建立民間力量的網絡共和國

王力雄 dijinminzhu@gmail.com

僅靠幾年一次的投票體現民間力量,常態往往是無奈;傳統的民間社團要麼過於弱小,要麼被社團精英把持。民間力量 要整合為有組織的全民參與,才能發揮主導作用,實現民主 真義。本案為此構想了基於移動互聯網的遞進自組織系統。

一、民間力量為何需要整合

對「整合」的擔心在於中心化,但是各自為戰的多中心形不成改變現實的 足夠力量。那種多中心仍是以各自的精英為中心。只要政治遊戲規則不變, 人物和組織都脫不開相同邏輯的蛻變。

真正的去中心是人人參與,同時又能形成共識,協調行動。移動互聯網為 人人參與提供了技術基礎,遞進自組織提供形成共識和共同行動的組織機 制。二者結合,可以無限擴大民間力量的整合規模。

規模帶來的合法性是民間最有力的武器——對臺灣而言,人數上萬就有發言權;十萬即對兩黨競爭舉足輕重;百萬則能在現實成為第三力量,直接改變政治……民間因此需要整合,力量出自整合。

二、遞進自組織原理與方法

見《權民一體論》(大塊文化出版)。

三、基於網絡的必要性

傳統整合的問題之一在主持權——主持人如何產生?規則由誰制訂?執行和裁決靠誰?依據是什麼,合法性在哪……因為傳統整合由人操作,規則由人執行,出現各種操縱、規避和鑽營無法避免。主持人往往將整合變成謀私領地,利用主持權阻止對其更換。這樣的整合無法吸引廣大參與者,先天決定了無法增長到代表民間力量的規模,只能停留於自我把玩的小世界。

傳統整合方式的另一問題是難以取得共識。人與人不可能意見完全一致, 相互合作必須靠遵循規則,求同存異。然而人性的執著往往在細枝末節固 執己見,意氣相爭,導致議而不決,決而不行,甚至癱瘓或分裂。 兩個問題都出自人的因素,若將整合基於網絡,便可排除這種人為因素。網絡系統剛性執行既定規則,六親不認,一視同仁,無空可鑽;系統視表決結果為決議,自動授予和收回權限,避免執行難或不執行。即使系統尚有不周之處,只要沒有人為造成的不公,參與者也會保持寬容(如同接受拋硬幣決定)。何況系統還有按民主決策不斷完善規則的途徑。

我的設想是建立一個將協商、決策、動員、合作等功能聚合為一體的網絡系統,給民間力量提供一個可長期立足發展的平臺,一方面用於解決局部和具體的現實議題,一方面整合大規模人群的共識,協調行動,形成一個獨立於政權體系和政黨政治的「網絡共和國」,影響和改變現實政治與社會。

四、網絡共和國

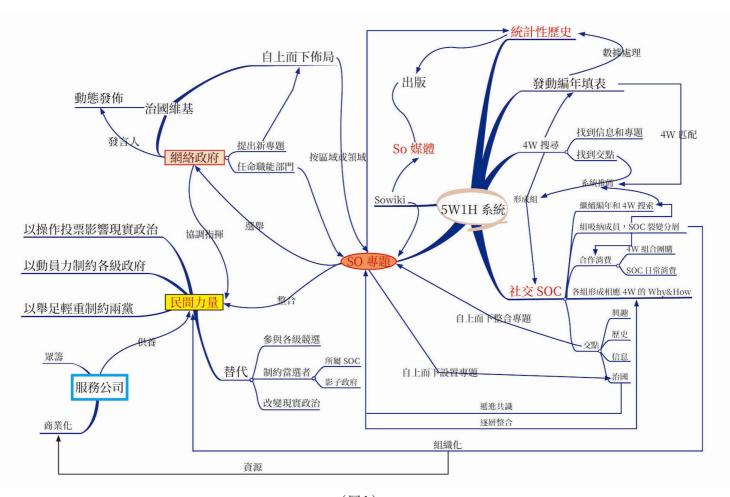


圖1為「網絡共和國」系統之概貌。

其中的「SO媒體」、「統計性歷史」是系統的副產品,各成一體,本文不表。

「服務公司」是線下實體,利用系統凝聚的用戶規模及形成的產品開發商機,維繫系統運轉與升級所需的技術和團隊,對「民間力量」進行供養, 另做專題。

「民間力量」的整合主要由「5W1H系統」、「社交SOC」、「SO專題」、「網絡政府」四個子系統完成。分述如下:

