

曹劲松 著

交往 功利 和谐

信息伦理引论

凤凰出版传媒集团
江苏人民出版社

交往 功利 和谐

信息伦理引论

凤凰出版传媒集团
江苏人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

交往 功利 和谐:信息伦理引论 / 曹劲松著.—南京:江苏人民出版社,2006.12

ISBN 7-214-04449-8

I.交... II.曹... III.信息技术—伦理学—研究
IV.B82-057

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 143277 号

书 名 交往 功利 和谐——信息伦理引论
著 者 曹劲松
责任编辑 包建明
出版发行 江苏人民出版社(南京中央路 165 号 邮编:210009)
网 址 <http://www.book-wind.com>
集团地址 凤凰出版传媒集团(南京中央路 165 号 邮编:210009)
集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>
照 排 南京台城印务有限责任公司
印 刷 者 南京台城印务有限责任公司
开 本 890×1240 毫米 1/32
印 张 9.5 插页 2
字 数 206 千字
版 次 2006 年 12 月第 1 版 2006 年 12 月第 1 次印刷
标准书号 7-214-04449-8/B·144
定 价 20.00 元

(江苏人民出版社图书凡印装错误可向本社调换)

序

林德宏

这是一本关于新时代的新道德的著作。

道德是生存智慧,又是生存追求。道德是行为规范,又是精神寄托。道德是对外界的认识,又是人的内心展示。道德是现实的反映,又是超越现实的企图。道德是对自己的约束,又是对别人的期盼。道德行为的成本高,回报低。道德是一种理想,道德是一种奉献。道德是软弱的,但又是顽强的。

人们必须交往,必然要谋取功利;但若没有道德,人类就不可能和谐,人性就不可能完善。道德是人之所以成为人的根据。

道德是人性的精华。

我们生活在信息时代。正如本书作者曹劲松博士所说,信息技术革命从根本上改变了人们的生产方式、工作方式、生活方式、交往方式、学习方式、娱乐方式,也根本改变了信息传播的方式,并导致了政治媒体化、经济数字化、文化网络化、科技信息化、教育个性化,这就必然会产生新的道德问题,提出新的道德要求。生存方式的改变必然要引起道德规范的转型。在这个过程中,出现了伦理意识模糊、伦理原则冲突、道德规范缺位、道德行为失控等一系列问题。信息交往中的道德问题也很突出,目

前我国却缺乏这方面的系统研究。建构信息伦理学的框架,提出比较全面的道德规范,便是作者写这本专著的初衷。

作者指出:信息是物质的存在方式,在一般的意义上指物质的时空表征,在具体意义上指由媒介表达的符号意义。传播是人类通过符号与媒介进行社会交往,以期发生相应变化的实践活动。信息交往是人们通过符号和媒介进行的讯息和意义的交流;讯息是信息的表象,意义是信息的实质;信息交往是建立在讯息传受基础上的意义交流。信息伦理是人们信息传受关系事实如何的规律与信息传受行为应该如何的规范。信息伦理探讨人们在信息交往的实践活动中的伦理问题,属应用伦理学的领域。信息伦理学是信息时代人们交往规律的反映,是对信息时代个体功利的调节,是对信息时代社会和谐的追求。信息伦理具有认识功能、调节功能与教育功能。

作者认为需要建立信息伦理秩序的信念。信息伦理秩序就是信息交往主体在真实性、正当性和真诚性的要求下,体现交换性、私密性和回报性的社会活动。信息伦理的基本原则是:信息内容上的无害原则,信息手段上的功利原则,信息渠道上的公平原则,信息享用上的尊重原则与信息生态上的发展原则。作者从人际传播、组织传播、大众传播、网络传播和手机短信传播五个方面对信息道德规范作出了界定。作者还对信息获取、媒体环境方面的伦理问题作了探讨。

