



首页 → 学术文章 → 网络伦理

陈锋：网络伦理文化发展战略的双擎：技术支持与德性涵养

导读：网络技术以计算机运作系统和比特信息建构了一个虚拟社会。虚拟社会具有主体角色的扮演性、场域的幻象性、交往的瞬时远程性的特点。而与真实社会相疏离、数字化生存着的虚拟人个性极度张扬，难免暴露“人性”的弱点，发生危害社会、危害网络的各种失范行为，首先干扰赛伯空间的秩序规划和价值取向。由此可知，网络技术本身蕴含相关的网络伦理诉求。

作为一种现代文化发展战略，建构网络伦理前提在于清晰区分真实与虚拟这样的“两种社会”、“两种主体”、“两种伦理”。网络伦理关涉的是现实人与网络之间的人-机关系，以及在网络社会中虚拟人之间的关系问题，因此，网络伦理的建构和完善存在于两个维度上。也就是说，从技术基础上看，需要网络技术的改良，例如发明和优化虚拟人身份认证技术、虚拟社区伦理道德管理监督中心技术、网络伦理道德法律咨询援助中心技术、网络诚信体系构建技术等。而从最终主体上论，则要将加强现实人的德性涵养，即培植和强化网民的自律意识、慎独精神、责任境界、仁义情怀。

关键词：网络技术 网络伦理 虚拟社会 虚拟人 德性

一、网络技术建构虚拟社会

1957年起计算机网络技术应用以来，经过半个世纪的加速度发展，互联网——由电子计算机、远程通讯等技术联结世界各个国家、部门及个人的高速信息交互系统，给人类社会带来了广泛而深刻的影响。

马克思曾经指出：“手推磨产生的是封建主为首的社会，蒸汽磨产生的是工业资本家为首的社会。”“信息技术的发展将变革人类的学习方式、工作方式、娱乐方式，一句话，人们的生存方式。”作为数字化通讯手段的网络技术建构了网络场域，诞生了网络社会，人类由此迈向数字化时代。而“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。”在由计算机平台、连接平台和人的（硬、软件）接口转换技术以及网络技术组成的网络场域中，所有信息转化为数字0和1，以数字形式存在。这样，信息形态从A（atom）转变到B（bit），即由模拟式原子信息转化为数字化比特信息。作为主体的现实人也转化成为虚拟的数字化存在，形成虚拟人。原来物质空间里存在的基本形态是以原子（atom）为单位的具象物质，而网络场域内的实体则呈现为比特（bit），它是数字化信息的最小度量单位，是计算机二进制转化和处理后的0和1的字符串。由此产生用0-1数字方式去表达和构成事物以及关系，从而形成一个与现实不同但却有现实特点的真实数字空间，这就是cyberspace——虚拟空间。这个空间中的一切，都由数据和纯粹的信息构成。

依存网络相连的电脑使用者们所体验到的一种共感幻觉，赛伯空间形塑出来一个看不见摸不着但却体味得到的社会交往空间，包括通过“虚拟现实”这种人工技术所创造出来的情境。它是一种基于认同的、由计算机网络搭建的交流信息、体验情感的虚拟时空。其虚拟性大致表现在以下几个方面：

第一，主体以饰演角色出场。赛伯空间是由通过数字化方式，链接各计算机节点，综合计算机三维技术、模拟技术、传感技术、人机界面技术等而生成的逼真的感觉世界。在这种人工构造的环境中，上网的人可以把现实中的“我”隐匿起来，以一种完全不同的虚拟形象出现在网上。借助网络自由地进行信息交往，他们可能以真实身份进入，也可能以虚拟主体资格参与活动。因此，虚拟空间的主体是现实人的自我扮演与演出的“角色”。

