

· 回到日常，回归常识（五） ·

事实：从现实主义到虚拟现实

21世纪步入第三个十年，我们见证了科技革命的狂飙突进，人工智能、数字媒体、元宇宙等前沿技术日新月异。它们不仅将梦境化为真实，也令现实跨入虚拟，虚实边际渐趋消融，古老的“虚实相生”的寓言由此重焕生机。以往，虚构根植于现实又映照现实，文学创作遵循着“源于生活，归于生活”的现实主义轨迹；当下，虚实交织、彼此依存，“虚拟现实”正在成为一种新的现实，快速占领着人们的生活与思维。面对技术时代现实与虚拟的缠绕与互动，“事实”成为连接两界的纽带。它既是客观存在的证明，是我们实事求是、尊重常识、捍卫真理的基础，也是人类实践与创造的痕迹，蕴含着人类探索、模拟乃至创生新现实的深刻意涵；它不仅是名词意义上的，更包含动词意味，其双重含义或可揭示现实主义与虚拟现实并非水火不容、二元对立，而是相互渗透、彼此影响的共生关系，两者统一于人及其在世界中的行动与实践。基于上述思考，《探索与争鸣》编辑部联合黑龙江大学文学院、南开大学当代审美文化研究中心、苏州大学人文高等研究院在哈尔滨共同主办“事实：从现实主义到虚拟现实”学术研讨会，在传统与当下的对视中重新思考虚与实、现实与现实主义等相关问题。本次圆桌也是继“讲理”“意义”“味道”“言情”之后，《探索与争鸣》编辑部策划的“回到日常，回归常识”系列的第五次主题讨论。

蒋述卓教授指出，当下文艺创作中已出现大量虚拟现实与现实相融的叙事形态，面对这一文艺新现实，文艺理论研究和文艺评论须予以回应，并作适当转型。蒋承勇教授从19、20世纪西方文艺发展的历史脉络出发，指出现实主义与现代主义并非全然对立，一种“求真”精神贯穿其中，“实”与“虚”构成其双重面向。周志强教授以虚拟现实游戏为例，认为虚拟现实的关键并不在于其逼真的场景和形象，而在于它对“现实如是”的维护性机制，即它是对“模仿”现实的“模拟”，其“现实”指向一种“对空空荡荡的知晓”。张艳梅教授认为，数字技术变革下，多模态的信息相互作用，通过塑造人类对现实的认知与体验而重新厘定事实和真实，并通过跨媒介协作、感官沉浸与交互，不断打破现实主义的传统边界，引发人类认知革新与相应的伦理挑战。曾军教授从媒介文艺史角度出发，指出虚拟不是对现实的模仿，其自身开始现实化，成为“第二现实”，虚拟与现实之间也进一步呈现为多重复杂关系，具体可提炼为六个阶段/形态。蓝江教授基于后真相视角指出，从古希腊神话中的赫尔墨斯到当下的虚拟现实，人类认知始终被中介性的力量所笼罩，因此有必要承认中介的必然性，并保持主体在不同意义场追问真实的勇气。韩伟教授认为，数智背景下，文学现场正在经历语言、形象、情感、想象的多维变革，面对虚拟文学或更广义的虚拟现场，文学研究的虚拟转型也蓄势待发。

——主持人 叶祝弟 屠毅力

虚拟现实与文艺理论转型

蒋述卓，汕头大学特聘教授，暨南大学教授

虚拟现实也是现实，这在当下科技环境与文艺中正在成为“事实”。当下文艺出现了许多将虚拟世界与现实世界中的现实交织在一起的叙事，生成为一种文艺新现实。

随着数字技术的发展、VR技术的成熟、元宇宙的出现、虚拟主播的亮相等，一个与现实世界平行的虚拟世界进入人们的视野。新的文艺形式利用数字技术创造了不同于传统的艺术世界，如电影《阿凡达》《盗梦空间》《头号玩家》等展示了一个与现实世界相平行的虚拟现实世界。动画电影《哪吒之魔童降世》《哪吒之魔童闹海》都采用数字手段提升了虚拟世界表达的真实性。舞台艺术可以利用数字技术使已经去世的歌星重现，与现在的年轻歌手一起演唱。虚拟主播成功成为人们追捧的新偶像。人们甚至对他（她）付出真实感情，要求与他（她）见面，出现了一种源自二次元文化的“情感真实主义”。^①数字技术的表达手段也影响了文学的叙事，如网络小说《庆余年》与科幻小说《三体》《美人城》《悬浮术》等作品中的主人公穿越时代，进入另一世界，使得文学中的现实世界与虚拟现实世界相互交织，创造了一个“以假乱真”的文学新世界。

虚拟现实已成为我们不可回避的“事实”。这便构成对文艺理论的挑战，文艺理论必须予以回应，并作相应的转型。

首先就得回应什么是文艺“现实”与文艺“真实”的问题。传统的文艺理论认为，文艺要反映现实，而文艺所创造的现实实际上是经文学艺术家改造加工过的虚构现实，并非对现实世界的照搬。所谓文艺“真实”也是与现实世界相联系的真实“仿象”。中国古典小说与戏曲理论中，实际上还出现过一种“以情为真”“以幻寓真”以及“似真而又幻”的“真幻统一”理论：如唐传奇中，主人公穿越现实与梦中世界、动物世界及鬼魂世界；汤显祖的《牡丹亭》中，杜丽娘

因梦生情，因情而死，又因情而复生，创造了一种“理所无，情必有”的“以情为真”的真实观；神魔小说《西游记》的出现又促成了“以幻寓真”的真实观。^②然而，这些“真实观”虽有些奇幻，是一种文学的“虚拟现实”，但终究还与现实世界有牵连，与



现在的虚拟现实还是不同的。如果要给它们命名，只能称之为“前虚拟现实”。比如，唐传奇《枕中记》《南柯太守传》中，其主人公终究要醒悟，回到现实世界。周志强曾在一篇文章中描述了一个与现实世界相平行的虚拟世界，^③它就需要现代人真实地沉浸其中，人即便回到现实，回到的也是被虚拟现实干扰过的真实世界。《枕中记》写的是主人公怅然若失，而周志强所描述的元宇宙虚拟现实却让现实中的人真有所失。这就是新的“真实”。虚拟偶像引起粉丝崇拜，令粉丝对他（她）产生真实情感，这也是新的“真实”。其中区别就在于，随着时代和数字技术的变化，“真实”也在发生巨大的变化，它颠覆了传统的“真实”观。

如今的虚拟现实是一个特殊的“现实世界”，它是以虚拟性、交互性、超时空性和符号互动性为特征的数字化世界，“虚拟真实技术所虚拟的并非是实在，而是信息”。^④在新闻界，媒介通过信息可以创造比现实更真实的“超现实”舆论世界，甚至可以

① 薛静：“我爱故我在”：虚拟偶像与“情感真实主义”，《文艺理论与批评》2022年第6期。

② 蒋述卓：《佛教与中国文艺美学》，广州：广东高等教育出版社，1992年，第110—126页。

③ 周志强：“‘小故事’的时代——元宇宙与虚拟现实叙事的沉浸逻辑”，《文化艺术研究》2022年第2期。

④ 邹焜：《信息哲学——理论体系、方法》，北京：商务印书馆，2005年，第557页。





达到小说家所说的“小说就是‘真实的谎言’”那样的程度。影像包括影像艺术，“不再让人想象现实，因为它就是现实。影像也不再能让人幻想实在的东西，因为它就是其虚拟的实在”。^①鲍德里亚（又译“博德里亚尔”）还指出，现代社会用符号仿拟的方式建构出一个符号世界，它甚至超过了真实世界，尽管是虚假的，但令人感觉比现实生活还要真实。数字技术所创造的信息世界更强化了这种虚拟现实。在何为真实上，符号学理论与数字仿真技术共同推进了虚拟现实之成为“真实”。

虚拟现实已经超越了博尔赫斯时代的“魔幻现实”，而正在形成一种虚拟现实与真实场景相交织的虚实合一体。莫言的戏剧作品《鳄鱼》作为文学文本，其中还有魔幻现实主义的影子，但当其作为戏剧舞台上的表演，则要利用数字技术来虚拟鳄鱼，让作为影像的鳄鱼与人类演员同台演出，而这种艺术表达在今天也极易为观众所接受。如今的“现实主义”不再是以现实世界为标本的现实主义，它不再以“实在”的“物质世界”为对照，而是一种在加入了“信息”的虚拟世界中叙事的现实主义。它是跨越物质世界、文学世界以及数字技术世界的“跨介质现实主义”：“在文学与真实的关系中，文学是在世界之中的，而在文学对整个世界的呈现中，文学又是在世界之外的。”^②文学艺术世界已经有别于现实世界，而数字技术所创造的信息世界却与物质世界和文学艺术世界相互交织。在视觉艺术与图像领域，虚拟现实和自然现实之间的界限日益模糊。信息虽然不是物质，但它以物质为载体，是传递和反映世界上各种事物存在方式、运动状态的表征。它是一种存在，虚拟的“实在”，数学家香农甚至认为创建一切宇宙万物的最基本单位是信息。从这个角度说，作家、

艺术家所创造的作品也是通过符号向人类传递一种信息，而且是一种有“意义”的信息。虚拟现实之所以成为现实，就在于它为人类提供了“意义”的世界。无论何种现实，都必须构成意义，才能成为“实在性”的世界现实和文艺现实。

由此看，如今的文艺现实可以从四个角度去审视。一是史前现实，比如文艺中的神话现实。史前现实没有史料可以借鉴，虽然有出土文物和后来流传的神话文本可以提供佐证，但其主要凭借文学艺术家的虚构和想象，如网络小说《山海经密码》、电影《封神榜》等。二是历史与当下现实，即文学艺术家以历史和当下现实为基础去加工想象的文艺现实。三是未来现实，比如科幻作品。文学艺术家根据科学的发展去推理和想象未来世界，有的推想在未来可能会变成现实，如儒勒·凡尔纳的《海底两万里》所想象的场景如今已变成现实。四是虚拟现实，即由信息所构成的虚拟世界，它可以与现实世界相互交织，混合为一体而成为另一种特殊的“现实”。

虚拟现实也是现实，虚拟艺术也有“艺术真实”。在何为“文艺现实”以及“文艺真实”的问题上，当下的文艺理论需要更新观念、跟上现实，文艺理论教科书可能会慢一点跟上，但总是会改变的。从目前看，有些学者从理论上对文学虚构的性质作出过阐释，比如刘阳从德勒兹、马苏米、阿甘本等理论的演进出发，认为“鉴于虚拟（虚空）与潜能的这份内在联系，我们可以将当代文学理论关键词 virtual 中译为‘虚潜’，将虚拟（虚空）论相应地表述为虚潜论。这一可以同时将中国古代相关智慧吸收与涵容在内的译法，比较起来更具有学理上的准确性”。^③这有新意，但仍然没能从科技发展的角度对之加以解释，与当下的虚拟现实尚存在隔阂。对于虚拟现实给文艺虚构和文艺真实带来的冲击，怎样在理论上进行解释与容纳，还有待研究。

在这种情势下，文艺研究和文艺评论也要作出相应转变。作者研究、作品研究和接受研究依然会存在，但会有所变化。比如，作者研究会遇到 AI 参与的问题，如何给参与的 AI 作者定性，理论研究和法律研究都无法回避这一问题。作品研究除文本研究外，还会涉

① 让·博德里亚尔：《完美的罪行》，王为民译，北京：商务印书馆，2000年，第8页。

② 王峰：《文学作为独立的世界形式》，《文艺研究》2018年第5期。

③ 刘阳：《文学理论初阶》，上海：华东师范大学出版社，2024年，第107页。

及创作过程的研究，尤其是利用科技手段提升艺术文本表达效果和审美效果的研究会更加得到重视，这会在文艺与科技关系研究上架起更通畅的桥梁。这是最大的变化。正如光学的进步促使印象画派产生，摄影机的发明带动电影艺术的进步，爱因斯坦相对论的发明对文学中的意识流叙事产生了影响，如今数字技术的发展也对文学艺术家的创作及其文本产生着深刻的影响，文学研究与文艺评论不得不对之加以高度重视。《哪吒之魔童闹海》中全片 2400 多个镜头中，特效镜头超过 1900 个，平均每个镜头包含 5 种以上特效元素，参与的中国动画企业达 138 家，4000 多名动画人才参与其中，精心打磨，才呈现了极具视觉冲击力的奇幻场景，创造了中国动画史上的巅峰。文艺研究与评论难道能对之视而不见吗？当今时代，跨媒介叙事以及使用融媒体技术介入艺术表达已经成为日常。过去福克纳和多斯·帕索斯便深受电影叙事技巧的影响，詹姆斯·乔伊斯小说中有电影蒙太奇的手法；今天，“电视已经影响了小说的形式，尤其是因为图像的迅速和场景与人物变化的迅捷”。^①小说一旦被改编为电影，作品中某些标志性场景就往往会转化为现实中的网红打卡点，如《繁花》中的黄河路，以及至真园餐厅的原型上海苔圣园酒家等。而电视剧《繁花》的改编更突出了导演的创作及其在改编过程中的作用，其如何改编小说以及使用了什么手段改编，成为新的研究重点。舞剧《只此青绿》使用了《千里江山图》的影像作为背景，形成跨界的艺术表达，更能让人沉浸其中。随着媒介技术进入文艺领域，文艺的生产机制发生变化，文艺的生产过程对作品的构成也产生着极为重要的影响。这些都会给文艺评论家带来新的关注点。

虚拟现实成为文艺现实，也使得文艺跨界问题成为文艺理论研究和文艺评论的日常课题，也将会撬动新的人文关怀。20 世纪 90 年代末，“日常生活审美化”的讨论曾引起文艺理论界的争论，那是文学转向文化研究的一场观念转型，文艺创作与理论研究界最终都接受了这一事实。当虚拟现实在网络新媒体的支持下支配我们的艺术想象和科技想象时，日常生活经验也进入艺术审美和科技审美之中，这必然会唤起

相应的人文关怀。当今，微短剧和短视频便将日常生活渲染得活色生香，在“新大众文艺”状态下，跨媒介写作使文学不再局限于文字形态，艺术也不只是以物质为载体的“实在”文本，文艺的本质变成了“特定媒介环境中采用不同媒介工具的意义编织术”。^②而“新大众文艺”让文艺进一步回归文艺与生活的密切关系，日常文化成为文艺创作者的实践导向，技术平台也为文艺素人的文艺表达提供了便利，快递员、建筑工也可以成为诗人、钢琴演奏家。充满烟火气的表达成为电影、电视以及文化创意的主题，如电视剧《人世间》《六姊妹》讲述过往的生活故事，开封和杭州的宋城景区采用全息投影技术再现《清明上河图》的市井烟火等。一方面，我们要欢迎日常生活的回归，另一方面，我们又要警惕数字技术带给文学艺术家的算法牢笼和意义消解，不要让数据喂养替代心灵的创造，不要让技术资本控制了文学艺术家的头脑，而要在“保卫人文主义”的口号下坚持人的尊严和文艺的精神创造性。

布鲁诺·拉图尔曾经设想过：“既然计算机已经能够完成人类个体无法解决的任务，那么它们自身就已脱离与人类对话的主客体关系，拥有自身独立的文化，不再依存于人类，而正是人类制造、编程或阐释他们的发明。其拥护者们并没有意识到这种述行性的（performative）矛盾：除非计算机可以对人类进行编程，发展它们自身的硬件，挑战程序员们的各种指令编码，否则对于它们所声称则毫无独立可言。”^③人类是有文化主体性的存在，文学艺术家可以利用好计算机数字技术帮助自己，而不能丧失自己的主体性和创造性，不能向计算机完全交出自己的心灵和“笔”。

