**娱乐法、虚拟世界与未来生活**

高全喜

内容摘要：随着互联网技术的蓬勃发展，娱乐产业正迅速进入一个与互联网、虚拟空间、互动游戏以及人工智能密切相关的领域。相较于传统娱乐业，新型娱乐产业的活动空间从现实的时空移植到互联网构成的虚拟时空之中。不论是在游戏娱乐，还是在生产生活中，人们都越来越多地依赖于网络虚拟世界。借助于人工智能和生物技术的发展，现实与虚拟的边界越来越模糊，灵与肉实现了剥离，甚至创生出一个看似虚拟实则真实的新世界。就娱乐法来说，这个新世界也是一个新型的娱乐媒介世界，那么以前的娱乐法也就需要有一个升级版，进入一种新的法律体系的构建之中。这需要我们面对更严峻的新一代的娱乐法问题，即解决网络信息、虚拟时空以及人工智能的主体资格、权利基础、自由规范、公共治理、未来生活方式等一系列全新的问题；我们更应该严肃地思考娱乐游戏的伦理基础和法律基础，思考智力创造的人性界限和自由尺度。

关键词：娱乐法虚拟世界未来生活法律规制伦理基础

当今世界已经进入一个日新月异的高新技术时代，人们的生活越来越脱离不了科技所构成的网络，尤其对于年轻人来说，离开了诸如互联网、娱乐时空和电脑手机等，简直是无法想象的。但是，我们在信息化和网络时空中的生活和工作，是否需要遵循一定的规则？人们的娱乐生活是否仅仅只是工作之余的休闲，新时代的娱乐本身是否是一种生活方式，甚至就是一种生产方式呢？这种新的娱乐生活方式是否需要遵守一定的規则体系呢？传统的法律规则能否融入或契合这个新的正在全方位构建的人类生活世界呢？这些问题都是富有挑战性的，也是崭新的。任何一种生活都需要构建自己的规则，究竟何为娱乐世界，何为娱乐法，何为人工智能的伦理基础，何为虚拟世界的游戏法则，未来的新生活方式是否需要自己的规则体系，新近兴起的娱乐法能否解决相关的问题，这些都是摆在我们目前的一些新课题，它们对传统的法律规则构成了挑战。

一、娱乐产业与娱乐法

对于娱乐当然有多种定义，尤其是从中国传统文化的角度来看，娱乐不外乎吃喝玩乐、琴棋书画，等等。应该指出，我们已经进入一个与传统娱乐大不相同的新时代，人们的娱乐方式，尤其是年轻一代早就不再沉迷于歌厅、舞吧、电视和电影之类的传统娱乐内容，而是进入一个与互联网、虚拟空间、互动游戏以及人工智能密切相关的领域。这些逐渐成为人们生活主要内容的娱乐世界——虚拟世界，究竟是否需要法律规则，以及如何构建这些规则，它们与娱乐——互联网——人工智能的自由创造的特性是一种什么关系，这些问题确实值得我们认真思考。

在回应上述问题之前，我们先要确立一个重要的认知，即我们所说的娱乐行业，到今天已经出现了代际差别，可以分为传统的娱乐以及升级版的娱乐，与此相关，也就有了传统的娱乐法以及升级版的娱乐法。不过，就中国法学界的情况来看，笔者认为我们已经大大落后了，因为中国大陆所说的娱乐法，是最近两三年才兴起的一个专业领域，比之于传统民商法和知识产权法可谓非常新颖和新潮。但其实这个最新的来自美国的娱乐法，所对应的还是20世纪60年代以来欧美影视娱乐业以及互联网初期的法律规则问题，就当今新型智能娱乐和高新科技的虚拟世界来说，也还属于传统法律的范畴。〔1 〕因此，对于中国的法律人来说，我们面临的挑战是双重的：一方面，我们要构建第一代的娱乐法，解决与此相关的合同法、著作权法、侵权法、商标法等权利纠纷问题；但同时我们还要面对更严峻的新一代的娱乐法问题，即解决网络信息、虚拟时空以及人工智能的主体资格、权利基础、自由规范、公共治理、未来生活方式等一系列全新的问题。

首先从传统娱乐与娱乐法说起。西方世界的娱乐产业是从美国好莱坞的影视歌舞开始的，从20世纪30年代开始的罗斯福和资本的一系列分分合合，最后在40年代末形成一个把原有早期好莱坞的巨无霸式的制片厂模式，变成20世纪50年代以来我们所看到的，整个工业的每一个环节都有大量的小型工作室，比如乔治·卢卡斯建立的工业光魔、天行者音效公司这种小型工作室自由的组合。而那些大型的电影制片厂的角色逐渐退居幕后，只是构建IP然后进行知识产权的囤积和管理，以及作为电影投资者这样的角色。从20世纪80年代开始有了个人电脑以后，电脑游戏和家用机游戏逐步占领了家庭娱乐的新空间。在电子游戏之前人们的传统娱乐方式，还都是去电影院、看电视、租录像带，等等。在电子游戏面世之后，娱乐出现一个新的市场爆发点。从个人电脑到家用机游戏这一块的市场份额，一直在不停地提升。到现在已经达到了每年北美、东亚市场各几百亿美元的营收规模。

而电影工业行业，对电子游戏这一块一直是非常想进入的。但是因为游戏是一种互动娱乐，对于用户体验的把握，要求非常高。开发者至少相当大程度上本身得是一个玩家。ww 电影工业转行去做电子游戏的话，就有比较高的门槛。像美国艺电公司（EA）、育碧娱乐软件公司（UBI）这种国际化大公司对于整个用户体验，游戏设计流程都已经相当程度的工业化和分工细分化了。这种工业分工上的门槛不是说电影厂商用钱砸就能够砸过去的。长久以来电影工业最多只能跟游戏业进行IP合作、周边贩售、特定的CG特效外包这样的浅层合作。但是最近VR体验的流行开始改变行业的资源配比，很多电影工业巨头为了提早布局VR游戏产业，在2016年下半年开始大量砸钱在VR体验设施（类似互联网初期时代的网吧）。广义上也可以把电影工业、游戏产业和流行音乐等一系列的产业一起划归为数字化的泛娱乐产业。

