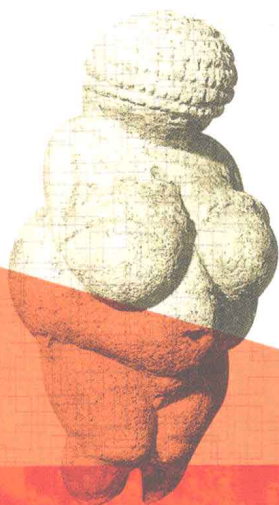


● 媒体技术与艺术研究丛书

传播美学 视野中的 界面与身体

陈月华 王妍 著

Interface and Body
in the Visual Field
of the Transmission
Esthetic



CIP 中国电影出版社

传播美学 视野中的 界面与身体

陈月华 王妍 著

Interface and Body
in the Visual Field
of the Transmission
Esthetic

图书在版编目 (CIP) 数据

传播美学视野中的界面与身体/陈月华, 王妍著. —北京: 中国电影出版社, 2007. 12

(媒体技术与艺术研究丛书)

ISBN 978 - 7 - 106 - 02887 - 9

I. 传… II. ①陈…②王… III. 身势语—应用—传播学
IV. G206

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 201969 号

传播美学视野中的界面与身体

陈月华 王妍 著

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100013

电话: 64296657 (总编室) 64216278 (发行部)

64296742 (读者服务部)

经 销 新华书店

印 刷 北京鑫丰华彩印有限公司

版 次 2008 年 3 月第 1 版 2008 年 3 月北京第 1 次印刷

规 格 开本/787 × 1000 毫米 1/16

印张/10.75 插页/2 字数/182 千字

印 数 1 - 3000 册

书 号 ISBN 978 - 7 - 106 - 02887 - 9/G · 0658

定 价 28.00 元

引言

界面(interface)是一个古老的词汇,是原始宗教观念的产物。在古希腊,界面这个字眼是令人敬畏和充满神秘感的。古希腊人传说着 *prosopon*,即两张面对面的脸。两张相对的脸构成相互关系。一张脸对另一张脸做出反应,另一张脸则对前者的反应做出反应,而前者则再对另一张脸的那个反应再做出反应,如此反复,以至无穷。这个活动就是信息交流的传受过程。古人通过“界面”与神秘的力量交流情感和意志,获得生存的意义和方向,那么,古人与界面之间神秘的关系“便作为一个第三方或存在的状态而继续生存。*Prosopon* 这个古老的字眼曾一度焕发出神秘的色彩,后来这个词又帮助基督徒描述了三位一体的神,圣父和圣子同存于一个界面或不同的精神。这个古代的单词暗示着永恒和时间之间一种精神的交互作用。”(此交互作用可理解为信息传播的交互关系)^①在中国古代,虽然没有“界面”一词,但却有相似的概念。无论是玉琮上的神兽,还是青铜器上的饕餮纹样,对上古人们来说同样是神圣且令人敬畏的,都在人类的信息传播活动中起着“界面”的作用。在那些演绎于祭祀仪式之上的面具和器物上,以及人们忘情的“手舞足蹈”之间,无不暗示着神及永恒的终极意义和人的心灵向此意义皈依的无限努力。信息的传受两者和两者的交互关系,便构成了我们所要研究的鹄的——界面。

随着人类文明世界的帷幕逐渐拉开,“界面”渐渐褪去了神秘的面纱,逐渐隐退到人类实践活动的后台。其后,在人类文明的发展过程中,“界面”虽然不再具有原始时代世界观意义的重要地位,未被作为一个中心范畴引起足够的关注,但是,可以说人类的一切活动都是基于“界面”完成的,



