苏宏元◎著

网络传播学导论

华南理工大学研究生重点课程建设项目
南方新闻传播研究丛书

中国社会科学出版社

苏宏元◎著

网络传播学导论

华南理工大学研究生重点课程建设项目
南方新闻传播研究丛书

中国社会科学出版社

图书在版编目（CIP）数据

网络传播学导论/苏宏元著．—北京：中国社会科学出版社，2010.12
ISBN 978-7-5004-9460-7

Ⅰ.①网… Ⅱ.①苏… Ⅲ.①计算机网络—传播学 Ⅳ.①G206.2②TP393

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 265335 号

责任编辑　李炳青
责任校对　修广平
封面设计　回归线视觉传达
技术编辑　张汉林

出版发行　中国社会科学出版社
社　　址　北京鼓楼西大街甲 158 号　　邮　　编　100720
电　　话　010—84029450(邮购)
网　　址　http://www.csspw.cn
经　　销　新华书店
印　　刷　新魏印刷厂　　装　　订　广增装订厂
版　　次　2010 年 12 月第 1 版　　印　　次　2010 年 12 月第 1 次印刷
开　　本　710×1000　1/16
印　　张　13.25　　插　　页　2
字　　数　229 千字
定　　价　28.00 元

凡购买中国社会科学出版社图书，如有质量问题请与本社发行部联系调换
版权所有　侵权必究

总　序

华南理工大学为了提高研究生培养质量，推进研究生课程与教学改革，从2006年起开展研究生重点课程建设工作，新闻与传播学院亦从这一年开始传播学研究生教育。承蒙学校特别支持以及国际教育学院的加盟，学院研究生教育发展迅速，于2008年获得两个重点课程建设项目的立项，其中“华南新闻与传播学科系列教材”项目含著作8本。

这一套书的作者，均为资深人士，其中教授7位，在大众传播媒体从业多年的5位，还有2位在欧洲获得博士学位。作者们所着力的教学与研究方向和学院在学科与学位点建设上所努力的重点，可从以下书目（按出版日期先后）略见一斑——

《视听传播史论》（李幸）

《跨文化需求与适应》（安然）

《网络传播学导论》（苏宏元）

《传播哲学导论》（曹智频）

《电视新闻语言学》（黄匡宇）

《当代品牌传播理论研究》（段淳林）

《当代传媒管理学》（朱剑飞）

《媒介品牌传播学》（赵泓）

华南理工大学的新闻与传播学科建设，重点在影视新媒体、品牌传播与传媒管理以及跨文化传播。这是根据国际、国内以及华南新闻与传播教育的实际和人才集聚的情况，集思广益深思熟虑后的行动。我们相信，传统影视与网络新媒体的结合，品牌传播与传媒管理、新媒体的结合，跨文化传播研究与教育国际化的实践结合，将使学院形成自己的办学特色。

华南理工大学以工学见长、多学科协调发展的战略决定了新闻与传播学

院还将在传播科技研究方面有更大的发展，这一套书里亦有多本涉及，此后会继续予以强化。

华南理工大学新闻与传播学院院长、教授
华南新闻与传播学科系列教材主编　李幸

序　言

如果说传播学是一门交叉学科，网络传播研究则更是一个内容庞杂、涵盖面极广的领域，这是因为新媒体和网络传播已经或正在对人类社会生活产生全方位的渗透和不可逆转的影响。由此而言，美国加州大学伯克利校区城市与区域规划学系社会学教授曼纽尔·卡斯特尔（Manuel Castells）所描述的“网络社会的崛起”并非虚言。