① 乔·戴维·贝拉米、苏珊·桑塔格：《现代小说的风格》，《苏珊·桑塔格谈话录》，利兰·波格编，姚君伟译，南京：译林出版社，2015 年，第 5 页。

② 刘大先：《跨媒介写作与新人文趋向》，《文艺报》2025 年 2 月 19 日。

③ 戴维·奥尔德森、罗伯特·斯宾塞：《保卫人文主义：理论与政治的探讨》，王进、谢潇雨译，王杰审校，上海：东方出版中心，2023 年，第 16 页。

众所周知，现代主义主张“反传统”，而且主要“反”的是19世纪的现实主义；一些现代主义者每每对现实主义投之以不屑，并力图撇清与现实主义的关系，以自己属于非现实主义为荣。那么，现实主义果真被如此“不屑”吗？它何以



①《马克思恩格斯选集》第2卷，北京：人民出版社，2012年，第25页。

依然有如此强盛的生命力？现实主义与现代主义是“割裂”或“断裂”的吗？

现实主义之实验性、先锋性

马克思主义创始人在指出文学是一种社会意识形态和上层建筑的同时，又特别强调文学不是一般的意识形态，它作为人类“对于世界的艺术精神”的掌握方式，既不同于理论、逻辑、宗教、思想体系的形式，也不同于“实践精神”的掌握方式；^①文学是作家通过审美方式与世界建立联系的。德文中的“掌握”（anneignent）意为精神上对世界的占有，“艺术地掌握世界”意味着文学是作家通过审美感知和生命体验，并借助审美情感激发出来的艺术想象和虚构对现实世界和人的生存状态给出的理解、认识、描述、反映或再现，由此达成人与世界之认识、理解和联系，也即人对世界的一种“掌握”——艺术地而非科学地“掌握”。就此而论，无论具有何种程度虚构乃

“断裂”抑或“勾连”

——谈现实主义与现代主义之关系

蒋承勇，浙江工商大学人文社科资深教授

至幻想成分的经典文学，都不同程度地拥有写实性与真实性。即便是古代神话，其作为远古人类对世界的一种艺术形式的“掌握”，充满了离奇乃至荒诞的幻想与想象，也依然不会脱离当时人的生活现实，有其象征隐喻所达成的特殊的写实性和真实性。质而言之，写实与求真乃人类文学之本原性特质，因为，虽然无论何种形态的文学经典所展示的文本世界，都是一种艺术化的“可能世界”而非实存世界，但其都不乏真实性或真理性。由于人类生活的“现实”总是处于变动不居的状态，随着历史发展和生活变迁，文学“写实”之方法及所“写”内容也相应变化，其所达成的“真实”效果及内涵亦不尽相同，且还会由此导致文学之体裁与样式、审美趣味、思潮流派等的演变。

在西方文学史上，“写实”传统可追溯到古希腊“摹仿说”——它所承载的“写实”精神在文艺复兴和17、18世纪文学中都有不同方式的呈现。19世纪以“写实”“求真”为本质特征的现实主义文学思潮，一方面传承与弘扬了摹仿说开创的写实传统；另一方面，在19世纪科学理性的激发和催化下，古典式“写实”传统重焕生机，以崭新姿态大放异彩，于是，以科学实证性“写实”“求真”为特质的现实主义文学思潮在特定时期席卷了西方文坛。由此观之，现实主义乃19世纪欧洲科学主义文化思潮的产物，其“写实”“求真”原则既传承了摹仿说之精髓，更蕴含了自然科学实证之精神。由是，现实主义在19世纪这一“科学时代”将文学的写实性、真实性推向了历史新刻度，审美形态的西方文学也由此而别开生面地与实验、实证形态的自然科学深度融合，文学也因之拥有了空前浓厚的科学理性和科学求真精神，从而显著改变了固有之“文学”观念，拓展与革新了文学描写的题材、方法及技巧，使西方文学呈现出崭新面貌。在这种意义上，现实主

义是特定时代具有“实验性”“先锋性”特征的文学新形态。

“求真”：现实主义与现代主义的勾连

从文学思潮角度看，现实主义与现代主义是不同形态的文学现象，彼此有显著差异，但它们非但不是“断裂”的，相反，在本质属性上有其可通约性和同一性，彼此达成了勾连关系。“如果你认为现代作家和画家弃现实主义传统而去，因此便背弃了现实世界，这种想法是愚蠢的……简而言之，我们已经能意识到，19、20世纪文学艺术发展的不同阶段其实是一脉相承的。”^①那么，现实主义与现代主义是如何达成这种“一脉相承”之“勾连”关系的呢？

宏观上看，19世纪现实主义文学文本所展示和反映的世界，与现实的生活世界有较高程度的同构性。现实主义倾向的文学所呈现的现实世界虽然不过是一种艺术形态的虚构世界，但总体而言是理性化、具象化且合乎生活之现实逻辑与事理逻辑的，是一种与外部现实世界直接关联的“可能世界”。因此，现实主义文学通常能广泛地再现现实生活之真实面貌，从而使文学文本既拥有审美功能又拥有很强的认识、教育和社会批判功能，这样的作品因其可读性强而更为读者所喜闻乐见，也与我国文化传统与民众的审美趣味更契合，因而它在我国的影响力与生命力也特别强盛。现代主义倾向的作家则崇尚心理直觉和非理性，他们一方面排斥科学理性和逻辑思维，把关注的视线从外在的物理世界转向内在的心理世界；另一方面，他们对人的精神-心理的探索却依然秉持着现实主义的写实、求真原则，这其实是接纳了“科学时代”的科学求真精神，只不过其所写之“实”趋于内在性而非外在性，侧重于揭示抽象而非具象层面的“真”。现代主义文学文本也因其抽象性、哲理性、晦涩性与非逻辑性而弱化了可读性和普及性，这恰恰也是其“反传统”的一个特征。

从文学的现代性特征看，现实主义侧重于“现代性”内涵的社会现代性一翼——理性主体性；而现代主义侧重于审美现代性一翼——感性主体性。社会现

代性又被称为“启蒙现代性”，审美现代性又被称为“文化现代性”。“启蒙现代性最典型的方式是数学，而文化现代性的代表则是艺术……如果说前者体现了理性（逻各斯）的力量，代表了理性化的统一的秩序和总体性追求的话，那么，后者却正好表征了非理性、混乱、零散化和多元宽容的反动。”^②现代主义作家从审美现代性一翼张扬反现代化的思想与精神，从内在的和非理性的角度表现生活，自然就与现实主义注重从外在和理性的角度表现生活大相径庭。正如丹尼尔·贝尔所说，“现代主义是一种对秩序，尤其是对资产阶级酷爱秩序心理的激烈反抗。它侧重个人，以及对经验无休止的追索……他们把理性主义当作过时的玩意儿”。^③现代主义认为外在的客观实体世界是不真实的，现实主义作家对生活所做的实证性、具象化描写是幼稚可笑的。因此，在现代主义者看来，文学创作的根本目的不是再现外在现实生活的表象之真，而在于展示精神和心理世界的本质之真——一种超现实之“真”。如果说他们的创作也离不开“写实”并具有“真实性”的话，那么，其“写”的方式主要并不是现实主义作家的那种模仿、再现、实呈或实证意义上的具象化描写，而主要是一种表现、象征、隐喻意义上的形而上和抽象化显现。由是，现代主义文学虽然也延续了现实主义的写实原则，但这是一种虚化的写实，或者说，这种写实趋向于写“虚”、写“幻”和写“心”、写“意”，追求的是哲理性、形而上的真实性。于是，在现代主义文学文本中，具象化现实世界变成了抽象化的“超现实”或心理世界，“写实”演变成了“写虚”。当然，心理的内容或超现实世界在本质上也是一种关乎人的“实存”之物，是一种“虚化”之“实”，于是，“写虚”在根本上依然还是在写人的生活与生存之“实”，因而是另一种意义上的“求真”。

① 莫里斯·迪克斯坦：《〈途中的镜子〉前言》，《途中的镜子》，刘玉宇译，上海：上海三联书店，2008年，第7页。

② 周宪：《审美现代性批判》，北京：商务印书馆，2005年，第147页。

③ 丹尼尔·贝尔：《资本主义文化矛盾》，赵一凡等译，北京：生活·读书·新知三联书店，1989年，第31页。



如果说现实主义作家的艺术创作更体现理性思维对生活的概括、集中与提炼、提升，追求的主要是外在物象意义上的“真”的话，那么，现代主义作家则更体现非理性感悟控制下的对生活的体验和对感觉、直觉、情绪、意象等内容的转达与抒写，追求的主要是内在的和抽象意义上的“真”。因为，“现代人对于世界的理解以及世界上人与人的关系已经不同于以往；这种变化所采取的形式之一就是对人类心理领域的兴趣远较以往为甚；这种变化必定会记录在文学表现的层次上，文学表现需要一套新的形式来体现这种变化。”^①所以，虽然“写实”作为一种普遍性创作原则对现代主义依然适用，但是在如何“写”以及“写”什么等问题上，现代主义与现实主义是有很大差异的。现实主义“这种写实传统在现代主义中得到继续沿用，不过手法和技巧出现了令人震惊的变革”；^②现代主义注重追求“虚”中之“实”以及“幻”中之“真”，或者说，通过显现心理的和变形的“实”，以达成形而上和抽象意义上的“真”。因此，现实主义与现代主义之“求真”既有显著差异，又有精神的、本质的同一性；既有后者对前者的反叛意义上的“异”（新），也有文学之精神内质前后关联意义上的“同”（通）。现实主义之“求真”精神以不同的形态弥散和存活于现代主义文学之中；或者说，现代主义在另一层面上传承了现实主义之科学实证式“求真”精神。在这种意义上，现代主义亦属19世纪科学主义文化思潮的产物，科学“求真”精神达成了现实主义与现代主义的内在勾连。

写实与写虚：文学的双重面向

表现主义作为现代主义的代表性流派之一，突出地表现了由“写虚”达成“求真”

的艺术追求。表现主义文学注重揭示事物内在的本质，力图销蚀外在物理世界的具象性痕迹，对人物的行为、语言、动作等的描写主要不是为了刻画性格并表达具体的思想内涵，而是表达象征性寓意，有很强的哲理性、意象性。

卡夫卡的《变形记》用象征模式构建了真实而虚幻的文学世界，抽象化的“写虚”乃其主导性的写作方法。这里所谓的“虚”，既表现为内容上的心灵化、情绪化，也表现为方法以及技巧上的象征性、隐喻性。“对卡夫卡来说，艺术表现是他内心世界的投影和客观化，使这个看不见的世界可以看得见。每一篇作品、经历的回忆、梦想或虚构，都是作者——他正在以此摆脱纠缠着他思想的幽灵——的真实生活的一种相反的反映。”^③《变形记》主人公的物理形态虽然由人变成大甲虫，但他与周围的人及读者的心理距离是贴近的，读者既能理解格里高尔的痛苦，也能理解他家人的焦虑不安，因为他们的情感世界是对位和同构的，于是，读者的阅读就有真实感和现实感。由于小说故事整体框架是借助象征模式而非现实模式构建起来的，因此，人变成甲虫不过是人类精神世界的象征，而非实指的客观实存世界。卡夫卡借此展示了虚幻和抽象的本质之“真”。所以，“艺术对于卡夫卡并非象对于福楼拜那样是一种自我完成，而是属于一种更高的现实和真实。它只有在分享真正的存在和真实、作为寓于人类社团里的沟通手段才有意义”。^④

正因如此，笔者不赞同当年卢卡奇批评表现主义时所持的观点，卢卡奇认为表现主义一味局限于直觉与非理性，只能“把模糊的、支离破碎的、看起来混乱的、未加理解的、只是直接经历的‘表面’加以确认”。^⑤其实，表现主义不注重再现式的写实，而注重象征式的隐喻，看似仅仅描写了“模糊”“混乱”“支离破碎”的“表面”现象，但实际上表现的是现实生活之荒诞与虚幻中的本质之“真”，一种经过深度体悟与理解的哲理之“真”。“卡夫卡的业绩，是在笨拙地模仿人类秩序的、社会和宗教的虚伪秩序之外，企图重新发现被生活遗忘的和已经丧失的意义。”^⑥“虚”中有“实”，以“幻”求“真”，这正是现代主义文学普遍的艺术表达方法。通常说来，文学的“写实”与

① 彼得·福克纳：《现代主义》，付礼军译，北京：昆仑出版社，1989年，第61页。

② 蒋洪新：《TS.艾略特文学思想研究》，北京：人民文学出版社，2021年，第63页。

③④⑥ 罗杰·加洛蒂：《论无边的现实主义》，吴岳添译，上海：上海译文出版社，1986年，第147页，第145页，第127页。

⑤ 卢卡奇：《问题在于现实主义》，《表现主义论争》，张黎主编，上海：华东师范大学出版社，1992年，第162页。

“写虚”似乎是决然相反的，但其实不然。现代主义“虚”中另有其“实”，“幻”中另有其“真”，就此而论，现代主义实可谓一种哲理和抽象意义上的“现实主义”。可见，现实主义和现代主义各自以不同的“写实”方法寻求不同的“真”，以不同方式达成“艺术地掌握世界”，在文学文本中展现了不同特质的现实世界和人的生存状态，给读者提供了不同的审美图景。“写实”和“写虚”在“求真”这一黏合剂的作用下，成为现代主义这个“硬币”相互依存、不可或缺的两面——其实也是人类文学的两面，因为在“虚”或“幻”中“求真”，乃人类文学之普泛现象。

事实上，任何一种经典文学，无论其表现方法与技巧是如何的虚构、魔幻、游戏、离奇乃至荒诞，或表面看起来如何的不“写实”也不“求真”，但只要其具备足够的成熟性或经典性，那么，这种作品终究不会是全然的虚假和离谱的胡编乱造。任何经典文学之虚构、游戏与想象，都以合乎生活本质之“实”或事理逻辑之“真”为基点和旨归，从而才能达成文学艺术之真实性基础上的善与美的效应，正如表现主义、魔幻现实主义、超现实主义等文学形态皆具有虚幻和荒诞中的“真”。

就此而论，19世纪现实主义虽然追求“再现”式与科学求真式的“写实”，却依旧离不开文学之为文学的那种虚构、想象与游戏，而这些原本都是人类文学创作的基本手段和要素。也许正因为如此，布莱希特并不因为自己对表现主义持高度赞赏的观点就一味否定现实主义，而是强调以发展变化的眼光看待现实主义。他认为，“现实主义写作方法并不意味着排斥想象，更不排斥真正的技巧……不是狭隘的概念，而是广阔的概念符合现实主义。现实主义本身是广阔、多样的、充满矛盾的”。^①虽然，“现实主义者总是力图给我们展示一个未曾美化过世界”，^②但这并不等于说现实主义没有虚构、想象和游戏，只是刻板而机械的照相式的模仿；其实，现实主义也要以一种隐秘而高级的虚构把现实表现得尽可能地逼真，这恰恰对作家的虚构技巧提出了更高要求。现实主义要把现实生活虚构成具有真实性的当代史，那么，作家的“虚构就不可能是随意的想象，而必须生发于随处可见的真

实的生活”，巴尔扎克正是“把艺术的虚构理解为历史的研究，乃至是历史哲学”。^③用虚构方式展现逼真的现实生活进而让读者沉浸于“信以为真”的情境并游戏式地得到审美愉悦，这正是所有现实主义倾向的文学致力追求的艺术境界。这和强调“虚幻”“荒诞”“超现实”的现代主义文学其实异曲同工、殊途同归，也说明“写实”“求真”永远是构成人类文学本原性特质的核心要素。正是在这种意义上，笔者认为现实主义之跨时空衍生后存活于20世纪以降不同形态的文学中，实乃其精神、灵魂之延续与弘扬，也是现实主义存在与显现的新形态。

笔者强调现实主义与现代主义的勾连关系，既不意味着要模糊乃至混淆这两大文学形态的差异，也不意味着要刻意推崇现实主义；强调不同形态文学之共同的本原性特质，亦非无视和否定不同形态的文学追求和达成其特质的途径、方法、技巧与审美效果、社会功能之差异性。笔者旨在强调，文学史上的任何创新都离不开对传统的承续，文学史的演变从来都是在传承基础上的创新，不同的思潮流派虽有创新所致之“异”，却并不因此互相“断裂”。人类“艺术地掌握世界的方式”随时代与社会的变迁而革新、演变，但是人类文学本体意义上的某些特质——如写实、求真——虽有表现形式上的演变与更新，其内涵却是相对稳定、绵延的，具有跨文化、超时空之恒久存活力。现实主义文学便是能呈现这种存活力的最典型的实例。在当下和未来推进中国式现代化建设的新时代，倡导与弘扬文学现实主义，对推进我国文学与文化的创新发展与繁荣，有其重要的现实意义和学术价值。

① 贝托尔德·布莱希特：《论现实主义写作方法》，《表现主义论争》，第318页。

② Peter Brooks, *Realist Vision*, New Haven and London: Yale University Press, 2005, p. 8.

