

悬而未决的数字文明： 对虚实融合传播的社会认知及反思

肖 珺 黄枫怡

摘要:元宇宙等下一代互联网传播能否带来更好的数字文明依旧是悬而未决的问题。虚实融合传播是元宇宙等媒介新形态的核心特征。在深入辨析虚实融合传播中的文化理解、实践与争鸣研究的基础上,结合微博、知乎、MCBBS(代表性游戏玩家社区)三大网络平台上的相关讨论,通过数据挖掘与筛选、文本细读与分析探究中国网民面向虚实融合传播的社会认知。研究发现:人们对两栖生活的基本感知体现在对“虚拟”和“现实”二者关系的四点争论,从“我思到我行”的日常生活迁移引发对元宇宙实际应用、新型符号、组织形态的三点讨论,人机关系中不断调试的交往生存观呈现身份、情感、价值观的三重思考。元宇宙为代表的虚实融合传播不是一种已经存在的事物,而是一个正在生成的过程。中国网民面向元宇宙展现的丰富多元的社会认知揭示人类思想深处的忧患和思辨,主要包括:新型乌托邦对现实世界的“降维打击”令人担忧;重度负荷与混乱风险意味着新型数字文明的高度不确定性;数字文明形态生成中的观念争鸣聚焦身份、情感和时空。“悬而未决”恰是人类自我觉醒的重要过程,折射人类生命自主性的激活,意味着人类在重新定义与生命、自然、机器和非人类之间相互连接的多层系统。我们的社会认知将从人工智能转向与人工生命的整体性构想,对悬而未决的数字文明反思会促使人类保持对技术冒险的警惕,持续性地思考迈向普遍安全、公平普惠、伦理价值和智慧友善的未来世界的可能性。

关键词:数字文明;虚实融合;元宇宙;人机交互;后人类

中图分类号:G206 **文献标志码:**A **文章编号:**2096-5443(2023)04-0091-15

基金项目:教育部人文社会科学重点研究基地重大项目(22JJD860013)

科技创新是推动人类文明进步的根本动力。人类文明历经从原始落后野蛮的状态到晚期智人标志的文明开端,再到农业文明、工业文明等阶段,之后,计算机、互联网等一系列数字技术的发展及其在人类生产生活等各领域的广泛应用助推了数字文明的生成。张怡认为,数字文明的最大不同在于发展了虚拟文明。^[1]“数字文明”作为一种概念,意味着人类社会的生产、生活总体上进入到大数据、人工智能、云计算等数字技术赋能的、数据驱动的发展新阶段。当下,以智能技术为代表的新一轮科技革命和产业变革正处于实现重大突破的历史关口,下一代互联网的出现则是人类迈向更加数字化、智能化传播的阶段呈现,将深刻影响人民生活福祉和人类文明演化进程。元宇宙作为传播发展中的重要形态,其在整合人工智能、区块链、脑机接口、5G等多种高精尖技术的基础上形成高度沉浸式虚拟化的数字世界,是网络虚拟化进程的最新形态,能同时带来文明和价值重塑重估的可能。事实上,元宇宙已从20世纪90年代的一个科幻概念演变为一套完整的传播生态,复杂技术、基础设施、底层平台、硬件设备、软件开发、教育科目、城市规划等正在蜂拥而上,由此正在带来人类文化实

践的变迁、人际交往与精神文明的新貌和数字化生存方式的转型,进而生成一种虚实融合^①的两栖生活。传播学学者杜骏飞认为数字交往将支配未来的人类生活,“作为当下两种最重要的数字文明叙事,Web3与元宇宙对应着数字未来的社会结构与社会实践”^[2]。元宇宙能否带来更好的数字文明依旧是悬而未决的问题^[3],如杜骏飞前述研究所指出,虚实融合传播“在虚拟与现实的边界被擦除时,将不再是一次数字文明的探索,而会成为人类精神的危险旅行”^[2]。笔者基于对媒介技术高速发展中人类文明演进的警思,围绕元宇宙虚实融合传播的核心特征,尝试透过中国网民面向元宇宙的相关讨论,揭示和反思当下的中国社会认知。

一、数字文明新貌:虚实融合传播中的文化理解、实践与争鸣

元宇宙已成为多学科研究的热点议题,多数研究通过推演和思辨展现对未来传播的预期。笔者将从文化视角切入,聚焦元宇宙可能带来的数字文明新貌,从理解虚实融合、元宇宙应用中的文化实践、文化观念争鸣三个方面对既有研究进行分析。

(一)理解虚实融合:现实、超现实、反现实

元宇宙显然不能脱离现实而存在,无论如何强调其虚拟性,其对物理现实的高度依赖是一个不争的事实。作为一种未来媒介,元宇宙是技术进化后的结果,十分依赖社会的选择,目前来看,不论是历史环境的限制还是用户能动性的限制,都使得真正意义上的元宇宙难以在短期内实现。而元宇宙一旦实现,发生在这一虚拟数字世界的行为将会对现实物理世界产生实质性的结果影响,因此有必要对其进行法律规制。除了以现实物理世界为本、以现实世界的刚性法律进行保障^[4]外,还需要国家的力量给予引导和治理。以货币治理为例,为了扩大以国家信用作为背书的数字法币的使用占比,需要有效借助国家间自愿签订协议来先行确定各主要经济体。^[5]此外,元宇宙还将对人类的宇宙观、身体观、创世观、认知观、伦理观等各大哲学观都带来革命性意义。^[6]

在物理现实的支撑下,元宇宙演变为具备超越性内涵的更高级幻境,有研究将其概括为“超现实”^[7]。“超现实”所强调的超越性已体现在不同层面,包括超越单一以追求整合应用、超越界面以增加空间感、超越静态以增加情境感、超越身体以增加时空穿越感、超越现实以增加心灵和精神上的满足感。^[8]更具体来说,在元宇宙的技术使用中,可实现对社会形态和社会结构的形塑,比如,通过将算法内嵌于元宇宙的社交网络、经济系统与数字文明中,促进信息流动整体过程的重塑。在技术演进的基础上,经济活动等人类社会实践也呈现出超现实幻境。依托区块链技术和非同质化代币(Non-Fungible Token, NFT),元宇宙时代的知识经济模式将发生变革,知识的生产不受时空限制,人工智能作为虚拟创作者将越来越重要,知识的传播和消费也可能全然在元宇宙平台开展。^[9]元宇宙的超现实性还体现在其可以在线无限制地创造无限的资源,从而减少用户对现实世界有限资源的竞争,提供了一个为共同利益而发展的机会。^[10]

也有研究尖锐地指出元宇宙的反现实属性。与意图改造世界的文学性质不同,元宇宙意图建构另一个有着不同原则、构造、规律、价值观的世界,使其成为真实世界的模版,于是真实世界会在生活意义、美学和伦理上出现有史以来第一次的“实质贬值”。^[11]元宇宙被预设可赋予更多自由、平等和信息丰饶,但全球数字资本主义体制仍是其运行的底层逻辑。当物理世界被数字渲染的内容取代时,人们的身体和情感都有可能受到伤害。例如,增强现实(Augmented Reality, AR)应用程序会遮挡人们过马路时的视线;物理现实与虚拟现实的重叠而非完全重合会导致心理健康和成瘾问题;儿童安全问题更是需要重视。^[12]因此,真实世界的实质贬值会导致人类涌现一种更大的虚无感。^[13]

可以说,作为虚拟世界的元宇宙将成为后人类的一种现实情境。虚实融合的传播生态对人类社会实践带来的巨大改变使得既有研究呈现出现实、超现实、反现实三类观点并存的现状。

^①需要说明的是,既有文献对“虚实融合”的表述并不一致,还有表述为“虚实混融”(彭兰,2022)、“虚实相生”(杜骏飞,2022)等。本文第一作者在2022年的相关研究中,采用“虚实融合”的表述,所以,笔者在本文的论证中沿用这一表述。

