

# 虚拟社会分层——兼与现实社会分层比较

胡建国<sup>1</sup>, 博昊渊<sup>2</sup>

(1. 北京工业大学 首都社会建设与社会管理协同创新中心, 北京 100124;

2. 北京工业大学 人文社会科学学院, 北京 100124)

[摘要] 人类历次科技革命都对社会形态产生了巨大影响, 今天信息技术革命对社会形态的显著影响表现为虚拟社会的兴起, 使得社会存在两副社会结构: 现实社会结构与虚拟社会结构。论题基于社会分层视角, 对虚拟社会结构展开实证研究, 将虚拟社会结构分为五个阶层, 并对照其现实社会分层位置, 研究发现虚拟社会分层将那些现实社会底层推向虚拟社会上层, 而现实社会上层则处于虚拟社会底层。这种阶层位置倒置对现实社会秩序产生强烈的冲击, 这也正是今天社会治理的重要面向。

[关键词] 虚拟社会; 社会分层; 社会冲突; 社会秩序

[中图分类号] C912 [文献标志码] A [文章编号] 1004-1710(2014)04-0090-08

## 一、问题的提出

今天人们在思考社会秩序何以可能时, 无法回避的一个现实是, 伴随着虚拟社会的兴起, 网络力量对现实社会秩序的影响正在日益显现。对此, 不能不将社会秩序置于虚拟社会中思考。

虚拟社会的兴起是后工业社会以来社会形态最为深刻的变化, 正如人类历次科技革命深刻改变经济结构与社会结构从而塑造新的社会形态那样, 今天伴随着信息技术革命出现的虚拟社会, 正在世界范围深刻影响甚至是改变着人类经济结构与社会结构。对此, 一些经典理论家们早在虚拟社会兴起之前曾预言过新兴技术的出现可能会导致社会分层规则的改变, 社会结构由此变异出现新的等级划分, 社会权力结构将发生重大变化, 社会分层与权力系统将知识这一稀缺资源的分配为基础, 这使得以生产资料所有、职业、财富、权力、文化等为主要依据建构起来的传统社会分层体系及社会秩序发生动摇<sup>[1-2]</sup>。Alain Touraine 认为, 在后工业社会的阶级结构中, 诸如科学家、技术专家这样的人, 占据了经济社会活动的中枢位置<sup>[3-4]</sup>。事实上, 在虚拟社会到来的今天, 人们也越来越强烈地感受到信息技术革命所创造的大量新的财富, 使得那些技术精英成为社会新的财富英雄, 取代原来的工业资本家<sup>[5]</sup>。

那么, 人们不禁想追问的是, 信息技术革命对社会分层的改造所塑造出来的新的社会精英, 会不会成为人类社会的新的统治阶级? 现实人类社会的组织、结构、制度以及文化价值体系是否会因此产生重大变革<sup>[6-7]</sup>? 对此, 今天人们越来越强烈地感受到信息技术革命对整个现实社会分层体系的全新塑造, 也强烈地感受到在网络中新兴的社会力量正在快速崛起, 他们掌握着网络世界的话语权, 他们对现实社会秩序发起冲击, 这似乎正在证实理论家们曾经的预言。本文试就此进行探讨。本文分析使用数据系 2013 年通过爱调研网络调查平台对网民进行的网络随机调查, 共采集到 467 个样本。样本结构为男性占 53.1%, 女性占 46.9%; 平均年龄为 28.9 岁(标准差为 13.0 岁); 研究生学历占 15.6%, 大学本科及大专学历占 56.5%, 大学以下学历占 27.9%; 党政干部占 13.5%, 私营企业主占 9.6%, 经理人员占 11.6%。

[收稿日期] 2014-04-01

[基金项目] 2012 年北京市自然科学基金项目(9122002); 2013 年北京市社会科学基金重大项目(13ZDA06); 2013 年北京市人才强教“拔尖人才”支持项目; 2013 年中共北京市委社工委购买服务项目

