

囊中江湖

真的猴王,不屑上春晚

文 / 陶舜

春晚近期正式进入宣传季,策划出来的新闻一波又一波,这几天成为网络大热点的是六小龄童节目被毙,进而带动了一起声势浩大的网络请愿,其中一句流传极广,“零点敲钟时,六小龄童喊一句‘俺老孙来也’我就能泪奔。”目前已经有业内人士指出,这是一场策划出来的公关闹剧:始作俑者新浪娱乐发的一条暧昧模糊的小消息,成了最早的消息源头。

“喊大圣上春晚”这个网络事件发端于某种炒作应该不假,但其中也不乏搭车营销者。针对“六小龄童、郭富城两代美猴王上春晚”以及随后节目被毙,郭富城方面否认捆绑六小龄童炒作新电影。但娱乐圈的事情真假难辨,否认炒作的声

网民喊大圣上春晚,并不是真的在乎央视春晚播什么,他们在表达对春晚霸权的抗议。

明仍然是一种后续炒作。而所谓“六审被毙”更是错到没谱,六小龄童自己都回应“没收到邀请”。但这轮炒作还是很成功,六小龄童的卷入,不仅拨动了属猴人士的感情,也吸引了广大《西游记》的粉丝。

春晚年年办,年年遭人骂。作为一个文艺形式,它是失败的;作为一台主旋律的盛宴和春节营销的主战场,它是成功的。炒作者呼吁六小龄童这个演员

上春晚,意图消费一种童年怀旧主义,想借助孙悟空的感召力为走下坡路的春晚重新凝聚人气,这种期待是可以理解的,但孙悟空的精神与春晚其实格格不入。

《西游记》这部老电视剧每年翻来覆去在各种电视台来回播,年轻人还是爱看,是因为小说原作的故事太精彩了。孙悟空的通大本领令人惊叹,但真正感人的还是那打倒权威、追求自由的精神。这部小说精心创作的唐僧九九八十一难,植入了佛性,使得这部小说具有一种宗教感召力。

这样的故事当然是史上大爆款,见过激动人心的故事,我们就会连带怀念那看故事的时光。这在心理学上叫“关联记忆”。很多六小龄童的自来熟甘当“大圣”的“孩儿”,就是因为启动了关联记忆。

喊大圣上春晚一方面是粉丝在表达对孙悟空和六小龄童的喜爱,另一方面也可以视为网民借机向春晚吐口水——因为赶上猴年,还挟了大圣这个“大V”。六小龄童作为“大圣”的肉身,顺水推舟说“只要春晚需要我随叫随到”,真是颇具荒诞色彩的一幕,这哪里还有什么齐天大圣的派头,我想,真的猴王一定不屑于上春晚,他会说:“俺老孙不去!玉帝老儿来请,俺老孙也不去!”不要说当演员表演节目供人取乐了,便是参加蟠桃大会,他也必须坐个首席——与玉帝老儿同列,偶尔还能将就,与别人同列那是万万不肯的。

悲哀是,大圣只活在神话小说里。演猴王的人,永远只是演员。遗憾在于,演猴王的人,演的一般都是局部的猴王和表面的

猴王。六小龄童版孙悟空充其量就是活版孙悟空。86版《西游记》摒弃了原著血腥黄暴的一面,这个“孙悟空”本领高强、忠心耿耿、洁身自好,看起来像是一个基层好干部。他是一只没有性欲的英雄主义猴王,就像我们在其他主旋律影视剧中所看到的主人公一样。

《西游记》原作中的孙悟空可不是这样,他是“很黄很暴力”的,孙悟空不仅爱看美女洗澡,甚至还会吃人。后来我们在各种新拍版本里看到,唐僧太啰嗦能把人折磨死,悟空也是谈恋爱的,其中当然有过度演绎的部分,但经典的价值是历久弥新的,戏说无法超越原著,却带来了新口味,对喜爱它们的人来说不无小补,更何况新的时代需要新经典。

六小龄童及其所属的团队只是诠释《西游记》的一种版本,

然而借助央视的影响力,六小龄童渐渐透露出一种“孙悟空”商标垄断者的气势,说其他演绎者“篡改世界名著,辱没中华文化”,这就不太可爱了。六小龄童确实演得不错,但他居然忘了自己也是在“篡改”世界名著。去年贾玲向“中国木兰文化研究中心”道歉,六小龄童公开表态称是个“好开头”,还追问“恶搞玄奘大师及世界名著《西游记》的影视剧网络小说的诸位怎么办?”如果说为了让观众高兴,愿意“随叫随到”上春晚是一种良好的艺术品,那么这样一个妄图执掌文化霸权的德艺双馨的老艺术家,他的精神与孙悟空也是格格不入的。