除了曼纽尔·卡斯特那部花费12年写就被安东尼·吉登斯誉为可与马克斯·韦伯《经济与社会》相媲美的雄心之作——《信息时代三部曲》以外，新媒体和网络传播研究的探索性成果可谓角度各异，精彩纷呈。其中影响较大的如《自由的技术》（*Ithiel de Sola Pool*，1983）、尼葛洛庞帝的《数字化生存》（1995）、比尔·盖茨的《未来之路》（1996）、埃瑟·戴森的《2.0版数字化时代的生活设计》（1997）、克里斯·安德森的《长尾理论》（2004）等。这些著作尽管不乏深刻的思想和闪光的智慧，但大多是技术专家和业界人士带有预言性质的“煽情”之作，较少严密的论证和深入的理论分析。稍后，从不同学科背景出发，探讨新媒体和互联网的学术著作也出现了不少名作或力作，如《网络共和国》（凯斯·桑斯坦）、《代码：塑造网络空间的法律》（劳伦斯·莱斯格）、《互联网心理学》（Patricia Wallace）、*The Network Society*（Jan van Dijk，1999）、*Digital Democracy: Discourse and Decision-making in the Information Age*（Barry N. Hague、Brian D. Loader，1999）*Social Transformation in an Information Society*（William H. Dutton，2004）等，林林总总，不胜枚举。还有那本由Leah A. Lievrouw和Sonia Livingstone主编的《新媒体手册》（*The Handbook of New Media*，2002），汇集了海外新媒体学术研究领域一批一流专家的论文，是一本具有某种里程碑意义的内容广泛的权威之作。可惜尚未见到中译本面世。

国内的研究情况也大体类似，学界、业界、新闻界甚至政界各显其能，政治学、法学、社会学、经济学、伦理学、哲学、文学、艺术等领域遥相呼应。新闻传播学界更是不甘落后，教学、研究、研讨或者出版，可谓热闹。此外，相关的译作也是络绎不绝。

上述出自不同专业领域或者包罗万象综合性的著作为网络传播学研究提供了切实宽广的基础。但综观国内外的研究状况，仅就较狭义的网络传播而言，实质性的成果其实很少。所谓网络传播学，很难说已构成了一个相对成熟完整的体系，或者一个崭新的研究范式已经浮现出来。究其原因，首先是网络传播涉及面极广，许多内容与其他学科交叉，边界很难划分；其次网络传播实践变动不居、日新月异，处于某种开放、流动的状态；再次传播学和大众传播学业已积累了丰厚的理论成果，体系相对完整，网络传播研究时日尚短，难以很快有突破性的进展，重砌炉灶更是不易，抑或也无此必要。因此，目前国内外涉及网络传播的相关研究大多“寄身”于传播学的基本架构之内（或者选取某一视角或要素加以探讨），即使以网络传播（或“在线传播”，或“以计算机为中介的传播”）命名的专著也大多依据传播学理论的基本框架展开，少见面目焕然一新的开拓性力作。但与国内学界相比，国外尤其是欧美学者的相关研究或以理论探究取胜（如本书的德文参考文献之一*Online-Kommunikation*），或以实证功夫见长（如美国学者凯茨和莱斯的《互联网使用的社会影响》），或者挟着技术专家的优势赫然亮相（如罗杰·菲德勒的《媒介形态变化——认识新媒介》）。总之，思路活跃，眼界开阔。

国内的网络传播研究也已有不少成果积累，如彭兰女士的《网络传播学》（2001）、匡文波先生的《网络传播学概论》（2001）、杜骏飞先生的《网络传播概论》（2003）、闵大洪先生的《数字传媒概要》（2003）等，均在本专业领域作了有益的探索，对本书轮廓的最终成形不无启发。民间社会对互联网使用和探讨的内容也很丰富，可惜未能深入了解。港、台也出版了不少相关论著。

本书的努力之一是在紧紧围绕网络传播这一“本体”展开的同时，尽可能汲取与网终传播相关的某些交叉性的研究，也包括国内外较新的理论成果，并力求添加进最近几年网络传播实践领域的相关例证和数据，以求新意和形成特色。本书的努力之二是尽可能作平实的陈述和理论的阐释，避免不必要的资料或数据的堆积，这不等于说本人意欲写一本枯燥无味的读物，而是相反，但这需要非凡的才华和功力。所愿是否已部分实现，还需读者的

验证。

最后的说明是：新闻、广告和公关等实务指向的内容没有涉及，网络文化因本人另有专著的计划也未纳入。网络经济、网络教育以及专业技术等方面的内容，或因本人素无研究，或并非本人所长，也予以排除。本书的基本内容详见目录，或敬请直接阅读本书，在此不予赘述。

目　录

序言……（1）

第一章　网络传播……（1）

第一节　去中心化……（4）

第二节　数字化……（6）

第三节　多媒体……（9）

第四节　互动性……（11）

第二章　网络媒体……（15）

第一节　新媒体……（17）

第二节　早期服务和应用……（19）

一　门户网站……（19）

二　电子邮件……（21）

三　即时通讯……（23）

四　搜索引擎……（25）

第三节　社会化媒体……（28）

一　社交网站……（31）

二　博客……（33）

三　微博客……（34）

四　维基……（39）

五　播客……（42）

六　论坛……（43）

七　内容社区……（45）

八 社会化虚拟世界 …… (45)
第四节 手机媒体 …… (47)

