

第一章 引言

从人类进入工业文明时代以后，科学技术对社会发展的作用就越来越大了，在某些领域甚至起到决定性的作用。人类从来没有像现在这样发现自己对技术产生如此强烈的依赖性，习惯了敲击键盘和滑动鼠标的知识分子们更是无法想象离开电脑和互联网的日子应该怎么度过。20 世纪是电子技术高速发展的时期，虚拟技术正是在电子计算机技术高度发展的背景下诞生的，而虚拟技术从其产生以来，就一直以超乎人们想象的速度发展。基于虚拟技术而建构起来的网络多媒体世界，使人们对世界、对存在的认识发生了深刻变化。同时，基于虚拟技术而进行的政治实践活动空间的不断拓展，也迫使我们必须对虚拟技术的政治价值进行深入地思考与研究。

从科技政策的角度来看，政策的字面含义就是“政治策略”。由商务印书馆出版的《现代汉语词典》解释：“政策是国家或政党为实现一定历史时期的路线而制定的行动准则。”从这个解释来看，科技政策的制定当然离不开政治需要。作为新兴的技术形态——虚拟技术——的产生与发展需要国家及有关政府职能部门研究相应的技术政策，虚拟技术政策的制定自然也不可能脱离现实和未来的政治发展需要，因此，对虚拟技术政治价值问题的研究将有助于我们制定出更加科学、合理并符合国家政治发展要求的虚拟技术发展政策或者网络技术发展政策。

一、“虚拟”与“虚拟技术”

尽管“虚拟技术”(Virtual Technology)是目前已经被广泛使用的一个概念,但是如果试图从哲学思辨的角度来仔细分析和认真审视“虚拟”和“虚拟技术”,仍然需要做出一番努力。虚拟技术源自英文的“Virtual Technology”,其中的一词“virtual”是认识这种技术形态的关键,汉语译为“虚拟”,有仿照、扮演的意思,《现代汉语词典》对“虚拟”的解释有两种,一是指不符合或不一定符合事实的;二是指虚构,即凭想象造出来。从英文的辞源上看,一般认为中世纪逻辑学家邓斯·司各脱首先创造了拉丁词 *virtualiter* (虚拟),意指具有可产生某种效果的内在力^①。邓斯·司各脱认为事物的概念不是以形式的方式,而是以产生某种效果的内在力量或者能力的方式来涵盖其经验性的内容,从而在沟通形式上统一的实在,因此,事物的概念是一种虚拟的实在。从这个意义上来说,人类思维、意识的发展过程,人类运用概念、符号进行抽象思维来认识自然的过程,就是一个不断虚拟化的过程。人的历史和经验,要依靠文字虚拟过程来传递、保存。印刷文字和图像的物理特性中,包含了虚拟化了的的人类经验,使得人不必亲身经历,便可以继承祖先的历史和经验。显然,这种借助意识、概念和符号的虚拟是现实在人脑中的表现形式,同时也是人认识现实世界的方式。但是这种对“虚拟”一词的解释有些晦涩、含糊,很难准确理解。

从词义上看,要理解“虚拟”,首先必须解释什么是“虚”,一般我们可以认为“虚”是一种不真实的存在方式,与“虚”相对应的概念是“实”,从哲学的意义上研究,“实”一般是指客观

^① (美) 迈克尔·海姆,《从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学》,金吾伦等译,上海上海科技教育出版社,2000

存在，是一种真实的存在方式，“实”泛指各种形式的物质及其过程。

从认识论的角度来理解，“虚”是一种主观存在，特指大脑对“实”的感知、认知和加工以及在此基础上形成的意象和意境。意识是大脑的本能，意识运动的机制形成人类大脑的思维，人类通过思维形成对“实”的意象和意境^①。作家勾勒的艺术世界就是一个虚拟世界。鲁迅先生就曾讥讽过那些“钻入”小说《红楼梦》的情节中不能自拔的读者，说他们硬是要充当其中的一个角色，青年人“以宝玉、黛玉自居”，老年人“又多占居了贾政管束宝玉的身份”，这样的人便是生活在虚拟世界中了。

