

金项目资助(批准号: 71103127)



同济人文社科丛书(第一辑)

丛书主编 伍江

网络文化产业公共治理理论

解学芳 著



同济大学出版社
TONGJI UNIVERSITY PRESS

同济人文社科丛书(第一辑)

丛书主编 伍 江

网络文化产业公共治理理论

解学芳 著



同济大学出版社
TONGJI UNIVERSITY PRESS

内 容 提 要

网络已渗透到人类生产生活的方方面面,网络文化产业的发展也大大超出了人类的预期,也超越了人类固有的管理思维与方法,各种问题层出不穷。如何对网络文化产业进行有效管理,本书对此提出了自己的看法。本书可供网络文化产业相关人士参考。

图书在版编目(CIP)数据

网络文化产业公共治理理论/解学芳著. --上海:同济大学出版社,2011.10

(同济人文社科丛书/伍江主编. 第1辑)

ISBN 978-7-5608-4689-7

I. ①网… II. ①解… III. ①计算机网络—文化产业—管理—研究 IV. ①F426.67

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 195562 号

网络文化产业公共治理理论

著 者 解学芳

责任编辑 张德胜 责任校对 徐春莲 封面设计 陈益平

出版发行 同济大学出版社 www.tongjipress.com.cn
(地址:上海市四平路 1239 号 邮编:200092 电话:021-65985622)

经 销 全国各地新华书店

印 刷 同济大学印刷厂

开 本 787mm×1092mm 1/16

印 张 15.25

印 数 1—1100

字 数 380 000

版 次 2011 年 10 月第 1 版 2011 年 10 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5608-4689-7

定 价 32.00 元

本书若有印装质量问题,请向本社发行部调换 版权所有 侵权必究

目 录

第一章	导论	1
	第一节 问题的提出 / 1	
	一、网络文化产业管理的国际难题 / 1	
	二、网络文化产业管理的中国困境 / 2	
	第二节 研究的理论价值与现实意义 / 4	
	一、理论价值 / 4	
	二、现实意义 / 5	
	第三节 研究对象与研究方法 / 6	
	一、研究对象 / 6	
	二、研究方法 / 6	
第二章	网络文化产业相关研究综述	8
	第一节 网络文化产业研究 / 8	
	一、网络文化研究 / 8	
	二、网络文化产业研究 / 9	
	第二节 网络文化产业管理研究 / 11	
	一、国内研究 / 11	
	二、国外研究 / 15	
	第三节 公共治理与网络生态研究 / 20	
	第四节 相关研究述评 / 21	
第三章	网络文化产业概念、分类与结构	23
	第一节 网络文化产业界定 / 23	
	一、网络文化界定 / 23	
	二、网络文化产业内涵 / 26	
	三、网络文化产业的特征 / 27	
	四、网络文化产业的分类 / 33	
	第二节 网络文化产业的结构 / 36	
	一、核心层:原生态网络文化产业 / 36	
	二、中间层:网络与传统文化产业的融合形态 / 49	
	三、外围层:网吧产业 / 63	

第四章	网络文化产业的“产业生态危机”与管理困境	67
第一节	引入网络生态理论 / 67	
第二节	网络文化产业面临“产业生态危机” / 69	
一、	产业生态结构失衡危机 / 69	
二、	产业生态技术安全危机 / 71	
三、	产业生态污染危机 / 72	
四、	产业生态个体危机 / 73	
第三节	网络文化产业管理困境 / 74	
一、	管理模式弊端的梅特卡夫法则 / 74	
二、	制度滞后性困境日益彰显 / 76	
三、	事后整治与短期化弊端的同行 / 77	
四、	两极争议的博弈 / 79	
第五章	网络文化产业生态系统	81
第一节	网络文化产业:作为产业生态系统的理论依据 / 81	
一、	生态学理论 / 81	
二、	协同学理论 / 84	
三、	系统管理理论 / 85	
第二节	网络文化产业生态系统界定 / 85	
一、	核心:融合多样性的网络文化产业生态系统 / 86	
二、	根本:网络文化产业生态系统平衡与可持续发展 / 88	
三、	特性:网络文化产业生态系统的开放性 / 90	
四、	方式:数字化动态生存 / 92	
第三节	网络文化产业生态系统的构成 / 93	
一、	网络文化产业生态系统的主体要素 / 94	
二、	网络文化产业生态系统的环境要素 / 95	
三、	网络文化产业生态系统两大要素的融合 / 97	
第六章	网络文化产业公共治理内涵、特质与范畴	98
第一节	网络文化产业公共治理的理论基础与现实依据 / 98	
一、	网络文化产业公共治理的提出:由管理走向公共治理 / 98	
二、	网络文化产业公共治理的理论基础 / 100	
三、	网络文化产业公共治理的现实依据 / 103	
第二节	网络文化产业公共治理的内涵与特征 / 110	
一、	网络文化产业公共治理内涵 / 110	
二、	网络文化产业公共治理的特征 / 114	
第三节	网络文化产业公共治理范畴 / 116	