5W1H系統

無權無錢的民間無法形成有剛性約束的傳統組織。在來去自由的互聯網上,如何讓人們自發自願地形成組織並持續凝聚?僅有理念無法支撐,煽起熱情只能一時,需要找到一種日常需要,通過日常的網絡社交即可實現和保持的組織化。

5W1H為when、where、who、what、why、how。

首先構建一種有別以往的搜索功能,頁面同時提供4個輸入框——時、地、人、事(when、where、who、what)供用戶搜索(亦可只搜索其中2W或3W),由系統將其輸入的搜索項與他人輸入過的4W搜索項進行匹配,凡發現有重合(從1W到4W為不同重合度),便會通知發生了重合的各方,由其自願與重合對方做單線或群體交流,就該4w的相關內容進行公開或私下討論。發生交流的各方即被視為與該4w相關的一個專題組,討論內容存檔於統一數據庫。

專題組有人數限額,使之能始終保持在所有成員皆可充分直接交流的範圍。 當人數超出限額,系統便要求專題組分組。分出的組與原組在同一大組 內。

專題組的每個成員除了自我表達,還會以wiki方式形成關於該組的共識,補齊與該組的4W相關的why和how。在5w1h皆齊備後,即形成相關產品——新聞、歷史、人物、觀點、方案等。這種wiki與以往wiki不同在於,任何人所做的參與都需專題組所有成員表決,獲得三分之二多數才會接受。得到的結果可視為全體成員關於該專題的共識。

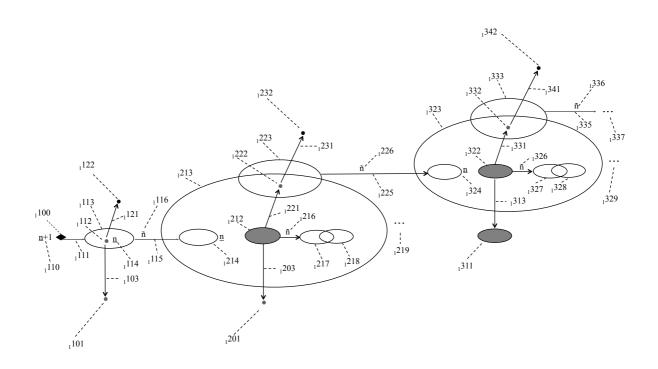
另一個區別是這種wiki是一種自組織wiki(self-organization wiki,簡稱Sowiki),通過不斷地提升整合層次,將小型初級產品逐步整合為大型高級產品。如維基百科只能形成辭條,Sowiki可將辭條整合為節、章、書,實現眾多參與者合作的研究、翻譯和媒體等(詳見後節)。專題完成後專題組可以解散,也可繼續保留,動態跟進該專題的發展。

5W1H可以形成一種新型社交媒體——通過4W搜索,在陌生人中找到歷史交點或興趣交點,以專題組取代朋友圈,在熟人之外找到知己或同道,發展出新型社會關係和社會網絡,把單純的社交變成合作共事和創造產品,並讓每個參與者得到相應收益。這種社交媒體既可滿足尚未開發的另類社交需求,同時能提供商機。

「網絡共和國」的形成之所以要從創建5W1H社交媒體開始,是因為整合民間力量必須聚起足夠規模的人群,5W1H是一種有效的手段。

社交SOC

SOC(Self-Organizing Community)意為自組織社區,在此處指的是通過4W搜索匹配形成的5W1H專題組在規模擴大的過程中,不停留於當下社交媒體的扁平結構,而會形成多層立體結構,既能無限擴大規模,又能始終保持充分溝通與合作。



SOC是過程同時也是結果。作為過程的SOC可以從無到有地建立和擴展, 形成自我管理機制;作為結果的SOC是一個多層結構,通過每層成員在可 充分溝通的單元內進行決策和隨時選舉,實現自下而上的整合。

