

第二章 文獻探討

第一節 數位藝術

「藝術」作為一個人類的活動，常被界定為：1.藝術之特徵在於它產生美；2.藝術之特徵在於它再現或再造現實；3.藝術之特徵便是形式之創造；4.藝術之特徵便是表現；5.藝術之特徵在於其產生美感經驗；6.藝術之特徵在於它產生激動(林珮淳、莊志浩，民 92)。因此，在此一活動的特徵界定的效果上，依活動展現的形式、技法、材料，藝術分類的樹狀早已成為嚴密的審美結構，也隨之造就各領域的藝術生態，其中有成為產業蔚成市場者，也有仍停留在小眾行業中，絕大多數的非當代創作早已淪為廢棄物，少數經由主流藝術評鑑機制篩檢，納入藝品收藏體系的就成為藝術商品或不公開交易的絕品。

容或因為藝術共生體系在不斷增生過程中，也嚴密規範了生態規則，因此，每個新的藝術風格產生時，舊的美學總企圖反制或批判，但由於它們所產生的背景與當時的生活、文化、社會的發展息息相關，且得到當時「多數人」的共鳴與認同而成了全新的藝術風格(林珮淳，民 90)。因此，不論現象背後的藝術政治因素如何，基於此一生態特性，一個反應當代性的藝術型態，從新的藝術(技術)表現出現，到被接受成為全新的藝術風格並擁有具合法性的生態語言與共生結構，必定面對支持者的推波助瀾以及舊美學擁護者批判抵制的兩相駁火，而這些看似激烈的生態變化，經常是只發生在各領域性的「藝壇」上面，前面所謂「多數人」，指涉的也應是藝壇中人。

「數位藝術」，就像許多台灣當代符號一樣，就這麼出現，彷彿早就已經在我們的生活中一般，大家說起來頭頭是道，但它的來

處、形貌、內容、發展，卻是言人人殊，只有一點是確定的，就是：它因被使用而存在著。

一、全球「數位藝術」發展

(一)「數位藝術」全球發展史略觀

因為藝術風格與創作都具備當代性，因此，創作產生時能確定的往往只是勞動成果，至於藝術成就或影響則需經過時間及社會審美活動的檢驗加以證成，著眼於此，理解「數位的藝術(未定的觀念，以下用”digital arts”表示)」便應置於藝術史的發展脈絡上加以辨識：在西方文化根源中，科技與藝術的文本體系其實是密不可分的相關語，即哲學思維的異構體系，亦即，藝術與哲學這兩種學問，是有共同的基底語言的(吳鼎武·瓦歷斯，民 92)。追問 digital arts 的藝術觀念發展脈絡，論者曾將下列與西方近代哲學發展緊密互動的藝術觀念作 digital arts 的系譜：結構主義藝術(Constructivism)、解構主義藝術(Deconstructionism)、觀念藝術(Conceptual Art)、錄像藝術(Video Art)、裝置藝術(Installation Art)、後現代主義藝術(Post Modernism)、高科技藝術(High-Tech Art)(林珮淳、吳佩芬，民 92)。

再聚焦至西方「藝壇」關於 digital arts 的活動發展觀之，追溯源起論者有認為可分為四個關鍵期者：第一期—工業革命後的未來派、達達主義和包浩斯；第二期—1960 年代以後的美國紐約成為西方藝術之后的黃金時代；第三期—以觀念藝術為基調，藝術表現無奇不有，百家爭鳴的年代；第四期—晚近二十年，電子資訊媒體與網際網路科技成熟後的當代。但真正被藝術成文史(written history)登載，卻遲至 1998 年，達斯全的《Art of the 20th

Century》才將「新媒體藝術(New Media Art^{xviii})」獨立出一個領域(駱麗真，民 92)。而這一年恰巧是世界上第一個建制化的數位藝術中心－德國 ZKM(Center for Art and Media)開幕次年^{xix}。

綜上，digital arts 作為一個觀念，在國際上確實已有曾被使用的痕跡，目前正是靠大量創作、審美活動、批判活動同時進行，進而引發足夠的共鳴以營造出新藝術型態的合法性，再界定出 Digital Art 的新美學與生態機制的時期，二十世紀末以來迄今的草創時期呈現百家爭鳴，樣貌多變的現象是可以理解的。但從類比再現時代到當代的數位再現創作，其間不是演化的，而是跳躍、並存的兩個時空，這也刺激我們注意到，思考數位時代的藝術或許必須從一個革命或斷裂的角度觀之，而不能僅從延續性的觀點觀察，否則將可能導致舊價值的無法適用之窘境。

而從技術史的觀點來看，數位的實踐是非賴電腦不為功的，由此觀點溯源，數位藝術的啟蒙最早可溯源於電腦的向量繪圖(vector graphics)，以及描述形狀的數學運算(mathematical algorithms that describe the shapes)，至於藝術家最早致力於新科技及以數位媒材為基礎的藝術則可溯至 1960 年代後期至 1970 年代初期(Paul, 2002)。

具體而言，如果從電腦軟體、硬體，與數位藝術觀念發展的背景脈絡來看，數位藝術發展本研究略整出簡史如表 2-1：

表 2-1 數位藝術發展重要事件表

年代	重要事件
1945	軍事科學家凡尼瓦·布希(Vannevar Bush)在亞特蘭提克周刊發表具影響力的作品”As we may think”，描述名為”Memex”的作品，

	這是一個可供使用者以多媒體的方式瀏覽文字及圖像文件，並且在文件上創作自己專屬路徑的構想，這個構想雖然最終未被實現，但可視為是電腦及網際網路在觀念上的始祖。
1950	此一年代是電腦繪圖的萌芽期，應用的層面仍限於科技使用。
1960	及至 60 年代，電腦繪圖開始系統性研究，發展出少數圖形處理功能，表現形式多少為由點、線、面構成的黑白抽象圖像。
1961	狄歐多·尼爾森(Theodor Nelson)創作名為”docuverse”的”超文本(hypertext)”及”超媒體(hypermedia)”的觀念，它描述一個可以經由電子化的方式互動連結書寫、閱讀文本、意象以及聲音的空間，並可將每一位參與網絡的使用者所做的成果加以連通。
1965	「電腦媒體藝術(computer-mediated art)」首次對公眾披露，隨即引發藝評家與觀察者的第一個關切的聲音是：「但它是藝術嗎(but is it art?)」，隨著這個問題更牽引出許多的問題(Prince,1995)。
1966	一個名為 E.A.T.(Experiments in Art and Technology)的基金會，其執行長比利·克拉弗(Billy Klüver)決定推動一個名為”發展一個工程師與藝術家有效合作的機制”的計畫，這個計畫推動了十年就有效擴大了這兩類人才的互動，吸引了諸如瓦爾荷與羅絲全柏格(Warhol, Robert Rauschenberg)在 Armory 發表，以及珍·汀格莉(Jean Tinguely)於 MoMA 花園發表，以及約翰·凱吉(John Cage)等藝術家，此外，賈斯伯·瓊斯(Jasper Johns)則是第一次在紐約發表表演藝術作品。
1968	倫敦的 ICA 舉辦”Cybernetic Serendipity”特展，發表關於光線及聲音的環境，以及具感測功能的機器人，這些創作可以說是笨拙的數位藝術原型。
1970	70 至 80 年代，PC 及簡易繪圖軟體的出現，藝術家開始逐漸接受

	<p>利用電腦從事創作的可能性。而藝術家使用電腦進行的實驗性創作，後來稱之為“電腦藝術”，當時使用的是打孔機等原始電腦周邊設備，但已經可以感受到數位科技對顏色及文字處理及創作的立即性；同時，另一批藝術家也開始使用錄影機及衛星等新科技媒材，進行同步表演及互動網路等實驗性創作。</p>
1978	<p>由荷蘭阿姆斯特丹市補助的「荷蘭媒體藝術中心(Netherlands Media Art Institute/Montevideo/TBA)」成立，擁有藝術實驗室(Art Lab)、影片圖書館、播放空間、展覽空間、數位製作及後製空間等。</p>
1979	<p>紐約的莉莎·比爾(Liza Bear) & 威盧比·雪伯(Willoughby Sharp)與舊金山的莎朗·葛瑞斯及卡爾·羅弗勒(Sharon Grace & Carl Loeffler)透過同軸電纜進行兩地歷時十五小時，名為「傳/收(Send/Receive)」的互動合作創作；同年，世界第一次衛星同步的互動舞蹈表演在三個地點現場演出，分別在美國大西洋與太平洋岸，由凱特·加勒維(Kit Galloway)及雪瑞·羅賓諾維茲(Sherrie Rabinowitz)與 NASA 合作製作，與在加州 Menlo Park 的教育電視中心同步表演。</p>
1979	<p>「電子藝術中心(Ars Electronica Center)」在奧地利林茲(LINZ)市成立，同年九月舉辦「科技與藝術(Technology and Art)」大展，從此每年或每兩年均有大型數位藝術活動。該中心具備展覽、推廣、教育、研發等功能，並設有一個名為「未來實驗室(Future Lab)」的媒體實驗室</p>
1980	<p>電腦科發展快速，可稱為是整合聲音、影像、文字和動畫的多媒體時代來臨，美國麻省理工學院媒體實驗室(MIT's MEDIA LAB)在教授尼可拉斯·尼葛羅朋(Nicholas Negroponte)及校長傑洛米·</p>

	<p>維斯拿(Jerome Wiesner)催生下正式成立，致力於整合跨學科的認知、以及發展電子音樂、全像攝影等知識的學習，對數位藝術的推動與人才的培育有極大的影響。</p>
1981	<p>荷蘭「V2 數位藝術實驗館(V2-Organisatie, Institute for the Unstable Media)」成立，1987 年定位發展方向致力於機械藝術(machine art)、電子藝術(electronic art)、媒體藝術(media art)三大領域。</p>
1989	<p>德國「新媒體藝術中心(Aentrum für Kunst und Medientechnologie, karlsruhe, 簡稱 ZKM)」成立，開始籌備大媒體藝術中心的計畫，1991 年掛牌運作，但始終未辦理開幕。</p>
1990	<p>90 年代迄今，互動式的繪圖網路(Graphic Net)以及虛擬實境(Virtual Reality)等互動技術，是以電腦為創作基礎的藝術新趨勢。</p>
1997	<p>紐約蘇活(SoHo)區古根漢美術館(Guggenheim)的新數位工作室(new digital studio)開始提供「藝術家進駐計畫(Artist-in-Residence Program)」，它有效地同時解決了觀眾與贊助者的需求、以及合併了原本存在於製作人與藝術家之間的著作權界線(Pannucci, 1997)。</p>
1997	<p>1989 年成立的德國「新媒體藝術中心(ZKM)」，一等到 1997 年 10 月才搬遷完成並盛大開幕，四萬平方公尺的有效空間，有視覺媒體研究院、音樂音效研究院、藝術家駐館計畫(每年五位)、當代藝術館、媒體美術館、新藝術美術館、媒體劇院等設施。ZKM 的成立可以說藝術界公認是數位藝術發展的一個重要的里程碑。更有學者認為，ZKM 以特別高雅及有效的方法解決了兩個數位藝術領域的關鍵問題：推廣與批判(distribution and criticism)(Manovich, 2002)。</p>

