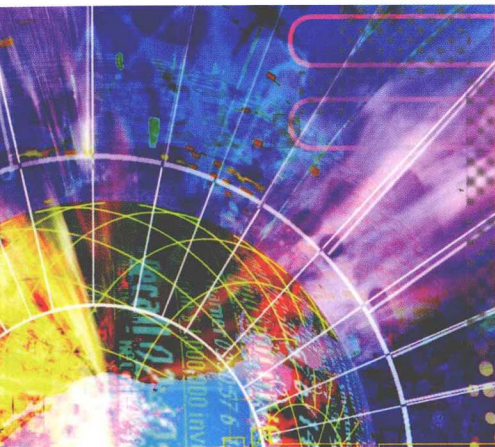


王正平 主编



Information Internet

and

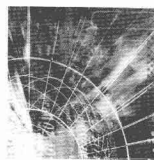
Cultural Communication

海师范大学跨学科研究中心 组织编写

信息网络 与文化传播



上海三联书店



上海师范大学跨学科研究中心 组织编写

信息网络 与文化传播

王正平 主编



上海三联书店

图书在版编目(CIP)数据

信息网络与文化传播/王正平主编.——上海:上海
三联书店,2011.12

ISBN 978-7-5426-3713-0

I. ①信… II. ①王… III. ①信息网络—关系—文化
传播—研究 IV. ①G202②G0

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 247939 号

信息网络与文化传播

主 编/ 王正平
组织编写/ 上海师范大学跨学科研究中心

责任编辑/ 杜 鹃
装帧设计/ 鲁继德
监 制/ 任中伟
责任校对/ 张大伟

出版发行/ 上海三联书店
(201199) 中国上海市都市路 4855 号 2 座 10 楼
邮购电话/ 021-24195963
印 刷/ 上海豪杰印刷有限公司印刷厂

版 次/ 2011 年 12 月第 1 版
印 次/ 2011 年 12 月第 1 次印刷
开 本/ 890 × 1240 1/32
字 数/ 200 千字
印 张/ 12.5
书 号/ ISBN 978-7-5426-3713-0/C·409
定 价/ 32.00 元

目 录

前言	(1)
----------	------

信息网络与哲学

数字信息引发的哲学震荡	(5)
-------------------	------

信息网络背景下危机救助中道德风险的法律防范	(17)
--------------------------------	------

信息网络对先进文化的消解及对策	(38)
-----------------------	------

信息技术与我国社会主义意识形态传播变迁	(46)
------------------------------	------

信息网络与出版文化

火星文的后现代文化特征与媒体编辑的责任

..... (56)

电子期刊在网络平台下的发展 (76)

中国出版技术的变迁及其影响 (86)

网络环境下的学术制度和学术期刊:机遇与挑战

..... (99)

网络自助出版评析 (114)

信息网络与传播学

现阶段中国网民典型特征 (122)

新媒体传播的演变与社会舆情 (145)

论网络舆论的政府决策参与 (163)

信息网络与公民新闻的舆情传播 (177)

网络时代平面媒体中的思辨性报道 (205)

信息网络与文献传播

在线图书搜索改变文献传播的人文景观	(212)
以“霍尔模式”解读跨文化交际中的传播与接受	(229)
拟真时代:媒介批判理论的后现代话语	(243)
网络传播与社会人群的分化	(259)

信息网络与文艺

“网络文学”抑或“数字文学”?	
——兼谈网络文学研究向数字文学研究的提升	(275)
新媒体时代背景下中国电影的文本特征与发展	(290)
网络环境中 CMC 模式下的英文过程写作多元合作	(303)

信息网络与媒体融合

传播者、受众、渠道:博客传播的深层机制

..... (313)

信息网络与“微博”传播 (332)

从光通讯技术发展谈网络文化 (343)

实习教师网络反思的内涵及分析 (357)

网络恶性营销中的企业社会责任追问 (369)

消费社会“名人符号”分析 (378)

后 记 (392)

前 言

加拿大传播理论大家麦克卢汉发表过“媒介即信息”的论述,他相信,一个社会所流行的传播方式决定了人类知识的本质和程度。在《理解媒介——论人的延伸》中,他提出了著名的“媒介即讯息”论(The Medium is the Message):媒介的自我指陈。也就是说,媒介真正传播的不是具体的内容,而是其本身的特性,因为正是媒介决定了信息的清晰度和结构方式。这样一个在当时产生争论的论断,到了网络时代重新被传播和科技界认作“IT 时代的先知”。进入 21 世纪,人类交流沟通媒介的最大变化是网络的普及与无所不在。网络时代的来临,证明了麦克卢汉的论断无疑是正确的,网络改变了人类的文化发展路向,这包括政治、经济、伦理、教育、传播等等几乎所有方面的人类文化。

