

网络文化产业研究的逻辑起点与问题域

詹一虹,侯顺

(华中师范大学国家文化产业研究中心,湖北 武汉 430079)

摘要:作为一个新兴行业,随着网络科技与文化产业融合而产生的网络文化产业已逐渐被人们认可,近年来发展迅猛,备受关注,不过其产业形态还远未完备,预留了很大的研究空间。网络文化产业是科技与文化融合发展到一定历史阶段的产物,科技与文化的深度关联性是网络文化产业研究的逻辑起点,学者们在网络文化产业相关研究中聚焦的历史建构、依存关系、类型特点、环境管制、价值引导等问题体现出这一新兴研究方向的发展趋向,而以社会主义核心价值观引导网络文化产业发展则是网络文化产业研究的重中之重。

关键词:网络科技;文化产业;逻辑起点;问题域

中图分类号: G 114

文献标识码: A

文章编号: 1000-260X(2016)05-0029-07

网络文化产业作为网络科技与文化内容的融合,在国际上被称为“数字内容产业”或“数字娱乐产业”。在中国,网络科技的出现不仅促进了传统文化产业发展和提升,而且还促使了很多新业态的出现,网络游戏、网络动漫、网络音乐、网络影视等产业迅速崛起,大大增强了中国文化产业的总体实力,在党和政府的高度关注和重视下,网络文化产业异军突起,已然成为中国文化产业的重要组成部分,而社会主义核心价值观的提出为网络文化产业可持续发展指明了方向。

一、网络文化产业的逻辑起点

作为一个新兴的研究方向,网络文化产业有内在的研究逻辑和范畴体系。其中,网络文化产业逻辑起点是建构和开展网络文化产业研究的初始环节。从人类发展历史看,科技与文化是两种不同的生产力,科技使人们的物质生活更加丰富,文化则更多地满足人们精神生活的需求,两者互相依存、互相推

动。网络文化产业伴随着网络技术的出现而产生发展,因此网络文化产业研究的逻辑起点可以追溯为科技与文化的深度关联性。

(一)科技与文化的历史关联

科技是人类认识和改造世界的工具与成果,也是人类文明的组成部分。人们通过研究和利用客观事物存在及其相关规律,达到高效、低耗等特定目的。英国学者查尔斯曾提出人文文化和科学文化的概念,把科学作为广义文化的一部分。无论是作为生产力要素,还是文化要素,科技以各种方式作用于文化的发展。同时,文化作为环境和条件,也影响着科技的发展。本文相对于科技而言的文化概念,侧重指精神创造活动及其结果。

科技的重大突破,往往会引起经济社会、文化生活的连锁变革。五次信息技术的革命,从语言的出现、文字的创造、印刷术的发明到电报、电话、电视等的应用,再到20世纪计算机技术和现代通信网络技术的出现,文化储存和传播方式越来越丰富,不仅给

收稿日期:2010-05-28

作者简介:詹一虹,通讯作者,教授、博士生导师,华中师范大学国家文化产业研究中心常务副主任,主要研究文化产业等;侯顺,华中师范大学国家文化产业研究中心博士研究生,主要研究文化资源与文化产业。

传统文化产业带来了广泛深刻的变化,还催生出网游、电邮等新的文化产业形态,由此可见科技与文化的联动效应。同时,科技进步的背后,往往存在着对既有文化的解构和重建。20世纪初期,法兰克福学派学者阿多诺提出了文化工业的概念,他认为文化工业取消了大众反思否定的能力,抹平了大众思想的差异性。美国学者波斯曼在《技术垄断——文化向技术投降》中以时代的技术特征为基础将人类的历史文化划分为三个阶段:工具使用文化、技术统治文化和技术垄断文化阶段。在技术与文化互动过程中,技术从远古的文化从属地位,发展成18世纪末思想世界里的核心角色,文化被置于从属地位,到20世纪末进入技术垄断文化阶段,技术甚至开始垄断文化^[1]。“新技术改变我们的观念,改变深藏于内心的思维习惯、一种文化对世界的感觉就是这种思维习惯赋予的。这种感觉是何为自然秩序、何为合理、何为必需、何为必然、何为真实等感觉。”^[2]这种感觉是意识形态的一种表达,新技术由于有意识形态选择的偏向,能够完成建构的功能,因此新技术带来的不仅是便利、快捷,更是思维习惯、意识形态上的变化,是对当下文化的解构与重建。法国学者让·拉特利尔也认为:“科学(技术)的发展不仅深刻改变了文化的内容,而且改变了文化的基础。”^[3]可以说,科技和文化从人类文明诞生之日起就开始相互博弈,共生共存。

