

赛博时代的“怀乡症”

——以《神经漫游者》和《虚拟偶像爱朵露》为例

张睿颖 *

(复旦大学中国语言文学系, 上海 200433)

[摘要] 留恋家园、渴望重返的情结在威廉·吉布森(William Gibson)的赛博朋克系列小说中有不同程度的体现,《神经漫游者》(*Neuromancer*)和《虚拟偶像爱朵露》(*Idoru*)中,“怀乡”症结尤为突出,“漂泊—归家”的叙事模式重复出现,且日本和美国都被置于漂泊和家园的两端。小说通过重新召唤家园想象并安排人物重返家园,巩固了“东方/西方”的对立结构,呈现出一种后撤姿态,与“赛博”的无中心性、“朋克”的颠覆性存在矛盾。《虚拟偶像爱朵露》中的虚拟“城寨”作为人和虚拟人共同安居的梦之家虽具有打破东西方二元对立的积极可能,却又潜藏着把东方空间再度传奇化和异域化的危险。

[关键词] 威廉·吉布森 《神经漫游者》 《虚拟偶像爱朵露》 赛博朋克 怀乡症

[中图分类号] I712.074 **[文献标识码]** A **[DOI]** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2021.02.009

美裔加拿大作家威廉·吉布森是“赛博朋克(cyberpunk)”类科幻小说的先驱^①。1982年,在短篇小说《整垮铬萝米》(*Burning Chrome*)^②一文中,吉布森创造性地使用了“赛博空间”(cyberspace)一词描绘广泛传播、互相连接的数字技术,此概念后随长篇小说《神经漫游者》的

成功而流行开来。从“蔓生都会”系列(“Sprawl series”)^③到“桥三部曲”(“Bridge Trilogy”)^④,吉布森“赛博朋克”系列小说中辗转全球、活跃于无中心的赛博空间的“新人类”却总是在漂泊中反复怀念和召唤承载过往回忆、社群关系、身份认同的家园,同时,“回家”与“安居”构成

*通讯作者:张睿颖,复旦大学中国语言文学系硕士研究生,研究方向为现代中国科幻文学、现代中国历史小说。
19210110051@fudan.edu.cn。

①“赛博朋克”一词并非由吉布森所创。1983年,布鲁斯·贝斯克(Bruce Bethke)在《惊奇故事》(*Amazing Stories*)上发表了短篇小说《赛博朋克》(*Cyberpunk*)。其后,科幻杂志编辑加德纳·多佐斯(Gardner Dozois)沿用这一术语并促进其流行。1984年,吉布森的《神经漫游者》出版并随后包揽科幻文学界三大重要奖项——星云奖,菲利普·K.迪克奖以及雨果奖,“赛博朋克”小说后逐渐发展为科幻小说的一个亚文类。

②吉布森小说的译名不止一种,如*Burning Chrome*就有“燃烧的铬萝米”“整垮铬萝米”等多种译法,本文采用中国大陆已翻译出版的吉布森作品的译名,这些译名有的不尽贴切,故于括号内附注原篇名,以供参考,未译介的由笔者翻译书名、篇名,下文不再赘述。

③“蔓生都会”系列由多部短篇[《约翰尼的记忆》(*Johnny Mnemonic*)与《整垮铬萝米》等]和三部长篇[《神经漫游者》《零伯爵》(*Count Zero*)、《蒙娜丽莎超速挡》(*Mona Lisa Overdrive*)]构成。

④“桥三部曲”包括《虚拟之光》(*Virtual Light*)、《虚拟偶像爱朵露》《所有明日的派对》(*All Tomorrow's Parties*)。

吉布森赛博系列小说应对“怀乡症”的普遍策略。尽管在吉布森笔下，“漂泊—归家”并非如《奥德赛》(Odyssey)那样被置于叙事的核心，但主人公的怀乡情结及归家的叙事模式一再出现，与小说所营构的赛博境况存在张力。“怀乡”到底因何而被激发？其所勾连的记忆、生成的情感、探问的身份，隐藏着资本全球流动和信息科技快速发展状态下人的何种焦虑？吉布森如出一辙的结局书写方式又内蕴怎样的问题或是可能？