(二) 元宇宙对日常生活实践的可能影响

在理解元宇宙形塑的虚实融合两栖生活后,其对日常生活实践的可能影响备受学者关注,一般认为,元宇宙为各类文化实践带来了新的可能。在娱乐实践中,游戏被视为最先可能创造元宇宙场景的领域。大型游戏精彩展现和诠释了元宇宙的基本特征,包括基础的经济系统、虚拟身份认同强、强社交性、开放自由创作、沉浸式体验。^[14]除了游戏,元宇宙还为影视创作同时带来活力和挑战。^[15]在教育实践中,虚实融合的学习活动解决了传统学习者具身融合的难题^[16],以游戏体验为中心的参与式教育有望为那些因身体问题和环境而遭受痛苦的人提供平等的机会^[17]。图书馆作为教育实践中的重要一环,与元宇宙也显现出不可分割的关系。^[18]在新闻传播实践中,通过场景的复制或重构对元宇宙中的社会事实进行报道,传媒行业的时空观将得到不断扩展,传统的采编发能力也有望迎来升级。^[19]虚拟现实(Virtual Reality, VR)、智能3D等技术被广泛应用于沉浸式新闻,实证研究表明,沉浸式体验的持续互动过程使用户变成了沉浸感的主动创造者,有助于消除现实和用户之间的障碍。^[20]此外,办公、旅行、购物等被广泛认为是元宇宙可应用的人类生活场景。

在上述各类文化实践中,文化符号首先被改变和创造。元宇宙系统的自动翻译功能将实现参与者语言能力的平权,全球元宇宙也为跨种族语言正义的实现提供了契机^[21],但个人的“语言平权”同时带来大语种的进一步“语言霸权”,语种集中现象愈加突出^[22]。不过,元宇宙的技术规则也被认为可以维系各种文化符号的平权,比如 NFT 的应用价值。NFT 被认为是元宇宙中建立数字所有权和创作者经济的基本要素,其不可分割、独一无二的特点使得创作者可以直接实现价值创造和价值获得,有望解决创作者与平台之间权力不对称的问题,带来互联网和创作者经济的全新变革。^[9]

元宇宙中的主体不是孤立的,主体通过连接而成的组织在元宇宙中展现出全新面貌。元宇宙对存在感的强调使得在其中的交流实现了“去中介化”的面对面,^[23]个体成为物理、数字身份的“游牧混血”,^[24]混合主体生成的数字交往,会因多重身份、感知、行动等产生复杂的身分性。随着机器的智能化程度越来越高,主体关系还包括机器在内的所有非拟人化元素。^[25]可以预期,元宇宙社会的交流将由无数个独立、自由、开放的源代码根据相应的共识和规范共同维系。除社群内部需要规则外,平台经营者与参与者之间的不平等问题也亟待解决,分布式自治组织(Decentralized Autonomous Organization, DAO)作为代表参与者利益的自治组织可以向平台经营者争取权益、监督元宇宙平台经营者的“执法”行为。^[26]多重主体基于自由开放的源代码,在交互、对话和转化中将依托多样化的自治组织,创造和维系共同体及其关系网络。

可见,元宇宙渗透于人类的日常生活后,它会对社会实践、文化符号、组织形态等都带来影响。那么,元宇宙在实际应用中会引发怎样的观念争鸣呢?

(三) 元宇宙引发的文化观念争鸣

1. 身份观:四重身体及其价值

元宇宙已经揭示了自然人、虚拟人、机器人共融共生的景象,与此同时数字永生等新近应用又使研究者提炼出“过去人”的身份。虚拟人包括化身(Avatar)和分身。化身是人们在现实世界中身份虚拟化的产物。当化身与自然人的面部习惯表情一致时,更能给人带来熟悉性、相似性和真实性。^[27]化身也可以变为人们与物质世界完全不同的身份,且会对自然人产生反作用,如实验证明,化身的年龄会影响自然人的走路速度。^[28]当虚拟行为数据重返现实世界,便以机器人的形态呈现。自然人的真身、虚拟人的化身或分身、机器人的假身之间可进行数据交流和选择性同步,由此三身合一,人的生产效能、感知能力、执行效力都将大幅度提升。^[29]第四重身体则是“过去人”,他(她)可使时空中原本要永远消失的人物再次“鲜活”过来,是人类社会在追求“不朽”“永生”方面所体现出来的精神文化需求。^[30]事实上,以后人类视角来看,机器人和人类之间的界限已经变得模糊。^[31]元宇宙作为一种更具普遍性的网络集合拥有更高水平的算力,人类机器化、机器人类化将同时加速。^[3]一方面,数字技术为每个人“计算”出由数据、信息构成的可被高度解析的“数据躯体”,以便使人类的身

体与智能机器严丝合缝地链接,^[32]人类将有可能不断拓展自身能力;另一方面,技术物日益人格化,体现在外形设计的拟人化、赋予机器人人的品格与情感等^[33]。也有研究认为,机器几乎不可能拥有意识、情感等人类特性,因为在当前的进化生物学与认知科学领域,这些均是其基础功能的副产品,不存在明显的被进化选择的理由。^[34]多身份、多主体引发一些思辨与隐忧:个体既然可以在元宇宙的多重现实之间穿梭,在多个化身之间转换,是否面临导致多重人格(multiple personality disorder)或人格解离(dissociative identity disorder)的风险?哪个自我才是本真的自我?是否存在统一的自我?^[35]

2. 情感观:共情机器抑或情感减弱

虚拟现实技术被认为是一种共情机器(empathy machine)。2017年美国学者研究指出,共情机器是可用于识别人类微表情,以创建映射到情绪状态的逼真面部表情数字模型的各种技术手段。通过共情机器,人们以另一个人的眼睛来观察,从而体验他者经验、产生“共鸣”。^[36]元宇宙广泛的共情与共振使得玩家与化身或游戏在互动关系中融合出一股持续的情感流,^[37]这得益于XR(Extended Reality,扩展现实)提供的沉浸感和临场感。基于这样的情感共鸣,玩家又能认知和设计自己的虚拟世界。可以说,XR塑造了用户的感知,用户的感知又反过来塑造了XR的物质性。^[38]虚拟现实还可以诱发多元的情绪,包括焦虑、恐惧、喜悦、悲伤,以及更复杂的敬畏、感激等。^[39]但是,数字媒体复制通信过程会产生差距和“信息缺失”,因此共情不能从数字来源中产生,虚拟现实技术只是一个苍白的替代品,甚至会导致人们对真实世界的进一步远离。^[40]元宇宙还消解了人们的物理距离,导致情感联结的减弱,这些缺乏“眼神”的“看”,是“观看”的假象,根本谈不上真正的情感交流。^[41]

3. 价值观:时空观与生死观的讨论

元宇宙重新塑造了我们的时空观。从空间角度,元宇宙并不是现实应用场景的简单平移,而是具有层级性、虚拟性、交互性、扁平性等独特属性的质料性空间形式。^[42]从时间角度,虚拟世界不仅打破了昼夜交替、四季更迭的自然规律,而且消除了人类在现实生产和创造过程中耗费的时间。由此塑造了一种将现实和虚拟联结的全新时空体验。^[43]当然,尽管元宇宙能够建造无穷大的虚拟空间,但由于行为主体在存在论上只拥有一种时间,无限的空间和有限的时间势必成为元宇宙内在的永恒矛盾。生死观的讨论主要聚焦数字永生现象及其对人类社会带来的影响。在元宇宙社会,个体的生命数据可以被全过程记录、重启与重来、互动与互换、继承与叠加、编辑与定制,因此具备永续存在的能力与条件。人们可以按照自身需要读取、理解特定的生命过程,人类将成为“永生意义上的人”^[30]。无限对有限的争夺将成为人类价值观修正、更新甚至重组的矛盾前提。

综上,既有研究多为面向未来的推演和理论思辨,少数实证分析主要通过问卷调查、实验法等完成对部分人群元宇宙技术接受程度的探查,罕见聚焦中国社会认知的研究。如何更全面、更深入地了解中国社会对于可能到来的数字文明的基本认知呢?中国网民的讨论语料是可行的切入点。截至2022年12月,我国网民规模已达10.67亿,^[44]占总人口的76%,他们在不同平台描述的使用体验、参与的问题回答和发表的观点意见勾勒出中国社会认知的总体样貌。

二、研究设计

(一) 研究问题

随着元宇宙逐渐渗透进人们的日常生活,它极可能颠覆既有的认知、实践和观念,并对当下的数字文明产生重大影响。基于对中国社会面向元宇宙这一数字文明新貌的认知和文化观念的强烈关切,本文试图回答三个问题:①中国网民如何认知元宇宙传播中的“虚拟”和“现实”?②中国网民呈现出哪些对虚实融合两栖生活形态的认知?③围绕元宇宙,中国网民展开了哪些文化观念的讨论?

