

# 網絡化主體與縱向連結

## 論譚劍《黑夜旋律》的後賽博龐克書寫

何嘉俊  
香港樹仁大學

### 摘 要

香港這座資本主義都市的形象，常常成為世界眾多賽博龐克科幻作品的創作素材。然而，主要以香港作為書寫對象，甚至早已自覺地參照西方賽博龐克小說並加以突破的華文科幻作品，大概要數香港作家譚劍(1972-)的長篇小說《黑夜旋律》(2008, 2019)。《黑》借鏡當代西方電影主題和敘事方式，嘗試突破賽博龐克小說的範式，其主題和引人注目的敘述手法，雖然受到評論家肯定，至今卻仍未有評論者從賽博龐克書寫的脈絡深入剖析。本文正希望循此脈絡切入探討。

《黑夜旋律》以技術資本主義大行其道的香港近未來為背景，藉此審視都市中產階層的平庸之惡。譚劍並未採用賽博龐克常見的英雄敘事結構，而是以反諷筆觸，反思當代人对虛擬與擴增實境技術的應用，寫法較為深沉和務實，近於西方論者主張的「後賽博龐克」書寫。有見及此，本文將回顧西方（後）賽博龐克概念的發展，並在此參照之下，逐步剖析該小說所呈現的技術資本主義下的社會面貌，以及都市人在何種意義上，構成後賽博龐克強調的「網絡化主體」。最後，本文將探討小說提出以「縱向連結」重構網絡化主體的理據和啟示。

關鍵詞：譚劍、《黑夜旋律》、賽博龐克、技術資本主義、網絡化主體

---

August 31, 2023 收到稿件／November 29, 2023 接受刊登

《中山人文學報》no.56 (Jan. 2024): 29-60

§ 何嘉俊，香港中文大學中國語言及文學系博士，現為香港樹仁大學中國語言文學系助理教授。Email: kcho@hksyu.edu

## 前 言

香港這座發達的資本主義都市，一直以其五光十色、夾雜多國語言符號和文化產物的異國情調，以及繁華商廈與底層民居並立的都市景觀，化為素材和佈景，融入世界一眾賽博龐克(cyberpunk)作品，一種描繪「高科技、低(品質)生活」(high tech, low life)的科幻次文類之中(王建元 82-83)。然而，主要以香港為書寫對象，甚至早已自覺地參照西方賽博龐克小說，從而尋求突破的華文科幻作品，大概要數香港作家譚劍(1972-)的長篇小說《黑夜旋律》(2008, 2019)。<sup>[1]</sup>九十年代開始創作時，譚劍已非常關注西方賽博龐克的發展，著有長篇小說《換身殺手》(1998)，有意為香港的賽博龐克書寫，立下一面里程碑(譚劍 1998: 166)。《黑夜旋律》則是他借鏡當代西方電影主題和敘事方式，進一步突破上述小說範式的成品。二〇〇八年，譚劍以《黑》參加臺灣「九歌二百萬長篇小說獎」，入圍最後四強。作品的主題和引人注目的敘述手法，雖然深受司馬中原和平路等評審的肯定，惟至今卻仍未有評論者從賽博龐克書寫的脈絡，深入剖析該作品的創新之處。本文正希望循此脈絡切入探討。

《黑夜旋律》受電影《七宗罪》(*Seven* 1995 臺譯《火線追緝令》)啟發，以「技術資本主義」(techno-capitalism)大行其道的香港近未來為背景，旨在審視都市中產階層的「第八宗罪」——平庸之惡(banality of evil)。<sup>[2]</sup>該小說帶有論者巴特勒(Andrew M. Butler)所謂的「賽博龐克色彩」(cyberpunk-flavored)，即表面與經典賽博龐克相似，也描寫了信息科技與日常生活的關係，但其精神面貌卻有所區別。具體而言，它並未以誇張炫目的語言風格，描繪一反烏托邦式的虛擬社會，然後書寫其中的底層叛客怎樣反抗新興的壓迫性體制(Butler 14-18)。相對地，譚劍總是語帶反諷，著墨於現代人對嶄新技術的依賴，藉此反思人的欲望。不但如此，作家更自覺運用與主題相配合的嶄新形式，採用了超連結(hyperlink)般的敘事架構，探討都市人的複雜關係和生存之道。這種洗去浮華，較為深沉和務實的寫法，近於西方論者主張的「後賽博龐克」(post-cyberpunk)書寫。

後賽博龐克是反省早期賽博龐克的盲點而生的文學主張。如果說，早期的賽博龐克，旨在批判科技與資本主義合謀，且多半以白人男性的視角和浪漫化的英雄故事，寄托其過度樂觀或悲觀的極端態度；後賽博龐克則坦然承

認資本主義與科技深度締結的事實，並在此前提之下，嘗試以多元視點探尋積極應對的方法(Kelly and Kessel x-xi)。由是觀之，《黑》不但反映了譚劍身為華文作家的世界視野，更可見他與西方作家對於科幻寫作和賽博龐克理念所作的同步反思。

參考基爾戈(Christopher D. Kilgore)所言，後賽博龐克在考察網絡空間特徵，和審視網絡化主體性(networked subjectivity)等方面，深化了經典賽博龐克的探討(48-54)。《黑夜旋律》獨樹一幟之處，一方面在於它從操縱欲望與知識的角度，深入考察互聯網和擴增實境(augmented reality)等技術如何強化資本主義；另一面則力圖從香港作家的視角，在網絡化主體的形成與重構上提出新見。為了闡明《黑夜旋律》所作的挑戰和成果，本文先回顧西方（後）賽博龐克概念的發展，並以此為參照，逐步剖析該小說所呈現的技術資本主義下的社會面貌，以及都市人在何種意義上構成網絡化主體。最後，本文將探討小說提出以「縱向連結」重構網絡化主體的理據和啟示。

## 壹、賽博龐克的現實訴求與限制

賽博龐克的概念，隨著英美科幻作家在八十年代重新思索何謂「現實」而誕生。西方科幻主題的大宗，向來是屬於「外部現實」的國際甚或星際政治關係。一九八〇年代興起的新風潮卻大異其趣，轉而注目於通過電腦終端機通往的互聯網絡此等「內部現實」。這種轉向，寄寓了一群年輕科幻作家對新興信息技術的高度重視，以及他們對於新浪潮科幻的不滿(Sterling x-xi; Murphy 15-17)。<sup>[3]</sup> 六十年代起，歐美國家急速發展電腦和互聯網技術，促進了經濟模式轉型，使原本掌握於軍方的信息技術，漸漸普及至商業活動和日常生活。在此趨勢下，社會結構和人的身份認同也逐漸發生變化。未來學家托夫勒(Alvin Toffler)曾就此發表論著《第三波浪潮》(*The Third Wave*)，從經濟學角度，推想信息科技普及帶動的生產模式變革，並樂觀預言未來社會將朝向去中心化(decentralization)和流動性(fluidity)的目標發展，呼籲各界關注(Toffler 408-411)。當時，一群三十出頭的年輕科幻作家，包括吉布森(William Gibson)、魯克(Rudy Rucker)、希納(Lewis Shiner)、卡蒂甘(Pat Cadigan)、貝爾(Greg Bear)、雪利(John Shirley)，尤其後來成為賽博龐克運動領導人的斯特林(Bruce Sterling)，奉該書如聖經。在他們眼中，前輩們筆下僅僅作為文

學喻象的信息科技，如今已變成社會現實的一部份。因此將目光由遙遠的外太空切換回來，考察變動中的社會結構和人類存在狀態，才是立足新時代該有的態度(Sterling x-xi)。這種思想驅動下，上述作家寫成一些以信息科技和社會系統想像等為主題的小說，其中以吉布森的《神經喚術士》(*Neuromancer* 1984)最矚目，引起眾多讀者，以及科幻雜誌編輯多祖(Gardner Dozois)的關注。多祖借用貝斯克(Bruce Bethke)的一部短篇小說的名稱「賽博龐克」(“Cyberpunk” 1983)來命名此類作品，使這一股醞釀中的思潮得以浮出水面。

「賽博」(cyber)一詞為「模控學」(cybernetics，或譯「控制論」)的簡稱，本用於航海領域，意指一種考察特定環境中的多重變數，從而制定航向的技術。後來該詞引伸到其他範疇，泛指一種通過循環反饋的迴路，持續調整認知和控制信息交流策略的學問，常用於電腦系統，甚或社會系統的設計(“Cyberpunk”)。在這群年輕作家眼中，未來社會的模控學，以及由它開創出來的賽博空間(cyberspace)，正是值得書寫，卻又遭到前人忽略的「新現實」。至於「龐克」一詞，本意為七十年代以搖滾樂為代表的，屬於年輕人的、重視街頭智慧的、進取和反體制的叛逆精神(“Cyberpunk” 288; Featherstone and Burrows 7)。這個詞語也正好表現了上述一眾年輕作家反傳統、反建制的叛逆個性。

龐克精神為這群年輕作家帶來旺盛的朝氣和創造力。其中最富雄心壯志的斯特林，曾創辦同好誌(fanzine)《廉價真相》(*Cheap Truth* 1983-1986)，在此陣地與同道者一起撰文批評新浪潮與人文主義陣營(humanist camp)的科幻小說，試圖以論戰引起關注；同時高調推崇吉布森及其《神經喚術士》，為他們這一派樹立典範(Murphy 15-16)，促成自我經典化。一九八六年，斯特林結集十多人的短篇作品，出版《鏡影：賽博龐克選集》(*Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*)，並為之撰寫序文，作為賽博龐克運動的宣言，以推動進一步探索。<sup>[4]</sup> 這些作品嘗試剖析技術與資本主義的結合，同時加以批判，曾獲得不少讚譽。像詹明信(Fredric Jameson)便認為「賽博龐克，尤其是吉布森的作品，若不是後現代主義，便是晚期資本主義本身最高的文學表現形式」(419)。凱爾納(Douglas Kellner)也以布希亞(Jean Baudrillard)的後現代文化理論作比較，讚賞此類科幻創作，對於考察後現代社會的運作，提供了具創見

