

互聯網虛擬社群的思考札記

● 吳冠軍

除非是哲學家們當上了王，或者是那些現今號稱君主的人像真正的哲學家一樣研究哲學，集權力和智慧於一身，讓現在的那些只搞政治不研究哲學或者只研究哲學不搞政治的庸才統統靠邊站，否則國家是永無寧日的，人類是永無寧日的。不那樣，我們擬定的這套制度就永遠不會實現，永遠不可能實現，永遠見不到天日，只能停留在口頭上。

——柏拉圖：《國家篇》，437D-E

網絡的可能性究竟有多大？

互聯網 (Internet) 作為二十世紀最偉大的技術革命之一，以不可阻擋的發展速度湧入人類的生活世界，悄無聲息地改變着人們日常生活的基本面貌。屈指數來，我個人接觸網絡也已經有整整六個年頭了 (1995-2000年)。在這六年中，我從一個發燒級的網民轉變為個人網站的站長，最近一年多來又成為三家著名商業網站的首席執行官 (CEO)，同時兼任大型網絡學術論壇——「世紀沙龍」的版主，可以說差不多每時每刻都在和網絡打交道，借用一句尼葛洛龐帝 (Nicholas Negroponte) 的術語，長久以來我差不多一直是處於「數字化生存」的狀態中。因此對於網絡、計算機、技術等

「關鍵詞」的思考，這幾年來可謂從未間斷過。我曾經從不同學科、多角度地反思當前這個所謂的網絡時代 (參見拙文〈數字化時代的文化透視〉、〈數字復活了〉、〈網上文學風景線〉、〈「信息時代」的冷峻反省〉、〈另一種網絡交流規則的「缺席」〉等)。在那些文章中，我以一個知識份子的「批判性警醒」 (critical awareness) 的思索方式思考着網絡這個新生兒即將給人類生活以及社會帶來的種種變化以及可能潛伏着的危機與問題。前不久，《二十一世紀》的編輯老師邀我寫一篇最近時期關於網絡的思考文章，然而在很長一段時間內我卻總感到有些無從下筆。雖然值得寫的方面確實很多，許多以前的觀點都有了進一步的思考，但面對這份高水準的漢語學術雜誌邀稿，

我覺得僅僅重複以前的觀點顯然沒有多大意義。於是，我把所有思緒從政治學、文學、藝術等各領域的細節變化與問題中拉了回來，集中在「網絡」這兩個字上：網絡究竟能夠給人們的生活帶來甚麼？也就是說，對於人們的生活而言，網絡的可能性究竟有多大？

從技術的角度來為互聯網作個明確的定義並不難，早在1995年10月24日，「聯合網絡委員會」(FNC)通過了一項關於「互聯網定義」的決議：

聯合網絡委員會認為，下述語言反映了我們對「互聯網」這個詞的定義。「互聯網」指的是全球性的信息系統：(1) 通過全球性的唯一的地址邏輯地鏈接在一起。這個地址是建立在「網絡間協議」(IP) 或今後其他協議基礎之上的；(2) 可以通過「傳輸控制協議」和「網絡間協議」(TCP/IP)，或者今後其他接替的協議或與「網絡間協議」(IP) 兼容的協議來進行通信；(3) 可以讓公共用戶或者私人用戶使用高水平的服務。這種服務是建立在上述通信及相關的基礎設施之上的。

然而就是這些枯燥的技術術語，在短短數年之間使人們的日常生活發生了「巨大的變革」。今天的人們幾乎可以閉着眼睛例舉出網絡所帶來的「巨變」：新的電子通訊方式——電子信箱 (E-mail)、新的媒體信息渠道——網站 (Web Site)、新的網上購物通道——電子商務 (E-business) 等等。毫無疑問，這些網絡服務對於人們的生活方式已經開始產生深遠的影響。然而問題在於，上述網絡服務是否已經窮盡了網絡對於人們生活的所有可能性能量？