③ Erich Auerbach, *Mimesis: The Representation of Reality in Western Literature*, Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2003, p. 480.

模仿与对模仿的模拟

——
则著名的古希腊寓言讲述两位画家比赛绘画：“在宙克西斯和帕拉西乌斯（Parrhasius）举行的一场竞赛之中，宙克西斯非常成功地画出了一幅葡萄，



① 普林尼：《自然史》，李铁匠译，上海：上海三联书店，2018年，第355页。

②③ 斯拉沃热·齐泽克：《面具与真相——拉康的七堂课》，唐健译，桂林：广西师范大学出版社，2022年，第162页，第163页。

以至于鸟儿都飞到悬挂图画的地方。然而，帕拉西乌斯成功地创作了一幅 trompe-l'oeil（意为“错视画法的”——中译者注）绘画，以至于宙克西斯在评论鸟儿时傲慢地自吹，要求把展出的这幅绘画放到一边去，拿出图画来展览。当他认识到自己的错误之后，他以真诚的谦虚态度承认了它的价值。他说，虽然他能欺骗鸟儿，但帕拉西乌斯却能欺骗作为艺术家的他自己。”^①

在这里，“trompe-l'oeil”的意思乃是骗过视觉或欺骗眼睛。宙克西斯画出逼真的葡萄，欺骗了小鸟的眼睛；但是，据说帕拉西乌斯画出的是“遮盖画作的布”，从而欺骗了人的眼睛。在幻觉主义绘画中，对视觉的欺骗往往通过打破习以为常的“作品”与“现实”的物质界限完成，如画框不再被作为绘画之外的材料，而是被纳入绘画内容。在荷兰画家塞缪尔·凡·霍赫斯特拉滕（Samuel Van Hoogstraten）的作品《欺骗眼睛的黑板》（*Trompe L'oeil Letter Board*，约1668年）中，阻拦物品的红色皮条被画

虚拟现实的“现实”通向哪里

——电子游戏之模仿与模拟

周志强，上海市地方高水平大学创新团队“文化转型与现代中国”特聘专家，南开大学文学院教授

在画框之上，让观者感觉这个皮条并不是一种对物品的符号性模仿，而就是物品本身。于是，画作中的梳子、笔记本、鹅毛笔、书信等形象，立刻在观者的感觉中变成现实实物。

这种现实与虚构的倒错，充满了齐泽克意义上的拉康意味：以拉康的方式来看，帕拉西乌斯的行为并不是掩盖真相，而是对“隐藏真相”的掩盖，从而激发人们去掉这种掩盖的冲动，恰如宙克西斯要求帕拉西乌斯把真正的画作拿出来一样。^②齐泽克引用了拉康的论述：“这就是隐藏在其面纱后的女人：正是阴茎的不在场使她成为菲勒斯——欲望的对象。以一种更准确的方式引发这一不在场：让她在漂亮的裙下戴上一个可爱的假阴茎，然后你，或倒不如说她，将有很多东西要告诉我们。”^③于是，“面具”的意义并不是掩盖“真相”，反而是“激发人们对不在场的真相的观看欲望”。在《欺骗眼睛的黑板》中，“皮条”转移了人们对于画布上各种物品的理解。人们观看一幅“正常”的绘画时，会产生这样的观看意识：“画里面的形象表达了什么？”而“皮条”则让人们放弃了“作品-意义”的接受路径，而陷入对这些物品本身的观察。“理解”变成“遭遇”，“作品”对于形而上尤其是人文主义“意义”的承载方式被打破了；这种“欺骗眼睛”的艺术，让我们仿佛重回现实生活的现场。

从理解一幅作品的形象，到重新遭遇我们的世界，这不恰恰是虚拟现实带给我们的崭新体验吗？在这里，我们不能简单地把虚拟现实看作一个“幻想世界”，就像我们不能把帕拉西乌斯的遮布看作一幅作品——尽管它归根到底是一幅作品。一旦我们知道了帕拉西乌斯画出来的画布是一部作品，这场幻觉主义的游戏也就结束了；“遮盖画的布”是无法真正“揭开”的——

按照齐泽克的意思，假设遮布可以揭开，后面也空空荡荡，就像《欺骗眼睛的黑板》中的“皮条”是无法拆下来的，即使拆下来，也没有任何物品掉落。由此，一个简明的逻辑呈现出来：对于宙克西斯来说，他为人们创作了一幅虽然无限接近现实却仍旧是现实的幻象的画作；而对于帕拉西乌斯来说，他创造了“维持幻象的框架”。



霍赫斯特拉滕：《欺骗眼睛的黑板》

正是在这里，我们可以寻找虚拟现实通往现实的道路：虚拟现实的关键并不在于其逼真的场景和形象 (simulation)，而在于它对“现实如是”的维护性机制。我们必须明确这样一个事实：虚拟现实并不在于对现实的模仿 (mimic)，而在于建立在现实“模拟” (imitate) 基础上的对于“模仿机制”的模拟 (在 DeepSeek 看来，在句子“演员模仿鸟类飞行”中，若强调动作学习用 imitate，突出逼真效果则用 mimic，若描述特效制作中的虚拟重现，应选 simulate)。在第一人称射击游戏 (first-person shooting game, 下文简称“FPS 游戏”) 中，第一人称视角往往体现为武器的特定部分，如枪头、刀身或箭头等。这恰恰是《欺骗眼睛的黑板》中的“皮条”：它以视觉的形式 (mimic) 呈现，却以潜在 (virtual) 的方式延展，从而将电脑屏幕的外框和游戏画面连接在一起，正如“皮条”将画作中的物品和画框连接在一起。在这里，“皮条”让画框仿佛在观者面前消失，而完整枪体的缺失也让玩家面前的电脑屏幕消失，玩家也由此被“拖入”游戏之中。

所以，虚拟现实的核心秘密恰恰在这“缺失的枪体”之中：包括 FPS 游戏在内的电子游戏，必须包含

不同方式的“缺失的枪体”，恰如欺骗视觉艺术中通过比例变化和变形的方式对画框本身的“超越”，这些“缺失的枪体”是对游戏屏幕的超越。如乙女游戏中面向玩家的告白、消消乐游戏中给玩家预留的手指位置、虚拟现实直播时摆放的座椅、3A 游戏里不断消失的地平线或景色等，虚拟现实给玩家预留的控制游戏的方式，正是其维持“可以控制这个世界”幻觉的机制。

简言之，虚拟现实与其说是在反映或模仿现实，毋宁说是在对模仿现实进行模拟，是人和机器之间共同达成的一场“模拟游戏”。两者一旦“勾结”在一起，就不断地模拟现实中的各种模仿行为。青年人在恋爱，动漫、电影和小说在模仿各种恋爱，而乙女游戏在模拟这种模仿；或者更进一步说，人们在现实中模仿恋爱（人们总是认为存在一种真正的恋爱，并以两性之间游戏性行为“模仿”着它），而电子游戏在模拟这种对恋爱的模仿。

一个在制造现实的幻象，一个在对这种制造幻象的方式进行模拟。前者令人的灵魂沉浸，后者反而在沉浸中让人们“魂飞魄散”，遭遇多异性现实——一旦开启了对现实模仿行为的模拟，我们是不是就会获得一双看透外在现实把戏的“天眼”呢？

从模仿到模拟：齐泽克的两次错误

事实上，重点不是创造出来的虚拟现实的仿真世界，而是这种仿真世界维持其幻觉之现实性的能力。凭着这种能力，我们看到支配人们行动的幻想架构的内在逻辑。齐泽克将这种幻想机制看作与法西斯主义的意识形态机制内在一致，它们都是以幻象来支配现实的行动：“纳粹反犹主义和《宝可梦 Go》(Pokémon Go) 游戏之间有一个简单的基本的相同之处：虽然《宝



可梦 Go》将自身呈现为某种全新的、基于最新科技的东西，它实际上依靠的是一种旧的意识形态机制。意识形态就是扩增幻景的实践。”^①但是，齐泽克的错误在于：虽然纳粹反犹主义与虚拟现实都通过虚设来完成其对现实的行动指导或支配，但是，两者的内在逻辑并非完全一致。他没有意识到，虚拟现实与意识形态两者的政治功能是截然不同的。意识形态旨在“说服”，通过不断生产幻象来证明现实秩序之合理、合情、合法，从而让人们同意现实；而虚拟现实却不是对现实的“扩增”和“强化”，而是对现实进行一种“架构性的重设”——或者说，它在模拟包括意识形态模仿在内的幻象生产方式，从而赋予外在现实一种不稳定性，却令虚拟现实中的现实（内在现实）变得丰富多彩、色彩饱满。在《宝可梦 Go》这款游戏中，人们从外在现实中不存在宠物的地方“寻找宠物”，也就是从现实中不存在意义的地方创生内在现实的意义。因此，齐泽克只有这样表达才是正确的：“宝可梦迫使我们面对幻象的基本结构，将现实转化成一个意义世界的幻象功能。”^②正是这一点，才令虚拟现实与纳粹式意识形态区别开来。

事实上，纳粹反犹主义是一种试图说服人将渺小的自我投身到宏大事业中来“逃避自由”的意识形态机制，其核心在于制造“现实充满了象征意义”的效果。这会让个体在自我感觉的层面“提升”为“伟大个体”，并倍感光荣，恰如弗洛姆所描述的：

一旦成为强者的一部分后会感到无比的强大，永久与光耀。这个人必须放弃自己，放弃所有与自己有关的如骄傲，实力，甚至于独立的人格及自由。但他可以从伟大的力量中获得另一种的安全与骄傲，他可以不再受到怀疑的折磨，对被虐待者个人而言，他的主人可能是他身外的一项权

力，也可能是他内在的良知，这样就可使其免于下决定，免于对自己最后的命运负责任，也免于怀疑应做什么决定，他更无须去怀疑生命的意义和他究竟是什么，以上的这些问题早已被权力所迷惑了，生命的意义及究竟是什么的问题，也可因屈服于权力者之下而获得答案。^③

我们可以把纳粹反犹主义逻辑理解为宙克西斯的“模仿”。宙克西斯画出葡萄，令人们不仅相信世界上存在一种实在性的葡萄，还见识了这种葡萄超越自身的饱满和完美，以至于引来了鸟儿。宙克西斯的葡萄也就不是简单的实物形象，更是世界的一种象征性幻象。事实上，“逃避自由”恰是这种幻象的后果。纳粹反犹主义要不断地通过模仿来生产象征性幻象，不仅仅生产犹太人的恶毒、堕落和道德肮脏，还要不断地生产党卫军的崇高、伟岸和精神纯净。在这里，宙克西斯的绘画乃是一种“精神的排污系统”：葡萄的完美，去除了各种干扰性的杂质，令这一形象被人类的精神世界标记和雕刻，成为一种代替了世界万物的“典型自然物”。因此，模仿即是排除，是对不模仿的世界的遮蔽与取消，令“多异性”——矛盾与悖论丛生的情形——自然消解，呈现出令人愉悦的有秩序的现实。与之相反，模拟则是一种入侵，是对模仿世界的持续性污染。模仿在意识形态的框架内完成，而模拟则巧妙地戏用这一框架来实现其潜在的游戏意图——帕拉西乌斯正是戏用了绘画所依赖的再现自然的艺术观念和创作伦理的框架，将一场严肃的比赛变成充满反思性的游戏。

不妨以2018年推出的《战地风云5》(Battlefield V)为例。这是一款“二战”题材的FPS游戏。它“以前所未见的角度描绘二次世界大战，并以单人模式的故事进行……玩家可以在全球战火中游历个人事迹的精彩故事，亲身经历四个取材自真实地点和真实事件的故事……”^④游戏中不断出现向“二战”中牺牲的不同国家战士致敬的画面，每一次玩家的“死亡”，都被讲述成一个真实的历史人物的牺牲。游戏的画面和镜头充满了致敬的意味，努力引导玩家在游戏中“感受”战争的残酷和人类生命熄灭的崇高与悲凉。然而，这并不影响玩家对通关的执着——在这里，我们仿佛遭遇了一种真正的战争的尴尬：我们知道这些牺牲和死

①② 斯拉沃热·齐泽克：《面具与真相——拉康的七堂课》，第VI页，第VI页。

③ 埃里希·弗洛姆：《逃避自由》，刘林海译，北京：国际文化出版公司，2002年，第96页。

④ <https://www.ea.com/zh-tw/games/battlefield/news/war-stories-overview>.

