

資訊的輪迴

謝清俊 940105 初稿
940107 一修

有人說：『資訊是有生命的。』這是感性的描述，很傳神。資訊的確具有生命的某些特質。比方說，使用資訊時常會衍生新的資訊，而新資訊的產生就像是新生命的誕生。

以紙本《西遊記》為例，歷年來不只一次改編為舞台劇、漫畫、廣播劇、電影、電視劇、乃至於電玩等。這些改編的作品，其內容與原著有相當密切關聯，但它們在形式上，則呈現與紙本《西遊記》不盡相同的特質和風貌。改編一經完成，便已脫離原著，獨立成為一個新的作品（或資訊），擁有他們自己的生命^①。這種現象，可以稱之為資訊的輪迴。

從事數位化工作的，很少意識到上述的關係；真正重視且有意執行資訊輪迴的，是文化工作者。這方面最有名的學說，是麥克魯漢「先行媒體」與「後續媒體」的觀點^②。以《西遊記》為例，原著是先行媒體，改編的都是後續媒體；而後續媒體即先行媒體的投胎轉世。

麥克魯漢說：『媒體以另一個媒體為內容時，其效應就變得更強、更猛。』^③這是說，後續媒體以先行媒體為其內容，且比先行媒體更有活力。這句話看似簡單，卻一語道破資訊輪迴的重點：即更有活力。可是，這活力從何而來？麥克魯漢並沒有清楚的說明。若能了解到這活力的來源和性質，相信對文化工作者和數位化工作者都將是一大助益。

沿用前例說明。《西遊記》的舞台劇、漫畫、廣播劇、電影、電視劇、電玩等所用的媒介材料、表現系統、製作和傳播的設備、相關的技術、甚至於傳播的環境（如資訊基礎建設、公共資訊設施）都和紙本的《西遊記》大不相同。這些因素與先行媒體，即紙本的《西遊記》，原都沒有任何關係；然而，一經附著在後續媒體上，便成了前述活力的主要來源^④。

比方說，廣播劇的媒介材料是電波。電波不是像紙本的物質，是能量，它沒有紙本的物質障礙，如它沒有重量、不佔空間、且能以光速傳播，可以讓成千上萬的人在任何地方同時收聽；表現系統是帶有表情的口語，不是冷冰冰的文字……這些都是紙本辦不到的。也正因此，廣播劇比紙本原著呈現出「更強、更猛」的效應。

在我們的生活中，資訊輪迴常常以不同的面貌出現在各處。在做模擬、虛擬、數位化等工作，乃至於做任何表現（**express**）、表達（**representation**，或譯再現）的行為時，都在演示資訊的輪迴。

資訊輪迴的現象，可由內容和形式兩方面來觀察。投胎轉世的是內容，不是形式。比方說，改編的《西遊記》總是要忠於原著的內容。雖然，理論上沒有

辦法百分之百忠於原著，但是總希望能儘量保有原著的內容和精神——此即內容的投胎轉世。形式只是個「臭皮囊」，投胎時要拋棄的。

這麼說來，好像「臭皮囊」沒有什麼用處了，其實不然。先行媒體存在的形式——臭皮囊，固然要拋棄，可是後續媒體的形式則允許相當大幅度的創意運用；而作好其規劃、設計和控制，正是賦予後續媒體更強、更猛效應的泉源。

例如，做虛擬實境時，常要求兩件事：其一，虛擬實境應具有和真實世界一模一樣的某些性質、功能。如此一來，虛擬實境便能模擬真實世界為我們所用。這樣，虛擬實境即繼承了一部份的真實世界，成為投胎轉世後的真實世界。其次，我們應賦予虛擬實境一些超越真實世界的能力。例如，以數位能量媒材來擺脫時空限制、物質障礙。換言之，虛擬實境超越真實世界的的能力，全靠我們如何以創意來設計虛擬實境的「新皮囊」。

註：

- ① 詮釋學主張，作品一旦完成，便脫離作者獨立存在；所以羅蘭·巴特宣稱作品一旦完成，則『作者已死』。
- ② 麥克魯漢並沒有用資訊輪迴這個名詞。
- ③ 保羅·李文森原著，宋偉航譯，《數位麥克魯漢》，貓頭鷹出版社，2000年3月，第78頁。
- ④ 這道理，可以和麥克魯漢的另一句銘言：「媒體即信息」相互印證。參見③，第75頁。