

JIS

第2卷
2023
第3期

第2卷
2023
第3期

智能社会研究

Journal of Intelligent Society

中华人民共和国工业和信息化部主管

哈尔滨工程大学主办

智能社会研究

Journal of Intelligent Society

中华人民共和国工业和信息化部主管



杂志公众号二维码
官网网址 www.jis.ac.cn



ISSN 2097-2091

9 772097 209239 05>

定价: 45.00 元

ZHINENG SHEHUI YANJIU

目 次

论 文

造梦机器:构建“景观社会”的元宇宙技术及其资本逻辑

..... 马立明 黄泽敏(1)

数字素养对农民财产性收入的影响研究 王淑敏 屈彩萍(16)

数字藏品发展中的主要风险及其治理架构 陈卫洲(41)

研究报告

2022 年 55 个重点城市在线政务服务监测报告

..... 零点有数全国政务服务监测课题组(69)

产业数字化的政策框架与发展模式研究 朱太辉 张彧通(82)

译 文

人工智能规制的四种路径

——AI 定义的冲突图谱

..... 比勒尔·本布齐德 亚尼克·莫勒瑟尔 娜塔丽·斯穆哈 著

黄 可 译(102)

数字平台规制的谱系学研究 伊莱克特拉·比蒂 著 曾 晨 译(130)

书 评

数据政治:智能社会向善的前置逻辑

——评《黑箱社会:控制金钱和信息的数据法则》…………… 张国栋(188)

大数据、殖民主义与资本主义

——评《连接的代价:数据如何殖民人类生活并为资本主义所用》

…………… 戴林杰(199)

访 谈

智能社会愿景中的聋人社群参与

——郑璇教授访谈录 …………… 郑 璇 林子皓(208)

CONTENTS

THESIS

Dream-Making Machine: Building Metaverse Technology and Its Capitalist Logic for the “Landscape Society”	Ma Liming, Huang Zemin(1)
Research on the Influence of Digital Literacy on Farmers’ Property Income	Wang Shumin, Qu Caiping(16)
Potential Risks and Governance Framework in the Development of Digital Collections	Chen Weizhou(41)

RESEARCH REPORT

2022 Online Government Services Report for 55 Cities	Zero Point National Governance Service Monitoring Research Group(69)
Research on the Policy Framework and Development Models of Industrial Digitization	Zhu Taihui, Zhang Yutong(82)

TRANSLATED TEXT

Quatre nuances de régulation de l’intelligence artificielle: une cartographie des conflits de définition	written by Bilel Benbouzid, Yannick Meneceur, Natalie Smuha; trans. by Huang Ke(102)
A Genealogy of Digital Platform Regulation	written by Elettra Bietti; trans. by Zeng Chen(130)

BOOK REVIEW

Data Politics: The Priority Logic of an Intelligent Society for Good—Comment on *The Black*

Box Society: The Secret Algorithms that Control Money and Information

..... Zhang Guodong(188)

Big Data, Colonialism and Capitalism: A Review of *The Costs of Connection: How Data Is*

Colonizing Human Life and Appropriating it for Capitalism Dai Linjie(199)

INTERVIEW

Including the Deaf Community into the Vision of Intelligent Society: An Interview with Prof.

Zheng Xuan Zheng Xuan, Lin Zihao(208)

造梦机器：构建“景观社会”的元宇宙 技术及其资本逻辑

马立明 黄泽敏*

摘要：新一代网络产品元宇宙被学界认为是“互联网的最终形态”。对于用户而言，元宇宙可以打造出类似于“第二人生”的拟态梦境空间。由于元宇宙具备强大的造梦能力，用户或将沉迷于虚拟时空而丧失主体性。居伊·德波的景观社会理论认为，资本主义从商品生产发展到影像生产，通过打造景观世界来控制社会。元宇宙时代的到来，标志着数字资本主义发生了升级与嬗变，对社会的操控力进一步强化。在数字资本主义的冲击之下，用户如何抵制资本的控制，涵养和保持主体意志，将是当下数字技术伦理研究的关键所在。

关键词：元宇宙 景观社会 数字资本主义

一、研究缘起

作为一种综合性网络技术，“元宇宙”（Metaverse）吸纳了包括信息革命（5G/6G）、互联网革命（Web 3.0）、人工智能革命以及VR（virtual reality）、AR（augmented reality）、MR（mixed reality）技术，特别是游戏引擎在内的虚拟现实技术革命的前沿成果，向人类展现出了构建与传统物理世界平行的全息数字世界的未来。2021年10月，扎克伯格（M. Zuckerberg）正式宣布将脸书（Facebook）母公司更名为Meta后，各行各业对元宇宙的热情被点燃，2021年也被科技界称为“元宇宙元年”。尽管元宇宙目前在技术上仍存在实现困境，但是乐观者坚信这些困境将很快被克服，元宇宙技术有望在不久的将来得到实现。