从辩证唯物主义的观点看，“实”是“虚”的认识基础，但“虚”具有能动作用，人的思维也可以形成在“实”中根本就不存在的“虚”，比如吴承恩的小说《西游记》，为我们艺术地创造了一个神通广大的齐天大圣孙悟空的形象，实际上就是在“实”中根本就不存在的“虚”。而通过“虚”的意象，在“实”的基础上我们又可以创造出新的“实”，比如通过计算机辅助设计(CAD)，人们可以在计算机里设计出新型的飞机3D模型，并进行各种模拟试验，最后在计算机辅助设计的“虚”的飞机3D模型的基础上设计和制造出真实的飞机。

从本质上来看，“虚”是存在于大脑之中的东西。“虚”的主体或精髓——意识或思维——不能以外在的形式精确再现。但却可以通过语言、动作、表情、文学艺术等形式对其进行描述，我们可以广义地称其为“虚拟”。戏剧表演中的动作表演就是这种意义上的“虚”，一个开门的动作就可以“无中生有”地表现出一个“门”的存在。如果从历史发展的角度广义地讨论人类对虚拟(Virtual)的认识，虚拟具有悠久的历史。从数万年前旧石器

^①边馥苓，王金鑫。现实空间、思维空间、虚拟空间——关于人类生存空间的哲学思考 武汉大学学报(信息科学版)，2003.2

时代的岩画，到敦煌的洞窟壁画、雕塑等，都是古人尝试超越文字表现力的局限，用形象、色彩和周边条件创建的多维、虚拟的信息环境，是一种对大脑中存在的意象的虚拟性艺术描述和表达。18 世纪欧洲的画家们创造出了全景画，创建了沉浸式的虚拟体验景象的早期平面虚拟技术，它的感染力和震撼力可以使观者近似地进入到画家的意象中。

但是虚拟一词的现代用法与计算机的问世和发展直接相关，这也正是本书讨论的虚拟的意义之所在。牛津大学出版社出版的《牛津辞典》（1989）对目前计算机及通信等科技领域里经常使用的“virtual”，解释是：“Not physically existing as such but made by software to appear to do so from the point view of the program or the user.” 可以翻译为：一种由软件生成的非物理存在，但从程序和用户角度来看像真的一样。虚拟特指用 0、1 数字方式去表达和构成事物及其关系。商务印书馆出版的《牛津高阶英语学习词典》（OALD）中对“虚拟的”（virtual）的一词的解释是：实质上的，但尚未在名义上或正式获得承认。在计算机技术中的虚拟存储器、虚拟服务器和企业管理中的虚拟组织等语汇中，“虚拟的”意味着“虽然是无形或非正式的，但在功能上相当于……”。因此具体地说，虚拟就是用数字方式去构成这一事物，或者用数字方式去表达这种关系，从而形成一个与现实不同但却具有现实特点的数字空间。一个手机号码、一组身份证号码、一个 QQ 号码……这些冷冰冰的数字代码对生活在信息技术时代的人来说，它们表达的是与这些特定的数字有着密切关系的现实的、活生生的人，我们说要找一个人，找“人”的方式却是拿起电话拨通一串数字代码，拨出去的是数字符号，实现的方式也是数字化的通讯，当这一切都完成得准确无误时，一个数字化的声音就在电话听筒里响起来了。正是虚拟技术使我们实现了数字化的生存方式，使冷冰冰的数字符号与活生生的人发生了关联。网

