

“元宇宙社会”：话语之外的 内在潜能与变革影响

胡 泳 刘纯懿

摘 要 随着以移动互联、应用生态、全息互联网等为关键词的新一轮数字革命的全面展开,以及虚拟现实、沉浸环境、区块链、开放源代码等媒介技术的跨越式发展,加之用户生产内容、趣缘社群也逐渐成为成熟的网络文化生产机制和主体组织方式,元宇宙“顺势而出”在当下被历史性地定位为内嵌在整个互联网以及数字化发展序列中的新阶段,并被赋予了超脱话语层面之外的社会意义和未来想象。从其内在技术、机制和价值设想可以看出,元宇宙作为一个依然携带有硅谷话语的乌托邦式的社会构想和社会实践,在生产与创造、认知与经验、社群与身份三个方面都呈现出有待激发的潜能和变革性影响。但是这种潜能和变革性影响又深受物质世界的制约,元宇宙社会也因此展现出和现实社会之间千丝万缕的连接。

关键词 元宇宙; 数字革命; 虚拟世界; 开放式游戏

中图分类号 G206 **文献标识码** A **文章编号** 1001-8263(2022)01-0106-11

DOI: 10.15937/j.cnki.issn 1001-8263.2022.01.012

作者简介 胡泳,北京大学新闻与传播学院教授、博导 北京 100871; 刘纯懿,北京大学新闻与传播学院博士生 北京 100871

“元宇宙”随着扎克伯格的商业布局变动和资本市场的新一轮狂欢,成为当下产业界和学术界风光无两的热门概念。然而,“元宇宙”并非具有历史断裂意味的“新发明”,而是一个经由 30 年甚至更长时间的持续讨论和实践而被我们早已熟知但不自知的“旧概念”。也因此,对元宇宙的历史性梳理和学理化建构,将是对数字革命开启至今的一次管中窥豹式的阶段性总结,和对互联网未来发展方向的展望与想象。

哈拉维曾指出,20 世纪后期美国的科学文化中有三处至关重要的边界崩溃:首先是人与动物的界限被打破;其次是人、动物和机器之间界限趋于模糊;最后是物质世界与非物质世界的相互渗透,而这三重界限的不断消弭使得“赛博格人类”的想象成为可能。^①在 21 世纪第二个十年开启的今天,这三重边界的崩溃突破了时空的限定来到

我们每个人的面前,因此,当我们讨论元宇宙时,所讨论的绝不仅仅是互联网产业的未来发展方向,或资本投资的下一个风口,而是一个关乎另类社会实践的可能性以及人类种群如何与技术共处、与机器共生、与代码共事的后人类境况议题。

一、“元宇宙”的语汇缘起与历史叙述

“Metaverse”作为一个语词和概念上的舶来品,在本土的语境中被对应为“元宇宙”这并未具有明确意涵和具体所指的语汇,除此之外,该词亦有“超元域”“后设宇宙”“形上宇宙”“元界”“超感空间”“虚空间”等译法。而在诸多翻译中,笔者认为“超元域”一词相较而言更准确地指涉了这个概念的关键含义,即超越次元的场域。“Metaverse”本身就是前缀“meta”(超越)加后缀“verse”(宇宙)的组合同。因此,它的字面意思是

“超越物理世界的宇宙”。更具体地说,这个“超越的宇宙”指的是数字生成的世界,同时也就与同样超越物理领域的形而上学或“精神”概念相互区别开来。

当下对“元宇宙”概念的溯源,大多回探到尼尔·斯蒂芬森在1992年出版的科幻小说《雪崩》(Snow Crash)。该概念在小说中第一次出现是被印在一张名片上:“名片背面是一堆杂乱的联络方式:电话号码,全球语音电话定位码,邮政信箱号码,六个电子通信网络上的网址,还有一个‘超元域’中的地址。”^②在小说中,斯蒂芬森所想象的元宇宙在形式上和操作上本质都是一个巨大的且人满为患的虚拟世界,而不是一个具有特定参数和目标的游戏环境,它更多的是作为一种与物理领域并行运作的开放式数字文化。^③可见,斯蒂芬森对“Metaverse”的想象依然内嵌于20世纪90年代以“数字化生存”为标志的新科技革命的序列中。

斯蒂芬森对于元宇宙的叙述对之后的虚拟游戏创作起到了一定的启发意义,比如1995年的虚拟世界Active World就是基于《雪崩》这一小说开发的^④,2003年的开放式游戏《第二人生》(Second Life)也受到了斯蒂芬森的影响。^⑤由此,对“元宇宙”的历史梳理就存在另一条脉络线索——开放式游戏和虚拟世界。20世纪70年代出现的文本互动游戏,比如1974年的《龙与地下城》(Dungeons and Dragons)和1975年的《洞穴探险》(Colossal Cave Adventure)就被视为元宇宙的史前叙述。随着20世纪90年代计算能力和计算机图像学的前进,基于文本层面的交互逐渐进阶为基于3D图像和开放式社交的虚拟世界,如1994年的多人社交游戏Web World和1995年的内容创作虚拟世界Active World。到了21世纪,大规模多人在线数字游戏和开放式游戏蓬勃发展,其中就有一度被西方学术领域当成元宇宙样本进行研究的《第二人生》,以及标志着元宇宙在资本和产业领域登场的《机器砖块》(Roblox)。