[作者简介] 胡建国(1973-) 男, 山东青岛人, 北京工业大学首都社会建设与社会管理协同创新中心教授, 博士, 研究方向为社会分层与社会流动、劳动社会学。

## 二、虚拟社会分层及与现实社会分层比较

在社会分层理论中,权力一直是社会分层的重要依据,例如统治阶级与被统治阶级,管理阶级与被管理阶级,便是在权力占有下的阶级划分类型。正如前文所述,对于后工业社会阶层结构的变化,经典理论家们曾预想过新兴技术的出现可能会导致社会分层规则的改变,社会结构由此变异出现新的等级划分,今天人们越来越强烈地感受到信息技术革命对整个现实社会分层体系的全新塑造。可以说,网络技术的快速发展使得传统权威及秩序受到挑战,由此引发社会冲突与变革,正在成为今天这个时代的重要特征。对于虚拟社会分层,本文依据网络权力的大小,将虚拟社会阶层划分为管理员、版主、VIP 会员、一般会员和游客五个等级,如图 1 所示。

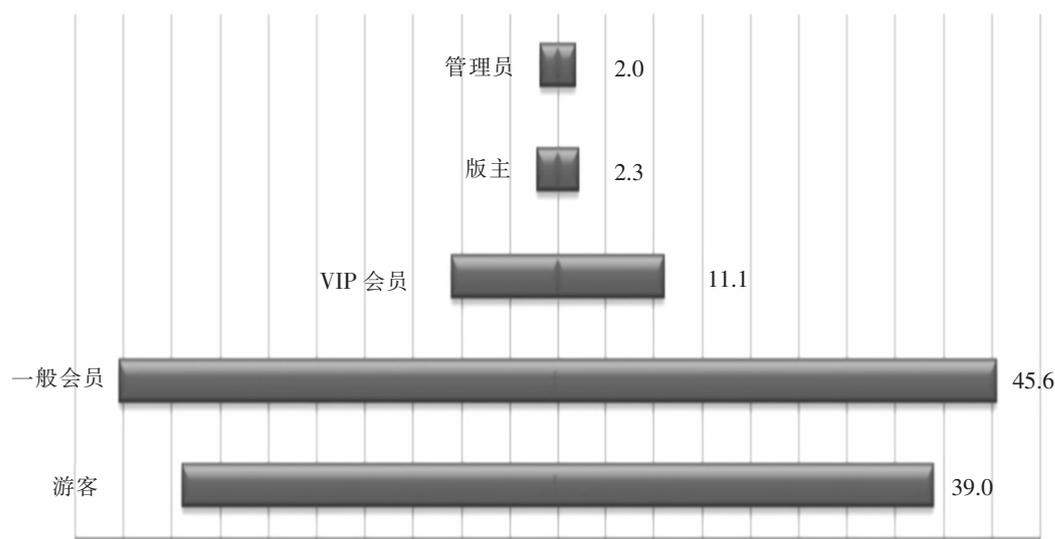


图 1 虚拟社会阶层结构(%)

第一,管理员阶层:是基于网站技术层面的管理员,就是网站负责人,在虚拟社会中他们拥有最高权限设置网站各方面的事务,属于虚拟社会中的上层。

第二,版主阶层:是基于网站内容层面的负责人,他们拥有较大的权力对网站内容上进行管理,发布和删减网络信息,发起网络活动,引导网络舆论导向,他们属于虚拟社会中的中上层。

第三,VIP 会员阶层:是指网站注册会员并享有较大权力和承担较高义务的成员,他们属于虚拟社会的中层。

第四,一般会员阶层:是网站注册会员并享有基本权力和承担基本义务的成员。和 VIP 会员阶层相比,他们所享受的权力与义务要少得多,他们属于虚拟社会的中下层。

第五,游客阶层:是指网络中的普通游客,他们在网络中的活动没有具体的权力与义务的约束,他们更多地是网络信息的接受者,他们处于虚拟社会的边缘,属于底层。

总体来看,网络社会结构整体上呈现出类似于“金字塔”的结构,掌握网络权力与话语权的网络社会上层群体仅占到 5.3%,处于网络社会中间层群体的占到 11.1%,而网络社会下层群体占 84.6%。这表明网络社会中网络权力高度集中,话语权掌握在少数群体手中的特征。事实上,笔者更为关心的是,虚拟社会各阶层在现实社会中都主要是哪些群体?对此,笔者进一步展开分析,列出了虚拟社会各阶层在现实社会中的主要阶层群体来源,具体情况见表 1。

