

汪广荣◇著

XUNI SHEHUI

YU REN DE ZHUTIXING

虚拟社会与人^人的主体性



合肥工业大学出版社
HEFEI UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

虚拟社会与人的主体性

汪广荣 著

合肥工业大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

虚拟社会与人的主体性/汪广荣著. —合肥:合肥工业大学出版社,
2015. 12

ISBN 978 - 7 - 5650 - 2513 - 6

I. ①虚… II. ①汪… III. ①互联网络—社会人类学—研究
IV. ①C912. 4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 274690 号

虚拟社会与人的主体性

汪广荣 著

责任编辑 郭娟娟

责任校对 张惠萍

出版 合肥工业大学出版社

版次 2015 年 12 月第 1 版

地址 合肥市屯溪路 193 号

印次 2016 年 2 月第 1 次印刷

邮编 230009

开本 710 毫米×1010 毫米 1/16

电话 人文编辑部:0551 - 62903205

印张 26.5

市场营销部:0551 - 62903198

字数 434 千字

网址 www. hfutpress. com. cn

印刷 合肥杏花印务股份有限公司

E-mail hfutpress@163. com

发行 全国新华书店

ISBN 978 - 7 - 5650 - 2513 - 6

定价: 49.00 元

如果有影响阅读的印装质量问题,请与出版社市场营销部联系调换。

目 录

第一章 虚拟社会研究	(001)
第一节 虚拟社会	(001)
一、虚拟社会即概念社会	(001)
二、虚拟社会之虚拟	(047)
三、虚拟社会的虚拟效应	(058)
四、虚拟社会的实验室效应	(060)
五、社会虚拟化走向	(065)
六、虚拟社会管理问题探究	(072)
第二节 虚拟社会与人的主体性	(091)
一、虚拟社会中主体生存的虚无性与现实性	(092)
二、虚拟社会的主体心理	(096)
三、网络文化的后现代主义特征——主体性消弭	(112)
第三节 虚拟文化的社会性研究	(118)
一、网络技术与网络文化的关系	(118)
二、网络文化的双重性质	(124)
三、网络文化的去中心化与中心化问题是后现代文化的 症结所在	(130)
四、社会文化网络化现象解析	(135)
五、价值多元的网络文化效应	(144)
六、核心价值体系与网络社会的关系	(154)
第四节 虚拟社会关系研究	(157)
一、信息即关系	(157)
二、为什么会有信息	(159)



三、信息技术对于社会的虚拟化取决于社会信息化	(161)
四、虚拟关系中的信息博弈	(168)
五、社会虚拟化走向中的信息共享问题	(177)
六、虚在关系与网络社会之间的相关	(180)
七、虚拟关系的情形分类	(183)
八、网络社会化和社会网络化	(187)
第二章 社会虚拟化与现实性的关系研究	(190)
第一节 虚拟社会与现实社会的关系	(190)
一、虚拟社会与现实社会关系问题由来	(190)
二、社会运作机制的现实性与虚拟化差异	(195)
三、虚拟社会与现实社会的关系	(198)
四、虚拟关系的人格化与现实关系的程式化	(204)
五、虚拟与现实之间的社会多维性	(207)
六、虚拟的祛魅——虚拟向现实转换的不可逆性	(210)
七、虚拟社会的支点是现实社会	(211)
第二节 虚拟社会的利益关系	(214)
一、虚拟与实体之间的利益链是商业博弈的技术化产物	(215)
二、社会集聚的虚拟与现实差异	(217)
三、网络信息的失真与政府的网络化失灵	(220)
第三节 虚拟与现实的社会差异	(225)
一、社会关系虚拟化对现实社会的影响	(225)
二、虚拟的分拆性和真实的有机性	(227)
三、虚拟主体的“自然性”与现实主体的社会性	(229)
四、主体在虚拟中的实在与现实中的虚在	(232)
五、虚拟与现实的心理距离	(236)
六、虚拟社会与现实社会之间的主体性融通	(240)
七、虚拟技术晕轮效应	(243)
第四节 虚拟与现实之间的价值关系	(246)
一、社会存在方式从现实到虚拟——离群之后的群居	(247)
二、社会角色在现实与虚拟之间的转换	(248)