除了借重文学、游戏这两个领域进行元宇宙的历史叙述之外,产业视角也是进入这一概念的一个窗口。有研究将元宇宙按照虚拟沉浸体验的

程度来进行历史分期,具体划分为无沉浸期(2014年Facebook收购Oculus之前)、初级沉浸期(2015—2018年诞生第一代VR产品)、部分沉浸期(2019至2021年5G发展、虚拟现实生态成型),同时预测,到2026年将进入完全沉浸期,其特点是网联云控和有机融合。^⑥可见,当前产业界习惯用当下互联网平台正在进行的生态搭建与元宇宙进行类比,是持续的硅谷话语的一部分。元宇宙更像是一系列高新技术的“连点成线”,许多科技公司联合起来,拥抱一个新鲜的、模糊的概念,就像旧日的大数据、物联网一样,听起来既充分具有未来性,又能够对喜欢大场面的投资者产生崭新的吸引力。在这套话语中,元宇宙被视作一种人类进行全面数字化迁移的生产、生活、生存的载体,也成为具有超越性力量的新型媒介。

在对元宇宙的历史发展分期的叙述中,2020年至2021年被不约而同地看作是元宇宙发展的爆发增长期,朱嘉明从社会动力学的角度将其归纳为2021年出现了元宇宙要素的群聚效应(critical mass),并将元宇宙现象与1995年互联网的群聚效应进行类比。^⑦2021年围绕“元宇宙”这一概念出现的周边元素在产业内呈现星火燎原的态势,比如2021年4月互动娱乐公司和3D引擎技术商Epic Games完成了10亿美元的融资并宣布该融资将主要用于与元宇宙相关的开发。2021年8月建立在以太坊区块链上的数字宠物游戏Axie Infinity在市场上破圈并联通NFT领域,得到了产业关注和大众认知度的提高。几乎同期,中国的互联网平台企业也纷纷将产业转型和升级的着陆点定位在元宇宙上,例如腾讯提出的“全真互联网”的概念以及对“QQ元宇宙”“王者元宇宙”等商标注册。基于这些产业动作,元宇宙之于我们终于不再是文学文本中的一个虚幻概念,而是切实影响到未来人类社会的变革性因素。

可以明确的是,在新技术革命经由一轮又一轮迭代的当下语境中讨论“元宇宙”乃至20世纪90年代斯蒂芬森所处的时代语境下诞生的“Metaverse”在概念的内涵和外延上都具有了超越性的差异。然而,在这30年的发展过程中,对元宇宙的讨论常常和虚拟现实、数码游戏、应用生

态等相似概念缠绕在一起,比如2007年的著作《The Second Life Herald: The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse》就是围绕开放式游戏《第二人生》中的虚拟报纸《先驱报》(Second Life Herald)展开讨论的。无独有偶,2012年关于虚拟现实和元宇宙的论文集《Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms》则收录了大量以开放式游戏《第二人生》和多人互动游戏《魔兽世界》为案例的相关研究。因此,若想讨论元宇宙所蕴含的与前列概念不同的差异性力量,就必须对元宇宙的概念和特征展开厘清和总结。

二、“元宇宙”的概念厘清及特征归纳

欲将“元宇宙”与“虚拟现实”、“开放式游戏”等既有的具象化概念区分开,就要从元宇宙的内在本质上寻求一些更加抽象化的定义。2003年美国国家科学基金会资助下的一项计算机研究认为:元宇宙的本质是一种网络集合,其特征是低成本、自我配置和沉浸式环境。^⑧2013年发表在美国计算机协会期刊上的一篇研究论文也将元宇宙定义为一种网络集合,即“虚拟现实应用程序的一个子集,所谓虚拟现实应用程序是指计算机生成的三维对象或模拟环境,其具有看似真实的或者直接的、物理的用户交互”^⑨,而这个集成网络需要在四个领域取得进展,分别是:沉浸式真实感、访问和身份的普遍性、互操作性和可扩展性。

对元宇宙系统所进行的交互性、无边界性的探索,在2018年得到了延伸和扩展。Kim J. L. Nevelsteen 利用扎根理论对技术采取抽样,以此定义虚拟世界是一个模拟的环境,这个环境由许多数据空间组成,数据空间的集合应构成一个共享数据空间,即一个“持久碎片”(persistent shard)^⑩。该文指出,元宇宙和此前互联网的最大区别是元宇宙支持“实时性”(real time)。与Nevelsteen 将元宇宙视为数据集合相类似,Bektur Ryskeldiev 等人将元宇宙定义为一个持久且不断更新的混合现实空间集合,可以映射到不同的地理空间位置,是一种在不同的应用程序之间归档、映射、共享创建的虚拟空间,是去中心化的、点对

点分享的、相互协作的、具有混合现实临场感的、将现实应用程序复合在一起的复杂系统^⑪。

根据前面所描述的研究,元宇宙都指向一个交互的、沉浸的、复合的、协作的网络集合或虚拟空间,但是元宇宙背后的物质性和对现实世界的依赖性依然是不可忽略的。Haihan Duan 等人就从宏观角度提出了元宇宙的三层体系结构,即基础设施、交互和生态系统,并且指出该结构是基于物质世界和虚拟世界的叠合与分离所形成的。^⑫这个三层元宇宙结构是在Jon Radoff 的七层元宇宙结构基础之上改造而来的,Jon Radoff 对元宇宙系统自下而上的各层是:基础设施、人机界面、去中心化、空间计算、创作者经济、发现和体验。^⑬然而Haihan Duan 等人认为该七层结构是由一个行业部门构建完成,低于预期市场的价值链。^⑭基于此我们也可以看出,元宇宙的构建一定是宏观层面上多个领域的打通和协作才能完成,这或许是元宇宙所谓“协同”的另一含义所在。

