

网络文化：在生存论的视阈中

——一种对网络文化本质的探讨

彭毅力

摘要：正确把握网络文化的本质特征，是主导网络阵地的前提。从知识论的认识立场出发，网络文化主要是知识传播和理论教育的载体，是通过新媒体技术体现出来的彻底理性化的文化。在生存论的视阈中，网络文化是人在信息社会中的数字化生存或网络生存，也就是作为生存方式的人类文化的互联网形态。全部社会生活在本质上是实践的，现实的实践活动是一般的现实文化的本质，虚拟实践活动则是网络文化的本质。网络社会中的虚拟实践活动创造了网络文化，又将这种文化转化为网上的人格个性，构成网上生存，并内化为网民在现实社会中的心理特征和思想观念。只有基于虚拟实践活动去范导网络生存，才能使网络文化朝着正确的方向发展。

关键词：网络文化；数字化生存；虚拟实践；本质特征

作者简介：彭毅力，女，副教授，硕士。（浙江传媒学院 电子信息学院，浙江 杭州，310018）

中图分类号：G05 **文献标识码：**A **文章编号：**1008-6552 (2010) 06-0016-05

在当代社会，网络文化已发展成为大众文化的一种极为重要的和普遍的形式。国内的学校或相关的社会机构，都想有效地利用网络文化来对学生及其他社会成员进行思想教育和正确的价值导向，“以网制网”，防止网络中消极的东西对人们造成危害。这种努力虽然也取得了一定的成果，但距预期的目标仍距离尚远。究其原因，乃是由于人们在很大程度上对网络文化的认识还囿于知识论的视阈，将网络文化仅视为传播知识的载体，而不是一种崭新的、以虚拟实践活动为本质的生存方式。因此，人们更多地运用知识论的范式去设计“以网制网”的方案，其结果难免偏离目标，缺乏实效性。由此可见，正确把握住网络文化的本质特征具有重大的现实意义。本文拟从生存论的视阈，对网络文化的本质作一初步探究。

一、文化是人的生存方式

要深入透析网络文化的基本特征，首先必须对文化的概念有一个正确的理解。人总是生存于文化中，这是人的生存与动物的生存的根本区别。著名哲学人类学家蓝德曼说：“文化创造比我们迄今为止所相信的有更加广阔和更加深刻的内涵。人类生活的基础不是自然的安排，而是文化形成的形式和习惯。正如我们历史地所探究的，没有自然的人，甚至最早的人也是生存于文化之中。”^[1]但是，关于文化的含义，长期以来众说纷纭，在此有必要对各种观点进行分析比较，择定一种相对完善的关于文化的阐释。

在中国的古籍中，“文”既指文字、文章及文采，又指礼乐制度和法律条款等；“化”多指教化。“文”与“化”连在一起，一般指以礼乐制度教化百姓。如《周易》说：“观乎人文以化成天下”。西方的“文化”（culture）一词来源于拉丁文 cultura，原指栽培、种植和耕耘。15世纪以后，人的品德和能力的培养被纳入文化的内涵中；到20世纪，文化的内涵进一步拓展，人类所创造的物质成果也被视为文化。至今为止，我们可以把文化一词在各种语境中的含义大致归为几类：其一，在日常生活中，

文化一般指书本知识、人的受教育经历、文明程度，以及文学艺术等；其二，从意识形态或观念形态的角度规定文化，认为文化是一定社会的政治和经济在观念形态上的反映；其三，从与物质相区别的角度，将文化理解为一种精神现象及其表现形式（制度、组织）等；其四，把文化视为非自然形成的，即人类所创造的一切事物。也就是说，文化是物质文化、制度文化和精神文化的总和；其五，文化是历史地凝结成的人们的生存方式。梁漱溟把人类生活分为物质生活、社会生活和精神生活三大类，认为文化是“人类生活的样法”^[2]胡适在《我们对于西洋近代文明的态度》一文中也谈到“文化（culture）是一种文明所形成的生活的方式”；我国当代著名哲学家衣俊卿进而论证了“文化是历史地凝结成的生存方式”。^{[3]（13）}从这一角度理解的文化，主要指人们由特定的时代精神、价值取向、风俗习惯、伦理规范等等所构成的相对稳定的行为模式或活动方式。美国文化人类学家本尼迪克特认为：“文化行为同样也是趋向于整合的。一种文化就如一个人，是一种或多或少一贯的思想和行为的模式。”^[4]

