

元宇宙时代虚拟形象的符象化研究

陈华明 余林星 孙艺嘉

“促进数字经济发展”与“完善数字经济治理”被写入《2022年国务院政府工作报告》，“元宇宙”（Metaverse）概念及其技术架构在政策支持背景下日趋成熟。作为通向元宇宙的进路，以“虚拟数字人”（Metahuman）为代表的化身实践在近年来呈井喷式发展，广泛应用于各行各业。它是通过计算机图形学、语音合成技术、深度学习、类脑科学、生物科技、计算科学等聚合科技创设，并具有“人”的外观行为，甚至思想的可交互的虚拟形象。换言之，“虚拟形象”作为和现实世界相指涉的虚拟技术产物，是元宇宙语境下人类全新的存在形态。以形象转换技术为“座架”，人们“从媒介之外转变为在媒介之内”，实现“对具身体验的记录和传输”^①，由此，虚拟形象兼具人和技术的双重属性，以自身逻辑重塑了社会现象及背后意义。面对这一国家经济与数字技术快速发展下的新事物、新现象，国家互联网信息办公室在《互联网直播营销信息内容服务管理规定（征求意见稿）》中指出，虚拟形象会带来信息内容安全问题；在更深层次上，这种信息内容的风险指向人技融合的伦理风险，虚拟形象不仅暗示着“现实自我和虚拟自我的结合”^②，更体现出人们在现实社会及与之相应的平行虚拟社会中所持有的融合性的身份建构变化。元宇宙里，对于现实主体虚拟形象的表征和重塑不仅牵涉身体，更关乎身份。只有完成新的身份认同，人才能够保持内在一致性，实现有效的自我控制并保持自我连续性，不受虚实世界的区隔影响。在图像符号学视域下，形象与图像同义，虚拟形象是人类感官与图像技术参与的、发出者与接收者同时在场的符号信息，本质上是对图像符号呈现的主体的图式综合印象。本文从图像符号学视域出发，以虚拟数字人的应用实践为文本，来分析元宇宙时代虚拟形象所带来的新的符号作用机制与身份意义生产问题。

一、元宇宙时代的符象化生存

“符象化”（Ekphrasis）是图像符号学中，基于符号修辞机制对视觉对象的“图像化”再现及其跨媒介符号间相互作用的意义规律的理论概括。^③现代图像学的奠基人之一欧文·潘诺夫斯基（Erwin Panofsky）提出通过

对“符号性价值世界内含义的研究来理解艺术图像”，具体即分析图像中的符号形式来揭示图像自身的象征意义。由此，图像的解释可分为三个层次：一是前图像志描述，依据解释者的实际经验来解释对象的形式或母题；二是图像志分析，借助解释者的原典知识来解释对象的主题，包括图像、故事和寓意；三是图像学研究，解释对象的内在意义或“象征的”价值，也即凝结于作品中的“民族、时代、阶级、宗教和哲学学说的基本态度”，因此解释受到特定“世界观”所限定。^④基于图像符号的意义转化机制，符象化的综合视角最终将图像的象征阐释诉诸文化心象的形成过程，将具体的图“像”抽象化为符号的“象”。虚拟形象的具象视觉呈现实际上已成为一种隐喻，这类图像符号所代表的思维模式和意义解读在根本上成为把握新文化语境和新主体价值的方式。因此，符象化成为认识虚拟形象与解释其意义的关键路径。

