

雕 刻 中 国 人 的 阅 读 地 图

中国图书评论

12
2022

中国图书评论

China Book Review

- 国家社科基金资助期刊
- 中国社会科学引文索引（CSSCI）扩展版来源期刊
- 中国综合性人文社会科学类核心期刊
- 国家新闻出版署（中国期刊方阵）双效期刊

2022/12 总382期



社会关注

胡翌霖 从《货币哲学》看NFT的价值

特约书评人专栏

白 焯 “茅奖”评奖中的一次意外收获

王春林 关于第九届茅盾文学奖的一些闲言碎语

冷 眼

葛 涛 这幅鲁迅照片被注错了46年



创始于1986年



中国图书评论

顾问 郭书林 高明光

编委 (按姓氏笔画排序)

郭书林	刘小枫	刘东杰	杨平
宋伟	张柠	周志强	孟宪实
贺耀敏	高明光	郭义强	黄轩庄
程巍			

社长
总编辑 杨平

副总编辑 刘苏哲

副社长 夏泽平

执行主编 周志强

编辑部主任 李文杰 管飞

编辑	陈琰娇	高宇	李昕	郎静
	龚燕	刘英	王天孜	戴利明

封面题画 游江

封面设计 刘冰宇

主管单位 中国图书评论学会

主办单位 中国图书评论杂志社

出版单位 《中国图书评论》编辑部

杂志社社址 北京市西城区北三环中路6号京版大厦B座

电话传真 (010)64173406

邮政编码 100120

电子信箱 chinabookreview@163.com

杂志官微 中国图书评论杂志官方微博

制版 北京心水衡昌广告设计有限公司

印刷 沈阳市池陆广告印刷有限公司

国外代号 M1029 ISSN1002-235X

国内统一刊号 CN21-1035/G2

国内邮发代号 8-46

发行范围 国内外发行

国内总发行 辽宁省报刊发行局

订购处 全国各地邮局

国外发行 中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)

出版日期 每月10日出版

定价 15.00元

广告经营许可证号 2017000029

· 本期导读 ·

NFT与绝对主义

□ 周志强

这一期社会关注讨论数字货币的相关问题。胡翌霖重新阐释齐美尔的货币哲学, 尝试重写NFT时期价值与主体的关系。他深刻地反思了“拥抱绝对性”暗含的哲学性危机: “绝对主义与虚无主义仅一步之遥, 因为绝对主义把世界的确定性和统一性都维系在一块不可动摇的铁板上, 那么一旦这一想象中的坚固铁板出现了一点漏洞, 绝对主义者的信念就趋于崩塌了。”价值围绕人们的行为和交往来构建, 不以齐美尔所说的剥夺自由的机会来组织, 这是两位作者对NFT所指向的数字社会未来的期望。

本期值得一提的还有关于矛盾文学奖的解析。弗洛姆曾经区分了人文科学与自然科学的评价差异: 自然科学评价是“事实评价”, 而人文科学则是“价值认定”。但是, 在算法社会已经成型的今天, 价值认定与事实评价的矛盾凸显。被无意识地低估的作品大量存在。在这里, “评价”往往是作品明细意义的认定, 对于那些包含复杂信息的“特异性”作品, 评价是无可置喙的。在我看来, 我们习惯于把世界讲述成单一意义的历史形态, 却可能忽略了“潜在真实”的多向性。也许多种不可能性并存, 呈现出来的可能性才是更加有趣的情形。

2022年12月



中国好书二维码



中国图书评论二维码

阅读地图

中国图书评论学会 2022年10月“中国好书” 3

社会关注

胡翌霖 从《货币哲学》看NFT的价值 7

朱恬骅 走向隐喻的“元宇宙”: 数字制品的价值兑现 18

走向隐喻的“元宇宙”： 数字制品的价值兑现

□ 朱恬骅

【导读】“元宇宙”概念诞生30年来在现实中屡次遭遇的失败呈现出这一概念的“不可能性”，可以归结为数字制品社会交往价值和经济价值在优先性上的冲突。相较于现实的经济价值，“元宇宙”中产生和流通的数字制品，首要地服务于用户的社会交往目的，其价值根源在于意义的稀缺性，尤其是它的质性层面；社会交往价值在逻辑上优先于“元宇宙”运营者辩护和掩饰其逐利冲动时推重的经济价值。数字制品价值的兑现要求了人人共有共建的“元宇宙”，而这事实上使“元宇宙”的概念由商业利益驱动下的单一技术平台，转为互联网境况中人类交往模式的总体性隐喻。

