

Globethics Repository

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

超越“知识—权力”结构的信息伦理反思 [Reflections on Information Ethics beyond the knowledge-power Structure]

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	段, 伟文
Publisher	人民出版社
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-07-13 05:08:20
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/182413

段伟文：超越“知识—权力”结构的信息伦理反思

段伟文

超越“知识-权力”结构的信息伦理反思

中国社会科学院哲学所 段伟文

一、信息空间的基本向度

信息空间（information space /info-sphere）（诸如赛博空间(cyberspace)、移动空间(mobile-space)）是由信息与通信技术（ICTs）的运用而形成的一系列“类空间”，如赛博空间

（cyberspace）等空间性隐喻。信息空间的基本向度取决于现代性和晚近现代性对空间内涵的揭示。一方面，从近代机械论时空观来看，空间是严格意义上的几何空间，笛卡尔和康德曾分别赋予其以绝对的或先验（*priori*）的地位[1]，空间由此成为对象性的存在——投射其中的世界因而被掌握、支配和控制；另一方面，存在主义则从“在世界中存在”的视角将空间视为意向性和交互性的。由此，可从对象性、意向性和交互性三个层面探讨信息空间的基本向度。

1. 对象性：世界的信息化展现。海德格尔曾经批判过现代技术与科学所依据的对象性的空间观。他认为[2]，现代性的命运集中体现于现代技术或技术化科学(techno-science)的本质之中，即作为限定（*stellen, to set*）与促逼（*herausfordern, challenging*）的展现方式（a way of revealing/bring-forth）。它以对象化的方式展现世界，使得包括人在内的一切事物皆成为“座架”（*Gestell, enframing*）般的技术的持存物（*Bestand, standing-reserve*）。具体而言，这种展现方式首先是通过世界的图像化实现的：“对于现代世界之本质具有决定意义的两大进程——亦即世界成为图像和人成为主体——的相互交叉”[3]。

使世界成为图像，就是使世界在与主体无关的抽象空间中展现为“表象着的制造之构图”，使人在操控者的意义上成为在空间之外的抽象主体。在这种对象性的视角看来，空间是容纳欲加以理解和控制的对象的场所。由此，信息空间可以诠释为独立于主体的，使世界信息化展现的场所。所谓世界的信息化展现就是从所能认知的一切事物和过程中抽取信息，并使之符号化、数字化和可计算化，以实现事物和过程的预处理和实时控制。更重要的是，信息空间使知识外化为独立于创造知识的主体的信息流。“数字化生存”、“无摩擦的资本主义”等晚近现代叙事表明，在信息空间这一晚近现代性的“座架”或虚拟资本主义的新边疆中，世界乃至知识被展现为对象性的信息——客观的“他物”，成为外在于主体的，可以生产、交换和使用的资源。

2. 意向性：在信息空间中存在。在技术化的世界图景中，世界被割裂为抽象的主体和置于抽象空间中的对象化的客体。但在海德格尔看来，更为基础性的空间应该与人在世界中的实际活动相关，而世界由人（此在）的存在方式——即人“在世界之中存在（Being-in-the-world, 简称‘在世’）”所揭示——“唯有回溯到世界才能理解空间”，“只有基于世界才能理解空间性”[4]。人（此在）之“在世”，并不是某种现成的存在，而是“去存在”，其基本结构是“操心（concern）”。操心是一种意向性（intentionality）活动，意味着对某些意向性事物的关注。正是具有意向能力的人（此在），使世界和空间得以显现。在操心的指引下，人（此在）获得了意向性意味的空间性。这种空间性一则表现为“去远”，即人（此在）对意向性事物的寻视，可以去其“远”（低关注度）而使之“近”（高关注度）；二则表现为“定向”，即人（此在）的意向性指向一定的场所，使人在接近之前就寄寓于某个空间而存在[5]。由此，正是人（此在）“在信息空间中存在”创造了信息空间这种意向性的空间。在意向性的指引下，人不断地寻视那些符合其旨趣和需要的信息，同时又发出信息供人寻视。在这一过程中，人的意向性和信息的受关注度相互关联而不断流变，为信息空间向生活世界的