信息伦理是一个崭新的学科领域,曹劲松博士通过多

年的系统研究,踏踏实实地做了基础性工作。题材新颖、内容丰富,材料翔实、分析精辟,有不少新的见解,是这本著作的特点。尤其可贵的是,作者在论述媒体管理的基本策略时,主张法治与德治相结合,法治是德治的社会基础,德治是法治的人格保障。主张技术与伦理的结合,使工具理性与人类德性有机融合,提升出工具德性。工具德性体现了媒体技术发展中的人性关怀。这是很有见地的。这使我再次想到1931年爱因斯坦向人们发出的忠告:“你们只懂得应用科学本身是不够的。关心人的本身,应当始终成为一切技术上奋斗的主要目标。”“在你们埋头于图表和方程时,千万不要忘记这一点!”^①

十年前的今天,1996年10月4日,我应邀到东南大学哲学与科学系参加曹劲松的硕士学位论文答辩。十年后的今天,在他的博士论文即将出版之际,我为他写了这篇序,这真是一件很有意思的事。

2006年10月4日于南京大学

^① 《爱因斯坦文集》第三卷,商务印书馆1979年版,第72页。

目 录

序	林德宏(1)
---------	----------

第一章:信息时代的社会道德生活和信息伦理观念的确立

.....	(1)
-------	-------

第一节:信息时代人们生存方式的特点

一、生产方式:由制造“原子”为主转向制造“比特”为主	(1)
----------------------------------	-------

二、工作方式:人们从受制于时间和空间的劳动中解放出来	(2)
----------------------------------	-------

三、生活方式:现实世界与虚拟世界的交织	(3)
---------------------------	-------

四、学习方式:从线性的、封闭式的学习转向非线性的、开放式的学习	(4)
---------------------------------------	-------

五、娱乐方式:从物质形态拓展到媒介形态	(5)
---------------------------	-------

六、交往方式:逐步走向以信息交往为主要内容的利益关系格局	(6)
------------------------------------	-------

第二节:信息时代社会道德生活的基本要求

一、政治媒体化与政治民主	(9)
--------------------	-------

二、经济数字化与市场诚信	(10)
--------------------	--------

三、文化网络化与精神宽容	(12)
--------------------	--------

四、科技信息化与知识共享	(13)
--------------------	--------

五、教育个性化与发展自由	(15)
--------------------	--------

六、传播大众化与个性张扬	(16)
--------------------	--------

第三节:信息时代社会道德生活存在的主要问题

一、信息安全	(20)
--------------	--------

二、信息侵犯	(22)
三、信息生态	(24)
四、信息毒害	(26)
五、信息垄断	(28)
第四节:信息伦理观念的确立	(30)
一、信息交往在社会交往中的作用	(31)
二、人类信息交往行为的客观本性与异化	(33)
三、确立科学的信息伦理观念	(36)

第二章:信息伦理的特点、本质及其生成规律

第一节:信息伦理的基本概念	(39)
一、信息	(39)
二、传播	(44)
三、媒介	(45)
四、计算机网络	(47)
五、信息伦理与网络伦理	(48)

第二节:信息伦理的特点	(51)
一、伦理总体的辩证性	(52)
二、伦理主体的实践性	(54)
三、道德规范的普遍性	(56)
四、道德机制的自律性	(57)

第三节:信息伦理的本质	(59)
一、信息伦理是对信息时代交往规律的反映	(60)
二、信息伦理是对信息时代个体功利的调节	(63)
三、信息伦理是对信息时代社会和谐的追求	(65)

第四节:信息伦理的生成规律	(66)
一、信息伦理的生成渠道	(66)
二、信息伦理的主体向度	(68)