第三章 网民分析 …… (52)
第一节 个体性 …… (53)
第二节 参与性 …… (55)
第三节 身体缺场 …… (57)
第四节 匿名性 …… (59)
第五节 身份认同 …… (63)
第六节 网民心理分析 …… (67)
一 求知心理 …… (67)
二 消遣娱乐 …… (68)
三 交流 …… (69)
四 自我表现 …… (70)
五 宣泄 …… (71)
第七节 网络成瘾 …… (72)

第四章 虚拟社区 …… (78)
第一节 社区和虚拟社区 …… (78)
第二节 虚拟社区特征分析 …… (82)
第三节 网络人际交往 …… (85)
第四节 社会化网络 …… (90)

第五章 网络公共领域 …… (94)
第一节 公共领域与互联网 …… (94)
第二节 网络“舆论场” …… (98)
第三节 群体极化 …… (101)
第四节 网络政治 …… (103)
第五节 网络传播与中国的民主化进程 …… (106)

第六章 网络伦理 …… (112)
第一节 信息异化 …… (113)

第二节　网络色情和暴力 …… (115)
第三节　隐私 …… (118)
第四节　知识产权 …… (121)
第五节　网络伦理原则 …… (125)

第七章　网络传播管理 …… (132)
第一节　网络传播管理之难 …… (133)
第二节　政府监管 …… (134)
第三节　法律法规 …… (139)
一　立法基本情况 …… (142)
二　中国互联网管理基本框架的确立 …… (146)
三　许可证制度和备案制度 …… (150)
四　违法内容和有害信息的防范以及 ISP 的责任 …… (154)
第四节　自律 …… (158)
一　网络自律组织 …… (159)
二　自律规范 …… (160)
三　网络媒体自律 …… (162)
四　网络自律机制 …… (163)
第五节　技术控制 …… (164)
第六节　网络治理 …… (167)

第八章　媒介理论 …… (171)
第一节　媒介融合 …… (171)
第二节　虚拟现实 …… (174)
第三节　大众传播学理论的适用性 …… (177)
第四节　麦克卢汉的“复活” …… (182)

参考文献 …… (187)

后记 …… (199)

第一章

网络传播

互联网（Internet，Interconnected Networks 的缩略），又译因特网，台湾译为网际网路。这是全球性的最大的计算机网络系统，它通过 TCP（Transimssion Control Protocol）和 IP（Internet Protocol）协议把数以万计的计算机网（Computernetze）相互连接，以便实现信息资源的共享。有论者认为，互联网是继“火的使用”之后，第二件对全人类产生重大影响的科技事件（比 18 世纪工业革命的冲击更为巨大）。尽管这样的说法略显夸张，但互联网对人类社会的影响确实在与日俱增。

互联网起源于 20 世纪 60 年代末美国的军事实验，其目的是为了找到一种强有力的通讯形式，足以抵御前苏联“洲际弹道导弹”（ICBMs）的破坏。但作为一种“新媒体”，它无疑是人类媒介技术长期发展和应用的结果，关键始于 20 世纪 70 年代初的所谓新的信息与传播技术（ICTs，information and communication technologies）革命。这次人类技术系统整体的变迁，其核心即“信息处理与沟通”的技术，包括“微电子、电脑（硬件和软件）、电信、广播以及光电（opto-electronics）等集合而成的整套技术”（曼纽尔·卡斯特，2003［2000］：34、38）。这一系列技术具有高速大容量、综合集成、数字化、网络化和智能化的特点，并且相互关联交织整合，最终导致了互联网的建构，推进了媒介形态的深刻变化。

作为一种新的媒介形式，互联网具有某些全新的媒介特性，尤其是它的“网络传播”特点。有学者把人类迄今为止的信息传播分为五个阶段，即口头传播阶段、文字传播阶段、印刷传播阶段、电子传播阶段、网络传播阶段。我们使用网络传播这一概念是与传统的大众传播相对而言的（或者说是

