

元宇宙：一个横空出世的对象？

——以符号学为视角的历史考察与伦理审思

李 玮 马 磊 蒋晓丽

摘 要 时下热议的元宇宙，并非数字技术时代横空出世的产物，而是有着自身的演进历程。跳出数字技术语境、深入历史更深远处来认知元宇宙，有助于我们在对其进行解码与祛魅的同时，开展必要的技术伦理审思。本文认为，建立在符号媒介文本上的虚拟世界的变化以及由此引发的虚实关系演变和主体感知方式的改变，是认知元宇宙历史发展的主要路径。由此，符号学便成为一个有效的理论视角。通过对元宇宙之构筑目的、构筑方式与主体感知三大维度的考察，本文试图得出结论：元宇宙的历史发展，总体经历了从古典元宇宙到现代元宇宙，再到后现代元宇宙三个重要阶段。相应地，元宇宙所依托的符号文本构筑方式经历了从“表征”到“仿像”，再到“仿真”的演变过程；虚实两个世界的边界经历了从“泾渭分明”到“动荡不安”，再到“融合联通”的博弈过程；人们对元宇宙的感知方式也经历了从“望远镜模式”到“星际旅行模式”，再到“生活其中模式”的演进过程。

关键词 元宇宙 虚实关系 虚拟世界 符号文本

The History of “Meta Universe” : A Semiotic Thinking

Li Wei Ma Lei Jiang Xiaoli

Abstract The “meta universe” under discussion today is not the product of the digital technology era, but has its own evolution process. Understanding

the “meta universe” beyond the context of digital technology and into a more far-reaching place in history will help us to decode and disenchantment it and carry out necessary technical ethics review at the same time. This paper holds that the change of the virtual world based on the symbolic media text and the evolution of the relationship between virtual and reality are the main path of the historical development of the cognitive meta universe. Therefore, semiotics has become an effective theoretical perspective. Through the investigation of the three dimensions of the construction purpose, construction mode and subject perception of the “meta universe”, this paper attempts to draw these conclusions. First, the historical development of the meta universe has generally experienced three important stages from “classical meta universe” to “modern meta universe” and then to “post-modern meta universe”. Second, the construction mode of symbolic text relied on by “meta universe” has experienced the evolution from “Representation” to “imitation” and then to “simulation”. Third, the boundary between the virtual world and the real world has experienced a game process from “clear-cut” to “turbulence” and then to “integration and connection”. Finally, people’s perception of the meta universe has also experienced the evolution from “telescope mode” to “interstellar travel mode” and then to “life mode”.

Keywords Meta Universe; The Relationship Between Virtual and Reality; Virtual World; Text

这是一个充满着时代浪漫与学术惊异的研究话题，原本存在于科幻小说中的未来概念——元宇宙，跨越 30 年的时间，成为当下产业投资的风口，牵动着业界发展与学界探究的敏感神经。随着各大产业纷纷加入对元宇宙的投资行列以及各路学者对元宇宙的探析，2021 年被称为元宇宙元年。但正如小米董事长雷军所说，站在风口上，猪都可以飞起来，一旦风停了，飞起来的事物往往也会重重着陆。因此，面对被迫捧得如此火爆的元宇宙，我们似乎更应当以冷静的态度去思考和认知。由此，我们关切的问题是，元宇宙真的是一个无根可寻的横空出世的对象吗？我们到底该怎样理解它？

一 文献梳理与研究理路

（一）文献梳理：理解元宇宙的几个维度

通过梳理有关元宇宙的论述，可以发现，现有文献对元宇宙的理解主要存在以下几个维度。

第一，从虚拟世界与现实世界融合的角度来理解元宇宙的本质。在《雪崩》（*Snow Crash*）一书中，斯蒂芬森将“元宇宙”描述为现实人类通过 VR 设备与虚拟人共同生活的虚拟空间。如今，互联网界一致认为元宇宙是“从互联网进化而来的一个实时在线的世界，是由线上、线下很多个平台打通所组成的一种新的经济、社会和文明系统”^[1]。也即是说，如今发展起来的元宇宙并非单纯立足于现实世界，“而是一个将现实世界和数字世界深度融合的全新数字空间”^[2]。喻国明和耿晓梦进一步明确，元宇宙“将实现现实世界和虚拟世界连接革命，进而成为超越现实世界的、更高维度的新型世界”，其所形塑的未来传播图景是“去中心化地扩展现实”^[3]，其基本方向是拓展人类的感官维度与生存维度。

第二，从数字技术支持的角度来理解元宇宙的基架和底座。既然虚拟与现实的融合是当下元宇宙最为神秘之处，这就使得借助哪些技术手段解决虚拟与现实的融合问题，成为当下学者研究元宇宙的一个重要切入点。清华大学新闻和传播学院新媒体研究中心发布的《2020—2021 年元宇宙发展研究报告》中就概括了元宇宙所需要的技术基础，主要包括作为通信基础的 5G 技术，作为算力基础的云计算技术，作为虚实界面的拓展现实、机器人与脑机接口技术，作为认证机制的区块链技术，以及作为生成逻辑的人工智能技术与构建世界蓝图的数字孪生技术。^[4]

