上則將式微。正如留聲機、電報與無聲電影等較老舊的媒體將敘述傳交給其他技術較先進的媒體方式。內容經常在新媒體的科技標新立異之下遭到淹沒，這種情況我們在「有聲電影」、立體電影、超視綜合體電影與超大顯像銀幕電影中都看到了。但的確有跡象顯示，對每一個耳濡目染的新世代人

而言，每一種新媒體形式的內容也都匯集了更生動的變化。

到了一九六四年，「媒體就是訊息」的理念革新了我們對傳播的了解，它洞察到媒體經由將經驗所轉變的模擬真實扭曲了我們的認知。事實上，我們的社會與心理生活的結構已變得愈來愈電影化了。每一種媒體都在它所詮釋的經驗裡增添了它的技術價值觀。譬如，我們已經完全習慣於棒球是一種電視播出的體育項目，以致多半的棒球場上都裝設了巨型錄影放映螢幕，好讓球迷與球員都能觀賞球賽以及重播的近鏡頭畫面。一種逼真的虛擬現實就在這種真實與技術的合併之下產生出來了。這種電子駕馭，自動操作的現實有時甚至像機器人一般，因為我們開始了解到，我們利用科技，同時也被科技所利用。

「媒體就是訊息」原先陳述的意旨不僅在向媒體使用者指出，他們的感官知覺結構如何自一個媒體轉向另一個媒體，同時電子化過程雖然加速了所有媒體的資訊傳送，但也縮短了注意力的時距。麥克魯漢也描述了電子化過程瞬間即逝的本質。他發現「在一個同時發生的世界裡，資訊以光速飛快構成，其效應也與它們的成因同時存在，或者，在某種意義上，『還搶先在原因之前發生』」^⑤。作為科技，媒體使訊息錯綜複雜；身為內容處理器，它們又大大地簡化了人類經驗千變萬化的流動。電子媒體的此一層面要求媒體與訊息之間應有一種新的均衡。

麥克魯漢令我們勢必要探究媒體是如何藉由重構我們的認知而改變現實。他或者可以繼續指出，電子媒體在簡單與複雜的簡化形式之間創造出一種並存的綜合體，也同時複雜了經驗的本質。麥克魯漢始終運用藝術與文學未來派的含義作為洞察形式與本質關係如何運作的純正方式。他將 T. S. 艾略特《荒原》^⑥中支解的形式與畢卡索作品中難懂的形式作了一個比較；雖然畢卡索

的畫作往往呈現的似乎全是本質，但畢卡索堅稱他創作時總用一個形式來開端。

「詩相當類似畢卡索的立體派畫作，」麥克魯漢有次對我說。

「如何類似畢卡索？」我問他。

「呃，」他含蓄地說，「如果你曉得布拉克的與畢卡索的用意何在，立體派藝術其實並不難了解。他們為你呈現了本質——所有的四面——上、下、內與外——在一片複雜的相互關聯的平面背景之中，這個背景從一個表面來看，又似乎自相矛盾地有如一個形式。」他又說明如果沒有深厚的本質來加以詮釋，一個形式何以是不具意義的。一本書，作為一個形式，在印刷科技與讀寫價值的複雜本質背景中，必須能讓人看懂。

此一對資訊的隱喻顯示，在電子環境中，我們所有人都困陷在簡單形式與複雜本質之中，亦即意義的電子化兩極。在這方面，我想起了榮格的《複雜兩極》（*Complexio Oppositorum*），也就是自體試圖經由調和兩極來理解自己：「沒有兩極對立就不可能有現實。」^⑥讀寫孕育了因果，要不就是產生思考。電子化過程與物理學不確定性原理的繼承需要我們對兩者與思考賦予更多的關注。

麥克魯漢之後，我本身的研究工作也無可避免地引導了我進行簡單與複雜之間強有力且同時存在的關係之研究，而這也是我在虛擬的真實含義中檢視媒體與訊息的結果。這組關係創造了一項無限寬廣的互動模式（這種模式展現了意義的基礎結構，例如在艾略特的《荒原》中，表面上就似乎是混沌且無意義）。深層的結構在同一時間即是部分內容也是部分媒介，也就是同時存在的簡單與複雜。由二元進位邏輯所操作的電腦暴露了後現代傳播

