

论虚拟环境的社会本体性质

姚红玉^{1,2}, 刘粤钳¹

(1. 安徽师范大学, 安徽 芜湖 241000; 2. 华东师范大学, 上海 200062)

摘要: 文章以美国哲学家约翰·赛尔 (John Searle) 提出的对社会本体问题的观点为主要依据, 分析现实社会中本体的种类以及本体地位的获得。并在此基础上探索几种不同虚拟环境的本体性质及其与现实社会本体的关系, 进而论述虚拟环境中本体地位如何建立与辨别。

关键词: 虚拟环境; 本体; 社会本体; 社会事实

中图分类号: N023 **文献标识码:** A **文章编号:** 1003 - 5680 (2005) 05 - 0017 - 04

随着计算机技术的发展, 我们的生活已经发生了翻天覆地的变化。计算机创造的虚拟环境常常令人痴迷不已。虚拟环境越来越成为人们生活的一部分。对此人们不禁要问: 虚拟环境到底是什么? 它的本质是什么? 它的社会本体性质是什么? 怎样理解和定义虚拟环境中的存在? 诸多事物是如何存在于虚拟环境之中的? 等等。

文章运用约翰·赛尔的一些观点对虚拟环境的社会本体性质作初步的探讨。

本文的结构如下: 首先界定社会本体以及虚拟环境的概念, 其次依据约翰·赛尔的观点考察现实世界中的社会本体性质, 最后分析虚拟环境的本体性质及其与现实社会本体间的关系。

一 社会本体性质与虚拟环境概念的界定

1. 社会本体概念的界定

什么是社会本体? 为了说明这个概念我们需要知道什么是本体? “所谓本体, 按照传统哲学的一般理解, 大体说来, 其基本含义就是指终极的存在。这个终极的存在是包罗万象的大全, 它表示事物内部的根本属性、质的规定性和本原。它不是某种具体的存在形式, 而是超出具体存在之上的存在本身, 用亚里士多德的话说, 就是‘作为存在的存在’。”^[1]

社会本体实际上就是追问社会的终极存在是什么。通常社会本体论研究以下一些主要问题: “社会到底是由什么

东西构成的或它以什么东西为基础? 社会的本质是什么? 社会与自然是一种什么样的关系? 进而在社会与自然的对比中社会具有什么样的特性? 社会在什么样的条件下可以说是由必然规律支配的而又在什么样的条件下受自由的引导? 等等。”^[2]

本文中所涉及的社会本体问题是: 虚拟环境中本体的构成是什么? 虚拟实体的本体性质是什么? 虚拟环境的社会本体性质是什么? 以及本体地位是如何在虚拟环境中建立起来的? 等等。

2 虚拟环境概念的界定

什么是虚拟环境? 是人们头脑中的幻想、电影、电视剧构造出来的环境、3D 游戏环境、小说描述的环境、网络环境、还是使用虚拟现实技术构造的环境? 我们该怎样给虚拟环境一个比较明确而清晰的界定呢?

总体说来虚拟环境是一个宽泛的概念。广义上讲, 以上提到的都可以被称为虚拟环境。在实际生活和运用中人们是不对其进行区分的。但是这种表述在研究虚拟环境时往往产生概念上的混淆, 我们很难确定所讨论的是指网络环境、技术生成的环境、还是小说、电影等艺术作品描绘的环境。

实际上, 不同种类的虚拟环境都具有它们不同的特点。

首先, 网络虚拟环境无论从涉及的领域、参与者的人数、跨越的地理范围等等诸多方面, 都要比其他形式生成的虚拟环境要广泛得多。例如, 个人的幻想和小说源自于作者的生

【收稿日期】 2004 - 11 - 07

【作者简介】 姚红玉 (1973 -), 女, 黑龙江人, 安徽师范大学教科院教育技术系讲师, 华东师范大学教育信息技术系 03 级博
士生, 主要研究方向: 虚拟现实;
刘粤钳 (1974 -), 男, 广东人, 安徽师大数学与计算机学院讲师, 工学硕士, 主要研究方向: 人机交互。

活实践。无论幻想多么离奇,小说多么引人入胜,其构造的虚拟环境都受到个人实践范围的局限。电影、电视虽然参与的人数增加了,但是终究也是编剧、导演们构造出来的虚拟环境,从广泛性来看是远不如网络虚拟环境的。而虚拟现实技术生成的环境也受到诸多技术水平以及内容设计的限制,至少对于目前的技术水平来说是这样的。将来如果技术高度发展,并且与网络相结合是否如此还有待进一步的研究。

而个人或者小说、电影、电视、技术实现的虚拟环境等却可以构造现实中不存在的人物与故事情节,通过流动的画面和交互性的参与,给人们以视觉刺激的冲击和真实的体验,就如同我们存在于其中一样。虽然计算机网络中也会有诸多现实中不存在的事物,例如鼠标指针、滚动条等。但是对于单纯的计算机网络几乎不可能生成故事情节。