第二，场域以想象构造生成。在网络空间中，场域氛围内容由现实人的思想意识建构而成。主体在自己与他人构想出来的境况中，自由地进行思想和信息的交流。这种网络场域相对开放，只要遵守最基本的网上游戏规则，虚拟空间可以随意出入。因此，一方面，网络技术使得现实人的想象和构想生成另一种现实，一种虚拟空间中的现实；另一方面，在虚拟世界里，人们的自由想象空间无限扩大，构造能力无限增强，因为网络空间的构造性使人类的想象能

力与创造能力得到前所未有的开掘。

第三，交往以人机互动实现。置身网络虚拟世界，现实社会主体之间的交往不再采用“主体→客体”和“主体→主体”单向的交流结构形式，而是成为带网址的普通“代码”，彼此构建起对话、交流、反馈的网际关系。也就是说，每一个网络参与者均不再是单纯的主体或客体，而是处于一种交互主体的主体际界面环境之中。在此环境中，交往的形式具有符号性、瞬时性、远程性等新特性，这标志着人类交往形式的质的革新。其新颖之处在于，交往以数字符号为媒介，进行人机交流、人网交流。因此，现实社会深层的人与人的关系，借助于数字化的信息符号，形成了新的人--机互动关系，现实的人走向“数字化生存”。

网络虚拟空间的数字化生存着的主体，形成一种新的同类交往关系。美国生物学家威尔逊（Edward O. Wilson）提出，一群以协作方式组织起来的同种生物组成社会。法国社会学家迪尔凯姆（Emile Durkheim）指出：“社会是由人与人的沟通的和互动而形成的结构系统”。按照这样的思路，由于网络技术的作用，现实人在虚拟空间出场从而形成了“虚拟社会”。作为世界主体的人类，其主体性的主要表征之一在于拥有意识以及意识能力。通过网络技术，人类的意识构造一个虚拟社会，延展着人类现有的生存空间，并塑造人类未来的生存方式。

现实人在网络虚拟空间所创造的虚拟人是网络社会的主体。人所控制的虚拟人行为，形成网络社会的社交体系。有别于现实的人，网络场域中的虚拟人有几个特点：

第一，虚拟人享有高度自由的个性。网络空间是一个敞开的多元视界，没有中心，没有垄断，没有干预，没有强制。在网络空间里，每个虚拟人作为独立的端子，能够自主选择自己的运作对象，自由改变自己的网上行为。个体充分运用自己的判断力，做出对自身发展有利的决策，循照网际要求，可以随时随地、随心所欲地发布信息、公布思想，其间没有“把关人”。由此折射出现实人在网络社会中寻求自觉和自主的一种选择倾向，但这种倾向带有强烈的个性化色彩，可以达到桀骜不羁、放浪形骸的程度。这是现实世界中主体所不具备和难以实现的“自由”，而网络虚拟社会通过数字技术把这种虚拟人的自由发挥到了极致。

第二，虚拟人之间具有符号互动性。在还原形态上看，网络空间是一种符号化的图像和信息的存储库，由此决定了虚拟人交往行为的本质就是一种符号性或以符号为中介的互动。这种符号交往在大容量、高速度的信息网络的支撑下，可以跨越现实时间和空间的限制，形成多维度、非中心化的互动关系。而且，主体自身不同角色扮演之间富有变动性和多样性，从而使交流变得更加自由、自然和充分，选择的余地很大。也就是说，虚拟人之间有深入和广泛的符号互动。

第三，虚拟人具有现实疏离性。与现实人具有实体性和可感知性不同，虚拟人只存在于以数字化信息关系结构之中。它既不依附于一般的社会交往行为所必需依附的特定的物理实体或时空位置，也不存在于物质生产或能量流动的过程之中，而是存在于以光速运动的比特及其特殊的数字化的运动组合方式或过程之中。在这样一种数字化世界的环境之中，虚拟人以网络行为构建了一个虚拟世界。柏拉图曾经提出，理念是现实世界原型，现实世界是分有理念世界的结果，现实世界是理念世界的摹本。依此思维框架看，网络世界也是由人的科学理念牵引的，通过虚拟现实来超越现实和构造现实，以实现人类的理想境界，这正是网络化的功能价值。因此，网络技术为现实人类敞开了虚拟境界，虚拟人处在现实人思想与现实的张力中，是现实人在网络世界中的“影子”，它不具有现实的社会意识，与现实社会既相关联又相疏离。

