

导 言

一、赛博空间的兴起

科学技术的飞速发展，改变了我们的生活，也改变了我们的社会文化，塑造着我们的时代，也塑造着我们的未来。

信息以及网络技术在展示科学技术向当今社会文化全面渗透，在推动社会文化演化发展的过程中，发挥着核心作用。一种新型的社会生活空间——赛博空间(Cyberspace)——应运而生。一种新型的文化现象——赛博文化(Cyberculture)——出现于当代文化世界舞台。^①

“赛博空间”这个词是加拿大科幻小说家威廉·吉布森(W. Gibson)于20世纪80年代中期首先使用的。他在一本科幻小说中描写了计算机网络化把全球的人、机器、信息源都联结起来的新时代，昭示了一种社会生活和交往的新型空间。随着计算机网络化在20世纪90年代的飞速发展，以Cyber为前缀的词汇迅速流行起来，出现了多种“赛博文化”杂志，《赛博空间独立宣言》(1996)每两年召开一次“国际赛博空间会议”，一些以赛博空间问题作为研究对象的研究机构相继建立，

曾国屏，李正风。赛博论·赛博空间·社会和文化变革，哲学动态，1998(5):35~37

另参见《科技日报》1998年4月18日4版的一组文章：曾国屏。赛博空间与控制论；李正风，曾国屏。赛博空间的文化底蕴；高亮华。一个新的精神家园；许淑红，王丰年。可持续发展的新动力。

曾国屏《三思文库·赛博文化系列》总序，载：三思文库·赛博文化系列，南昌：江西教育出版社，1999。该系列译著包括：马克·斯劳卡。大冲突：赛博空间和高科技对现实的威胁黄镔坚，汪明杰译；爱德华·A·卡瓦佐，加斐诺·莫林。赛博空间和法律：网上生活的权利和义务。王月瑞译；劳拉·昆兰蒂罗。赛博犯罪：如何防范计算机犯罪。王涌译；华纳·V·斯赖克。赛博医学：计算机如何帮助医生和病人提高医疗质量。秦笃烈译。

赛博词汇也进入了政府的文件、报告之中。

Cyberspace概念的提出,显然受到 Cybernetics 概念的影响。在我国,Cybernetics 早已定译成“控制论”。该学科的创立者维纳 N. Wiener, (1894—1964) 创造了这个术语,并用它来命名该学科,正如该书的副标题所阐释的,是一门“关于在动物和机器中控制和通讯的科学”。^① 副标题中“控制”的英文是 Control,“通讯”的英文是 Communication。现在看来,把 Cybernetics 译作“控制论”较为突出了“调节控制”方面而难于体现“通信交流”的内涵。当然,我们在谈到“赛博空间”时,亦无法看出其前缀“赛博”所暗示的与维纳理论的关系。如果不是约定俗成,我们可以考虑将 Cybernetics 采用音译的办法译成“赛博论”这样就与今天的“赛博空间”、“赛博世界”等等“赛博××”词汇联系起来。^②

① N. 维纳,控制论(第二版),郝季仁译,北京:科学出版社,1963

② 在本书稿即将交稿之际,我们向在东京大学攻读博士学位的周程询问 cybernetics 在日文中的翻译情况。他介绍的情况如下:

日文是由表意的汉字和表音的假名组成的,因此它不仅具有中文表现的一些特点,而且还兼备了英文表现的部分特点。英语中的很多术语被仓促地介绍到日本之时,往往都是用假名进行音译。该音译被广泛接受之后,则固定下来成为日语外来语;若找到了比较贴切的汉字译语,则原来的音译词有可能被新的汉字译语取代。当然,这只是一般而言,并非所有的情况都是如此。

目前,日本学者使用假名对 cybernetics 一词进行音译的比较普遍,而且其音译大有固定下来成为日语外来语之势。不过将其译成“人工头脑学”、“头脑工学(即头脑工程学)”的也有,只是没有人像中国那样将其译成“制御理论”或“制御工学”(即中文的“控制论”因为在日语中没有“控制”一词)。

据我所知,英语 cybernetics 一词起源于希腊文的 kyberne,此希腊文的原意是指“掌舵人”、“舵手”。由于航行时,舵手必须不断地捕捉有关航线、风向等信息,然后用大脑对此信息加以分析判断,其后再实施操舵控制,这同 N. Wiener 当初欲表达的意思相当接近,故他采用了 cybernetics 一词来作为自己欲创建的新兴学科名称。

Wiener 1948 年写的 Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine 虽然引起了轰动,但是美国和日本好像并没有认同这一学科名称,当然触及这一领域的学科有不少,如信息科学、系统工程学、一般系统理论、理论生理学等。与美日相比,欧洲好像对 Wiener 提倡的这一学科的认同度要高一些。今天,承认其为—门学科的欧洲大学虽然不多,但还是有一些。特别是在原苏联东欧的一些大学,把其作为一个学科的可谓相当普遍。不过,他们所称的 cybernetics 实际上是以控制理论为中心的系统工程性质的东西。

