

虚拟世界的哲学蕴含

陈晓荣

(中共中央党校哲学部,北京 100091)

摘要: 虚拟世界是计算机和网络技术的产物。它的诞生改变了人类的思维方式、行为方式和交往方式等,并引起了人类思想深刻的变化。进一步说,虚拟世界的实质是人造的世界。它的特征是真实世界的反映,是为人类服务,是必须依靠现实世界的。

关键词: 虚拟世界;哲学蕴含

中图分类号: N031

文献标识码: A

文章编号: 1003 - 5680(2003)02 - 0019 - 04

计算机网络产生的虚拟世界使人们的思想观念、生活方式和行为方式发生深刻的变化。在哲学研究的视角上看,计算机网络产生的虚拟世界对哲学本体论、认识论和方法论都有着重大影响。虚拟世界就其本身技术属性而言,无非是数字化的构成方式,是一种“结构实在”的反映,但其表征的内容却是与现实性的感受具有相同效果的东西。“虚拟”,一般地讲,不是同“真实”相对的而是同“实际”相比较的、同那些静态的并且形式上已经被构造的可能不同。虚拟世界是一类在本体论上存有疑问的复合体,却具有产生实际效果的内在力量或者能力,能产生一种实际生活的革命性过程。我们以往的唯物主义的哲学都是立足于对现实世界的思考,都是现实性范畴框架内的哲学,现在则要考虑可能性领域内的一切现象,形成一种“虚拟的哲学”。它必然具有现实哲学所不具有的互动性和创新性,推动当代哲学的发展。

一 虚拟技术与虚拟世界

(一)网络与虚拟技术。计算机网络是虚拟世界产生的客观物质基础,即计算机技术的发展。虚拟实在技术。虚拟世界。

虚拟世界诞生于网络和虚拟技术。网络是电子技术,计算机技术,通讯技术,信息技术,空间技术,视频技术等实现联络世界各个国家、部门和个人的高速信息交换系统,是人们学习、工作、休闲和通信等高效的信息传播载体。计算机网络在某种意义上代表着一场技术革命。它是人类的一次物质、能量和信息的新的转换方式,并且从全新的意义上建

立起人与物、人与人之间的联系。虚拟技术是1968年虚拟实在的先驱者萨瑟兰在它的博士论文中首先提出的。他设想用头盔显示(head mounted display)装置来观看计算机产生的各种图象。也就是说虚拟技术是在计算机图形学,计算机仿真技术,人一机接口技术,多媒体技术以及传感技术的基础上发展起来的一门技术。虚拟世界的基本含义是在“被抛弃的境况”中展开它的现实存在性。它的显现是通过计算机程序来实现的。

(二)虚拟平台。1986年美国VHL公司的拉尼尔(Jaron Lanier)第一个把用虚拟技术的装置所产生的结果称为“虚拟世界”。虚拟世界是指“由计算机对现实生活的场景或者环境进行模拟,而你可以与之进行交互作用并且在其中探索”。“除了在计算机中所想象的形式外,实际上并不存在的东西”。^[1]然而在技术原创性思想里,虚拟世界是让主体得到一种实际上的感觉性现实存在。这种存在从纯技术的角度看就是通过计算机系统来实现一种“presence”即显现。它可以理解为存在,但它不是真实世界的物理性存在,而是一种主体的感觉性存在。它与真实世界的物理性存在(existence)有着本质的区别。它主要在于我们人类总是习惯于从真实世界中了解客体的各种属性,客体在运动变化过程中所形成的种种客观事实应该独立于我们主体的各种解释或各种表达,因为我们主体的感知觉无非是这些客观事实通过主体的感觉器官在思想中的一种“注册”或“显现”过程。

(三)赛博空间。在虚拟技术中,人们通常把虚拟现实出现的空间称为赛博空间(cyberspace)。赛博空间一词最早出

【收稿日期】 2002 - 01 - 09

【作者简介】 陈晓荣(1973 -),男,中央党校哲学部2000级科技哲学硕士研究生,研究方向:科学认识论,科学方法论,系统管理。

现在 80 年代初的作家威廉·吉布森的科幻小说《新浪漫者》(Neuromancer),作者把一个全新的没有客观实体的世界称之为赛博空间。赛博空间是一种共同感觉的幻觉,它看似一个物理空间,实则由计算机构筑的,代表抽象数据的网络结构。通俗地说,赛博空间就是虚拟的数字化网络环境。

