

首页 >> 哲学 >> 科学技术哲学

虚拟现实不具身吗？

——以唐·伊德《技术中的身体》为例

2019年09月18日 09:30 来源：《科学技术哲学研究》 作者：刘铮

字号

打印 推荐

摘要：唐·伊德从“身体一”与“身体二”的区分出发，认为以互联网为代表的虚拟现实技术因为疏离了面对面的沟通因而是离身性的。然而，以芬博格为代表的西方学者则认为虚拟现实恰恰是具身的，他们批评伊德具身/离身二元对立模式。从现象学和人类学的视域出发，虚拟现实可看成是生活世界本身，虚拟现实不仅有其当代表现，更有其古代谱系，巫术就是原始人的“虚拟现实”。身体与技术之间因而是源始共生的关系。身体不但是一切技术产生之所，而且也是人类“虚拟”客观实在的天然手段。这一视域为我们重新看待虚拟现实和身体与技术的关系提供了新的启发。

作者：刘铮，北京大学哲学系，北京100871；挪威卑尔根大学哲学系，卑尔根5020

原载：《科学技术哲学研究》2019年01期

身体论域自20世纪80年代在西方学术界广泛发酵以来，其影响已然成为一个跨学科的研究领域。西方学者往往借助身体探讨身体与文化、身体与性别、身体与社会、身体与医疗等等关系。然而，在技术哲学领域，却往往匮乏专题探讨身体与技术方面的文字，身体与技术的关系往往在探讨人与技术的关系中偶然带出，或在探讨新兴科技的社会影响时间接提及；这样，技术哲学就错失了一个可以深入研究和发掘的“富矿”。正如苏珊娜·蕾托（Susanne Lettow）所指出的那样，身体仅仅在技术哲学中扮演着次要的角色，然而当代社会身体与技术的相互作用已经越来越明显，故而技术哲学应该重视身体与技术之关系的研究[1]。

作为当代技术哲学领域的“教父级”人物，唐·伊德于2002年出版的《技术中的身体》（bodies in technology）一书可谓在技术哲学领域内相对少见的专题研究身体与技术之关系的著作，因而应当引起我们的关注与研究。

一 伊德的两种身体观与技术的具身/离身

在《技术中的身体》一书中，伊德首先区分了两种“身体”，即他所谓的“身体一”和“身体二”。“身体一”是梅洛-庞蒂现象学意义上“能动的、知觉的和情感性的在世存在的”身体，这样的身体是“第一人称”的身体或“主动的身体”（active body）[2]17；“身体二”是福柯意义上的被社会和文化所建构的身体，这样的身体是“第三人称”的身体或“被动的身体”（passive body）[2]26。在伊德看来，贯穿“身体一”和“身体二”的是“第三个维度”，即技术的维度。伊德试图讨论的是现象学的身体和社会与文化建构下的身体是如何与技术发生关联并受到技术之影响的。在人与技术之关系的探讨中，伊德已然指出“具身关系”乃是人与技术之间的最基本的关系。但是，像“虚拟现实”（virtual reality）等科技虚幻的出现则对人与技术的具身关系带来了新的挑战。伊德指出，科技虚幻是形塑晚期现代性或说后现代性的特殊力量，这样的形塑通过“虚拟现实”或发生在赛博空间的与现今的电子和电脑技术相关联的虚幻来实现的[2]xiv。这里的“虚拟”（virtuality）指的是通过电子媒介物所实现的人与人以及人与机器之间的互动，互联网或者说赛博空间乃是这种虚拟互动性的最显明的例子[3]。因此，探讨虚拟现实等新兴技术与身体的关系则成为《技术中的身体》一书的核心议题。

在区分“身体一”和“身体二”的基础上，伊德又区分了“真实生活的身体”（RL body）与“虚拟的身体”（virtual body）。伊德首先设想了一个跳伞者的“思想实验”，即他让学生们设想他们自己作为跳伞者从飞机上跳下；这样的设想无非就两种情况，即伊德称之为“具身的跳伞”和“离身的跳伞”[2]4。所谓“具身的跳伞”乃是设想自己作为跳伞者跳伞，整个跳伞运动所带来的美妙、惊险和刺激都是作为“整全感受性之具身经验”的“在此的身体”（herebody）所给予

