

# 《有无之间》

## 图书基本信息

书名：《有无之间》

13位ISBN编号：9787301120040

10位ISBN编号：7301120044

出版时间：2007-4-1

出版社：北京大学出版社

作者：翟振明

页数：199

译者：孔红艳

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《有无之间》

## 内容概要

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“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。

# 《有无之间》

## 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。n 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。

## 书籍目录

### 目录

#### 致谢序言

#### 第一章 如何绕到物理空间“背后”去

一 埋头游戏，玩网得惘

二 如果现在就

三 交叉通灵境况

四 人际遥距临境：我就在这里！

五 人际遥距临境共同体

六 交互对等原则

#### 第二章 虚拟底下的因果关联和数码关联

一 虚拟实在信息输入的四个来源

二 在赛伯空间中操纵物理过程

三 赛伯性爱与人类生育

四 超出必需的扩展部分

五 成员间的相互作用

六 不可逆转的最后抉择：警觉！

#### 第三章 虚拟和自然之间的平行关系

一 “真实”与“虚幻”区分的规则之解构

二 作为最后规则的协辩理性

三 现象学描述为何通盘一致

四 哲学基本问题仍然具在

#### 第四章 除了心灵其它都可选择

一 约翰·塞尔关于身体的大脑图像的错误想法

二 整一性投射的谬误

三 意识的整一性、大脑及量子力学

四 一个猜想：作为意识因子的-1的平方根

#### 第五章 生活的意义和虚拟实在

一 回视与前瞻

二 意义不同于快乐：美好新世界？

三 意义与造物主

四 意义的差别而不是真实的差别

五 主体性三相和意向性

六 意义、观念性和人的度规

七 虚拟实在：回乡的路

#### 第六章 虚拟实在与人类的命运

一 技术文明的脆弱性

二 死亡问题

三 人格的超越性和不朽

四 即将会发生什么？

五 虚拟实在与本体的重建

#### 附录

1 阿让·拉尼尔的虚拟实在初次登场访谈附录

2 虚拟实在未来发展的假想时间表(不能被当作预测)

3 视觉中心与外在对象的自返同一性术语表参考文献

中文版后记

## 《有无之间》

### 精彩短评

- 1、據聞該書被肯塔基大學用作虛擬實在教學之必讀書目  
有幸得以翟老親授簽名 ~ ~ ~ 藏之
- 2、太震撼了！看得我毛骨悚然！竟然是98年的著作实在是太超前了！
- 3、相当有意思啊
- 4、涉及心灵哲学。作者境界一般，但文字晓畅，思辨明晰，理路很自然顺畅。工科背景，西哲功底扎实，对AI、VR等前沿思考很深入。
- 5、高山仰止。必须得再看一遍！！！！
- 6、很有趣。从现在的VR行业往回看，真的很难得在92年就有这样的洞察力。
- 7、思想具前瞻性，翻译丢分了
- 8、老翟是我见过的既丝毫不失哲学气质，又能将mind、consciousness等哲学话题及伦理学问题与自然化的科学相结合得如此无缝链接的professor。让我认识到还是在了解一些最基本的前沿物理学常识基础上再讨论经典哲学问题的必要性啊，虽然最终可以不坚持自然化的道路。
- 9、居然是TP类的书，被一堆波形仿真，matlab信号处理，人工智能网络的书夹杂着，幸亏被我发现了
- 10、2016-11-21
- 11、很有意思的角度，科技带来的“新”问题。
- 12、盎格鲁撒克逊风格，没干货。垃圾
- 13、太牛了。一大半没看懂。对人生意义的讨论精彩绝伦。
- 14、如果你也像我一样是一个门外汉而阅读此书，我的建议是快速读过即可，大脑中仅留一些虚拟实在的词汇即可，作为一本研究性哲学书，你若深究每一个概念会很辛苦，当然除非你对这方面很感兴趣，不妨与书中介绍的其他书籍一起对照来看。
- 15、给我人生经历带来重要转折的书，由此转入哲学
- 16、看了下英文原版的时间，98年，过去的十年不知有何改变。附录很不错。
- 17、这本书一定要重点看。（下周去图书馆借这本）
- 18、读起来很清爽
- 19、崔晓姍于2010年5月21日捐赠

