

智能传播的具身转向与感官之维

别君华¹, 周港回²

(1. 杭州师范大学文化创意学院, 浙江杭州 311121; 2. 杭州师范大学外国语学院, 浙江杭州 311121)

摘要: 进入智能传播阶段后, 传播发生具身转向。文章以“身体”为线索, 以具身理论为认识路径, 通过追溯传播思想史及传播发展史发现, 主流的大众传播研究范式中, “身体”是“不可见”的边缘化存在, 而虚拟现实、全息影像等智能媒介的发展, 使智能传播呈现身体化趋势。身体与媒介互嵌、融合为一个新的传播单位, 共同参与新阶段的传播实践。从“离身”到“具身”的转向, 首先体现为身体感知从“截除”走向“融合”, 生成“具身沉浸性”和“异质空间融合性”的具身体验。智能传播将走向人、技术、环境智能深度融合的高级智能阶段。

关键词: 智能传播; 具身认知; 感官

中图分类号: G206

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2021) 01-0043-05

当下, 在全新的以泛在智能网络以及人机传播为主导的智能传播阶段, “身体”这一在传统媒介时代几乎缺席于传播视野的单位, 正在虚拟现实、增强现实、全息影像等智能技术的加持下, 加速返场于传播之中。在智能传播中, “身体”不再游离于媒介之外, 而是与媒介互嵌、融合为一个新的传播单位, 共同参与新阶段的传播实践。换言之, 身体与媒介不再以二元对立的形式出现于实践之中, 智能媒介融合于身体, 修补其缺陷, 弥补其不足, 增强其能力, 拓展其边界, 人和智能媒介正以一种前所未有的方式共生、共存、共融为一体。本文以“身体”为线索, 以具身理论为认识路径, 探究当下智能传播中“身体”的感知维度, 以此展开对人机关系的探索。

一、从“离身”到“具身”: 智能传播的身体化

在主流大众传播研究范式中, “身体”是“不可见”的边缘化存在。长久以来大众传播研究所默认的一个基本前提是: 传播更多的是基于精神的沟通和互动, 身体之于传播居于次要位置。这是由于, 一方面大众传播研究受传统主体哲学影响, 在漫长的西方哲学史中, 身体在理论上一直遭受轻视; 另一方面, 大众传播媒介侧重于对人体感官的部分“延伸”与“截除”, 感知系统在媒介技术的干预下失去其整体性, “支离破碎”的身体自然也就无法作为传播活动的完整单位被人们所认识、研究。但如今, 随着现象学、技术哲学、具身认知等理论资源的启发, 以及以互联网、移动设备、可穿戴设备、虚拟/增强/混合现实等为代表的智能媒介的发展, 传播中的身体进行了还原、重组、加强、延展。因此, 身体成为智能传播活动围绕开展的中心, 智能传播发生具身转向。

在理论研究上, 传统主流传播学这一“弱身体—强精神”取向来源于“离身心智论”。离身心智论的理论构成主要包括意识哲学和认知心理学。哲学上的离身理念则可以追溯到笛卡尔的身心二元论。在笛卡尔看来, 认知活动实际上就是人的心智的表征活动, 这种表征活动是相对独立于外部世界的, 人的全部关于外部世界的知识都是在表征外部环境中的客观事物的过程中所获得。^[1]显然, 在笛卡尔的观点中, 人的认知活动基本与身体无关, 身体被搁置, 而心智则被赋予了一种独立的本体性地位。认

知心理学则通过借鉴计算机科学的研究成果,提出了名为“计算机隐喻”的心智模型:人的大脑本质上像是一台复杂的计算机,对于人的心理、认知和思维最为恰当的理解方式,就是将其看作是人的心智之中所存在的表征结构以及在这些表征结构上所进行的数理逻辑计算。^{[2][3]}在计算机隐喻中,心智被视作是独立的或仅与大脑有关。

