

新权力与新问题

赵汀阳

一、现代性之末与全球性之兴

尽管几乎不可能预见未来，但人们忍不住要讨论未来。不可知的未来远远不只是个知识论问题，而更是一个存在论问题，甚至可以说，未来就是存在论的核心问题，因为没有未来就无法存在。正因为未来不可知，所以，未来是个创作对象，而创作也仍然需要某种思想线索以便看见可能的道路。也许，只有通过“形势”这个概念才能够更好地看出现实所蕴含的可能未来及其意义，而通常关于未来事件的概率分析只是提供了一种参考指标，既不能预测未来的发生也不能解释未来有什么意义。作为一个古老而持续有用的概念，“形势”试图表明存在状态和行为之间的互动关系，以及这种互动关系如何影响未来。形势分析的优势是其动态性，始终追求与现实变化保持同步变化的动态理解，关键要点是，现实之“形”所蕴含的“势”虽是具有最大潜力的发展方向，却并非既定不变的，每一步行动都在改变着形势并且成为新形势的一部分。在此，对未来的创作与对未来的理解是合一的，

因此，形势分析的重点不在于预测未来，而是试图揭示最可能面临的新问题。

思考新问题首先遇到的困难就是缺乏一套现成适用的概念，能够用来恰当地反思发生剧变的时代。现代的各种概念是我们手头现成的观念，对于解释现代生活，一直都很好用。可是，我们当下所处的这个时代却是现代的终结，也是一个尚未命名的新时代迅速形成的时刻，这个变化过程也许已有几十年甚至百年之上，这取决于何种划分标准。现代的衰落是慢慢发生的，是在现代的盛世就开始的，同样，新时代的发生也是一个过程，或许并没有一个清楚的起点。作为全球化的结果，这个新时代或可称为“全球时代”（global times）。

按照马克思的看法，全球化（他称为世界化）甚至在他那个时代就开始了。马克思是最早对全球化进行反思的思想家，他看到世界市场必定导致世界化，而全世界的无产阶级应该联合起来打倒全世界的资本阶级。不过马克思没有想到，在市场资本主义的世界体系中，各国的无产阶级之间存在严重的利益冲突而很难大公无私地联合起来，而各国的资本家却更有条件同流合污而建立全球联合剥削体系（尽管也会有冲突）。这一点有些悲剧色彩。一百多年来，尽管欧洲的左派思想家或激进思想家以马克思主义、弗洛伊德、尼采、后现代主义等思想资源为依据对现代性进行各种角度的批判，甚至促发了许多政治革命，包括推翻权力的共产主义革命和批判权力的五月风暴，但现代性还是一路高歌成为了世界的秩序、普世价值观和通用标准。现代创造的各种世俗好处具体而实惠，貌似立竿见影的灵丹妙药，比如各种技术进步所创造的丰富物质、生活便利和身体享受，以及个人权利所保证的个人自由、市场化和民主化所制造的半真半假的平等，这些现代好处即使有着令人愤恨的副作用，人们还是无法抗拒其诱惑。现代产生的各种痛苦和危险相对比较隐蔽，就像慢性病一样，因此，许多人宁愿相信，人类具有无限进步的能力，应该能够在世界变得不可救药之前克服各种挑战，最终能够像童话结尾那样“从此过上幸福生活”。

福山曾经发挥黑格尔的说法认为人类已经到达历史的终结，他相信冷战之后西方的胜利意味着现代道路的分歧得到了解决，就是说，经济和民主得到充分发展的现代性就是历史的终结了。这个过于乐观的看法很快就被事实证明是错的，有趣的是，福山自己后来已经修正或弱化了这个已经广为传播的简单判断。市场经济和民主的发展虽然有助于改善社会发展水平，但远远不足以解决社会矛盾，更不能解决国际矛盾，甚至反而使国家之间的各种矛盾变得更深刻了，就是说，国内政治的改进并不蕴含国际政治的改善，而是相反地加深了国际政治的困境。这一点意味着，政治是多层次的，在一个层次上有效的政治治理未必对另一个层次的政治问题也有效，因为不同层次的博弈方式及其问题有所不同。

当现代游戏技穷力竭之时，历史就重新展开而全面进入全球时代。真正终结的是现代而不是历史。全球时代开创了新游戏，开始是全球经济和市场，进而就遇到了全球的政治和文化问题。在这一点上，亨廷顿比福山更有前瞻性眼光。尽管世界已经进入全球政治的问题，却尚未形成与之相配的全球政治，就是说，新的游戏规则和全球政治制度尚未形成。这是一个制度与问题不相匹配的过渡时期，同时也是一个思维和行动经常失效的年头，人们仍然使用现代思维方式去对付全球性的新游戏和新问题，结果往往失灵或无效，甚至适得其反，比如全球性的金融危机、经济危机、气候变化、恐怖主义以及各种目标不清的革命等，所有全球性的危机都使人一筹莫展，都超出了现代思维模式的应对能力。事与愿违是这个时代各种行动的一个典型状况，以现代游戏的逻辑去操作全球游戏，就难免事与愿违。可以说，现代的概念和理论确实已经很难解释全球新游戏和新问题，不仅是制度，思想也面临更新换代。