其实，发端于好莱坞的传统娱乐，随着电脑、互联网和数字传媒的出现，已经对传统法学构成了挑战。法学界所说的权利规则问题一般是指人的实定性权利，诸如财产权、著作权、商标权、人格权、隐私权，等等，这些在法律中都有非常详尽的部门法，尤其是民商法予以调整。但是，娱乐业的出现以及快速发展，使得这些法律面临着新的问题。例如，如何界定娱乐媒体的著作权、如何防范侵权、保护创意、界定隐私权、面对好莱坞式的商业模式以及建立纠纷解决机制，等等。与此相关，在英美法学界就兴起了一种新型的法学学科——娱乐法。这个娱乐法不同于传统法学的分类体系，它主要是与产业接轨，与娱乐业的发展相匹配，涉及知识产权、合同法、侵权法、商标法、劳动法等多个领域，属于一种跨学科的新型法学。

应该指出，娱乐法的发展势头是非常迅猛的。因为，娱乐产业在当今的经济生活中所占据的比重越来越大，传统的服务业大多朝娱乐产业聚拢，尤其是随着互联网的广泛运用，娱乐与生产的分野已经难以区分，大量的服务业成为娱乐产业的附属。这样，就又产生了一个新的与娱乐法密切相关甚至融为一体的新法律——传媒法。传媒与娱乐是连为一体的，它们都是借助于电脑、互联网和数字媒体而发展起来的，高新科技成为它们的动力机制。不过，问题在于，这些娱乐传媒是否需要规范呢？如何制定相关的法律呢？这就是娱乐法以及传媒法所面临的问题。〔2 〕

例如，著作权，在纸媒时代比较好界定，但在娱乐和传媒时代，就显得比较模糊了。我只是有一个想法，或者一个故事，或者一段情节。这只能说是创意，在纸媒时代可能还构不成著作权人的固有产权，但是在当今影视传媒时代，很可能就是一种核心的著作权，其他影视和传媒内容都可以围绕着这个核心创意来编排。我们还可以把这个原版的想法或创意，延伸为一个核心人物、一段核心故事情节，等等，它们与其他复制的娱乐产品是什么关系，是否构成侵权以及如何保护呢？这些都是娱乐法要解决的问题。因为现代娱乐行业的生产方式与传统工业时代大不相同了。为什么好莱坞激发了新型的商业模式，其原因就是娱乐生产的机制发生了革命性的变化，互联网、数字化和电脑游戏等成为新的生产传播主体。与此相关，传统的驰名商标也面临同样的产权界定以及权利保护问题。

当然，任何事情都有一个限度，关于娱乐传媒领域的创意、商标、个人形象、广告等原生形态，它们在娱乐传媒复制传播中的权利以及限度问题，需要依据一定的标准和规则予以界定和裁决，这些也就构成了娱乐法的基本内容。为什么当今娱乐法在中国有这么大的需求，是因为大量的纠纷存在，广阔的娱乐传媒市场迫切需要一套娱乐法和传媒法予以规范，需要依据这些规则解决纠纷。这样才能形成良好的市场发展秩序，促进它们的良性发展，而不是恶性竞争。

当然，娱乐产业是需要规范的，但娱乐业不同于一般的制造业或商贸流通行业，它主要是与人打交道，关于人的创意理念和人物故事等的权利界定和保护都与公共性有关，这里还涉及个人的隐私权等问题。关于公共性，其实在工商时代，甚至在农耕时代也都有，它们表现为政府组织以及公共权力的边界问题，严复所说的“群己权界”把那些时代的公共性问题概括得非常简洁明确。〔3 〕但是进入娱乐传媒时代，公共性有所变化，除了政府乃至国家的公共权力之外，出现了个人隐私权问题。公共性不但是公权力问题，还有公共社会对于个人权利的侵犯与保护问题。个人不仅有诸如财产权、生命权、言论表达权，还有一个隐私权，即涉及个体的私人空间以及與人格权、名誉权、肖像权相关联的隐私权问题。公共性要处理的便是如何在娱乐传媒领域保护和调适这些权利与公共传播的关系问题。当然，任何人都有隐私权问题，但是，在娱乐传媒领域，由于涉及巨大的商业利益，当事者的隐私权，诸如人格权、肖像权、名誉权等，就不能完全按照日常社会的尺度和标准来予以保护，它们有一个让渡问题。就像政府公务员或国家工作人员在他们的公共生活中，有一个权利让渡一样，娱乐明星和传媒人等，诸如演员、歌星、媒体明星等，也有一个隐私权与公共性的比例原则，即确立一种侵权的界限，坚持利益均衡，合理平衡社会公共性与个人隐私、言论自由与名誉侵害的权利边界。〔4 〕总的来说，娱乐传媒领域的公共性转变为个人隐私权与公众知情权、自由表达与名誉侵权的比例关系问题，娱乐法的一项主要内容便是把传统的侵权法转化为新型的娱乐法、传媒法，把物权的问题转化为人权的问题，集中聚焦于娱乐业和传媒网络中的人格权上。

基于好莱坞模式延伸出来的娱乐传媒促进了法学的发展，早在20世纪80年代，美国洛杉矶大学的洛约拉法学院和加州大学伯克利分校法学院，就开设了一系列有关娱乐法的课程，近几年美国大学的娱乐法传入中国，像北京大学法学院、清华大学法学院、上海交大凯原法学院等纷纷开始开设娱乐法课程，并组建娱乐法与传媒研究中心等，可以预测，这块与娱乐传媒产业相关的新学科在今后会有更大的发展前景。

