

以虛寫虛：論賀景濱的 《去年在阿魯吧》

• 李育霖

摘要：科幻文學凸顯科學與科技的主題，特別是晚近數位資訊科技的快速發展，為當代科幻小說的創作帶來新的想像與刺激。台灣作家賀景濱的小說《去年在阿魯吧》屬於賽博龐克(cyberpunk)次文類科幻作品，體現了數位資訊時代下的社會情境與生命樣態。小說描寫一個由數位科技構築的虛擬世界，其中人物與物件被轉化為數字資訊與程式運算合成的虛擬形象。此外，人與物之間的連結與構成，乃至各種行動的發生，也不再基於欲望或意志，而是根據程式的語法功能與數學運算。同樣地，現實世界中的歷史時間秩序，也在程式功能語法的轉換中成為演算法程序的時間次序。值得注意的是，賀景濱將此一虛擬世界的形構類比小說的虛構——數位的「虛擬」與小說的「虛構」意涵相疊合。因此，本文將該小說虛擬世界的文學虛構視為一次生命的虛擬事件，藉此闡述作者對於數位資訊時代的社會批評與生命反思。

關鍵詞：賀景濱 數位物 虛構 虛擬 《去年在阿魯吧》

一 前言

相對於西方科幻文類的蓬勃發展與近年中國科幻文學的興起，台灣科幻文學的發展則顯得「落寞蕭條」^①。儘管如此，屈指可數的作家如張系國、黃海、葉言都、張大春、黃凡與平路等人，仍善用科幻文類獨有的特質及形式，結合在地社會的內容與題材，發展其各自的文學特色與關注的議題。評論家與研究者也針對台灣之於科幻文類的挪用與在地轉化進行評估，試圖勾勒此一發展的脈絡系譜，並論述該文類彰顯的重要議題。在一篇討論台灣科幻小說的論文中，林建光指出，台灣科幻作家的文學作品一方面與當地主流

文學的發展並行，另一方面也與當時的社會情境密切交織，因此體現歷史與社會文化等諸多問題，例如後現代知識狀況、後期資本主義社會、後殖民歷史記憶與身份探求，乃至性別關係等^②。

正如蘇文(Darko Suvin)所闡述的，科幻文類作為「認知疏離的文學」(literature of cognitive estrangement)，經常藉由烏托邦的描繪對當下社會提出批評^③。科幻文類與現實社會關係密切並不令人驚訝，這一點也同樣體現在台灣的科幻文學。對於科幻文學的討論，有必要凸顯科學與科技的主題。二十一世紀以來科學特別是數位資訊科技的快速發展，為當代科幻小說的創作帶來新的想像與刺激，同時更引發了作家對於這些新興科學與科技所帶來的社會問題的關注。其中，賽博龐克(cyberpunk)次文類科幻小說的創作格外值得注意。這一類以資訊科技為主體的科幻小說，經常環繞在個人記憶、科技身體(賽博格[cyborg])、情感感知，乃至身份認同與追尋等文學母題，展現相當豐富多彩的樣貌。賽博龐克小說在台灣風靡一時，晚近作品如伊格言的《噬夢人》(2010)、駱以軍的《女兒》(2014)、高翊峰的《2069》(2019)等，都可歸類在此一廣泛的文學類型之下^④。

台灣作家賀景濱於1990年以短篇小說〈速度的故事〉初登文壇，即已展露其小說主題的前衛性與特殊的文字風格，並於2006年集結其他作品出版同名小說集《速度的故事》。之後，陸續出版作品包括《去年在阿魯吧》(2011，引用只註頁碼)^⑤與《我們幹過的蠢事》(2020)^⑥等。從出版作品數量看來，賀景濱並不算是多產作家，然而就其小說題材及寫作風格而言，卻是不可忽略的台灣當代作家。賀景濱作品素以前衛科幻為主題，並與當代社會息息相關；其筆調經常帶着戲謔與嘲弄的風格，內容更充斥着艱澀難解的科學知識與深奧繁複的哲學辯論。在台馬華作家黃錦樹曾將其歸類為後現代風潮傳承的作家，然而相對於此一潮流，賀景濱卻默默形塑了自己的獨特風格。黃錦樹這樣描述：「賀景濱的敘述展現出異乎尋常的敏銳，聰明而不流於輕巧。數學哲學科學的邏輯詭辯，典型的偽知識操作，沒有火氣也沒有土味。」^⑦

本文聚焦討論的《去年在阿魯吧》是一部長篇科幻小說，描寫一個由量子電腦與數位科技打造的虛擬城市巴比倫，人物與各種物件則在其間遵循着科技的原則彼此連結及運作。就內容及其情節的設定而言，《去年在阿魯吧》或可歸類為賽博龐克小說，體現了賀景濱對於虛擬世界的想像以及對於虛擬生命的反思。

本文將首先陳述小說所描繪的虛擬世界，檢視其中關於「數位物」(digital objects)的存在樣態，以及彼此之間的連結與運作情形。其次，將討論此一虛擬世界中記憶的數位化程序，亦即如何被下載、儲存、竄改與偽造等，以及此一記憶程序展示何種不同的時間與死亡概念。再者，將討論小說的美學構成，說明「虛擬」如何作為賀景濱的文學的虛構方法。最後，借用德勒茲(Gilles Deleuze)對「事件」的理解，即各種內容與形式元素的重組，將小說的文學虛構視為一次生命的虛擬事件，並以此總結賀景濱對於數位資訊時代的社會批評與生命反思。

二 虛擬世界的數位物

小說《去年在阿魯吧》虛構了一個以數位程式精心打造的虛擬世界。故事一開始，主角LMA（綽號「別管我」〔Leave Me Alone〕）便啟動虛擬實境（VR）程式，由現實世界登入這一虛擬世界，開始其「虛擬人生」。虛擬城市巴比倫壯麗無比、美輪美奐，有住宅、街道、商店、酒吧、按摩店、寵物等，應有盡有、超乎想像。整個城市本身，實則為量子電腦程式所建構的虛擬產物。LMA每晚在虛擬的酒吧「阿魯吧」流連忘返，隨後在指甲彩繪沙龍遇見了左頰有刀疤的女人「忘了我」（Remember Me Not, RMN），並墜入情網。但RMN實際上是被巴比倫虛擬警察獵殺的女殺手，以記憶體的模式寄生在不同的圖形人（電腦程式自身繪製而成的人物）身上，持續着逃亡的生涯，最後陰錯陽差被「蕩落」（download〔下載〕）在巴比倫十大名妓之一「快來上我」（Come On Me, COM）的身體中。RMN的來歷、身世與遭遇是一連串的謎團。為了解開謎團，她希望回到現實世界查明自己的身世及一切記憶的足跡。LMA和RMN兩人的記憶體被「蕩落」下來並相互交換，隨後，RMN借用LMA的身體回到現實世界，但卻遭遇死亡而無法返回；LMA的記憶體則被限制在COM的身體中，持續在虛擬的巴比倫城市中遊盪。

