Globethics Repository

网络伦理的若干视点 [A Few Viewpoints on 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	Article
Authors	刘, 大椿;张, 星昭
Publisher	中国人民大学
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-07-09 07:58:14
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/182533

刘大椿、张星昭：网络伦理的若干视点

刘大椿、张星昭

【作者简介】刘大椿(1944-)，男，江西于都人，中国人民大学教授，从事科技哲学的研究；（北京　100872）
张星昭(1970-)，男，江西九江人，中国人民大学哲学系博士系，从事科技哲学研究。（北京100872）

【内容提要】网络技术是网络伦理产生的基础；依托网络空间的虚拟实在，其交往特征是想象；对现实中网络伦理问题的现象和本质层面的分析，是网络伦理建构的依据；从元伦理的角度看，网络伦理建构的前提应是责任伦理。

【摘要题】应用伦理研究
【关键词】网络伦理/网络空间/虚拟实在/在场

【正文】
随着计算机和网络技术日新月异，网络已成为人们日常生活和工作中越来越重要的交往手段和通信媒介。人类将进入网络时代，网络技术对社会交往的直接影响、虚拟实在的交往特征、现实中网络伦理问题在现象层面和本质层面的种种表现以及建构新的网络伦理的前提，都成为人们关注的视点。

一、网络伦理的技术基础

网络伦理的产生奠基于网络技术的发展。在信息时代，网络世界是一种与传统社会不同的“网络共同体”或“网络社会”，它导致新的社会交往方式的产生。这种新的社会交往方式必然引起道德关系的变化。

社会交往的过程也就是信息交流过程，没有信息交流就不会有任何社会交往。人类的信息交往媒介经历了四次飞跃：口头语言、文字、纸质媒体和电子传媒。20世纪70年代以来，在无线电技术、计算机技术和卫星通信技术迅速发展的基础上，人类在信息交流方式上取得了新的进步，出现了计算机网络技术。1970年阿帕网安装成功，1982年因特网诞生，历经数十年，计算机网络已经得到了极为广泛的普及。目前全球已有194个国家和地区联入了Internet，Internet拥有数以亿计的用户。人类正在不断实践着加拿大学者马歇尔·麦克卢汉关于世界将成为“地球村”的预言。

网络交往作为一种新的社会交往方式，利用数字化通讯手段进行信息交流。诚如尼葛洛庞帝(N.Negropont)在其《数字化生存》一书中强调的：“要了解‘数字化生存’的价值和影响，最好的办法是思考‘比特’和‘原子’的差异”。[1](P21)在网络空间，所有信息都以数字形式存在，都可以转化为数字0和1，由此而导致信息形态从A(atom)到B(bit)的转变，即由模拟式原子信息转化为数字化比特信息，人的存在也随之转化成为虚拟的数字化存在。通过比特信息的传输，实现了人类交往的全球化和全面化。

比特信息利用其与传统信息相比较的独特的传输方式，创造了一个崭新的“网络世界”。我们知道，网络空间由计算机平台、连接平台和人的（硬、软件）接口转换技术以及网络技术组成。著名科学哲学家卡尔·波普尔(Popper,K.R)曾把现有的可见宇宙系统地划分为“三个世界”，即“世界1”——物质的自然界，包括一切物理的对象和状态；“世界2”——主观精神世界，包括人的心理素质、意识状态和主观经验；“世界3”——客观知识世界，主要指人类精神活动的产物，即思想内容的世界或客观意义的观念世界，或可能的思想客体世界，包括客观知识和艺术作品。作为信息传输过程中的信源和信宿——计算机，它是客观存在的实在，毫无疑问是网络世界中的“世界1”，但计算机同时又是信息处理机，可以通过其自身软件程序对信息的加工、处理产生很多新的知识，因而又是网络世界中“世界3”的生产者。而且，比特信息在加工、处理过程中，呈现出很多新的特点：信息被数字化，信息能自行变化、移译、复制和传送，信息能