作为一个舶来词语,元宇宙在国内学界的研究中依然处于理论起步和建构阶段,因此国内现有的对元宇宙的讨论更多是着眼于商业动态和资本动作的产业层面,对这一概念的理论化梳理较少。在有限研究中,喻国明将元宇宙定义为“一个虚拟与现实高度互通、且由闭环经济体构造的开源平台”,并认为元宇宙的核心属性是“与现实世界的同步性与高拟真度”“开源开放与创新创造”“永续发展”“拥有闭环运行的经济系统”^⑮。与喻国明将元宇宙看作是虚拟和现实之间的交互不同的是,朱嘉明将其看作是独立于现实、以现实为参照的平行存在——“元宇宙”是一个平行于现实世界,又独立于现实世界的虚拟空间,是映射现实世界的在线虚拟世界,是越来越真实的数字虚拟世界。^⑯

通过对元宇宙相关概念和特征的文献梳理发现,元宇宙依然被认为是互联网进化序列中的一个阶段,而且大多数的研究并没有将这一新阶段与以往有关虚拟现实、开放式游戏、VR、AR、互联网平台、用户创造内容等的概念完全区别开,而更像是一次概念的杂糅和集合。从产业角度讲,从Meta 的扎克伯格到微软的纳德拉,这些硅谷名人

似乎都没有能力为其特定的元宇宙的外观或感觉描绘出一个连贯的愿景,而不过是在感知到的市场机会、公开宣扬的乌托邦和旧的科幻小说套路的集合上做文章。

由此,建基于元宇宙的具象化属性(一个持久的、模拟的和沉浸的环境,计算机生成的实时互动,多个用户凭借化身进行体验和展开行动,产生一种存在于他们所处环境之外的空间感觉等),笔者将元宇宙抽象为一套依托于网络集合的全面数字化媒介系统,借由这个系统,一种另类的经济运作形式、社会组织模式、文化生产样式、人类生存方式都得以发生,而这一切的前提是这种数字集合是有机的、互联的、稳定的、循环的,且在万物皆可数字化的外显表征之下,一个可供性更高的、包括算力、云、通信、能源在内的基础设施逐渐变得不可见,但却比任何以往的互联网发展阶段所要求的都更加重要。当我们将以上物质的、非物质的、元宇宙内部与外部的种种都考虑在内的时候,元宇宙在话语层面之外的社会潜能和变革性影响才获得了充分讨论的空间。

三、“元宇宙”的内在潜能和变革影响

每一次技术革命的成果都意味着社会机制、结构和关系的联动变革,元宇宙作为已然发生且正在实践的新的信息技术图景,不可能脱离对其所蕴含的内在潜能和介入现实社会的可能性的探讨。从当前已有文献来看,有关元宇宙变革性影响的研究往往基于已有的案例,如集中讨论最多的就是21世纪初由Linden实验室开发的《第二人生》及其他虚拟世界,也包括诸如《魔兽世界》在内的多人在线游戏。基于以往这些开放式游戏或虚拟世界的典型样本来实现对元宇宙的未来构想,虽难免有削足适履之嫌,但若以之作为对元宇宙进行可能性判断时的坐标和参照依然可以勾勒出元宇宙产生作用和影响的几个重要方面,笔者将其归纳为:生产与创造、认知与经验、身份与社群。

(一) 生产与创造

“用户生产内容”在今天已不再是一个新鲜概念,尤其是当众多以UGC为核心的互联网平台

展现出成熟的产业闭环和盈利模式,“用户生产内容”的意味仿佛也从刚提出之时具备的变革性和未来性滑向了商业化和模式化。这个曾被视作最能代表互联网乌托邦设想的创造性机制在平台资本、算法规则、政策管制等重重约束之下,日渐束手就范和丧失生机。这就导致当元宇宙鼓吹者再次提出要建立一个依托于“用户生产内容”的数字生态时,一切都极有可能成为当下互联网现实生态的重演,而不再能够带来解放性的快感。

然而,虽都被冠以“用户生产内容”之名,但元宇宙与当下平台相比,依然呈现出可以对这一概念进行新的阐释的可能性。原因在于,UGC之于如今的平台而言,更多的是一种区别于PGC的产业发展模式,然而对于未来的元宇宙,它可能更多的成为一种底层逻辑和社会秩序。在元宇宙社会中,“用户生产内容”或将升级为“用户共创内容”,从“生产”到“共创”,多了一层生产创作共同体的意涵。如果说在平台时代,生产者更多的还是一个原子化的个体,彼此的创作行为和创作内容互相独立甚至互相竞争,那么在元宇宙时代,在开源和区块链的技术支持下,则有望实现一种以共创性和共生性为特征的新的秩序。

“人人均是创造者”并不止于当下语境中我们所能想象的文字、图片、音频、视频,甚至更内在地讲,信息、数据乃至知识的来源都是个体。更重要的是:其一,它呈现出人类文化生产和评判标准的新面向;其二,它有利于构建一种分布式决策和分布式传播的新格局;其三,它代表了自下而上内生式社会结构对自上而下集中式社会结构的代替。

首先,元宇宙社会的“用户共创内容”可能会带来文化生产和评判标准的新面向。当元宇宙在创作界面上跳脱出物理世界的边界和限定,那么基于元宇宙的社会规则而生产出的文化产品,则有可能超越我们日常的现实经验和世俗美学。从已有的例子来看,用户开放式游戏虽然并不能与“元宇宙”完全画等号,但从本质上来讲是一个开放空间和符号世界,其内在机制就是由用户共同创造内容。比如数字游戏产业中的游戏模组(modding)就是用户共创内容的一种文化实践。早期的数字游戏爱好者基于对某一游戏的热爱,

自行修改和创造游戏内容并在互联网平台上发布自己的游戏模组,1997年id Software公司发布的《毁灭战士》(Doom)及后续由玩家自己设计的关卡编辑器的出现标志着游戏模组文化走向成熟。^①很快,游戏模组文化就走上了产业化和职业化的道路,游戏模组也被纳入粉丝经济中,成为数字游戏产业的重要创意来源。

