

# 重返“生活世界”：技术具身的空间性辨析

战迪, 季瑞宁

(深圳大学传播学院, 广东深圳 518060)

**摘要:** 作为媒介化生存的必要场域, 数字空间虽非传统意义上的物理空间, 却能提供具身交往的公共情境。在既有研究中, 被类比为“图形/背景”的身体与世界关系, 无法映照具身传播实践的动态情境变化以及其对主体的影响。借鉴现象学视野中不断流变的“生活世界”和人文地理学的相关理论, 对数字空间进行考察研究后发现, 技术具身调和了外部空间与精神空间, 并激活了基于数字实践的空间表征——数字地方和数字修辞。研究同时认为, 未来的具身传播研究应当强调“生活世界”概念所揭示的异质性、多元性, 将技术具身实践纳入具体的、差异化的历史情境进行考察。

**关键词:** 具身传播; 技术具身; 生活世界; 数字空间; 媒介现象学

**中图分类号:** G206.2

**文献标识码:** A

**文章编号:** 2096-8418 (2023) 02-0087-08

随着移动设备、增强现实、虚拟现实、脑机接口等媒介技术连接身体成为媒介化生存的常态, 身体更多地参与数字空间的活动, 包括远程医疗、在线教育、电子游戏等。同时, 数字化身不仅仅作为静态的图像、符号呈现, 还能够成为原初身体的延展或替代品, 影响用户对自我的认知以及社交方式。<sup>[1]</sup>

自2018年起, 国内学界就关注传播学中的身体问题, 并且逐渐兴起具身传播的研究热潮。刘海龙、孙玮、束开荣、芮必峰等学者对传播研究相关的身体理论进行了广泛的讨论。从梳理传播学中身体问题的思想史脉络<sup>[2]</sup>, 厘清身体研究的重要价值, 到挖掘麦克卢汉 (Marshall McLuhan) 媒介思想的身体维度<sup>[3]</sup>, 再到提出新型主体“赛博人”<sup>[4]</sup>, 深入批判传播传递观的“刺激—反应”二元实证主义逻辑, 提出学界需要正视身体作为媒介物介入世界的方式<sup>[5]</sup>, 并以唐·伊德 (Don Ihde) 的人/技术关系 (human/technology relationship) 理论为基础, 重新审视生存论视阈的媒介研究<sup>[6]</sup>。总的来说, 目前已经初步形成以现象学、认知科学为基础的具身传播研究理论框架。学者张文娟指出: “长期以来, 传播学缺乏的不是作为研究对象的身体而是作为研究视域的具身性。”<sup>[7]</sup> 因此, 从研究范式层面出发, 以回归身体的具身观才能应对日新月异、变动不居的媒介实践。

数字空间与我们的媒介实践息息相关, 不仅包括日益流行的、充满视觉渲染效果的在线游戏和在线社交世界“第二人生”, 也包括应对居家办公、上课上学的视频会议、网课平台等。我们不仅以媒介作为日常生活的必需品, 还以许多数字界面作为物理空间的功能等价物, 如网课直播间—教室、办公沟通软件—办公室、视频会议界面—会议室等。从本质上来说, 这些数字空间并不是物理意义上存在的空间, 却能提供社会交往的公共情境。美国传播学者詹妮弗·斯特默-加利 (Jennifer Stromer-Galley) 和罗莎·玛蒂 (Rosa M. Martey) 认为, 视觉语境能够塑造数字空间中的社会规范, 并能够通过可见性形成影像化的认知框架, 嵌入并构建我们对世界的直接体验。<sup>[8]</sup>

我们可以认为数字空间殖民和再现了现实, 或者我们也可以将公共空间看作是与数字空间互相渗透的具身的、主体间性的空间。这种相互渗透重构了主体在新的数字化环境中的构成和互动方式, 加上新冠疫情间接地促进了公共与私人层面的融合, 同时也加剧了数字不平等。<sup>[9]</sup> 此种关系情境早已不

同于传统的面对面交流。显然，笛卡尔二元论思想传统对物理空间与数字空间的区分已经不再适用，其错误地暗示了身体与意识在这两个空间中的分离。<sup>[10]</sup> 随着更多媒介技术的介入，我们越来越难以准确地描述我们所身处的空间。