的;所谓“离身的跳伞”乃是设想自己作为旁观者看自己跳伞,在这种情形中,自己仅仅是从“准他者视角”出发的或者说是从“部分地离身的视角”出发来感受跳伞的,故而处在这种情形中的身体就是一种“虚拟身体”,这样的虚拟性形式乃是一种“图像-身体”(image-body)[2]5;故而这样的身体图像指的是“延迟的和离身的观察者视觉性地客观化(visually objectifying)自己的身体”[4]78。因此,伊德通过真实的与虚拟的身体之间的区分,探讨的是技术与社会文化因素是如何影响身体的具身性和离身性的。在库卡尔(D.R.Koukal)看来,伊德其实是区分了“具身的现象学”(phenomenology of embodiment)与“离身的现象学”(phenomenology of disembodiment)[5]837-838。所谓具身的现象学,即考察技术如何修正或增强身体的知觉能力;而所谓离身的现象学,即考察技术如何“规划”身体并进而把身体客体化。伊德指出,“具身的和离身的现象学分析的是我们经验成为一个身体或成为一个虚拟身体的方式。我所试图表明的是这两种经验是不同的,并进而由技术所勾织的生活世界中以不同的方式表明这种不同”[2]xviii。

可以说,伊德所谓的这两种现象学的对立,其实也就表现在“身体一”和“身体二”的对立上。“行动中的在此的身体给予的是我是我的身体的中心基准。这是真实生活的身体,与那种更被动的或更边缘的、向准离身性的视角转变的虚拟身体相对立。”[2]6在伊德那里,在此的身体通过技术实现对知觉的转化和增强,这时,技术就是具身的技术;而虚拟的身体所实现的只不过是技术把身体客体化、边缘化和图像化,这时,技术就是离身的技术。举例来说,伊德通常用海德格尔对锤子的分析和梅洛-庞蒂对老人手杖的分析来说明技术物是如何扩大人的知觉范围的,这时,锤子和手杖皆具身性地、情境性地融入人的知觉图式中,成为人的身体功能的延展。但是,在虚拟现实的情境中,比如在电脑游戏中,玩家只是坐在电脑屏幕前与屏幕中显示的虚拟图像进行“互动”,此时,电脑屏幕作为“准他者”出现,它与人之间形成的关系其实是一种“他异关系”;而且,电脑游戏由于能够轻松转换第一人称和第三人称视角,故而它仅仅只是一种“准具身游戏”[2]81-82。在在线交流互动中,由于双方的沟通都是通过电子化文本实现的,故而这样的沟通仅仅是一种虚拟文本的沟通,此时人与电脑屏幕之间的关系是一种“解释学关系”。然而,即便是在线视频互动,按照伊德的逻辑,其实也是“准具身性”的甚至是“离身性”的,休伯特·德雷福斯(Hubert Dreyfus)就持这样的观点,他甚至比伊德更加激进。德雷福斯认为,任何形式的在线教育由于缺乏师生面对面沟通的“氛围”和面对面所带来的承担风险和责任,因而是离身性的。“没有教室的气氛,没有共同的风险,看着屏幕里电影-演员教师上课的学生比起坐在教室里与老师互动的学生,代入感更差,这几乎是肯定的。”[6]75-76

总之,在《技术中的身体》一书中,伊德给我们提供了一种似乎是具身/离身双重性质且相互对立的“现象学”,这种具身与离身的判断其实建基于是否有整全的身体感受的参与。显然,在伊德看来,“虚拟身体的单薄使它绝无可能达到肉身的厚度”,因而是一种科技虚幻;赛博空间由于取消了身体的情境性和整全性因而只是“准具身性”抑或可以说是“离身性”的。

作者简介

姓名: 刘铮 工作单位:

分享到: 转载请注明来源: [中国社会科学网](#) (责编: 李秀伟)