将文化规定为一种生存方式，“这是关于文化的一种本体性的把握，它没有停留于一般的文化特质，而是倾向于把各种文化特质整合成一种在个体的生存和社会运行中起重要的主导作用的文化模式。”^{[3]（12）}这样，就能够从文化的层面对个体生存和社会历史运行作出更为深刻的理解：人是一种文化的存在，人们代代相续，并不仅仅是生物学意义上的遗传，而且更是一种文化的延续。文化作为一种历史地凝结成的人们的生存方式，是由社会的物质生产条件所决定的。马克思说：“个人是什么样的，这取决于他们进行生产的物质条件。”^[5]在一定的物质生产条件（以生产工具为主导）的基础上，人们总会形成某种由特定的时代精神、价值取向、风俗习惯、伦理规范等构成的相对稳定的、基本的生存方式，这种生存方式也就是文化模式。尽管由于各种因素的影响，处于不同地域、不同阶层或不同时期中的人们的生存方式会有一定的差异，从而呈现出不同的文化特质；但只要这些生存方式是建立在同一类物质生产条件的基础上的，那么，其生存方式的基本类型必定大致相同，因而就同属于一种文化模式。这种文化模式或生存方式作为一种历史的遗产，又是人们所面对的社会环境；在个体社会化的过程中，它使个人养成相应的行为习惯，并内化为与其同质的心理和观念，形成特殊的文化表征。因此，即使是同一代人，生活在具有不同类型的生存方式的社会环境中，也必定使他们形成主导着个体生存的不同的文化模式。另一方面，人又是一种时间性的存在，每一代人都生活在与前人不同的历史年代中，面对不同的历史境遇，因而又必须在继承前人文化成就的基础上有所创造，不断超越。这样，每一代人都有自己不同于前人的文化特质，这些文化特质的积累达到一定的质点，又会导致文化转型，形成新的文化模式，促使社会历史不断进步。

由此可见，在上述关于文化概念的几种解释中，最后一种与前几种相比，其特点是深入到人的生存活动的层面，从历时性与共时性的结合中，深刻地揭示出文化的根源、特征和社会功能。这种将文化视为人的生存方式的观点，是从生存论的角度来规定文化。而前几种解释则主要是从共时性的视角，找寻文化在社会结构中的位置和作用，并根据各自对这种位置和作用的理解来对文化作出规定。这种社会要素分类学式的诠释方法，是从知识论的视界来阐释文化概念，难以深入揭示出文化与人类生存活动、与社会有机体的运动之间的本质联系。因此，我们在探讨网络文化时所使用的文化概念，即是作为人的生存方式的文化。

二、网络文化与网络生存

网络文化是指以计算机技术和通信技术融合为物质基础，以发送和接收信息为手段的一种崭新文化。关于网络文化与传统的现实文化相比所具有的特点，学者们分别从不同角度进行了分析和归纳，仁智互见。如有的认为网络文化与现实社会文化相比所具有的不同特点表现在：（1）以电子为介质的科技文化；（2）高时效性文化；（3）开放性；（4）互动性；（5）虚拟性。也有学者把网络文化的特性归纳为：人、信息和文化三者融为一体而产生的新的文化形态；有学者从功能的角度揭示网络文化具有知识性、生产性、商业性、服务性、娱乐性和教育性，从传播的角度揭示它具有普适性、即时性、

超容性以及超时空性和超文本性等等。尽管如此,认为在存在方式上,网络文化具有虚拟性、开放性、互动性、个性化等特征,则是多数学者的共识,可看作学界对网络文化不同于传统的现实文化特性的基本概括^[6]:

1. 开放性。网络文化是一种高度开放的文化,网络上每一种文化产品都具有“世界性”与“全民性”。在技术上,网络对任何人都不是封闭的,它连全球为一“村”,网民不论贫富贵贱,不分男女老少,都可以尽情享用。互联网上的文化产品的供应没有配额,不受“数量”的限制,也不受时间的限制。内容无所不包,只要能上网就可以对其各取所需,资源共享。

