

文化嬗变新范式“赛博文化”之探讨

郑文宝

(黑龙江工程学院 人文与社会科学系,黑龙江 哈尔滨 150050)

摘要:文化需要载体,赛博空间的诞生促使赛博文化出现。赛博空间的时空塌陷、资源共享等特点决定了文化范式由农业社会、工业社会的中心文化向赛博空间多元文化转变。范式转变过程中文化整合的唯一具体途径是张扬各民族文化中的文化共性,以期最后形成共性文化,以解决文化冲突。

关键词:文化范式;赛博文化;文化整合;文化共性;共性文化

中图分类号:G0 **文献标志码:**A **文章编号:**1005-2909(2010)03-0165-03

“文化”一词原义有拜祭神灵、耕种土地、培养生物以及精神修养等,在中世纪时具备物质文化和精神文化两大层面含义。赛博文化泛指一切由电脑、网络技术带来的,或与电脑网络相关的当代文化及文化产品。

一、问题缘起

任何一种技术上的创新、社会的进步都是一种文化的创新、进步。

农业社会的发展是循环式的,工业社会的发展是直线式的,而今天展现在世人面前的全新图式的信息社会的发展是非线性的、加速度的、跳跃式的:计算机发明仅50年,其速度提高了10亿倍;摩尔定律表明芯片的集成度18个月翻一番,价格降低一半;新摩尔定律指出互联网骨干网的宽带每6~9个月就翻一番。纽约边缘公司的托马斯·埃默森一再强调:未来的极限不在技术方面,而在于我们的想象力。

在网际网络迅速发展的空间下,社会主体由循规蹈矩的“工业人”转变为新生的“网络世代”(Net Generation,简称N世代)^[1]。网络世代用特有的生存方式——信息社会的主流生产方式——电子邮件、讨论管理组、公告栏讨论组、新闻组、网上聊天室、万维网在虚拟社区、虚拟城市中进行着互动,构建着崭新的赛博空间(Cyberspace)。

赛博空间一词,是美国作家威廉·吉布森(William Gibson)1984年在科幻小说《神经人》(Neuromancer)中创造的。“赛博空间是一种‘交感的幻觉’(consensual hallucination),诞生于电脑网络的密集矩阵,在吉布森想象的世界里,人们可以把自己的神经系统直接插入网络,使大脑和网络矩阵间的关系更加亲密。所有插入网络的人类意识所有的数据库所有计算机系统所有形式相互连接的信息电路,一句话,人和非人的一切,交织在一起,创造出赛博空间。^[2]”实际上,赛博空间是以计算机与计算机互联为基础,通过知识与有关规则形成的人与计算机共建的空间,是以时空塌陷为基本特征的虚拟社区空间。

收稿日期:2010-03-12

基金项目:黑龙江省哲学社会科学规划项目“我省老工业基地振兴中的工程文化建设研究”(08E073)

作者简介:郑文宝(1973-),男,黑龙江工程学院人文与社会科学系副教授,主要从事马克思主义理论研究,(E-mail)hgczwb@163.com。

欢迎访问重庆大学期刊社 <http://qks.cqu.edu.cn>

在本体论上,唯物主义认为存在决定思维,社会存在决定社会意识。文化本身作为一种社会意识,形成、发展离不开作为其产生、发展根源的社会存在——物质世界。赛博空间跃出传统物理时空的框架:时空塌陷、地域时空转为流的时空、“世界的解构性、时代的共时性”^[3]。发韧于、根植于这种超越现实社会结构规范的赛博空间,形成了具有开放性、包容性、自由性、互动性、创新性、共享性、丰富性、多元性为基本特征的赛博文化。

二、范畴界定

作为学术用语,“文化”往往被定位于精神领域:“对文化的定义近来发展得更抽象化、形式化、概念化。可观察到的社会关系,以及物质化的人造物只能为文化的构成提供原材料,它们本身并不被看作文化的构成成分。而隐藏在社会、人造物之中的模式、规范、标准才被看作文化的构成物。它们是由意义、意识形态、约定的理解方式、可认知的和潜意识的结构构成的系统。”^[4]因此,虽然就内部构成要素而言,“赛博文化应包括赛博文化的创造主体、赛博文化行为与规范以及赛博文化产品三部分^[5]”,但作为学术研究,赛博文化应指包括计算机文化、网络文化、数字化文化、可视文化等抽象的文化形态。

