

# 技术现象学视域下赛博格生存的考察

——兼论“后人类时代尚未到来”

An Investigation of Cyborg's Survival from the Perspective of Technological Phenomenology:

Also on "The Post-Human Era Has Not Yet Arrived"

魏蒙 /WEI Meng<sup>1</sup> 马得林 /MA Delin<sup>2</sup>

(1. 西安交通大学人文学院, 陕西西安, 710049; 2. 西安电子科技大学人文学院, 陕西西安, 710126)

(1. School of Humanities, Xi'an Jiaotong University, Xi'an, Shaanxi, 710049;

2. School of Humanities, Xidian University, Xi'an, Shaanxi, 710126)

**摘要:** 21世纪以降,以自我增强为导向的赛博格生存经历了三个阶段的演进:互联网平台推动赛博格认知范式的确立,移动终端设备加速赛博格的日常化,对称性人技关系的初具形态标志着赛博格走向人机深度协同的复杂系统。但目前赛博格技术并未在日常生活层面根本地改变人的生存形态,在哲学层面亦未促成生存论的转向。因此,学界关于“后人类时代已经到来”论断并不成立,并且此种技术乐观主义论调往往忽视赛博格生存会导致个体层面的生活世界表象化以及集体层面的生存形态均质化,使人深陷技术狂热症而面临虚无主义危机。有鉴于此,怀旧派技术美学针对性提出深度媒介体验,构建技术乌托邦以及“慢下来”等策略,为人们摆脱赛博格过激的反身控制提供救渡之道,助力人们在自我增强中守持本己。

**关键词:** 赛博格 后人类 自我增强 生存论 技术美学

**Abstract:** Since the 21st century, the self-enhancement Cyborg existence has undergone three stages of evolution: the Internet platform has promoted the establishment of the Cyborg cognitive paradigm, mobile terminal devices have accelerated the normalization of cyborg, and the initial form of symmetrical human-technology relationships marks the transition of cyborg towards a complex system of deep human-machine collaboration. However, the current Cyborg technology has not fundamentally changed the form of human existence at the level of daily life, nor has it brought about a shift in existentialism at the philosophical level. Therefore, the academic view that "the post-human era has arrived" does not hold true, and this kind of technological optimism often ignores that Cyborg survival will also lead to the representationalization of the Lebenswelt in the individual sense and the homogenization of the survival form in the collective sense, causing people to be trapped in technological mania and face a nihilistic crisis. In view of this, the nostalgic technical aesthetics have specifically proposed the concept of deep media experience, the construction of a technological utopia, and the "slow down" action, providing a way out for people to break free from the excessive reflexive control of Cyborgs and helping them maintain their true selves through self-enhancement.

**Key Words:** Cyborg; Posthuman; Self-enhancement; Survivalism; Technical Aesthetics

中图分类号: B025.1; TP18 DOI: 10.15994/j.1000-0763.2026.06.007 CSTR: 32281.14.jdn.2026.06.007

**基金项目:** 西安电子科技大学2025年度学科交叉拓展支计划专项资助“生成式人工智能( GenAI)的伦理风险与治理路径研究”(项目编号: TZJHS202501)。

**收稿日期:** 2025年5月30日

**作者简介:** 魏蒙(1994-)男,山东潍坊人,西安交通大学人文学院博士研究生,研究方向为技术哲学、科技文化。Email: veimon@qq.com

马得林(1975-)男,青海西宁人,西安电子科技大学人文学院教授,研究方向为科技哲学、科技史。Email: mdl\_xidian@163.com

赛博格 (Cyborg) 泛指通过技术融合、技术替代等方式实现对人的意识与身体机能的增强, 使人走向“一种被极度增强的人类”。<sup>[1]</sup> 由此种进化趋向而展开的赛博格生存始于21世纪初, 历经二十多年的演进发展后, 对称性人机关系的初具形态标志着赛博格逐渐走向人机深度协同的复杂系统。但即便如此, 人工智能等新兴赛博格技术并未在日常生活层面根本地改变人的生存形态, 在哲学层面亦未促成生存论的转向。因此, 人类通过赛博格的方式业已进入后人类时代的论断是不成立的, 并且对赛博格过度预期的论调, 往往忽视了赛博格生存既未消除现代技术危机, 又使人在自我增强中面临着堕入虚无主义的风险。对此, 以Frutiger Aero<sup>①</sup>和蒸汽波为代表怀旧派技术美学, 其审美理念蕴含着摆脱赛博格过激的反身控制的救渡之道, 为人类如何在当下与未来的技术文明中守持本己提供了可兹借鉴的启示。

## 一、21世纪赛博格生存演进的三个阶段

2003年, 林登实验室创办的“第二人生”(Second Life)横空出世, 由其所创造的数字“宁芙”(Ninfe)<sup>[2]</sup>的雏形, 无疑为人类增强提供了全新的思路, 即从技术工具论意义上人的延伸走向在赛博格之中存有, 由此开启了21世纪赛博格生存的帷幕, “计算不再只和计算机有关, 它决定我们的生存”<sup>[3]</sup>逐渐成为一种普遍接受的生存意向性。此后, 赛博格生存经历了三个阶段的演进:

第一阶段, 赛博格认知范式的确立。这一阶段的技术推动力主要来自搜索引擎等互联网平台。赛博格生存表明人的生活世界发生了从大地秩序到数字化秩序的转向, 经验获取的方式随之变革, “知识只有被转译为信息量才能进入新的渠道, 成为可操作的……一切构成知识的东西, 如果不能这样转译, 就会遭到遗弃”,<sup>[4]</sup>加之各种数字媒介更新迭代的速度不断加快, 致使人们只有通过及时、不断地学习才能

适应赛博格生存。而最为快捷的学习方式便是使用平台网站, 其作为一种极易上手的知识系统, 助力“通过数据学得过去的、现在的以及未来的所有知识”<sup>[5]</sup>成为现实, 人们只要具备一定的学识素养和操作能力都可借此成为知识主体。如此, 平台网站不仅在拓宽经验视野的意义上成为重要的人类增强方式, 而且极大地为其后的赛博格技术的普及消除阻碍。

犹有进者, 平台网站突出的有用性, 促使人们由之所形成的认知习性逐渐演变成赛博格认知范式的关键组成, 例如相较于想象力认知, 人们更为偏好可感可知的临场经验。尽管摄影等机械复制技术的应用加快了媒介景观中“非视觉性的东西都在向着可视性转换”<sup>[6]</sup>的步伐, 但以往媒介作为孤立的技术单元, 只能呈现事物的若干个个别项, 人们意欲经验完形, 仍要借助想象力提供共现的 (appresentiert) 意项材料。而借助平台网站的连接性, 人们则能够通过持续地检索使事物的各个维度悉数在场, 由此获得完备抑或自我满意的认知。在此过程中, 想象力不仅是非必要的, 而且临场经验其直观和准确的特质更是否定了想象力构形的合法性。从技术实现的角度看, 作为“人类心灵基本能力”<sup>[7]</sup>的想象力被弃之不用, 或被改造为可量化的信息处理能力, 无疑将加速人机融合的步伐, 并切实地满足“人类对超越其所在的世界的时空局限有着无法平息的渴望。”<sup>[8]</sup>因此, 平台网站之后的赛博格技术与想象力形成了一种吊诡的关系: 技术的发展激发了更多想象的可能性, 同时却抑制了想象力的施展。

第二阶段, 赛博格的日常化。这一阶段的快速推进得益于移动终端设备特别是智能手机的普及。在此之前, 人们借以获得赛博格体验的技术物如家用电脑存在着明显的场域限制, 致使日常生活不管在时空抑或意义维度上均呈现赛博格与非赛博格的割裂, 赛博格之于人们只是碎片化、辅助性的体验。但智能手机完全打破了这种界限, 其便携称手的特性, 使人们能够随时随地悬置现实境况, 展开赛博格体验。

① Frutiger Aero 又称“Web 2.0 Gloss”, 目前不管是学界还是坊间都未给出该词恰当且普遍认同的中译名, 故在此不作翻译。

在此基础上,产业数字化革命促成智能手机实现了物与非物的对等转换,即“智能手机将世界还原为信息,由此它不仅让许多物变成了多余的东西,也祛除了世界的物化”,<sup>[9]</sup>推动赛博格具有全面渗入日常生活的有用性,人们借此摆脱了时空、文化背景乃至阶层等种种限制,通过作为纽带的“手机号/邮箱-密码/验证码”,人的生活世界结构从以自我为中心的有限延展嬗变为无限广延的技术网络。只需滑动屏幕,即可实现人与人、人与物的即时共在,“我可以置身于世界上的任何地方,光速使所有的空间(现实、可能发生的事、不可能发生的事)集结在屏幕表面,集结在‘此处’这一点。”<sup>[10]</sup>由此,作为知识主体的人们得以进一步提升认知能力,并且身体力行在很大程度上被简化为高效的屏幕滑动,基于赛博空间的“城市位移”<sup>[11]</sup>即是此种技术加速的必然结果。此外,智能手机的媒介生态具有去中介化的互动性特质,即人们既是媒介的接受者,亦可便利地参与到媒介的生产与传播中。在流量经济的推动下,“人人都是艺术家<sup>①</sup>”(Jeder Mensch ist ein Künstler)已然成为赛博格重要的文化表征。

如是种种由智能手机所带来的自我增强,推动人与智能手机形成近似于共生的关系。智能手机不再仅仅是客观的技术物,也并非数字假体,而更像是“过渡性客体”,其不断向人施加反身控制,使人们时刻保持开机状态以确保“世界显现在完全可控的数字化表象之中。”([9], p.33)于此而言,在上手(Zuhandenheit)与在手(Vorhandenheit)之外,智能手机实则催生一种新的人与技术物打交道的方式:挂念,表现为智能手机通过现身于人们意识之中的方式持续在场,并且围绕这种现身而展开的意义构造正是智能手机“何所用”的一部分。