(二) 研究对象

考虑到中国网民对元宇宙的认知和体验水平存在明显差异,本文选择普通网民、知识分享者和

游戏玩家作为深入探查的三类对象,分别对应选择微博、知乎、MCBBS(游戏产品 Minecraft——我的世界的中文论坛)三个网络平台作为观测点,三个平台均聚集了大量的网民群体并积累了足够的讨论语料,其与本文研究的密切相关性参见下文说明。本文将以中国网民在这三个平台上发布的元宇宙讨论语料为研究对象,数据挖掘以自然日,2022年5月3日为截止时间。

平台一:微博。微博作为基于用户关系的信息传播和社交媒体平台,具有实时性、互动性等主要特征,是弱关系用户进行广泛即时交流的最佳平台,截至2021年四季度末,微博月活跃用户已达到5.73亿,日活跃用户达到2.49亿,^[45]它是人们表达观点、参与讨论的主要渠道。在微博以“元宇宙”为关键词检索后发现,相关内容发布者多为非认证的普通网民,发布内容既有体验元宇宙相关应用后的感受,又有针对元宇宙的一般认知和讨论,体现了普遍意义上的中国网民面向元宇宙的多元意见。

平台二:知乎。知乎是中国的高质量问答社区,作为知识创作者、分享者聚集的原创内容平台,具有专业性、深度性的主要优势。知乎“元宇宙(Metaverse)”话题已有5326人关注、3027个问题、积累了4.6万个讨论,内容多为针对概念的细致争论和元宇宙未来的深度讨论,问题回答者和评论者来自高科技、计算机软件、互联网、教育、机械设备等多个行业,呈现了中国网民面向元宇宙的知识观点。

平台三:MCBBS。MCBBS是国内最大的独立Minecraft游戏玩家社区。Minecraft是一款被公认具有元宇宙基本特征的3D第一人称沙盒类电子游戏,其为玩家创造了一个去中心化的虚拟世界,玩家在其中具有极高的自由度,既可以建造房子、探索山脉、与龙搏斗等,又可以成为农民、雕塑家、铁路大亨或其他任何想成为的人。游戏还与现实世界链接,吸引了全球各地的玩家沉浸其中并催生大量经济活动:截至2021年4月,Minecraft月活跃用户已达到1.4亿,创作者从中产生了超过3.5亿美元的收入。^[46]在MCBBS中,玩家以发帖、回帖、问答等形式分享和学习,讨论内容包括成果展示、体验感受、玩法教程、交友交流等各个方面,体现了中国网民真实体验元宇宙后的文化感知。

(三) 研究方法

本文采用文本分析回答研究问题。方法执行步骤主要包括:数据挖掘与筛选、文本深读与分析。先全面地挖掘上述三个互联网平台的相关语料,在宏观层面把握中国网民的讨论内容和频率;再细致研读文本,在此基础上对文本进行比较、阐释。通过深入、厚实、详细的深描实现对文本的情境化再现,给人以身临其境之感,在微观层面探析具体文本中体现的中国社会对数字文明的整体认知。上述文本分析以点面结合的方式,能更好地帮助研究者回答研究问题。详细的方法操作过程参见下文说明。

1. 数据挖掘与筛选

利用Python语言和后羿采集器两种工具相结合的方式对相关数据挖掘。其一,针对微博的语料:先以“元宇宙”为关键词进行全平台检索,再选择平台自设的“综合”类目作为深入挖掘的入口,“综合”类目涵括微博中的实时、视频、图片、热门、超话等多项内容,数据提取相关博文、用户ID、发布时间。需要说明的是,微博仅对本文使用的数据挖掘工具开放50页的权限,本文爬取50页的全样本量。其二,针对知乎的语料:先在平台设立的“元宇宙(Metaverse)”话题中自设的“讨论”类目下挖掘对相关问题的回答和相关文章,接着,为获取网民讨论最集中、参与度更高的内容,选择以热门排序后的“讨论”类目作为深入挖掘的入口,数据内容包括热度前200的讨论以及部分讨论下方与本研究高度相关的评论、用户ID、发布时间。其三,针对MCBBS的语料:该论坛分为9个区:综合讨论、灵感交流、创世匠艺、你问我答、Mod模组、多人联机、基岩版、相关游戏、论坛事物,首先挖掘所有区的数据,发现除灵感交流区外,其余区的讨论内容均以游戏成果展示、游戏技巧分享为主,进而,本文确定以灵感交流区作为第二阶段数据挖掘的重点,爬取该区排名第一的板块“矿工茶馆”中的“最新”帖子,发现回帖中有大量与本研究高度相关的语料,笔者进而对这些语料进行了人工采集,同时获取用户ID、发布时间等数据。在完成上述数据挖掘后,笔者人工剔除与研究问题无关的语料,最终获得相关语料1926条,文本总字数共计25万余字。具体语料数据见表1。

表1 语料数据表

平台	发布者主要身份	语料总数(条)	相关语料数(条)
微博	普通网民	1227	111
知乎	知识分享者	1522	1227
MCBBS	游戏玩家	2324	588

2. 文本细读与分析

在确定相关语料后,笔者对这些特定文本进行深读,希望在不同文本间建立联系,进而挖掘出理论意义。文本分析的核心是能够通过深读来挖掘文本的意义,适用于文本量不大的情况。^[47]后文在文本细读的基础上建立与研究的相关性,使用相关语料时,呈现规则如表2所示。

表2 语料呈现规则表

平台	语料呈现规则	举例
微博	“原始文本” (W@ 账户名,发布时间)	“说了这么久元宇宙突然发现目前最合适的场景竟然是线上演唱会,前有堡垒之夜 Travis Scott 后有 88rising,希望演艺公司各大厂牌尽快卷起来,我两年没进 live house 主要催那个帮。”(W@ 九品麻辣仙,2021-04-21)
知乎	“原始文本” (Z@ 账户名,发布时间)	“我认为当 VR 技术产生开始就是在走向元宇宙,这种虚拟的接触,就是想象中未来该有的样子。至于说跟风炒作,那太正常了。现在这个社会每一个新技术或者概念产生的时候都会出现一大批起哄架秧子的,并且这些人占大多数,但同时我也相信有真正做事的人正在努力着。”(Z@ 常云飞,2021-11-22)
MCBBS	“原始文本” (M@ 账户名,发布时间)	“我喜欢刚从蛋里孵出来的小海龟,还有在家中的小猫咪,还特别喜欢熊猫!但我在服务器中一直没有遇到过。在海边也见到过海豚,但我不知道怎么样才能带回家。”(M@ 汐汐涿涿,2022-04-18)

语料中若出现表情符,本文也以文字呈现,如“[惊喜]”表示惊喜的表情符。本文对语料的深读与分析建立在两位笔者共同讨论的基础上,若出现对同一语料有不同解读的情况,则会不断协调深读的一致性,在逐步统一认知的基础上完成全文的深描工作。

三、研究发现

(一) 感知两栖生活:对“虚拟”和“现实”关系的四点争论

元宇宙被设定为一个与现实世界相对而相关的虚拟世界,这一虚在的世界可能影响甚至入侵当下的实在世界。何谓虚拟?何谓现实?两者有何关系?虚拟的意义如何?诸如此类问题不断引发人们的争论,呈现当下中国网民对两栖生活的基本感知。

1. 虚拟是否是元宇宙的本质

作为一个突然闯入大众视野的全新概念,“虚拟是否是元宇宙的本质”引起人们的好奇。不少网民认可这一本质:“没那么复杂,元宇宙就是虚拟世界,是精神文明的一部分。”(Z@ 小田,2021-11-20)还有网民考据元宇宙(Metaverse)的词源,通过溯源指出元宇宙是无形的、虚拟的:“雅典人把研究有形体的事物,叫作 physics,后来发展成了物理学。而研究没有形体的事物,叫作 metaphysics,翻译叫作形而上学。这就是 meta 的起源。那我们生活的现实宇宙就是 universe,而对应的虚拟宇宙就是 metaverse。”(Z@ 盐选科技,2022-03-02)另有网民联想到当下的剧本杀等桌游,指出“打造虚拟环境依靠想象沉浸在新角色就是元宇宙的精神”(W@ 娱评大佬,2022-04-21)。但也有网民不认同虚

