

# 虚拟现实技术： 新日常生活回归“以身为媒”

薛晨 赵星植

**摘要：**虚拟现实技术的横空出世为人们重新审视身体在人类认知活动中的地位和作用提供了一个契机。从历时性角度考察身体在人类传播史中的符号功能衍变可发现，在新日常生活中身体重新成为了物-符号-媒介三联体参与到人类传播活动。因此，在新日常生活语境下，以虚拟现实技术等延展认知技术为先导的物理技术成为了人类大脑的延伸，进而颠覆了人们传统的认知方式，重塑了人们在新语境下的日常生活方式、认知机制及日常交往方式。

**关键词：**虚拟现实技术；新日常生活“以身为媒”；延展认知；VR

**中图分类号：**I044 **文献标识码：**A **文章编号：**1000—8691(2018)05—0179—06

2016年被称为虚拟现实(virtual reality,以下简称VR)技术元年,随着Oculus Rift、HTC Vive和索尼的PS VR这“三大VR头戴显示器”的消费版产品全部亮相,VR热潮也被迅速点燃。阿里巴巴已全面启动Buy+计划引领虚拟购物体验。在内容上,阿里巴巴还将协同旗下的影业、音乐、视频网站等推动优质VR内容产出。在硬件方面,阿里巴巴将依托电商搭建VR商业生态,加速VR设备普及。如同当年智能手机引发移动互联网生态“大爆炸”一般,VR被认为是撬动下一场互联网革命的杠杆。国内外各大互联网巨头以及文娱产业几乎都在VR领域动作频频。

VR技术在引爆当下传播媒介变革的同时,也在重构信息生产与加工机制,如改造新型知识生产模式。数字人文(digital humanities)是近年来在人文学科各领域逐渐兴起的研究趋势,国内外学界关注甚广。伴随21世纪个人电脑的普及,“数字转向”(digital turn)时代到来,数字人文的兴起强调“面对尚未完成的数字革命中的知识生产方式转

型,其面对的是未来的知识体系及方法的建构,其回应的是大数据时代基于学者导向(research oriented)的研究需求与基于资源共享的网络基础设施建设(cyber-infrastructure),其建设的是面向数字出生(born digital)的新生代人类的认知方式系统与路径”<sup>①</sup>。VR作为当下数字技术浪潮中最前沿技术参与其中。例如Joycestick就是利用VR技术重现詹姆斯·乔伊斯的经典文学作品《尤利西斯》的情节,帮助读者“穿越”到小说场景中,重新挖掘小说阅读的乐趣。

可以说,VR的盛行引发了新语境下传播范式的变革甚至是颠覆。人类的表意方式和表意机制也在VR技术为先导的技术革命下发生了显著变化:人们生活在虚拟和真实两个高度交织的世界中,不论从信息接收到信息解释的方式,还是从日常交往、娱乐到消费等交往方式都出现了革新,它为人们提供了一种全新的认识世界、改造世界的手段。与此同时,伴随虚拟技术改造世界的浪潮,在日常生活的意义传播活动中,身体作为人类表意的

基金项目:本文是电子科技大学中央高校基本科研业务费项目“日常生活文化的符号学研究”(项目号:ZYGX2017KYQD189)的阶段性成果。

作者简介:薛晨,女,电子科技大学外国语学院讲师,主要从事传播符号学研究。

赵星植,男,四川大学外国语学院副教授,主要从事理论符号学研究。

① 徐立恒、陈静《我们为什么需要数字人文》,《社会科学报》1572期第5版。

符号媒介的地位和作用需要被重新审视。

### 一、身体、符号与媒介之关系

身体作为最重要的符号媒介,对人们日常传播行为有着重要影响。然而从历时性的角度看,身体作为人类主要的表意媒介的重要性是经历了起伏波动的。虚拟现实传播时代的到来,身体再度成为主导人们认知的主要媒介,这不仅是对麦克卢汉(M. McLuhan)提出的“媒介是人体的延伸”的现实再度印证,同时也是对麦克卢汉理论的深化发展,并为探索和考察人类身体的认知机制及其规律提供了新视野。

