

去身与重连： 科幻叙事中作为数字劳工的模拟生命

高云

(浙江传媒学院电视艺术学院, 浙江杭州 310018)

摘要: 作为数字生命两大基准形态之一的模拟生命是当代科幻影视的热门主题。科幻作品在科学、情感、资本、体验、文明等五个层面搭建模拟生命的价值逻辑及其叙事模式, 却也在有意无意中点明了模拟生命的数字劳工身份及其在肉身意义、感官意义、从属的身体、延伸的身体和文化的身体五重维度的“去身”。科幻叙事还试图重连被抛却的身体以解决“去身”映射的数字劳工的异化困境, 却在缝合肉身、连接情感关系时反而导致了双重异化。唯有类人命运共同体理念为对抗数字异化提供了可行路径。

关键词: 数字模拟生命; 科幻; 数字劳工; 去身; 重连

中图分类号: C912.4

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2024) 03-0025-08

《黑客帝国》(The Matrix, 1999—2003)、《万神殿》(Pantheon, 2022—2023)、《上载新生》(Upload, 2020—2023)、《黑镜》(Black Mirror, 2011—2023)、《流浪地球2》(2023)等科幻作品的热映以及标志人工智能开始从运算智能向认知智能过渡^[1]的ChatGPT的问世, 推动“数字模拟生命”在科幻与科技领域的发展与互动。科幻叙事不仅描摹了模拟生命的基本形态, 而且点明了其数字劳工的身份, 并在五重维度的“去身”中确立了模拟生命的叙事模式及数字资本的运作逻辑, 还在以“重连”身体的尝试中反向映射了消除异化的难度, 却也推演出一种抵抗异化的可能性路径。

一、数字模拟生命的价值追问：思维载体与数字劳工

数字生命是人造的非碳基生命, “是具有自然生命特征或行为的人工系统”^[2], 是有机生命的进化与人工智能技术的发展共同作用的结果。伴随着人类把依赖于有机体的、有目的、理性的行为系统的基本要素落实到技术手段, “并由此解除了人类自身的相应功能——首先是运动器官的功能(腿和手), 然后是感官器官的功能(眼、耳、皮肤), 最后是大脑的功能”^[3], 人工智能从机械形态、赛博格形态逐步向拟人人工系统过渡, 看似获得了劳动解放的人类逐步丧失了主体性。如福柯所言, “生命权力不是传统的生杀大权, 而是一种管理生命的权力。”^[4]“数字生命”为人工智能冠以“生命”之名, 却抑制甚至扼杀了人类的生命权力。

于1990年研制出全球第1例数字生命的托马斯·雷将数字生命分为两种类型: “一是生命过程的模拟; 二是生命过程的例示。其对应的创造物可以叫做模拟生命和合成生命。”^[2]合成生命是无任何表征对象的、具有自身品格的计算机系统自生生命, 如同《黑客帝国》中实质为AI感知程序的特工。模拟生命是模拟有机生命体创设的计算机模型, 如同《黑客帝国》中通过意识传输进入到矩阵世界的虚拟人类。前者遵循计算机技术从用于运算和存储能力的运算智能到以延伸人类感官的感知技术为依托的

感知智能，再到能够进行类人化的理解与思考的认知智能^[5]的进化逻辑，具象化为传统的人工智能科幻叙事中的超级电脑系统。后者以人类的进化与永生为目标，其实质是“个体将心智运作的结果（知识、观念等信息）加以外化，卸载到超出个体心智的其他媒介上”，是当代人工智能科幻电影的重要叙述对象。

合成生命在科幻电影中处于“人—机对立关系”的一极，具有明确的消极意味。模拟生命形态则通常被夹杂在一种难以明辨的伦理悖论之间。《流浪地球2》中，印度科学家认为模拟生命可以延续人类文明，中国科学家马兆则认为消灭了人的实体的文明毫无意义。《万神殿》中，麦迪欣喜于父亲大卫以数字生命的形式“回归”，而母亲艾琳对此却十分抗拒。通过将大脑“上载”至系统而生成的数字人具有一定的感知、认知能力，却在“复刻”人的思维的同时分离了灵、肉，对原生生命进行了“去身”化处理。如鲍德里亚所言，它试图抹去对世界的幻觉有本能反应、使表象反过来攻击实在的超自然反应，用纯实用的智慧状态驱动思想的根本性幻灭。^[6] 科幻电影如何为“去身”的模拟生命的存在搭建合乎情理的价值逻辑？模拟生命的悖论又有怎样的现实隐喻？原型生命的数字劳动者身份恰是玄机所在。