技术生成的虚拟环境是运用虚拟现实技术设计的虚拟环境,不是以线性的方式呈现虚拟环境,而是以交互的方式进行。例如,3D游戏,游戏者存在于游戏的情节之中,只是情节的展开是在游戏者的不断参与下完成的。当计算机技术高度发展,3D游戏或者虚拟现实技术与网络相联,形成网络多用户3D游戏或网络多用户分布式虚拟现实系统时,也许网络就与今天的网络完全不同了。

基于以上谈到的几方面,我们粗略地将虚拟环境划分为三类:一类是计算机网络构造的虚拟环境,一类是虚拟现实技术构造生成的虚拟环境,除此之外的艺术作品等等描绘的虚拟环境构成另一类。

为了便于论述,我们把虚拟环境中的网络环境称作网络虚境,技术生成的环境称作虚拟现实,小说、电影等艺术作品描绘的虚拟环境称为文艺虚境。

二 现实世界的社会本体性质

为了探索虚拟环境的社会本体问题,我们先看看现实世界中社会本体是怎样的,现实世界中存在些什么社会本体,以及这些本体是怎样被建立起来的。这里主要借用了后现代哲学家美国著名学者约翰·赛尔(John Searle)在他的著作《社会现实的构建》(The Construction of Social Reality, 1995)中提到的观点。

这本书于1995年出版,对他的观点有人赞同,有人反对,至今争论仍在继续。但是本文的主旨不在此。是从接受赛尔的观点出发的,目的是为了进一步说明虚拟环境的社会本体问题。

1. 现实世界存在的本体类型

约翰·赛尔的论述自成一体,列举众多例证,试图论述社会存在的真谛。

赛尔认为世界是完全独立于人们的解释和思考而存在的。由于人们对世界解释的方法和程度的不同,人类可以构

建世界的一部分,而使这一部分成为存在。依据这样的原则,赛尔将世界划分为两类:

一类称作“纯自然事实”(brute facts),另一类称作“社会事实”(social facts)。“纯自然事实”的存在不以人类对它们的认识为基础,而“社会事实”的存在则以人类对它们的认识为根基。

例如,珠穆朗玛峰之颠有积雪和冰,苹果长在苹果树上等等,应该属于“纯自然事实”,而这张纸是五元钱,他是中国人,他很富有等等则属于“社会事实”。赛尔认为,在人类产生之前,“纯自然事实”便已存在。直到意识的出现,“纯意识事实”(brute mental facts)才产生。随着人类的发展,一种新的事实——社会事实产生了,社会事实的产生主要源自于人类的行为和态度。

为了说明各种事实,语言便产生了。人类可以运用语言对事实加以说明,但是对事实的陈述与事实本身却是完全不同的。事实就是事实,不管我们是否对其陈述,它仍然是事实。而且也不存在对事实“最好的陈述”,对事实的陈述需要不同的语言甚至不具有可比性的表达也可以对事实进行陈述。

例如,虽然纯自然事实独立于我们之外,如珠穆朗玛峰、苹果树等等,但是用于表达纯自然事实的概念和陈述却是社会性的构建。珠穆朗玛峰、苹果树等等构成了一个表达纯自然事实的特殊方式。这种解释模式是一种社会性的构建。而珠穆朗玛峰、苹果树等不论我们命名它们为珠穆朗玛峰、苹果树还是命名为阿尔卑斯山、石头,或者我们根本就不对它们命名,又或者我们根本就不知道它们的存在,它们都是已经存在的事实。

总而言之,现实世界存在的本体是“纯自然事实”和“社会事实”。

2 社会事实的构建

既然现实世界的存在建立在人类的解释基础之上,那么社会事实是怎样变成存在的呢?

一般来讲,社会事实是通过人类制度、人类实践、和人造物品的说明而建立起来的。社会事实包括这样一些事实,例如,他是一个已婚男人,一根金条值一大笔钱,工具箱里那个东西是螺丝刀。这些事实看上去是客观的,我们认为就是如此。它们的正确性是无争议的,我们接受这些事实,就像接受纯自然事实一样,但是它们实际上与纯自然事实是不同的。

社会事实与纯自然事实相比要复杂得多。婚约、所有关系、货币价值、友谊等现象中起作用的事实和实体是人类建立的,而这种建立的方式与纯自然事实和实体的建立方式却是截然不同的。这些事实和实体更多地依赖于人类的表征、

约翰·赛尔是美国著名哲学家、加利福尼亚州伯克利大学教授。他著有多本著作,1980年,他在论文《心、脑与程序》中提出了著名的“中文屋论证”(Chinese room argument)而引起认知科学的研究方向发生转变。他随后出版了《心、脑与科学》(Minds, Brains, and Science, 1984)并涉足心理学、认知科学、社会学等多个领域。相继出版了多本著作,《言语行为》(Speech Acts)、《有意性》(Intentionality)、《重新发现心智》(The Rediscovery of the Mind)等。

