

全球化、全球網際網路與國家意義

■林恩璋／新世紀文教基金會董事長特別助理

傳統國家概念特徵與全球化浪潮係屬對立面，全球網際網路與虛擬國家的興起，更對人類文明生活造成前所未有的衝擊；如何有效掌握科技，加強虛擬國家國民間之溝通，將是未來政府與國際社會間的共同課題。

一、前言

公元兩千年，以資訊技術為中心的技術革命，正衝擊著傳統社會的物質基礎。「全球化」(Globalization)的現象，目前已經成為一種新的浪潮，改變了傳統上對經濟、國家與社會間關係的既定形式。這股新的浪潮，其中要屬全球網際網路(Internet)的發展，最引人矚目。

隨著全球化的進展與網際網路的開發，全球的地緣政治關係已有了改變，傳統上國家意義也受到了相當的挑戰。因著資訊優勢的解除，促成新一波社會階級的重整與形成；跨國企業的興起，使得政治權力轉移；虛擬的網路國度逐漸形成特殊的自我文化、價值觀，並挑戰既有的文化、經濟及政治等視野—沒有人知道這股新的趨勢所帶來的是正面抑或負面的影響，預測趨勢成為流行的風尚，但現實的各項制度卻依然跟不上變動的腳步。

本文將試圖指出，在全球化與全球網際

網路的衝擊下，傳統國家的概念及功能將有被另一個虛擬國家替代的可能。而現行規範不完整性的事實，將可能使得現實的社會在遭受虛擬國家「反射」的影響下，產生諸多不良的後果。這些後果，事實上是我們無可避免的，並應該認真嚴肅思考的問題。

二、傳統的國家概念及功能

在傳統政治學上，「國家」一詞被認為是「在固定的領土上，享有完整的合法權威。」基本上，每一個或任何國家都具有幾項共同的特徵：(一)固定的領土，(二)特定的人口，(三)政府組織，(四)獨立的主權以及(五)民族主義。(nationalism)¹在這裏，特別引人注意的是民族主義。

所謂民族主義意指：人民對特定民族所具有在心理上的依附，此乃建立在共同的歷史、共同的語言和文字、共同的文化以及期望政治獨立的基礎上。雖然，由單一

民族所建立的國家並非現世國家的普遍特徵，然而自從民族國家制度在十七世紀興起以來，民族國家（nation-state）一直在全球性決策過程中扮演主要的角色，卻是不爭的事實²。

1933年蒙特維多國家權利與義務公約（Montevideo Convention on Rights and Duties of States of 1933）中所揭櫫的四項原則，幾乎已經是國際法學者所公認的判斷國家成立要件的基本標準。這四項原則是：（一）固定的人口（a permanent population），（二）一定界限的領土（a defined territory）（三）政府（government），及（四）與他國交往的能力（capacity to enter into relations with other states）。

國家存在的功能，主要在於維持所有國家成員的共同利益。現代社會法治國的重要特徵之一，例如給付行政的興起，即是呼應此種思想。十九世紀的國家主要是僅以保護公共安全與秩序為任務，而以對個人權利進行行政干預為達成任務手段的一種國家型態。二十世紀後，國家型態則由消極、防制的干預國家演變成積極、服務的社會型態³。國家的功能與角色不斷增進、改變，而傳統國家之概念，亦常因時制宜，被賦予多種新義。

無論如何，傳統國家的概念至少包含了兩項特徵；一是時間性，亦即前揭的民族國家概念。國家的共同成員因其歷史的、語言的或文化的共同演進，所形成的國家意識，需要一定時間的醞釀，所以時間性幾乎可謂為前一波民族國家成立時的共同特徵。另一個是空間性，亦即一定的領域要求。就法律的觀點看來，因為主權理論與屬地主義的提倡，國際法或國際私法在很長的一段時期內也受到了相當的限制

⁴。然而，隨著全球化風潮與全球網際網路的興起，這種傳統的國家概念已經面臨了嚴峻的挑戰。

三、全球網際網路（Internet）的興起

（1）源起

第二次世界大戰以來，電子學技術有了很大的突破。從1947年由美國紐澤西莫瑞山（Murray Hill）貝爾實驗室（Bell Laboratories）中三位物理學家巴丁（Bardeen）、布拉頓（Brattain）與夏克里（Shockley）發明電晶體開始，1971年英代爾（Intel）的工程師霍夫（Ted Hoff）發明微處理器（microprocessor）、1976年成立的蘋果電腦、隨之1981年國際事務機器公司（IBM）開發出的個人電腦（Personal Computer, PC）、1976年成立的微軟公司（Microsoft）所設計的操作系統軟體則將個人電腦發展帶至另一顛峰⁵。

