

Globethics Repository

The logo for Globethics, featuring the word "Globethics" in white sans-serif font on a solid blue rectangular background.

论网络休闲中人的主体性价值的失位与归位 [On the Loss and Resumption of Subject Value of Human in Internet Leisure]

This page was generated automatically upon download from the Globethics Repository.
More information on Globethics see <https://www.globethics.net>. Data and content policy of Globethics Repository see <https://repository.globethics.net/pages/policy>.

Item Type	Article
Authors	王, 岩
Publisher	湖北省社会科学院
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-07-12 17:24:53
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/182480

王岩：论网络休闲中人的主体性价值的失位与归位

王岩

摘要：网络休闲已经成为人们日常生活中重要的休闲方式，通过网络媒体手段，人们实现了心情上的愉悦和自由自在的精神追求。但是，由于人在网络中容易迷失自我，本以追求休闲为目的的网络畅游，人却往往被网络所异化，人的主体性价值失去了其应有的位置。为此，我们要弘扬网络休闲活动中的人文精神，培养网络休闲境遇下人的主体性意识。引领网络休闲中的道德回归日常生活世界，从而实现网络休闲的真正目的。

关键词：网络休闲；主体性；失位；归位

中图分类号：B038 **文献标识码：**A **文章编号：**1003-854X(2007)12-0044-03

休闲作为一种新的生活方式，其实质是生活态度、生活信仰、生活行为的改变。网络作为一种传播媒介的功用越发突显出来，它既向人们提供了崭新的休闲方式和生活方式，又开拓了符号化世界的领域空间。正如卡西尔所说：“人不再生活在一个单纯的物理宇宙中。而是生活在一个符号宇宙中。”人们借用网络符号的形式不仅能展现现实世界，更能假想来世界。人们在网络虚拟世界中去体味自由、寻找快乐，与此同时，人们的社会生产与生活活动方式越来越依存于网络。在网络的虚拟世界中，人的本我和自我很容易出现分离，人被异化了，并且不能自拔。于是，网络休闲一词只能成为众多网迷的托词或借口。事实上，在网迷所谓的网络休闲中，人的活动受控于网络信息的冲击，人的主体性消弥在网络符号化的海洋里，主体性价值往往脱离人本身而存在，人的主体性价值失位于网络休闲之中。这种情况下的自由不是马克思所讲的真正的自由，而是被异化境域下的自由。网络休闲的真正含义不只是寻找快乐与自由，更要寻找生命意义。“返回到健康、平衡的天性上来，返回到一种自然而和谐的状态上来。在这种状态中，每个人都会真正地成为自我，并因此而使生活富有意义。”

一、网络休闲境遇下人的主体性价值的彰显

网络休闲境遇下，人类的主体性价值得以最大程度的彰显，这主要体现在两个方面，一是网络休闲拓展了人的本体论价值；二是网络休闲延伸了人的功能性价值。

第一，网络休闲拓展了人本体论价值。网络休闲作为一种以网络技术为媒介的休闲方式和生活方式进一步彰显了人的本体论价值。它从人的内心唤醒人回归生活世界，回归人的生存的价值和本体论意义的诉求。马克思在《1844年经济学哲学手稿》中。从哲学人本学的立场出发，把人理解为类的存在物，并深刻地揭示了人的自由自觉的类本质。所谓人是类的存在物，是指人一方面能自觉地把外部世界和自身的类，另一方面能够作为自由自在的类存在物而实际地进行创造性活动。因此人区别于动物的类本质特征，就在于人是自由自觉的类存在物。网络休闲生活方式冲破了人类自由自觉进行活动的时间和空间的界限，人能够较以往更自由自觉地进行社会交往活动，它使人类更能切实、有效地把握外部世界，让人从更加宽阔的理论视野和社会现实程度来认识外部世界和自身。由于网络技术的优势和网络资源的重复性和海量化的特征，在人通过网络以实现休闲为目的的过程中，人类的头脑中的信息量更为丰富，寻求事情解决的途径与方式更为有针对性。改造外部世界的能力更为有效，进而人依靠现实进行外部世界的创造性活动更为频繁和突出。在这种创造性的活动中，人更能体验到人之为人的切实体验，人也深刻地感受到人与动物的本质区别。在人类通过网络休闲方式自觉地把外部世界和自身的过程里，人是自为性的活动，这主要体现在网络休闲中，人选择的自主性和决断的自主性。在现实中，即使是主体，也不可能像上帝那样支配一切，然而网络休闲中，人是匿名的，人的自由自觉的活动范围更加广泛，人类追求自由的价值得以最大限度的实现。人切实感受到了自我价值的存在，人也能够真正的以自身为依据，成为自主活动的主体，这时的网络休闲才是：“人类精神家园的一种境界，是人类自省与沉思的产物。是探索人的本质、生活目的的一把‘钥匙’。”人的类本质价值得到最大程度的自我认同。