三、虚拟关系与实体关系的价值转换	(250)
四、价值的双向性——主体人格的虚拟与现实	(252)
五、信息资源的虚拟共享与物质资源的现实占有	(256)
六、主体在虚拟与现实之间的社会选择	(258)
七、实体社会走向虚拟社会——从有序到无序	(260)
八、社会空间跨越下的分散主体	(265)
第三章 虚拟社会机制问题研究	(275)
第一节 虚拟空间是否存在社会机制	(275)
一、主体的技术虚拟与社会虚拟	(276)
二、技术性与人性的信息化博弈	(279)
三、虚拟社会机制即是对于人性与技术性鸿沟的跨越	(283)
第二节 虚拟社会机制如何形成	(289)
一、从虚拟与社会的关系看虚拟社会机制的形成	(289)
二、主体虚拟生存的基本特征	(291)
三、虚拟技术同质化与异质化	(293)
四、社会虚拟化的动机——主体间认同	(298)
五、社会主体性确认是虚拟社会机制的内核	(299)
六、社会虚拟化的主体应对	(301)
七、信息开放与主体独立是虚拟化的基本特征	(305)
八、信息系统中的虚拟关系效应	(306)
第三节 虚拟社会机制	(309)
一、关于社会机制的基本概念	(309)
二、论虚拟社会管理中的诚信机制及其构建	(311)
三、从“传统与现实”向“现代与虚拟”——社会机制的 “倒退”	(316)
四、虚拟生存方式——在场与离场的厘定	(320)
第四章 社会虚拟化的主体研究	(329)
第一节 虚拟社会中人的主体性	(329)
一、虚拟关系是否具有社会性	(329)
二、虚拟社会关系下的主体构成	(331)



三、人在虚拟社会中的主体性特征	(335)
四、介于虚拟与现实之间的主体	(340)
五、从工业化到信息化过程中的社会主体	(343)
六、主体的虚拟生存	(348)
第二节 虚拟主体间关系	(350)
一、社会虚拟化的主体间性	(350)
二、虚拟主体间关系的无类化	(351)
三、虚拟生存的主体间逻辑	(353)
四、虚拟关系中的主体可还原	(358)
五、虚拟关系中的主体性超越	(360)
六、社会化与主体性之间的虚拟关联	(363)
七、虚拟关联与人的主体精神之间的关系	(365)
八、主体性与社会化在虚拟社会中的关系	(367)
第三节 虚拟社会中的主体性成长	(369)
一、虚拟主体的基本特征	(369)
二、社会虚拟化是共生主体认知一致性的产物	(371)
三、虚拟化对于主体成长的影响	(373)
四、虚拟的内闭合与沉浸式网瘾心理	(375)
五、技术工具化虚拟与社会主体性虚拟的差异	(376)
六、语言符号系统的主体自性	(380)
七、虚拟性在主体中的地位	(382)
第四节 虚拟关系与人的主体性	(384)
一、社会关系虚拟化对于主体的积极意义	(384)
二、虚拟技术社会的人性异化	(388)
三、虚拟主体的融通性实践	(392)
四、主客体关系在虚拟社会中的自行颠覆	(394)
参考文献	(400)



第一章 虚拟社会研究

第一节 虚拟社会

一、虚拟社会即概念社会

(一) 关于社会概念的思考

从康德的《纯粹理性批判》关于“空间作为绝对实在的先验存在”这一论断推出，社会作为抽象的空间概念，不仅包括人的群体性实在，还包括从群体关系抽象出群体关系空间。而社会这一空间概念的提出，表明人以“社会”概念表达对于群体关系的感知，以及对关系空间的先验存在的认定。群体关系是先于人对于个人实体存在的感知体验而存在的绝对实在，这形成群体共识中抽象的社会概念。

