

网民的狂欢，舆论的力量
网络和粉丝文化繁衍出新的生活场景、社会形态和经济模式
互联网时代全民参与的洪流无可阻挡

PARTICIPATORY
CULTURE
IN A NETWORKED ERA

参与的胜利

网络时代的参与文化

【美】亨利·詹金斯 【日】伊藤瑞子 【美】丹娜·博伊德◎著

高芳芳◎译

是更为公平的环境，还是新壁垒的兴起？
三位著名学者围炉座谈，从文化的崛起到商业模式的改变
人们该如何执掌这柄双刃剑，披荆斩棘？

ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

参与的胜利

网络时代的参与文化

【美】亨利·詹金斯 【日】伊藤瑞子 【美】丹娜·博伊德◎著

高芳芳◎译



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

参与的胜利:网络时代的参与文化 / (美)亨利·詹金斯, (日)伊藤瑞子, (美)丹娜·博伊德著; 高芳芳译. —杭州:浙江大学出版社, 2017. 8

书名原文: Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics

ISBN 978-7-308-16631-7

I. ①参… II. ①亨…②伊…③丹…④高… III. ①网络文化—研究 IV. ①G112

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 012958 号

Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics

This edition is published by arrangement with Polity Press Ltd., Cambridge. All rights reserved.

著作权合同登记 图字:11—2016—469 号

参与的胜利:网络时代的参与文化

(美)亨利·詹金斯 (日)伊藤瑞子 (美)丹娜·博伊德 著
高芳芳 译

责任编辑 徐 婵

责任校对 杨利军 闻晓虹

文字编辑 张 婷

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路 148 号 邮政编码 310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 浙江时代出版服务有限公司

印 刷 绍兴市越生彩印有限公司

开 本 710mm×1000mm 1/16

印 张 14.75

字 数 176 千

版 印 次 2017 年 8 月第 1 版 2017 年 8 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-16631-7

定 价 42.00 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行中心联系方式: (0571)88925591; <http://zjdxcbbs.tmall.com>

前言

“匿名者”黑客组织^①、美国贴图讨论版网站 4chan^②、哈利·波特联盟^③、《科尼 2012》视频^④、脸书(Facebook)网站、Instagram 应用程序、Mi-

① “匿名者”黑客组织发迹于 2003 年,成员以“匿名者”为称号,自发组织起来形成全世界最大的民间黑客组织。该组织体系松散但规模庞大,黑客们大多出于对计算机的热爱加入其中,曾向 ISIS 等公开宣战。

② 4chan 是于 2003 年在美国推出的一个综合型讨论区式网站,原为分享图片和讨论日本动漫文化而建,现亦与互联网的次文化和运动相关。该网站最大的特点就是不需注册,可以直接匿名发布内容,因此其运作机制、内容及文化引起大量关注与争议。

③ 哈利·波特联盟(Harry Potter Alliance)是由电影《哈利·波特》的粉丝们经营的非营利性组织,成立于 2005 年,是互联网时代迷群行动主义(fan activism)和公民参与(civic engagement)的典型代表。

④ 《科尼 2012》(Kony 2012)视频自 2012 年 3 月上旬起在国际互联网上受到广泛关注,仅在视频网站 Youtube 上不到一周的时间观看次数便超过 5000 万人次。影片的目的是使国际社会了解乌干达反政府武装首领、国际刑事法庭头号在逃罪犯约瑟夫·科尼(Joseph Kony)绑架强迫儿童参军及虐待儿童的罪行,敦促将其逮捕,以解救当地受反抗军迫害的儿童。

