

元宇宙视域中人的主体性的消解与重构

刁生富¹, 彭钰舒²

(1.佛山科学技术学院 法学与知识产权学院, 广东 佛山 528000;

2.佛山科学技术学院 马克思主义学院, 广东 佛山 528000)

摘要:元宇宙的出现为人类的生存和发展打开了一个新的世界。元宇宙具有虚拟与现实双重属性,对人类的认知与实践带来新的挑战,在增强人的主体性的同时,会导致人的实践主体性和认知主体性的消解。技术理性的僭越、现实世界与虚拟世界的矛盾、过度追求虚拟世界的自由以及虚拟世界特有的隐匿性等,是致使元宇宙中人的主体性消解的重要因素。在元宇宙时代,需要从正视技术的异化现象、加强现实世界与虚拟世界的整合、维护虚拟世界的主体自由以及促进现实世界中的人际交往等方面作出努力,以期不断提升人的主体性。

关键词:元宇宙;主体性;消解;重构

[中图分类号]B02 [文献标识码]A [文章编号]1672-934X(2022)05-0020-08

DOI:10.16573/j.cnki.1672-934x.2022.05.003

The Deconstruction and Reconstruction of Human Subjectivity from the Perspective of Meta-Universe

Diao Shengfu¹, Peng Yushu²

(1.School of Law and Intellectual Property, Foshan University, Foshan, Guangdong 528000, China;

2.School of Marxism, Foshan University, Foshan, Guangdong 528000, China)

Abstract: The emergence of meta-universe has opened a new world for human survival and development. The meta-universe has dual attributes of virtuality and reality, which brings new challenges to human cognition and practice. While enhancing human subjectivity, it will lead to the deconstruction of human practical subjectivity and cognitive subjectivity. The arrogation of technical rationality, the contradiction between the real world and the virtual world, the excessive pursuit for freedom from virtual world, and the unique concealment in virtual world are the striking factors leading to the deconstruction of subjectivity in meta-universe in which it is necessary to face up to technological alienation, strengthen the integration between the real world and the virtual one, maintain the subject freedom in the virtual world, and promote interpersonal communication in the real world, so as to improve human subjectivity.

Key words: meta-universe; subjectivity; deconstruction; reconstruction

收稿日期:2022-08-12

基金项目:广东省哲学社会科学规划项目(GD21CZX03);广东省高校思想政治教育课题(2021GXSZ095);国家社会科学基金重大项目(20&ZD044)

作者简介:刁生富(1964—),男,教授,哲学博士,主要从事科技哲学、科技社会学、数字孪生和元宇宙哲学研究;彭钰舒(1998—),女,硕士研究生,研究方向为数字孪生和元宇宙、思想政治教育创新。

加拿大著名媒介理论家和思想家马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)认为,媒介是“人身体的延伸”。在数字时代,媒介技术的演进遵循着“传播权力回归个人”这一根本逻辑,即媒介技术的发展始终围绕增强人的主体性,不断将传播权力交还给个人。元宇宙以塑造数字化身的方式实现传播权力向个人的回归,因此,我们应该基于“我是谁,从哪里来,到哪里去”这一关于人的本质的哲学终极之问^[1],继续追问:在元宇宙时代,人的主体性为何走向“消解”?人的主体性消解的表征与成因是什么?在元宇宙视域中重构人的主体性如何成为可能?

一、元宇宙视域中人的主体性消解的表征

人总是生活在一定的限制之中,又总是力图打破限制,实现超越。媒介进化的本质就是要帮助人们不断打破既有的限制,将“人身体的延伸”的自由度不断沿着“向外”和“向内”两个方向突破。基于这一逻辑,从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来媒介,将实现“对于人的社会实践自由度的维度突破”^[2],这在一定程度上可以增强人的主体性。但是,我们更要重视技术的“反向适应”现象,即人们出于满足某种目的的需要而发明技术,而这种目的却因为符合使用技术手段的要求而受到技术的改造^[3]。人们在创造元宇宙的过程中,很容易受到工具理性的束缚,陷入“发出位移信号——等待位移响应——完成位移任务”的人机循环,可见,元宇宙的出现,在增强人的主体性的同时,也将导致人的主体性消解。

