

洞见

通用人工智能(AGI)的横空出世标志着人工智能时代的真正来临。我们不禁追问,如果马克思生活在今天,他将会如何看待人工智能?这一追问不仅需要重新回到马克思的思想史语境和方法论视域,而且需要切实结合当下实质性地推进历史唯物主义的时代化和具体化。

“一般智力”与工艺学批判是认识AI的重要入口

南京师范大学哲学系暨数字与人文研究中心副教授 张福公

以 ChatGPT 为代表的通用人工智能(AGI)的横空出世,标志着人工智能时代的真正来临。马克思曾指出,任何真正的哲学都是自己时代精神的精华。因此,如何以哲学的方式准确把握智能时代的时代精神,便成为当代人文学者必须予以思考和回答的重大时代命题。始终紧贴时代脉搏而不断发展的马克思主义哲学为我们深刻把握人工智能的社会历史本质及其潜在挑战提供了一种极具解释力的致思路径。换言之,我们不禁追问,如果马克思生活在今天,他将会如何看待人工智能?这一追问不仅需要重新回到马克思的思想史语境和方法论视域,而且需要切实结合当下的现实内容实质性地推进历史唯物主义的时代化和具体化。就此而言,马克思的“一般智力”(general intellect)概念与工艺学批判为我们提供了一个重要入口。

资本逻辑批判与AI的社会历史本质

正如张一兵教授所言,历史唯物主义的方法论核心在于透过事物表象而洞悉其背后的社会关系及其反向物相化过程。因此,对于 ChatGPT 等人工智能模型的社会历史本质的理解就不能只停留在技术表象层面,而应该认识到它在本质上是资本关系统治下的一般智能(general intelligence)的对象化一物相化产物。换言之,我们通常所说的人工智能只是在技术层面上而言的,其社会历史本质在于一般智能,亦即基于特定社会关系的社会智能(social intelligence)。更准确地说,一般智能是由

资本主义社会化大生产及其内在矛盾的历史性展开所建构起来的社会智能,因而表现为一种虽不可见却客观存在的现实抽象。

历史地看,一般智能的历史逻辑起点源于工场手工业时代基于劳动分工的“劳动一般”。一方面,“劳动一般”范畴得以确立的现实基础在于,现实劳动在特定历史阶段发展为十分发达的具体总体(即社会劳动),成为超越个别性和特殊性的物质生产领域的“看不见的手”和“现实抽象1.0”;另一方面,这种社会劳动本身是由资本对劳动的实质吸纳和剥削关系所塑造的,因而社会劳动生产力在根本上表现为资本的生产力。

一般智能的历史质点建基于机器大工业时代作为社会智力的“一般智力”。在马克思看来,一般智力既是社会化生产进程中社会知识不断积累的历史性产物,又标志着脑力劳动与体力劳动、人(活劳动)与机器(科学技术)之关系的历史性变革。一方面,科学技术彻底摆脱了经验性的个体知识形式,发展为系统化理论化的社会智力/社会头脑(gesellschaftlichen Him),并在现实生产实践对象化为居于统治地位的社会生产力。在此意义上,一般智力表现为物质生产领域的“看不见的脑”和“现实抽象2.0”。另一方面,科学同劳动相分离而服务于资本在根本上是由资本关系所决定的,即克服工场手工业分工的狭隘技术基础和自然局限而建立符合资本性质的生产方式。

遵循马克思的方法与思路,我们可以将当代基于智能技术的社会智能恰切地概括“一般智能”。一方面,“一般智能”是一般智力在当今智能时代的最新发展形态,是社会智力在智

能技术的加持下转变为社会智能的历史性产物。智能技术的发展既是社会智力的对象化产物,又反过来日益深刻地改造着个体智力和社会智力本身。因为计算机和网络信息技术,特别是人工智能等技术范式的发展,在很大程度上深刻改变了社会人的思维方式、扩展延伸了社会人的认知能力,从而在总体上改变了社会智力的作用机制。在此意义上,社会智力在智能技术的加持下逐步发展为它的更高级形式即社会智能,并作为独立于个人的不可见的社会力量,表现为“看不见的人本身”和“现实抽象3.0”。另一方面,一般智能是资本主义生产方式之矛盾运动的历史性产物,并成为当今智能时代占统治地位的社会生产力形式。20世纪70年代兴起的后福特制使个人和集体的认知能力、社交能力、信息处理能力和技术创新升级成为资本逻辑的内在要求。21世纪以来,人工智能、大数据所代表的新一轮科技革命和产业革命正是这一趋势的阶段性成果和历史性转折,其实质是资本通过吸纳一般智能而赋予生产以智能的性质,使智能化生产成为当代资本主义生产方式的新形态。在此意义上,ChatGPT所创造的生产力解放仍没有超越资本逻辑的统治。