网民喊大圣上春晚,并不是真的在乎央视春晚播什么,他们在表达对春晚霸权的抗议。

作者系人文观察者

自由谈

当虚拟遇到现实

文 / 李思羽

科幻小说《三体》以宏大的虚拟世界构筑、引人深思的哲学思想斩获“雨果奖”。这部小说描述了一款名为“三体”的虚拟现实游戏,当游戏玩家穿戴人机交互设备并进入游戏空间后,可将自己的全部感官体验“织入”游戏情节;不仅可与周文王、亚里士多德、伽利略、牛顿对话,更可以亲身感受到烈日炙烤、严寒刺骨;不仅可以抵达特定历史事件场景,更可以迅速浏览数次文明兴衰。小说获奖激起众多科技爱好者和游戏玩家对虚拟现实技术新一轮的热情。

所谓虚拟现实(VR),也称沉浸式多媒体或计算机模拟现实,是指一种利用计算机生成模拟环境,并创建和体验虚拟世界的计算机模拟现实系统的技术,这种技术可以制造出视觉、听觉、触觉和味觉等感官体验,使用户沉浸到虚拟环境中。简单来说,虚拟现实技术就是以人的真实感受为标准对真实或虚构的场景进行计算机模拟,一方面在技术上它要求计算机对场景做足够逼真的描述,另一方面在效果上要使用户产生身临其境的感受。因此,虚拟现实技术的实现既依赖于计算机软件的高度智能,又依赖于硬件技术对人机交互体验的提升。

投资潮助力技术发展

虚拟现实技术的构想早在1965年就得到正式阐述,此后以美国麻省理工学院林肯试验室和美国NASA和国防部为代表的科研单位和公共部门,即开始研发虚拟现实硬件设备和三维虚拟成像技术。20世纪90年代,计算机软件系统和硬件技术的飞速发展,使基于大型数据集制作声音和图像实时动画成为可能,这为虚拟现实技术商用奠定了基础。游戏产业首先引入这项技术,其中最著名的产品当属任天堂公司推出的Visual Boy头戴式游戏机和Wii游戏套件等。

《三体》获奖引起人们对虚拟现实游戏的重新关注,激发了广大读者实现科幻梦想的愿望。而对于投资界而言,虚拟现实技术的发展将带动泛娱乐产业生态圈的良性循环发展,包括刺激可穿戴硬件设备制造、内容产业的繁荣以及虚拟社区的经营等。事实上,虚拟现实技术领域已经迎来一股新的投资热潮,目前的投资风口主要集中在硬件技术和设备的研发推广上:首先是大型科技公司纷纷推出虚拟现实产品,例如三星Gear VR、谷歌纸盒等廉价虚拟现实产品已经上市,Oculus、HTC和索尼的头盔

虚拟现实技术发展过程中可能产生的问题,将随着技术优化、技术融合水平提高以及用户富有创造性的广泛参与而渐次展开。

产品也将于明年上市。其次,积淀较深的虚拟现实技术巨头Magic Leap不甘示弱,正推进8.27亿美元的融资计划以支持其增强现实设备研发,而虚拟现实摄像机制造商Jaunt目前已融资1亿美元。另外,各大小型虚拟现实初创企业也纷纷获得大额融资,例如,英国虚拟现实游戏工作室nDreams已经融资300万美元。由前微软、苹果和卢卡斯影业员工创办的美国云技术公司Pixvana已经融资600万美元,该公司专注于提升虚拟现实视频的质量和网络传输速度。观察国内市场,虚拟现实的硬件设备研发也成为创业热点,目前在科技社交平台Xtecher发布的虚拟现实产品创业项目已达10项,也主要集中在优化娱乐体验的头部穿戴硬件设备开发。

虚拟现实技术应用前景广阔

扩大虚拟现实技术的应用将带来信息技术产业自身和传统行业或领域的革新与发展。首先,虚拟现实技术是新一代感知、传输、存储、计算技术融合创新的产物,也是我国发展和升级信息技术服务产业的一项关键和前沿技术。扩大虚拟现实技术应用,将有利于推进我国形成具有较强创新能力的软件和信息技术服务产业体系。为此,无论是在国务院2006年提出的《国家中长期科学和技术发展规划纲要(2006~2020年)》,还是在我国《“十二五”国家战略性新兴产业发展规划》中都对虚拟现实关键技术的研究给予了充分的政策支持。

其次,虚拟现实技术的三维成像功能应用,能为推进信息技术与传统领域的跨界融合提供良好的契机。例如,与内容产业融合,虚拟现实技术能够刺激游戏、电影、视频、文学等市场的发展,优化新闻、广播、广告等行业。甚至,虚拟现实技术还能与教育、军事、规划设计、医疗等领域融合。基于当前娱乐产业极强的电影摄制、特效和游戏制作水平,虚拟现实技术的发展能使人

