

来源:新京报

元宇宙“性侵”事件：如何在虚拟世界保护人的尊严

■ 观察家

如何应对虚拟世界中的“性侵”挑战已变得非常严峻。

近日，一名女子在元宇宙中被陌生人“性侵”。这引发广泛关注。

作为用户以虚拟形象进行互动的虚拟空间，元宇宙近来被炒得火热。但随着关注度的提升以及相关产品的陆续研发上市，相关问题也开始逐渐显现出来。

据了解，受害者是一名21岁女性，她在Meta近来发行的《地平线世界》游戏中，创建了一个女性虚拟形象。但却遭到一位男性虚拟人物的“性侵”，旁边居然还有旁观者在起哄。其性质之恶劣，令人发指。

事实上，此前曾发生过类似事件，彼时有学者认为，身体未被触摸，也可以被判定为性骚扰，因为虚拟行为对人格和尊严的影响通常是确凿无疑的。但是，在此次事件中有观点却认为，“虚拟强奸”(virtual rape)目前也很难被定义为真正的“强奸”。

抛开技术性的细节，这件事闹得沸沸扬扬，主要有三个原因。首先，“性侵”发生在虚拟世界。元宇宙和一般的网络空间不同，它结合虚拟现实技术，依赖区块链，由加密货币加持，旨在打造一个丰满的元空间，借此将日常的生活内容“一网打尽”。这样的技术就不再是具体功能，成了功能和意义发生的场所，在物理世界之外另开一局。所以这次“虚拟性侵”是前所未有的。

其次，“性侵害”发生在了两个虚拟人物之间，而不是两个真人之间。两个虚拟人物之间性活动，在什么意义上可以算是“性侵”呢？一个游戏中的两个人物发生了身体接触，这种行为很难被看成真正的性活动。但是元宇宙的虚拟人物不是一般的虚拟人物，它的形象、动作都是由人来选定并实时生成。

最后，元宇宙旨在复刻甚至超越物理知觉，透过一系列的技术来实现真实感。这就使得“虚拟性侵”变得十分“真实”。人们不是透过一个手柄来操作自己的虚拟人物，而完全成了自己的虚拟人物。人的知觉被完美地模拟了。

未来一段时间内，随着元宇宙的不断发展，物理现实和虚拟现实必将深度融合，线上线下的切换变得极其流畅，以至于常不为人所察觉。人的日常活动的全部意义都

是在这样的高度融合的进阶现实中完成，这时候，虚拟世界中的“性侵害”挑战就可能变得非常严峻。

据了解，考虑到“性侵”的风险，Meta公司近来增加了一项打击虚拟现实骚扰的功能。这项名为“个人边界”的功能，在VR“化身”周围创建了一个无形的虚拟屏障，防止其他人靠得太近。这可以被看作是元宇宙的规范性起源。

但是，从目前的报道看，这依旧不是强制性的，也难以达到理想的效果，因此，如何防止人的尊严在虚拟世界中受到侵害，这条道路依旧任重而道远。

□王小伟(中国人民大学哲学学院)