

中图分类号:G02 文献标识码:A 文章编号:1004-8634(2014)03-0145-(08)  
DOI:10.13852/J.CNKI.JSHNU.2014.03.017

## 高碳网络文化的危害、成因与管控

马立新

(山东师范大学 传媒学院, 山东 济南 250014)

**摘要:** 根据人类在社会生产实践活动中生产方式和生活方式的变化,人类社会可分为人力型、动力型和人工智能型三种形态。人工智能型社会是一种人工智能依赖型的新型数字化生产与生活类型,人工智能有助于人类解决动力型社会自身无法克服的气候变暖等各种高碳危机,却催生出具有强烈成瘾性和腐蚀性的网络文化,引发了广泛的人类精神障碍,这种网络文化称为高碳文化。高碳网络文化的内生性成因是人工智能技术固有的万花筒机理、互动机理、匿名机理和自由机理;外生性成因则是市场制导和法理缺陷。遏制高碳网络文化是建构低碳人生的必由之路,也是人类当下面临的一个重大生存挑战。

**关键词:** 网络文化;高碳文化;高碳人;低碳文化

当下国际社会已经对低碳经济理念形成普遍共识,但在任何时候都不能忘记,发展低碳经济的唯一目的是满足人类可持续生存和发展的需要。人类的身心健康才是一切经济和社会问题的核心。因此,发展低碳经济固然重要,但就社会发展而言,实现“低碳人生”更为重要。所谓“低碳人生”就是“人类主体在自我觉醒和思想启蒙之后,积极追求生理健康和心理(精神)健康的人生”。<sup>[1](P91)</sup>在当下以人工智能为主导的社会,人类的衣食住行条件早已获得极大改善和充分保障,威胁人类生存和发展的气候变暖问题已经被列入世界各国的重要议事日程加以应对,因此,人类生理健康水平和生活舒适程度较之人力型社会和动力型社会<sup>①</sup>更趋提升。然而,在当下社会,人类的精神健康却不容乐观,尤其是伴随数字技术的发

展应运而生的新型的网络文化,在最近的5年里呈现出日趋严重的“成瘾性、低俗化、虚假化、自由化”<sup>[2](P95)</sup>问题,这些问题正在甚至已经给网民的身心健康造成了不同程度的损害,并成为国际社会的重大安全隐患。“我们将网络文化所呈现出的这些严重损伤网民身心健康尤其是精神健康的上述诸种现象称为网络文化的高碳化,将这种有损于人类身心健康、造成心灵污染的网络文化称为高碳文化。”<sup>[3](P75)</sup>而相应地将“一切对人类的身心健康具有建设功能”,能够“陶冶人的情感,慰藉人的精神,缓解人的焦虑,净化人的心灵和启迪人的思想的文化称为低碳文化”。<sup>[3](P76)</sup>显然,本文使用的“低碳”或“高碳”并不是指经济学、生态学和气候学中的“二氧化碳排放量的高低”,而是借用其日趋为国际社会所接受和使用的引申义,即某

收稿日期:2013-10-12

基金项目:国家社科基金艺术学项目“数字艺术伦理学研究”(13BA010)阶段性成果

作者简介:马立新,山东章丘人,山东师范大学教授,主要从事重大哲学前沿理论研究。

种事物之于人类的“营养价值、安全程度和健康水平的高低”。网络文化是寄生在人工智能型社会中的一种最典型、最强势、最复杂的高碳文化,已经成为低碳人生建构的主要障碍,本文试图进一步阐明网络文化的危害与发生机理,并探讨遏制其蔓延和危害的可能路径。

### 一

人工智能型社会显然对人工智能具有强烈而普遍的依赖性。人工智能的最大优势在于具有类人脑那样的逻辑运算、逻辑分析、逻辑推理和逻辑判断能力,且这种能力远超过人脑。如此一来,动力型社会被机器操作程序所牢牢控制的人类个体此时就被彻底解放出来。过去8小时全神贯注式的工作程式如今被只要劳动主体简单操作几下键盘、点击几下鼠标就基本上能完成的新式的高度人性化、智能化、便捷化和轻松化的新程式所取代。人类的工作强度再次大大下降了。随着物联网、车联网技术的日新月异,人类生活本身的舒适度也较之动力型社会发生了革命性的变化。现在,一个人可以通过自己的网络终端设备(无论是固定电脑网络还是移动网络)遥控操作自己家里的各种家用电器,可以根据大致的下班时间提前启动家里的热水器,为微波炉设置最佳的开启和关闭时间,可以提前为自己打开电视选好自己喜欢的频道。置身于这样的生活之中,我们只能用一个词“舒适”来描述,而舒适在某种意义上就是生理健康的另类说法。

