

火焰战争

马克·德里

所谓火焰战争，是计算机行业的行话，指的是尖刻辛辣的在线交锋。它常常是公开进行，出现在电子发布栏里围绕主题而形成的群体讨论中，也有通过 E-mail 将毒辣的信件寄给私人信箱的，但这种情况较少些。约翰·A·巴利将“flame”（火焰、冒火，既做名词又做动词）定义为“通常是以电子为媒体的谩骂”，这就意味着这种交锋有时是在不在线的情况下发生的，尽管电脑网上的很大一部分东西被公认为是些无聊货，因此很可能更喜欢实际的痛骂与抨击，而不喜欢在线的面对面的舌战。

再者，电子媒体交流所具有的幽灵般的性质在这里，血肉之躯成了言语，发送者的躯体以信件形式飘荡在终端显示器上——加速了怒火中烧时那股敌意的升级；游魂也似的，匿名的战斗者往往感到他们可以将人侮辱一番而不受惩罚（至少不会受肉体伤害）。而且，E-mail信件似乎鼓励误解，就像手写函件的情况一样。一如“蜗牛信件”（这是计算机的行话，指传统信件），电子信件的解释不需非言语的提示——也就是社会语言学家彼德·法布所称的超语言的帮助。这些提示包括有表达能力的声音现象，如音高、音强、重音、节奏、音量等，它们的重要性已获得普遍的承认。不用说，关于这一话题的书籍，成了超级商场里出纳台的主要销售品。法布写道：超语言对精确阅读的重要性，不亚于语言本身：“说话者声称自己说的全是真话，并不等同于他说话的方式含有的关于这话的可信性的非言语确认。”²有意思的是这两者都不存在于网上在线，或以文本为手段的交流中，这就是为什么人们在网上常会对一些善意的话发脾气的缘故，这也说明何以要聪明地用标点符号来简洁地表现面部表情。以下是一些常用的“情感图标”的答案。“情感图标”（emoticons）在《新黑客字典》里被定义为“用于表示情感状态的图像”。请侧着看下面的符号：

： —) = 微笑的脸；用以强调使用者的善意。

：) 或 (较少用) ： } = 上义的变体。

： —) = 眨眼；用以表示带讥讽的幽默或挖苦。

： (= 悲伤，有时用于滑稽。

当然，正如一位网上漫游者所言：没有一种符号系统是十分简单明了的。

网上时有无聊事发生。在网上，每一个人都以一种平淡的情感说话。我认为以小小的微笑来表明作者的意图是无用的。因为诸如笑容之类的东西往往会像任何其他符号一样，难以达意。说到底，任何一个想在“在线”上花时间的人都得在心理上长几层老茧才行。³

登在网上小组讨论上的电子短信与手写或打字机打的信函在几个方面有重大差别。正如公共厕所里的涂鸦一样，他们的作者有时是匿名的，通常用的是假名，几乎总是陌生人。这就是无实体交流的混乱所在。这是一种借技术而存在的后现代多元文化的身份景观。它没有性别、种族之差，也没有其他的问题建构。在网上，使用者脱离了生物的、社会文化的决定因素而自由飘荡。至少他们具有个性特征的语言使用并不表露他们是白人、黑人，是否受过高等教育还是一个初中插班生等等。 35 岁的 SFNet 经营者和电脑咨询人韦恩·格莱葛里说：“这里没有视觉接触，也听不到各种口音，人们是凭着写

的内容而被评判。⁹⁴

电脑使用者阅读网上邮件并作出反映，而这些使用者遍布所有的因特网和有着信息服务的全球元网络。如 Bitnet 私人网络、学术网络和由全美科学基金网 (NSFNET) 交织而成的政府试验室；主流网络如美国在线 (America On — line) 和计算机服务网 (CompuServe)，及较小一些的新闻栏之类，如三藩市的维尔网 (WELL, —— Whole Earth' Lectronic Link) 和纽约的 MindVOX (米奇·卡帕尔荷叶发展公司的创始人。他曾将因特网比成“一个图书馆，里头的书籍丢了一地，并无特别的秩序”⁹⁵)。与厕所里的那些涂鸦不同的是，在线交流展示了一种有趣的准生活；当读者往下翻页、浏览到那些发生在几个星期、几个月甚至数年来的生动的你来我往的问题讨论时，他所读到的那些双关语，真实的表白，不拘形式的论文和某某辈的在线者，仿佛都是发生在实际生活中似的——这些，对于阅览他们的读者来说，都好似飘荡在他的屏幕上一一般，实际上也如此。