一、基于主体的治理范畴 / 117

二、基于内容的治理范畴 / 118

第七章

网络文化产业公共治理框架与理念 125

第一节 网络文化产业公共治理的理论框架 / 125

一、网络文化产业公共治理体系 / 125

二、网络文化产业公共治理的分析路径 / 127

第二节 网络文化产业公共治理理念 / 128

一、极终善治:网络文化产业公共治理的核心目标 / 129

二、公共心态:网络文化产业公共治理的逻辑起点 / 130

三、分类分级:网络文化产业公共治理的内在理念 / 131

四、制约平衡:网络文化产业生态系统的运行法则 / 133

五、互动同行:网络文化产业规制与文化建设并举 / 134

第八章

网络文化产业公共治理的主体结构:多中心协同 136

第一节 政府与市场博弈下网络文化产业公共治理中的政府定位 / 136

一、健康与安全的公共网络文化产品的提供者 / 138

二、网络经济的宏观调控者 / 140

三、网络文化产业外部性消除者 / 141

四、网络文化市场秩序维护者 / 142

第二节 网络文化产业运营中的企业定位 / 143

一、严格自律与技术革新,净化网络文化内容 / 144

二、提高网络文化企业的知识产权保护意识 / 145

三、增强我国网络文化企业的自主创新能力 / 146

四、加强网络文化企业间的协作 / 147

五、提高网络文化产业从业人员的素养 / 148

第三节 多中心治理中的第三方组织 / 149

一、第三方组织应积极参与到建设高质量网络文化的努力中 / 150

二、第三方组织应在规范和治理网络文化产业方面发挥重要作用 / 151

三、国际性第三方组织应在网络社会中起到越来越重要的地位 / 153

第四节 网络社会中的公众定位 / 155

一、提高网民自身道德素养,加强网络自律 / 156

二、网民应培养起作为监督主体的意识 / 158

三、培养起适应、支持网络文化产业所塑造的网络社会的积极心态 / 159

第五节 公共治理主体间的协同互动:一个协调机制 / 160

一、公共治理主体间的协同互动 / 160

二、公共治理主体间互动的实现:利益协调机制的建构 / 163

第九章	网络文化产业公共治理的环境结构创新	169
第一节	网络文化产业制度环境创新 / 169	
一、	网络文化产业管理制度创新的原则 / 170	
二、	网络文化产业管理制度创新的规律 / 172	
三、	网络文化产业政策创新的内容体系 / 176	
四、	网络文化产业法制创新的内容体系 / 183	
第二节	网络文化产业技术环境创新 / 192	
一、	技术创新与网络文化产业管理制度重塑的逻辑关系 / 192	
二、	基于技术创新的网络文化产业管理制度建构 / 198	
第十章	网络文化公共治理运行机制:网络文化产业生态治理链	201
第一节	网络文化产业生态治理链的构建原则与治理链模型 / 201	
一、	网络文化产业生态治理链的构建原则 / 201	
二、	网络文化产业生态治理链的网状结构模型 / 202	
第二节	基于模型的网络文化产业生态治理链 / 204	
一、	治理链横向脉络:政府-企业-第三方组织-公众四大治理主体 / 204	
二、	纵向脉络:开发商(创意)-运营商(流通)-网络文化市场(消费)链 / 206	
三、	纵横交错:网络文化产业生态预警系统 / 210	
四、	贯穿始终:和谐的网络文化产业生态环境 / 215	
第十一章	网络文化产业公共治理全球化与国家网络文化安全	217
第一节	网络文化产业公共治理将走向全球治理 / 217	
第二节	基于网络文化产业全球治理的国家网络文化安全 / 219	
一、	全球治理视野中的网络文化安全问题增生 / 219	
二、	国家网络文化安全的实现 / 221	
结语 / 226		
主要参考文献 / 228		
致谢 / 235		

第一章

导 论

网络,开启了人类社会文明新的进程。进入 21 世纪以来,网络已经渗透到了人类生产生活的方方面面。历史正在以无数的事实宣告:人类已经进入网络时代。伴随着物质文明的发达昌盛,文化产业,这一集聚着人类智慧与创意的精神文明载体,在网络时代里更是如鱼得水,蓬勃发展,熠熠生辉。然而,网络文化产业的迅猛发展大大超出了人类的预期,也超越了人类固有的管理思维与方法,各种各样的问题层出不穷,令人难以应对,甚至不知该不该应对。如何对网络文化产业进行有效管理已经成为摆在全球各国管理者面前的共同而紧迫的世界性难题。

第一节 问题的提出

一、网络文化产业管理的国际难题

从现象表征来看,网络内容无边界滋生,管理者无法掌控;网络安全备受侵蚀,管理者防不胜防;网络诚信严重缺失,管制效能难以有效发挥……可以说,如何对网络文化产业进行有效管理已经成为一个国际难题。