第一,从实践角度来看,元宇宙会导致人的实践主体性的消解。

首先,元宇宙的出现促使人类的实践空间得到延伸和拓展,实践活动也产生了新的方式,即虚拟实践,这在一定程度上会引发人的主体性的消解。同时,因为元宇宙中的虚拟实践具有现实超越性、身心沉浸性等特点,虚拟世界由

此能轻易把现实的人留住,并使其精神满足而无法自拔。当然,虚拟实践体现的仅仅是元宇宙创作者基于各种底层技术的开发规则而形成的主观意识,但虚拟技术的开发又会遭遇一定的瓶颈,进而容易导致虚拟技术开发主体的创新思维 and 创新能力陷入发展困境。对于元宇宙的其他参与者而言,他们往往只能服从软件程序的引导,处于被动地位且缺乏选择权,人的主观能动性和创造性也难以得到发挥。此外,人们长期依赖元宇宙中单一固定的程序进行虚拟实践,人的主体性被抑制。可以说,元宇宙中的各类信息都有一套独特的、固定的处理机制,尽管人们可以输入多元化的信息,但是输出端得到的最终结果是统一的。因此,一旦人们的思想观念因为受到处理机制的限制而不再多元时,便容易消解人的实践主体性,进而丧失人的创造性。正如赫伯特·马尔库塞(Herbert Marcuse)所阐述的,技术逐渐吞没人的主体性,使人的行为失去主动性、目的性和自由,人转变成为了“单向度的人”^[4]。

其次,我们不能忽视一种重要的虚拟实践方式——虚拟交往。“元宇宙是一个虚拟的无限小宇宙。”^[5]它是以人际交往为基础的虚拟交往的产物,元宇宙的发展使得人的身体呈现出身体特质与功能的全面数据化趋势。在元宇宙中,人们都将虚拟ID作为身份的表征,可以拥有属于自己身份的数字化身。不过,每个数字化的“我”既可能是现实的“我”的复刻,也可能是现实的“我”内心的理想“我”。在互联互通的元宇宙中,虚拟交往空间具有开放性和包容性,替代现实的人的数字化身能够自由沟通,从而使交流获得较强的“在场感”。正如马克·扎克伯格(Mark Zuckerberg)所说,在场的感觉,绝对是元宇宙的定义性质,你真的会感觉你和其他人在一起^[6]。但是,元宇宙与现实世界中“在一起”的感觉并不一样,也就是说,元宇宙中的虚拟交往并不是真正的面对面交流。在虚拟交

往过程中,数字化身具有一定的身份隐蔽性,人们可以暂时逃避现实交往的复杂性。同时,虚拟交往能够使个体获得足够的满足感,人们不再需要在现实交往中获得他人的肯定与认同,一旦沉迷于虚拟交往,必然会挤占现实交往的时间,在现实世界更容易出现交往障碍,人与自我以及他人产生疏离,现实世界中的人际关系变得冷漠,从而逐渐削弱人在交往中的主体性。

最后,作为虚拟交往空间的元宇宙会影响人对现实交往空间的认知,使得现实世界中原本的社会结构无法实现。并且,元宇宙这一虚拟交往空间具有模拟社会结构的特点,能够满足人们一定的交往需求,因而在一定程度上使现实交往空间失去存在的必要性。进一步说,虚拟交往虽然打通了世界的交往空间,但是它会使人与人之间的社会关系发生变化,甚至发生扭曲。当元宇宙不断侵占人的现实交往空间时,必然会侵蚀人的私人空间,冲击人对自身价值的定位,造成人对空间感的误判,从而导致人在茫茫元宇宙中迷失自我。