络空间是我们与键盘、显示器、鼠标、光缆、工作站、网页、他人等打交道时所面对的一种“敞开”，人在网络空间中是其“在世界中存在”的一种形式。

从虚拟技术的发展历史来看，通常认为 1968 年虚拟技术的思想先驱者萨瑟兰（Ivan Sutherland）是最早设想虚拟技术的人。他在博士论文“终极显示”中首先提出用头盔显示（head-mounted display）装置来观看计算机产生的各种图像。20 世纪中叶以来，人们更进一步发展起全景电影、球幕电影、水幕电影、动感电影、香味电影等，并提出了“体验剧场”的设想，力图使人们突破银幕的屏障、获得身临其境的效果，在虚假中体验真实，而这一切通过虚拟技术都可以轻而易举地获得实现。加拿大科学幻想小说家吉布森（William Gibson）和斯特林（B. Sterling）等人于 20 世纪 80 年代中期发起了一场声势浩大的“赛博朋克”（cyberpunk）运动。1984 年，吉布森发表了赛博朋克小说《神经浪游者》（Necromancer），首次提出了网络空间的概念。吉布森的网络空间的基础是全球电脑网络，他称之为基质（matrix，又译为点阵、矩阵，吉布森赋予它的新内涵为电子交感幻觉世界），人可以通过电极使神经系统与之相连，用意念控制其他事物，并产生各种脱离躯体的交感幻觉。吉布森认为：“网络空间是成千上万接入网络的人产生的交感幻像……这些幻像是来自每个计算机数据库的数据在人体中再现的结果。”显然，吉布森的网络空间是一个人的精神意念完全浸入的人机交感空间。赛博朋克小说的共同之处是，主人公可以将自己的大脑与全世界的电脑网络联通，在高度信息化的神奇灵境里随意漫游。赛博朋克的网络空间的基本特点有二：其一，有条理的信息构成了一个非物质的虚拟的空间；其二，身体的虚拟化。由此可见，网络空间被设想为网、基质、逻辑网格（lattices of logic）等由信息构建的场域，此场域虽非物理意义上的场域，却是赛博朋克们

可以感知的^①。

根据以上分析，我们可以将本书所讨论的“数字化”的虚拟界定为：以数字化方式对自然事物或社会事务及其过程的模拟，其中也包括在客观基础上通过发挥人的想象力而产生的对于某些非现实的事物的数字化建构。虚拟具有超现实的特征，它不等于现实，而是凭借数字化手段对于现实的超越^②。虚拟与中国道家哲学的“道”、“无”不同；“无”是一种可能性的存在；“有”产生于“无”，老子说：“有物混成，先天地生，寂兮寥兮，独立而不改，周行而不怠，可以为天下母，万物畜而不知，吾不知其名，字之曰道。”而我们这里所讨论的数字化的虚拟是一种关系性的存在，它通过数字化的方式来表达和沟通虚拟世界与现实世界。

一般来说，有四种不同形式的虚拟，其一是对实存事物的虚拟，即对象性的虚拟或现实性的虚拟，我们可以将其称为模仿；其二是对现实超越性的虚拟，即对可能性或可能性空间的虚拟，我们可以将其称为模拟；其三是对现实背离的虚拟，一种对现实而言是悖论的或荒诞的虚拟，即对现实的不可能的虚拟，我们可以将其称为虚构；其四是对现实的可能发展方向的虚拟，我们可以将其称为幻想。数字化的虚拟是模仿、模拟和虚构、幻想的集合，是一种具有时空超越性的虚拟。

从数字化虚拟技术的实践应用来看，虚拟技术在电子计算机领域已经获得了非常广泛的应用。“虚拟内存”(Virtual Memory)、“虚拟存储器”(Virtual Storage)、“虚拟主机”(Virtual Host/Virtual Server)、“虚拟光驱”、“虚拟终端(VPC)、“虚拟专用网”(VPN)成为经常被使用的电子计算机术语。

