

“十二五”国家重点出版物出版规划项目

网络文化创新丛书



# 我们都是 网中人

——网络文化与人的发展

陶侃 著



北京交通大学出版社  
<http://www.bjtu.cn>

“十二五”国家重点出版物出版规划项目  
网络文化创新丛书

# 我们都是网中人

——网络文化与人的发展

陶侃著

北京交通大学出版社

· 北京 ·

## 内 容 简 介

本书是“十二五”国家重点出版物出版规划项目“网络文化创新丛书”之一。本书共分为十章，包括网络与网络文化、网络传播文化、网络教育文化、网络学习文化、网络阅读文化、网络语言文化、网络视觉文化、网络游戏文化、网络消费文化和网络社群文化。

在写作风格上，通过一些生活化的案例与情景等进行剖析或点评，即学术论述、观点与生活化描述相结合，力图使理论、观点与生活实际、场景展现等对接，深入浅出地呈现、阐述网络文化与人的发展影响之方方面面。使得全书具有较强的可读性、趣味性、哲理性，适合对网络文化与人的发展这一命题感兴趣的各年龄人群阅读。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

我们都是网中人：网络文化与人的发展 / 陶侃著. — 北京：北京交通大学出版社，2013.11

(网络文化创新丛书/尚俊杰主编)

ISBN 978-7-5121-1681-8

I. ① 我… II. ① 陶… III. ① 计算机网络—文化研究  
IV. ① TP393-05

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 243089 号

责任编辑：孙秀翠 叶霖

出版发行：北京交通大学出版社

电 话：010-51686414

北京市海淀区高粱桥斜街 44 号

邮 编：100044

印 刷 者：北京艺堂印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：165×237 印张：18.25 字数：235 千字

版 次：2013 年 11 月第 1 版 2013 年 11 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5121-1681-8/TP·764

印 数：1~4 000 册 定价：36.00 元

本书如有质量问题，请向北京交通大学出版社质监组反映。

投诉电话：010-51686043, 51686008；传真：010-62225406；E-mail: press@bjtu.edu.cn。

# 网络文化创新丛书

## 专家委员会名单

主任：段永朝

副主任：王俊秀 姜奇平

委员：（以拼音为序）

段永朝：财讯传媒集团（SEEC）首席战略官

方兴东：博客网创始人、互联网实验室董事长

胡延平：DCCI 互联网数据中心创始人兼总裁

胡泳：北京大学新闻与传播学院副教授

姜奇平：中国社科院信息化研究中心秘书长；《互联网周刊》主编

焦建利：华南师范大学教育信息技术学院副院长、博导

吕本富：中国科学院大学管理学院院长

尚俊杰：北京大学教育学院副院长、教育技术系系主任

陶侃：《远程教育杂志》副主编

王俊秀：信息社会研究所研究员兼所长

汪向东：中国社科院数量经济研究所教授

汪云志：财讯传媒集团（SEEC）副总裁

吴伯凡：《21 世纪商业评论》主编

# 网络文化创新丛书

## 编委会成员名单

主 任：尚俊杰

副主任：焦建利 陶 侃

委 员：（以拼音为序）

曹培杰 蒋 宇 焦建利 李宏利

梁林梅 马宏亮 尚俊杰 陶 侃

庄秀丽

## “网络文化创新丛书”序言

20世纪对人类生活有较大影响的发明有很多，互联网的发明无疑名列前茅。20世纪末期，互联网将世界各地100多万个网络、1亿台主机和5亿用户联结起来，形成了一个覆盖全球的能够开发和使用信息资源的信息大通道，由此进入了人类社会生活的方方面面，对政治、经济、军事、科技、文化、社会等领域都产生了重大影响，从而揭开了信息时代的序幕。互联网利用通信网络将人们的生活连接起来，它就像是村庄之间的高速公路，只是这条高速公路上行驶的不是汽车，而是信息。这些信息就是一座取之不尽、用之不竭的宝库。同时，互联网也为人类社会带来了各种崭新的体验。今天的你足不出户就可以游遍世界各地，品尝到世界美食，甚至还可以在家办公，而这些都可以通过点击鼠标来实现。