为了区别于大众传播)[①]，指的是突破大众传播（点对面，线性，反馈机制弱等）的新的传播形态。因而理解网络传播应与大众传播这一概念联系起来。

根据传播过程模式以及大众传播学的经典解释，一个基本的传播过程包括传播者、受传者和讯息等基本要素。传播者又称信源；受传者又称为信宿，是信息的接受者和反应者。大众传播研究者通常把广播听众、电视观众和报纸的读者统称为受众（audience），意即接受媒体信息的大众。信息（message）指的是“由一组相互关联的有意义符号组成，能够表达某种完整意义的信息”（郭庆光，1999：58）。信息通过相关的媒介得以传播，并可以从受传者那儿获得反馈。传统的大众传播认为，“大众传播是一对多，或者一点对多点的传播。也就是说，通过诸如报纸、广播和电视等大众媒介，信息被从单一的信息源那儿被传播给成千上万的受众。”（斯特劳巴哈、拉罗斯，2002［2000］：12）受众虽然可以作出相应的反馈（Feed-back），却是相对有限的。因此受众可以说是比较被动的信息接受者。

大众传播的线性传播模式（过程模式）是由 H. 拉斯韦尔提出的 5W 模式奠定的，后继者虽然还提出了控制论模式（奥斯古德—施拉姆模式、丹斯螺旋模式）、系统论模式（赖利夫妇的工作模式、德福勒的互动过程模式、马莱茨克的大众传播场模式等）乃至以受众为中心的使用与满足模式等，但均是以此为起点和基础，是线性模式的延伸和扩展。[②] 使用这些模式难以去分析和解释网络传播的本质特性。

相比传统的大众传媒，因特网提供了更多的不同的传播形式，譬如：远程登录系统、文件传送、电子邮件、信息检索、万维网、电子公告系统、聊天室、即时通讯、新闻组和博客等。此外，互联网还提供多人游戏、电子商务、网上购物、网上拍卖等服务。这些传播形式提供包括新闻信息在内的内容广泛的各类信息和各种形式的服务，共同发挥着因特网独特而强大的信息

---

① 与此相近的概念包括“以计算机为中介的传播”、“在线传播”等，但没有被国内学术界广泛使用。

② 美国学者 H. 拉斯维尔于 1948 年在其论文《传播在社会中的结构与功能》中首次提出了构成传播过程的五种基本要素，分别以五个英文疑问代词的第一个字母指代，简称“五 W 模式”。五种基本要素即：Who（谁）、Says What（说了什么）、In Which Channal（通过什么渠道）、To Whom（向谁说）、With What Effect（有什么效果）。这表明传播过程是一个单向的企图影响受众的目的性行为过程。五 W 模式奠定了大众传播学研究的基本框架，即传播者—控制分析、信息—内容分析、媒介—媒介分析、接受者—受众分析、传播效果—效果分析。

传播功能。其中，万维网最接近传统的大众传播媒介。

万维网（World Wide Web，缩写为 WWW）最初是由位于瑞士的欧洲粒子物理实验室的欧洲核子中心（CERN—Center Europen de Recherches Nucleaires）的伯内斯—李（Tim Berners—Lee）于 1990 年至 1992 年间提出并开发成功的。1993 年，美国伊利诺伊大学（University of Illinois）“超级计算应用软件国家中心”（NCSA—National Center for Supercomputing Application）的马克·安德烈森（Marc Andressen）开发出了万维网浏览软件马赛克（Mosaic）。马赛克具有超平台开放式结构，囊括了互联网所提供的众多服务项目，包括电子邮箱、FTP（File Transfer Protocol 的缩写，意即文件传输协议）、信息查找系统（Gopher）、广域信息查询系统（Wide Area Information System，WAIS）和新闻讨论组（Usenet）等。马赛克所具有的超文本和多媒体的特点使得网页的浏览不仅快捷方便，而且容量巨大。马赛克问世后风靡互联网，使万维网在一年时间内服务流量暴增 341634%。1994 年，美国硅图公司（Silicon Graphics，SGI）的缔造者吉姆·克拉克（James Clark）邀安德烈森入伙，创办了网景（Netscape）公司，并很快开发出了新的浏览软件 Navigator。此后，微软公司购买了超级计算应用软件国家中心所拥有的马赛克，开发出了它的浏览软件 IE（Internet Explorer）。网络浏览器的发明，使网络应用进入了普通人的生活，极大地推动了互联网的发展。