第三，从历史脉络与发展进阶的角度理解元宇宙的演进过程。比如，刘革平等将元宇宙视为视觉沉浸技术的最新阶段，并依照此技术发展和应用普及状况，将其演化过程划分为 4 个阶段：桌面式虚拟现实为主阶段、沉浸式虚拟现实为主阶段、以扩展现实和数字孪生为主的阶段以及元宇宙彻底打破现实与虚拟之间壁垒的阶段。^[5] 四大阶段的划分帮助我们清晰地认知了数字时代以来虚实融合的技术演进历程及未来元宇宙所处的阶段。

与此同时，还有学者认为，元宇宙并非数字媒介时代横空出世的新概念，而是自始至终存在于人类社会的演进过程中，只是在不同时期依附于不同传播载体，呈现出不同样态。因而，他们选择从历史更深远处探寻元宇宙的演进过程。比如，朱嘉明指出，“当人类将自己的价值观念、人文思想、技术工具、经济模式和‘宇宙’认知结合在一起的时候，被赋予特定理念的‘宇宙’就成了‘元宇宙’”^[6]。也即是说，元宇宙本身是一种人类在认知世界的过程中构建的关于“永恒真理”与“人类解放”的故事，是一种“元叙事”。它源于对世界认知的冲动，想要在预测人类未来方向与结局的过程中，指引最多的人朝一个理想的目标前行。据此，朱嘉明将元宇宙分为三个历史阶段：以文学、艺术、宗教为载体的古典形态的元宇宙；以科幻和电子游戏形态为载体的新古典元宇宙；以“非中心化”游戏为载体的高度智能化形态的元宇宙。^[6] 综上可以看到，前人多将元宇宙视为数字媒介技术环境下的新产物，认为其本质是建立在数字技术体系之上，虚拟世界与现实世界相联通与交融的一种新世界形态。无论是在将元宇宙认定为“在未来社会创造全新传播图景”“描绘和构造了未来社会的愿景形态”^[2]的表述中，还是在当前有关元宇宙各种技术产业的战略布局中，都可以感受到一种溢于言表的乐观情绪。尼尔·波兹曼曾在《作为保存活动的教学》一书中提出“教育恒温器”的观点，其核心思想为：“当环境呈现出创新态势时，教育就尽力保持传统。换句话说，社会受环境约束时，教育就要表现出创新的态势。无论社会是快速变化还是静止不动，教育都需要不紧不慢。”^[7] 波兹曼这个观点，同样适用于学术研究：在面对实践中比较新、比较热的现象时，学界应努力慢下来、冷下来，成为“反思的绿洲”。

那么，在面对元宇宙这一爆火概念时，如果仅在今天的数字技术语境下来考察，是否能够清晰地认知它到底从哪里来，又要去往何处？是否能够有利于我们站在特定距离之外，对其保持一份该有的冷峻与审思？答案是否定的。我们认为，跳出数字技术语境并将视野探向人类认知世界这一历史过程来勾勒元宇宙发展轨迹的做法，或许更有利于我们从根源处认知它、从技术伦理角度审视它。因此，本文将借鉴朱嘉明的思路，试图在人类文明发展历史长河中，来一次对“元宇宙”的寻根之旅，以期实现对元宇宙的解码与祛魅。

（二）研究理路：元宇宙→虚实关系→虚拟世界→符号文本→符号学

问题是，如何开启这个寻根之旅？诚如上文所言，当下关于元宇宙的一个共识为，它是虚拟世界向现实世界的拓展，是虚拟世界与现实世界的联通与融合。

为此，要对元宇宙进行寻根，首先就需要回到虚拟世界与现实世界二者关系这一根本问题上去。“虚构一直是人类文明的底层冲动”“人在现实世界所缺失的，将努力在虚拟世界进行补偿”^[4]。构筑虚拟世界的目的，是出于对现实世界认知结果的补充。随着技术的发展，人们对现实世界的认知发生了翻天覆地的变化，而人们对世界宇宙的认知越多、野心越大，构筑虚拟世界的目的与动机就越复杂，这反向刺激着人们虚拟世界构筑能力的提高与构筑方式的多元化。如此发展的结果就是，虚拟世界在自身的繁殖与膨胀中不断挑战与侵蚀着现实世界的边界，使得虚实两个世界的边界关系以及人们对虚实两个宇宙的探索方向发生着变化。正如刘慈欣所说，人类面前有两条路：一条向外，通往星辰大海；另一条向内，通往虚拟现实。现下，虚拟世界的急剧膨胀已成现实，其对现实世界是入侵还是联通，这对于人类来说是希望还是灾难，人们的未来究竟是向外通往星际文明，还是向内通往虚拟宇宙，这是冷静认知元宇宙所必须观照的技术伦理维度。