社会学中的社会概念特指一定群体的生产方式、生活方式和文化习俗等群体生存的基本形态，构成这一形态的核心是社会有机性，指的是人与人之间的关系所构成的社会有机体，这是社会学概念的基本内涵。构成人与人之间社会关系的前提是人们共同遵守的行为规范，在共同的社会实践基础上形成相互的认同和共同的社会理念，从而构成彼此关联的社会关系，这是社会概念有机性的本质。由社会关系整合成有机的社会网络，其内在的整合能力来自于作为社会主体之间的主体间性，即对等的主体性共认和共同的主体实践。当主体间性成为社会结构的有机性，才能在社会主体之间形成统一的价值观、彼此接近的文化属性和主体间认同的社会关系等社会整合因素，才能在社会整体的生产分工和生活角色的设定方面形成社会实践的系统机制，人们共认的社会理念才能获得社会成员的支持和参



与，社会文化的培育方面才能做到社会整体与个体之间的统一，社会主体的内在人格与其社会化途径所表达的社会关系理念才能具有共通的一致性，人与人之间才能形成社会整体价值，社会的延续性才能获得基本的保证。

传统意义上的社会就是指现实社会。社会存在是现实的群体的人，即社会主体，我们依据于彼此的感知确认群体存在的现实性，从感知共认中确认社会存在的现实性，这种先验的认知并不依赖于社会环境的现实或虚拟。也就是说，无论在网络之内还是网络之外，主体间感知共认的社会现实性都是先验存在的。因此，从社会内容而言，现实社会与虚拟社会别无二致，社会存在的群体性及其感知共认都可以确认社会存在的现实性。虚拟社会也是现实社会的重要组成部分，就社会这一概念而言，虚拟社会与现实社会之间只存在着社会存在形式和群体感知共认的路径差异，这并不违背虚拟社会的现实性内容。

所谓现实社会是以社会主体关系发生空间的物质实在性为前提。从社会关系媒介的客观实在性上理解社会的现实性，实质上是社会关系形式的实在性。而社会关系媒介的网络化表现为社会主体符号化和社会关系程序化，社会主体以及社会关系媒介的变革影响着社会存在方式，并以社会空间环境的转换对社会主体形成意识范畴内的观念革命（如网络生存观、虚拟价值观、生活重心的网络化偏移、社会关系的虚拟化取向等），这是技术社会化和社会关系技术化的必然趋势。因此，现实社会与虚拟社会之间存在着网络社会化和社会网络化的转换过程，是网络媒介对于社会存在方式的介入引发的社会虚拟化结果。其中，网络社会化对于现实社会的影响在于，主体的社会生存方式网络化引起社会关系网络化，这是网络信息技术对于社会关系的外源性介入。社会关系基础从关系媒介的物质实在性转向网络媒介的符号实在性，现实世界里有限的主体间关系被放置于网络无限的关系可能性之中，产生社会关系的虚拟特征，或者说通过网络的介入重建了主体的社会关系结构，社会关系从现实有限性转向网络无限性，这是网络社会化的必然。

因此，现实社会与虚拟社会的概念所表达的是社会存在的实在内容在不同的社会存在方式上的差异，其中现实社会凸显社会存在形式的客观实在性，而虚拟社会侧重于网络媒介运用于现实社会主体之间所形成的社会关系形式的网络化，是对社会存在方式的革命，是对社会存在形式技术化



结果的表达,凸显社会存在形式的主观实在性或精神的符号化存在方式。虚拟主体在主观意向向上达成信息化社会系统、符号化主体共生、技术化传播规范和程序性统一网络。虚拟社会是社会主体之间从技术运用的主观选择上达成主观实在性的概念,是从现实群体关系的客观实在性上通过技术交往形式抽取出社会关系的虚拟化,表现为虚拟社会存在形式上的主观性,是群体主观性一致基础上形成的符号化、程序化和数字化的抽象实在,这正是虚拟社会介于社会的抽象现实性与现实社会的客观现实性之间的现实本质。

