

互联网时代的伦理悖论及其化解之道

任春强

(东南大学 人文学院,江苏 南京 211189)

[摘要]互联网用数字化虚拟的方式实现了绝对平等和绝对自由。但互联网的绝对平等用数字编码消解了一切不平等,绝对自由突破了一切界限和底线,普遍化的虚拟在虚拟化伤害的同时又将虚拟的伤害现实化,由是形成了平等悖论、自由悖论和“虚拟—现实”悖论。三大伦理悖论产生的终极根源在于,自由、平等和虚拟缺乏最高价值的约束和引导,以及主体及其责任感的彻底丧失——主体死亡了。悖论得以发生的现实世界和虚拟空间只是全体的一部分,只有以全体的最好状态——至善——为最高目的、标准和约束条件,才能最大程度地限制悖论的生成逻辑;同时,必须重建主体,自主地把互联网中的每一分恶视作是自己的所思所行,由是形成责任意识 and 行动,并做出真实的善行。

[关键词]互联网;至善;主体;平等悖论;自由悖论;“虚拟—现实”悖论

[中图分类号]B82-057 **[文献标识码]**A **[文章编号]**1671-511X(2016)05-0046-08

国际电信联盟、世界银行和联合国人口司发布的统计数据显示:1995年(互联网商业化元年)使用互联网的人数比例不到全球总人数的1%,然而到2016年,这一比例飙升至46%,超过34亿人口接入互联网^[1]。这标志着人类社会已经迈入互联网时代。与此同时,面对最近二十年来由互联网引发的全新突变,人类的政治、经济、文化、法律、道德、科技等方面都没有做好充分的准备,特别是由互联网带来的负面影响——侵犯隐私、破坏信息安全、网络赌博、儿童色情、枪支毒品交易、网络暴力、网络犯罪、网络恐怖主义、网络战争等等^{[2]16-22},其中,很多问题只服从互联网本身的运行逻辑和规律,甚至超出了人类的可控范围,由此给人类带来了深重的伤害。对此,我们必须弄清楚这些伤害的发生机制,然后,再从伤害得以发生的逻辑起点处进行修正。

一、互联网的基本精神:平等、自由和普遍化的虚拟

现存互联网(internet)的技术性定义为“通过传输控制协议/互联网协议(TCP/IP),将全世界的电脑(computers)连接起来的、可以被公开地访问的网络系统(system of network)”^[3]。目前,电脑与电脑之间通过单一的、稳定的数字化(digital)方式实现“交流”,这种方式将原始的模拟信号转化为由“0”和“1”编码而成的数字信号,凭此保障信息的稳定乃至固定状态,由此连接起来的电脑之间才可能实现准确无误的信息共享;“互联网的理想,就是实现对所有电脑、对所有操作系统的‘开放性’,使所有电脑都可以在互联网上共享资源。而这种理想的实现,在很大程度上应该归功于TCP/IP协议。正是由于有了这两个协议,才使互联网得到了如此巨大的发展,也正是这两个协议,使互联网上的通信得到了保证”^{[4]81},所以互联网的本质就是数字化信息的完整且准确的共享系统。至少在技术层面,每台电脑都可以访问互联网中其他所有电脑的信息,同时,它自身所包含的信息也向其他所有电脑开放,也即是说,每台电脑潜在地可以获取整个互联网的信息,至少在纯粹的技术设计层面具有访问和保存任何互联网信息的资格。无论电脑的功能强大与否,它们都必须为整个互联网系统服务,最重要的是互联网本身及其共享资源的本性,因此互联网的本性必然要求电脑之间的连通与共享,而不

[收稿日期]2016-06-19

[基金项目]江苏省“2011”基地“公民道德与社会风尚协同创新”和高校重点研究基地“道德哲学与中国道德发展研究所”承担的全国家哲学社会科学重大招标项目“推进当代中国社会公民道德发展研究”(12&ZD036)阶段性成果。

[作者简介]任春强,男,东南大学人文学院博士研究生,研究方向:伦理学。

是电脑之间的彼此区隔与信息独占。概言之,互联网是一种“分布式网络”(distributed network)^[5],而不是“中央控制式网络”,“分布式”说明互联网没有绝对中心,互联网中的每一个“信息节点”都同等重要,其现实形态为“所有电脑生来都是平等的”^{[4]29},因为所有电脑生成和处理信息的方式完全相同,不存在高下之分;同时,每台电脑都能平等地获取其他所有电脑的信息,它与其他电脑并无本质性的不同,正因为如此,互联网中的每台电脑又同等地不重要。在信息彻底共享之后,每一信息节点可以通向任何其他信息节点,也即是说,信息被存储在整个网络空间之中,而不是在某台或某几台电脑里。由于信息的绝对流通性,信息不会停留于某个固定的“节点”,因此每台电脑、每个信息节点对整个互联网既重要又完全不重要,由此生成了互联网的平等精神。