拟的本质:“元宇宙不等于虚拟世界”(Z@ 共产主义接班人,2021-12-13),“把已经有的互联网 App (衣食住行)3D 化才是元宇宙的开始”(W@ 云落有鲸鱼,2022-04-21),因此,“如果把元宇宙理解为以游戏为主的一个虚拟空间,那是非常错误的。游戏在其中仅仅扮演了一个很小的角色。”(Z@ 电子骑士,2021-12-10)

2. 虚拟依托现实,并需要回馈现实

置身现实世界去看元宇宙,其“与现实生活的关联在哪?”(Z@ Harry Lee,2021-12-13)引发了网民的讨论。元宇宙始终无法脱离现实世界,“要想实现元宇宙,必须拥有真实的基础设施作为保障”(W@ 蓝色调大叔,2022-04-23),虚拟世界还“需要外部不停输入资源来维稳”(Z@ AutoRz,2021-09-15)。有网民认为元宇宙能够实现的关键不在于技术,而在于“是否能做到从虚拟现实回归真正的现实,或者说是否能够回馈现实”(Z@ 将相王侯·Bryant,2022-01-13),否则,元宇宙就会沦为游戏。此外,由于元宇宙的制作者就是现实世界的居民,作为人造物的元宇宙,“不管多么精彩,都只是现实物理世界的虚拟投影”(Z@ 程墨 Morgan,2021-11-07),并且“如果没有现实的根基”,从现实逃避至元宇宙“也完全失去了意义”(W@ 重生后我是 1,2022-04-20)。这一依托现实的属性引发了网民对现实、虚拟这两个平行世界的比较,“虚拟世界再怎么拟真也是虚拟的,真实世界比虚拟世界更值得建设”(Z@ dvsassde,2021-11-01),他们认为现实世界始终无法被替代,如“触觉感官”(W@ 我家有只小狐狸_fox,2022-04-21),进而出现对元宇宙存在意义的质疑:“既然有真实的宇宙,那么虚拟的元宇宙有什么存在意义呢?”(Z@ adipu,2022-02-11)

3. 虚拟对现实的打击与操控

人类一直都在幻想比现实世界更好的可能世界,这使得虚拟成为人类文明的底层冲动之一,而元宇宙很可能就是“我们”今天想要的世界,它在建构另一个维度的世界而同时对真实世界实施“降维打击”。^[11]这种“降维打击”可能导致,“你可以在虚拟世界里成为任何一个你想成为的人(其实也不一定),但是在现实世界里你就是一个只靠培养皿过活的可怜虫。”(W@ 萝卜 r 与航海少年,2022-04-30)而“如果意识真的能达到在网络中传输,现实社会会变成什么样子实在不敢想象”(Z@ 只想做喷子,2021-12-10)。另一种可能是,“虚拟世界的我们有一天会反客为主,操控现实生活的我们”(Z@ 他的第七章,2022-01-09)。这种可能令知乎用户@ 故事中没有主人公等人感到十分恐惧,因为元宇宙可能会导致人们完全生活在虚拟世界,并不愿回到“不美好”的现实,也无法承受虚拟和现实的巨大落差,进而产生自卑等一系列心理问题。由此可见,与现实世界大为不同的元宇宙,一定会成为重新定义和解释生活的重大变量,并且反过来对现实世界产生作用。

4. 现实与虚拟的并置观

讨论元宇宙后,有网民认为“现实本身是某种虚拟的投射”(W@ 合真仙子,2022-04-30),具体来说,“我们本来就生活在一个虚拟世界里,高级文明编程了我们,我们又想着编程一个世界[惊喜]”(Z@ 汝名,2021-11-27)。这一观点不再将现实与虚拟二元对立、现实虚拟优劣比较作为假设前提,而是将现实与虚拟并置看待。但是,这种无从考证的想象也引发了网民的忧虑:“我就怕世界是无限套娃的模式,在这之上有高等世界,在这之下也有世界,而同一个世界中存在多个并行世界。”(Z@ 低调行事,2022-01-20)为避免这种混淆不清,“我们生存在这个世界,只能相信这个世界是独一无二的,并不是任何人可以随意剥夺的,不是电停了就会消失的虚拟世界,不是‘神’说了算的世界。”(Z@ 低调行事,2022-01-20)

(二)从“我思到我行”的日常生活迁移:虚实融合形态中的三点讨论

元宇宙开辟出一个与现实世界相对而相关的虚拟世界,与文学作品在实践上无法实现“生活迁移”,仅仅是“我思”对象不同,元宇宙中的数字化“万物”都能够以虚拟现实的方式存在,产生“真正的”现实经验,成为“我行”,^[11]这种虚实融合的两栖生活让网民展开无限想象,并与实际应用中的体验进行比较。

1. 拓展全新面貌的同时,虚实融合应用也可能是新型负荷

游戏作为元宇宙的基本范式,成了网民们感知元宇宙的重要入口。有网民认为,元宇宙即游戏。“现在互联网大火的‘元宇宙’概念,不就是晋江里面的‘全息游戏’概念么?”(W@雅雅啾呀呀,2022-04-20)它需要人类意识的数据化、多感官模拟与逼真等。还有网民指出,游戏即元宇宙。既有的多款游戏,如“原神”(W@甜味儿酒心糖,2021-11-15)、“Minecraft”(Z@DD(XYX),2021-11-07)都具备元宇宙所需的基本条件和特征,可被看作是元宇宙的初级形态。事实上,已有玩家试图在游戏世界中还原现实世界的建筑和场景,以使现实世界的实践活动向虚拟世界迁移。比如 MCBBS 网民@Sequela. 在 2022 年 5 月 3 日晚发帖称,由于上海疫情,在现实世界的学校中无法举办毕业典礼,为了不让毕业生留有遗憾,已经向校领导提出建议采用 Minecraft 服务器 1:1 还原大学校园,采取云毕业弥补遗憾。此帖一经发出迅速获得论坛网民的回复,几乎都是积极的认可、称赞和建议,这恰是元宇宙中数字孪生技术打造依托现实的虚拟世界的一种呈现。

以突破时空限制、高度沉浸化为特征的元宇宙,还为办公、文娱、消费等其他文化实践带来全新面貌,并被认为能够弥补现实中的不足。有网民认为:虚拟化办公使得办公室空间越发不重要,“不再需要背井离乡去参加一个工作的时代也许就到来来了”(Z@dizzarz,2021-11-25);还将为个体拓展更丰富的生命体验,“如果你在现实世界没时间或者没钱去旅行,那你在元宇宙可以轻松地去你喜欢的地方去看一看,甚至是到太空去旅行”(Z@ViaX 盐趣科研教育,2021-11-15);还有微博网民“两年没进 live house 了”(W@九品麻辣仙,2022-04-21),但在看到美国说唱歌手 Travis Scott 在火爆全球的第三人称射击游戏堡垒之夜(Fortnite)中成功举办沉浸式虚拟演唱会后,开始对元宇宙演唱会充满期待。这部分网民认为虚实融合带来的实践体验可以“补偿现实世界中的‘一次生活’,甚至指导现实生活求得最优解”(W@甜子酱 kk,2022-01-09)。

两栖生活在带来优质体验的同时也会产生新问题。VR 眼镜等硬件设备的重量负荷会“让你不健康的颈椎疾病更加恶化”(Z@郁刚,2021-11-07),导致工作效率反而降低。也有不少网民围绕 VR、AR 是否伤眼展开讨论。有网民认为“全部都元宇宙了,要天天看屏幕,视力肯定不行”(Z@小葵的哥哥,2021-09-08);在游戏元宇宙的体验中,有网民表示自己有了“3D 眩晕”(M@122868,2022-05-03)的问题;当然,也有网民指出“就目前的技术而言,高端 VR 不仅不伤眼,还可能可以矫正视力[调皮]”(Z@Amayi,2021-12-12)。除对不适感的关注外,MCBBS 网民@iuggiug 在 2022 年 4 月 23 日发帖称,自己在 Minecraft 里发生了在现实世界中本不会发生的“迷路”情况。事实上,“迷路”是 Minecraft 玩家高度关注的头疼问题之一,于 2022 年 2 月 11 日发布的帖子“当你在 Minecraft 中探索时,如何避免自己迷路?”已获得超过 400 条回复,玩家在交流中积极探索攻略。