【关键词】数字制品 元宇宙 意义稀缺性 社会交往价值

18

随着“元宇宙”再度成为热议的科技话题，它在科幻小说《雪崩》中的发源已为人所知。但在“元宇宙”概念诞生以来的30年中，即便是“元宇宙”最为乐观的拥护者，也只能将其描述为一个“即将到来”的概念、一种似近还远的愿景。21世纪初，《模拟人生》在线版本（*The Sims Online*）和《第二人生》（*Second Life*）等经营模拟类多人在线角色扮演游戏（MMORPG）横空出世，成为人们再造自我身份的虚拟场域，“元宇宙已经诞生”的论断亦随之而起。可惜的是，这项“混乱事件和冲突的疯狂组合的产物”很快遭遇

了衰落。^{[1]2}至于在此轮“元宇宙”热潮中出尽风头并更名为“Meta”的脸书公司，在2014年就参与引领了一场针对虚拟现实（VR）的投资热潮；但是随后英特尔等大型硬件厂商在VR技术开发上的折戟，也折射出“元宇宙”面临了某种技术上难解的境况。2022年2月，脸书公司曝出巨额亏损，股价应声下跌。此轮“元宇宙”风潮是否是一场泡沫，议论四起。

正如先前研究者所指出的那样，科技商业巨头并不像其宣称的那样能够“为其特定的元宇宙的外观或感觉描绘出一个连贯的愿景”，相

反，他们的所作所为更多地属于“感知到的市场机会、公开宣扬的乌托邦和旧的科幻小说套路的集合”^[2]。此前无数以“元宇宙”之名向人们许诺的乌托邦式的宏阔愿景，都不得回退到现实中无足轻重的边缘。这提示我们：相比宣称“元宇宙即将到来”并以各种方式得到诠释的“可能性”，它迟迟“没有到来”甚至“不能到来”，这一过程中呈现出的某种“不可能性”或许更为重要。后者向我们展示了“元宇宙”充当营销话术的琐碎史实之下潜在的逻辑。

《第二人生》为代表的早期“元宇宙”玩家留下的记录，能够帮助我们理解“元宇宙”不可能性的构成方式连同由此落空的愿望。我们将看到，包括虚拟道具、角色信息乃至数字艺术作品在内各种数字制品（digital artefacts）不同价值依据的矛盾冲突，是既往“元宇宙”之“不可能性”的症结所在。而对于数字制品价值依据的梳理，特别是其中社会交往价值与经济价值的相互关系，或将重启“元宇宙”的可能性，使之在一般的人类交往情境中发挥更加解放性的作用。

一、既往“元宇宙”中 “不可能性”的显现

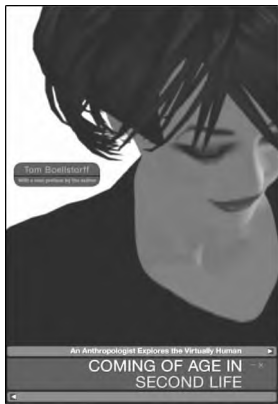
“元宇宙”这一名词诞生至今，

已出现为数众多的阐释。近年来，“元宇宙”的支持者们将“5G”“VR”“区块链”“人工智能”等最新技术要素与之捆绑，意在将其塑造为前沿信息技术的集大成者。但是，这些貌似相关、实则分属不同领域的技术要素，其组合目前仍然是局部性的。^[3]这不仅质疑了种种“元宇宙”宣传的可行性，同时也在很大程度上决定了人文学者对“元宇宙”可能后果的阐释是否有效。从这个角度来看，似乎只有等到“元宇宙”在技术上得到了完全的实现，它的含义、范围才能得到明确，对它的探究也才具有意义。

不过，无论关于“元宇宙”具体形式的设想有何差异，其中仍存在着一些基本的相通之处，赋予了“元宇宙”一致性。上溯到20世纪90年代，“元宇宙”随《雪崩》的问世很快成为媒体的时髦用词，如1996年《华盛顿邮报》以《进入神秘的元宇宙，自在自为的在线世界》为题，将“在线服务中的三维聊天与虚拟聊天”视为元宇宙的基本形态。^[4]进入21世纪，《多伦多星报》将元宇宙定义为“精心设计的三维虚拟现实”，虚拟空间中游荡的化身形象（avatar）成为“元宇宙”区别于其他虚拟现实场景的重要特征。^[5]2006年《纽约时报》对“元宇宙”的描绘^[6]，则在很大程度上同此后汤姆·博尔斯托夫（Tom Boellstorff）

针对《第二人生》的民族志书写相印证：它既是一场游戏（因此需要完成各种游戏中的目标，如获得游戏中的资源和道具），更是社交的平台。人们通过游戏性的制作与交换活动相互结识，从而展开互动。如《第二人生》的参与者所言：“如果没有其他人，人们就不会在这里；他们在这里是为了社交的原因。无论工具有多花哨，都要回到与人建立联系这一点上。”^{[7][18]}