三、信息伦理的理论源流和发展趋势	(69)
第三章:信息伦理体系的结构与功能	(72)
第一节:构建信息伦理体系的理论依据	(72)
一、善恶论	(72)
二、义利论	(76)
三、交往论	(78)
四、责任论	(82)
第二节:信息伦理体系的结构	(85)
一、信息伦理理论表达层面的干支结构	(85)
二、信息伦理实践应用层面的网状结构	(88)
三、信息道德人格塑造层面的链式结构	(90)
第三节:信息伦理的功能	(93)
一、信息伦理的认识功能	(93)
二、信息伦理的调节功能	(96)
三、信息伦理的教育功能	(99)
第四章:信息伦理原则	(102)
第一节:信息伦理的无害原则	(102)
一、信息内容的善恶分析	(102)
二、无害原则的伦理意义	(105)
三、信息无害的责任要求	(108)
第二节:信息伦理的功利原则	(110)
一、信息手段的善恶分析	(110)
二、功利原则的伦理意义	(113)
三、信息功利的责任要求	(115)
第三节:信息伦理的公平原则	(118)
一、信息渠道的善恶分析	(118)

二、公平原则的伦理意义	(120)
三、信息公平的责任要求	(123)
第四节:信息伦理的尊重原则	(126)
一、信息享用的善恶分析	(126)
二、尊重原则的伦理意义	(128)
三、信息尊重的责任要求	(131)
第五节:信息伦理的发展原则	(133)
一、信息生态的善恶分析	(133)
二、发展原则的伦理意义	(136)
三、信息发展的责任要求	(139)

第五章:信息道德规范

第一节:人际传播的道德规范

一、待人以诚	(143)
二、与人为善	(144)
三、悦人达己	(145)
四、报人以信	(147)
五、为人宽厚	(148)
六、为人谋利	(149)

第二节:组织传播的道德规范

一、以实相告	(151)
二、以理相劝	(152)
三、以诚相待	(153)
四、以岗为限	(154)
五、以纪为范	(155)
六、以义为上	(156)

第三节:大众传播的道德规范

一、客观公正	(159)
--------------	-------

二、正确导向	(160)
三、遵守法纪	(162)
四、尊重隐私	(163)
五、舆论监督	(165)
六、忠于职守	(166)
第四节:网络传播的道德规范	(167)
一、网络传播道德问题的特点及其原因	(168)
二、网络传播道德规范的主要内容	(170)
第五节:手机短信传播的道德规范	(173)
一、内容健康	(175)
二、动机友善	(176)
三、渠道正当	(178)
四、对象明确	(179)
五、效果积极	(180)
六、服务公开	(182)

第六章:信息获取的伦理要求及其道德维护	(184)
第一节:个体隐私信息道德	(184)
一、信息隐私的伦理界定	(185)
二、社会生活中对信息隐私的侵犯现状	(189)
三、信息隐私的道德维护	(194)
第二节:国家安全信息道德	(198)
一、国家秘密与国家安全信息	(199)
二、影响国家信息安全的主要因素	(203)
三、国家安全信息的道德维护	(206)
第三节:商业秘密信息道德	(209)
一、商业秘密信息的特点及其保护	(209)
二、侵害商业秘密信息的主要情形	(212)

三、商业秘密信息的道德维护	(217)
第四节:社会公共信息道德	(221)
一、公共信息的发布机制	(221)
二、公共信息的隐匿、失真与堵塞	(226)
三、公共信息的道德要求	(231)

第七章:媒体环境生态及其道德调节

第一节:媒体环境及其特点	(237)
一、媒体环境的要素分析	(238)
二、媒体环境的形成过程	(245)
三、媒体环境的基本特点	(253)
第二节:信息生态与媒体管理策略	(257)
一、公共空间的信息生态危机	(257)
二、信息生态和谐的基本要求	(262)
三、媒体管理的基本策略	(266)
第三节:媒体环境的道德调节	(271)
一、提升个体道德修养	(271)
二、强化群体道德责任	(276)
三、构建社会道德机制	(280)

参考文献	(284)
------------	-------

后记	(289)
----------	-------

信息时代是以飞速发展的信息技术为动力,以高度发达的传播媒介为基础,以日益广泛的信息交流为主要生活内容的社会存在方式。信息时代的社会道德生活,必然要反映社会存在方式的变化和发展。准确把握信息时代社会的利益格局和演变动态,形成合理的价值主张,对于维护社会的良性运行并促进其健康发展,具有十分重要的意义。

