

转型社会中的虚拟与现实

——以《黑镜》为例

何 薇

摘要：互联网的诞生让整个人类社会发生了翻天覆地的转变，它让人类一只脚踏入虚拟世界，另一只脚则停留在现实里。随着科技的飞跃式前进和社会的转型更迭，传播模式也发生了巨大变革，人类已能随时随地自如地穿越于虚拟与现实两个世界之间。虚拟世界与现实世界的边界已愈发模糊，两个世界在相互的作用下，逐渐交融重叠，形成了一个新的“虚拟现实世界”。本文以近年来备受关注及好评的英剧《黑镜》(Black Mirror)为背景，在该剧构建的“虚拟现实世界”中，从乌托邦与反乌托邦两种不同的思潮入手，试析虚拟世界与现实世界交融后对转型社会中人类发展的影响与反思。

关键词：社会转型传播；虚拟现实；乌托邦与反乌托邦；《黑镜》

作者简介：何薇，女，传播学博士生。(北京大学 新闻与传播学院，北京，100086)

中图分类号：J905 **文献标识码：**A **文章编号：**1008-6552 (2018) 02-0062-07

互联网的诞生让人类在历史的洪流中开辟了对自我乃至世界认知的新通道、新方法。当人类第一次能直接并可即时与一个虚拟的“存在”互动交流时，^① 它对社会学、心理学、传播学、哲学等多个学科来说都是一个新奇又令人兴奋的研究新领域。

从研究视角来看，起初乌托邦式探讨占领了绝对的主导地位，而反乌托邦式的思潮无论是时间维度，还是从词语的命名来看，都作为一种较晚的、反作用力的形式而存在。从研究内容来看，近年来随着移动互联的高速发展，大量资本注入移动互联、VR、AI产业，将虚拟现实成功地以最迅猛的方式进入大众的视野，人类似乎已被“互联网、数字化、虚拟现实”的洪流推入了另一个世界之中。据分析，在未来5年内，虚拟现实设备的市场规模将达到300亿美元，到2020年虚拟现实消费者内容（视频和游戏）市值将达83亿美元。^[1]

当人类开始不自知且自如地穿越于虚拟与现实两个世界之间时，虚拟世界与现实世界的边界已在消融，在两个世界逐渐交融重叠下，一个“虚拟现实世界”正在形成。在这个新的场域空间中，无论是个人、社会组织抑或是国家都在尝试摸索并前行。

一、虚实共生的世界演变

(一) 虚拟现实世界

虚拟，一般指人类无法触及的、虚构的、不具备物质形态的事物。现实，则相对而言是可摸可触碰、有可见的物质形态。在本文中提及的现实是指波普尔所言的“第一世界”，虚拟则指“第二、第三世界”，也包括了张之沧所定义的“第四世界”。^[2]

随着互联网、VR、AI乃至赛博格(Cyborg)一类技术的跨越式发展，现实世界与虚拟世界（包括

① 早期人类与精神世界、文学艺术作品中的世界或宗教神灵世界的交流与沟通，几乎都是单向且具延时的。

此前所提及的一切赛博空间、第四世界等) 的边界将越来越模糊。

笔者发现在与其相关的文献中, 大多都将虚拟世界类同于因特网来进行探索研究, 即视角均局限于一个绝对虚构与虚拟的世界。中国学者张之沧早在 2003 年就提出并持续在完善的“第四世界”的概念, 在国内独树一帜, 引起了学界不少反响, 扩展了赛博空间的范畴, 作为“对赛博空间、虚拟现实、网络世界和信息社会等新实体的综合”^[3], 它打破了仅在因特网下产生的虚拟空间的局限。但不难发现, 在这种范式下, “第四世界”依然与我们的现实世界是有明确区分的边界的, 所有的探讨都仅存在于虚拟空间中, 与现实世界都是一种二元对立的剥离与割裂。

