

doi: 10.15936/j.cnki.1008-3758.2021.03.001

# “设计者谬误”与前反思自身觉知

## ——论技术人工物道德化设计的身体现象学基础

刘 铮

(上海交通大学 科学史与科学文化研究院, 上海 200240)

**摘 要:** 维贝克的“技术道德化”理论以“劝导技术”和“助推技术”为其主要实践进路, 通过对技术人工物的道德化设计, 达成对身体行为的道德化引导。但维贝克把技术人工物道德功能的实现归结为技术意向性和技术设计, 致使他无法解释产生“设计者谬误”的内在根源。通过身体的前反思自身觉知维度的引入, 一方面可以把身体意向性看作是技术人工物道德化功能之实现的内在原因, 另一方面也能够找到导致“设计者谬误”出现的身体现象学根源。因而, 基于身体现象学的技术设计进路不仅需要把对物的设计和对情境的设计结合起来, 而且也要把对技术设计的反思和对技术使用的反思结合起来。

**关 键 词:** 设计者谬误; 技术人工物; 道德化设计; 身体现象学; 前反思自身觉知  
**中图分类号:** N 031      **文献标志码:** A      **文章编号:** 1008-3758(2021)03-0001-07

# “ Designer Fallacy ” and Pre-reflective Self-consciousness: On the Bodily Phenomenological Basis of Technological Artifacts’ Moralizing Design

LIU Zheng  
(School of History and Culture of Science, Shanghai Jiao Tong University, Shanghai 200240, China)

**Abstract:** “Persuasive technology” and “nudges” can be seen as the main practical approaches of Peter-Paul Verbeek’s theory of “moralizing technology”, and these approaches carried out the moralizing guiding of our body behaviors through moralizing design. However, Verbeek failed to explain the internal causes of “designer fallacy” in that he attributed the moral function of technological artifacts to technological intentionality and technological design. On the one hand, the body intentionality can be regarded as the internal reason for realizing the moralizing function of the technological artifacts by introducing the dimension of bodily pre-reflective self-consciousness. On the other hand, the bodily phenomenological root of designer fallacy can be found as well. Therefore, the bodily phenomenological design approach not only needs to combine designing artifacts with designing contexts, but also needs to combine the reflection on technological design with the reflection on technological applications.

**Key words:** designer fallacy; technological artifact; moralizing design; bodily phenomenology; pre-reflective self-consciousness

近些年来,荷兰技术哲学家彼得·保罗·维贝克的“技术道德化”理论在国内外受到了广泛的关注与讨论,俨然成为当代技术哲学最火热的研究范式之一。事实上,技术人工物的结构设计与功能实现之间的关系历来都是技术哲学的主要研究课题。以维贝克为代表的技术哲学“荷兰学派”在继承拉图尔和唐·伊德的基础上,将这一主题凸显出来,力图论证人的道德化行为和良序社会的建立皆需要以技术人工物合乎伦理的设计为基础。

不得不说,以技术设计为基本方法构建良序社会的思路确实有其理论和实践优势,只要这种技术设计是在“负责任”的范围之内,我们似乎无理由过度担忧。然而,技术人工物虽然可以按照设计者的意图被运用,但也总是存在着在设计者意图之外的运用,导致“设计者谬误”的出现,甚至会产生新的难以预料的技术伦理问题。针对“设计者谬误”,维贝克强调要打通设计情境和使用情境,认为技术人工物之道德化功能的实现有赖于其本身的“意向性”维度,这使他无法洞见身体意向性在构造技术人工物之“意向性”的奠基地位,致使其“技术道德化”理论往往只围绕技术人工物的设计“打转转”,难以为“设计者谬误”的出现提供充分合理的理论解释和行之有效的实践方案。

有基于此,笔者希望揭示“设计者谬误”之所以出现的身体现象学根源,并在此基础上为“技术道德化”理论提供身体现象学的解释路径和实践进路。

## 一、技术道德化的实践进路： 劝导技术与助推技术

维贝克“技术道德化”理论的核心洞见在于以技术设计的物质化手段把一定的价值或规范“铭刻”到技术人工物当中,从而使技术人工物引导人们的行为符合它们所“铭刻”的价值或规范,这也就使“技术道德化”理论具备了鲜明的实践进路。