符号被认为是携带意义的感知。媒介则是符号的可感知部分,是符号的物质载体,是存储与发送符号的工具<sup>①</sup>。人类用以表意和感知世界的媒介就是身体。不论在人类传播的哪一阶段,都很难忽视身体作为传播媒介对人类传播活动的重要作用。麦克卢汉的重要断言“媒介作为人体的延伸”最能体现他的人类认知体认观,他认为人类历史上三次技术革新,文字的发明,是视觉的延伸;印刷品的出现,是视觉的强化;电子媒介的出现,是对听觉的强化。延森(K. B. Jensen)认为媒介的三元维度中其中一元就是人的身体,它是面对面交流活动得以实现的物质平台<sup>②</sup>。与其类似,费思克(J. Fiske)也将媒介三分为展示性媒介、再现性媒介和机械性媒介。其中展示性媒介就是指以声音、面容、身体作为媒介,使用口语、表情等自然语言来传播。“他们要求传播者在场,因为他们本身就是媒介”<sup>③</sup>,身体成为了人们参与符号过程的天然媒介,架起了人们通向并与他者之身,以及环境之间互动沟通的桥梁。

乌克斯库尔(J. Von Uexkull)提出周围世界(umwelt)它是生命体创造的世界,它居住在以符号关系为基础的意义世界里,是生态系统中生命体所具有的一整套符号关系。<sup>④</sup>他认为周围世界是生命体对环境的感知而形成的世界,它的意义是与生命

体的感知同时形成的,文化则是通过人类对周围世界的塑造持续创造出来的。乌克斯库尔主要讨论由生物、动物等生命体所创造的周围世界,那么如何将周围世界理论运用到人类,乌克斯库尔并没有给出自己的看法。但是周围世界理论仍旧是具有人类适用性。斯拉特夫(J. Zlatev)认为“意义是生命体与其物质和文化环境之间的关系,它是由环境之于生命体的价值而决定的”。<sup>⑤</sup>人类自己构想出无数周围世界,通过周围世界,与有机体、环境进行互动,从现实世界辨认、建立和反应意义世界。在人类的周围世界不断被塑造的过程中,身体作为有机体,同时也是人类最重要的表意媒介,参与到与其他有机体、环境的符号互动过程中。

梅洛-庞蒂(M. Merleau-Ponty)从乌克斯库尔的周围世界理论中受到启发,他的身体现象学赋予了身体以主体性地位,他认为身体就是主体,身体既作为感知体,也作为被感知的物,具有必然的双重本质,这也就是他提出的双重感觉(double sensation)。也就是说,在符号过程中,身体本身即是符号文本,又可作为符号意义的发送者以及接收者而存在。因此,人类正是通过身体作为主导媒介来展开这一系列的符号互动活动。

那么,紧接着的一个关键问题就是:身体参与到人类的认知活动的哪一环节呢?要回答这个问题,可以从皮尔斯符号学中提出的对人类认知过程的三个阶段来思考。在皮尔斯提出的“第一性”阶段,在第一性的认知阶段主要是对感觉的认知,感觉是先于我们的认知和理解过程,是“一种从心灵内部激起来的二次感觉(secondary feeling),这正如外在感知的品质是被某些外在于我们的、心灵的东西激起来的一样”<sup>⑥</sup>。因此皮尔斯认为第一性阶段人们的认知是显性的、短暂的、当下的,是人们对现象认知的第一步。在第一性阶段,人的认知直接通过身体获取感觉,苦与甜直接作用于味觉,红蓝黄色直接作用于视觉,牙疼、一见钟情又是直接作用于

① 赵毅衡《符号学:原理与推演》,南京:南京大学出版社,2011年,第123页。

② 克劳斯·布鲁恩·延森《媒介融合:网络传播、大众传播和人际传播的三重维度》,上海:复旦大学出版社,2012年,第49-50页。

③ 约翰·费斯克《传播研究导论》,许静译,北京:北京大学出版社,2008年,第15页。

④ 卡莱维·库尔·瑞因·马格纳斯《环境界的文化根源》,彭佳译,参见库尔·马格纳斯编《生命符号学:塔尔图的研究进路》,成都:四川大学出版社,2014年,第41-42页。

⑤ Zlatev J. Cognitive semiotics: An emerging field for the transdisciplinary study of meaning, *Public Journal of Semiotics*, 2012, pp. 169-200.

