

网络文化的构成及其与现实社会的互动^①

彭 兰

(中国人民大学新闻与社会发展研究中心, 北京 100872)

摘要: 网络文化是复杂的社会现象, 是网络社会与现实社会互动的产物, 也是这两种社会形态之间的一种桥梁。网络文化一方面映射着现实社会, 另一方面也深刻地反作用于现实社会。网络对于社会的反作用, 表现为多个方面。网络文化对社会压力的运动方向形成了一定作用。网络越来越多地被人视为社会的泄压阀, 网络文化的运动过程也是社会压力释放的一种方式。但是, 也应该看到, 网络文化的运动不仅有泄压的可能性, 也有增压的可能性, 两者还有可能在不知不觉中相互转化; 网络文化还直接作用于每一个网络中的个体; 网络文化的运动过程, 也是人群自然分化的过程; 同时网络社会还直接干预着现实社会, 对现实社会形成长远影响。网络文化对现有的文化格局产生的冲击也是明显的, 一方面, 它自身的文化格局呈现出与传统文化格局不同的景观, 另一方面, 它又在冲击着传统文化格局。

关键词: 网络文化; 网络社会; 网络传播

中图分类号: G210.7 文献标识码: A 文章编号: 0257-0246 (2011) 07-0149-10

从1994年起步发展至今, 中国的互联网已历经17年历程。互联网促进了中国信息经济的发展、传媒产业的变革以及文化产业的振兴, 但互联网对于中国社会发展更重要的意义, 在于它对中国社会进程的深层影响, 而这种影响在很大程度上表现为网络文化的影响。网络文化是一种文化现象, 也是一种社会运动过程, 它体现了中国社会在改革开放与信息革命两个交织的旋律下进行着的社会变革, 体现了中国在现代化与全球化进程中的社会发展。网络文化既反映了中国社会的政治变革与经济变革, 也反映了中国社会人的变革, 这些变革同时也是文化的变革。网络已经发展成为一种重要的社会形态, 在这样一种前提下, 我们会认识到, 网络文化是网络社会与现实社会互动的产物, 也是这两种社会形态之间的一种桥梁。网络文化一方面映射着现实社会, 另一方面也深刻地反作用于现实社会。因此, 对于网络文化与现实社会的互动关系进行深入分析, 对于我们认识网络在中国社会变革中的作用及其机制, 具有重要意义。

一、网络文化的构成

研究网络文化的影响, 首先要对网络文化的构成作出梳理。尽管已有很多研究者对于网络文化作出了自己的界定, 但对于网络文化, 要作出一个简单的定义, 是很困难的。因为网络文化包含非常复杂的内涵与层面。任何定义都可能挂一漏万。事实上, 文化从总体上是各个层次的群体在一定时期内形成的思想、理念、行为、风俗、习惯、代表人物, 及由这个群体整体意识所辐射出来的一切活动。因此, 任何网络活动中的主体都是网络文化的构成细胞, 网络信息、网络现象、网络活动等, 都具有

基金项目: 国家社会科学基金重大项目 (07&ZD041)。

作者简介: 彭兰, 中国人民大学新闻与社会发展研究中心研究员, 中国人民大学新闻学院教授, 博士生导师, 研究方向: 新媒体。

① 在很大程度上, 网络社会已经是现实社会的一个构成部分, 但在本文, 为了表述方便, 现实社会仍是指与网络世界相对的“物理世界”。

文化的意义。网络文化是综合的社会现象,是网络中各种主体互动的过程与结果的总和。

网络文化的研究,其目的不是要在网络中划出一个圈,指出哪些对象属于或不属于网络文化的范畴,而是要从网络文化的角度揭示网络中所有活动与现象的社会意义,包括短期的和长期的社会意义两个方面。因此,要全面认识、分析网络文化,更重要的在于找到认识网络文化的角度与路径。

网络平台的属性决定了网络文化的产生与发展过程。因此,认识网络文化,就要认识网络这一空间的特殊属性,这些属性在文化发展过程中的作用,以及这些属性对于网络文化个性的影响。网络文化依托于网络这一特殊的土壤,但它的根基来自现实社会。网络社会所遵循的仍是传统社会运行的那些主要“公式”。但是有所不同的是,在网络里,某些“变量”的“值”发生了变化,这种变化可能会导致革命性结果的产生。因此,网络文化既有一般文化的共性,反映了中国社会总体的某些特点,又具有一定的个性,网络技术、网络环境、网络互动无疑是这种个性形成的关键因素。

