

doi:10.3969/j.issn.1674-117X.2023.06.011

# 游戏·情绪·权力：元宇宙中舆情传播的核心面向与演化逻辑

顾广欣, 王 博

(宁夏大学 新闻传播学院, 宁夏 银川 750000)

**摘要:** 作为未来媒介的元宇宙, 其塑造舆情传播行动逻辑的原点在于: 元宇宙实现了身体与行动的数字化耦合, 赋予舆情主体“游戏人”的角色属性与行动逻辑; 虚实关系的变迁, 使得情绪与共情代替观点与解读成为元宇宙中舆情演化的核心动力; DAO与Web3.0的技术结合, 让舆情行动的权力规则走向平权化, 实现了一种开放的共治逻辑。基于此, 元宇宙中的舆情治理尤其需要关注虚实互构的特殊场景对人行行动意识的影响, 通过虚实结合的系统方案来应对未来风险。

**关键词:** 元宇宙; 舆情传播; 演化逻辑; 治理风险

中图分类号: G206

文献标志码: A

文章编号: 1674-117X(2023)06-0081-07

**引用格式:** 顾广欣, 王 博. 游戏·情绪·权力: 元宇宙中舆情传播的核心面向与演化逻辑[J]. 湖南工业大学学报(社会科学版), 2023, 28(6): 81-87.

## Game, Emotion and Power: The Core Orientation and Evolution Logic of Public Opinion Communication in Metaverse

GU Guangxin, WANG Bo

(School of Journalism and Communication, Ningxia University, Yinchuan 750000, China)

**Abstract:** As the future media, the origin of the Metaverse in shaping the action logic of public opinion communication lies in: the Metaverse realizes the digital coupling of body and action, and endows the public opinion subject with the role attribute and action logic of “game man”; With the change of the relationship between reality and virtuality, emotion and empathy have become the core driving force instead of viewpoints and interpretations for the evolution of public opinion in the Metaverse; The technical combination of DAO and Web3.0 makes the power rules of public opinion action equal and realizes an open co-governance logic. Based on this, the governance of public opinion in the Metaverse needs to pay special attention to the influence of the special scene of virtual and real interaction on people’s action consciousness, and deal with future risks through the systematic scheme of combining virtuality and reality.

**Keywords:** Metaverse; public opinion communication; evolution logic; governance risk

收稿日期: 2023-09-05

基金项目: 宁夏自治区级教学改革项目“新范式、新进阶: 新文科背景下传播学的教学创新”(BJG2021026)

作者简介: 顾广欣(1978—), 女, 浙江湖州人, 宁夏大学教授, 博士, 研究方向为传播社会学;

王 博(1997—), 男, 安徽安庆人, 宁夏大学硕士研究生, 研究方向为传播社会学。

在游戏《赛博朋克 2077》的背景设定里,由理查德·奈特构思的夜之城原本是为了打破制度束缚、实现平民自治而建造的理想家园,但最终却如它的命名一般堕入腐朽的黑夜。这种看似遥远的黑色寓言其实在时兴的元宇宙(Metaverse)讨论中就已经诞下了技术胚胎。扩展现实技术复刻三维场景, AI算力构建虚拟化身,区块链与Web3.0推动自组织行动,基于这些革命性的技术底座,我们理所当然地认为,元宇宙是开启某种社会形态的钥匙,期待它能够搭建一座去中心化、自由沉浸的未来“夜之城”。媒介技术会因为多元的社会建构力量呈现出不同的发展成熟度,唯有与人类未来需求相适的媒介才能通过吞并部分传统权威而成为社会的行动者之一,这一过程也被Hjarvard称为“媒介化”(Mediatization)阶段<sup>[1]</sup>。尽管元宇宙的媒介化过程能否创建想象之中的社会图景依然有待验证,但可以确定的是,在这样一个虚拟与现实无缝衔接的具身互联网(Embodied Internet)<sup>[2]</sup>当中,个体行动的要素与群体交往的结构必然会被内置新的规定性。换言之,从人的行动关系入手将关于技术的想象凝实,有助于我们理解一种“具体的元宇宙”。