亡是那样令人叹惋，值得肃然起敬；但是，这些“牺牲”是历史进步所需要的，恰如他们在《战地风云5》中的“象征性死亡”不正是“我”（玩家）取得胜利必须经历的过程吗？

显然，恰恰是这些被赋予崇高内涵的战士的死亡，在《战地风云5》中不仅仅成为“游戏中的死亡”，而且指向所谓“第二次死亡”问题。“在某种意义上说，每个人必定死两次。这就是黑格尔的‘历史中的重复’（repetition in history）的理论：拿破仑第一次失败并被流放厄尔巴岛（Elba）时，并不知道自己已经死去，不知道他的历史角色已经终结，他不得不通过他在滑铁卢（Waterloo）的第二次失败，想到这一点。到了这个时候，在他第二次死去后，他才真的寿终正寝。”^①《战地风云5》正好将这两次死亡进行了寓言式反转：“这样的游戏的整个逻辑是以两种死亡的差异为根基的：一般的死亡，让我丢一条命；最终的死亡，让我输掉游戏。”^②正是这些“死亡”，成为这款游戏的“皮条”或“遮布”：这里的“死亡”不仅不是符号界对真实死亡的承认，更是游戏对这种严肃性死亡的不承认，恰如欺骗眼睛的艺术家对画框之存在的不承认。也是在这里，齐泽克再犯此错：他误以为电子游戏中的“死亡”是拿破仑式的“二次死亡”，是来自符号界的对真实死亡的承认（拿破仑通过滑铁卢的真实死亡，才完成其厄尔巴岛的符号性死亡）。恰恰相反，游戏中的“死亡”并不是来自符号界的确认，而是将“真实死亡”从符号界的承认中“解放”了出来，让它恢复其毫无意义本身。

若要承认这死亡的神圣，就只能停留在模仿而生的世界体系中去维持其神圣性；而虚拟现实并没有模仿这种承认，而是模拟着“承认死亡”的符号性模仿——《战地风云5》恰恰在模拟《拯救大兵瑞恩》的神圣性，而不是与这部电影一起模仿“二战”的壮烈。这里，关键点在于，电子游戏是装腔作势地把自己的玩家设定为“理想型读者”，它假装而不是设定玩家会是一个正经地、正确地感受和领悟其文本价值和意义的人——这是正典文学所必需的一种态度，即读者必须按照文学所要求的方式进行自我洁净，从而成为布鲁姆所欣赏的理想的审美者和感悟者。^③按照既定

的知识秩序来阅读传统文学作品，这是电子游戏所无法做到的。《战地风云5》所提供的“二战”故事，恰恰唤起玩家可以控制一场伟大战争的冲动；游戏的玩家不是文学的读者，它是一个“半我”，即我所说的单引号的“我”，^④也就是那个玩感十足“帕拉西乌斯”。如果说一款数字仿真类游戏已经努力“还原”了战争的现场，那么，一个玩家更会关注这种“还原”的技术所达到的效果；如果说战争游戏在“习用”传统文学的英雄主义内容，玩家则依旧坚守在虚拟现实维持这种英雄主义内容的“框架”上来发出行动。

于是，虚拟现实的“游戏性”集中体现为这种玩家的“玩”。“玩”就是一种侵犯，玩家就是那个人侵者！他们也许没有能力识破外在现实的意识形态把戏，却自顾自地把外在现实作为“游戏现实”进行破解。在“模仿”所建立起来的具有精神洁癖意味的世界里，他们狂轰滥炸、恣意玩耍，就像在《模拟人生》所设置的故事中，他们深刻领悟了“模拟”的内涵：他们“控制”这些虚拟的市民，让他们获得乌托邦式的生活；他们也就因此无限接近“乌托邦的生活”，从而以“虚拟现实”的方式一次次改写“外在现实”。

虚拟现实的“现实”： 对空空荡荡的知晓

或者，拿破仑的“二次死亡”才是揭开虚拟现实之“现实”秘密的关键。按照齐泽克的理解，拿破仑的真正死亡只有在经历了滑铁卢之后，才被象征界（符号界）承认，从而其死亡的意义也被确证：他的历史角色已经终结，也就是黑格尔所说的马背上的拿破仑所代表的“世界精神”的终结。^⑤“二次死亡”乃是对“死亡”的“意义征用”，

①② 斯拉沃热·齐泽克：《意识形态的崇高客体》（修订版），季广茂译，北京：中央编译出版社，2014年，第168页，第169页。

③ 哈罗德·布鲁姆：《西方正典》，江宁康译，南京：译林出版社，2011年，第15页。

④ 周志强：《游戏现实主义：“第三时间”与多异性时刻》，《南京社会科学》2023年第3期。

⑤ 黑格尔：《通信集》1952年荷夫麦斯特本第1卷，第119页。转引自贺麟：《译者导言：关于黑格尔的精神现象学》，黑格尔：《精神现象学》，贺麟、王玖兴译，北京：商务印书馆，1981年，第3页。

①“死亡”的意义到底是什么，答案从来不是来自“死亡本身”，而是人们在仪式、文学和艺术中一次次对死亡“模仿”，才令其具有各种各样的“意义”。

②齐泽克说，“实在界中的知晓”（knowledge in the Real）即大自然知道自己的规律，并据此行事。动画片中，猫走到了悬崖的边缘，但它仍镇静地前行，尽管已经悬挂于空中，却并不跌落。什么时候跌落？在它低头一看，并意识到悬于空中的那一顷刻。猫最后向下看时，才猛然想起，它必须遵循自然的规律。参见斯拉沃热·齐泽克：《意识形态的崇高客体》（修订版），第167—168页。

③东浩纪：《游戏性写实主义的诞生：动物化的后现代2》，黄锦容译，台北：唐山出版社，2015年，第114页。

④Gilles Deleuze, Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, translation and Foreword by Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1970.

是把“死亡”令一切变得毫无意义这件事情转换为“这个死亡充满意义”。这正是“模仿”的力量：“第二次死亡”正是以征用意义的方式模仿着“真实死亡”——去除不符合“死亡价值”的杂质，凸显“死亡”的典型形象，从而将一个肉体的消失变成“精神的消失”；而虚拟现实却以游戏方式令主体“经历”一次又一次死亡，从而真正显示出死亡毫无意义本身，将“肉体的消失”变成“一切都烟消云散了”。据说，人们将路易十五所说的《圣经》话语“我死之后，将会洪水滔天”，改为“我死之后，哪管洪水滔天”，这个转换正是虚拟现实对待“死亡”的态度：真正的死亡预示的不正是一切都没有（价值、意义、秩序……）了吗？

既然真正的死亡本身没有任何意义，那么，我们就可以不断地玩“死亡”的游戏——电子游戏不正是通过“死亡”（Game Over）才能一次次重生，并玩下去的吗？现实世界中，“死亡”必须模仿“死亡”本身，从而令其具有社会意义，葬礼、祭奠等不恰是通过对死亡的“凭空模仿”令其意味丛生的吗？^①而虚拟现实中，“死亡”的仪式被模拟，玩家“知晓”了这种模拟的秘密，占据了“实在界中的知晓”^②这一位置。东浩纪所提到的游戏现实主义中没有人真正死去的问题在这里有了答案：^③因为虚拟现实中没有人真正活过——像一个模仿性的世界体系中的人那样“有意义地”活过。

从模仿转换为模拟，也就从符号界的无所不知，到达实在界的无所可知。虚拟现实作为对模仿机制的模拟，恰如拉康所说的“女性假阳具”那样，它通过模拟阳具，从而模拟了“阳具对有超能力器物的模仿”。阳具，恰恰是假装一种充满特定意味的性器官而成为“阳具”（Thing）的；或者说，通过模仿性器官，它不再是简单的器官，而成了一种“性标志”；而“女性假阳

具”则通过这种模拟，让“阳具乃是一种超能力的假装”这件事情浮出水面。所以，拉康才会说，“女性假阳具”指向的是空空荡荡。那么，我们是否可以说，虚拟现实也是通过对现实的“模拟”，证明了现实的空空荡荡？

也许答案是令人振奋的：虚拟现实中的“现实”并不是“空空荡荡”，而是以模拟的方式凸显了“对空空荡荡的知晓”——这不也是戴假阳具的女性所具备的威慑意味吗？因为她在暗示，别以为我不知道你没有超能力这件事。在这里，对空空荡荡的知晓，不恰恰是对实在界的知晓吗（knowledge to nothing 也就是 knowledge to the Real）？关键词不是“空空荡荡/实在界”，而是“知晓”（knowledge）：对于空无一物的知晓，于“人”而言，其意义不是发现了实在界的秘密，而是担当了这个秘密。

由此，“虚拟现实”的“现实”通向的是人类对于毫无意义的现实的“切身经历”或说“敢于体验”。原本，虚拟现实是可怕的，只要深思之，“启示录”的“神喻”就往往被启动来讲述数字科技打开的宇宙想象和人生秘境（总是有人借助量子科学和数字科技重新宣告神的存在）。但是，虚拟现实又是启示性的，因为它把人类的感知从对外在现实实物的依赖转移到感知本身，让人类从“感受世界”转向“感知我们的感知力”，也就从外向的意义，转向对“独异性经验”的内向领悟。

还有比感知到我们的感知力更富有康德意义上的“崇高”意味吗？或者是德勒兹早早地呈现了虚拟现实的“现实”逻辑：“virtual”这个词的意思是“潜在的”，而不是虚拟的（就像德勒兹的“virtual Real”译为“潜在真实”，virtual Reality 这个概念不应该译为虚拟现实，而应该译为“潜在现实”），它指向人类语言抽象机制的“潜在真实”，^④通向借由人的感知力的解放而展开的对另一种现实可能性的想象与触摸。已有的现实在模仿中秩序化、程序化、体制化和规则化；而虚拟现实却通过对模仿的模拟，打开了人类隐藏在身体感知中的隐秘想象力与创生新的人类历史的无数可能性——虽然我们无法知道这种新的可能性是否指向柏拉图式的“善”目的。

多模态如何重构现实主义的表达范式

——从媒介融合到感知革命

张艳梅，山东理工大学文学与新闻传播学院教授

传统现实主义的根基是细节模仿、线性叙事和叙事者权威。批判现实主义往往通过强化细节和典型环境塑造具有确定性的“真实”，但这一模式在数字时代遭遇双重挑战：虚拟与现实的界限模糊；大众追求多感官参与的“体验真实”。数字技术改变了现实自身的存在属性，呈现出前所未有的复杂性与多元性，人类感知与理解世界的方式正在经历深刻变革。这一变革过程中，多种模态的信息相互作用，通过塑造人类对现实的认知与体验，不断重新厘定事实和真实；通过跨媒介协作、感官沉浸与交互，不断打破现实主义的传统边界，进而引发人类认知革新与伦理挑战。

不断被拆解重构的现实及现实主义

多模态现实主义通过媒介融合构建多维感知空间和意义世界，不仅在技术层面革新了信息传递的形式，也在哲学意义上重构了人类对“现实”的认知框架。这种重构涉及本体论、认识论及现象学的多重维度，其核心在于揭示“现实”形态的可塑性、交互性和层级性。

（一）打破单一现实的“实在性”迷思

传统哲学中的现实观往往基于“单一实在”，如柏拉图的理念世界或唯物主义的客观世界，而多模态叙事通过“媒介叠加与虚实交织”，显露（赋予）了现实多层次性。首先，媒介作为现实的中介，提供了可再生的事实。海德格尔认为，技术的本质并非单纯的工具性，而是构造人类感知世界的框架。^①多模态叙事通过视觉、听觉、触觉等媒介的综合作用，构建“复合的感知界面”，搭建可编辑的“世界图像”。VR电影中，观众通过触觉手套“触摸”虚拟物体，视觉与

触觉信号的同步反馈模糊了物理现实的边界，使“现实”成为媒介技术的具身化延展。其次，虚实共生重新确立现实的本体。“虚实共生”既非单纯的技术产物，也非纯粹的叙事建构，而是媒介的物质性与叙事的符号性在交互中生成的动态本体。如果



① 海德格尔《技术的追问》(1953)对技术本质、人的自我意志以及艺术与技术二者关系的思考，对后来的学者有重要影响。

② 鲍德里亚《拟像与拟真》(1981)第一次从概念上明确“超真实”，把“超真实”定义为“一种没有原型和真实性的真实”。“超真实”由媒体、消费、科技等诸多因素共同作用而成，在“超真实”状态下，人的认知变得更加杂乱，应对“超真实”挑战，需对社会结构和运行机制进行批判性反思，从而确立新的价值观和认知模式。

说艺术在美学意义上是对世界复魅的过程，技术则是“解蔽”世界的方式。VR头盔通过光学透镜与传感器重构视觉-运动神经的耦合关系，使虚拟空间获得“具身真实感”。鲍德里亚认为当代社会的现实已被符号化的“超真实”取代，^②拟真性不再依赖现实原型，而是源于代码创造。社交媒体的虚实共生依赖数据中心的物理性能与内容推荐算法（如TikTok的ForYouPage），这些技术通过实时数据流把用户行为转化为可计算的叙事素材，虚实共生在此成为技术系统的“涌现”属性。互动式电影《黑镜：潘达斯奈基》中，观众可以根据自己的理解做出个人选择，其选择直接影响叙事走向，现实与虚构的因果逻辑被解构，个体被迫承认“现实”是由无数可能性交织的动态网络，而非固定不变的单一实体。

（二）从线性认知到分布式感知

多模态叙事挑战了笛卡尔式“主客二分”的认知模式，推动认知过程向“身体化、情境化与分布式”转变。首先，身体作为



① 梅洛-庞蒂在《知觉现象学》(商务印书馆, 2001)中提到:身体是意义的纽结,本质上是一个表达空间,是有意义的世界形成的条件,身体是我们能拥有世界的总的媒介。

② 亨利·列斐伏尔在《空间的生产》(商务印书馆, 2021)中认为:空间是一种关系,一种现实,既是产物又是生产者。空间生产理论提供了通过空间方法去认识、分析、批判、重构社会结构和组织的方式。

③ 唐·伊德在《技术中的身体》(University of Minnesota Press, 2002)一书中提到三个身体类别:一是指“实在身体”,即日常生活中“活的身体”;二是“社会身体”,在具体的历史和文化背景下由权力和知识建构;三是技术身体,是生活身体和技术融合的具身关系。

认知的载体,表现出分散性特征。梅洛-庞蒂强调身体是感知世界的“锚点”,^①多模态叙事通过调动多感官通道,如触觉反馈、空间音频等,驱使身体成为意义生成的主动参与者。沉浸式戏剧《不眠之夜》最主要的吸引力在于参与感,观众穿梭于物理空间与叙事碎片之间,其身体的移动轨迹直接参与故事建构,认知不再是大脑的孤立活动,而是身体与环境互动的产物。其次,认知的过程表现出分布式特征。多模态叙事依赖算法推荐、数据交互等技术系统与人类主体的协作,社交媒体上的短视频叙事就是由用户创作、算法分发、观众二次剪辑共同完成,认知过程分散于人机网络中,现实的“真相”不再由单一主体垄断,而是多方动态协作的结果。

(三) 重构感知:从“在场”到“共在”

多模态叙事重新定义了人类经验的时空结构与主体间性。首先,时间的非线性化。传统叙事依赖线性时间秩序,而多模态叙事允许时间分岔与回溯,时间并非均质流动,而是由意识选择性重构的弹性维度。这种非线性经验暗示现实的时间本质上是主体感知的建构物。其次,空间的动态性。列斐伏尔的“空间生产”理论强调空间是社会关系的产物。^②多模态叙事中的虚拟空间(如元宇宙)通过可编辑的3D环境与实时交互,把空间转化为可折叠、可重组、可变形的动态结构。使用者在不同叙事层间切换时(如从Zoom会议跳转至游戏世界),物理空间的连续性被打破,现实的空间性被重新编码为“流动性界面”。再次,主体间性的技术化。多模态叙事中,主体与他者的关系被技术重新界定。AI生成角色(如ChatGPT、DeepSeek等)的进化方向之一就是模拟人类情感与叙事逻辑,与使用者完成“生命互动”。这种交互模糊了人类与非人类主体的界限,现实的主体

性正在向人机共生的混杂状态演化。这种重构并非单纯的技术推进,而是人类在数字时代对自身存在方式的哲学追问——当现实日益成为可编辑、可交互、可置换的多模态系统时,人类或许需要如维特根斯坦所言,学会在“语言游戏”(或媒介游戏)的规则变迁中,重新理解何为“真实”。

多模态现实主义的叙事策略及路径分析

叙事是意义生产的场域,人类通过叙事来建构自我身份。汉娜·阿伦特强调故事揭示行动者是谁,罗兰·巴特强调叙事与人类历史共存,保罗·利科认为叙事是人类存在的根本意义所在。多模态叙事通过符号互动得以确立,叙事不仅提供认知工具,也是伦理实践的展开路径。技术与日常叙事逻辑相互渗透,即使是在技术化的虚拟空间,个体身份仍依赖于“故事性赋予”,虚拟化身因“身份叙事”而获得情感认同。技术提供的交互可能性只有被纳入叙事框架才能产生意义。后人类社会,身体的物理属性与文化属性被技术绑定,此在化的具身视点与他者性的部分去身化虚拟视点,构成唐·伊德所说的“技术具身”,^③沉默的前叙事被技术释放出来,被改造的事实正在成为事实,任何对现实认知的变革,最终都会落实到对现实的改造,二者本质上构成一组嵌套缠绕结构,多模态技术将潜意识层的感知数据化(如微表情识别、脑波翻译装置),从而创造出新的感官语法。当AI能够解析人类梦境以及宇宙万物的喜怒哀乐,情感和情绪被算法量化,人类就在事实上重构了“可被言说”的边界。