如果说美国和欧洲作为现代性的代表而忙于对付全球性的新问题，中国所面临的挑战就更加特异。作为高速发展的新兴国家，中国一脚踏入过去，一脚踏进未来，同时存在于过去和未来的两个时空中，新

老问题同时存在，于是不得不同时操作现代游戏和全球游戏。就是说，中国至今尚未完成现代社会的转变，仍在现代性的建构之中，可同时又已经深深卷入了全球游戏而参与建构全球性甚至参与创作世界的未来。双重身份两种游戏使得中国问题更加纠缠而复杂难测，但也并非没有优势——有时候被认为是“后发优势”——双重视野虽然混乱，却也提供了更多的对照和反思机会，而且在没有既定观念和既得利益的负担之下，或许更乐于接受新时代。

为什么对于今天的全球时代问题，现代思维方式往往失灵？有个反潮流的经济学家纳西姆·塔勒布指出^[1]：现代知识论的追求本来就非常可疑，现代知识假定一切事情都有规律，都是可以逻辑分析的，于是试图预知未来，预先确定一切情况，使一切事情变成可以计划的，然后试图建立坚不可摧（robust）的秩序或系统，以便应对一切挑战。可是人算不如天算，一旦遇到未知的挑战，死板的现代系统就反而由于缺乏应变能力和调节余地而崩溃。塔勒布说，真正能够保证有效生存的系统必须是“反脆弱的”（antifragile），能够在不断受挫中受益而发展出应变能力，能够不确定地应对不确定性，也就是说像生命而不是像机器那样去生存。有趣的是，塔勒布的反脆弱思维几乎就是老子那种行道如水的方法论的当代回声，尽管几乎可以肯定他并不熟知老子，而是所见略同。

现代性充分表现了人类至上的主体性（subjectivity）神话，这是人试图摇身一变而为神的神话。全球化其实正是这个“人定胜天”的现代神话的充分发展的必然结果，而全球化也明显地暴露了现代神话的内在悖论：这个神话一旦充分展开就是对这个神话的自我否定。全球化是现代化的全球普遍化，可是现代化其实却又难以承受被普遍化。首先，普遍的现代化必定遇到资源极限的挑战，或者将因为严重得罪自然而招致灾难性的报应。不过这一点存在争议，乐观主义者相信技

[1] Nassim Nicholas Taleb: *Antifragile: Things that gain from disorder*. Random House, New York, 2012.

术进步总能够及时地拯救人类；但是，即使“及时的”技术进步是可能的，人类也无法回避另一个更严重的问题：全球资源的分配正义问题（distributive justice）。这个问题显然不可能按照现代游戏的自身利益最大化原理、好战意识和霸权规则去解决，因为全球化已经形成了各国经济、资源和市场的互相依存关系，在这种互相依存的条件下，现代逻辑就变成了自杀逻辑；再加上现代系统的脆弱性，如果没有可以确保的互信和协作，就存在着极大的全球性风险。总之，现代思维的利益最大化追求越是理性的，就越难以排除背信弃义的风险。这一点看上去似乎是个悖论，因为人类必须依靠理性，显然，我们只能改进理性的概念，由个体理性改进为关系理性，或者说共存理性，并且在此之上，我们只能期待全球游戏能够产生新规则和新制度。由此看来，现代化的全球普遍化必将导致现代性的终结，而全球化不可逆转，因此，历史不可能终结，全球性将替换现代性。

二、一个过渡性的初始状态

为了解全球时代的新问题，有必要理解现代游戏的存在基础。现代的基本运算单位（也是利益结算单位）是追求利益最大化的个人，因此，现代游戏的规则以及制度设计主要是保证个人自由竞争以及个人权利和利益。以竞争为本性的现代游戏所以能够在其兴起和盛世时充满活力，其中有一个往往被低估的重要条件：一部分领先建立现代游戏的人成功地成为“主体”（按照麦克法兰的研究，最早的现代人是英国人，后来又有美国和欧洲人^[2]），他们制定了对自己最合适的游戏规则并且拥有先发技术优势，而其他的人，尤其是其他地方的人们，只能成为被剥削被压迫的缺乏主体性的被动“对象”，也就是缺乏竞争能