所缺少深厚結構的本質：是什麼，就只是什麼，亦即只具有它本身詞彙上的意義。

「媒體即訊息」一說所包含的觀點，如果指的是內容根本不具真正的重要性，這在一九六四年或許不算是什麼誇張之論，但在今天幾近真實的虛擬則已大舉冒充了內容。過去的這一觀點顯然有欠平衡。麥克魯漢此說的成見之誇張目的在使人了解一個要點：只有經由了解一個媒體的結構，我們才能真正取得它所傳達的訊息。畢竟，我們最終想要的與所需要的仍是訊息。

媒體永不會是整個的訊息。

媒體傾向於簡化複雜的人類事件以便閱聽人容易接受。在同時，它們又藉由繁贅——甚至執迷——的報導來使事件複雜化，但也只達到低成本的

娛樂水平而已。在電視中，重複冗長取代了錯綜複雜。它們必須謹慎地保持簡單，以避免由於傳達了真正的爭議與真正的內省而疏遠了贊助者或消費者，因為真相有可能令你的企業破產。

當代對大眾媒體所報導的事件之所以質疑，是因為認識到（雖然仍很模糊）我們陷困在對簡明觀點之欲求與其複雜、難懂的本質現實之間而感到不安所引起的。這種緊張不安是一種十分具有強迫感的狀態，需要不斷地抑制。許多這樣抑制自己的人——電視影集《星艦迷航記》（*Star Trek*）的影迷，不明飛行體的推廣散佈者，嗜好名人審判案件的人或是對暗殺事件著迷的人——都呈現著一種對想像中的本質經驗產生不合理的嗜癮。夢幻般的實現，電子的神技以電視節目的形式擾亂了人們的生活，而呈現事實的媒體新聞也在炒作預測宇宙普遍存在的災難。

幻想與現實遭媒體強制性地熔為虛擬的主題，例如電視喜劇

《歡樂單身派對》（*Seinfeld*）的毫無內容或《X檔案》（*The X-Files*）的不知所云，都只在模仿真實的人生與真正的價值。在媒體的逼壓之下，道德的錯綜相對性變得超現實，因而實際上已被棄置。一個人的道德觀在另一個人眼中卻是墮落。結果我們任由影視的警探節目來為我們辨識誰是好的，誰又是壞的淫媒。電視肥皂劇變成了主日學校的代用物。口交抓緊了全球人們的胃口，而在北美洲更是早餐桌上的談話材料。罪犯收攏了四面八方的拜金且市儈的領導階層，然而我們卻嚷著懇求不要提供這類剝削卻說服我們生存的複雜知識。

為了抑制這種令人衰竭的壓力，我們情願麻痺自己，將關注縮窄到排斥一切與自己不相關的事上。我們稱受這等煎熬的人士為雅痞或異痞——年輕受抑制的專業階層。在許多這種人士的生活中，交談、討論或辯論，都以電視節目內容空蕩、誇大而單調乏味的牢騷方式呈現。

媒體在重大事件上的運作製造了極端的失衡，有如加速的交通流動碰上了某一區域的大塞車，或如一七八九年法國巴士底監獄遭受攻擊而將一場暴動轉變成遊行運動一般。在這類動亂中，會產生出一種新的秩序——簡單行動始料未及的複雜結果。媒體永無間斷地將內容與情況背景熔為向上攀升的虛擬關係螺旋圈。我們不妨觀察一下電視節目《倖存者》（*Survivor*）所掀起的這股狂熱，此一最早的「真實電視」（Real Television）節目目前已衍生出一大堆的複殖節目。此一節目的偽造偷窺狂內容有賴於其情況背景的可信度：讓參與者孤立在一座荒島上設法贏得百萬美元的獎金，曖昧地默認自己與全隊的生存對抗以博取一介臭名。

第二次世界大戰仍不斷地自堆積如山的史料中在大眾意識裡建立神祕的地位。一代又一代離開那次大戰史實愈來愈遙遠的後

輩，必須在繼續使用的黑白影片——《辛德勒的名單》（*Schindler's List*）即是一例——說服之下，接受猶太人大屠殺的恐怖行徑，儘管影片的科技早已發展得與早期這種影片的形式相差甚遠了。

有關媒體訊息的內容，只有在了解不同媒體樣版所教導出來的基本認知結構之後，我們才能有所注意。簡化人類價值觀的存續，有賴我們對五花八門的媒體的整體複雜影響發展出一種辨識能力。我們可以檢視一下過去一、二十年來，媒體對我們在愛情與家庭的了解上有了何等的貢獻。例如，我們當前盛行的消費主義水平——電視的一個直接結果——就使家庭收入所需增加了一倍，這又迫使許多母親雖不情願也不得不走出家庭加入勞動行列。

