



网络文化丛书

互联网+文化

发展纪事与观察思考

When Culture Meets Internet Plus:

Chronicle & Observation

庹祖海 著

When Culture Meets Internet Plus:
Chronicle & Observation



北京邮电大学出版社
BEIJING UNIVERSITY OF POSTS AND TELECOMMUNICATIONS PRESS



网络文化丛书

互联网+文化 ——发展纪事与观察思考

度祖海 著



北京邮电大学出版社
[www. buptpress. com](http://www.buptpress.com)

内 容 简 介

本书从行业描述与实践、政策制定与解读、学理观察与研究相结合的立场,记录和分析了中国 21 世纪以来十多年间互联网与文化相互激荡的发展历程和特征,是一部以问题为导向,有事实、有数据、有观点的当代网络文化发展史论文集。

图书在版编目(CIP)数据

互联网+文化:发展纪事与观察思考 / 庹祖海著. --北京:北京邮电大学出版社, 2016.3
ISBN 978-7-5635-3754-9

I. ①互… II. ①庹… III. ①互联网络—应用—文化发展—研究 IV. ①G0-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 297171 号

书 名: 互联网+文化——发展纪事与观察思考

著作责任者: 庹祖海 著

责任编辑: 徐振华 孙宏颖

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路 10 号(邮编:100876)

发行部: 电话: 010-62282185 传真: 010-62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京博图彩色印刷有限公司

开 本: 720 mm×1 000 mm 1/16

印 张: 21.5

字 数: 348 千字

版 次: 2016 年 3 月第 1 版 2016 年 3 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5635-3754-9

定 价: 48.00 元

• 如有印装质量问题,请与北京邮电大学出版社发行部联系 •

“网络文化丛书”编委会

主 编 王文宏

编 委 (按姓氏笔画排列)

王一川 北京师范大学艺术与传媒学院院长、教授、
博士生导师

北京师范大学泛媒介研究中心主任

王文宏 教授,北京邮电大学数字媒体与设计艺术学院
学术委员会主任

北京邮电大学网络文化研究中心主任

向 勇 北京大学文化产业研究院副院长、副教授

金元浦 中国人民大学中文系教授、博士生导师

中国人民大学复印报刊资料《文艺理论》主编

度祖海 中国动漫集团有限公司董事长、总经理

梁 刚 北京邮电大学数字媒体与设计艺术学院

“互联网+”时代：弄潮儿向涛头立

我们面临的时代，是一个急剧转型的时代，是一个风雨兼程的时代，是一个成就、失误与困境并生的时代。经历过、奉献过、苦恼过也幸福过的这一代人是幸运的，他们拥有了时代给予的困惑、压力、挑战和艰难，也拥有了创新的勇气、思索与精神的升华，拥有了“当他回忆往事的时候……”的自信与快乐。

度祖海就是这群开拓者中的一个。

他这样说：“站在这个节点上，回望互联网与各行业之间吸引与拒斥同在、爱与恨交织同行的‘前史’，无疑具有总结过去、启示未来的意义。”

放在眼前的这本书，可以说就是一部我国网络文化发展与管理的大事记，是一段网络文化的发展史。祖海参与我国网络文化的发展和管理已历 20 余年，可以说，他所参与的工作，在一定程度上也影响我国这一文化潮流的发展。本书里的内容，记录了一个文化工作者十多年来参与网络文化发展管理的政策解析、行业观察和个人思考，在快速迭代创新的互联网发展历程中留下一行扎实前行的足迹。

度者，尺度也（原意为两手平伸之间的长度）。管理的艺术，就在于尺度最恰当的把握。历史的经验告诉我们，一个新的事物，开创性的管理，其难度可想而知：常常是进退失据，动辄得咎，宽严皆误。一个高明而成熟的管理者，则能在新事物的初现时就具有远见卓识，在纷繁复杂的现象中看到本质，建立规范。度祖海这些年的工作，恰可与建立尺度、建立规范联系在一起。

