

元宇宙时代:人的角色升维与版图扩张

喻国明 姜桐桐

摘要:人是媒介的尺度,是媒介发展演变的核心逻辑。在元宇宙的未来图景中,人始终处于“本位”的核心。从人与技术的关系角度,探讨“人”在元宇宙中呈现出的新特征和新变化,主要包括四个方面:一是人的实践状态从“定居”到“游牧”,能够以漂移的自由度游走于不同的场景之间,成为多角色、多潜能发挥的“游牧主体”;二是人与技术的新范式从“中介”到“互构”,产生了新型传播主体——“赛博人”,实现人与技术的融合共生;三是人的身体从“缺席”到“在场”,从视觉中心到多重感官,由分裂感官到整体知觉,重新回归主体地位;四是人与社会的关系从“脱嵌”到“再嵌入”,借助元宇宙技术实现共创、共享和共治,积极融入社群,重塑社会关系。一言以蔽之,元宇宙实现了人的角色升维和版图扩张,恢复了身体的“在场”和行动性,重新确立了人的主体性。

关键词:元宇宙;人本主义;技术;升维;主体性

中图分类号:G206 **文献标志码:**A **文章编号:**2096-5443(2022)04-0005-08

基金项目:新华社“媒体融合生产技术与系统国家重点实验室开放课题”(SKLM-CPTS202103015;SKLMCPTS202103014)

一、问题的提出:元宇宙给人类未来生活图景带来的全新变化

元宇宙(Metaverse)的概念,由 Neal Stephenson 于 1992 年在其科幻小说 *Snow Crash* 中首次提出。Neal Stephenson 在书中建构了一个与现实生活平行的虚拟三维空间,人们借助感官设备,通过连接终端,以“数字分身”的方式在虚拟空间中生活、娱乐和工作,彼此之间可以互动交流。电影《阿凡达》中描写主人公戴上头盔就可以通过数字替身进入另一个世界生活,《头号玩家》构建了一个由具有完整的经济系统、连接两个世界的方式、可识别的虚拟身份、自产销的内容 IP 等组成的可供人们社交和娱乐的线上“绿洲”,进一步具象呈现了元宇宙的可能面貌。2021 年被称为“元宇宙元年”,标志性事件是兼具游戏体验、开发和创作功能的大型多人在线平台 Roblox 公司将“元宇宙”概念写入招股书,掀起了业界对元宇宙的极大热情。随后,多家科技公司和资本巨头纷纷布局元宇宙,例如 Facebook 母公司宣布更名为“Meta”,声称大概五年后会将 Facebook 打造成一家元宇宙公司。从文学作品到影视游戏,再到产业革命,元宇宙的影响力不断扩张,蕴含着互联网产业“山雨欲来”的前所未有之大变局,激发着人们对下一阶段的技术谱系和数字图景的想象,也将对未来传播的形态、技术、话语和实践构成巨大而深刻的影响。

Metaverse 一词源于“meta”和“universe”,“meta”原意是“超越”,后缀“verse”源于“universe”,寓意着“一个超越宇宙的世界”。目前学界对于元宇宙的概念尚未统一,清华大学沈阳团队发布的《2020—2021 年元宇宙发展研究报告》将元宇宙定义为“整合多种新技术而产生的新型虚实相融的互联网应用和社会形态,它基于扩展现实技术提供沉浸式体验,基于数字孪生技术生成现实世界的镜像,基于区块链技术搭建经济体系,将虚拟世界与现实世界在经济系统、社交系统、身份系统上密切融合,并且允许每个用户进行内容生产和世界编辑”^[1];喻国明等将其概括为“从互联网进化而来

的一个实时在线世界,由线上、线下多个平台打通所组成的一种新的经济、社会和文明系统”,具备“与现实世界的同步性和高拟真度”“开源开放与创新创造”“永续发展”“拥有闭环运行的经济系统”等核心属性^[2];胡泳等指出元宇宙是一个带有硅谷话语特征的乌托邦式的社会构想和实践,是一个技术奇点,是互联网进化序列的高级阶段^[3];白龙等人从“元”的超越性和补偿性媒介理论出发,认为元宇宙弥补了过往之所有媒介形态的缺点和不足,是媒介的终极形态和集大成者^[4]。Roblox公司提出,元宇宙至少有8个特征:身份、朋友、沉浸感、低延迟、多元化、随地、经济系统和文明。^[5]综上所述可以看出,元宇宙寄托着人们对升维互联网和终极媒介的想象,概念先于实质,目前还停留在构想的阶段。本文将元宇宙理解为一个由无数场景连接而成并超越现实与虚拟界限的超级场景,人类借助VR、AR等技术和设备,以数字分身的方式存在和穿梭其中,进行工作、社交、娱乐、交易等社会性活动和经济性活动,获得与真实世界一般无二的完全沉浸式体验。它是集体交互式的大型公共虚拟空间,是互联网进化序列的最前端图景,是一个独特的冉冉升起的新文明体系。