書中對於這一藉由量子電腦與數位科技所打造的虛擬城市——巴比倫市中心如此描述：「圓環中央矗立着高聳入雲的巴別塔。沒人到過塔的頂端，但據說，那裏儲放着世界最先進的雲端處理器，是整個虛擬城市的入口和出口。我們所有人都是從那裏進出的。」（頁26）該小說短篇版本出版於2006年，賀景濱想像一個存在於網絡虛擬空間的世界，現實世界中的人物則可藉由VR等技術進入此一虛擬世界。儘管在現在看來，擴增實境（AR）、VR，甚或混合實境（MR）等技術相對成熟，但考量小說出版的時間，此一內容情節的設定仍算是相當前衛的。

巴比倫虛擬城市中，除了從現實世界透過VR程式進入的人物之外，尚有以記憶體虛擬的人物形象（實驗公民），電腦程式自身繪製而成、目前進化程度最高的人種（圖形人）等。此外，虛擬世界中也有罪犯（病毒），以及警察（細胞，全名「掃毒戰警」）。不同「人種」的科技演化層次有所不同，因此按其特性被賦予不同的社會角色及職責功能。但無論如何，這些人物組成巴比倫的虛擬公民整體，人類與其他種，乃至非人物種與物件等，共同運作，交織成複雜的生活、政治、經濟及社會網絡。

儘管小說主要描寫的是虛擬世界，但也同時預設了現實世界的存在。小說男主角LMA是由現實世界進入虛擬世界的人物，而女主角RMN則相反，借用LMA的身體（肉身）由虛擬世界返回現實世界。這一故事設定賦予了小說中虛擬世界的特殊存在。巴比倫虛擬世界總是作為現實世界的對照性存在，並與之平行；更準確地說，虛擬與現實各為彼此的複本（double），並相互連動着。這一設計實則構成了小說獨特的視角。



《去年在阿魯吧》虛構了一個以數位程式精心打造的虛擬世界。（圖片來源：《去年在阿魯吧》〔台北：寶瓶文化事業有限公司，2011〕）

在這個虛擬世界中，人、物及一切景象都已被轉譯成代號或數位符碼，並透過程式語法運算。我們或可將其理解為「數位物」。根據許煜的定義，數位物不再是相對於主體認知的對象，也非實際的感知經驗（我們無法經驗數字運算），而是一種與其他科技工具共同產生的狀態^⑥。數位物是一個相對模糊的概念，它可以是資訊數據、後設語言、數據格式或其他物件。但重要的是，這些物件都在「語法化的程序中（the process of grammatization），與其他物件形成某種數位環境（milieu）」^⑦。許煜關於數位物的思考建立在歐洲形上學傳統及當代科學哲學的基礎上，並發展其獨特的論述，頗為複雜。但將數位物與傳統的實體及主體認知的對象物區分開來，並將之與其他科技物件相勾連，共同組成彼此相關的數位環境，這一觀點則有助於我們進一步理解小說人物在虛擬世界中的活動，以及不同物件之間的連結與關係構成。

當LMA與RMN在指甲彩繪沙龍初遇時，兩人從希臘古典哲學談起，並加速跳過羅馬時期、中世紀來到當代物理，此時兩人達到高潮。小說如此描述：「突然……她達到了數位式的、階梯式的、斷斷續續的高潮。她的指甲掐進了我的手心。我彷彿看到她的指尖閃閃發光。」（頁30）這些描述的確提醒讀者，兩人的交流是屬於數位的事件，事件發生的場景也在數位科技建構的虛擬環境中；並且，LMA是由現實世界進入虛擬世界的虛擬人物，RMN則是一個記憶體透過數位運算虛擬的人物形象。

更具體的描述是兩人在虛擬酒店相處期間，LMA啟動身上虛擬性愛驅動程式準備進入RMN身體內部時，兩者晶片展開交談或資訊溝通。溝通的內容主要關於兩者程式是否相容或是否需要轉換程式，以及轉換過程的納米時間落差可能造成高潮發生的延遲或不連續，更可能影響其強度等。兩組晶片甚至討論高潮的複雜過程，乃至高潮從何而來，由誰控制，以及如何控制等相關問題（頁40-43）。這些赤裸的描述確實凸顯數位物連結的運作邏輯，包括：預先設定的程式語法、應用程式的功能性運算，以及關係性的科技環境等。如此一來，性愛的身體行為、姿態，乃至射精的行動等，早已轉譯為程式演算法的溝通程序；也因此，程式之間是否相容成為首要的問題。儘管高潮的性特徵可能是進化的偶然，但在性愛程式運算的程序中顯然已成為必然；況且，性愛活動使兩個數位物彼此連結，並形成特定的關係模式。同時，這些數位物與其他數位物，如沙發、情趣椅，乃至其他進階版本的晶片程式相關，共同構成數位的虛擬環境。

此外，兩組晶片的溝通過程更披露一個重要的事實——即數位物的「機器意向性」（machine intentionality）^⑧。顯然，高潮的來臨及其強度，乃是基於機器的意向性，而非人的意志所控制。一組晶片說：「我也是身不由己啊，我上頭還有一個老大在控管哪。」另一組晶片則回應：「我們可以暫時不理他。你要不要故意軟掉給他看？」（頁42）小說中，兩者的交流以表格的方式對照，前者似乎仍帶着現實世界的身體慣習，服膺心智與肉體二元論的邏輯，而後者則純然屬於數位程式的運作，正因為後者實際上是一個經程式運算合成而具虛擬形象的記憶體。這裏作者似乎表明，儘管並非主張完全的機器科技決定論，然而在數位語法的程序中，科技成份不僅無法被排除，更是程式運算過程中不可或缺的必要元素。

如同LMA與RMN兩者晶片之間的交流，虛擬世界中的物件也被植入晶片，同樣也能彼此交流。例如酒杯、酒杯中的酵母菌與人之間的對話，以及病毒與免疫細胞之間的求愛行為等（頁22-23）。其他如日常生活中虛擬寵物狗與主人之間的溝通（頁69），甚或穿戴不同衣服配件的CCC變裝系統（Cosmetic & Costume Change，頁112）等，也同樣透過程式溝通。這些描述凸顯了虛擬世界中程式演算的功能性，以及數位物彼此相關的環境。值得注意的是，物件同樣具有能動性（agency），也能啟動並參與此一虛擬世界中系統組配的程序。