与此同时,人类共同体加紧了应对高碳危机的步伐。各种新能源、可再生能源作为优先选择的替代方案早已被提上开发和运用的日程。人类在构建小康社会的同时,正在同步建构低碳社会、生态社会。环境友好型社会和美丽地球概念正成为全球的一致。食品污染、药品污染、环境污染等各种动力型社会中的负能量问题正在通过人工智能的辅助加以解决。人类所有这些具体而现实的行动都在为自身的生理健康注入更新更好的动力,我们有理由相信,人类的生理健康状态只会持续地改善而不是相反。这意味着人工智能型社会推动了人类生理结构上的进一步低碳化或健

康化。

有了生理低碳化这一基础条件,人类精神似乎也有理由获得同步发展。那么,事实究竟如何呢?让我们先近距离观察青少年这个群体。笔者想从自己最熟悉的女儿说起。同大多数当代中国家庭一样,我有一个典型的三口之家。我和妻子都从事教育工作,育有一个女儿。按说,孩子出生在这样一个家庭,单纯从受教育方面讲具有特别的优势。而我妻子又恰恰是一个性格温柔、对孩子充满强烈爱心的人,这一点在很大程度上弥补了我长年在外求学对女儿教育上的缺失。然而,我感觉我们对女儿的培养和教育是失败的。如果不是研究的需要,我想我很难愿意向各位读者披露自己家庭的隐私,特别是在当下这样一个个人隐私极难受到合法保护的网时代。在学习条件上,我们从小就为她提供了几乎一切可能的便利。女儿喜欢看书,凡是她想买的书我们几乎完全照办购买。她是同龄人中较早使用学习机、录音机、复读机、家用电脑、MP3、电子辞典的人。我们从性格上看基本属于待人谦和、热情、善良、宽容、真诚的人。这一先天的遗传基因在女儿的个性上有所体现,但也有所变异,主要表现在脾气暴躁,做事无耐心和恒心,对与自己无关的人和事漠不关心,不懂得也不在乎基本的家庭礼貌和社会伦理。急遽的、不可逆转的变化出现在她接触网络文化尤其是网络游戏,并迅速染上网瘾,大约是15岁左右的年龄。从此开始,她的学习成绩从名列前茅迅速下滑,经常出入网吧,甚至夜不归宿。显然,发展到这一步我们和她的老师都完全失去了作用,一切教育手段已经失灵。如果采取强制手段,只能导致更大悲剧、更极端后果的发生。就这样,她勉强上了大学,人生灰色的调子几乎注定。我也观察到,像我女儿这样被网瘾所困扰的当代青少年实在是一个极为庞大的群体,所不同的只是网瘾轻重缓急的问题。当然,这样说并不意味着这个群体就已经成为一个社会上自甘堕落的危险人群。实际上,这个群体除了精神异化之外,在其他方面基本上还处于正常人的范围,基本生活还能自理,但学习和人生价值养成则受到严重影响。