或许曾经的我们坐在电脑前, 只要在屏幕前看到和感受到的, 我们都能清晰辨析, 屏幕里和屏幕后的世界就是“虚拟”——与现实相对。但当今时今日移动互联、VR 技术的控制力变得日益强大时, 我们的网络身份与肉身自我之间的界限已开始渐渐模糊。“那些代替我们‘自身’完成网络行为的虚拟身份, 一方面的确是自我的延伸, 是自我有意塑造的附属物……换句话说, 网络身份既与自我密切相关, 但又并非是自我的简单投射物或创造物: ‘我’很难说明那个在网络上活跃的符号究竟是不是‘我’。”^[4]如今人类在很多时候, 可能不自觉地真实与虚幻之间错动, 无法分辨自己究竟处于虚幻世界抑或是现实世界之中。虽然虚拟现实对人类认知的影响, 目前还处于未知与探索的状态, 但不可辩驳的是, 当我们看到 VR 技术在游戏界飞速普及时, 有人因尝试了 VR 过山车而惊吓摔倒受伤、看了恐怖电影或玩恐怖游戏而造成精神损伤时,^[5]我们不得不承认当下这个通过现代科技和移动互联所构建出的虚拟世界对我们现实中的人的冲击, 与早期的电影出现时对人类认知的影响力度是不可同日而语的。

虚拟世界开始对我们的现实世界起作用, 并对我们现有的社会交往、信息传播和生活模式产生本质性的变革。两个世界之间开始有了逐渐融合的迹象, 世界的边界已开始逐渐渗透, 很多时候即使身处现实世界之中的人, 无法清晰辨析虚拟与真实, 而这种认知的模糊性还包括了我们对物体、知觉、记忆、意识乃至对自我的认知。当有一天虚拟世界的电子符号事物和虚拟的“我”无法跟现实世界中的“我”分离, 当有一天我们的所见所闻、所思所感能在无意识之下被互联网统一操控, 当你的认知无法分辨虚实, 当你的思考与意识无法从无形而庞大的网络中独立……我们该何去何从?

故此, 本文所提出的“虚拟现实”, 并非是一个科技名词, 在一定程度上, 它也是一个形容词, 指向现实世界与虚拟世界共同作用下的另一个交融的领域和世界: 一个虚拟现实的世界。在这个空间中, 作为主体的人, 大部分时候在没有专业检测工具的情况下, 仅以自身的肉眼或认知难以分辨绝对的真实与虚幻, 故在这个时空下, 现实与虚拟的边界是模糊的, 主体对于现实与虚拟的体验是暧昧的, 难以自主辨析的。

(二) 作为研究视角的英剧《黑镜》

《黑镜》是英国电视 4 台及美国 NetFlix 公司出品的迷你电视剧。剧目截止 2017 年一共完整推出了三季(2017 年圣诞节开始播放第四季), 一共 12 集, 每一集都是一个独立的故事。剧集主要围绕“科技改变生活”展开, 编剧认为当今每个人都被屏幕、监视器、智能手机、掌上电脑等一个个黑镜子包围, 我们生活甚至膜拜于黑镜子里的世界, 却未发现它们同时也在反作用着现实中的我们。

《黑镜》所构建的世界并非我们如今触不可及的遥远存在, 恰好是一个我们人类当下正在迈入的世界——虚拟现实的世界。无论是赛博空间、赛博格, 还是媒介伦理、虚拟现实、科技依赖……统统在这部剧中得到了展示与探索, 不少电视圈内人士均认为这是一个典型的反乌托邦的剧本, 可笔者也在其中发现了许多隐藏的乌托邦视角。

二、《黑镜》中的“乌托邦”与“反乌托邦”

笔者以英剧《黑镜》中所构想及涉及的虚拟现实世界中的故事为线索，将虚拟现实世界中对传统世界的作用对象分为自我个体—社会组织—政府国家，由微观到宏观的三个层面，分别从“乌托邦”与“反乌托邦”两种分野探析其作用与影响。