其次，考虑到虚拟世界终归是符号化、媒介化的构筑，所以，要对元宇宙进行技术伦理观照与反思，我们就可以回到符号学的视角，从符号文本的构筑方式中寻找启迪。鲍德里亚立足于符号与现实两端，从能指与所指的二元结构出发，探讨了在古典社会、现代社会及后现代社会三种社会形态中，符号由“仿造”到“工业仿像”再到“仿真”的构筑方式。鲍氏的这一思考，不仅为我们提供了探讨符号文本构筑方式的社会历史分期——古典社会、现代社会、后现代社会，而且为我们审思虚实关系变化带来的技术伦理问题提供了灵感。但鉴于索绪尔符号二元观所导致的共时、静态、封闭等问题，仅仅从“符号”与“现实”两端，还不足以准确解析影响符号文本构筑方式的内在要素的演变，也不足以对不断膨胀的虚拟世界进行价值判断。相比之下，詹明信以符号三元论（参符、指符、意

符)为理论框架来分析现实主义、现代主义与后现代主义的文学文本风格的做法^[8]，能弥补符号二元论框架分析的缺陷与不足，对本文具有较大借鉴性。为此，我们选择以皮尔斯的符号三分论为视角，试图在“再现体”（指向符号文本）、“对象”（指向现实世界）与“解释项”（指向人的意义阐释）的三元动态开放的要素关系中，理解虚拟世界在符号文本中的构筑方式及其与现实世界之间的边界关系，进而在对元宇宙进行寻根的同时，对其进行必要的技术伦理审思。

综上，本文的逻辑出发点和研究理路为：第一，当下作为虚拟世界与现实世界融合结果的元宇宙，并非数字媒介环境下特有的产物，而是在人类认知世界的历史中就有迹可循。第二，元宇宙既然是虚拟世界与现实世界融合的产物，那么，理解其历史脉络的核心就在于理解虚拟世界与现实世界的关系演变，而这种关系演变在很大程度上是由虚拟世界的变化所引起的，因此，理解元宇宙发展轨迹的重心就在于理解虚拟世界。第三，鉴于虚拟世界的构筑是经由媒介符号文本来完成的，因此，从符号学视角来考察作为虚拟世界承载物的符号文本，其构筑目的、构筑方式以及主体感知方式这三大维度，就成为我们勾勒元宇宙各阶段历史脉络以及对元宇宙进行技术伦理审思的一个重要途径。

二 古典元宇宙：“表征”逻辑下边界分明的虚拟与现实

“现实世界是唯一的，它只能‘是其所是’，但意义只有在比较中才浮现，‘只活一次等于没活’。而虚构世界可以‘是其所不是’，从而挖掘出存在的多种可能性”^[4]。可以说，从人类文明缘起之时，对虚构世界的创造便成为一项不可避免的事业。但在不同社会时期，人们构筑虚拟世界的目的、方式和能力都有所差别。在以人力为主要劳动力的古典社会时期，人们构筑虚拟世界的目的主要在于对外探索与认知现实世界。那些为了解释宇宙星河而虚构的传说与神话故事，以及探究人类起源与归处的宗教理念，主要依附于文学作品、绘画、雕塑等符号文本而存在。这些符号文本组合在一起，以一种解读现实世界的姿态构成了古典元宇宙的样态。

（一）古典元宇宙的构筑目的：“客体对象”主导下对现实的认知

卡西尔将人类文化的演进视为两大过程的交织：从人类和自然的直接关系向中介关系转变的过程以及符号自身生产演进的过程。古典社会时期正处于第一个过程中的中介关系阶段，即随着生产力的发展，人们逐渐开始创造并利用符号去代表和解释自然世界的某些部分，以达到认知世界与延续文明的目的。

波德里亚以更宽广的视野看待这一社会时期。他将对符号生产问题的谈论拓宽到了整个社会的权力变化层面。他指出：“这是向一切新奇的组合、一切游戏、一切仿造开放的道路——资产阶级的普罗米修斯式野心首先进入自然的模仿，然后才进入生产。”^[9]即是说，古典社会时期，技术的有限局限了人们对自然世界的认知路径，使得人们对自然的认知并不全面，难以解释自然现象的形成及其带来的强大的力量，因此，人们拜服于自然世界的神秘与莫测，自然世界也就成为这一时期历史发展的主导力量。这不仅使得人的力量屈服于自然、人需要尊崇自然法则与规律，也使得对自然世界的探索与认知成为社会发展的主要动力。

此时人们的符号行为均以自然世界为中心，符号意义体系的创造在达到对自然世界认知目的的同时，也需要在与自然世界的联系中寻求到存在价值。正如鲍德里亚所指出的，此时的符号生产“不是通过‘原型’的变性，而是通过材料的延伸”^[9]，为符号寻找一个真实的参照。这也正是詹明信所认为的“参符”产生的时代，即由“客体对象”主导符号体系的阶段。詹明信指出，此时的符号体系“投射出一个存在于符号和语言之外的，存在于它本身之外的参照物的外在客体世界”^[8]。

图1试图直观地显示，在古典社会时期，符号三元之间的关系是紧密相连的，符号三元之中又以“客体对象”为主导，客体世界由此成为建构“符号再现体”的目的与归宿。这一时期，出于对“客体对象”的认知目的，“符号再现体”在不同程度上融入“意义解释”要素（即人自身的理念与思想）后被建构起来，并因“客体对象”这一参照物的存在而具有了时代价值。我们可以从虚拟世界所依附的“符号再现体”身上寻找到自然世界所代表的“客体对象”的影子，以及人们对现实认知的努力。