表 1 虚拟社会阶层的现实社会阶层来源

现实社会阶层	游客	一般会员	VIP 会员	版主	管理员	合计
国家与社会管理者	74.5	19.6	5.9	/	/	100.0
私营企业主	33.3	51.5	15.2	/	/	100.0
经理人员	28.6	57.1	14.3	/	/	100.0
专业技术人员	28.8	53.8	11.3	3.8	2.5	100.0
办事人员	26.7	60.0	11.1	2.2	/	100.0
个体户	15.4	30.8	38.5	15.4	/	100.0
商业服务业员工	42.9	42.9	7.1	/	7.1	100.0
工人	55.6	44.4	/	/	/	100.0
农业劳动者	/	50.0	/	/	50.0	100.0
无业失业半失业人员	45.0	35.0	5.0	5.0	10.0	100.0
平均	39.0	45.6	11.1	2.3	2.0	100.0

注： $\chi^2 = 105.986$   $df = 40$   $p < 0.05$

从表 1 交互分析  $\chi^2$  检验结果来看,虚拟社会各阶层的现实群体构成存在着显著的差异。首先,现实社会中的优势阶层群体在虚拟社会分层体系中多处于边缘的底层位置。有 74.5% 的党政干部受访者表示在虚拟社会中其处于游客一类,其虚拟社会地位相对较低;同样有 86.8% 的私营企业主阶层和 85.7% 的经理人员阶层在虚拟社会中属于游客与一般会员。其次,现实社会中的边缘阶层群体在虚拟社会分层体系中占据着明显的优势阶层位置。从表 1 中发现,网络管理员和版主主要来自于专业技术人员、农民、商业服务业员工、个体户、办事人员和无业失业者人员。可见,现实社会中的中下社会阶层,在虚拟社会中扮演着管理者角色,处于虚拟社会的中上层,其虚拟社会地位和现实社会相比,出现了明显的提升。

由此,笔者发现一个值得关注的现实,在虚拟社会分层中现实社会各阶层的现实社会地位在虚拟社会中发生倒置(见图 2)。具体表现在:第一,现实社会中的上层(诸如国家与社会管理者阶层、私营企业主阶层和经理人员阶层)在虚拟社会中处于底层位置;第二,现实社会中的中层、中下层和下层群体在虚拟社会中的位置都获得了不同程度的提升,其中以现实社会中的底层群体(诸如无业失业人员群体)提升幅度最明显,其部分群体成员已经在虚拟社会现有分层体系中处于上层网络管理员位置。

另外,专业技术人员在虚拟社会分层中普遍地存在于各虚拟社会阶层中,这表明专业技术人员在虚拟社会中呈现出离散分布的特征。事实上,在现实社会中,专业技术人员是异质化很强的阶层,其社会地位分布同样离散——精英部分处于社会上层,而普通成员则处于社会中下层位置,同时社会体制的分割,也将专业技术人员分为体制内和体制外的不同群体,他们的经济社会地位亦同样存在差异<sup>[8-9]</sup>。在这一现象上,虚拟社会与现实社会中呈现出相似的特征。

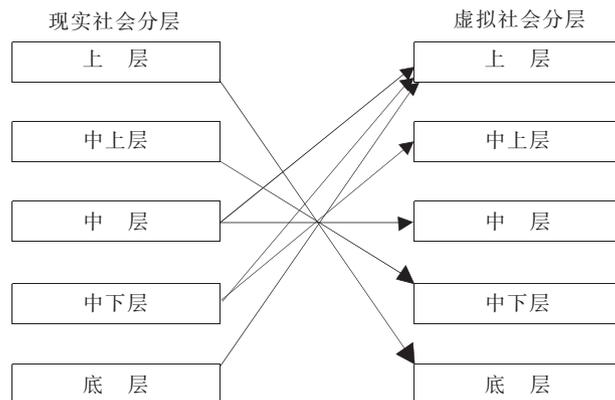


图 2 虚拟社会分层机制下的现实社会客观阶层位置倒置

笔者进一步对虚拟社会各阶层的现实社会地位指数进行了统计,表2列出了虚拟社会各阶层的现实社会职业地位指数(职业地位越高,相关的指数也越高)。结果进一步表明:虚拟社会与现实社会阶层位置之间发生倒置。虚拟社会上层(管理员)的现实社会地位指数只有4.17;虚拟社会中上层(版主)的现实社会地位指数仅为6.29;虚拟社会分层中VIP会员的现实社会地位指数7.97;而一般会员和游客则最高,分别是7.71和8.12。可以看出,虚拟社会各阶层的现实社会地位指数,与他们在虚拟社会中的地位呈现出明显的负相关——随着虚拟社会阶层地位的上升,其现实社会地位指数不断下降。因此,可以看出现实社会阶层在虚拟社会分层体系下确实发生了阶层位移,现实社会底层在虚拟社会实现了“向上社会流动”,掌握了一定的网络权力;相反,现实社会上层在虚拟社会中则滑落至底层位置。