(二)新时代网络科技与文化产业的互动与融合

网络科技是20世纪最伟大的科技发明之一,作为信息传播的新载体,它实现了资源的全面共享和有机协作。狭义的网络科技主要指以计算机技术为基础、以电脑设备为终端的互联网技术;广义的网络技术则包括了通信网技术、广电网技术、互联网技术等在内的所有信息通信网络,本文提到的网络科技指的是后者。中国互联网产生虽晚,但已显露出巨大潜力。《互联网技术发展白皮书》中把网络科技的发展经历了从实验科研到社会化应用启动、再到社会化应用发展三个阶段^[4]。2016年,第37次《中国互联网络发展状况统计报告》发布:截至2015年12月,中国网民规模达6.88亿,互联网普及率达到50.3%,半数中国人已接入互联网^[5]。互联网已然成为人们生活的一部分,改变了人们的生活生存方式。文化产业概念最早源于法兰克福学派提出的“文化工业”,用以描述工业社会中特殊的文化产品的生产方式,之后逐渐演变成“文化产业”。从“文化工业”到

“文化产业”,体现了这一生产方式形式和内容上的深化。2003年,中国文化部制定下发了《关于支持和促进文化产业发展的若干意见》,将文化产业界定为:“从事文化产品生产和提供文化服务的经营性行业。”^[6]2004年,国家统计局在《文化及相关产业分类》中对“文化及相关产业”的界定是:为社会公众提供文化、娱乐产品和服务的活动,以及与这些活动有关联的活动的集合。而在最新的《文化及相关产业分类(2012)》中则把文化及相关产业的定义进一步完善称为“为社会公众提供文化产品和文化相关产品的生产活动的集合”^[6]。以此为基础,本文认为:网络文化产业是借助现代网络技术,为社会公众提供数字化文化产品和文化相关产品的生产活动的集合。网络文化产业是一种新型业态,从产业角度可以分为两大类:一是传统文化产业的数字化和网络化比如数字电视、数字图书馆等;二是区别于传统文化产业的新型产业比如网络游戏、电子商务等。

网络文化产业是网络科技作用于文化产业内部系统诸要素的结果。首先,改变了文化产业的传播方式。网络传播具有开放快速、信息量大、多向互动等特点,极大地扩张了信息来源渠道、丰富了人们的文化生活。其次,改变了文化产业的生产方式。网络媒体和移动终端的出现,模糊甚至打破了文化生产与消费的界限,出现了文化产品消费者与生产者集于一身的现象。比如,微博就是由既是信息提供者又是信息消费者的群体共同创造的;电影创作不再是电影艺术家的专利,每个人都有机会参与电影制作,可以与专业人士竞争,挑战权威。第三,改变了文化产业的存在方式。网络科技可以改变以人为载体的活态文化的存在方式,比如以老艺人为载体的文化,可以用数字技术进行全程拍摄,记录、保存并传播影像资料,使其不至于随着老艺人的离世而消亡。第四,改变了文化产业的体验方式。网络技术的互动性、开放性可以提高人们的参与热情,比如,以电子屏幕代替纸张,用电子笔在电子屏幕上练习书法的技术,能真实再现毛笔书写过程中的提、按、顿等技巧,完成笔锋走势模拟,提高了书法学习的趣味性。

二、网络文化产业的问题域

随着网络科技的快速发展,网络文化产业也在变化中逐渐成长、成熟。作为一种新型业态,网络文化产业相关的新问题、新情况不断出现,对网络文化产业的研究迄今还处于探索期中,在难以窥见网络