1998	達斯全的《Art of the 20 th Century》，將 New Media Art 獨立出一個領域，數位藝術正式被列入藝術史的成文史記載，而這正好是 ZKM 盛大開幕後的次年。
1999	我國的宏碁基金會於 12 月 16 日宣佈成立國內首座數位藝術中心「宏碁數位藝術中心」(Acer Digital Arts Center, 簡稱 ADAC)，目的在於提倡數位藝術，培育國內優秀的數位藝術創作家。運用集團高科技背景結合藝術創作，為傳統藝術注入新的活力，激發具有潛力的藝術創作者，是國內首度由企業創設的數位藝術中心。
2000	6 月 15 日，奧地利的「維也納音樂實驗館(HAUS DER MUSIK WIEN)」正式對外開放，內含音樂家駐館實驗計畫，以及聲音博物館(Sound Museum)等。
2004	國立台灣美術館舉辦「漫遊者－數位媒體的行進與未來(Navigator- Digital Art in the Making)」大展，展出包括 1993 年，由 Christa Sommerer 與 Laurent Mignonneau/ 克利斯塔·松墨爾(A/J) + 羅宏·米諾奴(F/J)發表於「SIGGRAPH Art Show」中的合作成果：「互動的植物生長(Interactive Plant Growing)」作品在內的許多重要作品，並辦理國際論壇，邀請包括奧地利 LINZ 電子藝術中心、荷蘭 V2 等策展人與談數位藝術推廣經驗。

(二)「數位藝術」國際現勢分析

首先，雖然數位藝術的發展事實上國界的限制是極為薄弱的^{xx}，然而，從身體知識的地域性，以及物質資源的物理範圍限制等特性考量，如果以從創作至展演的流程視之為一個完形的生態圈的觀點來作為分類的考量可以發現，尚未打破國界

的區域發展格局者，宜以民族國家作為界限，例如台灣、大陸、日本、美國者是，而已打破國界而產生跨國合作格局者，如奧地利、荷蘭、斯洛伐尼亞等中歐諸國，則可以區域為界限討論之，再者，以目前國內數位藝術知識社群潛在成員數量有限的情形觀之，以全台灣國界內的數位藝術圈作為策略分析的單元應較合理且易操作。

從國際的數位藝術發展期程觀之，digital arts 目前正是值百家爭鳴、大量創作、審美活動、批判活動同時進行中，意圖引發足夠的共鳴以營造出新藝術型態的合法性，再界定出「數位藝術(Digital Art)」的新美學與生態機制的時期。而從個別的国家或區域發展來看，則可析言如下：

- 1、 德國：談論數位藝術，沒有人能忽略的就是德國，德國以國家的力量，令 ZKM 得以挾著龐大的資源^{xxi}與能量，快速而大量地累積典藏、展覽、研究、人力資源等知識資本，使得該地對世界數位藝術創作者發出極為強大的磁吸與支持作用，幾乎成為數位藝術領域的聖地，從事數位藝術創作之藝術家、藝評家、以及相關人士莫不紛紛前往朝聖或取經。
- 2、 美國：仍一秉資本主義的運作基礎，主要的推動者仍以大型美術館，如：古根漢美術館(Guggenheim)/New York、舊金山現代美術館(SFMOMA)/San Francisco、惠特尼雙年展(Whitney Biennial)，以及意為全球學術龍頭的知名大學，如 MIT 的 Media Lab 等為主。較為特殊的是，文獻顯示，美國若干地區的中小學，均已經將數位藝術納入藝術教育的一環，也積極培養數位藝術教育的師資。

- 3、中歐諸國：荷蘭、奧地利、甚至斯洛伐尼亞等國家，在各獨特的藝術領域代表中歐藝術發展領航員地位，基於地緣關係，互動往來也較為頻繁，在數位藝術領域上，如奧地利的 LINZ 電子藝術中心及維也納的音樂之屋、荷蘭阿姆斯特丹的影像媒體藝術中心和新舊媒體藝術中心、以及鹿特丹的 V2 變動媒體藝術中心、斯洛伐尼亞的數位媒體實驗室等，都是以「小而美」、「小而強」的專精於某一領域的方式運作，並以網絡關係方式運作，以擴大同盟的力量。至於在中等學校教育方面，探討數位藝術教育的文獻亦極豐碩，顯見中歐地區的數位藝術發展已經與美國部分地區一樣，開始向下紮根的工作。
- 4、日本：以大企業為首進行數位藝術中心的投資，包括：互動藝術中心/日本電信、藝術實驗室/佳能集團、數位影像藝廊/晶工愛普生集團等，然而此種作法高度仰賴企業主對數位藝術發展的支持，事實上已出現藝術發展受到企業政策節制的現象，甚至被要求在企業的產品開發脈絡下進行創作，似乎非屬永續發展之支持性機制。
- 5、中國：向來在各領域的發展政策均被台灣列為假想敵一對岸，在數位藝術領域的發展起步較晚，以香港而言，遲至 1998 年始由城市大學(City University of Hong Kong)設立「創意媒體學院(The School of Creative Media)」，將新媒體藝術的知識領域進行學術建制化工作，並且，該學院將願景設為：成為亞洲創意媒體的領導者。又於 2004 年 3 月 29 日，香港數碼港管理公司始成立第一個數位媒體中心 (Digital Media Center, DMC)，主要包括四大功能：1.多

媒體製作中心 (Multimedia Lab); 2.高解像度預設影像製作室 (Video Control Room); 3.音響製作室 (Audio Suite); 4.影像製作室 (Editing Suite) 等。至於上海等各大具數位科技應用能力之大城市，則本研究迄今尚未得到業已創設的任何機制相關資訊，惟僅於本研究第一階段專訪時(詳後文)，“耳聞”上海將採取大規模的措施，一舉拿下亞洲數位藝術龍頭的位置，而以中國中央政府與上海市於二十世紀末在各藝文領域上的大動作觀之，亦不難推測此一“耳語”的具體實踐應屬可期。

綜上，德國與美國的數位藝術工作顯然較為密集，因此而凝聚之數位藝術知識社群亦相當可觀。然而，以美國由各大美術館體系以及資本主義藝術市場機制為首的，附屬於傳統藝術組織以分支活動方式操作的數位藝術知識社群，與以德國ZKM 較趨向媒體實驗，另於傳統藝術之外開闢純數位藝術創作的審美體系的知識社群，兩者之間雖有若干成員重覆，但各自具備明顯的生態與文化知識，差異甚大。此外，中歐諸國新媒體藝術實驗的精神更有別於相對成熟的美國及德國，多半採取”work for money”與”work for art”各半的策略，半工半創作地持續數位藝術創作活動，也因此使得各新媒體藝術館得以減低營運成本，提高競爭力。台灣的數位藝術發展，如果要與歐美強國競爭，應無法與之進行資本競爭，而以我們起步雖早卻停步不前的現況，此刻也無法與之進行吸納人才的競爭，因此，如何降低創作“成本”、加速擴展“產能”、發展特色“內容”、擴大內需“市場”，應該是較能與歐美強權並駕齊驅的低成本、差異化、專精化競爭策略。

至於日本與中國的數位藝術現況，台灣除了在科技上與他們有若干幾乎不生創作力影響的發展級距差異外，主要的競爭壓力尚來自於同屬泛華文文化生活圈，亦即創作的“內容”取料的文化背景極為相近^{xxii}。因此，除了投入資本的質量問題需重視外，發展的方向與資源的整合效能更可能決定數位藝術發展的領航優勢權落誰家。因此，就台灣現有較早起步的優勢面臨中國以強勢政策、財物資源壓倒性優勢的挑戰情境，及早整合台灣本土創作能量、提供支持性環境以留住人才^{xxiii}、擴大創作產能，才能以長留軟體優勢創造出具亞洲各國不可替代的有利的發展位置。

二、數位藝術」的意涵、特性與範圍

誠然，藝術活動的本質，永遠需仰賴藝術家的創造力，許多藝評家因此乃據以推論，數位科技影響的是藝術活動的周邊，而非核心部分。然而事實非僅如此，愈來愈多的線上寫作(online writing)、超文本等，都使得作者能將讀者轉換成潛在創作夥伴或共同創作者(coauthor)，作者與讀者之間的界限消失了。因此，從數位科技對藝術活動的影響，可以觀察出「數位藝術」是如何在本質上成為全新的藝術領域(Grefe, 2004)：

- (一) 數位科技促進藝術創作的想法、參照模式、顏色等的循環及轉換，使藝術家得到比親自閱讀及旅行更多的資訊，而「旅行」曾經是藝術家最重要的訓練。
- (二) 數位科技成為藝術家創作的元素，而不只是單純的工具，傳統上在藝術家與工匠、藝術與工藝之間的界限打破了。
- (三) 數位科技影響藝術創作的公共參與，而公眾也成為定義

藝術工作的共同參與者。

(四) 數位科技影響藝術工作的推介，隨著新設備的推介，數位科技很快地擴展行銷的速度，使得將藝術有可能推介至更廣大、更遠距、甚至意想不到的大眾。

基於上述影響，把電腦出現後，經由數位化處理作為手段的藝術創作型態，稱之為「數位藝術」，便成為目前國外藝術學者最常見的一般性界定，在此一說法下，「數位藝術」可視為是一張大傘，傘下是範圍很大的藝術實踐，而不是指某特定的美學表現，換句話說，數位藝術家必須使用數位科技作為創作工具或媒材創作出藝術作品，例如透過快速成像科技進行雕刻的創作即是一例(Paul, 2002)。

從創作的觀點來看，當代藝術家事實上已經到了必須使用電腦的時候，但卻仍被外在經濟力量所控制無法有最佳設備與訓練，因而藝術創作必須團隊合作始有可能；並且，藝術家也沒有能力創作最新科技，必須與擁有科技專長的夥伴合作，因而經常發生“雇用什麼技術的人，就創作出什麼成品來”的現象(Macko, 1997)。儘管如此，「數位藝術」的產出是以人為基礎(human-based)的，不是以機器為基礎(machine-based)的，藝術家的創作團隊運用電腦作為工具、媒介、以及視覺研究的主要部分，他們運用演算流程創造出全新的藝術創作型式，故而這種型式的至高原則就是「互動性(interactivity)」，運作單位是「團隊(team work)」，運作原理則是「合作(collaborator)」(Prince,1995)。