表2 虚拟社会阶层的现实职业地位指数

网络阶层	现实社会地位指数
管理员	4.17
版主	6.29
VIP 会员	7.97
一般会员	7.71
游客	8.12
平均	7.80

注:现实社会阶层职业地位指数:无业失业人员=1;农民=2;农民工=3;产业工人=4;商业服务业员工=5;个体户=6;办事人员=7;专业技术人员经理人员=8;经理人员=9;私营企业主=10;党政干部=11。

### 三、虚拟社会各阶层的意识与行为

在社会分层中,主观地位认同具有重要的分析意义,因为一个阶级的形成并不简单地取决于阶级成员是否形成大体相近的客观阶级地位,更关键在于是否形成相同的阶级意识,这首先表现在其成员之间是否具有相互的身份认同,以及其成员是否意识到他们具有共同的利益。因此,考查一个阶级的阶级意识,需要测量其身份认同和利益意识<sup>[10]</sup>。

首先,笔者分析了虚拟社会各阶层的现实地位主观认同情况(见表3)。从统计结果来看,虚拟社会各阶层的现实地位主观认同存在着显著的差异,这主要表现在:虚拟社会中的底层(游客)对其现实社会中的地位归属认同,更倾向于认为自己属于社会的上层,对此有40.3%的被调查网络游客认为自己属于社会上层,相反认为自己属于下层的仅占3.4%;与此形成鲜明反差的是,虚拟社会中的上层(管理员)没有一个认为自己的现实社会地位属于上层,而认为自己在现实社会中的地位属于社会下层的则占到33.3%。总体来看,虚拟社会各阶层的现实社会地位主观归属与其虚拟社会地位呈现负相关的关系——虚拟社会地位越高,其现实社会地位归属越低;虚拟社会地位越低,其现实社会地位归属越高。

表3 虚拟社会阶层的现实主观地位认同

现实主观地位认同						%
	游客	一般会员	VIP 会员	版主	管理员	平均
社会上层	40.3	6.5	5.9	/	/	19.3
社会中上层	7.6	28.1	32.4	/	16.7	19.7
社会中层	27.7	28.1	44.1	71.4	50.0	31.1
社会中下层	21.0	34.5	14.7	14.3	/	25.9
社会下层	3.4	2.9	2.9	14.3	33.3	3.9
合计	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

注: $\chi^2 = 94.098$   $df = 16$   $p < 0.05$

其次,笔者进一步分析了虚拟社会各阶层的社会意识(见表4)。笔者调查了虚拟社会各阶层对社会矛盾尖锐度的判断情况,统计显示:虚拟社会各阶层对社会矛盾尖锐程度的判断呈现显著的差异。在虚拟社会底层(游客)中,有53.8%认为社会矛盾不尖锐和不太尖锐,认为十分尖锐和比较尖锐的占23.6%;而在虚拟社会上层(管理员)中,认为社会矛盾不尖锐和不太尖锐的占16.7%,认为十分尖锐和比较尖锐的占到66.7%。

表 4 虚拟社会各阶层对社会矛盾尖锐度的判断

选项						%
	游客	一般会员	VIP 会员	版主	管理员	
不尖锐	41.2	5.0	14.7	0.0	0.0	
不太尖锐	12.6	33.8	29.4	28.6	16.7	
一般	12.6	21.6	23.5	28.6	16.7	
比较尖锐	21.0	28.8	26.5	28.6	50.0	
十分尖锐	12.6	10.8	5.9	14.3	16.7	
合计	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	