二、虚拟社会遭遇伦理危机

网络空间表面上展现的纯粹是数字信息之间的关系，但在本质上无疑是被数字信息所遮蔽的人与人之间的关系，这首先表现为虚拟人之间的关系。虚拟社会、数字化生存不只是技术问题，更蕴涵着新型的伦理文化。但从问题的视角看由于网络场域的建构性和与真实现实的疏离，由于虚拟人的身份隐匿性和极度张扬个性，由于虚拟社会交往的超时空性和无律无羁，网络空间产生着许多反常和有害的现象，凸现了网络伦理道德问题。

第一，信息低俗，价值混杂

网络交往具有广阔性和随意性，致使主体可以全面发挥兴致意愿，毫无顾虑地释放心里能量，超越真实社会的伦理道德规范，追求刺激快感，猎取各种信息，体验虚拟社会的自由个性。部分网络媒体迎合受众低俗趣味，登载低俗新闻、信息，甚至降低格调和品位，发布色情、淫秽内容。这就不可避免地牺牲网络文化的高雅品位和正面社会功能，对受众的思想意识产生毒化作用。

由于常态网络交往中真实身份隐匿，主体就可以利用虚拟身份实现在真实交往中达不到或不允许的行为目标。

例如，在知识产权保护问题上，现实社会都会主张坚决打击假冒伪劣产品，而且极少有人主动公开买卖假冒伪劣产品。但在网络世界中，最重要的知识产权产品——计算机软件的保护悖论却司空见惯。盗版软件制售每每不绝，其公开使用者也不以为耻，甚至在现实社会众中引发对盗版软件的混乱的道德价值评说。有些人以反垄断为名，抵制软件领域的知识产权保护。在真实社会中，人们都有要对自己的言行负责的意识，但在网络上，虚拟人却可以倾泻私愤，肆意辱骂、攻击他人，甚至编造谎言，传播流言蜚语，狂妄地放纵自己的言行。

第二，行为失范，秩序混乱

网络社会中的主体处于“无标示状态”和虚拟化状态，需要共同默认行为规范体系。包括建构和维系一个合理有序的网络社会系统所要遵循的社会性规范、准则和价值观念等。由于这一体系的建构和生成有一个过程，由于现存规范的不健全、不到位，与现实社会伦理道德相违背的网上行为屡屡发生，例如，传播谣言、散布虚假信息；制作、传播网络病毒，“黑客”恶意攻击、骚扰；传播垃圾邮件；论坛、聊天室侮辱、谩骂；网络欺诈行为；网络色情聊天；窥探、传播他人隐私；盗用他人网络账号，假冒他人名义；强制广告、强制下载、强制注册；炒作色情、暴力、怪异等低俗内容等等。这些借机肆虐的主体行为，有时造成网络社会陷入一片混乱与无序之中，是网络失范的罪魁祸首。

第三，危害网络，危害社会

伦理的缺失与滞后对网络及其应用造成了极大的危害。例如，由于网络空间诚信体系的薄弱，虚拟交往发生信任危机，从而阻碍了电子商务的发展，网络交易中商品的质量价格的欺诈等等，使得这类网络的应用和发展受到极大的挑战；黑客的肆意放纵使得加密技术和密码算法不断被攻破，敏感信息的传输受到威胁；为了防范虚拟人穿越信息隔离区域而偷窥他人计算机中信息，现在许多网络系统从互连互通又变为逻辑隔离甚至物理隔离，从Internet变成Net||Net，这些都对网络技术及其应用的发展带来了极大的危害。

