



东北大学八十周年校庆学术著作

网络法律 与伦理问题研究

赵兴宏 毛牧然 著



NEUPRESS
东北大学出版社

东北大学八十周年校庆学术著作

网络法律与伦理问题研究

赵兴宏 毛牧然 编著

东北大学出版社
· 沈阳 ·

© 赵兴宏 毛牧然 2003

图书在版编目 (CIP) 数据

网络法律与伦理问题研究 / 赵兴宏, 毛牧然编著. — 沈阳: 东北大学出版社,
2003. 9

ISBN7 - 81054 - 939 - 1

I. 网… II. ①赵…②毛… III. ①计算机网络 - 科学技术管理 - 法规 - 研究 - 中国②计算机网络 - 伦理学 - 研究 IV. ① D922. 174 ② B82 - 057

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 079216 号

出版者: 东北大学出版社

地址: 沈阳市和平区文化路 3 号巷 11 号

邮编: 110004

电话: 024 - 83687331 (市场部) 83680267 (社务室)

传真: 024 - 83680180 (市场部) 83680265 (社务室)

E-mail: neuph @ neupress. com

http: // www. neupress. com

印刷者: 东北大学印刷厂

发行者: 东北大学出版社

幅面尺寸: 170mm × 228mm

印 张: 16. 75

字 数: 317 千字

出版时间: 2003 年 9 月第 1 版

印刷时间: 2003 年 9 月第 1 次印刷

责任编辑: 吴晶琦

封面设计: 唐敏智

责任出版: 秦 力

定价: 25. 13

前 言

一般地说,技术的应用在促进社会的发展和进步,繁荣经济和文化的同时,也会给社会的管理、法律的实施、环境的保护和公民的利益等带来负面的影响,因此可以说,技术的应用是一把双刃剑,信息网络技术的应用亦不例外。网络在给人们带来巨大的便利与享受的同时,也引发了许多社会问题。这些问题主要有:网上著作权、域名与商标的冲突、网上不正当竞争、网络隐私权、网络犯罪、网络有害信息、网络安全以及网络案件审理中的问题等。作为社会科学工作者,对网络所引发的社会问题不能无动于衷。这些问题需要道德与法律的双重规范与调整。本书作者的教学工作与上述的法律和伦理问题相关,并承担和完成了以下七个省市级科研项目:网络伦理问题研究、网络环境下的高校德育实施、网络侵权犯罪与知识产权保护、网络管理的对策研究、信息技术与知识产权立法、网络行政管理问题研究、网络伦理与哲学问题研究。在完成上述课题过程中,积累了15万多字的研究报告,在国家一、二级学术期刊上发表文章17篇,获得科研奖励4项,这些前期研究成果为本书的写作奠定了坚实的研究基础。

网络法学与网络伦理学是法学与伦理学科中的新兴学科,都是学术研究的热点。由于互联网的出现也不过10余年时间,各国的研究时间都很短,许多问题值得人们关注与探讨。本书作者力求站在目前学术研究的前沿,对网络知识产权、网络管理和网络伦理学等学科领域进行相对系统、全面的研究。本书作者的研究成果也对我国电子商务、信息产业的发展进行了积极的探索,

为搞好大学生的网络伦理建设提供了实用、可行的合理化建议。

本书的最大特点就是德与法相得益彰来寻求网络所引发的社会问题的解决,这是国内学术著作中所罕见的。依法治网、以德治网是依法治国、以德治国伟大方略在网络管理方面的具体应用。由于作者既具有伦理学又具有法学知识,这一知识结构优势使专著优于单一的伦理学或法学著作。此外,依托东北大学信息学科的技术优势,作者通过求教计算机方面的专家使自己的社会科学研究建立在坚实的技术基础之上,使合理化建议不会是荒谬的空想。值得一提的是,本书的两位作者都是兼职律师,十分关注法学、伦理学理论的实际应用,在学术研究过程中时刻体现出一种务实的精神。在完成科研项目过程中,作者提出了一些独到的、富有独创性的学术思想。例如,结合具体情况提出了数据库的法律保护方式、网络时代的著作权集体管理制度、对网络服务提供者实施行政管理以加强版权保护、对网络实施综合治理、网络道德建设与网络法治建设相辅相成等。