“元宇宙”将以服务虚拟世界中的社交为目的，是人们在其用途上达成的一大共识。显然，这一用途共识并不会自行产生出矛盾，以招致迄今为止“元宇宙”的失败。先前的研究观察到的反而是，人们在各种“元宇宙”雏形中的行为构成了现实生活的“延续”——无论人们在“元宇宙”中所扮演的角色、所获得的社会地位与现实是否相同，



他们对现实生活的理解仍然贯穿于虚拟的社会交往之中。^[8]专栏作家霍华德·莱因戈尔德（Howard Rheingold）甚至认为，在虚拟世界中的人际交往，已使之如同现实中的咖啡馆、集市等一样，构成奥登伯格（Ray Oldenburg）所谓家庭生活和职业工作场所之外的“第三空间”。^{[9][42]}在这些亲历者看来，“元宇宙”依托互联网提供了一种技术平台，以使人们得以建构新的社会关系。从上述用途共识来看，无论具体实现上采用的是庞大而复杂的开放式游戏系统，还是简单到只是一个“具有虚拟形象的网络聊天室”，只要人们能将其用来构建互联网上的社交关系，就有可能孕育出“元宇宙”。

“元宇宙”的用途共识固然为其描绘了大有可为的前景，却也使之难以同既有的“计算机中介的沟通”（computer-mediated communication）做出区分。譬如，2021年比尔·盖茨将以虚拟身份出席在线会议作为“元宇宙”最具实用性的应用场景^[10]，而这不过是他22年前在麻省理工学院演讲内容的翻版^[11]，并可进一步追溯到20世纪70年代人们对于“计算机化的会议”（computerized conferencing）的技术设想与探索^[12]。今天，发达的网络论坛、会议系统和电子游戏都能够服务于社交用途，因而仅凭用途共识并不足

以显现出“元宇宙”的特殊之处。不过，如果我们将过往“元宇宙”案例中普遍存在的虚拟形象纳入考虑，则不难看到用途共识同“元宇宙”实际功能之间的一种逻辑上的差异：通过计算机中介的沟通与社交不一定需要虚拟的形象，而创建虚拟形象则一定蕴含了社交的意图。而且，这一形象并不是孤立存在的，它还进一步要求了一系列与之相匹配的数字制品。

在《第二人生》中，“房屋设计、模拟人服装，以及利用游戏提供的内容创建工具或使用第三方软件设计或建造的其他物品”成为玩家追捧的对象，它们共同将这一没有固定游戏剧本、缺乏目标设定的虚拟世界转换为了开放式、可扩充的（open-ended）“元宇宙”^{[1]38}，构成用户线上交往的一个重要组成部分。显然，上述“开放性”属于技术方面的要求。但是，不同于“实时性”“沉浸性”“交互性”，“开放性”并不是某类技术要素的功能属性，而是指向对诸多技术要素的配置（configuration）。最新的“元宇宙”设想宣称，它将能够提供源源不断的虚拟事物，在虚拟世界中满足人们的各种需要。这一目标同样是将开放性预设为技术配置的属性而变得可能的：从游戏道具到图像设计甚至艺术作品，数字形态的各

种人工制品都将得以纳入“元宇宙”之中，并且成为吸引用户、让他们流连忘返的缘由。“元宇宙”之所以敢于声称能够满足人们的“一切需求”，不是建立在它能够提供包罗万象的现成品基础上，而是企图提供乃至垄断使此类现成品得以存在的基础。

对于“元宇宙”具有开放性的技术配置特征，经济学者归结为计算机的可编程性，并以数字作品、虚拟商品的“生产”和“交易”的经济话语丰富了“元宇宙”的设想。不过，与其说可编程性是与功能（问题求解）、娱乐（个人享乐，包括审美愉悦）、社交（社会地位）相并列的一种使用价值^[13]，不如说更接近于后三类用途之所以在数字化的“虚拟世界”中成为可能的前提条件。数字作品的“生产”和“交易”仅仅是从经济面相对“元宇宙”做出的一种描述，它所掩盖的是“元宇宙”技术配置本身所需要完成的功能：沟通虚拟世界与现实世界，不仅在为用户提供基于虚拟世界的社交关系上，而且更首要地在于将现实中获取的资源驱动数字制品的一整套存在条件——从“裸金属”（bare metal）硬件到软件编制开发，再到“元宇宙”内部的规则设定，维持“元宇宙”本身的运作。