[2] 麦克法兰：《英国个人主义的起源》，商务印书馆，2008年；《现代世界的诞生》，上海人民出版社，2013年。

力而只好逆来顺受的人们。需要说明的是，这里讨论的重点不是道德问题，而是游戏的形势问题。显然，只有当少数博弈者在知识和技术上拥有巨大的不对称优势时，竞争性的游戏才是有利可图的。一旦博弈各方都变成了主体，竞争的不对称优势就会逐步消失，竞争的暴利也随之逐步消失，换句话说，当“外部存在”（externalities）不再是被剥削的无能对象，而都变成能够一搏的竞争对手，竞争性的游戏就将变得几乎无利可图，甚至对任何人都是灾难性的。于是，当不再存在明显赢家，竞争性的游戏就失去意义。现在的世界经济发展变缓甚至终将陷入危机，其根本原因就是现代游戏本身正在失去暴利机会。此时，游戏就到了改变之时。

现在正是这样的巨变时刻，当全球逐步形成普遍的现代化，尤其是信息的迅速普遍化，被垄断的知识越来越变成共同知识，帝国主义、殖民主义、知识和市场霸权之类越来越失效，现代游戏就越来越逼近博弈的僵局。现代的策略的确曾经有效地运行于现代游戏，现在却不能有效地应对全球游戏，因为问题变了，现代策略不对口了。如果坚持以现代性去理解全球性，思维和行动必定自我挫败。现代游戏规则和策略逐步失灵，而全球游戏的新规则尚未形成，这个转型期就再次形成了一个游戏的“初始状态”。这就是我们现在观察到的混乱而缺乏稳定性的世界，到处都是动乱和失序，各种规则和制度都被挑战。初始状态意味着在新问题的条件下新规则的生成过程，许多概念和制度将被重新定义。

比如说，互联网正在以实际行动重新定义自由和民主，这比理论或话语的解释有力得多。互联网是全球化的一个典型隐喻，一个直达本质的隐喻。如果说有什么东西最能够表达全球化的特征，甚至就是全球化的典型，那就是互联网。互联网意味着一个全球的思想广场（agora），人们可以到这个广场自由发言，公开辩论，推销各种观念；同时，互联网还是一个全球自由市场，越来越多的物品都可以网上交易。因此，互联网正在成为最大的交流和交易场所，甚至发展出改变

运作方式的新型银行。这是一个能够支配真实空间的虚拟空间，真实空间甚至在慢慢地变成虚拟空间的倒影。作为一个普遍开放的空间，互联网意味着自由和平等，但又比现代社会的自由平等有着更丰富的含义，这种更丰富的意义来自互联网的网状关系存在方式，因此有别于受制于个人实体存在的现代自由和平等。现代自由主要是个人免于强制的消极自由（negative freedom），具体实现为个人权利，而互联网所开放的自由不仅是作为免于强制（free-from）的消极自由，而且是作为自由获取（free-to）的积极自由（positive freedom），因此，互联网的自由（free）同时也暗含着“免费”（free），以免费而达到平等。于是，互联网应该是一个免费资源平等共享的自由平台。我们知道，现代社会里的积极自由，比如民主投票和社会福利，只能是有限的，否则无法承担成本，简单地说，无论多么发达的现实社会都无法承担任何共产主义费用，而在网络世界里则可能部分实现无歧视的自由平等。

尽管互联网具有全球化新游戏最典型的特征，但就目前而言，网络资源并非完全自由平等共享，仍然被尚未退位的现代权力所控制，互联网的理念远没有实现。在此背景下就出现了像亚伦·斯沃茨（Aaron Swartz）这样的网络革命者，他盗取了大量有版权需要付费阅读的科学知识，准备在网上无偿公布，结果被美国法院判处三十多年徒刑，之后他自杀了。他有一篇“游击队自由取用宣言”（Guerrilla Open Access Manifesto），他说资本主义霸权以网络收费的手段控制各种知识，把科学技术这些应该共享的知识资源变成商业的牟利产品，学术和技术被资本所控制，就意味着把贫困的国家和人民拒之知识门外，剥夺了穷人学习和发展的机会，这是一种歧视性的暴力。既然信息就是力量，控制信息就是拒绝让人民分享自由权利和平等机会，就是反人民、反自由、反民主。他鼓励黑客们和科学家们联合起来，以网络游击队的方式把科学知识偷出来免费公布。传统的共产主义反对私有财产，以平等侵犯自由，其合法性颇为可疑，而网络共产

主义试图以平等去扩大自由，不失为对现代的平等和自由概念的一种反思。无论网络共产主义是否得当，都不能够简单地用现代概念去反对，因为它提出的是新游戏的新问题。按照现代的概念，知识产权用于保护商业利益是正当的，但在全球化时代，这样的权利概念是否会蜕变成为一种新的专制或者促进垄断性的剥削？是否需要在全球条件下被重新定义？这个新问题类似于说，所有人都必须参加一个游戏，但这个游戏的部分资源拒绝向所有人开放，只能由少数人垄断，那么，这样的游戏规则是否可行？这是需要反思的问题。

三、服务就是权力

全球时代需要反思的新问题太多，而且都是后果难测的问题。其中一个根本原因是，蕴含着巨大能量和无穷可能性的技术革命，特别是生物学、人工智能、互联网等方面的革命，非常可能彻底改变人类的生活方式甚至存在方式，其中风险无法预知。按照一些科学家的预料，天翻地覆的技术革命为期不远了，是喜是忧，皆为未知。