模仿和再现人类的思维活动，信息能独自创造知识，这些新特点能使“世界3”与“世界1”直接产生互动。
波普尔提出“三个世界理论”，本意是突出客观知识在人的世界中的地位和作用，他认为客观知识是可以通过人作用于客观世界的。但他万万没有料到，作为“客观存在的实在”和“客观知识”的“网络世界”由于程序这种特殊的“客观知识”的作用特点，却是可以在没有“世界2”（人的精神世界）的参与下，使“世界1”与“世界3”直接产生互动。这就提出了“计算机能做什么？”“人工智能是否会超越人的智能？”等问题。有两种极端相反的看法。英国控制论专家艾什比(W.R.Ashby)在《大脑设计》（《Design For a Brain》）中认为，电子计算机能成功地应付比人类目前所能处理的更为复杂的情况。美国学者德雷福斯（Hubert L.Dreyfus）在《人工智能的极限，计算机不能做什么》（《What Computer Still Can't Do:Artificial Intelligence》）中则认为，计算机只是被动的机器、外在的智能。当然，很多科学问题，如四色图问题的机器证明、搜寻素数等问题，光靠人显然是不可能完成的。如果计算机能超越人，是否会像加拿大科学幻想小说家吉布森(William Gibson)提出网络空间概念一样，出现某些科幻小说家笔下的“计算机灾难”、“计算机世界的崛起与人类世界的末日”。
随着网络技术的发展，人们行动和交往的新方式也将不断涌现。目前，因特网是一个全球性的信息系统，它能以惟一的网址逻辑地连接，通过网络间协议进行通讯，提供高水平的服务。从交往的角度来看，网络为人们提供了一种以文字为主要媒介的虚拟匿名交往方式。例如，TCP/IP（传输控制协议和网络通讯协议），它使互联网得以实行不同网络互联的统一标准、采用统一的数据交换协议；WWW（万维网），这是使用超文本格式显示信息的一种客户／服务器结构的交互式自动信息查询系统；TELNET（远程登陆），利用这一服务，用户可以登陆远程计算机；FTP（文件传输协议），用户利用相关软件可在互联网上传输任何文件；E-mail（电子邮件），能便捷地传送信息，且能支持匿名通信；BBS（电子广告牌），网上的非实时匿名公共留言区，是自由言论的场所；IRC（网络聊天系统），其实质是实时一对一、一对多或多对多匿名交流；USENET（网络讨论组）等。
网络中的社会交往具有“匿名性”和“数字化”的特点。在网络社会中，人们不再像现实社会交往那样面对面的交往，而是以数字符号为媒介，进行人机交流、人网交流。但数字化交往表层的这种数字关系掩盖了深层的人与人的关系。借助于数字化的信息符号，人与人之间形成了现代社会中的新的互动模式。因而“走向数字化生存”就不仅是技术问题，而且涉及人与人的交往关系问题，蕴含着复杂的网络伦理问题。传统伦理学显然已不能完全适应现代网络化生存，因而建构网络伦理的任务迫在眉睫。

二、虚拟实在的特点及交往特征

由拉尼尔(J.Lanier)提出来的虚拟实在(Virtual Reality)，又译为虚拟世界、虚拟现实、灵境、临境。从技术上看，虚拟实在指的是基于计算机系统并辅以头盔和数据手套的三维图像跟踪装置，它让主体产生一种身临其境的感觉。它的基本原理在于利用计算机的高速处理数据能力，及时地跟踪处理在主体感觉器官上的输入与输出的信息。在技术层面，虚拟实在的特点可以概括为：
1.模拟性。对现实世界的模拟，是计算机图像系统对真实景象的逼真模拟。
2.人工性。虚拟现实是一种人造物。其中已有经验对其作用很重要。
3.人一机共生和交互作用。虚拟现实通过人、机和软件三者互动而实现，是人们能与之进行交互作用的电子象征物。
4.网络通信。通过网络实现跨时空传输，如网络共享，使用者通过自行规定并塑造虚拟世界的物体和活动，就可以不用文字或真实世界的指称来共享幻想的事物和事件。
5.遥在。虚拟实在通过网络克服主体与虚拟客体间的空间距离，使人能够实时地以远程方式于某处出场。
6.沉浸性。虚拟现实的音像和传感系统能够使使用者产生浸没于虚拟世界中的幻觉，即意味着在虚拟环境中的感官沉浸。
虚拟(Virtual)一词来源于拉丁语“Virtus”、“Virtualis”。中世纪神学家兼逻辑学家邓·司各脱曾赋予这个术语最初的哲学含义：可产生某种效果的内在力量或者能力。首先我们不妨来界定虚拟与可能、实在与实际两组不同的哲学范畴，以区别虚拟世界与可能世界。虚拟与可能的概念有着

