

Globethics Repository

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

直面挑战的网络伦理 [The Directly Challenging Internet Ethics]

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	Book chapter
Authors	孙, 伟平
Publisher	人民出版社
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-07-08 07:23:07
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/182588

孙伟平：直面挑战的网络伦理

孙伟平

直面挑战的网络伦理

中国社会科学院哲学研究所 孙伟平

作为社会基本技术支撑的因特网、“信息高速公路”的建设，导致人类正在迈入一个全新的“网络时代”、“网络社会”。信息、网络筑就的新型的技术或经济基础，在迅速、彻底、全方位地改变人类的生存、活动方式的同时，也为一个社会的道德发展、为人与社会的自由全面发展提供了前所未有的巨大可能性，但它也带来了许多负面效应和影响，导致伦理道德领域正在经受多方面的挑战，如信息化挑战、虚拟化挑战、多元化挑战、非中心化挑战。

一、信息化挑战。

在信息网络时代，信息是最重要的资源和权力。信息之地位的突显，前所未有地改变着人类的生产和生活，改变着人们的休闲和娱乐，塑造着人们的生产和社会关系，决定着每一个人自由全面发展的程度。

随着信息网络技术在生产和社会中的应用，生产力的结构和水平正在发生质的变化和飞跃，其导致的经济和社会后果也具有了新的内涵。信息及信息网络将全面改进生产力各要素，如通过增强劳动者的信息意识和信息活动能力来提高劳动者素质，通过劳动工具的智能化来对之加以改进和创新，通过世界的虚拟化来拓展劳动对象的范围，同时还通过促进科技、完善教育、提高管理水平等，使这些“软要素”在生产力发展中做出更大的贡献。而且，总体来看，信息网络技术还使生产力有可能趋向于高度社会化、全球化、人性化的方向发展：它可以减少经济活动对能源和原材料的过度依赖，减轻对生态的压力和对环境的污染与破坏；它既有助于提高企业生产的敏捷性和适应性，促使企业更好地适应市场变化、满足人们的各种消费需求，又有助于突出消费者在交易中的主导地位；它可以提高劳动生产率，把人从许多繁重的体力劳动和脑力劳动中解放出来，缩短人们的工作时间，增加人们全面发展所需要的自由时间；它可以把世界各地紧密地联结在一起，具有向包括偏远地区的全世界辐射的强大力量，使那些“世外桃源”也能受惠于现代科技所带来的好处；等等。

信息网络时代最重要的资源——信息，具有与农业社会的土地、工业社会的资本（包括土地、机器、厂房等）迥然不同的质的差异。因为信息就是信息，既不是物质，也不是能量，它具有自身的特质。土地、资本（机器、工厂）等是有限的，对其的占有是唯一的、不可分享的。而信息则是无限的，可以共享、分有、传承，即对其的占有不是唯一的。在信息成为核心资源的现时代，信息等无形资本的可共享、可传承、不排斥他人的特质令生产关系、社会关系正在发生巨变：许多一无所有的被雇佣者（无产者），仅仅因为能够通过学习占有信息，通过自己的头脑创造新的信息，就可以和土地、资本（机器、工厂）等的所有者一道，掌控经济活动，迈进富翁的门槛。一个现代信息企业（微软、联想等），通过为员工分配股权或提供高薪，往往可以将大批雇工同时造就为富翁（当然，不排除企业所有者占有更多份额）。信息的占有和创造者正在成为“生产资料的所有者”，在生产和社会中的地位日益提升，甚至成为先进生产力的代表，其生活品质也得到实质性的改善。显然，在这种生产关系、社会关系的大变革中，社会道德基础、格局正发生改变，不同人的道德价值标准和取向也正悄然发生改变。

当然，信息时代是以电脑、因特网等高新技术为基本技术支撑的。尽管因特网是人们自主互联建设起来的，尽管网络建设的基本原则是“全民原则”，是要营造体现人性、公正、平等、自由等的网络环境和网络秩序，但在具体组织实施过程中，要实现每一个国家和地区、每一个人占有、利用信息资源的公正，平等享受技术进步的好处，决不是仅仅随着技术进步、社会的信息化就能实现的。实际上，现有的网络政策和规范存在诸多缺陷，它有可能背离初衷，沦为技术上的强者独享特权的借口。