渗透奠定了基础。

3. 交互性：主体际的共在场域。海德格尔认为，人（此在）不是单独地“在世界之中存在”，而是“与他人共在”（Being-with-others，简称“共在”）。这与胡塞尔的“交互主体性”（intersubjectivity，又称主体间性、主体际性，本小节标题简称交互性）的思想相关。所谓交互主体性意味着存在某种对于多个主体而言的共同有效性和共同存在。在生活世界中，交互主体性是主体与他人共在的前提，正是这种交互主体性使得人“在信息空间中存在”拓展为“在信息空间中共在”。但“在信息空间中共在”不仅仅基于纯粹的意向性和交互主体性，还在总体上受到使其对象化的结构性力量的制约。这是一种在世界的信息化展现中体现出的“制造世界的权力”（worldmaking power），它使得信息空间的意向性和交互主体性被“合法”地改造，信息空间在结构上成为弥漫着巨大的结构性力量的主体际共在的场域（field）[\[6\]](#)。

二、信息空间中的“知识-权力”结构

孔德曾经指出“知识是为了预见，预见是为了权力”，知识与权力的结合已经形成了晚近现代性最强有力的权力结构——“知识-权力”结构。在福柯（M. Foucault）看来，现代以来的知识扮演了微观技术（microtechniques）和规训权力（disciplinary power）的角色，知识和权力联结成一种笼罩性结构，如同一种全景敞视（panopticon），每个人都作为主体和客体深陷其中——信息空间中就浸润着这种迂回的社会控制形式。

1. 信息空间的社会建构。技术哲学和技术社会学的晚近研究表明，技术是社会建构的产物，要分析信息空间的社会建构过程，首先要“跟随”信息空间内外参与建构的行动者（actor）或利益相关者（stakeholder）。一般来讲，信息空间的利益相关者包括信息用户、信息接入商和内容服务商、公共或非盈利信息服务机构，软件与硬件制造者、信息行业管理者、政府相关部门以及国家等相关利益主体，其中在知识和权力方面拥有资源优势的利益相关者处于宰制性的地位。

2. 技术螺旋和市场螺旋。信息空间的“知识-权力”结构由两种不断强化的反馈机制——技术螺旋和市场螺旋——结合而成。技术螺旋是指信息技术的发展会刺激人们对信息技术本身更高的需要，这使得信息技术呈现出独有的加速发展态势，这使得信息技术和信息服务的提供者的“主导者”的地位得到不断巩固和强化。市场螺旋则由信息空间的外部性（externality）所导致的规模价值溢出效应所致。当信息空间的行动者达到一定数量之后，行动者越多，信息空间相对于每个行动者的价值越大，而未进入者的潜在损失也越大。有关网络价值的梅特卡夫（B. Metcalfe）法则指出，网络对于每个人的价值与网络中其他人的数量成正比，网络对所有人的总价值与用户数量的平方成正比[\[7\]](#)。这似乎表明信息空间的价值在很大程度上取决于非“主导者”，但市场螺旋是在技术螺旋之上发生作用的，一般的行动者很难处于主导地位。

3. 欲望制造与超现实生产。信息空间的“知识-权力”结构通过对人的意向性的深度开发而带来了一种迂回的社会控制方式——欲望制造和超现实的生产。信息产业尤其是信息文化产业将其自身与“注意力经济”相联系，往往建立在对欲望这种最为强烈的意向性的开发之上。这体现了晚近现代性的诡计：继情感被还原为欲望之后，一方面导致了纯真感情的匮乏，另一方面又制造出无穷无尽的欲望，并作为感情的替代品。由此，信息空间已经成为晚近现代消费社会的新疆域，“欲望机器”替代了英雄历史，享乐业已毫无禁忌地神圣化了[\[8\]](#)。结果不仅汲取了大量无形的注意力使其成为少数群体的有形的财富，还使得被吸引者沉湎于虚实难辨的欲望世界中，而分散其对各种权力结构的合法性和公正性的关注与追问。鲍德里亚（Jean Baudrillard）所关注的超现实（hyperreality）意指人工模拟出的某种现实似乎比被模拟者更真实。基于网络等信息技术的信息空间正在制造比真实还要真实的信息与意象，并以此框定现实生活。

