

河南省社会科学规划项目

# 网络文化研究

(研究报告)

主持人：李贤民 杨绍兰



2002年6月20日

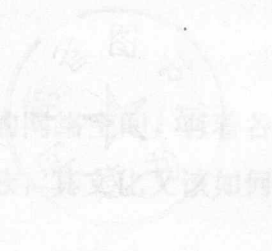


河南省社会科学规划项目

# 网络文化研究

(研究报告)

课题组成员：李贤民 杨绍兰 张晓华  
 皇甫宝霞 韩荣州 杨为民  
 高金生 王岫青 吴春霞



2002年6月20日

# 网络文化研究

工业化的时代的人们可能会遇到这样的情景：铁路和公路似一张纵横交错的巨网，肆无忌惮地在人们宁静生活的土地上伸展。这时，人们的感受是复杂的，你是拿着猎枪和锄头，站在牧场的围栏旁和农田的土埂上固守自己先辈留下的家园？还是带着羡慕的眼光看着呼啸而过的火车，想象着自己哪一天也能成为某趟快车的乘客，或者自己能够驾驶属于自己的汽车到遥远的地方去呢？

20世纪末兴起的网络革命，是人类迄今为止最为深刻的一场革命，也是一场世界性的人类思维和观念的革命，它对社会的方方面面已经和正在造成强烈冲击。网络正在用以往任何一种传播方式都望尘莫及的速度将时间和空间造成的障碍无情抛开，在全球范围内为人们传递着信息。它的出现，使全世界变成了名副其实的“地球村”，揭开了人类数字化生存的新时代，诚如马克思所说：“新技术对人类行为和社会结构的影响是无法想象的。”

在经济一体化的信息社会，面对着无可逃匿的网络空间，有着各自独特历史经验、精神记忆和文化性格的各个民族，其文化又该如何地在世界文化的多元中互动和发展呢？

## 二、网络文化范式诠释

### 一、网络文化的产生和特征

因特网因其传播信息的跨时空超量综合特征以及双向互动功能，被人们称为继报刊、广播、电视之后的“第四媒体”。第四媒体在20世纪末的异军突起，大大改变了传统信息传播理念，西方发达国家纷纷走上新闻传播数字化发展之路。网络传播是根本意义上对传统媒体

的优势整合，它所带来的影响是“人类文明以来首次遇到的本质上的转换”。可以说，网络手段的运用是新闻的又一次飞跃，在人类大众传播发展史上有着里程碑的意义。毫无疑问，网络正在迅速改变人们传统的交流与交往的模式，并以此形成一种新兴文化形态——网络文化。

网络文化也称作计算机空间文化或赛柏文化(Cyberculture)，是指以计算机技术和通信技术融合为物质基础，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。由于网络文化是以电子为介质的高科技文化，因而它具有高时效性、开放性、交互性、虚拟性等计算机特有的特征，同时它还具有传递知识、信息、娱乐服务和进行商业活动等强大功能。网络文化是人、信息、文化三位一体的产物，是人类社会发展的产物。网络文化一经产生，立即引起各个领域学者和专家的关注。社会学家、文化学者、社会工作者、管理机构、国家信息安全部门等都很严肃地对待这一新生事物。一门崭新的网络文化学学科也应运而生。

网络文化不但具有很强的发展势头，而且其内涵相当丰富，怎样处理其间的许多问题，是人类对自己提出的一个挑战。当然，这种新文化在世纪之初还处于雏型阶段，所以如果人们在其初期就有意识的加以研究，势必对社会的发展有更加明确和准确的把握。

## 二、网络文化范式诠释

“范式转变”的概念最早是由托马斯·库恩——一位科学哲学家兼科学史学家在其 1962 年《科学革命的结构》一书中提出来的。库恩发现，随着科学的发展而产生许多新事物、新现象，而原来的一些理论却无法解释——过去的理论框架与现实之间出现了“方枘圆凿”的尴尬，必须有一种全新的和更加完善的理论框架来解释新事物、新

