

有无之间

虚拟实在的哲学探险

翟振明 著

爱智文丛

Get Real

A Philosophical Adventure in Virtual Reality



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

B016

3

2007

有无之间

虚拟实在的哲学探险

翟振明 著



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

著作权合同登记 图字:01-2007-0411

图书在版编目(CIP)数据

有无之间:虚拟实在的哲学探险/翟振明著;孔红艳译. —北京:北京大学出版社,2007.4

(爱智文丛)

ISBN 978-7-301-12004-0

I. 有… II. ①翟…②孔… III. 形而上学—研究 IV. B015

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第042376号

Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality, by Philip Zhai,
originally published by Rowman & Littlefield Publishers, INC.

Copyright © 1998 by Rowman & Littlefield Publishers, INC.

This edition is a translation authorized by the original publisher.

书 名: 有无之间——虚拟实在的哲学探险

著作责任者: 翟振明 著 孔红艳 译

责任编辑: 王立刚

标准书号: ISBN 978-7-301-12004-0/B·0686

出版发行: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路205号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> 电子邮箱: pkuswsz@yahoo.com.cn

电 话: 邮购部 62752015 · 发行部 62750672 出版部 62754962

编辑部 62752022

印 刷 者: 北京汇林印务有限公司

经 销 者: 新华书店

650mm×980mm 16开本 13印张 200千字

2007年4月第1版 2007年4月第1次印刷

定 价: 24.00元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话:010-62752024

电子邮箱: fd@pup.pku.edu.cn

内容简介

该书严肃而极富创造性地探讨了虚拟生活的本体论意义。

所谓虚拟生活是指人类在未来利用成熟的虚拟技术，生活在数字技术创造的虚拟世界里，人们浸淫在这个世界中，就如同我们生活在这个“现实”的世界中。

虚拟的世界和我们的“现实”世界到底哪个更真？

虚拟世界的生活有终极的价值吗？也值得生活于其中的人去捍卫吗？

作者通过哲学上大胆机智的思想实验、细致入微的精妙分析，论证了虚拟生活和所谓“现实生活”一样真实！

这个观点是如此具有挑战性，势必对哲学、心理学、社会学和计算机科学具有巨大的对话价值。



作者简介

翟振明 在美国获得了工程学和哲学学位，曾任教于美国缪伦贝格学院。该书在美国哲学界引起了广泛的反响，另一本代表作是《本底抉择和道德理论》(*The Radical Choice and Moral Theory*)，现任教于中山大学哲学系。

该书曾于1998年在美国Rowman & Littlefield 出版公司出版，现在首次在国内出版其中译本。

译者简介

孔红艳 中山大学外国哲学博士，现任教于广东技术师范学院社科部。

责任编辑 / 王立刚

装帧设计 / 奇文云海

www.qwyh.com

致 谢

没有 Michael Heim 的富于深刻洞见的评论和建议,本书不可能最终完成。他的智慧和自由精神一直同他的卓越眼光相伴。正是由于像他那样的勇敢和多产的思想者的鼓励,才促使我完成这一令人兴奋的探险旅程。

Jennifer Ruark 对我的计划的最初反应促成我完全投入了这一计划。其后, Kermit Hummel 的热情支持进一步使我相信这本书的价值。Maureen MacGrogan 对作者意图的理解能力使得这一合作努力的过程成为令人愉快的经历。

我还要感谢黄贵友、李晨阳和 Laura Xu,他们先于任何其他人读到本书的早期版本,并提出了非常有益的建议。Amy Lamke 和 Chris Basnage 在帮助我校对原稿的过程中做了出色的工作。

