

第一章 绪论

一、网络空间的研究范畴

1. “网络空间”的概念阐释

网络空间作为一个独立的概念，是信息技术不断发展的产物。信息技术在推动社会、政治、经济、科技、文化、军事诸领域的数字化、网络化和网格化过程中，显示出强大的渗透能力，在经济社会发展中发挥着独特的作用，尤其是计算机技术和网络通讯技术的出现，为各种信息的实时共享提供了技术条件，从而使传统的空间状态及其开展方式发生了根本变化。今天的世界正逐渐跨入网络信息时代，电脑与网络为人类编织了一个奇特的、虚拟的社会空间 即所谓的“网络空间”(Cyberspace) 亦称赛博空间。

网络空间 或称赛博空间 主要是指计算机与网络链接的人、机器、信息源互动构成的虚拟社会空间，它源于加拿大科幻作家威廉·葛布森 W. Gibson)1984 年出版的一部科幻小说《神经浪游者》(*Neuromancer*)。在这本科幻小说中，描写了电脑网络化把全球的人、机器、信息源都联系起来的新时代 也就是一种社会生活和交往的新型空间 即 Cyberspace。这是一个人类神经系统和电讯网络系统完全结合的状态，科技进化到人类可以用无所不在的网络进行沟通，人的意志穿梭在一个个绵密的网络中，实体空间中的互动、接触完全被人工虚拟世界中的符号与编码所取代，人与人的交流与互动建立在一个由“交感的幻觉”所形成的虚拟世界。^① 关于“Cyberspace”一词 中文有多种不同的翻译 譬如“网络空间”、“电脑时空”、“网络时代”、“异度时空”等 由于本书讨论的 Cyberspace 主要是互联网环境中的政府治理问题 为了研究的方便 故采用“网络空间”一词的译名。

互联网带来的强烈冲击诱使人们从不同角度对网络空间进行研究和探讨，并做出各种不同的解释。譬如，美国学者马克·斯劳卡在《大冲突——

^① Michael E. Doherty, Jr., “Marshall McLuhan William Gibson in ‘Cyberspace’”, CMC Magazine September 1, 1995/p. 4.

赛博空间和高科技对现实的威胁》一书中认为，网络空间就是将各自独立的电脑处理节点通过线路联结而成的系统，通过网络可以将分散在各处的信息系统联结起来，使所有资源（包括人、计算机、信息）能够为人的需要所共享的虚拟空间。在网络空间，人们可以克服时间和传统地理空间的局限而生存和工作。^①也有人认为，互联网所创造的网络空间不同于人们已知的物理空间、历史空间或思维空间，它是互联网技术发展特定阶段的产物，它的重要意义之一在于，由于网络空间的出现，最大限度地开发和利用了当今最重要的资源——信息资源。

有人从社会的视角来解释网络空间，其代表性观点是尼葛洛庞帝教授于1995年提出的数字化信息空间理论。尼葛洛庞帝认为，在电脑和数字通信成指数发展的今天，我们正在奔向突发巨变的临界点。伴随着网络革命，我们周围越来越多的信息都被数字化了，被简化为“1”和“0”，我们就生活在由“1”和“0”组成的一串串“比特”所代表的数字化信息空间中。数字化信息空间，就是由电脑与网络基于二进制数码原理及其所构成的一个虚拟符号空间。人类的各种信息在这个空间中以更快的速度流通，而现代人类在这个虚拟的空间中可以进行现实社会中几乎所有的活动，如购物、娱乐、交友、工作等日常活动，甚至可以建立虚拟社区。在数字化生存的新时代里，一个显然的变化是我们的“空间”概念正在发生变化，互联网上人们赖以互相联络的“地址”已变成了虚拟的“空间”。网络信息作为一种资源，是社会发展的产物。网络空间是以信息为基本动力，以网络技术为基本手段，以网络经济为维系社会存在和发展的前提，以网络文化改变人类的价值观念和时空观念的新型社会形态。网络空间的基本要素不是原子，而是比特（bit）。比特与原子遵循着完全不同的法则，比特没有重量，易于复制，可以以极快的速度传播。在它传播时，时空障碍完全消失。原子只能由有限的人使用，使用的人越多，其价值越低；比特可以由无限的人使用，使用的人越多，其价值越高。

还有人从网络族的视角来解释网络空间。如英国学者巴雷特认为，如果把物理上的边界问题放在一边，互联网所构成的网络空间符合作为民族的某些判断标准，因而称之为“网络族”（或“赛博族”）。这是因为原始的互联网亚文化在发展过程中就有一套可接受的行为规范、一个共同的历史和有争议的理念达成协议：言论自由，保护公民权利，对新手幼稚的提问表示耐

[美] 马克·斯劳卡：《大冲突——赛博空间和高科技对现实的威胁》，江西教育出版社1999年版，第97页。

[美] 尼葛洛庞帝：《数字化生存》，海南出版社1996年版，第211页。

心等等。网络族，这个受互联网或者类似系统的影响形成的有共同信仰和人生观的部族，这个已经被原始亚文化赋予了相关内容的部族，将随着越来越多的人找到可以加入网络族的路径而进一步发展。这些人创造了一个正在进化的、物质上自行组织的共同体。^①

此外，卡斯泰尔于20世纪90年代末提出的网络社会理论也对网络空间进行了探讨。卡斯泰尔指出，作为一种历史趋势，信息社会的主要功能和方法均是围绕网络构成的，网络构成了新的社会形态，是支配和改变我们社会的源泉。网络通过改变生活、空间和时间的物质基础，从而构建一个流动的空间和无限的时间。这种社会的新的组织形式，正渗透全球，遍及整个世界。

