

网民的狂欢，舆论的力量  
网络和粉丝文化繁衍出新的生活场景、社会形态和经济模式  
互联网时代全民参与的洪流无可阻挡

PARTICIPATORY  
CULTURE  
IN A NETWORKED ERA

# 参与的胜利

网络时代的参与文化

【美】亨利·詹金斯 【日】伊藤瑞子 【美】丹娜·博伊德◎著

高芳芳◎译

是更为公平的环境，还是新壁垒的兴起？  
三位著名学者围炉座谈，从文化的崛起到商业模式的改变  
人们该如何执掌这柄双刃剑，披荆斩棘？

ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS  
浙江大学出版社

# 参与的胜利

## 网络时代的参与文化

【美】亨利·詹金斯 【日】伊藤瑞子 【美】丹娜·博伊德◎著

高芳芳◎译



## 图书在版编目(CIP)数据

参与的胜利:网络时代的参与文化 / (美)亨利·詹金斯, (日)伊藤瑞子, (美)丹娜·博伊德著; 高芳芳译. —杭州:浙江大学出版社, 2017. 8

书名原文: Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics

ISBN 978-7-308-16631-7

I. ①参… II. ①亨…②伊…③丹…④高… III. ①网络文化—研究 IV. ①G112

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 012958 号

Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics

This edition is published by arrangement with Polity Press Ltd., Cambridge. All rights reserved.  
著作权合同登记 图字:11—2016—469 号

## 参与的胜利:网络时代的参与文化

(美)亨利·詹金斯 (日)伊藤瑞子 (美)丹娜·博伊德 著  
高芳芳 译

---

责任编辑 徐 婵

责任校对 杨利军 闻晓虹

文字编辑 张 婷

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路148号 邮政编码310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 浙江时代出版服务有限公司

印 刷 绍兴市越生彩印有限公司

开 本 710mm×1000mm 1/16

印 张 14.75

字 数 176千

版 次 2017年8月第1版 2017年8月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-16631-7

定 价 42.00元

---

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行中心联系方式: (0571)88925591; <http://zjdxcb.com>

## 前 言

“匿名者”黑客组织<sup>①</sup>、美国贴图讨论版网站 4chan<sup>②</sup>、哈利·波特联盟<sup>③</sup>、《科尼 2012》视频<sup>④</sup>、脸书(Facebook)网站、Instagram 应用程序、Mi-

---

① “匿名者”黑客组织发迹于 2003 年,成员以“匿名者”为称号,自发组织起来形成全世界最大的民间黑客组织。该组织体系松散但规模庞大,黑客们大多出于对计算机的热爱加入其中,曾向 ISIS 等公开宣战。

② 4chan 是于 2003 年在美国推出的一个综合型讨论区式网站,原为分享图片和讨论日本动漫文化而建,现亦与互联网的次文化和运动相关。该网站最大的特点就是不需注册,可以直接匿名发布内容,因此其运作机制、内容及文化引起大量关注与争议。

③ 哈利·波特联盟(Harry Potter Alliance)是由电影《哈利·波特》的粉丝们经营的非营利性组织,成立于 2005 年,是互联网时代迷群行动主义(fan activism)和公民参与(civic engagement)的典型代表。

④ 《科尼 2012》(Kony 2012)视频自 2012 年 3 月上旬起在国际互联网上受到广泛关注,仅在视频网站 Youtube 上不到一周的时间观看次数便超过 5000 万人次。影片的目的是使国际社会了解乌干达反政府武装首领、国际刑事法庭头号在逃罪犯约瑟夫·科尼(Joseph Kony)绑架强迫儿童参军及虐待儿童的罪行,敦促将其逮捕,以解救当地受抗军迫害的儿童。

necraft 游戏<sup>①</sup>等都代表了互联网时代出现的新文化。从亨利·詹金斯(Henry Jenkins)首次提出“参与文化”(participatory culture)这一概念至今的 20 余年间,这个概念得到了来自各个不同领域的广泛关注。学者们试图利用这一概念来理解互联网时代新兴的文化现象及由电子互联技术和移动技术带来的新的发展可能性。与此同时,“参与文化”这一概念也被多方质疑。本书的目标在于批判性地审视“参与文化”这一概念,追溯人们有关互联网的思考,探讨随着媒介环境的变化有关电子媒介利弊争论的发展。在“参与文化”这一概念形成之初,没有人知道网络化沟通会以何种表现形态存在于社会中,又可能会对政治、教育等领域造成何种影响。20 多年后的今天,在经历了网络的高速发展并进入互联网时代后,人们需要,也应该去回顾这些年来随着我们的文化与新媒体的联系越来越密切,社会中的哪些部分被改变了,而哪些部分岿然不动。在本书的系列对谈中,作者们试图从不同的角度,在兼顾各方利益的前提下探讨“参与文化”的意义及其未来的走向。

本书的作者们亨利·詹金斯(Henry Jenkins)、伊藤瑞子(Mizuko Ito)及丹娜·博伊德(Danah Boyd)成长于“参与文化”兴起的不同年代,在相关学术研究上也有不同的导向和历史。虽然各自的学术背景不同,但是出于对新兴数字媒介社会及其文化意涵的共同关注和兴趣,他们的学术道路有了交集。三人是互相支持、互相挑战、互相合作的朋友与学术伙伴,都参与了麦克阿瑟基金会(MacArthur Foundation)的“数字媒体与学习方案”(Digital Media and Learning Initiative)。作为该方案的一部

---

<sup>①</sup> Minecraft(直译为《我的世界》,又译为《麦块》《我的作品》等)是一款沙盒游戏,最早于 2009 年 5 月 13 日上线首个版本。玩家在游戏中可以在单人或多人模式中通过摧毁或创造方块以创造精妙绝伦的建筑物和艺术,或者通过收集物品探索地图以完成游戏的主线。

分,2007年,亨利·詹金斯与麻省理工学院的新媒体素养研究团队一起起草了一份白皮书,其中用到了“参与文化”这个概念来讨论当下的年轻人参与新媒体格局所需的核心社交技能和文化竞争力(Jenkins et al., 2007)。伊藤瑞子和彼得·莱蒙(Peter Lyman)、迈克尔·卡特(Michael Carter)共同推进了一个有关青少年、新媒体与学习的基于大规模民族志的研究项目,丹娜·博伊德也是项目成员之一。亨利·詹金斯的新媒体素养研究项目与伊藤瑞子和丹娜·博伊德的数字化青少年研究项目(Digital Youth Project)都是“麦克阿瑟基金会”在教育领域的主要资助项目。伊藤瑞子和詹金斯是“麦克阿瑟基金会”资助的有关青少年与政治参与研究网络的参与成员,而博伊德则主要参与了互联网政策方面的研究。三人共同参与和组织了数字媒体与学习会议(Digital Media and Learning Conferences)和相关项目。

本书内容包含了三位作者有关青少年实践、参与文化及数字网络技术的跨领域研究和思考。同时,本书选题也及时地体现了当下媒介和传播学领域随着互联网的发展而产生的变化。对参与文化和数字网络技术之间关系的关注映射出的是随着互联网而发展起来的参与、众筹、同侪生产等理念,聚焦的是如 Web 2.0 从极客文化发展成为全球化主流的历史性时刻。之所以将青年群体作为本书研究的重点,部分原因在于年轻人始终站在时代的前沿,往往是最早开始使用移动媒体、社交媒体和游戏媒体的人群。虽然年轻人的想法和声音有时在我们的社会中被压抑或忽视,但是我们必须认识到,年轻人在当今社会中处于一个特殊的、能够影响社会发展的位置上。本书以美国为主要的研究背景,虽然三位作者都有过国际化的研究经历(如伊藤瑞子曾在日本做过研究),但作者们的大部分研究还是以美国为背景展开的,这一点在本书中也会有所体现。诚



然,围绕美国青少年和加州的科技场景展开的讨论在某种程度上是狭隘的,但是希望书中所提供的这些例子能为世界各地对参与文化感兴趣的人们提供一定的参考。作者们鼓励世界各地的学者在各自的社会文化背景下思考同一个问题——网络时代的参与文化是如何发生、发展的。

本书关注了网络时代参与文化中被广泛关注的多个主题。各章都以导论开头,接下来是三位作者围绕相关主题展开的讨论。在讨论的过程中贯穿了三人各自的相关体验、观点和研究及有关该主题的广义分析。

第一章“参与文化的定义”主要介绍了本书中涉及的核心概念。第二章“青少年文化与实践”将青年人作为一个独特的群体进行了深入的探讨。第三章“参与鸿沟与参与类型”将多样性的参与人群作为一个重要的研究对象,因为这关涉参与中的平等性问题。前三章架构了本书的概念和主题领域范围,接下来的三章则更深入地探讨了作者们各自关注的内容。第四章“学习与文化素养”研究了在今天的教育和媒介素养培养中参与文化意味着什么。第五章“商业文化”思考了资本、流行文化与今天的网络媒体生态之间的复杂互动关系。第六章“公民参与和行动主义”则探索了之前所提到的各个主题与网络时代参与文化之间的交叉领域。

与传统的学术著作不同,本书通过互动和对谈的方式展开。书中所呈现的对话大部分发生在作者之一伊藤瑞子在洛杉矶的家中。虽然对谈偶尔会被孩子和邻居或短信和电话打断,但所有的对话仍会缓慢而确定地按照既定的共同议程展开。在此过程中,作者们也通过推特(Twitter)和博客联系了各自的粉丝和研究网络,寻找他们希望解答的有意义的问题,并将之置入到本书的对谈中。作者们使用谷歌文档(Google Docs)、Word和Dropbox来编辑、组织、讨论和填补原始的对谈文字,从而使本书最后呈现的内容能够更有条理。伊夫林·麦克唐奈(Evelyn McDon-

nell)、奎因·诺顿(Quinn Norton)、马特·拉弗龙(Matt Rafalow)及政体出版社(Polity Press)的编辑安德列·德鲁甘(Andrea Drugan)和乔·德凡尼(Joe Devanny)在此过程中提供了大量有价值的编辑意见。如果说每一本书都是共同努力的结果的话,本书则特别倚重于大家的共同参与和努力。

相信读者会通过书中的对谈看出三位作者虽然已经在参与文化及相关领域积累了大量研究经验和思考,但对参与文化中某些内容的理解和解释仍会有所挣扎。在有关参与文化的对谈中,有些部分三位作者并未达成共识。不同于典型性的学术著作,本书的作者们愿意承认个人在知识上的局限性,亦希望通过共同努力去阐释有幸见证到的今天繁荣的网络世界。研究是一个过程,然而人们常常更倾向于强调结果。三位作者坚定地投身于对参与文化的研究中,也坚定地希望能够通过公开的对话打开有关参与文化的实践与思考。本书就是这样的一次尝试,希望读者们能够有所收益。

# 目 录

前 言	(1)
第一章 参与文化的定义	(1)
拥抱“参与文化”	(4)
参与式媒介平台	(11)
参与与抗拒	(14)
向更具参与性的文化前行	(22)
风险在于何处?	(24)
网络化的个人主义	(29)
第二章 青少年文化与实践	(33)
社交媒体与青少年对自主权的追求	(36)
网络时代的老与少	(40)
性别、忧虑与道德恐慌	(43)
私人生活与公共生活中的年轻人	(45)
有关数字原生代的迷思	(48)

青年实践中的风险 .....	(51)
分享与联系 .....	(55)
<b>第三章 参与鸿沟与参与类型 .....</b>	<b>(61)</b>
类型与归属 .....	(66)
数字鸿沟与参与差距 .....	(68)
参与中的种族与阶级政治 .....	(71)
社会资本与社会网络 .....	(82)
<b>第四章 学习与素养 .....</b>	<b>(92)</b>
参与式学习 .....	(95)
信息过载 .....	(99)
管理媒介消费 .....	(103)
媒介效果与媒介道德 .....	(105)
维基百科 .....	(111)
什么贡献值得重视? .....	(114)
什么兴趣值得重视? .....	(117)
<b>第五章 商业文化 .....</b>	<b>(122)</b>
Web 2.0 与参与文化 .....	(128)
如何在商业生态系统中保持参与文化 .....	(135)
粉丝文化和免费劳力 .....	(139)
在野兽肚子里 .....	(148)
政策的地位 .....	(151)
<b>第六章 公民参与和行动主义 .....</b>	<b>(157)</b>
网络化的力量和梦想法案运动(DREAMer) .....	(162)



何为领导力? .....	(166)
培养活动家和哈利·波特联盟 .....	(167)
散播变化:“科尼 2012”视频、“会更好的”项目与 4chan .....	(173)
<b>结语 关于参与文化的再想象 .....</b>	<b>(182)</b>
核心价值观 .....	(183)
参与文化和政治 .....	(184)
对参与文化的描述和期待 .....	(185)
参与和人有关 .....	(186)
参与文化与资本的关系 .....	(187)
不断发展中的概念 .....	(187)
<b>参考文献 .....</b>	<b>(189)</b>
<b>索 引 .....</b>	<b>(208)</b>

## 第一章 参与文化的定义

亨利·詹金斯:参与思维已经渗透到了越来越多的团体、组织、机构和商业公司里,但显而易见的是,并非所有形式的参与都能达到同样的效果,具有同样的意义。今天大量争论的核心都围绕着“参与感”这个日渐流行起来的关键词。但在商业控制的氛围下,当人们创造和分享内容时,流通平台却被少数人所把持和管理,在此背景下人们是否还能进行有意义的参与?当人们参与到各类商业平台中,小部分人却利用人们的参与行为获利,并侵占了人们通过公共参与而创造出来的文化,这是否意味着对人们的参与形成剥削?

我最早在《文本偷猎者》(*Textual Poachers*)一书中提出了“参与文化”(participatory culture)一词(Jenkins, 1992),用以比较参与和旁观。在书中,我仅对有关粉丝的文化逻辑进行了描述性的研究。该书主要的研究对象是粉丝群体(主要是科幻作品及其他类型电视节目的女性粉丝),一方面她们是大众内容的消费者,另一方面她们对商业性娱乐文本进行改编并在此基础上形成了粉丝圈,成为特有的文化创造性群体。《文

本偷猎者》一书主要展示了粉丝、文本和创作者之间的关系,以及粉丝们创造出来的粉丝圈中能够互相交流、共享的小型社会关系。书中有关粉丝文化的描述主要基于我个人在粉丝群体中近 20 年的参与经验。

我对于文化的思考来源于雷蒙德·威廉姆斯(Raymond Williams, 1958)。他将文化定义为普通的人类经验的总和及人类共同创造或劳作所得,包括了人类生活中最日常的部分以及人们所共同珍视的艺术成就和宗教信仰。所以,对我来说,“参与文化”有时描述的是数字时代人们日常生活中极为普通的部分。参与文化包含的是在人际交往中所体现出来的多元和民主的价值观,人们被认为能够单独或共同地进行决策,且拥有通过各种不同形式的实践进行自我表达的能力。

我一开始用“参与文化”一词描述的是依赖未被完全意识到的、形态模糊的文化生产和社会交换形式而建立起来的粉丝圈(fandom);粉丝们将粉丝圈理解为一个具有平等性、互惠性、社交性和多样性的非正式社群。粉丝们清楚地知道他们在参与什么,也能够感受到参与媒介内容生产和流通给他们带来的快乐,并对此有所共识。但在粉丝文化和粉丝们借以获取创作原材料的商业文化之间存在一定的紧张局面。在此背景下,理解、生产、孵化和流通等作为具有潜在意义的参与形式,它们之间存在着强有力的联系。

我在《文本偷猎者》一书中描述的世界正在经历变化,从基于影印、邮政服务和面对面接触的世界向数字化网络传播的世界转变。与此同时,我个人也在经历变化——从 1989 年开始在麻省理工学院工作起经历了第一阶段的数字革命。我有关粉丝文化的研究问世时正好是其他学者如霍华德·莱茵戈德(Howard Rheingold)有关虚拟社群的早期写作时期(Rheingold,1993)。在麻省理工学院,我积极地参与到了有关新媒体在

教育中的角色、数字民主的未来以及超链接文本和互动游戏的创造性潜力等的讨论中。越来越多人使用“参与文化”这个概念来描述形成于互联网发展早期的文化生产和媒介共享的新形式。我所目睹的日渐兴起的网络文化中的各种现象让我想起早期自己在粉丝圈中的经历。《融合文化》一书的批评者们认为我将整个新媒体领域看作是放大的粉丝圈,我觉得此类批评在某种程度上确实反映了我在写《融合文化》一书时的观点。我认为粉丝圈可以被认为是一个形塑现代参与文化的重要元素。粉丝群体通常会较早地开始使用新媒体,并尝试各种使用模式。从历史的角度讲,粉丝们是最早开始利用新媒体与分散在不同地区但具有相同兴趣的人共同组建社群并进行沟通的群体之一。同时,他们也和很多其他的网络社群一样,在整个 20 世纪中一直努力获取进行文化生产与文化流通的机会。

在 2005 年参与“麦克阿瑟数字媒体与学习方案”(MacArthur Digital Media and Learning Initiative)前,我对参与文化的理解深度和广度是不同的。我目睹了世界,至少发达国家,正在进入一个新的时代——人们参与沟通交流的能力与之前相比大大加强,越来越多的机构开始尝试参与式实践,但对于什么是有意义的参与以及如何实现有意义的参与却缺乏共识。在参与这一方案的过程中,我调研了具有不同参与式文化的网站,发现这些网站支持平等的指导关系,并鼓励和帮助那些具有更高参与能力和更强自信的参与者们。最终,在 2007 年以麦克阿瑟基金会名义出版的《面对参与文化的挑战》(*Confronting the Challenges of a Participatory Culture*)白皮书中(Jenkins et al., 2007),我们更多地从教育的角度为教育工作者们定义了“参与文化”,即“参与文化是一种能够在艺术表达和公众参与上做到低门槛地为个人创作和分享提供更强有力支持的,具



有在某种形式上能够将知识从最具经验的群体传递给新手们的非正式指导关系的文化”。同时,在参与文化中,成员们相信他们的付出是重要的,并能在参与的过程中感知到某种程度的社会联系(至少成员们会在意他人对于他们所创作内容的看法)。

## 拥抱“参与文化”

**伊藤瑞子:**在我进行博士论文有关儿童软件(children's software)的研究期间,亨利·詹金斯有关粉丝圈的研究以及他早期有关游戏的学术论文对我的影响很大。那些研究鼓励了我,让我在数字媒体刚刚诞生尚未成为学术界研究焦点时,开始从参与的角度来研究媒介文化。彼时,我并没有把亨利·詹金斯作为我所研究的“学习科学”(learning science)这一领域的研究者,但我已经察觉到了两者之间的相关性。我很高兴看到他在研究中越来越多地涉及教育学,从参与文化中寻找有关学习和文化素养的正面价值。也许从我们的研究背景和兴趣来看这个说法过于武断,但亨利·詹金斯、霍华德·莱茵戈德和我都认为数字网络媒体的发展中孕育着新的帮人们实现参与和学习的机会。虽然亨利·詹金斯关注的是粉丝群体,而我关注的是极客群体<sup>①</sup>,但这两个群体身上存在共性,都倾向于投入媒介参与。