文化产业全结构体系的情况下,本文着重探讨网络文化产业研究的一些基本问题域。

(一)历史建构

虽然网络文化产业出现的时间不长,而且还是一个不断开拓的领域,产业形态也远未完备,但是网络文化产业有其独特的内涵和向度,既区别于传统文化产业,也区别于其他类型的网络经济产业。因此,对网络文化产业的研究依然需要通过时间、历史的梳理,从众多的变化与迁动中选取具有标志意义的节点为坐标,来确定网络文化产业研究的历史段落。

无论网络文化产业未来如何发展,以下五个标志性事件是需要记录在网络文化产业发展的历史画卷上。第一是1994年4月20日,由国家计委立项、中国科学院承建的“中关村教育与科研示范网络”(中国科技网前身)通过美国Sprint公司连入Internet的64K国际专线开通,实现了与Internet的全功能连接,从此中国被国际上正式承认为真正拥有全功能Internet的国家,成为国际互联网大家庭中的第77个成员,这标志着我国最早的国际互联网的诞生。同年5月,全部中国联网工作完成。第二是1995年5月,被称为“中国信息行业开拓者”的张树新创立了中国首家互联网服务供应商——北京科技有限责任公司(瀛海威的前身),这个挂在中科院之下的全中文界面的交互网络,是当时国内惟一立足大众信息服务、面向普通家庭开放的网络,人们可以在网页上读报、与朋友交谈,在论坛上发言,还可以到国际网络上浏览……从此互联网进入了中国老百姓的生活,这也可以看做是中国首家真正意义上的网络文化企业。之后的1997年,随着政府对互联网的大规模基建,为ICP们提供了一个施展的平台,网易、四通利方论坛(新浪前身)、ChinaByte和搜狐开始崛起,网络文化服务提供商、网络文化产品消费市场等逐渐形成。第三是2000年7月,第一款真正意义上的中文网络图形Mud游戏《万王之王》正式推出,标志着网络文化产业最具代表性和标识意义的产品类型——网络游戏出现。这款游戏在特殊的历史条件下,同时也凭借着优秀的游戏质量,成为中国第一代网络游戏无可争议的王者之作,甚至奠定了中国网络游戏的运营机制。更多公司从《万王之王》中看到了巨大的潜在市场而投身于网络游戏的制造中去,短短两年之内,40多款网游相继面市,市场飞速成长的同时也引发了网游成瘾的社会危

机。第四是2001年3月15日通过的十五计划纲要,第一次明确提出“三网融合”战略,提出要促进电信、电视、互联网三网融合。不过,直到2010年7月1日,三网融合的12个试点城市名单正式公布,“三网融合”才真正进入实质性推进阶段。“三网融合”打破了电信运营商、广电运营商、网络运营商在类似业务领域里的长期恶性竞争状态,信息服务将由单一业务转向文字、语音、数据、图像、视频等多媒体综合业务,各自独立的专业网络开始向综合性网络转变。三网融合还极大地扩充了网络科技的内涵和外延,减少了基础设施建设投入,简化了网络管理,降低了维护成本,而且网络性能得以整体提升,资源利用水平进一步提高。当下,网络融合出现了三种新的发展趋势:一种是在现有的三网融合的基础上加入电网,成为四网融合;第二种是云计算、物联网等已从概念进入技术研发阶段,成为新型网络;第三种是彻底消除各类网络界限,整体更新为以互联网技术为基础的全新网络,真正实现各种服务的融合。无论是三网融合还是网络大融合的新趋势,都是从技术层面上拓展了网络文化产业发展的新空间。第五是2012年2月,文化部发布《“十二五”时期文化产业倍增计划》,正式将网络文化产业确定为11类重点行业之一,标志着网络文化产业的发展已经提升到国家战略层面。