这条实践进路颇有传承。维贝克不仅继承了拉图尔和唐·伊德,而且还继承了汉斯·阿特胡斯的“装置的道德化”(the moralization of devices)思想。在阿特胡斯看来,人能够“委派”(delegate)一定的道德给技术人工物,从而能够避免陷入无休止的道德争论和道德选择当中。比方说,环境保护主义者会就屋里灯泡的大小、洗浴时

间的长短、汽车的性能型号等展开道德争论,这就使得人们往往因为过度争论而导致对自身行为的无休止地“反思”,从而加重了道德选择的困难和负担。为了避免这些琐碎和无谓的争论,我们应该将一定的道德“委派”给技术人工物,而这种“委派”就需要通过技术设计的手段来达成。例如,在汽车中安装速度控制装置,从而得以降低和避免汽车行驶在高速公路中因速度过快而导致的交通事故的风险<sup>[1]</sup>,地铁中闸机口的设计是为了避免乘客逃票乘车<sup>[2]79</sup>。在维贝克看来,技术能够被道德化地设计,用以激发技术使用者的道德行为并规避非道德的行为。这样的“行为影响技术”(behaviour-influencing technology)能够化解人们的“永恒反思状态”,进而为人们的道德抉择提供自发的“物质性答案”。

正是在上述意义上,维贝克给出了两种类型的“行为影响技术”,即“劝导技术”(persuasive technology)和“助推技术”(nudges)。这两种技术也就构成了道德化技术的具体实践进路。

### 1. 劝导技术

所谓“劝导技术”,就是用交互式的电脑运算系统来改变人的态度和行为的技术<sup>[3]</sup>。“劝导技术”的最早雏形是出现在20世纪七八十年代的“身体意识资源网络”(body awareness resource network),这一系统旨在关注和增强青少年的健康行为,为青少年的健康问题提供知识和建议。

随着互联网的出现和普及化,互联网就成为了当今最为普遍的“劝导技术”。比如,当我们用智能手机APP进行网购或点外卖时,手机APP会根据用户之前的购买记录和购买偏好,自动为用户生成他们可能感兴趣的商品或食物列表。

“劝导技术”也有很多其他的形式,有些是通过“可见的”、人们能够意识到的方式转化人们的行为;另一些则是“不可见的”、以“潜移默化”的非认知方式对人们的行为起到转化作用。前者如高速公路的限速标志,当驾驶员看到标志后,会根据标志的意义进行减速,这一交通标志作为可见的形式呈现给驾驶员,并转化了驾驶行为<sup>[4]</sup>;后者如自动旋转门、声控电灯、刷票闸机等,皆以一种“不可见的”、非认知的方式影响和转化人们的行为。在维贝克看来,后一种类型的技术其实是一种“环绕智能”(ambient intelligence),它与我们周遭的环境相契合,造就了人们生活于其中的、作为不可见性(invisibility)的“智能环境”<sup>[5]</sup>。这一智能环

境作为与我们无法分离的生活世界本身，为我们的具身行为提供了一个隐藏着的背景；或者说，我们前反思地“具身于”（embodied in）周遭的智能环境中。因此，倘若非经反思，我们就无法觉知到该智能环境中的技术人工物所可能蕴含着的价值或规范性意义对我们具身行为的影响与转化作用。

维贝克认为，在“劝导技术”的设计中，伦理考量始终占据着重要位置。我们不仅要关注设计者的动机，而且也要关注劝导的方法以及劝导的结果。“劝导技术”总有在设计者预料之内和预料之外的结果。在技术设计时，所有这些结果都必须考虑在内并作出评估<sup>[2]80</sup>。这样，设计者能够设计出符合公众和社会需要的技术产品，进而能够更好地影响和转化人的行为。

尽管维贝克宣称设计者应该把技术的“劝导力量”暴露于公众视野之中，以让人们理解技术人工物所具有的“劝导”功能，但这只不过是一种理想模式。在大部分情况下，环绕智能和劝导技术以一种非人性的物质的方式来“驯导”（taming）人<sup>[5]</sup>。这种“驯导”往往意味着技术人工物在被使用的过程中会出现技术设计者意图之外的难以预料的功能或效果，进而产生新的技术伦理问题，从而也就无法在真正意义上实现对人的行为的“劝导”。

