

## 论元宇宙中的“共感”与真实

■赵禹平

元宇宙虚拟空间是包围物理现实与虚拟媒介的共延空间,元宇宙超越并融合现实世界,营造“共感—真实”效果。元宇宙通过媒介为介入数字叙事的人们提供“共感”体验,在这场体验中,元宇宙为“真实”提供了一个虚拟场域,受众事实性的真实情绪感知与身体体验又削弱了虚拟场域的边界感。最终,元宇宙传递的符号意义被接收者整合,受众携带当下的感知,主动“弥合”或“悬搁”现实和虚幻之间的距离,自主地“沉浸”于元宇宙空间;又在与人的共处中,真实地保留了经验世界中感官的丰富性。

[关键词]元宇宙;“共感”;真实

[中图分类号]J02 [文献标识码]A [文章编号]1004-518X(2022)10-0104-10

[基金项目]教育部人文社会科学青年基金项目“当代中国真实事件改编电影的叙事学研究”(22YJCZH261)、四川省社会科学规划青年项目“当代四川真实事件改编电影的‘跨界叙述’研究”(SC22C056)、国家社会科学基金重大项目“当代艺术提出的重要美学问题研究”(20&ZD049)

赵禹平,四川大学文学与新闻学院讲师,博士。(四川成都 610065)

几个世纪以来,科学与生活、艺术不断进行着充满灵感的对话,艺术家和科学家试图通过物质性、非物质性、再物质性等诸多方式探索人类宇宙中的奥秘,探索“我们所知道的”但我们“仍然不明白的存在”,努力让“不可见的”变得可见、可听、可感,为人们提供一种体验、理解未知世界的方式。科技和生活绑定得越来越紧密,也使得科技和媒介的进一步融合深深地影响着人类生活。如20世纪以来的电影,与声音、剪辑等各种技术性因素相互作用,通过银幕加深人类对世界的全方位感知。电影模拟并深化了人们在经验世界中直接获取的闻、尝、触摸等现实感觉,经过如看、听等动作引导人们对电影所映射的世界产生同感,达到一种通感的体验。当下的世界,正通过强大的数据与信息技术,伴随大脑神经科学、无线网络、电子信息技术的融合与发展,推动着视听媒介映射世界的的能力得到更大的拓展,使得数字元宇宙逐渐渗透进人们的日常生活。

传统视听媒介通过再现、模仿的手段以引起情感认同,或者通过一种媒介对另一种媒介的

“出位之思”以达到跨媒介的通感体验。而元宇宙则进一步连接各感官,实现了数百年甚至数千年的统一艺术梦想(整体艺术/“Gesamtkunstwerk”<sup>①</sup>)。元宇宙带来了全新的感知体验,它不仅通过数字叙事带来了新的媒介效果,还通过与人们的即时交互,提供了可感的“新真实”世界,元宇宙这种“新真实”的世界,提供了认知现实世界的更多可能。

## 一、元宇宙数字叙事中的交互性“共感”

### (一)“数字叙事”的介入式体验

不断发展的数字媒体技术,是元宇宙发展的内核和支撑,也是研究元宇宙“共感”与真实效果的重要基础。AR、VR、高速网络、边缘计算、人工智能和区块链等作为元宇宙的基石,构建了可共享和交互的元宇宙3D虚拟空间世界。技术的提升为元宇宙“真实性”的生成提供了重要条件,愈发体现出元宇宙呈现“真实”的能力。VR、AR、MR、XR等虚拟现实技术作为一种媒介,关联真实和虚拟,构建出一个注重身体体验、注重观众介入感的数字叙事文本。

数字叙事通过每一个受众的参与来共同构建一个叙事空间,建构一个数字叙事文本。例如,用户每次通过微信、QQ、易信、米聊、飞信等发送信息或视频通话时,这些体验都与人们在经验世界中的交流体验相似。另外,通过个性化设置,用户还可以根据个人偏好,进入其他链接式网络空间,甚至可以参与到其他叙事建构中,主动创建意义文本。这些网络空间存储和保留大量的用户信息以及用户之间的交互记录,每个用户所参与的个性化内容的建构,都促使网络空间中数字化社会共同体的衍生。

用户与元宇宙空间的交互关系,暗示着用户的介入推动着叙事的建构,从而将现实空间和虚拟空间链接起来。现实世界用户通过自己的ID、虚拟人物形象,进入一个虚拟空间之后,又通过自己的选择来改变事情的进程,开始了一场介入式叙事的建构。就如《无敌破坏王》(*Wreck-It Ralph*)中,破坏王Ralph厌倦一直在游戏世界里做反派,于是,他决心离开自己的游戏去闯荡别的电玩世界,旅途中他误闯多个截然不同的游戏世界,遇到严酷的士兵队长、刀子嘴豆腐心的倔强小女孩云妮洛普,展开一段精彩的反派逆袭。剧中将现实世界的经典电子游戏、互联网公司、真实人物、社交生活等各种元素纳入虚拟世界,而游戏中的角色能够穿越整个互联网,从一个游戏到另一个游戏。