计算机网络作为信息传递平台而具有的网状的立体性特征为人们网上的行为提供了多种多样的可选择性和可实现性，构成了网络空间。笔者认为所谓网络空间就是以现代信息技术为支撑以互联网为媒介以离散的、无中心的、多元网状的立体性结构和运作模式为特征信息瞬间生成即时传播，实时互动，高度共享的人机界面所构成的信息空间。网络空间既是一种崭新的社会形态，也是人类发明的延续自己、发展自己、丰富自己的崭新生存空间。它不仅改变了人类千百年来传统的信息沟通方式，也改变了信息的产生及其存在方式，更重要的是，它拓展了人类交流和交往的空间，使得人们不得不重新审视和调整人与人之间、人与社会之间乃至人与自然的的关系。事实上，从人类社会发展的终极目的来考察，我们可以将“网络空间”与人们常常提及的“网络社会”、“信息社会”视为同义语尽管这样阐述可能会引发人们的争议。

总之，网络空间的产生，具有划时代的历史意义，它使人类的时空观念发生了根本改变，对人及其赖以生存的学习环境、生活环境和工作环境产生了巨大的冲击和深远的影响。网络空间虽然有别于传统的物理空间，但网络空间自产生之日起，就已经成为人类社会不可缺少的组成部分以及人们学习、生活、工作的虚拟状态。

2. 网络空间的多层次探究

网络空间所构成的社会统一体，与我们今天所处的现实“物理”社会在结构和形态上有许多不同的特点，其明显变化是它突破了现有国家概念中特有的“地理”和“边疆”界限。在网络上人们可以很方便地利用计算机通讯媒介相互交往，形成一种可称之为“虚拟共同体”（virtual community）、

^① [英] 巴雷特：《赛博族状态——互联网的文化、行政和经济》河北大学出版社1998年版，第7页。

“虚拟社会”(virtual society)或“全球网络空间”(global cyberspace)等区别于传统社会的空间状态。人们只要借助于电脑,就可以实现过去需要“跨国界”才能实现的梦想。基于网络的这些特点,我们可将网络空间分为虚拟主体身份、虚拟共同体、虚拟社区、虚拟政府、虚拟国家等不同层次。^①

(1) 虚拟主体身份

德国学者巴巴拉·贝克尔(Barbara Becker)在互联网上有一篇文章题目叫“虚拟身份 想象的自我”(Virtual Identities: the Imaginary Self)。他认为,通过网络行为主体的大量分析可以得出一个结论,数据网是由所谓的虚拟身份所组成的。在计算机空间,人们注定能够通过许多“世界”而创造一个新的“自我”。网络主体身份有4个特点:(1)虚拟性。虚拟性的一个重要特点是行为者所处的交往环境在真实世界中并不存在。一个行动者与他人的交往主要通过文本。一个人所选择和表现出来的某种行为特征、偏爱和厌恶、希望和需要共同构成了一个人在网络社会中自己建立的身份。在网络社会中,一组代码、一个角色符号便成了身份的维持物。(2)想象性。想象性在网络主体身份的自我创造中是一个非常突出的特点。人们通过这种虚拟的、想象的再创造,表达了一种探索新的身份特征(维度)的愿望。在交往主体身份建立的过程中,网络和想象形成了一种密不可分的联系。一方面,网络提供了想象的空间;另一方面,想象只有在网络交往中才能实现。这里,想象并不是单独地解释为一种主体能力,或一种简单的(超验的)想象意识行为,它甚至有一种创造的功能。这意味着主体总是在不断地创造中出现,而身份便成为想象——实验性的探索和创造性的客体。(3)多样性。网络主体不仅仅是单一的,也可能是多种多样的。而社会现实的面具色彩往往是单一的。它通常决定了我们以一种方式来对世界的作用作出反应,社会对人格形成的作用是固化的。而网络社会环境与固化的社会环境不同,它首先在很大程度上是不确定的。不同的交往客体,不同的话题,都可能把一个在现实生活中局限于某一狭隘环境的主体带到一个更为复杂的大背景中去。交往客体随时都在发生变化,而且交往环境不再是过去有地域限制的小环境。通常在网络上我们所说的“地球村”将有一番新的含义。一种在手指间完成“国际”交往的体验,将在很大程度上对一种单一主体的现象形成强烈的冲击。(4)随意性,或称网络主体身份的不确定性。在网络上自我可以虚构,可以想象和创造,因此确定自我的概念,也就是要将我们平常的“身份”概念赋予一种新的理解。网络主体身份的这些因素,使得我们在理解网络主体时,必须从一种新的角度来考察我们

平时所说的“身份”。

(2) 虚拟共同体

现实中的共同体是一群生活在一个特定区域或一群共享生活的全部或某一方面的人们。这种社会联系方式在某种意义上讲是“实在的”。在网络上人们之间同样可以形成某种“社团”甚至“组织”，但在形态上发生了许多重大变化，与原来现实世界的群体组织形式相比，网络上的组织可以“虚拟”，因此称之为“虚拟共同体”。在网络上这种“共同体”是大量存在的，并且形式也是多种多样的。如来自不同国家的人在极短的时间内就可以组成一个讨论组，或者成立一个政党，或者形成一个新的宗教派别等等，一切都在各自的计算机屏幕前完成。他们之间的互动关系完全不需要今天意义上的实际的社会行为，只要把自己的数据键入网络就成。而且，比起传统的社团来，网络虚拟社团组合起来更方便，范围几乎不受限制，它把人的交往空间扩展到整个地球。