第一节:信息时代人们生存方式的特点

以计算机、通信和网络为主要标志的信息技术革命,不仅引发了第五次产业革命^①,而且作为最活跃的生产力要素,推动了整个社会的发展,使人们的生产方式、工作方式、生活方式、学习方式、娱乐方式以及渗透于社会生活各个层面的交往方式都发生了根本性的变化。“比特”(bit)^②已成为社会的基本要素,正在迅速取代“原子”在物质社会中对人类的决定作用,改变了信息时代人们的生存方式。

一 生产方式:由制造“原子”为主转向制造“比特”为主

在现代社会生产中,生产资料信息属性好比生产体系的

^① 前四次产业革命分别以畜牧业、商品交换、大工业生产和跨行业垄断出现为标志。

^② 比特是一种二元对立的存在的状态:通或断、上或下、黑或白。参见尼葛洛庞帝:《数字化生存》,海南出版社1997年版,第24页。

神经系统，居于整个生产过程的主导地位，它比生产资料的机械属性更能决定生产的成效。因此，生产资料的信息属性的发展程度，即科学技术作为第一生产力在生产过程中的作用程度，是社会生产方式由工业化时代进入信息化时代的标志。工业化时代可以形象地称之为制造“原子”的时代，机器化的大生产在任何一个特定的时间和地点都以统一的标准化方式进行重复生产。而信息化时代的时空与经济的相关性减弱了，人们可能不受时间和空间的限制制造“比特”。

2

与以物质生产为主的工业化经济不同，信息技术革命引发的第五次产业革命将物质生产与知识生产相结合，并以知识生产为引导，充分发掘和利用信息资源，大幅度地提高产品中的科技含量，从而使产品的附加值成倍增加，达到提高劳动生产率的目的，经济集约化程度也大大提高。技术密集型产业将取代资源密集型和劳动密集型产业，成为信息时代主要的生产方式。随着计算机、通信和网络等信息技术的广泛应用，社会生产和经济活动空间将覆盖全球，形成一个巨大的没有时空差异的统一市场。企业生产不仅置身于国际化的环境中，而且将围绕信息流来组织生产。

信息时代的产业结构将发生根本性的变化。除第一、二、三产业外，科技业、咨询业、信息业和文化业将迅速发展，并逐步成为经济增长的主力军。科学技术已作为生产力中的一种独立的力量进入物质生产过程，并成为决定性的因素。

二 工作方式：人们从受制于时间和空间的 劳动中解放出来

在信息时代，由于计算机和信息网络的普及，便携式信息终端和移动通信网的日臻完善，使得人们从工业社会中受

制于时间和空间的劳动中解放出来，从而引发了工作时间革命。人们没有必要整日在固定的办公室或工作间从事劳动，而可以通过信息网络进行实时工作，任何可以获得并传播信息的地方都可以成为工作场所。家庭办公和移动办公的出现，表明利用网络进行办公的新型工作方式正在逐步增加。比如，企业家可以利用信息网络进行网络经营，大幅度缩短订货和接受订货的时间、开发产品的时间和物资流通过程，进而降低生产成本，提高企业的生产效率。作家凭借移动通信终端可以自由自在、随时随地以各种方式写作，并十分方便地检索信息、接收信息、编辑信息和发送信息，大大提高了工作质量和工作效率。适应于“不出户，知天下”的家庭办公需要的 SOHO^① 家庭办公型住宅已经为更多的人所选择，这使得他们在工作中拥有一个纯粹个人的空间和不受限制的时间。

此外，信息技术的发展将工业时代建立起来的刚性的“大生产组织”逐步打碎，重新组建为柔性的“网络组织”，每个人在其中流动，大众化生产方式演变为个体化生产方式。因此，信息时代人们的工作单位更加灵活多变，工业时代下一个人作为一个单位工作一辈子的方式已经一去不复返了，临时工作和合同工作将成为工作方式的主流，越来越多的人从事兼职工作和弹性工作。