模拟生命科幻叙事中的原型生命通常拥有鲜明的数字劳动者身份。数字劳工包括专业的数字从业者和“无形中以数字生产者的身份生产了大量的个人数据，并被数字平台无偿占用”^[7]的数字消费者。科幻电影中的模拟生命多以数字劳工为原型。沉迷于电子产品的阿什（《黑镜第二季·马上回来》（*Be Right Back*, 2013）中的男主）是消费型数字劳工。《万神殿》中的大卫、《上载新生》中的内森、《流浪地球2》中的图恒宇、《黑客帝国》（*The Matrix*, 1999）中的尼奥等是专业的数字从业者。科幻电影以数字劳动者为模拟生命的原型绝不仅是出自对主人公身份与数字主题的贴近性的考虑，实则是以数字劳动者身份中蕴含的数字生产与数字消费、数字劳动与数字抵抗的悖论为模拟生命的科幻叙事铺设了现实动因。

二、数字劳工的去身：数字资本的隐秘剥削

“与讨论人工智能应用的具身叙事相比，去身叙事是从本体论的角度讨论人类与机器的关系”。^[8] 作为本体论意义上的人工智能叙事的着力点，模拟生命通常从科学发展、情感需求、资本运作、体验完美、文明存续五重维度论证其自身的存在价值，却无意中展现了数字技术“规划”身体进而把身体客体化的过程。参照唐·伊德（Don Ihde）所提出的三个身体理论^[9]和安德鲁·芬伯格（Andrew Feenberg）的四重身体理论^[10]，可知科幻电影中模拟生命的“去身”在肉身意义、感官意义、从属的身体、延伸的身体和文化的身体等层面映现，暗合了模拟生命的五重价值逻辑，点破了数字资本剥削作为数字劳工的模拟生命的全过程。

（一）肉体身体的舍弃：剩余价值剥削加剧

数字生命以生命科学与计算机科学的协同发展为科学逻辑，打造了“上载新生”的幻象。科幻电影中，模拟生命的生成通常以原生生命的逝去与肉身的舍弃为前提。图丫丫（《流浪地球2》）、阿什（《马上回来》）、内森（《上载新生》）等人皆因车祸而丧生，不得不通过上载大脑的方式获得新生。表面看来，数字模拟生命是生物学与计算机科学协同发展结出的科学硕果，既契合生物学借用数字化形式为人类争取更多生命时间的初衷，又符合计算机科学借用生化算法实现电子运算能力的飞跃的追求。细究起来，模拟生命却以生物学之于计算机科学的权利让渡、以人类牺牲自主运动来维系生命运动^[11]为前摄动因，实质是以把自然生命的物质过程直接数字化的方式实现数字技术加速。《万神殿》

中具有自主进化能力的模拟生命 UI (Upload Intelligence) 成为核武器式的存在, 孕育出无生命原型的云端智能 CI (Cloud Intelligence)。人工智能的两次迭代中, 数字劳动者在数据中心主义的蛊惑下甘愿放弃自然生命, 沦为退化为数据的赤裸生命, 只剩下主体身份的缺席和“脱离肉体的眩晕”^{[6] (41)}。

数字资本借助模拟生命实现了对数字劳工生命时间的绝对侵占以及数字生产效率的大幅提升。数字资本不仅能够借用模拟生命延长数字劳动者的生命时长与劳动时间以创造更多的绝对剩余价值, 还可以借助模拟生命升级人工智能系统以产出更多的相对剩余价值。大卫、劳瑞、钱达(《万神殿》)等人皆受资本家利用, 沦为以模拟生命形态存在的数字劳工。被资本家普拉萨德杀害并上载为数字生命的钱达, 有用时 15 秒完成 80 份专利申请的超高工作效率, 且能够永不停歇地劳动。于数字资本而言, 模拟生命的意义不在于生命的延续, 而在于剩余价值的产出。资本不仅强制占有模拟生命的劳动力价值, 而且迫使他们放弃了表征人的自在自为属性。^[7] 这是对数字劳工的既有权益的剥夺及对其剩余价值的最大限度地压榨。