在一个方面，按照开放性的技

术配置和社交性的用途共识，数字制品是某一“元宇宙”技术平台上由用户根据他们之间形成的社会交往需要而创造出来的，它们的价值与这些用户的虚拟身份相关联；这可以称为数字制品的社会交往价值。另一方面，“元宇宙”运营者总是倾向于将其内部产生的数字制品兑现为现实世界中的价值，亦即将用户之间的社会约定化约到现实世界中有利于运营者的经济价值，这种逐利动机通过强调“元宇宙”需要交换现实世界的资源以驱动自身的运作而得到辩护。数字制品社会交往价值和经济价值运营者原本是互补的两个部分，只有尊重数字制品在用户社会交往中的价值才能使“元宇宙”得到繁荣，产出充分的数字制品从而在现实世界中产生经济价值。

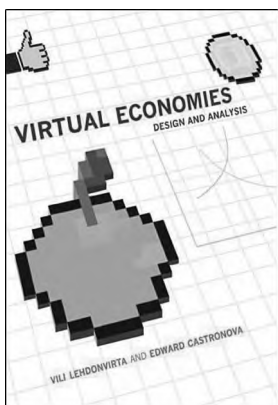
但是，运营者总是趋向于将数字制品强制转换为“商品”的经济价值，以使“元宇宙”得以作为商业计划而存续。特别是，随着用户可自行定制的开放性成为“元宇宙”的一大特征，表面上由此得到辩护的“元宇宙”实则招致了更大的矛盾：用户自发地在“元宇宙”中进行的创造往往与运营者的利益背道而驰，但在“元宇宙”的运转过程中，运营者又总是具有更强势的话语权，足以控制和垄断人们在其中

展开的数字创造。这从《第二人生》中引入汽车和酒店广告所招致的广泛不满中即可窥见一斑：虚拟世界中的“建造”和“出售”是玩家间切磋交流的形式，他们并不是要拥有虚拟的“汽车”“房屋”等事物，却被运营者错认为了目的，进而将社会交往的价值强行转变为经济价值。

概而言之，先前“元宇宙”遭遇的失败首先是运营者的失败，他们的用户体验到的则是技术配置开放性的落空。运营者倚仗自身之于数字制品的优先性和对数字制品“生产”和“交易”过程的控制，使得两种价值的差异转变为冲突，“元宇宙”的“不可能性”也由此产生。因此，数字制品的价值依据就成为理解此前“元宇宙”的“不可能性”，进而重新开启其可能性的关键。

二、数字制品价值的意义 稀缺性依据

学者威利·莱赫登维尔塔（Vili Lehdonvirta）和爱德华·卡斯特罗诺瓦（Edward Castronova）曾系统性地研究了虚拟世界中的经济活动。他们将商品区分为物质（material）商品和数字（digital）商品，并进一步在数字商品中区分出虚拟（virtual）



商品和“数字信息商品”两类。他们指出，后两者之所以属于商品，是因为它们和人们习以为常的物质商品一样具有功能用途（满足需要并解决问题）、娱乐用途（个体的意义与愉悦感，包括审美愉悦）和社会用途（充当某种社会标志）。^[14]在他们看来，这些用途能够为虚拟商品提供价值的保证，而稀有性和排他性则是高价值物品的标准。

先前研究认为，“元宇宙”中同样实现了稀缺性，可以用来衡量数字制品的价值。这主要体现在如下两个方面。其一，就“元宇宙”平台本身仍处于现实世界之中而言，由于现实世界资源的稀缺性（近年来的芯片供应紧缺就是例证），而“元宇宙”依托于现实中的硬件设施而存在，数字制品的生产需要现实中物质的投入，因此它仍然在终极的意义上面临着现实的限制，不可

能是绝对无限的。其二，“元宇宙”具有人为设定的稀缺性，“这种稀缺的存在可以为用户创造一种更好的体验感”，成为“元宇宙”项目获得收入、保证持续运营的手段。近年来区块链技术得到迅猛发展，似乎正印证了这一观点：通过加密散列函数的运用和交易规则的设定，保证虚拟货币的稀缺性或 NFT 归属的排他性，使其成为各种数字制品的替代符码参与经济活动，获得市场价值。^[13]

但是，上述对“元宇宙”稀缺性的辩护并不能够成立。首先，从同样终极意义上来看，个体生命时间的有限性和需求的有限性决定了人的需求在数量上也是有限的，因此现实条件的有限性不能立即转换为稀缺性。注意到，不同于现实中的物质生产和商品交易，数字制品可以“一次生产，随时复制”，甚至借助程序化的方式自动产生，个体用户需求的增加相对于虚拟商品的供给而言其速率微乎其微，从而数字制品的供给并不因接入其中的用户增加而产生相对紧缺。这时，现实世界的有限性反而衬托出“元宇宙”“取之不尽，用之不竭”。其次，从人为设定的有限性方面来看，数字制品不仅在原则上是可复制的，而且它们的存在本身就依赖于数据在不同计算机系统之间和在计算机