互联网络的存在，缔造了该时空内外的人类文化现象，形成了网络文化。可以说，计算机网络诞生之日，便是网络文化产生之时。随着网络技术的发展，网络与现实社会的不断融合，使得网络文化的非强制性影响力也在不断增强，已经渗透到人们的衣食住行。比如说，借助电子邮件、即时通信等信息沟通工具，人们不需要见面就可以沟通信息，表达情感；数以万计的求知者通过在线学习，给持续上千年的教育形式带来了挑战，“学校教育是否还应该存在”的质疑不再是无稽之谈；今日的网络文学方兴未艾，诸如“神马”、“给力”等网络用词进入公众视野，成为一种常规表达；以网络游戏、网络音乐、网络影视等构成的网络娱乐更是无孔不入，提供了一个全民娱乐的机会，即使用“娱乐至死”来形容网络娱

乐的影响也一点都不为过。诸如此类，网络文化已经无处不在，实际上它就在你我身边，生活在网络文化中，我们无时无刻不感受着信息传播的快捷、沟通的流畅和娱乐的快感。

文化创新是人类发展的灵魂，也是文化传承与发展的不竭动力。网络文化创新既可理解为网络环境下的文化创新，也可被认为是网络文化的创新。近年来，网络文化事业、文化产业始终保持快速发展势头。网络文化的创新与发展受到社会各界的高度关注，网络文化创作生产空前活跃，网络文化产品和服务日益丰富，网络文化阵地不断壮大，网络文化的吸引力、影响力在进一步增强。为了让广大读者了解网络文化，理解网络文化创新，北京交通大学出版社组织国内部分中青年专家、学者编著了这套网络文化创新丛书，其中包括学习篇、社会篇、实践篇等。

“学习篇”主要论述网络文化中的学习，试图回答网络技术如何支持学习和人的发展这一问题。网络将世界打开在世人面前，它为求知者提供了诸多独特的学习方法，让他们在一个庞大人群和博大文化中学习。借助各种联络方式，网络不仅为人们提供了信息，而且能让人们迅速地联系到这些信息的提供者，从而发现潜在的同行、同伴和导师，其规模之大，可谓无孔不入，瞬间即可完成，以至于我们的个人身份和能力得以永远的改变。网络已经融入到学习的方方面面，从学生学习到企业培训，并处于一种持续变动的状态中。与在校学习相比，网络学习的体验更具参与性、全球性，丰富多彩，因为与文化密切而更加吸引人。

根据“宽带中国”战略描绘的蓝图，在可预见的将来，我国的网络基础设施将会越来越好，快速便捷的网络服务将会渗透到每个家庭、影响着每个个体。在第三次工业革命的进程中，互联网技术与可再生能源逐步融合，形成可再生资源网络，引领着创新的步伐，推动着学习新纪元的到来。另外，旧的知识传播体系已经无法适应“数字土著”的学习方式，他们更希望在学习中能够得到与访问互联网一样的交互和沉浸体验。在网络时代，如何去认识学习，如何利用网络技术去学习已成为社会各界尤其是

教育界关注的焦点。

学习与一个人的发展息息相关。本丛书所述的内容实际上已经超越了“学习”这一经验传授或知识建构行为，而与人的发展关联起来。具体来说，该丛书以网络时代的焦点——技术与人的发展为基础，探讨文化与教育、技术与学习、发展与创新等网络学习中的关键问题。“学习篇”的编者多为青年学者，他们熟悉网络技术，长期从事与信息技术相关的具有代表性的教育研究，积累了丰富的研究经验，具有开拓精神和创新视野。该丛书是他们在面向研究者、行业实践者、学生朋友和社会人士的多年研究中形成的一系列研究成果，凝聚着这些青年学者的智慧和心血，值得期待和用心品读。