和亨利·詹金斯不同,我不是从媒介的角度切入研究,而是从学习科

---

<sup>①</sup> 极客是美国俚语 Geek 的音译。随着互联网文化的兴起,这个词被用于形容对计算机和网络技术有狂热兴趣并投入大量时间钻研的人。现代的 Geek 也用于指代在互联网时代创造全新的商业模式、尖端技术与时尚潮流的人,这些人以创新、技术和时尚为生命意义,不分性别和年龄,共同为现代的数字社会文化做出自己的贡献。

学的角度来认识这些课题的。我在斯坦福大学读研期间,曾在学习研究协会(Institute for Research on Learning, IRL)工作。让·莱夫(Jean Lave)和艾廷·温格(Etienne Wenger)就是在这个协会中共同完成了他们有关情景学习(situated learning)的著作。学习研究协会关注从社会和文化的角度来研究学习。与那些传统的关注填鸭式教育的学习理念不同,学习研究协会倾向于将学习看作是一种参与到文化共享与文化实践共同体中的行为。相关的理论是从人类学研究中发展出来的。在这些人类学研究的情境中,学习没有被单独分割到教育机构中,而是被置入到社群的日常生活中。从这个角度看,我和亨利·詹金斯在相似的交叉领域进行研究也并非偶然。我们都得益于麦克阿瑟基金会的“数字媒体与学习方案”,及其所提供的共同开展工作的环境和资源。

丹娜·博伊德:我曾在麻省理工学院上过亨利·詹金斯的研究生课程,也是在那时候第一次接触到“参与文化”这一概念。2003年1月,我搬到旧金山开始置身于那些会创业并将公司发展成为我们今天所说的Web 2.0中坚力量的企业家和极客群体中。在这些人中流行的说法就是“用户生产内容”(User Generated Content, UGC)。在我聆听他们展望和设想未来图景的过程中,我意识到他们所设想的创业场景中有很多与我从亨利·詹金斯那里得知的让我很感兴趣的内容是一样的。一开始,这些企业家和极客们与亨利·詹金斯所说的粉丝群体在感觉上很相似,他们强调亚文化抵抗和自由。正如加布里埃尔·科尔曼(Gabriella Coleman)在2013年出版的《编码自由》(*Coding Freedom*)一书中所提到的那样,他们希望软件是免费开源的。但这些想法到了今天似乎已经被遗忘。我们看到脸书(Facebook)已经成为一家上市公司;营销人员尝试实现网络迷因(Internet meme)的病毒式传播;过度依赖社交媒体成了世界级的

现象。凡此种种,互联网界几年前的样子已经很难被记得了。

**伊藤瑞子:**从我读研究生以来,有关参与文化和实践共同体的想法不断地被扩散和改变。那些曾经处在学术边缘的有关网络的理论术语今天已经在业界、媒介研究及学习科学研究中成为通用词语。随着越来越多不同领域的人们开始运用这些概念,一系列关于什么是参与文化或什么是实践共同体的对话已经开启。许多早期的有关情景学习和实践共同体的研究都围绕着面对面交流的专业型社区,如裁缝(Lave, 2011)、屠夫(Lave & Wenger, 1991)和文印人员(Orr, 1996)。如果把这些有关学习和参与的理念放到教室、在线社区或大型集团中的工作小组等情景中去呢?事实上,“实践社区”或“实践共同体”(communities of practice, CoP)作为专有名词已经在那些希望在工作团队内部增强凝聚力和分享性的管理人员中流行起来。但一些先行研究情景学习理论的学者觉得在这些场景中使用“实践社区”或“实践共同体”的概念并不恰当。应该说,看到诸如“实践社区”或“实践共同体”这样的理论框架被广泛应用颇让人振奋,但也有利有弊。关键在于:我们是否既能够抓得住从情景学习理论和参与文化一直以来的核心要义,又领会得到这些理论和概念是如何传播和演进的?

**亨利·詹金斯:**我接触到让·莱夫和艾廷·温格及其他实践共同体研究者研究成果的时间稍晚一些。我最早有关教育和参与的想法是受麻省理工学院同事西蒙·派珀特(Seymour Papert)的影响。派珀特曾写过他走访里约一个桑巴舞学校的经历,那个桑巴舞学校是社区群众为了准备第二年的嘉年华表演而自发组织起来的一个非正式聚会场所。派珀特强调了 this 场合的非正式性,例如个人水平差异极大的舞者共同创作集体表演等,同时他思考的问题是教育者们是否能够在学校教育的设计和

实践中融入类似的操作。派珀特非常赞许这种集体创作的形式,某种程度上因为他个人所秉持的结构主义教育方式强调主动参与、弱化形式化的教学。

几年前,我去里约的时候也探访了一所桑巴舞学校,离开的时候更清楚地认识到了派珀特所说的东西。在那所学校中有各种不同的参与模式:有些人边看边等待加入,有些人正在跳舞,还有些人则显得更边缘化——在阳台上观看舞蹈或低头和朋友发短信。有一个拿着话筒的播音员正在大声鼓励人们参与进去,并拉那些害羞的社区成员去舞池跳舞。一度还会有些身着制服的人走过,将那些没有为舞蹈这种集体活动做出贡献的人拉走。我问带我去舞蹈学校的人怎样才能避免被他们拉走,他建议我穿上那件在进门时发给我们的节日T恤,因为即使我不跳舞,也至少可以穿着节日T恤在边上装饰气氛。这也提醒了我,参与者们可以通过很多不同的方式为活动做出贡献,当然在某些时候也需要邀请鼓励甚至强制人们参与,而不能把参与当作理所当然。

**伊藤瑞子:**大部分的学习形式和我们动态的社区生活(非正规的教育体制)结合得更好。桑巴舞学校就是一个很好的例子。即使在后工业社会中,大部分的学习仍和人们的日常生活和社交紧密相连,例如学习母语、学习做饭、学会在《我的世界》游戏中造房子,挑战在于当不同的学习模式互相碰撞时该怎么办。孩子们在学习中失败了,或被集体活动排除在外是因为不具备必要的社会知识和文化经验。大部分的教育环境不像刚刚所提到的桑巴舞学校那样能够聚集起不同程度的学习者并邀请他们做出不同的贡献。不论是在教室里还是在专业的实践共同体中,我们常常能够看到当不同的行事方式对接时,排外主义或边缘化也会以一种不太友好的形态呈现出来。通常那些能够提升团体内部核心凝聚力的驱动



机制也会成为学习入门者的障碍。

亨利·詹金斯:桑巴舞学校的例子提醒我们也许以前的民间艺术家早已掌握了一些参与式学习的核心原则。我的祖母会缝纫,也是一个混搭艺术家。她会从当地的纺织厂里拿回边角料来加工并做出一些新玩意儿来,对这些材料的使用和重组是她自我表达的一种方式。她没有正式学过这些缝纫技能,只是通过观察社区里的缝纫者们是怎么工作的,然后慢慢尝试自己边学边做。技能、知识和传统就是这样代代相传下来的。

这些创造性的表达方式被融入到日常实践中。对我祖母来说,她生活在一个被社会阶层、种族、性别(在此案例中)区隔的社会中。缝纫对她来说是接触白人、工人阶级和女性文化的方式,也能帮助她实现与社区中其他人之间的团结与平等,但这种方式并非对所有人都开放。事实上,在走访那些桑巴舞学校的过程中很难不把这些学校与巴西社会中现实存在的经济贫困、教育匮乏和种族隔离联系起来。所以,在某种意义上,我们怀揣着更高的目标和标准,希望实现更多元包容的实践共同体。

我们也许可以把桑巴舞学校视为一个传统民俗文化如何在大众媒体和数字文化当道的时代继续留存的例子。正如我在《融合文化》一书中所说的那样(Jenkins, 2006), 20世纪大众文化的发展打断了民俗文化中的某些部分,但当中的某些部分已经在如今的电子文化时代开始回归。我常常被问到是否所有的文化都是参与性的,我的答案是:不同形态的文化能够导致或实现不同方面的参与性。在数字文化中,许多人创作并分享媒体内容,草根和业余形式的表达获得了越来越高的能见度,就像我的祖母从纺织厂拿回边角料进行加工一样,我的朋友和学生从媒体上获取原始内容并在此基础上通过重组创造出了新的内容。如今,民俗文化、大众文化和数字文化并存。例如前面说到的桑巴舞学校,如果最后呈现出来

的桑巴舞表演出现在电视直播的嘉年华中,就体现出了一些大众文化的特点。关注的焦点也从长时间的准备工作转移到了具体的能够作为产品进行消费的事件——嘉年华上。一下子,这个事件就拥有了大量的消费者和一些潜在的参与者,事件本身也被置入到了国家或商业的背景中。

想想看如果把桑巴舞学校的运行机制放到数字化的背景中会发生什么。在巴西各地,我们看到,不论是以个人还是团体的形式出现的街头舞者,他们都会摄制一些短的 YouTube<sup>①</sup> 视频将他们的舞蹈传播出去。这些舞蹈得以通过视频的高速流动在世界各地传播,甚至传播到一些舞者本人无法安全前往的地方。这些舞者在表演时用到的可能会大众歌曲,也能够通过商业化平台传播他们的作品。但是,除了传播的范围和广度,他们制作的这些网络视频与之前的民间文化传播实践并没有本质上的区别。

**丹娜·博伊德:**随着商业机构对受众行为的资本化,我们能够发现在权利上出现了明显的变化。虽然亨利·詹金斯的研究是以粉丝行为及其对媒介公司的反应为起点的,在他的参与文化概念中,粉丝和媒介之间彼此独立,但是今天的新媒体集团已经直接将粉丝及受众的参与行为资本化了。这让很多不认同“参与文化”、认为“参与文化”就是彻底资本化的文化批评者非常愤怒,但是他们没有意识到现在最重要的事情,就是让更多的人了解参与的行为文化。随着时间流逝,我对参与文化的体验和理解已经被其商业化带来的压力所包围,即使如我所见年轻人会出于个人的、教育的、政治的和社會的原因而进行参与。

---

<sup>①</sup> YouTube 是目前世界上最大的视频网站之一,公司于 2005 年 2 月注册,2006 年 11 月被谷歌公司收购。作为在线视频服务提供商,YouTube 的系统每天要处理上千万个视频片段,为全球成千上万的用户提供高水平的视频上传,分发,展示,浏览服务。

我认为文化的形成本身就具有参与性。很高兴亨利·詹金斯也指出在这个被媒介不断渗透、受众作为文化被动消费者的世界中(这一点对于电视来说是肯定的,在早期互联网时代也多少是对的),文化的形成依旧是参与性的。亨利·詹金斯和伊藤瑞子都做了大量工作,如以对粉丝小说<sup>①</sup>和游戏电影的研究来说明这一观点,他们将参与文化这一概念与这些现象联系起来。但我更进一步把很多主流行为如 Instagram 上的自拍,甚至更极端些,如共同制作“如何成为厌食症患者”的在线指导手册也看作是参与性文化生产,但这一观点并未被普遍接受,即使在部分人眼中是。由此可见,对“参与文化”的概念建构存在挑战,挑战之一就是研究者在建构概念过程中的预期和人们在实际中对概念的运用是不同的。因此,我总体上倾向于避免使用“参与文化”这一概念,除非是在特指某些具体的参与文化行为时。

亨利·詹金斯:我觉得自拍或网络社区参与(不论何种主题)都可以作为普遍意义上的参与文化形式。“参与文化”这个概念可以简单地指向围绕某些参与行为所构建的亚文化,包括日常化的行为如自拍等,虽然这

---

<sup>①</sup> 西方语境中的粉丝小说(fan fiction)泛指粉丝根据原著中的人物或背景创作的故事,很多并未获得原作者或出版商授权许可。与主要围绕小说、电视连续剧、电影展开的英美粉丝小说创作不同,中国的粉丝小说创作最初有许多是围绕日本动漫作品展开的。受日本动漫界的影响,在中国,粉丝小说也被称为同人小说。考虑到本书中的案例和讨论背景,全书统一使用了“粉丝小说”的译法。西方语境中的粉丝小说创作建立在对原作的接受和理解的基础之上,因此代表了粉丝的生产力,且由于粉丝小说的创作离不开粉丝社群,粉丝小说作者在创作之前通常需要一段时间充分了解粉丝社群中的写作惯例、评价标准和受众期待。在创作过程中,粉丝小说作者也会通过粉丝社群与其他成员就故事进行讨论,社群成员和读者在看完粉丝小说后会通过社群给予反馈和评价。不少粉丝小说都具有相当高的艺术水准和可读性。粉丝小说凸显了受众和通俗文化的商业性生产者在文本所有权和意义控制方面的持续争夺。大量版权所有者认为粉丝小说侵犯了原作版权,歪曲了原作中的人物和情节,导致粉丝小说常常面临法律上的争议。

些日常化的行为必须要与社区或群体(就算只是一小群同学)建立有意义的联系才能够被认为具备参与性。网络文化的本质之一在于那些即使在过去只能拥有小部分受众的表达形式通过网络也能够实现更大的社会性。但参与文化也可能有负面作用,就像“安娜运动”<sup>①</sup>网站虽然符合参与文化的标准,但它未必能够给世界带来正面的影响。

## 参与式媒介平台

伊藤瑞子:随着“参与文化”的应用范围不断扩大,如登录点击社交网站等也被认为是“参与文化”的实践之一,我们需要进一步明确“参与文化”的含义。前面亨利说到“参与”这个概念包含了某些被认为是理所当然的特征。如果我们回过头去看你在数字时代之前的粉丝文化研究或莱夫和温格关于参与的研究,“参与”指的是成为共享的社会实践的一部分,而不仅仅是参与网络平台或网络内容。从这个角度来看,参与不仅只是主动加入,还包括成为共享实践和文化的一部分。许多人对“参与文化”概念的定义侧重于技术,将重点放在受众对平台或网站的使用而非共享的实践或文化。这就是科技界对参与文化的理解和我们之间的关键性区别。亨利·詹金斯早期研究的粉丝圈就是一个很好的依靠聚会、信件、非数字媒体而建立起来的共享实践和文化的例子。不能说今天的数字化粉丝圈相较之前参与性更强,但新技术确实将亨利在20世纪80年代考察的粉丝行为带到台前为众人所知。

---

<sup>①</sup> 安娜运动是 pro-ana 的中文音译,pro-ana 是 pro-anorexia 的简称,意指支持厌食、拥护厌食。

亨利·詹金斯：高科技圈倾向于认为参与文化起源于 YouTube 或 Facebook 之类的社交网络，但我们需要把与参与文化相关的行为放到更广阔的历史背景下进行考察。我祖母的缝纫行为是建立在她们的生活实际、工作、信仰及与周围人的社交基础上的。她和其他的妇女之间由一系列复杂的纽带联系起来，包括她们共有的关于贫穷的经历，也正是这种经历使她们需要共同构建生活。今天在网络社区中生产和分享媒体内容的人之间也许未必存在这种深层次的纽带。当然，很多青少年用网络来联系他们在日常生活中认识的人，也有些人会与他们的网友产生强烈的情感联结。但是与作为农民成长生活在美国南部地区的我祖母或里约桑巴舞学校里的贫民区居民们不同，网络世界里的我们能够轻易选择离开我们在网上碰到的人和事。

虽然人们常常会把“参与文化”一词的创造归功于我，但我个人并不太把“参与文化”作为一个专有名词来用。我认为文化是参与性的，但技术不是。技术可能在设计上存在交互性，能够使多对多传播更为便利，能根据不同用户的需要进行调整，并通过使用条款和用户界面体现某种价值观。但最终接受并使用这些技术的用户都有各自的文化背景，而他们的背景文化在参与度方面可能会有所差异。我不认为 Facebook 或 YouTube 这样的平台等同于参与文化，它们更像是参与共同体用来维持社交或分享彼此的文化产出所使用的工具。

我们可能会通过与“互动”对比来理解“参与”，但这常会使人困惑。“互动”指的是经设计实现的技术用于帮助用户进行有意义的选择（如在游戏中）或实现个体化体验（如在 APP 中）的属性。“参与”指的是人们能够进行集体的或个人的选择进而对共享经验产生影响的文化属性。我们参与到某些人和事中，来实现互动。当然，两者之间有一定的重合性，例

如当用户点击社交网站上的按钮时,界面能够实现互动性,而用户所发布的内容会对网络社区中的参与和思考产生影响。

伊藤瑞子:在研究动漫粉丝圈之前,我主要专注于对游戏、在线小组和学习的研究上。我没有用“参与文化”一词来形容这些实践,而是用了“互动媒体”一词来指出游戏和我彼时正在研究的多媒体(如书和电视等)之间的区别。这和亨利·詹金斯所说的互动性很相似,因为那是媒介技术而非实践的属性。之前,我研究的内容还包括在线网络小组,我们通常会用“网络社区”一词来指代我们的研究群体,如论坛和在线游戏玩家等。在概念上,我倾向于区分网络化社交形式和非网络化社交形式,从而体现媒介现今的变化。相较而言,“参与文化”这个概念包含了一个问题,即不同层次和形式的参与是如何构成的?有一点很重要——不应该把“参与文化”和“互动媒体”两者混为一谈,认为新的网络化互动媒体天生就比传统媒体具有更强的参与性。“参与文化”这个概念有助于我们分析相似媒体上的不同参与形式。对于参与文化来说,重要的不是媒介形式,而是人们如何参与到媒介中。我也同意之前亨利·詹金斯说的,自拍或参与安娜运动论坛也是参与文化的例子。虽然“参与文化”一词一直以来与粉丝社区紧密相连,但完全没有必要把它局限在某个特定的群体身上。

参与本身就具备了所有社会实践的形式。我不希望因为我们用了“参与文化”一词而让人们觉得有些文化形式不具备参与性。正如“情景化学习”所指,所有的学习都会在文化和社会实践中实现情景化,“参与文化”也是一样。人们常说教室内的学习不是“情景化学习”,但在我看来,即使是最传统的教室学习也是情景化的,只是它与人们所看到的孩子们的同龄文化和家庭教育处于不同的背景中。

## 参与与抗拒

亨利·詹金斯:回想 21 世纪初丹娜·博伊德在旧金山的经历,今天我们对参与文化的任何理解都需要考虑影响了现代数字文化的商业化浪潮,因为参与文化的部分理想模式被嵌入到数字化产业的语言中,这让人们越来越难想象“真正形式”的参与是什么样的。一开始,文化研究者们(Cherny & Weise, 1996)会被互联网研究所吸引是因为文化抵抗,即在线社区如何挑战传统权力机构的控制或批评商业文化主导下的意识形态。而我的早期研究是为了探索粉丝与他们周边的文化之间的复杂关系。粉丝圈生成于迷恋和某种挫折感。如果没有迷恋,粉丝们不会不断参与;如果没有挫折感,粉丝们不会不断地改写和改造。

在《传播性媒介》(*Spreadable Media*)一书中(Jenkins, Ford, Green, 2013),我们认为今天对参与的强调取代了对抵抗的关注。我们无法简单地把粉丝和内容生产者区分开来。媒介生产者将参与作为一种在竞争性媒介系统中提高用户互助的方式,同时也希望能把人们的参与创造转化为某种为媒介服务的形式。在语言上,从抗拒到参与的这种改变是蕴含了某种意义的。抗拒什么?参与什么?参与具备了某种附属关系、集体认同和会员资格,但在此基础上如果要将参与文化作为一个研究框架应用到现代数字文化中去还有很多地方需要商榷。

丹娜·博伊德:我们个人或在政治上都会被有抵抗性的社区所吸引。正如亨利刚刚提到“抗拒什么”,参与文化是否需要抵抗现状?社区是否一定要形成参与文化?人们是否有可能在不具备你们研究中都提到的深

度联系的情况下成为参与文化的一员?

