

刘丹鹤 著

赛博空间与网际

互动

——从网络技术到人的生活世界

SAIBOKONGJIAN
YUWANGJI
HUDONG

湖南人民出版社

赛博空间与网际互动

——从网络技术到人的生活世界

刘丹鹤 著

湖南人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

赛博空间与网际互动:从网络技术到人的生活世界/
刘丹鹤著. —长沙:湖南人民出版社,2007.12

ISBN 978-7-5438-5092-7

I.赛... II.刘... III.互联网络-影响-社会生
活-研究 IV.G301 TP393.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第198584号

责任编辑:戴 军

装帧设计:周佳佳

赛博空间与网际互动——从网络技术到人的生活世界

刘丹鹤 著

*

湖南人民出版社出版、发行

网址:<http://www.hnppp.com>

(长沙市营盘东路3号 邮编:410005)

(营销部电话:0731-2226732)

湖南省新华书店经销 国防科大印刷厂印刷

2007年12月第1版第1次印刷

开本:710×1000 1/16 印张:13.75

字数:152000

ISBN 978-7-5438-5092-7

定价:28.00元

序

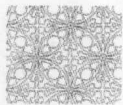
伴随着科学技术的迅猛发展和互联网的急速普及，网络可以说是构成了 20 世纪的信息技术乃至一般技术发展史中最为重大的进步和拓展。在短短几年时间内，网络成为人们工作和生活中不可或缺的基本通信工具，极大地伸延了人类生存与发展的时空界域。网络使得世界各地的人们可以轻松地突破时间和空间的限制，迅捷方便地交流思想和情感，交换信息、商品和服务；网络在把人类生存的范围和深度从物理世界向一种网络化的虚拟世界加以极大地伸延和扩展的同时，促成了一个和物质空间相对应的数字化虚拟空间，使人类第一次真正拥有了两个世界——现实世界和虚拟世界，拥有了两个生存平台——现实的自然平台和虚拟的数字平台。

网络带给我们的不仅仅是作为工具的技术，它们已经改变了人们的生存方式、交往方式、思维方式和价值观。当我们以极大的热情接受这项新技术时，却不得不探讨关于一些这样的问题：

——在现实世界和赛博空间可以自由游弋的网络时代，自我角色的互换带来了新的哲学问题，我们应如何认识和理解“此在”在虚实世界里的存在。

——当人们逐渐习惯赛博空间的社会生活与社会交往之后，就会不断模糊和淡化虚拟与真实之间的界限，进而消除想象与真实之间的界线。那么我们应如何来区分这种界限，是真实，还是虚拟。

——赛博空间延伸了人类存在的时空界域，拓展了人类交互的



序

内容和形式，但也导致了生活世界的异化危机，我们应如何面对和解决这种危机。

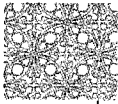
.....

对于这样的问题国内学界大多是从伦理角度展开研究，本书作者试图从对象化和工具论层面考察赛博空间和网际互动，反思主体存在和交互的本质。在本书中，作者分析了赛博空间、虚拟实在、网际互动的现象与本质，指出在赛博空间中存在是此在在世界之中存在的另一真正模式；并从后现代角度考察了赛博空间与网际互动，认为赛博空间主体不仅仅是一般意义上的“个体”，而是一类由网络系统交互而联系起来的群体，并在网际互动这一“去中心化”的双向交流方式中呈现出后现代“碎片性”和“自我”消解特征，但走向人性化趋势的网络技术在为人类交往提供更多便利的同时，也导致了人类生活世界的异化危机。对于网络带来的异化现象，作者从技术的社会建构论视角提出并阐释了赛博空间的控制问题，并结合康德、黑格尔、马克思等对自律与他律的学理探讨，从伦理、法律和技术等层面探究了克服生活世界危机的途径。

网络技术对生活世界有着重大的影响，对网络技术的批判性反思是哲学的重要任务。网络技术与历史上其他技术革命相比，影响范围涉及人类生活的方方面面，更广泛更深刻。当前，对网络的研究是一个热点问题，同时也是一个难点问题。刘丹鹤在攻读博士学位期间就对网络的哲学问题深感兴趣，并作了有益探索。以后，又对之不断跟踪，深入思考。本书从哲学、后现代等理论对网络进行全面的哲学研究，不但丰富和深化了哲学对世界的理解和认识，而且对当今互联网引起的社会、文化、伦理道德等问题有一定的现实指导意义。我相信，在网络已普及的今天，作者的探讨将引发读者的兴趣和回响。