赛博朋克小说研究与后现代政治、文化、空间理论紧密相关，对吉布森小说的研究也多从后人类图景、后现代诗学、赛博空间叙事切入，结合让·鲍德里亚(Jean Baudrillard)的“拟象”概念^[1]、凯文·莫利(Kevin Morley)和大卫·罗宾逊(David Robins)“科技东方主义”理论^[2,3,4]、唐娜·哈拉维(Donna Haraway)的“赛博格”视角^[5,6,7]、弗兰德里克·詹姆逊(Fredric Jameson)的全球化和晚期资本主义话语^[8]，学界对吉布森的赛博系列小说已有丰富精彩的讨论。吉布森以新奇而陌生的手法所描绘的赛博空间中的新人类形象一定程度上动摇了思想/肉体、虚拟/真实之间的界限，不过，吉布森的赛博书写在处理后现代式的生活状态时是否始终保有先锋姿态？本文尝试从“怀乡—归家”这一文本细节入手，探讨吉布森小说所反映的时代症候及文本的内在矛盾性。“怀乡”(homesickness)一般指向因地理空间的分隔而产生的对个人成长之地的恋怀。值得说明的是，想象中的家园并不仅仅是一个空间位点，它同时涵盖着难以回溯的旧日时

光及与之相关的人情故事^①。换言之，“怀乡”蕴含此在与彼在、过去与现在的对话。留恋家园、渴望重返的情结在吉布森的长短篇创作中有不同程度的体现，如《零伯爵》(Count Zero)中效力大型企业的雇佣兵特纳辗转世界各地营救高级经理人和研究人员，他想要“回家”但“家”已然失落了。在分别写于20世纪80年代和90年代的《神经漫游者》和《虚拟偶像爱朵露》中，“怀乡”症结尤为突出，“漂泊—归家”的叙事模式重复出现，且日本和美国总是分属漂泊和家园的两端。创作《神经漫游者》时，吉布森还从未到过日本，国际互联网络也尚在建设中，到20世纪90年代中期，信息科技已经发展到了新的高度，跨国流动也愈加频繁，不断冲击着中心和边界的概念，“归家”却依然是叙事的结局方法，相似的情节模式是否又内含新变？本文以这两部长篇小说为主要研究对象，兼涉及吉布森的其他作品，将“怀乡”与“归家”作为透视后现代文本中情感、记忆与身份政治的书写与运作的一个窗口，分析“怀乡症”的文本表现，“归家”作为叙事策略的问题以及吉布森作品的多义和可能。

一、怀乡：赛博时代的症候

对家园和记忆贮存之处的“地方”抱有深沉的依恋几乎可以称得上是人类共通的情感，但“怀乡”被视作一种病症还是较晚近的事。1688年，一位瑞士医生发现远离故土作战的瑞士雇佣兵常出现忧郁、厌食、颓废等症状，他将这种现象命名为“思乡症”(nostalgia)^②。可以说，“怀

①由两个希腊语词根“nóstos”(回家)和“álgos”(痛苦)构成的单词“nostalgia”在汉语中有时也被译作“怀乡”。“nostalgia”最初用来描述在远离家乡的地方作战的军士因怀念家乡而产生的哭泣、厌食、自杀倾向等综合症状，不过到20世纪，该词渐渐脱离其病理学意义，也不再限于军事领域，而主要指时间维度上对过去的怀念，在汉语中大多被译为“怀旧”。本文所分析的现象以对家园的怀念为表征，兼涉及围绕家园产生的记忆、情感、身份等问题，故采用“怀乡”(homesickness)一词。

