

# 从“图像域”到“拟态域”： “元宇宙”时代的媒介域更替

许加彪 程伟瀚

(陕西师范大学 马克思主义学院, 陕西 西安 710119)

**【摘要】**“元宇宙”的到来让人类看到了它作为一种全新的传媒系统来统摄社会组织的可能性。作为雷吉斯·德布雷媒介学理论的核心概念,“媒介域”及其更替旨在说明传递技术及其制度配置如何被牵连进信仰的改变,也就是社会秩序的确立和改变。随着元宇宙的发展、进化,当下的媒介载体和社会环境可能产生冲突,媒介域面临转换时刻。本文从语言、载体、扩散机构三个要素出发分析“图像域”到“拟态域”的更替,探究思想观念如何通过“元宇宙”这套新的中心媒介转换为物质力量,并思考“拟态域”下可能出现的媒介困境。

**【关键词】**元宇宙;媒介域;图像域;拟态域

**【中图分类号】**G206

**【文献标识码】**A

**【文章编号】**1672-3406(2022)03-0012-6

DOI:10.19480/j.cnki.cmgc.2022.03.001

“元宇宙(Metaverse)”已经成为时下当之无愧的“热词”。从媒介学的观点看,元宇宙或将作为一种泛在化的媒介集成体主导社会历史的发展。

德布雷认为,一个特定媒介域的消亡导致了它培育和庇护的社会意识形态的衰退,使这些意识形态从一个有组织的活体力量衰变为幸存或垂死的形式。<sup>①</sup>互联网的历史经历了web1.0“只读”单向性搜索时期、web2.0门户网站时期、web3.0多元交互智能媒体时期,如今已朝着web4.0虚实结合的元宇宙时期迈进,智能媒介愈发嵌入生活。“占统治地位的传媒系统是一个时代社会的核心”,<sup>②</sup>这是德布雷关于“媒介域”概念的一条重要论断。他将历史上的文化传递系统分为三个阶段:逻各斯域、书写域和图像域,每一个媒介域都有一个中心媒介。在逻各斯域,它是在当地有口碑和威望的长老;在书写域,它是被大规模印刷的小册子;在图像域,它是呈现多彩世界的荧幕;而在“拟态域”,它是元宇宙。元宇宙的到来对记录、传递和储存思想活动的技术条件的改变无疑是巨大的,这必然使得旧的“图像域”逐渐不适应社会的需要而走向消亡,而新的“拟态域”将形成和不断完善。“拟态”原指一种生物模拟另一种生物或模拟环境中的其他物体从而获得好处的现象。拟态域虽然是一个虚拟的系统,但它和李普曼所说的“拟态环境”有着本质的区别:后者更强调媒介制造的“非客观环境”的再现,而前者是一个完整意义上的

**【作者简介】**许加彪,陕西师范大学新闻传播学院院长,教授,博士生导师

程伟瀚,陕西师范大学马克思主义学院博士生

**【基金项目】**本文为国家社科基金重点项目“媒介域视角下延安木刻版画的社会动员研究”(21AXW009)阶段性成果。

高度反映现实的集合体，并与之保持互动、同步运行的系统，可以将其看作是现实生活环境的一体两面，而这两面是高度结合的。

## 一、元宇宙的媒介特性

### （一）虚拟与现实的双线同步

元宇宙并不是一个独立于现实的平行世界，而是一个与现实双线“同步”的世界。其“同步”有以下特征：第一，持续不断的运转。它不会像游戏服务器那样“重置”、“暂停”或“结束”，它只是无限期地继续下去。第二，保持实时更新。现实世界中的事件在元宇宙中也会发生，并映射出所有现实中的连锁反应。第三，拥有以数字化身为代表的真实人类。利用VR、体感设备为个人创造活生生的体验和“存在感”，每个人都可以成为元宇宙的一部分，在同一时间与个人机构一起参与特定的事件。美国政治学家约翰·罗尔斯认为，一个公正的社会为人们提供了目标感，而不仅仅是生存感。元宇宙“虚实同步”这一特性可能有助于实现这一点，它能给人们带来潜在的成就、机会和公平。

