



On the Information Civilization

Wang Tiansi

Abstract: Information is neither matter nor energy, though it needs matter for its embodiment and energy for its communication. The comparable position of information with matter and energy means that human society will develop into a different kind of civilization in the information age. If we take the civilization before the information age as the civilization of matter and energy, the civilization after that would be an information civilization different from that in terms of level. Being a civilization status relative to the civilization of matter and energy, information civilization is a shared civilization based on the nature of information, which is the process of public information symmetrization: on the one hand, it intends to eliminate information asymmetry in the public domain as much as possible; on the other hand, it has to protect innovation patents to the best of its ability.

As an information layer of human civilization, information civilization is an enslaving material civilization based on information mechanism. In the era of information civilization, human beings are able to control matter and energy via information, and turn ordinary things into something more valuable through readjusting the structure of matter. This makes a transition of a state from failing to satisfy the needs of humankind to the one that is capable of fulfilling human needs. It also changes the state of energy from the not easily reachable to the readily achievable, further enabling human beings' direct interaction with information rather than with traditional matter and energy.

Being a more advanced stage of human civilization development, information civilization is a civilization of humanity based on the innovative construction of information that conforms to the human nature most. Only when the era of information arrived did humans literally jump on the track of the civilization of humanity; in which the control of matter has reached an unprecedented level in society, transforming the cognition of human activity from the description-oriented to the construction-oriented. Furthermore, the full liberation of creativity means that the society has evolved to an increasingly high level of civilization in terms of humanity.

The line of demarcation between information civilization and civilization of matter and energy was not drawn according to the mode of social production but state of existence. For the society, its future utterly rests on the creativity and performance of all its members. As a result, the liberation of creativity is not only the inevitable route for future development of information civilization, but also the reasonable choice for contemporary social development.

Keywords: information; matter and energy; information age; information civilization

Author: Wang Tiansi received his PhD in Philosophy from Wuhan University in 1996, and was a visiting scholar at Rutgers University during 1998-1999. Currently he is Dean, professor and doctoral supervisor of the School of Social Sciences at Shanghai University. Dr. Wang's main research interests are philosophy of science and cognitive science. His representative publications are *Wings of Rationality: Philosophical Approach of Human Cognition*, *An Introduction to Microscopic Epistemology: Study on Theory of Description*, *Between the Past and Future: Determinate and Indeterminate*, *Model-based Deduction in Scientific Discovery*, *An Epistemological Approach to the Problem of Paradox*, etc.

信息文明論

王天思



[摘要]雖然信息既需要以物質為依附，又需要靠能量來傳播，但信息本身既不是物質，也不是能量。將信息與物能相提並論，意味着信息時代的人類將進入一種不同於以往的文明。如果把以往的文明形態都看作是物能文明的話，那麼人類社會發展到信息時代所迎來的，則是一種在層次上不同於物能文明的信息文明。作為一種與物能文明相對的文明形態，信息文明是一種基於信息本性的共用文明。這是一個公共信息對稱化的過程——一方面，它要在公共領域盡可能消除信息不對稱；另一方面，它又必須盡可能保護創新專利。作為人類文明的層次，信息文明也是一種基於信息機制的役物文明。在信息文明時代，人類可以通過信息

控制物能，使物質通過結構的調整，由一種對人類不那麼有價值的東西變成價值更大的東西，從一種不能滿足人的需要的形態變成一種更能滿足人的需要的形態，使能量從不容易獲得的形態變成容易獲得的形態，從而使得人類活動更多地是直接與信息打交道而不是傳統的主要與物能打交道。作為人類文明發展的更高階段，信息文明還是一種基於信息創構的人性文明。人的創造活動是最符合人性的活動，而信息活動為符合人性的活動奠定了基礎。祇有到了信息時代，人類歷史纔真正步入人性文明的軌道——不僅對物能的控制達到了全社會甚至全人類實現“物為人役”的水平，使人類活動以描述認識為主進入到以創構認識為主；而且，全面解放創造力也意味着社會發展到了人性在社會維度獲得程度越來越高的解放的文明水平。信息文明與物能文明的區分不是一種基於社會生產方式的區分，而是一種基於人的生存狀態的人類文明劃分。對於社會來說，其發展前途完全取決於社會成員的創造力及其發揮水平，因此，創造力的解放意味着社會整體文明水平的提升。這既是人類信息文明未來發展的必由之路，也是當代社會現實發展的合理選擇。