在互联网出现之前,已经存在着各种局域性的信息网络,它们都具有一个共同的特点:存在一个绝对的、最高级别的信息中心。这类中央控制式的信息系统面临如下风险:其一,整个系统对信息中心的依赖度过高;其二,信息传递通道单一;其三,最大的难题在于,各个系统之间难以彼此兼容,跨系统的信息交流难以达成。对此,分布式的互联网不在相异的信息系统之间设立任何“壁垒”,使它们能够相互兼容和占有彼此的全部信息资源,也即是说,信息可以在不同的信息系统之间自由地传递;至此,信息的自由本性才彻底地展现出来,我们只是人为地在给“信息”设置障碍,一旦传递信息的“介质”被打通,那么信息将自由地流动和传播,以此为基础才可能形成了互联网。

互联网的平等属性与自由属性之间存在着辩证互助关系。若互联网不是依照平等的理念来进行设计,那么强势信息系统将吞噬其他弱势信息系统,却不与弱势系统共享自身的信息资源,信息资源只会单向度地流向强势信息系统,最终形成垄断型的中央控制式信息系统,从而阻碍信息的自由流通;对此,必须从理念和技术上打破强势信息系统与弱势信息系统之分,设定任何电脑、信息系统、信息节点都是绝对平等的,它们之间的信息交流也是完全平等的;所以,正因互联网的平等属性,一切电脑、信息系统、信息节点之间才能实现信息的自由流动,此中所遵循的义理逻辑为“没有平等便没有自由”。另一方面,以电脑技术为基础的各种信息系统之间,由于电脑处理信息的方式是相同的,因此信息必然能够在电脑之间进行传递,即是说,能够自由地传播自身是这类信息的本性;正是因为信息的跨系统传播,打破了原有的信息中心,在不断的跨系统传播中,任一信息中心都将转变成一个信息节点,在这些信息节点不断的连接过程中,互联网才不断地生成着,互联网中的任一信息节点可以通向另一信息节点,并共享彼此的信息资源;所以,正是由于信息的自由传播和共享,使得不同的信息中心之间具有了平等性,即是说,互联网中的平等通过信息的自由共享来实现。概言之,在互联网世界中,平等是自由交流和共享的理论基础,而信息的自由传播和共享是平等的现实保障。

互联网实现了人类的平等和自由诉求,然而其呈现的方式是运用“数字”来虚拟一切存在,不经过虚拟化,人类便无法实现信息的平等交流和自由流通。因为由电脑技术和现代信息技术所建构的互联网世界,用一种虚拟的方式打破甚至消解了精神与肉体、精神世界与客观世界、精神与物质性载体之间的区分,也即是说,在互联网内部,不存在真正的界限,一切“界限”本质上都可以被消除,因为“界限”本身也是通过共同的技术来实现的。在网络世界中,信息以光速从任何一节点通向另一节点,“比特(Bit二进制位)……是信息的最小单位……没有颜色、尺寸或重量,能以光速传播”^{[6]24},所有的节点几乎可以同时共享相同的信息,由此信息可以从任意一节点瞬时通向网络世界中的任何部分,其本质为,网络世界的平等和自由本性决定从单个的“一”可以通向“全体”,依靠科学技术呈现和实现了“一即一切,一切即一”的辩证思想。既然互联网世界是一个虚拟的空间,那么一个人一旦通过网络设备进入这个“空间”中,他立即就被虚拟化了,其视听言动被转换为一种虚拟的电子信息,也即是说,他被表达为一种虚拟性的存在。互联网世界是一个虚拟的世界,然而它与人的精神世界是直接相通的,而人的精神世界又与人的生活世界相互作用,因此虽然互联网呈现事物的方式是虚拟的,但其所呈现的内容却具有真实性。由于虚拟化的电子信息可以自由传播,因此那些依靠传统载体的信息,经过电脑技术虚拟化、数字化之后,一下子成为可以自由地传播、分享、交流、论辩、加工的电子信息,使原本局限于一时一地的“实体信息”转变为共时共在共享的“符号信息”,“信息空间完全

不受三维空间的限制”、“电脑空间完全没有物理边界”^{[6]88,279}。由于传统媒介是有限的,因此以之为载体的信息传导亦是有限的,越靠近媒介本身,则其所传递的信息越清晰,由是根据信息传递的清晰程度便形成同心圆结构,然而互联网世界中的信息是自由传播的,从一“点”可以到达任意一“点”,其本质是从多点到多点^{[7]6},而且它们通过复制方式来实现信息传导,因此可以做到每一“点”的信息是完全相同的,它们之间是互相印证的、平等的“镜像关系”。

