

网络文化研究

常国锋 著



四川大学出版社

网络文化研究

常国锋 著

四川大学出版社

责任编辑:李金兰

责任校对:杨 果

封面设计:刘宗宾

责任印刷:王 炜

图书在版编目(CIP)数据

网络文化研究/常国锋著, —成都:四川大学出版社, 2017.12

ISBN 978-7-5690-1263-7

I. ①网… II. ①常… III. ①网络文化—研究 IV. ①G112

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 262773 号

书名 网络文化研究

主 编 常国锋
出 版 四川大学出版社
地 址 成都市一环路南一段 24 号(610065)
发 行 四川大学出版社
书 号 ISBN 978-7-5690-1263-7
印 刷 廊坊市广阳区九洲印刷厂
成品尺寸 170 mm×240 mm
印 张 11.5
字 数 220 千字
版 次 2017 年 12 月第 1 版
印 次 2017 年 12 月第 1 次印刷
定 价 60.00 元



版权所有◆侵权必究

- ◆读者邮购本书,请与本社发行科联系。
电话:(028)85408408/(028)85401670/
(028)85408023 邮政编码:610065
- ◆本社图书如有印装质量问题,请
寄回出版社调换。
- ◆网址:<http://www.scupress.net>

PREFACE

前言

网络文化是随着互联网的发展逐渐兴起的一种文化。它以计算机技术和通信技术为物质基础,以发送和接收信息为核心,以沟通交流为目的,影响或改变着人们的经济社会生活。

截至2016年12月,我国网民规模达7.31亿人,全年共计新增网民4299万人。越来越多的人把网络作为浏览信息、学习知识、休闲娱乐的重要平台,越来越多的人借助微博、微信等进行着文化创造、参与着文化建设。人们将网络作为日常生活中不可或缺的一部分。人们将日常的出行、休闲、购物、传统的文化艺术(如文学、音乐、绘画、雕塑等)等借助网络进行了深入的拓展与延伸,催生了各式各样的网络文化潮流。网络文化给人们提供了越来越多的文化产品,丰富着人们的精神文化生活。但一些网络文化产业经营者只注重经济效益,甚至不惜以传播网络低俗信息获取利润,因此又给文化管理层带来了网络文化管理的新挑战。与传统媒体管理的规范和有序相比,对网上论坛、QQ、微信、微博等广阔的内容发布平台进行管理成为一个难题。因而,分析网络文化体系,并针对性地提出一些可行性的管理意见或建议,推进健康向上的网络文化发展,成为当前尤为重要的课题。

本书没有对网络文化的内涵做过多的探索,而是以网络文化的兴起为出发点,对网络文化的概念、功能、特征,以及网络对社会和人的影响进行了简单概述。当前是网络文化与传统文化并行发展的时代,它们之间具有一种内在的联系,又各自代表着不同历史阶段的文化形态。为了让读者更深入地了解网络文化,书中对两者之间的冲击与融合做了解析。

以文化的结构层次划分为依据,网络文化可分为物质文化、制度文化和精神文化。其中,物质文化可分为数字技术和网上资源,这也是研究内容的重点。因此,本书从技术和内容着手,对当前网络文化的管理、建设、安全等问题做了归纳,并为加强网络文化的建设、管理提出了一些对策和建议。

文化是具有继承性的,学者们对文化的研究也是前仆后继的。本书在许多学者关于网络文化研究领域的成果引导下,得以顺利完成,在此对相关书籍的作者和网络数据的提供者表示感谢。由于作者水平和时间的限制,书中难免有不妥之处,敬请读者谅解!

