

虚拟空间的语言结构分析

姚 敏¹ 张亚林²

(1. 致公党江苏省委组织处, 江苏 南京 210024; 2. 江苏海事职业技术学院 党委宣传部, 江苏 南京 211170)

摘 要:从语言结构的角度对人自然口语下的存在空间、文字语言下的存在空间和虚拟技术“语言”下的存在空间作一个比较。一方面,顺着上面的脉络人的个体存在的自足性变强了;另一方面,同时人的存在空间也显示了一种内在的分化加剧。从技术发展的角度看则孕育了某种极端性。

关键词:虚拟技术;存在空间;语言

中图分类号:H01

文献标识码:A

文章编号:1671-4970(2006)01-0075-03

虚拟现实技术对人类存在空间的影响颇引人关注,它汇聚了计算机图形学、人工智能技术、传感器技术和多媒体技术等多项关键技术,计算机仿真模型得以以一种更高层次的面貌展现在我们面前。因此有的学者称之为“我们生存的颠覆性革命”。虚拟现实技术的重要性在于能制造与现实世界同样逼真的虚拟世界,也即是,通过这种技术人们能对感官世界(包括声音、图像和人的感觉)进行全面模仿,甚至能制造出现实世界中无法产生的场景。更为重要的是虚拟现实的交互性——人能与之进行互动。这样,虚拟现实就可以成为人们可以进入的场所和空间,但前提是必须依赖于人们的参与、感知和想像。菲利普·凯奥认为虚拟空间是随着人们对它的探索而产生的;它们不但本质上是语言的空间,而且是在人们对它的体验过程中产生的。这有点儿像是在一条街上,你信步走去,街在你脚下延伸,街上的风景呈现在你眼前,或者就好像在你的目光作用下空间变得具体起来(人们做过这样的实验,在实验中只要盯着虚拟图像看,就能看到图像的本来面目)。^[1]但是如果我们在传统空间和虚拟空间之间只能找到一些描述的特征性差别,那么显然还是不够的。实际上,我们正是可以通过语言对虚拟空间加以分析,语言在分析哲学那里具有本体的意义。维特根斯坦认为“当我用语言来思想时,除了语言表达式以外并没有什么‘意义’呈现于我的心灵之中:语言自身就是思想的载体。”^[2]这样更有利于我们从逻辑上澄清对虚拟空间的认知。

翻开辞典,我们通常能见到的对语言的定义是

“人类进行思想交流、表达感情、传播信息的工具。”^[3]狭义地看,语言离不开语言、词汇和语法三要素,这样语言就和文字、手语、身势动作等区别开来。但如从音义结合角度看,词汇是材料,语法是规则,语言由词汇和语法两个要素构成。^[4]因此我们抽象地看待语言,它的两大要素即为材料和规则。在这个意义上,虚拟空间也是语言的空间。广义地看,确乎可以这样认为:语言的主体是人,作用在于思想交流、表达感情和传播信息,语言本身离不开材料和规则。我们下面的论述就以此为基础。

人类口头语言的产生是其脱身于自然界而成为人的重大标志性事件。对于人类生活而言,语言是时空分延的原始的和主要的手段,它使人类活动超越动物的即时性。如列维·斯特劳所言:“口语是一种媒介,一种踪迹,由于人类对语言结构特征的掌握,它在时空中的消失与时空距离上的意义保持可以和谐共存”^[5]。这里,容易让我们想起维特根斯坦的语言图像论,即语言与世界之间存在着某种共同的“逻辑形式”,因为这种内在的类似使得人们用语言符号描述世界上的事态成为可能。但二者之间毕竟不是一回事,犹如乐谱之于乐曲,只是描绘了一种可能,但远远不是实在的。

我们就此下去,语言的产生使得人和人之间能相互交流,面对真实的世界,人们用语言来描绘和认识它。胡塞尔因此认为语言是使认识成为可能的先验性条件。但语言有一个特征是“交流”,语言离不开人的社会,在口头语言的空间里,人不是自足的,因为口头文化“非常看重记录在高度保守的制度中以及在口述和写诗的过程中的过去,这被程式化地

(相对不变地)核算,用以保存储藏在过去经验之外的难于获得的知识,因为如果没有文字去记录,这些知识就会消逝”。^[5]因此,在口头语言中人的存在是一种社会存在,个体的不自足性使得人类社会得以产生。如果说人们这种语言性的存在还可以继续发展向前走的话,那么在某些方面它奠定的人类一些基础性特征可能就是恒常不易的了——譬如人的思维方式。关于人类思维的研究表明,直观动作思维以直观动作为载体,表象思维以表象为载体。人类思维的进行必须有某种载体作为工具,抽象思维则以语言为载体,并且“语言以及在语言基础上完善起来的抽象思维使其他类型的思维获得了改造,赋予它们新质要素”。^[4]人们可以有所侧重地利用直观动作或表象进行思维,但以语言为工具的抽象思维在思维过程中始终起主导作用,组织和制约着全部思维过程。“语言是最重要的思维工具”。^[4]思维和人能思维是从古到今诸多哲学家关注的核心之一,从巴门尼德的“能被思维者和能存在者是同一的”原理到笛卡尔“我思故我在”的绝对真理再到海德格尔的通过思维返回“存在”,我们又可以把人的存在方式命题转化为人的思维展开方式问题。在语言性存在中,人的思维展开方式是以符号为材料的人和人之间的互动式展开。