由于我国网络文化产业发展快、变化多,从网络文化产业本体的角度来看,并不能做出清晰的时间分段,但是大致可以将中国网络文化产业发展粗略归纳为经历了三个阶段:第一阶段是以信息服务为主的萌芽阶段。在网络科技刚刚出现的时候,网络文化产业初露萌芽,各个网络文化企业更多地是利用网络科技最简单、最基本的传播功能,侧重提供信息服务功能,将传统文化产业的内容进行数字化改造,并迁移到网络平台,这一过程中,网络科技逐渐被广泛使用和应用,网络文化产业消费市场逐渐形成。第二阶段是以内容生产为主的探索阶段。随着网络科技的发展和运用,人们逐渐不满足于上网浏览信息,网络的开放性和交互性激发了人们表达的渴望,积极参与到内容生产中去,更多的人从单一的消费者身份变成了消费生产一体的双重身份,极大地丰富了网络文化产业的内容生产。三是以综合服务为主的发展阶段。随着网络科技的迅猛发展,内容生产跟不上科技的发展速度,网络内容生产的贫乏已经成为制约网络文化产业发展的瓶颈,网络文化企业开始注重提供综合服务来提高竞争力。

(二) 依存关系

相互依存理论原是西方国际关系学的重要理论之一。相互依存是指国际社会不同角色之间互动的影晌和制约关系,这种互动的影晌和制约关系可以是对称的或不对称的,其程度取决于角色对外部的“敏感性”和“脆弱性”的大小。相互依存理论实质是反映了系统间要素的相互渗透及渗透力量的博弈。以相互依存理论来关照网络文化产业,不难发现,其中三个关键要素科技、文化、经济之间存在相互渗透的依存关系,从而使网络文化产业具备了较为复杂的功能、属性和价值。

1. 网络科技与网络文化的依存关系。科技对文化最显著的作用是“复制”,在使文化产业的存在成为可能的同时,也在一定程度上抹杀了文化的个性,由此,德国法兰克福学派、美国尼尔·波斯曼、法国让·拉特利尔等学者表达了对科技入侵文化的担忧。但是人类文化发展的事实证明,科技与文化的融合并没有完全改变文化本体,而且科技对文化的作用远远不止步于“复制”,还有“升华”、“创造”、“改变”等等。虽然在融合过程中相互的影响和制约关系时对称、时不对称,但是并没有哪一方一直处于绝对优势的位置或者能够完全将对方取代。网络科技无疑是伟大的,它突破了国家、民族和组织的限制,为人们提供了平等的文化参与机会,并创造了一种多元性的世界广域文化。在网络文化产业体系中,传统文化在网络科技的渗透下拥有了更适合现代社会的存在形式、传播方式、传承方式,传统文化产业也升级了生产方式、结构形式,实现了现代化的转型,并产生了新的网络文化形态。另一方面,网络文化生产对科技提出的要求也让网络科技发展走得更快更远,所以在网络文化产业系统里,网络科技与网络文化更多的是依存关系。

2. 网络文化与网络经济的依存关系。关于文化与经济关系的论述中,马克思所提出的“决定论”是其中最著名的一个。他在《〈政治经济学批判〉序言》中提出:“人们在自己生活的社会生产中发生一定的必然的、不以他们的意志为转移的关系,即同他们的物质生产力的一定发展阶段相适合的生产关系,这些生产关系的总和构成社会的经济结构,即有法律的和政治的上层建筑竖立其上并有一定的社会意识形式与之相适应的现实基础。物质生活的生产方式制约着整个社会生活、政治生活和精神生活的过程。不是人们的意识决定人们的存在,相反,是人们的社

会存在决定人们的意识。”^[7]文化作为上层建筑,被经济基础决定并反作用于经济基础,这是最为人知的唯物史观基本原理之一。随着社会的发展,文化产业的出现,文化与经济之间的关系也变得微妙、复杂。产业本身是一个经济学领域的概念,用来描述一切进入市场的生产和事业形态,文化产业是文化经济化的直接产物,它使得文化的作用除了满足人类的精神生活需要之外,本身也能创造巨大的经济价值,文化产业的生产与经营活动是满足人们精神文化消费与需求的活功。文化产业使得文化与经济的关系远远超出了决定与被决定的关系,成为更为融合渗透的相互依存关系。2010年,人民银行等九部委下发了《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》,在国家的大力扶持下,截至2013年末,文化产业本外币贷款余额已达1574亿元,185家文化企业债券融资余额达到2878.5亿元,占整个债券市场余额的5.3%;共有77家文化企业在沪深两地资本市场上市,占上市公司总体数量的3%^[8]。2014年3月17日,文化部、人民银行、财政部又共同下发了《关于深入推进文化金融合作的意见》,继续鼓励金融资本与文化资源相结合。这些政策和举措充分说明了经济与文化的依存关系越来越受到重视和利用。网络平台是最有效最经济的营销手段,在网络文化产业体系中,由于网络科技的运用,相比之下,更多地强化了经济要素的作用力,但也并未改变文化与经济之间的相互依存关系。网络平台滋生了网络文化:传统书信变成电子邮件,杂志报刊变成新闻网页和文学网站,笔友变成网友,朋友圈变成了微博圈,游戏机变成网游网吧,这些网络文化现象的背后都有网络经济的影子,而网络经济也越来越做文化文章。