而且，网民不仅生活在虚拟世界中，同时也生活于现实世界中，由网络技术引发的伦理问题，对真实社会也带来极大的冲击和危害。这些危害主要体现：在虚拟空间的妄为使现实人的人际关系“面具化”，道德虚无主义滋长蔓延；道德真空中的网上行为不受旧规范的约束，现实社会的道德规范受到挑战和冲击。网上的不道德的行为，如信息严重污染、网络文化侵略、网络欺骗、非法交易等，转换到真实社会中危害极大。要解决目前互联网存在的诸多问题，关键在于要建立一个规范体系，包括法律的、管理的、技术的、教育的。

网络技术引发的各种消极行为和消极影响，又一次证明科技是一把“双刃剑”。只有积极地分析问题的症结所在，才能找到解决问题的思路和办法，才能促进网络文明的发展和成熟。网络技术的特点就在它对虚拟环境的建构。这种虚拟的环境是通过计算机图形构成的三维数字模型，并编制到计算机中去生成一个以视觉感受为主，也包括听觉、触觉的综合可感知的人工环境，从而使得上网者在视觉上产生一种沉浸其中的感觉，并可以直接观察、操作、触摸、检测周围环境及事物的内在变化，还能与之发生“交互”作用。这样，使人和计算机很好地“融为一体”，给人一种“身临其境”的感觉。由此，连同真实社会中的现实人就必然产生两种不同属性的场域，形成既相互区分又不能割裂的两种社会、两种主体、两种伦理。

第一，真实现实和虚拟现实的区分

虚拟现实的科技支持为灵境（或称临境）技术。这就是使用计算机系统并辅以头盔和数据手套的三维图像跟踪装置，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，并将这些信号、软件及有关的设备有机地组合到一起，形成一个虚拟现实系统，让主体产生一种身临其境的感觉。

但是，虚拟现实毕竟不同于真实现实。作为一种人造物，虚拟现实是计算机图像系统对真实景象的逼真模拟。它通过现实人与计算机和软件的互动而显形，是人们能与之进行交互作用的电子象征物。虚拟社会交往通过网络通信跨时空进行，上网者自行规定并塑造虚拟世界的物体和活动，不必借助文字语言或真实世界的指称，就可以共享幻想的事物和事件，达到遥在出场和感官沉浸。这都是虚拟社会的特点所在。

第二，现实人与虚拟人的区分

比特信息的传输创造了一个崭新的“网络世界”。卡尔·波普尔(Karl Popper)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。按照这种划分标准，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。

在网络空间中，比特信息被数字化，能自行变化、移译、复制和传送，能模仿和再现人类的思维活动，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。这好像“客观存在的实在”和“客观知识”的“网络世界”即“世界1”与“世界3”，可以在没有“世界2”（人的精神世界）的参与下直接产生互动。但是，正如美国学者德雷福斯（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》）中指出，计算机只是被动的机器、外在的智能。的确，当网络成为现实和虚拟交互的界面和场域时，网络社会是人的第二生存空间。现实社会里作为实体存在的现实人才是最终主体。虚拟人则是作为现实人思维的对象性存在，表现为现实人的一种思维的延伸。

第三，现实伦理与网络伦理的区分

网络技术的发展深深影响了人们的行动和交往方式。这些交往包括三种范式，即现实人主体间的（纯现实中的）；其二，上网主体与网内主体间的对话（现实的与虚拟的直接交互）；其三，网内主体间的对话（纯虚拟的）。网络中的社会交往是“匿名性”和“数字化”。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。借助于数字化的信息符号，人与人之间形成了现代社会中新的互动模式，必然蕴含着相应的伦理问题。传统伦理学显然已不能完全适应现代网络化生存，建构网络伦理实属必需。

现实社会的伦理关涉的是“自然人”之间的社会关系。在网络空间中，作为伦理主体的“自然人”被“技术人”所取代。由于“技术人”与“自然人”具有完全不同的人性品质，作为到目前为止一切伦理的逻辑基础的人性预设将不再成立，取而代之的是对虚拟人的技术性改良。