现象，这就必须导致范式的转变。今天，信息革命带来的剧变，使社会经济、文化经历着一场范式的转变——更确切一点说，是一场革命。这场革命的实质是从机器密集型向人力密集型转换。价值创造的基础变成了人力资源。在旧的范式中，原材料、土地、劳动力和机器是最关键的资源，而在新的范式中，技能、远见、创造力和想象力则成为关键资源。这种范式革命的结果，便是“让机器做机器的工作，让人享有进一步创新的快乐。”。而另一位网络评论家在其文章中，则以宣言的口吻写道：“20世纪，科学与民主的范式，曾铭刻在工业新文化运动的里程碑上；21世纪初，知识与自由的新范式，将飘扬在信息文明的新旗帜之上。”这就是说，在互联网上产生的不仅仅是新技术、新经济，还是一种新文化。但是，由于这种新文化是在一个前所未有的载体上发生，又是以一种全新的界面出现在人们面前，对传统文化范式来说，则要进行一场脱胎换骨式的变革。因此，我们有必要认清这新文化范式的特点，并遵循其特点推动新旧文化间的转换，使我们能够用新文化范式构筑我们未来世纪的精神家园。

新文化范式的特色表现在如下几个方面——

### （一）现实文化与虚拟文化的兼容

网络文化范式的最基本特征，便是克服主、客观的分离，让现实文化与虚拟文化相兼容（本来，文化是没有现实与非现实之分的，但出现了网络之后，这种划分就成为一种可能）。

现实文化是指人类一切习惯、知识和技能的积淀。它是人类从动物类群中分裂出来后的创造物，其渊源之久远，乃是人类在其全部历史过程中所创造和积累的物质价值与精神价值的总和。传统的文化概念，是对人类创造物的一种客观肯定，具有现实的合理性。

虚拟文化是一种数字化的构成。即通过数字对世界——现实与想象的世界进行的多种排列组合。虚拟文化与现实文化的最大不同点便

是：现实文化由具象构成，是具象的概念化、符号化；而虚拟文化则是由数字构成，是数字的具象化。可以说，虚拟文化是现实文化的反向生成。

对现实与虚拟的关系，最近有一篇文章是这样写道：“对于虚拟来说，它的真正含义是在虚拟空间中形成对于现实性来说那种不可能的可能性，进一步形成荒诞的悖论的梦幻的虚拟。这种虚拟是与现实性对立的，是在现实性范畴框架之外的。传统总是对那种不可能的可能性抱以嘲笑，以为是痴人说梦。虚拟正是变痴人说梦为正常性的方式，把痴人说梦中的虚幻梦幻变为真实。”（陈志良《虚拟：哲学必须面对的课题》，《光明日报》2000年1月18日）——在哲学家的眼里，虚拟是与现实对立的，现实的东西不需要虚拟，只需要模拟和反映。虚拟的东西总是虚幻的，是不可能成为现实的。打个比方说，现实与虚拟的关系，就像猫和鼠一样无法共处。

但是，互联网却有能力让猫、鼠相互容忍并友好地携起手来——十分有趣的一点是，大多数的电脑桌上，猫（modem）与鼠（mouse）就摆在一起，为一个共同目的密切配合着。当我们进入网络的虚拟世界后，就会发现，网络上所见并非都是现实中已经实现或可能实现的，网络既展示着现实文化，也展示出在现实中不可能出现的事物——虚拟文化——把人们的梦幻变成的一种真实——网上的真实。如果说现实文化的形成是人类一维选择的结果，即多种可能性中选择的一种可能；而虚拟文化则是多维选择的展示，其中既有变成了现实文化的可能性选择，也有尚未变成现实文化的不可能性选择。在客观世界里，现实如果选择了一种可能性，则对其他可能性一律排斥；在虚拟世界里，虚拟则可以兼容现实，把现实的可能性与非现实的可能性都融于互联网上。仅此，就导致了虚拟文化的丰富多彩。

由于互联网能够把人类过去、现在与将来的生活方式，以及人们

想象中的生活方式，都汇合在一个共同的时空——虚拟的时空中，能够把变成现实的可能与不能变成现实的可能，重新摆出来让人们以选择。这样，人们都变成了希腊神话中的雅努斯——两面神，“眼球”既可以朝前看，也可以朝后看，还可仰视俯瞰。这样，一元世界、一元选择被网络否定，人们的文化、生活样式变得多样化起来。