万维网以超文本（HTML，Hyper Text Markup Langue）连接的方式存取互联网的信息文档（document）并支持图形、声音和视频以及文本。简单地说，万维网是互联网的一种友好的界面（interface），使用者可以利用浏览器，通过链接（Link）和跳转（JP，jump）随心所欲地阅读、聆听、观看、打印和保存自己得到的各种形式的信息和文档。这样一个信息高度共享的网络空间，极大地促进了人类信息传播活动的自由度和活力。如今的万维网已成为亿万个文档系统相互连接的大型的图文系统，几乎成了互联网的同义词。因此，万维网可以说是互联网最为常见的面孔，也是与传统的大众传媒最为接近并且传播功能更为强大的一种传播形式。

其实，网络传播不仅整合了报纸、广播和电视等大众传媒的基本功能，也突破了传统的传播类型的界限，融人际传播、组织传播和大众传播于一体，是一种多层面的大众媒介（multi-faceted mass medium）。

根据美林·莫里斯（Merrill Morris）和克里斯蒂娜·奥根（Christine Ogan）（1996）的分析，网络传播至少可分为以下四种方式：

1. 个人对个人的异步传输（one-to-one asynchronous communication），如电子邮件。

2. 多人对多人的异步传输（many-to-many asynchronous communication），如新闻讨论组（Newsgroup）、电子公告牌（Bulletin Board System，BBS）和电子论坛（eForum）等。

3. 个人对个人、个人对少数人、个人对多数人的同步传播（one-to-one，one-to-few，one-to-many synchronous communication），如多人用户游戏、在线聊天室等。

4. 多人对个人、个人对个人和个人对多人的异步传播（many-to-one，one-to-many asynchronous communication），主要指信息接收者在网络上寻求信息的活动，如网页和远程通信（telecommunication）等。

这样，网络传播打破了传统的自我传播、人际传播、组织传播和大众传播这四个层级相互独立互不联系的界限，或者说使之消失或整合。如果我们把互联网和万维网称之为“超媒介”（Hypemedia），也许我们可以把网络传播定义为一种“泛传播”。这样一种传播形态是以互联网为基础的，无论使用的是哪一种传播载体（电脑或手机等）。

尽管互联网“已经被认为是一种地地道道的媒介”（丹尼斯·麦奎尔，2006［2002］：25），但对其认识和把握仍需一个过程。此外，新的信息与传播技术仍在发展变化，网络传播的潜力似乎并没有完全穷尽。因此，与其急于给网络传播下一个固定的定义，不如先去考察其某些与大众传播相异的新特性。

第一节　去中心化

网络传播显著的结构性特征是去中心化，即所谓分布式网络。系统地阐述分布式网络理论并且提出了网络传播的核心——“包切换”（Packet Switching）技术的是美籍科学家保罗·巴兰（Paul Baran）。

20 世纪 60 年代中期，巴兰仔细分析了当时正在使用的两种网络模型：其一是传统的集中式网络，就像电话网络那样有一个网络控制中心，资源集中于一台主机，这个枢纽统一管理和控制整个网络；其二是分散式网络，具有多个网络控制中心。这两种网络都容易遭到攻击。据说，受到一位精神病学家的启发，巴兰把人类大脑神经网组织的模式搬到了自己的网络设计中。

他指出：去掉网络中心，你就可以构造出一张新的网络，它由许许多多的节点连接而成，就像一张巨大的渔网。他画了三张草图，前两张分别是集中式网络和分散式网络，最后一张是“渔网”网（见下图）。“渔网”的每个节点（node）都彼此相连，形成纵横交错的网状结构，被他称之为“分布式网络”（Distributed network）。在分布式网络中，每一个节点都是平等的，就像人脑细胞那样，哪一个神经元都不能自称是大脑的“中心”。由于取消了中心的概念，而且每个节点之间的联系可以通过不同的路径，因此网络的安全性能最好。因为即使某些节点或网络局部受损，整个系统也不会崩溃。为了确保分布式网络的可行性和可靠性，保罗·巴兰采用的是数字网络技术和分组交换技术。