要认识网络文化,还需要将它放在不同层面加以考察,这包括:网络文化行为:网民在网络中的行为方式与活动,大多具有文化的意味,它们就是网络文化的基本层面,是网络文化的其他层面形成的基础;网络文化产品:这既包括网民利用网络传播的各种原创的文化产品,例如文章、图片、视频、动画等,也包括一些组织或商业机构利用网络传播的文化产品;网络文化事件:网络中出现的一些具有文化意义的社会事件,它们不仅对于网络文化的走向起到一定作用,也会对社会文化发展产生一定影响;网络文化现象:有时网络中并不一定发生特定的事件,但是,一些网民行为或网络文化产品等会表现出一定的共同趋向或特征,形成某种文化现象;网络文化精神:网络文化的一些内在价值取向与特质。目前中国网络文化精神的主要取向表现为:自由性、开放性、平民性、非主流性等。但随着网络在社会生活中渗透程度的变化,网络文化精神也会发生变化;网络文化产业:网络文化具有文化产业的主要特征。作为一种新兴的产业,它不仅是文化产业的增长点与制高点,也是推动文化产业和其他传统产业变革的力量;网络文化制度:网络文化的发展及其影响,也会在社会制度层面反映出来。网络文化所推动的制度发展、变化甚至变革,也是网络文化的重要体现;网络文化秩序与格局:网络文化具有复杂的主体构成,由文化的生产、消费、管理、应用等多种主体间形成的关系与秩序,不同国家、民族、阶层、群体文化的相互关系与态度,也是网络文化的重要构成层面;不同层面的网络文化交织在一起,构成了复杂的网络社会景观。研究网络文化,有时需要从以上层面的某一个角度进行分析,有时又需要将这些不同层面的认识综合起来、统一起来。

研究网络文化,最终的落脚点在于研究网络与现实社会的互动。也就是说,网络的现实意义,是网络文化研究的最终指向。

二、网络文化对现实社会的映射

网络文化不是空中楼阁,它的根基是现实社会。反过来,网络文化是现实社会的镜子,或者说,是对现实社会的映射,但这种映射并不一定是原样反映,它可能是通过某些变形的方式来反映现实社会。这种映射在网络文化的各个层面都得以体现,例如网民的各种行为、活动以及作品。

1. 网络浏览对现实社会的映射

网络浏览是网民最常见的行为之一,网络浏览行为,总是反映着网民的某种阅读兴趣,而这种兴趣的背后,是网民对社会环境的认知需求,社会环境影响着网民的阅读取向。因此,网民阅读的“热区”或“盲区”,在一定意义上反映着现实社会的某种状态。尽管网民的浏览行为是对现实社会的一种映射,但是,这种映射未必总是那么直接。在解读这些行为时,需要透过现象去探寻本质。在新闻网站中,一些边缘性新闻、八卦新闻的点击量很高,但是,这并不意味着人们只是关心这类新闻。人们仍然有对严肃新闻的需求。人们选择边缘性内容,在较大程度上是源于缓解压力的需要。

排行榜是集中体现网民的阅读取向的一种方式。排行榜在一定意义上是一种风向标。但是,又不

能简单地将它等同于网民对于社会事物的价值取向。因为在社会性阅读环境中，人们之间的相互影响，使得网民的阅读并非是完全自主的，排行榜等会反过来对受众产生导向作用，这其中难免有误导。把受到一定非理性因素干扰的阅读取向等同于网民价值取向，显然是不可取的。

网民的阅读取向也会受到网站或其他传播主体的“议程设置”的影响，在这种情况下，网络浏览也未必是网民的完全自主行为。但是，即使如此，网民之所以受到某些议程的影响，还是会有一定的现实依据。有些议程设置能成功，而有些则不能，除了传播手段上的差异外，议程能否引起网民的呼应，也是一个重要原因。所以观察网络中那些能进入公共视野的议程，也是观察现实社会热点的一个视角。因此，分析网民的浏览行为，除了要关注他们直接的需求外，还要更深入地分析其需求下面的深层动因，即他们的现实处境，同时也需要关注网络群体互动环境、网站的议程设置等因素的影响。只有将所有因素综合在一起考虑，才能较为全面、深入地认识网民浏览行为背后的社会现实。

2. 网络搜索对现实社会的映射

像网络浏览行为一样，网络搜索行为也是网民需求的直接体现，而且与网络浏览相比，网络搜索能更体现出网民的主动需求。通过搜索引擎获取信息虽然看上去是孤立的个人行为，但是，系统的后台数据可以体现分散的个人行为累积后的社会性结果。这些后台数据，不仅可以反映不同信息受人们关注的程度，同时，它们也能成为一种晴雨表，在一定程度上反映社会环境“气候”的变化。

人们的搜索行为既有相对独立性，又有一定的关联性，但是，总体来说，这种搜索行为是不受外力的强制性影响的，它是人们意愿与需求的一种自然流露，它甚至比某些调查更客观真实，更能从一个侧面反映社会发展的内在本质与运行规律。因此，搜索引擎数据是一个重要的窗口，它反映了社会的各种动向，有些甚至是隐藏的并没有通过舆论表现出来的社会的深层本质状态。当然，网民搜索只能代表网民的兴趣与热点，不能简单等同于整个社会的热点，但毕竟网络社会是现实社会的晴雨表，也是整个社会的一个构成部分，网络社会的变化动向，至少反映了社会局部的某些动态。