进步是现代的一个先知式的信念，现代历史观也是按照进步观来叙事的，就好像我们预先知道了社会将越来越好，因此无论发明了什么都是乐观的成就。进步有许多类型，关于价值观或社会制度的进步，一直都存在难以判断的争议，但科学技术的进步通常被认为是无可质疑的进步。然而，在全球化条件下，无控制的技术进步会不会导致巨大灾难甚至种族灭绝？许多人会说，技术本身没有问题，是人有问题，人有可能使用技术导致灾难。理论上说，技术本身的确无过错，但是，技术却有可能形成某种无法抗拒的诱惑而使人类无法自控。科幻的事情未必真实，但危险确实存在。

也许我们尚无足够的知识去判断技术本身的风险问题，但技术导致的政治问题却是现实可能的，至少这一点应该考虑。技术进步会不会在将来导致一种无人对付得了的新专制？或者说，一种推翻不了甚

至人们甘愿接受的新专制？这是完全可能的怪事。比如说，将来每个人都带有一个全部信息的芯片（甚至人机合体），以便提供安全、医疗、业务和生活方便的一切优质服务，大街上每隔 50 米就有一个能够为任何人提供全面方便服务的感知器，类似监控头，每个人无论走到哪儿，都有感知器马上感受到你的全部信息，并且为你提供一切对你可能有用的信息，毫无疑问，这会是一种普遍平等的全面服务，而人们则可能对此种优良服务产生无法摆脱的依赖，就像毒品依赖（事实上目前的网络 and 手机已经初步形成“毒瘾”）。全方位的服务一方面提供了足够多的自由选项和充分的平等，因此人们可能乐于接受，但同时也因此完全操纵了每个人的生活和思想，变成失去反思和反抗能力的肉身机器人。这将是一种全新的专制，它通过供给自由和平等而实现专制。这似乎是一个悖论，却又是现实可能的：每个人好像自由而平等，但所有的“自由选项”都被信息服务所定义和预制，因此这种自由失去了创造性，只有给定的选项。这将是一种非常舒服的新专制，因为它提供了人人想要而且高度依赖的最好服务，这等于说，这种新专制是通过自由市场和民主选择而成功的。在这个意义上，这种新专制就是无法推翻的，因为它的存在基础正是自由和民主。

也许会有抵抗者说，我可以不要这些服务。人显然有这个自由，但恐怕很少有人会去行使这项自由权利，因为那样的话就将失去生活所需的各项服务而难以生活。当服务成为覆盖生存所需的系统化供给，也就成为人人无力以抗的权力，尽管并非强制性的权力。既然人们需要整个技术系统所提供的生活服务，就只好“自愿”放弃自由而接受新专制的支配。就目前来看，银行、网络、市场、能源和交通等系统已经初步或部分实现了服务与权力的合流，初步证明了服务创造权力。社会越发达，人的生存就越受制于技术、市场和网络所供给的服务，也就必需接受系统化服务的专制。以为经济高度发达之后，生存问题就普遍得到解决而只剩下自由而平等的生活，这是现代的幻觉，而且是自由主义和共产主义的共同幻觉。事实上，高度的现代化和全球化

反而把每个人的基本生存条件深深植入在复杂的技术和服务系统中，人人无法自拔。在高度发达的社会里，生存反而退化为一个比古代生活更复杂的难题，不再是一个双手劳动就能够解决的简单问题，而是需要把自己融入系统才能得以生存。在自由和民主不断得到推进的时代，生存却变成一个越来越受制于繁琐复杂系统而毫无成就感和创造性的机械过程，而被剥夺了意义的生活则非常可能引发神经质的破坏和暴力行为。事实上，意义不清、目标不明的暴力行为在当今世界上已经越来越流行，而且难以预料。这不是现代自由和民主所能解决的问题，因为现代的解放模式对付不了新时代的专制问题，或者说，革命已经不再是解放，而至多是权力重组或者分裂，其实什么也没有得到解放。现代革命只是对前现代社会的解放，却不是对未来社会的解放。

如果在现代初期可以说出“知识就是力量”，后来又可以说“信息就是力量”，那么未来也许必须说“服务就是力量”。谁能够提供更方便、更安全、更配套、更全面、更大覆盖的服务，谁能够制造足以打捞生活各种细节的服务网络，谁就将拥有全球时代的新权力。毛泽东曾经指出，权力必须“为人民服务”。在毛泽东的时代，这个口号更像是一种宣传或者是对政治乌托邦的幻想，但在今天看来，这个口号似乎隐含着某种或许无意说中的属于全球时代的超前信息：为最多的人提供服务就能够获得权力，最大服务能够兑换为最大权力。当然，权力的目的并不是服务，而是通过服务而达到专制。我们还必须把技术的迅速发展考虑在内，尤其是生物学、人工智能和网络互相配合下的发展，很可能发展出真正全面支配生活和社会的如神一般的能力，而人们将不得不归顺全面服务系统。我们必须思考，通过技术服务而达到新专制是每个人在方便和舒服中不知不觉自愿接受的事实，人们自愿被体制化（institutionalized），自愿被支配，那么，这样的技术进步或者社会进步所带来的问题到底意味着什么？是幸福还是灾难？人类建立的秩序总是具有多面效应，总是利弊搭配，往往难以加之简单判断。理论上说，好处当然多多益善，因此，被反思的总是危险的一面。