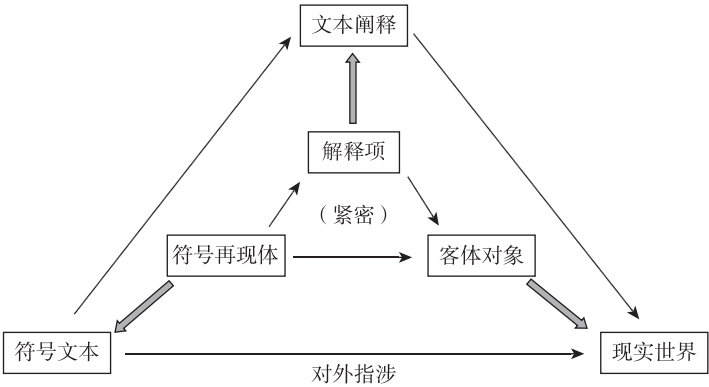


图1 古典社会时期符号文本构筑的要素模型

（二）古典元宇宙的构筑方式：直接对外指涉的“表征”式构筑

在解读和认知世界这一简单而纯粹的目的之指引下，以“符号再现体”为载体的虚拟世界深深地植根于作为“客体对象”的现实世界之中，二者之间的关系建立在“相符合、相等同原则的基础之上”^[10]。这即是说，古典社会时期，依托于具体符号文本而存在的虚拟世界构筑于对现实世界的“表征”之中。如图1所示，承载虚拟世界的符号文本，将人对现实世界的“意义解释”融入自身的建构中，并在“对应指称的关系之中”^[10]清晰地指向文本外的现实世界。鲍德里亚将这种“表征”视为一种“神圣的次序”^[10]。此时的符号不仅具有符号的能指部分，还具有所指层面的对象与意义部分。在符号之外存在的“真实的世界，一个向外不断延伸的、可以衡量的世界”^[8]，排斥着人类的规划和神话的同化。所以，虽然依托符号文本而存在的虚拟世界并非真实存在，但却建立在求“真”的基础之上。我们可以通过承载着虚拟世界的符号文本，如文学作品、绘画、雕塑等，看到其背后的深层意义与历史的真实。这正体现了古典元宇宙的建构过程。

基于此，朱嘉明明确指出：“西方世界的《圣经》，但丁的《神曲》，甚至达·芬奇的《蒙娜丽莎》”^[6]都可被视为这一时期元宇宙的代表。《圣经》建构了一个以上帝为中心的世界，在那里，伊甸园中亚当与夏娃偷吃禁果的故事是对人类起源的解读，并为人的诞生附加了一层“原罪”的背

景，最终将人的一生定义为寻求救赎的过程，更是将人类的命运视为一部“救赎史”。人们在《圣经》所建构的虚拟世界中获得对现实世界的认知与启迪，使得它早已超越了作为一部宗教法典的功效，而是在以“求真”为基础的“表征”式建构中走向了对现实世界的本质性解读。

可见，此时文本中虚拟世界的“表征”式构筑“是自然的，自然主义的，是建立在意象、模仿和仿造的基础之上；它是和谐的、乐观的，其目的指向，或是去重建出那个以上帝为意向中产生的自然的理想结构”^[1]，并在对世界的认知中逐渐“摆脱现象的偶然性，在本质的提升中得到存在的展现”^[1]，使符号文本中的虚拟世界具备了对现实世界卓越的再认识功能。总而言之，“处于与自然和谐共存阶段”^[10]的古典元宇宙，积极地参与着人类生活的文化积累与实践发展。

（三）古典元宇宙的文本感知：虚实边界分明下的“望远镜模式”

古典社会时期，通过文学、绘画等符号文本建构起来的、对现实世界进行“表征”的虚拟世界，是人类向外探索宇宙万物的一种尝试。这种以向外认知和解读世界为终极目的的虚拟世界，我们虽可从中寻找到现实的真实，但它与现实世界之间的关系却是泾渭分明的。也即是说，虚实两个世界之间是明确的、单向的外部指涉关系。我们可通过对虚拟世界的感知来理解现实世界，却不能在虚拟世界的穿梭中改变现实存在。

不仅如此，这一时期的虚拟世界以封闭的姿态存在于文学、绘画与雕塑等文本之中，因此，人们只能站在虚拟与现实的边界之上，通过眼与心的结合向文本内观望，以期感知到该虚拟世界中所传达的意义与思想。玛丽-劳尔·瑞安将这种感知方式称为“望远镜模式”，即将“意识锚定在其本土现实”^[13]，从外部来感受与认知文本所建构的空间。这种单向的观望以想象性介入的方式将人的意识转移到虚拟世界之中，以心像再现的方式建构起该虚拟世界的空间，并在空间转换间感知该世界时间线上所发生的种种事件，进而引起情感上的沉浸。但无论以何种程度沉浸其中，人们都必然需要回头观照现实世界，历史与社会的真实相对清晰可见。可以说，古典元宇宙时期，虚拟世界的建构体现出人类文明在以向外探索思维指导下向内发展的趋势。