3. 网络事件对现实社会的映射

网络事件是指在网络中发生的具有社会影响力的事件。它通常是由网民的某种言论或某种行为引起，既可以缘于某一个体，也可以缘于某一群体，但一般最终都会辐射到广泛的网络人群中。网络事件是网络文化的一个重要构成层面。网络事件虽然发生在网络环境中，但是，它同样是现实社会在某个角度的反映，是短期的或长期的社会现象或社会思潮的一种集中体现，即使是像“贾君鹏事件”这样看上去完全没有现实“引子”的纯网络事件，实际上也有着强烈的现实社会烙印。网络事件的主题、人们在网络事件中的种种表现与反应，都是现实社会的一种映射。

也有些网络事件是某一现实事件在网络中的延伸，例如，近几年发生在中国网络中的“铜须门事件”、“虐猫事件”、“华南虎事件”、“红心运动”等，都是在现实事件的激发下形成的网络事件。这些网络事件的影响不仅停留在网络上，它更多地是对现实世界形成影响。

4. 网络意见对现实社会的映射

网络中的各种意见表达，都是现实环境作用于网民的结果。网络中的意见表达主要有两种情形：一种是日常的自由表达；一种是特定话题下的集中表达，即围绕某一热点事件或话题展开的讨论，而这种讨论的结果常常会导致网络舆论的形成。日常的自由表达，总是基于网民自觉的表达愿望，总是网民对现实进行观察、思考后的意见，或在环境压力下所形成的意见反映。而集中的意见表达，通常讨论的焦点比较明确，这些焦点本身都是现实社会的风向标，而网民的意见回应，有些直接针对这些焦点，也有些则只是以这些焦点为由头，但无论如何，网民的意见、态度的形成，总是有着深刻的现实依据。网络舆论常常与网络意见表达相伴，但是，我们需要厘清的是，网络舆论是否等同于网络意见？换句话说，网络舆论能否代表全体网民的意见？

舆论指的是公共意见，它是公众意见的一个集中体现。网络舆论的形成是基于个人的意见表达，但在网络中，积极主动表达自己意见与态度的，并非所有网民，2005年笔者所参加的北京市外宣办

组织的关于互联网新闻跟贴的调查研究发现,18—24、25—32以及33—45等3个年龄段的网民不仅是现在网民中的主力军,也是在新闻后进行跟贴的主要力量,而其他年龄段的网民回帖比例较低。此外,网民的性格等因素也会影响他们是否在网络中积极表达个人意见。网络舆论未必能反映网络中“沉默的大多数”的意见与态度。而从舆论形成的过程来看,网络最终浮现的主流声音,除了反映部分网民的意见与态度外,还要受到其他很多因素的影响,例如意见领袖的影响,“沉默的螺旋”效应的影响,媒体等机构的控制手段的影响等。甚至网络舆论有时可能受到某些个人的有意操纵。因此,最终形成的舆论声音,未必是网络民意的完整的、真正的体现。因此,网络舆论不等于网络意见,它只是网络意见的某种显性反映,而在此之下的某些隐性的意见同样是不可忽视的。

另一个我们需要厘清的问题是,网络意见是否等于社会意见?换句话说,网民群体能否代表整个社会的各个阶层?

到目前为止,网民还只是社会中的一个特殊群体。从历次CNNIC的调查数据看,目前中国网民在年龄、地域、职业等方面的分布都是不均衡的。即使网民群体也在趋向多元化,但也尚未覆盖社会的所有阶层。可以说,网民群体代表了社会中的某些重要群体,但不能完全代表所有社会阶层。因此,网民意见不能代表所有社会群体的意见,把网络意见简单等同于现实社会的民意,可能会在一些时候形成认识上的偏差。但是不可否认的是,网络意见应当被视作社会民意系统的一个重要参数。它至少体现了在特定时期社会发展的某些重要问题。研究网络意见,既要将网络意见作为社会现状的一种“表征”,又要分析这个表征下所反映的更深层的社会背景与社会现实。研究网络意见,并不能仅仅基于主流意见进行判断,还要对主流意见之外的各种意见进行分析,同时需要观察与思考某些问题成为舆论热点的社会背景。分析网络意见的分布,网络舆论发生、发展的过程,比分析舆论的结果,更具有现实意义,因为它更能深入到社会现实的深层,触及到某些现象的内核。

5. 网络作品对现实社会的映射

网络作品是网站、网民等各方所创造出来的,它们或者反映着网站建设者的经营理念,或者反映着网民的诉求。它们不但表现出网络文化的生机与活力,也体现出人们对现实社会的认识与思考。

