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 塞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 塞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的问题是: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、电影等文艺作品描绘的环境。

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,除此之外的文艺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、电影等文艺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)①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于此。是从接受塞尔的观点出发的,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,珠穆朗玛峰之巅有积雪和冰,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。它们的正确性是无可争议的,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、

① 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。

意图、或者目的而建立。而自然事实和实体则不以这种方式建立。

简单地讲,赛尔认为,社会事实是通过人类的构筑而成为存在的。过程是这样的:首先,人类给自然对象分配功能和作用,例如把一些自然物变成了椅子、货币、游泳池、国家公园等;接下来,在一群个体中形成了共同的看待这些事物的观点;最后,一致的观点发展成为一致的行为,这样社会事实便被创造出来了,变成了社会现实。

具体说来,不考虑特殊情况,这些事实是通过集体在某些对象上、事件上,或者是作用与行为上,对它们施加强迫接受的功能而实现的。集体的强迫接受性功能(collective imposition of a function)是集体的有意的行为(collective intentional act),这个行为由集体不自觉地实施着。

集体的强迫接受的功能又分为两类,这两种类型分别产生于不同的社会状况下。两种不同的功能导致了社会事实的双重属性,也产生了两种不同的社会事实。第一种,普通的集体强迫接受功能,在它作用下产生了普通社会事实(ordinary social facts)。这些事实非常适合说明物质的、或者是人造的对象,例如,螺丝刀。第二种被称作身份性强迫接受性功能(status - functions),这一功能直接导致制度性实体(institutional reality)的建立,进而产生制度性事实(institutional facts),例如,他是一个已婚男人。

对于普通社会事实而言,例如,一个物体是螺丝刀,通常需要具备两个条件才能实现:第一,人们将拧螺丝的功能强加在它身上;第二,它本身具有这样的能力拧螺丝。只有当这两个条件都具备的时候,它才可以成为无可争议的客观事实,即这个物体是螺丝刀。

而对于大量事实来说,它们仅仅依靠本身固有的自然能力是不能实现某一功能的。他们必须通过集体赋予它们先前所不具有的身份才能具有某种能力。这种作用便称作身份性强迫接受性功能。当人们将一种身份赋予某对象,它便获得了某种身份,便似乎拥有了这种身份的某些内在的能力。

这种由集体赋予的身份使人们在理解和对待各种事实时达成了一致。这个过程似乎形成了一种规则模式,“在 C 的情况下,X被认为是 Y”,这里 X代表一组对象,它们具有被赋予某种身份的资格,Y代表某种身份的获得,C代表获得这种身份所必需的语境和环境,例如,举行结婚典礼(C)使他(X)成为了一个已婚男人(Y)。

身份性功能又同时作用于两类对象。一类对象必须具备先天固有的,或者后天获得的某种能力。某一身份必须借助它们固有的自然特性或习得的能力才能获得;而另一类则无须具有任何特性和能力,只要集体对它施以这种身份性强迫接受功能,它便获得了社会存在。

例如,获得驾驶资格的身份,一个人必须通过笔试和实际的驾驶测验,这时社会认为通过测试的个体已经内在地具有了驾驶的能力。这种身份赋予了获得驾驶资格的人,社会便允许他们驾驶机动车。当然,这种身份也可以不必通过任何测试而获得,只要社会允许。在这种情况下,个体虽然获得了驾驶的资格,但是由于驾驶员不具有驾驶的能力,通常他们不能承担相应的法律责任。这时驾驶资格身份的获得实际上是空的。类似的还有外科医生、某领域的专家等等。

另外一些实体它们的内在本质能力的存在与否似乎是微不足道的条件,例如,几乎任何物质,都可以具有货币的身份,只要社会选择它让它成为货币。贝壳、宝石、铁块、纸张,以及一些其他的物体,它们都具有在社会上获得货币身份功能的资格。与获得驾驶资格的身份相比,对货币的内在本质能力的要求就小得多了。

综上所述,现实世界中的众多实体在本质上是制度性的。其中包括人(例如,看门人、教授)、物质(例如,货币、结婚证、合同、棋类游戏)、特权(例如,资格的获得)、事件(结婚、聚会、选举)以及行为等等。

其中语言也是一种制度性实体。表示树木的符号只能指示树木,因为它是被集体所接受的,这个符号表示这个含义。非语言的符号象征也是这样,集体强制地将象征的功能赋予了它们。

总体说来,社会的构建是对客体事实的构建。这种构建既包括对纯自然事实的构建、也包括对社会事实的构建,而且这两种构建活动是不可分割的。赛尔认为社会事实的构建好像是一把伞,具有覆盖性,它覆盖了自然事实的构建。例如,自然事实中国,如果没有人类对其有意识的、功能上的、规则上的构建,中国将不能称其为中国。