(一) 超文本与复合叙事

多模态现实是技术物质性与叙事符号性“双向建构”的结果。多模态通过“符号冗余”与“交互参与”,把现实主义从“模仿现实”推向“建构现实”。克雷斯强调视觉语法,即图像的视觉特征、组织方式和意义之间的关系,影像的构图、声音质感、色彩隐喻等构成多模态符号的“语法规则”,跨媒介协作弥补了单一符号的局限性。首先,技术赋能叙事,叙事驯化技术。ChatGPT、DeepSeek、豆包等模型的对话生成能力使其能够模拟人类叙事者,但使用者通过提示词

工程（如“以鲁迅风格写作”）可以把技术输出纳入特定叙事范式。人类越是试图用技术锚定现实，反而越凸显现实的流动性。当AI能以个人的思维风格续写日记，当数字孪生城市比实体都市更早迭代，所谓“原初现实”终将被贴上某种怀旧符号的标签。这就要求人类回到元认知，不仅要理解现实，更要持续评估自身认知框架的版本兼容性。其次，叙事的反身性重构。多模态叙事常通过“元叙事”解构虚实边界，是在确定性废墟上的动态现实重构。“无限猫”（Infinity cats）设定的底层逻辑是爱护生命，AI生成的虚拟偶像在现实世界举办演唱会，这些事件标志着文化符号的能指与所指脱钩。文化不再是意义的容器，而成为“流动的符号场域”，媒介元素组合在共识算法的催化下可以瞬间获得某种神圣性，也可以在流量退潮后迅速消散为虚无。电影《失控玩家》中，NPC（非玩家角色）觉醒并反抗游戏设定，这种叙事不仅描述虚实冲突，更暗示“现实”本身可能是更高维叙事的产物。此时，叙事成为质疑技术本体论的工具，虚实共生的现实本体在反身性中被重新商榷。再次，叙事的多层级空间。多模态技术生成的是现实、非现实、超现实兼容的“混杂性场域”。AI绘画给出人类从未设想过的色彩组合，AI诗人展示超越语法结构的意象流，AI作曲可以完成层次丰富、和声严谨的多风格编曲，当文化生产不再受限于人脑的生物学约束，“硅基与碳基美学的拥抱”或将生成超出人类审美经验的“美丽新世界”。

（二）技术依赖的拟身化与生活具身

现实与虚拟之间的界限逐渐模糊，对于后人类社会而言，所有现实都可能是编译后的虚拟，所有虚拟都是等待解码的现实。那个既在又不在的中间态，不是过渡阶段的临时现象，而是存在的本真样态，人类终将在存在与非存在的叠加态中，形成自己的观察者效应。首先，多模态叙事基于拟身化的感知拓展。多模态现实主义并不追求客观世界的镜像式还原，而是通过对多种感官信息的整合与重组，创造出一种“感知真实”。这种真实感不仅来源于对现实世界的模仿，更来源于受众在信息交互过程中的主观体验与认知建构。梅洛-庞蒂强调身体作为存在方式是感知世界的媒介，真实感源于身体的参与；弗里德里希·基特勒

则强调技术媒介重塑了人类的感知方式，^①而人类只有从“主体性递归”中重新认识自我、认识世界，寻回人的身体在场，才能在人与媒介“共在”的主体性中再次确认自我意识。杰伊·大卫·博尔特认为，新媒体正在通过重组旧媒介形式创造新的真实，即“再媒介化”。^②多模态的信息融合激活了受众的多重感官，并且在多重感官的强化中更深刻地意识到自我的“在”。虚拟现实游戏中，玩家通过头戴式显示器、手柄等设备，不仅能够看到虚拟环境中的画面，还能通过触觉反馈感受到物体的质感与碰撞，从而不断增强对虚拟世界的真实感体验。其次，媒介技术延展了具身化真实。多模态叙事通过视觉、听觉、触觉反馈等多感官同步创造“具身化真实”。VR电影《苍穹》的宇宙感知重构是通过“多感官同步刺激”把观众“抛入”虚拟宇宙，以第一视角漂浮于星际空间，自由穿梭于微观世界与浩瀚宇宙，在与星体、光波、引力互动中，通过音乐、声光、体感振动等方式，使观众真切感受宇宙的瑰丽与荒凉。此处的“真实”不再是对外部宇宙的客观再现，而是通过“感官通感”激发人类对无限空间的具身感应。

（三）参与者作为意义的共构

传统的“隐含读者”（沃尔夫冈·伊瑟尔语）在多模态叙事中成为“主动参与者”。首先，多模态叙事打破了传统线性叙事局限，通过多种模态交织，创造出更加复杂、多元的叙事结构。唐纳德·巴塞姆的《巴塞姆的白雪公主》把童话碎片化重组为后工业社会寓言，插入的问卷调查要求读者投票决定角色命运，大量留白处标注“此处应有你的童年记忆”，传统叙事权威被读者的主观经验替代，具身经验成为叙事媒介，填补故事链条空缺。卡尔维诺的《如果在冬夜，一个旅人》设置了元小说陷阱，

① 弗里德里希·基特勒在《光学媒介》（Polity Press, 2009）中提到：人类对现实的感知本质上是媒介技术过滤后的结果，数字媒介进一步把感知抽象为算法可处理的信号，消解了传统人文主义的主体性。

② 杰伊·大卫·博尔特和理查德·格鲁辛在《再媒介化：理解新媒体》（MIT Press, 1999）一书中首次对“再媒介化”概念进行了系统阐释。



每个开头都无法抵达结局，读者在追寻确定性和完整性的过程中，不自觉地把自身阅读史编织成可能的意义。迈克尔·乔伊斯的超文本小说《下午，一个故事》包含539个文本单元和950个链接，读者每次点击都可以创造独特的叙事轨迹，使“原故事”得以显现。在这些作品中，传统线性叙事被解构，读者通过点击链接、自我代入、经验移植、影像置换，打造“多维度真相”，真实感源于读者主动参与的认知整合。这种多模态叠加并非简单的信息堆砌，而是通过不同媒介的“认知互补”，推动读者在跨媒介穿梭中自行缝合“真实”。其次，多模态传播能够更加精准地传递情感信息，引发受众的情感共鸣。游戏《我的世界》(Minecraft)以玩家在三维空间中自由创造、搭建和破坏不同种类的方块为主题，在其中，玩家基于探索、交互和拓展，通过创造精美的建筑物、生命体和艺术品，获得游戏成就。游戏名称本身携带双重意义，“我的”意味着主体参与，“世界”意味着生存和创造。很多人尝试用AI生成故事，通过语义关联自动生成图文配对，生成音视频等，由此传统现实主义的作者权威遭到挑战。Z世代更依赖多感官整合的“体验式真实”。当传统现实主义作家通过社会环境渲染、心理现实深描、矛盾冲突聚焦，来刻画人物真实和生活真实时，年轻一代读者更倾向于在VR中亲身走进角色的记忆迷宫——这种从“阅读真实”到“体验真实”的转变，揭示了多模态对现实主义范式的根本性颠覆。

多模态现实主义的边界与逆向思考

多模态现实主义通过整合多种感官模态与技术媒介构建现实认知，是对传统认知框架的系统性挑战，涉及“现实锚定、

主体同一性、理性判断机制”等维度，面对已知的确定性和未知的不确定性，人类显然有必要思考如何构建认知系统，重建数字时代的伦理坐标系。正如维特根斯坦所言，“语言的边界即世界的边界”，当多模态叙事重塑人类感知的语言存在时，我们必须成为新语法规则的共同立法者，而非被格式化的数据产物。这或许是人类文明在奇点前夜最重要的自我救赎。

(一) 避免落入超真实陷阱

多模态现实主义为个体提供了更加丰富的认知工具与表达手段，有助于拓展个体的认知视野，促进社会认知的多元化。同时，在多模态传播环境下，个体通过参与内容创作与社交互动，构建起自己的数字身份与社会关系网络，这种数字身份与现实身份的交织与融合，深刻影响了个体的身份认同与自我认知。

首先是仿造秩序带来的可疑真实与认知迷恋。通过超真实模拟与交互反馈，虚拟经验获得“超真实”质感，现实判断的参照系可能因此失效。鲍德里亚的“拟像秩序”被加速，现实不再持有原初版本，只有不断迭代的副本，认知陷入“何为本真”的无限回溯。多模态可以制造出比现实更完美的“拟像”(如滤镜化的社交媒体)，也可以制造出比现实更完美的虚假真实(如美颜滤镜、虚拟偶像、数字人分身)，导致主体对真实世界的疏离。其次是“滤镜现实主义”中的身份重塑和认知离散。多模态叙事中，人类在虚拟世界塑造不同身份，沉迷于精心策划的多模态自我呈现，现实生活与虚拟身份反差越大，越影响自我认同和社会认同，进而产生自我认同和世界认同双重危机。主体长期沉浸于虚拟角色，在现实中会逐渐偏离自己的真实身份和价值观。再次是技术僭越带来的感知模糊和理性难度。多模态技术能创造高度仿真的虚拟场景和虚拟体验，如深度伪造技术可制作难以分辨真假的图像、视频和音频。未来技术更加先进，仅凭感官难以判断所见所闻是否真实，传统依靠感官经验确定真实边界的方式必将受到挑战。突破媒介制造的超真实矩阵，须构建包含技术批判、感知回归和存在重建的三维防御体系，拆解拟像生产机制，重建身体丈量系统，构建反叙事生态，当人类停止在媒介镜像中寻找自我，

转而触摸那些无法被数字化的生命褶皱，或许才能在算法的缝隙中，重新捕获粗糙现实的细腻触感和真实重量。

（二）对抗认知过载与意义碎片化

多模态传播打破了语言文化障碍，为跨文化传播与理解提供了新路径。通过非语言模态的信息传递，不同文化背景的人们能够更加直观地了解彼此的生活方式、价值观念与文化传统。随着技术发展，这种融合将持续深入和拓展，但同时也会带来很多新问题。首先，多模态的符号冗余淹没认知防线，反噬真实感。AI生成的大量文本，过度复杂的交互界面，多模态的符号冗余，带来主体性瓦解、注意力分散，干扰叙事连贯性，TikTok的推荐算法通过多模态内容（视频+音乐+文字）构建个性化信息流，使用者看似自由选择，实则被诱导进入预设的叙事轨道。其次，主体“生活世界”被技术系统的“工具理性”殖民，自主性陷入界面交互的幻觉。ChatGPT-4o可生成图文并茂的“伪记忆”，使用者依赖AI补充自身认知盲区，记忆与经验的边界被他者数据反复渗透。人类依赖“非人类行动者”完成认知，主体成为“分布式认知网络”的节点，传统“自我同一性”面临解构。在信息密度指数级增长、媒介形态持续裂变的当下，认知过载与意义碎片化已不仅是心理困境，更演变为威胁人类主体性的文明危机。面对这种系统性异变，人类应重建知识架构和叙事连续体，以生活世界为元点，通过群体叙事，共同拼合出超越个体的隐喻系统；在信息风暴里搭建属于自己的认知穹顶，让个人生活碎片成为折射完整现实的棱镜。

（三）超越技术依赖与数字鸿沟

多模态叙事以海量信息与非线性交互拉长认知链条，挑战启蒙理性追求的清晰性与即时性，导致认知过程的碎片化与延迟。首先，多模态技术依赖高性能计算设备、高速网络、智能终端及一定的数字素养，这可能加剧数字鸿沟。传统叙事权集中于作者、媒体或权威机构，而多模态平台（如TikTok、Minecraft）允许用户成为叙事生产者，现实的定义权从中心化权威向分布式个体扩散，但同时也面临数据垄断与算法偏见带来的算法操控和信息茧房风险。其次，多模态

叙事看似赋予个体更多表达自由，实则加剧现实的分裂。当每个人都能通过滤镜和虚拟化身定制“个性化现实”时，公共领域的共识基础将被削弱，现实呈现为无数私人叙事的拼贴。人类信息处理能力存在阈值，多模态超载将导致决策质量下降，承受挤压的理性表现为应激反应，碎片化叙事瓦解了因果连贯性，理性陷入“无限可能性的瘫痪”。数字时代，认知的稳定性不再依赖固态边界，而须建立动态适应的免疫机制，强制多模态内容嵌入不可篡改的元数据链；开发对抗性训练模型，防止感官过载导致认知失调；使用知识图谱校验多模态叙事的逻辑连贯性，在算法底层植入动态伦理约束等。如此才能在人类集体意识层培育新型元认知能力，即当人类沉浸于感官多模态叙事时，始终保有抽离审视的理性思维。

结语：走向“后人类现实主义”

多模态现实主义不仅是媒介技术的升级，更是人类认知范式的革命，通过“分布式感知”与“交互性参与”，从“反映现实”转向“生成现实”。多模态叙事带来的认知困境，实质上是人类在技术植入背景下对“何为现实”“何为主体”“何为理性”的重新追问，进而或许将催生出“分布式、具身化、弹性化”的认知新形态。关键在于，人类能否在技术狂飙中保持哲学省思，将困境转化为认知进化的动力。这一转向也要求我们重新审视真实与虚构、人类与技术的伦理关系：或许，未来的现实主义将不再追问“何为真实”，而是从“人类中心”转向“后人类感知”，探索“我们如何与真实共存”。

① 世界模型 (world models) 是 AI 系统内部构建的一种抽象表示, 用于描述、理解和预测外部环境的状态及其变化。它融合了 AI 系统从传感器接收的原始数据 (如图像、声音、触觉等), 通过复杂的处理和分析, 形成对外部世界的全面认知和预测——形成与现实物理世界一样的全感官逼真感知。

② 孟繁科:《从李飞飞团队的研究, 理解什么是空间智能》, “工信头条” 2021 年 6 月 5 日。

③ “媒介文艺史” 是笔者近年来致力于推进的学术领域, 参见曾军:《将媒介引入文艺研究——“媒介文艺史” 研究基本问题之一》, 《艺术百家》2025 年第 2 期。

④ 参见曾军:《人机交互与辅助生成: 人工智能时代的文论问题》, 《江西社会科学》2024 年第 5 期。

尽管 OpenAI 的 Sora 直到 2024 年年底才正式发布, 但是围绕这一计划浪费资源、幻觉严重、存在安全风险等诸多问题仍然争议不断。其中最受质疑的要属其野心勃勃地宣称“作为世界模拟器的视频生成模型”的目标。^①从图灵



奖得主杨立昆的尖锐批评到正式发布之后用户测试和使用中不断爆出其在理解物理规律、物理恒常性上的不足, Sora 的效能可谓大打折扣。正当 Sora 一度“难产”之际, 2024 年 9 月, 斯坦福大学的李飞飞创立“World Labs”公司, 开启致力于三维物理世界动态交互的“空间智能” (Spatial Intelligence) 研究, 其目标就是要让机器人能够像人类一样感知外部世界的空间, 并且能够与之进行交互。如果这一计划能够成功, 它将“解决人工智能难题的关键拼图, 从‘看到’变为‘洞察’, ‘洞察’转变为‘理解’, ‘理解’引导为‘行动’”。^② OpenAI 的“世界模拟器”和李飞飞的“空间智能”从不同的技术路线提出了一个共同的问题: 科技领域正在着力推进和解决人工智能技术与真实的物理世界感知和交互的问题。而它背后所反映出来的, 正是数字媒介的兴起和发展加快推进了客观物质世界和主观精神世界的虚拟现实化进程。这使得我们不得不重新审视“虚拟” (virtual)、“现实”

作为媒介文艺史基本问题的“虚拟现实化”

曾军, 上海大学文学院教授

(reality) 以及“虚拟现实化” (virtual realization) 这一系列问题, 并深入探讨在这一过程中, 由于“虚拟”因素的介入, “现实”是如何在世界重构的过程中发生变形和转变的。所不同的是, OpenAI 的“世界模拟器”更侧重于“模拟”, 而李飞飞的“空间智能”则更强调“交互”。前者希望凭借算力创造出一个能够理解现实世界物理规律的虚拟世界生成器, 这正是从虚拟现实技术 (以及增强现实技术、混合现实技术等) 发展而来的“元宇宙”想象; 后者则试图通过直接与现实世界交互的方式来理解物理世界规律, 从而实现人工智能技术 (以及未来的具身智能机器人) 在现实世界中的落地应用。