## （二）文化信息全球一体化与文化本体个性化的统一

互联网对文化的最大贡献，是将全球不同社会、不同种族的文化信息“一网打尽”——实现文化信息的全球一体化。也就是说，人类古今中外的文化精萃都可以汇集到互联网上，并且又无一遗漏地展示在全人类面前，供每个人去比较、选择。可以说，任何人只要进入互联网、就能在世界上任何一个国家、地区进行文化之旅。当然，由于民族习惯与个体差异，每个人所选择的文化之旅的路线会有差异——每个人只选择自己所喜欢的文化，获取自己想要的文化信息。互联网只会尽可能提供这种选择的方便，而不会有人干涉你的文化选择，更没有哪一个政府能够将某一种文化在网上强加于人（现实就不是如此，政府就可以用强制的手段让人们只能接受某一种文化样式，而不能接受其他某种样式）。

文化信息全球一体化的结果，不是将所有文化样式铸成一个模式，而是最大限度保持了各种文化的个性特征，使文化的个性更加鲜明。也就是说，互联网这个可以无限拓展的空间，能够给任何一种文化提供生存的土壤。即在实现文化信息全球一体化的过程中，不仅丝毫不会影响文化按文化主体的个性自由发展，而且还会为文化的个性化发展提供充足阳光、水分和营养。事实上，在互联网上，每一文化主体——某个组织或个人只要有自己的主页和网址，就可以随时把自己的文化产品公布于众，甚至是在世界范围内自由地发表自己的思想。有人形容，一些专题网页或新闻组从功能上讲就是一个“出版社”，

甚至比现在的“有形”出版社更具有社会影响力。因为，自主性作者不必根据出版部门的标准来修订自己的作品，而是完全依据自己的文化品味写作。作者对出版部门的依赖性大大减弱，文化个体的自主性会更大，文章的个人特色会更加浓厚。例如，最早的一些 BBS 站上的文章就是一些个性张扬的文章，从中也可以窥见当时社会的气氛与热情。实际，BBS 站营造了一个人人都可以参与的环境，每一个人都成为文化创造的一份子，每一份 POST 都是文化主体个性的外在化。

美国一位电脑文化评论家认为，作为传播媒体的 PC 不仅将替代电视，而且将把电视生吃掉。个人化传播媒体不仅使各种模拟性的广播媒体（即大众传媒）面临消亡，而且将开始一种全新的文化，一种非大众化但每个人都有话可说、有所作为的个人化文化，一种抵制大路货又催生出大量精品的文化、一种“人皆可以为尧舜”的没有精英的精英时代。——这位评论家的前半截有失偏颇，但后半截则是千真万确。

### （三）开放中的平等与共享

网络文化是一种高度开放的文化。

世界上所有的网站，除了关系国家安全的网站修了防火墙以防御非法入侵者外，其他网站则无一例外地对每一个网民门户大开——其敞开度对谁都一样大，提供的文化产品都一样多。决不因为你是总裁，你是亿万富翁，你是专家学者，就有你专用的文化盛宴。网络上每一种文化产品都具备“世界性”与“全民性”，不论贫富贵贱，不分男女老少，谁都可以尽情享受。特别是，互联网上的文化产品的供应没有配额，不受“数量”的限制，也不受供应时间的限制。北京和纽约的读者可以同时翻阅一本书的同一页，可以阅读同一则新闻并同时将自己的评论展示在同一个张贴板上。

同时，互联网建立了一种无中心或非中心的“虚拟社会”，在这



个“社会”中，信息的传播与接受一律平等，使得文化霸权或文化沙文主义在互联网上毫无市场、发不起威风。正如一位研究网络文化的博士所言：在网络时代，如果以博学的程度来衡量学术权威的分量，就显得很可笑了。当网络与人脑进行嫁接之后，全部的人类知识宝库都可以成为一个平庸的脑袋的虚拟的延伸，凡人们也可以在瞬间成为饱学之士。因此，名人的光环在网络上再不能使人觉得眩目了。我们不知是否听过 INTERNET 上的一句流行话：没有人知道你是一条狗。这句话的潜台词是：这里没有权威，没有明星，每个人的地位都是平等的。一个乳臭未干的孩子，只要家中有互联网帐号和电脑，就能够同任何一个大学生、研究生乃至博士生导师分享一模一样的学术和教育资源，讨论共同关心的问题。