# 《有无之间》

## 精彩书评

- 1、很多观点其实不苟同，但是能提出这样的思考，作为一个工程学学位拥有者的作者来说，着实不容易。海外的学位及执教经历，归国后进入中山大学的哲学系，不知道中山大学的工科怎么样，更不知道国内什么时候，可以让那些脑子里只有0、1的教授们，多关注一些人文社科，在进行科研的时候，多叩问一下自己所做的事情。对一名工科生来说，可以按照这样的顺序来阅读以下书籍：一、《虚实世界:计算机仿真如何改变科学的疆域》约翰.L.卡斯蒂<http://www.douban.com/subject/1033898/>二、《从界面到网络空间：虚拟实在的形而上学》迈克尔·海姆<http://www.douban.com/subject/1031796/>三、《有无之间：虚拟实在的哲学探险》翟振明<http://www.douban.com/subject/2072973/>当然，看这些对自己的前途似乎没有什么帮助，这是要提醒提醒一下的。
- 2、我现在已经看了一半了，虚拟与现实是对立统一的，未来完全可以把现实虚拟化，也可以把虚拟现实化。实现这些，我们的世界当发生翻天覆地的变化。现在相关的应用，在国外做的最好的可以说是Second Life了，在国内则是HiPiHi，Second Life是西方文化的产物，对于中国人来说不适合，HiPiHi则完全是东方文化的体现，虽然现在HiPiHi还没有像网络游戏那样“热”起来，但是在不久的将来，将对于整个社会的生活方式和生存方式产生巨大的影响。希望关注虚拟世界，关注互联网的网友们都能读一读这本书，因为这是未来发展的必然趋势。更多3D虚拟世界的信息，大家可以去海皮士社区（<http://www.hipishi.com>）去看看，这个网站时刻在关注中国3D虚拟世界的发展。
- 3、第1个来自flz的评论说他有本错版的此书而这本错版的《有无之间》正在我手里好了我想我还是应该谈书本身那么开始吧现在是凌晨1点08分我在写一个《有无之间》的书的评论别认为我又跑题了其实我在深刻的概括这本书在虚拟和实在间放大和有和无的关系A与B是对好兄弟A与B都有各自的老婆A'，B'A与B商量在漆黑夜里并在A'，B'不知情的情况下置换各自的性伴侣事情很顺利A'在这次不寻常的经历里发现自己更爱A了（A'伦理观非常正常并认为与他人发生性关系是极其可耻的）在这种情况下，A与B的行为对A'B'是否产生了有意义的影响？如果有意义意义在哪里 如果没意义 没有在哪里？对于虚拟这一题材其实一直是不感兴趣的`由于书错版现象影响到阅读 中间缺失部分总是让我很焦虑 可能这就是虚拟与实在中产生辩证影响的一个具体说明，如果我抱有保守思想我会说虚拟是建立在实在的基础之上的，但是如果说还没人能证明这世界是不是一个虚妄的假象 我想我不能做任何肆意妄为的评论最后我想说翟这个字读“ZHAI”

## 章节试读

### 1、《有无之间》的笔记-第85页

在一切可能的虚拟世界或自然世界中，我们的感知经验必须将空间性和时间性作为所有事物和事件的基本结构。这是否意味着空间和时间具有同地位的自体必然性呢？不。空间的存在仅是由于我们在所有的感知框架中均使用同一套感觉器官；不管是在自然世界还是虚拟世界，我们的按绝器官分别各自分别接受响应类别的感觉刺激。

但是，如果我们出去一个或更多的感觉器官，我们仍可以具有一系列感知经验。举例说，如果我们失去视觉，我们的空间感觉就会显著削弱。如果再除去触觉，我们是否还会有空间感将成为一个严重问题。如果除嗅觉意外其他感觉形式全部消除会怎样呢？可以想象，在这种情形下我们的空间感将完全消失。如果我们不敢十分确定我们的空间感将在何时全部消失的话，我们可以确定我们的时间感将会持续下去——只要我们仍在感知，在进行意识活动。因此时间性是完全内在于心灵的，而空间性可能仅依赖于我们感知框架的某个特性。