从网络作品的角度看,恶搞是目前中国网络文化的一个突出特点。

恶搞是大众文化向精英文化发起挑战的一种方式(对此后文将进一步分析)。恶搞的作品也是一种发表意见的方式,恶搞的作品只是其外壳,它实际上承载了人们的价值观与态度。恶搞在很多时候,不是一种文化上的需要,而是文化之外的需要。在整个大众文化以及传媒业的娱乐化潮流之下,恶搞也成为一种娱乐方式。事实上大多数网民进行恶搞时,并没有反抗主流文化的自觉意识,更多的是在娱乐心态推动下的一种游戏。很多恶搞只不过是解构主流文化的方式,来刺激人们的想象力与创造力,在这种颠覆中获得娱乐快感。可以说,恶搞顺应了大众文化的娱乐化走向,同时又在某个方面推动了这种走向。恶搞不仅是一种文化现象,也是一种社会现象。恶搞不仅给了人们娱乐,也给了人们释放。就像人们往往需要用暴力方式来发泄自己一样,网络恶搞是另一种形式的“暴力”,这种暴力常常不是简单针对某一个恶搞对象,而是针对整个社会环境。很多参与恶搞的人都有特定的心理释放诉求,恶搞作品本身往往是他们满足这种诉求的载体。当然,这种情绪释放所导致的暴力,常常需要一些靶子,这就难免常常伤及无辜,“很黄很暴力”事件中的小女孩便是一个典型的受害者。恶搞的破坏性效果是值得警惕的。

无论如何看待恶搞的影响,恶搞作品是对现实社会的“哈哈镜式”的一种反映,它既是一种新的文化现象,也是一种新的社会现象。

除了恶搞外,娱乐化也是网络作品的一个重要基调。娱乐化的倾向刺激了网络作品的产生与传播,使更多网民参与到网络作品的创作中,也影响了网民的价值取向。娱乐化倾向的出现有很多原因。网民的低龄化是其中的一个主要原因。而现实生活的压力,则是娱乐化背后的更深层原因。娱乐化是人们释放社会压力的一个方式。此外,文化产业本身的特点,也使得娱乐化成为当下的一种潮

流。当然，网络中的作品并非都是恶搞的或娱乐化的，反映主流价值观或有严肃文化思考的文化作品在网络中也有其广阔的空间。但无论是哪一类作品，它们在整体上所反映的，都是现实社会的图景。

6. 网络流行语对现实社会的映射

网络流行语是一种综合的网络文化现象，也是一种综合的社会现象。网络流行语，不仅是网络中热点的体现，也是现实社会热点的体现。

近年来网络中的流行语，如铜须门、艳照门、很黄很暴力、很好很强大、很傻很天真、做人不要太 CNN、范跑跑、郭跳跳、躲猫猫、打酱油、俯卧撑、叉腰肌、楼垮垮、五十码、你妈妈喊你回家吃饭、被 XX、犀利哥等，多是来自于现实生活的某些事件，它们通过浓缩的形象，在很短的时间内吸引了广泛的注意力，并通过网络各种渠道迅速流传开来，它们对于舆论形成的作用是十分强大的。

从另一方面看，网络流行语反映了网络文化的某种潮流与取向，它们会以一种潜移默化的方式影响着人们的价值取向。网民进入这些特定的流行语所设定的氛围中，不仅是为了关注这些事件本身，也是为了融入网络文化的整体氛围，以免被网络潮流所抛下。“贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭”、“犀利哥”等流行语的传播，在很大程度上是由于这些原因。

除了上文提到的网民的浏览、搜索、意见表达、作品创作、网络流行语等信息传播行为外，网民的其他活动，也都或多或少地反映着现实社会，例如，网络救助、网下聚会、网络购物等。研究网络文化与现实社会的关系，不能仅仅把眼光放在网络信息传播方面。

三、网络文化对社会压力的双重作用

目前的中国正处于社会转型期，社会矛盾增多，人们的生存压力加大，很多人由此累积了各种心理压力，而从社会层面看，社会系统内部的压力也在增加。网络越来越多地被人视为社会的泄压阀，网络文化的运动过程也是社会压力释放的一种方式。但是，也应该看到，网络文化的运动不仅有泄压的可能性，也有增压的可能性，两者还有可能在不知不觉中相互转化。过分强调其中一个方面，都会导致相应的社会问题。

1. 网络文化与社会泄压

人们在网络中发表的各种意见以及参与的各种活动，往往是从个人的利益诉求出发，也就是希望实现个体的泄压。但是，当一些问题通过网络传播形成了广泛的影响力后，便可以获得网络舆论与社会行动的支持，最终解决的，不仅仅是个体的问题，而是可以在更大程度上解决社会问题。所以个体泄压与社会泄压往往是相互关联的，个体泄压是社会泄压的基础，这正是网络泄压的重要特点。