们足不出户即完成科幻旅行,进行各种尝试而避免实际损失、冒险而免于受伤,年迈却可重返青春,甚至给予人挣脱“人的身形”、实现梦想的自由。然而,随着虚拟现实技术深化产业运作,虚拟现实技术特点很可能将对现有法律秩序和社会伦理秩序带来许多冲击。

对知识产权的冲击

如同每一次技术变革都将给知识产权法律制度带来新的冲击,以优化人的主观体验为技术发展目标的虚拟现实技术也很可能成为推进规则演进的新力量。笔者认为,虚拟现实技术将从智慧成果的保护和潜在市场利益的协调两个方面对知识产权制度提出规制发展要求。

虚拟现实设备的人机交互界面,与一般计算机用户界面相似,由实现人机双向信息交换支持软件、硬件通信媒体系统、人的活动三要素组成。一般而言,支持软件体现了功能性、结构性要素和编程技巧,其源代码、目标代码及相关文档具有可版权性,因此支持软件主要通过著作权法进行保护。并且由于虚拟现实系统是软硬件协调运作的产物,人机交互界面整体还可以通过商业外观或商标法、专利法、外观设计法、反不正当竞争法等法律进行单一保护或多重保护。

计算机模拟现实与用户的沉浸体验,是虚拟现实技术的两个重要方面。过去人只能通过键盘、鼠标与数字化计算机系统发生作用,通过虚拟现实技术人能够通过传感器与模拟现实的信息环境发生交互作用;过去人只能从计算机系统的外部观测信息数据处理结果,在虚拟现实系统中人能够沉浸到计算机系统所创建的环境中,获得“身临其境”的主观体验。因此,用户的沉浸体验的好坏是衡量相关虚拟现实系统的评价标准,“人的感受”在虚拟现实技术发展中的这种核心作用,决定了尽可能逼真的模拟真实世界成为虚拟现实系统用户界面发展方向。

人机交互界面的这种发展趋势,对原有的计算机用户界面的知识产权保护规则提出了挑战,即如何对虚拟现实系统中的公共要素或公共知识进行区分?在此,我们需要考虑被模拟的真实环境、人的感官感受可能属于公共领域,甚至人与计算机交互的方式可能很大程度上属于公共领域。如果无视人机交互系统这种特殊性,那么在虚拟现实系统研发过程中适用知识产权规则保护过程就很可能对在先研发的系统设备的公共要素给予

了不当保护;但另一方面,如果忽视了这种特殊性,又可能导致用户界面的创新要素可能由于不符合著作权法的独创性要求或专利权法上的新颖性要求而被排除保护。同时,模拟真实所可能导致的另一种后果,是使得特定用户界面的唯一识别性降低,这可能使通过商标或商业外观保护相关虚拟现实系统的保护力度降低。

产品衍生而产生的协调市场利益难题

如同许多电影、游戏改编自原著小说,网络3D地图设计基于真实街道,虚拟现实技术大规模商用将在很大程度上将基于原有的作品或产品设计,因此,将有相当一部分虚拟现实技术模拟的场景衍生自享有有效版权、商标权或专利权的产品。虚拟现实产品作为一种衍生产品,会分割一部分原知识产权产品的市场份额,因此需要与原知识产权人进行协调、平衡知识产权利益。例如,假设一部虚拟现实游戏改编自某部小说或改编自某部2D电子游戏,这很可能构成对原著或原版游戏的复制或发行,并且会分享一部分原有作品的市场空间。

另外,虚拟现实技术主要原理是模拟真实,产生的效果是满足人的主观需求,这项技术的应用很可能会人们对实物的消费需求降低。例如,如果专为儿童设计的虚拟场景里设置了“芭比娃娃游戏”环节,这一涉及很可能与实体“芭比娃娃”的销售产生冲突;再如本来是为老年人或行动不便人士设计的著名景点虚拟旅行应用很可能在其他消费者群体(例如希望放松身心的白领阶层)中大受欢迎,这就可能造成人们对实地旅游的需求下降。

当然这些利益冲突仅仅是假设性的,事实上,虚拟现实技术应用也很可能刺激人们新的消费需求。正如亚马逊公司推出的Kindle电子阅读器和电子书,并没有造成其网上书店纸本书销量的下降,而是同时刺激了纸本书和电子书的销售的双提升。同样地,虚拟现实技术也很可能在分享原知识产权产品市场份额的同时,创造出新的共同经济利益。因此,如何从发展良性市场生态圈的角度来开发虚拟现实技术,是利益相关方必须考虑的问题。

虚拟化身对社会伦理秩序的冲击

虚拟现实技术的日益成熟将使得人们可以其“虚拟化身”进入计算机模拟场景,进行几乎任何想象得到的活动,甚至

可以与其他人的“虚拟化身”形成虚拟社区,这就在某种程度上使得网络空间变得有形可视。这将对现实中的社会伦理秩序产生怎样的影响是值得我们探讨的问题,这些问题可能包括,虚拟化身在法律上的地位如何?它可以建立怎样的权利义务关系?我们应当如何看待由众多虚拟化身和虚拟场景构成的虚拟世界的伦理定位以及价值?