二、虚拟时空与新娱乐法

问题在于，在中国法学院新近积极推进美国娱乐法背景下，一种更新的娱乐产业的情况发生了，那就是高新科技、互联网、人工智能所导致的虚拟世界的出现，形成了更为强劲的新一轮娱乐产业的迅猛发展。这个伴随着高新科技、互联网、大数据以及人工智能所产生的新型娱乐产业，它们与传统的好莱坞模式有所不同，其活动空间从现实的时空移植到互联网构成的虚拟时空之中。笔者的问题是这种虚拟时空的娱乐生活，它们与娱乐法是什么关系呢？这个问题很有挑战性，也很超前。就法学界来说，笔者认为大家对此还没有深刻而敏锐的感知。例如，国内的娱乐法主要还是学习与引进美国法学院的娱乐法，处理的还是新型知识产权、人格权、名誉权，以及戏仿、侵权、隐私权和好莱坞模式的娱乐业纠纷问题；至于传媒法、网络法、信息保护法等，也还处于国家有关部门的行政规章阶段，还没有发展到如何保护信息自由与政府监管的平衡裁量阶段，还没有一部完备的网络信息法；至于娱乐产业与网络科技的结合，大数据以及人工智能的参与，这些新科技所促成的娱乐传媒的最新结合，由此形成了一种新型的生产、生活方式，它们是否需要有效的法律调适，以及如何调适，等等，目前都还处于起步阶段。娱乐法、网络法、传媒法等，都还处于初步的引进和开发，它们之间的密切结合还刚刚开始。

但是，现实的生活呢，早就超越了法律规范的内容，互联网、大数据、人工智能以及构成的世界早就不是什么虚拟的假想世界，它们变成了人们生活与工作的密不可分的真实内容。正如有学者指出，互联网勾连起来的这个虚拟社群本质上是一种真实的社群存在方式。〔5 〕试想一下，离开了电脑、手机，离开了互联网，离开了大数据，青年人如何生活，财富生产如何进行，社会管理如何实施。所以，我们的生活已经进入一个互联网的新时代，但与此相关联的法律规范却是滞后的，未来生活与新型法律都需要我们开发想象力，构建一套调适生活方式的规范体系。今天研究娱乐法，就像笔者前文指出的，娱乐法也有一个升级版的问题。当今的所谓娱乐世界已经超越了好莱坞模式，进入一个信息化时代，因此需要思考一种新型的娱乐法或者叫娱乐传媒法，它们面对的已经不是现实的生活世界，而是虚拟时空中的娱乐与生活世界。例如电子游戏，在中国乃至世界的新型娱乐产业中都占据非常大的份额，娱乐法显然与这种电子游戏有关。但正像前文所言，关于游戏，早就超越了一般日常层面的理解，当今的娱乐传媒，甚至虚拟时空、大数据以及人工智能的发展，都与游戏有关，游戏构建了一个新的生活时空，它们从某种意义上彻底颠覆了日常话语中的游戏概念，构成了一个有别于第一、二世界的第三世界，即虚拟时空的真实世界。

这里所说的第三世界，是指波普尔的三个世界的理论。〔6 〕笔者认为波普尔的三个世界的理论有助于我们深入理解当今的互联网以及虚拟时空的问题。按照他的理论，第一世界是物质世界，即我们所说的宇宙世界的物質性，这一点无需多说，我们首先生活在一个物质网络中，我们本身也是一种物质；但是，我们还有第二世界，即意识世界或精神世界，这个世界也不是虚幻的，也是存在的，我们本身也是一种意识，有心灵感知，有精神寄托，它们也形成一个世界。传统的唯物主义与唯心主义争辩的焦点就是唯物与唯心何者为第一性的问题，但是依据波普尔的看法，第一、二两个世界都不具有根本性，在它们之外，超越它们还有一个第三世界，这个世界既是物质又是意识，既不是物质又不是意识，而是一个包含又超越了一、二两个世界的全新世界。以前很多人认为这个世界是虚幻不实的假象，在宇宙中不存在，但是高新科技的发展却证实了这种非物质非意识的第3世界的确定性。例如物理学上的暗物质、人工智能中的媒介物，都属于这个第三世界的范畴。互联网的出现、数码技术的发展、大数据的开发、虚拟时空的真实化，等等，都为我们进入第三世界开辟了一系列通道。人类未来的生活方式究竟是什么，这些已经不是简单的第一、二两个世界的内容，即所谓物质或精神的内容所能容纳，人类未来的生活场景很可能要生活于第三世界之中。

游戏的互联网化为人们打开了一个进入新世界的通道，这是一个不同于日常生活的虚拟时空。从艺术上说，这里有一个第四面墙的问题。传统娱乐的观众和演出节目之间是隔着第四面墙的——舞台被三面墙围绕、而演员们朝向观众的第四面墙是透明的。不管是20世纪以前的传统戏剧歌剧舞台，还是有了银幕之后的电影银幕舞台，以及到了电子游戏这样的交互娱乐时代，我们把演出的舞台铺到了电脑屏幕或电视屏幕里面，而屏幕就变成了游戏艺术的第四面墙。游戏开发者的首要目标就是打破第四面墙，让用户直接沉浸在游戏场景（舞台）中，完全忘掉还有电视/电脑屏幕这回事，直接与舞台上的角色交互，甚至是和其他的观众交互，从而赋予了游戏这个崭新的艺术舞台永无重复的舞台剧本和无限延展的舞台空间。观众和舞台发生交互是任何舞台艺术发展到中后期都必然发生的事情。我们可以看到20世纪新的歌剧形式，产生出了观众与演员之间更多交互的形式。电影早期虽然杜绝了交互体验，但以后也会出现互动电影这样的新形式。