网络的这种泄压作用，首先是源于网络所提供的广泛的表达空间。社会压力的大小，与言论表达的自由度相关，当社会中存在着各种问题而人们没有反映、批评这些问题的渠道时，社会中的不满情绪得不到有效的释放时，这些不满情绪就容易转化为社会个体的或者社会集体的一种压力。反之，如果给人们提供广泛的表达空间，一方面可以让人们通过倾诉来释放不良情绪，另一方面，网络舆论也可以更加全面地暴露社会中存在的问题，较为真实地反映社会的阴晴变化，使政府能了解社会发展的动向。更重要的是，网络舆论可以促使有关部门及时解决相关问题，从而起到根本性的泄压作用。其次，网络的相对匿名性，也使人们认为网络中的表达有更多的安全感。人们无需担心自己的言论对人际关系、生存环境的影响，甚至有些人认为这种匿名性可以使他们逃避法律的责任。网络文化提供了更为多元的价值参照体系和多元的群体文化氛围，也使多数网民在网络中更容易获得社会认同，缓解个人在现实环境中的压力。以价值观认同等为基础的社会认同，是人们获得社会归属感的重要方面，社会归属感的获得也可以避免孤独，减少个人压力。

除了社会归属感的形成外，网络的互动可以为个体提供直接的社会支持，甚至包括社会行动的支持。这也是网络缓解个体与社会压力的一种方式。其典型表现之一是，个体因为相同的利益诉求形成

网络群体，群体反过来成为个体维护个体权利的一种方式。网络互动对于个体支持的另一种典型表现，是网络舆论大声援力量为个体提供的支持。第三种典型表现，则是网络发起的直接的社会救助行动。近年来，通过网络为各种病人、灾难受害者和社会弱势群体发起捐款救助活动，已经变得越来越寻常。尽管网络救助还存在种种问题，但是，这种形式会在社会救助中越来越多地发生作用。

2. 网络文化与社会增压

网络具有社会泄压的功能，这是不容否认的，但是另一方面我们也需要看到，网络也可能会将某些社会压力的表现放大，甚至增加现实的社会压力。网络的增压往往与网络的泄压过程相关。当泄压功能无法正常实现时，它就可能转化为它的反面，也就是社会压力的进一步增强。

网络泄压需求的形成常常是社会压力的结果，只有当个体与社会压力达到一定程度后，人们才有强烈的泄压需求。网络要达到泄压的目的，也常常是通过先增压的方式，例如，通过高强度的传播使某些事物成为社会热点，通过网络舆论形成一种新的社会压力，从而促进问题的解决。反过来，压力积蓄到一定程度，却不能得到释放时，网络泄压过程就会变成一次网络增压的过程。在这种情况下，再对网络采取“堵”的方式，无疑会进一步加大这种压力，增加其恶性爆发的可能性。

此外，网络的增压可能性还与网络传播的几种特性相关。

网络传播的放大功能对社会压力的放大：网络传播的多级性、多渠道性，使它具有一种放大功能，使本来不被人注意的一些事件与现象变得众所周知，而由此带来的意见传播更是会放大某些问题的影响力，因此，网络传播未必总是真实地反映现实社会。在反映社会压力方面，网络传播的放大功能也是值得注意的。这种放大功能可能把一些局部的问题放大到全局，将个别现象放大为普遍现象。从而对人们对于问题的普遍性与重要性的判断形成误导。

网络传播的聚变功能对社会压力的放大：一些原来发生在不同空间、不同时间中的事件，在网络中可以同时传播，这些事件并行传播时，也可能形成一种聚变效应，小话题聚集起来可能成为大话题，并可能在某些时候发生质变。当人们有了更开阔的视野时，也更容易看到原来没有关系的事件之间的联系。这也容易导致人们对某类社会问题作出过度的判断，从而产生更大的压力。

网络的社会泄压与增压可能性是一枚硬币的两面，其共同的基础是网络对于社会压力的敏感反映以及将个体能量聚集为社会能量的能力。单纯强调某一方面都不能全面认识网络与社会的互动关系。

四、网络文化对个体的影响

网络文化直接作用于每一个网络中的个体，个体总是或多或少会受到网络文化的影响。

1. 网络文化对个体“社会化”过程的影响

社会化是一个人由“自然人”成长为“社会人”的过程。人的社会化过程，外界环境的影响是极其重要的，而网络也是社会环境的重要部分。社会化的任务之一是建立健全的人格。人格也称为个性，是指个人具有的稳定的、综合的心理特征。个性的核心内容及形成、发展水平的标志是自我意识，即对于自己的特征及生理、心理状况的认识，例如，自我评价、自我感觉、自尊心、自信心、自制力、独立性、自卑感等。自我意识的形成需要借助外界的评价，对于网民的自我意识形成来说，网络中他人的评价是一个依据。但网络中的游戏色彩、娱乐成分，往往会使他人对个体的评价产生失真。此外，在网络文化的氛围里，一些人会把自己分成若干个角色，这会带来角色冲突的困惑，甚至有可能导致“人格分裂”。这样，关于自我的认识也就可能难以正常建立。

社会化的另一项任务是将一致的社会文化价值观传达给个体，使个体接受与维持社会规范，保证社会的运行。但网络文化的多元性，使得一致的社会文化价值观在网络中较难形成，网络社会目前也难以形成像现实世界那样强烈的社会规范。对于正在成长中的青少年来说，如果他们的社会化过程主要依赖网络来完成，那么他们可能会把网络中培养出来的任性、暴力、撒谎、不负责任、不守规矩等