建立SOC的第一步,需要至少 \underline{n} +1($\underline{1}$ 110)個成員為初始創建者。此為唯一需要在系統外完成的,而後全部活動都在SOC系統內完成,無需外部介入。

n是單元規模的範圍: \underline{n} ≤n < \tilde{n} 。設定n的原則是:每個單元的成員數量不少於 \underline{n} ,否則難以進行有效活動和表決,亦不能大於 \tilde{n} ,否則難以進行充分溝通和實行監管。n的限定是: $\tilde{n}=\underline{n}^2$,即n的上限等於n下限的平方,以保證在達到n的上限、分出符合n下限數目的組時,每組所含的單元(成員或組)數目都滿足n的下限。

由不少於 $\underline{n}+1$ (1110)的人所創建的啟動單元 (1113),在選舉出組長 (1122)後,單元內的成員 (1112)等於 \underline{n} (1114)。

灰色圓點1112、1222、1332、1101、1201各自代表同範圍(層級)的任一成員,其狀況對同範圍的所有成員都適用;灰色橢圓1212、1322、1311代表同範圍的任一單元,其狀況對同範圍的所有單元都適用。

各單元以表決方式決定內部事務,包括選舉組長(1121)和吸收新成員(1103)。在同一範圍(如1213)內,下級單元(如1214、1217、1218)選舉的組長(如1222)組成上級單元(如1223),作為上級單元的成員參與該上級單元的管理。此時的1222具有雙重身份,既承擔下級單元之組長的所有權利和責任,同時也承擔作為上級單元之成員的所有權利和責任。

在需要以表決方式進行決策時,票權計算的預設規則是:組長在上級單元 參與表決的票權,等於選舉其的單元之下屬各單元全體成員之總數。組長 在其當選單元參與表決的票權,等於其當選單元的組員之平均票權。

各層組長(1122,1222,1232,1332,1342……)皆由其所屬單元之成員選舉產生,選舉可隨時進行,以新的當選者更換原當選者。在進行改選時,原當選者不得參加選舉。

在單元形成決議後,單元當選者為決策執行人。每個單元的決議對其屬下 的簇所覆蓋的各層次所有單元和成員皆有效。

SOC的基層單元可以吸納系統外的個體 (1101,1201) 為成員,或由該單元成員介紹 (是創建SOC初始階段的推薦方式),或自我介紹,然後由單元成員表決,根據設定,獲得一定比例多數 (1100) 的贊成,該個體即會被系統納入該單元,自動得到與單元其他成員同樣的權限和義務。

當初始單元(1113)的成員數達到ñ(1116)時,系統進入分組程序(1115)。由於這時上面沒有層次和單元,須分成不少於n的單元,每個單元的成員數亦不低於n。在分組過程中,成員之間可自由組合。根據設定,如果反復若干次(1110)後,仍然有成員數達不到n的單元,系統將停止自由組合,進行隨機分組,以保證每個單元的成員數不低於n。

後面有 \underline{n} 跟隨的橢圓($\underline{1}214$ 、 $\underline{1}324$)代表 \underline{n} 個單元,且其中每個單元之成員數都不少於 \underline{n} 。單元 $\underline{1}113$ 在其成員達到 \tilde{n} ($\underline{1}116$)後分成 \underline{n} 個單元($\underline{1}214$),進一步組成更大的單元($\underline{1}213$)。 $\underline{1}212$ 代表組成 $\underline{1}213$ 內的任一單元。 $\underline{1}222$ 代表 $\underline{1}213$ 內的任一單元所選舉的組長。

1223是由1213內的所有單元選舉的組長們組成的高一層單元。SOC由此增加了新層次。在1213範圍中身為組長者,是組成1223的成員,1222即具有這種雙重身份。

1232是由組成1223的成員選出的更高一層組長。

需要強調的規則是:在SOC中,上級組長不得兼任下級組長,也不再是下級單元成員。如單元1113的成員達到ñ時所分出的1214組中,不包括1113的組長1122,這使得1122正好可以填充新產生的上級組長1232的位置。當然,1232具體由誰擔任是1223單元選舉的結果。如果1122沒有當選,由1214諸單元中的某個成員當選,則當選者須離開所在單元,而該單元人數因此低於n,則由落選的1122填補,成為該單元成員。