身心二元论和计算机隐喻成就了离身心智论长久的主导地位,但也终究遭到了挑战与困境。随着尼采的高呼——“一切从身体出发”,“我完完全全是身体,此外无有”,^[3]德勒兹、巴塔耶、福柯等学者注视到了身体,身体才从哲学的漫长黑夜中走出。同样,在认知心理学中,以计算机隐喻为象征的第一代认知科学在涉及生活常识、环境背景、社会文化等情境性问题时也陷入了解释力不足的困境。意识哲学和一代认知科学所遭遇的挑战和困境启示人们,心智不仅仅是存在于大脑中独立的精神实体,也绝不是计算机的程序或是人工神经网络那样简单。我们仍然要从身体出发去理解心智,要从身体与世界的互动中去探析心智的形成机制。沿着这一思路,基于具身性、情境性和系统性的具身认知观开始浮现。

具身认知的理论基础主要来源于梅洛-庞蒂的知觉现象学。梅洛-庞蒂在海德格尔存在主义现象学的基础上进一步指出,人是一种暧昧性的存在,人类的存在既非离身的心智也非复杂的机器,其主体性即在于作为活跃的生物以人类身体所特有的生理结构介入世界。^[4]对于身体与世界的关系,梅洛-庞蒂认为,身体本身在世界中,就像心脏在肌体中:身体不断地使可见的景象保持活力,内在地赋予它生命和供给它养料,与之形成一个系统。^{[4](511-512)}社会学家布迪厄提出:“身体处于社会世界之中,而社会世界又处于身体之中。”^[5]这些观点表明,身体是存在的主体与前提,也是人与世界交互的充分且必要条件。因此人的认知也并不是发生在大脑中的孤立的事件,而应当被理解成嵌入周围环境和外部世界中的认知主体所进行的实时的适应性活动。^[6]

在这一核心主张之下,具身认知理论逐渐发展出生成、嵌入、情境、延展四种理论特征。生成观强调心智生成于身体与环境的互动之中,人的心智并不是先验式的存在,而是在漫长且复杂的进化过程中发展生成的。^{[1](52)}嵌入观则强调,人的认知依赖于身体结构和外部环境,人的身体和外部环境可以极大减轻大脑的认知负荷,^[7]提出大脑嵌入于身体、身体嵌入于环境的理论模型。情境观侧重于指出,人的认知活动依赖于特定的情境,情境(包括身体外部环境、社会文化背景等)实际上成为认知系统的一个组成部分。^[8]延展观则进一步提出,人的心智和认知并不是被简单地限制在皮肤和骨骼之内,也并不存在某种形式的所谓认知的边界,与之相反,认知能够超越大脑本身的限制,并进一步延展到人的身体之外的世界(环境)中去。^[9]

生成、嵌入、情境、延展四种观念大同小异,均是对具身主张的补充与延伸。传播研究也在丰富而富有前瞻性的具身理论的带动下,将身体纳入了研究的视角,进而进一步关注到了媒介技术与身体的互构关系。可以说,从“离身心智论”到“具身认知观”的转变,为身体在智能传播阶段的回归扫清了观念上的障碍。而智能媒介技术的迭新,则为身体的回归在物质层面提供了条件。在新的媒介环境中,技术具身成为我们进行智能媒介实践的基础,构成人展开“生活世界”的主要方式。但是传播中的具身转向并不意味着身体在智能技术的加持下“全身心”回归,这并非一条一蹴而就的复归之路,身体的回归往往是从感知开始。换言之,在技术具身向度上,媒介与身体的互嵌、互构促发的具身转向所涉及的第一层次便是感官之维。

二、从“截除”到“融合”:媒介技术的感官之维

尚未被媒介技术介入之前,最初的传播离不开身体在场。而突破面对面传播局限的渴望以及对视觉的推崇推动了文字这一视觉偏向媒介的诞生。至此,视觉脱离了其他感官,媒介开启了延伸人体感

官之旅。然而,正如麦克卢汉所表述的那样,媒介在延伸人体部分感知的同时,为了保持身体感知系统的平衡,也相应地截除、冷冻了得到延伸的感知。自文字开启感官分离之旅后,直到20世纪60年代,电力媒介的出现初步结束了感官部分延伸的过程,进入“意识”初步延伸阶段。其后计算机与网络的出现、手机等智能设备的普及,以及虚拟现实技术的发展,正式结束了身体感官的部分截除之旅,身体开始与媒介技术融合,身体成为新型信息集成交互终端,并“逆转”为媒介。至此,传播重回身体。