3. 网络科技与网络经济的依存关系。科学技术是第一生产力,上世纪80年代初期,我国就逐步形成了“经济建设必须依靠科学技术,科学技术工作必须面向经济建设”的科学技术发展的基本战略思想。科技与经济之间相互依靠、相互促进的关系得到广泛认同。当下,随着科技的发展,经济的进步,科技与经济的关系发生了新的变化。对于这种变化,新古典经济学提出了科技是经济系统内生变量的命题,并以定量的方式表明科学技术在经济系统中具有独立意义。按照传统经济学的生产函数模型,经济增长取决于资本和劳动(投入)的数量,劳动和资本是经济增长的内生变量。但是,新古典经济学派的学者根据模型对一些国家的经济增长进行了定量的研究计

算,将国家全部国民收入的增长减去这些内生变量要素投入量的增长,结果发现其中还有一个很大的“余额”。新古典经济学派认为这个余额主要是科技的进步造成的,因此将科技增加成为决定经济增长的新的内生变量,科技成为经济系统宏观性状变化的基本因素。知识经济、网络经济的出现并逐渐显示出取代工业经济的趋势更证明了科技给经济带来了质的飞跃。作为经济系统的一部分,这一论断同样适用于网络文化产业系统,网络科技极大程度地渗透到网络文化产业等网络经济市场,改变其资源配置方式、生产方式和产业结构,显露出两者明显的依存关系。

可以说,网络文化产业体系中科技、文化、经济之间依存关系实际上体现了网络文化产业本身巨大的包容性。

(三) 类型特征

对文化产业的定义和分类能够体现一个国家和地区文化产业发展战略思考以及政策导向性。明确的产业界定是国家出台产业方针政策的范畴依据,科学的分类体系是实现国家宏观调控的规划基础。2012年,国家统计局对《文化及相关产业分类》进行了修订,关于文化产业分类的修订中有两处比较重要:一是由于“文化业态不断融合,文化新业态不断涌现,许多文化生产活动很难区分是核心层还是外围层”^[6],因此将2004年对文化产业三个层次的划分取消;二是将“网络文化服务”更名为“文化信息传输服务”。这实际上是从文化产业内容生产的角度对文化产业进行的分类。还有学者根据文化、创意和科技在文化产业中依赖程度的高低,可以将文化产业分为传统历史类文化产业、新兴科技类文化产业和现代创意类文化产业^[9]。

从以上分类中可以看出文化产业产业结构的复杂性和层次性,而作为借助现代网络技术,为社会公众提供数字化文化产品和文化相关产品的网络文化产业,除了具有科技变革、文化进步、经济发展的三种基本功能和技术属性、文化属性、经济属性三种基本属性之外,网络文化产业还具有多重属性和功能。比如,网络文化产业的意识形态属性、政治性、社会性、交融性、交互性、联动性和娱乐功能、传承功能、教育功能等等。根据网络文化产业的基本属性和功能,从网络文化产品内容的角度,网络文化产业可以分为:信息型,包括网络新闻、网络社交等;教育型,包括网络课堂、在线学习等;娱乐型,包括网络游戏、

网络音乐等;经济型,包括网络营销、网络广告等。从网络科技运用程度的角度,网络文化产业可以分为传统型和新兴型。从经营模式的角度,网络文化产业可以分为原创型、代理型、服务型、综合型等。