网络内容无边界滋生,管理者无法掌控。基于互联网的网络文化产业发展所塑造的网络空间并不是理想中的“伊甸园”——网络色情、暴力内容伴随网络的无边界而全球化,网络虚假信息、无用信息等呈指数趋势增长,不良网站和网络文化产品在全球内的网络空间里随处泛滥、屡禁不止。据中国互联网络信息中心(CNNIC)统计,网上非学术信息中的 47%与色情有关,每天约有 2 万张色情照片进入互联网;与此同时,网络色情视频大约以 1/10 的比率被网民所浏览,而且还以上升趋势发展,加重了不健康网络内容传播趋势,不仅不利于网络文明的建设,而且极大地影响了网民的正常上网和青少年的健康成长。但对于这一严重问题,到目前为止还未探索到有效的治理路径。

网络安全备受侵蚀,管理者防不胜防。网络世界里每一新的驱动装置和相互连接的网络的增加导致个人和组织面临着更多的无意、蓄意的网络安全危机造成的伤害:以窃取信息和谋取经济利益为目的的网络病毒和垃圾邮件猖狂肆虐,网络侵权泛滥成灾,网络诈骗等网络犯罪防不胜防,间谍软件与流氓软件肆意安装等问题破坏着网络空间的安全性,威胁着网

络用户的个人隐私,不仅使网络文化产业在推动经济和社会文化发展中的作用大打折扣,也给世界各地的网络用户造成了巨大的费用负担。特别是网络病毒呈现“工业化生产”趋势,杀毒软件已无法一一识别变种病毒,导致病毒在网络上自动生产、繁殖,数量暴增,因而,单靠某家公司或某个国家的努力已不足以抵御日益严重的网上安全威胁,必须通过全球各国的共同努力才有可能彻底解决这一问题。^①

网络诚信严重缺失,管制效能难以发挥。诚信缺失使得网络空间成为“无解的方程式”,最终必将损害社会公众对互联网的信任。^② 诚信,是网络文化产业发展的基础。例如,在网络文化产品交换模式上,已经从货到付款的“直接交换”,过渡到以信用体系为中介的“间接交换”模式,这种间接交换模式必须是建构在有效信用体系之上的,否则,诚信缺失将成为文化产品网上交易的严重制约。又如,在网络文化产品或服务品质,网上购物支付手段,商家的物流配送等各环节都存在严重的诚信缺失,而且还充斥着诸如“网络钓鱼”等各种诈骗活动,这些都将造成网络信用障碍,产生网络信用危机,严重影响网络生态环境的建设,意味着从事网络文化产业的合法经营者将需付出极大的信用建设成本,从而影响了管制的效能。根据 CNNIC 发布的中国互联网络发展状况的统计数据表明,网络消费群体中认为网上交易存在的最大问题是“产品质量、售后服务及厂商信用得不到保障”,二者比例分别为 42.1% 和 43.8%;而且,网络消费者对于互联网服务的投诉 2005 年比 2004 年增长了 113.5%,且呈现大幅度增长趋势。^③ 因此,拯救网络文化市场信用危机已经成为网络文化产业发展的一个紧迫要求,也意味着需诉诸一系列网上交易制度来维护网民的切身利益,促进网络文化市场的健康、快速发展,但现有的制度难以发挥有效作用。

二、网络文化产业管理的中国困境

无法可依。在网络文化产业发展日益加快的形势下,相关法律法规建设严重滞后。不仅缺乏系统、权威的部门法律,且重审批管理、轻保障发展,远远落后于网络文化产业发展的需要。具体而言,现有网络文化立法进程缓慢,立法层次低、分散,涵盖面少,可操作性差;缺乏相应的责任条款,只有一些不太完善的部门规章和不具备强制执行性质的规范性文件,无法为网络文化产业的发展提供系统而权威的制度保障。此外,宏观管理上的政出多门、网络文化行业和部门浓重的利益保护色彩,制约着全面指导网络文化产业发展的产业政策法规体系的形成,使得现有的政策法规对文化资源分配的权威性、公平性和公正性受到严重质疑。特别是网络媒体发布虚假信息和有害信息的法律问题,网络合同与网络文化产品知识产权保护的法律问题,网络文化产业运营中侵犯隐私权和保护消费者权益的问题,网络文化

① 严耕. 网络悖论:网络的文化反思[J]. 长沙:国防科技大学出版社,1998:260—270.

② 互联网治理论坛报告. 雅典[EB/OL]. <http://www.intgovforum.org/synth/C.doc>. 2006-11-02.

③ 网络钓鱼,诚信缺失恶化的网络营销环境[EB/OL]. 北方网. <http://www.hncredit.cn/Article/bugao/puguang/200710/8554.asp>. 2007-10-04.