从媒介文艺史的角度来看, ^③与“模拟”相关的是“模仿”“再现”“反映”以及“虚构”“虚拟”等观念体系; 而与“交互”相关的, 则是“文学四要素” (世界、文本、作家、读者) 多边“间性”的文学活动关系。一方面, 文艺的发展历程源于对现实世界的模仿和再现, 文艺创造活动是以虚构 (fictional) 和想象的方式来实现这一模仿和再现。因此, 文艺作品也具有“虚拟”的性质。即便是在柏拉图所认为的“理念说”——文艺是“模仿的模仿”, “文艺”首先是建立于模仿“现实世界”基础之上的。同时, 柏拉图认为, “现实世界”还是对“理念”的模仿。套用中国的“文以载道”观念来说, 柏拉图所主张的, 不是文艺对理念的直接模仿, 而是强调文艺是通过对现实的模仿来间接实现对理念的模仿, 即“文以 (对现实的模仿) 载道 (理念)”。另一方面, “文艺活动在原则上总是具有交互性 (interactive) 的”。^④正是基于“文学四要素”——现在或许应该增加第五要素“媒介技术”——所构成的多边交互间性关系, 文艺活动形成其纷繁复杂的样貌以及各种层出不穷的问题。总之, 感知和交互构成文艺与现实两个相辅相成的方面, 共同影响着不同历史时期、不同媒介形态变化的条件下文艺创新和发展的趋

势与特点。

19世纪工业革命以来，随着科学技术上的发明创造，人们开始借助新兴的科技手段来完成对现实的模拟，由此出现了一个全新的因素——“虚拟”，使得文艺对现实的感知方式以及文艺活动的交互关系变得更加复杂了。

“虚拟”是以技术手段实现对现实功能或环境的模拟，具有仿真而非实体的特性。实现“虚拟”的技术手段往往是依托计算机、互联网等进行数字化重构，或者是依托成像和感知技术实现光学模拟。因此，“虚拟”一词首先指向的是一种技术产物。其次，“虚拟”还具有“几乎……的，实质上的”意思，即强调与其所模拟的现实之物在形态和功能上的一致性。这种一致性不只是形象上的克隆（如“镜像”），更重要的是功能上的等同性和可替代性（“仿真”）。比如“虚拟货币”具有与真实货币等值、等效的价值；“虚拟内存”“虚拟主机”也如同真实的物理存在一样，有容量限制和功能效用。因此，在“虚拟”的语用中，往往同时包含“数字”（digital，即以数字技术手段创造，并以数字形态存在）、“仿真”（simulated，虽不具有实体，但具有与其所模拟的现实之物完全一致的功能）、赛博（cyber-，即基于计算机仿生而成，与现在的人工智能类似）、“线上”（online，互联网提供了“虚拟”之物及其便捷、自由而广阔的应用场景，由此将现实世界的“线下”活动与虚拟世界的“线上”活动区分开来）多重含义。最后，“虚拟”是相对于“现实”（reality）而言，所谓“虚拟现实”其实是“对现实的虚拟”，实现的是“现实虚拟化”；但如果从与“虚拟”相对应的“现实”的角度来反观，其实也可以将之理解为“虚拟的现实化”，即出现了“现实”的边界不断扩容的问题。“现实虚拟化”和“虚拟现实化”其实是一体两面、相向而行的进程。

由此可以看出，“虚拟”与“虚构”存在较大的差别：“虚拟”是一种技术性的模拟，虽然具有非实体性，但它与所模拟的现实之物具有同等的功能作用；而“虚构”则是人类的一种想象性地创造可能世界的的能力。通过“虚构”，人们能够以符号化的方式（如语言、图像、声音、影像等）建构起一个“虚构世界”。

因此，“虚构”是以“前技术”（相对于工业革命以来的科学技术）手段实现的。“虚构”之物既可能是“虚拟”的（主要是与现实之间关系而言，如“模仿”“再现”“反应”等），也可能是“非虚拟”的（即与现实毫无关系的天马行空的想象）；而“虚拟”始终存在与“现实之物”的关系，两者是一种模拟、模仿、反应（控制论）的关系。

理解“虚拟”的技术发展，有助于我们在现代科学技术革命的背景下，重新思考文艺创作活动问题。本来，“虚构”和“虚拟”是文艺模仿现实世界的方式和结果，即文艺是以虚构的方式来模仿现实世界，通过创造一个虚构的世界来实现对现实世界观念的呈现和重建；而文艺作品的符号和形象则是以虚拟为手段所创造出来的虚拟之物。正因如此，文艺的基本特质被定位为“想象”“虚构”以及对个人主观情感的承载。但是，随着文艺活动、文艺媒介尤其是所承载的文艺内容（情感、意义、历史与现实等）的发展，“虚拟”因素开始逐渐渗透并成为其中不可或缺的一部分，它不仅补充了现实世界的再现，还具有了消解现实的力量。

正因为“虚拟”与“现实”之间存在非常复杂的关系，使得“虚拟现实化”（以及相应的“现实虚拟化”进程）呈现出多个阶段（或多种形态）。言其“阶段”，是想从媒介文艺史的角度呈现“虚拟”与“现实”之间的历时性关系，即在不同的媒介技术发展阶段（如手工加工时代、机械复制时代以及数字生成时代），“虚拟”与“现实”的关系存在明显的差异。其中最显著的变化在于，工业革命后科学技术手段不断加持下的媒介技术，成为加速“虚拟”与“现实”关系升级迭代的重要驱动力。言其“形态”，是指两者在不同阶段的相互关系不是替代性的，而是累积性的，后一个阶段出现的

①《国家电影局关于促进虚拟现实电影有序发展的通知》，https://www.chinafilm.gov.cn/xwzx/ywxx/202503/t20250321_888199.html。

②《数字孪生技术如何革新动漫二次元世界？探索未来创作的无限可能》，https://www.sohu.com/a/818740303_122001005。

③《传达水的力量和诗意》，<https://loftcn.com/archives/104759.html>。

新形态，并不是对前一个阶段旧形态的否定，而是对其的丰富和增强。

具体展开来讲，第一阶段（形态）是“虚拟非真”（虚拟 unlike 现实）。“虚拟”的原意即包含着对“现实”的否定。当我们说“虚拟”时，潜台词是“非现实”“不现实”“反现实”。所谓“虚拟”即是“非真”，即不符合或不一定符合事实的情况（unreal）和凭想象编造的事物（fictitious），因此，“虚拟”预设的基本前提就是与“现实”的直接体验截然不同。这一阶段最为显著的“虚拟”展现形式就是“虚构”，即人凭借自己的想象力所从事的精神活动，最典型的代表就是“梦境”“神话传说”以及“个人幻想”。

第二阶段（形态）是“虚拟似真”（虚拟 like 现实）。这一阶段（形态）的“虚拟”遵循的是“摹仿论”“镜子说”以及“再现论”的逻辑，对“虚拟”手段及其作品的评价都以是否符合现实世界的逻辑、遵循现实主义的标准以及给读者（观众）创造身临其境的现实感作为标准。虽然，其“虚拟”活动仍然是想象性的、精神性的，其“虚拟”的作品也往往是符号性的（如呈现为语言文字、图像声音、姿势表情等），但它的最终目标是创造一个逼真的现实世界，让读者（观众）置身其中，产生如亲身经历一般的切身性感受和情感性反应。

第三阶段（形态）可命名为“虚拟仿真”（虚拟 simulate 现实）。从第三阶段（形态）开始，媒介技术的影响开始在文艺活动中显现，其技术指标就是“模拟”（simulate），即通过数字技术等手段来模仿或重现现实世界、真实事物，既要求外形的相似性，也要求功能的一致性。这正是“虚拟仿真”与“虚拟似真”的最大区别：“虚拟似真”只是外形（或者更准确地说是“表征”）的相似，或者对部分因素的模拟；而“虚拟仿真”则是以数字技术和信息技术等手段，

实现对所模拟之物的功能的全面克隆。从“虚拟仿真”开始，“虚拟”本身呈现为技术化过程。这一阶段（形态）中最重要的是虚拟现实和数字孪生。所谓虚拟现实（即 VR）是一种通过模拟现实世界的物理规律以及环境特征，让用户能够像在现实世界一样与虚拟环境进行交互的技术；而数字孪生则是基于数字化模型来创造现实世界物理实体之特征、运行规律及其系统的虚拟副本的技术。前者是让用户能够逼真地“置身其中”，后者则实现对现实物体的虚拟替代。随着虚拟现实技术日渐成熟，其应用于影视场景的可能性大增。2025年3月，国家电影局发布《关于促进虚拟现实电影有序发展的通知》，明确“虚拟现实电影”的定义为“本通知所称虚拟现实电影，是指运用虚拟现实（含增强现实、混合现实）有关技术制作、采用头戴式显示设备等虚拟现实终端观赏、用于电影院等固定放映场所公开的新形态电影”，并提出了“稳定性、流畅性、安全性和兼容性”的具体要求。^①数字孪生技术目前还未能广泛地在动漫、游戏等场景中应用，但其构建更加逼真的虚拟场景的能力有望在不远的将来获得突破。^②“虚拟”由此被赋予通过高科技实现对实物之模仿（即“虚拟化”技术）的含义。

第四阶段（形态）中虚拟与现实的关系要更进一步，即“虚拟为真”（虚拟 as 现实）。这一阶段的代表性技术是“物联网”（简称 IoT）。它的基本特征是万物互联。物联网通过设备互联、数据收集和实时互动，可以实现用户与虚拟场景的沉浸交互体验。在众多互动装置的新媒体艺术作品中，艺术家会利用传感器，将温度、运动、声音等环境数据加以收集，根据实时数据的变化来触发艺术装置，使之发生随机性的动态变化。如荷兰艺术家达恩·鲁斯加德（Daan Roosegaarde）的《Waterlicht》装置，以“水之光”创造了一场不断变化的虚拟洪水。^③虚拟世界与现实世界的交互性大大增强，虚拟世界既可以成为现实世界的延伸，还可以成为现实世界的“平行世界”（非现实世界）。

第五阶段（形态）是“虚拟混真”（虚拟 mix 现实）。这里的“混真”既包含混合现实（MR）这一特定技术的发展，也包含文艺活动中现实与虚拟相交织的特定情境。事实上，任何文艺活动都是在特定的现实世界

中完成的，因此，任何读者（观众、用户）的文艺体验也必然是一种现实与虚构交织、混杂、频繁切换的状态。在电子游戏中，用户以角色扮演的方式进入虚拟的游戏世界情境之中，进而以“化身”（avatar）方式与虚拟世界互动。在这里，“玩家自我”与“化身认同”同时存在，并在与虚拟世界的交互中相互切换，表现为游戏中的“出”（抽身）与“入”（沉浸）。随着 AR、VR 和 MR 技术的发展，尤其是在 AI 技术的加持之下，“元宇宙”或许有可能从空想成为现实。^①“元宇宙”最大的特点就是能够完全以虚拟技术创造出另一种全新的现实，真实的人能够在虚拟现实情境中产生出与现实世界一样的真实感受。由此，“元宇宙”里的虚拟现实成为人类的第二现实。它与人类的第一现实（真实世界）之间既可以完全无关（VR），也可以无缝衔接（AR）。

第六阶段（形态）目前还停留在理论想象中，可以被命名为“虚拟即真”（虚拟 is 现实）。根据量子物理学理论，不仅所有的物质世界，还包括所有的人类意识活动所形成的精神世界，其实都是量子纠缠的产物。在量子这一尺度上，不再有“现实”或“虚拟”之别，所有一切都是“量子”的，换言之，一切既是“虚拟”的，也是“现实”的。通过量子计算，可以实现虚拟与现实的共生。正如“科幻”（science fiction）是依据科学原理展开的对未来技术实现可能性以及未来社会形态、生活方式的想象一样，对诸如“虚拟即真”的理论想象或许也可以被命名为“理论虚构”（theoretical fiction）。^②

在技术的加持下，“虚拟”不仅仅是文艺活动“想象”“虚构”的产物（如“文学世界”“艺术世界”等“对可能世界的想象”，文学艺术所创造出来的神话、小说叙事等），而且开始出现全新的“虚拟现实”（或者称为“现实虚拟”）世界。一是“镜像世界”，即用数字技术建构一个逼真的现实世界形象，如 3D 建模、全息影像、虚拟现实、增强现实、混合现实等。二是“拟像世界”，即“技术虚构”，其使用的技术手段与“镜像世界”相同，但它所创造的是现实生活中完全没有的景观。由于技术的加持，这一“拟像”具备了鲍德里亚所说“超真实”的特点，即比现实还真实，甚至

替代现实、替代真实本身。三是“仿真世界”。这里存在两种“仿真”。一种是作为仿真技术的仿真，即不仅创造一个逼真的现实之物的形象，而且还具有与现实之物同样的功能和效用，如现在科学研究和产品生产中已被广泛使用的虚拟仿真平台。另一种是鲍德里亚所界定的，将文艺作品中创造的非现实的虚构世界转化成现实世界场景的仿真，即符号脱离现实参照物，仅仅通过内部模型自我生成。如迪士尼乐园的童话场景源于迪士尼自身 IP，而非现实历史。由此，“虚拟”便开始脱离个人主观的精神世界、符号世界或数字世界，直接转化为现实之物，进入现实世界。这三种“虚拟现实”（“现实虚拟”）中，其世界既非纯粹的现实世界，也不同于纯粹的“虚构世界”（“虚构世界”既是“可能世界”，也是“不可能世界”），^③而是一种能够与现实世界进行交互感知，既有相对独立性，又与现实世界紧密联系的平行、混合的状态。

随着数字新媒体技术的发展，“虚拟”不仅不再是对“现实”的模仿，也不再局限于文艺活动的精神生产。“虚拟”自身开始现实化，成为“第二现实”，“虚拟”与“现实”的关系也进一步扩展为否定性、相似性、一致性、替代性、兼容性、混杂性等多重关系。这也使得“虚拟现实化”（“现实虚拟化”）在媒介文艺史的不同发展阶段中呈现出不同的形态样貌。以此为理论基础和框架，我们有可能获得重写文艺史的一种思路。

① 关于“元宇宙”的问题，笔者也曾在 2022 至 2023 年期间撰写多篇文章讨论。其中最为重要的看法是“以双引号的方式来讨论‘元宇宙’，不是为强调这个词的重要性，而是时刻提醒自己使用这个词的临时性”，参见曾军：《“元宇宙”中的身体与主体性分裂》，《探索与争鸣》2022 年第 4 期。

② 如王玉王就曾在《“量子力学”与“流动的现当代性”——流行文艺中的“价值相对论”》（《探索与争鸣》2021 年第 2 期）讨论过幻想文学中将这类物理理论转译为文学表述，并将之作为情节设定的问题。

③ 赵毅衡：《广义叙述学》，成都：四川大学出版社，2013 年，第 178 页。

在古希腊奥林匹亚众神的谱系中，赫尔墨斯（Hermes）始终扮演着暧昧而复杂的角色。他既非宙斯般执掌雷霆以彰显神权，亦不似雅典娜以智慧冠绝众神，更无赫淮斯托斯锻造万物的工艺。然而，这位足踏飞履、手持蛇杖的信使，



① Lewis Farnell,
*The Cults of the
Greek States*,
vol. 5, Oxford:
Clarendon Press,
1909, p. 23.