而且生動的分析(299-300)。另外，也有學者從自然主義的理論視野，認為這些作品具有社會想像和批判的功能(Den Tandt 95-99)。

然而，龐克精神也有不願「成熟」的一面。以斯特林為首的弄潮兒高調而挑釁的論戰姿態，曾惹來不少論敵故意貶抑賽博龐克的創意(“Cyberpunk” 289)。更致命的是，此類寫作漸趨公式化，而面臨兩方面尖銳的批評。第一，批評者認為這些作品沿襲了西方思想界的「身心二元論」(mind-body dualism)，重視意識多於肉身，而不免高估了供意識活動的虛擬空間所帶來的前衛意義和革命能量。巴特勒就曾指出，賽博龐克故事總想像駭客通過進入虛擬環境或網絡空間，便能解決現實世界發生的危機。這種想法只是新瓶舊酒，實則與莎士比亞式喜劇那種從城市撤退到田園以解決個人危機的公式，甚或更老舊的敘事傳統無異(14-15)。此外，也有學者認為此類作品過度樂觀的技術烏托邦(technotopia)想像，只是代表受益於嶄新技術而躍升為新特權階層的知識份子，所發表的政治偉論而已(Featherstone and Burrows 8)。

第二，賽博龐克的英雄敘事範式，及其反映的意識型態，最為論者詬病。此類故事的主人公，往往都是處於社會底層的、年輕的白人男性駭客英雄，情節多半由他們揭露技術資本主義的黑暗面，然後奮力與之抗衡。這種寫法，表面上具有反抗意識，卻不是成熟的革命思想。費丁(Peter Fitting)便曾挑剔此類作品缺乏抗衡新式跨國企業的可能性(qtd. in Moylan 157)；蘇恩文(Darko Suvin)也認為它們未能推想出集團式和公眾式烏托邦思想(358)。其實，斯特林曾作自我檢討，承認賽博龐克「最危險處即在於其中蘊含的尼采式的哲學法西斯主義徵兆：信仰超人，並崇拜權力意欲」(qtd. in Hollinger 206)。吉布森也坦承，因為寫作經驗不豐富，所以創作《神經喚術士》時，雖然在網絡世界意象和細節描寫上追求創新，但也希望以眾人熟悉的結構，即當時流行的黑色電影和深植於主流意識型態中的陽剛英雄人物，為自己設立安全網(qtd. in Moylan 158)。換言之，在半新不舊的寫作試驗下，賽博龐克的革命想像和性別意識，其實遠比想像中保守。

## 貳、網絡化主體與另類對抗：後賽博龐克的理念

九十年代初，原本不屬賽博龐克運動發起者的史蒂芬森(Neal Stephenson)，出版了小說《潰雪》(Snow Crash 1992)，意外地為賽博龐克創

作注入新氣象。不少論者均視此作品為吉布森式賽博龐克的諧仿，遂以「後賽博龐克」之名，提出具建設性的反思(Kilgore 48)。要言之，「賽博」和「龐克」兩個概念，需要重新的審視。關於「賽博」這部份，以下問題再獲思索：信息技術與互聯網絡的普及，將怎樣重構社會結構？置身其中的人，其自我認同又會有甚麼變化？假如過往的賽博龐克，只是以白人男性的視點，通過英雄敘事結構想像出來的電腦虛擬（反）烏托邦，那麼後賽博龐克，應該是對這種觀念的解構和深化。換言之，人們主張一種摒棄身心二元論，從而揭示虛擬與現實的深層關係；並且鼓吹多元視點，能引發身份反思的敘事。《潰雪》便在這兩個層面作出突破。

### 一、網絡化主體

首先，如中村(Lisa Nakamura)所說，史蒂芬森戲仿了《神經喚術士》的英雄敘事和東方主義式的異國情調，刻意將《潰雪》主人公 Hiro 塑造成一位「紮著辮子，油頭粉面，穿黑皮革和服的非韓混血美國都市人」。其混雜的衣著和血統，不但疏遠了白種人的主人公預設，也帶出了當代人複雜的身份問題(Nakamura 69-70)。在此之上，斯旺斯特羅姆(Lisa Swanstrom)發明「網絡化主體」(networked subjectivity)一詞，在身份議題上加入網絡技術的因素，指出《潰雪》對社會網絡特徵，以及人類主體性所作的深入思考。據她所言，這部作品展現了虛擬和現實社會兩重網絡，這兩重網絡不但互有連繫，而且都兼具「封裝」(encapsulation)和「裂口」(rupture)的特性。<sup>[5]</sup> 電腦網絡剛誕生時，人們總以為它將促進暢通、開放的交流。事實上，人們卻因為網絡的普及，而漸漸活在像膠囊一樣封裝起來的小單位內，自我保護起來(Swanstrom 55-56)。然而，封裝的狀態又可能在某些情況下，生出裂縫、缺口。理想中，缺口的形成，可以使膠囊中的主體與他人展開往來，從而達成互惠互利的聯盟，就像 Hiro 與女主人公 Y.T. 那樣(Swanstrom 60)。但是，這缺口也可被有心人利用，達成洗腦和操控人心的目的。故事中的反派，媒體巨頭里夫(L. Bob Rife)，便發明了一種稱為「潰雪」的病毒，分為實體和數碼兩個版本，試圖藉此攻破眾人思維的缺口，強行將指令貫輸到他們腦袋，以實現其經濟陰謀，最後幸得 Hiro 設法制止(Swanstrom 70-73)。由小說的脈絡看，潰雪病毒其實是全球化趨勢下，思想與文化一體化、平面化此等主張或現象的隱喻。人們置身於數據和物質的雙重網絡中，形成了網絡化的主體。

可是，這並不意味著人的能動性有所增強，反而意味著他們更容易陷入全方位的操弄之中(Kilgore 49)。《潰雪》一書暗示，網絡化主體若要在迎向世界的同時保存自我，必須掌握開放與封鎖交流的時機。該書呈現的網絡特性和主體狀態，都比前期賽博龐克更複雜、更貼近現實，啟發了不少後續創作(Kilgore 53-54)。

## 二、另類龐克

至於龐克觀念，也獲得重新審視。龐克精神本來專屬於對社會充滿義憤的一代底層年輕人，科幻作家卻想方設法，要將這股義憤深化，轉換為建設力量。九十年代起，一些作家曾先後提出「後賽博龐克」宣言，意圖重新演繹龐克精神。一九九八年，科幻作家珀森(Lawrence Person)在自己主編的同好誌《新星快車》(*Nova Express* 1987-2002)上，發表了文章〈後賽博龐克宣言的註釋〉(“Notes toward a Postcyberpunk Manifesto”)。該文以史蒂芬森和斯特林等的作品為例，提出後賽博龐克在社會結構描寫、人物設定和意識型態等方面，與前期作品的區別。珀森強調，後賽博龐克承認技術對社會的改變已成事實，因此應該更關注過往被忽略的中產階級<sup>[6]</sup>——當代社會中一群為數甚多，而且負責建設和維護現有秩序的平凡人物。這個階層的人，大多有穩定的工作和人際關係，能夠找到適應環境的生存之道。後賽博龐克似乎可以循此階層的觀點，闡發一種相對積極和理性的思想。珀森進而認為，賽博龐克「冷酷、超然和疏離」，後賽博龐克則是「溫暖、具參與性和聯繫性的」，甚至認為後者的誕生，象徵「賽博龐克與人文主義分裂的融合」(Person)。然而，珀森的建設性構想，會否違背龐克精神？而後賽博龐克的主張，難道只是一股回歸新浪潮時期人文主義陣營的懷舊情緒？

凱莉(James Patrick Kelly)和凱塞爾(John Kessel)曾就上述問題，間接提出他們的異見。<sup>[7]</sup>二〇〇七年，他們仿效斯特林編輯《鏡影》，結集出版《重新連線：後賽博龐克選集》(*Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*)。該書收錄十七位作家的短篇小說，包括賽博龐克運動的領航者，如吉布森、斯特林、卡蒂甘等，也有更多新作家加入，寓意繼往開來。凱莉和凱塞爾為此撰寫序文，揭櫫其後賽博龐克理念。他們同樣承認技術改變了社會和人性，而且同意必須關注被忽略的中產階層。但是，他們比珀森更敏銳地意識到，龐克精神推崇年輕個體反叛體制，與描繪中產社群關係的主張，似乎存在矛盾：

賽博龐克故事中的中產階級在哪裏？他們的家庭是怎樣的？賽博龐克在寫社區的同時還能成為龐克嗎？

賽博龐克中的龐克一直是個問題。如果說龐克是指《鏡影》一代的作者都很年輕，那麼他們當時的確很年輕。但是，雖然他們在不同程度上都是局外人，但很少有最初的賽博龐克——或者說，本作品集的作者——可以說是「生活在街頭」。<sup>[……]</sup>

但是，如果後賽博龐克中的龐克指向的是一種態度：一種與共識現實的對抗關係(an adversarial relationship to consensus reality)，那麼它仍然是有意義的。這種態度與犬儒主義南轅北轍，但又遠非單純的懷疑主義。它是對這個世界的一種反應，在這個世界裏，人性(humanity)何為，必須不斷地被重新協商討論。

(Kelly and Kessel xi-xii)

從引文可見，凱莉和凱塞爾採取折衷、務實的態度，看待後賽博龐克該由「誰來反叛？反叛甚麼？怎樣反叛？」等疑問。堅持賽博龐克書寫的人，也總有年老的一天。與其將龐克加以規限，只許它表現「年輕人以街頭智慧推倒體制」如此單一、簡化的叛逆思想，變相扼殺其發展和深化的潛力；不如開拓視野，允許以成年人的目光，審視受制於社會上盤根錯節的利害關係，而無法或不願輕言推倒制度的平凡人。他們可以如何自我審視？是否也可在某些層面，試圖作另類抵抗？換言之，首先要面對現實，而非逃避現實；尊重共識，同時對共識保持懷疑和反省。在此思路下，雖然後賽博龐克也期許人性光輝與重視社群關係，但同時自覺審察與懷疑往昔的人性和社群觀念。因此，它不應是一種厚古薄今、主張回歸舊時的懷舊衝動，倒是一種督促人建立不斷自我反省的迴環思維的主張。