一般而言，數位媒體藝術展現出互動性、動態性、跨界參與性、短期記憶性等獨特特質(Paul, 2002)，析言如下：

(一) 互動性：數位媒體綜整了傳統藝術的型式，並且新工具重新

定義了使用者(user)的互動，使用者有權選擇共同創作藝術工作(Buckner, 2001)，而使用者建構了互動美學的循環圈，並且透過這個觀念及合作創作的循環圈，充實了藝術工作的意義，簡言之，傳統的藝術家創作的感覺是潛意識的，現在則是意識地由觀眾合作創作的(London, 2001)。

(二)動態性：因為數位藝術創作包括了許多不同團體的創作者、不同的實務技能、以及參照架構，所以事實上數位藝術的創作事實上是網絡式的關係，因而反映在數位藝術的活動上，便展現出涵蓋多元的學科領域、專業見解、敏感度、以及社會階層等特質，而數位藝術賴以支持自己的就是拒絕成為任何特定團體、或沈迷於翻新技術、或超出委託範圍(Grefe, 2004)。

(三)跨域參與性：多元需求的藝術創作活動，使得過去的藝術家獨立創作在數位藝術成為不可能的，而當藝術家成立團隊後，藝術家與藝術家之間、團隊與團隊之間的關係是”相互依賴(interdependently)”的(Grefe, 2004)。

(四)短期記憶性：相對於其他藝術領域，數位藝術領域的記憶是非常短暫的，長期的記憶是特別缺乏的，具體而言，沒有一個重要的數位藝術文本得到能與現代藝術(modern art)領域的傳統創作一樣的高知名度(Manovich, 2002)。

至於數位藝術的範圍，從西方藝壇文獻觀之，可辨識的藝術實踐範圍包括：**音樂(music)**、**互動裝置(interactive installation)**、**以網路要素創作的裝置(installation with network components)**、**軟體藝術(software art)**、以及**純粹的網路藝術(purely internet-based art)**，此外，創作者更經常展現這些媒

體的混種(hybrid)的本質，以及這些藝術實踐的未來(Paul, 2002)。

三、數位藝術」知識議題

影響當代文學以及跨類藝術思潮極鉅的解構理論大師德希達(Jacques Derrida)，在他的批判研究上刺激我們重新思考創作的最基底究竟為何，包括我們早已熟悉並接受的文本、閱讀、翻譯、意義自身，以及所有知識的參考架構，都必需重新提問。然而以更當代性的觀點來說，便有藝術學者認為德希達的理論與觀察，都是在數位時代之前完成的，他未曾直接融入新科技時代，因此，就像許多人文科學理論評論家一樣，其觀念也已不符數位時代的需要了(Drucker, 2002)，也就是說，向被視為激進前衛的解構主義觀念，在數位時代，必須重新被檢視其基於數位的當代性才具備應用的合法性。

歸納而言，經常被提及的數位藝術知識的主要議題包括：第一，保存/保護(preservation)；第二，互動(interactive)；第三，超文本(hypertext)；第四，多/跨學科、科技團隊創作(multidisciplinary, technical team involved in creating)(Cynthia Pannucci, 1997)。這些議題具體反映在數位藝術知識運作的事實是：從知識取料的脈絡、文本的特質、到知識的建構與再生產，這整個形構(formulation)都與數位藝術之前的藝術知識全然不同。因而，某些學者便據此主張，由於電腦使得思考世界的方式大不相同，因此，某些學者認為可以據此斷言，媒體藝術與傳統的美術(fine art)是不能共存的(Penny, 1997)。因為數位藝術的發展事實上展現的是藝術標的物(object)及後標的物(post-object)實務的可能情形及不同型態成品資訊流之間的互

動，相對於傳統藝術標的，這是一種**典範轉移(paradigm shift)**的現象，而不是漸進修正的結果(Paul, 2002)，而典範轉移的結果，便使得在數位創作環境下養成的藝術家，在角色認知、參考架構、以及生涯路徑上都全然不同於傳統藝術家，如果說數位藝術是全新的藝術，數位藝術家也可以說是全新的藝術家。

(一)數位藝術知識取料的場域脈絡

從藝術史來看，「藝術家造出藝術(artists make art)」是金科玉律，而自二十世紀以降的藝術創作，早已不再是基於傳統的「美女」、「宗教」、「道德」，而是反映人類真實的生活情境(Prince,1995)。換言之，生活情境的改變便會直接改變藝術家的創作，進而改變藝術的形態以及藝術知識的典範。

從藝術生活情境來看，格林·古得(Glenn Gould)於1966年在所撰的”記錄的藝術(The Art of Recording)”一文中即曾有趣地預言，現場表演將由錄音室錄音完全取代，必須到特定場所才能欣賞演出的生活模式，也將由隨時在身邊就可欣賞藝術的生活型態取代(Machover,2000)，這些「預言」，即便不是全然實現，但它所指陳的「轉變」，到了今日均已成為理所當然的藝術生活型態。而再從藝術活動的轉變上觀之，二十世紀末行動藝術、表演藝術、觀念藝術的大肆活絡，使得”身體”與”語言”在藝術知識上的重要性得到新的關注，這種關注進一步成為新媒體探討的原始動機，所謂的新媒體例如：錄像、互動裝置、網際網路、虛擬實境及其他以數位處理藝術創作元素的媒體均屬之(Frohne & Katti, 2000)。這種由新媒體新構的藝術創作空間，發展極為迅速，並開始成為數位藝術知識取料的場域。

以藝術學者的觀點為例，葛拉瑟(Glazier)認為由數位科技

構成的「電子空間(electronic space)」有兩大特色，促成了「創新的創作」：其一，它是分配與傳播的所在地；其二，它具備做為生產環境的特定資產(Drucker, 2002)。歸納而言，數位科技對藝術家知識生產的環境產生的影響如后：(Grefe, 2004)

- 1、傳統藝術的分類界限被滲透了。
- 2、改變文化活動的本質，如增加許多產品的產出，但產品的生命週期卻大大地減短。
- 3、整個藝術勞動市場，也正在改變的進程中，傳統藝術勞動市場工作者只擔任契約內規範的工作，企業主或製作人尋找的是穩定而一般的合格者。但數位時代的勞動者，包括藝術家，與製作人之間的關係是僅就特定的專案進行合作，擁有特定技術的勞動者一旦無法尋獲，創作就無法由一般人替代完成，也因此，專案的定義與最後的操作經常沒有線性的因果關係。
- 4、藝術活動雖然集中在城市，特別是都會區，但數位科技使得遠距創作成為可能。
- 5、數位化挑戰藝術家期望透過智慧財產權獲利的努力，因為互動式創作難以保障智財權屬於特定的一方。

綜上，而正因為在數位科技做為社會生活基底的當代，所有的知識及實務領域都難逃數位的影響，因此藝術家必須在新的技術與文化脈絡中，重新思考並再定位自己的創作(Penny, 1997)。

(二)數位藝術文本的特質

多年以來，不論是批判理論、後殖民理論、文化研究的領域，人文科學界不斷在問的一個問題：「什麼是文本？」，更

進一步地問，文本是如何生產意義的？它的作者是誰？它是置放在何處？它是如何被覺知、生產、閱讀、接收的？正確地說，只有在特定的時刻、透過特定的位置、系絡、實踐及權力關係、社會及文化環境，「文本」才能被辨識。

引用德希達的說法，也可以說是站在數位藝術家創作的位置觀察，所謂「作者性文本」，是仰賴電腦科技完成的電子文本，它已使得創作的決策基礎從過去受限於小樣本的資訊，移轉(shift)到可以閱讀到所有可能的資訊。換言之，電子文本使得我們因數位工具而改變我們「注意什麼(what we look for)」的認知流程，使得視覺隱喻在提供批判分析時顯得更加偶然性(Drucker, 2002)。這也進一步改變了數位藝術的「學術文化(academic culture)」，知識不一定是循序漸進才可取得的，也可能是由許多偶然拼貼之後得到再創造或再詮釋的，人們在數位時代，不僅能處理傳統知識形構的線性流程，以及疊加的知識庫，亦可能培養出處理隨機式的知識元素，以及非線性洞識的啟發式知識。進一步地說，電子文本促使藝術家對照出應該予以終止的文本取向束縛，以及對可以管理的文本取向加以控制(Drucker, 2002)。此外，數位藝術實務是跨學科領域的，包括：藝術、設計、電腦科學、人工智慧、機械的認知科學、神經生理學等(Penny, 1997)，這些領域的創作夥伴及獨特知識皆涉入「作者性文本」的生產，因此，數位藝術的作者性文本就是以「超文本」的型態完成的。

再站在數位藝術互動性的位置觀察，「讀者性文本」(可寫的，詳本章第三節關於巴特(Barthes)的理論)不斷重新演繹「作者性文本」(可讀的，亦詳後文巴特的理論)而共同完成只

有獨立時刻存在獨特經驗的數位藝術作品。具體地說，在一個數位互動的藝術工作(包括藝術家或藝術團隊的創作，以及使用者使用作品的共同創作，合稱為「藝術工作」)中，使用者加入到藝術的迴饋圈內，去轉換藝術的成分與關係，改變諸如：顏色，形狀，文本結構，文本，以及文本化的目錄，動畫，音樂，聲音，語音，以及螢幕轉換等，而操作作品的“選擇權(the power of choice)”，就是使用者的藝術工具，就像畫家的畫筆，以及雕刻家的鑿子一樣，就工具的效果來看，藝術家手上的與使用者手上的工具，對共同創作的貢獻而言是等值的(London, 2001)。

(三)數位藝術知識的建構

人類賴以生產與接受知識的身體(body)是文化建構的(Hayles, 2002)，而身體活動所居的社會空間不是中立地由公與私領域建構而成，而是由集體對話形成的(Frohne & Christian, 2000)。因而，值得再重申的是，知識實體的建構是不能脫離文化脈絡來探討的，而正如同前述文獻顯示，數位藝術的知識建構，是集體合作的流程，個人「身體」的建構是無法脫離集體活動的經驗與團隊文化操控的。

首先，在創作方面，知識的生產是以團隊為基礎的，回顧 1960 年代中期，「電腦媒體藝術(computer-mediated art)」首次對公眾披露，隨即引發藝評家與觀察者的第一個關切的聲音是：「但它是藝術嗎(but is it art?)」，而遠在當時，隨著這個問題更牽引出許多的問題，然而最後的關鍵議題卻是：創作的所有權是集體合作的，或也可說是聯合出版的(Prince, 1995)。因而數位藝術對傳統藝術知識生產的震撼是：藝術家不再也不能

再只追求個人生涯成就的三不朽(立德、立功、立言)，而是追求更能成功的與他人合作的團隊合作與集體創作知識。甚至，如同文藝復興時代的藝術發展與人文思潮的共生關係一般，「合作創作」不只在數位時代影響藝術創作，甚至可以說將成為數位世代的人文學科學者創作、生產等專業及學術活動的基礎(Drucker, 2002)。