市场中的不正当竞争以及网络犯罪等问题都需要网络文化产业立法来解决。^①以网络游戏行业为例,用于规范虚拟物品产权属性、游戏分级制度、知识产权保护的法律法规缺位;对“私服”、“外挂”等侵权现象的打击还停留在援引《著作权法》、《计算机软件保护条例》等相关条文进行专项治理的阶段,而没有明确的司法界定。中国网络文化产业的发展亟须加快建立完善的法律制度体系。

体制混乱。党的十一届三中全会以来,我国文化体制改革经历了初步探索、系统展开和纵深发展三阶段,其特征是体制内改革快于体制外,外层制度改革快于核心制度改革,基层单位管理制度改革快于文化行政体制改革。虽然文化体制改革取得显著成绩,但随着改革的深入,弊端也显现出来:一是文化管理和文化投资层面,政府与文化经营单位间的责权尚未理清,难以形成真正的市场主体,文化建设投资存在文化事业经费统包制和非法制化。^②二是存在两个“不明确”,即政府职责和市场作用划分不明确以及文化服务大众的公益性与文化产业经营性的关系不明确,导致文化发展缺乏内在动力。三是条块分割,各自为政,行政性壁垒林立,妨碍了公平竞争市场体系的形成。^③四是传统体制模式的后遗症导致政府管理的两个瓶颈,习惯于文化领域用计划经济手段管文化、办文化、统包统揽。五是文化体制改革观念上对文化体制改革的目的意义认识不足,而组建文化集团后仍将面临第二次分离。^④此外,我国文化产业管理分属多个部门,具有专业性强、垂直管理的优势,但易导致多头管理、管理越位和缺位,行政效率低下,不利于统一、开放、竞争、有序的文化大市场的形成。特别是在文化产业发展超越传统产业分工界限走向产业融合的今天,这种条块分割的管理方式已经越来越不适应形势要求。^⑤对于网络文化产业而言,网络社会并未用现实社会合法性标准要求其发展的规范性,它需要更加开放的管理思维和淡化边界问题,由此导致现有管理部门的执法体制与网络文化产业管理体制存在冲突,这些问题的存在将会导致网络文化产业管理产生新困境。

事后整治。就目前来看,政府对网络文化产业的管理缺乏战略思维,未对网络文化产业的发展形势变化及趋势作出正确判断,也未能及时调整网络文化产业发展态势,造成政府的管理规制与网络文化产业的高速发展严重脱节;而且,在行政措施、技术储备等方面侧重事后整治,缺乏主动性、预见性的内容监控管理措施和应对公共网络文化事件的应急预案体系,如打击网络盗版、网络色情等问题都是在问题严重后才采取措施,缺少事前预防机制;对网站任意链接问题无力控制;对网络游戏的“私服”、“外挂”现象的措施软弱无力。从现有体制来看,网络文化管理主体模糊、条块分割,容易出现互相推诿的管理困境,网络内容的部门执法体制与互联网行业主管体制间存在的冲突则充分暴露出网络文化产业管理上的空白

① 李冬梅.论网络文化产业市场法律规制的完善[J].中国合作经济,2006(5):30—32.

② 王玉明.政府职能转变与制度创新[J].理论与现代化,2000(6):14—16.

③ 蒯大申.文化体制改革与文化产业发展[J].今日山西,2004(8):15—18.

④ 汪俊.城市文化可持续发展中的文化体制改革[J].改革,2006(6):88—95.

⑤ 杨吉华.论我国文化产业政策的实施机制[J].郑州航空工业管理学院学报,2006(5):71—74.

点,于是,相关职能部门都忙于事后整治,而从根本上、制度上缺乏应对网络文化安全的内在机制。因而,就网络文化产业管理的现状来看,应加强网络文化产业治理的“事前防范”,明确网络文化产业的监管主体,加强管理技术指导和网络文化安全危机的防治,提高知识产权的保护意识和网络文化安全意识,形成网络文化产业治理的执法联动和上下协调共管。

实质上,制度变迁是制度失衡引起的,对网络文化产业而言,对其进行公共治理是管理失衡提出的内在必然诉求。因而,在网络文化产业的发展初期,在急剧变迁的全球经济、社会、文化大背景下,改变传统的管理方式,实现网络文化产业的“公共治理”,将成为政府取得更好绩效、网络文化企业获得更好发展、社会获取更多文化福利的须臾不可分离的组成部分。^①

第二节 研究的理论价值与现实意义

网络文化产业作为新兴的朝阳产业,在国家经济发展中占有越来越重要的地位。特别是在建设中国特色社会主义伟大事业和全面建设小康社会的战略体系下,其发展、壮大不仅关系到经济的发展,而且还是市场经济条件下繁荣社会主义文化、满足人民群众精神文化需求的重要途径。虽然我国的网络文化产业发展势头较猛,但与发达国家相比还十分弱小,发展不充分:无论在网络文化产业的规模、经济总量、产业结构层面,还是在产业组织、产业化程度与规范管理方面都处于较低的水平。与此同时,网络文化产业发展过程中间接引发了一系列产业生态危机,影响了网络文化产业经济效益和社会效益的发挥。因而,在网络文化产业发展与公众对其的需求在不能得到充分实现,网络文化产业发展得不到有效而健全的规则制约将无法健康发展的大背景下,把网络文化产业公共治理放置于产业生态系统视域下来实现其治理目标,将具有重大的理论价值和现实意义。