不过,虚实融合的两栖生活也并没有让所有网民心动。元宇宙的实现也许意味着现实世界和虚拟世界中的“两线作战”(Z@洛克希德·马丁,2022-02-08),甚至可能“死后还要在虚拟世界继续 996 [微笑]”(Z@狸猫好吃懒做,2021-09-08),“到了元宇宙还要看书,不如鲨了我”(W@日常厌学,2022-05-03),从中可以窥见网民对元宇宙的质疑和排斥。也有少数网民觉得元宇宙并不会改变什么,“衣食住行和医疗元宇宙也改变不了”(Z@霸天,2021-11-19),因此他们也就没有必要去追这个潮流。

2. 新型符号作为一种价值增长抑或风险挑战

作为一个新型世界,元宇宙中逐渐浮现许多独特的符号,前述的 NFT 就是被网民广泛关注的符号之一。具有去中心化、独特性和稀缺性等特征的 NFT,鼓励原创者在元宇宙中编辑、生产和创造,“这种对原创的精准的正向激励,将会导致前所未有的全世界的创造力大爆发。”(W@硅谷王川,2021-03-28) NFT 还可能通过商业手段变现,拓展现实世界中的新价值点。知乎网民@盐选推荐指出,“现在元宇宙里的达人光凭着游戏里赚到的 NFT,就能在现实生活中养家糊口甚至发家致富。”(2022-03-10)也有网民意识到炒作的风险,例如对 Meebits 这一 NFT 项目的争议就是一例。简单地说,Meebits 是区块链游戏初创公司 Lava Labs 创建的基于 2 万个 3D 体素字符的虚拟角色,其可以是

2D头像,也可以由用户在VR中控制它们并成为人类一起玩游戏的伙伴。作为一种NFT游戏符号,Meebits被认为将成为人类的3D化身,其价格高昂,一经拍卖立即售尽并迅速流入二级市场。有网民认为,Meebits造型并不美观,原“以为20多万买个虚拟NFT大象够夸张了”(W@Typical_Mat,2021-08-02),但没想到经过三个月后,最便宜的已经60万了。在笔者搜集的语料中,微博中已出现大量交易NFT的相关博文,不过,其真实性和可靠性难以判断。

除上述对NFT的热议外,在游戏元宇宙Minecraft中也出现很多新型符号,比如,红石就是玩家们普遍使用的一种独特符号。红石是一种放置后可以传输信号的物品,通过摆放红石连接成线,玩家可以通过传导信号来操纵机械元件和红石器原件,“红石需要投入大量的时间去研究,以及难度极其不友好,导致红石玩家十分的小众”(M@LingTu,2022-04-23),擅长红石的玩家常被冠以“大神”之名,受到其他玩家崇拜。这些新型符号开始成为文化圈层、游戏等级、玩家身份等元宇宙社会属性的标志物。

3. 促进连接的组织形态也可能导致规制匮乏

元宇宙中的组织形态与现实世界有所差异,目前来看,平台基础设施成为凝聚人群、生成组织,甚至实现两栖生活的一种基础物质。

以游戏元宇宙为例,在Minecraft中,服务器(Minecraft Server)成了连接人们的核心动力。基于服务器,不同玩家可以在线或通过本地局域网网络在同一个世界中交流互动、协作建设、互相对抗等。服务器种类丰富、类型多样,目前有多种服务器以独特的游戏内容、规则以及向往的社会结构而闻名。^[48]许多玩家都十分青睐因服务器建立起的连接。比如,他们接触到服务器后,与服务器的朋友联机成了他们的新乐趣,“即使只是在服务器聊天,我也觉得很有意思。”(M@山海不及你,2022-05-03)

还有网民依托服务器开始享受两栖生活,比如@Wei_DL。4月28日是他的生日,原本他只打算和现实世界中的朋友悄悄庆祝,但没想到被服务器中的其他伙伴知道了。晚上快9点时,在服务器搭建的小镇中,几乎所有成员出动为他庆祝生日,小镇成员“在游戏内建造了一个好大好大的蛋糕,装饰,烟花……”(M@Wei_DL,2022-04-29)他同时在现实和元宇宙两个世界中度过了生日。基于服务器在游戏世界中的交往也会为人们带来新的社会关系。比如有网民表示,在玩服务器期间认识了一个朋友,三年来一直联系,“最近我们又新入坑了一个服务器,他很照顾我awa”(M@Yukia 贤贤甜子,2022-05-03)。

当然,也存在部分服务器的管理员,即“服主”(玩家多称“腐竹”)以谋利为目的开创的“快餐服”,此类服务器通常充值入口多但游戏玩法空洞,难以得到玩家长久青睐。微博网民@山海不及你曾分享他的遭遇,其4月底在一个不知名的服务器中费了不少努力,结果后来发现原来的领地都变成了“服主”的,甚至开放给“服主”创建的工会使用,这让他感到自己的成果被剽窃。这样的服务器不仅无法实现良性的连接关系和稳定的组织形态,也让玩家对此深感无奈:“凉得快,但是腐竹圈了钱就能继续开下一家,没办法,恶性循环”(M@cnYeji,2022-05-02)。这一情况在MCBBS中就会被约束,平台规定玩家可以通过发布服务器检举讨论帖等方式对类似问题进行监督和规制。

事实上,对元宇宙规则的强调和制定是中国网民十分关注的问题,有网民认为元宇宙“一定会制定规则和秩序”(Z@那个男人好像一条狗,2022-04-12),只有这样人们才不会为所欲为。

(三) 身份、情感与价值观:人机关系中交往生存观调试

依凭多种新兴技术驱动的元宇宙,将深刻改变着人与技术、人与人、人与社会间的连接模式和互动关系。在真切经历了实践、符号、组织等各方面的两栖生活,或对这样的两栖生活有了相对客观而清晰的认知后,人们的交往生存观正在经历调试的过程,人类正在重新考察人、技术与外部世界间的互动关系。

1. 身份

从现实世界进入虚拟世界,自然人会发生身份的转变与重塑。通过生成与现实自我紧密相关或

完全不同的虚拟人,可以弥补对真实自我的不满。比如,在 Minecraft 中,网民可以利用“时装工坊”“自定义史蒂夫的 Mod”(M@二哈大魔王,2022-04-24)等改变游戏化身的人物模型。多个分身促使“工作效率、劳动生产率成倍成倍在扩大、在增长”(W@欧阳晨听课笔记,2021-12-22)。过去人的身份也可能存在,数字技术可以将人作为主体的感知、行动等捕捉并制造成数据,这样,“即便现实中的肉体湮灭,数字世界的你,仍然会在元宇宙中继续生活下去,保留真实世界里你的性格、行为逻辑,甚至记忆。”(Z@小花猪,2021-08-09)对于知乎网民@飞翔羽翼来说,“这样我们的子子孙孙就能跟我交流了,他们会问我啥呢?”(2022-03-17)

自然人皆有唯一的“自我”,因此有着唯一的主体性,元宇宙可能导致的单一主体的多重身份让人们对自己主体性产生深深的担忧。知乎网民@ Dawn 质疑:“如果完全复制一个人的大脑,即从量子涨落等微观结构到宏观结构都完全一样时,你和复制体到底什么关系。”(2021-09-12)多元身份的存在还可能会导致“人们的思想和身份感更混乱了”(Z@伊伊,2021-09-07)。网民们在讨论中产生分歧,有的认为,多重身份之间可能是意识完全共享,具有同一性;也有可能彼此分离,不具有同一性;或有一定程度关联;又或者毫无关联……总之,诸种情形让人难以把握。也有网民坚定地认为,所谓的多重身份实际上不能替代自然人存在,比如,以数据组成的机器人“若没思想就是一个木偶,有思想就是机器人大战人类”(W@苍蝇书店,2022-04-20)。可见,尽管多重身份可能拓展人的能力,但人们更担心其导致的身份间混乱。

2. 情感

有别于人的“认知能力”(perception)、“情感”(sensitivity)被纳入“感觉能力”(capacity of sensation)的范畴,侧重于那些非认知的、无意识的感觉(feeling)。情感是情操、感情、欲望与激情的综合体,既与个人体验有关,又与集体行动相连。从情感社会学的角度出发,情感并非自然而然的产物,而是在互动中人们主动选择和创造的产物,并通过特定的行为和符号来呈现。它既构成了人们行为的原材料,又构成了人们社会交流的工具。^[49]在与他者、技术、环境的互动过程中,人们产生了有别于认知的情感。有赖于个体之间的巨大差异和被卷入元宇宙相关体验程度的不同,这些情感也呈现出丰富样态。