[關鍵詞]信息 物能 信息時代 信息文明

[作者簡介]王天思，本名王天恩，1996年畢業於武漢大學哲學系，獲得哲學博士學位；1998—1999年，在美國羅格斯大學作訪問研究；曾任江西省社會科學院哲學研究所研究員、所長；現為上海大學社會科學學院院長、教授、博士生導師；主要從事科學哲學、認知科學研究，代表性著作有《理性之翼——人類認識的哲學方式》、《微觀認識論導論：一種描述論研究》、《在過去和未來之間——決定性與非決定性》、《科學發現中的模型化推理》、《悖論問題的認識論研究》等。

自從美國數學家香農（C. E. Shannon, 1916—2001）於1948年提出“信息理論”之後，六十多年來，關於“信息”的定義已經有上百種。在這些定義中，控制論創始人維納（N. Wiener, 1894—1964）的表述最耐人尋味，也最涉及根本：“信息就是信息，既不是物質也不是能量。”維納的表述雖然看上去並沒有給信息下一個形式邏輯意義上的嚴格定義，但它卻通過將信息與物質、能量相提並論，以一種特殊的方式揭示了信息非同尋常的重要性，從而預示了人類發展的一個新的前景。隨着人類社會發展到信息時代，人們纔看到這一重要性和這一預示的空前展示：一種不同於以往文明的新的文明。信息時代可能與人們以往的時代都不一樣：作為非物質、非能量的信息，意味着一種完全不同的文明，一種在層次上不同於物能文明的信息文明。

一、一種基於信息本性的共用文明

當人們按照農業文明、工業文明那種邏輯分類時，信息文明必定像農業文明、工業文明那樣呈現在人們面前。但是，當人們根據維納的信息定義，把以往的文明形態都看作是物能文明，就可能發現這樣一個事實：物能越來越具有載體的性質，而真正的主角卻是信息；在這個意義上的信息文明，顯然要比農業文明、工業文明、信息文明區分中的“信息文明”更為根本。與物能文明相對的信息文明意味着什麼？這顯然是一個更為涉及根本的問題。

（一）人類文明的信息層次

信息不是物質，也不是能量，因而從實體角度看，信息具有載體的依附性。但如果從使用的角度看，在語言祇有在使用中纔具有意義的角度看，人們會發現一個顛倒過來的事實：由於涉及事物存在的形式等，即使不說在某種意義上載體本身為信息所決定，信息也是根本性的。在這個意義上，信息反而有一種比物能更重要的地位。在人與物能的使用關係中，信息越來越居於重要的地位。正是在這個意義上，物能比信息具有更為基礎的重要性，而信息卻比物能具有更根本的使用上的重要性。也就是說，在大數據以使用為基本平臺的意義上，信息與物能兩者之間的關係表明，信息有比物能更根本的方面。因為，作為載體，物能是可以替換的，具有可替代性，同樣的結構可以由這種東西、也可以由另一種東西組成；而且，同一種功能，也可以有兩種不同的結構。其中的關鍵因素不是具體的物能本身，而是信息。這種理解可以從“DNA”（脫氧核糖核酸）得到簡潔的說明：“DNA”與其說是“實體”，不如說是“信息”。如果物能性存在有所謂“本質”的話，那也不是抽象的普遍性規定，而是信息。在一種不同意義上，信息可以看作是物能的“本質”，因為物能就在於結構，而結構就在於信息；不管是什麼樣的基石，都可能建構出人們所需要的東西。正是這一點，使信息的本性與信息文明本身內在地聯繫在一起。其中最為重要的聯繫之一，就是信息的共用性質。