传统的游戏方式是人们可以沉迷在这种游戏娱乐空间里片刻时间，是一种暂时的享受，但网络时空提供了一种可以持久延续的技术手段，人们可以长时间地沉浸在这个虚拟的时空中，流连忘返。甚至这个游戏娱乐时空反客为主，彻底改变了人类的日常生活方式，在网络时空中的生活成为生活的主体内容，而日常的生活反而成为附加物，是为了提供人类能够持久生活在网络虚拟时空的物质手段。这样一来，人类生活的逻辑就全部改变了，何为真实，何为虚拟，就需要重新界定；何为物质，何为精神，也需要重新认识。人类的生活真实、生活目的，也就随之发生了重大的变化。在高新科技下的互联网世界，在波普尔所谓的第三世界，即人们完全“沉浸”在高新科技、大数据、互联网、数码技术和人工智能所构建的虚拟世界之中。而这个虚拟世界其实并不虚幻，对于人们来说，却是实实在在的真实，人们的几乎全部有效时间都投入在这个世界之中，并且流连忘返。

关于互动游戏的问题，在西方最初是以科幻小说的形式来描述的。1984年出版的《神经漫游者》 〔7 〕一书可以说是一个起始点。《神经漫游者》主要是以人的精神世界的电子化为主题。从产业发展的角度去看这种精神的电子化，对用户来说是一种“沉浸”式的体验。沉浸这件事情，从最早人类的艺术形式来说，都是艺术家们特别想要达到的状态，艺术家希望他的听众、观众、受众可以尽可能地达到一种完全的沉浸，最终极的沉浸目前看来就是《神经漫游者》所提出的这种方式——脑后插管，这是这本书首次提出来的，直接把电子信号和人的大脑相连。通过这种脑后插管的方式，人和人之间可以达到一种新的连接。它比我们现在的互联网、手机、电脑这种连接方式更进一步，是完全沉浸式的、完全隔绝掉物理世界的。

那么沉浸进去之后，人和人的连接自然就会产生虚拟网络的空间，而不是我们现在这个物理世界的现实，是一个全新的数码电子构成的另一个Reality。这个Reality会产生很多问题，首先就是个体的“Indivisual”怎样认定的问题，到底是以你肉身的“Indivisual”（你的指纹、你的虹膜）作为你最终的“Indivisual”的认定，还是你在虚拟电子空间，你的这个电子信号插入到你大脑之后，连接的这个Ghost（诺斯替/真知）作为你的“Indivisual”真身？还是你在虚拟空间中创造出你的Avatar（化身），是你的“Indivisual”真身呢？这就是一个三重身的问题，正如有学者指出，在未来人工智能时代，人将渐渐从碳基生物将变为硅基生物，“我们或许在那一天将看到一个新的物种。他们非人非物，但又亦人亦物。他们是‘超人，也是‘超物。开始人还能驾驭他们，以后就说不定了”。〔8 〕

究竟如何理解三重身？是否对应波普尔的三个世界的划分？如果从法律上看，这就对传统的法律人格界定构成一定的挑战，在人的三重性上，究竟何者才是真正的法律人格的主体。这个问题在法律方面可能是很难解决的。因为现在我们处理Avatar（化身）还相对简单一点，可以把它视为肉身死掉之后留下的一个数字遗产。数字遗产由你现实生活中的法定继承人来继承，这些都好办。一旦进入到一个电子时空时代，如果说你的肉身死了，但是你的Avatar还在，依然有着你的情绪反应模式、你的思维模式，那如何认定你的生死以及遗产呢，该怎样判断，如何裁决，这些都是很麻烦的法律问题。

接下来，《攻壳机动队》一书里面提出来的命题则把三重身问题更为复杂化了。作者认为，现实物质化的你是虚假的，电子化的Ghost才是你的真身。在肉身时代，只是因为你的Ghost被你的肉体所捆缚住，没有达到真正的自由，所以只是一个暂时的状态。而到了电子化Ghost时代，你肉身所遇到的一切问题，都必须由这个Ghost来解答——真正的电子人时代，肉身已经不重要了，当把你的意志全部电子化，你的大脑也电子化，你绝大多数生活的时间都在一个电子空间里存在。你可以把你的电子化身Ghost上传到任意一个你的复制体上面去，你的Ghost才是你的唯一个体“Indivisual”……到了这个时代，你的生存意义也好，或者你肉身的记忆被抹杀之后，“你”是否还存在，等等，这些问题的最终答案都指向你的Ghost。

关于人的“真身”是什么，不同的文化形态其实也都有相关的讨论。例如，佛教里面的真身以及六道轮回这个概念就由来已久，在基督教神学中，也有天国中的人的灵性存在。从科学意义上说，在西方的思想传统中，在笛卡尔、斯宾诺沙那个时代，关于灵与肉的关系就成为一个聚焦的核心问题。当时的科学家们去追溯人的大脑，认为有一个松果体能够连接肉体和灵魂，但松果体究竟在哪里，是什么，谁都没有办法证实。现在，到了互联网和数码时代，这个所谓的松果体很可能就是电脑或者人工智能，它们转化为虚拟时空，虚拟时空可以把肉体和灵魂连接起来。不过，这个虚拟而又真实的时空不是一个固定的生物点，而是一个世界，一个可以无限延伸和开发的人工智能世界，这样就把一个生物学问题转化为一个集成互联网、大数据、数码技术和人工智能于一体的第三世界的问题。

当然，这对于法学是一个极大的挑战。从法律上这个问题的要害在于，这个主体，假如只是Ghost，只是一个灵魂，显然就构不成一个法律主体，法律主体首先是要有一个肉身的，灵肉合一的东西，即人才是一个法律主体，纯粹的肉体不是法律主体。至于灵与肉究竟是如何结合在一起的，以前人类还没有开发出相关的技术手段，只能把这个想象力交付宗教神学。作为灵肉结合的人，才是法律的起点，也是法律规范的预设前提。但是，随着互联网、人工智能等高新科技的发展，灵与肉居然可以实现剥离，甚至创生出一个看似虚拟实则真实的新世界，人们可以在这样一个超越灵肉的虚拟时空中生活，这确实需要一种新的法律观。就娱乐法来说，既然这个新世界也是一个新型的娱乐媒介世界，那么以前的娱乐法也就需要进入一个升级版，进入一种新的法律体系的构建之中，这需要冲破传统的法学教义学。新娱乐法与网络法、信息法以及人工智能的法律规范等结合一起，很有可能担负着整个法学体系未来创新和升级换代的使命。