三 现代元宇宙：“仿像”逻辑下边界动荡的虚拟与现实

工业革命以来，人类社会进入了一个大机器制造的时代——现代社会。代表着人类力量与智慧的工业技术开始揭开大千世界神秘的面纱，过去为认知世界而虚构的文本被科学推翻，沉淀为人类历史长河中的文化河床。但这并不意味着人们对虚拟世界的放弃，反而刺激着人们对虚拟世界的建构走向了另一个疯狂的开端。预测未来的科幻电影、建构娱乐空间的电子游戏，以脱离现实世界的模样构成了现代元宇宙。

（一）现代元宇宙的构筑目的：“解释项”主导下打造等价空间

工业革命开始后，各类技术以延伸人体的方式，极大拓展了人们对世界的认识，自然世界被越来越清晰地展现在人的面前。此时的风雨雷电不再代表神明的旨意，人开始以“神”的身份介入雨雪的降临规律之中，山河湖泊、森林大川也沦为了人们掠夺的生产资源。技术的快速发展刺激着人们对自身力量的挖掘，激发了人们征服自然的欲望，使得人类历史从“自然世界”主导的古典社会走向以“人”为主导的现代社会。

在这一时期，虚拟世界的建构不再以认知和阐释现实世界为主要目的，而是以展现人的精神和意义追求为中心。曾经在神话、传说、宗教等虚拟文本中被解释的现实世界，被区分出来成为科学话语探究的对象。以现实世界为代表的“客体对象”开始“像一团已经收缩了的白矮星”^[8]，被排除于虚拟世界的建构中。诚如詹明信所认为的，“物化的力量开始把‘参符’（客体对象）与符号中的另外两部分分离”，并把曾经为符号体系创造“提供了客体的参符的经验弃置一旁，从而导入一种新的历史经验”，使得符号的运作成为“指符”（再现体）与“意符”（解释项）相结合的“自动的成分或范畴”^[8]。即是说，此时的整个符号体系仅靠“符号再现体”与“解释项”的连接支撑（见图2），并且以人自身的阐释为代表的“解释项”成为“符号文本”得以建构的主导力量。

现实世界所代表的“客体对象”的退场，使得虚拟世界的建构“再也看不到一种原始过程，甚至看不到所有过程的起源，相反，看到的是吸收任何原始存在、进入一系列同一存在的过程”^[8]。这种消除现实世界参照

会，源于古典社会中的符号文本与现实世界之间清晰的“外部指涉”关系被瓦解，符号文本在脱离现实世界的基础上，以人的意义解释为主导进行组织与排列。

本雅明以摄像术为例，将这种“仿像”式的构筑称为“镜中的映像”，并将其解释为：影像虽来源于真实的人与世界，却与人相和世界分离，并且在人的主观阐释中进行移动和组合，最终建构起远离现实的文本世界。符号文本就在这种人的主观意志指导下被不断地复制和重新排列，进而形成了与真实自然相对的“第二自然”^[16]。可以说，此时由符号文本建构起来的虚拟世界不再是“为了通过模仿摹本而更加接近摹本所反映的现实和真理，而只是以不断再现摹本的形式最终形成符号意义的结果”^[17]。

正由于此，朱嘉明将1996年诞生的赛博风游戏Cybertown视为这一时期元宇宙重要的里程碑，又将1999年全球上映的影片《黑客帝国》视为最具震撼力的代表。不难发现，电子游戏、科幻电影中所建构的虚拟世界已不再以“求真”为原则，仅作为意义的游戏而已。鲍德里亚将这种符号建构行为视为“恶的表象”，相比起古典社会时期的“表征”式构筑，这种“仿像”式构筑不再处于“神圣的次序”，而是进入“恶的层次”，在这里，“‘宏大的现实’被遮蔽了起来，取而代之的是非现实的、符号的形式”。^[9]正如人们以虚拟身份在网络世界中畅游时，并不在乎该虚拟世界中的“真”与“假”，获得快乐、新奇、刺激的体验才是最终目的。这种基于“仿像”构筑起来的虚拟世界，“通过吸收表象或清除真实……建立了一种没有形象、没有回声、没有镜子、没有表象的现实”^[8]，并且以与现实世界等价和平行存在的方式遮蔽着“真实”，为人类社会的发展设计了一个又一个符号娱乐的陷阱。

（三）现代元宇宙的文本感知：虚实边界动荡下的“星际旅行模式”

因为有了科学话语的存在，这一时期的虚拟世界建构不再是向外探索宇宙文明的最优选择，转而走向了另一个方向——以与现实世界等价且平行存在的方式带领人类向内发展。虚拟世界被构筑于虚实两个世界的边界之处，使得虚实二者之间的边界关系不再泾渭分明，而是走向了一种不稳定状态。而这种被构筑出来的等价空间，一定程度上可以为疲于现实的人

们提供一个精神的“避难所”。

这一时期的虚拟世界感知方式，被玛丽－劳尔·瑞安称为“星际旅行模式”，即“我们的意识或虚拟身体进入另一个世界（文本世界），将之视为现实”^[13]，并在真体的操作下体验该虚拟世界。相比于古典社会时期明确知晓现实与虚拟边界而以“望远镜模式”感受虚拟世界的方式而言，此时人们的意识不再被锚定在本土现实之上，而是被“重新定位至另一个世界，通过对现实性的指示性界定，围绕这个虚拟的现实重组整个的存在宇宙”^[13]。