拉圖爾（Bruno Latour）提出「行動者網絡理論」（Actor-Network-Theory），呼籲將物件納入系統，使其成為行動者，並參與社會網絡的連結構成。這一呼籲並非只是如馬克思物質主義者所強調的，提醒物件（或物質）之於社會形態、文化價值，乃至意識形態構成的重要性；更重要的是，物件的加入，實則形構一個不同的社會（the social）概念及其關係的組成。簡單地說，物件可以是能動性因子，並帶來不同的結果，而不必然服膺於人類的意志與價值。正如拉圖爾所說：「它們可以是存在於物質因果關係的範疇，而非社會關係反思（reflective）、象徵（symbolic）的範疇。」^①

拉圖爾的行動者網絡理論提示一個不再局限於人類視角的社會構圖，而是「人—物」交織的社會連結網絡。這一「非人」（nonhuman）的視角也相當適合用來理解小說中的物件連結關係。在巴比倫城市中，人與物都成為數位物，並在程式語法的環境中與其他數位物共同運作，組配成更大的網絡系統。很顯然地，在數位環境中，物件參與行動，既是行動的因子，也是網絡連結必然的程序。例如在上述性愛驅動程式的例子中，機器意向性的存在恰恰證明數位物的程式語法本身便具有能動性。數位物既是物件，也是能帶來結果的動因，且不必然受到人類意志、觀點與價值所左右。

究竟這些數位物在小說虛擬的數位環境中如何連結？LMA由現實世界進入巴比倫城市，從酒吧開始與其他人以及各式各樣的物件交流、相遇，甚至墜入情網。此外，主角也走出酒吧，在城市漫遊，帶領讀者進入街道、公園、圖書館、動物園、酒店等許多不同的地方。與此同時，他也經歷種種冒險與磨難：謀殺、逃亡、失戀，乃至最後被困在虛擬世界中。這些經歷構築了巴比倫城市的地景與社交關係，包括人，也包括物（當然在數位語法的程序中，兩者都已轉譯為數位物），並按照不同程式的功能運作。然而，這些功能性的連結所組成的社會網絡關係似乎是偶然、隨性，也是斷斷續續的。或許有些讀者抱怨小說的敘述結構不甚完整，情節也顯得雜亂，內容描寫更顯得破碎不堪，故事發展最終也沒能提供確切的結局，但從另一個角度看，這一現象似乎呼應了虛擬世界中數位連結的特徵：偶然，並且斷斷續續（intermittent）。

我們好奇的是，小說描繪城市繁複的景觀及紛雜的地貌，難道只是為了展現虛擬世界繁華多彩的城市風貌？再者，故事情節促使一切人、物，乃至其他物種在數位環境中彼此連結，共同運作，其目的是否如拉圖爾所期待的，希冀重新組配行動的物質與物件元素，進而提供新的社會連結關係網絡？又或者，這一虛擬世界的重新連結，是否隱含其他更深刻的意涵？

另外值得注意的是，儘管一切顯得虛幻縹緲，但在程式語法的規則與數位運算的規律中，真實的逃亡成為小說的重要主題之一，不僅包括作為殺手

的女主角必須逃亡，虛擬世界中其他不同的人物也需設法逃離「細胞」的監控，其方法可以是規劃的實際路線，或可降維，或變小，或以混沌理論分散方式進行逃亡（頁43-45）。但無可奈何地，這些方法似乎最終都未能奏效。小說末尾，LMA再次回到逃亡起始點的橄欖樹下，一面俯瞰燈火閃亮如海市蜃樓般的巴比倫城市，一面探究此一虛擬世界存在或崩毀的可能。作者從量子力學、信息理論、超弦理論探究這一點，但似乎也未能如願。最後，作者轉而訴諸記憶與時間（頁257-62）。

三 虛擬的記憶、時間與死亡

如前所述，LMA從現實世界進入虛擬世界，邂逅RMN而墜入情網，但RMN與LMA不同，並非從現實世界進入，而是一個記憶體。LMA說：「**這麼說，我是愛上一個記憶體囉。**」（頁37；粗體為原文，下同）RMN進一步說明，她是屬於第一批實驗公民，在現實世界已經死亡，但記憶體被下載下來而得以保存，並重新在虛擬世界被賦予形體，因此有了「虛擬的」人生。LMA說：「**換句話說，我是愛上一個死者的記憶體囉。**」（頁38）

RMN是虛擬世界賦予的名字，原本的名字叫「記得我」（Remember Only Me, ROM），後來為了躲避「細胞」的追捕，ROM的記憶再度被傳輸到COM的身體；其後她欲借助LMA的身體回到現實世界尋找自己的肉身與死前的記憶，但這一嘗試終究徒勞無功，ROM再次死亡，因此沒能返回虛擬世界。小說這一情節設定凸顯了記憶的主題。首先，記憶外在於身體成為外在之物，且可以被下載、保存、上傳、移轉等，當然傳輸的過程中也可能被隱藏、抹消、竄改，甚至假造等。拜資訊科技的發展所賜，物件、照片、影像等被轉化為格式化的資訊單位，藉此加以保存，隨時可供擷取使用，並可進一步編輯、修訂。但這裏我們更在意的，是科技介入記憶儲存的事實。記憶的數位格式化不僅重新定義了記憶與身體之間的關係，更重新劃定彼此的疆界與功能。在小說中，記憶可以單獨被擷取儲存（例如RMN的記憶下載自死去的ROM的身體），可以賦予形體（例如上傳至圖形人身上），也可以彼此交換，並被傳輸到不同的載體上（例如ROM/RMN、COM、LMA之間的交換）。在語法化的數位虛擬環境中，記憶被化約為格式化的資訊數據，並且被定義為功能性的。

史蒂格勒（Bernard Stiegler）在關於技術介入記憶儲存的討論中明確指出，當代資訊科技介入之後，記憶被對象化（或客體化），那麼問題便成為：當代科技技術（the what）以及我們是誰（the who）的問題^②。在史蒂格勒關於人類文明與技術關係的構圖中，生命是一系列「外部化的程序」（the process of exteriorization）；且在此一程序中，“the who”與“the what”是彼此相依、無法分離的。或用史蒂格勒的話說：「the what是the who的補充，是其義肢。」^③

史蒂格勒的觀點提供了小說人物虛擬存在的基礎。身體與科技已不可分，二者互為一體。因此，LMA實際上是愛上RMN（或ROM）的記憶體或臉上有刀疤的虛擬人物形象，兩者似乎並無差別。再者，努力辨識究竟是誰變成誰（酒鬼LMA變成妓女COM，或殺手RMN變成酒鬼LMA），似乎也將徒勞