注:  $\chi^2 = 65.662$   $df = 16$   $p < 0.05$

可以看出,在虚拟社会中从底层的游客到上层的管理员对社会矛盾尖锐程度的判断呈现从弱到强的变化。为什么会呈现出这样的变化?表 5 统计了虚拟社会各阶层遭遇社会问题的情况。结果表明:虚拟社会底层(如游客)受访者遇到权益被侵犯的情况要明显地低于平均水平,相反虚拟社会上层(如管理员)遇到权益被人侵犯的情况则要明显地高于平均水平,这也反映虚拟社会各阶层在现实生活中遭遇问题的多寡差异。这种变化体现出虚拟社会各阶层的现实社会地位特征:虚拟社会底层在现实社会中往往处于优势地位,其遭遇社会不公和社会矛盾的可能性相对较低,所以其社会矛盾判断相对不强烈;相反,虚拟社会上层在现实社会中处于边缘位置,遭遇权益被侵犯的可能性要大,因此其对社会矛盾的认知更倾向于尖锐。

表 5 虚拟社会各阶层遭遇的社会问题

社会问题						χ <sup>2</sup> 检验	
	游客	一般会员	VIP 会员	版主	管理员	χ <sup>2</sup>	df
拆迁补偿不合理	49.6	20.1	17.6	14.3	33.3	30.342*	4
下岗安置不合理	24.4	25.2	35.3	28.6	33.3	1.912*	4
政府乱收费	24.4	39.6	29.4	28.6	50.0	7.791*	4
学校乱收费	23.5	30.9	23.5	42.9	50.0	4.328*	4
医院乱收费	28.6	28.1	17.6	57.1	33.3	4.872*	4
司法不公	17.6	17.3	0.0	14.3	33.3	8.334*	4
维权被报复	5.0	6.5	8.8	28.6	33.3	11.97*	4
拖欠工资	12.6	8.6	5.9	0.0	33.3	6.135*	4
受到社会歧视	5.0	12.9	5.9	14.3	33.3	9.336*	4
工伤/职业病纠纷	5.0	2.9	0.0	0.0	16.7	5.396*	4

注: \*  $P < 0.05$

再次,笔者分析了虚拟社会各阶层的政治态度。表 6 统计了虚拟社会各阶层对“网络中关于政府作为不当的新闻您怎么评价”的调查结果。结果显示:有 65.5% 的虚拟社会底层(游客)认为“政府不当属实”,相反虚拟社会上层(管理员)中只有 33.3% 认为“政府不当属实”。在政府作为不当“可能是以讹传讹”的选项上,只有 2.5% 的虚拟社会底层(游客)持这一观点,而虚拟社会上层(管理员)中有 33.3% 持这一观点。从统计结果很容易直接得出这样的结论:虚拟社会上层对政府信任度更高,而虚拟社会底层对政府信任度则要低。但是,再仔细分析的话,发现情况并非如此简单。笔者更有理由相信如下的逻辑:作为虚拟社会上层的管理人员,他们更清楚在网络中对政府行为不当的信息的真假情况,可能是对政府不当行为的以讹传讹;相反虚拟社会底层往往不掌握信息的来源,往往受网络舆论的左右,而相信政府行为确实不当。

表6 虚拟社会各阶层对政府的信任程度

选项						%
	游客	一般会员	VIP 会员	版主	管理员	
不当被网络夸大	18.5	43.9	67.6	57.1	16.7	
不好说	13.4	23.0	2.9	14.3	16.7	
可能是以讹传讹	2.5	2.2	5.9	14.3	33.3	

注:  $\chi^2 = 72.860$   $df = 12$   $p < 0.05$

第四,关于虚拟社会各阶层行为,笔者进一步分析了虚拟社会各阶层在网络中的主要活动内容。表7显示了虚拟社会各阶层网络行为的异同情况。从 $\chi^2$ 统计检验结果来看,不同虚拟社会阶层在网络行为上具有一定同质性,但在涉及“娱乐或个人爱好”、“表达个人意见和观点”等调查内容上存在差异。例如,对于获取工作学习信息一项,各阶层选择比例差距不大,最高选择比例为43.2%,最低也达到了28.6%;相反,在“娱乐或个人爱好”一项上,最高选择比例71.4%,而最低仅有17.6%,相差53.8%。具体来看,虚拟社会底层涉足于网络生活明显注重于基础性服务,诸如了解国内外新闻(其选择比例达到72.3%)和获得生活、工作信息等内容;而虚拟社会中上层的版主更倾向于网络深层次活动行为,其表达个人意见的比例达到了42.9%,参与网络娱乐活动比例更是高达71.4%。这表明:虚拟社会各阶层参与网络行为存在一定差异,比较而言虚拟社会上层(管理员)参与社会活动意愿更强,参与深度和广度更大。