理想的交往環境：虛擬社群

在我看來，網絡另一項重要功能所蘊涵的能量還未完全釋放出來。那就是借助網絡而實現的實時的遠程交往，並在這基礎上形成的虛擬社群。由中社網產業有限公司主辦的《世紀中國》，其中的「世紀沙龍」(www.csdn618.com.cn/page/china/shalong) 就可以說是一個初級的虛擬社群。原因在於：目前的「世紀沙龍」具有(1) 一定數量固定的活躍參與者(註冊用戶894人，其中327人有發言)；(2) 專門制訂的社區規則；以及(3) 專門的管理者(版主)。據調查，每天到「世紀沙龍」逛一圈已經成為了許多著名學者以及普通知識愛好者的日常習慣。因為在「世紀沙龍」這樣的虛擬社群中，人與人的交往較之實在社群要遠為充分、自由得多。在「世紀沙龍」的匿名保護下，學者們反而可以借助虛擬的身份暢所欲言，同時免卻了傳統人際交往中種種利害關係的無形壓制與束縛。當然，匿名的形式也會產生一些以破壞底線規則為樂的言論行為(比如惡毒的人身攻擊、無理謾罵乃至違法的言論等)，所以沙龍需要有專門的「執法者」依據沙龍規則進行規範性的管理。

當年哈貝馬斯 (Jürgen Habermas) 在闡釋他的「商談倫理學」時，不得不特別描述了一種「理想的商談環境」。究其根本，無非是哈氏不滿現實中的商談總是要受到由實際各種利害關係、權力等級而形成的人際間的強制性壓制。為此，哈氏在其商談倫理學中預設了如下理想化的原則：「(3.1) 每一能言談和行動的主體都可以參加商談討論；(3.2) a、每人都可以使每一主張成為問題；b、每人都可以將每一主張引入商談討論；c、每人都可

在我看來，網絡的其中一項重要功能所蘊涵的能量還未完全釋放出來。那就是借助網絡而實現的實時的遠程交往，並在這基礎上形成的虛擬社群。在匿名保護下，不同的人可以借助虛擬的身份暢所欲言，同時免卻了傳統人際交往中種種利害關係的無形壓制與束縛。

二十世紀90年代後，互聯網的出現與普及，使得哈貝馬斯提出的使得「理想的言語環境」的實現成為某種可能。此外，網絡的虛擬社群瓦解了現代性中強固的群體身份認同，將其真正地「碎片化」了，並以自由的身份組合代替了社群主義所念念不忘的「特定認同」。

以表示他的態度、願望和需要；(3.3)沒有一個談話者可以通過商談討論內或商談討論外支配性強制，被妨礙體驗到自己由(3.1)和(3.2)確定的權利。」這意味着，在理想的言語環境中，任何系統上的交往扭曲都是可以被控制與消除的，行為者提出和天真地接受三個有效性主張：真實性、正當性、真誠性。然而，哈貝馬斯自己也承認，「理想的言語環境不是黑格爾主義上的實存概念，因為歷史上沒有哪一個社會與我們原則上能夠用作理想的言語環境加以描畫的生活方式相一致」。在我看來，二十世紀90年代後，互聯網的出現與普及使得「理想的言語環境」的實現成為某種可能。

以《信息方式》(*The Mode of Information*)、《第二媒介時代》(*The Second Media Age*)等優秀學術著作而聞名當今思想界的美國學者波斯特(Mark Poster)曾通過細緻的分析比較，最終歸納總結出「網絡交往」不同於「實際交往」的四大特點：

(1) 它們引入了遊戲身份的新的可能性；(2) 它們消除了性別提示，使人際交往無性別之差；(3) 它們動搖了業已存在的各種等級關係，並根據以前與它們不相干的標準重新確立了交往等級關係；(4) 最為重要的是，它們分散了主體，使它在時間和空間上脫離了原位。

這四大特點在我看來正是構築一個「理想的交往環境」的必要條件：特點(1)和(4)以不同的形式顛覆了主體實在的確定性身份，網絡在這裏恰好承擔了「無知之幕」(羅爾斯[John Rawls]理論中一個最根本的假設性的理想情境)的功能，使得參與者可以躲在「幕」後擺脫束縛地暢所欲言；特點(2)表明

了網絡交往具備「身份平等」這一理想化的條件；特點(3)則徹底瓦解了現實中的所有權力等級結構，並根據新的理想化標準來重新確立人際關係。

此外，網絡的虛擬社群瓦解了現代性中強固的群體身份認同(group identification)，將其真正地「碎片化」了，並以自由的身份組合代替了社群主義所念念不忘的「特定認同」。正如南希(Jean-Luc Nancy)所指出的：

實在社群這一觀念預先假設了其成員具有固定不變的穩定身份，而這正是互聯網社群所要質疑的假定。互聯網「虛擬社群」的觀察者和參與者幾乎異口同聲地一再聲稱，人們之所以長時間或高強度使用電腦介入的電子交流，與這種交流中身份具有一定的流動性有關。