第二,从认知角度来看,元宇宙会导致人的认知主体性的消解。

元宇宙确实为人类认识自我与外部世界提供了一种新的方式。元宇宙的本质是赛博空间的高级阶段。赛博空间是隐喻意义上的空间,也是幻觉空间。如果人没有幻觉,赛博空间就不复存在。与其他的赛博空间相比,元宇宙之所以更为高级,在于其能够实现更高阶段的沉浸,即全身沉浸,可以使主体进入持续的幻觉状态^[7],体验到视觉、听觉、触觉等多种感觉的刺激,进而感知到元宇宙的存在。在元宇宙时代,人们更多依靠感知觉来认识世界,认识的对象是信息化、符号化的观念,认识的主体则变成虚拟化的数字化身,这可能引发认知主体性的消解。

首先,人的认知会出现虚实不分的问题。元宇宙的虚拟现实感是建立在主观感知与幻觉

体验之上的。在元宇宙中的全身沉浸性体验会让人恍如身临其境,产生脱离现实人格而与数字化身完全融为一体的感觉^[8]。人一旦进入虚实不分、真假混淆的状态,就会走向价值幻灭。也可以说,元宇宙的全身沉浸性,意味着人具有完全自主性。在元宇宙中彻底沉浸,模糊了现实世界与虚拟世界之间的界限,为主体提供一种摆脱物质存在的无限自由,使得主体能够根据自身需求更改数字化身,实现现实世界中无法实现的梦想。可想而知,如果人不能将虚拟世界和现实世界区分开来,可能导致主体在现实世界中出现严重的认知障碍,进而使人的精神处于涣散状态或无法融入现实世界。当主体完全在元宇宙中追求感官的极致沉浸时,也容易对元宇宙产生高度依赖甚至成瘾^[9],从而陷入虚无主义。在元宇宙中绝对的沉浸能够满足现实主体的感官需要、精神需要、经验需要,但也容易导致绝对的虚无。倘若人们陷入元宇宙的虚无,现实主体有可能沦为“感官动物”。此外,人们拥有进入或者退出虚拟世界的自主权,可以随时随地穿梭于现实世界与虚拟世界之中。倘若人们在现实世界与虚拟世界之间不能及时完成角色转换,极易造成现实中的“我”与元宇宙中的“我”的角色冲突,由此导致现实中的“我”对元宇宙中的“我”不能产生自我认同。

其次,人的理性面临被弱化的危险。由于对元宇宙的过度依赖,认知主体逐渐从主动的“理性人”沦为被动的“参与者”,甚至会被异化为元宇宙中的“物”,而出现虚拟世界中人的主体理性弱化的现象。元宇宙中人的理性弱化主要表现在以下三个方面:一是现实的人进入元宇宙之后,只能被动接受创作者的设定,人的理性受到一定程度的弱化。元宇宙几乎是由计算机硬件和软件技术建构出来的。在元宇宙中,现实的人虽然能真实地感受虚拟世界的视觉和听觉等各种感觉,以及使用自己的虚拟身份进行虚拟实践,但是这些体验都是在元宇宙创作

者设置的场景下获得的,缺乏现实的人的理性参与。二是创建元宇宙的初衷是为了重构人与人、人与社会的关系,但元宇宙给予人们太大的自由,容易使人被非理性因素所奴役。在元宇宙中,由于受到欲望等非理性因素支配,主体的虚拟实践可能与现实实践有所异化,或者主体与他人、主体与社会的关系存在异化现象。三是元宇宙充斥着大量抽象化的数字信息,会弱化人的理性思考能力。元宇宙建立在信息资源基础之上,大量的信息资源致使人们处理信息的积极性下降。进入元宇宙时代,人们慢慢沦为信息的被动接受者,进行理性思考的时间逐渐变少,识别和选择信息的能力也会弱化,最终导致人的主体性被元宇宙所异化。