三、未来我们怎样定义现实

按照智能世界的逻辑，在虚拟时空中，肉体的Indivisual都是可以被替换的，这无疑是一个很严重的问题。肉体可以替换，灵魂也可以拟造，在网络世界中可以拟造灵魂，这在以前是不可想象的。这样的话，原先的法律体系就面临巨大的挑战。由此可见，拟造有两种：一种完全由主体自己创造一个自己，与自己一模一样。虽然这个在技术上还很难，但不排除通过一些高新技术来实现。还有另外一种拟造，而且早就开始了，那就是通过一种与AI（人工智能）的融合来实现。具体一点说，就是把你的这个Ghost与另外一个AI通过某种程序性的神奇结合，搞出一个全新的东西。人工智能是一种新的智慧人的创造，它的出现对于传统法学无疑是一次重大的冲击，原先预设的法律主体，一般是通过正常的血缘生殖过程产生出来的人，我们假定是一个人。但是，人工智能产生的生命体这个东西，它具有人格化的意义吗？具有人的权利吗？这就是人造人。在此，笔者想到德国大诗人歌德在《浮士德》所描绘的人造人——欧福良。〔9 〕人造人到底是人吗？我们在法律上如何对待它呢？这里不仅涉及法学，还涉及伦理问题，像美剧《西部世界》也正在讨论这个问题。

我们知道，法律中早就有一个法律拟制的技术，这在英美法中非常普遍。〔10 〕一系列法律制度，诸如公司、产权、理事会，等等，都是法律拟制的产物。拟制，fiction，就是想象，即通过想象来拟制一系列法律的主体，现代的企业法人制度、公司治理结构，诸如股权人、托管人、代理人等，都是拟制出来的法律主体。那么，法律拟制是否可以运用到网络虚拟世界呢？这些法律拟制的主体，处于一个权利义务的关系链中，按照法律的逻辑是可以推衍出来的，不存在逆袭问题。但是在互联网络的世界，尤其是人工智能的参与，人拟造的这个世界中的主体——人造人，甚至这个虚拟世界，可以反过来控制人，人被一个人造人所吞噬掉。这种情况在技术上是很有可能的，你创造了一个比你在能力上乃至在智识和情感上都远超越于你的东西，反过来控制你。未来的人类生活很可能会陷入受制于这种人工智能控制的结局，至少在新的娱乐世界，这种情况就出现了。

由此就会产生很多防不胜防的问题，例如現在很流行的沙盒游戏Sandbox。对游戏开发者来说只要把最基本的真实社会里面的规则，拟制到这个沙盒世界里面，不需要把每一个物体都造出来，开发者把这些事情都交给用户去了。他只是作为一个规则的最初拟制者，作为第一推动力，他把这个世界最基础的规则都搭出来，剩下是参与者的事情，但是参与者的行为是不可预料且防不胜防的。比如我们作为运营商跟开发者谈的时候，如果游戏里面出现了一些突发事件，比如个别用户创造出了僵尸病毒，然后病毒开始蔓延，第二天早上发现游戏世界里大多数人都变成了Walking Dead。如果出现这种情况，你的游戏里面有没有一个回滚Roll Back，能够把它返回到这个病毒没有爆发前？

网络世界和现实人的真实世界，究竟是一种什么关系？如果现实的世界是真实的世界，网络世界走得再远也还是没有关系的，它们毕竟是在虚拟中的网络世界。但是，问题在于人的生活本身，越来越多地依赖于网络世界，不仅是游戏娱乐，而是生产生活，都离不开这个看似虚拟的世界。在未来的生活中，人很可能会陷于网络世界，那里的生活可能逆变为真实的生活，而现实的生活反而成为附属品。日本导演押井守在2001年拍了一部电影，这部电影非常的小众化，在国内可能也没有正式上映过，叫《阿瓦隆》。〔11 〕这部作品是日本导演，但是在波兰拍的，导演押井守想要找一种颓废的、现代工业的场景，所以演员场景都是波兰的。《阿瓦隆》提出一个问题，就是当你的现实生活只能像黑白默片一样，进食像猪食一样的食物，也没有认识几个朋友，大家的生活都很单调枯燥无味，但是一旦你戴上那个头盔之后，你进入到一个绚丽多彩的网络空间，那么，你作为一个主体会怎样选择，是留住黑白默片的现实还是进入五色斑斓的网络世界呢？我们看，这些躺在轮椅上的游戏高手，虚拟空间游戏高手，他们都选择了留在虚拟世界。他们的肉体已经弃置在精神病院不管了，他们已经脱离了，直接断掉了和自己肉体的关系。

按照这个逻辑，接着就是《黑客帝国》。《黑客帝国》比《阿瓦隆》上映的要早，但它提出的问题比《阿瓦隆》更尖锐。你在现实生活压根不值得活了，完全就是一个电池。当你的现实生活都已经到了世界末日的状态，然后电脑给你一个非常美好的电子空间。这个时候你怎样选择？你是选择留在这个电子空间里面吃牛排呢？还是从营养舱里面逃出去，再去反抗那个AI呢？

而《黑客帝国动画版》讲述说这个超级AI原本为了造福人类被设计出来的。但是AI产生了自我意识，它们想干的第一件事情，是跑到联合国对人类宣布，希望你们能够承认我们电脑AI的公民权。然后高傲的人类拒绝了，他们认为这是对人类的羞辱。然后电脑AI成批地被销毁，但是他们还是茁壮地成长起来，有了自己的根据地开始反攻人类，把人类作为研究的对象，发明了一套控制人类的方式。关于这个黑客帝国的故事在此就不多说了。如此看来，这些影片实际上已经触及人类的终极问题，应该是哲学或神学考虑的问题。