系统内不同部件之间的复制。凭借区块链技术认证的数字制品“版本”上的稀有性，并不能对数字制品的复制行为形成真正的技术性约束。而且，与所谓“更好的体验感”相反，《第二人生》等先前“元宇宙”用户所反感的正是这种人为设定的稀缺性：它代表了一种大企业的思维方式而非用户的真实需求，因为用户关心的是“他们经历的上一次火焰节，或是和某位昨天头回遇到的用户打得火热的聊天”^[15]，而不是遵循商业逻辑设定的限量版虚拟商品。

应该承认的是，“元宇宙”中的交易活动，相当一部分的确是围绕稀缺品（rares）展开的。^[16]然而，这些稀缺品与其说是仅仅因为其数量的有限性而产生价值，不如说是由于它们被附着上了社会交往的价值：得到高额交易的通常是游戏运营方的纪念品、参与特殊活动的奖励或是出现概率较小的随机物品（如游戏中随机产生的“宠物”），而拥有这些数字制品被视为对虚拟世界本身热情的体现。它们是虚拟世界“发烧友”身份的象征。如语言学家、《第二人生》著名玩家彼得·劳德洛（Peter Ludlow）所言，正是“用户自身的存在”这一不为经济学分析所指涉的部分，产生出了“虚拟世界丰富而错综复杂的结

构”^[170]，支撑了社会交往的活动和数字制品的价值。

也因如此，当数字制品脱离“元宇宙”虚拟世界中的社会交往，它会立即变得一文不值。“神奇的飞行器让位于 Scions 和 Sentras（均为汽车品牌——引者注）的比例模型。迷幻的建筑、城堡和蘑菇酒店让位于又一个喜达屋酒店的比例模型。火焰喷射靴让位于阿迪达斯的比例模型。金色的战斗服让位给了美国服装公司的雅皮士服装。巨型蜗牛比赛让位于在传统体育场内进行的美国职业棒球全垒打比赛的全局广播。”^[16]劳德洛和他的《阿尔法城先驱报》（*The Alphaville Herald*）这样记录了《第二人生》“元宇宙”的失败，向我们揭示了与现实世界商业广告的逻辑相对立并在前者的强大冲击下消退的“我们的想象力”，乃是数字制品得以立足的根基。

这提示，与经济的稀缺性相对，在“元宇宙”中成为社会交往价值标准的，是想象力与创意的稀缺性，或者说是意义的稀缺性。和经济的稀缺性一样，它首先体现在量的方面。不过这里的“量”并不是就绝对数量而言的（“信息爆炸”从绝对数量的角度显示了当今社会得到记录和传播的信息之多），而是就包含意义的“信息”所言的。在《控制论》中，诺伯特·维纳（Norbert Wie-

ner) 明确将信息定义为“某个可以视为概率的量的负的对数”。^[17] 作为其推论,人们可以将信息理解为一种“非概然情境 (improbable situation)”——某个事件出现的概率越小,则所含的信息越多。^[18] 意义的稀缺性表现在“有意义”事件和事物相对于各种随机过程产出相同数字制品的低概率上。例如,空白的文本、随机的噪点经常出现,也不具备意义,而成篇的文字和精美的图像更可能是人们有意的设计。对于以参数化方式排列组合基本“建筑元素”,从而创造各种数字制品的早期“元宇宙”而言,情况就更是如此。甚至不仅有意义的事物在概率上是稀缺的,而且概率上稀缺的事物可能也获得意义,正如人们在虚拟纪念品和“随机宠物”等数字制品中看到的那样。

有鉴于人工智能技术,特别是各类 GAN (generative-adversarial network, 生成性对抗网络) 为代表的神经网络技术的发展,从随机过程产生具有一定意义的数字制品的概率得到了大幅提升,这对于数量上意义的稀缺性构成了挑战。不过,如果我们跳出“元宇宙”的框定,将数字制品放置在数字计算机诞生以来的历史之中看待,不难发现:数字制品的辅助制作手段越是发达,不仅不会削弱意义的稀缺性,而且

还会反过来将门槛不断提高。1968年,工程师凯利·斯特兰德 (Kerry Strand) 和盖里·克雷格迈尔 (Gary Craigmile) 凭借几何纹样和曲线的组合和变换创作出《蜂鸟》等图像,拔得了首届“计算机艺术大赛”头筹。对于当时的技术条件而言,他们的作品体现了高超的技术水平,也是十分稀缺的。但在当下,此类由曲线组合而成的图像已能够调用现成的软件生成,它们稀松平常,大多只是平面设计中的装饰元素,不再具有独立作为艺术作品的价值。日益成熟的辅助技术会促使人们对数字制品提出更高的要求,客观上保持了意义的稀缺性。