第三阶段,走向对称性的人技关系。前述通过单一技术物而实现自我增强无疑属于“弱”赛博格,而“强”赛博格则需要借助人机深度协同的复杂系统,这意味着要“重新分配人类

主义”,<sup>[12]</sup>超越建立在强主体性基础上的二元论人技关系。因此,建构广义的对称性人技关系对于赛博格的演进发展而言,具有重要的节点意义。目前,生成式人工智能、智能驾舱等在市场化进程中形成了一条过渡性路径:人通过自身机能的让渡实现人与技术的再分工,在技术生态(technology ecology)的统摄下人的主体意志与技术自主性有机协作。

在此以生成式人工智能对于知识生产的变革为例扼要说明。传统的知识生产无论以何种形式进行,归根结底都是人的精神创造。相应的,媒介只是负责记录和传播的工具。而AIGC则表明技术“从行动转向表达”,<sup>[13]</sup>深度参与人智(human-intelligent)机能,知识生产演变成为人机协同的共创行为。其中,人们将生产的意图投喂给ChatGPT等大语言模型,后者据此生成具体的内容,再由人们不断地投喂引导内容的完善。由此,承载大语言模型的媒介成为有待被投喂激活而自主生成的“白板”,投喂要符合生成规范则表征着人的媒介化,即人并非AIGC系统的绝对主宰者,而是其中的一个模块,“当人类被视为一个分布式系统的成分时,人类能力的完整表达就恰好被视为依赖于系统的胶结。”<sup>[14]</sup>犹有进者,随着算法、算力与算据的进步,AIGC不仅在知识性内容上博古通今,而且在审美性内容如文学作品上甚至能比肩人的创作水平,使人们从技法、内涵等各个层面再难区别人机之异,这表明基于AIGC的自我增强正从知识能力向表达能力乃至更高阶的审美创造力深化。对此,一种颇具解释力的观点认为,AIGC成为“作者”范畴在新的技术背景下获得重置的关键动因。<sup>[15]</sup>换言之,AIGC的文本及其生成逻辑被赋予影响甚至形塑人类精神领域的合法性。此种新文本生产模态除了能够确立对称性人技关系,或许还将逐渐改变人类的思维模式,这固然是技术的胜利,不过以此促使人类重新审思人何以为人,从积极的角度看不失为人类在未来走向

①此为德国当代艺术家约瑟夫·博伊斯的名言,其意并非是人人都要成为艺术家,而是每个人都具有创造性潜质,这种潜质应当在社会现实中有所施展。

“强”赛博格的必要前提。

## 二、后人类时代尚未到来的生存论依据

近年来,人工智能与虚拟现实在市场化进程中,涌现出众多面向社会生产与日常生活的技术方案如元宇宙等。人文与社会科学领域的一些学者据此认为,新兴的赛博格技术推动了后人类时代的到来。这一论断看似颇具新意,实则难以成立。以哈拉维、凯瑟琳·海勒与布拉伊多蒂为代表的后人类理论的奠基者们普遍认可“后人类”是一个面向未来审思技术演进发展的新视角,凸显人与赛博格技术的共同进化,“后人类唤起了令人振奋的前景,摆脱某些旧的束缚,开拓新的方式来思考作为人类的意义。”([14],p.385)但若将“时代”缀于“后人类”之后,则表明此种进行着的进化趋势发展为成熟的完成形态,即有别以往的更高层级赛博格技术文明已于当下建立。这意味着在普遍意义上人的生存形态发生根本性转变,进而引发生存论的转向。对此,考察目前赛博格技术对于人的影响,可得出“两个尚未”的事实性结论,借以反驳如是种种误判。

首先,在日常生活层面,人的生存形态尚未发生根本性改变。每个技术时代都有着主导性的技术体系,其由众多技术性一致或相近的技术物组成,并为这些技术物构建了一个技术谱系,使技术物得以持续不断地迭代演进,“技术物并不先于它的生成(*devenir*),而是呈现于这种生成的每一步骤。”<sup>[16]</sup>每一技术体系“作为一种不在场的显现,无疑成了人的经验领域的一部分,成了当下环境的组成部分”,<sup>[17]</sup>以此深刻影响乃至形塑人们的日常生活序列。目前,尽管不同领域的一些赛博格技术其系统发生(*phylogénétique*)方式逐渐明晰,但“作为独特的接近现实的方法”<sup>[18]</sup>的技术物的匮乏,导致如是新兴技术未能确立其技术体系。种种前沿性技术方案从实验室走向大众仍高度依赖于前一技术时代的数字媒介,使其尚无法终结数字媒介体系的主导地位。为适配数字媒介架构,新兴技术亦多有妥协阉割,致使其革命性

