

<<虚拟生存研究>>

图书基本信息

书名：<<虚拟生存研究>>

13位ISBN编号：9787509731857

10位ISBN编号：7509731852

出版时间：2012-4

出版时间：社会科学文献出版社

作者：郑元景

页数：228

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;虚拟生存研究&gt;&gt;

## 内容概要

《虚拟生存研究》由郑元景编著。

《虚拟生存研究》简介：技术是人类生存的一种展示与建构。

当代，虚拟技术与互联网最显著的价值在于它们奠基、架构了一个覆盖全球的巨型生活用具和另类生存时空。

生活“网络化”这种极具现代性的生存方式——虚拟生存——作为现实生存的延伸、丰富与拓展正逐步成为人们的一种选择与必需。

虚拟实在是现实世界的扩展和演绎，是真实世界的缩影和凝聚，是波普尔“世界3”的当代拓展。

虚拟身份和虚拟交往等网络符号互动将卡西尔的“人是符号动物”的理论推进到了符号实践形态，证明了人类虚拟生存的实质是基于网络虚拟技术的符号化存在及其体验。

人类自觉地借助虚拟技术、互联网展示生存的智慧 and 超越性的诉求，扩大人类生存的自由度，实现对现实生存的跃迁。

虚拟生存与现代性有着内在的关联。

虚拟生存所呈现的现代性并不是现实社会现代性的简单移植、翻版和虚拟化，而是对既有现代性的一种聚合与重构，创造出全新的网络理性和虚拟主体性。

然而，建立在技术基础上的虚拟生存不可避免地带有技术化的弊端，使得现代性本身的生存悖论更加凸显，更加深刻地显示了现代性视野下生存的关键问题。

虚拟生存的内在矛盾不仅是虚拟社区各种矛盾的“扩大化”的表现形态，在实质上还是对人类现实生存矛盾的折射与反映，蕴涵着并可能进一步导致复杂的社会现实问题。

实际上，虚拟生存的内在矛盾源于现实社会，各种虚拟关系的主体仍然是现实社会中的现实的人。

和谐社会既包括现实社会的和谐，也包括虚拟社会的和谐。

实现虚一实和谐是网络时代的重要价值目标。

网络和谐是社会和谐的理性折射，是构建社会主义和谐社会的重要一环。

为此，必须确定虚拟生存与现实生存各自的边界和合理范围，抵制虚拟空间的诱惑，不能完全把虚拟当现实，更不能将现实当虚拟。

必须以现实生存为依托，以虚拟生存作补充、丰富和拓展，构建一个“多元化”、“宽容性”、“秩序化”的认同机制和新模式，促进虚拟认同与现实认同的兼容、平衡与互补，洞悉其中的规则，践行各自的规范，共同促进互联网的认同与诚信建设，寻求并保持虚拟与现实的共生、和谐与平衡。

最终使人类的虚拟生存纳入正常的生活轨道，有效地消除虚拟实在可能造成的“混沌”与失序，改善现实条件以促进实现虚一实共生、和谐互动，实现网络环境下人的个性的自由发展、人的社会关系更加丰富以及人的“类本质”的全面发展。

<<虚拟生存研究>>

作者简介

郑元景，1973年生。  
哲学博士。  
福建农林大学马克思主义学院副教授，硕士生导师。  
福建省哲学研究会理事、福建省高校思想政治理论课学科（课程）带头人。  
主要从事马克思主义理论和科学技术哲学等的教学与研究工作，主持并完成福建省社科规划重点项目等10多项课题。  
专著1部，参著2部；已发表学术论文30篇，有关论文获奖6次；提交专题研究报告和对策建议5份。

## <<虚拟生存研究>>

### 书籍目录

#### 导论

#### 第一章 技术“考古学”与人的技术化生存

##### 第一节 人类的起源与技术趋势的普遍性

##### 第二节 技术的文化本质与人的技术化生存

#### 第二章 虚拟生存：技术化生存的当代新样态

##### 第一节 虚拟：人的活动的普遍特性

##### 第二节 虚拟实在与人的虚拟生存

#### 第三章 虚拟生存：现代性的聚合与重构

##### 第一节 虚拟生存与现代性的内在关联

##### 第二节 虚拟生存呈现的现代性新形态

#### 第四章 虚拟生存的矛盾分析

##### 第一节 虚拟世界与现实世界的矛盾

##### 第二节 网络技术与人文价值的矛盾

##### 第三节 网络信息权利诸向度及其矛盾

#### 第五章 虚拟生存的现代认同与人的虚实和谐发展

##### 第一节 虚拟生存中的认同问题

##### 第二节 虚拟生存的现代认同及其运行

##### 第三节 虚一实和谐共生与人的自由全面发展

#### 结语

#### 参考文献

#### 附录1 虚拟生存：虚一实共生的存在

#### 附录2 科技进步与社会和谐

#### 附录3 现代性的起源和演化脉络

#### 附录4 网际互动与虚拟认同

#### 致谢

## &lt;&lt;虚拟生存研究&gt;&gt;

## 章节摘录

在技术层面上，“虚拟实在”是合成“实在”的一种手段，为人与计算机的共同工作创造更直观的交互方式，使参与者在虚拟世界中可以做类似于真实世界中可能实现或者不可能实现的事情。正如尼葛洛庞帝在《数字化生存》一书中提出的，“虚拟现实背后的构想是，通过让眼睛接收到在真实情境中才能接受到的信息，使人产生‘身临其境’的感觉”。

当坐在计算机屏幕前点击浏览器进入互联网游历时，几乎没有人会怀疑虚拟世界的存在和它的丰富多样。

从纯技术角度看，虚拟实在就是通过计算机系统来让主体得到一种实际上的感觉性存在。

今天软件工程师们宁愿把这种与现实的感受性具有相同效果的东西看做实际的而不是真实的。

虚拟技术是利用计算机生成一个逼真的三维虚拟环境，并通过使用传感设备与之相互作用的新技术。

它与传统的模拟技术完全不同，是将模拟环境、视景系统和仿真系统合三为一，并利用头盔显示器、图形眼镜、数据服、立体声耳机、数据手套及脚踏板等传感装置，把操作者与计算机生成的三维虚拟环境连接在一起。

操作者通过传感器装置与虚拟环境交互作用，可获得视觉、听觉、触觉等多种感觉，并按照自己的意愿去改变“不如意”的虚拟环境。

例如，计算机虚拟的环境是一座楼房，内有各种设备、物品，操作者会如同身临其境一样，可以通过各种传感装置在屋内行走查看、开门关门、搬动物品；对房屋设计上的不满意之处，还可随意改动。

显然，利用这种虚拟现实技术进行建筑、机械、兵器等设计修改，实施技术操作训练和军事演习活动要容易得多，成本也低得多。

.....

<<虚拟生存研究>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>