沿著同一思路，凱莉和凱塞爾進一步探討了後賽博龐克對形式創新的看法。他們指出，八十年代的賽博龐克，因為反對新浪潮科幻那種現代主義的、崇尚高雅的美學觀念，而宣示反藝術(anti-art)立場，標舉後現代精神。然而，他們認為後賽博龐克不一定要以非此即彼的思維，限制其書寫策略。更理想的批判式繼承，是擴充賽博龐克的遊戲感(sense of play)，鼓勵創作者以任何方式展開書寫實驗(Kelly and Kessel xiii-xiv)。總體而言，後賽博龐克提倡一種以成熟深沉的目光、自由和嶄新的形式，來持續審視技術資本主義的現實，剖析變動的社會結構與人類主體性，從而引人反省的創作精神。



### 參、譚劍對賽博龐克的關注與反思

譚劍一直很關注西方賽博龐克的發展，是最早實踐此類創作的香港作家。他不但與西方作家同步閱讀狄克(Philip K. Dick)《銀翼殺手》(*Blade Runner* 1982)、吉布森《神經喚術士》、斯特林編的《鏡影》、史蒂芬森《潰雪》等小說，也熟知托夫勒的未來學三部曲——《未來的衝擊》(*Future Shock* 1970)、《第三次浪潮》及《權力的轉移》(*Powershift* 1990)和尼葛洛龐帝(Nicholas Negroponte)的《數位革命》(*Being Digital* 1995)等對賽博龐克起了重大啟發的社會科學著作(譚劍 1998: 167-168)。受到這些作品的啟蒙，他也動筆寫起賽博龐克小說。另一方面，他認為香港的城市面貌「很賽博龐克」，可惜本地人對此缺乏自省(譚劍 1998: 166-167)。藉著創作，他希望能使讀者關心香港朝向「高科技、低品質生活」發展的現實。他的第一本著作，短篇小說集《虛擬未來》(1997)，其主題雖然多元化，但已包含電腦網絡、虛擬與真實、仿生人和賽博格(cyborg)，以及批判資本主義全球化等賽博龐克常見的內容。而這些題材，對於當時僅僅熟悉《衛斯理》故事的香港讀者來說，可謂極具新鮮感(譚劍 1998: 169)。

一年後，譚劍接續出版長篇小說《換身殺手》，開宗明義稱這為「香港第一本電腦叛客(cyberpunk)科幻小說」(1998: 166)。像《潰雪》通過戲仿向《神經喚術士》致敬那樣，這部作品也通過諧仿吉布森式賽博龐克，表現了作家對早期賽博龐克的反思。該小說採用解謎結構，探討駭客主人公「龍」為何在一個罪惡早已滅絕的虛擬烏托邦中，執意犯下多宗「殺人」罪案。小說講述廿三世紀，人工智能接管了政府之職，變成了人類社會的管理者。此時，人類也克服了死亡的威脅，他們只要每三十年將意識轉移至新的人造身體，完成此「換身大典」，便可得享永生。按道理說，人類以科技解除了死亡的威脅，而且在人工智能的協助下，社會井然有序，應該再無不滿。可是，自以為是過氣人造身體設計師的龍，因為記憶發生錯亂，誤會了自己的前妻「茉莉」紅杏出牆(其命名似有指涉《神經喚術士》女主角「莫利」(Molly)之意)，勾搭上他事業上的競爭對手，而生出一連串「換身殺人」，即搶奪他人身體、強行移植雙方意識的報復詭計。最終，殺人事件驚動全城，龍遷怒於「造物者」，一路殺到這個虛擬世界的創造者杜林博士的家，質問對方為何創造這個僅僅表面美好的虛擬世界。博士方才娓娓道來真相：龍原本是神

經網絡(neural network)研究的權威，和電腦專家杜林博士是合作伙伴，他們一同研究將人類意識轉移至虛擬世界的方法，藉此應對地球因污染加劇而不再宜居的危機。至於茉莉，她就是最初提供大腦給龍做研究的志願者之一。通過博士之口，讀者才知道，龍和杜林當初以為將人類移送到虛擬世界，就是最佳拯救方案。沒料到，他們高估了自己看似理性的烏托邦構想：

當我進來管理這個世界的架構時，才發現我們對這個世界的理解實在不夠，我們的設計也出了不少錯處，譬如不能徹底清洗不要的記憶，不能讓太多人同時處於活躍狀態(active mode)，所以，這裏有九成的人都被設定成靜態(static mode)或半靜態(semi-static mode)，被關在蜂巢裏，讓他們服食迷幻藥後陶醉在自我幻想裏，以免消耗太多能量來減輕整個網絡世界的負荷。[……]我知道這很不合人道，可是我也是無可奈何，迫不得已的啊！後來，我發現，這種貧富懸殊的情況竟然十分平穩，沒有出甚麼亂子，和進來前的世界一樣。你知道嗎？這個世界沒有真正的完美，沒有真正的烏托邦，或者說，在完美的世界裏，不見得是人人平等的啊！（譚劍 1998: 149）

這部小說的想像中，網絡世界和現實世界一樣，也會發生資源短缺的問題。電腦不是萬能的，它也有容量和數據處理速率的限度。正因如此，將人類由環境問題頻生的現實，搬遷到虛擬系統內，或許能解決迫在眉睫的存亡問題，卻不能消除長久以來的貧富懸殊局面。龍強烈的道德觀念，使他極為痛苦，因而「決定拋棄一切記憶，在大都會裏做另一個人重過新生，親身體驗一個電子人的滋味」（譚劍 1998: 149）。他的懺悔，反諷了杜林博士自以為理性的言論。以吉布森式賽博龐克為參照，這部小說的結構，表面上也是叛逆駭客挑戰體制。然而，主人公龍一反前者的英雄形象，只是一位背負罪咎的始作俑者。小說藉此反省賽博龐克那種直率而稍顯魯莽的烏托邦衝動(utopian impulse)，暗示逃往虛擬世界，並非解決現實問題的最佳方法。最後，龍執意離開這個由他和杜林一手創建的虛擬世界，要到外面去看清真相(譚劍 1998: 150)，這一幕極富後設意味——龍（以及賽博龐克作家）身為賽博空間(cyberspace)的想像者和創造者，無論現實世界有多麼慘不忍睹，也應該回過頭去勇於直視，思考對策。《換身殺手》是譚劍第一部長篇小說，篇幅較一般長篇小說短，算是作家反思賽博龐克書寫的開端。直到《黑夜旋律》，譚

劍嘗試描寫虛擬網絡以外的其他現實網絡，也加入了香港地名、文化和社會狀況等元素，藉此對賽博龐克書寫，提出更為成熟而複雜的省思。

肆、操縱欲望與知識：資本社會的模控學

如本文第二節所述，正視技術資本主義的現實，深度考察變動中的社會結構和人類主體性，是後賽博龐克的重點之一。二〇〇八年，譚劍寫成《黑夜旋律》初稿，正好回應了上述議題。呼應珀森等人的號召，這部小說也聚焦於未來社會的中產階級。不過，小說無意刻劃這些中產者積極的一面，反而著力描寫他們如何借助新興技術，沉溺於無盡的物欲。譚劍坦承，這部小說的寫作，深受電影《七宗罪》的啟發(2008: 243-244)。該電影以犯罪故事的結構，探討了罪惡的拓樸學(topology)：中世紀天主教認為人性根本處的七項惡行，在當代社會將有怎樣的變形？電影聚焦於罪犯（嫉妒）和警探（憤怒）兩者的交鋒，《黑》則更全面地探討都市人的七種「罪惡」，或者說是欲望過度膨脹所展現的人性缺點。譚劍選了七位不同背景的中產階層人物，並為他們配對某種缺陷，如下表所示：（見表一）

表一：《黑夜旋律》的人物設定

| 人物     | 職業 / 背景     | 人性缺點     |
|--------|-------------|----------|
| Sony   | 跨國音樂公司數據分析員 | 傲慢（七惡之首） |
| Medina | 企業培訓家       | 色欲       |
| 奈美     | 名店銷售員       | 暴食       |
| 黑帝     | 電腦遊戲設計師     | 嫉妒       |
| Alexa  | 大學生         | 懶惰       |
| 電影男    | 不憂吃喝的御宅族    | 貪婪       |
| 老林     | 書店老闆        | 憤怒       |

通過描寫 Sony、Medina、奈美等銷售專才，以及知識分子老林的工作，小說從正、反兩面，具體展示了資本主義怎樣在新興技術的幫助下，發掘和利用人類天性的缺陷，從而構成更嚴密的、內置糾錯機制的龐大系統。下文將從資本市場對信息技術，包括物聯網(Internet of Things, IoT)、大數據(big data)、人工智能(artificial intelligence, AI)和擴增實境等的運用、擴張的欲望，以及知識商品化三點，逐步剖析這座近未來都市的模控學。

## 一、建構消費網絡：物聯網、大數據、人工智能與擴增實境

信息技術的開發和應用，協助資本主義創造便利、進步的幻象，漸漸使人接受個人資訊的公開和商品化。小說開首，男主人公 Sony（名字有崇日和拜金之意），<sup>[8]</sup> 在經紀陪同下看新房子。房子不到六百呎，是二十多年樓齡的二手樓，雖然合心意，但他嫌棄原屋配備的電器太老舊，因此「用信用卡分三年免息分期付款」，把全屋傢私和電器，換成最新的款式。小說開首的描寫，具體展現了技術資本主義怎樣抓住都市中產人士的心理。對於努力工作，漸漸累積經濟實力的中產者，提升生活品味和高級感，證明自己向上層流動，可謂相當重要。享受新款電器帶來的便利，感受著比別人優越的生活，甚至「睥睨眾生」的感覺（譚劍 2019a: 7），致命地吸引著 Sony。技術的革新，使互聯網不僅像昔日那樣，只指向虛擬世界，而得以和日常生活的細節深度連結。這個新家裏，電視機、雪櫃、攝錄機等器材，都通過無線網絡連動起來，形成所謂「物聯網」。它們不但自動運轉，不用人類操心，同時可供人遙距操控(6)。解放肉體的自由感，與恰如其分的控制感，象徵這個技術烏托邦的進步。憑著這種印象，人們對私隱問題也放下了戒心。家中裝置鏡頭一事，對 Sony 來說不但不是問題，甚至誘發了他的窺淫癖——他在睡房裝置了鏡頭，喜歡約對象回家做愛，偷拍下來日後慢慢欣賞。這種行為，讓他感覺權力在手，享有「真正皇帝級的享受」(10)。此等自以為是的虛榮與權欲，與這座大樓的名稱「自由之丘」，一個抄襲東京目黑小區的名字，構成媚俗的配對。