相关文章

首页 >> 哲学 >> 科学技术哲学

虚拟现实不具身吗？

——以唐·伊德《技术中的身体》为例

2019年09月18日 09:30 来源：《科学技术哲学研究》 作者：刘铮

字号

打印 推荐

二 西方学者对伊德的批评

关于虚拟现实问题，似乎历来都分为截然对立的两派。鼓吹虚拟现实技术的学者们认为，虚拟现实以难以预料的方式延展了社会，并开创了社会存在的全新领域[3]；而对虚拟现实技术持警惕和批判的学者们（如伯格曼、德雷福斯和伊德等人）则往往首先预设一种理想的社会交往模式（在他们看来，社会交往是地域性、情境性和具身性的，它以共同参与、共同关心和共同承担责任为特征），并认为虚拟现实让人们疏离了责任和风险，故而批判之。

唐·伊德对“身体一”和“身体二”的区分，以及对具身现象学和离身现象学的区分似乎仅仅是简单套用他之前人与技术之四重关系的分析框架，并不能让人满意，对他思想的批评似乎也就在所难免了。

在批评者中，梅丽莎·克拉克（Melissa Clarke）认为唐·伊德对身体一的解释是不充分的，因为“身体一”并不能说明社会和文化系统的生产效果；同样地，由于缺乏一定的恒定性或行动，“身体二”的概念也是不充分的。有基于此，克拉克把伊德所谓“贯穿‘身体一’与‘身体二’的第三个维度，即技术的维度”称为“身体三”。“身体三”是对“身体一”和“身体二”的超越和改进，这样的身体就是技术的身体（technological body），或者说，是在技术中并伴随着技术的具身经验[7]120-124。也就是说，“身体三”与技术交互作用，构成技术并被技术所构成。克拉克似乎表明的是，我们没有必要把身体区分为一二三；因为对梅洛-庞蒂来说，具身即便是前反思的经验，也并不意味着是前文化的经验。在梅洛-庞蒂看来，身体面向世界的开放性意味着感受一个人的身体等同于感受他者；身体既是活生生的身体，同时又是他人所经验的身体。我们对我们自己、他人与世界的理解通过“可逆性”（reversibility）得以实现，身体在世界中的“可逆性”意味着我们并没有理解我们自身行为的特权通路。人具身于世界之中，乃是通过交互主体性和与世界的互动来理解我们的行为的。于是，我们的内在经验就像从外部经验借来的事物那样，意识并没有“私人生活”（private life）[7]120-124。所以，我们不仅能揭露世界的意义，而且他者也能揭露我们自己行为的意义。因此，在克拉克看来，梅洛-庞蒂的现象学和“身体三”的论断是相互兼容的。

安德鲁·芬伯格（Andrew Feenberg）则批评伊德对身体的解释是“单向度”的，他在伊德“身体一”和“身体二”的基础上，提出了“从属的身体”（dependent body）和“延展的身体”（extended body）的区分。在芬伯格的例子中，儿童足球赛中受伤的球员会情不自禁地大喊“爹妈！”就表明了受伤球员的身体是“从属于”父母的，受伤球员通过这样的呼喊来“招致”（invite）人们的帮助。因而，我们居住在身体之中，并不仅仅意味着身体作为在世界之中的行动者，而且也意味着我们能够“通过他者在我们的身体上招致行动”[8]。这种“从属的身体”类型在医疗实践中更加显明；病人通过把自己的身体“交付”给医生，因而意识到自己病痛与医生之间的从属关系。在芬伯格看来，这种“从属的身体”是一种“特殊的被动性”（peculiar passivity）。

另一方面，芬伯格又提出了“延展的身体”这一类型。在芬伯格看来，“延展的身体”与“从属的身体”一样，都可被看成是一种“特殊的被动性”。以老人拄拐为例，拐杖并不像梅洛-庞蒂和伊德所分析的那样在积极的层面上延展身体知觉，而且也在消极的层面上使老人意识到自己作为盲人的“客观性”。“因此，延展的身体，并不仅是通过技术中介所行动的身体，而且也是通过技术中介来意指（signify）自身的身体。”[8]在此认识的基础上，芬伯格批判了伊德所谓虚拟现实和互联网离身的观点。伊德和德雷福斯一样，都认为互联网因为缺乏物理身体的在场，这种在线的参与互动是