问题导向是度祖海文集的突出特点。这些问题往往是在网络文化这个新生事物的实践发展中不断出现的。它要求管理者必须有不断发现问题、分析问题的眼光，更要有解决问题的魄力和能力。度祖海认识到，处在我国高速发展的网络文化管理的前沿，一个管理者既要有大胆创新的实践探索，也要有深入细致的理论思考，既要有突破陈规的战略部署，又要有稳妥适切的政策跟进，正



是在二十年的实践中,他成长为一个成熟的、卓越的学者型官员。

度祖海之所以在理论上不断有所探索,首先源于他研究生期间打下的马克思主义文艺学的理论基础。作为一个文艺学美学教师,多年来的实践告诉我,文艺学专业的理论思维,对于一个从事文艺-文化工作的人有着十分重要的作用。作为一种思维框架,作为一种逻辑演绎的方法,作为一种应对现实的能力,对于指导实践工作极有益处。当然,光有基础还不足,度祖海又在不断学习最新的理论成果,研究国内外的成功经验,拓宽视野,吐故纳新,并把它内化为适应中国发展现实的中国方式、中国特色。

度祖海对互联网发展的关注,表现在他对大互联网行业和市场的新事物所进行的观察和研究,也包括他在生活中积极介入互联网的个性化体验。近年来度祖海特别关注“互联网+”的发展,并进行了一系列研究。

2013—2014年,我国一批企业家在互联网实践的基础上提出了“互联网+”思维的理念,引起了业界、学界和政界的广泛讨论。但进入2015年,我们谈到的“互联网+”不再仅仅讨论互联网思维的概念,而是由思维进入到实践领域,“互联网+”由一种观念创新、理论跨越进入到实践之中,并成为一种国家战略,成为全国经济行动的纲领,成为文化创意产业发展的新动力,并开示了未来发展的方向和路径。

在我看来,“互联网+”是创新2.0下的互联网发展的新形态、新业态,是知识社会创新2.0推动下的互联网快速发展的演进形态。新一代信息技术的发展催生了创新2.0,而创新2.0又反过来作用于新一代信息技术形态的形成与发展,重塑了物联网、云计算、社会计算、大数据等新一代信息技术的新形态,并进一步推动知识社会以用户创新、开放创新、大众创新、协同创新为特点的创新2.0,改变了全社会的生产、工作、生活方式,也引领了创新驱动发展的“新常态”。新一代信息技术的发展又推动了创新2.0模式的发展和演变,Living Lab(生活实验室、体验实验区)、Fab Lab(个人制造实验室、创客)、AIP(“三验”应用创新园区)、Wiki(维基模式)、Prosumer(产消者)、Crowdsourcing(众包)等典型创新2.0模式不断涌现。因此,首先是新一代信息技术与创新2.0的互动与演进推动了“互联网+”的浮现。“互联网+”模式中的“+”后面有着两个系列的发展趋势,一是“互联网+”创造了一系列新的产业模式、产业形态、产业类别,如各种电商、大数据分析企业、微信等自媒体、云销售、移动新业态,另一类

是“互联网+”后面的传统行业。互联网成为整个第二产业实现升级换代的推进器。国家制定“互联网+”行动计划，旨在促进互联网与传统产业的融合创新，在技术、标准、政策等多个方面实现互联网与传统行业的充分对接。在进入新的工作岗位，成为一名动漫行业的经营者后，度祖海面对新形势、新业态敏锐观察，扎实布局，创新推动，已经进入作为经营者的新的网络实践之中。近日举办的网博会获得了文化部领导和广大网络企业家的赞誉。作为参加网博会论坛的嘉宾，我亲身感受到了我国网络文化产业逆市上扬的发展态势和企业家的意气风发的热力和自信，也为祖海新的成就开怀。