亨利·詹金斯:我对“抵抗”(resistance)的理解来自于伯明翰学派的文化研究(Hall & Jefferson, 1993)。这一学派的文化研究最早可以追溯到有关亚文化与文化挪用(appropriation)的探索上,他们在研究中讨论了朋克运动<sup>①</sup>及其对主流文化符号的挪用与再造,以及朋克运动对主流机构与祖辈价值观的反抗。迪克·希布里奇(Hebdidge, 1979)与斯图亚特·霍尔(Hall, 1981)以万十字章(纳粹党所用的十字记号)为例,研究了朋克们对该符号的使用,发现他们用万十字章并非因为他们是纳粹分子(事实上他们中的很多人是反法西斯主义者),而是出于对父母的逆反,因为他们知道父母幸存于二战中纳粹对英国的空袭,所以万十字章会让父辈感到强烈的不安。霍尔认为如果连这种充满争议性的符号都能拿来用,那基本上所有的符号都可以通过挪用和改造来实现表达。

“抵抗”一词指的是质疑和挑战社会现有价值的象征性姿态。在女权运动和酷儿运动<sup>②</sup>中,大众媒体上的内容都曾被挪用和改造后拿来质疑父系社会或被表达性别政治。这些抵抗形式的对抗性在于媒介内容被生产与传播开来,并被运用到不以盈利为目的或拒绝为知识产权所限的经济模式中。这些群体的对抗性在于他们鼓励基于平等性、多样性和互惠性的社会结构,拒绝从群体成员身上获取经济利益。这些人的对抗性可以从他们所使用的符号、运动所引发的意义及他们的媒介实践所推动的对文化审查和文化禁忌的反抗上看出。从历史的维度出发,亚文化界定

---

① 朋克(punk)作为一种青年亚文化,最突出的特点是边缘性、颠覆性、批判性,其价值观是“无政府”“放弃”“拒绝”。他们通过音乐、电影、服饰等符号性的文化抵抗,挪用通行的具有团体模式的形体符号形式来体现独特的风格。

② 酷儿运动是 queer 的中文音译,原是西方主流文化对同性恋的贬称,有“怪异”之意,后被性激进派借用来概括他们的理论,含讽刺之意。



了相对于母体文化的身份认同。其对抗性既不同于我之前提到的桑巴舞学校——一种在巴西文化中被标准化了的民间文化生产形式,也不同于我们今天所说的小众文化,因为小众文化也许对于特定的群体来说是独特的,但在创意经济中具有正面评价。

我不太肯定我们所讨论的具有参与文化性质的数字文化是否也和英国的文化研究学派所说的无赖青年<sup>①</sup>或朋克一样具有对抗性(Hebdidge, 1979; McRobbie, 1991),因为早期的文化研究者对于相对亚文化的主导文化或主流文化有一个清楚的认识,但越来越多的研究显示了现代文化的分化以及细分小众社群的兴起(Bennett & Kahn-Harris, 2004; Muggleton & Weinzierl, 2004),也许已经不存在一个统一的主流文化可借以定义所谓亚文化。而当我们讨论细分小众市场时,也许我们所描述的是商业市场中的分类而非文化中的分类。

对年轻人来说,这些小众社群也许代表了另一种选择,这种选择会按照小众社群与年轻人的学校、家庭生活、工作等之间的关系来定义。这些社群的替代性在于它们代表了不同的知识结构、社会地位及声誉或社会规范与价值。有些人也许在家没什么权力,但在网络游戏的世界里却同业领袖;有些人在学校的表现不尽人意,但在网络社区中却被认为是某方面的专家;有些人在工作中鲜少自由,但在网上是天马行空的粉丝小说写手。这些行为的抵抗性并非体现在推翻了什么现有的社会结构,但也许代表了现有社会结构之外的另一种替代性方案,因为数字社群为参与者们提供了面对社会掣肘要生存下去所需的社会资本或自尊。

丹娜·博伊德:我对“抵抗”一词的理解有和亨利一样的源起,此外还

---

<sup>①</sup> 无赖青年(teddy boy)是20世纪50年代中后期起源于伦敦南部的青年亚文化群体,是二战后第一个在全英国范围内产生影响的亚文化群体。

包括了同一研究路径之下发展而来的更现代的一些作品,如对哥特亚文化<sup>①</sup>的研究(Hodkinson, 2002)和对酷儿反公众的研究(Warner, 2002)。但我也会从与技术作品和技术创造者相关的结构与权利的角度来思考“抵抗”。我并不认为技术本身能够预见未来,但技术的创造者们可以——他们可以规整用户行为,使用户接受由技术而定的行为框架。我也乐于见到青年一代能够认识到这种技术带来的规整,并通过重新定位、改变用途等方式来反击既有的技术框架,对抗系统设计者们的预期。

举个例子吧,我乐于看到青少年们能发现 Facebook 推出的新的信息流(newsfeed)算法会导致他们无法看到朋友们所发布的每一条帖子。于是他们想办法克服了这个问题,先不管这个做法对不对。他们在发帖时加入品牌名称或 BuzzFeed 网站链接从而让自己发的内容更有可能出现在朋友的 Facebook 信息流中。所以,我们会看到一些类似“有什么新鲜事吗? #耐克#我好无聊啊”的帖子。他们通过愚弄 Facebook 的算法让自己想发的内容在系统中脱颖而出。我认为这就是一种抵抗的行为,或者说是一种在面临自身权利可能被剥夺的社会技术背景下试图追讨权利和控制的努力。

伊藤瑞子:我也认为“抵抗”体现的是一种关系,当存在一种可察觉的或结构性的主导时这种关系是可预料的。当亚文化被放到主流文化的对立面来定义时就是抵抗性的。和亨利·詹金斯一样,我研究过许多小众的文化形式,但这些文化形式并不具有抵抗性,因为当中不存在对立。环保主义、极客文化、粉丝文化及其他“替代性”的文化运动通常都区别于主

---

① 哥特亚文化作为后朋克(Post Punk)的分支,起源于 20 世纪 80 年代摇滚乐盛行的英国。哥特亚文化受到了 19 世纪哥特文学(Gothic Literature)、浪漫主义和后来的恐怖电影的影响,具有黑暗、神秘和痛苦的意象,同时标榜对个体的重视、互相宽容、创造性、理智、对守旧社会的厌恶以及对犬儒哲学和玩世不恭主义的顶礼膜拜。

流文化,但并非明确地与主流文化进行对抗。例如,在宅男文化中,我不认为他们基于《火影忍者》这样的主流连载作品制作粉丝动漫的行为具备对抗性,但有些年轻女性通过有关宅男文化的另类叙事来挑战现有的性别规范,这在我看来是一种对抗。同样的,我认为许多游戏文化是小众的,具有参与性,但没有对抗性。年轻人反抗父母和学校的权威是文化抵抗,因为那是一种对机构化的权利和不平等做出的反应。同样的逻辑也适用于技术,因为技术能够占据一种结构性的主导地位。

**亨利·詹金斯:**数字化技术并没有让粉丝圈变得更有参与性,但它确实极大地扩展了粉丝圈的参与人群。粉丝圈的参与文化可以追溯到 150 多年前。19 世纪中期的玩具印刷机让孩子们能够通过手工排字来制作通信刊物或其他类型的出版物,这种出版物用我们今天的话来说就是爱好者杂志,例如科幻小说迷出版的杂志。它通过非正式的全国性网络在素未谋面但拥有共同的出版和传播热情的人中扩散开来。这些人中的一部分在 20 世纪早期成了业余无线电爱好者。最早的科幻小说粉丝就脱胎于这些业余无线电爱好者中,所以科幻小说粉丝圈的很多术语、行为和基础设施都来源于全国业余刊物协会<sup>①</sup>。到了 20 世纪 60 年代,这些人中的一部分还为反文化运动中的地下报纸、电台和连环画做出过贡献。他们定义了同时代学生运动中同样可见的参与式民主典型。而 20 世纪 80 年代出现的摄像机和公共电视剧则成了草根文化的生产基地及另类政治的平台。更宽泛地来看,DIY 文化也与起源于 20 世纪 50 年代“垮掉

---

<sup>①</sup> 全国业余出版协会(national amateur press association,简称 APA),最早是由自由出版人自发组织成立的社会群体和机构。在互联网和 BBS 出现前,美国各地的部分作家、记者、艺术家群体就开始制作印刷个人报纸和杂志,并发放给 APA 组织内有共同兴趣的成员。许多 APA 协会成立于 20 世纪 30 年代,科幻小说、动漫、音乐和电影的粉丝们常常通过这样的组织方式来进行交流和分享。

的一代”的反文化相关。这些时代脉动定义了早期的互联网文化——与业余爱好者、黑客、DIY 有关的文化。

我是从粉丝的角度来探讨这个问题的,因为我知道,与这些文化运动相关的每一代人,甚至在同一家庭内部,其文化实践都是基于不同的流行媒介的。而与全国业余刊物协会相关的术语(如 LOL,即 laugh out loud)也在现代数字文化的语言中被沿用。现在,许多群体都想用类似的路径,寻找能够借以表达自身政治和文化观点的传播渠道。

在今天的 YouTube 网站上,我们能够发现各种各样的媒介生产形式,这些媒介生产方式在许多文化群体和亚文化社群中由来已久。YouTube 在功能上为这些社群提供了彼此分享媒介内容的可能性,但人们基于 YouTube 的参与行为并非源自这个网站。YouTube 网站应该被看作是参与文化发展轨迹中的某个点。

对一些人来说,YouTube 就像是一个非正式的、个人化的档案存储系统,被存档的视频能够被相对少的一些人看到。对另一些人来说,YouTube 作为个人品牌推广的渠道,上传视频是为了被尽可能多的人注意到(Banet-Wiser,2012)。对其他人来说,YouTube 作为交换性的站点是在特定的亚文化群体中通过视频制作的方式在群体内部推动成员对话的机制。除此之外,就像尤查·本科勒(Yochai Benkler,2007)所描述的那样,YouTube 和其他的 Web 2.0 平台作为混合的媒介生态,拥有不同目标的(如出于业余爱好的、出于商业目标的、半职业的、社会活动性质的、教育性质的、宗教性质的、政府性质的)媒介生产者能够在这些平台上并肩工作。在这个共享的空间中,媒介实践在不同社群间流动,媒介生产者互相学习、彼此借鉴。

伊藤瑞子:如果说开放式网络化平台是完整的生态系统,那么 You-

Tube就是这个生态系统的有机组成部分,它支持业余的、非商业化媒介生产和分享群体的发展。那些通过开放式网络化平台构建起来的社群允许任何人贡献内容,也给每个人发言权,但有意思的是,新的边界和等级体系正在这些社群中出现。看起来即使是在平面化的对等结构中,人们仍然能找到方法来标示等级和差别。事实上,这两方面是相互关联的。因为这些平台降低了准入和参与的门槛,所以在意共享规则和工作质量的群体需要找到一些方式来说明期待中的参与是怎么样的。结果,非常讽刺的就是在这种情况下形式上具有排他性的社会和文化资本、个人身份认同和人脉资源变得比在传统机构背景下更为重要。在这些平台上,人们通过文化、风格、社交网络等来定义社会归属,要进入某些社群中的精英阶层会比之前在纯市场机制下或在更为透明的机构层级或等级系统下更难。这是参与性社区定义群体成员与非群体成员的新危机之一。

我曾将宅男文化或以日本流行媒体为中心的粉丝圈作为研究案例(Ito, Okabe & Tsuji, 2012)。当长久以来一直存在的粉丝圈进入数字时代后,有趣的事情发生了。我们看到由于海外动漫粉丝的数量扩张成就了国际性的亚文化——就像克莱·舍基(Shirky, 2006)所描述的,一个小众化但巨型的(mega-niche)市场。这在很多方面都扩充了受众基础并丰富了粉丝圈文化。对于美国的动漫迷们来说,过去要看到日本的动漫作品并非易事,要成为粉丝圈的一员更是难上加难。但现在在有线电视和网络上就能看到日本动漫,所以美国的日本动漫迷们也能轻易了解到以往只有圈内人才能了解到的内容。而这也意味着那些资深动漫迷们要发展出新的方式来标示他们的亚文化资本,从而将自己与那些新进的、年轻的、资历更浅的动漫迷们区分开来(Ito, 2012a)。同样的道理,资深维基百科人强调要维持词条的质量标准(Swartz, 2006),改变游戏的玩家和开

源软件编程人员会重视自己的声誉(如 Kow & Nardi, 2010; Lakhani & Wolf, 2005; Weber, 2005)。即使是在非常公开的、准入门槛非常低的参与性文化中,人们还是能够找到方法来进行区分以维持地位,这些方法显得尤为重要。

**丹娜·博伊德:**你所举的例子突出了这些实践行动的亚文化根源,换句话说就算只是一小群人(如粉丝)也能创造出深入参与的方式。我认为能拥有这样的参与空间是值得庆祝的,但是将这些小众行为变得主流化是否有意义呢?当这些行为失去吸引力或变得很平常后,我们会得到什么?又会失去什么?我们喜欢的那些参与文化的组成部分在进入主流文化后是否能够得以保留?或者说,它们是否会以令人不适的方式被扭曲?技术是否能够驱动参与文化?在此过程中是否需要特定的思维方式?我认为像 Facebook 和 YouTube 这样的网站能够为参与文化的践行者们所用,但是这些网站上的参与行为,包括用户生产内容(UGC),很大程度上不过是媒介化的社会性的一种表现形式。

**伊藤瑞子:**这些概念的亚文化根源对于说明如粉丝和世界之间的关系是极其重要的。但我并不认为参与文化中只有与亚文化相关的才是有价值的,特别是在教育领域中。对于学习来说,最重要的是出于共享的目的而进行的创作和贡献,而非文化本身是主流的还是亚文化。

所谓的主流文化中也存在参与性的元素,这一点值得我们思考。亨利曾研究过基于广泛受众基础的商业媒体内容如《美国偶像》节目的粉丝圈。目前我的团队成员正在进行的有关男子流行歌唱团体 One Direction 的粉丝研究也很有意思(Korobkova, 2013)。此类粉丝圈中的参与性元素也许会逼退自上而下的出于商业定义的受众参与,但即使它们呈现出参与文化的元素,我还是不能肯定这样的粉丝圈是否具有对抗性,甚至替

代性。

亨利·詹金斯:我想说两点。首先,你说得没错,主流媒体正在不断吸纳参与性的实践方式,希望能够借此加强粉丝的参与和互动。所以,那些曾经被认为是替代性的文化活动正在逐渐进入媒体行业经营的主流逻辑。为《美国偶像》节目投票并不是一种抵抗性的或替代性的参与形式,这种参与行为其实是被高度地自上而下地管理着的。

其次,在这些主导的或主流的参与实践中,仍然有一些参与形式能够为所服务的不同利益提供空间。例如在《美国偶像》节目的进行过程中,曾有一群专研技术的人想弄明白投票过程中是否存在舞弊行为。还有一个更对立的群体“Vote for the Worst”设法为那些唱得不好的歌手投票,使得节目制作人不得不让这些人在舞台上留更长时间,从而削弱了福克斯电视台的商业利益。即使这些人将精力花在了《美国偶像》这样的高收视率节目中,他们仍不是主要的或主流的粉丝群体,也不是完全意义上的对立群体。我们也许可以将这些人形容为一个破坏性的或批判性的群体,但他们确实在商业文化中开辟出了一小片服务于自身利益的空间。不论参与文化如何越来越多地被融入主流实践中,只要它还具有真正意义上的参与性,那么,为其他的不那么主流的利益群体服务的空间就不可能被完全关闭。

### 向更具参与性的文化前行

丹娜·博伊德:参与文化的能量不可小觑,但是有关社交媒体的论述通常会强调技术作为机会平等的平台,并假设每个人的声音都可以通过

这些平台被听到。在我看来,这种说法是具有欺骗性的。真正意义上的参与需要具备以下条件:(1)主观能动性;(2)能够很好地理解社会现状从而有建设性地进行参与的能力;(3)高效参与的技能;(4)能够形成受众基础的广泛联系;(5)用以处理负面反馈的情绪复原能力;(6)一定的社会地位以保证公开表态后无须担心后果。参与的壁垒不是技术,而是在精英管理话语中常被忽视的特权。技术确实为一些人,特别是那些被边缘化但自我赋权的人们打开了新的大门。但是也必须认识到技术还强化了其他形式的不平等,而这些不平等让某些人更难参与进来。

亨利·詹金斯:对,这也是我为什么越来越把参与看作是关系性的而非绝对化的原因——与其说这有关差别,倒不如说是有关程度。是的,所有的文化在某种程度上都是参与性的,但是一种文化中的等级制度越明晰,这种文化的参与性越低。我们今天所讨论的更像是一种朝着更具有参与性的文化的转变。假设我们已经生活在一种全然参与性的文化中,我们不妨将参与文化看作是一个典型、一种我们正在共同努力实现的社会结构、一种对更好的文化构型的理想。在现阶段要实现全面参与,在社会与技术方面仍然存在障碍。

在向更具参与性的文化前进的过程中,我们要承认各类不同的团体正在为了获取更大的文化生产与流通的权利进行抗争,要承认目前仍有很多人无法实现有意义的参与,也要承认我们作为研究者对于“参与”一词仍有很多不能确定的地方。还有一种风险就是我们文化中具有参与性的部分也许无法幸存下去。

即使新媒体平台在功能上支持我们发展更具参与性的文化,在使用过程中我们仍然面临各种约束,或者说这些平台设置了一些障碍让人们无法轻易实现平等而有意义的参与。这种新的参与文化是具有渗透性



的,这就意味着媒介可以在社群间流动,且这种流动会带入一些从未与该社群有过接触的新人。这也就是丹娜所说的情境崩塌,其结果常常会导致严重的冲突,使一些人被边缘化,而群体中的主导人士会享有更高的关注度。迄今为止,我们还未发现能用于处理这些情况的完善的规则或共同的价值观,或许永远都不会有这样的规则或价值观出现。对我来说,发展参与文化需要致力于不断克服各种参与鸿沟。

### 风险在于何处?

丹娜·博伊德:我热爱参与文化的理由之一就是它改变了控制的核心并动摇了权力系统,但我并不认为参与文化本质上就是民主的。新的权力源、地位源和控制源不断出现并引入了新的不平等形式。而这对于那些权力地位被削弱的人来说是一个迫切需要关注的问题,特别是当新问题不断出现时。当愚弄我的社会人士想让我对现实竖中指时,我知道社会的无序状态未必是好事。我也会反省参与文化对个人、社区和公共生活可能造成的负面结果,如因未经核实的错误信息广为传播而引发的误导、操纵或恐惧及在此背景下激增的仇恨言论与其他严重的后果。但这些问题并不是参与文化所独有的,一个最简单的例子,3K党及其鼓噪宣传就早于参与文化出现。我想说的是参与文化是一体两面的。我对参与文化充满信心,因为它潜力无限。我不希望人们因为参与文化可能引致的负面后果而认为参与文化不应该存在,也不希望人们对参与文化盲目乐观而忽视了其黑暗面。人们需要承认参与文化的丑陋面,以确保反对者们不会借此扼杀参与文化的潜力。

伊藤瑞子:参与文化是与网络文化有关的价值体系中的一部分,这套价值体系中还包括了透明、公开等价值观。虽然我们都看好参与文化的未来,但我们三人在这场学术讨论中仍然有各自不同的观点。我乐于听到不同的声音,如“看,这是透明性的受限之处,这是参与的负面结果”。我并不认为这些声音是带有敌意的,也希望参与文化的正面意义能够成为我们的理想。即使存在代价和无法预知的后果,伴随着参与文化价值观而来的能动性、包容性和可及性仍意义非凡。

丹娜·博伊德:我同意。那你觉得,如果我们不发展参与文化会有什么损失呢?