（一）自我个体——虚拟自我

“虚拟自我”的概念并非出现在互联网之后。早在互联网诞生前，人们就已经通过思维的能动作用，创造出了虚拟自我的形态，如理想的自我或是想象中的自我。而古希腊和古罗马时期的虚拟自我则是一种寄托在神话和艺术创作中的虚拟自我，在中国传统文化中的虚拟自我，则有着与中国传统宗法文化社会下“自我”的一种精神上的危机和对现实的超越。^[6]这些概念与网络成熟后发展起来的“虚拟自我”的概念有着一些共同之处，但也有着本质的区别，那就是这些虚拟的自我是不会在现实的人际交往中同时存在，因而不会带来人际交往中实在的心理感受，也不会对现实交往行为活动产生直接影响。

但在《黑镜》构建的虚拟现实的世界中，我们可以看到因虚拟互联网与现实共同作用下发展起来的对“自我”认知的全新视角。

1. 乌托邦：现实自我的延伸与补充

第二季第一集《瓦尔多时刻》(The Waldo Moment)中讲述了一个事业失败的喜剧演员杰米为一只专门对名人和政客进行电视访谈的虚拟蓝熊 Waldo 进行幕后配音，最后这只蓝熊 Waldo 居然参与了现实中的国会竞选。参与现实世界里国会竞选的是一个虚拟的卡通形象，但这个卡通形象荧幕背后的一举一动、一言一行，小到微表情大到思想意识却又都来自于现实世界中的杰米本人。

对于乌托邦的理想世界来说，在这个虚拟世界的作用下，现实社会中的杰米从一个事业失败的无名喜剧演员成为备受大家喜爱的蓝熊 Waldo，得到了一定的社会地位（国会候选人），实现了前所未有的现实自我价值。

这种虚拟自我的存在是有积极意义的，是自我价值实现的另一种途径。通过虚拟自我，得到对自己身份、能力的另一种区别于现实世界中的确认，它让人有了寄托梦想的新方式，找到实现自己价值的新可能。在这种意义下，虚拟世界本身就是一个具有乌托邦属性的理想国度。在这个乌托邦世界里，你不但可以选择继续构建或延伸与现实一致的自我（“协调型”和“放大型”的虚拟自我^{[6] (36-39)}），甚至还可以构建与现实社会中大相径庭，甚至截然相反的“悖反型”虚拟自我。

2. 反乌托邦：哪一个才是真的自我？

在如今虚拟世界中构建的“第二个自我”，不仅只在虚拟网络世界中进行互动及人际交往，我们开始用这个虚拟的身份来面对、处理甚至参与现实世界的活动。在这种情景下，我们不禁会思索，对于部分如同《瓦尔多时刻》中的男主杰米这种“悖反型”虚拟自我的人，究竟是被现实世界中大众熟知且认可的虚拟蓝熊 Waldo 是真实的，还是屏幕背后主宰控制虚拟卡通形象、有独立思想和意识的真实杰米才是真正的国会候选人？当虚拟世界中自我要参与现实世界中的人际活动，究竟哪一个才是真实的我们？

在第三季第一集《急转直下》(Nosedive)中，编剧就给我们呈现了这样一个虚拟自我与现实自我互相交融、虚拟与现实的自我边界傻傻分不清的“看评分的世界”。在这个世界中，人们在现实生活中的一切社交活动都需要根据你在互联网上别人对你的打分作为衡量标准：4分以上受人尊重，3分以上

普普通通，2分以上倍受鄙视，1分以上就举步维艰了。且你在现实中的一言一行也会影响别人对你的即时打分。

在《黑镜》这个反乌托邦式的设置下，无论是《瓦尔多时刻》中的男主或是《急转直下》中的女主，最终的人设都以“悖反型”虚拟自我而告终。这刚好也是我们当下的一个缩影：在一个虚拟的环境中，除去一些外界客观的要求与限制（例如工作需求等），人们往往会把在现实世界中压抑的种种潜意识转移并释放出来，从而形成虚拟自我与现实自我的巨大反差。按照英国当代著名社会学家吉登斯的观点，我们每个人都必须不断地应对不同的参照系统，因而我们会时常感到心灵的动荡，带给我们不安全感、漂泊感、焦虑感。如今，我们还要去面对两个世界下很有可能完全不同的自我，我们需要去协调、统一和处理两个世界下正在融合的社交网络，对于现代人来说，这将是一个巨大的挑战及社会心理问题。