二、互联网的三大伦理悖论

互联网运用虚拟手段彻底地实现了人类的平等理念和自由理念,正因其彻底性或普遍性,致使平等、自由以及现实与虚拟之间的关系发生异化,借由平等否定其他个体的独特性和所有权,继而走向同质化,借由自由拒绝任何限制乃至突破一切界限和底线,借由虚拟逃避一切现实责任甚至肆无忌惮地作恶,由是互联网从平等和自由的成全者异化为种种伤害行为的制造者和传播者。如果平等和自由是人类社会追求的终极目的,那么对它们的每一步推进都是好的、善的,因而具有正当性,然而在互联网空间中,平等和自由不是这个虚拟空间的最终目的,而是原初的起点,也即是说,互联网空间天然地是平等的和自由的,因此需要防范的不是对于平等和自由的限制——况且根本限制不住,而是对它们的滥用,更为糟糕的是这种滥用能够从虚拟状态转变为现实状态,继而造成真实的伤害。伤害的发生使得伦理学和道德哲学成为人类所必需的文化资源,因为伦理道德的根本作用之一是限制恶、减少伤害,因此互联网因其消极面而必然落入伦理学和道德哲学的考察范畴。

道德的关切是“任一主体”——可以是单个的人,也可以是家庭、组织、国家,还可以是人类整体,甚至是其他非人的存在形态(如动物或生态系统)——如何成为一个好(good)的主体,更严格的说法是“任一主体”如何成为一个善(morally good)的主体。然而,如果没有另一个主体在场,或者没有与另一个主体处于联结状态,那么“任一主体”的善只能以空洞的自我认同和宣称为基础,反之,“任一主体”必须通过与另一主体的关系来确证自身的善;除非“任一主体”是唯一的主体,即独一神,否则“任一主体”单方面确立的善性和道德律均不具有客观性和普遍性,即便是神,也需要作为另一主体的人基于绝对信仰来展现其善性和道德;由此,单一主体无法确立善,反言之,任何善都不指向单一主体,善生成于不同主体之间的联系中;所以,善关涉的是“我们”,而不只是“我”。当“我们”之间共同确证了善的内涵时,“我们”成为一个伦理概念,换言之,“伦理”体现为“我们”之间形成善的联结,这里的关键在于伦理不是局部的善,而是整体或全体的善,所以“伦理”的最彻底含义为一切主体之间形成善的联结状态。如何形成这种状态?其着眼点不在于任何两个主体如何形成善的联结状态,而在于以全体的至善(the highest good)为最高标准,它们才能具体地商讨和界定二者之间的善的联结状态,所以伦理既要求“任一主体”成为善的主体,又要求它对善的理解必须以全体达到最好状态(the best good)为根据。因此,伦理的追问是:“我们”如何在一起?^[8]“我们”如何在一起是最善的?“善”位于“你”——“我”的良性关系之间,如果“你”是“我”的对象,或“你”是“我”的潜在对象,那么“你”就不仅是人类主体,而且可能是非人类主体,即“我”与“你”之外一直在场的“第三者”或“他者”,最终的推廓是一切存在者都是“主体”,“任一主体”必须在所有主体组成的全体世界中思考 and 界定自身的善。所以,将“主体之间的善的联结状态”(单一的善)与“全体的至善状态”(普遍的善)结合起来才是真正的伦理状态。由此可以看出,道德无法脱离伦理语境或“伦理场”,伦理是道德的必要条件,换言之,伦理优先于道德,与此同时,伦理之善必须落实为主体的内在品质和道德行动才具有真实性,道德推动着伦理的现实化,所以“伦理”——“道德”一体才能保证伦理学和道德哲学的合理性^[9]。

结合互联网的三大特性及其所造成的伤害,由此可推论出互联网的三大伦理悖论。

(一)平等悖论

从人类的历史经验和现实生活看来,不平等才是普遍存在着的真实状况,无论人自身具有的天赋条件(智力、健康、性别等),还是其所处的社会环境(政治、经济、文化、教育、家庭等)与自然环境(资源、地理等),即无论从先天条件还是后天环境出发,都无法为平等找到真实的基础。对此,哲学

家不断地悬置人与人之间的种种差异,以便为人类找到共同共通的基础,也即是说,这一“基础”必须对任何人而言都是相同的,基于这一相同的“基础”,才能为人与人之间的平等性进行辩护。一般性的策略为,追问“人之为人的本质规定是什么”,随着人之根本规定的不同,人与人之间的平等性基础亦随之改变。