組成1213的任一單元,其成員達到ñ(1216)時,再度進入分組程序。由於這時上面已經有了層次和單元(1223),所以此時只需分出兩個單元(1217、1218)即可滿足n<ñ的要求,分出的每個單元之成員同樣不得少於n。新分出的單元也會各自選舉組長加入1223。當1223內的組長數量亦達到ñ(1226)時,因為上面沒有層次和單元,因此仍需分成(1225)n個單元,且每個單元的下級單元數不少於n(1324)。

這種分組可通過協商進行自由組合。若反復若干次(1100)仍然有下級單元達不到n的單元,系統將停止自由組合,進行隨機分組,以保證每個單元的下級單元數不低於n。隨著1223被分組,1213也會隨之被分為數個同類單元,結構相同,遵循同樣規則。1219表示那種同類單元的並列。

1223分成的n個單元(1324)組成更大範圍(1323),各單元選舉組長(如1322選舉1332),由組長組成更高層次的單元(1333),進一步選舉組長(1342)。

1311 可以是本SOC內部要求轉組的單元或簇,也可以是同一平臺上的其他 SOC結構,只要1322的成員以表決(1100)通過,該SOC結構的當選者便可成為1322的成員,該SOC結構也就和1322直接下屬的其他SOC結構,納入了同一體系之中,成為比1322低一級的SOC結構(單元或簇)

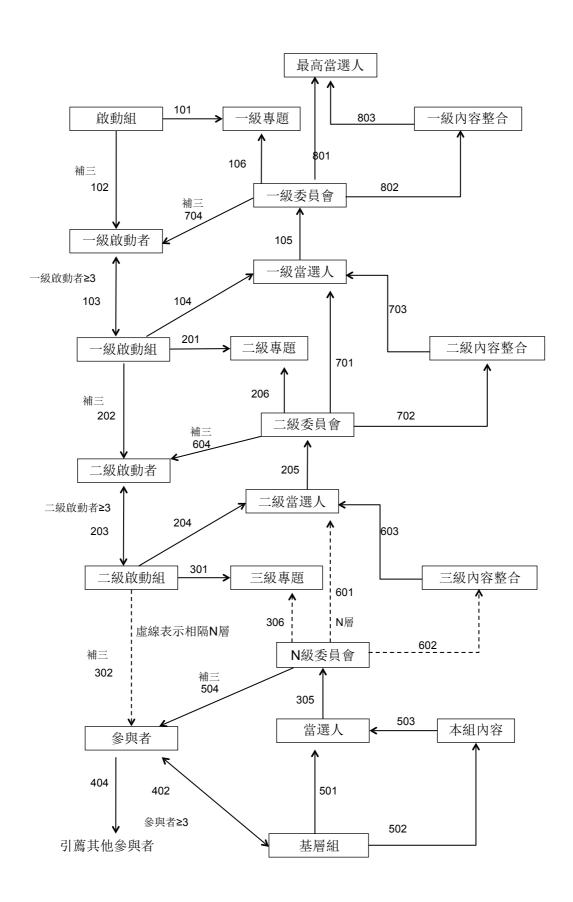
以上描述的是一種遞歸關係,只要SOC的基層單元不斷吸收新成員,就會導致不斷分出新組,進而不斷形成新的上級組,SOC的規模和層次也就會不斷擴大。

SO (自組織) 專題

5W1H是自組織形成的專題,當初始參與者超出限額時,SOC功能會將其分為同屬一個大組下的不同組,各自側重專題的不同側面或分支。同時系統會通過匹配,推薦同類或相關的專題組,促使組與組進行合作。方式是,各專題組選舉的組長組成上層組,由各組長將各組形成共識的成果帶到上層組以Sowiki方式(見下節)進行整合。如此形成不斷擴大整合的SOC。

這種整合可以提供質量可靠的深度新聞、合作研究,民意調查、專著和譯注,以及自組織媒體、對當代歷史的調查挖掘等產品。

圖1顯示「SO專題」在網絡共和國的形成中處於中心位置,由其連接或推動其他幾個部分。SO專題可以自下而上形成——利用5W1H系統形成的社交群體討論共同關注的專題,隨規模擴大進行分組分層,形成針對該專題的SOC;也可自上而下地推動SO專題。從圖3可看到流程——先經圖左的自上而下佈局,再經圖右自下而上整合(線段標號的頭一位數字表示順序)。