从艺术角度看,Jacqueline Drinkall曾着眼于《第二人生》中的各种新兴和成熟的艺术、艺术场景、艺术画廊、住宅、雕塑公园、策展人、艺术家经营空间和艺术市场,从而勾勒虚拟世界中的当代艺术实践图景,并彰显了以技术为媒介的新心灵感应的蓬勃发展。^②在这一层面上,开放式游戏与“元宇宙”完成了暂时的叠映。借由《第二人生》的启发,元宇宙可以被视为“调动居民传播和创新创造力的机会之窗”^③,于是,我们有理由预测在以元宇宙为空间的创作活动中,符号和意义将再一次产生内爆的媒介效应。

元宇宙社会对生产力和创作力的影响不只聚焦在文艺领域上,在未来,在更广泛的领域比如数字建筑设计、工业解决方案甚至社会议题决策中,也将涌现更多UGC内容或方案。Katrin Tobies & Bettina Maisch两位学者就以《第二人生》作为工业界和科学界用于创造、设计、开发和传播创新的交流平台的案例,来说明虚拟世界不仅可以作为沟通媒介,还可以进行多种方式使用,比如电子学习工具、企业销售工具和实验及科学研究的区域,尤其强调了虚拟世界的开发对“创新传播”的推进意义。研究认为,由于时间和成本问题,现实世界中基于经验的传播模式往往无法满足创新传播的需求。而在《第二人生》中,这些产品可以被逼真描述并在虚拟过程中模拟。就像在现实世界中一样,利益相关方可以通过他们的化身,积极尝试新的产品和程序,并与背后的公司或创新者进行对话。^④

从上面这个例子来看,元宇宙社会其实更加准确地理解并实践着创新传播的真正内涵。创新传播从来都不仅仅是向相关利益相关者传递关于新产品或服务的信息,相反,从更广阔的社会层面来看,创新传播是一场关于创造共同意义模式和

建立共同价值情感的社会实践。而共识的达成则需要一种新的社会决策方式和传播模式,也就是前文提出的元宇宙创作性机制影响的第二个层面——分布式决策和分布式传播。分布式决策与分布式传播的达成依托于元宇宙所蕴含的内在的平等、多元、自组织、去中心化等理念想象。

元宇宙被赋予了构建公平和可持续社会的远景,其自治的生态系统被认为是孕育民主属性的摇篮。比如,在3D虚拟现实平台Decentraland中就存在一个分散的自治组织“DAO”(Decentralized Autonomous Organization),用户可以在该组织中提案并且投票决定世界运行的政策和规定。同时,权威人物的缺席以及对开放式空间的使用也有助于个体之间的相互交流,从而使参与者自由地表达自己的想法和观点。^⑤

元宇宙所蕴含的创造性机制毋庸置疑,但是这种创造性机制具有多强的生命力和抵抗力,则是我们需要进一步思考的问题。举例来说,《第二人生》于2003年向公众开放,当时的《第二人生》只有几千居民,且大多数是程序员、艺术家和创新企业家。这些先驱者达成的共识是他们并非在玩游戏,而是在建造一个突破物质世界限制的新大陆,一个允许创造力、新思想、广泛社交和更多财富生根的新大陆。起初的情况的确如此,在此后两年半的时间内,《第二人生》中的居民即使毫无报酬,也积极忙碌地完成这一乌托邦设想,于是“从迷幻到黑暗的中世纪堡垒,再到精致的不受地心引力影响的精灵城堡,各种形式的奇异建筑 and 交通工具都出现在太空中。人工生命形式在华丽的花园中出现、复制和进化,而滑雪板上点缀着华丽优雅的超凡飞行器。虚拟体育项目包括精灵射箭比赛和巨型蜗牛赛跑”^⑥。以上这些如梦境一般突破想象的事物都出现在了当时的《第二人生》中。然而,随着这一游戏/虚拟世界的日益流行,该游戏也迎来了它的100万订阅用户,同时迎来的还有“旧世界”也就是现实物理空间中大型企业等的入侵,从运动品牌到服装品牌再到汽车企业等等。这些大资本并没有利用《第二人生》进行创新性的创造,而是将现实世界中陈旧的想法带进了这一虚拟世界——奇异的飞行器被丰田

所代替; 迷幻建筑让位于喜达屋酒店; 燃烧的喷气式战靴也不见踪影, 取而代之的是阿迪达斯的球鞋模型……

在元宇宙的当下设想和承诺中, 当文化生产主体成为每一个元宇宙社会中的公民, 且公民们能够普遍、深入地参与到元宇宙社会中的标准制定、意见提出、决策通过等系列活动中, 一个自下而上内生式的社会结构就有望实现。然而, 元宇宙能否真的兑现这种颠覆式社会秩序呢? 这绝不单单取决于元宇宙背后的技术支持和内嵌于技术背后的价值倾向及政治诉求, 更重要的是, 元宇宙社会之外的物质世界和现实社会是否也同样产生了在结构意义而非话语意义上的变革。否则, 元宇宙社会也只能沦为一个旧有社会秩序的照搬和延伸。这并非是耸人听闻的臆想, 而是来自前车之鉴的警惕。

(二) 认知与经验

每当我们讨论有关媒介的议题时, 麦克卢汉的著名论断“媒介即讯息”就会再次得到印证和解读, 曾经的电子媒介如是, 今日的元宇宙亦如是。“媒介即讯息”意味着媒介作为人们认知和经验外部世界的中介, 本身就已承载了变革的意义。麦克卢汉的这一阐释放在元宇宙对人类认知和经验的影响中依然有效。