人类的一切文明成果也是基于界面传播的,只是人们并没有从界面的角度来给以理论的总结。比如,基于身体界面的原始乐舞,基于语言界面的知识传承等等。“界面”作为一个理论概念,是基于20世纪科技发展推动下电子界面的出现而引起重视和关注的。在20世纪60年代,加拿大著名传播学者麦克卢汉从传播学的角度提出了人类传播的几个阶段:部落文化时代(口语传播时代)、脱离部落文化时代(文字印刷传播时代)和重归部落文化时代(主要指广播电视传播时代)。将传播过程中媒介形态与人和人的身体的关系作为研究对象的。麦克卢汉认为,电子媒介是人们的中枢神经系统的延伸,他称电视为“触觉”媒介,认为“电子感观使人们重新体验部落文化中村庄式的接触交往,接触电视需要人们积极的感觉上的参与,这种参与是有接触感觉的,因而电视成为人类社会脱离部落文化以来长期失落的‘感觉总体’和‘感官平衡’重新恢复的工具”^②。但他仍未用“界面”这一概念对传播活动的规律和特点加以阐述。

因为计算机技术的兴起和发展,“界面”一词大量被使用和关注,并逐渐被借用到计算机技术、物理学、化学、经济学等等学科,有其专门的学科领域的内涵。计算机技术领域中的“界面”,是指人机交互接触的面,还是限于物理学和技术的领域。但是,由交互而传播,由传播而进入传播学视界,这使我们得以在传播学意义的范畴里,运用“界面”来研究传播活动的规律,可以说,在这个意义上,在人类文明史中隐退了无数年代的界面又一次走上了文明思想史的前台。

从本质上说,传播活动就是人类的生存活动。人生存于世,意味着人与外在世界发生各种方式的关联。人是依靠这些关联而“活”在世界上。只要有某种关联,就会存在我们所说的界面。界面是人类实践活动得以施行的必不可少的媒介环节,它可以是有形的,也可以是无形的。人的生存实践就是要借助某种与世界的关联活动来传达自己的意志,实现自己的愿望,而这个活动从某种意义上来说就是传播活动。因此,传播活动中信息的传受两者和两者的交互关系,便构成了我们所要研究的褪去了神秘色彩的“界面”。

界面虽称之为“面”,但是我们认为,界面是一个多维复合的“体”,是多维关系的存在。界面本体中包括了传者和受者、主体和客体等多维的复杂关系。而传者和受者作为主体,是依托于身体而存在的,因此,界面中的多维关系,还包括主体和身体的关系。而“身体”,是一切传播活动的执行者和感受者,没有“身体”,就没有传播活动。我们所说的“身体”是交往的身



体也是感官的身体。

美国知名社会学家、多伦多大学教授约翰·奥尼尔区分出现代社会的五种身体:世界身体、社会身体、政治身体、消费身体和医学身体。“我们的两种身体”^③中明确区分了人的生理身体和交往身体。我们研究的是传播活动中的交往身体。交往身体又是借助生理身体的各种感官引起主体的各种体验和感受,我们正是沿着这样一个思路,来研究传播界面中身体的存在样态和人类的内心感受,以及人类的终极关怀。

界面与身体的关系,麦克卢汉早在上个世纪60年代就敏锐地指出,媒介是人的身体的延伸,而每一种延伸都将会引进一种新的尺度,这种尺度反过来,将改变人际关系以及人与自身的关系。^④麦克卢汉极敏锐地抓住了传播活动的“七寸”——身体与界面的关系。界面是身体的延伸,界面的发展又改变着人的生存样态,身体通过界面体现了人“对外部世界的了解、掌握以及这种掌握、了解的相互交流”的需要,这是人类传播的本源,其他一切形式的传播都是对身体传播的延伸、派生。当人们发觉界面的形态束缚了身体,造成了种种局限的时候,便开始了突破这种局限的种种努力,由身体界面到语言界面再到影像、数字界面的发展,正是人们向此方向努力的直接成果。然而,在这个过程中,一种人们并不期望的现象也随之出现了:人们在延伸自身的努力中,无可避免地越来越疏离自己的身体。自从发明了文字,身体在传播中的不在场便成为可能,为延伸身体而最终导致身体在传播中的缺失,这是传播技术发展带给人类的、伴随着快乐的心痛。