最后,人的权责意识面临淡化的困境。由于元宇宙是一个既平行又独立于现实世界的虚拟空间,人们在其中会暂时遗忘现实世界的社会角色和社会责任而可能做出违反道德和法律的事情。一方面,元宇宙也许在很大程度上剔除了现实世界的不公平,但也仍然存在根本性的不平等,那正是控制与被控制或主动与被动之间的不平等^[10],这可能引发对现实世界中人的权利侵犯等问题。每一个个体的生物性信息、思想性信息、情感性信息等隐私信息都是支撑“元宇宙”持续运转的底层资源。随着元宇宙给人们带来的真实感不断增强,元宇宙也将进一步威胁个人隐私。无论个体是否愿意,一切个人信息及其行动痕迹都将毫无保留地被公开,以实现元宇宙的实时更新。人们选择进入元宇宙,意味着自愿放弃隐私,个体的详细信息很容易被一览无遗,一旦为不法分子进行操控和利用,维权也就无从说起,人的主体性也无法得到张扬。譬如,元宇宙中数字化身的资产或者个人信息如果被盗窃,其价值将瞬间变为零,而这一切有可能影响到现实世界中个人的利益,现实世界中的道德和法律也不能发挥效力。如果元宇宙缺乏长期有效的法律规制,终将导

致无序状态日趋严重。加之,数字化身的匿名性会消解人们的责任意识,现实角色承担的社会责任同样在虚拟的自我强化中逐渐消解,价值认同也会被不断解构。值得注意的是,元宇宙正在改写、操控我们生存的现实世界。虚拟世界既反映现实也反作用于现实,对现实世界产生重大影响。在元宇宙中,人们形成的不良行为习惯一旦内化为思维模式,将延伸至现实世界,直接影响现实中人的行为。同时,人们在元宇宙形成的秩序和共识也可能影响现实世界的秩序与共识。

二、元宇宙视域中人的主体性消解的成因

元宇宙是人创造的,这意味着元宇宙的存在与发展总是以人的存在和发展为前提和基础,可以说,元宇宙为人而存在并为人服务。面对元宇宙引发的人的主体性困境,我们必须剖析人的主体性消解的原因,才可能促进人与元宇宙和谐共生,以构建更具合理性的技术与人文的关系,实现科技向善^[11]。

首先,元宇宙具备了强大的认知和实践功能。元宇宙作为利用科技手段进行链接与创造并与现实世界映射与交互的虚拟世界,使人能够突破现实的种种限制,实现自我超越。然而,随着对自我独立和技术效益最大化的不断追求,人们高度重视元宇宙的工具理性,却又逐渐忽视元宇宙的价值理性,以致人的主体性逐渐被消解。马丁·海德格尔(Martin Heidegger)认为,危险的不是技术,技术的本质存在才是唯一的危险^[12]。可以说,人的主体性消解的责任不在于技术本身,而在于人类本身对自我存在的展现方式,即人的主体性的缺失本质上就是人对自我发展认识的缺失。具体而言,元宇宙作为人类创造的技术人工物,其存在的最大目的是增强人的主体能力,拓展人的生存空间,追求人的解放。而要实现元宇宙的技术效益最大化,必须确保技术过程中的无干扰性,尽可能排

除技术系统中的人为因素。只有将技术与人为融为一体,技术的效能才能实现最大化。技术必须通过人来完成,并借助这一过程来实现对人的控制,即技术的本质是控制人。如果技术反而成为人类进一步解放的障碍,就会导致技术异化问题。因此,人的理性逐步让位于技术理性,技术理性也不断超越自身限度而发展至统治地位。可见,技术理性的僭越是造成人的主体性缺失的根源^[13]。