(3) 虚拟社区

虚拟社区概念是由霍华德·莱因古德提出的。它是指以虚拟身份在网络中创立的一个由志趣相同的人们组成的均衡的公共领域。“有的社区与真实生活中的社区几乎一模一样，结构复杂，既有社会等级，也有官僚制度。”^①虚拟社区的主要特性包括：第一，虚拟社区是一个无时空的、非物理空间。互联网电子公告板的出现要求对社区的概念重新定义。全球性电脑网络的迅速发展，彻底改变了人们的交流方式，使之摆脱了地理限制，聚集在一个共同的非物理化空间。一个崭新的虚拟社会正在到来。这个社会将缩短时间、消除距离并忽视文化差异。第二，虚拟社区将是扩展的、可以自由表达意愿和进行辩论的。最引人注目的是西摩·佩珀特提出的建立多种可选择的计算机文化的设想。不仅发达国家的少数人可享受这种文化，发展中国家内部以及国与国之间也可以享受和交流。约翰·夸特曼(John Quaterman)曾预测，在5年之内，世界上将有10亿人“住进”虚拟社区。^②第三，在大多数虚拟社区里，都可以感觉到民主的精神。如果出现了危机，社区成员会协商解决。但是，等级也并非不存在。资格较老的成员会轻蔑地看待后来者，通过形成封闭的俱乐部以避免被无休止的问题打扰。另外，还有用户和超级用户之分。有些人的电子邮件地址比他人的更有地位。在这一点上，虚拟社区似乎与现实社区并无

[美] 马克·斯劳卡：《大冲突——赛博空间和高科技对现实的威胁》，江西教育出版社1999年版，第59页。

同上书，第9页。

不同 它既开放 又封闭 既能表达爱 也能扼杀人们的感情。第四 虚拟社区将不断扩展。尽管有人对虚拟社区是否存在表示质疑，但是，比尔·盖茨认为，虚拟社区将是网络应用中增长最快的领域之一。网络将极大地增加社区的数量。在网络空间，能限制你的仅仅是你的兴趣。网络在交往中最强大的方面之一，在于兴趣相同的人联系在一起而不必考虑他们的地理位置和时区上的差异。通过网络，你可以加入全球各地的社区，同时也提供了与各种社区联系的机会。

(4) 虚拟政府

虚拟政府 又称网络政府、电子政府。它是指以网络技术为基础 联结政府各机关及其与企业、社会组织、人民大众之间的网络 并充分利用国际互联网、电子邮件、数码电视等技术形成的一个广泛联结的“虚拟政府” (Virtual Government)。

(5) 虚拟国家

虚拟国家，即建立在互联网上，基于宪章、符号和政府系统的想象中的国家。只要进入“虚拟国家”网站 (<http://members.tripod.com/rittergeist/>) 这里列有约 100 个国家)，从虚构的国家、城镇到分区独立的行政区域皆详细罗列。虚拟国家可分为两类：其一，以某国的名字在网上建立的虚拟国家；其二，完全虚拟的国家，即国名是虚拟的，但在网络空间也有行政、立法、司法等国家组织。1999 年，美国加州大学国际关系研究中心主任、行政学教授罗斯克兰斯 (R. Rosecrance) 在其著作《虚拟国家的崛起：即将到来世纪中的财富和权力》中认为：虚拟国家的实质在于国家积累思想权力，并把思想转换为全球影响来源的能力。也就是说，现代行政学强调的是国家间在土地、贸易以及军事力量上的竞争，而网络行政强调的是国家间在精神产品、信息、知识等占有上的竞争。知识生产国构成了全球的头脑。知识消费国则是全球的身体，构成了全球新的“中心”与“边缘”两极。国与国之间竞争的主要方面已扩大到“网络空间”。网络上的文化竞争、“网络主权”之争包括信息占有、传播、使用等方面。传统以地域为界限的国家以及由此派生出来的“主权”概念，在网络行政中将不是一个主题。相反，以网络技术为载体的文化、信息、知识等将成为虚拟国家的“知识主权”、“文化主权”。这种“文化主权”文明间的冲突是虚拟国家研究的主题。

在那些具有后现代主义思想的人看来，现有的国家代表了一种权力，国家机构是一种对真正自由的压迫和反动。而网络正好代表一种与现有权力

结构相反的发展趋势。在电子空间，人与人的交流是自由的，不需要一种监督和审查机构，国家也就失去了它现有的功能。

由于信息自身独有的特征，打破了以往国家对资源的占有权，资源概念的变化使得传统国家的重要性变得越来越低。正如“科学无国界”一样，信息也可以是无国界的。因为信息可以同时属于任何国家，被任何国家的人同时使用而并不会因此产生“资源枯竭”的问题，因此信息社会会突破原有的国家概念。

国家是一个历史范畴，它会随着历史的发展不断改变自己的性质。国家的消亡不是坏事，相反，它是人类社会发展到一定历史阶段的必然结果。但现在显然还远远没有达到这样的阶段。虚拟国家理论的确提出了一些有价值的见解，但是我们认为国家存在不单纯源于地域性，它存在的原因应该到生产关系，包括世界性经济体系中去寻找。信息社会自身的发展不会从根本上改变各个国家的生产资料（包括信息）已经存在的占有方式、分配方式，信息社会的到来也不会根本消除各国独有的国家利益，包括电子空间秩序在内的社会秩序主要还应该由今天的各国政府管理和维护。所以，国家不会仅仅由于电子信息网络的发展而消失，而是要随着电子空间的发展不断变形和改造。虚拟国家理论最主要的缺陷，一是把在信息社会中最重要社会资源——信息资源，夸大成为惟一的社会资源；二是直接从信息的特性推导出信息社会的特征，未考虑信息生产的效率和信息的社会占有、分配等社会问题。