正如我们在前文中所说, “元宇宙”从外部呈现上来看, 似乎是一个与物质世界相互区隔、相互独立的数字世界/平行世界/虚拟世界, 然而观察它内在的运作和支撑, 元宇宙的顺利运行极度依赖于物质世界中的能源、通信、计算等基础设施和信息技术。基于元宇宙的这一本质机理, 笔者认为正确认知“元宇宙”的关键是正确认知现实世界, 而一种被广泛用于实现这种认知的方式就是经验科学。人们将元宇宙中的虚拟体验作为现实生活的一部分, 并且用自己在现实世界中获得的经验去结构在元宇宙中的差异化经验, 反之亦然。但是问题的关键在于, 我们的认知和心理过程在两个仿佛平行宇宙的世界中, 是否以相同的方式发挥着同样的强度。

对于这一问题, 有学者基于虚拟世界的心理学研究表明, 现实生活中的人格、情感、身份甚至

刻板印象在虚拟世界中确实以类似的方式存在, 因此当涉及到这些因素的最基本方面时, 关于现实生活和虚拟生活之间存在潜在差异的想法就失效了, 因此经验科学方法既可以应用于解释现实生活中的议题, 也可以用来理解虚拟世界中的问题。^②甚至, 一些现代神经科学家和人类学家更进一步指出: 所有的自我意识和文化最终都只是真实在我们人类中的虚拟投影。同样, 秉持着虚拟世界中的个体认知和心理过程同现实世界中相差无几的假设前提, 元宇宙也被神经心理学寄予了评估和治疗认知的厚望。有研究认为, 虚拟世界相比于传统方法而言, 有可能可以更加系统地呈现神经心理学中的认知研究, 原因是在虚拟世界中, 通过更好的感知环境控制、更一致的刺激呈现和更精确的评分, 可以提高情感和评估和认知障碍治疗的可靠性。^③因此, 在神经心理学研究者看来, 虚拟世界是一个更加理想的“拟态环境”, 是比采用人为测试环境进行研究的传统方法所能获取的更加标准、稳定、符合现实生态的“模拟环境”。

虚拟与现实、实体与存在、认知与意识等问题, 一直以来就是学者的关注焦点, 现在, 在元宇宙语境下可以展开新的尝试, 而它们大多默认元宇宙或虚拟现实可以成为充分替代现实世界的存在。这一假设的先在前提是当下的数字化发展对“人的普遍存在”的重新定义。在物质世界和现代社会中, 以我们的身体为中心, 一系列可以代表“我”的人工制品或者信息凭证渗透到社会生活的方方面面, 作为个体存在的证明, 身份证、银行卡、工作证乃至手机都成为我们的代言者。这些代言的综合构成了我们的整体存在。然而随着大数据技术的发展, 与我们个人身份相关的数据已经开始在户口、医疗、金融及其他信息空间中发生聚合, 因此可以说, 随着身份信息碎片的整合和互操作能力逐渐增强, 从中产生了一种普遍性的、无所不在的、围绕每个人的“电子存在”。^④从这个意义上来说, 元宇宙中的个人便不再以身体在场而是以数据和信息的有效集成为表达“我”的存在, 而事实证明, 这一转变正在快速发生。

神经心理学和认知科学对虚拟现实技术的借重与数据互操作性下数字自我的普遍性存在, 模

糊了物质世界与虚拟世界、现实与元宇宙之间的界限,也由此牵扯出了元宇宙对既有经验的突破——空间与边界被重新改写了。元宇宙中的居民与其说是一种数字存在,倒不如说是同时具有物理身份和数字身份的混合主体,即“游牧混血”(nomads hybrid)^{②6}。这些“游牧混血”同时生活在物理空间和数字空间之中,对他们而言,这两个空间都是可供的、可利用的、可作为心理依托和情感放置之所的。然而,这两个空间并非贡献了同等的经验,事实上元宇宙中的空间并不是康德和施来默认为的那样作为构成经验的先验条件——一种“纯粹空间”^{②7}。相反,元宇宙的空间恰恰成了构成经验的主要对象,存在于多重身份中的不可分离的个体都生活在其中,并在元宇宙中创造和重建其主体和化身;在创造自我的过程中,同时创造了一个数字虚拟生活空间,于是新的经验世界就在这里发生。

而在突破“纯粹空间”的元宇宙中,对“空间”的重新理解基于“边界”的正在消失。有学者在世纪之交就断言:“在未来,多孔边界/渗透边界(porous borders)是最值得研究和理解的事情。”^{②8}“速移一代”(Zapping Generation)^{②9}作为游牧的数字原住民,不断漫游,无视边界,寻找新的空间满足他们的兴趣和欲望,寄托他们的情感和诉求,因此他们正在从一个边界不断渗透的混合维度构建客观性和主观性。

对边界的理解和定义关系到人类认知经验的改造与革新,毕竟在虚拟和真实努力之间捍卫边界,就是在以某个维度定位某些类型的经验。在之前针对人机交互游戏的研究中就存在一个观点:数码游戏的空间实际上是数字虚拟向物理领域的延伸,且在游戏空间中存在三个部分,分别是心智空间、商业空间和混合空间。^{③0}而元宇宙形成混合空间的过程即物理世界和虚拟世界的融合过程,它并非两种空间的随意交叉,更不是将物理空间简单搬运到数字空间。笔者更倾向于将这一边界消融的过程理解为虚拟世界对物理世界的侵占。在数码游戏发展的过程中,“生活游戏化”的概念也随之普及,现实生活的游戏化意味着虚拟世界中的游戏规则接管了现实世界的运行,其表