元宇宙与现实互联,现实世界中的玩家与游戏世界中的NPC(非玩家角色)交往互动。电影中,因破坏王Ralph到达另一个游戏空间,从而导致了游戏叙事走向的改变;一方面是破坏大王自身所在游戏的既定叙事被中断;另一方面是新的游戏又因为他的参与而发生了新的变化。与此同时,观众不难发现,在玩游戏的现实世界中的玩家,也随破坏大王的出逃或潜入,开始构建新的叙事文本。现实世界人物的介入是元宇宙数字叙事形成的一个必要条件,如若没有现实世界与虚拟世界之间的互跨层的变化或互相干涉,也就不可能形成交互式叙事,因此也就不可能带来新的真实感知体验。

### (二)从介入式体验到“共感”式存在

然而,元宇宙艺术带来的不仅仅是一种简单的体验,而是一种“共感/共同知觉”。“共感”在西语中通常用“synesthesia”一词,或可被译为“联觉”。肖恩·戴在《什么是共感?》(*What is synesthesia?*)开篇给出的解释:

共感是超过77种相关认知特征的两组感官(或“复合体”complexes)的总称。对一种感觉的刺激,如嗅觉,不由自主地同时也被一种或多种其他的、额外的感觉所感知,如视

觉和/或听觉。例如,乐器的声音可能使人们也看到某些颜色,每种颜色都是特定的并且与特定乐器演奏的音色一致。或者,浓缩咖啡的味道会让你也看到四英尺外的一滩深绿色油性液体。<sup>[1](P17-24)</sup>

“共感”通常被称为“‘诱导物’(inducer),即引发联觉感知的感觉刺激及‘并发’式体验”<sup>[1](P18)</sup>。一般情况下,“共感”的初级体验即为通感,例如眼前一幅描绘大海的油画,观赏者可能会有额外的感觉,如闻见大海的味道;若是闻到一股花香,可能脑海中浮现粉色、黄色或深蓝色的同时想起某种花朵的形态。

不难理解,所有的感官都可以通过组合形成“共感”,最常见的“共感”是视觉和其他感觉的联合,如颜色和声音的关联,很多研究者都对此进行过研究。如劳伦斯·马克斯(Lawrence E. Marks)在《感官的统一:认知和知觉中的模态、系列之间的相互关系》(*The Unity of the Senses: Interrelationships among the Modalities, Series in Cognition and Perception*)中指出,语音尤其是元音,是最强大的颜色刺激元素。音乐和其他艺术之间的共感也较为常见,受众从音乐中感受到纹理、形状、色彩和味道,基歇尔很早就将音色与色彩相连,把音乐看作对光线的模仿,两者互为表达。“音乐家在听到一个音符或一系列音符时实际上会感知到特定的颜色。”<sup>[2]</sup>著名的视觉艺术家和作曲家亚历山大·斯克里亚宾和奥利维尔·梅西安的创作便增强了“共感”效果,使各感官之间产生联觉,由此开放而真实。

下条信辅(Shinsuke Shimojo)和拉丹·夏姆斯(Ladan Shams)认为,在艺术作品中,感官参与并进行“有力的互动和整合”<sup>[3]</sup>。电影也较早地实现了声音和视觉艺术的感官联结,米歇尔·琼(Michel Chion)对电影艺术中的视觉和听觉“相互感染”<sup>[4](P9)</sup>的关系也进行过细致分析。一直以来,电影、电视都依赖于声音和图像的组合,这也依赖于观众对两者联结的依赖,这也是琼共感研究的基础,各感官的联结是一种由紧密关联度引起的“自发且不可抗拒的心理融合”<sup>[4](P9)</sup>。赵奎英在分析当代跨媒介艺术时提到过共感知,她认为:“跨媒介艺术也是一种‘全景域’艺术,它创造的并不是纯粹的视觉性或以视觉为中心的审美,而是一种复杂的需要各种感官知觉以至整个心智系统协作运行的共感知性。因此,这种共感知性也是一种复杂‘共感—知性’。”<sup>[5]</sup>