应该说，最早从理论上提出网络文化共享思想的是加拿大著名的理想主义者麦克卢汉，在互联网还只是一些聪明的大脑里孕育时，这位新时代预言家就天才地宣告：网络将给人类带来一种超越分工个体的生命智慧。他认为，机械世界的特点是分工，生命世界的亮点在融合。知识的生产力基础改变了，对于知识的制度安排也必然改变。专有，是带来摩擦，又提高效率的制度。在分工时代，摩擦可以生热，却不能自发地带来融合，融合只能从外部强加。创新不能由制度内在生成，这是知识产权根本的时代局限所在。而共享，则是内生的融合润滑剂，是创新的助产婆。也就是说，这种网络智慧意义上的知识，不可能在人们各自为战的过程中产生的，而是在互动中产生的。互联网则可提供互动的契机。

由于在网络文化中，文化权威开始消失，传统的金字塔式的知识等级结构正在土崩瓦解。老一辈对后辈的启蒙已经没有什么“市场”。而在互联网上却出现新的反差：成年人的反应往往比青年、少年迟钝，在网上，不仅自己掌握的知识难于显示出优势，而且会迅速老化。相

反，青年和少年人在网上却轻车熟路，来去自如。很多时候，青少年倒成了成年人的电脑启蒙者。所以，有人又把互联网叫做“青年网”。这又从另一个方面告诉我们，青少年完全有资格与专家权威平等地共享网络文化。著名人类学家米德，曾把文化的发展分为三种形态：前喻文化、后喻文化、互喻文化。可以这么认为，网络文化标志着互喻文化的到来。因为网络文化的平等与共享，才真正使文化的“互喻”成为可能。

#### （四）文化消费与生产的共时性

中国网络文化的最早开拓者姜奇平先生在其《通过知识获得自由——兼谈共享权的生产意义》一文中写道：“未来的知识生产模式，将是生产者与消费者在互动中共同制造知识。一个人在网络进行交流和探讨时，他提供意见时是在进行知识生产，而在倾听反馈时，就是在进行知识消费，反过来说，一个人在共享知识时，由于始终伴随着意见的发表，从而成为知识生产；而在发表意见中，由于旨在赢得人们的回应，又成为一个知识消费过程。”

每个人上网之前，都会问问自己：上网干什么？最初的上网者也许是看新鲜，因为小小的电脑，就通过网络把天下浓缩到眼前，鼠标的随意标点，可让你遨游天下，这一点不能说对人没有诱惑力。但随着兴趣的浓厚，看网渐渐转变为用网，即想着该在网上做些什么了。许多人对网络最早的运用，便是用 Email 发发电子邮件，或到聊天室结识几位不必知道真实姓名的网友，再不就是到 BBS 上面张贴小帖子对时事发点高级牢骚。这一些看来都是消费，耗费上网费，但实际上也在生产。因为正是这些最早的上网者在网上的活动，和逐步产生新的网络文化，构筑起虚拟社区。如果互联网络如同电视广播，只是一种单向度传媒，是不可能实现消费与生产的共时性的。而只有网络的互动性，才能提供新文化发生的机会和可能，才能使每一个消费者又

同时变成生产者。

其实，关于网络文化的这个特征，早在 60 年代就有一些专家学者意识到了。麦克卢汉就曾经预言：在电子技术日益发达的未来时代，“学习”与“工作”的界线将越来越模糊，因为工作实际上也是一种“被付给报酬的学习”。而当我们今天面对迅猛发展的互联网浪潮时，更明确地看到这一点，互联网带来的数字时代，就是一个不断“升级”但永远不会定型的电脑与不断“升级”但永远不能“毕业”的人共生的时代。电脑软件与硬件三五个月就要换一次版本，我们也必须跟着学习并熟悉它，这就是说，互联网必然会把人们带到一个终身学习的境界。对此，另一位网络精英——蒂姆·贝纳斯·李将他创造的技术命名为“蜘蛛网”（web），也暗示了网络文化的一特征。Web 对于使用者的意义在于：一个人“网”上“行走”时，又可以不停地拓展自己的路。一个使用者可以在一个文本上嵌入自己的“连接”。这个“连接”就是由用户开辟的新路的“路口”，这个用户（及别的用户）从此可以沿着这条新路往前走。而在这条新路上，用户自己和别人可以根据他的需要和能力设立新的路口，再度开辟一条新路。这一过程恰如蜘蛛织网，蜘蛛总是行走在自己“吐出”的纵横交错的“路”（即“蜘蛛网”）上，它“走路”的过程同时就是“修路”的过程。