究竟什么才是真正的自我？笔者觉得，在虚拟与现实两个世界不断叠加的空间中，“虚拟自我”+“现实自我”=完整的自我。两个部分缺一不可，而且两者的边界也将日趋模糊。

（二）社会组织——虚拟化生存

“虚拟化生存”一词不如“数字化生存”来得普遍。实质上，虚拟的范畴比数字化更加宽泛。“数字化”在传播学界一般指数字化技术广泛被运用的社会人文的一个过程。它不是单纯的网络信息技术概念，而是包括现代科技、社会经济和文化的综合性概念。^[7]而“虚拟化生存”则包含了以上提及的数字化生存。除此之外，也包括了人的思维活动的存在状态及进入网络及数字空间后的另一种人生生活。故虚拟化生存是相对于人的现实生存而言的。

我们在这里探讨的，则是用数字化技术打造出的一个完全区别于现实世界的虚拟世界，但与传统意义不同的是，在这个虚拟的世界中，并非仅是人的虚拟身份在虚拟空间中进行的活动与社交，而是真实肉身跨过界线在这个完全虚拟的世界中进行的生存活动。或许这样说来比较抽象，但在《黑镜》中就给我们呈现了不少这样的“虚（环境）实（现实自我）共生”的世界。

1. 乌托邦：心理病理等治疗新手段

在第三季第四集《圣朱尼佩洛》（San Junipero）中，编导给观众构建了一个名为“圣朱尼佩洛”的虚拟城市。按照法律，死者在生前可以自愿选择死后是否将意识驻留在圣朱尼佩洛。同时患有绝症或老年痴呆等病症的人，可以在每周六定时定量试用圣朱尼佩洛系统，用于缓解他们的痛苦或通过怀旧记忆治疗老年痴呆症。

在这个维度上，我们可以看到当虚拟现实技术被运用到现实医疗体系的时候，它确实可以帮助很多病患缓解病情，发挥治疗的作用。这也是为何我国工信部在去年发布的《虚拟现实产业发展白皮书5.0》中，重点指出了其在医疗领域的突出贡献：“医学领域对虚拟现实技术有着巨大的应用需求……目前，虚拟现实技术已初步应用于虚拟手术训练、远程会诊、手术规划及导航、远程协作手术等方面。”^[8]由此，我们可以看出，虚拟现实技术已开始应用到了医疗领域，且在过程中开始逐渐成为不可替代的重要手段和环节。

2. 反乌托邦：人的主体性的弱化及人文精神的迷失

第一季第二集《一千五百万的价值》（Fifth Million Merits），给我们构建了衣着统一的人居住在一个完全虚拟的世界中，每天的工作就是在固定的自行车架上骑车赚取点数，交流则通过强大的虚拟网络。在这个世界中，真实的人们每天的活动与消费都被高度虚拟化：衣服、发型、生活用品、宠物都是屏幕上的符号，所有的生存或社交娱乐活动都会消耗点数。

从影片中我们可以看到，人们目之所及、物之所需，甚至连工作和生活的环境都是“一个个被黑玻璃包围的屋子”——计算机编程所构建起来的空间。实际上，这样的“世界”会让我们不禁想到另一部非常著名的电影《楚门的世界》，当作为主体的人，在无意识的状态下被这个计算机所编控的环境所“奴役”而无法从其他渠道获知世界的真实情景。

为何身处其中的人，无法自觉自知？这与李普曼著名的“拟态环境”中提及的“议程设置”理论非常相似。影片中的人为何每天觉得最重要的就是在固定的自行车架上骑车赚取点数？因为在这个虚拟的世界下，你的认知以及世界观、价值观都会因媒介（这里特指计算机构建的虚拟环境）提供的议题而改变对事物重要性的认识，对媒介（特指虚拟环境）认为重要的事件首先采取行动。同时，通过计算机所制造的虚拟环境也从另一个角度验证了“议程设置”理论中的这样一种媒介观，即传播媒介是从事“环境再构成作业”的机构。