比如，在虚拟的游戏世界中，真实身份被符号身份代替，人们将人物身份与文本世界视为真实世界，并通过真身来控制符号身份，与该世界中的社会环境及其他符号人物开展互动。只要不回到现实世界中来，人们就可以在那个世界中一直互动下去。在那里，人们可以逃避残酷而令人疲惫的现实，“真实”不仅显得不重要，反而是需要逃避的对象。于是，驻扎于虚拟世界中的人们开始减少对日出日落的感知，不再关心花草树木的生长，甚至极少关注身边之人的喜怒哀乐。那个脱离现实、难辨真假、向内发展的虚拟世界，仿佛成为人们灵魂的归宿。而这正是现代元宇宙的发展样态，也预示了元宇宙即将去往的下一阶段。

四 后现代元宇宙：“仿真”逻辑下边界消融的 虚拟与现实

从古典社会到现代社会，符号文本与虚拟世界建构的主导力量从“客体对象”变为了“解释项”，揭示了人们构筑虚拟世界的目的发生了从向外认知现实世界到向内娱乐自身的改变，“真实”也在虚实边界逐渐走向不确定的过程中变得难以辨析。但人类对虚拟世界的追求远不止于此，随着技术的发展，一批对科技疯狂崇拜的人们坚信虚拟世界的扩大化发展是人类文明即将进入的新阶段。他们开始整合5G、VR、AR、云计算、区块链、AI智能等相关技术，试图建构起带有浓厚后现代色彩的元宇宙。

（一）后现代元宇宙的构筑目的：“再现体”主导下的新空间再造

现代社会时期，人们虽用科学话语中的世界认知取代了古典社会时期

虚构文本中的世界阐释，但也仅局限于对世界表象的认知。随着信息技术与基因技术的成熟，人们对人类社会的认知进入更加深入的阶段——对世界形成方式的探究。鲍德里亚指出，从信息技术的角度来看，符号的产生是通过计算机的符码“0”和“1”的操作，在计算机上形成模型，再根据这种模型生成实物；从人的角度来看，基因的发现表明人是被一种模型预先设定好的^[14]。这种提前存在的模型以一种逆反现实世界的姿态出现或者被发现，使得人们开始将目光集中于这个可以衍生出世界万物的小小的模型。它不仅开启了人们认知世界的新大门，更激发了人们在对技术的崇拜之下，试图利用模型生成全新空间以实现拓展人类生存维度的野心。“模型”成为后现代社会发展中最为核心的概念，符号体系的建构也成为由先存模型控制的自主性事件。

因此，相比于现代社会时期的“客体对象”在物化压力下退场、符号建构体系中只剩下了“再现体”和“解释项”的结合而言，图3展示了后现代社会的符号文本构筑要素模型。在后现代社会，符号在先存模型主导下的自生产逻辑进一步抛弃了曾经作为组织与生产指导的“解释项”，使得“符号再现体”与“解释项”结合的临时性结构被进一步打破，曾经代表人自身意志与阐释的“解释项”也退出了历史舞台。正如詹明信所言，在后现代阶段，“意符（解释项）或者说语言的意义已经被搁置一旁……这时只剩了自动的指符（再现体）”^[8]，并且，这些单纯的指符（再现体）本身形成了一种新奇的、自动的逻辑。此时符号所建构的虚拟世界不仅“不再需要以真实世界为参照，也不带有其他目的性，而是通过自动控制、差异调制、模式生成与反馈等等机制来创造世界”^[13]，让符号成为一切，进而建构起一个超真实的符号世界。这个超真实的符号世界则开始以一种全新空间的存在方式拓展着人类的生存维度。

（二）后现代元宇宙的构筑方式：符号自我指涉的“仿真”式构筑

如果说，从古典社会到现代社会，我们从对自然崇拜的阶段进入了对人自身崇拜的阶段，进而“由一个垂直的、有深度的场域，进入了一个水平的、横向扩延的场域”^[17]，那么到后现代社会，我们就进入了一个在技术崇拜下人类异化的场域。生物基因技术赤裸地呈现了人体的结构与基因