每一个进入互联网世界的人都应该骄傲：我们并不是只吃不吐的“虫”（网虫），因为，互联网就是我们像蜘蛛吐丝一样纺织起来的。

#### （五）推动人性回归的载体

在一些网站的聊天室里，我们发现这样的现象：许多聊天者的谈话十分幼稚，让人感觉到都是一些低能儿在上网。现实中并非如此，因为能上网聊天者，多为文化层次较高的人。但为什么在聊天中表现出一种低能呢？是不是闲得无聊跑到聊天室搞恶作剧？据有关调查，大多数进入聊天室的人，并没有别的目的，只是让绷紧的神经松弛一下。

现代人由于竞争的激烈，个性压抑得很厉害，确实希望能“偷得平生半日闲”，使自己变成一个暂时的自在之人。由于观实中人与人之间存在的种种关系，使人不能真正放松，不能真正摘下自己的人格面具。只有在相互都不见面的聊天室里，只有把自己现实中的名字变成一种代号之后，现实中带着面具的自我会悄然隐去，而具有原始意味的本我才可能活跃起来。所以，上网聊天者往往都能尽情宣泄自己的情感，在无意识的大脑运动过程中，袒露出自己的本性。

当然，聊天室人性的回归，只是一种低层次的回归，真正的人性回归，则是用互联网快车带给人类的知识经济。它使人们认识自己的价值，并使人性在回归过程中得到新的升华。坦率地讲，尽管社会上到处谈论着知识经济，但对知识经济中的知识，许多人认识得并不完整。在一些人的心目中，只把知识当作固化(或“物化”)的概念，即书本上所记载的文化。这种认识只触及到了知识的表层或者外壳。实际上，知识经济时代所讲的知识，主要指智能，即动态的与主体精神融为一体的知识。这种知识，已经成为主体的一种能力，一种能动本质，一种创新过程。这种知识，具有生命性、整体性、能动性，能克服一切物化、异化和消极性，对未来进行人性的整合。网络文化则是人类在 20 世纪创造出来的理想生存方式。它以计算机技术和通信技术两大技术的融合为物质基础，以发达、接收信息为核心，通过对人类自身价值、生活方式、交往方式、思维方式等进行的新设计，而形成积极影响人类生存环境的多元化网络。这个多元化的互联网络，带给人类超越时空的互动，并通过互动使信息汇聚、知识融合，最后升华到生命智能。如果说，农业时代的自然知识，是经验，是不离生命的个人知识；工业时代的社会知识，是知性，是割裂生命才可催发的对象化知识；那么，信息时代的网络知识，是自然理性，是复归于生命、从而实现创新的网络智慧。

网络的发展表现人类的创新智慧，而在网络发生的各种文化样式，则是徜徉于网络之间的个体生命对于理想生存方式的探索与追求。这种追求不是技术性的未来，而更多的是感性，而又更具有人道主义的精神需要。互联网是现代人智能的产物，而网络的发展，则是一个以主体精神为中心而进行的从虚拟到现实的创造过程。在这个过程中，人充分发挥着主观能动性，一面在现实中创造着新的物质财富，一面在虚拟世界自由地创造新的精神财富，并努力使二者得到和谐的统一。一旦人类能够通过网络实现了人的一切价值，那么也意味着人类已经到达自由的彼岸。

#### （六）文化社区的新构筑

互联网上的文化交流与传播，不是单一文化的内部交流与传播，而是外在的跨文化交流与传播。这种跨文化的交流与传播，将进一步加速文化的碰撞与交融，将在网络上导致从未有过的激烈竞争。但是，又必然因为碰撞中的文化认同而形成网上的社区。由于这种文化论调打破地域的界限，并以文化为纽带把天南地北的人链接起来，而由此形成的网上文化集合体，也可叫它为“文化社区”。只不过有人给加上了两个字——“虚拟”。

