

# 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

Utopia and Anti-Utopia Based on the Human-Computer Social Interaction: The Cultural Competition of Metaverse and Future Cinema

文 孙承健 /Text/Sun Chengjian

**提要:**以人机社会交互为建构模式的元宇宙,所代表着的是人机融合智能基础上的一种新兴互联网社会形态,一种基于“第二人生”的“象征世界”。在此虚拟的乌托邦世界之中,故事世界被建构为一种开源式结构,群体创造构成其内容生产的主要运作模式。与此同时,人工智能与人类可能发生的对抗,也必然引发有关主体的自我认知,以及人与智能机器之间关系问题的反思。

**关键词:**元宇宙 人机社会交互 人机融合智能

20世纪初,爱因斯坦有关“宇宙时间”(Cosmic Time)的当代科学观,以及与量子力学相关的一系列科学推断,对人类社会所产生的影响一直延续至今。与此同时,计算机图形学与数字视觉技术的迅猛发展,导致20世纪70年代以降,数字视觉技术革命对当代电影在主体观念、美学范式与产业形态等层面,都产生了极具颠覆性的影响。而新型互联网社会形态下,虚拟现实、人机融合智能,以及人机之间的社会交互等,又会对传统电影的故事世界建构观念产生根本性的影响。可以说,当代科学观念与新兴互联网技术、虚拟现实与计算机认知技术和交互技术的发展,已导致未来电影的文化竞争力不仅在现实维度,而且会在虚拟的、超现实的多重维度中展开。这其中,近两年来被国内外文化研究机构广泛追捧热议的元宇宙概念,在很大程度上所表征出的即是虚拟世界已然构成了电影文化竞争力的一个重要场域。并且,这一场域既是依托于现代科学观念与一系列相关的科学假设,运用数字技术来建构,同时,也更是依托于新型互联网等当代视觉媒介,基于社会需要与文化需求来建构。这也即是说,电影“元宇宙”概念的创造和构建,一方面是基于一种动态化的技术、文化和科学之间的相

互作用及其艺术创造性;另一方面,在根本上所表征出的,实际上是基于虚拟与现实之间,全球互联网新型社区的一种新的交流形式与社会实践。

## 一、人机社会交互与群体创造

何为元宇宙?虽众声喧哗,却莫衷一是。在影片《失控玩家》中,作为NPC(non-player character,非玩家角色)的主人公盖伊,当他突发奇想地冒险戴上抢自玩家的VR视镜之时,才震惊地发现原来玩家眼中的世界,与他“熟视无睹”的那个世界俨然是两个世界,那是一个超现实的虚拟的元宇宙世界。如果剥离掉那些附着在元宇宙上的各种玄虚的描述和迷雾,从概念内涵与技术构成的角度而言,元宇宙(Metaverse)这一概念,可以说是吸收并融合了多种技术而产生的一种虚实相融的新型互联网社会形态。就存在与体验而言,元宇宙概念既综合了现实与虚拟的感官体验,同时又综合了现实世界与虚拟世界的生存维度。这其中,虚拟引擎、区块链、5G、人工智能与人工情感技术,以及AR、VR、MR、XR等,在新信息技术的核心层面,对于元宇宙这一既平行于现实世界,同时又与现实世界具有一定交互性的新型互联

网社会的创造和构建,具有重要的技术支撑作用。而从数据与信息角度而言,元宇宙试图要建立的实际上是一个庞大的数据库,也即是“在这个全球互联的信息空间中,真实与虚拟之间不再存在任何逻辑上的差异,新形式的人机交互将对几乎所有的生活问题产生巨大而普遍的影响”。<sup>[1]</sup>