⑥ Peirce, Charles S. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Vol. 1, Para. 420, Edited by Charles Hartshorne and Paul Weiss, Cambridge: Harvard University Press, 1931-1935.

人体神经反应,身体在这一阶段对感觉的直接感知,是获得意义的必要条件。因此,作为人类获义活动的初始阶段,身体是人类意义生成的必要条件,可见,身体参与到人类的符号认知过程是从第一性阶段就已经展开。

此外,梅洛-庞蒂还提出“身体间性”(intercorporeity),人们通过身体进行感知,同时也会感知到在感知的他者,身体在与其他身体展开对话,理想的表意活动就是在这种身体间性中展开的。在与其他身体展开对话,身体际的时空关系同时产生,身体主体在这样的时空轴线中展开符号活动。乌克斯库尔认为周围世界是生命体的个体世界,因此具有个体性的人类周围世界的时空关系,也正是建立在身体间对话的时空之中。身体与他者之身的互动,塑造了个体化的周围世界的时空轴线,也为个体之身在意义世界中寻找到了定位。

以上可以发现,人类依靠身体,与他者之身、与环境、与社会之间展开了各种意义活动。在身体所承担的诸种角色中,其中包括纯粹物化为物理的肉身其所进行的活动,如吃饭、行走、睡觉等日常行为更多是停留在延续生命,而其行为的符号意义在人类的意义生活范畴中几乎隐身。同时,身体也被高度符号化,作为符号文本承担一定的表意功能,也作为符号意义的发送者在释放意义,期待解释者的认知和解读。当然,身体更多的还是作为符号传播活动中符号媒介,特别是作为人类认知活动的初始获义活动的初始媒介而存在。因此,显然身体作为一种物-符号-媒介的三联体而存在,它的身份总是在这三者之间来回滑动,并以此参与建构并改造人类的意义世界。

## 二、身体符号功能的历时性考察

身体作为物-符号-媒介三联体并不维持恒定的状态。随着传播技术的更迭,身体曾以不同程度参与到了人类传播活动之中,特别是在电子媒介时代后,虚拟现实技术的出现,身体的符号功能发生了巨大的改变。因此,如果从这个角度来历时性地观测整个人类传播史,可以发现身体按照一定规律,在以上三种符号功能之间的滑动过程。

在前语言阶段,没有语言的协助,原始人类通过肢体语言、表情、呼吸、吼叫等方式与其他人类展开人际交流。在这一阶段,人类依靠基本的视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉进行感知,身体作为所有感知器官的统筹,成为这一时代的唯一传播媒介,成为所有的符号表意活动的载体,成为人与自身、周

围环境与世界沟通和交流的载体。而在这一阶段,身体作为肉体之身、作为物的意义十分显著,如何生存下去成为头等大事。此外,在前语言传播的阶段,身体还不仅是媒介,更是符号本身,因此,身体作为物-符号-媒介三联体为人类传播活动在同时发挥其符号功能。但是囿于身体实际表意能力所限,原始人际交流所蕴藏的符号势能较低,无法满足人类更丰富的表意需求。

在口语传播时代,语言的出现导致符号与其意指对象之间发生分离,丰富的口语语言取代有限而具体的身体语言,大大加快了传播效率。同时,口语作为主导媒介也造成了身体尽管依旧在场,却只能退居口语语言的后位,成为人类表意的辅助媒介。身体的媒介性逐渐下降,逐渐回归为纯粹的符号本身,因此身体作为物-符号-媒介三联体开始发生断裂。伴随身体媒介性下降,身体的感知渠道也相应发生变化,听觉压抑了视觉、嗅觉、味觉、触觉成为人类获取意义的主导渠道。口语传播时代,身体依旧在场,因此不可避免受到身体表意有限性的影响导致人类表意能力受限。

在手抄传播时代和印刷传播时代,身体彻底隐退,传播媒介被各种新近的物质技术和机械设备所代替,特别是印刷术的发明,使得意义的传播过程可以彻底脱离身体这一物质载体的局限,从而打破固有时空界限,保证了人类的文化表意行为被进一步记录、检验和保留于后世。在这一传播阶段中,身体的媒介性彻底丧失,被文字所取代。同时,人类的认知渠道也相应发生变化。文字作为人类视觉的延伸,压制听觉等其他渠道,成为人类认知的主导渠道。此外,在这一阶段的人类传播中,身体与身体之间的直接联系被割裂,身体退场,取而代之的是符号的传播。但是,这并不意味着身体的意义彻底回到仅作为肉身的身体,身体书写对于文字传播仍旧具有意义,只是成为传播过程中边缘化的影响因子。