随着网络科技的不断发展变化,网络文化产业的特征也在随之变化,当下,网络文化产业主要呈现出以下特征:(1)艺术性与商业性结合。网络文化产业的运营成本和盈利模式决定了网络文化产品是艺术性与商业性结合的产物,网络文化产品与其他文化产品一样是以精神性本质存在的,缺乏艺术性的网络文化产品也必然缺乏存在感,同时,网络文化产业的内容创意也为网络文化产品注入了新的艺术内涵,另外,产业的商业本质通过网络科技的渠道得到了增强。(2)虚拟性与流动性结合。网络文化产业的虚拟性是相对于现实生活中的实体物理空间而言的,网络空间里的物品都是符号与编码组成的虚拟信息,是以数字化的方式存在的,这也决定了网络文化产品的流动性强,不受时空的限制,可以24小时流转。(3)个体性与互动性结合。网络文化产品和服务可以根据用户的偏好订制,用户拥有较大的自由选择权,具有突出的个体性,同时,网络用户可以是网络文化产品的消费者和生产者集于一身,这种互动性不仅在个体本身而且在个体之间都表现得非常明显。(4)渗透性与联动性结合。网络文化产业是科技与文化相互渗透的产物,网络文化产业各类型之间也是相互支撑和渗透的关系。同时,随着网络文化产业的发展,渗透的领域还扩展到金融投资等,科技、金融业的发展也联合带动网络文化产业的发展。

(四) 环境规制

安全、稳定、有序是网络文化产业对环境的最基本的要求,然而网络本身的开发性、匿名性、自由性给网络环境造成了最大的安全难题,而且网络的使用者也往往同时就是网络安全的破坏者,比如黑客。因此,网络文化产业的环境治理是长热不衰的议题。国际上对网络安全技术的研究始于20世纪70年代中后期,由于当时出现了较严重的计算机犯罪,这才导致少数国家开始采取措施研究网络安全技术问题,所以,网络安全技术远远落后于网络应用技术的发展水平。中国计算机安全工作始于1981年,但实际上是1989年计算机病毒出现后才引起广泛关注。中国政府采购计划对WIN8说“不”的消息曾引发社会关注,此举主要出于安全考虑,凸显了中国政府对信息安全的高度重视。

目前,中国网络文化产业环境安全的问题主要表现为:(1)意识形态上。别有用心的国内外组织、势力通过网络文化产品的输出进行的和平演变图谋、价值观颠覆和文化侵略;(2)身心健康上。大量色情、暴力、虚假、欺骗内容充斥网络,损坏人们健康,网游成瘾更成为影响青少年成长的社会问题;(3)信息保密上。国家和企业机密被窃取和泄露,造成重大损失,个人隐私被人肉,身份证、住址、信用卡等信息被盗取、倒卖、滥用和扩散;(4)知识产权上。原创音乐作品、影视作品、文学作品被盗版、被随意传播扩散,版权毫无保障。劳动成果无法得到尊重;(5)技术破坏上。病毒、蠕虫、木马、垃圾邮件等恶意信息影响正常的网络运行,造成网络资源的浪费。网络一方面给予了人们最大的自由,另一方面也隐藏着秩序的失控,只是无论虚拟平台的空间有多大,也不能超越法律和道德的底线。净化网络环境,营造文明健康的网络文化,不仅是民众的期待,也是经济发展、社会进步的要求,因此,国家对网络环境进行干预和规制是不可避免的。

目前,虽然各国对网络文化产业的管理体制、管理模式不同,但也没有超出采用立法、行政、道德、自律、引导、技术等手段的范畴。中国主要通过法律监督、伦理制导、技术屏障、行业自律等多种手段,努力给网络文化产业营造良好有序的制度环境、法律环境、经济环境、媒体环境。

