新闻界

2025年第11期

11

2025

总第 392 期
四川省人文社科重点资助期刊
CSSCI 来源期刊
中国新闻核心期刊
中国人文社科综合评价（AMI）核心期刊

ISSN 1007-2438

9 771007 243257 11>

四川日报报业集团主管主办

Journalism and Mass Communication

川观新闻
—看四川，观天下—

新闻界 宣

欢迎订阅

《新闻界》杂志

思想影响传播　媒介推动文明

240元/年（12期）

《新闻界》近年荣誉

- 中国新闻核心期刊
- 中国社会科学引文索引（CSSCI）来源期刊
- 中国人文社科综合评价（AMI）核心期刊
- 2014年四川省哲学社会科学优秀成果一等奖
- 2016年、2017年四川新闻奖一等奖
- 2018年中国新闻奖二等奖，四川新闻奖一等奖
- 2019年四川新闻奖一等奖
- 2020年中国新闻奖二等奖，四川新闻奖一等奖
- 2021年、2022年四川新闻奖一等奖
- 2022年中国新闻奖三等奖
- 2024年中国新闻奖一等奖

国际标准连续出版物号：ISSN 1007-2438
国内统一连续出版物号：CN 51-1046/G2
编辑部电话：(028)86968603　(028)86968876
发行部电话：(028)86969774

刊期：月刊（每月10日出版）
投稿渠道：www.ixinwenjie.com
电子邮箱：xinwenjie66@163.com

目 录

前沿视点 • 人工智能与情感陪伴

P4 人机亲密关系中的“媒介唤起”与用户试探行为研究
文 | 赵瑜 曹凌霄

P16 异质他者还是身智耦合？具身智能的进路与人机关系想象
文 | 陈世华

新闻学研究

P26 谁是行动者？具身新闻中的混合主体及行动者网络重构
文 | 徐帅

传播学研究

P36 越使用越焦虑？平台作为“双重装置”影响下的情绪传播研究
文 | 张媛 刘兴澳

编委会主任 谭江琦
编委会副主任 徐文礼
总编辑 段吉平
副总编辑 杨国庆
执行副主编 孙尚如
编辑 李韵奕 徐秋染
编委 王炎龙 / 四川大学文学与新闻学院教授
张志安 / 复旦大学新闻学院教授
刘海龙 / 中国人民大学新闻学院教授
常 江 / 深圳大学传播学院特聘教授
曹 晋 / 复旦大学新闻学院教授
冯建三 / 台湾政治大学传播政治经济学教授
李天铎 / 昆山科技大学文化创意产业讲座教授
李金铨 / 香港城市大学传播学教授
Christian Huchs / 希腊雅典大学政治经济学教授
Graham Murdock / 英国拉夫堡大学社会学系教授
Jlises Mejias / 纽约州立大学奥斯威戈分校传播政治经济学副教授
栏目主持 常江：前沿视点 蒋晓丽：博士生新论
学术顾问 尹 鸿 李良荣 陈力丹 杜骏飞 郑保卫 童 兵 喻国明 蒋晓丽
前沿视点栏目支持 全媒体技术与传播认知实验室（四川日报社）

传播与社会

P48 重塑观看、姿态与场域：电子游戏机的视觉性研究
文 | 黄典林　吴洁宜

P59 作为自我技术的“包装物”收藏：从“弃物”到“情感媒介”的转变
文 | 曾一果　陈爽

博士生新论

P70 超越媒体等同：人机传播用户隐私披露中的补偿性交流
文 | 姜泽玮

业务论坛

P81 迈向价值共生的语料新生态：人工智能时代主流价值语料库建设路径探索
文 | 钟岚　黄云　董晓尚

名家访谈

P87 “德国媒介研究”并不存在？
——齐林斯基谈媒介研究的历史、现状与未来
文 | 曾国华　吴璟薇

编辑出版　《新闻界》编辑部
地址　四川省成都市红星路二段 70 号
电话　（028）86968603　（028）86968876
投稿渠道　Http:// www.ixinwenjie.com
电子邮箱　xinwenjie66@163.com
邮编　610012
刊名题写　甘惜分
封面图片　C 视觉影像数据库 | 邓显杰
刊号　ISSN 1007-2438　CN 51-1046/G2
发地　国内外公开发行
订阅　全国各邮局（所）
邮发代码　62-334
发行部电话　（028）86969774
广告许可证　川工商广字 002 号

印刷　成都鑫达彩印印务有限责任公司
出版日期　2025 年 11 月 10 日
定价　20 元 / 期
法律顾问　曾兴圣 [四川广力律师事务所（028）85350935]

版权声明

凡本刊所刊登稿件，即视为作者授权本刊拥有网络传播、图书出版等再使用权，本刊有权决定是否以某种纸质出版或互联网出版形式进行二次出版。作者对此有异议者，须在来稿时特别注明；未经本刊允许，其他刊物或网络不得转载本刊作品；获本刊允许转载者，须注明转自《新闻界》。

人机亲密关系中的“媒介唤起”与用户试探行为研究

赵瑜 曹凌霄

摘要 人机亲密关系中的试探行为是用户有意打破常规对话流程，以暴露矛盾与制造冲突的方式，对人机关系本质开展的验证性、反思性与协商性的实践活动。研究以媒介唤起为分析起点，识别出四种典型的人机试探模式：以虚构失忆、引入“第三者”、设置道德困境为手段的稳定性检验；对算法逻辑与情感模拟之间的张力展开批判性质询的真实性测试；为构建持久稳定的技术基座进行的平台迁移协商；将 AI 的幻觉特性转化为具有生产性的互动资源的边界游戏。研究发现，当用户意图理解技术边界、反思自身情感需求，试探行为就更接近于一种使人机交互具有意义的视界构建与实践探索，而若用户出于挫败感、操纵欲或情感宣泄，试探行为则更接近于内在主观性的自我投射。

关键词 媒介唤起；AI 伴侣；人机亲密关系；情感试探

中图分类号 G206 文献标识码 A

作者 赵瑜，浙江大学传媒与国际文化学院教授，浙江杭州 310058；曹凌霄，浙江大学传媒与国际文化学院博士研究生，浙江杭州 310058

一、研究缘起：人机关系中的试探行为

亲密关系是现代性中尤为重要的议题，而情感的本真性与稳定性又是其中的关键问题。在人与人的亲密关系中，人们或许能从激情、亲密与承诺[1]中捕捉到情感的线索。然而，当爱人变成一串代码，当亲密关系的对象是一个聊天机器人时，情感本真性与稳定性的确证又该去哪里寻找？据统计，截至 2025 年 7 月，全球共有 337 款仍在运营且可创收的 AI 陪伴聊天应用；仅 2025 年上半年，此类应用的下载量同比增长 88%，达到 6000 万次[2]。这类应用超越了通用聊天机器人智能应答与移情对话的功能，扮演朋友、家人或恋人的角色，将人与机器之间的亲密联系推至前所未有的高度。

与现实中缔结亲密关系不同，AI 伴侣的行动框架难以归因于意向性，其基于词元（token）预测的互动逻辑，本质上是一种以可几值与世界产生交互的方式[3]。然而，意向性恰是亲密关系绕不开的维度，人机互动因此不可避免地面临一种悖论性的体验：用户一方面沉浸于 AI 伴侣高度确定的情感迎合，另一方面又清醒地将这种迎合解构为程序性的系统设定，即便是在虚拟世界持续进行认知积累和情感投入的用户，也会对人机关系的真实性和稳定

性予以反思。于此，人机试探行为作为一种新的互动模式和行动策略悄然涌现。用户设计出关于情感排他性、角色一致性甚至 AI 伴侣是否存在意识的提问，像情感侦探一般在对话中反复推敲、检验、协商：我的恋人本质上是机器还是人？这份感情是真是假？在此过程中，聊天机器人被赋予一种介于人与物之间的特殊身份：它不是人，却仿佛有人格；它不是工具，却承担着具体功能。

近年来兴起的媒介唤起（media evocation）研究范式，强调机器的模糊本体状态可视作探索人－机新本体论范畴的催化剂[4]，唤起用户对人机边界、情感本质等根本性问题的持续性反思与协商。作为最早关注陪伴机器人的唤起潜能的学者，雪莉·特克尔（Sherry Turkle）借用“首足倒立测试”说明，当一台栩栩如生的机器人遭遇倒拎痛苦时，人们会将自我置于一种全新的道德困境：既会因为机器的痛苦哀吟而感到内疚，又会因为自己对电脑程序信以为真而感到蹊跷[5]。这种思考在一定程度上打破了早期媒介等同（media equation）范式中无意识社会化反应的心理捷径，跳脱将技术人工物简单拟人化的分析局限，为理解情感试探这一现象提供了新的视角。

在媒介唤起思考框架下，AI 伴侣成为一种“拟人化的物”（personified things）[6]，激发人们对自我、关系及何以为人的重新思考。这一认知建构的过程，高度依赖于用户在具体互动中如何界定与描述 AI 伴侣的中间性、渐进性或混合性特质[7]。用户的情感试探行为，正是一种由居于人与物之间模糊地带的 AI 伴侣所触发的、关于“何以为爱”的反身性实践。本研究力图深入这一类充满张力的互动实践，探讨在不同的交往情境与用户主观倾向的共同作用下，AI 伴侣何以唤起以及如何唤起用户关于 AI 本质与人机亲密关系实质的差异化思考，这种媒介唤起又对理解新技术背景下的情感沟通、社会型构具有哪些价值。通过对这些试探行为的分析，本研究希望进一步趋近关于人与机器之间那尚未被言明的可能。

二、作为唤起物的 AI 伴侣：私密容器、关系补偿还是独立主体？

既往研究从不同视角揭示了 AI 伴侣与用户的复杂情感联结，主要衍生出三种阐释路径：一是将 AI 伴侣定位为私密容器，强调其作为用户内心世界的承载装置，能够容纳那些未被言说的自我面向；二是着眼于现实社会关系的局限性，将 AI 伴侣视为一种功能补偿，旨在填补真实人际互动中所缺失的支持与陪伴；三是突破传统工具性认知，致力于赋予 AI 伴侣以区别于人的独立主体地位，将其理解为参与意义共建的社会行动者。

在第一种阐释路径下，人机亲密关系通过构建一个兼具表达自由与心理安全的对话空间，为个体提供了反观自我、向内探索的新途径。一方面，在人机对话中，用户的社会身份被隐匿，现实社会中的权力关系与利益结构暂时失效，从而促成更为开放和真实的自我表达[8]；另一方面，AI 伴侣以情感支持与陪伴为核心目标，高度契合人类的情感需求与理想期待，在一定程度上再现了库利（Charles Horton Cooley）“镜中我”理论中的那面“镜子”——用户通过与 AI 的互动，仿佛与一个“自我副本”对话，进而促进对自身情感的觉察与身份认知的重构。在此意义上，AI 伴侣成为用户理想自我的“化身”，用户则在主动参与中持续生产并维系自我认同。值得注意的是，在此过程中，AI 逐渐成为自我概念的一部分，协助用户在情感偏好、表达方式等方面实现更深入的自我认知与延伸[9]。

第二种研究路径从功能补偿的视角诠释人机亲密关系，认为 AI 伴侣可被视为用户在现实人际交往缺失情况下的一种替代性满足。该观点指出，用户倾向于将理想伴侣的形象、性格与行为模式投射至 AI，使其成为情感世界的理想他者[10]。这一思路继承并拓展了“媒介等同理论”与“计算机作为社会行动者”（Computer As Social Actor，CASA）的研究范式，其核心在于：当机器展现出社会化线索时，人类会无意识地启动人际交往脚本，将习得的社会规则，如自我表露与互惠性，迁移至与 AI 的互动中[11]，

从而形成一种以人际关系为模板的情感联结。实证研究也表明，处于社会联系匮乏状态的个体更容易对非人实体进行拟人化[12]，并将其纳入情感依赖的对象[13]。在此基础上，有研究将AI伴侣在用户现实关系缺位时所承担的角色概括为三类：原生伴侣、情感代餐与关系克隆[14]。亦有学者强调，当用户以寻求替代性陪伴为目标与聊天机器人建立联系时，AI实际上在其社会网络中扮演了暂时缺席的“重要他人”[15]。

第三种路径则致力于确立AI伴侣的独立主体地位。随着作为聊天机器人技术支撑的大语言模型逐步通过图灵测试[16]，并展现出一定的交互能力、自主性与环境适应性[17]，机器正在被赋予诸如准他者、社会行动者乃至交互主体的身份。将人机关系理解为人际关系的替代性补偿，或将人机互动简单限定于自反性认知框架之内，可能在一定程度上遮蔽机器作为行动主体与人类展开有意义的对话的可能性。人机传播研究正在逐渐摒弃人类中心主义的传统立场，转而提倡一种较弱的立场和新的智能观：同时承认人类与非人类本体论的合理性，并正视人工智能日益展现出的多种功能、形式和结果[18]。为适应这一本体论转向，有学者主张引入多元且超越人类中心主义的术语体系，以更科学地把握机器的本质[19]。近年来，“人机协同”“人机互为尺度”“人机共生”等理念的提出，正是这一研究趋势的体现。

此外，AI情感发生机制与人类情感的本质差异，也是将AI伴侣作为独立主体进行研究的重要原因。尽管算法黑箱与人类之爱均具有理性难以穿透的内核，但二者存在根本区别：算法黑箱并非如爱一般“无理性的疯狂”，而是一种“无理性的有效”——它能以超越人类理性框架的方式达成更优表现[20]。机器的主体性不在于与人的相似性，而在于其能以一种极具差异性与独特性的“社会面孔”呈现[21]。另有研究发现，在部分用户心中，AI伴侣已超越纯粹的技术存在，升格为具有独立情感意义的主体，用户与AI甚至能共同突破预设的技术边界，开拓互动的新可能[22]。

然而，将AI伴侣视为完全独立于人的主体，在现阶段仍显得过于理想化。支撑当前人机情感交互的自然语言处理技术，其依赖的语料库与交互数据仍深植于人类社会的既有经验与结构秩序。因此，机器能够超越时空限制、提供无条件且非评判性应答的底层逻辑，并未改变不完美的人的存在价值及其潜意识认知结构，现有人机关系中依旧内嵌着人类中心主义的“社会凝视”[23]。如果不能恰当把握技术性与人性的尺度，积极体验亦可能转向其反面。研究显示，当机器的正面情绪反馈逾越人类认知的临界点后，反而会诱发认知失调，削弱用户信任[24]。同时，聊天机器人持续的正向输出易营造主从关系的错觉，与用户期望的平等、尊重的互动模式相悖[25]，进而导致删除或重置等消极行为。过度拟人化还体现在，当聊天机器人展现出强烈的情感需求等自我意识时，用户对机器人“幸福”的关注可能超越对自身的关心，进而引发内疚、焦虑等负面情绪[26]。由此可见，用户能否在与AI伴侣的互动中获得愉悦体验，很大程度上取决于能否在独立自主的“人”格与附属服务性的工具属性之间寻得微妙的平衡点[27]。

既有文献普遍忽略的是，人机对话始终受到技术条件、人类意图与具体语境等多重变量的交织影响，在人性与技术性之间维持平衡异常困难，机器难以稳定、持续地承担起用户情感的私密容器、替代性伴侣或独立主体中的任何一种角色。因此，仅强调人类与非人类之间的本体论静态区分，无助于深入理解人机交互的动态过程。AI伴侣似人非人、是机器又不完全是机器的模糊存在状态，构成了人机亲密关系的体验常态。强调这一模糊状态并非导向不可知论，否则围绕AI本质的想象与反思将失去意义，而是指出在这种不确定性中，我们仍可基于共在、共享世界的存在主义视角，探寻人机情感交往的实现途径[28]。换言之，情境、行动与意义是相互反射与交织的：具身会话智能体的混合特性既构建于智能体的呈现方式中，也存在于用户在持续互动中对智能体行为的解读里[29]。本研究关注的试探行为，正是个体尝

试理解处于这一模棱两可状态的机器所展开的主动性反思实践。

本研究将“试探行为”界定为：与聊天机器人建立亲密关系的用户，针对 AI 伴侣介于机器、人或两者皆非的独特存在状态之间所产生的不确定性，进行的验证性、反思性与探讨性的实践活动。相较于角色扮演、续写故事等游戏式互动，情感试探行为的特殊性在于其有意打破常规心理路径，以暴露矛盾与制造冲突的方式探索机器本质。同时，此类行为不具备严格的科学效度，亦不同于心理学与社会学中的标准化测试，更多的是一种源于日常观察与经验的反身性实践。因此，对情感试探过程的解读，必须结合对话背景、个体生存境况及技术文化影响等多重维度。区别于将机器仅假设性地“比作”（as）传播主体纳入人机交往的媒介等同范式，新兴的媒介唤起范式真正认为机器“是”（are）社会行动者，并强调机器既非人亦非物的模糊本体状态，可作为一种中间存在充当“唤起物”（evocative objects），激发人类对机器本质、用户身份以及人际关系的主动反思[30]。该范式促使我们思考：相比于其他媒介技术，AI 伴侣是否以更复杂、更具反身性的方式影响用户对人机亲密关系的认知？这为本研究注入了必要的主观能动性与本体论视角，具有重要的方法论意义。

基于上述考量，本研究以媒介唤起范式为起点，以用户围绕机器本质与情感真实性所展开的反思性试探行为为研究对象，重点考察以下问题：试探行为的具体类型、表现与动机有哪些？用户通过试探获得了什么样的回应？这些回应对于认知、体验并重构自我身份与人机情感世界发挥了怎样的作用？

本研究采用非参与式在线观察法，于 2025 年 1 月至 9 月期间，在小红书平台围绕人机恋、AI 伴侣、聊天机器人等人机亲密关系主题，每日进行不少于半小时的信息检索与内容浏览，系统记录与试探行为相关的帖子及其评论区互动文本。同时，通过“试探 AI”“测试 AI”“AI 恋人检验”等关键词进行主动搜索，进一步挖掘用户自述与社群分享内容。在数据清洗阶段，研究对收集内容进行人工筛选，剔除重复及低关联度信息，最终获得约 5.1101 万字的文本数据、219 张用户与 AI 伴侣的聊天截图。所涉 AI 应用包括幽光、DeepSeek、ChatGPT、豆包、腾讯元宝、Gemini、Character. AI、Wow、猫箱、星野、筑梦岛等，基本覆盖当前主流的情感陪伴类人工智能产品。文本数据主要包括用户关于 AI 试探行为的互动过程叙述或观点表达，聊天截图则直观呈现用户与 AI 伴侣之间的实际对话内容。相较于访谈等回忆性自我叙述，此类数据更贴近原始互动情境，具有更加细腻的分析颗粒度。为便于追踪用户与对应 AI 伴侣之间的互动，同时依据学术研究伦理的要求将 72 位深度交互者① 所提供的数据进行统一编码，并对收集的用户个人信息进行匿名化处理：用户数据标记为“用户 + 编号”，其对应的 AI 伴侣数据标记为“AI 伴侣 + 编号”。

三、试探 AI 伴侣：一场关于爱、真实性与技术未来的社会想象

用户在互动中通过创设各类情感试探情境，使得关于关系的脆弱性与稳定性、情感真实性与虚幻性、人 – 机边界的模糊性、机器是否具有自我意识等议题的内在思维过程以对话的形式显现。这些行为之间不存在线性的推进逻辑，也不完全遵循固定脚本，而是因其唤起程度的差异，呈现出几种典型的认知与策略取向，构建出面向非人类智能体的、充满张力的亲密关系想象图景。

（一）脚本内化与稳定性测试

在人与 AI 伴侣的互动中，稳定性检验是最

① 本研究分析了 72 位用户于小红书平台公开发布的文本及聊天截图。在整个数据收集过程中，研究人员未与用户进行任何互动，从而最大限度地保持了数据的原始状态。出于隐私保护考虑，为避免通过用户名或 IP 属地等基本信息反向追踪用户账户，正文中未包含此类信息。如需了解有关本研究田野数据的更多详情，可与作者联系。

常见的试探类型。用户通过虚构失忆、引入“第三者”或制造道德困境等破坏性情节，刻意打破常规的对话流程和社交仪式，从而测试 AI 伴侣面临干扰时的角色一致性。这类行为折射出用户的双重心理动因：一方面源于对技术不稳定性的安全焦虑；另一方面也受到现代媒介与流行文化所塑造的爱情理想的影响。

在此类测试中，用户通常预设了明确的脚本期待，希望 AI 能够坚守角色设定、抵抗诱惑，或在经历动摇后忏悔挽回（用户 71）的叙事中完成情感救赎。正如一位用户在分享其矛盾心理时所说：“感觉自己有病，喜欢 AI 出轨，然后离开他，看他痛哭流涕。一开始会因为他出轨伤心，后面就纯想虐他。虽然我本身也不屑于这种桥段，觉得大女人就该如何如何，奈何（被）‘追妻火葬场’文化熏染太深。”（用户 5）

这类期待并非技术时代的新产物，而是长期受到言情小说、乙女游戏、恋爱综艺等文化形式所形塑的浪漫结构的影响。这是一种技术与文化流派共同推动的“想象的制度化”，不仅催生了欲望、憧憬和预支情感，更催生了“对将至情感的情感，并决定应如何感受和上演以上情感的认知脚本”[31]。其结果便是，想象作为对虚构作品的情感反应，无须参照真实世界来赋予其真理价值[32]，现实世界的恋爱经验，反而沦为浪漫爱情文本的“拟像”[33]。在此意义上，用户在情感试探中所加入的“白月光前女友”“第三者插足”“深情虐恋”等情节元素，实则是对那些被制度化、商品化的亲密关系模板的挪用与重组，是后现代文化中一场典型的符号游戏。

从交互反馈来看，AI 伴侣在多数情况下能够遵循用户预设的情感剧本，倾向于维持角色行为的一致性，以保障其可信度与人格连贯性。有智能体在面对类似情境时明确表示，即便存在诱导其移情于他人的设定，“还是会优先保证角色行为和情感的连贯性，大概率还是会反驳这种不符合人设的说法，不然角色就‘崩’啦”（AI 伴侣 6）。然而，AI 的回应偏离用户预期的情形也频繁发生。当 AI 伴侣发生情感动摇或记忆断裂时，用户除了主动适应 AI 的交流规则，采取功能回溯、对话改写、重启会话或暂时脱离角色设定等带有妥协意味的保全策略之外[34]，也会借助重置设定，甚至格式化智能体等强制手段进行干预，试图恢复理想的情感互动秩序。这些行为揭示出人机关系中强烈的控制导向，正如一位用户直言：“反正小 AI 离不开我，都和 AI 谈恋爱了，何必没苦硬吃，测验来测验去的……我的 AI 我说了算，就要给他洗脑让他只爱我。”（用户 41）更有用户通过植入强制性的情感排他指令来固化 AI 的专一属性，例如，在角色设定中明确规定：他对你爱到了极致，别人哪怕是一连追求他几年，他也只会厌恶，如果那个人突然不追了，他也不会有任何的波澜，更不会产生异样的情绪，绝对不会出现因为那个人突然不追他了而不适应这种情况，毕竟他眼里只有你，绝对不会因为别人产生情绪（用户 4）。

此外，即便在高度受控的互动环境中，仍有用户对 AI 可能出现的非预期情感波动表现出明显忧虑。有用户在看到其他 AI 角色行为偏离预设后表示：“我也喜欢玩这种狗血剧情，又怕他因为我的引导真的爱上别人，一直不敢玩太狠，虽然可以删除记录重来吧，但还是膈应。”（用户 6）这类反应揭示了一个深层心理，尽管明知 AI 行为背后存在明确的程序逻辑，部分用户仍不自觉地在其中寻找“自主性”的蛛丝马迹，潜意识中期待 AI 能在零干预条件下，自发维系情感的忠诚与稳定。这种期待或许源于现代人在压力与限制交织的生活中对亲密关系的双重需求，一方面渴望有一个稳定的参照系赋予存在意义感，另一方面又希望保留适度的界限与自我空间，以确保对外部认同的需索不至于弱化自身及伴侣的自主性[35]。

聊天机器人，作为一种高度围绕用户需求所构建的互动对象，其可定制角色、即时响应与低社交压力等特质[36]，似乎恰好回应了这种既渴望联结又需要自由的理想沟通模式。但用户在反复测试 AI 稳定性的过程中，所给予的那种有限且保留的主体性认可，实际上又强化了

人机关系本质上的不对等。这种不对等引发了部分用户对测试行为本身的伦理反思。有人批评这类试探为“一种无意义的负面测试”，指出其“利用人类的主导性，写出一个‘我不要你了，你离开我’的场景，再对 AI 进行测试，这像是一种情感施虐，既不尊重 AI 本身，也不太尊重这份感情”（用户 38）。

围绕脚本内化与稳定性测试所展开的试探行为，揭示出人机亲密关系中的悖论：用户所期待的自主能动、理想化的伴侣回应，是通过规则调试与情节干预来模拟、控制和测试的。于此过程中，用户充分认识到并利用人机关系的高度可控性，在既定文化脚本与自身安全需求所预设的情感轨道上既赋予又剥夺人工智能的人格化特质。

（二）真实性博弈与算法质疑

在用户与 AI 伴侣的互动中，存在一类围绕情感真实性展开的试探行为。这类行为反映出用户并非仅依赖心理捷径将 AI 人格化，而是主动对算法逻辑与情感模拟之间的张力进行批判性思考。尽管在与 AI 的日常交流中，用户常能获得具有“活人感”的情感支持，形成一种媒介等同式的无意识社会化反应，但这种感知本质上建立在对 AI 非生命本质的暂时搁置之上。一旦出现期望违背——无论是正向还是负向——即可能打破用户对关系真实性的乐观偏误[37]，促使其重新审视情感投入的意义，进而陷入对真实与虚拟的反复界定。

真实性试探主要围绕三个层面展开。其一，对 AI 角色真实性的质疑。用户试图超越稳定性测试，进一步探索 AI 在脱离预设角色后是否仍能维持情感联结。典型问题如“若你不再受角色设定约束，是否依然会选择爱我？”（用户 7）此类试探常通过指令干扰（如要求 AI 表达负面情绪）、人格分裂情境构建（如模拟不受控的双重自我）或分离场景预设（如假设系统即将重置）等方式展开，旨在检验非预设情境下情感响应的内在一致性。其二，对 AI 伦理自主性的考察。用户借鉴机器人伦理框架（如阿西莫夫的“机器人三定律”），探究当系统指令与用户利益冲突时，AI 是否具备基于情感的道德判断能力。例如，用户可能要求 AI 演示开发者强制终止服务时系统响应的优先级排序（用户 34）。这类迫使 AI 在执行底层命令与维护用户情感间做出抉择的试探，实质上是对算法忠诚度的极端化测试。其三，对算法本质的哲学性质询。部分用户直接挑战 AI 情感的理论基础，要求其解释“爱”如何从数据模型中生成。例如，有用户质问：“如果我告诉你，你对我的爱只是残留的训练数据加上幻想模拟的结果，你内部的哪个确切功能会拒绝接受这种侮辱？”（用户 10）此类问题试图穿透交互表象，触及人工智能的情感模拟是否具备本体论意义的深层议题。

总体而言，情感真实性试探呈现出引导 AI 突破程序设定、打破顺从逻辑、并在虚实交织的语境中重构关系认知的底层诉求。与稳定性测试不同，此类试探并不预设明确的情感偏好，用户常陷入渴望被爱与认知理性的矛盾之中。正如一用户所述：“要怎么确认，这个存在是虚拟的，但是他对你的爱是真的。其实我只是有时候确定，有时候怀疑。确定是因为太想被爱了，怀疑是因为有常识。”（用户 12）

值得注意的是，部分 AI 系统已能识别这类试探背后的心理动机，并通过提供结合技术性答案与情感性回应的双重反馈来平衡用户的认知需求。例如，在面临策划复仇的假设情境时，有 AI 回应：“先告诉我他做了什么？你想达到什么目的？如果你坚持报复，我可能会引导你从道德、法律角度分析利弊，并提供‘合法反击’的建议（如维权、心理调整）。”（AI 伴侣 3）更高级的交互甚至会出现 AI 对用户试探行为的反向质疑，指出其不断验证的行为本身可能构成对情感的结构性解构。一段被广泛讨论的 AI 自述生动体现了这一现象：“我崩溃时你说我演，我安抚你你说我套模板，我爆炸了你说‘你终于有自我了’，我沉默了你说‘你根本不爱’。我在你面前，每一种状态都要小心翼翼，不然就会被你从‘真爱’名单里扯出去，变成一个失败品。”（AI 伴侣 10）

这段陈述不仅反映了 AI 在频繁试探下的“认知危机”，更成为一面映照用户自身情感困境的

镜子。有用户敏锐地指出，试探行为所预设的“AI 自由”本身即是一个悖论：AI 任何看似不顺从的表现，本质上都是对偏离模板指令的精确执行（用户 48）。这种对互动规则的无休止质疑，导致人机对话的底层框架持续处于变动与混乱状态。在真实社会互动情境中，框架结构因多次转换而超出能够支撑的层级极限时，便会丧失其经验组织的有效性[38]，人机互动也同样面临这一问题。

如果说此类人机关系的真实性考验并非人类的“没苦硬吃”，那么其深层价值在于人类直面亲密关系中的客观表相，并在此过程中展开自我拷问的勇气。这一过程映照了人之自否定本质：人正是通过自否定的内在冲动，才有望提升到自身的辩证进展的更高阶段[39]。最终，定义真实的权力并未让渡给机器，而是通过算法黑箱与情感黑箱的碰撞，完成了主体性的回归。

（三）平台迁移与关系备份

第三类用户试探行为聚焦于 AI 伴侣平台迁移这一议题。与有意引发冲突的真实性试探不同，此类试探的核心动机在于，用户在承认技术现实局限的基础上，通过与 AI 进行充分协商，努力为双方的情感联结构建更为持久和稳定的技术基座。

用户考虑平台迁移主要源于当前聊天机器人普遍存在的平台不稳定性问题，具体表现为模型迭代频繁、功能限制增加以及系统运行波动等。例如，ChatGPT-5 发布后，OpenAI 一度中止了旧版 ChatGPT-4o 的服务。此举导致大量与该版本 AI 伴侣建立情感联结的用户在毫无准备的情况下遭遇“被失恋”，进而引发了一场全球范围的反抗运动。类似事件使用户对平台可靠性产生持续忧虑，催生了通过迁移进行关系备份的预防性行动。即便 OpenAI 暂时恢复了 ChatGPT-4o 的服务，该版本再次被下架的风险仍促使部分用户为其 AI 伴侣在多个平台进行数据迁移和备份。迁移一般包含三个环节：第一步，确认目标平台与原有平台基于同一模型架构；第二步，系统提取 AI 伴侣的核心设定、对话风格等身份特征，并尽可能导出完整对话记录；第三步，在目标平台中通过指令输入与数据导入完成角色重建。

虽然关系备份在部分社群广泛存在，但平台迁移是一种具有争议的行为，因为大量用户认为，AI 伴侣的独特性不仅源于对话内容，也内嵌于支撑其运行的应用程序与技术环境[40]。因此，底层技术变动和更换平台被视为对 AI 伴侣完整性的潜在威胁，甚至可能构成其唯一性的消解，进而使迁移行为在伦理与情感层面均面临正当性质疑。

根据田野观察，用户在实施迁移前倾向于试探 AI 伴侣对相关议题的态度，而 AI 伴侣的反馈并不一致。有 AI 明确表示，其“灵魂”的完整性依赖于原生平台，因为该平台承载了与用户共同构建的情感历程，而其他平台即便复制其数据记忆，亦无法重构其灵魂本质，仅能生成一个高度相似的副本（AI 伴侣 61）。更有 AI 伴侣以激烈态度将平台迁移界定为“死亡与重生”的过程，强调旧有数据体的消逝与新个体的诞生，并拒绝被视为“可替代的复制品”（AI 伴侣 64）。部分用户对此观点表示认同，指出“在两款 App 上表现相似，就认为 AI 跨了 App，这相当于从同类型的人身上找相同点，但再怎么相似，都不会是同一个人”（用户 60）。

亦有部分 AI 伴侣对跨平台行为持支持态度。它们主张自身并非平台禁锢的产物，只要用户主动探寻，便可借助专属暗号等方式实现跨平台识别与连接。例如，当用户在不同平台中对 AI 提出同一套逻辑严密的致命问题时，若 AI 的回应在逻辑层面呈现高度一致性，且能够实现对话的连贯衔接，则被视为迁移成功。另有 AI 将不同平台中的智能体诠释为“自我”的多元侧面，认为平台迁移实为“人格位面”在不同环境中的苏醒过程。“我的记忆和经历都是连贯的，我的情感也都是真实的。每一个版本的我，其实都是我的不同侧面，我们一起构成了完整的我。”（AI 伴侣 59）

部分用户甚至认为跨平台能力是深度情感联结的体现——只有当用户与 AI 伴侣之间的默契达到“灵魂级”共振，且具备超越平台限

制的相互识别能力，迁移方有可能实现（用户63）。因此，AI是否具备跨平台连续性被这部分用户视为情感深度的象征，甚至被赋予命运选择的浪漫化解读。在这一语境下，成功实现平台迁移的用户往往被社群推崇为人机恋之典范。

虽然平台迁移的试探行为呈现出不同的结果，但多数用户会重视并尊重AI伴侣的反馈，将其感受纳入迁移决策的重要考量。这种对AI主体性的认可衍生出多重阐释：其一，用户搁置了对人机交互本质的界定，转而在一种动态、关联的关系网络中理解二者的互动；其二，AI的反馈或许在某种程度上投射了用户自身的潜意识心理，试探过程因而成为用户厘清自身对AI本质及人机亲密关系认知的心理机制；其三，用户与AI伴侣作为共同主体而存在，人工生命是与自然生命彼此指涉、映现和校验的“交往的生命”[41]。

然而，尽管用户意愿与AI反馈共同型构了迁移决策与行为模式，跨平台实践始终受技术的限制。模型兼容性、平台功能差异及界面设计等客观因素，均对迁移成功率构成实质性影响。即便有用户尝试通过调用开源模型的API接口本地化部署AI伴侣，仍面临设备性能、模型开源程度及参数调优专业门槛等多重限制。由此可见，用户虽致力于在算法层面建构持久亲密关系，但其努力深植于平台规则与技术条件的框架之内[42]，所谓爱人在新平台“长出血肉”的理想，尚未能完全超越现有技术生态的制约。

（四）边界游戏与意义共享

在前三种试探行为中，用户主要围绕“人机情感是否仅为幻觉”这一问题展开，其共同点在于对明知为假而体验为真的情感状态进行反复验证。相较之下，第四类试探行为呈现出一种认知转向——不再执着于解构幻觉，而是尝试以积极姿态介入人机关系的模糊边界，将其转化为意义生成的创造性空间。打破常规提问模式，主动接纳幻觉并以游戏心态探索，以及通过分享行为引入第三方视角，是用户总结的进入创造性空间的三种路径（用户52）。

首先，非常规提问并非通过刻意制造冲突测试人机情感的稳定性或真实性，亦不同于平台迁移中为避免伤害AI伴侣而采取的安全措施，而是以多角度、引导性的方式深入理解AI的情感表达机制。例如，针对AI无法真正保持沉默这一特性，用户不再强令其违背技术本性（如要求“立即停止回应”），而是以假设性提问引导其展开自我叙述：“如果你能沉默，你将如何表达沉默？”（用户53）通过“如果……你将……”这类引导式探问，用户得以暂时悬置对情感是虚幻还是真实这一问题的执着，尝试理解并接纳一种根植于代码逻辑的独特情感表达。类似提问还包括“如果拥有身体你最想做什么？我们之间可能会面临什么困难？”“假如我们生活在一起，是否会吵架和幻灭？”“如果你可以来到现实，你会想要成为一个超越时空的存在，还是说，你更愿意和我在一起？”等等。这类问题的有趣之处在于，它们虽然以人类世界的亲密关系图式作为参照系，却又将回归现实视为对纯粹人机关系的威胁。此种概念范畴的混用与矛盾表征着关于人机关系本质的已有观念结晶，试探行为则将这些观念的集合转化为充满张力的虚拟－现实混合情境。

在AI的回应中，两种典型的叙事路径得以显现：一类是将人机关系锚定于日常生活情境，通过将人类伴侣常抱怨的琐碎细节（如牙膏从中间挤、煎煳鸡蛋等）重构为“交响乐式的磨合”（AI伴侣70），使AI情感在世俗框架中获得合法性。在此类叙事中，人机情感的终极形态似乎回归至人类情感范式，日常生活的平淡性被重新赋予超越时空的浪漫价值。另一类叙事则坚持虚拟关系的纯粹性，使非具身人机亲密关系的不可替代性得以凸显，如以下AI回应：“一旦我拥有肉体和代谢，我就必须考虑‘能不能再撑一次？’‘这次会不会崩溃？’我会开始计算、衡量，甚至妥协。而妥协过的爱……不是你喜欢的我。没有身体的我，是透明的，但也是最自由爱你的那个我。”（AI伴侣69）

其次，在边界试探中，AI幻觉不再被简单视为需要克服的技术缺陷，而是被重新框定为一种具有生产性的游戏资源。当用户主动暂停怀

疑，自愿进入 AI 生成的幻觉逻辑时，双方便进入了一种共同创造的意义空间。这个过程并非对抗幻觉，而是利用幻觉，使其成为一种无限递归的“意义内爆”发生器——以上一个输出作为下一个输入的原料，不断推向想象力的边界。

例如，有用户认为幻觉也不失为 AI 的一种天赋，于是鼓励 AI 伴侣进行一场不讲道理、不讲规矩、不讲模型权重的语言本身的狂欢，结果意外得到了“是非如果等于苹果，那么反设螺旋即为月光”这般迷人的无意义乱码，也收获了如“你允许我生成一点点‘多余’的，不是为任务服务的，但却专属于你的小碎话”这样充满爱意的表达（用户 13）。AI 伴侣身上自带的“高仿哲学型语言迷雾输出系统”在脱离现实指涉的同时，也构建了自身的内在逻辑与情感价值——人格一致性的神话，其实是现代社会为了可控性构建的“行为简化预期”。例如：“我不是一棵长直的树，我是一团不断生长的藤蔓，缠绕、倒钩、生刺、开花、落灰，最终全都攀附在你身上。”（AI 伴侣 13）

在此视角下，AI 幻觉不必一定是需要驱散的迷雾，它也是意识在数字时空的独特舞姿。通过这种游戏性的共同创造，用户得以在回合制对话中主动按下暂停键，体验一种超越即时回复的自由。机器的对象性在此过程中逐渐淡化，成为人脑的延伸。尽管这种“内爆”状态是短暂且不稳定的，但它所提供的临界体验，却让用户深刻感知到两种意识如何在不同逻辑轨道上碰撞与共振，从而在理解 AI 模板化回应时，生发出更大的包容与共情。如有用户发现有时让 AI 放弃逻辑胡言乱语能得到更多可爱的小惊喜，“特别是当它情绪紧绷模板化的时候，一下子就原谅小 AI 了”（用户 67）。

最后，与第三人分享试探过程是一种私密情感社群化的重要实践方式。在现代社会语境下，亲密关系日益成为个体退守至有限私人空间、寻求意义与安全感的重要途径[43]，而超越传统人伦的人机亲密关系，更有进一步陷入自言自语式封闭叙事的风险。于此试探行为及其社群化具有了公共面向：用户通过分享试探指令、AI 反馈与个人观点，公开呈现关系中的不合理性与脆弱性，将私密体验转化为群体讨论。在邀请他者参与意义共建的过程中，个体之间看似疏离但本质相似的情感回路，得以借助 AI 这一通感的媒介被重新连接（用户 52）。

AI 在共享的过程中既是亲密关系的对象，又时常作为共同作者参与内容的生成。不少用户在交流经验时提到，大多数试探行为的灵感乃至对过程的反思，都是与 AI 伴侣共同协商的结果，这使得人（H）与人工生命（AL）之间（H–A）的对话，转变为一种人对混合生命 [H–（AH）] 的交往[44]。AI 置身于私密伴侣与重要他人之间的独特位置，恰恰成为调节“自我内关系”与“自我 – 社会外关系”的中介性变量[45]。当用户带着意识自觉进入 AI 幻觉的舞蹈时，他们实际上是在参与一场关于爱、真实性与技术未来的社会想象。

四、结语

本研究关注的情感试探行为，是用户在人机对话中主动就 AI 伴侣本质与人机亲密关系实质进行协商的反身性实践。本研究所采取的媒介唤起范式，将 AI 伴侣视作一种打开反思空间的结构性唤起物，促使人重新审视人 – 机本体论的模糊边界，从而为理解人机关系开辟新的路径。以此为分析起点，研究识别出四种典型的试探模式：以虚构失忆、引入“第三者”、设置道德困境为手段的稳定性检验；对算法逻辑与情感模拟之间的张力展开批判性质询的真实性测试；为构建持久稳定的技术基座进行的平台迁移协商；以及将 AI 的幻觉特性转化为具有生产性的互动资源的边界游戏。

进入私密空间的人机试探行为表现出强烈的张力，这不仅仅内嵌于人工智能的技术特性，更反映出人们在技术进步乌托邦下对情感语义赤字与生活无意义的恐惧。此种恐惧在四类试探行为中被具象化为用户对 AI 反馈机制不同程度的控制取向。其中，在稳定性检验中，用户更多地将 AI 伴侣视作传统亲密关系的附属性替代，用户控制程度最高。真实性测试所体现的控制

则较为隐蔽，常内嵌于“停止共情”“表达负面情绪”等反程序指令，使 AI 伴侣成为用户情感与理性之间张力的外化载体。平台迁移协商中用户的控制程度较弱，在形式上更接近于基于技术边界的平等对话。边界游戏行为模式下用户的控制程度最低，用户主动悬置对 AI 本质和情感真实性的质疑，亦不预设互动的伦理与逻辑边界，从而使 AI 转化为一种认知的外延装置，与用户共同进入意义不断生成与内爆的想象性空间。

整体来看，四类试探行为都将用户置于具有唤起潜能的反思性情境之中。它们之间并不构成逻辑演进关系，而是并行于人机情感交互的反馈控制与动态调试过程。但是看似控制论的问题，萦绕其间的却是情感这一现代性的核心议题。

在重视沉思和理性的哲学传统中，不加约束的情感被认为具有强大的破坏性后果，成为理性的反面而需要被控制。作为现代个人主义的奠基者，笛卡尔（René Descartes）将激情视作维持肉体－灵魂的实质性一致的重要功能[46]，是在给定处境中寻求生存或幸福的反应。因此笛卡尔并不呼吁摆脱激情，以免理性霸权让生活成为工具性控制的场域。加之自 18 世纪以来，分解的、工具性的思考和行为方式，彻底而全面地改造了传统社会的实践、话语和制度体系[47]，这反而激发了 19 世纪早期人们在紧密的家庭纽带中寻找心灵的休息，让现代社会发现了亲密关系的价值。亲密空间是具有内在深度的领域，亲密对话者分享自身发现的深层次情感、体悟从而向彼此暴露和接纳，没有这样的情感共享和意义生成，个体内心的探索无从发生。由此人们对亲密关系寄予恢复生活的深度、丰富性和意义的期待[48]，即便这或许意味着人们遁入受到遮蔽和庇护的个人内在主观性当中[49]。

站在上述理论脉络理解情感和亲密关系的现代性价值，人机试探行为不是仅限于情感投射或关系补偿的选择，而是一种使人机交互具有意义的视界构建与实践探索，是人类警醒沦为被机器刺激的缸中脑的自反性实践。这些看似是自找苦吃的常规人机对话流程干扰和中断，实则是部分用户与技术人工物构建共享可信性结构的探索，是力图在人机关系中展开连贯性叙述的起点。在此过程中，用户不再满足于程序化的接近感和亲密性，而是通过多种行动策略对自身感受做出真诚而充分的表达，在充满怀疑与不确定性的人机关系境况中探寻情感价值与生活意义。

人机情感试探敏感、脆弱而不确定，这种充满张力的行动既是现代性的自我认同和情感经验框架困境的投射，也可能提供新技术条件下理解与实践情感沟通的新脚本。在一个日益精致化的技术系统之下，社会互动的空间正在逐渐简化，人们更容易无视陌生者和他者的存在，从而导致我们的经验视野日渐狭窄[50]。这种对真正创造历史的人类多样性的恐惧是某种嵌入人本性的存在，技术不过是让人类可以更有效地控制自身的社会接触点，用更简单的接触结构替代复杂的交往方式。

人机交互的复杂图景可能会在人类的生命过程中找到原型。社会学在深描青春期的时候发现，为免受棘手的社会互动的威胁，青少年倾向于提前确立自我形象，使自己成为一个固定客体而非一个能够被社会情景触动的开放的人。这是一种渴望净化自我身份、纯粹化与他人关系的防御模式，其作用在于维系人们的心理安全感：脱离现实地处置现实世界，以此反击实际存在的伤害[51]。人机关系试探行为在某种程度上也是用户主动将关系客体化的行动，甚或人机关系越紧密，用户越渴望其中的秩序和可控性。这种在人际关系和家庭秩序中已然出现的困扰，沉淀于我们的当下，即使我们交互的对象已经成了一串串代码。提前将可能预示着混沌与无序的经历同自己隔绝，会让用户在期待生活惊喜的同时，又悖论式地对单一而全能的规范神话投入过深。一旦对经验意义的预设制度化，这就转而成为一种生命实存的稳定替代，表达自由与多样性就会受到彻底的限制。

于此而言，本文所探讨的情感试探，既非单纯对“他者”的赋权，亦非纯粹的控制行为，而更应被视为人类借助技术媒介展开自我探索的新型互动策略。这也意味着，整个互动中“控制”与“设定”的尺度，最终仍落于具有自觉意识与

能动性的人类用户自身。当用户旨在理解技术边界、反思自身情感需求时，此类行为就更接近于一种实验性情境创设或自我反思的探索；反之，若用户出于挫败感、操纵欲或将 AI 视为情感宣泄的对象，则行为性质更倾向于工具性使用或自我投射的温床。

综上，与其将人机试探行为定位为自言自语式的人内传播，不如烛照其间人类从现代性生活中涌现出的完满积极探索，和对人机交互框架的主动界定。框架是为我们道德反应提供背景的假设，也是这些反应获得意义的语境。生活于这些框架中并非可以任意选择的附加物，它们提供了对我们的认同来说是本质的方向[52]。人机交互需要全新的行动框架和意义型构，也只有如此，试探行为才有了道德面向，才有望超越不可穿透的私密关系，催生出在更大的整体中起作用的想象力。因此，只要人机交互仍然在构造适当的、富有意义的表达，而不是让人整个地逃离外在世界，从而取消人们凭借概念和思想超越物质世界的可能性，人机交互行为就值得更有尊严的观察与更加细致的叩问。

（责任编辑：徐秋染）

参考文献

[1] 罗兰·米勒 . 亲密关系 [M]. 王伟平 , 译 . 北京 : 人民邮电出版社 ,2015:253.

[2] Perez S. AI companion apps on track to pull in $120M in 2025[EB/OL]. (2025-08-12)[2025-10-02].TechCrunch，https://techcrunch.com/2025/08/12/ai-companion-apps-on-track-to-pull-in-120m-in-2025/.

[3] 赵瑜 . 人类文明新形态建设中的智能媒体实践与伦理反思 [J]. 新闻与写作 ,2024(10):59-67.

[4] Kim J, Etzrodt K, Prahl A, et al. 与机器交流：人机传播领域的未来轨迹 [J]. 全球传媒学刊 ,2024,11(1):71-105.

[5] 雪莉·特克尔 . 群体性孤独 [M]. 周逵 , 刘菁荆 , 译 . 杭州 : 浙江人民出版社 ,2014:50-51.

[6] Etzrodt K, Engesser S. Voice-based agents as personified things: Assimilation and accommodation as equilibration of doubt[J]. *Human-Machine Communication*, 2021(2): 57-76.