最后,我要表示对肯塔基大学的 Thomas Olshewsky 的感谢,对他的感激之情在此难以用言语表达。

翟振明

序 言

技术已经在很大程度上帮助我们创造了历史,我们制造了强有力的工具来操纵自然和社会过程:锤子和螺丝刀、汽车和飞机、电话和电视以及其它东西。它们之所以是“工具”,是因为它们是独立于我们的,对它们的使用通常不会影响我们感知世界的基本方式。无论是否被使用,一个锤子始终是客观世界中的一个锤子。当我们捡起它来并挥动它时,它不会消失或者变成我们的一部分。当然,在这个被工具影响了的环境中,作为制造和使用这些工具的结果,我们这些工具的主人在社会—心理层面上也改变了我们的自我感知方式以及对我们的同类伙伴的感知方式;就像一个陷入自设陷阱中的猎熊者,我们有时甚至成为我们自己的工具的牺牲品。

由于虚拟实在的出现,使我们与技术的关系发生了剧烈的转变。同先前的所有技术相反,虚拟实在颠覆了整个过程的逻辑。一旦我们进入虚拟实在的世界,虚拟实在技术将重新配置整个经验世界的框架,我们把技术当成一个独立物体——或“工具”——的感觉就消失了。这样一个浸蕴状态,使得我们第一次能够在本体层次上直接重构我们自己的存在。仅当此后,我们才能在这一新创造的世界里将自己投身于这种制造和使用工具的令人心醉的方式中。

虽然所有先前的技术首先是关于客体一方的工具制造,虚拟实在技术却首先与主体一方的经验构成有关。换句话说,虚拟实在同遥距操作结合在一起,是自文明开始以来使我们能够创造一个可选择的经验世界整体的第一个技术。当我们选择了一个新的经验世界时,我们同时也选择了一个新的经验科学系统。公平地说,历史上很少有其它事件能够具有类似的重要性和深远意义。

然而,这种世界面貌和各种科学的重大变革依赖于我们的感觉感知的给定方式和内时间意识。这是绝对的东西,没有这些将不会有任何技术能够实现任何版本的经验的实在:当所谓的“客观世界”只是无限数目的可能世界中的一个时,则感知和意识的所谓“主观世界”就成为普遍必然性之源。

然而这并非声称经验世界在我们的头脑中；相反，我们的头脑是经验世界的部分。因此，我们必须防范两种常见的自然主义的错误：(1)将主体性等同于以个人偏好为转移的意见的主观性；(2)将心灵等同作为身体部分的头脑。要记住，我们能够理解为什么自然实在和虚拟实在同等地“真实”或“虚幻”，是就它们同等地依赖于我们的给定感知框架而言的。但是如果虚拟实在同自然实在是对等的，为什么我们还要费心去创造虚拟实在呢？当然，明显的不同是，自然实在是强加于我们的，而虚拟实在是我们自己的创造。

在本书中，我将做出这样两个断言并为之辩护：(1)在虚拟实在和自然实在之间不存在本体论的差别。(2)作为虚拟世界的集体创造者，我们——作为整体的人类——第一次开始过上一种系统的意义性的生活。

因此，这不是一部预言技术的发展对不远的将来会产生什么影响的书，也不是一部推理性的科技幻想作品；本书中采用虚构故事的目的，是要帮助我们理解虚拟实在在其逻辑极限处的状况。当你被它们深深吸引时，不要忘记要时时注意这些故事如何支持着从它们推出的那些结论。通过对这些扣人心弦的故事的分析，我们将认识到，如果数码模拟、感觉浸蕴以及功能性遥距操作等技术的恰当结合发展到它的顶点，将会出现什么样的情形。因此，现在的技术能够对此做到什么程度不是真正的问题。关键是，一方面，虚拟实在的发明为我们更深刻地理解实在的本性提供了一个契机；另一方面，对实在本性的充分理解将打开我们的眼睛，使我们能够看到虚拟实在技术——尽管还处于其原始形式——如何正在促使我们做一个基本抉择。

在第一章，通过一系列思想实验我们同时达到了两个目的。可选择感知框架间对等性原理表明，从超越自然实在和/或虚拟实在的更高视角看，一个虚拟世界的感知框架同自然世界的感知框架之间具有一种平行关系而非衍生关系。我们的生物学感知器官，就如同我们为浸蕴于虚拟实在(VR)之中而穿戴的眼罩和紧身服一样，不过起着信号传输器和信号转换器的作用。我们还将看到，无论感知框架如何转换，经历此转换的人的自我认证始终不会打乱。所以一个人感知框架的转换仅使外部观察者对此人的同一性认证发生混乱，而不会使其自我认证发生动摇。仅当我们拥有一个不变的参照点，我们才能够理解感知框架的转换；此不变的参照点根植于人的整一感知经验的给定结构中。