元宇宙时代，随着媒介技术作为基础设施的不断成熟，符象化程度日趋加深以至于深刻融入社会文化的建构过程，成为人类生存状态的新转向。自20世纪60年代，广告、电影、电视等技术发展使一切原本非视觉性的东西都被视觉化，其结果就是人们进入了马丁·海德格尔（Martin Heidegger）所说的以视觉狂热和影像增值为特征的“图像化时代”^⑤。大众媒介生产的社会“景观”（Spectacle）构成了“以形象为中介的人与人之间的社会关系”^⑥，这种“压倒一切的形象、编码和模型的浪潮”，“塑造一个个体的思想或行为”^⑦。如果说图像化时代是形象相连的“非具身性”语言呈现，人们无法嵌入形象内部并发生互动，那么元宇宙技术搭建起来的形象表征与官能连接的程度则更为深化——人们进入到“符象化生存”阶段，即通过具有动作捕捉功能的体感设备化身进入一个由纯数字语言建构的虚拟形象世界，人们的身体感官与媒介技术相联结，同时完成物理和心理层面的互动，由此达成联通现实的社会行为和意义建构。换言之，元宇宙的符象化生存是以虚拟形象符号的连接方式，“实现人的具身以‘在场’的方式参与到‘任意’的现实中”^⑧，从而达到“虚实融生”（Co-existence of Physical-

virtual Reality) 的状态^[9]。与以往图像、视频等媒介技术相比,元宇宙这一媒介不断追求符号化的终极程度,从而无限拓展和延伸人体的交互性和沉浸感,为人类带来全新的自我与他者认知体验;身体和技术交织产生的形象符号不仅自身携带意义、等待解释和接收,也在主动向他者传递意义。以虚拟数字人实践文本为代表的虚拟形象是元宇宙时代符号化生存转型的具体体现,在“身体—符号—技术”三联体重组与互构的隐喻中塑造新的主体身份。结合符号化理论,下文将首先解读虚拟形象的像似符号以论述身份文本表征的呈现机制,再通过跨媒介的异质符号间性来解释主体身份意义的生产与演绎。

二、虚拟形象的像似符号与身份文本表征

在符号化范畴内,虚拟形象呈现出的图像文本是“像似符号”(Icon)。Icon源起于古希腊文中的Eikōn,具有图像、形象、再现的意涵,计算机术语中使用该词来特指一切视觉物以及图像化的呈现。查尔斯·桑德斯·皮尔斯(Charles Sanders Peirce)立足于社会文化视角,认为符号是联结我们理解某事物与其他任何事物之间联系以获得该事物意义的思维过程。而Icon联系对象的特性为“像似性”(Iconicity),相比另外两种——Index(指示符号)和Symbol(规约符号),像似符号所代表的对事物的比拟模仿是符号化的第一步,也是符号理据性最重要的特质。^[10]基于图像技术呈现的虚拟形象同样是以像似性为基本特征的意义知觉形式,其以人类视觉经验为原型,通过视觉比喻和其他引申形式来获得对图像背后主体的感知。由此,虚拟形象的主体身份在其像似符号的意义发出与接收的作用过程中,获得了独特的表征机制。

由于对虚拟形象的主体意义解读主要来自再现体与对象之间作用于视觉感知并联结其他官能的像似性,这种符号再现与原物(或曰原型)之间的像似程度便起到了决定性作用。像似程度由强到弱具有不同层级,纵观图像技术的发展脉络,对人类形象呈现的像似性发展可划分为三个阶段:20世纪50—80年代为萌芽期,这时计算机运算只能产生二维图像;1980—2000年为成熟期,计算机图形学和网络技术的进步能够普遍制作出三维图像;21世纪至今为深化期,在人工智能和大数据算法等先进技术加持下,图像技术得到广泛应用,尤其虚拟现实技术的完善使形象呈现进入了交互时代。在虚拟数字人实践中,虚拟形象的像似程度更为深化与丰富,为图像基础的“视觉”已不再限定于原初神经官能或生理学意义上的视觉,而是一种“图式化”综合知觉形式,也是更广泛意义的“符号感知”。根据像似符号触发