社会事实总是与从事强迫接受功能的社会或集体相关联的。当社会对于赋予某对象以某一项功能达成一致时,社会就具有了共享的社会标准,并完全被客观地接受和运用。同样,社会还会由于对社会事实的态度和认识的不同而导致分离,在这种情况之下分离出来的社会成员接受了与他人不同的社会现实。例如,本·拉登集团成员认为他们在进行的是正义的事业。总而言之,现实世界分为两类“纯自然的事实”和“社会事实”,社会事实又分成普通社会事实和制度性社会事实。制度性事实需要集体强迫接受的身份性功能的作用才能成为存在。身份性功能依据这样的规则,即“在 C的情况下,X被认为是 Y”起作用。语言在本质上也是制度性的,所以它也是制度性事实中的一部分。对身份含义,即对社会标准的争议,使得社会成员使用不同的社会标准和身份界定。

三　虚拟环境的社会本体性质

1. 虚拟环境的本体性质

那么虚拟世界里怎样呢?

依据塞尔的理论,我们来分析虚拟世界。首先引起我们思考的问题是:虚拟世界里存在着什么实体?它们的社会本体性质如何?

宏观的虚拟环境里包含着大量现实世界中的实体,如:树木、桌子、椅子、铅笔、狗、书信、对话、金钱等等,也包括一些在真实世界里不能遇到的实体:光标、菜单、窗口、下拉滑条、怪兽、虚拟人、虚拟人物等等。

虚拟环境中的实体,我们把它称为虚拟实体。虚拟实体

的本质特性似乎十分令人迷惑。网络虚境、文艺虚境、虚拟现实中的虚拟实体的性质并不完全相同。

虚拟实体中的大部分是作为真实世界的一个组成部分而被接受的。例如,虚拟环境里可以存在真正的电子货币和真正的文本,人们可以真正地进行棋类游戏,可以进行真正的贸易。电脑里的电子文本真实得就像真实世界的纸张文本一样。电子文本可以被移动、可能丢失、可能被损坏、可以具有大多数纸张文本一样的功能。

另一方面,人们认为虚拟实体是不真实的,只不过是一些模拟或者是真实世界的一种表现而已。如,虚拟的石头、树木是不会被认为是真正存在的,而只是石头和树木的模拟而已。

从这个角度我们把虚拟实体分为对真实实体的模拟实体和真正存在的实体。这样我们可以把那些与真实实体的每一个方面都相同的实体称作对真实实体的本体性复制。所以虚拟实体,既可能是模拟的,又可能是本体性的复制。即虚拟环境中存在两种实体:模拟实体和真实实体。

依据塞尔的理论,以及对虚拟环境的界定,便产生了以下几个观点:

首先,在网络虚境中,纯自然事实与普通社会事实可以被模拟,而制度性事实则是被本体性复制的。

例如,在网络虚境中,石头、树木等物质对象,螺丝刀、椅子等普通社会事实,只能被模拟。而钱、个人财产、棋类游戏等制度性事实却可以真正地存在。

为什么在网络虚境中纯自然事实与普通社会事实通常不能被复制呢?

因为,计算机网络不能复制它们的物质特性。一颗虚拟的种子不可能具有物质种子的属性,它不可能通过浇水和施肥而由种子成长为一棵大树。类似地,一个普通的社会事实,如螺丝刀,也不能被本体性复制。而它们的非本质的物质特性(图像,声音,形状,颜色等)却可能被本体性复制。

制度性事实可以被网络虚境本体性复制。这是因为制度性事实通过集体强制接收功能被分配并赋予了身份性特征,因而可以被本体性复制。依据规则"在 C这样的环境之下,X被认定为 Y",则任何身份性功能可以被分配给任何事物,只要存在这样的集体可以完成这一任务。例如,依据这一规则,集体可以赋予电话拥有结婚的权利,这是完全可能的。就是说,如果一个制度性事实可以在真实世界里存在,那么它也能在网络虚境中存在。在实际生活中,很多制度性事实已经在网络虚境里被本体性复制。在网络虚境里,真正的制度性行为也已经产生了,例如,购买、出售、投票、聊天儿、下棋、赌博、测验、加入俱乐部等,而且所需要的对象也都建立起来了(合同、金钱、棋盘等等)。

其次,在虚拟现实中,无论是纯自然事实、普通社会事实,还是制度性事实都可以被本体性复制。

由于虚拟现实与网络虚境只在纯自然事实存在差异,所以在这里我们只讨论这一点,并分析其原因。

在虚拟现实系统中我们可以依据纯自然事实的特性,来实现对其本体性复制。例如,我们完全可以运用技术和程序实现对原子的各种本体特性的复制,当我们对它施加影响的时候,它会按照原子真正运动或存在的方式运动和存在。惟一的条件是只要我们对原子的运动规律有百分之百的掌握。

为什么虚拟现实里纯自然事实可以被复制呢?