網際網路是美國國防部先進計畫研究局（DARPA）技術戰士的大膽想像計畫。源於1960年代，起初是為了防止蘇聯在核子大戰時佔領與破壞美國的傳播網。其特徵是無法由任何中心所控制的一種網路結構，以成千上萬的自主性電腦網路組成。最終，美國國防部設立了奧普網路（ARPANET），成為全球水平傳播網路的基礎⁶。隨著個人電腦市場的拓展，網際網路亦如星火燎原般，成為新一代資訊傳播的主流，巨大衝擊了傳統資訊傳播的形式。

（2）資訊解放的衝擊

1. 資訊優勢的解除

網際網路興起所帶來的影響是多面的。二十世紀的資訊技術革命往往被學者拿來

與18世紀的工業革命相比較，稱之為「第二次工業革命」⁷。與前次的工業革命相同，第二次工業革命也改變了人類社會的生產模式，進而造成社會結構的改變。進一步地，第二次工業革命所造成的衝擊層面，可能要比18世紀的工業革命來的既廣且深。首先，第一個衝擊便是資訊優勢的解除現象。

彼得·杜拉克（Peter Drucker）就指出，資訊超國化的程度，已經跟金錢一樣。二十世紀大眾媒體的出現，每個國家主權的執行者都試圖全面控制資訊，但卻沒有一個成功。資訊不受國界的控制；與金錢得以超國性機構管控的情形不同，資訊連「成立像歐洲共同體這樣的超國性機構的可能性都沒有，更別說世界統一資訊⁸」。

因為無法管制，所以使得後工業社會在資訊的擷取上益發地活潑起來。無人有能力壟斷資訊一只要具備合適的工具，個人所能掌握的資訊內容絕不遜於公司團體。由各類資訊所整合獲致的知識成了新的資源，創造出新的社會動力、經濟動力，以及新的政治體⁹。

以台灣為例，九二一大地震發生後，民間參與救災的合作程度，其機動性與組織性均較以往為強；國際民間救援團體透過各種媒體得悉台灣地震之消息，運用其科技裝備從事現場勘查及救援；新聞媒體每日追蹤災情狀況，透過網路、電視與廣播，使全國民眾都直接瞭解與感受災區環境的困難…。這些現象均拜資訊解放所賜。在資訊解放的同時，也教育了社會大眾：如何對事件的始末為全新的思考。更多的團體與個人對同一事件有不同的見解，即使是計程車司機，只要稍加研究，也可以舉出一套言之有物的說理來。

2. 社會階級的重整與新階級的形成

然而，資訊的解放並不意味著社會階級因此而倒置了。事實上，資訊解放的衝擊造成了另一種新的階級的對立：高技術人員與低技術人員間因為對於電腦這項新工具的操縱而產生了新的關係。事實上，從由書籍傳導的書寫資訊到以電視、電影為主的視聽資訊，乃至於現代的多媒體資訊，知識的傳導已經有了很大的變革。新電子傳播體系的出現，具有通達全球、能夠整合所有傳播媒體、以及潛在之互動性等特性，其正在改變，並且也將永遠改變我們的文化。

這種情形變成了；高技術人員接受資訊的層次及範圍，其廣度及深度超過了低技術人員。因為對事物的認知與知識的獲得產生差異結果，使得彼此間的隔閡與落差愈行擴大。有學者即指出這些擁抱高科技的人士，所面臨副作用的是「科技上癮」的徵候一例如生活疏離冷淡、視暴力為正常現象等情形¹⁰。這種科技上癮現象也正是新階級間對立加深的主要原因。

無可諱言的，資訊社會的發展基礎主要是建立在北半球國家的科學和工業實驗室中，其影響具有很強烈的「北半球色彩」。資訊後工業社會的對立不但存在於國內，也在國際上造成了南北國家的另一波對立¹¹。

3. 跨國企業興起、權力轉移與全球化趨勢

電腦工業的興起，帶動新一波企業的發展。這些新一波的企業，經由策略聯盟與合併等方式，發展成跨國的大企業，逐漸掌握了全球金融市場關鍵地位。

隨之而起的，是全球化的問題。儘管許多學者對何謂全球化的意義仍有爭論，但一般而言，經濟市場的全球化卻正在進行

之中。世界貿易組織（The World Trade Organization, WTO）的創立便是一個全球化最明顯的象徵¹²。全球經濟自由化帶來許多正面的結果，使得世界生產力大為增加，但同時也造成了貧富的進一步分化¹³。