(1)“舒缓”抑或“空虚”。在 Minecraft 这一游戏元宇宙中,玩家既可以单枪匹马塑造身份、建造房子、与 NPC(Non-player character,非玩家角色)互动,又可以依托服务器与其他玩家置身同一世界、讨论交流、并肩作战。玩家对这两种方式存在不同的体验与感知,或因单枪匹马缓解负面情绪、内心“舒缓”,或因无人陪伴感到孤独“空虚”。比如,@ ASCII_III 详细描述了他在 Minecraft 中的感受。在现实世界中,他没有太多朋友,自称是“严重的社恐患者”;在游戏世界中,曾经一起玩的朋友们也早已没了联系。作为一个坚持了 8 年多的老玩家,他几乎只玩单机,但他并未因此感到孤独,相反,他赋予了 Minecraft 人格化特质,即孤身一人的单人模式生活,他称 Minecraft“也是一个带有一丝孤独感的游戏”,元宇宙最懂他的心。因此,每当心情不好的时候,他都会在 Minecraft 中待一会儿,去做很多想做的事情,包括探索未知区域、建造心仪房子、研究生电和红石技术等,这能够使他的内心“慢慢舒缓下来”,此时的 Minecraft 就如同他的知心好友。也有不少玩家的感受相反。@ MC 微之笑玩 Minecraft 快十年了,他于 2022 年 4 月 28 日发帖称,自己在目睹了各种服务器的出现和没落、各种朋友的离开后,“心中莫名出现些许空虚以及无奈”(2022-04-28),此帖引发了 33 条回复,其中有 22 条都表示赞同,“没有朋友确实玩不下去”(M@叶林ミル,2022-04-29);“人没了,兴趣也提不起来了,一个人的世界,唉……”(M@Monus,2022-04-29)此时的元宇宙体验表明玩家对“人-人”连接的重视,在他们看来,与其他玩家的连接才是进入乃至长时间沉浸于游戏世界的核心动力。

(2)“有温度的游戏”。技术总被认为是理性而冰冷的存在,机器情感化的重要性也并非得到了每个人的认同,比如皮卡德就认为,计算机的情感是一种空洞无聊的东西。^[33]元宇宙消解了人们之间的物理距离,很有可能导致情感交流的消退。但是,上文提及的网民@ Wei_DL 通过在游戏元宇宙

的生日体验,切实反驳了这一点。他所在的服务器正处于测试中,平时与其他玩家的交往也仅限于聊天、做建筑,因此小镇全员出动的场景、全服务器人员刷屏的“生日快乐”祝福,让他十分惊喜、温暖与感动,由此他感叹道,“原来 MC 这个游戏也可以是个有温度的游戏”,进而表达出对 Minecraft 感激和归属感。元宇宙中这些新的人生体验令玩家发现虚拟世界并不必然是冰冷的,现实世界中的交往活动在平行世界中依旧存在,甚至让玩家获得了超越现实世界的情感满足,这些两栖生活中出现的新型社会关系也将产生新型的情感联系。

(3)“甜蜜的感觉”。MCBBS 网民@1421300931 于 2022 年 4 月 26 日晚发起讨论“你在 mc 里遇到爱情吗?”并描述了他的难忘经历。在他还小、不懂爱情的时候,曾在游戏世界中遇到一个女孩儿,他们一起玩游戏,每天都很快,并且产生了“甜蜜的感觉”,但当时年龄尚小,之后女孩也只留下了一个名字,这让他感到有些遗憾。此帖获得了 46 条回复,其中,@970920308 也描述了相似的经历:他在初中时陪一个女生玩了各种服务器,“建自己的房子可甜蜜了”,但升学后也没了联系,他很理解@1421300931 对甜蜜的惋惜。不过,大多数回复表示自己在游戏世界中很少遇到异性玩家,建立的情感多为友情。甜蜜的感觉可能是懵懂的爱情,也可能是温暖的友情,这些正向的情感连接成为可能的亲密关系的雏形。

3. 价值观

(1)时空观:有涯抑或无涯? 元宇宙超越了物理世界的时间和空间限制,重新塑造了我们的时空观。时空观的变革势必会带来人们对新型数字生存的整体观念变迁。网民们对此充满想象,有的认为整个元宇宙系统就是个大型虚拟社会,“会有不同时间空间的穿越”(Z@ 记不清,2021-12-16),有的提到未来文明的一种可能面貌是“让同一个人类社会在空间中散播开来,同时也在时间线上形成分岔”(Z@ 庄泽曦,2021-11-07)。然而,尽管元宇宙和真实世界是行为主体可以任意切换的两个可能世界,但行为主体在存在论上只拥有一种时间,有网民表示,“生有涯而太空无涯,以有涯逐无涯,殆矣”(W@ 那我就是唐僧,2021-12-01),并且时间总是不可逆,“否则违背了熵增定律”(Z@ 52Hz, 2022-01-10)。可见,空间无限而时间有限始终是元宇宙时空的矛盾所在,这一矛盾既刺激了网民对元宇宙两栖生活的想象,也令他们对时空膨胀但与此同时压缩的可能性产生忧虑。

(2)生死观:人类可以避免死亡吗? 元宇宙宣称,可以实现人类意识、感知、行为等各方面的数据化,用另一个不会变老或死亡的“身体”来代替平凡的肉身,使得自然人在元宇宙中实现数字永生,进而进化成永生的“过去人”。在线性时空观下生成的生死观念开始遭遇巨大的冲击。知乎网民@小花猪(2021-08-09)认为,即便现实中的肉体湮灭,数字世界的你,保留了真实世界里你的性格、行为逻辑、记忆,可以在元宇宙中继续生活下去,这“真的绝绝子。以你的习惯,永生不朽”。知乎网民@坤鸿(2021-12-10)也认为,元宇宙是实现数字永生的最直接方式,这样的永生是“灵魂变相永生在另一个世界”,可以被看作是一种“穿越”。这部分网民认为,不是只有肉体的“生”才算是“生”,只要作为人的意识还在,即便肉体死亡,人类也可永远存在。当然,也有网民持相反的观点,这些观点大抵分为三类。其一,自然人与元宇宙中虚拟化身间的关系难以界定。比如,自我意识是没法复制的,所以“元宇宙的你终究不是你”(Z@ 大牛叔叔,2021-09-02),一旦真身消亡,留下的只是一个 NPC 而已。类似观点如:“和你一模一样复制一个人,他一直活着又关你什么事[好奇]”(Z@ wengh45, 2021-09-08)。其二,生命的意义恰好在于时间的有限。元宇宙中的永生是不老不死、无病无灾的意识永生,元宇宙的死亡变成了关闭所有数据通道的机械性控制,这让知乎网民@花田里爱犯错(2021-12-09)完全无法接受,难道人类是“活着但没完全活”吗?其三,数字永生是否能真正实现存疑。作为一种面向未来的可能,知乎网民@52Hz(2021-12-10)对数字永生表示怀疑:“宁愿相信人类能肉体永生,也不愿相信人类能在互联网里永生。”这些网民虽然承认生物学越来越发达,但虚拟世界里的永生只是想象而已。

四、结论：悬而未决的数字文明反思

元宇宙不是一种已经存在(being)的事物,而是一个正在生成(becoming)的过程。它意味着互联网的迭代更新和当下社会的转型升维,由此可能促使人类生存方式和数字文明的新变革。面向元宇宙生成的虚实融合传播,普通网民、知识分享者、游戏玩家产生了相应的文化认知,包括对“虚拟”和“现实”关系的争论,虚实融合传播中的日常生活,以及更深层次的身份、情感与价值观。如前文所示,中国社会聚焦已经出现或可能的两栖生活,对以元宇宙为代表的虚实融合传播生态的来临展现出丰富多元的文化讨论。同时,当下中国网民的相关认知揭示人类思想深处的忧患和思辨。在此基础上,回应既有理论,悬而未决的数字文明观仍旧是一个迷人但却未被充分解析的隐秘之境。