②如前所述，“nostalgia”一词的语义有变化，这里译作“思乡症”以表示其本义。

乡/思乡”作为集体症结被指认、归类和分析唯有在大规模远距离流动变得较为频繁的现代时期才成为可能。而在以去中心和跨国界为特征的赛博时代，当流动和旅行变得再平凡不过，甚至流动本身就成了生活方式，家的位置锚点愈发模糊暧昧时，重新寻找家园的举动尤富症候性意义。

吉布森小说中的赛博空间建立在以资本和技术驱动的全球紧密互联的世界之中：跨国贸易促进资本、技术和人员在全球范围内流通，全球数据系统为赛博空间大量信息的频繁交互提供可能，同时，国际流行文化塑造了小说中主人公，也即是青年一代的感觉结构。尽管在写作《神经漫游者》时，资本和技术的流动范围还比较有限，但小说已经对可能的全球化未来有所设想，其开篇即呈现了一幅驳杂嘈切、文化混容的图景：日本千叶城中以日语词“茶（ちゃ）壺（つぼ）”的英语发音“chatsubo”命名的酒吧里聚集着众多外国职员，凯斯刚挤进去，就听到一个来自斯普罗尔的声音讲了一个斯普罗尔的笑话。小说中的斯普罗尔（the sprawl），或称波士顿—亚特兰大都市轴心，是美国东海岸不断蔓延扩张的都市群，那里有世界上最繁忙的数据交换，青年凯斯是当地最优秀的网络牛仔之一，他能随时接入联通赛博空间的操纵台，把意识投射到巨网之中^{[9]3-6}。《虚拟偶像爱朵露》中的西雅图女孩琪雅亦熟练穿梭于信息世界，借助个人电脑沙奔德斯，她可以在瞬间找到自己需要的任何信息。琪雅还在虚拟世界建构了一个“家”：卧室睡床边贴着偶像罗/雷兹第一张专辑的海报，客厅里放着九岁时完成的鱼缸，甚至还有模拟的像素鱼在玻璃咖啡桌里游来游去^{[10]37}。数字信息构筑的“家”永远比现实中的家更干净，平日里，琪

雅喜欢在虚拟的房间中寻求安慰，并通过链接世界的网络和全球歌迷俱乐部建立联系。浸润在后现代流行文化、熟谙网络虚拟世界、习惯于变动不居的生活的琪雅和凯斯，在离开家后，却都产生了强烈的怀乡之情。为了核实偶像雷兹要与虚拟偶像东英零结婚消息的真伪，琪雅只身搭乘飞机前往日本。坐在巨大的飞机上，她突然意识到周围一切如此陌生，令人惶惑不安，她打开电脑接入虚拟的“家”以逃离现实处境，却被唤起对真正的家的思念。不久后，琪雅在日本御宅族正彦的陪伴下来到新宿，不断冲击认知的新事物使其疲惫，她再次想起家乡西雅图，想起和母亲散步时曾走过的街区，她意识到“这是犯思乡病了”^{[10]146}。凯斯对家的怀念则和他对赛博朋克式生活的留恋纠缠在一起。他徘徊于千叶的仁清街寻求修补神经的方法以重新接入网络，睡梦中的数据网和明亮的逻辑格无一不与太平洋另一端遥远而陌生的家乡斯普罗尔相连。“家”对凯斯而言，不单是物质环境，还意味着熟悉的生活方式。赛博时代的青年看似与“怀乡”这种寻求安定感、回归家园的情感倾向格格不入，其实，“怀乡”情结正是流动性增强、人和固定的“家”的联系日渐削弱的后现代生活带来的症候式反应。大卫·克拉潘（David Clapham）结合安东尼·吉登斯（Anthony Giddens）的“信任”理论指出，全球化和节奏快速、非个人化的后现代生活使得人们“缺乏归属感和目的感”，但同时也令人倾向于“在私人家园领域寻找认同和归属感”^{[11]137}。人与地方的联系越受到冲击，想要重新建立归属感的欲望也就越强烈。同时，全球化加剧了世界各地城市景观和文化的同质化，随着地方的独特性的消逝，人们很难再在一个不断变化的世界找到“在家感”。《神经漫游者》中，