从词源上看，Cyber 这个前缀词是从希腊词借来的，表达的是航行掌舵的意思。控制论这门学科的内涵包括两方面：一是进行航行掌舵式控制，一是进行通信交流。从关于信息控制和通信的赛博论，到人们将计算机的数字化信息储存和处理能力通过现代通信网络技术联结起来，从而形成了一个崭新的社会生活和交流的空间——赛博空间。这是一种虚拟空间、精神生活空间和文化空间。人们航行在信息的海洋中，航行在赛博空间中，可以控制自己的航向，（目前是）通过超文本链接方式从一个结点跳到另一个结点，从一个信息源（结点）跳到另一信息源，实现了一种新型的社会通信和交流。而随着虚拟现实技术的发展对于键盘—屏幕式的人机界面的进一步的突破，人们可以更加沉浸式地参与到这个虚拟空间——赛博空间之中，在人机共生中参与和体验着赛博文化生活方式。从赛博论到赛博空间，并诞生出赛博文化现象，其共性是既有航行掌舵也有交流通信。交流通信离不开航行掌舵，交流通信方式的改变也将引起航行掌舵方式的改变。从目前来看，赛博空间的技术基础是计算机技术、通信网络技术以及虚拟现实技术。在这样一些技术的基础上，通过人们的社会交往和交流而形成了赛博空间和赛博文化。

概而言之，从关于控制和通信的赛博论，到人们将计算机数字化信息储存和处理能力通过现代通信网络技术联结起来，造就了一个崭新的社会生活和交流的空间——赛博空间。这是一种虚拟空间、精神生活空间和文化空间。它需要使用计算机（电脑），也需要现代的通信网络技术，以及种种有关的未来技术。总之，它有赖于新技术的使用，但是使用中却又超越了技术本身，形成了一种新型的社会交流、新型的文化现象。因此，从我们今天的认识水平和发展趋势来看，赛博文化作为信息时代的文化特征，成为信息时代的核心文化现象，也是赛博文化现象得以迅速形成和传播的真正原因。

赛博空间既改变了人们以往接受、处理和发送信息的方式，也改变了信息本身的产生和存在方式，既拓展了人们交往的空间，也重新调整了人与人、人与社会乃至人与自然之间的关系。信息是社会的粘合剂，

人们的交往是构成社会的一个基本前提，人们交往方式的变革也就必然造成社会的变革。可以认为，赛博空间的出现涉及到整个人类社会、文化发展的深刻变化。

吉布森所设想的赛博空间，是一种三维的虚拟空间，造就的是三维临境。目前，赛博空间发展的步伐还刚刚迈出，人们还主要是通过万维网（World-wide web），以超文本链接方式航行于两维临境之中。人们还可以自觉地意识到：是自己进入到赛博空间中，并获得了一种新型的社会精神文化生活。在更高级的三维虚拟空间中，人工经验和真实经验、虚拟现实生活和现实生活将变得更加难以区分开来，这对人们的认知方式将产生很大的影响。赛博空间既是以一系列信息技术、网络技术和虚拟现实技术为基础，同时又是这些技术综合化的外在表现形式，它的产生不但极大地改变了我们获取客观世界信息的方式，而且改变着我们重构客观世界模式的方式，并使人类认知方式具有了新的特点。赛博空间使人类认知产生的变革，将引导人们重新审查传统认识论和方法论的诸多概念（如主体、客体、知识等）。

譬如，赛博空间带来了新的认知方式。计算机网络化使得信息高速流动、高度共享成为可能，带来所谓的“全球脑”“全球意识”而智能化引发人机关系——人机相胜还是人机共生——的大论战；超文本链接以多重性的路径提供了一个非线性的语义网络，突出了非线性、非等级、无疆界和客体指向的阅读与思维方式。被称为第一个保证了人体在知识探求过程中得以充分发挥能动作用的虚拟现实技术，使现实与虚拟现实、人工经验与真实经验之间的分界模糊起来。赛博文化现象，改变了我们获取客观世界信息的方式，也改变着我们认识自己以及重构客观世界模式的方式。

又如，任何一种文化的发生和发展总与一定的传播方式联系在一起，文化中的等级和特权也往往通过对于知识的占有和垄断而得以巩固。从口语、到书面语、再到电视广播之后出现的赛博传媒，不但使信息和知识的传播更加方便、快捷，而且使信息和知识的交流具有了交互性、非中心化、自组织等特点，从而比以往任何时代都更加强烈地冲击