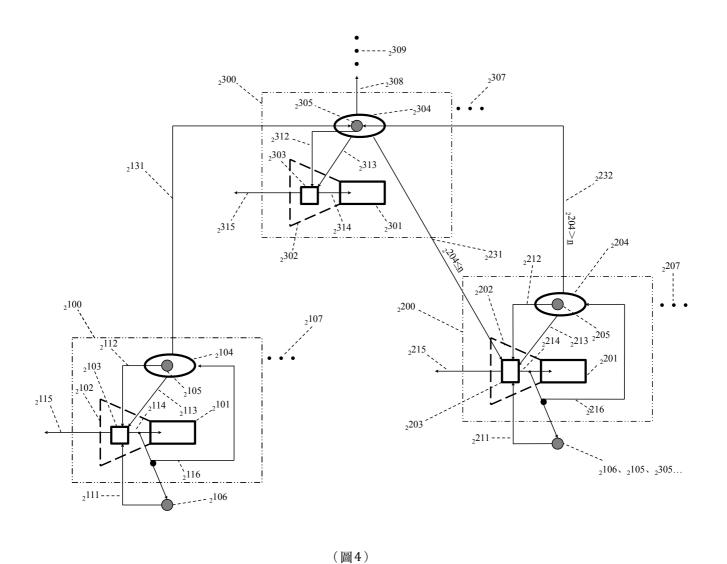


流程說明如下:

- 1. 啟動組由不少於3人的發起者擔任。
- 2. 由啟動組設定**一級議題**(101),分歧無法解決時以三分之二多數決定(此為普遍原則,以下不重複)。
- 3. 啟動組為每個一級議題選擇**一級啟動者**(102)。啟動者擁有所屬組的提議權和表決權。
- 4. 「補三」含義是,在一級啟動者不夠3人時,表決時啟動組成員要參與表決。
- 5. 一級啟動者達到3人時,啟動組與該一級議題脫鉤。由一級啟動者組成該題目的**一級啟動組**(103向下箭頭)。
- 6. 由該一級啟動組繼續吸收本組的一級啟動者(103向上箭頭)。
- 7. 該一級啟動組選舉本組的**一級當選人**(104)。此結構中的所有選舉 皆可隨時重選更換,以下不重複。
- 8. 所有一級當選人組成一級委員會(105)。
- 9. 啟動階段的一級委員會可隨時調整啟動組設定的一級議題(106), 並以「補三」原則為新增加的議題選擇一級啟動者(107)。
- 10. 向下佈局的各層無論有幾層,每層皆重複上述步驟。如:每個一級議題的一級啟動組佈設本議題下的二級議題(201)→以「補三」方式為二級議題尋找二級啟動者(202)→二級啟動者達到3人時組成二級啟動組(203向下箭頭)→二級啟動組吸收本組二級啟動者(203向上箭頭)→每個二級啟動組選舉本組的二級當選人(組長)(204)→所有二級當選人組成二級委員會(205)→二級委員會調整一級啟動組設定的二級議題(206),並「補三」選擇相應的二級啟動者(207)。
- 11.注:上級啟動組的成員可以自願退居下級專題啟動者,與被選出的其他下級啟動者共同組成該下級專題的啟動組。但是在所有下級啟動組皆達到3人可以脫鉤前,仍要履行上級啟動組職責。待所有下級啟動組脫鉤後,上級啟動組解散,沒有選擇下級啟動組的上級啟動者退出。解散的啟動組之當選人和委員會也相應解散。
- 12. 圖中的虛線示意中間有省略的層次。
- 13. 直到所有基層專題組形成後,啟動過程結束,各層啟動者亦逐層下到 基層專題組。這是把籠統的題目逐層細化為具體問題的過程,是建立