弄潮儿向涛头立，手把红旗旗不湿。

祝愿我国网络文化的伟大事业和祖海的工作获得更大的成功。

金元浦

2016年1月12日于海淀三灯阁

一本呈现中国互联网制度创新的难得著作

拿到《互联网+文化——发展纪事与观察思考》一书书稿，花几天时间看完，算是对度祖海认识十多年的全新补充。要我写序，有点压力，当然也有兴奋。因为，刚好我的《互联网口述历史》项目进入到一个阶段，谈完了一百多个中国互联网历史的创造者，对于作者这样几乎全程参与中国互联网管理工作并记录思想历程的，尤其有特别的兴趣。虽然媒体和学者很少关注，但是他们的工作对于研究中国互联网的发展以及对中国社会的影响，有着独特的价值。

2014年是中国互联网全功能接入20年，我总结了互联网对中国的意义，核心就是创新。创新主要可以分为3个层面：商业创新、文化创新和制度创新。商业创新无疑是最热闹而喧嚣的，也是最显性的，天天亮相在媒体和大众的聚光灯。但是，后两者却是隐性的，我们普通人可以感知到互联网带来的文化和制度创新，却常常难以言说。这方面的资料很少，研究和总结的成果更是寥寥。所以，度祖海的著作提供了非常难得的第一手素材。

中国互联网发展至今，最大的误解就在于制度创新层面。一方面套用西方的话语与理论框架，很容易被片面化和妖魔化；另一方面，我们传统体制的话语体系，自说自话，既无法与国际接轨，也没有接地气。但是，非常确定的是，今天中国拥有全球最大的7亿网民群体，也拥有唯一可以与美国媲美的全球第二大互联网产业，如果背后没有强大的制度创新作为支撑，是不可想象的，也是不可能持续的。因此，正如中国发展的奇迹一般，不管国内外评价如何不一，迄今也不知名状，但是，都无法否认“中国模式”的客观存在。而中国互联网领域也是一样。为了更深入探究其中的奥妙，我在口述历史中，将制度创新作为其中的重中之重。而在系统化的理论浮出水面之前，我们可以确定的内容就是这20年来，围绕工信部、网信办（包括早期的国新办）、文化部等一些主要主管部门的第一线管理群体的实践总结。这个一直在第一线承担着互联网管理和治理职



能的群体,其作用和经验一直是被严重低估和忽视的。

概括中国互联网管理与治理的特点,就是人们最熟知的“九龙治水”。“九龙治水”主要是贬义的,用来说明了涉及互联网管理的部门之多,重合混乱,政出多门。但是,真正洞察互联网特殊性的人就能明白,互联网创新活力之强和发展变化之快,“九龙治水”恰恰是符合互联网发展的需要。可以说是中国互联网治理最大的创新所在。

在这些主管部门之中,有着不少富有互联网精神,不同于传统政府机构的群体。他们对于推动互联网在中国的健康发展,作出了特别的贡献。这些群体包括早期工信部体系下的国务院信息办,以及后来逐渐占据主导地位的国新办(今天国信办的前身),以及属地管理制度下,工作处于中前沿第一线的北京市网信办和北京市通信管理局,作者所在的文化部文化市场司也是重要的一个,度祖海就是其中关键的人物之一。因为十多年熟知的朋友,经常邀请我参加他们的会议和政策研讨,也时常交流,所以有感而发写点体会。

第一,富有互联网精神。正如作者在研讨会上所说:“中国互联网文化产业能够发展,开放的、宽容的、张弛有度的管理制度是保障,特别是从人才到机制创新到体制保障。”作为互联网管理部门,相关领导是否具有或者理解互联网精神是非常关键的。作为学者型的官员,作者体现的视野开阔性和思想的开放性,是相当突出的。这也是包括我在内的很多人乐于与他交朋友的关键所在。阅读本书的思想和观点,互联网精神始终贯穿其中。