在這近未來社會，眾人似乎不反對，甚至習慣了個人資料的公開，而這些資訊也變成了促進消費的誘餌。小說人物無論在線上瀏覽資訊，抑或到實體商店購物，凡是留下數據痕跡，都會被網絡供應者和商家記錄下來，集成大數據的一部分。以此為基礎，商家用上擴增實境技術，發明「高科技隱形眼鏡」，供奈美般的銷售員使用。顧客一旦走進店面，要不被「面容辨識認出來」，要不就「被身上的電子產品洩露身份」。隱形鏡片會自動「把顧客的資料標籤投射在他們身上」，讓銷售員一目了然。此時，人工智能也會從大數據庫取材，即時分析顧客的性情和消費習慣，並從 Medina 等企業培訓專家預先寫好的銷售劇本中，挑選最合適者，向銷售員下達指令，讓他們作「表演」討好顧客(11-13)。除了視覺，聽覺也被用來激發聆聽者的消費欲。Sony

的工作，就是在跨國音樂公司，負責「分析個別客戶選用的背景音樂，在不同的日子、不同的時段、不同地區的零售店播放的效果」，從而將合用的音樂產品，推銷給各大公司，長遠地促進市場興旺(49-50)。

Sony、Medina 和奈美，都是從事銷售行業的。按理來說，他們應該最熟悉商家的行銷手法，不容易上當。然而，他們正是小說中過度消費的代表，這反映了「注意力經濟」的弔詭之處。注意力經濟指向一種管理資訊的方式，它將人類的注意力視為稀缺的資源，並由此制定能吸引消費者關注的廣告宣傳。上述三位行銷從業員，因工作需要而格外留意行銷廣告，竟在無意中受制於此類宣傳。<sup>[9]</sup> 上述的嶄新技術與經濟模式，構成了一套互相配合的網絡系統，強制都市人，尤其當中投身行銷從業員開放「缺口」，並將他們嵌入系統之中加以操縱。正因為身處銷售網絡之中，他們更容易張開缺口，迎向宣傳資訊，無意中成了斯旺斯特羅姆所謂的網絡化主體，而無法自拔。偶爾，他們或許會醒覺自己的行為受到制約。就像奈美接受銷售培訓時，「沒有一天不認為自己是去學戲劇和表演。她自覺像個傀儡，任由公司的 AI 操控，在名店裏演戲」(14)，為此感到疲累。不過，因為有獎金和客人的讚賞作為回報，反思意識很容易便被轉換為成就感。可以說，嶄新技術促進了資本主義與人的深度結合，使人自願成為對此網絡世界忠誠的一分子。

## 二、擴張的欲望

現代人信奉文明、進步的理念，總以克服缺陷，超越限制為己任。資本家清楚這一點，便發掘人們的欲望，從而推銷一種能夠修正缺陷、邁向完美的錯覺。《黑夜旋律》中，每位角色都有其原生的缺點。而嶄新的科技產物，包括智能家電、美容醫學、乃至植入人體的機械人等，陸續出現在公眾眼前，誘使他們想像改良與超越自我的美好前景。此時，陷阱也已設置好，引誘人透支財富，不能自己地成為欠債者。Sony 為了使別人羨慕自己的生活，買下佈滿智能家電的新單位，而負上沉重的房貸；Medina 為了維持美貌，斥資購買美容院提供的「永保青春的科技」，以致「銀行戶口長期只保持四位數，要借貸來繳稅」(61-62)；嗜吃但愛美的奈美，則受到 AI 推薦的廣告所引誘，與瘦身公司簽下三年分期付款的合約，換取高科技瘦身服務。她將比「筆尖還要小很多倍」的納米機械人植入體內，讓它協助阻隔食物營養的吸收，以達到吃不胖的效果(98-100)。

諷刺的是，技術未必能帶來長久的滿足，反而激發更強烈的匱乏感。貪吃女孩與納米機械人這則故事，<sup>[10]</sup> 十分形象化地表達了技術、消費與滿足感之間不穩定的關係。植入納米機械人的初期，奈美感到「食欲重獲自由」，因此「一連五個晚上享用瘦身公司送出的自助餐」(130)。然而，她仍未滿足，反倒因為有了機械人的保障，而生起挑戰日本麵食店的大胃王活動的野心。出於對科技的高估和依賴，當奈美吃下第九十九碗蕎麥麵，而肚子內的納米機械人開始發出警告，示意不勝負荷時，奈美竟選擇忽略，繼續吃下第一百碗，以贏取寓意挑戰成功的紀念木牌(132-133)。最後，機械人壞掉了，只能被排出體外。奈美因為違反合約，需要繼續支付合約費，卻不獲續發新的納米機械人(165-167)。到頭來，消費嶄新技術，不但未能滿足奈美的食欲，反而擴充了其欲望的體積：

她不是失去食欲，而是怕一開口就會吃個不停無法停手，一直吃下去，她又會變胖，一發不可收拾。她接下來兩年多仍要償還納米機械人的分期付款，沒有餘錢做其他事情。那瘋狂暴飲暴食的一段美好時光好像撐大了她的胃口，進食就是快樂。不找點甚麼吃，好像渾身每一個細胞到不舒服。(168-169)

植入機械人後，奈美儼然成了人機合一的「賽博格」，總是幻想自己可以超越肉體限制，放縱食欲而不用發胖。<sup>[11]</sup> 但是，機器難免有失靈的時刻。一旦失掉納米機器人，她才發現本來能縮能伸的胃囊給撐大了。欲望也像這樣，給撐成一個失去彈性的巨大囊袋。正如拉岡(Jacques Lacan)所言，欲望是由永恆的匱乏形成的(Evans 37-38)。奈美的食欲，註定不可能由技術帶來的物質享受所填滿。

### 三、知識商品化

資本主義不只製造美滿的幻象，同時也壓抑能夠拆穿幻象的事物，從而建立一種糾錯機制，以鞏固自身。小說中，敘述者總苦口婆心地提醒，書籍和藝術品所指向的知識、思想和文化，具有啟發人類反省，乃至批判社會問題的潛力。但是，資本社會一面將知識、思想和文化，還原為資訊和數據，甚至包裝為商品，以消解其批判性；另一面又將書籍和藝術的價值貶低，使從事這一行業的人無法維生，從而限制反思能力和批判思想的擴張。最具代表性的例子大概是 Sony。他消費名畫和古典音樂，卻不因為它們能培養人

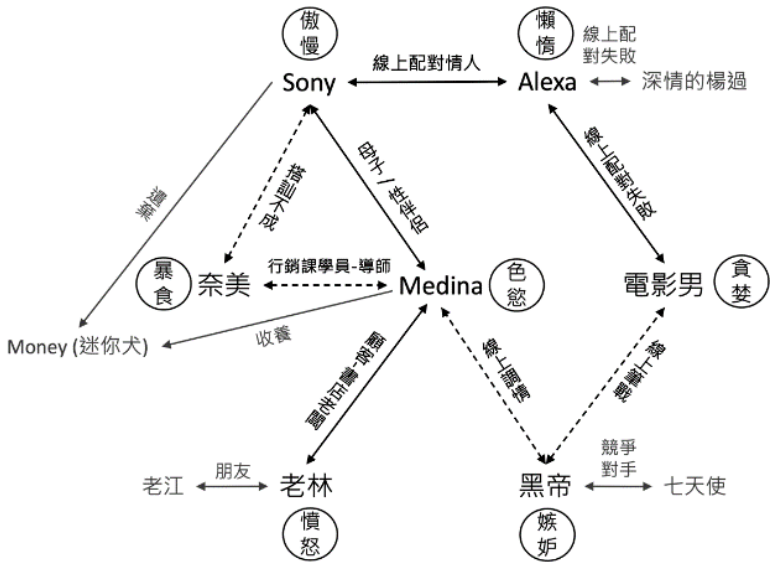
的氣質和思想，只是將音樂看成資訊，當作與高層攀談時的「談話素材」(48-52)；他瀏覽科技新知，卻無意深入了解其來龍去脈，只為快速攫取「可供行銷的意念」(52-53)。此外，眾人都愛喝流行一時的、「經過英式處理和製法的英式中茶」Oolong(14)，卻如老林所批評的那樣，「不知背後文化底蘊和政治意識形態」(100)，毫不察覺這杯已被改稱為「Oolong、Wulong 或 Woolong」的烏龍茶，對帝國殖民歷史與資本主義的粉飾與包裝，不自覺地成了共謀。

老林這位象徵憤怒的讀書人，<sup>[12]</sup> 似乎是小說中唯一能夠看穿資本幻象的人物(66)。他從看愛書的父親手中，接管了位於旺角的樓上書店。老林自小熟讀中外各種文學、藝術、社會學等書籍(104)，對社會問題有很深入的批判反思，敘述者也往往借他的視角，發表針砭時弊之論。可惜，在一個文學作品僅被取用作撰寫商業文案的底本(12, 24)，藝術表演也無觀眾欣賞的時代(36)，他的書店也面臨經營困難，而即將結業了。同一棟大樓中，咖啡店、髮型屋，甚或掛羊頭賣狗肉的色情按摩店，都能營業下去(64-65)，這座城市卻養不起這一家小書店，老林不禁感到憤慨。不過，也大概只有老林這般的人才能察覺到，書店倒閉對於一座城市而言的寓意，並會對其感到可惜。譚劍和評論者冒業均提到，《黑》不但要談「七宗罪」，更要揭示都市人的「第八宗罪」——對資本主義製造的幻象習以為常、甘於順從（譚劍 2008: 243；冒業(Faker) 2019: 240）。這種無知、惰性，也許像七宗罪那樣，原生於人性之中。但是，在技術資本主義的發展中，它將被鼓吹和鞏固，並將以理性、進步、合群等美名，獲包裝成近未來時代的美德。