“平行的全息数字世界”的构想引发了社会的巨大兴趣，但同时也带来了忧思。当一个用户过分沉浸在全息数字世界中时，元宇宙就会从一个被动的“游

* 马立明，暨南大学新闻与传播学院；黄泽敏，暨南大学新闻与传播学院。

戏”转化为一个“造梦机器”。Symbol Zero 首席执行官拉斐尔·布朗(R. Brown)指出,元宇宙“不是被动的”,而是“交互式的、实时呈现的”(Hackl, 2021)。法国学者居伊·德波(G. Debord)(2006)曾经告诫人类警惕悄悄到来的“景观社会”(the society of the spectacle):“景观”通过生产一系列虚拟影像,实现对社会个体深层无意识的控制,这是资本主义的最新形态。此前的短视频和VR、AR等网络技术,已经不断强化网络景观的力量,而元宇宙更是加强版的全方位景观,甚至制造出了无比逼真的梦境。技术伦理最为关切的核心问题,指向了科技时代下人类的主体性问题。在这个情况下,以元宇宙为代表的科技,是否将要削弱人类的主体性?如果用户沉浸在元宇宙之中,那么技术会否成为人类的主宰?作为一项新技术,它将带来怎样的伦理挑战?科技在为人类世界带来各种利好时,一些新需求也随之产生并受到关注。例如,社交机器人在为用户带来便利、广泛社交的同时,也会侵犯用户隐私;大数据的推送在实现用户快速获得投其所好的信息时,也易造成信息壁垒。因此,本文试图从应然的角度探讨元宇宙时代到来之前,人类在享受新技术带来利好的同时,如何尽可能地缓和科技给人类带来的主体性挑战。

二、文献综述:元宇宙的概念与特性

自2021年以来,国内学界有关元宇宙的研究如雨后春笋般出现。1992年出版的科幻小说《雪崩》中最早出现了metaverse一词,在小说中人类可以通过avatar(数字替身)过一种虚拟生活(斯蒂芬森,2009)。此后,部分影视作品将这种理想状态的元宇宙具象化,描绘了一个巨大的网络乌托邦世界。这个世界由物理现实、增强现实(AR)和虚拟现实(VR)三种模式相互融合而成(Falchuk, Loeb & Neff, 2018),并利用软硬件实现与模拟的3D环境实时交互,为人们提供沉浸式交互体验(Zhou, Leenders & Cong, 2018)。用户可与其他用户的电子化身共存于同一空间,还能找寻与现实社会机构对应的虚拟建筑(Papagiannidis, Bourlakis & Li, 2007),现实世界的复制物与虚拟世界的创造物共存于此。这使得元宇宙有能力充当非正式社交的新“第三场所”的一种形式——既平行于现实世界又独立于现实世界(Steinkuehler & Williams, 2006)。

时下,“元宇宙”已不是一个陌生的名词。为增加用户体验感而派生的虚拟

人产业已经出现,在资本与技术联合开启的这场狂欢盛宴中,元宇宙被认为是互联网的下一篇章,它并非机械地反映现实世界,而是建立在现实世界各个物质资源的基础之上(章含舟,2021)。也有学者认为元宇宙所创造的虚拟全景生活是“交往人的网络”(杜骏飞,2022),其会塑造出新的人文价值和内涵,并不仅仅是一种内卷式的人类自我消耗(王峰,2021)。身体作为“具身传播”,成为虚拟空间的一个信息交流符号,卷入其中的不仅是用户的身体,更包括其认知神经系统乃至心智,它能实现意识想象的具象化(张洪忠、斗维红、任吴炯,2022),个人不再以身体在场而是以数据和信息的有效集成来表达“我”的存在(胡泳、刘纯懿,2022)。元宇宙叙事“倒写”了人类与故事的关系,把人的整个身体都作为“感觉节点”来使用,呈现人类欲望的大集合,将故事现实化(周志强,2021)。在描绘科技奇迹所带来的美好期盼的背面,也有观点认为元宇宙的实现过程就是媒介将现实世界符号化的过程(孙承健,2021),现实世界的秩序意识与话语结构会被移植到和带入元宇宙中,这意味着价值重估和话语竞争的到来(于京东,2021)。更有学者认为,注意力被虚拟世界锁定的用户,在沉浸于元宇宙世界后难以抽离,因此元宇宙在挑战既有文化人文内涵的同时,也会造成人文断裂(程罗德,2018)。

以上研究多数集中于科技哲学层面,而从传播政治经济学角度进行的观察并不多。新兴的信息传播技术有可能导致数字资本主义的重构,改变我们当下的社会秩序。研究数字资本主义的控制与存在,是传播政治经济学的使命。作为颠覆性技术的元宇宙,在给人类带来巨大诱惑的同时,也将使人类走入充满风险的未知世界。

三、元宇宙的深层忧思:用户主体性的丧失 与景观社会的织造

从人类社会的发展进程来看,技术作为人类的基本文化现象具有不同的形态,每一种形态都表示和决定着人的一种特殊生活方式和存在样式(张桂芳、陈凡,2010)。元宇宙是近年来一系列科技成就的总和,并将作为一次全方位的感官革命为人类带来感官盛宴。但同时,它也存在不可忽视的伦理困境。德波(2006)曾经指出,景观社会在带来眼花缭乱的虚拟景观的同时,也在加强对社会的操控,让每个受众都成为景观逻辑的服从者。元宇宙与景观社会一样,存在