例如说，在当今世界，生产力发展的不均衡、科技实力与能力的不平等是一个普遍的基本的事实。在经济势力、社会控制、文化水平、人的心理等多重作用下，一个国家、地区、民族、企业等的信息化水平，不同的人占有或利用信息网络资源的能力是不均衡的，事实上存在着所谓“数字鸿沟”。如目前占世界人口16%的发达国家拥有全球90%的网络主机。由于这种不平衡或“数字鸿沟”，“信息贫富差距”已经或正在拉大，“信息穷国”和“信息富国”、“信息穷人”和“信息富人”已经出现。甚至，在残酷的国际生存竞争、市场竞争中，一些发达国家、企业对某些信息资源进行垄断，对高新技术和创新成果进行封锁，网上未加密的信息大多是一些消费性的、过时的信息，“数字鸿沟”被越掘越宽，呈现“贫者愈贫，富者愈富”的发展趋势。在这种情况下，穷国、穷人、弱势群体（老人、妇女等）将处于更加贫困无助的境地，他们的权利可能受到不同程度的损害。

再如，尽管从操作的角度看，电脑、网络正在变得越来越简单、友善、轻松、人性化，但其实际的可接受程度却因年龄、性别、职业、智力、文化素养、以及心理因素等不同而呈现出显著的差异。对于那些在一定程度上患有“技术恐惧症”的中老年人，对于所谓与技术“天然相斥”、“格格不入”的妇女，对于那些缺乏基本文化素养的文盲和科盲，要真正“驯服”电脑和网络，利用和享受信息网络资源，仍然不是一件轻松的事。这会使他们在信息化社会中感到工作、生活的巨大压力，更不用说精神、文化上相对奢侈的享受与提高了。

此外，从制定网络伦理规范的角度说，如果不掌握相应的网络技术，如果不纳入“信息富人”的范畴，那么，很可能被剥夺某些网络权利。考察网络发展的历史，我们发现，网络伦理规范往往都是由网络服务商、网络公司、以及强势网民们约定、制定的，技术上的强者、“信息富人”在这一约定、制定过程中，发挥着关键性的作用，网络伦理规范体现的很可能就是他们的意志、需要和利益。这一类似传统社会道德规范制定中的缺陷，依然以新的改头换面的方式存在。

比尔·盖茨指出：“信息社会应该为它的全体公民服务，而不是仅为一部分技术上发达，经济上富裕的人服务。”^[1]如果不能做到信息网络的人性化、平民化、全民化、普及化，普遍地提高生产力水平，改善大众的生活品质，如果信息占有和利用的能力被垄断或主导，甚至将信息高速公路变成昂贵的、专有的“信息高速私路”，那么，无论这样的社会如何进化，都将不会是一个公正的社会，它对“信息边远地区”、“信息穷人”将是极不道德的。“数字鸿沟”、信息贫富差距、以及新的社会阶层的出现，将可能成为新的社会问题，甚至可能成为新的社会不稳定因素，颠覆现存秩序的破坏性、革命性因素。

二、虚拟化挑战。

信息技术最新颖、独特之处在于“数字化”、“虚拟化”。虚拟技术、信息技术前所未有地拓展了人类认识和实践活动的范围，提供了人类发展的新空间；极大地延展了人们的交往领域，促进和丰富了人们之间的交往、交流；具有尝试性、新鲜感的虚拟实在活动，常常可以提高人们学习、工作、生活等的兴趣，从而在参与中，促进人类一些相关知识、技能和素质的提高；“虚拟实在”活动由于其虚拟性，还可能真实地节省人类实践和认知活动的成本。这一切意味着，一个看似“虚拟”，却有实际效力的“网络社会”、“电子社会”已经或者正在出现。这种一切均化为比特和字节的幽灵的“时空”或“世界”，或许是自有人类社会以来从未遇到过的一种文化变异、活动革命。

当然，究其质，虚拟技术、电脑网络不过是变革世界的一种新的技术成就。而科学技术从来都不是解决人类问题的“万灵丹”，而更像是一柄锋利的双刃剑，在其表现出对人类社会积极方面的同时，如不加以合理地应用、管理和引导，往往会带来许多负面的影响。只要我们不是沉浸在虚拟实在的神奇体验中不能自拔，只要我们不是盲目乐观，只要我们没有放弃批判、反思意识，那么就会发现，这也可能会导致许多道德问题：