受到中国传统乡土文化的地缘社会秩序影响，地方概念的变化对中国社会交往方式的影响极其强烈。感知、自我认同、社会交往方式的转变和随之而来的情感失落，引发了社会各阶层的焦虑、迷茫以及失序。<sup>[11-13]</sup> 数字空间观与传统物理空间观之间产生的差异是目前具身传播不可忽视的重要议题。

因此，为了充分理解我们所处的环境，进一步探讨具身化视角下的数字空间的本质，本文将通过梳理现象学中“生活世界”的概念，阐明主体与其所处环境（世界）的关系。通过对技术具身的空间性进行分析，进一步讨论数字空间与公共情境是如何互相渗透的。

## 一、现象学的“生活世界”概念流变

除了从物理空间到数字空间外在形态的变化，技术意向性内在的工具主义特征也潜移默化着人们对空间的认知。在具身传播的研究当中，“世界”作为第三个要素却很少被关注。在伊德的人/技术关系理论中，他将相对论的科学模型和现象学结合起来，提出了一组系统结构：“我—技术—世界”<sup>[14]</sup>。在上述结构中，主体和世界之间的关系结构，类似于“图形/背景（figure/ground）的模型”<sup>[14](28)</sup>，并且只有通过“生活世界”才能将实践中的具身化和其关系结构连接起来<sup>[14](30)</sup>。

“生活世界”（life-world）是现象学创始人埃蒙德·胡塞尔（Edmund Husserl）所提出的一个术语。胡塞尔试图把哲学建设为一门严谨的意识“科学”，将意识作为一切经验和客观性的基础。<sup>[15]</sup> 随着他越来越关注科学世界的客观性与主体认识活动以及主体间性之间的关系，胡塞尔将目光从理想的意识行为结构转向对人类经验发生的背景<sup>[15](61)</sup>，也就是前科学的“生活世界”，“生活世界对于人类而言，在科学之前已经一直存在了……”<sup>[16]</sup>。

通过还原方法，胡塞尔得到的“生活世界”概念是一个作为现象的世界，即我们意向经验的相关物。他逐渐把生活世界看作是在自然世界和文化（或意识）世界之间的中介层，允许主体与自然互动并发展自身文化形式的世界<sup>[15](182)</sup>。“生活世界”的概念强调了意向结构的重要性，它远不止是身体运动的背景，还是一个充满可能性的视野领域，它们本身促成了意义制造的规范和理性。<sup>[17]</sup>

与此同时，德国存在主义现象学家马丁·海德格尔（Martin Heidegger）不认为世界是意识构造的产物，而是与“此在”（Dasein）不可分离的情境。在《存在与时间》中，海德格尔探讨了什么是人，以及人是如何有意识地遭遇这个世界的。主体的遭遇与情境有关，又从这些情境中向前投射。<sup>[15](193)</sup> 实际上“此在”概念本身就是“在世界之中存在”（being-in-the-world）。<sup>[18]</sup> 这意味着，在其思想中，世界与“此在”同样都是生存结构中的必要条件，共处于始源性的现象中。主体只有在活动的环境中才可理解或被理解，尤其是当技术处于一种崩溃的状态时，人们才能更好地认识其本质，而无数的活动“成了一个具有相互关联意义的大规模整体网络”——构成了世界。<sup>[19]</sup>

唐·伊德继承了海德格尔的观点，试图统一“生活世界”和“科学世界”的概念。比如，在“人—技术—世界”的结构中，他把人、技术、世界假设为明确的对象来进行把握，彼此外在并处于完整的公式之中，没有体现出三者互相渗透的动态变化。<sup>[20]</sup> 在伊德的理论中，“世界”表现为一个实用主义层面的空间，并且是一个被把握的、静态的、孤立的空间。因此呈现在身体—主体面前的，就是已经被技术加以改造后的“客观”世界。

尽管法国现象学家莫里斯·梅洛-庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）没有使用“生活世界”这个术语，但他整合了胡塞尔和海德格尔二者的概念，提出世界不是一个已定的、结构的“不变关系的系统”<sup>[21]</sup>。他以海德格尔的在世概念为出发点，试图阐明世界同时具有“实在性和它的未完成性”<sup>[21](457)</sup>。可以说，

梅洛-庞蒂的世界概念也是在生存论的基础之上展开的, 人类体验世界并在其中定位自己, 并通过身体与其他感知的对象相关联。<sup>[15](14)</sup> 身体“将驱动把它与其周围环境联系起来的各种意向之线, 并且最终会向我们揭示知觉主体和被知觉世界”<sup>[21](112)</sup>——形态和认知在此整合并形成知觉, 身体—主体 (bodily subject) 成为与世界交流与沟通的媒介, 也是先于一切媒介物存在的媒介——元媒介 (meta-media)。