的理念在市场化进程中大打折扣。例如,2024年面世的Rabbit R1意在推动通用人工智能走进日常全场景应用,但由于在架构设计层面很大程度上沿袭了智能手机的理念,缺乏针对性的优化创新,致使Rabbit R1的AI功能并未开创新的媒介交互模式,对硬件功能的提升亦十分有限,更多地只是充当用户与设备功能交互的中介,与智能手机的语音助手本质上别无二致。于此而言,尽管Rabbit R1已是目前同类产品中的佼佼者,但仍具有明显的过渡色彩,其与智能手机对人们日常生活所带来的增强效用相差无几。

此外,人工智能等新兴技术的普及,必然会带动社会生产模式的变革,相应的风险评估与政策法规需要一定的时间去完善。在此期间,种种偏见抑或现实问题不可避免地阻碍了新兴技术的影响力向人们日常生活的深层结构扩展。例如,北京、武汉等地的无人驾驶出租车在试运营阶段就饱受安全、隐私等方面的质疑,并且多次遭到出租车司机群体的联合抵制。现阶段在相关管理条例并不成熟的背景下,接连不断的质疑声加之时常出现的技术问题,导致无人驾驶出租车不仅无法在运营地全面替代有人驾驶出租车,而且难以大规模向其它城市推广。而在个体层面,则同样需要认知与适应的时间以确立新的日常生活认识论与实践观,从而将新兴技术的影响由被动地接受变为主动地将其视为赛博格生存的组成。这一过程也将相应地缓和诸多人技矛盾,在市场背景下促使技术性科学体制的研发导向与人们日常习性的弹性调节相契合,以此逐步有序地实现新兴技术对人们生存形态的重塑。

其次,在哲学层面,新兴技术尚未促成生存论的转向。纵观“后人类时代”所描绘的技术图景,可以体会到其对生存论断裂的笃信,表现为将新兴技术推动人的空间观与主体间性发生异变作为预先设定的前提。对此,有必要逐一纠正此种过度预期。一是虚拟空间无法实在化。在“第二人生”之后,元宇宙的出现再次掀起了虚拟生存的热议,但此种技术图景目前仍停留在宏大构想层面。刘永谋认为虚拟空

间“完全依赖于人的想象力而存在”，<sup>[19]</sup>意在表明尚不存在能够安置自在之物，具有空间属性的人工虚拟场域，并且VR等技术由于种种再现的局限性，致使人们也很难将其营造的技术环境视为实在的，即“我们的身体肉身在与事物之身的反复交织缠绕中孕育生成了一定的经验样式，并由之形成了某种可以兑现的知觉信念。”<sup>[20]</sup>尽管虚拟现实能够提供使事物显现的新的氛围，但在“真”的维度上却远未突破“人造现实”层级。据此可引申出两点结论：其一，自虚拟空间提出至今，其技术隐喻色彩并未发生根本转变，“隐喻使我们通过把不熟悉的东西与更为熟悉的现象进行比较而理解它们”，（[8]，p.3）它是“我思”（*cogito*）的空间，而非“我行”（*facio*）的世界。所谓“投身”于虚拟空间，是指人们基于虚拟空间与现实之间的对应性而实现某种目的，并非虚拟空间成为展开生存的场所（*Stätte*）。其二，由虚拟现实所推动的媒介沉浸在现实层面更为可行的是意识沉浸，即在媒介交互中使人更容易达到完全沉浸其中的心流状态。真正的具身沉浸目前来看仍是道阻且长，消费市场或当代艺术领域所宣称的具身沉浸体验，要么是利用日常经验的含混性，要么则是在意识沉浸基础上的“自欺”。

二是跨主体性无法实现。“后人类时代”普遍将各种人工智能体视为主体化技术物：由人类制造却具备自主性意识，与主体形成互惠主体性（*reciprocal subjectivity*）关系。然而，目前能够量产的智能实体与虚拟形象，其语言、推理与行动能力决定了它们仍是媒介化的宁芙，尽管拥有独立的逻辑推理能力，“作为拟一生命的状态，拥有着相对于他者的独立性，从而在一定程度上抵抗着他者的操纵”，<sup>[21]</sup>并且展现出远超人类的计算分析力，但它们不具备自我决断的主体理性，运行依赖于指令输入表明其存在的合目的性指向于人类而非自身，因而并非完全自主的主体。

