

数字空间中的“超人类”生成与演变

赵倪聪¹, 蔡峻²

(1. 浙江大学文学院, 浙江杭州 310030; 2. 杭州国际城市学研究中心, 浙江杭州 311121)

摘要: 数字革命, 让人类本需依赖科学进步才能完成的生物性进化得以快速地实现。互联网媒介尺度的升级, 将进入数字空间的用户再一次肢解, 与之替换的虚拟躯体得到赛博式生命延长、机能强化、肢体改造, 让数字空间中的虚拟自我指向朱利安·赫胥黎所提及的超人类模式。无序、复杂且独特的虚拟数字空间, 无声地改变着超人类的属性与与现实用户的关系, 其具体表现在 Web 1.0 的自我之投射, Web 2.0 的自我之重启, 以及 Web 3.0 的自我之新生。原存于数字空间的自然属性逐渐被虚拟世界所剥离, 现实的元素在虚拟的躯体上不断消解, 用户主体与超人类客体的边界逐渐模糊。奇点的存在, 更是让超人类存在脱离现实用户本体的可能, 形成独立身份。

关键词: 超人类; 数字空间; 身体; Web

中图分类号: G20

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2023) 03-0017-10

引言

信息技术所引领的智能科技, 在一定程度上对人类现有的生物演进有效性发出了确切的质疑。进入互联网时代后, 人类在虚拟的数字空间开疆拓土, 在改变现代人的生活方式以及社会关系的本质^[1]的同时, 也完成了对人类本体的虚拟式改造。因为, 虚拟的数字空间如今已能够轻而易举地实现人类对于生命延长、机能强化、肢体改造等需求的期许与愿景, 让人类在现实之外的异域获得当代医学所无法解决的生物性强化——超级寿命、超级智慧、超级健康^[2], 达到 (或许已经成为) 朱利安·赫胥黎提及的超人类, 甚至完成了部分后人类肢体需求的基本建构。可是, 这般过于急速的强化, 很快将人类拉入一个对数字空间依赖与沉迷的状态, 现实的人渴望向虚拟的超人类进行转化, 并渴望获得某种无法在现实世界完成的官能体验。源于这样的期许, 超人类在如今的数字空间中得以泛化。

然而, 超人类的泛化也带来了相应的问题。超人类的发展, 加剧了数字空间中人类的身份焦虑与自我迷失, “人类”在本体概念、主体性以及肉体属性上皆受到某种冲击与“威胁”, 现实的自我不断地被虚拟的自我挑战着。若科技再度进化, 或奇点出现, 虚拟的超人类或有望在技术临界点被突破时, 获得某种自主性^[3], 脱离与用户本体的联系, 完成自我的独立。可官能之共享、知觉之共感, 却又宣誓着现实人与超人类的某种联系。那么, 此时的人类与数字空间中的超人类之间有怎样的联系? 特别是在 Web 3.0 与元宇宙风靡的当下, “人类”在数字空间中的存在到底进行了怎样的转换? 与之前的 Web 1.0 与 Web 2.0 时代相比, 又有怎样的不同? 虚拟人向超人类的进化又是如何在技术支持下逐步实现超人类的“去人类性”? Web3.0 时代, 超人类的“去人类性”又会对当代社会带来怎样的影响? 在本篇文章中, 我们将围绕这几个核心问题进行探讨与分析, 这一来能尝试探索当代人在数字化生存中的自我定位, 厘清现实自我与虚拟自我的关系和身份问题; 二来能为迎接即将成熟的 Web3.0 时代提供

先验性的理论支持。

一、为何是“超人类”？

在国内的研究中，关于超人类的研究是相对缺乏的，其多作为子概念出现于“后人类”的相关研究之中。譬如，赵柔柔在谈及赛博格与后人类主义时，认为超人类主义是其非常重要的一个支流，是以一种超越人的生物局限为关键点，围绕新生物形态而形成的讨论，并通过归纳研究者的结论，指出超人类是对通向后人类路途上的“人”的描述；^[4] 刘海龙从麦克卢汉的经典观点“媒介是人的延伸”、媒介考古学、控制论、后人类主义来探讨、反思、回顾传播学中的身体问题，虽没有直接提及超人类主义的字眼，但其观点与内容皆在探讨人类的身体问题，认为身体介于肉体与媒介之间，具有生物性—幽灵性的双重特征；^[5] 彭兰从智能时代的赛博格化出发，认为人的某个身体原件有被复制的可能，曾经离身性为主的数字空间也越来越频繁地显现出具身性特征。^[6] 此外，还有一些悲观的看法，认为超人类主义是一种病态的完美主义，摧毁了人性基础。^[7] 那么，为何“超人类”的概念会更适合当代的数字语境？它究竟具备了哪些具体的特性而需要被研究？

（一）处于动态中的“超人类”