值得一提的是,作为人们思想交流的由材料和一定规则构成的语言并不仅仅只包含人的口语。譬如身体语言、手语,甚至包括游戏,如足球和棋类等(但它们局限于特定的场所),都可以理解为语言,它们虽然不直接但从侧面也反映世界。如在围棋的黑白世界中,对弈又被称为“手谈”,在对围棋的技术性规则掌握纯熟后,棋手可以通过在棋盘上的风格推知对手的为人、品性、爱好,这就叫“棋如其人”。维特根斯坦认为语言与游戏类似,都是按一定规则进行的,语言类似于下棋,词类似于棋子,语法类似于下棋规则,上下文类似于棋势,因此他使用了“语言游戏”这一术语。也即是,语言本身作为活动是一种生活形式,在特定语言中出现的语言游戏是人们生活形式的表现,期望、意向、理解等等也是通过语言活动而成为生活形式的。当然,这里的语言不仅仅是指口语了。

文字是人们语言性存在的一种形式。由于文字,人们可以储存经验获得的知识,和一件技术物品的不同之处在于,技术物品体现的是人们对某些知识程式的固化而非储存。由于有了文字,经验的发展和传递成为可能,不仅如此,文字的出现使人们的存在方式发生了某种程度的变化,与以口头语言为代表的语言的交流性工具的特征不一样,文字在某

种程度上使人与自身的单独交往成为可能,如文学作品、日记或学者的专著等等。文字使得人的存在有了一定的自足性,譬如写日记,作者所面临的对象不再是一个活生生的人,由于“记日记或者进行观念的或实际的自传写作可以推荐为超前思维的手段。”因此对于个人生活连贯的发展;历史是一种主要的手段,它有益于逃避过去的束缚和敞开未来的机遇^[5]。这样,文字作品使人们可以储存信息去面对敞开的未来,又可以通过解读去“逃避过去的束缚”。由于此;“独进小楼成一统,管它冬夏与春秋”的自我放逐才成为可能,由于文字,仁人志士可以面对一个孤独的环境而成为一个精神上的丰收者——把狭小的存在空间扩大了。

而虚拟现实是这样一种技术;“它让我们进入计算机内部,沉浸在一个电脑生成的世界里。”并且它的未来或许是这样一番景象;“一张没有缝隙的信息之网,将各种带有一定感觉和智力的装置连结在一起,人类被一种机器生态系统(machinic ecosystem)包围”。^[6]这是一种完全不同于过去经验的超现实世界,我们和它之间的交流是一种真正社会意义上的交流——尽管我们面对的对象是一台机器,仿佛我们身外的世界旁又出现了一个世界。对于大多数科技精英而言,虚拟现实要做到和现实世界完全没有差别只要假以时日就一定能实现。虚拟现实空间出现的革命性之一在于它是一个能与人生生不死相对等的哲学问题,或者更进一步,虚拟现实所带来的主体解放在某种程度上更甚于人的长生不死。现实世界中,生命或身体是重要的,自我是“由其肉体体现的。对身体的轮廓和特性的觉知,是对世界的创造性探索的真正起源。”身体因此不仅仅是一种实体,而且被体验为“应对外在情境和事件的实践模式”。^[5]现实世界里,这种实践模式和身体的实体性无疑是重合的。在当今社会;“自由”是文明构架的一块重要基石,我们好像能自由地选择一切,但关于最重要的两个方面——生和死——却不是我们能选择的。我们能来到这个世界依赖于父母的意志,而我们必定要死去则在于自然的法则。自杀者的例外在于可以打破后者,对于前者,我们有谁能说“我要来到这个世界”——接着就实现了自己的意志呢?但是在虚拟空间,我们能自由地选择“在场”或离开。现实世界里,超自然的信仰和超现实的意义是重要的,两者的根源都在于生命的有限性,正是“意识到生命的短暂性使得人们只把价值寄托于永恒的延续性之上”。^[7]这样,在虚拟空间中我们逃避了应负的责任——我们用在场限定了我们的在场生命。而责任正是作为一个完整的人的人格三要素的重要环