着少数人垄断知识和信息的圣贤模式。赛博空间知识传播方式的这种特征，使之成为一种崭新的文化空间，也决定了赛博空间的出现同时意味着赛博文化的形成。以世界性的信息共享为前提，赛博文化显然具有了全球性的色彩，然而赛博空间自身的非中心化，又使得赛博文化的多元化得以保证。特别是多媒体技术和超文本技术的沉浸性、交互性赋予了赛博文化的消费者巨大的主动性，使之能够以前所未有的自由度搜索高度个人化的讯息，并直接介入文化的生产过程。所以，赛博文化也是具有高度个性的文化，以至于尼葛洛庞帝宣称：“真正的个人化的时代已经来临。”与人类文化以往的各种形态相比较，“只有普遍性而没有整体性”的赛博文化的产生和发展，使人们的千年以来的文化传统面临着史无前例的冲击，将导致人类文化演进过程中的历史性转变。

再如，赛博文化现象同时意味着人类生活观念的重大变革，这种变革与人类未来的生活方式相互作用。赛博空间、赛博文化的形成固然以人类技术的伟大进步为基础的，但其深刻意义却又远远地超出了技术层面，将把人类社会推向一个新的境界。新制度经济学认为：“实际的人在由现实制度所赋予的制约条件中活动”，制度作为约束人们行为的规则网络，其功能之一在于降低社会交往过程中的交易费用。过去人类虽然已经具有各种信息传递的工具。但由于成本高昂，只有较少的组织和个人才可能运用这种工具，社会的制度安排也是与这种状况对应的。而赛博空间中的信息传播不仅高效、广泛，而且成本极低。由此，将真正促进人类行为规则、人类社会活动规则的创新，并推动社会生活和社会交往方式的变革。“虚拟社区”如 BBS 讨论组、新闻组、网友现象、虚拟企业、电子商务、电子货币、电子银行等的出现，正是这种变革的初步表现。其间，一系列社会科学、伦理学新问题将进入人们研究的视野。

还有，赛博空间将导致新型的知识生产方式和物质资料生产方式，这突出反映在知识生产组织形式的变革上。如同“虚拟研发组织”、“虚拟生产”和“虚拟制造”等概念所体现的，可以设想，随着赛博空间的拓展，类似的信息、知识生产单位将愈益普遍化。在人们的物质生产活动

之中，不仅出现了虚拟企业这样的生产组织，而且被称为“21 世纪的生产管理战略”的敏捷制造（亦译灵捷制造）、虚拟制造等正得到重点发展（我国也已经开始建立相关科研组织机构）。“敏捷制造”既意味着快速（响应顾客驱动的市场灵活而快捷），更意味着智能（充分利用人的智力、知识、经验，包括利用人工智能）。“虚拟制造”直接以虚拟现实技术为基础，已开始应用于建筑、工程设计等领域之中。显然，它们都是与计算机技术、网络技术、虚拟技术的发展紧密联系在一起，也就是与赛博空间的发展紧密联系在一起。可以说，像美国这样的发达国家，正在迅速从一个在“汽车轮子上的国家”向一个在“赛博空间中的国家”转变。

“知识就是力量”在今天显得格外具有力量。知识经济问题正在受到人们的高度关注，可以认为，全面展示信息技术内涵的赛博空间，是使一种以知识为基础的经济成为可能的一个重要前提，更是知识经济得以充分发展、走向以知识为基础的社会的一个重要前提。

这些变化，都要涉及到人们社会生活的“游戏规则”的改变，需要“变法”。农业时代、工业时代都有其社会生活相适应的“游戏规则”，走向赛博空间中的时代也呼唤着自己的“游戏规则”。在这转型期间，知识产权、交易方式、个人隐私乃至经济安全、国家安全，如此等等，都面临着新形势、新问题，需要有与之相适应的新型交往规则、新型行为准则。

巴洛（John Perry Barlow）在 1996 年发表《赛博空间独立宣言》^①，满怀激情地宣称：“工业世界的政府们，你们这些令人厌烦的铁血巨人，我来自于赛博空间新的精神（Mind）家园。以未来的名义，我要求过时的你们不再干预我们。你们在我们这里是不受欢迎的。在我们集聚的地方，你们不再享有主权。我宣告，我们正在建立的全球性社会空间必然要独立于你们所寻求强加于我们身上的专制统治。你们既不享有治

^① <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html> (2002/01/14) ; 译文及评价取自：高亮华，一个新的精神家园，科技日报，1998-04-18，4版

理我们的道义权力，也不拥有任何值得我们真正有理由害怕的强权手段。”

“政府的权力直接来自于被治理者的许可。你们既没有恳求我们的许可，也没有接到我们的许可。我们没有邀请你们。你们不了解我们，也不了解我们的世界。赛博空间不在你们的疆域之中。不要认为你们能够建造它，就像它是一个公共建设项目一样。你们不能够。它是自然行为的产物，它是在我们的集体行为中成长起来的。你们不了解我们的文化、伦理或未成文的规范，而它们已经提供给我们社会的秩序比你们用任何强制手段所获得的秩序还要更多。”