## 伍、網絡化主體的困境

《黑夜旋律》中，都市人除了置身於消費網絡之中，也陷入了情感網絡之中，成為進退維谷的主體。譚劍敘述眾人的愛恨情仇，從而展示信息技術與虛擬網絡怎樣助長了他們的貪嗔癡。下圖以七位主人公為中心，勾勒了人物之間的互動關係（見圖一）。紅色線代表七位主人公之間的互動，藍色線則是他們與其他人物的互動。實線為主要情節，往往帶有寓意；虛線則為相對次要的支線情節。其中，Sony 與 Medina 的亂倫、Alexa 與電影男的錯摸、老林與老江的相遇，以及黑帝與七天使的競爭，這四段關係都呈現了虛擬網絡的非理性和局限，寄寓敘述者的反諷。

圖一《黑夜旋律》人物關係圖



### 一、計算與失算：虛幻的情感網絡

首先，小說以社交軟體的應用，展示現代人在情感關係上的計算與失算，暗示人們意圖以虛擬網絡建立深厚關係的虛妄。Sony、Medina、Alexa 和電影男，都是「搭訕系統」和「關鍵詞配對」等虛擬交友平臺的使用者。現實世界中，主動攀談、結識對象，對於計較成敗與面子的大多數人來說，不是一件容易的事。虛擬交友平臺乘此誕生，營造一種與現實世界平行發展、互不侵犯的假象，讓用家僅僅提供必要的、有限的資訊，而得以和互有基本默契、都希望尋找伴侶的陌生人展開交流，不用擔心面子與後果。故此，虛擬交友平臺是以一定程度的隱密性和隨機性運作的。人們在其中交友，一邊享受著隱密和隨機帶來的驚喜，也需承擔其風險。精於計劃的 Sony，便因為使用搭訕系統而失算。自從成為城中名流雲集的「威尼斯會會員」，Sony 便決定找個年輕女人，進一步實踐他的美滿中產生活。他為此做了情報搜集，特地選擇來荔枝角這個充滿職場「新鮮人」的社區捕獵。起初，他在茶飲店看中了奈美，便利用搭訕系統對她發出了談話邀請，卻遭到拒絕。被奈美拒絕後，他再以此系統搭訕別人，而搭上了 Medina，一個能激起他高漲性欲的女人(126-130)。經過多番雲雨之事，雙方決定發展長遠關係時，才赫然發現二



人原來是一對失散的母子——多年之前，還是學生的 Medina 為了保持獨身，以享受自由的性愛，拋棄了當時和她偷嚐禁果的男同學，以及他們意外懷上的嬰兒(59-60, 184-189)。為此命運的作弄，Sony 喝了好幾天酒消愁(208)，Medina 也請了大假躲起來靜思(230)。

若說 Sony 和 Medina 的荒誕劇，是因為人為疏忽造成；Alexa 與電影男的錯摸故事，則顯然指向電腦運算法和虛擬交往的不可持。小說中代表懶惰之惡的 Alexa（名字指向亞馬遜公司推出的智慧型助理，懶惰者的恩物），為人聰明、務實，挑男友也講效率，因此借用一個稱為「關鍵詞配對」的交友平臺代勞。所謂關鍵詞配對，是由電腦系統查閱用家們的網絡搜尋器紀錄，從而找出愛用關鍵詞相似的人，並向用家推薦這些估計會有共同話題、興趣的人選(39-40)。起初，系統推薦給 Alexa 的，是一個她毫不喜歡的、名為「深情的楊過」的矮小男子(76-77)。她感到深深不忿，於是研究起策略，在瀏覽器輸入諸如「名牌房車、紅酒、股票、房地產」等關鍵詞，結果系統又推薦了三個有錢卻無趣的男人給她(117-119, 139-141)。最後，她又在平臺上認識了有共同話題的電影男。網絡上言談甚歡，Alexa 希望約對方見面，卻遭對方婉拒。Alexa 禁不住好奇心，於是拜託精通駭客技術的表妹，查到了電影男的住址(172-173)，並偷偷跟蹤對方上門。當她走到電影男的家門前，竟錯愕地發現對方原來是個沉溺於二次元性玩偶的御宅族——他的家中有一全裸女性的全息投影，「露出詭異的笑容向她說歡迎回來」(195)，這顯然並非 Alexa 所期望遇上的對象。Alexa 原以為一切，包括愛情，都可以通過計算而操控在手，怎料每次都給運算系統的隨機性算計了。

## 二、虛擬現實：局限的視野

儘管 Sony、Medina、Alexa 和奈美都各有缺點，但他們都比較具社交能力。相對地，電影男和老林的性情顯得較為孤僻、封閉，總像活在自己的世界。究其原因，這兩個人人都活在某種虛擬世界中，而缺乏切換視野和比較反思的能力。對電影男來說，躲在家中，享受著電腦虛擬的「幻之女」給自己服務，滿足其無邊的性欲，頂多只是成為別人眼中的怪胎。但是，老林活在書本知識創造出來的另類虛擬空間，一個充滿理想、人文情懷的烏托邦世界，而不熟悉現實世界真正的運作，他純粹的善良和理想，便很容易被有心人利

用。書店結業前，老林遇上了舊朋友老江。老江原來一直有看老林的部落格，知道他的性情，也知道他從「不光顧連鎖店」(68)，便密謀一計，介紹他加入自己的公司。此公司聲稱「反全球化」、「向資本主義跨國企業宣戰」，旨在推出與跨國企業商品一樣好用，卻便宜很多的電子產品，以抵抗所謂商業霸權。他們想要利用老林「這種有名氣的文化人」幫忙宣傳其理念，吸引更多關注(105-106)。實際上，該公司卻只是盜取跨國公司的設計和技術，製作山寨仿冒品的犯罪組織。老林因為「很少留意網絡產的消息」，所以一直沒有注意早已有人踢爆此機構的惡行(198)。總經理後來找上老林，跟他打開天窗說亮話，並請他繼續幫忙，殊不知老林「接受不了被玩弄」而羞憤交加，忍不住「掏出身上的筆」，「把筆尖對著總經理的頸刺下去」(200)。此舉令老林身陷囹圄，失去了自由。公司卻將殺人事件，「轉化為免費宣傳」，成為大贏家，而老江更成為了新任總經理(211-213)。基爾戈指出，後賽博龐克剖析現代社會的多重網絡，認為置身於多重網絡的主體，將受到進一步制約。然而，《黑》卻反過來提示讀者，必須看清楚現代社會由多重網絡組成的事實。若不熟悉這般多層次的現實，只任由自己封閉於單一的網絡中，反而更容易成為井底之蛙，受到旁人的誘導和操縱。

虛擬網絡的視野局限，小說也通過黑帝與七天使的故事，進一步點明了。黑帝是城中有名的遊戲公司資深設計師，他設計的電腦遊戲《科魔大戰》紅極一時。不過，公司正打算聘請一位年輕設計師「七天使」（名字讓人想到《聖經·啟示錄》，寓意這是位聖喻宣告者），並推出他設計的一個名為《七宗罪》的新遊戲。遊戲內容充滿新意和銳氣，<sup>[13]</sup> 相信將大受歡迎(43-45)。天性嫉妒的黑帝（名字有死神之寓意），終於想起這位年輕人曾是自己所輕視的粉絲，決意弄掉他，以防有人威脅到自己的地位。登門造訪後，黑帝知道七天使原來「患上了一種類似理論物理學家霍金的怪病 ALS（Amyotrophic Lateral Sclerosis，肌肉萎縮性脊髓側索硬化症），以致無法動彈」(123)，只能通過電腦網絡與外界聯繫，因此想到一條專為他而設的詭計。黑帝建構了一個封閉的網絡系統，在當中杜撰各種假新聞，然後將此系統架接至七天使的電腦。七天使漸漸發現，他所賴以度日的網絡世界，充滿人工修改的痕跡，甚至懷疑自己其實一直活在電影《真人 Show》(*The Truman Show* 1998)般的虛幻世界。他開始以為，一切都只是醫院提供的「善終服務」——醫院聘請

黑帝為自己設計了一個充滿安慰的信息網絡，所謂拿到遊戲公司合約，大概也是虛假的哄騙消息罷(175-176)。如黑帝所預料，「對於那些只存活在網絡世界裏的人，你永遠騙取他們，絕對容易不過」(177)，七天使對人生感到絕望而自殺了。可笑的是，原來遊戲公司一早押了重注在七天使身上，並與其他公司簽訂了合約，必須如期推出遊戲《七宗罪》，否則要賠償足以令公司倒閉的巨款(215-216)。七天使的離世，化成一股反噬力量，令該公司和黑帝多年投放的心血毀於一旦。黑帝承受不了此結果，同時妄想名留青史，竟也自戕作結(221)。這則故事具有兩重寓意。七天使活在一個特定的虛擬世界，固然像老林那樣，容易受人操縱；黑帝雖然能夠穿梭於現實與虛擬世界兩邊，惟一旦起了操控他人的歪念，而對別人施以傷害，這個網絡世界的蝴蝶效應，也會以遠超人所能計算的情況，回報於他身上。小說不但指出了單一網絡形成的視野局限，更呈現了網絡之間形成的複雜結構，並以科學邏輯，重新演繹了「因果報應」的古老教訓。

### 三、橫向連結：超連結敘事的隱喻

與前作《換身殺手》相比，《黑夜旋律》更銳意在敘述技巧上加以創新，以表現都市人一種自以為清醒，實則當局者迷的矛盾體驗。具體而言，小說分為七章，每一章均分為七節。七節小標題都為人物名字，每節內容都以各人物的限知視角敘述，不時輔以敘述者超然的評價。在這七線並行的基本架構之上，小說雖然大致以順序原則敘述，但也偶爾在某些章節刻意顛倒時序，以營造懸念和解謎的快感。該小說參加徵文比賽時，評審們已注意到這部小說特別的敘述架構。司馬中原以「旋塔式結構」，來形容其情節交叉往復的感覺。平路也認為這部小說建構了「蛛網般複雜而周嚴的結構」，很有「設計感」(譚劍 2008: 2-3)。至於作家則透露，其設計靈感，來自影評人艾伯特(Roger Ebert)對西方「超連結電影」(hyperlink cinema)的討論(2008: 244)。冒業就曾撰文梳理超連結電影的討論脈絡，並扼要解釋此概念：