网上的文化社区是一种虚拟社区，它完全打破了传统的或者说物理上的空间概念，从北京到上海与从北京到纽约的距离，在网络上是一样的，地理隔离、国界等限制都不存在，对其社区居民的认同，则是以文化与心理距离来确定的。当一些人就某一主题建立自己的网页或新闻组后，会吸引所有愿意参加的人，从而形成他们自己的文化圈，随着文化圈内“互联”的频繁，乃至形成相对稳固的社区。一些黑客建立的网站，就几乎容纳的世界各地的网上活动分子，那个网站就是他们的社区。

虽然，网络文化社区是一种虚拟社区，但由于它是以文化作粘

合剂，而文化又是人类精神的产物，具有较强的心理呼唤力与感召力，可以使远隔千里万里的异国朋友，做到如古诗中所说的“海内存知己，天涯若比邻”。确确实实，鼠标轻轻一点，不同肤色，不同语言，不同阶层的人们都可能走进同一个网站了，就可以相互谈论共同关心的话题，为人类的命运共献良策了。而由于交往者常常处于不同文化背景，在交往中产生新思想，新观念的概率大大增加，相互了解的可能性也大大增加。中国有一句古话：道不同不相与谋，这颇能说明虚拟文化社区的特征。因为有共同的语言、共同的爱好，有共同的追求，才会“千万里我追寻你”，并走到一起来。

当然，这个社区的成员并不是一成不变的，可以随着交往的频率添加或减少。而且，网络的流通性并不妨碍一个人可以参加多个社区。正如有人形容网络的多元性一样，说它如同巨大的蜘蛛网，而蜘蛛网的每一根经纬都是相互连通的。一个人可以从这条路通向这个社区，也可以从那条路通向那个社区，而且只要记住自己的出发点，就永远不会迷路，也可以在任何地方找到自己心爱的家园——文化社区。

综上所述，我们应该认识到，网络不仅仅使我们身边发展着的经济变得更加人性化，成为人有、人治、人享的知识经济，更为重要的是，网络带来的文化范式转变是一场不可逆的文化革命，它将使我们生存的文化空间更有利于人性的复归，有利于人的价值实现。尽管，网络带来的文化革命，其背景音乐是一种“创造性破坏的供方节奏”——这种节奏容易让人想起迪斯科歌舞里的疯狂音乐，这种节奏对于不少人来说将是“即将来临的骚乱”（the coming trauma）——它对传统文化产生创造性的破坏，并用一种全新的文化范式来取代，会使那些留恋传统文化范式的人惶惶不安。但是，新的文化范式已经势不可挡地出现在我们的现实生活中了，如果一些过于怀旧者不能及时调整心态，将会在这看似骚乱的变迁中无所适从，乃至被时代之网所遗