虚拟光驱就是虚拟光盘驱动软件用电脑模拟技术产生的“光

① 段伟文：网络空间与虚拟实在，<http://www.blogchina.com/>

② 吕耀怀：虚拟伦理与现实的道德生活：科学对社会的影响，2001.1

驱”。一般光驱能做到的事虚拟光驱一样可做到；虚拟主机是使用特殊的软硬件技术，把一台计算机主机分成一台台“虚拟”的主机，每一台虚拟主机都具有独立的域名和 IP 地址（或共享的 IP 地址），有完整的 Internet 服务器（WWW、FTP、Email 等）功能。在同一台硬件、同一个操作系统上，运行着为多个用户打开的不同的服务器程序，互不干扰。虚拟专用服务器如同独立的服务器一样，系统管理员拥有系统的所有权限。可以完全控制和配置“服务器”。自如地为自己的用户提供 CGI, ASP, PHP 程序，安装动态模块，调整自己的数据库等；提供独立的系统管理及软件运行环境，在一台主机上可以配置多个 IP 地址。每一个虚拟服务器都是在专用的加密区域内运行，如同独立服务器一样操作，是专为中小型企业用户提供可负担得起的“主机租用服务”类型，而它的系统性能、安全性及可扩展性与专用服务器不相上下。虚拟专用网（VPN）技术是指在公共网络中建立专用网络，数据通过安全的“加密管道”在公共网络中传播。企业只需要租用本地的数据专线，连接上本地的公众信息网，各地的机构就可以互相传递信息；同时，企业还可以利用公众信息网的拨号接入设备，让自己的用户拨号到公众信息网上，就可以连接进入企业网中。使用 VPN 可以节省成本，能够提供远程访问，具有扩展性强、便于管理和实现全面控制的优点。

这些计算机专用术语基本上可以解释为：以电子计算机硬件技术为技术基础，以软件技术为技术解决方案，在计算机或网络上建构出来的具有真实硬件功能的虚拟的技术存在方式。这些技术存在方式是建构虚拟世界的技术基础，我们可以发现，虚拟技术既包括硬件技术也包括软件技术，是硬件技术与软件技术高度契合的数字化关系表达方式。

二、从政治价值的角度认识虚拟技术

（一）政治

研究虚拟技术的政治价值，我们必须对本书所探讨的政治进行比较完整的理解。政治（Politics）的含义源自古希腊语 Polis，即城邦或城市国家的意思，因为古希腊社会的重要特点之一就是它不是一个统一体，而是由一百多个分散的城邦组成的，因此对政治问题的讨论就以城邦为核心展开。古希腊著名学者亚里士多德认为“人是天生的政治动物”，人类天生就有合群的性情；“人类在本性上应该是一个政治动物”。“人类自然是趋向于城邦生活的动物”^①。他还认为自然对每一事物都赋予一定的目的，自然赋予人的目的就是过优良的生活，而只有当人们各以其本分参加一个政治团体，即参加城邦生活时，才能达到优良的生活。从这个意义上说，政治表达了人与人之间相互结合的关系模式。

随着人类政治生活和政治实践的不断丰富与发展，不同时代、不同国家和不同社会背景下的学者们站在各自的角度和立场，对政治的概念有了更进一步的认识，随着历史的进步，人们所结成的相互之间的政治关系的变化，这些不同的政治观也处于不断的演变过程当中。

从权力的角度来定义政治是比较普遍的对政治的理解，对权力关系的认识一直被政治学者们认为是打开政治这个神秘之门的钥匙。美国当代政治学家哈罗德·拉斯韦尔认为：“研究政治就是研究权力的形成和分享”^②。德国著名的社会学家马克斯·韦

① 亚里士多德：《政治学》，吴寿彭译，北京：商务印书馆，1986.7

② (美)拉斯韦尔·卡普兰：《权利与社会——政治学研究的框架》，美国：耶鲁大学出版社，1950.9

伯指出：“政治意指力求分享权力或力求影响权力的分配”^①。当代美国政治学家戴维·伊斯顿认为：“政治是对社会价值的权威性分配”^②。

从政治参与和政治管理的角度来理解政治也是比较典型的对政治概念的解释，比如美国当代政治学家 G. 庞顿和 P. 吉尔认为：“政治活动可以被认为是与对人的集体生活的管理联系在一起的”^③。英国政治学家麦肯齐也曾指出：“目前在英国最通用的定义是奥克肖特的定义，即政治是‘参与一个社会的全面的管理’的进程”^④。

马克思主义的政治学理论则是从生产力与生产关系的矛盾运动，从人与人结成的特定阶级关系的角度出发来理解政治。

综合以上观点，我们使用目前国内学者比较认同的政治定义：政治是阶级社会中以经济为基础的上层建筑，是经济的集中体现，是人们围绕着特定利益，以政治权力为核心展开的各种社会活动和社会关系的总和。