正是在这一意义上,本文选取舆情传播这一具体切面来管窥元宇宙媒介的生成作用。一方面,舆情是媒介化社会中糅合着社会逻辑、主体逻辑与技术逻辑的特殊传播领域,它往往能集中反映媒介与社会的互构过程<sup>[3]</sup>;另一方面,时下的数字互联网时代舆情传播也是社会治理研究与技术研究的学术要务,对舆情实践的未来范式作出准确的研判与分析,有利于完善关于舆情内在机理的思考,为当下治理路径提供借鉴。据此,本文拟首先对媒介与舆情的媒介化逻辑演变进行回溯与梳理,然后在此基础上论述元宇宙重构舆情实践的核心面向与具体逻辑,并对元宇宙中舆情的治理风险提出治理思路。

### 一、舆情的媒介化逻辑演变

舆情是现代社会治理中的概念,在剥离了自上而下的管理视角以后,它是一种特定时空内涉及某一议题的群体的情绪、观点乃至诉求的混合体。作为社会交往的具象样本,舆情的媒介性继承了社会整体媒介化转向的基本范式,同时又具备自

身独特的逻辑。从宏观看,媒介与舆情传播存在两个基本的接点。一则是个体如何利用媒介获取生活范围内的公共讨论内容,这里涉及麦克卢汉所说的感官重塑与环境延伸。在麦氏看来,“每一种技术对人感知模式的重组都在实际上造就了一种新环境”<sup>[4]</sup>。或者说,媒介从本质上说是人感知外部经验世界的中介物,在舆情传播中它塑造了个体所感知的意见气候的范围与形式。第二个接点是群体如何借由媒介生成公共讨论中的关系结构,这也正是德布雷所强调的“关系媒介”隐喻。德布雷始终立足一种“关系,而非物体”的媒介研究,在他这里,媒介不被认为是器物本身,而是关系的编织方式与连接整合手段的总和<sup>[5]</sup>,与之对应的是舆情传播中由媒介所决定或者所形塑的传播结构与权力结构。着眼于传播实践的具体过程,舆情至少在三个层面受到媒介逻辑的型构。首先是实体层的要素流动,其包括信息如何补充、观点如何摘取、情绪如何演化以及诉求如何聚拢等;其次是结构层的框架建立,其包括舆情的时空范围与主体范围、议题的属性倾向等;最后是连接层的关系桥接,这其中最主要的是舆情的传播链条、主体的权力关系、诉求的利益格局等。

在技术沿革的历时性视角中,舆情传播的媒介化逻辑更为清晰。在前大众传播时期,口耳、体态等物理媒介使得集体商议必须依托于身体践行,塑造出强关系的具身交往,舆情传播存在明显的部落式结构,讨论主题局限于附近生活,观点凝结更依赖长者权威。这一阶段媒介内置于人,人作为行走的传播终端必须遵循结构化的环境而行动。自文字诞生以来,肉身与个体行动的稳固关系不断解绑,人类感官开始进入媒介的延伸与分割阶段。观点权威的塑造出现了空间转向,其不再追求“与时间相关的赋权”而是追求一种世俗化的扩散<sup>[6]</sup>。这凸显出媒介实质上构成了主体认知与行动的过滤网,舆情传播开始不得不与媒介的中介作用交缠。步入大众传播时代以后,舆情传播的纵向维度逐渐凸显,中心化的媒介渠道使得治理者与平民社会不断分化。进入电子传播时代后,舆情传播实现了基于弱关系的分布式交往,公众得以通过其在网络平台的数字分身来代理讨论行动。至此,舆情传播迎来了一次革命,脱域的交往、表达的自由以及圈层化的连接成为数字

时代舆情实践的直观描述, 其呈现出一种“层级传播的交织叠合状态”<sup>[7]</sup>。在此基础上, 元宇宙要完成的是对数字媒介逻辑的整体超越。在这样一个虚实相生的可持续线上生活世界中, 平面化的舆情表达升格为立体式的舆情实践, 可沉浸式的场景替代可理解的语境, 闭环式经济系统补齐了“独立世界”的最后一块拼图。这使得关于舆情传播的思考必须回到基本的原点, 即谁在生成舆情? 什么构成舆情演化的核心动力? 舆情传播的总体规则如何制定? 本文试图从舆情行动的内部视角对以上问题作出回答。