新专制的一种危险是系统化权力所蕴含的系统化暴力 (systematical violence)，它蕴含在体制化的生活方式中，因此是一种无处伸冤的暴力。在此我愿意提到齐泽克 (zizek) 对暴力的反思^[3]。齐泽克将暴力分成两种：一种是主观暴力 (subjective violence)，这种暴力有明确的行动主体，比如说凶手杀人，资本家剥削人，某国发动侵略战争，这种暴力来源清楚，人们知道谁害了谁，因此可以实施报复；但更深刻的是另一种暴力，称为客观暴力 (objective violence)，人们无法认定谁在实施暴力，因为这种暴力是匿名的，难以确定为之担责的主体，它是无处不在的系统化暴力。当然，齐泽克对暴力的这种理解并非首创，马克思所揭发的资本主义制度性暴力就是一种系统化暴力，齐泽克进一步揭发了任何系统都会产生暴力，不仅来自经济制度，还有文化制度、信息制度、话语制度等一切把人和事情体制化的系统暴力。

系统化的暴力并不直接伤害人，而是通过规则、制度和程序去剥夺自由，限制各种可能性，以正确程序进行剥削。这种剥削是一种难以界定的罪行，因为它通过人们认可的游戏规则去“合法地”获取暴利。系统化暴力甚至能够使人失去思想能力，这不是说，有个独裁权力在禁止人们思想。事实上没有什么权力能够做到不让人们思想，政府专制权力也做不到，至多做到不许人说话，这是使人敢怒不敢言的低水平专制。系统化暴力却是高水平的专制，它通过规定观念数据库和话语模式而使人失去反思能力，每当人们试图思想，就只能想起那些被系统认证为政治正确的词汇和话语，慢慢地人们就习惯了政治正确的思想，比如传媒的主流态度或互联网的主流舆论。这些貌似思想，其实根本就没有思想，只不过像机器人一样重复指令。心灵被奴役才是更深刻的暴力。显然，真正难以克服的暴力正是系统化暴力，它形成了看不见或者即使看见了也难以指控的专制。目前有目共睹的现象

[3] 参见 [斯洛文尼亚] 齐泽克：《暴力：六个侧面的反思》，唐健、张嘉荣译，中国法制出版社，2012年。

是，众多媒体所表达的价值观如此相似，都是政治正确的观点，几乎有理由相信，现代流行的价值观已经变成了现代神学，人们的心灵被体制化和心灵自愿被体制化正在充分配合着这种政治神学。有趣的是，现成配套的政治正确观念和话语也是新权力所供给的一种便民服务：观点和话语类似于超市的物品，可以自愿选用，貌似花样不少，其实思路类似，不仅拒绝反思而且质量低劣。

四、民主的变形

在现代生长起来而在全世界时代获得巨大成功的系统化专制所以难以克服，其中一个有些悖谬的原因是，系统化专制得到了民主和自由市场的支持，这等于说它获得了大多数人的支持，即使这种支持是被系统权力所诱导的。理论上说，民主和市场与专制本应该相克才对，而且，在现代兴起时，民主和市场确实曾经有效地克制了政府权力，但充分发展了的民主和市场却又重新产生了新专制。于是形成一个两难局面：一方面人们需要自由市场和民主去避免专制；可是另一面，自由市场和民主却产生了新专制。这里有点“道高一尺魔高一丈”的意思。很久以前，许多思想家就注意到民主可能产生多数人暴力，但这种直接的暴力是可以通过制度加以某种限制的，通常的限制方式是宪政或者说法治。可是新型专制是隐性的，它附着于民主和市场制度而获得民主和市场制度的庇护，于是人们找不到反抗对象而无从反抗，因为压迫者就是生活于所需的整个制度系统中而不是具体的主体。这让人想起柏拉图的预言：政治是循环的，专制会使人谋求民主，而民主终将蜕变为专制（柏拉图的循环论比这里说的要复杂得多，无需多论）。在本质上，民主和市场是同构的，都是大众选择，都是避免权力垄断的方式，但充分发展的民主和市场却以系统化的方式形成新专制：人们可以选择，但选项是被给定的，而且这种新专制本身就是市场和民主的选择结果。这个悖论性的问题目前无法解决，但我们仍然