在元宇宙界域中,人们为自己定制和设计“数字分身”,控制自己在空间中的漂移和轨迹,通过沉浸式影像进行人与人之间“面对面”的互动交往,借助技术自由建设道路、房屋、城镇,实现数字生产、数字创作和数字交易,开展教育、健身、娱乐、社交等各式各样的主体性活动,创造新的文明意识和体系。例如哥伦比亚大学的傅氏基金工程和应用科学学院由于疫情原因,难以聚齐毕业生举行线下毕业典礼,便在开放式沙盒游戏《我的世界》中模拟和搭建了“数字化校园”,将毕业典礼搬到线上,使得无法亲临现场的毕业生们也能身临其境地感受现场的氛围。^[6]置身于元宇宙位面,人类的生活和生存状态将发生怎样的变化?呈现出哪些新的特征?主体性是被抑制还是再确立?人与技术的关系将发生什么样的变化?人类又将如何一步步开拓元宇宙的边界,在虚拟新大陆上建构新文明?越来越多的学者将元宇宙的研究视角重新回归到人的身上,认为元宇宙技术以再造“数据躯体”具身的新型主体方式实现了传播权力向个人的回归,本质上是服务于人的元媒介^[2];一些学者聚焦身体现象学,指出元宇宙具有高度沉浸、身体在场、游戏互动等典型的具身传播特征^[7],探讨以往传播学研究的“离身性”倾向在元宇宙语境中发生了怎样的变化、后人类躯体如何逐渐趋于赛博格化、数字分身何以存在并作用于人等问题,呼吁采用一种更多元的身体观来审视元宇宙中的“后人类”^[8-10];还有学者对元宇宙中的新型社会关系和社会实践展开研究,杜骏飞从数字交往论的角度阐述了元宇宙中的“交往人”是人-物-实践融合的结果,具有自我想象、虚实相间、可联结、可交替的分身性^[11],吴江关注元宇宙中用户的信息采纳、交流、生产等行为,以实践为导向构建用户与信息互动的框架^[12]。本文试图沿着人本主义的研究脉络继续前行,探讨元宇宙中人类与媒介共生、与技术互嵌、与场景依存的新境况与新议题,阐述元宇宙给人类未来生活图景带来的全新变化。

二、从“定居”到“游牧”:人类社会版图的扩张、流变和漂移

不同于传统有序列的实体空间,元宇宙是一个被技术和设备无限割裂的空间,其基本单位是场景,基本依托是设备。人们通过设备随时随地接入不同的场景。因此,在很大程度上,设备的分布程度决定了场景的分布程度,场景分布不再是传统空间意义上的连续状态,而是变得碎片化和细颗粒化。元宇宙又通过场景搜索、场景计算、场景感知等技术手段将一个个“碎片”和“颗粒”的场景串联和聚合起来,重新构成连续的场景序列和闭环。在元宇宙中,一切都是建构在分布式社会基础之上的“碎片”,一切又都是(通过设备和技术)再组织、再聚合的新整体。

人的角色从“定居者”变成了“游牧者”,活动版图快速扩张。元宇宙中的人类成为漂浮在“碎片”和“颗粒”场景上的游牧主体,摆脱了物理空间的定居生活,不再受限于固定、静态和一成不变的空间约束,而是在连接不同元素的流动性位形空间中,以漂移的状态和自由度,从一个场景转向另一个场景,从一种文化状态走到另一种文化状态,灵动地游走于中心与边缘之间,居无定所地进行着不同场景、不同时间片段上的各色体验,行动与时空的断裂感尤为突出。“游牧者”始终处于“之间”的