节。在现实世界,马斯洛设定了一种人生体验之极致的高峰体验——意义感突然增加的体验,并指明了其实现的步骤:遇到有意义的事情形成挑战—克服障碍—调动自己的潜能以克服障碍。当我们在应战中发挥了自己的人格力量时,意义感就会加强。承担责任可以使我们产生意义感,承担的责任越大,我们可能产生的意义感就更大;意义唤起了意志,意志转而去探求更深远的意思。^[8]在虚拟空间中,不会遇到真正意义上的挑战,我们知道某个游戏设定的难度是一定能克服的。在挑战尚未形成时我们就已经知道了答案。此外,在现实世界,有些挑战是我们无法回避的,譬如生存问题(人的生、老、病、死等,这四者是佛陀用力的主要对象,需要的是一种超自然的终极关切,这可能是现实世界和虚拟世界的最大不同),虚拟空间中的自由‘在场’和离开使得我们成为一种超级存在,虚拟空间中,我们可以选择任性而不必付出与之对等的责任。

就语言结构而言看虚拟现实空间,它的材料是现实(当进入其中后我们不可能否认这一点)或尽量接近于现实,它的规则则是生活中的现实规则,此种语言的描述与现实世界完全重合,人在虚拟现实空间的超级存在在此种语言存在中表现为一种完全意义上的自足性。亦或可以这样认为,口头语言作为人交流思想、表达感情和传播信息的工具其对象也离不开人,正是口头语言带给人了一种社会性的存在,把人和人之间联系起来。而文字的诞生则或多或少给了人们一定的精神自足性,对于个体而言,可认为是一种半自足性的存在。作家面对一张白纸可以创造他自己的世界,读者的个性化解读亦是一种再创造,通过文字储存后的联想,每个人都可以通过文字作品拥有一个自己的精神世界。虚拟现实区别于前两者,给了我们一个完全自足的世界,由于其中程序的进行和反馈有赖于我们自身的先一个选择,因此,在虚拟现实空间中可认为是一种自我交流和自我的展开,一种完全意义上的个人自我自足性得以诞生。从口语到文字再到虚拟现实的语言性存在中,人们仿佛弥补了符号和现实世界之间的差距而获得了大踏步的发展。但是我们仍然得指出其中的最可担忧之处,人在口语阶段,认识世界和进行思维的语言是一种抽象化符号,也即是人在认识世界之初在人把自己和周围自然分离开来是在于一种对实在对象的抽象——符号,如维特根斯坦所言二者之间存在某种程度上的相似性,因此在口语和实在世

界之间存在一定的张力——人们一方面用自己的语言抽象出实在的世界,另一方面又用实在的世界去丰满自己的语言——人们思维的创造性或许就来源于此。这样,虚拟空间语言和现实世界中的一致性带来了一个新的二律背反,一方面,这样的语言描述和现实之间达到了至于极致的一致性——语言本身就是世界。另一方面,我们思维的深度在于抽象性,在于用抽象的符号来认识这个世界,我们的思维又决不能依赖于这种过于丰满的语言。鲍德里亚认为虚拟现实使想像具体化而破坏了主体对实在的丰富的想像力的原因或即在于此,使主体自身的认知能力和想像力退化。毕竟抽象的符号语言不仅帮助我们交流,还深化了我们的思维,这样,虚拟现实空间能带给我们的此种存在乃是一种完全超越于现实之上的超级存在。此种存在体现了这样一种悖论,一方面,人的主体性无限放大,人的主体存在就是世界存在;另一方面,此种存在是人和空间的无缝隙存在,人的存在完全要仰仗虚拟空间。在某种程度上,人和虚拟空间甚至难分难解。这可能意味着,人的存在一定要在这种非此即彼的二元对立中做出选择。

本文只是初步涉及虚拟技术,在这里提出这一问题,在理论上有助于从一个新的角度来理解虚拟技术。如上论述所表明的,虚拟技术对人的存在空间起着一种内在的分化作用,从技术发展的语言分析看其发展脉络则显示出了某种极端性,这也是抛砖引玉希望能引起大家重视的地方。

参考文献:

- [1] 舍普等.技术帝国[M].刘莉译.北京:生活·读书·新知三联书店,1999:98.
- [2] 维特根斯坦.游戏规则:维特根斯坦神秘之物沉默集[M].唐少杰译.西安:陕西师范大学出版社,2003:226.
- [3] 冯契.徐孝通.外国哲学大辞典[Z].上海:上海辞书出版社,2000:652.
- [4] 中国语言学大辞典编委会.中国语言学大辞典[Z].南昌:江西教育出版社,1991:627.
- [5] 安东尼·吉登斯.现代性与自我认同:现代晚期的自我与社会[M].赵旭东,方文译.北京:生活·读书·新知三联书店,1998:25,26,82,61-62.
- [6] 马克·斯劳卡.大冲突:赛博空间和高科技对现实的威胁[M].黄永坚译.南昌:江西教育出版社,1999:87-88.
- [7] 齐格蒙特·鲍曼.个体化社会[M].范祥涛译.上海:上海三联书店,2002:314.
- [8] 柯林·威尔森.心理学的新道路:马斯洛和后弗洛伊德主义[M].杜新宇译.北京:华文出版社,2001:11.