

虚拟社会与当代认同危机

王成兵¹, 吴玉军²

(1. 北京师范大学哲学与社会学学院 北京 100875; 2. 北京师范大学价值与文化研究中心 北京 100875)

摘要: 计算机及网络技术的飞速发展正将人类带入一个虚拟空间之中。在虚拟社会条件下, 人们的生活方式呈现出虚拟性、自由性和即时性等特征。这种碎片化、虚拟性的生活方式, 对当代人的认同感构成了极大挑战。在新的生存条件下如何构建一个“多元化”、“宽容性”、“秩序化”的认同新模式, 这是一个需要我们深入思考的问题。

关键词: 赛伯空间; 虚拟现实; 认同; 认同危机

生活于现时代的人们越来越感受到自身生活与科学技术之间关系的复杂性。人与科技之间原本被视为习以为常的关系变得复杂化了, 而这种充满复杂性的关系又直接或间接地影响到了现代人的认同, 甚至会助长、导致当代认同危机的产生。这种情形突出地反映在现代信息技术的发展和应用过程之中。

一、“赛伯空间”、“虚拟现实”——信息技术及其应用图景

早在 20 世纪 70 年代, 以美国未来学家托夫勒为首的一批有识之士就十分敏锐地预见到, 人类社会正在从工业社会转向信息社会。20 世纪 80 年代初期, 著名未来学家约翰·奈斯比特在《大趋势》中明确指出, 在社会多方面的变化中, 从工业社会到信息社会的转变更为微妙, 也更具有爆炸性。^[1] 当我们站在 21 世纪回顾这一大胆的预言时, 它已属于“谨小慎微”之言了。信息技术现已全面渗透到社会生产和生活的各个角落, 特别是计算机和网络技术的广泛应用, 引起了当代社会生产力、社会结构、生产方式、就业结构、产业结构的巨大而深远的变化。

电子计算机及网络技术对认同危机的影响是一个渐进的过程。在 20 世纪 70 年代末之前, 人们只是把计算机视作一个有用的工具。计算机的主要功能是帮助我们进行文字处理, 进行数学和科学运算, 协助我们处理财务问题以及进行通信联络, 等等。在那个时候, 人们最为看重的是计算机的工具功能, 它是供人们加以使用的工具, 是永不知疲倦和永不拿薪水的助手, 是人类智力的一种延伸。在这一时期, 人们的认同危机一般只是以一种潜在的形式存在着, 只有在科幻电影和小说中, 人们才可以找到关于人机关系的零星讨论。之后, 随着电子计算机技术的日臻完善, 计算机的应用领域也不断拓展, 它不再是简单的计算工具, 不再仅仅意味着人们计算能力的提高, 人们开始把它看作一面镜子, 一面能够反映人的“自我”的镜子。人的自我创造性、能动性都可以在这面镜子中得到不同程度的体现。此时, 人们所流露出来的更多的是一种沾沾自喜, 因为, 从飞速发展的电子计算机科学中, 人们看到了人类理性的力量和无所不能的创造性。人们似乎可以理直气壮地把电子计算机看成“另外一个自我”(a second self)。这个自我只不过是人的自我的外化和影像而已。但是, 人与机器之间的认同转型此时只是在“一一对应”的层次上, 也就是说, 普遍的情形是一台计算机与一个人发生交相作用, 所谓“人机对话”也是局限于小范围的事情。

随着信息科学的发展, 20 世纪 80 年代以后, 在应用技术领域内又诞生了赛伯空间(cyberspace)和虚拟现实(virtual reality)等新类型。赛伯空间又称为网络空间, 它

是一个依靠计算机和网络技术支持的数字化信息世界。这些数字化信息以多媒体形式呈现在人们面前。虚拟现实又称为虚拟世界，它是依靠计算机软硬件和传感器的支持，使五官接收到在过去只有在真实情境中才能接收到的信息。