依照人的本性,界面应该是实现人的本质力量对象化的平台,因此,不断的突破与超越是界面发展的必然趋势。界面形态的突破与发展是依靠技术的进步和发展完成的。正如当代德国哲学家哈贝马斯所说:“总之,技术的发展同解释模式是相适应的,似乎人类把人的机体最初具有的理性活动的功能范围的基本组成部分,一个接一个地反映在技术手段的层面上,并且使自身从这些相应的功能中解脱出来。首先是人的活动器官(手和脚)得到加强和被替代,然后是(人体的)能量产生,再后是人的感官(眼睛、耳朵和皮肤)功能,最后是人的指挥中心(大脑)功能得到加强和被替代。”^⑤

界面发展是由技术的发展推动的,从身体运动到语言符号,从影像到虚拟现实,技术无处不在,并且决定传播活动的成败。界面存在的极致是艺术的现象,从身体的乐舞,到语言艺术,到影像艺术,再到虚拟现实艺术,都体现了艺术的美。艺术的价值——真、善、美——人的本质力量的对象化,反过来要求技术的改进和发展,为技术提出新的更高的要求。



因此,我们在研究界面现象时,是通过美学的视角来窥探研究的。

所谓美学的视角,就是用美学的研究方法来研究界面和身体。美学的研究与哲学的研究是一致的。哲学的终极追问可以沿着自然科学研究、社会科学研究,科学技术研究的路线进行,而沿着人文科学即人本身的感官、情感、体验、意志、心理、欲望、需求等等现象来研究的路线,就是美学的视角。从本质上说,美学从感性认识出发,与从自然科学出发的逻辑追问殊途同归。

无论如何,人的存在是以身体为先决条件的。人的物质身体也就是感官的、感性的存在。但是,无论如何,人的存在绝不仅仅是生理身体的存在。由感官、感性而感受、体验,进而上升到理性认识,体会人类的终极价值追问:何谓人?人为什么活着?人该怎么活?由此引发现实人生、社会制度、生存方式、世界观和方法论的哲学思考。这一切都是来自非理性的感性认知,而鲍姆嘉登对美学的定义就是:Aesthetic——关于感性知识的科学。

美学研究的三个视角:主体(主体-身体)、客体、主客体的关系。

美学的研究方法:即通过对界面现象学美学存在(感性存在)的观察、了解、分析,对界面语言(借以完成传播活动的方式方法)、基于界面的传播活动(动力机制、价值追求)、界面中身体感官的感受和主体心灵体验、界面客体的本质等等核心问题加以考察和梳理,对界面的本质加以解释和建构,揭示界面形式发展的内在逻辑理论和规律。

因此,本书的目的,就是要以美学的视角,描述各个历史时期界面的现象学美学的存在样态,剖析各时期传播过程中界面本体诸多元素的存在状态和本质特征,解析各时期传播界面中的动力机制和传播价值,梳理传播界面在人类文明中的作用和发展历程。人类所有一切活动,归根到底都是向着理想化的生存。按照马克思主义的观点,人在本质上是实践着的存在物,这不仅决定了人本身的存在永远会具有不确定性、历史性和生成性,而且也导致了人生活于其中的世界永远只能是未完成的、流动的和开放的。人的本质总是处于历史性发展之中。人的本质的对象化,不仅是人的消极的自我认同,而且是积极的自我肯定,出于一种为实现自我、获得自我的深层需要。因此,我们的研究是从感性存在出发走向哲学旨归的美学研究。

二

界面虽是古老的概念,先后经历了从身体媒介到语言符号媒介以及影像媒介和虚拟实在媒介等几个阶段。但是,把界面作为一个现象进行研究

却是极为晚近的事,而把界面作为媒介本体进行研究,就我们所搜集掌握的资料来看,尚缺乏系统性和整体性。

目前国内的研究侧重两个方面:

一是以现代科技为基础的工业界面设计的应用性科学研究。我们在中文期刊网上查阅了1999年至2006年全部关涉界面的研究文章,国内学者的研究共2915篇,大都是物理的、工业设计的界面设计,仅200余篇探讨界面与传播的关系问题。这其中单纯就以人为本设计界面的技术发明的又为150余篇,仅有50篇左右的文章讨论关涉界面的本质及其与人的本质的关系,并且这些文章不约而同地将目光相对集中在对虚拟现实界面的研究上(出版了一些专著,如张怡等人的《虚拟认识论》^⑥。关于虚拟现实大约有5000余篇文章,只有几十篇文章涉及虚拟现实中的人的问题,其余皆为技术发明、程序设计等工科研究)。二是对书刊、报纸、电影、电视以及网络等大众媒介作为界面在传播中的作用的研究。这类研究又偏向于从社会学、伦理学、经济学等方面展开。

总之,目前国内对界面的研究呈现微观、零散的状态,对人类文明史上其他界面发展阶段的界面本体及各阶段发展的逻辑脉络未予以充分的注重和研究,缺乏在宏观上对传播界面的历史脉络、发展规律、传播机制等理论问题的钩沉。从美学的视角,以传播活动为语境背景对界面加以研究的更是十分少见。

目前,国外在这方面的研究已经有了长足的进展,《从界面到网络空间》^⑦、《交互设计:超越人机交互》^⑧等专著和文章对界面的研究很深入,但局限于新媒体技术下的传播界面的研究。密歇根州立大学媒体界面与网络设计实验室是在此方向上有较多研究成果的一个实验室。其主要的研究方向是思想和媒体的相互作用对于认知和行为的影响,在研的项目包括基于宽带网络和移动技术增强现实系统中的虚拟环境及其在空间认知和信息组织中的存在主义哲学论,以及认知类型和亚文化差异下的界面配合。已发表的论文包括从人机界面HCI和增强现实与虚拟现实技术的角度出发,探讨其中的人际交流模式及其社会表征的《虚拟现实中的人际交流:以媒介为中介的人际关系》^⑨;探讨新媒体对于虚拟环境与现实环境之间的信息交流、主体身份和认知的影响的国际会议论文《在物理环境与虚拟环境的边界之间:交流,身份以及高级媒介中的认知》^⑩;从游戏设计的角度探讨主体在视频游戏中的情感交流和情绪反应,以及主体在游戏中的存在感知的《视频游戏中的情绪反应模式和在场感知:游戏设计中的变量标准研



究》^⑪；研究拟人化代理这一特定的界面人物产生的广告效应及其在媒介中的角色扮演，涉及了主体对于代理人物的认知的《拟人化代理的广告效应和在场效果中的媒体角色》^⑫等等，这些研究主要从虚拟现实和增强现实技术下的新媒体的角度，宏观地探讨媒体与主体之间的相互作用，以及由此对于主体的认知和行为的影响。虽然其主要进行的还是社会性宏观研究，没有侧重到其中的界面研究，但已经从单纯的技术研究向科技哲学的研究涉猎。

其次，美国和台湾也有相关学者研究电视媒介，特别是电视广告对于女性的生理和心理的影响。例如，美国健康和公共事业部的国家妇女健康信息中心就从女性的身体意象、女性身体意象对孩子的影响、整容手术的安全性、节食和减肥对身体的影响，以及怀孕期的身体意象等几个方面从社会现象的角度对妇女的身体意象做出分析。但是，这些研究主要针对某一国家或地区女性观众这一特定的群体，其研究领域主要是人际传播以及广告传播，研究的目的侧重于实用性。