但这个“虚拟的环境”与我们从前所提及的传统媒体与网络相较而言，有着本质的区别。在完全被虚拟所包围的空间中，切断了所有人认知真实世界的渠道，人的主体意识和倾向以及人作为主体所具有的各种功能属性：能动性、创造性、主导性和意识性都被大幅地削弱，甚至被操控，此时作为人的主体性也在逐渐丧失。这一观点，在《论网络社会人的主体性丧失及重建》一文中也有类似的论证。作者马洪川认为人的主体性被弱化和消解的表现主要有：第一，主体自主意识弱化。第二，主体自律能力的消减。第三，主体价值尺度的错乱。第四，主体自我超越的丧失。^[9]当某些人（影片中的男主角）开始有了主体性的觉醒时，“局外人”与“局内人”的不同身份就会被清晰而强烈地激发。但这种自我超越性却在虚拟世界空间里受到了极大的威胁，面临批判意识减退、思维能力受限、道德审判、创造性缺失等危机。

当我们看完影片，会不自觉地感到在这样一个世界中，个体的价值是多么的微不足道。人的尊严、价值，命运的维护、追求和关切，似乎都已渺小到无法察觉，这些都指向了这个完全“虚拟的世界”，即使有真实肉身的人在参与，人类人文精神空间依然不免受到挤压，这种虚拟化的生存方式，似乎一切都被符号化、数字化，这种“新的异化现象，本质上仍是人文精神的失落、人文价值失范和意义沦丧的表现”，也是一种“价值理性和人文精神的‘意义危机’”^[10]。

（三）政府国家——虚拟化的意识认知控制

从个体到群体，从社会组织到政府国家，《黑镜》对于虚拟与现实世界互相作用下所带来的革命性更迭可谓面面俱到。在第三季最后两集《战火英雄》（Men Against Fire）与《全民公敌》（Hated in the Nation）中，编导将这些“黑色镜子”转向了政府、军队及国家的运用。

1. 乌托邦：认知及作战效率的提高

2016年我国工信部公布的《虚拟现实产业发展白皮书5.0》，明确提出目前虚拟现实技术运用的关键领域之一是“军事领域”，特别是军事仿真训练与演练是我国虚拟现实技术应用最多最早的领域。据了解，美国国防部更将虚拟现实技术列为21世纪保证美军优势地位的7大关键技术之一，并应用于军事演练，带来了军事演练观念和方式的变革，推动了军事演练的发展。^[8]虚拟现实的模拟技术可以帮助人类在本体的生理、时间、空间的局限下，加快认知的广度、深度及速度，这是学界已有的共识。

影片《战火英雄》给我们展现了虚拟现实技术的升级版：所有士兵在入伍前都需要签订协议，同意在身体中植入一个名为Mass的系统。这个被美国军方称为“终极军事武器（ultimate military weapon）”的系统，不仅可以作用于人的视觉（可更改所见人物的长相和控制视力），还能作用于听觉与嗅觉。一如影片中所提及的，一战时士兵们是在将领们的棍棒下扣动扳机开枪杀敌的，而在二战的

一场战争中，也只有15%-20%的士兵会扣下扳机。通过Mass系统，可以将士兵眼前看见的作战对象，从普通的人变成长着獠牙，听不到被杀者的求救声和尖叫声，无法进行沟通对话，也让士兵闻不到血腥味和尸体的恶臭味。这些技术可以帮助士兵在作战时克服杀人所带来的心理障碍，从而更高效地完成作战杀敌任务，达到军队和国家的战争目的。

另一方面，这一“虚拟现实”的Mass系统还能有效避免参加过战争的士兵产生类似创伤后应激障碍(PTSD)^①的精神性疾病。在很大程度上可以减轻士兵在作战后产生的内疚、恐惧、自责等自我攻击性的负面情绪。如果战争势在必行、无可避免，或许这是一种保护执行者(士兵们)的手段和方法。