其次,现实世界与虚拟世界存在矛盾。造成虚拟世界中主体性困境的重要原因是虚拟世界所具有的独特虚拟性,这也是虚拟世界区别于现实世界的典型特征。元宇宙是人们将网络及运算技术、物联网技术、交互技术、人工智能技术、数字孪生和虚拟现实等新一代信息技术综合集成的具体的、可感知的虚拟世界。而元宇宙的虚拟性主要体现在:一是元宇宙的时空呈现出虚拟性,具体表现为时间的永恒性和空间的无限性。元宇宙的时间虚拟性体现在虚拟世界的时间具有无限延伸性。元宇宙赋予人类“永生”的机会,虚拟身份不会因为现实的人的逝去而消失,反而能够实现永远在线的状态。而元宇宙的空间虚拟性体现在它提供了跨虚实和跨生死的生存空间。随着元宇宙的到来,人类的生存空间由现实世界拓展至虚拟世界,可以实现虚实无界和生死无边的体验。时空的虚拟性使人们可以在有限的生命中尽可能最大化地获得更加丰富、复杂、多元的生命体验。譬如,一位普通工人在元宇宙中能够体验科学家、工程师、医务工作者等不同角色的工作,以获得丰富的虚拟人生体验。二是元宇宙的实践活动具有虚拟性。在元宇宙的虚拟世界中,人们可以根据自己的想法塑造属于自己的虚拟身份,创作各种数字化的文本、图像、音频等电子信息,建立数字化的自然关系和社会关系,开展虚拟生产、虚拟交往、虚拟消费、虚拟投资等一系列虚拟实践活动,从而创造出现实世界中不

能拥有的事物。但是,人们将在元宇宙中获得的美好感受和体验带回现实世界,就会产生巨大的落差感,在现实世界与虚拟世界之间切换会出现一定的矛盾和冲突,从而产生不满、仇视等消极情绪,甚至可能出现偏激的行动。

再次,过度追求虚拟世界的自由。元宇宙是以自我意向性为特征,属于“我心飞扬”的虚拟宇宙^[14]。正如《阿凡达》所描述的,主角虽然是一位无法走路的残疾人,但他通过“阿凡达”的分身,拥有了健全的双腿和健康的身体,并且能够进行战斗。而对于主体而言,元宇宙的最大特点就是其自主性与开放性。可见,元宇宙所创造的虚拟世界就是为了满足我们对自由的需求。进入元宇宙后,现实的人可以自由发挥主体性,用新的数字化身开启全新的自由生活。主体可以把现实世界中无法实现的理想融入到虚实共生的元宇宙世界中,从而获得精神上的无限自由^[15]。在虚拟世界中,主体可以扮演不同的角色,看似拥有了更大的自由度,然而这种自由并不是真正的自由。因为这种自由缺乏主体理性思维的支配,也就是说,主体不再重视现实世界的自由,只追求最大限度实现虚拟世界的欲望。实质上,这种不考虑主体性的自由不仅弱化了人的主体性,也大大限制了主体真正的自由。另外,我们还需要警惕元宇宙的虚拟技术隐秘地控制人的行为的现象。在元宇宙中,无论多么自由,人都是处于既定框架和规则下。人们在元宇宙中体验的一切事物实际上是在设备和平台的控制下进行的,受到元宇宙底层技术的限制。因此,人失去思想的自由,就是失去拥有自身观点的自由。

最后,虚拟世界具有隐匿性。人们在元宇宙中以数字化身的形式存在,众多的数字化身在元宇宙中交织成了一个虚拟社会。元宇宙不再是单一维度、个人独享的虚拟场景,而是一个衔接众多虚拟世界、连接诸多个体的共同宇宙。数字化身是人们现实身份在虚拟世界的延伸和

映射,这也让数字化身成为了人们的“第二身份”^[16-17]。进入元宇宙的主体可以自定义国籍、职业、年龄、性别等个人信息,并且按照自己设定的角色展开多维度的生命体验。现实的人通过数字化身参与元宇宙的活动,并利用数字化身完成对元宇宙的探索,实现在元宇宙虚拟环境中与其他数字化身的互动。在元宇宙中,现实的人以虚拟人格出现,即数字化身背后隐藏的现实的人,因此元宇宙具有隐匿性。当元宇宙的数字化身成为了现实主体的代理人时,虚拟主体取代了现实主体的价值,削弱了人的主体性。此外,虚拟交往的双方均以虚虚实实的形象出现在元宇宙,都只能感知对方的一部分信息。这种缺乏感性直观的虚拟交往使得主体形成了关于对方的片面认识,阻碍了人们内心深处的情感及精神交流,容易产生信任危机,造成人与人之间的深度异化现象。