伊藤瑞子:我们已经经历过非参与性社会系统,其核心问题之一就是文化生产和发布上的不平等,而这与社会和政治赋权紧密相关。当只有精英阶层能生产知识和文化时,就会形成历史上基于社会经济地位和种族等的社会分层现象。这意味着某些人无法对公共生活和文化做出贡献,也很难在社会中找到让自己满意的位置。在教育领域中对此的体现就是,那些特权阶层的年轻人有更多机会参与那些有影响力的文化生产和与机构化的权力财富相关的公共活动。他们自身的价值能通过在学校成功或通过参加体育、艺术及其他兴趣领域的丰富活动得以实现。虽然所有的年轻人都有主观能动性和自己的声音,但不是每个人都有机会在更广阔的公共舞台上实现自己的能动性。这种不平等也许就能通过参与文化和网络文化得以解决。

亨利·詹金斯:对我来说,参与文化的价值与两个核心概念有关。这两个概念可能听来空洞,且因为被过度使用而变得乏味,但它们也可能是我们需要为之奋斗的最重要的事。这两个概念,一个是民主,一个是多样性。如果所有的公民都能够在他们的社会中拥有发声的权利,这会导致

社会管理上的根本性转变。而保证所有公民的声音都能被听到是在全球化的社会中保证多元性的有效机制。这也是我极为重视且一直努力想要通过参与性实现的东西。我们要如何保证公民在能够影响他们生活的社会决策中享有更大的发声权？又要怎么才能让拥有不同背景和观点的人愿意倾听彼此的意见，并从中获益呢？

现在的我们正处在一个转变的节点上。在网络化的文化中，传播容量正在不断扩大，但是我们缺乏历史经验，不知道如何负责地、建设性地对此加以利用。转变往往伴随着巨大的破坏性。这让人觉得困惑，也有可能带来道德困境，我们到底该如何使用这种力量？对此，我常引用《蜘蛛侠》漫画中本对他的侄子彼得·帕克(Peter Parker)所说的话：“能力越大，责任也越大。”

我们应该发展个人道德和集体道德，应该通盘考虑我们的沟通行为所具备的含义，应该夺取错误信息和恶意言论的话语权，应该让彼此压制的群体开展对话。参与文化本身没有好坏。即使我们的出发点是善意的，也还是可能犯错。有人在滥用这种刚刚兴起的自由，有些团体仍然无法实现有效沟通，这看起来一团糟。在前进的路上，我们该做的是去思考那些难以回答的问题，去面对所有的好与坏，去挑战所有的不平等与滥用行为。

令人遗憾的是参与文化的批评人士总是对参与社群的自我管理功能展开负面解读，且会用到与“自由”相对的“公开羞辱”“强制性参与”“监视文化”等词句。当然，参与社群的有些规则能够体现特权，我们需要对此进行批判性地审视，但我依然觉得共享性的道德规范也许能够保证一种文化，在这种文化中既尊重多元参与者们的贡献，也能推动团队朝着共同的目标前进。鉴于革新政治在某种程度上总是建立在共同利益的基础

上,如果将个人主义定义为自由唯一的来源会是十分危险的。这看起来是一种循环论证,因为对于新古典自由主义的批评往往建立在将社会看作是自我本位个体集合的信条之上。

**丹娜·博伊德:**我完全同意你将多样性和民主作为发展目标,但你似乎暗示了另一种紧张氛围的存在。一方面,人们应该全然投入公共利益;但另一方面,超级个人主义往往与集体叙事背道而驰。在 Web 2.0 初,爱丽丝·马威克(Marwick,2013)调查了科技业人士的修辞和行为模式,她认为那些植根于参与文化科技的价值观来源于精英化、自由论和新自由主义信条。换句话说,科技是用来为个人赋权和肯定个人价值的,而代价就是牺牲公共利益。这样的例子很多,如 YouTube 的口号“Broadcast Yourself”。这个口号的重点是对个人及其自我表达权利的肯定,不论这种行为会否影响到他人或公众。技术聚焦于参与,而这种参与是通过表演而非倾听实现的。

**亨利·詹金斯:**许多自我描述为参与性的媒介平台不鼓励发展任何对于文化生产的集体理解。像 YouTube 这样的网站为多种亚文化交汇提供了平台,在这里每一种亚文化都带入了自身的媒介生产实践(Burgess & Green,2009),并从其他亚文化中学习。但正如 YouTube 网站上那些毫不留情的多元化的评论,YouTube 本身并不创造身份认同或共同的价值观。对很多人来说,似乎无须任何投入就能与参与者们建立长期的关系。也有学者认为视频博客已经开始兴起为一种具有强社会关系且能体现集体利益的参与性社群(Lang,2014),但视频博客这样的社群是否起源于或被绑定于 YouTube 这样的平台尚无法得知。很多视频博客

是由草根博主和各类媒介内容制作团队完成的。在如 VidCon<sup>①</sup> 这样的网络视频交流大会上,一些 YouTube 博主组成小组合作制作视频,以期在民主、政治、经济及文化方面实现更大的目标。所以,YouTube 在某种程度上是多变的。对于许多人来说 YouTube 就像一个广播频道,是他们观看和推广视频的地方。对这些人来说,他们和 YouTube 的社区性无关。

丹娜·博伊德:我也认为共存的规范能在社会中形成共同的愿景,且这是能够通过科技实现的,但许多广泛使用中的技术系统让人们难以超越已被狭隘定义了的世界。我觉得 Twitter 上的热门话题很有意思,因为这些热门话题能让人们接触到自身网络之外的话语和世界,但也有可能会适得其反。例如,2009 年美国 BET 颁奖典礼<sup>②</sup>期间, Twitter 上所有的热门话题都是有关非洲裔和少数族裔明星的,而出人意料的是这当中有许多白人 Twitter 用户对黑人明星外表进行的具有种族主义性质的评论。这些白人用户不习惯在 Twitter 上看到黑人,他们的回应方式不是寻找彼此的共同点,而是宁愿活在自己的世界里发表仇恨言论。如果今天每个人都把自己关在封闭的社群中,只愿意看到自己想看的内容,只参与那些符合自己价值观的话题,会怎样? 我们该如何让人们理解文化差异? 如何让人参与到那些与自己迥然不同的社群中?

---

① VidCon 是世界上最大型的网络视频交流会,从 2010 年开始在南加州每年定期举办一次,每次为期三天。VidCon 聚集了世界上成千上万的网络视频爱好者、创作者以及行业代表,参与人数每年呈指数级增长。这个由 YouTube 主办的“视频行业嘉年华”不仅带动了整个在线视频产业的发展,还代表着全球视频行业发展的最新动态和趋势。

② Black Entertainment Television Awards,专为非裔和少数族裔美国艺人设立的奖项。

## 网络化的个人主义

**丹娜·博伊德:**我希望网络能够促使社群朝着更健康的方向发展,但网络似乎也在推动自我中心主义的发展。巴里·威尔曼(Wellman, 1999)提出了“网络化的个人主义”(networked individualism)这个概念,他把这一概念与传统的社会结构如等级化的机构、家庭、邻里和同侪对立起来。与早期的技术旨在将人们按组群分类不同,许多社交媒体工具允许人们培育自身的网络关系。我在 Twitter 上的网络与你们的不同(也许存在重合),这让我有机会来定义自己所属的社群,这超级方便,却也非常自恋。当每个人都活在个人化的世界里时,所谓公共由什么构成?如果技术工具引导我们朝着个人主义的方向发展,这是否危及公共利益?

**亨利·詹金斯:**我同意你的观点,技术话语通常强调个人主义。新古典自由主义与人人为己的观点紧密相关。但如果我们回头看粉丝文化,它强调内容的集体所有权、共享经济与集体身份认同的形成。许多参与文化的传统形式中包含了对集体利益的关注及相应的价值观——回想一下之前我提到的祖母做的缝纫及在此事中获得来自社区的互助。我并不想将之过度浪漫化,就像我承认在参与者中存在结构性的不平等,但就参与本身而言,至少在那些认为自己属于这个社群的人身上是存在共同伦理的。网络并不只是简单的个体集合,而是围绕共同的目标和价值观形成的事业。作为网络中的一员,我们即使是为了从社群中获取价值,也要学习如何与他人一起工作,并协助他人实现目标。

**伊藤瑞子:**人们能够以个人的、自恋的方式来使用社交媒体,但我想

问的是社交媒体作为工具是否能够决定价值体系？这就回到了我们之前讨论过的问题——对我来说，参与文化由共同的文化、实践和目标定义，它并不只是简单的工具或平台。所以，当我们推行参与文化或推动特定的价值体系时，我们想做的不是推广社交媒体或某个特定的平台。Twitter 可以是非常个人化、自我中心的，也可以作为集体行动的工具。

我们该指责的不是作为工具的技术，而是人类没有按照自身的价值观来很好地对技术加以利用。技术内部存在嵌入的价值观，而这些价值观来自创造技术的人及利用这些技术来实现各种社会结果的人。

**丹娜·博伊德**：我并不认为科技迫使人们往个人主义的方向发展，但确实许多重要的社交媒体网站其设计的初衷会让人在想法上变得更以个人为中心。这些网站上也有组群和合作，但通常是网站的次要特征，属于事后追加的想法。人们能够利用这些社交网络去激励他人，但其缺省属性仍然是自我中心的。这些工具创造者们的逻辑依然有关个人赋权。

**亨利·詹金斯**：对我来说，“网络化的个人主义”这个概念中存在矛盾，即使我能够理解那些批评，即与以往的网络相比，某些社交媒体平台会促成以个人为中心的网络出现。我之所以要提到皮埃尔·列维有关集体智慧的研究(Levy, 1999)，是因为我觉得他在集体主义和个人主义之间找到了平衡，而这种平衡对网络社会意义重大。皮埃尔·列维认为每个人都需要展示自己的特长和声音，从而为共同的知识和文化生产做出贡献。他驳斥了集体化的文化必须要有集体化的思想这一观点，这种观点认为集体化的文化中每个人都要用同样的方式思考并拥有相同的想法。相反，他认为多元化才是知识社群的核心价值所在——贡献越多元，社群能够拥有的对于问题的解决方案就越丰富。多元化中包含了探索个人热情、发展个人专长的关注，也包含了共同目标的确立及在分享知识、

重视多元性和管控传播信息质量基础上发展道德框架的强烈关注。由此而来的结果就是在个人和社群之间、在个人化和社会化之间的平衡,这种平衡也许在实践中难以实现,但代表了共同的希望。

**伊藤瑞子:**将个人与集体对立起来是西方式的偏见,这会阻碍有关社会变化的具有创造性的对话的开展。作为一个在文化上更偏日本化的人,我不明白为什么在集体实现中必须牺牲个人。难道不是只有当社会作为整体能有所发展时,我们作为社会的一分子才能更好地蓬勃发展下去吗?如果不为社会文化和社会共同目标贡献力量,我们作为个人怎能成功呢?难道系统变革不需要集体性的贡献吗?

我们生活在一个有趣的时代,社会潮流正在推动人们跨文化地认识一些概念,如蜂群思维和网络化智能,在这些概念中个人和集体是不可分割的,这种观念甚至开始渗透到认为个人利益与集体利益天生就具有冲突性的美式思维方式中。真正的挑战不在于简单地指出人类是互相联系的且人类正在共同建设文化与社会这一事实,而在于我们还有更多事情要做。我们需要正视风险——一方面,现有的集体与现存的社会权利与社会差异来源有关;另一方面,伴随着新的遭遇而来的更多是保守的或防守性的改变。

**亨利·詹金斯:**鉴于伊藤瑞子刚刚说的这些,我想回过头来说说如何向“朝着更具参与性的文化”前行。在过去的20多年中,我们已经在发展新的社会和技术结构方面实现了巨大的进步,这种新的社会和技术结构能够支撑合作并支持多元分散的公众的创造力。我们正在推动能够帮助个人与团体掌握参与所需技能的教学实践。越来越多的人认识到基于文化生产与文化流通的方式进行参与是具有积极意义的。但是,前行的道路并不平坦。在技术和技能获取方面仍然存在许多不平等,社会中仍有



许多(政治的和经济的)力量希望能够遏制大众的参与意愿或将大众的参与意愿变得商业化。正如丹娜所说,在技术实现和互联网公司策略中仍有鼓励个人化而非集体化的方面,这说明我们仍然不太懂得如何去处理网络文化的多元性。

## 第二章 青少年文化与实践

丹娜·博伊德:熟稔新媒体技术似乎是年轻人的专长,他们仿佛一生下来就精于此道,但人们似乎很少去思考这些“数字原生代”是如何体验新技术的。“数字原生代”的叫法及更广泛的“代际”概念似乎模糊了青少年实践中可能存在的细微差别。不只有年轻人在使用新技术,但移动媒体和社交媒体让他们以前所未有的方式彼此联结。鉴于青少年们的社会流动性和主观能动性已经越来越受限,这一点就显得尤为重要。成年人并没有意识到青少年是如何使用技术来进行联系、学习并实现公共参与的。同时,当把所有族群的年轻人都混为一谈,并将科技视为一种必然趋势时,成年人会忽略正在成长起来的青少年在实践中的多元性。我们需要理解不同族群的青少年在新技术使用中的差异,就像我们需要理解年轻人与他们的长辈在这方面的差别一样。

青少年文化是一个现代概念。“少年”这一概念起源于19世纪晚期。当时的心理学家斯坦利·霍尔将“少年”作为儿童与成人之间的一个过渡性阶段进行了区分(Hall,1908),基于思想状态而非生理状态将这一年龄

组定位为一个特定的阶层。霍尔知道这项研究有政治后果,也注意到基于他的研究道德改革者们呼吁保护之前被认为是“年轻的成人”的“少年”,避免他们过早沦为劳工。在此影响下,童工得以根除,义务制的中学教育出现了,青少年文化日益兴起。

20世纪40年代晚期,世界上的许多地方正在努力从二战中恢复而无暇他顾,但美国商人却在青少年身上看到了商机。这个年龄段的孩子在二战和大萧条中历经贫困,此时他们的父母希望能够对他们做出补偿,给他们困难时期得不到的东西(Savage,2007)。一个新的商业营销术语“teenager”(十几岁的青少年)应运而生,与父母同住的十几岁孩子们作为青少年群体中的一个子集成为特定的营销对象(Hine,1999)。

贯穿整个20世纪,青少年文化与实践不断发展。在此过程中出于经济或社会目的,青少年始终被作为一个特定年龄段的群体加以区分。在很多记者和政治家的口中,青少年被想当然地认为是叛逆的麻烦制造者或天真而脆弱的人。20世纪的父母们既害怕这些孩子又为他们担心(Valentine,2004),这与今天我们的社会对青少年媒介实践的态度非常相似。

虽然在青少年这个概念出现前,道德恐慌就早已存在,但在20世纪中期到晚期青少年是道德恐慌的焦点所在(Springhall,1998)。毒品、性和音乐被认为是问题少年的恶行,媒介消费也被暗示为其中之一。漫画书是否在道德上站不住脚或电子游戏是否会让孩子们产生暴力倾向已经不是那么重要了,重要的是父母们因为被告知任何新兴媒介都会毁掉他们的孩子而内心恐惧,且这种恐惧不断繁衍。

正是在此背景下,我们需要更进一步研究青少年如何使用互联网和新技术。许多东西都是被人为地加诸于青少年身上的,这使得关于他们

正在做什么和为什么这么做的讨论变得异常困难,而在缺乏观察的前提下这常常会与他们该做什么或不该做什么混淆起来。青少年极少被认为是值得具有能动性的,虽然对他们的评价常常基于他们选择做什么。这也为维护家长制作风和限制青少年行为提供了正当理由。

在这本书中,我们三人共同面临的问题之一就是人们对于青少年和技术的看法与我们通过研究看到的似乎有所不同。与很多其他问题不同,人们认为自己对青少年多少有些了解,因为他们曾经年少或他们的孩子正好处于这一阶段。而事实上,我、伊藤瑞子和亨利·詹金斯在对有关青少年的研究的过程中,往往需要把自身的经历与我们正在研究的这些年轻人的经历区分开来。

在青少年社交媒体参与的研究中,我希望了解当技术变得稀松平常时,十几岁孩子的日常生活是什么样的(Boyd, 2014)。我自己是第一代有机会在十几岁时接触到互联网的青少年,我的网络使用被代表早期互联网文化的极客所影响,因为我自己正好就是这种人,所以我在当中游刃有余。但是,作为研究者,当我在20出头的时候去研究那些十几岁的孩子时,很明显的一点就是当时大部分青少年所处的网络环境与我自己在十几岁时所经历过的并熟知和热爱的那个网络环境已经不同了。