脱离身体参与的，因而也疏离了道德承诺和道德责任。芬伯格则希望现象学地去思考在线交流的经验问题，而不是把由技术所中介的交流和面对面的交流对立起来。在芬伯格看来，我们的互联网生活实现是通过虚拟具身（virtual embodiment）的方式来实现的。在人们的互联网生活中，身体通过参与由互联网创设的虚拟情境中来展开意义互动；使用电脑进行在线交流与使用钢笔进行书信交流抑或拿起电话机打电话交流等这些方式在芬伯格看来都是等同的，使用者与工具之间的关系恰恰是伊德所说的“具身关系”；在这里，身体的知觉和功能被工具所“延展”，并且人们也意识到人们所使用这种工具的意义，人的知觉和能力同时也被工具所决定。因而，此种意义上的互联网，焉有离身之理？正像芬伯格所批判的那样：“伊德的分析表明的是‘真实的’身体相对于虚拟延展而言的首要性。然而，他没有解除这些延展并且也没有拒绝一种严格区分人与非人、真实与虚拟的还原论（reductionism）。”[8]因此，我们可以说，伊德的论断不仅是站不住脚的，而且也是前后矛盾的。

综观这些批评，我们可以发现，伊德对“身体一”和“身体二”的区分以及对具身和离身的区分显得武断和标签化，从而他的思想显得前后矛盾。事实上，伊德和德雷福斯一样，皆预设了一种完美的面对面沟通的模式，以此为标准来批评互联网失却了面对面的沟通维度，因而是离身性的，而不是从身体如何体验互联网和互联网如何转化身体的知觉经验出发来探讨问题。另一方面，由于伊德直接继承了关于“技术”和“虚拟现实”当作现成的、未加反思的概念来运用，因而也错失了“技术”和“虚拟现实”的历时性维度。

[首页](#) [上一页](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [下一页](#) [尾页](#) 跳转到: [2](#) [前往](#)

作者简介

姓名：刘铮 工作单位：

分享到： [转载](#) [请注明来源：中国社会科学网](#) （责编：李秀伟）

相关文章

[首页](#) >> [哲学](#) >> [科学技术哲学](#)

虚拟现实不具身吗？

——以唐·伊德《技术中的身体》为例

2019年09月18日 09:30 来源：《科学技术哲学研究》 作者：刘铮

字号

打印 推荐

三 何谓“虚拟现实”

“虚拟现实”其实是一个吊诡的说法，因为virtual既有“虚拟的”“拟真的”之意，又有“实质上的”“实际的”之意，因而所谓virtual reality，实为“实际上的现实”，这无疑有些同义反复。从词源学的角度上说，virtual一词在14世纪晚期意为“受物质上的优势或能力的影响”，virtual来源于中世纪拉丁语virtualis，与拉丁语词virtus意思等同，即“美德、效能、功效”之意，字面意义是“男性气质、男子气概”，有勇敢、果敢之意；到了17世纪50年代，始有“在本质上和事实上成为某事物，但不是在名义上”的意思，这层意思是通过15世纪早期的词意“生产一定效用的能力”演变而来的；到了1959年，virtual才有了在计算机领域的意思，即“虽在物理层面上不存在，但在软件的意义存在”¹。

因此，virtual的含义其实是“虽然并不客观存在，但却能产生一样的功效，从功效上看相当于存在一样。”比如，我们说virtual bank，是说在物理层面上并不是银行，但实质上发挥的是银行的功效。在这个意义上，我们所说的“虚拟现实”，其实并不是说虚无缥缈的现实，而是说现实是被某种称为“虚拟”的手段构造出来的，现实在表面上看是“虚拟”（不真实）的，但在实质上确是真实存在的。因而，“虚拟现实”其实也就是我们的日常生活世界。如果我们承认人具身于生活世界之中，表明人与生活世界的相互构造关系，那么也就表明生活世界是被文化、制度、伦理、习俗、科技等等所构成的，这就表明并没有一个纯粹的、现成的“现实”存在，我们身处现实其实总是“虚拟现实”，这样的“虚拟现实”就是我们的生活世界。由计算机、3D眼镜、可穿戴设备等所创制的仿真数码环境其实只不过是诸多“虚拟现实”（生活世界）的一种，而远远不是唯一的一种。这一点，就连伊德也不得不承认，他说：“从一个更广阔和更现象学的意义上说，真实生活和虚拟现实都是生活世界的一部分，因而虚拟现实既在积极呈现的意义上的‘真实的’，又称为真实生活的一部分。”^[2]¹³