这也意味着,元宇宙这个全新的虚拟世界,实际上是由多种技术合力作用,共同构建起的一个具有复杂系统构成与人机混合智能的虚拟宇宙系统。在这个系统之中,包括5G技术在内的新型互联网技术、云计算,以及人机接口、人工智能的相关技术和算法等等,在根本上为这个网络虚拟的智能机器社会,提供了技术支持。在此过程之中,人机交互所产生的大量数据,成为这个虚拟世界的宝贵资产和财富。2018年,由斯皮尔伯格执导的影片《头号玩家》,通过影像叙事,在一定程度上视觉化呈现了未来智能机器社会——也即是影片中被称作“绿洲”的那个虚拟现实游戏世界。在“绿洲”这一智能机器社会的系统构成中,既包括了网络通讯、人机交互、虚拟现实等,同时,也包括了游戏化的脚本及其秩序规则系统等等。主人公正是在诸如此类的系统构成中,展开了他的“英雄之旅”。而影片中的各种“彩蛋”,一方面,预示着电影史上的许多经典影片,都可以成为未来智能机器社会的数字资产,并在新的创构意图中形成再生能力;而在另一方面,则意味着这个虚拟现实游戏世界的内容生产模式,实际上是一种群体创造模式,也即是说,在这个虚拟宇宙中,个体创作者已然失去了在现实世界中所享有的,包揽内容创造的“霸权地位”。或者说,个体创作者的独立创造能量已被极大削弱,仅仅成为基础故事脚本的设计者、提供者,而群体共同创造和生产内容则成为可能。正如在这部影片之中,创造了“绿洲”这一虚拟现实游戏世界的詹姆斯·哈利迪,作为创造者的身份,在两位主人公寻找“三把钥匙”的过程中,在被悬置与符号化的同时,也在叙事进程与情节建构中被有效淡化了。相反地,这个世界的“内容”或“故事”,则是由进入这个世界的人物与虚拟角色群体,以及那些彩蛋中的数字资产所共同创造。在此过程之中,机器群体通过数据与信息交互,对这个虚拟现实游戏世界进行管理。

某种意义上而言,在未来智能机器社会中,群体的

创造性是相对于个体的创造性而言的。但在本质上,并不会因此而否定或拒绝个体的创造性,比如基础故事脚本的创造即是如此。群体创造实际上是在对个体创造性充分肯定的同时,以分布式的去中心化的方式,(包括资产)基于内容生产的创造性和再生产性结构起群体。正如在诸如《头号玩家》《失控玩家》等影片的虚拟现实的游戏世界中,现实世界中的人、虚拟现实中的角色,以及机器群体——通过数据与信息的交互和反馈,控制和管理的各种数字资产与游戏脚本——共同构成了这个虚拟现实游戏世界内容生产的创造群体。但是,群体创造也必然会产生不确定性的问题。所谓不确定性,既涉及“薛定谔”式的存在状态的模糊性与不确定性,也指所创造和生产的内容及其发展结果的不确定性。这实际上与未来人们的体验需求密切相关。而对于电影的创造性而言,传统讲故事的方式,甚至传统的基于银幕与观众之间的观-演关系,在很大程度上将会被撼动。取而代之的将是在某一基础脚本的基础上,将故事世界建构为一种开源式结构,从而使体验者(观众)、AI计算机系统,通过人机的社会交互,共同构成群体创造的模式。这其中,观众既是体验者,同时也是内容生产的参与者和创造者。就如同影片《失控玩家》中程序员这一角色所言,“生活本身,它本质上是一个鱼缸游戏。人们不是在玩,他们是在看着它成长(CO-CREATOR ‘LIFE ITSELF’)",换言之,是共同创造。

事实上,诸如《头号玩家》《失控玩家》等影片,都是以玩家佩戴VR视镜作为人机交互的一种接口形式,进入到超现实的虚拟世界之中。这其中,虚拟现实与人机交互等,可以说是构成整体叙事的一个结构性要素。所谓结构性要素是指,既在科学认知层面,构成整体叙事建构的一个不可或缺的逻辑起点,同时,也在戏剧性层面,构成戏剧性矛盾和冲突的一个重要的叙事因素。就人机交互本身而言,在诸如《黑客帝国》《头号玩家》《星际穿越》《失控玩家》等影片之中,都有不同程度的体现。只是诸如此类的体现方式,旨在为叙事建构提供一种背景化的逻辑前提,并且,受当下技术发展现状的局限,并没有在根本上构成群体创造的一种结构性要素。换言之,诸如此类的叙事形式,依然是个体创作者所主导的、具有确定性的发展轨迹的一种封闭性叙事形态。