位置,并在间隙中不断移动^[13],这意味着元宇宙中的人类将改变现有空间秩序,打破物理空间限制,建构一种多元异构空间中的全新生存状态。在时间维度上,“游牧者”也不必再完全遵循传统的线性进程和时间序列,可以在时间轴线上自由跳跃和降落,过往变成了一段数字代码,被储存在“镜像世界”之中,人们可以随时点击观看,与过去某个时段的自己相遇甚至是对话。

元宇宙重塑了时间和空间的概念,现实生活中相对固定的身份认同、话语关系、社会实践在无边界、流动、虚化的时空卷轴之中得到了延展和改写。社会学家鲍曼曾经用“液态”一词来指涉现代社会形态,认为时空已然变得不定、流变和动态化^[14],我们的足下并无坚固的磐石,而是瞬息万变的流沙。吉登斯亦提出了“脱域”的概念,认为“社会关系从彼此互动的地域关系中,从通过对不确定的时间的无限穿越而被重构的关联中‘脱离出来’”^[15]。必须指出的是,尽管时空流动且变幻不定,“游牧者”却未必是完全随机和任意的“漂浮”和“游走”,更可能是富有创造性和生产性的、具有积极和自觉进取性的自由主体。元宇宙为此提供了积极有益的土壤:一方面,空间不再有中心,不仅在物理上消除了空间的阻隔,极大地扩张了人的实践半径和活动版图,使人获得了更充分的行动自由度;与此同时,随时可实现的场景切换和转移在一定程度上消弭了福柯笔下的空间权力,形成了更加平等、自由的新空间共识。另一方面,时间可以被无限缩短和延长,使人能够在有限的“生之须臾”中尽情地、最大化地体验更加丰富、多元和美妙的人生,践行更广阔和有深度的社会实践活动,真正实现人的全面自由发展。西美尔认为,人在本质上还是一位“越境者”——他身处某个边界之内,又时时渴望超越生活和边界,寻求现实生存连续性中的异质性因素,寻求从“此在”到“彼在”的超验性体验。^[16]元宇宙中的人类将获得前所未有的实践自由度和空间自由度,从而挣脱特定时空场域的困锁,扩张社会实践的版图,发挥积极的主体性,完成自我实现和自我超越,促进人的角色升维。

此外,人在精神层面也可能呈现出一种“游牧”的自由境况和自主状态。元宇宙中的人类居住在流变的0/1之中,一切都是被0/1的理念所制作出来的,可以随时被替换、更新和重组。每一天、每一个场所都是崭新的、变换的、快速溶解的,在数字代码中被抹去和再现,人们在流变的偶然中难以找到确定性,只能一次次地寻找新的偶然。纵然技术可以保存对之前场景的回顾,记录对当前场景的感知,捕捉对之后场景的预判,但是改变不了正在溶解的此时此刻,曾经流逝的是时间,现在流逝的是持续运行的数字代码。物消失了。元宇宙重塑了时空观念,抹除了物的实体状态,“人类是否还有故乡”将成为一个存疑之问。

三、从“中介”到“互构”:人与技术关系的新范式

麦克卢汉有一个著名的论断是“媒介是人的延伸”^[17],法国哲学家斯蒂格勒则指出现代技术的“代具性”,认为技术不只是人体的一个简单延伸,还参与了人体的构建。“代具论”认为人类有先天的“缺陷”,需要通过技术来弥补自身的不足,所以技术具有构成人类自身生命种系起源之外的“第二起源”的力量。^[18]后者其实更接近元宇宙中人与技术关系的新范式:在元宇宙中,技术不再只是人体的延伸,更成为人身体的一部分,在这一过程中,人与技术的关系从“中介”转向更深层次的“互构”。

美国学者哈拉维在《赛博格宣言》提出现代人类有三个重要边界的崩塌:一是人和动物之间的界限被打破,二是人和动物(有机体)—机器(无机体)的区分变得模糊,三是身体与非身体之间的边界变得不精确。^[19]随着仿生技术、人工智能、可穿戴设备等新技术的发展,技术越来越深地嵌入人体,人与技术不再是非此即彼,而是消弭界限、互相融合的共生关系,由此产生了全新的传播主体——“赛博人”。赛博人的概念发源于“赛博格”(Cyborg),后者是“cybernetic”和“organism”结合产生的新词,意为无机物机器与生物体的结合,例如安装了假肢的身体,由于技术的嵌入已经不再是纯粹意义上的生物体。后来延伸出所谓“赛博人”(Cyberman)的概念——“一个机器与生物的杂合物”。孙玮将“赛博人”定义为后人类时代出现的这些为技术所穿透、数据所浸润的身体,是一种“技术与人的