虚拟世界这个概念本来来自科幻小说，但是，它现在已成了我们生活中不可或缺的组成部分。当我们借助因特网收发电子邮件、进行商务活动、与他人交流思想和进行娱乐时，我们已经置身于一个虚拟空间中。在这个虚拟社区中，我们与来自世界各地的人们进行“非面对面的交流”，我们也许会与其中一些今生永远不会谋面的陌生人确立非常密切的联系。一句话，在现代信息社会中，计算机不仅影响和改变着我们的思维方式，而且还影响着我们的生活方式。用一个形象的说法，在该阶段，人们可以把计算机和网络技术视为一个“通道”（gateway），一个通向虚拟世界的通道。

计算机虚拟现实和网络技术的快速发展，已经把虚拟社区、虚拟医院、虚拟课堂这些人机互动、虚实相生的特殊物质形态带入了我们的生活体验当中。在这个虚拟社会中，人们的活动方式呈现出一系列新的特点。迈克·海姆（Micheal Heim）把人们在虚拟空间中的活动方式概括为以下几个方面：（1）模拟（simulation）；（2）远程展示（telepresence）；（3）身体完全沉浸（fullbody immersion）；（4）身临其境（immersion）；（5）互动（interaction）；（6）人造性（artificiality）；（7）网络化的交往（networked communication）^[2]。总之，在虚拟空间之中，人们的活动方式呈现出虚拟性、自由性和即时性的鲜明特色：

（1）虚拟性。在虚拟空间当中，人退到了信息终端的背后，在现实中许多倍受关注的特征，如性别、年龄、身份、性格等，在虚拟空间中都能借助虚拟技术得以充分地隐匿起来，人们的行为因此也具有了“非真实性”特征。（2）自由性。在虚拟空间中，借助代理服务器，人们可以自由地穿梭于网络的任何一个地方，现实中的地域、行政限制在此不复存在。在这里并没有严格的信息审查制度，人们可以自由地选择、发布信息。现实生活中的道德、风俗、政治、法律约束因之也难以对人们起到有效的制约作用。（3）即时性。网上信息的超地域传播，使人们的交往不再受时空的限制。人们的思想观念、价值取向、宗教信仰、风俗习惯和生活方式相互碰撞的几率也大大增强。在此，可以看到吉登斯所言的“脱域化”效应^[3]。脱域机制的发展使得时间空洞化，它脱离了地点的限制，事件的发展因之呈现出即时性效应，人们即使对遥远地方所发生的事情也具有一种身临其境之感，甚至较之眼前的事件更具亲切感。

虚拟空间的形成，一方面为人们信息交流的便捷化提供了有利的条件，促进了人们交往效率的提。另一方面，它所带来的负面效应也是不容忽视的。这种负面效应突出表现为当代认同危机和责任危机。

二、“碎片化”、“虚幻感”——虚拟社会的认同危机

人的认同大致上可以分为两种类型，即自我认同和社会认同。自我认同是一种内在认同，它是一种内在化过程和内在深度感，是个人依据自我经历所形成的、作为反思性理解的自我感。社会认同是人们在劳动中形成的、对于特定范围内的价值、文化和信仰所形成的一种信任感。人的认同是人的心理结构的重要内容，它以特定的方式规定和影响人的生存和发展。

由此，认同问题可以在两个层面上加以理解和把握：一方面，它讨论我与“我”的关系问题，即我（I）为什么是我（me）。就这一点而言，它涉及到身心关系问题，也涉及到“自我”（self）问题。另一方面，它讨论我与他者（others）的关系问题，亦即探讨人的归属感问题。它蕴涵着“我是谁？”、“我的身份是什么？”、“我在哪里”等问题。可以说，所有的认同问题都是围绕着这两个方面及其关系而展开的。正因如此，我们可以说，当代认

同是以自我意识为前提的、通常依附于不同的集体并以极其复杂的形式展现出来的自我感。由于认同主要体现为对自我价值和他者的地位及意义的接受，因而认同危机意味着上述意义的接受出现了危机。