其後，數位藝術的實體成品是藝術團隊提供的，但「數位藝術」文本的實踐卻是有賴使用者，或是傳統所謂的讀者、觀者、閱聽眾等對象共同創作的。簡言之，數位藝術的知識通過「桌面」等科技管道進入到人體，而「藝術」也隨之滲透到我們的身體與環境中(Machover,2000)。這種源自互動所生的非線性知識，藝術家無法完全預知，也不能直接參與創作，因而數位藝術文本的實踐，藝術家或藝術創作團隊，與合作創作的使用者之間的知識關係，並不是生產／再生產，或是原創／繼承的，而是共同生產的集體知識，留在藝術家那一端與使用者帶走的那一端，雖共同促成作品的實踐，卻各自獨享創作的經驗知識。

源於此種跨界合作、互動創作的知識流程之影響，「溝通與網絡」對數位藝術家而言極為重要，藝術家藉此而追求專業知識的進步與情感的支持，同時，溝通與網絡也是提供藝術家政治音量的基礎，進一步地說，它們可以同時是內部的與外部的(Jackson, 2004)。

(四)數位藝術家的新面貌

所謂「藝術家」一般較常用的定義是：指已接受藝術學科或傳統的訓練，自我定義為專業的藝術家，並且企圖從運用

他們的專業藝術領域，例如視覺、文學、表演、及媒體藝術等的職業技能，以獲取收入的藝術工作者。而藝術家的生涯面貌，特別是西方的藝術家，一般可觀察到的是：就像同時是企業個體戶、企業擁有者、以及員工，也像是非營利、公共、以及消費性組織的從業者，同時也像是在藝術領域獨自工作，但有時會跨到不同藝術或其他領域的跨界工作者，例如兼從事於教育與社區發展工作(Jackson, 2004)。而數位時代的「藝術型式(Art forms)」不僅是存在於最美及最神秘的人類全體經驗間，它們更可以說是由「科學」生出，而由「經營」撫養長大的，換言之，科技必須為藝術型式加滿油，而藝術則是讓技術人員獲得生命的提昇的最關鍵力量(Machover,2000)。綜上，從事數位藝術的藝術家團隊，並需熟稔藝術、科技、與經營，簡言之，在數位世代，所謂的藝術家是(Grefe, 2004)：

- 1、藝術家是企業家。
- 2、藝術家必須擁有新的與舊的技能。
- 3、藝術家是新知識的工作者。

基於此種角色的沈重負擔，要能成功確保藝術家創作的支持性結構，可能包括六個面向(Jackson, 2004)：

- 1、認證—認證藝術家及其創作的價值。
- 2、需求與市場—社會對藝術家及其所做所為的喜好，以及將這些喜好轉換成財物報酬的藝術市場。
- 3、物質支持—提供藝術家工作所需的財務及物質資源，例如：雇用與健康保險、獎勵、空間、設備、以及原料。
- 4、訓練與專業發展—定期的與終身的學習機會。
- 5、社群與網絡—與其他藝術家、文化部門的內部連結；以

及與非藝術家及超越文化部門的領域之外部連結。

6、 資訊—與藝術家有關，以及為藝術家準備的資料來源。

(五)數位藝術知識的困境

廿世紀末以來，數位藝術與軟體設計同步處於”發展的洪流(development stream)”中，策展人必項擁有快速增加新知(upgrade)的熟練技能，事實上，到了最近，快速的”發展洪流(development stream)”甚至也已經成為舊帽子，最熱門被應用的字是透過網際網路持續的基礎進行”升級(update)”(London, 2001)，這種倍速發展的背後現實，是支持性環境並未隨之同步建立，藝術工作者吸收資訊與適應改變的能力並未倍速化的發展，評價藝術成就的共享價值體系亦未曾隨之建立。

從結果往源頭推，數位藝術研究，仍然必須符合「成文化」的協定(descriptive protocols)規範，因而數位藝術學者必須研發、創造出在電腦架構的人工美學與僵硬科層的分析架構之間的「適配性」(Drucker, 2002)。然而這確是極為困難且原始的領域，因而使得數位藝術極難生產大家都能參照的公共知識，而這又進一步造成知識再生產與移轉的障礙，使得知識無法迅速擴散與累積，因而我們可以確認，**數位藝術的公共知識之欠缺，大部分導因於標準文本的欠缺**。其結果是，由於數位藝術並未具備藝術本身應有的共通的重要文本，因而這個領域大多數藝術家與策展人都至少在某些更大範圍的數位科技、文化、與社會主題上，進行理論性的文本處理(Manovich, 2002)，這種現象對純藝術的發展而言是極為不利的，因為如此一來，藝術論述脈絡的此種丕變，以及理論的萎縮，都將可能使得藝術儘是具有針對性、目的性、或相依性的，十七世紀所稱”art is

for its own sake”的純藝術，將可能因此而無法生存發展。

此外，美術或精緻藝術(fine art)的生產和消費，都可說是”身體的流程(bodily processes)”’，因此獲得的也是’身體的知識”’，而電子、數位、或資訊領域則是天生抽象的，鍵盤與螢幕，在在使得身體知識排除在外，因此，藝術與數位媒體之間的”聚合(convergence)”’，從核心處就產生了危機(Penny, 1997)。而工具的使用是重要的身體知識，電腦是無法以替代或模仿來達成的，反而會摧毀身體流程與心理理解的觀念化過程，例如：”升高”、”手持”等身體的經驗是無法對著電腦螢幕習得的(Penny, 1997)。因而，某些藝術批評家悲觀地認為，科技讓藝術隨時陪伴我們，但也讓娛樂替代了表演，使藝術進不了我們的皮膚；而「互動」的參與並沒有能夠開化我們的心智、幫助我們更有活力、也無法允許我們揭露與溝通內心深處的信仰與價值(Machover, 2000)。而如果人類史只剩電腦將是可笑的場景，因為身體的知識是無法模仿或讓渡的，虛擬自由的代價是心理的枷鎖，而**意象(image)**愈行動化，觀賞者就愈不自由。綜上，電腦摧毀「身體知識」的複雜生態，而「以技能為基礎」的視覺藝術傳承也因而出現問題，同時，傳統以技術為基礎的藝術家在全然模仿或擬態的競賽中有被淘汰出局的危險(Penny, 1997)。

最後，從人類溝通的歷史來看，網際網路被視為實現全球溝通的全球化烏托邦之歷史機會，而網際網路也是高度”文本依賴(text-dependent)”’的媒介，需要一定程度的知識水平，因而事實上有許多人基於性向、年齡、階級，並不喜歡連結網路，而形成了”數位落差(digital divide)”’的現象，而使得上網的人群

成為”新人種(new ehtnoscape)”’，不可避免地與真實世界其他人種產生政治、文化的隔閡(Frohne & Katti, 2000)。因而網路藝術等在網際空間(cyber space)創作與展演的數位藝術型態，也難以推廣成為全人類擁有共同與平等的欣賞並參與創作的藝術種類，於是，從美學的角度來看，不為絕大多數人類接受的藝術成品，如何通過美學的審驗而成為藝術的一門？如不能成為藝術，數位藝術知識又如何被不斷生產？

第二節 文化研究

一、「對文化的研究」與「文化研究」

(一)對文化的研究

至於對文化的研究，也因文化概念的分歧與多元，而呈現無所不在，百家爭鳴的現象。不僅藝術領域(文學、視覺藝術、影音藝術、表演藝術...)、人文學科(哲學、人類學、歷史學、語言學...)、社會科學(社會學、心理學、新聞學、傳播學、管理學...)這些傳統「軟性」領域與其學科討論甚多，甚至科技領域，如資訊科技、工業、工程(特別是建築、土木工程)等「硬性」領域亦著墨甚深。也因此，對文化的研究，長久以來也是各種「典範」並存，各擁其本體論、認識論、方法論與技術理論，在各自領域發展研究，至此「文化」、「對文化的研究」都仍只是一種概念的說明，尚非屬特定的知識派別。

(二)文化研究淺釋

一九八〇年代開始，「文化研究」開始在世界各地逐漸發燒，不論作為理論或方法論述，「文化研究」一詞成為一門廣為人知的知識派別(劉平君，民 89)。雖然文化研究在全球各地跨地域、跨領域地全面發聲，且本研究亦不支持文化研究有某一個絕對的起點，而後傳播到世界各地的一元中心論述；然而論及文化研究的起源，論者多以「重要性(雖非唯一核心，但對文化研究有極重要影響力)」、「狹義的(廣義的文化研究之龐雜性與在地性蓋非單一論述可完成討論)」甚或「全稱式(談及文化研究的起源，便不假思索地指向...)」不約而同地指向英國伯明罕大學於一九六四年成立的當代文化研究中心(Centre for Contemporary Cultural Studies，簡稱 CCCS)。儘管該中心創

始人之一的斯圖亞特·霍爾(Stuart Hall^{xxiv})亦曾指出，文化研究並沒有一個「絕對的開端」，但大多數的學者都將該中心創始者們於五、六0年代之交出現的幾部著作，視作是文化研究的奠基之作^{xxv}(羅鋼、劉象愚，民89，頁2；蔡源煌，民80；陳貽寶譯，民87，頁24)。而從此一系譜發展出的文化研究，即一般所稱之英國文化研究，也就是前述「狹義的」、「極重要的」、「就是所謂的」文化研究。

源自文化與對文化的研究的高度分歧與模糊性，英國文化研究自霍爾伊始，均十分小心地採此種曖昧本質為發展策略，刻意不為文化研究的「定義」，或者是關於「什麼是，什麼不是文化研究」等問題下任何廣泛籠統的說明，以避免原本極自由的跨領域、超學科的研究反而劃地自限，「監控」了文化研究的界限(唐維敏譯，民86)。更甚者，非但沒有明確的定義，文化研究亦沒有明確的主題範疇，也缺乏自己的原則、理論或方法，它從任何學科^{xxvi}中取得它所需要的，然後加以轉化，以合於自己所用(陳貽寶譯，民87，頁6-7)。

因而要以簡單的一段話說明「文化研究是什麼？」，確實不可能，但做為意圖發展的知識領域，沒有明確的概念如何讓後續研究者知悉知識系譜？這一兩難情境也許可以從繼霍爾之後接任 CCCS 主任的理查·強森(Richard Johnson)在一九八六年發表的「究竟何謂文化研究？(What Is Cultural Studies Anyway?)」一文中，基於將文化研究的定義，視為替文化研究知識取得資源及有效鬥爭位置的策略此一動機^{xxvii}，發展出的「定義的策略」可以一窺其堂奧：