（二）共用文明的信息根據

作為信息本性造就的經濟規律，信息產品複製與傳播的邊際成本遞減，為信息共用（information sharing）奠定了經濟基礎。作為移動互聯網造就的技術規律，網絡倍增效應則為信息共用奠定了技術基礎。正是這些基於信息本性的規律，造就了不同於以往物能文明的信息文明——一種共用文明（sharing civilization）。

物能文明是一種因共用範圍有限而注定始終伴隨（如果不是日益加劇）物質利益衝突的文明，而信息共用的天然本性在根本上改變了這種局面，為人類文明發展奠定了共用範圍原則上可以無限擴展的基礎。由於信息本性造就的經濟規律，信息產品複製與傳播的邊際成本遞減，信息的共用纔是真正可以不僅做到沒有衝突，而且可以範圍無限。信息文明是一種隨着共用範圍的擴大，單位成本反而不斷降低的文明，因此，滿足更多人的需要不僅不會成為一種負擔，而且反而會成為相互減負，從而構成越來越強有力的相互支撐機制。物能分享的結果是，隨着分享者的增加而負擔趨向無限大；而信息共用的結果則相反，會隨着分享者的增加使分享代價趨向無限小。

信息具有共用的本性，而信息技術的發展則為共用文明創造了把共用的物能條件降低到不成為限制條件的程度。同樣以共用知識為職能的傳統圖書館，由於受到物能條件限制，不得不遵循“誰投資，誰受益”的運轉原則；而利用網絡推動科研成果的自由傳播所出現的“開放存取”（Open Access），則為資源分享掃清了物能障礙。這為共用文明的信息對稱化提供了必不可少的條件。

（三）公共信息對稱化的過程

雖然信息具有共用的天然本性，但受物質利益的影響，會造成信息的扭曲分佈，從而形成人為的信息不對稱；因而，信息文明時代的主要矛盾之一——信息對稱與專利保護的矛盾就凸顯出來。一方面，信息時代的重要任務是在公共領域盡可能消除信息不對稱；另一方面，由於信息時代的主要驅動力是創新，又必須盡可能保護創新專利。所以，信息文明的發展是一個不斷消除信息不對稱即信息對稱化的過程。

在物能時代，公共信息的不對稱主要是技術基礎的局限和物質利益造成的，而物質利益歸根結底與物資匱乏和人的需要的發展層次密切相關。在信息時代，公共信息的不對稱則越來越與人的需要的發展密切相關。因而，信息對稱化或者說信息文明的發展，主要表現為人的需要的發展過程。

（四）共用文明的人性依據和哲學基礎

共用的文明不僅要有通過信息所創造的物質條件，而且要有人性發展的依據，即要有其哲學基礎。在信息文明中，每一個主體都成了信使，因而在越來越多使用情境中具有取代“主體”傾向的“agent”^①就是一個必不可少的概念，而且也是進一步明確這一概念的必要情境條件。“agent”是一個很難在抽象基礎上概括得到確切定義甚至內涵的概念，是一個具有家族相似系列內涵的概念。這個概念一方面需要在其不同發展階段中予以定義，另一方面需要在其整體過程中予以定義。在與物能打交道時，“agent”就是相互作用的因素之一。它是一個相對具有能動性，因而更具支配作用的因素。這是其作用的一種極端方式。“agent”作用的另一種極端方式是人與人打交道。在人與人的相互作用中，不僅具有“agent”的間性，而且這種關係是鏡像的，“agent”間性典型地表現為互為代理關係。這種關係的鏡像性意味着，“agent”不僅作為一方與相互作用的其他方面相互依存，而且在從效果到利益上都是互為代理的。說到底就是：“agents”之間是相互滿足對方需要的，特別是在這種需要發展到高層次的時候。俗稱“羊毛出在狗身上”的基礎業務免費、增值業務收費，以注意力的集群效應換取免費服務的雙邊式“交叉補貼”（cross subsidization），正是互為代理的一種初級形式的市場表現。