人们时而会遇上一场火焰大战，尽管打笔仗没有打嘴仗那般唇枪舌剑因而也不能为人们所激赏。在 WELL 举办的 Mondo 2000 大会上，网络用户的争吵甚至脱离了主题，而说到了关于“火焰信箱”的实际版本上去了。争论中只见个个摩拳擦掌，直要把对方打个一塌糊涂才罢休。“一塌糊涂”的情形正是眼下我所见到的火焰之战

的样子。战斗中，涂鸦者的似乎专于那种由 Alex 在《有时钟装置的桔子》里惯用的讽拟莎士比亚的秽语来骂人，什么：“你瞧，你这长梅毒的又蠢又恶的女人，”“你这长毒化脓的畜牲，”“让你的狗屁见鬼去吧！你这乌了叭叽，脏了叭叽的东西”等等，不胜枚举。有个网络用户曾不无厌恶地预言，“这种不务正业的东西决无好下场”。

从某种意义上说，火焰之战不讲仪式，它是被称之为“一伙人”的非洲裔美国人现象的网络文化的翻版。在这种现象中，打架的人互相狠命地诅咒对方，占对方上风。有时用押韵的脏话骂对方的娘。火焰之战最激烈时，会有许多绝技表演，谓之“怒吼”。那是一种疯狂的独白，由肥皂剧式的煽动到伴以猩猩表演般的艺术形式，应有尽有。其特点有擂拳式的标点符号，加强语气的大写字母，有亨特斯·汤姆逊（Hunters Thompson）式的“宰了他们，让上帝把他们去分类”的恶言。“怒吼”在精神上属于安托宁·阿尔托（Antonin Artaud）的褻渎性文字，与文汉姆·刘易斯（Wyndham Lewis）《爆炸》一书中漩涡派画家的高谈阔论有着千丝万缕的联系。以下是一位自称为“前驱”的女性网络使用者写下的经典：

永不屈服，永不妥协。或者说，从此永远足不出户。二十年后，生活就会是如下情形：呆在家里不要出门，出门太危险。你不能在外面吃牛、羊肉，也不能吃糖、油炸货。绝对不能抽烟；从电脑上获

得所有的灵感，信息，与他人的接触，蔬菜食品，钱等等。所有的东西都会由全副武装的坐在坦克里的人送上门来。那些人必须穿过全是鳄鱼、水蛭和可怕的水中疾病传播有机物的地方，经过安全门检查，在最后一道关口经过 DNA 身份检查——他们断然拒绝所有小费及免费的赠送品。在美美地享受了一顿微波冰冻食品之后，你可以一蹦蹦到网上去，读一读每日新闻，浏览图书馆，下载《包法利夫人》法文原作，及一本像样的法语词典。然后在舒适温暖的床上慢慢读着。屋子有三层钢结构护卫网，你会非常安全。养养狗，养养猫，把下身洗个干净，睡觉。去梦想些更像生活的生活，想想过去你能晚上去外面散步、串门。那时你能驾着车这里那里地兜风……然后再睡去。‘

这一期特别的标题，故意弄得有讽刺意味，语气也如大多数知识分子的说话一样，不乏藻饰。这里没有火焰之战，也没有正确意义上的“怒吼”，倒是特里西亚关于《女权思想的母亲是最危险的“母亲侮辱者”》的那篇演说，极富激情。有些近乎“怒吼”。文章号召女性要争取到她们自己想要的所有权利，想生多少孩子就生多少孩子，要创立一个具有女权思想的儿童世界。尽管如此，这个以电脑行话作的标题，使人想起我们与周围世界的交往正越来越有了电脑技术的介入。而且我们正逐渐被

数字化所“吞噬”。正如《星际旅行：下一代的光景》的爱好者所说的：由于日益频繁地与机器打交道，或通过技术的纽带而彼此交往，我们已被变为技术与生物学的网络化杂拌儿。

（据在纽约紫禁星科幻小说书店和纪念品商店工作的科拉克·法福说，商家利用博格品牌所具有的说不清的魅力制造了一套帽子加T恤服，眼下无比走红。法福说：博格牌之所以走红，是因为它与网络意识产生共鸣，成了吸引人们的技术牺牲品的象征。同时，人们“追星”式的狂热也说明了科幻小说的读者星际旅行迷们，以及其他肤浅的技术文化的成员们一种普遍性的热望——企图披上机械电子的坚甲，便可以刀枪不入。’这也许是一种厌恶躯体的、令人毛骨悚然的虚构物的人格化，与人们日益明白的这样一个事实相符合，即我们全部的生命都由线缠绕着，我们人类共同的未来就写在糖果纸般大小的硅片上。）