融合创造出的新型主体”^[20]。在元宇宙中,传播主体从具有肉身的自然人转变为叠加了技术与生物体的赛博人,“身体感知”的特征更为明显。受众“以身入境”,在技术塑造的虚拟环境中工作、学习和休闲娱乐,如参与远程VR会议、虚拟互动购物、建造数字楼宇和全景旅游观光等。多维虚拟空间与实体环境完美融合,以全感官感知的呈现方式放大交互性与体验感,无形中改变着传播主体对信息的认知与共享模式,开拓了充满超验性的人类社会文化新维度。

在以往人-技术-对象的关系链条中,技术主要作为中介而存在,但是在元宇宙的关系图式中,技术不只是中介物,它更深刻地嵌入和融合人体,构成了(人-技术)-对象的新型关系,甚至形成了新型人类。3D仿生义肢、体感反馈装置、脑机接口等科技模糊了人与技术的边界,制造出直接且“真实”的认知体验感,衍生出一种“技术知觉”。人在其中的存在感和体验感并不是对真实世界的直接感知,而是被技术包裹着、生成于意识层面的“伪感知”;由此引发出新的质疑,我们感受到的究竟是自己的真实体验,还是技术生成的媒介信息?“后人类”是否会失去体验?值得注意的是,在此过程中,技术本身反而变得不可见起来,愈发透明化和隐蔽化。维瑟曾提出“普适计算”和“平静技术”两个概念,用以阐述未来的信息技术将具有“消失”“不可见”“嵌入”三大主要内涵。^[21]正如福柯所言,关键不在于不可见物,而在于可见物的不可见性,及其不可见程度。^[22]正在“自我消失”的技术构造了一幅如此诱人的场景:关于世界的画面呈现出一种超乎想象的逼真和绚烂盛大的幻觉。人们沉浸其中可以尽情享受契克森米哈赖提出的“心流”体验^[23]和技术快感,波德里亚笔下的“超真实奇景”仿佛在这里获得了某种实现,拟象和仿真的东西取代了真实和原初的东西,虚拟世界已经变得比真实世界还要“真实”。^[24]元宇宙的超越性图景之中便蕴含这无比迷人的风光,越是沉浸体验和接近“真实”,越具有感官和意识上的欺骗性,让人忍不住模糊了真实与虚拟的界限。约翰·伯格在《观看之道》里讲解过“裸像”的概念,他认为“裸像”比穿着衣服还糟糕,因为你没法脱下它。^[25]与“裸像”类似,这种“超真实奇景”事先张扬了自己的无辜,以一种超真实的姿态有意无意地忽略和遮蔽了它仍是人为制造的、用于被看的景观的事实。

未来人体与技术的融合并非简单的人机融合,它不仅是生物学意义上的物理嵌入,还是思维和意识层面的交融,是“人与技术的双重逻辑和人在实体与虚拟双重空间行动的交织互嵌”^[20],实现了人与技术高度融合和互构。这意味着边界的消失——人的身体与外在世界之间的界限变得流动和不确定,甚至人机之间的界限也变得模糊,人的角色将发生彻底的变化。媒介不再外化于人,而是媒介回归于人,人成为媒介,最终达成人体的终端化。

四、从“缺席”到“在场”:人类身体的“主场”回归

长期以来,主流传播学更关注精神和意识层面的研究,身体则成为被遮蔽和排斥的对象,被肢解为分裂的感官,被剥离出具身关系的场景,呈现出“去身体化”的趋势。在互联网时代的最初发展阶段,人们通过文字、图片、视频、直播互动交流,实现了远程“在场”,但这仍然是一种身体的“缺席”——人体感官被电子义肢替代,媒介隔绝了身体与世界的直接接触,远程“在场”取代了身体的实际在场。在以VR和AR等扩展现实技术构建的元宇宙中,“全身沉浸”成为一个重要的特征,人的身体以数字化的形态上传到元宇宙空间,借由数字躯体灵活开展行动,传播在某种意义上实现了围绕着人的身体展开、伴随着身体的行动的回归。元宇宙创造了一个超越现实的更“真实”的世界,最大程度地满足和调动了感官——从听觉、视觉和触觉,到未来的嗅觉与味觉,它准许了身体的自由行动和完全沉浸,实现了身体的“在场”与知觉。身体不再是由意识操纵和形塑的客体,而是成为行动的主体,成为梅洛-庞蒂所言的连接“我”和外在世界的纽带^[26],成为自由进出物质世界和虚拟世界的能动的和主体性的媒介,实现了前所未有的持续“在场”。