赛博空间作为一种技术产物近似于柏拉图主义的理念世界。在柏拉图看来,人类经验世界所指向的那些对象不过是我们自身固有的思想向外投射的结果而已,是理念世界的产物。赛博空间作为人类逻辑理念的产物,部分具有柏拉图的理念性质。赛博空间中的空间物体虽然是从柏拉图想象力所构造出的理念出发,但那些完美的立体或理想的数在意义上却不同于与柏拉图所构造的理念,相同的则是赛博空间的信息秉承了柏拉图的形式之美。不同的地方在于计算机通过数学模型重建了大量经验信息,从而使得人们的思想能够分享到经验数据的完整性。赛博空间暗示一种由计算机生成的维度,表示一种再现的或人工的世界,一种我们的系统所产生的信息和我们反馈到系统中的信息所构成的世界。迈可尔·海姆(Michael Heim)把人类的实践在赛博空间的活动方式概括为七个方面:(1)模拟(simulation);(2)远程展示(Telepresence);(3)身体完全沉浸(FullBody);(4)身临其境(Immersion);(5)互动(interaction);(6)人造性(Artificiality);(7)网络化的交往(Networked Communications)。^[2]

因此,赛博空间具有自组性,具有人造的、客观的技术规范,具有独特的技术发展规律,具有不确定的未来。它的主体是因特网,它有独特的演化进程。从阿帕网——万维网,到现在演变成为人类可以在其中显示自己的存在(或存在的另一种形式)的“虚拟家园”,这种虚拟世界的对象化必须依赖模式识别、全息图象、自然语言理解和新传感手段等多媒体、多通道的集成技术。赛博空间提高人机交互的自然性和高效性,实现三维空间和沉浸的逼真性。在这个意义上说,赛博空间使虚拟世界成为可能。

二 虚拟世界的“物质”本体论

虚拟世界既不是有形的物理世界,也不是根本不存在的虚无。它是一种特殊的现实世界,是一种人造的电子世界,既不能把它简单地归结为有形物质,也不能把它简单地归结为意识,它是一种由物质向意识转化的中间环节,形成了事物的过度态,即波普尔的“世界3”理论——它把世界区分为三个:“第一,物理客体或物理状态的世界;第二,意识状态或精神状态的世界,或关于活动的行为意向的世界;第三,思想的客观内容的世界,尤其是科学思想、诗的思想以及艺术作品的世界。”^[3]

虚拟世界的媒介是计算机网络,它具有真实性和虚拟性的双重属性,既不能完全等同于现实社会,也不能完全等同于虚拟社会。在现实性体系中,真实世界的存在总是物理意义上的,是客观的。虚拟世界产于电脑网络,它的生成立足于现代发达的信息科学技术。一旦离开现代科学技术,这个世界就会马上土崩瓦解,所以虚拟世界和现实世界都是对世界的反映。虚拟世界仅仅是一场技术革命的产物,与此前的

技术革命遵循着同样的发展轨迹——像电的发明,或电报,电话,铁路的普及等等一样。历史的确沿着它自身的轨迹前进,这就是说,我们这次的革命的位置及将来的走向是知道的,就像天体运行自有其规律。在“.com”的疯狂世界中,我们可以预期新一轮生产力的重大飞跃和人类社会的更加繁荣。正是这种历史性的飞跃推进了人类思维方式的变革,行为方式的变革,哲学思维的创新。

虚拟世界的载体——计算机网络,原本就是人类生存或生活的工具。作为工具,它只是人类自然身体的延长,人类可以使用它,但并不以其为生理生活的载体;它根本不是对真实世界的“虚拟”,而是一种真实世界的运行手段。流动于上的永远是真实世界的信息而不是人类生存或生活的“虚拟世界”。况且,作为工具,它是代替人类的身体或代替原有相对落后的工具而来的,它必将被其它更新的工具代替,它根本无法与人类生存生活的真实世界相提并论。