迄今为止,人类并没有在平等方面达成完全的共识,因此人类对于平等的思考和落实依然有待完成。不过,互联网科技给出了一种彻底的转化方案,由于人类可以被转换成一串二进制数字,因此人类在可被数字化编码的意义上是平等的,可以表述为“数字面前,人人平等”。这种思维和实践方式类似于将每个人打散成最基本的原子或粒子,在原子或粒子层面,“人”与“人”之间不存在根本的区别,因而是绝对平等的。所以,人类在现实生活中苦苦追寻的平等理念,在其连入互联网的瞬间便达成,每个人都是站在平等的基石上开始自己的数字化生活。在互联网语境中,平等意味着每一IP地址、每一信息节点、每一信息通道都是平等的,而不在于使用它们的人是平等的。然而,使用互联网的人并不会自觉地将自身数字化IP地址、信息节点、信息通道与他人分享,而是借助它们的平等属性,试图占有其他信息节点的数据资源,以便自己在现实生活中获利。尤其是精通电脑技术、信息技术、互联网科技的高技术人才,他们更容易攫取其他信息节点的资源,再通过技术手段对已经占有的信息进行加密,而不与他人共享信息,由此形成信息富有者与信息贫困者两大群体。信息富有者很容易将丰富的数据资源作为“资本”,展开谋利活动,造成信息匮乏者在现实生活中的赤贫。

互联网中的绝对平等原本是为了打破信息权威或信息的中央控制式结构,然而由于互联网的高技术本性或极高的技术门槛,致使高技术人才极易成为新的权威者,所以互联网的绝对平等所造就的非但不是人与人之间的真实平等,反而是人与人之间的不平等。这种不平等甚至比政治上、人格上的不平等更彻底,因而具有更大的破坏性,因为支撑互联网呈现平等精神的技术本身由使用代码(code)的高技术人才所掌握,如果不经专门而深入的训练,一般人无法认识、理解和运用深层次的互联网技术,继而无从知晓怎样才能维护好自己的权益。另一方面,互联网的平等属性导致平等主义,从而将一切信息拉“平”,重要的不是信息的质量和价值,而是想不想发出信息,这类信息几乎只对发出者有意义,“在‘变平’了的世界里,人们可以任意编辑和发布信息……网站上充斥着各行各业、毫无价值的信息”,“在这个新的数字时代,我们每天面对的是充满混乱和困惑并丧失真理的冰冷世界……真理正在‘变平’,每个人的‘真理’都和其他人的‘真理’一样正确”^{[10]15-18},平等非但没有使高质量的信息得到良好的传播,反而被淹没在众多平庸的信息之中乃至被孤立,由是平等不但没有提升社会整体的素养,反而将社会的“品味”降低到一个不能再降的水准上,导致人类集体地平庸化。

(二)自由悖论

相比于平等理念,人类更追求自由理念。因为无论人类如何高扬自由、阐释自由,其本质都是在用一种“定义”把自由定下来,认为自由的实现必须以对自由的限定为前提;然而,回归人类的最直接感受和判断,自由的规定就是无规定,自由就是无拘无束,自由就是想干什么就干什么,自由就是不顾任何后果的冲动,自由就是任性放纵……概言之,自由就是不被规定、无需规定;而平等概念则需要其他的规定条件,因此从概念的本性而言,自由比平等更彻底,因而也更难达到,对人类产生的诱惑也更大。

在互联网中,“唯一的规则就是没有规则”^{[10]70},互联网世界里的自由已经实现了无规定性,一切的界限都可以且能够也必须被打破,一切的存在形态都必须呈现完全的开放状态,因为所有信息的基础都是相同的——0和1,它们之间不存在根本性的差异,或者说互联网中的电子信息对互联网本身而言是清楚准确的,只是对人类及其组织而言,才需要对部分信息进行“遮蔽”,但是它只对人有有效,对互联网本身无效。互联网本身提供了人类追求绝对自由的“场所”,然而那些追求绝对自由的人遗忘或不顾及,互联网意义上的界限对现实生活中的人来说极可能是基本权益和“底线”,如果这些权益和底线本身是正当的,那么以自由的名义否定并突破别人的权益和底线便是一种恶,它必然会造成相应的伤害,这就相当于为了达到“自由”,人们必须赤裸裸地相见,必须容许别人透视或脱掉

