

# 元宇宙：“虚实”交融新型社会中的道德问题讨论

马宇驰<sup>1</sup>, 牛冲润<sup>2</sup>

<sup>1</sup>兰州大学哲学社会学院, 甘肃 兰州

<sup>2</sup>武汉理工大学马克思主义学院, 湖北 武汉

收稿日期: 2023年6月27日; 录用日期: 2023年7月31日; 发布日期: 2023年8月8日

## 摘要

信息技术的发展为人类在虚拟领域开辟了一个新的社会——元宇宙。2021年以来元宇宙议题格外瞩目, 它是基于信息技术对于现实社会的复刻与超越, 反映了未来技术革命的走向, 也承载着人们对于科技改变生活的渴望。元宇宙作为一种模糊的概念集合, 拟设计一个“源于现实”又“高于现实”虚拟社会。这个构想在充满机遇的同时也不乏潜在的道德风险。本文通过对元宇宙概念与特征的梳理, 进而分析其中存在的一些道德问题, 以期促进元宇宙的良性构建与长远发展。

## 关键词

元宇宙, 虚拟现实, 新型社会, 媒介道德

# Metaverse: Discussion on Moral Issues in the New Society of Blending “Virtual and Real”

Yuchi Ma<sup>1</sup>, Chongrun Niu<sup>2</sup>

<sup>1</sup>School of Philosophy and Sociology, Lanzhou University, Lanzhou Gansu

<sup>2</sup>School of Marxism, Wuhan University of Technology, Wuhan Hubei

Received: Jun. 27<sup>th</sup>, 2023; accepted: Jul. 31<sup>st</sup>, 2023; published: Aug. 8<sup>th</sup>, 2023

## Abstract

The development of information technology has opened up a new society for mankind in the virtual field—the metaverse. Since 2021, the metaverse issue has attracted special attention, which is based on the reproduction and transcendence of information technology for real society, reflect-

ing the trend of the future technological revolution, and carrying people's desire for technology to change their lives. As a vague collection of concepts, the metaverse intends to design a virtual society that "originates from reality" and is "higher than reality". This idea is full of opportunities but also potential moral hazard. By combing the concepts and characteristics of the metaverse, this paper analyzes some ethical issues in it, in order to promote the benign construction and long-term development of the metaverse.

## Keywords

Metaverse, Virtual Reality, New Society, Media Ethics

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

2021年,“元宇宙”一词被各方关注推上风口浪尖,称为“元宇宙元年”。一方面资本大量涌入和炒作,各大游戏公司纷纷为元宇宙造势。网络游戏公司罗布乐思(Roblox)宣布上市“元宇宙第一股”,将元宇宙这一概念创造性地写入招股说明书;扎克伯格将 Facebook 更名为“Meta platform”(元宇宙 Metaverse 的前缀),进一步向元宇宙进军。另一方面,国家管理层也对元宇宙进行了充分的关注。十三届全国人大四次会议通过的《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》也明确提出:加快数字化发展,建设数字中国。云计算、大数据、物联网、工业互联网、区块链、人工智能、虚拟现实和增强现实被列为数字经济的重点产业。<sup>1</sup>元宇宙命题的火爆也激起了学界的热烈讨论,但大多都集中于信息技术领域,讨论如何搭建元宇宙的技术平台。而在社会学领域,关于元宇宙的讨论则相对缺乏,集中于社会道德专门讨论的更是少之又少。数字化作为一个人类社会未来发展的必然趋势,“元宇宙”的构建将成为人类必不可少的发展阶段。因此,相应的预研也应当是十分必要的。本文拟从社会学视角出发,关注“元宇宙”作为一个新型社会——不同于传统意义上基于血缘关系、业缘关系和开放的地缘关系的社会道德[1],讨论其中潜在的道德问题。

## 2. 元宇宙的概念

### 2.1. 元宇宙的来源

元宇宙一词的产生可以追溯到 1992 年,美国作家尼尔·史蒂芬森(Neal Stephenson)在其科幻小说《雪崩》(*Snow Crash*)中首次使用“元宇宙”这个概念。在这个小说中,元宇宙作为一种虚拟的平台,人们可以通过“分身”进入其中而进行社会交流。这样的定义影响到了后世许多作品对于“元宇宙”的演绎。例如在著名导演斯皮尔伯格 2018 年执导的《头号玩家》中,设定了一个名为“绿洲”的虚拟社交游戏世界。玩家通过特殊设备进入其中,并且能通过体感装置进一步优化体验。从当前相关的“元宇宙”相关的产品来看,有的继承了元宇宙最初的涵义,例如游戏公司所提供的游戏平台:我的世界(Minecraft)、魔兽世界(World of Warcraft)。有的则运用了元宇宙中超越时空约束的特点,来发展线上特定服务。诸如:数字博物馆、线上会议、虚拟景点等。