這類經濟上解放的婦女不是傾向於延後為人之母的經歷，就是改換配偶而涉身於一個以上的家庭。在這類益形貧弱的家庭狀況中成長的兒童，其行為與在較傳統的環境中養育的兒童有著相當大的改變。在任何一類媒體形式中倡導道德行為都對社會有著實質的影響。我們或許對某些被炒作的馳名犯罪事件十分不以為然，但如果我們在電視與報章上觀看這些事件的演出，我們則刺激了其增長。

有如一個難解的謎，電腦網路簡化而同時也將事體複雜化了。沒有人能在屏幕上閱讀幾頁以上的網頁原文，因而所有的命題都以簡單卻不切實的形式遭到篡改。佈滿網站的電腦空間透過難以想像的複雜性令我們使用起來感覺無比地重複且喪失人性。但在查看此一遼闊網路的某些部分之後，你又發覺每一個網站其實是相當簡單的資訊中的一個結點。其複雜性存在於它作為一項知識開放系統的配置之內，一種複雜設計中簡單點數的錯綜拼

嵌，有些像不規則的碎片形狀。如果電腦網路是碎片形的結構，那麼網路的擴長以及它所衍生的社會經濟後果將會變得極端複雜。

今天我們可以對任何人都知道得甚多，我們全都成了公眾人物，而且覺得自己所有時間都在「線上」。當我們在愈來愈長的時期中愈來愈快速地處理益形增多的資訊時，我們變成一種陷入多媒體形式的古希臘哲學家季諾的「詭論」學說的怪物——原本陌生卻有吸引力的人，他只能對一種從未能實現的「秩序傾向」加以界定。

媒體永遠比它所傳送的訊息遠為複雜，一如所有的本質都較它所支撐的形式更為複雜。我們所能想像的最複雜的訊息，只與媒體結構中的各種實現性有著近乎同等的複雜性。沒有一種媒體能夠比它的訊息更不複雜卻仍能進行傳播。詹姆士·喬伊斯的《芬尼根守靈夜》^⑨是一個訊息的複雜性接近它的媒體複雜性水平的例子；這是印刷在所有意義都被分解之前所能容許的最大限度。

我們看來是愈來愈接近真相了，但卻始終未能真正地到達此一境界，這都肇因於科學知識在帶給我們簡單的解決方法時所依據的存在錯誤的基本原理。如此，我們既然已經發現了電子化過程對傳播所產生的這些後現代式的效應，那麼要想在這種大軍壓境的情勢中倖存，其後的重大一步應該如何邁出去呢？那就是簡單與複雜同時存在的媒體。

媒體的簡單與複雜

簡單與複雜同時存在（symplex）是電子媒體最根本的特質；

這是簡單形式與複雜本質經驗的融合，是在演化中的技術實務內添加了虛擬而創造出來的。當一切看起來都不簡單而任何事都似乎錯綜複雜時，要維持我們對現實的知覺，資訊處理過程必須有一個迴轉。當技術上的複雜性不斷吞沒簡單的事實時，結果就產生了簡單與複雜同時存在的知覺，它認識到在面對演進中的電子複雜化時，若想要簡化生活的需要是多麼不可能實現。

同時存在的簡複是一種內容，反映著它對所使用媒體的依賴性。一個簡單又有用的例子是展現製作過程的電影——如費里尼（Fellini）的《八又二分之一》（*8 1/2*）或楚浮（Truffaut）的《日以繼夜》（*Day For Night*）——或是電視節目，那種又是節目又是有關其製作的節目合併在一起的節目。有的十分精緻，如法蘭西斯·柯波拉（Francis Coppola）的《舊愛新歡》（*One From the Heart*），有的則十分粗糙，如《賴瑞·山德斯秀》（*The Larry Sanders Show*），竟然將錄影帶與電影效果混合在一起來製造一種真正的「感覺」。這種雙重視覺的結果就來自簡單與複雜融合成一種虛擬關係的過程。觀眾在同時間內領悟了這兩極的歸一性。