自己的衣物和遮羞布。同时,信息尤其是负面信息一旦公开地在互联网空间中传播,那么对信息的彻底拦截将是不可能的,因为信息传播的路径组合几乎是无穷多的,如果传播者采取匿名方式,最终的结果是,信息被广泛地传播,却找不到传播者,由此无法找到为此行为进行负责的主体。所以,互联网中的自由就是信息的绝对共享和流通,处于绝对流通状态的信息在消解一切主体(个人或组织机构)及其权限的同时,也消解了任何一个确定主体的存在,最终说来,互联网只是由无数的“信息流”形成的,不存在统一的信息主体,“网络没有物理中心,这意味着它没有为网络信息的流动承担责任的道德中心”^{[11]38};然而,对于现实生活中的主体而言,它对其自身相关的信息拥有天然的所有权,任何未经允许的使用和传播都是不正当的。一切主体在接入互联网的那一刻起,它都变成赤裸裸的状态,不存在丝毫的隐私和隐蔽处,正因如此,对互联网的规范,其目的是为了给主体穿上遮羞布和适宜的衣物,使主体能够捍卫自己的权利和尊严。

(三)虚拟—现实悖论

互联网世界的本质为,运用技术手段,将人的精神世界或思想世界“呈现”为一个虚拟世界,而且每一个人的精神世界都能够与这个虚拟世界连通起来;人们先将自己的思维信息转化为电子信息,再传送到网络虚拟世界中,同时与其他人共享这个虚拟世界中的信息,人与人之间还可以通过虚拟世界这个中介进行信息交流;所以,从根本上讲,互联网世界只负责呈现和展示信息,以及信息之间的相互镜像作用,它本身并不会对信息内容的真假、善恶进行甄别,它只从信息是否能够被电子网络技术所识别和传播,来衡量一个信息的“好”与“坏”——有效性,因此对互联网世界的最底层结构而言,只存在科学技术方面的标准和限制,而不存在其他任何限制,因为它本质上是科学技术的产物,只能通过技术手段对互联网世界进行暂时和局部的限制,除非完全摧毁科学技术本身,否则互联网世界都会遵循自身的技术规律。

由于信息在互联网世界中是自由地传播的,因此并不存在绝对封闭的电子信息,但凡互联网空间里的信息都可以通过技术手段被复制和传播,也即是说,互联网空间里并不存在真正的隐私,因为所谓的“隐私”也必须服从电子技术本身的普遍法则和规律,因而互联网空间中的“隐私”对电子技术而言是普遍的和公开的。对于一个人而言,其真正的隐私只存在于其思想深处,除非他主动表述,否则其他人无法了解其最隐秘的想法,或者说他自己也无法用一种普遍的、具有共通性的呈现方式来表达自己的原初想法。正是在这种“隐秘”的地方,善与恶的念头一并生发,因为人在自己的思想中是自由的,其极端的呈现形态为,要么追求全体的合理性和合法性,要么只贪求个体的私利,越向前者靠拢,则越容易生发善念,反之,越向后者靠拢,则越容易生发恶念。由于人自身的有限性,人对全体的认知始终处于未完成状态,因此一个人并不能完全保证自己所理解的善,一定是善的和正当的,因此恶念始终具有存在的可能性;虽然人头脑中或思想中的恶念是很难根除的,但它们往往局限在个体或局部范围之内,只具有局部的影响力,然而虚拟世界因其自由性,可以从一点扩散为整体——从“一个”(一)瞬间通达“全体”(一切),恶念瞬间无限地被复制成邪恶之流。与此同时,虽然“邪恶之流”可以弥散在整个互联网世界中,似乎具有强大的力量,但它们对于现实世界中的人而言只是观念性的存在,在其没有转变成真实的恶行之前,它们暂时不会造成客观的实质性伤害。

由是发现,通过电子网络技术,单个人的恶念和恶行被虚拟化为可以无限传播的“邪恶信息”:一方面,这些信息释放了人心中的“恶魔”,并在一定条件下,助推人去作恶,即由虚拟化的邪恶信息转化为真实的恶行;另一方面,如果将可能发生的恶行,转化为符号信息,从而在虚拟空间被表达和释放,那么潜在的实质性伤害将转变成虚拟化的伤害,然而悖谬的是,符号化的伤害因其无限传播性质,使其更容易给现实生活中的人造成伤害。

三、互联网伦理悖论的解决之道

互联网的三大伦理悖论,揭示了虚拟空间中的平等、自由和虚拟化作用如何对现实生活中的主体形成真实的伤害,对高尚理念的实践反而造成了恶劣的后果。尽管可以找出各种技术性的理由,