着一体两面。

(一)“第二人生”带来的伦理困境

马歇尔·麦克卢汉(M. McLuhan)(2000)认为,媒介技术的进步不仅推动着社会的发展,也在功能上延伸着人体的视觉、听觉乃至神经和意识层面的感官能力。元宇宙技术不仅延伸了用户的感官能力,还丰富了其生命维度,开启了用户的“第二人生”。“第二人生”会为人们创造一个现实中难以拥有的生活机会,同时也会演变为对人类主体性的严峻挑战。当科技所创造的虚拟空间侵占了人们全部的社会空间,个体的休闲、消费甚至生活都会受到深远的影响。人类若过多地沉浸于科技所带来的虚拟空间,则会导致部分人主体性的丧失,导致异化的出现。

首先,这种异化源于人类主体对虚拟世界的精神依附。2017年底,世界卫生组织宣布将在2018年首次把“游戏成瘾”归为精神疾病;与此同时,《国际疾病分类第十一次修订本》也专门为“游戏障碍”设立条目,相关症状包括无节制沉溺于网络游戏、因过度游戏而忽略其他兴趣爱好和日常活动、明知会产生负面后果却仍沉溺于游戏、过分沉溺于游戏世界而不顾现实生活。互联网的正常使用或成瘾具有详细的诊断标准,网瘾对象也从青少年蔓延到成年人甚至老年人,其导致个人认知、情感和意志行为发生变化,丧失社会功能,如从电子产品的正常使用到病态上网(潘文捷,2022)。例如,《广州日报》曾报道过广东一中学生因为沉溺于网络游戏而与父母发生冲突的事件,该学生“整天躲在家中玩游戏”,“有时甚至玩通宵”,对现实世界(包括家庭、学校等)产生了抵触情绪,而寄望于游戏中逼真的“第二人生”(肖欢欢,2021)。最后,该学生在父母的干预下,经过了长达半年的治疗才有所好转,重新回归现实世界,与家人的关系也得到了修补。齐鲁晚报网也曾报道,山东一名15岁的女学生玩网络游戏成瘾,家长给的零花钱不够,于是她就趁父母外出打工期间变卖家里值钱的家具和电器换钱玩游戏,幸亏被及时发现并制止(齐鲁晚报网,2021)。可见,网络游戏已经带来严重的成瘾性,“第二人生”部分重塑了人类主体对现实世界的情感建构,而感官刺激倍增的元宇宙技术必定会给用户带来更大的诱惑。在这种异化状态下,技术不仅没有解放人,反而在进一步约束人。

其次,技术依赖成为禁锢人类自身的一道枷锁,这种异化的根源在于元宇宙将导致身体与意识的剥离。约翰·彼得斯(J. Peters)(2003)认为:“身体不是可

以抛弃的载体,在一定的意义上,身体是我们正在回归的故乡。”由于元宇宙是虚拟的无边际空间,进入元宇宙之后人们对时间的无感或对时间概念的淡化将导致“我在”的消失,这种剥离对社会个体而言有巨大的诱惑力。每一个社会个体或多或少都在现实世界中有所遗憾,期待另一个彼岸世界。因此,人们都对梦想有所追求,渴望梦想成真。梦境对人有双重意义:积极的梦会成为人类不断努力的内在动力,梦想的方向一旦确立就会成为人类现实行动的指南,对人生有着正面作用;但也有一些梦脱离实际,不能对现实世界产生积极意义,反而令人沉溺于其中,进入醉生梦死的状态。在这种情况下,由技术织就的梦就会带来极大的消极作用——成功地模糊甚至剥离作为“第一人生”的物质和情感载体的人与承载人生体验的意识空间的统一性。因此,用户在享受美梦成真的同时,也被科技资本所操控,后者主宰了用户在虚拟世界中的喜怒哀乐。

这种控制力在迅速加强:元宇宙在带有极强趣味性的同时,也具备非常强的成瘾性,其“永不下线”的持久模式将对人的主体性产生冲击乃至伤害。近年来不少网络游戏都大力打造用户体验,比如《动物森友会》《小森生活》《摩尔庄园》等,用户在游戏中能获得电子化身,从而在网络上开始虚拟化生存。以《摩尔庄园》为例,用户可以变成游戏中的“小摩尔”,在庄园里种菜、捕鱼、建房、装修、交友、恋爱、结婚,在虚拟世界中过上田园牧歌式的生活。尽管网络游戏并未达到元宇宙的包裹性,但是其精美的画面、丰富的剧情已经让部分用户上瘾了。如果元宇宙进一步增强虚拟世界的感官刺激,用户很可能会陷入游戏中不能自拔。而且,搭载人工智能技术的元宇宙会根据用户的喜好设置场景和角色,用户在“第二人生”中会过得非常顺心。一旦成瘾,不排除将会出现不少不愿醒来的“梦中人”。这意味着人类的主体性受到挑战,“第二人生”有可能侵蚀甚至毁掉“第一人生”。当下许多国家都对成瘾物品加以管制甚至禁止,将其对人的伤害程度降至最低。但元宇宙,因其作为一种新兴技术而具有巨大价值以及监管体制不成熟,却豁免于规制体系的纠察。

(二) 景观社会的全方位升级

德波(2006:3)在《景观社会》中指出,在现代生产条件无所不在的社会中,生活本身展现为景观(spectacles)的庞大堆聚,直接存在的一切全都转化为一个表象(representation)。德波的核心思想是,景观导致了社会存在的表象化,在景