人类、超人类、后人类，对应着人类的现实形态、未来形态与最终形态。在时间维度上，超人类介于人类与后人类之间，既不现实，但又不遥远。通俗而言，超人类即是对现实人类的超越，但并没有发生革命性的突破或进化。在概念上，它源于超人类主义，由朱利安·赫胥黎于 1957 年撰写的论文中被首次提及：“如果人类愿意，它注定可以超越自己。这绝不是偶然的，以一种方式超越这里的个人，以另一种方式超越那里的个人，而且作为人类整体，去超越自己。我们需要为这种新的信念命名。或许，超人类主义将为人类服务：人依旧是人，但会通过实现人性的新可能性，去超越自己。”^[8] 作为生物学家的朱利安·赫胥黎，倡导人体借用医学、科学手段实现人类个体的生物性超越，并认为这种超越方式最终会辐射到人类集体。可以说，朱利安·赫胥黎所设定的超人类，便已经被赋予了一种被强化的属性与状态。而后，到了 1990 年，美国哲学家摩尔（Max More）则开始从哲学层面对“超人类主义”进行了定义，他认为：“超人类主义属于一种生命哲学范畴，它追求智力生命进化的连续和加速，由改善生命的原则和价值引导，利用科学和技术手段超越当前人的形式和限度。”^[9] 摩尔所提到的生命进化的连续和加速，恰巧也证明了超人类的某些属性。作为通向“后人类”的过渡形态，超人类的属性一直都伴随着朱利安·赫胥黎所强调的“超越”，在达到“后人类”的最终目标之前，超人类会始终保持着一种有机、可变、灵动的属性。

超人类主义一经提出，便带来哲学、政治学、经济学、社会学、人类学、医学、生态学、地理学、文学批评、电影研究、性别研究、文化研究等诸多学科和领域^[10] 的持续关注。作为过渡版的后人类主义，它尊重理性和科学、寻求进步、重视现实生活，强调科技论之于人类的意义。在生物性上，人类存在着上限，但依托能克服人类基本限制的新兴技术，人类生物学的局限性将被机器所取代^[11]，而不依托某一超自然的来世的人类价值，不受传统人道主义方法限制的人道主义的衍生。除了生物性上的突破，超人类将人性作为学习的对象，并以理想的方式加以重塑。^[12] 相较于国内，超人类主义在国外则是一个较为热门的话题，特别是在 Facebook 改名为 Meta 之后，元宇宙的概念越发风靡，更是加强了学界对超人类主义的关注度与讨论度。其研究内容具体有以下四个维度：（1）作为方法论研究科幻文学等其他学科^[13]；（2）作为哲学概念进行分析与梳理^{[14][15][16]}；（3）从技术论角度探讨超人类的生物革命与特征^[17]；（4）从伦理学角度思考超人类的“人性”与道德。^[18]

总体而言,超人类主义的提出与研究,是基于现代化发展路径下的人类本体性探索,并希望落实于“超人类”集体性实现的一次思潮,既具有现实意义,又蕴含先验意义。然而,如今的数字化生存,为超人类研究提供了新的维度,数字空间中的超人类将具备新的含义与属性,并与现实的自我产生新的关系。

(二)“超人类”在数字语境中的独立性

虽然,如今的人类,不断地努力让自己的生活变得更健康,记忆力与肉体变得更强大,情感体验变得更多元,可受限于自然、科技、人道主义等多方面的约束,注定造成现实生活中超人类生成滞后的必然结果。但是,这并不代表当代人对于超人类概念或形象的陌生,反而在如今娱乐盛行的时代,文学、音乐、绘画、电影、游戏等艺术作品无时无刻不提醒着受众超人类的存在,即使它仅显现于现象层面,或停留在认知层面,依然完成了先验的结果。当人们对这些形象、场景日渐熟络,超人类的概念便在受众心理中产生了先验效果,即概念推理的逻辑可能性^[19],甚至最后延伸至实际的行为活动中。譬如 Cosplay(角色扮演),即是人类在尝试完成某种超人类的身份重建。但显然 Cosplay 仅是完成了某种精神式的“附灵”,是主体在特定社会—文化关系中的一种关系定位和自我确认^[20],并没有在生物层面上达到超人类的标准,伴有确实的自我强化或机体重构,最多也仅是朝着人性上的进化与改造前进。

然而,在数字语境中,超人类不仅能够使用户个体达到一种新状态,甚至允许其获取一个新身份。数字语境下的超人类其最大的特征便是“独立”,不管是朱利安·赫胥黎还是摩尔,他们所强调的现实人的超人类状态,需要满足一个前提——即人类是在同一个“身份”“个体”上完成同时空的进化或是超越,这实则是绑定了人类与超人类的身份关系。但是,数字空间允许人类重新编码自己的生物基因,让自身的肢体在不断优化乃至进化的现实技术中或主动、或被动地被肆意解构和反复重构,并通过虚拟现实、增强现实等科技手段,完成自我能够具象感知的“身体”再现。换言之,人类的现实肉体与超人类的先验肉体可以发生剥离,现实中的人类与数字空间中的超人类能够被逐渐切断联系,这也预示着数字空间中的超人类允许具备独立身份。