本书以网络所引发的社会问题为研究视角,其中有6章是围绕法律制度方面的问题研究,有3章是结合伦理学问题所做的研究,试图通过网络道德建设来弥补单纯的依法治网的不足,使依法治网、以德治网相得益彰,使网络所引发的各种社会问题得以标本兼治。

本书将结合实际网络案件的理论分析,从立法、行政执法、司法和网络道德建设等多方位寻求网络所引发的社会问题的解决。因此,本书适用于立法部门,适用于行政、司法等实际工作部门,也适用于法学与伦理学教学、研究人员和各层次的大中专学生以及科技工作者阅读和参考。

本书的前言、第五、七、八、九、十章由赵兴宏同志写

作；第一、二、三、四、六章由毛牧然同志写作，全书由赵兴宏同志审阅定稿。在本书写作过程中，得到了东北大学科技处的同志的热情帮助，顺致谢意；参阅了数十部著作及期刊杂志中的相关论文，对有关作者一并致谢；本书得到了东北大学八十周年校庆学术著作出版基金的资助，特此感谢。由于作者的研究能力和水平所限，加之实际经验的不足和时间的限制，缺点和不当之处难以避免，恳请读者批评指正。

作 者

2003 年 6 月

目 录

前 言

1 依法治网与以德治网相结合的哲学思考	1
1.1 信息技术概述	1
1.1.1 信息技术发展概述	1
1.1.2 信息技术的未来——融入虚拟现实技术的信息技术	3
1.2 网络法律与伦理问题研究的哲学理论基础	5
1.2.1 数字化社会关系客体是网络法律与网络伦理研究的对象	5
1.2.2 网络化的社会实践问题的道德与法律调整	7
1.3 论依法治网与以德治网的辩证关系	10
1.3.1 依法治网与以德治网必须联合起来发挥其社会功能	10
1.3.2 以德治网弥补依法治网之不足,开展“网络文明工程”建设 意义重大	11
1.3.3 依法治网弥补以德治网之不足,依法治网已初见成效	13
2 网络著作权问题研究	16
2.1 网络作品	16
2.1.1 网络作品的定义及其特点	16
2.1.2 网络作品的分类	16
2.1.3 论数据库的法律保护	18
2.2 网络作品权利人的权利	24
2.2.1 对网络作品权利人权利的哲学分析	24
2.2.2 《中华人民共和国著作权法》关于网络作品权利人的几项新 权利	25
2.2.3 《中华人民共和国著作权法》仍须完善的网络作品权利人的 两项权利	30
2.3 对网络作品权利人权利的限制问题	31
2.3.1 网络环境下的著作权合理使用制度	31
2.3.2 网络环境下的著作权法定许可使用制度	33
2.3.3 网络环境下的著作权强制许可使用制度	35

2.4	对网络作品权利人加强保护的有关法律制度与措施	35
2.4.1	著作权自愿登记制度	35
2.4.2	网络环境下的著作权集体管理制度	37
2.4.3	对网络服务提供者实施行政管理以加强版权保护	42
2.4.4	技术保护措施在预防网络作品著作权侵权行为中的作用	46
2.5	网络侵权行为及对网络作品权利人的法律救济	49
2.5.1	网络侵权行为的构成要件	49
2.5.2	网络著作权侵权行为的分类	53
2.5.3	网络著作权侵权的法律救济	55
3	电子商务中的若干法律问题研究	62
3.1	域名法律问题研究	62
3.1.1	域名简介	62
3.1.2	域名与其他商业标识权的相互侵权的案件类型	69
3.1.3	对域名相关的侵权纠纷的预防措施	72
3.1.4	与域名有关的侵权纠纷的解决途径	73
3.2	电子商务中的反不正当竞争法律问题	77
3.2.1	网络不正当竞争行为的表现形式及法律适用	77
3.2.2	完善《中华人民共和国反不正当竞争法》以适应电子商务发展的要求	87
3.3	电子商务中的税收法律问题	91
3.3.1	电子商务对现行税收制度的影响	92
3.3.2	各国及国际组织在电子商务税收问题上的政策	94
3.3.3	我国在电子商务税收问题上的对策	96
3.4	电子商务中的消费者权益保护问题	99
3.4.1	完善《中华人民共和国消费者权益保护法》，对电子商务中消费者权益加强保护	100
3.4.2	制定《中华人民共和国网络隐私权保护法》，保护电子商务中消费者的隐私权	104
3.4.3	电子商务中消费者权益的刑法保护	105
4	网络隐私权问题研究	106
4.1	隐私权与网络隐私权	106
4.1.1	隐私与隐私权	106