我们再来观察25~45岁的成年人的精神状

态。毫无疑问,这个群体是当下社会中压力最大、工作最勤勉、最富有现实主义精神的人群。他们在这个阶段需要完成从学生到社会职业人的生理转型和心理转型。学生时代的浪漫、迷惘、憧憬、期待、迷失、堕落被巨大的社会生存压力扫荡得无影无踪。要么死掉,要么活下去!这就是他们面对的最现实最紧迫的问题。固然,其中的一小部分人因父母提供的天然经济基础可以暂时维持生存,但绝大多数人都必须接受残酷的现实挑战,放弃一切幻想,从最底层做起,挣得维持自己生存的基本生活资料。跟他们的动力型社会时代的前辈们相比,他们所具有的人工智能所支持的硬件工作条件的确好了许多,身体的劳动强度大大降低了,也有了更多的富余时光,但在这段时间他们很少或不敢用来休养生息,而是在沉重的生活压力下继续寻找其他谋生的手段,以此来弥补单一工作收入的不足。在他们中间,同时兼有两到三份工作的人大有人在。在这样的生存压力下,他们的心理做到和谐安宁是极其困难的。但人总是需要休息的,需要释放和缓解压力,那么,对他们来说排解心理焦虑的有效途径无非是社交活动和娱乐活动。社交在任何社会中都是必不可少的。人力型社会中人们的社交跟动力型社会、人工智能型社会中的人类社交虽然存在着一定的差异,但从人性恒常的变化规律看,这种差异不会达到显著的程度,也就是说,吃喝玩乐这种人类的天性在任何社会形态下都不会发生显著变化。虽然如此,不同社会形态中人类所能实现的娱乐项目和娱乐内容却存在着天壤之别。正是这种巨大差异引起了我们的高度关注。在人力型社会中,普通大众所能实现的有文化意义的娱乐,无非就是各种民间传说、神话故事以及活跃在民间市井中的杂耍戏剧表演。即使是这些娱乐资源,在人力型社会中也是极为有限的。这也正是我们将人力型社会中的社会大众定义为精神营养匮乏的人,而非低碳人或高碳人的原因。只有到了动力型社会,人类的娱乐才实现了真正意义上的大众化和狂欢化,这当然是因为动力型社会创造出了真正的大众艺术媒介。实际上,动力型社会所创造出的这些大众艺术不仅仅是一种大众传媒的胜利和优势,同时也是人文思想首次在人类心灵中的滥

觞和植根。在此之前,人类基本上处在尚未自我觉醒的蒙昧阶段,心灵和思想受到各种封建的、宗教的、伪科学或非科学思想的严重束缚。在人类自我觉醒尚未实现的条件下,其精神状态无论如何都算不上健康,因此,动力型社会正是从塑造人的低碳思想和低碳精神这个意义上获得了特别的价值。相对于动力型社会在塑造人类精神上的低碳效应,人工智能型社会则向人们展现出另一番反差甚大的娱乐图景。动力型社会所催生的娱乐基本上是一种基于人文关怀的精神涵养型的娱乐,艺术家们大多非常注重娱乐的德性价值和心灵净化功能,因此是一个低碳性质的娱乐文化。而今天的娱乐则越来越呈现出势不可挡的轻浮化、低俗化、感官化、快餐化、无厘头化倾向。海量的网络文化集中体现了这些审美倾向,已经成为当代娱乐的代名词。人们已经很难接受那种内容厚重深刻、格调严肃高雅、情感真挚饱满、创作态度真诚审慎的经典作品。实际上,人们从网络文化中获得的多是一种生理快感,算不上真正意义上的美感。也就是说,这类文化极大地挑逗、刺激和满足了人类眼睛、耳朵、性器官等的自然欲求,引发了泛滥成灾的网瘾现象。长期处在这种文化的濡染和包围之中,人们的精神越来越缺乏有效的滋养,只能沦为心理上的高碳人。

相对而言,45岁以上的社会人群由于相对稳定的职业和相对成熟的思想,其生存压力最为轻微,同时,他们对网络文化的抵抗能力和辨析能力也相对较高,但这种情况可以让他们在一定程度上避免遭受网络文化的毒害作用,却无法填补网络文化退场后留给他们的精神空白。也就是说,即使他们有意识地想脱离网络文化,在现实中也很难找到营养价值和德性价值较高的文化替代品。一种文化惯例一旦形成,这种惯例本身就是一种社会文化。人们对网络文化的接受行为实际上已经在不知不觉中形成了一种惯例。人们在当下人工智能型社会获取信息的最主要渠道就是网络。如果有人不知道最新的网络红人、网络流行语或网络热点,就会被视为落伍和不合时宜之人。事实上,一部分个体正是出于这种简单的动机,迷失在网络文化的汪洋大海中。