千叶城和伊斯坦布尔的酒店别无二致;《零伯爵》中,雇佣兵特纳辗转四大洲经过的街道、机场、宾馆也都有极为相似的都市面貌。世界各地的文化高度混杂,反而使得地域的独特性急遽减少,亲切感和归属感再难寻觅,吉布森笔下,辽阔的大海、漂浮不定的浪花等感觉意象经常出现在特纳和凯斯的心头,昭示着普遍存在的无根无家的焦虑。

处在跨国流动频繁、地方特征削弱的全球化赛博时代,一切坚固的、确定不移的、对自我和世界的认知都不可避免地陷入疑问之中,再次寻找人和地方的踏实联结的“怀乡”冲动因而成为个体惶惑不安的症候式反映,而“归家”,既是故事的讲述模式,又是吉布森所想象的应对怀乡焦虑的解决方法。

二、归家:再次浮现的边界

吉布森的几部“赛博朋克”长篇小说常以“归家”作为小高潮的休止或总叙事的结局。《神经漫游者》故事的结尾处,凯斯买了一张回斯普罗尔的机票,找了一份工作,还遇到了一个叫迈克尔的女孩;《零伯爵》的特纳,最终不再如浪花般漂泊,他收养了荷兰人的孩子,在林中安居下来;《虚拟偶像爱朵露》中的琪雅回到了西雅图,雷兹和东英零则试图在虚拟的“城寨”中继续建构他们的“家”……达科·苏恩文(Darko Suvin)批评吉布森小说幸福的大结局是“彻头彻尾劣质造假行为的标志”^{[8]373},确实,不断重复的“漂泊-归家”模式不能不被视作对通俗小说阅读趣味的迎合,但作为缓解“怀乡”焦虑的方案,“归家”的展现方式、叙述语调、文本效果及其与身份认同、情感建构的关系,仍值得深入探讨。

如前所述,在流动性增强和地方特质性削弱的赛博时代,即使身处自己所熟悉的都市,人们也很难如前现代时期那样建立人和土地充满温情的联系,蔓城和千叶一样,都是典型的后现代都市,由人工物而非自然物建造而成,充斥着钢筋水泥、生态穹顶、高楼大厦。但凯斯通过在自己和城市物质环境间构筑个人化的情感纽带,部分抵御了频繁变动和同质化的冲击。《神经漫游者》第三章的前两段极富抒情性:

家。

家就是波亚,是斯普罗尔,是波士顿亚特兰大都市轴心。^{[9]51}

“家”单独成段,是充满温情的呼唤。从辗转各地机场、不断漂泊的梦境醒来,凯斯终于得以踩在熟悉而坚实的地板上。一列火车经过,共振激起了拼木地板上的尘埃,这些细小的尘土是人对环境感受力的明证,由此,千篇一律的后现代都市得以与身体形成细致而微妙的共鸣。接着,凯斯看到“阳光从烟灰熏染过的格栅天窗里透下来”^{[9]52},蔓城的阳光和千叶城如空白电视屏幕的天空构成对比,前者是自然的、有机的,后者则是人造的、冷漠的。“他到家了”^{[9]52}——凯斯长长地喟叹。醒来后,凯斯跟着莫利去东区找芬兰人,经过了十几家他未曾去过的酒吧和俱乐部,“这是她的斯普罗尔,不是他的斯普罗尔,他想”^{[9]57}。尽管两人的家乡都是斯普罗尔,凯斯还是明确区分了属于他的蔓城和属于莫利的蔓城,差异与空间地域有关(凯斯生长在北区,莫利活动在东区),但更与个人化的生活记忆有关,能唤起凯斯归属感的不是空洞的同质化的想象的共同体,而是由家人、朋友、生活共同组建的个人化地方。西雅图对琪雅来说亦是如此,思乡时,她想到的是散步时走过的街道、儿时的鱼