## 2. 助推技术

通过设计来影响和转化人们的行为的第二种技术是“助推技术”。助推技术是由理查德·塞勒和卡斯·桑斯坦提出的概念。塞勒和桑斯坦发现，通过改变儿童食物的排列顺序就能够有效地改变儿童的进食行为<sup>[6]</sup>。比如把健康的食物摆放在餐盘中离儿童最近的位置，而把不健康的食物摆放在餐盘的远端。也就是说，设计者可以通过对物质环境的设计间接地改变人们的选择和行为。人们的选择在很大程度上都依赖于物质环境的“组织”。当人们作出选择时，并不是通过反思，而是通过意识的“自主系统”（automatic system），即一种前反思意识。事实上，我们在日常生活中相当多的“选择”都是依赖于我们的自主行为。从而，意识的“自主系统”为我们提供在物质环境中的“前结构”（pre-structure）的选择，以此方式来影响和转化人们的行为。因此，通过设计“助推”的模式就能够有效影响和改变人们的行为。比如，把“双面打印”设置成打印机的“默认设置”就

能够有效地减少纸张浪费，如此等等。

总之，不论是劝导技术还是助推技术，都更多地是以一种前反思的方式来影响和转化人们的行为，设计者从而通过技术设计的手段间接影响和转化人们的行为。

## 二、技术人工物道德功能之实现何以可能？

我们发现，不论是“劝导技术”还是“助推技术”，都是以一种前反思的方式引导、转化人们行为的技术。当我们说技术人工物能够“劝导”或“助推”人们的道德行为和道德选择时，这种“劝导”“助推”何以可能？

### 1. 维贝克的“技术意向性”解释进路及其问题

维贝克通过“技术意向性”（technological intentionality）这一概念来解释技术人工物的“劝导”“助推”等道德化功能。所谓“技术意向性”，是物质形式的“指引性”（directness）；正是技术的这种物质形式的“指引性”影响并转化了人们的行为<sup>[5]</sup>。因此，技术人工物之所以能够“劝导”或“助推”人们做某事，乃是由于技术之“指引性”的缘故。

维贝克同时指出，说技术人工物具有“意向性”或能够作为“道德行动者”，乃是在与人的关系中才成立的。脱离了与人的关系，技术人工物无法单独具有“意向性”，也无法单独成为“行动者”<sup>[2]84</sup>。因此，技术人工物之所以能够实现“劝导”或“助推”，乃是技术本身的意向性与人的意向性相互作用的产物。

然而，如果把技术人工物道德化功能的实现主要归结为技术意向性，就会给人以这样一种理论“错觉”，即只要设计者能够充分地设计好技术人工物，那么技术人工物之道德化功能的实现也就是顺理成章的。事实也往往是这样，不论在维贝克那里，还是在其他的荷兰技术哲学家那里，技术设计者往往被等同于道德规范的设定者，人的道德问题亦往往会被归结为技术设计的问题。然而问题在于，技术人工物无论被设计得多么精妙，在理论和在现实中都无法摆脱被滥用或被误用的情况，这就难以避免地导致新的技术伦理问题。如此一来，技术人工物之道德功能的实现似乎并不完全依赖于技术设计者的意图，亦不能只归结



为“技术意向性”。那么,技术人工物道德功能之实现究竟何以可能呢?

## 2. 身体意向性以及物与人之“邀请—回应”关系的建立

从身体现象学的视角看,技术人工物之道德化功能的实现,与其说是缘于“技术意向性”或技术设计,不如说是缘于身体与技术人工物之耦合关系的建立。这种耦合关系,乃是梅洛-庞蒂意义上身体意向性的向外“投射”并在技术人工物之中的延伸所导致的结果。在梅洛-庞蒂那里,身体的意向性被称之为“意向弧”(intentional arc),“意向弧”作为身体的知觉能力和意向能力,是一种非独断的意向性(non-thetic intentionality),它为一切实意识行为奠基,并“在我们周围投射出我们的过去、我们的未来、我们的人文环境、我们的思想意识和道德情境,或者说,意向弧确证了我们得以处在所有这些关系中”<sup>[7]137</sup>。因此,正是因为身体的“意向弧”,身体才能够意向性地向外投射出一种知觉能力,从而构成身体与外在事物之间的耦合关系。那么,技术人工物道德功能之实现如何可能的问题也就相应地转化为身体的意向性如何与技术人工物所设定之功能相互勾连、相互耦合的问题。