3. 网络空间的多维特性

网络空间的产生，表明信息技术革命正在改变着人类传统的时间和空间范畴，使得人们对其特性的认识也在不断深入。早在 20 世纪 80 年代，日本经济学家松田米津出版了一本名为《信息社会》的著作。他以工业社会为分析背景，描绘了网络空间的七大特征：（1）网络空间以电脑科技为其发展核心，其主要功能是代替和加强、展延人的脑力与智能；（2）在网络空间，电脑的发展带来了信息革命，产生了大量系统化的信息和知识；（3）在网络空间，由信息网和数据库组成的信息公用事业，是以电脑为基础的基本社会结构，取代工厂而成为社会的象征，生产和分配信息产品；（4）网络空间的主导工业是“智力工业”，其核心是“知识工业”，与信息有关的工业将以“第四产业”姿态出现；（5）网络空间的“目标原则”是社会基本原则，主要的社会体系是志愿性的社区；资本即知识公有；（6）网络空间以实现“时间价值”为目标；（7）网络空间发展的最高阶

严耕、陆俊：“电子信息网络中的国家观念”，《哲学研究》1997年第10期第16~23页。

段是大量生产知识。

也有人从狭义的视角出发 将网络空间概括为四个特点 第一 从抽象意义上讲 它是由点 中心控制单元、节点 和线 有线及无线的信息 组成；第二 范围有限 因为网络的链路具有总长度 具有层次结构 即网络体系具有分层特征 具有拓扑结构 点与点之间的连接方式复杂多样 网络图形在任意变形时连通性质不变 第三 它是一个有容量‘带宽’的电子信息环境。它虽然不能容纳武装人员和武器装备，但能存储和传输经过电子化和数字化的信息流 第四 有空间距离却没有时间距离 两点之间的信息传输是实时的 第五 网络分布越来越广 超越机构、地域、国界的限制 带宽越来越高 线路越来越长 节点和连接数目越来越多 由此导致外部人员进入网络的机会增多 电子数据交换数量在目前呈指数增长。

从广义的视角来看，网络空间的特性体现在如下方面：（1）智能性。互联网所创造的网络空间不同于人们已知的物理空间、历史空间或思维空间，它是互联网技术发展到特定阶段的产物。由于互联网采用了以数理逻辑为基础的数字化技术，使电脑一开始就具备了逻辑能力，具备了对信息进行控制的能力。这种能力被充分开发之后，电脑得以深入社会的各个领域，最大限度地开发和利用了当今最重要的资源——信息资源。在数字化的基础上实现了信息传输的交互性，使信息用户从被动接受技术信息转换为有意识、有目的地检索信息。最重要的是，在此基础上建立了电脑网络，提高了信息共享的水平。可见，网络空间的智能性特征主要表现在信息和知识已成为社会和经济发展的战略资源和基本要素，知识的生产成为主要的生产形式，知识成为创造财富的主要资源，从而形成了网络空间的一个根本特征，即对知识的依赖，对科学技术特别是高科技的依赖，对无形资产和人力资源的依赖。（2）虚拟性。一方面，网络空间是虚拟的现实，是一个无形的信息空间。它为人们提供了一个冲破传统地域界限的新的活动空间，人们在这个网络空间里逐渐形成新的生活方式、社会规范和思想意识，并创造出新的网络文化，形成网络社会。另一方面，网络空间是业务流的数字化和网络化。在 20 世纪 90 年代开始走向以互联网为基础的体系结构，各种网内网、网外网大行其道。政府、企业、学校及其他社会团体都开始在全球范围内实现自身业务流的数字化和网络化。（3）超时空性。所谓超时空性，就是在网络空间消除了时间和空间的距离，建立了一个超越时空的网络社会。网络空间没有物理上的延展性的空间，因为信息是以电信号或者磁信号的方式存在的，是不会占用

空间的。更为重要的是网络中是没有实在社会中的国家、海洋、陆地等地域空间的概念的。网络信息的传递并不会因为物理空间的距离而受到影响，即使两个人相距遥远，也可以通过网络顺利地交流。网络消解了空间的概念。网络空间的本质就在于保持时间和空间的距离为零，亦即使因距离产生的摩擦系数降低，几近于零，或称“非摩擦经济”、“模糊经济”、“零距离”等。中间阻力没有了，交易费用也就降低了，就能实现“低成本扩张”。（4）非物质性。如前所述，网络空间的基本元素是“比特”，这意味着网络空间的非物质性。英国学者戴安·科伊尔在其专著《无重的世界——管理数字化经济的策略》中认为：世界正越来越进入一个“无重的世界”，无重的产出也是非物质性的。许多有价值的东西有着越来越小的物质重量，如软件、基因编码等等知识含量高的创造性物质，一个单位系统的形象化设计等，大都是高科技的产物。（5）可扩展性。当一个人使用一种非物质性物体时，并不排斥他人同时使用，这是由网络空间的数据共享的技术特征所决定的，有人称之为“无限可扩展性”。譬如，在网络上借阅电子教材，你既可即时阅读，也可将其下载，而原电子教材仍然在“书架”上，你的借阅毫不影响他人。这种变化，对人类社会产生了深刻的影响。（6）广渗透性。网络空间不仅是多种高新技术综合的产物，而且加速了高新技术向社会政治、经济、军事、法律、文化乃至人们的生存方式的渗透，使科学技术与社会各领域更加紧密地联系成一个整体。信息技术和信息产业的发展，表明了知识和信息的生产、配置及使用对于社会的一切领域都具有巨大影响。不仅如此，信息技术的迅速发展，大大缩小了经济活动的时间与空间距离，加速了经济信息在全球范围内的传递，也使各国之间各种信息联系得到增强，进一步推动了全球一体化的发展进程。（7）非群集性。网络空间追求个性化，即非群集性。往往是信息技术越先进，人们的创造性思维就越活跃，个性也会更自由。网络空间将使个人的聪明才智及其创造性得到最充分的发挥，同时也会使因个人的消费观念和生活环境的差异而形成的个人需要的差别达到最大化。可以预见，随着以计算机、网络技术为主的信息技术的发展及其在社会各个领域中的应用，规模个性化的生产模式将获得更大程度的应用与发展。