综上, 现象学所讨论的“生活世界”是主体始终身处其中的情境, 个体或多个社会群体通过“主观—相对”的方式将世界构建成意向对象。换言之, “生活世界”本身反映了意向性 (intentionality) 的一种原始形式, 其本身就蕴含着意义结构, 并且通过与身体—主体的共同存在以及交流而显现自身的意义结构。

## 二、身体的空间性: “生活世界”的微观情境

“生活世界”是由社会实践不同的具体情境组成。身体—主体的运动是一种渐进的、不连续的结构, 这种“运动筹划”的机能被称之为“意向弧”。其将各种各样的物质历史情境、意识形态情境投射于主体的周围, 并在正常的身体中产生一种身体图式 (body schema), 即“我的身体面对任务所采取的姿态”<sup>[22]</sup>。

胡塞尔认为身体在空间的感知中具有优先性和承载性, 即身体是知觉经验的方向原点。因此, 如何感知身体和身体的运动, 是我们认知所处空间经验的纽带。在此基础上, 梅洛-庞蒂认为身体—主体与空间有着不可分割的关联——一种在世存有的整体结构, 他反对了机械性因果论和几何化的空间观。<sup>[23]</sup> 在梅洛-庞蒂看来, 身体运动是理解身体与情境关系的关键因素, 我们的身体并非处在一个空间或时间点, 而是在运动中占有空间和时间。<sup>[24]</sup> 人的知觉时刻存在于一种“境域”中, 并且是在背景/形状、主体/客体这样的关系当中得到理解的。<sup>[25]</sup> 客观的空间性是先验空间性的外壳, 即我们的身体在空间中的方向感、立体深度感, 对事物所具备的大小及其运动状态等物理上的“空间要素”, 来自人体与世界的不同距离。

在身体—主体的本源经验中, 身体图式朝向的两个面向分别为: 外部空间是“被空间化的空间”, 即身体运动的环境; 意识空间是“使空间化的空间”<sup>[26]</sup>, 即被概念化、表征化的话语。在外部空间中, 身体—主体“与物理空间以及它的那些被有区别的、定性的区域打交道”, 和各种事物形成上下左右、远近前后的具体关系, 呈现出“不可还原的多样性”。在意识空间中, 主体与“均质的、可被替代的几何空间打交道”, 身体拥有可以描述空间的独一无二的能力<sup>[21](337)</sup>。身体在其中成为连接两个空间的元媒介, 身体图式是指向两种空间的“第三种空间”, 是朝向前两者而展开的中介。

为了说明身体对空间的中介化作用, 梅洛-庞蒂预设了一个与物理空间坐标系不同的实验场景。参与的实验者通过镜子可以看见自己身处在一个倾斜的房间内, 在其中活动的人、门框、桌子等都处于倾斜的状态。但实验者并不会因此产生错乱, 相反“他不是感觉到他真实的腿和胳膊, 而是感觉到为了在被映照的房间里行走和行动所必须有的腿和胳膊, 他寓居在场景中了”<sup>[21](346)</sup>。也正在这时, 主体通过身体图式所展开的空间水平面在其所处的新的位置上建立起来了。

以由真人扮演的虚拟主播为例, 他能够顺利地进行在具体情境中具有具体意义的身体运动, 比如在事先安排好的场地和摄像机、动作捕捉设备等一系列准备之下跳舞。在这一预先技术设置过的情境中, 虚拟主播的化身行为与正常人是一致的, 不断地从一种姿态过渡到另一种姿态, 并且其运动对下一动作的时空分布有判断和把握, 能够完美地在视频渲染的数字界面中持续运动。

但一旦涉及超越 (化身) 力所能及的情境之外的运动, 它就无能为力了。比如, 在B站的虚拟主播直播间, 有可以向主播的虚拟形象丢东西的互动机制。当主播面对朝化身丢来的虚拟礼物时, 正常的身体图式应该会使人作出反应进行躲避, 但由于这些礼物都是独立于虚拟主播的化身和场景而临时