在第二章，我证明了自然世界的一切功能性同样能够在虚拟世界实现，从而增强了我们对交互对等性的理解。我们在此先抛开人的不变自我认证的看法不管，我们发现因果联系概念对于理解虚拟实在经验的基础部分

也是不可缺少的,正是基础部分使得我们能够遥距操作自然世界的物质过程。这种遥距控制对于我们的生存是必需的。我们使用“物理的”一词表示因果过程,它优先于任何感知框架。由于空间性关系依赖于特殊感知框架,这里我们的因果性概念独立于距离、连续性、位置性等观念。因此我们所讨论的自内对外的遥距控制只是一个比喻性的说法,因为如果对“内”和“外”进行空间性理解的话,则根本就不存在什么“内”或“外”。但是如果我们将“外”理解为“外在于”整个空间,因而指的是物理规律性,则这一比喻似乎更为恰当一些。

为了表明虚拟实在在实现人类生活的功能性方面完全同自然世界对等,我论证了为实现人类生育而必需的赛伯性爱是如何可能的。由于我们仍以自然世界的立场为出发点,我们考察了虚拟世界两性之间的性行为如何能够像在自然世界一样带来有性的生育过程。

如果虚拟实在仅能满足我们的基本经济生产和生育的需要,也就是说,如果虚拟实在仅具有其基础部分,则它对于整个人类文明将不会具有如我们所说的那种重要内涵。正是扩展部分的无限可能性,使得我们成为我们自己的新文明创造者。如果我们用“本体的”一词指谓我们称之为“实在的”东西,则我们除了能够在基础部分以本体创造者的身份改变我们同自然过程的感知联系外,还能够在扩展部分创造我们自己的有意义经验。

在第三章中,我们首先大胆假定了我们用来区分真实与虚幻所隐含使用的一套渐强的临时规则,然后着手解构它们;我们发现,在何为真实何为虚幻的问题上虚拟实在与自然实在之间具有一种反射对称结构。甚至在第二章中被保留的属于更高层次因果联系领域的物理性和因果性概念同样适用于虚拟世界并具有与自然世界一样的规律性。即如果我们能够在通常意义上将物理性和因果性理解成自然世界的一部分,则我们同样可以将其看成虚拟世界的一部分。并且如果我们试图将虚拟世界看成是自然世界的衍生物,则自然世界也必须被看成是更高层次世界的衍生物,如此以至无穷。这样我们再次以某种独立于任何感知框架(甚至时间和空间)的先验决定性而告终。

接着,我分析了我们的终极关怀在自然世界和虚拟世界中如何是相同的;我们将追问同样类型的哲学问题而不会改变它们的基本意义,并因此自柏拉图的《理想国》以降至《有无之间》所包含的一切哲学命题——只要它们是纯粹哲学的——将在两个世界中具有同样的有效性或无效性。

在第四章,我表明,无论我们的感知框架如何从一个转换成另一个,也

不管经验本身可能呈现为多种不同的形式，心灵总是在最深层次保持其自身的统一性。约翰·塞尔、丹尼尔·丹尼特以及许多其他对心灵问题持传统神经生理学或计算模式观点的人都犯了整一性投射的谬误。如果我们采纳量子力学这样的理论——它不依赖于特定感知框架——则我们能够避免这样的谬误并且有希望开始建立心灵问题的统一理论。我提出，或许-1的平方根是量子理论和狭义相对论的灵智因子，对其进行重新诠释可能会在科学探询的根底处产生真正的突破。

第五章，我们讨论为评价虚拟实在所必需的基本的规范概念。我采纳了我的前一本书中的概念，带领读者对为理解人类生活所必不可少的两套概念进行了对比，这个对比是建立在实在性和观念性之间的基本对照的基础上的。人的度规(Humanitude)和人格概念(personhood)被确定为规范原理的基础，它们不依赖于世界的所谓物质性。由于创造性被理解为一切价值之源，虚拟实在——它增强我们的创造性——将使我们过上更加有意义的生活。