现是物质世界中越来越频繁地充斥着游戏机制,比如商家的积分兑换规则,或者对个人生活方式的激励性奖励机制等等。

毫无疑问,数字世界已然改变了我们的认知和经验,其影响深入到日常生活的各个层次:乐观者将这种改变视作一种进步性的力量,比如会拥有一种“数字智慧”(digital wisdom)^{③1},即作为数字原住民的新一代会以计算机、视频游戏、手机和任何其他容易获得的数字技术的数字语言为母语,在高度数字化的环境下,这些青少年在学习过程中具有多任务的认知风格特征,在学习过程中注意力持续时间较短,并采用探索和发现的学习方法。批判者则担忧人们可能会更少地关注现实生活中的社会议题,因为他们将《第二人生》视作他们拥有更理想生活的机会^{③2},那么当未来的元宇宙比《第二人生》拥有更高的沉浸感、真实感和更完备的配套设施时,这种对现实议题的淡漠态度和犬儒姿势可能会更甚。于是,元宇宙在延伸生活空间的同时,也在悄无声息地侵吞着我们在物质世界中获得经验的空间,这背后是元宇宙内在的一个永恒矛盾——无限的空间和有限的时间,而当元宇宙改变着人类生命的时空关系时,传统的哲学话语在元宇宙面前也似乎失去了阐释力。

(三) 社群与身份

元宇宙作为媒介迭代的产物,本质上处理的还是人与人之间的连接问题,更准确地说,是现代社建立以来,在以陌生人为主要组成部分的社会关系中进行整合、沟通和共生的现代性母题。数字时代,聚集起来的人群所能激发的力量才是商业互联网企业家的真正所求(网易有个口号叫“网聚人的力量”),正如 Ricochet Labs 创始人 Rodney Gibbs 对想要引入“游戏化”的组织评论说“虽然他们谈论游戏元素,如化身、奖励系统和用户生成的内容,但游戏并不是他们真正想要的。他们想要社区。他们想要社会粘性。他们想要一个数字论坛,迫使人们,不管地理位置如何,聚集起来,投资于一个团体、一个想法、一个运动。”^{③3}

在经历了血缘、地缘、业缘之后,趣缘社区成为人们进行相互连接并在其中完成社会化和文化

整合的主要场所。而在元宇宙社会中,趣缘也不再是将人们组织在一起的动力源,取而代之的是一个自由且开放的源代码。商业互联网的发展使得人们在网络空间中按照自己的兴味寻找到属于自己的社群,于是网络论坛、贴吧、超话等一个个围绕趣缘展开的互联网产品得以开发并维持。如果说当下互联网平台所实现的事情取决于服务器背后的人由兴趣生发出的诸如点击、分享、评论、转发等数据行动力,那么未来元宇宙能完成的事情则取决于服务器背后的人对一个个开放源代码所进行的操作。开源技术会蔓延到元宇宙的各个角落,在开源标准协议的共识达成后,在社区治理结构和争议解决系统的工具搭建完成后,在元宇宙管理者明确且公平的政策下,数亿用户在元宇宙中利用开源代码维护自己的社区,开放源代码也因此成为数字居民在元宇宙中进行社会共建、边界拓展和社交活动的基础。在一个以开放源代码为支撑的社会中,当下互联网的内部自我消耗式困境有望被一种打开的、富有创造力和想象空间的外部增长方案所化解。

当元宇宙社会中的居民利用开放式源代码搭建起自己想象中的完美社区之后,自我在社区中的身份以及这一身份的独特性、主体性和可识别性就成了下一个需要解决的问题。首先,个体在元宇宙中存在的形式是一个个的化身(avatar),这一点对于浸没在数码游戏中的人们来说并不是一个陌生概念。化身可以被描述为“虚拟自我”,即现实世界中的每个个体都认同虚拟世界中的一个独特实体(他们的角色),通过该实体引导他们在虚拟世界中的所有活动。由此,围绕着化身,每个人都在构建着自己与物质世界可能完全不同的身份。化身们采用与现实世界有所区别的交流模式,呈现着与现实世界中的自己可能迥异的个性特征,更不用说一些人口学意义上的指标也都可以在元宇宙中被改写。人们在日常经验中所必不可少的身份政治和阶级政治在元宇宙社会中将面临失效。

如此,又该如何定位化身在虚拟社会中的角色和位置呢?——借由代理的过程。“代理概念基本上是一个玩家如何在游戏世界中发挥他的意

志。”^{⑤4}从这一基于虚拟世界的研究定义出发,笔者认为在元宇宙中,代理的过程就是现实中的个体将自我投射到虚拟化身上的过程。物质世界中的个体借由化身代理,在虚拟世界中进行选择和操作以及自我意志的表达,从而形成作者性叙事,而这一作者性叙事就是元宇宙在每个个体身上都得以成立的合法性来源。它不仅通过千人千面式的表达完成了针对服务器后面的个体的主体性询唤,而且在一个个分布式的作者性叙事中产生了交叉和重叠,因此也顺便完成了用户交互框架的构建。

然而,元宇宙中的交互过程并不等同于戈夫曼基于戏剧学的符号互动论,即互动产生的意义在很大程度上取决于它所处的语境,这一理论的框架是在互动产生之前已然有了一个既定的充斥着大众社会流行文化符号的社会文化环境。但是在元宇宙中,这个语境往往不是给定的和既有的,而可能是由互动双方临时搭建的,这就造成元宇宙“开放”的另一面:在没有统一文化符号的前提下,元宇宙社会的“共识”要如何达成、又是基于什么达成的。