技术哲学家伊德将身体分为三类:一类是物质身体,即梅洛-庞蒂等现象学派定义的自然的、肉身的、经验世界的身体;一类是文化身体,即福柯等后现代主义学者以政治、文化建构的身体;一类是

技术身体,即借由技术扩展和再现的身体。^[27]“技术身体”在元宇宙中的具象表现为“数字分身”,它是现实中人类身体在虚拟空间的投射和延伸,是数字化形态的“在场”,象征着一个人在虚拟社会通行的“第二身份”。元宇宙中的人类身体回归“主场”主要体现在肉体、知觉和意识三个层面,以下展开详细阐述。

(一) 肉体层面:补偿、增强、超越

首先,技术构建的“数字躯体”能够对现实中的人体缺陷进行一种“补偿”,消除身体的物理残缺、症候和痛苦。电影《阿凡达》的主人公是患有双腿残疾的前海军陆战队员,他进入潘多拉星球的“数字化身”却不受残疾的影响,可以自由地奔跑和行走。其次,技术可以增强身体的素质,元宇宙中的“数字分身”在体能、力量、记忆、防御等诸多方面远远胜过现实生活中的人类,外扩和延展了身体的边界。最后,“数字分身”是对人类既有身体的超越和再造,一些现代人类躯体不具备的功能,比如飞翔,只要敲下代码写入编程就可以实现。

(二) 知觉层面:从视觉主导到多重感官,由分裂感官到整体知觉

一方面,现代人偏爱和过分依赖视觉,忽略听觉、触觉、嗅觉等其他感官的存在,形成了注重色彩、外观、屏幕等以视觉主导的文化,催生了对景观的崇拜和迷恋。元宇宙的“全身沉浸”将唤醒、调动并强化所有感官,让人同时“听见”“看到”“触及”“嗅出”“品尝”,产生多种感觉,全方位地感知世界。观看是一项将自己放于旁观者位置的单向度的活动,将眼前所见的图景对象化,而在元宇宙中各种元素环绕并包裹着人体,像空气和水一样无处不在,是一种你中有我、我中有你的深度沉浸体验,使人从“场景之外”转入“场景之内”。另一方面,被传统媒介分裂的感官系统重新聚合为个体的整体知觉,感官实现了充分协同作业。以往的媒介技术将每一个感官从身体的整体性中剥离出来,再加以延伸,与不同形态的单一媒介对接,比如广播是听觉的延伸、印刷品是视觉的延伸,元宇宙则强调一种综合、平衡的整体知觉,关注整个身体的感知情况。

(三) 意识层面:身体成为新的主体

身体被纳入主体性范畴,成为数字空间中人与技术耦合的新型主体。技术拥有改造人类自我意识和集体意识的力量,它激活了人的身体,也激发了人作为行动者的主体性,使人能够积极调动和使用身体,进行能动性、创造性的活动,并通过行动场景投入公共领域,生产主体自身,在人与空间的互认、互动和互享中重建个人的社会价值,实现人类的角色升维。作为崭新的“后人类”,以行动者的姿态进入技术主导的“虚拟”世界之中,在元宇宙这块“新大陆”之上积极构建新的数字文明和虚拟文明。