一、理论价值

理论上,我国对网络文化产业特性认识的偏差和管理层面研究的不足,以及整个网络文化产业治理理论的缺位,是网络文化产业发展过程中的问题无法得到有效治理的重要因素。

(1) 对网络文化产业公共治理的研究有利于丰富网络文化产业的理论体系。研究将深化对网络文化产业的进一步认识,把握住网络文化产业的双重属性,即在网络文化产业发展过程中既要遵循市场经济规律,也要遵循文化发展规律,为公共治理的确立明确前提。更为重要的是,研究不仅要建构起网络文化产业公共治理的理论体系,还要在研究网络文化产业特点与公共治理运作结构的基础上确立一个系统的理论分析框架,并能够用于分析具体的网络文化产业诸行业,如网络游戏产业、网络视频产业、网络动漫产业等。

(2) 从公共治理的学科建设来说,目前对治理理论的研究比较多,但对网络文化产业如

^① OECD. Survey of Public Management Development [M]. Paris: OECD, 1990:1.

何实施公共治理问题的系统研究却没有。基于此,本书将把公共治理的边界从政治领域扩展到网络文化产业领域,构建一个完整的网络文化产业公共治理理论框架,从治理理念、治理主体和治理运行机制等方面进行系统分析,既可以拓展公共治理理论的研究范围,又对深化认识网络文化产业运行规律与治理理念具有一定的理论意义。

(3) 网络文化产业的公共治理是一个全新的理论命题,它涉及网络文化产业系统诸要素的优化设计与创新的要义。实质上,网络文化产业公共治理理论的建构将是一次放松网络文化产业规制和加强网络文化建设的努力,即网络文化产业的公共治理是“放松与重构”、“治理与建设”的同行。因而,在网络文化产业发展的关键时期,面对网络文化生态危机的凸显和国内对网络文化需求的攀升,以多中心为治理主体,放置于构建绿色网络文化生态环境中对网络文化产业进行协同治理,将是网络文化产业发展的必然诉求。

二、现实意义

党的十七大报告首次提出“生态文明”,在建设社会主义物质文明、精神文明、政治文明的基础上,第一次将“生态文明”放到了战略位置,标志着党和谐发展理念的一次升华。现代社会,人们共同生活的生态环境问题日益受到关注,绿色生态已经成为全社会一致的发展诉求。十七大报告也强调“加强网络文化建设和管理,营造良好的网络环境”。从而说明,网络社会,作为一个新时代意义上的完整的社会形态,同样需要一个绿色的网络生态环境,即网络文化生态文明应作为网络文化产业发展所须予以关注的重点。因而,本书将网络文化产业的公共治理置于构建和谐的绿色网络文化生态的大环境下予以思考将具有重要的现实意义。

(1) 网络文化产业公共治理目标的实现将推动网络文化产业的深入发展。网络文化产业的规范、有序、健康发展,需要相应的引导、管理、扶持和调控功能构成的公共管理体系相配套。但我国现有的网络文化产业管理体系,基本上是在计划经济与市场经济两种体制转型过程中形成的,带有很大的计划体制痕迹;其管理的价值出发点、功能以及文化资源分配的公平性和公正性较差,与网络文化产业的发展步伐、网络文化产业的动态特性以及我国网络文化产业政策的深刻变动性要求之间存在明显的落差,其应有的对网络文化产业规模、产业结构、产业组织的调整、对网络文化市场的规范与管理、对国内网络文化产业的保护效能无法有效发挥,既阻碍了网络文化产业的快速发展,破坏了网络文化产业生态系统的平衡。鉴于此,根据网络文化产业特性、网络文化产业发展需要和发展态势,建立起一个科学、合理、有效的网络文化产业公共治理体系,对于网络文化产业发展、壮大,对于绿色网络文化产业生态环境的建设十分紧迫而又至关重要。

(2) 网络文化产业的公共治理将有利于更好地应对全球化挑战、维护我国网络文化安全。在当今全球化大背景下,世界各国都十分重视网络文化产业的发展,纷纷出台相应的政策法规以保护和扶植本国网络文化产业发展免受外来强势文化的冲击,并积极推出自己特色的网络文化产品,这几乎成为保护、发展网络文化产业的潮流。近些年,虽然我国在网络

文化产业发展规范与管理层面制定了一系列促进、鼓励和支持的政策措施和管理条例,但应对全球化挑战和网络文化产业发展困境的引导性、鼓励性、保护性和规制性政策以及与构建和谐社会、和谐文化相一致的,消除非安全性的网络文化产业管理体系却处于滞后状态,这不仅给处于初级发展阶段的网络文化产业带来巨大挑战,也凸显出国家网络文化安全问题。