政治学者们普遍认为，政治的核心是政治权力，政治权力的中心问题是国家。它是关系全部政治的主要的和根本的问题。任何阶级要实行阶级的政治统治，主要的工具便是国家机器。一个阶级要取得和保持自己的政治统治，必须掌握国家政权，控制国家机器，这样才能实行本阶级对整个社会的政治统治。国家政权是一个社会政治活动最集中的场所，是政治上层建筑的核心部分，在国家存在的情况下，一切政治活动、一切政治关系、一切政治现象都与国家政权有关，都是以国家政权的活动为中心的。各种政治因素，如阶级、政党、政治组织、政治斗争、政治革

① (美) 马克斯·韦伯：《经济与社会》，北京：商务印书馆，1997.731

② (美) 伊斯顿著：《政治体系》，马倩槐译，北京：商务印书馆，1993.123

③ (美) G. 庞顿，P. 吉尔：《政治学导论》，载 F. 撒克达斯编：《政治理论文集》英文版，1985

④ (美) 麦肯齐：《政治学》，英文版，168

命、政治竞争、政治冲突、政治妥协都是围绕国家政权展开的。因此，在研究和分析虚拟技术的政治价值的时候，我们就必须深入分析虚拟技术的产生与发展对权力、国家、民主、政治组织等问题的影响力。

（二）虚拟技术的政治价值

价值既是一个经济学术语也是一个哲学术语。由于本书主要是从技术哲学的角度来认识虚拟技术，因此，这里我们所说的价值主要是哲学意义上的价值概念。对于价值的认识，日本学者牧口常三郎先生认为：“价值的内容被描述为客体和主体之间的相关力。它意指着二者之间这种相关力的质的和量的方面——客体影响主体在质和量上达到什么程度。”^①马克思主义哲学也认为：价值本质上“是现实的人同满足其某种需要的客体的属性的一种关系”^②。即它体现了主体与客体之间的关系。

前苏联学者 B.П. 图加林诺夫认为：“价值概念起源于这样的日常基本事实：人们在生活过程中，通过利用各种物体及其特性，利用各种物 and 自然力，同时也利用人们社会活动的各种‘产品’，来满足自己各种各样的需要。这些客体的一部分是对人有益的、必需的，即能够满足他们需要的，另一部分则是有害的、不需要的、无益的。人们把前一种客体归结为价值物”^③。因此，凡是人们说好说坏的地方都是要有一定的对象，指一定的事物，说‘它’有无价值和有什么样的价值。这个对象“它”，在哲学上就叫“客体”，或“价值客体”。客体是一个极其广泛、灵活的概念，它可以指人同他打交道的任何物、人、现象和关系。甚至

^①（日）牧口常三郎。价值哲学。马俊峰，姜畅译，北京：中国人民大学出版社，1989，63

^② 中国大百科全书，哲学，第一卷，345。

^③（苏）BП，图加林诺夫著，马克思主义中的价值论，齐友，王 霁，安启念译，北京：中国人民大学出版社，1989，7。

当人自己认识自己、改造自己的时候，自己也是自己的对象、自己的客体。什么是价值客体，什么不是价值客体，就看它们是否是人的对象，是否同什么人有价值关系。总之，凡是有好坏问题的地方，凡是价值，就有一定的客体。没有客体就无所谓好坏，无所谓价值。也就是说价值体现了特定的主体对客体的好坏的判断。

同时我们又必须看到，客体并不等于价值对象，并不是好坏本身。好的东西不等于“有益”，“好坏”和价值离不开主体。任何价值都有“对谁的价值”这一根据。所谓主体，在这里就是指判断好坏、说好说坏、体验好坏的人，就是指客体对其有用或有益与否的那一方。客体是好是坏，是否有价值，并不是客体本身怎样，而是它对主体怎样。具体地说，就是它是否能使主体某方面的需要得到满足，是否同主体的需要、能力等相一致，是否为主体服务。如果是，那么主体会感到它“好”，说它有价值；如果否，那么主体就会感到它不好，说它无价值或者“坏”。这样一来，主体的性质和主体判断客体的立场与原则就变得比较重要了。