“媒介即信息”在今天成为推动社会进步和发展的动力。理论就这样走在了实践的前面,并且为实践所证实和充实。在信息网络突飞猛进的时代,网络的价值和功能发生了巨大

变化,而文化传播因网络也有了巨大的发展,在信息网络与文化传播之间,存在无数人类亟待探索的问题。这本《信息网络与文化传播》是上海师范大学跨学科研究中心以年度主题征文后结集出版的学术论文集,所涉及的论题和论题的方向体现了信息网络时代方方面面的一些问题。在信息网络时代,对文化的发展提出了许多新的课题,许多新产生的学科研究的空白亟需填补,从这个角度看,这样一本论文集有它问世的理由。

当然,网络的推动不是人类社会发展的全部,由信息网络而引起的网络文化问题,依然需要以文化本身内在的规律来回答。这本论文集由上海师范大学跨学科研究中心牵头,向社会各学科各专业的专家学者征稿,得到了各方专家的一些回应。不同学科的研究者从他们的学科研究出发,探讨各自研究中与信息网络纠结和交葛的跨学科问题,提出了一些新见解、新认识,对具体学科涉及的网络文化作出了新的讨论。因此,信息网络时代,如何发展健康向上的网络文化成为新的文化课题。

党的十七届六中全会开启了建设社会主义文化强国的新征程,网络媒体在社会主义文化建设中肩负着重大责任。全会审议通过的《关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》,是当前和今后一个时期推进我国文化改革发展的宣言和纲领。针对互联网等新兴媒体快速发展的新情况、新挑战,《决定》提出了发展健康向

上网络文化的重要战略任务,并作了专门部署,提出了许多新举措、新要求,为我们加强网络文化建设和管理、更好地探索中国特色文化发展道路指明了方向。发展健康向上的网络文化,是这本论文集的核心主题。

当前,互联网正处于一个新的发展应用的快速扩张期,互联网创新和普及应用速度前所未有,网络技术更新周期越来越短,新业务、新业态层出不穷。在深入学习贯彻党的十七届六中全会精神、大力发展健康向上的网络文化的大框架下,互联网的媒体化和深刻影响现实的特点日趋明显。互联网大大拓展了人们获取信息的渠道和视野,增强了人们获取信息的主动性和选择性。目前,我国网民人数已达5亿,互联网已经成为最具影响力的大众媒体,并具有巨大的发展潜力,网络空间对现实生活的影响日益广泛和不断加深,这为加快网络媒体发展提供了有利条件。同时网上海量的信息内容、纷繁的文化生态、多元的价值取向,也更加深刻地影响着人们的思想观念和行为方式。提供什么样的网络文化产品,开展什么样的网络文化服务,在网上倡导什么、反对什么,允许什么、禁止什么,关乎网络媒体的威权性和公信力,关乎互联网的健康有序发展,关乎我国社会的和谐稳定。

为此,各行各业要认真贯彻“积极利用、科学发展、依法管理、确保安全”的方针,以更加高度的文化自觉担负起推动网络文化繁荣发展的历史任务,以更加强烈的文化自信把握好网络文化发展的难得机遇,以更加具体有力的举措来落实

发展健康向上网络文化的各项任务。这些任务的完成需要各学科各个专业的专家学者作出很大的努力,发挥很大的智慧。这本《信息网络与文化传播》论文集只是这一巨大工程中的一块小小铺路石,所涉及的研究内容深浅不一,有些还是浅尝辄止,许多问题还需要花大力气开拓下去。因此,这是一个良好的努力过程的记录,值得关注,还需提高。敬请各行各业专家学者鼓励和指正。