### （二）完整且成熟的经济体

元宇宙不仅是一个新的媒介体系，同时也会是一个全面运转的经济体。个人和企业将能够进行创造、投资、销售活动，并因其范围极其广泛的“工作”而获得回报，而这些“数字劳动”产生的价值会被社会广泛认可。此外，元宇宙将重新分配现代经济资源。几个世纪以来，发达经济体随着劳动力和房地产稀缺程度的起伏而发生转变。而在元宇宙的世界中，大城市圈外生活的劳动者将能够通过虚拟劳动参与到“高价值”经济中。随着更多的消费者将消费对象转向虚拟商品、服务和体验，我们也将看到基础设施、劳动力市场、居住环境的进一步变化。毫无疑问，元宇宙可以给发展中国家提供更多新经济机会，而不会使移民或歧视性雇用具有政治复杂性。

### （三）高度去中心化的互动性

元宇宙的进化目标是成为一个跨越数字和物理世界的公共平台。为了防止权力的集中，元宇宙将建立在区块链技术的逻辑基础上。共识机制、时间戳、分布式账本等技术将使组织能够安全地共享信息，而无需相互信任，并且去中心化，避免中央看门人。此外，元宇宙的发展在于扩散。理论上，当地球70亿人口全部参与进来之时，元宇宙才能发展到最终形态。在这个过程中，每个人都是元宇宙的缔造者，都会被社会历史所记录。齐美尔的唯一论认为社会不是一个本身就存在的实体，社会产生于人类的互动。这种观点与元宇宙的社会互动性高度契合——元宇宙要通过所有进入此空间的人们，在互动过程中逐渐形成。这种去中心化的互动性，是元宇宙得以存续和发展的社会基础。

## 二、从“图像域”到“拟态域”

每个媒介域都会产生特有的时间-空间组合，个体或群体媒介行为的实现需要这个空间中语言、载体、扩散机构几大要素的合力，新旧媒介域更替过程也无时无刻不在改变着这些要素。同时，媒介学是一个文化生态系统，也就是对环境的研究，在这种环境中被称作媒介域的文化得以发展。媒介域是一整套或一系列技术工具（或器械），它们制造了我们毫无感觉地生活在其中的空间。<sup>③</sup>德布雷将媒介行为的发生要素概括为：语言、载体和扩散机构。元宇宙时代下，正是这些要素的改变，引发、牵连出“图像域”的退场及“拟态域”的形成。

### （一）从图像语言到数字语言

人们习惯于把当前的时代称为“读图时代”。但随着媒介技术的迅猛发展，元宇宙的来临，图像语言

的霸主地位也将逐渐被数字语言取代。归根结底,图像语言是需要通过一定的媒介载体来呈现,且无法真正融入读图者的“非具身性”语言。无论是用手机屏幕还是用 VR 设备观看各种二维或多维图片、视频,人们都无法嵌入图像本身,和图像里的事物进行真正的互动。而在元宇宙中,用户通过体感设备进入的是一个纯数字语言建构的世界,从而使自身所有的感知和行为都在数字计算的“把握”中。如此一来,用户的数字化身可以真正完成与虚拟图像中事物的物理甚至心理互动,由此达成一些联通现实的社会行为,如个人购物、商务谈判、学术研讨,甚至舞台表演、体育比赛。以场景服务和场景分享为人的社会连接的基本范式,可以实现人的具身以“在场”的方式参与到“任意”的现实实践中。这是媒介作为“人的关系连接”在现实世界的最高形式。<sup>④</sup>“具身性”在这种最高形式下得以真正实现,人类与媒介载体的相互嵌入使得中介行为具备更多主体性。不同于以往社会性传播中个人始终处于客场的位置,扩展现实的新场景是个人的主场。同时,这样的转变也让客观产品的发展不再完全游离于主体文化之外,媒介主导的客观文化统治力将下降,技术对个体的赋权也使得传播权力重心逐渐由组织向个人转移。