借助學術論壇「世紀沙龍」這一實例，我們完全有理由相信，通過管理者與參與者的不斷努力，網絡上能夠建立起一個理想的思想交流空間，並以(1)論據的充分程度和(2)論證過程的邏輯嚴密程度為標準而確立起新的人際交往關係。或許在不遠的將來，哈貝馬斯老先生那理想的交往環境不再作為一種「理想類型」而僅僅存在於理論的假設中，而且也可以在網絡的虛擬社群空間中真正地得以嚴格地創建。

網絡：烏托邦的最佳「試錯」空間

我之所以稱「世紀沙龍」為「初級的虛擬社群」，是因為它(1)僅僅用到了極少部分的網絡技術，(2)實現了一個簡單規則下的網絡公共空間。而如果將

這些簡單的規則不斷地加以複雜化與細緻化，並利用高端的網絡技術，那麼我們完全可以嘗試這樣一個「試驗」：建構一個理想的大型虛擬國度。

從柏拉圖的「理想國」到赫胥黎 (Aldous Huxley) 的「美麗新世界」、再到哈貝馬斯心目中的「交往烏托邦」，幾千年來人們從未停止過對理想化的烏托邦世界的各種理論設計與建構。然而在現實社會中，每次人們依照烏托邦的宏偉藍圖來進行總體性的社會改造，又總是會帶來不可預計的災難性後果。理想與現實的直接整合最終往往演變成一幕幕的人間悲劇。經過無數次慘痛的教訓，知識份子們終於醒悟到烏托邦的生命力恰恰在於它的非現實性。正如英國當代思想家鮑曼 (Zygmunt Bauman) 在《社會主義——積極的烏托邦》(Socialism: Active Utopia) 中所言：「社會主義和一切其他烏托邦都有一種令人不快的性質，只有當它存在於可能的領域中，它才保有其豐富的生命力。當它宣布它作為經驗實在已經完成時，它就失去了其創造力，而不是激發人的想像力。」在我看來，就當烏托邦幾乎被視作是一個完全的彼岸假想時，由網絡技術所帶來的虛擬社群以及更進一步的「虛擬現實世界」(VR world) 即將改變這種已經固定下來的觀點。波斯特早在1990年出版的著作《信息方式》中就預見道：「古希臘人的『民主參政』和殖民地新英格蘭城鎮會議的理想在先進的工業社會裏從技術上說已是可行的了。」

正是在這一思路與想法下，從2000年年初起我就按照「自由、民主、公正、平等(形式平等、起點平等、規則平等)」這四大自由主義的核心理念，開始設計一個基於網絡的理想化的大型烏托邦國度。2000年6月開始

技術開發，同年9月在網絡上推出了第一個完整的試運行版本。這個全新的巨型虛擬大陸以古希臘神話中的智慧女神「雅典娜」命名。「雅典娜大陸」(www.athena.com.cn) 上目前共有九大城區(包含詳細精確的地圖，網民們可自由往來其間並選擇合適的城市街區定居安家)，趨向完備的大陸法律，具有穩定通貨膨脹率的宏觀經濟體系，直接民主式的政治選舉制度，由企業和個人組成的市場社會及成熟的金融環境，豐富的社會職能機構與各種各樣的「公共領域」(新聞中心、大陸論壇、法院、競選中心、稅務局、購物中心、職業介紹所、餐廳、寵物商店、健身房、角鬥場、救濟中心、垃圾場、神廟等等)。在即將開發完成的「雅典娜大陸」的寬帶版本中，每個網民都將處身於由程序實時運算生成的三維場景內，並隨着腳步的移動能夠在電腦屏幕感受到不同的街景與不同的建築物。

作為這個虛擬世界的總設計師，我們幾乎同時扮演着「上帝」(創造虛擬國度的文化、宗教、歷史背景)和「凱撒」(制訂虛擬國度的社會制度、法律、政治經濟體系)的雙重角色，必須全方位地策劃及制定整個虛擬世界的政治、經濟、文化、日常生活的各個制度體系及其運行機制。這項艱巨的工作需要用到極為豐富的知識資源，幾乎涵括和涉及政治學、經濟學、哲學、人類學、歷史學、法學、倫理學、社會學、行政管理學、金融學等等差不多所有人文社科領域的知識學問。因此我們從一開始便邀請了不少學術領域的專家以及民間知識份子組成了一支強大的知識班底，共同出謀劃策、設計藍圖，並隨着雅典娜網站試運行中的實際情況以及網民們的具體反饋不斷改