三、元宇宙视域中人的主体性重构

随着新一代信息技术的不断成熟以及人类发展需要的多元化,元宇宙逐渐成为人类生存与实践的另一空间,这意味着元宇宙必须以人为本,充分体现人文关怀。也就是说,元宇宙的发展要在人文关怀的基础上,尝试消解元宇宙给人类发展造成的主体性困境。人是现实世界的主体,也是虚拟世界的主体,重构与提升虚拟世界中人的主体性越来越成为时代的重任。虽然虚拟世界中人的主体性的发展与建构是一个自觉的过程,但是还必须从以下几个方面作出努力。

第一,正视技术的异化现象。面对虚拟世界的技术异化现象,要正确认识和处理人与技术的关系问题,辩证地看待元宇宙中的虚拟实践。在参与元宇宙的实践过程中,要始终坚持人的主体性以及技术的工具性,即技术只是人类实践活动的一个工具,为人类所利用。因此,一方面,要消除对技术的盲目崇拜与依赖,克服

技术理性占主导地位倾向。另一方面,还需要划清现实实践与虚拟实践之间的边界,虚拟实践只是人类实践的重要组成部分,不能代替人类的现实实践。人不可能一直生活在元宇宙中,必须回归现实世界,毕竟虚拟实践的真实体验和感受,只有回归到现实世界中才能真正得到确证。因此,我们要把握人类认识的本质和规律,对虚拟实践保持清醒认识,更要重视现实实践。此外,现实的人处于元宇宙中,要有能力辨别虚拟实践,保持虚拟实践与现实实践之间的张力,尽可能避免可能出现的潜在风险。具体而言,要克服两种极端化倾向:一是不能无视虚拟实践的作用。人们不承认虚拟实践提高了人类的认识与实践能力,忽视虚拟实践已经成为人们探索世界与改造世界的重要方式,而采取漠视的态度,这将不利于提升人的主体性。二是不能过度沉湎于虚拟实践。基于虚拟实践的现实超越性,人们容易把虚拟实践等同于现实实践,分不清幻觉与现实,混淆虚拟自我与现实自我,其结果只会是消解人的主体性。

第二,加强现实世界与虚拟世界的整合。现实世界与虚拟世界之间既有区别又有联系,主要体现在:一是主体毕竟是现实世界中的人,无法彻底脱离现实世界。同时,元宇宙中的虚拟事物能够稳定存在,是因为它们与现实世界紧密联系。二是现实世界与虚拟世界存在着巨大的差异,特别是虚拟世界的实践中介手段是数字化符号。另外,现实世界存在着各种道德和法律规范,而元宇宙本身还没有行为准则和规范。人们游走于两个不同的世界,选择不同虚拟身份体验人生。如果长期处于生存空间的割裂状态以及角色之间的频繁转变之中,人们容易出现人格分裂,影响其身心健康。因此,元宇宙的发展应该将现实世界与虚拟世界整合起来,实现虚拟世界和现实世界的融合。在两个世界的整合过程中,要致力于现实世界的规范并与虚拟世界的文化形成良性互动关系。一方

面,现实世界的行为规范经过时间的考验,相对健全和稳定,这对虚拟世界的发展起着引导、调节和规范的作用;另一方面,立足于技术进步而形成的虚拟世界文化具有相当的活跃性,对现实世界会产生实质性影响。只有现实世界与虚拟世界的规范和文化相互联系、相互制约,才能够实现现实世界与虚拟世界的和谐统一。