Hyperlink cinema 顧名思義，就是網絡中超文本的「超連結」(hyperlink)特性，在電影(cinema)中的呈現方式，特色為多線型敘事(Multilinear Plot)。多名角色有各自的故事，不時交錯，無意識地影響彼此的命運。畫面不斷從一個角色跳到另一個角色，或者當敘述一名角色的故事時，畫面的角落有另一名主要角色

剛好經過。有如維基百科條目中的「超連結」，會不時突然出現，將人引領到另一個頁面，卻又彼此有關連。(冒業(Faker) 2018)

據他所言，千禧年後不少西方電影和中外小說，都開始採用一種仿效網頁超連結特點的敘述方式。這種手法表現了陌生人無意中彼此影響、互相連結的主體狀態。他們就像一個個移動的頂點(nodes / vertices)，與旁人構成一條條關係線(edges / links)，又由此構成一張社會網絡。這種敘述特點，反映了都市人憑藉使用互聯網的經驗，以類比思維領悟出來的一種嶄新的、兼具隨機性和牽連性的社會體驗。

譚劍的創作向來富有後設精神。這次創作，他也在小說講述黑帝的部分，故意提示讀者使用超連結敘述的本意，是要「像上帝站在天空俯視芸芸眾生」(153)。換言之，作家希望能帶領讀者作壁上觀，用冷眼超然地看清人物當下無法得知的事情。在這種超然視角的比較之下，Sony 那種自視甚高的高傲眼光，益發顯得反諷。Sony 在技術資本主義體制中如魚得水，甚至給人一種「自認如上帝」的印象，卻因為驕傲自滿而欠缺自省能力。發生亂倫事件後，他雖然錯愕了數天，後來卻又重施故技，在交友軟體結識 Alexa，可見他未能痛定思痛，意識到自身受到網絡技術隨機性的制約。<sup>[14]</sup> 進而言之，借鑑弗洛伊德的「伊底帕斯情結」(Oedipus Complex) 一說，Sony 在無意中與生母發生亂倫關係，似乎也反映人物由孩童進化為符合社會規範的成人的成長過程(Evans 131-132)。正因如此，亂倫一事不但沒有真正打擊 Sony 的心志，反而象徵性地意味著他獲得父親般的權力，更適應於崇拜父權的社會。在超連結敘事的引導下，人物沾沾自喜的一面，在讀者看來卻相當可笑。

除此之外，借鑑敘事學者的觀點看，譚劍這種打亂敘述時間的寫法，並非要顛覆因果規律，反而只是藉此重組事件的因果關係，可以將它理解為趙毅恆所言的「再時間化」。據趙氏所言，這種寫法往往出於「穩定派」作家和科幻、推理等類型作品(趙毅恆 216-222)，某程度上傳遞一種對理性和秩序的重視。如果說，技術資本主義的近未來，人與人之間多半像小說人物那樣，建立著網絡般平面化的、橫向的關係，而不再重視歷史經驗和深度；<sup>[15]</sup> 那麼《黑》的超連結敘事，便要重新提醒人們，歷史經驗和因果定律的重要性。這一特點，也讓小說顯得沒那麼反叛和憤怒，相對地散發著一種後賽博龐克那樣主張建設的成熟氣質。

## 陸、縱向連結：重構主體的啟示

《黑夜旋律》勾勒技術資本主義嚴密牢固的結構，也呈現了身處虛擬和擴增現實中的人們，怎樣在消費網絡和情感網絡中，成為舉步維艱的網絡化主體。但是，小說並非意在散布絕望，反而以開放性的結局，指引一種重構主體性的方向。小說主要的七個人物，總括而言有三場下場。有的像 Sony、Alexa 和電影男那樣依然故我，過著沒有改變的生活；有的則像奈美、黑帝和老林那樣，因為所犯過錯而不得善終；只有愛看書、曾是老林熟客的 Medina，能夠在挫折後反思自我，尋找轉機。Medina 這個詞，來自阿拉伯文，本為沙特阿拉伯西部一座城市的名稱。它是伊斯蘭教的第一個社區，詞義為「先知之城」(The Prophet's City)，也是其宗教領袖穆罕默特的根據地和安葬之地(Adamec 258-286)。她的姓名，隱含作者的深思——Medina 將要帶來曉諭，引領我們考察這座城市的網絡拓樸結構(network topology)，亦即不同網絡空間連接起來而組成的佈局，從而再次反思城市「現實」何為。

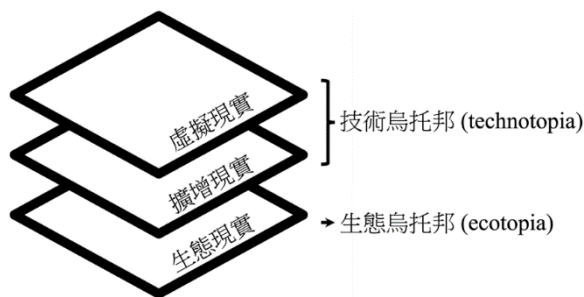
小說的尾聲，Medina 向讀者展示了香港的郊區風光，藉此指出技術資本主義未能覆蓋的「化外之地」。發生亂倫事件後，Medina 請了病假，閉關起來反省。期間，她瀏覽現實中不認識的網友們的臉書(Facebook)貼文，讀到各種「很中聽」的批判文字。受其啟發，她離開了市區，前往南丫島這個香港後花園散心：

她閉關後再踏出家門，前往南丫島這個後花園，找了一家貌不驚人的小店坐下，不必抬頭也可以看見廣闊的天幕，難得的天朗氣清。她以為長期空氣污染的香港已經不容易看到這種天空。客人不多，小食和茶卻是一流。「是白毫銀針。」以前沒聽過。烏龍大戰害她以為世上只剩下烏龍。年輕得有點稚氣的店員笑說這是上等白茶，教她先聞茶香。她對各種香水的認識比較深，不過，這茶味著實不錯。(232)

南丫島是香港的離島之一，也是少數沒有連鎖店和便利店進駐的地方。此地現在雖然也能連上互聯網，但並不都市化，相對地保存了昔日的庶民生活景象。換言之，這裏可說是都市文明的邊陲。Medina 來到此處，不用抬頭也能輕易看到城市難以盡覽的藍天，才醒覺即使是香港，一個已被眾人認為高度都市化和現代化的地方，其實還有都市之外的景觀。她在小店首次品嚐到

Oolong 以外的中式茶飲。茶香讓她回想起，自己原來僅僅熟悉以香水為代表的都市精品文化，但原來天外有天，茶香也可以很怡人。這城市顯然富有層次，除了由虛擬和擴增實境打造的技術烏托邦，也存在著科技和都市文化未能侵襲的、供人和動物與自然和平共存的「生態烏托邦」(ecotopia)。雖然這樣的寫法，似乎沿襲鄉土小說那種城鄉對立的模式，並未想像出一種嶄新的自然環境；但小說並非意圖突顯自然環境與技術城市的對立。相對地，小說旨在指出自然環境與技術城市的複合關係。品茶之際，Medina 查看手機，無意中讀到一則貼文：「城市看似平靜，網絡世界卻隱然形成另一座城市，重疊在此城之上，與此城並存，所有人同時活在此城與彼城」(231)。這則文字可以看作敘述者現身說法。他提示讀者，Medina 並沒有因為喜歡田園風光，而將自己隔離於都市文明和技術網絡。此處的描寫，試圖正面展現城市結構的縱向維度，如下圖所示：

圖二《黑夜旋律》的「多重托邦」(“multitopia”)



小說在後賽博龐克的基本結構上，少見地加入非城市化的生態地域描寫，富有創意。通過 Medina 的出走，小說暗示近未來城市的現實，是由多層次的現實組成的，它形成一種具縱深的「多重托邦」架構。以老林為可憐的反例子，人要保持遊走於不同層面的能力，從而建立「縱向視野」，看事才能通透，行動方具實感。

除此之外，Medina 最後與小狗的相遇，以及和馬莎的重遇，傳遞了再一重「縱向連結」的信息。品茶之際，隔壁士多（即雜貨店）一隻新近收留的小狗「向她走近，不只嗅她，也舔她鞋子」(233)。她那時並不如旁觀的讀者那樣，能在敘事者的提示中，知道那原來是 Sony 棄養的寵物。她看小狗可憐，又和自己親近，便決定收養牠。起初，她想給小狗起名作 Sony，轉念又

覺得不可以，因為明白「牠不是替身」。正當她想放下心結，積極想像與小狗展開的一段新關係時，她想起了早前在地鐵車廂碰到的舊密友馬莎。自從 Medina 拋夫棄子，她便極力抹除過去，不再與舊時相識的人，包括這位小時候互相打鬧的好姊妹聯絡。多年後，二人在地鐵車廂重遇。Medina 眼前這位不施脂粉、打扮有點土氣的友人，意外地喚起了她的羞愧之情，故一時強顏以對，裝作不認識(20-22)。但歷盡千帆，Medina 此刻心境不同了。她主動打電話給馬莎，帶領讀者走進時光隧道：

Medina 打電話過去，心頭怦怦亂跳，像是穿越了好長好長的時光隧道，一瞬間返回幾十年前的青蔥歲月——Sony 還沒來到世上，她仍未亂結識男朋友。她的生活重心只有戲劇社，後臺，她是小姐，她是丫鬟；不，她是丫鬟，她是小姐……那是她人生最單純最快樂的時光，相信馬莎也一樣。(235)

撥打電話給馬莎的一剎那，多年來為了滿足色欲而拋棄過去、忘掉時間的 Medina，便重新接通回憶，拆開塵封了的往事。可是，這並非純然的對逝去時光的懷舊，而帶有更為清醒的提示：在這技術資本主義的近未來，人們免不了建立空間化、平面化的網絡關係，惟應該同時追加歷史和經驗的縱向維度，作為主體的支撐。只有正視過失、缺陷和弱點，洞悉多重社會網絡的制約，不再強求一體化或標準化的完美，才有可能做到。如果說，小說借南丫島此地方，指向城市空間的縱深，提示人不時切換視野；那它藉著馬莎這位人物，則要暗示網絡化主體應該建立如沉積岩一般，富有層次的生命質感，以堅定自身。

