



网络文化现状与发展策略研究

◎ 张 莹 付瑞雪

【摘 要】 本文对目前网络文化的内涵和现状进行了分析,总结出当前网络文化具有数字性、开放性、交互性、虚拟性和社会性五个特点;包括网络语言、网络文学、网络娱乐、网络新闻和网络通讯五个内容;具有知识共享、电子商务、娱乐服务三个主要职能;存在内容参差不齐、人际关系淡化、网络病、网络犯罪等四个主要问题。并从学校教育、法律法规、家庭、技术手段、社会舆论、行业规范等方面提出了解决问题的对策建议。

【关键词】 网络文化;现状分析;策略

【中图分类号】 G206.3 **【文献标识码】** A **【文章编号】** 1008-0139(2011)04-0169-4

一、引言

文化是人类创造的一切物质财富和精神财富的总称。信息网络技术的迅猛发展极大地提高了信息传输、生产、消费的速度。随着计算机网络在我国的迅速普及,给人们带来了全新的生产、生活方式,对人们的思维方式、思想观念,对人们的个性、行为模式都产生了重要的影响,可以说,网络不仅是一种新技术的应用,同时也是一种文化形态。^[1]

网络文化是网络时代的传统文化的进一步发展,是传统文化在互联网、计算机等新技术条件下的产物,它不分国界,跨越民族,跨越时空,是人类创造出的一种新的生活、工作和思维方式。

二、网络文化的内涵

(一) 网络文化的定义

荷兰文化协会研究所所长霍夫斯坦德认为,文化是在一个环境中的人们的共同的心理程序,

〔作者简介〕 张 莹,北京大学政府管理学院博士后,北京 100871;

付瑞雪,北京联合大学商务学院讲师,北京 100025。

不是一种个体特征,而是具有相同的教育和生活经验的许多人所共有的心理程序。且文化差异可分为四个维度:权力距离,不确定性避免,个人主义与集体主义以及男性度与女性度。^[2]

如今互联网的发展迅猛,存在各种各样的应用形式,如开心网、校内网等SNS网站,各种基于实体的网络社区,还有各种各样的基于网络游戏而形成的群体,都会形成自己的网络人群。由于长期交往必然会形成一定的行为习惯和思维定式,同时因为互联网等新技术的广泛应用必然会对现实文化造成一定的影响,形成网络文化。

网络文化的含义至今尚无统一界定,众学者都有自己的见解。本文认为网络文化以互联网为技术基础,以文字、多媒体、图像等为载体,包含新闻、动漫、游戏、视频、音乐、网络文学等主要内容,以及人们工作、学习、思维、交往中所形成的价值观念和社会心态等方面的总称。

(二)网络文化的特点

网络文化以互联网、计算机等信息技术为基础,同时互联网具有全球化、传输速度快、无时空等特点,导致网络文化具有如下特点:

第一,数字性。作为数字内容的信息,其产生、传输、加工和使用的速度快而且便利,制作和分发的成本也大幅度降低。作为数字内容更新速度快,影响广泛,同时具有时效的特点,也容易时过境迁。

第二,开放性。互联网的接入门槛较低,以开放性为特征,各个民族、各种信仰、各种思想观点的人都可以在网络上发布自己的观点,可以通过博客、播客等发布自己的内容。不受时间、空间的限制,没有国界。

第三,交互性。随着以互动为特征的Web2.0的快速应用,人们在网络上可以实现各种各样的交互,每一个人都不仅仅是信息的接受者,同时是信息的生产者,每天大量增加的微薄就是明显的见证。

第四,虚拟性。在网络上存在的是数字和符号,人在网络上只是代码,在一定程度上避免了等

级、身份、相貌的限制。同时缺乏言谈和肢体、表情等,容易隐匿自己的真实身份,可以获得较大的隐私空间。^[3]

第五,社会性。人们可以基于自己的兴趣自由加入各种社区,如开心网、校内网,各种网络游戏,各种论坛等等,还有各种以真实居住小区为地理边界建立的各种网络社区,形成了各种各样的具有社会性的群体。

三、网络文化的现状

(一)网络文化的主要内容

目前网络文化主要包含有如下内容:

1. 网络语言。自由活泼,贴近生活,简单生动,成为人们常用的语言符号。网络语言既包括如鼠标等网络专业术语,也包括与网络有关的特别用语,如网民、美眉、百度一下等,体现了发言者的创意,丰富了传统语言,出现了许多诙谐幽默的流行语。

2. 网络文学。人们可以随意发表自己的作品,形式可以类似传统文学,也可以是博文、帖子等非传统文体。网络文学的传播便捷,通过电子化传统的文学可以成为网络文学的一部分,通过出版网络文学也可以进入传统文学领域。

3. 网络娱乐。包括网络游戏和网络视频、音频。网络上游戏层出不穷,且形成了一个巨大的游戏产业,通过参与网络游戏,可以形成一个社区。人们可以在网上在线观看和下载音乐、电影,不仅能够欣赏他人的视频和音频等娱乐节目,还可以自己制作。

4. 网络新闻。由于网络的开放性和易接入性,人们很容易在网络上发布新闻、观看新闻,同时网络传播速度快,受众面广,一些新闻容易造成很大的影响。像搜狐、雅虎等都有专门的新闻板块,从网上看新闻已经成了大多数人的习惯。

5. 网络通讯。即时通信、网络聊天,电子邮件现在已经成为办公和交流的主要工具。对于网民来说,QQ、MSN几乎每天挂在计算机上,人们通过这些工具快速、方便地工作和生活。人们在网

络上与多陌生人进行交流,这些互不相识的人们探讨他们喜欢的话题,增加了人们的社会关系。^[4]

上述内容都是人类社会发展到网络时代的文化产物,它们具有如下功能:

首先是知识共享。人们的工作、生活和学习都需要大量的、各种各样的信息。大量的共享信息遍布在网络上,包含各行各业的各类知识,可以满足各个领域和各种层次用户的需求。

其次是电子商务。通过网络上进行CtoC、BtoB、BtoC等商业活动,可以没有时空限制,降低促销、运输等成本,有电子银行、第三方支付、信用评价等各种服务,使得商业活动更加方便。同时容易开办虚拟商店,容易发布广告。^[5]

最后是娱乐服务。可以接触到世界各地的各种娱乐服务,不受时空的限制,可以定制自己喜爱的内容,人们在网络里文化生活大大丰富。由于信息技术大大削弱了进入门槛,自己可以制作各种娱乐节目,同时发布自己的产品。

(二) 网络文化现存问题

1. 内容参差不齐。出言不逊,诋毁他人,侵犯他人的权益是网络上经常见到的现象。人肉搜索虽有它好的一面,但也侵犯了人的隐私。黄色信息泛滥,严重影响大批青少年的身心健康,败坏社会风气。网络语言粗俗化现象日趋严重,色情、暴力倾向都是网络粗俗语言泛滥的原因。

2. 人际关系淡化。沉迷于网络,远离真实世界,减少了同邻居、朋友、亲戚的相聚时间,导致人们之间的关系疏远,交际能力降低。^[6]人们经常遇到快乐和苦闷的事情,会到网络上与网友分享,造成倾诉对象的转移。来自中国互联网新闻中心发布的第十一次调查报告显示,80%的网民在35岁以下,对于中老年人来说,他们多数不具有计算机网络知识,他们不熟悉网络的语言和行为准则,这些都加剧了两个群体间的代沟。^[7]

3. 网络病态。还有一些暴力游戏和赌博游戏,使得一些人失去了宽容和耐心,迷恋暴力。^[8]一些青少年迷恋网络,不能自拔,上当受骗,甚至走上犯罪道路。一些家庭因为单方上网也会引发

家庭危机。容易产生出现一些心理病态,如网络综合症,导致心理和情感等问题。

4. 网络犯罪。病毒每天都在增长着,严重威胁着网络安全,使得很多人并不采用电子支付。因为网络的开放性和便利性,一些人进行网络诈骗,骗取他人财物。在网络中人们的交往都是虚拟的,人们往往在现实世界和虚拟中世界的扮演角色不同,有些人就会摆脱现实的各种道德、法律束缚,而在网络中放纵自己,在网络中会造成不道德行为。

