

引论：技术·网络·人

YINLUN JISHU WANGLUO REN

技术与人性的展现

1945年秋天，哲学大师海德格尔第一次读到萨特的《存在与虚无》。萨特的哲学叙事方法给他留下了深刻的印象。他尤其欣赏萨特对滑雪所做的哲学思考：对山坡的陡缓程度的体验，取决于你是用适合缓坡的挪威方法，还是用适合陡坡的法国方法滑雪。因所用方法不同，同一山坡时而显得陡峭，时而显得平缓。^① 萨特对滑雪的思考正视了这样一个事实：技术从根本上规定了人对世界的感知，即技术框定了人的视界，已经渗透到我们的生活空间之中。

关于技术的缘起有许多古老的神话。在哲人柏拉图讲述的爱比米修斯造人的故

^① Ruediger Safranski:《海德格尔与战后的法国哲学》(上)载《哲思》杂志第二卷第一期(1999年5月),<http://www.zheshi.org>.

事中，技术与人的起源几乎是同时的：在造物主创制生命的最后阶段，造物主命令普罗米修斯和他的兄弟爱比米修斯替生物进行装备，分别赋予生物种种特有的性质。爱比米修斯对普罗米修斯说：“让我管分配，你管检查吧。”普罗米修斯同意了。爱比米修斯一一作了安排：他给有些生物配上了强壮的身体，而没有给予敏捷，把敏捷配给了柔弱的生物；他给了有些生物武装，为没有武装的生物设计了别的手段来保护自己……可是由于他不够聪明，竟忘记已经把可以分配的特质全都给了野兽，所以当他走到人面前时，一点装备都没有了。普罗米修斯前来检查分配的情况，正是人从地下出世的时刻。情急之下，普罗米修斯只好偷了赫菲斯特的用火技术和雅典娜的制造技术，同时还偷了天国的火种送给人。^①

这个故事似乎说明，诸神只把人造到一半就推他上路了，而技术是一种补偿，引入技术的目的是为了弥补爱比米修斯的失误，是为了让人凭借技术谋求生存之道“实现自我完善”。换言之“天赋不‘完善’的人无力直接应对自然的挑战而不得不诉诸技术将自己周遭的生活环境改造为一种人为的、技术化的世界。

然而，实际的情况可能恰好反过来：人的自然特性或动物性本来大抵“完善”倒是在无止境的创造冲动和技术旨趣驱使下人们选择了“未完成”这一开放式演进模式而逐渐生疏了“已完善”的天赋，减少了对其自然特性的依赖。即人因为选择了技术而成其为人，而具有与动物不同的生活方式。

由是观之，技术本质上是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。

戴子钦译：柏拉图《对话》七篇，辽宁教育出版社，1998年版，第79—80页。

网络空间中的生活

20年前，网络空间(cyberspace)只是个生造的科幻概念，其话语前提是十分技术化的控制论，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推进了一个全新的生活世界。尽管人们沿用了网络空间这一隐喻来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。

网际交往是现实交往的延伸，其动力机制主要包括寻求注重内涵的交往、建构新的社会网络、建立网际社会地位和形成网络亚文化群体诸方面。网际交往中引起人们普遍关注的问题有二：一是网络空间中的情感和爱欲；二是以网络为中介的群体行动。人们对前者的态度不无暧昧：一方面消费社会将情感和爱欲作为诱饵引诱人们不断地追逐欲望的消费；另一方面，又将网络中的情感与爱欲视为另类，而这更增加了网络情感与爱欲的诱惑力。以网络为中介的群体行动包括公共参与、共同抵制等方面，事实表明，以网络为中介的群体行动，会在网络之外产生现实性的后果，因而问题的关键在于，通过网络，群体的意愿和力量如何显现？这种显现方式对于建设性和对抗性的群体行动分别会导致何种效应？显然，对于这种全新的社会群体行为，我们很难从理论上加以抽象的定性，而应进一步由具体个案加以体悟。

在网络空间中，身份的虚拟性和匿名性导致了多重自我现象，使得自我身份的认同远较现实生活复杂，也使网络交往具有与现实交往迥异的特征。从本质上讲，这种新现象源于现代人对交往的矛盾心态：一方面人们希望与他人对话、交流、沟通，希望表白自我、理解他人并对他人产生影响；另一方面人们又对对话、交流和沟通的可能性缺乏信心，十分惧怕他人的误解、控制和伤害。当网络这种非面对性的交往平台出现时，人们便表现出信任与怀疑、