实际上早在 1960年,来自麻省理工学院的约瑟夫·利克莱德(J.C.R.Licklider)就提出了人机交互这一概念。在他关于“人机共生”(Man-Computer Symbiosis)的论文中,成功地预见了当下正在发展的交互式计算(Interactive Computing)。与此同时,利克莱德也是互联网概念的创始人。他设想在电报网络、电话网络与无线网络之后,建立起第四网络,也即是在计算机之间,可以通过宽带通信线路,建立起数据信息的存储、共享与提取。1962年 8月,在BBN有关“星际计算网络”(Intergalactic Computer Network)概念的一系列讨论备忘录中,利克莱德最先提出了全球计算网络的大胆构想。这些构想涵盖了包括云计算在内的,构成当今互联网几乎所有的因素。时至今日,人机交互的概念早已超越了早期的认知,当下基于UGC(User Generated Content,用户原创内容)式的交互方式,已然导致互联网用户由被动用户到主动用户的转向,人与机器的社会交互必将是未来的主要发展趋势。并且,未来的计算机将不再仅仅只是一个被动信息的提供者,一种工具的身份。随着AI技术的不断发展,不断介入,计算机的身份也由此转化为智能机器社会建构的主动参与者。因此,对可预见的将来,人类与机器的交互将成为最强大的力量所在。换句话说,当AI赋予人类力量时,它将获得最大的能力。<sup>(2)</sup>这也即意味着,未来人机交互是基于人机融合智能基础上的一种人机社会交互,所涉及的是人机在认知、情感,以及社会计算等更高层面的问题。基于此,“人类网络与计算机网络的融合将是大势所趋”。<sup>(3)</sup>

基于人机融合智能基础上的一种人机的社会交互,对于元宇宙概念下的电影生产之所以重要,是因为这种去中心化的、围绕UGC展开的、由群体创造的叙事建构方式,能够有效地打破现有影院空间包揽放映的专属地位,并在根本上颠覆了仅仅将观众置于观看者位置的“看与被看”的存在关系。但是,随之而来的问题便是,我们将如何定义电影?英国电影人彼得·格林纳威(Peter Greenaway)所谓“电影已死”(“Cinema”...is dead)<sup>(4)</sup>的宣判是否将成为事实?

某种意义上,人机交互在内在精神指向层面,所契合的恰恰是《控制论》的核心思想。并且,这一核心思想直接体现于控制论创始人诺伯特·维纳

(Norbert Wiener),对“控制”所下的定义之中:“为了‘改善’某个或某些受控对象的功能或发展,需要获得并使用信息,以这种信息为基础而选出的、于该对象上的作用,就叫作控制,一切信息传递都是为了控制,进而任何控制又都有赖于信息反馈来实现。”正是基于此,可以说,数据信息、人机交互与系统构成,实际上是构成以元宇宙为代表的人机融合智能新型互联网社会的重要逻辑起点,并且这一思维逻辑在技术构架层面,已然融合了被称之为20世纪现代科学技术的三大理论,即控制论、系统论与信息论。

## 二、基于超现实虚拟世界的乌托邦与反乌托邦

事实上,元宇宙概念在游戏与电影等行业的兴起,一方面得益于包括太空科技、生物科技、人工智能及相关计算机技术等,当代科技对社会生活的全面渗透,以及数字化的信息革命和媒介全球化迅猛发展的影响;另一方面,则是与后全球化时代基于“集体性认同危机”的社会文化需求密切相关。“我们往往过分沉溺于工业文明所创造的工具和技术,而这样做只会产生越来越多的新问题,因为我们正在走向彼此孤立,正在逐渐远离我们赖以生存的基础’。”正是基于此,“目前这种文明遇到了一种‘集体性的认同危机’”。<sup>(5)</sup>

正是在这种“文明衰落论”与认同危机的视域下,包括《阿凡达》《疯狂的麦克斯:狂暴之路》《头号玩家》等等,许多美国科幻电影都呈现出一种“末世神话”的悲观主义倾向。并且,这种倾向已然构成许多美国电影针对未来进行文本建构的一个重要的逻辑起点。某种意义上,西方世界基于“彼此孤立”和生态文明问题的“集体性的认同危机”,已然说明了当代西方思想界已开始对西方基于工具理性的现代性思想,以及基于“人与物”关系的西方哲学思想传统进行深刻反思。并且,这种反思也在一定程度上吸收了以中国传统文化理念为代表的东方哲学的思想体系,因为这种认同危机意识中,蕴含着人与人之间、人与自然之间的关系问题。在《东西方文化及其哲学》中,梁漱溟先生就曾指出:西方哲学所要解决的是人与物之间的关系,而与之相对的,以中国传统思想为代表的东方哲学,所要解决的则是人与人,以及人与环境之间的关系问题。梁漱溟先生所言可谓精辟,人与物