生成的,对于主播来说,他既看不见物品丢来的方向和远近,也无法感知物品的大小和重量,因此他此时只能和身体图式受到损伤的“病人”一样,不作出应激的反应,而是任由物品砸在他的数字化身之上。他的数字化身周围缺少“意向弧”来支撑对数字化身情境的认识,自然也无从做出对应的运动,无法向其他的物品施加意向性。

在虚拟主播的实践中,数字化身再现了身体的运动,但却因为缺乏实践的历史情境,产生了虚拟化身和原初身体在知觉与运动上的分离,这一缺陷实际上源于在数字纠缠中情境转变的透明性。在所处情境已经发生变化的情况下,尽管在化身和身体中存在着一种激活和扩展的过程,即借助动作捕捉和实时渲染的影像技术,原初身体将自身的运动行为激活并且扩展到虚拟化身身上,但此时主体处在一个不存在意向结构的抽象空间,这个空间仅仅是存在于概念上,而非实践中的历史情境。换言之,虚拟主播的数字化身孤立于技术所预设的“场景”,它的周围没有其他主体或者动态的物体作为意向对象。缺乏了互动的对象和具体的情境,虚拟主播的数字化身仅仅能复制并再现原初身体的运动。

与之不同的是,在游戏研究中,虚拟化身(avatar)不仅仅是用户进入虚拟世界的手段,也是用户自我表达的方式,并且是作为情感主体的用户身体经验的来源。<sup>[27]</sup>随着媒介技术的发展,“虚拟现实+数字化身”的应用也更加广泛。虚拟现实设备通过三维的全景再现系统建立了新的情境。使用头戴式显示器(HMDs)和体感设备,进入到极具沉浸感的视听表征空间之后,用户对技术与原初世界所具有的双重可见性(dual visibility)的注意力被转移到视听觉上。通过这种联觉的转化,用户得到了具身化的媒介使用经验。<sup>[28]</sup>也正因如此,用户在数字空间中可以作为“存在者”(exister),其动态、复杂而难以定义的经历超越了虚拟信号,成为技术具身的切实体验。<sup>[29]</sup>使用虚拟现实技术被传送到虚拟环境的参与者可以说不仅仅是被转换、传送或扩展了感觉,其内在的知觉方式也被重组。<sup>[30]</sup>

同样使用了身体接入的媒介技术,虚拟主播和虚拟现实游戏用户之间存在着较大的差异。通过观察可以注意到,虚拟主播尽管也可以拥有视频渲染的虚拟场景以供数字化身进行活动,但如果缺少了具体的虚拟物品、其他主体所构成的实践情境,虚拟主播的数字化身只能作为身体的影像呈现,与其他真人直播别无二致。由此,我们可以注意到身体不能单独支撑起具身化的过程,在身体图式的意向性结构之中,包含了对实践情境的要求。

### 三、技术具身的双重空间性:数字地方和数字修辞

对于原初身体而言,当然会时刻注意到所处场景的转换。每一个场景,或者说是地方(place)是一个定位,它的边界是弹性的,“一把椅子、一个房间、一栋大楼、一个街区……甚至一个星球”都可以称之为地方。<sup>[31]</sup>地方与空间的含义不同,空间是更抽象的概念,而地方必须与特定的地缘背景相关,如事件、人们生活、工作和移动的地点。<sup>[32]</sup>

从根本上来说,人类主体总是定位于地方,并且以在其中居住、活动的记忆定义和构建我们的自我意识。<sup>[33]</sup>作为中介的身体中存在着关于地方的知识,但这种知识不能简单地转换成语言,而是“自我与世界之间的一种混合事物”<sup>[33](55)</sup>。英国哲学家迪兰·崔格(Dylan Trigg)将这种知识称为“地方记忆”(the memory of place)。地方记忆的特征是具身化、情境化和在地化。主体将在地方中的亲身经历从其熟悉的环境中抽离出来,并将其重新定位为一个引人注目的具身化事件,即地方记忆。<sup>[33](56-61)</sup>

而在现代社会,技术往往能够缩小虚拟化身的运动意向弧。虚拟现实技术对主体感知的重组以及对时空观的重塑,导致用户降低了对原本显眼的场景转换的注意。同样场景转换的透明性还体现在物理世界当中。交通工具的高效化使得位移变得更加方便快捷,当使用智能移动设备进行互联时,主体甚至可以超越时空维度,进入更为灵活、更具有弹性的沟通和互动环境。