“你们假定，在我们中间存在着你们需要解决的问题。你们以这一宣称为藉口来触犯我们的领域。其实，这些问题中的大多数并不存在。即使真的有冲突，真的有出了错的地方，我们自己就能识别它们，并用我们自己的方法加以解决。我们正在形成我们自己的社会契约。这种治理是依据我们的而不是你们的世界的状况发展起来的。我们的世界是不同的。”

很显然，在巴洛看来，赛博空间必须独立于外界的干预，而这种独立性正是建基于赛博空间的独有的禀性上。对于赛博空间的独特禀性，巴洛作了非常精彩的解说，他写道：

“赛博空间由相互作用、联系和思想本身所构成，它们像驻波（standing wave）一样阵列在我们通信网络中。我们的世界是一个既无所不在也无所在的世界，但决不是我们的肉体所生存的世界。”

“我们正在创造一个每一个人都能进入的，没有由种族、经济权力、军事权力或出身带来特权与傲慢的世界。”

“我们正在创造一个每一个人不论在什么地方都能表达他或她的不管是多么单一的信仰的世界。”

“你们有关财产、表达、身份、运动、背景的法律概念并不适用于我们。它们是基于物质的，但这里却没有物质。”

“我们的身份没有肉体，因此，不像你们，我们不能通过物理的强迫获得秩序。我们相信，我们的治理将在伦理学、启蒙的自我利益和大众

利益之中孕育成形。我们的身份可能已经超越你们大部分的法学。我们的全部文化所意识到的唯一法则就是金箴 (Golden Rule)。我们希望我们能够在这一基础上建立我们特定的解决方法。但我们不能够接收你们正在试图强加给我们的解决方法。”

正是基于对赛博空间的独特禀性的认识，巴洛特别反感外界对赛博空间的干预，对有关针对赛博空间的外部法律更是深恶痛绝。事实上，巴洛的这篇文章正是在美国电信改革法签字后第二天撰写的。他写道：“在美国，你们今天已经创造了一个法律，电信改革法，这一法律与你们自己的宪法相矛盾，并且凌辱了杰斐逊 (Jefferson)，华盛顿 (Washington) 密尔 (Mill) 麦迪逊 (Madison)，DeToqueville 和布兰迪斯 (Brandeis) 的梦想。但这些梦想正在我们中间重新产生。”

“在中国、德国、法国、俄罗斯、法国、新加坡、意大利和美国你们正试图在赛博空间的疆域上建立警岗来挡住自由的病毒。但是，这些只可能阻止一时的蔓延，在一个很快就会被比特媒体所覆盖的世界上，它们将不起什么作用。”

可以肯定地说，巴洛太激进、太义愤了，但他的深刻性也是无与伦比的。让我们记着巴洛所说过的一句话：“我们将在赛博空间中创造一种新的精神文明。”

二、社会生活空间的延拓和塑造

人类社会的发展过程，也是人类生活世界的不断延拓和不断塑造的过程。

这个过程，既体现着培根 (Francis Bacon, 1561—1626) “知识就是力量”的理念，也体现着维纳“信息是社会的粘合剂”的观点，特别是反映了马克思 (K. Marx, 1818—1883) 从主体实践的视角对人类活动的全面阐释。人不仅仅是一种自然的“生命的活动”，而且是一种社会的“有意识的生命活动”，他“通过实践创造对象世界”，使得自然被变革被人化，从而被纳入到人的社会之中。这是实践基础上的自然的“生命

的活动”与社会的“有意识的生命活动”的辩证统一。^①

在这个过程中，科学技术发挥着重要的作用。科学技术作为一种主体把握生活世界运动规律和状态的认知和行动，不但能够增强人们控制和改造自然的有效性，而且可以不断地突破以往生活世界的边界，创造出新的生活空间和新的生存状态。

因此，人类生活世界的延拓，不仅表现为自然的地理疆域的扩张，更重要的是人类社会交往的不断深入。交通、通信和大众媒介的出现，无疑都是使人们与不断拓展的空间保持联接的基础性的路径、工具和平台。借助于这些路径、工具和平台的出现与发展，人们的社会生活不再仅仅驻足于日常生活空间，局域于现实的生活空间，而是常常超越日常生活空间，常常走进文化和交往的生活空间。而且，正是通过信息和知识的交往，人们得以“嵌入”各种在场情境，将地方性和全球性连为一体。