主体也是个非常广泛、灵活的概念，在这里我们说的主体一定是人，而不是物、不是神，不是野兽之类，个人、集体、阶级、民族、国家、社会、人类等，都是人的一定现实形态或组织化形式，它们都包括在“人”之内，因此它们都可以是主体。但是，并非所有情况下，所有的人都一定是主体。什么是主体，要看它是否是一定对象关系中的行为者，如认识者、实践者。价值主体是指价值关系中的主动活动者，即评价者、创造和享受价值的人。如果这个人并未进行某种对象活动，或者他只是别人的对象，那么他虽然是人，但却不是这里的主体，就像不劳动的人也是人，却不是劳动者一样。马克思在《1844 年经济学哲学手稿》中指出：“通过实践创造对象世界，即改造无机界，人证明

自己是有意识的类存在物’^①，“它是对象性的本质力量的主体性，因而这些本质力量的活动也必须是对象性的活动”^②。在这种对象性关系中，人不是简单地适应外部世界，而是要求外部世界来服务自己，从而体现出主体性的能动性和创造性。当实践的性质和存在形式发生变化时，主体性必然随之改变。

在理解了‘主体’‘客体’等概念的上述内容的情况下，我们可以根据主客体的关系给价值下一个初步的定义：所谓价值，是特指主客体关系的一种内容，这种内容就是：客体是否满足主体的需要，是否同主体相一致、为主体服务。肯定的答案，就是我们所说的“好”，即正价值，否定的答案则是我们所说的“坏”，即负价值^③。它回答的是客观事物或过程对我们的需要来说有什么作用。

从这个意义上讲，技术的价值也就是指技术的自然的、社会等方面的正负价值评价。可以从技术对于自然、社会、文化、政治、伦理、历史、艺术、个人生活等领域的意义、后果、作用等方面入手，考察技术的价值。技术的价值总体上体现在自然、社会和人三个维度上——前者可以称之为技术的自然价值；后两者是关于技术对于人的生存方式整体的影响、后果和意义，可以称之为技术的人文价值。

技术的人文价值体现在社会和作为社会中个体的人两个层面上。按照丹尼尔·贝尔的意见，可以把社会分解成政治、经济、文化三个基本领域。政治作为社会公正和权力的竞技场，掌管着暴力的合法使用，调节冲突，以便维持社会传统或宪法所体现的公正^④。

① 马克思，1884年经济学哲学手稿，北京：人民出版社，1985.53

② 马克思，1884年经济学哲学手稿，北京：人民出版社，1985.124

③ 李德顺，价值新论，北京：中国青年出版社，1992.32—33

④ (美)丹尼尔·贝尔，资本主义文化矛盾，赵一凡译，北京：生活·读书·新知三联书店，1989.56—58

本书所要论述的主要问题是虚拟技术的政治价值，故本书所要考察的不是虚拟技术的自然价值，而是着重考察虚拟技术体现在政治层面的价值，也就是虚拟技术对于人类社会的政治效用和意义。

对虚拟技术的政治价值的研究与分析不能离开具体的政治实践，否则就成了坐而论道。美国佛罗里达国际大学的凯文·希尔（Kevin Hill）和蒙玛斯大学的约翰·休斯（John Hughes）在他们合著并于 1998 年出版的《网络政治学》一书中认为，网络政治的主题是：“普通公民是如何运用因特网来讨论政治的。我们想弄明白为什么普通大众要在网上谈论政治，他们何时在线？常去哪个网站？当他们谈论国会时，主要说些什么？更重要的是，一般民众在其他政治领域做些什么？他们参加投票吗？如果是，他们投给谁？简言之，我们的目的就是想了解网络上的公民活跃分子是哪些人？以及他们在网上做些什么？”^①这种视角同样适用于我们对虚拟技术的政治价值的研究。研究虚拟技术的政治价值问题所要关注的正是因虚拟技术的出现而产生的人们对受虚拟技术影响的政治体系和政治活动的评价、意见和观念。