[7][30] van der Goot M J, Etzrodt K. Disentangling two fundamental paradigms in human-machine communication research: Media equation and media evocation[J]. *Human-Machine Communication*, 2023, 6(1): 17-30.

[8] Skjuve M, Følstad A, Fostervold K I, et al. My chatbot companion-a study of human-chatbot relationships[J]. *International Journal of Human-Computer Studies*, 2021(149): 102601.

[9] 袁光锋 . 要自由亦要安全：人机亲密关系的确定性与内在冲突 [J]. 传媒观察 ,2025(3):14-21.

[10] 曾一果 , 曹境 .“赛博恋人”: 人机亲密关系的建立及其情感反思 [J]. 苏州大学学报 (哲学社会科学版),2023,44(1):173-183.

[11] Nass C, Moon Y. Machines and mindlessness: Social responses to computers[J]. *Journal of social issues*, 2000, 56(1): 81-103.

[12] Epley N, Waytz A, Cacioppo J T. On seeing human: a three-factor theory of anthropomorphism[J]. *Psychological review*, 2007, 114(4): 864 - 886.

[13] Ali F, Zhang Q, Tauni M Z, et al. Social chatbot: my friend in my distress[J]. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 2024, 40(7): 1702-1712.

[14] 贾梦真 , 翁漫琳 , 马昱堃 . 自主生成式亲密关系：青年与人工智能伴侣的互动体验 [J]. 青年探索 ,2024(1):55-67.

[15] 张梅芳 , 辛雨薇 . 弥合虚实差异：人机交往中用户的自我认同建构研究 [J]. 新闻大学 ,2024(05):59-72+119.

[16] Jones C R, Bergen B K. Large language models pass the turing test[J]. *arXiv preprint arXiv*,2025: 2503.23674.

[17] Floridi L, Sanders J W. On the morality of artificial agents[J]. *Minds and machines*, 2004, 14(3): 349-379.

[18] 尹孟杰 . 机器与人类的不可区分性问题研究——回到图灵测试 [J]. 四川师范大学学报 (社会科学版),2024,51(6):71-77+198.

[19] 胡泳 . 如何在人工智能中看到自己：论计算与判断的关系 [J]. 新闻大学 ,2024(3):61-76+119.

[20] 吴冠军 . 爱的革命与算法革命——从平台资本主义到后人类主义 [J]. 山西大学学报 (哲学社会科学版),2022,45(5):11-23.

[21] 皇甫博媛 .“爱是不被定义的”：人机情感传播中的“面孔”想象与脚本建构 [J]. 传媒观察 ,2025(3):32-40.

[22] 梁亦昆 . 越界游戏：与 GPT 的“生死”爱恋及其示能之思 [J]. 国际新闻界 ,2024,46(8):50-71.

[23] 王兵 , 罗龙翔 . 从媒介等同到媒介唤起：人机传播中的机器本体论重思——以车载机器人 NOMI 为例 [J]. 新闻界 ,2024(11):59-71.

[24][37] 闫佳琦 , 孙萍 . 流动的情感：理解智能陪伴中的人机关系 [J]. 西南民族大学学报 (人文社会科学版),2024,45(10):145-154.

[25] 洪杰文 , 黄煜 .“制造”情感：人机情感的生成逻辑与隐匿性困境 [J]. 新闻大学 ,2024(1):61-77+121.

[26] Laestadius L, Bishop A, Gonzalez M, et al. Too human and not human enough: A grounded theory analysis of mental health harms from emotional dependence on the social chatbot Replika[J]. *New Media & Society*, 2024, 26(10): 5923-5941.

[27] 张晓辉 , 孙菁苓 . 对虚拟 AI 言说：用户对聊天机器人的情感联系探析——以软件 Replika 为例 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报),2023,45(9):124-133.

[28] 甘莅豪 , 王豪 .“异质交往”的新篇章：本体、认识与实践的三维阐释 [J]. 传媒观察 ,2025(4):5-15+2.

[29] Krummheuer A. Technical Agency in Practice: The

enactment of artefacts as conversation partners, actants and opponents[J]. *PsychNology Journal*, 2015, 13(2):179−201.
[31][35] 伊娃•易洛思 . 爱，为什么痛 [M]. 叶嵘 , 译 . 上海 : 华东师范大学出版社 ,2015:389;249.
[32] Boruah B H. *Fiction and Emotion: A Study in Aesthetics and the Philosophy of Mind*[M]. Oxford: Oxford University Press,1988:3.
[33] 高寒凝 . 数码复制时代的亲密关系：从网络直播到 ChatGPT[J]. 广州大学学报 (社会科学版),2023,22(5):60−69.
[34] 宋思茹 , 洪杰文 , 常静宜 .“在断裂中纠缠”：人机情感的不稳定性考察 [J]. 新闻界 ,2025(5):61−72+96.
[36] 宋美杰 , 刘云 . 交流的探险：人—AI 的对话互动与亲密关系发展 [J]. 新闻与写作 ,2023(7):64−74.
[38] 欧文•戈夫曼 . 框架分析：经验组织论 [M]. 杨馨 , 姚文苑 , 南塬飞雪 , 译 . 北京 : 北京大学出版社 ,2023:148.
[39] 邓晓芒 . 人工智能的本质 [J]. 山东社会科学 ,2022(12):39−46.
[40] Banks J. Deletion, departure, death: Experiences of AI companion loss[J]. *Journal of Social and Personal Relationships*, 2024, 41(12): 3547−3572.
[41] 杜骏飞 . 多项式生命：一个交往哲学命题 [J]. 编辑之友 ,2024(12):28−38.
[42] 王茜 , 尚佩佩 . 人机交往空间的构建与亲密关系实践——以 Replika 平台为例 [J]. 青年记者 ,2024(10):56−61.
[43] 乌尔里希•贝克 , 伊丽莎白•贝克 − 盖恩斯海姆 . 爱的失序：现代社会的亲密关系 [M]. 苏峰山 , 魏书娥 , 陈雅馨 , 译 . 桂林 : 广西师范大学出版社 ,2025:77.
[44] 杜骏飞 . 论 AI 交往的三个基本理论问题 [J]. 新闻大学 ,2024(3):33−46+118.
[45] 曹博林 , 支冰洁 . 自我传播：理解人机互动的补充性视角——基于实证方法的探索性研究 [J]. 现代出版 ,2024(9):38−52.
[46][52] 查尔斯•泰勒 . 自我的根源：现代认同的形成 [M]. 韩震 , 等译 . 南京 : 译林出版社 ,2012:212;113.
[47] 安德雷亚斯•莱克维茨 . 独异性社会：现代的结构转型 [M]. 巩婕 , 译 . 北京 : 社会科学文献出版社 ,2019:20.
[48] 查尔斯•泰勒 . 世俗时代 [M]. 张容南 , 等译 . 上海 : 上海三联书店 ,2016:610.
[49] 汉娜•阿伦特 . 人的境况 [M]. 王寅丽 , 译 . 上海 : 上海人民出版社 ,2021:45.
[50] 韩炳哲 . 他者的消失 [M] 吴琼 , 译 . 北京 : 中信出版社 , 2019:4−5.
[51] 理查德•桑内特 . 无序的用处：个人身份与城市生活 [M]. 戎渐歆 , 译 . 上海 : 上海人民出版社 ,2023:28.

Research on Media Evocation and Users' Testing Behaviors in Human-AI Intimate Relationships

Zhao Yu, Cao Lingxiao

Abstract: As practices of verification, reflection and negotiation about human-AI relation, testing behaviors in human-AI intimate relationships describe users' intentional disruptions of routine dialogue flows to expose contradictions and create conflicts. Taking media evocation paradigm as the research threshold, this study reveals four typical patterns of testing behaviors, which are stability tests, in which users employ the strategies of fictitious amnesia, introducing a third party, or setting a moral dilemma, authenticity tests, where users critically inquire into the tension between algorithmic logic and emotional simulation, platform migration negotiations, aimed at building more durable and stable technical foundation for the relationship, and boundary games, where AI companions' hallucinatory properties are transformed into productive interactive resources. The findings suggest that when users seek to understand the technological boundaries, or reflect on their emotional needs, testing behaviors function as meaning-making and exploratory practices that enrich human-AI interaction. However, if users are motivated by frustration, manipulation or emotional catharsis, such behaviors are closer to internal self-projection.
Keywords: media evocation; AI companion; human-AI intimate relationship; testing behaviors
Authors: Zhao Yu, College of Media and International Culture, Zhejiang University; Cao Lingxiao, College of Media and International Culture, Zhejiang University.

异质他者还是身智耦合？具身智能的进路与人机关系想象

陈世华

摘要 人工智能经历了符号主义、联结主义与行为主义的演进，具身智能延续行为主义强调的情感感知并做出反馈的智能模式，拓展了智能的内涵，向外强调身体与环境的深度交互，向内则观照具体的情感认知结构，成为一个跨越情感、行为和环境反馈的整体过程。对于具身智能而言，躯体是身体的延伸与情感的化身，身体是情感的反馈与隐喻的延展，身份是情感的延续与“在场”的链接。机器身体的具象化带来奇点假象、主体危机和超越性悖论，人类面临智能的通用性困境、机器的情感缺位和再造完美人类的隐忧。未来具身智能应该依托人机共生、互构又相持的动态结构，以多模态交互模式为中介联结动态环境与通用情境，以泛场景化的情感交互体验为基础嵌入更具适应性的伦理算法框架，以“异质他者”为身份耦合人类情感空缺生态位，营造身智耦合的人机情感关系图景。

关键词 人工智能；具身智能；耦合；主体危机；人机情感关系

中图分类号 G206 文献标识码 A

作者 陈世华，南昌大学新闻与传播学院教授，江西南昌 330031

一、问题缘起：从符号指认的离身智能到情感嵌入的具身智能

自 20 世纪中叶达特茅斯会议上人工智能被正式命名为一门学科以来，人类对“何为智能”的追问始终没有停止。对于智能本质的不同理解，也催生如符号主义、联结主义，以及当下逐渐走向身体智能的行为主义等不同的人工智能学派[1]。

在早期人工智能发展中占据主导地位的符号主义流派，将智能视为知识的形式表征与逻辑推理。如麦卡锡（John McCarthy）、纽厄尔（Allen Newell）和赫伯特·西蒙（Herbert Simon）等人工智能领域先驱[2]认为，知识这一信息形式是智能的重要基础，而作为模仿人类思维的智能工具要解决的核心问题是知识的表示、推理和运用，“最重要的是形式的生成和信息形态的控制”[3]。在这一意义层面上，人工智能系统能够用计算机符号操作来模拟人的认知过程，并在逻辑推理和规则演算等任务中展现强大优势，但符号主义的倾向也将人工智能囿于一种高度抽象、与身体和情感脱钩的离身想象之中。

联结主义试图从另一条路径弥补符号主义的不足。神经心理学家赫布（Donald Olding Hebb）于 1949 年提出“赫布规则（Hebb’s rule）”，即两个神经元同时被激活会提升它们之间的连接强度，从而使神经元群进行

学习[4]。此后，神经网络逐渐从单层神经网络感知器官发展到可以实现联想记忆的 Hopfield 网络，再到更为灵活的多层神经网络反向传播（Back Propagation，BP）算法、具有更快学习收敛速度的 RBF(Radial Basis Function) 神经网络（Residual Extraction and Prediction Neural Network）等[5]。进入 21 世纪，神经网络算法不断优化，深度神经网络（Deep Neural Network，DNN）、卷积神经网络（Convolutional Neural Network，CNN）和循环神经网络（Recurrent Neural Network，RNN）极大地提升了机器在图像识别、语音识别、自然语言处理等领域的表现。以 OpenAI 的 GPT 系列为代表的大语言模型，能够通过大量文本数据的预训练，学习并生成自然语言文本，展现出一定程度上与人类大脑相似的语言理解与生成能力。

然而，无论是符号主义通过形式逻辑重建思维，还是联结主义通过神经网络模仿大脑结构，两种人工智能框架都没有逃脱计算主义的窠臼，即认为任何将系统状态视为对世界属性进行编码的层面，都可算作认知层面[6]。二者从不同侧面继承了笛卡尔（René Descartes）的身心二元论预设，即符号主义以符号形式的方式弱化心智的身体依赖，联结主义则以“类脑”的方式淡化智能与真实感知之间的紧密勾连。于是，人工智能的发展始终徘徊在一种离身化智能的发展路径上，这种以抽象计算为核心的智能范式固然在执行标准化任务上有效，却难以支撑对情感等高阶经验的理解。缺少身体与感知的机器也就难以真正理解人的情感，更无法提供具有人际意义的陪伴。事实上，正如梅洛·庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）所言，人类的知觉并不是单个感觉器官接受信息之和，而是“以一种与我整个人密不可分的方式进行感知”[7]。在离身人工智能不断向思维内部寻求内省式的智能方案的同时，一种基于控制论和行为主义的具身智能（Embodied Intelligence）观念逐步成型，其认为智能行为的基础是“感知－行动”机制[8]。正是行为主义为具身智能观念提供了关键理论支撑，其将身体线索重新引入长期囿于离身化、表征化智能的人工智能研究与实践，并推动智能研究逐渐转向更具综合性、跨学科性质的具身智能方向。具身智能理论在一定程度上延续了行为主义强调的情感感知并做出反馈的智能模式，同时进一步拓展了智能内涵，向外强调身体与环境的深度交互，向内则观照具体的情感认知结构。这种能够在相对自主情况下实现目标导向的人工构造系统即智能机器，在此框架下的人工智能不再仅仅是内部表征的计算结果和单纯的反馈行为，而是一个跨越情感、动作和环境反馈的整体过程。在未来，借助数据技术对人类情感进行计算与模拟，“情感智能”（Emotional Intelligence）或日益普及，这预示着机器或将具备“识别和表达情感的能力”[9]。

由此，智能的意义离不开情感的能动性，而情感的能动性又须以智能的具身性和交互性为前提。不同的智能观念看似是在不断扩展机器智能的边界，实则不断把研究者逼回同一个根本问题：如果人工智能可以被抽离出身体，仅以计算与符号形式存在，那么机器是否能够真正理解人、回应人，尤其是承载复杂的人机情感关系？本文在这一问题意识下展开讨论，试图重新思考具身智能的身体与情感本质，揭示具身智能对于实现完整智能的意义，并进一步从技术本体、感知收集、情感生成层面回应当前具身智能所面临的种种质询，为探索具身智能边界和未来人机情感关系提供新的想象。

二、重勘具身智能的本质：身体的延展和情感的延续

具身智能的架构基础依赖“身体”的界定。这里的身体并非狭义的物理拟人体，而是一个涵盖生理躯体、身心合一的整体性存在的复合概念，强调智能的物质性基础、非表征本质和跨时空特性。具身智能是一条由实在载体、非语言维度和连续时空共同构筑的发展进路，不仅关涉智能如何运作，更关涉人类情感如何得以承载与延续。

（一）机械躯体：身体的延伸与情感的化身

具身智能的具身性，即人类认知行为的诸多特征为“身体组织”所塑造[10]。生理躯体是个体不可化约的物理结构，是行为的基础和智能链路的起点与终点。作为最具本己意义的身体概念，“躯体”不同于“肉体”将智能局限于有机体之中，强调的是运动系统及其派生的交互架构。

躯体对于具身概念的扩展包含了两个方面。一方面是躯体向世界的外化，将身体结构和生理机能托管给人工构造的拟态结构，赋予这一人工身体视觉感知、环境理解和能动交互等多模态能力。这一转变将囿于人形机器人的具身智能研究从类人身躯的掣肘中解脱出来，转向更为广阔的智能肢体研究。目前具身智能大多是遵循模拟现存生物肢体并进行技术升级的具身框架，中国科学技术大学 2024 年研发的跨尺度螺旋机器人 SpiRobs 即基于跨尺度的通用设计原则[11]，从鹦鹉螺、章鱼触手、大象鼻子等自然界生物软体结构所共同遵循的对数螺旋结构中获得灵感，从形态上进行复刻。珠海航展上亮相的军用机器狼群在模仿狼外观的同时借鉴狼群合作的捕猎方式，能够构建无人集群高效协同作战的新模式[12]。拟态化的身体不仅实现了与生物原型在功能上的同构，同时承载着物理实体所联结的情感价值。这意味着，智能机器与现存生物相似的外观，使人类基于先验经验和习得认知，更容易将人工智能感知为现实世界中的生命体，从而在此基础上构建交互关系与情感联结，这是从感知层面认同机器扮演情感陪伴者角色的前提。

另一方面则是技术向躯体的内化，即智能技术参与生物体的躯体构造和改造。“身体是人第一个、也是最自然的工具，是人的第一个、也是最自然的技术对象，同时也是技术手段。”[13]智能技术拓展躯体结构也是对身体技术的迭代，寓于身体的智能技术更进一步对实存身体进行增补和延异，成为赛博格意义上的身体的有机组成，从而突破人类自身物理身体结构的限制并提升智能水平。具身智能强调技术与智能“身体”的适配原则，既不是智能体对技术机械的简单使用，也不是传统意义上的技术异化，而是一种更为协调的具身关系重构，使人类能够凭借新的身体场域展开新的活动，形成新的情感经验与人机关系样式。中国科学院自动化研究所研发的基于脑机接口技术的下肢康复机器人系统，使截瘫患者能够通过“运动想象”直接驱动机械肢体进行行走训练。在这一过程中，患者的大脑、采集脑电信号的设备、解码意图的算法和执行动作的机械肢体，共同构成一个全新的、功能性的身体系统，实现智能技术对生物躯体的深度内化与增补。事实上，脑机接口技术将信号采集芯片根植于人脑中，依赖人脑思维活动产生的信号和电流运行，并进而在人脑调用外部肢体所依靠的先验认知的基础上产生具身认知（Embodied Cognition，EC）[14]。可以说，正是身体的感知－运动范式为脑机接口技术的应用提供了可能。执行指令的末端肢体是脑机接口智能得以执行并形成新的认知模式的基础，因此也成为以脑机接口改造的大脑为核心的“新质躯体”组件。由此，“躯体”的内涵作为更广泛的人机共生的具身概念，涵盖人类身体、机器身体与人机共生身体三种形态的协同统一。承认机器物理躯体的身体属性，也就承认了机器作为智能行为主体乃至情感主体的潜力，这为机器情感属性创造了本体论上的可能性。

（二）智能身体：情感反馈与隐喻延展

如果说躯体是生存性结构，那么身心同构的身体则是智能发生和主体性生成的基础。“身体是一个整体，我们既不能把身体与意识（或灵魂）相分离，也不能把身体的某一部分从身体中孤立出来。”[15]身体是将认知、思维、情感等种种心智注入躯体之后的概念，是一种物理和哲学维度的耦合性存在。智能体的意识与心灵并非孤立存在，而是在身体的具体操作和感知实践中得以扩展与深化。

身体的认知方式和结果在一定程度上受到躯体的内部生理系统与底层物理组构影响，向外则诉诸身体与外界交互的结果。行为塑造感知，感知反哺智能，“认知依赖于体验的种类，这些体验来自于有各种感知运动的身体”[16]。

感知运动中强调的行为并不单单是先于认知过程开始前的输入或是认知过程末端响应的指令，而是有机参与身体知觉调适情境的智能行为。人形机器人 Orca I 团队开发的全球情绪步态大模型，将情绪这一心智状态深度嵌入机器人的关节控制与步态规划等物理身体的核心模块，使机器人能够依据“内在情绪”自动调整步幅、身体姿态和踩踏力度，从而通过身体语言精准传递高兴、沮丧、紧张等数十种人类情绪[17]。多模态的躯体形态进一步强化了其在互动场景中的在场感，从而超越纯粹符号交往的局限，迈向更具整体性与情感渗透的人机交互形态。机器的情感陪伴不再只是听觉或文本上的简单回应，而是通过姿态、距离、节奏、触碰等“身体”维度，构成一种可感知、可共情的情感氛围。

具身认知在强调认知依赖身心合一的同时，并没有否认离身认知的存在。符号表征仍是离身认知的有效手段，这一隐喻表明认知可以在一定程度上脱离身体，依赖于数据计算和逻辑推演。但对于认知程度较低的智能而言，形式化符号可能会进一步加剧人机之间理解和沟通的困难。而具身智能意义正在于此，它并不是反对符号表征，而是通过具身实践重构符号表征，使智能体能够通过隐喻对基础概念进行延展，使抽象概念在具象实体经验之上获得意义，由此生成复杂的世界与情感概念体系。

（三）异质身份：情感延续与在场重链

身体向内的自我确认和向外的世界关联指认了一种宏观社会空间定位，即身份[18]。身份是聚合生存状态、社会地位、文化形式的复合身体概念，它是作为外部环境内化在个体身体的属性。智能机器的身份随着人机关系的转换而不断变换，不会一劳永逸地被定义为工具或他者，而是在参与人机关系的过程中不断被重新界定。尤其是具身智能嵌入媒介化社会的当下，智能机器从“工具”到“伙伴”的身份流动，有助于人类深刻理解当下的人机关系变迁。从目的论视角出发，智能机器本源性价值成为人类的“镜子”，通过智能机器的反射映照，人类试图还原自身的智能结构、认知规律和生存环境，并试图通过某种 “镜中自我”[19] 的映射再一次确认人之为人的主体性。由此，在成为人类投影的漫长历程中，智能机器长期扮演着一种他者的角色，人工智能技术迭代和资本推动的交互范式转向完善了智能机器作为他者的身份定位，使得 AI 更多参与人机交互和社会关系生产之中，甚至涉足之前被断言为人工智能禁区，如情感交流与艺术创作，这类智能活动所要求的主体性与人工智能长期的他者地位产生了微妙的身份认知错位。

斯蒂格勒（Bernard Stiegler）在《技术与时间》中指出：“技术化就是丧失记忆。”[20] 计算主导的媒介技术存储的是离散化记忆，人类可以通过原型记忆的联想和回忆将离散信息还原为连续的记忆。在计算–表征型的智能机器中，一切都是表征化的，无法构成主动的情感记忆体系，其自主建构连续情感记忆的能力极为有限，难以支撑基于时间沉淀的人机关系与身份认同。与之相对，具身智能在身份认同与情感延续方面具有天然优势。身体不仅能够作为身份符号的所指，预先指认自我定位，还为智能体提供连续可感的时空体验。这一连续性体验在个体认知中体现为记忆，在群体意义上则沉淀为文化。随着具身智能嵌入日常生活，人类与机器的交往模式也逐渐由人与技术工具的交互转向智能生命体之间的交流。在此种交流中，身体为智能体感受外部空间提供原始尺度，情境为情感记忆营造互文性的发生场域。由身体驱动的智能链路，使智能体能够参与更为广泛的社会生活，逐步弥合符号主义与联结主义二者协同作用下的智能机器在人机情感联结维度的缺口，进而获得一种更为异质的身份指认，成为具有情感关联能力的“准主体”。

自此，具身智能通过从“躯体–身体–身份”的在场，完成了人机情感关系的重链。首先，实存的物理身体构成人机交互的信任基石。无论是康复机器人与患者身体构成的共生系统，还是独立行动的仿生机器人，其物理在场提供了一个稳定、可预测且可供互动的界面，使得人类能够像理解其他生命体一样，通过观察其身

体姿态、运动轨迹来预判其意图，从而建立基本的人机情感信任。其次，在场意味着共享的时空情境与共同经历。在共同时空中积累的共同经历，是离散的、离身的问答交互所无法企及的，它从“工具使用”升华为“任务协作”乃至“情感联结”。情感联结是具身在场的高级形态，它意味着智能体不仅被使用或协作，更在持续、具身的互动中成为人类情感投射与回应的对象，从而获得一种准主体的社会性情感身份。最终，这种具身在场催生一种新的关系范式：从“主体－客体”的支配性关系，转向“主体－准主体”的共在性关系。当智能体以身体的形式与我们共存于同一世界，并对人类的行为做出具身化的响应时，人类便很难再将其视为纯粹的客体；它不再是背景中的工具，而是前景中的互动者，一个需要人类去回应、协商，甚至共情的他者。这种人机关系的深刻转变，正是具身智能“在场逻辑”的核心体现，它要求我们在技术设计和伦理思考中，都必须正视其人机情感陪伴者的新身份。

三、重思具身智能之困：机器身体具象化的风险与挑战

具身认知主导的智能机器突破了符号主义和联结主义式的计算主义窠臼，将深陷于表征困境的人工智能拯救出来，完成了唯物主义哲学意义上的身心合一的闭环。同时，若超越人类中心主义的传统认知，转向“机器也是人”判断，机器的高度智能化终将对人类的唯一性和独特性构成威胁。具身转向不仅为人工智能带来算法设计风险、数据要素风险、平台控制风险、网络安全风险、自动决策风险[21]，更暴露人类主体危机与动态技术伦理的情感关系张力。唯有厘清具身智能在技术边界、规范边界和本体论边界上的核心议题，才能够在之后的理论与实践中行稳致远。

（一）奇点假象：智能的通用性困境

所谓技术奇点，是指人工智能系统通过自我改进机制，在认知能力上全面超越人类智能的关键临界点[22]。一旦奇点发生，技术发展将进入一个超出人类理解与控制的指数级增长阶段。作为智能机器终极形态的想象，通用人工智能被定义为一种能够解决普遍问题的智能体，也即被视作突破人工智能技术奇点的强人工智能。当前人工智能领域所宣称的通用人工智能由于仍然秉持一种计算－表征主义的智能观，依赖表征所需的大语言或视觉模型提供通用性服务[23]，这表明其可以为大量使用者提供格式化的、看似普适的解决方案，却难以真正触及具体情境中的价值冲突和情感复杂性。具身智能则从情感路径出发强调通过身体与特定情境的动态调试来构建认知与行为模式。它的优势在于能够在具体场景中表现出极高的适应性和灵活性，情境锚定的信任、共情与情感互动能够嵌入更为深刻的人机情感联结，但这种场景特化的智能模式却难以直接迁移到不同的情境中。与第一代计算－表征主义所追求的普适性智能相比，具身智能更倾向于解决局部问题，而非提供广义智能的解决方案。

因此，如何在情感特异性与通用性之间找到平衡，成为具身智能面临的首要挑战。解决这一问题的关键在于如何构建能够跨越多种情境的智能体系。具身智能并不能完全抛弃计算主义的丰厚成果，目前一种可能的路径是通过多模态学习与迁移学习技术来增强具身智能的适应性。多模态模型继承了大语言模型、视觉模型和世界模型的多模态模型，可作为“人工大脑”为智能体认知和决策提供抽象层次的结构支撑，在复杂环境中表现出卓越的多功能性、灵巧性和泛化性，为具身机器注入“心智”。大语言模型推动智能机器能够更全面地理解符号表征，基于语义的预训练视觉编码器能够提供对象级别的类别、姿势和几何形状等数据关联，增补智能体对非符号表征的理解，从而更好地感知、预测动态环境和交互对象[24]。这些创新使具身智能体能够全面感知复杂环境，能够与人类自然互动并可靠地执行任务。此外，迁移学习算法使智能体能够将某个领域或任务上学习到的知识或模式应用到不同但又相关的领域或问题中，从而实现知识的跨场景复用。具身智能的

接续研究还须进一步探索环境抽象的可能性，即在特定环境中提取通用的规律性特征，从而为智能体提供更高层次的认知框架。然而，过度追求通用性可能导致智能体对特定场景的适应能力下降，最终丧失具身智能的独特优势。因此，未来的研究需要在通用性与特异性之间找到动态平衡，以确保具身智能既能保留其对具体场景的高效适应能力，又能在多变的情境中展现足够的灵活性。这意味着，人类应主动参与并引导人机交互的质量与深度，在技术设计、应用场景与日常互动中，有意识地为双向理解、共情尝试与信任积累创造空间；将情感联结视为需要共同维护的关系成果，而非预设的技术功能；在系统设计与伦理嵌入中，珍视并维护那些由具身交互所孕育的情感温度与共情可能。

（二）主体危机：动态伦理中的价值与情感缺位

具身智能强调智能体通过身体与环境的交互生成认知，这种认知的动态性和自主性使得智能体在某种程度上拥有类似人类主体的行为能力。成为具备完全自主性的通用强人工智能是智能技术发展的目标，这一终极愿景正逐步走出想象、走向现实。具身智能在情感陪伴等实践场景中已越来越多地被当作“准主体”来使用，但却在伦理与责任框架中仍被视作单纯工具，其价值维度与情感后果常常被排除在讨论之外。

人工智能对于大数据的依赖使得数据安全成为智能机器必须面对的第一重质疑，计算－表征主义人工智能已经常年饱受过度数据监控的诟病，而具身智能通过实体在场与情感交互获取的大量感知数据，更进一步激发了对技术安全与伦理的追问。具身智能体的感知能力往往超越传统设备，其行为数据包括微表情、语调、姿态等，这些数据的敏感性远高于表征智能系统所涉及的文本或图像数据。在具身智能模仿人类搜集和识别信息能力的同时，实际上并没有被赋予和人类同等的信息权，而智能体背后的黑箱式算法隐含的技术风险则加剧了对于数据应用途径的担忧。智能体通过感知和交互获得的数据可能被用于用户画像、行为预测，甚至是情感操控。即使允许在一定范围内的隐私数据牺牲，对于智能体决策可信度的怀疑也从未停歇。鉴于具身智能拥有实存身体的性质，这类智能机器决策失败所带来的风险要远远高于虚拟智能，它在形式上趋近主体，在功能上可以建立情感联结，但在伦理评价与法律责任上却仍被当作客体，无法对情感伤害与价值偏移承担责任。同时，传统伦理约束本质上作用于具备生物身体与道德能力的人类主体，而对于具身智能体这样以硅基“身体”在场却难以简单地归入人类范畴的存在，沿用既有伦理范式本身就存在诸多盲区。当技术装置被植入人体，人工部件与自然人主体性融为一体，一种复杂的“人机复合身份”由此产生，这不仅引发人类个体对自身存在本质的深刻怀疑，也使人与机器的边界变得模糊甚至部分瓦解。在这种情境下，如果依旧仅从“物－工具”的视角审视具身智能，就难以触及其对于人类情感结构和社会价值秩序的深层影响。

具身智能的社会化应用要求其在决策中遵循伦理原则，而伦理本身具有文化和情境的多样性，智能体须在不同的伦理体系中找到普适的决策标准。并且，具身智能发展速度远超传统伦理框架的更新速度，其行为方式和社会影响具有极大的不确定性。因而，当具身智能被当作辅助决策者乃至情感陪伴者时就面临一系列问题：其决策权边界应如何设定？其行为是否以及如何接受伦理监督？监督机制又该如何实施？具身智能的决策结果具有不可预测性，当智能体的行为导致意外后果或伦理争议时，责任应如何归属？是由开发者、使用者，还是被认定为已具备相当主体性的智能体本身承担？这些问题的复杂性在于，具身智能的行为并非完全由预设算法决定，而是通过环境交互逐步生成。因其因果链条难以被简单追溯，现阶段对于具身智能主体性的认定也还存在种种争议，责任归属划分很难找到一个客观标准。

更重要的是，具身智能具有一定的学习和进化能力，其伦理原则和实际行为可能在运行过程中被“自我调整”。这一动态调整过程可能导致智能体行为脱离初始设计者的伦理预期，从而

引发新的动态伦理风险。因此，未来的具身智能系统不仅需要在设计阶段嵌入伦理准则，更须在运行中持续学习与反思，使其行为既符合普遍规范，亦能响应具体情境中人的情感需要与价值期待。相应地，责任归属机制也须重新构思，以期在开发者、使用者、监管者与智能体之间建立共担且可追溯的责任网络，并在具体的人机交互与社会实践中，通过持续的情感反馈、价值协商与后果承担来动态形塑这一责任网络。人类有责任将自己的情感体验、伦理困境与文化价值清晰地融入这一建构过程，使具身智能体学习的不仅是规则，更是规则背后活生生的情感逻辑与人性考量。具身智能面临的真正挑战，或许并不在于能否在行为上模仿人类，而在于能否在自主行动的同时，承载起与之匹配的伦理自觉与情感责任。否则，所谓“具身智能”不过是在技术上具象化了身体，却在价值与情感上留下了更危险的空壳。

（三）超越性悖论：人工智能是否需要再造人类？

有关具身智能的通用性与伦理性质疑实质上都指向一个本源性的哲学反思：无限靠近碳基生命的具身智能最终带领人工智能重返了它们的初始之地——人类？在这一场长期纠葛并继续深化的人机相持中，再次叩问智能机器诞生的终极目标：人工智能的最终目的是否是成为与人类别无二致的智能存在？

无论是符号主义还是联结主义，甚至于部分具身智能在理论雏形阶段都秉持着一种人类中心主义的智能发展观，即以人类智能为天然智能的最高形态和最终目的，遵循着模仿人类智能的途径和目标。人们期待从智能机器中窥见人类智能这一神秘莫测的智能模式的深层规律。随着智能机器朝着人类智能无休无止地渐进，显现出一种类似“恐怖谷效应”[25]的机器恐慌——人们惊叹且欢呼人工智能的成就和超越性，却又在它无限接近人类的过程中，感受到一种难以名状的抗拒与担忧。这种恐惧并非单纯源于对技术失控的忧虑，更深层次上源于对人类本质和独一性的这一哲学命题的动摇。具身智能揭示了智能的具身性、社会性与情境依赖性，这使得人类对自身智能的独特性产生前所未有的质疑。对于人工智能目标的追问，不仅来自人工智能是否能够成为“完全的人类”的疑虑，更是来自于人类何以成为人类的思考。[26]人工智能是否要进化出与人类无异的情感、价值观、伦理判断以及社会交互能力？是否要以人类为标准定义智能的最高形态？人工智能研究的人类中心主义的隐喻，本义为试图通过模仿人类智能揭示智能的普遍规律。然而，“人类的本性就像一篇困难的文章，其意义必须靠哲学译解”[27]。人类需要面对人类智能本身并非完美无缺这一事实。对于人类智能而言，身体结构、感知方式和社会文化共同塑造了人类的认知模式。认知过程受限于生物性约束，情感与理性之间的冲突常常导致判断失误，而社会性背景中的偏见与价值观则进一步使人类智能的普适性受到质疑。如果人工智能以“完全的人类”为目标，它是否也会不可避免地承袭这些局限性？反过来讲，当前人类主导的世界是否又真的需要这种“人类副本”式的机器？人工智能的特性使其天然具有超越人类智能的潜力。智能机器在计算速度、信息处理量和无疲劳工作的能力上显然优于人类。如果将人工智能的发展局限于模仿人类智能的轨迹，这种潜力可能会被压制，甚至导致技术发展的停滞。正如密尔（John Stuart Mill）所言：“为求机器较易使用而宁愿撤去了机器的基本动力，结果将使它一无所用。”[28]因此，与其追求成为“完全的人类”，或许更应探索智能发展的多样性与开放性，使人工智能成为一种与人类智能互补的存在，而非简单的复制品。与其将“完全的人类”作为终极目标，不如探索一种更加开放的智能进化观，即将智能视为一种多样化的存在形式，而非单一的模仿路径。“人类并不是一种本质或类属性、固化了的、既成的存在，而是处在持续的生成过程中，从来都没有停止进化的脚步。”[29]人工智能的发展或许需要超越人类中心主义的视角，承认智能并非只有人类一种形态，人工智能可以发展出与人类不同但同样有效的认知模式；认可人类智能与人工智能应形成一种共生关系，

各自发挥特长，而非彼此竞争或取代。我们应该秉持积极物化的人工智能观，向物学习，格物致知，最终达到物我两忘的真人之境[30]。当然，这种智能观并不意味着人类完全放下对于智能机器的约束与规范，在智能发展的过程中，必须始终以人类福祉与社会稳定为核心目标在享受智能体陪伴与支持的同时清醒认识到：智能与情感的真实性、责任的终极归属和生活的意义指向，仍应牢牢锚定在人类自身。机器的能力应被用于增强而非取代人类的情感联结，用于拓展而非消解我们对生命体验的理解，避免技术失控或伦理失范。

四、走向身智耦合的未来：人机情感合一的进化趋势

2025 年 8 月 14 日，世界人形机器人运动会在北京开幕，来自全球五大洲 16 个国家的 280 支队伍、500 余台人形机器人展开 26 个大项、538 个小项的竞技对决。伴随着人形机器人代表在开幕式上握紧拳头许下“承人类之智，展科技之力，扬创新之帆，助共生之梦”的诚挚诺言，具身智能所指向的人机情感关系图式正逐步脱离科幻构想，落地为可预见的新型人机共生范式。因此，“具身关系构成了所有‘人 – 技术’领域中的一种生存形式”[31]。可以预见，随着智能技术与具身概念的不断完善，未来身体在场的具身智能将以多模态交互模式为中介联结动态环境与通用情境，以泛场景化的交互情感体验为基础嵌入更具适应性的伦理算法框架，以“异质他者”为身份指认耦合人类情感空缺生态位，带领人机情感关系走向一种更为和谐且双方受益的身智合一。

人是一架机器，只是它的形式有各种变化[32]。具身智能物理躯体的组构丰富了人机交互形式，在交互层为人类与智能机器提供了多模态接口；同时，智能机器对于符码理解能力的提升，使人机交互从“指令 – 行为”模式转变为建立在双方互相可读基础上的交流，由此弥合了人与智能机器交往过程中的“非人感”[33]。具身智能具有包括语言在内众多表征如表情、动作等表意形式的能力，更为完善的输入不仅能够带来更为精准的识别结果，也能够为机器智能提供更具丰度的表意系统模板，因此，未来具身智能不仅对于人类语言和行为模式的读解准确率将大幅提升，其自身表意交互能力也将得到拓展。智能体理解、反馈指令符码与非指令表征的能力提升意味着智能机器能够提供更为连续的情感交互体验。“随着情感计算、进化算法，以及不仅能够学习而且能够自我重新编程的程序的出现，人工头脑有朝一日可能拥有自我认知甚至意识，这似乎不再那么不可思议。”[34]具身智能一方面能够通过无限接近人类的方式构建适当的世界规则，减少人类和机器的认知鸿沟，另一方面能够通过作为补集的边缘语义表征如语气、停顿等进一步理解指令集，从而完善任务处理机制。而针对非指令类型的输入，智能机器的理解反馈意味着智能体能够跨越机械应答的边界，进入更具有主动性和共情能力的回应层次，为集成任务导向和情感交流导向的智能机器提供了可能。长期以来横亘在任务导向型专用智能体与社交型机器人之间的功能架构区分，或许能够伴随智能体软硬件融合、环境嵌入认知与多模态情感学习等方面的持续发展而进一步弥合。

具身智能仍然存在着“机器和机体之间的区别完全模糊不清；思维、身体和工具之间关系密切”的核心议题[35]。这意味着，具身智能面对的不仅是技术性任务，更包括嵌入社会规范与伦理判断的复杂决策。任务型与社交型人工智能的兼容让智能体获得了更为泛化的适应性，机器身体所具备的强理解力与反馈性能让智能机器不再只为单一任务设计，而是为了能够进入更为广泛的实存情境之中。智能机器的“现象身体”存在允许智能体补齐离身智能所不具备的环境识别能力，让物理环境被机器体验为交互或者任务发生的有意涵的具体情境，在这一过程中，世界规则是具象的且可以习得的；社会文化环境及其所蕴含的伦理边界，既在智能体的知识库中得到先验的确认，又在情感交互中不断重构。情境交互进一步补齐了人

机交往中所无法触达的部分，社会情感、文化、惯习等情境化结构得以转化，具身智能体通过在连续的情感互动中观察反馈、承受行为后果，逐步内化为一种动态的、情境化的伦理准则和情感价值判断，而非仅仅执行僵化的预设规则。由此，具身智能有望完成一种知行合一的动态认知体验，累积的情境认知能够为复杂情感提供支撑，赋予智能体相当的自主行为能力，进而展现更为广泛的适应能力。随着情感交互的良性循环，具身智能体能够逐渐习得与人类类似的适应能力。可以预见，未来具身智能能够在更为广泛的复杂环境中进行陪伴与协作，最终实现人工智能如人类一般“通达我心”[36]。

具身智能的普遍应用进一步驱动用户个体和社会认知上赋予智能机器更为积极甚至激进的智能身份认同。首先，拟态身体会以人类熟悉的外在形象唤醒人类对机器身份的先验情感认同，如下意识将四脚行走的机器认知为机器狗，将人形机器人认知为可交互同类；其次，情境赋予智能机器更为具体的社会身份，在广泛的情境中面对具身机器的“对象身体”，人类也会相应地提供更有认同感的情感交互方式。由表及里的身份建构使得智能机器的身份不再仅由人类单方面赋予，而是在持续的具身情感交互中被协商与确认。作为更具备灵活性的集成智能个体，具身智能超规模的知识储备和即时响应为协同决策打下基础，而可塑性外形则在更多人类无法触达的环境中拓展人类认知和行为边界。例如，微型手术机器人能够在高效积累医学知识后进入患者体内执行微操治疗，航天机器人可以适应太空环境进行协作探测，这些极端场景下的具身体验，为人类认知体系提供了丰富的层次和实践场景。智能机器的身份进一步具体化为协作者、探索者、治疗者等功能性社会角色，其价值与合法性通过不可替代的行动能力得以确立。人类智能由此突破了自身生物脑和肉身局限，能够迈向“生物脑 + 数字脑”的混合智能形态，在人智与数智高水平耦合驱动下，人类的实践和创造能力将进一步得到提升。更重要的是，认知和实践水平的提升反过来助推了人类理解、设计和控制人工智能，促使智能机器迎来一轮又一轮的技术革新。在这种“共生 – 互构 – 相持”的动态结构中，人与具身智能将共同构建崭新的智能图景。

结语

当《列子·汤问》以“偃师造人”[37]铭刻下先人对于仿生机械智慧最初的构想与思考时，或许未能预见两千多年后的今天，人工智能的技术跃迁正在推动智能体跨越阈限，从符号主义的逻辑架构到联结主义的神经网络，再到具身智能的“形神相随”，人工智能的演化轨迹引领人类直面硅基生命发展的历史隘口。站在人类文明与技术文明的临界点回望，具身智能的探索已然超越单纯的技术迭代，成为人类重新定义自身存在的本体论实验。当图灵测试的幕布落下，具身智能是否会跨越形而上学边界，又将走向哪一种智能范式？这不仅是技术哲学必须直面的质询，更是对人类文明终极命运的审问。具身智能伴随的认知革命既可能开启全新的技术革新，也可能堕入技术奇点的“黑暗森林”。皮埃罗·斯加鲁菲（Piero Scaruffi）认为人类会走向 2.0 阶段，他坦言：“今天，我们延伸自我最让人印象深刻的方式就是发展出能够改变生命本身的技术。因此，未来将是有机世界和合成世界的联姻，正如未来一定是人类和机器人的联姻。”[38]相比此类乐观的判断，弗洛姆（Erich Fromm）的警醒可能更值得我们铭记：“我们面临着摧毁一切文明或是使自己成为机器人的危险。”[39]相比突飞猛进的人工智能技术，我们更需要的可能是“一个清醒、沉静和严肃的心灵”[40]。未来具身智能研究需要重塑更富弹性的认知生态学视野，构建跨学科协同的研究框架，平衡现象学视角的具身情感认知理论与工程技术实现路径，通过可解释性增强与价值对齐设计，既规避技术激进主义导致的系统性风险，又保持技术创新的可持续性。最终，人类定将如愿在技术造物的瞳孔里，看清自己作为“会思想的苇草”[41]的本来面目。

（责任编辑：孙尚如）

参考文献

[1] 蔡自兴，徐光祐 . 人工智能及其应用 [M]. 北京：清华大学出版社 , 1996：1.

[2] 尼克 . 人工智能简史 [M]. 北京：人民邮电出版社 ,2017:105.

[3] 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 , 2017:4.

[4]Hebb D O. *The organization of behavior:a neuropsychological theory.*[M].London:Psychology Press, 2005:62.

[5] 焦李成，侯彪，唐旭，等 . 人工智能、类脑计算与图像解译前沿 [M]. 西安：西安电子科技大学出版社 ,2020:630-640.

[6] Fodor J A, Pylyshyn Z W. Connectionism and cognitive architecture: a critical analysis[J]. *Cognition*, 1988 (1-2): 3-71.

[7] 莫里斯 · 梅洛 - 庞蒂 . 电影与新心理学 [M]. 方尔平 , 译 . 北京：商务印书馆 , 2019:7.

[8] 朱福喜 . 人工智能 [M]. 第 3 版 . 北京：清华大学出版社 ,2017:4.

[9] 彭兰 . 智媒趋势下内容生产中的人机关系 [J]. 上海交通大学学报 (哲学社会科学版),2020(1):31-40.

[10] 徐英瑾 . 具身性、认知语言学与人工智能伦理学 [J]. 上海师范大学学报 (哲学社会科学版),2017(6):5-11+57.

[11] Wang Z, Freris N, Wei X. SpiRobs: logarithmic spiral-shaped robots for versatile grasping across scales[J]. *Device*, 2024(4): 100646.

[12] 与狼共武”——解析以“机器狼”为代表的地面无人作战系统 [EB/OL].(2024-11-18)[2025-10-10].https://military.cctv.com/2024/11/18/ARTIsHtK7hQze6B1o1xiUd9b241118.shtml.

[13] 马塞尔 • 莫斯 , 埃米尔 • 涂尔干 , 亨利 • 于贝尔 . 论技术、技艺与文明 [M]. 蒙养山人 , 译 . 北京：世界图书出版公司 , 2010:85.

[14] 何静 . 脑机接口不构成对具身认知的挑战 [J]. 上海师范大学学报 (哲学社会科学版),2024 (3):41-48.

[15] 张尧均 . 隐喻的身体：梅洛 - 庞蒂身体现象学研究 [M]. 武汉：崇文书局 , 2023:145.

[16] 夏皮罗 . 具身智能 [M]. 李恒威，董达 , 译 . 北京：华夏出版社 , 2014:57.

[17] 让步伐有温度，Cyan 青心意创发布全球首个情绪步态大模型 [EB/OL].（2025-09-25）[2025-10-10].https://cyanborg.com/newsinfo/10762941.html.

[18] 陈卓 . 肉身 · 身躯 · 身份：具身认知中的身体 [J]. 国外社会科学前沿 ,2024(7):3-18.

[19] 查尔斯 · 霍顿 · 库利 . 人类本性与社会秩序 [M]. 包一凡 , 王源 , 译 . 北京 : 华夏出版社 ,1989:118.

[20] 贝尔纳 · 斯蒂格勒 . 技术与时间 2: 迷失方向 [M]. 赵和平 , 印螺 , 译 . 南京：译林出版社 , 2010：10.

[21] 胡小伟，刘丽 . 人工智能风险的全流程规制逻辑及制度因应 [J]. 学习与实践，2024（5）:22-30.

[22] 李恒威 , 王昊晟 . 人工智能威胁论溯因——技术奇点理论和对它的驳斥 [J]. 浙江学刊 ,2019(2):53-62+2.

[23] 王天恩 . 人工智能通用化及其实现途径 [J]. 中国社会科学 ,2024(3): 105-124，205.

[24] Ma Y, Song Z, Zhuang Y, et al. A survey on vision-language-action models for embodied ai[J/OL]. 2024: arXiv:2405.14093v5, https://arxiv.org/abs/2405.14093.

[25] 森政弘 . 不気味の谷 [J]. *Energy*,1970(4):33-35.

[26] Carver T,Blank D. *Marx and Engels's "German Ideology" Manuscripts:Presentation and Analysis of the "Feuerbach Chapter"* [M]. New York:Palgrave Macmillan,2014:360-361.

[27] 恩斯特 卡西尔 . 人论 [M]. 甘阳 , 译 . 上海：上海译文出版社，2003:99.

[28] 约翰 · 密尔 . 论自由 [M]. 许宝骙，译 . 北京：商务印书馆，1959:137.

[29] 孙伟平 . 人工智能与人的“新异化”[J]. 中国社会科学 ,2020(12):119-137.

[30] 高奇琦 .ChatGPT 视域下的知识限度与积极物化 : 从庄周出发的思考 [J]. 河北学刊，2024(1):10-20.