三、范式嬗变

“‘范式转变’的概念最早是由科学哲学家兼科学史学家托马斯·库恩在其1962年《科学革命的结构》一书中提出来的。库恩发现,随着科学的发展而产生许多新事物、新现象,而原来的一些理论却无法解释——过去的理论框架与现实之间出现了“方枘圆凿”的尴尬,必须有一种全新的和更加完善的理论框架来解释新事物、新现象,这就必然导致范式的转变。”^[6]

赛博文化嬗变着以往所有的文化范式。

以往文化范式形成的物质基础是农业经济或工业经济。“农业经济以水网为核心,工业经济以路网为核心”^[7],这种文化载体手段的限制导致了彼此差异极大的中心文化范式的形成。这也是萨缪尔·亨廷顿“文明冲突论”的立论基础。但是亨廷顿忽略了一个要素:今天社会的主流并不是农业社会和工业社会,而是信息社会。

际网络的迅速发展致使社会进入到了“光怪陆离”的信息时代,甚至诞生了第五种社会形态:梦想社会^[8]。此时作为文化核心要素的人——社会主体不同于农业社会的“自然人”、工业社会的“社会人”^[9]而是新生的网络世代。唐·秦普斯科特在《数

字化成长》中描绘了网络世代的文化特质:尖锐的独立自主性、情绪及智力的开放、包容性、自由的表达与强而有力的主张、创新、早熟、深入探究的精神、立即性、对于企业利润保持高度敏感、认证与依赖。具有这样文化特质的网络世代在赛博空间内创造出的赛博文化必定与“自然人”、“社会人”在农业社会、工业社会创造出的中心文化存在着质的差异。

信息社会以因特网为核心,文化载体手段发生了翻天覆地的变化,赛博空间改变了人们以往接受、处理和发送信息的方式,改变了信息本身的产生和存在方式,重新规范着人、自然、社会之间的关系,形成了以“为所欲为”、“只有普遍性而没有整体性”、“互动”为显著特征的赛博文化。

赛博文化形成、传播的媒质是不同于物质连接方式、行为连接方式的信息连接方式,多重路径的超文本链接营造了赛博文化的无等级性、无疆界、全球共享的特点。赛博文化的特点使其具备了融合不同的质地文化的潜能:各民族的文化都有可能在虚拟空间得到展现和交流,这虽然未必能消除不同文化价值观之间的差异,但的确能够缩小它们之间的差异,增加不同价值观念人们的相互了解、沟通与宽容。在此意义上,亨廷顿“世界距离在缩小,强化了人们文明意识,加剧了历史由来已久的分歧和敌对^[10]”的论调是荒谬的,正是世界距离在缩小,不同文明的人们才不得不去相互面对,存在分歧、矛盾的同时,加速了彼此的了解、沟通与宽容。文明之间的冲突是动力,是过程,是为塑造一种全球文化进行着的量变,并不是形而上学式的彼此孤立的静态对峙。

事物的内部矛盾是推动事物前进的根本动力,赛博空间下不同文明的冲突、碰撞推动了农业社会、工业社会的中心文化范式发展为无中心的或以个人为中心的多元的赛博文化范式。亨廷顿的“文明冲突论”在以往的文化范式下尚有可言之处,在赛博文化范式下业已变成空中楼阁。

四、文化整合

真实世界的行为方式、思想观念未必适应赛博空间;工业文明的行为方式、价值观念未必适应赛博文明。赛博时代迫切地呼唤着人们变革观念,文化层面的整合成为时代的需要。

(一) 树立全球文化的理念

赛博技术为文化的交流提供了一个解构性、共时性的毫无栅栏可言的互动平台,消除了文化的中

心化。赛博文化的行为主体以自我为中心点的形式不规则地分布在网络的各个角落,依据自己的喜恶,在赛博空间自由的交往,打破了地域限制,真正实现了文化的共享性、平等性、多元化、民主化,打碎了民族圈、地域圈的限制,为在经济全球化趋势下的全球文化的塑造提供了契机。因此,赛博文化范式下的文化整合首先要转变观念,树立全球文化理念,避免文化割据主义。