(一) 新型乌托邦对现实世界的“降维打击”令人担忧

元宇宙可被看作是一个承载了人们美好幻想的新型乌托邦,它作为一种文化符号已受到广泛的关注。尽管“虚拟”是讨论元宇宙时不可忽视的点,但“虚拟是否是元宇宙的本质”这一问题却难以获得一致答案。赞成者多从概念本身和既有场景切入,反对者则强调虚拟是元宇宙的部分体现,元宇宙不等于虚拟,还有讨论认为如果元宇宙的本质是“虚拟”,那么存在一个更高级的文明对我们生活的现实世界进行编程,即现实世界同样无法摆脱“虚拟”内核。无论如何,元宇宙开辟出了一个与现实世界相对的世界,一方面,它始终无法脱离现实世界存在。既要依托现实资源的输入实现建立、维持运转,又必须通过为现实增殖来彰显价值。另一方面,作为一个超越现实的理想世界,元宇宙对现实世界的反作用不可忽视,它有可能长驱直入,绑架真实世界以及所有人的生活,从而吸纳无数自然人进入乃至沉溺其中,产生一系列令人担忧的问题。

(二) 重度负荷与混乱风险意味着新型数字文明的高度不确定性

元宇宙意味的是一种区隔于原始文明、农耕文明、工业文明的全新的数字文明形态,这固然令人期许,但其可能造成的负面影响也不可忽视。其一,补偿性媒介将导致生活的重度负荷。元宇宙中的交往模式、组织形态虽与现实世界有所差异,但人们在其中依旧可以实现与他者的连接和交互,并建立新型的社会关系,两栖生活能够弥补当下现实世界的不足,并带来更多可能性。突破时空局限、实现离身在场、打造沉浸式体验的元宇宙还为办公、文娱、消费等人类文化实践的方方面面注入新的活力。然而,媒介物质性始终勾连着元宇宙技术和人类身体,正是媒介物质性的存在才阻止了人们对元宇宙“无形永恒”的妄想。^[50]以当下各类推动和实现虚实融合的基础设备为例,其重量负荷对自然人的颈椎、视力等造成损害。即便在一些不需要基础设备的游戏元宇宙中,玩家们也会发生在现实世界中从未有过的眩晕、迷路等情况。除却身体上的重度负荷,心理等精神层面的负荷值也会出现相应的波动。其二,权力的混乱与风险值得警惕。尽管具有去中心化、独特性和稀缺性等特征的NFT大大激励了创造,并成为现实世界的全新价值点,但其炒作和投资风险已引发社会管理者的高度关注。除产业等经济考虑外,这些新兴符号、产品、交易方式等带来的不稳定组织关系和价值认知,甚至是破坏性的交往关系和流动秩序还会导致新型权力博弈和社会治理难题,因此人们对规则、秩序的呼吁十分强烈。但这同时又与元宇宙的初衷相悖。因此,元宇宙的积极推动者所宣称的新型数字文明具有高度不确定性。

(三) 数字文明形态生成中的身份、情感和时空

在元宇宙这一人类文明发展新阶段建立的过程中,引发了深刻的观念争鸣。首先,人是在走向自我丰富还是身份混乱?虚拟空间中的化身或分身为人们开启“第二人生”或更多的生活面向,N种身份能够实现多线程行动,提高效率;数字永生技术使得“过去人”可以实现,并进行交互。虚拟人、“过去人”等身份丰富了人的主体性。然而,多重身份还能保持人类主体的一致性吗?人可能具有这样的能力吗?单一主体上重叠的多重身份不仅让人们难以把握其与自然人之间的关系,也会导致人们的身份感更加混乱。人类自身将徘徊甚至沉沦在自然人、虚拟人、机器人、过去人的自我识别、选

择和身份分配中,这是否有利于人类心灵和社会的健康成长呢?其次,高度沉浸后的情感安置。作为一种沉浸媒介,虚实融合强调用户的高沉浸化体验,这是以一种更为直观的测量标准来判断用户接受程度,因此,情绪的交流、情感的共振在信息传播、集体认同、注意力集聚过程中发挥着愈发重要的作用。^[51]与元宇宙中缺乏真正的情感交流这一观点不同,玩家在游戏元宇宙中的真实经历表明,元宇宙也是安置人们情感的空间。技术可被赋予人格化特质,人机交互也会给人以“舒缓”的感觉;基于元宇宙的“人-人”交互也让人产生了有“温度”的归属感和“甜蜜”的感觉,并促进亲密关系雏形的建立。第三,时间的有限可否对抗无限的空间?突破物理时空限制是元宇宙憧憬的未来,然而,人们普遍认可空间可以无限延伸,但时间是否可以无限细分则有待商榷。不可逆的24小时如何去对抗无限的空间始终让人难以捉摸。这又进一步生发出“身体还是生命永生”的问题。数字永生固然令人鼓舞,但数字世界意识上传,现实世界却肉身湮灭,“永生”是否可以代表自然人的“永生”?如果可以,这样的无病无灾、不老不死又该如何体现生命的价值?从现实层面,“数字永生”又能否真正落地?诸如此类问题都引发了人们的思辨。

元宇宙等新型互联网技术及应用激发新型数字文明之争,中国社会对虚实融合的两栖生活产生丰富而深入的文化认知。人们从日常生活出发,围绕“虚拟”和“现实”的“我思”迁移到两栖生活中的“我行”,展开对身份、情感和时空等议题的持续思辨。多元多重的文化认知不止基于想象,还依托既有的真实体验,这表明,元宇宙确有促进文化在多维度、多层面呈现新貌新思。当然,两栖生活也带来更多争鸣和未解问题,比如,近期与元宇宙相关的性别伤害、假消息、数据安全等又开始启发新的研究议题;再如,ChatGPT等对话式大型语言模型的应用落地、产业冒进和全面竞争令人类对超级人工智能的加速到来感到恐惧。彻底的技术化显然会导致人与人关系的深度异化,人工智能进化逻辑下的人类生活将极有可能抹去社会交往、意义分享、知识积累等人类文化系统传承的历史价值和精神内涵,进而终结人的“存在”本身,将人类文明变为“遗迹”。作为社会实践的文化之流一旦被搅动,文化争鸣和文化间交往就会促动人类社会不断探索大脑和心灵的深层结构,虚拟和真实持续交叠将驱动我们重新思考生命的意义。从这个角度看,“悬而未决”恰是人类自我觉醒的重要过程,折射人类生命自主性的激活,意味着人类在重新定义与生命、自然、机器和非人类之间相互连接的多层系统。伴随虚实融合传播生态的快速变迁,我们的社会认知将从人工智能(Artificial Intelligence/AI)转向与人工生命(Artificial Life/AL)的整体性构想,^[32]人类的生命进化将不断游弋在混乱与有序的边界地带。悬而未决的数字文明反思会促使人类保持对技术冒险的警惕,持续性地思考迈向普遍安全、公平普惠、伦理价值和智慧友善的未来世界的可能性。

参考文献:

- [1] 张怡. 虚拟的文明化与文明的虚拟化. 哲学分析, 2017, 4: 30-41.
- [2] 杜骏飞. “未托邦”:元宇宙与 Web3 的思想笔记. 新闻大学, 2022, 6: 19-34+119-120.
- [3] 肖珺. 元宇宙:虚实融合的传播生态探索. 人民论坛, 2022, 7: 40-44.
- [4] 程金华. 元宇宙治理的法治原则. 东方法学, 2022, 2: 20-30.
- [5] 袁曾. “元宇宙”空间货币治理的中国方案. 上海大学学报(社会科学版), 2022, 2: 17-28.
- [6] 黄欣荣, 曹贤平. 元宇宙的技术本质与哲学意义. 新疆师范大学学报(哲学社会科学版), 2022, 3: 119-126.
- [7] 吴冠军, 胡顺. 陷入元宇宙:一项“未来考古学”研究. 电影艺术, 2022, 2: 34-41.
- [8] 屠毅力, 张蕾, 翟振明等. 认识元宇宙:文化、社会与人类的未来. 探索与争鸣, 2022, 4: 65-94+178.
- [9] 梅夏英, 曹建峰. 从信息互联到价值互联:元宇宙中知识经济的模式变革与治理重构. 图书与情报, 2021, 6: 69-74.
- [10] S. M. Park, Y. G. Kim. A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges. IEEE Access, 2022, 10: 4209-4251.
- [11] 赵汀阳. 假如元宇宙成为一个存在论事件. 江海学刊, 2022, 1: 27-37.