随着大众传播时代和网络传播时代的到来,传播的时间和空间被不断挑战,身体的局限性对传播活动已经不具有任何阻挡,身体作为传播媒介的作用消失,因此,身体在物-符号-媒介的三联体关系彻底断裂,身体存在的意义徘徊在物-符号之间。特别是在互联网环境下,虚拟化的交流情景中,身体的意义甚至被还原至最基础的位置,即成为一个作为直接指向网络背后承载生命个体的肉身的指示符号。伴随身体符号性的下降,身体无限回归物性。

从人类传播的历时性角度看,身体的符号性和媒介性逐步递减,直至在网络时代下退出传播过程中的意义建构环节。现代传播割裂了身体与身体,身体与环境之间的社会联系,“身体死亡,符号狂欢”逐渐成为现实。正因如此,王彬曾认为人类传播模式分为四个阶段,这四步演进是身体逐渐退场与符号不断增值的过程,最后是符号的狂欢与身体的死亡。<sup>①</sup>特别在网络越来越成为日常生活背景的今天,身体在场的人际交流更成为传播的乌托邦。

随着互联网技术的巨变,人类传播范式也在不断变化。从人与媒介和社会之间的关系视角出发,可以发现,社会心态随着技术革新不断呈现出新的特征。马克·博斯特(M. Poster)提出在经历了以web 1.0时代后,互联网已经进入了第二媒介时代,web 2.0时代下信息的接收者同时也成为信息发送者,受众不再是被动的姿态。互动成为了第二媒介时代的最大特征。

然而李沁认为从后web 2.0时代中可以发现,人与媒介和社会之关系又发生了新的变化,人类开始进入了一个不同于第二媒介时代的全新社会形态。以虚拟现实技术的突破发展为先导的沉浸传播时代的到来,媒介形态高度发展,逐渐酝酿出一种全新的人类社会传播形态“以人为中心、以连接了所有媒介形态的人类大环境为媒介而实现的无时不在,无处不在、无所不能的传播”<sup>②</sup>。而沉浸传播时代,媒介最大的特征在于“人,不仅作为媒介的积极驾驭者,更作为媒介本体,进入到核心舞台。人是终极媒介状态,是真正的超媒介,也是未来生物媒介的主体”<sup>③</sup>。

沉浸式虚拟现实作为沉浸传播时代最显著的特征之一,它通过沉浸式的虚拟技术为受众制造一个高度仿真的虚拟世界,目的在于企图受众提供一个无限趋近真实的体验和感受。在这种虚拟现实中,人作为传播的绝对核心,人们的体验和感知一切都通过以身体作为唯一感知渠道,从而展开对虚拟环境的认知活动。随着VR相关技术的不断成熟,虚拟环境在细节捕捉精微度、色彩优化、像素设置、传感器灵敏度等方面的指标不断升级,尽管“营造出与真实别无二致的知觉”目前不可能达到,但是当人们通过穿戴设备连接到VR世界中去,VR环境下已经完全可以调动人们的全部感知。

VR系统作为一个多感知的系统,其技术核心主要还是处理基于3D全景和全息投影等技术生成的视觉信息和手套、遥控器等生成的触觉信息。关于嗅觉、味觉和听觉事实上并不产生于虚拟技术,由于这三种信息并不像视觉和触觉可以在空间中清楚找到定位,它们飘散不定。因此,在VR环境下,这三种感知渠道所产生的信息需要通过调配、启动人类特有的“通感”认知机制,利用想象式的沉浸方式去进行跨渠道的交叉认知,来达到在头脑中形成虚拟现实环境营造的目的。