(3) 对网络文化产业的公共治理将有助于化解网络文化生态危机,建设绿色的网络生态环境,满足人们日益增长的文化需求。网络社会已是人类社会生存的第二空间,但伴随着网络文化产业的崛起,产业结构危机、产业多样化危机、产业安全危机、网络个体危机等所构成的网络文化产业生态危机成为网络文化产业的发展困境,如何创造一个绿色的无污染的网络生态环境,推动网络文化产业的健康、快速发展自然赋予了网络文化产业公共治理这一理论命题重要而现实的意义。实际上,2007年1月23日,胡锦涛在中共中央政治局第三十八次集体学习时强调:“以创新的精神加强网络文化建设和管理,以此满足人民群众日益增长的精神文化需要”,并提出网络文化建设和管理的五项要求,为网络文化产业公共治理的目标“推动网络文化产业发展、提高网络文化产品和服务的供给能力,满足公众的精神文化需求”提供现实诉求,也使网络文化产业公共治理命题具有了战略层面的现实意义。

第三节 研究对象与研究方法

一、研究对象

本书主要以“网络文化产业”作为研究对象,将网络文化产业放置于网络文化产业生态系统中来探究公共治理问题。本书研究对象所指的网络文化产业主要是中观层面的,即建构在网络技术平台之上的,以数字化为核心而形成的网络文化内容生产、流通、服务的新型产业,具体包含三个层面:一是核心层的完全基于网络产生的原生态网络文化产业,如网络游戏产业、网络动漫、网络视频、网络新闻(网站)、博客/播客/闪客等;二是中间层的网络与传统文化产业的融合形态,即传统文化产业基于网络平台产生的新形式,如网络音乐业、网络电视业、网络电影业、网络出版业等;三是最外围物理层的提供上网经营场所的产业形态,最典型的就是网吧产业。需要指出的是:①本书谈到的网上交易,主要特指从事文化产品或服务的交易,而不是普通意义上的网上电子商务;②本书涉及的网站主要是直接和网络文化产业相关的,而不是一般意义上的网站,如政府网站、非文化企业网站等都不属于本书探讨的范围。

二、研究方法

网络文化产业公共治理命题是一个全新的研究课题,具有综合性和交叉性的特点,涉及文化学、管理学、产业经济学、政策学、生态学等多种理论,需要运用多元化的研究方法。

(1) 生态学和系统分析的方法。从生态学和系统学的观点出发,把网络文化产业公共治

理作为一个有机整体的生态系统进行综合分析。之所以从生态视角出发探究网络文化产业的公共治理,主要源于网络文化产业的运作方式与大部分生态系统的运作方式具有类似之处:新的有机体不断产生,如果能适应环境存活下来,就会以几何倍数增加,形成有利于有机体大量繁殖的自我强化的良性循环系统;反之,如果不能适应环境、破坏了生态环境,就会导致生态系统的失衡;对于网络文化产业塑造的网络生态空间来说,若治理不当,网络生态危机同样会使整个网络文化产业生态系统失衡。另外,从系统分析法来看,任何系统都具有整体的形态、结构和边界;而且,系统整体具有其他部分简单总和所没有的系统性和功能。因而,基于系统学的视角,将网络文化产业塑造的网络空间看作是一个开放的产业生态系统,探究不同主体要素和环境要素的运作与相互作用对网络文化产业生态系统的影响,建构起不同要素之间的逻辑关系,可以为实现一个绿色的网络生态环境提供理论上的整体框架。

(2) 采用归纳与演绎相统一方法。归纳法又叫归纳逻辑,是根据某类事件中具有代表性的部分对象及其属性之间的必然联系的认识得出一般性结论的方法;演绎法则是从一般性知识引出个别性知识,从一般性前提得出特殊性结论的方法。归纳法与演绎法互相补充、互相渗透,并可以在一定条件下相互转化。基于此,本书采用归纳演绎法对网络文化产业涵盖的内容、管理现状等进行归纳总结,梳理出网络文化产业的内容框架并分析管理存在的不足和需要改进的方向,为网络文化产业公共治理提供现实依据。对于网络文化产业进行公共治理的制度层面的创新来说,可以通过归纳法对现有相关网络文化产业政策进行总结,归纳网络文化政策的内在规律和发展趋势,为网络文化产业制度创新提供依据;与此同时,还要在分析网络文化产业共性问题的同时,探究网络文化产业不同行业的治理范畴和治理主体,研究网络文化产业公共治理的特殊规律和差异化的治理举措。