表7 虚拟社会各阶层网络活动的主要内容

主要内容	游客	一般会员	VIP 会员	版主	管理员	$\chi^2$ 检验	
						$\chi^2$	$df$
了解国内外新闻	72.3	48.9	32.4	42.9	33.3	25.028*	4
获得个人生活信息	30.3	37.4	17.6	14.3	16.7	6.936*	4
获得工作学习信息	30.3	43.2	35.3	28.6	33.3	16.393*	4
娱乐或个人爱好	17.6	35.3	29.4	71.4	33.3	4.887*	4
表达个人意见观点	7.6	13.7	23.5	42.9	33.3	13.760*	4
与别人交流观点	5.0	11.5	5.9	0.0	16.7	5.042*	4
参与社会活动	4.2	3.6	5.9	0.0	0.0	5.938*	4
交友	3.4	1.4	2.9	0.0	16.7	5.852*	4
网络购物	13.4	21.6	5.9	14.3	16.7	6.249*	4

注: \*  $P < 0.05$

第五,笔者考察了虚拟社会各阶层现实社会活动的参与情况,发现在公益活动、交友活动与商业活动方面存在显著的差异(见表8)。虚拟社会各阶层参加这三项社会活动的情况所呈现出来的整体特征是,随着虚拟社会阶层地位的提升,参与社会活动的比例在不断地下降。例如,在社会公益活动参与方面,虚拟社会底层的游客中有59.2%被调查者参与过,但是在虚拟社会上层管理员中,这一情况仅占0.7%。这一现象表明:虚拟社会底层的更多的社会性活动放在现实社会中,而虚拟社会上层的社会活动在现实生活相对要低,其更多的时间与精力投放于虚拟社会中。

表8 虚拟社会各阶层社会活动参与情况

社会活动	游客	一般会员	VIP 会员	版主	管理员	合计	$\chi^2$ 检验	
							$\chi^2$	$df$
公益活动	59.2	32.3	6.9	0.9	0.7	100.0	35.148*	4
社区活动	32.4	51.9	11.1	2.8	1.9	100.0	4.982	4
交友活动	19.8	59.4	14.2	5.7	0.9	100.0	31.787*	4
商业活动	17.0	54.7	22.6	1.9	3.8	100.0	22.822*	4
维权活动	9.1	72.7	18.2	0.0	0.0	100.0	5.253	4

注: \*  $P < 0.05$

#### 四、研究结论与需要进一步探讨的问题

本文对虚拟社会分层展开了实证研究,依据网络权力将虚拟社会分为 5 个阶层,并探讨了他们的意识与行为,总体可以得出如下结论。

第一,随着虚拟社会的兴起,虚拟社会阶层正在形成,并且虚拟社会各阶层在意识与行为方面开始形成相一致的特质。这表明,在今天虚拟社会兴起的背景下,我们所处的社会正在形成两副社会结构:一个是现实社会阶层结构,另一个则是虚拟社会阶层结构。

第二,在虚拟社会分层机制下,现实社会中的各阶层地位在虚拟社会中发生倒置:那些在现实中的部分社会底层在虚拟社会中跃居为虚拟社会上层,享有网络权力;相反那些现实社会中的社会上层在虚拟社会中则降至底层的位置。这种阶层位置的倒置对现有社会秩序产生冲击。

第三,虚拟社会各阶层在意识与行为上存在显著差异,尤其是虚拟社会上层的冲突意识更为强烈,这对社会秩序存在着极大冲击的可能。曾有学者指出掌握知识的新社会阶层与原有的社会秩序易发生矛盾与冲突从而富有革命的潜质<sup>[3-4]</sup>。事实上,今天人们可以越来越强烈地感受到虚拟社会中的精英们的这种冲突潜质。比如,每天打开网络,总会看到诸多有着社会冲突的新闻:暴力拆迁住户自焚、医患纠纷医生被杀、有毒食品层出不穷、豪车撞伤无辜路人……在虚拟社会中,这些大量的新闻不断出现,并且快速扩散传播开来,一个共同的特征就是这些信息中的冲突对象都指向现实社会的精英阶层们,而这些信息在虚拟社会中大行其道与虚拟社会的中上层的冲突特征是分不开的。