随着移动设备以及微博、微信、短视频等碎片化内容成为数字空间中的主流,完整形态的空间被切

割为碎片化的、跳跃的形态, 并且渗透进主体日常生活场景之中。超链接的跳转取代了物质身体的运动, 成为场景转换的途径, 并且成为唯一的途径。在网页中, 主体依靠点击超链接的方式前往自己试图进入的数字空间, 如微博超话、热搜等等。原本具有整体性的地方记忆同样被碎片化和符号化, 从本质上转变了社会交往的形态和结构。

这种超链接式的运动方式并不只是存在于网页上, 法国人类学家马克·奥热 (Marc Augé) 在其著作《非地方: 超现代人类学入门》中提出了一个新概念“非地方” (non-place), 一个与地方相对的, 不能被定义为身份的、关系的或历史性的空间。奥热的“非地方”理论区分了以汽车站、机场等为代表的流通空间, 以旅馆、商场、零售店等为代表的消费空间, 以屏幕、电视机、电影院等为代表的传播空间。“非地方”空间形态逐渐与人们的日常生活场景交替出现。

“非地方”是由时间的过剩、空间的过剩和个体的过剩所生产的抽象空间。作为过渡性地点和临时性居所, 其暗含着对日常实践的遮蔽。主体与其所穿越的景观空间存在断裂, 他无法填补自身和空间之间的空白<sup>[35]</sup>, 并且在一定程度上限制了人们关注空间或积极表达自己意图的能力<sup>[36]</sup>。

以往的路途被转化为在固定空间中的移动, 高铁、飞机等交通工具以自身的位移隐藏了原初身体的位移, 身体完全与空间的存在相隔绝, 只是被动地在缺少差异的道路上朝目的地前进, “在与大地景物的想象的接触中永久地分离”<sup>[37]</sup>。就这样, 原初身体的运动与空间的变化在媒介的作用下不再关联到一起, 人们对空间的感知方式从行走在道路中变成点击超链接式的跳转, 原初身体运动的空间变换被媒介技术所置换。

尽管奥热对“非地方”的论述确实指出了现代一些空间与社会情境断裂, 不像传统场所能提供强有力的认同、建立社会关系和文化建构功能, 但并不意味着包括互联网在内的现代化的新场景是异化的抽象空间。相反, 当身体进入潜在的、抽象的空间中, 其具身的个人经验将被投注在数字空间之中, 空间将被激活、具体化, 成为身体图式展开的双重空间。

一方面, 数字空间的外部空间并不建立在物理的三维空间概念上, 更恰当地说, 数字空间的外在形态为一个去中心化的、虚拟的网络, 其最突出的网络组织形式就是以 Facebook、微博等为代表的社交网站。在社交网站的发展过程中, 平台化 (platformization) 的服务使社交媒体平台从一个组织节点逐渐成为社会交往空间的主要基础设施。<sup>[38, 39]</sup>

从新闻实践到社会认同, 社交媒体作为公共话语空间的基础设施能够进行政治、集体行动话语动员<sup>[40]</sup>, 重塑集体悼念与延展性情感空间<sup>[41]</sup>, 赋权弱势族群的话语行动实践<sup>[42]</sup>。在中国全国性的城乡流动当中, 数字空间充当了重新建立社会交往、社会身份认同与社群的平台, 并且使用户在多重流动、安置和变化的过程中获得了全新的数字地方感<sup>[43]</sup>, 为用户自下而上地进行“数字地方营造” (digital place-making)<sup>[44]</sup> 提供了良好的基础。

另一方面, 数字空间的意识空间则建立在电子修辞学基础上, 兴发了根植于视觉与屏幕界面的全新表述——“数字修辞” (digital rhetoric)<sup>[45]</sup>。美国文学学者理查德·兰纳姆 (Richard A. Lanham) 创造了“数字修辞”这个术语, 旨在点明计算机技术既是一种逻辑手段, 也是一种修辞手段。<sup>[46]</sup>

以屏幕等为代表的新“传播空间”为例, 作为数字时代的中介物, 屏幕已经渗透到人类行为的所有方面。我们与屏幕的互动塑造了我们的意识或思维习惯。<sup>[47]</sup> 就本质而言, 它是一个动态语境的物质界面, 也是新媒体文化的媒介。屏幕不能仅仅被看作是投射图像的支撑物, 还必须被看作是图像本身的一个组成部分, 而界面则是屏幕这一“传播空间”中的实在。用户以鼠标和键盘在屏幕上进行人机交互, 并获得具身体验。