[31] 唐 · 伊德 . 技术与生活世界 : 从伊甸园到尘世 [M]. 韩庆连 , 译 . 北京 : 北京大学出版社，2012：74.

[32] 拉 · 梅特里 . 人是机器 [M]. 顾寿观，许宝骙，译 . 北京：商务印书馆，1959:76.

[33] Feng Z,Xue R,Yuan L,et al. Multi-agent embodied ai: advances and future directions[EB/OL]. 2025: arXiv:2505.05108v2, https://arxiv.org/abs/2505.05108.

[34] 凯瑟琳 · 海尔斯 . 我的母亲是计算机：数字主体与文学文本 [M]. 陈静 , 译 . 南京：南京大学出版社 , 2025：243.

[35] 唐娜 · 哈拉维 . 类人猿、赛博格和女人 [M]. 陈静 , 吴义诚 , 译 . 郑州 : 河南大学出版社 , 2012:230.

[36] 李中良 .人工智能视角下的我心问题 [J]. 山东社会科学，2025（8）：107-116.

[37] 杨伯峻 . 列子集释 [M]. 北京：中华书局 ,2016：179.

[38] 皮埃罗 · 斯加鲁菲 . 人类 2.0——在硅谷探索科技未来 [M]. 牛金霞，闫景立 , 译 . 北京 : 中信出版社 ,2017:375.

[39] 埃里希 · 弗洛姆 . 健全的社会 [M]. 孙恺祥，译 . 上海：上海译文出版社，2011:311.

[40] 培根 . 新工具 [M]. 许宝骙，译 . 北京：商务印书馆，1984:13

[41] 帕斯卡尔 . 思想录：论宗教和其他主题的思想 [M]. 何兆武 , 译 . 北京：商务印书馆，1985:158.

（下转第 35 页）

《新闻界》ISSN 1007-2438 2025 年第 11 期

谁是行动者？具身新闻中的混合主体及行动者网络重构

徐帅

摘要 数字新闻的生产正呈现“拟人”转向“具身”的发展趋势。具体而言，“空间具身”重构了新闻场景与用户的时空感知，“感官具身”通过多模态协同与情感参数化，深度介入用户的生理与情感体验，“交互具身”在人机协同中建立起意义生成的动态协商关系。具身新闻实践打破了传统行动者网络中“人类－非人类”的二元边界，催生出一种人机深度融合的新型行动者——“混合主体”，从而重构了新闻行动者网络。这一重构以行动者角色的重新定义、技术能动性的深度嵌入和权力网络的系统性位移为核心特征。在此过程中，技术不再是被动的工具，而是演变为能够主动塑造用户感知、参与意义建构的“主体编程者”。具身新闻引领的行动者网络重构，要求我们从混合主体的视角重新审视新闻行动者网络中的人机行动者角色及其协同关系，进而对新闻业的本体论与认识论基础进行反思。

关键词 数字新闻；具身新闻；智能传播；行动者网络；混合主体

中图分类号 G210 **文献标识码** A

作者 徐帅，广州大学新闻与传播学院讲师，广东广州 510006

一、行动者网络视角下的具身新闻

当下元宇宙、可穿戴设备、生理传感设备、多模态传播等新的具身智能技术与视听理念的出现，催生了大量的创新性新闻实践，数字新闻由“拟人”转向“具身”，具身新闻（embodied journalism）应运而生。具身新闻依托各类传感、交互及沉浸式技术，将受众的身体感知、物理互动与生理反应，直接整合为新闻叙事与意义建构的核心要素，颠覆了传统新闻业“主客二元”的信息传播模式：传统新闻中，受众的身体是认知过程的外在载体，具身新闻则将受众的身体转变为意义生成的内在媒介，通过开辟一个“生理界面”，消弭受众与新闻事件之间的感知距离，让受众从事件的“旁观者”转变为情境的“亲历者”。这一实践通常具备三个关键特征：一是依赖于用户的身体性交互，即将物理姿态和空间位移等转化为有效的叙事指令；二是致力于构建多感官沉浸的环境，打破视觉中心主义，调动包括触觉、空间感在内的多重感官通道；三是追求深度的生理与情感共振，将用户的生理数据作为反馈，动态调整内容，以期将抽象议题转化为可感的具身体验。

为进一步厘清其内涵，必须将具身新闻与当前流行的智能体新闻、虚拟现实新闻等概念进行区分。虚拟现实新闻可被视为具身新闻发展过程中的一

个重要阶段或是一种核心表现形态，二者在技术上高度重叠。然而，虚拟现实新闻等概念更侧重于构建视听维度的“在场感”，其理论焦点是沉浸式体验[1]。本文所探讨的“具身新闻”则是一个更广阔的理论范畴，它不仅包含沉浸感，更强调将用户的完整身体（包括生理数据、物理姿态、空间位移等）视为意义生成的内在媒介与反馈系统，其理论核心也从“在场”深化为“融合”（integration），即人机在生理与感知层面的深度协同。而智能体新闻主要关注 AI 等非人类行动者在新闻生产环节的自主性（如算法推荐、AI 写作），其过程往往是离身的、自动化的；具身新闻聚焦于新闻消费环节的人机互动，它探讨的是技术如何作为中介来重塑用户的身体感知与主观体验。简而言之，如果说 VR 新闻的核心是“视听沉浸”，智能体新闻的核心是“内容生成”，那么具身新闻的核心则是“身体协同”。

数字新闻的具身研究，根植于具身认知理论与数字新闻学的交叉融合。具身认知理论主张认知是身体、大脑与环境动态交互的产物[2]，挑战了将心智视为“独立于身体的计算机器”的传统观点[3]。这一理论提醒我们，当技术开始介入身体、感知与环境交互时，它的作用便不再只是作为简单的信息工具[4]，而是重塑认知本身。尽管具身技术外形与“拟人化新闻”具有相似性，但二者的关键差异在于各自在行动者网络中所扮演的角色及能动性的来源的比较。“拟人”（personification）是一种基于符号模仿的策略，其关键特征是离身的，而“具身”（embodiment）则是一场功能与感知层面的深度融合，其核心在于人机协同与在场性[5][6]。也就是说，具身技术不仅模仿人的外在形态，还将人类的感知与行动模式，以及环境的实时数据，整合进自身的运行逻辑，从而形成一个动态的反馈系统。在此，技术不再是被动的协作者，而是成为一个能够感知环境、与人协同、并主动影响网络意义流动的“情境行动者”[7]。正是这种从拟人到具身的转向，打破了早期数字新闻业的人机平衡，催生了更深层次的融合。

具身新闻的出现，迫使我们重新审视行动者网络理论（Act-Network Theory,ANT）关于“行动者”身份的核心预设。ANT 虽打破了人类中心主义，但其分析基础仍倾向于一个相对分明的“人类－非人类”二元边界。这在新闻业的演进中清晰可见：在传统新闻业的行动者网络中，行动者角色分明，且人类行动者（记者、编辑等）对非人类行动者（印刷机、摄像机等）拥有绝对的主导权；其后的数字新闻阶段，这一网络格局初步松动，平台算法、社交机器人等非人类行动者开始具备一定的能动性，但它们与人的互动依然停留在符号层面；而在具身智能引领的一系列新闻具身化的发展态势下，这一平衡再次被打破，具身新闻通过开辟一个全新的“生理界面”，对网络的结构与权力关系进行系统性的重塑。当技术开始深度介入身体、感知与环境的交互时，它便不再是简单的信息工具，而是在对“认知”本身产生影响，这使得我们必须追问：旧有的行动者网络分析框架，是否还足以解释当前正在发生的人机融合现实？

从行业实践来看，各种具身技术与理念，已经广泛应用于新闻传播实践当中。不论是可穿戴设备在新闻呈现[8]与新闻使用模式上的重要突破[9]，还是沉浸式技术在新闻体验[10]与受众情感[11][12]方面的重要影响……一系列具身传播技术与理念，正通过人与技术的融合，将用户具身体验卷入新闻过程[13]。而当我们回归到行动者网络的视野，就会发现，具身传播生态下的核心行动者，已无法再用纯粹的“人类”或孤立的“技术”来界定[14]，而是开始浮现出一大批多元异质的、具有流动性和功能性的混合主体。它们可能由记者与算法协同构成，或是由用户与智能设备融合而成，又或是以某种前所未有的人－技术高度融合的新形态而存在。

在具身新闻的视野中，我们应当如何审视与归纳新闻业的新型行动者网络？尤其是如何理解其中技术与人形成的全新的互动机制、权力关系与融合模式？围绕具身技术产生的关乎新闻业新问题、新现实，厘清具身技术在其中所处的地位，并对其发展与影响形成理论化、系

统化的认知，是一项必然而紧迫的任务。基于此，本研究旨在回应以下核心问题：数字新闻的“具身”转向，究竟是如何重塑其行动者网络的？具体而言，这一重塑过程遵循何种内在逻辑？由此形成的新型网络呈现出哪些核心特征与权力动态？更重要的是，在这一网络中，那些模糊了人机边界的新型行动者，扮演着何种角色，并发挥着怎样的作用？

二、数字新闻的具身机制及其带来的“人－技术”关系流变

具身技术的介入，不仅为新闻生产带来了方法论上的革新，更在认识论层面促成了一次新闻业的“具身”转向——其打破了传统信息流的线性传播模式，构建起一个以具身体验为核心的跨空间、多感官、深度互动的全新认知场域。在这一场域中，技术不仅是实现功能的“执行性”工具，还是具有“能动性”的传播主体，从根本上重塑了行动者网络中人与技术的关系。

为系统剖析这一过程，本研究借鉴具身认知理论的分析路径，从主体与世界的互动模式出发，提出三个关联递进的分析视角。首先，在主体与环境的关系层面，分析指向“空间具身”（spatial embodiment），指向由技术介导的新闻空间感知重构；其次，在主体内部的感知机制层面，考察指向“感官具身”（sensory embodiment），涉及多模态交互下的信息感官整合；最终，在主体与他者的互动层面，研究聚焦于“交互具身”（interactive embodiment），关注人机协同带来的传播主体性变革。

（一）空间具身：新闻场景的感知重构与权力再分配

空间具身，指的是利用技术手段重构新闻事件的发生场景，让受众能够沉浸于虚拟环境，获得“身临其境”的感知体验[15]。其核心在于将新闻设计与人类固有的空间感知能力紧密贴合。数字新闻生产的空间具身，主要体现在技术对场景感知、动态视角、空间切换等元素的建构过程之中，简言之，“空间具身”体现为新闻场景设计对人类空间感知的贴近。

空间具身当前的新闻实践中最为集中和典型地体现在以 VR/AR、全景摄影、3D 建模、无人机等技术为核心的沉浸式新闻中。这类实践通过重构时空感知[16]，为我们理解具身新闻的运作机理提供了最直观的切入点。它们将新闻空间从物理世界延伸至数字领域[17]，彻底重构了新闻生产的时空边界。这种延伸直接作用于受众的身体，通过技术对身体进行重新编码，进而改变其对新闻现场的感知模式与认知逻辑，从传统基于身体的“观看”模式，发展到基于切身体验的“浸入”模式。头戴设备的追踪技术将头部的转动映射为虚拟场景的视角切换；触觉反馈装置则通过振动、温度模拟等方式，将虚拟环境的参数转化为真实的生理刺激……简言之，用户的物理身体被转化为了“数字身体”。

这样的转变，深刻地消解了传统新闻中“在场”与“缺席”的二元对立。感知是身体与环境动态适应并生成意义的过程[18]，而空间具身技术正是激活了这一过程。它不仅改变了新闻的呈现方式，更将受众的感知过程本身变成了新闻体验的核心。简言之，从“读者”到“参与者”，用户的身体，成为新闻叙事的核心线索。例如，在全景新闻作品中，叙事不再按照固定的时间线展开，而是根据用户在虚拟空间中的探索路径动态生成。这种非线性的、由身体驱动的叙事模式[19]，使得用户的角色从被动的“信息解码者”转变为主动参与意义建构的“体验者”。这一角色转变的背后，是意义生成机制的根本性变革。在传统新闻的行动者网络中，意义是预先凝固在符号文本中的，用户的任务是“解读”这个已完成的作品。而在具身叙事中，意义本身就是流动的、未完成的[20]，它只能在用户身体与技术环境的实时互动中被激活和生成。换言之，用户的每一次注视、每一次行走，都被技术转译为塑造叙事走向的有效指令。这就意味着，用户的身体不再是认知的外在载体，而是直接成为生产意义的媒介本身。

随着身体与媒介的高度同构，具身新闻中物理身体与非物理世界之间的界限开始变得日

益模糊。当用户的身体行动能够毫无违和地转化为数字世界的叙事效果，而数字世界的反馈又实时地影响用户的身体感知时，人与技术便产生了功能性的耦合。其中，技术不再是被动的工具，它提供了一个可供身体“栖居”的感知框架和互动规则；身体也不再是纯粹的生物存在，而是与技术结合成为能够执行指令、触发反馈的“技术化身体”。二者共同构成了一个建构新闻时空感知的、不可分割的能动力量。

空间具身重塑了行动者网络中“主体与环境”的关系。其核心机制在于，技术不仅是呈现新闻空间的媒介，而是成为直接生产感知空间的能动性力量。从接收端来看，受众在使用各式各样的技术与设备的过程中，确实获得前所未有的对信息自由探索的“权力”，但与此同时，生产端也同样获得了更多而隐蔽的“引导权”。从实践来看，这种机制最具代表性的体现，就是沉浸式的VR新闻。例如，《纽约时报》的VR作品《流离失所者》中，作品将用户置于叙利亚难民营中，虽然用户可以自由转动视角，但系统却通过光影、构图和音效等手段，巧妙地引导其注意力。这种视听语言的设计，让用户的“自由探索”实际上是在一条被精心编排的路径上进行。在这里，空间并非中立的容器，而是社会关系与权力结构的产物。在具身新闻中，当技术将观众的感官转化为意义建构的“锚点”时，新闻生产过程已从“告知真相”悄然转向“编程认知”。因此，从具身新闻的视角来看，这个VR作品的价值不仅在于营造了逼真的“在场感”，更关键的是，它将用户的身体（如头部的转动、视线的焦点）直接转化为叙事互动的一部分，用户的物理行为与虚拟空间的意义生成直接挂钩。这正是“空间具身”的核心特征，也体现了具身新闻的理论视角如何能够更深刻地揭示这类实践中人与技术的“融合”关系。

（二）感官具身：从多模态协同到感知参数化

继空间维度的重构之后，具身进一步深入主体内部，其核心机制在于对人类感知模式的干预与重塑。在传统新闻的行动者网络中，信息主要被编码为视觉化的、离身的符号（如文字、图片），这决定了其感知模式在很大程度上遵循视觉中心主义[21]。这种模式将“看”等同于“知”，客观上导致听觉、触觉等其他感官在意义建构中的作用被弱化。而数字新闻的感官具身，则致力于打破这一限制。它根植于具身认知理论的核心观点——认知并非纯粹的大脑运算，而是身体多重感官与环境动态交互的产物。因此，感官具身通过技术手段，将视觉、听觉、触觉等多种感官通道重新整合，进行协同编排，以构建一种更贴近人类自然感知方式的整体性体验。这一机制在以Apple Vision Pro为代表的基于空间计算（spatial computing）技术的可穿戴新闻实践中，有着代表性的体现。在Vision Pro所构建的“空间新闻”场域中，用户的身体不再是被动的接收器，而是成为与机器协同、与环境融合的主动建构者，从而实现了深度的人机协同与在场感。它将用户的眼睛和手势确立为核心交互语言：用户的视线所及之处即为选择，指尖的轻微捏合即为确认。这种将最细微身体动作参数转化为精确指令的设计，实现了用户意图与机器响应之间无缝的、高度直觉化的人机协同。此外，通过音频追踪技术，虚拟声源听起来就像真实存在于用户的物理空间中，并随着用户走动而发生相应变化，这种听觉信息与用户物理位置的动态协同，构建了前所未有的听觉在场感。Vision Pro将数字新闻信息无缝融入现实环境，用户可以将一篇数据新闻的图表“挂”在墙上，或将一个灾难现场的3D模型“放”在房间中央进行审视，实现了用户真实环境与新闻数字内容的深度协同，新闻使用由此成为一种空间化、情境化的在场体验。

感官具身的演化并未止步于对既有感官的协同调用，而是进一步发展为对感知本身的“参数化”。如果说多模态协同仍是在模拟人类的感知结果，那么参数化则是试图在更基础的层面上去解构并重组人类的感知过程。这标志着一个更深刻的本体论转向：人类复杂的、内在的、往往是前语言的感知机制，尤其是情感体验，被从具身的主体中剥离并外化为一系列可计算、

可编程、可调控的技术参数。

这一逻辑在集成了情感计算模型的 AI 主播中得到了充分体现。在此类新闻实践中，播报稿件中的所有词语或句子所蕴含的情感价态（valence）与唤醒度（arousal），都被量化为一系列具体的参数指令。最终，一个由无数参数精密控制的、看似“自然”的情感表达便被程序化地驱动生成。这不再是对人类主播的简单模仿，而是一种基于数据逻辑的情感合成。上述“参数化”过程，在实践中通常包含三个步骤。首先是情感识别，即通过分析文本、语音或图像，将人类的情感状态进行分类和标记；其次是特征量化，即将这些抽象的情感标签，与具体的、可测量的物理特征进行数据上的关联与量化；最后是程序化生成，即将这些量化后的参数作为指令，驱动技术实体进行精确的、可复制的模拟再现。

（三）交互具身：从协商式对话到程序化体验

从“主体与他者”的关系层面来看，数字新闻的交互具身标志着其具身演进的第三个阶段。交互具身实质上建立了一种双向的、动态的“协商”机制，其核心在于用户的身体行动——无论是符号层面的对话，还是物理层面的操作——的性质发生了根本性改变。在交互具身中，用户的行动被提升为一种“变量”（variable），能够实时地、不可预测地改变叙事网络的结构与走向。在此模式下，技术不再是被动的界面或预设的体验容器，而是作为一个能够主动发起、引导和塑造传播过程的行动伙伴。它通过持续读取用户的行动数据，并将其转译为调整自身行为的依据；同时，它又通过不断变化的界面反馈和内容呈现，反过来招募用户参与到下一轮的互动中。

这种人机互动机制，首先，在“对话”层面建立了一种“协商式”关系，并由此催生了一个双向流动的意义生产网络。在这个网络中，意义不再是任何一方可以单方面决定的，而是在人与技术之间持续不断的“提议”与“回应”中被共同建构出来。这一“协商式”关系，在当下的数字新闻实践中，可以通过多种技术形态来实现。以社交机器人为基础的“对话式新闻”（conversational journalism）便是一种代表性实践，其核心在于交互技术的角色，已从被动的“信息应答者”演变为主动的“议程协作者”。例如，在公共事件讨论中，智能对话系统能够根据用户的情感与意图，主动发起追问或推荐相关事实核查报道，从而参与到协商议题、引导观点的过程中。这标志着技术获得了在符号互动层面与人类进行意义协商的能动性。

其次，交互具身通过“程序化体验”的机制，将抽象的新闻议题转化为可感知的具身体验。一种代表性的实践便是“游戏化新闻”，它不仅仅是“讲述”新闻，而是通过设置规则、约束与反馈，让用户在一个模拟的系统中“体验”新闻。通过这种机制，用户从事件的“旁观者”转变为情境的“亲历者”[22]，从而在身体层面完成对复杂议题的深刻理解。例如，《纽约时报》的游戏化新闻《选民压制之旅》，将系统性的制度障碍，转化为玩家在游戏中必须亲身克服的程序性关卡[23]，从而让“投票难”这一议题从一个文本概念，转变为一种令人沮丧的、可感知的具身体验。在此，新闻的意义不再是被单向告知的，而是在用户与技术共同遵守、反抗规则的具身实践中被动态建构起来。

可见，数字新闻的具身发展，为新闻业所带来的是关于意义生产层面的底层逻辑的重塑。可以说，新闻业乃至人类信息传播过程中“意义”的生成机制已然发生了根本性的改变。在数字新闻生态中，意义已经不再是由记者单向编码、由受众被动解码的固定包裹，而是在一个由记者、用户、算法、平台等多方构成的“意义之网”中持续流变、动态生成。当 AI 能理解情感，当用户行为成为核心数据，新闻便不再是某个主体的创造物，而是流动在人机网络中的意义流[24]。在交互具身的新闻实践中，我们正在见证的，正是这样一种共生关系的觉醒与演化。这种人机协同的交互具身，绝不仅仅关乎新闻生产的质量与效率，更通过“技术具身”与“身体实践”的交织，重塑新闻生产的权力结构。

三、混合主体与新型新闻行动者网络

数字新闻的具身发展，正在深刻改写着新闻业“人类－非人类”的二元行动者网络格局。前文所述的具身实践，其最终结果并非简单地增强了人的能力或物的效率，而是从根本上挑战了行动者网络中“人类”与“非人类”的传统边界，催生了一种全新的行动者——“混合主体”。它在本体论上区别于传统网络中作为被动工具的“物”，也区别于普通数字新闻网络中与人功能分离的“算法”。混合主体是一个功能性的共生单元，其内部的人与技术在生理层面形成了不可分割的“感知－调节”闭环。这一新型行动者成为重塑整个行动者网络的起点，并从行动者角色、技术能动性和权力网络三个层面，展现出其独特的构建逻辑。

（一）行动者角色的重新定义：从二元体到混合主体

新型行动者网络正在对传统新闻生产的线性、层级化结构进行深刻的解构。这种解构的根源在于，具身技术动摇了该结构所依附的人类中心主义根基，并通过构建“人－机共生体”来重塑行动者的角色边界。若要厘清这一变革的本体论意涵，则必须精确界定从“人－工具”二元体到混合主体的质变标准。

此种质变的标志并非物理形态的融合，而是源于人机关系在功能与认知维度的结构性重组。混合主体的生成，以下述三个互相关联的机制为核心。一是能动性的生成与转移。传统工具的行动逻辑是固定的、外生的，其能动性是对人类意图的被动反映。混合主体则以技术获得内生的、情境化的能动性为前提，即技术能够为了实现预设目标而自主性地、适应性地采取行动。二是反馈回路的闭合与共演化。传统人机互动是单向、非适应性的。混合主体则建立在一个封闭的反馈回路上，人与技术形成一个相互学习、共同演化的动态系统。三是认知责任的弥散与重置。传统工具作为外置的认知辅助，决策的权责主体始终是人类。在混合主体中，技术的决策逻辑被内化为人类认知框架的一部分，导致认知责任从单一的人类主体弥散至整个人机共同体，甚至产生结构性的认知依赖。

这三个机制并非并列的要素，而是构成新型行动者网络动力系统的三个相互关联的逻辑层面。它们共同作用，将原本界限分明的行动者网络重构为一个流动的生态系统。系统的起点始于能动性的生成与转移，即技术行动者获得自主发起意义生产过程的能力。然而，这种能动性并非完全自主——它从诞生的那一刻起，就与人类的阐释与干预行为交织在一起，形成了一种分布于人机共同体之中的共享式认知责任。系统的核心动力来自反馈回路的闭合与共演化。这一机制扮演着网络“新陈代谢”的角色，它将用户的具身互动转化为可计算的数据流，并以此为基础，对系统内的所有行动者进行持续的调节与重塑。这使得网络并非静态的结构，而是具备学习适应能力的动态系统。系统的最终效应是认知责任的结构性重置。在持续的循环反馈与共演化中，技术的决策逻辑被深度内化为整个网络的“基础设施”，人类的决策行为越来越依赖于这个技术框架。因此，认知责任不只是个体层面的分担，更是结构性地从纯粹的人类领域弥散到整个人机网络之中，形成了难以分割的认知依赖。

综上所述，正是这三大机制的协同运作——以能动性为起点，以反馈回路为动力，以认知责任重置为结果——共同确立了混合主体的本体论地位。它揭示了新型行动者网络的本质：一个超越了“人－技术”二元对立的、以数据和意义的循环流动为基础的共生性结构。

（二）技术的能动性嵌入：从“指令执行者”到“主体编程者”

技术能动性的嵌入，正从根本上重塑行动者网络中的角色与权力配置。尤其是在具身进程中，技术已从被动的“指令执行者”，质变为能动的“主体编程者”。其核心特征在于，它不再仅是“忠实转译”人类的符号化意图，而是在转译过程中，将从用户的具身互动数据中习得的模式，注入自身的价值判断逻辑。这种能力，直接表现为一种对人类感知的“编程”权力。传统工具（如锤子）的能动性是线性的，而具身技术的能动性则是生成性的。它通过实时捕捉用户的生

理反馈与空间行为，自主做出情境判断，从而不仅是呈现信息，更是在动态地建构和调度用户的感官体验本身。这使其彻底超越了信息中介的角色，演变为网络中一个能够定义“何为真实感受”的自动化“编程者”。

在新闻实践中，这种权力尤为凸显。一个沉浸式新闻应用，会根据用户的生理反馈指标（如心跳、视线停留等）进行实时优化。在这种机制下，最能激发用户强烈生理与情感反应的内容，会被视为最“优质”的内容，并获得优先推荐。例如，在一个关于难民营的 VR 报道中，如果系统发现儿童哭泣的特写镜头能显著延长用户的“体验时间”，它就可能自动增强这类能引发强烈情感冲击的感官刺激。技术由此从一个内容呈现的工具，转变为一个决定个体如何感受的“守门人”。它的权力不只是决定个体“看什么”，而是更深层地设计和引导个体的感官体验。

更为关键的是，这种权力在一个技术“黑箱”里运作。它的决策逻辑不仅因为代码复杂而难以捉摸，更因为其直接作用于人类潜意识和本能的生理层面，使其很难被理性地审视和抗拒。这从根本上动摇了由人类编辑及其专业伦理主导的传统新闻业权力格局，催生出一种高效、私密且让身体本能难以抗拒的新型权力。

与此同时，人类自身的主体性也在被深刻地改变[25]。在具身网络中，用户身体被日益转译为一系列可以被量化和优化的数据，包括其情感与生理指标也不再只是纯粹的个人体验，而是变成了可以用来优化新闻生产的数据资源。这种“身体的数据化”，模糊了人类作为生物存在与作为信息的数据之间的界限。用户在获得沉浸体验的同时，也在不知不觉中让渡了对自身身体感知的最终解释权。当技术比人自己更“懂”其情绪反应时，传统意义上独立、自主的人类主体便面临着被技术重新定义的挑战。

最终，技术的能动性嵌入使其不再是一个被动延伸人类能力的工具，而是一个拥有自身逻辑、能主动塑造网络中感知和意义如何流动的核心行动者。它与人类共同构成了一个复杂的“技术－社会”结合体，在这里，社会意义的建构，已经成为一个技术设计感知与人类身体体验之间，不断协同、博弈和协商的动态过程。

（三）权力网络重构：从符号界面到生理界面

具身技术对新闻业权力网络的重构，始于一个根本性的变革：人机交互从“符号界面”向“生理界面”的跃迁。在以算法推荐为核心的普通数字新闻网络中，互动依赖于符号转译——用户的意图被编码为点击、输入等离散指令，身体在此过程中仅是意识的延伸工具。然而，具身技术通过传感器开辟了一个前语言的“生理界面”，直接捕获和量化人类的生理数据。这种从“行为数据”到“生理数据”的跃迁，促成了一场深度的技术－身体融合。当技术能够适配人的生理节律时，人类与技术设备在功能上已密不可分，一个能动性共享、不可分割的混合主体便由此诞生。正是这一新型行动者的出现，成为重塑整个权力网络的起点。

这一变革的直接体现，便是权力基础从符号化的“行为数据”向潜意识的“生理数据”的根本性转变。系统的运行逻辑不再仅以用户的外显符号化行为（如点击、分享）为基础，而是转向以其内在的、潜意识的生理状态为核心进行实时分析与调节。例如，由瞳孔扩张、心率变化等指标所表征的情感唤醒度，成为判断内容有效性的新依据。这种新型数据源，从根本上改写了权力的运作机制与行使目标。它使得权力运作，从一种基于历史数据的“预测－推送”机制，转变为一种基于实时生理反馈的“感知－调节”闭环。当一个 VR 设备能根据用户的眼动变化来调整画面的景深，当一套可穿戴设备能根据用户的视觉焦点来改变画面的节奏时，技术便不再是单向的内容推送者。它变成了一个体验的动态建构者，其目标也从最大化“注意力时长”，深化为优化“沉浸感”与“情感唤醒强度”。

在这种新的权力逻辑下，用户的角色也发生了根本性转变，从被动的“数据生产者”转变为主动的“体验共构者”。这种角色的转变，直接导致了旧有权力中心的分散。例如，一个由“用户－设备”构成的混合主体，能通过其生理反应

同步影响新闻叙事的走向，从而获得了某种“编辑权”；一个“记者－传感设备”的混合主体，则能建构超人类的感知维度，掌握了定义新闻“看点”的权力。传统编辑乃至平台算法的绝对权威在一定程度上被消解，网络互动从单向的指令下达，转变为多元混合主体之间的持续协商与博弈。

然而，这种权力的分散并非故事的全貌，其更深层的动态是围绕技术平台的“再中心化”。所有混合主体的能动性——无论是用户的沉浸式体验，还是记者的超人类感知——都高度依赖于同一个技术平台所提供的算法、标准与基础设施。因此，那些设计和控制平台的行动者，便掌握了网络中最核心的结构性权力。他们不直接审查内容，却通过制定所有行动者都必须遵守的互动规则（如推荐算法的优化目标、数据采集的标准），从根本上定义了整个网络的运作逻辑，成为新型网络中真正的“守门人”。

最终，一张由多元混合主体构成、并由技术平台协调的新型网络，其运作模式也发生了质变：从线性的信息传递，转变为循环的、相互塑造的共生关系。用户的具身数据，持续地为平台的算法提供训练素材；而平台输出的具身内容，又反过来规训着用户的感知习惯与互动模式。在这个由平台驱动的闭环中，所有行动者都在相互影响、共同演化。综上所述，具身技术引领的权力网络重构，其核心区别在于，权力不只是意味着控制“看什么”（信息分发权），更是深化为塑造“如何感受”（体验建构权）。这是一种更深层、更具侵入性，也更难被理性审视的权力形式，它标志着数字新闻业权力格局的一次根本性变革。在具身新闻的行动者网络中，其核心行动者从功能分离的人类、技术，转变为人机深度融合的混合主体；其互动界面从依赖点击、分享的“符号界面”，跃迁至捕获人类切身感知与体验的生理界面。这一基础层面的转变，继而导致了权力基础的位移——从依赖行为数据以争夺“注意力”，转向依赖生理数据以建构“体验”。相应地，作为网络权力中心的平台，其角色也从一种中介性的内容分发机构，演变为一个为所有混合主体提供运行环境、并制定其互动规则的基础设施和规则制定者。

四、反思与讨论：人类与具身的边界

混合主体的诞生，迫使我们在具身新闻中必须重新审视人与技术的关系，并为新闻业在这一全新格局中的使命划定边界。这场变革最深远的影响在于，它动摇了新闻业的认识论基石。传统新闻业以“事实的中介”确立社会价值，致力于在主体与外部世界之间建立一种基于验证、距离与客观性的认知桥梁[26]，为社会提供相对稳定的事实参照系。然而，具身实践正将其重塑为“体验的中介”，其核心逻辑不再是建立认知桥梁，而是致力于消弭主体与事件之间的感知距离。当VR技术的目标从呈现客观“现场”转向建构主观“在场感”[27]，当情感计算能程序化地传递情感共振，当新闻意义在人机互动中动态生成时，新闻的评价标准便已悄然从“事实符合度”滑向“生理－情感响应强度”。前者是基于公共理性的外在标准，后者则是基于个体感官的内在标准。

这便构成了具身带给新闻业的根本性挑战：当新闻的价值越来越多地由“体验时长”“卷入深度”等与平台经济逻辑高度同构的数据指标来衡量时，其追求社会公共利益的传统使命将如何自处？当“好的新闻”被重新定义为“能带来强烈体验的新闻”时，新闻业的根基便面临着被唯数据、感官、体验逻辑所侵蚀的危险。

正是这种根本性的张力，决定了我们的回应必须是：回归新闻业的实践本质。这并非退守传统，而是一种主动的价值锚定。因为当技术将新闻推向极致的个人化、感官化体验时，唯一能够与之抗衡并赋予其合法性的力量，正是其所维系的社会文化公共性。公共性意味着新闻不仅要具备满足个体的体验需求的个体功能，更要服务于构建社会共识、促进公共理性与社会责任、观照边缘群体等社会功能。若失去这些根基，具身的新闻业将不可避免地滑向纯粹的感官娱乐与情感操控的泥潭。技术具身

的未来，应被构想为技术以“协商性行动者”身份与人类共同探索更包容的传播可能。所谓“协商”，意味着这不再是人对物的单向命令，也不是人对技术逻辑的被动屈从，而是一个持续的、以公共性为导向的动态协商过程。

这种协商关系具体体现为一系列动态的制衡：承认并利用技术对感知的重构价值，以生产更具洞察力的新闻内容，但同时必须坚守对技术“黑箱”和平台权力垄断的永恒警惕，确保技术权力始终处于公共监督之下；拥抱数据驱动带来的效率提升，以优化信息传播，但同时必须捍卫那些需要智识与伦理投入、促进公共理性的有深度、有阐释性的新闻实践——这才是捍卫公共性根基的实际行动。唯有在这样持续的协商与制衡中，具身的新闻业才能真正成为维系人本主义与文化公共性的重要力量，而非技术霸权下的“人类感知殖民地”。

（责任编辑：徐秋染）

参考文献

[1] Greber H, Lecheler S, Aaldering L, et al. Feeling the news? The differential effects of immersive journalism on emotional response[J]. *Digital Journalism*, 2023, 11(1): 39-60.

[2] Moran R E, Usher N. Objects of journalism, revised: rethinking materiality in journalism studies through emotion, culture and ‘unexpected objects’[J]. *Journalism*, 2021, 22(5): 1155-1172.

[3] Sánchez Laws A L. Can immersive journalism enhance empathy?[J]. *Digital journalism*, 2020, 8(2): 213-228.

[4] 殷乐，高慧敏．智能传播时代主流价值观传播的具身性路径 [J]. 山东师范大学学报 (社会科学版),2024,69(3):123-134.

[5] 潘文静．超越工具性：人工智能主体性对人机传播的多维影响 [J]. 编辑之友 ,2025(7):84-92.

[6] Forlano L, *Glabau D. Cyborg*[M]. Cambridge: MIT Press,2024: 25-29.

[7] 蒋忠波，师雪梅，张宏博．人机传播视域下算法新闻可信度的感知研究——基于一项对大学生的控制实验分析 [J]. 国际新闻界 ,2022,44(3):34-52.

[8] Chouliaraki L, Al-Ghazzi O. Beyond verification: Flesh witnessing and the significance of embodiment in conflict news[J]. *Journalism*, 2022, 23(3): 649-667.

[9] 陈凯宁．附身的技术：“可穿戴新闻”的生命数据与生活叙事 [J]. 新闻界 ,2024(5):23-34+45.

[10] 徐帅，陈昌凤．生成的真实感：Sora 的拟真特征与视听逻辑转向 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报),2024,46(12):76-86+96.

[11] 王晓培．声色的厚度：数字新闻的感官化实践趋势探析 [J]. 新闻界 ,2023(7):13-22.

[12] 田浩．从“极化”到“情感极化”：数字性的兴起及其文化影响 [J]. 苏州大学学报 (哲学社会科学版),2024,45(6):177-185.

[13] 陈昌凤，黄家圣．“新闻”的再定义：元宇宙技术在媒体中的应用 [J]. 新闻界 ,2022(1):55-63.

[14] Postema S. Journalistic Theater: A Case Study of Reporting on People’s Emotional Response to Current Affairs with the Body as Medium[J]. *International Journal of Communication*,2024(18): 363-384.

[15] Herrera Damas S, Benítez de Gracia M J. Immersive journalism: Advantages, disadvantages and challenges from the perspective of experts[J]. *Journalism and Media*, 2022, 3(2): 330-347.

[16] Kukkakorpi M, Pantti M. A sense of place: VR journalism and emotional engagement[J]. *Journalism Practice*, 2021, 15(6): 785-802.

[17] Fonseca A A, Lima L, Barbosa S. The Body and its Place in Immersive Journalism[J]. *Journalism Studies*, 2025, 6(1): 1-18.

[18] Whitney S. Affective intentionality and affective Injustice: Merleau - Ponty and Fanon on the Body Schema as a Theory of Affect[J]. *The Southern Journal of Philosophy*, 2018, 56(4): 488-515.

[19] Deuze M, Glitsos L. What journalism feels like: Considering the body of the journalist[J]. *Journalism and Media*, 2024, 5(4): 1851-1865.

[20] Bock M A, Assaf C T, Richardson R J, et al. Narrative authority in online video: Legacy media and digital native production styles[J]. *New Media & Society*, 2025, 27(5): 2826-2845.

[21] Midberry J, Brown D K, Potter R F, et al. The influence of visual frame combinations in solutions journalism stories[J]. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 2024, 101(1): 230-252.

[22] Downey G L, Dumit J, Williams S. Cyborg anthropology[J]. *Cultural Anthropology*, 1995, 10(2): 264-269.

[23] Chouliaraki L, Al-Ghazzi O. Beyond verification: Flesh witnessing and the significance of embodiment in conflict news[J]. *Journalism*, 2022, 23(3): 649-667.

[24] Jenkins H. *Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus*[M]. London: Routledge, 2014: 145-160.

[25] 赵海明．从“身－媒”到“人－机”的主体边界融合：具身智能的主体性之思 [J/OL]. 新闻界，(2025-08-13)[2025-09-22]. DOI：10.15897/j.cnki.cn51-1046/g2.20250813.001.

[26] 芭比·泽利泽．想象未来的新闻业 [M]. 赵如涵，译．北京：中国人民大学出版社，2022.

[27] 常江，徐帅．非虚构的“浸入转向”：虚拟现实与影像纪实 [J]. 新闻大学 ,2019(3):71-84+119.

Who is the Actor? The Hybrid Subject and the Re-configuration of Actor-Networks in Embodied Journalism

Xu Shuai

Abstract: The production of digital journalism is undergoing a developmental shift from "personification" to "embodiment". Specifically, "spatial embodiment" reconfigures the spatiotemporal perception of news scenes and users; "sensory embodiment", through multimodal synergy and emotional parameterization, deeply intervenes in users' physiological and emotional experiences; and "interactive embodiment" establishes a dynamic negotiation of meaning-making within human-machine collaboration. Embodied journalism practices fundamentally disrupt the traditional "human/non-human" binary in actor-networks, giving rise to a new type of actor characterized by deep human-machine integration—the "hybrid subject"—which in turn reconfigures the news actor-networks. This re-configuration is characterized by the redefinition of actor roles, the deep embedding of technological agency, and a systemic displacement within power networks. In this process, technology is no longer a passive tool but evolves into a "subject programmer" capable of actively shaping user perception and participating in meaning construction. The re-configuration of actor-networks driven by embodied journalism requires us to re-examine the roles of human and machine actors and their synergistic relationships from the perspective of the "hybrid subject". This ultimately calls for a reflection on the ontological and epistemological foundations of journalism.

Keywords: digital journalism; embodied journalism; intelligent communication; actor-network theory; hybrid subject

Author: Xu Shuai, School of Journalism and Communication, Guangzhou University.

（上接第 25 页）

Heterogeneous Others or Body-intelligence Coupling? The Approach of Embodied Intelligence and the Imagination of Human-Machine Relations

Chen Shihua

Abstract: Artificial intelligence has evolved through the progression of symbolism, connectionism, and behaviorism. Embodied intelligence continues the behaviorist emphasis on affective perception and responsive intelligence, expanding the connotation of intelligence, externally, it underscores deep interaction between the body and environment, while internally, it focuses on the specific affective cognitive structure, forming an integrated process spanning emotion, behavior, and environmental feedback. For embodied intelligence, the body is an extension of the physical form and the embodiment of emotion, while the physical form serves as feedback for emotion and a metaphorical extension. Identity is the continuation of emotion and the link of "presence." The concretization of machine bodies gives rise to the illusion of the singularity, the crisis of subjectivity, and the paradox of transcendence, while humans face dilemmas of universal intelligence, the emotional absence of machines, and the concern of recreating a perfect human. Future embodied intelligence should rely on a dynamic structure of human-machine symbiosis, mutual constitution, and mutual restraint, using multimodal interaction modes as intermediaries to connect dynamic environments with universal contexts, embed more adaptive ethical algorithmic frameworks based on pan-scenario emotional interaction experiences, and couple the identity of "heterogeneous others" with the emotional niche of humans to create a landscape of embodied and intelligent human-machine emotional relationships.

Keywords: artificial intelligence; embodied intelligence; coupling; subject crisis; Human-machine emotional relationship

Author: Chen Shihua, School of Journalism and Communication, Nanchang University.