基于此,元宇宙的“共感”不只是各感官之间的联结,“共感”在“全景域”的体验基础之上可分为两个层面。

一是以身体的“共感”为中心,强调主体在元宇宙中的存在。在梅洛-庞蒂那里,他揭示出“对他者的经验首先是‘从感觉层面而言’的”,“共感之谜的全部就在于其最初阶段——感觉层面的阶段,其解答亦在这阶段,因为这是一知觉。‘构置’另一个人的是知觉主体,另一个人的自身被‘构置’成‘能知觉者’。关键从来就在于共同知觉(con-perception)”。在此意义上,“共感的问题转移到感性的沉思上去”。<sup>[6](P278)</sup>他特别注意到“‘共感’强调人们以质朴的方式面对他人及他人的经验”<sup>[7]</sup>。人因其他物的存在而存在,因在媒介中被看到而被感知为一种存在,所以,元宇宙中人的存在昭示着人因虚拟人的存在而存在,而虚拟人因与他人的虚拟互动而真实。虚拟技术提供的数字叙事力求共同感知,而这种共同感知不只是体验,因为体验还是表达着身体和感觉的分离、割裂,“共感”表达的是一种统一、倾向真实性的当下统一。“共感”是包含触摸式体验、可感式体验与返回意义自身的最原初的体验。

二则基于“身心共感”式体验这一特征,强调和注重“共感”的真实性。许多艺术研究者都将“共感”一词用作感受与真实相连的标签,心理学家也已将“共感”确定为一种特定的真实境况,当一个人在一种感官模式中接受刺激时,同时在另一种感官模式中体验到一种感觉,而这种感觉面

向身心的真实体验感。由沃卓斯基姐妹执导的电影《黑客帝国》(*The Matrix*)中,“Matrix”意为矩阵或“母体”,即孕育生命的地方,是通过神经交互而制造的电脑程序世界,也即人们所理解的与现实世界相平行的元宇宙空间。在这个由数据设计出来的元宇宙中,人类的身体在充满营养液的培养皿中沉睡,人的意识接受电脑程序发出的信号,沉浸在看起来无比逼真的矩阵世界里。剧中的母体似元宇宙,接线员是让人的意识在虚拟世界里生活的服务人员或公司,插在觉醒人后脑的线就似戴在人们眼上的AR眼镜。矩阵中的每个人都由代码编写而来,他们在虚拟的元宇宙自在地生活、认定当前的世界即为真实。即使是发现现实世界的男主角尼奥,他们也并不会反对或不认同虚拟世界为真,因为当意识将其认为是假的时候,虚拟世界中的伤害却可以延伸到现实世界之中,因而现实世界中的人进入元宇宙空间中后,现实世界之人既从意识上认定其可为真,又从与他人的交流和合作中感受世界之真。

在对元宇宙中物体的颜色、声音、形象进行体验时,人们往往最先感受到与生活世界的关联,也就是与曾经体验过的知觉保持了一致性。进而现实世界中的人才会对那些看起来是鲜花的虚拟物保留了闻起来很芬芳的感觉,对那些微风细雨保留了经验世界才有的同感,对在元宇宙世界中输掉的游戏保留了失望和不服的真实感受。这些“共感”的真实,“是实际的感知,因此与隐喻的联想或幻觉有明显区别”<sup>[2]</sup>。这需要第三部分更为细致的论述。

## 二、元宇宙中真实—虚拟的双向供给

21世纪以来,关于虚拟与现实的学术兴趣逐渐从抽象问题的讨论转向“真实地生活在虚拟的理想化空间中”<sup>[8](p11)</sup>。正如罗伯·希尔兹(Rob Shields)所解释的那样,虚拟现实“不是辩论虚拟与现实,而是发展一种更复杂的关于现实的理论,讨论虚拟和‘具体’是不同的真实存在形式/方式”<sup>[9](p21)</sup>。虽然虚拟可能不是“具体的”(可触、有形),但它仍然可以是“真实的”;换言之,对“真实”的讨论不应仅限于有形的东西。在元宇宙空间中,恰好存在着虚拟和具体两种表达真实的形式,“共感”则推动了真实与非真实的双向元供给关系,它也影响受众对真实和非真实的感知。真实—非真实的双向供给关系,指的是元宇宙和现实世界之间通过“共感”呈现了双层的互动。

### (一)虚拟场域面向“真实”

元宇宙以“媒介虚幻”模拟人类真实体验,为“真实”提供了一个虚拟场域。在20世纪90年代,尼尔·斯蒂芬森(Neal Stephenson)延续了威廉·吉布森(William Gibson)的《神经漫游者》(*Neuromancer*)的写作传统,发明了一个人们可以“进入”的“元宇宙”<sup>[10](p25)</sup>,但仍需通过他们的化身才得以生活在虚拟世界中。从《头脑风暴》(*Brainstorm*)到《割草机人》(*Lawnmower Man*)再到《黑客帝国》(*The Matrix*),随着相关技术的发展,虚拟存在体验依赖着技术发展而在数十年间也取得进展,不少学者也认为世界正在酝酿、产生一种从物理世界(现实世界)无缝迁移到计算机生成的“替代现实”(substitute reality)<sup>[11]</sup>。