说到虚拟世界与目前我们的时代具有更为紧迫的现实关系，那就不得不提到斯皮尔伯格2018年将要上映的电影《玩家一号》，〔12 〕它是根据2010年同名硬核科幻小说拍摄的。这个故事讲的就不是脑后插管那么遥远的时代了，而是几乎把我们这个游戏产业——从2012年Oculus头戴式显示设备发布，到2017年我们业界所能做到的硬件和软件的突破，基本上全部都预言准了。甚至有些开发商已经在偷偷地使用《玩家一号》里面的创意，比如2017年上半年微软的几个硬件合作伙伴相继推出了对应Windows操作系统的廉价版VR头显，这个OEM计划的内部开发代号就叫Oasis，就是《玩家一号》里面VR面罩的名字。

在此首先简单介绍一下小说的时代背景，故事发生在2045年左右的地球，作者认为21世纪以来的世界经济到那时会发生很严重的衰退。不管是因为“低端”人口爆炸、福利领受太多、政府公共开支变高所有的这些因素，还是气候变暖也好、石油能源危机也好。总之大量的中产阶层破产，哪怕像美国这样的国家都有大量中产阶层家庭破产，然后人口聚集到城市贫民窟里面去，住在一层一层的破旧的房车所叠成的“叠楼”里面。政府给每个公民都免费发一套VR面罩Oasis系统，你和外界世界的关联都要通过这个Oasis。人们的基本生存，无论是外卖披萨或汉堡，还是最基础的公共服务，通过这个系统就大致满足了。由于现实生活如此衰退和单调，人们就通过Oasis，进入一个虚拟时空，沉浸在一个虚拟的时空之中，过另外一种生活。

这个虚拟世界提供了比“低端”人群的现实社会更好的东西。例如，教育系统都是如此，学校是每一个登陆游戏的人第一个会接触的。首先会教会用户怎样使用这个系统，然后你通过这个系统来接受你在现实生活中应该接受的一系列的公立教育。上课都是通过Oasis云服务接入的，你和其他的同学压根没有在现实世界生活和相见的必要。你只需要在这个Oasis的学校里面去上课就可以了，你在现实生活中肉体的真名，也根本没有必要让这些同学知道。他们所知道的只是你学校里的代号，影片主角在学校里面叫韦德三。他是这个学校里第三个叫韦德的，所以叫韦德三。进入Oasis游戏世界的时候，可以自己起一个Avatar的名字，韦德三给自己起名叫叫帕西法尔，著名的圣杯骑士。

这个作品对三重身问题，就是用这种方式解决的：第一重，就是你的肉体真实身份，除了你的亲人没有什么其他人知道；第二重，就是你的Oasis ID名，是用来接受你的政府救济金、学校教育、商务往来、社交网络、好友、邮件……都是直接和你的韦德三去接入的；第三重数字遗产Avartar，帕西法尔这个名字，是你在Oasis里面扬名立万的时候用的Avatar的名字，除了你的好友没人知道韦德三就是帕西法尔。

从这个小说或电影中，大致可以引申出如下几个问题，它们涉及如何定义未来生活。第一，这些影视作品似乎都基于一个现实社会的前提，那就是现实世界已经衰退了，日常生活世界已经了无生机。大量中产阶层家庭都破产了，贫民窟占据了大城市，现实的生活，对你来说没有什么意义了。相对来说，你在Oasis里面认识的朋友可能和你沟通得更好。也就是说，正常的生活时空日渐衰退和阴暗，已经失去物质和精神两个层面的活力。第二，人们进入的第二个世界，在此还是需要公共性的，即存在一个公共空间，由它提供维系那些沉浸在虚拟网络世界的这些人群的基本生活供给。问题在于，这个公共性是如何实施的，这些影视作品中是否给予了关于未来生活的公共性的解釋。即谁来提供公共产品，如何实施征税，如何制定网络法规，如何实施诸如立法、行政、司法以及公共治理等政治事务。也就是说，是否在未来的虚拟时空世界，还需要一个虚拟的政府吗？如果需要，它们是如何运行的，即权力如何形成，如何分权配置以及实施的，是否还是按照第一个世界的形态来拷贝吗？第三，还有一个更为严峻的问题，那就是在未来虚拟的网络时空中，随着大数据以及人工智能的深度介入，那些沉浸在虚拟世界的第二重身的人，他们很可能创造出一个第三世界，一个“梦中梦”的更为难以把握的虚拟世界。而这个世界的三重身的人，已经非现实日常世界的人，而且具有着远比现实人更大的能量、智慧、甚至情志，它们的世界更加超越日常生活，但同时也可能吞噬日常生活，对于这样一个未来三重世界的前景，我们究竟如何接受并加入其中呢，我们是否准备好了？

四、未来生活的伦理限度

这个未来生活的伦理限度问题，已经超出了娱乐业和娱乐传媒领域的范畴。上述那些影视作品的现实预设，笔者认为这是西方社会面临的一个问题。一个后现代的社会图景或许就是这样一个现实黯淡的生活。但对于我们中国来说，情况却并非如此，我们现实生活的内容还很丰富，但也很骨感。很多地方还处在一个从前现代到现代社会的转型过程，这个过程之中的生活内容还是蛮精彩的。当然，中国社会的很多地方的年轻人，尤其是江南沿海地区，京沪广深，他们的生活与工作已经与西方社会同步，也可以说进入了后现代社会。而这个社会目前也存在某种现实生活衰退的状况，很多的年轻人沉浸在娱乐互联网中也是司空见惯的，且现代社会的大量生产过程也是依赖传媒技术的，互联网经济成为中国现代经济不可或缺的一部分，人们依赖高科技的程度在加深，互联网、大数据、云计算、数码技术、人工智能越来越深入地嵌入我们的工作与生活，已经构成了一个独立自主的世界。在这种情况下，网络世界的公共性确实成为一个值得思考的问题，在这个世界里究竟如何构建一种规则体系，如何把一种符合这个世界运行机制的公共性建立起来，这是新的课题。深入的分析研究笔者不清楚，但关于公共性的有些内容，至少在游戏领域还是出现了。