## 結 論

海明威曾寫道，「這世界是個好地方，值得為它奮鬥」——我同意後半句。  
——電影《七宗罪》

本文從西方（後）賽博龐克書寫的脈絡，探討香港作家譚劍的長篇科幻小說《黑夜旋律》，指出該小說在早期賽博龐克的英雄敘事以外另闢蹊徑，意圖檢視近未來都市中，技術資本主義的運作模式，並剖析中產階層的愛欲和相互關係。承接以史蒂芬森《潰雪》為典範的後賽博龐克探索，《黑》也在三大方面帶來突破。首先，它借鏡西方電影《七宗罪》，探討都市人的愛欲，

藉此考察現代社會的消費網絡和情感網絡，以及置身其中、當局者迷的網絡化主體；第二，它參考超連結電影的敘事手法，設計出一種重組歷史經驗與因果規律的敘述手法，從而呼喚理想與秩序的重建，傳達一種後賽博龐克的建設性構想；第三，它突破了賽博龐克向來為人詬病的身心二元論，不只注目於虛擬世界，也關注到以技術擴增的現實，以及技術未能深度入侵的郊野地區，從而暗示現代都市作為「多重托邦」的多層次結構，並呼籲人們以縱向連結——培養切換視野的能力，以及對時間和經驗的重視，對抗日益扁平化、網絡化的存在狀態。

譚劍和評論者談到《黑夜旋律》與電影《七宗罪》的關係時，總是認為在於「第八宗罪」，即習以為常、視而不見的惡習：「七宗死罪隨處可見，只是我們習慣了，覺得不過是小事，微不足道」（譚劍 2008: 243；冒業(Faker) 2019: 240）。然而，本文認為《黑》與該電影另一重更深刻的連繫，在於那種迎難而上、向死而生的積極態度。《七宗罪》電影的結尾，因為見慣世途險惡，而變得冷漠無情的警探薩默塞特(William Somerset)，臨近退休時，目睹了年輕魯莽但充滿熱情的米爾斯(David Mills)因為義憤而中了罪犯多伊(John Doe)的詭計，在盛怒下開槍殺害對方的一幕。這一幕象徵人類天性的罪惡難以改變，而他們所處的城市，也註定是罪惡的溫床。可是，薩默塞特竟受米爾斯的熱情和悲劇打動了。他引述海明威(Ernest Hemingway)的句子，「這世界是個好地方，值得為它奮鬥」，並表明只同意後半句，以表達心聲。它傳達了一種難能可貴的態度——雖然世界並不完美、可愛，但作為置身其中的人，總得尋找生存之道，並設法改變它。這一幕的深遠寓意，不只可見於《黑》，相信也是所有後賽博龐克的精神底蘊。

## 註 釋

1. 《黑夜旋律》起初為譚劍投稿至二〇〇八年「九歌二百萬長篇小說獎」的參賽作品，獲選為四強後，由臺灣九歌出版社發行初版。後來，九歌授權譚劍自行聯絡香港出版社製作香港版，他便趁此時機修訂內容，不但調動了部份章節的次序，也將香港元素「放回原位」：「當年執筆《黑夜旋律》時，我覺得讀者無法接受以香港近未來為背景的科幻小說，所以裏面沒有提到香港。後來我認為這沒有道理[……]在《黑夜旋律》的



香港版裏，我把地區名稱一一放回原位，裏面不乏我對香港未來的想像。」（譚劍 2019a: 243）修訂本於二〇一九年由香港格子盒作室出版。本文的分析，以二〇一九年的版本為主，必要時以二〇〇八年版本為輔。

2. 此處所指的「中產階層」，並非馬克思主義視野中的小資產階級，而是指向一般資本主義都市中，能夠自食其力，不用政府供養的勞動階層。他們通常是社會中為數最多的一群。詳見凱莉和凱薩爾的討論(Kelly and Kessel 2007)。
3. 羅伯茲(Adam Roberts)指出，評論家用「新浪潮」一語，來形容六、七十年代一個鬆散的作家群落，他們嘗試跳出傳統科幻的公式，創作先鋒、激進的新派科幻小說。這一時期的主要內容，大多為太空旅行故事；其精神面貌，則是尋找「彌賽亞」，即先知或拯救者。詳參羅伯茲《科幻小說史》(*The History of Science Fiction*)的討論(Roberts 230-233)。
4. 這場文學運動的聲勢，隨著相關作家轉移焦點書寫其他題材，例如吉布森埋頭撰寫蒸氣龐克(*steampunk*)小說，而日漸減退(Butler 16)。不過，八十年代這批賽博龐克小說所開拓的世界觀，及其對於虛擬世界觀察入微的細節描寫，震撼了不少當代讀者，尤其在流行文化圈，例如動漫、影視和電子遊戲等領域，引來絡繹不絕的仿作(McFarlane, Murphy and Schmeink 1)。可以說，賽博龐克運動雖然短暫，卻影響深遠。
5. 斯旺斯特羅姆此處援引和參考了德考特(Lieven De Cauter)的理論觀點。德考特認為，互聯網的普及，並不意味人們思想和存在狀態的開放，反而都被封裝在一個個膠囊似的單位中。這些膠囊中的個體，又以「嵌入式膠囊」(*plugged-in capsule*)的形態，被強行置入某個大型網絡當中，形成半封閉、半開放的狀態。儘管斯旺斯特羅姆不完全同意德考特的觀點，尤其是她認為封閉與開放，主體有某程度上的自主性。參考德考特和斯旺斯特羅姆兩位的討論(De Cauter 2004; Swanstrom 2010)。
6. 珀森提到，「中產」一詞只是權宜的用法，應該找個更好的術語，因為當代社會的資本流動，早已令中產的意涵改變了(Person 1998)。
7. 該序言的內文雖然沒有直接與珀森辯論，但其最後的注腳，表明他們與珀森的看法同中有異，所以表明不直接沿用其「後賽博龐克」的意思。另外，從該序文也可以看到他們的意見與珀森的分別。詳見本文分析。
8. 小說曾提到，Sony 這個名字還有亂倫的暗示（譚劍 2019a: 210）。
9. 「注意力經濟」的觀點，由其中一位匿名評審建議，筆者認為這種說法正能說明小說人物何以特別容易受到廣告宣傳引誘而過度消費。謹在此感謝該評審委員的意見。

10. 寫作《黑夜旋律》之前，譚劍已著有短篇小說〈免費之城焦慮症〉(2007)，該文寫了一個相近的故事，可見作家特別鍾愛這則貪吃女孩的故事（譚劍 2019: 266-267）。
11. 在著名賽博格理論家哈洛威(Donna Haraway)的闡述下，女性成為賽博格，意味著她可以科學知識、技術，與其他有機或無機物進行連結，從而在男性主導的社會中重奪主體性的可能(Haraway 173-182)。不過，《黑夜旋律》中的奈美，卻是個反例子：在資本市場中成為賽博格，不但沒有令她獲得主體性，反而使她的身、心被進一步操縱。
12. 《七宗罪》電影中，男主角米爾斯(David Mills)也是憤怒的化身。不過他為人剛直、正義，雖然最後中了犯人的圈套而殺了人，卻得觀眾同情。老林後來衝動下殺人的情節，也讓人想起電影的設置。
13. 小說藉黑帝之口，指出《七宗罪》遊戲「的背景是臺海大戰」，富政治隱喻(43)，能在這個時代引起注意。
14. 這一論點，也因其中一位匿名評審的提問——「Sony 自認如上帝，則與超連結敘事的作壁上觀有何異同？」而新增。謹此再謝該評審委員的意見。
15. 在二〇〇八年的版本中，奈美和 Alexa 都不知道歷史中「三反五反」和「文革」等事件為何事，顯得無知(230-234)；另外，在兩個版本中，Medina 都因為故意忽略過去，而犯下亂倫的過錯。這些情節，都反映作家為現代人的歷史健忘症而擔憂。

## 徵引文獻

- Adamec, Ludwig W. (2016) *Historical Dictionary of Islam*, 3rd ed. (Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield).
- Bethke, Bruce (1983) "Cyberpunk." *Amazing Science Fiction* 57.4 (Nov.) [513]: 94.
- Butler, Andrew M. (2000) *Cyberpunk* (Harpenden: Pocket Essentials).
- "Cyberpunk" (1993) *The Encyclopedia of Science Fiction*. Ed. John Clute and Peter Nicholls (New York: St. Martin's Press), 288-290.
- De Cauter, Lieven (2004) "The Capsule and the Network: Notes toward a General Theory" [2002]. Stephen Graham (ed.): *The Cybercities Reader* (London: Routledge), 92-97.

Den Tandt, Christophe (2013) “Cyberpunk as Naturalist Science Fiction.” *Naturalism and Science Fiction*. Ed. Eric Carl Link. Spec. issue of *Studies in American Naturalism* 8.1 (Summer): 93-108.

Evans, Dylan (1996) *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis* (New York: Routledge).

冒業(Faker)(2018)〈淺介 Hyperlink Cinema 的電影、小說、動畫、遊戲〉。

*Medium*, 14 March, Medium

(<https://medium.com/@mewleaf/%E6%B7%BA%E4%BB%8Bhyperlink-cinema%E7%9A%84%E9%9B%BB%E5%BD%B1-%E5%B0%8F%E8%AA%AA-%E5%8B%95%E7%95%AB-%E9%81%8A%E6%88%B2-c3d290220c87>)。

冒業(Faker)(2019)〈解說：在蛛網中翻騰的人們〉。譚劍（著）《黑夜旋律》解說（香港：格子盒作室），236-241。

Featherstone, Mike and Roger Burrows (1996) “Cultures of Technological Embodiment: An Introduction.” Featherstone and Burrows (eds.): *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* (London: Sage Publications), 1-19.

Haraway, Donna J. (1991) *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge).

Hollinger, Veronica (1992) “Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism.” Larry McCaffery (ed.): *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction* (Durham: Duke University Press), 203-218.

Jameson, Fredric (1991) *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham: Duke University Press).

Kellner, Douglas (1995) *Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics between the Modern and the Postmodern* (London: Routledge).

Kelly, James Patrick and John Kessel (2007) “Introduction: Hacking Cyberpunk.” Kelly and Kessel (eds.): *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology* (San Francisco: Tachyon Publications), vii-xv.