互助与争斗、赠予与索取、游离与沉溺等相互交织的矛盾心态。

网络空间被喻为电子的新边疆，网络空间中的生活形式堪称虚拟生活。网络空间和虚拟实在的出现，强化了人们对游牧部落式的虚拟生活的向往，并希图以此摆脱政治——经济体制的制约。虚拟生活方式大致有两种：一是建构某种角色化的通过旨趣和情感联系在一起的人群部落，如亚文化群体的“狂欢”即属于此类；二是完全逃逸真实社会生活的“自娱自乐”。

虚拟生活凸显感性、个体、游离等后现代特征，被形象地喻为“后现代游牧部落”。网络空间和虚拟实在的确给予了人们诸多逃脱现实压抑和规范的“自由”，但这种“自由”的本质又是什么呢？虚拟沉浸与网络性爱是对感性的放纵还是意向和想像层面的解放？网际群体抗议和共谋行动究竟是一种“能动者”的行为还是对现实责任的逃避，而更值得思考的是，在这种“自由”状态下，人们究竟是一个“体验者”、“参观者”还是“流浪者”呢？沉浸于网际的“体验者”们的生活状态究竟是沉溺还是乐不思蜀呢？浮光掠影的“参观者”能够永远与网络保持若即若离吗？在现实生活中丧失了理想和爱恋的网际的“流浪者”，终会找寻到生活信心和可以驻足的家园吗？

网际交往与虚拟生活已经或正在成为人们生活世界的一部分，鉴于非此即彼地将技术视为乌托邦或反乌托邦的局限性，在自发的狂喜痴迷或懊悔诅咒之类的情绪化反应之后，需要的是更为深刻的反思。

建构论视角下的伦理关照

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，人性的深度才得以从潜在状况中显现出来。网际交往与虚拟生活使人们面对各种全新的选择，网络空间因此而成为一个开放的人性试验室。如何剖析网络空间这一全新的生活空间，进而反思其中的伦理冲突，并作出恰

当的道德抉择呢？视角的选取无疑是首要的问题。对于网络空间这一技术化的生活空间的伦理关照应基于一种恰当的技术观。

依据通常的技术决定论，技术的发展完全由它的科学基础所决定，技术必然随科学的进步而不断进步，人在技术发展中所能做的与其说是选择 不如说是顺应。在这种视角的笼罩下 耗资巨大、影响深远的工程的论证权完全掌握在代表了技术的科学性和先进性的技术专家和技术官僚手中，公众则完全丧失了话语权力。而公众的经验分明是，在许多日常技术的发布广告中，技术的先进性每每作为首选的说辞 但许多“领导新潮流”者竟不乏昨日黄花。毋庸置疑，暗示技术价值中立的技术决定论掩盖了技术化的生活世界的真相。如此缺乏人文关怀的技术观是很难生发出对人的伦理关怀的。

技术哲学与技术社会学的最近研究表明，技术不是一种抽象的与价值无涉的工具，而是根植于特定的社会情境之中。技术的演替由群体利益、文化选择、价值取向和权力格局等社会价值因素决定。这种立场就是所谓的建构论（constructivism）又称情境论（contextualism）。^① 建构论是一种与技术决定论迥异的立场。它们之间的最大差异在于，建构论力图揭示蕴含于技术化的生活世界中的价值因素，力图从技术与社会互动的角度体现人在其中的作用。

由于建构论以利益相关群体的互动来诠释技术的发展过程，对技术的建构论分析也必然蕴含对此过程中伦理冲突的揭示。这种揭示既是社会学意义的微观经验分析，也是伦理学意味的描述性伦理研究。^② 尽管描述性伦理研究是与规范性伦理研究并立的伦理研究思路，但至少在中国伦理学界并未受到重视。如果说规范伦理学更注重规则（或普遍、或权威、或超越）寻求的是秩序和稳定的话，描述伦理学则立足于现实伦理实践，其主要旨趣不是像道家那样做道德裁判，而是发现具体的伦理发生与作用机制。