三、网络伦理的技术支持与德性涵养

网络伦理建设包括三个层次：第一层为网络礼仪，是指在网络上通过电子媒体而体现的、规定的社会行为和方式，它是能使网络社会正常运行的虚拟人的行为方式和系列规则；第二层为网络规范，是指在网络虚拟社会中，经由网络礼仪的升华且约定俗成或明文规定的行为标准，它是网络道德评价的标准；第三层即最高层为网络原则，是网络礼仪和网络规范的集中概括，是网络伦理关系的集中体现。

上述网络伦理针对的是虚拟人及其网络行为，虚拟人和虚拟交往实质为网络技术所确证，所以网络伦理的通行不可缺少网络技术的保障。这主要包括：

第一，虚拟人身份认证技术

网络世界中的主体角色都是虚拟的，其真实身份难以辨认或者难以确认，成为网络问题产生的原因之一，因此，能够对主体真实身份进行确认，成为需要时的必要手段。时下网络技术的发展特别是网络安全技术和网络加密技术的发展，能够提供对虚拟人身份确认的基础保障，这样就大大提高了网络道德伦理指数。

第二，虚拟社区伦理道德管理监督中心技术

网络安全和保密信息监督管理机构已经建立后，网络道德和伦理监管中心的建立提上日程。由于网络道德伦理比网络安全和保密更加模糊和难以准确地判定，因此需要超越安全硬件（如防火墙）技术，开发一种新的、智能的、能够进行模糊判断的安全实体，开发出模糊防火墙或者基于智能安全评价体系的防火墙，进而开发一套网络道德伦理评价体系软件，来监督和管理网络伦理道德的规范情况，保证网络伦理道德的健康发展。

第三，网络伦理道德法律咨询援助中心技术

与现实生活一样，网络世界中必然也存在弱势群体，如果网络道德伦理不能保证弱势群体的合法权利，必然造成弱势群体不健康的发展，或者与网络产生严重的隔阂与厌恶，或者干脆走向反面，成为反网络伦理和道德者，严重影响网络的健康发展。网络世界的弱势群体与现实世界中的弱势群体往往不同，有时候现实世界中的弱势群体反而会成为网络世界中的弱势群体。建立网络道德法律咨询援助中心，可以促进网络虚拟世界中网络主体之间公正公平地交流、交易。

第四，网络诚信体系构建技术

所谓网络信任危机，就是计算机网络虚拟主体之间缺乏必要的信任，现实人对网络安全、网络信用体系缺乏足够的信任，从而导致网络人际交往和电子商务发展的困境。因此，只有保障网络诚信体系的构建，才能保障网络中正常的秩序，促进网络健康有序地发展。网络诚信体系建立主要涉及网络安全技术、网络加密技术、数字签名技术、身份认证技术、代理技术、密钥密码技术、密钥的管理、认证机构的建立等。

网络伦理关涉的是现实人与网络之间关系，以及在网络社会（虚拟社会）中人与人的关系问题的。因为网络伦理的最终主体还是现实人，正如埃尔德曼（H.Alderman）所说，作为主体的人的“品格的善在逻辑上更为基本”，“在道德生活中，规则是后起的”，所以，网络伦理建设的基础还在于强化现实人的德性涵养，提高和更新现实人的伦理道德意识和水准，这包括：

1. 自律意识。自律是伦理的基础。人作为理性存在物而具有意志自由，从而“自己为自己立法”。正如罗尔斯（John Rawls）指出，“自律的行为是根据我们作为自由平等的理性存在物将会同意的、我们现在应当这样去理解的原则而做出的行为。”