(3) 采用比较分析和历史分析相统一的方法。比较分析法,主要是通过对不同阶段的纵向比较、同一阶段的横向比较分析以及综合比较,判断一个分析对象的发展状况和演变趋势,确定引起分析对象发生变动的主要因素动态分析法;历史分析法则是在分析一个特定的对象时需结合当时的政治、经济、社会、文化等诸条件去解析,将考察对象视野和顺序与思想史进程的时间序列统一起来。本书采用比较分析与历史分析相统一的方法,一方面,可以反观历时态的网络文化产业管理现状,比较同一时期和不同时期世界各国在发展网络文化产业过程中采取的不同治理手段和取得的治理经验,发现治理的共性之处和具体的差异之处,得出网络文化产业公共治理活动的一般规律的认识;另一方面,可以从历史视角出发,反思今天网络文化产业发展过程中的难题和管理的成效,科学判断网络时代大背景下,网络文化产业由“管理”走向“公共治理”的必要性和必然性,也可以成为研究网络文化产业公共治理的理论基础和实践前提。

第二章

网络文化产业相关研究综述

每一个理论和重要概念的兴起、发展、完善与流行,其背后大凡都会有坚实的实践基础和现实需求,网络文化产业公共治理理论当然也适用这条规律。

第一节 网络文化产业研究

网络文化产业研究源于对网络文化的探索。信息技术的发展成就了网络“从高贵走向平民化”的历程。

一、网络文化研究

目前对于网络文化的研究路径可归纳为三方面:一是作为一门科学技术来研究,涉及自然科学家和技术工程人员。如王瑞华、Kevin Kelly (1995)、John Perry (1995)、匡文波 (1999)、Yeung KT (2005)等学者在 20 世纪 90 年代中期就开始从技术角度研究网络文化。二是作为具体应用和管理方面的研究,表现为网络作为一种科学的成果转化为政治经济的工具,如民主建设、文化建设、党的建设的新手段等,如 Gore A (1995)、Whittle (1997)的研究;最后是社会文化学意义上的研究,侧重技术给人们的价值观念带来的影响和变化及由此对社会产生的广泛影响。如 Birkerts (1995), Sale (1999), Manuel Castells (2001), Barnett G A (2005)的研究。

就我国研究来看,较早对网络文化予以关注的是图书馆学界,从内容上对网络文化本体和网络文化产生的影响进行了研究。其中,网络文化的概念定义,网络文化的结构和特征研究,网络对生活的影响,网络对青少年产生的负面效应、网络文化与民族传统文化的关系,网络的立法,建设有中国特色社会主义的网络文化等都是当前研究的重点。并且,研究体现出交叉性和综合性的特点,如 Mirbayer M (1994),田贵平(2006)的研究等。此外,在校园网络文化的研究上,主要是研究网络文化对教育观念、教育对象、教学模式、学校德育工作等方面的影响以及校园网络管理制度建设、高校网络文化阵地建设等问题。

从现有研究总体状况来看,研究范围日益拓展、研究视角越发开阔,但也存在一些不足:大部分文章侧重对网络本身的技术性认识,忽略了文化属性的重要性;也有部分研究缺乏应

有的客观评价和分析,进入了两种极端的境况——或是对网络文化过度乐观和吹捧,或是对网络文化过度消极和抵触;此外,目前的研究的应对性比较强,而主动性、前瞻性较弱。

二、网络文化产业研究

网络文化产业的双重特性为网络文化产业的管理提供缘由。产业属性的优点使网络文化产业迅速崛起,成为一支有影响的产业力量;但文化属性的淡化却招致了大量负面评价,并由此成为不断强化对网络文化产业进行治理的缘由。虽然网络文化产业发展迅猛,但有关网络文化产业的理论研究却不多,不仅缺乏系统的理论专著,论文也多是地方实证性研究,缺乏理论高度。实际上,我国对网络文化产业的研究在前期主要是翻译国外的专著,如1996年翻译的尼葛洛庞蒂的《数字化生存》、比尔·盖茨的《未来之路》、1999年泰普斯科特的《数字化成长——网络时代的再起》、2000年波斯特的《信息方式》等。而后,我国的研究逐渐萌发,并主要集中在网络文化产业的界定、网络文化产业发展阶段与功能、网络文化产业现状与战略等层面。

网络文化产业概念研究。一是从多元视角出发,认为网络文化产业拥有三重含义:首先,它是以网络内容产业为先锋的信息内容产业;其次是指以网络文化产业为先锋的信息文化产业,而后者又是前者的子概念,因为网络不仅是指计算机网络,还包括电信、电视网络等其他信息网络;最后,它可以指称网络咖啡屋(Internet Cafe,俗称网吧)产业。^①二是从消费方式切入,强调获取网上文化新闻资讯,网上聊天,网络游戏和下载网络音像制品等是当今网络文化消费的四大流行方式,形成了产业化的网络文化,即网络文化产业。^②三是侧重文化内容,指出文化内容是网络文化产业的核心,是利用网络技术而进行的文化产品生产制造活动,通过网络进行文化产品的批发和零售以及通过网络这一媒介提供的文化服务业等。^③此外,宋奇慧(2005)指出,网络文化产业是一个外延比较广泛的概念,是以网络技术为依托,以产业化的方式提供文化产品和服务的行业。^④