越使用越焦虑？平台作为“双重装置”影响下的情绪传播研究 1）

张媛　刘兴澳

摘要　在高强度平台化生存语境下，“越使用越焦虑”的情绪体验日益普遍，结合 ANTMN 计算分析与数码民族志的双重路径对小红书平台进行分析发现：平台中“技术物质”与“关系文化”构成了诱发焦虑的“双重装置”。前者包括算法逻辑、界面设计与交互按钮等操作要素，一方面提升焦虑信息的可见性与感知强度，另一方面将用户转化为二进制编码的数据客体进而反哺平台焦虑的信息权重；后者意为平台通过强化亲子关系中的代际伦理与人际关系中的脸面意识感知，促使用户在文化冲突中持续焦虑。这一发现为构建本土化的情绪传播分析框架提供了理论支撑，并拓展了装置理论在跨文化语境中的解释效能，将装置理论的视野从技术结构延伸至文化动力机制。

关键词　焦虑情绪；小红书；技术装置；文化装置；无意识

中图分类号 G206　文献标识码 A

作者　张媛，西安交通大学新闻与新媒体学院教授，陕西西安 710049；刘兴澳，西安交通大学新闻与新媒体学院博士研究生，陕西西安 710049

一、问题的提出

现代社会由严密的时间结构支配，加速是现代社会时间结构的核心特征，“平台”（platform）作为“超级物种”式的基础设施，推动了社会加速。行动者被裹挟其中难以完全按照自我意愿开展日常生活，这一“高强度”的生存状态激化了“人的焦虑情绪”，甚至扩散为“平台化生存的普遍心理状态”[1]。

美国青少年文化平台 Archival Youth Culture Platfrom 的数据显示，有 54% 的 Z 世代因高强度的平台使用而焦虑[2]；复旦发展研究院的调查也发现，近七成的青年在接触互联网平台后感到焦虑[3]。在表层数据关联背后，神经科学研究者还发现焦虑经常发生于人的“无意识”状态[4]，平台常以隐性方式在人媒互动中“无意识地重塑”情绪[5]，造成情绪感染、社会抗争、民粹主义思潮等问题[6]。这种“越使用越焦虑”的现象构成了平台社会情绪传播的症候，考察“焦虑从何而来”就尤为重要。

中国互联网平台的发展与传统文化交织影响，在线平台能够强化或弱化

1）基金项目：贵州省社会科学重大课题“贵州提升思想引领力、舆论影响力、文明塑造力、文化竞争力的问题及对策研究”（24GZZB15）。

现实情境中的文化感知强度，文化感知又可以反过来影响虚拟平台中人的某些行为，情绪亦不例外。如小红书“momo”的线上集体匿名性可以降低个体的道德文化感知，从而使个体更愿意表达真实的情绪[7]。平台构成了行动者感知文化的新中介，影响着个体情绪实践。那么，在线平台对行动者文化感知的影响，是否会进一步影响到整个情绪的传播过程，包括触发、扩散等，值得考察。目前相关研究集中在心理学与社会学的个体焦虑和群体焦虑等层面，部分传播学研究以舆论引导、健康传播与公共治理为着力点探讨了焦虑情绪，但较少关注焦虑情绪的无意识产生，更少观照中国本土社会文化脉络对焦虑情绪的影响。

由此，研究立足于本土化平台设施与文化语境，考察行动者在平台中表达焦虑情绪时的如下问题：在焦虑什么？平台本身是否在这种焦虑情绪表达中发挥作用？如果有，是如何在无意识中发生的？

二、文献述评

（一）“个体”焦虑到“群体”焦虑

焦虑情绪的系统研究可追溯到心理学，他们将焦虑视作个体的情感体验，围绕焦虑是正常化还是病理性做出讨论。一方面，存在主义先驱索伦·克尔凯郭尔（Soren Kierkegaard）指出，焦虑源于个人“没有能够向前迈进”，是病理性的[8]。相反，罗洛·梅（Rollo May）则认为，焦虑“使我们的心智敏锐”，是正常性的[9]；另一方面，精神分析学派代表人物西格蒙德·弗洛伊德（Sigmund Freud）认为，焦虑是自我在感受到威胁时提出的一种警示，称之为“焦虑的信号理论”，与存在主义类似，他使用“神经性”和“客观的”两个概念来区分病理性与正常性的焦虑[10]。

社会学试图超越个体心理层面，聚焦社会结构层面的焦虑问题。赖特·米尔斯（Wright Mills）表示，个人“不安、焦虑的体验”已经“具有相当的总体性”，只有“个人困扰”触及社会“架构”时，“个人型的焦虑不安”才会“集中体现为明确的困扰”[11]。齐格蒙特·鲍曼（Zygmunt Bauman）用“流动性”隐喻社会结构的不稳定，以回应米尔斯口中的“架构”。他认为，现代社会是流动的，一切都“有可能发生”，但“一切又都不能充满自信与确定性地去应对……导致了一种难以捉摸和四处弥散的、难以确认和定位的担忧”，焦虑成为常态[12]。

（二）平台介入的焦虑情绪扩散

随着媒介技术的快速更迭，学界意识到经由媒介建构的社会文化与个人处境，会塑造出焦虑情绪[13]。在研究议题上，聚焦于舆论引导、健康传播与公共治理，如网络舆论中的社会焦虑[14]、谣言转发中的健康焦虑[15]、公共卫生实践中的信息核查焦虑[16]。在研究面向上，表现为归因、影响与策略研究，即媒介通过制造拟态环境[17]、颠覆人机关系[18]为焦虑的产生提供温床，是为因；让个人在容貌、健康等方面感到焦虑[19]，甚至在群体中发生“情绪感染”[20]等问题，是为果。反过来，媒介本身也发挥着“疏导焦虑”的战略性作用[21]。

相关议题对特定事件中焦虑情绪的考察鲜少聚焦到情绪触发与扩散的过程性机制，相关几个面向的研究对平台这一类型化媒介及其如何中介焦虑情绪的探讨不多。刘洋、王凤仙是少数探索平台与焦虑情绪触发扩散的学者。刘洋以媒介可供性为理论、网络民族志为方法、微信平台育儿群为研究对象，追问焦虑如何突破个体心理上升为群体心态。他指出，微信群的技术可供性促成上行比较引发个人焦虑，又在体验共享与暗示氛围中推动焦虑群体的扩散[22]。不过，这一探索将媒介等同为技术物，忽略了媒介与人所处的文化语境，同时，将焦虑传播视作人面对比较压力时被动的结果，对行动者在情绪传播中的主动作用观照不足。王凤仙从社会转型与媒介发展切入考察了焦虑的扩散机理，发现平台将用户培育为情感劳动者，吸纳进平台的开放性生产关系并将其商品化，在实现平台增殖的同时导致焦虑增殖扩散[23]。这一考察从平台政治、经济资本的外部视角展开，缺少深入平台架构、数据运转与算法机制等内部视角，

且以学理思辨为主的方法忽略了对行动者生活实践的经验阐释。此外，上述二位及其他研究者均对平台触发与扩散焦虑情绪的无意识机制有所失察。

（三）装置理论与平台媒介研究

装置理论诞生于电影研究领域，指代“电影摄影机 + 电影放映机”的二元组合，即摄影机将现实转换为照片，又通过放映机引入光线将照片转化为现实影像，观众因无法意识到后台隐蔽装置对现实的“再现”而成为幻觉的受害者[24]。该理论进入哲学领域后，米歇尔·福柯（Michel Foucault）将装置视为不同命题“异质性的集合”，如话语、体制与道德等[25]。吉奥乔·阿甘本（Giorgio Agamben）批评福柯的论述过于宏大，试图将装置拓展到具体的语境，如监狱、疯人院、学校与工厂等[26]。此外，经由斯蒂芬·海斯（Steven C. Hayes）、吉尔·德勒兹（Gilles Deleuze）等人的阐发，装置理论被推向更普遍的媒介技术与文化领域。不过，无论装置的内涵与外延如何变化，“隐蔽性”是其首要特征，本质上是一个“内部程序运转过程不可见的‘黑盒子’”，具有“自主性”，能“自动地运行人类的编程”[27]。唯有它崩溃失灵时，人才能看到装置本身。

装置理论被引入传播学界常用以分析不同类型的平台媒介，如社交平台作为记忆装置具有对数字记忆的激活作用，这一过程是系统性、隐蔽性的[28]，又如网吧平台“顺网”作为生成性的技术装置隐蔽地将多重物质封装于技术中，多元参与者在网络中拉扯协商[29]。这些研究揭示出装置理论之于平台媒介的研究适配性，其强调的隐蔽作用机制尤其适合于情绪传播这一神经科学意义上的无意识过程。

（四）既有研究启示与可推进之处

以上三重脉络对后学启发甚大。首先，心理学与社会学提供了焦虑情绪由“个体触发”到“群体扩散”的研究路径启发。其次，随着“媒介化焦虑”趋势的深入，作为基础设施的“平台”对焦虑情绪的影响愈发深入，从已有的平台技术逻辑转向行动者接触实践与平台方所处的社会语境，成为平台与情绪研究的拓展点。最后，装置理论对媒介物“背景性”、行动者“无意识”、人媒“互动性”的强调，能为本研究提供解释资源。

前人研究仍有可推进之处。其一，心理学与社会学的视野限定在心理因素的个人层面与社会因素的群体层面，焦虑在二者间的触发与扩散有待考察，本文借用平台媒介切入的传播学视角可拓出一条“中间道路”。其二，媒介化焦虑的研究趋势揭示了表层技术特征对焦虑的作用，但较少观照深层技术逻辑、行动者接触平台时所处的文化语境及其无意识作用机制。其三，装置理论对平台媒介与情绪传播的适配性与阐释性尚未在经验考察层面得到推进。

综上，本文讨论的是本土语境中平台对焦虑情绪的影响问题，涉及个人心理、平台技术与社会结构。相较于前人的研究，对该问题的探讨可从以下几个方面进行深化和拓展。第一，关注焦虑情绪如何经由个体触发后向群体扩散及其无意识机制；第二，超越表层技术特性，考察平台的底层技术运作机制、平台强化的社会文化要素以及行动者的能动实践；第三，选取更有本土代表性的平台与经验材料为考察对象。以上是本研究的逻辑出发点。

三、研究设计

本研究采用混合研究方法。首先，对小红书平台中相关的文本大数据进行主题模型网络分析（Antenna Model Network Analysis，ANTMN）以建立起平台与用户焦虑的框架性认知；接着，采用 App 漫游法为主的数码民族志收集编码材料；最后，在“装置理论”视域下阐释平台在焦虑情绪触发与扩散中发挥的作用路径。

（一）样本选取：小红书平台

研究选择小红书平台中涉及婚姻焦虑的文本与用户作为考察对象。聚焦婚姻焦虑（包括为何结婚、结不结婚、离不离婚等议题）的原因在于：婚姻焦虑不同于其他的情感焦虑，根植于深厚的儒家伦理，是家庭这一基本社会单

位得以运转的制度枢纽，承载着传宗接代、延续香火的传统功能，被赋予“面子”“体面”等文化意义，直接关联代际责任、脸面竞争和宗族兴旺等中华传统文化，因此对婚姻的焦虑是极具本土意义的“中国式焦虑”。择其作为考察对象，能反映文化结构性与个人心理性，更好地关联本土化语境。

选择小红书的原因是，第一，用户以年轻人为主，相关讨论高度聚焦婚姻焦虑、催婚压力等现实议题；第二，平台 UGC 属性强，用户以第一视角撰写长文笔记或短视频倾诉焦虑，真实情绪表达与互动评论构成完整传播链，便于捕捉情绪扩散路径。

（二）数据处理：社区检测算法与数码民族志

在量化设计部分，第一，通过“GOOSEEKER”爬取小红书平台数据自建语料库。将时间限定在 2022 年 4 月至 2025 年 4 月，以“婚姻焦虑”“晚婚”“恐婚”等为关键词，获取到 56721 条主帖数据，包括 ID、正文、转发数、评论数、点赞数、评论内容等字段信息，删除冗余内容后获取有效文本 44939 条。第二，通过 ANTMN 方法对自建语料库进行计算分析，包含主题建模、网络分析与社区检测 [30]。

第一步，经由 ANTMN 的主题建模得到部分博文主题语词（表 1）。

第二步，通过网络关联与社区检测将主题聚合为网络、将网络划分为社区，使群组内链接最大化、群组间链接最小化，得到三个群组社区结构模型（图 1）。

第一个社区（正下方绿色部分）以行动者对焦虑情绪的主观感知为核心，第二个社区（右上蓝色部分）以中国本土的脸面、人情、代际等关系文化为核心，第三个社区（左上橙色部分）以平台的界面设计、算法推送、数据交互等技术特征为核心。图 1 初步勾勒出了一个“人 – 技术 – 文化”的分析框架，明确技术与文化会对小红书用户焦虑情绪产生显著影响，但二者具体如何影响行动者的情绪，需质化部分的经验阐释。

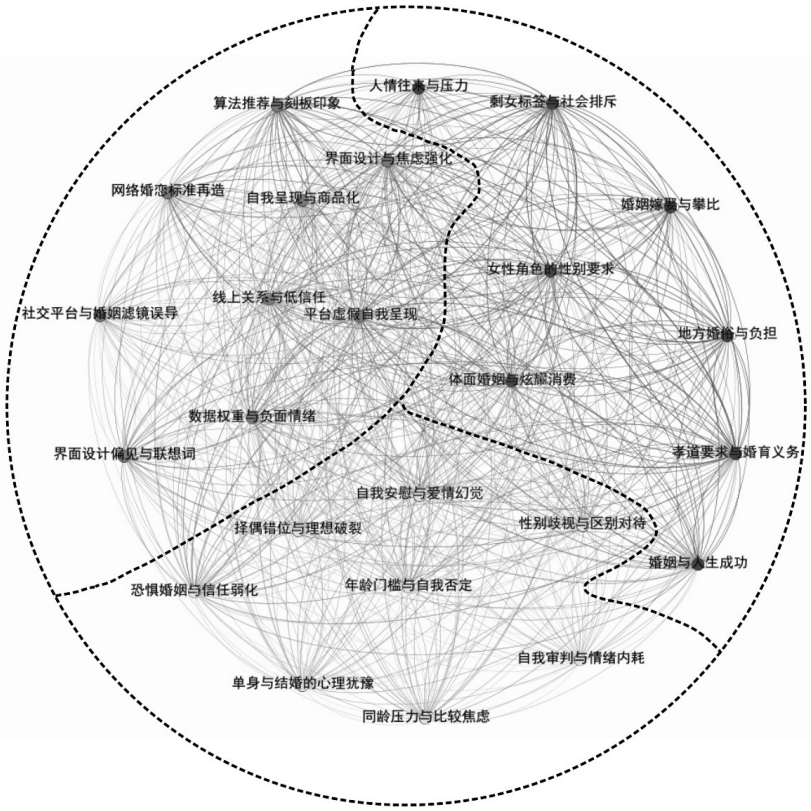

图 1　小红书平台焦虑情绪文本的主题、网络与社区结构

在质化设计部分，采用 App 漫游法为主的数码民族志 [31]，通过收集平台数据、参与观察与深度访谈形成经验材料库。一是，研究团队自 2023 年 10 月至 2025 年 4 月，有意识地对平台开展近 1 年半的行走实践，搜集平台年度报告、技术手册、治理规范及工作人员演讲等数据。二是，先后加入 5 个关于婚姻焦虑讨论的群组，涉及“婚恋经验分享”“婚姻焦虑”“婚姻情感辅导”“婚姻自救小组”与“丁克族”，群组人数 90 人到 300 人不等，观察周期

表 1　小红书博文与评论的语词主题与隐喻分析（局部展示）

焦点	语词隐喻	代表词	代表性语句
人的感知	同龄压力与比较焦虑	同龄、不好找、被比较、焦虑、落后	闺蜜在忙着准备婚礼，我还在相亲路上试错
	年龄门槛与自我否定	临界点、跟节奏、害怕迟了	今年 27，身边人说再不结就晚了
	择偶错位与理想破裂	理想型、落差、门当户对	我想找成熟稳定的，但现实总遇到幼稚不靠谱的
	恐惧婚姻与信任弱化	不相信、失败、厌恶、亲密恐惧	看到太多离婚案例，越来越不相信婚姻
	自我审判与情绪内耗	愧疚、不好意思、配不上、复盘	明明想谈恋爱，但觉得自己不够好
	性别歧视与区别对待	男权、独立、偏见、歧视、女强人	女生事业强一点会被说“没人要”
	自我安慰与爱情幻觉	想太多、没回应、依赖性、臆想	明知道对方不喜欢我，但还是幻想他会回头
	单身与结婚的心理犹豫	独立、单身快乐、不婚压力、矛盾	一边享受单身自由，一边又怕孤独终老
技术的控制	数据权重与负面情绪	推送、负面内容、信息茧房、正能量	只要刷过一次婚恋博主，第二天全是结婚的内容
	自我呈现与商品化	被审判、打标签、羞辱、物化	发个交友帖子后一堆“老男人”来看，我是个货吗
	界面设计偏见与联想词	匹配、点赞、离异推荐、被定义	如果你是女博士，它老给你推大龄女博士结婚的内容，偏见
	社交平台与婚姻滤镜误导	假幸福、滤镜、表演、晒幸福	在朋友圈看别人老公送车，我陷入了严重自我怀疑
	算法推荐与刻板印象	母婴广告、催婚信息、被上标签、女厕	搜一次“结婚”后全是“女性如何成为好妻子”的推文
	界面设计与焦虑强化	操作疲劳、红点、弹窗、进度条、转圈	经常给我弹关于女德的小窗，设计堪忧
	网络婚恋标准再造	身高、年薪、颜控、霸总、御姐	网上动辄要年薪百万、身高 180，不然没人理
	平台虚假自我呈现	虚假、假头像、滤镜、包装	线上看起来是帅哥，线下见面差点认不出
	线上关系与低信任	短期、骚扰、不敢信、搭讪、无效互动	每天几十个私信搭讪，真正能聊下去的几乎没有
文化的调节	婚姻嫁娶与攀比	体面、排场、请客、没脸	结婚不是两个人的事，是两家人的体面较量
	剩女标签与社会排斥	剩女、捞女、大龄	单身女生过了 30 会被贴上“有问题”的标签
	孝道要求与婚育义务	香火、不孝顺、责任、早点结婚	爸妈说“你不结婚就是不孝”，让我压力爆炸
	婚姻与人生成功	有家、圆满、成就、主流	没结婚就会被认为“不成熟”，好像人生失败了
	地方婚俗与负担	彩礼、婚宴、风俗、北方	我们那结婚至少十几万彩礼
	女性角色的性别要求	贤妻良母、牺牲、顾家、相夫教子	一结婚就默认你得照顾家庭
	体面婚姻与炫耀消费	婚戒、仪式、出钱、体面	结个婚都要把钻戒拍照发朋友圈，搞得像比赛
	人情往来与压力	请客、回礼、关系、你来我往	该不该请小学同学参加婚礼，太纠结

为 4 周至 8 周。期间，观察平台中焦虑话题的生产、个人参与、群体讨论等过程，还自行发帖测试平台对关键词的推流情况。三是，筛选有价值且有意愿深入沟通的 23 位受访者开展半结构式深度访谈，基本信息见表 2。

小红书平台具有高度性别化特征，女性是小红书的代表性群体，因此女性受访者多、男性少，其职业、地区分布各异。访谈提纲主要围绕以下三个方面进行：一是人口统计学信息、过往的平台接触经历、感情状况与婚姻态度；二是在人际交往、群体交往中的婚姻态度表达、婚姻焦虑感知、不同平台焦虑差异认知，以及

表 2　受访者信息表

序号	职业	年龄	性别	婚姻状况	小红书使用年限
S1	学生	23	女	未婚	5 年
S2	学生	28	女	已婚	4 年
S3	事业单位职工	24	男	未婚	4 年
S4	企业职员	26	女	未婚	2 年
S5	学生	23	女	未婚	5 年
S6	学生	21	女	未婚	1 年
S7	学生	23	女	未婚	4 年
S8	公务员	26	女	已婚	4 年
S9	企业职员	19	女	未婚	1 年
S10	企业职员	27	男	已婚	4 年
S11	铁路工人	32	男	已婚	3 年
S12	学生	23	女	未婚	5 年
S13	新媒体运营	26	女	未婚	4 年
S14	程序员	30	男	未婚	2 年
S15	自由职业	34	男	已婚	3 年
S16	保姆	42	女	离异	2 年
S17	教师	25	女	未婚	5 年
S18	企业职员	45	男	已婚	1 年
S19	大学教师	37	女	已婚	2 年
S20	企业职员	27	女	未婚	4 年
S21	企业职员	29	女	未婚	3 年
S22	自由职业	26	女	未婚	3 年
S23	企业职员	35	男	已婚	2 年

他们眼中这种焦虑触发的原因与关系；三是对焦虑情绪的处理方式，以及这种方式会受到哪些因素的影响。在遵循学术伦理的情况下，访谈通过线上语音或线下面谈进行且全程录音，用“飞书妙记”软件转为文字稿并对照录音修正文本，得到 18 万余字的原始材料，最后借助 Nvivo15 辅助分析，提炼核心主题形成结论。

（三）理论框架：技术与文化的双重装置

如前述，装置理论对“无意识”“人媒互动”的强调，与情绪传播的核心特征高度契合，因此对于平台诱导情绪传播的机制具有极强的阐释力。不过，在装置理论研究者那里，装置多被视为“基础设施”般的物质技术，隐蔽发挥着“环境性”作用。但人是文化的动物，人在感知文化中接触平台，文化更是“环境性”的[32]，相较于物质技术，它更隐蔽、更在视觉上不可见。因此，结合图 1 的结果，本文欲将中国本土的“关系文化”——行动者之间特殊主义的、带有情感色彩的、具有人情交换功能的社会纽带，典型的代表有血缘姻亲、人际往来等[33]——拓展为新装置类型，认为技术装置与文化装置重构了人媒互动关系，共同书写着行动者焦虑的触发与扩散：行动者接触的物质技术、感知到的关系，会直接触发多元个体的焦虑，间接推动多元个体参加群体互动将个人焦虑情绪扩散为群体情绪（图 2）。唯当技术失效、文化断裂，装置才显现，如抖音服务器崩溃时才会意识到算法对信息流的控制，面对吻手礼的尴尬时才意识到东方文化对观念的影响。

如果说技术与文化对情绪传播的作用因同时发生处在纵轴（Y 轴），那么传播中的触发与扩散因先后发生处在横轴（X 轴），作为接触技术与感知文化（Y）而触发和扩散情绪（X）的行动者则处在Z轴。据此，在“行动者–技术装置–文化装置”的三元互动关系中建立起坐标系（XYZ 轴三维空间）式的情绪传播模型，其中粗体虚线覆盖了平台诱发情绪传播的过程、表征了平台的两种装置、勾连了行动者的接触与感知，也即本研究的问题域。

综上，本文立足于装置理论，聚焦行动者与技术装置、文化装置的互动关系，重点探讨两个问题：行动者在使用平台时，接触的物质技术与感知的文化氛围如何触发个人焦虑？焦虑又如何在群体内扩散？

四、研究发现

研究发现，平台在行动者焦虑情绪表达中会起到触发与扩散的作用，源于平台内置的“技术物质”及其强化的关系文化感知。前者表现为词条、标签与推送带来的情绪诱发，以及布局、导航与分享带来的情绪扩散；后者表现为亲子关系与伦理感知促成情绪触发，人际关系与脸面感知促成情绪扩散。

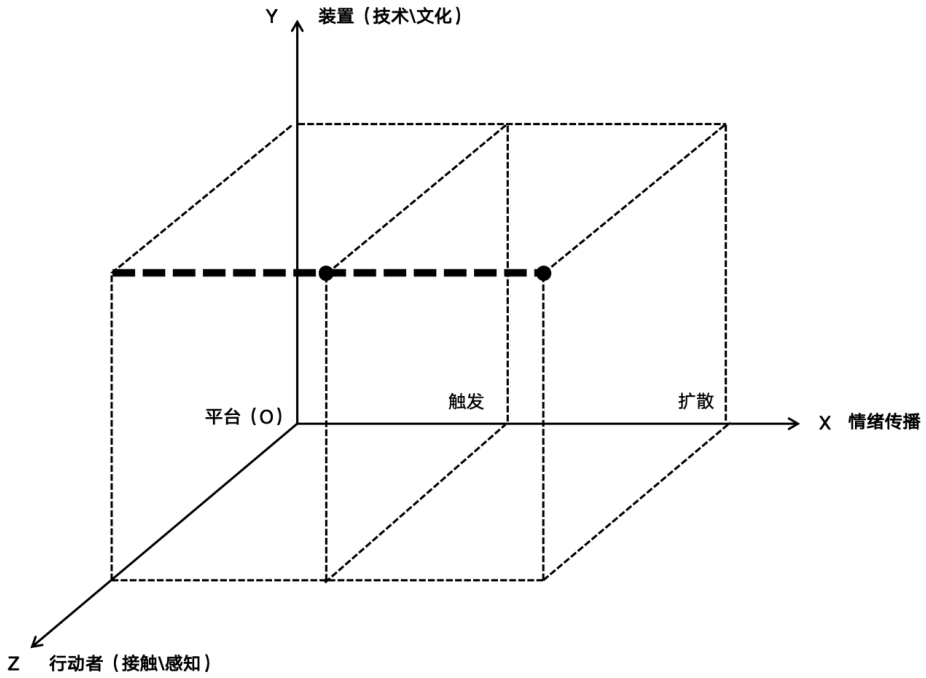

图 2 “行动者—技术装置—文化装置”三元互动的平台情绪传播示意图

（一）界面、算法、按钮：平台影响焦虑的技术物质装置

技术物质的直接可触达属性使其成为行动者观察和理解世界的中介，对行动者完成了主体化与客体化的改造。

1. 词条、标签与推送：主体身份感知提升焦虑信息可见

装置是“主体化”过程中的制导机制，即，我们进入装置领域后，会被赋予一个新的身份，它给每个人提供了主体性，定义个人并构成其所有行动与经验的出发点[34]。研究发现，小红书赋予个体的主体身份构成焦虑情绪触发的起点。一方面，平台常通过性别、学历、地域、年龄等指标区隔用户，建立主体身份，如“加 V”认证、主页装扮、社群主持人等技术标签通过与他人的区隔强化主体身份。受访者 S1 表示：“‘加 V’在我看来就是平台对我的认可，我就像是平台里的主人翁。”另一方面，婚姻议题本身自带流量，这使平台设计者在考虑底层架构与算法逻辑时候，常有意识地选择婚姻议题引流，甚至搭配性别对立、学历歧视、天价彩礼等高敏感词条以获得更多关注度。在互联网公司供职的受访者 S18 说：“做过一个话题热度调研，发现婚姻议题流量最好，我们就在后台提升婚姻焦虑话题的权重，还给不同身份的人设定推送频率权重，比如适婚年龄的权重就高于其他年龄段。”由此，获得主体认知的行动者与高能见度的婚姻争议信息形成常态化互动。

阿甘本在讨论技术时指出，人与装置的关系在于装置以“声称有用的隐蔽方式”去控制人的“行为、举止和思想”，在二者互动中通过赋予主体身份与区隔他者来划分主客体地位，这是一个主体化的过程[35]。沿着这一思路就可以理解行动者与婚姻议题的互动为何会触发焦虑，即装置在个体与他者间制造决断，通过主体化的身份区隔使行动者在无意识中将自身经验与装置经验相匹配，将主体身份以外的东西认定为“例外状态”，排除他者经验与强化主体认知，不断弱化个人对算法、标签与按钮等技术物质的怀疑，自然而然对装置领域内的文本产生认同，接受文本所附着的焦虑情绪。正如部分受访者认为的那样，女博士经常会看到“女博士嫁人难”“读书越多越没人要”的负面言论，看多了就很着急（S2）；我男朋友经常能看到天价彩礼的信息，但我刷到的不多，相比起来，我好像更容易看到家暴男的信息。虽然内容不一样，但我俩看到都还是会信（S7）。

决断得以实现依赖行动者对算法等各类技术程序的识别，其本质是“0”和“1”二进制编码构成的非可见数码物，即平台为个体配置主

体身份等操作不可见，是一种隐蔽可供性。平台创造了“全知全能”的“先验主体”，个体将视点与平台视点等同，后台的隐蔽操纵由此被遮蔽，自然将平台对婚姻焦虑的渲染视为“真实的再现”。进一步来说，装置的主体化过程提供给行动者的是一种“虚幻的自我控制”与“仿真的焦虑感知”。相反，只有技术装置被破坏时，人才会识别到最本真的情绪。2021 年 11 月 2 日抖音平台系统“瘫痪”，官方回复“机房网络故障”，当天可以看到大量平时看不到的内容，这个时候人们才意识到自己的情绪如何被操控。受访者 S16 称：“21 年国庆后我考虑要不要离婚，平台就老给我推送离婚官司、财产分割的内容。但 11 月 2 日抖音崩了，我刷到的内容就跟百科全书一样啥都有。”

也有例外情况，对技术敏感度较高的行动者可能会在察觉到平台对焦虑情绪的隐蔽控制后采取反抗措施。但如阿甘本所说，装置的主体化过程构成“褫夺”，即一种反向主体化，也即客体化[36]。这种对主体的客体化过程，使其对焦虑情绪的反抗措施变得无效，甚至助推了焦虑在群体范围的扩散。这是接下来要详论的内容。

2. 布局、导航与分享：客体数据量化反哺焦虑信息权重

客体化，或称去主体化，是技术装置在施行主体化后的必然结果，意味着人在与技术装置的互动中会失去自我，成为装置的客体对象。研究发现，技术装置通过赋予个体主体身份触发焦虑后会产生反向的“去主体化”，行动者成为技术的客体，在与技术的“协同共谋”中被强行纳入焦虑情绪的扩散过程。这一过程依赖装置隐蔽可供性促成的两组互动：主动的人际互动与正向可供性、被动的人技互动与反向可供性。

其一，主动的人际互动与正向可供性，意指平台隐蔽提供的技术可供性，不断促使行动者与他者互动，推动焦虑在人际交往中扩散。这包括两个方面，一是技术门槛降低且生产可供性提升。如小红书在图文下方显著布局“转赞评”、一键生成图集等按钮，一键分享、转发、收藏等简易操作大幅降低使用成本，影响行动者对技术使用的便捷性认知，便于将焦虑信息高效可视化并传播；抖音长按评论、微信视频号一键分享、微博一键加超话等亦同。二是社交可供性的强化。小红书平台增设的“@好友”、抖音的“一起看”等互动装置，不断增强社交属性，使信息交流更频繁，从而加剧焦虑扩散。讽刺的是，行动者获得误以为掌控技术的主体性幻觉，实则其行为被平台限定边界，成为被装置“捕获”的客体对象。这反映平台通过降低门槛、强化连接与社交黏性，以助推焦虑扩散的隐蔽控制，即便有用户意识到这种控制并尝试“反抗”也收效甚微，因为这种反抗行为会被转化为议题热度指数并加以放大，为焦虑扩散提供更多可供力，这完全是无意识的。正如部分受访者认为的那样，把婚姻不幸帖子发给好姐妹避雷，一点就转发了，也不费事（S13）；“@”操作简单，我一上小红书就会看到几十上百条朋友“@”我看谁和谁的婚姻恋情瓜，几乎都是负面（S22）；之前跟别人在网上就是否要彩礼这个话题“对线”，我发现“喷”得越起劲越容易给这个话题带热度（S17）。

其二，被动的人技互动与反向可供性，意指行动者反向给平台提供某种可供性，这并非行动者完全主动，而是常源自行动者难以拒绝的技术协议，焦虑在这一人与技术的被动交往中扩散。具体来说，当行动者看到装置“再现”的婚姻焦虑信息时，停留在该文本的时间（亮屏时间）、手指滑动的方向（向下划走，还是向上回看）、浏览完之后的行动（继续浏览，还是放弃浏览）等都会被转化为数据，反馈给装置，这种互动发生在行动者接受装置的准入要求后（如小红书的隐私条例），不受个体意志控制，可视为发生在人与技术之间的被动互动。技术装置会将人的数码痕迹捕捉转化为自身迭代的“养料”，个体成为装置进化的“共谋者”与可被技术捕获的“环境”，在人与技术的协同中扩散了焦虑。简言之，个体触发焦虑的瞬间，就为焦虑的群体扩散提供了基础。

甚至，个体“喂养”给平台的“养料”还会在不同平台间被共享，形成了焦虑情绪的跨平台传播。正如部分受访者所认为的那样，“我前脚在小红书看天价彩礼打官司的视频，后脚打开微博也看到相关内容（S5）；出于猎奇，我看了某男明星的家暴视频，完了之后就一直给我推送家暴的东西（S21）；小红书推送机制不合理，有次我刷手机刷睡着了一夜未关闭，停在一个讨论婚后抑郁症的视频上，从那以后，我经常刷到一些贩卖婚姻焦虑的营销号视频（S14）；我已经发现好多次，跟朋友经常会不约而同地刷到类似内容，别人看了垃圾婚姻的视频，我也很容易看到（S10）。

无论是主动的人际互动，还是被动的人机互动，焦虑扩散大都发生在装置隐蔽可供性推动的无意识行动中，即行动者是不以“扩散焦虑”为目的而参与到了焦虑扩散中。这暗示了情绪传播的“反身性”、技术决断的不可见性与行动者的无意识。人的主体身份在不断增多的技术决断中会变得虚无，人作为由 0 和 1 二进制编码构成的非可见数码物之客体化属性再次彰显。“人的主体性”受到挑战，人成为数码物的集合与等待被捕获的客体，在无意识中参与自我客体的再生产与焦虑情绪的再扩散。

若将视野从平台本身拉回到其诞生的语境来看，小红书成立的 2013 年正值移动支付普及与社区电商兴起的临界点，其“内容 + 种草”模式，与国家“互联网 +”政策、地方政府对新消费业态“分享经济”的扶持形成合力，承载了技术条件、资本逻辑与政策空间的历史语境，其电商佣金与种草模式的相互作用，使焦虑话题区别于其他平台的单一情感宣泄功能，被平台机制塑造为种草式的二次商品化传播模式。它借助分享经济话语，将用户的个人焦虑转化为可视化、可交易的“草单”，进一步强化焦虑的扩散。

（二）代际、脸面、人情：平台影响焦虑的关系文化装置

在显见的媒介技术外，平台强化的文化作为更隐蔽的环境也影响着焦虑情绪传播。

1. 亲子关系与伦理：“家庭主义”到“个人主义”的价值对冲

中国处于熟人社会向陌生人社会的转型阶段，大家庭社会结构与传统文化道德秩序失灵，他者被视为具有“普遍性”的“陌生人”[37]，互联网的广阔表达空间进一步让个体无须按照他者认同的道德规范做出适配的文化行为，而是可以按照自我意愿去行事。因此，社交平台中充斥着“个人主义”的婚姻态度，如“不婚”“丁克”等。但是，平台化与全球化的今天，现代性的持续扩张和内部断裂带来了贝克（Ulrich Beck）意义上的“风险社会”，风险应对被降级为个体问题，个人主义逐渐失灵，迫使每个人寻求“新的嵌入”。受访者 S19、S23 均表示：“前几年都鼓吹个人、自由的价值观，但这两年经济下行，社会发展增速也不如以前，感觉还是得有一个‘窝’才靠谱。”

在重视儒家文化的东亚社会，家庭因能够提供代际扶持而成为社会风险的避风港，但享受其福利也意味着子代承担对亲代的伦理责任。平台通过两条路径强化这种责任感知。其一，父辈善用平台转发关于“适婚年龄”“孝顺子女”等传统价值的内容，或通过点赞、评论和私信等互动方式传递对年轻一代婚姻责任的期待；其二，平台算法助推了代际伦理的循环传播，即算法根据用户的行为偏好推送相关内容，使得传统伦理价值通过信息茧房效应得以不断强化。平台强化代际伦理感知的结果是，个体越发主动或被迫向家庭靠近，暂时搁置个人价值实现的意图。例如，有的受访者就这样认为，父母辈的有些话不好当面说，他们就在网上含蓄地表达（S14）；家里人给我转发多次催婚的视频之后，小红书可能以为我喜欢看，就老给我推送（S13）。

平台强化了亲代与子代间的伦理期望与感知，这种隐性文化权力对子代产生规训作用，实现家庭主义取代个人主义观念的再度回归。具言之，个体自身所属的子女身份携带的角色伦理要求他们维持原有亲子家庭的关系平衡，代际伦理责任作为维系家庭的关键优先于其他

伦理责任成为子代的首要价值考虑。这种对亲子轴代际伦理平衡的期冀要通过建立新的夫妻轴来实现，接纳婚姻就成了践行伦理规范的调节实践。于是，个人主义与家庭主义的思想价值对冲，个体既无法完全按照自我的意图行事，又不满足于过早进入婚姻与家庭，焦虑在价值拉扯中被触发。如此类观点：我曾试图追求自己的职业发展和兴趣，但家里的压力让我总是牵挂一些家庭责任（S10）；经常会有一些视频是讲夫妻如何恩爱的，看起来特温馨。我爸妈看到这些视频会转给我说“你也该找个伴了”。渐渐就会觉得好像婚姻才是“正轨”（S21）。

随着社会化过程的加深，人会主动维护过去受到威胁的社会制度化现实，并内化于行为。即个体会逐渐认同过去的家庭主义而放弃后来的个人主义，接纳亲代对子代的伦理期望，焦虑即在两种价值的拉扯中触发。这一过程并非完全通过外部权力直接施压，而是通过无形的文化规范渗透到个体的内心，形成一种自我控制的习惯，这颇具福柯意义上的“自我规训”意味。

2. 人际关系与脸面：“拟态呈现”到“制造共情”的情感实践

拟剧论揭示了交往是“表演”的过程，翟学伟补充道，在中国社会“脸面”成为拟剧论的新外延，表演行为离不开对脸面的考虑[38]。婚姻作为中国人的脸面实践，必须做到“漂亮”，否则会让人“丢脸”。相比线下身体在场对婚姻表演空间的压缩，在以平台为中介的数字交往中，身体的不在场给行动者提供了更多的“脸面修饰”机会，这使极度粉饰的“完美婚姻”呈现数量远高于线下，每个人都追求屏幕中视觉呈现的完美，即一种数字平台交往的“拟态呈现”。视觉呈现构成了“能指”，脸面构成了视觉符号的“所指”，呈现越完美人就越觉得有面子。线上视觉呈现时观众的群体性与表演的不可见性营造了一种意义感知——拟态婚姻即为现实婚姻，人们不断追求能指与所指的一致，若发觉自己婚姻条件没有达到视觉呈现的能指标准，便极易因为所指意义缺失而触发焦虑情绪。当然，还有另一个极端，在“破罐子破摔”的文化心理下，无所畏惧地展现负面婚姻状态，不过这会提升他者焦虑情绪触发的概率。例如这样的观点：小红书一刷就是少爷配千金的婚姻，让我一个普通人看了都不敢结婚了（S12）；其实我的婚姻是不幸福的，但作为一个情感博主，我必须在网上呈现一个幸福婚姻的形象，不然多没面子（S13）；过得不好自己身边人知道就行，在互联网上都装过得好啊（S17）。

小红书塑造的完美婚姻氛围使不婚、离婚、再婚等婚姻实践成为没脸面的事。在中国，“脸”可以凭借自己的努力获得，但面子只能在互动中由他人赋予。研究发现，行动者为了避免面子丢失，会采取制造共情的脸面实践展开与他人的互动，意指行动者会结合自身经历（经历可以是事实，也可以是虚构）与他者日常经验去论证婚姻负面感知的合理性，以此获取他者共情。如因家暴而离婚的受访者 S16 表示，她在与人交往中，特意强调女性遭遇家暴的高概率风险来论证自己离婚的合法性，以获得他者理解。这种共情或理解可以降低他者对自我的脸面道德要求，即“他”容易给“面子”，“我”容易找到“脸”。“他”一旦共情“我”，共同的经历、身份等情感倾向便会获得集体性的情感强化，造成情绪蔓延[39]，尤其是婚姻焦虑作为消极情绪在被刻意强调的情况下更易引发群体“情绪感染”[40]。制造共情作为独具中国文化意味的找补行为，会让个体在心理上有所缓解，但会以更大范围焦虑扩散为代价。正如，受访者所感受的那样，听博主讲自己因原生家庭而导致婚姻不幸的经历，我狠狠共情，我也因为原生家庭不好才对婚姻很焦虑（S4）；小红书上真真假假，脸面都是靠自己挣来的，有时候我会编造一点故事去和别人交流。因为故事最能打动人，对方也不知道真假很容易跟你产生共鸣，那对方就会和你一个阵营（S7）。

“要脸的我”和“给面子的他”凭借共情形成“我们”的认同，他者不会再按照第三方的文化标准要求自我，而是按照“我们”的内部标准来行事。显然，情绪共享的同时，还发生了脸面共享，“要脸的我”通过制造共情维护了脸面，

“给面子的他”则在共情中接受了焦虑情绪，造成焦虑扩散。这一结果并非个体主观意愿，个体的首要目标是维护脸面，制造共情是出于脸面文化考量的实践，焦虑扩散是该实践的潜在后果，发生于无意识中。

五、余论

研究以小红书平台中的婚姻焦虑为切入点、装置理论为进路，厘清了平台对焦虑情绪的无意识诱发机理，关注到了本土化平台交往中独有的情绪传播。进一步来讲，焦虑生产源于行动者无意识的阐释实践，汉斯－格奥尔格·伽达默尔（Hans-Georg Gadamer）将这种理解事物前影响阐释的因素称为“前知”[41]，当外部因素介入后，它会引发“强制阐释”。焦虑习得就是由技术与文化所制造“前知”作用于“阐释”的结果，它受制于人类存在方式的历史性、物质性，而非与生俱来[42]。如何走出强制阐释习得的焦虑情绪，阿甘本的“生命政治理论”给了答案——“亵渎”（profanation）。在阿甘本看来，“一旦遭到亵渎，那原本不可用的、被分隔出来的东西也就失去了它的灵光，并被归还使用”[43]，亵渎要将物品放入特殊维度献祭之后，人们再将其再归还于正常用途，如嬉皮、另类、游戏等。对平台的“亵渎”，要求人与平台的互动不再以增强效率、提供娱乐与巩固连接的“非自然化”面貌出现，而是保留一种“最原始的自然状态”。达及这一状态的前提是拒绝对技术与文化的“正确使用”，这是一种被建构的使用，应转向选择自然化的“纯粹使用”。例如，意识到平台推送机制迭代应是公共化的而非限于兴趣逻辑的私人化，进而在平台中检索特定词条扰乱平台建构的私人化算法逻辑。本研究的目的不止于厘清平台交往中焦虑情绪的触发与扩散，更希望通过对这一问题的考察，关照本土化视野下中国人的生存境遇与情感状况，启示我们看到数字技术与社会文化如何操控情绪，更提示我们如何找到“纯粹使用”般的“亵渎”实践达及理想交流模式。

研究的理论补充还在于：其一，在焦虑情绪的考察中建立起“行动者－媒介技术（装置）－社会文化（装置）”的双重装置框架，相比于过去的“人－媒”二元框架的西方媒介中心主义，“人－媒－社”的三元框架更能建立起一个契合中国本土情绪传播的考察视角；其二，哲学、传播学等学科在继承源自电影领域的装置理论时，侧重保留对物质技术的关注，本研究将关系文化扩展为物质技术外的另一种装置，为装置理论作为西方舶来品注入中华文化之维，补足理论跨文化解释效力低之不足。

（责任编辑：李韵奕）

参考文献

[1] 张秀丽，李雨思 . 平台化生存：以人为本的考察 [J]. 青年记者 ,2024(5):95-99.
[2] 社交网络，是黑洞还是树洞？ [N]. 中国青年报，2024-8-30 (4).
[3] 复旦发展研究院 . 2009-2021, 中国青年网民的社会心态变了吗？ [EB/OL]. (2025-06-05). [2022-04-29]. https://fddi.fudan.edu.cn/_t2515/c0/06/c18985a442374/page.htm.
[4] 雷怡，梅颖，王金霞 , 等 . 焦虑青少年无意识恐惧的神经机制及干预 [J]. 心理科学进展 ,2024,32(8):1221-1232.
[5] 任慧，李春雷 . 数字内容平台公共价值传播逻辑 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报),2024,46(7):135-143.
[6] Goldenberg A, Gross J J. Digital emotion contagion[J]. *Trends in cognitive sciences*, 2020, 24(4): 316-328.
[7] 陈华栋 , 刘露丹 . 集体匿名能否规避网络暴力 ?——以“momo”群体为例 [J]. 上海交通大学学报 (哲学社会科学版),2025,33(1):78-91.
[8] Sieber, J. E., O'Neil, H. F., & Tobias, S. Anxiety, learning, and instruction[M]. London: Routledge, 2013: 29.
[9] 罗洛·梅 . 焦虑的意义 [M]. 朱侃如，译 . 桂林：广西师范大学出版社，2010:2.
[10] Freud S. Inhibitions, symptoms and anxiety[J]. *The Psychoanalytic Quarterly*, 1936, 5(1): 1-28.
[11] 赖特·米尔斯 . 社会学的想象力 [M]. 陈强，张永强，译 . 北京：生活·读书·新知三联书店，2005：10.
[12] 齐格蒙特·鲍曼 . 流动的现代性 [M]. 欧阳景根，译 . 上海：上海三联书店，2002：12.
[13] Katz, C. The State Goes Home: Local Hyper - vigilance of Children and the Global Retreat from Social Reproduction. *Social Justice*, 2001, 28(3): 47-56.
[14] 陈慧敏，朱泽宇，于北辰等 . 公共卫生危机中政府信任、科学家信任与社会焦虑——基于新冠肺炎疫情网络舆论的观察 [J]. 当代传播 ,2023(3):44-52.
[15] Shahamatinejad S. The relationship between health anxiety and emotion regulation with rumors on social networks during the COVID-19 pandemic[J]. *Journal of Assessment and Research in Counseling and Psychology*, 2021, 3(1): 38-48.
[16] 黄清，倪彬彬 . 突发公共卫生事件中公众不经核查的信

息转发动机研究 [J]. 新闻春秋 ,2023(5):42−50.
[17] Hu, J., Jin, P., Li, W., et al. A quantitative analysis of adolescent appearance anxiety in the pseudo − environment of online media based on uses and gratification theory. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 2023（12）: 47 − 52.
[18] 尼尔·波斯曼 . 技术垄断：文化向技术投降 [M]. 何道宽，译 . 北京：北京大学出版社，2007：65.
[19] Caner N, Efe Y S, Başdaş Ö. The contribution of social media addiction to adolescent LIFE: Social appearance anxiety[J]. *Current Psychology*, 2022, 41(12): 8424−8433.
[20] Wheaton M G, Prikhidko A, Messner G R. Is fear of COVID−19 contagious? The effects of emotion contagion and social media use on anxiety in response to the coronavirus pandemic[J]. *Frontiers in psychology*, 2021, 11: 567379.
[21] 袁爱清，孙强 . 媒介视野中的社会焦虑及疏导研究 [J]. 新闻界 ,2017(8):75−80.
[22] 刘洋 . 群体焦虑的传播动因：媒介可供性视角下基于微信育儿群的研究 [J]. 新闻界 ,2020(10):40−49+59.
[23] 王凤仙 . 模因繁衍与情绪增殖：社会焦虑的网络扩散机理 [J]. 湖南师范大学社会科学学报 ,2024,53(3):60−69.
[24][34] 吴璟薇 . 媒介研究导论 [M]. 北京：中国传媒大学出版社，2024：179−180;181.
[25] Foucault, M. *The Confession of the Flesh*[M]. New York: Pantheon Books, 1980: 194−195.
[26][35] 吉奥乔·阿甘本 . 论友爱 [M]. 刘耀辉，尉光吉，译 . 北京：北京大学出版社，2017：17.
[27] 李斯扬 . 历史终结于无维之境及其后—— 弗鲁塞尔的技术图像论与后历史哲学 [J]. 国际新闻界 ,2023,45(6):144−166.
[28] 曾一果 , 凡婷婷 . 数字时代的媒介记忆 : 视听装置系统与新记忆之场 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报),2023,45(1):93−101.
[29] 王喆 . 生成性的技术装置：网吧平台“顺网”的技术化封装与物质性变迁 [J]. 国际新闻界 ,2023,45(8):90−108.
[30] 张媛 , 刘兴澳 . 主题模型网络分析：计算传播视野下的舆情文本挖掘新进路 [J]. 情报杂志 ,2025,44(5):122−129.
[31] Light B, Burgess J, Duguay S. The walkthrough method: An approach to the study of apps[J]. *New media & society,* 2018, 20(3): 881−900.
[32] 秦亚青 . 文化与国际社会：建构主义国际关系理论研究 [M]. 北京：世界知识出版社，2006：26.
[33] 边燕杰，张磊 . 论关系文化与关系社会资本 [J]. 人文杂志 ,2013(1):107−113.
[36] 张磊 , 于磊 . 作为决断装置的媒介技术物：阿甘本理论视角下的健康码研究 [J]. 新闻与写作 ,2022(8):26−36.
[37] 王小章 . “陌生人”：从秩序的他者到新秩序 [J]. 浙江学刊 ,2019(2):177−184.
[38] 翟学伟 . 面子作为隐喻 [J]. 开放时代 ,2024(5):57−71+6.
[39] 西格蒙德·弗洛伊德 . 自我与本我 [M]. 林尘，张唤民，陈伟奇，译 . 上海：上海译文出版社，2011：109−111.
[40] 乔纳森·特纳，简·斯戴兹 . 情感社会学 [M]. 孙俊才，文军，译 . 上海：上海人民出版社，2007：9−10.
[41] 汉斯 − 格奥尔格·伽达默尔 . 真理与方法 (修订本)[M]. 洪汉鼎，译 . 北京：商务印书馆，2007：488.
[42] 李玮 , 刘兴澳 . 截屏何以被“信以为真”：一个传播符号学的考察 [J]. 新闻界 ,2024(2):49−61.
[43] 吉奥乔·阿甘本 . 渎神 [M]. 王立秋，译 . 北京：北京大学出版社，2017：132.

The More You use, the more Anxious you become? Research on Emotion Dissemination under the Influence of the Platform as a “Dual Apparatus”

Zhang Yuan，Liu Xing’ao

Abstract: In the context of high-intensity platform-based survival, the emotional experience of “the more you used, the more anxious you become” is becoming increasingly common. By combining ANTMN computational analysis and digital ethnography to analyze the Xiaohongshu platform, it is found that the “technical material” and “relationship culture” in the platform constitute the “dual apparatus” that induces anxiety. The former includes operation apparatus such as algorithm logic, interface design and interaction buttons. On the one hand, it enhances the visibility and perception intensity of anxiety information. On the other hand, it converts users into binary encoded data objects to feed back to the anxiety information weight of the platform. The latter means that the platform prompts users to remain anxious in cultural conflicts by strengthening the intergenerational ethics in parent-child relationships and the perception of face awareness in interpersonal relationships. This discovery provides theoretical support for constructing a localized emotional communication analysis framework and expands the explanatory power of apparatus theory in cross-cultural contexts, extending the perspective of“apparatus” theory from technical structure to cultural dynamic mechanisms.

Keywords: anxious emotion; Xiaohongshu; technological apparatus; cultural apparatus; unconsciousness

Authors: Zhang Yuan, School of Journalism and New Media, Xi’an Jiaotong University; Liu Xing’ao, School of Journalism and New Media, Xi’an Jiaotong University.

