

未名译库·当代西方学术前沿丛书 曾军 主编

赛博文化的 关键概念

Key Concepts of
CYBER
Culture

编者：[英] 大卫·贝尔 (David Bell)
[英] 布莱恩·D. 罗德 (Brian D. Loader)
[英] 尼古拉斯·普利斯 (Nicholas Pleace)
[美] 道格拉斯·舒勒 (Douglas Schuler)

译者：郝 靓



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

未名译库·当代西方学术前沿丛书 曾军 主编

赛博文化的 关键概念

Key Concepts of

CYBER

Culture

1702397

编者：[英] 大卫·贝尔 (David Bell)

[英] 布莱恩·D. 罗德 (Brian D. Loader)

[英] 尼古拉斯·普利斯 (Nicholas Pleace)

[美] 道格拉斯·舒勒 (Douglas Schuler)

译者：郝 靓



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

著作权合同登记号 图字 : 01-2019-0424

图书在版编目 (CIP) 数据

赛博文化的关键概念 / (英) 大卫·贝尔 (David Bell) 等编 ; 郝靓译. —北京 : 北京大学出版社, 2020.5

(未名译库·当代西方学术前沿丛书)

ISBN 978-7-301-31317-6

I. ①赛… II. ①大… ②郝… III. ①网络文化—研究 IV. ①G112

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2020) 第 054871 号

Cyberculture: The Key Concepts

© 2004 David Bell, Brian D. Loader, Nicholas Pleace and Douglas Schuler

All Rights Reserved. Authorized translation from the English language edition published by Routledge Press, a member of the Taylor & Francis Group

书 名 赛博文化的关键概念

SAIBO WENHUA DE GUANJIAN GAINIAN

著作责任者 [英] 大卫·贝尔 (David Bell)

[英] 布莱恩·D. 罗德 (Brian D. Loader)

[英] 尼古拉斯·普利斯 (Nicholas Pleace)

[美] 道格拉斯·舒勒 (Douglas Schuler)

责任编辑 刘 爽

标准书号 ISBN 978-7-301-31317-6

出版发行 北京大学出版社

地 址 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址 <http://www.pup.cn> 新浪微博 : @北京大学出版社

电子信箱 nkliushuang@hotmail.com

电 话 邮购部 010-62752015 发行部 010-62750672

编辑部 010-62759634

印 刷 者 三河市博文印刷有限公司

经 销 者 新华书店

650 毫米 × 980 毫米 16 开本 18.5 印张 280 千字

2020 年 5 月第 1 版 2020 年 5 月第 1 次印刷

定 价 65.00 元

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究

举报电话 : 010-62752024 电子信箱 : fd@pup.pku.edu.cn

图书如有印装质量问题, 请与出版部联系, 电话 : 010-62756370

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

赛博文化

在这个日新月异的世界中，赛博文化的重要性与日俱增。作为一份无所不包的赛博文化指南，本书旨在对这一概念做出最新概述。本书以清晰易懂的条目涵盖从技术到理论、从电影到日常等各个方面，具体包括：

- 人工智能（Artificial intelligence）
- 赛博女性主义（Cyberfeminism）
- 赛博朋克（Cyberpunk）
- 电子政务（Electronic government）
- 游戏（Games）
- 黑客行动主义者（Hacktivists）
- 超文本标记语言（HTML）
- 《黑客帝国》（*The Matrix*）
- 网络礼仪（Netiquette）
- 盗版（Piracy）

本书着力实现概念与概念之间的相互交融和引用，并在力求通俗易懂的同时给予读者关于深度阅读的建议。因此，对于任何对赛博文化感兴趣的人而言，这本书都将是一份不可或缺的重要资料。

作者简介

大卫·贝尔 (David Bell)，英国斯塔福德郡大学 (Staffordshire University) 文化研究教授。

布莱恩·D. 罗德 (Brian D. Loader)，英国蒂斯得大学 (University of Teesside) 社区信息学研究与应用系主任、国际期刊《信息、通信与社会》 (*Information, Communication & Society*) 编辑。

尼古拉斯·普利斯 (Nicholas Pleace)，英国约克大学 (University of York) 高级研究员。

道格拉斯·舒勒 (Douglas Schuler)，任教于美国常青州立大学 (Evergreen State College)，兼西雅图社区网络 (Seattle Community Network) 联合创始人。

您可能会对以下参考书目感兴趣

安德鲁·埃德加 (Andrew Edgar)、彼得·赛奇维克 (Peter Sedgwick) 编：《文化理论：关键概念》(*Cultural Theory: The Key Concepts*)