(二) 建构“从属的身体”: 劳动者情感商品化

模拟生命的去身还体现为原型生命对“自我”主体性的舍弃以及对“从属的身体”的建构。“‘从属的身体’通过他者在我们的身体上招致行动。”^[12] 情感逻辑是模拟生命合乎于情之所在——无法承受丧亲之痛的人用创设“数字生命”的方式将逝者召回。科幻电影中的模拟生命并非是自在存在, 而是脱离了自身规定, 从属于亲友、活在他者印象中的存在。在《意识上传中》(The Infinite Axiomatic, 2022) 中, 妻子眼中与真实自我差异甚大的虚拟肖像, 却让丈夫戴维心甘情愿地为之付出赎金。因为合成影像虽不是妻子本人, 却再现了丈夫眼中的妻子。这个故事切中了数字生命的情感魅惑逻辑——数字生命并非是对逝者的模拟重现, 而是生者的心灵图像。数字媒介着力构建作为“从属的身体”的模拟生命与其所属亲友的“共在的情感时空”^[13], “以一种想象的关系在个人和物品之间复制了真实关系”^[14], 在个人与数据包之间的情感想象中建构起自身的商业价值。

《上载新生》的技术逻辑聚焦于剩余价值的生产与剥夺, 缅怀亲友的情感逻辑则是以剩余价值的实现为直接目的。剩余价值的生产与实现彼此冲突, 提高剥削率可在生产领域榨取更多剩余价值, 却增加了流通领域价值实现的难度。^[15] 数字资本将数字劳工转化为模拟生命, 最大限度地榨取了数字劳动的剩余价值, 却也彻底歼灭了原生生命为其模拟生命付费的可能。为解决剩余价值的实现问题, 数字资本牢牢绑定模拟生命与其亲友之间的情感关系并将其商品化, 以期在将对模拟生命的剥削率拉至峰值的同时确保利润的获取。作为商品的情感成为异己的存在物, 迫使数字劳工“出让”个人情感为劳动提供生产资料。^[16] 恰如湖景中的数字内森被女友英格丽掌握着生杀大权, 只能依靠数字化交往维系情感关系以获得生存资本。至此, “生产和操纵情感的劳动”^[17] 成为与工人本身相敌对的独立力量, 而工人成为自己的对象(情感)的奴隶。^[18]

(三) 感官身体的规训: 欲望编码遮蔽劳动过程

数字资本通过规训身体、编码欲望、刺激消费的方式遮蔽数字劳动, 宣告自身拥有自行增殖的力量。《上载新生》中六大科技公司联手打造虚拟现实酒店“湖景”, 设计了一系列直接作用于生理需求以及本能冲动的消费项目, 以刺激用户的消费欲望。原本无须靠食物维系生命的模拟生命被赋予味觉, 难以抵挡精致的虚拟食物的诱惑。智能货架通过扫描顾客身体便可探知顾客需求, 实现精准营销。由消费控制着整个生活的“湖景”有“对生活、资料、商品、服务、行为和社会关系总体的空气调节, 代表着完善的‘消费’阶段。”^[19]。在这里, “所有的欲望都是由象征结构先在地生产, 从外部灌输给我们的。欲望永远不能被满足, 被满足的仅仅是需要。”^[20] 数字资本主义将“数据”“数字技术”及其

所生产的图像打造成为新的物神形态,^[21] 引诱数字生命为“上传”付费,并暴露“消费欲望”,从而更好地被操控。

资本运动中,“价值……生出剩余价值的运动是它自身的运动,它的增殖也就是自行增殖。”^[22] 数字资本直接作用于人的感知觉,使得“人们的观念、意识等都成为可以被资本增殖逻辑深度开发的物的存在”^{[21](4)},又以数字化处理的方式使商品的影像独立于实在,并在自主流通中否定了劳动力价值来源。数字劳动者不仅无法获得其作为数字生产者应得的劳动报酬,还要以消费者身份为自己的劳动成果付费买单。模拟内森及其数字人伙伴们在数字消费过程中为“湖景”景观展演所付出的数字劳动被无偿占有。他们自身也被数字资本塑造为作为消费者存在的“透明人”。数字资本将欲望生产据为己有,仿佛能够脱离数字劳动自行增殖,从而遮蔽模拟生命在虚拟世界中的真实劳动生产过程。“湖景”式的数字全景敞视监控将数字内森等模拟生命组成的“数据库变成资本家攥紧生产方式的新工具”^[23]。