4.1.2	网络隐私	107
4.2	侵犯网络隐私权的各种情形	110
4.2.1	网站对个人信息的侵害	110
4.2.2	专门的网络窥探业务	110
4.2.3	设备供应商的侵权行为	111
4.2.4	电子邮件、网络广告中的个人隐私问题	111
4.2.5	电子商务中的隐私权问题	112
4.2.6	黑客的攻击	112
4.2.7	网络隐私权侵害行为的构成要件	113
4.3	世界各国对网络隐私权的保护模式	113
4.3.1	美国：业界自律模式	113
4.3.2	欧盟：立法规制模式	115
4.4	我国网络隐私权的法律保护的现状及立法建议	116
4.4.1	我国网络隐私权的法律保护的现状	116
4.4.2	我国网络隐私权的立法建议	116
5	网络犯罪	118
5.1	网络犯罪的概念、特点、构成要件	118
5.1.1	网络犯罪的概念	118
5.1.2	网络犯罪的特点	119
5.1.3	网络犯罪的构成要件	121
5.2	网络犯罪的种类及其处罚	125
5.2.1	非法侵入计算机信息系统罪	125
5.2.2	破坏计算机信息系统罪	129
5.2.3	以计算机及其网络为工具的犯罪	133
5.3	网络犯罪的对策与防范措施	136
5.3.1	加强网络道德与网络安全教育	136
5.3.2	建立网络安全管理机制	138
5.3.3	完善法律、法规、规章制度	140
5.3.4	充分发挥政府职能	141
5.3.5	司法对策	142
5.3.6	提高技术防范能力	143
5.3.7	国际合作	145
6	网上有害信息的防范	146

6.1	网上有害信息的分类与社会危害性	146
6.1.1	网上有害信息的分类问题	146
6.1.2	网上有害信息的社会危害性	149
6.2	网上有害信息的技术防范	152
6.2.1	网上有害信息技术防范措施概述	152
6.2.2	格雷厄姆对网上有害信息技术防范措施作用的评论	153
6.3	网上有害信息的道德防范与法律防范	157
6.3.1	网上有害信息的道德防范	157
6.3.2	网上有害信息的法律防范	158
6.3.3	格雷厄姆网络信息的道德与法律防范理论述评	159
7	网络案件诉讼中的问题	164
7.1	网络案件的诉讼管辖	164
7.1.1	职能管辖	164
7.1.2	立案管辖	165
7.1.3	审判管辖	166
7.2	网络案件的证据	170
7.2.1	计算机证据及其特点	170
7.2.2	计算机证据的收集	172
7.2.3	计算机证据的保全	175
7.2.4	计算机证据的审查判断	176
7.3	网络案件诉讼中的两个程序问题	176
7.3.1	网络案件的侦查	176
7.3.2	网上审理	183
8	网络伦理的基本评价	187
8.1	网络伦理的内涵、特点和趋势	187
8.1.1	自主性	187
8.1.2	开放性	189
8.1.3	多元性	189
8.2	网络技术对社会伦理道德的影响	190
8.2.1	积极影响	190
8.2.2	消极影响	193
8.3	网络伦理建设应当遵循的原则	296