因此,在沉浸传播时代下,身体作为物-符号-媒介的三联体重新得以链接起来,作为肉身的身体,是人类在这个时代下获义的必要物质基础,而肉身的运动和与穿戴设备的互动行为成为这种沉浸体验产生的实践基础。在虚拟环境之中,通过穿戴设备对人们肢体活动的细致捕捉,使得人们可以通过采用身体语言符号,如一次眨眼、一个微笑、一次挥手,或者语言符号及其他现实生活中可以采用的符号形式与虚拟环境中的自我、他者和环境展开意义的传播和交流。因此,此刻的身体不仅作为媒介向他者传送意义,更是作为能动的意义发送者和积极的阐释者而存在。

由此发现,身体仿佛回归前语言传播时代,重新承担起物-符号-媒介三联体的符号功能,更重要的是,人们重新回归到以身体为主导媒介的传播时代。这不仅是对身体在当下传播过程的重要性的重新确认,更是提出了新的传播时代下以身为媒,传播回归交流的本质的时代特征。

### 三、VR 延展认知技术与新日常生活

虚拟现实技术,与其他网络技术最大的差异在于,它所生成的模拟环境是一种多元信息融合的、交互式的三维动态视景,它所创造的这种仿真环境目的在于使用户可以沉浸其中。在虚拟现实技术实现之前的网络社会,是无法达到对现实日常生活世界的高仿真效果以及无法实现受众逼真的现实沉浸感。因此,VR技术正在试图通过计算机仿真系统建构一个与传统日常生活世界高度相似的虚拟日常生活世界,并且VR技术对日常生活的改造和渗透不断加深,新日常生活正在逐渐形成。

例如,VR技术所搭建的仿真空间对人们在新

① 王彬《身体、符号与媒介》,《中国青年研究》2011年第2期。

② 李沁、熊澄宇《沉浸传播与第三媒介时代》,《新闻与传播研究》2013年第2期。

③ 李沁《沉浸传播的形态特征研究》,《现代传播》2013年第2期。

日常生活中的工作和学习具有重要的意义。在医学院校,学生可在虚拟实验室中,进行“尸体”解剖和各种手术练习。这项技术,由于不受标本、场地等的限制,所以培训费用大大降低。一些用于医学培训、实习和研究的虚拟现实系统,仿真程度非常高,其优越性和效果是不可估量和比拟的。如,导管插入动脉的模拟器,可以使学生反复实践导管插入动脉时的操作。<sup>①</sup>此外,应用虚拟现实技术,将三维地面模型、正射影像和城市街道、建筑物及市政设施的三维立体模型融合在一起,再现城市建筑及街区景观,用户在显示屏上可以很直观地看到生动逼真的城市街道景观,可以进行诸如查询、量测、漫游、飞行浏览等一系列操作,满足数字城市技术由二维GIS向三维虚拟现实的可视化发展需要,为城建规划、社区服务、物业管理、消防安全、旅游交通等提供可视化空间地理信息服务。

除了对新日常生活世界的建构之外,虚拟现实技术更重要的一个贡献在于,它不仅仅是停留在对传统日常生活世界的仿真阶段,它更是对传统日常生活的一种改造实践。日益发展的VR技术将新日常生活世界不断推向更远的领域,将人的认知能力和潜力开发到更深远的范畴,从此人的认知不仅仅依靠并局限于传统日常生活世界中既有的经验积累,人们还可以通过VR技术对日常生活进行再认知。

伴随人类对新日常生活的实践和改造活动,人类对其总体认知也在发生全面变化,这包括了人类在新日常生活语境下的认知技术、认知模式以及认知范畴的全面变化。麦克卢汉在《理解媒介》中的经典断言“一切技术都是人体的延伸”,以为文字和印刷是人的视觉能力的延伸,广播成为人的听觉能力的延伸,电视成为人类视、听、触觉的综合延伸。科技不断在发展,对人体的延伸也在继续,仿生技术通过检测人的脑电波从而触发仿生耳朵从而表达人类的情绪,人类也可以通过链接机械与脑神经回路从而利用发送脑电波将巧克力送进嘴里。这些技术的出现为人类的大脑不断延伸提供了可能性。然而,在以VR技术为先导的沉浸传播时代下,人类进一步突破了有限感知渠道的限制,回到了人类身体,具体来看是回到了人类的大脑本身。身体