經由媒體訓練來適應媒體形式的整個知覺中樞已變成了同時存在的簡複。媒體呈現真實時所隱含的價值觀使所有的認知都變了質。去國外旅行成了符合照片與手提攝影機影片的印證。事實上，旅行幾乎變成了向家人交差的攝影留念，似乎無需旅行，只是塑造形象的野宴，一種觀光媒體的狂熱。甚至開車去鄉間兜風也帶有電影的特色。我們已被媒體訓練得用全景鏡頭來觀賞車窗外掠過的郊外風光。

在虛擬現實的時代裡，媒體與訊息瞬間融為一體。如今再說「媒體就是訊息」已沒什麼效用了，因為現今訊息是經由它與媒

體的結合才取得了其重要性。似非而是地，我們在實際觀看真實的方式中，已添入了簡複的雙重視覺。我們的大自然與真實的視野也變得簡、複同時共存。簡而言之，簡單與複雜同時存在是現實虛擬化過程的後果。

在科技擴展程度上我們已十分接近自己的目標，這似乎是自相矛盾的諷刺。然而美國航空暨太空總署的存在又印證了我們要前往星球的科技執著。當我們對真實的了解愈來愈具科技性時，我們就製造了終極的複雜性：一種負荷過量，傳播網形成的簡單性母體。但是傳播網站中並沒有深厚內容的經驗，沒有偉大詩篇如艾略特的《四首四重奏》^⑩，或如托爾斯泰的短篇小說《伊凡·伊里奇之死》^⑪那麼深厚的力量。我們所知的大都來自二手、間接或轉達的資訊。這是一種宣傳形式。我們對人性的知識，如果幾乎完全來自簡化的媒體，它的功能上將遭受到了貶損。

麥克魯漢在尋求科技的人性內涵時，永遠向前邁入心智的新領域中：廣告、媒體分析、商業文化、老套與原型關係、腦分割理論、四元分析、無形的電子產物。所有這些均非全屬原創的理念。例如，他的「地球村」取自溫翰·劉易士^⑫，而「媒體就是訊息」則引自艾旭利·蒙泰格^⑬一篇談話〈傳媒與方法〉（The Medium and the Method）的題目。其四元分析也無非是將「相位轉換」（一種系統推進到其能力之極限，就會逆轉到相對的一端之理念）的科學理念應用到人性方面而已。麥克魯漢高超的技巧在於他能將別人的理念匯聚成一種新的認知方式——電子真實的視野——，而他卻是此一方式無可置辯的創始人。他發現了以全異理念為本的整個本質，將被視為在整個知識領域中尚未經承認的思維形式。

麥克魯漢對大眾傳媒的研究是如此地透徹且具先見之明，他

已經接近到發現了虛擬現實的境界。我們來看看他於一九六五年在美國水牛城春季藝術節上發表的一篇談話中的洞見^④，他在談話中憑直覺認知了以遊戲性模擬替代經驗的虛擬真實原理。他的觀察指出，由媒體創造的新環境有如談論虛擬空間：「我們有如生存在鏡中的世界。在鏡子的另一面你生存在一種新的空間，在此一空間中觀察的人類創造了自己的空間與時間。」他認為，這種由科技所引發出來的情勢，「將世界視為加工品，世界成為一種藝術形式，世界成為了擬定的經驗。」換言之，世界是虛擬的真實——一種簡、複同時存在的虛擬真實的根本。

簡複與虛擬

簡、複同時存在的認知是大眾傳媒兩大最富革命性的效應之一；是虛擬真實的一項補充。虛擬真實是簡複的一個特例，自然與科技在其內被視為始終相互融合。藉由虛擬格式的偏見，電子化過程完全改變了現實的結構。虛擬有時十分粗劣，例如充滿初級模擬效果的耳機；有時則相當精細，如用緩慢縮時技術拍攝一朵含苞待放的玫瑰，展現了花朵難以名狀的綻放動作。觀察過此一模擬過程中的玫瑰之後，我們再觀賞一朵玫瑰或任何花朵時，可能永遠也難以忘懷我們拜科技輔助所賜的這種虛擬視覺。同樣地，我們對細菌的深信不移，也受到了顯微鏡攝影的大力相助。

虛擬真實的雙重層面——技術與自然的合併——引發了簡複同時存在的認知。這是一種瞬間發生的神祕知覺，我們在內部爆發的剎那間將事物視為一種超自然的顯現，知覺靜止的畫面。如今這種效應已是由媒體訓練成的認知習慣中的正常成分。在虛擬化的世界中，我們的認知已無法再將簡單與複雜加以區分了。我們用原子爆炸形成的蘑菇雲作個例子吧。預想未來的物理世界一