工艺学批判与AI的技术拜物教机制

通过回溯一般智能的社会历史本质,我们会发现,一般智能不仅是一种社会化生产意义上的现实抽象,而且基于其自身的相对独立性和理性逻辑方法而具有形式抽象的规定。这

游戏化的数据库生产与消费、现代化的传统大叙事以及区隔式的身份认同共同构成了网络平台化时代中国二次元文化的传播机制的底色。这就使得二次元文化极为适合在网络时代创造性转化中华民族赖以赓续的传统文化和宏大叙事。

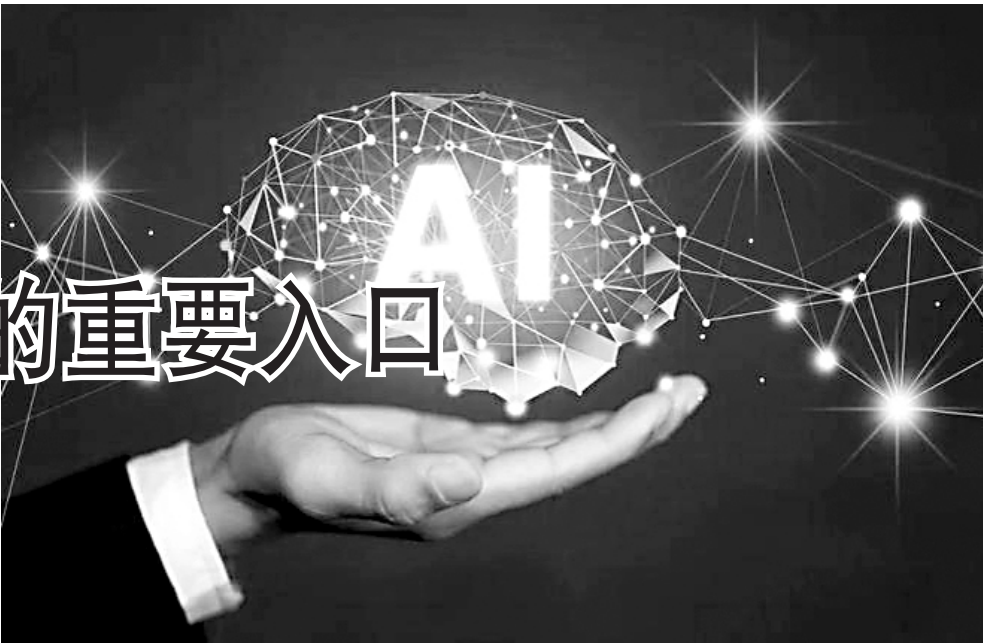
它所建构的世界一方面给青少年甚或成年人提供了关于自我认同、社会实现及亲密关系等诸多现实愿望的投射与满足,更重要的是,二次元异托邦也是时代精神感召下大叙事的一种虚拟投射。因此,二次元文化不仅仅是区别于现实的想象“异托邦”,也是和历史、现实不断交融互动的文化“异托邦”。

具有丰富的圈层和多元心理需求

但二次元文化的融合特征并不意味着二次元迷群可以轻易地融入宏大叙事所宣扬的的主流事件。在对700多位二次元迷群的调查研究发现,平台化的二次元沉迷是和二次元迷群现实中感受到的污名息息相关,越是认为自己的文化品味独特且区别于其他人的二次元迷群,越可能感受到来自外界对于二次元迷群的污名,这些污名认为他们自卑、内向并且不善社会交际,以观看并沉浸于虚拟的动漫或游戏作品为生活中心。这些污名反而会将他们更加驱赶向虚拟世界,形成心理上的内向循环。一些二次元迷群甚至拒绝称呼自己为“粉丝”,他们有着更为细分的圈层化称谓,如汉服圈、JK圈、动漫宅、游戏宅,等等,用以区别更为世俗化的“粉丝”。不同于行动逻辑高度一致的追星群体,二次元迷群具有更丰富的圈层和多元心理需求,因此,很难对他们的文化认同和行动逻辑做一刀切式的引导。但也不难看出,二次元异托邦与现实世界的距离远比我们想象更近。主流越是能够对这些独特的文化认同做去污名化、肯定性的解读和引导,就有助于二次元迷群走近现实,参与各种形式的公共传播。

简言之,游戏化的数据库生产与消费、现代化的传统大叙事及区隔式的身份认同共同构成了网络平台化时代中国二次元文化的传播机制的底色。这就使得二次元文化极为适合在网络时代创造性转化中华民族赖以赓续的传统文化和宏大叙事。文化的创造者和引导者则需要将现代化的社会观念植入传统,用适合二次元的多模态话语和专属于二次元的数据库符号转译这些优秀文化,进而为新时代社会主义文化建设与传播助力。