二、数字空间中的超人类生成手段

(一)互联网媒介尺度的升级

1989年,蒂姆·伯纳斯-李(Tim Berners-Lee)发明的万维网,开启了数字化革命的浪潮。现实的信息被不断地转化为数字“0”和“1”,文字、图像、视频,甚至是用户本身皆开始在虚拟的世界中被复制、再现、创造。虽然,最初 Web 只能完成基本的人机交互与信息的被动获取,但接踵而至的设备廉价买卖、信息迅捷同步、全球网络建构,让数字化的生活模式迅速蔓延至全球,并日趋主流。数字化的流行为数字空间提供了更多的发展投入,在更为便捷、轻易完成解构的虚拟世界中,互联网的媒介特性越发膨胀,打破了原有传播媒介时间偏向和空间偏向的局限性^[21],虚拟世界开始烙印入现实(Web 1.0),同步于现实(Web 2.0),甚至脱离于现实(Web 3.0)。可以说,Web 的极速发展,突破了传统意义上麦克卢汉提出的媒介尺度概念,即媒介是人的延伸中提到的身体器官延伸、感官延伸与中枢神经延伸,不断丰富的配件设备持续升级着 Web 的媒介尺度。换言之,现实中的用户在互联网中需要提供更多的肢体与 Web 的功能进行对应,这为超人类在数字空间的塑形提供了机会。

Web 的演进促成了超人类的生成,通过孙茜在《Web 2.0 的含义、特征与应用研究》一文中对 Web 1.0、Web 2.0 区别的归纳(见表 1^[22]),以及肖恩·迈克尔·克纳对 Web 2.0、Web 3.0 区别的归纳(见表 2^[23]),我们可以直观地理解 Web 演进的具体内容,这也能较为清晰地解释数字空间中超人类的

生成手段。

表 1 Web 1.0、Web 2.0 的区别

	Web 1.0（1993–2003） 通过浏览器浏览网页	Web 2.0（2003–） 网页，以及许多通过 Web 分享的其他内容， 更为互动，更享有应用功能而不仅仅是一个网页
模式	读	写与贡献
主要内容单元	网页	发表/记录的信息
形态	静态	动态
浏览方式	互联网浏览器	各类浏览器、rss 阅读器、其他
体系结构	Client Server	Web service
内容建立者	程序员	人人
应用领域	初级的“滑稽”应用	大量成熟应用

表 2 Web 2.0、Web 3.0 的区别

Web 2.0	Web 3.0
集中 应用交付、云服务和平台，由中央机构管理和运营	去中心化 边缘计算、点对点 and 分布式共识
法定货币 使用政府发行的货币进行支付和交易	加密货币 交易可以使用加密的数字货币进行，例如比特币和以太坊
Cookie 组件 使用 Cookie 组件，有助于跟踪用户并提供个性化服务	NFT（非同质货币） 用户可以获得独特的代币，这些代币被赋予价值或提供某种形式的福利
CSS 和 Ajax Web 2.0 由布局技术（layout technology）定义，提供比 Web 1.0 更多的动态控制	AI 更智能的自主技术将定义 Web 3.0，包括机器学习和人工智能
关系数据库 数据库支撑着 Web 2.0 的内容和应用程序	区块链 Web 3.0 利用区块链的固定节点技术
社交网络 Web 2.0 迎来了包括 Facebook（现 Meta）在内的社交网络时代	元宇宙 随着 Web 3.0 的出现，元宇宙将融合物理、虚拟现实和增强现实

结合表格可以发现，Web 的三个阶段皆有特别的侧重：Web 1.0 强调聚合、联合、搜索，主要解决人对于信息的需求；Web 2.0 则是突出参与、展示和信息互动，主要解决人与人之间沟通、交往、参与、互动的需求^[24]；而到了 Web 3.0，虚拟与现实的边界开始明确，社群去中心化、货币专有化、数

据资本化、人工智能个性化等新功能的推出,都暗示着虚拟世界体系建构的逐步完整,以及平行于现实世界的独立性渴求,其特性也从 Web 1.0、Web 2.0 所强调的个体式软件与平台转向功能整合式、类型综合式的数字空间区块。在 Web 演进的同时,媒介尺度也在进行连续性的升级,从 Web 1.0 的眼睛、耳朵、躯体(信息获取与操作),到 Web 2.0 的嘴、大脑(交互与思考),再到 Web 3.0 的肌肤、鼻子,乃至灵魂(空间沉浸带来更多的知觉激活)。