4. 网络空间政府治理的适应性分析

如前所述，网络空间是一种相对于物理空间的虚拟空间，是一种全球联网的、以计算机为维持系统、以计算机为入口、又是由计算机产生的多维虚拟存在。在这种虚拟空间中，每台计算机都是一个窗口，透过窗口所看到或

听到的对象并不一定是物理存在的物体，而是由数据、信息组成的形式、特征或动作。这些信息部分来源于自然界、物理世界的运作，但绝大部分则是来源于科学、艺术、商业、文化信息的交汇与流通。网络空间最本质的特征在于该空间是一个由人工营造的分布式的电子信息环境，是信息活动的核心场所，也是政府可以施加影响的领域。正因为如此，世界各国对于网络空间的争夺必然是激烈的。

关于网络空间与政府治理之间的关系，人们大多从政府管理与网络空间相结合的角度展开研究。在网络空间，政府治理可以获得新的参数，传统的政府管理框架亦需重新定义，譬如决策、沟通、协调等概念被赋予了新的内容。有人正在构思建立电子政府处理突发事件、建立科学决策和公民参与的新模式等等。当然，政府管理的不确定因素很多，电脑毕竟不能完全代替人脑，但是这些构想，对于网络空间的政府治理无疑是一种极具启发性的新思路。

此外，在网络空间，存在着大量无序和失范的问题，需要政府的干预和治理。有人将其概括为网络无政府主义状态或网络犯罪。网络无政府主义有两大类：一类是传统的无政府主义团体运用互联网作为新的组织和传播工具；另一类则是伴随互联网发展而出现的新式无政府主义。如果说前者是无政府主义的网络化，后者则是网络化的无政府主义。新式的网络无政府主义秉承传统无政府主义的理念，强调网络空间的独立性，反对来自政府或其他集团的包括法律的和技术的管制。约翰·巴罗在“网络空间独立宣言”中宣称，网络空间独立于现实空间，国家权力不能越界干预。无政府主义情绪在众多网民中都有不同程度的表现 比较常见的是“黑客”和“闪客”。“黑客”是无政府主义的极端代表。当今一些“黑客”具有极大的网络和现实的破坏性。“闪客”也带有无政府主义倾向。虽然目前大多数“闪客”还只是制造恶作剧，但“闪客”却是难以掌握和控制的，可能酿成突发事件。网络无政府主义根植于互联网的技术结构之中。互联网无中心式的分布结构，是对传统集权式中央等级式组织的解构，也是滋生无政府主义的温床。互联网技术的应用，如点对点技术、博客技术乃至网络论坛，在为个人提供最大限度便利与自由的同时，也激发了无政府主义的潜力。互联网的普遍匿名制，以及网络活动难以追踪的特性，虚拟空间与现实社会相对分离等，都会弱化个人网上自我约束的观念。网络无政府主义存在着负面和消极的影响，并且日趋严重。但现在，虚拟的网络空间不再是无国界、无政府、无管理的“三无地带”。无论是民族国家，还是国际社会都在试图强化治理。目前的治理是网络自治和法律规范相结合。既要治理对网络的过度放任，也应当防止对网络的过度管制。

二、网络空间的理论基础

1. 关于网络问题的研究基础

基于对网络信息技术的研究，在西方学术理论界，产生了许多具有重大影响的前沿研究成果，这为我们研究网络空间提供了分析问题的思路和方法。根据一些学者的已有成果，一般把网络空间的研究基础概括为虚拟现实理论、网络社会理论、网络治理理论等几个方面。

(1) 虚拟现实理论

英文 Virtual Reality 一般译为虚拟现实 也有学者认为应译作“虚拟实在”它指的是由计算机的仿真技术创造的所有环境 在这个环境中 使用者在一个模仿外界环境的数据结构中操纵一个代表自己的数据。人们将虚拟现实技术看作是仅次于互联网的、改变世界未来的重要技术。它的出现不仅将加速科学技术及工程设计等领域的发展，也将扩展网络空间的文化内涵。

虚拟，就其本身来说，无非是数字化方式的构成。虚拟通过数字化方式 为人类提供了一个网络空间，而这一网络空间与网络、电脑、高科技相结合，为人类的发展提供了一个前所未有的网络时代。虚拟现实理论认为，虚拟可以是多样化和多维度的。首先是对客观事物的虚拟，即对象性的虚拟或现实性的虚拟；其次是对现实超越性的虚拟，即对可能性或可能性空间的虚拟 第三 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，这是因为电脑和网络技术首先是作为一种以信息为劳动对象的生产工具而存在的。此外，虚拟现象的本质表现在三个方面：第一，符号化活动是虚拟现实的本质。因此，它的首要意义不再是对自然的超越，而是对人的自身作为文化动物存在的思维空间和传统的符号空间的内在突破和超越，是另一种意义的符号生存和超越。第二，可能性空间的拓展与革命。这种“真实”意味着可能性空间的拓展与革命。它张扬了人类构建可能性空间的能力，也大大拓展了人类的时空视野。第三，网络 and 虚拟现实技术的突破，就是通过网络及虚拟现实以其超现实的想象力和塑造力，再现人类社会现实生活和理想生活的生动景观。