本质的区别，虚拟不是与实在相对立的范畴。法国学者莱维(Pierrel Levy)认为，“可能的实在化在最充分的意义上不是一种创造性的行为，因为创造性暗示着一种观念和形式的发明性的产生。”[2](P24)而虚拟就其本身的技术特征而言，无非是数字化的构成方式，是一种“结构性实在”属性的反映，但其表征的内容却是与现实的感受性具有相同效果的一类东西。虚拟是同实际相比较而言的。莱维认为：“虚拟，一般地讲，不是同真实而是同实际相比较的。与同静态的并且形式上已经被构造的可能不一样，虚拟是一类存有疑问的复合体。”[2](P24)然而，虚拟却具有产生某种效果的内在力量或者能力，能够产生一种“实际化”的革命性过程。现实或实在与可能性和必然性相联系。黑格尔认为真实的存在是现实的存在，是有根据的存在，有理由的存在。“现实是本质和实存或内与外所直接形成的统一”。[3](P295)可能性和偶然性是现实性的两个环节，——即内与外，作为被设定的两个单纯的形式，这些形式构成现实事物的外在性”。[3](P300)其中可能性是现实性的单纯的内在性，真实的实在，也就是现实性在其展开过程中总是表现为必然性。实际化包含着虚拟的内容，“实际化是作为对问题的求解而出现的，而结论的东西不是先前地包含在问题的形式中。它是一种创造，是立足在力量和终极性的动态构造基础上的形式的发明”。[2](P24)总之，虚拟实在是受创造性支配的实在世界，其实质是实际上而不是事实上为真实的事件或实体。

虚拟实在能实现远程出场，使主体产生沉浸感，这需要依托一定的空间，那就是网络空间。离开网络空间，虚拟实在将不可能成为实际上为真实的事件，同样，没有虚拟实在，网络空间的存在将毫无意义。从技术角度看，网络空间是由计算机平台、连接平台和人的（硬、软件）接口转换技术以及网络技术构成；从社会活动来看，网络空间就是信息高速公路；从空间建构看，网络空间具有物质的广延性。虚拟实在能提供“数字化”、“符号化”的强大信息流，这些信息流相当于爱因斯坦狭义相对论中的物质，通过它能产生“引力场”，改变网络空间的特性，使网络空间产生弯曲，因而信息量的大小，决定网络空间的弯曲程度。但是在网络空间人们再也感觉不到物理实在空间中那习以为常的上下、左右、前后的方位概念，也完全不可能触摸到屏幕内闪现的网络事物。在网络虚拟空间中，惟一实在的是这一空间的物理外壳——计算机、辅助工具、网线等等。这揭示了两者之间的本质区别：身体是否“在场”？显然，现实社会的人际交往，可以不依赖媒介而面对面地展开，而网络人际沟通则完全依赖互联网这个媒介。

然而这种“不在场”是“在场”孕育的“不在场”，换言之，是“不在场”按主体意志演绎的新“在场”。德里达指出，在场总是与不在场相互关联的，孤立的在场既不存在，也无法形成任何意识行为。只要人们承认时间的连续性，就必然要承认在场与不在场的关联，因而也必然要承认同一自我内部交往的可能性与必要性。

虚拟实在中的“在场”性表现在：第一，虚拟实在是以客观世界为其现实原型的。虚拟实在撇开了现实原型的非本质的方面，抓住其本质的方面，以数字化的形式在虚拟空间中模拟出来，从而达到对现实原型更深刻、更本质的认识。没有现实的原型，就不会有虚拟实在。第二，虚拟实在是以对客观世界的结构、本质和规律的正确认识为前提的。虚拟实在不是随心所欲地创造的，而是根据现代信息科学技术和虚拟实在技术而合乎规律地建构起来的。只有在充分掌握了微电子技术、信息技术和虚拟实在技术等现代信息科学技术的基础上，才有可能实际地进入虚拟实在，建造一个虚拟世界。第三，虚拟实在的最终目的是为了认识和改造客观世界。虚拟实在技术如同人类其他一切科学技术发明一样，最终都是为了解决人与自然、人与社会的矛盾，提高人类改造自然和驾驭社会、获得物质生活资料的能力。此外，网络空间的人际交往作为一种实时的互动，其在场的感觉必须通过实时与双向的沟通交流来创造。