虚拟世界在现代计算机技术系统所形成的显现,使我们从显现本体论意义上看到,显现性的存在不只是属于现象学意义上的或是心理学意义上的。虚拟世界——虚拟技术以及它的中介系统本身能展现出一个世界,它派生和创生着虚拟客体。若没有虚拟技术,就不可能有虚拟客体。虚拟技术在空间结构上同虚拟客体是联体的,虚拟技术的中介性就渗透、隐蔽在虚拟客体中,成为虚拟技术的客体或不可分割的一部分。在虚拟技术中,虚拟世界的一个重要价值在于它能够实现远程显现。它的存在一方面有主体行为在内;另一方面,对它存在的理解是通过主体的感知觉来实现的。虚拟世界的主客体界限模糊了,它不仅意味着是物理性的,也是主体感觉性的。但我们必须认识到计算机系统产生的虚拟世界仅仅是一种高度的集成技术,而不是真实的存在或本原的存在。它产生的虚拟世界确实描述了本原世界,而在光学实在论的意义上它不是实在的。虚拟世界和现实世界是一个功能性的和平行的整体,而不是描述或同化了我们所习惯的本原世界。

虚拟世界只是对现实(物理)时空的动态描摹或实时仿真。虚拟世界给予主体的官能刺激,从而产生时空感,只能是近似物理时空的心理时空。虚拟世界的创造,必须服务于主体的特定需要,而它的最终结果还是要在现实物理时空中加以验证和实现。所以虚拟世界不是现实的,是在计算机集成技术上的实际的、功能性的,是以数字化的方式存在着现实。由于这种现实存在,我们既可以把虚拟世界理解为一个纯粹的数学过程,一个属于符号对象及其相互关系的世界,同时又可以看成是计算机系统的物理世界。

由此可知,虚拟世界使本体论问题比任何时代更加突出,它已经大大地拓展了自然本体的范畴。哲学家们必须回答从虚拟世界向真实世界的映视究竟达到何种程度的真实;虚拟世界能否代替物理世界或创造一个物理世界的替代品;如果在虚拟技术创建的世界中,是实现当前人类所说的可能性情景,是能够揭开我们这个世界上最难以攻克的奥秘,还是仅能揭开另一种世界的实在规律;虚拟世界从物质向精神的转变的成功是否意味着传统物质观念的倾覆,原来意义上的

本体论是否发生了转移,技术与符号融和的虚拟世界本体论又该怎样理解等一系列的问题。我们以为虚拟世界是人对本原世界体验的再现,它只能丰富和加深对本体论的认识,而不发生本体论的转移。现代科学证明,任何一种工具的发明都是人本身的创造物,也许这种创造物是客观的如知识、客观精神等。

三 虚拟世界的科学认识论

虚拟世界提高了人类的认识能力,改变了认识事物的维度,影响了人类认识的对象、内容以及认识的速度和精度。

首先,对虚拟世界的认同,需要观念的转换。我们必须从传统的现实世界进入到创新的虚拟世界。虚拟世界是一种客观实在,这种客观实在不仅指与思维相对的物质,而且指实在的东西。它既包括物质性的东西,也包括精神性的东西。虚拟,作为一种技术事实,是一种借信息转换的技术手段而实现的、人与计算机共存的状态。从这个意义上说,存在着的东西除精神和物质外,还包括一种中间态,即“世界3”理论。在人、虚拟世界和真实世界之间,人和现实世界的关系是最终的和最基本的主客体关系,而虚拟世界只是人和现实世界之间的中介系统。它是人为了解决人和现实世界之间的矛盾而发明创造出来的,最终又要用它来解决人和现实之间的矛盾服务,所以,对虚拟世界认识是同现实世界认识相应的。如果说现实认识是主体对现实反映的话,那么,虚拟认识就是虚拟主体对虚拟客体的反映。也就是说,现实认识必须是认识客体和认识工具的现实到场才能进行,而虚拟认识的客体和工具只是一种虚拟的数字化构成。

其次,虚拟世界是现代计算机互联网技术装备下的对人类信息进行数字化处理和运算的过程,是相伴着虚拟技术的出现而产生的。它扩展了认识对象,对人类的认识产生着重大的影响;对暂时还没有暴露的客体或未来客体状况具有超前认识。它能虚拟认识过程、加速认识的发展。虽然现实认识需要虚拟认识参与,需要有虚拟认识来强化和延伸,但虚拟认识不能支配现实认识,更不能取代现实认识。相反,它是现实认识的基础,必须依赖现实认识。因此,现实认识是主要的和决定性的,而虚拟认识是从属的和辅助性的。他们是相互作用、相互依赖和互动式发展。