在当下这个智能化、数字化的环境之中,感官或主动、或被动地与智能媒介建立了高强度连接。多元化的媒介交互势必会触及多种感官体验,并不断趋近对身体感官的全面激活。如果说以往的媒介技术致力于将单一感官功能无限放大的话,那么如今的智能媒介则侧重于调动更多的感官参与,以营造更为良好的沉浸交互体验。在能够制造多感官具身体验的媒介中,虚拟现实无疑是当下最具有代表性的。因此,下文将以虚拟现实为例,分析多元媒介融合所激活的全面感官体验,以及这种经由技术介入重构的感知系统如何影响人的“在世存在”。

虚拟现实(virtual reality)是一种以计算机和电子技术为核心,以感知模拟为根本导向的构造数字化环境和数字体验的媒介技术。它集合了视觉、听觉、嗅觉、触觉、味觉等知觉,并对真实环境进行高度模拟和创新,支持用户借助必要的装备将身体形象、感知、状态数据化,并与数字化环境中的对象进行交互。以虚拟现实为代表的智能媒介正是通过对感官体验的重塑和整合,生成具身沉浸性和异质空间融合性的具身体验。

沉浸式体验其实自古有之。无论是口语传播时代,吟游者讲述故事时所激发的听众的投入和想象,抑或是印刷时代灿若繁星的让我们移情其中、不可自拔的名著阅读,都是沉浸式体验中的一种。但虚拟现实所营造的沉浸式体验与之不同,其内涵拓延为全感官的激活以及以身体为界面的交互,本文称之为具身沉浸。以美国Valve(维尔福软件)公司开发的VR战斗游戏《半条命:ALYX》为例分析具身沉浸,可以发现这一游戏在交互方式上以身体界面取代键鼠界面与游戏场景进行互动,将肉身的肢体动作拟真于游戏空间之中进行模拟行动。具体表现为:操作者的身体通过VR手柄操作,支配化身用手抓住和操作游戏情境中的物品。如玩家想要打开一扇门,需要游戏中的化身伸出手接触到门并做出推的动作而不只是用鼠标进行点击;玩家想要爬上消防梯需要现实中的身体做出向上爬的姿势而不只是按下键盘上的按键;在声音和视角切换的作用下,玩家还可以获得身体的“失重”“预警”等感知体验。游戏中的“虚拟化身”一定程度上“替代”了“真实肉身”,技术与心理机制共同生成的“虚拟触觉”替代了真实的“肉身触觉”,扩展了肉身知觉的边界。

虚拟现实的异质空间融合性则表现为,人的认知经验与身体记忆将在虚拟和现实空间中得到融合。感官和身体的全面卷入,使得人们在虚拟现实中的体验将不再是纯粹的知觉体验,而是糅合了身体构造和身体感觉运动系统所得到的与现实经验相差无几的拟真体验。以美国游戏公司2K Games开发的VR游戏《NBA 2KVR 体验》为例,游戏中,玩家握持手柄,操控游戏中的化身拿起篮球进行投篮训练时,现实中的本体也得做出相应的投篮动作,本体投篮的速度、力道、角度会相应地在游戏中体现,这势必让玩家对投篮这个动作有着更为深刻、直观的体验。用键鼠进行上万次的投篮也丝毫不会增加玩家在现实中投篮的能力,但理论上在一个成熟的虚拟现实情境中,玩家的每一次投篮训练都会深化玩家对篮球的理解,强化玩家的肌肉记忆,而这些将会同步“更新”到玩家现实身体上,提升玩家在现实中的投篮水平。可见,虚拟现实可以“建构大量的经验材料,而人的意识能够享受到经验数据的完整性”。^[10]这无疑也暗合了具身认知理论的观点,人们对于世界的认识并非世界的镜像,而是身体构造和身体感觉运动系统塑造出来的。^[11]