在网络社会中，由于主体具有充分的自由，甚至缺少约束，完全有可能无端、无度地获取网上资源，或者干扰网络秩序。这就要求每个网络人都遵循自觉性，遵守一般道义原则。所以，自律意识是达到网络伦理道德诉求、构建网络伦理学的最基本的思想基础。在虚拟实践中，自律意识意义体现为遵循最小授权原则。即只在网络中获取应当获取的资源，而不越权去访问或者试图获取那些不应该获得的资源，否则就会被取消授权。因此，自律性为网络伦理学的终极目标和终极关怀。

2. 慎独精神。虚拟社会的开放性、主体真实身份的隐匿及其监督的缺失，往往为人性的弱点提供生长空间，导致道德意志的弱化。“慎独”要求主体在进行网络活动时用自己的道德良心来监督自己，即进行自我监督，所谓“莫见乎隐，莫显乎微，故君子慎其独也”。

首先，“慎独”的出发点是“为己”而不是“为人”。“古之学者为己，今之学者为人”。也就是说，进行道德修养是为了真正提高自身的道德素质，而不是仅仅装腔作势，装装样子做给别人看。其次，“慎独”注重“小节”。网络主体常常重视“大过”，忽视了“小节”，认为小节无足轻重。于是乎在网上骂骂人，滥交朋友，偷看他人文件盛行。其实，对待小节的态度最能体现出网络主体的道德素质。再次，“慎独”要注意克己。孔子讲“克己复礼为仁”，在网络这个万花筒般的世界里，充满了各种文化、价值观念，形形色色的诱惑，独立面对这些诱惑，难免或产生理性与感性冲动的矛盾，这时就要求网络主体约束自己，用理性战胜感性冲动，不做缺德、犯法之事。

3. 责任境界。马克思·韦伯(M.Weber)在《学术与政治》中指出，行为的合伦理性必须通过主体的权利实现和践履责任——对他人的权利的承认——体现出来。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。依据尤纳斯(Hans Jonas)所说的“责任的绝对命令”(the imperative of responsibility)，基于权利论的道义论支持主体的权利要求，同时，真实的或虚拟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。

网络伦理强调用道义论来平衡功利主义的效益论。在网络世界的发展过程中，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。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。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。

4. 仁义情怀。在中国古代，“仁”、“义”本是儒家伦理基本范畴，至今仍有道德养成意义，更可以用来处理主体间关系。“仁”的主旨是“爱人”，所谓“仁者爱人”。“仁”作为人我关系的准则，它的出发点是承认别人也是人，别人是与自己一样的人。从积极的方面立论，“己欲立而立人、己欲达而达人”，应当从自己的欲望、追求、喜好等方面，设身处地地为对方考虑。从消极方面立论，“我不欲人之加诸我也，吾亦欲无加诸人”，应尽量不要损害别人，力求不妨碍别人的利益，凡是我不同意别人施加于我的事情，我都应当自觉的不加于别人的头上，以免使别人受到伤害。

塑造“仁”的情怀有三个具体途径：一是“义”。“义”意为“宜”也，就是做应当做的事，即网上行为首先从道德标准出发做起，达到为“仁”的目的。二是“礼”。“克己复礼为仁”，礼的实质是谦敬恭让，先人后己。人我之间遇到矛盾和冲突，不应怨天尤人，而应反省自己，不应观人之行而行，应留善改过，引人为戒。网络中的信息生产者、加工者、传播者、享用者都要约束自己的行为、时刻警醒自己遵守道德规范。三是“和”。“礼之用，和为贵。”积极地看待自然和社会中的差异、分歧和矛盾，提倡发挥不同个体各自的作用和功能，求同存异，彼此协同。贵和思想应该是制订网络伦理规范的基本原则。网络技术的改进和应用过程中，只有坚持和谐发展、求同存异的方针，以和为贵的精神来化解新的冲突和矛盾，才能建构和完善虚拟社会和现实社会新的平衡和新的秩序。

(陈锋 中国艺术研究院)

中国社会科学院应用伦理研究中心

北京建国门内大街5号 邮政编码: 100732 电话与传真: 0086-10-85195511

电子信箱: cassethics@yahoo.com.cn