(二) 被肢解的现实肉体

如今的数字空间似乎更为“贪婪”地打量着人的官能体觉,相继发行的各类辅助产品(VR、AR、XR、全息投影等新科技)持续在数字空间中复制现实自我的各个肢体,甚至将之替代。这些由科技设备所塑造的虚拟肢体,与梅洛-庞蒂提及的幻肢类似,但也有不同。因为,这些原本仅能够通过想象感知的“幻肢”(感知的不在场),却能在数字空间中通过辅助产品的体感反馈达到实在的生理感知。这类真实的感知反馈,让现实的用户与数字化的超人类共享了生理信息,原本单一的数字空间结构中也随之增添了部分实在的经验意义。可以说,生理感知的存在,赋予了超人类“肉体”的合法性。但是,这种生理经验的植入,会难以区分“现实用户”与“虚拟用户”的存在偏向,换句话说,生硬的二元空间(现实与数字)的割裂,无法明确用户的感官边界。恰如哈拉维指出的那样,赛博格意味着人类与动物、有机体与机器、身体与非身体之间的界限和模糊。^[25] 这般空间的割裂,在生物学意义上,迫使人在进入虚拟世界的同时发生属性分割、扩张、衍生、强化,但在面对非现实的、无意义感和空虚感时,真实的自我会发生精神上的怀疑^[26],而这也注定“人类”向数字化的超人类转换时携带的存在焦虑。^[27]

用户借互联网媒介进入数字空间时,人的物质实体被以数据化方式映射为“虚拟实体”^[6],他是用户的另一个形态,也是介入一个确定的环境,参与某些计划和继续置身于其中的必要条件。^[28] 数据化的“虚拟实体”力所能及地复制、参照用户的个人体征,并依据这些极具个体性的肢体、意识进行符合数字空间的身体重组,让用户的虚拟实体成为数字空间中的“唯一”存在。这一手段在 Web 2.0 初现雏形,可在这个阶段,它仅能达到行为唯一,具体表现在实时反馈的交互功能,例如游戏的即时操作、社交软件的同步传输。而到了 Web 3.0 时代,它有望凭借区块链技术、NFT 等数据节点所特有的绝对性与唯一性变得成熟,真正成为匹配用户各方面需求的复制式的超人类。

如今,虽然硬件水平并没有达到如小说《雪崩》所描绘的“超自然世界”般,允许人类作为可编程的化身,使用现实世界投射的 3D 数字空间与自我和软件代理进行交互^[29],或创造出似电影《头号玩家》般的自由“绿洲”,但这无疑成为人类在数字空间进化为超人类的有效路径。它突破了人与机器的边界,整合了肉体与技术的双重逻辑。^[30] 人类的生物性在互联网的不断进化中被肢解,却最终完成数字空间中超人类的各个肢体的重组。在庞大的互联网数字空间内,人的沉浸体验联系着复杂且随机的生物体征,但这种体征的“存在”,便已经超越了人类的生物局限,且在 Web 的不断演进中,持续完善着数字空间中超人类所需的骨骼、肌肉、皮肤等各个组件。

三、置于“真实”“仿真实”“去真实”状态下的超人类

在了解不同互联网环境与技术支持下的超人类特征后,我们可以更进一步地了解超人类与用户之间的关系。我们知道,自用户可以介入数字空间起,人们便普遍认为,互联网已经产生了新的社会环境,并重新构建了通信模式和对空间的看法。^[31] 在这空间里,现实的复制比重对超人类的生成会产生

直接的影响,它贯穿了用户能动的、知觉的和情感性的在世存在的“身体”和被社会和文化所建构的身体^[32],让原本属于用户自我的身体客体化、真实感边缘化。

数字空间中的超人类一般存在三种类型:一是用户直接复制自我所产生的“虚拟实体”;二是对于用户主体而言,其他用户创建的“虚拟客体”;三是数字空间创世或发展时所携带的人工智能,譬如游戏中的NPC以及人工客服。这三类超人类类型构建了当代数字空间中的人文元素与虚拟社会语境。可是,互联网在演进过程中的语境改变,不单单改变了用户在数字空间中的生活模式,同样也改变了用户与超人类间的关系,甚至是超人类的本体属性。

(一) 自我的投射——置于真实语境下的超人类

在最初的Web 1.0时代,用户投射的“虚拟实体”是数字空间中的主要群体。在早期的互联网时代,用户与自我的交流占据了主要空间。因为,在这个阶段,用户与他人通常是处于跨时空交流的状态,例如通过邮件、网页留言,更多的是用户与自我投射间的互动,是一种“自我设定自我”的状态。超人类既是行动者,又是行动的产物;既是活动着的东西,又是由活动制造出来的东西;行动与事实,两者是一体的,而且是完全一体的。^[33]