8.3.1	现代与传统的统一·····	296
8.3.2	国际化与民族化的统一·····	197
8.3.3	技术性与人文性的统一·····	197
9	网络伦理的构建·····	199
9.1	网络道德主体的道德建设·····	199
9.1.1	网络道德主体的范围·····	199
9.1.2	网络主体的道德权利和道德义务·····	200
9.1.3	网络主体的道德修养·····	203
9.2	网络道德规范·····	207
9.2.1	确立网络道德规范的意义·····	207
9.2.2	网络道德规范的内容·····	209
9.2.3	网络道德规范的应用·····	215
9.3	加强网络道德教育,提升道德修养水平·····	216
9.3.1	进行网络道德教育、加强道德修养的意义·····	216
9.3.2	进行网络道德教育,加强道德修养的途径和方式·····	218
10	高校学生的网络伦理状况与道德教育·····	221
10.1	高校学生网络伦理问题的调查分析·····	221
10.1.1	调查方式和结果分析·····	221
10.1.2	对策研究·····	224
10.2	对高校德育进网络工作状况的评价·····	225
10.2.1	认识层面的评价·····	225
10.2.2	领导和保障层面的评价·····	227
10.2.3	管理层面上的评价·····	229
10.2.4	队伍建设层面的评价·····	232
10.2.5	途径和方法层面的评价·····	233
10.3	网络环境下的高校德育工作·····	234
10.3.1	各级领导高度重视是实现德育进网络的基本条件·····	235
10.3.2	以创新的精神扎实推进德育的网络化建设·····	236
10.3.3	讲究德育进网络的方法·····	238
10.3.4	探索德育进网络的途径·····	241
	主要参考文献·····	253

1

依法治网与以德治网相结合的哲学思考

伴随计算机领域三大技术,即信息技术、虚拟现实技术、多媒体技术的发展,人类社会已经步入了信息网络时代。网络虚拟现实已成为人类认识与实践的新领域,在网络虚拟现实,人与人之间产生了新的社会关系,这种社会关系就是数字化社会关系。新的数字化社会关系在给人们带来生产与生活的巨大享受的同时,也在人们之间产生了许多新的矛盾。这些矛盾有:信息共享与知识产权保护之间的矛盾、网络隐私权与社会监督之间的矛盾、网络空间的言论自由与有害信息之间的矛盾等。在人们之间形成的网络社会关系同样需要法律与伦理规范的调整。下面探讨的是网络法律与伦理问题的哲学理论基础,指出网络数字化社会关系是网络法律与网络伦理共同研究的客体,网络化的社会实践所引发的诸多社会问题是网络伦理与网络法律产生的社会物质基础。我们只有把握好依法治网与以德治网的辩证关系,才能有效地管理好网络,尽量减小信息技术给人类带来的诸多不利情况。也就是说,人们使用信息网络的与服用药物是一个道理,运用法律与道德手段来管理网络,就是使信息网络的毒副作用尽量减小,使人类以更小的成本享用信息技术所带来的利润。

1.1 信息技术概述

1.1.1 信息技术发展概述

计算机信息网络,就是把分布在不同地理区域的计算机与专门的外部设备用通信线路互联成一个规模大、功能强的网络系统,从而使众多的计算机可以方便地互相传递信息,共享硬件、软件、数据信息等资源。

互联网的发展虽然与计算机技术的发展与完善分不开,但我们不能因此将互联网同计算机及其相关概念等同或混淆。可以说,互联网集中了人类科技发展的最高成果,囊括了信息技术、材料技术、生物技术等主要高技术领域,它是计算机设备、计算机技术、通信材料、通信技术等一系列因素综合而成的技术产

品,缺少其中任何一项要素,互联网将不成其为“互联网”,它的功能也得不到发挥。

互联网现在已经成了民用资源共享网,但在开始时并不是为了民用信息共享,而是为了军事需要。1968年美国国防部批准一个“资源共享的电脑网络”研究计划,预算金额为20万美元。1969年在加州大学和斯坦福研究院的4个节点之间的网络运行,两年之后就有19个节点、30个网站联结起来。由于整个研究是在美国国防部高级计划署的组织下进行的,因此,这个网被称之为“阿帕网”(ARPANET)。阿帕网的成功运行导致了美国国家基金会于1986年建立了国家科学基金网(NSFNET),开始走上了民用的道路。从1969年到1990年的20年间,美国人完成了建设信息高速公路的奠基工作。1993年1月,美国政府提出要在美国建立全国范围的高速信息沟通网络——数字超级公路,即后来通称的信息高速公路。9月,又宣布了美国全国信息基础设施建设计划。这一计划立即得到工业界的强烈反响。美国电话工业界提出要在2000年前投资1250亿美元发展国家“户—户信息网”。美国电话电报公司、数字设备公司和麻省理工学院成立宽带光纤网络联合体,开发大容量通信技术。1993年12月,美国28家电信和计算机公司成立了一个组织,旨在商定用于信息高速公路的技术网络服务和应用软件。几乎与此同时,日本、欧洲等其他国家也相继实施建设信息高速公路的计划。在不到两年的时间内,信息高速公路建设热潮已遍及全球,形成了国际互联网。