近年来，通过人工智能“复活”逝者逐渐走向产业化发展，此举虽不乏精神慰藉意义，但使用体验却不尽人意。究其原因，除了用户

无法与虚拟人物进行身体互动之外，在交流中一旦涉及高级语言表达诸如善意地说谎、圆场时，虚拟人物受限于深度学习能力便会不可避免地显现出机械感，甚至对话也只能以片段的方式进行。在此意义上，虚拟人物并非具身智能体，而更接近于信息表达与查询系统，无法与人们建立互惠主体性关系。此外，与人技对称性相比，更为激进的跨主体性或许并非当下的人们所乐于接受的赛博格路径。尤塔·韦伯指出仿人机器人的推广面临着“恐怖谷”矛盾，即人们期望机器人愈发拟人，但却对高度拟人的机器人产生怪异和排斥的心理。<sup>[22]</sup>相比之下，卡通或动物形象机器人更受欢迎，原因就在于其与人类对称但不平等，使之既可满足人们对于技术物的人格化期望，又可避免使人不自觉地产生被动责任意识。

综上所述，在完成从自然主体到数字主体的蜕变后，人类正通过赛博格技术加速后人类化，但目前在各种维度上均未突破奇点，因而“后人类时代已经到来”的论断并不成立，正如赵汀阳预言“元宇宙将改变生活，但不能改变存在论。”<sup>[23]</sup>“后人类时代”的甚嚣尘上，固然在某种意义上反映出一些新兴技术的研发长期受“技术投机”氛围的影响，对原始创新与智能本质缺乏明晰的判断，但也表明人文与社会科学领域广泛存在“失态的媒体学术”（[19]，p.VIII）症候，即对于新兴的技术现象，在未有全面深入研究的前提下，通过“后一”“时代”等标记方式求新求变，以此凸显伪学术原创力。此举虽“指明了新的机遇。但是消极方面同样令人震惊，比如缺乏合适的仔细探究当下的批评方案。”<sup>[24]</sup>科学的“生活世界”问题研究应当“从直观周围生活世界（这个世界是作为对所有人共同存在的东西被预先给定的）出发为前提”，<sup>[25]</sup>若能以此态度重新审视所谓的“后人类时代”，无疑将发现更多被噱头所遮蔽，具有真正学术价值的研究论题。

### 三、赛博格生存的危机与技术美学的救渡

尽管言及“后人类时代”为时尚早，但

其聚焦赛博格对于人类的积极意义，代表了目前技术乐观主义对赛博格的憧憬，“人类将被重新定义……这样的变化使人类朝着一个全新的、完全意想不到的方向进发。”<sup>[26]</sup>除此之外，还应看到赛博格的影响亦有消极之维，特别是在生存论层面，自我增强的效能逻辑即效率最大化原则日益演变成为强力的生存规定性，其延续现代技术批判所揭示的结构矛盾，导致人们在赛博格生存中出现新的危机。

具体而言，在人与技术的共同进化中，人的某些机能的提升，往往伴随着其它机能的弱化。究其原因，技术作为代具式补偿此消彼长地“改造”而非“提升”了人的机能，<sup>[27]</sup>使之更加契合特定的技术现实。因此，赛博格生存中经验反馈机制的节奏不断加速，一方面如前所述致使想象力被贬抑，这不仅意味着人们丧失了自我增强中获得意义超越性的重要途径，而且反映出人们对于“短平快”经验的趋之若鹜，逐渐抛弃了“富有逻辑的复杂思维，高度的理性和秩序”<sup>[28]</sup>的思维模式，致使种种自我增强行为无异于体验欲求（*Erlebnishunger*）。

另一方面，身体机能出现弱化之势。基于赛博空间中的城市拟象，身体感知在很大程度上被数字化认知与交互所替代，由身体开显的意义深度被遮蔽，“这就是身体……它能够将我们引向事物本身，但这种事物不是平面的存在，而是有深度的存在，它不向俯瞰它的主体开放，而只向身体开放。”<sup>[29]</sup>而赛博空间是无世界（*weltlos*）的存在，无法作为意义基底赋予数字化认知与交互以意义深度，正如人们通过虚拟现实能够饱游一座陌生的城市，但却难以领会“都市住所在于肯定定居的同时开放于世界的体验”<sup>[30]</sup>所蕴含的意义图景。

此外，赛博格标榜的快捷高效理念，也是对身体行动力的削弱。例如集互联网、物联网与人工智能于一身的智能家居系统，旨在尽可能地减少人们在住所内的行动，“对生活进行优化并取消作为忧虑来源的未来。”（[9]，p.7）但此种优化是以不同程度地消解人的自我筹划意志为代价的，如果一味地对数据与算法所预

置的方案听之任之，那么由行动的偶然性所绽出的生存意蕴便不复存在，“根本的存在论的偶然性或世界本身的偶然性就是那种一劳永逸地奠基了我们真理观念的东西。”<sup>[31]</sup>如是种种，揭示在自我增强之外，赛博格生存的另一种情形：人们“丢下真正的本己”，<sup>[32]</sup>沦为媒介机器，从而在个体层面导致生活世界的表象化，在集体层面导致生存形态的均质化。