虚拟社会构成的基本要素有:现实社会基础、信息网络化平台、对于网络信息交往方式认同的社会主体群,以及核心要素即虚拟社会关系的情境空间。首先,从现实社会基础看,如果说现实社会是人从自然性向社会性发展的关系产物,那么虚拟社会的产生则是这一关系通过信息网络技术条件使人从社会关系向主体间关系发展的结果。现实社会的产生具有历史必然性,而虚拟社会的产生则是技术前提下的主体性选择。因为在现实社会环境中人与人的关系存在语言、文字、图片、音频和视频等虚拟关系媒介,一方面是信息技术综合了这些媒介的功能,另一方面是社会共群关系中社会主体对这一技术平台的共向性选择与运用,从而构建起具有虚拟化存在形式的虚拟社会本身。而任何有界化的、特定区域内的符号关系只是社会交往工具而已,无法构成虚拟社会。首先,虚拟社会以现实社会为基础,具备社会共性的前提;其次,以信息网络平台作为虚拟社会的技术路径;再次,对于网络信息关系模式形成共识的社会主体群是虚拟社会的主角,也是促使虚拟社会形成的掣肘,是主体之间共性化的意愿选择促成虚拟社会的实践开端和延续;最后,信息网络的广泛运用为社会主体群提供了现实社会关系的情境化转移,为社会主体群打开了无限广阔的社会空间和社会关系构建的可能性,共同构成虚拟情境化的生存空间,社会关系的存在方式从现实性转向虚拟性。关系形式的现实性和虚拟性只是为社会主体提供了共同社会实践的关系条件,没有共同的社会实践,关系主体之间的认同感将失去现实基础,这就决定了虚拟社会关系形式的松散性、偶然性和易变性。

(二) 虚拟社会概念的界定

第一,关于虚拟社会研究的几个关联概念。

目前对虚拟社会的表述尚未有统一的定义范畴。有人归纳:“从计算机



技术、互联网与社会的关系角度所涉及的诸多范畴,以不同的概念形式形成不同语境下的学界研讨分支,基本上来说,有网络化社会、互联网社会和虚拟社群三个方向。其中,网络化社会指的是作为一种社会形态的网络社会,互联网社会指的是以互联网技术为基础并存在于互联网空间中的网络社会,互联网社群指的是存在于互联网空间中的一个个具体的网络社群。”^①除此之外还有原子社会、比特空间等称谓,比如人民网《“虚拟社会”与“现实社会”》^②一文就将“虚拟社会”与“网络社会”两个概念混用,并提到诸如原子、比特等网络社会的同义表述。因此,我们有必要对不同的表述方式进行概念内涵与外延的归纳与总结以确定各自的侧重。

首先,网络社会概念是作为现实社会与虚拟社会之间具有过渡性质的中间概念。网络社会是网络技术对于传统社会的渗透结果,但是并不包含虚拟社会的全部内涵。网络技术对于传统社会的渗透意味着工业文明时代传统社会的层级关系向信息时代平面化社会关系的演变,社会主体之间关系的网络化去除了人与人之间社会阶层的隔膜,层级关系拉平至对等的符号关系。网络社会的形成是网络技术外源性植入传统社会的结果,发端于技术先进的人群与地区。网络的普及运用是技术的全球扩张与渗透,在对全球资源开放性配置的同时,对非技术人群的技术征服。技术控制权与信息主导权的失衡,凸显网络信息技术的主动侵入本质,并对传统社会的信息分配与资源配置进行技术制度化的新一轮调整。因此,网络适应性是传统社会发生变革的主导力量,是信息文明对工业文明的洗礼和颠覆。是维系或加剧全球贫富差距,还是通过信息化社会分层创造跨越式发展的新机遇,技术因素和人才因素将起到决定性作用。信息的搜索和运用的能力、社会网络化的技术构建以及信息化的主体实践是谋求发展的关键因素。

网络社会概念是以网络技术的社会化建构对于工业文明与传统社会的信息渗透与技术支配,实质上是社会技术分层替代了传统意义上的物质资源分配带来的权力分层,这必然引发社会新一轮的博弈。因此,网络社会意味着传统社会向技术社会的过渡,意味着传统层级与技术分层之间的交错与博弈。网络社会概念的提出正是对于传统社会在技术推动过程中的主

① 冯务中,李艳艳.“网络社会”概念辨析[J].广西社会科学,2008(9):175-178.