纯自然事实可以在虚拟现实里被复制的原因是虚拟现实的局限性和可控性。由于参与策划构筑虚拟现实的个人或者集体的局限性,使得虚拟现实只能部分地、为了某一特定目的而设计。网络则不同,个人或者小集体无法对其施加控制。

其次,技术已经达到了复制纯自然事实的水平。

最后,也是惟一的充分必要条件,即我们对纯自然事实的认识程度。就是说,只要我们对事实有了真正的认识,我们便可以复制它;如果我们只认识了它的部分本质,那么我们只能部分地复制它;如果我们根本就没有认识它,那么我们就不能复制它。

因此笔者推论,如果技术无限发展,我们将有可能复制所有被人类认识到了的整个社会。由技术构造的社会将有可能产生。但是这个社会将永远不会优于现存的真实社会。因为我们不可能复制我们还不知道的现实。

另外,虽然从总的趋势来说,在虚拟现实中,纯自然事实、普通社会事实、制度性事实都可以被本体性复制。但由于目前技术水平的限制,以及设计虚拟现实的目的的不同,大部分纯自然事实和普通社会事实仍然只能被模拟。

第三、在艺术虚境中,纯自然事实、普通社会事实以及制度性事实只能被模拟。

艺术虚境的呈现方式,决定了这一点。无论是小说、电影、电视剧、绘画等等,它都是以线性的方式呈现的。只不过小说是读者在自己的大脑中再现了故事;电影、电视则用流动的画面讲故事。虽然我们似乎存在于其中,但事实上没有任何交互,电影中的人物也好、事物也好,它们不会对我们的行为作出任何反应。这便导致了存在于艺术虚境中的事实只能是对现实的模拟。

2.虚拟环境的社会本体的确立及其辨认

最后我们来讨论,在网络虚境和虚拟现实中可以被本体性复制的制度性事实是如何成为存在的。

虚拟环境中制度性事实是怎样最初获得它们的地位的?用户又是怎样能够识别它们具有这种身份或地位呢?

在虚拟环境中,用户对制度性实体的识别需要两个条件:

首先,用户必须接受这个规则,即"在 C的情况下,X被认为是 Y"。其次,对于虚拟实体而言,它们必须是满足这一规则的实体。例如,在一个特定的虚拟环境中可能存在这样的惯例,黄色的房子是专为女士提供的聊天室。对于在这个环境中的用户来说,为了识别这是专为女士提供的聊天室,他或者是她必须首先识别这是一间黄色的房子,并且必须识别在这个虚拟环境下(C),黄色的房子(X)是女士专用的聊天室(Y)。

不论是在虚拟的还是在现实的世界里,只考察实体而不对其他事物进行考察,通常很难识别实体的

身份地位。例如,我们在街上遇到的男人,我们很难判断他是否是一个已婚男人。

所以制度性实体的身份地位,通常是通过身份指示来加以辨认的。身份指示是一些人身份的标记,是有意地对实体进行的标记,以便确认他们的身份。在西方国家,结了婚的人,经常要佩戴结婚戒指来表明他们已婚。

虚拟环境中制度性事实的建立是实体获得身份和制度上认同的过程。身份是通过集体认同而获得的,也遵循“在C的情况下,X被认为是Y”这一规则。

与现实社会的不同在于,在虚拟环境中,确定身份的规则不再需要所有社会成员的遵循和赞同。新的身份功能的规则经常由一小群人提出。有时仅一个个体就可以提出一个身份规则,而社会便遵循了他所提出的这个规则。

社会成员接受身份规则有两个主要动机:首先,社会成员们认可提议的个人和组织拥有特殊的权力,可以运用这种新的身份规则。例如,当中国银行发行新版的人民币时,人们会接受这个新版的人民币,因为他们接受中国银行具有发行货币的权力。其次,人们认为身份规则是有用的,所以接受它。比如,在语言方面人们会接受像“斑竹”这样的一些新的词语,只是因为某个人提出来了,而且人们认为在表示含义的时候非常实用。这两种动机常常同时起作用。

同样,在虚拟环境中,虚拟实体的身份规则也是在这两个动机作用下确立的。

例如,一个房间被认定为女士专用聊天室,不但因为提供者在开始时便对其进行了标记,并由用户们赋予了它这样的地位,更因为这种身份逐渐清晰,并被所有的使用者集体所接受。在虚拟环境中,使用者们经常拒绝权威机构提出的对虚拟实体某种身份规则的定义,他们经常自己确定它们的身份规则。

【参 考 文 献】

[1] [2] 刘远传. 社会本体论 [M]. 武汉:武汉大学出版社, 1999. 2.

[3] 约翰·赛尔. 心、脑与科学 [M]. 杨音莱译. 上海:上海译文出版社, 1991.

[4] 熊哲宏. 认知科学导论 [M]. 武汉:华中师大出版社, 2002.

[5] Searle, J. The Construction of Social Reality[M]. Landon: Cambridge: MIT Press, 1995.

(责任编辑 魏屹东)