却以“穿梭者”的姿态，在神界与凡尘的裂隙间构筑起一道独特的认知桥梁。柏拉图笔下的洞穴寓言在此被赋予新的隐喻：当人类蜷缩于感官的囚笼，双目仅能触及洞壁的幻影时，唯有赫尔墨斯得以自由往返于真理的强光与洞穴的晦暗之间，以“逻各斯”（logos）为媒介，将神谕转化为凡人可堪理解的碎片。

在赫尔墨斯那里，他明白，一方面，无限的奥林匹亚诸神，不会去面对洞穴中的人类，只有他愿意勉强地下降到洞穴之中；而另一方面，人类的身体是无法面对无限的神灵的，正如其有限的眼睛在看到洞穴外的无限光芒时或许会损伤甚至会失明，唯有借助赫尔墨斯的话语，他们才能理解外面的世界大概是什么样子。由于神灵与人类不相往来，能够穿梭于无限与有限的赫尔墨斯，当然也会出于一己私利，将一些错误的信息甚至是子虚乌有的故事，当作“真理”讲给人类听，让人类无法真正地把握外面世界的奥秘，在其编造的精

赫尔墨斯式的虚实

——从意义场来重新解读真实与虚假

蓝江，南京大学哲学学院教授

妙叙事中驱使人类为他自己的利益而服务。所以，在古希腊神话的描绘中，作为神祇的赫尔墨斯并非什么善类，而且还有一个“狡黠的赫尔墨斯”（Hermes dolios）^①的绰号。古希腊人认为赫尔墨斯作为神界和人间的中介，早已熟谙人类的习性，并依照自己的话语，让人类不得不在这个虚构的逻各斯的茧房中构造一个看似“真实”的世界。

对于生活在数字时代的人类，赫尔墨斯或许是最值得我们去深思的古希腊的神祇。我们已经可以用 ChatGPT-4o 轻松地将一张照片和一段视频转化为吉卜力风格或藤子不二雄风格的动画，我们可以用 DeepSeek 和豆包等大模型来帮我们模仿鲁迅的风格嬉笑怒骂、横眉冷对世界万物，也可以按照曹雪芹的语调来续写《红楼梦》。当然，更有趣的是在虚拟引擎带来的虚幻境界，在 Unreal Engine 5 的加持下，我们可以用《黑神话·悟空》中的天命人来横扫黑风山、黄风岭、小西天和盘丝洞，也可以如同忍者一样，在《刺客信条·影》中，在黑夜中游走于日本战国时代的各个名城之间，暗中夺取上将之首级。今天的电子游戏中显现的不再是像素的表象，而是清风拂过，片片飘落的樱花瓣在我们眼前闪过，其景如同真正的踏春赏樱一样。这不禁会让我们质疑，我们面对的这一切，是真实，还是虚假？如果虚假的东西越来越真实，那么，真实和虚假之间的区分是否还有必要？

对于这个问题，我们首先需要回答“什么是真实”。严格来说，这个问题应该这样来提问，即“我们究竟如何将一个事物认识为或体验为真实的”。在康德哲学那里，所有的物都被主体的先天统觉能力架构为认识的对象，这意味着真实的事物必然被我们对象化，成为主体眼中的客体，而当物成为一个客体时也意味着主体丧失了对完全的物的理解和把握，成为物自体。

而所谓的对象或客体，不过是在主观的先验观念之下被把握的存在者，这意味着，真实的物已经在认识论框架中远离了主体，主体不可能在自己的认识中来理解真实，主体只能架构认识的对象，但无法在认识框架之外来理解真实的物。我们将人类的认识能力替换为身体的感知（如贝克莱的感知，或者梅洛-庞蒂的知觉现象学），物变成我们身体感知之下的感性经验，例如，所谓的风，就是大气运动经过人类身体时由身体感知触发的经验，风只是由身体经验构成的对象，而不是具体存在的物。

即便如此，这个矛盾仍然没有解除。以感知中最常见的视觉来说，我们看到的红色物体，真的是红色的吗？现代物理学和生物学告诉我们，我们之所以感受到一个物体是红色的，完全取决于我们视网膜对物体反射过来的光的感受能力。物体吸收了一部分光，并将另一部分光投射在我们的视网膜上，如果光谱中波长最长的那一段没有被物体吸收，就会在我们的视网膜上投射为红色光，这就是胡塞尔在《逻辑研究》中提到的红色物体的红性（redness）。但胡塞尔不能理解的是，这个红性并不是什么物的本质，比如，实际上我们每一个人的视网膜对光的感受能力是有细微差别的，一些人感受到的红色或许比另一些人感受到的更红一些。那么，问题在于，谁感受到的红色是本质的红色？谁看到的红色是真，谁看到的红色是假？如果我们将红绿色盲的情况纳入考察，设想一种极端情况，即绝大多数人都是红绿色盲，只有少数人能准确地区分红色和绿色，那么，是红绿色盲看到的世界是真实的，还是少数能区分红色和绿色的人感知的世界是真实的？

换言之，当我们讨论“什么是真实”这个问题时，其实绝大多数时候，我们侧重的不是这个世界的真实性和客观存在，而是相对于主体的认识和感知是真实的。对于主体来说，他总是需要通过一定的中介或媒介来理解真实，正如我们理解的“真实”总是被一定媒介所中介的真实，也是被赫尔墨斯中介之后向我们呈现的真实。作为有限存在的人类，作为生命如同白驹过隙的人类，不可能去面对真实的神灵，也不能穷其一生来追问宇宙的真实，而我们需要的是仅仅只

是在一定的媒介环境下被视为“真实”的东西。譬如，我们过去往往不会怀疑自己的身体和脸庞是否真实，然而，这种情况在大量使用智能手机自拍的情况下就会发生一些微妙的变化。例如，当我们用手机自拍的时候，恰恰无法面对脸上的斑纹和身体上的瑕疵，不得不打开美颜和修图工具，将自己的身体和脸庞修改为“真实”的状态。一件发生在千里之外的事情，经过媒体报道和各种自媒体狂轰滥炸式的宣传后，在小红书、抖音、快手上呈现出来的所谓的“真实”无疑已经是被生产出来的“真实”。正如德国韩裔思想家韩炳哲非常敏锐地指出，手机自拍中，“自拍的新东西在于自拍的存在状态。自拍不是物，而是一种信息、一种非物。非物驱逐了物，这同样发生在摄影上。智能手机让摄影的物消失了”。^①这种“真实”会投我们所好，让我们接受自己心里认定为“真实”的各种东西，一旦符合我们心里的“真实”框架，这个经过网络媒介传递过来的信息就被认为是“真实的”。换言之，今天的媒介以及各种短视频的视觉体验，已经代替了之前的身体感官和大脑认识，成为我们理解和分辨“真实”事物的尺度。今天的赫尔墨斯，在各个直播间里，在各种视频里，向他们的“信众”不断灌输他们需要的“真实”。然而亘古不变的是，古希腊的赫尔墨斯是能言善道的“狡黠者”，今天的各种赫尔墨斯也不遑多让，他们用美图软件修饰过的图像，用人工智能加工过的视频，在宣传着他们的“真理”，各种主体不得不依赖自己心中的“真实”框架，选择不同的信息茧房，将自己锁在一个个硅幕隔离开来的空间里，让“真实”在多个层面、多个维度甚至在彼此完全对立的维度上重复地发生。这就是所谓的后真相时代的奥秘，在所有可信的物理尺度和观念尺度都崩溃

① 韩炳哲：《非物：生活世界的变革》，谢晓川译，上海：东方出版中心，2023年，第37页。



会议合影

① Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris: Galilée, 1981, p. 36.

② 德勒兹：《意义的逻辑》，董树宝译，上海：上海文艺出版社，2024年，第462页。

之后，我们只能蜷缩在所剩无几的主体性之下，看着“真实”的视频和图像不断被生产出来。

对“什么是真实”这个问题的讨论，必须参照另一个问题来进行，即“什么是虚假或虚构”。在文学领域，对于虚假和虚构已经有过非常精细的研究，例如《红楼梦》是虚构的故事，但我们不认为《红楼梦》是虚假的，因为它描写的大观园中的的是非非、人情世故都是在真实世界里存在着的。不过，今天我们在这里讨论的不纯粹是文学、电影、艺术创作中的虚假，而是随着人工智能技术尤其是图像技术的发展而产生的“虚假”，这种技术上的“虚假”区别于文学或艺术上的虚构。虚构毕竟来源于真实世界，是对真实世界的复写和升华，但技术的“虚假”类似于美学中“似真似幻”的境界。

对于技术“虚假”下的“似真似幻”问题，以梅洛-庞蒂为代表的法国哲学家曾用 *déjà vu* 的概念来表达。*déjà vu* 直译过来就是“似曾相识”，不过梅洛-庞蒂强调，这种“似曾相识”是“知觉的裂缝”，是人类的身体感知在构成现实时出现的“故障”和不连续性。而后来的后现代主义思想家鲍德里亚则进一步推进了 *déjà vu* “似真似幻”的意义，他在《模拟物与拟像》中强调，*déjà vu* 恰恰就是拟像社会的前兆，当

数字技术能完美复刻现实时，“真实”本身成为被悬置的多余的概念，我们生存的目的根本不是追问“真实是什么”，而是在 *déjà vu* 构成的拟像社会中，让各种拟像成为主体对原始真实的创伤性闪回。^①可以说，在智能社会诞生之前，鲍德里亚这样的思想家只看到了电视和电影中的拟像，就已经预测了未来技术中虚假和真实界限消逝的问题。

今天，当我们与 DeepSeek 和 ChatGPT 交流的时候，感受到的不是一个机器在同我们对话，而仿佛真有一个懂得情感和人情世故的人，在与我们交心、谈心。比如今年年初，有人在网络上向 DeepSeek 提问：“我很难接受我7岁的小狗慢慢老去，怎么办？”DeepSeek 给出了一个非常人性化的回答：“记住，你现在的每分每秒都在参与一个温暖的生命故事。那些你害怕到来的时刻，其实正在被你无限推迟——当小狗在阳光下打哈欠时，当它把脑袋搁在你膝盖上时，时间在这些瞬间已经获得了永恒的意义。这个鲜活的、依赖着你的生命正用全部的存在回应着你的爱。”这样的回答，让屏幕前面的我们感受到了一种和煦的温度，我们似乎感受到那个屏幕背后的“人”不仅有着逻辑推理的思考能力，也有着情感上的温度。于是，有人提出“人工智能也是有情感”的问题，并将此类回答作为证据。对于人类来说，人工智能给出的不是一个普通的逻辑性的回答，反而像一个知心的朋友与人进行着充满情感的交流，这就是一种“似真似幻”的虚假。其实，就其背后的算法和语料库而言，人工智能不可能具有人类真实的情感，它的回答被一层人类自身的意义裹挟着而成为情感化的言述。法国哲学家吉尔·德勒兹曾说过：“将‘意义’解释为这样一种运动，即经由这一运动，强度在瞄准其他强度时以自身为目的、在改变其他强度时自身发生改变并最终回归它自己的痕迹。”^②也就是说，问题的关键不在人工智能身上，而在于屏幕前的主体，主体在看到人工智能的回应之前就有一种情感式的期待，而人工智能通过广泛的语料库和深度的机器学习，已经在神经网络算法层面获得如何去回应人类这些问题的回答，这些回答不在于其是否正确或真实，而在于其是否符合提问者的情感预期。这样，提问者所看到的回答就如同德勒兹

的“强度”一样返回到主体自身，并完成一个虚幻的循环，最终主体将这些回答理解为一个有情感和有生命的语言大模型在同他进行有意义的交流。但这种交流必然建立在语料库的基础上，换言之，在语言大模型给出回答之前，人类已经接受了赫尔墨斯式的中介，他们的提问得到了预期之内的回应。这样，作为智能体的大模型就具有了意义，也就具有了一种实体化的情感形象。

如果我们回到图像层次上，这种“似真似幻”的感受会更为显著。譬如 Sucker Punch 工作室出品的游戏《对马岛之魂》以虚幻引擎制作精细画面而著称。当玩家以一名武士身份出现在游戏场景中时，能体会到风的吹动；芒草如剑，随武士衣袂的震颤起伏成浪，每一簇芒草都折射着暮色的呼吸；樱花似镖，飘落时裹挟着刀刃般的锋锐，花瓣边缘的锯齿在逆光中凝成血色的薄刃；沙砾与泥泞不再是简单的贴图，当马蹄踏碎水洼，飞溅的浊浪中竟能窥见浮世绘式的漩涡纹路；铠甲上锈蚀的铜绿随日照角度流转，暗处蛰伏的苔藓也随着光影起伏而动……当玩家置身于这样的游戏环境中时，不会再去追问是否存在着一个具有如此旖旎风景的真实的对马岛，而是在飞溅的泡沫和飘逝的花瓣中感受到一场视觉的盛宴，收获一种前所未有的游戏体验。在这一刻，游戏场景的虚假和真实并不是最为重要的问题。玩家感受到在真实世界未曾有过的快感，这种快感是另一种真实，一种由虚拟的画面引擎支撑的快感。

由此看来，什么是真实，什么是虚假，只有在赫尔墨斯的中介下才有意义。《对马岛之魂》中的一个军士在游戏之外是没有意义的，但一旦我们按下了游戏手柄中的 start 键，就意味着我们接受了一种意义场的界定，将某种虚幻的对象视为真实来体验。德国当代哲学家马库斯·加布里尔 (Markus Gabriel) 曾说：“一切存在着的都存在于世界之中，因为世界即一切都在其中发生的总域。世界之外一无所有。因此，一切人们原本以为在世界之外的东西，都属于世界。存在总是包含着一份位置信息：存在意味着，某物显现于某一意义场中。”^①加布里尔用意义场的概念取代了

之前赫尔墨斯的形象，在加布里尔的意义场理论中，任何事物包括主体在内，只有在一定的意义场之内才能存在，才能进行互动和交流，才能形成所谓的“真实”。世界是由各种不同的意义场来构成的，这些意义场彼此不能共通，在一个意义场中是虚假的东西，可能在另一个意义场中会变成真实。我们就在这些无数的意义场中来回穿梭，体验不同的真与假、虚与实。这样，世界从唯一的实在世界，变成了多层次、多维度、多尺度的意义场，单一世界虚假与真实的二分，会被多元世界中诸多不同的意义场所取代。虚或实，在我们唯一能依赖观念和身体来支撑的意义场中才具有意义，相反，一旦其他的意义场也构成我们实际生活的一部分（例如与人工智能大模型的对话、在元宇宙中的遨游，以及未来游戏世界等），我们就需要新的层次上重新定义主体和对象，定义我们生存的意义。

从奥林匹亚诸神到硅谷服务器，赫尔墨斯的阴影始终笼罩着人类的认知疆域。然而，承认中介的必然性，或许正是超越后真相困境的起点。当滤镜成为常态，当大语言模型支撑着今天的网络对话，我们是否还能以康德式的观念抵抗意义场：在每一帧精修图像背后，在每一段算法应答之下，是否仍存在着未被中介化的生命体验？或许，真正的“真实”不在于撕破所有拟像，而在于意识到赫尔墨斯的永恒存在后，依然保有主体在不同意义场追问的勇气，正如赫尔墨斯的狡黠提醒我们：真理永远在途中，而追问本身，即是我们真实的意义。

① 马库斯·加布里尔：《为什么世界不存在》，王熙、张振华译，北京：商务印书馆，2022年，第72页。

文学研究转型的前提是文学观念的转型，而文学观念的转型肇端于文学现场的变革。我们知道，文学是一个流动的概念，在历史长河中人们总在试图为文学寻找固定的解释，也在试图框定文学作品的形态，但这种做法往往是徒劳