② 朱庆.“虚拟社会”与“现实社会”.光明日报[N],2001-08-18.<http://www.people.com.cn/GB/it/48/297/20010818/538435.html>.



体性适应, 以及对于传统社会层级变迁的主体性应对和作出判断的结果, 代表着对于未来信息社会发展形态、特征、动向与趋势的预测。

在《网络社会的崛起》一书中, 卡斯特描述的“网络社会”是作为社会发展进入信息文明时代的历史趋势, 信息技术对于社会重构的深刻参与以及促进社会管理系统化和网络化的决定性意义, 表现为网络对于社会的支配功能与技术对于社会主体的操控趋向。社会主体实践日益以网络形式组织起来, 信息技术网络建构崭新的社会形态和网络化生存方式, 从而引起思维方式的网络化逻辑以及主体价值取向的网络化延展。网络技术正在实质性地以数字符号和智能程序改变社会生产、主体的社会经验、社会权力的架构、社会文明的内涵以及文化传播的过程。网络社会作为网络技术扩散的结果而广泛地渗入社会日常生活之中, 改变着社会生产方式、生活方式、思维方式以及社会关系等。社会作为融合经济、政治与文化等因素的综合概念, 经由技术网络化的深刻影响, 一切社会关系的内容与形式正在改变, 网络社会已经全面而深刻地引发技术社会化和社会技术化的生存革命。技术已经从拟人的智能化升级为技术系统的社会化, 社会从技术的外源性侵入转变为内涵式地技术重构, 信息技术已经成为现代社会核心的构成要素, 持续性地发挥着深刻的影响。

冯鹏志在《延伸的世界——网络化及其限制》中总结网络社会的几种理解, 认为存在着以下几种不同的网络社会观: 一是西方马克思主义的网络社会观, 认为网络社会是一个消除了阶级对立和国家冲突的超资本主义系统; 二是《第三次浪潮》的网络社会观, 认为网络社会是实现权力从金钱和暴力向知识和信息转移的最重要的场所; 三是后现代主义的网络社会观, 认为网络社会是一个消除了一切中心、结构、主流、界限和监控而经集体行动的逻辑建构起来的公共空间或公共领域; 四是超国家主义的网络社会观, 认为网络是一个消除和超越了国家观念和国家秩序的新现实^①。这四种观点的共通之处在于, 都试图对网络技术与社会现实之间的关系进行权衡, 试图把握网络技术之于现实社会的意义何在, 或以为网络技术打破与超越现实社会的层级关系, 或以为网络技术本身就内在地包含着社会层级之间的全部利害关联性。

这诸多关于网络社会的观点正是对网络与社会的关系描述各有侧重的

^① 冯鹏志. 延伸的世界——网络化及其限制 [M]. 北京: 北京出版社, 1999: 159.



表达,是对社会网络化与网络社会化的双向过程与结果以及基本特征的探究,是从不同层面试图揭示网络社会化趋向和社会网络化动态。其中,社会网络化主要侧重于反映网络带给传统社会的平等性与开放性,而网络社会化则侧重于社会信息的公开性和信息技术的全球化趋势。之所以从双向过程进行考察,是因为网络社会涵盖的不仅是数字化信息、符号的虚拟主体和程序逻辑等网络空间的技术架构,也不仅是信息技术网络化对于社会的渗透,还包括整个传统社会从架构上发生革命性变化的趋势,以及社会主体在网络社会革命的驱动下如何适应角色的转换和社会的变革。因此,网络社会不是纯粹意义上的技术型虚拟社会,而是从技术的发端即社会主体层面考察信息文明社会的构建与社会主体的角色转换等社会性虚拟的成因。网络社会正是现实社会与虚拟社会之间的过渡性概念,是从现实性与虚拟性的不同角度试图整体化的社会概念,是现实性与虚拟性之间的网络化社会架构,也是从传统的工业文明向现代的信息文明转换的社会现象之一。