CONTENTS

目 录

1/ 第 1 章 网络文化概述

- 1.1 网络文化的兴起 1
- 1.2 网络文化的内涵 5
- 1.3 网络文化的功能和特征 15
- 1.4 网络文化对人和社会的影响 28

35/ 第 2 章 网络文化与传统文化

- 2.1 网络文化对传统文化的冲击 35
- 2.2 网络文化冲击下传统文化的发展 37
- 2.3 网络文化与传统文化的融合 39

45/ 第 3 章 网络文化分析

- 3.1 网络信息技术 45
- 3.2 网络制度文化 49
- 3.3 网络精神文化 56

63/ 第 4 章 网络文化传播

- 4.1 网络文化传播概述 63
- 4.2 网络文化的传播规律 78
- 4.3 网络流行文化的传播 88

101 / 第5章 网络文化管理

- 5.1 网络文化管理概述 101
- 5.2 网络文化的管理 104
- 5.3 我国网络文化管理存在问题及对策 111

120 / 第6章 网络文化建设

- 6.1 网络文化建设概述 120
- 6.2 网络文化的建设 123
- 6.3 我国网络文化建设中的问题及对策 134

141 / 第7章 网络文化安全

- 7.1 网络文化安全概述 141
- 7.2 网络文化安全的管理 147
- 7.3 我国网络文化安全存在问题及对策 161

168 / 附录 互联网文化管理暂行规定

176 / 参考文献

第 1 章

网络文化概述

1.1 网络文化的兴起

网络文化是因网络的发展而兴起的。在分析网络文化的兴起之前,本书首先对网络的由来做一些简要说明。

1.1.1 网络的由来

关于“网络”一词,不同领域有着不同的看法。“网络”一词最早用于电学,《现代汉语词典》(1993 年版)做出这样的解释:“在电的系统中,由若干元件组成的用来使电信号按一定要求传输的电路或这种电路的部分,叫网络。”从词义上来讲,互联网的英文是“Internet”,“Internet”中的“net”是网的意思,“inter”是“在……之间”的意思,所以,网络之间的集合被称为互联网。互联网实际上就是用通信设备把分散在不同地理位置的多台计算机,通过计算机网络技术连接起来,实现各台计算机之间的资源共享,成为共享软件和硬件的一个系统,从而能够更大程度发挥计算机的作用。在现实中,我们通常把计算机网络、电信网络和有线电视网看作主要的网络。

网络的建立需要以下 4 个条件:第一,要有各种通信设备,即各种类型的具有独立功能的计算机;第二,要有通信线路,用于数据通信使用;第三,通过通信协议实现数据通信和资源共享;第四,要签订网络协议。

计算机网络的发展经历了远程终端连接、计算机网络阶段(局域网)、计算

机网络互联(广域网)、信息高速公路四个阶段,实现了网上电视直播、可视电话、网上购物、网络图书馆等。计算机网络体现出信息量更大、传播速度更快、可视化程度更高、交互性程度更高等特点。而且随着网络技术的发展,计算机网络由传统的有线连接发展到无线连接,在空间上实现了巨大的突破。

从技术层面看,网络是技术革命的产物,网络技术及网络设备是网络存在的物质基础,网络技术的诞生为人类社会实现了一次物质、能量、信息的新的转换。从社会层面看,在网络技术与网络经济的高度发展之下,网络社会的确立是必然趋势,网络社会将改变人类的交往方式、生活方式、思维方式及价值观念。从经济层面看,网络经济的生产力基础是知识生产,网络不仅具有传递信息、知识的作用,更重要的是它改变了各经济要素之间的关系及组合方式。

现代以网络作为定语的词语越来越多,如网络电视、网络文学、网络广告、网络游戏、网络舆论、网络教育、网络暴力、网络营销、网络能力等。人们真正踏进了网络社会。网络从一门计算机技术的运用逐渐扩展到报纸、期刊、广播、电视等媒体,并且与其具有同等的地位,同时也促进了报纸、期刊、广播、电视的发展,如电子报纸、电子期刊、网络直播等都是网络的应用和推广。网络是人类通过自己的智慧延伸了的手,它把触角深入生活的各个角落。从蒸汽时代到电气时代,再到互联网时代,这是生产力快速发展的体现,它在极大程度上改变着人们的工作和生活方式,同时,也改变着人们的思维方式。