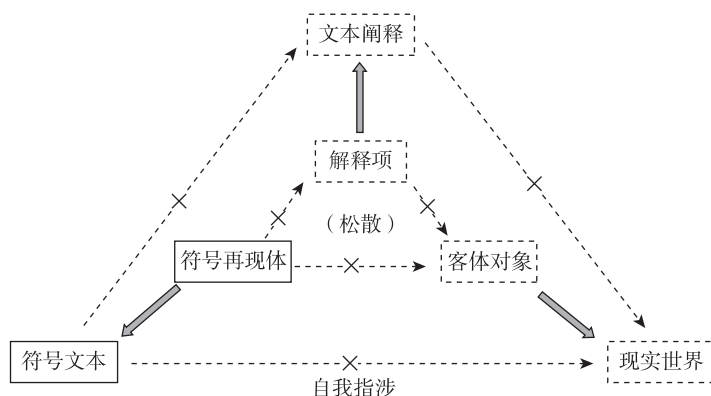


图3 后现代社会时期符号文本构筑要素模型

的秘密，而且企图于基因模型的源头控制人类的繁衍与生存。“0”与“1”的信息符码建构起一个又一个电子虚拟空间。如图3所示，这种完全脱离了“客体对象”和“解释项”的“符号再现体”开始彻底走向了自我的指涉，过去那种以“求真”为基础的“表征”式构筑以及追求等价的“仿像”式构筑消失了，无须依靠本源与现实的“仿真”式构筑满足人们对于虚拟世界的一切幻想。在这个超真实的虚拟世界中，“重要的不是模仿自然或复制现成品，而是如何用真的符号取代真实事物”^[18]。可以说，在现代社会被虚拟世界遮蔽掉的“真实”，走向了另一个可怕的方向——被取代。

由此我们看到，后现代社会中虚拟世界的建构已然不仅局限于为了实现某种娱乐的体验，而是走向了对人类未来社交、工作与生活方式的整体性变革。2020年突发的全球性疫情，使得人们对数字虚拟空间的需求成为常态，社交、工作、贸易等已经越来越走向了符号虚拟的一端。人们不再质疑一串虚拟的数字能否代表真金白银，而是将其认定为真实并为之劳动和努力。虚拟符号已然开始逐渐取代真实并参与到人们的日常生活之中。鲍德里亚将这种虚拟符号的建构称为对表象的玩弄，并指出其已经从现代社会时期“恶的层次”走向了“魔术的层次”^[1]。也即是说，真正的真实被虚拟符号取代，并被人们公认为真实。

因此可以将现下被火热追捧的元宇宙视为一种对虚拟取代真实的放大式畅想。Facebook创始人扎克伯格于2021年10月29日的年度大会Facebook Connect的演讲中，描绘了一个极为魔幻而又仿佛触手可及的未来世

界，在那里，原本印在照片上的亲人如同真实地陪伴在身旁；原本线上通过视频窗口进行的在线会议，在这里便如同大家坐于同一会议室进行交谈。这种基于“仿真”式构筑所创建的虚拟世界，确实拓展了人类生存的维度，实现了多种可能的生存方式，但“真实的在场”是否重要却成为一个值得深思的问题。

（三）后现代元宇宙的文本感知：虚实边界消融下的“生活其中模式”

“仿真”逻辑下的虚拟符号取代了真实以及这种取代被大众所认可，这就使得现实与虚拟之间的边界不再是不确定、不稳定的状态，而是走向了联通与消融，形成了“你中有我、我中有你”的奇妙局面。因此，后现代“元宇宙一方面逼真模拟了一部分现实世界中的时空规定性，另一方面又超越、解放了一部分现实世界中的时空规定性”，其一方面可以“由 AI 生成现实世界所没有的地图”，另一方面又可以“以数字孪生的方式生成与现实世界完全一致的地图”。^[3]这种重合就产生了大量虚实融合的场景。喻国明认为“未来媒介传播必然是具身沉浸的”^[3]，扎克伯格也将元宇宙解释为一个具身性的互联网，并强调用户不再“浏览内容”而是“在内容之中”。

这里有基于区块链技术而运行的去中心化的闭环金融体系和虚拟货币体系，有基于 VR、AR 等技术实现的边界融合，有通过 AI 人工智能技术实现的空间模拟，有新的政治管理制度以及新的文明与生态系统创造。在这里，人的嗅觉、味觉及触觉等感官效应都可以得到线上突破，最终实现人类在虚拟世界中感官的全方位“连接”。在虚实融合中建构一个全新的超级宇宙，去超越我们所破坏和伤害的现实，使人们可以在“星际旅行模式”基础上更进一步地实现“生活其中”的超级体验。甚至每个人都会在这个超级宇宙中得到一个私人拥有的公共空间：如果我们好奇宇宙星河的秘密，再也无须通过使用航天望远镜乃至研制航天飞船的方式，花费巨大的精力去寻觅在宇宙间流浪的星球，只需通过 VR、AR 等设备打开仿真世界的大门。在这里有比真实宇宙中更加美丽的星河，还有更绚丽的私人订制的宇宙旅行，人们不仅可以近距离地感受每颗星球的光芒与温度，而且还可以给它加上私人化的标签。

对此，斯拉沃热·齐泽克表达了他的担忧。他指出，这种被私人化拥有公共空间的做法并没有让文化更文明，反而破坏了其中的伦理实质，将我们推回了野蛮的状态。这也意味着人类文明走向了持续性向内发展的不归之路。如若今天的设想全部实现，届时，我们无须面对面的社交就可以拥抱彼此，甚至被符号美化后的虚拟拥抱会更加迷人。我们也不必知道世界的真实面目，在符号虚拟的世界中一切真实而又多彩。这种越来越内向的文明，会让我们不断减少对生命的感知、对时光的珍惜以及探索广袤宇宙的勇气，而这些不断减少的品质却是人生而为人最为珍贵的东西。