段伟文著：《技术的价值负载与伦理反思》，载《自然辩证法研究》2000年第8期第30-33、54页。

刘大椿、段伟文著：《科技时代伦理问题的新向度》，载《新视野》2000年第1期第34-38页。

传统社会的相对稳定性使人们对伦理产生了一种错觉：伦理规范生活。但实际上应该是先有生活，后有伦理（伦理规范）或者说伦理发端于生活中的冲突和失序。在变动不居的现代生活世界中，真正能够使人克服冲突和失序的既不是道家制定的所谓伦理规范，亦非更抽象的伦理原则，也不是“己所不欲，勿施于人”之类的普世黄金律，而是人性深处对道德和伦理精神的切身感悟，是人在生活情境中的权衡和抉择。换言之，现代社会的伦理是利益相关群体在特定生活冲突的逼迫下不断反省、不断磋商的结果，是一种实践的明智。基于这一至今仍为人们所忽视的事实，建构论的分析使我们看到，在加速变迁的技术化的生活世界中，伦理机制内在于具体的生活实践。

兼顾虚实的伦理考量

在建构论的视角下，我们可以从技术与社会互动的角度理解网络空间的形成和演进。从历史的脉络来看，网络空间是一种政治——经济体制主宰下的知识权力结构。网络空间和虚拟实在是几个世纪以来社会生活信息化的结果，其动力源自以资本和知识为主导的社会权力结构对更有效的市场控制的需求，它向人们昭示着信息完备的“无摩擦经济”和“一对一营销”等“虚拟资本主义”远景。对网络空间的建构过程的分析不仅廓清了技术发展的脉络，而且也对其中的价值伦理问题进行了揭示。网络化、数字化的“虚拟资本主义”的确会带来节省资源和消费个性化等具有解放性的一面；但与此同时，由于网络化和数字化优先考量资本——知识等权力阶层的市场利益，因此世界的信息化往往忽视或损害非权力核心群体的权利，这就是哲学家们常说的异化或非人化。鉴于网际交往和虚拟生活从一开始就被纳入了大众生产——消费文化之列，网络空间不可能完全摆脱社会现实中政治——经济体制的制约。因此，网络空间的伦理考量首先是寻求一种能够连接虚实两界的伦理纽带。

本文认为，这一纽带应该是利益相关人的信息权利。简言之，

由于潜在的知识权力结构左右着显见的信息权利分配，我们应该在正视这一现实的前提下，以信息权利制约网络知识权力结构，并以此为指导思想，建构合理实现网络信息权利的伦理原则和伦理协调机制。

网络知识权力结构的要素有三：技术螺旋、市场螺旋和相关利益群体。

技术螺旋是网络权力结构的动态模式之一，也是一种十分微妙的循环反馈机制。其技术实现机制是信息过载与技术进步的相互促进。其实质与网络知识权力结构中的精英对利益的追逐密切相关，但同时由于共生性关系的存在，技术螺旋也是一种解放力量。

网络权力结构的市场螺旋是指，当网络成为市场经济的基础架构时，网络效应会引起需求方的规模经济和正反馈。从表面上看，它说明，网络的价值不仅仅由网络权力精英决定，还需要通过广大网民的充分参与才能体现出来。但在网络成为市场的基础结构的过程中，网络权力精英对广大网民的控制是一种无法消除的事实，网民对权力的分享是以接受这种不平等的事实为前提的。

网络内外的相关利益群体或利害关系人，包括网络用户、网络服务商(ISP)、网络信息设备制造商和网络信息软件服务商、利用网络确立业务流程的公司、非盈利性的社会事业机构、媒体、网络行业组织和管理机构、关注网络发展的社会群体、国家和各级政府等。

在对网络知识权力结构进行分析的基础上，我们可进一步对网络信息权利分配进行伦理反思。

其一，网络信息权利的价值取向。网络信息权利的实质是网络相关利益群体对网络信息传播所带来的利益的要求，在这些要求中渗透着网络相关利益群体的伦理价值取向。现实的网络信息权利的价值倾向有两个值得关注的方面：(1)各个群体的本位主义倾向十分明显，他们都希望在网络中既保持原有的利益又获得更多新的利益，同时尽可能免于伤害；(2)网络的发展导致了一种新的公民自由主义倾向，出现了单子化(atomization)和无政府主义思潮。导致这两个价值取向的根源依然是网络知识权力结构对网络权利实现

的结构性主宰。

其二，网络信息权利的伦理原则。为了制约网络知识权力结构对现实网络权利的控制，我们从应然的角度提出了五个伦理原则：(1) 无害(nonmaleficence)原则；(2) 行善(beneficence)原则；(3) 公正(justice)原则；(4) 自主原则(autonomy)；(5) 知情同意(informed consent)原则。同时强调了规范意图与明确责任的结合。