三、具身延展：人、技术、环境互嵌的深度融合智能

在具身理念的观照下，智能传播开始追求更为直接的人机融合与更为丰富的具身体验。例如，Facebook 采用拟真音场技术配合增强现实眼镜，开展空间音频实验；微软推出的混合现实头戴式设备 HoloLens2，以虹膜信息识别、智能麦克风及自然语言语音处理等技术为支撑，每一次信息交互都是用户的手部动作与语音控制的结合。^[12] 这些技术都将更多的身体感官要素纳入了交互之中。实际上，目前的智能媒介对人体感官的激活，只是智能传播的第一步。接下来，智能传播将通过激活环境智能，实现人、技术、环境三者互嵌的深度融合智能。

克拉克（A. Clark）和查尔莫斯（D. Chalmers）在批判普特南（H. Putnam）“内容外在主义”思想的基础上，提出了“积极的外在主义”（active externalism）即延展认知的理论，强调人的认知过程并不总是发生在人们的头脑之中，人的心智也并不仅仅是一种存在于大脑之中的知识存储器，外部环境（世界）在协助人们完成认知任务的过程中发挥着积极的作用，甚至人的一些认知过程都是由外部环境（也包括环境中的工具、设备等）中的一些积极的特征所构成的。^{[9] (7-19)} 亚当斯（Adams）和埃扎瓦（Aizawa）在《认知的边界》一书中提出，延展认知理论不仅提出一种有关认知与身体、外部环境（世界）之间的因果依赖性（causal dependency）的假设，而且试图阐述并建构一种构成依赖性的假设（constitutive dependency），^[13] 即人的认知和心智并不仅仅是身体与环境互动的结果，甚至部分是身体与环境（也包括环境中的工具、设备等）互动过程本身。简单地说，具身认知理论延展观认为，人的心智可以被看作是生物性大脑与技术性工具相结合的产物。身体在认知过程中所起到的作用可以被外部环境（自然包括环境中的工具）所部分替代。^{[2] (54)} 当随身携带的手机，成了我们赖以生存的“数字器官”，电脑、iPad、云盘等成为我们的外接记忆系统，智慧眼镜、耳机成为我们视觉、听觉系统的一部分……身体与世界泾渭分明的界限实际上已经通过智能媒介技术得以沟通。心智不再囿于大脑和身体的限制之中，而是存在于技术、身体、环境三者所构成的动力系统之中。

网络这种囊括几乎所有媒介形式与媒介内容的媒介正在以一种潜在的、背景式的方式塑造着这个世界，构建出全新的媒介环境。而当前，媒介的智能化与智能传播则赋予了媒介环境以智能，网络社会正实现智能化转向，环境智能正进一步得以提升。欧洲信息社会咨询集团在报告《走向包容的未来：信息和通信的影响和更广泛的潜力》中诠释了信息社会的“环境智能”：“环境智能的概念提供了信息社会一个强调更高的用户友好度、更有效的服务支持、用户授权和人类交互支持的视角。人们被各种直观界面围绕着，它们被嵌入到各种对象和环境中，环境能够以无缝、不触目甚至隐形的方式识别不同个体并做出反应。”^[14] 在智能传播中，环境智能通过与身体交互，主动为人提供实时适配的场景服务与交互方式。以智能家居场景为例，人们用指纹密码开锁的瞬间，安防系统便会自动撤防，窗帘缓缓闭合，室内灯光、温度自动调节到最适合主人使用偏好的状态。环境智能与人身体的交互将不再是胡塞尔所说的“意向性”的，而是进入了人类的潜意识中。全面激活的身体得以以一种最为自然、低意向性的方式与环境进行交互，眼动、表情、体温、心率等等身体要素一一与环境中的传感器相适配。当智能环境与激活的身体完成深度耦合，人类的认知与行为活动便进入到了由媒介技术所构造的前理解之中。技术与身体、世界一同成为人类心智诞生及活动的基础。