国际互联网(Internet)技术在现代电子信息技术的推动下以任何其他技术都无法比拟的速度发展着。历史上,无线广播技术经过38年的发展使5000万人得以享用;电视技术的发展经过13年达到了这个水平;自从第一台微机出现到5000万人正在使用经历了16年的时间;而国际互联网自从向公众开放,只用了4年的时间就达到了5000万人使用的水平。据统计,2001年已经有7亿人上了互联网。互联网技术得到了社会公众较为普遍的认同,而这种广泛的认同源于互联网的功能与应用。

互联网,作为一种技术产品,它主要具有以下功能:①实现各计算机之间的数据传输;②实现资源共享;③分布处理功能,把一件或几件工作分散到网中各计算机上完成;④集中控制、管理、分配网络的软件、硬件资源。除了以上的基本功能外,计算机网络还具有以下几个方面的应用:①远程登录,即允许一个地点的用户与另一个地点的计算机上运行的应用程序进行交互对话;②电子数据交换(EDI),即以共同认可的数据格式,在贸易伙伴的计算机之间传输数据,代替了传统的贸易单据,从而节省了大量的人力和财力,提高效率,这已是网络在商业中的一种重要应用形式;③传送电子邮件,即以计算机信息网络

作为通信媒介,用户可以在自己的计算机上把电子邮件发送到世界各地,这些邮件中可以包括文字、声音、图形等信息;④联机会议,即利用计算机网络,人们通过个人计算机参加会议讨论。

1.1.2 信息网络技术的未来——融入虚拟现实技术的信息网络技术

虚拟现实技术(Virtual Reality, 简称 VR)自诞生之日起,便展现出良好的发展前景。如今,它与多媒体技术及信息技术并称为三大计算机技术。

1.1.2.1 虚拟现实技术简介

虚拟现实技术是一种人与计算机生成的虚拟环境可自然交互的人机接口技术。“虚拟”意味着计算机生成,“现实”意味着计算机生成的虚拟环境也是一种现实。这种现实可以是对现实物理环境的模拟,可以是人工营造的虚幻情景,也可以是在虚拟环境中形成的现实的新型社会关系。虚拟现实是相对于物理现实而言的一种新型现实,它是人类运用技术为实现自己的目的而营造的,人是虚拟现实的主宰。

虚拟现实技术产生于20世纪60年代,借助计算机科学家伊万·萨瑟兰研制的头盔显示器及与之配套的头部位跟踪系统,使用者在一个3D立体空间中产生了沉浸感。进入20世纪80年代,全世界掀起了研究虚拟现实技术的热潮,从而在软硬件技术方面取得了很大的进展。用于培训飞行员的VCASS飞行系统仿真器是这一时期较为突出的技术成果。20世纪90年代末期,随着阿兰·H·韦斯“远程沉浸”理想的提出,虚拟现实技术与网络技术开始融合。所谓“远程沉浸”就是通过技术手段使身处不同空间位置的人们产生身处同一物理空间的感觉,克服空间距离,进行时时的信息与情感交流。2000年5月,美国布朗大学的研究人员进行的远程沉浸展示,使身处不同地点的演示者借助网络技术、虚拟现实技术及其他相关技术产生了视觉立体感,并实现了近距离交往所具有的目光交流。目前,远程沉浸的成本是其他通讯技术的100倍,因此还未对传统技术形成冲击。随着信息技术的不断发展,随着新的软硬件设备的不断出现,远程沉浸技术的成本会不断下降。预计,远程沉浸进入千家万户还需10年时间。

虚拟现实技术有以下特点:第一,多感知性。一般的计算机只能提供使用者二维视觉、听觉信息,而虚拟现实技术可以提供给使用者三维视觉、立体听觉、触觉、力觉、甚至味觉、嗅觉信息。理想的虚拟现实可以提供给使用者在物理现实