歷史上，每次人們依照烏托邦的宏偉藍圖來進行總體性的社會改造時，總是會帶來不可預計的災難性後果。在我看來，就當烏托邦幾乎被視作是一個完全的彼岸假想時，由網絡技術所帶來的虛擬社群以及更進一步的「虛擬現實世界」即將改變這種已經固定下來的觀點。

網絡的大型虛擬世界為知識份子提供了對於理想社會模式的完美的「試錯」空間，它可以根據不同的社會政治理論構建不同的烏托邦國度，而網民的認同程度與參與程度則可視之為最直接的反饋與評價。網絡究竟能夠給人們生活帶來甚麼樣的可能性？我很願意這樣來回答：網絡就是新生活，一種嶄新的虛擬人生！

良與調整。最終的目標是將「雅典娜大陸」建設成一個可無限延伸的完美化的虛擬烏托邦世界，並擁有完善的宏觀政治制度（民主選舉、虛擬公民權利保障、不同職業身份與LEVEL級別各自擁有相應的職能權限）、經濟制度（虛擬世界的基本資源設置，包括衣食住行四大體系，工作體系、「國」營壟斷原材料製造行業、工商制度、勞資規則、穩定的通貨膨脹率、虛擬公司上市制度、虛擬股市制度等等）、法律制度（基本法、婚姻法、公司法、刑法等）、行政機構（稅務局、工商局、法院等）以及衍伸開的一系列社區內容（包括設置虛擬世界的各種報紙、電子刊物等傳媒宣傳體系以及各類沙龍、論壇、聊天室、辯論中心、問答諮詢中心等公共領域）。同時，在技術表現形式上，雅典娜也將最終完成窄帶、寬帶、WAP（手機上網）三種版本的結合，成為全方位的網上數字空間。

在「雅典娜大陸」中，所謂的「特權」只掌握在一種人手裏，那就是虛擬世界中所有制度規則的制訂者，也就是那些擁有豐富知識結構的各學術領域的知識份子。雅典先哲柏拉圖的「哲學王」夢想似乎有望在二十一世紀網絡時代實現。這樣一個遠離現實社會種種人際利害關係的虛擬國度，不再是一個「目的——工具理性的共同體」，而是接近於哈貝馬斯所說的「無限制的交往共同體」。這一「網絡烏托邦」出人意料地在短時間內贏得了網民的積極認同以及熱情投入。截至2000年12月底，「雅典娜大陸」在沒有任何宣傳投入的情況下（即網民的口耳相傳的情況下），註冊網民超過30萬，目前平均每日增長人數在3,000-5,000左右，最低同時在線人數5,000人以上，峰值人數超過10,000人（受制於硬件服務器的配備，10,000人已經到達目前

硬件的瓶頸）。網民每天在虛擬世界中工作賺錢、虛擬創業、購物消費、參與討論、娛樂休閒、逛街交友、有政治興趣還可以去競選或參加投票選舉……這種精彩的虛擬人生何嘗不是另一種「實實在在」的生活體驗呢？

如上所述，類似「雅典娜大陸」這樣基於網絡的大型虛擬烏托邦提供了知識份子對於理想社會模式的完美的「試錯」空間。既然「雅典娜大陸」是根據自由主義的基本理念構建的，當然其他的社會政治理論，諸如社會民主主義、社會市場主義、自由意志主義甚至共產主義也都可以在網上建構以相應理念為核心制度的不同烏托邦國度（這對於技術要求都是差不多的，並無在技術上特別難以實現之處），而網民的認同程度與參與程度則可視之為最直接的反饋與評價。不需要流血的革命與慘重的代價，也不會有各種難以預計和挽回的災難性後果，存在於網絡中的烏托邦同時具有「虛擬」與「真實」的雙重特性：「虛擬」是因為其在現實世界之外，絲毫不會影響和干預到現實社會的運轉；「真實」是因為網絡世界的所有生活體驗是實實在在、確實可感的。也許，這就是網絡技術「虛擬真實」（Virtual Reality，簡稱VR）能力的最為吸引人之處吧。對於網民來說，「網絡世界」是虛擬的，「網絡生活」卻是實在的、可每天經歷的！

最後回到本文第一節所提出的問題：網絡究竟能夠給人們的生活帶來甚麼樣的可能性？我很願意這樣來回答：網絡就是新生活，一種嶄新的虛擬人生！

吳冠軍 自由撰稿人，現任上海主旗新科技有限公司總經理。