官能感知的范围差异,虚拟形象在镜像、副本和绝似三个层次上由浅入深、重塑主体的身份文本表征。

(一) 镜像呈现与原物自反

虚拟形象是人在元宇宙中生存的符号载体,其能指是由现实社会中的人在技术条件的限制下所选择的,指向对自我以何种形象在元宇宙中行动的原物设定。作为一种概然性选择,通达对象的符号文本也就具有了可供深入探索的开放性。人对虚拟形象的选择遵循着“有表意必有离场”的符号规律,表达特定意义的符号必须在某种程度上与原物有所区别。在镜像阶段,像似符号并非原物的完全重合,而是仅能再现原物无法触摸的视觉部分,不能体现原物的全部性质。例如,二维头像、三维“捏脸”等,均是在视觉层面展示原物的某种静态特征;扫描再现的面部表情和肢体动作,呈现原物行动的视觉动态过程。赵毅衡指出,“被感知”并不能使符号完全还原为物自身,相反,由于符号必须携带意义,迫使接收者对物的感知变得“片面化”^[11]。虽然镜像的符号过程是完整的,但它充满了“片面化”,呈现的是对象视觉部分的特征,剥离了触感、听感等多重要素。

镜像在视觉层面趋近于原物本身,但原物对象与所指意义实为不完全在场,这对接收者的解读造成迷惑。在虚拟形象背后,主体对自我与他者的感知都是在符号之下充满弹性的结构,在交流和交往中动态衍义。雅克·拉康(Jacques Lacan)的镜像理论指出,无自我的幼童会将镜子中的影像“错认”(Misrecognition)是另一个小孩,但当他发现彼此之间具有奇特的对应行为会开始明白镜像即自己。^[12]皮尔斯的“试推法”理论认为接收者意识到错误将对更进一步的解释具有重大作用,正如幼儿对玩伴的假设是错误的开端,而试错开始符号解释过程,由此镜像成为一种自我否定的经验。对于虚拟形象来说,镜像呈现所带来的视觉震撼使人呈现出“主体的客体化”这一现代性的特征^[13],对人和世界的认知可能走向同质化和整合化的固化图式,但镜像符号同时也会带来自我认知分裂的警示——虚拟形象只是原物的呈现而非原物,从而使沉浸其中的人进入“自我对抗”(Self-confrontation)的意义解读中。无论是虚拟数字人背后的原型人物,还是与之互动的其他网友,都常常出现“这是谁”的困惑。这种自反性特征的出现使虚拟形象的主体身份脱离现实维度、开始消解并变得虚无,对身份的认知更依赖于接收者的辨识和解读。

(二) 副本制造与具身拟真

虚拟形象的像似实践并不仅仅停留于镜像层面,在元宇宙中,身体实践的维度不断延伸,伴随着虚拟现实、增强现实、混合现实、扩展现实等虚拟形象技术的不断

进阶,人的听觉、触觉甚至味觉等多种官能都加入了象征化生存。副本(Replica)生成于复制,如果说镜像仅仅是联结视觉感知的片面化关系,那么副本共享了原物的全部物理品质⁽¹⁴⁾。虚拟形象的副本制造是对身体像似符号的全部复制,深化多感官联结的感知效果,从而进入“具身拟真”(Simulation)状态。在这一过程中,人的身体经历了媒介的结构化和符号化,“标记和符号的网络覆盖身体、划分身体,通过差异性和两重性否定身体,仿效物体领域、将身体组织成为交换符号的结构材料”⁽¹⁵⁾。身体作为现实世界的客观存在时刻与设备“接入”(Plugged in),前所未有的具身体验使符号呈现自我指涉的转向,这使身体和身份消失的同时又再造了“超真实”,加速边界与意义的“内爆”(Implosion)⁽¹⁶⁾。

虚拟形象的副本制造及其带来的具身拟真对主体身份的意义呈现,不取决于原物的重复性生产,而取决于接收者所依据的不同规则。换言之,虚拟形象的像似符号在社会赋予的意义规约下表意,尽管符号载体的物理形态可能达到完美的复制,但符号语境的再现却是难解之题。区别于现实语境,元宇宙中主体身体的全面符号化使媒介技术主导的“符号权力”凸显,“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”⁽¹⁷⁾。技术设备将人体连入网络,将人的行为与表情表征为数字化的符号信息,脱离物质身体而流动。在元宇宙中想要实现喝水,则需在现实空间中执行伸手拿水杯和张开嘴巴的动作,而不必然真正喝到水,同时必须确保身体处于机器感知识别和预先编程好的范围之内。可见,虚拟形象的副本仅能展示行为活动却无法复制现实中的真实状态,接收者是依托技术营造的幻象加以解读。这使人被限制在特定的虚拟语境中,对虚拟身份的感知程度超过现实真实的维度;但同时虚拟身份基于物理身体符号化而呈现,人们仍无法摆脱世俗标准进行认知和约束。