人们一般把虚拟现实分为三种类型：第一，仿真性的虚拟现实，即根据现实世界的真实物理法则，由电脑将其模拟出来。它虽然现在并不存在，但

刘文富：《网络政治》商务印书馆 2002 年版 第 21~35 页 崔保国：《信息社会的理论与模式》高等教育出版社 1999 年版 第 30~77 页。

一切都是符合客观规律的。作为仿真性的虚拟，虚拟现实类似于人的思维通过虚拟现实技术实现的观念再造，并使之形象化。通过具备一定的物质手段和条件，可以把看到的一切转变为物质实在。它基本等同于传统的模拟。仿真虚拟现实被用于产品的开发、设计中，使产品还在设计过程中，设计者或顾客便可从不同角度看到它的外观，了解它的使用功能。这样，不仅使制造出来的产品更臻完善，而且可以缩短试制周期、节省试制费用。第二，超越性的虚拟现实。它虽然也是根据真实的物理法则进行模拟的对象，但是用人的五官无法感觉到，或者在日常生活中无法接触到。作为超越性的虚拟，虚拟现实可以充分发挥人们的认识和探索能力，为人类揭示未知世界的奥秘服务。它以现实为基础，却可能创造出超越现实的情景。第三，幻象性的虚拟现实。它可以无视客观的物理法则，完全把凭空想象出来的东西用电脑图像、音响等功能将其变成可以看到的、听到的多媒体作品。因此，作为幻象性的虚拟，尽管有时是荒诞不经的，但它给人们带来了广阔的想象时空，促进了人类创造力的发展。

迈克尔·海姆认为虚拟现实的理论基础除了模拟(Simulation)、身临其境(Immersion)、远程展示(Telepresence)、身体完全沉浸(Full Body Immersion)等四种技术性观点外，还有三种社会性比较强的观念，并对虚拟政府治理影响较大，即：(1)互动性(Interaction)从广义上讲，虚拟现实有时会扩展到电子生活的许多方面，包括通过电脑网络联系的人们，譬如虚拟学校、虚拟政府等；(2)人造性(Artificiality)即虚拟现实是一种人造环境，但不是全部人造环境，只有那些人造的并且把它当作自然生活的一部分现实时，它才成为虚拟现实；(3)网络化的交往(Networked Communications)虚拟的世界就像电话一样拥有一个分享的结构，它能激发起前所未有的分享的方式，能够规定和形成一个虚拟世界的目标和行为。

虚拟现实技术是20世纪90年代勃然兴起的一项新型信息技术。从技术上来说，它是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机系统。虚拟世界是全体虚拟环境或给定仿真对象全体。虚拟环境是由计算机生成，通过视、听、触觉等作用于用户，使之产生具有身临其境感觉的交互式视景仿真。虚拟现实技术是一种特殊的多媒体技术。它综合运用计算机三维图像技术、模拟仿真技术、传感技术、显示技术和伺服技术，把文字、图像、声音、数据等媒体集成起来，具有综合处理音频、图像、文字等类信息的功能。在多媒体的情境中，实现人机互动，构成了新型的多维的人机和谐的信息系统。虚

拟现实技术是人类有史以来最奇特的技术，它集中了人类关于虚与实的最大困惑和矛盾。虚拟现实能使人造事物像真实事物一样逼真，甚至比真实事物还要逼真。虚拟现实具有模拟性、互动性、人造性、身临其境、远程展示以及网络化交往等特点。目前，随着互联网日益走进我们的生活，以及计算机技术的发展，虚拟现实从最初的人员培训、工程技术、科学实验和探索等方面的应用，扩展到社会及文化生活的各个方面，如虚拟社区生活、虚拟国家等，而这些也是网络行政的基本要素。

(2) 网络社会理论

早期的网络社会理论，主要包括阿尔文·托夫勒的‘社会浪潮’理论和德鲁克的知识社会理论。一是阿尔文·托夫勒的‘社会浪潮’理论。托夫勒认为，人类文明经历了三次浪潮，即农业社会、工业社会和信息社会。前两次浪潮作为社会主流，逐渐被以网络空间为基础的第三次浪潮所代替，但在许多地方，三次浪潮努力共存——尽管并不是所有时候都能和谐相处。今天所有技术水平高的工业国家，都被第三次浪潮与第二次浪潮陈旧的经济和制度之间所发生的冲突搞得头晕眼花。虽然网络空间处于文明的前锋，但当前的文明是三种社会精巧并置的混合物。从前，财富是基本要素，你或拥有它 或一无所有。它是有形的、固定的、物质的 比如土地曾是最重要的资本。而现在，票据的符号性交互动变为资本的主导形式，建立在个人与组织财富聚积基础上的“信用”流在社会中不断延伸，第三次浪潮货币越来越多地由电子脉冲所构成。它转瞬即逝、即时传输、由电视屏幕监控。第三次浪潮货币是一种信息，是知识的基础。随着货币的符号化，知识将取代资本成为网络空间中取之不尽、用之不竭的基本的经济资源和权力资源。在这一要点上，他与德鲁克的想法几近相同。托夫勒认为，网络空间最大的、最重要的转变是社会规则的调整。信息时代无法容忍死板的规划，灵活上升为最高原则——包括时间与地点，因此远距离通讯、电子屋、在家办公成为新常规；大城市意味着更多的商机，公司和商人总喜欢往大城市挤，于是城市病接踵而来 人口超载、污染、犯罪、疾病传染……而美国的许多公司 特别是信用、电脑及其他信息产业都把它们的总部移往 Omaha、Salt Lake City、Sioux Falls 和 Cheyenne 等小城市，新的知识资本为这种转移提供了可能，从而消解了集中化。所谓的民主是一个政治词汇，很难在工业时代实现，但在信息时代，授权与参与式民主将成为高频词汇。^① 二是德鲁克的知识社会理论。德鲁克的知识社会理论从具体的微观视角来考察社会的发展变化。他认为 在短短几十年里 社会重建自己——它的世界观、基本价值观