安德鲁·埃德加 (Andrew Edgar)、彼得·赛奇维克 (Peter Sedgwick)：《文化理论：关键思想家》(*Cultural Theory: The Key Thinkers*)

约翰·哈特利 (John Hartley)：《传播、文化和媒体研究：关键概念》(第三版) (*Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts (3rd edition)*)

约翰·莱希特 (John Lechte)：《五十个当代重要思想家》(*Fifty Key Contemporary Thinkers*)

杰森·惠特克 (Jason Whittaker)：《互联网：基础概念》(*Internet: The Basics*)

萨拉·甘布尔 (Sarah Gamble) 编：《女性主义与后女性主义指南》(*The Routledge Companion to Feminism and Postfeminism*)

斯图尔特·锡姆 (Stuart Sim) 编：《后现代主义指南》(*The Routledge Companion to Postmodernism*)

罗伊·舒克 (Roy Shuker)：《流行音乐：关键概念》(*Popular Music: The Key Concepts*)

比尔·阿什克罗夫特 (Bill Ashcroft)、加雷斯·格里菲斯 (Gareth Griffiths)、海伦·蒂芬 (Helen Tiffin)：《后殖民研究：关键概念》(*Post-Colonial Studies: The Key Concepts*)

丹尼尔·钱德勒 (Daniel Chandler)：《符号学：基础概念》

2 赛博文化的关键概念

(*Semiotics: The Basics*)

尼尔·凯西 (Neil Casey)、博纳黛特·凯西 (Bernadette Casey)、贾斯汀·刘易斯 (Justin Lewis)、本·卡尔夫特 (Ben Calvert) 和利亚姆·弗朗斯 (Liam French)：《电视研究：关键概念》 (*Television Studies: The Key Concepts*)

引言

面对飞速发展的互联网和万维网，不少人正在寻找与之相关的术语、概念和研究成果。本书旨在为这类群体提供一份信息全且易上手的指南。在诸多新形式媒介的性质发生潜在转变的过程中，对于“赛博文化”这一问题的兴趣爆点在全世界范围内已经出现并将持续下去。数字技术、计算机和电话三者的融合预示着从“广播媒体”单一媒介形态向多个生产商、消费者和分销商三位一体新媒介形态的转变已经发生，这一新特色将重新配置传统意义上的通信边界。新型“虚拟社区”的出现提供了新的人际交往形式，该形式反过来又促成了新的文化话语的出现，而这一话语会引导、宣扬和深化人们对新型人际交往形式的理解。作为获取关于“我们之于世界”这一问题的新见解、新表现和新交流的途径之一，这些新兴赛博文化所产生的影响才刚刚开始进入人们的视野。

我们认为“赛博文化”这一话语不仅存在争议，而且处在不断的演变过程中。该主题下的讨论者包括社会运动参与者、政客、计算机爱好者、社会科学家、科幻小说作家和数字艺术家等诸多群体，他们无不创造着新概念和新想法。很多由他们所开发的术语、概念以及本书涉及的其他内容正在逐渐变得司空见惯。其中有些概念可能只是暂时的，有些则正被收录进官方词汇表。然而，赛博文化所具有的创造力和“共同发展”这一大背景下令人激动的机遇共享只有在参与者数量不断增加且做出贡献时才能实现。

本书旨在为“互联网”“数字电视”以及与其他新兴信息和

2 赛博文化的关键概念

通信技术等新媒体相关的主要术语和概念提供一份结构化的全面指南。本书所选取条目的覆盖范围较广，从以陈述事实为主的短篇到解读历史或围绕特定概念开展议论的长篇，无所不包。此外，各个条目在通常情况下还会包含该概念与其他概念之间的联系，这将有助于读者对赛博文化领域拥有更全面的理解。

本书的写作目的并不在于为读者提供一份能够穷尽赛博文化的完整、详尽的清单。恰恰相反，正如所有为了给出一份全面的参考资料所进行的尝试一样，本书将以作者所选择的词条作为基础内容。如果某一个词条获得了读者的广泛认可，我们将会对它进行增补和修订。此外，各个词条都应被视为一种阐释而非一种字典定义。我们的目的在于抛砖引玉，以刺激广大群体对之进行更为深入的思考和探索。为此，我们还给每一个概念都增加了一个深度阅读指南和一份内容回溯。如果这本小册子能够帮助更多人洞察新媒体对其生活产生的影响并由此展开一系列讨论，甚至促使他们迈入这个令人着迷的全新领域，那我们将会感到莫大的欣慰。