在2018年播出的热门电影《网络迷踪》《解除好友2》中就挪用了人机交互这一日常实践的符号表征, 并将其运作成视觉隐喻<sup>[48]</sup>。这两部电影都以计算机交互界面作为叙事空间, 以屏幕上的“光标”

引导观众进入人机交互操作者的第一人称视角。其中,“光标”的移动代表了主体的“意向弧”。因此,技术具身的情境体验得以展开“传播空间”,从另一层面重塑了影像编码,并转移了观影者的想象空间。

随着日常屏幕体验的激增和媒介化生存体验的丰富,媒体与电子生存的深度融合继续挑战着传统的空间范式。“当人物变成光点,名字变成符号,信息变成声波,新闻叙事中媒体的扩张重塑了人类的感觉。”<sup>[49]</sup> 界面语言改写了以人为本的感官流派和媒体文化,桌面电影等此类视听内容类型更新了弹窗、超链接所代表的媒体语言,重写了媒体文化的空间修辞表征,在技术具身的实践中调和了以媒介设施物为代表的外部空间和媒介修辞的空间化。

#### 四、结语:重返“生活世界”

当人类以理性和功利的目的创造了一系列开发、控制和改造自然的媒介技术,也就在科学的主题结构中“遗忘”了直观的生活世界和活动着的主体。<sup>[50]</sup> 社会情境与媒介技术的深度纠缠,或者用海德格尔的话来说——透明的“上手状态”使人们通常忽视了技术的内在特质。媒介技术本身所蕴含的工具性特征及其“共生”“转译”“交互”的中介化意图,往往是人们在使用媒介实践时所忽视的。它们嵌入人的身体并且在视角中转变和调节人的体验,中介了主体间、主体与物质之间、物质与物质之间的传播活动。<sup>[51]</sup>

伊德试图建立一个由身体—技术关系构成的心物一体化的世界观,包括知觉感知的物质和其深刻的诠释学意义。在技术的透明性和诠释性基础上,主体展开实践。但他所谈论的世界并不等同于胡塞尔、梅洛-庞蒂等人所谈论的“生活世界”,而是“把技术的角色重新放回到各个方面”<sup>[14]</sup> 的“生活世界”。伊德不断地用“多元的技术—文化的嵌入性”<sup>[14](150)]</sup> 去看待世界的形态,实际上是因过于依赖技术隐喻而对多元文化产生的乐观,过于强调技术对社会情境的“编辑和加工”,在技术具身的关系中已经预设了主体自身作为一个可供变更的对象,从而失去了主体自身体验的“焦点”。<sup>[52]</sup>

不过我们所面对的技术危机并不是技术本身的失败,而是如胡塞尔所说“仅仅将其肤浅化,陷入‘自然主义’和‘客观主义’”<sup>[16](421)]</sup> 的失败。但其中所蕴含的工具主义特征使我们只能看到一个被抽象化了的世界,在其中生存的“技术具身”的主体是去性别的、同质化的技术身体。<sup>[53]</sup> 技术身体不存在国别、文化、种族、所属地方的差别,而诸如此类的差异正是“生活世界”所具有的,并且成为身体—主体定位和实践活动的基础。

胡塞尔面对科学引发的文化危机时就意识到,唯一的出路是回到被实证科学所掩盖的“生活世界”,摆脱科学对世界的“主题化”“课题化”改造。因为对世界的“主题化”改造排除了与其主题不相关的对象,所以它具有一种先天的片面性、狭隘性、区域性<sup>[54]</sup>。离开了具体的主体和实践情境,所谓的知识就会陷于僵化、静止的状态。

身体问题和现象学理论对于传播学研究的意义在于,我们不能像科学的自然主义那样,把主观领域从自然世界的领域中分离出来。主观性必须被理解为其与客观性的构成过程是密不可分的。因此我们必须超越技术对世界的图像化,也就是将科学的“技术世界”重置为前科学的“生活世界”,将人的媒介化生存重新置入具体的、历史的境域进行考察。尽管现象学家们对“生活世界”的论述不尽相同,但总的来说,“生活世界”是一个最贴近身体—主体的日常世界,是朝身体—主体敞开的境域、情境或双重空间。在“生活世界”中,身体不仅是指向知觉、性欲、情感的元媒介,也是嵌入技术的新型主体,同时还是具有种族、性别、阶级等社会化差异的共在主体。只有充分注意到身体及其所展开空间的异质性、多元性,人类才不至于成为抽象的、空洞的符号。