日本學者大前研一就指出，在今天無國界世界的全球化經濟體系中，傳統的民族國家已經喪失了參與者的角色。過去我們一向慣用以國家為主體的地圖來描繪經濟活動，但在無國界的經濟中，這樣的地圖卻造成嚴重的誤導，以舊方法來畫地圖已經不管用了¹⁴。全球經濟意味著人類歷史上第一次可以在任何地方生產任何產品，並將其銷往各地¹⁵。更進一步的，也影響到政治權力的重心轉移。

在世界一百大經濟體中，有51個是公司，而非國家。全球化的結果使得這些全球公司的力量越來越大，各國政府為了求得經濟的發展、勞工的就業指數或其他經濟目標的達成，所受制於這些公司的影響也就愈大。全世界富人的前三名財產總和，超過全世界最窮的48個國家—相當於世界國家總數的四分之一的國民生產毛額¹⁶。事實上，許多民主國家的政治權力已經悄然移轉至這些跨國企業。微軟（Microsoft）公司的決策較許多國家政府的政策影響層面來的更廣，這已經成為事實。

全球化是一個範圍廣闊的進程，他受到政治影響力與經濟影響力的聯合推動，並正在使我們所生活的社會組織發生轉變。國家邊界與過去相比，正在不斷地變的模糊。但是，民族國家仍未消亡。政府的活動範圍與其說是隨著全球化的不斷進行而縮小，倒不如說是變得更為擴大了¹⁷。沒有人知道這股全球化趨勢會發展到什麼樣

的地步，整個後工業社會的發展對人類的文化、政治、經濟會造成什麼樣的影響；因為無法預測，所以預測趨勢成為一種流行。這種無主流趨勢的混亂現象，亦顛覆了傳統上的國家概念。

四、國家概念的衝擊

（1）早期的想法

國家的概念被質疑並非是這幾年的事，早期無政府主義的思想，事實上就對國家所存在之概念多有質疑。第一次世界大戰後的德國，因為戰敗而充滿對於國家認同的懷疑；第二次世界大戰後盛行於歐美各國的「國際主義」（internationalism），在聯合國成立時達到了最高峰¹⁸。這些想法雖然都一再修正了國家的概念、功能、權力、與他國的互動等，但就傳統意義上國家成立要件的觀念，卻很少更動。

國家領海的界線、領域的劃分與文化的提倡，雖然歷經多次會議討論、公約簽訂，但國家的基本概念—一定的地域這一點，卻未動分毫。基於傳統的民族國家疆界（borders）劃分還是目前國家疆界的基本原則，各國基於其主權而對入境人口予以規範。這個現象一直到歐洲聯盟的成立，才被打破。

（2）超國家的概念—歐洲聯盟誕生

歐洲聯盟（European Union, EU）的前身為歐洲共同體（European Community），（由法國、西德、義大利、荷蘭、比利時、盧森堡等六國首先於1951年創立「歐洲煤鋼共同體」；隨後於1957年再設「歐洲經濟共同體」「歐洲原子能共同體」等，這三個共同體於1967年正式合併為一。）1992年2月7日「歐體」

各會員國在荷蘭的馬斯垂克（Masstricht）簽署「歐洲聯盟條約」（即一般所稱之「馬斯垂克條約」），旋於翌年11月1日正式生效。原「歐洲共同體」十二個會員國依此條約建立「歐洲聯盟」。

歐洲聯盟帶來的意義，最重要的不是在於它界定了歐洲這樣一個實體，而是他發展出了一套超越於民族國家之上而直接觸及到個人的社會、政治和經濟的制度，並不只是一個區域性的國際組織。歐洲聯盟是一項大膽的嘗試，這個試驗的結果能否成功，仍有待觀察。但毫無疑問的，其已經對於傳統國家疆界的意義做了修正，例如貨物、人員自由遷徙原則與單一市場的建立等，都是例證¹⁹。

（3）虛擬國家

傳統國家意義所受的挑戰，另外一波潮流便是「虛擬國家」的興起。所謂的虛擬是指真實的虛擬（construction of real virtuality），在這個溝通系統中，真實本身（人們物質與象徵的存在）是完全被捕捉的，完整地浸淫在一個虛擬意象的情境中，是一種讓人相信（make believe）的世界，在其中，表象不僅是出現在銀幕中以溝通經驗，表象本身更變成一種經驗²⁰。