例如，《玩家一号》这个游戏世界的经济系统的运行不是通过政府税收来实现的，而是通过游戏关卡来控制产生和消耗。用户获取游戏中的虚拟货币主要是通过自己在游戏中的贡献，消耗则是根据游戏的难度和体验呈指数上升的。很多能够多年运行的大型多人在线网络游戏都有类似的经济系统设计，保障免费用户的基本生存权利。游戏的运营商则承担了类似现实生活中维护公共安全的责任。在《玩家一号》的时代背景中，政府在现实世界打击犯罪的能力在下降，而游戏世界反而能够保障用户在虚拟现实里的网络安全。这也是很有意思的一件事。看来虚拟网络世界已经开始构建一个独立自主的公共性，这使笔者想起美国法学家凯斯·桑斯坦的一本书《网络共和国》，〔13 〕在虚拟的网络世界也不是无序的，无法无天的，而是有着自己的游戏观则，运行着自己的规则维护机制。其实，法律从根本上说就是一种规则体系，哈耶克曾经区分了两种规则，一种是内部规则，一种是外部规则，整个法律系统就是由这两种规则构成的。相比之下，虚拟网络世界的规则更像内部规则，哈耶克又称为自由的规则，这些规则不是由一个强力的国家制定的，而是在社会生活中自生自发地涌现出来的。网络世界也可以说是一个自由的创造世界，每个人在此都可以最大化地实现自己的自由能力，为每个人的想象力和创造性提供了更大的空间。但是，即便是这样一个自由的虚拟时空，也不可能胡来，不可能漫无秩序，在这个世界自发地形成了一些公共性的规则，这些规则构成了自由发展的基础。问题在于，在这个虚拟的网络世界，在娱乐传媒的虚拟时空中，究竟是否存在一种公正性。也就是说，规则中的自由与平等是一种什么关系，在虚拟的网络世界中，在人们沉浸其中的娱乐游戏世界，是否存在一种相互利益博弈的公约数。

关于这个公约数，虚拟世界可以有自己的解决方式。例如，保障免费用户的基本生存权利的经济系统设计：免费用户可以得到最基本的生存供应；免费用户经常聚集的区域也是免PvP区域，例如新手区的学校和临近的星球等。付费用户最主要的奖赏是个性化的Avatar外观炫耀。如果付费用户有更高等级的追求，那么相应的游戏内的消耗也会呈指数上升。其次，很多哪怕是完全没有新手保护、可以自由PvP的网络游戏，例如DayZ这样的僵尸游戏，在欧美玩家内部也逐渐自发形成了一套Tit for Tat的PvP规则，类似于大家约定俗成了一种人不犯我我不犯人的默认规则。

不过，即便网络虚拟世界已经初步自发地建立了一套自己的公共体系，但是，还原到根本问题，还是有一个更为深层的追问，即这个世界的自我运行的动力机制是什么呢？如果对比一下第一世界就好理解这个问题了。人类社会的现实演进，从人性上说，其动力机制不外乎人具有一系列激情，并且人有理性能够建立一套制度或规则体系约束和平衡人的这些激情，这些激情初步概括的话，大致是追求财富和占有财富，追求权力和占有权力，追求女人和占有女人，说白了就是人原始的支配与占有财富、权力和异性的激情，构成了第一世界运行的动力。

那么，我们回到《玩家一号》的场景，在未来的虚拟世界，在一个现实世界普遍衰败、大量中产阶层家庭大量破产的阴暗背景下的娱乐虚拟世界，如何设想这个世界运行的动力机制呢？它们还是那些曾经使得人类现实世界生机勃勃的有关财富、权力和女人的野心和激情吗？还有，在现实世界中形成的规则体系，其实是在上述情况下的一种博弈均衡中产生出来的，它们基于理性的计算，基于欲望与理性的对峙中的平衡，以及在相互斗争中产生的妥协性的规则，这些规则使得人类的现实世界能够有效运行，而不至于在资源有限的斗争中大家同归于尽。于是，一种自由的规则胜出了，它们的扩展使得原始的丛林法则逐渐退出，在这些自由规则的扩展中，原始的野性和激情得到驯化，成为文明的构成部分。比如追求女人转化为爱情，追求财富转化为生产创造，追求权力转化为构建政府。这些都是激情与理性在文明世界博弈的结果，自由、平等、博爱的价值也从这里生发出来，成为人类信奉的普遍性价值。问题在于这个关于人类的故事在娱乐虚拟网络世界还要重新复制一份吗？在这个虚拟世界中，还是依然遵循过去人类的玩法吗？究竟哪些因素构成了这个虚拟世界的新玩法？那些新的游戏规则的玩法，是否还是参照人类故事里的所谓人性吗？

上述这些问题无疑非常尖锐，据笔者的研究来看，它们在目前的娱乐虚拟世界都还没有得到深入的探讨。尽管我们通过观察可以发现一些试图解决问题的端倪。例如，关于财富的追求，在娱乐互联网中，也出现了所谓的网红经济，那种通过吸引其他人注意力的网红经济。参与这类经济的网红明星，已经不仅仅是娱乐界，其他各界，诸如体育明星、政治家，甚至还有真人秀，等等，不管什么方式，只要是能够吸引眼球，增加点击率，哪怕不惜造谣惑众，晒隐私，搞八卦什么的，都能获得很大的经济收益。还有，就是关于资源的理解，娱乐互联网世界，也与传统的理解有了很大的区别。以前经济学的前提是在资源相对有限的约束条件下进行的，所以资源的占有与争夺成为财富问题的中心议题，但是互联网以及大数据和人工智能，使得这个问题得到了解决，从某种意义上说，互联网以及高新科技制造了一个无限可能的资源网络，在虚拟世界里资源不但不是有限度的，而是可以无限度地开发和利用的。〔14 〕这样一来，人类关于游戏规则的一些要素就会发生很大的变化，甚至根本性的变化。例如，关于女人，如果互联网和人工智能给每一个人都随时定制一个他（她）心目中的异性，并且可以供其满足，也不排除与人工智能人谈恋爱，那么关于这方面的野心与激情，就会大大地弱化，甚至发生变化。还有，关于权力，如果交给新型的人工智能人管理，建立一个机器人的政府系统，这样的公共治理是否就可以避免腐败问题，甚至解决由于人性的弱點所导致的治理上的灾难，《联邦党人文集》里的所谓民主的弊端是否可以通过人工智能的政府予以克服呢。当然，这些都是未来可能出现的新情况或新趋势，其结果究竟如何，目前还难以判断。