necraft 游戏^①等都代表了互联网时代出现的新文化。从亨利·詹金斯(Henry Jenkins)首次提出“参与文化”(participatory culture)这一概念至今的 20 余年间,这个概念得到了来自各个不同领域的广泛关注。学者们试图利用这一概念来理解互联网时代新兴的文化现象及由电子互联技术和移动技术带来的新的发展可能性。与此同时,“参与文化”这一概念也被多方质疑。本书的目标在于批判性地审视“参与文化”这一概念,追溯人们有关互联网的思考,探讨随着媒介环境的变化有关电子媒介利弊争论的发展。在“参与文化”这一概念形成之初,没有人知道网络化沟通会以何种表现形态存在于社会中,又可能会对政治、教育等领域造成何种影响。20 多年后的今天,在经历了网络的高速发展并进入互联网时代后,人们需要,也应该去回顾这些年来随着我们的文化与新媒体的联系越来越密切,社会中的哪些部分被改变了,而哪些部分岿然不动。在本书的系列对谈中,作者们试图从不同的角度,在兼顾各方利益的前提下探讨“参与文化”的意义及其未来的走向。

本书的作者们亨利·詹金斯(Henry Jenkins)、伊藤瑞子(Mizuko Ito)及丹娜·博伊德(Danah Boyd)成长于“参与文化”兴起的不同年代,在相关学术研究上也有不同的导向和历史。虽然各自的学术背景不同,但是出于对新兴数字媒介社会及其文化意涵的共同关注和兴趣,他们的学术道路有了交集。三人是互相支持、互相挑战、互相合作的朋友与学术伙伴,都参与了麦克阿瑟基金会(MacArthur Foundation)的“数字媒体与学习方案”(Digital Media and Learning Initiative)。作为该方案的一部

^① Minecraft(直译为《我的世界》,又译为《麦块》《我的作品》等)是一款沙盒游戏,最早于 2009 年 5 月 13 日上线首个版本。玩家在游戏中可以在单人或多人模式中通过摧毁或创造方块以创造精妙绝伦的建筑物和艺术,或者通过收集物品探索地图以完成游戏的主线。

分,2007年,亨利·詹金斯与麻省理工学院的新媒体素养研究团队一起起草了一份白皮书,其中用到了“参与文化”这个概念来讨论当下的年轻人参与新媒体格局所需的核心社交技能和文化竞争力(Jenkins et al., 2007)。伊藤瑞子和彼得·莱蒙(Peter Lyman)、迈克尔·卡特(Michael Carter)共同推进了一个有关青少年、新媒体与学习的基于大规模民族志的研究项目,丹娜·博伊德也是项目成员之一。亨利·詹金斯的新媒体素养研究项目与伊藤瑞子和丹娜·博伊德的数字化青少年研究项目(Digital Youth Project)都是“麦克阿瑟基金会”在教育领域的主要资助项目。伊藤瑞子和詹金斯是“麦克阿瑟基金会”资助的有关青少年与政治参与研究网络的参与成员,而博伊德则主要参与了互联网政策方面的研究。三人共同参与和组织了数字媒体与学习会议(Digital Media and Learning Conferences)和相关项目。

本书内容包含了三位作者有关青少年实践、参与文化及数字网络技术的跨领域研究和思考。同时,本书选题也及时地体现了当下媒介和传播学领域随着互联网的发展而产生的变化。对参与文化和数字网络技术之间关系的关注映射出的是随着互联网而发展起来的参与、众筹、同侪生产等理念,聚焦的是如 Web 2.0 从极客文化发展成为全球化主流的历史性时刻。之所以将青年群体作为本书研究的重点,部分原因在于年轻人始终站在时代的前沿,往往是最早开始使用移动媒体、社交媒体和游戏媒体的人群。虽然年轻人的想法和声音有时在我们的社会中会被压抑或忽视,但是我们必须认识到,年轻人在当今社会中处于一个特殊的、能够影响社会发展的位置上。本书以美国为主要的研究背景,虽然三位作者都有过国际化的研究经历(如伊藤瑞子曾在日本做过研究),但作者们的大部分研究还是以美国为背景展开的,这一点在本书中也会有所体现。诚