(三) 绝似促逼与心象平衡

“绝似”常被笼统地界定为程度最高的像似,但绝似并非绝对,随着图像技术的发展,虚拟形象不断向更高层次的通感进化,像似层次也随之处在提升的动态过程中。正如皮尔斯所提的形象式(Imaginal)像似、图表式(Diagrammatic)像似、比喻式(Metaphorical)像似三层划分,前两者指向“外形相似”和“构造类似”,而后者抽象程度最深,再现了对象某种品质甚至是难以说清的品质,指向思维像似、“拟态”像似。如果说虚拟形象的镜像和副本层次勾连起相对具体的物理感官知觉,那么绝似则指向“心象”(Mental Image)像似这种终极思维图式。对原物具象形态的模仿是图像成立的基础,但“视知觉并不是对刺激物的被动复制,而是一种积极的理

性活动”⁽¹⁸⁾。图像的像似呈现代表了事物存在的某种可能性,“单从图像自身不能看出它的真假……图像表现逻辑空间中的一种可能状况”⁽¹⁹⁾。这种主动、有意追求官能像似的主观动机,实际上是求助于个人“再生的经验想象力的能力”所产生的心象⁽²⁰⁾。心象是构成思想的基本符号,其他符号由此衍生,易言之,符号只有能转化为相关心象时才有意义。当心象的积聚超越个体层面,便有可能形成文化“共相”,建构起社会的普遍认同。

随着虚拟数字人应用技术的发展,人们不再满足仅以身体加入元宇宙,而超越物理形态转而追求思维与情感的转化,例如操控声音实时传输,或通过脑机接口进行思维传导……虚拟形象或将实现与人类的绝似。这种现代技术支配作用下的解蔽是海德格尔所讲的“促逼”(Herausfordern),人如果无法冲破它,将成为一种持存物而无法认识真正自我⁽²¹⁾。前文已论述,虚拟形象的主体身份呈现受制于符号接收者和社会文化语境;而绝似促逼将像似符号感知提升到心象层面,更易加剧身份文本表征的多元与含混。对此,绝似的相对性特点能够冲破像似符号的内在矛盾,在某种程度上维持心象平衡。弗迪南·德·索绪尔(Ferdinand de Saussure)所提的符号任意性以社会性为基础,这与皮尔斯的理据性之间具有“通约性”⁽²²⁾;而像似性是理据性的基础,可以说符号的任意性和像似性相互依存,任意程度高的符号理据性弱、像似程度高的符号理据性强,反之亦然。由此可以假设,元宇宙的理想状态即大多数虚拟形象符号处于任意性和像似性的中间水平,人在感知层面对自我和他者的身份认同是和谐的,虚拟社会的文化结构也是相对稳定的;同时保证一部分符号时常上升到任意性的最高点或像似性的模糊地带,心象的适度分离能够带来更多反思和认知,且整体上的平衡会为社会提供永续的创新动力。

三、虚拟形象的符号间性与身份意义生产

以像似符号为基础性质,在元宇宙语境下,虚拟形象的符号化具有突出的“异符类象”特征,即身体与技术的交织使得意义交流方式相交融,由此“跨媒介符号”的差异性属性互构文本的意义生产,这种跨符号间的表意机制是一种“符号间性”。虚拟形象的符号间性具体表现为跨媒介图像文本的符号间关系的张力,其指向唤起普遍文化心象的符号化目标,即通过图像符号文本表征的呈现和感知机制,来获得对意义的共通理解,达成相对一致的心灵文化体验,由此完成对虚拟形象的身份意义的生产和建构过程。在托马斯·米切尔(Thomas Mitchell)的符号关系框架下⁽²³⁾,异质符号天然的“漠然”(Ekphrastic Indifference)、瞬间符号再现的