愿意想象，未来或有可能产生新一代的民主和市场以便克制新专制。这需要游戏规则的根本性变革。

如果认为现代民主已经足够成熟而无需改革，那就是把民主看成是一个完成式的封闭概念，就很难对付新问题了。我们知道，民主的原始版是希腊民主，现代民主比希腊民主更完善吗？很难简单判断，此一时彼一时，语境和条件都不同。希腊民主是公议、抽签和表决的混合形式，如果说民主追求的是平等和公平，那么希腊民主的混合形式就似乎要比现代民主的多党代议制更接近平等和公平。投票、党派、代议制存在着许多缺陷，与平等和公平的概念仍然有着明显的距离。比如说，偏好加总 (aggregation 聚集 of preferences) 其实是一种很不完美的公共选择，在许多情况下，个人理性选择加总的结果反而是事与愿违的非理性集体选择；还有，现代民主无力阻止利益集团支配宣传和选举，因为那些不公的操纵手段都是程序合法的，因而无法排除。这些都是众所周知的老难题。我们还可以考虑一个比较隐蔽的问题：国家需要宪法，宪法确定各种事情的合法性，是法治的基础，可是，宪法自身的合法性如何被确定？民主通常被默认为宪法的合法性证明，但这个证明其实非常可疑。逻辑上说，既然宪法的有效覆盖范围是全体公民，那么，宪法就必须是每个公民一致同意的普遍契约。要证明什么是全体公民必须一致同意的东西，这是个几乎无法解决的难题，但无论如何，多数人意见不等于全体一致意见。因此，多数人同意的宪法可以胜出，但不等于普遍合理。在理论上说，普遍理性 (universal reason) 应该是一种比民主更能证明普遍合法性的有效理由，但是，现代民主的选票加总规则拒绝了普遍理性。因此，现代民主并非民主的完成时，我们仍然只能把民主看作是一个尚未完成而有待开拓的概念。

关于现代民主有多种似是而非的神话，比如，民主能够更好发展经济、民主能够更好地保护个人利益等等，这些神话已经被许多人质疑，这些问题都具有多面性，因而其论辩也各有自身道理，还有待继续分析和证明。在这里，我想讨论的是另一个也很流行的民主和平论

(democratic peace), 其基本信念是, 民主国家之间不会发生战争或严重的互相伤害, 而总是倾向于良好合作。因此, 所有国家都必须成为民主国家。这个很有吸引力的民主和平论的底本来自康德的永久和平论。民主和平论曾经成功地解决了欧洲的和平问题, 二战之后, 有着共同文化背景的欧洲基本上按照民主和平论的逻辑解决了欧洲内部的和平问题。但是, 民主和平论对于其它文化是否也合适, 在全球游戏中是不是也合适, 这需要更多的反思, 因为问题的变量更复杂了。亨廷顿指出的文明冲突虽然夸大了事实, 但对于康德和平论或者民主和平论来说, 确实是个无法回避的挑战。康德和平或民主和平的条件是有政治制度和文化都高度相似的国家联盟, 这个条件对于欧洲地区大体是合适的, 但对于多文化的整个世界来说, 就未必合适, 简单地说, 在亨廷顿的条件下, 康德和平是不可能的。世界上与西方有着不同文化或宗教的其他国家, 按照康德的逻辑, 就似乎被自动排除在和平世界之外了, 这很有些危险地暗示着, 不属于“自己人”的其他国家就可以打仗或者可以被打, 这显然不是世界和平之路, 更不是世界和平的理想。因此, 康德和平或者民主和平论缺乏普世性, 并不适用于多样化甚至多元化的全球状况, 只是局部有效的地方方案, 而不是普世方案。一个对世界普遍适用的和平体系不可能基于一元论普遍主义, 只能基于兼容普遍主义 (compatible universalism), 比如说我试图论证的“天下体系”, 那是一个适应全球化条件, 基于多民族、多文化、多制度以及不同价值观条件的全球永久和平理论, 细节在此不论^[4]。

回到民主本身的问题。民主是一个始终可以反思的概念, 是一种开放的而能够不断改进的制度, 而不是一个封闭的概念。在全球游戏的条件下, 难道民主就不能进一步改进以便应付新问题吗? 比如说产生一种能够拒绝金钱专制、信息专制、系统化专制的新民主。我们可以这样期望, 而更严重的新挑战已经来到, 民主的事实已经悄