现实个体与其虚拟化身之间的关系可以产生真实的行为后果和社会影响,因此,化身的匿名性和化身背后的身份具体性相结合所产生的复合效应是不容忽视的。^{⑤5}也有学者指出,即使化身在元宇宙中的社会关系是虚拟的,也依然存在一个至少可以称为“虚拟社会化”的过程。^{⑤6}因此,身份的构建过程中社群的存在是必要且一定的,社群对个体的集体身份的感知和建构起到关键的作用。有研究基于《魔兽世界》中玩家的集体身份建构进行了批判性话语分析,发现公会内部的集体身份主要通过超越游戏技术形式的共同价值观来感知和体验,再加上虚拟游戏中个人身份主要构建为一种叙事,玩家通过他们的化身将自己在游戏中的感知与他们作为玩家的相关现实生活体验相结合,从而提出一种在自我相关假设和个人身份方面的修辞模式。^{⑤7}因此可以看出,虽然“虚拟”被理论化为一种非实体和非共生,“云社区”也被视作一种松散的、不稳定的、身体不在场的结构,但是在个人和集体身份的构建方面,元宇宙依

然将现实世界作为一个可参照的他者而对现实中的主体进行自我差异的补充。

元宇宙中存在的云社区改变着虚拟社区的传统结构和定义,比如 Gaia Moretti & Eliane Schlemmer 就将元宇宙中的学习社区描述为产生知识、让主体表达情感、创造协作与合作空间的社区^③; Gregory Price Grieve & Kevin Heston 将云社区看作是一个临时的、外包的、情感上有联系的居民群体,而这个居民也并非现实社群中的个体,而是流动的、多重的、分布的电子身体。^④不过,这并不意味着在元宇宙的社群中完全遵循着一套与现实世界不同的组织机制。有研究通过对《第二人生》的常住者进行网络人类学的定性研究,得出了“源自现实生活中的沟通和制裁机制是在《第二人生》中实施社会控制和群体凝聚力的重要手段”^⑤的结果;另外,以技术为中介的语境会强化社会控制并且提供新的社会控制工具(如另类化身);云社区中的居民也会利用“外部世界”(如博客、论坛、网络搜索引擎)的系统规则来惩罚虚拟世界中不道德的行为。

不论是身份还是社群,在元宇宙对这两者的建构过程中,总是无法避免与物质世界发生联系并从中汲取经验。所以,即使开放源代码技术从理想情况来看具有巨大的变革意义,但如果缺少相应的共识和规范的话,反而会适得其反,尤其是当元宇宙社会中的个体身份确立和社群的组建都以源代码为基础设施性技术的时候。源代码背后的物质世界中的技术提供方需要具备基础设施性的自觉,否则就会如《第二人生》中的“CopyBot 丑闻”一样,将用户创作的代码无限生成副本并储存在虚拟人物的库存中以备日后使用,结果导致许多内容创作者关闭了他们的商店,并竖起了无形的墙来阻止进入。^⑥因此,如果平台管理者和技术提供方无法秉持正当的价值取向,那么以“无墙”之名创设的元宇宙也将难逃“建墙”的结局。

四、结语:乌托邦与反乌托邦

以往的数字革命带我们进入了一个数字化生存的时代,而伴随着元宇宙的提出和构建,人与机器、意识与代码、现实与虚拟的关系都将被重构。

早期的商业互联网继承了 20 世纪 60 年代反文化运动的衣钵,用另类的社会实践和乌托邦设想构建着超个人主义的话语,并携带开辟新大陆和开拓新边疆式的隐喻搭建起一个与现实世界平行的数字世界。今天,元宇宙凭借它愈发精进的技术支撑和依旧平等民主的价值设想,再一次重启着旧日的乌托邦社会工程。然而,与 19 世纪欧洲大陆在改造原有生产关系和社会结构基础上完成乌托邦设想所不同的是,不论是现在的互联网还是未来的元宇宙,都试图在搁置现实世界问题之外重建一个新世界,他们寄希望于将人类进行数字化移民,就像太空移民那样,逃离满目疮痍的旧大陆而奔向未来可期的新大陆,他们寄希望于这个虚拟世界能够对现实世界的问题进行想象性的解决并实现对苦难的抚慰。

但是,通过本文对元宇宙的讨论可知,元宇宙与物质世界并非像太空移民中的母星与异星两个星球一样相互平行、相互独立。恰恰相反,元宇宙完全建立在现实世界的各个物质资源之上,在生产、经验、身份、主体等多个层面上,元宇宙都显示出与物质世界的千丝万缕的连接。因此,当我们看到元宇宙社会设想中的海量内容,我们也应当看到这些海量内容被资本滥用的可能;当我们看到无限创造力被激发、新的传播模式和决策方式被实现,也应当警惕这些传播和决策的创新是否又进一步被权力所收编;当我们看到元宇宙社会的乌托邦想象,也要看到物质世界中依然存在的反乌托邦现状。若对现实结构和问题置若罔闻,元宇宙所蕴含的内在潜能和变革的可能性也时刻都有被扑灭或者变异的风险。

注:

- ① Haraway D., A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s, *Australian Feminist Studies*, 1987, 2(4): 1-42.
- ② 【美】尼尔·斯蒂芬森《雪崩》,郭泽译,四川科技出版社 2009 年版,第 17、22 页。
- ③④ Dionisio, John David N., Burns III, William G. & Gilbert, Richard, 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities, *ACM Computing Surveys*, Vol. 45, No. 3, 2013, pp. 1-38.