第二,本书内容的价值首先在于来源于第一手的实践。虽然互联网管理主要体现在基础设施和内容管理上。但是,互联网最大的特性还是更宽泛的文化性。无论是中国互联网最大的收入来源——网络游戏,还是互联网最牵动民众的网吧,以及视频和动漫等势头强劲的应用,都是很典型的文化属性。当然,国内外关注中国互联网管理,主要聚焦在与意识形态相关的舆情。舆情是自上而下。而文化是第二位的,自下而上,更贴近大众网民的喜闻乐见。网络文化管理最重头的两个典型就是网吧和网游。是与非,罪与罚,功与过,直接影响着众多普通百姓和千家万户,构成了中国特色的互联网治理体系的重要节点。度祖海他们来自第一线的实践与思考,无疑是最鲜活,也最有说服力的。

第三,就是网络文化管理的全程性。由于体制特点,升迁和调动等,很多人从事的互联网管理工作都是阶段性和片段性的。而作者在网络文化管理方面,

有着非常难得的完整性。1994 年互联网正式进入中国,作者即在文化部文化市场管理局(1999 年改称文化市场司)工作,相关工作超过 20 年,这种经历是非常少有的。更难能可贵的是,他能够边工作,边思考,边学习,边整理,形成了今天这本厚重的著作,形成了独特的价值。

第四,就是理论的新颖性。20 多年来,中国互联网基本都是边发展、边管理。没有现成的经验和方法,都需要因势利导,与时俱进。所以,管理思想和方法的创新是非常关键的。作为文艺学硕士,虞祖海有着良好的理论底子,加上工作上对行业和市场的深入观察研究,同时还积极介入互联网的个性化体验,这使得他的文章与纯粹基于文献研究的学者和一般的事务型官员不同,不乏思想上的闪光和管理上的智慧。

制度创新是商业创新的基本保障,网络文化的管理者无疑也是中国网络文化发展的创造者。所以阅读本书,除了欣赏作者在互联网+文化方面各层面的思考外,更可以系统地领略中国网络文化的发展脉络。这么多年的工作积累是非常重要的宝藏,本书是作者离开管理岗位之后潜心整理的成果,希望今后继续深入挖掘和不断发展,为互联网文化注入更多智慧。

方兴东

2016 年 2 月于北京

“网络文化丛书”前言

因特网的诞生,是人类历史上的里程碑,其意义完全可以同人类学会用火烹煮食物、驱散黑暗相提并论。基于互联网技术而产生的网络文化,是一种独特的网络“平等文化”,注重个性创造的“个性文化”,同时也是一种“权力分散文化”。它使得人们的生产方式、生活方式、思维方式乃至感受方式等都发生了重大变革。正如尼葛洛庞帝所描述的那样,信息网络时代是“比特对原子的节节胜利”,“数字化生存”已然席卷天下,包举宇内。

我们不会忘记,早在1984年,美国科幻小说家威廉·吉布森就在他的巨作《神经漫游者》中用生动、惊险的故事告诉人们,电脑屏幕之中“另有一个真实的空间,这一空间人们看不到,但知道它就在那儿。它是一种真实的活动的领域,几乎像一幅风景画!”事实证明,这是一个富有洞见的预言。今天的人类已不仅限于观赏这片诱人的“风景”,而是切实进入到这个超越时空的浓缩世界,一方面延伸着现实世界的各种活动,另一方面又创造出新的行为方式与思想成果。这种极具爆发性的创造活动凝聚成了倡导互动参与、平等沟通的网络文化。

然而,网络文化也有其复杂性和多面性。现代通信技术在为我们提供诸多方便的同时,我们却发现部分人群不幸罹患“网络依赖症”,人的自由意志竟被“机器”所绑架;网络文化的开放性将全球联为一“村”,但也让人们的个人隐私备受恶意窥伺的困扰;网络文化的互动性极大提高了人们的参与热情,但却可能把“芝麻”炒作成了“西瓜”,将某些话题无限放大,从而引发非理性事件;网络文化的虚拟性让时间、空间、身体都隐退幕后,创造了新的生活方式,但也可能会使人对现实世界产生疏离感、冷漠感和不信任感;网络文化的匿名性在给网民带来巨大自由的同时,也给人性阴暗心理的释放大开方便之门。总之,在人、机器、信息三者融合的背景下,人们应该如何认识当下文化?如何把握未来文