1.1.2 网络文化的兴起

互联网最早起源于美国的阿帕网(Advanced Research Projects Agency Network, ARPANET),即美国国防部高级研究计划局组建的计算机网。该网于1969年投入使用,最初用于军事用途。让互联网真正飞速发展的事件是1987年商业化互联网的诞生,电脑的日益普及和互联网商业化的发展促成了一个惊人的奇迹。

在电子计算机技术、通信技术的快速发展背景下,网络文化出现并不断壮大起来。“网络文化”中“网络”一词,是指计算机网络。它是以资源共享为目的,利用通信手段将地域上相对分散的若干台独立计算机系统、终端设备和数据设备连接起来,并在协议的控制下进行数据交换的系统。Internet 是在 APRANET 的基础上建立起来的,并且成为目前全世界最大的计算机网络系统。与此同时,计算机技术和通信技术的结合产生了网络技术。当今,计算机技术的发展已全面融入网络技术,通信技术的发展以信息高速公路建设为重要目标和成果体现,两者的加速进步和协同作用共同带动着网络技术的不断发展。

今天的 Internet 已经从各个方面逐渐改变着人们的工作和生活方式。人们可以随时从网上了解当天的新闻动态、天气变化及学习资源,可看到当天的报纸和最新杂志,可以足不出户在家里购物,在家办公、收发电子邮件,享受远程医疗和远程教育,等等。网络促进了人类精神文化活动的延伸,极大地改变了人类文化生产、传播和消费方式。互联网作为一种全新的传媒,冲破了时空的限制,为我们在全世界范围内进行通信、开展合作、共享信息和智慧提供了平台。当人们工作、学习、生活、交往都借助乃至通过互联网络来实现的时候,就产生和形成了一种新的文化,即网络文化。

1.1.3 网络文化的形成条件

网络文化的形成有着自己内部的动力系统,也有着外部的推动力量。总体来看,网络文化是基于以下几种主要的动力要素及其组合运动所形成的。

1. 个体需求是网络文化形成的原动力

人类对网络媒体的需要包括认知的需要、情感的需要、社交的需要等,个体在网络中的活动,特别是诸如微博、微信、社区论坛这样的主动性网络活动,多是出于以下几种需求:①娱乐休闲需求;②自我调节需求;③信息传播需求;

④形象塑造需求;⑤社会交往需求;⑥知识管理需求。

网民个体需求的多样性使得网络文化表现出纷繁复杂的局面。在接纳网络文化积极意义的同时,我们也不得不面对它所带来的种种问题,从本质上看,网络文化实际上是一个窗口,它可以反映出社会发展中的消极现象,以及社会发展的阶段性矛盾。

2. 群体互动是网络文化形成的助推力

虽然个体需求是网络文化的原动力,但是,单纯的个人行为很难称之为网络文化,只有网络用户的群体性互动,才能为网络文化的产生带来实质性的推动。其主要体现在几个方面:①群体互动放大网络个体行为的社会影响。原本一些网络个人行为,经过群体互动就极易成为轰动性的网络文化事件;②群体互动孕育出多元网络文化生态,网络中依据人际关系、兴趣、空间位置等形成的社区、圈子,不仅成了网民群体进行信息沟通和情感交流的空间,同时也成为孕育各种文化的土壤;③群体互动促进网络文化产品传播。近年来的网络文化产品,无论是网络作品还是网言网语,都是网络群体互动的选择结果,都需要通过网民的互动来检验其文化价值与市场价值,而各类网络技术和产品(如百度热搜等)在一定程度上加速了这一选择过程。

3. 挑战主流文化是网络文化形成的现实路径

网络文化的形成与发展伴随着与主流文化的分野及对主流文化的挑战,这在很大程度上顺应了当前人们对求新、求异、求变精神的追求。无论是“囧”“不明觉厉”等网络流行词语的层出不穷,还是“咆哮体”“凡客体”“神曲”等网络文体的诞生,以及对主流文艺作品的“恶搞”风潮,反映了网络文化的“娱乐化”生态。