(四)“延伸的身体”的反噬:完美体验消解劳工反抗

模拟生命的体验逻辑点明了虚拟世界的致命诱惑——逼真且美好的仿真世界让人们心甘情愿地放弃残缺的身体和痛苦的现实。完美的虚拟体验在延伸人类的身体机能的同时,也使人类意识到肉体机能的有限性。因而,《上载新生》中失去双腿的退役士兵卢克为了成为健全人不惜放弃生命“上载”成为数字人;英格丽也曾考虑为获得更加完美的爱情体验而上载为模拟生命与男友内森共享数字生活。《黑客帝国》中的人类叛徒赛弗明为了免受感知觉意义而非实质意义上的痛苦选择了背叛。“只要有外部世界的暴力和不仁道,安全就会如此被更进一步加以认识(在享乐经济中)……”^{[19](14)} 这些模拟生命与《头号玩家》(*Ready Player One*, 2018)中以游戏者身份存在的数字劳工有着本质不同:后者“既是游戏外部的经验主体,又在游戏内部担任角色”^[24];前者则彻底摒弃了社会身份,舍弃了本雅明眼中能够促成自我认同与生命历程融合的人生“经验”,转而拥抱碎片化的数字“体验”^[25]。

数字情境以其超高仿真度以及强大体验性^[26] 营造了其优于现实世界的幻象。“高度拟真的元宇宙必须要形成全方位的感知模拟”^[27],才能建构起以“身体意象”为核心的全新消费体验模式,^[28] 打造视觉、听觉、嗅觉、味觉和触觉层面的完美感知体验,让理想与现实的矛盾在人对其受肉身限制的真实主体的让渡中被快速解决。^[29] “‘拟像空间’的生产由符号对真实的‘强制性抽离’转化成了社会个体的‘自愿参与’”。^[30] 以“湖景”为代表的数字空间是一种“理想化的世界”,遮蔽了人们对社会环境的整体感知,^[30] 通过诱骗选民上载从而让选票消失,转移了数字资本主义的政治危机,^[31] 消解了反抗的可能。^[30] 人类以实在自身的“不可用”为前提换取看似完美的虚拟体验,成为自我延伸的伺服系统,敏感又麻木。^[32] “拟像主体”不再是“先验自我”,在这个意义上,“人”正在接近其终点。^[33]

(五)文化身体的消逝:劳动资料体系湮灭个体劳动

在唐·伊德看来,社会文化意义上的身体,是“人在社会性、文化性的内部建构起自身的存在物”^[34]。“往往是整个文明或整个种族处于危亡之中”^[35] 的科幻情境却借“人类文明存续”之名,行从根本上摧毁社会文化意义上的人类身体之实。《流浪地球2》中数字派将追求高效的数字文化奉为强势文化,试图以将全体人类数字化的方式存续人类文明;中国科学家马兆却坚持“没有人的文明,毫无意义”,这一观点背后的逻辑在于劳动方式决定文明形态。“人类文明形态变革最核心和基础的物质性力量在于人的劳动”,^[36] 以劳动方式的转型为重要表征。抹去原生生命意味着用非物质性数字劳动方式^[37] 取代传统的劳动、生产关系,也就意味着数字文明对于人类文明的湮灭。《万神殿》中,UI尚且是对人类原生生命的模拟,CI却已是无生命原型的合成生命,能够催生一种替代性文化共同体,^[38] 在文化意义上对人类的身体与文明进行根本性的否定。