在第六章中，虚拟实在的潜在危险被表明不过是技术文明脆弱性的一个特殊事例。它来自两个根源：(1) 我们不可能拥有为了完全控制虚拟实在的基本结构以防止这一系统整体崩溃所必需的全部知识。(2) 可能有少数邪恶的人通过遥距操作掌握巨大的能量。由于这样一种潜在的危险，我们应该始终把自然实在作为后备系统。但是这也不能够提供最终的安全保证，因为自然系统同样可能背叛我们。

我们终将一死。但是在某种较弱的意义上我们能够实现不朽：我们的人格作为意义结的构成物超越出我们生活的经验内容。由于虚拟实在使我们更加具有创造性，它也使得我们能够筹划超越我们生活的更丰富的人格。赛伯空间因而是人的度规的一个栖居地，它将允许我们参与我们的整个文明的终极再创造的过程。

目 录

| | |
|---------------------------|----|
| 致 谢 | |
| 序 言 | I |
| 第一章 如何绕到物理空间“背后”去 | 1 |
| 一 埋头游戏,玩网得惘 | 2 |
| 二 如果现在就 | 4 |
| 三 交叉通灵境况 | 9 |
| 四 人际遥距临境:我就在这里! | 15 |
| 五 人际遥距临境共同体 | 22 |
| 六 交互对等原则 | 29 |
| 第二章 虚拟底下的因果关联和数码关联 | 34 |
| 一 虚拟实在信息输入的四个来源 | 35 |
| 二 在赛伯空间中操纵物理过程 | 40 |
| 三 赛伯性爱与人类生育 | 43 |
| 四 超出必需的扩展部分 | 46 |
| 五 成员间的相互作用 | 53 |
| 六 不可逆转的最后抉择:警觉! | 56 |
| 第三章 虚拟和自然之间的平行关系 | 61 |
| 一 “真实”与“虚幻”区分的规则之解构 | 61 |
| 二 作为最后规则的协辩理性 | 73 |
| 三 现象学描述为何通盘一致 | 76 |
| 四 哲学基本问题仍然具在 | 81 |

| | | |
|--------------------|--------------------------------------|-----|
| 第四章 | 除了心灵其它都可选择 | 85 |
| 一 | 约翰·塞尔关于身体的大脑图像的错误想法 | 85 |
| 二 | 整一性投射的谬误 | 96 |
| 三 | 意识的整一性、大脑及量子力学 | 104 |
| 四 | 一个猜想:作为意识因子的-1的平方根 | 108 |
| 第五章 | 生活的意义和虚拟实在 | 111 |
| 一 | 回视与前瞻 | 111 |
| 二 | 意义不同于快乐:美好新世界? | 113 |
| 三 | 意义与造物主 | 118 |
| 四 | 意义的差别而不是真实的差别 | 120 |
| 五 | 主体性三相和意向性 | 128 |
| 六 | 意义、观念性和人的度规 | 136 |
| 七 | 虚拟实在:回乡的路 | 140 |
| 第六章 | 虚拟实在与人类的命运 | 144 |
| 一 | 技术文明的脆弱性 | 144 |
| 二 | 死亡问题 | 147 |
| 三 | 人格的超越性和不朽 | 150 |
| 四 | 即将会发生什么? | 154 |
| 五 | 虚拟实在与本体的重建 | 157 |
| 附录 1 | 阿让·拉尼尔的虚拟实在初次登场访谈 | 160 |
| 附录 2 | 虚拟实在未来发展的假想时间表(不能被当作预测) | 181 |
| 附录 3 | 视觉中心与外在对象的自返同一性 | 184 |
| 术语表 | | 193 |
| 参考文献 | | 197 |
| 中文版后记 | | 199 |