無功，或顯得無關緊要。這一視野也可延伸到虛擬世界中的眾多物件。當這些物件（酒杯、酵母菌、寵物狗）被格式化為軟體，並與其他物件共同運作時，物件是否具有說話或思考等不同能力，端視其程式的功能而定。如此一來，虛擬世界中所有的人、物都可以化約為資訊單位，並按其既定的程式語法運作。更甚者，作者似乎以資訊科技為最高的進化典範而蔑視其他科技，例如依賴基因複製技術生產的合成人，在小說的描述中屬於較低階的物種。

但在小說中，RMN執意重回現實世界尋找自己原初的身體，深信那裏埋藏自己的身世，彷彿確信自然有機的身體可以保存完整的記憶，正因為記憶一經下載，以及在虛擬世界中重新被賦予形象後，可能遭到竄改，甚至偽造。這裏，小說似乎展示了某種簡單樸實的二元論——即現實世界與虛擬世界的對立。前者是自然的生命，後者則是人工的；前者保存的記憶是完整的、可信賴的，後者則是部分的、遭塗改與不可信賴的；更甚者，前者是屬於真相的 (truth)，而後者則是造假的 (false)。但小說的結局卻是，RMN回到現實世界發現自己早已是合成人，也從未曾尋回自己的肉身，更無法確認自己最終的記憶是否為真。更諷刺的是，RMN經歷兩次死亡：第一次的最終記憶是車禍死亡（頁58），第二次的最終記憶卻是癌症死亡（頁249）。

這一結果似乎又將記憶推入論述的循環。現實世界中的記憶與虛擬世界一樣，可能被篡改，也可能一開始便出於偽造。如此一來，現實世界的記憶似乎又與虛擬世界一樣：不完整、不真實，也不可信賴。但這並不是指小說前後自相矛盾，甚或陷入某種虛無主義；相反，小說藉由主角在現實世界與虛擬世界之間的往返（或不能往返），複雜化了關於記憶的論證。

男主角從現實世界進入虛擬世界，主要是空間的穿越；而女主角從虛擬世界重回現實世界，則增添了時間的面向。更具體地說，對於女主角而言，現實世界的記憶是屬於過去的，且其對於過去記憶的執念，以及最終滯留在現實世界無法返回，也使男主角在虛擬世界中的存在增添了時間的面向。LMA的愛情開始於愛上死者的記憶體，他一度認為，如果感情的基礎必須靠記憶來維持，那世間沒有比RMN數位記憶的時間基礎更為堅實穩固（頁162）。然而事與願違，RMN未能返回虛擬世界，連帶的與LMA的戀情也成為過往的事跡，而LMA的哀傷正是出於對往事的眷戀。

李歐梵在閱讀完小說的短篇版本後不自覺地說：「小說寫得雖然都像是將來的虛擬世界，卻引發了我的一股懷舊的鄉愁。」^⑩根據李歐梵的描述，這一鄉愁般的感受來自於小說在琳瑯滿目科技語彙之下隱藏的懷舊情懷，仿如又重新勾起心中久藏的記憶；但更重要的是，小說敘述瀰漫着對於過去的懷舊氛圍，同樣引起鄉愁。具體地說，過去的記憶構成了主角的生存處境，並導引了主角的行動策略。更重要的是，時間性重新規範了現實世界與虛擬世界之間的連結，且這一時間性的連結並非僅是單純的過去、現在、未來的線性關係，而是呈現一個特殊的時間結構，標誌着作者關於時間的思考。

小說從男主角進入虛擬世界開始，我們或可將虛擬世界的時間視為當下的時間，即小說敘述的「現在」時間。很顯然地，無論對男主角抑或女主角而言，現實世界的經驗與事跡作為記憶，總是以「過去」的樣態存在，例如女主角「生前」或「死前」的記憶^⑪，或男主角對女主角的愛情回憶。事實上，女主

角本身既是記憶體，其名字不論是RMN還是ROM，都與記憶有關。但現實世界與虛擬世界之間的時間區分與連結，並不只是說明男女主角穿梭於過去與現在之間，如同穿梭於現實世界與虛擬世界不同的空間而已；相反，過去的記憶作為現在的時間基礎，不僅賦予了現在感情確切的意義，而且使當下的行動成為可能。換句話說，一切的行動與情感，例如逃亡、穿越及哀傷等，都起因於過去的記憶。但這只是小說故事的一個面向而已，另一個面向則是：現實世界的過去，在虛擬世界的現在時間中以記憶的形式重新演練。而這一點之所以可能，正依賴於數位科技技術製作的複本。

史蒂格勒將當代數位科技技術介入記憶的儲存，稱為「記憶工業化」(the industrialization of memory)，重新劃定了現在與過去之間的關係。與文字及照片等媒介仍標誌着過去的現實不同，在數位化記憶的運作程序中，過去的記憶同時是一種遺忘；並且，過去的記憶總是基於某種未來的期待——無論是正面或負面的，因此總是「即將可能發生的」(what soon will have been able to happen)；或用史蒂格勒的話來說，「持存總已經是前攝的」(retention is always already protention)。他將這一記憶的數位儲存程序稱為「事件化」(eventualization)過程^⑩。

事實上這並無太大新意，也符合一般記憶的原則。被記憶下來的總意味着更多的遺忘；同時，對於未來的期待也總是介入記憶的運作。儘管這一期待未必能夠掌握記憶的持存，但記憶總是摻雜着因期待而形成的後續效果(aftereffect)。從這一角度看，小說中現實世界的過去時間與虛擬世界的現在時間並未明顯區隔，兩者的關聯也非線性的前後關係；相反，過去在程式語法的運算程序中成為記憶。換句話說，過去作為記憶在虛擬世界的現在時間中呈現，並化為行動而獲得意義。如史蒂格勒所說，「事件與故事線已無法區分」^⑪。更確切地說，小說故事作為一次記憶的「事件」，將未來的期待置入過去經驗的回憶與遺忘之中。

這一點或可說明LMA對於虛擬世界時間的懷疑，甚至混淆。LMA困惑着：「甚麼是現在？甚麼是過去？當我說完現在的當下，當下已成為過去。難怪奧古斯丁會說：『甚麼是時間？』如果沒人問，我是清楚的，但是一有人問，我就迷惑了。」(頁141) LMA曾經信賴數位科技的時間基礎，可以將記憶完整地保存，因此使愛情得以堅實穩固。當然，這一前提必須是記憶未遭竄改且能夠備份保存。然而在言談中，這一希望似乎顯得緣木求魚。LMA發現，在信息轉化的過程中，也可能因為時間基礎的不穩固而產生失真，例如數位與類比訊號轉換的瞬間，也可能出現雜訊或鬼影(頁68)。