用户进入数字空间后,便时刻连接着数字空间中的自我投影,但所接触的所有内容、信息,最终皆作用在用户自我的现实身体上。例如,从文本阅读走向超文本阅读,从纸质文本走向多媒体文本,从低效率寻觅到高效率检索,从信封的书写与装填到邮件的键盘输入、鼠标输入、扫描输入、语音输入与发送等等。^[34]而作为自我投影的超人类,并没有因为这些信息的获取与接受而获得进化,或者得到任何的改变。固定的功能、局限的手段让虚拟语境下的超人类与现实语境下的自我表现同质,没有显现出较大的差异性。因此,Web 1.0中的超人类,在软、硬件设备与用户行为界限等限制条件下,更多的指向芬伯格提出的“延展的身体”与麦克卢汉的“媒介作为人的延伸”,是以工具状态、技术中介来意指自身的身体。^[32]但从严格意义上而言,在这个阶段,超人类还无法在数字空间中生存,仅能以凭靠用户的代理身份、人替^[35]的形式,用碎片化的躯体功能宣誓着它的存在。总体而言,Web 1.0时期的数字空间,并不具备完成超人类的具身形塑,但它却成为用户的部分躯体与超人类链接的具体媒介,启发了精神、连接了物质、介入了实践^[36],为后续的超人类生成打下了良好的基础。

(二) 自我的重启——置于仿真实语境下的超人类

“真实”的数字语境在Web 2.0发生了向“仿真实”的转变。互联网作为工具性媒介,进一步成为连接真实人与超人类间的中介信息^[37],超人类则在该语境下完成了自身的独立具身形态,成为用户再现于数字空间的符号幻影。仿真实的超人类其实在当代社会中并不陌生,例如,科幻小说、游戏、动画所虚构的人物即是对超人类的幻想,而这些文本性内容的创作,也成为超人类孕育的温床。语境的转变造成超人类生成方式的改变,用户个体可以在数字空间中创建出多个不同的“超人类”,并经历不同的事件,暂时进入一个受调节的数字世界,根据个人的兴趣和优先级,行使能够掌握的不同程度的权利。^[38]此时,用户的符号幻影不再拘泥于现实的自我,现实的肉体、感知、身份更进一步被互联网媒介解构,发散至各个可以参与的虚拟角色之中,并与之结合。这在当下流行的电子游戏,特别是在多人在线战术竞技类游戏(MOBA, Multiplayer Online Battle Arena,如英雄联盟、王者荣耀)、格斗类游戏(街霸、拳皇)中表现得格外突出。用户在竞技行为开始前需要先选择游戏角色,而每个游戏角色携带的不同特性与技能都强调着自身的独立性。这说明,在确定英雄身份前,用户的身份始终处于游离状态,这种身份的迷失与“真实”语境下“我即是我”的确实身份有着本质的区别。除此之外,用

户也可以在基础模型上进行装饰与修饰, 譬如微博、QQ、微信等社交软件, 虽延续了 Web 1.0 的复制、替代, 但更强大的交互功能与更隐秘的匿名性, 让用户可以更为自由地选择自我的身份偏向, 主观选择成为何种超人类。

然而, 此时的超人类并没有与现实用户发生绝对分离, Web 2.0 的超人类与用户之间依然存有联系, 但超人类的肢体已经从用户本体割离, 享有自我独立的存在主体。用户虽竭力寻求与超人类的融合, 可它最终无法归属于用户, 取而代之的是平台、客户端、公司等集团式的介入。超人类成为用户之外的他者所创建并享用的文化版权, 无法被私有化。整个使用过程逐渐趋向于“附灵”, 通过超人类之身躯, 去理解超人类的常规姿态, 运用这一姿态去深入扮演, 并想象演习各种行动方案^[39], 完成自我在精神上的强化, 并获得满足。需要强调的是, 虽然它作为公共产品, 可以被每个使用平台的用户使用, 但它不同于本雅明在《机械复制时代的艺术作品》所批判的现代摄影技术一般缺乏“灵韵”^[40], 数字空间中的超人类(产品)依旧享有它的原真性。因为它在数字空间中具备能动特性与享有唯一身份, 不管用户如何使用, 如何在客户端被复制, 超人类依然有着自我极具个性的生命逻辑与成长路径。再者, 此时的超人类属性无法固定, 它受到来自他者的约束。当所处的平台受到来自规则、数值、政策、法律等现实原因的改动, 超人类便不因用户意志或自我意志而发生改变。