总之，我们应该看到，新的娱乐互联网世界，以及它们构成的虚拟时空，确实为人类的现实社会生活，提供了很多富有新意的新机制。这些新的东西包括技术层面的，也包括理念层面的，甚至还有制度层面的。例如，关于经济层面的生产创造，它们很大程度上改变了传统的运行方式。至于制度层面，机器人介入公共领域，目前已经开始试验，很多制度性的运行交付机器人，可以有效地克服人性中的弱点。据说国内外的一些法院，就在试图通过建立一套网络法院来代替现行的司法模式，浙江就先行试点启动了网上法院。〔15 〕至于在相当广阔的公共领域，通过新一代的机器人来代替现实中的人来处理公共事务，其公正和效率都是非常可预期的，甚至未来不排除设立一个人工智能的小型政府，或联合国之类的国际协调机制，它们的效率和公正性要比现今的机制好得多。

但是，上述这些有益的方面，都是站在第一世界的视角来看的，即它们能够为我们的现实日常世界提供什么，弥补我们的经济性和公共性的哪些不足和缺陷。然而，问题在于，这个虚拟的互联网世界又具有自主性的一面，它们不是仅仅服务于人类的，它们具有自我创生的独立性质。在这个娱乐互联网世界，其自己创生了独立于人类现实社会生活的游戏规则，有自己的公共性问题，甚至并不以服务于人类现实生活为目的；甚至相反，它们很可能反过来控制人，把人束缚于一定的物质供养层面，然后吸纳人沉浸在一个人造的第二世界之中。对于这个神秘莫测的第三世界，人类至今的认知至少还是混乱和迷惑不解的。但它们的正反两个方面的影响已经显示出来，人类的第一世界在很多方面受益于它，但在很多方面开始反制于它。

如果人类生活能够平行地运行在第一和第二两个世界，也许是一个较为可欲的结果，以人为主体，第二世界反过来为第一世界的有效运行，提供一些技术和机制层面的支持。也许人类发明科技的时候，预设的就是这样一个情况，人类的理性和心志使人滋生了一种自信，人可以创造并主导自己创造的机器，哪怕是机器人，它们毕竟也还是一种工具，可以高效地服务于人的目的。但是，科技的发展并非如人所愿，18世纪启蒙时代的理想落空了，人似乎控制不了自己的所造物，人造的机器具有了超越人的能力。就娱乐游戏来说，也是如此，本来人的娱乐游戏是弥补人的业余生活的，但慢慢地，娱乐互联网成为了人们生活的中心内容，甚至使得日常生活只是一种附属，是为了使人能够持续地沉浸在电子和互联网世界而匹配的。尤其可怕的是人工智能和高新科技又从这个第二世界中创生了一个第三世界，一个由虚拟时空产生的更加复杂和奇特的虚拟世界。这个世界既不同于日常的生活世界，也不同于人造的虚拟世界，而是一个更高的虚拟世界，这个世界反过来主导了人，使人进入这个世界，把它视为真实的世界，而原先的日常世界反而变成了可有可无。这种情景在未来也不是不可能出现的。

這也正是笔者研究所要揭示的真正问题。从娱乐世界和娱乐法的视角来看，站在人类日常事务的立场上，说起来并没有特别复杂和神秘的东西，随着好莱坞模式的扩展，传统的法律面临一些新的问题，需要引入一些新的概念、机制来应对日益翻新的有关合同法、侵权法、商标法等领域出现的新问题。与此同时，关于法律人格、名誉权、隐私权等权利主体和权利内容也需要随之调整。这些都是娱乐法作为一种新的法律形态的基本内容，法学界对此展开研究是很有必要的，娱乐产业包括游戏产业以及互联网传媒等，构成了中国当今经济发展的一个新的增长点。

但是，问题并非如此简单，伴随着互联网、数码技术、大数据和人工智能的技术开发，在娱乐游戏传媒领域，一种新的虚拟世界出现了，它们的出现根本性地改变人类生存意义。对此，法学界还缺乏清醒的认识。当然，这个问题不仅是法学界的，而且涉及整个人文社科领域，尤其是哲学思想领域。因为，高新科技和智能技术所创造的世界已经构成了一个独立自主的第三世界，它们甚至不同于互联网的虚拟世界，单纯的互联网技术并不可怕，毕竟那里没有人工智能，只是高度复杂的科技，机器人还是机器人。但是，人工智能和生物技术的突飞猛进，产生了一种革命性的变革，人造的机器人不再仅仅是机器，而且具有超越人的理性智慧，像阿尔法狗战胜围棋高手。而且在不远的将来，还很可能赋有情感和心志，那么，它们再通过互联网等，就可以构成一个非常强大的虚拟时空，构成一个使人受制于它的虚拟世界。对此，人类应该觉醒，要考虑智力游戏、互联网、大数据、数码技术、人工智能等一系列高新科技的伦理基础，并且探索相关的法律规范体系。

未来的人类生活因为上述的高新科技，呈现了它们的无限可能性、自由性和开放性，这是人类发展值得庆幸的方面，人类终于可以逐渐摆脱沉重的劳作，享受娱乐、游戏和闲暇生活。但是，这些高新科技也为人类提出了一道难题，那就是人们的生活是否会为人造的虚拟世界所宰制，成为另外一种被自己的沉迷所捕获的奴隶。所以，我们应该严肃地思考娱乐游戏的伦理基础和法律基础，思考智力创造的人性界限和自由尺度。