因而，从更根本的现象学意义上讲，虚拟现实的现实性恰恰就在于其“虚拟性”，这种虚拟性包含着诸如语言、文化、习俗、制度、伦理、科技等等把现实“虚拟化”的手段，从而成就我们的生活世界。故而，人具身于生活世界之中也就意味着具身于由人所构造的“虚拟现实”之中！

从哲学人类学的角度上讲，阿诺德·盖伦（Arnold Gehlen）业已指出，巫术（magic）其实就是原始人“超自然的技术”（supernatural technique），“从史前时期起，巫术就在人对世界以及对他自身的概念之中占有着中心的地位”^[9]⁵¹⁴。在盖伦看来，原始人创制巫术的动机在于对“自然过程规则性”的需要上；巫术能够“抚平不规则性以及例外现象来‘稳定’世界的节奏。……人们所追求的便是要恢复自然界通常的整齐性，正如要用巫术来呼唤未能及时出现的风雨那样”^[9]⁵¹⁴。正是通过巫术，原始人能够构造一个稳定性和有规则性的现实环境，并且希冀这种环境周而复始的不断重复下去，这体现为原始人对“自动作用”的迷恋。盖伦如是说：

“这种不曾受科学影响的、原始的‘先天’世界观，把世界以及构成为世界一部分的人类看成是卷入了一场有节奏的、自我维持的、周而复始的运动过程之中，从而构成为一种生气勃勃的自动作用（automatism）。……对自动作用的迷恋是前理性阶段的、超实用的一种冲动，它几千年来先是表现为巫术——即针对我们感官之外的各种事物与过程的技术——而最近则充分体现于钟表、机器和各式各样的转动机械。”^[]

因而，巫术其实是原始人“虚拟化”客观实在的手段，原始人通过巫术把不规则的自然现象“抹平”，从而创设出一个他们认为的周而复始的、有规则性的自然界。从这个意义上说，由巫术所创制的原始人的生活世界，就是原始人的“虚拟现实”。

盖伦更重要的洞见在于，他看到了现代追求自动化的机械装置与巫术追求自然界“自动作用”之间具有一种同构性，因而现代科学技术只不过是原始人的巫术的现代变体，或者说原始人的巫术是现代科技的哲学人类学“原型”，它们都作为人类“虚拟化”客观实在的手段出现。

原始人通过巫术这一“超自然的技术”把客观现实“虚拟化”为原始人的生活世界，巫术从而成为原始人必不可少的“虚拟”手段。当代德国艺术史家汉斯·贝尔廷（Hans Belting）已经指出，原始人创制图像的原始动机在于对死亡的克服，原始人以制作死者图像的方式希把死者身体永恒化，而这一永恒化则必然通过巫术这一虚拟手段来进行，从而把死者的灵魂“赋予”到死者的图像中，原始人因而能把死者的客观图像“认作”是死者活生生地再现。在贝尔廷的例子中，古埃及的“开嘴仪式”就是这种对图像进行“激活”的巫术仪式。通过一系列施加于木乃伊之上的复杂的动作和咒语，木乃伊被“激活”了，木乃伊从而成为死者有朽身体的活生生的替代。正如贝尔廷所说：“使雕像成为图像的，并不是物理图像的制作，而毋宁是使雕像获得具身化资格的巫术行为。”[10]101-102

可以说，原始人把图像“认作”是死者本人的过程，就是原始人“虚拟化”客观实在的过程。原始人通过巫术和象征仪式来虚拟自己的生活世界，巫术就是原始人“分辨率”最高的虚拟现实情境。现代人已然解构了巫术文化和巫术世界，巫术早已不是现代人“虚拟化”客观实在的手段，现代人则通过一系列的自动化机械、数码电子技术、官僚体制等等把客观实在虚拟化，成就了现代人“分辨率”最高的虚拟现实情境。因而，从哲学人类学的视域出发，为我们重新思考“虚拟现实”概念及其现象学意义提供了契机。

[首页](#) [上一页](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [下一页](#) [尾页](#) 跳转到: [3](#) [前往](#)