第二，网络休闲延伸了人的功能性价值。在社会生产生活领域中，人不断地开发自身功能性价值的领域和空间。随着现代社会的发展，人的功能性价值的潜力得到不断的开发，作为功能性的存在，人能够触及和解决对象化客体的数量呈几何级数增长。在网络休闲的生活方式中，在个人寻求通过网络技术获得人的最大程度的休闲时，人不仅通过网络世界实现休闲的目的，更为重要的是，在网络休闲的境域下，人的功能性价值得到最大程度的彰显，网络技术为人开辟了崭新的视野与空间，人的大脑越来越发达，人的视觉越来越敏锐，进而人实现了原来所不能及、不可想的幻想，人的功能价值得到真切的展现。在网络休闲

的生活方式中，人不仅在内容上实现了自由自觉的价值选择，更在功能上实现了自由自觉的实践活动，这样自由自觉的活动使人在功能性价值层面上更深地感受到心情的愉悦，体味到自我的存在，进而提升了网络休闲的目的和意义。

二、在网络休闲中人的主体性价值的失位

人在社会发展进程中不断拓展自身的生存空间，也不断用符号创造出人类自身的文化。正如卡西尔所说：人与其说是“理性的动物”，不如说是“符号的动物”，亦即能利用符号去创造文化的动物。网络技术为人类利用符号创造文化提供了强大的技术支持，网络世界中人的主体性价值得以确认，人在网络中实现了自由自在的畅游，追求闲静的网络生活成为当代人的生活方式。在以追求网络休闲为目的的活动中，人对自身主体性价值的认同得到最大程度的彰显。然而，在网络的虚拟空间中，人往往容易被异化，人不仅未能做到自由自觉地去活动，更无法实现休闲的目的，因而造成在网络休闲中人的主体性价值的失位。

第一，网络信息的碎片化导致人主体性价值的失真。网络休闲追求的是一种虚拟境域下人的自由自觉性的休闲活动，网络休闲活动中的人具有更为宽泛的价值选择空间和自主实践领域，人能享受到更大的自由与快乐，体验到冲浪时的快乐感受。由于网络信息具有碎片化的特征，这要求主体性的人具有较强的价值指向性和价值选择的坚定性。网络的信息与书本信息不同。它没有系统化的体系和理论内容，更多是碎片化式的信息内容，这需要人具有一定的信息整合能力，明辨是非，有判断力和信息整合能力，对信息内容作出客观、合理的评价，而不是听从网络信息的某些误导。网络信息的碎片化是由网络的超文本结构和超链接组织管理决定的。超文本打破了结构严整统一的大叙事模式，它的每个节点只是联想的一个要素，思维的一个碎片。这种碎片化的文本信息，让人感到肤浅化、感官化。在这样“迷宫”似的文本空间漫游，给人只是片段化的感受秘认识。人们必须从这些碎片化的零散信息中找出相互关联的东西，通过归纳与整理，提纯为自己想要的信息和知识。然而在网络休闲的活动中，人们容易陷入到无意识的自由自在的状态。不愿意发挥自己的能动性和创造性对碎片化的信息进行选择和深化。网络信息出现什么内容，人们就接受什么内容，表面上看，网络休闲中的人是自由自觉的主体性活动，而现实中的人是处于被碎片化信息所包围且不会予以恰当、合理的整合，人是被动的接收和认同。人的主体性消弭在碎片化信息的支离破碎的片段中，网络休闲中人的主体性价值不能得到应有的体现。在追求以休闲为目的的自由自觉性的网络休闲活动过程中。人被网络信息所异化，主体性的人成为被动的接受者致使网络休闲失去其原有的本意和价值，也使人的主体性价值失去了原有的真实“面目”。