### 2、《有无之间》的笔记-第27页

如果你认为完全黑暗的感知等同于根本未感知到任何东西，则问题将变成：你的前额或者你的肚子或者别的部位，他们不是视觉器官，因此一定感知不到任何视觉的东西，它们看到了完全的黑暗吗？当然没有。否则，由于我们除了眼睛外整个身体总是感知到黑暗，我们将总会感觉到黑暗多于光明，无论客体世界里有多少光发出。

### 3、《有无之间》的笔记-第115页

“但是我不想要安逸。我想要上帝，我想要诗意，我想要真正的危险，我想要自由，我想要美德。我想要罪恶。”

“事实上”穆斯塔法说，“你是在要求不快乐的权利。”

“正是如此，”赛维吉坚决地说，“我是在要求不快乐的力量。”

——《美丽新世界》

互联网被认为是赛博空间的原始形式，一些网上评论者认为，赛博空间的社会后果同我们对电视使用是类似的，而同电视的利用相反。电视将集中控制的信息灌输给被动和孤立的观众，而互联网则依靠使用着提供并分享内容；他们相互配合发布自己创制的多媒体信息。由于资源共享和相互交换是组织良好的成功的社会参与的特性，一些支持者提出，赛博空间可能有助于恢复被电视严重败坏的必要的社会活力。

——延伸：所以在进行媒介类比研究时，一定要首先注意到媒介本身的特质是否一致，所以不代表过去的可以推论现在的。

虚拟实在的祖师爷阿让·拉尼尔说：当人们宁愿花更多时间观看电视时，对社会来说是毁灭性的。此时他们不再是一个有责任感的个人或社会人，他们只是被动地接受媒体。现在，虚拟实在恰好相反。首先，它是像电话一样的网络，没有信息起源的中心点。但更为重要的是，在虚拟实在中由于没有任何东西是由物理材料制造的，一切诠释由计算机信息构成，因而在创造任何特殊事物的能力方面没有人能够比其他人优越。因此，不需要录音室之类的东西。当然也可能偶尔需要一个，如果有人拥有更强大的计算机产生某种影响，再或者有人将拥有一定天才或声望的人召集到一起。但总的来说，就创造能力而言人与人之间并没有什么与生俱来的差别。

### 4、《有无之间》的笔记-第118页



## 《有无之间》

当尼采宣称“上帝死了”的时候，他的意思是说在其它诸事物中，神性在欧洲大陆已不再被看做道德价值的根据。但是如果上帝不是价值的最终根源，那么价值建立在什么基础上呢？一般工种只能认为价值无论从何种意义上说都失去了依托，他们还没有学会在没有了上帝作为人们日常生活幕后的道德立法者时，如何去理解到的价值的意义。对他们来说，如果宗教没有提供生活的意义，则生活就是无意义的。因此，这些人变成了虚无主义者。

### 5、《有无之间》的笔记-第48页

在VPL我们经常玩花样变成不同的生物——龙虾、长翅膀的天使等。在虚拟实在中换个身体比仅换件衣服更具深刻意义，因为你实际上改变了身体的动力学...虚拟实在的感觉特征完全不同于物理世界...令人振奋的是想象力的疆界，人们虚构新事物的创造力浪潮...我想为虚拟实在制造像乐器一样的工具。你能拿起它们优雅地“演奏”实在。你可以用一个幻想的萨克斯管“吹”出一条远方的山脉。

### 6、《有无之间》的笔记-第29页

我们发现一个自我的人格不需要也不应该被空间性地定位在某个地方，因为自我能够自己开辟新的空间性领域，而不必在三维空间中从一个地方转移到另一个地方去（你怎么能够转移人格？），人格因此不属于三维空间。故我们可以这样论断：我们的人格同一性能够跨越依据空间性组织我们经验的不同感知框架而维持其自身的完整性。我们一方面拥有人格同一性这一恒常的基底，另一方面拥有可改变的容纳杂多的空间性感知框架。

### 7、《有无之间》的笔记-第155页

娱乐，可能是虚拟实在流行的第一个公众领域。人们推测，虚拟是在或早或晚将代替电视和电影。即代替观看，你将参与到故事之中。在这里，虚拟实在扩展部分的发展要比基础部分快得多。因此，我们在初期仍可以讲虚拟实在经验称为“虚幻的”。