2. 互动性。网络是信息时代人们重要的交际、传播的手段,它不同于任何一种传统的单向传播媒体,实现了互动交流。进入网络就犹如进入了信息的海洋,整个世界不过是一个地球村落。人们不仅可以主动获取信息,同时也可以成为信息的发布者,这种参与性和交互性拉近了人与人之间的距离,,使得个体真正体会到自由沟通的平等地位。

3. 虚拟性。网络文化以计算机及其附属设备为物质载体,以上网者为主体,以虚拟的赛博空间为主要传播领域,以数字化为基本技术手段;网上的交往成了可以忽略交往的真实主体的纯内容交往、符号的交往,导致了交往的隐蔽和神秘,这便形成了虚拟社会中人与人之间交往所特有的方式和规则。

4. 个性化。网民在网上不仅可以享受个性化的服务,而且网络文化尊重个性创造;网络的虚拟功能也将培养出一种热衷于精神创造活动的文化。

以上对网络文化表层特性的概括无疑是符合实际的,已经或正在为无数次的上网经验所证明。但问题在于我们应该选择何种基本的视角去深入洞悉网络文化的本质特征?有诸多学者限于知识论的视阈,仅从技术的角度来认识网络文化,如认为网络文化是指从网络上鉴别、存取和使用电子信息的能力,或者将网络文化视为以计算机技术和通信技术融合为物质基础,以发送和接收信息为核心的一种崭新文化。更有学者将网络文化主要理解为通过技术体现出来的彻底理性化的文化。这些观点,将网络文化仅归结为知识信息传播的技术工具或手段,其片面性的后果是将遮蔽人们对网络文化本质特征的认识。

西方学者尼葛洛庞蒂超越出知识论的视阈,从生存论的立场,直接就把网络文化称为“数字化生存”,认为“计算不再只和计算机有关,它决定我们的生存。”^[7]这种看法传到国内,所产生的影响是极为深远的,它帮助人们从不同的角度,多方位地审视网络文化对人类生活的意义,促使人们打破技术理性的坚冰,在更深的层面去发现网络文化的本质特征。尼葛洛庞蒂对网络文化的界定,与我们前面对文化的理解,在基本的认识路向上是一致的。也就是说,基于网络技术的网络文化所改变的决不仅仅是知识信息传播的方式、速度和范围,更是一种人的生存方式。人们通过网络媒介彼此交流知识、思想和感受,开展集体讨论,共享情感,履行商业行为,做设计,闲聊,恋爱,找朋友,玩游戏或创造一些高雅艺术作品等,做聚到一起时所能做的任何事情,只不过是语言或其他符号在电脑屏幕上做,把身体留在电脑后面。有学者指出,网络文化所指称的数字化生存已日益成为我们的主流生产方式和生活方式,广义地说,数字化生存就是网络时代的人类文化。^[8]有学者把网络文化界定为由于电脑网络的应用和普及而给人们带来的新的、与众不同的体验和感受及其形成的观念和行为上的特征。

因此,网络文化已不仅仅是人们书写、阅读和宣传等知识表达和传播的一种新形式,而是作为人们的生存方式的文化的新的形态,是这种意义上的文化在以计算机技术和通信技术融合为物质基础的互联网上的全面展现。简言之,就是作为生存方式的文化的互联网形态。葛洛蒂认为:“数字技术将改变我们的工作和休闲方式,但更为重要的是,它将改造我们的生活和人的更深刻方面:我们的保健方式、孩子们的学习方式、老人与社会保持联系的方式、政府行政的方式、种族集团保持遗产的方式、甚至国家的构成方式。”^[9]