火焰之战看似空洞乏味，却值得我们认真思考；这些亚文化的实际情形为我们提供了大量的微妙证据。这些方式表明，在线的那些人的心里就是由媒体本身所塑造的。这些亚文化现象还使我们能前瞻未来几年的主流文化，那时的美国居民恐怕大部分都只是实际社区中的临时居住者了。一如加里斯·布兰文在《电脑性别》一文里所说：“加入因特网的电脑网络正以每三个月 20% 的速度增长，这是一个惊人的统计数字。它证明了人们

对电子联系方式的爆炸性的兴趣。约一千万人访问电子新闻栏，而这个队伍正以数十位为单位增长。⁹就在《时代》杂志 1993 年 2 月 8 日的封面上关于网络垃圾的故事面世之后，WELL 工作人员告诉我，新闻栏的浏览人数——此前已有 3000 多——现已增加了好几千，他说：“有人打电话问：‘这就是网络空间吗？’”

没错，这是——“现实世界里的沙漠”。用波德莱尔的话来说：“在那里，一块块的土地正慢慢地在地图上衰败。”⁹那些花了不少时间经由电话线通过调制解调器而与虚拟空间相连接的那些人常常说他们有一种“异地”的特殊感觉。在网络上搜索一个又一个的会议，偷听正在进行的讨论会——这有点像在某个迷宫大宅里行走，把头探进一间又一间房子里。一个叫埃俄卡的网络使用者说：“WELL 最鲜明的特征之一就是它实际上给人一种‘实地’感觉。我盯着电脑的显示屏，但那感觉实在就是我‘在’某种东西里，我处于某个地方。”¹⁰

由克林顿政府提出的宽频信息高速公路所能提供的“虚拟—现实交流”将使埃俄卡的“实地感觉”具体化。有一天，网络里将真正有一个“彼地”在。以当前的新发展做跳板，我们可以想像出头戴三维眼镜的网络使用者。在三维镜的耳塞里有一个四重声响系统。随着使用者视线上下左右的移动，电脑的高速程序能相应地使所见的世界（包括声音）活跃起来，创造出一个 360 度的幻境，一个真实时间里超现实的世界。霍华德·兰恩歌

德完成了一种可有触觉的感觉中枢。想想吧，高技术的外套“知道”它们的使用者的四肢在什么空间位置，这种套装的内层会装备有一套智能感应器——这是一个有着很小的但可能摸得到的探测器网，配之以各种硬度的振动器，每平方英有好几百个这种零件，它们可以接收并传送一个可触物体的真实感觉。¹¹

一连上全球电话网，网络使用者就与有着同样装备的个人或集体联系上了。彼此似乎都是些可信的虚构故事：有生命的人物居住在三维空间（在这里，这现象是变幻不定的，它使人们想起格莱各·太特对毁了容的红脸麦克·杰克逊亦庄亦谐的看法，将他说成是未来跨种族者的先驱。未来的遗传学的解构已成了正统。自恋性戴着所有人类欲望的面具；性别、种族、年龄及其他的变异都能随着键盘上的一两声敲击而改变）。¹²莱因歌德这么想象：“你只需将手指抚过你的合作者的键盘，远在6000英里之外，一套操纵装置也会启动，以同样的先后秩序，同样的频率传播这种触觉。其方式同你希望的毫无二致。”¹³

然而，必须注意到莱因歌德的这种预见的真正实现，恐怕还是21世纪早中期技术上的事。这需要一个全球性的光纤网，还需要很多功能相等的电脑能监视和控制装在身体地貌里的每个高山深谷、平原丘壑里的无数的感应器与效应器。就是那时，如果技术的状况还同现在一样的话，如我在早些时候的一篇文章里所定义的那样，要

建立安全、高速的微观振动器网也还只是一种海市蜃楼。

然而，关于网络文化的话题比网络空间要多。

网络文化是一个分布很广的、松散的、准合法的、选择性的、对立的亚文化复合体（亚文化的共同目标是对技术商品的颠覆使用。这种商品常囿于激进的身体政治）……〔网络文化〕可分成几种主要领域：视觉技术，边缘科学，先锋艺术，大众文化。¹⁴

弗雷德里克·詹姆逊注意到了网络小说家威廉·吉布森的网络空间与多民族首府的世界空间之间的沟通。在最后一空间里，大量的信息通过光纤束被标示出来，需要有认知制图学帮助解决。所谓认知制图学，是一种政治文化教育，目的在于赋予个人主体以更强的个人在全球系统的位置的意识。¹⁵詹姆逊认为：“我们相处的实际地理环境实质上是在对个体和集体的主体的定位之中，在于获得行为与奋斗的名义。这种名义目前被我们的空间与社会混乱而弄得中性化了。”¹⁶本文集的作者手握指南针和六分仪，已开始实施詹姆逊的计划，而留意着（就算是本能地留意）一位 WELL 居守者的矫正措施：