<sup>1</sup>来源:《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》,《人民日报》2021 年 3 月 13 日,第 1 版。

## 2.2. 元宇宙的内涵与特点

目前学界对于元宇宙暂时没有明确的统一定义。从元宇宙(Metaverse)的构词来看,“Meta”意为“超越”,表示更高层次的状态;而“verse”则是宇宙,是一种无限延展、包罗万象的空间。二者结合意为“超越的空间”。笔者个人看来,这意味着元宇宙不仅仅是现实社会的复刻——诚然,复刻现实又有什么必要呢,还意味着它是对于现实的一种超越,是一种“基于现实的革新”、“巨大的虚拟乌托邦”。学界目前多将“元宇宙”看作一种抽象的、完整的“新世界”来看待,也看到了其具体技术的构建需求。曹刚认为元宇宙是互联网的理想形态,互联网的本质是连接,元宇宙就是一种理想的人与人的连接,这种连接能够满足人的根本需要[2]。荆波林梳理了元宇宙的诸多解读,将其大致归为两类:一类是强调元宇宙是现实世界与虚拟世界的桥梁;另一类强调元宇宙的特征、要素与技术[3]。张艺溶认为元宇宙时代并不是纯粹的技术变革或遥不可及的“数字人类世”愿景,而是将其定义为正在发生的、基于 Web2.0 迈向 Web3.0 数字时代的新变迁[4]。

从元宇宙的“世界性”、“社会性”来看。Meta 创始人扎克伯格曾提出元宇宙的八大要素:身临其境感(Feeling of Presence)、化身(Avatar)、家庭空间(Home Space)、远距离传输(Teleporting)、互操作性(Interoperability)、隐私和安全(Privacy and Safety)、虚拟物品(Virtual Goods)、自然界面(Natural Interfaces)。扎克伯格的总结主要针对其设计的产品,很大程度上是技术性的。但从中我们能看到元宇宙开发前沿主体的一些理念,这也反映了元宇宙得以从理想落实到实际的会朝着怎样的方向发展下去。我们可以看到,“元宇宙”从“人造”的意义上是一个“虚拟社会”,但又强调其“身临其境感”,意味着一定程度上是对于“现实”的平移,是基于“现实”设置的“虚拟”,而非纯粹的想象。具备“化身”,这是人们得以在元宇宙世界展现自我的方式,也是资本公司着重打造的一点。多元的化身意味着多重的体验和选择,也是元宇宙中较为核心的“超越”的部分。“家庭空间”在理解上应为强调元宇宙是一个“第三空间”,这也表现了元宇宙一定的“独立性”——区别于现实世界,供人们“生活”。就如同扎克伯格在一次采访中讲到的那样:“沉浸式数字世界基本成为我们生活和消磨时间的主要方式。”余下的几个更侧重元宇宙技术的实现,但也能从其中看到元宇宙社会的去中心化、个人权利与个人意义的存在、虚拟与现实结合等趋势。从元宇宙当前的技术需求来看。清华大学新媒体中心研究认为,元宇宙的核心技术包括:AI、大数据、区块链、网络通信、数字孪生、游戏引擎。<sup>2</sup>除此之外,VR(虚拟现实)、AR(增强现实)、MR(混合现实)作为构造元宇宙世界基本技术,其目的都是将人类带入到一个虚拟世界当中,并且极力去混淆你对于“虚拟”与“现实”的判断,以达到一个完全“融入”的状态。

## 3. 基于元宇宙特性的具体道德问题讨论

基于上述元宇宙设计理念与实践,我们可以了解到“元宇宙”不仅是一个商业符号与技术集合,更是人类迈入新时代对于“存在于世”问题的全新构思。曹刚认为,元宇宙建立了一种更广泛的“在场”关系,具有“开放性”与“具象性”[2]。其中“开放性”为:对“所有人开放”和“所有元宇宙平台互通”;“具象性”为:感官沉浸、实时参与和直接性。这种更广泛地链接与更便捷的自主在给我们带来愉悦的同时也存在着一些道德问题,接下来将主要基于以上元宇宙特点进行讨论分析。