2. 反乌托邦：一键定制下的知情权

根据宪法，知情权是公民的宪法性的权利，它是指知悉、获取信息的自由与权利，包括从官方或非官方知悉、获取相关信息。影片《战火英雄》中Mass系统在士兵身体的植入，还有另一项功能就是可以删除被植入人的记忆。实际上他们根本不知道Mass系统会在什么时候、什么地方、什么方面发挥作用，所以当男主角的Mass系统被破坏，他发现他所杀害的目标并非是通过Mass系统所看到的怪物——蟑螂，他们是与我们无异的人类；当他发现他可以听到他们说话和求饶时，他的心理防线完全崩塌了。可即使知道真相后，他依然面临着被删除这段记忆的危险。甚至他退伍重回故里后，他最终看到的温馨家庭与可爱的妻子，依然是个“幻觉”作用下的“虚拟世界”。

同样的事情出现在第三季第二集的《终极玩家》(Playtest)之中。《终极玩家》的男主角最终完全崩溃，他难以分辨眼前的女友是否是一个真实的存在，也不知道自己是已经回到现实还是仍在虚拟的游戏之中，最终猝死在游戏里。

这些影片的悲剧结尾让我们反思。在《黑镜》的多部作品中，《终极玩家》《白色圣诞节》《战火英雄》《全民公敌》，都把我们带到了这样一个境地：当社会组织、政府和国家可以通过新的技术手段去控制我们的所见所闻、所思所想，从而决定我们对世界的认知、模糊我们与世界的边界时，我们是否应该更积极地去保有我们的独立性？当虚拟与现实的边界逐渐重合消融，作为个人的我们在无法依靠一己之力去分辨真实与虚拟时，我们对此是否具有“知情权”？

如今我们在现实生活中进行消费时，都具有真假商品的知情权，无论是小到个人的民事权利，抑或是上升到国家的层面。在看待虚拟事物的重要性及影响力上，也应该具备与现实世界中的“事物”相对等的权利。毕竟，无论作为商家，还是一个国家，很多时候隐瞒真相就等同于欺骗和谎言。这不仅是一种不公，更是一种从思想行为到意识形态的蛮横控制。虽然我们深知，自古以来每一个政府和国家进行“保守信息秘密的诱因”很多，但这不单侵害了作为当事人的“知情权”，同样会带来许多负面且消极的影响，“这将形成一个恶性循环，随着政府决策失误的增多，政府官员怕承担责任，转而寻求自我保护，信息就更不敢公开，决策圈子变得更小，决策质量也就每况愈下”^[11]。

三、虚拟现实世界的启思

随着虚实共生的世界逐渐蔓延，社会转型的发生牵动了我们的认知、生活、交流、传播等方方面面。当我们从不同的维度去剖析虚拟与现实交融下的新世界，我们在这个全新的世界里，迎来了全新的社会关系、认知世界的方法甚至自我的觉醒。由此，笔者生发出了以下几个思考：

^① 指个体经历、目睹或遭遇到一个或多个涉及自身或他人的实际死亡，或受到死亡的威胁，或严重的受伤，或躯体完整性受到威胁后，所导致的个体延迟出现和持续存在的精神障碍。

(1) 更值得关注的是现实还是虚拟?当虚拟与现实交叠,当人类有限的注意力被分散到信息量比原有的现实世界更广阔的世界(在虚拟世界中,理论上时间、空间及物质生命数量都是无限的)之中时,到底什么是我们更加值得和应该去关注的?第二季第三集的《瓦尔多时刻》,究竟是荧幕上的卡通形象蓝熊Waldo更受选民的喜欢,还是幕后那个有真实思想和独立人格的男主人杰米?虚拟世界会是我们今后生活的主战场吗?如果是,现实世界或现实中的自我将何去何从?如果否,虚拟技术如今的大力推进边界在哪里?