然,围绕美国青少年和加州的科技场景展开的讨论在某种程度上是狭隘的,但是希望书中所提供的这些例子能为世界各地对参与文化感兴趣的人们提供一定的参考。作者们鼓励世界各地的学者在各自的社会文化背景下思考同一个问题——网络时代的参与文化是如何发生、发展的。

本书关注了网络时代参与文化中被广泛关注的多个主题。各章都以导论开头,接下来是三位作者围绕相关主题展开的讨论。在讨论的过程中贯穿了三人各自的相关体验、观点和研究及有关该主题的广义分析。

第一章“参与文化的定义”主要介绍了本书中涉及的核心概念。第二章“青少年文化与实践”将青年人作为一个独特的群体进行了深入的探讨。第三章“参与鸿沟与参与类型”将多样性的参与人群作为一个重要的研究对象,因为这关涉参与中的平等性问题。前三章架构了本书的概念和主题领域范围,接下来的三章则更深入地探讨了作者们各自关注的内容。第四章“学习与文化素养”研究了在今天的教育和媒介素养培养中参与文化意味着什么。第五章“商业文化”思考了资本、流行文化与今天的网络媒体生态之间的复杂互动关系。第六章“公民参与和行动主义”则探索了之前所提到的各个主题与网络时代参与文化之间的交叉领域。

与传统的学术著作不同,本书通过互动和对谈的方式展开。书中所呈现的对话大部分发生在作者之一伊藤瑞子在洛杉矶的家中。虽然对谈偶尔会被孩子和邻居或短信和电话打断,但所有的对话仍会缓慢而确定地按照既定的共同议程展开。在此过程中,作者们也通过推特(Twitter)和博客联系了各自的粉丝和研究网络,寻找他们希望解答的有意义的问题,并将之置入到本书的对谈中。作者们使用谷歌文档(Google Docs)、Word 和 Dropbox 来编辑、组织、讨论和填补原始的对读文字,从而使本书最后呈现的内容能够更有条理。伊夫林·麦克唐奈(Evelyn McDon-

nell)、奎因·诺顿(Quinn Norton)、马特·拉弗龙(Matt Rafalow)及政体出版社(Polity Press)的编辑安德列·德鲁甘(Andrea Drugan)和乔·德凡尼(Joe Devanny)在此过程中提供了大量有价值的编辑意见。如果说每一本书都是共同努力的结果的话,本书则特别倚重于大家的共同参与和努力。

相信读者会通过书中的对谈看出三位作者虽然已经在参与文化及相关领域积累了大量研究经验和思考,但对参与文化中某些内容的理解和解释仍会有所挣扎。在有关参与文化的对谈中,有些部分三位作者并未达成共识。不同于典型性的学术著作,本书的作者们愿意承认个人在知识上的局限性,亦希望通过共同努力去阐释有幸见证到的今天繁荣的网络世界。研究是一个过程,然而人们常常更倾向于强调结果。三位作者坚定地投身于对参与文化的研究中,也坚定地希望能够通过公开的对话打开有关参与文化的实践与思考。本书就是这样的一次尝试,希望读者们能够有所收益。

目 录

前 言	(1)
第一章 参与文化的定义	(1)
拥抱“参与文化”	(4)
参与式媒介平台	(11)
参与与抗拒	(14)
向更具参与性的文化前行	(22)
风险在于何处？	(24)
网络化的个人主义	(29)
第二章 青少年文化与实践	(33)
社交媒体与青少年对自主权的追求	(36)
网络时代的老与少	(40)
性别、忧虑与道德恐慌	(43)
私人生活与公共生活中的年轻人	(45)
有关数字原生代的迷思	(48)