4. 新权力赋予。尽管信息空间的“知识-权力”结构是刚性的，但信息空间的草根运动和新权力赋予（empowerment，增权）的观念还是昭示了在一定程度上超越的可能性。虽然信息空间并未如同巴洛（J. P. Barlow，电子边疆基金（EFF）的发起人之一）所预言的那样，成为独立于现实世界的空间，但依然是各种草根共同行动的温床，在信息获取与披露、公共评论、消费者维权、学术批评等方面体现出了一些新的权力赋予或增权。增权这个概念在不同的社会文化和政治情境中有不同的内涵，从广义上讲，增权就是增加个人或组织在选择和行动上的自由。它意味着增加个人和组织对于影响他（们）生活的资源的控制和选择的权力。鉴于普

通人群的权力缺失内含于晚近现代性“知识-权力”结构之中，世界银行列举了四项旨在促进新的权力赋予的要素，包括信息接近（access to information）、包容与参与（inclusion and participation）、负责以及区域组织能力等。

三、信息空间的异化与沉沦

信息空间的“知识-权力”结构和基于信息空间的文化产业对人的意向性的开发可能会导致人在信息空间中的异化（Entfremdung, alienation/estrangement）与沉沦（Verfallen, falling）。异化是一个内涵复杂的理想主义和本质主义的概念，其基本内涵为某个事物的现实状况对其应有本质或真实内涵的分离和疏远，如现实生活中的人与其应该具有的本质的或真实的生存方式的疏离。

海德格尔曾经探讨过导致自我异化的沉沦机制。在他看来，人生来被抛掷到世间，其本真的在世方式应该是可以自我把握和自我选择的，但这种自由和自主会令人感到茫然失措，甚至会产生一种无可名状的没有具体畏惧对象的“畏”（Angst）——对人（此在）在世本身的畏惧。很多人为了逃避这种与本真在世方式相伴随的令人无所适从的畏，很容易自觉不自觉地放弃本真的在世方式，转而选择沉沦——混同于无需做抉择与负责任的“常人”（das Man），而不惜丧失自由，结果远离本真在世方式，最终走向异化。他认为^[9]，在日常生活中，沉沦表现为“闲言”（Gerede）、“好奇”（Neugierigkeit）与“两可”（Zweideutigkeit），它们都伴随着对本真在世和存在者的封闭。此外，沉沦还会带来“上瘾”（Hang）这种由单纯愿望和沉湎所带来的非本真在世方式：世界首先作为愿望世界而被筹划，一切可能性都不过是为过瘾服务。在信息空间中，正是宰制性“知识-权力”结构及其意向性操控对人性弱点的诱惑，导致了各种异化与沉沦。

1. 权力宰制：数字鸿沟与信息壁垒。信息空间的“知识-权力”结构对人在信息空间内外的权利的宰制集中表现为数字鸿沟和信息壁垒。数字鸿沟表现为信息富人与信息穷人的分野，实质上是基于信息空间的“知识-权力”结构的一种排他性的社会阶层产生和再生产机制。信息空间的信息壁垒是刚性的“知识-权力”结构对信息空间的强制性规制。刚性“知识-权力”结构下的权力分配格局是金字塔型的，信息的获取与发布也受此制约。在此格局下，可能导致权力扁平化的信息空间必然遭遇刚性信息壁垒的规制。若信息壁垒强化信息过滤，或在信息空间引入福柯式的全景敞视，有助于维护信息安全。但值得反思的是：（1）信息壁垒也可能影响中性信息的传播与新的知识创新模式的引入；（2）复杂的利益的纠结使得信息过滤一般不会干预腐蚀性的信息消费；（3）信息壁垒所发生的成本最终由信息消费者分摊。