(2) 永不褪色的生命及回忆。人体有自我保护的机能,人类的脑容量有限,我们的生命长度也有限。正因为这些“有限”才让我们更加珍惜生活和生命。但当回忆可以人为操作,要么不会消失(第一季第三集《你的全部历史》),可以重复播放并通过定格查看细节,要么可以一如电脑和手机中储存的文件可以自由按下删除键,就永远消失;当你的生命走到尽头时(第三季第四集《圣朱尼佩洛》San Junipero),你仍可以选择在另一个完全虚拟的世界继续生活……这些改变生物本能的科技,是否会改变着人性对善恶最初的定义,或降低对生死的敬畏?

(3) 当虚拟世界变成现实衍生的监牢。在《黑镜》的《白色圣诞节》《终极玩家》《圣朱尼佩洛》中,由于在有着赛博时间(cyber time)维度的虚拟世界中,时间是具备流动性的,不能像现实世界中可以用秒、分、时、日等计时单位测量。当虚拟世界与现实世界的时间有着不对等的关系,当时间的流逝与现实中生命的时长不产生直接关联时,你的痛苦及悲伤就可以在虚拟世界中通过设置而无限循环,这可能也就是现实世界中的几分钟而已。在这个意义上,现实中的我们可通过操控时间并利用时间的流逝与重复加剧人类对痛苦的感知。因此,虚拟世界会否因为其赛博时间的特性,成为一座“时间的监牢”,从而产生出新的惩罚人类的手段和方式?而这些方式与我们现实中的人性、道德、法规法条又是否相违背?

参考文献:

- [1] 虚拟现实存在很大的伦理风险 [EB/OL]. VR日报网, <http://www.vrrb.cn/guandian/5259.html>, 2017-6-7.
- [2] 张之沧. 第四世界及其实性 [J]. 福建论坛, 2003 (1): 19.
- [3] 张之沧. “第四世界”论 [J]. 学术月刊, 2006 (2): 5.
- [4] 赵柔柔. 《黑镜》: 数码时代的媒介自反与赛博格身份建构 [J]. 创作与评论, 2015 (14): 98.
- [5] IT之家. VR恐怖游戏体验: 太刺激, 能玩死人 [EB/OL]. <http://www.ithome.com/html/game/160780.htm>, 2017-6-2.
- [6] 徐琳琳. 虚实之间——网络中的虚拟自我研究 [M]. 北京: 人民出版社, 2017: 23-26.
- [7] 张华金. 论数字化思维 [M]. 上海: 上海人民出版社, 2003: 91.
- [8] 中国工业和信息化部电子工业标准化研究院. 虚拟现实产业发展白皮书 5.0 [R]. 2016: 20.
- [9] 马洪川. 论网络社会人的主体性丧失及重建 [D]. 湖南大学, 2015: 11.
- [10] 周若辉. 虚拟与现实——数字化时代人的生存方式 [M]. 长沙: 国防科技大学出版社, 2008: 294.
- [11] [美] 斯蒂格利茨. 自由、知情权和公共话语——透明化在公共生活中的作用 [J]. 宋华琳译. 环球法律评论, 2002 (24): 3.

[责任编辑: 赵晓兰]

A Study on Virtuality and Reality in a Transitional Society based on *Black Mirror*

He Wei

Human society has changed dramatically since the dawn of the Internet, which has made modern people set one foot into the virtual world, while keeping the other foot grounded in reality. Half a century after the birth of the Internet, due to the rapid development of technology and to social transformations, great changes have also happened in modes of information dissemination. Humans have been able to move freely between the virtual and the real world, anytime and anywhere. In my opinion, the boundary between the virtual world and the real world has become increasingly fuzzy. Affected by this interaction, the two worlds are gradually blending together, forming a new

" virtual reality world" . Based on the British drama Black Mirror, which has garnered a lot of attention and praised in recent years, this article starts from the two different concepts of utopia and dystopia, analyzing the influence and reflection on human development in the " virtual reality world" constructed by this drama.