如今,美国十几岁孩子的主流媒体实践对我来说如此陌生,所以我决定研究一下。在我个人的生活中,兴趣爱好主导了我对朋友的选择和关注,我常常很难找到归属,也很难变得像今天的青少年那么酷。我知道要理解这些十几岁孩子的日常生活不能基于对自己年少日子的重新想象,这项研究从一开始就是全新的人类学练习。虽然十几岁的孩子老是在取笑我老,但更让我挣扎的是常常会遇到成年人因为我比他们年轻而不认可我的努力,认为我对青少年的研究是带有偏见的。作为一个学者,就是

这种尴尬的境地让我觉得应该退一步来考察形成对青少年理解的历史背景。

我、伊藤瑞子和亨利都在各自试图更好地理解技术、青少年实践与青少年文化之间的关系，也都在尝试着从自身作为学者、父母和曾经的青少年的角度来看待问题。作为学者，我们知道自己的研究角度未必全面，只能靠勤奋地工作来弥补自身知识中的缺憾，同时因为我们的研究结果与有些人的个人经历、假设或恐惧无法产生共鸣，我们常常需要面对他人的公开反对。更重要的是，这种沟通和传播上的挑战促使我们不断地去努力，以期让我们有关青少年的研究能更广为人知。我们是青少年的支持者和守护者，但偏偏很多成年人只把青少年看作是无知而脆弱的孩子。所以，我们想要讲述青少年故事的决定在本质上是激进的，甚至在某些人眼中是旁门左道。

## 社交媒体与青少年对自主权的追求

亨利·詹金斯：丹娜建议我们每个人都想想自己研究这个题目的初衷及研究脉络。我出生并成长于数字时代之前，上大学时我用的还是穿孔卡来作为早期大型计算机的信息输入设备，所以我是名副其实的“数字移民”，但我总觉得“数字移民”这个说法是有问题的。

我对青少年和新媒体的关注有两个源起。

第一，我儿子是伴随着数字技术的急剧发展和日常化而成长起来的。作为一个父亲，我看着他在网上和同龄人讨论社会问题，也看到他的老师们是如何拙劣地做出回应，如何想方设法地保护这些孩子却因此忽视了

互联学习的教育益处。例如,学校的图书馆管理员试图在午休时间只允许学生使用教育软件而严禁玩游戏,进而错失了游戏对学生创造性学习的促进作用。我曾经去过一所学校,并考察了他们对学生使用互联网的管理办法。校方对互联网的态度一开始是防御性的,他们把互联网看作是应该控制的问题而非可以利用的资源。我儿子在一所充满改革意识的私立学校里求学,那里的老师和校长在学生使用互联网问题上颇感矛盾。一方面,他们希望能够给青少年提供一个有自主权的空间让他们自由地在网上发表意见,但提供的这个空间究竟应该有多大呢?另一方面,考虑到自身的责任,他们想对青少年的网络行为进行管理,但究竟应该管到什么程度?

第二,我是麻省理工学院一个学生宿舍的舍监。麻省理工学院因其多元化的亚文化表达而闻名(从哥特亚文化到游戏亚文化,当然最知名的就是极客)。在这里,我看到年轻人广泛使用并充分享受数字技术,并将网络工具和数字实践融入到生活和工作中的方方面面。由此,我认识到,因为害怕技术和文化变革可能引发道德恐慌,许多成年人正在关闭那些对于青少年来说意义重大的机会之门。

**伊藤瑞子:**我开始使用技术的时间在丹娜和亨利之间。我对于网络文化最早的记忆是高中时期在我哥卧室里用他的第二代苹果电脑和声耦合调制解调器拨号使用 BBS 的场景,那时还没有严格意义上的万维网。我们这一小撮孩子就这样存在于那个大人主导的 BBS 文化里。科技为我们靠近成人世界和社会权力提供了前所未有的便利。我哥伊藤穰一在十几岁的时候开创了他的第一家科技公司,在他的帮助下日本第一个商业互联网提供商成立,现在他是麻省理工学院媒体实验室的董事。我不认为自己是极客,但因为一起长大的哥哥和后来的丈夫的缘故,极客对

我来说既熟悉又陌生。读研究生时,我遇到了我丈夫斯科特·费雪,他是增强现实和虚拟现实领域的先行者。如果不是因为好友和家人都在这些领域且给我提供了很多关键信息,我大概也不会开展数字和网络文化方面的民族志研究。从早年玩电子游戏和 BBS 开始,我就喜欢观察网络发展和数字文化,但也会批判性地进行审视。现在我自己也成了两个十几岁孩子的母亲,但我依旧很享受自己这种无限接近但始终未到达的状态。

我与技术结缘的经历让我对年轻的极客是如何站在前沿地带去定义新技术和新的文化形式与社会实践行为非常感兴趣。一开始,我关注的是具有典型性的站在数字文化前沿的游戏玩家和游戏粉丝,后来我更多地考察了多元化的青年创新。我在东京进行博士后研究时,日本国内正好开始大范围地使用手机短信和视觉传播,而十几岁的女孩子是当中的主导力量。虽然我一开始去东京是为了研究游戏文化,但注意到这个现象后,我开始研究女性的手机文化,进而考察了女性主导的科技创新。现在我的团队正在一门心思地研究与日俱增的青少年在线亲密团体,从热爱编织的人到专业拳击粉丝,他们中的大多数团体在文化上都与早期的在线极客社群相去甚远。

我不会忽略青少年文化与实践的黑暗面,但更看重其中的理想主义、热情和创造性。青少年当然不完美,但确实需要认识到大人们常常会不合理地剥夺青少年的自由与声音。虽然年轻人缺乏财权、组织权和其他资源,但我相信科技能够为他们提供形塑社会和文化的空间。

**亨利·詹金斯:**当我们讨论数字媒体的早期亚文化使用时,我们关注的往往是第一代数字青年自行创造的文化。那些急切地想找到替代性渠道来进行社会联系和个人表达的年轻人,往往是最不为现行的机构实践所服务的人。面对现实吧,公立学校以及大部分私立学校,在对待那些与

大部分孩子不同的,特别是那些古怪的、智力超群的、善于钻研但不懂与人交往的怪才们以及那些来自与周边差异性较大的文化和种族背景的孩子时,往往是极具破坏性的。根据法律规定,这些孩子必须上学,但他们在学校常常遭受霸凌,他们的社交生活中也充满了排斥和羞辱,他们很难找到能分享热情或兴趣的同伴。我回忆自己的高中时代时,常常想起当时经历的孤立、疏远和尊严缺失。我希望互联网能够帮助青少年找到分享兴趣的人,不论这个人身处地球何处。这种情况在我儿子身上发生了,当他觉得在学校被同学孤立时就会在网上的兴趣社群中寻找朋友。他通过世界摔跤娱乐聊天室认识了一个女孩儿,那个女孩儿住在内布拉斯加州,他们通过网络维持着恋爱关系。另外,他还通过网络和一个住在澳大利亚的年轻人交上了朋友。

**丹娜·博伊德:**这和我自己十几岁时的经历很相似。当时我把互联网看作是上天给我的恩典,因为它让我能够逃离那个小镇,与世界各地的人联系起来。与网上陌生人联系的经历塑造了我的性格,一些陌生人帮我更好地了解有关性别的问题,一些则帮我更好地理解政治。和很多那个时代成长起来的人一样,我觉得互联网的广泛使用也许会让所有网民都拥有那样变革性的经历。但在我早期的田野调查中,最让我吃惊的就是大部分上网的青少年似乎都无法逃脱自己的家庭背景。

**亨利·詹金斯:**许多年轻人一直都在使用社交媒体,把社交媒体作为实现在学校和社区之外与更广阔的社群进行联系的方式。利安娜·甘伯·汤普森(Thompson,2012)在研究中曾采访过很多参与美国自由运动的年轻人,他们中的一些人还参与了自由党的媒介、行动主义和参与政治项目,该项目的目标是找到并定位那些能够有效提升青少年政治参与与公民生活的组织和网络。虽然在当下的年轻人中自由主义的价值观有所发



展,但许多持自由主义观点的年轻人并不知道在自己的学校里是否有想法相同的人,也缺乏交通或其他资源去参加那些自由主义者的会面。许多人描述了他们在网上找到其他自由主义者并终于意识到自己不是疯子的经历。很明显的一点是所有的青少年,不论是主流还是异类,都开始被网络世界所吸引,但以社交媒体为例,这些平台上某些功能更易于被主流之外的年轻人所开拓,而其他功能更大程度上只是高中文化的简单延伸。

## 网络时代的老与少

亨利·詹金斯:我常听人说互联网是第一种年轻人能够早于他们的父母掌握的传播技术,但我并不认同这一说法。19世纪的业余刊物协会多由当时十几二十出头的人主导。20世纪早期业余无线电运动的发展也得益于青少年参与,很多广播站就是童子军建立的。当时有很多漫画都描绘了成年人在尝试回答他们的孩子提出的关于无线电的问题时感到害怕和难堪的场景。而当美国联邦通信委员会想要限制业余爱好者的电波接入权时,他们宣称“那些还穿着短裤的男孩”滥用技术来对大人们搞恶作剧,并以此来全球化,对电波接入权的限制。最早的科幻小说粉丝圈在很大程度上是由青少年发起的,后来他们出版自己的科幻爱好者杂志,组织科幻爱好者聚会,并最终成为第一代职业科幻小说作家、经纪人或出版商。年轻人之所以会被这些草根媒体实践所吸引,是因为他们希望能在大人的照管和社区的限制之外找到自由空间,找到与自己世界观相同的朋友。这并不是一个“天然会发生”的现象,我们需要了解年轻人生活中面临的约束,在此基础上去思考这个玩家为何会出现。年轻人一向乐

于尝试新的传播实践,也常常需要针对大人的管理或入侵意图来保护属于自己的社群,而这往往会激起因为新型表达媒介的出现而引发的道德恐慌。

**伊藤瑞子:**年龄是当今社会中最自然的压迫形式之一。相比其他的结构性压迫形式如种族、阶层和性别,年龄压迫在各种文化中都存在且极少被质疑。持续的代际矛盾和道德恐慌很好地说明了这种断层线的韧性。从社会开始以年龄为界限将年轻人与年长者进行区分以来,年轻人总能找到办法去抗争。

随着电子媒介的出现,以往能够保护青少年远离成年人世界的分界线已经逐渐被腐蚀。约书亚·梅罗维茨(Meyrowitz,1985)考察了电视如何让成人世界在儿童眼中越来越清晰以及这种变化在文化上的意义。今天的社交媒体和移动媒体作为这条媒介发展轨迹线上的一部分,让青少年有机会接触和参与成人世界,并给予他们像成年人一样的自治权和隐私权。我们毫无意外地看到今天造成代际紧张的原因很多都与社交媒体有关,因为青少年正在重新设置成年人认为合理的在社交网络上的曝光度和公共行为。

**亨利·詹金斯:**梅罗维茨探讨了童年的流失,他认为是电视让青少年过早地接触到了那些一度只为成年人所独享的知识和体验。他担心早熟会破坏孩子的天真,他们将不再尊重长辈,因为成年人在电视剧中显得愚蠢又好斗。另外,梅罗维茨认为过早地接触成人信息会破坏青少年在家庭中可能获得的安全感。反之亦然,虽然数字和移动技术为青少年创造了更多的自主空间,但也可能让他们的社交生活在父母眼中越发一览无余。各类针对青少年网络使用的成人监管被解读为正确的教育方式,父母认为需要对子女的网络行为进行监督。结果这些父母看到今天自己孩

子的社会化过程与自己的经历大相径庭,这些孩子的社会化过程不再依赖面对面交流而更多地通过计算机媒介沟通实现。今天的大人也与过去不同,他们无须监管孩子在操场或游乐场上玩什么、上学路上聊什么、逛街时说什么、约会时干什么,因为 Facebook 可以将青少年生活的方方面面都开放给父母、老师和其他成人,接受他们潜在的密切关注。这与梅罗维茨所描绘的场景相反,成年人即使不在现场,也能时刻观察青少年的所作所为。

丹娜·博伊德:梅罗维茨的论断也提示了成人如何从新的角度来思考青少年实践。从社会能见度或了解他人生活的角度出发,当在一种文化中父母监督作为社会规则存在时,互联网的出现让这些父母有更多的机会关注孩子的行为。正如父母能通过网络了解孩子生活的细节,青少年也能通过网络看到彼此的生活。在社交媒体上,人们有机会看到那些与自己截然不同的人并与之互动,这意味着青少年能够通过直接而非抽象的互动接触到新的想法和不同的人。有人认为这是好事,但很多父母不希望他们的孩子接触到不同背景下成长起来的孩子。父母希望能够实现的对孩子生活的控制程度事实上随着新媒体的发展上升了。

这种社会能见度即使只是在小范围内也会让人际互动变得更为复杂。通过技术互动往往会留下痕迹,而父母有时候会带着恐慌的情绪割裂式地看待这种互动。朋友间的一点小争执可以被理解为霸凌,歌词的隐喻性使用会被一本正经地从字面上进行解读。关心则乱的父母想要保护自己的孩子免受伤害,但往往容易疏视了误解是如何放大恐惧的。父母常常会用规则来回应孩子,从而限制了孩子的机会,削弱了亲子信任,并可能导致其他意想不到的结果。希望和梦想,恐惧和焦虑,太多东西被投射到青少年身上。正如吉尔·瓦伦丁所说(Valentine, 2004),人们既

害怕青少年又为他们担心。由此出现了数不清的有关青少年与科技的迷思,许多迷思归根结底是对青少年安全问题、性与自我能动性的恐惧。

### 性别、忧虑与道德恐慌

**伊藤瑞子:**有研究表明人们在讲到男孩与社交媒体时,多数是关于暴力、电子游戏或其他恶劣的事;而在讲到女孩与社交媒体时,多数是关于如何保护她们不在网上遭受来自他人的伤害(Cassel & Cramer, 2008)。

**丹娜·博伊德:**在田野研究中,围绕着网络人身安全等问题,我确实常常看到性别化的论述,但我和哈吉泰的研究却无法证实这种差异的存在(Boyd & Hargittai, 2013)。我们使用了全国性的样本进行问卷调查,结果显示儿童的性别并不是最显著的能够影响父母关注孩子上网情况的因素。在有十到十四岁孩子的父母中,女孩的父母更关注女儿是否会在网上遭遇可能伤害她的陌生人或在网上接触到暴力内容。但是儿童的性别并没有影响到父母对孩子接触网络色情内容、被网络霸凌或成为网络霸凌者的关注。当我们控制其他因素时,父母的性别看起来也不如其他因素如种族等更具影响力。事实上,种族是一个非常显著的能够预测父母对孩子上网情况关注的因素。这些研究发现让我们感到非常吃惊,因为生活中有关青少年网络使用充斥着各种性别化的论述,但这个研究让我开始意识到问题可能比我以为的要复杂。

**亨利·詹金斯:**丹娜,你提供的研究数据极具挑战性,因为我们的大部分分析都基于一个假设,即在家庭生活中性别影响重大。安东尼·罗通多所说的“男孩文化”(Rotundo, 1994),即以同侪为基础的男性社会化

过程以往都是发生在家庭以外的,至少在工业革命后当工作地和家庭分离,男性社会化往往是男孩们逃离了母亲的控制和监管后才建构起来的。但如今这个过程已经越来越居家化,男孩的社会化过程在母亲的眼皮底下完成,因为这是在家完成的,男孩子们通过电子游戏实现了攻击性及社会化。电子游戏让年轻男性的生活变得丰富多彩,但母亲们则觉得需要做点什么来调整或纠正他们这样的生活。电子游戏中的情景在很大程度上是以前的男孩们(包括我自己在内)用蜡笔描绘的或在街区尽头的树林里与同伴玩耍的写照。但现在家长们利用数字技术能够清楚地了解到他们的孩子正在干什么并试图进行管理,而这在我父母的年代基本不太可能。

丹娜,也许你是对的,性别在某些问题上的影响力会更大一些。我们越来越发现霸凌不仅发生在男性文化中,也发生在女性文化中。随着色情内容变得越来越随处可见,不论男孩还是女孩都在不断遭遇这些内容,而这着实让人感觉不安(Livingstone,2009)。

伊藤瑞子:有道理,性别在某些问题上的影响力会更大一些,不论是丹娜的调查结果还是其他分析此类问题的质化研究结果都说明了这一点。人们总以为管控媒体就能解决这些社会问题,如青少年暴力、对父母权威的挑战、青少年同伴文化中的阴暗面等。我觉得人们首先应该思考的不是技术的好坏,而是自身的行为及其他相关的影响因素。

丹娜·博伊德:我认识的许多父母都从内心认为技术的发展让今天的青少年相比以往需要承担更大的风险。他们对恋童癖有一种扭曲的理解,认为是互联网引入了这种前所未有的受害风险,尽管针对儿童的犯罪率自网络引入以来一直都在下降,且绝大部分受害儿童都是被亲戚或其在现实生活中认识的人所伤(Schrock & Boyd,2008)。当然,任何父母只

要一想到孩子会被陌生人伤害都会觉得恐怖。

在成年人把技术当作替罪羊这个问题上,也许更好的例子是网络霸凌及其他丑陋的网络行为所引发的道德恐慌(Boyd, 2014; Bazelon, 2013),尽管研究持续表明霸凌行为的增加或减少与互联网无关(Levy et al., 2012)。虽然青少年在调查中回答霸凌事件在学校发生得更多,强度更大,会导致更多的社会损失和情感损失,但父母却只看到网络霸凌。这又回到了我们之前说过的社会能见度的问题。如果孩子回家时眼圈青肿,父母肯定知道孩子在学校打架了,但如果孩子回家时只是脾气暴躁,父母就无法肯定在学校是否有霸凌事件发生。而在网上,几乎所有的行为都有迹可循,父母可以基于自己找到的痕迹得出结论。不幸的是,我们的社会并没有强有力的方式来对抗线上或线下的霸凌,所以父母们只好用限制孩子使用社交媒体或要求互联网公司核查负面信息的方式来解决。但这不过是权宜之计,并不能从根本上消除霸凌。

### 私人生活与公共生活中的年轻人

丹娜·博伊德:年轻人正在对社交媒体上的内容进行编码,带来的结果就是大人们即使同在社交媒体上也看不到或看不懂一些状况,这种行为让我很着迷。有一次,在北科罗拉多州,我坐在塞瑞娜身边看她的 Facebook 页面,有两个帖子一下子引起了我的兴趣。一个说“她是个婊子”,这个帖子被赞了 50 次。另一个说“我厌倦了所有这一切”,有 32 个人点了赞。我问塞瑞娜这是怎么回事,她开始仔细地跟我解释发生在两个女孩和一个男孩之间的麻烦(Marwick & Boyd, 2014a)。这些信息一