对于数字化、虚拟化，人们感受最深的可能当推电子游戏。电子游戏导致的问题很多，特别可怕的是它往往助长人的“精神麻木症”，令人失去道德感和道德责任。在一些暴力游戏中，人们为了“生存”会尽可能多地去“杀”人，但在“虚拟”的环境中，却根本体会不到“杀”人的残酷与非人性，感觉就如同做游戏一般。西奥多·罗斯扎克指出，这些人“热衷于在闪烁的屏幕前进行假想的毁灭、让自己的闲暇充满好战尚武之举的电子游戏迷，早已将正义感和道德规范置之度外。在当今的社会里，大规模的杀戮被视为一种威慑，尸体只不过是一串统计数字，四千万人的死亡被当作一次胜利，战争的连续升级被看成是和平，他们的正义感和道德规范更是无从谈起。”^[2]许多参加过海湾战争的美国士兵（他们大多是伴随着电子游戏成长起来的）就曾吐露过这种体验：在这种高科技战争中，一切似乎与和平时进行军事演习

或游戏过关一样，忘乎所以，甚至区分不出自己是置身于真实残酷的战场，还是放纵自己的游戏厅。

再如，人是社会化的动物，面对面的交往是人们习惯的方式，而网络却可能“方便地”将人隔绝起来。如果过度沉溺于虚拟环境，混淆虚拟的环境、行为和真实的现实生活，会失去人的许多真实的、值得珍视的感情。例如说，工作场所曾是人的社会交往的主要场合，但在高度信息化、虚拟化的社会中，出于经济成本的考虑、交往方式的改变，人们可以甚至必须选择在家办公、在线交流、在线娱乐，面对面交往的机会将大大减少。人们终日与电脑终端打交道，增加了与外部自然界、以及与他人隔离的危险，有可能会造成人际关系的疏远，个人也可能产生紧张、孤僻、冷漠、以及其它健康问题。例如，通过远程展示医疗，不在身边的医生可以进入到一个患者的体内，施行某种专家手术。可同时，在医生和患者之间却可能形成心理上的隔阂。传统的医生和病人的那种亲切的感觉，几乎荡然无存，一些外科大夫会抱怨说，失去了手与病人身体接触的感觉，手术会进行得很别扭；而患者却会抱怨说，没有了过去那种对医生的亲近感、信任感。

虚拟实在毕竟不是“真实”的实在，在许多由计算机设计的环境中，人们尽管体验到了许多在真实环境中无法体验到的现象，但也造成了存在与虚无、真实与虚假的混淆，导致了一系列荒唐滑稽的后果。过度沉溺于虚拟世界，可能深陷“网络综合症”，不愿意与现实生活中的人接触、打交道，觉得只有网络才是可亲近的，而与现实中的人打交道“太累”、没有意思，对现实世界产生某种疏远感、淡漠感、甚至不信任感。在各种电子信息系统面前，在数字化的网络中，人本身为数字系统所左右，在一定程度上甚至被数字异化了：忘记ID就上不了网，忘记密码就取不到现金……真实的人不得受制于数字世界看不见的规则。

这类问题还有许多，有些目前还不可能清晰地预见。但我们从中可知，虽然虚拟实在正在为人类开拓一个崭新的生存与活动空间，提供各种新的机会和体验，但它也存在着诱使人们偏离真实、消解现有道德规范、道德秩序的危险。传统的卫道士可能会感觉，现实社会的道德情感正在被愚弄，道德责任正在被消解，道德秩序正在被瓦解；新生活的拥抱者则可能欢呼，一种新鲜的道德感和道德责任正在生成，一种全新的社会道德秩序正在形成。

三、多元化挑战。

网络是自主性的。因特网是人们基于一定的利益与需要（资源共享、互惠合作等）、自主自觉自愿地互联而形成的，在这里，每一个人都既是参与者，又是组织者；或者说既是“演员”，又是“导演”。也正因为网络是人们自主自愿建立起来的，人们必须自己确定自己干什么、怎么干，自发地“自己对自己负责”，“自己为自己做主”，“自己管理自己”，自觉地做网络的主人。在网络建设之初，许多网民无私地大量上载信息，并编制各种实用软件，以方便人们访问和利用；网络建立起来之后，为维持网络的正常秩序，网络人又自觉地订立各种规范，包括道德规范，当发现不道德行为时，许多人自发地站出来扶正驱邪，如很多人自发地攻击垃圾邮件的散发者、很多网民主动攻击社会不道德现象。

网络是大众化、平民化的。网络革命使信息技术、文化资源从少数专业人员手中解放出来，变成大众使用的工具，并且使散布在各处的信息资源汇集起来，供大众共享，这大大促进了社会资源、特别是信息资源分配上的平等与进步。同时，从网络活动的基本原则看，它坚持“大狗叫，小狗也叫”、“尽管我不同意你的观点，但我坚决捍卫你说话的权力”，给普通大众提供了一个空前自由的表达自我的阵地和权利。包括过去那些社会上的“旁观者”、“边缘人”，那些形形色色的弱势群体，那些平时在社会中没有掌握话语权、或“说话声音很小”的人，参与的热情空前高涨。网络生活、网络道德这种最广泛的社会大众的参与，应该说是进步社会追求的一个目标，也是真正的人民道德实现的希望。