### 3.1. 交往“表演”与情感“退场”

美国社会学家戈夫曼提出“拟剧论”,不同于库利、米德传统社会互动理论中所假设的前提:人们的交往互动是公开和诚实的,他认为社会互动就是一种基于自身利益的社会表演行为。为了自身利益,互动过程中会出现表演、诱导甚至欺骗[5]。元宇宙的虚拟属性更是有利于这样的“面具障碍”发生。现

<sup>2</sup>来源:清华大学新闻与传播学院新媒体研究中心:《元宇宙发展研究报告 2.0 版》,2022 年 1 月 21 日。

实世界中社会交往一般是基于“我”的形象与“我”的属性以及“他人”的形象与“他人”的属性的双向选择。而在元宇宙中,由于“身体缺场”,交往行为从现实转变至元宇宙场域。现实的人以一种“数字分身”的方式进入元宇宙中,这样的虚拟“我”是数字化的,摆脱身体的束缚,也摆脱了身体偶然性的支配——人们往往能根据自己的意图来塑造“我”的形象,甚至“我”的其他属性。由此引发的首要问题就是“表演”,其中最直观的就是“外貌表演”。拿建立恋爱关系为例,外貌作为一个较为重要的择偶因素(尤其是对于男性)[6]在恋爱选择的过程中起到了相当的作用。可是在元宇宙的情况是:你在元宇宙爱上的一个人,或许在现实中并不是你爱上的那个样子。打个不恰当的比喻,就好像“网骗”:你以为对面是你幻想中的容貌,而现实情况却不是如此。另有些时候,性别角色也会被混淆。但不一样的是,这并非诈骗性质,并不图你钱财,只是“在另一个世界的邂逅”——双方确实是想以建立恋爱关系为目的。此外,元宇宙实质上是以数字技术搭建的虚拟社会,这就意味着其中的互动是基于“符号”而缺乏情感的——数据是难以模拟情感的。相较于传统社会互动中人们约定较为固定的符号,元宇宙中的符号复杂多变,可操作性性较强[7]。“点对点”的交流方式又滋生了大量的“意义符号”,双方在互动的时候是基于对于符号的解读而非情感的交流。因而,社会互动变为了符号解读过程——解读他人想呈现给你的符号的过程。以上发生在元宇宙中社会互动的“异变”无疑是对社会信任的侵蚀,进而对于社会运行的道德机制发出挑战。

### 3.2. “圆形监狱”与“信息茧房”

“圆形监狱”最初来源于英国哲学家、犯罪学家边沁的建筑学构思。在这一监狱里,犯人被关在一个圆形建筑之中,永远处在居于圆形建筑里的一个中心塔的监视之下。<sup>3</sup>而后法国社会学家福柯在其《规训与惩罚》中借此提出了“全景敞视主义”。由于“圆形监狱”的独特构造(圆塔内监管者可以看到犯人,而犯人知道自己有被监视的可能却看不见圆塔中的监管者动向),福柯认为:“这样一种观看/被观看的二元统一机制,产生了一种真实的征服,无须使用暴力即可强制犯人改邪归正,约束潜在罪犯作案。”[8]而这样的一种“可见与不可见”、“观看与被观看”的二元结构,是元宇宙社会的真实写照。一个值得注意的点——元宇宙世界也是“人造的”,那么就会出现这样一个人,或者一个团队,来担任现实世界创世神的角色。既然是“创世神”,那么所有用户对“创世神”来说都是“可见”与“可观看”的。用户的一举一动可以被监视的,用户的每一个行为都是可以记录的一一这在当下的互联网中已经初露端倪,在元宇宙这个互联技术更进一步的产物中可能尤甚。而“创世神”对于所有用户来说又是“不可见的”和“不可观看的”。那么“创世神”与所有用户之间实质上构成了一种监视与被监视的状态。如果说用户与用户之间的交流是带有“面具”且是“表演的”,那么在“创世神”与用户之间则是前者对后者的“一览无余”。用户行为无论是私人领域还是公开领域都会被摸得一清二楚,这使得我们不得不担心一些个人隐私的事情了。正如杰弗里·罗森所言:“在互联网时代,我们进入了一个‘全视监狱’(Omniticon),即多数观看多数(the many watch the many),生活在‘全视监狱’之中,我们从来不知道在任意时间内我们看到谁,谁在观看我们,个人不得不担心自己在公开和私下场合表现的一致性。”[9]