[本文系上海市社科规划课题“上海青少年‘二次元’网络亚文化传播与引导机制研究”(2018EXW004)成果]



种形式抽象源自于现代科学技术所固有的自然主义—客观主义—还原主义原则所建构的抽象技术形式,并构成现代科学技术的拜物教性质及其意识形态功能得以确立的逻辑基础。正是在这一点上,以 ChatGPT 为代表的人工智能对人的思维方式和人文学科的科学地位带来根本性的挑战与危机。对此,马克思的工艺学批判为我们辨识 ChatGPT 的技术拜物教机制提供了有益启示。

现代工艺学(Technologie)肇始于德国工艺学家约翰·贝克曼(Johann Beckmann),其起源和概念本身蕴含着双重维度:一是源自德国官房学传统的政治行政内涵,即技术的发展服务于国家利益;二是受自然科学方法的影响,力求将知识从具体实践中分离出来建构严格的分类体系,以客观描述存在和生产过程的必要方式。后者正是科学技术及其理论形态(例如工艺学)所积极主张的自我定位:基于自然科学的精确性和客观性的客观知识,其基础方法论原则是自然主义、客观主义和还原主义。马克思立足对一般智力的社会历史本质的科学揭示,深刻批判了工艺学的拜物教性质;科学技术(机器体系)的客观主义—还原主义原则以科学的客观性和真理性的名义掩盖了技术背后的基于不平等和剥削的社会关系过程,遮蔽了劳动在技术的座架下沦为丧失任何可能的主观性和意向性的抽象劳动的事实,并使身处其中的人们都相信这是完全合理的过程。意大利学者罗伯特·菲内利(Roberto Finelli)准确指出,自后福特制以来,这种技术拜物教通过将人机对立关系颠倒为人机融合关系而发展为新的形态:新科技的发展旨在促进个人与集体的创造性和主体性的发挥与发展,从福特制的奴役和单调中解放出来,开创知识一

析义

贬抑奇技淫巧这种理念的肯定性表达应该是怎样的?中国古代手工业的伦理原则又是什么?也许该是《墨子》所说的“利人”,《潜夫论》所说的“致用”。

奇技淫巧之流变

黑龙江大学哲学学院副教授 闻涛

说:“务奇伎淫巧,浮薄浇诡,业专于是者,货易于是者,不苦于体,不疲于神,皆坐而获利焉。”

例子很多,不可尽举。而几乎任何例子都在明确表达对奇技淫巧的贬抑态度。更重要的是,不止《尚书》《礼记》如是说,皇帝和朝臣在事关天下治理的政论文章中也对此反复强调,由此既能看出古人对此的一致性态度,又能体现这件事的重要程度。

当然,与其说“奇技淫巧”是一个词汇,不如说它是一种理念。汉语的表达方式异常丰富,对一件事儿可以有有很多种描述方式。奇技淫巧有许多近义表述,比如奇巧之器、过制之巧等,如果联系到刻镂文采,就还有雕文刻镂、锦绣纂组、雕镂珠玕、纹绣宫锦等。这些概念共同营造出一种话语氛围,就是对手工业中奇异技能和过度工巧进行贬抑。

贬抑奇技淫巧作为伦理禁令,是面向整个古代手工业的。因为它既不是只针对手工业的某个方面,比如质量、传承,又不是只针对手工业的具体分支,比如冶金、纺织。它笼罩在整个手工业之上,要求历朝历代的手工业整体都遵守这个原则。

需要承认,在生产水平相对低下、人们温饱尚不能完全满足的社会条件下,对奇技淫巧进行贬抑是有正当性的。一旦奇技淫巧之风在社会上蔓延开来,就可能滋奢致贫。所谓滋奢,就是滋长统治阶层的骄奢淫逸;所谓致贫,就是导致普通百姓的生活走向贫穷。因为在中国古代的社会结构中,奇技淫巧的享用者只能是权贵阶层,而这同时势必会挤压底层百姓的日用所需。

贬抑奇技淫巧作为伦理禁令,终归是一种否定性表达,只说手工业不该怎样,却未点明应当如何。贬抑奇技淫巧这种理念的肯定性表达应该是怎样的?中国古代手工业的伦理原则又是什么?也许该是《墨子》所说的“利人”,《潜夫论》所说的“致用”。

大故事与旧传统的创造性转化

上海交通大学副教授 李耘耕

日前,阔别银幕27年的日本现象级动漫《灌篮高手》剧场版《The First Slam Dunk》登陆中国内地院线。该片甫一上映,就引来了80、90一代“中年人”的集体狂欢。作为日本二次元文化的代表,《灌篮高手》的电视动画曾经在上世纪90年代承载了一代人的青春记忆,二次元文化不仅仅是一种青少年亚文化或怀旧文化,对很多人来说,它是一代青少年的文化启蒙。