其三，网络信息权利的伦理协调。网络信息权利的伦理协调过程，实际上是一个以基于伦理精神的产生式的权力不断与网络权力结构中的等级式权力相较量的过程。网络权力结构下的网络信息权利的伦理协调机制是一种微观生活政治的展开。因此，网络信息权利的伦理协调机制是在各个具体的微观情境中展开的，并奉行中庸之道。

走向虚拟生活的伦理架构

建构论并不满足于从政治——经济体制控制下的知识权力结构来诠释网络空间，进而从人(主体性)的旨趣和共同体(交互主体性)文化层面进入网络空间和虚拟生活内部反思其伦理架构。由此，网络空间和虚拟实在可以被视为人们在欲念的驱使下形成的一种向内爆发的空间。

于是我们从人(主体性和交互主体性)的角度展开了对网络空间和虚拟实在本质的讨论：一方面人们的兴趣、意念和欲望在网络空间和虚拟实在中得以纵横驰骋，物理空间和物理现实在一定程度上被超越；另一方面网络空间和虚拟实在如同无形平台，使人的交往活动超越了面对面在场的限制。因此，网络空间和虚拟实在不应该被简单地理解为符号化信息的容器，而应被视为独立于物理空间的意象、精神和文化观念的空间。换言之，网络空间和虚拟实在之中流动的信息不仅仅是一种可操作和处理的无意义的数字，而是表征具有价值内涵的意象、精神和文化观念的符号。这些符号固然与物质和物理空间等“原型”存在一定的对应关系，但它们一旦进入网

络空间和虚拟实在之后 就具有了虚拟‘原型’的作用 即不仅可以由意象、精神和文化观念本身产生新的意象、精神和文化观念 还能够由意象、精神和文化观念生发出虚拟的身份、人格、交往活动甚至生活场景。这对哲学家们几千年来争论不休的“实体”和“实在”的概念产生了前所未有的冲击 如果人们可以“经历”由他们的意象所衍生的生活，那么人的意象之类的实体是否也具有某种“实在性”人们不得不重新思考的是：“实在”一定是与人无关的存在吗？无疑，构成网络空间与虚拟实在的符号的创造和解读都是人的杰作 难道它们不是某种‘实在’？

当人们投入并沉浸于网络空间之时，网络空间的敞开和虚拟生活的建构一并发生，虚拟生活的伦理也在此过程中形成并得到实际的践履。尽管普遍性的原则、抽象的规范和超越的信念依然存在，但整个伦理架构的认同主要是基于社群自治和自我调适的，其具体的程序就是社群的磋商和自我的反省。因此，虚拟生活的伦理架构主要包括两个层面：网络社群的自治伦理和网络空间的自我伦理，由此，我们可以进一步考量基于伦理的网络文化战略。

网络社群的自治伦理

与真实生活一样，伦理是由生活实践启发的。

由于网络社群是一种由有不同旨趣的成员组成的区位化的社群，所以其伦理建构就应该是建立在群体共识基础上的微观伦理建构，而不是整体的宏观伦理建构。又由于网络社群是松散的“联合体”其生活形式也不如真实生活那么严肃 不可能以真实生活中的固定规范来建构其伦理体系，所以其伦理建构的依据是人们在特定的伦理冲突中的伦理直觉，其基本模式是一种开放性的自治伦理：初始共识→社群原始规则→特定冲突→新共识→新伦理规则。

网络社群实现和谐的关键环节是建立一种能够为网民所接受的伦理——权力机制，使网络社群的和谐得到某种制度性的保障。这一机制包括伦理指南机制、伦理商谈机制和伦理执行机制。此机制最大的挑战是网络社群成员的社群认同感和参与意识。这就涉

及到上述机制的合法性 (legitimacy)、透明性 (transparency)、责任 (accountability)、回应 (responsiveness) 和效率 (effectiveness) 等五个方面的问题。

网络空间的自我伦理

网络空间中的虚拟生活使很多人对网络产生了依赖感。网络依赖的主要表现是网络沉迷 (obsession) 和网络沉溺 (addiction)。由此可能导致‘数码焦虑’(digital distress)、丧失自主性和‘脱离肉体效应’(discarnate effect) 等网际自我异化现象。网际自我异化表明,在看似非中心化的网络空间中,在各种层面的知识权力实体的左右下,主体丧失了以个人或集体方式把握自身的能力,行动和创造的能力也遭到了削弱。这一伦理实践中的问题导致了建构网际自我伦理的必要。