网络文化产业发展阶段与功能研究。网络文化产业历经两个阶段,第一阶段是兴起阶段(1997—1999年),互联网热潮春笋般出现,各大门户网站聚集人气,但网络文化内容并不是网站关注的重点;第二阶段是从2000年至今,即互联网泡沫后,迎来网络文化产业新的曙光,新闻网站先后建立,网络游戏、网络音乐、网络电影和网络文学为代表的网络文化产业,已经在文化产业乃至整个国民经济中占据了重要地位(陈蓉,2005)。鲍宗豪(2001)等作者研究了网络文化产业所带来的价值功能,即网络为人类创造了新的文化,为人类创造了新的

① 柳士发. 迎接信息文化产业的崛起——IC产业宣言[N]. 中国文化报, 2003-05-14.

② 徐世丕. 全球文化产业大扫描[J]. 中外文化交流, 2003(12): 23—25.

③ 陈蓉. 网络文化产业研究[D]. 武汉大学, 硕士论文, 2005.

④ 宋奇慧. 网络文化产业——新的文化经济增长点[J]. 北京邮电大学学报, 2005(3): 11—14.

文化载体,带来了信息传播方式、交往方式、教育方式、消费方式等的革命。^①此外,还有诸多作者指出,网络文化产业具有传媒功能、娱乐功能、民意表达功能,创造自由理念新境界,促进了网络经济兴起和自由、开放全球经济体系的形成,促进了政治结构的变化和行政效率的提高,打破了信息垄断推动民主进程;而且,更为重要的是有利于先进文化的传播,有利于推动我国的先进文化战略和文化产业战略和制度创新。

网络文化产业现状研究。网络文化是以网络为载体的,它对恒常文化价值的涣散力量,客观上导致文化变异更迭过快,特别是无序化、无控制、“无政府”、“自由化”的倾向,导致大量的虚假信息和垃圾信息。而随着互联网的发展,网络文化与民族传统文化间的矛盾和冲突日益扩大:一是英语文化势力的渗透和挑战,在全球范围内形成了新的文化霸权;二是各国、各民族历史文化在互联网上的竞争,西方学者的许多研究结论潜移默化地影响着中国的思想文化界;三是互联网上的信息垃圾和文化输出,意识形态的颠覆等问题日益显现,加重了意识形态方面的社会问题严重地危害着人们的身心健康。^②在发展层面,虽然网络文化产业发展迅猛,但同时也面临困境——网络文化产品供给不足,对网络文化产业存在偏见,法律滞后,网络环境下的知识产权保护缺失,人才紧缺等。^③

网络文化产业发展战略研究。网络文化产业的健康文明发展须有两个依托:一是制度规范和制度保证;二是在提高社会成员信息知识和技术水平的同时必须提高思想道德素质。现有研究大都在宏观层面的文化产业发展战略框架内讨论不同主体与不同内容的发展举措。从主体来看,涉及不同行业的战略探究,如高校文化产业发展战略,旅游文化产业发展战略,广播电视文化产业发展战略以及网络文化产业发展战略等。从内容来看,首先,文化产业的健康发展须依托于制度规范之上,加强文化产业立法、健全文化市场体系、健全版权保护体系,为我国网络文化产业的发展提供一个健康安全的空间(方宝璋,2004)。^④恰如 Tallon (2006)所提到的,要创新产业政策,制定出更多元的吸引性政策,吸引社会力量参与到文化产业的发展过程之中。^⑤其次,不同国家或地区的文化产业发展战略的研究方法、关注点、资助体制以及政策选择等方面存在诸多差别(Williams, 2004)。^⑥如美国更偏向定量研究,文化产业发展战略侧重文化产业创造力的发挥、文化产业集群和文化资本的效能(Rumsfeld, 2002);安迪·C·普拉特(2004)则提出文化生产体系说,包括内容的创意、生产输入、再生产和交易四部分;^⑦Mercer (2004)则采用价值生产链分析法,提出在价值链

① 刘良海.网络文化导论[M].北京:中国文联出版社,2003:37.

② 王艳霞,王梅.“网络文化帝国主义”浅议[J].自然辩证法研究,2000(11):64—68.

③ 陈蓉.网络文化产业研究[D].武汉大学,硕士论文,2005.

④ 方宝璋.发展中国网络文化产业的对策[J].当代传播,2004(6):55—56.

⑤ Tallon AR. Developing Leisure and Cultural Attractions in the Regional City Centre: A Policy Perspective [J]. Environment And Planning C-Government And Policy, 2006(3):351—370.

⑥ Jennifer Williams. Research on Arts and Cultural Industries: towards a new policy Union [J]. <http://www.unesco.org/culture/industries>. Social Sciences Academic Press, 2004:34—63.

⑦ 安迪·普拉特.文化产业:英国与日本的跨国比较[C]//世界文化产业发展前沿报告(2003—2004).北京:社会科学文献出版社,2004:208—218.