人们通过VR眼镜等设备进入虚拟的非现实世界。元宇宙表现的真实依赖物理真实,这是元宇宙玩家、参与者都会切身体会到的,如他们必然会依靠一定的设备才能够进入元宇宙空间之中。保罗·米尔格拉姆(Paul Milgram)和岸野文郎(Fumio Kishino)最早提出过一个概念是“现实—虚拟连续体”(Reality-Virtuality Continuum)<sup>[12]</sup>,最新的连续体则倾向于“物理现实”,即MR和未来派全息虚拟图像,如电影《星际迷航》(*Star Trek*)系列中舰队指挥官使用全息图技术,3D扫描环境,并掌握、控制信息及周围状况。的确,从VR开始,AR又拓展至MR和全息技术,紧接着XR将虚

拟实体与物理环境连接起来,VR\AR\MR\XR由此越发引起学术界、艺术界的关注,人类正通过物理和数字世界中的各种信息技术体验元宇宙。

媒介便相当于一个物质通道,就如《星际穿越》(*Interstellar*)之中的黑洞,穿越它就能到达另一个待见的世界,所以,在元宇宙中,现实世界可见可感的媒介成了一种思想的延伸,它作为技术为人们的思想和感官带来了新的体验,可以“将其视作媒介与人之间的‘邂逅’(encounter)和‘连接’。也就是说,在各种数字屏幕上所逼真模拟、营造出来的‘即时’(now)、“当下”(here)的效应,并不只是媒介一边倒地在我们身上所施加的影响和作用,而同时也是、更是我们在承受此种作用之时在自己身上所激发出来的具身、现身的体验”<sup>[13]</sup>。继而媒介对人的感知也进行了延伸和开拓。《钢铁侠》(*Iron Man*)中托尼·斯塔克在体内移植一颗核动力人工心脏,并制造了一套由聚变能源驱动的钢铁盔甲,进而穿上钢铁盔甲,自身成为操控杀伤性武器的操作者,核动力人工心脏便是媒介为他提供的通道。

数字世界成为人们生活世界的基本组成部分,数字技术打开了人类具身体验真实的大门,正如尼葛洛庞帝(Nicholas Negroponte)所指出的:“Virtual Reality(虚拟现实)有可能使人造物与真实物一样逼真。”<sup>[14]</sup><sup>[P116]</sup>弗雷德里克·布鲁克斯(Frederick Brooks)在20世纪80年代的时候,就与他的研究组成员利用计算机对建筑物的三维结构进行模拟,使用户可“身临其境”地观察建筑物,并可指定想看的局部立体景象,他对虚拟现实(VR)的定义即为:“它需要三个真实特征:(1)实时渲染,随着头部移动而改变视点;(2)真实空间,即具体或抽象的3D虚拟环境,以及(3)真实交互,即可能直接操纵虚拟对象。”<sup>[15]</sup>在这种解释中,虚拟和现实被视为平等的两半,“虚拟现实”这个技术性术语正在成为对现实的新理解方式,数字技术“有效地模糊了日常生活的物理和数字方面之间的界限”<sup>[16]</sup>。当人们看到元宇宙中鲜花、树木、NPC的时候,它们既可能是无线电波、粒子、代码构成的一个具有颜色、形式的“事物”的物理呈现,但它们也是人们过去、当下经验感知的一种综合“再现”,所以虚拟为感知真实开启了大门,它在另一半空间中朝向真实。

## (二)真实感反向削弱边界感

此外,受众事实性的真实情绪感知与身体体验削弱了虚拟场域的边界感。虽然元宇宙虚拟媒介技术不是现实世界空间中实存的真实,但是元宇宙可以引发参与者(互动叙事的介入者)一种真实的事实性的情绪感知。思想与技术是相通的,用歌德的话来说,“内亦是外”<sup>[17]</sup><sup>[P122]</sup>。在这个意义上,非真实的虚拟效应带来了真实感。人的情绪是通过身体、行动来体现的,正如人们没有办法真正去观察自己的愤怒和痛苦一样,人们的愤怒和痛苦只能通过抽搐的肌肉、握紧的拳头、止不住的泪水来深刻地体现自己的内心活动。这就是心绪在虚拟空间的彰显,而元宇宙不仅能够如传统视听媒介一样表达这些情绪,让人们知道人物的共情,同样,它更深入地体现了“共同体验”和“共同感知”。