五、从“脱嵌”到“再嵌入”:人与社会的关系重塑

在现代互联网的语境下,人与社会的关系其实偏离了“连接”的本质,走向了自我封闭和自我消耗,每个人或多或少都经历着一些精神危机。“越来越多的人关闭了朋友圈”仿佛正在成为一种再正常不过的现象,社交负担过载的个体选择了抽离所在的位置,甚至从既定的身份、支持系统与社会义务中脱离,陷入自我封锁状态,导致了个体的“脱嵌”危机。探究其原因,大概有以下两个方面:一方面是自恋主义蔓延,人们逐渐不再关注他人,而是沉迷于“自拍”“自嗨”等自话语和自呈现方式,追求认同性观点,排斥批评性意见。正如韩炳哲在《他者的消失》一书中所提到的,过剩的肯定性制造了同质化地狱,对自己的痴迷使得“他者”消失了,世界逐渐成为纯粹个体的倒影。^[28]现代人宛如一只蚕,沉溺于“数字洞穴”之中,不断吐丝制造茧房,把自己困得越来越深。另一方面,随着现代社会发展变得瞬时、断裂、无常,人口构成异质、分散、疏离,社会对此缺乏整合性力量,人们更愿意聚集在依托“弱连接”和“趣缘连接”的社群或社区,而不是去主动承担社会责任和义务,成为具有建设性的一种力量。但是社群自身又往往存在不稳定性和分散性,大多是各种临时聚集起来的脆弱组织,呼之即来挥之即散,鲍曼称现代社群为“挂钉社群”或“衣帽间共同体”^[14],导致了公共性降解,社区功

能失落,难以凝聚社会层面的强有力共识。

元宇宙为人与社会的关系重构提供了新的解决路径,有助于处于“脱嵌”危机的个体通过行动介入空间进行实践,“再嵌入”社会结构之中,促进元宇宙新居民的身份升维,解决液态现代性社会语境下的个体困局。主要体现在以下两个方面。

一是“共创”“共享”“共治”的新社会运行方式。元宇宙的核心驱动力是“用户创造价值”,其数字内容和场景内容的体量庞大繁杂到世界上没有任何一家公司或平台能够独立完成,必须依靠每一个元宇宙居民持续地进行数字生产和价值创造,即UGC模式(User-generated Content,用户生产内容),才能建立起一个独立的、持续更新的数字未来图景。不同于现存的、与PGC相对的、作为商业模式之一的UGC模式,元宇宙的UGC模式是一种底层逻辑和根本法则。它以用户的数字生产和数字实践为基础,衍生出数字文化的繁荣和绵延。更准确来说,与其称之为用户生产,不如说是用户“共创”,用户以协作者的姿态共建家园。身处元宇宙中,用户可以获得超高的创作自由度、低价且海量的信息素材、简易的创作工具和技术、多人协作互助交流社区等便利条件,充分激发想象力和创造力,共同创造一个新的数字文明体系。此外,元宇宙社会中的居民还享有高度的自治权,能够通过去中心化组织DAO(Decentralized Autonomous Organization,一种全新的人类组织协同方式)进行自组织和自治理,自主参与投票和表决,自由做出价值贡献,开放性抒发自己的见解和观点,最终结果由智能代码合约实现去中心化的决策执行。“共创”对应生产力,“共享”对应生产关系,“共治”对应上层建筑,由此奠定了元宇宙社会的三块基石,构建了自下而上的民主式元宇宙社会结构。

二是全新的虚拟社交关系。进入元宇宙的每个人都会拥有一个数字身份,它不仅是外在形象的展现,也是独一无二的社会标识。人们通过数字分身组建新的虚拟人际网络和社会关系,开展丰富多彩的信息交流活动和社会实践活动。这种纯粹数字化的虚拟关系,不仅有助于消除地域、种族、国籍、文化的偏见和限制,产生新的数字交往行为,形成有序且高效的虚拟协作关系,构建多元的虚拟社区,还可以帮助个体书写作者性叙事,使之在元宇宙社会中探索一种新的发展状态,增强一种不同于真实世界的自我认同。

六、元宇宙中的人,在其现实性上,是现实-虚拟的社会关系的总和

传播技术的发展不断带来新的媒介,它们表征着新的社会连接方式、尺度与标准,使人们能够探索更多的实践空间,能拥有更多的资源和更多的领地,去展示和安放我们的价值、个性以及生活的样态。马克思曾经有过一个著名的论断,称“人的本质不是单个人所固有的抽象物,在其现实性上,它是一切社会关系的总和”^[29]。元宇宙中生存的人,在其现实性上,也会成为现实-虚拟的社会关系的总和。元宇宙不仅强化了人的视觉、听觉、触觉等多重感官,提高了身体行动力、参与性和主体性,提升了人类的身体维度、身份维度和角色维度,甚至重新定义了“人类”的概念,而且拓展了人的活动版图,使人可以生活在现实世界和虚拟世界的双重环境,成为现实与数字的“两栖生物”,在一定程度上摆脱时空的束缚,获得超高的自由度。元宇宙在一个崭新数字空间中再确立人的主体性地位,本质是在强调“人”的回归。它改写了人与时空的关系、人与技术的关系,实现了对人的再赋权和再赋能。