值得一提的是,美国现象学家休伯特·德雷福斯结合梅洛-庞蒂的身体现象学探讨人与物之间的关系,有助于我们理解技术人工物之道德功能的实现问题。德雷福斯首先通过发展吉布森的“可供性”(affordance)概念来说明人与物之间的关系问题。物的“可供性”意味着物是供给人来做某事的事物,比如椅子供人来坐、苹果供人来吃、门供人出入,等等。这种“供人来……”的特征在德雷福斯看来意味着物具有某种“邀请”(solicitation)功能,物仿佛在不断地“邀请”人做某事,人亦必然地在某种情境下进行“回应”<sup>[8]</sup>。比如,当人在饥饿的状态下时,苹果作为一种“可供性”的必然,“邀请”人来吃。这就意味着,当人处在一种与物的“邀请—回应”关系(solicitation-response relation)中时,我们无需意识到“邀请”行为本身<sup>[9]</sup>。也就是说,物的“邀请”实际上是身体的前反思状态对物的“把握”。因此,在德雷福斯看来,我们直接地向着作为“邀请”的世界开放,世界是由相互内在关联的“邀请”构成。“邀请以及由邀请所构成的世界与我们直接地对邀请的回应之能力是密不可分的。”<sup>[10]</sup>

在这个意义上,技术人工物的“劝导”与“助推”功能恰恰可以看成是物之“邀请”的具体表现方式。从而,技术人工物之所以能实现其“邀请”,在于技术人工物的“可供性”恰巧满足身体当下的知觉情境之需要,身体因而能够对技术人工物之“邀请”作出前反思的“回应”。

因此,延伸德雷福斯的理解,我们发现物之“邀请”功能的实现与其说是物本身“意向性”投射的结果,不如说是身体的意向性在物之中延伸的结果。也就是说,技术人工物之“邀请”并非缘于技术本身的“意向性”,而是由技术设计者的意向性和技术使用者的意向性在技术人工物之中的汇集与延伸之产物,从而建立起了技术人工物与身体的耦合关系。故而,要想达成技术人工物的道德功能,只有把技术人工物摆放在特定的“具身系统”或“具身环境”中才能产生效应,即技术设计情境必须与技术使用情境相互符合。然而,从功能性设计的视角看,技术设计者总是无法把所有的特殊情况都考虑在内,即技术人工物总是有着在设计者意图之外的其他功能或效应,技术的道德化设计这一方法亦必然面临着质疑与挑战。

## 三、“设计者谬误”及其前反思自身觉知维度

维贝克指出,由于技术人工物的设计情境和使用情境的差异,技术设计亦会面临着所谓“设计者谬误”(designer fallacy)。也就是说,技术人工物总是以未预料到的方式被使用,也以未预料到的方式影响人的行为,从而会产生新的难以预料到的技术伦理问题<sup>[2]85</sup>。比如,旋转门的设计是为了防止外界气流进入建筑物,起到了隔离气流的作用,但在实际的使用情境中,旋转门却往往对使用,轮椅的腿脚不便者进入建筑物构成了阻碍。面对这一难题,维贝克给出的解决方案是结合设计语境和使用语境,不仅需要对技术设计意图以及实际达成的功能效果作出评估,而且也要在不同的使用语境中对技术人工物所可能导致的预料之外的情形作出评估。这就要求建立包含设计者和使用者在内的评估模式,以民主化评估的方式避免“设计者谬误”的发生。

由于技术人工物是伊德所谓的“多重稳定”(multistability)的存在物,它们没有固定的本质,我们只有在具体的使用语境中才能定义它们。比

如,我们既可以把一把斧头当作是制作其他技术人工物的工具(打造家具),也可以把它当作是烹饪工具(砍柴、剁肉),还可以把它当成是武器装备,甚至我们也可以把它当作健身器材(耍大斧),如此等等。这就意味着设计者不可能预先设想出技术人工物所有可能的用途,而只能对一些主要用途作出设想与评估。

事实上,维贝克为解决“设计者谬误”难题给出了较为理想化的解决方法,即结合设计情境和使用情境的民主化设计方式,这在一定程度上是有效的。但是,维贝克并没有说明的问题是,“设计者谬误”产生的根源究竟何在?如果“设计者谬误”是无法避免的,那么究竟该如何结合设计语境和使用语境对技术人工物进行评估?