“情绪并非一种内在心理事实,而是可以从我的身体态度上解读出来的,是我们与他人及与世界之关系的一种变化”<sup>[17]</sup><sup>[P107]</sup>,《安德的游戏》(*Ender's Game*)中为了探索安德内心的真实想法,教练为安德准备了一套游戏,安德进入游戏空间后自己化身为一只老鼠,并随着游戏中人物的指导进行游戏通关。这个沉浸式游戏是一个虚拟平台,它为安德提供了一个探秘的场域,但对教练而言,他们却通过安德在探秘过程中采取的行为、做出的选择、失败后的反应判断出安德的真实情感、事实性行为。由此,虚幻成为真实世界的延伸场域,探知真情实感。

总之,没有比虚拟的空间更不真实的虚幻,也没有比感知经验和期待更真实的真实。威廉·沃克迈斯特(W. H. Werkmeister)认为:“我们已经看到,分子、原子、电子、中子和其他‘弹性粒子’被

视为‘真实的东西’,因为它们与普通的‘事物’相互作用。它们和用于检测的‘东西’——如屏幕、胶片、云室(cloud chamber)和盖革计数器(Geiger counter)一样真实。这些粒子的现实问题——因此,简化为‘普通事物’的现实问题。”<sup>[18]</sup>人们总是在追求真实、非真实的辨别中混合了对“理想事物”的期待、对“过去经验”“过去情绪体验”的感受,正是这种双向互指互助的“现实构造”发现了真实。正如普鲁斯特的那些回忆“真实但不实在,理想但不抽象”(real but not actual, ideal but not abstract)<sup>[19](P259)</sup>,这种真实—非真实的双向互动弥合了虚拟与真实之间的界限,这对看似矛盾的双方可以互相成就。姜宇辉在分析《雪崩》(*Snow Crash*)时说:“本不存在所谓的迁徙‘运动’。一句话,我们无需抛弃自己的肉身,然后进入到元宇宙之中。正相反,我们可以‘带着’自己的肉身,但‘同时’置身于元宇宙之中,这就正如阿弘穿透元宇宙的虚像,直视着自己的‘现实’的眼睛。”<sup>[13]</sup>真实与虚幻的边界变得模糊,虚幻成为现实的延伸,元宇宙提供了现实—虚拟连续体的环境,人类叙事到达了一个神秘的阈限。

### 三、元宇宙中共感—共存的“符号真实”空间

元宇宙中的神秘阈限内是想象、意识的联结(意识可以知道元宇宙内的行为是虚拟世界的“假行为”,但又不认为它是“假”,进而参与和构建叙事)。实际上,人类的真实感经历了从直观(真实世界中的体验)到想象(小说等纸质文本产生之后)到体验(电影产生,不仅带来了直观感受、依赖想象,还融入了更多的视听体验)再到共感(VR技术等产生以来),“共感知性不仅与通感有所不同,具有真实性和外向性,还隐含着理性认知的内容”<sup>[5]</sup>。元宇宙中符号的传递、真实空间的建构仍然依赖接收者对意义的整合和解释。

无论使用多么复杂的虚拟技术,元宇宙的目的还是服务于真实的符号—受众交流关系,元宇宙传递的符号意义最终被接收者整合。真实性的解读关键仍在文本与受众之间的关系,受众在元宇宙的虚幻体验和“诱导”下反而搁置距离,信以为真。

#### (一)受众对元宇宙虚拟与现实之间距离的“悬搁”

受众携带当下的感知,主动“弥合”或“搁置”现实和虚幻之间的距离,自主地“沉浸”于元宇宙空间。“从近现代的小说阅读,再到20世纪的影像艺术,沉浸的形态在变,但其根本特征始终保持唯一,那正是‘信以为真’(make-believe)。”<sup>[13]</sup>正如弗朗索瓦·拉拉姆所指出的那样:“(所有)娱乐形式都力求创造一种怀疑的悬置状态,在这种状态下,玩家的大脑认为它不是正在接受娱乐,而是接受它认为是现实的东西。”<sup>[20](P450)</sup>信以为真的前提就是搁置现实和虚幻之间的距离,自主地进入元宇宙空间。

现实和虚幻最初是相斥或者远距离对立的,但各种数字技术促成了元宇宙空间中人们的感知联觉,以至于人们通过“共感”对虚幻中的真实有了更深入的体验。人们在元宇宙中的体验,携带着对现实世界中经验的感知,由此将现实和虚拟之间距离搁置而非拉近。两者距离虽在,但是搁置的距离却实现了主体的“沉浸”效果。《失控玩家》中名为Guy的NPC突然具有了自己的意识,接着Guy不仅想要改变虚拟世界的暴力秩序,还接受自己并不真实的结论,和NPC朋友Buddy一起帮助现实世界中的人拯救这个虚拟游戏。其中有一场戏,是现实世界中的玩家米莉进入游戏空间,遇到了Guy,并在与他的交流中发现了对Guy的喜爱,此时,她在虚拟世界感受到强烈的感情冲击,忘记虚拟与现实的距离(主动地搁置),并相信且主动“沉浸”。或许正是娱乐利用了柯勒律治的“心甘情愿中止怀疑”<sup>[21]</sup>,才使得用户/受众对真实感情的追求被“沉浸”而悬搁不信任。