第三,维护虚拟世界的主体自由。元宇宙是人类的思想实验室,为人类自由的释放提供了一个新的空间,人们进入其中能够暂时摆脱自然规律和社会规范的约束。不过,现实的人也需要对虚拟世界的自由有正确的理解,即虚拟世界的自由与现实世界的自由一样都是相对的,且都要坚持“自由的自觉”这一根本认识。为了现实的人能在虚拟世界中得到充分的主体自由,需要从以下两个方面着手:一方面,要加强现实主体的自律。与现实世界相比,虚拟世界给予了现实的人更多的主体自由,但是人们不能因为虚拟世界缺少行为约束而恣意妄行。我们必须清楚地认识到,元宇宙是现实世界的延伸,虚拟自我是现实自我的延伸,因此,现实世界中的各种约束在虚拟世界中同样适用。现实的人在虚拟世界也要自律,把自己作为一个道德主体来对待,严格遵守虚拟世界的行为约束,为自己所有的虚拟实践负责。另一方面,要强化虚拟实践的他律,这主要是指法律方面。原则上,元宇宙应该和现实世界的发展进程相似,需要建构系统的运行规则以及法律规范。但是,由于“元宇宙”是一个新兴概念,目前我国还没有专门制定有关元宇宙的法律法规。不过,元宇宙治理可以参照现实世界的法律法规。因为元宇宙虚拟实践中涉及的法律问题,是可以在现有法律中找到相应法律支撑的。例如,《中华人民共和国数据安全法》能为元宇宙虚拟交往活动涉及的个人信

息问题提供法律支撑。可见,元宇宙不是法外之地,不可能完全摆脱自然规律、法律法规与伦理道德的束缚,不可能存

在绝对的自由。只有将现实主体的自律与现实世界的他律结合起来,才能确保现实的人在虚拟世界的主体自由。

第四,加强现实世界中的人际交往。虚拟交往在一定程度上突破了身份、地位等方面的制约,使得主体交往更加自由,主体可以按照自己的意愿表达情感、展示个性。虚拟交往能够满足人们的精神需求,但是交往过后可能会留下更多的空虚感。一旦长时间脱离现实世界的交往,就可能造成某种人格障碍。更重要的是,现实世界的人如果缺少人与人之间面对面的交流,不能感受到自身的真实存在,很容易丧失自我。因此,虚拟交往仅仅是现实交往的补充,不能取代现实世界的交往。在虚实交融的元宇宙时代,我们要加强现实世界中人与人的交流与沟通。一要树立正确的人际交往观。人际关系不是虚拟化的,更是现实的。现实性意味着人际交往必须在现实世界中才能真正实现。在现实交往过程中,我们能够真实地感知到对方的形象、情感、态度以及价值观等。因此,要尽可能把注意力和精力重点放在现实世界,并且意识到现实世界的交往比虚拟世界更有意义。二要积极进行现实世界的人际交往。譬如,可以积极参加社区服务活动或者户外活动,更多地走出虚拟世界,增加现实世界的人际沟通。由此,在现实世界的人际交往中,我们才可以真切地感受到自身存在的更大意义和人生价值。

[参考文献]

- [1] 白龙,骆正林.沉浸式网络、数字分身与映射空间:元宇宙的媒介哲学解读[J].阅江学刊,2022(2):68-77,173.
- [2] 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.
- [3] [美]兰登·温纳.自主性技术[M].杨海燕,译.北京:北京大学出版社,2014:134.

(下转第 48 页)