更重要的是,意义稀缺性还具有质性的维度。从量的视角所看到的信息只是对“有意义”与否的一种测度 (measurement), 而正如弗鲁塞尔 (Vilém Flusser) 在其《传播哲学》(Kommunikologie) 中所表明的那样,信息或意义并不是一个单纯的概率问题、一种偶然性的结果,而是人类“自由的结果”^[19]¹³。这意味着将人们为何产生并传递信息的原因纳入考虑,而意义的稀缺性在此也就表现为不同意义之间的“本质差异”。虽然在最宽泛的意义上,人们的每一次表达、生产的每一个数字制品都可以存在差异,但是其中的差异,即便足以让人感知,也

尚无法构成本质上的区别。在传统的语境中，典型的例子表现在传说故事上——人们具体叙说的方式和言语必然有所差异，但它们之间保持着生成性的相似，从而可以归结到有限的故事“母题”序列上去，构成“同一个故事”。这些“母题”及其序列相对于不胜枚举的故事讲述而言是稀缺的。而在“元宇宙”中，这类非本质的差异则可以体现在种种流行“迷因”（meme，包括中文互联网上的“梗”）的运用，或是组合构建数字制品时参数上的差异等。它们都属于能够测量的“信息”，但是相对于迷因或数字制品的构建单元而言，它们又是高度相似的。相反，能够构成“迷因”，受人追捧和模仿，甚而成为进一步构建新的数字制品时基本材料的数字制品，总是稀缺的。

虽然我们沿着经济学对稀缺性的重视而提出了这种意义的稀缺性，但显而易见的是，这时的数字制品已不再是经济活动中待价而沽的商品，而是一种传达意义的载体，所服务的也是交易活动以外更为广泛的社会交往。可以说，意义的稀缺性为“元宇宙”中的数字制品提供了价值标准。在质性方面，它突出了相对于其他数字制品之间的实质性差异，复制、模仿和抄袭不会有损于这种稀缺性；同时，意义的稀

缺性在量的方面也不会因为人工智能技术的发展而消失，反而突出了人的因素在数字制品价值中的决定作用。考虑到，用户之间自发地进行数字制品交换之时，为他们所看重的更多是这些数字制品所承载的意义，这种意义只有放置在“元宇宙”内的社会交往背景中才能得到理解。可以说，“元宇宙”中社会交往价值本应优先于其经济价值。“元宇宙”并不排斥“精神价值、历史价值、审美价值等复数价值”，只是这些价值的实现并非通过所谓“资产化”等经济的方式兑现为货币^[20]，而是通过创造具有意义稀缺性的数字制品，兑现为技术中介下的社会交往。

三、数字制品价值的兑现 与“元宇宙”的隐喻

2005年10月，一场拒绝服务式攻击突然降临了《第二人生》的虚拟世界。在数小时之内，大量由恶意代码生成的“球体”占据了整个“元宇宙”，以至于运营商不得不对程序进行更改。但是程序的修改带来了意外的效应：由于新的程序限制了用户“放置”数字制品的“位置”，整个虚拟世界的开放性受到了前所未有的打击。^{[1]248} 尽管这项更改很快由于用户的反对而得以取消，

但是如同劳德洛所反思的那样，“如果虚拟世界继续被单一的、没有想象力的公司所统治，这些公司只能看到主宰它们软件的规律；如果我们盲目地跟着走，那就没有什么希望了。即使元宇宙变得广泛分布，如果人们不仔细思考他们所创造的世界的规则，如果他们不反思他们编码在元宇宙角角落落里的价值观，也不会有大的胜利”^{[1]266-267}。

《第二人生》之所以能够一度超越单纯的游戏而显现为“元宇宙”，是因为它技术配置中实现的开放性。而从上面的事例中也可以看到，并不因为这种开放性从属于技术配置，它就能中立于人们的运用、中立于意义和价值的场域。相反，这种技术配置本身正是意义的体现。安德鲁·芬伯格（Andrew Feenberg）指出，技术的功能并不割裂于意义，对技术“功能”的强调只是对技术进行去情境化（decontextualized）操作之后的一种抽象。“在真实的世界里，各种难以预测的态度在技术对象上都有体现……作为一种历史演化现象，它们恰恰就是设备的实质。”^[21]技术规范体现了社会意义，结合了各种准则，芬伯格称其为“技术准则”（technical code）；在当代社会这样“建立在对技术控制的基础上的社会中”，技术准则不仅是“选择手段的规则”，同时也是“组