其次是互联网社会,也或信息社会。而互联网社会或信息社会是技术的社会联网引发信息社会化的结果,是网络技术社会化产生的信息现象之一。信息的互联不仅是技术问题,还有社会主体的意愿选择。社会的信息化较之网络化,主体的虚拟化程度更深。如果说网络代表着技术工具,那么信息意味着主体符号化和角色虚拟化的开端。当社会从主体角色的信息化到社会传播方式的网络化,虚拟社会得以形成。但是信息社会与虚拟社会之间的区别在于,信息社会以社会具体架构即信息的社会内容与信息化形式作为侧重,而虚拟社会是从社会架构的技术性、社会主体的数字化以及社会关系的网络化抽象出虚拟的社会主体、虚拟的社会关系以及虚拟社会架构,是从社会网络化和信息化的本质上决定虚拟化的主体形态、主体间关系形态以及社会形态。如果说网络社会是宏观的社会框架,信息社会是这一社会框架的具体构成元素,那么虚拟社会就是虚拟主体性和虚拟关系性的社会内涵。而网络社会和信息社会在人与人之间社会关系虚拟化的表达上是欠缺的,因此它们只是社会的表层概念,是从虚拟社会的技术成因和构成元素上追究其形成的根源,却不能反映社会的主体性虚拟以及经济关系、政治关系和精神关系的虚拟,不能反映网络社会化和网络化的虚拟性,不能反映社会信息化和信息社会化的虚拟本质,不能反映传统社会经过信息文明的洗礼,展示在现代人面前的符号、程序、数字的

关联其内在的虚拟本质。因此,互联网社会或信息社会严格意义上还仅只表达了社会虚拟化的信息内容,却忽略了信息文明时代的核心部分即人的主体性以及社会关系、社会架构、社会核心价值体系虚拟化等核心的本质内容。

最后就是互联网社群或虚拟社区。互联网社群是以网络集群的小众群体,既有官方集结的网络团体,也有民间组织的自发团体。网络只是作为群体内部信息传递的工具,强调互联网在结群、聚会、发展团体规模、扩大组织影响力等方面的重要作用,从而发挥互联网在人与人之间的民主意义和关联价值。因此,虽然互联网社群存在着社会成员虚拟化的角色符号,人与人之间的关系也存在着虚拟角色之间的信息关联性,但是互联网社群表达的核心内容并非社会成员的主体性以及社会成员之间的关系,不具有虚拟化内涵。虚拟化是网络技术前提下社会主体的符号化、主体间关系的程序化以及空间情境的虚在性。互联网社群与现实的组织团体之间的差异仅只是信息传递的网络化与否的问题,且网络化传递也仅只是社群信息传递的手段之一,无须对团体成员进行任何虚拟化。因此,互联网社群概念不存在任何虚拟与现实之间主体性差异的内容,仅只是从互联网对于社群的便利性和快捷性等工具意义上体现互联网的实用价值。因此,互联网社群是虚拟社会中以信息化形式组成的网民社会,网民社会一方面链接起虚拟社会与现实社会,另一方面却不能涵盖虚拟社会的全部内涵。而虚拟社会不仅是人与人之间网络结群的社会架构,还包括社会的虚拟本质。互联网技术不仅是结群的工具,还是社会虚拟化的重要手段,是以虚拟性丰富主体内涵、社会关系形式以及社会存在形态的技术媒介。

综合以上网络社会、信息社会和虚拟社区与虚拟社会的区别分析可见,虚拟社会的核心在于主体以及主体间关系的虚拟化。一方面,虚拟社会是作为现实社会的延伸,不能作为独立的社会存在形式,是现实社会借助于网络社会和信息社会的中介形式,成为构建虚拟情境的技术前提和空间条件;另一方面,虚拟社会又的确存在着与现实社会截然不同的主体差异和主体间关系的不同情境,不是网络技术的新形式也不是信息传播的新路径,而是借助于网络技术和信息传播而产生的社会主体生存方式、关系模式和思维方式的革命。虚拟社会的本质包含在现实社会之中,与传统社会同样具有社会存在的现实性,是属于现实社会的延伸形式和重要组成部分,与现实社会息息相关。但是我们不能把虚拟社会理解为与现实社会等