综上所述,人工智能型社会所特有的网络文

化在这种社会中仅仅生成十余年就颠覆了动力型社会所构建起来的准低碳文化格局,形成了当今的高碳精神生活景观。我们将这种人类生理状态和心理状态处于低碳和高碳两个极端的人称为高碳人。从本质上讲,所谓高碳人就是精神上处于亚健康状态的人。其基本特征是心理焦虑,紧张不安,思想肤浅幼稚,具有很强的从众和依赖倾向,工作和生活独立性较差,性格不稳定,团队意识淡薄,社交能力弱化,精神因严重缺乏营养而经常萎靡不振,心灵空虚,鲜有幸福感。

## 二

显然,高碳网络文化是造成高碳人的罪魁祸首。要想建构低碳人生,无非有两条路径:一是从根本上和源头上有效遏制网络文化和一切文化艺术的高碳趋势;二是大力开发低碳心灵建构所需的低碳文化、低碳艺术和低碳娱乐。要想有效遏制高碳网络文化的发生和发展,就必须首先明确其生成机理。这里有两个基本问题必须阐明:第一,网络文化是否天然就是一种高碳文化?第二,高碳网络文化是如何生成的?首先来探讨第一个问题。高碳文化的基本特征就是诉诸人类感觉刺激,迎合和张扬人类自然生理欲求,思想空洞,格调低下,内容虚假,营养匮乏,生产随意快捷,消费成本低廉,等等。<sup>[1](P92~94)</sup>根据这一标准,网络文化的确称得上高碳文化。然而,这样说并不意味着网络文化就等于或就必然是高碳文化。如果考察网络文化的历史源头就会很容易发现,最早出现的网络文化并不一味都是高碳性质的。比如由留美学生方舟子等人主办的新语丝网站完全称得上是中文网络文化的滥觞和发端。这个中国文化和文学网站从一开始到今天始终都以创作和传播思想严肃、格调高雅、内容厚重的文化和文学作品为旨归。新语丝对早期中国网络文学的发展起了极其巨大的引领和示范作用,涌现出了像《第一次亲密接触》、《成都,今夜请将我忘记》等较有人文情怀的文学作品。事实上,网络文化普遍的高碳化趋势是从2009年之后开始大规模形成的。在此之前这种高碳倾向只是局部发生在纯粹的情色文化(未成年人受到严格限制)、聊天文化等有限

的领域。这些事实的存在表明网络文化并非天然就是高碳文化。

那么,网络文化普遍的高碳化趋势是怎样形成的?这需要观察2009年之后究竟是什么原因推动和促成了网络文化的高碳化转型。我们发现,中国文化体制改革正是从2009年开始全面启动的。“2009年8月,在南京召开的全国文化体制改革经验交流会,标志着改革的全面展开,出版、发行、电影、文化市场管理等领域的改革,进入决定性阶段。国务院随后出台的《文化产业振兴规划》,首次将发展文化产业上升到国家战略。”<sup>[4]</sup>文化这个东西在中国共产党的政治学中长期都是被定义为公益性的社会事业来组织生产和管理的。文化作为产业直到2000年才第一次被正式写入官方文件。2003年开始在少数文化单位进行文化体制改革试点。2005年底,中共中央、国务院出台《关于深化文化体制改革的若干意见》。但真正在全国大规模实施是2009年。<sup>[4]</sup>那么,文化从事业到产业,这究竟意味着什么呢?在文化作为公益性产品的时候,文化生产者和管理者一方面会十分关注和重视文化产品的思想价值和美学价值,另一方面也不会充分考虑这种产品是否有人喜欢,因为喜欢不喜欢都与生产者的利益关系不大。因此,文化生产者只要按照业内公认的正统的文化标准和意识形态理念来组织生产就万事大吉了。然而,文化一旦变为产业性质,也就意味着文化产品必须按照市场的规律来组织生产。市场法则无非就是自由竞争、优胜劣汰。这是从市场机制的一个层面来分析。如果再从市场的需求机制来考察,我们还会发现市场规律实际上就是人性需求规律的代名词。为市场而生产的实质就是为满足社会大众的需求而生产。这才是市场的真正秘诀。因为只有让生产满足尽可能多的社会需求,这种生产才可能实现利润的最大化。因此,市场背后真正起作用的是经济利益动机。如此一来,文化的生态格局就发生了急遽的嬗变。刚诞生之际曾经主要以满足自我的表达欲望而基本上具有自由创作性质的网络文化,自2009年以后也同样被纳入文化产业的框架内来运行。在包括网络文化、报刊文化、影视文化、图书文化等主要文化产业在内的新格局中,很显然只有网络文