第三,从认识论角度看,虚拟世界的出现具有革命性的意义。在传统的认识论中,人们总是把人的认识活动理解并描述为一个主—客二元模式,即一方面是认识主体,另一方面是认识客体,并以“刺激—反应”模式来解释认识的本质。近些年来,哲学界开始注重把“主体间”的关系引进认识论模式,力图以“主—主”模式。但这种“主—主”模式是外在于“主—客”模式中的,它只不过强调在主体认识客体的认识活动中,主体之间的关系占有重要的地位和作用,而不是(也不可能)把“客体”本身“主体化”。

虚拟世界的认识论意义恰恰在于实现了“客体”本身的“主体化”,即认识活动双方都是有主体性的。虚拟世界在认识论上的意义具体表现为五个方面:一是使人类获得了一种认识世界的新工具。虚拟世界是人类科学技术高度发

展的产物,它是信息社会出现后才表现出来的,如同想象、梦和潜意识等等。当今,我们面对的是一个复杂的既有规律又无规律的演化的世界。有规律是指宏观现象上表现出一定的规律如牛顿三定律等,无规律指的是微观上表现出不确定性。因此,我们就用虚拟世界来探测现实世界复杂系统的规律性。二是使人类认识的客体域得到极大的拓展,即它使人类对现实世界中的复杂系统的认识由可能变为现实,成为复杂性科学认识的重要的和必不可少的辅助手段。三是它使主体能动性和主体势得到了充分发挥。在现实世界中,人类认识客观事物总是要付出代价的,甚至不能达到对客观事物的认识目的。而在虚拟世界中,主体通过认识达到对客观现实世界的认识,充分发挥主体在认识过程中的能动作用。四是它使人的超前认识和创造性思维能力得到极大发挥。五是虚拟现实还将改变人类的思维方式。

四 虚拟世界的创新性

现代社会是一个创新的社会,是一个发展和革新的社会。江泽民同志在2000年6月24日讲话中说:“创新是一个民族的魂”。我们中国的发展要靠创新,创新不仅仅是技术创新,还有组织创新和制度创新等。创新不是对社会现存状态的修修补补,而是在现有基础上全面地在根本上创造和革新。最早提出创新的是经济学家约瑟夫·熊比特,在他的著作《经济发展理论》、《商业周期——资本主义过程的理论的、历史的和统计的分析》中,构建了创新理论,开创了创新之先河。熊比特所谓的“创新”,是指“新东西”的应用或“旧东西的重新组合”的新应用。我们的国家、民族正面临着创新时机,而虚拟世界为我们提供了一个认识创新,研究创新,运用创新的平台。这里,我们就以信息创新和社会创新来说明虚拟世界在创新中的作用。

信息创新主要是指解决现代社会中信息的短缺和信息的不对称的问题。为了获得信息就要不断搜寻,人类竭力获得更多的甚至更完全的信息,但是信息不对称使得信号显示成为一种普遍现象。因此,我们就要立足信息创新,使信息传递方式发生巨大变化,尽可能多地获得信息,就必须改造和发明作为信息技术结构中的主导技术:信息处理技术、信息传输技术、信息获取技术、信息应用技术。信息处理技术的高速发展,计算机网络的普遍应用,推进了虚拟世界的信息创新,改变了对现实世界信息创新的认识。随着信息传输技术的高速发展,克服了原有信息传输的瓶颈,又一次次推进了信息的整和,特别是信息高速公路。由于知识经济的到来,信息创新成为衡量一国竞争力的关键因素,成为综和国力的评价指标,成为一个国家长远发展的根本和依靠。

社会创新是指现代社会为满足社会的政治、经济、文化发展的功能而做出的一种特殊的社会结构功能分化的方法,它包括制度创新、国家创新、组织创新、技术创新等方面。虚拟世界为社会创新提供了优良平台,它可以产生一个虚拟社会。我们可以在这个虚拟社会中进行社会创新,它可以减少现实社会创新的成本和代价。我们在现实生活中进行社会创新,也可能这种社会创新实践活动推动社会发展,也可能