计算机网络经历了一个从阿帕网(ARPANET)到因特网(Internet)的发展历程,与此相对应,网

络文化也由精英文化发展为大众文化，成为不同地域、不同民族中越来越多的人所采取的一种新的生存方式。应该看到，网络文化的形成和发展本身就包含有一种文化动力，也就是人们在对象性活动中不断超越现有的生存方式的创造性。这种创造性推动着网络的发展，产生了各种新的文化现象，形成了自己独特的文化形态，使数亿乃至更多的人卷入了一场浩浩荡荡的文化活动中，体验着一种新的生存方式。至少从上个世纪90年代开始，网络文化已在全球逐渐发展为大众文化，人类生存的网络时代也就真正到来了。作为大众文化的网络文化，使原先特定的强有力的科技精英这种文化主体的地位逐渐下降，与此同时，大众的地位及其主体性在不断突现。

当今全球网络文化并未将现实中的所有文化种类铸成一个模型，而是仍然保持了各种文化的个性特征。在网络文化建构的“地球村”中，仍存在着许多部落，每一个部落都有自己独立的本土文化(localculture)。因此，人们必须在网络上的多元文化或多种生存方式中进行自主选择的时代已正在到来。

三、网络文化与虚拟实践

从生存论的视阈，将网络文化理解为人的网络生存，也即作为人类生存方式的文化的互联网形态，就为深入揭示网络文化的本质标明了正确的路向。马克思指出：“全部社会生活在本质上是实践的”。实践是人的超越性、创造性活动，因而是与动物的本能活动具有根本区别的人的类本质活动。文化作为人的生存方式，其本质特征就在于对自然给定性、对本能的扬弃，而这种扬弃恰好是通过实践活动特有的超越性、创造性表现出来的。因此，文化或人的生存方式，其本质规定性即是实践活动。文化起源于实践，是实践活动的产物或人的类本质活动的对象化；文化又是实践活动的内在机理，通过实践活动而成为人们的生存方式。也就是说，正是通过人的实践活动，一方面不断创造着新的生存方式，形成新的文化现象；另一方面又不断将作为客体的文化，也即作为主体活动对象的社会环境因素，转变为这种活动的机理或方式，并内化为人的心理和观念，塑造着主体的个性和生活样式。因此，实践活动理所当然地成为文化的本质。这种对文化或人的生存方式的本质规定性的理解，同样蕴涵了对网络文化或网络生存的本质规定性的认识，只不过与网络文化的虚拟性相对应，作为其本质的实践活动也具有了虚拟性。

因此，网络文化作为人们的网上生存方式，它不仅只是通过电子图书、键盘写作、宽带电影、电子音乐等形式，成为人们的一种阅读、书写、文件发布、宣传和节目欣赏等单向传播的新方式，它的本质特征，是以网络互动为基本形式的虚拟实践活动。所谓虚拟实践活动，其一是指网络活动是在一种不同于现实的物理空间的网络空间中展开的，网络空间实际上是随着计算机技术发展而产生的一种人类新型的虚拟生存环境，以这种虚拟生存环境为平台的活动，无论是网上交友、网上商务、网络社区、网游等等，都不具有现实的物理空间中的社会行为那种可感性触摸的形态；同样，与现实的社会实践不同，虚拟实践活动不依附于特定的物理实体，而是以数字化的形式存在于信息关系的结构之中。总之，虚拟实践活动只具有功能性，不具有实体性；网络互动的实现，不是由于实体性的结构，而只是由于实在性的功能。其二，网络实践活动的虚拟性还在于符号中介性。这种活动不是直接面对真实的对象，而是由各种网络图标或象征符号作为其行动的中介；网络空间作为一种符号化的信息存储库这一特征，决定了人们在网络空间中的行动在本质上就是一种以符号为中介的互动。正是借助了各种象征性图标和符号构成的一套虚拟行为的中介系统，人们在网络上才能够彼此交流和沟通，理解各自行为中所传达的信息、情感和意义。所以，符号中介系统实际上是人们与之直接进行互动的基本对象。

人们通过各种虚拟的实践活动，在网络空间中创造或形成着网络文化，另一方面又通过这类以网络文化为对象的活动，不断形成对网络文化这种新的符号系统的理解，建构意义世界，并把相应的网络文化转化为虚拟活动的机理或方式，塑造着网上虚拟的人格个性，同时对现实的人格个性给予深刻的影响。因此，网络文化虽然是一种新的文化形态，但也和一般的现实文化有着共同的特点：其一，