“希望”(Ekphrastic Hope)和跨符号衍义的“恐惧”(Ekphrastic Fear)是虚拟形象符号间性的三个关键特质,也对元宇宙中的主体身份意义展开了新的演绎。

(一) 异质符号与身份再媒介化的局限

异质符号是虚拟形象符号间性存在的前提,它既指符号跨越不同感官渠道,如某一形象IP同时具有视觉观看和语音互动的形式;也包括同感官渠道的符号具有跨媒介形态,如虚拟形象的视觉体验都可经由电脑显示屏或穿戴设备获得,但两者的符号载体具有异质性。异质符号固有的“漠然”特质表明跨符号之间具有“不可重叠”的部分,每一类型的符号系统都是相互独立的“分节”系统,不同形式的符号存在于平行的意义宇宙中,在各自的系统内覆盖整个世界的全域。虚拟形象在异质符号的体现上尤为突出:作为生存在现实世界的人类,通过技术设备将身体转化为由0和1代码编制而成的数据串,经由电脑的计算和加工以电子图像的形式显示出来——虚拟形象同时拥有现实社会中的物质符号和元宇宙中的虚拟符号。

异质符号的存在使虚拟形象建构的身份“再媒介化”(Remediatization),即存在着“断裂”和“延续”的双重逻辑⁽²⁴⁾。在现实中,身份是由一个群体或社会规定了的位置,既包括先赋身份,即被指定的并且通常不被改变的社会身份,如民族、年龄、性别等;也有自致身份,即个体发挥能动性而获得的身份结果。⁽²⁵⁾而在元宇宙里,先赋身份受技术基础设施平台、网络运行逻辑和制度规则限制,是在虚拟社会收获的他者感知和评价,自致身份则是通过虚拟形象自我主动设置的“人设”。异质符号的展示使虚拟形象不啻一位蒙着电子面纱的立体雕像,跨媒介、跨官能的符号系统天然造成感知的断裂和混淆。但同时,异质符号的交织促使不同渠道的形式、内容、意识相互渗透,以“塑造崭新的意识和文化”⁽²⁶⁾,虚拟形象的身份建构在延伸中重塑丰富性和合理性。总的来说,虽然这种异质符号的互动能够产生一定程度的“类象”,但这种像似感的获得更依赖于接收者的既得经验和通俗的社会文化规约进行的关联想象,而并非符号感知渠道的同质性,因此具有天然的局限,其结果是身份再媒介化的解读中产生模糊的意义区间。此时,瞬间符号的再现则显示了“希望”。

(二) 瞬间符号与身份虚拟实在的缝合

瞬间符号是在符号间性演绎的时间轴上,基于习得经验偶然发生的异质符号的映射与再现。元宇宙时代的符号化生存并非时刻需要身体的参与,“传统上认为一个身体对应一个意志的观念,被多个分解的主体取而代之,人们生活在复数小世界中,拥有多重身份以及多

样场景中呈现出的自我”⁽²⁷⁾。在元宇宙中,身份不再“被限定在明确的意识里”,自我形象无须被视为直接内省的结果,而是需要通过间接的方式来认识自己个人和文化身份⁽²⁸⁾。此时身份显然成了一种幻象,存在于符号化和语境之中的意识主体的“消解”,异质符号的独立性带来了身份分裂的风险。瞬间符号的映射与再现突然发生,弥合了符号传播过程中的断裂,虚拟形象的视觉图像与语言文本(或其他异质符号)之间的分化和壁垒在这个涌现时刻被暂时性地克服,形成了一个经过“缝合”(Sutured)的综合形式。这个综合形式基于人类社会化习得经验之和,唤起不局限于单一官能的感知,异质符号的指向殊途同归,最终获得了个体潜意识底层的共同“心象”的理解。于是,某种符号系统无法单独再现的感知细节也经由接收者的习得经验,在图式加工中得以补偿,从而在个体层面找回自我意识和主体认同。