## 二、从传播到游戏: 舆情主体的行动面向

社会治理意义上的舆情主体常被认为是具有充分理性、清晰诉求以及组织行动能力的公众<sup>[8]</sup>, 但公众并不是一个抽象的概念, 而是对于特定媒介环境与社会环境中具备公共参与能力的人群的整体画像。这也意味着在历时性视角中公众样态的流动性主要来自社会实践方式与媒介使用方式的共同塑造。塔尔德在谈到报刊时认为它“造就了公众”<sup>[9]</sup>, 更为具体地说, 他认为是一种将公共信息平等地四处散播的大众媒介培养了基于文字认知与理性思维的社会群体。塔尔德在这里之所以抱有如此期待, 主要是因为报刊事实上为社会提供了一种分享与提取间接经验的中心化平台。这类公众或舆论的形成是转译式的, 或者说经过了文字媒介的中介化(Mediated), 它所倚重的是信息的互通与表征系统的联结。实际上, 在互联网时代这种传统范式仍在延续。我们惊叹于信息的极大扩充与信息模态的极大丰富, 但始终无法打破“身体的囚笼”, 使传播两端的个体获得同一的体验。这实质上反映了二维互联网缺乏对临场感(Presence)的深层调度能力, 也表明信息的生产、转译与接收的过程存在中介化传播所带来的阻滞感。如此, 媒介在实现信息的远程传递与及时反馈的同时, 也让公众之间的交流沦为“交叠的独白”和“没有保证的冒险”<sup>[10]</sup>。正是在这一意义上, 元宇宙实现了身体与行动的数字化耦合, 其通过引入游戏化(Gamification)的互动逻辑来颠覆过往由信息所主导的公共交往方式, 并最终使得公众这一概念获得了新的角色属性与行动逻辑。

### (一) 身体性的回归与游戏人角色

梅洛-庞蒂强调, 在考察人的思维与行动时身体的介入是常常被忽略但又不得不提取分析的重要面向, “我们通过我们的身体在世界上存在”<sup>[11]</sup>。在虚拟引擎与数字孪生(Digital Twin)搭建的元宇宙世界中, 数字化的身体性代替了现实中的身体成为公众舆情行动的载体。这种身体性首先意味着传统的视听系统开始与触觉、嗅觉以及空间场景产生连接, 公众收获的是与现实世界别无二致的感官经验, 其体验到应激式的互馈过程。舆情传播中的“发声”“商议”“动员”不再仅仅是一种传播活动的指代, 而是能够看到清晰的行动链条的在场行为。其次, 数字化的身体性又脱嵌于现实中的肉身关系, 拥有超然于个体身份框架与社会场景束缚的流动性权利。这保证了舆情传播中讨论场景的可退出性, 其使得公众得以穿梭于不同的事件与话题, 对所有的内容与关系召之即来、挥之即去。质言之, 元宇宙对身体性的利用, 推动了公众从二维的数字人到立体的游戏人这一角色转变。舆情传播以交往的沉浸性与行动的自由度为底层支撑, 在具体的舆情事件中, 公众不满足于让自己的声音淹没于茫茫的评论区, 其通过身体表达与交往活动推动公共讨论的演进, 他们犹如置身沙盒游戏(Sandbox Games)的玩家, 将自身的行动融入环境的再造之中。在这样的行动环境之中, 过去旁落的人性要素被卷入舆情传播过程, 情感与冲动成为了舆情动员的重要驱动力, 作为游戏人的舆情主体开始拥有更为具体的人性特征与更为丰富的人格自由。这样, 舆情商议就不再是效率至上的功利性活动, 而是逐渐走向斯蒂芬森笔下高度自主性的传播游戏<sup>[12]</sup>。