沈铭贤

2007.4 上海



目 录

导 言.....	(1)
----------	-----

第一章 赛博空间与虚拟实在

1.1 赛博空间释义	(14)
1.1.1 赛博空间的界定	(15)
1.1.2 赛博空间的技术背景	(20)
1.1.3 赛博空间的空间性	(23)
1.2 虚拟实在释义	(27)
1.2.1 虚拟实在的哲学解读	(28)
1.2.2 虚拟实在的类别	(30)
1.2.3 虚拟实在的本质	(31)
1.3 赛博空间是否等同于虚拟实在	(33)
1.3.1 赛博空间和虚拟实在都是一种“场域”	(33)
1.3.2 赛博空间与虚拟实在的虚拟性	(35)
1.3.3 赛博空间与虚拟实在的局限性	(37)

第二章 赛博空间和数字存在

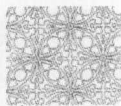
- 2.1 作为物的数字存在 (40)
 - 2.1.1 数字存在的物的特性 (41)
 - 2.1.2 作为工具的数字存在 (42)
- 2.2 作为非物的数字存在 (45)
 - 2.2.1 数字存在的时空条件 (45)
 - 2.2.2 数字存在的完全可复制性和短暂性 (46)
 - 2.2.3 数字存在的暂时性和历史性 (47)
- 2.3 赛博空间中的数字存在 (49)
 - 2.3.1 作为身体延伸的计算机网络 (49)
 - 2.3.2 网络中的自我和交往 (51)
 - 2.3.3 在赛博空间中存在的此在 (53)

第三章 从赛博空间到网际互动

- 3.1 网际互动的产生和演变 (55)
- 3.2 网际互动的主要方式 (59)
- 3.3 以符号为特征的文本互动 (65)
 - 3.3.1 网际互动的符号特质 (65)
 - 3.3.2 网际互动与现实互动 (67)
 - 3.3.3 网际互动主体的行为类型 (71)
- 3.4 虚拟社区：理想的互动环境 (77)
 - 3.4.1 虚拟社区与现实社区 (78)
 - 3.4.2 虚拟社区：“群体于赛博空间中”的存在方式
..... (82)
 - 3.4.3 赛博空间与哈贝马斯的公共领域理论 (84)

第四章 后现代境域中的赛博空间与网际互动

- 4.1 后现代与后现代特征 (94)
- 4.2 后现代透视下的网络 (97)
 - 4.2.1 詹明信：晚期资本主义文化 (97)
 - 4.2.2 德勒兹：边缘的游牧主体 (99)
 - 4.2.3 波德里亚：仿真的现实 (101)
 - 4.2.4 波斯特：信息方式 (104)
- 4.3 去中心化的网际互动 (106)
 - 4.3.1 网络技术的非中心化设置 (106)
 - 4.3.2 处处是中心，无处是边缘 (109)
- 4.4 后现代视野中的赛博主体 (111)
 - 4.4.1 赛博主体 (112)
 - 4.4.2 赛博主体的身份认同 (113)
 - 4.4.3 赛博主体的存在方式 (115)
 - 4.4.4 对赛博空间的主体的理性反思 (117)



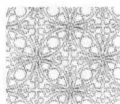
第五章 网际互动的反思

- 5.1 网络：走向人性化的媒介技术 (122)
 - 5.1.1 从技术的缘起到网络技术 (122)
 - 5.1.2 网络技术与人性 (125)
- 5.2 网际异化：生活世界的危机 (130)
 - 5.2.1 异化：从机器的神话谈起 (130)
 - 5.2.2 作为座架的网络技术：从工具到世界的展现
..... (132)
 - 5.2.3 网际符号异化 (135)

5.3 乌托邦：个人的解放	(143)
5.3.1 网络自由	(143)
5.3.2 技术的奴役：从显在到潜在	(147)
5.3.3 在虚拟与现实生活世界中反思网络	(150)