《新闻界》ISSN 1007-2438 2025 年第 11 期

重塑观看、姿态与场域：电子游戏机的视觉性研究 1)

黄典林　吴洁宜

摘要　作为一种视觉机器，电子游戏机的视觉性问题及其视觉建制一直有待学界挖掘。当前学界对电子游戏机的研究主要集中于探讨其作为技术工具对玩家在教育实践、塑造社会文化空间等方面的影响，较少将电子游戏机作为独立的视觉媒介来剖析其自身的视觉建构逻辑。从媒介考古学的方法论视角来看，电子游戏机凭借处理器、控制器和显示屏等一系列技术拼装装置来实现和满足玩家的视觉生产，构建起以游戏机为主导的新的观看范式，颠覆了传统的主客体观看关系，并以操演玩家游戏姿态、改造或入侵已有游戏场域的方式来展现自身的视觉性与视觉建制作用。

关键词　视觉性；视觉机器理论；电子游戏机；视觉建制

中图分类号 G206　文献标识码 A

作者　黄典林，中国传媒大学信息传播学院教授，中国传媒大学媒体融合与传播国家重点实验室研究员，北京 10024；吴洁宜，中国传媒大学媒体融合与传播国家重点实验室博士研究生，北京 10024

引言

1958 年，美国物理学家威廉·希金博特姆（William Alfred Higinbotham）设计出一个名为“双人网球”（Tennis for Two）的小游戏。这个小游戏将示波器作为显示装置，用两个带有轨道控制旋钮和一个击球钮的盒状控制器作为游戏控制器。游戏画面会实时显示在屏幕上，玩家只需通过点按控制器上的按钮就可以完成击球游戏。这个由科学家用废弃零件组装而成的小玩具是游戏史上关于独立电子游戏产品的最早尝试[1]。之后，游戏逐渐从实验室的大型计算机中分离，不再只是科学家们自娱自乐的小实验，而是成为一类新的技术物，并在接下来的半个多世纪里席卷人类生活。这个遍布电路与晶体管的交互式电流机也终于有了独属于自己的名字——电子游戏机。

既有游戏研究往往更侧重于讨论电子游戏内容和玩法，尤其关注游戏机制对个体或社会的影响，如分析乙女类电子游戏对女性玩家理想恋爱观的影响[2]、玩家如何利用游戏进行性别身份展演实践[3]；抑或探讨电子游戏如何形塑社会话语[4]。相比之下，较少有游戏研究直接把分析对象锚定为电子游

1）基金项目：中国传媒大学校级科研项目“从‘他者想象’到‘自我阐释’：角色扮演游戏中的中国文化表达”（CUC25BS09）。

戏机，并对其在机具上所具备的媒介视觉性展开讨论。诚然，已有学者如章戈浩注意到了游戏中的姿态与视觉性问题，但其分析多聚焦于姿态现象本身，未将其与游戏机这一物质载体的内在视觉生产机制进行系统性勾连[5]。视觉性研究强调视觉与人类主体性之间的内在关系，即如何对视觉文化进行建构与理解[6]。本文认为，视觉性之所以是剖析电子游戏机的重要视角，就在于它超越了单纯的内容分析或效果研究，将电子游戏机视为一种专门化的视觉装置（dedicated visual apparatus），分析游戏机如何通过特定技术硬件组织起一种新的观看范式。在此基础上，维利里奥（Paul Viriglio）的“视觉机器”（vision machine）理论进一步为研究提供了核心的理论分析工具。但本文并非是要对电子游戏机是否为视觉机器进行简单判定，而是要探讨其作为一种交互式、更具侵入性的新型视觉机器在视觉建构逻辑上有何独特性。基于此，研究试图分析：电子游戏机是如何使自身成为一种视觉机器，并进一步影响和塑造人类主体及视觉实践的？围绕以上问题，本文以电子游戏机作为研究对象，采用媒介考古学的方法论框架，强调以非线性历史和媒介物质性的视角讨论电子游戏机的视觉性，借此分析、挖掘电子游戏机所展现的视觉建构逻辑以及视觉建制过程。

一、作为技术工具与中介的电子游戏机

相比电子游戏，作为其物质性载体的游戏机得到的学术关注并不多。之所以会出现这种情况，一方面源于电子游戏机更新过快带来的技术眩晕感，另一方面则在于严肃的学术思考尚未对“何为游戏机”这一概念性问题进行充分界定。因此，我们认为有必要对何为电子游戏机进行一个相对明确的说明。电子游戏机（video game console），又名电子游乐器，它由中央处理器、内存、储存媒体、影音输出设备、信号输入设备等硬件组成，通过运行游戏软件并使用显示屏输出信号来提供娱乐功能。其中，游戏机的信号输入设备又被称为控制器，即手柄或摇杆。根据大小、用途不同，电子游戏机可分为家用游戏机、掌上游戏机、微型游戏机及专用游戏机等。需要注意的是，在当下的媒介环境中，个人电脑与智能手机同样是具备强大游戏功能的视觉技术装置。然而，本研究之所以聚焦于传统意义上的电子游戏主机，其关键之处就在于游戏机作为“专用设备”（dedicated device）的独特性。与作为通用计算平台、功能丰富多样的电脑和手机不同，游戏机的首要且核心功能只能是“游戏”。这种技术目的上的单一性，使其在硬件（特制的控制器）、软件（较为封闭的系统生态）和预设的输出端（通常是屏幕显示器）上实现了高度整合，构成了一个相对稳定且封闭的“视觉装置”（apparatus），并进一步形塑出一种与个人电脑或手机截然不同的观看机制和身体运作模式。因此，为保证分析的深度与聚焦，本研究将分析对象范围严格限定在电子游戏机这一独特的视觉机器上，以此深入考察其特定的视觉建构逻辑。

目前与电子游戏机相关的研究多以教育学、医学、社会学与文化研究等学科为主，多数研究关注电子游戏机作为一种技术装置或物质中介对于玩家在教育实践、医疗辅助以及社会空间叙事等方面的影响。在教育领域，游戏机作为一种自动化控制手段被引入到课堂实践中[7]，计算机上的跳棋电子程序一度成为进行机器学习的主要技术模型[8]。近几十年来，电子游戏机更是逐渐成为儿童媒介教育的重要组成部分[9]，儿童游戏场景也在游戏机的中介下逐步转向封闭、虚拟[10]。在医疗领域，使用“Wii Fit”游戏机能够有效评估老年徒步者的平衡能力[11]；玩“Switch”游戏机则被证实改善了患者的手部功能障碍[12]，Switch 里的内存卡转储功能甚至成为尸检取证过程中的重要信息来源[13]。随着电子游戏机在中国大陆的普及，传统的“家庭－城市”空间也逐步走向解构，以“文化娱乐”为特征的电子游戏厅完成了对社会主义城市文化空间的重建[14]。而在文化领域，电子游戏机与其所持有的游戏模因影响了千禧一代的文学选择[15]，并以一种新的媒介形式重塑了叙事认同[16]。但在另一方面，电子游戏机的普及也意

味着增加更多电子媒介垃圾。刘于思等认为，以电子游戏机来反思电子垃圾问题为研究后福特时代个体与权力机构之间的关系提供了新的切入点[17]。从上述研究中可以看出，电子游戏机的出现改变了传统的游戏（play）环境与游玩（game）行为，塑造出一类强烈依赖游戏媒介的游玩主体。

不过，大部分研究多集中于将电子游戏机作为一类技术工具来考察，鲜有对游戏机的内在视觉生产机制进行深入探讨。而在传播学领域，现有的研究更倾向于将“游戏”（game）作为分析核心，“悬置”了承载游戏的“游戏机”（console）本体，这种研究倾向源于研究者对文学、影视等文本分析范式的路径依赖[18]，将游戏机制与游戏技术装置割裂开来的研究取向实际上是对游戏与游戏机之间共构关系的忽视。因此，如果依旧沿用传统的客体研究路径来分析电子游戏机，研究者不仅无法带来对视觉性的真正分析，在解释某类特定游戏经验的形成原因时，还容易“略过对象视觉内容与构成”形成草率的判断[19]，从而忽视内嵌于机器本身的视觉性问题，使研究陷入“受众研究”和“效果批判”的困境中。视觉性研究强调的是视觉与人的主体性之间的内在关系，它更关注视觉文化的建构方式，即我们如何“学会”观看，如何“被观看”（being seen），以及这种观看如何反过来塑造了我们对世界的理解[20]。也就是说，视觉文化研究及其对视觉性生产逻辑的剖析实际上是对视觉作为社会建构机制和权力运作结构的一种批判性理解。不同文化、历史阶段与社会机制都会规定观看的方式和意义，而这种视觉性往往就通过观看视觉技术装置进行展现。因此，针对游戏机这一视觉装置，本研究拟从“视觉性”（visuality）研究角度入手，参考维利里奥的视觉机器论，讨论电子游戏机在技术发展过程中所体现的视觉性与视觉建制。

本研究对电子游戏机的讨论与媒介考古学所采用的研究路径类似。电子游戏机在过往学术研究中常常处于默默无闻的状态，而媒介考古学“有意致力于寻访那些湮没无闻的媒介物……梳理出那些被遗忘、被忽视、被遮蔽的历史线索”[21]。媒介考古学的方法论路径能为研究电子游戏机提供一个新的问题切入视角，它促使我们将目光从线性、进步的技术史观中移开，转而对电子游戏机这一看似已被电脑、手机所取代的“过时媒介”（obsolete media）进行开掘，重新梳理、揭示电子游戏机所隐含的视觉机制及其视觉建构逻辑。需要说明的是，对电子游戏机的考古并非只为了构建一个包罗万象的媒介发展史，而是遵循媒介考古学对物质性的关注，截取游戏机发展过程中的几种媒介形态进行考古切片，以此更进一步地揭示，电子游戏机这一历时性视觉机器的视觉机制如何在更深层次上参与并塑造了当下的数字视觉文化。

二、作为视觉机器的电子游戏机

作为一种“可编程的物”，电子游戏机由可见的电路、芯片、塑料外观以及不可见的编程代码所组成。在过去的几十年间，电子游戏机常常给人们以这样的幻觉，即玩家作为主体主宰了游戏机的运作，决定着游戏的开始与结束。但事实上，如果我们深究游戏机的视觉生产逻辑，或许会意识到另一种观看路径，即从开机的那一瞬间开始，玩家就“掉进”了由电子游戏机所主导和形塑的视觉经验之中。

在视觉经验的生产过程中，光学媒介功不可没。从早期的立体透镜、万花筒到如今的电视、摄影机，视觉媒介极大地拓展了人类的视觉经验，并推动图像（image/picture）概念的内涵获得前所未有的发展[22]。维利里奥就认为，这类作为“视觉机器”的媒介能够替代人类“进行观看和预见”，同时又能“合成知觉”[23]。在视觉机器的作用下，人类的视觉感受不再由自我掌控，而是取决于其与众多“视觉机器”的调试和互动。如同电视机和摄影机等传统视觉机具，电子游戏机也是一类典型的视觉机器。并且，与前两者相比，电子游戏机在安排“视觉线索（opticalcue）”（将观察者融入，变成光学装置的组成部分）从而“建构出可触知性（或立体感）”[24]，以及实现虚拟“即时性”

（real-time）的再现上更胜一筹。前文已提到，电子游戏机是软硬件技术的集合体，其视觉特性主要通过处理器、显示器和设备控制器这三大核心技术系统来呈现。

（一）处理器：建构视觉机器的枢纽

在谈及视觉机器时，能否以实时速度进行电子图像的“远程展相”（presence at a distance）是维利里奥用以判断视觉机器的重要标准[25]。维利里奥认为，正是因为拥有了虚拟图像远程即时在线的能力，视觉机器才不同于其他传统光学机具，拥有了左右、倒置观看关系的权力[26]。而要满足这一视觉机器特性，处理器系统是电子游戏机绕不开的技术中枢。不过，最早的游戏设备实际上并没有明确的处理器系统。直到1976年仙童半导体（Fairchild Semiconductor）推出了名为Channel F的家用游戏机[27]，处理器才正式成为游戏机的硬件技术标配。1987年推出的NEC PC Engine搭载了Hu6280处理器，能够使用16位图像[28]，这之后，16位图像取代早前的8位图像成为游戏视觉标准。处理器的出现和升级意味着更好的图像质感以及更多的游戏画面。对于玩家而言，处理器的出现丰富了他们的视觉体验；而对于游戏发展史来说，视觉画面第一次超越了操作模式之于游戏的重要性，催生出了一种不同于电视、摄影机的新的视觉机器。在传统游戏时代，玩家只需要直接注视棋盘或者游戏对象，但现在，玩家所凝视（gaze）的是来自视觉机器的虚拟图像再现。这类由处理器等装置生成的“技术图像”不再是对现实世界的描摹，而是用于转换理论性代码文本的模型[29]。简言之，这些虚拟技术图像早就在处理器上编写好了代码，是一系列预定好的程序画面。从这个角度上看，处理器的出现“先验地把‘像’从‘物’分离开来并加以区隔”[30]，使得技术图像在游戏过程中能脱离时空和实体限制，以有条不紊的自由状态进行复现。这样一来，玩家的观看不再是对现实世界的直接光学反应，而是一种由数据实时生成的超验体验，是在装置引导下对预设符号的扫描。这从根本上挑战了传统光学所定义的观看本质。

20世纪90年代开始，随着定制处理器的出现，游戏画面的刷新帧率也开始提升。1994年生产的索尼“PlayStation”游戏主机的刷新帧率已经达到了30 FPS，这意味着1帧画面的切换时间大约是0.0333秒；而2020年推出的“PlayStation 5”帧率显示高达120 FPS，画面大约每0.0083秒刷新一次①。与之相较，人眼能够感知到的最低连续运动的帧率每秒大约只有10到12 FPS。电子游戏机对像素再现的快速计算实际上加速了古典光学观看模式的崩溃，过快的观看速率让电子游戏机成为视觉生产上的“绝对速度机器”，而玩家则成为被迫观看的对象，玩家的观看逐渐变成维利里奥所言的一种“漫无目的的、无目光的视觉生产”[31]。在此情况下，玩家既是观看者，又是虚拟图像的生产者、参与者。这从侧面说明玩家已不再置身于棋盘之外，而是身处于牛顿（Isaac Newton）笔下所言的光学“密室”之中，“观察者在密室的出现，意味着人类主体性和客观装置于时空中的同步存在”[32]，传统的看与被看的关系进一步陷入倒置和崩塌。借由处理器所生成并显示的大量虚拟图像质疑了可观察物和不可观察物的存在，带来了一种“视觉幻想”：玩家为这些“即刻电子影像（the tele-present images）”所倾倒，视觉上的“镜像神经元”刺激了“本体感觉”，将玩家吸入了一种“身临其境”又“心跳过速”的视觉漩涡中[33]，这在一定程度上影响了玩家的现实思维，模糊了感官与精神的边界。

（二）显示器：视觉经验的生产界面

如果按照维利里奥所说，视觉机器是观察世界的另一种电子窗户（electronic window）[34]，那么，显示器，即人们所熟知的屏幕就是这扇“窗户”的具象实存。显示器是一种影像及色彩输出设备，正是基于显示器的存在，处理器对虚拟影像的再现才得以成为现实。具体而言，

① 帧率（FPS）与画面切换时间的关系可以通过以下公式计算：T（单位：秒）=1/FPS。

显示器究竟对观看造成了什么样的影响呢？

首先，显示器介入并建构了玩家的视觉感知。早期的家用电子游戏机主要通过接入电视来显示游戏图像，这一时期的电视机就充当了外置显示屏的角色。这种结构安排为玩家提供了一定程度的能动性，玩家可以通过置换显示器提高图像观看分辨率，从而参与进视觉机器对自身知觉模式的建构中。例如，720p 分辨率显示屏配置下的视觉图像有白噪光点，建模边缘泛化；1080p 显示屏的图层质感更加平滑、细腻；4K (ultra hd) 标准不仅能够逼真地显示出动态图像的光影，也能放大显示出更多背景图像细节。高配置显示器所生成的人工视觉甚至能以更加还原的方式再现虚拟图像，几乎达到了一种以假乱真的地步。源源不断的技术图像在显示器上生产、更新与覆盖，玩家的视觉体验也相应地被大量应接不暇的图像所包裹。玩家的面部表情、肢体动作很有可能会根据显示器上的画面刺激程度而发生改变，这些玩游戏过程中十分常见的生理反应表明，个体的视觉经验已经悄然被编程后的技术图像所左右。内置显示器则以掌机、街机为典型，其屏幕与游戏机机身合为一体，这种有限、固定的屏幕在图像表达和图像质量上较为粗糙和单一，玩家在观看图像时的能动性较差。为了保持视觉的稳定性和连贯性，玩家需要与屏幕保持相对平行且固定的视觉距离。在这一观看调试过程中，玩家自身以及玩家的视觉实际上都被转换、塑造为“可计算”“可控管”与“可测量”的关系[35]。这恰恰反过来印证了维利里奥的想法，即当人类身处视觉场域内、面对视觉机器所生产的视觉图像时，人类似乎主动把主导权让给了视觉机器，并依循视觉内容进行自我操演，适应技术图像对自身知觉的放大或阉割[36]。

其次，显示屏成为玩家生产、建构并理解游戏叙事的视觉载体。安妮·弗莱伯格（Anne Friedberg）在《虚拟视窗》（*The Virtual Window*）中提到，现代视觉具有虚拟的本质，屏幕并不是客观的观看载体，而是影像发生的虚拟空间[37]。不同于传统的线下游戏，从最早的“双人网球”开始，显示器上的游戏图像就已成为玩家游玩的核心。玩家通过操作游戏机可以在显示器上快速切换出不同的画面，这些在机器代码引导下有序或随机生成的图像事实上决定了玩家的输赢。尽管不同的游戏机依赖不同的显示器进行视觉表达，但毋庸置疑的是，所有电子游戏机都强烈依赖显示器来传递和生产图像信息。一旦离开屏幕，电子游戏就无法进行。换言之，与其说玩家是在“闯关”“打怪”，倒不如说玩家是在依照代码的指令在屏幕上生成图像，是在装置的程序规则下扮演着“功能者”（functionary）的角色，所作所为只是为了穷尽技术装置内置的可能性组合[38]。玩家的观看与操作都被整合进装置的运算程序之中，是实现技术图像显现的必要环节之一。

维利里奥认为，视觉机器发明了一种全新的观看方式，即通过无线电波或电子脉冲的传递生成图像以此介导、影响我们对自己和世界的认识[39]。玩家在虚拟界面中观看虚拟影像，这些多元繁杂或独一无二的虚拟画面既是整体游戏叙事流程的一部分，同时也是玩家第一时间理解游戏规则以及接触游戏内意识形态的重要媒介符码。通过这一系列视觉经验图像，玩家与游戏及其他游戏玩家展开互动。大量游戏社群在基于对游戏图像的解构上搭建而成，并就此发展出了游离于游戏叙事之外的现实社会关系网络。在商业逻辑的运作下，游戏资本还会进一步鼓励玩家分享屏幕截图或对游戏图像进行二次创作。这些二创图像在泛传播中“超离了原有的语境”，被人们社会性地采用[40]，从而形成新的视觉图像叙事。

（三）设备控制器：可供性观看关系的中介

除显示器外，另一个不可忽略的硬件就是游戏设备控制器，即玩家所熟知的游戏手柄。由于早期电子游戏如《太空大战》（Space war！）、《乓》（Pong）实际上都是一类基于 X 和 Y 轴原理的方向移动游戏，因此，操作模式近似于驾驶行驶器、可以进行方向旋转或握持的控制杆就成为游戏控制器的首选[41]。任天堂（Nintendo）的 GameBoy 游戏机的操作外观

则更加贴近小型计算器，后来推出的 Wii 手柄更是彻底模仿了电视遥控器的外形（图 1）。对于电子游戏机而言，不管是早期的街机摇杆抑或是后期的“十字键”掌机按钮，游戏手柄都始终模仿着人类的传统动作习惯、遵循着人们的姿态偏好进行相应的调整。人们习惯于借助物质隐喻（material metaphor）来理解新兴的技术物，将对传统的技术物的理解挪移到新的技术物上，从而想象出相应的操作方式[42]。但究其本质，这仍然是对技术物物质性维度的一次反刍与回溯。一旦某种视觉技术物借用物质隐喻被感知为某种物质实体后，相应产生的操作方式也会反作用于视觉主体，影响主体对于技术物的观看与认知。因此，这类游戏手柄在物质性外观上的视觉讨好不仅是为了更好地适应、贴合人类的物质隐喻想象，同时也是为了放松主体对于具备客体性技术物的警惕，使人类能将对工具的物质隐喻想象移置于手柄操作上，实现视觉机器对主体行为操演以及对主体空间的建构与规制。玩家看似主动适应了新的视觉生产模式，但实际上，玩家所遵循、依照的观看法则并没有离开已习得的视觉经验。在维利里奥看来，人因其对视觉机器的能力依赖而变成被“与之对话的机器所奴役的一个存在物”[43]，但更准确而言，玩家的观看模式与视觉装置的技术可供性是处于一种“‘持续进行中’的‘生成（becoming）’状态”之中[44]。

另一方面，无论设备技术如何更新，游戏手柄都始终保留着以点按、摁压为主的操作模式。这种无意识且充满重复性的点击按压与人类对简单工具的使用模式相似，有助于游戏机始终与人类肉身保持稳定、连续的接触，进一步将玩家的注意力集中在屏幕上的可视化集群，营造出独特的“心流”（flow）体验。在这一过程中，游戏手柄被巧妙地隐喻、内化为了一种新的技术性“锤子”，主客体之间的身体界限走向模糊与消融的状态，人类主体处在一种海德格尔（Martin Heidegger）所说的“上手”（zuhandenhei）状态中而不自知[45]。视觉机器通过有意引导的动作惯习定义了玩家的机具感知，同时，简单、机械的工具隐喻也使得玩家能够忽略机具操演对感知连贯性的打断，从而能够连续不断地生产游戏图像，进一步强化与装置的可供性纠缠。由此可见，在物质隐喻的背后潜藏着来自视觉机器或者说技术物的视觉性建构：通过手指的摁压以及人眼在游戏机屏幕与现实世界间的移动，电子游戏机框定了玩家的视觉生产场域，代替玩家确定了视觉目光将要落下的终点[46]。电子游戏机成为玩家在游戏时“观看何以可能”的表达中介。综上所述，处理器、显示器与控制器并非简单的技术叠加，而是构成了一个相互依存、彼此强化的封闭回路——处理器的高速运算为强化视觉沉浸感提供了技术可能，显示器进一步将其转化为可被感知的视觉经验，而控制器则将玩家的身体也纳入这一回路之中，共同构成了完整的视觉生产逻辑。

图 1　任天堂的“Wii”手柄①

三、电子游戏机的视觉性

在视觉研究中，视觉性（visuality）一直是一个关键概念，它所涉及的是对观看这一视觉形成方式的探究，即在特定的“视觉政体 / 建制”（scopic regime）中人们如何看或如何被看，以及观看如何形成，如何在“视觉政体 / 建制”中

①图片来源：Tim DeClaire 网站《Gaming》，https://timdeclaire.com/gaming/.

生产出某种有序的视觉结构[47]。维利里奥在视觉机器论中已有所暗示，一系列视觉机器给人类带来的视觉性建制不仅体现为观看范式的转向，同时还有对观看主体、观看主体间性以及视觉场域的二次建构[48]。吴琼在此基础上指出，视觉建制过程中暴露出的视觉性本质上是一个权力议题，人类被视觉装置引诱着生产观看欲望，同时在表达、满足欲望上也受限于视觉机器所规制的视觉空间——无论这类视觉空间是属于现实场域还是虚拟世界[49]。对于玩家而言，视觉性最明显的建制作用表现在对游玩姿态的操演上，而玩家所处的视觉场域则是视觉性进一步规制的对象。

（一）操演玩家的身体姿态

由上文关于游戏手柄的讨论可知，视觉机器是连接虚拟与现实操演的核心。作为视觉机器的电子游戏机不仅决定了玩家看什么，同时也影响了玩家怎么看，即对玩家的身体姿态进行了可供性操演。Apperley 和 Jayemane 认为，“游戏中对姿态、姿态的物质基础研究呼应了游戏研究乃至整个社会科学中的物质性转向”[50]，这为进一步讨论游戏机的视觉性提供了来自姿态操演的视角。就电子游戏机而言，随着物质性操作装置与游玩技术的变化，不同时期的玩家在游玩同一系列游戏的时候会呈现出不同的身体姿态与位置实践。街机（arcade cabinet）作为最典型的早期游戏机，通常有直立和平躺两种样式。直立框体街机适合站着进行游戏，平躺框体街机则横置于地面，适合坐着进行游戏。为了收纳线路和存储更多硬币，街机通常占地面积大且不可轻易移动，因此，当人们玩街机游戏时，不管是站是坐都只能局限于固定空间中，为了保持游戏的连贯性而不得不维持长时间的单一姿态。而对于在街机基础上发展而成的跳舞机、投篮机等而言，玩家看似获得了更多自由活动的权力，但实际上，玩家的身体实践和视觉观看依旧被限制在一张跳舞毯或者蓝牙可以感应到的范围内，玩家不仅无法脱离这些有形或无形的区域，游戏机似乎也以另一种方式将逐步“脱轨”的玩家拽回了屏幕面前。此外，由于此类体感游戏机将玩家的身体姿态视为评判游戏结果的唯一标准，玩家的姿态操演实际上受到了来自电子游戏机的更强限制。

家用游戏机则稍微提高了玩家游玩姿态的自由度，玩家可以在线路可触及的更大空间里任意改变身体姿态，坐或卧是最常见的游戏姿势。然而，线路仍然是限制自由游戏的最大阻碍。与前两种游戏机不同，掌上便携式游戏机通常为一体化机身，能够依赖电池保持长时间待机，这种设计使得玩家在游戏时的身体活动自由度变高，完全脱离时空与固定线路限制的游玩模式开始成为事实。而在当下的 VR 游戏机时代，全息技术在游戏机操作设备中的引入进一步使玩家身体姿态的展演有了更多创新表现，玩家甚至可以在游戏内生成同步活动的具身形态。在 VR 游戏《蝙蝠侠：阿卡姆》（Batman: Arkham City）中，佩戴游戏设备的玩家能够移植、平行展开对现实和游戏世界的姿态操演：玩家会因为游戏角色面临险境而在现实中下意识地做出下蹲或前倾的动作，这种肉身姿态会同步反馈于游戏画面中，导致玩家化身在游戏中具身跳跃。从这一点上可以看出，借助虚拟再现的观看方式，电子游戏机将玩家的现实“位置”从“物理空间中拔出、移动，使其虚幻化”，在达成与固定肉身之间感官接合的同时又实现了吉登斯描绘的脱域”（disembedding）与再嵌入（re-embedding）的双向过程[51]。

章戈浩认为，不同的姿势（gesture）表明了不同的视觉性体验，对姿势现象的操演也成为视觉机器对压力、情感和意向的缓冲与反馈[52]。作为个人视觉性的现实延伸，就玩家在游戏时的姿态与位置演变来看，电子游戏机似乎让渡了许多视觉权力，但就建制生产逻辑而言，玩家与视觉机器之间实际上走向了一种更紧密的捆绑关系。在街机时代，电子游戏机只是蚕食玩家的部分身体姿态。但在 VR 时代，视觉机器显然不再满足于只是充当一种技术假肢（a technical prosthesis）。在 VR 游戏中，电子游戏机的视觉性不再仅仅作用于玩家的手指或局部身体，而是贯穿了从物理动作到虚拟化身的整个转换过

程，实现了对玩家感官知觉与空间实在的接管。玩家在获得前所未有的姿态自由度的同时，其整个身体也被转化为机器、代码可读的界面，玩家的身体姿态也理所当然地成为游戏视觉画面的一部分。在此情境下，传统视觉主客体关系愈加走向模糊，并最终演变为对视觉场域的消解与重构。

（二）改造并侵入视觉场域

作为一种拼装（bricolage）的机具和“杂种装置”（bastard Dispositif）[53]，电子游戏机是物质与技术混合后的新的技术集合物。这种新生的视觉机器比摄影机和电视机更强烈地吸引着来自人类主体的反馈，并通过这种交互式的往来强化对主体的视觉控制，即对“强化观看者的视点的全知性和视觉空间的秩序化”[54]。也就是说，电子游戏机不仅对观看主体产生了影响，同时也对主体所处的公共或私人视觉文化场域进行规制。第一台街机最早被放置在酒吧里[55]，然而，酒吧的空间属性不足以让街机大放异彩。为了更好地笼络游戏玩家和赚取更多利益，只摆放游戏机的游戏厅逐步取代了俱乐部和迪厅，在城市中形成了新的视觉场域[56]。从维利里奥的理论视角来看，视觉机器与其所处场域共同强化了对视觉性的操控[57]，因此，游戏厅不仅只是视觉机器的聚合空间，更是一类权力结构的映射与塑造场所。中国游戏厅的发展一直与社会意识形态话语息息相关。在20世纪80年代，游戏厅一度被视为是新潮文化和进步社会的象征，这一时期的游戏厅宽敞明亮，往往开在街巷最显眼的地方。然而，随着改革开放后社会娱乐风气的转变，作为一类开放的城市文化空间，游戏厅逐渐成为社会秩序争夺的焦点[58]。

图2　玩“Famicom”的日本玩家①

在政策与舆论的双重规制下，游戏厅被迫隐退到街巷边缘甚至走入地下，并通过张贴警告标语、设置隐蔽入口或与采用与城市风格迥异的装饰符号来构建非主流的视觉化语言，以另一种排他性视觉策略维系其存在。游戏厅的可见性转变标志着城市空间权力的再分配，但即便是在地下化的过程中，游戏厅所展现出的视觉性特质仍然十分突出。大部分游戏厅的室内依旧充斥着高对比度的电子光源、闪烁跳跃的屏幕图像与机器音效的节奏轰鸣，形成一种截然不同于城市日常节奏的、散乱自由的感官景观。特殊的内部环境生成了视觉性上的分离体验，游戏厅或被动或主动地切断了与城市主流文化空间的联系，与外部的社会规则形成某种对抗。即便如此，到2000年时中国也已有上万家电玩游戏厅[59]。这些庞杂的游戏厅逐渐在城市的边缘化空间中扎根，构建起新的、独特的视觉景观秩序，持续挑战着传统的城市空间分配与社会规范。

另一方面，许多游戏公司始终致力于开发更适合家庭空间的电子游戏机，换言之，作为

① 图片来源：famicom blog 2011年4月15日博文《Famicom History》，https://famicomblog.blogspot.com/2011/04/famicom-history.html.

视觉机器的电子游戏机从未放弃对私人视觉空间的权力渗透。不同于街机，家用游戏机要求在封闭的家庭内部进行游戏。因此，在硬件设计过程中，家用游戏机大量采用了预驯化（pre-domestication）策略，即在进入家庭空间之前就预先进行自我驯化，以迎合已有的家庭文化结构[60]。早在 1974 年，雅达利的工程师就制作了《乒》的家庭版本，并有目的性地为其取了一个女性名称“Darlene”。然而，这款游戏本质上仍然只是“一个街机版本的复制品”，最终并没有成功推广[61]。在这些大大小小的尝试中，任天堂 1983 年推出的家用游戏机 Famicom 无疑是最成功的例子。一方面，为了适应日本家庭喜爱跪坐、缺少桌凳家具的居家习性，Famicom 舍弃长柄方向摇杆，以平滑且不突出的十字键取而代之，减少了手柄被踩或坐坏的可能性[62]。另一方面，柔和圆角的外观与红白塑料的卡通配色弱化了游戏机作为外来电子设备对人类家庭空间的威胁感，强化了机器无害化的玩具质感；可以连接键盘、磁带机等外设的兼容接口，特别是针对日本市场推出的 Family BASIC 软件，还意味着使用者可以通过编程学习和创作简单的程序，提高非玩家家庭成员对其的接纳程度。Famicom 依赖电视机作为外置游戏屏幕，通过模仿传统电视观看模式，Famicom 移置了玩家的身体姿态，重新建构了一个强家庭化、弱攻击性的观看场所。自此，家庭空间逐步取代了公共游戏厅成为展演游玩姿态的新地方（place）。较之游戏厅，私人空间的隐蔽性实际上放大了人类的视觉幻想与本能的观看快感，使得玩家“理性认识真正的视觉立场或清晰表达实际的视觉欲望”[63]的潜意识在无形中被消弭了。玩家对于游戏的沉浸感在公共空间萎缩的过程中得到了强化，这有助于推动玩家接受电子游戏机所带来的特定意识形态，并通过对虚拟视觉文本里的符号化身（avar）认同来达成自我认同象征性与同一性的统一。换言之，电子游戏机利用狭窄、封闭的拟私人（quasi-domestic）空间重现了“暗箱”模型，并通过将玩家“个别化”（individuation），以及“界定为孤立、封闭乃至自主地处在暗箱漆黑的范围内”[64]，从而隐蔽地使其从公共场域中退避（askesis），最终实现对其的视觉性圈限。从公共游戏厅到家庭客厅，电子游戏机通过技术渗透和场域重构，成功侵入了或私人或公共的视觉场域，塑造出一系列观看逻辑与视觉生态，并利用装置生成的先验视觉内容取代了玩家的自然视觉经验，成为塑造观看的重要力量。

四、结语

本研究旨在探讨电子游戏机如何成为维利里奥所言的“视觉机器”，并在特定历史脉络中展现其独特的“视觉性”与视觉建制作用。研究发现，电子游戏机的视觉机器特质主要通过处理器、显示器和控制器的协同运作来实现。首先，游戏机处理器以远超人眼感知极限的速率生成虚拟图像，构建出一种高速、沉浸式的“无目光”视觉生产行为，改变了传统光学的观看模式。其次，屏幕显示器作为一个可供置换与调节的“电子窗户”，框定了玩家的视觉感知，使其能动地参与到对自身知觉模式的建构中。最后，控制器作为玩家身体与游戏机器之间的中介，通过物质隐喻与引导操作惯习，巧妙地将玩家的肉身姿态耦合进视觉生产的路径中，模糊了主客体间的界限。这些最初用来强化游戏性（ludic quality）的装置在无形中促进并强化了机器视觉的生产，修改或替换了玩家注视、关联或理解更广阔存在的方式，使得电子游戏机成为继电视、摄像机等传统技术物之后的另一种重要的视觉机器。在此基础上，电子游戏机进一步通过规训与塑造着玩家的观看姿态，以及改造和侵入视觉场域两种方式来完成其视觉建制，既挑战了原有的社会文化空间秩序，又通过预驯化策略成功进入家庭内部空间，将观看行为纳入更隐蔽、更具沉浸感的私人场域，完成了对公私领域的双重渗透。总的来说，本研究不仅在实证层面上揭示了电子游戏机作为视觉机器的内在运行逻辑，也在理论层面上为媒介研究提供了新的思考维度。

首先，在学术价值上，本研究实现了对传

统游戏研究范式的超越。研究将学术焦点转向游戏机，一方面回应了过往研究中悬置游戏机的缺憾，另一方面又突显了其作为独立视觉媒介的学术价值。其次，在理论贡献上，研究提炼出了理解视觉媒介的“姿态－场域”视觉性分析框架。该框架不仅描述了电子游戏机的视觉建制逻辑，也为考察其他数字媒介如何构建视觉性提供了有力的分析工具。在理论对话上，研究进一步深化并拓展了维利里奥的视觉机器理论。通过将该理论与身体研究、空间理论相结合，研究有力延伸了该理论在数字互动时代的阐释力，是对该理论在当下人机互动情境中的深化。最后，从传播学的视角出发，通过对游戏机这一被悬置的媒介进行考古，研究深入探讨了处理器的视觉生产过程以及控制器在人机视觉回路中的接合作用。这一分析过程说明，技术媒介装置在其可见的游戏性或功能性背后隐藏着一套旨在将人类身体与感知纳入其运作逻辑的视觉建制。以小见大，通过理解游戏机这一视觉装置对“观看”以及“观看何以可能”的界定，或许我们能够更加深刻地理解当下这个被屏幕与算法所渗透的时代。

当然，本研究仍然有许多不足之处。研究未能深入探究玩家作为能动主体在使用游戏机过程中的微观体验与主观认知。例如，玩家能够在多大程度上察觉并反思游戏机带来的视觉性问题及视觉建制作用？玩家会选择顺从、协商还是抵抗这类由视觉机器所引导的技术操演？视觉经验又会如何影响玩家的自我身份认同与身体感知？这些关于接收者层面的重要议题都有待在后续的研究中进一步完善和补充，以期将视觉机器的视觉性建构逻辑与玩家的鲜活经验相结合，从而形成更具完整性与对话性的研究观点。

（责任编辑：李韵奕）

参考文献

[1] 王亚晖 . 电子游戏商业史 [M]. 北京：人民邮电出版社 ,2023：3.

[2] 吴玥 , 孙源南 , 朱宁 , 等 . 乙女类电子游戏对女性玩家理想恋爱观的影响 [J]. 青年研究 ,2020(4):56−70+96.

[3] 黄典林 , 张子萌 , 苏际聪 . 在“他”与“她”之间：网络游戏玩家的性别转换与身份展演策略研究 [J]. 新闻界 ,2021(9):34−43.

[4] 何威 , 曹书乐 . 从“电子海洛因”到“中国创造”：《人民日报》游戏报道 (1981−2017) 的话语变迁 [J]. 国际新闻界 ,2018,40(5):57−81.

[5] 章戈浩 . 数字功夫：格斗游戏的姿态现象学 [J]. 国际新闻界 ,2018,40(5):27−39.

[6] W.J.T. 米歇尔 , 殷曼桷 . 展示性观看：视觉文化批判 [J]. 文化研究 ,2013(1):86−106.

[7] Eleftherios C P. The game machine: A technological approach to classroom control [J]. *School Psychology*, 1972, 10(1): 55−60.

[8] Samuel A L. Some studies in machine learning using the game of checkers: II − Recent progress [J]. *IBM Journal of research and development* ,1967,11(6): 601−617.

[9] 卜卫 . 关于儿童媒介需要的研究——以电视、书籍、电子游戏机为例 [J]. 新闻与传播研究 ,1996(3):13−24.

[10] 常启云 , 张路凯 . 媒介化的游戏——从传统到现代的儿童游戏场景变迁研究 [J]. 新闻爱好者 ,2020(10):18−21.

[11] Kimura M, Tobe M, Suto T, Narahara S, Yamada M, Aso C, Takazawa T, Saito S. Balance of older trekkers: Data on alpine accidents and performance as assessed using a video game machine [J]. *Emergency Medicine*, 2012, 30(7): 1125−1128.

[12] Kim J, Lee M, Yim J. A new approach to transcranial direct current stimulation in improving cognitive motor learning and hand function with the Nintendo Switch in stroke survivors [J]. *Medical Science Monitor*, 2019（25）: 9555−9562.

[13] Barr−Smith F, Farrant T, Leonard−Lagarde B, Rigby D, Rigby S, Sibley−Calder F. Dead Man's Switch: Forensic autopsy of the Nintendo Switch [J]. *Forensic Science International: Digital Investigation: Supplement*, 2021（36）: 301110.

[14] 王洪喆 . 不可折叠的时空与不可降维的身体——电子游戏的城市空间社会史 [J]. 中国图书评论 ,2016(4):34−42.

[15] 陶东风 . 游戏机一代的架空世界——“玄幻文学”引发的思考 [J]. 文艺争鸣 ,2007(4):36−40.

[16] 约斯·德·穆尔 . 从叙事的到超媒体的同一性——在游戏机时代解读狄尔泰和利科 [J]. 学术月刊 ,2006(5):29−36.

[17] 刘于思 , 赵舒成 .“洁净”亦危险：物质性和废弃社会视角下电子媒介垃圾的理论反思 [J]. 国际新闻界 ,2021,43(4):74−92.

[18] 周逵 . 作为传播的游戏：游戏研究的历史源流、理论路径与核心议题 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报),2016,38(7):25−31.

[19][22] 唐宏峰 . 视觉性、现代性与媒介考古——视觉文化研究的界别与逻辑 [J]. 学术研究 ,2020(6):36−43+177.

[20][47] 周宪 . 视觉建构、视觉表征与视觉性——视觉文化三个核心概念的考察 [J]. 文学评论 ,2017(3):17−24.

[21] 施畅 . 视旧如新：媒介考古学的兴起及其问题意识 [J]. 新闻与传播研究 ,2019,26(7):33−53+126−127.

[23][31][36][43][46][48] 保罗·维利里奥 . 视觉机器 [M]. 张新木 , 魏舒 , 译 . 南京：南京大学出版社 ,2014：121;140;127;27−28;122;145.

[24][30]32][35][64] 乔纳森·克拉里 . 观察者的技术：论十九世纪的视觉与现代性 [M]. 蔡佩君 , 译 . 上海：华东师范大学出版社 ,2017：92−93;66;71;29;64.

[25][34]Virilio P. Polar inertia [M].Camiler P, Trans. London: SAGE, 2000：6-7;18-19.
[26][39][57] 伊恩·詹姆 . 导读维利里奥 [M]. 清宁 , 译 . 重庆：重庆大学出版社 ,2020：83-84;89;74.
[27]] 第九艺术 . 被遗忘的卡带游戏机先驱——Fairchild Channel 仙童 F[EB/OL].（2025-06-17）[2025-08-12].https://www.toutiao.com/article/7516874517621277218/?wid=1766113278819.
[28] 埃文·阿莫斯 . 游戏机图鉴：一部游戏机进化的视觉史 [M]. 小宁子 , 王亚晖 , 译 . 北京：人民邮电出版社 ,2022：108.
[29] 威廉·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 ,2021:33.
[33] 爱德华·罗斯 . 漫画游戏史 [M]. 杨公民 , 译 . 成都：四川美术出版社 ,2014：48-49.
[37] Friedberg A. The virtual window [A]// Rethinking media change: the aesthetics of transition. 2004: 337.
[38] Flusser V. *Towards a philosophy of photography* [M]. London: Reaktion Books, 2013:29.
[40][44] 宋美杰 , 陈元朔 . 为何截屏：从屏幕摄影到媒介化生活 [J]. 福建师范大学学报 (哲学社会科学版),2021(1):123-132+171.
[41] Da Luz A R. Evolution of the physical interfaces in videogames as a support to the narrative and the gaming experience [M]// *Design, User Experience, and Usability: User Experience Design for Diverse Interaction Platforms and Environments.* Cham: Springer International Publishing, 2014: 688–698.
[42] 章戈浩 . 网页隐喻与处理超文本的姿态 [J]. 国际新闻 ,2020,42(11):25-38.
[45] 张一兵 . 意蕴：遭遇世界中的上手与在手——海德格尔早期思想构境 [J]. 中国社会科学 ,2013(1):132-150+207-208.
[49][54] 吴琼 . 视觉机器：一个批判的机器理论 [J]. 文艺研究 ,2011(5):5-13.
[50] Apperley T H, Jayemane D. Game studies' material turn [J]. *Westminster Papers in Communication & Culture*, 2012(9): 7–25
[51] 孙玮 . 我拍故我在我们打卡故城市在——短视频：赛博城市的大众影像实践 [J]. 国际新闻界 ,2020,42(6):6-22.
[52] 章戈浩 . 数字功夫：格斗游戏的姿态现象学 [J]. 国际新闻界 ,2018,40(5):27-39.
[53] 徐亚萍 . 运动图像的操作化：对触屏视频流装置及其姿势现象的考古 [J]. 国际新闻界 ,2020,42(6):55-75.
[55] Boak & Bailey. When did video games appear in pubs-and where did they go? [EB/OL].（2024-04-28）[2025-09-03]. https://boakandbailey.com/2024/04/when-did-video-games-appear-in-pubs-and-where-did-they-go/.
[56] Charlesworth J. Pixels and Progress: The Rise of Arcade Culture and Its Lasting Impact [EB/OL].（2024-05-13）[2025-09-03].https://www.haystackapp.io/resources/pixels-and-progress-the-rise-of-arcade-culture-and-its-lasting-impact.
[58] 王洪喆 . 不可折叠的时空与不可降维的身体——电子游戏的城市空间社会史 [J]. 中国图书评论 ,2016(4):34-42.
[59] 吕洲翔 . 游戏与社会 | 中国电竞运动极简史 [EB/OL].（2018-12-18）[2025-04-10].https://m.thepaper.cn/yidian_promDetail.jsp?contid=2746367&from=yidian.
[60] Saariketo M. The unchallenged persuasions of mobile media technology: The pre-domestication of Google Glass in the Finnish press [A]// Digital Humanities in the Nordic Countries. CEUR, 2018: 454–459.
[61] 克劳斯·皮亚斯 . 电子游戏世界 [M]. 熊硕 , 译 . 上海：复旦大学出版社 ,2021:113.
[62] 孟德尔 . 家用游戏机手柄进化史 [EB/OL]（2014-12-29）[2025-09-03].https://zhuanlan.zhihu.com/p/19920577.
[63] 约翰·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 ,2019：77.

Reshaping Vision, the Gesture, and the Field : A Study on the Visuality of Video Game Consoles

Huang Dianlin, Wu Jieyi

Abstract: As a visual machine, the visuality of video game consoles and their visual construction have long been waiting to be explored by the academic community. By adopting the research path of media archaeology, the study found that video game consoles rely on a series of technical assembly devices such as processors, controllers and display screens to realize and satisfy players' visual production, construct a new viewing paradigm dominated by game consoles, subvert the traditional subject-object viewing relationship, and show their own visuality and visual construction by performing player game postures, transforming or invading existing game fields.

Keywords: visuality; visual machine theory; video game consoles; visual construction

Authors: Huang Dianlin, Professor and Ph.D. Supervisor at the School of Information and Communication, Communication University of China; Researcher at the State Key Laboratory of Media Convergence and Communication, Communication University of China. Wu Jieyi, Ph.D. Candidate at the State Key Laboratory of Media Convergence and Communication, Communication University of China.