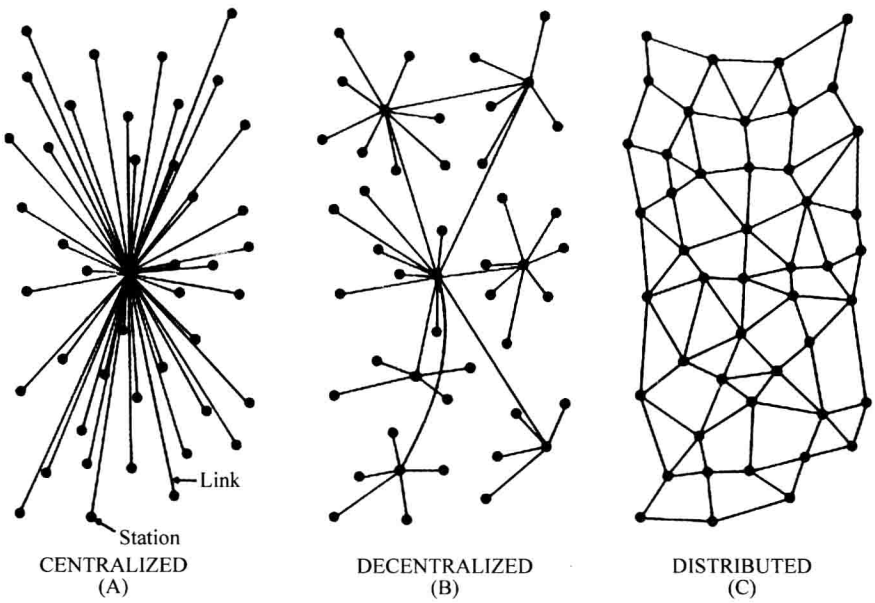


FIG.I-Centralized, Decentralized and Distributed Networks

资料来源：http：//www. cybergeography. org/atlas/historical. html

保罗·巴兰的分布式网络计划被美国军方采纳，从而成为互联网前身阿帕网（APRANET）的技术基础。与此同时，英国物理学家 D. W. 戴维斯也提出了“分布式网络”理论，并且成功构建了一个小型局域网。“分组交换”这个名称就是他取的。不过，戴维斯构想包切换的初衷与巴兰为军方服务有所不同，他是想建立一个更加有效的网络系统，从而使更多的人可以利

用网络进行交流。

分布式网络结构和包切换技术奠定了互联网的基础，从根本上改变了大众传播的中心化结构和线性传播模式。著名新媒体专家尼葛洛庞帝（Nicholas Negropoute）对此评述道：

> 一个个信息包各自独立，其中包含了大量信息，每个信息包都可以经由不同的传输路径，从甲地传输到乙地。现在，假定我要从波士顿把这段文字传到旧金山给你。每个信息包……基本上都可以采取不同的路径，有的经由丹佛，有的经由芝加哥，有的经由达拉斯，等等……无论是通过法律还是炸弹，政客都无法控制整个网络。信息还是传送出去了，不是经由这条路，就是走另一条路出去（尼葛洛庞帝，1996［1995］：274）。

随着所谓 Web 2.0 时代的到来和社会化媒体的兴起，网络传播的去中心化特征日益突出，例如 P2P 下载技术和微博即是互联网“去中心化”特征的典范。但作为传播理念，“去中心化”易引发争议，甚至有人认为中国互联网存在着一场“去中心化”与“中心化”之战。这是出于网络监管和意识形态视角的评判。去中心化是网络传播固有的结构特征，但并不意味着中心概念完全消失，只是中心意义在一定程度上被削弱，或者说由高度集中控制向分布集中控制转变，由此促进信息传播和社会文化更加个体化和多元化。

第二节　数字化

如果去中心化这个概念概括了网络传播的结构性特征，那么数字化即是网络传播的语言特性。这二者可以视作网络传播的基础性要素。

数字这个术语指的是手指和脚趾（Digit），几千年来一直被人类用来代表数字。大陆通译为数字，香港译为数码，台湾译为数位。Being Digital（数字化生存）、digital time（数字时代）—— 这个 digital，即数字、数位和数码的同一字源“Digit”的形容词。现代数字技术在本质上正是极快的计算系统，它像处理数值一样处理所有形式的信息。数字传播涉及数字的转换、存取、处理、传输、控制、压缩等一系列技术。

在现代数字计算机发明之前，几乎所有的计算和传播系统都是模拟的。