第二，网络信息的匿名化导致道德主体性价值失范。因网络自身的特点所决定，网络休闲活动也具有匿名化的特征，在网络休闲的过程中人是匿名的，他律极其弱化，网络中秩序的维护更多的是依靠道德主体自律的增强。传统社会在一定意义上是一个“熟人社会”，它依靠熟人的监督。而网络社会是以图像、文学甚至数字的终端和符号显现，人与人之间彼此不再熟悉，因此，网络休闲活动也就失去了监督的外在约束力。同时，网络社会的无时空性，法律在其虚拟空间中难以立足，这样就使得网络社会比传统社会更少干预、过问，更难以管理和控制。由于网络休闲活动中缺乏主体的内在规约，加上部分人将网络休闲误解为网络中人的完全自由的活动。在这样过度“自由”的环境下，由于没有统一严格的道德约束机制，人们的行为被赋予了极高的自由度，人们可以自己决定技术允许下的任何事情，人们的行为具有很强的随意性。所以，人很容易淡化道德主体意识，过多地关注自我心境的愉悦，而可能做出一些对他人、对社会不负责任的行为。人的道德判断在这样自由的环境中失去自我，道德主体的判断标准和判断能力被无形地弱化。

第三，网络中鱼目混珠的信息导致主体价值选择能力失准。马可·奥勒留说：在人那里，判断力是主要的力量，是真理和道德的共同源泉。因为只有在判断力上，人才是整个地依赖于他自己的，判断力乃是自由，自主、自足的。人的判断依赖于个人的知识、经验以及价值倾向，在网络休闲的境域下，人不断地对良莠不齐的信息作出各种各样的判断和选择，在判断的选择中，人获得自由、自足，实现自我的满足。网络信息的选择性就是对信息价值的分析、判断和取舍的活动。网络是一个信息的宝库，但同时也是一个垃圾场，学术、娱乐、经济信息以及各种各样的信息混杂在一起，使网络成为信息的万花筒。网络信息的良莠不齐，使网络休闲中的人们陷入了选择的困境，人们往往根据网上信息的点击率高低或者信息内容的新奇去选择信息，因而走进大众化的行列中，自身没有一个明确的价值判断标准，个体的价值判断处于混乱之中。此外，在网络休闲境遇中，一些人自身缺乏价值判断能力，在信息内容的选择上，人们自身无法判断与取舍，在虚拟的网络世界中“畅游”。体味着“自由”。实际上，这种自由不是真正的自由，因为主体的价值选择能力在这种环境中被弱化了，主体的价值选择并没有得到完全的、真实的展现，在对与错，是与非的判断上出现迷茫。

第四，网络信息的海量化导致主体性价值的失意。浩如烟海的网络信息为人们提供了取之不竭的资源。正如曼纽尔·卡斯特所说，所有种类的信息全都包藏于媒介之中，因为媒介变得十分全面、多样、富于延展性，使得媒介在同一个媒体文本里吸收了所有人类过去、现在和未来的经验。网络作为当今社会的主要的信息传播媒介，其承载的信息量是以往传统媒体无法比拟的。正是网络传播的海量化特征使网络信

息包罗万象。只要我们登陆到一个搜索引擎站点，随便检索一条信息，我们可以找到成千上万个“相关”条目。在如此多面复杂的信息包围下，人们如何快速、离效地选择出对自己有用的信息，更多的情况下。人往往依据当下信息进行选择。网络提供了什么信息，自己就选择什么信息，这样，我们不仅不能做出正确的选择，主体的自主选择能力和自我判断能力也消弭在海量化的信息之中。本意上的休闲，在网络海量信息的冲击下，主体的价值选择性功能被无形地剥夺了。人不仅没有体验到网络休闲中主体的自主选择能力赋予人的类本质的意义，而且被海量信息所异化。此种状态下，人的自由活动并不是自由自觉的类本质活动的对象化。休闲只能是意愿层面的。网络中的人已经不同程度的失去了主体性，这种情况下的自由是被异化的自由，诚然，网络休闲也未能实现真实意义上的休闲。