作为物-符号-媒介的三联体,其中作为肉身的身体,是人类在这个时代下获义的必要物质基础,是人在沉浸时代下的认知基础。

长期以来认知科学对于人类认知过程的定位仅限于颅内,限于神经系统内部的。英国哲学家克拉克(A. Clark)和查尔莫斯(D. Chalmers)提出“延展认知”假设,提出“认知过程并不局限在大脑之中,心灵可以延展到身体之外”<sup>②</sup>,打破了长期以来横亘在心灵和世界之间的界限,强调了外在环境在驱动认知进程中的重要作用。克拉克和查尔莫斯认为人类的认知延展是一个“耦合系统”:当认知有机体面对某一任务的时候,在认知有机体和外在环境之间总是存在着双向的交互作用,它们共同构建了一个耦合系统,在这个系统中所有的部分都发挥着积极的因果作用,外在部分以与认知有机体相同的方式控制着系统行为。<sup>③</sup>

事实上,在VR技术环境下,人类有机体与虚拟世界、外部物理世界和社会环境共同构建了一个动态的耦合系统,在这个系统中人类有机体和外在环境之间存在着意义交互关系,从而共同塑造着人类意义世界。并且,正如克拉克写到的“如果剔除这些外在部分,其相应的行为,甚至整个系统的行为都将丧失,这就像我们剔除脑的某部分时可能出现的情况”<sup>④</sup>。在这个耦合关系中,外在物理技术环境是不可剔除的系统结构,是意义生成的必要条件,是大脑的延伸形式。

更重要的是,这也是沉浸式传播活动中传播主体的认知机制区别于其他传播形式的关键之处。在VR环境下,虚拟现实世界提供的认知资源结合大脑中的意义资源共同构成了这个耦合系统,在这个耦合系统中的认知机制是一种漩涡式的交互机制:首先,大脑中的意义资源,正是人们在现实日常生活中多年来积累起来的丰富的、可靠的认知资源,它从人们出生那一刻起就裹挟着人们的认知活动。其次,一方面,虚拟现实世界提供的认知资源是现实日常生活世界的高度仿真,但虚拟现实世界的场景所能够提供的认知资源始终有限,当人们在虚拟现实世界看到一张桌子,其作为认知主体,只能得到关于这个对象的某些观感,当其想进一步了解这个桌子的材质、重量时,却无法像在现实世界

① 参见范立冬、李曙光、张治刚《虚拟现实技术在医学训练中的应用》,《创伤外科杂志》2008年第6期。

② Andy Clark, Dave Chalmers, *The Extended Mind*, Oxford University Press, 1998, pp. 7-19.

③ Andy Clark, Dave Chalmers, *The Extended Mind*, Oxford University Press, 1998, pp. 8-9.

④ Andy Clark, Dave Chalmers, *The Extended Mind*, Oxford University Press, 1998, pp. 643-644.

中一样去得到更多关于这个对象的实体感知。虚拟世界中除了需要身体以外,还需依靠想象,去“统摄性地完成由记忆中的感知经验和意识作出推断共同建构出来”<sup>①</sup>;另一方面是虚拟现实世界依赖物理技术现实,基于现实日常生活,从而进行的场景再创造与加工。因此,在这个耦合系统中,两方面的认知资源都高度依赖虚拟现实世界与认知主体的交互活动和解释活动,并且高度依靠物理技术作为大脑的延伸来承担交互媒介,从而两种认知资源旋涡推动着整个认知系统动态运动。在这个耦合系统中,身体作为物-符号-媒介三联体的符号功能得到了前所未有的重视、开发和利用。

事实上,在新日常生活之中,VR技术仅仅是人类延展认知技术的一种,类似的还有如全息甲板(holodeck)借助VR技术模拟整个场景以达到逼真的视觉效果,同时还可以进行虚拟人际互动。这些技术代表了强调身体与延展认知技术需物理连接的一种延展认知系统。与之相反,近年大热的以深度学习神经网络为代表的人工智能技术,如阿尔法狗(AlfaGo)人工智能程序以及WordSmith新闻写作机器人;如着力模拟真实世界的物体带给人们的物理特性和触感的360度高清视频技术等,虽然无需与人类身体发物理性连接,但却是对人类大脑的延伸的延展认知技术,其目的在于服务于人类认知