- 1、文化研究與政治：文化研究與寫作都是政治活動，但不

是直接實用的政治，這種政治—知識形勢之所以可能，是因為文化研究要創造的政治尚未形成，文化研究必須範圍廣泛而深遠，而且盡量使之在政治上有所指向。

- 2、文化研究與學科：文化過程實際上與學術知識的發展曲線並不是對應的，任何一門學科都不能掌握這種研究的全部複雜性(或嚴肅性)，文化研究就發展傾向來看必須是跨學科的(有時是反學科的)，學術的運動必須向外，離開工作室而進入更加危險的場域。
- 3、文化研究與理論：理論問題架構的分析和比較是一切文化研究的本質因素，但必須小心抽象的話語形式把思想與產生思想的，或這些思想最初所指的社會複雜性割裂開來，理論必須使其得到連續的重建，或作為重建的參照點，發生澄清的作用。
- 4、文化研究與研究對象：強森在文中表示，這是他最喜歡的定義策略，也可以說成是：「文化研究究竟研究什麼」。作為一種策略，文化研究的對象並不是具體的指涉對象，而是隨時視文化研究策略需要而調整或置換的結構原則^{xxviii}。

二、英國「文化研究」^{xxix}的系譜^{xxx}

(一)建立領域

遠在 CCCS 成立之前，英國對文化的研究雖從未在學術院校內完成建制化，但源於重視文化之道德狀態的傳統^{xxxi}，亦廣受知識菁英的關注。從十七世紀開始的士紳與普羅階級對立，到了二十世紀，大眾傳媒的發達更加深代表精緻藝術傳統

的「上層文化」與大眾消費之「通俗文化」的決裂。至於文化詮釋的知識發言權也一直掌在劍橋等知名大學的知識菁英，如李維仕(Leavis)等人手上，李維仕將「文化」定義在上層階級的美學語言，封鎖在文學批評等菁英分子的上層文化領地，全然抵禦「大眾文明」或通俗文化的入侵，徹底將社會上其他階層的成員排除在文化城堡之外。

當時來自殖民地或英國本土中下階層的知識份子，懷著學術熱忱打算進入英國知識社會時，礙於前述知識霸權保守的敵意(左右二翼學術菁英將論述空間全然卡滿)，始終無法打入主流論述場域。隨著政治上新左派(New Left)的崛起，基於反殖民、反侵略等基本政治理念，以及反菁英文化、反經濟決定論等理論立場的相近，文化研究者與新左派順勢結合，很快便在左右兩翼主流論述夾擊下爭取到發言的位置^{xxxii}，於是出身於英國工人家庭的理查·赫加特(Richard Hoggart)、雷蒙·威廉斯(Raymond Williams)，與來自殖民地牙買加的霍爾，及中產階級家庭的湯普森(E. P. Thompson)等人^{xxxiii}，開啟一連串且戰且走、以戰養戰，以及從邊緣包圍核心的戰略性文化研究活動。

(二)理論脈絡

或許基於上述主導人物的非菁英及被殖民的身世背景，以及邊緣論述的論辯傳統，英國文化研究在理論發展歷程中，一直以一連串的辯論和挑戰的姿態出現，有趣的是，在每一次的論戰中，文化研究都不斷變換腳步，不固守任何大敘述或論戰前所持的立場，因其目的不在爭勝，而係在與對手交戰中培養理論能力，並取得對手的知識轉化成自己的養分，這也是英國文化研究者堅持的不斷批判、不斷求變、永續存活的鬥爭路

線。

而在論辯的發展過程中，英國文化研究通常秉持崛起時的策略，亦即不被逼入死角，而不斷在兩極之間尋求中間切入的有利位置，並將論辯與現實世界扣緊，以類似於實用主義(Neopragmatism)的戰術，深化自己的理論發展。其中幾個重要的理論發展關鍵戰役，正因為此種態度，而被論者稱為「轉向」：

1、草創初期

赫加特、威廉斯及湯普森的社會主義的人道主義結合新左論述，一開始即直接挑戰傳統馬克思主義的經濟化約論，並將文化視為社會過程本身，而將經濟、政治僅看作此一過程的構成因素，強調創造力行動主體的重要性，簡言之，他們將戰役開在「文化」的鬥爭上，戰場則是人們「活」的生活及文化文本(cultural text)，也就是馬克思主義者所稱的「上層建築」的辯論。此一時期論辯過程中，英國文化研究逐漸形成「文化主義立場(culturalist position)」。

2、文化主義時期

六〇年代末期及七〇年代初期，英國文化研究在霍爾接掌兵符後，與法國結構馬克思主義思想家路易斯·阿圖塞(Louis Althusser)的反人道特質，展開激烈辯論。對結構馬克思主義過分強調「結構的整體」以及這種整體的決定性作用，漠視「過程」和具體經驗的複雜性，犧牲了人的主觀能动性，不遺餘力的攻擊。而結構馬克思主義則對反對文化主義視文化形式、經驗及階級位置之間有必然的對應關係，反對將主體及其生活經驗視為歷史的來源，他們強調社會形構

的結構因果律，不同的場域(經濟、政治、文化)有其內在的邏輯，但又相互影響、交互決定，過度強調文化反而落入另一種化約論的危險。簡而言之，結構馬克思主義與文化主義的關鍵戰場開在「經驗」上，結構主義固守「經驗不能被定義為任何東西的基礎，因為人們只能在文化範疇、分類和架構之中並透過它們去『生活』，去體驗自身的生存條件」的論調，而文化主義則堅持「經驗是『活生生』的領域，是基礎，意識和條件在其中相互交錯」的立場，互不相讓，看似削弱彼此的戰力。然而有趣的是，在這次辯論中，反而刺激了伯明罕學派文化研究的理論立場逐漸成形，融合了文化主義與結構主義的能量，推動文化研究再次向前走^{xxxiv}。

3、霸權(Hegemony)理論的轉向

七〇年代中期，英國文化研究透過重讀安東尼奧·葛蘭西(Antonio Gramsci)的理論，特別是「霸權^{xxxv}」的分析架構，將文化主義與結構主義相結合^{xxxvi}，促成英國文化研究所謂的「葛蘭西轉向」。此一時期的論爭對象，則是後結構主義的論述理論(discourse theory)，論辯的位階，則上昇至本體論層次。論述理論採取德希達解構策略，斷言文化形式、經驗及階級位置之間，必然沒有任何的對應關係，而且結構主義與文化主義結合的文化研究，雖視意識形態為不斷的過程，且在這個過程中，認同在社會差異中被給與意義，但是卻無法說明這個過程的性質及運作的機制，因此，雖然文化研究可以找出工人階級化抗拒的空間，但卻無法看到抗拒的形式經常被吸納或強化宰制性的權力關係，特別是在種族及性別歧視上。而英國文化研究則認為這些理論將社會認

同的問題化約成預先已經決定的文本及原慾(libido)過程，無法解釋抗拒(resistance)的可能性。然而，儘管在這些辯論中，文化研究企圖界定自己為非化約論的馬克思主義，關切的問題是特定的歷史脈絡及形構，而這種歷史接合點(historical conjuncture)的理論拒絕將所有的實踐納入文化的領域，以限縮打擊面，但同時也體認到權力的真實結構化是依據宰制關係而產生(陳光興，民 81)，因而再進一步推動文化研究產生後結構主義的轉向。

4、後現代/後結構主義的轉向

一九八〇年代中期以後，英國文化研究再次面對與後現代主義的爭辯，於是鮑吉利歐拉(J. Baudrillard)、麥羅比(A. McRobbie)、錢伯(I. Chambers)、葛羅斯伯格(L. Grossberg)等人在歷史、文化、政治、媒體等不同領域，迎接傅柯以及後現代，吸收後現代主義中具有批判性的面向，但是依然堅持在地(local)、性別、人種、階級各層次抗爭的重要性，企圖閃躲後現代主義中虛無、投機的因子(陳光興，民 80)。文化研究的後現代轉向展現在對結構主義意識形態限制的補充，將注意力重置在「無意識」及「不在場」的、「沈默」的訊息，從結構主義求「同」的「結構化」，轉向傅柯系譜學的把握「異」的「複雜化」、「陌生化」方法，進一步開闊了文化研究的視野^{xxxvii}。

5、英國文化研究的遷徙

一九七九年至一九九〇年，即所謂的柴契爾時期，其獲英國半數以上民眾支持的成績，代表柴契爾主義右翼保守勢力成功地切入及呈現大眾的經驗，對英國左派而言，是一

個全面性的挫敗打擊。從而引發英國左翼份子全面的反思，間接的導致文化研究的分化，紛紛離開英國本土向世界各地遷徙，不論是美國、加拿大、澳洲、法國、印度、乃至台灣，都掀起一陣文化研究的風潮，而經過在地化運作之後，世界各地的文化研究風貌及關切議題，也都不相同。

三、「文化研究」的知識論領域如何發生？—全球在地化

葛羅斯伯格在「文化研究的流通」一文中指出，文化研究的構成有三種重要特性：第一、它拒絕將自身建構為可以自由穿行於歷史和政治語境的一種完成了和唯一的理論主張；第二、文化研究拒絕以學院的或狹隘認識論的術語來說明自身的理論精確性，文化研究中的理論是根據它與自身在當代世界的特定實踐、結構和鬥爭的關係，以及促進和介入的情況來衡量的，不妄稱總體性和普遍性；第三、它跨學科的形式特點所依據的是，認為理解文化實踐和關係所需要的東西非常明顯的是文化，它存在於和社會構成中的其他實踐形式的複雜關係之中，這些關係決定、促進並限制文化實踐的可能性。他同時說明，雖然文化研究沒有固定不變的定義，但至少可以辯識它的運作平台：「文化研究主要描述並介入『文本』和『話語』(即文化實踐)在人類日常生活和社會構成之內產生、插入和運作的方式，以複製、抗爭乃至改造現存的權力結構。」(羅鋼、劉象愚編，頁 67-69)，正是此種特性與運作平台，使得文化研究得以快速地滲入各學科、領域、地域，並且得以在地的不同風貌重新出現「文化研究」。

在這些流動的過程中，文化研究究竟是英國的、美國的、法國的還是台灣的，並不是文化研究需要關心的，真正重要的是「文化

研究」本身是如何成為一個明確的知識論領域。在國內學者陳光興於一九九二年八月訪問霍爾時，霍爾引用傅柯的觀點^{xxxviii}，認為文化研究已成為一種知識論空間，因為英國文化研究基於關切與實踐的關鍵：文化(表意實踐)政治問題，所展現理論一貫堅持的著力點：「文化與權力如何在不同脈絡中彼此接合」，不論在何處重構，這都是文化研究領域的知識論形構(唐維敏譯，民 86)。然則，此種知識論的全球性系譜如何可能？^{xxxix}