眼可见也足以引人注目,却又偏偏十分模糊,未必会让大人关注。

在过去 10 年中,我越来越看不明白青少年在网上写的内容,而这不仅是因为我老了。随着父母开始使用社交媒体,青少年发展出了成熟的技能,用于在网络这样的公共场合中保有私密性。他们用歌词、代词、各种梗来对话,这些对话的内容会被很多人看到,但却未必所有人都能懂。我和爱丽丝·马威克把这叫作“社交隐写术”,即在所有人可见的情况下,不让除预期信息接收者之外的任何人知晓真实的信息含义(Marwick & Boyd, 2014b)。此非新事,青少年一直以来都会用歌词来表达情感,也会用编码技术来规避父母的窥视和监督。但用这种方法来一边参与公共生活一边保持隐私还是很有意思的。

**伊藤瑞子:**年轻人之所以乐于使用移动媒体和社交媒体的原因之一在于他们并没有太多机会进行私人对话并掌控自己的社交生活(Ito & Okabe, 2005)。所以一旦他们有机会利用技术来改变生活,这种结合就会是爆炸式的。我们作为成年人对自己的空间和隐私拥有更多掌控权,也无须如青少年一般受控于学校和家庭,所以成年人在使用新技术方面也较为落后一些。

**丹娜·博伊德:**技术的采用与青少年能动性密切相关,但社交媒体不只是简单地私人对话提供机会,也让人能积极参与公共生活。在过去的几十年里,青少年能够使用的实体公共空间呈现明显的下降,在家长监督下能享有的隐私也有限,所以他们尝试建立更多既公共的又是私人的空间来进行社会交往。利用社交媒体来参与公共生活与利用社交媒体构建私人空间这两者常常被混为一谈。青少年希望能进行公共参与,但这并不意味着他们希望公开一切,这就是隐私和公共生活并不完全矛盾之处。

**伊藤瑞子:**社交媒体也许已经改变了青少年与公共生活的关系,但作为革新青少年实现私人对话的方式,手机比社交媒体更早。在手机出现前,当你给某人打电话时,接电话的极有可能是其父母或家人。换句话说,成年人能借此监督青少年社交。手机是革命性的技术,青少年是领先使用这一技术的群体,因为这是青少年第一次能有随手可得的与朋友交往的私人渠道(Ito, Okabe & Matsuda, 2005)。同样的,青少年在使用社交媒体方面遥遥领先也与其处境有关。

和手机短信一样,社交媒体正在逐渐被所有年龄段的人接受并使用,呈现出超越年龄段的使用态势。我并不认为当青少年长大成人后会因为年龄增长而忘记社交媒体,虽然现实中青少年获得自主权后对技术的使用有下降的趋势。长大了就需要承担工作职责,所以很多年轻人开始工作后,就不再是粉丝文化的一员了。青少年长大成人后对手机短信的使用也有所下降,特别是当他们开始家庭生活后,这是典型的人生阶段效应。不论如何,年轻人对创新技术的使用往往预示着其他年龄段人群对该技术的使用,就像手机短信和 Facebook 一样。

**丹娜·博伊德:**许多记者和企业家把你刚刚说的青少年的技术使用看作是大规模技术普及和使用的先兆,但即使某种技术或服务在青少年中大量普及,也并不代表着非年轻人在使用这种技术或服务时会遵循年轻人的方式。有时候,年轻人善于发现并使用新技术,如新的传播技术,但当技术使用与不同的人生阶段有关时,年轻人的技术使用模式就未必适用于所有年龄段的人群。我觉得与其说青少年的技术使用模式代表了社会范围内的技术使用模式,倒不如说它体现了现实条件如何影响技术使用。典型的美国青少年的生活是高度模版化的,其围绕着学校、家庭、课外活动、朋友、媒体及少量的个人兴趣、宗教活动和课后零工展开。他



们的个人生活和社会交往机会受限。我发现网络对于青少年来说更像是一个减压阀,当他们的身体和活动被管控时,网络能帮他们找到自由感和支配感。他们想参与公共生活的强烈欲望与有限机会互相碰撞,这种矛盾以有趣的方式迸发出来——出现了“网络化的公共群体”,即因为网络化的科技和公众而存在的公共空间,这种网络化的科技和公众能够在网上实现想象中的社区(Varnelis, 2008; Boyd, 2014)。透过网络化的公共群体,青少年能够进行自我表达,并控制自己的生活。当然,这会将他们带回到与父母进行抗争以获得更多自主权的老问题中,这也是为什么考察青少年实践能够帮助我们进一步了解社会弹性的原因。

### 有关数字原生代的迷思

**伊藤瑞子:**青少年已经找到了应对家长监视的策略,也越来越多地参与到包含各年龄段用户的网络公共空间中。尽管不同年龄段用户可能有不同的使用技术的方式,但实际上很多网络兴趣小组的用户年龄差异很大。游戏社区中有许多十一二岁的孩子,但他们和那些三十岁左右的游戏玩家并没有明显的差异。这就像是互联网发展的早期,互联网被一群年轻但彼此间有一定年龄差异的人主导。这里有种矛盾效应:有些孩子很早就有像成人一样的自主权,能和不同年龄段的人交朋友,而其他那些则只想用技术来定义以青少年为中心的空间。有些青少年也许会愿意和父母辈的人一起玩网络游戏,却不愿意在社交网站上与父母或其他成年亲属有联系。尽管人们普遍相信青少年是“数字原生代”,但我在想青少年的此类独特行为在多大程度上是因为特有的限制他们自主权的社会

环境,而不是出于内在需求和代际身份认同。

**丹娜·博伊德:**有关“数字原生代”的论述强调代际差异,这种代际差异既赞美青年又将青年病态化。成年人用这个词来暗示作为数字原生代或数字原住民是好事。但正如杰妮维芙·贝尔注意到的那样,原住民从未获得过胜利。在人类历史上,原住民常常会被强大的“移民”(如殖民者)所奴役、杀害或“和谐”。有时,我害怕这将成为我们对待青少年网络活动的方式。

**亨利·詹金斯:**关于数字移民的迷思常常会用另一种方式来建构:数字移民没有归属感,他们无法完全融入数字世界中,也无法像他们的孩子那样有效地参与到数字媒体中。但是当真正讨论这些数字移民时,我们无法接受这些预设,也无法接受在进入数字社会这一新世界时,数字移民并未从旧世界中引入任何有价值的东西。所以,即使我们不去推翻这些术语,还是需要在使用时注意细微的差别。正如丹娜所说,“原住民”和“移民”都是具有丰富内涵的象征,且都伴随着被边缘化的历史和不平等的权利分配而来。

对于一些成年人来说,“数字移民”体现了一种习得性的无助:“因为我没有出生在这个时代,所以不要期望我去学习如何使用这些新技术。”然而,老年人却成了社会中最积极地步入网络文化的群体,他们使用互联网来服务于自己的生活习惯和日常所需。老年人用 Facebook 来交换照片、和孙辈保持联系、逃离因为在家而可能产生的社会隔离。他们还会玩网络游戏,甚至比年轻人更多地从网上购买音乐。

最终,技术使用与年龄无关。部分成年人不会使用新技术,只是因为他们拒绝参与进来。有些人消极地认为:“我不知道那些孩子在干什么,希望那是 OK 的。我不会去触碰他们生活中的这个部分,所以我也无须

为此负责。”有些人则十分咄咄逼人,觉得:“我不会使用新技术,所以你不应该用它。”后者会深深地觉得自己被未知的世界和那些不属于自身成长经历的网络平台和网络活动威胁着。数字原生代和数字移民的说法让这些成年人找到了借口,摆脱了需要和社会同步进行转型的困境。

当然,互联网使用上的分歧已经被渐渐弥合。我认为目前来看,在数字技术使用上,中年人并没有远远地落后,但相比青少年和老年人,他们确实有所欠缺。

**丹娜·博伊德:**这些成年人利用所谓“数字移民”的状态来为自己的不参与辩护,好像他们已经老到再也学不动了,这实在让人难过。相对的,青少年因为年轻被定位为参与文化的积极响应者,但他们“数字原住民”的身份也表明了他们使用新技术在某种程度上是一种应该而非出乎自主的选择。我认为在参与文化中,能动性是关键性要素,但也正是所谓“原生代”框架中缺少的。

**伊斯特·哈吉坦**认为,在我们使用所谓“数字原生代”的说法时,并没有意识到青少年要到参与文化中来也需要一定的技能。大部分青少年都是数字时代的原生代,他们勇于尝试,但他们的媒介素养、计算能力和技术水平是有限的。虽然青少年被认为有能力掌控技术,因为他们在使用 Facebook 和短信方面表现活跃,但事实上他们进行网络搜索或理解搜索结果的能力却常常十分有限(Hargittai,2010)。

**亨利·詹金斯:**“数字原生代”也好,“数字移民”也是,我实在不喜欢这样的说法。这些说法固化了两代人之间基于技术的相互关系,也假设在这个世界上儿童、青少年与成年人的领域完全分离。事实上,儿童、青少年与成年人能够在网络文化中进行互动,且这种互动关系与他们在学校、家庭和教会中那种等级关系截然不同。

## 青年实践中的风险

**丹娜·博伊德**:认为与成年人互动不安全可能会造成代际鸿沟,进而形成数字鸿沟。如果青少年接收到的信息是所有的成年人都很可怕,都有可能带来危险,那么他们就不会愿意在网上和成年人互动,即便是为了获取健康信息或为了学习而合作。那些参与亚文化实践(如粉丝小说)的青少年正在消除代际界限,即使这些界限在粉丝文化之外变得越来越明确。那些远离了“陌生人是危险的”这一说法,且不理睬代际差异等说法的年轻人会发现,通过代际之间的沟通,成年人能帮助他们学到全新的东西。但让我觉得十分懊恼的是,大多数青少年始终被禁锢在那些不看好代际交流,认为与成年人交谈有风险性的群体中。这些青少年正在失去重要的成长机会。

**亨利·詹金斯**:成年人和青少年之间还是有一定的空间能够进行有益的代际互动的。瑞贝卡·布莱克就曾大篇幅地探讨过在粉丝小说社区的“试读”过程中,成员们试读其他人的作品,并提供修改意见,这样在许多流行的粉丝小说站点中已经蔚然成风(Black, 2008)。在我的《融合文化》一书中(Jenkins, 2006),我提到当时14岁的弗拉瑞希一边给那些比她大两倍以上粉丝提供写作意见,一边从那些和她一样喜欢哈利·波特的成年人身上学习。这在粉丝圈中绝不是什么不寻常的现象,因为粉丝圈是基于每个人的贡献来对个人做出评价的,而青少年则往往可以用他们的能力和技术在粉丝圈中赢得地位。年轻的哈利·波特迷们帮助成年人更好地理解那些童年角色的世界,而成年人则帮助青少年了解老师

关心的问题,这仅仅是对粉丝圈中存在的合作进行的最简单的描述。

嘉莉·杰姆斯曾研究发现只有极少数青少年能接触到那些能提供有价值的建议,并能帮助他们思考道德或安全问题的成年人(James,2009)。琳恩·斯科菲尔德·克拉克在《父母的应用程序》(The Parent App)一书中也得出了类似的结论,她发现父母对于数字媒体的反应多种多样,但极少有父母会与子女就此展开建设性的或公开的对话,从而让青少年在网上碰到问题时能向父母求助(Clark,2012)。在学校层面,我们对于数字媒体的反应是宣布禁止某些社交媒体或参与文化实践,禁止使用 Facebook 或 YouTube,但却偏偏没有给学生提供指导,让他们知道如何安全地、创造性地、有建设性地、有道德地使用社交媒体。这背后有着复杂的原因:一些禁令源于联邦政府的规定;一些禁令是因为学校资源有限且缺乏在数字媒体方面训练有素的教师;还有一些禁令则代表了教育者的防御性姿态,他们被家长施压,而家长这么做则是因为媒介的耸动效应渗透、道德恐慌和文化战争等原因。很难想象,在无法依靠知道更多的成年人而只能完全靠自己的情况下,青少年能在数字化社会中变得更安全。他们需要的不是家长在背后偷窥,而是家长帮他们注意网络背后是否有鬼。

**伊藤瑞子:**媒介传递给我们的主流信息是成年人应该好好监督、管理和限制孩子使用互联网。在传统的中产阶级话语中,好的父母懂得在家庭教育中说“不”(Seiter,1995;Hoover,Clark & Alters,2003;Livingstone,2002)。这与亨利刚刚描述的代际指导关系形成了鲜明的对比,也呼应了“数字移民”的说法,让人们妖魔化喜欢玩《魔兽世界》的父亲和对 Facebook 重度痴迷的母亲,因为对于那些认同传统话语的父母来说,那并不是恰当的主体位置。而对现存的这种传统话语的挑战之一就是作为

极客或创意阶层的父母的出现,他们会和自己的孩子一起玩电子游戏,他们精通技术,也能够为孩子提供有意义的指导,这种指导重视新媒体所赋予的新的身份认同。这种做法正在定义一种新的具有特定社会资本和文化资本的数字教育精英。但对大部分孩子来说,与父母的沟通是为了通过协商获取更大的在社交媒体和短信使用上的自主权,而不是为了进入由兴趣驱使的代际交流空间。

**丹娜·博伊德:**这也在某种程度上解释了为什么我会那么热切地希望年轻人能够接触到网络化的公共群体,因为只有通过互动互助才能够形成有意义的公共群体,让人们把社会看作是一个整体。当成年人指责青少年缺乏对政治生活的参与时,我常常觉得非常挫败,因为我们怎么可能一边在公共生活中疏远青少年,一边又指望他们成为政治公众的一部分?我认为对网络化公共群体的参与能为青少年参政议政提供必要的文化训练,有必要让青年人去探索、去承担风险、去尝试了解自己和同学之外的世界。不过也许我的这种想法在某些社区中会被认为是异类。

**伊藤瑞子:**当我们过于希望保护青少年远离危机和风险时,我们需要重申一些埋藏的有关青少年发展的重要方面。社会为年轻人设定了一个发展轨迹,这个轨迹中包括了一个人生阶段,青少年被设定需要在这个阶段去尝试社会身份认同和新的社会参与形式,这是个人身份认同形成的关键时期。这并不是说成年人不需要形成身份认同,只是说这个阶段对于青少年具有显著性,因为这是他们首次有空间去突击形成公共身份认同。学者们强调了青少年不可能完全规避风险而获得网络参与的好处,毕竟风险和机会共存(Livingstone, Haddon & Gorzig, 2012)。正如丹娜所说,在网上与陌生人互动的风险会比在日常生活中要低。从这个意义上说,网络世界能够更安全有效地为青少年提供公共参与的开端。

**丹娜·博伊德:**学习需要失败,学习的道路上总会有些颠簸起伏。当人们说要创建一个“更安全”的互联网时,言外之意就是他们觉得有可能保护青少年远离所有网络可能带来的负面体验。当然,有些人会希望把青少年锁在家里直到他们 18 岁成人,但这不啻于一种折磨。青少年需要机会去学习如何与公众和陌生人互动,学习如何计算风险并在做出决定之后承担结果。

非常讽刺的是在网络安全问题上,我们害怕危险行为但却同时在奖励,甚至迷恋危险行为。我们喜欢青少年的冒险行为,如他们想要创新、创业或当他们成年后愿意冒着生命危险去当兵。但如果他们想要冒的风险与社会价值不符或发生在我们不了解的媒介平台上时,我常常觉得家长式的管理是必须的。我们需要质疑和挑战之前有关风险的假设。大脑研究常被用来说明青少年不具备理性思考的能力,可就算是大脑的发展也需要经过交互、体验和循环。保护主义会削弱青少年在面对风险时进行合理应对的能力,但这并不是说我们应该摒弃必要的保护而把青少年扔到鲨鱼群里看他们是否能自行存活下来,我们需要做的是给青少年提供帮助,学会放手,鼓励自由。学习和发展是一辈子的事,不可能像魔法一样在某个孩子 13 岁生日或 18 岁成人时突然发生。没有人会单纯因为上了年纪就成了像《星球大战》里的绝地大师那样德高望重的人。与其把成长看作是一件基于年龄发生的事,不如把它看作是由社会建构的、需要把握机会去学习才能实现的事。

**亨利·詹金斯:**研究童年的社会学学者在青年期作为一种存在的状态和变化的状态之间进行了区分(James & Prout,1997)。发展模式导致成年人否定了青年文化生活的意义因为当中包含了学习的过程。在健康的参与文化中,一个重要的组成部分就是青少年要学会如何在公开场合

发声,这让他们能够毫无保留地说出自己的看法,并在当下带来改变。青少年说出的看法本身是重要的,学会说出这些看法也不只是简单的社会实验或形成身份认同的过程,而是帮助青少年继续发展的重要阶梯。如果我们为参与文化而奋斗是基于民主和多元的价值观的话,那么我们就更应该关心青少年是否被噤声或他们的声音是否通过数字媒体得以放大。

**伊藤瑞子:**很不幸,我们限制了年轻人的自主能力,可当他们不能即刻履行大人的职责时又会被指责为懒惰或不负责任。另外,我们强调了青少年的一些负面行为,并将之作为青少年成长的一部分,但却未曾反思过成人是否也有同样的负面行为。我们发现青少年会过度地以同龄人为导向,并在社交中表现出不自然,却没有看到成人也有同样的社交不安全感 and 同龄意识。既然已经有那么多成人都在用短信、上 Facebook,或许我们应该摒弃以往觉得青少年用短信和 Facebook 是在病态地进行社会联系的想法。随着社交媒体在不同年龄段的人群中开始普及,以往我们附加在青少年身上的与社交媒体相关的标签,如戏剧化的、过度分享的、自恋的、注意力碎片化的,或许并非为特定年龄段所独有。

## 分享与联系

**丹娜·博伊德:**如今的青少年被认为是过度分享个人生活的“Y时代”人群,人们总觉得这种过度分享会毁掉这些青少年的生活。可难道人们不知道有妈妈博客或亲子论坛吗?那上面所有的人都会不厌其烦地记录并呈现自己孩子生活中的点点滴滴,而那些孩子甚至还没有长大到能



对此表示同意或反对。当这些孩子长到十几二十岁,发现自己小时候便便、打嗝和其他所有傻里傻气的举动都被一一记录下来后,会发生什么?为什么当青少年分享他们生活中的困难和挑战时人们会觉得不好,而当成人做出同样的事时大家却会觉得好呢?如果说青少年过度分享,至少他们分享的是自己遇到的磕磕碰碰,而不是身边人的事。说实话,和成年人比起来,青少年并不会那么面面俱到地分享自己和身边人的点点滴滴。