化的获取和消费成本最为低廉,一个文化消费者只要交上一定的上网费就可以随心所欲地消费一切网络文化资源。而网络文化几乎又同时囊括了其他常见的非网络资源。这样,网络文化就成为社会大众最便捷、最喜欢的消费对象。

不过,这一分析只是证明了网络文化的大众化和影响力,尚无法解释它的高碳成因。因为一种产品受到消费者青睐固然与其消费成本低廉有密切关系,但更具实质性的意义在于它能够满足消费者的某种需求,无论是物质的还是精神的。再进一步分析我们就会发现,网络文化是一种极其特殊的文化产品,不同于单一形态的报刊、电视、电影、图书、音乐、戏剧、绘画等常见的文化艺术,它不是单一的文化产品,而是以上所有这些文化形式的总和与集成,甚至还包括了其他更多的完全异质化的亚数字文化类型,如网络游戏、互动社交等。这就是网络文化这种新型的数字产品的特殊性。这同样是大众喜欢它的另一个重要原因:网络文化消费可以同时满足消费者几乎所有类型的文化艺术产品的需要。我们将网络文化特有的整合和集成所有人类文化形态的特征称为万花筒机理。

也同样是基于这一特征,网络文化自2009年以后驶入了高碳化快车道。网络文化实际上相当于一个由多种亚文化艺术品种构成的大文化生态系统。各种亚文化艺术品种同样必须适应刚刚转型的市场机理,并按照这样的机理来运行。为此,它们必然展开激烈的竞争,因为网络文化是一个海量信息的文化,大大小小的网站数以万计,每一个网站又同时存在着多个社区和多个亚文化品种,这样就同时存在着网站之间和网站内部的竞争。然而,网站的运营是需要成本的,需要持续的资本投入,而其基本的营利模式就是基于信息点击率的广告收入。没有广告收入,一家网站就无法持续正常运行。2000年前后出现的网络泡沫实际上就是网络营利模式不成熟的直接结果。那么,怎样才能增加一个网站或某一特定网络文化品种的点击率呢?唯一的途径就是让这个网站或这一文化产品具有核心竞争力。在高度同质化的网络文化中,要想实现某一产品的异质化和核心竞争力绝非易事。一个新的创意可能刚刚上线不

到一分钟就会被其竞争对手轻易复制。正是在这样的情况下,越来越多的网站开始选择诉诸感官刺激、激发生理快感、挑逗人性劣根、迎合低级趣味的文化形式和文化内容。

这里我们遇到一个新的问题:各种现实中的非网络文化产品其实也面临着国内外同类产品的激烈竞争,那么为何相对而言它们的高碳化程度没有网络文化那样明显和严重呢?这是因为像报刊、电视、电影、图书这类传统的文化产品的生产和消费具有相对成熟的法律和行政监管机制,一旦逾越行业底线会受到法律和行政的追究和惩罚,所以它们基本上能保持在相对健康的产业水平上。然而,网络文化的生产和传播存在着天然的内生性的自由机理、互动机理、匿名机理和民主机理,<sup>[5](P162~187)</sup>其中匿名机理、互动机理和自由机理要为网络文化的高碳化负最主要责任,正是这三种机理全面纵容、激活和释放了人性中的所有劣根成分。匿名机理和自由机理的正面价值是创生出本真真实——一种不同于原子艺术<sup>②</sup>真实机理的新型艺术真实类型,并相应生成一种新型自由情感——本真情感;<sup>[5](P183)</sup>其负面价值是一部分人本真情感的表达损害或侵犯到别人的正当权益,如各种猖獗的假冒伪劣网络文化包括网络谣言的生产与传播,不仅大量消耗了很多无辜网民的时间、精力和金钱,而且严重腐蚀他们的身心健康。而这一现象在原子文化生态系统不过是个别的、偶发性的存在,其原因当然在于原子文化存在着相对严格的实名生产机理和惯例,监管成本很低,而网络文化存在一种自由机理,匿名是网民自由权利的某种体现。