依然是重要的青少年文化形式

1981年,日本现代漫画鼻祖手冢治虫的作品《铁臂阿童木》被引入中国,是中国最早引进的动画片之一。在这之后,中国引进了诸如《圣斗士星矢》《哆啦A梦》《名侦探柯南》等众多二次元动漫名作,二次元文化在中国生根发芽,时至今日,依然是重要的青少年文化形式。

“二次元”原意指二维空间或世界,它与“三次元”(即现实世界)相对立,泛指由动画(Animation)、漫画(Comics)、电子游戏(Games)、网络小说(Novels)等媒介所创造的文化世界,因此又称ACGN文化。二次元文化源于日本,上世纪70年代末到80年代初,日本媒体出现用“御宅族”(おたく,英译为otaku)称呼“宇宙战舰大和号”及《银河铁道999》的粉丝。“御宅文化”成为“二次元文化”的噱头。“日本学者东浩纪曾在《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》一书中梳理了日本二次元文化从二战后至今的社会思想史背景,指出日本在战后兴起的二次元文化是“用产自美国原料所创造的拟日本”,它连接了战败的经验,同时建构起一个具有独特想象力和未来认同性的宏大叙事。但这一现象在90年代后发生变化,随着日本经济进入长期滞涨低迷及低欲社会的到来,宏大叙事逐渐失去了魅力。互联网的兴起为二次元的符号化传播提供了技术条件。在此背景下,二次元拟像符号不断增殖,建构了二次元文化中庞大的符号数据库。通过对这些数据库拟像的重构,宏大叙事被消解,进而出现了“数据库创作与消费”,典型的例子如“萌文化”兴起。互联网和各种二次元平台成为这些拟像符号增殖和重新组合的生成与传播界面。

与之类似,进入到网络时代的中国二次元文化也出现了类似“数据库创作与消费”。2009年,主打二次元文化的哔哩哔哩(B站)网站创立,逐渐成长为中国二次元文化传播的主要平台。借助弹幕、鬼畜、宅舞

及Vocaloid等新兴的二次元参与形式,B站很快成为中国二次元文化的一个主战场。自2010年始,B站在每年的除夕夜都会自制二次元春晚“拜年祭”(后于2021年更名为拜年纪)。我们对历年“拜年祭”进行文本分析后发现,“拜年祭”所表征的二次元文化呈现出游戏化的多模态话语互动的特征。比如2020年的单品《横竖撇点折》在一个4分钟原创歌曲中,二次元“萌娘”将汉字的造字六法与书写七体融入歌词之中,构成了一组中国传统节庆当中常见的猜灯谜游戏,粉丝可以通过弹幕、评论等形式参与解谜的游戏。甚至在一些“拜年祭”文本中,解谜可以是跨媒介的,比如2018年“拜年祭”中十二生肖的剧情就将《易经》八卦的符号和二进制解谜互动融入其中,而完整的谜底却藏在知乎的热帖中。相较于传统二次元作品常常以单文本(包括漫画和动画)、单媒介为中心,平台化的二次元创作与消费是数据库式的、游戏化的、多模态的及跨媒介的。

与历史和现实交融互动的文化“异托邦”

然而,这是否意味着在中国诸如传统文化、家国情怀等宏大叙事也在二次元文化的数据化浪潮中被消解?对此,我们提出了不同的理解。在各种二次元创作中,中国传统文化与二次元的结合成为显著特征。以B站“拜年祭”为例,2015年的《权御天下》和2016年《九九八十一》的灵感分别来自《三国演义》与《西游记》;2017年《万神纪》是以中国传统神话为蓝本;2018年的《逆流千秋》歌颂了自古以来中华民族与水患抗争的故事;2019年的《繁华唱遍》则化用了昆曲的唱腔,并将传统戏曲的传承融进了歌词叙事。在大灾袭来,取材自中国神话故事的《大圣归来》《白蛇传》及封神系列动画都取得了票房和口碑的双丰收。传统文化与二次元的融合背后,显示依托于历史和文化传统的大叙事非但没有退场,反而在平台和资本的助推下,建构起了一种超越传统民族主义叙事的大故事”,如2018年“拜年祭”的《乒乓帝国》,讲述了一个少年乒乓球员失败但又最终战胜非洲黑马的故事,但同时也赞扬了“对手”个人奋斗的价值。在这个意义上,二次元文化成为当代青年人的一个“二次元异托邦”。

“异托邦”的概念源自法国思想家福柯,是用来指涉一个存在于现实之中但又与现实具有异质性的“他者空间”。二次元文化虽然充满了想象和虚拟的形式和要素,但是