[4] 细节参见本人著作《天下体系》(修订版), 中国人民大学出版社, 2011年。

悄地发生着根本性的变化，可以说，democracy（民主）正在蜕变为 publicracy（舆论为主）。我按照民主的语法构造 publicracy 一词，试图说明，原来基于个人选择的民主正在变成基于流行公共意见（public opinions）的政治，而支配着人们选择的公共意见是主流媒体和具有传染性的流行观点所制造出来的，流行公共意见的巨大影响力使人们盲从而进一步好像变成了人们的自愿选择，也就是心灵从被体制化到自愿体制化。值得注意的是，publicracy 本身并非民主的反面，而正是民主所蕴含一个可能结果，其中的一个秘密是，个人虽然是独立的（independent），但大多数人却并非自治的（autonomic）。因此，很容易被主流观念所支配，而问题就在这里：权力绝不会放过支配他人的机会。因此，publicracy 将架空民主，使民主变成专制政治的表面现象，而真正的权力是规定游戏规则和游戏奖品（利益）的那些系统。无论是总统、议员还是执行官，都只不过是权力系统的可以更替的代理人。当然，从逻辑可能性上说，publicracy 并不必然是专制的。假如公共意见不是幕后权力的产品而是普遍理性的产品，那么将会是一种良好政治。亚里士多德当年期望理性的辩证法能够取代哗众取宠的广场辩论，就可以看作是在追求一种良好的 publicracy，尽管这种努力没有成功。危险的是，理性的民主或 publicracy 将来也多半难以成功，尽管并非完全没有机会留给理性。

五、全球游戏的危险和生机

我总会想起苏格拉底提出的一个让人着迷的命题：“无人会明知故犯”（no one errs knowingly）。这个命题听上去有些诡异，但道理上是对的——谁会傻到故意去做错误事情呢？可是我们观察到的许多事实确实是明知故犯的，比如说，金融投机、过度消费、破坏生态、浪费资源、军备竞赛甚至战争等都是明知故犯的错误。那么，什么地方出问题了呢？明知故犯的错误并非没有原因。比如说，既然任何获利策略

都会被模仿，那么，任何不当获利策略也会被模仿，从而形成无法停止的互相作恶循环，人们明知其行为必定陷入自我挫败的状况，但依然难以全身而退，只好一起作恶。可以思考一个当下的实际情况：后发展国家所做的一些错误事情无非是对先发展国家先前错误的模仿，这种模仿是不可避免的，因为没有人愿意永远被剥削被奴役而去供养以错误而获利的国家。现代游戏的恶循环不可能被道德批评所改变，只能指望新游戏颠覆旧游戏，使错误策略不再能够获利，或者说，只能指望新游戏能够创造出强有力的善循环，形成一个革命性的新起点，否则，传说的人类末日或许就不远了。

在现代化世界中获利的人们宁愿维持现代秩序，而现代性的批评者则往往宁愿怀旧地肯定前现代的制度，在我看来，这两种理解有一个共同错误，就是忽视了现代社会或古代社会得以良好运行的特定历史条件。古代社会的技术能力和信息获取能力有限，无法实现更多的控制。因此，古代的专制实际上往往鞭长莫及，人们享有比较多的实际自由和自治；虽然现代技术获得巨大发展，但在相当长的时间里，世界上仍然存在着技术能力严重不足的而被剥削的大片“其他地方”（the rest of the world），而发达国家具有技术和信息的不对称优势。因此，在各种全球危机到来之前仍有巨大的剥削和发展余地。但全球化以及信息技术的普及使得人类的能力几何级倍增，尤其是使得“其他地方”的人们有了模仿能力，尽管仍然存在着技术和信息的不对称，但已经足以迫使游戏发生改变。其中的道理是，人们必定会模仿能够获利的策略，最终形成各方都无利可图的僵局，于是游戏必须改变。正是因为全球化放大了贪婪的现代性，因此现代游戏已经难以为继。

为了更好理解全球游戏，就需要深入反思现代性。尽管人人熟悉现代性，比如个人主义、市场、自由、民主等，但我愿意从现代游戏的运算单位的角度去反思现代游戏的隐患。运算单位（也是结算单位）才是一种游戏的关键所在，因为运算单位正是用来定义价值、规则和制度的存在论条件。现代有两个基本的运算单位：个人和民族国家。

所有的现代价值观、游戏规则和知识建构都是为了这两个运算单位而定的。个人和国家都是“个体性”(individual)的主体存在,现代的利益算计是基于独立主体的自身利益最大化。因此,现代游戏是竞争对抗性的,它必定导致越来越深刻的各种冲突。那么,全球游戏的运算单位又是什么呢?我不敢肯定我对全球游戏的理解是无误的,毕竟全球游戏还有很大余地尚未展开。似乎可以说,在全球游戏中,运算单位是“关系性”(relational)的网络化存在或者系统化存在,当然,个体仍然存在,但个体是在高度互相依存中而存在的。这里所讨论的互相依存与道德原则无关,人们仍然追求自身利益,这一点是不可能改变的自然天性。因此,全球游戏决非突然变成了一个良善游戏。互相依存只是客观存在的状况,这个状况使得单边主义的谋利策略失效,或者说,在全球性的条件下,任何谋利策略都只能以互相依存为前提。既然网络化存在决定了一切博弈者之间的高度互相依存性,那么,这种相互依存性就必定重新定义游戏规则以及有效策略,而基于独立性的现代规则和策略不得不被削弱或修改。