小說中另一個與時間相關的思考是死亡^⑫。但虛擬世界中的死亡應如何理解？在技術操作的層面上，虛擬世界中的死亡意味着“delete”(刪除，頁38)，但事實上並不然。刪除並非真正的死亡，充其量不過是技術上的暫時消失，或不再呈顯；況且，數據資訊中仍然保留「刪除」的記憶軌迹，因此刪除既不是死亡，也未曾消失。但在小說中，ROM/RMN確實經歷兩次死亡；或更確切地說，兩次死亡的記憶持存(儲存)在虛擬世界的現在時間中。這裏，死亡的記憶毋寧是重生的記憶；正是經由死亡，重生才成為可能。小說中，透過死亡，RMN作為記憶(體)在虛擬世界中獲得一次重生的生命。LMA亦

然，透過VR技術開啟虛擬的人生，故事也由此開始，人與物重啟一次與原先不相同的人生。

事實上，這正是數位程式語法運算的基本邏輯：遞迴性 (recursivity)。如許煜所定義的，「遞迴並不只是機械地重複，它標誌一次環形運動返回自身，但每一次返回自身的運動開放於偶然性，並決定了自身的獨異性」。許煜強調此類遞迴運動中自身靈魂的能受性 (capacity)，並指出記憶在此運動中所扮演的角色^⑱。一如小說中的情節發展，ROM的死亡帶來新的虛擬人生，並化名為RMN重新生活，而過往的記憶同時也加入新的人生的虛擬編織。這一點無疑更進一步深化了小說標題「去年在阿魯吧」的意涵——整本小說正是關於「去年」的過去記憶；或更確切地說，小說當下記錄的虛擬人生，總已經是持存 (儲存) 的記憶^⑲。

作者對虛擬世界的死亡再度提出質疑：「但是，就是無法虛擬出死亡。因為，還沒有人能從那裏回來告訴我們，死亡究竟是甚麼滋味。」(頁39)對作者而言，真正的死亡經驗無法複製，也無法虛擬，因此虛擬世界的死亡並非真正的死亡。再者，死亡的經驗無人知曉，因此也無從虛擬。但作者對於死亡無法虛擬的質疑並非宣告虛擬世界一切為假；實則相反地指出，在虛擬世界的有限生命中，如同在現實世界一般，死亡未曾來臨，也終未來臨。然而，這一無法親臨的死亡經驗，卻同樣限制並規範了虛擬人生一生的時間。

四 小說的美學特徵與虛構功能

在小說尾聲，作者寫道：「所有的事物都將消失在時間中」(頁262)，並引述相互矛盾的量子信息理論，宣稱在數位虛擬世界中，一切事務皆由位元的信息而來，卻也終將再次陷於0與1的漩渦中(頁263)。這是小說故事的結尾，但也可視為小說書寫的起始。小說書寫的，正是建立在量子物理與信息理論基礎上的虛擬世界，人與物將在此一世界中重新獲得生命，宇宙也將重新誕生。

從這一角度看，小說中虛擬世界發生的故事將成為現實世界消失的「敘述補償」(narrative compensation)^⑳。布卡特曼 (Scott Bukatman) 曾援用迪蘭尼 (Samuel Delany) 的概念，將科幻小說中的網絡虛擬空間視為某種「類空間」(paraspaces)，與正常的空間平行相對，因此是「一個強化修辭的『另類領域』」(a rhetorically heightened "other realm")^㉑。這一觀點不僅提示了小說所構築的虛擬世界與真實世界間的對應關係，同時更強調小說語言與修辭的功能。

「類空間」及「另類領域」的概念，確實提供了一個觀察《去年在阿魯吧》美學修辭與文學創作意圖的特定觀點。在小說的描述中，虛擬世界與現實世界看似相互平行的對照性存在，但上述的討論，與其旨在說明虛擬世界與現實世界彼此的類似性，毋寧更加強調主角在虛擬空間中的生命與行動。換句話說，主角在虛擬世界的行動中，藉由數位程式的語法運作，將現實世界的經驗理解為過去的記憶，並與未來期待交織於當下事件的時間性中。從這一角度看，數位虛擬空間不應僅被視為一般資訊媒介顯影的「接/介面」(interface)，更應被視為如蓋洛威 (Alexander R. Galloway) 所說的「內介面」(intraface)^㉒。

蓋洛威區分內介面與傳統介面的差別，除了內介面更能體現當前新媒體數位科技的介面外；更重要的是，內介面凸顯了這一介面的存在，並且其存在，正因為其「不運作」(unworkable)的特性²⁴。這裏，內介面的不運作意味着此一介面並非如一般媒介「運作」，將信息及影像內容透明無礙地傳達；相反，內介面本身成為活動及行動的場域。根據蓋洛威的說法，此一內介面內在於內在與外在之間「不確定」(indecisive)的區域，而之所以不確定，正因為其同時處於邊界與中心²⁵。

蓋洛威強調此一內介面的存在，闡述其美學表現及體現的政治性。他列出幾個內介面的美學特徵並發展其論述，包括演算法(algorithm)、功能性(function)、非敘述性(nondiegetic)，以及刺點(punctum)等。這些大致屬於新媒體數位科技的基本特徵。值得注意的是，蓋洛威以戲劇家布萊希特(Bertolt Brecht)相對於亞里士多德(Aristotle)的戲劇典範，以及導演高達(Jean-Luc Godard)相對於希區考特(Alfred Hitchcock，又譯希治閣)的電影美學風格，來指稱內介面不同於傳統介面的「不運作」功能。儘管蓋洛威並未對其羅列的各項特徵詳加解釋，但總的來說，他似乎暗示內介面展示的美學典範已遠離亞里士多德信奉的再現模型與政治原則，而更趨向表現的樣式，藉此啟動人類內在的政治本能²⁶。

儘管蓋洛威的觀察建立在新媒體的數位遊戲上，與《去年在阿魯吧》的虛擬空間有些差距，但在科技技術與美學表現上實則一脈相承。事實上，整部小說的敘述也可看作是主角在量子電腦平面及數位裝置上進行的一場遊戲冒險，因此內介面的美學特徵同樣適合用來理解小說中的美學風格與文學構成。演算法與功能性這些數位環境下的元素，在小說中的VR介面上運作自不待言。那些不斷溢出情節之外的科學知識與哲學論辯，如量子理論和上帝存在與否的相關辯證等，除了提供過量甚至泛濫的資訊之外，其中也不乏引導主角行動的方針。如數位遊戲玩家一樣，小說的讀者也被迫在介面上到處充斥的資訊中，找尋情節行進的方向及故事的軌迹。同樣地，在故事敘述的進程中，過去的記憶像突發似的不斷在當下時間中回返，熔鑄成過去、現在、未來不再明顯區分的時間樣態。此外，在虛擬世界中，小說人物的記憶可隨時被下載、儲存與轉換，且在特定事件中，時間感也可能突然消失等。這些新媒體科技的美學特徵，同樣反映於小說敘述中的人、物及行動間偶然、斷斷續續的連結，以及稍顯支離破碎的故事情節。