量齐观的社会，虚拟社会除了在社会存在方式上具有技术的现实性，与现实社会一样真实地参与到社会主体的生活以及主体间关系之外，虚拟社会所独有的主体异化以及主体间关系的虚拟化，是无法以网络社会或信息社会等概念全部囊括的。我们不得不承认，社会主体的人经过身份的隐匿性、角色的符号化、社会关系的程序化以及社会系统的网络化等虚拟的社会实践过程，主体的人与主体间的关系已经或正在发生着深刻的变化。我们不得不承认，社会的网络化与网络的社会化双向过程的彼此渗透，以及由此产生的信息社会和虚拟社区等社会存在方式，正在改变着互联网对于人类技术价值的单向性。技术不仅成为人类满足需要的工具，而且正在反过来改变人类自身。正如万维网的创始人蒂姆·伯纳斯·李所说：“万维网与其说是一种技术的创造物，还不如说是一种社会性的创造物。”^① 当社会创造了互联网的同时，互联网也在重新塑造信息文明时代的社会存在方式，并在此基础下催逼社会主体的人在虚拟的社会情境下重新寻找其主体定位，以适应虚拟社会关系形式和虚拟化的社会重构。

总之，当互联网技术从文明的进步角度孕育着信息文明，从社会的变革角度催生出网络社会、信息社会、虚拟社区和虚拟社会等多重内涵的概念，摆在我们面前的时代变革既有历史的延续性（即信息技术对于传统文明的传承与保留），又有空间的方位性（即虚拟社会依托于现实社会）。我们正处于时空交叉的坐标之中，作为社会主体的人如何应对这持续而深入的、对传统文明、传统时代具有颠覆意义的崭新的文明社会架构与崭新的主体存在方式以及关系模式的到来，任何对虚拟与现实、抽象与具体、传统与现代等的区分标准都将面临多元价值理念、多样化生存形态和多变性实践方式的挑战与质疑。当网络连接起任何领域的社会主体，何为网络社会？虚拟社会的实质是什么？传统的现实社会模式被置于何地？信息文明环境下网络化的生存空间如何规制主体的信息行为？人与人之间的虚拟关系是否具有主体性？是技术决定虚拟社会的生存规则还是传统社会的现实规范制约虚拟主体的网络行为？虚拟社会究竟是技术性还是社会性的存在？虚拟社会的监管与治理是技术权威的单向型依赖，还是依靠社会综合性治理的多维化监管？网络监管的对象究竟是虚拟社会主体的网络

^① [英] 蒂姆·伯纳斯·李. 编织万维网 [M]. 张宇, 萧风译. 上海: 上海译文出版社, 1999: 124.

行为,还是网络背后实质主体的现实行为及其组织行为?如何处理好社会主体的虚拟生存方式与现实生存方式之间的关系?社会主体的人对于虚拟社会情境的依赖性是通过技术的自控还是主体心理的调适,抑或借助于社会各个方面的综合影响力进行引导?社会主体如何处理好虚拟角色与现实角色之间的关系?如何进行虚拟情境与现实情境之间的转换?从主体人格上如何进行主体性统一?信息文明时代究竟需要培养什么样的社会主体以及承担起何种社会角色?诸如此类的问题集中于对虚拟社会及其主体性的研究之中,必然涉及虚拟社会的定义、虚拟社会与现实社会的关系、虚拟社会中主体性问题等研究与分析。

第二,虚拟社会的空间性与时间性理解。

对虚拟社会概念的研究首先从其存在的时间与空间进行考察。虚拟不仅是一个抽象的概念,虚拟的源头是现实,虚拟的价值存在于现实,虚拟的标准参照于现实,没有绝对的虚拟。而社会的存在形式首先要具有社会赖以存在的社会基础,即社会实在性。社会的架构不是仅仅依据于人的精神想象,如果仅仅从虚构和模拟的符号信息、数字化程序等来理解社会的存在形式,则虚拟社会不能作为独立的社会存在形式而存在。如果从康德的《纯粹理性批判》里关于空间与时间的论述出发,则存在着先验的空间概念,虚拟社会的空间概念也就是可以经由人的内心精神活动或思维想象得以完成的主观性概念,那么互联网技术的信息构成即数字化、符号化的虚拟角色之间的关系就已经具备了社会性和现实性。这样的虚拟社会就成为完全程序化的技术情境,既无作为社会主体的人的客观实在在场,也无社会主体间关系与事件的真实性可以得到实证和检验。