具体从宏观、中观、微观而言,在国家宏观层面上,应制定产业发展中长期规划,积极推进网络文化产业立法、做好宏观调控、提升技术防范水平。加强战略研究,建立网络文化产业协调机制,优化网络文化产业企业发展的基础环境,指导规范网络文化产业健康发展;完善网络文化产业政策,给网络文化产业提供合理有效的政策法律框架;健全网络文化市场体系,规范管理机制,打击违法经营,保护知识产权,为网络文化产业创造良好的市场环境;举国力提升防火墙技术、数据加密技术、访问控制、防御病毒技术、入侵检测技术等网络防范技术水平,从客观上加大网络破坏的难度。在行业中观层面上,行业协会应提倡行业自律、鼓励有序竞争,行业组织建立网络文化产业高端交流平台,展示、交流网络文化产业新进展新成就,提高网上公共文化服务水平,引领网络文化产业良性运行。另一方面,企业自身也要加大安全投入。网络文化企业要以产品为基础,不断增强自我的自主创新能力,努力推动网络文化产品的创作和生产向原创为主转型升级,不断提高网络文化产

业的规模化、专业化、国际化水平,努力形成一批“立足中国、放眼世界、社会责任感强”的网络文化骨干企业。在个人微观层面上,除了遵纪守法之外,更多的是要固守道德底线,不要被网络负面信息误导,有意识地消费一些具有中国气派、体现时代精神、品位高雅的网络文化产品。

三、社会主义核心价值观对网络文化产业的价值引导

价值观对于个体来说至关重要,一个人持有何种价值观就决定了他们对于事物抱有怎样的看法和采取何种行为,个人的价值观一旦确立,便具有相对稳定性。而群体价值观作为一种社会意识,则集中反映着社会的经济、政治、文化,代表了人们对社会生活的总体认识、基本理念和理想追求。同时,就社会和群体而言,由于人员更替和环境的变化,社会或群体的价值观念是不断变化的,传统价值观会不断地受到新价值观的挑战。中国当下很多社会问题,从频频曝光的食品安全事故,到各种“拼爹门”、学术造假、贪腐裸官、慈善捐款挪用,再到对“老人摔倒该不该扶”的讨论,当下社会正面临着严峻的全方位信任危机,其背后折射的是信仰缺失、道德失范、价值引导缺位的深层次问题。

这同样也是网络文化产业研究中最受国家政府和社会大众关注的议题。文化产业区别于其他产业的最大特殊性在于其双面形态:物质产品的有形状态和价值观念的无形状态。文化产业以文化产品传递文化信息、文化价值,人们在消费文化产品时会潜移默化地受其中的价值观和生活方式的影响。最典型的就是好莱坞电影将美国精神、个体奋斗等价值观充分地展现在全球观众面前,并伴随着电影的全球传播进行了新一轮强势的文化渗透。网络的出现,则迅速将文化间相互渗透的广度和深度提升到了一个前所未有的程度。随着互联网的普及,网络成为人们获取信息最主要的渠道,海量信息和各类文化产品充斥网络,不同思想文化、价值观念在网络上汇集、交织、传播、融合,使得高度依赖网络的现代人的价值观更趋于个性化、多样化。另一方面,由于文化本身的意识形态属性,带有特定意识形态烙印的文化产品随着无孔不入的网络平台大肆推行其价值观、生存方式,本身就是一种文化的侵略和价值观的渗透,长此以往,中国的传统文化、核心价值观、精神信仰或渐被遗忘,或日渐式微,或慢慢湮灭,相比之

下,网络途径的价值影响是更隐形的、潜移默化的,其危害更甚于军事侵略、经济侵略。因此,对网络文化产业进行价值引导从个体来讲是重塑科学价值观的过程,对群体而言,则是维护社会稳定,抵制文化入侵的需要,网络文化产业的自身发展也包含着需要用正确价值观指引的强烈诉求,而用社会主义价值观引导网络文化建设正是实现这一诉求的必然历史选择。

2012年11月,十八大报告首次提出12个词的社会主义核心价值观:“倡导富强、民主、文明、和谐,倡导自由、平等、公正、法治,倡导爱国、敬业、诚信、友善,积极培育社会主义核心价值观。”^[10]社会主义核心价值观是在充分吸收人类历史发展中一切优秀文明成果的基础上,从中国特色社会主义建设实际需要出发,结合时代发展要求,综合创新的结果,具有丰富的内涵和鲜明的中国特色、中国风格、中国气派。社会主义核心价值观在国家层面、社会层面、个体层面三个维度做了全方位的引领,是面向现实的,也是面向未来的。社会主义核心价值观无论是对当下中国人面临的各种道德选择,还是中国社会遭遇的尴尬的社会问题,还是对快速发展的网络文化产业,都提供了一个鲜明的价值导向和精神动力,有积极向上的引导作用。