第六章 赛博空间的控制

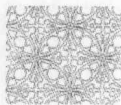
6.1 “控制”，何以为之	(158)
6.1.1 伦理道德是否可以担当技术的仲裁	(158)
6.1.2 赛博空间的真空误区	(164)
6.2 赛博空间控制的两难困境	(168)
6.2.1 网络技术的发展和赛博主体的自由渴望	(168)
6.2.2 网络规范的两难性	(169)
6.2.3 网络技术的发展与理论研究的滞后性	(170)
6.3 赛博空间的控制	(172)
6.3.1 自律与他律：学理求溯	(172)
6.3.2 控制前提：道德自律	(175)
6.3.3 网络伦理：自我控制	(180)
6.3.4 网络法规：强制控制	(191)
6.3.5 网络程序：技术控制	(193)
结 语	(196)
参考文献	(198)
致 谢	(208)



导 言

在科技进步日益加速的当今时代，技术正在变成一种全球性力量，改变我们的生存方式，改变我们的生活时代，并不断地塑造我们的生活未来。或者，如海德格尔所言，现代科技是我们的天命。所谓天命（destiny）并不是宿命（fatality），亦即不是无法抗拒、不可改变的际遇，而是既属危险也是救援，同时是隐蔽与解蔽之意。就中国传统哲学来说，所谓“天命之谓性，率性之谓道，修道之谓教”，因此天命不是命定。由此推知，此种天命观所蕴涵的不是宿命的决定论，反而是凸显出人类认知的重要性。人类在面对此一天命的同时，完全可以借着思想与认知来掌握人类自身的发展道路，而非宿命地被动接受现代科技的影响。数字化时代的网络正在成为我们的“天命”，我们必须分析它、揭示它，以便迎接它的不可避免的来临，并借反思来面对和挑战此一“天命”。

自从美国 IBM 公司的个人计算机在 1981 年进入市场和社会以来，网络技术尤其是互联网的出现和扩展，可以说是构成了 20 世纪的信息技术乃至一般技术发展史中最为重大的进步和拓展。作为未来的全球信息高速公路的雏形，互联网在短短几年时间内就由学术交流工具演变为商业工具，进而成为人们工作和生活中不可或缺的基本通信工具和媒体。网络以及网络化趋势的出现和扩张，不仅整合了科技，而且连接了人类的群体、组织、社会与文化，从而极大地延伸了人类生存与发展的时空界域。网络使得世界各地的人们可以轻松地突破时间和空间的限制，迅捷方便地交流思想和情感，

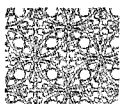


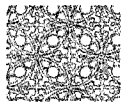
交换信息、商品和服务；网络在把人类生存的范围和深度从物理世界向一种网络化的虚拟世界加以极大地伸延和扩展的同时，不仅成为缩短人们相互交往距离的技术工具，而且也成为人们与他人进行合作、交流以及实现各自不同行动目标的一根有力的杠杆，成为人类的一种全新的生存方式。这就正如美国著名的“网络精英”埃瑟·戴森所指出的那样，网络“并不仅仅是一个信息源；它是人们用来进行自我组织的一种方式”^①。

“赛博空间”这个词源于20世纪80年代初的作家威廉·吉布森（W. Gibson）的科幻小说《神经漫游者》（Neuromancer）一书中，作者把一个全新的没有客观实体的世界称之为赛博空间，并认为赛博空间是一种共同感觉的幻觉，它看似一个物理空间，实则是由计算机构筑的、代表抽象数据的网络结构。计算机“屏幕之中另有一个真实的空间，这一空间人们看不到，但知道它就在那儿。……它是一种真实的活动的领域，几乎像一幅风景画”。吉布森幻想的这个空间，不仅可以包含人的思想，而且也包括人类制造的各种系统，如人工智能和虚拟现实系统等，甚至也包含着上帝创造的东西。海德格尔在20世纪中叶描述说：“我们正进入世界图景的时代，世界对人来说已经变成一系列图景。”吉布森用他的科幻故事恰如其分地验证了这位哲学大师的预言。赛博空间作为一种技术产物近似于柏拉图主义的理念世界。在柏拉图看来，人类经验世界所指向的那些对象不过是我们自身固有的思想向外投射的结果而已，是理念世界的产物。赛博空间作为人类逻辑理念的产物，部分地具有柏拉图的理念性质，但不同的是那些完美的立体或理想的数字意义上却不同于与柏拉图所构造的理念，相同的则是赛博空间的信息秉承了柏拉图的形式之美。

