

元宇宙遇上中国哲学

——走向技术哲学强纲领

李三虎

(中共广州市委党校 马克思主义学院, 广东 广州 510075)

摘要:元宇宙是一种新的虚拟技术平台设想,也是一个新的有待建构的意义世界。建构元宇宙,技术哲学不能缺场。西方技术哲学已使我们从价值非中立观点看待元宇宙,但它仅限于“物”的哲学范畴,存在着难以统一的描述与规范、赞扬与批判、争夺与协商之争。进入“事”的哲学范畴,按照人的行动偏好与技术的正负效应,启用中国古典哲学中辨识美德、道法、防御和律法四种对技术的调节力量,为元宇宙提供一种四象性的整体论解释,以揭示元宇宙走向和谐秩序的应然性。由此,可以提出一种包含对称性、多样性和元伦理性三原则的技术哲学强纲领,强调把虚拟世界问题作为现实世界问题加以对待,以便把元宇宙建构为一种规范而健康的虚拟公共空间。

关键词:元宇宙;非中立性;整体论;对称性;多样性;元伦理性

[中图分类号]B829 [文献标识码]A [文章编号]1672-934X(2022)04-0013-13

DOI:10.16573/j.cnki.1672-934x.2022.04.002

Meta-Universe Meeting Chinese Philosophy: Towards a Strong Programme of Technological Philosophy

Li Sanhu

(School of Marxism, Party School of Guangzhou Committee of CPC, Guangzhou, Guangdong 510075, China)

Abstract: Meta-universe is an emerging virtual technology platform imagination, and also a new meaning world to be constructed. To construct the meta-universe, the philosophy of technology cannot be short of the field. Western philosophy of technology has made us observe the meta-universe with a value-non-neutrality view, but it has been limited to the philosophical category of "things", and there exist disputes difficult to unify between their description and specification, their complement and criticism, their competition and negotiation. Entering the philosophical category of "doings", according to people's action preference and the positive and negative effects of technology, the four regulating forces of technology in classical Chinese philosophy are applied to identify virtue, Taoism, defenses and law to mediate technology, so as to provide a holistic explanation of the four phenomenology for the meta-universe, and reveal the necessity of meta-universe to move towards a harmonious order. Along this line of thought, a strong program in technological philosophy including such three principles as symmetry, diversity and meta-ethics have been put forward, emphasizing that virtual world problems should be treated as real world problems, so as to construct the meta-universe as a standard and healthy virtual public space.

Key words: meta-universe; non-neutrality; holism; symmetry; diversity; meta-ethics

收稿日期:2022-03-21

基金项目:国家社会科学基金重大项目(20&ZD044);湖南省教育厅科学研究重点项目(20A031)

作者简介:李三虎(1964—),教授,博士,主要从事技术哲学、政治伦理和马克思主义中国化研究。

2021年10月28日,美国互联网企业Facebook(脸书)更名为“Meta”(麦特),使一个原本属于哲学范畴的词语“元宇宙”(metaverse)成为大众流行语。扎克伯格(Mark Zuckerberg)声称,元宇宙“将更具沉浸式——一个你可以置身其中,而不仅仅是看着它的互联网体验”^[1]。这一技术实际上是设置了一种自主的虚拟世界,不仅吸引了大量互联网企业、投资者、网络游戏迷对实境扩增和虚拟现实热情拥抱,而且也吸引人们启用大量哲学资源对未来虚拟世界展开想象。韩树杰以中国古代哲学家庄子的“庄周梦蝶”推演虚拟即现实、现实即虚拟的“齐物”境界,也以古代希腊哲学家柏拉图的“洞穴寓言”推演从模拟到真相、从感性世界到理智世界的人类认识路线,表明中西方人对于“虚拟—真相”的元宇宙哲学同质建构^[2];俊宏则以柏拉图的“洞穴寓言”为新世界想象起点,追溯从中国商周算筹、二进制、计算机发明到互联网的元宇宙技术史,展示互联网资本催逼元宇宙诞生的历史必然性^[3]。这两种叙事似乎推动了元宇宙与中国哲学之间的观念连接,前者指明了虚拟世界观念的中国来源;后者说明了虚拟世界建构的中国技术源头,二者虽然视角不同,但都一致指向扎克伯格使用技术构建人类经验的虚拟世界。

那么,元宇宙是否只有一种技术指向?如何建构元宇宙?回答这些问题,技术哲学自然不能缺场。在这里,许煜提出的“宇宙技术”概念是有意义的,他认为宇宙技术是“宇宙秩序和道德秩序通过技术活动的统一”^{[4](P16)},这一概念对技术世界的理解包含一种二律背反,毕竟“技术在人类学上是普遍的,因为它是身体功能的延伸、记忆的外化,它在不同文化中产生的差异可依据实际环境对技术倾向的影响程度来解释;技术在人类学上不是普遍的,在不同文化中,技术受到该文化对宇宙论的理解的影响,仅

在特定的宇宙论框架技术下才是自律的——技术始终是宇宙技术”^{[4](P16)}。这意味着元宇宙虽然有着互联网的技术倾向设置,但这种技术倾向绝不是自律或自主或决定论的,而是可以包含多重意义解释的,即元宇宙是一个意义世界。因此,各种宇宙论,包括中国哲学,也有了解释和建构元宇宙意义的用武之地。本文从四个部分展开论述。首先,从背景和图像两个方面对当前的元宇宙概念进行界定或描述,将其乌托邦和敌托邦图像与元宇宙意义关联起来;其次,要表明西方技术哲学只是展示元宇宙的普遍技术倾向,并不足以对元宇宙意义作出全面解释;再次,引入中国古典哲学,特别是儒家、道家、墨家和法家的思想,对元宇宙进行一种非价值中立的四象性解释;最后,围绕元宇宙的建构提出一种技术哲学强纲领建议,以使技术哲学彰显对人类发展大有裨益的伦理建构性。