数字劳动是新型的非物质劳动，以产销合一、情感交往和合作性生产为核心特征，^[37]以共享机制激励多元主体形成集体行动、协同共进。^[39]“无论是在社交网络中，还是在对等网络中”^[37]，数字劳动的意义与价值都需要通过劳动者的相互合作来确认。数字内森由技术客服诺拉“编写”，诺拉的非物质劳动也因数字内森这一成果而得以确认。《流浪地球2》中数字派不断制造恐怖袭击攻击非数字主义者的行为，体现了数据主义维系数字体系的执念。“数字技术使得劳动资料体系的作用越来越重要……单个劳动者的劳动似乎越来越微不足道……”^[40]在数字资本铺开的弥天大网之中，人类逐渐将数字文明视为规模与体量等同于“人类文明”的“整体”，其自身却如胡塞尔所言，“‘抽象掉了……一切在人的实践中的物所富有的文化特征’……变成了一堆毫无价值和意义的数字、数据、符号或图形”^[41]。

三、模拟生命的重连：消除异化的双重幻象与一种可能

在作为身体电影的科幻电影中，“故事的起承转合往往与身体的异化过程——破损、升级、重组密切相关”^[42]。因而科幻电影不仅以作为数字劳工的模拟生命映射了数字化生产关系，而且尝试在叙事意义上消解数字劳工“去身”困境——基本模式是重连模拟生命与真实世界，具体路径为：缝合具身肉体、连接个体情感以及构建人类共同体。前两种路径看似可行实则导致了双重异化，唯有“共同体”为异化的数字生命的复归提供了可能性。

（一）缝合具身肉体：虚体对实体的反噬

肉身是数字劳动者与现实世界的最直接连接。科幻尝试以连接“数字大脑”与具身躯体的方式让数字劳动者重新获得身体。当模拟生命不甘于沦为以图像形式呈现的客体，便试图连接肉身以“赎回”主体身份。《黑客帝国》中尼奥唤醒被虚假意识控制的肉身以反抗矩阵世界（The Matrix）。《上载新生》中数字内森重连克隆肉身以找回用于解锁后门程序的视网膜，对抗“上载新生”。然而，看似身心合一的重连掩盖了身心无法重组的真相、强化了身心二元论的张力。首先，身心重新合一是不可能实现的幻象。《攻壳机动队》中几乎全身义体化、仅保留脑组织的特工素子因无法判别自身缘起于人工智能还是生物大脑而难以达成自我身份认同。其次，身心重组反向印证了身心分离的可控性。《万神殿》中UI连接3D打印身体便可回归现实世界的科技蓝图，客观上促使人类打消后顾之忧，更安心地转化为UI。

躯体与肉身的缝合不仅没有消除异化，反而加剧了困境，导致了双重异化的产生——第一重异化是数字劳工的去身化以及“观念”的离身；第二重异化是虚拟意识通过重连肉身确认“虚体”之于“实体”的主体性地位。在此间，虚体数据不可丢失，曾被销毁、抛弃的实体却可以再造。参照唐娜·哈拉维（Donna Haraway）提出的三个关键边界的破裂，^[43]数字劳工的去身标注了有机体与机器的边界的破裂，数字劳工的再度具身则更进一步标志了身体与非身体间界限的破裂。由控制论（cybernetics）和有机体（organism）拼合而成的赛博格（Cyborg）^[44]使被物化的虚拟意识从“外在于”人体，变为“内在于”人。至此，控制论完成了对于有机体的反噬，对数字劳工的吸纳变得全方位、无空隙。^[45]数字资本扶持“不计报酬”“毫不间断”的虚体，^[46]不仅剔除了实体，而且试图彻底摧毁实体的存在意义。

（二）连接亲密关系：催生新的数字劳工

德勒兹认为，情感能够使人从组织化经验中脱离出来，重新获得新的感性经验。^[47]科幻叙事也尝试重构模拟生命与其亲友间情感关系以唤醒生命自觉，解决异化之困。模拟内森向原型生命的复归，以缝合克隆具身为基础，以内森与技术管理员诺拉间情感的滋生为桥梁。《万神殿》中，拥有超高智商、被公司霸占大脑的UI钱达、大卫、劳里，均在其所爱之人的情感召唤下实现身份认知、自我升级

以及意识觉醒,从数字监狱中成功出逃。然而,细究起来,这种以虚拟交往为实质的情感不仅不能解放数字劳工,还会导致数字劳工的亲友的异化。模拟内森与诺拉的情感关系轻易便可被以诺拉的虚拟形象工作的新员工消解。虚拟大卫联络妻女的最终结果不是自身彻底远离数字世界,而是妻女都被吸纳进数字世界成为 UI。