而“信息茧房”则是哈佛大学教授凯斯·桑斯坦在《信息乌托邦》中提出的概念,他认为在信息传播中,因公众自身的信息需求并非全方位的,公众只注意自己选择的东西和使自己愉悦的通讯领域,久而久之,会将自身桎梏于像蚕茧一般的“茧房”中[10]。在元宇宙中,这种信息茧房不只是“自缚”,也是“他缚”。尽管我们或许能意识到元宇宙对我们私人领域的侵蚀,但却无法完全不去参与进去,就如同当前的互联网一样。它确实很精彩,有很多的信息而且会根据我们当前的喜好进行推送——当然,这是建立在“监视”你的前提下。这些信息铺天盖地而来,我们大多数人也乐在其中。用户可能认为这些

<sup>3</sup>来源:中国劳改学会编。中国劳改学大辞典。北京:社会科学文献出版社,1993。

信息是根据你的喜好来进行推荐, 换个角度来看, 这也是“创世者”们想让你看到的东西——位于信息弱势方的我们, 很难跳出这样的信息茧房。这样的环境下我们难以去看到事物的全貌, 只从眼前的信息进行推导, 却恣意假定信息的正确性, 因而很难去辩证地思考与正确的判断。这种信息掌控的偏差无疑是一种事实, 那么对于优势的信息方, 理应不能剥夺弱势信息方信息选择的权利。对此应达成怎样的社会契约, 设计怎样的底层技术伦理, 还是非常值得关注与商榷的。

### 3.3. 个人意义的产生与湮灭

在当前技术下, 元宇宙这一概念似乎是给人们带来的更多是“向好”的服务, 元宇宙的设计也是被高度期望为一种“共同善”的社会[11]。扎克伯格在公开信中说: “下一代平台将更加具有沉浸感(immersive)——一个具身化(embodied)的互联网, 你可以在其中体验, 不再仅仅是看看而已。我们称之为元宇宙, 这将涉及我们所建构的每个产品。”在随后的采访中他还表示: “很多人认为元宇宙是关于一个地方的描述, 但事实上元宇宙的定义是关于时间的, 在这样一个时间点, 沉浸式数字世界基本成为我们生活和消磨时间的主要方式。”很明显, 这一表述直戳现代人们的需求要害——消磨时间与改善生活, 并承诺提供一个更好的寻求人生意义的平台。在元宇宙中, 我们有着无限的可能——有着无限延展的空间, 甚至是超越古今的时间。这样的一个元宇宙, 或许能够改变我们“存在于世”的方式和形态, 我们在元宇宙中摆脱肉体的束缚, 在现实世界有限的时间里体验不一样的人生与角色体验。赵汀阳曾指出, 元宇宙的“社会学上的优势是, 据说在元宇宙里每个人都有更多自由选择, 不仅在同一身份下有着更多自由选择, 而且可以自由地选择多种身份, 在真实世界里无法超越生物性而无法分身的一个人在元宇宙里可以自主选择多种分身而成为多个人, 因此每个人都有更多机遇去成为自己想成为的人——据信这是元宇宙最具吸引力的社会状态”[2]。就是这样的一种自主、自由的状态使得深陷现实囹圄的人们趋之若鹜。但个人意义如此丰富的元宇宙也因此产生了不少的问题。

元宇宙无疑可以给予个体不同的经历, 这就意味着可以扮演不同的社会角色。社会角色对于一个人来讲不仅代表一种身份, 更代表他人对个体的一种期望, 也就是一份责任。而元宇宙中的社会角色扮演, 正如扎克伯格所说——更多是一种体验。因此自然也难以感受到社会角色背后的责任, 导致社会角色背后责任意义的弱化。此外, 多重的社会角色也有可能导致自我的不统一, 无法辨别真实的自我, 进而可能连原本的社会角色都难以承担。对于某些需要较强素养与学识的“较难获得”的社会角色而言, 这样的角色泛滥看起来似乎并不是好事。以往杰出人士才能拥有的创造性的人生, 现在普通人也能有, 看似很美好, 但追求美好生活背后的动机令人怀疑——到底是自我的释放还是跟风的造物, 这也是非常值得思考的。再单从个体“我”的层面来论述。元宇宙的高度便捷性造就了高度自主性。当个体进入一个近乎全知全能的状态时, 社会这个“互帮互助”的存在似乎就没有那么必要了, 进而会造成元宇宙场域下个体的“原子化”, 进而影响到现实场域。例如《头号玩家》中所有人都沉浸于“绿洲”(虚拟游戏空间)中, 而缺乏正常社交。最终导致社会形同虚设, 个人与社会在客观上成了一个对立的状态。郑杭生先生曾提出“社会互构论”, 有以下理论预设: 社会是个人存在的方式; 众多个人的行动关联即为社会; 个人与社会的关系是互构共变关系; 现代社会生活的终极主体是“个人”, 个人主体间的行动关联构建并更新着社会行动的秩序和结构; 社会行动的秩序和结构则维护、保障和促进着个人主体性的积极发挥和不断提升[12]。因而, 社会由个体而组成, 而社会又反过来给予个体“意义”。“我为人人、人人为我”是我们构建理想社会的至高道德原则, 这样的社会希望能借元宇宙之便而得以实现而非更深的异化。