这种媒介给了我们一种可能性（尽管也许有些虚幻）。那就是，我们可以建立一个没有以权威和专

家为中介的世界。读者、作者和批评家的互换如此之快，以至他们在一个共同创造的社区里（比如 WELL）变得越来越不相干（参看本雅明《革命的文学生》；在线作为一种媒介远远超过报纸。在这种媒体里，读者很可能同时是作者）。我对这些人并不反感：他们来到我们的社区，在此生活和参与着，并分析（他）的体验且对此进行思考。我想，要反对那些瞧不起这个网络那个网络的“批评家”，就要把这些批评家看成了知识的投机分子。在把地图绘好之前，他们是懒得费劲去了解地形的。¹⁷

注释：

- 1 John A. Barry, *Technobabble* (Cambridge, MA, 1991), 243.
- 2 Peter Farb, *Word Play* (New York, 1975), 69.
- 3 Anonymous correspondent, in a private E-mail letter to the author, 17 April 1993.
- 4 Katherine Bishop, "The Electronic Coffeehouse," *New York Times*, 2 August 1992, V3.
- 5 Robert E. Calem, "The Network of All Networks," *New York Times*, 6 December 1992, F12.
- 6 WELL-user known as "outrider," in the topic "Flame Box," in the *Mondo 2000* conference, 29 March 1993.
- 7 The mirror image of "electromechanical," "mechatronic" is a Japanese coinage; meaning "the fusion of machinery and electronics," it stresses

the importance of the former in the equation. See Frederik L. Schodt, *Inside the Robot Kingdom: Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia* (New York, 1988), 42–43, 49.

- 8 Judith Berck, “All About Electronic Bulletin Boards,” *New York Times*, 19 July 1992, F12.
- 9 Jean Baudrillard, “The Precession of Simulacra,” in *Simulations*, trans. Paul Foss, Paul Patton, and Philip Beitchman (New York, 1983), 2.
- 10 Judith Moore, “The Way of the WELL,” in *The Monthly*, 1990.
- 11 Howard Rheingold, *Virtual Reality* (New York, 1991), 346.
- 12 Greg Tate, “I’m White!: What’s Wrong with Michael Jackson?” in *Flyboy in the Buttermilk: Essays on Contemporary America* (New York, 1992), 95.
- 13 Rheingold, *Virtual Reality*, 346.
- 14 Mark Dery, “Cyberculture,” *SAQ* 91 (Summer 1992): 509.
- 15 Cited in *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, ed. Larry McCaffery (Durham, NC, 1991), 228.
- 16 Ibid.
- 17 William Rolf Knutson, a computer programmer, fiction writer, and occasional *Mondo* 2000 contributor, in a private E-mail letter to the author, 25 March 1993.

征服计算机

加里·查普曼

—

1985 年 6 月，美国航天飞机执行“国防部战略防御初始计划”（又称“星球大战计划”）的首批飞行任务。这次任务要求航天飞机绕着地球轨迹飞行，其航线跨越夏威夷岛上的一座山峰，山顶上安装了一个功力强大、正对着天空的激光发送器。航天飞机的机腹上镶着一块宽大且反光性能好的镜子。按计划要求，激光发送器对空发送激光，激光穿过大气层照射在航天飞机的镜子上，然

后反射回地球。地面站的科学家们可以测试激光反射到地面时，光的路线由于受地球大气层的影响而发生改变的情况。这是先期星球大战计划中的一个举足轻重的实验，在当时，该计划的依据就是：锁定敌军空中作战的轨道，以防其用激光武器摧毁美军原子导弹目标。

国家航天局的航天飞机为“无人驾驶”的太空船，这就是说，不是由飞行员，而是完全由电脑程序执行“飞行”任务。航天飞机执行的每项任务在飞机起飞前已全部预先设定。整个飞行任务被编译成复杂的计算机指令，这些指令相当于长达 75 万行的计算机代码。