一、建构元宇宙的基础和图像

元宇宙,英文为 metaverse,由前缀 meta 和后缀 verse 组成。从字面上理解,所谓元宇宙就是超越物理世界的宇宙,是计算机生成的虚拟世界或数字环境。在扎克伯格之前,全球知名的美国礼德律师事务所(Reed Smith LLP)在《元宇宙礼德指南》的报告中,将元宇宙定义为“三要素的结合”^[5]。第一,它是一种使数字内容超越现实世界的技术,类似于手机游戏之类的现实增强,能够做到数字内容与现实世界相结合;第二,元宇宙应用硬件实现与现实世界的互动,用户应用数字内容控制虚拟现实的内容并在现实生活空间中与数字内容互动;第三,它是涉及物理世界万事万物的信息(如场地、商店、产品等)和有关用户的信息(如用户的作息安排、所在地点、习惯和兴趣等),这种信息来自学习用户日常使用的互联网和机器设备,实时信息经过后台数据收集、整理后,通过相关设备

即时和虚拟地进入物理空间,优化用户体验。这个界定采取的是手段(虚拟现实技术)——目的(用户体验)的方法,表明元宇宙是一种超越物理世界但又实现与物理世界交互的虚拟环境,与哲学上超越物理领域的形而上学和精神王国完全不同。但是,如果要超越手段——目的的方法,我们则可以从基础(ground)和图景(prospect)两个方面界定元宇宙。基础是技术性的,图景是有意义的,技术不能完全与图景分离,基础赋能图景,图景又约束基础发展,只有将二者统一起来,才能使元宇宙进入技术哲学考量。

(一)基础:虚拟空间平台

互联网企业家和工程师都这样预判:互联网最终会发展成为元宇宙,元宇宙将代表未来新一代计算平台。这种平台无疑是一种新的社会图景导向的虚拟技术平台,对这种平台的技术设想已历经五个阶段。从20世纪70年代末开始,出现了以文本为基础的虚拟世界版本,如类似于托尔金同名原著《指环王》虚构故事的《多用户地下城》、吉加克斯和阿尔尼森的骰子游戏《龙与地下城》和教育家尝试合作创造的空间探险《多用户共享的幻觉》等;从20世纪80年代中期开始,受吉布森《神经漫游者》一书的启发,卢卡斯影业公司推出了游戏作品《栖息地》,标志着虚拟技术的首次商业应用,开创了二维对三维的虚拟图形界面,并首次使用“替身”(avatar)这一术语指代数字居民;进入20世纪90年代中期,随着用户内容算力和三维图形学的进步,出现了诸如《城堡防御》等充满三维图形且用户可以实现社交活动的非游戏体裁虚拟娱乐世界,科幻作家尼尔·斯蒂芬森在《雪崩》一书中使用元宇宙概念来表达三维虚拟数字世界开始走红;进入21世纪后,以商业化为目的的虚拟世界网游用户数量迅速扩大,特别是林登实验室的《第二人生》和阿凡达公司推出

的《蓝色火星》更是吸引了大量网络游戏迷;近十多年来,三维虚拟世界发展进入开源去中心阶段,继第一个免费的端对端的开源系统 Second Step 于2005年发布之后,出现了“虚拟现实聊天”以及《罗布乐思》游戏(该款游戏于2021年3月在纽约上市成为“元宇宙第一股”)等,都是为实现三维公共虚拟空间的元宇宙提供的技术平台。基于这种背景,Facebook在更名为Meta之前就声称五年内将转型成为元宇宙企业。从技术上看,元宇宙就是三维虚拟的持续运作的人—机图形界面或虚拟世界网络平台,它支持多用户互动、强调用户目的和提供个性化体验工具。与现有的虚拟现实相比,数字居民在未来的元宇宙中将能够获得更为丰富的集视听、触摸、激励、表达、记忆、自省以及接近、展示、在场、遵循、劝慰、拓展、交易、物流、分配等为一体的现实主义沉浸感。

(二)图像:乌托邦或敌托邦

从以文本为基础的虚拟环境到更加先进的虚拟世界技术的实现,人们已经用元宇宙来建构未来更加集中的三维沉浸式虚拟世界。尽管实现元宇宙在技术上还存在诸多挑战,如怎样将目前许多独立存在的沉浸式环境整合为三维虚拟世界的大规模集成网络等,但这并不排除人们以现有的技术去呈现元宇宙未来的图像。扎克伯格宣布将虚拟生活与现实生活融为一体的元宇宙计划,就是基于一种乌托邦观点,承诺“在元宇宙,你几乎可以做任何能想象得到的事情”^[1]。例如,可以和朋友一起参加一场虚拟音乐会,可以用奥运会击剑冠军的全息图进行击剑,最重要的是可以组织一场混合现实的虚拟商务会议——一些人亲自出席,另一些人则以卡通式替身从元宇宙中走来,徐徐进入会场。但是,元宇宙也很容易激发敌托邦图像。如果元宇宙可以实现脸书目前的个人化互联网站,甚至变成一个庞大的虚拟封闭社区,那么任何

一位访问者都要受到监控、被分析和遭到广告轰炸;如果放弃任何对用户的限制或放任所有用户自由进入,那么骗子、人口贩子以及一些网络诈骗团伙,就可能实施犯罪而难以受到惩罚。美国电子信息隐私中心(EPIC)国内监控项目主任斯捷潘诺维奇(Amie Stepanovich)指出,“设想一下在线巨魔行动——这倒不是你在社交媒体上看到脏话连篇的弹幕,而是一群狂怒的替身冲你大喊大叫,这时,你唯一的逃避方式就是关掉机器。”^[6]这种伤害将有可能因为元宇宙而加剧,且远不限于网游的吵闹,包括各种被监视、被攻击和被欺骗等。正如脸书“视界工作室”表明的那样,办公应用程序被认为是元宇宙的核心。自新冠肺炎疫情全球大流行以来,虚拟办公方式迅速流行开来。员工不在实体办公室工作,雇主需要跟踪员工工作进度,而元宇宙应用程序为此提供了新的改进方法,这意味着员工必须在虚拟办公室出现,并且时刻受到监控。马克斯(Paris Marx)认为:“脸书创始人扎克伯格的元宇宙并不是什么乌托邦式愿景——这是大型科技公司以利润之名殖民我们生活的另一个机会。”^[7]