### (二) 居间性的空间与游戏化行动

“游戏是在某一固定时空中进行的自愿活动或事业, 依照自觉接受并完全遵从的规则, 有其自身的目标并伴以紧张、愉悦的感受和有别于‘平常生活’的意识。”<sup>[13]</sup>在赫伊津哈的定义中, 游戏性可以解释为是一种规则框架之内使用户获得积极的心理与行动的控制感的特性, 自由与规则是理解游戏本质的两个基本维度<sup>[14]</sup>。当元宇宙实现媒介与游戏的结构耦合, 舆情传播也成为自由性与规则性相互交织的行动场域。其既向外敞开, 又保持一定的内在边界; 既包含真实元素, 也有

虚拟形态。这是一种居间性的特殊空间。从自由一端而言,游戏化的舆情行动实现了多元多样的个体体验与社会功能。在 Web3.0 的去中心化机制下,公众参与舆情的每一次发声与行动都会被纳入集体记录系统,并在通过区块链技术实现内容确权后被确定为个人数字资产。这类似于一些高自由度的 MMORPG 游戏中常见的“贡献榜”或“声望值”。由此,公众在舆情传播中可以根据自身掌握的行动资源,灵活采取身份策略,去扮演提供与补充信息的“公民记者”,或是剖析与总结事件的“意见领袖”,又或是动员与引导他人的“组织者”。在这些社会行动中,公众在舆情事件的临时目标下建立交流与协同,完成一次“任务”与“副本”的体验,也借此吸纳社会资本,重建自身在元宇宙世界中的生态位。而从规则方面看,公众从参与舆情行动的第一刻起,就默认了游戏的底层逻辑。这种逻辑借由智能化算法来执行,它不规定行为的路径而只是确定行为的边界,如提示与引导公众在舆情传播中获取收益的方法并以此鼓励玩家“play to earn”,或者在个体出现提供虚假信息、发表极端观点等违规行为之后,通过集体系统抹去其收益或判定其出局。总结而言,在元宇宙中,舆情网络基于游戏性而编织,公众也即玩家与算法程序一起维持一种张而不破的行动契约,并以此释放舆情的自组织效率。

### 三、从解读到共情:舆情演化的核心动力

传统意义上舆情演化过程是一种信息流、观点流与情绪流的交融共生,它的核心是观点博弈<sup>[15]</sup>。可识别与有区分的观点萌发于舆情发酵的早期,并最终出现于舆情传播的成熟期。它的出现,意味着各方利益主体已经完成关于事件信息的基本爬梳,并在此基础上进行了认知调动与情绪连接。在此意义上,在前元宇宙时代审视舆论场发展变化的重要依据就在于,从观点丛中判断一种主流意见及其代表的情绪向度与利益关系。这种以观点为本位的舆情生态,在相当程度上仍是转译式的媒介逻辑所形塑的产物。在这种逻辑中,信息是一种文字、图片或视频的铺陈,是尚待解读的。这就导致观点处于信息的上阶位,或者说成为信息的成熟态。对于任何一个入场的公众个体来说,单独地判断一种信息的真假或识别一种情绪的理

性程度都需要较高的成本,而追随具有逻辑链条的观点则成为合理的行动策略<sup>[16]</sup>。由此而言,当转译媒介发展为具备系统性拟像能力的元宇宙之际,虚实关系的变迁开始重置舆情演化的要素,“解读与观点”逐渐让位于“共情与情绪”。这在短期内影响了舆情传播中的认同塑造,从长期看则生成了舆论场域中特殊的公共性。