一个媒介域会有某种基础性的传播工具作为骨架,通过确定权力装置的方式确立知识社交性的场所和环境等级。图像语言下,网络社交平台尤其是短视频社交平台的社会音响效果和可视性最好。短视频生产者和 MCN 机构的地位和话语权被最大程度地提升,海量的碎片化、视图化知识涌入人脑的同时,也在潜移默化地改变着人们获取知识的倾向。长时间、固定地点的读书、学习状态变得越来越难以保持,例如,有多少大学生如今能在一天的课程中保证不被手机里的信息所分心呢?而在元宇宙时代,数字语言的全面统治或许会改变这一现象。进入元宇宙内的人们会跟现实中一样,用双手捧读书籍报刊或是让虚拟肉身在场参与到课堂上与老师“面对面”互动。在这个过程中,传统的图像语言被抽离了。数字技术支持下的触感+成像一体化的纯数字语言交往情景将在元宇宙中占据主导地位。在这个全新的小生境下,逻辑斯域和书写域下重视口头交流和文字书写、叙述能力的特质或将被再度激发。在元宇宙中,穿戴 VR 成像和智能体感设备的人们既可以在“拟像世界”中充分发挥自己的口才互动能力,也可以抓起“笔”去书写一篇又一篇深刻隽永的文章供人品读,所有这些都不会受制于图像语言当道下对荧屏“景观”逻辑的不熟悉以及面对镜头的恐惧感。我们有理由期待,数字语言能够真正弥合人们参与社会互动的“使用沟”。所有能够进入元宇宙的人享有均等的传播机会,因为它为每个人提供了适合自己传播风格的通道。由此,不同阶层、不同行业间人员的话语平等也就更容易实现。

## (二) 从实物载体到虚拟载体

“载体的物理属性决定了载体的社会流通方式。”<sup>⑤</sup>因为要让信息产生作用,就必须让其流通、蔓延,而要达到这个效果,则需要一套复杂的运输工具、交通网络来实现。信息需要找到特定的组织形式,并通过载体使其社会化。“元宇宙”的技术特性能够让传播载体完成从“实”到“虚”的跨越。纵观技术史,从有线电话到手机,从马车到飞机,无论技术发达程度如何,人们完成与外界的连接都需要特定的实物载体。但借由不断迭代的互联网技术与形态的连通性,未来媒介或将不再是一系列固定的“实体”。<sup>⑥</sup>元宇宙的最大特点在于,它本身作为虚拟世界却必须反映现实世界并与之保持同步运行。元宇宙内的所有人类活动都是通过技术来模拟人类的视觉、听觉、触觉、嗅觉,其实质上是一套纯虚拟的载体,但同时也是一种真实的“拟态”,因为它必须时时刻刻将现实世界发生的情况真实地投射出来,并将虚拟世界中人们行为产生的结果与现实社会的运行相连接。

虚拟载体帮助信息实现社会化的方式与实物载体显然是不同的。首先,虚拟载体可以在空间的延展性、时间的伸缩性、信息采集的多维度等各方面延伸人的能力。其次,在不同载体下,人们的集结方式不同。理论上,用户只要在设备上满足元宇宙的进入条件,在元宇宙中就可以享受完整的社会信息获取、管理和传播权利。无疑,在元宇宙这个自由度极大的虚拟载体集合体中,即便是面对同一种信息,人们都可以选择挂靠不同的、对自己有利的形式进行传播,这使得载体流通方式不再受制于其单一的物理属性。



一次会议、一节课程，亦或是一场典礼，人们可以自由选择是让自己的拟像“在场参与”，还是让自己隔着虚拟屏幕“远程对话”。前者或许更适合肢体表现力强的人，后者则为性格内向、行事低调的人或“社恐”者所青睐。总之，所有要被支配的东西都会从不同的可靠性技法那里借用它的色彩和语调。“律法(上帝的)、神话、教义、法律(客观的)、论题、题材、舆论等都以此为名要求一个不同的参加方式，一个不同的接受者的组织方式。”<sup>⑦</sup>虚拟载体打破了特定传播内容对应的某种特定参加方式、组织方式，这无疑是对人类受困于现实世界生活方式的空前解放，同时，其生命的体验空间得到了近乎无限的拓展，而人的内在特质、个性与能力也可以在这种全然不同的世界里得以释放和价值实现。<sup>④</sup>这也使人类的社会实践能力不断增强，对公共事务的参与度不断提高。

### (三) 从中心化到去中心化的扩散机构

德布雷认为，占统治地位的场所是公共传播最强烈的场所。<sup>⑧</sup>今天我们尚处于“前元宇宙时代”，各大网络平台、社交APP无疑是最主要的信息传播和社会互动场所，而这些场所都由少数几个占统治地位的互联网企业、科技公司所把持。无论是信息聚合平台的个性化推送，还是社交媒体的关键词屏蔽，亦或是微博、百度热榜的升降，其背后的运行无疑是时刻受到资本与权力逻辑宰制的。这种宰制使得信息采集、生产、传播以更加符合权力意志的方向和模式发展，进而可能出现信息环境被少数利益团体垄断化的趋势。