## 4. 结语

元宇宙应当是人类平等友好交流互动的平台, 而非资本侵蚀的另一个阵地; 不应只是商业话题与噱

头,还应当是国家治理与人民福祉的关键议题。对于元宇宙中存在的种种问题,各领域应当予以关切,为元宇宙的良性构建共同出谋划策。元宇宙本作为科幻小说的造物,一定程度上反应了人们对未来社会结构与社会关系的期待。随着信息技术的发展完善,“元宇宙”的概念再度被关注并解读,不仅加入了技术的集合,也蕴含了对未来人类社会的设计,为下一代技术革命指明了方向。不过,当前元宇宙相关技术尚未成熟,有关方面的概念尚未明晰,连“元宇宙”这个概念都十分模糊,我们也无法完全预知它将来会发展成为何种样貌。但值得肯定的是,对于元宇宙的预研是必要的,这对于我们整个社会乃至人类未来的走向都有至关重要的意义。而社会学之于元宇宙的一个重要任务是关注在“元宇宙”的场域下其“社会”和其“人”,对此,陈云松与郭未也在其文章中做出了先导性的论述:无论“元宇宙”有多复杂,我们从社会学学科视野对其刻画的核心依然在于它的主体——人及人嵌套其中的“社会结构”<sup>[13]</sup>。而社会道德作为其中反映人与人之间关系的重要内容也应当给予高度关注。另外,当前社会学理论中对于“元宇宙”社会的洞见性与局限性也应该被认真考量,以期能够在新社会领域中的调查与实践发挥科学的指导意义。

## 参考文献

- [1] 龚长宇. 道德社会学的三个维度[J]. 江汉论坛, 2011(8): 46-49.
- [2] 曹刚. 元宇宙、元伦理与元道德[J]. 探索与争鸣, 2022(4): 83-85.
- [3] 荆林波. 元宇宙: 溯源与展望[J]. 财经智库, 2022, 7(1): 95-110+150-151.
- [4] 张艺溶. “元宇宙”时代社会交往形式的“虚”与“实”——基于齐美尔形式社会学的简析[J]. 互联网天地, 2022(11): 48-52.
- [5] 柯泽, 宋小康. 从“镜中我”到“雾中我”: 虚拟现实社会中互动的畸变与理论危机[J]. 新闻与写作, 2021(8): 75-83.
- [6] 王存同. 当代在校大学生恋爱认同及行为选择的实证研究[J]. 青年研究, 2011(3): 22-29+94-95.
- [7] 王卓, 刘小莞. 元宇宙: 时空再造与虚实相融的社会新形态[J]. 社会科学研究, 2022(5): 14-24.
- [8] 米歇尔·福柯. 规训与惩罚[M]. 刘北成, 杨远婴, 译. 北京: 三联书店, 2012.
- [9] 胡泳. 众声喧哗——网络时代的个人表达和公共讨论[M]. 南宁: 广西师范大学出版社, 2008: 161.
- [10] 路颜西. 算法视域下短视频运营模式分析: 以抖音、腾讯视频为例[C]//Remix 教育. 科教望潮·2020 Remix 教育大会论文集. 北京: Remix 教育: 北京小狷信息科技有限公司, 2020: 153-159.
- [11] 赵汀阳. 假如元宇宙成为一个存在论事件[J]. 江海学刊, 2022(1): 27-37.
- [12] 谢立中. 超越个人与社会之间的二元对立——“社会互构论”理论意义浅析[J]. 社会学研究, 2015, 30(5): 13-23+242.
- [13] 陈云松, 郭未. 元宇宙的社会学议题: 平行社会的理论视野与实证向度[J]. 江苏社会科学, 2022(2): 138-146+243.