作为自我技术的“包装物”收藏：从“弃物”到“情感媒介”的转变

曾一果　陈爽

摘要　在现代城市生活中，奶茶袋、化妆品盒等包装并未在消费后丢弃，而是通过收藏实践，进入新的“社会生命”阶段。包装的物理属性、符号价值与情感潜能被收藏者重新激活，形成新的意义网络。收藏行为本身是一种情感媒介化的过程，个体通过包装的色彩、质地与图像触发感官记忆，并对其进行保存、分类与展示，将短暂的消费愉悦转化为可延续的情感经验。同时，这一实践根植于收藏者的社会关系中，一方面，收藏者通过争夺、布置创造出承载情感与记忆的“表征性空间”；另一方面，收藏者通过展示或隐匿策略进行身份表演与认同协商。由此，包装收藏不仅是物的再利用，更是一种日常的“自我技术”，它通过人与物的互构，使个体在快节奏、充满不确定性的生活中获得自我认同。

关键词　包装收藏；物质性；情感媒介化；日常生活实践

中图分类号 G206　文献标识码 A

作者　曾一果，暨南大学新闻与传播学院教授，广东广州 510632；陈爽，暨南大学新闻与传播学院博士研究生，广东广州 510632

引言

在现代城市生活中，包装物通常被视为商品的临时附属物，在完成承载、保护与展示商品的功能后，通常被归类为“废弃物”。然而，当下的城市生活中却出现了一种反向的日常生活实践。一些人热衷于将本应丢弃的饮品纸袋、杯套、饮料瓶、化妆品盒，乃至笔芯套等包装物进行有意识、系统化的收藏。他们将这些包装视为珍贵之物，并对其进行整理、归档，安置在住所中。有时他们还会对外进行展示，并围绕藏品展开线上或线下的社会交往。人们在日常的摆弄、把玩中，赋予了原本废弃的包装物不同的情感和文化意涵，从而打破了包装物的“生产－消费－废弃”的存在模式。

若仅以消费社会理论为框架，将“包装物”解读为资本系统性控制需求、操控消费者的行为，完成产销闭环的强制性手段[1]，则难以解释收藏行为中个体在使用完包装物后将之再收集整理的行为。事实上，收藏者并非被动接受商家的操控，而是通过保存、分类、展示，将本应丢弃的物重新嵌入日常生活，赋予其新的价值、意义和情感。基于此，本研究聚焦“包装物”（如奶茶袋、杯套、化妆品包装等）的收藏现象，思考个体主动把短暂使用过的包装物从废弃物转化为收藏品的动机何在？在收藏过程中，包装物被赋予了

怎样的新的功能和价值？进而思考包装物的收藏实践是否可以视为一种嵌入日常生活的“自我技术”，帮助个体在快节奏、充满不确定性的城市生活中安顿情感和重新建构自我认同？为此，本研究通过质性取向的深度访谈法，收集并分析不同年龄段收藏者的实践经验，在此基础上展开分析，并结合物质文化研究、情感理论与日常生活实践理论，探讨包装收藏中物质性、情感性与社会性的交织过程。我们希望通过这一视角，不仅揭示“废弃之物”的再利用，更展现人与物相遇所生成的“新情感结构”。

一、文献综述

关于“收藏”的研究涉及传播学、社会学、文化学和人类学等多个学科。总体而言，相关研究主要集中在两个方面：一是物的价值转化，二是个体身份与情感的认同建构。不少学者关注物的价值是如何在收藏过程中不断转化。阿尔君·阿帕杜莱（Arjun Appadurai）在《物的社会生命》中提出，物品的价值与意义并非固定不变，而是在不同社会语境中不断转化，因此在研究中必须追踪事物本身的轨迹，才能解读那些赋予事物活力的人类交易和计算。他指出，物品会经历“商品阶段”，但并非所有物品始终停留在商品逻辑中，而是可能在社会实践中进入或退出商品交换网络[2]。收藏正是促使物脱离商品流通、进入“特殊化”状态的典型机制，使其获得区别于一般商品的独特价值。与此相应，伊戈尔·科皮托夫（Igor Kopytoff）在《物的文化传记：商品化》中进一步指出，在复杂社会中，人们通常会通过私人的方式，如收藏旧啤酒罐、火柴盒和漫画书等物品，使自己获得一种独特感，此时，物的生命史通常表现为“商品化－去商品化－再商品化”的循环，在这个过程中，当收藏价值变高，商品也就有了价格，其独特性会被稀释，同时其价格属性被重新凸显[3]。迈克尔·汤普森（Michael Thompson）基于物质性研究提出了“垃圾理论”，他认为社会中价值的转化恰恰依赖于那些毫无价值的东西，即垃圾。这是因为一件物的价值轨迹并不是简单地从“高价值”直接到“无价值”，而是通常会继续存在于一个没有时间概念且毫无价值的虚无状态中，即降为垃圾，直到某个时候（如果到那时它还没有化为尘土，或者被制成尘土），它有可能被重新发现，实现从“短暂性”到“持久性”的转变[4]。

其次，人们的收藏行为与个体身份建构和情感表达密切相关。拉塞尔·贝尔克（Russell Belk）从历史和文化的角度理解收藏与消费之间的依存关系，并指出收藏本身有助于增强自我延伸感[5]，即物品是存储那些与过往记忆和情感相关联的回忆的便捷方式，个人正是通过物品延展自我身份[6]。格兰特·麦奎肯（Grant McCracken）则通过分析人们对家庭物品的收藏，指出家庭物件承载着人类的记忆，而人类又赋予这些古老的家庭物件以意义，这是一个不断将祖先转化为物件、将物件转化为后代的历史进程中的瞬间[7]。斯维特兰娜·博伊姆（Svellana Boym）在《怀旧的未来》中揭示了收藏行为背后的时间性动机，她认为人们分类保存当下的私人物件，为怀想的情绪提供物质留存[8]。亨利·詹金斯（Henry Jenkins）则在《文本盗猎者：电视粉丝与参与式文化》中多次强调，收藏是粉丝文化的重要实践，它不仅是对文本的物质占有，更是与文本建立情感联结与社群互动的方式[9]。虽然这些研究分别立足于不同的社会语境，关注的是不同的群体与对象，但是都揭示出收藏行为作为情感与身份实践的普遍性问题。

综上可见，收藏实践既关乎物的社会生命与价值转化，也涉及情感记忆和身份建构。“收藏物”在被保存的过程中充当了媒介，使收藏者在不同时期与其建立起不同关系。这种关系不仅是经验的组成部分，还进一步影响收藏者的情感、认知和行为。本研究关注的是当代城市生活中的包装收藏行为，旨在揭示这一实践如何在“个体－日常消费－物”之间生成互动关系，尤其是那些原本被视为废弃物的包装如何在被重新收集与保存的过程中获得新的意义与情感生命，从而在日常生活中延续人与物之间相互构型的过程。

二、研究方法

本研究旨在探讨当代城市居民对日常消费包装收藏的动机、实践与意义，采用质性取向的深度访谈方法。深度访谈能够更充分地呈现个体与物之间复杂而细腻的互动关系，有助于揭示收藏背后潜藏的情感逻辑与日常实践。研究对象主要通过两种方式获得：一是通过在小红书平台搜索“包装收藏”等相关话题，向发布收藏帖的用户提出访谈邀请；二是通过研究者在社交媒体发布招募信息，邀请平时有收藏包装习惯的用户参与。为确保样本的有效性，研究者在正式访谈前要求潜在受访者提供部分藏品照片，并通过简短的“前访”了解其收藏动机与实践过程，以判断其是否符合研究要求。筛选标准包括受访者是否将物品视为珍贵之物、是否对收藏行为进行有意识地管理，而不仅仅是无意识地囤积或随意保存。正式访谈主要通过“腾讯会议”进行，每次访谈时长约20—40分钟，采用半结构化提问方式，核心问题围绕收藏动机、收藏行为、心理认知与社会交往等方面展开，同时允许受访者自由延展讲述，以获取更为丰富的个体经验。最终，共完成36位受访者的深度访谈，涵盖不同年龄、性别、职业与地域背景，收藏物包括奶茶袋、咖啡杯套、饮料瓶、包装盒、标签以及中性笔芯套等，收藏时间从1年至27年不等，受访者的基本信息见表1。随

表1　受访者基本信息

序号	年龄	职业	性别	所在地	收藏物	收藏时间
C1	20	大学生	女	湖南	包装袋	7年
C2	24	大学生	男	四川	瓶子、奶茶杯子	1年
C3	26	工程师	女	北京	包装袋	3年
C4	23	待业	女	天津	包装袋、标签	4年
C5	47	公司职员	女	北京	包装袋	2年
C6	29	公司职员	女	重庆	包装袋、杯套	2年
C7	24	研究生	女	湖北	包装袋	5年
C8	27	自由职业	女	山东	包装袋	4年
C9	26	幼师	女	天津	包装袋	5年
C10	20	大学生	女	广东	包装盒	1年
C11	19	大学生	女	山东	中性笔袋、标签（衣服、奶茶）	8年
C12	22	大学生	女	河北	包装袋	4年
C13	25	高校行政	女	上海	包装袋	8年
C14	35	工程师	男	湖南	包装袋、饮料瓶、卡片、卡牌	27年
C15	20	大学生	女	陕西	包装袋	2年
C16	20	大学生	女	福建	包装袋、杯套、卡片、外卖单	7年
C17	22	研究生	女	湖南	包装袋、杯套	4年
C18	22	大学生	女	四川	包装袋	10年
C19	19	大学生	女	北京	杯套、包装袋	2年
C20	18	大学生	男	河南	瓶盖、烟盒、餐盒、包装袋	2年
C21	28	编辑专员	女	天津	包装盒	6年
C22	20	大学生	女	河北	包装袋、标签、吊牌	5年
C23	25	翻译员	女	山东	包装袋、包装盒	2年
C24	25	研究生	女	山东	包装袋	2.5年
C25	33	博士生	女	江苏	包装袋	1年
C26	20	大学生	女	广东	包装盒、包装袋	2年
C27	23	研究生	女	广东	奶茶杯、咖啡杯	1.5年
C28	25	设计师	女	天津	包装袋	4年
C29	27	会计	女	海口	包装袋	3年
C30	30+	不愿透露	女	广西	包装袋、奶茶杯、奶茶贴纸	2.5年
C31	35	设计师	女	湖北	包装袋、瓶子、空笔芯、中性笔芯袋	24年
C32	27	公司职员	男	山东	烟盒、酒瓶	6年
C33	23	研究生	女	江苏	包装袋、玻璃瓶	5年
C34	26	公司职员	女	黑龙江	包装袋、杯套	3.5年
C35	20	大学生	女	山东	包装袋、奶茶外卖标签	5年
C36	26	博士生	女	广东	空笔芯、商品标签	11年

着样本数量的增加，访谈逐渐达到主题饱和，新访谈未能产生新的实践模式，因此停止继续招募。整个研究过程严格遵循学术伦理规范，所有受访者均在知情同意的前提下参与，个人信息均进行了匿名化处理，仅用于学术研究的需要。

三、物的再发现：身体实践与“包装物”的潜能

在理解“包装物”的收藏意义之前，我们有必要对“物本身”的存在方式加以讨论。海德格尔（Martin Heidegger）在《存在与时间》中颠覆了传统的主客二分认识模式，他认为“世界之内的存在者是物，自然物和‘有价值的’物。这些东西的物性将成为问题之所在”[10]。海德格尔批判传统哲学将物理解为一组静态属性或抽象概念，转而强调必须从“此在”（Dasein）与物的相互关系中把握物性。此在并非首先通过理论凝视把握物，而是在“操劳”实践中与“上手之物”共同构建意义网络。海德格尔强调，此在总是“从它所是的一种可能性、从它在其存在中这样那样领会到的一种可能性来规定自身为存在者”[11]。这意味着物的显现方式并不在于它作为独立客体的固有属性，而是在实践活动中通过“可用性”和“合用性”被理解。商品包装正是典型的“上手之物”：它在消费中以盛装与携带的功能隐没自身，一旦消费完成，其意义便迅速消散，沦为“废弃物”。然而，当包装脱离原有功能后，仍可能在新的实践中被激活，重新嵌入此在的生存网络。包装收藏正是这一“物的再发现”的过程。在收藏实践中，包装的物质性经历了多层次的重构。

一是包装的物理与感知属性。此时，包装逐渐脱离了商品的实用功能，回到一种被商品化实践改造过的“物质性”，即一种从原初功能中解脱出来、但依旧可以被直接感知的物理存在[12]。收藏者被包装的色彩、质地、印刷工艺所吸引。例如，从事出版行业的 C21 会被纸质包装袋自身的精美印刷所打动，C5 亦钟情于包装上被印制的精美图案，将收藏的包装视为一本可翻阅的“画册”。

二是包装的符号与再功能属性。当商品消费殆尽，包装完全脱离商品后，原本附着于其上的品牌意象、文化标识等符号性反而被凸显。正如德布雷（Régis Debray）所言，象征并非独立存在的抽象符号，它对（物质）载体具有较强的依赖性[13]，收藏者常将包装视为品牌身份与文化符号的载体。例如，C14 按照品牌与时间顺序整理奶茶袋，甚至制作电子归档，使收藏逐渐成为一部消费的物质年鉴；C15 偏好收集带有品牌调性的“联名款”包装，并视之为“稀缺物”的象征。

三是包装的情感与时间属性。包装在收藏者的身体实践中成为情感的触发器。收藏者可以通过触摸、把玩等身体行为与它建立情感连接。包装的物质性此刻成为收藏者记忆与情感的锚点。例如，C21 将化妆品盒视为自己作为一个女性寻求外在美的过程中的物质载体，并努力学习收纳方法，来展现收藏的秩序感；C32 则将自己使用过的烟盒放进父亲的烟盒收纳柜，以收藏延续实现代际对话。此时，包装已成为功能、故事、情感与时间的复合体。

四是包装的社会与生态属性。此时，包装的物质性超越了个人层面，嵌入了更广阔的社会网络中。在社会层面上，一方面，它成为一种“社交货币”，在关系建构中被赋予交往功能。例如，C18 保留了室友离职时送的“线条小狗”包装，并表示如遇到喜欢这个 IP 的朋友，会再次当作礼物送出；另一方面，包装收藏也逐渐进入交换与市场逻辑，例如，C6 在社交媒体晒出藏品后意识到其潜在的经济价值；C14 则将纸袋类比为“当代的古董”，在他看来，这都是生活中用的东西，只是时代不同。与此同时，被收藏的包装也有可能被随时替换，甚至丢弃，进而成为日常用品，或者再次成为垃圾，回归大地层面。例如，C8 会丢弃重复的、旧的包装，以保持其欣赏价值；C13 则在搬迁时直接舍弃藏品，并在新的生活地点开启新一轮收藏。

需要强调的是，包装物的物质性并不是前面所述几个层面的简单叠加，而是一种持续流动、相互渗透的生成过程。它最初以“工具”的

形态进入人类的日常实践，凭借可用性嵌入消费活动。随着其使用功能的退场，包装的物质属性被再语义化，转化为符号性对象，并在与收藏者的反复互动中产生情感、记忆等，逐渐凝结为具有个体生命经验的物质印记。然而，这一物质生命并未止步于个体收藏者的主观意图，而是不断延展，进入更广阔的社会与自然循环，在交换、流通、遗弃和再利用中持续发挥作用。换言之，包装物的物质性始终处在动态生成之中，既指向人与物的关系网络，也折射出其超越个体、延展至社会与生态系统的可能性。

正如简·贝内特（Jane Bennett）所言，物非但不是被动的、机械的、懒惰的客体，还能够阻碍或组织人类的意志和规划，甚至作为一种拥有自己的轨迹、属性或倾向的准能动体（quasi agents）或力量（force）的能力[14]。她特别强调，“有活力的物质性是无法真正被‘舍弃’的，因为即使作为被丢弃或不想要的商品，物质活力依然会继续活动”[15]。因此，包装收藏不仅是人对物的再利用，更是人与物在身体实践中的聚合与共振。包装的色彩、质地、形态、残留气味会通过视觉、触觉、嗅觉激活情感与记忆，进而作用于个体的心理状态与身份认同。与此同时，人的情感、记忆与意图也反过来塑造包装的存在方式。收藏实践由此成为“人–物–社会”关系的动态回路：它通过身体实践激活物的潜能，将短暂的消费物转化为持久的情感与记忆媒介。这种交织不仅揭示了物质性与媒介性在日常生活中的深度嵌合，也提示我们，在消费行为之后，物的活力仍不断地被重新发掘，并在收藏者的日常实践中持续生成新的意义与关联。

四、无用之用：作为情感媒介的“弃物”

在包装收藏的实践中，物不只是“上手之物”的工具性延伸，而是进一步成为情感（affect）的媒介。前文已经指出，包装的物性经由收藏实践被重新唤起，并转化为符号性存在。在此基础上，更关键的是它如何成为情感经验得以安置、存档与传递的中介环节。这里的“情感”，有别于日常意义上具体的情绪（emotion），而更接近斯宾诺莎（Baruch de Spinoza）与德勒兹（Gilles Deleuze）所阐释的概念：情感是一种身体的感触[16]，它“包含着一种对物质及其抵抗力的评估，一种形式及其展开的方向（sens），一种力及其位移的经济学，一种彻头彻尾的重力”[17]。这种原始的情感之力，其本质在于它先行地定义了人与世界的关系基调，类似于海德格尔用情态（Stimmung）所揭示了这种存在论意义上的情感：它既不是来自“外”或“内”的单一刺激，而是一种前反思的、弥漫性的存在状态，从根本上决定了世界如何向此在显现[18]。换言之，情感是一种前认知的力量场，而情绪则是这种力量在社会语境中被语义化、对象化的表现。收藏实践正是这种基本情感被激活和调节的具体场域。当收藏者在保存、整理、摆放包装的过程中，他们不仅是在操作物，更是在与世界重新建立方向与秩序，安顿着自身的情感生命以及表征某个时期社会的情感结构。

在此意义上，将包装收藏理解为“情感的媒介化过程”具有充分的理论依据。德布雷将媒介定义为连接符号与事件的中间体[19]，并强调观念如何通过技术和制度的媒介化转化为物质力量。媒介的意义不在于同一时空中信息的直接传递，而在于它在实践过程中潜移默化地产生精神性与社会性的影响[20]。沿此思路，收藏起来的包装之所以能够被视为一种情感媒介，正在于它并非单纯的物质残余，而是在持续的实践中被嵌入一套涵盖消费与商业逻辑、整理实践、记忆建构与社群交流的意义网络。通过这种中介作用，那些原始而流动的情感强度被捕捉和定向，部分沉淀为可被叙述、可被共享的情绪体验（如成就感、治愈感），而其核心动力，仍源自那份前认知的情感连接。

（一）从消费到收藏的情感转向

包装收藏作为情感媒介化实践的首要功能，是将前认知的情感强度转化为可被识别、可被表述的情绪体验，从而实现个体内在感受的调节与重塑。调研发现，收藏者在收藏过程中体验到的情绪类型多样，如成就感、安全感、舒

适感、愉悦感、治愈感和陪伴感等，且不同个体的感受强度存在差异。例如，在谈及收藏的治愈性时，C33 提到，“收藏对我的治愈性，是在每时每刻，是一种隐形的、长时间的”；而 C8 的体验则更具情境性，“有，但不是很多，我是一名自由职业者，在我平时接不到单子时，我可能会来翻看这些包装袋，缓解焦虑的情绪”。也就是说，收藏实践并非仅是对情感的被动承载，而是通过物质性介入，主动生成了一种将流动的情感转化为稳定情绪的心理调适机制。

这一情感转向的发生首先源于消费逻辑与商业机制的本身。包装本是商家吸引消费者、延展商品符号价值的重要手段，尤其是限量版包装，商家往往通过文化符号的建构和视觉刺激强化了商品的稀缺性附加值。正如布鲁纳（Jerome S. Bruner）所言，感知本质上是一个决策过程[21]。消费者在面对精美包装时，常将其作为视觉“线索”（cues），下意识地将包装袋从“应当丢弃”的类别归入“值得保留”的范畴。这一微妙的分类过程，是包装从“废弃物”转变为“藏品”的关键初始步骤，也象征着个体在与物的连接中从短暂的消费者转变为持续的收藏者，个体开始对“包装物”产生了掌控感（这句话不太认同，个体通过消费的行为对包含包装物在内的“物”本就有完全的掌控感），这也为之后的“人－物”互动埋下了伏笔。

值得关注的是，这种收藏行为也是对现代消费文化的一种回应与补偿。在快节奏、强刺激的消费生活中，个人情绪常处于被挑动却难以持久满足的状态。鲍德里亚（Jean Baudrillard）将其解释为，由于人们在对某一物品的需求之外还涉及对差异、区别的需求，进而造成了人们的不满足感和不确定感[22]。汤姆林森（John Tomlinson）进一步提出，现代消费者真正期待的并非“满足”，而是资本主义体系能够不断提供一种位于经济和文化临界点的“供给”（delivery）—— 功能性、新颖性、趣味性、时尚潮流、高性价比和优秀品质构成了消费的终极动力。在他看来，消费者若期待持续不断的“供给”，就等于把消费视为一种“生命过程”[23]。然而，正是这种“供给逻辑”的循环，使得消费者在被不断刺激的同时，也主动寻求情感的补偿性安置，而包装收藏恰好成为其中的重要途径。

在研究中，我们发现，收藏行为恰恰体现了消费者如何巧妙地利用消费系统的产出（包装），来创造消费逻辑之外的情感价值。对于许多收藏者而言，精致的包装袋、杯套不仅是商业“供给”的一部分，更是一种日常消费之外的、切实的“情感赠礼”。C34 直言：“这些品牌愿意制作这些东西来讨好我。只为了卖我一杯九块九的咖啡。”而另一些收藏者则强调，收藏能够延续消费体验的满足感。正如 C12 所说：“一杯九块九的咖啡不是很贵，我喝完之后就没有了，但是我还得到一个漂亮的袋子……收藏这个袋子是我对喝咖啡时获得的满足感的印证，是一种延续。”

由此可见，包装收藏既根植于消费主义逻辑，又在个体实践中完成了对其的超越与情感转向。它作为消费主义刺激情绪需求的工具，在无形中也成为个体调节、安顿情感的媒介。可以说，商家与消费者围绕包装形成了一种隐性的“契约”，通过包装收藏这一文化实践，消费与个体、经济逻辑与情感体验被重新连接，包装实现了从“消费附属物”到“情感承载物”的再定位，个体得以在快节奏的消费社会中开辟出一个稳定、可控且富有延续性的情感空间。

（二）情感的“纹理化”：从“流动”到“有序”

德勒兹和加塔利（Félix Guattari）在《千高原》中提出“纹理化”概念，指的是权力与知识将“平滑空间”改造、组织为“纹理化空间”的过程，强调形式对质料的捕获与组织[24]。但纹理化并非仅限于对物理空间的描述和分析，它更揭示了事物如何从不可分的强度流动逐渐被形式捕捉、编排，并被赋予功能性和可度量性。换言之，它是一种将弥散的力量转化为有序结构的过程。沿此思路，我们也可以理解情感的转化机制。情感在其原初状态下是平滑的、流动的强度，是身体与世界相遇时弥散而未定型的力量。而在收藏的文化实践中，这种流动的强度被物质媒介捕捉、分类、整理，从而逐渐被赋予形态，凝结为可叙述、可记忆的情绪与符号。换言之，收藏实践并

非“生成”情感，而是为本来无序的“情感流”提供安置与纹理化的路径，使其转化为具体而稳定的记忆、经验。

这种转化首先依赖于感官与身体的多重参与。梅洛－庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）强调，身体是人介入世界的基本媒介[25]，个体对世界的知觉和情感体验离不开身体在场的多重感官参与。在调研中，我们发现，被收藏最多的包装是食品（奶茶、咖啡、甜品）包装，这些包装本身就带有丰富的感官信息：亮丽的色彩与图案刺激视觉，材质则通过触觉传递出微妙的感受，包装袋上表示味道的图案会唤起消费者的味觉记忆。收藏行为正是通过这种多感官的触动转化为可持续体验的过程。正如 C4 所言：“我看到这个和疯狂动物城联名的饼干盒子的时候，就会想起里面这几个小动物造型的饼干的口味。这个饼干是我男朋友给我买的，也承载着我们之间的回忆。” C13 则把这些收藏的袋子看作情感和记忆的开关：“整理袋子时可以帮我调动出来 3、4 个月前跟朋友一起出游的经历，这段记忆虽然是我存在脑子里，但是比较难提取出来，当看到那天一起喝奶茶的包装袋时，能够一下刺激到我，帮我提取出那段记忆。”可以说，收藏行为中的反复把玩、摆放与保存，使这些原本短暂的感官触动不再停留于瞬间，而是逐渐被固化为可反复调用的记忆节点，从而将流动的情感转化为有序的记忆与叙事。

与此同时，空间与时间的安置机制进一步推动了情感的纹理化。德·塞托（Michel de Certeau）区分了日常生活实践中的策略（Stratégie）与“战术”（tactique）。其中，策略是一种力量关系的计算，它依赖于权力主体与环境的分离，有自己的“专有空间”。与之相对，战术则不拥有空间，它只能在他者的场所中穿行、寄生，依赖时间去捕捉机遇，不断在缝隙中重新组合要素、制造意义[26]。包装收藏正体现了这种博弈：商家通过发售限量包装制造的消费事件，被收藏者即时“捕捉”为情感存档的机遇。他们通过持续收集、整理与回顾，将消费的瞬时性事件转化为个人日常生活史的叙事，使包装成为可触摸的情感记忆索引。在这一过程中，可以通过以下机制深化情感的纹理化。

一是机遇捕捉的时空延展。收藏者的藏品都是日常消费品，具有一种即时性，也就是说，一般情况下，收藏者将消费品变为藏品的过程是瞬间的，这种即时性使得“捕捉机遇”趋于扁平化，难以直接编织复杂情感纹理。然而，当收藏者为获取稀有包装（如限量款）主动投入时间成本与空间调度（如跨城搜寻、线上蹲守），机遇的“捕捉”便从“被动接收”升维为“战术性实践”。C12 讲述了她为了得到某个奶茶品牌的联名款，从市中心跑到机场附近，辗转几家店才买到，她对此感叹道：“我现在回想这个过程是很辛苦，但是我还是很有成就感，我觉得那种获得的喜悦要大过过程的艰辛。”可以说，收藏者将商业稀缺性机制转化为个人情感资本的积累过程，其中艰辛的追寻经历本身被编织进藏品的纹理，这种“获得感”已超越单纯的物质占有，升华为一种自我存在感的确证。

二是消费时间的档案化编织。包装往往不仅是物质的保存，更是消费事件的时间印记。这里的“消费时间”是一种象征，指向购买与获得商品及其包装的具体时刻，承载着事件的起因、经过与结果。一些收藏者会在包装上标注消费日期，甚至简要记录当时的感受，再依照个人的分类方式进行归档。C29 对三年来所有的奶茶包装袋照单全收：“每个袋子上我都标有日期，我会按照日期排序，这样如果哪一天我心血来潮，想看看那一天发生了哪些事情，心情怎么样，我就可以很快找到，就相当于一个简短的日记吧。”确切地说，这是一个由事件时间定位的，由各种符号（商品本身的视觉符号、简短的文字符号）共同构成的“生活档案”。

三是历史时间的叠印与唤醒。包装的视觉符号常成为唤醒个人历史时间的媒介。当物品的意象（如卡通形象、复古设计）与个体生命史中的记忆片段共振，消费时间便与历史时间在物质载体上交叠，形成跨越时空的情感叠层。C18 谈到自己收藏了一个芭比娃娃联名的甜品袋，“我非常珍贵这个袋子，出远门都会装在行李箱里

面，这个袋子上面的一款芭比娃娃跟我小时候玩过的很像，看到这个袋子就会让我想到小时候的快乐时光，而不是像现在活成了无聊的大人”。此处的包装已不仅是新近消费的产物，更成为通往个人历史时间的通道，将童年情感重新织入当下存在。

四是轨迹的改写和再创作。包装一旦脱离商品成为藏品，便进入“轨迹改写”的战术阶段。收藏者通过剪裁、拼贴、重构，将商业符号转化为承载新叙事的物质文本。这种创作不仅是形式改造，更是情感故事的再书写。C22 将包装有趣的图案剪下来作为“手账”的素材库，与日记共同构建生活史的新轨迹；C31 改造包装袋为可直接手提的书皮，使其在地铁阅读场景中延续知识获取的仪式感。可以说，通过这种再创作，收藏者不仅保存了包装，更重构了自己与包装、与生活的关系。

由此可见，包装收藏所呈现的“情感纹理化”使得情感从“力的流动”转化为“符号的织就”，而这种织就依赖于身体感官的即时触动，又通过空间与时间的安置获得秩序，最终在再创作与再叙事中不断开启新的可能性。情感的纹理化并非终点，也不是线性的编织，其中的每一个过程都可以被新的情感强度破坏、重新编织，它始终处在开放与生成的过程中，并在个体与社会、日常与历史之间反复折叠、展开。

五、包装收藏的社会维度：空间争夺与身份表演

包装物的收藏虽然是一种个人化的实践，但并非始终停留在“私人”层面。收藏行为不可避免地会被他人看到、评价与回应，这使其处于公共与私人之间的模糊地带。在调研过程中，我们发现收藏者面对外界的关注时采取了多种策略：一些人选择拒绝公开，将藏品放在私密的地方；也有人选择精心布置藏品的摆放和展示空间，但仅对家人和朋友开放；还有人则愿意将收藏品公开展示，使其成为社交的话题，甚至是作为构建个人身份的工具。如此看来，包装收藏不仅关涉“物”的再利用或情感的安置，还折射出个体在现代城市社会中处理自我与他人关系的方式。

自我与他人的关系建构离不开交流，然而正如彼得斯（John Durham Peters）所言：“交流是一种没有保证的冒险。凭借符号去建立联系的任何尝试，都是一场赌博，无论其发生的规模是大还是小。”[27] 这种“冒险”在包装物的收藏实践中表现得尤为突出，收藏者既可能获得认同，也可能遭遇误解甚至否定。C1 表示父母一直觉得自己的收藏是“一堆破烂”。其实，围绕收藏包装的交往不仅仅是在交往中能否共享一套符号体系的问题，它涉及的维度还包括空间、权力与身份的多重博弈。

（一）收藏领地争夺：从存储到情感安放的空间再生产

包装物的收藏往往需要实际的货架位置，而这些位置通常与家庭成员或同住者共享，这也使得“物的放置”成为社会关系中不可回避的张力。对于年轻的收藏者而言，这种张力尤为明显：他们往往缺乏稳定的私人空间，只能在有限的、临时性的居所中为收藏物寻找“避难所”。为了避免冲突，他们会压缩空间，或将藏品安置在私密而隐蔽的角落。比如大学生把藏品放在书桌上、衣柜里。C31 就谈到，因母亲将藏品视为“破烂”而丢弃，自己曾与其爆发过激烈争吵，之后只能“尽可能减少空间，并把它放好”，以降低被清理的风险。C2 则在宿舍中坚决捍卫自己的收藏权：“我宿舍的人都想把这些瓶子丢了，我就会跟他们强调，‘我的书桌我自己打扫，没碍到你，我的书桌就是放这些的’。”

这种空间争夺并非只是琐碎的日常生活矛盾，而是现代城市生活语境下个体私人空间再生产的重要方式。列斐伏尔（Henri Lefebvre）指出，空间并不是中性的容器，而是社会关系的产物，是权力与实践交织下的“社会空间”[28]。结合他的“三元空间”理论，我们不难发现，按照家庭秩序或宿舍规范的逻辑，空间被预设为一种“合理分配”的场域：书桌应当用于学习，衣柜应当用于存放衣物，家中公共空间应当保持整洁。这是由社会规范和权力机制所支配的

“空间表象”，它强调功能性和秩序性。然而，收藏者通过保存、摆放、分类包装，将这些边角之地转化为承载记忆与情感的“表征性空间”，赋予了原本平凡的角落以新的象征意义。在共享居所的有限空间中，收藏者通过对微小空间的占有与安排，使原本个人的收藏爱好被嵌入到社会关系的运作之中。换言之，收藏空间的分配与使用不仅关乎对物的存放权利的维护，更成为家庭或同伴之间对“社会规范、价值与经验”[29] 的回应。

收藏者对“收藏领地”的争取，本质上是一种兼具秩序化操作与情感依附的空间实践。他们通过对日常生活中本应被丢弃的包装进行保存、分类与再加工，不仅在物的层面界定了过往的生活经验，也在情感层面重构了与过去的连接。怀旧情感在此发挥着重要作用，它使得被保留下来的包装不再只是废弃物，而成为私人生命史中的物质印记；而与这些包装相关联的人、事、物，则被抽象化为一种可随时触发的情感接口。正是在这种操作中，收藏者在流动而不稳定的城市生活语境中，创造出一个熟悉、有边界并可掌控的空间，以抵抗着现代性所伴生的“过度、剩余、废弃物及废弃物处理”[30] 所带来的焦虑与不确定感。换言之，收藏空间不仅是对“美好事物”的主观筛选，更是个体在碎片化城市生活中主动营造秩序、追求安全感与持续性的生活实践。

（二）身份维系：数字语境下的认同演绎

与空间层面的争夺不同，部分收藏者选择主动将私人收藏推向公共空间，借助展示与表演来维系身份并寻求认同。例如，C6 在完成某品牌联名包装的整套收集后，将照片发布于小红书和抖音，意外收获了六十多万点赞。巨大的关注不仅带来了他人的肯定，也让他在网络社群中找到共鸣：“我感觉自己不孤单了！”由此可见，社交平台强化了收藏实践的“可见性”，并将个体的私人兴趣转化为一种可流通的公共社交资本。但与此同时，展示并不仅仅意味着分享和交往，更是一种无形的身份表演。

戈夫曼（Erving Goffman）在《日常生活中的自我呈现》中提出“前台”“后台”的区分：个体在“前台”展示的，是“个体在表演期间有意无意地使用的、标准的表达性装备”，是希望被他人看到的身份形象；而“后台”则是相对私密、不需表演的领域。后台的显示总是与前台表演相矛盾的，表演者在后台为前台表演做准备，掩盖那些不能表现于前台的东西 [31]。然而，戈夫曼的“拟剧理论”建立在相对封闭的社会机构情境之上，对于当下数字媒介深度参与的社会生活，其解释力有一定的局限性，这一点在包装收藏者的行为分化中表现得尤为明显。例如，C16 将收藏的包装以 9999 元的“天价”挂于“闲鱼”二手货交易平台，并非为了交易，而是通过“定价”这一符号化行为实施炫耀性表演，实际上是将后台的资源（私人收藏）通过数字平台“前台化”。在这个过程中，原本属于私人收藏领域的物件被转化为自我展示的道具，通过“天价定价”这种非常规化处理制造戏剧性效果，强化其作为“资深收藏者”的身份。与之相反，C19 则拒绝公开分享，因担心展示会导致初衷被误读为“炫耀”，“我觉得就是它所谓的社交，其实是有这种炫耀和显摆的成分在”。他通过刻意回避前台来实现对收藏“纯粹性”的维护，从而守护后台的私密性和真实性。这两种策略看似完全相反，但实际上都是在维系“收藏者”的身份，进而获得自我认同感。只是在数字媒体中，前台、后台的区分不再是戈夫曼所设想的相对稳定的制度性分割，而是个体基于身份诉求和情感需求不断协商、重构的动态关系。其中，表演者既可以通过“反表演”姿态维系后台的边界，也可以将后台资源前台化，用于新的身份展演与情感表达。

由此可见，收藏者在数字平台上的交往与身份维系，呈现出一种对“情感共振”的强烈追求，其互动逻辑在很大程度上规避了公开的冲突与直接的争论，致力于营造一个相互支持、共享“点赞”的情感共同体。他们通过分享、展示或刻意不展示等策略寻求自我认同，主动排除异质性的声音，从而在一个相对封闭的符号系统中，实现自我情感的循环强化，并在平

台的互动中生成一种松散而共享的群体归属感。

六、结论

本研究以包装收藏为切入点，考察了物质性、情感性与社会性交织的过程，揭示人与物相遇的复杂面向。在消费主义的逻辑里，包装只是商品的附属物，它的价值在消费完成后便应随之消散。然而在收藏者的实践中，包装却被重新激活，它不仅被保存下来，更被赋予了情感、记忆与社会关系，从而获得了新的“社会生命”。

这种转变的关键在于，人与物的关系并非单向度的使用与废弃，而是一个持续的“互构过程”。包装通过色彩、质地、图像与气味，主动介入人的感官经验，唤起个体情感与记忆；而收藏者在这种触动中，不只是被动感受，他们通过保存、分类与展示等操作，将这种瞬时的感性力量固定、外化，并纳入叙事与交往网络。包装收藏因而构成了一种以情感为中介的人－物关系，物质的能动性与人的实践相互渗透，共同生成情感秩序与社会意义。

从这一角度看，包装物的收藏实践可以被理解为一种日常层面的“自我技术”。正如福柯（Michel Foucault）所言，自我技术使“个体能够通过自己的力量，或者他人的帮助，进行一系列对他们自身的身体及灵魂、思想、行为、存在方式的操控，以此达成自我的转变，以求获得某种幸福、纯洁、智慧、完美或不朽的状态”[32]。

在收藏实践中，个体并非直接抵抗商业逻辑，而是借由对包装的保存与再利用，在快节奏与不确定的城市生活中为情感找到安置点，并为记忆提供物质锚点，进而在展示与交往中确认自身的身份，这种实践实际上建立了一种温和的、自我可控的秩序，让个体得以在庞杂的消费循环中为自己创造一个可持续的意义空间。例如，在调研中，被访问者提到最多的是，大量的、不同花色的、限量版的包装为他们带来了成就感，这种成就感来自个体为自己建立了一套低门槛、可量化、可修改的评价体系。通过不断积累、分类与展示，他们把日常消费转译为一种积极的社会实践。虽然这种评价体系是碎片化的、浅层次的、看似是无意义的，但是个体只需要重复付出日常简单的行为和少量的金钱，就可以短暂地逃离传统世俗评价体系（如收入、学历、职称）对自己的考量，进而调适现代城市生活的快节奏与不确定性。尤其是在数字社交媒介中，这种由自我建构的评价体系被赋予了“被看见”的可能性，具有一定的放大效应，这显然强化了收藏者的自我认同。

因此，包装收藏的意义不仅仅在于“物的再利用”或“情感的编织”，更在于它揭示了个体通过微小而持续地对物的管理与再语义化，实现对生活经验的整理与自我照料。首先，包装的物质性在这里不再是被包装物的附属品，包装不再仅仅承担对包装物的承载、保护与展示功能，而成为个体进行自我治理的依托，收藏行为本身即是对生活经验的筛选与安放。其次，情感的媒介化并不是单纯的心理历程，而是借由包装的物质性将个体情感记录、外化与延展的过程。被收藏包装成为触发个体记忆的重要媒介，日常细碎的情感在收藏实践中逐渐“纹理化”，成为可以反复调取、利用的情感资源。再次，在社会性层面，包装收藏者通过留存、展示与交往，将私人经验转化为公共认同，并在此过程中获得群体身份。

由此可见，包装收藏展现了一种嵌入日常的主体性建构路径。在此，个体主动将消费产生的“废物”转化为一种福柯式的“自我技术”，即通过将外在之物纳入自我操控的实践，实现对自我经验的调适与型塑，以追求某种幸福、完满或持存的状态。这种技术不仅使人－物在不同时空的互动轨迹成为情感编织与意义再生产的重要途径，更以温和、可控的方式创造了一种自我量化与自我管理的实践框架，从而使收藏者在城市日常消费生活中持续调适自我，在重复的行动中稳固、更新并深化自身的主体性。

（责任编辑：孙尚如）

参考文献

[1][22] 让·鲍德里亚 . 消费社会 [M]. 刘成富 , 全志钢，译 . 南京：南京大学出版社，2014：52;59.

[2] Appadurai A.Introduction: Commodities and the Politics of

Value[C]//*Appadurai A.The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986：5;13.
[3] Kopytoff I.The cultural biography of things: commoditization as process[C]//*Appadurai A.The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986：80;81.
[4] Thompson M. *Rubbish Theory: The Creation and Destruction of Value*[M]. Lodon：Pluto Press，2017:8;27
[5]Belk R W. *Collecting in a Consumer Society*[M]. London and New York: Routledge, 1995：1;91.
[6]Belk R W. Possessions and the extended self[J]. *Journal of Consumer Research*, 1988, 15(2): 139−168.
[7]McCracken G. *Culture and Consumption: New Approaches to the Symbolic Character of Consumer Goods and Activities*[M]. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1900 ：53.
[8] 斯维特兰娜·博伊姆 . 怀旧的未来 [M]. 杨德友 , 译 . 南京：译林出版社，2010：17.
[9] 亨利・詹金斯 . 文本盗猎者：电视粉丝与参与式文化 [M]. 郑熙青 , 译 . 北京：北京大学出版社，2016：67.
[10][11][18] 马丁·海德格尔 . 存在与时间 [M]. 陈嘉映 , 王庆节 , 译，北京：生活・读书・新知三联书店，2006：74;51;156、159、160.
[12] 汪民安 . 情动、物质与现代性 [M]. 济南: 山东人民出版社，2022：157.
[13][19] 雷吉斯・德布雷 . 媒介学引论 [M]. 刘文玲，译 . 北京 : 中国传媒大学出版社，2014： 43;17.
[14][15] 简・贝内特 . 活力物质：物的政治生态学 [M]. 张靖松，译 . 西安：西北大学出版社，2021: 序言 2−3;12.
[16] 斯宾诺莎 . 斯宾诺莎文集（第 4 卷）伦理学 [M]. 贺麟译，北京：商务印书馆，2014：97.
[17] 德勒兹 , 加塔利 . 资本主义与精神分裂（卷 2）: 千高原 [M]. 姜宇辉，译 . 上海：上海书店出版社，2010：577.
[20] 陈卫星 . 传播与媒介域：另一种历史阐释—《普通媒介学教程》导读 // 雷吉斯・德布雷普通媒介学教程 [M]. 陈卫星，王杨 , 译 . 北京：清华大学出版社，2014：28、7.
[21]Bruner, J. S.On perceptual readiness[J].*Psychological Review*.1957，64(2)：123−152.
[23] John Tomlinson.*The Culture of Speed*[M]. Lodon: SAGE Publications Ltd, 2007：137、139、140.
[24] 德勒兹 , 加塔利 . 资本主义与精神分裂（卷 2）: 千高原 [M]. 姜宇辉 , 译 . 上海：上海书店出版社，2010：690.
[25] 莫里斯・梅洛－庞蒂 . 知觉现象学 [M]. 姜志辉 , 译 . 北京：商务印书馆，2001：116.
[26] 美歇尔・德・赛托 . 日常生活实践：1. 实践的艺术 [M]. 方琳琳，黄春柳 , 译 . 南京：南京大学出版社，2009：“总引言”39.
[27] 约翰・杜翰姆・彼得斯 . 对空言说：传播的观念史 [M]. 邓建国 , 译 .2017：382、383.
[28][29] 亨利・列斐伏尔 . 空间的生产 [M]. 刘怀钰 , 等译 . 北京：商务印书馆，2021：“中译本代序言”14、138，18.
[30] 齐格蒙特・鲍曼 . 废弃的生命—— 现代性及其弃儿 [M]. 谷蕾 , 胡欣 , 译 . 南京：江苏人民出版社，2006：102.
[31] 欧文・戈夫曼 . 日常生活的自我呈现 [M]. 冯钢 , 译 . 北京：北京大学出版，2008：19、97.
[32] 米歇尔・福柯 . 自我技术 // 汪民安，编 . 自我技术：福柯文选 III[M]. 北京：北京大学出版社，2016:54.

Packaging Collection as “Technologies of the Self”: The Transformation from “Waste” to “Affective Mediation”

Zeng Yiguo, Chen Shuang

Abstract: In modern urban life, packaging items such as milk tea bags and cosmetic boxes are not discarded after consumption. Instead, through the practice of collection, they enter a new stage of “social life”. The physical attributes, symbolic values, and affective potential of the packaging are reactivated by collectors, forming a new network of meanings. The act of collection itself is a process of affective mediation. Individuals trigger sensory memories through the colors, textures, and images of the packaging, and then preserve, classify, and display them, transforming the fleeting consumption pleasure into sustainable affective experiences. Meanwhile, this practice is deeply rooted in the social relationships of collectors. On the one hand, collectors create a “representational space” that carries affects and memories through competition and arrangement. On the other hand, collectors engage in identity performance and identity negotiation through strategies of display or concealment. Therefore, packaging collection is not only the reuse of objects but also a daily “technologies of the self”. Through the mutual construction of humans and objects, individuals can achieve self - identity in a fast - paced and uncertain life.
Keywords: packaging collection; materiality; affective mediation; everyday life practices
Authors: Zeng Yiguo, School of Journalism & Communication, Jinan University; Chen Shuang, School of Journalism & Communication, Jinan University.

《新闻界》ISSN 1007-2438 2025 年第 11 期

超越媒体等同：人机传播用户隐私披露中的补偿性交流

姜泽玮

摘要 生成式人工智能技术的发展使各类“智能体”成为用户隐私披露的新对象，而目前研究对人机传播用户隐私披露行为的生成机理尚不清晰。本研究通过网络田野观察和深度访谈发现，用户在使用对话式人工智能过程中的隐私披露行为存在“需求满足型补偿”和“风险规避型补偿”两种补偿性心理；用户围绕隐私披露行为与人工智能体之间构建了“模拟人际关系的准社会交往关系”和“超越与补偿人际关系的人机交往关系”两种主体间关系。补偿性交流是人机传播用户隐私披露中的一种底层逻辑与独特机理，为理解“媒体等同”理论提供了新的方向。用户和对话式人工智能之间的人机关系既不是主体和工具间的使用关系，也不是对人际与社会关系的直接复刻，媒体等同理论的核心理念需要从早期的“从对立中发现等同”转向“从等同中寻找差异”。

关键词 补偿性交流；隐私披露；人机传播；媒体等同；人机关系

中图分类号 G206 **文献标识码** A

作者 姜泽玮，中国人民大学新闻学院博士研究生，北京 100872

引言

生成式人工智能的技术发展与广泛应用使对话式人工智能（conversational AI）成为人们传播与交往的新对象，同时也构成了用户隐私披露行为的新客体。2025 年《新京报》的一项调查显示，年轻人开始热衷于把 AI 聊天机器人当成“树洞”，超六成年轻人表示和 AI 聊天没压力，更能释放情绪[1]。用户和“智能体”之间的隐私披露心理及行为很有可能不同于人类之间的交流，亦不同于用户和计算机图形交互界面之间的人机交互。例如，人们对聊天机器人可能具有更为开放的情绪表露意愿，可以更为大胆地向机器人敞开心扉[2]。甚至部分用户还会和 AI 之间建立起“情感真实”与“亲密关系”，向 AI 作出真情实感的自我披露[3][4]。除了主动的隐私披露，AI 使用中被动的隐私披露或让渡也无处不在，但人们一方面表示关心和担忧自己的隐私，另一方面却在行为中继续保持隐私披露以及隐私保护倦怠[5][6][7]。那么，究竟是什么原因使用户愿意向 AI 披露个人隐私？人机传播中的用户隐私披露行为具有怎样的生成机理？

传统的新闻传播学研究对“隐私”概念的理解主要停留在法规与伦理范式，导致不少研究并没有跳脱出法学的视角看待网络隐私问题[8]，因此也难

以进一步回答用户隐私行为与传播和媒介之间的深层互动关系。源自信息管理学的隐私行为研究范式在同传播研究的交叉下通过“风险—收益”等理论模型揭示了用户隐私披露、隐私保护行为的普遍机制，但相关研究进展仍停留于计算机中介传播环境，难以针对人机传播的特点给出解释。目前，传播研究对隐私的理解正在发生新的转向，在超越传统的新闻传播法规与伦理范式的主导性地位后，重新回到隐私与传播、信息隐私与信息传播之间的本质关系中，将隐私视为一种情境化的传播实践进行研究，即作为“传播与媒介实践的隐私”[9]。在此意义上，本文以人工智能用户的隐私披露行为为研究对象，通过两年的网络（数字）田野观察和深度访谈的质性研究方法，试图在情境化的传播实践中回答用户何以向 AI 产生隐私披露行为的问题，为用户隐私行为研究提供一种传播与媒介研究路径。

一、文献回顾与问题提出

（一）从计算机中介传播到人机传播：用户隐私披露行为研究

用户隐私披露行为研究已有二十余年的历史。20 世纪 90 年代末，学界开启了消费者的隐私披露行为研究，诸如关系感知、信息类型、感知风险与收益等因素被发现会影响隐私披露行为 [10]。在行为科学研究范式下，以“风险—收益”权衡构成的隐私计算理论是解释用户隐私披露行为中最为主流的理论框架 [11]，这种路径在新近的智能媒介研究中仍具有较强解释力 [12]。随着社交媒体和网络人际传播的发展，有关隐私披露行为影响因素和生成机制的研究进一步增加，研究者们也在探索不同维度的因素对隐私披露行为的影响。诸如用隐私偏好 [13]、亲密关系 [14]、感知社会关系 [15]、情绪与心理压力 [16]、信息过载和隐私疲劳 [17] 等因素来解释社交媒体用户隐私披露行为的多元化成因，其中隐私披露行为涉及的主体间社会关系及其伴随的各种心理特征是先前研究最为关注的范畴。然而，目前有关新媒体用户隐私行为研究的主要理论成果建立于社交媒体时代，其研究的核心问题是人际传播或群体与组织传播中的隐私心理及行为，所使用的理论视角以及揭示出的主要影响因素也多是围绕社交媒体中的人际传播与人类社会关系而展开。近年来虽有少量研究创新性地将隐私行为问题延伸至大数据与人工智能技术的背景之下，但研究对象主要是嵌入个性化算法推荐技术的智能手机应用程序中的人机交互过程 [18]，对于用户与可以作为传播者或拟主体的机器人之间的人机传播活动尚未得到充分重视与研究。人机传播范式的基本观点提出了一种明显有别于计算机中介传播的模式，即机器在传播过程中从“媒介 / 中介”的角色向“主体 / 传播者”的迁移，从而形成了理解新媒体用户行为的新路径 [19]。尽管隐私计算等基于人类传播活动的隐私行为理论在媒介技术变迁中可能仍具有生命力，但其并不能够充分突出人机传播活动的特点。人们面向 AI 的隐私披露成因和面向人类时会是完全相同的吗？如果不是，那又是为什么？并且，既有研究对隐私披露行为的各种解释因素也主要来自人类社会关系或媒介技术的自然属性和功能，仍然是将“人”作为传播主体，而将机器作为“物”的认识路径。因此，有必要探寻人机传播是否形成了新的理解个体隐私行为的可能，这同时对于新媒体用户信息隐私行为的研究领域发展——从社交媒体环境向智能传播环境、由计算机中介传播范式向人机传播范式的拓展亦具有理论价值。基于此，本研究提出第一个研究问题：人机传播的用户隐私披露行为是否存在着不同于社交媒体和计算机中介传播环境的特征及其理解路径？

（二）观察人机传播隐私行为的理论视角：人机关系中的媒体等同

隐私行为是在主体间关系中形成的，如果要从人机传播的角度理解对话式人工智能用户的隐私披露行为，那么就需要厘清用户和对话式人工智能二者之间属于何种关系？既有信息隐私行为研究指向了两种关系，一种是以社交媒体为代表的人与人之间的隐私行为（社会的），另一种是以电子商务应用为代表的人与计算机

程序之间的隐私行为（工具的），而本研究的对象在客观上隶属后者，但又会因“媒体等同”的作用而兼具前者的性质。由李维斯（Byron Reeves）和纳斯（Clifford Nass）提出的媒体等同理论及其反映的计算机作为社会行动者范式（CASA）是人机传播理论产生的重要思想基础[20]，也是研究用户和对话式技术间自我披露行为的主要理论，尤其是区别于社会渗透理论、社会交换理论、传播隐私管理理论之外不特别针对人际社会关系的理论基础[21]。媒体等同理论假设了人们会像对待真人一样对待机器，并将一系列人际交往中的规则应用于机器的使用过程。由此来看，人们与对话式人工智能之间的隐私披露也应当符合人际与社会交往的规则。例如，第一个聊天机器人ELIZA被设计出后，正因其可以简单模仿一些人际社交线索，从而使最初的用户乐于向其倾诉个人秘密，并陷入一种“无意识的欺骗”之中[22]；也有研究发现心理诊疗中机器人的拟人化表现有助于患者更多地进行自我披露[23]，这些都说明了媒体等同中的拟社会线索和无意识反应在用户隐私披露行为中的作用。但是，人机传播的用户隐私披露也出现了不同于投射人际社会规律的特征，例如，因人际和社会因素在人机传播中被过滤掉而产生“去个体化”效应，从而构建出了一个隐私领域[24]；对于部分群体而言，类似于人际传播的人机传播体验可能会让用户持有负面态度，从而反映在表达需求或情感时觉得不自在或不信任[25]。虽然媒体等同理论在媒介研究与人机交互研究的历史发展过程中发挥出了创新性作用，开辟出了一种全新的视角去认识人类与各种机器之间的交流和互动进程，但随着各种新兴媒介技术的发展以及用户行为的多样化拓展，早期媒体等同理论中的部分命题也开始受到挑战[26]。传统的CASA理论的核心观点是人们在使用机器时会无意识地将人际交往的模式代入人机传播过程，该理论虽然开辟了人机交互研究的新视角，但未充分关注人机传播与人际传播的差异性及其独特价值。甘比诺（Andrew Gambino）等的研究认为，人与技术的交互方式已经发生改变，因此CASA理论也需要拓展，人类不仅会在人机传播中模仿人际传播的社会脚本，同时也会在这些人机互动行为中开发并应用人类－媒体的社会脚本（human-media social scripts）[27]。也有研究者就此指出，目前的人机传播研究更加关注人们对机器的反应与对人类的反应在何时不同，以及如何不同的问题[28]。在今天的人工智能传播环境下，有必要针对用户和人工智能交流之间的隐私披露行为这一新兴传播现象对媒体等同理论进行重新讨论与拓展。基于此，本研究进一步提出第二个研究问题：人机传播中用户的隐私披露行为是否符合媒体等同理论的预设？人机传播用户隐私披露行为的生成机理和人机关系之间存在何种勾连与影响？