既然虚拟实在既是“在场”又是“不在场”，那么就存在一个联系“在场”与“不在场”的桥梁：那就是想象。康德说：“想象力是一种能力，在直观中表现当时并不存在的一个对象。”[4](P164)他还指出，要想把在场的东西与不在场的东西综合成一个整体，就必须把不在场的东西同时再现出来。在场的东西之出现，是明显的、现实的出现，而不在场的东西之出现则是一种潜在的、非现实的出现，这种潜在的、非现实的出现就是想象。只有凭这种意义下的想象，才能把在场的和不在场的综合为一个整体。海德格尔在康德的基础上提出，时间不能仅仅像旧的理解那样不过是诸时间点的系列或诸多“现在”的单纯系列。根据这种旧的理解，则过去的都过去了，未来的尚未到达，那么，在场者与不在场者彼此分离，过去、现在、未来三者分离，“敞亮”与“隐蔽”分离，如何能形成一个让我们驰骋于其中的想象空间？想象空间是由过去的东西在现在中

的潜在出现或保存和未来的筹划在现在中的尚未实现的到达而构成的“共时性”的统一体。想象空间之所以可能，在于超越在场的东西，在于时间的三个环节——过去、现在、未来——各自都有超出自身而潜在地进入另一环节的特征。

基于这一意义，可以认为虚拟实在的交往特征就是想象。首先，网民在想象的帮助下有可能实现自我塑造。网络交往是一种注重知识、智慧、修养等更为深层内涵的交往方式，使许多内涵不错但外表或社会资源欠缺的人在网际交往中挥洒自如，因而它提升了人际交往的层次，即关注的是交往的内容，而不是其表面形式。同时，社会成员有获得新的社会地位的可能。由于网络空间的匿名保护，人们能够以一种更为开放、更为大胆的姿态介入到虚拟社区中去，从而克服或减弱通过报刊等文字传媒表达观点受到的种种限制，因而人们可以通过网络相对自由地表现自我，从而确立自己新的社会角色。其次，网民在网络空间中，借助想象使心灵摆脱了物质的束缚，实现了在物理空间之外其他的可能性。一方面，在网络空间，网民可以一个人同时拥有许多身份，还可以随时更换自己的身份、性别、职业、年龄……网络交往过程中所发生的任何不愉快或令人尴尬的情景，不会全面触动个人的自我。因此，在这种没有后顾之忧的情形下，个人就会勇于尝试平常不敢尝试的各种举动和经验，从而形成在现实生活中前所未有的自我认同。另一方面，虚拟现实技术能以显示为基础，创造出超越现实的情景，网民可以展开想象的翅膀，大胆进行各种设计工作，创造出新的奇迹。再次，网民进入互联网，主要根据想象来寻求互动的对象，如此导致了新的网络亚文化群体的产生。网络所提供的高效率匿名沟通手段，寻求自己想象中的互动对象，从而将真实生活群体中的孤独和相互隔膜排除了，使他们超越区域限制，进行方便的交流，共享价值和意义，获得被社会正视的权利。所以说，具有共同兴趣的人通过网络相互联结，产生互动，并呈现一个个的亚文化群体。

物理空间中的交往是身体在场的交往，一般是基于血缘、地缘、业缘关系建立起来的，人的交往过程受制于人的社会地位、社会身份和社会角色等因素。这种交往是传统伦理道德得以产生的依据；而网络空间中的交往可以是身体不在场的交往，它超越了物理空间的限制，人的交往关系不再是纯熟人之间的交往关系，大量陌生的、不同阶级不同民族的、不同地区不同语言的人，在网络中发生着直接和间接的交往关系。这种新的交往方式的产生对传统人的交往关系模式产生了巨大冲击，将对传统伦理提出挑战。