青年实践中的风险	(51)
分享与联系	(55)
第三章 参与鸿沟与参与类型	(61)
类型与归属	(66)
数字鸿沟与参与差距	(68)
参与中的种族与阶级政治	(71)
社会资本与社会网络	(82)
第四章 学习与素养	(92)
参与式学习	(95)
信息过载	(99)
管理媒介消费	(103)
媒介效果与媒介道德	(105)
维基百科	(111)
什么贡献值得重视?	(114)
什么兴趣值得重视?	(117)
第五章 商业文化	(122)
Web 2.0 与参与文化	(128)
如何在商业生态系统中保持参与文化	(135)
粉丝文化和免费劳力	(139)
在野兽肚子里	(148)
政策的地位	(151)
第六章 公民参与和行动主义	(157)
网络化的力量和梦想法案运动(DREAMer)	(162)

何为领导力?	(166)
培养活动家和哈利·波特联盟	(167)
散播变化:“科尼 2012”视频、“会更好的”项目与 4chan	(173)
结语 关于参与文化的再想象	(182)
核心价值观	(183)
参与文化和政治	(184)
对参与文化的描述和期待	(185)
参与和人有关	(186)
参与文化与资本的关系	(187)
不断发展中的概念	(187)
参考文献	(189)
索 引	(208)

第一章 参与文化的定义

亨利·詹金斯：参与思维已经渗透到了越来越多的团体、组织、机构和商业公司里，但显而易见的是，并非所有形式的参与都能达到同样的效果，具有同样的意义。今天大量争论的核心都围绕着“参与感”这个日渐流行起来的关键词。但在商业控制的氛围下，当人们创造和分享内容时，流通平台却被少数人所把持和管理，在此背景下人们是否还能进行有意义的参与？当人们参与到各类商业平台中，小部分人却利用人们的参与行为获利，并侵占了人们通过公共参与而创造出来的文化，这是否意味着对人们的参与形成剥削？

我最早在《文本偷猎者》(*Textual Poachers*)一书中提出了“参与文化”(participatory culture)一词(Jenkins, 1992)，用以比较参与和旁观。在书中，我仅对有关粉丝的文化逻辑进行了描述性的研究。该书主要的研究对象是粉丝群体(主要是科幻作品及其他类型电视节目的女性粉丝)，一方面她们是大众内容的消费者，另一方面她们对商业性娱乐文本进行改编并在此基础上形成了粉丝圈，成为特有的文化创造性群体。《文

本偷猎者》一书主要展示了粉丝、文本和创作者之间的关系,以及粉丝们创造出来的粉丝圈中能够互相交流、共享的小型社会关系。书中有关粉丝文化的描述主要基于我个人在粉丝群体中近 20 年的参与经验。

我对于文化的思考来源于雷蒙德·威廉姆斯(Raymond Williams, 1958)。他将文化定义为普通的人类经验的总和及人类共同创造或劳作所得,包括了人类生活中最日常的部分以及人们所共同珍视的艺术成就和宗教信仰。所以,对我来说,“参与文化”有时描述的是数字时代人们日常生活中极为普通的部分。参与文化包含的是在人际交往中所体现出来的多元和民主的价值观,人们被认为能够单独或共同地进行决策,且拥有通过各种不同形式的实践进行自我表达的能力。

我一开始用“参与文化”一词描述的是依赖未被完全意识到的、形态模糊的文化生产和社会交换形式而建立起来的粉丝圈(fandom);粉丝们将粉丝圈理解为一个具有平等性、互惠性、社交性和多样性的非正式社群。粉丝们清楚地知道他们在参与什么,也能够感受到参与媒介内容生产和流通给他们带来的快乐,并对此有所共识。但在粉丝文化和粉丝们借以获取创作原材料的商业文化之间存在一定的紧张局面。在此背景下,理解、生产、孵化和流通等作为具有潜在意义的参与形式,它们之间存在着强有力的联系。

我在《文本偷猎者》一书中描述的世界正在经历变化,从基于影印、邮政服务和面对面接触的世界向数字化网络传播的世界转变。与此同时,我个人也在经历变化——从 1989 年开始在麻省理工学院工作起经历了第一阶段的数字革命。我有关粉丝文化的研究问世时正好是其他学者如霍华德·莱茵戈德(Howard Rheingold)有关虚拟社群的早期写作时期(Rheingold,1993)。在麻省理工学院,我积极地参与到了有关新媒体在