目前,围绕元宇宙是乌托邦还是敌托邦之争表明,元宇宙将会成为一种悖论空间。莫维(David van der Merwe)宁愿将元宇宙称为“虚拟异托邦”(virtual heterotopia),认为“用户所栖居的在线环境的虚幻性,使自己在本质上变成异位的了”^[8]。元宇宙是有人(或人的替身)栖居的公共空间,也是临时的人—机界面;元宇宙没有固定功能,而是拥有多重意义,可以从一个功能过渡到另一个功能;元宇宙是一个虚拟的无限小宇宙,但又是反映现实的大宇宙;元宇宙按照自身的规律运行,它反映时代性,受到特定时代约束,而绝不是什么极乐世界;元宇宙是一个开合系统,它的虚拟空间与现实空间既相互隔离又相互渗透;元宇宙与现实生活之间存

在界限,但这个界限会变得越来越模糊。我们还不知道理念化的元宇宙与其现实化还有多远,但元宇宙一定会打破现有的生活平衡。因此,我们必须提出这样的问题:未来我们如何治理、支持和监管元宇宙?试想一个不受现实生活制约的元宇宙,将会成为一个多么可怕的世界。元宇宙是技术异托邦的一个特例,但它毕竟是一个新领域,我们可以在检视当代西方技术哲学基础上,启用中国哲学资源对元宇宙进行思考。

二、以元宇宙检视技术哲学观

当代西方技术哲学,存在许多不同的技术哲学观。美国技术哲学家芬伯格(Andrew Feenberg)按照技术是否自主、中立与可控制,将技术哲学区分为决定论(determinism)、工具论(instrumentalism)、实体论(substantivism)和批判理论(critical theory)四种理论或方法^[9]。除此之外,行动者网络理论(actor-network theory)也是当代技术哲学的一种重要方法。在这些理论中,工具论和实体论属于经典技术哲学,批判理论和行动者网络理论属于当代经验技术哲学。至于决定论则很难加以归置,它相信技术本身具有自主性,无所谓价值判断,人也不能控制其发展,因此当建构主义(constructivism)的技术社会学出现后,技术哲学家一直对决定论存在各种争议。当然,决定论强调技术的社会影响,它以积极的或批判的形式为工具论、实体论、批判理论和行动者网络理论所共享。以下讨论对决定论予以悬置,主要从其他四种理论思考元宇宙,以检验西方技术哲学的适用性和不足。

(一)工具论:价值中立的元宇宙

工具论是政府决策者常用的政策理论,也渗透到经济学、管理学、社会学和政治学等各个社会科学领域。这种理论表明,任何技术物或人工物都只是适合目的的工具,除对效率的工

具评价外,其他任何对技术的关注都可以搁置一边。杜威(John Dewey)对此进行形象阐述:“耕犁为啥或怎样适应或应用到果园,或者钟表发条为啥或怎样用于计时,这些都不是问题。它们都是为各自目的制作的,问题只是它们运行得如何和怎样改进使它们更好发挥效用。”^[10]这种非常流行的见解表明,技术本身具有价值中立性(value-neutrality),技术只是开发者或工程师通过设计(如绘图、建模和规划等)将科学知识、科学方法、科学思想应用于现实的物理世界。按照这种见解,元宇宙不过是人类交往的工具性环境以及虚拟世界的工具性延伸,区别只在于它作为一种技术增强了人类在现实世界中原有的功能或目的。例如,网络游戏就只是增强了玩家个人的游戏能力。在元宇宙的赞同者那里,元宇宙被看作是“第三环境”(另外两个环境是自然和人类自身)、“人类交往的圣杯”“前所未有的互操作性”。这些称谓不过是自由主义意识形态的工具论表达,或不过是将虚拟世界表达为一种未来全球性的普遍现实。但是,元宇宙在全球范围内毕竟会以一种分权的方式推动。西班牙皇家埃尔卡诺研究所高级研究员奥特加(Andrés Ortega)指出,元宇宙充满了“各类追求新秩序的技术族群、技术公司、技术国家甚至技术恐怖主义,问题不仅在于元宇宙是否是可控的,还在于它是否是可治理的,或者我们是否正在走向一个渗透一切但又没有政治权力主导的数字领域”^[11]。元宇宙的走向究竟是一种和谐秩序,还是一种无政府状态?这个问题来自工具论本身,我们不能通过工具论来加以解答。

(二)实体论:对元宇宙沉浸的唤醒

与工具论相反,实体论认为把技术看作纯粹手段是一种错误。海德格尔(Martin Heidegger)通过批判工具论,强调技术本质并不是技术本身,而是要把技术理解为一种解蔽自然、历

史或存在的具体历史方法。这里的传统技术与现代技术同样作为解蔽有着根本不同,现代技术已经成为一种把世界解蔽为“资源库”的“座驾”,以野蛮或粗俗的解蔽方式“挑战”人类自身以及人类—世界的关系。例如,风车、桥梁作为传统技术产物可以帮助人们获取风能和到达彼岸,风和河流仍然能够如其所是,但建筑大坝、采煤采用现代技术并非技术本身,而是作为“座驾”将河流、煤炭规定为资源持存物。这样一来,通过现代技术,人与世界的关系发生了重大变化,世界不再被揭示为如其所是的样子。海德格尔说,“座驾的统治威胁着人,它可能会拒绝人进入更原始的解蔽从而去体验对更原始真相的召唤。”^[12]这里希腊语的“解蔽”(aletheia)也是指真理或真相,希腊人原本是通过艺术的知觉揭示真相,但现代技术的危险则在于它作为人类—世界关系的调节力量使人类可能与真相得以分离,而元宇宙将会把这种分离推到更高阶段。

实体论认为,任何现代技术都是现象学知觉棱镜,透过这种棱镜,人和世界的关系都不再是真实的物理世界现象。目前,元宇宙背后的技术假设是人—机互动或人的技术沉浸,这些假设作为现象学的知觉棱镜,其背后包含着人的知觉作为数据输入与作为智力建构,以及图形作为物的标识与作为人的行动之间的双重矛盾,人类栖居在元宇宙的最大危险是将数据输入和物的标识的无限性置于智力建构和行动的有限自我之中,从而扭曲人类存在的意义界限,使不真实的虚拟生活成为常态。迪翁(Michel Dion)在运用实体论方法思考“技术梦游”世界后指出,“我们将看到信息技术怎样成了现实浪漫主义的镜像,看到人类栖居的网络空间完全不同于栖居现实生活的本质;我们也将看到网络犯罪如何使非本真生活成为日益增长的普遍现象,最终会看到人们对技术的盲目崇拜和网