在具身延展观的关照之下，智能传播将以对身体感知要素的全面激活以及对环境的智能化改造为进路，在以下三方面持续进化：①在身体层面，技术具身体现为技术对身体持续不断的改造与连接，这种改造与连接不仅体现为物质层面上的无机物机器与生物体的结合，更因其深入触及了身体的构造、知觉系统、运动系统，因而改变了身体的在世存在，进而改变主体认知世界的方式。如学者彭兰所言：“今天，与人的身体相关的设备（包括手机）和智能传感器……不只是人的器官延伸，而是成为某种意

义上的新器官。它们增强了人对外界的感知、连接与认知能力,同时也增加了人被外界认知与控制的维度。”^[15]②在社会层面,以泛在网络为代表的技术升级,引发线上线下应用场景的深度融合,自然环境与社会环境双双数字化和智能化,保持与机器的高强度连接成为我们维持社会性的必要需求,传播实践的各个机构主体以赛博人作为一个接口,将自身的传播网络编织到更广范围的社会网络中去,传播的主体从掌握工具的自然人转变为技术嵌入身体的赛博人。^[16]③在存在层面,当下,人是一种在真实空间中的物质存在,同时也是一种在虚拟环境中的数字存在。但随着诸如虚拟/增强/混合现实等技术对异质空间的统一,智能媒介将更为直接地介入到人类生存层面的“理解”和“前理解”,“知觉”和“前知觉”之中。届时,人的“在世存在”与生存经验,将更为绵密地与媒介技术、媒介环境融合,形成人、技术、环境互嵌的深层融合智能。可以预见,未来智能传播将以一种强具身的形态塑造人的存在方式,同时也参与到人的意义统一体的构成中。^[17]

参考文献:

- [1] 张博. 从离心心智到具身心智: 认知心理学研究范式的困境与转向 [D]. 吉林大学, 2018.
- [2] 李恒威, 黄华新. “第二代认知科学”的认知观 [J]. 哲学研究, 2006 (6): 92-99.
- [3] [德] 尼采. 苏鲁支语录 [M]. 徐梵澄, 译. 北京: 商务印书馆, 1997: 27-28.
- [4] [法] 梅洛-庞蒂. 知觉现象学 [M]. 姜志辉, 译. 北京: 商务印书馆, 2001: 5.
- [5] [法] 皮埃尔·布迪厄. 实践与反思: 反思社会学导引 [M]. 李猛, 李康, 译. 北京: 中央编译出版社, 1998: 71.
- [6] 李恒威, 黄华新. 表征与认知发展 [J]. 中国社会科学, 2006 (2): 34-44, 205.
- [7] Rupert, R. (2004). Challenges to the hypothesis of extended cognition. *Journal of Philosophy*, 10 (1): 1-40.
- [8] Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin & Review*, 9 (4): 625-636.
- [9] Clark, A. & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58 (1): 7-19.
- [10] [美] 迈克尔·海姆. 从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学 [M]. 金吾伦, 刘钢, 译. 上海: 上海科技教育出版社, 2000: 91.
- [11] 叶浩生. “具身”涵义的理论辨析 [J]. 心理学报, 2014 (7): 1032-1042.
- [12] 殷乐, 高慧敏. 具身互动: 智能传播时代人机关系的一种经验性诠释 [J]. 新闻与写作, 2020 (11): 28-36.
- [13] 亚当斯, 埃扎瓦. 认知的边界 [M]. 黄侃, 译. 杭州: 浙江大学出版社, 2013: 4.
- [14] 陈卯纯, 孙薇, 赵小惠. 物联网智能家居中的人机交互 [J]. 包装工程, 2014 (2): 64-67.
- [15] 彭兰. 人一机文明: 充满“不确定性”的新文明 [J]. 探索与争鸣, 2020 (6): 18-20, 157.
- [16] 孙玮. 赛博人: 后人类时代的媒介融合 [J]. 新闻记者, 2018 (6): 4-11.
- [17] 芮必峰, 孙爽. 从离身到具身——媒介技术的生存论转向 [J]. 国际新闻界, 2020 (5): 7-17.

[责任编辑: 华晓红]