### 8、《有无之间》的笔记-第40页

如果我们不能在虚拟世界中进行和自然世界一样的生产（乃至生育）活动，虚拟实在就只能是一个游戏，无论它如何令人着迷。为了让赛博空间变成我们新的栖居地，我们必须能在其中从事基本的经济生产活动，这样才能提供我们作为个体或整个人类在虚拟世界中生存发展所必须的物质资料。

这套系统也要求以一种替代性方式将我们自然世界中的人送往别处（实际的旅行），并且使我们能够通过虚拟接触完成我们现在需要实际上的相互接触或自我接触才能完成的任务。比如，在这个系统中，如果我们想实际地转移到另一个地方躲避一场龙卷风，只要我们愿意，我们可以不卸掉我们虚拟实在装备，因为通过虚拟实在和物理实在之间的联系装置，我们可以驱动像机器人、汽车以及飞机之类的东西将我们送往我们想去的任何地方。或许在虚拟实在中我们仅需简单地按一下虚拟的突发事件按钮，然后将我们的虚拟手指在地图的某个位置指示器上一点就能完成这一任务。

### 9、《有无之间》的笔记-第30页

虚拟实在的发明者之一——阿让·拉尼尔：“它在新的层次上重新创造我们同物理世界的关系，不多也不少。它不影响主体世界；它不直接同你大脑中发生的事情有关。它仅同你的感官所感知的东西有关。你感知另一边的物理世界，通过这些装备好的眼睛、耳朵、鼻子、嘴以及皮肤被感受。”



## 《有无之间》

我们对自然物的实在性习以为常，但对于人造物的实在性却是不太买单的。这是可以理解的，因为我们通常把实在看成是与我们的存在相对立的。有些人可能认为，由于虚拟实在装置是附加于我们感官的自然构造之上的，因此它们干预了信息从屋里世界到大脑的正常过程，这种干预导致了某种歪曲。但是，我们的感官和连结的神经本来就是信息转换装置，用虚拟实在装置进行更多的转换并不能将事物从“真实的”变成“虚幻的”，如果你认为信号经历的转换阶段越少，感知就越真实，那么减除装置将使感知比真实更“真实”。但倘若除去你眼球中的晶体——这明显是减除了装置——会使你的感知更真实吗？晶体除去后，光仍能刺激你的视网膜，你可能还会感知到某些东西。但无论那些东西是什么，它一定不是清晰的画面。这种模糊不清的感知比真实更“真实”吗？当然不。因此，感知是否真实同光学信号经历多少转换阶段没有明确关系。

### 10、《有无之间》的笔记-第35页

一旦我们利用手动操纵器进入电脑游戏中，我们就超越出这种信息输入/输出模式，因为游戏者在游戏中不必将他们的意图符号化，他们同自然环境相互作用相类似的方式与电脑互动，而符号化过程则隐藏在人机相互作用的背后了。因此这不再是上述那种信息输入/输出型的操作模式。

在一个结构稳定的虚拟世界里，存在四种可能的信息输入源不断向我们输送形成我们感知经验的材料。

第一种，自我信息输入。

第二种，他人信息输入。

第三种，虚拟世界自然过程的信息输入。如果我们想将我们的虚拟世界设计得类似于自然世界，虚拟实在中的实体必须能够独立于我们的愿望向我们发送输入信息。举例说，如果你不注意保护自己，你可能会被石头击中，或者被一阵龙卷风吹走：虚拟世界的自然法则正如自然世界的一样。由于这些“自然”事件仅通过我们穿的紧身衣给我们刺激，刺激的力度依赖于我们事先的设计，因此如果我们不容许伤害发生，这些“事故”实际上不可能伤害到我们。但是从负的方面讲，由于同样的原因，虚拟的自然界也不能为我们提供维持生存所必须的物质资料。因而，如果我们选择在虚拟世界中生活，我们必须同虚拟实在的硬件——物理世界发生相互作用，我们必须同我们生理活动所依赖的物理过程发生因果联系。因此，就需要下一种信息输入。