也许我们还应当继续追问网民为什么更喜欢匿名地从事网络文化活动?多数人会说主要是出于自我保护和安全的动机。那么,我们换一个角度来追问:网上使用实名难道就不安全吗?所谓安全或不安全的真实含义是基于法律和社会公认的伦理这两根红线的。一个人的言行如果自我感觉到有可能有悖于社会伦理但尚在法律的保护范围内,那么他的言行已经受到很大限制,因为很少有人有勇气直接与公认的社会伦理和惯例相对抗,甚至包括学术界也是如此。显然,如果一个人的言行逾越了法律的底线,那么他必然受到法律

的追究,而被法律追究的实质就是个人自由和权利的部分或全部丧失。当一个人的自由和权利被剥夺或受到限制时,也就是一个人处于不安全的境地。由此,我们不难推断网民使用匿名出于安全感动机的背后,指向的是他在很大程度上意识到自己准备实施的网络言行是与公认的社会伦理和法律相抵触、相背离的。现实社会中的人很少有勇气公开说谎、造假、行骗,所有这些行为基本上都是偷偷摸摸进行的。因为一旦被识破,当事人将会为此付出巨大的名誉和安全代价。“这就是为什么个人的一举一动都受到公共舆论密切注意的缘故,这种舆论十二分严厉,决不原谅哪怕就是一次错误行动或失误,而要把它牢记在犯错误人的身上,作为他终生抹不掉的污点。”<sup>[6](P212)</sup>而互联网恰恰为网民的任何匿名行为提供了天然的保护屏障,也就是说,即使匿名者的言行严重触犯了社会伦理甚至法律,也会借助于互联网这道技术性屏障逃避掉可能的伦理舆论的监视和法律的追究。所以,网络文化的根本问题不在于这种文化本身的善恶,也不在于现有的社会伦理和法律不适用于网络文化,而在于依靠现有的技术程序和法律程序难以找到肇事者和犯罪嫌疑人,这才是问题的关键所在。

### 三

让我们对这个问题进一步分析。比如现在我出于某种对某人报复的动机,杜撰了一篇完全没有事实根据但却是耸人听闻的相关文章,同时以匿名身份发到各大网站,结果在极短的时间里就引起社会巨大反响。某人因这篇文章名誉受到严重影响,于是,他向公安机关报案。公安机关接到报案后必要的程序是从各个相关网站上侦查取证。最终,他们利用先进的网络技术可能会发现我这个匿名者发帖的那台电脑的IP地址和时间,于是,他们按图索骥找到五个不同的网吧中的五台电脑。他们继续追问在那个时间谁具体使用过这台电脑,可是我作为一个成年人,不可能在网吧里留下任何记录,我更不可能使用自己的个人电脑做这样的事情。在这种情况下,公安机关也许可以要求每个网吧都安装上摄像头,但是这一要

求本身是违法的,很难做到。而网吧是一个经营实体,它本身无权要求客户出示自己的任何身份证件,只要客户自身不愿意这样做的话。那么,到了这里,我这个诽谤罪嫌疑人基本上就可以逍遥法外了。除此之外,还能怎么办呢?从同样的逻辑看,一个高级网络黑客也可以从一台任意的电脑上攻击某个国家的重要数据库,从而造成严重泄密,导致这个国家的安全出现灾难性的后果,然后他将这台笔记本电脑销毁即可。只要允许自由和匿名机理合法存在,那么这样的事件从理论上是完全可能发生的。实际上互联网世界目前在多数国家都处于这种相对自由的无政府状态之中。