四、网络文化发展的策略

随着网络的发展,信息成指数级增长,当信息量增加到一定程度,人们的社会文化生活就会失去昔日的宁静,同时也会导致一系列的问题。要促进网络文化健康、文明地发展,需要从教育、法律、技术、行业规范等多方面入手,共同营造一个有益于网络文化发展的环境。

学校教育。学校制定规章制度,明确哪些信息是应该提倡的,那些信息是应该摒弃的,学校要起到信息控制的作用。任何课程的设置目的是帮助学生组织、选择和排除信息,要明确选择信息的标准。网络给人们提供了丰富的通俗艺术作品,学校应该向学生提供莫扎特、莎士比亚等内容,让他们确立文明人的标准。加大宣传教育,教育学生认清网络的隐蔽性、自由性等特点,学会防范。

法律法规。随着网络的发展,信息的增长,会出现许多新的问题,要求制定、完善相应的法律和规章制度,保护合法权益,打击色情、赌博、暴力等违法犯罪活动,一方面采取措施保护知识产权,另一方面鼓励开发健康合法的数字内容,为建立一个文明健康的网络文化环境提供制度和法律支持。增强人们法律意识,形成遵纪守法、自由公平的网络规范。^[9]

家庭。家庭是社会生活的避风港,要负责孩子的信息管理,成人要避开一些不适合孩子的信息,还可以控制孩子的交往。父母是孩子一生的教师,他们是孩子的保护者、养育者,同时他们也

是孩子性格、品质、性情的培养者,对孩子文化的熏陶将是终生的。父母的作用就是确定信息重要性的标准,排除负面信息。

技术手段。大力开发有利于网络社会和谐的技术,开发防火墙、杀毒、数字证书、加密技术。加强对网络信息的监控,监测不良上网行为,排除某些信息的源头,过滤不健康信息,提供安全的信用保障,保护知识产权,为文明健康的网络文化提供技术支持。

社会舆论。在新的条件下,一些旧的行为规范已经不适应新的要求,要构建一种适合新的网络的道德规范。加大宣传力度,倡导文明上网,倡导人们自律。引导人们赋予信息适当的价值,关注信息的意义。营造文明健康、积极向上的文化氛围,提高人们的鉴别能力。

行业规范。要充分发挥行业自律组织的作用,制定行业自律标准,划分管制主体和管制对象的职责、权限,制定相关从业人员的责任。对于网络

内容的提供者要增强行业规范,实施信息准入标准,加强文化市场管理。

五、结束语

网络文化以互联网为技术基础,以文字、多媒体、图像等为载体,包含新闻、动漫、游戏、视频、音乐、网络文学等主要内容,是人们工作、学习、思维、交往中所形成的价值观念和社会心态等方面的总称。随着互联网络的发展,网络文化将影响中国传统文化发展,促进传统文化创新。同时网络文化所形成的网络游戏、网络娱乐、网络文学等将成为中国文化产业的重要组成部分,对文化建设起着不可或缺的作用。要解决网络文化当前存在的内容参差不齐、人际关系淡化、网络病、网络犯罪等主要问题,就需要从法律法规、行政方面加强管理,要依赖社会舆论大力宣传,还要从学校和家庭两个层面进行教育,同时要充分发挥行业自律的作用,实施信息准入标准。

【参考文献】

- [1] 张凤琦.文化认知与当代中国文化研究方法探析[J].中华文化论坛,2010,(2).
- [2] 孙或,蒋建国.互联网与网络文化的传播[J].科技管理研究,2010,(12).
- [3] 杨向明.网络文化现状和发展趋势[J].情报资料工作,2002,(5).
- [4] 白淑君,左晓华.论网络文化的内涵特征及其发展趋势[J].青春岁月,2010,(12).
- [5] 何道宽.和而不同息纷争——全球化进程中的文化调适[J].深圳大学学报,1999,(2).
- [6] 刘同舫.论技术与文化交互视域下的网络文化系统[J].系统科学学报,2010,(1).
- [7] 周金花.大学校园网络文化建设初探[J].电子商务,2010,(4).
- [8] 万峰.网络文化的内涵和特征分析[J].教育学术月刊,2010,(4).
- [9] 王珂.谈建设中国特色的健康向上的网络文化[J].科学大众(科学教育),2010,(5).

(责任编辑 王 林)