当我们思考“历史向世界历史的转变”^②时，显然不是牛顿（Isaac Newton, 1643—1727）时空观意义上的欧氏几何式的扩张，而应该看到这是作为整体的世界历史辩证发展的脉络。这就是“生产力的普遍发展”和与之相伴的“人们之间的普遍交往”的建立，使时间和空间被重新组合起来、生长出来，构筑起关于行动和经验的世界——历史。

于是，现代社会系统从一开始就同时具有抽象化的趋势，力图摆脱对具体的地域和场所的依赖，使人们的社会互动得以挣脱局域性的与境（context）。功能主义者用专业化、契约化、非个人化等工具理性解说现代社会系统的抽象化；结构化理论则用由象征符号（指超越个人和群体的普遍化交换媒介，如货币、品牌等）和专家系统（如知识、专业人士、技术化的社会建制、技术体系等）构成的抽象系统或抽离化机制^③

见：马克思，1844年经济学哲学手稿，3版，中共中央马恩列斯著作编译局，北京：人民出版社，2000，56～57

^② 马克思恩格斯选集第1卷，中共中央马恩列斯著作编译局，北京：人民出版社，1972，51

^③ 又译为脱域机制；见：安东尼·吉登斯，现代性与自我认同，赵旭东，方文译，北京：三联书店，1998，20

(disembedding mechanism) 诠释社会系统的抽象性。

这种虚拟化和抽象化，以及虚拟和抽象的时空随之逐渐被赋予物质化表现形态的过程，是在人类的发展中新的生活世界不断被探索并不断被现实化的过程，是人类的创造性不断展示的过程。

社会关系从地方性的场景中被创造性地“挖出”(lifting out) 并使其以交错的片断的形式不受具体时空限制地“再联结”，“内生”出抽象的、虚拟的空间。这是现代性意味下的时空得以拓展的奥秘。现代性时空的拓展与传统的时空拓展的差别在于，传统的时空拓展以“外延”为主，而现代性时空拓展则在外在延伸的同时出现了“内生”。

所谓“内生”，即是随着社会交往不断深入而在空间上的深度挖掘和在历史发展过程中的时空交错和融合，主体通过对意义和价值的把握从而拓展其生活空间。毋庸置疑，“内生”的前提是人们可以通过认知活动、物质实践和社会交往实践发现新的可能性，塑造新的生活空间，赋予发生于时空中的物理和心理过程以意义，并通过对关于这些意义的讯息的处理，进而把握和应付其不确定性。

显然，“内生”是人类的认知实践达到一定水平之后的产物。一方面，实证科学理论以其解释性和预见力而成为一种相对可靠的世俗理论知识（而非无反思的信仰和意见），人们由此获得了“拯救现象”的能力，甚至可以对现象和过程进行模拟与预处理。另一方面，讯息传递方式的电子化产生了一种“准超距作用”，使人们得以摆脱具体时空的制约。

新的生活世界的塑造，与科学和技术的发展存在着密切的关联。计算机技术、现代通信技术和因特网技术的出现，使得人类实践形式和社会空间的演化出现三个显著特点：信息方式（the mode of information）、虚拟实践和赛博空间。

在这种新型空间中，信息成为一种首要的活元素，它既能表征物质和能量的状态与过程，也能量化的方式表达自身，信息由此成为一种使世界得以展现的新方式——信息方式。

从本体论层面看，信息的一个基本特点是相对于物质和能量的独立性以及可分享性，不论是物理实体还是社会过程，都蕴涵着表征物质

和能量实体及其关系的信息编码（最典型的就是 DNA 结构），依照香农（Claude E. Shannon, 1916—2001）和维纳等人对信息最初的定义，信息是能够减少不确定性的讯息，可用形式存储、处理和传播。这似乎是一种本体论的承诺，而信息本身的独立性和形式化等特质使这种本体论承诺在真实实体和理论实体之间纠结不清。更微妙的是，由各种真实实体中抽离出的信息重组后的信息杂合体是否意味着一种新的实体。

从知识论的视角看，信息是反映主体认知深度和广度的一种指标。值得关注的是，如果确定度高的实证知识和关于不确定事件的流言都可以称为信息，而人们又是依据信息决定其行动，那么所谓信息到底有何知识论的意味？如果我们不仅将信息视为减少不确定性的讯息，而且将不确定性作为世界的绝对属性，那么信息和知识本身的不确定性自然就会引起我们的关注。由此，必然导致的一个结论是：鉴于我们是用不确定的知识和信息消除我们的行动的不确定性，我们必须反思信息和知识的可靠性和有效性，令我们的信息和知识具有自反性这一新的维度。而且，我们愈是依赖信息和知识，就愈要追问信息和知识的可靠性和有效性，就越需要反思或自反性思考。正是在此意义上，现代社会是一种高度反思性的风险社会，我们要通过不断的反思修订我们的认知框架和文化与境，以规避由固有的不确定性带来的风险。