在低層次需要的活動中，儘管需要的滿足可能是相互衝突的，但有時仍然必須通過相互代理纔能滿足彼此需要。而在高層次需要的活動中，任何“agent”的需要都必須在合作中纔能獲得具有共同性的滿足。這種滿足不再是個別的，而是共同性的——要麼都得到需要的滿足，要麼都得不到滿足。這是典型的需要滿足中的相互代理。更進一步，不僅需要的滿足是共同的，而且需要的形成也是共同的，就像在情感和社會需要中，實質上是人與人相互的共同需要。祇有在“agent”的相互代理中，更高層次上的需要纔可能出現，因為人的需要越發展到高層次，越是“類”的需要而不是某些個人具有而另一些個體沒有或不需要的需要。在這種“類”的需要中，出現了一個新的特點，那就是“agent”的需要不僅是一般意義上相互代理的，而且每個“agent”都是共同需要及其滿足的代理。祇有代表和滿足了“類”的需要，即所有人的需要，

^① agent，確切理解應是“起作用的有效原因”（an active and efficient cause），哲學上一般指“具有自主行為能力的實體”（an entity which is capable of action），有代理人、中介、因素、行為者、動作者、動因、作用力等基本涵義，中文譯有“主體”、“行為者”、“行動者”、“代理人”、“施事者”等。由於在具體使用情景中任何一種統一的理解都有欠缺，而對其含義的理解又很關鍵，在此還是先用原文。

纔是真正意義上的自己需要的滿足。

二、一種基於信息機制的役物文明

作為比物能文明更高層次的文明，信息文明不是意味着物能不再重要了，而是物能的地位變得更為基礎，其重要是基礎性的重要，而不是在“上手”意義上的重要。在信息文明時代，信息活動日益取代物能活動，物能活動越來越由智慧創構物代勞。一個創構的文明時代，正在以“新硬件時代”掀開歷史的帷幕。它所催生的，將是一種人的活動人性化的文明。

（一）以人的需要為出發點的信息創構活動

共用文明的社會基礎是社會活動以人的需要為出發點，以人的需要的滿足為最終目的。正是以大數據為基礎的信息系統，為信息文明成為一種以人（類）的需要為出發點、以這種需要的滿足為最終目的的文明提供了技術條件。以人的需求（要）為出發點，以滿足這種需求（要）為目的（標），人的需要的光照就能從近乎“堆”的大數據中照亮相關“因素”（factor），讓它們以特定的方式相互作用，構成特定的信息系統，或根據信息系統建構實體（物能）系統，滿足人的需求（要）。它使人們無需通過取樣和抽象概括，而是直接通過相關因素分析和凝聚進入相互作用^①，達到滿足人的某種特定需要（通過預測得到）的目的。

以人的需要的光照從近似“堆”的大數據中尋找相關因素，是導向信息文明時代典型的創構活動。信息文明時代仍然以對外部世界的認識為基礎，但創構活動在此基礎上獲得越來越重要的地位；數據分析不是不關注因果關係，而是超越了傳統因果觀；通過因素分析，根據人的需要創構信息系統（比如，一部電影，一齣戲劇）和物能系統，滿足人加速發展的需要。

（二）人的需求越來越具有信息的性質

人的需要越是處於低層次，越具有物能的性質；人的需要越是發展到高層次，越具有信息的性質。從生理需要到心理需要，再到精神需要的發展，物能越來越居於基礎地位，而信息則越來越居於顯要地位。一方面，由於人的需要層次的提升，人的需要本身越來越具有“類”的共用性質，而這恰恰是信息性質的重要特性。另一方面，信息時代的社會環境，使人的需要不斷信息化。