似乎可以概括说,全球游戏中的关键存在单位是关系而不是个体,关系的性质决定了个体的性质,也决定了新游戏的有效行为和有效规则。这一点从根本上改变了全球时代的存在逻辑:存在不再具有独立性,而是共在先于存在,或者说,共在而能存在。既然各种存在之间形成了越来越强的相互依存性,最大生存机会或最成功的生存方式就不再是自身利益最大化的现代策略,不仅不再可能,而且非常可能自我挫败或自取其祸。比如说,现代帝国主义的霸权策略为什么效果越来越差?原因就是全球游戏的存在状况变化了。在只能共在的条件下,对抗性的策略已经不可能产生最大化利益。

可以考虑经常有人谈论的一个有趣问题:在全球化过程中,何者最为受益?通常的说法是,全球化最大的受益者是美国和中国。如果仍然以现代的运算单位去看问题,貌似美国和中国就是最大受益者。假如换个角度,以全球游戏的运算单位去看,任何国家,包括美国和

中国在内，都不是最大受益者，而是另外一些表面上仍然属于某些国家但同时正在逐步超越国家的实力单位，比如说，最大的受益者大概是金融实力体系和新媒体系统（互联网、手机以及可能出现的其他新媒体）。金融体系和新媒体系统才是目前全球游戏中的最大赢家，才是这个世界上的最大权力拥有者。金融体系和媒体系统目前仍然部分地受制于国家，这是尚未被彻底改造的现代存在方式，但从实际运作和前途上看，包括金融系统和新媒体系统在内的各种网状权力正以自己的方式生长着，在全世界像蜘蛛一样到处结网，像水一样无孔不入，慢慢地控制所有人的行为空间和言论空间，逐步绑架和操纵国家政府（目前已经部分实现），最后把所有国家政府都变成这些全球系统的代理人。银行决定人们能够做什么，而媒体决定人们可以想什么，技术决定人们能够怎么做。当然，人们也可以自己决定想什么做什么，但问题是，有利于生存或者能够获利的言论和行为空间是由权力系统所规定的。比如说，如果和媒体主流意见不一致，你的意见就不是优势意见，就会被排挤和遗忘，媒体决定了什么是能够受到欢迎的意见；同样，金融资本决定了什么行为是能够获利的行为，也就是能够继续存在的行为。因此，全球金融和新媒体就是已经初步成形的新专制权力，其实这种专制早就开始了，只是越来越明显。

无论社会如何变化，权力都会找到最合适的路径和无政府状态的机会去生长，权力总会采取新形式去适应新游戏。网状存在正是权力在全球游戏里的最佳生存条件。因此可以想象，不仅是金融系统和新媒体系统，凡是能够像网络般生长的系统都会成为全球游戏的权力集团成员。如前所述，全球游戏的新专制权力的特点是，它并不直接依赖军队和警察，而是通过提供普遍全面的“最好服务”而使所有人为了得到所需的服务而自愿被支配，人们将在得到一切所需的方便的同时也被全面支配和控制，舒舒服服地被控制，所以说，服务就是权力，更准确地说，资本、技术和服务三位一体的结合就是权力，资本决不会错过与一切新技术合作而成为普遍权力的机会。

未来全球权力的存在方式将具有越来越明显的超越政府和国家的权力，因此可以称为“超越权力”。重要的并不是对新权力的批判，而是在反思全球游戏的可能情况。基本事实是，任何游戏都存在权力结构，新游戏必定有新权力，取消权力结构的游戏是难以想象的。重要的是，全球化给这个世界带来了共同市场、同享知识、共通标准、互联网、全球金融运作以及跨国公司等等，所有这一切都是导致世界的内化，即世界正在形成一个整体化的存在，而使得整个世界具有内部性，可以说，全球化意味着世界的内化，世界的内化就是全球化的结果。尽管目前各国对于其他国家仍然是具有外部性的存在，而且，也许这种外部性永远不会彻底消除，但可以想象，未来世界的内在性将超越现代的国际性，国家之间的外部性问题将逐步让位于世界的内部性问题，世界的内部的统一协调治理问题将成为首要问题，就是说，世界政治的重要性将超过国家政治。正如前面分析的，就目前的形势去看，全球性的权力逐步落在全球经济系统手里，而必须与之配套的世界政治仍然遥远，这就意味着政治秩序有可能落后于经济专制。当然，就未来的开放可能性而言，未来世界有可能与超越国家的经济专制权力同流合污，也可能同流而不合污，这取决于人们是否能够为世界建立一种新的政治秩序。因此，我们需要思考未来世界需要什么样的政治秩序和游戏规则来保证世界免于疯狂，并且保证每个人的生活意义。我愿意再次推荐一种新天下体系，它是一种基于关系理性和共存概念的世界政治，是一种有可能控制超越权力的超越秩序。理想未必成真，但有理想的反思却是必要的。