观社会生产方式中,意识形态控制通过影像布展得以生成,而分离则是景观发生的现实社会基础(张一兵,2006)。根据德波的理论,景观是一种不同于以往的新的社会控制形式,主要通过虚假的影像与使人迷乱的娱乐相结合的方式让人沉溺于其中,本质上是对人类的一种异化和控制(杨亭,2005)。元宇宙作为资本风口上的宠儿,自诞生之日起就不仅带有浓厚的科技属性,也带有资本属性。作为数字资本主义的全新形态,它对社会的控制与存在方式也产生了全新的变化。因此,作为造梦机器的元宇宙,本质上是景观社会的延伸。

作为拟态空间的元宇宙也是一种景观的堆聚,是一种接近梦境的景观世界。人类总有寻求“另一种生活”的愿望,天然追求丰富多彩的景观,热衷于以视觉呈现的大型景观,包括电影特效、真人秀、综艺节目等。德波(2006:3)曾警告过我们:“景观不能被理解为一种由大众传播技术制造的视觉欺骗,事实上,它是已经物化了的世界观。”在资本主义社会,景观的功能就是设置一个庞大的拟态世界,让人在庞大的商业景观中丧失自我;景观也在进行欲望的生产,从而刺激消费,维持资本主义的蓬勃生长。景观世界带有浓厚的资本逻辑,让受众被景观编制的表象所俘虏,成为“娱乐至死”的庸碌大众。景观不是强制性的,但这种看似不干预的隐性控制才是最深刻的奴役。

元宇宙具备景观社会的一切属性,飞速发展的科技越来越掌握了对现代社会的控制权。根据景观社会理论,景观并非一个图像集合,而是人与人之社会关系的一种映射,即通过图像的中介而建立的关系(德波,2006:3)。元宇宙便是一种基于数字技术的图像中介构建的新社会关系,不同用户通过元宇宙的巨大平台产生连接,建立起社会关系。元宇宙是现实世界的延伸和补充,以景观的方式呈现出来。德波(2006:10)曾经揭示过景观与资本的关系:“资本变成为一个影像,当积累达到如此程度时,景观也就是资本。”景观社会本质上就是资本主义的一个全新状态,进行景观的大量生产是资本全面控制社会的重要方式。作为景观生产者的科技成为资本的同盟,形成了科技资本这样的全新形态。科技资本是景观的高超生产者,通过一系列最新的数字技术,视觉景观全面占据现实生活,假象不断堆积,现实已经失去了容身之所。

然而,元宇宙又超越了一般的景观。元宇宙所打造的虚拟世界已经超越了德波所说的景观世界,而变成无比逼真的梦境。元宇宙的本质变成了造梦机器,在大型景观不断挤压真实世界之后,人们看到的已经是一种全方位的梦境,是物

化了的世界观。在梦境之中,用户已经身不由己,成为景观社会的无意识追逐者。正如德波(2006:117)所说:“观众简直被期望一无所知,一文不值。那种总是注视着观察下一步将发生什么的人从来不动:这肯定是观众的情形。”在梦境之中,人的主体性被进一步削弱,不仅陶醉于迷人景观,更沉浸在梦境之中。在梦境之中,人的肉体已经失去感知,大脑也处于被全面操控之下。对于梦境的制造者即数字资本主义而言,将用户长期锁定在梦境之中将是其最大利益所在。

(三) 数字资本主义的升级与嬗变

元宇宙同样遵循着资本的逻辑。德波(2006:13)指出:“在(景观社会的)这些迹象中,我们认出了宿敌——商品,乍看起来它们是如此微不足道和显而易见,而实则相反,它是如此复杂并充满了形而上学的精妙。”德波在景观社会之中发现了资本的秘密逻辑,这个秘密逻辑同样也呈现在元宇宙概念的商业野心之中。

数字资本主义不断巩固自己的阵地。2021年3月,被称为“元宇宙第一股”的沙盒游戏公司 Roblox 上市首日的股价上涨 54.4%,较一年前的 40 亿美元估值身价暴涨十倍。前不久,使用 VR 技术研发游戏的汤姆猫和打造元宇宙游戏《酿酒大师》的中青宝两家公司的股价一度出现涨停。2021 年以来,“元宇宙”商标已被多家公司及自然人申请注册,元宇宙相关公司数量出现飞涨。在元宇宙领域积极探索的不只是游戏公司,以社交媒体起家的脸书创始人扎克伯格也表示,要在五年内将脸书打造为元宇宙公司。风险投资家马修·鲍尔(M. Ball)提出元宇宙所具有的三个关键特征:必须跨越物理世界和虚拟世界、包含一个完全成熟的经济体、可提供“前所未有的互操作性”(王君晖,2021)。元宇宙作为一种未来的媒介形式,可能会触发数字资本主义的升级与嬗变。在元宇宙经济中,新的货币市场、资本市场和商品市场将会产生。同质化代币(NFT)作为区块链技术的一种,是支持元宇宙终极形态的底层协议,能对文字、图片、视频进行加密之后形成一种数字资产,可用于线上交易。NFT 将成为元宇宙体系中资本逻辑的核心部分,一套货币体系已经建立起来。^① 这套货币体系真正的意义