但是,从长期来看,挑战主流文化只能是网络文化的阶段性目标,只有解构而没有建构的网络文化发展是没有长久生命力的,网络文化的发展必须建构自身的基础文化生态,而不是仅仅借助主流文化产品或形态的外壳。

4. 技术、经济、政治是网络文化形成的外部动力

网络文化的形成与发展,除了其系统内部的动力外,技术、经济、政治等外部力量的影响是必然的,这三者的有机联系共同构成了网络文化形成的外部系统。

其中,网络信息技术是塑造网络文化的特质的一个重要方面。网络文化精神的自由、开放离不开互联网技术自身的开放、共享等技术特性,博客、微博、微信等各类互联网新技术、新应用是网络文化得以蓬勃发展的基石。经济始终影响着网络文化的发展轨迹。网络文化产品的生产与传播离不开商业力量的推动,一些网络文化事件或网络文化现象也是由于商业因素而被放大或有意加以抑制,例如,许多企业出于商业利益,通过网络展开的口碑营销和舆情引导来影响人们的注意力等。政治因素对网络文化的产生具有显著影响。相关政策与法律法规、机构的管理方式与手段,都可能影响到网络文化的产生和发展。如果能尊重网络文化发展的内在规律,讲求管理的方法与策略,政府对于网络文化的导向作用将是积极而显著的。

1.2 网络文化的内涵

网络文化是文化的一个子集。研究网络文化,首先要正确认识什么是文化。

1.2.1 对文化的理解

1. 文化的含义

在中国的古籍中,“文”既指文字、文章、文采,又指礼乐制度、法律条文等。“化”是“教化”“教行”的意思。从社会治理的角度而言,“文化”是指原始文化以

礼乐制度教化百姓,所以,最初的文化远非今天文化之宽泛的含义。

《易·贲卦》曰:“观乎天文以察时变,观乎人文以化成天下。”可见,与“天文”相对应的“人文”就是我们今天所说的文化了,意思是治国者须观察天文,以明了时序之变化,又须观察人文,使天下之人均能遵从文明礼仪,行为止其所当止。虽然其中“文”与“化”并未联结在一起。但在这里,“人文”与“化成天下”已紧密联系,“以文教化”的思想已十分明确。

西汉以后,“文”与“化”方合成一个整词。《说苑·指武》中说道:“圣人之治天下也,先文德而后武力。凡武不兴,为不服也,文化不改,然后加诛。夫下愚不移,纯德之所不能化,而后武力加焉。”(西汉·刘向),晋人束皙也讲“文化内辑,武功外悠”(《文选·补之诗》)。这里的“文化”便是指文治为法,以礼乐典章制度为依据而教化臣民,西汉刘向就已较早地把“文”与“化”二字连为一词,此处“文化”一词与“武功”相对,含教化之意。

南齐王融在《曲水诗序》中说:“设神理以景俗,敷文化以柔远。”其“文化”一词也为文治教化之意。因此,在汉语系统中,“文化”的本义就是“以文教化”,它表示对人的性情的陶冶、品德的教养,本属精神领域之范畴。随着时间的流逝和空间的差异,现代社会的“文化”已成为一个内涵丰富、外延宽广的多维概念。

长期以来,人们在使用“文化”这一词语时,其内涵、外延差异很大,故文化有广义与狭义之分。广义的“文化”,着眼于人类与一般动物、人类社会与自然的本质区别,着眼于人类卓立于自然的独特的生存方式,涵盖面非常广泛,所以又称作“大文化”。1920年,梁漱溟先生在《东西文化及其哲学》一书中提出:文化乃“人类生活的样法”,包括精神生活、物质生活和社会生活三个方面的内容。1926年,胡适先生在《我们对于西洋近代文明的态度》一文中对文明和文化进行了区分:文明(Civilization)是一个民族应对他的环境的总成绩,文化(Culture)则是文明所形成的生活的方式。梁启超在《什么是文化》中称,“文化者,人类心能所开释出来之有价值的共业也”,这“共业”包含众多领域,诸如认