织的独立性和生存的原则”^[22]。

并不夸张地说，《第二人生》作为游戏程序，所关乎的正是用户虚拟身份的“存亡”，程序上的细小改动就可能带来整个“元宇宙”的崩塌。而从另一方面来看，正是因为编制程序的技术活动具有社会意义，“元宇宙”也可以用来构建质疑经济价值优先性的社会过程。其结果便是让“元宇宙”走向了开源运动。从2004年提出的“开源元宇宙计划”（Open Source Metaverse Project）到2008年起开发至今的“Open Simulator”，一系列由社区自发组织而不求收益的工作，构建出相互连通的多重虚拟世界。它们使用户可以将数字制品的存在条件纳入自己的控制范围，从而作为数字制品创造者的用户与“元宇宙”平台的运营者之间不再割裂、对立，经济价值优先于社会交往价值的错位也得以解除。

“元宇宙”技术的研究者指望由“研究人员、工程师和教育工作者”来建立“开放、公平而合理的未来元宇宙”^[3]，但是开源“元宇宙”所展现的可能性，更多建立在它对普通民众、技术“边缘人群”赋予一视同仁的技术权利上。它将组织和选择的能力放回到人们自己的手中。以往“元宇宙”平台的运营者持有的一种必胜的信念，认为他们不仅能够将已有和将来的各种技术要素合

理地组织为一个富有弹性的技术集合，而且这种组织的方式将在原则上满足所有用户的需求。但事实则是，只要驱动运营者的仍是经济价值高于社会交往价值的逐利冲动，“元宇宙”就会持续成为运营者和用户相互竞争的焦点。它既往的失败、它的“不可能性”，同逐利冲动对于社会交往价值优先性的颠倒密切相关。只有人们从社会层面重新规定“元宇宙”，将被颠倒的价值优先次序重新颠倒回来，“元宇宙”才能真正成为值得追求的目标。

自然，这样的“元宇宙”所寻求的，不再是对于人类需求的全面覆盖，而是对于参与者的全面接纳；不是垄断数字制品存在与传播的条件，而是扩增数字制品存在与传播的条件。它不再是大型企业“各自为政”的结果，亦非它们之间基于利益的结合。这样的“元宇宙”甚至不是一个可以确切指称的具体事物，而是成为一种总体性的象征，就像诞生于40年前的“赛博空间”（cyberspace）那样——“赛博空间”曾为全社会提供了一个“巨大的隐喻”，使人们得以“将价值和实践转移到了互联网这个新的环境中”。^[23]而作为一个新的“巨大的隐喻”，“元宇宙”所反映的则是互联网与日常生活业已高度嵌合的当代境况中人类社会交往模式产生的总体性变

化。它体现在每一种数字技术发生的创造上，体现在人们运用计算机撰写、绘制、编排、截取，以数字制品的形式表达和编制新意义的过程中。它是布鲁塞尔所说通过技术完成的意义的“投射”，是以技术方式实现的人与人的交流，从而对抗“在以只对自己有意义的方式加以编码的世界中，过着没有意义的生活”^{[19]110}。

无论“虚拟的即是人类学的”这一命题是否有夸大其词之嫌^{[7]237}，“虚拟世界”对于人类生活的重要性已不再令人怀疑，说今天的人们是“生而赛博格”也并不过分。^[24]可以说，隐喻的“元宇宙”已不再是“尚未到来”的事物，而是“正在到来”甚至“已经到来”。它意味着一种不同于商业化平台的“技术准则”，一种技术中介下人人共有、人人共建的交往方式。通过它，社会交往的价值将回归到应有的优先性位置，数字制品的价值也将随之得到真正的兑现。

[本文系国家社科基金后期资助项目“计算机艺术的形态发生”（21FZWB091）的阶段性成果。]

注释

[1] LUDLOW, PETER, WALLACE, MARK. *The Second Life Herald: The Virtual Tabloid That Witnessed the Dawn of the*

Metaverse [M]. Cambridge ,Mass: The MIT Press 2007.

[2]胡泳,刘纯懿.“元宇宙社会”:话语之外的内在潜能与变革影响[J].南京社会科学 2022(1):106-116.

[3] YANG ,QINGLIN ,et al. Fusing Blockchain and AI with Metaverse: A Survey [EB/OL]. <http://arxiv.org/abs/2201.03201> , ArXiv: 2201.03201 [Cs] 2022-1-12.

[4] SHANNON ,VICTORIA. Into the Mystical Metaverse ,an on-Line World of Its Own [N]. *Washington Post* ,1996-5-27 (17).

[5] MARRIOT ,MICHEL. Give Me a Home Where the Avatars Roam [N]. *Toronto Star(Canada)* 2003-1-13(D04).