编者

2011 年 11 月于上海师范大学跨学科研究中心

数字信息引发的哲学震荡

1985年,美国哲学学会创建了哲学与计算机分会。同年,美国主办的权威哲学期刊《元哲学》出版了题为《计算机与伦理学》的专号。1998年,《元哲学》出版了《数字凤凰——计算机如何改变哲学》专刊,这是美国哲学学会哲学与计算机分会在1997年完成的哲学普查总结。2002年,英国牛津大学哲学家弗洛里迪在《元哲学》上发表了论文《什么是信息哲学?》。而在1992年,伯克荷尔德就提出了“计算转向”(人们通常把西方哲学的发展史概括为古代的本体论哲学、近代的认识论哲学、现代的语言哲学,并把近代哲学和现代哲学的变革分别称为“认识论转向”和“语言转向”)。这一切的发生都是由于数字信息的产生和发展而引起的。数字信息正在引发人类哲学形态的变革。以下从探讨数字信息的功能和特性着手,阐述数字信息对本体论实在论的冲击,并使得客观知识的本体论地位更加凸现。

一、数字信息:一种不可思议的信息形态

数字信息,即指通过计算机可识别的“0”和“1”这两个数字的组合,来表示人类的思想以及世界万物的存在和运动的符号体系,具体来说,包括文字、图像、声频、音频等人类社会现在使用的所有符号体系以及能驱使计算机工作的程序编码。数字信息由于其制作方式便捷、传递速度快、传播范围广、能互动交流、存贮空间小等特点,所以增长和蔓延的速度十分迅猛,已经渗透到人类生活的方方面面。

本文要进一步加以阐述的是,数字信息除了上述的特点以外,还具有更奇特的功能及性能,更令人惊讶的是,数字信息的组成原理竟然与我国古代关于世界本原的生成原理思想暗合。

1. 数字信息的奇特功能及特性

数字信息具有“能虚拟全息化和全方位”、“智能化”等奇特功能,从而能“临境”、“虚拟实在”和“虚拟非实在”;并有“容易变异”的性能和很强的“异化”性。

所谓虚拟全息化,是指数字信息目前能组成文字、图像、声频、音频等人类社会现在使用的所有符号体系来虚拟人类的思维成果。这里的“虚拟”是指“模拟”或“表现”。

人类的思维成果最初是通过肢体和语言来表现的,然后发展到使用实物(结绳记事)、图像、文字,而后又能以动画形式,最后发展到能以各种形式进行集成来表现。数字信息不仅能以文字,或声音,或图像单一地虚拟人类的思维成果,也

能以多种形式集成来表现(即多媒体形式)人类的思维成果,而且数字信息的多媒体形式和影视作品相比,所表现的形象更为清晰和逼真,故称其具有虚拟全息化的特点。

虚拟全方位,是从空间的角度来看,数字信息能通过网络模拟现实世界的各种社会行为,如,远程教育、远程医疗、网上购物、网恋、网上银行、网络阅读、网上缴费、网络广告、网上招聘、网络赌博等等。此外,由于数字信息之间能互相链接,所以能在同一个平台上“网住”各种有关联的符号体系。

智能化,是指数字信息中的程序编码能驱使机器模仿人类进行工作,这种性能是数字信息最为卓越的性能,是其他信息形态难以望其项背的。“人机对话”已经成为当代人类生活中一种不可缺少的行为。

虚拟全息化和全方位与智能化是互相结合的,其中智能化是核心,若没有智能化的功能,虚拟全息化和全方位是不能实现的。

“临境”即指“身临其境”,人能浸蕴到由数字信息构筑的虚拟世界,并能与这个虚拟世界进行实时互动。

由于具有上述的功能及特性,数字信息能够构筑一个虚拟的现实世界,也能够构筑一个来源于现实生活,但又不完全等同于现实生活的虚拟世界或非现实的虚拟世界,而且真实的人能够进入这些虚拟世界,还能在这一个个虚拟世界中进行各种实实在在的活动。

数字信息还“容易变异”,数字信息形态的符号体系很容易被改动(无论是文字、图像、动画都可以不露痕迹地被篡改)或被破坏(如目前越来越猖獗的病毒和黑客的侵害所造

成的巨大损害)。

特别要指出的是,与其他信息形态相比,数字信息的“异化”性很强。“异化”是指主体在一定的发展阶段,分裂出它的对立面,变成外在的异己的力量。脱胎于人类思维的数字信息有时会发展成为人类的对立面,如上所述的程序语言能驱使机器来规范人的行为,又如人类制作“网络游戏”,本意可能是为了娱乐(或营利),但现在反过来控制了很多自制力弱的青少年(沉湎于网络游戏而不能自拔,被称为染上“网瘾”的人就是一群受控者)。从某种意义上来说,这就是一种异化。数字信息的“容易变异”和“异化”性强,可能会给人类社会造成巨大的损失。