与此同时,迄今对于网络文化的监管一直存在着法律上的诸多盲点和争议。自由主义者认为,网络文化的精髓就是自由精神和民主精神,这是人类文化的范式转型,是平民文化的胜利,有助于构建民主的世界和自由平等的世界。而保守主义者则认为,任何自由都是有限的自由,都必须以不侵犯别人的自由为条件,因此主张应该为网络文化划定必要的自由疆界。一旦逾越疆界就必须受到相应的约束和惩罚。在经过了重重审慎的论争和考量之后,中国于2012年12月28日终于出台了直接与网络文化监管有关的法律《人大常委会关于加强网络信息保护的決定》。<sup>[7]</sup>这一法律文本与以前的替代文本相比,最大的变化就是在网络体制中引入实名制,这就从根源即技术本源上规定了人们使用互联网的最低门槛——要说话必须亮名真实身份。或者说,随着这一法律文本的生效,一切网络话语都变成可追溯话语。我们深信,这一法律文本的出台将会在遏制网络文化的某些严重犯罪方面起到立竿见影的巨大作用。然而,我们依然怀疑实名制能否彻底逆转网络文化的高碳趋势。

在网络文化中,客观地说,真正逾越法律红线的言行,如公开的数字谣言、明目张胆地侵犯网络知识产权,以及恣意侵犯网民个人身份信息等,通过实施实名制很容易得到遏制。但这些涉嫌犯罪行为跟尚构不成违法、只是徘徊在社会伦理线边缘的言行相比,可谓九牛一毛。而真正在高碳网络文化中扮演着更重要角色的恰恰是后者,其中包括各种各样的低俗文化、低俗艺术、低俗文学,

正是它们充斥着各大网站,每天都在以新的形式、新的面目、新的噱头挑逗和勾引着千百万无辜的网民,以致从某种程度上演变成网民的精神鸦片。鉴于这些东西总是打着文化、文学和艺术的幌子出现在网民视线中,而无论是文化、文学抑或艺术又通常被视为自由精神的探险和彰显,这就为相应的监管体制的合法性和有效性带来了巨大的挑战和难度。至少,上述中国刚出台的这份最新法律文本,对于管理这些性质的网络文化内容基本上是无能为力的。

也许会有读者对以上讨论提出下面的质疑:既然高碳网络文化不触犯法律,仅仅是文化伦理上的偏差;既然高碳文化大行其道,深受网民和社会大众欢迎;既然高碳文化并非是官方政治所强加的御用文化,这就至少说明这种文化适应了网民和社会大众人性的自然欲求,或者说明人性恰恰缺少这方面的精神满足,那么为什么非得遏制这种文化而不让其自然发展呢?要回答这个问题,我们还得重新回到人或人性的终极目的这个哲学命题上去反思。毫无疑问,人性的终极目的不是别的,只能是幸福。也就是说,一切人类行为无论是合乎法律和社会伦理道德的,抑或是不合乎法律和社会伦理道德的,其终极动机都是为了实现个人的幸福目的。但是,个人的幸福只有在在不侵犯别人的幸福的前提下才有意义,因为一旦侵犯了这个前提,个人的自由将不复存在,相应的幸福也就化为乌有。所以,从这层意义上讲,一切有违社会法律和伦理的行为都不可能是有利于个人幸福的实现的。人们对于高碳文化的嗜好无疑是自发的、主动的、本能的,没人强迫,看起来也不会影响到别人的幸福;然而,对高碳文化长期浸淫和濡染的必然结果只能是导致思想的肤浅、情感的扭曲、心灵的污浊、意志的薄弱、心理的变态,甚至是身体的畸变,从而变成一个高碳人。既然高碳文化只能使得接受者成为高碳人,而高碳人意味着身心的异化,这就走向了幸福的反面,导致了人生的悲剧,所以,这种行为虽然是当事人的自愿的、主动的行为,从性质上却是不合乎理性的行为,因而必须加以引导和规范。高碳文化对人类个人身心健康的腐蚀作用非常类似于酒精、尼古丁和鸦片等一切生理致瘾物质,消费者一旦中毒

就很难戒除对它们的强烈依赖性,从而导致自身的身心健康受到严重损害。既然现实社会对于这类生理致瘾物质有明确的法律规范,那么从逻辑上看,对于网络文化似乎也有必要采取相似的法律规范措施。但显然,对于文化产品的规范较之于对鸦片等物质的规范来说要困难得多、复杂得多。