## (二) 伴随受众想象的空间建构

在神秘阈限内“沉浸”离不开受众的想象,正如梅洛-庞蒂在分析感觉的联动时认为可以用想象以及伴随想象的抽象来代替真实性,并由此分析:“塞尚的绘画或许是一个悖论:研求真实而不离感觉,只取直接印象里的自然作为向导,不勾勒轮廓线,不用线条框定颜色,既不做透视也不构图。贝尔纳正是称此为‘塞尚的自杀’;他以真实为目的,却借用达到真实的手段。”<sup>[17](P23)</sup>元宇宙扩展了人们的视觉、听觉和触觉,将数字代码融入物理世界,或随时进入完全身临其境的3D环境——第二人生空间。“生活在虚拟世界与现实世界之间的神秘阈限”<sup>[22]</sup>创造了最有想象力的空间,展示了创作者的创造潜力,及人们对第二人生空间的期待。

无论是身临其境,还是在想象中,对经验中熟悉的某个地方都可以被构建为一个地图上的具体空间,这些虚拟的网络技术甚至可以将想象中的内容变为真实的具象事物。当经验开始和虚拟、物理现实反复纠缠,当想象力、身体和空间复杂交织,体验元宇宙的受众已并不会去分辨真实和虚幻这个问题。虽然叙事通常是根据事实而来或描述过去事件,但元宇宙中呈现的故事让人们看到和经验世界略有不同的内容,揭示另一种未知的探索、另外的意义,它可以不是梦想却可以是被作为“已知”的有趣的探索。由于真实与想象不再陌生(或对立),物理与虚拟的纠缠也越来越紧密。元宇宙恰恰更准确地反映了我们一直生活在一个多层次的“空间时代”<sup>②</sup>。

在导演斯派克·琼斯执导的影片《她》(Her)中,上演了未来人与人工智能相爱的科幻故事。男主西奥多的工作是为他人撰写书信,他虽与妻子结束了婚姻,但仍然期待爱情,希望能有人带他走出阴影。在西奥多接触到最新人工智能系统OS1后,他便被OS1的声音所吸引,OS1化身萨曼莎,在和男主交谈中,她体现着温柔、幽默以及体贴,使得男主逐渐陷入和OS1的“亲密关系”之中,并和这个人工智能确定了恋爱关系。真人与虚拟人的恋爱甚至使得真人西奥多的生活、心态开始发生变化。人类在经验世界里对亲密关系的渴望延续到了虚拟空间,并打破壁垒,真实与想象、物理和虚拟紧紧纠缠,对爱情的渴望强烈地稳固着他与OS1的亲密关系。正如丹尼斯·道尔(Denise Doyle)的分析:“艺术家在虚拟世界中的想象反映了诗人或作家的梦想,当我们将虚拟和物理纠缠在一起时,出现了新的混合艺术形式。正如诗人在遐想中所写的那样,虚拟世界的存在已经让我们以稍微不同的方式做梦(通过将真实与想象纠缠在一起,将物理与虚拟纠缠在一起)并更自由地进入梦的密室。”<sup>[23](P37-48)</sup>

## (三) 与他人共在

元宇宙真实地保留了经验世界中感官的丰富性,它往往产生于元宇宙中受众与其他人的亲密关系。在《她》中,正因为现实中人对虚拟人投入了更多的情感,陷进他所认为的“真实情境”里,才导致当他发现人工智能OS1是若干男性的恋爱对象时,才会恍然大悟进而选择抽身其外;“沉浸”其中、保持亲密关系、丰富复杂的情感变化,恰恰令人相信共感—真实。

人永远是相互联系的存在,人们在虚拟世界如聊天软件、论坛、网站等的帮助下与现实世界中的人、事、物保持联系。“在利维·曼诺威克(Lev Manovich)对超媒体概念的论述中,元宇宙就被认为是瓦格纳整体歌剧概念中的一个搭配,不同之处在于其角色与观众的认同”,“人与人之间的互动性通过身体动作、手势和一些具体符号来传达”<sup>[24](P59-61)</sup>,元宇宙作为现实的一种延伸或延长,因而可以被认为是与日常生活相连的一条线,在元宇宙中,人类虽被认为是一种数字生命形式,却仍旧“共感”元宇宙中的真实情绪、他人反应、人际交流和亲密关系。以多人在线游戏《神秘岛》(Myst Online: Uru Live)为例,《神秘岛》都为与他人分享体验的现象学意义提供了机会:“共存”/“共处”,“与他们一起体验,与世界、身体和其他人进行内部交流”<sup>[25]</sup>,感知他人的存在是共