业界和学界对于元宇宙也不可避免地产生了一些争议的声音和讨论。一是部分学者指出元宇宙只不过是新面貌的“电子乌托邦”。元宇宙是基于现实又超越现实的超级幻象建构,能够构造有效、真实的社会关系,拓展生命有限性的理想,使人尝试更多的可能性,体验更多的人生;与此同时,它也掩藏了难以忍受、真实、不可能的现实内核,例如现今世界的贫富分化、内在精神的虚无化、气候变暖等环境问题都在元宇宙的这一庞大时空体中被整合为不可见的存在,被遮蔽了起来。二是从未停息的庄周梦蝶之辩。元宇宙是一个典型的自反性装置,不仅其中的人在真实和数字之间建构着自我,它自己本身也是现实世界的一面镜像,极易混淆虚实。拉康的“镜像理论”论述了镜前的孩子从将自己的镜中像指认为另一个孩子到指认出那正是自己的过程,其中包含了双重误认:当他把自己

的镜中像指认为另一个孩子时,是将自我误认为他者;而当他将镜中像指认为自己时,却将幻象当成了真实,不仅混淆了虚与实,还对自我镜像开始了终生的迷恋。^[30]元宇宙内也存在着类似的误认,当我们面对“数字分身”,便不自觉地开始了向外和向内的探索,既主动去设计它的理想模样,把“数字分身”当成可装扮、设计、管理的客体对待,又将其视为一面镜子反照自身,获得身份认同和自我定位。此外,当我们建设元宇宙时,不可避免地要以现实世界为参照物,而当我们沉浸于“代码仙境”时,实际上已经忘却了真实与虚幻的界限,“此在”即真实。

任何新事物和新技术都会经历被辩驳和批评的阶段,并在很长一段时间内被持续质疑。而元宇宙囿于技术等诸多限制,目前只是人类对于未来媒介图景的构想和愿望,实践路径尚未明朗。但是无论媒介和技术如何发展,都必须是以人为本位的,为人服务的。人才是媒介的尺度,是媒介发展演变过程中的核心逻辑。元宇宙的建构始终要牢牢锚定人的中心点,以人本思维引导未来的技术发展和传播趋势。与此同时,人也要充分发挥好主观能动性,清晰地认识到现实世界与虚拟世界的区别和联结,积极主动构建自身的主体性,实现人与技术在全新文明阶段上的共生发展。

参考文献:

- [1] 清华大学新媒体研究中心. 2020—2021年元宇宙发展研究报告, 2021-09-16.
- [2] 喻国明, 耿晓梦. “元宇宙”: 媒介化社会的未来生态图景. 新疆师范大学学报(哲学社会科学版), 2022, 3: 110-118+2.
- [3] 胡泳, 刘纯懿. “元宇宙社会”: 话语之外的内在潜能与变革影响. 南京社会科学, 2022, 1: 106-116.
- [4] 白龙, 骆正林. 沉浸式网络、数字分身与映射空间: 元宇宙的媒介哲学解读. 阅江学刊, 2022, 2: 68-77+173.
- [5] 赵国栋, 易欢欢, 徐远重. 元宇宙. 北京: 中译出版社, 2021: 15.
- [6] 于佳宁, 何超. 元宇宙. 北京: 中信出版集团股份有限公司, 2021: 89-91.
- [7] 张洪忠, 斗维红, 任昊炯. 元宇宙: 具身传播的场景想象. 新闻界, 2022, 1: 76-84.
- [8] 胡泳, 刘纯懿. 具身元宇宙: 新媒介技术与多元身体观. 现代出版, 2022, 2: 31-40.
- [9] 胡泳, 刘纯懿. 元宇宙作为媒介: 传播的“复得”与“复失”. 新闻界, 2022, 1: 85-99.
- [10] 吴志远. 反思传播研究中的视觉中心主义: 身体现象学及其可能. 南京社会科学, 2022, 4: 105-114.
- [11] 杜骏飞. 数字交往论(2): 元宇宙, 分身与认识论. 新闻界, 2022, 1: 64-75.
- [12] 吴江, 曹喆, 陈佩等. 元宇宙视域下的用户信息行为: 框架与展望. 信息资源管理学报, 2022, 1: 4-20.
- [13] 孙云霏. 游牧主体与关系伦理——布拉伊多蒂的后人类主体理论. 上海文化, 2021, 4: 25-34.
- [14] 齐格蒙特·鲍曼. 流动的现代性. 欧阳景根译. 北京: 中国人民大学出版社, 2018: 33-34; 325.
- [15] 安东尼·吉登斯. 现代性的后果. 田乐译. 南京: 译林出版社, 2000: 18.
- [16] 格奥尔格·齐美尔. 边界//北川东子. 齐美尔——生存形式. 赵玉婷译. 石家庄: 河北教育出版社, 2002: 154.
- [17] 埃里克·麦克卢汉. 1969年《花花公子》访谈录: “麦克卢汉——流行崇拜中的高级祭司和媒介形而上学家袒露心扉”//埃里克·麦克卢汉, 弗兰克·秦格龙. 麦克卢汉精粹. 何道宽译. 南京: 南京大学出版社, 2000: 360.
- [18] 贝尔纳·斯蒂格勒. 技术与时间: 1. 爱比米修斯的过失. 裴程译. 南京: 译林出版社, 2012: 127-129.
- [19] D. Haraway. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century//D. Haraway. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature. London: Routledge, 1991: 152.
- [20] 孙玮. 赛博人: 后人类时代的媒介融合. 新闻记者, 2018, 6: 4-11.
- [21] M. Weiser. The Computer for the 21st Century. Scientific American, 1991, 265(3): 94-104.
- [22] 米歇尔·福柯, 莫里斯·布朗肖. 福柯/布朗肖. 肖莎等译. 郑州: 河南大学出版社, 2014: 51-52.
- [23] 米哈里·契克森米哈赖. 生命的心流. 陈秀娟译. 北京: 中信出版社, 2009: 42.
- [24] 让·波德里亚. 象征交换与死亡. 车槿山译. 南京: 译林出版社, 2006: 103-108.
- [25] 约翰·伯格. 观看之道. 戴行钺译. 桂林: 广西师大出版社, 2005: 50-55.
- [26] 莫里斯·梅洛-庞蒂. 知觉现象学. 姜志辉译. 北京: 商务印书馆, 2001: 188.
- [27] D. Ihde. Bodies in Technology. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002: 138.
- [28] 韩炳哲. 他者的消失: 当代社会、感知与交际. 吴琼译. 北京: 中信出版集团股份有限公司, 2019: 4.

- [29] 马克思. 关于费尔巴哈的提纲//中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯选集(第2版第1卷). 北京:人民出版社,1995:60.
- [30] 雅克·拉康. 拉康选集. 褚孝泉译. 上海:上海三联书店,2001:89-96.

The Era of Metaverse: The Dimension Upgrading of Human's Role and the Expansion of Territory

Yu Guoming, Jiang Tongtong (Beijing Normal University)

Abstract: Man is the measure of media and the core logic of media development and evolution. In the future picture of the Metaverse, man is always at the core of the future. From the perspective of the relationship between human and technology, this paper discusses the new characteristics and changes of "human" in the Metaverse, mainly including four aspects: First, people's practical state has changed from "settlement" to "nomadism". They can wander between different scenes with freedom of drift and become a "nomadic subject" with multiple roles and potentials. Second, the new paradigm of human and technology has changed from "intermediary" to "mutual construction", resulting in a new communication subject-"Cyberman", which realizes the integration and symbiosis of human and technology. Third, human body changes from "absence" to "presence", from visual center to multiple senses, from sensory division to overall perception, and finally returns to the dominant position again. Fourth, the relationship between human and society has changed from "de-embedding" to "re-embedding". With the production conditions provided by Metaverse technology, people can achieve co-creation, sharing and co-governance, actively integrate into the community and reshape social relations. In a word, the Metaverse has realized the dimension upgrading of human role and the expansion of territory, restored the "presence" and mobility of the body, and re-established human subjectivity.

Key words: Metaverse; humanism; technology; dimension upgrading; subjectivity

■收稿日期:2022-04-20

■作者单位:喻国明,北京师范大学新闻传播学院;北京 100091
姜桐桐,北京师范大学新闻传播学院

■责任编辑:汪晓清