另外，还有一些科研院所从事相关研究。例如：美国俄亥俄州立大学 MIND 实验室的研究项目——媒体日记及替换，从对新闻播报员这一特定的界面人物的研究出发，研究其动态形象与静态形象对于受众的信息接受和情绪反应等影响的文章——《小屏幕中的图像运动对于情绪、态度和记忆的效果：新闻播报员的动态与静态对比研究》^⑬；荷兰爱因霍芬科技大学的研究项目——游戏的愉悦性测量，从游戏的角度研究其对主体在其中的拟在和存在的关系进行哲学存在论和本体论研究；芬兰赫尔辛基经济学院 MIND 实验室的心理学的智能移动多媒体信息系统，主要从手机媒体和移动通讯的技术出发，研究多媒体信息系统，包括其中的界面研究，主体认知和存在感知研究等；西班牙巴伦西亚工艺大学 MIND 实验室从虚拟现实技术在医疗上的应用出发，研究其对于病患的存在主义认知的影响；俄罗斯莫斯科城市大学 MIND 实验室的研究项目——网络犯罪与网络道德：发展心理学问题和在线游戏的心理学研究，主要从网络环境和预防网络犯罪的角度出发，从心理学的范畴研究主体在网络游戏中的空间存在感知，游戏控制界面对于玩家的影响以及主体与主体之间的交流。已发表的文章包括《虚拟环境：进一步道德教育的必要性》^⑭、《MUD 玩家的交谈模式和流动经验》^⑮、《基于受用户控制的情绪旋钮的情绪适应游戏研究》^⑯、《视频游戏时的空间存在和情绪：是否与玩家身份有关？》^⑰等等。

综上所述，国外的研究大多集中在某个独立的现象或案例，在技术对界

面的影响上,可以说是走在国内研究之前的。但从哲学和美学的角度来梳理界面演进的历史,或者说将界面的发展脉络从技术的层面提升到哲学高度,目前在国内外尚且少见。

但是,幸运的是,“界面”并没有被思想家们遗忘,他们曾在各个角度和各个层面上探讨了传播界面的相关问题,只是由于研究领域和研究视角的局限,未能宏观全面地对之加以论述。就身体而言,多数研究侧重于身体条件反射生理反映,肢体语言作为语言的辅助来研究;就语言界面而言,多数的研究都是侧重于符号学或者语言学、应用语言学的角度深入研究;就影像界面而言,多数研究侧重于电影电视的制作技术、美学特征研究;就虚拟现实界面而言,多数研究侧重于技术研究及虚拟现实对社会道德、伦理人格等方面的研究。总之,以界面本体为标的,从界面进行传播美学维度的研究还远远不够深入。

界面,是传播相接触的面,界面本体中包括了传播的主体和客体、主体和身体等多维的复杂关系,而目前对界面的研究却偏重于对界面中客体的研究。对客体的研究也大多局限在对客体的设计技术方面的科学研究,对客体与主体的关系、客体与主体身体的关系,却少有研究。在传播的界面中,主体与身体的关系、主体与客体的关系、主体的存在状态、客体的存在状态及其各自呈现出来的本质特征也有所不同。界面的发展及界面中的主客体关系及其本质特征,是其所处人类文明阶段性哲学思想背景所决定的。而在这些关涉界面本体的诸多方面,包括麦克卢汉在内的研究者们尚未给以全息的微观研究。

界面是人类文明传承的重要方式,对人类的生存起着重要作用,而现有的研究成果与此是不相符合的。我们试图以历史的宏观视角,通过美学审视下的现象分析和哲学观照下的微观研究,为界面研究抛砖引玉,作一些力所能及的研究工作。

三

界面随着人类文明的进步在历史的不同时期呈现为不同的现象学而存在,其传播的机制、本质、价值都是随之发展变化的。因此,本书将界面的发展按历史分期,大致为四段:身体界面、语言符号界面、影像界面和虚拟现实界面。在四个界面阶段中,以界面为本体,具体分析如下五个方面,以期得出其纵向发展的逻辑脉络:一、界面存在:现象学美学直观。在这个部分里主要讨论界面的本体构成、界面的语言层次、界面的意义层次、界面的形而