大卫·贝尔

布莱恩·D. 罗德爾

尼古拉斯·普利斯

道格拉斯·舒勒

2004年1月记

概念清单

Abbreviation 缩写

Access 访问

Accessibility 可访问性（见 Usability易用性）

Adbusters 广告克星（见 Culture jamming 文化恶搞）

Agent 代理人程序

A.I. (movie) 《人工智能》（电影）

A-Life (Artificial Life) 人工生命

Anime 日本动画（见 Manga日本漫画）

Applets 小应用程序（见 Java Java语言）

Artificial intelligence (AI) 人工智能

Asynchronous communication 异步通信（见 Internet互联网）

Avatar 化身

Bandwidth 带宽

Big Sky Telegraph (BST) 大天空电报

Blade Runner (movie) 《银翼杀手》（电影）

Blogging 博客写作

Bluetooth 蓝牙（见 Wireless无线）

Body 身体

Bot 机器人（见 Robot机器人）

Broadband 宽带（见 Bandwidth带宽）

Browser 浏览器（见 World Wide Web万维网）

Bug 故障

Bulletin Board System (BBS) 电子布告栏系统

2 赛博文化的关键概念

Carnivore “食肉动物”系统

Cert Coordination Center 国家互联网应急协调中心

Channel 通道（见 World Wide Web万维网）

Chat room 聊天室

Chatterbox 聊天盒子

Cleveland Free-Net（CFN）克利夫兰免费网

Clipper chip 加密芯片（见 Encryption 加密）

Communications Decency Act（CDA）《通信规范法》

Community 社区

Community informatics（CI）社区信息学

Community memory 社区记忆

Community networks 社区网络

Community technology centers 社区技术中心

Computer 计算机

Computer conferencing 计算机会议（见 Email电邮）

Computer-Generated Imagery（CGI）计算机成像

Computer Mediated Communication（CMC）计算机中介通信

Computer Mediated Social Support 计算机中介社会支持（见 Virtual social support虚拟社会支持）

Computer Professionals for Social Responsibility（CPSR）计算机社会责任专家联盟

Computer Supported Community Work 计算机支持的社区工作

Computer Supported Cooperative Work（CSCW）计算机支持的协同工作

Connectivity 连通性（见 Access访问）

Console 控制台（见 Games游戏）

Convergence 聚合

Cookie 小甜饼

Copyleft 著佐权

Corporate dominance 企业主导

Corporeality 肉体 (见 Body 身体)

Cross-dressing 异装行为 (见 Cyberfeminism 赛博女性主义)

Cross-ownership 交叉所有权

Cryptography 密码学 (见 Encryption 加密)

CTCNET 社区技术中心网络 (见 Community technology centers 社区技术中心)

Cues filtered out 线索过滤

Cultural imperialism 文化帝国主义

Culture jamming 文化恶搞

Cybercafés 网吧 (见 Internet café 网咖)

Cybercrime 网络犯罪

Cyberfeminism 赛博女性主义

Cyberorganizing 赛博组织

Cyberpet 电子宠物

Cyberpunk 赛博朋克

Cyberspace 赛博空间

Cyborg 赛博格

Database 数据库

Definition television 高精度电视 (见 Digital television 数字电视)

Denial of Service (DOS) or Distributed Denial of Service (DDOS)

“拒绝服务”攻击或分布式“拒绝服务”攻击

Digerati 数字文人

Digital art 数字艺术

Digital city 数字城市

Digital commons 数字公地

Digital divide 数字鸿沟

4 赛博文化的关键概念

Digital library 数字图书馆

Digital signature 数字签名

Digital television 数字电视

Digital village 数字村 (见 Community informatics 社区信息学)

Disability/Disabled people 残疾/残疾人 (见 Usability 易用性)

Disinformation 虚假信息

Distance education 远程教育

Domain name 域名

Dot Force G8 数字机遇任务组 (见 Digital divide 数字鸿沟)

Dot.com 互联网公司

Download 下载

Dynamic HTML 动态超文本标记语言 (见 HTML 超文本标记语言)

e-Business 电子商务公司 (见 e-Commerce 电商)

e-Commerce (electronic commerce) 电商 (电子商务)

Electronic forums 电子论坛 (见 Virtual community 虚拟社区)

Electronic service delivery 公共服务电子化 (见 e-Commerce 电商)

Electronic Village Hall (EVH) 电子村落会所

Email (Electronic mail, e-mail) 电邮

Emoticons 表情符号 (见 Cues filtered out 线索过滤, Smileys 微笑图示)