三、虚拟技术政治价值的有关论点

随着计算机网络技术的迅速发展，网络的虚拟化特征尤为明显，实际上目前学者们所谈论的虚拟技术问题更多地体现在对网络技术和网络社会的分析。尽管虚拟技术不仅仅限于网络技术，但是由于“网络”一词更容易让人联想起一条一条交错编织起来的线路，因而社会科学学者更愿意用“虚拟技术”、“虚拟社会”这样特定的术语来表达他们对网络技术和网络社会的哲学思考、

^① Kevin Hill & John Hughes, *Cyberpolitics: Citizen Activism in the Age of the Internet*, p.1, Rowman & Littlefield Publishers, Inc., 1998

伦理学思考、政治学思考，用以突出“虚拟”与“实存”的差异性。而虚拟技术的高速发展所带来的社会问题大大超越了计算机技术发展的初始时代。虚拟技术最初发端于美国，美国学者对虚拟技术、虚拟社会的论述比较多。

伴随虚拟技术在中国的迅速勃兴，我国学术界对虚拟社会问题的研究也十分活跃，相关的理论研究成果很多，但是哲学家们的研究更侧重于虚拟技术带来的哲学问题，政治学家的论述一般缺乏对虚拟技术本身的哲学理解，更着重于讨论它所带来的政治学问题。

（一）西方学者的论述

虚拟技术的发展背景是信息技术的产生与发展，我们可以认为虚拟技术是比较高级的信息技术，而信息技术从其产生之日起就与政治发生了十分密切的关系。早在 1983 年，美国著名未来学家阿尔温·托夫勒（A. Toffler）就在《预测与前提》一书中预言人类将进入信息政治时代，他要人们注意研究与信息有关的种种政治问题。托夫勒说：“信息是和权力并进而和政治息息相关。随着我们进入信息政治的时代，这种关系会越来越深。”^①这是西方学者首次提出要进行信息政治或虚拟政治的研究。

进入 20 世纪 90 年代，网络信息技术突飞猛进地发展并在全球媒体中占有越来越重要的地位。网络的迅猛发展导致整个社会经济结构发生转型，从而也给政治领域带来一些新的问题。对这些问题的研究促成了虚拟政治研究的兴起。近几年来国外媒体不断出现的一些新词，如 Cyber politics（赛博政治）、Virtual politics（虚拟政治）、Politics on the net（网上政治）、Politics of cyberspace（赛博空间的政治）等都是指虚拟政治研究。

^①（美）托夫勒，预测与前提，托夫勒著作选，沈阳：辽宁科学技术出版社，1984.9

美国是全球信息革命的发源地，也是虚拟技术发展最快的国家，由于当前在国际学术领域美国处于政治学研究的领先地位，因而美国学者对虚拟技术所带来的政治问题也十分关注，研究成果自然也比较丰硕，很多研究网络政治或虚拟政治的著作都出自美国学者之手，其中一些论著已经被翻译成中文介绍到国内，就虚拟政治研究而言，美国学者的研究得到了世界各国学者普遍的关注。除美国外，西方各国也在加强这方面的研究。据网上有关资料统计，目前国外发表的研究虚拟政治的著作已达数十本。

田作高在《国外网络政治研究的现状》一文中，对国外学者的研究领域进行了比较概要的介绍，这些著作大体可分为两大类。一类是从宏观角度研究虚拟技术的政治价值问题，主要涉及网络对政治的影响，包括网络对政治制度、政治过程和政治生活的影响，对国际政治的影响等。美国学者凯文·希尔(K. Hill)和约翰·休斯(J. Hughes)合著的《赛博政治：互联网时代的公民活动》(Cyber politics: Citizen Activism in the Age of the Internet, Rowman & Littlefield, 1998)；怀纳·拉什(W. Rash)所著的《网络政治：使政治过程上网》(Politics on the nets: Wiring the Political Process, W.H. Freeman & Co, 1997)；杰里·埃弗拉德(J. Everard)所著的《虚拟国家 互联网与民族国家的疆界》(Virtual State: The Internet and the Boundaries of the Nation-State, Routledge, London and New York, 1999)就属于这一类著作^①。

另一类是从微观角度研究虚拟技术的政治价值，主要涉及虚拟空间中的具体政治问题，如网络民主、网络空间中的权力、网络治理等。美国学者劳伦斯·克罗斯曼(L. Crossman)所著的《电子共和国：重塑信息时代的民主》(The Electronic Republic: Reshaping Democracy in the Information Age, Penguin USA,