- 研究結構,不是研究。真正的研究是從基層專題組開始。此時每個基層專題組是獨立的。下一步需要進入自下而上逐層整合的過程。
- 14. 基層流程是:基層之上的啟動組以「補三」方式選擇基層專題的**參與** 者(302);參與者達到三人時成立**基層組**(402向下箭頭);
- 15. 基層組的討論產生本組內容(502),選舉本組當選人(501);本 組當選人組成N級委員會(305);並將本組內容帶到N級委員會 (503—305),通過委員會的討論形成上一級整合,如圖中的三級 內容整合(602)。
- 16. 凡自下而上的選舉和表決,每個投票者d票權為其下屬所有分支的總人數。
- 17. N級委員會可以對所在層次的專題設置進行調整 (306),並對新增加的專題以補三方式選擇參與者,直到形成該專題組。
- 18. N級委員會選舉當選人(601),當選人組成上一級委員會(205), 上級委員會繼續整合下級專題的內容(603-205-702);往上各層均 重複15、16所述流程。
- 19. 每一層的專題組和委員會當選人,對內代表專題組或委員會參與上一級內容整合,對外代表專題組或委員會發言。委員會當選人與啟動階段的啟動組當選人不一定一致。
- 20. 自下而上的委員會不像啟動階段的委員會隨啟動組的解散而消失,而 會長期存在,不斷提出新的專題,組成新的專題組;促使已有專題進 行升級,跟隨情況動態發展,重新整合,再推動上級的整合升級。
- 21. 最高層(一級委員會)推出最高當選人(801),對外發言,闡述總體整合。其受一級委員會制約。
- 22. 不同群體之間進行聯合,由各自的當選人組成上一級委員會即可實現, 其他規則皆同。

Sowiki



Sowiki(Self-Organizing Wiki)可視為SOC與wiki功能的結合,是整合專題內容的方法。參與者運用wiki功能對基層SO專題進行參與,由該單元成員對其參與內容表決通過。如果參與者不是該單元成員,在其所做的參與被表決接受時,系統自動授權其即成為該單元成員。如此不斷吸納參與者,逐步擴大SO專題。

基層單元

圖4中的2101是該單元所有成員利用wiki方式共同參與所形成的專題。專題內容是動態更新的,隨時可以因為新的參與而變化。2104是創建、整合與管理2101的小組。任何對2101的參與,需要2104的成員進行表決(2113),得到多數成員贊成後才能生效。這是Sowiki的基本規則。

對2101的參與可以來自兩個方向。一是由2104的成員(灰色圓點2105代表2104中的任一成員)進行的參與2112。另一個方向的參與2111來自單元之外的個體,灰色圓點2106代表同類型個體中的任一個,這種個體可以是本專題內其他組的成員,也可以是本專題外的其他個體。

任何參與的具體內容2103都不會立刻被專題(2101)接納,而是處於暫存的wiki編輯狀態(2102)中,等待2104表決。表決通過,2103可以進入2101而生效(2114);表決未通過,2103被淘汰(2115)

單元之外的個體2106從基層單元進行參與(凡上層單元只有其單元成員才能對該單元進行參與)。其參與的內容由2104表決(2113)通過,參與生效的同時,參與的個體2106自動成為本單元組(2104)的成員,如分別指向2106和2104的線2116所示。

基層單元也可不對外開放,只允許內部成員參與。這時只需限定₂106必須 具有成員的身份即可。

2107表示,與2100類似的結構,在其所屬的上層結構2300之下,同時並存 多個。(圖中2207、2307各自表示多個同類結構的並存)

上層單元

上層單元 $_2300$ 與 $_2100$ 結構相同,也由單元組($_2304$)、項目($_2301$)和 Wiki狀態($_2302$)三部分組成。

2300 中的組(2304)是由下級組(2104、2107)選舉(2113)的組長們(2305)組成的。所選舉的組長,自動成為上級單元2304的成員,繼續選舉組長,其當選者將進入更上一層單元(如2308示)。基層以上的任何單元之成員,都是下級單元的當選者。——這是SOC的規則。

除了基層單元的項目內容可以由單元以外的個體進行修改,其他層次的項目內容,只能由所屬單元的成員進行修改。如對2300的項目2301,只有2304的成員可以修改。但根據設定,某些單元或所有單元可以進行不修改項目內容的參與(瀏覽、討論等)。這種「遞進修改權」對每層都相同。而無論在哪個層次所做的修改,皆需所屬單元之成員表決通過後,才能生效。