霍爾進一步提出「翻譯(translation)」的概念，他表示，這和他們在其他脈絡用的「再度接合」、「再度製碼(transcoding)」、「跨越文化(transculturation)」概念類似，加上引號，表示使用的不是這個詞的原始形式，而是指文化研究到了新的文化空間，意涵必然會有所轉變，然而就像在重新接合和重新解合的狀況中，某些元素仍舊持續相同，因為有些論點、概念彼此是共通的，但是也有新的元素出現，改變整個組構(唐維敏譯，民 86)。^{xl}簡而言之，文化研究的跨領域、跨地域的流動之所以可能，知識論領域形成之所以可能，「翻譯」這種重新接合與重新脈絡化的過程，是關鍵的操作策略。

進一步說，接受文化研究流動者，如欲重構文化研究知識形構：「文化與權力如何在不同脈絡中彼此接合」，所要「翻譯」的是什麼？國內研究者劉平君(民 89)依霍爾所揭的「廣泛結構原則(broad structuring principles)」觀點，歸結出英國文化研究的廣泛結構原則為：「在顛覆學科意涵的組織運作中，以問題意識的實踐、批判的實踐、經驗的實踐和脈絡的實踐，從事有關當代文化與社會關係的研究，並將文化與社會的關係扣連到權力與政治的問題中」^{xli}，簡單地說，文化研究的「翻譯」，就是將文化研究的「廣泛結構原則」接合到不同的社會脈絡中來從事「在地的」文化研究。

四、文化研究與本研究

文化研究，特別是英國的文化研究，對本研究所需的理論觸覺來說，有何重要意義？

(一)發展脈絡相似

從前述文化研究的發展，以及英國文化研究的發展脈絡與本研究關切的台灣人力資源學術脈絡十分相似。首先，在知識領域概念發展上，「文化研究」是一個集合式的概念，並非傳統學科所謂的「基礎學科」，當然它也堅持跨學科、反學科的發展軸線，「人力資源」亦復如是，原本乃隱身於跨領域、跨學科的社會科學重要概念，當然，「文化研究」也可以是人力資源的研究途徑，但本研究考量的焦點在於它們相似的發展脈絡。

第二，英國文化研究的發展軌跡，一直是存在兩翼包抄的絕處逢生的險中求生情境，起因或許與它創生時的組成份子均具備此種邊緣性，以及發展過程中戰略位置的爭奪有關；反觀台灣人力資源學術社群也多半是從各領域分出(除了近年來建制化以後才開始所謂純人力資源研究者的量產工作)，同時，人力資源也一直在各學術傳統間求得生存位置，逐步發展自己的理論。

第三，英國文化研究一直將焦點聚焦在文化與社會結合、權力與政治觀察的底層論述，台灣人力資源學術領域雖沒有單一傳統，但以其高度應用性取向的屬性，亦理應發展與研究場域結合的知識脈絡，兩者的知識取徑與策略背景甚為相似。

第四，文化研究自進入後現代主義／後結構主義轉向後，即採後／後學對「無意識」、「不在場」、「沈默」的訊息，以及尋求差異化、解構的微觀分析專長作為研究基礎，但仍堅持不放棄種族、階級、性別等文化研究的焦點，以避免落入虛無與投機的危機。此與本研究採後結構主義作為高科技產業跨文化研究的研究方法，但儘管後結構強調主體的終結，且並不同意歷史具有方向性，但本研究仍重視意識性文本的第一次閱讀之後，與研究對象進行第二次的閱讀，也就是共同完成跨文化知識的再生產，並將之置入權力／知識的脈絡中，朝向「更好的組織」以及「更好的跨文化知能」的方向不斷批判實踐。

因此，對英國文化研究的了解，對本研究問題意識以及研究策略的發展具有相當重要的參考價值。不過，當然也必須時時注意不得不小心的知識殖民警訊，因為：

(二)環境系絡不同

首先，英國文化研究是西方中心的學術傳統，與台灣人力資源學術產生的背景、發展的脈絡看似相近，其實本質全然不同。

第二，英國文化研究生命歷程，一開始即從對文化霸權與理論霸權的挑戰出發，先開始上層建築的爭位之戰，並一路反省生存與發展策略，因此，一九六四年成立 CCCS 以來，始終抗拒建制化(雖然在柴契爾時代被迫建制化，但反而促其全球化發展)，以免限制其發展，簡言之，是一個具備全球性戰略企圖的抗爭史；而台灣人力資源學術就研究者初步觀察，一開始就是以工具性姿態出現，同時全然搬移西方知識，反省性論述幾希，並未有是否被殖民的自覺，自然也沒有挑戰西方霸權的企圖，簡言之，是一個高度配合西方論述的順服史。

第三、英國文化研究關切的核心議題，如階級、種族、性別三個人類文化社會的重要板塊，不論它們與任何知識傳統論戰的結果是如何妥協或吸納，從未放棄此一基本關切。但本研究關懷的產業組織面向與文化研究不同，上述三種議題並不見得是構築產業跨文化知識的重要板塊，因為，產業組織實境與國家社會實境的構成基礎全然不同，文化在其中的展現與運作亦完全不同（例如：同一個人在社會上可能是無生活能力的人，但在組織中卻可能是英雄），「翻譯」霍爾所謂文化研究的「本質」於本研究並不恰當。

總體而言，英國文化研究與台灣人力資源學術以及本研究雖不存在任何因果或相關關係，但其生存發展策略，以及理論深化發展的脈絡，對本研究的批判實踐而言，確有戰略性的參考價值。

第三節 與本研究有關的後結構主義「理論^{xlii}」

一、傅柯的系譜學(genealogy)與權力觀

米歇爾·傅柯(Michel Foucault)，一九二六年出生於法國普瓦堤埃(Poitiers)，一九四八年畢業於巴黎高等師範學校哲學系，後攻讀心理學、心理病學學位；五〇年代曾在瑞典一所大學當過講師，六〇年代初僑居突尼斯，任教於 Clermond-Ferrand 文學院哲學研究所主任；一九六八年十二月返回法國後，在巴黎大學文森學院任哲學教授，一九七〇年以後任法蘭西學院(Collège de France)「歷史和思想系統」教授，曾在世界許多大學演講，著作頗豐，其中最具代表性的有「瘋狂與文明(Histoire de la Folie,1961；英譯為 Madness and Civilization)」、「詞與物(Mots et Les Choses,1966；英譯改為『物的秩序』：The Order of Things)」、「考古知識學(L'archéologie du savoir,1969)^{xliii}」、「性意識史(La Volonté de Savoir,1976；英譯 History of Sexuality,Vol.1. 1977)」、「規訓與懲罰 Surveiller et Punir,1975；英譯 Discipline and Punish,1977)」、「尼采、系譜、歷史(Nietzsche, La Généalogie, l'histoire；英譯 Nietzsche, Genealogy, History)」等，傅柯於一九八四年去世。

傅柯的思想發展，依王德威先生的見解可以分為三個階段：早期他憑藉著所熟悉的醫學經驗，致力於理論架構的建立；中期以後，則對語言、知識、歷史三個範圍作深入探討；晚年其興趣更轉注於尼采式「權力」在社會文化各層面運作的過程，然而這三個階段是脈絡相連、互有淵源可尋的。而「考古學(archaeology)」與「系譜學」則大體代表了傅柯治學過程的兩個階段，以一九七〇年他就任 Collège de France 講座時所發表的演說—「關於語言的論述(The Discourse on Language)」則為其時間的分界線。「考古學」意圖打破

傳統人文學科模式，重新發掘深埋在各種思想、制度運作下的關係法則，其目的不在於歸納出一簡明有序的結構，而在於客觀地標明事物四散分布的狀態；「系譜學」與考古學在長程目標上可以說是一脈相承，但在方法上則不著泥於理論性規則及結構之分析，轉而追溯某一人文社會現象的衍生過程、發展局限、以及制度化的條件，並藉此烘托社會中「知識」、「權力」、及「身體」三者相互為用的複雜關係，企圖指出人文現象的產生與發展，既無固定的軌跡可依循，亦無終極意義目標可迄及，其不過是連串「知識欲(will to knowledge)」、「權力欲(will to power)」交織的產物，包括傅柯自己及其著作也是如此(王德威,民 82,頁 14、39、43)。綜上，如果說「知識考古學」使傅柯被編入結構主義的行列，那麼「系譜學」無疑是他被冠上後結構主義大師的決定性理由了。

(一)系譜學

傅柯「系譜學」的思想淵源某種程度而言，是源自 Nietzsche 的「系譜學」的，兩人的主要區別在兩個方面：其一、Nietzsche 的系譜學主要用於道德分析，而傅柯將之發展成普遍的哲學方法；其二、尼采的系譜學還保留著某種對「本源」的留戀，而傅柯的系譜學則徹底擯棄了對「本源」的尋求，徹底埋葬了「本源」，傅柯在語言上將「本源」的英文詞「origin」用引號引起來，明確地區分了「Ursprung(本源、起源)」與「Herkunft(出身、出處)」(王治河,民 85)。

具體地說，傅柯的系譜學方法包括兩大任務或步驟：其一，追溯對象的出身或出處(Herkunft)；其二，標出對象發生(王治河,民 85)：

1、追溯對象的出身或出處

系譜學主張，哲學長久以來追尋「本質」、「本源」、「開端」、「同一」的使命，期望建立本源及永恒真理的絕對地位，彷彿誰先「悟道」就成了仙了，這些不過都是虛假的意識，因為所謂的本源，到頭來可能只是一項偶發事件、一場權力的遊戲(play)、一個指向無窮詮釋的中途點而已(王德威,民 82,頁 44)。傅柯的系譜學認為，事物不存在固定的本質、規律和基礎，也沒有形上學的終極目的，因而對「深層」的探索應予放棄，探索的焦點改置於「表層」，尋找事件的細節、微小的轉折；以系譜學對照詮釋學的區分就有助我們了解：詮釋學致力於深入事物，循環詮釋以達窮盡詮釋的可能，然而系譜學著重的是越來越高、越來越向上的總觀，因而在系譜學來說，傳統上最深刻、最隱晦的問題，事實上都是最表層的東西，也就是說，事物的意義會在表面實踐中發現，而不是在神秘的深層中發現。

傅柯在「尼采、佛洛伊德、馬克思」一文中表示：「如果詮釋是一個永無終結的任務，那僅僅是因為沒有任何東西要詮釋。沒有絕對原初東西要詮釋，因為當一切都說了或做了的時候，餘下的一切已經解釋了。」人們越詮釋，就越發現這種詮釋不是文本的確定意義，或世界的確定意義，而僅僅是一些其他的詮釋，也就是對其他詮釋的詮釋，這是人為發明強加到事物上面的，而不是出自所謂的事物本性。由於沒有什麼深層的本質、深刻的意義需要解釋，因而每個事物都是可以詮釋的，而且對每一個事物都可以多種詮釋。