首先,虚拟化身究竟是可以获得无限的自由,还是需要遵守现实社会的伦理规范?举例而言,现实生活中暴力、抢劫、色情等行为被严格禁止,但是游戏玩家在普通的2D电子游戏中通常可以在一定程度上释放人性疯狂的一面,在虚拟现实场景中用户是否能像普通人那样那样拥有较大程度释放人的负面倾向、超越真实生活伦理道德约束的自由呢?

其次,虚拟化身虽是虚拟现实技术所模拟事物的一部分,其行为很大程度上体现着用户的思想,拥有人的理性,那么人是否可以利用虚拟现实技术在虚拟世界中再造一个“自我”呢?例如,虚拟化身是否可以在虚拟世界中享有言论自由、享有隐私权、参与选举、拥有财产、开立银行账户、订立遗嘱?如果用户是一个尚未年满16岁的青少年,他在现实生活中尚需成年人监护、无法独立参与诸如购买股票等需具备一定行为能力才能实施的行为,但是在虚拟世界中他是否能够突破年龄限制实施现实生活中无法实施的行为呢?

上述这些问题的答案会根据虚拟场景涉及用户数量不同,是否涉及公共虚拟空间而有所不同吗?仅涉及单个用户的虚拟场景,本质上仍是用户个人和预设虚拟场景进行交互,虚拟化身的行为主要应接受虚拟现实技术使用地或用户真实生活所在地的法律和社会秩序的规范;而当虚拟场景涉及多个用户,则可能产生更复杂的社会关系,从而涉及虚拟空间社会伦理的再造。总之,虚拟世界与现实生活的联系与割裂,将为社会伦理秩序带来新的冲击。

最后,物联网时代,虚拟现实技术将可能使人不仅能与近身计算机硬件设备进行交互,也可能将任何远程联网设备变为其意志和感官的延伸。在此情况下,传统法律和伦理秩序中的“物”成为了人的延伸,那么这个“物”是否应当享有人的本体所享有的人格权,与虚拟现实交互服务无关的第三人又与之存在

怎样的权利义务关系?另外,当虚拟现实技术与物联网应用结合,人的物理延伸将不会局限于机器人,而是可能以任何联网设备的形式出现。这时,我们应当如何对待这些承载人的意志的联网设备,以维护良好公共秩序呢?记得谷歌眼镜刚投入市场时,这款眨一下眼镜即可拍照的眼镜引起了人们有关隐私安全和伦理道德的讨论,目前国外已经有很多场所禁止使用谷歌眼镜。因此,虚拟现实的进一步发展,将很可能将个人与社会关系的讨论提上一个新层次。

展望

虚拟现实技术,本质上是为人作为连接一切的节点和核心,为实现人的意志和主观感受服务的。虚拟现实技术所实现的模拟现实和感官沉浸功能,将大大提升人的想象力和创造力。发展虚拟现实技术将进一步实现信息通信技术的跨界融合,强化以人为本的信息通信软件和硬件设备研发,是一次实现人机互动模式变革、刺激各行业领域创新发展的新契机。

虚拟现实技术发展过程中可能产生的问题,将随着技术优化、技术融合水平提高以及用户富有创造性的广泛参与而渐次展开。

虚拟现实技术发展中所遇到第一个层次的问题很可能是知识产权保护问题,对此我们应当合理区分虚拟现实软件和硬件系统设计中可能存在的“公有领域”,从促进虚拟现实技术长远发展的角度提出适应的知识产权保护体系。另外,鉴于虚拟现实应用的本质在于模拟真实,因此模拟的场景可能是基于知识产权产品或其他附着有经济利益的真实场景衍生而来,因此,虚拟现实技术应用既可能产生消费替代效应,也可能产生消费协同效应。为此,利益相关各方应当积极协调,寻求虚拟现实技术与各类知识产权产品的良性协同发展,构建良性市场生态圈。

在更深层次上,虚拟现实技术将使得用户能够在虚拟空间再造自我,甚至再造一个社会。由此产生的许多新的社会关系将对传统社会伦理秩序产生冲击,包括如何处理用户与其自身的虚拟化身的关系、不同虚拟化身之间的关系、虚拟化身与现实社会的关系以及虚拟社会与真实社会之间的关系等。这些问题固然难解,面对已然开始涌动的创新之潮回避问题也并非通途。朝着梦想,人们更习惯一往无前、且战且行。

作者任职于腾讯研究院