例如下級組的組長(2305)會根據上一層項目(2301)所要求的內容,將自己單元(如2100、2107)的項目內容(2101)進行符合2301的調整,其調整結果2303處於暫存的wiki編輯狀態(2302),需要經過2304表決。表決通過,2303可以進入2301而生效(2314);表決未通過,需下級組長及其所屬的下級單元對其做進一步的調整後,再付表決,直到通過。

當組成2304的每個下級單元之項目內容都進入了2301之後,更新與整合繼續動態地保持,2304的每個成員(即下級組組長)隨時可對2301的任何部分(包括其他下級組送進2301的內容)進行修改,其修改也是以暫存的Wiki狀態提交,由單元表決。對這種修改,表決通過生效(2314),未通過的則淘汰(2315)。

系統中整合的層次不斷提高。以共同寫書舉例,如果把2101比作段落,2301就是多個不同段落整合成的節。這種層次不斷向上,規則相同,只是整合面不斷擴大——節整合為章、章整合為卷……2309即代表這種上升過程。

創建新單元

利用創建新單元的方式,可以根據需求自我擴展結構,實現動態發展。具體流程是:

系統中類似2105、2305、2106的任何個體,都可向某個既定單元(如2304)申請,在其下創建新單元(如204)及相應的結構(如200)。新單元的項目(如201)應該是既定單元之項目(如2301)的分支,新單元將作為從屬既定單元的子單元。既定單元的成員(如2304)需要對創建該新單元的申請進行表決。表決通過,新單元啟動,申請者隨之成為新單元的初始成員。

無論新單元在哪個層次的單元之下創建,因為其下尚無層次,其性質便屬基層單元。新單元之外的個體(2105、2305、2106)皆可對其項目內容(201)進行參與(211)。參與(203)以暫存的Wiki狀態提交,等待表決。單元成員205提交(2212)的參與(203)也同樣需要表決。

在新單元的的成員數< \underline{n} 時,不能進行表決,這時對參與($_2203$)的表決由其上級組(如 $_2304$)進行($_2231$)。表決通過,參與生效($_2214$),未通過則淘汰($_2215$)。直到新單元的成員數達到 $_2\underline{n}$ 時,表決權自動從上級單元轉移到新單元,新單元也有權選舉組長,其組長將加入 $_2304$ (如 $_2232$ 所示)。此後 $_2304$ 將不再介入 $_2204$ 的活動, $_2200$ 的運行也將與 $_2100$ 相同。

無論是上級表決還是新單元自身表決,只要所進行的參與得到通過被接受, 尚未成為新單元成員的參與者將自動被賦予新單元成員的資格和權限 (2216)。 Sowiki具有Wikipedia相同的開放性、低門檻、透明流程,以及吸納參與者和組成大規模社群的能力,Sowiki優越之處在於整合。如果形容Wikipedia是分別寫詞條,Sowiki則是共同寫書。Wikipedia的缺乏審查監管,難以約束偏執、惡搞和別有用心行為等問題,Sowiki都會解決,使網上群體協作的水平和質量得到提高。

網絡政府

「網絡政府」是對「社交SOC」、「SO專題」、「Sowiki」的綜合應用,由「網絡共和國」的成員(參與者)以SOC的逐層遞選產生。

首先由系統對所有參與者按居住地、工作地進行匹配,形成與現實政治區劃一致的地域「社交SOC」和「SO專題」。參與者可在相應「SO專題」提供信息、創建議題、參與討論並進行選舉。當選者則按SOC規則,用「Sowiki」方法把所屬組的內容帶到上級組整合,選舉上級組負責人……形成鄉鎮一縣一市一國的自下而上結構。每個行政區最高層次的專題組即為該行政區的網絡政府。每級網絡政府的當選人遞進地組成上級網絡政府,直至形成網絡共和國中央政府。