在元宇宙时代真正到来之后，**传播扩散机构将以去中心化的形式存在**。首先，元宇宙作为一个实时同步现实社会的虚拟社区，不能脱离具体的个人而存在。它的服务器不会因迎合任何个人、组织、国家的意志而停止运转、宕机，更不会清零、重置，正如现实世界中的时光不能倒流。这使得它本质上是由无数用户构成的形式上的“社会”，而不是受任何势力、机构所控制的虚拟人生体验平台。每个进入元宇宙中的个体只有充分发挥出自我的传播效能，元宇宙才有其存续和壮大的基础。其次，元宇宙场景中的脑神经监测、视觉寻迹捕捉等各种感应系统将对人们进行超越感官和空间限制的信息采集。其中，真正具有公共价值的信息可能经智能系统自动加工后直接发送给大众。由此，公共信息的传播者由中心化转变为去中心化的传播机构。随着人类生产力发展向信息化过渡，当新媒体由于自身的经济属性而成为新生产力代表时，毋庸置疑地会冲击上层建筑。<sup>⑨</sup>信息流动本身就与体制化、技术化的制度安排联系在一起。去中心化的扩散机构不仅是“拟态域”技术结构的呈现，也是制度结构的呈现，有其占主导地位的方式。

作为这样一个系统的关键参与者和驱动者，其价值不言而喻——如今互联网虽然人人都有“麦克风”，看似没有“主人”，但实际上却时刻受制于少数“主人”。因为，几乎所有在各自领域中领跑的互联网公司都跻身于地球上最有价值的十家上市公司之列。如果元宇宙真的成为当前因特网的功能继承者，把持它的互联网公司必将获得更多的经济效益，因为这一次有了更大的覆盖范围、更长的耗用时间和更多的商业活动。值得注意的是，元宇宙不可暂停、不可重置、用户共创等特性和中心化的扩散机构之间存在天然的张力，若要保证元宇宙的顺利运行，就必须让信息的扩散机构去中心化——把持它的不仅有数以万计的互联网企业、MCN机构，也有多不胜数的个体、自组织。此外，元宇宙应该产生与我们在网络中看到的一样的机会多样性——新的公司、产品和服务将出现，以管理从支付处理到身份验证、岗位招聘、广告投放、内容创建、安保服务，等等。反过来，这将意味着许多现任者可能会“垮台”，它们的经济地位会被新生产力代表们所取代，社会结构将迎来新一轮的大规模变动。

## 三、“拟态域”下的媒介困境

无论过去还是现在，人们习惯于站在已有媒体的实践平台上对新媒体的各类风险提出各种预警和限制，但最终还是让位于人们对新媒体的自由开发和应用。<sup>⑩</sup>目前，学界和业界对元宇宙的热烈讨论源于其

融合了人类对于未来世界的诸多美好愿景。但是,任何中心媒介的作用都有两面性,思考“拟态域”下可能形成的媒介困境,对正确把握元宇宙时代的新环境尤为重要。

第一,“具身”霸权或将取代图像霸权。不管在哪个时代,我们都不能将一个思想活动同那些使这个思想活动成为可能的记录、传递和储存的技术条件分开。<sup>⑪</sup>信息传播技术一旦加盟社会生产力的创新,必然形成新的社会生态。以前的主体、客体的二元对立或精神、物质的二元性都被统一在媒介域的具体维度中,形成一个经济基础和上层建筑的复合体。<sup>⑫</sup>元宇宙时代,“拟态域”取代“图像域”,必将带来阶层意义和个人意义上的赋权效应,随之而来的就是对传统意识形态象征系统的冲击。图像霸权将逐渐退场,取而代之的是“拟态”社会中的“具身”霸权——数字语言、虚拟载体、去中心化的扩散机构下,身体与信息传播的合二为一使得权力对身体的规训再次显化。