进入 20 世纪 90 年代以后，随着“信息高速公路”等一系列发展战略的提出和实施，人的认同感在发生着急剧的变化。时至今日，因特网的触角已经延伸到世界各地，并继续以每月 15% 的速度迅猛发展。仅以 2002 年为例，该年中国网民数已达到 3370 万人，比 2001 年增长 49.8%；上网电脑达到 1245 万台，比 2001 年增长 40.6%。网络的飞速发展，把千百万人维系在一个新的空间中，它改变了我们的思维方式，改变了我们的社区形式，也改变了我们的认同本身。基于对认同以及认同危机的考察，对于网络时代的认同危机，我们可以从以下几个方面来加以理解：

(1) 人与机器的界限受到了挑战。在信息时代到来之前，虽然也有哲学家对人与机器的关系进行过讨论，有的哲学家提出了“人是机器”的命题，有的作家虚构了一些有关人机关系的美妙绝伦的故事，然而，总体而言，在人们的心目中，人与机器的界限是不言而喻的。但是，在信息时代，人与机器之间的界限这件本来再明确不过的事情也成了问题，尤其是人与智能机器之间的区分变得越来越模糊。一方面，人们工作中的机械化成分越来越多，工作的性质越来越简单，即便像程序设计那样的知识密集型劳动，也因机器的参与而变得日趋程序化、简单化和机械化。另一方面，机器业已显示出的巨大智能前景，使人类对自身在未来世界中的地位产生了忧虑。机器与人的界限的模糊化不能不让人类为自己的命运而深感焦虑，不能不时刻地问一问自己，“我还是我吗”？人类重新邂逅了新一轮的“认识自我”和“实现自我”的宏大主题。

(2) 自我与他者的固有界限受到了怀疑。在网络中，人们可以根据需要随意设定一个自我，任意规定自己的身份，“自我在各个方向上分裂开来”。在网络交往中，人们所面对的是一个抽象的符号，一个人可以在网络中同时设定几个符号，而且同一个符号可以为多个人加以使用。由于符号在很大程度上游离于现实个体之外，因此，网络交往主体可以比较容易地进行非道德的活动，甚至进行非法活动。这样，在虚拟空间之中，交往主体具有一种主体体验冷漠感。由于虚拟世界中个人身份的多重化，人们对“自我”的认同也随之出现了危机，出现了多样化的自我。“我分裂了我的心灵……我可以看见我自己被分成若干个自我。当我从一个视窗跳到另外一个视窗的时候，我就启动了我心灵的另一部分。”网络的使用者不仅可以随心所欲地设定自己的身份，而且可以达到一种忘我的境地，进入到先前从未体验到的境界之中。自我变得非稳定化、破碎化了，而不像人们通常所理解的那样具有内在的稳定性和整体性。稳定的自我的本质性因此而受到了怀疑：“这个自我的本质不是统一的，它不再是一个稳定的实体。”^[4]

(3) 虚拟社会瓦解了传统社会中的群体身份认同，将其真正地“碎片化”了。网络的虚拟性和自由性，在一定程度上将人们的交流从现实中解脱了出来：它为游戏者引入了新的身份；它动摇了业已存在的各种等级关系，使人们的交往按照自由设定的关系进行开来；最为重要的是，它分散了主体，使它在时间和空间上脱离了原位^[5]，亦即遥远地域的网迷也可以暂时或在较长时间内成为另一方的亲密朋友。这种交往方式尽管可以在一定程度上达到理想的交流状态，为人们无所顾忌的交流创造良好的条件，但是人们在现实中较为固定的身份却被打破了。虚拟社会的参与者之所以长时间在虚拟世界中进行交流，与虚拟世界中身份的流动性密切相关。在网络中，人们渴望将自己的身份多重化这一现实，在一定意义上反映了人们对某种理想身份的追求，但同时也反映出人们在一定程度上对现实身份的一种逃避。实际上，在虚拟世界中遨游的人们，不同程度地怀着一种逃避现实的态度，在网络中追寻一种忘我的理想自由状态。