本书之所以将 cyberspace 译成赛博空间，而没有译成网络空

^① 埃瑟·戴森：《2.0版，数字化时代的生活设计》，海南出版社1998年版，第52页。

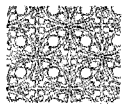




间，一方面确实有音译之嫌，但更重要的是从词源上来考虑。“赛博”一词并非吉布森首创，而是出自于美国科学家、控制论之父罗伯特·维纳创造的新词“控制论”(cybernetics)。cyber这个前缀来源于希腊语，表达的是航行掌舵的意思。“控制论这门学科的内涵包含两方面：一是进行航行掌舵式控制，一是进行通信交流。从关于信息控制和通信的赛博论，到人们将计算机的数字化信息储存和处理能力通过现代通信技术联结起来，从而形成了一个崭新的社会生活和交流的空间——赛博空间。”^①人们航行在这个信息的海洋中，可以控制自己的航向，实现了一种新型的社会通信和交流。随着虚拟实在技术的发展，人们可以通过人与机器的“对话”直接为人营造一个并不存在的幻觉世界，使人产生身临其境的感觉，而人又难以或不能察觉到它与真实世界的区别。当人们在赛博空间内航行时，肉体虽然停留于此地，但精神却可以在信息网络的世界中穿行。在这个广袤的空间里，看不到高山荒野，也看不到城镇乡村，只有庞大的三维信息库和各种信息在高速流动。

赛博空间的形成固然是以人类技术的巨大进步为基础的，但其深刻意义却又远远超出了技术层面。与以原子(atom)为单位的物质空间不同，赛博空间的实体呈现为比特(bits)，尼葛洛庞帝在他的经典著述《数字化生存》一书中最早提出了原子与比特的区分。在他看来，从原子到比特的转变是不可逆转的。互联网促成了一个和物质空间相对应的数字化虚拟空间的诞生，使人类第一次真正拥有了两个世界——现实世界和虚拟世界，拥有了两个生存平台——现实的自然平台和虚拟的数字平台。这两个世界、两个平台相互交叉、相互包含，从而使人的存在方式发生了革命性的变革。正如尼葛洛庞帝所说：“计算机不再只和我们有关，它决定着我们的生存。”赛博空间构筑了一个人与人之间实现方便、快捷交互的场所，提供了一个能够几乎以“超距作用”方式传递信息的网际

^① 曾国屏等：《赛博空间的哲学探索》，清华大学出版社2002年版，第3页。

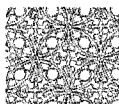


互动的场域。在赛博空间，人际互动双方并不像在现实社会交往中那样面对面地亲身参与沟通。网际互动是一种以“身体不在场”为基本特征的人际交往，是一场陌生人之间的互动游戏。在赛博空间，人们可以隐匿自己在现实世界中的部分甚至全部身份，而重新选择和塑造自己的身份认同。网际互动具有一切后现代文化生态的基本特征——平面化、碎片化、去中心化。与现实生活中的交往相比较，网际互动在形式上与其最大的区别在于交往媒介的改变。它是一种经由互联网这一媒体中介形成的人际关系，并且由于赛博空间的匿名性保护，人们能够以一种更为开放，更为大胆的姿态介入到虚拟社区中去，而不会像现实交往中那样因为身体在场而产生羞涩心理，从而使人们可以从现实中彻底解脱出来，凭自己的兴趣、爱好或动机，在赛博空间通过展示甚至重塑部分的自我来完成自我认同与自我塑造。在赛博空间，人们的自我选择和自我塑造几乎不受任何限制，因为没有谁能够完全拥有和控制网络。也就是说，在赛博空间，每个人既是参与者，亦是组织者；既是观众，亦是演员。这使赛博空间成了一个真正自由的场所，一个完全开放的空间，其中存在着无数的不确定因素与无限的可能性。

马克思·韦伯曾经指出，现代世界本质上是一个“去魅”的过程。而在我们看来，当今计算机网络的出现在某种程度上更是把这一“去魅”过程推向了极致。高扬着“计算机不再只和计算有关，它决定我们的生存”之主旨的网络化趋势席卷全球，极有可能在很大程度上把人类未来的生活世界及其相应的生存方式都纳入到数字化、虚拟化场域之中。一方面，我们的确获得了一种通过建构赛博空间这一“新现实”从而能够极大地延伸人类的生活世界并更好地把握与塑造人类未来生存方式的契机和能力，正如美国网络专家威廉·奥尔曼指出，信息革命带来的最基本的变化是，它有能力以甚至十年前还不可想象的方式，使人们紧密联系，消除“这里”和“那里”的界限；另一方面，由赛博空间所展开的人类生存与发展过程，也正面临了诸多新的选择与挑战。当我们带着这