第一章

如何绕到物理空间“背后”去

有另一个世界
在其中
此世界乃另一世界

有另一个梦境
在其中
此梦境乃另一梦境

没有另一个我
在其中
这个我就是另一个我

——“我与世界”，翟振明，1997

当前，虚拟实在作为一种新型娱乐游戏正被热炒着。只是，不知是碰巧还是另有缘由，“娱乐(recreation)”一词也可以看做是“再创造(re-creating)”一词的变种。这一娱乐不要紧，这却开启了一个能够在本体层面改变人类文明根基的关键过程：我们正“重新创造(re-creating)”整个感知世界并回归到普遍意义之源头。与此相应，我们将从更高的视点，重新解释什么是“实在的”，什么是“虚幻的”。虚拟实在是我们通过符号程序和浸蕴技术创造出来的，但是如果我们将沉浸于其中并在沉浸中开展这个创造和再创造的过程，自然世界和虚拟世界间的即时经验的界线将变得扑朔迷离而无从把握。

假如我们进一步将机器人技术与数字化感知界面相结合，我们将能够在虚拟世界内部向外操纵自然世界的所有过程。在这种情形下，如果我们

愿意,我们可以终生在虚拟世界中生活并一代代繁衍下去。我们甚至可以这样设计我们的虚拟世界,从而让自然世界的每一个可被感知的对象在虚拟世界中都有一个设定的对应项;此外,我们还可以激发纯粹的无客体对应的数码刺激体验。如果原则上我们能够这样做的话,那么即使在本体层面上,我们又如何能够对虚拟世界和自然世界进行最终的区分呢?如果我们经验主义者,我们会把我们所沉浸其中的赛伯空间看成是“实在的”;如果我们柏拉图主义者或者佛教徒,我们会将其看成是“虚幻的”,这和我们通常对自然的物理世界的看法是一样的。可以举个例子来说,我们的视觉系统通过眼睛这个传感器与物理世界相联系,而眼睛和一个复杂的信号传输转换设备没什么两样。如果我们戴上一个头套使信号经历更多的转换程序,这可能会使我们的感知多了一点人工成分,但是这些感知会因此少掉一些真实性吗?

不论“真实”与否,这不正是赫胥黎《勇敢新世界》的数字化版本吗?在虚拟世界中“活着”意味着什么?为了准备讨论类似这样的问题,我在本章将建立起一个原理,叫做“可替换感知框架间的对等性原理”,即:所有支撑着感知的一定程度连贯性和稳定性的可选感知框架对于组织我们的经验具有同等的本体论地位。这一原理将能够使我们绕到所谓物理空间的“后边”,去看一看为什么我们所熟悉的空间结构不过是许多可能的感知框架之一。如果你想知道一个相对较小的计算机——它不过是物理空间中的一个物体——如何能够“容纳”像整个物理世界一样大的空间,你必须绕到空间的“后边”去才有可能看个究竟。在空间的“后边”,你将会清楚为什么“小中有大”的说法并不是自相矛盾。不但不是自相矛盾,你还会知道什么机制使它成为可能。

一 埋头游戏,玩网得恁

无论如何,我们在这里必须从可感的场景入手,而不能从概念到概念。毕竟,我们要讨论的首先不是逻辑问题,而是实质性的关于世界本性的洞见。为了这个目的,让我们先进入一个奇妙的娱乐世界,在这种极致的娱乐(再创造, re-creation 的双关)中开始我们的哲学探险。我想,你有望在不久的将来通过先进的虚拟实在技术亲身体验下面所描述的情境。

在你开始进入这个最新奇的虚拟实在游戏之前,你和你的同伴将被要求戴上头套(或眼镜),这样,除了眼睛正前方两个小屏幕上的电视动画图像

之外,你不能看到其它任何东西;并且除了耳机传出的声音外,你也不能听见任何其它声音。你看到的都是三维动画图像,听到的都是立体声。你可能还要穿上紧身服,包括一对手套,它不仅能够监控你身体的运动,而且随着你在游戏中耳闻目见的东西的不断变换,它还会给你身体的不同部位施加相应的不同程度的压力感及其它内在于触觉的质地感。然后你站在一个滚动的跑道上,这样你可以在原地自由地走动;与此同时,监控器探测到你的动作,信号立即输入到计算机中,紧接着就会在你的感官界面出现与你的移动相对应的所有视觉和听觉信号。于是你完全被连接到这个人工的自然世界中了。你的同伴在另一个房间里,被连接到同一个计算机上,情况与你类似。