三、网络伦理问题的两重分析

网络伦理有其深刻的现实根源，它是由网络行为引发的道德关注。网络行为是网络社会所特有的交往行为，与网络系统建构的特点有着千丝万缕的联系。正是这些特点导致了相应的网络伦理问题。首先，网络空间无中心、无限制、无最终的管理者，较之现实空间人的思想和行为享有更大的自由：自由自主地进出网络，自由自主地选择信息，自由自主地发布信息，因而道德无政府主义在网络中找到了市场；其次，网上人们的交往是以字符为中介，这种交往方式较之现实空间具有间接性、难感知性的特点，传统的道德调节手段——社会舆论则由于网络交往主体的身份难以明晰而很难起作用，于是网民在网络虚拟性特点掩护下很容易陷入天马行空、独来独往、为所欲为、自我放纵的境地，网络世界的这种虚拟性质，造成了传统伦理约束力的弱化；再次，在互联网络这条全球信息高速公路上，各个国家、各个民族、各个地区的交往频繁，在政治、经济、文化、价值观念和道德意识上发生了互相的交流、碰撞，由于地域性、民族性及意识形态的差异和对立，对同一伦理道德行为会有各种不同的甚至是完全相反的评判和选择标准，网民在多元化的价值观的冲突下如果陷入迷茫，就可能跌入道德相对主义。

网络空间在消除人类跨地域沟通的“时滞”，拓展人类的交往空间，深刻改变着人与人、人与社会关系的同时，也带来了道德冷漠现象与人际情感的疏远。首先，计算机网络充当了人与人相互交往的媒介，隔着计算机屏幕，人们感受不到对方作为一个活生生的人的反应，他们往往忽略对方的感情需要；其次，人们对信息的接受，是在计算机既定程序的左右下进行的，计算机程序（尤其是计算机游戏程序）编制的非人性化原则，使人在不自觉中患上了“精神麻木症”，失去了现实感和有效的道德判断力；再次，随着高度信息化、自动化的“虚拟社会”的到来，在家办公、网上学校、电子银行等的出现，人们终日与个人终端打交道，具有直接可视性、亲和感的人际交往机会则大大减少，导致人际关系的疏远，个人也会产生紧张、孤僻、冷漠等问题。未来人机系统是高度自动化、精确化的，但是如果人在丰富多采而又往往模糊不清的情感世界中，沉溺于自动化、精确化而缺少人情味的话，则会导致人们对现实生活中的他人及社会

的幸福漠不关心。
网络空间打破了原有地域或民族限制，形成了一个新的网络社会概念。由于网络社会的开放性，使多元文化、多元价值在网上交汇，特别是某些计算机网络应用发展得相当普及的西方国家凭借网上优势，倾销自己的文化，宣扬西方的民主、自由和人权观念。这就加剧了网络空间国家之间、地区之间道德和文化的冲突。
综上所述，网络道德危机实际上是人的文化危机，也是人的生存方式和实践方式的危机。是否可以把既有道德运行机制引入网络领域，建立网络伦理？原有伦理道德原则，以及义务和权利、平等、责任等概念在网络行为中是否仍然适用？思考这些问题有必要从现象层面和本质层面对网际交往过程中所出现的伦理问题进行分析。
在现象层面，网际交往常见的问题有：(1)网瘾问题，即沉溺在网络之中，把网络作为自己主要的生存方式。(2)网恋问题。这是目前非常突出而为人们关注的一个焦点。网恋在一部分人特别是青少年中成为时尚，而且波及一些中年人，对传统的婚恋观念和社会交往方式形成了冲击。(3)黑客问题。黑客是一些对网络技术十分在行的人，他们可以揭露现有网络的不完善之处并改正它，但也可能对网络结构和交往具有破坏性。(4)网络犯罪问题，即通过网络取得非法的经济收入或从事反社会的破坏行为。(5)个人隐私问题。网络是一个公共空间，具有信息共享的特征，这本来是它的优长，但其负面影响是个人隐私权在网络中得不到有效的保护，可能被他人侵犯。(6)信息过剩和信息污染等问题。信息爆炸使人无所适从，大量庸俗、色情甚至反社会的信息对网络造成了严重的污染以及对传统伦理观念及伦理规范的冲击。(7)数字鸿沟问题。人类是否已陷入极端混乱的数字时代？数字化生存为人类提供了一种新的生存方式，网络拓展了人们的交际范围，提高了交际的效率。但网络也导致人的发展的片面性——数字化可能妨碍人的社会化进程。人们或沉溺于网络不能自拔，或在网络中迷失了自我，被数字化所吞没，沦为数字化的附庸。
在本质层面，应当特别注意各种具体的伦理问题产生的深层次原因：(1)它们是由伦理道德自身的发展规律所决定的。伦理道德来源于社会交往实践，并随着社会实践的发展而发展。现代网络技术发展迅速，网络交往也随之深入，而网络伦理却没做好充分准备。(2)网络伦理问题是现实社会问题的又一反映。虚拟实在是“在场”孕育的“不在场”，而这些“在场”源于现实社会中的客观实在，从这个意义上说，网络社会是现实社会的缩影。人们为什么会有网瘾、会产生网恋？黑客使坏的动机是什么？等等。这些问题应从社会心理方面寻求根源。(3)它们是由网络技术及网络交往自身的特点所决定的。　由于网络空间超越面对面在场的限制，以及身份的虚拟性、匿名性造成网上网下交往的虚实混淆，它们对传统伦理观念和伦理规范产生了极大的冲击。(4)它们是由网络技术发展的规律所决定的。信息技术形成的权力结构，其本身就具有不同主体之间信息权利的不对称性。若网络技术的发展无法穷尽，那么，在网络世界中存在的特有的网络技术权力结构将不能消失。这样的结构由知识、专家和资本等要素组成，在某种程度上可以说是这种结构支配社会资源，决定社会的运作。最明显的例子是网络技术专家、网络所有者与一般公众在信息资源的占有和利用上存在着不对等性。网络技术专家、网络所有者凭借知识、资本等方面的优势，可能侵犯一般公众的信息权利，从而使后者受到损害。
从以上分析可以看出，网络交往对传统伦理道德形成巨大冲击，传统的伦理道德不能完全胜任网络社会价值的评价，但也不可能完全被拒之于网络大门之外，毕竟“在场”是无法脱离传统的，脱离传统网络社会也就不复存在。