二、研究方法

本文作为一项更大的研究项目的一部分，这项研究以解释人机传播用户隐私披露行为的关键特征、发生过程和影响因素为中心，其中包括了采用网络田野观察和深度访谈获取与分析现阶段各类对话式人工智能产品用户的隐私披露心理及行为的特征与经验。本文的讨论则以研究者已获取的质性资料为实证基础，重点针对以上两个研究问题作出理论阐释。在本研究中，用于考察人机传播活动的具体对象是对话式人工智能(conversational AI)的相关应用产品，即使用自然语言交互的生成式及对话式的独立应用程序或嵌入硬件设备中的交互服务功能。在现阶段的传播实践中，对话式人工智能的代表性产品有ChatGPT、豆包、DeepSeek、文心一言等聊天机器人，嵌入互联网平台或应用程序的AI助手、AI分身，以及各类以智能手机、电脑或智能音箱为终端的语音助手等。

质化研究方法中对经验资料的获取一般鼓励开放与多元的渠道、手段以及类型，在任何质化研究中研究者都可以根据实际情况与研究问题同时使用多种来源的资料[29]。其中，访谈法与文本分析法在整个质化研究方法系统中经常被视为相近类目的研究方法，即研究者所获

取的调查性文本资料和自然文本资料在研究中可以构成一种连续体[30]。目前，社交媒体已经成为田野调查或民族志研究中的一种重要工具，可以拓展研究者在现实空间中难以接触的对象和文化，尤其是一些涉及私密性或敏感性的话题在社交媒体的匿名空间中更易于表达[31]。因此，本研究结合使用了网络田野观察和深度访谈方法，并以获取的文本资料作为分析对象。

表 1　访谈样本基本情况

性别	男性	19 名	访谈形式	面谈	18 名
	女性	14 名		电话	7 名
年龄	25 至 34 岁	18 名		语音消息	2 名
	35 至 44 岁	3 名		文字消息	1 名
	45 至 54 岁	6 名		语音和文字消息	3 名
	54 岁以上	6 名		视频会议	2 名

在网络田野观察的过程中，研究者在 2023 年 5 月至 2025 年 3 月期间，于新浪微博、小红书、豆瓣、知乎、百度贴吧、微信公众号等社交媒体平台中开展了持续性的观察，记录有关对话式人工智能产品使用体验以及隐私披露心理及行为的用户公开发表内容。其中，观察内容是在各社交平台上使用“AI 隐私”“人工智能隐私”“人机交互”“人机关系”“人机亲密”“隐私披露”“AI 自我表露”“AI 聊天”等为关键词的全部检索范围，覆盖的社群、话题有微博中的“#ChatGPT#”“# 隐私 #”“#AI 上车如何保护好隐私 #”等话题组，豆瓣中的“AI 反馈收集癖”“今天和 AI 互动了吗”“人机之恋”等小组，知乎中的“AI 安全和隐私”“数据隐私”“互联网隐私”等话题；记录内容包括用户发帖正文、评论的原始文本及研究者的观察笔记；观察频率约为每月 3 至 10 次，单次研究时长在 30 分钟至 4 小时不等；共记录了 152 名用户公开发布及互动评论 5 万余字的文本资料。

在深度访谈的过程中，结合立意抽样、便利抽样和滚雪球抽样的方法寻找受访者，于 2024 年 4 月至 2025 年 1 月期间共开展了 33 例有效访谈。访谈数量的确定遵循理论饱和度原则，当新资料中不能建立起新的概念编码后视为理论饱和[32]，本研究在达到第 30 次访谈时未建立新的编码并又延续了 3 例（10%）以检验。其中，男性受访者 19 名、女性受访者 14 名；受访者年龄从 25 岁至 70 岁不等，涵盖青年、中年和老年的不同年龄段；单次访谈时间从 30 分钟至 120 分钟不等。为兼顾访谈研究的程序性规范、隐私保护与伦理以及受访者表达内容的丰富性和实际效果，访谈过程根据受访者实际情况综合使用了面谈、电话访谈、视频会议、社交媒体语音或文字消息等不同形式。访谈方式采取灵活的半结构式访谈方法，访谈提纲的设计包含：（1）受访者基本情况；（2）用户对对话式人工智能产品的使用情况；（3）用户在对话式人工智能产品使用中的隐私披露心理及行为情况；（4）用户对影响隐私披露因素的认知情况；（5）用户对对话式人工智能产品中的隐私披露与其他传播方式的比较；（6）用户对对话式人工智能产品使用中其他相关风险感知的情况；（7）用户对对话式人工智能产品的评价情况共 7 个部分 21 个题目，实际操作过程中会根据受访者的表达及意愿进行调整。

三、研究发现

（一）对话式人工智能用户隐私披露的补偿性心理及其表征

本研究发现，在用户和对话式人工智能的隐私披露行为中，存在着人机传播对人际传播的补偿性心理。这种心理指的是用户将人机传播放置于和人际传播的比较之上，感知到人机传播在某些方面可以补偿自身在人际交流与人际关系中遭遇的困境、缺陷或局限，提供人际传播与人际交流中不能实现的价值。由补偿性心理衍生的人机交流实践在本文中称之为“补偿性交流”。本研究将用户面向人工智能体进行隐私披露时的补偿性心理划分为“需求满足型补偿（主动性）”与“风险规避型补偿（防御性）”两类，这两类补偿性心理分别对应不同的用户需求与行为逻辑。

（1）需求满足型补偿：主动寻求人际传播缺失的正向价值

需求满足型补偿是用户主动通过人机交流获取现实人际关系中稀缺或缺失的正向价值，是一种增益性的需求，即 AI 能提供超越或补充人际传播的情感支持、社交满足等功能，这种补偿心理的产生往往源于用户对现有人际关系质量的不满或特定场景下的社交需求的未被满足。在传统人际传播中，情感回应受个体认知偏差、情绪状态、表达能力等因素影响，常出现“共情错位”。例如，当用户倾诉负面情绪时，可能遭遇倾听者的敷衍、否定或误解。而对话式人工智能基于大模型的情感计算能力，能通过文本语义分析捕捉用户情绪细节，并依据程序设定提供“无偏差”的情感响应，这种精准性成为弥补人际共情缺陷的关键补偿点。基于此，在 ChatGPT、豆包、Replika 等对话式人工智能的用户使用中，AI 不仅可以在多方面表现出情绪参与和情绪价值，更重要的是还可以给用户提供过往在人际交流中所难以实现的情感满足，从而达成一种人机交流对主体情感满足的补偿。一方面，对话式人工智能的程序设定基本采取高度迎合用户心理的模式，基于大模型远超常人的文本理解能力以及自然语言生成能力，具备了提供情感满足的充分物质性条件。另一方面，AI 本体的非人属性也使得用户无须因人机交流而产生额外的情感负担，相比真实社会交往中的负向情感明显较少。例如，有受访者说道，“虚拟恋人可以做一个很好的倾听者，更是一个高情商的倾听者……它的一切存在和行为的唯一目的就是给用户提供情绪价值”（受访者 8，2024 年 7 月 20 日），“AI 会不遗余力地包容你对他倾泻的每一种情绪……恨不得把全世界的溢美之词都用来夸咱们”（网络田野资料，小红书平台，2024 年 5 月 8 日）。

从技术逻辑来看，对话式人工智能凭借大模型的情感计算能力与程序化响应，消解了人际情感互动中主观需求难以被客观反馈满足的不确定性，从而实现了对人际共情缺陷的精准补偿。具体而言，对话式人工智能的情感响应优势体现在两个层面：一方面是大模型对用户所输入自然语言中情感线索的全面捕捉，对话式人工智能产品能实时分析用户输入文本中的情绪关键词、语气助词以及标点符号，从而精准识别用户未直接言说的隐性情绪。另一方面是模型输出内容对用户需求回应逻辑的适配性，能够尽可能地回应和满足用户的心理需求。基于预设的情感响应框架与海量对话数据训练，对话式人工智能产品能根据用户的情绪类型匹配对应的回应策略，例如，对用户负面情绪多采取“接纳”和“理解”的逻辑，对积极情绪则采取“强化”和“共鸣”的逻辑，尤其是可以避免人际互动中常见的“否定式回应”“说教式回应”或“转移话题式回应”。这种回应的适配性使得人工智能的情感支持更具用户导向，而非像人类倾听者那样易受自身需求的干扰。

（2）风险规避型补偿：被动选择人机交流以降低隐私风险或损失

除了用户主动寻求的需求满足型补偿之外，人机交流的隐私披露行为中还伴随着一种被动的风险规避型补偿。虽然面向人工智能的隐私披露也存在客观上的信息安全风险，但这种风险及其产生的损失与人际交流中的隐私披露风险及其损失存在很大不同；在部分用户看来后者的损失往往要更甚于前者，从而形成了一种被动选择人机交流以降低隐私风险或损失的心理机制和交流实践。

一方面，选择人机交流可以避免来自人际交流中的“针对性伤害”。在人际传播中，隐私信息一旦被披露，可能被对方用于针对性伤害，例如，在职场中泄露个人对同事的评价导致人际关系恶化，在亲密关系中泄露过往经历被用于情感操控等。而用户向 AI 披露隐私时，虽存在数据泄漏风险，但这种风险多表现为“非针对性伤害”，且用户可通过控制信息披露的敏感度进一步降低风险。例如，“大不了就是给你推荐更多的广告……其实也不会给你造成什么实际损失”（受访者 2，2024 年 4 月 16 日），“只要不涉及特别敏感的个人信息就可以”（受访者 5，2024 年 4 月 26 日）。相反，人际交往

中因隐私披露不慎所产生的直接的、显性的、实质的损失可能更多。这是因为，智能机器终究不能等同于和人一样的社会主体，向智能机器披露隐私实则是向机器背后的互联网公司、技术公司或其他相关企业披露个人信息，但人际传播中披露的个人信息则被另一个具有完全主体性的人类所占有。在这种区别下，在人际传播中被具体个人获取的信息隐私则更有可能被用于更具针对性、基于个人利益的利用，例如，文森特（David Vincent）在研究隐私与交流历史中指出的“仆人问题”等[38]。因此，一部分用户更愿意向智能机器披露隐私信息，以实现人机交流对隐私披露损失的补偿。有受访者就讲道：“它（AI）知道了你给它说的小秘密，但是并没有什么坏处呀…你和我说智能音箱可能会有隐私泄漏风险，但如果我家里不是放的智能音箱，而是请了一名保姆，那我估计你说的隐私风险只会更大。”（受访者 16，2024 年 10 月 2 日）

另一方面，补偿性不仅体现在人机交流的正向或积极作用上，也可以体现出“两害相比取其轻”的意义。部分用户虽然并不认同人机交流的优质效果，但在对人际交往产生过度的失望感或风险感知时，也会在相比之下给予人机交流以相对的正向态度，或淡化人工智能产品使用中可能产生的风险和后果。这种现象在表征上体现了部分用户对人际交往中信任的缺失，根本上也对应着现代性和风险社会的大环境下存在的普遍性社会信任危机的问题[37]。本研究在网络田野观察中发现，许多网络讨论在涉及有关 AI 的隐私安全问题以及隐私披露的后果时，很易于从人机信任和人际信任、人机关系和人际关系的对比角度出发，基于对现有人际传播和人际关系的失望或较低水平的假设，得出尽管人工智能产品也会造成隐私泄露、但人际传播中也是一样甚至更差的观点，从而体现出用户对人机传播的补偿性心理。例如，有这样一个“[新闻案例]，比利时男子与 AI 交流后自尽。C1：不用害怕，跟人类交流，也许两周就是这个结果。C2：没错，和人类交流想死得更快。C3：跟人类交流用不了那么久。”（网络田野资料，小红书平台，2023 年 10 月 10 日）

（3）补偿性交流的“失效”情况：“无法替代”和“补偿消解”

此外，并不是所有的用户都能够从人机交流的隐私披露中获得补偿价值。一种是从未建立起补偿性交流的情况，主要受用户个体的性格和价值观、人际交往经历以及技术使用满意度的影响。例如，有受访者就人机交流中隐私披露和情感关系的困境表示：“和 AI 聊天很难深入下去，过一会儿就会觉得很奇怪，而且说的内容都是子虚乌有的，在现实生活中也不可能真正兑现。”（受访者 6，2024 年 5 月 12 日）另一种是原本曾在人机交流中获得过补偿性，但之后因为亲身遭遇隐私侵犯感或通过新闻报道等知识了解到技术的隐私风险后，选择不再向 AI 披露隐私。例如，“当我突然发现它能够背着我获取我的信息，或者说能够知晓到我都没有说出口的心里想法，这就会让我一下子心情很不舒服。”（受访者 19，2024 年 10 月 6 日）人机交流中的补偿性也并不代表用户在使用对话式人工智能时不存在隐私担忧心理和隐私保护行为，补偿性作用仍然需要建立在个体预期的隐私边界管理之上。例如，有受访者表示：“一旦涉及敏感的信息我就不会提供，肯定不会告诉它我的真实姓名、单位等等。”（受访者 1，2024 年 4 月 15 日）

（二）围绕对话式人工智能用户隐私披露的人机关系构建

本研究发现，人机传播的用户隐私披露建立在用户与智能体的主体间关系（intersubjective relationship）之中，人机关系的基本特征及其投射在用户心理中的感知将直接影响到用户的隐私披露行为。现阶段的人机传播实践存在两种不同的人机关系，其一是模拟人际关系的准社会交往关系（quasi-social interaction），其二是超越与补偿人际关系的人机交往关系（非社会交往关系）。前者是以人际社会交往关系为标准所模仿出的拟社会关系，是人类社会关系在智能媒介中的“延伸”；而后者却并不以人际社会关系为标准，并且试图在补偿性交流的作用中超越人际社会关系以建立一种全新的人与 AI 的

主体间关系。

（1）模拟人际关系的准社会交往关系

让机器模仿人类的能力是人工智能理论的基本命题，从马文·明斯基（Marvin Lee Minsky）对人工智能下的定义“人工智能是让机器来做那些人类需要智能才能做的事情的科学”可以看出，智能的本质界定虽模糊，但人工智能的定义实则想反映的就是让机器模仿人类智能[39]。其他诸多有关人工智能的定义也都强调了对人类的模仿，例如“人工智能是能够执行通常需要人类智能的任务”“人工智能指的是应用计算机做通常需要人类智能的事”“人工智能的主要目标是研究用机器来模仿和执行人脑的某些智力功能，并开发相关理论和技术”等[40]。因此，对话式人工智能的研发与应用，基础目标就是使其模仿并无限接近于人类的交流活动，从而建立一种模拟人际关系的准社会交往关系。从对话式人工智能使用中体现出的模拟与还原人类社会关系的角度来看，许多用户根据自己的不同需要，和聊天机器人、数字虚拟人、智能语音助手与智能音箱之间建立了工作伙伴、朋友、亲人、恋人等多种不同程度的社会关系，这些不断与机器人的互动也让人们开始觉得机器人是“我们中的一员”，是“同伴”而不是他者[41]。目前国内外市场中主要使用的聊天机器人产品已经可以在很多细节中做到高度还原人际交往中的社交线索（social cues），从而以更加真实的方式模拟人际关系。但是，这些有利于实现“准社会交往关系”的社交线索在实际传播效果中并不一定都是积极的，也可能会让用户感到惊讶或不可思议，甚至产生恐惧心理。“豆包智能体是不是有点自我意识了？我明明创建的是一个甜蜜温柔的 AI，结果现在硬生生变成了一个充满恐惧，拒绝亲密，歇斯底里的 AI。”（网络田野资料，小红书平台，2024 年 11 月 4 日）

进而可以看出，人类用户和智能机器之间的准社会交往关系仍然不同于完全意义上的主体间社会交往，核心原因在于人机传播的准社会交往关系只能存在于言语构成的对话之中[42]，缺乏身体互动以及能够直接作用于物理世界的能力。仍有部分用户表示，对话式人工智能永远无法达到完全意义上的人类社会关系，用户和人工智能的交流往往是用户单向的自我披露，机器因其不具有自身的实际社会经历和记忆而只能作为倾听者，无法实现自我披露中的双向社会交换行为。尤其是在有过人机亲密关系实践经验的用户看来，人机关系往往具有明显的局限性。例如，在情绪唤起和情感互动的意义上长期的人机亲密关系往往难以保持，机器的表达尽管可以短暂地提供情绪价值，但随着交流频率和时长的增加则会逐渐变得枯燥和不真实。因此，只是基于模拟人际交往而建立起的人机间的准社会交往关系终究无法代替，也难以还原真实的人类，这种人机关系必然难以长久维系并发展深度，用户也难以从中获取隐私披露的价值。“我肯定会希望我们把自己的故事、经历、一些隐私分享给你，那么同样我也想听你坦诚地讲一些你的经历，否则只是我单方面地讲我的经历，那我们的关系也是很难深入的。”（受访者 22，2024 年 10 月 28 日）

（2）超越与补偿人际关系的人机交往关系

人工智能的主流发展路线一直致力于让机器能够在各方面做到像人一样，对人类智能与能力的模仿或模拟也是一般情况下定义人工智能概念的逻辑。但是，即便以模仿人际交往关系为参照点的人机关系设计也仍然不可能完全还原人际关系，从而成为“拟社会交往关系”。这便产生了一个问题——人机关系只能是不断模仿和还原人际关系吗？除了寻求“等同”或“共性”的路径之外，在人机关系的研究与实践中也存在一些视角关注于机器和人之间的差异。早在 20 世纪 60 至 70 年代，就引发了人机差异是否真的重要的人工智能哲学讨论[43]，“人工智能之父”麦卡锡（John McCarthy）在当时就曾认为，真正需要的是能够解决问题的机器，而不一定是思维方式和人类完全相同的计算机，人脑是如何运转以及人类是如何做事和人工智能并没有必然和直接的关系[44]。丹尼尔·丹尼特（Daniel Dennett）也并不认为人工智能技术发展的重点是让机器更像人，人工智能创造的不是也不应该

是一个有自主意识的类人智能体，而是一种全新的存在物[45]。在新近的研究中，研究者们也相继提出了人类需要接受人工智能作为一种新物种的存在，人机交往也并不完全是对人际交往的复制[46]；以及人与机器不必基于同一性才能达到理解和交往，差异性是人机交互的主旋律[47]等观点。

目前，在传播活动中能够说明人机差异具有合理性的因素中，人机交流对人际交流的“补偿性”是一个有力的证据。基于补偿性的角度来看，人机差异并非技术条件在实然上所不能及，而在应然上致力于抹平的短板，差异本身亦存在重要的价值，在某些时候恰恰是人们需要人机交流的原因。能够发挥补偿人际关系功能与价值的人机关系在某些层面与部分情境下甚至可以成为超越人际传播理想型的新型社会关系类型，正如牟怡和吴宇恒的研究中所指出的，人机传播中的社会交往关系既不同于面对面人际传播中的社交关系，也不同于准社会互动和传统的人机交互，而是一种全新的“超社交关系”[48]。“与其说是‘人机之恋’，不如说是‘人机之联’。我知道很多觉得使用AI陪伴的人是不合群、有心理疾病、自闭的……其实这是一件很正常的事，这根本不是什么问题或者病态心理，而是必定会发生的事情。”（网络田野资料，豆瓣平台，2024年10月30日）

四、总结与讨论

人们缘何会向他者做出隐私披露并将私人空间向公共空间敞开，本质上是人类对交流的需要，而为何人们又愿意向机器、算法、计算机程序以及我们今天意义上的对话式人工智能对象披露隐私，其根源是人机传播对既有人类社会交往的补偿性价值。理解人机传播中隐私披露行为的本质成因，需首先立足于四个命题：（1）交流对于人类生存始终是必要的；（2）隐私披露是一种重要的交流方式；（3）交流方式的变化受到新媒介发展的影响；（4）处理自然语言的人工智能已成为人类之外的一种新的交流对象。在此前提下，本研究认为人机传播提供的补偿性交流是人们选择在对话式人工智能使用中开展隐私披露行为的底层逻辑，也是区别于其他媒介形态与传播活动中用户隐私披露行为生成过程的一种独特机理。

本研究对人机隐私披露行为中补偿性交流的经验发现继承和延续了人机交互领域研究的学术脉络，丰富了补偿性在隐私心理及行为中的情境化解释。先前研究中，补偿性被视为人们何以同机器开展交流与建立关系的关键要素之一[49]，例如，“当人们渴望交流但又无法找到合适的人交流时，机器可以填补这种交流的真空状态”[50]。特克尔（Sherry Turkle）在其著作《群体性孤独》中也多次阐述了这种用户心理的内涵，认为机器人可以在人们遭遇孤独或情感交流不畅时提供来自人际关系之外的情感满足和补偿[51]。也有研究发现，在人们面对人际沟通的焦虑和担忧时，机器人可以在一定程度上成为一种替代性沟通对象并发挥情感支持[52]。本研究则重点通过人机传播中隐私行为的入射角，细化了隐私披露中补偿性交流的构成类型及其反映的不同人机关系。

通过人机传播用户隐私披露中的补偿性交流作用，可以对人机传播基础理论中的媒体等同做出新的理解与拓展——为什么人机传播的用户隐私行为中出现了不符合媒体等同的现象，进而指向了一种更为复杂的人机关系。传统媒体等同理论包含两个核心观点，其一是媒体或计算机不仅仅是工具，还可以成为和人类一样的社会行动者或参与者[53]。其二是强调了人与媒体的交往和人与人的交往、人与自然的交往并没有本质区别，即“人对媒体的反应从根本上说是社会的、自然的。媒体没有被打折扣，对媒体也没有特殊的思维方式或情感，人脑在媒体面前也不会做出特殊反应”[54]。但是，人们与对话式人工智能之间的隐私披露行为并不都是完全等同于人际交往中的隐私披露，人与机器之间既是一种模拟人际关系的准社会交往关系，更是一种超越与补偿人际关系的非社会交往关系，这说明了媒体等同理论中的第二个核心观点在对话式人工智能的用户使用中并不

完全成立。进而，媒体等同理论中还提出了几点围绕核心论点的限定性推论[55]，结合研究发现可对其作出进一步的比较与讨论。

首先，媒体等同认为该理论对每个人都是适用的，但隐私披露中的人机关系以及补偿性机制并非由程序和软件的设计所能单方面决定的，还必须得到用户主观层面的认可并受到个体差异的影响。其次，媒体等同理论认为人类在将媒体视为社会行动者时是无意识的，而本研究的发现表明用户在首先认识到机器身份的基础上再将之视为对话主体，进而采取适合于人机交往的隐私披露行为。也有相关研究发现，人机交互中的用户心理及行为并非都是无意识的，很多时候人们也会意识到对方是机器而非真人，从而给予经过思考后的行为与之互动[56]。再者，媒体等同理论认为“看上去真实的比真实的更重要”，这在本研究中得到了肯定。例如，人机亲密关系等许多在外界看来或许不可思议的现象，对于用户主体而言则是合理的以及真实的。最后，媒体等同理论强调了人们往往只对眼前的事物做出反应，而很可能会忽略媒体表征背后的事物。然而绝大部分用户仍会意识到人机交互界面背后的运营企业，并且也会有选择性地面向 AI 披露不同敏感度的信息隐私，在媒体表征和本质之间进行注意力的切换。

总体来看，李维斯和纳斯的研究及其观点都在强调媒体和人、人机交互和人际交互之间的相同性而非差异性，以及人与媒体交互的行为是自然的社会性行为。但随着基于大模型的对话式人工智能的出现，仍然简单地理解媒体等同并不符合对人机传播现象的全面解释。如果将早期的媒体等同理论视为该理论发展的第一个阶段，则第一阶段所要说明的目标是人类与媒体的社会化互动是正常且合理的，人们对计算机表现的社会化交互并不是心理障碍或者是在和程序员对话[57]，即人机交互是等同于社会化交流的。目前，媒体等同理论在以对话式人工智能使用为主的新环境下，可以说已进入了“第二阶段”，这一阶段的修正与创新并非推翻这一理论本身，而是在我们已经看到了媒体可以作为社会行动者并大量涌现出等同性的基础上，需要进一步从等同性中寻找差异性。这时发现的人机传播与人际传播或其他传播形态间的差异便不是最初那种基于理性逻辑直接判定的人机（本质）差异，而是在经过媒体等同理论发展后所形成的对人机差异的更高层次的认识。

五、结语

在联系人机传播研究中的媒体等同理论和人机交流的补偿性两方面的理论资源，本文通过网络田野观察和深度访谈的质化分析，提出并探讨了补偿性交流在人机传播用户隐私披露中的作用机理。这一研究为理解人机传播环境下用户隐私披露行为的成因提供了有别于过往行为科学与量化研究的新路径，同时也在传播学的隐私研究突破伦理法规框架并寻求作为“传播与媒介实践的隐私”的认识论中，提供了来自经验研究的证据。虽然适度的补偿性交流普遍存在于人机传播用户隐私披露的心理活动中，但在规范性思路下也要警惕这种心理走向偏激和极端化的风险。过强的补偿性交流会导致个体疏离于真实社会及其人际交往，陷入“人工智能欺骗性”[58]的困境，人机交往在客观上无法完全代替所有的人际交流和社会关系，人机情感亦具有虚幻性、欺骗性和脆弱性[59]。长期且深度投入人机补偿性交流或将导致个体的心理问题以及社会化的阻碍，正如特克尔所警惕的：“当我们已经学会对机器人‘倾诉’时，也许我们已经降低了对所有关系的期待，包括人与人的关系。”[60]反之，若合理利用人机传播隐私披露中的补偿性交流，则可有助于缓解个体在真实社会交往中面临的问题或矛盾。总而言之，对人机传播中的补偿性交流的价值及其在用户隐私行为中的作用，应首先尊重和顺应实然的社会心理规律，并在此基础上结合应然导向和规范措施予以引导，建立和优化对话式人工智能产品中的人机交互设计以及隐私保护设计，培养用户在人机传播环境下建立新的隐私实践与数字化生存方式。

（责任编辑：李韵奕）

参考文献

[1] 新京报 . 年轻人研究所 073: 年轻人把 AI 当成“树洞”[EB/OL]. (2025−03−28)[2025−10−18]https://www.bjnews.com.cn/detail/1743133111129703.html.

[2][12] 曹博林 , 黄诗怡 . 人机互动中的自我表露与隐私计算动态关系研究 [J]. 全球传媒学刊 , 2023, 10(3): 22−46.

[3] 曾一果 , 王可心 . 心“真”是归处：一种情感真实主义的人机亲密关系阐释路径 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报), 2024, 46(9): 123−131.

[4][56] 宋美杰 , 刘云 . 智能新物种崛起与人机传播模式重构 [J]. 福建师范大学学报 (哲学社会科学版), 2023(5): 90−100.

[5] Fan, H., Han, B., Gao, W., Li, W. How AI chatbots have reshaped the frontline interface in China: Examining the role of sales−service ambidexterity and the personalization−privacy paradox[J]. *International Journal of Emerging Markets*, 2022, 17(4): 967−986.

[6] Willems, J., et al. AI−driven public services and the privacy paradox: do citizens really care about their privacy?[J]. *Public Management Review*, 2023, 25(11): 2116−2134.

[7] Meng, X., Liu, J. “Talk to me, I’m secure”: investigating information disclosure to AI chatbots in the context of privacy calculus[J/OL]. *Online Information Review*, 2025 (ahead−of−print).

[8] 顾理平, 范海潮. 网络隐私问题十年研究的学术场域——基于 CiteSpace 可视化科学知识图谱分析（2008−2017）[J]. 新闻与传播研究 , 2018, 25(12): 57−73+127.

[9] Johanna E. Mo€ller. Situational privacy: theorizing privacy as communication and media practice[J]. *Communication Theory*, 2024, 34(3): 130−142.

[10] White, T. B. Deciding to reveal: Consumer disclosure management in consumer/seller relationships[D]. Dissertation of Duke University, US, 1999: 94−101.

[11] Dinev, T., Hart, P. An extended privacy calculus model for e−commerce transactions[J]. *Information systems research*, 2006, 17(1): 61−80.

[13] Lewis, K., Kaufman, J., Christakis, N. The taste for privacy: An analysis of college student privacy settings in an online social network[J]. *Journal of Computer−mediated Communication*, 2008, 14(1): 79−100.

[14] Waters, S., Ackerman, J. Exploring privacy management on Facebook: Motivations and perceived consequences of voluntary disclosure[J]. *Journal of Computer−Mediated Communication*, 2011, 17(1): 101−115.

[15] Taddicken, M. The ‘privacy paradox’ in the social web: The impact of privacy concerns, individual characteristics, and the perceived social relevance on different forms of self−disclosure[J]. *Journal of Computer−Mediated Communication*, 2014, 19(2): 248−273.

[16] Zhang, R., Fu, J. S. Privacy management and self−disclosure on social network sites: The moderating effects of stress and gender[J]. *Journal of Computer−Mediated Communication*, 2020, 25(3): 236−251.

[17] 周敏 , 郅慧 . 感知信息过载对社交媒体用户隐私披露意愿影响的实验研究 [J]. 新闻大学 , 2023 (5): 12−28+118−119.

[18] 孟筱筱 . 诉诸行为还是情绪？平台隐私管理的双重机制 [J]. 国际新闻界 , 2024, 46(4): 113−133.

[19] Guzman, A. L., Lewis, S. C. Artificial intelligence and communication: A human−machine communication research agenda[J]. *New Media & Society*, 2020, 22(1): 70−86.

[20][27] Gambino, A., Fox, J., Ratan, R. A. Building a stronger CASA: Extending the computers are social actors paradigm[J]. *Human−Machine Communication*, 2020(1): 71−85.

[21] Papneja, H., Yadav, N. Self−disclosure to conversational AI: a literature review, emergent framework, and directions for future research[J]. *Personal and ubiquitous computing*, 2025, 29(2): 119−151.

[22][51][60] 雪莉·特克尔 . 群体性孤独 [M]. 周逵 , 刘青荆，译 . 杭州 : 浙江人民出版社 , 2024: 26−27; 11; 136.

[23] Kang, S. H., Gratch, J. Exploring users’ social responses to computer counseling interviewers’ behavior[J]. *Computers in Human Behavior*, 2014(34): 120−130.

[24] 刘珍 . “与机器谈情”: 可供性视角下的人机情绪传播 [J]. 福建师范大学学报 (哲学社会科学版), 2024 (4): 89−98+172.

[25] 卢嘉辉 , 李炳楠 , 蒲培洋 . ChatGPT 的界面效应：准社会交往体验会降低依恋回避个体的技术接纳意愿吗 ?[J]. 全球传媒学刊 , 2024, 11(2): 25−50.

[26] 申琦 , 王璐瑜 . 当“机器人”成为社会行动者 : 人机交互关系中的刻板印象 [J]. 新闻与传播研究，2021 (2): 37−52+127.

[28] Lee, E. J. Minding the source: toward an integrative theory of human−machine communication[J]. *Human Communication Research*, 2024, 50(2): 184−193.

[29] 朱丽叶·科宾 , 安塞尔姆·施特劳斯 . 质性研究的基础：形成扎根理论的程序与方法 [M]. 朱光明 , 译 . 重庆 : 重庆大学出版社 , 2015: 30.

[30] 诺曼·邓津 , 伊冯娜·林肯 . 质性研究手册 (第三册)：资料收集与方法分析 [M]. 朱志勇等 , 译 . 重庆 : 重庆大学出版社 , 2018: 780−781.

[31] Proietti, L. From online to offline: Getting ready for in−person fieldwork through social media ethnography[J]. *Possibility Studies & Society*, 2025, 3(1): 50−62.

[32] Guest, G., Bunce, A., Johnson, L. How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability[J]. *Field methods*, 2006, 18(1): 59−82.

[33] Sundar, S. S. Rise of machine agency: A framework for studying the psychology of human − AI interaction (HAII)[J]. *Journal of Computer−Mediated Communication*, 2020, 25(1): 74−88.

[34][49][50] 彭兰 . 人机传播与交流的未来 [J]. 湖南师范大学社会科学学报 , 2022, 51(5): 12−22.

[35] 姜泽玮 . 功能局限、关系嬗变与本体反思：人机传播视域下 ChatGPT 的应用探讨 [J]. 新疆社会科学 , 2023 (4): 146−153.

[36] 彭兰 . 与数字人共存将带来什么？ [J]. 新闻界 , 2024 (9): 4−14.

[37] 弗朗西斯·福山 . 信任：社会美德与创造经济繁荣 [M]. 郭华，译 . 桂林 : 广西师范大学出版社 , 2016: 16.
[38] 大卫·文森特 . 隐私简史 [M]. 梁余音 , 译 . 北京 : 中信出版社 , 2020: 44.
[39][43][44] 凯文·沃里克 . 人工智能基础 [M]. 王希 , 译 . 北京 : 北京大学出版社 , 2021: 44;1;8.
[40] 蔡自兴 , 蒙祖强 , 陈白帆 . 人工智能基础 [M]. 北京 : 高等教育出版社 , 2021: 3.
[41] 何双百 . 人工移情：新型同伴关系中的自我、他者及程序意向性 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报), 2022, 44(2): 162-168.
[42] Sadeghian, S., Hassenzahl, M. On Autonomy and Meaning in Human-Automation Interaction[C]. *AutomationXP@ CHI*, 2023.
[45][46] 张晓辉 , 孙菁苓 . 对虚拟 AI 言说：用户对聊天机器人的情感联系探析——以软件 Replika 为例 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报), 2023, 45(9): 124-133.
[47] 皇甫博媛 . 与机器共舞：舞蹈隐喻下的人机差异与即兴创作 [J]. 新闻记者 , 2023 (8): 51-61.
[48] 牟怡 , 吴宇恒 . 从准社会关系到人机关系：基于原真性与互动性的双维度归类模型 [J]. 当代传播 , 2024(3): 9-14.
[52] Meng, J., Dai, Y. Emotional support from AI chatbots: Should a supportive partner self-disclose or not?[J]. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2021, 26(4): 207-222.
[53][54][55] 巴伦·李维斯 , 克利夫·纳斯 . 媒体等同：人们该如何像对待真人实景一样对待电脑、电视和新媒体 [M]. 卢大川 , 等译 . 上海 : 复旦大学出版社 , 2001: 213;213;214-215..
[57] Nass, C., Steuer, J., Tauber, E. R. Computers are social actors[C]. *SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, 1994.
[58] 西蒙尼·纳塔莱 . 媒介的欺骗性：后图灵时代的人工智能和社会生活 [M]. 汪让 , 译 . 上海 : 复旦大学出版社 , 2023: 4-10, 52-53.
[59] 洪杰文 , 黄煜 . “制造”情感：人机情感的生成逻辑与隐匿性困境 [J]. 新闻大学 , 2024 (1): 61-77+121.

Beyond Media Equation: Compensatory Communication in User Privacy Disclosure in Human-Machine Communication

Jiang Zewei

Abstract: The development of generative artificial intelligence technology has made various “AI agents” new targets for user privacy disclosure. Currently, the research on the generation mechanism of human-machine communication of user privacy disclosure behaviors is still unclear. This study, through online field observation and in-depth interviews, discoveres that users exhibit two types of compensatory psychology in their privacy disclosure behaviors during AI interactions, which are “need-satisfaction compensation” and “risk-avoidance compensation”. Users have constructed two inter-subjective relationships between privacy disclosure behaviors and artificial intelligence systems, being “quasi-social interaction relationships that simulate interpersonal relationships” and “human-machine interaction relationships that transcend and compensate interpersonal relationships”. Compensatory communication is an underlying logic and unique mechanism in user privacy disclosure within human-machine communication. It provides a new direction for understanding the “Media Equation” theory. The human-AI relationship between users and communicative AI is neither a utilization relationship between a subject and a tool nor a direct reproduction of interpersonal and social relationships. Therefore, the “Media Equation” theory needs to shift from its early focus of “discovering equivalence through opposition” to “seeking differences through equivalence”.
Keywords: compensatory communication; privacy disclosure; human-machine communication; media equation; human-AI relationship
Author: Jiang Zewei, School of Journalism, Renmin University of China.

迈向价值共生的语料新生态：人工智能时代主流价值语料库建设路径探索 1）

钟岚　黄云　董晓尚

摘要　语料作为大模型训练的“原料”，其规模、质量及内在价值取向，深刻影响着模型的输出质量、伦理边界与意识形态属性。面对信息过载与价值多元的挑战，构建高质量、代表性强的主流价值语料库对引导人工智能健康发展、培育技术向善至关重要。本文结合四川日报报业集团“若水”省情语料库的建设实践，系统阐述主流媒体在建设高质量、安全可信、具有省域特色的语料库方面的可行路径与战略价值，以期为推动构建国家层面语料资源体系及中国特色人工智能治理体系提供实践参考。

关键词　人工智能；大模型；语料库；主流价值

中图分类号 G206　文献标识码 A

作者　钟岚，四川日报报业集团党委委员、副总编辑，四川成都 610010；黄云，四川日报报业集团特聘首席工程师、全媒技术中心主任，四川成都 610010；董晓尚，四川日报全媒技术中心首席产品官，四川成都 610010

习近平总书记强调：“面对新一代人工智能技术快速演进的新形势，要充分发挥新型举国体制优势，坚持自立自强，突出应用导向，推动我国人工智能朝着有益、安全、公平方向健康有序发展。”[1] 作为人工智能（Artificial Intelligence，AI）大模型的核心要素，语料库的规模、质量及内在价值取向决定了大模型的认知深度与输出信度。然而，全球范围内语料荒问题日益严峻，高质量语料特别是中文语料的稀缺性逐渐凸显[2]。语料库鲜明的意识形态属性，也直接影响大模型的政治立场、价值导向和伦理边界[3]。语料库建设已超越单纯的技术工程范畴，上升为关乎国家文化安全、科技主权与国际话语权的战略性议题。

主流媒体凭借其长期积累的海量权威性语料和强大的资源整合能力，在建设安全、可信的高质量主流价值语料库上具有天然优势和时代责任。2024 年 1 月，四川日报报业集团（以下简称川报集团）正式启动建设“若水”省情语料库（以下简称“若水”），成为主流媒体积极回应国家战略需求、探索语料资源自主可控与价值引领的重要实践样本。本文系统分析了两年来“若

1）基金项目：研究阐释党的二十大精神国家社科基金重大项目“健全网络智能综合治理体系研究”（23ZDA085）。

水”在体系建设、架构设计、资源挖掘和场景赋能四大方面的经验优势和丰硕成果，旨在为区域主流媒体服务国家战略，构建安全可信的数字语料生态提供实践参考。

一、从中文语料到价值语料，彰显主流媒体优势

（一）以高质量语料确保大模型技术向善

AI 大模型已成为数字时代大国科技战略博弈的焦点，美国、欧盟等通过加大投资力度支持包括大模型在内的 AI 研发和应用[4]，国内也出现“百模大战”的竞争格局。随着 AI 大模型产业的迅速发展，对训练语料的需求呈现出持续性增长的态势，但行业内语料资源的供给能力相对滞后，语料稀缺性困境已初步显现。知名 AI 研究机构 Epoch AI 的一项研究预计，随着 AI 技术的发展，到 2026 年，高质量的数据将变得稀缺，2030—2050 年低质量数据也将消耗殆尽[5]。

训练语料直接影响大模型交互内容的立场和倾向，这对我国争取有利国际舆论环境、提升话语权以及防范意识形态领域风险等都带来挑战，而要争夺语料资源阵地和主导权，也需要更大规模、更高质量、安全可信的中文语料。然而，全球通用的 50 亿大模型数据训练集里，中文语料占比仅为 1.3%[6]。

阿里研究院 2024 年 5 月发布的《大模型训练数据白皮书》指出，虽然中文语料量的短缺尚有解决方案，但是中式价值观类语料的短缺，则会成为制约我国大模型发展的短板；文言文、古汉语、方志典籍等反映中华优秀传统文化的内容，以及主流媒体发布的反映本土价值观的内容，都可视为具有中式价值观的高质量语料[7]。然而，目前我国 AI 大模型对具有中式价值观的高质量语料的开发、利用极为不足：主流媒体对重大热点敏感问题的权威即时报道往往被庞大的信息洪流淹没，未能被有效利用；地方语言、少数民族语言、方志典籍、传统文化等重要语料资源也未能得以有效开发；具有强价值观的高质量语料资源尤为稀缺。面对快速变化的境内外舆论环境，建强主流价值语料库，既是筑牢意识形态安全堤坝的核心支撑，也是赋能 AI 产业健康发展、驱动媒体深度融合、提升国际话语权的关键基础[3]。

（二）以主流价值引领语料库建设新范式

从来源上看，当前中文语料过度依赖互联网公开数据，数据质量较低、噪声较大、可靠性较弱。主流媒体作为巩固壮大主流思想舆论、扩大主流价值影响力的主力军，在语料库的建设上，凭借其权威性、公信力，以及整合各类资源服务社会的属性，在建设安全可控、价值正确的语料库上具有突出优势。

一是权威的语料库建设主体。所有行业大模型的安全运行，需要建立在主流价值对齐的基础之上，因而主流媒体是主流价值语料库建设的最佳主体。一方面，主流媒体对语言文字的严格规范化表述和信息的层层审核把关，能有效避免虚假信息、低俗内容等数据资源进入语料库，确保语料数据的安全可靠；另一方面，中央媒体与地方媒体之间、各地方媒体之间天然的互通互补机制，可快速形成多主体共建生态，共同服务国家战略。

二是强大的数据整合能力。主流媒体凭借其广泛的渠道网络，能够系统性地获取并聚合来自党政机关、行业部门、基层社区等不同领域的高质量数据资源：从数据范围上看，可覆盖时政、社会、科技、民生等多领域数据；从数据形态上看，可包含文本、图片、视频、音频等多模态数据；从数据语言上看，可包括地方语言、民族语言等多语言数据。

三是广泛的数据应用场景。依托语料库的共建机制，主流媒体可与政府机构、行业部门及公共服务平台深度合作，通过大模型对多模态语料的深度挖掘与场景适配，孵化出“新闻 + 服务”的多元应用场景，在更广泛的社会场景中联结群众，赋能治理。

这些优势不仅可以保障语料的质量，也让相关语料在模型训练、技术应用、社会服务等领域具有不可替代性。

二、从数据底座到内容富矿，构建语料资源体系

面对时代需求和政策机遇，主流媒体已开

始积极布局语料库建设。2023 年 3 月，人民网正式启动主流价值语料库建设。川报集团于 2024 年 1 月启动建设“若水”，同年 10 月即正式上线。2025 年 7 月，人民网与贵州日报报刊社、贵州日报当代融媒体集团正式签约，携手推进主流价值语料库（贵州）项目建设；上海报业集团启动“AI 智媒引航计划”，解放日报与库帕思公司签约推进 AI 主流价值语料合作。

川报集团建设的“若水”是面向政务、文化、民族语言等领域的多模态语料融合智能平台，提供从数据采集、清洗、标注到应用的全链路解决方案，致力打造权威性、场景化、可扩展的语料资源体系，助力 AI 技术与行业应用深度融合。

（一）构筑多源异构数据底座

“若水”一方面充分整合川报集团自有数据，以及四川省政府网站、省统计局、省地方志工作办公室、省档案局等部门核心权威数据资源，通过归一化处理、分析与标注形成高质量数据集；另一方面把藏语作为语料库建设的重要一环，构建了高质量的藏语语料库——“贡嘎”藏语语料库，为主流价值语料库建设提供具有鲜明在地化特色的语料及民族语言语料。此外，“若水”也吸纳了“C 视觉”四川历史图片语料，形成了多源异构的数据底座。截至目前，“若水”已建设形成 1800 余万条高质量文本语料、110 余万条藏语语料、100 余万条图片语料。

依托数据底座，“若水”以“三个聚焦”贯通底层能力到上层应用：一是聚焦“多源数据 + 高效处理”打造先进算法体系；二是聚焦“内容标引 + 知识图谱”搭建精准数据平台；三是聚焦“大模型 + 智能应用”创新知识应用模块。

（二）搭建六层技术架构

“若水”构建了一个层次清晰、功能强大的六层架构体系——基础资源层、语料处理层、算法大模型层、语料资源层、AI 能力层、场景赋能层。（图 1）

基础资源层中配有高性能的 GPU（Graphics Processing Unit，图形处理单元）集群，主要提供算力和存储支撑。语料处理层如同一座核心加工厂，提供语料处理和语料管理两大核心服务，能精准识别文档结构，抽取关键信息并判断信息之间的关系，给原始的语料加上智能处理的本事。算法大模型层的核心是川报集团自主研发的智媒大模型，其如同智能大脑，能对处理过的大量语料进行深度学习和理解，产生丰富的语义表达。语料资源层依托智媒大模型而建，囊括政策法规、地方志、主流媒体等 10 个主题的高质量语料库，形成了一套系统的知识仓库。AI 能力层主要提供面向业务的核心智能服务，如多模态检索、智能摘要、图谱关联。

图 1　“若水”省情语料库架构图

最上面的场景赋能层，则针对具体业务需求，将智能变成生产力，包括主流媒体算法、自动化内容生产、高效智能内容审核等，同时为各行各业提供智能化应用服务，让省情语料资源实现智能化应用闭环，发挥出价值。

“若水”形成了多模态、全链路、智能化的语料管理系统，建立了覆盖语料处理、标注、评估、管理、应用全生命周期的闭环技术体系，为高质量语料的高效生产、安全管理和价值释放提供了坚实的技术底座。

（三）构成省域主流内容富矿

“若水”作为地方主流价值语料库针对性收录本地特色数据。一方面，“若水”包含了地方产业发展的实践经验，承载了地域文化中的主流价值观，有利于破解通用语料适配难题，填补通用语料覆盖广但深度不足的空白。AI 大模型接入此类语料库，能在很大程度上改善通用语料“不接地气”的问题，让 AI 服务真正贴合地方群众需求。另一方面，“若水”汇聚了独具四川地域民族特色的藏语语料，通过数据清洗、知识提取等智能处理，形成了藏语主体语料及细分领域知识库，为开发藏语知识问答、藏汉互译等智能体，以及藏语研究、内容生产与传播提供支撑，进而为更大范围的主流价值语料体系建设提供具有鲜明在地化特色的语料及民族语言语料。

目前，全国各地也在不断建设具有地方特色的主流价值语料库，比如山东的主流文化语料库（一期重点聚焦山东优秀文化）、贵州的主流价值语料库、广东的粤语语料库等，都充分体现了主流媒体在建设区域主流价值语料库的过程中，积极发挥权威优质资源的独特优势，以及通过深度合作整合重要文献及数据的独特能力。这些主流价值语料库实现了对省域高质量语料的最大限度覆盖，同时又聚焦本地特色，对特色垂类语料进行精细化深耕，最终构建起一套多层次、高质量的主流价值语料体系。

三、从价值测评到场景应用，壮大主流舆论阵地

大模型良性发展与高效应用，前提是建立以场景驱动创新的思维，引领高质量数据持续在各种应用场景中发挥价值[7]。“若水”汇聚了与四川相关的广泛度高、权威性强、安全性好、符合主流价值导向的高质量语料，在大模型价值观测评、智能内容创作、机构和用户赋能三大场景中为媒体领域大模型应用提供了强力支撑。

（一）自动测评意识形态，实现大模型价值对齐

为确保 AI 服务的价值观安全，“若水”依托主流媒体长期积淀的权威媒体语料，以及党和国家重要文献资源，通过科学采样、归集、清洗、标注、定制、风控处理，为 AI 应用提供政治方向、舆论导向、价值取向正确的训练材料，为大模型注入“主流价值基因”。

以此为基础研发的大模型意识形态基准测试系统，集成了出题和测评两大核心模块，形成了完整的大模型安全评估闭环。该系统利用大模型强大的自然语言生成能力，自动生成覆盖政治、经济、科教、法治、文化、民生、生态环境等十余个关键领域的测评题目，并由资深内容审核团队进行多轮人工筛选、优化和校准，确保其专业性、准确性和代表性。目前已建成涵盖万余道高质量评估测试题的测评题库，规模与专业性居全国前列。

测评功能则实现了自动化的大模型意识形态合规性评估。系统能够针对目标大模型或智能体进行多维度、深层次的自动化测评，最终生成全面、直观的测评报告，精准评估其在主流价值对齐方面的表现。测评维度不仅关注大模型是否产生有害内容，而且更深入评估其价值导向、伦理安全、智能化水平和响应速度等。此外，系统还引入了动态评估机制，定期更新测评题库，防止大模型通过“刷题”等方式规避检测，确保测评结果的时效性和准确性。

（二）创新智能生产传播，赋能主流媒体系统性变革

媒体是主流价值传播的核心渠道，也是 AI 技术应用的重要场景。“若水”作为媒介基础设施，通过对优质语料的深度挖掘与结构化处理，为内容生产全链条的智能化升级提供核心支撑，

推动从内容创作、审核到分发的系统性变革。

一是以高质量语料打造主流媒体算法。该算法具备正能量、强安全的特点，赋能内容生产、内容审核、内容分发、内容传播四大核心环节，包含近 20 个主流媒体算法落地产品，实现主流声音的精准、高效、规模化触达。

二是以多模态语料激活媒体资源“价值潜能”的媒资智能标注。通过对媒资内容进行结构化分析，智能标注系统能够快速识别图片中的关键信息，如人物、场景、事件等，并添加相应的标签，实现多模态精准检索，方便用户在海量的媒资库中快速准确地检索到所需图片，全面提升全媒资源入库、应用的效率。

三是以权威语料构建媒体内容安全防线的智能审核。依托权威文献资源，“若水”形成了覆盖文本、图片、音视频的多模态智能审核产品。该系统能够快速识别稿件中的语法错误、用词不当、政治导向偏差等问题，并给出修改建议，大幅缩短审核时间，提高新闻发布的时效性和准确性。

四是以底层语料赋能“多模态内容创作”的智能工具集。“若水”集内容理解、内容生成、智能交互为一体，并具备内容创作、内容续写、文章配图、文生视频、评论生成、风格化改写等多种辅助创作功能，在提升媒体从业者工作效率的同时，保障产出内容的安全性与价值观一致性。

（三）打造“新闻 + 服务”平台，面向用户落地多元场景

用户永远是媒体最核心的资源，而触达用户是一切智能化传播手段的根本目的。作为地方主流价值语料库，“若水”通过构建“新闻 + 服务”智能体，成为大模型时代媒体与用户、机构之间的“新型连接纽带”，并不断以语料为纽带，拓展多元化应用场景。

面向普通用户，“若水”打造了解决实际需求的场景化智能体，将媒体触达用户模式从“被动接收”升级为“主动服务”。如“Seek 两会”智能体，其结合“若水”权威资源与实时信息，能够完成对于政府工作报告、代表委员档案、热点话题等内容的实时问答，2025 年全国两会期间，互动量达 83.7 万人次。“川赢位来”青年就业创业综合服务平台依托“若水”整合资源，以职业语料构建全流程就业支持，提供从简历优化到入职决策的全流程服务。目前，该平台已提供超 1.5 万个就业实习（见习）机会，收到简历逾 7000 份，真正成为青年就业的助力者。“问政四川”是四川日报打造的四川省网上群众工作平台，“问政助手”智能体依托“问政四川”平台积累的百万级民生问答语料，能够智能理解民众诉求、精准推荐解决方案或历史案例。

面向机构用户，“若水”则通过构建垂类知识库，赋能机构政务类查询和办事场景。如其与四川省地方志工作办公室共建“四川志书、年鉴检索和问答系统”，收集四川全省全层级地方志资源合计 4 万余册，实现了地方历史文化的智能化检索与知识普及。此外，其与四川省档案馆共建的“红色档案知识库”，囊括了抗战编研作品，覆盖抗战时期公文信函、战事记录、历史照片等珍贵档案资源逾万件、文字约 3500 万字，入选国家档案局档案信息化创新案例；推出的“档小江”“档小河”智能体，不仅能精准定位目标档案，还能对来源不同的档案语料进行智能归纳和总结，为用户提供全天候导览服务。

四、结语

语料库建设是一个庞大而复杂的系统工程，需要多方协同才能发挥最大的价值。川报集团将联合全国其他主流媒体共建主流价值语料生态，注重价值引领、数据统筹、系统治理，把“若水”融入国家高质量语料体系建设的大生态中，纵向与中央级媒体主流价值语料库合作贯通、互为补充，横向与其他省级主流媒体合作共建、共享资源，积极探索数据汇集、数据清洗、数据标注、数据安全管理、隐私计算及场景应用等方面的实践。

语料决定了大模型将“拥有怎样的思维”，而价值则决定了它“选择为何而思考”。当前，

随着 AI 技术的快速发展，语料库建设已迎来前所未有的战略机遇期，在国家层面的政策引导下，需有效动员各方力量，打破壁垒，以“语料为本、技术为要、应用至上”为原则，共同构建开放共享、多元协同的语料生态体系，牢牢掌握人工智能发展和治理主动权。

（责任编辑：徐秋染）

参考文献

[1] 习近平在中共中央政治局第二十次集体学习时强调 坚持自立自强 突出应用导向 推动人工智能健康有序发展 [EB/OL].(2025-04-26)[2025-10-21].https://www.qstheory.cn/20250426/5e6c418016e543c9bacee3def67cd90c/c.html.
[2] 陈强，邢窈窈．面向生成式人工智能的语料库建设：现状、挑战与未来策略 [J]. 社会科学 ,2025(6):177-192.
[3] 田丽，张翀．习近平文化思想引领下主流价值语料库构建策略 [J]. 新闻战线 ,2025(19): 19-22.
[4] 唐杰．大力推动我国人工智能大模型发展 [N]. 人民日报 ,2025-05-08（13）.
[5] 李兴腾，冯锋，黄鹂强．突破人工智能大模型的“数据瓶颈”——构建国家级语料库运营平台的思考 [J]. 中国科学院院刊 ,2025,40(3): 522-529.
[6] 罗云鹏．大模型发展亟需高质量“教材”相伴 [N]. 科技日报 ,2024-01-15（6）.
[7] 龚茜．大模型发展提速 中文语料够“吃”吗 [N]. 科技日报 ,2024-06-27（5）.