賀景濱關注當代數位前沿科技的發展，並將VR技術與自己的小說創作方法進一步結合。《去年在阿魯吧》的敘述以虛擬世界為前景，作者並以此作為小說創作與世界創生的起點。在一次訪談中，賀景濱談及第一次聽見「虛擬實境」這個詞時，並不知其為何物。在那個連Wii遊戲都還沒有年代，他開始思考小說寫作與虛實之間的關係。他說²⁷：

或者可以說，以前所有的小說，都是從虛入手來擬實的。但現在有了虛擬實境這東西，我們可以從虛的來寫虛的，就像負負得正那樣，說不定可以發現更真實的東西；更何況那世界還能讓你自由出入，不管你想從虛入實，或從實轉虛。

顯然對賀景濱而言，小說是寫「虛」的，但其真正的目的則是捕捉「真實」。儘管賀景濱透過VR的場景創造小說的故事情節，但其創作真正依賴的，並非科技的虛擬技術，而是小說的虛構力量。

在《去年在阿魯吧》的敘述中，人物的思考、情感，乃至感官經驗等，確實是數位虛擬與格式化的；此外，虛擬世界與現實世界之間經常是涇渭分明，而非可以隨意跨越的。虛擬世界根據不同於現實世界的科學與科技原則運作，同時也不斷挑戰現實世界舊有的哲學理論與社會學思維等，例如量子世界對古典物理的質疑，以及信息理論之於信息傳播的挑戰。儘管在虛擬世界中的人與物都是虛擬的形象，但這似乎並無關緊要。作者藉由LMA的口吻說：「應該說，所有的藝術，不管是文學、舞蹈、音樂還是電影，不管是寫實還是抽象，都是在虛擬人生。只不過類比時代的人叫模擬，數位時代的人叫虛擬罷了。」（頁54）

這裏，賀景濱使用「虛擬人生」、「模擬」及「虛擬」等語彙，但卻與目前一般用法稍有不同，並且容易造成混淆。在上述引文中，「虛擬人生」中的「虛擬」一詞顯然是作為動詞使用，用來指稱小說虛構及創造的功能。這是至為關鍵的概念。換句話說，不管透過何種風格，「虛擬」作為動詞，標示的是一次行動，即作者的書寫行動（生產），而不必執著於數位虛擬程式所建構的虛擬世界（產品）^②。如此一來，「虛擬」（虛構）才是文學藝術的行動與功能。

在一次訪談中，賀景濱談到自己創作的的方法，即「以簡馭繁」與「以簡喻繁」。對賀景濱而言，小說崇「簡」，也是「減」。關於這一點，《去年在阿魯吧》的內容題材佔有優勢。賀景濱認為，該小說描寫虛擬世界，符合「簡（減）」的創作意圖，因此使作者獲得「很接近自己、很接近自由的東西」^③。簡單地說，賀景濱希望探索在數位時代下人類的行為及其生命倫理，而《去年在阿魯吧》中的虛擬世界提供了這一必要的場景；更重要的是，這一虛擬世界的描繪與創造，同時也是小說創作的的方法。這裏，數位的「虛擬」與小說的「虛構」意涵相疊合。這一作法凸顯了本部小說的特殊性，更彰顯其與台灣其他賽博龐克小說作品的差別——虛擬世界不僅只是人物出現的場景舞台，更是文學的呈現與方法。

賀景濱藉由小說虛構的功能，創造一個世界，並對現實進行反撲。他說：「當虛構對現實展開反撲，拆解掉現實的一磚一瓦，並宣告它才是唯一的真實時，那才真的是我們最迷惘、最該害怕的時候。」^④因此，小說虛構的世界並非虛假或虛幻，而是真實的，並且這一真實同時是對於現實的批評。這一觀點彰顯了賀景濱所揭示的文學重要功能。在這一視野下，《去年在阿魯吧》中的虛擬世界等同於文學虛構的世界，且其效果不僅止於李喬所說的，是「『這個世界』實況的鏡像」^⑤，僅僅作為現實世界的反映。換句話說，小說虛構的世界——即數位科技構築的虛擬世界——並非僅以相對於現實的「幻象」或「假象」而存在，而是如賀景濱所宣稱的，它將宣告自身為「唯一的真實」。如此一來，賀景濱藉由小說的虛擬世界所展示的，並非現實的再現（representation），而是擬像（simulacrum）本身的自我演繹。

小說的虛構力量結合數位的虛擬科技，共同標誌了《去年在阿魯吧》的美學意涵及創作意圖。賀景濱以虛寫虛，以小說的「虛構」，構築一個數位「虛

擬」的實境。他深知這一小說虛構的世界並非等同於現實，但絕非虛假，也非幻象、假象；相反地，這一虛構的世界遠比現實更為真實，並且這一真實的情境正是透過小說的虛構力量而成為可能。在《去年在阿魯吧》的虛擬世界中，男女主角及其他人、物等，藉由虛構而有了一段或長、或短、或快樂、或哀傷的虛擬人生。這裏的「虛擬」包含小說的「虛構」與科技的「虛擬」雙重意涵²²。換句話說，每一個人、物在虛擬環境中變成另一個人、另外一物，同時更扮演了另一個角色。這不僅是數位科技虛擬的故事情節，同時也是小說虛構的人物創造。

黃錦樹曾針對該小說的主題作出評論：「從敘述尋找他人、經由變換虛擬身體，最終抵達『我不是我』、『我是他人』這一現代命題。」²³這些虛擬世界的人物角色，從一個場合到另一個場合，並在數位虛擬環境中重新組配新的社交關係。儘管一切看起來似乎是程式語法預先的設定，然而在每一次演算法的遞迴運動中，似乎也保有偶然性的可能。藉由對自己故事的敘說與行動，不同的人角色發明自己的流變，並且在彼此關聯的網絡中相互連結、組配新的社交關係，造就一個持續演化的社會集體性。而這一虛擬人生的可能，以及未來集體性的出現，同樣依賴小說的虛構功能。