在国家层面上倡导的富强、民主、文明、和谐,充分反映了和平与发展的时代要求。以社会主义核心价值观引领网络文化产业发展,就是要以先进文化占领网络传播先机,建设健康的、可持续发展的网络生态环境,这是网络文化产业建设的重中之重。尤其是要用社会主义核心价值观武装头脑,树立正确的价值观,抵御各种不良网络文化信息的侵蚀,遏止网络渠道里各种和平演变的企图和思想灌输的腐蚀。同时,通过网络渠道,把我国优秀的文化和社会主义核心价值观进行传播和弘扬。在社会层面上所倡导的自由、平等、公正、法治,反映了中华民族“和合”的传统精神。要用社会主义核心价值观营造正确的舆论导向,形成扬善惩恶的舆论环境,抵制网络文化产业各种不健康现象;用社会主义核心价值观凝聚网民的民心,形成推进网络文化产业健康发展的合力。在个体层面上倡导的爱国、敬业、诚信、友善,反映了人的全面发展和人生的基本遵循。要用社会主义核心价值观建立科学的网络道德评价体系,提高网络道德素质,强化网络道德自律。另一方面,网络文化

产业也给社会主义核心价值观开辟了新的传播通道和载体,延展了核心价值体系的意义,并通过网络手段推动核心价值体系融入社会生活之中。社会主义核心价值观是当下中国社会运行的基本规范,对网络文化产业健康可持续发展具有十分重要的意义。

网络文化产业的出现可以看做是科技与文化的融合在网络时代最为凸显的表达,历史建构、依存关系、类型特点、环境管制、价值引导等基本问题,是网络文化产业研究逻辑起点的延伸。随着网络文化产业形态的逐渐完备,网络文化产业的研究也会逐渐深入和成熟,即使超越了现阶段的问题意识,但仍应立足这些基本的问题域展开,这也是为网络文化产业研究走向深远提供理论资源和支撑之举。

参考文献:

- [1] 尼尔·波斯曼.技术垄断——文化向技术投降[M].何道宽译.北京:北京大学出版社,2007.30.
- [2] 让·拉特利尔.科学和技术对文化的挑战[M].吕乃基等译.北京:商务印书馆,1997.3.
- [3] 信息产业部电信研究院.互联网技术发展白皮书[EB/OL].
<http://wenku.baidu.com/link?url=-zfTwY13VGWUhgmmScYA4LLgXzJTcI3BCVK60T4DNrH0CeESwsALNczRFDr34Mb5W4EDXp6dKWElq45vseuT3vmg21F2aQTYykBcDLalJ3>.
- [4] 中国互联网信息中心.第37次中国互联网络发展状况统计报告[EB/OL].<http://ennic.cn/gwym/xwzx/rdxw/2015/201601/W020160122639198410766.pdf>.
- [5] 中国文化产业司.文化部关于支持和促进文化产业发展的若干意见[EB/OL].http://59.252.212.6/auto255/200807/t20080724_20061.html.
- [6] 国家统计局设管司.文化及相关产业分类[EB/OL].http://www.stats.gov.cn/tjsj/tjbz/201207/t20120731_8672.html.
- [7] 马克思,恩格斯.马克思恩格斯选集(第2卷)[M].北京:人民出版社,1995.32.
- [8] 宋慧中,王鲁非.深化文化产业与金融合作的思考[EB/OL].
http://www.financialnews.com.cn/llqy/201405/t20140526_56296.html.
- [9] 黄永林,罗忻.文化产业发展核心要素关系研究[J].社会主义研究,2011,(5):134.
- [10] 胡锦涛.坚定不移沿着中国特色社会主义道路前进 为全面建成小康社会而奋斗——在中国共产党第十八次全国代表大会上的报告 [EB/OL].http://www.xj.xinhuanet.com/2012-11/19/c_113722546.htm.

【责任编辑:周琍】

【下转第107页】