亨利·詹金斯:这种对“过度分享”的驳斥应该也曾在20世纪60年代的女性自我意识提升过程中出现过,当时女性首次在家庭之外公开讨论家庭暴力、生育权、性满意度和对个人经济独立的追求。这种分享对女权主义的名言“个人即政治”来说是至关重要的,也是那个时代政治运动的基础。类似的分享包括在公共场所公开种族主义对黑人社群的影响,这些公共场所包括教堂、美容院、理发店和其他黑奴秘密进行宗教聚会的场所(Harris-Lacewell, 2006)。又如性少数群体的“出柜”也是一种分享,通过这种分享,性少数群体试图让社会关注自己在生活中面临的性迫害和性歧视。但今天的年轻人在社交媒体上分享信息时并不包含以上这些例子中体现出来的政治能动性。他们谈论父母、老师和学校时并不一定关联到政治话语。具有政治能动性的信息分享能够帮助人们辨别共同的兴趣,并在此基础上展开行动,也有些信息分享会将人置于危险之中。要区分这两者并非易事。数字时代的信息分享之所以存在风险,是因为正如丹娜所说,一旦信息实现电子化流通,参与者就会失去对信息的控制,谁也不知道接下去会发生什么。就像女权意识产生于“安全地带”,可女权信息一旦从该“安全地带”流出,几乎立刻就会进入可能带有敌意的人群的视野中。

丹娜·博伊德:还有一点很重要,信息分享也可能作为保护信息的手

段。几年前,我看过安吉丽娜·朱莉(Angelina Jolie)的一个电视访谈,当中提到自己和比利·鲍伯·松顿(Billy Bob Thornton)的关系。记者觉得她似乎过度分享了个人生活的细节,朱莉则笑笑回答:“我分享得越多,你能问的真正秘密的东西就越少啊。”在博主和其他网络人士那里我也常会听到类似的说法。有时候,分享越多,能保留下来的隐私也越多。

不少年轻人想要公开地参与,却又未必真正希望成为公众人士(Marwick & Boyd, 2014b)。这种细微的差别很重要,因为他们虽然花了很多时间来分享内容,却并不希望所有人都看到或者看懂这些内容。所以虽然青年人常常被抱怨过度分享,但他们并没有把所有东西都拿出来分享。他们的分享是有选择的,选择的目的在于与朋友同乐、向大人挑战,通过这种选择他们能搞懂网络时代的公共群体是如何运作的。青少年在这一领域的创新性让我觉得希望无限。

**伊藤瑞子:**我觉得孩子们也会像大人们一样创新策略从而变得更老练世故。不是只有长者才懂得反思自己的公开表现且有所图谋。现在 Facebook 已经成为几代人共同使用的社交媒体工具了,青少年似乎更懂得如何慎重地在 Facebook 这样的社交媒体上经营自己的身份。他们还会在不同的社交媒体上使用完全不同的风格,实现多样的身份,从而更好地保护自己。在“数字青年”研究中,我们发现这种做法始于那些热爱技术的极客青少年,之后逐渐变成主流,并在不同年龄段的青少年中普及开来。Twitter 的兴起很有意思的地方在于,和其他社交媒体不同,它不是由青少年带头开始使用的。也许那个由青少年总是最早开始使用社交媒体的年代已经一去不复返了,又或许在平台层面,今天的社交媒体已经变得越来越专业化、区隔化了。

**丹娜·博伊德:**社交媒体的使用已经越来越区隔化,也许原因之一就是

是青少年群体希望能够找到属于自己的天地。同时,由于图片和视频提供了一种前所未有的自我表达机制,青少年们正在越来越多地使用图片和视频。当然,无处不在的智能手机帮了大忙,新的应用程序也不断出现。例如,Snapchat<sup>①</sup>让人们能够拍照并进行短暂的分享。成年人认为青少年在 Snapchat 上分享的肯定是与性有关的或其他不恰当的内容,因为青少年们不想让这些内容永久地存在。可青少年们只是单纯地认为并不是所有的东西都需要永久存在,他们喜欢 Snapchat 这个应用程序,觉得它好玩,仅此而已。Snapchat 的流行带给成年人的焦虑让隐私问题备受关注。从中也反映出成年人有关青少年的话语矛盾且虚伪,因为即使有部分青少年利用社交媒体来出风头或参与危险行为,这些人也代表不了全部。青少年本身就不是一个统一的能够一概而论的群体,这个群体具有多样性,群体成员在想做什么和怎么做上存在巨大的差异。

——伊藤瑞子:青少年在技术使用上存在多样性,但这一点常常会因为传统上认为同一年龄段的人经历都相同而被忽略。“数字一代”笼统的提法掩盖了我们需要关注的公平和分化问题。

那些对数字媒体的潜力充满信心的人,包括我在内,通常更关注精英阶层。而有关数字媒体的负面话语则往往围绕着那些普通的或不那么精英阶层的青少年的行为展开。大量研究青少年和科技的文章都围绕着“这是好还是坏”这样空洞的逻辑展开,却忽视了一个更为根本的问题:“对哪些青少年和社群来说,技术是好还是坏?”

---

<sup>①</sup> Snapchat 是一款“阅后即焚”的照片分享应用,用户可以使用该应用程序拍照、录制视频、添加文字和图画,并将他们发送到自己在该应用上的好友列表。Snapchat 最主要的功能便是所有照片都有一个 1 到 10 秒的生命期,用户拍了照片发送给好友后,这些照片会根据用户所预先设定的时间按时自动销毁。这些照片及视频被称为 Snaps,而该软件的用户自称为 snubs。

亨利·詹金斯:我们确实需要了解不同群体的青年人如何遭遇数字技术,及不同的技术遭遇对他们的生活造成的影响。例如,在互联学习研究网络(Connected Learning Research Network)的“数字边缘”研究项目(Digital Edge/project)中,安德烈斯·隆巴纳·贝穆德斯探讨了数字媒体在奥斯汀地区的第2代和第1.5代拉美移民的生活中所扮演的角色。一方面,不同于我们曾讨论过的美国普通中产阶级家庭中的青少年,这些拉美裔青少年在使用技术的过程中并未过多受到父母的关注,不论是正面的关注(如指导)还是负面的关注(如监视)。拉美裔青少年对这些数字平台的使用在许多方面沿袭了经典的移民叙事:他们使用这些平台来获取并分享文化资源,从而更好地融入身边的环境,同时他们也借这些平台来维系他们与故土和老家人的关系。与他们的父母相比,这些青少年的英语语言能力更好,与美国文化和机构的接触也更多,常常是他们在教父母如何使用数字工具来实现生活目标(如通过网络来获取政府和商业服务、满足医疗需要、学习英语等)。另一方面,相比美国普通中产阶级家庭的青少年,这些拉美裔青少年享有的技术接入口十分有限。由于家庭条件的限制、技术更新不及时、学校和公共图书馆中有限的网络资源等,这些拉美裔青少年基本没有足够的时间完成学校功课,更不用说和同学一起参加兴趣活动了。贝穆德斯在研究中发现虽然许多拉美裔的青少年都会通过学校课程或课后项目对诸如游戏设计或媒体生产等产生兴趣,燃起学习热情,但在他们高中毕业后往往接触不到这些资源,特别是教师指导的机会,也无法将对新媒体的兴趣延续到他们成年后。

如果要进行有效干预,我们需要摆脱有关数字原生代的迷思,因为这种迷思掩盖了青少年技术使用中的多样性和不平等性。我们需要更近距离地观察和参与那些非精英环境中长大的青少年接触新媒体的方式,特

别是当他们的生活被各种各样的期望和规则及不平等的资源和约束定义时。

**丹娜·博伊德**:虽然在年龄上被划分为青少年,但青少年群体内部实际上极其多样。他们在经历、愿望、兴趣和价值观上的差异是如此之大,以至于我们无法将青少年作为一个整体来进行有意义的学术讨论。因此,当我们试图了解青少年文化和实践并欣赏他们的创新行为时,不能轻易地忽视青少年实践中的多样性。在探讨青少年行为的过程中,要找到合适的方式,既把青少年作为一个整体来描述,又突出个体之间的细微差别,这基本上不太可能。这也是为什么最终我们没有统一勾勒青少年群体,转而更多地挑战社会对青少年技术使用的刻板印象和恐慌。我们三人都致力于让社会更好地了解青少年,但同时也意识到这将会是一场艰难的战斗,因为要更好地了解青少年还需要我们更多地思考成人世界的规则、实践和文化价值。

### 第三章 参与鸿沟与参与类型

伊藤瑞子:作为一个文化人类学家,我向来乐于在使用和塑造新技术的人身上找寻社会多元性和文化多元性。即使人们在技术的使用上存在趋同性,不同的群体是否会利用技术来满足各自不同的需求并适应所在的环境?又是如何实现的呢?我们已经讨论过单纯只以代际或年龄来定义新技术使用可能存在的问题。这就引出了另一个问题:在拥有不同经历和背景的年轻人中,何种差异会影响他们的技术使用?

在早期的博士研究阶段,我曾试图通过关注 20 世纪 90 年代儿童软件使用找到答案(Ito, 2009)。当儿童在课后小组中使用这些软件时,我注意到这些孩子参与课后小组的方式与所使用软件的媒体类型相关。我从那时候开始使用“类型”一词来描述媒体类型及与此相关的社区参与类型。对儿童软件进行分类,正如对传统媒体进行分类一样,是在预期之上基于媒体风格和其他惯例进行的。而“参与类型”一词描述的则是人们使用媒体的方式及其风格和规则。这些规则和惯例被嵌入到媒体中,并在特定的实践背景下被演绎出来,所以它们并不是完全由媒体类型所决

定的。

通过多处民族志研究,我发现了基于系统设定、设计和市场细分儿童的教育性娱乐软件可以分为三种:娱乐型、学术型、建设型。娱乐型的代表就是 Pajama Sam 或 Magic School Bus 系列游戏,这些游戏以游戏性的探索为中心,同时引用了教育性元素。学术型的如 Math Blaster 或 Jump Start,这类软件聚焦特定的课程内容并引导孩子学习。《模拟人生》(Sim City)是建设型软件的典型,它给玩家机会进行修补和创造。前两种类型的软件是由来已久的儿童媒体的翻版,第三种则更具创新性,将儿童玩具和艺术作品中引导人自主创新的精神带入到媒体中。第一代多媒体教育性娱乐游戏包括了如 Oregon Trail, Carmen Sandiego 及 Sim City 等创新性游戏,这些游戏在进军市场的过程中更进一步确立了属于自己的风格。游戏市场也按照游戏类型的不同被分化开来。

创新可能会被既有的市场结构和组织机构所吞噬,这在教育行业中并不鲜见。如拉里·库班所描述的那样,科技改变教育的希望曾无数次在根深蒂固的保守的教育实践和机构限制面前败下阵来(Cuban, 1986, 2009)。从某种程度上说,儿童软件体现了用户在结构限制之外的主观能动性,是创新的胜利。但我并没有发现当中有足够的空间是留给能与根深蒂固的社会结构相分离的自由、创新和主观能动性的。我把这场较量中所有的行动者都看作是现有的文化类型的一部分。相比课外教育和市场化教育体系的改革,学校体制本身的改革更难被触及。儿童软件的创作者更像是被进步教育的传统所影响,更强调以学生为中心的建构主义取向。教育技术学家西蒙·派珀特(Papert, 1993)、亚斯明·卡发(Yasmin Kafai)、米切尔·雷斯尼克(Mitchel Resnick)呼应了皮亚杰(Jean Piaget)的观点,用“建构主义”一词来描述技术增强型学习,在技术增强型

学习中儿童扮演了程序编制者与世界建造者的角色(Kafai & Resnick, 1996, 2012)。即使儿童软件不断涌入市场,并被归类为教育型和娱乐型软件,我们仍然能清楚地看到以儿童为中心的、黑客导向的软件使用方式。这一点透过《模拟人生》系列产品的流行和我对学生课后电脑兴趣小组的观察就能够发现。我觉得乐高的风靡和眼下《我的世界》游戏的流行也说明同一游戏类型能通过技术工具实现进化。娱乐型、学术型和建设型软件在机构接受度和社会影响力上的角力还将继续,而新技术也会影响和改变三者之间现有的平衡。

不同媒体类型之间的角力既是在文化影响力上的争夺,也是在经济和机构力量上的对比。所谓类型一方面传统的,能够通过正规的方式被机构化和结构化。另一方面也会不断进化,在被观众、游戏玩家和用户重新理解和创新改革的过程中被重塑。不同于那些具有确定属性的社会差异,如种族、阶级和性别,类型与个人根据所处环境来采取的一系列实践和规则有关。例如,你可以根据社会属性把我归类为一个亚洲移民、一个受过博士教育且属于创意阶层的中年女性,然后分析这些特征是如何影响我对极客文化和苹果公司产品的偏好,如何影响我在孩子择校时对进步教育的偏好等。想比之下,以类型为中心的归类方式会将我的社会属性考虑在内,也会同时认识到,即使我会让孩子玩《我的世界》,且认同这个游戏提供的社交性的、鼓励问题解决中的建设性这样的环境,我还是可能在其他时间让孩子们使用练习软件以帮助他们通过数学考试或拼写练习。

这种基于类型的分析框架也被应用到了数字青少年研究项目中,该项目的目标之一就是了解青少年使用网络和数字技术的多元方式。我们希望能够超越简单笼统地用“今天的孩子”来论断所有青少年的方式,通



过案例分析从不同的角度来考察不同的青年群体。例如,我在研究中关注那些对数字技术极度痴迷的极客青年,考察了他们基于共同兴趣形成的小组,而丹娜则研究本地背景下,如学校中的同龄人结构。基于各自的切入点和考察人群,我们探讨了不同青少年的技术使用差异。在该项目的早期研究中,我们注意到学校中的极客团体和主流的同学文化之间存在一条断层线,最终我们将这种断层认为是兴趣驱使的参与和友情驱使的参与之间的区别。这条断层线以有趣的方式印上了技术使用的痕迹。从新千年到2005年左右,友情驱使的参与实践往往发生在 MySpace 和 IM 上<sup>①</sup>,而兴趣驱使的参与实践则更碎片化,通常发生在 LiveJournal<sup>②</sup>上。这些不同的参与分类与青少年所说的“在网上闲逛”(hanging out)、“在网上用……消磨时间”(messaging around)、“在网上聊技术、学习技术”(geeking out)的网络行为有关。

“在网上闲逛”(hanging out)与友情驱使的参与相关,其参与热情是被社会联系和归属感激发的。“在网上用……消磨时间”(messaging around)是指作为日常社交行为,孩子们利用工具和技能来进行网络探索和实验。丹·佩克尔关于青少年如何修改他们的 MySpace 主页的研究就是一个很好的用网络消磨时间(messaging around)的例子。在研究中,他考察了青少年是如何搞懂要怎么修改 MySpace 主页,并小小地用到 HTML 语言的。他发现,青少年在此过程中开始学到了一些编程的技

---

① My Space. com 成立于2003年9月,是大型的社交网站,为全球用户提供了一个集交友、个人信息分享、即时通信等多种功能于一体的互动平台。IM 是 Instant Messaging(即时通信、实时传讯)的缩写,是一种可以让使用者在网络上建立私人聊天室(chat-room)的实时通信服务软件。

② LiveJournal 是一个大型的综合社交网站,拥有论坛、博客等多种社交功能,创建于1999年。

能,有时也会被激发出对数字媒体制作的兴趣。这是一个从社交闲逛(hanging out)形式的网络参与向极客活动发展的例子。网络世界给青少年提供了新的工具,让他们可以四处看看并在网络论坛中旁观。他们可以轻松地通过网络找到需要的信息,比方说如果他们想知道怎样修改照片或怎样使用记忆卡,只需要谷歌一下就可以了。这种行为是以技术和专业为导向的,但未必是在热情、兴趣或愿望驱使下对极客社区的参与。而一些青少年以此为出发点,开始发现他们对技术的真正兴趣所在,也即从此开始了“在网上聊技术、学习技术”(geeking out)。这些人包括青少年中的粉丝、游戏玩家、极客、行动积极分子和创新分子,他们被兴趣驱使朝着掌握专业化知识和特长的方向发展,也被作为承载着数字一代希望的典型。但现实中,相比那些在网上闲逛的青少年,这些人只是极少数。在研究中,我们确实发现青少年在不同的参与类型中都有不同程度的参与,但大部分青少年还是属于友情驱使的参与类型。还有一点很重要——青少年会游走于不同的参与类型之间。通过研究,我们并不是要对个人进行分类,而是想要了解文化传递给我们的所有可能的选项(Ito et al., 2010)。

考虑到参与类型与社会不平等之间的关系,问题就会更复杂。虽然基于类型的分析并没有假设参与是由个人特点或现有的阶层分化所决定的,我们仍需思考人们参与到这些类型中的方式是否平等。例如,大部分网络极客是有一定教育程度的白人男性,这就很值得关注。我们要追问的是,为什么女孩子会更容易被友情导向的参与类型所吸引?经济因素或其他因素是如何在参与中制造障碍的?另外,与白人青少年相比,有色人种的青少年是否会被邀请加入参与或被排除在外?在数字青年研究项目和我之前对儿童软件的研究中,有一点很清晰——多接触以媒介生产

为中心的、学习型的技术是帮助青少年获得技术专长的有效途径。换句话说,当涉及平等与机会问题时,参与类型并不是价值中立的。

在数字青年项目的研究基础之上,我们需要更深入地研究这些问题,关键就是要了解如何在技术支持的学习环境中扩大参与。在我的互联学习研究网络(Connected Learning Research Network)“升级”项目(Leveling Upproject)研究中通过对青少年亲密团体的案例分析发现这些亲密团体能够为青年人的学业追求、公共追求和事业追求带来机会。在这个项目中,我们选择了许多包括女性青少年、非裔青少年和拉美裔青少年的案例。在下一章“学习与文化素养”中我会更多地谈到这些案例以及互联学习模式(connected learning model)。在试图了解不同阶层在机会获得上的差异时,关键需要考察如经济和技术接入权等因素以及文化、身份认同和身份隶属之间的复杂互动。目前,我们尚未充分了解参与过程中可能存在的复杂障碍。要明确简单的技术缺乏并不难,但要了解人们是如何因为他们的文化背景、道德、性别或种族关系而被包括进或被排除出参与文化则会复杂得多。

## 类型与归属

亨利·詹金斯:作为一个传播学者,伊藤瑞子在“参与类型”一词中用到的“类型”一词很妙。目前有关电影和电视类型的研究已经不再把类型认为是呆板的公式或固定不变的语篇特征(Altman, 1999; Mittell, 2004)。不同的类型之间并不存在清晰的分界线。类型更像是受众对文本的理解方式,取决于各自的背景、兴趣,或许更重要的是各自的理解模