缸、窗外的树木还有父亲为她做的粉色玛法龙^①，与这些鲜活生动的记忆相比，东京实在使人感到恐惧陌生。重新回家因此成为对个人情感和记忆的再次确认。

吉布森以“归家”的方式想象性地解决了“怀乡”的焦虑，却也暴露了更多的问题，温情脉脉的结局流露出对寻找确定身份、固化自我和他者界限的渴求。莫利刚一回到斯普罗尔，就对凯斯说：“我们去吃早饭，好吗？吃鸡蛋，吃真正的培根。可能会吃死你，因为你在千叶城吃那种再造磷虾食品已经太久了。没错，来，咱们坐地铁进曼哈顿，吃顿真正的早餐。”^{[9]56}显然，在莫利看来，再造食品是难以忍受的，唯有“真正”的早餐才能带来味蕾的愉悦。凯斯回到斯普罗尔，回到赛博空间，不由感到：“相比之下，仁清街的生活实在太简单了。”^{[9]83}“仁清街的刺激已经消逝，这里有不一样的环境，不一样的节奏，这里弥漫着快餐、香水和新鲜汗水的味道。”^{[9]5}尽管千叶城和斯普罗尔作为后现代都市是高度同质的，但叙事者反复强调两城市生活感觉的不同，为凯斯等人划分自我和他者的界限，找寻身份认同提供可能。千叶是“植入系统、神经拼接和微仿生的同义词”^{[9]7}，说到底只是技术的提供者，是旅程的中介点，蔓城则是真实的生活，是有机的、丰富的——尽管莫利在蔓城的过往体验并不算愉快。不管在千叶换多少器官，进行怎样的手术，凯斯和莫利的身份认同始终根植于美国东海岸的城市群。吊诡的是，在千叶城接受手术后，凯斯得以重返后现代的赛博空间，在虚拟世界，他可以不受国界限制跨国移动，但这一空间移动在现实层面又使本已从彼此互动的地

域性关联中脱离的社会关系再度固化，如蒂莫西·于（Timothy Yu）所言，“后现代赛博空间在这里充当着保守力量，促成了现代国家边界和身份的重建”^{[12]62}。

吉布森赛博朋克系列小说对千叶、东京、香港等亚洲都市的描绘带有明显的“科技东方主义”的特征。“科技东方主义”（techno-orientalism）这一概念由凯文·莫利（Kevin Morley）和大卫·罗宾逊（David Robins）于1995年提出，在《科技东方主义：日本带来的恐慌》（*Techno-orientalism: Japan Panic*）一文中，两人指出，随着日本资本势力大规模进入美国，索尼、松下等公司谋取全球软硬件市场的主导地位，西方逐渐感到，日本的崛起破坏了纯粹的东方/西方、现代/前现代的结构，动摇了西方长期的主体地位。“科技东方主义”试图把正在崛起的日本重新放在“他者”的位置审视，将日本看作一个技术先进但没有人性的社会，与之相对，美国社会则是有人性的、民主多元的。通过此类变形的“东方主义”，西方转嫁了自身发展的焦虑和对技术异化人性的恐惧，得以继续高扬自身民主、自由、多元的价值观^{[13]147-173}。吉布森小说中的美国和日本，总是分处有机-无机、有趣-简单、丰富-麻木等二元结构的两极。《虚拟偶像爱朵露》中，玛丽向琪雅表达了自己对日本利用纳米技术进行震后重建的惊人速度的恐慌：“他们重建的速度实在太快了，大多是用纳米技术，那东西自己会长吗？”“那地方很奇怪，是吧？和其他任何地方不太一样。发生了那么大的事情，可人们马上就吧城市重建好了，甚至扩大了规模，进行了更大的改变。所有人都装作什