Encryption 加密

Expert system 专家系统

F2F 面对面

FAQ (Frequently Asked Questions) 常见问题列表

Federal Communications Commission (FCC) 联邦通信委员会

Feminism 女性主义 (见 Cyberfeminism 赛博女性主义)

- File Transfer Protocol (FTP) 文件传送协议
- Flaming 网络论战
- Free software 自由软件
- Free-Net 免费网
- Freeware 免费软件
- Fuzzy logic 模糊逻辑
- G3 G3
- Gameboy 掌上游戏机
- Gamer 游戏玩家
- Games 游戏
- Geek 极客
- Gender 性别
- Gibson, William 威廉·吉布森 (见 Cyberpunk赛博朋克, *Johnny Mnemonic*《捍卫机密》, *Neuromancer*《神经漫游者》)
- Global Information Infrastructure Commission (GIIC) 全球信息基础设施委员会
- Globalization 全球化
- GNU Project 革奴项目
- Graphical User Interface (GUI) 图形用户界面 (见 Interface 界面)
- Hacker 黑客
- Hacking 黑客攻击
- Hactivist 黑客行动主义者
- Halloween Documents 万圣节文件
- Health 健康 (见 Virtual social support虚拟社会支持)
- High Definition Television 高清电视 (见 Digital television数字电视)
- Hikikomori 隐蔽青年

6 赛博文化的关键概念

Hits 点击

Homepage 主页

HTML (Hypertext Markup Language) 超文本标记语言

HTTP (Hypertext Transfer Protocol) 超文本传输协议

Human/computer interface 人/机界面 (见 Interface 界面)

Hypercasualization 超级临时工雇佣制度

ICQ (I Seek You) “我找你” 软件

Identity 身份

Information 信息

Information and communications technology (ICT) 信息通信技术

Information society 信息社会

Information superhighway 信息高速公路 (见 Digital divide 数字鸿沟)

Information technology 信息技术 (见 Information and communications technology 信息通信技术)

Information warfare 信息战

Instant messaging (IM) 即时通讯

Interactive television 交互式电视 (见 Digital television 数字电视)

Interface 界面

Internet 互联网

Internet banking 网上银行 (见 e-Commerce 电商)

Internet café 网咖

Internet Relay Chat (IRC) 互联网中继聊天

Internet 2® Internet 2®

IRL (In Real Life) “在真实生活中”

ISP (Internet Service Provider) 互联网服务供应商

Jacking in 嵌入

Java Java 语言

JavaScript JavaScript 语言

Johnny Mnemonic (movie) 《捍卫机密》(电影)

Killer app 杀手级应用

Knowledge society 知识社会 (见 Information society 信息社会)

Lara Croft 劳拉·克劳馥

LINUX LINUX 操作系统

Listserv 列表服务 (见 Usenet 世界性新闻组网络)

Lurking 潜水

Manga 日本漫画

Many-to-many communication 多对多通信 (见 Computer mediated communication 计算机中介通信)

“Mario” 《超级马里奥》(见 Games 游戏)

The Matrix (movie) 《黑客帝国》(电影)

Memory 存储器

MOO 面向对象的多用户域

Mosaic 莫塞克浏览器 (见 World Wide Web 万维网)

mp3 mp3

MUD 多用户域

Multimedia 多媒体 (见 Convergence 聚合)

Municipal Information Infrastructure (MII) 城市信息基础设施

National information infrastructure 国家信息基础设施

National Public Telecomputing Network (NPTN) 国家公共远程计算网络

Nerd 书呆子 (见 Geek 极客)

The Net (movie) 《网络惊魂》(电影)

Netiquette 网络礼仪

Netizen 网民

Netwar 网络战 (见 Information warfare 信息战)

Network organizations 网络组织

Network society 网络社会（见 Information society信息社会）

Neuromancer（book）《神经漫游者》（图书）

New cultural politics 新文化政治

Newbie 网络新手

Newsgroups 新闻组（见 Usenet世界性新闻组网络）

Nick 昵称

Office of the e-Envoy 电子特使办公室

“On demand” “按需应变”

Online 在线

Open source 开源

Operating system 操作系统（见 Interface界面）

Otaku 御宅族

Packet sniffing 数据包嗅探

Phreak 飞客

Piracy 盗版

Platform 平台

“Pokemon”《口袋妖怪》（见 Games游戏）

Portal 门户网站

Privacy 隐私

Prosthetics 义肢

Public access 公共访问（见 Access访问）

Public broadcasting 公共广播

Public Electronic Network（PEN）公共电子网络

Public policy networks 公共政策网络

Public sphere 公共领域

Road warriors “道路战士”

Robot（“Bot”）机器人