#### (一)“拟象先行”与认同的塑造

语言和拟象(Simulacra)的产生一定程度上代表了人类为推动交往活动所做的两种不同努力。如果说语言致力于建造沟通的桥梁,那么拟象则是用于丰富体验的图景。在元宇宙中,拟象(Simulate)超越了二维性的符号生产,转变为一种集成多尺度、多概率和多物理量的仿真,它的目标是完成对人的全生命周期的映射。在这样一个虚拟与现实交叠的数字平行空间中,现实的拟象代表的是原生世界,实在的现实则是某种参照体系,在原物与拟象的竞争中造就了鲍德里亚所说的“拟象的先行”(Precession of Simulacra)<sup>[17]</sup>。换言之,区别于数字时代对于具体拟象的提取与应用,元宇宙世界中拟象的自我增殖已经构成了一种环境要素。同时,在相当长的时间内,元宇宙的算力基础都难以支撑对现实社会空间的等比复刻,拟象往往被集中用于构建一种高度拟真的场景。也正是通过对场景的计算、构型以及整合,元宇宙才能为公众参与舆情行动搭建舞台。这就衍生出舆情演化的中心逻辑,即行动的基础是对一种即时的当下的三维场景的体认,个体在具体舆情事件中的所看、所听、所感都形成了逻辑自洽的系统,感受正在代替理解,填充着认同的内涵。具体而言,这种感受式的认同存在两个前后衔接的环节。首先是基于表象的认知共鸣。在共建共创的虚拟引擎工作坊中,个体创作力被极大地利用,舆情事件通过 3D 内容产品被高度还原,这使得舆情事件中的客体、要素、细节与行动方式得以高颗粒度地具象化呈现。这样,公众接收的就是一种短链的直观信息及其反馈,深度的思考卷入则被弱化。其次,这种浅层的认知共鸣,还会在情绪的连接中继续放大。在元宇宙中目前所观察到的情绪捕捉方式已经深入生理唤醒的层面。如成熟的脑机接口(Brain-computer Interface)技术可通过提取大脑中特定的生物电信号进行有效

解码, 并配合体感反馈装置建立起与外部系统的沟通。这实际上打通了从获取信息到生理认可的认同链路, 建立起元宇宙中“引一情而动全员”的舆情动员模式。

## (二) 情绪联结与公共性的生成

社会行动中存在着一种集体成员所共有的感性经验与主观倾向, 它是一种“集体的意象”或称行动的公共性, 涂尔干将其视为连接个人与社会, 社会群体生成、整合和延续中的核心纽带<sup>[18]</sup>。公共性的核心在于为个体参与集体行动提供一种不言自明的框架, 它体现在将无数个体整合为具有社会力量的群体的过程之中。在数字互联网时代, 情绪被视为公共性生成的有效催化剂。从 Web1.0 以来, 信息接收的定制化与意见交互的圈层化就在不断推动“情感互联网”的发展<sup>[19]</sup>。相较于说理, “传情”在舆情传播中逐渐拥有更强的动员效力, 但扁平的二维交流始终难以解决情感的持续植入问题<sup>[20]</sup>。情绪被框限在文字、图片乃至视频的表达形式中而具有易逝性, 因而, 舆情演化往往走向两种结局: 智性的观点从情绪化的表达中胜出或因情绪出现断连而导致话题热度断崖式下降, 甚至成为烂尾议题。在这样的媒介环境中, 舆情行动的公共性逻辑可以被总结为一种“运动式关注”与“争吵式推进”。与之不同的是, 元宇宙以感知与行为的双重沉浸系统为基础设施, 它所构建的是一种富情感的虚拟综合体, 在这里, 情绪被置于公共性框架的中心位置, 得以贯穿舆情行动的始终。具体来说, 情绪首先可以被用来解释舆情传播的动机, 即在一个沉浸式的开放世界中主动施加影响来改变线上社区的场景地理, 并从中获取参与的乐趣与探索的可能性。其次, 调用与塑造情绪也是舆情传播的核心方法。通过传感终端与智能算力的配合, UGC 与 AIGC (AI Generated Content) 能够在识别用户生理信号的基础上进行规模复制, 让身处其中的用户收获一种极低门槛的通感化的情绪, 从而制造感受层面的共识。最后, 情绪还是舆情传播中价值循环的重要一环。在元宇宙的自组织逻辑中, 每一次集体行动都建立在区块链的价值分配系统之上, 除实际的权益证明带来的收益以外, 透明的记录与比较机制也会促进用户不同程度的自我价值提升, 激发集体行动中的成就感等积极情绪, 其与参与

的乐趣一起构成情绪价值的一体两面。可以想见, 在长期的舆情参与中, 公众在元宇宙里将培养出一种“主动行动, 快速联结”的社会性格, 这背后正是情绪响应式的行动公共性。