教育中的角色、数字民主的未来以及超链接文本和互动游戏的创造性潜力等的讨论中。越来越多人使用“参与文化”这个概念来描述形成于互联网发展早期的文化生产和媒介共享的新形式。我所目睹的日渐兴起的网络文化中的各种现象让我想起早期自己在粉丝圈中的经历。《融合文化》一书的批评者们认为我将整个新媒体领域看作是放大的粉丝圈,我觉得此类批评在某种程度上确实反映了我在写《融合文化》一书时的观点。我认为粉丝圈可以被认为是一个形塑现代参与文化的重要元素。粉丝群体通常会较早地开始使用新媒体,并尝试各种使用模式。从历史的角度讲,粉丝们是最早开始利用新媒体与分散在不同地区但具有相同兴趣的人共同组建社群并进行沟通的群体之一。同时,他们也和很多其他的网络社群一样,在整个 20 世纪中一直努力获取进行文化生产与文化流通的机会。

在 2005 年参与“麦克阿瑟数字媒体与学习方案”(MacArthur Digital Media and Learning Initiative)前,我对参与文化的理解深度和广度是不同的。我目睹了世界,至少发达国家,正在进入一个新的时代——人们参与沟通交流的能力与之前相比大大加强,越来越多的机构开始尝试参与式实践,但对于什么是有意义的参与以及如何实现有意义的参与却缺乏共识。在参与这一方案的过程中,我调研了具有不同参与式文化的网站,发现这些网站支持平等的指导关系,并鼓励和帮助那些具有更高参与能力和更强自信的参与者们。最终,在 2007 年以麦克阿瑟基金会名义出版的《面对参与文化的挑战》(*Confronting the Challenges of a Participatory Culture*)白皮书中(Jenkins et al., 2007),我们更多地从教育的角度为教育工作者们定义了“参与文化”,即“参与文化是一种能够在艺术表达和公众参与上做到低门槛地为个人创作和分享提供更强有力支持的,具

有在某种形式上能够将知识从最具经验的群体传递给新手们的非正式指导关系的文化”。同时,在参与文化中,成员们相信他们的付出是重要的,并能在参与的过程中感知到某种程度的社会联系(至少成员们会在意他人对于他们所创作内容的看法)。

拥抱“参与文化”

伊藤瑞子:在我进行博士论文有关儿童软件(children's software)的研究期间,亨利·詹金斯有关粉丝圈的研究以及他早期有关游戏的学术论文对我的影响很大。那些研究鼓励了我,让我在数字媒体刚刚诞生尚未成为学术界研究焦点时,开始从参与的角度来研究媒介文化。彼时,我并没有把亨利·詹金斯作为我所研究的“学习科学”(learning science)这一领域的研究者,但我已经察觉到了两者之间的相关性。我很高兴看到他在研究中越来越多地涉及教育学,从参与文化中寻找有关学习和文化素养的正面价值。也许从我们的研究背景和兴趣来看这个说法过于武断,但亨利·詹金斯、霍华德·莱茵戈德和我都认为数字网络媒体的发展中孕育着新的帮人们实现参与和学习的机会。虽然亨利·詹金斯关注的是粉丝群体,而我关注的是极客群体^①,但这两个群体身上存在共性,都倾向于投入媒介参与。

和亨利·詹金斯不同,我不是从媒介的角度切入研究,而是从学习科

^① 极客是美国俚语 Geek 的音译。随着互联网文化的兴起,这个词被用于形容对计算机和网络技术有狂热兴趣并投入大量时间钻研的人。现代的 Geek 也用于指代在互联网时代创造全新的商业模式、尖端技术与时尚潮流的人,这些人以创新、技术和时尚为生命意义,不分性别和年龄,共同为现代的数字社会文化做出自己的贡献。