所以，虛擬國家並非是虛無的、想像的國度，而是另一種形式的存在。虛擬國家有自己的文化、經濟、政治、語言及規則，與傳統國家最大的區分在於國界的意義上。領土的元素在虛擬國家中是不存在的，也無必要存在。

因著網際網路邊際產業的開發，虛擬國家所能達成之功能及影響亦越來越大。虛擬國家的成員可能來自於世界各地，但有所共同熟悉的語言—英文，有其溝通的字辭及語法。互動式溝通的電子佈告版

（Bulletin Board Systems, BBS）取代了單向式傳播的電視新聞，在虛擬社群（virtual communities）的討論其影響力遠超過以往的傳播媒體。虛擬國家成員有其身份認同，並且強化著他們自己的遊戲規則。虛擬國家所帶來的意識型態改變，也影響了實際生活的價值取向²¹。

四、反射（reflexivity）現象

（1）虛擬國家的反射

按照索羅斯的說法，所謂反射是指思維和思維對象間的一種捷徑（short circuit）。這種情形發生時，參與者的思維受到直接影響，但外在世界卻只受到間接影響。在形塑參與者的自我形象，價值觀和預期心理方面，反射的效力比起其對事情發展過程的效力，毋寧是更普遍、更迅速²²。

這種反射理論用來說明虛擬國家對真實公民生活所造成的影響，該是適合不過的。一旦全民上網的理念成真，虛擬國家文化所造成的影響將改變我們在真實公民社會中的選擇。人民依賴數位化網路的程度增加，亦將改變他們原有對社會所存在之期待。例如，使用公用電腦成為普遍的趨勢後，一些社會問題—例如失業，在其發生之前，將可以迅速提供相關的救濟，而政府部門亦無須再耗時成立單位執行救濟工作²³。於是乎，相關政策的檢討與要求，即與以往的情形迥然不同。

（2）規範的不完整性

事實上，虛擬國家對於傳統的國際法與國內法二分概念，亦造成相當之影響。例如網路發生我國國民造成之國際侵權行為事件，其侵權行為（如發送病毒郵件、不實宣傳）之行為地在台灣，網址則設於美

國，而損害發生於台灣、美國、日本等地。就在台灣的侵權行為部分而言，此一事件究屬涉外案件，抑或國內案件？則可能發生爭議。美國、日本等國是否得以主張其就本案亦有管轄權，亦成疑問。此外如前二年轟動一時的網路「軍火教父」案，亦為著例。

國際間目前並無就網路爭端之處理，為統一規範機構之設立。普遍的作法仍是讓諸各國的內國法規範處理。然而，這類爭端隨著全球網際網路市場的開展，在可預見的未來裏，只會有增無減。各國的國內法是否能跟上變動的腳步，配合修改，仍值得觀察。

以我國為例，相關的網路立法普遍不足。網際網路所帶來的紛雜問題，例如隱私權的侵犯、國際契約爭議、國際刑事犯罪等，現行法律規範亦不完備。科技基本法實施後，對於國家科學技術的發展方向，應符合基本法中之「善盡對環境生態、生命尊嚴及人性倫理之維護義務」原則²⁴，將規範不完整性的負面影響減至最低，此外，亦應儘速制訂相關立法與簽署國際協定，解決此類跨國性之糾紛事件。

(3) 對立或統合的不確定性

反射現象所造成另一項結果是，增加了人們「各自表述」的機會，卻未必增進了人們彼此溝通的距離。譁眾取寵的討論趨向，造成議題焦點模糊，卻往往是網路上被廣泛討論的主題。各自表述的結果並不代表真理越辯越明，反而加深了對立與隔閡；資訊的零碎與切割，使得快速的獲得資訊的方式反而成為吸收資訊的障礙。

雖然媒體已經全球性的整合了，各項資訊亦在全球的網路上流通，但由於商業競爭與集中，造成資訊接受者被區隔與分殊

化。正如學者所言：「我們不是住在一個地球村上，而是住在一個全球性生產、地區性分配、顧客取向的小屋裡」²⁵。選擇性地接受自己所喜好的資訊，而不是廣泛地接受多方面的資訊，成為使用網際網路者—這些虛擬國家的成員普遍的現象。每個人都活在自己虛擬\真實的世界中，離群索居而不自知。這種對立與統合不確定性的反射情形，也影響了現實公民生活上的選擇，人們變得難以溝通、自大與悖離倫理生活起來，造成漸次以虛擬國家的邏輯與文化即是現實社會共同價值的錯覺。