网络在很大程度上消除了时空局限性，使人们的道德生活具有了空前的开放性。正如几十年前铁路和高速公路使地理距离缩短，人们有可能异地交往，有可能住在远离工作地点的城市郊区一样，信息网络技术带来的传播方式的现代化，包括“信息高速公路”的建设，使得地理距离暂时“消失”了，我们居住的星球正在变成一个“小村庄”，人们即使居住在不同的州、时区、国家，也可以“在一起”工作、娱乐。甚至那些穷乡僻壤也能与世界上其它地区的人们方便地交往、合作乃至打成一片。^[3]

信息网络空前的自主性、大众化、开放性，导致了人们主体地位的普遍提升，导致了网络社会的多元化。这对一切专制或极权体制，对于单一思维或单极思维，提出了挑战和转型的要求，也赋予了人们自身更多的道德权利和责任。毕竟，多元化并不意味着一切都是正当的和合理的，可以随心所欲，不负责任，不受任何法律和道德规范的节制；多元化也不意味着可

以“迷失自我”，放弃主体性，放弃主流文化价值观、主流道德的导向地位。

目前由于多元化导致的困惑与问题很多。其中，十分令人忧虑的是网络文化的高度“消费化”：为了满足人们现实的、感性的、直接的需要，大量即时性、实用性的“世俗文化”、“大众文化”、甚至“泡沫文化”充斥于网络。在市场化的条件下，这类文化常常出于商业动机，不惜曲意迎合某些低俗趣味，甚至有意引导大众文化趣味走向片面的“反理性、反传统、反道德、反主流”倾向。一些毫无科学性、艺术性可言，矫揉造作，无病呻吟，病态宣泄，以怪、奇、娇、俗、鄙为荣的东西纷纷上网；缺乏新意的“信息爆炸”，送来了大量鱼龙混杂、未分类、未加工的信息，以及大量低水平重复的信息，使人淹没在信息的汪洋大海中，难以从信息革命中真正受益。特别是方兴未艾的边缘文化（黄色文化、黑色文化等）的泛滥，以及各种虚假信息、不负责任信息和无聊信息的传播、网上漫骂与人身攻击等的出现，在一定程度上污染、毒化了网络环境。而真正站在时代前沿的批判性、创新性的文化精品在网上则反映不够；代表社会先进文化发展方向和高雅、健康文化情趣的“主旋律作品”，在网上往往乏人问津（当然，这与大多数主旋律作品不了解大众文化心理，脱离大众文化趣味，“冷冰冰”、“高处不胜寒”有关）。由于网络用户中青少年（包括儿童）所占比例越来越大，这些不良文化资源的泛滥难免使人忧心忡忡。

而且，由于因特网的信息传播方式是全球性、超地域性的，而信息内容具有地域性，这使得一些问题突出起来。因特网的全球化把不同国家、地区的不同的宗教信仰、价值观念、风俗习惯和生活方式频繁而清晰地呈现在世人面前，各种独特的行为和种种奇风异俗都必须接受人们目光的洗礼、言语的评论、甚至行动上的反应。这使各种文化、道德冲突日益表面化、尖锐化了。例如，道德上允许色情信息和色情服务存在的国家，发布、张贴色情资料，提供色情服务，当然无可非议，但是，因特网是全球共享的，对此认为不道德的国家中的人们，则可能强烈反对网上色情泛滥，从而导致文化道德冲突。因此，由于各个国家、地区的经济发展极不平衡，社会制度不尽相同，宗教信仰、法律法规、风俗习惯等各具特色，在内容上存在程度不一的对立和冲突，如何在这一全球性的网络上，在面对诸如具有地域性的信息内容（如具有宗教色彩的信息内容）和网络行为（如色情服务）时，解决不同主体之间可能存在的各种对立与冲突，是一个现实的深具挑战性的课题。

现实的问题和挑战要求系统的整合。在这一主体际秩序的重新整合过程中，值得注意的是，一些国家、地区凭借其强大的经济、技术和文化势力，竭力通过网络向其它国家、地区渗透自己的政治理念、文化价值观念、以及宗教意识形态等。这是违背网络精神和网络伦理的，是专制或极权体制时代单极思维的不道德延伸。在这种情况下，弱势国家、地区如何应对强势文化的渗透、侵略，特别是如何抑制目前在网占有明显优势的“英语文化”的霸权，以保持自身文化的个性和特色，保存世界文化的多样化资源，维护文化生态平衡，需要各个国家、地区携手，需要广大网民参与进来，平等协商，探索解决之道。