(4) 网络世界的即时效应，可以强化人们之间的联系，将整个世界化约为一个狭小的

“地球村”，但是这种紧密的联系也蕴涵着一荣俱荣、一损俱损的潜在危险，从而使得现代认同蕴涵着深刻的危机。网络技术的发展，加速了全球化进程。在吉登斯看来，时空分离、脱域机制、知识的反思性运用构成了现代性的内在推动力。特别是时间和空间的分离、脱域机制的发展使地域化对人们的影响相对削弱，相反，处于遥远地方的事件却使得人们产生一种亲近感和即时性效应。借助网络技术，遥远地域的事件快速地传输到眼前，远在纽约的股市震荡消息借助信息技术会在世界范围内快速传播开来，并在极短的时间内引发人们日常生活的急剧变化。诸如此类的影响进而会使得人们对当地政府的决策产生强烈的认同感或不信任感。

(5) 虚拟网络为全球化进程的深入发展提供了强大的技术支持，但也使得不同价值观念之间相互碰撞的几率和强度大大增强，由此导致国家认同感的弱化。在虚拟空间中，信息传播打破了国家、地域的限制，信息具有一定程度的共享性，但是信息的内容仍带有地域特征，它反映了特定国家的文化传统、价值观取向、社会制度。这样，在人们交换信息的过程中，不同国家间的文化与道德冲突也达到前所未有的程度，原先为人们所认可的制度、价值、观念，由于外在价值观念的入侵，会受到怀疑，甚至受到抵制。特别是由于西方信息技术和价值观念在虚拟空间中的广泛传播，对于后发国家人们的价值观念产生了重大影响。貌似中立化的网络技术之下，却隐含着深刻的价值冲突。

三、“多元”、“宽容”与“秩序”——虚拟社会认同新景观

信息技术的发展一方面引发和加剧了当代认同危机，但另一方面，却为认同危机的解决提供了一种崭新的思路。它要求人们从一种全新的视角来审视现代认同所应具有的新特点，并引导人们如何在新技术条件下建构一种全新的认同模式。

在虚拟空间中人们可以自由地发表自己的观点，各种思想之间的交流因之达到一种空前活跃的程度，这可以催生出许多新思想、新观点。无疑，这有助于人们不断打破僵化的思维方式，进而促进多元社会向更深层次发展。从一定意义上说，社会发展也像库恩所言的科学发展范式一样，可以被看作是旧范式被打破，新范式得以确立的过程。可以说，社会的发展就是“认同——认同危机——新认同……”这一螺旋式发展过程：原有的认同模式被打破，认同危机出现，在人们的不断努力之下，新的认同模式又得以形成和确立，而且新的认同模式是对原有认同模式的扬弃。在这一意义上，虚拟社会所引发的认同危机有其不容忽视的价值。

但是，我们应当看到，社会的发展需要一种稳定和谐的秩序，缺少一种良好的社会秩序，个人的基本权利将得不到保障，更无从谈及人的发展问题。因此，认同危机的正功能只有在一定的条件内才能获得，因之认同危机的深度、广度、持续的时间又需要加以限定，而不能无限度地任意发展下去，否则会造成社会的无序化。但是，现代社会的一个最明显特征是相互间不可通约的宗教、哲学与道德学说并存。不可能设想人们在生活态度、价值观念以及世界观上形成完全一致的看法，这也正是罗尔斯所说的“合理的多元论事实”是自由民主制度的永恒状态^[6]。正因如此，一方面，我们需要充分尊重个人的不同观念，怀有一种宽容的精神；另一方面，又需要保持一种共识，亦即需要在多元社会中取得一种共识。虚拟世界所导致的认同危机的解决必须遵循上述思路。

首先，法律底线下的自由。由于信息技术的特征，同时由于现代自由民主制度使然，对于虚拟空间中的一些非正统言论，我们难以进行有效的控制和约束。对于同一个问题，人们可以在网络中从不同的角度谈论自己的观点，而且这些观点之间可能会具有明显的对立和冲突。作为网络管理者，如何有效地应对这些观点，这是一个十分困难的问题。在此，多元宽容是一项基本准则。一方面，应当容许不同的声音出现，让每个人自由而充分地表达自己的