2. 数字信息的组合原理和古代的万物生成原理

本原,即世界万物的基础、根源或元素。关于本原,历来有唯心主义和唯物主义两种观点,唯心主义认为世界的本原是精神,而唯物主义则认为世界本原是物质。我国古代关于本原有一种生成原理,这种生成原理认为,大千世界的事事物物都是从一个本原生化而来的。在《道德经》中表述为:“道生一,一生二,二生三,三生万物。”而在《易经》中表述为:“易有太极,是生两仪,两仪生四象,四象生八卦,八卦定吉凶,吉凶成大业。”这种连续生成的思想发展到北宋邵雍的先天图生化模式就更为完备,邵氏的先天图说重新安排了八卦方位和六十四卦顺序,并绘之伏羲先天图。邵氏建先天卦序的指导原则是:“太极既分,两仪立矣,阳下交于阴,阴上交于阳,四象生矣。阳交于阴,阴交于阳,生天之四象,刚交于柔,柔交于刚,而生地之四象,于是八卦成矣。八卦相错,然后万物

生焉。”

如今,神奇的 0、1 这两个数字经过计算机的快速运算(实际也就是组合),可以衍化出无穷无尽的各种形态的符号系统正和这种天地万物均由阴阳两仪变化而成的思想暗合。这就从某个方面揭示了宇宙万物和万物的存在方式确有一种组合的规律。而事实上,被誉为“计算机之父”的德国的莱布尼茨也正是以其二进制数学的观点研究邵雍的易卦符号系统,发现两者之间的某些一致性,从中启悟出数学二进制的前景。这不得不让人感悟到我国古代阴阳太极思想所蕴涵的科学性(有人认为,中国古代的八卦理论也许是人类最古老的信息结构理论,这种理论在《周易》一书中得到了系统的解释),这也恰好能解释数字信息为何能构建一个虚拟世界。因此,数字信息必然会进入被称为“智慧之学”的哲学的视野。“计算转向”也就由此提出,因为数字信息就是“0”和“1”经过计算机的快速运算而衍化出来的。

二、关于“虚拟”和“实在”

在哲学界,有多种实在论,有一种称为“本体论实在论”,这里的“本体论”是指“关于一般存在或存在本身的哲学学说”。本体的字面意义是指有独立存在资格的东西,它的存在不必依赖于其他东西的存在,而其他东西的貌似存在倒依赖它。“本体论实在论”认为,只有在存在领域中的自然物质存在才是真正的实在。不管心灵(精神)的本体论地位多么重要,“心灵实在论”都是不可能的。然而,世上的事情并没

有那么容易阐述得清楚,比如,科学理论中那些没有直接经验对应(看不见、摸不着)的实体性概念(如电子、夸克等)是否能指称自主地存在的客观实体?如可以指称,科学实在论就和本体论实在论产生了矛盾。由于数字信息的功能及特性而导致的虚拟实在的出现,使得对本体论实在论的讨论更加复杂化。

实质上,人类一直以来都在试图用符号体系来虚拟现实。语言、文字、图画都有虚拟功能,例如有人认为:文学的功能是“使看不见的东西被看见”,并认为“文学与艺术使我们看见现实背面更贴近生存本质的一种现实”,“除了岸上的白杨树外,有另一个世界可能更真实存在,就是湖水里头那白杨树的倒影。”^[1]虚拟的现实难道能比现实更接近本质?事实确实如此,只有模拟人类思维成果的符号体系能把事物表象后面的本质揭示出来。

数字信息的虚拟功能则更为神奇,它不仅可能表现现实及其本质,还能构筑一个与现实世界对应的虚拟世界,甚至还可能让人在听觉、视觉、触觉方面分辨不出现实和虚拟的不同。例如,有一款被称为《第二生命》的网络游戏,在游戏中,玩家既可以像正常人那样去购物、去夜总会、体育馆、图书馆等等;也可以扮成超人或者怪物之类,到处去冒险;还可以建造房屋,设计家具,缝制衣服,做首饰,艺术品等,无论什么,只要你想得到的,在游戏中都能创造出来。现实世界的机构与公司也可以进驻虚拟游戏中。如路透社已经在这款游戏中开设了一个新闻机构,DELL公司、丰田汽车、荷兰银行等也已经进驻。玩家还能拥有自己创造或购买物品的所有权和销售