习惯，也应用到现实世界中。如果他们过早地接触网络，那么，他们的社会规范观念会更加淡薄。

当然，网络文化对于个体社会化过程并非只有消极影响。环境信息的丰富、网络交往的加强，也可能使个体在社会化过程中获得更多的理性支持。

网络对于个体社会化的影响并不必然是正面的或负面的，关键还在于个体运用网络的方式、在网络中接触的环境等。对于青少年来说，通过网络媒介素养教育，来帮助他们更好地利用网络，使他们在一种健康的环境中完成社会化，这是网络文化建设的一项重要任务。

2. 网络文化对个体的“涵化”作用

网络文化的各个层面，都会对个体产生一种日积月累的涵化作用，这包括对个体的价值观、文化精神以及态度、行为等各个方面。网络文化的“涵化”作用既可能是积极的，也可能是消极的。从目前的中国来看，网络文化培养了人们开放、参与、关注社会现实、关心他人等积极的价值观，同时也可能在无形中使一些人形成游戏及娱乐化的心态、过于极端的言行以及怀疑一切的思维模式。中国网民在受到前所未有的多元文化洗礼的同时，也在面临价值体系重构过程中的种种困惑。虽然网络文化发展才十余年，还不足对一代人形成完整的涵化过程，但是，它的影响已经日渐清晰。

五、网络文化与社会群体的分化作用

“物以类聚，人以群分”，网络文化的运动过程，也是人群自然分化的过程，这种分化目前还不像社会阶层分化那样深刻，它更多地表现为文化性的差异，但是，它的长远影响是值得关注的。

网络人群的分化是网络文化持续作用的结果，具体来看，它是由多重因素在多种维度上作用的共同结果，这些因素主要包括：

1. 网民的媒介选择

互联网的技术特性决定了受众使用媒介的过程中，会有“分众”或“受众区隔”现象的出现。正如美国学者唐纳德·肖等人在“议程融合”理论中所指出的，人们选择、使用媒介往往是出于对社群的归属需要，因此，媒介使用本身是在强化这种归属，也就是强化人群的分化。

2. 网民的技术使用能力与方式

网络信息传播和网络交往是以一定的技术为基础的，技术能力的高低，技术拥有的多少，都会带来差异，这些落差会逐步演变人群的分化。“数字鸿沟”正说明了这种分化。此外，选择不同的工具，也意味着选择不同的文化。网络工具看上去是中立的，本身似乎是没有偏向的，但是，工具使用过程本身，已经在某种程度进行着人群的分化。例如，QQ和MSN的使用者可能会自然分化。

3. 社会网络的影响

在互联网上，无论是电子邮件、新闻网站、论坛、博客、即时通信还是SNS等传播平台及互动方式，都为人们的社会网络的形成与发展提供了手段。人们的信息获取以及认识、态度甚至行为，也越来越多地受到他所处的社会网络的影响。在社会网络中，可能出现一些子群体，社会学家称之为“派系”(Cliques，也译为“小集团”、“小团体”等)，“派系”这种非正式关系可以把人们联络成为具有共同规范、价值、导向和亚文化的凝聚子群(subgrouping)。^①“派系”的形成与发展是网络人群分化的另一个重要基础。目前在中国网络中出现的网民在政治态度、立场上的分化，也是“派系”的一种表现。

4. 网络亚文化的影响

网络对某些群体性的亚文化的形成与发展具有重要作用。在某种意义上说，由于网络，群体性的

^① 约翰·斯科特《社会网络分析法》，刘军译，重庆：重庆大学出版社，2007年，第84页。

亚文化得到了前所未有的发展。亚文化也是网络人群分化的重要原因。

5. 网络话语的竞争

尽管网络中人人平等似乎是人们重要的信条,但是,事实上,在网络中,有很多因素可以导致权力的落差,甚至话语本身也是导致权力不平等的重要因素。由于个体的社会资源、社会地位、专业知识、网络交往能力等各方面因素的影响,在网络看似平等的互动中会逐渐出现网络话语权力的分化。网络话语权力的分化,可以从两个方面体现出来。一是网络意见的表达,或者说意见性信息的生产方面;二是网络信息的扩散方面。这两方面的活动,都有可能使一些个体的“权力”被凸显出来。权力中心并不仅仅影响他人的情绪与态度,更普遍的意义,在于影响网络的关注焦点,影响信息流动的方向。从信息传播与意见表达两个方面引起的权力的分化来看,网民会大致形成三个阶层:权力顶层(意见领袖)、权力中层(有个人影响的积极的信息扩散者、无个人影响的积极发言者)、权力底层(单纯的接收者)。多元因素作用下的网络人群分化,并非让每个个体处于一个单一的群体中,而是让每个个体同时处于不同的社会群体中。人们所处的多个群体也并不一定是同质的,而是可能有一定的异质性,但是,个体作为这些群体的一个相交节点,其在网络中的行为、态度,往往是这些群体共同作用的一个结果。伴随着社会人群的分化过程,网络社会的价值体系也会变得更为多元。