^① 许多品牌都不约而同地铸造了 NFT 作品,对 NFT 的运用主要集中在游戏、盲盒、艺术等领域。如 Burberry Blenko 旗下多人游戏 *Blankos Block Party* 中收藏、出售的 NFT 公仔,漫画 IP《镇魂街》和游戏《旅行青蛙》上线的虚拟手办,以及潮玩互联网品牌 IP 小站推出的首款 NFT 盲盒等,都是品牌在这方面的全新尝试。

在于,用户可以在元宇宙中进行便利的支付,数字资本的营利途径得到大幅拓展。

“数字资本主义”是丹·希勒(D. Schiller)在20世纪90年代末提出的概念,他通过观察网络社会的变化,认为数字资本主义是资本主义的阶段性转化。“信息网络以一种前所未有的方式与规模渗透到资本主义经济文化的方方面面,成为资本主义发展不可缺少的工具与动力。”(希勒,2001:5)经过20多年的狂飙突进——从传统门户网站走入元宇宙时代,尤其是数字技术与资本和权力的结盟——网络技术对人的操控性越来越强,互联技术在人类社会中的角色逐渐从工具变成虚拟世界的操控者。尤其是在元宇宙的加持之下,数字资本主义不断升级与嬗变,开始了对用户的全方位操控。拥有游戏规则制定权的数字资本是元宇宙的真正主导者,他们推出的元宇宙概念归根结底是一套权力系统。资本的地位远远凌驾于用户之上,其可以通过各种手段诱导用户进行必要或不必要的消费。资本的本质永远是追求利益的,数字资本则是借助更隐蔽的方式逐利。数字科技在此刻并不是中立的,它俨然已经成为资本的共谋者。数字科技打造更好的娱乐体验,但事实上它正在千方百计地削弱人类的主体性,将人类拉入精心编织的梦境中。元宇宙创造了一个与“本我”隔绝的虚拟世界,纯粹的虚拟体验将会导致元宇宙用户从具身到离身的转换。技术已经化身为数字资本的一部分,在增加用户体验感的同时也在驯化用户。人类以为在元宇宙中发现了自己所向往的伊甸园,但它的实质却是数字资本主义的升级版——一个无限帝国。

在数字资本主义的逻辑中,元宇宙技术触发了其升级与嬗变,进而构建起自身的政治和经济属性。元宇宙也将经历商品化、空间化和结构化的过程,变成一种可将数千万人囊括于其中的统治性力量。根据达拉斯·斯麦兹(D. Smythe)的受众商品论,在资本主义传媒制度下,以广告收入为经济来源的媒体所生产的商品并不是电视节目,而是受众这一特殊对象。节目只是提供给顾客的免费午餐,目的是将观众吸引到节目上来,再把观众的注意力卖给广告商。尤里安·库克里奇(J. Kucklich)进一步提出“玩工”(playbour)的概念:他观察到,在游戏爱好者身上,生产和消费、工作和闲暇之间的边界日益模糊,以游戏公司为主的众多企业让用户通过玩耍的形式,在其生产劳动之外的闲暇时间继续为资本创造价值,他们表面上是“用户”,实际上成为“玩工”(库克里奇,2019:195)。网络的

成瘾性本质上也是数字资本主义的计划,以让“玩工”不断生产剩余价值。数字劳动行为既是游乐又是互联网上的工厂劳动,除传统的工资劳动外还有无规律的自由免费劳动,它是个体在社交网络上的创造性工作(董翊宸,2022)。国产电子游戏《魔女之恋》制造了数个虚拟少女,让不少男性用户为其购买各种“衣服”“首饰”“美食”,在资本控制下完成了一场没有结果的恋爱,成为资本的供奉者。这个游戏即将推出元宇宙系列,当这些虚拟少女在元宇宙中“活”过来之际,男用户们将更加难以拒绝诱惑,无法抽离和摆脱资本的深度操控。

从景观到梦境,德波的景观社会理论在科学技术的推动下再次升级,被景观操控的人类又将堕入精心编织的梦境,元宇宙技术又将掀起新一轮资本主义狂欢。在资本主义不断升级、不断嬗变的过程中,人越来越深陷于光怪陆离的虚假世界,主体性逐步丧失,最终被彻底异化,成为不自觉的“产消一体者”或“玩工”。尽管一些用户也有能力进行抵抗,但是在数字资本主义组成的利维坦面前,这种抵抗是零星的、有限的。

四、重掌主导:抵制技术资本的控制

元宇宙存在着不可忽视的伦理挑战,尤其是它的成瘾性以及“第二人生”对“第一人生”的冲击和挤压,会让部分用户深陷其中而难以自拔。数字资本对人性的规训,令人的价值与尊严不断被矮化。对于意志薄弱的人来说,活在元宇宙中如同在做一个醒不来的梦。因此,人们不仅需要认识到元宇宙可能带来的危害,还要加强在元宇宙中的主导地位。同时,有关部门有必要在元宇宙技术普及之前进行立法与限制,让该技术更好地发挥其正面效果。