第四种，物理世界自然过程的信息输入。这种信息输入以数码过程为媒介，因此我们在虚拟世界中感知到的刺激不一定与实际的刺激类型相同。我们仅需要响应的规律性。当然，在转换的初始阶段，尤其是当我们相拥这类输入作为引导我们控制无理过程活动的线索时，我们可能会愿意使用较为可靠的简单模仿转换方式。即，我们让事物出现在赛博空间就像出现在自然空间一样。不过，过了这一阶段之后，我们可能会希望事物变得更奇妙有趣。这种输入可以与第三种清楚区分开来——那第三种输入根本没有被连接到同一层次的物理世界的因果链上；因此在这里能够有效地做出反应并与之相互作用而控制无理过程。

### 11、《有无之间》的笔记-第29页

一个电影制片人理应用观众的视觉和听觉器官感知每个角色的身份。这种电影，原则上不可能呈现亚当和鲍伯的交叉通灵境况以及人们在人际遥距临境中的情形。克服这一困难的唯一可能方式，是

## 《有无之间》

通过角色间的某种对话使观众对上述故事达到一定程度的概念性理解。

### 12、《有无之间》的笔记-第145页

虚拟实在作为最尖端的技术，无疑隐含这两种危险之源。一个软件中的疏漏或者一个人破坏性的关闭超级虚拟实在机器，都足以引起整个灾难。因此，我们一定要有一个后备系统。我们的当然可以多建几个虚拟实在机器，但是最终的避难所应该还是自然实在本身，我们不知道它是谁创造的，也不知道它的“机器”在哪儿，更不知道它是如何运行的。

在狭义相对论中，光速作为一个常数，是测量物理距离的最终尺度，而物理距离又是厚度概念的前提条件。但是光本身是没有质量的，也不呆在任何地方。它就像宇宙的“道”，所有的物质和非物质的东西以及虚无都从那里来，再回到那里去。

### 13、《有无之间》的笔记-第72页

七个判断虚拟-现实的规则：

- 1、一个（不必是视觉的）单独感觉模式内部的一致性：某种“真实的”东西发生在此刻；
- 2、不同的感觉模式之间相互印证：正在发生的感觉相互协调的东西是“真实的”；
- 3、在时间持续中呈现规律性：有一个固定不变的“它”作为“真实的”东西持续着；
- 4、在空间中的运动性：“它”是外在于“真实”的空间中的；
- 5、力学合法性：“它”具有承载“真实”变化的空间同一性的守恒律；
- 6、在变化和已知能量供应之间的相关性：“它”对其它事物有“真实的”影响，并且不会纯粹随机性地自我创生或毁灭；
- 7、对人的身体具有相称的因果性实效：能量守恒不是加的而是“真实的”。但这样一个渐次进行的解构过程的最后结果，是经验主体的本身的终结。

### 14、《有无之间》的笔记-第17页

如果不通过感觉器官的外部感知，这两个大脑不可能察觉到自己的位置，大脑不能从内部知道自己位于何处。

人际间的遥距临境，不必是固定的一对一的对应。我们可以有一个共享大脑和身体的共同体，脑和身体通过寻则不同的远程通讯频道进行结合，就像我们平常操作电视和收音机一样。头和颈下部分以及视觉、听觉的信息联系应一起调好一边将两端的大脑和身体连接起来。

作为身体一部分的大脑，被认为是非常特殊的身体器官，因为这个器官以某种方式与人的第一人称视界发生特殊关系。正是因为这一点，我们以上做的思想实验都把人的身体在颈部分成上下两部分。于是，有不少人认为，人格同一性就是大脑的同一性。但是，我们讨论到这里，对死的概念的分析，却有助于驳斥人格同一性就是大脑同一性这一观点。如果一个大脑在某个地方毁掉了，这个死于大脑损坏的人可以被简化地理解为呆在另一个地方，或者严格地说，在死亡时他/她不在任何地方。因此，那儿一定不存在所谓人和大脑之间的“同一性”，尽管二者之间具有因果性的必然联系。因此我们可以重申下面的观点：人作为人不能被说成在任何地方，因为人格不是占有空间位置的某种“东西”（或者根本不是任何“东西”）。