在信息時代，不僅有傳統的物能飢渴，而且有明顯的信息飢渴。與物能缺少可以引起人體飢渴一樣，信息也能引起人的心理甚至精神飢渴。

信息的心理飢渴與信息時代的社會環境密切相關。信息缺少時，不管信息正誤、實際價值如何，有總比沒有好。物能的飢不擇食是顯而易見的，而信息的飢不擇食則是隱性的，不易為主體自覺意識到。比如，股市中的股評怪象，儘管不少股評沒有任何的確定性，但得到這些信息總比沒有任何信息強，人們甚至會從與事實相反的信息中得到某種確定性。這也是上當受騙成了信息現象的原因。信息的精神飢渴更與人在信息時代的發展密切相關。首先是對知識的渴望——心靈結構的成長；其次是對疑惑的求解；最後是對解決問題的關鍵信息的渴求等。

當前，直接並深入滿足用戶需求在市場中日漸成為最明智的選擇。因而，面向使用者的多層次需要成了下述主要轉換的市場表現形式：以人（類）的需要為出發點，以這種需要的滿足為最終目的。在現代生產模式中，產品統一製造的規模效應使多樣化成為落後的生產方式，但信息技術以時空等的碎片化因應需求的碎片化，使定制從而使多樣化生產重新成為更符合人性的先進生產方式（比如，3D打印、昵稱瓶等）。產品不僅僅滿足使用者的單一需求，而且必須考慮多層次需求的同時滿足；因此，好的產品必須考慮品牌理念和價值主張，甚至為用戶群打造精神家園，能夠讓用戶激情參與、體驗、互動——不僅以人（用戶）的需求為中心，而且以最直接的方式、

^① 王天思：“試論因果結構”，《中國社會科學》1（1991）；《哲學描述論引論》（上海：上海人民出版社，2009），第11章。

最快的時間對接用戶需求；不僅在產品生產和使用者之間建立起商業生態，而且建立生存和發展生態；不僅為滿足使用者需要，而且為“創造”使用者需要生產產品。而符合人的需要及其發展的價值創造，能夠推動人的需要、人的發展。要創造市場、創造需要，就要瞭解人——不僅瞭解人的需求，還要瞭解、理解和即時關注人的需要的變化發展。人的發展，意味着需求個性化的發展。祇有理解人的需要和發展，纔可能生產出“讓人尖叫”的產品。

（三）從“人爲物役”到“物爲人役”

在中國先秦時期，思想家荀子就有“人爲物役”和“物爲人役”的深刻表達——“君子役物，小人役於物。”^①在個人層面，這主要是就控制對物質的追求而言，但人類社會怎樣纔能從主要是“人爲物役”的狀態向“物爲人役”的狀態過渡呢？祇有人類文明發展到信息時代，纔有可能看到其具體機制；祇有發展到足夠把握強大信息工具之後，人類纔可能通過信息中介，通過智能化“役”物，纔可能實現從主要是“人爲物役”到主要是“物爲人役”的轉變。

信息文明是以信息創構物能文明的文明。通過信息創構，人類從“人爲物役”的狀態逐漸向“物爲人役”的狀態轉化。在物能文明中，總的情況是“人爲物役”，這就是德國思想家黑格爾（G. W. F. Hegel, 1770—1831）、馬克思（K. H. Marx, 1818—1883）所說的“異化”。復歸人的本真的活動，為消除活動的異化提供了信息基礎。這一基礎不僅指其所提供的信息活動，而且指其所提供的網絡平臺條件。祇要有人處於“人爲物役”的狀態，這個群體、社會甚至這個類中，就不會有人真正超越“人爲物役”的處境，就像祇要有人沒有電話或者通話終端，就不可能有人能獲得通話的全部自由度一樣。祇有所有人都不處於“人爲物役”的狀態，纔能使所有人（任何一個人）處於“物爲人役”的文明狀態。