网际生活首先是人面对机器独自生活。它应该是使自我能够自主地建构自身的生活,即自我生活。尽管存在着网络知识权力结构的控制,人仍然有自我实现和获得自我幸福的自我责任,故网际自我生活需要一种自我伦理。自我伦理应该遵守两个基本原则:一为自我伦理的目标原则——自我实现与自我幸福;二为自我伦理的实践原则——自我反思与自我管理。

网际自我伦理实践就是一种自我调适。网际自我调适遵循自我选择、适度节制和虚实协调的精神,还可以采取免疫法、对话法、斋戒 (fasts) 法等动态自我调适方法。要达到自我幸福必须遵守两个原则:一为幸福的社会化原则,即自我的快乐并未有意或严重妨碍他人的快乐;二为获得幸福的能力原则,即当下的快乐不会减少今后的快乐。

基于伦理的文化战略

我们提出了四条基于伦理考量的网络文化战略:

(1) 从乌托邦原则到责任原则。网络文化的迅速发展正在改变着人们的生活,人们必须遵循一种新的责任原则。这种新的责任

原则不仅仅要求人们对某种信念负责，也不是传统的自责，而是强调人们应该面向未来，以行动对可以预见的后果承担起应有的责任。

(2) 走出电子公共牧场的悲哀。在网络空间中，“公共牧场的悲哀”也是一种常见的现象。流行的消费性网络文化在社会信任、信息内容和交往方式等方面具有一定的腐蚀性。对于中国来讲，在娱乐性的消费之外，还应该寻求一些有益于提高国民素质的途径，网络信息企业和广大的知识阶层应当当其职责。

(3) 适度保持虚实之间的张力。为了形成一种开放的网络文化氛围，应在虚拟和真实之间保持适度的张力。首先，应该消除虚拟生活的神秘性，鼓励网际探索。其次，应加强虚拟生活与真实生活的联系。此外，还应在一定程度内容忍网络空间的无序性和网络文化的消极性。

(4) 建构批判和反思性的文化。其核心任务是对网络文化本身进行批判和反思。建构批判和反思性文化的目的是减少网络知识权力结构对微观生活的压制，为微观生活的展开铺平道路。

一 网络空间、交往和身份认同

WANGLUO KONGJIAN JIAOWANG HE SHENGFENG RENTONG

网络空间是在人类面前敞开的一个全新的生活空间。对网络空间的理解应基于对网际生活现象的描述和分析，对网络空间的伦理反思也不例外。其原因是显见的，先有伦理，后有生活，伦理是对生活现象进行思考的结果。尽管网络空间中的生活五彩缤纷，我们还是可以通过对网络空间中的交往方式和身份认同等生活形式的描述和分析，从文化和哲学层面把握其要领，并以此作为网络伦理反思的现实前提。

网络空间简释

网络空间(cyberspace)一词，又译为电脑空间、赛博空间等，最早是由加拿大科学幻想小说家吉布森 William Gibson(1984)提出的，本意是一种能够与人的神经系统相连接的计算机信息系统产生的虚拟空间。

十多年来 计算机网络技术迅猛发展 网络空间逐渐变成现实 网络空间的概念也不断得到新的拓展。为了廓清网络空间这一核心概念 本节将简要叙述网络空间的缘起、网络空间的诸定义、网络空间的技术背景和网络文化现象及其理论研究，冀图以此获得关于网络空间及其技术文化背景的整体认识。

网络空间的缘起

在科幻小说领域，吉布森和斯特林 B·Sterling 等人于 20 世纪 80 年代中期发起了一场声势浩大的“赛博朋克”（cyberpunk）运动。1984 年，吉布森发表了赛博朋克小说《神经浪游者》（*Neuromancer*），首次提出了网络空间的概念。吉布森的网络空间的基础是全球电脑网络，他称之为基质 matrix（又译为点阵、矩阵 吉布森赋予它的新内涵为电子交感幻觉世界），人可以通过电极使神经系统与之相连，用意念控制其他事物，并产生各种脱离躯体的交感幻觉。吉布森认为：“网络空间是成千上万接入网络的人产生的交感幻象……这些幻象是来自每个计算机数据库的数据在人体中再现的结果。”