[6] GROSS ,MATT. It' s My(Virtual) World. . . and Welcome to It [N]. *New York Times* 2006-11-3(F1-6).

[7] BOELLSTORFF ,TOM. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human* [M] ,Princeton ,New Jersey: Princeton University Press 2015.

[8] NUTT ,DIANE ,RAILTON ,DIANE. The Sims: Real Life as Genre [J]. *Information ,Communication & Society* 2003 6(4): 577-592.

[9] LUDLOW , PETER , GODWIN , MIKE. *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace* [M] ,Cambridge ,Mass: A Bradford Book ,1996.

[10] HUDDLESTON ,TOM JR. Bill Gates Says the Metaverse Will Host Most of Your Office Meetings within “Two or Three Years”—Here' s What It Will Look Like

[EB/OL]. <https://www.cnbc.com/2021/12/09/bill-gates-metaverse-will-host-most-virtual-meetings-in-a-few-years.html> 2021-12-9.

[11] Gates Sees Personal Data ,Telepresence as Future Software Issues [EB/OL]. <https://news.mit.edu/1999/gates2-0414> , 1999-4-14.

[12] TUROFF , MURRAY , HILTZ , STARR ROXANNE. Computerized Conferencing: A Review and Statement of Issues [A]. ELTON ,M C J. et al. *Evaluating New Telecommunications Services* [C]. New York: Springer ,1978: 569-588.

[13]陈永伟,程华.元宇宙的经济学:与现实经济的比较[J].财经问题研究, 2022(5):3-16.

[14] LEHDONVIRTA ,VILI ,CASTRO-NOVA ,EDWARD. *Virtual Economies: Design and Analysis* [M] ,Cambridge ,Massachusetts: MIT Press 2014: 54.

[15] TOVAR ,M. Diary of a Newbie , Part 2 [EB/OL]. http://alphavilleherald.com/2004/03/diary_of_a_newb.html 2004-3-7.

[16] SKLAR ,URIZENUS. Uri Does Strumpette; Hates on PR Fucktards [EB/OL]. http://alphavilleherald.com/2006/10/uri_does_strump.html 2006-10-29.

[17][美]诺伯特·维纳.控制论[M].王文浩译.北京:商务印书馆 2020:93.

[18] FLUSSER ,VILÉM. *Into the Universe of Technical Images* [M]. ROTH ,NANCY ANN trans. ,Minneapolis: University of Minnesota Press 2011: 17.

[19] FLUSSER, VILÉM. *Kommunikologie* [M]. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl 2007.

[20] 袁园 杨永忠. 走向元宇宙: 一种新型数字经济的机理与逻辑 [J]. 深圳大学学报(人文社会科学版) 2022, 39(1): 84-94.

[21] [加]安德鲁·芬伯格. 在理性与经验之间 [M]. 高海青译. 北京: 金城出版社 2015: 23.

[22] [加]安德鲁·芬伯格. 技术批判理论 [M]. 韩连庆 曹观法译. 北京: 北京大学出版社 2005: 93. “技术准则”通译为“技术代码”。但是考虑芬伯格提出“technical codes”的上下文, 尤其是反复将其与法律对

举, “code”在此更多意指“规则与规定的体系或集合”(system or collection of rules and regulations, 参见 *Oxford English Dictionary*) 因此本文将其译为“技术准则”。

[23] [加]安德鲁·芬伯格. 技术体系 [M]. 上海社会科学院科学技术哲学创新团队译. 上海: 上海社会科学院出版社, 2018: 264.

[24] CLARK, ANDY. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence* [M]. Oxford: Oxford University Press 2003: 5-6.

作者单位: 上海社会科学院文学研究所
(责任编辑 陈琰娇)

真实记录“两弹一星”元勋 程开甲先生的传奇人生



入选2021年国家出版基金资助项目

本书采用报告文学的形式, 生动地呈现了“人民科学家”程开甲从童年、少年到青年的成长经历, 真实记录了这位“两弹一星”元勋扎根戈壁二十余载, 为我国核武器事业的发展、核试验科技体系的建立做出的卓越贡献。

本书的作者, 军事科学院博士生导师熊杏林女士, 是程开甲院士唯一授权研究其生平和思想的专家, 曾多次深入戈壁滩搜集素材。本书收录了大量珍贵的历史图片以及程开甲本人、战友的口述记录, 准确完整地呈现了程开甲的科学之路。

作者: 熊杏林
定价: 28.00元
出版时间: 2022年12月

出版发行: 明天出版社
联系电话: 0531-82098620
网址: <http://www.tomorrowpub.com>



明天出版社微信公众号