四、网络伦理建构的前提

网络道德是活动在网络上的个人、组织之间的社会关系和共同利益的反映。因特网是通过人们自觉自愿地互联而建立起来的，在网络社会中，每一个人既是信息的提供者，又是信息的使用者；每一个人既是网络用户，又是网络的管理者。任何人都离不开他人、社会，网络社会是由无数用户和各种各样的网络组织组成的。在这样的社会中，每一主体都处于与自我、他人、集体、社会的种种复杂关系之中。他们既担负着责任与义务、职责与功能，同时也相互拥有相应的权利。由于在网络社会中存在权利与责任的关系问题，网络伦理的建构也就有了依据。
虚拟生活、网络交往与真实的生活有千丝万缕的联系，网络伦理首先应该是一种能够融合虚实两界的价值判断体系。信息既是流动于网络空间中的资源，也是连接网络内外的关键环节。当网络空间与现实空间发生相互作用时，衍生的各种伦理问题都与信息的产生、占有、传播和使

用权利的行使有关，我们将这些权利称为信息权利，信息权利是连接虚实两界的伦理纽带。基于这一思考，可以认为公正原则是建构网络伦理中的着眼点，因为它是指网络信息权利分配应该体现社会平等，从而可以被确定为判断网络信息权利的实现是否合理的根本标准。我们所建构的网络伦理应当既充分尊重个体的自由和权利，倡导兼顾他人，确保他人的福利得以实现，同时也成为一种能使权利得到公正分配的制度伦理。

网络是一种基于各种信息资源的不平等的权利结构，是一种具有强大的控制性的技术社会体系。这种权力结构的一个最突出的特点是知识在其中起到了举足轻重的作用，正是知识的作用的凸现使之成为一种典型的知识权力结构。由于潜在的知识权力结构左右着信息权利分配，我们的思路就是在正视这一现实的前提下，建构一个能有效制约知识权力结构的网络伦理，使网络信息权力得以正当分配。功利主义的效益论和基于权利论的道义论是两种在解决这一问题方面具有代表性的理论。

效益论的基本立场是，主张对任何行为的认可或非难均根据该行为倾向于提升或降低利害相关人的幸福来判断。但它自身却充满了各种悖论，使人们的平等权利遭到了不应有的忽视。效益论看到了道德价值的客观性和实在性，但可能由于偏执于效益而无视行为主体的主观道德状态，导致个体的内在道德品质之意义的否定。正是由于效益论的局限性，导致了道义论的出现。道义论认为，为了有效地制约知识权力结构，必须建立一种基于权利的正当分配的伦理，即一种兼顾内律和外诉、自律与自卫、道义论与自由主义的伦理以替代效益论。道义论突出了道德的明确性和指导性，但忽视了道德价值的客观性和实在性。