从价值论方面看，对信息和知识的反思或自反性思考不应囿于利奥塔（Jean-Francois Lyotard）式的批评，仅从信息编码的局限性的角度进行解构，而应该从建构的视角展开对信息和知识的价值论探讨。由于信息与特定的知识框架和文化背景不可分割，故信息又是由理论和价值负载的，具有主体之间可以共享的意义。一方面，只有在一定的理论认知框架下，可以表征为形式化符号的信息，才具有表达的相对稳定性；另一方面，信息的意涵与主体间的知识文化与境不仅相互规定，而且在传递和接受的过程中是互动的。

透过对信息的本体论、知识论和价值论考察，我们可以进一步揭示出信息的本质：对事物的非现实性表征和再现。所谓非现实性既不是反基础主义意味的反现实性和反实在性，也不是柏拉图（Plato 公元前

422—347)的理念论意味的高于现实性和实在性的抽象形式,而指对现实和实在基于认知框架和文化与境的虚拟。从哲学上来讲,用虚拟来界说信息方式是对实在论与反实在论、可知论与不可知论等争论的悬搁,这是一种实践论的立场:作为主体实践的新形式,信息方式和虚拟既基于现实性,又是对现实性的超越。

虚拟概念一经提出,就超越了纯粹技术的界限,具有深刻的哲学意蕴。一方面为我们提供了界定人类认识和实践活动本质的全新视角,另一方面也揭示出一种新型的实践活动形式——虚拟实践。

首先,虚拟实践对近代以来笛卡尔(Rene Descartes, 1596—1650)的“身—心”两分法发动了又一次批判,将人的认识和实践过程中的知觉、体验和参与性的重要性突出出来。撇开哲学家的考虑暂时不论,仅就科学家的哲学立场而言,也对此一再发动了批判。20世纪上半叶,在量子论的哥本哈根学派诠释中,提出了人的测量过程相应于一种人与其周围世界相互作用的一种特殊形式,玻尔(N. Bohr, 1885—1962)留给我们的名言是:我们“既是演员又是观众”。20世纪下半叶,在耗散结构理论奠基者普里戈金(I. Prigogine, 1917—)提出的一个“内涵历史”的认识论框架中,引入不可逆即演化的观点来理解科学活动中的人——既是参与者又是观测者——的科学认识。^①而虚拟实践,则把这种批判引向了更深入。当使用者——主体——沉浸于虚拟现实之中,凸现了主体在世界中存在;由于主体“在虚拟现实中存在”,虚拟现实从而虚拟实践的发生和变化,是相互赋予意涵、必然关联的两个方面。一方面,主体在其意向和想像的作用下,不断地在赛博空间中寻视各种信息,并对信息做出回应;另一方面,这种基于意向和想像的信息寻视,又决定了赛博空间的存在,规定了赛博空间的“空间关系”。换言之,赛博空间是虚拟生活实践的‘场所’(场域)虚拟生活实践即意味着赛博空间的构建和拓展。

其次,虚拟现实是人类符号中介系统的一种革命。人不仅是自然

参见:曾国屏自组织的自然观,北京:北京大学出版社,1996,291~295

环境的产物，自从有了人类社会，人就同时也是人类文明史的产物。从人类文明史的发展来看，语言文字符号的诞生，对于推动文明史的加速发展起到了决定性的作用。实际上，人类迄今所取得的一切文明成果，都是与语言文字符号密不可分的。以至于 20 世纪初，德国哲学家恩斯特·卡西尔 (Ernst Cassirer, 1874—1945) 宣称：“我们应当把人定义为符号的动物 (animal symbolicum) 来取代把人定义为理性的动物。”^①虚拟现实技术的出现，或更一般地说，赛博媒体的出现，则是人类中介系统继语言文字符号后的又一次深刻变革。如果说，迄今为止，“符号现象从本质上说乃是一种思维性现象”^②，那么，虚拟现实技术、赛博媒体则联系着虚拟实践现象。赛博媒体这样的符号中介系统，作为在交互、构想中的实验和创造，它不仅仅是作为所指的对象，而且本身就是对象。这样，导致了虚拟与现实、认知与体验的难分难解。这里，颇有几分假作真时真亦假，真作假时假也真。

再次，虚拟实践是将可能性转换为现实性的创造性实践，从而是对现实的超越和扬弃。对于现实存在的虚拟是对现实可能性的模拟或仿真，其意义不仅在于对现实的精确再现，而更在于揭示现实所没有显示出的各种可能性。通过虚拟现实技术的这种预处理之后，我们能够对现实做出更好的选择。现在的问题是，为什么除了对现实存在的虚拟之外，还需要对现实的超越性甚至背离的虚拟？这两类虚拟之所以出现的前提之一是，复杂性和不确定性是世界的内在禀赋，世界并非机械论所预设的决定论空间。从严格的意义上讲，不论是对现实存在的描述还是虚拟，都只是隐喻式的比附和有效性的模仿，只是在减少不确定性，而不能穷尽所有的可能性。而正是由于基于现实存在的认知和虚拟的固有的不完备性，如果我们不甘于让上帝掷骰子，就应该将实践的地平线拓展到现实存在之外，让我们的视角不再囿于对现实的可能性的探究，而延拓至更加宽阔的视界。如果说以前的科技和文明可以归