感—真实中极为重要的体验,在此之中,人们参与活动、发生态度的转变、感受聚散离合,这是元宇宙保留的现实世界中最真实的经验。

元宇宙空间恰恰反映了人类对世界的关心和对世界万物的意识。在元宇宙空间之中,情感、依恋、喜好和厌恶等情绪随着玩家对虚拟与现实之间距离的“悬搁”而逐渐被建立起来,它们由此也构成了人们理解元宇宙中“真实”体验、经验的基础。当人们共在于元宇宙之中,空间和个体发生关系,个体在这个虚拟的场所之中感知他人的存在,感知他人和自己一同构建的“现实”,感知和日常生活相似的全体或局部的生活体验,感知和人类经验息息相关的“共感”经验,由此“沉浸”在这样的真实之中。实际上,共感—共在的元宇宙空间已经不仅仅被认作为一个生活空间、经验空间,还是一个符号化的意义空间、认知世界,它融合了人们情感、想象的体验,并将人们所经历的事件、所体验的感情、所发现的意义联系起来,保留着与他人共在的真实的体验。的确,元宇宙空间中的共存揭示了人与人之间的互动和交往,正是在这种共存形式之中,空间结构和人们的心理结构形成了更加紧密的互涉关系,身体的“共感”和内心对意义的解读,都促成了真实的空间体验感,也深化了元宇宙发展的意义。

#### 四、结 语

元宇宙作为现实的延伸,为受众“共感—真实”提供了渠道和空间。在参与元宇宙的数字叙事之中,真实的“具体”现实和非真实的虚幻之域双重交叠,为人们提供了跨感官的“共感”体验。在真实与非真实之间的神秘阈限内,人们联合想象、认知和理解构建了互动叙事的元宇宙空间,并在元宇宙中“信以为真”暂时搁置真实—非真实之界限。实际上,媒介技术为人们实现这样的“沉浸”是现实世界人类的期待,虚拟技术和元宇宙空间不是“欺骗”却更甚“欺骗”,它作为一种“引诱力”为元宇宙参与者提供带有真实感的享受。反观我们生活中的社交软件亦可以找到答案,所以,马克·扎克伯格(Mark Zuckerberg)不遗余力地将工作的首要目标设定为“帮助将元宇宙带入生活”<sup>[26]</sup>。的确,不得不钦佩人类在探寻真实、寻找体验、达到“共感”上所做的努力。扎克伯格也谈道:“元宇宙不仅仅是虚拟现实。它将可以在我们所有不同的计算平台上访问;VR、AR、PC,还有移动设备和游戏机。说到这一点,很多人还认为元宇宙主要是关于游戏的……但我不认为这只是游戏。我认为这是一个持久的、同步的环境,我们可以在一起,我认为这可能类似于我们今天看到的社交平台之间的某种混合体,但是你在其中体现的环境。”<sup>[26]</sup>

元宇宙的最终到来似乎满足了人们的期望,遥想1896年当观众第一次看到卢米埃尔兄弟的《火车进站》(*Arrival of a Train at Ciotat Station*)时,“虽然他们无疑被吓得四处逃窜、迷失方向,却并没有惊恐地逃离电影院,并未真将其作为日常生活中重复谈到的真正的火车”<sup>[27](P114)</sup>。正如汤姆·冈宁(Tom Gunning)所解释的那样,“第一批观众的体验揭示的不是一种孩子般的信念,而是一种毫不掩饰的意识到(并欣喜于)电影的幻觉能力”<sup>[27](P133)</sup>。“他们的兴奋不是害怕变幻火车的魔法,是‘高兴’于新人类符号创造能力”<sup>[28]</sup>,由此,人们没有理由相信元宇宙会比曾经被描述为同样神奇的旧媒体形式更有可能“欺骗”我们,人们便没有理由会完全拒绝这一精彩的符号创造行动。

在元宇宙空间之中,人们带着各自的身份、生活记忆、日常经历融入其中,从“共感”到与他人“共在”,逐渐“沉浸”于虚拟社区之中。“沉浸”其中的主体无论是在与他人的游戏合作体验之中,还是普通的沟通交流之下,都创造了彼此依赖的关系,构建了“共在”的社区体验。尔后,又在参与空间化的现实体验之中,人们互相释放情感,人们感受虚拟空间中的“共感”体验,人们接受这一

特定空间之中的“真实”。多琳·梅西(Doreen B. Massey)便认为:“空间是可能性和多样性的范围;因此,相互关系、多样性和空间是共同构成的。”<sup>[29](P15)</sup>个体通过与空间相关的体验在社区中进行社交。元宇宙空间根植于人们的意识之中,并反映出人们强大的符号创造能力。在这场符号行动之中,每一次想象、每一个建立经验的行为都是极其重要且具有意义的,由此促使元宇宙虚拟空间作为人们实践的产物,能够在人与人的交互之中形成、发展和完善。

注释:

①“Gesamtkunstwerk”通常被译为“整体艺术”,这是哲学家卡尔·特拉恩多夫(K. F. E. Trahn-dorff)(1927)创造的术语,随后被歌剧作曲家理查德·瓦格纳(Richard Wagner)在《艺术与革命》和《未来的艺术品》(1849)中被进一步使用和传播。

②Massey, D. Some Times of Space, in S. May, (ed.), *Olafur Eliasson: The Weather Report*, London: Tate Publishing, 2003, pp. 107-118.