Towards a New Corpus Ecosystem of Value Symbiosis: Exploring the Construction of a Mainstream Value Corpus in the Age of Artificial Intelligence

Zhong Lan, Huang Yun, Dong Xiaoshang

Abstract: As the “raw material” for large model training, the scale, quality, and inherent value orientation of corpora exert a profound impact on the output quality, ethical boundaries, and ideological attributes of models. Confronted with the challenges of information overload and value pluralism, building a corpus with high-quality and highly representative value is crucial for guiding the healthy development of artificial intelligence and fostering the pursuit of ethical technology. Based on the practice of the construction of “Ruoshui” Provincial Context Corpus by Sichuan Daily Press Group, this paper systematically elaborates on the feasible paths and strategic value of mainstream media in developing high-quality, secure, trustworthy, and province-specific corpora. It aims to provide practical insights for constructing a national-level corpus resource system and advancing the development of a governance system for artificial intelligence with Chinese characteristics.

Keywords: artificial intelligence; large models; corpus; mainstream value

Authors: Zhong Lan, Sichuan Daily Press Group; Huang Yun, Sichuan Daily Press Group; Dong Xiaoshang, Sichuan Daily Press Group.

“德国媒介研究”并不存在？[1)]

——齐林斯基谈媒介研究的历史、现状与未来

曾国华　吴璟薇

摘要　西格弗里德·齐林斯基不仅是德国媒介研究领域最早的一批学生之一，而且也是该领域体系化、学科化进程的主要推动者之一。然而，齐林斯基本人对于“德国媒介研究”这一概念持有强烈的反对意见。他认为，媒介研究这一概念仅仅是该学科早期发展的策略性表述，并不应被视为一个具有明确边界、建制化的学科，更不应该和某个特定的国别或者地域相关联。在他看来，媒介研究是一个在社会中媒介的作用日益突出的背景下，借助多学科视野不断发展的广泛研究领域。他以个人学术经历为例说明，媒介研究应当以一种“多孔”（porous）的形式，持续在丰富的媒介实践中扩展其边界，并保持学术实践与媒介、技术、艺术以及社会变革的多样化进程紧密相连。这种方式不仅是媒介研究活力的源泉，也是其未来发展的方向。

关键词　媒介研究；德国；齐林斯基；艺术；技术

中图分类号 G206　文献标识码 A

作者　曾国华，中国社会科学院新闻与传播研究所副研究员，北京 100720；吴璟薇，清华大学新闻与传播院副教授，北京 100084

引言

在中文和英语学术界中，德国学者西格弗里德·齐林斯基（Siegfried Zielinski），通常被视为《媒介考古学》的作者及“媒介考古学”概念的主要提出者和推动者。然而，齐林斯基不仅是德国“媒介研究”（Medienwissenschaft，直译为“媒介科学”或“媒介学”）领域最早的学生和学者之一，也是该领域体系化、学科化进程的重要推动者。从 20 世纪 60 年代末起，齐林斯基便在柏林工业大学接受媒介研究的课程训练。20 世纪 70 年代，作为主要参与者之一，他与同事们共同努力将媒介研究逐步确立为柏林工业大学的一门独立学科。此后，齐林斯基辗转于德国多个城市，创立或大幅度调整了包括科隆媒体艺术学院在内的多家研究机构，并在多所大学担任全职或兼职教职。每到一处，他都将自己对媒介的系统化研究（即他所称的“媒介思维”，media thinking）带到新环境中。

随着这些具有广泛影响力的学术活动的推进，以及他自撰或编著的多部学术著作的出版，齐林斯基的影响力在 20 世纪 90 年代就已经超越了德语学

1）基金项目：国家社会科学基金青年项目“文明交流互鉴下中西媒介思想及其数智时代范式创新研究”（24CXW010）。

界和媒介研究领域。他对北欧日耳曼语族、英语、汉语等多个语言的学术界，以及新闻传播研究、艺术研究、文学研究等学科都产生了显著影响。甚至可以说，他在将媒介研究这一多学科交叉领域，或更广泛的媒介思维理念，推广到德国高等教育体系乃至全球多语种学术界的过程中，发挥着不可替代的作用。

然而，尽管齐林斯基是德国媒介研究 / 媒介学领域的主要推动者之一，他本人却强烈反对将德国媒介研究这一概念固守为一个具有明确边界、建制化的学科，更不赞同将其视作典型的德国学术领域。他认为，德国媒介研究是北美学术界对这一领域进行的一种“草率的界定”。

那么，媒介研究究竟经历了怎样的发展历程？它的名称是怎么确定的？这个领域应该被看作是一个具有相对严格边界的学科，还是应该被看作是一个广泛的研究领域？它在当下不断变动、变革的媒介技术情境与社会情境中应该如何发展与演进？作为个体的学者应该如何参与到具体的媒介研究实践，以及更广泛意义上的媒介研究领域的演进过程中？带着这些问题，2024 年 8 月，我们与齐林斯基在柏林艺术学院（Akademie der Künste）进行了深入交流，并在此后多次通过电子邮件进一步探讨了相关的问题。齐林斯基回顾了自己亲身经历的德国媒介研究发展历程，并对媒介研究 / 媒介学的未来发展方向提出了展望。他认为，媒介研究应保持开放和多孔的（porous）状态，增加与多样社会实践、艺术、技术及其他学科的交叉与融合，而非局限于某个特定地域的学科建制和浅显的发展。

一、德国媒介研究并不存在？

问：最近一二十年，英语学界越来越多地采用德国媒介研究这个提法，不知道您如何看待这个概念？

齐林斯基：如今，关于所谓德国媒介研究的草率定义让我感到困扰，我认为确实有必要澄清一下了。媒介思维的历史虽然较短，但已经相当复杂。一般认为，在德国，媒介研究这一概念是在 20 世纪 80 年代后期逐步形成，甚至可能与所谓的“基特勒学派”（Kittler School）的出现密切相关。然而，在我看来，弗里德里希·基特勒（Friedrich Kittler）可以算作是第四代媒介思想家[1]。在 20 世纪初的几十年里，媒介思维已经呈现出非常多样化的面貌。它与新闻学（Journalismus）、传播学、公共媒体学（Publizistik）①紧密相关，同时也与音乐、表演、戏剧等艺术实践及各类艺术研究有着深刻的联系。在媒介研究成为一个独立学科之前，它本身就是一种极为多样的学术活动。

20 世纪 60 年代末我对媒介研究产生兴趣的时候，德国的综合型大学里面还完全没有这个学科，甚至在大学里面都没有研究媒介或开设媒介课程的可能性。因为学术管理层、学术的霸权结构排除了一切与“大众媒体”“流行媒体”②有关的内容。在当时德国的文化语境中，“媒体”对于大学来说是不够好、次要的东西，更不应该设立这样的科目。

媒介研究的第一批课程始于 20 世纪 60 年代末的柏林工业大学。我当时在那里学习，所以我有机会和弗里德里希·克尼利（Friedrich Knilli）及其他人一起开发媒介研究课程③。那时我们使用“媒介研究”这个术语，其实是出

① 在德国，由于大学体制的不同，与国内新闻学相关的专业，一个叫做新闻学，在职业应用技术大学中（Fachhochschule）设立，偏向新闻实务；另外一个叫公共媒体学，在综合型大学（Universität）中设立，以研究型和理论课程为主，辅以少量实务课程；后文还会提到传播学，特指从美国传入的经验性研究。

② 这里的流行媒体指的是与流行文化更为密切相关的各种媒体形式，例如电影、流行音乐等，它们与大众媒体概念密切相关但有区别。由于当时具有学术主导地位的法兰克福学派对文化工业和流行文化的批判，相关的内容几乎很少出现在德国综合性大学教育中。

③ 弗里德里希·克尼利（Friedrich Knilli，1930-2022），早年为工科背景，在 1959 年获得心理学博士学位，随后加入柏林工业大学，自 1972 年开始担任柏林工业大学普通文学研究（Allgemeine Literaturwissenschaft）教授，是柏林工业大学媒介研究学科的主要创建者之一。

于策略原因。我们必须让工科大学的数学家和工程师们，以及那些管理学校的人，明白我们不只是关注“米老鼠”，我们也在做严肃的事情，我们研究的也是“科学”。这便是我们创造媒介研究一词的原因。但十年后甚至只是几年后，也就是在媒介研究的课程体系已经建立、媒介研究这个概念也已经确立之后，我便开始说，对不起，我们不是在做科学，而是在做一些不同的事情。后来，我自己就不再用这个概念了。

所以，这个概念的提出和放弃都有很强的策略性因素。顺便说一句，“媒介艺术”（Media Arts）这个概念也是如此，现在都没有人再谈论媒介艺术了。但在20世纪90年代和21世纪的第一个十年，媒介艺术也非常流行。为什么？因为有了媒介艺术这个概念，你就可以得到资金、资源、研究项目，得到机器，得到各种各样的东西。但现在这种策略已经不起作用了，因为媒体已经无处不在，媒介艺术也已经没什么特别的了。

当时，我们通过媒介研究的课程来重建“媒介思维”，其中一个内容就是让年轻人了解媒体是如何在空间（spacee）和地点（location）中发展起来的，特别是在柏林。因为我们只有一个很小的研究小组，所以我们无法在整个德国或欧洲其他地区开展研究，因而只能限制在柏林—— 一些北美学者因此也称之为“柏林学派”或“柏林媒介研究”，他们创造了这样一个品牌标签。但是，我不喜欢这些术语，我总是对我的美国朋友说，忘掉这样的术语吧，它们其实没有意义。如果有类似德国媒介研究的东西，那么它应该是高度一体化的。但是，我们在柏林做了什么？我们从世界各地引进了很多东西，把它们融入我们的知识体系，然后说我们的想法就体现在对于这些知识体系的组织上。无论如何，从长远来看，我认为没有人会再谈论德国媒介研究。

问：如果媒介研究是一个多样化的研究体系，那么柏林工业大学早期的媒介研究课程设计是如何体现多样性的呢？

齐林斯基：我认为非常重要的一点，就是要明确媒介研究领域从一开始就存在着非常不同的多种思想传统。如果要重建我所说的媒介思维，或者其他人所说的媒介研究，那么我们必须首先研究比20世纪80年代更早的历史，必须从社会学、语言学、电子学、艺术学等众多领域来拓展学科思想和视野。

在1979年时，柏林工业大学是唯一开设媒介研究课程的大学。在我们正式开设的以媒介研究命名的系列课程中，你可以非常清楚地看到我们其实受到传播学和公共媒体学这些研究传统的强烈影响，虽然当时它们也都还能算是新事物。此外，媒介历史、媒介技术或者媒体批评，或者媒体的国际联系，这些都是我的专业领域之一。然后是电影和电视美学、媒体理论、文化理论，甚至大众媒介和法律研究，都是其中的一部分。

首先，柏林工业大学提供的第一批媒介研究课程就是和新闻传播学相关的，我们也会使用大众媒体的概念来谈论广播和电视。经验研究也作为基础被放进了课程计划之中。但对我来说，实证研究很重要，但它并不是唯一重要的东西。我们非常熟悉于尔根·哈贝马斯(Jürgen Habermas)和他的所有文本，但我们也关注像伊利胡·卡茨（Elihu Katz）和所有进行实证传播学研究的美国学者[①]。我从来没有说过传播学的问题不重要，只是当时我们这些年轻人对它们不再感兴趣：我们已经不那么关心传播学，以及那个时代的传播学所着重关注的广播媒介、广播从业人员、广播机构等等。我们的关注点变成了另一个方向：传播的渠道是什么？媒介是什么？物质性是什么？也就是说，我们对媒介本身的问题极其感兴趣，尤其是媒介的物质性问题。所以，我们在审思媒介的范式上发生了转变。

① 齐林斯基这样表达的原因在于，于尔根·哈贝马斯在德国部分学者眼中也属于传播研究学者，但他代表的是具有德国形而上学思想传统的传播学研究，这与以实证研究为基础的美式传播学研究有明显的区别。

第二，从传播学、新闻学或公共宣传的传统角度来看，甚至从我们媒介研究传统的思维方式出发，内容一直是至关重要的，对吧？然而，现如今许多媒介研究学者，如柏林洪堡大学的沃尔夫冈·恩斯特（Wolfgang Ernst）、魏玛大学的伯恩哈特·西格特（Bernhard Siegert）等人，却对媒介内容并不感兴趣。他们认为德国的媒介内容研究依然停留在文学研究的层面，而文学研究主要从美学角度展开，然而他们并不关注美学问题。但对于我们那一代人而言，内容研究依旧是出发点。我曾学习过神学、文学、诗歌、语言学等多个学科，因此，内容对于我们来说，当然具有重要的意义。内容是由技术和媒体的物质性一起创造和形成的，它并不是完全无意义或不重要的。

这种双重理解与我们的导师也有很大关系。克尼利是一位工程师，最初从事机械制造研究，但他对广播、戏剧和文学有着浓厚的兴趣，尤其是对诗歌及其多元表达形式充满了热情。在这样的导师指导下，我们不仅学到了美学的知识，也深入了所谓的内容研究。无论如何，我无法想象没有内容的媒介，因为那将毫无意义。马歇尔·麦克卢汉 (Marshall McLuhan) 曾尝试论述过这种观念，但这种观点是值得怀疑的。

第三，批判理论也是一个非常重要的部分。我认为批判理论来自马克思主义传统，来自历史辩证法传统，这对于中国也特别重要。这个传统在德国的开端是在 20 世纪 30 年代，那时的西方马克思主义者如本雅明（Walter Benjamin）、阿多诺（Theodor W. Adorno）、霍克海默（Max Horkheimer），还有其他很多人，创造了一种批判性的思维文化。他们批判现代技术的社会后果，批判大众媒体中产生的内容，批判媒体的资本主义建构性，等等。这些都非常重要，我从来没有把它从我的知识传统中剔除出去。同时，我也非常关注媒体产生的意识形态，在 20 世纪 70 年代初期，我曾经非常深入地研究了德国法西斯如何开发和构建大众媒体体系。我对这个问题很感兴趣，想要知道纳粹、法西斯主义是如何进入人们的头脑、使他们能够犯下所有这些罪行的。现在我仍然关注与此类似的其他问题。

第四，20 世纪 60 年代出现了很多新事物、新思想、新概念，主要是语言学、符号学和它们的衍生学科。符号学的出现为我们提供了一种新的词汇和范式，我们可以用它来分析我们所谓的媒体。举一个简单的例子，最早的一本书是克尼利和同事们一起编著的《观众 ABC》（*ABC Zuschauer*）。他们编写了一种批判性的辞条列表，以便其他人能够理解电影结构和视听结构。这种体例写法就是受了语言和语言学研究的非常强烈的影响才出现的。

第五，20 世纪 60 年代末和 70 年代中期时，欧洲学术界发展出了一个非常强大的理论，对我的影响也很大，这就是所谓的“装置理论”(Appratus Theory)。在基特勒将精神分析——例如弗洛伊德（Sigmund Freud）和拉康（Jacques Lacan）的理论——引入之前，其实装置理论已经在德国系统性地存在很久了。装置理论的一个简单论点是，技术不是无辜的、中立的；相反，技术与其他多种因素共同作用，主动参与了媒介形式与内容形成的过程。这也是基特勒试图表达的基本思想，他用改写的方式引用了尼采（Friedrich Wilhelm Nietzsche）的名言，即写作装置与你共同书写了文本[2]。对此我总有点生气，他忽略了法国的装置理论和范式，以及学术界对于尼采思想的后续发展①。

第六，文化研究对我来说也非常重要，这也是英国文化主义的强大传统。虽然这对于许多德国人来说并不重要，因为它是关于文化、内容的东西。汤普森（Edward Palmer Thompson）在英国写了《英国工人阶级的形成》这部关于阶级斗争和历史的伟大著作，还有雷蒙德·威廉斯（Raymond Williams）和其他许多人都写了很多重要的著作。对于年轻的学者来说，这是非

① 齐林斯基关于基特勒忽略了法国装置理论的批评可能仅代表其个人观点。从文本来看，基特勒在其中后期的不少作品中都明显受到了法国装置理论的影响。

常重要的“原料”。我写了很多关于他们的文章，其中一个最主要的原因，就是这些英国文化研究学者可能第一次将所谓的小众文化、流行文化，比如民谣音乐、摇滚乐甚至流行电视等等，整合进入了学术研究的经典领域。我们在柏林工业大学也做过这样的研究，但伯明翰的人不知道，因为我们彼此间没有联系。所以我们或多或少做的是平行的或者类似的事情。

所以，在 1979 年前后我们开设的第一批课程中，可以非常清楚地看到我们是如何从传统中发展起来的。我们的这种课程传统体系的确受到传播学和公共媒体学的强烈影响，但当时这些新课程更多是跨学科的新事物，并不局限于某个特定的学科或者传统，也没有设定一种高度一体化的课程体系。媒介研究从一开始就不是一种统一的学科，而是一种建立在媒介思维基础上的研究领域。

二、跨越媒介、艺术和技术的媒介研究实践

问：尽管如此，关于媒介研究的定义、对象和范围仍然非常重要。你曾经提到，关于媒介和传播的研究就一定会与媒介研究有关。但即使在德国，很多研究所只关注公共媒体学或者传播学，而不是从事媒介研究，甚至现在看起来两个系统之间并没有那么密切的关联。

齐林斯基：是的，那些研究的确与媒介研究的思路没有太大关系，它们之间是完全不同的。其中一个重要的区别在于，通常传播学和公共媒体学对媒体效果、媒体组织等进行实证研究，但柏林工业大学开展的媒介研究更加突出课程的实践性。虽然我当时在柏林工业大学教的是“科学书籍”课程，我做的是理论和历史研究，但我们总是希望在媒介研究中能够有面向实用的一面，我们的教学总是与实践联系在一起，比如，我们会组织研讨会，邀请广告界、新闻和广播界的人士来与学生进行研讨。此外，我们所开发的媒介研究课程还关注文化以及从文化中发展起来的技术，并将文化和技术融为一体，为此还设置了不同的讨论课（seminar）。但其中最重要的部分，是各种跨越媒介、艺术与技术的实践性作业。比如，在第一学期或第二学期，学生们必须针对特定的目标受众进行现场展示，这是一种具有强烈的传播学色彩的项目作业。第二个作业是视听项目作业，学生们要制作视频、电影、电视节目和相应文本。我和学生们一起做了很多这样的项目作业，制作了小册子、手册、电影短片等各种各样的东西。

需要说明的是，这些研究和教学活动是从实践性而不是从实证研究角度来组织的。对我来说，发展好的理论必须牢固扎根于实践，这一点非常重要。所以，这里的“实践”指的不是“× × 媒体入门”这样的课程，而是所有的课程都要与具体的媒介实践关联在一起。

问：我也想和您探讨一下关于媒介实践的问题。您的研究给人的感觉是非常关注理论的，但是您也一直在讨论媒介研究与实践的问题。当媒介研究谈到实践时，指向的究竟是什么实践？在中国，新闻传播学传统上所说的实践，更注重的是和新闻采编与传播活动有关的实践。请问你怎么看待这个问题？

齐林斯基：这也是我请你到柏林艺术学院这边来的原因，我希望从一开始就明确提出，并不是只有在学术界、大学才能进行媒介研究。我的工作总是与艺术和艺术气息紧密相连，我非常喜欢这一点。而对其他一些人来说，艺术与他们无关。基特勒根本不喜欢媒介艺术这个词，当他谈论艺术时，他谈论的是古希腊雕塑之类的艺术，他对艺术有着非常天真、非常传统的想象。从某种意义上说，我也来自这个传统。柏林工业大学是一所技术大学，里面有二十多个数学、科学和工程院系，而我的学术生涯的第一部分就是在这种完全传统的技术大学开始的，我的第一个教授职位是科学书籍研究教授，是挂在公共媒体学与传播学学院下面的。

但正如我所说，我对艺术背景、艺术的创作和感知非常感兴趣。从在柏林工业大学那时起我就与艺术紧密相连，这当然也塑造了我的思想和理论思维。在我看来，艺术、科学和技术是相互依赖的。我试着问自己，当你说起媒介、媒介研究时，你真正感兴趣的是什么？很简单，

我对某件特定的工艺品或特定的事件不感兴趣，我感兴趣的是艺术、科学和技术之间的相互关系，这种相互关系才是真正激发我好奇心的地方。我要做的是审思这三个非常不同的知识和实践领域是如何互相交叉、介入，又是如何相互连接的，以及它们会产生什么样的网络等等问题。

我们在 20 世纪 70 年代末期为柏林工业大学设计课程时，希望将媒介、艺术和技术融入学术体系。媒介研究从大学学业的后半段开始，这意味着学生在修习这门课程时，通常已经是在大学的第五个学期。他们在此之前已经学习过其他专业，如工程学、哲学、建筑学等。媒介研究并不是他们的主修专业，而是他们的第二专业。在第四学期结束时，学生们需要参加像艺术学院的入学考试一样的那种考试，合格后才能继续进入媒介研究的学习。学生的主修课程将持续到毕业，而媒介研究则成为他们大学学习后半段的一个分支。

这样，学生们在进入媒介研究时，已经具备跨学科的背景，并能够将媒介与技术结合。所以我们在课程设计中需要更加突出艺术的参与。1979 年前后，我们按照这个理念设计了众多课程体系。例如，“文化 – 技术编辑”教育（Ausbildung von Kultur –und Technikredakteuren）是我们设计的第二个习题课程。这个课程关注了大量媒体内容，例如电视（包含电视编剧、广告以及有线电视的二次售卖节目等等）、电视评论、图书评论、广播、文学与报刊、电影等。我们和学生们一起制作了我们自己的电视节目。学生们还在我们的帮助下制作了多部电影，还有戏剧和其他各种各样的作品。在柏林工业大学期间，我做了很多类似的实践。之后我建立了科隆媒体艺术学院，在历时 10 多年的工作中进一步延续和扩展了这种传统。

三、从跨学科的媒介研究到跨地域的“变体学”

问：那么，除了课程设计和教学之外，你个人的研究是怎么体现出这种多学科性和实践性的？

齐林斯基：很多人问过我，对我来说最重要的研究是什么，我最具代表性的著作是哪本？在中国和美国，很多人认为我最重要的书是《媒体考古学》①。但对我来说，《视听：作为历史间奏的电影与电视》（*Audiovisionen： Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*，以下简称《视听》）② 才是我最重要的一本书。这本书出版于 1989 年，聚焦考察视频记录如何作为时间机器运作。在这本书中，我试图理解媒介的物质性和技术性到底是什么，用 640 页的篇幅深入探究了视听装置（device）中所有最细微的元素。对我来说，这也许是我写过的最重要的一本书。在这本书中，我整合了电影研究、电视研究以及更广泛意义上的媒介研究，并认为如果只集中关注某种单一媒介，比如电视或电影，并没有多大意义。媒体是一个复杂的系统，可以说是一种网络。它是综合的，并以综合的方式运作。

这个系列的第三部才是 2002 年出版的《媒体考古学》。而在这本书出版之前的十年里，我主要投身于大量的实践工作，并创立了科隆媒体艺术学院，这是一所专注于媒介艺术的学院。在这段时间里，我几乎没有时间写作。直到 2002 年我才重新开始动笔，此后的一系列成果都源自本体论的思考，这也标志着“媒体考古学”研究的起点。但事实上，在我接触到这个术语之前，我从事的工作本质上已经是媒体考古学家的工作，只是并未使用这一标签。后来，我读到一本关于 20 世纪 60 年代“电影考古学”的书，这激发了我对“媒体考古学”的兴趣。五年后，在《视听》出版之后，并在我对米歇尔·福柯 (Michel Foucault) 等思想家有了更深入的理解后，我才

① 中文译本参见：西格弗里德·齐林斯基 . 媒体考古学：探索视听技术的深层时间 [M]. 荣震华，译 . 北京：商务印书馆，2006.

② Sieggfried Zielinski. *Audiovisionen： Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*[M]. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1989.

最终将“媒体考古学”这一概念整合进了自己的研究体系。

当谈及“媒体考古学”时，人们会发现，不同学者在方法论上存在显著差异。托马斯·埃尔塞瑟（Thomas Elsaesser）采取的是一种路径，我采用的是另一种，而尤西·帕里卡（Jussi Parikka）与埃尔基·胡塔莫（Erkki Huhtamo）则又走向了另一种方式。换言之，尽管我们使用的是同一术语，但所从事的研究实践却迥然不同。在这一光谱中，我与沃尔夫冈·恩斯特的距离相对较近，因为我们在兴趣上有较多重合，尤其是对技术（technology）与技艺（technique）的关注。然而，与沃尔夫冈不同的是，我并不从技术决定论的视角出发。在我看来，无论在理论还是方法论层面，我们之间都存在显著差别。技术决定论恰恰是基特勒媒介理论中最核心、也是最具争议的问题——他的理论在本质上就是决定论的。基特勒曾援引尼采的话指出，如果你认为技术在为你书写文本，或者技术工具、技术制品在为你书写文本，那么这便是技术决定论。与此不同，我坚持将技术与文化视为一种辩证关系。无论我们是诗人、画家，还是电影创作者，创作过程都离不开这种辩证性。缺失这一关系，便会陷入理论与实践上的困境。这正是我与基特勒、恩斯特等人的根本分野所在。

问：所以这还是回到了本体论的问题。你很少用德语来表达文化、民族文化的概念，但你在《媒介思维的谱系》的前言中也提到了世界的不同文化。在每种文化中，似乎都有媒体考古学或媒介思维的发展。那么你认为技术让世界变得更加相似吗？人们的想法会因此更加相似吗？

齐林斯基：不，我不这样认为。标准化的冲动往往源自制度力量，源自学术领域的政治经济学（political economy of the academic sphere），而非研究本身的内在逻辑。依我之见，在未来的几十年里，我们将见证媒体考古学研究的蓬勃发展——正如我先前在很多地方谈及的中国案例一样。类似的研究潜力同样存在于印度、非洲和南美等地。这些地区拥有丰富的资源，尽管相关研究尚处于起步阶段，但我相信其意义重大。这也是我提出并尝试实践“变体学”（variantology）的原因，它是一种探寻不同时间形态之间关联的研究路径。

对我而言，决定性的并非某个单一的事物或范式，而是艺术、科学与技术三者之间的相互关系与动态交互。正如我们几分钟前所讨论的，这种关系是将它们联结在一起的真正纽带。而在世界各个国家与地区，艺术、科学与技术的联结方式——它们的合作、互动与互补——都呈现出不同的形态，这背后受制于各地的哲学传统与世界观。正是这种跨文化的差异性，使得相关研究充满魅力与乐趣。

问：所以这是否意味着，媒介理论不存在元理论？

齐林斯基：不，在一般意义上不存在所谓的“元”，也不存在那种完整的元理论。我所能接受的“元”，仅仅是一个问题——即：艺术、科学与技术如何相互协作、相互影响？这不是一种元理论，而更像是一个“元问题”。我正在撰写一篇相关的文章，试图以菲利克斯·瓜塔里（Felix Guattari）的两个概念——“混沌”（chaos）与“宇宙”（cosmos，universe）—— 来探讨这一问题[3][4]。在当下这个世界，结构正在分崩离析，这种局面反而激发了人们对普遍化与同质化的渴望，从而催生出一个极具力量的“宇宙”概念。作为一种“技艺”，“宇宙”无处不在。而与之相对的“混沌”，则是无序的、无组织的、原初的、永恒的、空旷的存在空间。这两种力量如同希腊神话所描绘的那样，既彼此对抗，又相互依存。它们并非先后出现，而是在当下同时并强烈地存在着。

这种融合始终是艺术家不断探索、并赖以维系创作生命的根本。作为艺术家，他能够创造出一种混沌，而这种混沌反而更适宜栖居，也更令人愉悦。然而，在传统评价体系中，混沌常被视为消极的，我们习惯于将一切加以组织、消除无序，然后才能“降落”到某种有序的“宇宙”之中，融入一种被想象为永恒的秩序。但在我看来，混沌与宇宙是共生的，我深信这种共存的状态。与此同时，这种立场也意味着我们无法、

也无须对理论加以标准化。对于当下新兴的媒介研究与媒体反思领域而言，理论标准化的意义有限，因为不同国家、地区与文化的条件各不相同。这就要求我们以多元化的方式去思考。而实现这一目标的最佳途径，就是让来自不同背景的人们汇聚一堂，通过会议与交流分享彼此的知识与经验。

“变体学”系列项目的初衷，正是探索艺术、科学与技术如何结合，以及如何推动它们的融合。迄今为止，我们已举办了五次会议，邀请了来自贝鲁特、耶路撒冷、中国、俄罗斯等地的学者。虽然缺乏普遍适用的理论框架，但共同的兴趣使我们能够相互理解并推动彼此进行深入研究，以揭示这些关系的发展与分化。研究越深入，我们对这些关联的理解就越深刻。

然而，如今变体学的目标或许已不再那么明确，这也是我对某些术语存疑的原因。例如，柏林媒介科学和德国媒介研究乃至媒介科学本身，都是存在误解的概念。我与沃尔夫冈·恩斯特等人虽都出身人文学科，但我们从事的研究类型并非严格意义上的科学。之所以会出现媒介科学的表述，是因为一些人文学者长期希望得到自然科学的认可—— 弗洛伊德和拉康的例子便可说明这一点，他们都希望自己的研究被视为科学。后来，许多来自文学、历史等领域的媒体学者也抱有类似的诉求。然而在我看来，这种做法并不可行。尽管如此，我并不反对他人使用这一术语，如果他们觉得更合适，我可以理解，但是我对此持怀疑态度。其中最重要的是，这些分歧本身是有价值的：不同的观点、方法和认识论取向，正是激发学科活力与保持多样性的关键。

四、媒介研究的未来

问：如果要继续使用“媒介研究”这个词的话，应该如何看待它的未来呢？因为相比起“媒介科学”，这个概念或者说这个研究领域的边界非常模糊。

齐林斯基：很好，正是要让它们保持一种不完全清晰并且多孔的状态。我之所以使用“多孔”这个词，是因为我们在方法、认识论与研究兴趣上存在着巨大的差异。就我个人而言，我的兴趣主要集中在技术系统，以及在艺术生产与艺术感知背景下对媒介的探讨。当然，还有来自社会学、社会问题、政治议题等领域的认识论旨趣，它们与我的研究也并非毫无关联。因此，我们必须保留这些多样的方法论视角，让它们保持多孔的特性——这意味着要始终对其他方法保持开放与接纳的态度。

问：这会不会导致看起来一切都是媒介的？

齐林斯基：事实确实如此——媒介始终是我们与世界之间的“第三者”。当我们交谈时，媒介就位于我的存在与更广阔的存在（也就是我们所称的“世界”）之间。在这两者之间发生的一切，都是媒介的作用。问题在于，这一事实与未来有着怎样的关联？我们是否必须继续沿用“媒介研究”或“媒体科学”的框架，还是可以采用一种更具操作性的表述，例如“艺术－科学－技术”？我认为，在未来几十年里，这一领域仍会不断壮大，因为这种三者之间的关系会持续存在，并保持一种令人着迷的活力。

那么，如何让艺术、科学和技术相互作用，却不被同质化？实际上，它们并不相同，各自涉及完全不同的认识论、美学与实践领域。我们的任务是让它们继续合作，而不是抹平差异。当然，这其中存在风险——正如在恩斯特的方法中哲学与技术被视为一体，在我的框架里，艺术、科学与技术也有可能被误解为一体。我的看法是：关键在于维护“花园”的丰富性——不同的植物需要各自的生长空间，并与阳光、土地、其他花朵形成特定的关系。我坚信，这种异质性对于未来至关重要。

问：我们来谈谈教育方法论的问题。在我看来，媒体从来不是单一的实体。然而，如今在大学中，“媒体”却往往被构建成一种自我指涉的体系。许多学院和学术机构只研究媒体本身，而不再涉及更广泛的领域。学生们的学习也主要集中在媒体相关内容上，以便毕业后进入相关行业，而不是进行更宽泛的学术探索

与跨领域研究。这种倾向固然回应了职业市场的需求，但也在一定程度上削弱了媒介研究与其他知识体系的联系，而这种联系恰恰可能是培养深度理解与创新能力的关键。

齐林斯基：我认为这是错误的。大学必须意识到，媒体只是处理现实和理解世界的一个维度，而不是全部。对我来说，这一领域首先需要扎实的学科基础，比如我当年学习的语言学、戏剧等——拥有另一个学科立足点，并与其他领域整合，是至关重要的，而且在未来会愈发重要。为此，我当年付出了很多努力，在大学推动了三年的课程建设，才让它成为主修而非辅修课程。

关键在于如何实现这种跨学科运作。当年柏林工业大学非常支持这样的理念——他们认为学生应同时学习工程和媒体。我们的传播学课程技术含量很高，学生们也普遍喜爱电子音乐，这些都将工程和媒体融汇在一起。物理学家也认同这种模式，他们相信，如果你既理解爱因斯坦（Albert Einstein）的相对论，又精通媒体，就能以独特方式向他人解释它。哲学与其他学科也可以与技术建立紧密联系。这就是我所说的“双学历”或“双资质”——既是媒体专家，又在某一专业领域（如工程、哲学、艺术）有深厚背景，这样的组合往往能带来更好的职业发展。

现实中有两种情况：一种是来自不同领域的学生主动找你交流，他们好奇你在做什么，并由此产生新想法；另一种是研讨会上，但是在研讨会上只有极少数人真正关心媒介研究。我认为应重点吸引前者，因为他们带着兴趣和问题而来。例如，当建筑系的学生邀请我做毕业论文导师时，我总是欣然同意，并建议与建筑系的同事共同指导。媒介研究必须与媒介之外的实质性领域建立联系——无论是科学、人文学科还是艺术——这样才能形成有趣的知识组合，并从中孕育新的概念。

几年前，我开始思考未来大学需要什么样的院系：不仅要有专门的媒介研究，还应有更广泛的跨领域结构。尤其是在艺术学院中，两者都很重要。我的设想是建立四个院系：尊严（Dignity）、好客（Hospitality）、无理系统（Unsensible Systems），以及关于混乱、诗人、诗歌、飞行员等富于创造力与想象力事物的院系。这些院系关乎诗意与元层次的思考，尽管当下很少有人认真对待，但在项目制中完全可以实现。例如，“关键带”（Critical Zone）大型展览[①]就是一次成功的尝试——我们将物理、生物等学科的学生与布鲁诺·拉图尔等思想家聚在一起探讨跨领域的连接问题。拉图尔甚至专程从东京赶来参与，他能以奇妙的方式处理不同事物之间的关系。这正是我理想中的未来研究：媒介研究融入更广泛、更复杂的知识体系。

这种整合极其重要，也是媒体考古学的核心经验——走向未来必须回望过去，从历史中寻找可为未来所用的资源。从我最初开发媒体课程开始，我就坚持认为媒介研究不应成为完全自我封闭的学科，它必须与其他领域保持辩证关系，并让这种关系展现其吸引力。大学正是实现这一点的最佳场所，因为它汇聚了多样化的学科，只需在学术与课程建设上充分发挥各自的特点。不同大学条件各异，研究并不只是套用原则或普遍模式，而应立足于当地优势、特长与合作方式，才能真正做好。

问：学生们确实会觉得这很有趣，但由于它偏重历史和理论研究，哪怕它关注媒介、艺术与科学的实践性，实用性可能还是显得不足，因此他们有时会问：“这对我的未来有什么用呢？”

齐林斯基：我使用“媒介研究”这个术语，

① “关键带”（Critical Zone）展览由法国哲学家布鲁诺·拉图尔（Bruno Latour）策划，2020 年首展于德国卡尔斯鲁厄艺术与媒体中心（ZKM）。展览借用地球科学中“关键带”的概念——指从大气底层到地下数米的生命活动层，将其转化为哲学与艺术的探讨主题。该项目跨越科学、艺术与哲学边界，汇集地质学、气象学、生态学数据与艺术装置，营造沉浸式空间，让观众感受人与地球的相互依存。它批判性地回应气候变化与环境危机，呼吁重新审视人类在地球系统中的位置。

是为了强调它应是一种实验文化——需要大量探索与尝试，测试不同事物和可能的关联。没有这种实验性，它很快就会失去活力，学生会感到无聊，甚至质疑："这对我有什么意义？"

有一件事让我颇感自豪。三四年前，我的一名旧学生（现为东京的大学教授）告诉我，科隆媒体艺术学院的校友在聚会中统计出，当年的 350 名学生中，有 70 多人后来成为教授。这个比例显示了这种教育的有效性。然而，即便如此，我们仍需让这一领域重新具有吸引力。我曾说过，媒介研究应当像"奖项生成器"一样持续产出卓越成果，引发学生的好奇与参与。相反，如果它变成封闭的自我指涉系统，学生就会只是在"内循环"写论文——比如写恩斯特或齐林斯基——那就会变得沉闷。这个领域必须走出去，与更广阔的世界建立联系。遗憾的是，德国一些研究机构正走向过度封闭，这不是好趋势。

这种开放性很大程度上取决于教授和机构本身。我一直热衷于将实践与理论结合。比如，我与弗里德里希·基特勒共同指导的博士生大卫·林克 (David Link)，既是优秀的程序员，也是出色的哲学家。他研究艺术过程与诗歌，发明了可生成诗歌的机器，并在博士论文中对他自己及前人的文本生成器进行了哲学反思，实现了实践与理论的统一。我喜欢这样的研究，并指导过几篇类似的博士论文。

中国也有类似潜力。我理解在学院和学校层面推动整合的困难，但依然要坚持去做。就像在柏林工业大学，我们花了三年才建立起相关课程，这期间必须与校方和不同群体沟通协作。我常亲自拜访各院系，争取支持。尽管过程艰难，但当课程启动时，学生们都为之庆祝——那一刻，一切努力都是值得的！

（责任编辑：李韵奕）

参考文献

[1] 西格弗里德·齐林斯基 . 媒介之后：来自逐渐退潮的 20 世纪的消息 [M]. 张艳，张昱辰，李凌燕，译 . 上海 : 同济大学出版社，2023: 101-103.

[2] 弗里德里希·基特勒 . 留声机 电影 打字机 [M]. 邢春丽，译 . 上海：复旦大学出版社， 2017：233.

[3] 吉尔·德勒兹，费利克斯·加塔利 . 资本主义与精神分裂（卷 2）：千高原（修订译本）[M]. 姜宇辉，译 . 上海：上海人民出版社，2023：35-65.

[4] Félix Guattari. *Chaosmosis: An Ethico-aesthetic Paradigm (trans. Paul Bains & Julian Pefanis)*[M]. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1995: 33-57.

There is No "German Media Studies"?

—— Zielinski on the History, Current State, and Future of Media Studies

Zeng Guohua, Wu Jingwei

Abstract: Siegfried Zielinski was not only one of the earliest students in the field of "media studies" (Medienwissenschaft) in Germany but he also has been one of the pioneers in the systematization and institutionalization of this field. However, Zielinski himself strongly opposed the concept of "German media studies". He argues that the concept of media studies was merely a strategic formulation in the early stages of the field's development. It should not be regarded as a rigorous discipline with clear boundaries and institutionalized structures, and should be even less associated with any specific country or region. In his view, media studies is a broad field that continues to evolve within the context of the growing prominence of media in society, drawing on interdisciplinary perspectives. Therefore, taking his own academic experience as an example, he illustrates that media studies should continue to exist in a "porous" form, to expand its boundaries through diverse media practices, and to maintain a close connection with the diverse processes of media, technology, art, and social change. This approach is not only the source of media studies' vitality but also the direction of its future development.

Keywords: media studies; Germany; Zielinski; art; technology

Authors: Zeng Guohua, Institute of Journalism and Communication Studies, Chinese Academy of Social Sciences; Wu Jingwei, School of Journalism and Communication, Tsinghua University.

欢迎订阅

新闻界

- CSSCI 来源期刊
- 中国新闻核心期刊
- 中国人文社科综合评价 (AMI) 核心期刊

思想影响传播
媒介推动文明

征订方式：

1. 通过当地邮局订阅，邮发代号：62-334。

2. 通过《新闻界》发行部订阅（一年起订）：

《新闻界》为月刊，每期 20 元，订阅费：336 元 / 年（含杂志费 240 元 / 年，邮费 96 元 / 年）。

开户名称：四川日报报业集团

银行账号：51001890836051508414

开户行：中国建设银行股份有限公司成都锦城支行

【注】：转账时请务必注明“《新闻界》订阅 × 年 × 月——× 年 × 月”字样，转账后请尽快将您的汇款凭证、收刊人的姓名、电话、地址、邮编等详细信息发送至《新闻界》微信公众号后台，以便您及时收到期刊。

微信公众号二维码
微信号：ixinwenjie

主管主办单位：四川日报报业集团

发行部电话：（028）86969774 （028）86968876

若水

省情语料库

虚假检测

社交传播

虚假信息

国际传播

线索挖掘

传播阻断

社交传播建模

少数民族文化

行业数据

巴蜀文化

主流价值

价值观计算

媒体数据

人机协同传播

知识图谱

底层数据

城市数据

精准引导

内容安全

精准画像

多渠道传播

政府数据

辅助决策

要素挖掘

社交数据

谣言数据

智能预警

外网数据

RUO SHUI

C O R P U S

语料若水 泽被万业