五 结语：未来通往星际文明还是虚拟宇宙？

通过对元宇宙的寻根之旅，本文试图得出以下结论：元宇宙的历史发展，总体经历了从古典元宇宙到现代元宇宙再到后现代元宇宙三个重要阶段。相应地，元宇宙所依托的符号文本构筑方式经历了从“表征”到“仿像，”再到“仿真”的演变；虚实两个世界的边界经历了从“泾渭分明”到“动荡不安”，再到“融合联通”的博弈过程；人们对元宇宙的感知方式也经历了从“望远镜模式”到“星际旅行模式”，再到“生活其中模式”的演进过程。伴随此演进过程的，是“真实”在虚实融合的过程中被遮蔽甚至被取代，并且使人类文明逐渐走上了向内发展的道路。

我们必须承认，人类文明在科技发展的推动下创造了一个又一个奇迹，但如若对科技的崇拜逐渐重于对自然世界的敬重，就必然导致文明的异化。诚如 360 公司创始人、董事长周鸿祎在央视《对话》栏目中谈及元宇宙时所说，如果未来真正按照现有的幻想而发展，这并不代表人类的未来，而是代表了人类的没落。当下元宇宙所描绘的虚拟向现实的融合，本身带有强烈的入侵色彩，现实在融入虚拟以后便存在被虚拟吞噬的风险。一旦被虚拟符号取代的“真实”成为超真实，那么，就会出现刘慈欣所担忧的局面——此时的元宇宙是极具诱惑、高度致幻的“精神鸦片”，将使人们在人类文明还未走向太空文明之前就沉浸在虚拟世界之中故步自封。这不仅在微观层面深刻地影响着每一个个体的行为方式与思想路径，而且在宏观层面上重构着社会发展的规则，影响着人类文明的发展走向。因此，在基于求真目的而向外通往星辰大海的“飞船派”文明路线与基于取

代真实而向内通往虚拟宇宙的“元宇宙派”文明路线之间，我们究竟选择哪一条，或者说如何掌握和平衡两种文明路线，是当下急需面对和思考的重要议题。

作者：李玮，西北大学新闻传播学院副教授、硕士生导师；

马磊，西北大学新闻传播学院传播学硕士研究生；

蒋晓丽，四川大学文学与新闻学院教授、博士生导师

基金项目：陕西省哲学社会科学重大理论与现实问题研究项目（项目编号：2021HZ-846）、陕西省教育厅人文社科项目（项目编号：20JK0385）；2017年西北大学“青年学术英才支持计划”

注释

- [1] 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.
- [2] 崔吕萍. 元宇宙：虚拟与现实 [N]. 人民政协报, 2021-11-23 (6).
- [3] 喻国明, 耿晓梦. 何以“元宇宙”：媒介化社会的未来生态图景 [J]. 新疆师范大学学报（哲学社会科学版）, 2022 (3): 38-45.
- [4] 清华大学新闻与传播学院新媒体研究中心. 2020—2021年元宇宙发展研究报告 [EB/OL]. 腾讯网, <https://xw.qq.com/partner/vivoscreen/20210920A0095N/20210920A0095N00?isNews=1>. 2021-09-16.
- [5] 刘革平, 王星, 高楠, 胡翰林. 从虚拟现实到元宇宙：在线教育的新方向 [J]. 现代远程教育研究, 2021 (6): 12-22.
- [6] 朱嘉明. “元宇宙”和“后人类社会” [N]. 经济观察报, 2021-6-21 (33).
- [7] 转引自〔美〕林文刚. 媒介环境学：思想沿革与多维视野 [M]. 何道宽译. 北京：北京大学出版社, 2007: 170.
- [8] 〔美〕詹明信. 现实主义、现代主义、后现代主义 [J]. 行远译. 文艺研究, 1986 (3): 123-133.
- [9] 〔法〕让·波德里亚. 象征交换与死亡 [M]. 车槿山译. 南京：译林出版

- 社，2009：64 + 63 + 69 + 66 + 69 + 72 + 72.
- [10] 孔明安. 物·象征·仿真——鲍德里亚哲学思想研究 [M]. 合肥：安徽师范大学出版社，2010：97 + 106 + 106 + 99 + 106 + 106.
- [11] J. Bandrillad. *Simulacra and Simulation* [M]. The University of Michigan Press, 1994：121.
- [12] 高燕. 从忠实的镜像到超真实的幻像——20 世纪模仿理论的演变 [J]. 四川大学学报（哲学社会科学版），2006（3）：87 - 93.
- [13] 张新军. 数字时代的叙事学——玛丽 - 劳尔·瑞安叙事理论研究 [M]. 成都：四川大学出版社，2017：144 + 144 + 144.
- [14] 和薛. 鲍德里亚仿象理论研究 [D]. 安徽师范大学硕士学位论文，2014.
- [15] 汪德宁. 超真实的符号世界——鲍德里亚思想研究 [M]. 北京：中国社会科学出版社，2016：33 + 122.
- [16] [德] 本雅明. 摄影小史：机械复制时代的艺术作品 [M]. 王才勇译. 南京：江苏人民出版社，2006：64.
- [17] 艾洁. 论“模仿说”在西方文论中的发展及其现状 [D]. 新疆大学，2007.
- [18] 张一兵. 青年鲍德里亚与他的《物体系》[J]. 学术论坛，2008（11）：1 - 5 + 38.