尚俊杰

2013年9月20日



# 前言

如果要问：如今，我们最重要的“身外之物”是什么？毫无疑问，它不是金钱，而是网络！不管你喜不喜欢，我们现代人就生活在网络中，每天都离不开网络信息，离不开网络平台，离不开网络交互。网络如同我们身边的空气一样，虽然看不见、摸不着，却须臾不可分离。金钱没了或不够，可以去赚；但如果没有网络或网络断了，我们将举步维艰，每分每秒都会变得难熬与无趣。

网络正强有力地改变着我们的世界。正如《连线》前总编凯文·凯利所说的，网络是“一台有史以来最强大的机器，……它可以说是我们有史以来所做的最伟大的事情”。的确，网络是如此的伟大与重要，以至于有学者把网络形容为是人类继发明用火以来的最伟大发明。此言不虚，如果说人类发明的用火，使得我们的祖先开始摆脱茹毛饮血的野蛮时代，迈向人类文明的第一次进化的话；那么，计算机与网络的发明与广泛使用，我们已开始人类文明的第二次进化。这一进化的后果虽然目前还无法预料，但无疑将是异常精彩、无与伦比的。

今天，我们正迈向数字化信息文明的门槛上。在令人眼花缭乱的新技术、新工具的推动下，我们的日常生活、学习和工作不仅与网络日益密切融合，而且还在发生着惊人的变化。比如前几年，Intel公司提出了e-Home概念，把网络等现代信息技术融入到我们家庭生活环境的各个方面：今后，你的一切都可通过高度智能化的个人信息终端、大屏与网络相连，你身边的一切信息可以随时获取与交互，随时听候你的调遣……

无独有偶，Microsoft 公司 2012 年在其拍摄的“展望未来 5 年数字生活”的微视频中，则向我们具体描绘了今后几年的“新生活”：在办公室里，我们都在一块触屏电脑桌上工作，可以通过语音或与平板电脑、智能手机等的网络连接来操控这个电脑桌。在日常生活中，我们可以通过巨大的高清屏来观看电影或与亲朋好友进行通话。你家中也有这样的智能互动墙，可通过声控、体感或触控来展示图片、视频甚至是食谱。在地铁、街头、零售店及其他环境里，随时可以操控无处不在的屏幕与网络，使得整个购物与生活体验变得十分惬意。

总之，网络已经把我们现代人都“一网打尽”，让我们名副其实地成为“网中人”。非但没有人、也不会有人（尤其是新生数字一代）会拒绝网络这种热情洋溢的拥抱；而且毫不夸张地说，神奇的网络已经攸关我们每个现代人的生活“幸福感”，提升着我们的“幸福指数”。它在潜移默化地洗涤、改造着我们周围一切的同时，也在浸润、影响、重构着我们赖以生存的文化形态，无论是理念、关系还是制品等，都在发生着巨大的变化。

作为一种全新的文化形态，网络文化具有全球同步、人人参与、虚实交融、社群聚集、多元传播与个性化整合等多种特征，始终透逸出迷人、新奇的魅力。比如，近年来颇具个性、像流星一样划过的网络流行语、网络红人，以及网络舆情、网络视频、网络娱乐等的不断翻新，特别是“客”们的不断涌现——从播客、博客、威客、炫客、掘客、闪客、维客、印客、拼客到黑客、骇客、粉客等，无不散发着网络文化所具有的绚丽色彩与光芒，这也是人类以往任何文化形态所不具有的。

为此，从文化这一视角切入来描述网络文化与人的发展关系，就具有了一系列新的内涵。其一，改变或重构着人与外界信息的关系。在前网络时代，我们只能通过口耳、纸质印刷品、广播或电视等来获取信息，获取信息渠道与量都十分有限，大多还是被动获取。但今天，网络成为一个无穷无尽的信息海洋，且这个信息海洋如同宇宙一样还在飞快地膨胀着。面