世界能够获得的所有感知觉信息。第二,沉浸性。如前所述,由于虚拟现实技术可以提供给使用者全方位的感知觉信息,会使使用者产生身临其境的感受,钱学森先生正是基于这一特点将虚拟现实技术称之为灵境技术。而北京大学的朱照宣等则认为,将虚拟现实技术称之为临境技术更为贴切。第三,交互性。在虚拟环境之中,使用者不是作为被动的信息接受者,而是作为主动的参与者投身其中的。比如,在虚拟飞行器中进行飞行训练的飞行员就是通过信息反馈机制与周围的虚拟环境相互作用的。可以认为,这种交互性使虚拟现实成为人类认识与实践的新领域。第四,虚拟的现实性。如果认同虚拟现实是人类认识与实践的新领域,也就会认可虚拟现实是计算机生成的一种新类型的现实客体。

虚拟现实技术有着广阔的应用领域。虚拟驾驶可用来培训飞行员与汽车驾驶员,虚拟学校可改善远程教育的教学效果,虚拟机械设计可降低设计成本、缩短设计时间,虚拟医疗可让医生操纵远程机器人手术刀为患者解除病痛。当然,目的在于入侵别国的虚拟军事演习以及虚拟的暴力色情表演等也会带来严重的社会危害性。

1.1.2.2 虚拟现实技术与网络虚拟性的关系

学术界对虚拟现实技术与网络虚拟性的关系有两种观点:吴志坚、章铸认为,因为要在每个用户终端都开发一个虚拟现实技术环境,其靡费之巨恐怕只能用天文数字来计算,目前能够驾驭虚拟现实技术的只是少数特殊领域(如医疗和军事模拟)的“技术贵族”,因此网络的虚拟性与虚拟现实技术无关,目前一些学者对虚拟现实技术的社会作用进行了扭曲与夸张的解释;与此不同,何明升、李一军明确指出:“网络生活的虚拟性,是建立于20世纪90年代兴起的虚拟现实技术之上的。通过虚拟现实技术,人与人之间的互动关系转换成人一机互动或人一机一人互动,从而使网络生活具有了明显的虚拟性。”

我们认为,对于网络的虚拟性与虚拟现实技术的关系,既要进行实然分析,又要进行应然分析。吴志坚、章铸针对目前有些学者不甚了解虚拟现实技术的实际发展状况,过分夸大虚拟现实技术的社会作用,从对技术进行实然分析的角度提出了批评意见,有其合理性,应予肯定。但是没有主观任意成分的应然分析也有其合理性,因为它体现了哲学对具体科学理论指导上的前瞻性。英国阿伯丁大学的技术哲学教授戈登·格雷厄姆在其专著《互联网——哲学的探索》一书中,用“虚拟现实:赛博空间的未来”这一句话表述了网络的虚拟性与虚拟现实技术的关系。我们是这样理解他这一表述的:将虚拟现实与虚拟现实技术区别开来,虚拟现实不能仅理解为由虚拟现实技术所创建的时空状

态,在赛博空间(cyberspace)中的网络交往行为本身也是一种典型的虚拟现实,伴随虚拟现实技术在互联网上的应用,这两种虚拟现实将融合为一。上文提到的远程沉浸技术即是虚拟现实技术与网络技术的结合,这一技术通过对人体及其周围环境的模拟仿真,使异地交往者克服距离造成的疏远感,增强交往的效果。这样看来,追求模拟仿真的虚拟现实技术似乎与网络的虚拟性无关,实则不然。如果物理现实中的人想以虚拟的身份参与网络社会的交往,他(她)当然可以运用虚拟现实技术为自己设计一个或多个虚拟的形象参与网络社会的交往。可见,利用虚拟现实技术,人们既可以以自己的仿真形象又可以以自己设计的虚拟形象参与网络社会的交往活动,并入虚拟现实技术的网络交往行为既可以是仿真性的,又可以是虚拟性的。

1.2 网络法律与伦理问题研究的哲学理论基础

1.2.1 数字化社会关系客体是网络法律与网络伦理研究的对象

如前所述,在赛博空间中的网络交往行为是一种虚拟现实,虚拟现实技术提供另外一种虚拟现实,在不久的将来,虚拟现实技术将融入网络技术,这两种虚拟现实都将存在于网络空间之中,所以我们将它们统称为网络虚拟现实。

网络虚拟现实引起了我国哲学理论工作者的关注,董见新认为,虚拟现实既不是真实的物理世界,也不是虚无,更不是虚假,但也不是意识,它是一种特殊的存在。虚拟现实本质上是电子象征物,是以信息形式再现的现实。这些物质观不能以物质和精神的关系来硬套虚拟现实,或者说以现有的物质观来判断虚拟现实的本质是很困难的。换句话说,新技术革命的发展呼唤物质观的发展和完善,以便能科学地提示虚拟现实的本质及它与真实世界的关系。