元宇宙的符号化显然重塑了意识加工的结构,身份作为心象的再媒介化结果,由技术创设的虚拟实在深深嵌套于另一层虚拟实在中,即人的意识。对虚拟形象身份的认知过程并非一个使自我脱离躯体进入虚拟化身的神秘过程,更像是虚拟化身的表征被嵌入大脑的自我意识中,构成自我认知的一个新组成部分,从而形成一种全新人体功能配置,实现虚拟身体与物理身体的相互作用。人们可能会错把虚拟化身当作自己的身体,操控它来实现身份建构的自由,但实际上,身份的虚拟实在是间接的,因此人们透过虚拟形象对身份的掌控也是间接的。虚拟形象的符号在发出者与接收者的互动情境中,经由意识的反复确证得到阐释和修正,从而回归个人对普遍社会经验的理解。例如,某女性用户在《地平线世界》元宇宙游戏中受到陌生人摆出性侵动作的侮辱,从而感受到自己遭受了真实的触摸伤害。这种瞬间符号发挥作用所依据的习得经验,造成“通感”(或称“移觉”)效果,它更类似于人本能的“信号式”反映,是内化于普遍认知中的具有明确意义的指称关系。可见,瞬间符号在断裂的信息传播过程中再现“希望”:经由个体经验图式的加工,虚拟形象建构的身份延伸了现实社会中的角色和功能,完成了虚拟实在的缝合。

(三) 跨符号衍义与身份释义的开放性

当符号文本的意义发生“缝合”,就会进入“恐惧”阶段,使人对符号化产生“依赖”和“迷恋”;一旦跨符号之间的距离消失,符号化所带来的全部意义也将烟消云散。恐惧特质避免将异质符号和瞬间符号的作用看作一种封闭的对应,它只是部分真实的映射和替代,对应多样化的互动关系,这就是跨符号间无限衍义的过程。符号学本质上是动力性的,在皮尔斯对符号表意的

理解中,解释项衍生出新的再现体而构成一系列相继的解释项,这是一个由新符号来解释原本是解释符号的无尽过程。但是,如果“对象”没有参与这一动力过程,解释项与符号再现体之间就会因为相互循环解释而重新回到封闭系统,这一现象在跨符号的衍义过程中尤为明显。符号自身所再现的对象是“直接对象”,决定着符号的对象是“动力对象”⁽²⁹⁾;对于虚拟形象的符号释义来说,形象是直接对象而背后的真实主体是动力对象,身份则成为经由接收者经验提供的符号结构、基于虚拟形象感知人的“待在”。直接对象愈加“离场”,如虚拟形象越偏离具象、从超写实的样貌简化为卡通甚至变异为不同物种形态,那么动力对象的推进效果则越清晰,身份意义的生产更为多元和开放。这种身份释义的多元性和开放性于元宇宙中对身份塑造的技术逻辑不谋而合,也再次印证了在图像技术作用下动力对象兼具人和技术的双重主体属性。在现有技术操作的维度上,元宇宙具有无须信任、去中心化等特点,身份所有者对于自己的数据隐私具有控制权,无须依赖特定的身份服务提供商而仅生成独有身份ID,且可以在保护隐私的前提下移植嫁接到任何应用,实现身份的跨平台流通。与此同时,唯一真实身份隐匿下虚拟形象的塑造更加任意,加强了身份符号无限衍义的合理性与正当性。

这种多元演绎最终趋向于一个无限大的释义宇宙,形成了不在场却未缺席的“抽象文化主体”。每一次符号表意都归属于这个文化主体,而它并非封闭系统,反而通过动态具体的符号意义创造不断自我演化。跨符号衍义不会突破或远离社会规范和共同经验的框架,其像似机制如同社会文化体系中的隐喻关系,即唤醒以某个社会文化全域为背景的“共通”文化心象。在虚拟形象身份建构中,个体心象的唤起到群体文化的转化,或者说文化认同的产生是符号化的目标,在无限衍义的过程中,身份的开放性最终要主动寻求合理解释以确认自身存在意义,个体的心象和整体的文化形象是互相构筑的关系。而人在元宇宙时代符号化生存的真正实现也不仅仅依赖于虚拟形象的像似程度,透过符号间性生产与传达身份意义,建立起他者认同以在虚拟社会中获得特定文化场域的共识,是获得虚拟社会归属感的关键。