[参考文献]

[1]Jewanski, Jörg, A. Day, Sean, Siddiq, Saleh, Haverkamp, Michael & Christoph Reuter (eds.). *Music and synesthesia*. Abstracts from a Conference in Vienna, scheduled for July 3-5, 2020.

[2]Berman, Greta. *Synesthesia and the Arts*. *Advances in Psychology*, 1984,(19).

[3]Shimojo, Shinsuke & Ladan Shams. *Sensory Modalities are not Separate Modalities: Plasticity and Interactions*. *Current Opinion in Neurobiology*, 2011,(11).

[4]Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1990.

[5]赵奎英.当代跨媒介艺术的复杂共感知与具身空时性[J].文艺研究,2021,(8).

[6]Merleau-Ponty, Maurice. *Signs, trans.* Richard C. McCleary, Evanston, Illinois: Northwestern University Press, 1960.

[7]宁晓萌.弗洛伊德哲学与梅洛-庞蒂的“肉身”概念[J].世界哲学,2016,(1).

[8]Schreibman, S., Siemens, R. & J. Unsworth (eds). *A New Companion to Digital Humanities*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2015.

[9]Shields, R. *The Virtual*. Abingdon: Routledge, 2005.

[10]Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam Spectra, 1992.

[11]H. Murray, Janet. *Virtual/reality: how to tell the difference*. *Journal of Visual Culture*, 2019,(1).

[12]Milgram, P., F. Kishino. *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*. *Transactions on Information Systems*,1994,(12).

[13]姜宇辉.元宇宙作为未来之“体验”——一个基于媒介考古学的批判性视角[J].当代电影,2021,(12).

[14]Negroponte, N. *Being Digital*. London: Coronet, 1995.

[15]P. Brooks Jr, Frederick. *What's Real About Virtual Reality?* *IEEE engineering in medicine and biology magazine: the quarterly magazine of the Engineering in Medicine & Biology Society*,1999,(6).

[16]Saker, M., J. Frith. *Coextensive space: virtual reality and the developing relationship between the body, the digital and physical space*. *Media, Culture & Society*, 2020,(42).

- [17](法)莫里斯·梅洛-庞蒂.梅洛-庞蒂文集:第4卷(意义与无意义)[M].张颖,译.北京:商务印书馆,2018.
- [18]H. Werkmeister, W. *The Problem of Physical Reality*. Philosophy of Science, 1952,(3).
- [19]Zengotita T., De. *Postmodern Theory and Progressive Politics*. Berlin: Springer, 2018.
- [20]Salen, K. & E. Zimmerman.*This is not a game: play in cultural environments*. in DiGRA conference, Utrecht, 4 - 6 November, cited in Salen and Zimmerman, 2003.
- [21]Coleridge, S.. Biographia Literaria, Ch. 1, in J. Engell and W. J. Bate (eds.). *The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge*. Routledge & Kegan Paul. Princeton; London: Princeton University Press,1983.
- [22] Lichty, P. *The Translation of Art in Virtual Worlds*. Leonardo Electronic Almanac, 2009,(12).
- [23]Doyle, Denise. *Meta-Dreaming: Entangling the Virtual and the Physical*. in book: *The Immersive Internet*. London: Palgrave Macmillan UK, 2013.
- [24]Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- [25]Merleau-Ponty, M. *Fenomenologia da percepcao*. Sao Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2006.(Original publicado em 1945). cited in Jeremiah Spence (ed.).*The Metaverse Assembled April 2010*, Virtual Worlds Research, 2010 ,(5).
- [26]Mark in the Metaverse: Facebook's CEO on why the social network is becoming 'a metaverse company', By Casey Newton, Jul 22,2021,10:00am. <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>.
- [27]Gunning, T. *An aesthetics of astonishment: Early film and the (in)credulous spectator*.in L. Williams (ed.). *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1995.
- [28]H. Murray, Janet. *Virtual/reality: how to tell the difference*. Visual Culture, 2020,(1).
- [29]Massey, D.*For space*. London: SAGE Publications Ltd, 2005.

【责任编辑:张 丽】