系统。在后者的延展认知活动中,尽管大脑与延展认知技术之间不存在直接交互活动,但是由于技术本身不具有意向性能力,因此这些延展认知技术依然是作为人类大脑的物理性延伸,服务于人类的认知活动。这里需要强调的是,克拉克等人提出“认知不局限在头脑中”和“心灵可延伸至世界”的两个论断,对后者学界已提出质疑,在本文中也不认为心灵可延伸至外部物理技术,其主要差异在于物理技术不具有人类认知的意向性。因此,本文所强调的是延展认知技术是作为人类大脑的延伸服务于人类认知活动,为人类意义世界拓展无限可能性,而非是对人类心灵的延伸。

据相关数据显示,截至2017年12月中国手机网民规模达7.53亿<sup>②</sup>,以手机为核心的智能设备成为“万物互联”的基础,车联网提升了日常生活中出行体验,而智能家居系统促进了居住体验升级。伴随移动终端升级,新日常生活中人们的衣食住行等基本活动的变化都必然会促发人们认知系统和认知结构的整体改变。作为人类身体、特别是大脑的延伸,延展认知技术不断地推陈出新,重构了人们对于经验世界的认知框架,并将深刻地影响和改变当下人们的生活方式和存在方式,伴随人类延展认知能力的提升,人们会不断为人类日常生活的意义世界赋予新的意义增长点,增加意义势能。

[责任编辑:廖霞]

① 彭佳《从符号现象学出发论想象》,《符号与传媒》2017年第2期。

② 中国互联网信息中心,第41次《中国互联网络发展状况统计报告》,http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxzbg/hlwtjbg/201801/P020180131509544165973.pdf。

Film Festival of Amsterdam ( IDFA) for the past 30 years ( 1988 – 2017) since its foundation. In adopting quantitative study method and encoding information from perspectives of film content ,production background ,statues of investment and characteristics of periodical changes ,the paper tries to explore how Chinese independent documentary impacts on China ’ s cultural security in international communication. The paper argues that previous policies for independent documentary management should be radically reformed in dealing with the current changes of documentary industry.

**Research on the Construction of China’s National Image under “ People’s Daily • Overseas Edition” from the Perspective of Frame Theory——A Case Study of Reports on “the Belt and Road” from 2013 – 2017** ..... ZHAO Yi – yang ( 160)

Since “the Belt and Road Initiative” was first proposed ,it has received continuous attention from all walks of life both at home and abroad. " People’s Daily • Overseas Edition" ,as the most influential and authoritative comprehensive Chinese newspaper in overseas Chinese media ,bears the important task of external communication and construction of the national image. Based on the framework theory ,the study found that the newspaper made full use of " media events" to shape the image of the country in the " the Belt and Road" reports. The newspaper focused on official information and different voices ,weaken political image ,and focused on shaping economic image instead. It successfully shaped China ’ s national image as a positive big country taking responsibilities.

**Fictionality and Reality: The Representation of Dreams in Films** ..... FANG Xiao – li( 172)

Dream as a narrative is highly similar to film ,so film seems to be a better way than languages to represent dreams. The representation of dreams in film blurs the boundary between fictionality and reality so that people doubt about the truth of reality; or the representation of dreams in film equals dreams to reality to make people believe dreams are as true as the real experience; or the representation of dreams reverses the truth of dreams and reality ,making people believe in the truth of dreams instead of the truth of reality. In many films ,nothing in the dream is different from the real world and everything can be weaved into the memory system ,becoming part of human beings’ memory. Films discuss the truth of dream in a special way ,and even try to discuss the shared experience and memory of the dreamers. Since experience in dream is as important as in the real world ,as true as in the real world ,and is part of the memory system ,the ethics of dreams cannot be ignored.

**Human Body Serves as the Sign Medium in the Context of Virtual Reality and New Everyday Life**

..... XUE Chen & ZHAO Xing – zhi( 179)

The emerge of virtual reality gives arise to the re – examination of the function of human body in the human cognition and communication of meaning. This paper proposes that human body has triple functions of matter – sign – medium ,and throughout the history of human communication ,this triplets of body demonstrate various biased features. In the context of new everyday life ,the function of human body as matter arises and the triple functions of human body are reconnected. Therefore ,in the context of new everyday life ,new technologies as virtual reality will work as the extensions of human brain and rebuild the cognitive mechanism and life style of human beings.