学的角度来认识这些课题的。我在斯坦福大学读研期间,曾在学习研究协会(Institute for Research on Learning, IRL)工作。让·莱夫(Jean Lave)和艾廷·温格(Etienne Wenger)就是在这个协会中共同完成了他们有关情景学习(situated learning)的著作。学习研究协会关注从社会和文化的角度来研究学习。与那些传统的关注填鸭式教育的学习理念不同,学习研究协会倾向于将学习看作是一种参与到文化共享与文化实践共同体中的行为。相关的理论是从人类学研究中发展出来的。在这些人类学研究的情境中,学习没有被单独分割到教育机构中,而是被置入到社群的日常生活中。从这个角度看,我和亨利·詹金斯在相似的交叉领域进行研究也并非偶然。我们都得益于麦克阿瑟基金会的“数字媒体与学习方案”,及其所提供的共同开展工作的环境和资源。

丹娜·博伊德:我曾在麻省理工学院上过亨利·詹金斯的研究生课程,也是在那时候第一次接触到“参与文化”这一概念。2003年1月,我搬到旧金山开始置身于那些会创业并将公司发展成为我们今天所说的Web 2.0中坚力量的企业家和极客群体中。在这些人中流行的说法就是“用户生产内容”(User Generated Content, UGC)。在我聆听他们展望和设想未来图景的过程中,我意识到他们所设想的创业场景中有很多与我从亨利·詹金斯那里得知的让我很感兴趣的内容是一样的。一开始,这些企业家和极客们与亨利·詹金斯所说的粉丝群体在感觉上很相似,他们强调亚文化抵抗和自由。正如加布里埃尔·科尔曼(Gabriella Coleman)在2013年出版的《编码自由》(*Coding Freedom*)一书中所提到的那样,他们希望软件是免费开源的。但这些想法到了今天似乎已经被遗忘。我们看到脸书(Facebook)已经成为一家上市公司;营销人员尝试实现网络迷因(Internet meme)的病毒式传播;过度依赖社交媒体成了世界级的

现象。凡此种种,互联网界几年前的样子已经很难被记得了。

伊藤瑞子:从我读研究生以来,有关参与文化和实践共同体的想法不断地被扩散和改变。那些曾经处在学术边缘的有关网络的理论术语今天已经在业界、媒介研究及学习科学研究中成为通用词语。随着越来越多不同领域的人们开始运用这些概念,一系列关于什么是参与文化或什么是实践共同体的对话已经开启。许多早期的有关情景学习和实践共同体的研究都围绕着面对面交流的专业型社区,如裁缝(Lave, 2011)、屠夫(Lave & Wenger, 1991)和文印人员(Orr, 1996)。如果把这些有关学习和参与的理念放到教室、在线社区或大型集团中的工作小组等情景中去呢?事实上,“实践社区”或“实践共同体”(communities of practice, CoP)作为专有名词已经在那些希望在工作团队内部增强凝聚力和分享性的管理人员中流行起来。但一些先行研究情景学习理论的学者觉得在这些场景中使用“实践社区”或“实践共同体”的概念并不恰当。应该说,看到诸如“实践社区”或“实践共同体”这样的理论框架被广泛应用颇让人振奋,但也有利有弊。关键在于:我们是否既能够抓得住从情景学习理论和参与文化一直以来的核心要义,又领会得到这些理论和概念是如何传播和演进的?

亨利·詹金斯:我接触到让·莱夫和艾廷·温格及其他实践共同体研究者研究成果的时间稍晚一些。我最早有关教育和参与的想法是受麻省理工学院同事西蒙·派珀特(Seymour Papert)的影响。派珀特曾写过他走访里约一个桑巴舞学校的经历,那个桑巴舞学校是社区群众为了准备第二年的嘉年华表演而自发组织起来的一个非正式聚会场所。派珀特强调了这个场合的非正式性,例如个人水平差异极大的舞者共同创作集体表演等,同时他思考的问题是教育者们是否能够在学校教育的设计和