也可以找出人性恶的理由,但它们都没有从理念本身的逻辑力量出发寻找相应的原因。平等和自由在互联网空间中,固然具有特殊的存在形态,然而在现实生活中,人类对于平等和自由的追求同样引发了种种伤害,并且平等与自由之间也存在着冲突,所以问题的关键不在于要不要追求平等和自由,而在于是否要将它们作为最高理念去追求。人类最容易把自由理念作为终极理念,尽管人类可以把自由包装得特别精致、特别完美,好像它与一切负面价值都无必然的关联,但是自由的现实形态一定与不受约束、不受干扰乃至伤害他人相关,因为约束的存在,人类才渴望自由,因为渴望自由,人类才不断地超出自己既有的界限,乃至打破一切界限,人类在打破既有秩序的同时,又无法依据自由原则建立起新秩序,因为新秩序依然会限制自由,因此为了自由的实现必须限制自由,然而限制自由又与自由的本性相矛盾,由此陷入一种无法逃脱的“循环怪圈”。所以,在自由概念内部无法解决自由悖论。既然自由的逻辑本性决定它必然会对现实生活中的主体造成伤害,伤害是恶的一种呈现形态,那么为什么不预先将伤害或恶的对立面——善——置于自由之上,把善的逻辑置于自由的逻辑之先?简言之,让善优先于自由,类似地,善也优先于平等。

(一)以至善为最高目的、评判标准和约束条件

互联网的原初状态即是平等的和自由的,同时它用虚拟的、可普遍化的方式表达着真实的内容,也即是说,互联网从技术层面真实地实现了信息(“数字身份”)之间的平等和自由,在此基础上,需要关切的不是互联网如何实现平等、自由,而是它们的异化。克服的办法在于,将善的理念置于异化链条之上,以善为标准,调整平等和自由的实现方式与程度。互联网是运用技术手段在事实层面实现了平等和自由,然而对人类而言,平等和自由不但位于事实层级,更位于价值层级,也即是说,必须在价值系统中综合地考量平等和自由的“作用场”。在价值系统中或对位于价值系统中的主体而言,平等是好的,自由也是好的,甚至可以说自由比平等更好,然而如何能够做出这类判断?我们往往会陷入众多“好”之中,陷入“好”的相对性里,而问题的关键在于我们缺乏一种全体眼光。从全体角度出发,我们会逼近“最好”,“全体处于最好状态”的本质是每一主体处于最优状态,因为全体之中不止存在一个主体,任何一个主体都没有足够的权力只追求自己的最好状态,而不顾及其他主体的最好状态,随着主体的增多,每一主体都将重新调整自己的状态,直至达到全体层面,整个全体呈现为最好状态;与此同时,每一主体也达到自己的好的状态但不是最好状态,其本质是每一主体为了使全体达成最好状态而进行了自我约束和牺牲,也即是说,一切主体以全体的最好状态为目的才能和谐共处,而最大的善也莫过于全体处于最好状态,一切主体之间和谐相处,所以全体的最好状态即是至善状态。由于平等和自由都是以主体的好的状态和全体的最好状态为目的,因而它们必然以至善为限定条件。

既然互联网已经渗透到人类生活的方方面面,那么它给整个社会乃至自然环境带来的负面影响便是无孔不入的,对此,人类不可能只通过单一或几种路径给予有效的应对,而是必须综合地、成体系地运用人类已有的全部技术和智慧,据此给出系统性的解决方案。第一,互联网是一种高科技产品,它以高技术为事实基础,由于互联网的发展速度、内容以及变化形态都远远超出了人类已有的历史经验范畴,通过以往的经验很难对之形成有效的管理和约束,因此源自技术的问题(如恶意软件、蠕虫、木马、垃圾邮件、追踪和盗取用户信息、Cracker破坏行为、网络攻击)应首先采用技术(如软件、代码)手段。第二,现行的法律制度主要以国家为界限,然而互联网本身并没有国籍限制,但是互联网的根服务器和最主要的互联网公司都在美国,并且互联网上的言论受美国宪法第一修正案的保护,因此其他国家在制定有关互联网的法律政策时必须审慎地对待美国的言论自由法案,因为最先进的互联网技术由美国人所掌握,他们可以通过技术手段突破其他国家的网络管制,对此,其他国家又无法给予相应的法律制裁,虽然情况不容乐观,但是在充分理解互联网规律的前提下,回归人的最基本权利,制定相关法律规范依然是十分紧迫的。第三,在现实生活中发生强大作用的互联网,其直接推动力不是平等和自由,而是经济利益,由此激烈的市场竞争在所难免:一方面通过充分的市场竞争,消费者才可能享受价廉物美的产品、服务和体验;另一方面,有消费就有供应,有邪恶非法的消费