络犯罪引发的基本人类学变革。”^[13]这种变化绝不是人类未来的唯一选择,实体论由此使我们从技术价值的中立性转向非中立性。当我们从经典技术哲学转向经验技术哲学时,这种价值非中立性向世人提示新的选择,即仅当真相被理解为解蔽世界时,才能真实地达成知觉与世界的一致表达。沿着这一思路,科因(Richard Coyne)较早提出了解决人—机交互知觉问题的策略,包含数据导向和建构主义两种路径,前者假定沉浸式虚拟现实通过强化通向人的感官的数据流数量和质量得到实现,后者主张只要人的思维参与现实建构就可以通过更为有限的感知输入获得沉浸感^[14]。这意味着人类必须从“技术梦游”中醒来,清楚地意识到只有明确把元宇宙作为反思的对象,才能以人道的方式讨论和推动虚拟世界与现实世界的融合发展。

(三)批判理论:元宇宙的空间争夺

技术批判理论,是芬伯格提出的当代技术哲学方法。这种方法反对“非取即舍”的技术态度,认为技术并不是工具论所说的获得解放的工具,也不是实体论所说的压制性的知觉棱镜,而是超越解放/压制二分法,借鉴建构主义方法,主张技术是特定目的的社会设计。芬伯格说,“技术不是通常意义的物,而是处于不同可能性之间的‘歧义的’发展过程。”^[15]换言之,技术决定于控制设计的社会阶层或利益群体价值,它在本体论上是多元的可塑造知识/权力网络。在这种网络中,各种社会价值和发展路径在政治上都可以变成可辩论的、可协商的“技术符码”,并最终嵌入“一致的技术解决方案”^[16]。这是一种进入民主程序的技术设计过程,面对非对称的权力关系,它要求通过抗议、草根运动和改革积极地抵制当前技术符码的霸权或偏见。芬伯格在分析互联网时指出,“个人进入新的技术网络时,为了能够影响控制该网络的各

种力量,要学会通过网络本身加以抵抗。”^[17]这种抵抗必然进入技术社会合理化过程,互联网发展恰恰经历了这样的历史过程。只要技术在进步,抵抗就不会终止。芬伯格指出,“正如互联网未完成一样,应对它的社会变革效应也不会完结。”^[18]元宇宙代表着互联网的新发展阶段,它的技术变革将重塑我们的世界体验,因此,我们要学会以新的技术行动主动进行应对。例如,如何防止新的网络诈骗、避免受到黑客攻击和利益受损等。由于没有人能够不受有限空间影响而行动,所以各种社会群体为了从无限空间中获得平等的净收益而采取各自的技术行动,这必然使元宇宙将经历一段艰难的历史发展过程。

(四)行动者网络理论:能动的元宇宙

拉图尔(Bruno Latour)以建构主义技术社会学为基础发展的行动者网络理论在社会科学领域广泛流行,强调世界完全由打破自然/社会二元论的网络构成。该理论之所以能够成为一种技术哲学方法,是因为它能够引导人们按照行动者(actor)、行动体(actant)或能动者(agent)、网络这类术语理解技术。所谓行动体在本体论上是参照其在网络中的关系加以界定的,这意味着我们应该重点理解人类与技术物之间的关系。一方面,就人类创造技术或授权技术而言,人类是能控制技术的,也就是说人是能动的;另一方面,技术也是能动的,如关门器,由它“规定什么人能够通过这扇门”,因此可以解释为“高度道德、高度社会化的行动者”^[19]。这与实体论和批判理论一样都强调技术会挑战人类价值,但行动者网络理论并没有将技术理解为一种资源库或社会调节力量,而是认为技术本身就是社会行动者或行动体。技术作为社会行动体是通过技术—人类关系形成的,因此并不纯粹是自主的,当然人类自身也通过这种关系成为非自主的社会行动体。从整体上看,

所谓行动者网络就是一种人与技术之间的“无沉浸的无形联系”^[20]。赛菲尔(Mark Cypher)和理查森(Ingrid Richardson)运用行动者网络理论研究网络游戏和虚拟环境,超越以用户和观众为中心的传统游戏研究方法,为“我们参与研究在线游戏和虚拟环境的无限开放性和持续变化性课题”提供了一种“更为有机的精妙理解”^[21]。进一步来说,未来的元宇宙也是一种行动者网络,它不是一种围观场景,而是一种多层面无限的能动者的组合。如此理解元宇宙,可能存在三种误置:一是赋予人工物以能动性(agency),包括对技术的盲目迷恋倾向;二是把能动性和行动者关系理解为完全非物理的东西,网络中的任何无生命行动者都声称自己会产生影响、采取行动、形成效应和拥有权力,且这些能动性力量均来自网络内部,从而都变成了脱离环境的有生命的社会力量,但又无法通过常规的自然性和社会性加以衡量;三是将现实世界的任何自然/社会、人/技术的区分进行思维上的悬置,实际上抛弃了行动者在网络中所承载的道德意义。这样一来,元宇宙就真的成为无沉浸、不安静的虚拟网络。

三、中国哲学用于解释元宇宙

元宇宙正在使互联网或虚拟现实进入新的技术发展阶段,技术哲学也开始对元宇宙进行研究。前文从西方四种技术哲学理论的一般观点出发对理解元宇宙加以梳理,我们已经看到它们在这个方面思考的差异性和相似性。所谓差异性,是它们在理解元宇宙的态度不同,二者在理论上出现矛盾。例如,工具论为元宇宙提供的是一幅美好图像;实体论则认为元宇宙带来的将是一种非本真生活;批判理论强调在元宇宙中人对物积极的社会自主力量;行动者网络理论则赋予物生命的能动性。这些差异性的出现是与它们的相似性相关的,它们都是“物”