一旦游戏开始,你就会进入一个脱离于外在自然环境的独立王国,但你还是用你的眼睛去看,用你的耳朵去听,用你的手和整个身体去感觉。换句话说,你浸蕴于赛伯空间中了。让我们假定你正在体验下面一种典型的游戏内容:你的同伴和你各持一架自动步枪,准备向对方开火。三维图像做得非常逼真,你的整个身体的移动和你眼前的图像如此协调,以致于你几乎不能区分出动画图像中的身体与你原来身体之间的差别。你的同伴,看起来也和你一样真实。你们中间可能会有几棵树或几块石头,旁边还可能有一处房子,你能够从门口走进或走出。你能摸到树上的叶子,感觉到墙的硬度。你开始跑动、转身、躲藏,中间不断地磕磕绊绊,你一会儿紧张恐惧,一会儿又兴奋不已,你还能听到从不同方向发出的声音。当你的同伴向你射击时,你感到子弹正打在你的身体上。你犹豫了一下,接着扣动扳机反击……这样不断地射来射去,突然你们中的一个中了致命的一弹,倒了下来,鲜血流了满地,这个人最终输了这场游戏。游戏结束了,不过,即使你是输家,你也感觉不到临死前的剧烈疼痛或晕眩。你会很快卸掉所有连接,回到游戏前的自然世界,你发现你仍然好好地活着,只是心有余悸,觉得不可思议,并为此惊叹不已。

在当前或者不久的将来,最好的虚拟实在游戏可能就是这样给你提供娱乐和消遣的,但这仅仅是一个开始。在本书中,我将试图表明,这种娱乐将可能以怎样的方式以及在何种意义上把我们推往终极娱乐(再创造)之途:自人类历史以来,我们有可能第一次在人类文明根基处进行一场本体上的转换。我们可能已经开始了这一最激动人心的历程,即在本体层面上为我们的未来子孙创造一种全新的栖居环境。

说到栖居,可能会招来许多人的奚落。因为,这似乎意味着我们可以在

非隐喻的意义上生活在游戏中。有人可能会说,“什么?你的意思是让我们永远呆在虚拟实在游戏中不再出来?别那么傻气、那么自命不凡了!游戏就是游戏,如此而已!”我的回答将是:是的,现在看起来这只是一个游戏,但它无论如何不是一个普通的游戏。一旦我们进入这种游戏,我们就开始摧毁我们过去无意地建造起来的一堵“墙”,这座“墙”被认为在某种所谓的感知优先权基础上将实在的东西和虚幻的东西区分开来。我们将最终认识到,如果虚拟世界具有某种相对稳定的结构,则自然世界和虚拟世界之间就不存在根本差别。理由很简单:从本体上和功能上讲,视频眼镜就相当于我们自己的眼睛,紧身服相当于我们的天然肌肤;在两个世界里,我们能够具有同样合法的基本粒子物理学知识——它们之间没有什么根本性区别使得自然世界是实在的而人工世界是虚幻的。区别仅在于它们同人类创造性之间的关系:其中一个世界是被给予我们的,而另一世界则是我们参与创造并有可能选择的。现在让我们一步一步地看看,这是如何可能的。

二 如果现在就……

我们将要充分放纵我们的想象力,这样我们就开掘了一个为我们提供严格的理性认知所需的丰富内容的源泉了。为了从一个优越的视角理解虚拟实在的本质,我们需要找到一种新的思维的进路来进一步消除我们所习惯的对实在的物理主义假定。不过请注意,我们这里讨论的还不是虚拟实在本身,而是在寻找将要引导我们理解虚拟实在的某种原理。为了这一目的,我将诉诸于思想实验或者如胡塞尔所称作的“自由想象变换”的方法。