欲求就有与之匹配的供应链,而互联网因其匿名技术或“洋葱网络”使邪恶非法的交易无法被追踪。第四,接入互联网的主体是虚拟甚至是虚假的主体,现实世界中的主体通过技术手段可以将犯错犯罪成本降到极低程度乃至零成本,正因如此,对主体德性修养、道德自律的要求反倒提升到了无以复加的高度,绝对自律才能从源头处消除绝对自由所引发的恶果,“至关重要的是在网络空间中传承卓越的人类的善和道德价值,它们是实现人类繁荣的基础。网络空间的终极管理者是道德价值而不是工程师的代码”^{[11]44}。以上四种解决互联网伦理悖论的路径是已知的主要策略,其要点不在于它们是不是最完备的方案,而在于它们是否将至善作为最高限定条件,同时它们之间是否形成促进至善的“生态合力系统”。

(二)重建主体及其责任意识和行动

互联网的平等、自由和虚拟与现实之间之所以导致相应的伦理悖论,除了因为它们在绝对化自身过程中必然发生异化,以及互联网中的主体没有将至善作为最高的约束条件,更为独特的原因在于,互联网在其技术本性上消解了主体。一方面,在互联网世界里,一切存在皆为流动的电子信息,皆是比特,互联网就其自身而言并不存在一个或多个统一的主体;另一方面,现实生活中的人或其他主体借此高技术特性可以隐蔽自己的真实信息,以随机的通行数字编码呈现自身,“匿名+随机”的组合无法生成“同一性”,没有同一性就无法建构出主体。无论从互联网的同质化技术本性,还是从真实主体在电子虚拟空间中自我同一性的彻底丧失,必然推出的结论是:主体死了。上帝死了,人的信仰世界、道德基底崩塌了,人变得肆无忌惮起来,但人的主体同一性还在,人依然是作为一个统一的人面临责任与惩罚;一个人死了,一切的责任与惩罚对其自身而言不再真实,但是因为他曾作为一个真实的主体存在过,因此他的名字或称谓将继续作为其同一性的标识,他依然会作为一个统一体被评判,此即是一个人的自然生命乃至精神生命“死”了,其主体性却是不“亡”的。但是,互联网不仅从概念层面而且从技术层面实际地杀死了主体,或者说用高技术消解了真实的具有同一性的主体,主体接入互联网的瞬间,它不但“死”了而且“亡”了。既然“主体”不存在了,那么“谁”来为互联网中的负面信息及其所造成的伤害负责?如果无需为“恶”负责或者可以逃避责任,那么主体便没有存在的必要性,或者说作恶的主体倾向于消解主体,在此意义上可以说,互联网是滋生犯罪行为的天堂,因为企图作恶的主体喜欢利用互联网的无主体性而做出恶行,并能逃脱相应的惩罚,“互联网更可能会增加社会的分裂(social fragmentation)而不是促进社会的共识(social consensus)。的确,我们有理由严肃地看待一个更令人担忧的焦点——互联网将导致道德的无政府状态(moral anarchy)”^{[12]83},无政府的道德即无主体的道德,没有为道德或不道德担责的主体,互联网必将走向混乱。

将至善即全体之最好状态作为最高价值之后,它必然要求每一个主体从全体出发,既要在与其他主体的关系中确立善,更要在与全体的关系中确立至善,并用至善来调整具体的善。如果将互联网作为全体的一种表现形态,那么为了实现互联网的至善状态,互联网的无主体性恰恰要求介入互联网的每个主体促成善,并为每一份恶负责;也就是说,互联网语境中的“我”即是“我们”,“你”即是“我们”,“他”即是“我们”,“它”(人类的组织机构)即是“我们”,“我们”分布在互联网的每一个节点上,既然没有主体为互联网的负面影响力负责,那么现实生活中的每一个主体都必须担负起整个互联网的罪责。罪责不属于某一个或某些主体,而属于每一个主体,没有主体能够完全置身于罪责之外,因此必然要求每一主体的自我净化。所以,“‘我们’依然只能是我们,所有人,你和我。由我们承担起各自的责任来建造新型网络社会,要告诉全人类,意识到自己的责任,要对我们的事业充满信心。事实上,我们的社会要想管理和引导好这个空前的科技创造,只有靠你和我和其他所有人为我们所做的负起责任,我们要感到我们身边所发生的都与我们的责任有关。”^{[13]298}

总括而言,对互联网三大伦理悖论的消解,需要将全体之至善置于最高地位,平等、自由和普遍化的虚拟都必须以至善为旨归,一方面至善的实现,需要主体的存在及其扬善行为,另一方面针对互联网的负面价值及其无主体性,要求每一主体自觉自发地担负起整个互联网世界的责任。显然,确立至善、确立主体的责任意识与行动只是克服三大悖论的第一步,还需要更为细致的考察和具体的