德国社会学家马克思·韦伯(M.Weber)最早在《学术与政治》中探讨过责任伦理与意图伦理的区分。他指出，行为的合伦理性必须通过主体的权利实现和责任践履——对他人的权利的承认——体现出来。其中，主体是处于具体情境中拥有自由意志的实践主体，责任不仅是抽象的意图的体现，更与细微的权利诉求相对应。责任伦理学大师尤纳斯(Hans Jonas)指出，由于主体的行为对人和大自然的长远影响很难为人全面了解和预见，故存在一种“责任的绝对命令”(the imperative of responsibilily)。基于权利论的道义论支持各个成员对权利的要求，同时也要求，无论是网上的人际交往还是网下的人际交往，都应该以责任感为前提，网络伦理实质上是一种责任伦理。

总之，效益论与道义论两者具有一定互补性。因此，在建构网络伦理的过程中，单纯从功利主义的角度强调技术的进步和利益的获取是片面的，应强调用道义论来平衡功利主义的效益论，防止功利主义的泛滥。道义论和效益论的平衡发展，是网络伦理得以顺利建构的基本要求。在发展网络技术的同时，应当针对已经出现的伦理问题，以责任伦理观念为指导，建立起强调公平与正义的、契约化的伦理底线。

在网络世界中建构责任伦理的规约体系，需要全社会的共同努力。首先，掌握网络技术的科学家与专家要承担起相应的社会责任。网络技术具有一种权力结构，掌握网络技术的科学家与专家在信息权利的占有方面具有优势地位。要求掌握和创立网络新技术的专家承担起应有的社会责任是非常合理和必要的。也就是说，他们不能只从技术的角度来考虑问题，而应意识到自己的工作对新的社会交往方式的确立起着很大的作用，从而积极促进这种交往方式的良性发展。其次，对一般的公众而言，应提高信息素养，掌握一定的网络知识和信息资源，从而获得和掌握自己的信息权利，改变自己在信息技术权利结构中的不利地位。在网际交往的过程中，应确立公平、正义的责任意识。缺乏责任意识的网络交往必然会产生冲突。再次，对政府和社会组织而言，有三个方面的工作要做：在网络空间的活动中建立起立体的控制体系，应该是前瞻性的而不仅仅是防范性的——既能有效地预防和控制网络所引发的伦理问题，又能促进网络技术的顺利发展；针对已经出现的、具有破坏性的网络活动，在网络实践的基础上，在不遏制人们的权利和网络技术发展的前提下，形成某些制度和规约，如形成知识产权、网络犯罪方面的法规；在发展新的网络技术、有效预防网络犯罪的同时，大力促进新的网络伦理观念的确立，并在全社会开展网络伦理的研究与教育，提倡个人自律，确立网络道德。只有树立了新的网络伦理观念，才能在此基础上建立新的制度与规约，从而有效地减少网络伦理困境的发生。

【参考文献】

[1] 尼葛洛庞帝.数字化生存[M].海口：海南出版社，1997.

[2] Pierre Levy.Becoming Virtual Reality in the Digital Age[M].New York and London:Plenum Trade,1998.
[3] 黑格尔.小逻辑[M].北京：商务印书馆，1980.
[4] 康德.纯粹理性批判[M].武汉：华中师范大学出版社，2000.
[5] 雅克·德里达.声音与现象[M].北京：商务印书馆，1999.
[6] 波普尔.客观知识——一个进化论的研究[M].上海：上海译文出版社，1988.
[7] 迈克尔·海姆.从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学[M].上海：上海科技教育出版社，2000.
[8] 严耕，陆俊，孙伟平.网络伦理[M].北京：北京出版社，1998.
[9] 段伟文.网络空间的伦理反思[M].南京：江苏人民出版社，2002.
[10] 刘大椿.科学伦理：从规范研究到价值反思[J].南昌大学学报（人社版），2001,(2).
[11] 刘大椿，段伟文.科技时代伦理问题的新向度[J].新视野，2000,(1).
[12] G.恩德利.意图伦理与责任伦理——一种假对立[J].国外社会科学，1998,(3).
[13] 张怡.虚拟实在论[J].哲学研究，2001,(6)
[14] 杨富斌.虚拟实在与客观实在[J].社会科学论坛，2001,(6).

来源：http://www.frchina.net/data/detail.php?id=9553

/