作者简介

姓名：刘铮 工作单位：

分享到： [中国社会科学网](#) （责编：李秀伟）

相关文章

首页 >> 哲学 >> 科学技术哲学

虚拟现实不具身吗？

——以唐·伊德《技术中的身体》为例

2019年09月18日 09:30 来源：《科学技术哲学研究》 作者：刘铮

字号

打印 推荐

四 重新思考身体与技术的关系

哲学人类学为我们重新理解虚拟现实提供了全新的视角，即虚拟现实并不能仅仅局限于由特定技术物和技术体系所创制的仿真情境上，而是要从历时性的维度为虚拟现实谱系。新技术的发明和应用往往带来的是怀乡病者的焦虑和恐慌，当代对虚拟现实技术的警惕和批判也只不过是历史上诸多警惕和批判的重演。

可以说，唐·伊德在探讨身体与技术之关系时，往往只是从经验层面出发把它们看成是两个相互外在且相互独立的事物，而看不到身体与技术之间的源始的共生关系。这就是为什么伊德有意或无意地走向了具身/离身、现象身体/社会-文化身体的二元对立模式。正像蕾托所指出的那样，技术哲学应该在一种更广阔的意义上言说身体与技术的关系，这种关系不应该局限于技术物对身体的影响，而且也要重视对身体技术（body technique）和身体政治（body politics）的研究[1]。

这里所谓的“身体技术”指的是身体使用技术物的技能，它更切近于从技艺、技能（techné）的层面去理解技术，而非从技术物的层面去理解技术；从而，技术得以在一个更根本的层面上与身体具有内在同构效应。

法国人类学家马塞尔·毛斯（Marcel Mauss）是第一个使用“身体技术”这一概念的人，在他那里“身体技术”就是“人们在不同社会中，根据传统了解使用他们身体的各种方式”[11]301。因而，身体技术不单单是人操控技术物的技能，也是人按照文化、习俗与社会要求使用自己身体的技能。在毛斯那里，相比于技术物，身体具有更源始和更优先的地位，“身体是人首要的与最自然的工具。或者，更确切地说，不用说工具，人首要的与最自然的技术对象就是他的身体”[11]306。因而，在工具技术出现之前，人类已经有了一整套身体的技术。不唯如此，身体技术也往往与“技术行为、物理行为、巫术-宗教行为是混合在一起的”[11]306。毛斯举例说，澳大利亚的土著人有着一套用于狩猎的巫术礼仪和身体技术，从而我们得以窥见身体技术与巫术等文化象征仪式的密切关系。可见，身体技术乃是巫术、礼制等文化观念的具体表现形式。

因此，作为一个文化人类学概念，我们可以把我们的身体看作是一切技术之发生与发展之所，身体不但产生一系列在身体之中的技术（即身体技术），而且也产生一系列伴随着身体的技术（即外在的技术体系和技术物）。相较于外在的技术物和技术体系，身体技术无疑更具本源性，身体也就是我们创制生活世界的最基本方式，或者说是我们“虚拟化”客观实在的最基本方式。在路易斯·芒福德（Lewis Mumford）看来，原始人最早的技术成就绝不是发明和使用技术物，而是有效地使用自己的身体。“古人类最初一定是使用了躯体动作或者活动，来克服自身无语汇的语瘫症，还用各种粗糙、原始的声音来做补充。躯体动作，只要是有意而为，就能召集起一群听众，并且得到回应。”[12]82原始人通过使用身体动作作为交流手段，并进而形成了口头语言、礼制、巫术、仪式等等。在芒福德看来，工具的制作和使用与上述身体技术相比，长期处于落后的状态，因而并不是工具的发明和使用，而是通过身体所创制出的一系列文化才是人与动物相揖别的根本标志。正像芒福德所说：“人类最重要的工具，从一开始，就是他从自己躯体中抽象出来的种种表达手段：正规化的语音、形象、动作和技能。而他努力与其他成员分享自己的思想，则最终促进了社会组织和团结。”[12]87

因此，身体可以看成是我们的天然“设备”，技术物只不过是身体技术的相应延伸，技术物与身体的关系是一种衍生关系。而且，身体与技术物之间往往具有一种协同进化的作用，身体技术也对技术物和技术体系的发明起到关键作用。在当今技术时代，各种电子产品的发明创制在构成了我们的虚