## 参考文献:

- [1] Genay, A., Lecuyer, A. & Hachet, M. (2022). Being an avatar "for real": A Survey on virtual embodiment in augmented reality. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 28 (12): 5071–5090.
- [2] 刘海龙. 传播中的身体问题与传播研究的未来 [J]. 国际新闻界, 2018, 40 (2): 37–46.
- [3] 刘婷, 张卓. 身体-媒介/技术: 麦克卢汉思想被忽视的维度 [J]. 新闻与传播研究, 2018, 25 (5): 46–68+126–127.
- [4] 孙玮. 赛博人: 后人类时代的媒介融合 [J]. 新闻记者, 2018 (6): 4–11.
- [5] 刘海龙, 束开荣. 具身性与传播研究的身体观念——知觉现象学与认知科学的视角 [J]. 兰州大学学报 (社会科学版), 2019, 47 (2): 80–89.
- [6] 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, 42 (5): 7–17.
- [7] 张文娟. 具身性之思想溯源、概念廓清与学科价值——一种对具身传播研究的元认知 [J]. 新闻与传播研究, 2022, 29 (9): 112–125+128.
- [8] Stromer-Galley, J. & Martey, R. M. (2009). Visual spaces, norm governed places: The influence of spatial context online. *New Media & Society*, 11 (6): 1041 – 1060.
- [9] Beaunoyer, E., Dupéré, S. & Guitton, M. J. (2020). COVID-19 and digital inequalities: Reciprocal impacts and mitigation strategies. *Computers in human behavior*, 111, 106424.
- [10] Conatser, T. (2010). There's no 'I' in information: Some naysayings for new media studies. *New Media & Society*, 12 (3): 365–378.
- [11] 黄河, 康宁. 移动互联网环境下群体极化的特征和生发机制——基于“江歌案”移动端媒体文本和网民评论的内容分析 [J]. 国际新闻界, 2019, 41 (2): 38–61.
- [12] 徐强. 自我认同: 数字时代的认知、情感及其批判 [J]. 华中科技大学学报 (社会科学版), 2022, 36 (4): 1–7.
- [13] 刘芳, 吕鹏. 情感、空间与身体: 元宇宙视域下青年群体情感危机的消解 [J]. 中国青年研究, 2023 (2): 15–22.
- [14] [美] 唐·伊德. 技术与生活世界 [M]. 韩连庆, 译. 北京: 北京大学出版社, 2012: 26.
- [15] Moran, D. (1999). *Introduction to phenomenology*. London: Routledge.
- [16] [德] 埃德蒙德·胡塞尔. 欧洲科学的危机与超越论的现象学 [M]. 王炳文, 译. 北京: 商务印书馆, 2017: 156.
- [17] Rump, J. M. (2018). Making sense of the lived body and the lived world: Meaning and presence in Husserl, Derrida and Noë. *Continental Philosophy Review*, 51: 141–167.
- [18] [德] 马丁·海德格尔. 存在与时间 [M]. 陈嘉映, 王庆节, 译. 北京: 商务印书馆, 2019: 75.
- [19] Wheeler, M. & Heidegger, M. The Stanford encyclopedia of philosophy. Retrieved February 15, 2023, from <https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/heidegger/>
- [20] 吴宁宁. 对伊德“人-技术关系现象学”的辨析 [J]. 自然辩证法通讯, 2015, 37 (3): 145–151.
- [21] [法] 莫里斯·梅洛-庞蒂. 知觉现象学 [M]. 杨大春, 张尧均, 关群德, 译. 北京: 商务印书馆, 2021: 451.
- [22] 张尧均. 隐喻的身体 [M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 2006: 137.
- [23] 杨大春. 杨大春讲梅洛-庞蒂 [M]. 北京大学出版社, 2005: 99.
- [24] Schmidt, S. W. (2018). Materiality of time and temporality of place. *Time and Mind*, 11 (3): 305–310.
- [25] 安德烈·罗宾耐. 模糊暧昧的哲学 [M]. 宋刚, 译. 北京大学出版社, 2006: 6.
- [26] 钱捷. 本体的诠释——析梅洛-庞蒂现象学的“肉体”概念 [下] [J]. 哲学研究, 2001 (6): 53–61.
- [27] 周逵. 沉浸式传播中的身体经验: 以虚拟现实游戏的玩家研究为例 [J]. 国际新闻界, 2018, 40 (5): 6–26.
- [28] Ross, M. (2020). Virtual reality's new synesthetic possibilities. *Television & New Media*, 21 (3): 297–314.
- [29] Lagerkvist, A. (2017). Existential media: Toward a theorization of digital thrownness. *New Media & Society*, 19 (1): 96–110.
- [30] Thomas, L. M. & Glowacki, D. R. (2018). Seeing and feeling in VR: Bodily perception in the gaps between layered realities. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 14 (2): 145–168.
- [31] Gieryn, T. F. (2000). A space for place in sociology. *Annual Review of Sociology*, 26 (1): 463–496.
- [32] Pierce, J. & Martin, D. G. (2015). Placing lefebvre. *Antipode*, 47 (5): 1279–1299.
- [33] Trigg, D. (2012). *The memory of place: A phenomenology of the uncanny*. Athens: Ohio University Press.
- [34] Dionisio, J. D. N., Burns, W. G. & Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities.