第四,虚拟社会秩序的维护和治理。一直以来,对于虚拟社会秩序的维护,政府的主要措施是“堵”和“控”。但是,这些“堵”和“控”的措施总是跟不上日新月异的网络技术发展而陷入失效的困境。对此,虚拟社会分层可能提供另一重虚拟社会治理启示,那就是:在虚拟社会分层视角下,可以很容易聚焦在虚拟社会中是谁掌握了网络权力和网络话语权和引导着网络舆论。明确了对象,也就明确了虚拟社会秩序治理的目标群体了。

当然,作这一项全新的探索性研究,本文亦存在研究不足,这也是对虚拟社会分层进一步深入研究时需要完善的方向。概括来看,主要有以下两方面。

一方面,从研究技术上看,本文分析使用的样本,是通过互联网随机取样的方式获得的。这存在两个问题:一是网络随机取样调查的不可控性,本文研究使用的数据样本结构中某些社会群体(如农业劳动者)比例过小,使得分析得出的结论还需要进一步的验证;二是样本量虽然近 500 个,属于中等样本规模,但是基于更大样本分析,会使研究结论更加精准。上述两个问题有待后续研究中加以解决。

另一方面,从研究结论来看,本文认为在虚拟社会分层机制下,现实社会中的阶层地位在虚拟社会中发生倒置,这种阶层位置倒置对现实社会秩序产生强烈的冲击,这也正是今天社会治理的重要面向。本文研究得出的结论是初步的,是未来研究需要进一步深入探讨的研究命题与理论假设。当然,这一研究结论的提出亦是表达本文研究的主旨——正如人类历次科技革命深刻影响社会形态那样,今天信息技术革命的到来究竟会对人类社会造成什么样的影响。本文认为,这种影响不仅仅是科技进步下的人类行为与思维模式的变化,更是整个社会形态与秩序的变动——在某种意义上这种变动决定了人类社会未来的方向。对此进行思考正是驱动本文研究的理论自觉与现实关怀。

#### 【参考文献】

- [1] 丹尼尔·贝尔. 后工业社会的来临: 对社会预测的一项探索[M]. 高铨,译. 北京: 新华出版社, 1997.
- [2] 凯斯·桑斯坦. 网络共和国: 虚拟社会中的民主[M]. 黄维明,译. 上海: 上海人民出版社, 2003.
- [3] Alain Touraine. The Post-Industrial Society: Tomorrow's Social History: Classes, Conflicts and Culture in the Programmed Society[M]. New York: Random House, 1971.
- [4] Alain Touraine. Critique of the Modernity[M]. Cambridge: Blackwell Publications, 1995.
- [5] 阿尔温·托夫勒. 权力的转移[M]. 刘江,译. 北京: 中共中央党校出版社, 1991.

- [6] 戚功. 网络社会: 社会学研究的新课题[J]. 探索 2000(3): 87-89.  
[7] 谢泽民. 虚拟社会学[M]. 北京: 中国时代经济出版社 2002.  
[8] 张伟. “双色蛋糕”: 中间阶层的异质化特征[J]. 社会 2006(2): 49-63.  
[9] 李路路 李升. “殊途异类”: 当代中国城镇中产阶级的类型化分析[J]. 社会学研究 2007(6): 15-38.  
[10] 李春玲. 断裂与碎片: 当代中国社会阶层分化实证分析[M]. 北京: 社会科学文献出版社 2005.

[责任编辑: 张文光]

## Virtual Social Stratification: A Comparison with Real Social Stratification

HU Jian-guo<sup>1</sup>, BO Hao-yuan<sup>2</sup>

(1. Center of Cooperation Innovation for Social Construction and Management, Beijing University of Technology, Beijing 100124, China;

2. College of Humanities and Social Sciences, Beijing University of Technology, Beijing 100124, China)

**Abstract:** Each scientific and technological revolution of human beings has the enormous influence on the social formation. Today the significant impact of IT revolution on the social formation is reflected in the rise of the virtual society, resulting in the coexistence of two sets of social structure. One is the real social structure and the other the virtual social structure. This paper carries out an empirical research into the virtual social structure from the perspective of social stratification, which is further divided into five strata so as to be compared with their respective positions in the real social stratification. The study shows that the bottom stratum in the real society is pushed up to the top one in the virtual society while the top one in the real society stays at the bottom of the virtual society. The inversion of stratum positions makes an intense impact on the real social order, which is an important aspect of social governance nowadays.

**Key words:** virtual society; social stratification; social conflict; social order