進而言之，如果傳統哲學對本源的尋求是對「同」的

追求，那麼，系譜學尋求的就是「異」，在別的學科發現進步與嚴肅，在系譜學發現了循環與遊戲；在別的學科發現持續發展的地方，系譜學發現了間斷性；在別的學科發現連續性的地方，系譜學發現了斷裂。因而，理性源自機會、真理來自激情、自由生於階級，最後，傅柯下了個結論：「在事物的歷史開端被發現的不是它們本源純粹的同一性，而是相異事物的紛爭，是差異(comparity)」。因此，系譜學的方法，就是「用來把握異的方法」。

2、標出對象發生

這是系譜學的第二大任務或步驟，首先要做的就是，追溯結合成為新元素的各個組成部分，也就是要「發現所有糾結在對象內的子個體」。此處所指的「元素」是指歷史實踐層面上的事物，可以是一場戰爭、一種制度、一個「事件」、一次「暴動」，也可以是一個人或一種觀念、一種思想。無論人們選擇從那一個點來考察標定的元素，都可以找出該元素得以源出的更古老的某些元素，因而要確定一個對象的出處，就是要追溯那些已被結合而構成對象的外來形式或元素，也就是敘述對象的成份是如何分裂並重新結合起來形成現在的對象。

但重要的是，這種標出對象發生的做法，並不是要用所謂普遍的規則或規律來解釋現象的發生，或建立任何因果關係，因為這正是系譜學極力要擯除的。系譜學的核心原則就是一非連續性原則，人不是歷史或文化的主體，歷史或文化沒有主體，既沒有個體的主體也沒有集體的主體來推動歷史的進程及文化的發展，人只是歷史與文化的產

物，是由話語實踐決定的，傅柯的說法是，整個西方的歷史是偶然的，僅僅是不同的權力／知識的綜合。系譜學一再努力的正是拉開過去與現在之間的距離，顯示過去與現在是如何地不同，也就是說：既然非連續性是歷史的根本特徵，那麼文化繼承就決不會如人們所想像的那樣，是不斷積累的獲得和時間愈發展就愈穩固的占有，反而是「裂痕和斷裂的匯集，是不同性質之斷層的集結」，因此，歷史從來不是向前進的，而進步也不等於越來越好。換句話說，傳統歷史學追求的「超驗的歷史」，是為了尋求「巨大的連續」，而系譜學要做的是「實際的歷史」，放棄恒常不變或超越時間的觀察，擁抱的是即時性、多樣性和真實性。

總的來說，所謂的「現在」，在系譜學來說，是偶然的，是和任何的其他「現在」一樣，是處在問題之中的，因而，系譜學要做的，就是對每個獨一無二，但充滿問題的「現在」進行考察。因而，系譜學又稱為「現在系譜學 (the genealogy of the present)」，它與哈伯瑪斯的溝通行動理論為代表的現代主義最大的不同是，系譜學從不意圖解決問題，先針對要解決的問題不斷「提出新問題」，檢驗問題做為問題如何可能，「將事物問題化」是系譜學最大任務，因而系譜學的書寫就是「問題化歷史」的書寫。進一步說，系譜學將「現在」熟悉的事物予以「陌生化」，也就是「將熟悉的弄成不熟悉了」，對一直視為理所當然的東西產生動搖和懷疑，對過去認為簡單的地方加以複雜化，在過去認為一致的地方找出差異，也就是直接弄清「不在場的東西」，專注於過去一直「沈默」的東西。

(二)權力觀

傅柯的權力觀源於系譜學的考察，因此，他從不欲建立任何新「理論」，只是探討權力關係得以發揮作用的場所、方式與技術，從而使權力分析成為社會批判與社會實踐^{xliv}的工具(改寫自李猛,民 88)。傅柯指出：「從『如何』問題來開始分析(權力)，就代表著那種權力根本不存在。」，因為要在一個權力分析裏，同時包括「如何(how)」、「什麼(what)」以及「為什麼(why)」這三個問題於一身是不可能的，而要追問「什麼」及「為什麼」這兩個問題，事實上是要付出代價的，因為：「當我們無止盡地追問權力是什麼、權力是從那裏來的這兩個問題時，我們將遺漏一個極端複雜的現實結構」。傅柯更進一步在分析權力的議題上，問了一個具本體論用意的問題：「發生了什麼事？(What happens)」，他意在用此一簡單、單調、實證的問題，提醒我們避免把權力看成是某種形上學的實體，也就是避免用本體論的角度來探討權力，簡單地說，「這是對權力的主題所進行的批判性的調查。」。(Foucault, 1982,p.217；轉引自姚人多,民 89)

在方法論上，傅柯在「主體與權力」一文中，曾對所謂的「如何」作出了以下的闡述：「『如何』的問題，並不是去問『權力是如何展現自身？』，而是去問『是經由什麼方式來行使？』，以及『當某些人對其他人實施權力時到底發生了什麼事？』」，因而，傅柯要分析的權力是一種「使人與人之間的關係發揮作用的權力」，也就是說：「我們要分析的對象不是權力本身，而是權力關係。」。對此，傅柯再進一步說明：「我們不要欺騙自己，當我們講到權力的結構或權力的機制時，那是因

為我們認定某些特定的人在對其他的人行使權力，『權力』這個字指涉了同伴間的關係。(我所想的並不是一個一方擁有全部而另一方完全沒有的零和遊戲(zero-sum game)，而是很簡單地，暫時用最籠統的方式來說，一個行動的整體(ensemble)，在這個行動的整體裏，一個行動牽引出其它行動，並且一個接著一個)」，進一步地說：「權力的行使不只是夥伴、個人或群體間的關係，權力的行使是某一些行動修正(modify)另外一些行動的方法。」。(Foucault, 1982,p217、219；整理自姚人多,民 89)

由上觀之，沿續傅柯對本質消亡的一貫認知，其權力觀著眼的不是權力的本質，也不欲在本體論上探討權力是什麼，反而一再強調「權力是實踐的，而不是佔有的。(Foucault, 1977,p.26；轉引自姚人多,民 89)」，「權力是一個複雜的策略情境。」，「權力應該先被理解成力量關係的多元性。」，「它是眾多力量關係的移動實體。」(Foucault, 1979,p.92-93；轉引自姚人多,民 89)。由是觀之，研究者認為傅柯的權力觀，與其如他自己說的「不能、不應或不必探究權力的本體論」，不如說「在本體論上探討是不必要的」，因為即使他認為：「那個我們稱之為權力的東西，不管是大寫或小寫，……並不存在，權力只有在付諸行動時才存在。(Foucault, 1982,p219；轉引自姚人多,民 89)」，但以其一貫的無常、多變、自相矛盾的思想特色，仍舊道出前述在本體論上前後矛盾的話，到底何謂既不存在又只能在行動時存在？先不討論「存在」對他而言有何特定意指，循其思想系譜推斷，傅柯作上述看似矛盾的斷言，意不在論辯，而只是在哲學策略上想將他主張的權力研究或分析的運作場域，鎖定在方法論的層次，以便再度強化他對權力分析或權

力研究的實踐性觀點。

實證上來說，王治河先生曾歸納傅柯運用系譜學對知識與權力關係的考察，認為傅柯的研究表明了：(一)人文科學的科學知識內在地與權力機制聯結在一起，因為這些學科的主題至少部份地是被權力機制所建構的；(二)科學話語完全是透過排斥和命令來建構自身的，透過科學與非科學的界線劃定，被排斥的知識便成為「被征服的知識」；(三)知識的生產和證明只有依靠作為社會權力網絡的知識團體作背景才可能達成，科學知識通常是從這種團體有權力的人和組織得到支持，始傳播到社會中去的；(四)科學決策的制定不可避免地有社會權力的捲入；(五)科學是由非科學規定的，而非科學的興趣是權力利益；(六)社會權力造就了我們的知識型。綜上觀之，在傅柯看來，「真理無疑也是權力的一種形式(結果)」(王治河,民 85)。

至於對傅柯權力分析的總括性綜論，李猛先生的歸納性意見應具參考價值：(一)權力是多形態的，不是同質的；(二)權力是作為關係出現的策略，而不是某些人或集團的所有物；(三)權力是生產性的實踐，而不是壓制性的外在控制；(四)權力與知識之間存在著微妙複雜的關係；(五)不應僅從宏觀著眼考察權力，而應充分考慮權力的微觀運作；(六)權力和反抗是密不可分的(李猛,民 88)。上述的整理大概已如探照燈式地照到了傅柯的權力觀論述的要點，但各點之間的連貫才是使得傅柯的權力觀對照於羅素、韋伯、法蘭克福學派、葛蘭西等強調權力的主體性、佔用性、霸權等不同的權力觀點是多麼的不同。簡言之，傅柯指出，有權力的地方就有反抗，但反抗的人並未接受權力，反而是信奉並執行者才接受了權力，因而權力不是

宰制性的，暴力與共識一般，只不過是權力的結果；也因為權力離開了鎮壓式的霸權面向，它就不僅是消極的宰制或限制性的，因為這些都可以反抗，從而權力是生產性的論點呼之欲出。徐崇溫先生引述傅柯的說法：「權力是生產性的，它產生實在；它產生對象的領域和真理的儀式，個人可以獲得的關於他的知識就屬於這種生產。」(徐崇溫,民 77,頁 249)，於是，進一步的說，權力生產關於何者是知識的知識，並對知識作出區辨作用，所生產的「知識」再回饋到權力的行使上，生生不息。

二、解構理論(Deconstruction)^{xlv}

解構理論，作為後結構主義的一員，經常以其對形式與主體的全然棄絕，而被以激進的程度列出結構主義→傅柯→解構理論三個程度不同的立場，然而解構理論與傅柯立論全然不同，因此，雖皆出自對結構主義的反省，但不宜妄加比較，故本研究於理論觸覺的豐富化過程中，將之與系譜學以不同典範的觀點獨立對待。

以下關於解構理論的介紹，主要係整理自楊大春先生民國八十三年所著的「解構理論」一書：

(一)基本特徵

如同我們在系譜學介紹時一般，事實上要為解構理論描述特徵，只是方便認識此一思想的書寫策略而已：

- 1、解構理論主要與某種閱讀方式聯繫在一起—解構針對的是文本，其整個內蘊、步驟、方法和獨特性都在文本的閱讀中體現，它並不對文本制定規則讓實踐來符應，反而是進行重寫，閱讀活動事實上是讀和寫的「雙重活動(double active)」；解構閱讀在傳統閱讀和解構閱讀之間進行了區分，前者包含在後者之中，但最終要求的是解構