(三) 自我的新生——置于“去真实”语境下的超人类

在 Web 2.0 构建的仿真实数字空间中, 用户自愿“被迫”接受其文化符号、文化内容与文化观念, 将超人类的属性内化为真实自我与真实行为^[41]才能与之进行有效的交互。此时, 虽然用户褪去了主宰者的身份, 但在行为活动方面, 依然是由现实用户进行主导。然而, Web 3.0 的兴起, 则再一次改变了超人类的生存语境, “真实”“仿真实”以外的“去真实”空间或将形成。至此, 超人类正式对现实身体的具身感发起挑战, 在“虚拟现实”“人工智能”等辅助工具的帮助下, 用户将感知到另一维度的“真实”。

在人工智能具备自我发展能力之前, 超人类在数字空间中依然是可控的, 因为它的发展离不开现实人的主观意识与客观行为。可以说, 该阶段存活在数字空间中的超人类虽然享有 Web2.0 部分自由的权利, 在预先设置好的、人类允许的条件下有着表征与特性选择的自由; 但总体而言, 还是封闭、拘束且固定的, 它始终存在着技术极限。硬件、软件、系统所限制的设定, 一直禁锢着超人类的自我发展和向外探索, 超人类依然是现实的人的行为和意志通过模式识别、多感知传感、语言系统等技术手段来客观化的一个数字化对象。^[42]譬如游戏中的“空气墙”, 用户虽能通过超人类的视域看到更远的场景, 但无法到达。即使如电影《失控玩家》中的主角一般, 当超人类具备自我意识, 且做出自主行为成功突破“空气墙”的禁锢, 最终抵达那被现实用户限定的, 不被允许到达的彼岸, 也只是从“可视的极限”跨越到了“不可视的极限”而已, 囚牢始终存在。

虽然, 在技术构建与人文构建上, 当下的数字世界远远无法达到自立的交融性与文明性^[43], 但若是数字空间完成自我需要的系统建构, 自动控制、模式生成、差异调制、反馈、问/答等新的操作原则^[44]也将随之孕育而生。同时, 人工智能的快速发展, 也让一些学者开始思考奇点(singularity)是否会到来。^[45]“‘奇点’是用来描述 AI 技术变革的特有范畴”, 体现出人工智能技术发展趋势与可能, 与人类已有的其他技术类型有着根本的不同。即, 人工智能是人“一般智力”实现和表达的技术, 而非器官的延伸和扩展的技术。因此, 如果奇点来临, 则意味着人类技术打造了一个独立于人的、具有自主性的物体系。^[46]若真是如此, 数字空间中的超人类演进将脱离人为的跟踪与参与, 因为奇点将成为

数字空间中唯一的数值隐喻，在其量值发生指数型增长的同时，也无疑将它的不可预测性进行了强化。那么，此时的人类与超人类将进行某种分离，或许超人类将在人工智能的帮助下彻底脱离用户，创造出“去真实”的虚拟语境，平行于现实世界，达到鲍德里亚所提及的“拟真”状态。

若是人工智能的自我学习能力发展成熟，空间、社群、符号、政治等现实元素，会在人工智能所开辟的异质性空间中被去除。当人的创造属性不再介入该时空时，“去真实”的数字语境才真正完成。此时的超人类，既可以与现实用户共生，又可以独立于用户个体之外。简单而言，当用户断开与超人类的链接时，超人类并不会停滞，而是继续运动，享有自己的“生活”。我们以动画电影《玩具总动员》中小女孩与各个玩具之间的关系为例，女孩（用户）在场把玩玩具（超人类）时，会介入玩具的行为与意识，玩具也会根据女孩的行为呈现出相应的行径。但当女孩离开玩具所处的空间时，玩具便开始有了自己的意识与运动，并回归到玩具世界中。可以说，女孩的不在场，成为了触发超人类行动的契机，这与 Web2.0 的“游戏”状态是一致的。当然，现在的游戏也存在着类似的数字式隐喻。游戏《侠盗猎车 5》的故事模式中，用户每次登录皆会发现三个虚拟角色并不在登出时的位置，虽然我们知道它是开发商故意的设计，但用户离开时的不在场确实加强了超人类的生命感，不禁造成“它或许也是活的，你看它一直在活动着”的错觉与怀疑。

随着逐渐异质、独立、虚拟的空间转型，现实用户的参数也会发生相应的改变。如今，ChatGPT4.0 与 AI 绘画等功能的实现，便是无声宣示数字空间中人类与人工智能技术在生产身份上发生倒置的主要依据，人工智能技术迫使现实用户从实操者、介入者身份变为观察者、局外者身份。这种身份关系，还会上升到数字世界的社群关系、用户与超人类间的伦理关系，等等。但对于人类而言，数字空间中的世界和人物只是虚构的想象，想象者正确地理解它们，除了作为想象思想或虚构行为的有意对象之外没有任何现实。^[47]此时，超人类将完成“去人类性”，就像人类完成“去动物性”一样，一种新的“人性”即将诞生。数字世界的生成不再需要人类的劳动，人类的主体性与主宰性将在数字空间中不复存在。而现实模式下的社会生活则会被加强，不同的社会现实相互渗透并融合了物理和数字、物质象征性的、工业的和消费者的、私人的和公共的、现代主义和后现代人类存在的组成部分。^[48]此时的现实社会，不仅有着全新的虚拟系统，人类也从生物限制中被解放，脱离摹仿的新官能^[49]，向后人类迈进。