第二,元宇宙时代下“拟态域”所催生的商业意识形态,可能与现实世界的政治意识形态形成对抗。扎克伯格将“脸书”改名为“元宇宙”,并大力宣扬元宇宙这种构建全球共同体的构想,实际上暗含着社交媒体巨头通过自己的产品、产业链来进行国际治理,进一步淘汰国家和国家概念的野心。越来越多的国内外学者认为“脸书”本质上已经具有某种政治实体的能力,其本身就可以被视作为一个“国家”。而且,社交媒体巨头的确在绝大多数人浑然不觉的情况下按照自身理念打造着新的人类联结方式并吞噬着线下社会。<sup>⑬</sup>根据元宇宙的建设思路,现实世界中特定身份的人能够以不同的角色、身份进入元宇宙内的不同区域,每一个区域都可以是独立运行的社会。由此,将会产生不同的意识形态,这些以商业逻辑为导向的意识形态必然难以契合各民族国家的主流政治意识形态。数年前已有实证研究证明,网络参与的发展将导致基于不同文明而产生的种族民族主义逐渐被普遍的公民民族主义所取代,致使传统意义上的民族国家认同被削弱。<sup>⑭</sup>

第三,随着元宇宙的壮大,人类在现实社会中的“存在”时间将会被压缩,逐渐落入被智能媒介所捆绑的图圈。当“拟态域”进化到一种很完备的形态之时,它在给予无数人“进入”虚拟社会的“积极自由”的同时,也注定会剥夺少数人“不进入”的“消极自由”。那些选择不加入元宇宙或减少进入时间的人,将面临被社会淘汰的风险。当今关于元宇宙的展望,即便最乐观者也不敢妄言在未来相关技术高度发展之时,人们能在元宇宙的世界里吃上一顿饱饭。毕竟,若没有现实世界的生活资料支撑,人类根本无法在元宇宙中“永存”。虚拟社会与现实社会的活动既有无数相通之处,也有一些永远无法相互替代的地方。要时刻谨记技术的“祛魅”,人类的终极归宿仍是可触可感的真实世界。

## 四、结语

未来,无论元宇宙的形式如何变化、丰富和发展,无论“拟态域”如何演变、完善,一个不可辩驳的事实是:只有具体的个人在这个空间中发挥主观能动性,进行交往、互动,元宇宙本身才能真正存在。元宇宙系统的整个运行过程,归根到底都是人类自身意志的产物,因为在智能系统的背后,把握整个运算逻辑、运转机制的,仍然是具体的个人。而个人的所有社会互动、交往、传播行为,都离不开心理活动。关注发生在“拟态域”中人类的传播心理变化,分析元宇宙媒介特性影响下的特殊心理机制,或许是一条发掘元宇宙对于人类文明传承意义的有效路径。■

### 参考文献:

①⑤⑦⑧⑩【法】雷吉斯·德布雷.普通媒介学教程[M].陈卫星,汪杨译.北京:清华大学出版社,2014.272,270,271,271,261.

- ②陈卫星. 传播与媒介域：另一种历史阐释 [J]. 全球传媒学刊, 2015, 2 (01): 1-21.
- ③陈卫星, 雷吉斯·德布雷. 媒介学：观念与命题——关于媒介学的学术对话 [J]. 南京社会科学, 2015 (04): 101-106+139.
- ④⑥喻国明. 未来媒介的进化逻辑：“人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来 [J]. 新闻界, 2021 (10): 54-60.
- ⑨⑩⑫陈卫星. 媒介域的方法论意义 [J]. 国际新闻界, 2018, 40 (02): 8-14.
- ⑬徐德骅, 姚建华. 脸书是一个国家吗？——“Facebookistan”与社交媒体的国家化想象 [J]. 新闻记者, 2018 (11): 15-25.
- ⑭卢嘉, 刘新传. 互联网与国家认同：媒介生态学视角下基于全球 33 个国家的实证研究 [J]. 国际新闻界, 2018, 40 (04): 32-49.

## From "Image-sphere" to "Pseudo-sphere": the Replacement of Media-spheres in the "Metaverse" Era

*Xu Jiabiao, Cheng Weihuan*

**Abstract:** The advent of "metaverse" makes mankind see the possibility of it as a new media system to dominate social organizations. As the core concept of Regis Debray's medium theory, "media-spheres" and its replacement aims to explain how transmission technology and its institutional configuration are involved in the change of belief, i.e. the establishment and change of social order. With the development and evolution of "metaverse", the current media carrier and social environment may bear conflict, and the media domain is facing the moment of transformation. Starting from the three elements of language, carrier and diffusion mechanism, this article analyzes the replacement from "video-sphere" to "pseudo-sphere", explores how ideas are transformed into material forces through the new central media of "metaverse", and reflects on the possible media dilemma under the "pseudo-sphere".

**Keywords:** metaverse, media-spheres, image-sphere, pseudo-sphere