社会和行政结构、人文科学、主要的制度。50 年过后是一个全新的世界。德鲁克称后资本主义社会为“知识社会”在这一社会形态 信息和知识取代资本、自然资源及劳动力成为基本的经济资源（生产方式）。这是一次根本性的变化。^② 他认为 后资本主义社会的另一称谓是“知识社会”。知识作为新社会的本质特征迫使人们为了保持竞争力必须不断地学习。由此可以推导出新企业中知识的三种不同类型：生产流程、产品、服务的持续改进；不断突破现有知识 开发新的生产流程、产品、服务 真正的最基本的转变是生产方式的转变：从资本转向知识。转变的结果是知识工作者（知识经理人员、知识专家、知识雇员）成为主导的社会集团。他们如何与数量上大得多的服务工作者和谐共处，是维系新社会不可回避的难题。后资本主义社会带来的另一重大转变是从一国思维向全球思维的转换。通讯、旅游、生产等等领域的先进技术摧垮了距离疆界，要想在世界经济中立足，没有一个国家能自绝于世界之外。国家间逐步适应和平共处、相互协作以分享经济利益、区域利益及其他共同利益 民族国家式微 取而代之的是“特大国家”的概念。^③ 德鲁克认为，国际主义、地区主义和部落主义正在迅速地创造一个新政权，一个新的、复杂的行政结构，一个史无前例的行政结构。^④ 他强调，要跟上知识社会发展的步伐，教育制度与政府管理是发挥主导作用的两个重要领域。政府要想重新获得工作能力，就必须转向，采取以下三个步骤：放弃那些不起作用的事情、从未起作用的事情；集中精力于那些起作用的事情、确实产生效果的事情以及改进组织工作能力的事情；分析成功和失败两者各半的事情。

对网络社会理论形成产生重大影响的理论，主要包括丹尼尔·贝尔的后工业社会理论、约翰·奈斯比特的“大趋势”理论和卡斯泰尔的网络社会论。一是丹尼尔·贝尔的后工业社会理论的认识与托夫勒的观点有许多相似之处，其区别在于他在学理上的概括更谨慎。他把社会发展划分为前工业社会、工业社会和后工业社会。前工业社会的经济特征主要是资源采掘——以农业、矿业、林业以及天然气或石油等其他资源为基础；工业社会主要使用能源和机器技术从事商品制造；而后工业社会的主要经济部门是从事加工处理，其中电讯和电脑对信息和知识的交流极其重要。二是约翰·奈斯比特的“大趋势”理论认为，人类从农业社会向工业社会的转变大约持续了

① [美]彼得·德鲁克：《后资本主义社会》上海译文出版社 1998 年版 第 1 页。

② 同上书 第 2~3 页。

③ 同上书 第 115 页。

④ 同上书 第 158 页。

⑤ 同上书 第 161~162 页。

100年，而工业社会向网络空间的转变在20年中就已大体完成，目前的变化之所以如此迅猛，是因为我们已处在网络空间的框架之内。他描绘了美国在转变中显露的十个重要的结构改革的新情况。^①其内容包括我们已经进入了一个以创造和分配信息为基础的经济社会；我们正走向高技术与高情感的两个方向，人类会给每种新技术都配上一种起补偿作用的反应；我们现在必须承认自己是全球经济的一部分；我们正在进行结构调整，从一个由短期考虑和短期报酬占统治地位的社会向在处理事务时以更长期考虑为框架的社会过渡；在各个城市、各个州以及在小组织和分支机构里，我们又重新发现革新与追求成果的能力，这种能力是自下而上的；在生活的各个方面，我们都在从向政府机构求助转为依靠自助；我们发现，在立即可分享信息的时代，代议民主制已过时，参与式民主变得重要；我们不再依赖等级制度，而赞成非正式的网络；越来越多的美国人离开北部那些老的工业城市，迁往南部和西部；我们从一个个人选择范围有限的非此即彼的社会迈入一个多种选择的社会。奈斯比特强调，由工业社会向网络社会过渡有五个重点：网络空间是真实的经济存在，而非抽象的思想；通讯和电脑技术上的革新将缩短信息的流动时间，加快变化的步伐；新的信息技术将首先用来解决旧工业上的任务，然后逐渐产生新活动、新方法和新产品；在这个文字密集的社会里，我们比以往更需要具备基本的读写技巧，但是我们的教育制度却在制造日益低劣的产品；新信息时代的技术并非是绝对的，它的成败取决于高技术与高情感相平衡的后果。三是卡斯泰尔的网络社会理论。卡斯泰尔试图从网络时代的就业结构与劳动结构入手，以全球的眼光对三个相互联系的领域——当代世界的经济、政治、社会变化做出宏观的概括。卡斯泰尔的研究成果主要体现在《信息化城市》(*The Information City*)、《网络社会的崛起》(*The Rise of the Network Society*)和《特色的力量》(*The Power of Identity*)三本著作中。卡斯泰尔认为，与历史相适应的技术变革正在改变人们生活的基本范围：时间和空间，即增加了人们工作时间中的生产力，并且消除了空间距离。在组织城市社会对信息空间进行控制的过程中，政府必须担任中心角色。政府能够而且必须作为市民社会的代表起决定性的作用，它只有通过强化自身角色才能对经济和政治组织施压，从而恢复社会在信息空间中的意义。作为一种历史趋势，信息时代的主要功能和方法均是围绕网络构成的，网络构成了我们社会新的社会形态，是支配和改变我们社会的源泉。他指出，信息技术革命已经催生出一个新的社会模式——网