四、结 语

互联网革命，表面上改变了人类的生活方式，但实质上，它在悄无声息地改变人类的本体属性。新兴技术的不断出现（Web 的进化），持续解构人类的现实感知，特别是在各种体感设备的发行之后，人类的官能与现实肉体发生了强烈的剥离反应，取而代之的是数字空间的肢体再现，诱发了自我虚拟“超人类”形态的形成与发生。然而，这种虚拟式的、先验式的数字肉体并不空洞，在 Web 2.0 语境创造的确切体感知觉与 Web 1.0 培养的共情能力下，人类满足了浸入“超人类”躯体并发生反应的需要条件，并在 VR、AR、XR 的出现后表现得格外剧烈。

如今，ChatGPT 与 AI 绘画的强势，也说明人工智能的介入能够有效打破原来现实自我与数字自我间的主客体关系。劳动力的代替在一定意义上便是“去人类性”的象征，文艺作品不再需要绘画、剪辑等传统的艺术手段进行创作、组合、修正，而是人工智能直接的大数据生成。这无疑消解了产品本身所携带的“人类属性”，模糊了“人类”与“作品”之间的直接关系。当然，ChatGPT 与 AI 绘画还

无法脱离“关键词”与“参数”的人工介入。但当人工智能继续发展,元宇宙塑成,Web 3.0 能够具备自我生成与改造的能力时,人类的介入就会变得不再重要,原本被复制的“超人类”也可以脱离现实用户的意志想象,凭借自我意识完成主动行为。到了那时,超人类会直接取代人类在某些生产上的劳动,甚至是替代人类进行创造性活动。在人工智能开辟的独立时空中,超人类的无限成长或将完成后人类的生成,《流浪地球 2》中的数字生命模式的推论,也许确实会成为文明发展的一支。但那时,我们或许还有意识,但却不再是印象中的“人类”。

参考文献:

[1] [美] 南希·K. 拜厄姆. 交往在云端——数字时代的人际关系 [M]. 董晨宇, 唐悦哲, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2020: 1.

[2] Patrick, C. Transhumanism: Will humans evolve to something smarter? Retrieved June 3, 2014, from <https://www.youtube.com/watch?v=W4IDXs-wjk>.

[3] 李恒威, 王昊晟. 后人类社会图景与人工智能 [J]. 华东师范大学学报 (哲学社会科学版), 2020, 52 (5): 80-89+185-186.

[4] 赵柔柔. 斯芬克斯的觉醒: 何谓“后人类主义” [J]. 读书, 2015 (10): 82-90.

[5] 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.

[6] 彭兰. 智能时代人的数字化生存——可分离的“虚拟实体”、“数字化元件”与不会消失的“具身性” [J]. 新闻记者, 2019 (12): 4-12.

[7] 朱彦明. 超人类主义对体育的挑战 [J]. 体育科学, 2018, 38 (7): 92-97.

[8] Huxley, J. (1968). Transhumanism. *Journal of Humanistic Psychology*, 8 (1): 73-76.

[9] 朱彦明. 超人类主义对体育的挑战 [J]. 体育科学, 2018, 38 (7): 92-97.

[10] 李俐兴. 后人文主义: 超人还是非人? [J]. 理论界, 2017 (12): 18-27.

[11] Tirosh - Samuelson, H. (2012). Transhumanism as a secularist faith. *Zygon*[®], 47 (4): 710-734.

[12] Bostrom, N. (2005). Transhumanist values. *Journal of Philosophical Research*, 30: 3-14.

[13] Geraci, R. M. (2011). There and back again: Transhumanist evangelism in science fiction and popular science. *Implicit religion*, 14 (2), 141-172.

[14] Szopa, R. (2021). Is transhumanism heading towards redefinition of human being or towards Utopia? *Scientia et Fides*, 9 (1): 197-214.

[15] Furjani Ć, L. (2020). Transhumanism - philosophical foundations. *Filozofska istraživanja*, 40 (2): 233-249.

[16] More, M. (2013). The philosophy of transhumanism. In More, M., & Vita-More, N. (eds.). *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*, 3-17.

[17] Holub, G. (2020). Is transhumanism a new face of bioethics? *Revista de Filosofía Aurora*, 32 (55): 62-73.

[18] Michalczak, R. (2012). *Transhuman and posthuman-on relevance of" cyborgisation" on legal and ethical issues*. Univ. -Bibliothek Frankfurt am Main.

[19] 俞宣孟. 本体论研究 [M]. 上海: 上海人民出版社, 2005: 436.