网络文化引起的人群分化,目前的影响主要还在网络中,但是,随着网络社会对现实社会影响的深化,网络所带来的人群分化,也会在整个社会结构方面产生一定的影响。

六、网络文化对现实社会的干预

在互联网早期,不少人认为人们在网络社会中的活动是对现实社会的一种逃避,网络社会与现实社会互不相干。但是,随着网络社会的发展,人们越来越意识到,网络社会在构建自己独特的社会体系的过程中,也在与现实社会发生着密切的互动,网络社会越成熟,它与现实社会的交融就越深入,它对现实社会的冲击也就越深刻。

从目前来看,网络社会对现实社会发生作用,主要是通过两个方面。一方面是由临时性的“个案”来作用于现实社会。例如,网络舆论对社会的干预作用、网络事件对社会的冲击作用;另一方面由持续的、累积性的“培养”与“传承”方式,对现实社会形成长远影响。例如:网络环境对个体的认知体系、价值观等形成潜移默化影响,网络社会关系对整个社会结构、社会体系形成渐进式的影响。从中国现实来看,作为一种社会形态的网络对于现实的影响主要表现在以下几个方面:网络社会对现实社会权力机构的监督、制衡作用日益明显;网络社会影响了社会政治格局与政治变革的进程;网络社会带来了中国社会价值体系的多元化;网络社会成为社会压力的感应器与释放系统;网络社会影响了中国社会群体的分化过程。具体而言,以下三种形式在现阶段对中国社会的影响更为直接、深刻:

1. 网络监督对现实社会的影响

网络平台为实现公共监督提供了技术途径。它使得公民的社会监督更便于在公共空间表述、更便于在公共空间交流、更便于通达被监督者、更便于被监察机构和司法机构知晓,因此监督成效也更为显著。网络监督体现在对政府的监督、对公共事务的监督、对媒体的监督等各个层面。互联网发展的十多年来,公众的监督范围在不断扩大,监督的途径在不断拓展,监督的效力在不断加强。全领域、全天候、全进程的公众监督已经在中国的社会生活中呈现端倪。

2. 网络协商对现实社会的影响

公共协商是基于平等、理性、公开、求同存异原则所进行的信息沟通与交流,而网络为公共协商提供了最广阔的平台。通过网络协商使得人们在一些社会问题上达成共识,是网络积极作用于社会的方式之一。与此同时,通过网络协商培养人们的协商理性,提高人们在社会参与方面的能力与素养,

意义更为重大。

3. 网络社会运动对现实社会的影响

1998年为支援惨遭凌虐的印尼华妇发起的“黄丝带”运动、2005年的反日游行活动、2007年的厦门散步事件、2008年的“红心运动”等，都是由网络和手机等新媒体发起的社会运动，网络发起的社会运动，成为网民政治参与的一种重要方式。论坛、即时通信工具、SNS、微博客等，在其中起着重要的作用。网络社会运动得以实现，与网络所具备的社会动员能力分不开。与传统的政府或组织所进行的动员机制相比，网络社会动员具有一定的特点，例如，社会动员发起机制的民间性、社会动员网络的扁平性、社会动员的人情基础、社会动员过程的相对隐蔽性、社会动员的高效率等。

网络在社会动员方面发挥作用虽然还只初露端倪，但是，已经显示出强大的潜力与能量。如果运用得当，将有助于促进民众的社会参与。如果运用失当，也可能给社会带来潜在的危机。

以上三方面也是网民社会参与的主要方式。尽管网络整体目前还难以成为理想的公共领域，但网络在培养人们的社会参与意识方面，还是起到了越来越重要的作用。这也是提高人们民主参与能力的一个重要基础。网络对于人们民主参与意识潜移默化的培养将在一段时间后显示出它的影响力。

当然，网络本身并不会骤然提高人们社会参与的素质，有时，甚至可能带来一些负面的影响。但是，不能因此而否定网络的作用。毕竟，民主参与意识的形成，是民主参与能力提高的前提与基础。

认识网民社会参与的不成熟性，并通过网民素养培养等各种方式来提高网民参与的能力，是网络文化建设的一个重要任务。

七、网络文化对现有文化格局的冲击

网络文化对现有的文化格局产生的冲击也是明显的，一方面，它自身的文化格局呈现出与传统文化格局不同的景观，另一方面，它又在冲击着传统文化格局。

1. 平民文化对精英文化的挑战

网络的整个发展脉络，决定了网络具有一定的平民性与非主流性，在其发展的初级阶段，这种特性表现得更为强烈。而在此基础上形成的网络文化，更是把反主流、反精英，作为一个重要基调。