卡西尔人论，甘阳译，上海：上海译文出版社，1985.34

② 李伯聪，符号世界与符号异化，哲学研究，1998(7):10~15

为对现实存在的模仿、反映的一系列发展链条，那么，这是否就意味着，未来的文明将基于对作为以往实践前提的现实存在本身的可能性的虚拟和反思。

不论是所谓信息方式的非现实性表征和再现，还是虚拟对现实性的超越及其中介层面的革命性，都需要一种基础性的运作平台。这种平台在当代的表现方式就是赛博空间，一方面，它是现实空间的衍生物——世界的信息和数字化投影，另一方面，它又以非现实性的形式，相对独立于现实而存在。具体的赛博空间是因特网的产物，而因特网的崛起又得益于计算机的视窗化操作和计算机通信网的非中心交互性与网页超文本链接。因特网的革命意义，不仅仅在于它从技术层面上导致了赛博空间的出现，而更在于从社会文化和交往上看它促成了新型的社会空间，使得信息方式和虚拟实践成为人类的重要实践形式。

显然，对赛博空间的革命性的理解不能简单地概括为“比特取代原子”，而实际情况是物理空间与信息空间、物质实体与信息表征、现实存在与虚拟建构之间的交互联系更加紧密，界限渐趋模糊。因此，当物质与信息、现实与虚拟、物理空间与赛博空间已经如同一枚硬币的两面时，抽象地争论孰轻孰重是无意义的。而实际上，鉴于人们对信息方式和虚拟实践的重要性认识不足，我们应该充分强调它们的重要性，以便抓住赛博空间所带来的革命性机遇。

由此看来，赛博空间包括两个方面的内涵：其一，赛博空间是数字化信息流动的空间；其二，赛博空间是一种文化交往空间。

从数字化信息流动空间的层面看，赛博空间的可能性可以追溯至《周易》、柏拉图和莱布尼兹（Gottfried Wilhelm Leibniz, 1646—1716）。《周易》中，以“二进制”的阴阳互动和转化构造了一个大千世界图景。在柏拉图那里，纯粹的形式化的理念世界高于现象世界，而数学（几何）无疑是其中最完美的形式。从哥白尼（Nicolaus Copernicus, 1473—1543）到爱因斯坦（Albert Einstein, 1879—1955）都秉承了这一理路，他们的宇宙图景就是几何图景。但真正启动信息赛博空间的是莱布尼兹，他认为，我们可以建立一种基于二元逻辑的普遍语言，这种

语言是没有歧义的，通过这种语言，可以把每一种有意义的陈述转变成逻辑项，将相关的推理转换成二进制演算。这就是所谓数字化的肇始，其规则虽然是严格的，即量的可数字化和过程的可计算性，但信息技术的发展表明，只要符合这一规则就可以成为流动于信息空间的信息。无疑，数字化规则对于柏拉图主义者而言几乎是蹩脚的，由这一规则只能获得“赝相”。但数字化至少在目前还是人类无法逾越的，而且建立在离散量基础上的多媒体网络通信技术也愈来愈逼真，随着宽带网的发展几乎可以实时地实现物理空间与赛博空间的相互嫁接。因此，现在的问题不是接不接受数字化规则，而是思考数字化规则的价值负载，以寻求应对之策。具体而言，数字化信息流动于赛博空间之中，形成了一种数字化的知识平台，一方面知识的生产出现了分布式和集成化的趋势，开放性资源共享和合作性的竞争成为知识创新的新机制；另一方面，知识的网络化生产不仅加快了知识创新的进程，还使知识创新成为全球化竞争的焦点，作为知识创新的基础的知识共享与知识产权意味的知识垄断的矛盾将更加尖锐。

从文化交往空间的视角来看，赛博空间不应该被视为知识的容器，而应被视为主体间相互交往、共同建构的结果。在此，网络的作用无疑是传递知识，其魅力也就在于使知识能够几乎以“超距作用”的方式在网际互动。由此，我们可以把网络看成新媒体，而且赛博媒体以其具有可查证的文本而大大强化了一般媒体所具有的两个特征。其一是所谓拼贴画效应，即信息总是被以某种方式并置在一起。网页显然是拼贴画效应的典型，尽管其中的信息条目的确有所指涉，但这种放置本身即渗透有某种特殊的文化旨趣。这种特殊的文化旨趣往往与现代性消费文化有关。其二是远距离事件对日常意识的入侵。对此，吉登斯（Anthony Giddens, 1938—）指出：“由传递经验所引发的熟悉性常常会导致‘现实倒置’（reality inversion）的感觉：所碰到的真实客体和事件，似乎比其媒体的表征还缺乏具体的存在。”^①显然，这并非意味着