样一种价值判断去解读赛博空间与网际互动时，无疑可以看到的是，随着网络化趋势的全球化的展开，在赛博空间这样一种全新的人类生存与发展的虚拟数字平台上，不仅许多昔日的“神”正在从“坟墓”中走出来，而且一些人们今日尚未可预见之新的价值和理想也将逐渐产生。与此同时，它们或许将不仅仅满足于以一种如韦伯所说的“价值领域的诸神斗争”那样的形式来呈现自己，而是还将衍生出更多的、充溢于赛博空间之各个结构功能层面上的对立与冲突。毫无疑问，网络技术和以往的任何技术一样，它给人的生活世界带来福祉的同时，也同样带来了生活世界的异化危机。但危机并不是意味着危险，在这里“生活世界的危机”所指的是，与海德格尔所谓现代科技既是危险也是救援的见解一样，网络也是我们所面临的危机，既是危险又是转机。虽然每一项新技术的产生，都不可避免地带来了危机，但网络技术引入了一种新的危机，是一种从显在到潜在的转变的危机。因而迫使我们必须重新反省、关照自己的时代特性，以便在社会文化与网络的科技特性之间建立一个合适的关系，进而化危险为转机。

因而在面对网络技术所带来的异化危机时，我们不能从简单层次上进行分析，而是应从多视角、多层面来考察赛博空间和网际互动。技术在本质上是人所具有的一种开放式演进的旨趣，技术既是人的自我创造、自我展现的过程，也是使自然和人的创造物被再造和被展现的过程。人建构了技术，技术反映了人的开放性的本质力量。正是由于生活世界的无止境地向前拓展，技术的演进才得以延续，人性的深度也在技术中显现出来。正如迈克尔·海姆所言，原先的一项技术是由发明家发明、工程师测试的、开发者生产的，然后再拿到市场上去改变某种文化。但全球计算机网络意味着没有任何一种技术突破在没有通过公共评价的平台之前便能来到市场，因而赛博空间实际上就是一个在我们面前敞开的开放的人性实验室。由此，对于网络技术的社会化，我们所持的立场不应是简单的技术悲观论或技术乐观论，而应是持互动建构论的立场，将网络技术视



为人的开放性的社会实践。

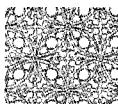
网络研究是一个新的学术领域，在国外已经进入了一个相对沉稳的学理探讨阶段。国外网络研究的发展大致分为三个阶段^①：第一阶段为20世纪90年代前期的初识网络阶段。事实上，对网络进行学科系统研究起始于大众媒体的讨论。20世纪，美国的一些主要报刊就开始对互联网、赛博空间和“信息高速公路”等展开讨论，把大量技术性的、前万维网版的赛博空间介绍给读者。早期的研究总是受到简单的二元对立思想的影响，正如许多学者所言，早期的网络研究经常发出反乌托邦或乌托邦式的咆哮。巴洛（John Perry Barlow）在《赛博空间的独立宣言》中满怀激情地宣称，赛博空间是一个新的精神家园，他认为随着互联网的发展，随着网际互动的深入，人类将置身于自它诞生以来的绝大部分技术事件之中。而有的学者指出，网络的产生导致了政治、经济的对立以及社会的分裂。

第二阶段为网络本体研究阶段。在这一阶段，学者们主要对网络技术持一种一分为二的态度，看到了它对人类生存所带来的希望，同时也对其异化忧心忡忡。网络的主体研究有两根支柱：虚拟社区和在线身份。主要的代表人是莱恩格尔德（Howard Rheingold）和特克（Sherry Turkle）。莱恩格尔德最早清楚地阐述了虚拟社区思想，他认为虚拟社区可以是也可以不是相互面对面聚集的一群人，他们通过网络媒介彼此间交流。同时他指出了过度沉溺于赛博空间的危害，认为网际沉迷直接导致了对现实认知的混乱，因而他认为网络是一种技术乌托邦主义的翻版，是“电子集会”的幻想。特克的《屏幕生活：互联网时代的身份》（Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet）一书是研究网际身份的主要著作。她通过大量的个案分析，揭示了多用户网络游戏们通过创造一个在线的