的哲学,它们的见解都针对技术物展开论证,围绕技术人工物,工具论在价值中立意义上强调人能控制技术发展,实体论、批判理论和行动者网络理论在价值非中立意义上分别强调技术单一的破坏性、技术系统的多重意义和技术网络的多元行动体构成,或赞扬或批判,或描述或引入建构主义。无论是从工具论到实体论的经典技术哲学,还是包括批判理论和行动者网络理论在内的当代经验技术哲学,总体上越来越强调技术的价值非中立特性,正是因为这样,作为非西方宇宙论的中国哲学就具有了解释元宇宙的可能。

对于价值中立命题的标准论证,一般认为技术发明本身不会对世界产生影响,除非有人使用该技术,正负效应或结果完全取决于由谁来使用技术。一项发明,仅当用户有恶意偏好时,才会产生坏影响。与此不同,价值非中立命题表明,任何技术的发明、设计、创新和使用都包含一定价值取向,包括更高效率和目标等,也可以说技术是通过人们的价值选择来调节社会的,或者技术及其社会效应是人们价值偏好的结果。莫罗(David R. Morrow)依据人的善恶偏好和技术的正负效应,设想了人在技术影响下四种可能的行动情形(如表1所示)^[22]。但是,这一模式仍然是一种“物”的哲学,强调技术影响人的行为,以及技术通过人的行为对社会产生或好或坏的影响。与西方技术哲学相比,中国哲学是一种“事”的哲学,强调“我行动故我在”,主张任何物的价值只有在与人的行动相关联时才可以得到理解或实现。中国先秦哲学,特别是儒家、道家都坚持天人合一的宇宙论。许煜解释说天人合一的和谐秩序在于“感应”,而感应本质上是一种“道德存在”,即“人的行为”与“天理”的“符合”^{[4](P68-69)},人通过技术行动是否能取得好的结果,要依靠其他力量对技术产生调节作用而定。结合莫罗阐述的人的行动

偏好与技术的正负效应之间的四象限关系,我们将从儒家、道家、墨家和法家辨识美德、道法、防御和律法的四种调节力量,为元宇宙提供一

种四象性解释。由此,我们会看到一种技术伦理秩序,美德调节是主流,道法、防御和律法调节与美德调节形成互补作用。

表 1 个人偏好与技术结果之间的四象限关系

技术的效应	个人的善意偏好	个人的恶意偏好
技术的正效应	使好人做好事	使坏人做好事
好的结果或和谐的秩序	发明者和使用者知道技术是好的,产生好的结果会受到大众的赞美,此为最高善意。	例如,有人随意射击一个陌生人,恰巧这个陌生人正准备要炸毁一个市场,此为使恶人做了好事。
技术的负效应	使好人做坏事	使恶人做坏事
坏的结果或平衡的破坏	发明者和使用者知道技术是好的,不知道它最终的净结果,也许会产生坏结果,此为最低善意。	发明者和使用者知道技术是坏的,产生坏的结果会受到大众的谴责,如希特勒发明和使用毒气室,就是如此。

(一)儒家:美德调节促使好人做好事

元宇宙涉及“宇宙”概念,中国哲学共享的宇宙概念是“天下”。对于“天下”,赵丁阳指出它的三层含义:地理学上的人栖居的世界、心理学上的民心和伦理学或政治学上的理想的社会大同^[23]。如果将后两者结合起来,所谓“天下”就是把人组织起来的社会共同体。儒家谈论大同世界,始终不能离开作为社会角色的人。所谓“仁”强调的就是要在人与人的关系中定位人的道德角色,而“礼”不过是为实现“仁”的本质意义的实践活动,它作为道德规范包含不同要求。有学者把儒家的理想社会看作是一种“角色道德秩序”,一个人生来就是为了变成君子甚至圣人,这关键是“依一定共同环境为自己设定社会角色(例如,父母、子女、公民和工程师等)而生活和反省的”^[24]。人的成长就是反省与他人互动的道德经验,并通过自省培养美德,终极目标是要变成君子甚至圣人。这一成长过程参照的道德规范是“礼”,在“礼”的实践中培养美德。在涉及技术物的选择上,《论语》这样说,“子曰:‘麻冕,礼也。今也纯,俭,吾从众。拜下,礼也。今拜乎上,泰也。虽违众,吾从下。’”(《论语·子罕》)孔子赞同用比较俭省的黑绸帽

取代麻织帽,这表明孔子不是固执地坚持一切都要合乎周礼,而是可以随着新的实践变化改变礼帽基本功能的表达方式,认为这样才能够培养节俭的美德。事实上,孔子反对面君时在堂上行跪拜礼,认为这会伤害跪拜礼的本质意义,它与戴帽子有着根本的区别。由此可见,技术绝不是价值中立的,而是背景依赖的,美德对技术具有建构意义。

元宇宙被认为是在新冠肺炎疫情大流行时适时兴起的技术,它以不同的方式把人类体验推向一个新的高度,更将会成为人类道德经验的一个关键途径。儒家的角色道德秩序,是基于人与人之间面对面的道德经验。元宇宙虽然以虚拟世界为中心,人与人之间隔着一层人一机界面,但它仍然要通过视听、触摸等提供类似面对面对接触的道德经验。在元宇宙行将成为人类道德经验的关键途径之际,我们可以儒家角色道德秩序建构元宇宙的意义。这至少包含如下三层解说:一是如果元宇宙是美好的技术设计,则这种设计应能促进社会共同体的和谐运转,形成人与社会之间美好的道德经验。二是个人虽然不能改变元宇宙发展的基本技术倾向,但作为社会角色能够通过元宇宙本身释放

更多道德义务,如爱国爱家、孝敬父母、关心孩子成长、增进友谊等。三是最紧要的,要使元宇宙成为道德教化的关键途径。儒家将君子设定为他人学习的榜样,“季康子问政于孔子曰:‘如杀无道,以就有道,何如?’孔子对曰:‘子为政,焉用杀?子欲善而民善矣。君子之德风,小人之德草,草上之风必偃。’”(《论语·颜渊》)这种角色伦理秩序要求,元宇宙不应只是一种娱乐空间,更应成为一种能够教育人们爱国、节俭、爱智和促进社会繁荣等的公共道德空间。