的问题,在根本上所涉及的是主体与客体的关系问题,而人与人的问题,必然涉及伦理的问题;人与环境的问题,则涉及的是调和与协同的问题。也正基于东西方各自不同的思想传统,导致了西方文化在强调个体自由的同时,始终“注重对外在自然的征服”。而中国文化则是以伦理、协同为根本,“以意欲自为调和、持中为其根本精神的”<sup>(6)</sup>一种文化特征。正是基于此,在这个人机融合智能的新兴互联网社会之中,东西方各自不同的文化传统,既会以各自不同的形态直接投射,延续现实世界的文化冲突。同时,在经历了全球化时代不同文化间的冲突与融合之后,也必然会以一种反思的文化视点,主动寻求文化融合的解决方案。并且,诸如此类的思想范式,都会在未来虚拟世界的电影创作观念中,得到不同程度的体现。

影片《头号玩家》的叙事前提,是现实世界已然破碎不堪,人们试图运用现代科技去建构一个能够有精神归属,并能够使人们得以生存下去的虚拟的乌托邦世界,一个“互动世界、娱乐世界、资讯世界终将合而为一”的超越现实的虚拟世界。正如美国著名交互式娱乐服务公司 42 Entertainment 首席设计师简·麦戈尼格尔(Jane McGonigal)所言:“现实已经破碎,而我们需要创造游戏来修复它。”<sup>(7)</sup>但是,借由认知计算机技术推动和建构的这个乌托邦,是否能够成为一个人类可以掌控、可以获得安全感的生存之地,一直以来都是人们所关注的问题。事实上,当代许多科学工作者对此都提出了各自不同的警告和质疑,并且诸如此类的认知危机,也在一定程度上可视为是“集体性的认同危机”在当下科技时代的一种延续。但是,“从不那么极端的角度来看,即便没有外延到一种反乌托邦式的情形,但对于 AI 所主导的未来,我们看到 AI 系统正在被部署为既能增强社会也可能以复杂的方式毁灭社会的这样一种不断增长的潜力”。<sup>(8)</sup>而后者恰恰是包括霍金、比尔·盖茨等在内的,许多人所不断反思和关注的重要问题。

与《头号玩家》的故事创意架构所不同的是,《失控玩家》是以虚拟世界中的人工智能角色 NPC 盖伊,如何与现实世界中的人(程序员和玩家)合作,对自我实施拯救为目标任务,建构起整体叙事线索。从技术构成的角度而言,一方面, AI 数字虚拟角色盖伊,从认知到情感已超乎设计者预期,完成了高阶“进化”,

并且,这种“进化”必然会引发一系列相关的伦理问题,同时也是人类网络与计算机网络融合过程中必然要面对的问题。比如影片中那个虚拟角色 NPC 盖伊,在“进化”的过程中,试图冲破智能机器社会的程序控制,开始拥有属于自己的思想和情感意识之后,引发了一系列有关虚拟角色的自我与主体问题等;另一方面,在这个法外之城的虚拟世界中,人机交互已呈现为多种形式,既包括虚拟人物与虚拟世界之间的人机交互,同时也包括现实世界中的人(真实玩家)与虚拟世界、虚拟角色之间的交互。而控制着整个虚拟世界的幕后黑手,实际上是数据和程序,换言之,这个所谓的元宇宙世界,实际上是一个受数据和程序控制的智能机器社会;一个情感与温度匮乏的社会,一个日复一日、年复一年、机械循环的社会。这也即意味着,人们从一个“现实已经破碎”的世界“逃脱”,而“逃进”的则是一个程序化的机械循环的社会。这其中的“悲观主义”倾向是显而易见的。事实上,影片开场段落中,摄影机镜头有意识地聚焦于主人公盖伊家中的鱼缸,以及鱼缸中的那条金鱼,已然在隐喻层面表达出了这种寓意。