^① 鲍宗豪主编：《国外网络文化研究评价》，载《数字化与人文精神》，上海三联出版社2003年版，第529~542页。

身份来改变他们的现实生活的手段。正是基于两人的影响，人们将赛博空间看作是一个充满控制力量的场域，一个建构、创造和沟通的线上空间。当然，在西方对于网络的研究还有从人类学、心理学、后现代等层面探讨。如凯瑟琳·海斯（Katherine Hayles）提出“后现代人”的概念，来标志着人机共融的时代。

第三阶段为网络综合研究阶段。到20世纪90年代后期，针对网络、赛博空间研究的著作、专论和编辑文集大量出版，学者们不仅只局限于研究虚拟社区和在线身份，而是将赛博空间看作为一个各种文本相互交织的地域，人们在更深层次来思索网络技术给人类所带来的一种新的生存方式——虚拟生存。主要包括线上互动中的文本交织、赛博空间的语言研究、数字化设计等方面的研究。当然，此种研究不是仅仅局限于单独的一方面，而是寻求一种各方面的相互关联、交叉和相互依存。20世纪90年代后期，信息哲学从信息的哲学问题脱胎而来，但形成了独立的研究纲领。美国哲学会哲学与计算机分会（American Philosophical Association - Philosophy and Computers, APA - PAC）所组织的三次大的活动功不可没：第一次是1985年该会促成的计算机伦理学；第二次是始于20世纪90年代中期美国的“计算机如何改变哲学”的全国性哲学普查；第三次则是2002年推出“什么是信息哲学”这篇宣言。这三次大的活动，均得到西方权威性哲学刊物《元哲学》的全力配合，分别出版了题为《计算机伦理学》（1985）、《数字凤凰——计算机如何改变哲学？》（1998）以及《赛博哲学——哲学与计算机交汇》（2002）的专刊。信息哲学的诞生，为信息网络技术的研究提供了一条新的思路。哲学对网络技术的反思主要基于两条路径，并在与社会需求的互动中最终成就了信息哲学。一条是批判性的，即对技术的哲学反思，这主要始于欧陆的人文学者，尤其是现象学、存在主义、法兰克福学派以及后现代主义的哲学反思。这些哲学反思都是非常具有深度的，同时在社会认识论、媒体理论以及应用伦理学诸多方面也取得了相当的研究成果。另一条则属于建设性的，即沿



着形式科学提出的哲学问题向前推进。

纵观国外网络研究的发展历程，结合国内情况，我国网络研究同样也经历了三个时期。从1994年，互联网开始在中国登陆，国外的一些著作逐渐被翻译出版，如比尔·盖茨《未来之路》、唐·泰普斯科特的《数字化成长——网络时代的崛起》等一批译著，主要介绍一些西方网络技术知识，在国内引起了巨大的影响。其后，从1997年开始国内开始翻译西方学者的有关理论译著，如美国尼葛洛庞帝的《数字化生存》等，国内的许多专家学者开始从社会、文化的角度思考网络，网络作为一种高新技术，在迅速推进生产力、生产方式和社会运行机制变革的同时，也为人类创造了一个新的生存空间，给人们的生活方式、生存方式、思维方式带来了重大变化，对人们的生产、生活、交往等也产生了巨大影响。从1999年至今，随着网络实践的发展，理论研究也日渐成熟和丰富，出现了大量的学术专著和论文，并且出现了网络经济学、网络政治、网络伦理学等一批新兴学科。与此相对应，国内网络研究主要体现在以下五方面^①：一是技术层面的介绍与研究，主体是计算机科学、信息科学、IT业等领域的专家学者；二是对网络应用和规范层面的理论分析和总结，主体是IT业的专家学者或经营管理者；三是对网络应用经验的感性描述和评价，主体是所谓的“网民”、“网虫”；四是对网络社会、网络文化的各种不同层次的反思和研究，主体是一些IT业学者和社会科学研究者（包括哲学学者）；五是对网络的全面的、深入的、系统的哲学反思，这方面的研究已有很多学者在做，如近几年出版的《赛博空间之研究》、《赛博空间的哲学探索》、《网络空间的伦理反思》等，但是还缺乏全面的、系统的理论成果，因而对网络进行哲学研究还没有把它当作一门哲学分支学科做专门的研究。由于对网络进行哲学研究是一门新兴的、前沿性的课题研究，因而面临着许多困境：一是没有既定的范

^① 常晋芳：《网络哲学论纲》，载《现代哲学》，2003年第1期。