然而事实并非如此。这是因为:其一,虚拟社会的任何符号背后的信息指向都是现实的,是客观存在或主观意愿上实在存在的事实,虽然事实也存在着被主观意愿误读或歪曲的可能,但并不存在没有任何事实依据的凭空的虚拟;其二,虚拟社会的空间性与时间性并不是主观抽象的自定义,现实存在的客观依据可以成为虚拟是否存在的有力证据,来验证虚拟社会符号化、程序化和数字化信息的真伪及其意图本身;其三,虚拟社会的抽象性是建立在现实社会存在基础之上的抽象性,是经由实在主体的主体意识进行精神实践的抽象过程并得以存在的抽象性;其四,虚拟社会环境下爆发的任一焦点事件都源于现实事件本身,并且在被虚拟化的过程中发生着社会主体之间实实在在的论辩和求证,而其结果也大多在现实社会



媒体上获得反响和印证。总之，社会的虚拟来自于现实，又必将回归于现实，虚拟主体间碰撞的背后是现实的社会矛盾从现实的关系形式走向网络的虚拟关系形式，而其问题本身的实在性并没有丝毫改变。而网络仅只是作为虚拟空间存在的位置标识，成为社会主体对于虚拟社会存在的指称。

因此，虚拟社会的空间与时间都不是主观性的，数字与符号之间并没有所谓的空间与时间概念的任何抽象性存在。如果空间与时间如康德在《纯粹理性批判》中所言具有主体内在与客观外在的先验性，那么脱离了现实依据的虚拟社会，失去了具体的事件作为时间分段的标识，失去了事件发生的区域定义和范围框架，仅只是从无中生有的虚拟数字、虚拟程序和虚拟符号的组合中来寻找时间与空间的定义，则虚拟社会只能成为毫无意义的时间与空间的空场。时间与空间退回到主体的精神世界孤立地存在，自我定义的主观空间与时间因缺失现实依据的指称，蜕化为没有任何意义的符号，也就没有了时间与空间的存在理由。我们的想象和思维的逻辑无法构成时间与空间，任何社会的虚拟都是具有现实参照物的虚拟，而仅仅从数字符号、技术程序是无法组合与抽象出任何主观性空间与时间的。

由此推出，任何网络事件的发生如果不能达成虚拟社会与现实社会的时间与空间的相互印证，即虚拟主体与现实主体之间不能合二为一，虚拟的时间与空间只是主观描述的结果，那么所谓的虚拟存在是没有任何主体意义的。这也从网瘾形成的原因上揭示了网瘾行为的时空感不能得到现实效应的支撑，而主体的现实时段被虚拟化的网瘾行为消解其主体时间的价值，主体精神网络化延伸的虚拟性与主体生存方式的现实性基础之间丧失逻辑关联性，主体的虚拟行为无法在现实之中找到时间的有效标识，主体的网络事件仅只是主体的精神网络化虚拟而脱离了现实性支撑的基础，构成主体虚拟化泡沫的时间无效与空间虚化。

而根除网瘾的关键在于主体的时间感知与空间体验实现虚拟主体与现实主体之间的实践融通，形成现实时长与空间存续的主体效应以及主体行为标识的现实价值感，主体的任何虚拟行为动机与目的以现实价值与意义为基础，社会主体的虚拟角色与现实角色之间消除人格分裂和心理冲突，虚拟社会的生存方式与现实社会的生存方式之间的主体差异不造成虚拟主体与现实主体之间的矛盾。

第三，人的主体性内涵在虚拟社会与现实社会之间的根本差异。