(二) 张扬民族特色的共性文化

科学技术是一把双刃剑。赛博技术为文化自由平等的选择、交流提供了平台,使得赛博文化具有全球共享的特点,同时为文化霸权主义的入侵也提供了契机(赛博空间 80% 的语言是英语,90% 以上的信息是英文信息)。西方社会一直没有放弃打一场“没有硝烟的战争”的计划。1985 年 5 月美国总统克林顿在美国海军学院演讲中曾宣称:“当 21 世纪即将来临的时候,美国的敌人已将战场从物质空间扩展到虚拟空间。”随着赛博技术的成熟,这场“没有硝烟的战争”日益激烈,为此,赛博空间下文化整合时应注意防止腐朽文化的入侵。

赛博技术铲除了不同文化之间的栅栏,但今天言及的需要整合的文化都是在工业社会下形成的,具有地域性或民族性的特色。而且今天的国际行为主体仍是民族国家,失去了民族文化,民族、国家也就失去了独立存在的内在根据。因此全球文化、赛博文化形成过程中,面对咄咄逼人的文化霸权主义,维系本土文化、兼顾本土文化与他质文化的协调发展成为必要。

引导、教育对文化观念的形成、发展起着重要作

用。因此面对赛博技术,文化整合不应该停留在文化的自由发展层面,更应该注重操作层面的研究,即加强对各种文化的积极引导——挖掘、张扬各民族文化、地域文化中的共性文化。文化是人性在实践中的提升和总结,不同的文化只是人性在不同层面结合各种不同成长介质的外在表现。肤色、种族可以不同,但人性是相通的。因此,在赛博空间下、在全球化日益明显趋势下文化整合的唯一具体途径在于张扬各民族文化、地域文化中的文化共性,以其最终形成共性文化。

参考文献:

- [1] 唐·泰普斯科特. 数字化成长[M]. 大连:东北财经大学出版社,1999.
- [2] 威廉·吉布森. 神经漫游者[J/OL]. (2009-09-04). [2010-02-04]. <http://www.cnpda.com.cn/thread-246653-1-1.html>.
- [3] 季国清. 网络时代与网络世界的哲学人类学解读[J]. 自然辩证法研究,2001(8):29.
- [4] 李小兵. 资本主义的文化矛盾与危机——当代人本主义思潮研究[M]. 北京:中共中央党校出版社,1991:493.
- [5] 徐洁. 关于赛博文化挑战教育的几点认识[J]. 电化教育研究,2001(6):10.
- [6] 傅治平. 网络时代的文化范式[EB/OL]. (2005-06-29). [2010-02-04]. <http://www.syhao.com/Disp.aspx?ID=3075&ClassID=69>.
- [7] 徐宏力. “赛博文化”与人类的孤独[J]. 传播文化,2003,(2):12.
- [8] 罗尔夫·詹森. 梦想社会[M]. 大连:东北财经大学出版社出版,1999:9.
- [9] 徐宏力. “赛博文化”与人类的孤独[J]. 传播文化,2003(2):12.
- [10] 邢贲思. 当代世界思潮[M]. 北京:中共中央党校出版社,2000:153.

On a new cultural paradigm: cyberculture

ZHENG Wen-bao

(Department of Humanities and Social Sciences, Heilongjiang Engineering College, Harbin 150050, Heilongjiang, P. R. China)

Abstract: Culture needs the carrier. The birth of cyberspace promotes cyberculture emerged. The cyberspace has many features such as collapse of time and space and resource sharing, which decide the cultural paradigm changing from the hub culture in the agricultural and industrial society to the multicultural in the cyberspace. During the paradigm shift process, the only concrete way of cultural integration is to publicize cultural commonalities of all cultures and finally form a common culture to resolve the cultural conflict.

Keywords: cultural paradigm; cyberculture; cultural integration; cultural similarity; cultural commonality