上质;二、界面功能:基于界面的传播活动的动力机制、传播活动的本质、传播活动的价值;三、界面生成的哲学基础。任何事物的存在,都基于人们的认识论立场。不同历史时期人们的世界观和方法论都是不同的,因此,研究界面之所以生成存在的基础是十分必要的。四、界面中的主体。在界面中,身体与主体的关系、主体的存在状态、主体的本质,都是值得关注的对象。不同的界面其状态也是不同的。五、界面中的客体。探讨客体的存在状态和客体的本质。

在这个纵向的历史发展过程中,通过对不同时期界面的现象学描述,我们梳理出界面发展的逻辑脉络:基于界面的传播活动中,动力机制由生存需要、认知需要转向审美需要,体现了由自在生存(日常性生存)、自为生存(自觉性生存)向自由生存(理想性生存)转化的传播本质,揭示出由求真到追问真善美,再到以美为终极目标的传播价值。这样的变化也是基于人类社会发展过程中世界观的演变。人类认识世界的方法论由自然本体论、唯理论、本体论转向生命本体论,因此决定了界面中主客体的存在本质的转变。界面中身体与主体的关系体现为由一元、二元向多元的转变;主体的存在状态体现为由亲在、此在向拟在、遥在的转变;主体的本质体现为由与自然同构共生、内在指向性到主体意向性的转变;界面中客体的本质体现为由实体性向感性的转化及由非实体性向超越性的转变。

界面的发展是由人类的科学技术的发展来推动的,无论是文字、印刷术,还是电子技术、数字技术,都给人类的传播交流活动提供了新的媒体界面,同时,界面的发展也是人类精神上追求完善的意念所决定的,正因为人类的追求是无限的,所以界面也终将成为人类全面自由发展的羁绊,所以我们也看到了界面与作为人的人的身体的悖立。尽管如此,人类历史向前发展的脚步从未因任何现实的羁绊而裹足不前,人类也永远不会停止对理想性生存的探索 and 追求。人类会整合界面中主体—身体与客体的关系,将界面人化、艺术化、美化。界面中的主体与客体、身体与主体必将走向融通与自由。

本书的研究方法是以理论分析和案例分析相结合,逻辑推演和感性体验相结合,以人类文明发展中各时期的哲学、社会学、人类学、历史学、科学技术的发展为学术支持,研究和梳理界面发展的历程及各个因素在界面中的状态和发展。在研究过程中,我们对在不同历史发展阶段的界面中各个元素的共性特征不作更多的描述和阐释,最主要的目的是挖掘不同阶段界面中各元素的差异,找到每一阶段界面中区别于其他界面阶段的独特的、突



出特征,因此,所得出的结论可能有失偏颇独断,但或许只有如此,界面发展的规律和脉络才能更清晰。

注释:

- ① [美]迈克尔·海姆著,金吾伦、刘钢译,《从界面到网络空间:虚拟实在的形而上学》,上海科技教育出版社,2000年7月,第78页。
- ② 转引自张咏华,《媒介分析:传播技术神话的解读》,复旦大学出版社,2002年,第65页。
- ③ 参见[美]约翰·奥尼尔,《身体形态-现代社会的五种身体》之“编者的话”,春风文艺出版社,1999年,第1页。
- ④ [加]马歇尔·麦克卢汉,《理解传媒》,商务印书馆,2000年,第20页。
- ⑤ [德]哈贝马斯,《作为意识形态的技术与科学》,学林出版社,1999年,第44—45页。
- ⑥ 张怡等,《虚拟认识论》,学林出版社,2003年。
- ⑦ [美]迈克尔·海姆,《从界面到网络空间:虚拟实在的形而上学》,上海科技教育出版社,2000年。
- ⑧ [美]普里斯,《交互设计:超越人机交互》,电子工业出版社,2003年。
- ⑨ Mark Palmer, “Interpersonal communication in virtual reality: Mediating interpersonal relationships”, in *Communication in the age of virtual reality*, Lawrence Erlbaum Press, Hillsdale, NJ, pp 277—302, F. Biocca, M. Levy (Ed.), 1995.
- ⑩ Frank Biocca, “On the boundaries between physical environments and virtual environments: Communication, identity, and cognition in advanced media”, *Proceedings of the International conference: In search of boundaries: communication, nation state, and cultural identities*, C. Lin (Ed.), Hong Kong, Department of Journalism and Communication, The Chinese University of Hong Kong, 1999.
- ⑪ Ravaja, N., Saari, T., Salminen, M., Laarni, J., Holopainen, J. and Järvinen, A. “Emotional response patterns and sense of presence during video games: Potential criterion variables for game design.” *Proceedings of NordCHI 2004*. 23. -27. 10. 2004, Tampere, Finland, 2004.
- ⑫ Y. Choi, G. Miracle, F. Biocca, “The effects of anthropomorphic agents on advertising effectiveness and the mediating role of presence”, in *Experiential E-commerce conference*, M. I. N. D. Lab, East Lansing, Michigan State University, Frank Biocca, Hairong Li, Prabu David, Steve Edwards, Terry Daugherty (Ed.), 2001.
- ⑬ Niklas Ravaja, “Effects of image motion on a small screen on emotion, attention, and memory: Moving face vs. static face newscaster”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Volume 48, pp 108—133, 2004.
- ⑭ A. E. Voiskounsky “Virtual Environments: the need of advanced moral education”, *Ethics of New Information Technology. Proceedings of the 6th International Conference of Computer Ethics: Philosophical Enquiry (CEPE2005)*, Ph. Brey, F. Grodzinsky, L. Introna (Ed.), pp 389—395, Enschede, the Netherlands, CTIT Publications, 2005.
- ⑮ A. E. Voiskounsky, O. V. Mitina, A. A. Avetisova, “Communicative Patterns and Flow Experience



of MUD Players”, Int. J. Advanced Media and Communication, Volume 1, Number 1, pp 5—25, 2005 view.

- ⑩ Saari, T; Ravaja, N. , Laarni, J. and Turpeinen, M. “Towards emotionally adapted games based on user controlled emotional knobs. ”, Proceedings of Digra gaming conference, 16. – 20. 6. 2005 Vancouver, Canada. ,2005 view.
- ⑪ Ravaja, N. , Saari, T. , Turpeinen, M. , Laarni, J. , Salminen, M. and Kivikangas, M. , “ Spatial Presence and Emotions during Video Game Playing: Does it Matter with Whom You Play? ”, Proceedings of Presence 2005 conference, 21. – 23. 9. 2005 London, UK. ,2005 view.





陈月华，哈尔滨工业大学媒体技术与艺术系副主任、教授，文学博士，中国高校影视学会理事。主要研究方向：复合媒体研究、人际传播研究。近年出版《红楼梦人物的体语传播》、《解读身体界面》等专著、编著。发表论文近30余篇。两项科研成果分别获第十一届、第十二届黑龙江省社会科学优秀科研成果二等奖。



王妍，1965年1月生，吉林怀德人。文学博士，硕士研究生导师。现任哈尔滨工业大学副教授，研究方向为中国古代文学和技术美学。出版专著《经学以前的〈诗经〉》、编著《中国古典文赋精选详释》等。发表学术论文20余篇。