恶搞就是平民文化挑战主流文化的一种方式，它也成为网络中的一种重要亚文化现象。它以对主流文化的嘲讽、颠覆、解构为基本任务。从参与的主体看，它以平民为主，因此又是与精英文化所对应的。在社会文化领域，长期以来，主流文化、精英文化一直占据着垄断地位，大量普通人，即使不认同主流文化，由于无法获得大众传播渠道，无法表达个人意见、传播自己作品，也不得不处于主流文化的抑制之下。因此，一旦有机会，他们就会用自己的方式发起对主流文化的挑战。网络恰好赋予了他们这样一种机会与能力。用恶搞的方式对主流文化、精英文化进行挑战，一是直接，二是成本低，三是比较容易引起公众关注。恶搞不一定是理性的挑战，很多时候以破坏性为特征，但是，它对于打破垄断，促进文化的多元化，还是有着一定的作用的。

除了恶搞外，网络文化的构成、风格等方面呈现的平民化、大众化，也在很大程度冲击着以精英文化为主导的文化格局。网民的价值取向也更多地偏向于大众文化。

2. 多元价值体系对单一价值体系的冲击

今天的中国社会，社会价值体系正在变得多元，这也是社会的政治格局、经济格局、社会阶层与文化格局变化的综合体现。而在社会价值体系的多元化过程中，网络扮演了推动者的角色。

这一方面表现为互联网在传播多元价值观及文化方面所起的作用。与传统媒体时代相比，互联网传播门槛的降低、传播主体的多元化、传播手段的多元化以及容量的海量性，都使得网络中传播的内容呈现出前所未有的多样性。而网络传播的无国界性，也使得网民接触西方文化的机会大大增加。

网络另一方面的作用，表现为网络中的公共讨论所带来多元价值观的碰撞。尽管在特定的网络舆

论中,通常会有一派最终占上风,但是,在此之前的交锋中,各种观点都有呈现的机会,这使网民接受多元价值观的直接挑战的机会增多。这些公共事务的讨论过程,成为“活教材”。在一次次重大公共事件中,网民在影响着某一个特定事件的进展的同时,也在受着各种观念的冲击与洗礼。公众对于个体尊严、个人权利等问题的认识,正是在这些讨论中得到深化。多元价值体系也成为网络文化格局的重要特征之一。尽管价值体系的多元化也带来了很多的困惑、问题与冲突,但是,价值体系的多元化是一个现代化的多元社会必然的结果,也是保持一种动态、活力的社会生态的基础。

八、网络文化对未来文化走向的可能影响

网络文化不仅对现有文化格局形成冲击,也可能在一定程度上影响未来文化的发展走向:

1. 网络文化将进一步激发文化的多元化导向

网络文化虽然是以网络为土壤,但它无疑与现实世界的文化是相互交融的。因此,它的走向,也会在很大程度上,成为整个社会文化的走向。网络文化的低门槛,使每一个网民个体都有可能按照自己的喜好,发挥自己的特长,参与到网络文化的建设中,纵使大多数人没有直接创造网络文化产品,但是,他们仍然用自己的方式为网络文化的繁荣作出了贡献。网络文化的整体导向,是尊重个性化的价值观与行为方式。当然在实践中,由于种种原因,网民的相互影响是很强的,群体氛围可能使得网民的从众心理表现得十分突出,网民的文化个性也难以完全实现,因此,如何克服网络空间与网络互动中的某些缺陷,真正推动个体、群体等各个层面的文化个性发展,促进整个社会的文化多元,仍然是一个难题。

2. 网络文化将推动不同文化的对话与融合

网络是各种文化对话的平台与渠道。网络文化的形成与发展,是各种文化交流、碰撞、融合的结果。未来,网络文化在这方面的作用将更加明显,它不仅是不同手段、不同群体的文化的对话,还将是不同民族、不同国家的文化的对话。网络文化所推动的文化多元化与文化融合,是同一硬币的两面。多种文化的溪流汇聚到同一河流中,然后再分化成无数的细流奔向不同的方向,每一个个体在不同的细流中寻找自己的位置,这将是网络文化带来的新景观。但是,在全球化背景下,在网络平台上的文化融合过程中,也需要防止文化个性特别是民族文化个性的丧失。

3. 网络文化将推动文化秩序的再建设

文化的进一步多元化,文化的互动与融合,这些都会带来文化秩序的调整与再建设。网络文化的作用,不仅在推动社会文化进一步走向多元与对话,还在于推动各种文化之间和谐关系的形成。不同文化间是相互排斥、相互对抗,还是彼此宽容、取长补短,这取决于社会群体与社会个体的文化视野、文化胸怀与文化态度。费孝通先生提出的文化之间“各美其美,美人之美,美美与共,天下大同”的理想,应该是未来文化秩序的目标。对于达及这样一种境界,网络具有重要责任,这也应是中国特色的网络文化建设的一个重要目标。而在这方面,网络文化还有很多障碍需要克服。网络文化各个层面的建设主体,都需要进一步自省与努力,在观念、行为、制度等各个方面作出调整。但无论如何,网络文化提供了文化秩序再建设的可能与契机,抓住这种可能与机会,意义重大。