三、在网络休闲中人的主体性价值的归位

网络休闲活动中人的主体性价值的缺位是多重因素造成的，因此，我们要弘扬阿缙体闲活动中的人文精神，培养网络休闲境遇下人的主体性意识，引领网络休闲中的道德回归日常生活世界。从而实现网络休闲活动中人的主体性价值的复归。

第一，弘扬网络休闲活动中的人文精神。人文精神。归结为一句话，就是主体精神，它的核心就是把人作为评判一切的标准，作为一切行为的出发点和归宿点。人的解放是马克思学说的核心，是它的出发点和归宿点，全部马克思主义是为了推进人的解放，人韵解放的最高目的就是人的主体性的解放，就是为了使人摆脱各种奴役，成为自由、自主的人。网络休闲活动中，由于网络本身所导致人的异化，人性的扭曲，以及网络中部分人的道德弱化或失范等诸多问题，这些诸多背离人文精神的现象都与马克思关于人的解放学说以及休闲的本质内涵相背离。网络休闲就是倡导在网络的交往活动中寻求休闲的目的，实现精神上的愉悦，人与人之间是互相尊敬、相互关心的关系。和谐的网络环境需要更多的人文关怀，人与人之间不应是陌生的、冷漠无情的过客。在网络休闲活动中。要彰显主体性价值的存在，要构建比现实交际活动中更多的人文关怀，关心人，这样才能实现网络休闲活动本质上的内涵。只有在充盈着人文关怀境域下的休闲活动，才能实现目的与手段的统一，实践活动和精神活动的统一。

第二，培养网络休闲境遇下人的主体性意识。主体性的含义是人的自觉能动性。而人的自觉能动性是伴随着人类社会的不断发展而不断增强的。网络休闲就是倡导网络中人的自由自觉性的活动，这种活动是以追求休闲为目的，以彰显人的主体性价值为依托，以虚拟的网络空间为平台展开的交往活动。但是由于网络自身的特点，人往往被网络所异化，因而我们必须注重培养网络休闲活动中人的主体性意识。我们应通过教育要把网络休闲中的人培养成虚拟活动的主体，这主要从两方面着手：一是引导人去科学地认识和把握客观世界的规律。科学的世界观对人做出正确的选择具有指导性意义，它能帮助人在网络的纷繁复杂情况下做出合规律性和合目的性相统一的决定；二是引导人去充分认识和把握自身的价值。网络休闲中，我们要提高人的主体性和增强人的主体意识，引导人充分认识自身的价值，我们要把人作为社会历史活动的主体来培养，重视人的能动性、自主性、创造性和超越意识，增强主体适应和改造外部世界的自由度和自觉度。

第三，引领网络休闲中的道德回归日常生活世界。网络休闲视域下，人的道德规范处于虚拟的网络活动中。道德主体的自律性行为成为网络休闲活动的重要内容，网络休闲活动中的道德只有回归到日常生活世界，才能真正体现网络休闲活动的本质内涵。这里所说的网络休闲中的道德回到日常生活世界，不是只把网络生活世界之外现存的道德规范拿到网络活动中来，而是强调人要在网络现实生活中来发现、发掘高尚的道德观念。道德行为和道德品质，并发挥它们的价值引导作用。网络休闲活动中，异质文化的交流和碰撞、冲突和融合，是道德保持其生命力、实现自我更新和发展的重要机制。网络休闲不仅追求的是一种自由的意境，更重要的是在面对多重文化背景、多种文化观念时主体道德的价值取向。因此，网络休闲中的道德应该回归到日常生活世界中来。人们不仅依靠现实生活世界中的道德价值标准来判别网络休闲活动，而且更要在网络休闲活动中，在多重文化和价值的冲突、融合里来发现、发掘高尚的道德观念、道德行为，进而内化为网络休闲活动的道德规范。这样。网络休闲活动中的人才是网络中的道德人，网络休闲活动才是真正体现休闲本质内涵的休闲活动。

(责任编辑 陈金清)

《江汉论坛》 2007年第12期

注：“本文中所涉及到的图表、注解、公式等内容请以PDF阅读原文”。