对于信息网络技术所引发的这一本体论问题,张青松认为,如果说传统的唯物论(和思维方式)是一种“实物主义”的实物型的本体论,这种信息时代的唯物论(和思维方式)则应该是一种“虚物主义”的(即虚物形的)本体论,这种信息时代的唯物论既承认虚物与实物是同在的,同时也承认虚物是实物的主导物、支配物,我们暂且把这种唯物论称之为“辩证虚物论”。

戈登·格雷厄姆教授在其专著《互联网——哲学的探索》一书第八章“虚拟现实:赛博空间的未来”将虚拟现实分为两种类型:一种类型的虚拟现实是物理现实的数字化模拟物,如对食人虎的数字化模拟;另一种类型的虚拟现实是“一种特殊形态的现实”,并以虚拟社会组织为例分析了这种类型的虚拟现

实,并将其界定为“一种有自身特色的存在形式”或“在某种程度上的新的世界”。笔者针对格雷厄姆的这一分类,提出在网络虚拟现实的本体论问题上,应当区分两种不同类型的虚拟现实,即作为数字化模拟物的虚拟现实和作为数字化社会关系的虚拟现实。董见新认为不能以物质和精神的关系来硬套虚拟现实,或者说以现有的物质观来判断虚拟现实的本质是很困难的。我们赞同他的观点,下面将用主客体关系的理论来阐述这一问题。

从主客体关系的理论出发,我们认为第一种类型的虚拟现实,即数字化模拟物应界定为模拟客体,而物理现实中的被模拟物(如食人虎)则应界定为原始客体。我们认为,董见新认为虚拟现实本质上是电子象征物,也就是我们所说的数字化模拟物。不过,董见新没有认识到还有第二种类型的虚拟现实。

对第二类虚拟现实,格雷厄姆以虚拟社会组织为例明确指出:“一个虚拟社会组织不是一个现实社会组织毫无区别的复制品,而是一个具有特殊性质的新类型的社会组织。”虚拟社会组织包括虚拟企业、虚拟商店、虚拟政府、虚拟城市、虚拟社团、虚拟医院等。在论述虚拟社会组织与现实社会组织的关系时,格雷厄姆认为“虚拟社会组织是现实社会组织的一个相对贫乏的替代物。”就此类虚拟现实的哲学本质,我们认为应将其界定为数字化社会关系。这种社会关系可以是经济关系(如虚拟企业、虚拟商店);也可以是政治关系(如虚拟政府、虚拟城市、虚拟社团);也可以是一般的人际关系(如虚拟爱情、虚拟友谊等)。这类社会关系具有虚拟性的特点,就在于物理现实中的人塑造了虚拟现实中的角色并操纵他们建立起新型的社会关系,角色的虚拟性导致了社会关系的虚拟性。从主客体关系的理论来看,这种新型的社会关系虽由主体建立,但它一旦形成也作为一种客体并与主体处于对立统一的关系之中。可以将这种社会关系归入社会存在范畴,它是一种新型的社会存在。

区分两类不同性质的虚拟现实具有重要的理论意义,这主要基于以下几方面的原因:第一,我们查阅了国内学者论述虚拟现实的大量资料,至今未见此种观点。可见,这一观点应引起国内学者的关注,并对此进行更为深入的探讨。第二,在本体论层面上将虚拟现实分为数字化模拟物与数字化社会关系,有助于解决“Virtual Reality”的实质及其译法问题。由于VR有两种截然不同的涵义,将VR译为“数字化模拟”和“虚拟真实”都有其合理性,但是,由于各自的片面性,又都不是准确的译法。我们认为,按照约定俗成的叫法,称其为“虚拟现实”或“VR”,并在有必要作区分时,具体指明是哪种类型的虚拟现实就可以了,即具体指明是作为数字化模拟物的虚拟现实还是作为数字化社会关系的虚拟现实。第三,运用主客体关系理论对虚拟现实进行哲学分析,将虚拟现实区分为数字化模拟客体和数字化社会关系客体能够为具体科学,如法学、行