(一) 平衡虚拟与现实中的多重身份

元宇宙的诞生,为人们创造了一个体验现实中难以拥有的机会。人们常常会因遭受现实条件的束缚,而使不少梦想无法实现。根据补偿性媒介理论,人在现实世界中所缺失的,将努力在虚拟世界中进行补偿。进入系统后,人的身体作为一种载体,本身可以化身为各种角色。人们可以沉浸在数字化技术生成的场景中,脱离现实身份的束缚,获得实现梦想的机会。在那里,没有现实世界中的困难、失败,只有对日常生活的美化。这种具身的抽离改变了人类预设的数字化

生存的乌托邦,转而滑向了预期的反面。这就需要我们提高媒介素养,面对元宇宙中的事物时有较高的识别能力,避免沉溺于技术的自我封闭之中。

在这种情况下,人类需要加强主体性,同时掌控在两个世界中的双重甚至多重身份。作为万物尺度的人,是有能力拒绝科技的各种诱惑,捍卫自身的主体性的。实际上,在元宇宙出现之前,大多数人在除去“第一人生”的真实身份外,还具有同时掌控其他身份的能力。例如,小说家在创作时代入小说世界中的角色身份,游戏玩家存在于游戏中的游戏角色身份,人们在线上社交时面临的媒体社交身份,等等。人类并非首次操纵多重身份,我们对多重角色的控制已有一定的经验。面对即将到来的元宇宙,一方面,我们需要避免过度沉溺于元宇宙的梦境中;另一方面,我们不必过于害怕元宇宙的到来,因为对人类主体性的操纵取决于对角色身份的意识操控。用户在投入元宇宙世界时,需要时刻警惕元宇宙对现实自我的客体化,需要对虚拟技术的美化持有清醒的认知。电影《头号玩家》借角色之口道出:“拥抱现实,因为那是唯一真实的东西。”人类的归宿终将落脚于现实世界,摆脱虚拟世界的规训,立足于现实世界的交往法则,或许才是实现人类与虚拟技术共存共荣的较好选择。

(二) 对数字资本主义的反思与约束

以数字平台为特征的数字资本主义已经成为当下资本主义发展的最新特点,元宇宙是数字资本主义浪潮中的一部分。数字资本主义具有两面性。一方面,它能给现实生活带来积极进步的意义。正如电影《头号玩家》中的“绿洲”让人类沉溺于其中,网络世界带来的快感及资本的可见性,也让部分人将生活、工作重心投入电子屏幕上,甚至产生新的职业,如电竞选手、视频主播等,他们将大量时间投注于打造虚拟空间里的角色,从中获得满足感及收益。元宇宙打造的巨大消费景观,会带来放弃“真身”、专职投入元宇宙生活里的玩家。这类玩家可以尽情享受元宇宙中的置身感,在体验线上感官刺激的同时,将虚拟的生活内容进行分享从而获得关注与收益,成为元宇宙中的“网红”。作为物理世界的数字化形态,元宇宙在为现实中的人搭建数字化身的同时,也提供了一定数量的新型就业机会,比如元宇宙建筑师、元宇宙设计师、元宇宙捏脸师等,用户不仅是游戏的参与者,还能成为游戏的创作者。数字资本主义确实在元宇宙中创造了新的可能性,拓宽了现实的维度。

另一方面,数字资本主义也存在剥削的一面。元宇宙的数字生态终究是资本建构的景观,现实生活中大量岗位被数字和代码代替,元宇宙中的创作者也成了被操控的数字劳工。数字资本主义打造的美妙的虚拟景观世界,吸引用户进入元宇宙追逐梦境,但实际上这个梦境在另一个维度紧密操控着用户——他们在“第二人生”中的生产与消费,遵循着数字资本主义的逻辑。数字资本主义的特征就在于不断加深对用户的控制,拓展“奴役人的异己存在物王国”^①,打造产生相互欺骗和相互掠夺的新的潜在力量。因此,在数字资本主义看来,用户不是具体的“人”,而是劳工或商品,或是可出售的数据。

因此,我们必须要对数字资本有足够的约束机制。在数字平台上,人不是被景观或神话操控的对象,也不是被出售的数据。数字资本需要真正尊重每一个用户,而不是控制、窥视、算计用户,将用户当作被收割的对象。“平台资本主义不可能‘手无寸铁’地控制劳动者,而技术本身也不会无缘无故地制造劳动升级与控制。症结在于技术如何被资本注入增殖意识,从而渗入我们的日常生活中,将广大消费者与劳动者卷入数字商品的价值提取链中,对劳动者的剩余价值进行‘头会箕敛’的压榨。”(刘战伟、李媛媛、刘蒙之,2021)所以,在这个科技狂飙的时代,需要重新确立人的主体性,这是对操控机制最深刻的抵抗。科技必须以人为本,人的价值更需要被认可、被尊重,人不能沦为数字资本主义的奴仆。斯麦兹(Smythe, 1981: 270)认为:“人们不断承受着意识工业的压力,他们被大量的消费品和服务所包围;他们本身是作为商品生产的,但是他们绝不是被动或者无能为力的。”他从受众的主体角度出发,提出了人类抵抗的可能。只有这样,我们才可以避免“卡辛斯基预言”^②,人类才能拥有美好的科技未来。