#### 注释:

- ①根据人类在社会生产实践活动中生产方式和生活方式的变化,我们可以简单地将人类社会分为人力型、动力型和人工智能型三种类型。所谓人力型社会是指一种主要依赖人的身体力量驱动社会生产和生活的社会。人类主要依赖自身的身体力量(包括智力)创造生命所需的一切物质,对这些创造物的生活消费也基本上囿于身体的范围之内。人力型社会为19世纪初现代工业革命的爆发所中止,从此人类进入动力型社会阶段。动力型社会是一种动力驱动型的社会,人类的生产主要通过广泛地使用复杂的机械设备而进行,而这些机械设备再也不是依靠劳动者的体力来驱动,而是依靠远超过人类体力数倍的化石能源(以煤炭和石油为主),从此大大提高了生产效率。人类从2000年前后开始转向人工智能型社会的构建。人工智能型社会是一种人工智能依赖型的新型社会范型。参见马立新:《“低碳人”论》第二章(社会科学文献出版社2014年版)。
- ②原子艺术,即数字艺术诞生之前的那些传统艺术类型或形态,因其在物理化学结构上完全不同于数字艺术的比特包机制,是由无数的原子通过特定的理化结构构成、具有特定的时空结构的物理实体。为便于同数字艺术区别,故而称其为原子艺术。关于原子艺术的详细论述,参见马立新:《数字艺术哲学》,中国社会科学出版社2012年版。

#### 参考文献:

- [1] 马立新.论低碳文化及其建设路径[J].齐鲁学刊,2013,(6).
- [2] 马立新.应对数字艺术公共安全隐患的立法策略研究[J].政法论丛,2013,(2).
- [3] 马立新.《易经》哲学与低碳文化建设[J].广东社会科学,2013,(5).
- [4] 杜飞进,等.文化复兴的历史方位——文化体制改革的实践与思考[N].人民日报,2011-10-14.
- [5] 马立新.数字艺术哲学[M].北京:中国社会科学出版社,2012.
- [6] 叔本华.伦理学的两个基本问题[M].北京:商务印书馆,1996.
- [7] 新华社.授权发布:全国人民代表大会常务委员会关于加强网络信息保护的決定[EB/OL].http://news.xinhuanet.com/politics/2012-12/28/c\_114195221.htm.

## Management and Control of High-Carbonized Network Culture

MA Lixin

(School of Communication, Shandong Normal University, Jinan Shandong 250014, China)

**Abstract:** According to the changes of the human production modes and life styles in social activities, human society can be classified into three forms: the body-dependent society, the power-dependent society, and the artificial intelligence-dependent society. In the artificial intelligence-dependent society, production and life styles depend on digitalization. Artificial intelligence is helpful to solve high-carbon crisis and climate warming to some extent, but the addictive network culture brings about widespread human psychiatric disorders, which could be regarded as high-carbonized culture. The inherent reasons of high-carbonized network culture are the kaleidoscopic, interactive, anonymous, and free mechanism of digital technology, while the exogenous reasons are market guidance and legal defects. Restraining high-carbonized network culture is a necessary way to build a low-carbonized life, and is also a major challenge of human survival.

**Key words:** network culture, high-carbonized culture, high-carbonized human, low-carbonized culture

(责任编辑:陈吉)

(上接第 126 页)

## An Analysis of Population Size in Cities of Jiang Nan Region during the Six Dynasties

ZHANG Jianguang<sup>1</sup>, ZOU Guowei<sup>2</sup>

(1.College of Humanities and Communications, Shanghai Normal University, Shanghai 200234, China;

2. Editorial Department of Academic Abstracts of Higher Learning Institutions, Shanghai 200234, China)

**Abstract:** The accurate estimation of city population in Jiang Nan area is helpful to understand the development of cities. In early days of East Wu, there were 100,000 people in Wu Prefecture, the capital city. It was estimated that the population in counties was no more than 2000 or 3000. The population of prefecture cities reached from several thousands to ten thousands. In the Eastern Jin and the Southern Dynasties, the city population in Jiang Nan was rapidly increasing, and the population in Jiang Kan, the capital city, reached one million. The status of fast growing population in Jiang Nan cities was closely related to the government's administrative measures of enforcing population immigration into cities, rural population into cities to do business, people immigrating from the North to the South cities, and enclosure living of one clan.

**Key words:** cities of Jiang Nan region during the Six Dynasties, population size, Jiang Kan, prefecture, county

(责任编辑:申浩)