- 134.
- [22] Romer P M. Increasing Returns and Long-Run Growth [J]. Journal of Political Economy, 1986, 94(05): 1002-1037.
- [23] 魏龙, 杨晖. 服务外包对中国制造业出口复杂度影响的研究[J]. 北京邮电大学学报(社会科学版), 2019(6): 46-57.
- [24] Melitz M J. The Impact of Trade on Intra-Industry Reallocations and Aggregate Industry Productivity [J]. Econometrica, 2003, 71(06): 1695-1725.
- [25] 刘冲, 张辉, 吴群锋. 进口竞争与企业产品专业化——基于中国多产品企业的研究[J]. 国际贸易问题, 2020(3): 22-39.
- [26] Gorg H, Hanley A, Strobl E. Productivity Effects of International Outsourcing: Evidence from Plant-Level Data [J]. Canadian Journal of Economics, 2008, 41(02): 670-688.
- [27] 张艳, 唐宜红, 周默涵. 服务贸易自由化是否提高了制造业企业生产效率[J]. 世界经济, 2013(11): 51-71.
- [28] Amiti M, Wei S J. Services Offshoring, Productivity: Evidence from the US [J]. World Economy, 2009, 32(02): 203-220.
- [29] 许和连, 成丽红, 孙天阳. 制造业投入服务化对企业出口国内增加值的提升效应——基于中国制造业微观企业的经验研究[J]. 中国工业经济, 2017(10): 62-80.
- [30] 顾雪芹. 中国生产性服务业开放与制造业价值链升级[J]. 世界经济研究, 2020(3): 121-134, 137.
- [31] 刘斌, 魏倩, 吕越, 等. 制造业服务化与价值链升级[J]. 经济研究, 2016(3): 151-162.
- [32] 罗彦, 段文静, 祝树金. 制造业服务化如何影响企业竞争优势——基于企业加成率视角的研究[J]. 财经理论与实践, 2021(1): 125-132.
- [33] 王春杨, 吴国誉. 研发资源配置、溢出效应与中国省域创新空间格局[J]. 研究与发展管理, 2018(1): 106-114.
- [34] 寇宗来, 刘学悦. 中国企业的专利行为: 特征事实以及来自创新政策的影响[J]. 经济研究, 2020(3): 83-99.
- [35] 温忠麟, 侯杰泰. 隐变量交互效应分析方法的比较与评价[J]. 数理统计与管理, 2004(3): 37-42.

(上接第 26 页)

- [4] [美] 马尔库塞. 单向度的人 [M]. 刘继, 译. 上海: 上海译文出版社, 1989: 48.
- [5] 李三虎. 元宇宙遇上中国哲学——走向技术哲学强纲领[J]. 长沙理工大学学报(社会科学版), 2022(4): 13-25.
- [6] 胡振宇, 尚小成. 人际交往的在场与疏离——基于对“元宇宙”概念的反思[J]. 中国传媒科技, 2022(1): 24-27.
- [7] 刘永谋. 元宇宙的现代性忧思[J]. 阅江学刊, 2022(1): 53-58, 172-173.
- [8] 方凌智, 沈煌南. 技术和文明的变迁——元宇宙的概念研究[J]. 产业经济评论, 2022(1): 5-19.
- [9] 张昌盛. 人工智能、缸中之脑与虚拟人生——对元宇宙问题的跨学科研究[J]. 重庆理工大学学报(社会科学), 2021(12): 52-63.
- [10] 姜宇辉. 元宇宙中的“孤儿们”? ——电子游戏何以作为次世代儿童哲学的教育平台[J]. 贵州大学学报(社会科学版), 2021(5): 21-29, 120.
- [11] 王克宁, 王前, 易显飞. 中国传统人文主义视野中的新兴人类增强技术[J]. 长沙理工大学学报(社会科学版), 2021(4): 29-35.
- [12] 陈凡, 董传升, 贾岩. 技术图景中人的主体性的获得、缺失与重构[J]. 哲学研究, 2007(6): 93-98.
- [13] [德] 马丁·海德格尔. 林中路 [M]. 孙周兴, 译. 上海: 上海译文出版社, 2017: 86.
- [14] 沈湘平. 元宇宙: 人类存在状况的最新征候[J]. 阅江学刊, 2022(1): 44-52, 172.
- [15] 何明升, 白淑英. 虚拟世界与现实社会 [M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2011: 9.
- [16] Messinger P R, Stroulia E, Lyons K, et al. Virtual Worlds—Past, Present, and Future: New Directions in Social Computing [J]. Decision Support Systems, 2009, 47(03): 204-228.
- [17] Suh K S, Kim H, Suh E K. What If Your Avatar Looks Like You? Dual-Congruity Perspectives for Avatar Use [J]. MIS Quarterly: Management Information Systems, 2011, 35(03): 711-729.