弃。二是它使人们的思维方式、价值观念和行为习惯、认知模式

都发生了巨大变革。网络文化促使人们的思维方式由一维向多维、平

面化、向发散型转变，变革了人们的文化

生活。互联网具有数字化、网络化、虚拟化、多元化、多媒体化和交互

性、广容性、易检性等特征。与此相伴随，就产生了以信息化与数字

化为本质的、借助于多媒体技术而存在的具有新质的一种文化——网

络文化，它是物质文化(作为网络文化主体)、制度文化和观念文化(作

为其指导)的综合体。据不完全统计，目前全球约有 2.5 亿网民，我

国网民也超过 2000 万人，并仍在急剧增长，网络文化渗透到社会生

活的各个方面，给人类社会带来了巨大冲击，使人们逐渐成为信息化

生存、数字化生存的社会动物。互联网的崛起在为人类带来巨大效益

的同时，也给人类带来了前所未有的问题和烦恼。对它的作用与效应，

有人欢呼，有人忧虑。正如一枚钱币有正反面，作为一种新生事物的

网络文化给人类生活与社会发展带来的影响也是双重的。应用对立统

一的观点对其加以辩证分析，并权衡利弊，趋利避害，采取科学的对

策，有利于中国网络文化的健康发展。

从来没有哪一种文化类型像网络文化这样，既具有突出的积极作

用，又有着明显的消极效应。

同时(一)其积极作用是多方面的，其中主要的有：

一是它推进了人类文化的转型与跃升。网络文化的产生是人类文

明的划时代成果，也是由农业文化、工业文化向信息网络文化，由传

统文化向现代网络文化的革命性发展。依托高新技术手段、以数字化

形态出现的网络文化要比依托传统载体(如文字、纸张)、以非数字

化形态存在的传统文化，其生命力、辐射力、交往力、扩张力都要强

得多，自然也对传统文化构成了某种生存威胁。但不管怎么说，它毕

竟是一种具有新质的文化，是一大文明成果。

二是它使人们传统的思维方式、价值观念和行为方式、认知模式都发生了巨大变革。网络文化促使人们的思维方式由一维向多维、平面向立体、线性向非线性、收敛型向发散型转变，变革了人们的文化价值观及信息观、交往观、时空观、等级观念、实体观念等。并产生了新的认知模式，体现出人——机协同性、即时交互性和动态创新性等特点，促进了群体思想及其行为规范的创新。借助于网上交友、聊天等活动，人们可以更便捷地发现自身、认识自我。与此同时，“三A”革命(工厂、办公和家庭的自动化、网络化)，以及网络远程教育、网络媒体、电子商务(网上购物)、网上破案、电子邮件、网络调查、网上会议、电子银行、网上会客、网上书店与网上图书馆、网上医疗、电子出版乃至网上炒股等活动，使人们的工作、生活方式都发生了深刻变化。

三是网络文化扮演了时空超越者与压缩者的角色：大洋彼岸的人可以与你在网上“面对面”交谈，以往花 12 小时乃至更长时间才能传递的信息，现在瞬间可以完成。正如一位美国科学家所说，“这种相互联结的网络基本上是时空的破坏者，把距离和时空间缩小到零。就好像世界上所有的科学家都坐在一间屋里，这对科研方式是一种很大的冲击。”这就极大地提高了人们实践活动特别是交往活动的效率，同时为不同国度、不同地区、不同民族的不同文化形态间的交流、对话提供了机会，使人类交往冲破了时空的限制，由此不但加速了全球经济一体化的进程，而且在“电脑空间”里密切人类跨国度跨民族的交流，构建“网络地球村”，强化了人类的心理认同感与文化认同感。

四是网络文化的信息化和开放化使人们视野空前开阔，头脑异常活跃。它所创造的虚拟实在(虚拟世界)拓展了人类想象力、创造力的空间，更新了科研方式，推动了科技文化、教育文化的快速发展。借助虚拟实在的技术，经济学家可以构建经济模型进行分析，历史学家



可虚拟某一朝代的“实时历史”进行研究；理工科大学生可以“钻进”物质内部观察分子结构，医生可以借助心脏或大脑模拟手术以制订手术方案，科学家可以进行登临金星的模拟考察……美国迪斯尼乐园与环球电影公司制作的许多让人感到身临其境的节目，如“星际旅行”、“体内大战”、“穿越时空隧道”等，无不是虚拟技术的成就。总之，虚拟技术使人如身临其境，为人类创造力的发挥提供一个巨大的文化空间，有利于人类智能的倍增。

五是网络文化作为“新经济”的重要组成部分，作为经济文化综合体的典型形态，正形成庞大的、有巨大经济效益产生的网络产业，体现了信息力、文化力与经济力的完美结合，生发出一种新型的社会生产力——经济文化力，使生产力产生了质的飞跃，有力地推进了人类经济社会的发展，有利以信息化带动工业化。当今世界巨富前几名（如世界首富比尔·盖茨）大多集中在电子网络产业，就说明了这一点。

六是网络文化还为人类创造了崭新的文化载体。光纤通讯使文化产品以光速在全球同步传播，成为“第四媒体”，从而大大丰富了人类的精神文化生活，有助于社会文明的构建、发展。就国内而言，它为精神文明建设、先进文化建设提供了新的网络载体，开创了思想政治教育的现代方式。对此江泽民有肯定性论述：“信息技术特别是信息网络技术的发展，为我们开展思想政治工作提供了现代化手段，拓展了思想政治工作的空间和渠道。要重视和充分运用信息技术，使思想政治工作提高时效性，扩大覆盖面，增强影响力。”因此，重视研究、利用、建设网络文化，是关乎争夺 21 世纪意识形态阵地和思想舆论阵地制高点的大事。

七是网络文化由于其双向互动性和双向交往性，给人类多国别、多民族、多领域、多形态的文化交往开辟了广阔的前景，使人类交往水平得以跃升，交往内涵得以丰富。一个电脑专家说得好：“互动是