(三) 建构数字安全防护网

在元宇宙的设想中,人的生活、工作和娱乐都沉浸在虚拟世界中,需要让渡

① 在《1844年经济学—哲学手稿》中,马克思提出了人的异化概念,指出“劳动所生产的对象,即劳动的产品,作为一种异己的存在物,作为不依赖于生产者的力量,同劳动相对立”(马克思,1979:44)。在“劳动异化”中,人与人在劳动中形成阶级关系,工人作为抽象劳动主体的商品人,在异化劳动中生产出“异己”的存在物。

② 特德·卡辛斯基(T. Kaczynski)原是加州大学伯克利分校数学系助理教授,后来隐居山林,成为极端主义者。他在《工业社会及其未来》中预言:“工业化时代的人类,如果不是直接被高智能化的机器控制,就是被机器背后的少数精英控制。如果是前者,那么就是人类亲手制造出自己的克星;如果是后者,那么就意味着工业化社会的机器终端,只掌握在少数精英的手中。”(Kaczynski, 1994)该预言被当时的主流学界认为非常疯狂,但今天看来却不无道理。

更多对隐私的控制权。当人类完全依赖元宇宙进行生存时,资产、生活、工作方式等生命活动都将以数字化的形式实现,这就意味着无论是由用户直接提供的姓名、年龄、工作等个人信息,还是由用户行为生产的消费习惯、地理位置、银行信息等间接信息,都将暴露在元宇宙平台上。很多时候,隐私的数据化将导致隐私不再是个人的所有物。元宇宙具有全球性发展趋势,因此元宇宙中的数据安全和隐私保护问题成为各国监管机构关注的重点。2021年10月,美国两党参议员提出《政府对人工智能数据的所有权和监督法案》,要求联邦对人工智能系统所涉及的数据进行监管,尤其是面部识别数据,并要求联邦政府建立人工智能工作组,以确保政府承包商能够负责任地使用人工智能技术所收集的生物识别数据(韩亚峰、李峥,2021)。在全球治理的范式框架之中,各国需要肩负起相关责任,共同建构数字空间中的安全防护网,以此推动元宇宙技术更好、更有序地运行。当前,元宇宙空间的打造还有很多具体的法律与伦理空白,比如元宇宙中的虚拟财产如何定义、元宇宙中的犯罪行为如何判决、元宇宙中的性别问题和种族歧视如何解决等,都需要大量的公共讨论和学术探讨。目前,元宇宙的伦理问题已经初步呈现。早在2021年,便有一位女性讲述了其在Meta推出的免费VR空间Horizon Worlds平台上遭遇性骚扰的经历,还有旁观者在起哄(徐缓,2021)。这并非虚拟世界中发生的第一起性骚扰事件,遭受不当行为的女性玩家对此表示抗议,却迎来网民对女性玩家不以为意的讽刺。若“真身”没有遭受伤害,而虚拟空间中的“化身”遭受不当行为,那么“第二人生”中的犯罪行为是否将被定义为“犯罪”?互联网不是法外之地,元宇宙也不应成为特例。在元宇宙投入实际应用之时,相关部门应当对该产业进行持续观察,在发挥元宇宙积极作用的同时也要限制元宇宙的消极一面,防止人类的主体性遭遇隐蔽剥夺的现象发生。

五、结语

客观地说,数字资本主义有其积极一面,元宇宙技术也将为人类现实生活带来更多的可能性,“第二人生”的出现确实能够丰富人类的生命维度。在一定程度上,它可以成为现实世界的一个良好补充。作为一个娱乐产品,它可以为“第一人生”提供宣泄、减压的途径。元宇宙也将大力促进数字经济的发展,带来更

加丰富多元的科技未来。一个治理有序的元宇宙,确实有可能对现实世界发挥更积极的作用。但是同时,数字资本主义的负面效用也需要得到高度重视。元宇宙表面上是一种以“第二人生”为名而开启的全新生活方式,但其本质实际上就是数字资本主义对人性的进一步操控。正如景观社会理论所揭示的那样,景观与资本在逻辑上是共通的。资本为了逐利,不断地进行景观甚至梦境的生产,以诱惑用户走入其领域之中。科技与资本合谋,以精美逼真、互动性强的梦境彻底征服用户,从而打造自己一手遮天的无限帝国。在今天,德波的景观社会理论已经来到了更高的阶段,数字资本主义早已不满足于单纯的景观设置,而发展成为全方位的造梦机器,甚至是全方位的生命控制。

“今天的全球现实是,传播领域商业主义极致化,媒体所有权的集中化不断加剧,并且不但集中于少数寡头的手里,而且还呈现出跨国化集中的特点。”(赵月枝、石力月,2019:10)对于资本,尤其是与数字技术结盟的垄断资本,尽管它有能力缔造美丽图景,但作为研究者的我们必须清楚它的逐利本质,对其保持足够的警惕,确保其在合法、合理的框架下进行活动。传播政治经济学视角下对资本的抵制立场在今天看来尤其具有现实意义,在这个过程中,要保持人类尤其是数字意义上的无产阶级的主体性,避免在资本逻辑下进一步迷失自身。