（四）“物爲人役”的信息創構活動實現

信息文明之所以是“物爲人役”的文明，其基本原理不是簡單的人通過信息支配物能，而是人類可以通過用信息支配物能，從而使物能更好地滿足人的需要，在很大程度上解脫物化造成的人的異化，使人的低層次需要從物能的局限性中解脫出來。也就是說，信息文明使人類獲得了這樣的信息成果，以致人們可以通過信息控制物能，使物質通過結構的調整，由一種對人類不那麼有價值的東西變成價值更大的東西，從一種不能滿足人的需要的形態變成一種更能滿足人的需要的形態，使能量從不容易獲得的形態變成容易獲得的形態，進而人類活動更多地是直接與信息打交道而不是傳統的主要與物能打交道。而這樣的活動，正符合“agent”的本真含義。

在“agent”越是作為物能中的因素起作用的時候，越是“人爲物役”的時代；在“agent”越是作為信息中的代理者起作用的時候，越是“物爲人役”的時代。作為中國古代人與物關係的經典寫照，從“人爲物役”到“物爲人役”關係的轉化，正是通過人對信息的支配呈現對物能的支配，而且這種支配在原則上不受物能的局限。

三、一種基於信息創構的人性文明

人類物能文明的發展，既是人性從物能壓迫中解放出來的過程，也是人性與社會文明衝突的過程。祇有到了信息時代，人類歷史纔真正步入人性文明的軌道。

（一）信息創構活動是最符合人性的活動

人類有兩類基本的活動：探索既存事物和創設新事物。這兩種不同的活動需要兩種不同的認識：對既存世界存在規律的認識和對創設新事物的規律的認識。對既存世界存在規律的認識是描述性質的，是一種描述活動；而對創設新事物的規律的認識則是創構性質的，是一種創構活動。在信息時代，佔主導地位的活動是信息創構活動。正是信息創構，通過最符合人性的活動帶來了

^① 《荀子·修身》（北京：中華書局，1979）。

人的類解放。

信息活動是距離創造性活動最近的活動。正是信息活動，使人類生存活動更符合人的本性，使人類文明成為標誌着人性解放的文明。按照馬斯洛（A. H. Maslow, 1908—1970）的“需求層級理論”，當人的需求發展到自我實現時，人性的解放已經達到完全不同的層次。而人的自我實現最核心的內容，就是人之所以為人的內“基因”的展開；而與人的本性最為關切的，就是有關創造活動的部分。因而，人的創造活動是最符合人性的活動，而信息活動為符合人性的活動奠定了基礎。更為重要的是，作為最符合人性的活動，人的創造活動的普遍展開，所需要的是完全不同的物能（自然）和社會條件，因而意味着社會的自由度、民主程度達到了一個很高的發展水平，自然環境和（物能）社會的發展達到了這樣的程度：一方面，對物能的控制達到了全社會甚至全人類實現“物為人役”的水平，從而人類活動以描述認識為主進入到以創構認識為主；另一方面，全面解放創造力的條件，也就是社會文明發展到了人性在社會維度獲得程度越來越高解放的文明水平。

（二）創構活動是人性化的信息平臺

信息化奠定了“物為人役”的基本機制，即通過信息“役”物能，但“物為人役”的發展過程則不僅決定於物質文明的發展，更決定於人的需要的發展。正是人的需要的發展，帶來了人的自由全面發展。

信息文明是一種為思想文明提供了前提的文明，而思想文明本身的發展取決於人們需要和思想生產能力的發展。在一個創意是第一生產力的時代，意味着思想是生產力；由於信息時代為信息創造能力的發展提供了基礎，這意味着為人性解放提供了信息平臺。

人性解放恰恰意味着“類”關係的提升，其結果就是走向理想社會——“自由人的聯合體”。而從信息文明的角度，人們則可以看到這種理想社會實現的物能信息基礎甚至具體機制。這也是當今人類社會發展的現實中所能看到的新的更清晰的景觀、視野和前景。

（三）通向人類共同精神家園的思想創構時代

從事信息產業的人經常說的一句話是：“軟件定義世界，數據驅動未來。”其理論基礎就是思維定義世界，信息驅動未來。思想文明並不是與物質文明截然不同的文明，或者說是一種可以與物能文明相脫離的文明，而是思想賦予了物能文明以全新的含義和更為豐富的內涵，甚至對於滿足心理需要的其他精神方面的文明也是如此。思想通過創構，使物質文明變得越來越是思想的物質形式，從算盤到電腦就典型地表明了這一點；而情感需要和社會需要，也會有更多思想的內容和魅力滲入其中，使原來意義上的情感和社交有層次性的提升，就像思想使藝術從感性的美提升到理性的美、從感性寫真提升到現代抽象藝術一樣。