在此情形下，人的价值追求实难上升到沉思“何以成人”，展开本真性生存，而是确立了以技术物崇拜为核心的世俗信仰，正如有观点指出，智能手机已然成为“新自由主义体制的虔信对象。”（[9]，p.41）此种价值追求所催生出的技术狂热症（*technophilia*），导致人们往往在缺乏必要反思的前提下对更新迭代的技术物盲目地认同与接受，而资本也顺势赋予这些技术物以进步、新潮乃至阶层区分的价值内涵，诱使人们坠入消费主义陷阱。技术狂热症在某种意义上反映出人们对于绝对性的过分渴望。但截至目前，赛博格增强并未改变个体的有限性。企图通过自我增强实现“无所不知的、无所不能的，弥赛亚、肉体中的启示，甚至是世界的创造者”<sup>[33]</sup>这一现代性对于人的构想，不仅徒劳的，而且还会将日常生活序列变成沉沦性的反讽结构，即预设存在一个绝对完满的“原我”（*Ur-ich*）作为最高价值追求，在日常中实在化的则是“反我”（*gegen-Ich*），“反我”通过自我增强变成新的“反我”，以此走向“原我”。在此过程中，每一个“反我”总是不满于前一个“反我”较之自身的技术性缺失，致使走向“原我”成为自否定运动。此种日常所带来的意义无聊化以及生命倦怠最终使人走向虚无主义，即“反讽者常常化为虚无。”<sup>[34]</sup>

有鉴于此，越来越多的学者如韩炳哲、刘永谋等展开对赛博格生存的批判性反思，但相应的可行性对策却寥寥无几，例如韩炳哲延续经典技术哲学的理路，提出以一种神性充盈的安静抵抗赛博格对人的异化。（[9]，pp.127-138）就现实角度而言，此种设想无疑是空泛且无力的。对此，不妨将目光转向美学领域，在审美中寻找相应的救渡之道，正如西蒙栋所

言：“审美意向揭示了从一个领域通向另一个领域的转导能力。”（[16]，p.176）纵观21世纪与赛博格相关的前卫技术美学，除了以太阳朋克（Solarpunk）为代表的未来派讴歌赛博格的进步性之外，还有以Frutiger Aero和蒸汽波（Vaporwave）为代表的怀旧派，这一派对当代的流行文化乃至技术发展都影响甚大，其认可赛博格的技术路径，但也洞见到其中的效能逻辑所带来的消极性后果，并针对性地予以修正。

Frutiger Aero最初是指微软与苹果在2000年至2012年期间惯用的设计风格，后经“20年怀旧周期”<sup>[35]</sup>的演变其美学内涵逐渐丰满，直至2017年正式被消费者美学研究所（Consumer Aesthetics Research Institute）确立为一种前卫美学。Frutiger Aero着重以视觉再现Web2.0早期流行的审美意象，包括彼时的数码产品、明亮的天空、海洋和草地景观、具有光滑感的气泡、热带鱼和飞鸟等，以此营造梦幻的图景。蒸汽波则是由2011年开始逐渐兴起的一些互联网亚文化蜕变而来的，其在美学谱系上与Frutiger Aero具有亲缘性，但蒸汽波审美意象的年代跨度更长，涉及20世纪80年代至Web2.0时期的技术、自然与都市元素，而且视觉与听觉并重的蒸汽波在创作手法上也更为丰富。在审美理念上，Frutiger Aero与蒸汽波不乏一致性，二者主要从三个方面展开对赛博格生存危机的救渡。

首先，Frutiger Aero与蒸汽波无论是审美意象还是风格都与当下的赛博格景观存在明显的代际差，蒸汽波更是倾向于在创作中对采样原本作失真处理，有意与当下的经验范式保持间距。此种间距旨在冷却作为知识主体的人们持续性地“信息的狂热”（Infomanie），加之二者强调温和而非刺激的表达效果，从而解放人们于震颤与麻木轮回的感知状态，使人们重新确立非功利性的深度看和听的优先级。这实际上是以审美的方式实现韩炳哲那停留在观念论层面的安静，即暂停聒噪地“制造我们自己”，转而安静地“收回我们自己。”（[9]，p.135）其次，基于超现实主义的基调，Frutiger Aero与蒸汽波利用过时的技术元素描绘了各自

的技术乌托邦，如Frutiger Aero的数字花园（Vectorgarden）以及蒸汽波的Windows 98世界。如是技术乌托邦一方面作为过去的再现，激活人们萎靡的想象力与逐渐模糊的记忆，使人们在被技术所促逼的日常中得到些许还乡式的慰藉，“逃向自我、沉溺于自我，建立一个外在厄运无法入侵的内心世界。”<sup>[36]</sup>另一方面，技术乌托邦可担当媒介考古的中介。恩斯特指出，“媒介考古学……描述的是机器自身的表达以及媒介逻辑的运作。”<sup>[37]</sup>通过回望千禧年之时关于技术前景的集体期待，人们既能在对照反思的基础上对当下赛博格技术的消极性后果有所察觉，还能检视自身在技术增强中出现的异化症候，进而激发摆脱异化的意志。于此而言，尽管Frutiger Aero与蒸汽波具有消费性特质，但它们展现出了对赛博格效能逻辑的超越性，因而并非流俗的美学，人们可借此获得本真性的审美体验。