2. 自我幻象：无根基的信息化身份认同。在信息空间中，身份以信息的形式建构于信息界面，导致了虚拟的信息化身份认同。信息化身份认同是信息（包括文本与音像等）与想象结合的产物：主体在信息界面上呈现自我时，会假想自己是他人，并以他人的视角想象自我。这种想象与其说是关于主体间性的构想，不如说是基于群体（如亚文化群体）无意识的幻象，极易导致伪主体间性对主体性的僭越。根据海德格尔对沉沦的剖析，这其中已有屈服于对他者的想象、混同于常人而沉沦的趋势。如果不加反思地接受信息化身份认同，在经历多元自我和多种可能生活的同时，可能会付出自我断裂和碎片化的代价，使自我放逐于群体无意识的幻象之中。

3. 虚实莫辨：对真实性与时间感的剥夺。针对充斥于晚近现代的各种仿真（simulation）和超现实，鲍德里亚将很多新技术都归结为虚拟技术，指出广义的虚拟实在（virtual reality）就是高清晰度地克隆实在，由此出现了对真实性的剥夺：“影像不再能让人想象现实，因为它就是现实。影像也不再能让人幻想实在的东西，因为它就是虚拟的实在”。^[10]当主体沉浸在虚拟的信息空间中时，原有的物理空间中的时间提示物消失了，日常的时间标准不复存在，而只能根据信息空间中的某些虚拟的提示来形成时间感（如网络游戏中的年代），由此甚至导致了时间感的内在化——即完全以主体的心理感受作为时间标准。当主体高度关切地在信息空间中寻视和响应时，会产生内在时间流逝变慢的错觉，甚至会忘却时间的流逝，信息沉溺往往因此发生。

4. 信息沉溺：直指意向性的诱惑与操控。在信息空间中，充斥着大量界面化的无深度的声色展演，它们成功地为主导“知识-权力”结构的利益群体带来了巨额的利润和财富，但却以信息消费者的沉沦为代价：一切都看过了，一切都虚拟地尝试过……，人们沉湎于海德格尔所洞见的“闲言”、“好奇”和“两可”之中，为之上瘾而不能自拔，但却丧失了意义与规范。我们常见的网络沉溺则是一种严重的心理依赖现象。在沉溺机制中，有一种主体难以抵制

的诱惑与操控。如果说精神药物是精神幻觉上的诱惑和针对神经生化过程的操控，那么，导致信息沉溺的关键机制在于在网络游戏等信息娱乐的设计中渗透并充斥着直指意向性的诱惑与操控。

四、信息空间的伦理架构

信息空间是新的生活空间，也是人性深度的实验室和新的伦理实践的空间。通过前文的分析我们看到，信息空间并非价值无涉的“信息的空间”，而具有对象性、意向性与交互性等维度，且被置于“知识-权力”结构中，造成了诸多异化与沉沦现象。因此，信息空间的伦理实践应该寻求一种旨在超越晚近现代性“知识-权力”结构的伦理架构。

1. 信息权利、信息责任与信息生态公正。信息空间中的伦理首先是基于信息权利（information rights）的伦理。在信息空间中，信息空间的行动者——信息资源的拥有者、提供者、使用者、管理者和关注者等所具有的信息权利是他们相互制约和妥协的结果。具体而言，信息空间的行动者至少在消极权利（negative rights）的意义上拥有信息接近权、信息发布权、信息隐私权、知识产权、信息安全权和保持文化多样性等信息权利。其次，信息空间中的伦理也应该建立在信息责任之上。信息责任不仅指一般意义上的权利或者权力所对应的责任，而是强调主体在信息空间中具有对虚拟的信息行为的责任。判断这种责任要同时考虑虚拟的信息行为对信息空间和现实世界的可能影响（包括近期与长期）。其三，信息空间的伦理建构最终应该建基于信息生态公正（justice for information ecology）——这一理念是在生态公正（环境正义）的启发下提出的：鉴于信息空间已经成为须臾不可离的人工生态，对信息的拥有和使用已经成为一种生存性需要。由此信息权利应该上升为由人的生存需要所规定的自然权利（natural rights）或者基本人权（human rights）。这要求人们从生态的角度来看待寻求公正的信息获得与配置的必要性，甚至进而将一些基本的信息权利（如信息接近权）像知情权（rights to know）那样提升为积极权利（positive rights）。