正是基于此,虽然科学主义试图运用各种科技手段,建构一个超越现实的虚拟的乌托邦世界,但是,就西方的文化基因与思想传统本身而言,通过游戏或电影所建构起的却往往是一个反乌托邦的世界,抑或是各种异质性元素相互渗透、关联的异托邦世界。对此,我们可以从社会心理学的角度,对诸如《头号玩家》《失控玩家》等影片进行相关的文本分析,即可窥一斑而知全豹。《失控玩家》在文本立意层面,实际上是在有意识地运用“误同”(identification by inaccuracy)这一认同机制,去“替代性满足”(Substitute Satisfactio)当下受众群体在现实世界中所无法获得的自我价值认同、生存体验,甚或是无法宣泄的各种压力和情绪等等。所谓“误同”,实际上是新修辞学家肯尼斯·伯克(Kenneth Burke)基于“同一”(identification)理论上提出的三种认同方式之一。比如在影片之中,玩家往往误将游戏世界中由各种游戏装备武装起来的超能力,视为自身所拥有的与众不同的能力,并在尽情释放的过程中获得某种体验的快感。与此同时,在这个脱离了现实世界各种规训的法外之城中,玩家能够不加约束地实施各种暴力犯罪活动,不受道德谴

责地肆意释放自己的欲望，而免受惩罚。

显而易见，超越现实的虚拟乌托邦世界，在根本上只是构成包括电影在内的文化叙事的一种幻象。因此，就文化构成而言，元宇宙这一概念不仅仅只是依靠各种技术建构起的一种虚实相融的存在场域与社会形态。实际上，在与现实物理世界的交互过程之中，元宇宙的实现过程更是媒介将现实世界符号化的过程。在此过程之中，由数字技术与媒介合力建构的元宇宙，试图提供给人们的实际上是一个基于“第二人生”(Second Life)的“象征世界”(symbolic universe)，这个象征世界犹如彼得·L.伯格(Peter L. Berger)与托马斯·卢克曼(Thomas Luckmann)意义上的，“由那些已被社会客体化的且具有主观真实性的所有‘意义’所构成的矩阵”。正是在此矩阵之中，“象征世界提供了一种秩序。在这种秩序中，人们获得了对生命经验的主观理解，隶属于不同现实领域的经验汇聚到同一个意义世界的穹顶下”。<sup>(9)</sup>也正是基于此，东西方文化的差异性，必然会在这个虚拟世界中呈现出各自不同的形态特征。

### 三、人工智能及其伦理规约

众所周知，元宇宙这一概念，源自于尼尔·斯蒂芬森科幻小说《雪崩》(Snow Crash)。这部出版于1992年的文学作品，在创意构架层面，显而易见，已然受到了现代科学观，尤其是之后逐渐发展为“超空间”(Hyperspace)概念的各种科学假设的影响。元宇宙中的一个重要的脚本设定，即是现实世界中的每一个人，都会在元宇宙这个超现实的虚拟世界中，拥有一个虚拟的角色身份和位置，从而在虚拟现实中有满足现实世界的人们获得一种有别于现实世界自我存在状态的“第二人生”的需求。

缘何现实世界的人们，需要在一个虚拟的象征世界之中去寻找自己的“位置”？或许，毕加索对立体主义的阐释能够给我们一些有意义的启示。毕加索认为，“立体主义是为了拥有灵活性，让画布上的人物呈现出某种能转变到其他状态上的发展状态”。<sup>(10)</sup>而元宇宙恰恰是可以提供这样一种既能够超现实，又能够与现实产生某种交互性的“发展状态”的路径与场域。也即是说，个人在元宇宙中寻找一种新的发展状态，一种有别于现实世界的身份认同，并非仅仅是

一种消极“逃离”现实的驱动力。事实上，对于当代人而言，那种根深蒂固的基于四维(三维空间与一维时间)的物理世界认知，已经难以满足人们有关生命与宇宙的想象。于是，蕴含象征世界意味的元宇宙世界，提供了这样一种满足路径。

知识社会学者认为，象征世界的“意义给予能力”(meaning-bestowing capacity)远远超过社会生活的范畴，以致即便面对着再孤立的个体经验，个人也能在象征世界中为自己找到‘位置’”。<sup>(11)</sup>正是基于此，有学者认为，元宇宙为实现人类多重人格的裂变提供了可能，就此意义而言，元宇宙更趋向于量子理论。但是，基于现实世界中的自我主体，与元宇宙中的另一个自我之间，不仅涉及哲学的终极命题，即“我是谁”的问题，更在主体自我认识层面，涉及主体的唯一合法性及相关的伦理问题。犹如詹姆斯·沃德·布柯特(James Ward Byrkit)自编自导的影片《彗星来的那一夜》，基于“多世界诠释”所呈现的那样，在平行宇宙，甚至是多元宇宙中，主体“既在又不在”的“叠加态”(superposition state)，甚或是在多维度平行世界中主体犹如“分身”般的存在状态，在一定程度上契合了人类意识的量子模型。