[美] 约翰·奈斯比特：《大趋势——改变我们生活的十个新方向》，中国社会科学出版社1984年版 第1~2页。

络社会。它的特征表现为：经济行为的全球化，网络成为社会的组织形式，工作是灵活而不固定的，劳动是个性化的。网络通过改变生活、空间和时间的物质基础，构建一个流动的空间和无限的时间。这种社会的新的组织形式，正渗透全球，遍及整个世界。网络化社会里的人虽然缺乏认同感，但网络却有助于减少人们对认同感的抵制，有助于社会机制的重建。因为网络是一种偏离中心的组织和干预形式，具有新的社会运动的特点，它不仅仅是为了组织活动或分享信息，它是文化代码的真正生产者和传播者。网络对社会的影响很少来源于步调一致的战略，很少由一个中心来决策，但通过多种形式的网络处理后，社会逐渐形成新的认同感。卡斯泰尔的这三本书对信息新时代的经济和社会动态进行了总体叙述，分别从信息技术革命、信息化经济和全球化的过程、全球经济的文化、习俗和组织、工作及就业的转变等方面探讨在网络社会中出现的有别于以往的新的形态，并提出了一些富有创见的建议。

此外 尼葛洛庞帝的‘数字化生存’理论从信息化、网络化对人们生活的影响的角度 西奥多·罗斯扎克从“信息崇拜”的角度 尼科·斯特尔从“知识社会”的角度 简·芳汀从“构建虚拟政府”角度 戴威·加森等从公共部门信息技术政策与管理的角度丰富了网络社会理论。

(3) 网络治理理论

虽然互联网治理在互联网发展的初期就已经存在，但其在全世界受到社会各个层面的广泛关注则是在互联网治理工作组（WGIG）成立之后。目前关于互联网治理仍存在很多不同的看法，如何在实践中进行互联网治理仍在探讨之中。闫强、舒华英在分析如何理解互联网治理，进而在此基础上提出互联网治理的分层模型及其生命周期。他们认为，对互联网本身要从结构、功能、意识三个层面去理解 如图 1-1 所示。

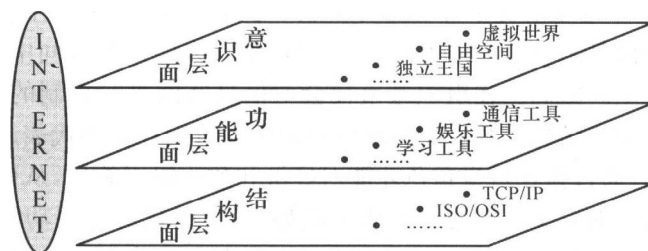


图 1-1 互联网的分层理解模型

这里所引用的三个模型的解说及三个图表均来源于闫强、舒华英：《互联网治理的分层模型及其生命周期》泰尔网 update: 2005-11-16。

联合国互联网治理工作组已经将明确定义互联网治理作为一项关键任务，而这项任务仍在进行之中，因此，互联网治理的内涵将随着技术和应用的发展而不断发展变化。互联网在促进人类进步的同时，对政治、经济、文化等带来的冲击也是有目共睹的。在互联网中，网络的虚拟性、匿名性使传统的道德约束手段失去了根基，于是有的人开始肆无忌惮地宣扬色情、暴力及极端主义，现实生活中对相应行为进行约束的道德已经完全被抛弃了，理性的自我让位于非理性的“本我”。因此，如何保证互联网健康、稳定发展，如何充分发挥互联网速度快、信息量大等诸多优点而限制其不利之处是一场治理与管制之间的博弈。

网络治理可以分为对技术威胁的治理与对内容威胁的治理。二者之间并非完全不同，而是有很多共同之处。比如，对于二者在网络中的传播，我们可以通过科学的方法研究其传播的途径与规律，通过技术手段予以跟踪、控制；对于威胁的发起者，可以从法律上、道德上进行约束。对技术威胁与内容威胁治理的不同之处主要在于对被威胁者的处理上。对于技术威胁，我们主要应采取“技术加管理”的手段，通过完善网络与信息系统的防范措施，加强对网络管理人员的安全训练，完善安全管理制度等方式来抵御技术威胁。对于内容威胁，我们则应从更广泛的层面上建立安全防范体系，包括对网络用户进行思想道德教育，健全法律法规体系，完善国家安全预警体系等。如果把互联网上各种各样的威胁看作流行病的话，根据流行病学的原理，我们就应该从流行病的传播源、传播途径及易感对象三个环节进行综合治理，这样才能够有效地控制其传播的范围。而这样大范围地采取治理措施，必然涉及社会的许多方面，从这个角度说，互联网治理问题是一个社会问题，它不再是一个只要求政府关注的问题，而是一个需要全社会努力的问题。近年来互联网行业内出现的自律现象，表明互联网具有一定的自组织特性。研究表明，互联网的拓扑结构是一种无标度(scale-free)网络，这种结构在随机故障面前具有很强的健壮性。这些迹象说明，互联网本身具有自组织的机能，在这种情况下，互联网是否需要外界的干预，究竟是“自组织”还是“他组织”这在一段时间内都将是研究的重点。

对于互联网本身，可以按照分层模型进行理解，与此对应，互联网治理同样可以在不同的层面上展开，如图 1-2 所示。一是互联网结构层面的治理。这是早期互联网治理的重点，比如对域名的管理、对 IP 地址分配的管理、对网络之间的费用结算问题等。二是互联网功能层面的治理。这是目前互联网治理的重点。随着互联网上各种各样应用的出现，相关的治理措施也相继出现，比如针对垃圾邮件的治理措施、针对隐私保护的措施以及针对网络游戏进行分级的措施等。三是互联网意识层面的治理。这将是今后