观点,营造一种宽松的舆论环境;另一方面,虚拟社会中的宽容绝不是无限度的,它也有自身的边界,无限度、无原则的宽容会演变为纵容,从而无助于宽容精神的实现。对于利用网络进行反动宣传、诈骗、窃取国家机密等违反社会公共秩序的举动应当予以坚决取缔。为此,具有强制性、普遍性、宏观约束力的网络法规的建立和实施势在必行。

其次,自下而上的共识。从逻辑意义和实践意义上来说,一种共识的达成可以遵循自上而下和自下而上两种基本思路。所谓自上而下的思路,是指通过预先假定一种先验的理论前提来演绎出一整套规则和制度。这种通过先验论方式而达致认同的思路,往往需要借助意识形态宣传、行政干预等较为强硬的手段加以实现,因而具有强权色彩。显然,这是与多元社会现实不相适应的。所谓自下而上的思路是指在充分尊重现代社会“合理的多元论事实”的基础上,通过人们的交往和对话,逐步达致一种认同的结果。对于虚拟世界中所出现的一些无序现象,我们需要予以必要的宽容。由于在网络空间中身份的多变性和流动性,传统的规范伦理模式不再完全适用。这就需要通过自下而上的方式,依靠商谈方式逐步达致一种共识化的状态。

最后,私域内的道德自律。现代社会的一个突出标志是公共领域与私人领域的分离,以及由这种分离所导致的私域的神圣不可侵犯性。但是这并不意味着现代社会对个人道德水准的要求有所下降,相反,这表明现代社会所开创的自由空间要求人们在道德选择和道德境界的提升方面需要具备一种自律意识。尽管游牧部落性的生活方式给虚拟社会的认同披上了一层乌托邦式的朦胧面纱,但这同时也凸显了网络主体道德约束力的重要性。从类的角度来说,人们的生存和发展需要有一个良好的秩序化的社会环境。在这一意义上,任何群体和个人都应当自觉地从这个大局着眼,来构筑一个真正有助于人类生存发展的虚拟世界。每个人,每个群体都应自觉地认识到,只有将个人、群体以及整个人类的整体利益有效的统一起来,才能切实维护自身的利益。无疑,虚拟社会为个人、群体的道德自律性提出了更高的要求。

总之,通过努力,我们力争使虚拟世界成为一个多元、开放、宽容、秩序的世界。一方面,在一定限度内,它应当为认同危机的达成创造一定的条件,使得人们从原有的束缚中解放出来,从而为更高层次的认同奠定基础;另一方面,它又应具备解决认同危机的有效机制,从而使得危机不至于危及人们的正常交往和和睦生活。这既是现代社会的一个基本特征,也是现代社会的一项基本要求。

参考文献

- [1] [美] 约翰·奈斯比特. 大趋势: 改变我们生活的十个新方向 [M]. 梅艳, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1984. 130
- [2] [美] 迈克·海姆. 从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学 [M]. 金吾伦、刘钢, 译. 上海: 上海科技教育出版社, 2000. 11
- [3] [英] 安东尼·吉登斯. 现代性的后果 [J]. 田禾, 译. 南京: 译林出版社, 2000. 15-18
- [4] Sherry Turkle, *Life on the Screen—Identity in the age of the Internet*, [M] New York: Simon & Schuster, 1995. 261
- [5] 吴冠军. 中国社会互联网虚拟社群的思考札记 [J]. 《二十一世纪》, 2001 (2).
- [6] [美] 约翰·罗尔斯. 政治自由主义 [M]. 万俊人, 译. 南京: 译林出版社, 2000. 36-41

Virtual Society and Contemporary Identity Crisis

WANG Cheng-bing¹, WU Yu-jun¹

(¹College of Philosophy and Sociology, BNU, Beijing 100875, China)

Abstract: The rapid development of computer and Internet leads us into a virtual space. And in this virtual society, humankind's life style is represented as falsity, freedom and simultaneity, which constitute a great threat to the contemporary identity. How to construct a new identity mode with the characteristics of diversity, tolerance and order is an important question we must consider.

Key words: cyberspace; virtual reality; identity; identity crisis