①一个长着傻乎乎眼睫毛的巨型粉色恐龙玩具，是父亲在琪雅还是小婴儿的时候为她做的。

么都没发生过一样，到处走动。”^{[10]51-52} 琪雅到达日本后接触的人和物证明了玛丽所说的“奇怪”：一家酒吧兼舞厅在大地震结束后几天（也有人说是几小时），在城市还沉浸在恐惧和悲痛中时，就在一间办公室重新开张了；御宅族沉迷于“城寨”、不去上学、疯狂迷恋塑料动漫人偶；雷兹粉丝俱乐部东京分部的会议高度官僚化，毫无人情……上述种种，都是增添了技术面向的刻板印象。美国女孩琪雅在怪异、冷漠的日本被卷入了各种势力的争斗，陷入危险，她的朋友佐娜最终以牺牲自己的伪装角色的方式拯救了琪雅——友谊的力量和异化的人际关系形成对比，暗示无论东方在科技领域如何领先，都是无情的、异化的，终会被人性的力量打败。《神经漫游者》中再造磷虾做的饭与“真正的早餐”之间的比较也出于同样的逻辑，西方主体不是试图通过科技实力的比拼战胜东方，而是强调自身“人性”的一面，把他者塑造为“非人”“非有机物”。主人公在日本的旅途只是手段而非目的，“回家”不仅是重新回到了西方主体的位置，而且通过东西对比，更固化了差异和界限。在后来众多的赛博朋克电影和游戏中，传统的“东方”风景（如歌舞伎、茶馆）与后现代的“科技东方”图景纠缠糅合，演化为内核空洞、追求视觉刺激的景观符号，使得为爱德华·萨义德（Edward Said）所批评的“东方主义”的鬼魂一再重返科幻文学的现场，制造出新式的异国奇观。

三、城寨：想象新家园

《科幻小说面面观》（*Positions and Presuppositions in Science Fiction*）中，苏恩文曾犀利地提问：“赛博朋克究竟是疾病的诊断医生还是疾病的寄生虫？”^{[8]383} 一方面，对家园的留恋从反面映射出

赛博空间对人的归属感和确定感造成的冲击，“怀乡”书写具有反思后现代异化状况的意义；但另一方面，从“怀乡”到“归家”，“东方/西方”的二元结构不是被削弱了，相反倒是被加固了。“归家”的策略与其说是对赛博时代身份焦虑问题解决，不如被视为在发现自身力量无力抵抗强大的人工智能和不可见的财阀力量时的无奈选择。不过，“桥三部曲”相较于“蔓延都市系列”，对东方图景和虚拟世界的建构都更为复杂，《虚拟偶像爱朵露》中的虚拟“城寨”呈现出更为激进的想象家园的可能。

琪雅回到西雅图后，还会时不时地登录网络走进“城寨”——那里有她的偶像雷兹与其新婚妻子虚拟偶像东英零正在建设中的“家”。这个“家”于“无”中生“有”，仿照现实中的香港九龙城寨而建。琪雅的朋友佐娜告诉琪雅，现实中的九龙城寨位于香港机场附近，在英国殖民香港时期归大陆管辖，因地理位置特殊而成为一块“法外之地”，楼宇在没有监管的情况下不断向上搭建，遮蔽阳光，使城寨终年笼罩在黑暗之中，毒品、妓女、赌场等黑色产业在城寨恣意发展，不受警察的管束。混乱无序蕴藏着疯狂力量的城寨为构想自由的虚拟空间提供了范本，虚拟“城寨”最初的建设者因不满于政府和大公司对网络的严密控制，想办法做出了一个“杀手文件”并将之内外翻转，由此构成一个没有法律只有协议暗之城，意图恢复网络刚诞生时的自由状态。虚拟“城寨”直至小说结尾都还在建造中，不过叙事者暗示，真实歌手雷兹和虚拟偶像婚后会在“城寨”这一再造的梦之巢中安居。琪雅也曾经借助个人电脑沙奔德斯在虚拟世界模拟建设自己的“家”，但电脑中的封闭空间不过是逃避现实中和母亲争吵的安乐屋，充满着自我沉