当情感被裹挟在数字资本之中,原本蕴含“反抗异化的自主性生产力量”^[48]的情感劳动本身被“双重异化”。第一重异化是去身化的数字劳工本身与自己的“本真”相背离;第二重异化是数字劳工的近亲也在虚拟交往中脱离了现实,被数字资本吸纳和剥削。玛莎(《黑镜第二季·马上回来》)无时无刻不以手机通话的方式向“数字阿什”分享自己的一切,为此放弃了与身边好友的联络。麦迪为联络父女感情而进入电子游戏,扮演远程攻击型射手以配合承担近距离攻击任务的虚拟大卫。这一段落恰恰隐喻了被异化的数字劳工引领其亲友走向数字异化的过程。如果“去身”的本质是数字资本对数字劳工进行“形式性吸纳”^{[18](50)},那么肉身的双重异化与情感的双重异化就是数字资本对整个社会的“实质性吸纳”,通过彻底淘汰肉身、屏蔽虚拟交往以外的实践活动完成对劳动者的全方位侵入。

(三) 构建人类共同体:以人的类本质对抗私有制

融入人类共同体以复归文化意义上的身体是数字劳工重新连接现实世界的另一路径,以《流浪地球 2》中数字图丫丫和数字图恒宇与人类命运的同频共振为典型案例。在马克思看来,人的类本质的生成“建立在个人全面发展和他们共同的社会生产能力成为他们的社会财富这一基础上的自由个性”^[49]。“流浪地球计划”坚决维护人类的物质性存在及人类命运的共同性,将人的类本质视为人类文明内核,否定了脱离于物质生产与实践活动的数字生命计划,结合人类社会的集体生产能力来拯救人类共同的命运。曾迷失于虚假情感幻象中的图恒宇,最终认识到作为人类共同的社会财富存在的数字生命才能发挥其救赎人类文明的巨大价值。联合政府中国代表周喆直在与虚拟人工智能 Moss 博弈时所持有的必胜信念,源自对人类命运共同体理念的信仰,以及对作为人类文明内核的人的类本质的绝对价值的坚守。

“没有人的文明,毫无意义”的文明观的独特意蕴在于它既肯定了人的身体的价值,也肯定人类文明的价值。从而以其“物质性”与“共同性”对抗暗藏的、私有化的数字资本逻辑。“缝合具身肉体”与“重构情感关系”两种策略的根本问题在于把抵制数字异化的主体指向了每个单独的数字个体,“掩盖了数字劳动者与数字社会之间的有机联系。”^[25] 虚体主导实体,虚拟的个体交往取代实在的社会交往的实质导致数字资本生产时间吞噬了数字劳工生活空间。因而重连的双重幻象只能导致数字加速,无法消除数字危机的事实。^[25] 真正的“数字共鸣”需以共同体理念为指导,以和谐的社会架构反作用于数字经济结构调整。^[25] 唯有依赖于身体的物质生产实践活动才能促进数字经济与社会发展协同共进,恰如以图恒宇的技术实践为基础的虚拟图丫丫的“突变”,彰显了数字技术与全人类需求的同步匹配。唯有共同体理念才能推动人与人之间的共鸣,恰如“流浪地球计划”,以其巨大向心力引领各国解锁核弹密码、出让数字资本以维护数字劳动者乃至人类整体的权益。

四、结 语

在模拟生命的科幻叙事中,“身体的直接交流让位于通过数字化编码的虚体的中介进行的交流。作为身体影子的虚体正在逐渐凌驾于身体之上,成为控制和支配身体的力量”^[50]。“去身”的数字劳工异化为生产机器,“既把欲望流程化,也把物质生产实践非理性化”^[51]。

而虚拟生命与其肉身及亲友的“重连”,不过是徒增了虚拟观念对具身肉体的控制,加剧了虚拟情感主体双方对数字资本的依赖。唯有以人的类本质为基础,以人类的整体利益为旨归的命运共同体科

幻蓝图为消解数字资产私有制、抵抗数字异化描绘了一种可能性路径。这是马克思推崇的“真正的共同体”，使人从“人的依赖关系”“物的依赖关系”向“自由人的关系”过渡。^[52]

参考文献：

[1] 王然,周彤彤,高宏雨. ChatGPT影响下的传媒生态:机遇、挑战与应对策略 [J]. 青年记者, 2023 (11): 53-56.