参考文献

- 彼得斯,约翰,2003,《交流的无奈:传播思想史》,何道宽译,北京:华夏出版社。
- 程罗德,2018,《AI时代高校图书馆VR技术应用研究》,《图书馆学刊》第9期。
- 德波,居伊,2006,《景观社会》,王昭风译,南京:南京大学出版社。
- 董翊宸,2022,《资本宰制或自我实现——无偿数字劳动的现实与超越》,《当代传播》第3期。
- 杜骏飞,2022,《数字交往论(2)——元宇宙,分身与认识论》,《新闻界》第1期。
- 韩亚峰、李峥,2021,《元宇宙愿景背后的政府与企业视点》, <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1717754225270755034&wfr=spider&for=pc>。
- 胡泳、刘纯懿,2022,《“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》第1期。
- 库克里奇,尤里安,2019,《不稳定的玩工:游戏模组爱好者和数字游戏产业》,载姚建华,《数字劳工:产消合一者和玩工》,北京:商务印书馆。
- 刘战伟、李媛媛、刘蒙之,2021,《平台化、数字灵工与短视频创意劳动者——一项劳动控制研究》,《新闻与传播研究》第7期。

- 马克思,1979,《1844年经济学—哲学手稿》,北京:人民出版社。
- 麦克卢汉,马歇尔,2000,《理解媒介:论人的延伸》,何道宽译,北京:商务印书馆。
- 潘文捷,2022,《在电子世界失去主体性:没有游戏,未成年人就不会沉迷网络了吗?》, <https://www.jiemian.com/article/7208872.html>。
- 齐鲁晚报网,2021,《为什么说青少年网络成瘾就像吸食“电子鸦片?”》, <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1704183160444800102&wfr=spider&for=pc>。
- 斯蒂芬森,尼尔,2009,《雪崩》,郭泽译,成都:四川科学技术出版社。
- 孙承健,2021,《基于人机社会交互的乌托邦与反乌托邦——元宇宙与未来电影的文化竞争力》,《当代电影》第12期。
- 王峰,2021,《元宇宙是否造成了人文断裂》,《探索与争鸣》第12期。
- 王君晖,2021,《投资不是虚拟游戏,盲目追捧元宇宙不可取》, https://stock.stcn.com/djjd/202109/t20210909_3665683.html。
- 希勒,丹,2001,《数字资本主义》,杨立平译,南昌:江西人民出版社。
- 肖欢欢,2021,《走近网瘾少年们:他们沉迷网络的病根何在?》, <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1713009621840122362&wfr=spider&for=pc>。
- 徐缓,2021,《脸书元宇宙爆出首例性骚扰,虚拟世界里,谁来保护“我们”?》, <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1719747309237023110&wfr=spider&for=pc>。
- 杨亨,2005,《德波的景观社会批判》,《西南师范大学学报》(人文社会科学版)第2期。
- 于京东,2021,《元宇宙:变化世界中的政治秩序重构与挑战》,《探索与争鸣》第12期。
- 张桂芳、陈凡,2010,《技术与生活世界》,《哲学研究》第3期。
- 张洪忠、斗维红、任吴炯,2022,《元宇宙:具身传播的场景想象》,《新闻界》第1期。
- 张一兵,2006,《颠倒再颠倒的景观世界——德波〈景观社会〉的文本学解读》,《南京大学学报》(哲学·人文科学·社会科学版)第1期。
- 章含舟,2021,《元宇宙的生活是否值得过?我们该怎么活?——元宇宙的哲学世界观思考》, <https://new.qq.com/rain/a/20211127A0946L00>。
- 赵月枝、石力月,2019,《传播新视野:危机与转机》,上海:华东师范大学出版社。
- 周志强,2021,《元宇宙、叙事革命与“某物”的创生》,《探索与争鸣》第12期。
- Falchuk, B., S. Loeb & R. Neff 2018, “The Social Metaverse: Battle for Privacy.” *IEEE Technology and Society Magazine* 37(2).
- Hackl, C. 2021, “Defining The Metaverse Today.” <https://www.forbes.com/sites/cathy-hackl/2021/05/02/defining-the-metaverse-today/?sh=2c3c43bb6448>.
- Kaczynski, T. 1994, “Industrial Society and Its Future.” <https://pdfreader.cdn-zlib.se/html/>

dc/39/dc39a1fc05c2e6ab658a17089d2046d5/index.html?

- Papagiannidis, S. , M. Bourlakis & F. Li 2007, “Making Real Money in Virtual Worlds: MMORPGs and Emerging Business Opportunities, Challenges and Ethical Implications in Metaverses.” *Technological Forecasting & Social Change* 75(5).
- Smythe, D. 1981, *Dependency Road: Communications, Capitalism, Consciousness and Canada*, Norwood, NJ. : Ablex Pub. Corp.
- Steinkuehler, C. & D. Williams 2006, “Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as ‘Third Places’.” *Journal of Computer-Mediated Communication* (11).
- Zhou, M. , M. Leenders & L. Cong 2018, “Ownership in the Virtual World and the Implications for Long-Term User Innovation Success.” <https://researchnow.flinders.edu.au/en/publications/ownership-in-the-virtual-world-and-the-implications-for-entrepren#:~:text=Our%20findings%20reveal%20that%20by%20separating%20content%20and,interest%20being%20detrimental%20for%20long-term%20user%20innovation%20success.>