值得注意的是，小說中虛擬世界的男女主角都懷抱着過去的記憶。但這並不是說這些角色耽溺於過去的憂傷之中；相反，小說陳述過去記憶在當下時間中的呈顯與效用。過去的事跡以記憶的形態顯現於當下，過去的經驗與未來的期待同時顯現在角色的情感中，或亢奮、或憤怒、或憂傷、或歡愉。整部小說表面上看似一場虛幻的夢境或「虛擬實境」中稍縱即逝的瞬間，但實際上故事展示的是當下時間的綜合，一股朝向過去，而另一股則朝向未來。

五 社會批評與生命反思

在前面的討論中，我們將《去年在阿魯吧》虛擬世界中的人、物、景觀，包含資訊數據、後設語言，乃至數據格式等理解為數位物。這些物件既非有機生命體，也非具有實體的對象物，而是科技環境中依據演算法彼此產生關聯的網絡。在此一彼此關聯的數位環境中，不同的人、物在各自虛擬的人生中扮演不同的角色，成為另外一個人、另外一物，同時更與其他物件，乃至數據程式等，一一加入組配。如此一來，一個「人一物」連結的社會關係儼然成形，一個尚未存在的集體性也於焉成立。正是在這一層面上，小說關於未來的科幻文本擁有了對於當下社會與文化批評的力量。

這一點同時是小說藉由內接面所體現的美學與政治。本文將該小說所展示的美學政理解為一次虛擬化的「事件」。這裏所謂的事件，主要參照德勒茲的理解。他引述法國詩人貝璣(Charles P. Péguy)對於事件兩種不同的理解：一種是接受事件的整體過程，記錄事件在歷史中的效應、狀態及其惡化等；另一種則是重新組配事件，使自己置身於其中，如在流變之中經歷所有元素與特異性，同時重新變年輕與變老²⁴。德勒茲強調第二種事件的理解方式，這一方式即本文所採用的「事件」概念。

追隨「事件」的概念，本文關注的不僅是小說人物在虛擬世界所發生的事，更是不同人、物如何得以在虛擬世界中再次彼此遭遇，重新連結組配，進而重獲一次「虛擬」的生命。一如讀者所目睹的，現實世界與虛擬世界之間的時間落差與模稜兩可，在小說故事中轉化為現在與過去之間的辯證；或更準確地說，小說中人物對於過去的回憶與未來的期許，同樣也在虛擬時空的當下時間中重新交織。這正好呼應賀景濱創作這部科幻小說的意圖——亦即在虛擬的時空環境中，經由各項元素的重新組配，藉此提供一個另類的社會批評與生命反思。

這一點無疑凸顯了該小說一個更為幽微的主題——逃亡。表面上小說描寫一個多彩繽紛的巴比倫虛擬城市，絢麗的風景令人流連忘返；然而男女主角卻不斷地經歷逃亡，選擇各種方式嘗試分散、逃亡、等待，並藉此不斷地思考。或可說，小說中虛擬世界的情節凸顯的是人與物處於當下的逃離與反叛——抗拒死亡、抗拒悲傷、抗拒服從，甚至抗拒一切都被程式化的命運；彷彿必須透過一系列不斷逃離當下處境的行動，方能獲得一絲未來的希望。

事實上，不斷逃亡的行為恰恰披露一個特殊的「當下」(the present) 時間性。德勒茲在《差異與重複》(*Difference and Repetition*) 中曾對當下提出相當精闢的見解。簡單地說，當下並非成為習慣性的現在，而是作為未來概念下永恆輪迴 (eternal return) 的重複；並且在此重複的生產中，過去重新構成，當下也不斷地變形³⁵。這裏所稱的「未來」，既非線性歷史尚未來臨的未來，也非外在於歷史的烏托邦時間，而是「無限的當下」(the infinite Now)。對德勒茲而言，這一切皆與「流變」的概念相關。德勒茲說，當下是「我們正處於流變的過程中，亦即他者 (Other)、流變—他者 (becoming-other)」³⁶。

這一「流變—他者」的概念正是我們將小說中人、物的虛擬生命視為虛擬事件的深刻意涵。不僅小說虛擬世界呈現的當下時間性，連同故事中人物的死亡與重生等，都是一次「流變—他者」的歷程。更重要的是，這一歷程不僅因為虛擬的數位科技，更因為小說的虛構功能而使其成為可能。小說描述的並非只是人物角色虛擬人生的起始與終結，而是人與物藉由數位科技技術重新獲得一次或多次的虛擬生命，並在程式語法構築的內接面上根據過去記憶的基礎，在當下的時間中重新連結、重新組配新的社會關係，因而展演一次又一次的變形。因此，如果未來曾經應許任何希望，恰恰來自於當下這一生命的虛擬事件，而賀景濱則藉由小說的虛構力量使之成為「真實」。

本書並不僅只是將數位科技現實作為故事的背景與小說人物登場的舞台而已，更秉持賀景濱一貫反思與辯證的文學風格，讓敘述帶有些許後設的特質。在作者刻意的語言使用及特定的情節鋪陳下，小說虛擬世界中人物的行為與表現不應僅被視為虛幻的想像或個人身份認同的追尋，實則涉及小說人物存在的樣態與價值的思考；同樣地，小說展演特殊的記憶形式也不應僅被理解為數位程式特殊的功能而已，而是關乎死亡與生命存續等更深刻的問題。更具體地說，藉由小說創作，賀景濱一方面探問數位科技社會的存在可能，另一方面更對科技社會提出批評。

更重要的是，賀景濱在《去年在阿魯吧》中將此一前衛的風格與新穎的內容題材相互比附，並進一步將兩者結合。多位評論家均已不約而同地指出，

賀景濱持續在小說形式及語言風格上力求創新與突破。駱以軍如此描述：「白話文之雜語書寫已臻化境，行雲流水任意唬爛打屁俱能成一篇『我們這時代的上林賦』，卻又不耐煩於小說只是一對『人的存在處境之古典（經典）小說之臨摹。』」^{①②}儘管文字風格標誌了賀景濱小說表現的重要特徵，但作者自己更在意的，毋寧是小說的創作方法。

在小說描繪的數位科技構築的虛擬世界中，人物與物件的存在樣態，乃至於人與物彼此之間的關係也與現實世界有所不同。更具體地說，人與物已被轉化為數字資訊與程式運算合成的虛擬形象，而非現實中實際存在的實體。再者，人與物，乃至物與物之間的連結與構成，以及各種行動的發生等，並非基於人類情感與意志，而是根據程式的語法功能與數學運算。同樣地，現實世界中的歷史時間秩序，也在程式功能語法的轉換中成為演算法程序的時間次序。小說主角對於過去的記憶以及對於未來的期待，構成了虛擬世界生活的內容與行動的導引。如此一來，主角記憶的持存與期待，無疑進一步複雜化小說中關於虛擬與現實，乃至過去、現在與未來線性歷史時間的簡單劃分。