五、結論

綜上所述，有幾點結論是值得我們再省思的：

(1) 傳統國家概念特徵與全球化浪潮係屬對立面。在此浪潮下，國家的功能與意義已經有了相當的改變，超國家組織—如歐盟之產生，使得傳統國家主權堅持的立場受到震撼。如何加入全球化市場而減低貧富分化、文化衝擊的影響，將成為二十一世紀所有國家的共同議題。

(2) 網路社會、虛擬國家的興起，使得各國無法不正視科技發展所可能造成之社會問題。對於未來政府的要求趨勢，應朝向如何提高科技使用效率、從資訊市集中獲得助益，進而重新定義政府之傳統角色²⁶。誠如學者所言，我們所需要的政府是一個有番能力，而且實際從事治理的政府。它不是一個「行政」的政府，而是一個「治理」眾人之事的政府²⁷。

(3) 此外，虛擬國家所產生的反射現象，亦值得我們注意。除了制訂相關之立法與締結國際協定以外，政府若能善盡其網路管理責任，透過教育網路使用者的方

式，運用反射現象的原理，增加虛擬國家「國民」的相互制約性，以統合各項意見，則有關網路資訊、文化等紛亂情形仍非不能處理。進一步地，透過虛擬國家國民間的溝通，亦有助於消弭國際歧見，增進國際和諧。

【註釋】

1. 奧斯丁·倫尼(Austin Ranny)著，倪達仁譯，政治學，雙葉書廊有限公司，頁19。(1995)
2. 陳隆志，當代國際法引論，元照出版社，頁35。(1999年9月)
3. 許宗力，法與國家權力，月旦出版社，頁127參照。(1998年8月)
4. 主要的討論應該是始於Grotius與Huber兩位學者的著作。參考Lea Brilmayer，Conflict of Laws，16(1995)
5. 曼威·柯司特原著，夏鑄九等譯，網路社會之崛起，唐山出版社，頁42-50。(1998年4月)
6. 同前註，頁7。
7. 同前註，頁37。
8. Peter Drucker原著，傅振焜譯，後資本主義社會，時報文化出版，頁150。(1998)
9. 同前註，頁52。
10. 約翰·奈思比(John Naisbitt)原著，尹萍譯，高科技·高思維，時報文化出版，頁20。(1999年12月)
11. 羅馬俱樂部(The Club of Rome)，第一次全球革命，黃孝如譯，時報文化出版，頁61。(1997)
12. William Greider, Global Agenda, <http://www.thenation.com/issue/00131/0131greider.shtml>, Jan. 31 2000.
13. 陶在樸，全球化—被遺忘的競選議題，中國時報 2000.2.15，15版。
14. 大前研一著，李宛蓉譯，民族國家的終結，立緒文化事業，頁17-28。(1998年12月)
15. 余羅(Lester C. Thurow)著，李華夏譯，資本主義的未來，立緒文化事業，頁133。(1998年3月)
16. Jeremy Brecher and Brendan Smith, In Focus: The Global Sustainable Development Resolution, <http://www.foreignpolicy-infocus.org/briefs/vo14/v4n12gsdr.html>, April 1999.
17. 安東尼·紀登斯(Anthony Giddens)著，第三條路，聯經出版社，頁33-39。(1999)
18. Boyd C. Shafer, Face of Nationalism, p231-232, (1972)
19. 邱晃泉、張炳煌合著，歐洲共同體解讀，月旦出版社，頁132。(1993)
20. 同註5，頁383以下。
21. 同註5，頁363以下。
22. 索羅斯(George Soros)原著，全球資本主義危機，聯經出版社，頁7以下。(1998)
23. 這種公共電腦的設置目前已經可以見得到。相關的討論見比爾·蓋茲(Bill Gates)原著，樂為良譯，數位神經系統，商周出版社，頁343以下。(1999)
24. 科技基本法第八條參照。
25. 同註五，頁349以下。
26. 邁可·德托羅斯(Michael L. Dertouzos)原著，羅耀宗譯，資訊新未來，時報出版，頁237。(1997)
27. 歐斯本、蓋伯勒(David Osborne & Ted Gaebler)合著，劉毓玲譯，新政府運動，天下文化出版，頁61。(1997) ◎