在笔者看来,“设计者谬误”之所以产生的根源,与其说是技术人工物的设计情境与使用情境的不一致性,毋宁说是身体的前反思自身觉知的即时性的特点。所谓“前反思自身觉知”,可以理解对身体当下正在经历的知觉体验行为。比如我正在经历疼痛的体验,我不需要经过反思就能够“确证”我的身体正在疼痛。也就是说,身体的前反思自身觉知维度往往体现为一种即时性的、无处不在的、非经反思就无法察觉的知觉体验行为,如日常生活中的走路、跑步、抓耳挠腮,等等。故而,前反思自身觉知是一直持续着的和更源始的一阶意识,而自我反思觉知则是一种清晰的和更高阶段的二阶意识,一阶意识为二阶意识奠基<sup>[11]</sup>。所以,身体的前反思自身觉知意味着,身体能够根据当下知觉情境,能动且即时性地与周遭之物“打交道”,赋予物以新的用途和新的意义。从而,物在与身体的耦合状态中,总是能够超出由设计者设定的本来之所是,获致新的功能与意义,这便是“设计者谬误”之所以产生的身体现象学根源。

因此,技术人工物与人之间“邀请—回应”关系的确立所反映出的恰恰是身体的前反思自身觉知维度所建立的与物体之间的耦合关系,这一耦合关系意味着身体可以能动地根据当下知觉情境性的需要对周遭事物进行“随手使用”,表现为一种“最佳把握”(optimal grip)之趋势。正如德雷福斯所言:“当人身体性地沉浸在对邀请的回应时,并不存在反思主体……根据梅洛-庞蒂,仅有一种对世界的最佳把握的趋势。”<sup>[10]</sup>

在梅洛-庞蒂看来,“最佳把握”是人在前反思

自身觉知意义上对物的最佳“理解”,它所甄定的乃是人与物的关系及其在世界中的恰当位置。比如,妇女不用实际观测帽子上的羽饰就能够直接感觉到戴在自己头上的帽子羽饰的“具体位置”,从而和可能破坏羽饰的物体保持一段“安全”距离;驾驶员驾驶汽车通过马路,亦不需要实际测量路的宽度与车身的宽度就能知道汽车能否通过<sup>[7]144</sup>。在这些例子中,身体内含着朝向世界运动的空间框架,身体对物体的空间知觉包含着关于身体情境性的固有感受(proprioceptive)和运动感觉(kinaesthetic)信息<sup>[11]</sup>,因而能够前反思地通过自身的知觉“把握”物体在空间中的位置,并协调物体与身体在世界中的动态关系。

因此,正是由于身体的前反思自身觉知,使物体每时每刻都处在与身体的耦合关系中。身体在前反思的意义上对周遭物体的“随手使用”,也就使物体往往超出了它本身所固有的功能与意义,甚至获致了新的功能与意义。我们可以设想如下情景:

我现在特别想吃核桃,可我手头上又没有专门开核桃壳的工具,于是我就随手抄起宿舍的板凳,用板凳腿儿砸,但效果似乎不太好。于是我走到门旁边,打开门,把核桃放在门缝间,关门用力挤,终于把核桃壳挤碎了。

在这个场景中,身体与物之间达成了一种新的知觉情境关系。由于物(核桃)的“可供性”强烈地“邀请”我来吃,我又无法直接打开核桃壳,我就通过对板凳和门的随手使用达成了一种新的身体与物之间的意义关系。在这一情形中,我对物的使用并不是经过深思熟虑后做出的,而是在前反思的意义上凭借我过往的生活经验情境性地做出的。恰恰是在这种前反思意义上我对周遭事物的随手使用,构成了物的新的功能和意义。

由此,在前反思自身觉知的意义上说,身体并不局限于对物的主要功能的使用,而是根据当下的现身情态,情境性地使用物。身体与物达成的耦合关系说明,物也获得了像身体一样的“厚度”,或者说,物的“多重稳定性”只有在与身体达成耦合效应时才能够凸显出来。物之功能的多样性也只有在与身体达成特定的具身情态时才能够实现。

从上述意义出发,“设计者谬误”之所以产生乃至成为不可解决的问题,恰恰是因为身体的前反思自身觉知维度。身体的前反思自身觉知总是

能够根据当下具体情态作出对物的不同的“(最佳)把握”方式,而设计者却无法穷尽身体情境的多样性,因而无法根据众多的使用情境来设计技术人工物。只有在技术人工物被使用之后,设计者才能根据不同的身体情境中技术人工物的使用情况,对技术人工物的设计理念和设计方法作出反思和修正。