[20] 马中红, 邱天娇. 身份认同: Cosplay 亚文化的实践意义 [J]. 青年研究, 2011 (5): 8-18+94.

[21] 王华生. 媒介形态嬗变与话语霸权的转移 [J]. 河南大学学报 (社会科学版), 2018, 58. (3): 132-142.

[22] 孙茜. Web 2.0 的含义、特征与应用研究 [J]. 现代情报, 2006 (2): 69-70+74.

[23] Kerner S. M, Web 2.0 vs Web 3.0: What's the difference? . Retrieved February 13, 2023, from <https://www.techtarget.com/whatis/feature/Web-20-vs-Web-30-Whats-the-difference>.

- [24] 刘畅. “网人合一”: 从 Web 1.0 到 Web 3.0 之路 [J]. 河南社会科学, 2008 (2): 137-140.
- [25] [美] 唐娜·哈拉维. 类人猿、赛博格和女人: 自然的重塑 [M]. 陈静, 译. 郑州: 河南大学出版社, 2016: 314、319-324、376-377.
- [26] 刘丹凌. 新传播革命与主体焦虑研究 [J]. 新闻与传播研究, 2015, 22 (6): 93-108+128.
- [27] 陈坚, 王东宇. 存在焦虑的研究述评 [J]. 心理科学进展, 2009 (1): 205.
- [28] [法] 莫里斯·梅洛-庞蒂. 知觉现象学 [M]. 姜志辉, 译. 北京: 商务印书馆, 2001: 116.
- [29] Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2 (1): 486-497.
- [30] 孙玮. 赛博人: 后人类时代的媒介融合 [J]. 新闻记者, 2018 (6): 4-11.
- [31] Marsen, S. (2008). Becoming more than human: technology and the post-human condition. *Technology*, 19 (1): i-v.
- [32] 刘铮. 虚拟现实不具身吗? ——以唐·伊德《技术中的身体》为例 [J]. 科学技术哲学研究, 2019, 6 (1): 88-93.
- [33] [德] 费希特. 全部知识学的基础 [M]. 王玖兴, 译. 北京: 商务印书馆, 2016: 11.
- [34] 孙立会. 互联网的过去 (Web 1.0)、现在 (Web 2.0)、未来 (Web 3.0) 对改善学习方式的影响 [J]. 现代教育技术, 2009, 19 (S1): 7-8+63.
- [35] 翟振明. 虚拟现实比人工智能更具颠覆性 [J]. 高科技与产业化, 2015 (11): 32-35.
- [36] 吕清远. 媒介学中的身体问题与身体研究的媒介学理路——探访一种中介化的身体传播思想 [J]. 新闻大学, 2022 (7): 1-13+116.
- [37] Jørgensen, S. W. (2017). Our serial (and parallel) selves: Identity in the age of the transhuman. In Baron C., Halvorsen P. and Cornea C. (eds.). *Science Fiction, Ethics and the Human Condition*, 85-93.
- [38] Thompson, J. B. (1995). *The media and modernity: A social theory of the media*. California: Stanford University Press.
- [39] 褚琳琳. Cosplay 与社会整合——关于 Cosplay 的社会学研究 [J]. 理论界, 2010 (12): 186-189.
- [40] [德] 本雅明. 机械复制时代的艺术作品 [M]. 王才勇, 译. 北京: 中国城市出版社, 2002: 8.
- [41] 吴玲玲. 网络游戏的传播模型建构与传播机制分析——基于大型角色扮演类网络游戏 [J]. 福建论坛 (人文社会科学版), 2010 (4): 104-105.
- [42] 苏昕. 虚拟现实中的身体与技术 [D]. 合肥: 中国科学技术大学, 2021.
- [43] 方凌智, 翁智澄, 吴笑悦. 元宇宙研究: 虚拟世界的再升级 [J]. 未来传播, 2022, 29 (1): 10-18.
- [44] [法] 鲍德里亚. 冷记忆 4 [M]. 张新木, 陈凌娟, 译. 南京: 南京大学出版社, 2009: 151.
- [45] 曹静, 周亚林. 人工智能对经济的影响研究进展 [J]. 经济学动态, 2018 (1): 103-115.
- [46] 涂良川, 钱燕茹. 人工智能奇点论的技术叙事及其哲学追问 [J]. 东北师大学报 (哲学社会科学版), 2022 (6): 57-65.
- [47] Newman, I. (2009). Virtual people: Fictional characters through the frames of reality. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67 (1): 73-82.
- [48] Ivanov, D. V. (2020). Augmented modernity: Effects of post-globalization and post-virtualization. *Sotsiologicheskie Issledovaniya*. 5: 44-55.
- [49] Fukuyama, F. (2004). Transhumanism. *Foreign Policy*, 144: 42-43.

[责任编辑: 谢薇娜]