[2] 任晓明. 数字生命的本质和意义 [J]. 自然辩证法通讯, 2003 (4): 104-107.

[3] 胡正荣. 智能化:未来媒体的发展方向 [J]. 现代传播, 2017 (6): 1-4.

[4] 张灿. 消极数字生命政治实践的批判及其改善路径 [J]. 中国矿业大学学报 (社会科学版), 2023 (6): 93-108.

[5] [德] 哈贝马斯. 交往与社会进化 [M]. 张博树,译. 重庆:重庆出版社, 1989: 112.

[6] [法] 让·博德里亚尔. 完美的罪行 [M]. 王为民,译. 北京:商务印书馆, 2000: 20-21.

[7] 温旭. 数字时代的治理技术:从数字劳动到数字生命政治——以内格里和哈特的“生命政治劳动”为视角 [J]. 新闻界, 2021 (8): 77-86.

[8] 孟君. 奇点预测与复杂性转换:科幻电影的人工智能叙事 [J]. 当代电影, 2023 (9): 62-68.

[9] 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 (1): 88-93.

[10] 杨庆峰. 翱翔的信天翁:唐·伊德技术现象学研究 [M]. 北京:中国社会科学出版社, 2015 (11): 97.

[11] 吴冠军. 健康码、数字人与余数生命——技术政治学与生命政治学的反思 [J]. 技术, 2020 (9): 115-122.

[12] Feenberg, A. (2003). Active and passive bodies: Comments on Don Ihde's bodies in technology. *Techné: Research in Philosophy and Technology*, 7 (2): 1-6.

[13] 自国天然. 情之所向:数字媒介实践的情感维度 [J]. 新闻记者, 2020 (5): 41-49.

[14] [英] 阿历克斯·考林尼克. 商品拜物教之镜——让·鲍德里亚和晚期资本主义文化 [J]. 王昶,译. 当代电影, 1999 (2): 50-55.

[15] 乔晓楠, 郝艳萍. 数字经济与资本主义生产方式的重塑——一个政治经济学的视角 [J]. 当代经济研究, 2019 (5): 5-15.

[16] 陈凡, 胡景谱. 论“情感劳动”的异化及其消解 [J]. 大连理工大学学报 (社会科学版), 2022 (9): 17-23.

[17] 闫培宇. 哈特和奈格里的“生命政治学”理论规划转向 [J]. 国外理论动态, 2019 (7): 21-29.

[18] [德] 卡尔·马克思. 1844年经济学哲学手稿 [M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局, 编译. 北京:人民出版社, 2000: 50-54.

[19] [法] 让·鲍德里亚. 消费社会 [M]. 刘成富, 全志钢,译. 南京:南京大学出版社, 2000: 6-14.

[20] 冯戎, 吴雪琴. 数字资本的“智能”统御与主体复归——基于芬伯格“技术民主”理路的审思 [J]. 北京科技大学学报 (社会科学版), 2024 (4): 24-32.

[21] 李亚琪. 破解数字拜物教:数字资本时代拜物教新形式批判 [D]. 长春:吉林大学, 2021.

[22] [德] 卡尔·马克思, [德] 弗里德里希·恩格斯. 马克思恩格斯文集:第5卷 [M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局, 编译. 北京:人民出版社, 2009: 180.

[23] [美] 马克·波斯特. 第二媒介时代 [M]. 范静哗,译. 南京:南京大学出版社, 2005: 79.

[24] Jesper Juul, 关萍萍. 游戏讲故事?——论游戏与叙事 [J]. 文化艺术研究, 2010 (1): 218-225.

[25] 温旭. 从数字异化到数字共鸣:数字资本主义社会加速的双重幻象——以罗萨的社会加速批判理论为视角 [J]. 传播与社会, 2022 (9): 55-65.

[26] 杜俊飞. 我虚拟,故我在 (1):生存间性 [J]. 现代出版, 2023 (11): 55-69.