## 四、从参与到共治: 舆情传播的权力规则

权力一直以来都是舆情传播中不可剥离的向度, 甚至可以说, 现代意义上大规模舆情的出现正是源自媒介对民众的赋权<sup>[21]</sup>。如果将舆情传播视为一个内嵌于外在社会的行动场域, 那么权力关系则是由个体在行动中所掌握的资本内容与形式决定的, 同时它也反过来形塑个体的具体行动策略。在这其中, 媒介技术并不能单独地参与权力的分配, 它实际上要在不同的行动资本之间“穿针引线”, 配合着既有的社会建制关系来重新塑造权力的结构性。以数字媒介为样本来看, 从 Web1.0 到 Web2.0 的迭代实现了“可写的互联网”目标, 丰富了舆情中“舆”的主体面向, 用户在舆情传播中获得了不同程度的假性的行动权力, 而结构性权力则被平台收割入库。用户决定是否参与, 平台决定谁能参与及如何参与; 用户决定讨论内容, 平台决定内容的呈现。这就导致用户虽有舆情表达, 但无法最终决定舆情呈现; 其虽为舆情的贡献者, 但并非内容的归属者。换言之, 在这种从泛连接到再中心化的路径中, 舆情传播要先确立唯一的权力枢纽之后, 才再在参与主体之间形成新一轮的权力分化。以 Web3.0 为基础的元宇宙技术, 依托 DAO (Decentralized Autonomous Organization) 机制完成了个体节点之间的信任转嫁与平权网络的引入, 真正实现了权力分配的共治逻辑, 权力的流动轨迹也因此走向持续的动态化与开放化。

### (一) 普适计算与对点信任的转嫁

舆情行动对中心节点的依赖本质上是为了解决陌生行动者之间的信任问题, 即在一个规模化的社区中必须有具备多个超越熟人网络的权威个体在异质主体的互动中发挥着调适功能。元宇宙对于这种传统框架的超越在于, 利用算法的“普适计算”塑造了以技术为中心的信任机制。或者说, 在 DAO 机制中算法成为一种弥散的隐形的权威中心。从架构来看, DAO 涉及区块链、人工智能与物联网等多项技术集群, 其实质上是基于智

能合约的自驱式协同体系。在舆情行动中,区块链上的所有用户都可以通过投票与讨论来表达对于舆情事件的态度与对于意见群体的归属,并通过获取具有流通价值的代币来保证自身的内容所有权与经济收益。这类似于约翰·厄里所说的全信道网络形态,其通过不断接纳新节点并共享权力,从而拥有超越第三方干预的自运作能力<sup>[22]</sup>。在这一机制中,区块链的分布式账本与非对称加密技术保证了信息操作的透明性与可溯性,公众不再需要找到某个信息聚散中心,而是在数据公开的基础上以自身的决策影响舆情行动的进程。舆情主体之间的联系转变为基于特定目标并抱有收益预期的合作关系,这使得点对点的社会信任过程趋于稳定化。个体之间的交往信任也不再由中介平台来垄断与控制,而是转嫁给其对算法系统的整体信任。如斯蒂格勒所言,普遍的自动化能够实现一种“超控制”,最终个体的意识与控制系统连为一体,构建一种难以溯源的支配体系<sup>[23]</sup>。在元宇宙中实现高效运转与持续升级的自动化治理的基础正是无所不在、无所不支配的算法程序,但算法并不会在舆情传播中具体地扮演某个中介角色,其内嵌于行动网络之中。

## (二) 原生规则与竞争网络的平权化

传统意义上,行动场域的资本关系是在长期的社会互动过程中逐渐构型并加深其结构性的。这就使得后来的入场者很容易受到一种预置性压迫,导致马太效应初显,在数字时代它集中表现为意见领袖与普通用户在流量资源与话语影响力上的显见差距。领袖们往往掌握最新的事件信息,拥有第一时间操控舆论风向的能力。或者说,粉丝-领袖的角色框架很大程度上也是适应信息不对称语境的特定产物。从平面的交流转向三维的交互,元宇宙则以虚拟行动为基底延伸出一种原生的竞争网络,极大抹平了用户与领袖之间的资源差异。一方面,舆情行动在元宇宙中表现为以场景为单位的序列组合,用户以不同的社会身份随进随出,形成流动的组织关系。一次舆情事件意味着一条新赛道的开启,这不仅屏蔽了一部分来自现实世界的资本差异的影响,同时也减弱了个体用户在元宇宙中的资本积累效率。换言之,一方面,元宇宙的原生规则使得舆情传播中权力中心的诞生较为缓慢,其为个体充分参与竞争、谋求行动收