虚拟的文学与文学研究的虚拟转型

韩伟，黑龙江大学文学院教授

的植物判定为不受欢迎的植物。”^①其后，与《文学理论入门》类似的大量同类著述，都采取了这种模式。对于“如何研究文学”的问题，广义上曾经存在外部研究与内部研究之分，前者偏重社会、历史乃至文化的解读，后者侧重文字、技巧等形式层面的分析，它们都无一例外地将文学作品看成以文字为媒介的客观存在物，认为它的物理形态是客观的，同时反映的对象（无论是社会现实还是内心情感）也真实存在，并非虚无之物。在数智时代，文学形态的改变必然导致研究模式的变化，因此，思考文学研究在虚拟现实背景下的现状和未来是文学研究者首先要解决的问题，否则势必导致文学的没落和理论的枯萎。

那么，数智背景下文学现场正在经历着怎样的改变呢？对于这个开放的话题，可以从形象、情感、想象等几个基本维度进行考察。20世纪80年代的很多教材，都曾经试图将文学看成具有形象性、情感性、想象性、虚构性的语言艺术。时至今日，构成这一认知的基本要素都应该被重新审视，虚拟现实所带来的不仅仅是人们生活场景的改变，更是人类精神世界的变异。20世纪中叶以来，随着计算机技术的进步和互联网的普及，虚拟空间成了相对于物理空间和精神空间而存在的“第三空间”。在这种空间模式下，现实时空被极大压缩，想象世界获得空前拓展，物理空间中蕴含的权力差异被最大限度消解，狂欢成为可能。^②在上述基本的文学属性中，恐怕只有虚构性还在发挥作用，但与传统虚构相比，现今状态恐怕只存其形而不具其实，虚拟现实和虚拟叙事呈现出来的虚构性已经不完全是基于现实基础上的主观性虚构。

虚拟文学的重要载体是人工智能，其中作为文学根本要素的语言正在悄然变化，即语言的重要性和神圣性受到挑战。按照本雅明的梳理，人类的复制历史经历了手工、机械、影音几个阶段。^③就语言而言，文字的出现实现了最早的复制，人们可以通过书信、

的。《文心雕龙·时序》以“文变染乎世情，兴废系乎时序”概括文学形态的演变规律，事实上，文学随着时代变革而产生通变现象是一种历史常态，古今中外莫不如是。

文学理论研究的主要任务无外乎两个维度：一是讨论文学是什么，二是探讨如何研究文学。对于“文学是什么”，文学的流动性增加了定义的难度，因此从本质角度对文学含义进行界定不再现实，20世纪以后受现象学影响，人们普遍采用描述的方式讨论文学的性质、特征、功能等方面的问题，试图通过这些“现象”去抵近“本质”。因此，乔纳森·卡勒在《文学理论入门》中借用“文学也许就像杂草一样”的比喻来表述这一问题：“假如你对杂草感到好奇，力图找到‘杂草状态’的本质，于是就去探讨它们的植物本质，去寻找形式上或实际上明显的、使植物成为杂草的特点，那你就可就白费力气了。其实，你应该做的是历史的、社会的，或许还有心理方面的研究，看一看不同的地方、不同的人会把什么样

① 乔纳森·卡勒：《文学理论入门》，李平译，南京：译林出版社，2013年，第23页。

② 韩伟：《从差异空间到权力空间：新型网络文学的实质及变革》，《甘肃社会科学》2014年第2期。

③ 瓦尔特·本雅明：《机械复制时代的艺术作品》，王才勇译，北京：中国城市出版社，2001年，第5—7页。

著述等形式完成对思想、情感的物化，复印机的出现又使不易留存的文字材料得以保留甚至推广，作为机械复制的高级形态，影音复制最大限度地还原了语言和形象的原生态。尽管在这几个阶段中，语言的存在形态不同，但共同点是它都是真实性的存在，即现实的人或物是它的发出者。但是在后现代社会中，这种情况发生了重要变革，鲍德里亚以“地图优先”来比喻现实与影像之间的关系，虚构的存在物成了被模仿的对象，最典型的例子是电影《侏罗纪公园》与现实侏罗纪公园之间的关系，这种情况在当下由电影、动画片衍生出的各种手伴玩偶中得到了最充分的体现，喜羊羊、月亮公主、小马宝莉等在我们生活中随处可见，它们无论在形象层面还是在语言层面都是虚拟的产物。AI技术的出现又将“地图优先”推向了另一个高度，它所创造出来的人物形象不再是个性化的造物，而是基于算法逻辑抽取出来的“公共形象”，这种形象遵循“审美平均数”原理。此种背景下，语言的个体性被人工性、整体性取代，陌生化语言的鲜活效果被数据运算组装所置换，因此，语言所模仿的“地图”已经不再是独一无二的存在，而是一种公共性幻象，在这一过程中人类语言的魅力被最大限度消解，文学不再是人的艺术，更加不再是“人类语言”的艺术了。

进入数智时代以后，“文学还是语言的艺术吗”成为我们必须面对的问题。现在来看，尽管还不能否定语言在文学中的主导性地位，但起码可以说文学已经不再是完全意义上的语言艺术了。早期具有一定实验性质的“超文本文学”已经开始大量借助图片、影像、动态效果等视觉化手段建构作品意义，更利用链接方式实现了从线性阅读到树状阅读形式的转变，这一过程中语言在作品中至高无上的地位被挑战。^①虚拟时代尽管没有沿着“超文本文学”的路线进行文学创作，但却与之具有逻辑上的相似性，人工智能文学作品的语言风格往往过分铺陈、修饰（如王峰团队创作的《天命使徒》），将原有的“语言+图像”或“语言+链接”的模式衍生为“语言+语言”“语言+语言+图像”的新形态。

当下，人工智能文学作品的数量还相对有限，更多的是网络写手的快餐式写作，这些作品往往采取玄

幻且模糊历史背景的方式创作，其优势是极大地拓展了文学想象的空间，但缺点却是削弱了文学语言的审美属性，传统文学语言的韵味性和涵容性被一定程度取消，文学语言退化为传达信息的工具，语言的美感让位于情节的曲折性。这种情况与当下的短视频很类似，人们已经不再习惯静静地用一到两个小时慢慢欣赏影片情节的展开以及镜头的深意，而是采取直奔主题的方式，喜欢剪辑后的浓缩剧情，这对影视语言构成极大伤害。网络小说在资本逻辑的指挥下对情节的关注已经远远超过了对语言的关注，可以想象当有一天人工智能进化到足以用凝练的语言驾驭情节，“非人化”语言将成为文学作品的载体。这种背景下，通过研究作品的语言而感知到“意义”，恐怕真成了读者一厢情愿的臆想了，或者说由此挖掘出的形式意义可能只存在于社会学层面，即通过这种语言景观探知到的仅是群体观念而非作者个人情感。因此，未来的文学研究极有可能变成脱离语言而关注情节和内容的外部研究。这种情况虽然偏离了现代文学研究的路径，但某种程度上未尝不是对文学原生态属性的回归，重新从关注“怎么讲”回到“讲什么”的日常理性。

人工智能时代的文学作品除了发生语言变异之外，其他变革点包括形象、情感和想象。就形象而言，每个时代都有各自关于文学形象的审美标准和塑造原则。受现实主义传统影响，当代文学一度推崇“典型形象”，认为形象思维是艺术创作的主导思维方式，经典人物形象往往既具有共性和时代性，同时又具有鲜明个性，于是于连、艾玛、希斯克利夫、马斯洛娃等成为人们推崇的对象，也成了作家塑造人物形象的范本。20世纪80年代以后，现代派以及后现代艺术交替产生影响，符号化形象以及

① 韩模永：“光韵的回归”——论超文本文学的数据库结构及美学意义，《广西社会科学》2014年第11期。



戏仿性形象成为艺术形象的主流。

当下，文学形象又发生了一次重要变革，这种变革的剧烈程度超越了以往任何时代。随着 Midjourney、Sora、GPT-4.5、DeepSeek 等人工智能模型的出现，艺术形象的虚拟化程度已经达到新的高度。在虚拟场景中存在的人物，其鲜活性已经被抽离，这种抽离源自两个方面。一是数字大模型虽然可以创造出“完美的形象”，它貌似“杂取种种人合成一个”的产物，但这种创造本质上属于计算的结果，形象本身不具备情感属性。二是之所以将虚拟形象也称为形象，重要原因在于它依凭接受者的单方面作用而存在，即在“作者-形象-读者”的链条中只存在于后半部分。此种背景下，文学研究就不仅要考量人工智能模型的形象塑造逻辑，还要分析虚拟时代的“异化读者”如何建构形象的问题。因此，以数字逻辑为依托的“虚拟心理”与被快餐文化裹挟的“读者心理”，将是未来文学研究中需要重点关注的问题之一。

除了形象之外，情感是文学研究无法绕开的话题。一直以来，我们都将文学视作人学，认为文学是最能表现人之真情实感的艺术样式。传统文学研究关注情感真实问题，认为优秀的作品一方面要具备情感逻辑的真实，另一方面也要符合人性吁求的真实。就前者而言，作品中的情感形态可能是荒诞不经的，但只要符合作品的内在逻辑，便会获得接受者的认同，令其在虚幻的情节中体会到感情的真实，这方面的经典案例是《牡丹亭》等作品中生生死死的爱情叙事。就后者而言，对美好情感的诉求往往可以打破既有的创作规律，比如在理性层面，人们会对青春偶像题材及武侠题材小说中的俗套情节不屑一顾，但在感性层面却愿意沿着早已预见的情节阅读或观赏下去。这种情况得以存在的重

要原因是，人性本身就存有一种渴望生活于现实和虚幻间的“异托邦”的情感诉求。

人工智能艺术的出现，打破了我们对于情感真实的固有认知。虚构的情感与虚拟的情感虽一字之差，但蕴含的创构机制却截然不同。不客气地说，当下人工智能艺术中的虚拟情感不属于情感的范围。虚拟数字人、虚拟艺术作品呈现出来的情感形态，充其量仅是粉丝或接受者的单方面情感供给，这与上文谈到的虚拟形象具有相似规律。面对文学作品中的虚拟情感，仅仅关注作家、作品的传统研究模式不再适用。虚拟景观下的文学研究很有可能变成鉴别性研究和心脑机制研究。鉴别性研究的考察重点不再是情感的特征、构成等传统维度，而是重在辨别某部文学作品中呈现出来的情感形态是作家的产物还是数据的产物。不管智能查重技术如何发达，其注定不会比真实存在的文学研究者的体验来得精确，因为碳基生命有着超出硅基生命的情感共鸣。心脑机制研究将会重点关注艺术品接受者的心理变化规律以及大脑的运作机制，因为接受过程是仅存的由人的情感参与的艺术活动环节。客观来讲，这些研究的突破在于拓展了文学研究的领域，甚至扩大了审美研究的领域，但其内在的困境也无法避免，因为鉴别性研究很容易变成单纯的文字学、修辞学分析，而心脑机制研究则极可能变成心理学和神经科学的附属品。

当虚构写作发展到人工智能虚拟阶段，与传统文学关系最密切的恐怕是想象。从创作主体层面来讲，想象是外化人的内在精神力量的重要动力；就文本呈现而言，想象又是赋予文本虚构性的重要前提，想象与虚构密不可分。在传统的虚构性作品中，虚构的域界取决于单一作者的想象境界，进入数智时代以后，虚拟实现了对虚构的极大拓展。一方面，算法实现了对庞大数据的整合，“硅基作者”所能达到的想象境界远远超过“碳基作者”；另一方面，虚拟也最大限度地实现了现实与影像的倒置。如果说一些后现代艺术以模拟虚构形象的方式创作现实艺术品，从而改变了传统“艺术模仿现实”的创作规律的话，那么，人工智能创作所拟之像就不再是单一的虚构之像，这就实现了模拟之像、呈现之像的双重虚化。《雪崩》《头号

玩家》等早期人类作家的虚构性作品，已经设定了人与虚构世界相结合的背景，这成了未来人类生命形式的基本隐喻。而在被誉为“首部由 AI 实时创作的长篇小说”的 *I the Road* (译为《在路上：AI 的文学之旅》) 中，作家罗斯·古德温 (Ross Goodwin) 与 GPT-2 合作，借助摄像头、麦克风、GPS 等技术设备实现了对实时数据的整合加工，又使它们服务于虚构的公路旅行情节。这种尝试随着 Sudowrite、AI Dungeon、MidReal、NovelAI、WriteWise 等代表性文本生成工具的出现变得更加完善，小说的虚拟成分越来越多，作家的介入越来越少，作品场景与生活场景的距离越来越大，虚拟的文字也不再追求传统的出版路径。在人工智能世界中“增强现实”成为可能，它实现了想象力的延展，“我们过去必须依靠内心的想象力来判断……而现在增强现实可以为我们做这件事”，^①虚拟性文学作品属于一种特殊的“增强现实装置”。

此种背景下，文学研究的虚拟转向势在必行，如何考察人机交互过程中数字想象的特点和机制？如何看待算法想象背后蕴藏的“数据殖民”？如何应对虚拟想象的类型化与人类思维中的惰性依赖之间的张力问题？诸如此类，都是未来文学研究面对虚拟想象时所思考的问题。

我认为，即将出现的虚拟性文学研究应该具有如下属性。首先是研究虚拟与虚拟研究的整合。依托人工智能创制的虚拟作品必将在文学园地中占据越来越重要的位置，因此，围绕“虚拟”开展的研究也将成为文学研究的主流。同时，我们必须接受文学研究形态发生改变的事实，在没有现成的古典资源和西方理论可以借鉴的前提下，文学研究可能会更加侧重规律的总结和路径的探索，这将极大改变“照着说”的传统路数，引经据典变得不再现实，甚至承载研究观点的载体也将不再是纸媒和固态期刊。其次是科学与人文的兼顾。人工智能对社会文化的各个领域都有冲击，文学创作的壁垒正在被打破，算法逻辑逐渐取代作家的情感和理性。此种背景下，传统人文研究模式不再适用，科学与人文相结合是可能的研究路径。再次是与时俱进，重新定义经典。经典具有时代性，21 世纪之前的很多经典已经逐渐淡出年轻人的

视野，他们对经典有自己的认知。在数智时代，一方面要重新审视前代的文学作品，确立经过历史检验且符合时代审美标准的经典；另一方面也要加大对本时代具有“事件”意义的新形态作品的研究力度，为它们留存于历史前台持续助力。可以想见，通过关注虚拟作品及其研究模式的转变，人工智能经典将逐渐被确立。最后是回归文学研究对故事本身的重视。虽然，虚拟性文学研究的存在形态有所改变，但并不意味着其脱离文学基本属性，人工智能文学可能在形象、情感、想象等维度迥异于传统作品，但对故事本身的强调却并没有变化。因此，故事的含量、情节的精彩程度等仍会成为虚拟时代文学研究的重点，相比之下，语言及形式研究则可能丧失市场。

总之，文学研究的虚拟化转型既包括研究对象的虚拟性变革，更包括其自身存在形态的重新定位，原有的研究体系、研究方法、理论资源、话语方式等都将发生巨大改变。同时，伴随人工智能对日常生活的全面渗透，文学研究也必将更加平民化和零碎化，理论言说的主导权将从研究机构和专业研究者向普通读者转移。与这种趋势相伴，文学批评的机器化也必然无法避免，如果说近二十年文学研究者通过熟练使用各种数据库实现了研究方式的变革的话，那么，未来二十年又将实现对数据库的超越——通过人工智能模型提供思路，辅助写作甚至完成写作，恐怕是我们必须面对的情况。这些方式一方面是文学研究虚拟转型的题中之义，另一方面也包含我们要努力杜绝的“事实”，虚拟性研究的底线不能是研究主体的虚拟化。

① 大卫·查默斯：
《现实+：每个虚拟世界都是一个新的现实》，熊祥译，北京：中信出版集团，2023 年，第 347 页。