对信息暴涨，人与外界信息的关系被彻底改变，需要我们学会在信息的海洋中畅游而不至于迷失自我，这就要求我们必须具备一些新的素养与生存技能。其二，改变或重构着人与学习、教育的关系。网络彻底改变了以往较为单一的学习方式，依赖于网络的搜索成为一种全新的学习方式，网络自主学习、移动学习、体验学习、交互学习等日益成为当代人重要的学习方式。网络成为一个没有围墙的巨型、新型大学，以网易公开课、MOOC等为代表的网络学习资源，正改变着传统的教育形态。网络更是一个巨型、动态的图书馆与数字阅览室，林林总总的国内外书籍、期刊、资料/数据以及所感兴趣的文学作品等，都可以变成你的阅读内容，从中获取课堂上学不到的知识。其三，改变或重构着人际交流方式。网络把地球变成一个村落，天涯海角仿佛近在咫尺，我们可以与地球任何一个角落的人联系、交流、分享，自由表达自己的想法、分享资源、展现自我。这种即时、自由、休闲、多元的网络互动，重构着人际交流方式，使得网络交流语言日益丰富，充满新奇与幽默，也使得网络中的图片、图像、视频等视觉化元素异常丰富。其四，改变或重构着人的娱乐方式。网络让虚拟游戏风靡全球，成为一种时尚的娱乐方式并代替了传统的实体游戏。网络游戏不仅成为当代人（特别是青少年）最喜爱的娱乐形式，而且也成为一种新的社会与消费现象。其五，改变或重构着人的生活方式与社群聚集。以网络娱乐、网络消费、网络购物等为代表的新型生活方式，让我们现代人的行为越来越“电子化”、社群化，伴随着这种改造，网络虚拟社区、虚拟世界与虚拟社群构成生活的组成部分，日益成为人际交互与聚集的典型方式。

基于上述这样的认识与把握，本书共分以下十章来叙述：网络与网络文化、网络传播文化、网络教育文化、网络学习文化、网络阅读文化、网络语言文化、网络视觉文化、网络游戏文化、网络消费文化和网络社群文化。在写作上，尽量通过一些生活化的案例与情景等进行剖析或点评，即学术论述、观点与生活化描述相结合，力图使理论、观点与生活实际、场

景展现等对接，以深入浅出地呈现、阐述网络文化与人的发展影响之方方面面。使得全书具有较强的可读性、趣味性、哲理性，适合对网络文化与人的发展这一命题感兴趣的各年龄人群阅读。

本书作为“十二五”国家重点出版物出版规划项目“网络文化创新丛书”中的一本，从酝酿、构思到撰写整个过程，都得到北京交通大学出版社孙秀翠编辑及北京大学教育学院尚俊杰副院长等相关专家的大力支持与帮助，在此表示真切的谢意！限于学识与水平，本书中可能存在一些不足或纰漏等，也请读者不吝赐教。

陶侃

2013年8月10日

# 目录

<b>第一章 网络与网络文化</b>	1
第一节 计算机开启了新纪元	1
第二节 网络把我们融为一体	11
第三节 网络文化妙哉，妙也	22
<b>第二章 网络传播文化</b>	28
第一节 网络传播汹涌澎湃	28
第二节 网络迷航拷问信息素养	38
第三节 网络舆情与社会风险	45
<b>第三章 网络教育文化</b>	55
第一节 网络教育如旭日东升	55
第二节 网络学习资源与全球开放课程	66
第三节 没有围墙的大学前程似锦	72
<b>第四章 网络学习文化</b>	81
第一节 个性化学习：自主与按需	81
第二节 移动化学习：泛在与随意	89

第三节	游戏化学习：情境与体验	96
	<b>第五章 网络阅读文化</b>	106
第一节	新媒体与网络阅读	106
第二节	生活碎片化与浅阅读	116
第三节	网络文学、博客与编辑	124
	<b>第六章 网络语言文化</b>	132
第一节	妙趣多变的新语言形态	132
第二节	网络流行语，各领风骚数百天	140
第三节	网络语言的无序与有序	147
	<b>第七章 网络视觉文化</b>	154
第一节	我们步入了读图时代	154
第二节	动漫艺术与视觉新生活	162
第三节	虚拟场景与视觉盛宴	169
	<b>第八章 网络游戏文化</b>	180
第一节	指尖上的娱乐风靡全球	180
第二节	“艾泽拉斯”大陆很酷很炫	195
第三节	网游成瘾与游戏素养教育	201
	<b>第九章 网络消费文化</b>	212
第一节	虚拟交易，很潮的消费	212