四、非中心化挑战。

网络不仅仅是“数字化”、“虚拟化（非实体化）”的，而且还是非中心化、非集权化、开放式的。网络时空并不是依照任何现成的体制、制度、规范、以及既定利益框架创立的，它与现行物理时空的任何管理、控制机制都很不相同。一方面，因特网由世界上许多电脑、局域网互联构成，它采用离散结构，不设置拥有最高权力的中央控制设备或机构。它既没有中心，也没有明确的国家或地区界限。作为一个自发的信息网络，它没有所有者，它不从属于任何人、任何机构、甚至任何国家，因而也就没有任何人、任何机构、任何国家可以左右它、操纵它、控制它。另一方面，从信息传播的方式看，网络行为具有“数字化”或“非实体化（虚拟化）”、“时空压缩化”等特点，我们看到的和听到的形象、图像、文字和声音变成了数字的终端显现，甚至网民们都是以“符号”作为身份在活动，或者说被数字化、虚拟化了。况且网络连接面广，传输速度快，搜集、处理信息效率高，人们的活动受时空的约束大大缩小，自由度空前提高。

面对非中心化、非集权化的网络社会形成的相对自由的“自由时空”，一切既有社会的管理、限制、控制手段都正在经受严峻考验。主权国家、地区及其相应组织现行的那种分区域行使管辖权的管理、控制方式，已经遇到极大的困难，很难对相关机构、网民的行为加以确认、监管。例如，在网络上对用户调阅、接受或发布、传播文字、声音或图像信息，包括有些国家禁止的黄色、反动信息等，就并不容易加以控制。至少在目前看来，传统管理结构在很大程度上是失效的，网络犯罪（如攻击某些军事、政治要害的网站，在网上大规模释放病毒，进行网上诈骗等）的数量非常巨大，就是证明。因此，是否、或如何划分“信息疆域”？网络管

理机构如何设立？网络管辖权如何确定？相应网络法规如何订立？网民的身份如何认定？机构或网民的行为可以记录到怎样详细的程度？等等，都需要有关部门适应变化了的形势，积极研究应对之策，以迎接这种挑战。

这一应对挑战的过程，可以是与社会的民主化进程同向的一个过程。毕竟，传统的组织管理方式是一种管理权力高度集中的金字塔型的管理，是一种自上而下、上对下负责的命令模式；大众由于种种原因，如信息占有的不充分、不完整，意见表达的渠道不通畅，等等，很难积极地、全身心地参与到各种活动过程之中。而通过网络的沟通，大众可以突破时空、条件的某些限制，直接取得评价、决策所需的各类信息，经由网络“直接”参与丰富多彩的活动；同时，教育、管理工作也可以透过网络，随时随地接收民意的回馈，加强与大众的直接交流与沟通，充分利用网络的交互性、互动性，使大众和教育者、管理者真正凝结成一股“同心协力”的建设力量。因此，顺应网络时代的特点，改革传统的高高在上的说教式、命令式的教育、管理方式，建立指导式、参与式、互动式的教育、管理体制，已是大势所趋。在这个重新整合的过程中，一种新的互动的动态的民主化的社会秩序正在形成。

综合考察以上几方面挑战，我们可以得出结论：网络时代尽管为一个社会的道德发展、为人与社会的自由全面发展提供了前所未有的巨大可能性，但也仅仅只是一种可能性，何况它还可能产生种种负面效应（有些负面效应已经显露端倪），危及或阻碍人与伦理道德的良性发展。无论技术如何发展，它毕竟只是人类的工具，如何选择性运用则是人的问题。因此，一个主流文化价值观、先进道德得以弘扬的社会，一个真正合乎人性、使人能得到自由全面发展的文明社会，还有赖于人们基于信息网络技术去谨慎地选择和创造。

原载：单继刚、甘绍平、容敏德主编：《应用伦理：经济、科技与文化》，人民出版社2008年版

[1] 比尔·盖茨：《未来之路》，北京大学出版社1996年版，第312页。

[2] 西奥多·罗斯扎克：《信息崇拜》，中国对外翻译出版公司1994年版，第108页。

[3] 参见孙伟平、贾旭东：《关于网络社会的道德思考》，载于《哲学研究》1998年第8期。