(二)道家:道法调节避免好人做坏事

与儒家的“人际宇宙”概念相比,道家的“宇宙”概念包含了对自然的统摄。老子说,“故道大,天大,地大,人亦大。域中有四大,而人居其一焉。人法地,地法天,天法道,道法自然。”(《道德经》)按照这一从“道”至“人”的宇宙等级秩序,“自然”不是天然和人工的实体物,而是“天”“地”“人”“道”的“自然而然”。海德格尔从对现代技术批判转向对壶、桥、建筑等传统人工物描述时,正是借鉴老子的“四大”宇宙概念提出了“天、地、人、神”的“四方域”理论,认为“这四方从自身而统一起来,出于统一的四重整体的唯一性而共属一体。四方中的每一方都以它自己的方式映射其余三方的现身本质。同时,每一方又都以它自身的方式映射自身,进入它在四方的纯一性之内的本己之中”^[25]。他把这种关系称为“镜像游戏”或“世界之世界化”。这种世界化从相互开放、转让和环化的映射游戏中生成,以自由、轻松、柔和、顺从的“圆舞”表现出来,人“诗一般地栖居”在此镜像圆舞中。今天人们在设想元宇宙时,理想的目标就是要在技术上建构这样一种人工镜像世界,它能够聚集自然而然的“天、地、人、神”,为人提供审美、真实、价值、共享和交往等。

老子的“四大”宇宙概念彰显的“自然而然”包含两层含义:一是事物自身产生的肯定性要求;二是对他者自然而然的否定性要求。这两

个方面在庄子那里,分别变成了肯定自我的绝对精神自由(逍遥游)和否定他者的绝对是非观(齐物论),这意味着自然作为整体既为自身设限,又为他者设限且予以尊重,从而暗示了一种实践优先于认识的哲学命题。道家正是遵从这两个哲学命题,强调技艺与价值合一的实践方式。老子说,“道生之,德畜之,物形之,势成之。”(《道德经》)庄子说,“故通于天地者,德也;行于万物者,道也;上治人者,事也;能有所艺者,技也。技兼于事,事兼于义,义兼于德,德兼于道,道兼于天。”(《庄子·外篇·天地》)可见,任何事情,不管是自然世界还是人工世界,都要求做到自然而然。前文提到的“庄周梦蝶”,表明人能够达成心理学意义的自我统一的自由梦境,这作为隐喻固然能够激发中国人对建构元宇宙的想象,但它并不涉及技术。“庖丁解牛”“轮扁斲轮”“匠石运斤”“梓庆削木”这些技术故事,描述的都是“则以天合天,器之所以疑神者”(《庄子·外篇·达生》)的道器合一境界。以道器合一为原则,《庄子》中老者以从“有械”“机事”到“机心”“道之所不载”的推理拒绝使用机器浇地的故事(《庄子·外篇·天地》),表明道家强调不能因为使用技术而导致自由迷失的观点。按照道家这种技术思路,元宇宙不应是超自然而然的宇宙,元宇宙作为人工世界既要随应开发者创造的自然,又要随应他者使用的自然而然。这绝不是无所作为,而是说元宇宙必须要做到自我与他人及他物的和谐统一。以追求人的本真自由境界为核心的价值取向,坚持人之身体与物化相宜的道器合一原则,与此相关的元宇宙发展应该得到赞扬,凡伤及人的自由和超越自然限度的元宇宙发展应该遭到批评。

(三)墨家:防御调节迫使坏人做好事

在中国经典思想中,对儒家的态度并非没有争议。在宇宙观上,儒家从“天地人道”镜像世界转向了人际伦理秩序。墨家对儒家这种伦理秩序提出两个方面的批判:一是反对儒家的

礼教,其核心是人类财富,特别认为葬礼本身构成了财富浪费;二是反对儒家的战争鼓噪,认为任何战争(包括正义战争)都会带来灾难。辩论焦点在于如何理解价值标准的问题,儒家主张任何人都只能依照自身的角色定位进行选择,而墨家则认为如果不能确定评价标准就不可能作出善与恶的价值判断。按照这种思路,墨家赞同防御性战争,因为只要每个国家都能做到技术上的自我防御,相互之间就不会主动发起侵略战争,世界也就会处于和平状态。墨子的“止楚攻宋”故事,就说明了这种态度。公输盘(即鲁班)为楚国制造“云梯”,用来攻打宋国,而墨子从宋国赶到楚国,劝楚王不要发动战争。他们当场用模型进行攻守演习:“子墨子解带为城,以牒为械。公输盘九设攻城之机变,子墨子九距之;公输盘之攻械尽,子墨子之守圉有余。”(《墨子·公输》)在这种演习中,墨子以守城之“牒”对公输盘的攻城“云梯”最终取得了胜利,一场战争就这样被制止了。这个故事表明防御的技术调节作用,即在博弈中必须要拥有先进技术才能防止任何危害自身的事件发生。这种结果主义伦理学见解,在当代国际关系中被称为“恐怖平衡”。我们并不赞同军备竞赛,但在国际竞争中,一个民族,一个国家,必须拥有自身的技术才能拥有主动权,也才能以自主先进的技术促进国家强大和社会繁荣。元宇宙目前正在成为各国资本聚焦的重要技术领域,中国必须要在元宇宙领域占有一席之地,才不会在未来被“卡脖子”,才能自主推动元宇宙技术的持续健康发展。墨家思想对元宇宙的建构意义就在于,建构元宇宙要做到使坏人不做坏事,因为发明技术不能违背伦理,这是使人仁慈的道德命令。

(四)法家:律法调节防止坏人做坏事

墨家已经将我们带到基于技术发展促进国家治理层面上来。但不同的是,法家强调律法的调节作用,这表现为它推动大一统的秦王朝

实现了“一法度衡石丈尺,车同轨,书同文”。(《史记·秦始皇本纪》)正是由此奠定的制度基础,才有了今天中国的文化底色。元宇宙绝对不是一个超乎寻常的自由世界,面对市场主体围绕元宇宙展开的商业行为整体呈现出相对无序的发展状态,必须注重虚拟财产的确权、利用和保护立法。针对元宇宙沉浸式体验,还要有效贯彻落实个人信息保护法律法规要求,以确保用户个人隐私不被泄露。