- [12] Information Technology & Innovation Foundation. Public Policy for the Metaverse; Key Takeaways from the 2021 AR/VR Policy Conference. 2021-11-15. [2022-06-01] <https://itif.org/publications/2021/11/15/public-policy-metaverse-key-takeaways-2021-arvr-policy-conference>.
- [13] 高奇琦,梁兴洲. 幻境与虚无:对元宇宙现象的批判性反思. 学术界,2022,2:54-64.
- [14] 赵国栋. 元宇宙. 北京:中译出版社,2021:61-62.
- [15] 张蓝姗,史玮珂. 元宇宙概念对影视创作的启示与挑战. 中国电视,2022,2:78-83.
- [16] 李小涛. 元宇宙中的学习:融合学习者身份、时空的未来学习图景. 远程教育杂志,2022,2:45-53.
- [17] S. Park, S. Kim. Identifying World Types to Deliver Gameful Experiences for Sustainable Learning in the Metaverse. Sustainability, 2022, 14(3), 1361:13.
- [18] 张兴旺,毕语馨,郑聪. 图书馆与元宇宙理论融合:内涵特征、体系结构与发展趋势. 图书与情报,2021,6:81-89.
- [19] 闫佳琦,陈瑞清,陈辉等. 元宇宙产业发展及其对传媒行业影响分析. 新闻与写作,2022,1:68-78.
- [20] S. Donghee, B. Frank. Exploring Immersive Experience in Journalism. New Media & Society, 2017:2800-2823.
- [21] P. Smith. Black Immigrants in the United States: Transraciolinguistic Justice for Imagined Futures in a Global Metaverse. Annual Review of Applied Linguistics, 2022, 42: 109-118.
- [22] 沈阳. 元宇宙时代的语言变化. 语言战略研究, 2022, 2:5-6.
- [23] 陈昌凤. 元宇宙:深度媒介化的实践. 现代出版, 2022, 2:19-30.
- [24] 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.
- [25] 布拉伊多蒂. 后人类. 宋根成译. 郑州:河南大学出版社, 2016:63;86.
- [26] 李晶. 元宇宙中通过经济发展的潜在风险与规制对策. 电子政务, 2022, 3:54-65.
- [27] S. Park, S. P. Kim, M. Whang. Individual's Social Perception of Virtual Avatars Embodied with Their Habitual Facial Expressions and Facial Appearance. Sensors, 2021, 21(17):1-18.
- [28] R. Reinhard, K. G. Shah, C. A. Faust-Christmann, et al. Acting Your Avatar's Age: Effects of Virtual Reality Avatar Embodiment on Real Life Walking Speed. Media Psychology, 2020, 23:293-315.
- [29] Meta Siyuan. 元宇宙发展研究报告 2.0 版. 2022-01-21. [2022-05-27] <http://bsddata.oss-cn-hangzhou.aliyuncs.com/yuanyuzhou/file/reporter/8b5d6b09114ab2de95e7485738257e9a.pdf>.
- [30] 吕鹏. 元宇宙技术与人类“数字永生”. 人民论坛, 2022, 7:21-25.
- [31] N. Rachmat, M. S. Rahmi, A. Saleha. Posthuman in Japanese Popular Culture: Virtual Idol Hatsune Miku. Annual International Conference on Language and Literature (AICLL), 2018:81-86.
- [32] 凯瑟琳·海勒. 我们何以成为后人类:文学、信息科学和控制论中的虚拟身体. 北京:北京大学出版社, 2017:4;321.
- [33] 牟怡. 传播的进化:人工智能将如何重塑人类的交流. 北京:清华大学出版社, 2017:78-80, 83-89;130.
- [34] 弗朗西斯·福山. 我们的后人类未来:生物科技革命的后果. 黄立志译. 桂林:广西师范大学出版社, 2017:169.
- [35] 成伯清. 多元现实与多重自我:元宇宙中意义的滋生与湮灭. 探索与争鸣, 2022, 4:80-82.
- [36] G. Bollmer. Empathy Machines. Media International Australia, 2017, 165(1):63-76.
- [37] P. Wilde, A. Evans. Empathy at Play: Embodying Posthuman Subjectivities in Gaming. Convergence, 2019, 25(5-6):791-806.
- [38] D. Shin. The Actualization of Meta Affordances: Conceptualizing Affordance Actualization in the Metaverse Games. Computers in Human Behavior, 2022, 133:1-13.
- [39] J. Collange, J. Guegan. Using Virtual Reality to Induce Gratitude through Virtual Social Interaction. Computers in Human Behavior, 2020, 8:195-212.
- [40] R. Hassan. Digitality, Virtual Reality and the 'Empathy Machine'. Digital Journalism, 2020, 8:195.
- [41] 蒋建国. 元宇宙:同质化体验与文化幻象. 阅江学刊, 2022, 1:59-63+173.
- [42] 杨庆峰. 元宇宙的空间性. 华东师范大学学报(哲学社会科学版), 2022, 2:47-58+174-175.
- [43] 张蓝姗,史玮珂. 元宇宙:数字化生存的逻辑探究与反思. 当代传播, 2022, 2:81-84.
- [44] 中国互联网络信息中心(CNNIC). 第51次中国互联网络发展状况统计报告. 2023-03-02. [2023-03-02] <https://www.cnnic.net.cn/n4/2023/0303/c88-10757.html>.

- [45] 微博. Weibo Reports Fourth Quarter and Fiscal Year 2021 Unaudited Financial Results. 2022-03-03. [2022-05-29] <http://ir.weibo.com/static-files/7ae3f4f5-2c76-4c04-8efb-ff655992ab9f>.
- [46] Microsoft. Microsoft Fiscal Year 2021 Third Quarter Earnings Conference Call. 2021-04-27. [2022-05-30] <https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=https://c.s-microsoft.com/enus/CMSFiles/TranscriptFY21Q3.docx?version=5000c435-108f-a064-0035-be555b8a57ff>.
- [47] 邓树明. 传播研究方法与伦文写作:对180篇文章的观察. 中国人民大学出版社,2021:75-77.
- [48] Minecraft Wiki. [2022-04-28] <https://minecraft.fandom.com/zh/wiki/服务器>.
- [49] 潘泽泉. 理论范式和现代性议题:一个情感社会学的分析框架. 湖南师范大学社会科学学报,2005,4:52-56.
- [50] 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.
- [51] 喻国明,陈雪娇. 元宇宙:未来媒体的集成模式. 编辑之友,2022,2:5-12.

The Pending Digital Civilization: Social Cognition and Rethinking on the Fusion of Virtual with Real Communication

Xiao Jun, Huang Fengyi (Wuhan University)

Abstract: Whether the Metaverse can bring about a better digital civilization remains an open question. Focusing on the core features of the fusion of virtual and real communication of the Metaverse, with reference to the cultural exploration presented by existing studies and the relevant discussions on three major online platforms, namely, Weibo, Zhihu and MCBBS (a representative community of gamers), this study investigates the cultural perceptions of Chinese netizens towards the Metaverse through data mining and filtering, text reading and analysis. The study finds that people's perceptions of amphibious life is reflected in the debate on the relationship between "virtual" and "real". The daily life in the fusion of virtual and real communication leads to the discussion on the practical application, new symbols and organizational forms of the Metaverse, and the constantly debugging communication and existence view in the human-computer relationship present the reflection of identity, emotion and value. The Metaverse is not a thing that already exists, but a process that is being generated. The rich, diversified, open and enthusiastic cultural perceptions of Chinese netizens towards the Metaverse reveal the deep concern and deliberation of human thought that the "downgrading blow" of the new utopia on the real world is worrying; the heavy load, risks and chaos mean that the new digital civilization is still pending; the conceptual debate in the generation of digital civilization focuses on identity, emotion and space-time.

Key words: digital civilization; fusion of virtual with reality; Metaverse; human-computer interaction; post-human

■ 收稿日期:2022-07-05

■ 作者单位:肖珺,武汉大学媒体发展研究中心、武汉大学新闻与传播学院;武汉 430072
黄枫怡,武汉大学新闻与传播学院

■ 责任编辑:刘金波