2. 信息空间中的社群自治伦理与自我伦理。信息空间的行动者的生活是双重的，一方面参与某些虚拟社群的建构，另一方面又独自地生活在信息空间中。由此，应该同时引入虚拟社群的自治伦理和信息空间的自我伦理。虚拟社群的伦理建构的基本模式是开放性的自治伦理：初始共识——社群原始规则——新的特定伦理冲突——磋商与对话——新的伦理规则。而这种自治伦理是否有效，取决于虚拟社群中能否建立起伦理商谈机制和伦理指导机制。同时，信息空间的生活从根本上来看是主体面对信息界面的独自生活，自我伦理应该成为信息空间基础性的伦理建构。这种自我伦理不仅旨在寻求自我的虚实统合，以克服多元自我带来的自我分裂，更在于通过自我调适达到自我实现与自我幸福。自我调适与福柯提倡的“自我技术”类似，强调在信息空间中通过自我反思与自我管理等实践，克服“丧失自主性”、“信息沉溺”、“数字焦虑”等自我异化与沉沦现象。自我实现与自我幸福必须遵循的伦理原则是：（1）社会化原则，即信息空间的自我实现与自我幸福都不应该在意图和后果两方面妨碍他人的正当的自我实现与自我快乐；（2）能力保有原则，即当下的自我实现与快乐不会削弱将来的自我发展潜力和幸福感受力。

3. 走向信息空间的生活政治策略。信息空间的伦理架构应该面向信息空间的生活实践，其宗旨在于超越笼罩于信息空间的晚近现代性“知识-权力”结构，克服异化与沉沦，而在这些超越和克服中蕴涵着有别于宏观解放政治的生活政治——一种旨在消解“知识-权力”结构的微观政治^[11]：（1）从选择的自由和产生式权力中获得政治决策；（2）在全球化背景下创造能够促进自我实现的道德上无可厚非的生活方式；（3）在后传统秩序中提出有关“我们应该怎样生活？”之类的伦理问题。由此，信息空间的伦理架构所主张的微观生活政治策略是：一方面，以基于自主和公正等基本伦理精神的产生式与草根性权力（利）制约源于“知识-权力”结构的等级式权力；另一方面，引入自我反省与自我调适等自我伦理，从个体层面消除由意向性操控对人性弱点的诱惑所造成的自我异化与沉沦。

- [1]Henri Lefebvre, *The produce of space*, Blackwell, 1991, P1-2.
- [2]Martin Heidegger, "The Question Concerning Technology", in Robert C. Scharff and Val Dusek(ed.), *Philosophy of Technology: The Technological Condition: An Anthology*, Blackwell, 2003, P252-264.
- [3]M.海德格尔, 《林中路》, 孙周兴译, 上海译文出版社1997年版, 第98页。
- [4]M.海德格尔, 《存在与时间》, 陈嘉映等译, 三联书店2006年修订版, 第131页。
- [5]M. 海德格尔: 《存在与时间》, 陈嘉映等译, 三联书店2006年修订版, 第124—128页。
- [6]P. 布迪厄: 《科学的社会用途——写给科学场的临床社会学》, 刘成富等译, 南京大学出版社, 第13-14页。
- [7]卡尔.夏皮罗等: 《信息规则: 网络经济的策略指导》, 张帆译, 中国人民大学出版社2000年版。第161—162页。
- [8]吉尔.利波维茨基: 《超级现代时间》, 谢强译, 中国人民大学出版社2005年版, 第53页。
- [9]M.海德格尔: 《存在与时间》, 陈嘉映等译, 三联书店2006年修订版, 第194—209页。
- [10]让.博德里亚尔: 《完美的罪行》, 王为民译, 商务印书馆2000年版, 第8页。
- [11]Anthony Giddens, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Polity Press, 1991, pp.214-217.

/