显然，吉布森的网络空间是一个人的精神意念完全浸入的人机交感空间。赛博朋克小说的共同之处是，主人公可以将自己的大脑与全世界的电脑网络联通，在高度信息化的神奇灵境里随意漫游。

仅从虚构叙事的角度来看，吉布森笔下赛博朋克的网络空间无疑是魔幻性的，但其意义绝不限于文学领域，其中对人与技术关系的深入探讨直接影响到了人们对正在出现的现实的网络空间的理解。赛博朋克的网络空间的基本特点有二：①其一，有条理的信息构成了一个非物质的虚拟的空间；其二，身体的虚拟化。由此，网络空间被设想为网、基质、逻辑网格（lattices of logic 筹由信息

① Gibson, W(1984): *Neuromancer*, New York, Basic Books, p67.

② Tim Jordan(1999): *Cyberpower: The culture and politics of cyberspace and the internet*, London & New York, Routledge, p25-26.

构建的场域，此场域虽非物理意义上的场域，却是赛博朋克们可以感知的。

吉布森的网络空间集中体现于其著名的“点阵三部曲”(Matrix Trilogy 亦称“漫生三部曲”(Sprawl Trilogy):《神经浪游者》(Neuromancer, 1984)、《数零》(Count Zero, 1986)和《蒙娜丽莎超速档》(Mona Lisa Overdrive, 1988)中。吉布森的网络空间有四个特点:其一,脱离了躯体的知觉能够在其中独立存在。吉布森认为,网络空间实际上就是人类知觉的极端简化,人的知觉通过神经电连接而脱离躯体,“飞”入网络空间,寻找和运用各种数据。其二,网络空间可以突破物质束缚,飞越摩天大厦、横穿网格。其三,网络空间由信息构成,这使得有操纵信息能力的人拥有巨大的权力。其四,进入网络空间者可能获得永生。在每部小说的结尾,好几位主人公都放弃了躯体,通过信息存储器,以纯粹的精神形式成为网络空间中的天使。更为激进的是,吉布森笔下的一些赛博朋克实际上是人机合一的电子人(Cyborg)。^①

同时期的科幻小说家史蒂芬森(Stephenson)笔下的网络空间被称为“变体”(metaverse)。为地理空间所阻隔的人们可以用“化身”(avatar)代替他们自身,进行相互交往。在吉布森的网络空间中被弃置的身体,在史蒂芬森的网络空间中得到了“保留”,当然,这些“化身”并非身体本身,而是在网络空间中用程序建构出的某种较为固定的在线人格(online personality)。

吉布森与史蒂芬森的网络空间尽管以幻想的形式出现,但它们在现实的网络空间出现以前引起了人们对网络空间的思考,电子人和“化身”等所昭示的可能性也得到了广泛的认可。透过这些未来时态的叙事,人们得以进一步思考主体性、自我、身份、肉体灵魂等人性的要素在网络空间中可能会发生哪些深刻的变化。无疑,首要的是对网络空间的定义加以更为严格的界定。

例如,《神经浪游者》中的莫莉(Molly)就是一个电子人。

网络空间诸定义

在较早的网络空间的定义中,受到吉布森等人的科幻小说的影响,想像和抽象性的成分较多。波特(Bolter)提出的逻辑空间较有代表性。他的逻辑空间是“一个抽象的、几何的和数学的场域。程序设计者可以在其中建构数据结构。”这显然与吉布森描述的基于可感知的抽象数据空间有诸多类似之处,它们都是从电脑技术人员的角度提出来的,或多或少地忽略了计算机网络会成为普及性文化这一事实。

从20世纪80年代末开始,互联网迅速发展,现实的网络空间逐渐形成、不断拓展,一些网络文化的研究者开始对网络空间提出各种定义。1991年,Michael Benedikt在他主编的《网络空间第一步》中指出,尽管成熟的网络空间仍然只是科幻故事或少数人的想像,但它已经在建构之中。他列举了关于网络空间的九种描述式的定义:^②

(1) 基于计算机和互联网而生成的一个与物质宇宙并行的新宇宙;

(2) 任何接入计算机网络系统的计算机都可以到达的一个无限的场域;

(3) 一个无所不在又无处可在的世界,一个无物会被忘却,所有的东西都在变化的场域;

(4) 一个公共的精神交感环境,一个流动着数据与谎言、心智与记忆和千万种声音与千万双眼睛的地方,一场可询问、交易、追逐共同的梦想和直接拥有的无形的“音乐会”;

(5) 哪里有电子与智慧的交汇,哪里就会形成网络空间的通道,哪里有数据的聚集和存储,哪里就有网络空间的房间,每一幅图像、文字和数字,每添加一次数据,每贡献一份思想,都会增加网络

^① Bolter, J. D. (1984): *Turing's man: Western Culture in the Computer Age*. Chapel Hill, University of North Carolina Press, p12.