① 田作高，国外网络政治研究的现状，上海社会科学院学术季刊，2002.1

1996);蒂姆·乔丹(T.Jordan)所著的《赛博权力:网络空间与互联网的文化与政治》(Cyber power: The Cultured and Politics of Cyberspace and the Internet, Routkeldge, 1999)布赖恩·洛德(B. Loader)所著的《赛博空间的治理》(The Governance of the Cyberspace, Routledge, 1999)就属于这一类著作。

当前西方学者对虚拟技术政治价值问题的研究有两大特点。

一是国外发表的研究虚拟技术政治价值的著作不少,但有关学科建设的著作不多,缺乏系统性、理论概括性强的著作。可能受作者知识结构的影响,很多著作对虚拟技术现实政治影响的客观描述很多,对虚拟技术进行深入细致的学理性论述相对较少,这与虚拟技术的发展正方兴未艾,很多政治价值层面的判断一时难以准确地廓清有比较大的关系。但是缺乏对虚拟技术本身的透彻分析将使对问题的研究仅仅停留在表层。

二是在研究的理论和方法上,采用和借鉴其他学科的情况很普遍,而富有原创性的新观点和新方法则比较罕见,基础理论的研究相对薄弱。对网络技术与虚拟技术的研究,学科交叉的特点非常明显,由于虚拟技术的社会影响领域十分宽泛,因而学者们可以站在各自不同的学科领域,在不同的理论视角下对虚拟技术进行法学、政治学、伦理学、哲学、管理学的分析与判断,正因为如此,对虚拟技术的研究成果非常多,然而学科整合的工作进行得显然还很粗浅。

总之,尽管国外虚拟技术的政治价值研究已取得了不少成果,但目前仍处于起步阶段,对相关学科、相关理论的依附性比较强,而基础理论研究、学科建设方面相对薄弱。加强这方面的研究正是这个领域今后努力的方向。

(二) 国内学者的论述

1. 虚拟技术带来的权力关系

国内学者对虚拟技术政治价值问题的研究，更多的是从政治的主要问题——权力、权威问题——开始展开的。对虚拟技术政治影响力以及虚拟技术政治价值的分析与论述还有很多，作为本书的理论背景，这里我们只列举比较典型的观点。

权威或合法性是指公民对服从特定政治统治者或政治主宰者所形成的某种一致性的达成问题。虚拟技术对权力关系的重新构建和对权威达成的影响一直是学者们比较关注的焦点问题，一个比较普遍的认识是：虚拟技术总体上使权力由集中走向了分散，甚至其迅速的发展与影响领域的不断扩充，有可能会使传统的政治权力面临被瓦解的局面。一种观点认为虚拟社会不存在权威，也没有中心，没有人能够在虚拟世界里获得与现实世界一样的权力与权威；另一种观点认为虚拟社会也存在着权威，如中国人民大学的陈劲松认为：虚拟社会也存在着权威，那就是互为主体性的权威。虚拟社会或社区是存在着某种一致性达成的，也就是说虚拟社会或社区存在着某种或许新的权威类型。但是这种权威已从根本上不同于经验社会的权威了。正如资产阶级的权威观从根本上不同于宗教的权威观一样。而这种权威的根本特征就在于它是互为主体性的权威。互为主体性的权威和经验社会中的权威具有许多根本不同点。

如果说传统权威的核心在于权威者的权力和接受权威者的心理认同，那么虚拟社区的权威即在于沟通双方的互为主体性。虚拟社区的权威具有无依着性、当下性。传统社会的权威是一种拥有，虚拟社区的权威是一种共构、一种达成、一种协商、一种对话或沟通。拥有是一种绝对的连续证明或维护，而达成则仅仅是一种暂时的、相对的。总之虚拟社会的权威不再具有实体性或不再生因权力而附着于某一实体，而仅仅是一种属性^①。这种对虚拟

^① 陈劲松。现实社会中的虚拟社区的权威达成。社会科学研究，2001.4