溯的怀旧。雷兹和东英零计划构筑的“家”则向御宅族、极客、虚拟人共同敞开，由多人参与建设，具有生成去中心、非层级、无规则、多元化的“光滑空间”的可能。吉尔·德勒兹（Gilles Deleuze）与皮埃尔-菲利克斯·伽塔利（Pierre-Félix Guattari）曾指出，光滑空间意味着“无中心组织，无高潮也无终点，只有不断的变化和根茎”^[14]。“城寨”既是网络的产物却又不在网络中，依赖分布式处理，架构在多个储存硬件上，不存在单一的数据中心，每个“居民”都有自己的站点。中心既已破除，“家”也就呈现出新型的游移形态，可以想见，雷兹和东英零将意识上载至“城寨”后，将永在“家”中而不再遭遇“怀乡”和“归家”的纠结。

吉布森并未造访过九龙城寨，在《虚拟偶像爱朵露》的致谢部分他谈到自己对城寨的了解来自宫本隆司的摄影作品及格雷格·吉拉德（Greg Girard）和林保贤（Ian Lambot）编著的《黑暗之城：九龙城寨的日与夜》（*City of Darkness: Life in Kowloon Walled City*）一书。1993年的初版本中，此书将九龙城寨描绘为一个拥挤逼仄、游荡在法律边缘、具有一定无政府主义特征的“暗之城”，2014年该书的第二版则试图“重新认识城寨传奇”，增添了更丰富的照片、档案、访谈等材料以厘清关于九龙城寨的“传说与真相”。吕大乐在《传说中的“三不管”地带》一文中指出，大部分言说城寨的人其实对它缺乏切身经验，人们靠道听途说来想象城寨的“传奇”，实际上，“在旧日香港的社会环境里，当许多属于地下的、非正规的、不一定合法的活动并不怎样隐蔽时，九龙城寨可以说是一个相当‘正常’——至少不能说是‘很不正常’，而所谓不正当的、可能属于犯法的活动也不见得较其他地方特别多——的社

区”^[15]。第二版所收录的一些资料也说明，香港政府对城寨绝非放任不管，卫生、邮政、治安、供水都有政府参与管理。透过《黑暗之城》两版的缝隙，我们或许可以再次思考吉布森以九龙城寨为参照构拟网络乌托邦的问题。《虚拟偶像爱朵露》无疑是流行文化对城寨的再传奇化中的重要一环，唯有突出城寨“三不管”的特征，才能将其作为重觅网络建设之初自由、开放的“神话”的蓝本。然而，如果现实中的城寨生活大部分时间都十分平凡，和香港其他地方没有太大不同，那虚拟“城寨”作为“飞地”的想象又是否牢靠呢？小说中的“城寨”固然有破除中心的积极向度，但浪漫化的书写又可能忽视历史的复杂性和居民生活的丰富性，最终遮蔽了“城寨”中不同力量的复杂博弈，暗藏把东方空间再度变成“异域”的危险。

四、结语

“怀乡症”折射出身处变动不居、去中心、打破规则的赛博时代的主体在情感、记忆和身份政治等面向遭遇的种种焦虑，“怀乡-漂泊-归家”的叙事模式隐藏着对现实困境的逃避倾向。《虚拟偶像爱朵露》等后期作品中虽为家园想象增添了新的质素，但整体上看，吉布森并没有勇敢弃绝现代的主体身份，相反，他在或有意或无意间常常重新巩固已有的二元结构和一成不变的现状。吉布森的赛博世界如同被加速的社会实验，既可能导向全新的未来，也可能使已有的社会困境恶化，叙事者对其所描绘的复杂事态的态度是较为模糊的，令小说在严肃的反思与空洞的狂欢间来回摆荡。不过，“赛博朋克”科幻小说是极富希望的文类，其“朋克”精神有颠覆既有认知框架、探索人类发展