目 录

引 言	1
第一章 界面及界面中的身体	1
一、界面的概念	1
二、界面的功能	4
三、界面的发展	6
1. 身体界面传播阶段	6
2. 语言符号界面传播阶段	7
3. 影像界面传播阶段	7
4. 虚拟现实界面传播阶段	8
四、界面中的身体	10
1. 关于身体	10
2. 界面中的身体	11
第二章 身体界面:作为界面的身体	17
一、身体界面存在的现象学美学直观	18
1. 身体界面本体的物质材料层:身体机体和自然客体 ...	18
2. 身体界面本体的语言符号层:身体及身体的运动 ...	19
3. 身体界面本体的内蕴意蕴层:身体的意义	21
4. 身体界面的形而上质	25
二、基于身体界面的传播活动	26
1. 传播活动的动力机制:生存需要	26
2. 传播活动的本质:自在的和自为的生存实践	27
3. 传播活动的价值:求真	28
三、身体界面生成的哲学基础:自然实体本体论	29



四、身体界面中的主体与客体·····	31
1. 身体与主体的关系:一元·····	31
2. 主体的存在状态:亲在·····	32
3. 主体的本质:同构共生·····	33
五、身体界面中的客体·····	34
1. 客体的存在状态:自然实在的客体·····	34
2. 客体的本质:实体性向非实体性的转化·····	34
第三章 语言符号界面:残畸的身体 ·····	39
一、语言符号界面存在的现象学美学直观·····	42
1. 语言符号界面本体的物质材料层·····	42
2. 语言符号界面本体的语言符号层·····	45
3. 语言符号界面本体的内蕴意蕴层·····	47
4. 语言符号界面的形而上质·····	52
二、基于语言符号界面的传播活动·····	53
1. 传播活动的动力机制:认知需要·····	53
2. 传播活动的本质:自为的生存实践·····	54
3. 传播活动的价值:追真、向善、求美·····	56
三、语言符号界面生成的哲学基础:唯理论本体论·····	58
四、语言符号界面中的主体·····	59
1. 身体与主体的关系:二元分立·····	59
2. 主体的存在状态:此在·····	61
3. 主体的本质:内在指向性·····	64
五、语言符号界面中的客体·····	65
1. 客体的存在状态:由主体赋义的客体·····	65
2. 客体的本质:实体性与非实体性存在·····	66
第四章 影像界面:身体的镜像 ·····	71
一、影像界面存在的现象学美学直观·····	72
1. 影像界面本体的物质材料层·····	72
2. 影像界面本体的语言符号层·····	76
3. 影像界面的意义层次·····	85
4. 影像界面的形而上质·····	87
二、基于影像界面的传播活动·····	89
1. 传播活动的动力机制:认知需要与审美需要·····	89

2. 传播活动的本质:由自为走向自由的生存实践	91
3. 传播活动的价值	92
三、影像界面生成的哲学基础:语言学本体论	96
四、影像界面中的主体	98
1. 身体与主体的关系:多元化	98
2. 主体的存在状态:拟在	100
3. 主体的本质:主体意向性	102
五、影像界面中的客体	104
1. 客体的存在状态:作为主体的镜像	104
2. 客体的本质:实体性存在	106
第五章 虚拟现实界面:身体的延展	111
一、虚拟现实界面本体的现象学美学直观	113
1. 虚拟现实界面本体的物质材料层	113
2. 虚拟现实界面本体的语言符号层	115
3. 虚拟现实界面本体的意义层	116
4. 虚拟现实界面的形而上质	119
二、基于互动界面的传播活动	129
1. 传播活动的动力机制:审美需要	129
2. 传播活动的本质:自由的生存实践	131
3. 传播活动的价值	133
三、虚拟现实界面生成的哲学基础:生命本体论	141
1. 作为主体的身体	141
2. 身体的实践	142
四、虚拟现实界面中的主体	144
1. 身体与主体的关系:多元创生	144
2. 主体的存在状态:遥在	145
3. 主体的本质:主体意向性	145
五、互动界面中的客体	147
1. 客体的存在状态:互动创生	147
2. 客体的本质:介于非实体性与实体性之间	148
3. 客体与身体的关系	150
后 记	155