四、元宇宙的技术哲学强纲领

从以上考察可以看到,元宇宙是一种替代现实的虚拟技术,只不过它要在一定初始条件下才能实现,这些条件将促使元宇宙发展成为一个相对封闭的虚拟空间。由于虚拟世界为遮蔽真相和传播虚假信息提供了可能,所以初始条件设置不只是技术标准,也应包含社会伦理因素。强化从价值中立到非价值中立命题的技术哲学话语转换,也表明中国古典哲学对于“后真相时代”(post-truth era)的道德建构具有解释学意义。所谓“后真相”,是指“这样一种状况,即表象对客观事实具有优先性,事物的本质和真相为解释、情感和主观评价所遮蔽”^[26]。后真相绝不仅仅是西方否定全球气候变暖、新冠肺炎疫情流行等事实的政治现象,而是当今互联网技术,特别是元宇宙发展将更加强化的技术伦理现象。对于这种现状,需要对建构主义方法进行重新审视。科学知识社会学强纲领包含因果性、公正性、对称性和反身性四条原则,它于 20 世纪 70 年代由布鲁尔提出,但因为其把科学当作纯粹知识生产的思想受到了批评。早期科学社会学家仍然坚持科学真理不受社会约束的工具论原则,更加激进的建构主义学者则主张任何科学知识都是社会、政治和经济建构的产物。20 世纪 80 年代,当技术研究引入科学知识社会学强纲领而提出建构主义方法时,把技术看作科学应用和由此决定历史进

步的思想开始受到批判。正是受到建构主义的影响,技术批判理论作为一种技术哲学流派才赋予技术以社会、政治和伦理的建构意义。但这种建构主义的发展是基于现实世界从经验上对科学知识或技术人工物的社会建构加以描述或批判。为了回应知识政治化和技术遮蔽真相的后真相时代,安格穆勒(Johannes Angermüller)提出了科学技术研究的强纲领,促进人们围绕真相存在的社会斗争作出政治学反思^[27]。沿着这一思路,考虑元宇宙与后真相之间的辩证关系以及它们将对当代政治和社会产生深刻影响,以下提出一种建构主义的技术哲学强纲领,旨在把元宇宙建构为一种规范的虚拟世界。

(一)对称性

强纲领的首要原则是元宇宙技术解释的对称性,即同样的解释必须同时能够运用于现实与虚拟、真相与虚假等问题。传统工具论技术哲学在解释真相与虚假、正确与错误、成功与失败、理性与非理性等问题时,往往采用不同的解释标准。例如,把成功的技术创新归结为符合自然的内在规律或自然科学的内在逻辑,把失败的技术创新看作是社会经济原因所致。现在的强纲领强调对于技术的解释要采取同样的解释框架,且不仅是成功与失败的问题,而且要从现实世界延伸到虚拟世界。元宇宙承诺任何主要的现实生活模式都可以通过虚拟方式加以替代,娱乐游戏系统将被放大到一个新的技术水平,普遍的三维视听效果传送将会放大各种真实或虚假信息的广泛传播,“数字货币”“虚拟房地产”等将会让我们忘记曾经拥有一系列现实世界的独特权利和义务。针对元宇宙的发展,技术哲学要将自身定位为现实世界与虚拟世界之间的中点,对现实世界和虚拟世界进行同样的分析。从虚拟世界的解释来看,所谓强纲领,绝不是说社会无论如何都不起作用,而是说社会无论如何都会起作用,因为真实的信息和虚假的信息都会进入虚拟世界。接受这一观点,

意味着社会伦理因素要嵌入元宇宙的建构过程,这正是强纲领的强命令的意义所在。

(二)多样性

强纲领认识到元宇宙建构包含各种异质因素,在开发层面不仅有国内外各大互联网平台的竞争布局 and 大量资本投资商的商业性参与,更有各国的各级政府的政策鼓励;在使用层面,大众以虚拟替身的身份积极介入产生了元宇宙发展需求,这涉及伦理、道德、政治等多个维度。因此,元宇宙建构包括人的因素/非人因素、社会因素/非社会因素、物理/非物理因素、硬件因素/软件因素、表征因素/非表征因素等,它们全都会被动员起来进入元宇宙建构。人类不能把元宇宙还原为纯粹技术的产物,要拒绝那种使虚拟世界优先于现实世界的“上帝之眼”的乌托邦观点,必须把虚拟世界置于相关利益者的物质生活中加以考量,调动社会、文化和技术资源建构元宇宙的真实意义和镜像结构。这绝不是强调,只有一种技术社会建构方式不是依据单一的娱乐或游戏的社会需求建构元宇宙,而是鼓励竞争性、多样化发展,考虑如何将大量美好的现实需求通过建构虚拟世界加以实现。强纲领认识到并不是所有元宇宙设想或技术意向都是平等的,问题在于它们的价值或意义如何通过创新实践得到实现。

(三)元伦理性

强纲领要求技术哲学成为参与元宇宙建构的社会角色,推动元宇宙的“元伦理”(metaethics)话语进入元宇宙建构过程。元伦理要追问的问题,即实际付诸行动的伦理道德问题。技术哲学应该通过与现实世界比较,研究虚拟世界中的道德情感和态度,揭示虚拟角色(如玩家、替身等)的权利(自由的沉浸感和福利)和道德(对话应答、人与替身一致等)以及应该遵循的公共道德(如敬畏生命、遵循规则、相互协商等)。强纲领认识到元伦理话语对技术实践具有反思效应,因为元宇宙作为技术发展绝不是

价值中立的,甚至可以说是政治的,因为它要建构的虚拟世界相对于现实世界是“第二生活世界”,实际上也是一种公共领域或公共空间。技术哲学通过借助包括中国古典哲学在内的学术思想,对元宇宙进行元伦理反思。这不应该只是用来检验某种技术哲学理论,还要对元宇宙发展起到建构作用。