新样态的可能——前提是“朋克”亚文化不要
轻易沦为无内涵的商业符码。当下流行的赛博
朋克文本中艳丽而冰冷的霓虹灯光、身材窈窕

的赛博女性，到底是人类中心、西方中心的遮
羞布，还是一把锋利手术刀？这仍需是小说家
和研究者探索思考的问题。

参考文献

- [1] 胡戈·由鲍德里亚的仿真实理论看威廉·吉布森的赛博朋克科幻小说[J]. 东南亚纵横, 2010(2), 116–119.
- [2] SANDERS L P. Postmodern Orientalism: William Gibson, Cyberpunk and Japan [D]. Albany, Massey University, 2008.
- [3] SOHN S H. Alien/Asian: Imagining the Racialized Future[J]. MELUS, 2008, 33(4): 5–22.
- [4] TRAN J H. Thinking about Bodies, Souls, and Race in Gibson's Bridge Trilogy[C]. ROH D S, HUANG B, NIU G A, et al. Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media. New Brunswick, New Jersey, and London, Rutgers University Press, 2015, 139–150.
- [5] 卡伦·凯德拉·女性主义赛博朋克[A]. 王逢振, 编. 外国科幻论文精选[C]. 重庆: 重庆出版社, 2008.
- [6] 孙梦天.《新夏娃的激情》和《神经漫游者》中的哈拉维式赛博格[J]. 广西师范大学学报(哲学社会科学版), 2015(2): 67–73.
- [7] 夏琼, 刘玉. 迈向后人类——《神经漫游者》对哈拉维赛博格思想的诠释[J]. 浙江理工大学学报(社会科学版), 2020(6): 622–630.
- [8] 达科·苏恩文. 科幻小说面面观[M]. 郝琳, 李庆涛, 程佳, 等, 译. 合肥: 安徽文艺出版社, 2011.
- [9] 威廉·吉布森. 神经漫游者[M]. Denovo, 译. 南京: 江苏文艺出版社, 2013.
- [10] 威廉·吉布森. 虚拟偶像爱朵露[M]. 符瑶, 译. 北京: 新星出版社, 2014.
- [11] CLAPHAM D. The Meaning of Housing: A Pathways Approach[M]. Bristol: The Policy Press, 2005.
- [12] YU T. Oriental Cities, Postmodern Futures: Naked Lunch, Blade Runner, and Neuromancer[J]. MELUS, 2008, 33(4): 45–71.
- [13] MORLEY D, ROBINS K. Techno-orientalism: Japan panic[C]. Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries. London and New York: Routledge, 1995.
- [14] BONTA M, PROTEVI J. Deleuze and Geophilosophy: A Guide and Glossary[M]. Edinburgh: Edinburgh University, 2006.
- [15] 吕大乐. 传说中的“三不管”地带[M]. 格雷格·吉拉德, 林保贤. 黑暗之城: 九龙城寨的日与夜. 林立伟, 朱一心, 译. 香港: 中华书局(香港), 2015.

“Homesickness” in the Cyber Era: A Case Study of *Neuromancer* and *Idoru*

Zhang Ruiying

(Department of Chinese Language and Literature, Fudan University, Shanghai 200433)

Abstract: In William Gibson's cyberpunk series, homesickness and the longing to return home haunt the characters, especially in *Neuromancer* and *Idoru*, where the “wandering—homecoming” narrative pattern repeats. Both novels consider Japan as a place of wandering while regard America as home. By recalling the imagination of home and arranging the characters to return home, *Neuromancer* and *Idoru* reconsolidate the dichotomy of East and West, thereby presenting a retreating position that is contradictory to the “centerlessness” of the “cyber” and the subversive nature of “punk”. Although in *Idoru*, the virtual “walled city” as a dream home for both human and virtual idols has the potential to break the East–West dichotomy, it also harbors the danger of romanticizing and exoticizing the East.

Keywords: William Gibson; *Neuromancer*; *Idoru*; cyberpunk; homesickness

CLC Numbers: I712.074 **Document Code:** A **DOI:** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2021.02.009