因此,对技术的道德化设计似乎并不能够达成一种理想状态的对“永恒反思”状态的取消,也无法达成一种理想状态的对不同现身情态的规范化统合。这是因为,技术人工物并非孤立地转化人的行为,技术人工物总是已经处在一定的社会文化的规范情境和一定的身体知觉规范情境中,因此设计者的意图与技术人工物的具体使用情境之间的关系往往具有不一致性。只有当设计者的意图与人们对技术人工物的具体使用情境相互吻合时,技术人工物才能够对人们起到设计者所意图的“劝导”或“助推”功能,维贝克所谓的“技术道德化”才能够实现。

#### 四、基于身体现象学的 技术设计进路

我们从身体的前反思自身觉知的角度出发,得出设计者的意图与使用者的具体使用情境之间并不总是具有一致性,这就意味着设计者只能设想并设计技术人工物的主要功能,而无法根据预料之外的种种使用情境设计技术人工物。因而,“设计者谬误”可以看成是设计者意图与使用者使用情境之间不一致性的具体表现,这一谬误因而是无法根本消解的。

不过,“设计者谬误”的无法解决并不意味着设计技术人工物成为不可能,也并不意味着通过设计技术人工物来统一化地“劝导”“助推”人们的行为不可行。如果我们把“设计者谬误”看作是设计情境中的理性认知维度与使用情境中的前反思自身觉知维度之间的“矛盾”,那么技术设计进路就需要引入身体现象学的理论方法,一方面使设计技术人工物与设计使用情境相互结合,另一方面使反思技术设计与反思技术使用相互结合。

##### 1. 设计技术人工物与设计使用情境相结合

梅洛-庞蒂意义上的身体现象学强调身体可以经由物体的运用构建新的身体情境、获得新的身体意义。在梅洛-庞蒂那里,物体的全部意义并

不在物体本身之中,而恰恰蕴含在身体之中,正是身体意向性的投射作用可以使同一个物体获致不同的功能与意义。正如梅洛-庞蒂所说:“物体是我的身体的相关物,在更普遍的意义上,物体是我的存在的相关物,我的身体只不过是物体的稳定结构。物体是在我的身体对它的把握中构成的。”<sup>[7]334</sup>

在上述意义上,技术人工物之功能的多样性往往并不仅仅取决于设计者如何设计并赋予技术人工物多少固有功能,而是必须充分考虑到使用者身体经验的个别性、多样性和复杂性维度。这就意味着,设计者必须充分认识到无论技术人工物之使用效能如何,它们已然处于一定的社会文化和身体知觉情境中。就像克里斯汀·博肯所指出的那样,技术人工物并非单独地影响并转化人的道德行为,技术设计者、技术设计过程和技术人工物本身已然处在一定的社会文化的规范性中,并受它们的影响<sup>[12]</sup>。因此,技术设计不应该仅仅考虑如何设计技术人工物,而且也应该充分考虑到对技术人工物所可能处在的技术使用情境进行相应引导与设计,从而通过情境设计的方式来弥补个别技术人工物的功能失范效应。比如,不论我们怎样设计旋转门,都很难满足特殊人群的便利需求,但如果我们对整个忽略特殊人群基本需求的技术系统和技术环境进行功能化设计和改造,以使整个技术系统和技术环境满足特殊人群的基本需求,那么某个特定技术人工物的功能缺失也就可以被整个技术系统和技术环境功能实现的多样化所补足。

在笔者看来,只有把对技术人工物的设计与对使用情境的设计相互结合起来,才能够最大限度地避免“设计者谬误”的发生,也才能够与技术人工物与身体之间形成在前反思自身觉知意义上善性的“邀请—回应”关系。

##### 2. 反思技术设计与反思技术使用相结合

从身体现象学的视野出发,不论是“劝导技术”还是“助推技术”,它们道德化功能的实现其实都是因为身体在前反思意义上对技术人工物的“最佳把握”,从而形成身体与技术人工物的耦合关系。因此,技术人工物之所以能够“劝导”或“助推”,其实是由于身体当下的情境性与技术人工物的主要功能相互吻合的结果。