识的(语言、哲学、科学、教育)、规范的(道德、法律、信仰)、艺术的(文学、美术、音乐、舞蹈、戏剧)、器用的(生产工具、日用器皿及制造它们的技术)、社会的(制度、组织、风俗习惯)等,由此可以看出,前辈们多是从宏观的社会视角去理解文化的含义的。

狭义的“文化”排除人类社会历史生活中关于物质创造活动及其结果的部分,专注于精神创造活动及其结果,所以又被称作“小文化”。“文化”一词在西方来源于拉丁文“Cultura”,原义是指农耕及对植物的培育。在古代希腊、罗马时期,文化被理解为人们参与社会生活和政治生活的品质和能力。欧洲中世纪时,文化也为“祭祀”一类的用语所代替,文艺复兴和启蒙运动之后,文化成为与“野蛮”、“不开化”对立的观念。

自15世纪以后,文化逐渐被引申使用,并把对人的品德和能力的培养也称为文化。英国文化人类学家泰勒(E.B.Tylo)在1871年出版的《原始文化》中对文化一词做出表述:“文化是一种复合体,它包括知识、信仰、艺术、道德、法律、风俗,以及其余从社会习得的能力和习惯。”泰勒将文化所做的定义将文化理解为社会发展过程中人类创造物的总称,包括物质技术、社会规范和观念精神,此种观点是狭义“文化”早期的经典学说,但是他所表述的文化并没有明确地拓展到实物层面。

英国伯明翰学派代表斯图亚特·霍尔认为,“文化”概念有其明确的实践和物质指向,它指的是“社会群体形成自己独特生活模式、并且给他们的社会和物质生活经验赋予表现形式的一个社会层面……‘文化’是以有意味的形式和形态去认识或客观展现(Objectivate)群体生活的一种实践”。英国著名历史学家阿诺德·约瑟夫·汤因比的文明形态理论认为,在几千年的人类社会进程中,人类社会表现为各种文明形态,即政治、经济、文化三种,而文化是其中最稳定的精神因素。西方学者坚持的文化史观认为,文化或精神是人类社会发展的决定力量,而政治、经济却不是,这一唯心史观虽然夸大了文化的力量,但由此也

可以看出文化的影响力和作用是不容忽视的。

从人类社会学角度来看,文化是指一个社会具有并传给后代的传统体系,包括人们行为准则、价值观念、道德标准和独特的宇宙观。文化是人类生存的一个机制系统。我们生在文化中,自身和命运均受到文化的制约。对文化及其功能的研究即是对社会的探讨,也是对我们自身的研究。因此,文化并不是一个抽象的东西,而是一个很具体的东西。现代研究者在某一地区或某一事物上使用“文化”这一概念时,多半是就“狭义文化”而言的。

2.文化的结构层面

通常,文化可分为三个结构层面。

(1)物质文化层。

物质文化层是最浅表的文化。不同时代、不同民族的物质文化形态稍加比较就能发现其中的差异。例如服饰文化,一百年前男人们穿的长衫、马褂、瓜皮帽,跟今天的男装也明显不同,各民族的传统服装也各不相同。物质文化的时代性和民族性凭直观就能辨别出来。

(2)制度文化层。

制度文化层包括政治、经济、教育、社会保障等各种制度。虽然制度文化不像物质文化那样一看便知,但制度的强制性让人一旦进入其间生活就很容易感受到。例如,现行中国的教育制度与一百年前的私塾教育完全不同,与现今欧美实行的学分制也有所不同。

(3)精神文化层。

精神文化层包括人们的思维方式、价值观念、审美情趣,以及由此而产生的文、史、哲等意识形态。例如群体主义的价值观,历史上表现为家族主义,现今表现为集体主义。中国人的名字是姓在前,名在后,意即所属的家族群体放在前面,个人自我在其后。西方人与此不同,个人的名字领先,所属家族的姓在其后,这是个人主义价值观在姓名排序上的解码。再如审美情趣,中国古典文学作品中大量