阻碍社会前进,如果阻碍的话,我们将要付出社会创新代价。在虚拟世界中进行,几乎不付出任何代价。只要我们对现实社会生活进行充分地调查分析,获得比较完备的信息,再根据这些信息在虚拟世界中进行社会创新,就可能把出现的问题充分暴露。此时,我们再把问题反馈到现实生活中研究分析,寻找所有方面的原因,获得更完备的信息后,又到虚拟世界中进行社会创新,反复实验,直到成功为止。然后,再把虚拟世界中的成果运用于社会现实生活进行社会创新,可使社会创新活动取得显著效果。

虚拟世界构造了一个创新平台,为创新提供了试验场。就创新而言,不管是信息创新和社会创新,还是别的何种创新,都要经过社会实践,改变现存的东西。虚拟世界方便和发展了创新的过程和结果,降低了创新的费用,使创新能被现实社会所接受。

总而言之,人类社会既可以生活在一个符号化的世界里,又可以生活在一个真实的世界里。虚拟世界确实让我们感受到存在着这样一类“实体”,它的一只脚站在物理器件的真实世界中,另一只脚处于抽象对象的世界中。虽然物质性的技术渗透到人的心灵中,改变了人的精神状态的方方面面,成为人类精神状态的一部分,但这引起我们对现代社会的构建进行全方位的深层次的反思,尤其是精神领域和波普尔的“世界3”理论。当然,我们应该看到虚拟世界对现有的经济结构、政治体制、社会关系和生活方式以及哲学的深刻影响,它几乎涉及到所有的哲学领域,特别是认识领域。虚拟世界拓展了我们对“现实”范畴和“存在”范畴的理解,深化

了我们对物质和精神的认识,丰富了哲学的研究领域。它提高了我们认识世界和改造世界的水平和能力,也促进了哲学的发展和繁荣。

【参 考 文 献】

- [1]拉尼尔(Jaron Lanier). 个人计算机及因特网辞典[S]. 北京:世界图书出版公司,1999. 365, 344.
- [2]迈克尔·海姆. 从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学[M]. 上海科技教育出版社,2000.
- [3]卡尔·波普尔. 客观知识:一个进化论的研究[M]. 上海译文出版社,1987. 114.
- [4]卡尔·波普尔. 客观知识:一个进化论的研究[M]. 上海译文出版社,1987.
- [5]伊爱华,殷正坤,黄文华. 关于计算机、网络的哲学思考[J]. 山西:科学技术与辩证法. 2001(2).
- [6]吴志坚. 虚拟现实:必须面对实践的追问[J]. 山西:科学技术与辩证法. 2001(1).
- [7]张世英,陈志良. 超越现实性哲学的对话[J]. 中国人民大学学报. 2001(3):1-8.
- [8]尼葛洛庞帝. 数字化生存[M]. 海南出版社,1996.
- [9]冯之浚. 国家创新系统的理论与政策[M]. 北京:经济科学出版社,1999.
- [10]王克迪. 赛博空间之哲学思考[M]. 北京:当代世界出版社,2001.
- [11]王逢振. 网络幽灵[C]. 天津:社会科学院出版社,2000.

(责任编辑 郭晋风)

(上接第7页)

【参 考 文 献】

- [1][4][5]海德格尔选集(下卷)[M]. 上海三联书店,1996. 763,942,933-944.
- [2]雅斯贝斯. 时代的精神状况[M]. 上海译文出版社,1997. 1.
- [3]胡塞尔. 欧洲科学危机和超验现象学[M]. 上海译文出版社,1988. 5-6.
- [6]霍克海默,阿多尔诺. 启蒙辩证法[M]. 重庆出版社,1990. 113.
- [7][8][9]马尔库塞. 单向度的人[M]. 上海译文出版社,1989. 10,5,143.
- [10][11]陈学明. 二十世纪哲学经典文本·西方马克思主义卷[M]. 上海:复旦大学出版社,1999. 408,439.
- [12][13]邓小平文选(第2卷)[M]. 北京:人民出版社. 86, 48.
- [14]邓小平文选(第3卷)[M]. 北京:人民出版社. 383.
- [15]马克思. 1844年经济学——哲学手稿[M]. 北京:人民出版社,1979. 70.

(责任编辑 殷杰)