綜上所述，《去年在阿魯吧》展現了相當個人化的文字與文學風格。小說反思性及辯證性的口吻和語調，將虛擬與現實，以及現在與過去的區分進一步問題化。或可說，這一反思性的辯證性思維不僅是賀景濱的文學風格，更是其小說的創作方法。簡單地說，作者虛構一個虛擬世界作為現實的參照，藉此對現實提出批評，亦即對數位科技、記憶載體，乃至由此演繹的時間概念等，都詳加檢視。賀景濱並進一步將此一虛擬世界的數位構築類比小說的文學創作，藉此展示特殊的美學形式及政治。這些問題不僅屬於科幻文類，更關乎當下人類面對科技情境的生命處境。從這一角度看，《去年在阿魯吧》所展示的，不僅是對當下科技反諷與資本社會的批評，更是對當下科技情境中生命處境的深刻反思。

註釋

①② 林建光：〈政治、反政治、後現代：論八〇年代台灣科幻小說〉，《中外文學》，第31卷第9期（2003年2月），頁131；130-59。

③ Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre* (New Haven, CT: Yale University Press, 1979), 4.

④ 相關主題的作品清單或可進一步延伸，包括洪凌《不見天日的向日葵》（2000）、寵物先生《虛擬街頭漂流記》（2009）、邱海靖等《薛丁格的社會》（2021）、端木寬等《薛丁格的社會II：變異宇宙》（2022），以及高翊峰《幻艙》（2011）與伊格言《零度分離》（2021）中的部分篇章等。

⑤ 同名短篇小說〈去年在阿魯吧〉收錄於賀景濱的小說集《速度的故事》（台北：木馬文化事業股份有限公司，2006）中，並於2005年獲林榮三文學獎。長篇小說《去年在阿魯吧》則是以該短篇小說為基礎擴充而成。參見賀景濱：《去年在阿魯吧》（台北：寶瓶文化事業有限公司，2011）。

⑥ 賀景濱：《我們幹過的蠢事》（台北：春山出版有限公司，2020）。

⑦ 黃錦樹：〈歡愉的敘事〉，載《速度的故事》，頁7-8。

⑧ 關於數位物存在的相關論證，參見Yuk Hui, *On the Existence of Digital Objects* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2016)第六章的說明，特別是「演算法作為綜合」(Algorithms as Synthesis)一節的討論（頁235-38）。

⑨ Bernard Stiegler, foreword to Yuk Hui, *On the Existence of Digital Objects*, trans. Daniel Ross, xi.

- ⑩ 這一語彙借自許煜的用法。許煜援用胡塞爾(Edmund Husserl)現象學的意向性(intentionality)概念，將之應用於電腦機器的運算功能，藉此建構數位物的本體論。參見Yuk Hui, *On the Existence of Digital Objects*, 89-93。
- ⑪ Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory* (Oxford: Oxford University Press, 2005), 71.
- ⑫⑬⑭⑮ Bernard Stiegler, *Technics and Time*, vol. 2, *Disorientation*, trans. Stephen Barker (Stanford, CA: Stanford University Press, 2009), 97; 6; 115; 115.
- ⑯ 該文刊載於2006年賀景濱小說集《速度的故事》一書中，因此李歐梵閱讀的還是《去年在阿魯吧》的短篇小說版本。參見李歐梵：〈虛擬世界裏的鄉愁〉，載《速度的故事》，頁17。
- ⑰ 這裏，「生前」或「死前」的說法顯然是深富意涵的。從虛擬世界的視角看，現實世界的生命屬於「生前」，但從現實世界的角度看，這一記憶則是屬於「死前」的世界。
- ⑱ 有趣的是，男主角提及怪老婆戲稱永恆為「未來的冥界」。參見賀景濱：《去年在阿魯吧》，頁140。
- ⑲ Yuk Hui, *Recursivity and Contingency* (London: Rowman & Littlefield International Ltd., 2019), 4.
- ⑳ 《去年在阿魯吧》的書名，很容易讓人聯想到由雷奈(Alain Resnais)導演的知名法國新浪潮電影《去年在馬倫巴》(*L'année dernière à Marienbad*, 1961)。該部電影同樣以記憶為題材，描述男女主角在不同時間、不同地點的邂逅與遺忘。《去年在阿魯吧》的書名顯然暗示了小說的記憶主題。
- ㉑㉒ Scott Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* (Durham, NC: Duke University Press, 1993), 143; 157.
- ㉓㉔㉕㉖ Alexander R. Galloway, *The Interface Effect* (Cambridge: Polity Press, 2012), 40; 39; 40; 41.
- ㉗ 劉梓潔採訪整理：〈小說源始〉，載《去年在阿魯吧》，頁286。
- ㉘ 在當前數位時代的語彙使用中，「虛擬」一詞通常同時指稱作為動詞的虛構行動(生產)及作為名詞的虛擬世界(產品)。相對於賀景濱將「虛擬」作為動詞使用，等同於「虛構」一詞，在本文的討論中，「虛擬」一詞的使用保留了雙重用法，即包含動詞的書寫行動與創作活動(虛擬事件)，以及名詞的數位虛擬世界(虛擬世界)。
- ㉙ 陳栢青採訪：〈賀景濱：極限小說，複雜系統〉，《聯合文學》，第326期(2011年12月)，頁30-33。
- ㉚ 賀景濱：〈虛構對現實的反撲〉，載《去年在阿魯吧》，頁275-76。
- ㉛ 李喬：〈荒涼的虛擬世界〉，載《速度的故事》，頁213。
- ㉜ 如賀景濱在訪談中說明的，在數位科技的虛擬環境中，「虛構」與「虛擬」的意涵重疊了。參見劉梓潔採訪整理：〈小說源始〉，頁286。
- ㉝ 黃錦樹：〈虛擬的虛擬：評賀景濱《去年在阿魯吧》〉，《文訊》，第313期(2011年11月)，頁115。
- ㉞㉟ Gilles Deleuze and Félix Guattari, *What Is Philosophy?* trans. Hugh Tomlinson and Graham Burchell (New York: Columbia University Press, 1994), 111; 112.
- ㊱ Gilles Deleuze, *Difference and Repetition*, trans. Paul Patton (New York: Columbia University Press, 1994), 90.
- ㊲ 駱以軍：〈不只處決了小說一次而已〉，《幼獅文藝》，第632期(2006年8月)，頁71。其他相關評論，亦可參見李崇建：〈賀景濱不與時人彈同調的故事〉，《聯合文學》，第252期(2005年10月)，頁27；陳栢青採訪：〈技藝活，小說話：賀景濱談《去年在阿魯吧》之書寫技藝〉，《聯合文學》，第324期(2011年10月)，頁86-89。