赛博媒体创造了某种“超现实”空间，而是说明人们对现实性本身的理解正在发生微妙的变化，作为他人的经验和远距离经验的知识传递一旦成为一些无碍的过程，也会自然地成为主体的知识和经验，而且由于网上传递的经验是已编码的知识，从信息的有效性的角度看它们往往比主体未经编码的信息更加“现实”。

尽管赛博空间中也有图像和声音的传播，但目前主要传播的信息内容是语言。恰如哈贝马斯（Juergen Habermas, 1929—）所言，语言本身应该被理解为一个把主体联结在一起的网络，只有通过此网络，人们才能真正变成主体^①。哈贝马斯所说的网络是一种抽象的网络，而作为文化主体的人，总是在由具体的技术情境所规定的网络中了解他人并建构自我，即尽管主体的自我建构是开放性的，但往往会反映其所置身的技术文化的特征。在赛博空间中，人们为了联机交流而塑造一个身份，交流的成功与否在很大程度上取决于人们以文字塑造出有“真实弹性”的身份的能力。这一事实说明，不能简单地由网络的交互性就断言网际交往的易行性，而应该从实践层面加以考察。作为交往空间的网络给我们的启示是，主体不是也不可能在意识之中进行理想主义的自我建构，主体只能通过网际交往实践实现新的自我建构：在身体与言语行为或书写的分离这一新的技术文化情境中，建构自我的新形式。

因此，当我们研究赛博文化时，必须坚持的一个基本认识是：由于“主体—技术—空间”关系的改变，在赛博空间中，身体与主体的关系、身份的认同、交往的动机和形式等都将有一种新的变化。赛博空间的出现，绝不仅仅是对传统媒介空间和文化交往空间的增补式的发展，而更应该从文化交往空间和物理空间相结合后的整体的层面上，来思考赛博空间所带来的新的内涵。进一步的思考表明，作为文化交往的赛博空间并不是一种信息的容器，而是一种精神文化意味的“广延物体”。波斯特 Mark Poster 认为网络作为一种特殊的广延物体，一方面它能够使“思维客体”将其自身建构为一个他者，处于能够认知并掌握广

① 转引 威廉姆·奥斯维特·哈贝马斯，沈亚生译哈尔滨：黑龙江人民出版社，1999，24

延物体的位置；另一方面，它没有其他广延物体所具有的固定性和种种局限，而是如同心智和精神那样，具有本质上的不确定性^①。实际上，主体的生活与文化情境是不可分的，我们不应该将主体与赛博空间相分离，而应从整体上将人在赛博空间中的存在视为人在世界中存在的一种新的形式。

相应地，我们不能停留在对所谓“交互性”、“双向去中心媒体”、“虚拟”、“电子窥视”、“电子民主”、“巴别塔”、“数字鸿沟”和“数码焦虑”等现象的简单界说上，而应该从多视角、多层面来考察赛博空间和赛博文化，既要有常见的对象化和工具论的考察，更要有对主体的存在和交往的反思，既要由对现实网际生活保持一定距离的理论分析，又不可或缺基于具体的生活情境和个案的微观经验分析。

由此表明，我们的科技哲学立场不是简单的技术悲观论和技术乐观论，而持一种互动建构论的立场，将技术视为人的开放性的社会实践。我们认为，技术本质上是人所具有的一种开放式演进的旨趣，这种旨趣和意向使技术活动成为人的内在向度：技术既是人的自我创造、自我展现过程，也是使自然和人的创造物被再造、被展现的过程。简言之，人建构了技术，技术反映了人的开放性的本质力量。技术的演进和生活世界的开拓源于人性的开放性和未完成性，正是由于生活世界无止境地向前拓展和铺陈，人性的深度得以从潜在状况中显现出来，而赛博空间就是一个正在我们面前敞开的开放的人性试验室。

20年前，赛博空间只是个科幻概念，其话语前提乃十分技术化的赛博论（控制论）和电子机械人，前卫小说家试图通过它展示一些类似于电子神经系统的反乌托邦情境。但此后不久，电脑信息网络蓬勃兴起，人们几乎在一夜之间被抛入了一个全新的生活世界。尽管人们沿用了赛博空间这一隐喻描绘他们的新奇遭遇，以万维网、虚拟实在为典范的新技术给世界带来的却是另一番生活化的景象：网际交往和虚拟生活。

^① 马克·波斯特. 信息方式. 范静哗译北京：商务印书馆，2000. 前言