举措。

四、结 语

伦理因何而切入互联网?因为人类既享受着由互联网的平等、自由和虚拟化带来的福祉,又遭受着它们给人类带来的伤害。这些伤害不是简单地来自于邪恶目的,而是互联网世界里的绝对平等、绝对自由和普遍的数字化虚拟必然会导致相应的悖论:在追求绝对平等的过程中打破一切不平等;在追逐绝对自由的历程中摧毁一切限制;将现实的伤害虚拟化,并把虚拟化的伤害更普遍地现实化。问题的症结在于,人类将平等尤其是自由视为最高价值,使自由概念及其逻辑展开失去了约束,自由逐渐走向自身的反面——任由自己,继而造成破坏。防止自由走向伤害的最好方法是将自由引向善,将善作为自由的最高限制条件,即无论信息如何在互联网中自由地流通,它们都不可以被用于邪恶目的,基于互联网对恶的传播也是无穷的,因而无法根除恶,因此互联网更应该关注善,制造善,传播善,让善拥有更强的话语权和力量。而且对善的理解要提升到全体层面,善追求的是让全体呈现最好的状态,即至善状态,而不是将某一种善拔高为最普遍的善,否则会造成善与善之间的悲剧性冲突。善的现实化和恶的消除都离不开主体意识的觉醒及其合乎伦理道德的行动,于无限虚拟的、无主体的空间中建构和捍卫自己的主体性,勇敢无畏地担负起自己的责任,才能彰显人类的伟大、自由、良善和美好。人类需要时时警醒的是,电脑、比特、互联网固然强大,但绝对不能崇拜它们,因为“我们不断地证明着一点:我们可以无限地降低标准,从而让信息技术看上去很美”^{[14]32},正是每一个活生生的、独一无二的人对单一数字技术标准的不断服从,才让自己变得无比渺小,匍匐在其脚下,失去自己的主体性,同时也放弃和逃避自我担当,“如果你想成为文明数字文化中的一员,就请像对待任何其他文明领域一样来对待网络,使用相同的标准与人得体交往;不管是处于虚拟空间还是实体空间,人们都同样真实”^{[15]47}。

[参 考 文 献]

- [1] Internet Live Stats. Internet users [DB/OL]. <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>.
- [2] 詹姆斯·E. 凯茨, 罗纳德·E. 莱斯. 互联网使用的社会影响[M]. 郝芳, 刘长江译. 傅小兰, 严正 审校. 北京: 商务印书馆, 2007.
- [3] The Editors of the American Heritage Dictionaries. American Heritage Dictionary of the English Language (Fifth Edition) [M]. Boston: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, 2011: internet.
- [4] 郭良. 网络创世纪——从阿帕网到互联网[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 1998.
- [5] Baran, Paul. On Distributed Communications Networks [J]. The IEEE Transactions of the Professional Technical Group on Communications Systems, 1964, 12(1): 1-9.
- [6] 尼古拉·尼葛洛庞蒂. 数字化生存[M]. 胡泳, 范海燕译. 海口: 海南出版社, 1997.
- [7] 查德威克. 互联网政治学: 国家、公民与新传播技术[M]. 任孟山译. 北京: 华夏出版社, 2010.
- [8] 樊浩. 伦理, 如何“与‘我们’同在”? [J]. 天津社会科学, 2013(5): 4-20.
- [9] 樊浩. 当今中国伦理道德发展的精神哲学规律[J]. 中国社会科学, 2015(12): 33-50.
- [10] 安德鲁·基恩. 网民的狂欢: 关于互联网弊端的反思[M]. 丁德良译. 海口: 南海出版公司, 2010.
- [11] 理查德·斯皮内洛. 铁笼, 还是乌托邦——网络空间的道德与法律(第二版)[M]. 李伦, 等译. 北京: 北京大学出版社, 2007.
- [12] Graham, Gordon. The Internet: a philosophical inquiry [M]. London and New York: Routledge, 1999.
- [13] 曼纽尔·卡斯特. 网络星河: 对互联网、商业和社会的反思[M]. 郑波, 武炜译. 北京: 社会科学文献出版社, 2007.
- [14] 杰伦·拉尼尔. 你不是个玩意儿: 这些被互联网奴役的人们[M]. 葛仲君译. 北京: 中信出版社, 2011.
- [15] Tom Chatfield. 你不可不知的50个互联网知识[M]. 程玺译. 北京: 人民邮电出版社, 2013.

(责任编辑 许丽玉)