網絡政府可根據需要隨時啟動新專題,新專題或按區域或按領域,由網絡 政府自上而下從大到小進行佈局,再進入自下而上的SO專題之進程。

各級網絡政府與所在行政區的現實政府並立,設置與現實政府相同的機構和職位(皆以SOC方式產生和任命)。網絡共和國中央政府設立與國家相同的機構和職務。網絡政府與現實政府同步運轉。網絡政府以SO專題方式模擬執政,經過自上而下佈局和自下而上整合,進行立法、決策,針對現實政府的執政分析評估,提出批評建議(在圖1中以「維基治國」表示)。網絡共和國中央政府對外作為網絡共和國的代表,對內作為網絡共和國的協調者。

五、網絡共和國如何參與現實

只有民主社會才有建立網絡共和國的條件,但民主社會有沒有建立網絡共和國的必要?網絡共和國正是為了解決當代民主的政體——代議制的問題。我在《權民一體論》一書對代議制問題有比較詳細的討論,其問題的核心在於民眾不能參與社會管理,權力只能委託給權力集團。儘管當權者是經選舉產生,然而經常的情況是政客在過大的民主規模中,利用政治手段和包裝技巧,操縱民意贏得選舉,再利用權力把持權力。而民眾除了幾年一次選舉,對權力集團基本無可奈何。網絡共和國則是讓所有成員隨時參與,雖然只參與自身所處的小規模局部,但SOC結構能將所有局部的參與凝聚在一起,形成總體共識,並推出網絡政府,時刻參與現實政治。

從原理上,SOC結構產生的網絡政府具有比代議制政府更高的合法性和代表性。關鍵要看納入成員的規模。僅靠政治理念的認同擴大規模有限,網絡共和國靠的是4W搜索、5W1H社交、SO專題、SOC結構、Sowiki合作、治國維基、網絡政府等提供的各種聯繫、聚集與整合,具有日常價值,因此具有自下而上自行擴大規模的自發動力。這是互聯網時代的新路徑,代表未來的政治方向。只要開發這樣一個平臺投放於互聯網,能在較短時間達到相當規模。

因為選票決定權力,民意在代議制中本是最有影響力的因素,但是因為只有人群達到相當規模、並能表達共識時才被視為民意,那離不開組織化,而以往的組織化成本高,且與組織規模成正比,民間力量無法承擔(暫不談組織形成後即會被精英把持),因此除了數年一次的選舉能規模化體現民意,其他時間的民意表達只能停留於民調數據或局部的集會遊行,民意的共識與規模都處於模糊狀態,可被任意解讀,對權力集團就無法起到制約作用。

網絡共和國的組織成本低,利用網絡的溝通、協商、決議和動員機制便捷 迅速,SOC結構產生的網絡政府有充分的代表性,以SO專題整合形成的共 識能夠清晰呈現和表達,因此只要網絡共和國具備了一定規模,便可成為 現實中舉足輕重的政治力量,時刻發揮影響力,反過來進一步促進規模擴 大。

網絡共和國的系統要基於移動互聯網,以個人手機為主要終端,給參與者最大即時性和方便性。形成的過程可從小到大,但須始終有全局設計。與大型社交媒體合作開展「4W搜索」,對推廣將有事半功倍之效。

所謂參與不一定都是針對政治,如基層的專題可以只跟日常生活有關,類似鄰里互助、物業管理、合作消費等項目,甚至提供諸如日記或買菜記帳的功能,那些信息經過統計處理,便可成為高層次SO專題的第一手信息。基層SOC單元是形成SOC結構的基礎。對4W搜索,可用「尋找生命交點」

吸引人們填寫自己或家人的編年大事(見圖1)。達到一定數量後可能出現各種4W匹配,組合出多種專題,不乏奇遇,進一步吸引人參與。

如果利用各種傳播方式讓民眾瞭解網絡政府的模擬執政,對其理念、能力和人物產生信任。待時機成熟,網絡政府的當選人便可參加相應地域的現實公職選舉,由網絡共和國提供競選支持。若能當選,網絡政府的模擬執政可嘗試於現實執政,改變現實政治,網絡共和國在此過程中始終提供信息、民意與研究方面的支持。

只要能夠聚集足夠規模的人群,網絡也會產生商機,因此網絡共和國不會 單純燒錢,有諸多項目實現收益。成立專門的服務公司是為防止公益與商 業的衝突,服務公司一方面利用網絡共和國的項目進行商業經營,一方面 成為網絡共和國長久持續的技術和經濟保證。

(完)