都是人们实践活动对象化的产物，只不过现实社会中的文化是现实的实践活动的产物，而网络社会中的文化，则是虚拟实践活动的产物；其二，只有通过实践活动，才能使人达成对文化符号系统的意义的理解，实现文化的内化，从而塑造人格个性；尽管这种实践活动在网络文化那里采取了虚拟的形式。因为在“所有的社会里，人类都生存在象征环境之中，并通过象征环境来行动。”^[10]象征环境由符号系统建构而成，文化即是一种符号系统，卡西尔就把符号视为人的本性的提示。符号的意义只有在人的活动体系中加予确定，只不过在网络文化中，符号脱离了现实的事物，能指撇开所指而独立运行，虚拟实践活动就仅以这种符号系统为中介而展开网络互动。其三，一般的现实文化和网络文化都是人的生存方式。人们的生命活动，人们的生存，本质上就是他们的实践活动；这种活动的方式，也就是生存方式。因此，从生存论的视角看，网络文化本质上是一种网络社会中的虚拟实践活动，这种虚拟实践活动就构成了网络生存。

正确把握住网络文化的本质特征，对于学校和政府机构等社会组织有效地应对网络文化带来的机遇和挑战，引导社会成员在网络空间中更好地发挥创造性，形成健康、文明、和谐的网络生存，有着极为重要的现实意义。如前所述，网络文化经历了一个从精英文化到大众文化的发展过程，应当说，完整意义上的网络生存，所采取的是大众网络文化的形式。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的中国互联网络发展状况统计报告所显示的情况看，国内在本世纪以来快速进入了大众网络文化阶段，网民人数急剧增长，网络使用家庭化、生活化的趋势已日渐明显；在校大学生上网的比例超过其他社会群体，网络生存已成为他们整个生活中的重要部分。目前的情况是：一方面，网络空间中的虚拟实践活动极大地激发了网民的创造性，另一方面，网络中不健康的东西通过网络游戏等等虚拟实践活动，误导着他们中一部分人的人格个性发展，形成不健康的网络生存。学校等有关社会组织努力想主导相关网络文化的发展，在网上扬善抑恶，但因尚未自觉地从生存论的视阈，用对待一种新的生存方式的致思路向去理解网络文化，这就难以把握住网络文化的本质，其结果只能是仍沿用着知识论范式，主要通过说理或宣传的方式，在网络上发布一些阅读性的资料去教育网民。这种“以网制网”的做法，由于脱离了虚拟实践活动，其实效甚微。因此，为有效地应对网络文化带来的机遇和挑战，就必须勇于面对信息社会的潮流，适时地转换认识范式，正确地把握网络文化的本质，基于虚拟实践活动去设计“以网制网”方案，这样，才能真正有助于构建和谐的网络社会，形成健康、文明的网络生存方式，使网络文化朝着更有利于人类社会进步的方向发展。

参考文献：

- [1] [德] 蓝德曼. 哲学人类学 [M]. 北京：工人出版社，1988：260-261.
- [2] 梁漱溟. 东西文化及其哲学 [M]. 北京：商务印书馆，1929：53.
- [3] 衣俊卿. 文化哲学 [M]. 昆明：云南人民出版社，2005.
- [4] [美] 本尼迪克特. 文化模式 [M]. 杭州：浙江人民出版社，1987：45.
- [5] 马克思恩格斯选集. 第一卷 [M]. 北京：人民出版社，1995：68.
- [6] 王孛生. 我国学界对网络文化及其影响综述 [J]. 河南师范大学学报（哲社版），2003（3）：127.
- [7] [美] 尼葛洛庞蒂. 数字化生存 [M]. 海口：海南出版社，1997：15.
- [8] 翁寒松. 我们需要什么样的网络文化 [N]. 科技日报，2001-09-21（3）.
- [9] [美] 葛洛蒂. 未来生存——通向21世纪的超级文凭 [M]. 北京：电子工业出版社，1999：100.
- [10] [美] 曼纽尔·卡斯特. 网络社会的崛起 [M]. 北京：社会科学出版社，2001：462.