在“agent”和對象範式中，還有社會層面不同的“agent”，不同“agent”之間形成“agent”間性。這種“agent”間性與主體間性又有不同，它們之間是以交往為實質關係的。沒有交往，就沒有“agent”。因為，與主體相比，“agent”更凸顯了人與人之間的關係，這是與人和物之間的關係完全不同的關係。如果說，人與物之間的關係更多是物能關係的話，那麼“agents”之間的關係則更多是信息關係。在以分享技術、交流思想為樂趣的“創客”（Maker）文化中，我們可以看到這種關係在技術領域的伸展。這是一種互為“agent”的關係，是主體與主體的關係和主體間性關係所不能或至少是不方便表達的。

這就不僅在更根本的層次涉及交往理論，而且更合理地從物與物（人也類比性地包括在其中）的相互作用關係進到了人與人的信息關係。這種信息既包括物質的、能量的，更包括心理的、精神的。人與人的關係，或者說人的“類”關係，在發展到“真正的人類社會”階段，歸根到底就是思想和情感關係，祇是這些關係必須通過物能形式纔能得以形成和運作。人作為一個類的存在，絕不是建立在單純的生理基礎之上的群體，那是群體動物——蜜蜂和螞蟻等的社會；人

類社會也不祇是有一個更高的共同情感需要，情感需要雖為人類所獨有，但那也祇是範圍有限的關係，即使宗教性質的“愛所有人”的博愛，在理念層次也祇是把所有陌生人甚至所有人抽象成一個對象，是（或至少主要祇是）基於一種心理需要。而思想的關係則完全不同，那是一種基於信息需要的關係。

哲學為人類尋找精神家園，而信息文明通過思想與信息生產的天然紐帶，把精神家園落實到具體的現實生活，或者將具體的生活與精神家園接通，從而不僅僅通過理性，而且情理兼具地把所有個體融入共同的精神家園。

（四）信息文明時代的個人與社會

人類社會發展到今天，並沒有——在有些地方還遠未——達到信息文明的典型形態，但重要的是人們可以清楚地看到，人類社會已經開始進入了信息文明的時代。這個時代不是人類社會發展狀態的結束，而是已經進入了“真正的人類歷史”，是創造真正的人類歷史的時代。

信息文明時代的個人很幸運，同時也將遇到更多的挑戰。虛擬技術將使人們相對擺脫物能束縛，為人類提供在自然環境中不可能得到的生活享受和活動條件。以物能刺激為基本特徵的感官享受，根本特點就是始終在感覺中，因而感官享受再陶醉，也不會沉迷到忘我的狀態，而創造活動則與此完全不同。這兩種不同享受既體現為層次上的不同，也體現為質的不同。在信息化時代，個人一方面可能被信息新產品所淹沒，在信息中迷失；另一方面又有了前所未有的條件，使每個人都可能通過在信息活動中展開自己，提升生活的意義和品質。這是一個不同於物能時代的時代：作為最符合人性的活動，創造活動既意味着人性的發展，同時也意味着社會整體文明水平的發展。

物能文明和信息文明的區分不是一種基於社會生產方式的區分，而是一種基於人的生存狀態的人類文明劃分。對於社會來說，其發展前途完全取決於社會成員的創造力及其發揮水平，因而無一例外地，當今時代的重要歷史任務就是為人的創造活動、為創造力的解放本身創造社會條件。為社會成員提供有利於創造活動的社會條件，就是信息文明時代社會發展的重要目標。而創造力的解放，則意味着社會整體文明水平的提升。這既是人類信息文明未來發展的必由之路，也是當代社會現實發展的合理選擇。