由于设计者的意图与使用者的使用情境之间存在不一致性,这就意味着设计者必须依据技术



人工物在具体情境中的使用情况来对技术设计行为和技术设计理念进行反思和修正。技术使用者亦有必要对整个技术使用情境和技术人工物潜在的功能进行反思,以防止技术被误用或滥用。这就是反思技术设计与反思技术使用相结合的方法。比如,在对校园里的减速带进行设计的过程中,设计者不能简单地移植高速公路上减速带的设计理念,而需要根据具体的使用情境对减速带的设计加以反思和修正,以使校园里的减速带既能够达到为机动车减速的目的也不会造成对自行车使用者的不便。再比如,在网上购物时,购物网站的自动推荐和默认设置(如买三赠一、满30包邮等)起到一种潜在的“助推”作用,这样的“助推”往往构成了不理性和不必要的消费行为,这就需要消费者反思自身的技术使用行为,明晰技术人工物的“助推”功能及其潜在后果。通过反思技术设计与反思技术使用相结合的方法,对技术人工物的设计和使用才能够更加道德化,或者说技术人工物才能够更加道德地“劝导”或“助推”人的道德行为和道德选择。

总之,在笔者看来,基于身体现象学的技术设计进路是对维贝克意义上的基于技术中介设计的“技术道德化”理论的推进与完善。技术中介并不能够凭空对人的行为进行影响与转化,技术中介已然先行处在一定的社会文化和身体知觉情境中,因而对技术人工物的设计无法脱离对具体的技术情境的设计,对技术设计行为的反思亦有必要结合对技术使用行为的反思。在此意义上,技术人工物的良性“邀请”才能够带来人之前反思意义上的善性“回应”。

## 五、结 语

在以维贝克的“技术道德化”理论为典型代表的技术设计进路中,我们发现当设计师通过技术设计的手段使一定的规则或价值负载到技术人工物当中,并在由技术人工物和技术系统所构造的特定的知觉环境中“邀请”人作出“回应”时,人的行为本身恰恰就前反思地受到技术人工物的“劝导”或“助推”。然而技术设计进路并不总是有效的,“设计者谬误”的出现说明设计者情境与使用

者情境之间总是或多或少地存在着不一致性,使得技术设计进路可能会引发新的技术伦理问题。因此,有必要引入身体现象学的视角来分析“设计者谬误”的产生根源,并通过设计技术人工物与设计技术使用情境相结合的方法以及反思技术设计与反思技术使用相结合的方法,为“技术道德化”理论提供新的理论资源 and 实践维度。

## 参考文献:

- [1] Verbeek P. What Things Do? Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design[M]. trans. Crease R. University Park: The Pennsylvania State University Press, 2005:213.
- [2] Verbeek P. Designing the Morality of Things: the Ethics of Behaviour-guiding Technology [C] // Designing in Ethics. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.
- [3] Fogg B J. Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do [M]. Dordrecht: Elsevier, 2003:1.
- [4] Dorrestijn S, Verbeek P. Technology, Wellbeing, and Freedom: the Legacy of Utopian Design[J]. International Journal of Design, 2013,7(3):45-56.
- [5] Verbeek P. Ambient Intelligence and Persuasive Technology: the Blurring Boundaries Between Human and Technology[J]. NanoEthics, 2009,3(3):231-242.
- [6] Thaler R H, Sunstein C R. Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness[M]. New Haven: Yale University Press, 2008:1-2.
- [7] Merleau-Ponty M. Phenomenology of Perception[M]. trans. Donald L. London: Routledge, 2012.
- [8] Dreyfus H, Dreyfus S. The Challenge of Merleau-Ponty's Phenomenology of Embodiment for Cognitive Science[M] // Perspectives on Embodiment: the Intersections of Nature and Culture. New York: Routledge, 1999:18.
- [9] Dreyfus H. The Myth of the Pervasiveness of the Mental in Mind, Reason and Being-in-the-world: the McDowell-Dreyfus Debate[M]. New York: Routledge, 2013:18.
- [10] Dreyfus H. The Return of the Math of the Mental[J]. Inquiry, 2007,50(4):352-365.
- [11] Gallagher S, Zahavi D. Phenomenological Approaches to Self-consciousness[EB/OL]. (2014-12-24)[2020-04-20]. <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/self-consciousness-phenomenological>.
- [12] Burken B C. Beyond Technological Mediation: a Normative Practice Approach [J]. Research in Philosophy and Technology, 2016,20(3):177-197.