三 生活方式：现实世界与虚拟世界的交织

信息技术的发展将一切现实的事物符号化、数字化，并通过媒介传输，以各种信息终端呈现在人们的面前，最具代

^① SOHO 是 Small office Home office 的缩写，字面意思是小办公室、家庭办公室，实际上指 20 世纪 80 年代在美国出现的家庭办公型住宅。

表性的就是计算机网络。人们在面对由现实事物和现实关系组成现实社会的同时,也置身于由各种符号组成的信息世界中,尤其是人们通过计算机网络可以构建一个没有地域限制的虚拟社会。在人们的生活交往中,除了面对面的、错综复杂的现实交往方式外,还存在着互不见面、互不知底细的虚拟交往方式,人们生活在一个现实与虚拟交织的二重世界中。一方面,现实世界是人们不可脱离的生活基础,虚拟世界可以客观地反映现实,帮助人们更好地在现实世界里生活,使两者互为补充,相得益彰;另一方面,虚拟世界可以超越现实,满足人们在现实社会中无法得到的心理需要和精神慰藉,但同时也导致了现实世界与虚拟世界的矛盾,使两者发生冲突,成为人们的生活中的障碍。

同时,在信息时代人们的生活方式上,还存在着生活工具化与选择多样性的矛盾。技术所代表的是一种工具理性,信息技术发展将通过化繁为简的方式,渗透到生活的各个层面,使人的生活方式本身工具化、单一化。但是,人们发展技术的目的是促成生活方式选择的多样性,充分展现人的自由本质,因此,人们必将在技术专制与文化批判的“对抗”中形成合理的社会生态。

四 学习方式:从线性的、封闭式的学习转向 非线性的、开放式的学习

信息技术的发展为人们学习提供了各种信息和知识的网络平台,人们可以根据自己的需要,以自己喜欢的方式进行学习。这种学习方式的转变突出地表现为三个方面。一是在学习的内容上,知识排列由过去的线性转变为非线性,知识对象以多媒体的形式呈现在学习者的面前;二是在学习的环

境上,由以封闭的课堂教学为主转变为以开放的网络教学为主,真正地实现了以学习者为中心,形成个别化的学习模式;三是在学习的过程上,教师与学生之间的交流更加充分、便捷、广泛,打破了传统教学中师生角色的限制,学习过程被看做是一个协商、合作、互动、共享的过程。在信息时代,由于知识以几何级数增长,知识的半衰期将越来越短,加上网络所提供的便利的学习条件,人们进入了终身学习时代,整个社会则进入学习化社会。

此外,信息时代的每个社会成员必须提高信息素养,具备信息加工和处理能力,具体可以分解为九大方面的能力,即运用信息工具的能力、获取信息的能力、处理信息的能力、生成信息的能力、创造信息的能力、信息协作的能力、发挥信息效益的能力、信息伦理和信息免疫能力。^①

五 娱乐方式:从物质形态拓展到媒介形态

5

随着信息时代条件下工作节奏的普遍加快,人们对娱乐活动的需要变得越来越强烈。一方面,社会生产力的发展和工作效率的提高使人们有更多的时间享受娱乐活动;另一方面,人们在高强度、快节奏的紧张工作之余,十分需要通过娱乐和休闲放松自己,释放身心的疲劳,调节好自我的精神状态。在这种社会需要的作用下,传播媒介的娱乐功能日益发达,不仅直接提供了丰富多彩的观赏型娱乐节目,而且还广泛吸引人们参加各种各样的互动型娱乐节目,广播、电视和网络正发挥着越来越多的娱乐功能。这使得人们的娱乐空

^① 参见钟志贤、杨蕾:《论网络时代的学习能力》,《电化教育研究》,2001年第11期。