新闻搜索



24小时排行

预计2019年中国经济增长6.1%左右

我国马克思主义新闻观发展70年回望

拟现实的同时，也形成了相应的“鼠标手”“键盘手”等微观身体技术；各种标准、政策、制度的出台也形塑了各个岗位的“多面手”“能手”等宏观身体技术。而不论微观身体技术还是宏观身体技术，都反过来促进新的电子产品的更新换代和新的各种规章制度的出台。

总之，从哲学人类学和文化人类学的视域出发，我们就能看到身体技术相较于外在的技术物而言的更源始和更核心的地位。身体不但是切技术产生之所，而且也是人类“虚拟化”客观实在的天然手段。故而，这一视域不仅能够有效地避免非此即彼的二元论和局限于特定技术物研究的狭隘性，而且也为我们重新看待虚拟现实和身体与技术的关系提供了新的启发。

【参考文献】

[1]LETTOW S.Somatechnologies:rethinking the body in the philosophy of technology[J].Techné:research in philosophy and technology, 2011, 15 (2) :110-117.

[2]IHDE D.Bodies in technology[M].Minneapolis:University of Minnesota Press, 2002.

[3]INTRONA L.Phenomenological approaches to ethics and information technology[EB/OL]. [2016-12-3].http://plato.stanford.edu/entries/ethics-it-phenomenology.

[4]NAPPI M.Book review:bodies in technology[J].Leonardo, 2004, 37 (1) :77-78.

[5]KOUKAL D R.Book review:bodies in technology[J].Technology and culture, 2002, 43 (4) :837-838.

[6] 德雷福斯.论因特网[M].喻向午, 陈硕, 译, 郑州:河南大学出版社, 2016.

[7]CLARKE M.Philosophy and technology session on bodies in technology[J].Techné:research in philosophy and technology, 2003, 7 (2) :120-124.

[8]FEENBERG A.Active and passive bodies:comments on don ihde's bodies in technology[J].Techné:research in philosophy and technology, 2003, 7 (2) :1-6.

[9]盖伦.人与技术[C]//吴国盛.技术哲学经典选读.上海:上海交通大学出版社, 2008.

[10]BELTING H.An anthropology of images:picture, medium, body[M].Translated by Thomas Dunlap.New Jersey:Princeton University Press, 2011.

[11] 芒福德.机器的神话:技术与人类进化:上[M].宋俊岭, 译.北京:中国建筑工业出版社, 2015.

[12]毛斯.社会学与人类学[M].余碧平, 译.上海:译文出版社, 2003.

【注释】

1 关于virtual在词源学意义上的演变, 参见http://www. dictionary. com/browse/virtual

[首页](#) [上一页](#) [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [下一页](#) [尾页](#) [跳转到:](#) [4](#) [前往](#)

作者简介

姓名: 刘铮 工作单位:

分享到:

转载请注明来源: [中国社会科学网](#) (责编: 李秀伟)

相关文章

我的留言

关注社科网官方微博 [视频](#) [图片](#)

用户昵称: (您填写的昵称将出现在评论列表中) 匿名



7764

[提交](#)

所有评论仅代表网友意见

人参与 0评论

最新发表的评论0条, 总共0条

[查看全部评论](#)

今日热点

[继承传统意味着传递火种而不是膜拜灰烬](#)

[城市山水：从物象到心象](#)

[国家统计局-中国人民大学数据开发中心揭牌](#)

[现代禅学顿渐关系的重构及其取径与概念](#)

[中国应用经济学年会（2019）召开](#)

[开展好“不忘初心、牢记使命”主题教育的四个维度](#)

[回到频道首页](#)

[中国社会科学院概况](#) | [中国社会科学杂志社简介](#) | [关于我们](#) | [法律顾问](#) | [广告服务](#) | [网站声明](#) | [联系我们](#)

值班电话: 010-84758788 E-mail: zgshkxw_cssn@163.com 京ICP备11013869号

中国社会科学网版权所有, 未经授权禁止使用

Copyright © 2011-2019 by www.cssn.cn. all rights reserved