- Kilgore, Christopher D. (2020) "Post-Cyberpunk." Anna McFarlane, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink (eds.): *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (New York: Routledge), 48-55.
- McFarlane, Anna, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink (2020) "Cyberpunk as Cultural Formation." Anna McFarlane, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink (eds.): *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (New York: Routledge), 1-3.
- 莫意稜[Moylan, Tom](1994)〈一九八〇年以降的科幻小說：烏托邦、反面烏托邦、電腦叛客及最新發展〉。劉思潔（譯）。廖咸浩、蘇恩文(Darko Suvin)（編）：《科幻專號》。《中外文學》22.12 (May) [264]: 156-173。
- Murphy, Graham J. (2020) "The *Mirrorshades* Collective." Anna McFarlane, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink (eds.): *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (New York: Routledge), 15-23.
- Nakamura, Lisa (2002) "Race in the Construct and the Construction of Race: The 'Consensual Hallucination' of Multiculturalism in the Fictions of Cyberspace." *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet* (New York: Routledge), 61-85.
- Person, Lawrence (1998) "Notes toward a Postcyberpunk Manifesto." *Nova Express* 4.4 (Winter/Spring):11-12. Republished on *Slashdot* [1999], 9 Oct., *Slashdot* (<https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>).
- Stephenson, Neal (1992) *Snow Crash* (New York: Bantam).
- Sterling, Bruce (1986) Preface. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* Ed. Bruce Sterling (New York: Arbor House), ix-xvi.
- Roberts, Adam (2016) *The History of Science Fiction*, 2nd ed. (London: Palgrave Macmillan).
- Seven* (1995) Dir. David Fincher; Perf. Morgan Freeman, Brad Pitt, and Kevin Spacey (USA: New Line Cinema).
- Suvin, Darko (1991) "On Gibson and Cyberpunk SF." Larry McCaffery (ed.): *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction* (Durham: Duke University Press), 349-365.

Swanstrom, Lisa (2010) “Capsules and Nodes and Ruptures and Flows: Circulating Subjectivity in Neal Stephenson’s *Snow Crash*.” *Science Fiction Studies*, vol. 37: 54-80.

Toffler, Alvin (1980) *The Third Wave* (New York: Morrow).

譚劍(1997)《虛擬未來》(香港：玲瓏璧)。

譚劍(1998)《換身殺手》(香港：文林社出版有限公司)。

譚劍(2008)《黑夜旋律》(臺北：九歌出版社)。

譚劍(2019)《免費之城焦慮症》(香港：星夜出版有限公司)。

譚劍(2019a)《黑夜旋律》(香港：格子盒作室)。

王建元(2006)〈科幻·後現代·後人類〉。《科幻·後現代·後人類：香港科幻論文精選》。王建元、陳潔詩(主編)：(福州：福建少年兒童出版社)，80-91。

趙毅衡(2013)《當說者被說的時候：比較敘述學導論》(成都：四川文藝出版社)。

## WORKS CITED

Adamec, Ludwig W. (2016) *Historical Dictionary of Islam*, 3rd ed. (Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield).

Bethke, Bruce (1983) “Cyberpunk.” *Amazing Science Fiction* 57.4 (Nov.) [513]: 94.

Butler, Andrew M. (2000) *Cyberpunk* (Harpندن: Pocket Essentials).

“Cyberpunk” (1993) *The Encyclopedia of Science Fiction*. Ed. John Clute and Peter Nicholls (New York: St. Martin’s Press), 288-290.

De Cauter, Lieven (2004) “The Capsule and the Network: Notes toward a General Theory” [2002]. Stephen Graham (ed.): *The Cybercities Reader* (London: Routledge), 92-97.

Den Tandt, Christophe (2013) “Cyberpunk as Naturalist Science Fiction.” *Naturalism and Science Fiction*. Ed. Eric Carl Link. Spec. issue of *Studies in American Naturalism* 8.1 (Summer): 93-108.

Evans, Dylan (1996) *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis* (New York: Routledge).

Faker (2018) “Introduction to Hyperlink Cinema, Novels, Anime and Games.” *Medium*, 14 March, Medium

- (<https://medium.com/@mewleaf/%E6%B7%BA%E4%BB%8B%E7%9A%84%E9%9B%BB%E5%BD%B1-%E5%B0%8F%E8%AA%AA-%E5%8B%95%E7%95%AB-%E9%81%8A%E6%88%B2-c3d290220c87>).
- Faker (2019) “An Interpretation: People Tossing in a Spider’s Web.” Interpretation of *Melody of the Night*, by Albert Tam (Hong Kong: Gezi Workstation), 236-241.
- Featherstone, Mike and Roger Burrows (1996) “Cultures of Technological Embodiment: An Introduction.” Featherstone and Burrows (eds.): *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* (London: Sage Publications), 1-19.
- Haraway, Donna J. (1991) *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge).
- Hollinger, Veronica (1992) “Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism.” Larry McCaffery (ed.): *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction* (Durham: Duke University Press), 203-218.
- Jameson, Fredric (1991) *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham: Duke University Press).
- Kellner, Douglas (1995) *Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics between the Modern and the Postmodern* (London: Routledge).
- Kelly, James Patrick and John Kessel (2007) “Introduction: Hacking Cyberpunk.” Kelly and Kessel (eds.): *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology* (San Francisco: Tachyon Publications), vii-xv.
- Kilgore, Christopher D. (2020) “Post-Cyberpunk.” Anna McFarlane, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink (eds.): *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (New York: Routledge), 48-55.
- McFarlane, Anna, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink (2020) “Cyberpunk as Cultural Formation.” Anna McFarlane, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink (eds.): *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (New York: Routledge), 1-3.
- Moylan, Tom (1994) “Science Fiction since 1980: Utopia, Dystopia, Cyberpunk, and Beyond.” Trans. Liu Si-Jie. *Kehuan zhuanhao [Science-Fiction Special Issue]*. Ed. Hsien-Hao Liao and Darko Suvin. Spec. issue of *Chung Wai Literary Quarterly* 22.12 (May) [264]: 156-173.

- Murphy, Graham J. (2020) "The *Mirrorshades* Collective." Anna McFarlane, Graham J. Murphy, and Lars Schmeink (eds.): *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (New York: Routledge), 15-23.
- Nakamura, Lisa (2002) "Race in the Construct and the Construction of Race: The 'Consensual Hallucination' of Multiculturalism in the Fictions of Cyberspace." *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet* (New York: Routledge), 61-85.
- Person, Lawrence (1998) "Notes toward a Postcyberpunk Manifesto." *Nova Express* 4.4 (Winter/Spring):11-12. Republished on *Slashdot* [1999], 9 Oct., *Slashdot* (<https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>).
- Roberts, Adam (2016) *The History of Science Fiction*, 2nd ed. (London: Palgrave Macmillan).
- Seven* (1995) Dir. David Fincher; Perf. Morgan Freeman, Brad Pitt, and Kevin Spacey (USA: New Line Cinema).
- Stephenson, Neal (1992) *Snow Crash* (New York: Bantam).
- Sterling, Bruce (1986) Preface. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* Ed. Bruce Sterling (New York: Arbor House), ix-xvi.
- Suvin, Darko (1991) "On Gibson and Cyberpunk SF." Larry McCaffery (ed.): *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction* (Durham: Duke University Press), 349-365.
- Swanstrom, Lisa (2010) "Capsules and Nodes and Ruptures and Flows: Circulating Subjectivity in Neal Stephenson's *Snow Crash*." *Science Fiction Studies*, vol. 37: 54-80.
- Toffler, Alvin (1980) *The Third Wave* (New York: Morrow).
- Tam, Albert (1997) *The Future of an Illusion* (Hong Kong: Cyber Workshop).
- Tam, Albert (1998) *Cyber Killer* (Hong Kong: Feel).
- Tam, Albert (2008) *Melody of the Night* (Taipei: Chiu Ko Publishing).
- Tam, Albert (2019) *Free City Anxiety Disorders* (Hong Kong: Starry Night Publication).
- Tam, Albert (2019a) *Melody of the Night* (Hong Kong: Gezi Station).

Wong Kin-Yuen (2006) "Science Fiction, Postmodern, Posthumanism." Kin-Yuen Wong and Kit-Sze Chan (eds.): *Science Fiction, Postmodernity, Post-humanism: An Anthology of Hong Kong Science Fiction Essays* (Fuzhou: Fujian Youth and Children's Press), 80-91.

Zhao Yi-Heng (2013) *When the Teller Is Told About: An Introduction to Comparative Narrative* (Chengdu: Sichuan Literature and Art Publishing House).

## Networked Subjectivity and Vertical Connections On the Post-Cyberpunk Writing of Albert Tam's *Melody of the Night*

HO Ka-Chun  
Hong Kong Shue Yan University

### ABSTRACT

Since the 1980s, the capitalist city of Hong Kong has been the source material for many cyberpunk science fiction works all over the world. However, one of the earliest Chinese sci-fi works that depicts Hong Kong, and even consciously referenced Western cyberpunk novels and made a breakthrough, is probably Hong Kong writer Albert Tam's (1972-) novel *Melody of the Night* (2008, 2019). Drawing on contemporary Western cinema's theme and narrative style, *Melody* attempts to break through the paradigm of cyberpunk. Although critics have recognized its work, there has yet to be an in-depth analysis in the vein of cyberpunk writing. This article hopes to explore this.

Set in the near future of Hong Kong, where techno-capitalism is prevalent, *Melody of the Night* examines the evils of the banality of the urban middle class. Instead of adopting the heroic narrative structure of classic cyberpunk, Albert Tam employs ironic writing to reflect on people's application of virtual and augmented reality. The writing style is profound and pragmatic, close to the post-cyberpunk writing advocated by Western commentators. Given this, this paper will first review the development of the Western concept of (post-)cyberpunk. With this reference, it analyzes the social landscape under techno-capitalism as presented in the novel, as well as in what sense urbanites constitute the "networked subjectivity" emphasized by post-cyberpunk. Finally, the paper will explore the rationale and inspiration behind the novel's proposal to reconstruct the networked subjectivity through "vertical connection."

KEYWORDS: Albert Tam, *Melody of the Night*, Cyberpunk, Techno-Capitalism, Networked Subjectivity