结 语

超越了海德格尔所讲的“图像化时代”,人以虚拟形象在元宇宙中进行着“符号化生存”的社会实践,“身体—符号—技术”的关系重组带来身份建构机制的相应改变,虚拟数字人就是这种规则的典型符号文本。从镜像、副本到绝似,虽然虚拟形象的像似性得到了深化与丰富,但

始终是对原型的符号化和片面化表达,无论是虚拟形象的符号发出者本身,还是存在于元宇宙或者现实社会的其他符号接收者,都需要承认真实不可完全复制且呈现是有限的,主体身份表征最终是在社会规约和认知框架下对自我和他者感知中的“再现体”。此外,在人和技术双重作用逻辑下,具有异质性的像似符号之间发生互动以产生新的身份意义,具体来说,即身份经过再媒介化转化、产生意指模糊区间的同时,亦得到虚拟实在的缝合和开放性释义的修正。更进一步,在虚拟形象身份建构的过程中,符号“差异”在被不断制造;发出者或接收者对符号的创造和解读天然造就了一种范围,而技术的嵌入更增加了这种范围内外之间差异的复杂性,虚拟形象技术以其自身逻辑加剧了网络社会风险⁽³⁰⁾。在这个意义上,元宇宙时代身份建构的风险即是这种符号结构所带来的差异,如何将动态差异稳定在文化心象所接受的普遍范围内是元宇宙时代关于身份治理的核心。

对虚拟形象的符号化研究使差异具象化,其结果是身份建构的“二律背反”:一是虚假与真实,人以虚拟形象的形态存在于元宇宙世界,相较于现实世界中明确的个体,数字化身和分身能够分裂为无限符号,甚至实时进行多重行为意义活动,身份的真假会越来越具有迷惑性;二是液化与固化,技术加持下的身份更像流动的液体,变化成本大大降低,而人们对像似符号的解读却离不开普遍确认的社会规约的限制,倾向于将理想感知中的身份固化;三是透明与灰度,技术以合理性和正当性的转化抹去原物自身、增加了身份的透明度,但实际上主体从未消失,符号的不同饱和度尚不可见。如若进一步探究这些问题,需要超越图像符号的结构,去讨论主体意义与社会复合结构的互构关系,在面对未知的阐释风险时寻求一种普遍的理据性。

[基金项目:本文系国家社会科学基金项目“基于传播动力学理论的‘信息疫情’生成机理与应对策略研究”(项目编号:22BXW018)的阶段性成果。]

注释: -----

- (1) 邓建国:《元元媒介与数字孪生:元宇宙的媒介理论透视》,《新闻大学》2022年第6期。
- (2) Nick Yee, Jeremy Bailenson, “The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-representation on Behavior”, *Human Communication Research*, Vol. 33, No. 3, 2007, pp.271-290.
- (3) 胡易容:《符号修辞视域下的“图像化”再现——符号化(ekphrasis)的传统意涵与现代演绎》,《福建师范大学学报(哲学社会科学版)》2013年第1期。