- ties. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 45 (3): 1–38.
- [35] Augé, M. (1992). *Non-lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Seuil.
- [36] Varley, P., Schilar, H. & Rickly, J. M. (2020). Tourism non-places: Bending airports and wildscapes. *Annals of Tourism Research*, 80, 102791.
- [37] 陈永国. 超现代时期的空间非场所 [J]. 杭州师范大学学报 (社会科学版), 2012, 34 (6): 16–21.
- [38] Plantin, J. C., Lagoze, C., Edwards, P. N. & Sandvig, C. (2018). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*, 20 (1): 293–310.
- [39] Helmond, A. (2015). The platformization of the web: Making web data platform ready. *Social Media+ Society*, 1 (2): 1–11.
- [40] 黄文森, 狄丰琳, 余佳慧, 等. 全面认识平台: 2022 年全球传播学研究综述 [J/OL]. 新闻界, 2023 (1): 21–38.
- [41] 冯剑侠. #看见女性劳动者#: 新冠疫情中的女性自媒体与话语行动主义 [J]. 新闻记者, 2020 (10): 32–44.
- [42] 周葆华, 钟媛. “春天的花开秋天的风”: 社交媒体、集体悼念与延展性情感空间——以李文亮微博评论 (2020–2021) 为例的计算传播分析 [J]. 国际新闻界, 2021, 43 (3): 79–106.
- [43] Li, Y. & Alencar, A. (2023). A tale of two cities: Digital place-making and elderly Houniao migration in China. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, 49 (4): 1032–1049.
- [44] Basaraba, N. (2021). The emergence of creative and digital place-making: A scoping review across disciplines. *New Media & Society*, 14614448211044942.
- [45] Boyle, C., Brown, Jr, J. J. & Ceraso, S. (2018). The digital: Rhetoric behind and beyond the screen. *Rhetoric Society Quarterly*, 48 (3): 251–259.
- [46] Lanham, R. A. (2010). *The electronic word: Democracy, technology, and the arts*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- [47] Barrett, E. & Welch, K. E. (1999). *Electric rhetoric: Classical rhetoric, oralism, and a new literacy*. Cambridge, MA: MIT Press.
- [48] 任竹青. 悬疑·细节·主题·风格:《网络迷踪》叙事解码 [J]. 电影评介, 2018 (23): 45–48.
- [49] 高心语, 吴向阳. 从视窗到声象: 界面影像的呈现与控制 [J]. 电影艺术, 2022 (3): 61–69.
- [50] 艾四林. 哈贝马斯交往理论评析 [J]. 清华大学学报 (哲学社会科学版), 1995 (3): 11–18.
- [51] 杜丹. 共生、转译与交互: 探索媒介物的中介化 [J]. 国际新闻界, 2020, 42 (5): 18–34.
- [52] 李雨浓, 邱慧. 伊德是否提出一种规范性的图像技术现象学 [J]. 自然辩证法通讯, 2021, 43 (8): 112–118.
- [53] 周午鹏. 技术与身体: 对“技术具身”的现象学反思 [J]. 浙江社会科学, 2019 (8): 98–105+158.
- [54] 张廷国. 胡塞尔的“生活世界”理论及其意义 [J]. 华中科技大学学报 (人文社会科学版), 2002 (5): 15–19.

[责任编辑: 谢薇娜]