此外，透过Frutiger Aero与蒸汽波的某些构境，如衍生自Frutiger Aero，强调安宁感的Frutiger Eco以及视觉艺术家永井博所绘制的颇具舒缓感的蒸汽波风格景观，能够抉发怀旧派技术美学的一个重要行动理念：慢下来。“慢速美学紧扣一种偶然性的承诺——对自由、非决定论、惊奇和讶异的承诺——同时挑战着当下文化中的加速、无处不在的数字计算及新自由主义。”<sup>[38]</sup>这并非是对技术加速的全盘否定，而是反对赛博格增强以种种正当性之名对日常生活节奏无休止地提速，正如以赛亚·伯林所言：“这种‘积极’自由的概念——不是‘免于……’的自由，而是‘去做’的自由——导致一种规定好了的生活，并常常成为残酷暴政的华丽伪装。”<sup>[39]</sup>在当下，适当地放缓跟进技术的步伐，才能将技术作为实现自由的手段而非枷锁，从而在赛博格生存中泰然处之。

## 结 语

时至今日，赛博格已由建立在控制论基础上的科幻想象，演进为人们日用而不自知的技术手段。但类似于“后人类时代”的误判仍然

层出不穷，赛博格自身的风险也并未消除，反而常常被有意或无意地忽视。究其原因，当代的技术发展、相关学术研究乃至人的价值追求都过于强调以功利性的成功为考量的单向度进步观。因此，在走向下一个技术文明之前，有必要围绕赛博格建立一种结构化的经验范式，以期针对“技术科学不能够说明什么才是成功，或者为什么成功是好的、公正的或是真实的”<sup>[40]</sup>作出系统性阐明，为人技协同进化建立更具人本关怀的智能社会提供认知与行动的指引，正如朱松纯所言：“认知的欠缺、叙事的误导，才是真正的‘卡脖子’。”<sup>[41]</sup>本文呼应经验转向之后当代技术哲学的三个重要问题：技术是什么？如何理解和评价技术对社会和人类生存境况的影响？在与技术的关系中，我们该如何行动？<sup>[42]</sup>在技术现象学视域下对赛博格展开综合性考察，正是基于上述愿景所做的预备工作。

#### [参考文献]

- [1] Bostrom, N. 'Transhumanist Values'[A], Adams, F. (Ed.) *Ethical Issues for the Twenty-First Century*[C], Virginia: Philosophical Documentation Center Press, 2005, 3-14.
- [2] 阿甘本. 宁芙[M]. 蓝江译, 重庆: 重庆大学出版社, 2016, 64.
- [3] 尼葛洛庞帝. 数字化生存[M]. 胡泳、范海燕译, 海口: 海南出版社, 1997, 15.
- [4] 利奥塔. 后现代状态: 关于知识的报告[M]. 车槿山译, 南京: 南京大学出版社, 2011, 13.
- [5] 多明戈斯. 终极算法: 机器学习和人工智能如何重塑世界[M]. 曹芳萍译, 北京: 中信出版集团, 2017, XXI.
- [6] 米尔佐夫. 什么是视觉文化[A], 陶东风、金元浦、高丙中: 文化研究第3辑[C], 天津: 天津社会科学院出版社, 2002, 5.
- [7] 康德. 纯粹理性批判[M]. 邓晓芒译、杨祖陶校, 北京: 人民出版社, 2004, 130.
- [8] 约斯·德·穆尔. 赛博空间的奥德赛——走向虚拟本体论与人类学[M]. 麦永雄译, 桂林: 广西师范大学出版社, 2007, 55.
- [9] 韩炳哲. 非物: 生活世界的变革[M]. 谢晓川译, 上海: 东方出版中心, 2023, 37-38.
- [10] 弗卢塞尔. 技术图像的宇宙[M]. 李一君译, 上海: 复旦大学出版社, 2021, 93.
- [11] 阿米蒂奇. 维利里奥论媒介[M]. 刘子旭译, 北京: 北京广播学院出版社, 2019, 90.
- [12] 拉图尔. 我们从未现代过——对称性人类学论集[M]. 刘鹏、安涅思译, 苏州: 苏州大学出版社, 2010, 155.
- [13] Connor, S. 'Literature, Technology and the Senses'[A], Hillman, D., Maude, U. (Eds.) *The Body In Literature*[C], New York: Cambridge University Press, 2015, 190.
- [14] 凯瑟琳·海勒. 我们何以成为后人类: 文学、信息科学和控制论中的虚拟身体[M]. 刘宇清译, 北京: 北京大学出版社, 2017, 393.
- [15] 杨光. 生成式AI是作者吗? [J]. 中国文艺评论, 2025, (1): 4.
- [16] 西蒙东. 论技术物的存在模式[M]. 许煜译, 南京: 南京大学出版社, 2024, 12.
- [17] 唐·伊德. 技术与生活世界: 从伊甸园到尘世[M]. 韩连庆译, 北京: 北京大学出版社, 2012, 114.
- [18] Borgmann, A. *Technology and the Character of Contemporary Life: A Philosophical Inquiry*[M]. Chicago & London: University of Chicago Press, 1987, 3.
- [19] 刘永谋、李瞳. 元宇宙陷阱[M]. 北京: 电子工业出版社, 2022, 71.
- [20] 苏丽. 沉浸式虚拟现实实现的是怎样的“沉浸”[J]. 哲学动态, 2016, (3): 89.
- [21] 蓝江. 一般数据、虚体与数字资本: 历史唯物主义视域下的数字资本主义批判[M]. 南京: 江苏人民出版社, 2022, 146.
- [22] 尤塔·韦伯. 作为大众文化的技性科学——玩乐、消费者技术与注意力经济[A], 艾尔弗拉德·诺德曼、汉斯·拉德、格雷戈·希尔曼: 科学的转型: 有关“跨时代断裂论题”的争论[C], 武天欣、蔡仲译, 南京: 南京大学出版社, 2021, 184.
- [23] 赵汀阳. 假如元宇宙成为一个存在论事件[J]. 江海学刊, 2022, (1): 27.
- [24] 布拉伊多蒂. 后人类[M]. 宋根成译, 郑州: 河南大学出版社, 2016, 5.
- [25] 胡塞尔. 欧洲科学的危机与超越论的现象学[M]. 王炳文译, 北京: 商务印书馆, 2016, 153.
- [26] 拜伦·瑞希. 人工智能哲学[M]. 王斐译, 上海: 文汇出版社, 2020, 256-263.
- [27] 斯蒂格勒. 技术与时间: 爱比米修斯的过失[M]. 裴程译, 南京: 译林出版社, 2012, 55.
- [28] 波兹曼. 娱乐至死[M]. 章艳译, 桂林: 广西师范大学出版社, 2004, 84.
- [29] 梅洛-庞蒂. 可见的与不可见的[M]. 罗国祥译, 北京: 商务印书馆, 2018, 168.