閱讀，後文將再對此進行說明。

- 2、解構理論是對傳統的「非此即彼(either/or)」的二元邏輯的超越—解構理論並無意破壞傳統，相反的，它承認傳統，只是對傳統的二元對立(研究者按：意即結構主義一貫依循的：「能指(signifier)或意符」與「所指(signified)或意旨」、形式與內容、表層結構與深層結構(surface structure and deep structure)、共時性與歷時性(synchronie and diachronie)等方面的二極對立)的界線(bounding line)予以鬆動，避免兩極的正面衝突，也就是避免一切形式的「反—(anti—)」形式出現。也就是說，解構理論不建構任何的「反——主義(antism)」或「新理論」來推翻任何傳統，相反地，它就停在傳統理論的批判中，寄生於其間，讓其所有因素都活躍起來，不是偏向任何一方，停留在兩極間運動的概念遊戲中，不尋找意義與目標，以內部轉化超越傳統，一直持續不停止。
- 3、強調哲學與文學間界線的消失—解構批判針對的只是文本，而文本是指按語言規則結合而成的語句組合體，短則一句話，長至一本書，而語句組合體不同層次的結構也叫做文本。在傳統意義上，哲學與哲學語言學(指邏各斯中心主義—logocentrism)、真理聯繫在一起，文學則與修辭、情感聯繫在一起，前者主導後者；但解構理論的後結構主義文本是「能產性」的，哲學與文學文本都包含在不斷生產的隱喻(metaphor)之中，兩者可以互相嫁接，可以用哲學詮釋文學，也可以用文學詮釋哲學，如此一來，傳統的哲學也被超越了，哲學一旦終結，傳統

文本中的「人」也終結了，這也就是德希達所說的名言：
「文本之外無一物」之意。

- 4、概念的獨特性—批判性的閱讀(critical reading)在軸線上是偏離經典歷史範疇的，但並不揚棄傳統概念，反而是運用它們動搖自己的傳統，這是一種內部突破的策略。在操作上，德希達承襲海德格的手法，將傳統概念標定出來，然後在上面打 X，亦即「~~概念(concept)~~」^{xlvi}，以表示概念是必要的，但不充分，因而表示暫用，同時也表示傳統的形上學仍然產生影響。解構理論認為這種手法超越兩極的對立，而純粹成為能指遊戲。

(二)解構閱讀

對本研究而言，解構理論在本研究策略參考上最關切的就是其核心：解構閱讀，以下介紹羅蘭·巴特(Roland Barthes)的解構閱讀，以及德希達的解構閱讀。

- 1、巴特的雙重文本—巴特在一九六八年的作品「作者之死(The Death of Author)」一文中，拒絕傳統觀點而宣稱作者不是文本的起源、意義的源泉和解釋的唯一權威，主張讀者可以自由地、四面八方地進入文本，他可以只關注意指過程(signifying process)，而不必關注所指。而一九七〇年發表的「S/Z」一書則是其後結構主義的「經典操作」，它是對 Balzac 短篇小說“Sarrasine”逐字逐句的研究，他先將小說文本分解為許多片斷，確定諸片斷所依存的諸代碼(編碼)，整個文本就是各種代碼的交錯疊加，不可能尋找到固定的結構，不斷看到意義的多重性，而無法找到固定的、單一的意義，一切都處在遊戲中。

最重要的是，他區分了可寫的與可讀的文本，(scriptible and lisible text)，這也是本研究最感興趣的，可讀的文本讓讀者成為固定意識的「消費者」，而可寫的文本則讓讀者成為了「生產者」，作者的消失與讀者的自由藉此得以說明。到了一九七五年其發表的「文本的愉悅(The Pleasure of Text)」中，巴特乾脆宣稱自己是享樂論者，比較起來，如果說「S/Z」時期仍然是巴特從結構主義過渡到後結構主義的時期的話，「文本的愉悅」已經完成了這一個過渡；他不再關注文本內容、不再關注結構，而在漂移中發現了愉悅，甚至是歇斯底里的狂熱，在狂熱中，敏感的讀者不再追隨傳統意義，也不再向傳統的思想方式挑戰，而是寫下自己的快樂和興趣，文本是可寫的，從而巴特主張的是一種多元意義和「結構消融論」，也因此，巴特正式被定位為解構理論家的行列一員。而根據研究者閱讀文獻了解，巴特的愉悅觀，影響了英國文化研究對文化的再界定，在其後結構／後現代的轉向中，對非意識文本開始加以關注。

2、德希達的雙重閱讀—基於德希達的雙重閱讀是根基於其著名的「分延(或譯『延異』、『衍異』，原文為 *différance*)」觀念與巴特愉悅觀的綜合策略，因此，要談德希達的雙重閱讀之前，有必要先對「分延」觀念加以探討。

(1)「分延」是德希達在其一九六八年一月二十七日向「法蘭西哲學協會」所做的報告，其後發表於同年的「法蘭西哲學協會通報」上的一篇同名的長文中介紹的觀念。這篇文章嚴格說來不是探討一個詞或一個觀念，而是談

論一個字母，就是“a”，他將 a 塞入差異“différance”這個法文中，然後討論發生什麼事。當然，這破壞了一切語法規則，因為並不存在 différence 一詞，人們只會將之視為拼寫錯誤，但德希達不但承認這個蓄意失誤，而且將之作為遊戲予以強化。~~différance~~不是一個詞，也不是一個概念，它僅意味來自不同方向的东西被網綁在一起，它是一個矛盾體，但它創造了兩個優勢：其一，擺脫了追根究底找淵源和歷史發展的作法；其二，表明了~~différance~~本身即是一個複雜的網絡，是由不同的意義、能量所構成的。它既沒有壓迫感，更擁有容忍異質的性質，從而它可以代表意義的不定狀態，增殖或虧損都可能。換言之，它也隨時可以被置換，因為人類任何概念都是處於 ~~différance~~ 狀態的，而 ~~différance~~ 自身更是 ~~différance~~ 的。更重要是，這個詞可以讀，可以寫，卻無法被聽見，因為它不能在言談中被理解，因而，傳統語言學重聲音輕文字的優先序要改變了，“a”這個字代表的是「沈默」，也是傳統中不在場的，因此，~~différance~~ 不具有存在性，它不在場，因而可以指涉一切不在場的东西，也可以指涉一切在場的东西。並且，它沒有本質，所以也不屬於任何本體論或形上學範疇，所以也不是任何東西的本源，它只是對某種過程的參與，是單純而複雜的遊戲。而在英文中，這一詞變成了兩個單獨的詞：即 differ(區分)與 defer(延擱)，區分是空間的距離，延擱則是時間的延誤，因此 ~~différance~~ 表明任何一個符號都只是區分和延擱的雙重運動，更說明了符號的不確定性，於

是，「時間空間化」和「空間時間化」開展了無止境的運動。^{xlvi}

(2)因此，德希達的解構閱讀並沒有固定模式，他從找到一些「邊緣」作為媒介，從中發現多元性，並在文本自身進行解構。因而，為進行解構閱讀，他區別了傳統閱讀和解構閱讀，前者是重複性閱讀(repetitive reading)，後者是批判性閱讀(critical reading)，重複性閱讀尋求的是譯解(to decipher)，夢想找到真理或源頭，後者則不做此事，它只肯定閱讀遊戲，客觀性從此不見。這兩種閱讀同時包括在解構批判之中，就成為所謂的「雙重閱讀(double reading)」。^{xlvi}在操作上，先進行傳統閱讀是為了建立解構閱讀的遊戲場域，傳統閱讀讀「完」了，便標定了在場的意義，就意義本身而言已經死了；接著再在傳統閱讀所發現的意義中尋找不起眼的邊緣，開始解構閱讀，也就是第二重閱讀，於是閱讀者將會發現，原有意義實際上在自我解構著，也就是說，意義本身是有生產性的，它會不斷的產生出新的意義來，於是原本統一的主線變成了碎片，不在場的東西出場變成了在場，死掉的(意義)又再生了，寄生者與寄主共同存在，遊戲更豐富了。

三、後結構主義與本研究

雖然第一章僅將「後結構主義」^{xlvi}列為本研究研究方法之一，亦即對非意識性文本，也就是不在場的東西進行分析的工具，但對本研究而言，它另一個重要的意義是研究策略的參考價值，茲說明如下：

(一)策略性/選擇性採用

本研究參採英國文化研究的發展策略，本研究對能幫助研究進行文化觀察與解讀的後結構主義理論，均加以如 Hall 所說的「翻譯」，但並不是未反省、投機性採用，而是基於研究者在以本研究中對本體、知識的觀點作為檢驗基礎後，再檢選合用的作為觀點或工具。至於例如「遊戲」的觀點，研究者仍願採用「實踐」的立場，以確保解構閱讀中雖然可以不考慮「人」，但重回實境時卻仍有倫理的考量，畢竟組織的文本閱讀不同於文學或哲學的文本閱讀，但究竟分際為何，後文本研究研究發現與反省時將再行說明。

此外，可以明確說明的是，後結構主義在本體論上堅持的沒有核心、沒有不能再化約的本體，有的只是表層的統一，也就是本體僅係在行動之中不斷轉化的「表意系統」(徐崇溫，民 83，頁 198)，此種哲學立場亦是本研究秉持的上位概念。然而，做為以組織管理為目的人力資源的研究，本體的想像既存在於行動之時，自無法亦無實益去區分本體論與知識論，想像的本體在行動之中不斷產生知識，知識又引導行動，因此，在方法論的層次上，批判實踐得以獲得不斷循環、自由詮釋的操作空間。

(二)文化閱讀

如本研究第一章所揭，本研究對「知識移轉」採全稱式的觀點，亦即「文化就是一切的生活，而知識則是組織文化區分性的基礎」，而就組織研究而言，硬將「知識」架離進行研究對研究者而言是不能接受的。因而，不論是德希達的「分延」，或傅柯的「權力」，甚至巴特的「愉悅」，都是擺脫本體論而在方法論層次中運轉的，也因此可以進行除了意識性文本

以外的不在場的非意識文本分析，因而本研究將「知識」以此種概念看待，研究者認為除了斷除批判研究中對不斷流變的主體無法聚焦，而失去現代主義批判理論所謂的張力的危險之外，也更加提供了實踐的合法性。

(三)重複閱讀

解構理論的重複閱讀對本研究的設計而言佔有重要參考意義，本研究對意識性文本進行的紮根理論分析，是為了建立組織文化研究的實境理論產出，也類似所謂的第一次閱讀，或傳統閱讀，但紮根理論源於符號互動與實用主義的傳統，因而所產生的理論是結構主義式的。對於不在場的訊息是無法分析的，因而必須進行第二次閱讀，也就是後結構分析，邀請讀者，也就是研究對象共同玩書寫遊戲，正式經由讀者性文本(可寫的)的生產，搖撼隱在深處的主體。

(四)批判循環

基於後結構的文化研究態度，「文化」的研究成果不在建構或解譯本體，而在於不斷影響主體、覺知需求並採取行動，簡言之，即前文述及的本體僅存在行動之中。於是，在紮根理論的產出後，後結構分析的運作應有助於研究者與研究對象不斷產生實踐性知識，此時才能更進一步影響並共同建構不在場或無意識的知識主體，再由研究對象重回場域中實踐，而在這種研究過程中，研究對象的場域實境也不斷在改變，知識不斷在增殖、擴散，文本不斷重建，批判循環因此成為可能。