### 15、《有无之间》的笔记-第43页

就像虚拟实在装置的其他部件一样，这些人造性器官不仅是刺激物，同时也是传感器。保罗和玛丽的身体及动作的信息相互传送到彼此使用的人造性器官那里，人造性器官据此配合保罗和玛丽。由于从性行为开始到结束是一个连续不断的实时动态过程，因此上面所说的有节奏配合将使人感到就像

## 《有无之间》

在自然世界中真正做爱一样。

现在我们必须处理一个棘手而又至关重要的问题，即，在赛博性爱中，如果玛丽和保罗想要个孩子的话，保罗的精子如何才能射入玛丽的体内。我们知道，由于保罗和玛丽实际上是远远分开的，做爱时玛丽感觉射入体内的东西不会真的是保罗在那一时刻射出的精液。因此，音乐会后他们的第一次做爱不可能使玛丽怀上保罗的孩子。但是我们知道，保罗的精液已经射入人造阴道中了。我们还知道镜子可以在体外存活，甚至可以在精子库存活许多年。因此，现在如果玛丽和保罗决定在他们第一次做爱后生一个孩子，他们可以通过上节提到的控制装置将保罗的精子运到玛丽那里，在他们做爱后人造性器中射进去，如此这般。或者，如果他们愿意，还可以采用人工受精技术，这样生育过程就同性行为完全分开了。这种赛博性爱中，玛丽可以选择任何精液状的液体或她喜欢的其他液体代替真正的精液。他甚至可以在同保罗做爱时，选用其他男人的精液使自己受孕——如果保罗没有正当理由反对的话。最后，他们还可以真的跑去见面并真的做爱了。在整个做爱过程中，他们可以除下人造的性器官，而身体的其他部分仍然完全浸蕴于虚拟实在中。

### 16、《有无之间》的笔记-第37页

空间是把我们与他人隔开又联系起来的场所。

因为我们可以与他人以某种方式沟通，但毕竟又是从身到心都相互分离的，我们倾向于把这种电子关联的潜在能力赋予空间性（spatiality），通常称此为“赛博空间”。

超媒介hypermedia

赛博文化 cyber-culture

动画游戏不会停留在玩家加替身的模式水平上。一旦游戏设置成浸蕴环绕的，玩家就能与外在的自然环境分离出来，而完全进入赛博空间并使赛博空间客观化。游戏中客观化的空间将与玩家自己的视角透视效果一致。这种人造空间将代替原初的自然空间，并以游戏者的视野为中心，该赛博空间具备了无限扩展延伸的可能性，而且对游戏者而言，除了在记忆中，不再有其他水平的空间存在，赛博空间成为唯一被经验到的空间。三维影像将模仿实境，并随游戏者的视角变化而变化，这样游戏者就会感觉自己的一举一动是独立诊室的世界中的运动。这个世界有使自身不断演化的潜能，并且能想未知领域无线延伸。它与我们进入赛博空间前所熟悉的那个物理世界在经验上是等同的。

### 17、《有无之间》的笔记-第8页

如果你的两种感官类型被以这样的方式转变：原先第二种感官的刺激源现在向第一种感官提供刺激，反过来，原先第一种感官的刺激源给予第二种感官以刺激，这样你将会出现交叉感知状态。举个例子，假定我们制造一个类似眼镜的器具，你可以把它戴到眼睛上，这个器具的功能是按照相应的变量将声波转换成光波。另一方面，我们也制造了一个类似助听器的光波-声波转换器。如果我们带上这两个小器具，我们将会看到我们通常听到的东西，听到我们通常看到的東西。

### 18、《有无之间》的笔记-第10页

交叉通灵境况 cross-communication situation——人的同一性不依赖通常意义上的空间连续性

### 19、《有无之间》的笔记-第4页

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

## 《有无之间》

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。

### 20、《有无之间》的笔记-第69页

视觉看到的空间接触，几乎总是同触觉相伴的。一方面是被触觉感知的不可穿透性，另一方面是被视觉感知的空间连续性，二者相互结合起来促使我们形成对一个物体的空间特性的信念。由于这些特性至少包含了两种感觉模式的一致，它们似乎占据了首要的自体地位。相反，所谓的“第二性质”仅被一种感觉模式感知。比如说，颜色作为视觉的部分没有牵连到触觉或任何其它感觉。因此，我能够通过视觉判断两件物体是相接触的，但是我不能通过触觉判断任何东西是有颜色的。