“伤春悲秋”的情绪跟古希腊悲剧的那种拗不过命运的壮烈亦迥然不同。

1.2.2 网络文化的界定

1. 不同角度对网络文化的看法

关于网络文化的定义存在很多版本,总的来说有两种观点。

(1) 从网络的角度看文化。

从网络的角度看文化,强调从网络的技术性特点切入,突出由技术变革所导致的文化范式变迁。代表性的观点如下:

匡文波先生 1999 年在《论网络文化》一书中的定义:“以计算机技术和通信技术的融合为物质基础,以发送和接收信息为核心的一种崭新文化。这是一种与现实社会文化具有不同特点的文化。”

范晓红在《网络信息文化:花开谁家》一文中的定义:“以遍布全球的物理网络为物质基础,并以计算机技术、通信技术和信息管理技术等技术的融合为手段,进行多元化的信息搜集、加工、传递和利用,构成了网络文化的核心,而这正是它的独特所在。因其信息量的空前丰富的特点,故又称网络信息文化或信息文化。”

藏学英 2001 年在《网络时代的文化冲突》一文中的定义:“网络文化是随着现代科学技术,特别是多媒体技术的发展而出现的一种现代层面的文化。就其所依附的载体来说,它是一种彻底理性化的文化,任何文化若想加盟网络文化,就必须改变自己的既有形态,即变革传统的非数字化文化形态。”

(2) 从文化的角度看网络。

从文化的角度看网络,主要从文化的特性出发,强调由网络内容的文化属性所引发的文化范式转型。如:

国外学者 Michael Joyce 认为:“网络文化给人们带来了一种新的思维,涉

及一种不断进化的意识与认识,但不是一种技术决论。”^①

杨鹏认为:“网络文化是一种新型媒介文化,是人们以计算机网络为媒介所进行的特殊方式的传播活动及其产物。”“对于网络的研究,宜从狭义方面入手,着眼点放在人们在网络空间的精神活动及其产品,范围限定在网络文化中有关语言文字、道德伦理观念、网络文学艺术、网络社会行为等方面。”^②

苏振芳认为:网络文化作为一种社会亚文化,是一种以电子为介质的高科技文化,是一种开放性的文化,是一种具有交互性的文化,是一种虚拟性与现实性相结合的文化^③。

冯鹏志认为:网络文化是一种“以网络技术为基础,以网上生存为核心内容的新文化形式,它不仅造成了人们对以往传统的占主流地位的文化价值规范的反思和检讨,而且也极大地扩充了现代社会中人们文化生活的深度和范围,并正在塑造出全新的文化价值规范体系”^④。

于文秀在《当下文化景观研究》一书中对网络文化的定义是“网络文化是以网络为载体和媒介,以获取、传播、交流、创造文化信息为核心,并影响和改变现实社会中人的行为方式、思维方式的文化形式总和”^⑤。

综上所述,可以看出网络文化包含两个层面:首先是技术层面,强调网络文化必须是建立在计算机技术和信息网络技术及网络经济基础之上的,以信息为核心的传播活动;其次是文化层面,强调人们在互联网这个特殊世界中,如何进行工作、学习、交往、沟通、休闲、娱乐等活动方式,并且互联网如何影响人们的价值观念、社会心态,包含人的心理状态、思维方式、知识结构、道德修养、价值观念、审美情趣和行为方式等方面。

① Michael Joyce. Othermindness: The Emergence of Network Culture [M]. Chicago: University of Michigan Press, 2000.

② 杨鹏. 网络文化与青年[M]. 北京:清华大学出版社,2006.

③ 苏振芳. 网络文化研究:互联网与青年社会化[M]. 北京:社会科学文献出版社,2007.

④ 冯鹏志. 延伸的世界:网络文化及其限制[M]. 北京:北京出版社,1999.

⑤ 于文秀. 当下文化景观研究[M]. 北京:人民出版社,2007.