1985 年 6 月，在执行战略防御初始计划的飞行中，计算机程序员将程序中所有涉及距离的数据对象均换算为海里，然而，他们忘了将夏威夷岛上那座高约一万英尺的山峰的高度换算成海里，相反，他们的程序中有一条指令要求航天飞机寻找放置在海拔一万海里的山顶上的激光发送器。海拔一万海里的山峰约是地球上最高峰珠穆朗玛峰的高度的两千倍。程序员们出了这种差错太不幸了，海拔一万海里的山峰比航天飞机的轨道还要高，当飞机经过夏威夷岛上的那座山时，计算机搜索的是一座山尖直插入太空的山峰。飞机上的计算机将航天飞机翻转，机腹上的镜子对着太空。夏威夷山峰上的激光发送器按计划发射。光线却没能按计划反射给地面站的科学家，耗资高达 1500 万美元的整个实验以失败告终。¹

二

60 年代末，加利福尼亚州一家名为“法拉尔”的冰淇淋连锁店开展促销活动，承诺在每个孩子生日那天免费赠送一份蛋筒。小孩或父母惟一要做的就是填写一张小表格，注明孩子的姓名、地址和生日日期，将表格邮寄到法拉尔总店或存放在法拉尔的任何一个分店里。然后，法拉尔将寄回一张惠赠，孩子们凭此可以在生日临近时获得一份免费的蛋筒。

加州帕罗阿特镇（Palo Alto）的一个小男孩在这次惠赠活动中发现了一个小窍门。装订成小本本的生日表格搁在卖冰淇淋的商店的柜台上。这个男孩抓了一大把表格，在表格上填写好自己杜撰的男孩名，生日填得每个月都有，不过地址一栏填的是他自己的，这样小男孩一年到头都收到冰淇淋惠赠。

大约十年过后，所有那些凭空杜撰的男孩开始陆续收到信件，当然，信件都是投递到帕罗阿特镇同一地址的。这些信件是征兵管理局（Selective Service Administration）寄来的，告知这些根本就不存在的年轻人，说他们都触犯了十八岁必须服兵役的条款。这些信件转交给新闻界曝光后，法拉尔连锁店不得不承认他们多年来一直将他们的“冰淇淋惠赠活动”的数据卖给政府部门。²

三

就在最近还发生了一件简短而极具代表性的趣事。英国国教加拿大分支的主事称为“大主教”。这位先生收到了一份电脑打印的邀请函，问他是否有兴趣与他的同行一道参加“加拿大国家灵长类动物研究会”。牧师回函说：尽管他偶尔也爱吃香蕉，不过他对自己足以激起他们的兴趣深表怀疑，再说他也没空。³

四

以上几个故事有个共同点，那就是故事内容不仅可笑，而且都与计算机有关。几个故事的相似之处在于：在三个不同的场合，由于电脑的介入，人为地造成了令人啼笑皆非的荒唐结果。山峰高达一万海里；凭空杜撰出的男孩住了满满一屋，居然还接到要服兵役的通知；猴子成了加拿大最大教堂的主事（注：英语中“primate”有两种意思，一为“大主教”，二为“灵长类动物”）。从这些事例或许多诸如此类的事例中，人们不难看出作为世界的媒介的计算机有可能包含着多少与我们的现实世界相对应的某种事实。不过，偶尔的，也许现在越来越频繁地出现的问题就是：计算机所设定的所谓“虚拟的事实”有时简直是荒诞不经。从这些例子，我们很容易得

出这样的判断：计算机指令的产物也许准确有用，也许极为荒谬，甚至十分危险，在这两个极端之间，任何可能性都有可能出现。从某种程度上来说，正因为计算机像镜子一样，映照出人脑创造新事物的才智这一点，使得人们无法抗拒计算机的无穷魅力。还有什么机器能在正确操作的情况下造成如此令人啼笑皆非的场面呢？

计算机的外形显然可以无限地变化，计算机似乎轻而易举地完成令人脑头痛的任务，计算机对现代社会有不可小觑的影响，种种原因使得我们不禁对计算机肃然起敬。这种我们自己生产的计算机正在我们之中大量使用——单美国就有多达 6500 万台 PC 机。对计算机知之甚少的人，甚至某些计算机专家都觉得计算机近乎一个魔盒——手指在键盘上的操作和鼠标的移动与显示器上潮水般涌入的彩色画面，从天而降的交响乐，或成千上万种记录的快速组合之间似乎毫无明显的或可以说得清道得明的联系。有人听到一位小学教师不无恼火地对学生说：“我不懂计算机怎么知道按字母顺序排序——它这样做了，这就是电脑知道它应该怎样去做的。”这些话颇令人有同感，就连最为基本的算术排序也不那么简单，找到最佳的排序方式必须具备高超的计算能力，必须真正开动脑筋。计算机显示器上显示出的东西，计算机调动其他机器所执行的任务，常常看起来是那么神奇。

计算机总有着一种或可称为“物件所在”的东西，意思是“计算机”这个词指的是一种具体物件，大多数人