^② Michael Benedikt: *Cyberspace: First Steps*, In David Bell and Barbara M. Kennedy (2000) (ed.): *The Cybercultures Reader*, London and New York, Routledge, p29-44.

空间的深度；

(6) 通过无数不停歇地工作的摄像头，使遥远的地域和面孔，无论当下或恒久、无论真实或虚假，都能在一起出场；

(7) 网络空间使人类的组织变成了有机体，金钱在流动，义务和契约在汇集，人们面对电子界面进入虚拟的空间；

(8) 在网络空间中，人们可以发现每一项与个人和组织生活有关的重要信息；

(9) 纯粹的信息王国，对物质世界的信息抽象。

他对网络空间总的描述是：

“一个由计算机支持、连接和生成的多维全球网络，或‘虚拟’实在。在这一实在中，每个计算机都是一个窗口，由此所见所闻的对象既非实在的物体，也不一定是实在物体的形象。在形式上，其所涉及的符号或操作，都由数据和纯粹的信息构成。这些信息一部分源于与自然和物质世界相关的运作，而更多的则来自维系人类的科学、艺术、商业和文化活动的巨大信息流。”^①

显然，Benedikt的定义依然受到了吉布森的影响，并试图调和幻想与现实，因此他的定义仍是一种未来取向的假定。

迈克尔·海姆(Michael Heim)在1993年出版的《从界面到网络空间：虚拟实在的形而上学》一书中对网络空间的定义是：

“数字信息与人类知觉的结合部 文明的‘基质’在其中银行交换货币(信用)而信息寻访者则在虚拟空间中存储和再现的数据层中航行。网络空间的建筑物也许比实体的建筑物具有更多的维度，而且它们也许会反映出不同的实存规律。网络

^① Michael Benedikt (1991): *Cyberspace : First Steps*, Cambridge, MA, MIT Press, pl22-123.

空间无所不在，你打电话时，到自动取款机取钱时，都能体会到它的存在。电子函件在那里传送，它就像动画片《兔子罗杰》(Roger Rabbit 里的卡通城似的。”

迈克尔·海姆的定义意味着网络空间已经触手可及，他将吉布森笔下不可觉知的抽象数据流动与通俗化的虚拟实在的概念相结合，因而，尽管他也在定义中强调语言和数据的电子存储和传输，但虚拟实在与网络空间在一定程度上是两个可以互换的概念。

现实的计算机网络在 20 世纪 90 年代迅速地发展起来了，计算机媒介通信 (CMC) 和计算机网络通信使交往成为首要的主题。人们开始认识到，这种通信方式使我们自身与他人相关联，利用计算机媒介通信就意味着进入了一个有别于日常物质世界的空间。^② Katie Hafner 和 John Markoff 在 1993 年出版的《赛博朋克 电脑前沿的违法者和黑客》中，他们这样描述一位进入网络主机的黑客：

“一俟进入计算机网络，他就不再打游戏，而开始操纵真实的机器，执行真实的任务。他可以同对无所在又无处不在。面对计算机屏幕，他能够开启窗口解决问题，获取东西。尽管屏幕上的什物不过是像素的聚散，但还是可以想像它们在某处存在。网络，这个传统地理间隔无法制约的空间，已成为自我控制的天地，越来越多的计算机迷将其称为网络空间。”

无疑 在此定义中 虚拟实在不再是主要因素 取而代之的是网

迈克尔·海姆著，金吾伦、刘钢译：《从界面到网络空间：虚拟实在的形而上学》，上海科技教育出版社，2000 年版，第 163 页。

^② 从这种角度来讲，电话就为人们创造了一种非物质的交往空间，故斯特林 (Sterling) 曾说：“网络空间是电话交谈时凸现出的‘地方’。”引见 Tim Jordan (1999): *Cyberpower: The culture and politics of cyberspace and the internet*, London & New York, Routledge, p55.

^③ Katie Hafner, John Markoff (1992): *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*, New York, Touchstone, p150.