第二节	宅一族引领网络消费	221
第三节	“鼠标经济”拥抱你我	228



## **第十章 网络社群文化**

237

第一节	网络社交席卷而来	237
第二节	虚拟社群与群商	244
第三节	我们的未来是湿的	252



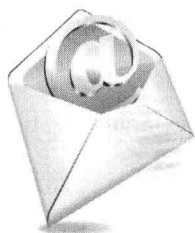
## **参考文献**

262

## 第一章

# 网络与网络文化

---



### 第一节 计算机开启了新纪元

要说当今这世界上哪样东西变化最快？答案无疑就是：计算机！计算机（人们更多时候称为电脑）从发明、发展到成为人们生活、学习、工作的重要伴侣与工具，也不过短短几十年时间，“他”就从一个呱呱坠地的婴儿一下子长成了一个身体硕壮的小伙，其成长速度之快、发展势头之劲，绝对令这星球上的其他任何一样东西汗颜。完全可以说是“三年一小变，五年一大变”。

如果你是一个中年人，不妨回想一下，10多年前你所使用的电脑，还有手机是什么样子？现在又是什么样子？曾经有那么几年，国内在互联网没有普及的时候，几乎每一个成年人的腰间都挂着一个BP机，朋友相聚、联系都忘不了交代一句：“有事情打我call机哦”。现在呢？BP机以及寻呼台早已成了“古董”。如果你是一个年轻人，那么小时候上网用的“猫”还在吗？那时候上网速度只有十几Kbps、几十Kbps，能够顺利浏览网页就不错了，别想下载大片什么了，更别梦想在路上、车上看大片或聊天了；如今呢？带上自己心爱的iPhone或iPad，可以随时随地上网，下载或看自己喜欢的大片。你说，这计算机与网络技术的发展与变化，该有多么神奇！





当今，你还能够离开计算机生活吗？难怪有人这样比喻：计算机的使用对现代人的重要性，就如同火的使用对原始人的意义一样。火的发明与使用，使原始人彻底摆脱了茹毛饮血的时代，迈向文明的新纪元；而计算机的发明与使用，也使得现代人迅速迈向信息化、网络化社会，彻底改变着人类的社会结构与生活方式。因此，计算机开启了人类生活的新纪元，把它比喻成“人类的第二次进化”是非常贴切的。

### 战争：催生着计算机呱呱坠地

战争是残酷、野蛮、血腥的，但往往也是人类重要发明创造的催化剂，历史上众多的兵器、武器、飞行器等，都离不开战争的影子。但谁也不曾想到，计算机也就是在第二次世界大战（以下简称“二战”）烽火的催生下诞生的。于是有人戏称，战争是计算机诞生的第一大“功臣”。

1938—1939年，惊心动魄的“二战”已进入白热化。处在“二战”前线的英国，缘于研究和破译德国密码、战争情报的需要，专门研制出了一台名为“巨人”的计算机，但因为战争保密的原因一直没有公开。因此，每当谈及世界上最早发明的计算机是谁时，英国人总是大喊“冤枉”。这究竟是怎么回事？其实比英国人更“冤”的大有人在，这里有一段曲折的故事——

据说，早在第二次世界大战前，德国人就发明了一种机械式密码编码器“ENIC-MA”（谜式机），它的神奇之处是能够编制出无数种同一系列的密码。这种密码构成十分复杂，德国人认为它所编制的密码几乎是不可破译的，因此，在军队的高级保密通信中广泛使用这种密码。英国的情报机关从战前就开始注意到了“谜式”密码，经过窃听和谍报人员、破译人员的长期努力，窃得了“谜式”密码的核心秘