从叙事建构的角度而言，杂糅了科幻、惊悚与悬疑等多种类型元素的影片《彗星来的那一夜》，围绕“多世界诠释”(many-worlds interpretation, MWI)这一叙事建构的逻辑前提，将“彗星到来”这一特殊的事件，有效建构成了一个故事的卷入性事件，从而使原本“退相干”(decoherence)的多维平行世界，在此特殊的时空语境中具有了“相干性”(Coherence)。在叙事的意图表达层面，影片试图探讨的是在“多世界诠释”理论假定成立的前提下，多维平行世界产生相干性的过程中，人们如何面对在不同世界中的自我、他者，以及各种存在的可能性。这其中，影片对相关视觉元素，诸如门与盒子、照片、数字编码，甚至荧光棒等的一系列符号的运用，在意图表达层面，具有明确“分裂”的指向性。在基于经典力学的惯例认知中，人们所理解的现实世界，以及现实中自我的身份认同、情感关系的认同等等，在此分裂的过程之中，开始产生一系列的“不确定性”，并且，由这种“不确定性”也引发了叙事进程的各种不稳定性。事实上，影片中不稳定性的发生机制，主要是围绕着多维平行世界中，

由主体自我与来自其他平行世界中的另一个自我、甚至是多个自我之间,以及自我与他者之间存在的冲突,对传统的主体自我认知的颠覆性,以及由此而产生的相关伦理问题。影片结局之中,作为主体的女主人公杀死来自平行世界中的另一个自我,实际上所要表达的即是多维平行世界产生相干性的过程中,由主体“叠加态”的“坍缩”而引发的有关主体自我认知,以及主体身份的唯一合法性等相关问题的反思。

以量子理论模型为基本参照,《彗星来的那一夜》所构建起的反思意识,实际上在诸如《双子杀手》《未来学大会》《失控玩家》等许多影片中都有不同程度的表达,并且,诸如此类的反思,对元宇宙为代表的未来人机融合智能社会,其实也同样具有一定的启示性。尤其是伴随着人工智能技术的深入发展,未来在人机融合智能的新型网络社会中,类似《失控玩家》中那位智能虚拟角色盖伊,在不断智能进化的过程中,人类必将要面对的是人与机器的边界问题。这其中,所涉及的不仅是人类主体的自我认知问题,同时也涉及在拥有了人工智能后,虚拟角色、机器等能否被界定为主体,人类与机器之间是怎么样一种存在关系等等。正是基于此,在文化研究层面,平行宇宙或虚拟世界的主体与伦理问题,必然构成一个重要的研究场域。并且,这一研究场域既蕴含现实世界中相关的伦理问题,更有属于平行世界与虚拟世界独有的新的伦理问题。

2015年,由亚力克斯·嘉兰(Alex Garland)编剧兼导演的影片《机械姬》(*Ex Machina*)就通过人机之间的“图灵测试”(The Turing test),对人工智能的伦理问题进行了讨论。在影片情节发展的叙事进程中,创作者不加掩饰的,所表现出的对未来人工智能有可能吞噬人类的担忧,在一定程度上代表了人们的一种普遍认知和无意识的社会心理。事实上,在20世纪40年代,著名科幻小说家艾萨克·阿西莫夫(Isaac Asimov)就预见性地关注到人工智能与人类之间的对抗问题。对此,他曾提出了著名的机器人三原则:“机器人不得伤害人类,或看到人类受到伤害时袖手旁观;机器人必须服从人类的命令,除非这条命令与第一条相违背;机器人必须保护自己,除非这种保护与以上两条相违背。”<sup>(12)</sup>某种意义上,阿西莫夫的机器人三原则,可以说是人类历史上首次以约定性的方式,