- ④Lensman's Teleport Maze Station of the Month, <http://active-worlds.com/newsletter/0909/090904.html>, 2009. 9.
- ⑤Maney, K., The king of alter egos is surprisingly humble guy. Creator of Second Life's goal? Just to reach people, USA Today, 2007. 2. 5.
- ⑥中国信通院《虚拟(增强)现实白皮书》, http://www.caict.ac.cn/kxyj/qwfb/bps/202103/t20210330_372624.htm, 2021. 3。
- ⑦⑩朱嘉明《“元宇宙”和“后人类社会”》,《经济观察报》2021年6月21日。
- ⑧Jaynes, C., Seales, W. B., Calvert, K., Fei, Z. & Griffioen, J., The Metaverse: A networked collection of inexpensive, self-configuring, immersive environments, Proceedings of the Workshop on Virtual Environments, 2003, pp. 115 – 124.
- ⑩Nevelsteen, Kim J. L., Virtual world, defined from a technological perspective and applied to video games, mixed reality, and the Metaverse, *Computer Animation and Virtual Worlds*, Vol. 29, No. 1, 2018, pp. e1752.
- ⑪Ryskeldiev, B., Ochiai, Y., Cohen, M. & Herder J., Distributed metaverse: Creating decentralized blockchain-based model for peer-to-peer sharing of virtual spaces for mixed reality applications, Proceedings of the 9th Augmented Human International Conference, 2018, pp. 1 – 3.
- ⑫⑭Duan, Haihan, Li, Jiaye, Fan, Sizheng, Lin, Zhonghao, Wu, Xiao & Cai, Wei, Metaverse for social good: A university campus prototype, Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia, 2021, pp. 153 – 161.
- ⑬Jon Radoff, The Metaverse Value – Chain, <https://medium.com/building-the-metaverse/the-metaverse-value-chain-afc9e09e3a7>, 2017. 4. 7.
- ⑮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》,《新闻界》2021年第10期。
- ⑰尤里安·库克里奇、姚建华、倪安妮《不稳定的玩工: 游戏模组爱好者和数字游戏产业》,《开放时代》2018年第6期。
- ⑱Drinkall, Jacqueline, The art and flux of telepathy 2.0 in Second Life, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 47 – 68.
- ⑲Jensen, Sisse Siggaard, User-driven content creation in Second Life: A source of innovation? Three case studies of business and public service, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 1 – 15.
- ⑳Tobies, Katrin & Maisch, Bettina, The 3 – D innovation sphere: Exploring the use of Second Life for innovation communication, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 70 – 87.
- ㉑㉒Pita, Sara & Pedro, Luís, Verbal and non-verbal communication in Second Life, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 100 – 116.
- ㉓Ludlow, Peter & Wallace, Mark, The Second Life Herald: The virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse, MIT press, 2007, p. 258.
- ㉔Aas, Benjamin Gregor, What's real?: Presence, personality and identity in the real and online virtual world, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 88 – 99.
- ㉕Parsons, Thomas D., Virtual simulations and the Second Life metaverse: Paradigm shift in neuropsychological assessment, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 234 – 250.
- ㉖Gilbert, Richard L., Foss, Jessica A. & Murphy, Nora A., Multiple personality order: Physical and personality characteristics of the self, primary avatar and alt, Reinventing ourselves: Contemporary concepts of identity in virtual worlds, Springer, 2011, pp. 213 – 234.
- ㉗㉘Moretti, Gaia & Schlemmer, Eliane, Virtual learning communities of practice in metaverse, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 149 – 165.
- ㉙Turkle, Sherry, Fronteiras do real e do virtual: Entrevista concedida a Federico Casalegno, *Revista Famecos*, 1999(11), pp. 117 – 123.
- ㉚Veen, Wim & Vrakking, Ben, Homo zappiens: Growing up in a digital age, A&C Black, 2006.
- ㉛Nitsche, Michael, The players' dimension: From virtual to physical, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 181 – 191.
- ㉜Prensky, Marc, H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom, *Innovate: Journal of Online Education*, Vol. 5, No. 3, 2009.
- ㉝Gibbs, Rodney, Foreword, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, p. xiv.
- ㉞Falcão, Thiago, Structures of agency in virtual worlds: Fictional worlds and the shaping of an in-game social conduct, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 192 – 205.
- ㉟Boa – Ventura, Ana, Virtual worlds and behavioral change: Overcoming time/space constraints and exploring anonymity to overcome social stigma in the case of substance abuse, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 271 – 286.

- ⑩ Lorentz, Pascaline, Is there a virtual socialization by acting virtual identities?: Case study: The Sims ®, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 206 – 218.
- ⑪ Rosas, Omar V. & Dhen, Grégory, One self to rule them all: A critical discourse analysis of French – speaking players’ identity construction in World of Warcraft, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 337 – 366.
- ⑫ Moretti, Gaia & Schlemmer, Eliane, Virtual learning communities of practice in metaverse, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 149 – 165.
- ⑬ Grieve, Gregory Price & Heston, Kevin, Finding liquid salvation: Using the Cardean ethnographic method to document Second Life residents and religious cloud communities, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 288 – 305.
- ⑭ Gabriels, Katleen, Bauwens, Joke & Verstrynghe, Karl, Second Life, Second Morality?, Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigms, IGI Global, 2012, pp. 306 – 320.
- ⑮ Ludlow, Peter & Wallace, Mark, The Second Life Herald: The virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse, MIT press, 2007, p. 260.

(责任编辑: 御 风)

“Metaverse Society”: Transformative Potential beyond Discourse

Hu Yong & Liu Chunyi

Abstract: With the full expansion of a new round of digital revolution with mobile connectivity, app ecosystem and holographic Internet as key words, the great-leap-forward development of media technologies such as virtual reality, immersion environment, block chain, open source code, etc., and the role that UGC and interest margin community gradually play as network culture production mechanism and subject organization mode, the metaverse is historically defined as a new stage embedded in the whole Internet and digital development sequence, and is endowed with social significance and future imagination beyond discourse. As can be seen from its inherent technology, mechanism and value assumption, metaverse, as a utopian social vision and social practice still carrying Silicon Valley discourse, presents transformative potential in production and creation, cognition and experience, community and identity. But such transformative potential could be heavily constrained by the material world, and the metaverse society therefore will be intimately connected with reality.

Key words: metaverse; digital revolution; virtual world; open-ended game