基于强纲领的上述原则,技术哲学必须把元宇宙发展可能产生的真相与虚假、理性与非理性、人与人的替身等作为现实世界的问题加以对待,也就是说,强纲领必须是强认识论的,也必须是强建构论的。在这里,如果各种互联网平台、投资商和软件工程师是元宇宙的初级参与者,那么技术哲学家、政策制定者及公众也可以是元宇宙次级参与者。技术哲学作为次级参与者并不必然地反技术,也不能发表建构元宇宙的优先见解,但这并不意味着技术哲学不能对有害于社会或公众的技术结构作出有价值的伦理回应。技术哲学并不是要在普遍主义与文化主义、现实主义与相对主义之间进行选择,而是要从规范、道德、法律等方面反思现实与虚拟、真相与虚假之间的辩证关系以及虚拟世界凸显现实世界真实意图和价值的实践过程。这是一种技术哲学的呼吁,也是一种技术实践要求。马克思曾说,“人应该在实践中证明自己思维的真理,即自己思维的现实性和力量,自己思维的此岸性”^{[28](P134)},“哲学家们只是用不同的方式解释世界,问题在于改变世界”^{[28](P136)}。强纲领不是要选择一种导向道德相对主义的元宇宙建构路径,而是要将元宇宙构建为一种包容人与物、身体与理念的特殊情境化社会,且这种特定社会必须要阻止或避免为发布虚假信息或非真实事实提供公共空间。强纲领认为,未来的元宇宙将充满多样性价值,也可能出现价值冲突,当然要承认,并不能完全通过理性把握元宇宙可能产生的非理性。因此,技术哲学研究者要坚持真相是最宝贵的价值取向或道德要

求,不断付出艰辛劳动,吸纳一切学术资源,参与道德实践创新,为维护建构元宇宙的道德秩序而奋斗。

[参考文献]

- [1] 扎克伯格. 创始人的信[EB/OL]. 南都周刊, <https://www.163.com/dy/article/GNFU41EO0512863C.html>.
- [2] 韩树杰. 元宇宙哲学:从庄子到马斯克[EB/OL]. 新浪网, http://k.sina.com.cn/article_6311913111_1783826970200190x7.html.
- [3] 俊宏. 元宇宙哲学考[EB/OL]. 联通云, <http://www.techweb.com.cn/viewpoint/2021-12-13/2869360.shtml>.
- [4] 许煜. 论中国的技术问题——宇宙技术初论[M]. 卢睿洋, 苏子滢, 译. 杭州:中国美术学院出版社, 2021.
- [5] Reed Smith. Reed Smith Guide to the Metaverse[EB/OL]. <https://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/legaldocs/bdwp-kwnyopm/MetaverseWhitePaper2-compressed.pdf>.
- [6] Matt O'Brien, Barbara Ortutay. Utopia or Dystopia: How Realistic Is Mark Zuckerberg's "Metaverse" Vision[EB/OL]. <https://www.wdsu.com/article/plenty-of-pitfalls-await-zuckerberg-s-metaverse-plan/38181408>.
- [7] Marx P. Facebook's "Metaverse" Must Be Stopped[EB/OL]. <https://jacobinmag.com/2021/11/facebook-metaverse-mark-zuckerberg-play-to-earn-surveillance-tech-industry>.
- [8] David van der Merwe. The Metaverse as Virtual Heterotopia (a Paper for 3D World Conference on Research in Social Science, 2021-10-22-24)[EB/OL]. <https://www.dpublication.com/wp-content/uploads/2021/10/41-20250.pdf>.
- [9] Feenberg A. What Is Philosophy of Technology?[EB/OL]. https://www.sfu.ca/~andrewf/books/What_is_Philosophy_of_Technology.pdf.
- [10] Dewey J. Journal Articles, Essays, and Miscellany[M]. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2008: 354-355.
- [11] Ortega A. Wars of the Three Spheres: The West, the East and the Metaverse[EB/OL]. <https://www.prometheus-network.eu/blog/wars-of-the-three-spheres/>.
- [12] Heidegger M. The Question Concerning Technology and other Essays[M]. New York & London: Garland Publishing, 1977: 28.

- [13] Dion M. Financial Crimes and Existential Philosophy [M]. Dordrecht, Heidelberg, New York and London: Springer Netherlands, 2014:126.
- [14] Coyne R. Heidegger and Virtual Reality: The Implications of Heidegger's Thinking for Computer Representations[J]. Leonardo, 1994, 27(01):65-73.
- [15] Feenberg A. Critical Theory of Technology[M]. New York: Oxford University Press, 1991:14.
- [16] Feenberg A. Critical Theory of Technology: An Overview [J]. Tailoring Biotechnologies, 2005, 1(01):47-64, 52.
- [17] Feenberg A. Subversive Rationalization, Technology, Power, and Democracy[J]. Inquiry an Interdisciplinary Journal of Philosophy, 1992, 35(03-04):301-322, 319.
- [18] Feenberg A. Critical Theory of Communication Technology: Introduction to the Special Section[J]. Information Society, 2009, 25(02):77-83, 77.
- [19] Latour B. Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-Closer[J]. Social Problems, 1988, 35(03):298-310.
- [20] Latour B. We Have Never Been Modern[M]. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993:128.
- [21] Cypher M, Richardson I. An Actor-Network Approach to Games and Virtual Environments (Joint International Conference on CyberGames and Interactive Entertainment, 2006-12-4-6, Western Australia) [EB/OL]. https://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/11772/1/an_actor_network.pdf, 2022-1-12.
- [22] Morrow D R. When Technologies Makes Good People Do Bad Things: Another Argument Against the Value Neutrality of Technologies[J]. Science & Engineering Ethics, 2014, 20(02):329-343.
- [23] 赵丁阳. 天下体系: 世界制度哲学导论[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2017: 27-28.
- [24] Qin Zhu. Ethics, Society, and Technology: A Confucian Role Ethics Perspective[J]. Technology in Society, 2020, 63(03):1-7, 2.
- [25] [德]马丁·海德格尔. 海德格尔选集(下)[M]. 孙周兴, 译. 上海: 三联书店, 1996: 1179-1180.
- [26] Visvizi A, Lytras M. Politics and ICT: Issues, Challenges, Developments[A]//Visvizi A, et al. Politics and Technology in the Post-Truth Era[M]. West Yorkshire: Emerald Publishing Limited, 2019: 1-8.
- [27] Angermuller J. Truth after Post-Truth: For a Strong Programme in Discourse Studies[J]. Palgrave Communications, 2018, 4(01):1-8.
- [28] 马克思, 恩格斯. 马克思恩格斯选集(第1卷)[M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局, 译. 北京: 人民出版社, 2012.