正如我们所知,任何思想实验的设计都是为了澄清概念之间的关系,或者凸显单个概念的本来意义,而不必考虑实验的实际操作困难,因此思想实验的有效性不依赖于技术发展的程度。鉴于其自身的独特目的,思想实验原则上只要求理论上的可能性。^① 我们之所以能够依赖这种方式,是因为

^① 对于那些不熟悉作为哲学常用方法之思想实验的人,进行一定的说明是必要的。思想实验设计的是一种假定情形,用来检验一个理论各概念间的逻辑联系或通过某一概念理解现象的本质。它不关心这一情形所涉及的过程在实践层面的可行性,也不暗含这一过程在世界上真的存在。但是,它要求这一情形在理论上是可能的。

在日常生活中,我们也经常使用思想实验做论证。如果有人声称一个人的个子“越高越好”,你可能会做一个简单的思想实验向他表明这种说法是不恰当的。你可能问他:“如果你比世界上的任何

在本章中我们试图建立的是一个将自然世界同虚拟世界联系在一起的哲学原理,而不是一个建造虚拟实在的技术原理。在准备进入这样的实验时,我们要时刻牢记思想实验的本质和目的。跟随迈克尔·海姆,我们提出这样一个问题:“难道不是所有的世界——包括我们前反思地看做的现实世界——都可以看成是符号性的吗?”^①

笛卡儿的《沉思集》被认为是近现代哲学的里程碑著作。下面的思想实验可以说是其第一沉思的新版本,不过我们将会更深入讨论一些重要情节,这些情节将引导我们掌握理解虚拟实在与自然实在关系问题的关键所在。也许,下面的情节听起来像是科幻故事,但我们也许会发现,这样的情节并不以未来某种高度发展的技术为必要前提。它要是让你觉得失魂落魄的话,正是因为它能让你立即联系到自己当下的形上学处境。

假设迪斯尼世界开放了一个新的游乐园,叫做“深度空间探险旅行”。假期间,你决定带领全家(假定是你的妻子和四岁的女儿)去那儿玩。就在魔幻王国以东几百码处,你看到一个奇特的新大门,就像一个通道的入口,从那里你们将进入一个完全未知的奇妙世界去探险。你们到了门口,但是安全警卫让你们止步,告诉你们在进门之前必须进行检测。他用一个像是脉搏探测器的东西卷起你的一个手腕,上面有两根导线接到一个柜子里。大约几分钟后,安全警卫告诉你通过了检测并为你除下“探测器”。你的全家都进行了同样的检测,然后你们作为一个小组进入了游乐园。你问自己:“这个园子同别的园子有什么重要的不同,以至于在进去之前就不得不接受

建筑都高,这比像迈克尔·乔丹一样高更好吗?”他想象着自己高过世上任何建筑,又同迈克尔·乔丹的高度做一下对照,可能就会认识到他所说的“越高越好”是没道理的。他真的需要长高到超过每个建筑后才能认识到这一点吗?当然不必。我们需要知道如何使他达到那个高度吗?也不必。在这个简单的思想实验中,两个概念——即“是高的”和“是好的”——之间的关系就被澄清了一些。

在我们这里的讨论中,思想实验远为复杂得多。我们试图抓住实在、感知、人格同一性等观念的本质要素和它们之间的概念联系。为了跟上思想的理路,我们需要完全的专注。你可能会问:“为什么我们不用现实生活中那些更容易理解的例子?”理由是:当存在着概念的混淆并因而需要哲学上的澄清时,这混淆通常正是被我们日常生活经验的不完全性引起的。在上面例子中,由于我们在日常生活中很难遇见身材高到引起不便的人,而我们确实知道一些人抱怨自己太矮,我们可能会得出印象,高一些总是好一些。为了打破这样的误解,我们必须超越这种常规性。同样,哲学上的思想实验也经常需要用非常奇特的设想来打破人们原始的但不正确的信念。

^① Michael Heim: *The Metaphysics of Virtual Reality*, (New York: Oxford University Press, 1993), 130 页。