### 21、《有无之间》的笔记-第58页

但是，这种无限无边的空间观念受到严重挑战。相反，爱因斯坦的有限无边空间观念得到了较多的认同。但是在虚拟实在出现之前，我们不能够经验任何一种这样可能的空间模型。现在，虚拟实在可以为参观者提供至少两种这类空间模型的经验。第一种模型是空间的最大边界和最小边界融为一体。参观者将镜头放大，看到物体越来越小的部分，但是在某一点上她跨越了最小部分的门槛。在那一点上，她的视野同当她将镜头不断拉长到极限所看到的東西一样。现在如果她继续将镜头放大，她的事业将回到出发点上。

反过来说，她也可以一开始就不断将镜头拉长到同样的门槛上，然后跨越门槛回到她的出发点。在这里，空间被感知为最大外部边缘同最小内部边缘卷在一起。敲门在于程序的设计：环路两端的内容要设计成在探险者的旅途中自我变迁但又让她感觉前后看到的是同一过程的两个阶段。第二个模型更简单了：参观者一直往前旅行最终回到她的出发点。她的视觉、听觉和触觉都证实了她回到了原来的地方。

### 22、《有无之间》的笔记-第28页

总的来说，我们能够推论，关于空间的有限性、空间的几何学结构等问题并非指向一般所理解的独立于我们的客体化空间。实际上，它们植根于作为意识本身基本构造一部分的视域之中。只要你的视域被管线激起并看到各种各样的图景，你就会问同样的问题，即使你从一开始就被关在一个密室里。

### 23、《有无之间》的笔记-第58页

选择感知框架的可能性。按照我们在第一章提出的对等性原则，我们在自然世界的经验感知是建立在我们偶然持有的感觉器官基础上的。但是我们往往倾向于认为世界就是我们感知的那样自在地存在。浸蕴于虚拟世界后，参观者渐渐意识到存在其他感知框架的可能性，它们可以像我们原有的感知框架一样起作用，甚至比我们原有的更好。

参观者走出房间，看到直接从门外摄像机传输过来的没有修改过的景象。她也听到直接由麦克风传送过来的声音。她看见和听到的东西和我们在自然世界看到听到的一模一样。但是，当她转过头来时，景象角度的变化比自然世界中快了一倍，因为摄像机镜头的变化是按照她转动速度的两倍设计的，这样，当她的头转动180度时，她的视野回到了原来的地方。

现在她被告知到了交叉感知阶段了：突然，声音信号转化成光信号，而光信号转化成声音信号，这些都是由计算机按照相应的变量控制的。她开始看到我们听到的东西，并且听到我们看见的东西。当一辆救火车驶来时，她看见一道炫目的光亮闪过，这是汽笛声转化的结果。当我们看到强烈的闪电后面跟着震耳欲聋的雷声时，她先听到闪电转化成的雷声，然后看到雷声转化成的闪电。



## 《有无之间》

交叉感知阶段过后，她现在开始看到和听到更大范围波长的事物：她看到我们所不能看到的只发出紫外线或红外线的东西，听到已住哪话成正常声音的超声波。

然后，她开始经验事物尺寸的大幅度变化：她被连接到计算机上，在显微镜的帮助下，用“放大镜头”看和触摸屏幕表面上的凸起和凹陷，在自然世界的人看来那里完全是光滑的。她也能够“拉长镜头”，在人造卫星信号传送机制的帮助下飞离地球，鸟瞰世界。所有这些变化都应安排在从虚拟到真实的过渡之间。

### 24、《有无之间》的笔记-第117页

这类电影制作者的保守态度，是建立在他们将虚拟实在的人理解为没有思想，整天浑浑噩噩地沉湎于电子游戏的人偶的基础上的。

非常粗浅地，我们就能看到这种对立产生的根源。对于那些没有进入虚拟是在的人来说，虚拟是在不过是一种完全使“游戏者”沉迷其中变成“人偶”的电子游戏。对于已经进入虚拟实在的人来说，虚拟实在本身就是一个自在的纯粹感知和意义的非物质世界，自然世界的硬件装备不过是无意义的物质材料的聚合物。

# 《有无之间》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)