- [30] 诺伯舒兹. 场所精神: 迈向建筑现象学 [M]. 施植明译, 武汉: 华中科技大学出版社, 2010, 75.
- [31] 梅洛-庞蒂. 知觉现象学 [M]. 杨大春等译, 北京: 商务印书馆, 2021, 545.
- [32] 海德格尔. 形而上学的基本概念 [M]. 赵卫国译, 北京: 商务印书馆, 2017, 179.
- [33] 科尔施密特. 浪漫派之虚无主义 [A], 刘森林、邓先珍: 虚无主义: 本质与发生 [C], 上海: 华东师范大学出版社, 2020, 153.
- [34] 克尔凯郭尔. 论反讽概念: 以苏格拉底为主线 [M]. 汤晨溪译, 北京: 中国社会科学出版社, 2005, 244.
- [35] Aesthetics Wiki. “Frutiger Aero” 词条 [EB/OL]. [https://aesthetics.fandom.com/wiki/Frutiger\\_Aero](https://aesthetics.fandom.com/wiki/Frutiger_Aero). 2025-05-24.
- [36] 以赛亚·伯林. 浪漫主义的根源 [M]. 吕梁等译, 南京: 译林出版社, 2011, 43.
- [37] 沃尔夫冈·恩斯特. 媒介考古学: 方法与机器VS媒介历史与叙事 [A], 埃尔基·胡塔莫、尤西·帕里卡: 媒介考古学: 方法、路径与意涵 [C], 唐海江译, 上海: 复旦大学出版社, 2018, 233.
- [38] 科普尼克. 慢下来: 走向当代美学 [M]. 石甜、王大桥译, 上海: 东方出版中心, 2020, 14.
- [39] 以赛亚·伯林. 自由论 [M]. 胡传胜译, 南京: 译林出版社, 2011, 179.
- [40] 利奥塔. 后现代性与公正游戏——利奥塔访谈、书信录 [M]. 谈瀛洲译, 上海: 上海人民出版社, 2018, 143.
- [41] 李海伦. 北大人工智能研究院朱松纯: “中国的AI叙事”存在认知偏差 [EB/OL], [https://mp.weixin.qq.com/s/9aJuk7XDAX\\_JR3JJnqFD0A](https://mp.weixin.qq.com/s/9aJuk7XDAX_JR3JJnqFD0A). 2025-03-29.
- [42] 布瑞. 经验转向之后的技术哲学 [J]. 闫宏秀译, 洛阳师范学院学报, 2013, (4): 14.

[责任编辑 王巍 谭笑]