化发展的脉动？这些都是需要认真思考和亟待解决的课题。作为肩负文化研究重任的高等院校，理应站在网络文化发展的潮头，审时度势，趋利避害，将积极的部分加以弘扬和推广，对消极的部分加以鉴别和扬弃。

应当看到，网络文化研究是一个动态的课题。随着网络技术的进一步发展，三网融合趋势的加强，下一代互联网探索的深入，网络文化会更加贴近人类现实生活，技术与文化的互相渗透也将呈现愈益多元的景观。对研究者而言，这即是空前的机遇，也是巨大的挑战。由我校网络文化研究中心推出的这套系列丛书力图凝聚各方智慧，打通不同学科之间的森严壁垒，实现对网络文化的多方位深度透视。探索未有穷期，认识还待深化，我们衷心期待着您——各领域专家学者和广大读者朋友的批评和建议、商榷与争鸣！

“网络文化丛书”编委会

2009年6月1日

目 录

第一部分

3	绪论
23	互联网与文化发展的三个视角
26	网络文艺在转型融合中创新发展
34	网络:虚拟空间与现实社会
44	网络文化管理需要把握趋势 找准定位
51	网络文化综论
65	网络时代的文化管理
71	对网络文化研究的几点建议
73	网络文化已成为主流文化的重要组成部分
75	网络文化企业的第一身份是文化

第二部分

79	如何处理网络文化与青少年问题
83	2004 年——中国游戏产业发展的转折点



- 86 科学客观评价网络游戏
- 90 改进游戏规则 共建文明网络
- 93 数字娱乐产业的发展方向
- 98 关于发展数字内容产业的几点主张
- 101 我们到底要什么样的网吧
- 106 创造健康公正的无线娱乐发展环境
- 109 关于网络游戏定位与管理的思考
- 113 在人民网解读网游虚拟货币管理工作实录
- 125 网游产品应使玩家素质提高
- 128 中国网络游戏商业模式的发展与变革
- 142 “健康”“适度”是网游管理的基本原则
- 148 开展网络游戏评论是行业健康发展的迫切要求
- 152 在中韩严肃游戏论坛上的致辞
- 154 网络游戏评论应该成为一种新的文艺评论样式
- 159 移动游戏：娱乐产品转型的排头兵
- 161 移动游戏的发展需要创新与协作
- 164 关于发展应用游戏有关问题的思考
- 166 “网瘾”诊断呼唤国家标准
- 168 网络游戏文化研究的重要成果

第三部分

- 175 网络文学与传统文学在发展中互动

178	动漫的概念可以更大些
183	网络知识的创造和共享成为新潮流
187	观众怎么看决定怎么演
190	音乐产业面临结构性转型
195	文化 诚信 理性:艺术品市场三论
201	以创新思维建立网络音乐新生态
206	中国艺术品市场十年:崛起与超越
210	收费与正版不是等同关系
214	艺术品市场鉴定如何管
217	在融合中发展和规范网络演出
222	中国动漫产业发展与中美合作
225	“互联网+”时代的动漫产业与企业定位

第四部分

231	中国和平崛起中的文化使命
243	选择决定未来——关于中国文化发展价值取向的思考
255	微软“未来之家”访问记
258	我在故我思——与改革开放同行
265	文化市场管理需要加强信息服务创新管理方式
270	一网情深追梦人
273	如何激发文化活力
276	网络文化协会可以干什么



281	价值认同是文化金融融合的核心和关键
-----	-------------------

附 录

287	微博选录
318	《网络时代的文化思维》序
321	网络文化的辩证思维——评庾祖海《网络时代的文化思维》
323	网络时代的文化思维

后记

The page features a decorative header on the left with a series of vertical bars of varying heights. The main title '第一部分' is positioned on the right side. The background is a light gray network diagram with numerous nodes and connecting lines, resembling a map of the world.

第一部分