[27] 何哲. 虚拟化与元宇宙:人类文明演化的奇点与治理 [J]. 电子政务, 2022 (1): 41-53.

[28] 马超. 数字消费主义的逻辑生成及其批判性考察 [J]. 思想教育研究, 2023 (2): 76-82.

[29] 徐宁. 情感何以在网络空间妥善安放 [N]. 社会科学报, 2023-11-9.

[30] 王学成, 杨浩晨. 延伸“拟像”空间:媒介本体性视阈下“拟像论”的再阐释 [J]. 新闻大学, 2022 (4): 14-28.

[31] 孙全胜. 论马克思“空间生产”的理论形态 [J]. 上海师范大学学报 (哲学社会科学版), 2020 (5): 36-46.

[32] 杜俊飞. 数字交往论 (1):一种面向未来的传播学 [J]. 新闻界, 2012 (12): 79-87.

- [33] 赵元蔚, 鞠惠冰. 鲍德里亚的拟像理论与后现代消费主体 [J]. 社会科学战线, 2014 (1): 158-162.
- [34] 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.
- [35] [美] 詹姆斯·冈恩, [英] 托马斯·莫尔, 等. 科幻之路: 从吉尔伽美什到威尔斯 [M]. 郭建中, 刘宏照, 等, 译. 福州: 福建少年儿童出版社, 1997: 13.
- [36] 付秀荣. 劳动方式转型与人类文明形态变革 [J]. 人民论坛, 2021 (12): 32-34.
- [37] 谢芳芳, 燕连福. “数字劳动”内涵探析——基于与受众劳动、非物质劳动、物质劳动的关系 [J]. 教学与研究, 2017 (12): 84-92.
- [38] 石文彬, 熊慧, 彭彪. 文化身份认同演变的历史与现状分析 [A]. 武汉大学媒体发展研究中心. 中国媒体发展研究报告 2007 年卷 [C]. 武汉: 武汉大学出版社, 2007: 182-204.
- [39] 关爽. 数字技术驱动社会治理共同体建构的逻辑机理与风险治理 [J]. 浙江工商大学学报, 2021 (4): 153-161.
- [40] 胡莹. 论数字经济时代资本主义劳动过程中的劳资关系 [J]. 马克思主义研究, 2020 (6): 136-145.
- [41] 黄健, 王东莉. 数字化生存与人文操守 [J]. 自然辩证法研究, 2001 (10): 47-50.
- [42] 张净雨. 数字后人类身体的美学建构与意义生成 [J]. 当代电影, 2020 (7): 152-158.
- [43] Haraway, D. (2016). *Staying with the trouble; Making kin in the CHthulucene*. Durham and London: Duke University Press.
- [44] 王雨童. 理论与“神话”之隙: 论唐娜·哈拉维对赛博格影像的启示 [J]. 当代电影, 2024 (1): 41-49.
- [45] 李弦. 数字劳动的新型异化释解 [J]. 北京社会科学, 2023 (3): 14-23.
- [46] 马乔恩. 数字资本主义与人的“新异化” [J]. 甘肃社会科学, 2023 (6): 9-18.
- [47] 汪民安, 郭晓彦. 生产 (第 11 辑): 德勒兹与情动 [M]. 南京: 江苏人民出版社, 2016: 20.
- [48] 郭小安, 李晗. 情绪劳动与情感劳动: 概念的误用、辨析及交叉性解释 [J]. 新闻界, 2021 (12): 56-58.
- [49] [德] 卡尔·马克思, [德] 弗里德里希·恩格斯. 马克思恩格斯全集 (第 46 卷) [M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局, 编译. 北京: 人民出版社, 1979: 104.
- [50] 蓝江. 生存的数字之影: 数字资本主义的哲学批判 [J]. 国外理论动态, 2019 (3): 8-17.
- [51] 贺建平. 仿真世界中的媒介权力: 鲍德里亚传播思想解读 [J]. 西南政法大学学报, 2003 (6): 36-43.
- [52] 周帅, 孙业霞. 数字命运共同体构建的三重逻辑 [J]. 浙江理工大学学报 (社会科学版), 2024 (2): 127-135.

[责任编辑: 华晓红]