益提供了空间。另一方面,信息的实时更新与共同记录为平权化竞争网络创造了有利条件。个体用户在集体行动中决策权重上升,其提升话语影响力的方法从对流量渠道的依赖逐渐转型为以话语内容自身为导向。个体从平权竞争中获取社会层面与经济层面的收益,这也将继续推动竞争网络的完善。这样,去中心化的交往不再是数字时代的一种架构形式,其能获得组织系统与经济系统的双重支持。

## 五、余论:治理风险与路径转向

概言之,元宇宙影响舆情传播的根本逻辑落脚于作为舆情主体的人的行动意识的改变。正如布莱恩·阿瑟在《技术的本质》所说,“如果技术将我们与自然分离,它就带给了我们某种形态的死亡。但是如果技术加强了我们和自然的联系,它就确立了生活,也就确立了我们的人性”<sup>[24]</sup>。在计算生成的、三维具身的第二度空间中,虚拟真正演变为一种人的生存方式,处理好虚拟与现实的互构关系是舆情治理中难以绕开的主题。可以预见,在未来的舆情治理中矛盾与风险将由虚而生,路径与方案则要虚实相合。

舆情治理的第一重风险来自于虚拟生存对于社会问题的延伸。如果把元宇宙比作尚待开掘的新世界,那么以资源分配为核心的利益戏码很容易再次上演<sup>[25]</sup>。例如“登入宇宙”的先后对于既有不平等结构的沿袭;算法编码的偏向性可能导致技术赋权的比例失衡;又或是沉浸体验所构造的情感温室会进一步筑高人群之间的意见壁垒;等等。这些具体问题并不是凭空地出现于元宇宙世界的,而是表现出现实与虚拟交叠的复杂性,这也对舆情治理方如何协调多重面向的社会关系提出了挑战。第二重风险来自于虚拟世界的原生制度与现实监管之间的冲突。当舆情的组织逻辑完全倒向个体自由,个体行动的随机性被快速放大,舆情事件容易滑向一种体系化的无政府主义<sup>[26]</sup>。如何在一个技术生成的世界中确立合适的制度空间,在不伤及自组织效率的前提下为舆情传播定下秩序轴心,这考验着制度设计与执行的智慧。最后,舆情治理还面临一种公共价值的割裂甚至割据的风险。在元宇宙这样一个不设边界、不限于特定主体的互动场域中,智能体与人类的数字

孪生共同参与内容的创造, 拟真的场景与沉浸的体验让云端的实践自成一统。用户在此自发地屏蔽现实的身份提示, 社会属性带来的价值束缚也进一步被消除。此外, 舆情传播也必然会受到用户自主生产的低劣、低俗及虚假的三维信息的侵扰。这些都构成了对稳定的共享价值体系的冲击。

规制一个具备全新实践范式的特殊领域, 其制度建设过程必然是充满着磨合与沉淀的过程。对于舆情治理而言, 核心是要摒弃数字时代的“管人管言”的扁平思维, 尊重虚拟世界的原生逻辑, 把治理化作对公众主体行动的引导, 推动舆情传播中自发的效率转变为自觉的秩序。同时, 也要打通虚拟与现实的接口, 将虚拟世界作为现实实践的实验田, 用数据与算法进行社会治理沙盘推演。最为重要的是, 在舆情治理乃至整个社会治理系统中, 元宇宙都应当作为一个全面的嵌入性因素加以考虑, 以形成从法律法规到群体约定、从社会资源配置到社会心理调适整体相配合的协同体系<sup>[27]</sup>。