- (4) [美] 欧文·潘诺夫斯基:《图像学研究:文艺复兴时期艺术的人文主题》, 戚印平、范景中译, 上海三联书店, 2011 年版, 第 13 页。
- (5) 刘涛:《视觉修辞的学术起源与意义机制: 一个学术史的考察》, 《暨南学报(哲学社会科学版)》2017 年第 9 期。
- (6) Guy Debord, "Separation Perfected", In Jessica Evans and Stuart Hall eds., *Visual Culture: The Reader*, Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 1999, p.95.
- (7) [美] 道格拉斯·凯尔纳:《波德里亚: 一个批判性读本》, 陈维振等译, 江苏人民出版社, 2008 年版, 第 12 页。
- (8) 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。
- (9) Lik-Hang Lee, Tristan Braud, Pengyuan Zhou, et al., "All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda", *Journal of Latex Class Files*, Vol. 14, No. 8, 2021, pp. 1-66.
- (10) Charles Sanders Peirce, *Collected Papers*. Cambridge Mass: Harvard University Press, 1931-1958, Vol. 3, p.362.
- (11) 赵毅衡:《符号学: 原理与推演(修订本)》, 南京大学出版社, 2021 年版, 第 37—38 页。
- (12) Jacques Lacan, *Ecrits A Selection*, London: Tavistock, 1977, Vol. 1, p.7.
- (13) 曹晖:《主体的客体化: 潘诺夫斯基“透视” 观中的空间表征和现代性内涵》, 《河南社会科学》2018 年第 8 期。
- (14) 胡易容:《图像符号学: 传媒景观世界的图式把握》, 四川大学出版社, 2014 年版, 第 45 页。
- (15) [法] 让·波德里亚:《象征交换与死亡》, 车槿山译, 译林出版社, 2006 年版, 第 149 页。
- (16) 仰海峰:《超真实、拟真与内爆——后期鲍德里亚思想中的三个重要概念》, 《江苏社会科学》2011 年第 4 期。
- (17) 许加彪、程伟瀚:《从“图像域” 到“拟态域”: “元宇宙” 时代的媒介域更替》, 《传媒观察》2022 年第 3 期。
- (18) [美] 鲁道夫·阿恩海姆:《视觉思维——审美直觉心理学》, 滕守尧译, 四川人民出版社, 1998 年版, 第 47 页。
- (19) [奥] 路德维希·维特根斯坦:《逻辑哲学论》, 贺绍甲译, 商务印书馆, 1996 年版, 第 30—31 页。
- (20) [德] 伊曼努尔·康德:《纯粹理性批判》, 蓝公武译, 商务印书馆, 1960 年版, 第 146 页。
- (21) 蒋晓丽、贾瑞琪:《论人工智能时代技术与人的互构与互驯——基于海德格尔技术哲学观的考察》, 《西南民族大学学报(人文社科版)》2018 年第 4 期。
- (22) 丁尔苏:《符号的任意性与理据性并行不悖》, 《符号与传媒》2012 年第 1 期。
- (23) [美] 威廉·约翰·托马斯·米歇尔:《图像理论》, 陈永国、胡文征译, 北京大学出版社, 2006 年版, 第 7 页。
- (24) Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000, p.5.
- (25) [美] 戴维·波普诺:《社会学》, 李强等译, 中国人民大学出版社, 1999 年版, 第 96 页。
- (26) [丹] 克劳斯·布鲁恩·延森:《媒介融合: 网络传播、大众传播和人际传播的三重维度》, 刘君译, 复旦大学出版社, 2012 年版, 第 90 页。
- (27) 黎杨全:《走向交往诗学: 弹幕文化与社交时代的文艺变革》, 《南京社会科学》2021 年第 4 期。
- (28) [荷] 约斯·德·穆尔:《赛博空间的奥德赛: 走向虚拟本体论与人类学》, 麦永雄译, 广西师范大学出版社, 2007 年版, 第 172 页。
- (29) Richard Robin, *Annotated Catalogue of the Papers of Charles S. Peirce*, Amherst: The University of Massachusetts Press, 1967, p.499.
- (30) 陈华明:《网络社会风险论: 媒介、技术与治理》, 中国社会科学出版社, 2019 年版, 第 227 页。

(作者单位: 四川大学文学与新闻学院)

(责任编辑: 吴景明)

投稿须知

本刊欢迎来稿, 来稿必须未在任何出版物及互联网上发表; 请勿一稿多投。

来稿注释一律用尾注形式, 其序号以阿拉伯数字外加括号的形式, 须核对无误。

来稿请附作者真实姓名、工作单位、通信地址、电话和电子邮箱。

本刊不再接收邮箱投稿和纸质稿件, 请到 www.wenyizhengming.com 的“在线投稿”进行投稿查稿。

本刊已许可中国知网以数字化方式复制、汇编、发行、网络传播本刊全文。本刊支付的稿酬已包含中国知网著作权使用费, 所有署名作者向本刊提交文章发表之行为视为同意上述声明。如有异议, 请在投稿时说明。