对科幻世界的机器人的伦理道德进行规约。但是,这种规约的精神实质依然是一种人类中心主义的视角,并且,也并未触及人工智能时代,人的主体自我认知,以及人与智能机器之间的关系问题。随着当代人工智能技术的迅猛发展,以及数字化生物工程时代的来临,上述问题以及由此而引发的一系列相关的伦理问题,也引起了人们更多的关注。正是在此时代背景下,“有些人认为我们可以通过将伦理编码为计算机可读的程序来解决当前遇到的困境;另一些人则认为,我们需要保持人类在决策环路之内而不是让AI系统成为最终的决策者”。<sup>(13)</sup>

而在另一层面,虽然相关技术宣称,元宇宙可以拥有与现实世界相同的各种体验,但是,当下数字视觉技术革命所引发的一系列变革,通过物数据化与数据物化的方式,使得整个世界都被数字视觉化了。并且,与数字视觉技术革命相伴而生的“数字视觉中心主义”,在很大程度上已然成为统摄或是引领未来电影的主要发展取向。正是基于此,视觉体验依然是最核心的要素。这也即意味着,围绕视觉为核心的媒介的建构性,可以说是以元宇宙为代表的未来人机融合智能社会的基本构成模式。事实上,无论是现实世界,还是未来人机融合智能的新兴互联网社会,媒介始终都是人们生活的一个重要组成部分——“我们与媒介共生,生活在媒介中”。正是基于这样一种媒介建构“现实”的视点,媒介建构论者认为:“伦理是由人的需求形塑的,包括在一切尺度上在全球范围内减少冲突的需求;形塑伦理的其他的的需求有:自由、信赖、合作和相互承认的需求。”<sup>(14)</sup>

众所周知,电影的叙事表意过程,即是运用可感知的视觉形象将现实符号化的过程,这一过程也是所谓“客体化”的过程。但这种客体化过程并非是被动的符号化,而是运用艺术创构性,去创造和构建一个所谓“象征世界”的过程。这也即是说,“象征世界”的创构可以说是电影媒介进行“现实”建构,并通过社会发生作用的基本路径。就此意义而言,元宇宙的精神实质,所契合的正是这样一种象征世界的蕴含和意义。而在另一方面,作为一种存在,元宇宙所代表的,实际上是人机融合智能基础上的一种新兴互联网社会形态,并且,这一社会形态的创造和构建是科学与人文、技术与艺术融合的产物。展望未来,“人类、



人工智能和社交网络的碰撞，正引领我们进入一个激动人心但充满挑战的未来。三者合一，这些技术将通过开发下一代的网络技术并通过‘人在环内’向‘人类

在环内’转移，使我们进一步赋予网上的人们更大的能力”。<sup>(15)</sup>

---

(1) Professor Dr. Stefan Sonvilla-Weiss: (IN)VISIBLE Learning to Act in the Metaverse, ePedagogy Design Visual Knowledge Building University of Art and Design Helsinki, TAIK, 2008, Introduction, p10.

(2) [美]詹姆斯·亨德勒、爱丽丝 M.穆维尔西《社会机器：即将到来的人工智能、社会网络与人类的碰撞》，王晓等译，北京：机械工业出版社2018年版，第219页。

(3) 同(2)，第220页。

(4) André Gaudreault and Philippe Marion. *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age*. New York: Columbia University Press, 2015. p13.

(5) [美]阿瑟·赫尔曼《文明衰落论：西方文化悲观主义的形成与演变》，张爱平等译，上海：上海人民出版社2007年版，第4—5页。

(6) 梁漱溟《东西方哲学及其文化》，北京：商务印书馆1999年版，第63页。

(7) [美]简·麦戈尼格尔《游戏改变世界——游戏如何让现实变得更美好》，闫佳译，杭州：浙江人民出版社2012年版，第9页。

(8) 同(2)，第183页。

(9) [美]彼得·L.伯格、托马斯·卢克曼《现实的社会建构：知识社会学论纲》，吴肃然译，北京：北京大学出版社2019年版，第122页。

(10) [美]爱德华·威尔逊(Edward O. Wilson)《创造的本源》，魏薇译，杭州：浙江人民出版社2018年版，第77页。

(11) 同(9)，第120、121页。

(12) 同(2)，第198页。

(13) 同(2)，第197页。

(14) [美]尼克·库尔德利《媒介、社会与世界：社会理论与数字媒介实践》，何道宽译，上海：复旦大学出版社2020年版，第189页。

(15) 同(2)，第220、221页。