#### 参考文献:

- [1] HJARVARD S. The Mediatization of Religion: A Theory of the Media as Agents of Religious Change[J]. Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook, 2008, 6(1): 9-26.
- [2] 扎克伯格发表《创始人的信》详解 FB 为何更名为 Meta[EB/OL]. [2023-01-20]. <https://view.inews.qq.com/a/20211029A00VO300>.
- [3] 李翠敏, 徐生权. 媒介化视域下公共危机事件的网络舆情演化研究[J]. 新闻界, 2019(7): 83-90.
- [4] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸[M]. 何道宽, 译. 北京: 商务印书馆, 2000: 33.
- [5] 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: 10.
- [6] 孟林山, 赵永华. 英尼斯传播偏向理论的拓展: 基于对媒介哲学本质的思考[J]. 国际新闻界, 2021, 43(7): 125.
- [7] 曾静平, 刘 爽, 刘宗明. 层级传播的社会背景、现实图景与理论初构[J]. 湖南工业大学学报(社会科学版), 2021, 26(6): 36.
- [8] 彭广林. 潜舆论·舆情主体·综合治理: 网络舆情研究的情感社会学转向[J]. 湖南师范大学社会科学学报, 2020, 49(5): 142.
- [9] 加布里埃尔·塔尔德. 传播与社会影响[M]. 何道宽, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2005: 62.
- [10] 约翰·杜翰姆·彼得斯. 对空言说: 传播的观念史[M]. 邓建国, 译. 上海: 上海译文出版社, 2017: 382.
- [11] 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: 12.
- [12] 柯泽. 斯蒂芬逊传播游戏理论的思想史背景[J]. 新闻大学, 2017(3): 107.
- [13] 约翰·赫伊津哈. 游戏的人: 文化的游戏要素研究[M]. 傅存良, 译. 北京: 北京大学出版社, 2014: 34.
- [14] 刘贱晗, 喻国明. 游戏作为 DAO 媒介: 数字文明时代社会的“再组织”方式: 兼论媒介与人类存在方式的演进[J]. 新闻界, 2022(12): 25.
- [15] 侯艳辉, 孟 帆, 王家坤, 等. 后真相时代考虑信息熵的网民观点演化与舆情研判引导研究[J]. 情报杂志, 2022, 41(7): 116.
- [16] 胡琬瑛, 董靖巍. 网络舆情演进过程参与主体策略行为仿真和政府引导[J]. 中国软科学, 2016(10): 50.
- [17] 让·波德里亚. 象征交换与死亡[M]. 车槿山, 译. 北京: 译林出版社, 2006: 35.
- [18] E·涂尔干. 宗教生活的基本形式[M]. 林宗锦, 彭守义, 译. 北京: 中央民族大学出版社, 1999: 579.
- [19] 李 贞. 社交媒体舆情治理: 从系统分析到简约治理[J]. 贵州社会科学, 2020(8): 39.
- [20] 张 杰, 付 迪. 在场而不交流? 移动网时代的人际交往新情境建构[J]. 国际新闻界, 2017, 39(12): 154.
- [21] WEISER M. The Computer for the 21st Century[J]. Scientific American, 1991, 265(3): 94.
- [22] 约翰·厄里. 全球复杂性[M]. 李冠福, 译. 北京: 北京师范大学出版社, 2009: 63.
- [23] 胡乐乐. 元宇宙与意识形态、国家安全: 技术、挑战、治理[J]. 云南民族大学学报(哲学社会科学版), 2022, 39(5): 76.
- [24] 布莱恩·阿瑟. 技术的本质: 技术是什么, 它是如何进化的[M]. 曹东溟, 王 健, 译. 杭州: 浙江人民出版社, 2014: 241.
- [25] 刘维邦. 元宇宙时代的身体、自我和社会之关系[J]. 新媒体与社会, 2022(1): 82.
- [26] 陈 龙. 作为想象性文明形态的元宇宙及其制度化建构研究[J]. 江淮论坛, 2022(4): 5.
- [27] 潘浩之, 吕守军, 陈 杰. 元宇宙能否为公众参与社会治理赋权: 通过五层阶梯结构辨析[J]. 治理研究, 2022, 38(6): 81.

责任编辑: 黄声波