式,不同的观众可以将同一部电影解读为西部片、情节剧,抑或是黑色电影。基于各自对电影类型的不同假设,人们关注电影中的不同元素,对剧情进行不同的理解,预测不同的情节发展。学习了解一部电影及其类型是一种文化素养,但获得文化素养的机会并非对所有人都平等。这种对媒介文本的解读方式和伊藤瑞子所说的参与类型十分相似。不是每个人都能参与到任意一种类型中,也不是所有机构都会给予每一种参与类型同等的重视。有些参与方式被认为是非正式学习,有些则被认为是浪费时间。在这两种情况下,都需要开展社会学和人类学研究去了解参与类型是如何与其他社会和文化机构相关联。

以参与文化为中心而成长起来的社区通常会将这些参与类型理解为旨在鼓励参与的伦理规范和共享实践。如果我们考察数字技术出现前就已存在的粉丝圈会发现,这些社区都有内置的规则体系,这套规则体系更重视个人对粉丝圈的贡献而非个人在粉丝圈外的真实身份。在《文本偷猎者》(*Textual Poachers*)一书中我曾写过,在女性粉丝圈中,问其他粉丝在日常生活中是做什么的会被认为是非常粗鲁的行为。这种谨慎来自于父权社会对女性文化贡献的轻视。这些粉丝中的很多人对自己的工作并没有强烈的认同感,她们有些是家庭主妇,有些是“粉领工人”。对粉领工人来说,她们的职业虽然有较高的学历要求,但仍被我们的文化低估,被认为是“女人的工作”。这种态度被植入到对科幻小说迷来说特别有趣的“日常生活”中,这种生活对她们来说往往缺乏深层次的意义或激情。这种观点反转了人们强加到粉丝身上的建议她们“不要把时间花在一些没有价值的事上,做点有意义的事,过点更充实、更有趣的生活”的看法。事实上,这些女性希望能够因为她们进行的写作、艺术创造和文学批评而在粉丝圈中得到重视,这是对现实社会地位的一种替代性设想。在粉丝圈

这样的世界中,每一个读者都被认为是潜在的作家,那些尚未开始写作的被认为是还没有找到合适的故事来与世界分享。当粉丝圈与互联网结合,一以贯之的规则体系为年轻人确保了一个创造性的空间,使他们能够不以年龄为限地在粉丝圈中做出贡献。最重要的是青年人作为粉丝能够分享经验,并拥有为社区贡献价值的的能力。这个例子很好地说明了参与的质量与规则的重要而非和平台有关。

**丹娜·博伊德:**你们俩很欣赏那些由人们共同创建的社区,在这些社区里人们利用技术来建立新型的联系,学习新的技能,也揭示了年轻人使用社交媒体所具有的社会性技术性潜力。但批评者指出这些行为往往是属于少数人的。不论是笼统的“在网上聊技术、学习技术”(geeking out)还是作为特例的粉丝圈都不是社会主流行为。我碰到的大部分青少年即使都能使用这些技术也对这些现象一无所知,更不用说参与进去了。还有许多参与类型是被否定的或被鄙视甚至让人觉得害怕的,如网上犯罪团伙或网上激励人不断节食减肥的视频秀。有些内容被认为是非法的,尤其是有色人种或其他边缘族群的青少年参与的内容,除非这样的参与和内容和有社会地位的成年人紧密相关且被积极地、有意地建构为富有成效的东西,如在成年人指导下的嘻哈媒介课程或有色族裔青少年中的社会活动家遵从年长的社会活动家并得到他们的认同。

### 数字鸿沟与参与差距

**丹娜·博伊德:**大部分有关参与差距的讨论都会涉及到“数字鸿沟”,认为参与差距始于对高质量工具的有限获取权。要在社会中实现大规模

的参与当然还需要克服巨大的文化和结构壁垒,但有些青年人确实只是简单地对参与不感兴趣。我更关心的是,在读到参与类型时,学术群体通常会掩盖那些被认为具有文化价值的问题,没有认识到阶层分化和不平等也是属于人们价值理解的一部分。

**亨利·詹金斯:**在整个 20 世纪 90 年代,数字鸿沟一直被认为是一个有关技术接入的问题,所以解决方法就算不易实现,但至少一目了然——把教室和图书馆都用网络连接起来,让大部分美国人都能接入网络。最新的数据显示大约 95% 的美国青少年能接入数字技术(Zickuhr & Smith, 2012),而剩下的 5% 之所以会被遗漏是因为一些更深层次的问题。如美国土著人,生活的保护区连电话线都没有,更不用说网络了(Savchuk, 2011),显然基础设施问题(以及更深层次的社会系统问题)限制了网络接入。

不论美国人在普及网络技术这方面做得有多成功,但始终未能为这样的社区提供平等的参与机会。从这个意义上说,还有许多人因为各种各样的原因而无法参与,除了技术接入外,我们还需要考虑有使用技能、使用经验及技术指导等问题。我们在为麦克阿瑟基金会起草白皮书时(Jenkins et al., 2007)用了“参与差距”一词来取代“数字鸿沟”,描述这一系列相关但不同的问题。

随着“参与差距”的说法被越来越多的学者和社区团体所接受并使用,我们发现参与差距实际上包含了比我们一开始想象的还要多的层次。想要解决参与差距问题,需要思考如何获取特定的经验和指导用以支持参与者的成长和发展;如何培养自信感让参与者能与更多公众分享他们的创作;如何将非正式学习网站与教育机构连通起来,让青少年在课外学到的能获得学校的认证,从而为他们获取更多的教育机会(如高等教育机

会)和经济机会(如工作机会和职业发展机会)。我们还需要思考前述这些问题的政治意义。应该怎样把政治参与和公民参与与其他的文化参与和社会交往联系起来? 社会不平等现象确实存在,这些不平等能够决定谁有机会参与及其参与可能产生的影响。

我们需要形成一套更成熟的话语体系来描述各种在参与过程中需要面对的壁垒,并找到方法来帮助那些边缘化的或身处困境的青年来克服参与差距。在这么做的过程中,要避免普遍化的假设,即只需简单地帮助贫困和少数族裔青少年获得和中产阶级白人青少年一样的技术接入,人们应该思考不同社群中参与文化的具体表现并探寻多元化、替代性的参与模式。

**丹娜·博伊德:**我不认为我们真正理解这些普遍化的假设,即使这些假设已经在有关参与的讨论中成为中心。参与是一个政治问题,与权力和政治可能有关。我始终记得《谁该为数字鸿沟负责》一文,作者在书中探讨了处于竞争中的两种有关数字鸿沟如何产生的描述:一种是在早期处于主导地位的有关接入机会的讨论,另一种则关注技术能力。他们认为在政治圈里当人们把数字鸿沟作为一个技术接入问题来讨论时,默认的就是政府应该对解决该问题负责;而当数字鸿沟被当作一个技术能力问题来谈时,责任就会被转移到个人或社区身上,他们需要负责解决自身的问题(Epstein, Nisbet & Gillespie, 2011)。基于刚刚我们有关参与差距的对话,我觉得这个观点很有意思,因为它让我们去思考新的或从其他领域延伸过来的不平等以及要改变这些不平等我们需要做些什么。从我的角度来看,我们面对的是严重的系统性不平等、支持性社会网络的缺失及社会文化上的限制,这种社会范围内的数字鸿沟或参与差距无法依靠个人解决。这就是为什么有关数字鸿沟的精英化描述让我觉得很困扰,

也是为什么我觉得我们需要更多地关注结构性的不平等。不论如何,当接入机会和技能被政治利用来逃避对社会结构的关注时,它们通常最终都成了分散人们注意力的工具。

**伊藤瑞子:**20世纪90年代,当有关数字鸿沟的讨论大量涌现时,富有的技术群体和极客群体对电脑和互联网都有优先接入权。许多人都觉得是技术上的优先接入导致了这些群体能优先享有某种特权,但事实上正好相反。由于参与技术的群体的精英本质,技术成了特权的象征。如今,到了智能手机和联网游戏的时代,技术已经不再是极客群体的特权,数字世界已经被通俗的充满低级趣味的内容所占据,看看今天的数字媒体参与也早已不再是刻板印象下由特权阶级青年所主导的了。凯撒家庭基金会的调查结果显示黑人和拉美青年在使用流行媒体(如电视)和数字媒体(如电子游戏)上处于领先地位;他们在移动数字媒体和网络媒体使用率上也比同龄的白人和亚裔青少年要高(Nielsen,2010;Rideout,Foehr & Roberts,2010),但这并不意味着他们所掌握的社会机会发生了根本性的改变,反而说明我们不应该把数字技术接入权等同于精英权利掌握权。

### 参与中的种族与阶级政治

**亨利·詹金斯:**尽管如此,我们还是看到一些年轻人通过新媒体平台上的实践在政治上进行了更多参与,发出了更多声音,实现了更大的社会影响力,虽然他们的政治参与方式并未完全得到新闻媒体、教育者或政治



领袖的认可。这一点我们会在最后一章中展开。在弗格森案<sup>①</sup>针对警察种族化暴力的斗争中,新的力量已经开始起作用。基于网络的行动主义反映出新一代运用参与型政治力量的民权领袖正在兴起。在过去十年的每一起突发事件中,公众能够更快速高效地做出回应,将媒体和政治团体的注意力引向那些不再能被轻松掩盖或抛到一边的问题上。这些抗议活动为我们提供了年轻人如何开始改变政治的案例,特别是在美国有关种族、性别、性取向和社会公平的领域中。

2012年夏天,凯茜·科恩和乔·凯恩为麦克阿瑟基金会的青年与参与政治研究网络针对美国年轻人开展了全国性调查,该调查旨在了解他们的社交媒体使用与政治生活之间的关系。通过调查,他们发现不同种族的年轻人在出于政治目的而使用数字媒体方面差别不大。具体来说,在之前的12个月中,43%的白人青少年、41%的非裔青少年、38%的拉美裔青少年及36%的亚裔青少年曾至少参加过一种参与性政治活动。与投票方面的种族差距相比参与性政治方面的种族差距要小得多。以参加投票为例,最活跃的群体(非裔美国人)和最不活跃的群体(拉丁裔美国人)之间有15%的差距。也有研究显示那些参与网络政治讨论的人有更大的可能会在未来参与投票。我现在的研究项目“媒介、行动主义和参与性政治”(MAPP)就在试图研究那些在吸引青少年参与政治方面最有效果、最具创新性的团体。

---

<sup>①</sup> 2014年8月9日,在美国密苏里州圣路易斯县弗格森发生枪击案。18岁的非裔美国青年迈克尔·布朗(Michael Brown)被28岁白人警员达伦·威尔逊(Darren Wilson)开枪打死。当时,布朗并未携带武器,且没有任何犯罪记录,在被射杀前他仅与警员接触了不到3分钟。当地警方认为布朗涉嫌抢劫,但直到被射杀时他和警员之间都未谈到劫案。该案引发连续多日的抗议行动,甚至出现暴动。弗格森的居民多为非裔美国人,警察则以白人居多。当地超过五分之一的人口生活拮据,处于贫困线以下水平。贫困、种族矛盾、社会不平等问题在弗格森长久存在,因枪击案进一步激化。

丹娜·博伊德:我不觉得有色人种没有参与到有意义的政治对抗中,只是那些为大多数人所知并记住的政治实践大部分都来自白人、中产或上层社群,正如那些被认作是有价值的、有典型性的非正式学习通常也是精英群体所为。光从数字上看,我们能在对抗事件中看到参与人群的多样性。但在学术界的关注和媒体的报道中,这种多样性往往是相对缺失的。当有色人种青少年以技术为中介推动行动主义事件时,这些事件常被认为是有问题、有争议的,这与人们对白人青少年行动主义的看法不同。又或者,这些事件会被认为只有数字性而不包含真正的行动主义,为什么会这样?

伊藤瑞子:我们确实需要更多地把有色人种的政治意识和政治动员与技术联系起来进行研究,这也是为什么学者们如克雷格·沃特金斯(Watkins, 2010)、凯茜·科恩、乔·凯恩的研究,或与梦想法案<sup>①</sup>相关的行动主义研究(Eimmerman, 2012)及亨利正在进行的“媒介、行动主义和参与性政治”项目中有关穆斯林青少年的研究(Shresthova, 2013)如此重要的原因。我们会看到这个国家中被压迫群体的强大的政治觉悟,从民权激进分子到争取权利的移民再到后9·11时期的阿拉伯和穆斯林群体。许多人认为在结构性压迫和种族主义下成长起来的青少年往往会有更成熟的政治意识。

如果我们相信今天的参与文化能培养人的网络素养和能力,能帮助年轻人在通往自主学习的道路上越走越远,那这就成为一个很好的契机。克丽丝特尔·马丁近距离考察了喜欢专业摔跤运动的粉丝如何通过参与粉

---

<sup>①</sup> 美国的梦想法案(DREAM Act)最初于2001年被提交给美国国会进行审议, DREAM是“The Development, Relief and Education for Alien Minors”的缩写,该法案针对美国的未成年外国人提供帮助,旨在为16岁以前随父母非法赴美、在美连续生活5年的无案底非法移民提供一条入籍途径。

丝圈中的人互动来学习,该粉丝圈中有来自多元社会经济背景的青少年(Martin,2014)。也有学者考察了如何利用人们对时尚的兴趣驱使他们开展互动学习(Rafalow & Larson,2014)。或许一些家境不那么优越的年轻人在学习中所处的位置与中产阶级年轻人不同。出身中产阶级专业人士家庭的年轻人可能会产生与日俱增的成功焦虑,而这会强烈压制他们的自主和探索空间(Pope,2001;Levine,2006)。显然,富有阶层的孩子会比贫穷和工薪阶层家庭的孩子有更多机会。但如果有的政策和教育干预手段,网络和数字技术可能能够为消灭参与差距提供独特的机会。

**丹娜·博伊德:**消灭参与差距意味着什么?人们总是从各自不同的经验中学习不同的东西,是否真的有可能消灭参与差距?个体的经验和机会难以同质化。我们知道社交网络很重要,你认识的人会影响到你的兴趣和学习。在一个完美的世界里,每个人会认识同样多的拥有不同观点的人,也会在这些人的影响下接触大量的新观点。但这个想象中的世界是不存在的,也没有什么中立的基线能用于比较,所谓真正平等的机会只不过是一种幻想。鉴于每个人在个人体验和信息接触上存在着相当大的天然差异和因文化引起的差异,我不知道是否真的有可能消灭参与差距。一些活动可能会因为精英和权力阶层的认可而看起来更具价值。

解决参与差距问题并不只关乎技术接入和使用技能。最惊人的不平等与人们在社会网络中所处的结构性位置有很大的关系。对我来说,有关参与文化的挑战之一就是人们对于所能参加活动的了解在很大程度上是受自己所认识的人的影响的。接触任何东西,即使像粉丝小说那样简单,也需要与人有联系。对青少年的评价往往基于同龄人群中的规则,青少年也往往根据周围人的做法来想象各种可能性。

**亨利·詹金斯:**最近,我被让·莱夫和艾廷·温格早期的《合法的边

缘性参与》一书所吸引。“作为一个能够朝着更密集参与的方向发展的所在,边缘是一个强有力的位置。作为一个能合法地阻止人们更全面参与的所在,边缘是一个缺乏影响力的位置”(Lave & Wenger, 1991, p36)。书中的这一说法提醒我们不同的社区能够提供给更程度的参与的支持是不同的。我们要区分两种情况:一种是人们尚未掌握参与所需的技能和自信,另一种是存在结构性障碍妨碍全面、有意义的参与发生。所以,首先需要做的是识别并消除那些结构性障碍,从而让社会中越来越多群体能实现有意义的参与。其次,由于参与会以多种不同的形式存在,因此需要了解各种能支持人们从边缘位置向更有力、更具参与性的位置进发的力量。有学者在研究中追溯了美国穆斯林青年在“9·11”后试图去寻找和捍卫自己的声音,塑造自身形象的各种渠道(Shresthova, 2013)。但这常常是一个进一退一的过程:在2013年4月波士顿爆炸案后出现了有关种族评判的寒蝉效应,我们看到许多美国穆斯林青年通过社交媒体进行自我表征的现象又退潮了。

也许可以把“参与文化”和“公共领域”这一概念放在一起比较。参与文化的关注点从巨大的形成所有舆论的公共领域转移到了社会当中存在的复杂的反公众上(counterpublics),反公众中的看法需要被巩固强化后这些群体才能在更广阔的空间中发言。玛丽·葛雷(Gray, 2009)等学者认为,有一些反公众可能是暂时的、不确定的,一直挣扎着要在不利的情境中存活下来。我们仍需了解不同的公众和反公众之间如何联系、想法如何在两方之间流动(或不流动)及这将如何影响或帮助那些还不能轻松对话的群体去开展大规模的对话。我们可以用同样的逻辑来思考不同形式参与文化之间的关系:各具特色的做法和空间是需要的,但最终还是要让不同的人群能进行交流。

丹娜·博伊德:我个人对于边缘化群体特有的试图绕过文化限制和机构障碍的学习非常感兴趣。许多中产或上层阶级青少年可以在家用电脑上上网,通常是用自己的笔记本电脑或平板电脑。所以,当他们的学校禁用社交网站时他们会抱怨但不会极力反抗,最多就是尝试一些传说中的翻墙方法。而非精英阶层青少年,在智能手机尚未大规模普及前,总是让人吃惊地想出各种方法找到新的代理服务器、破解禁用系统、分享学到的翻墙办法和理论设计了这些禁令用来保护青少年的学校和政府机构玩“猫捉老鼠游戏”。对于边缘群体中的青少年来说,学校是唯一能让他们大量上网的地方,由于数字媒体对青少年参与来说又是极其重要的,他们常常会不遗余力地想办法绕过他们面前的障碍。结果,为了能上被学校禁掉的网站,他们掌握了熟练的上网技术。

在我看来,非精英阶层的青少年比大部分同龄人都善于克服限制。以21世纪初美国Danger公司研发的Sidekick手机的兴起为例,这款手机是隶属于美国移动运营商T-Mobile旗下的一款多媒体智能型手机。T-Mobile公司并不是大多数中产或上层阶级家长的选择。在美国,大部分家庭都会签订无须手动充值、每月定额的合同手机套餐。富有家庭的父母通常会给孩子一个自己用过的手机,并把他们的话费放到家庭套餐中一并支付。T-Mobile公司则提供预付话费的手机套餐服务,即无须签订手机套餐合同,只需每月到店内预付话费即可。该公司推出Sidekick手机之初就将目标瞄准了城市青少年。最早使用Sidekick手机和服务的人在使用后开始对客服抱怨手机数据服务和收费问题,所以T-Mobile公司推出了无限流量的数据服务,并将数据服务费从通话收费中分离出来,让用户能够自由决定手机套餐中包含的服务项目。这种组合方式对来自城市低收入家庭的青少年颇具吸引力,他们很快就开始用Sidekick手机

来发短信和上网。很多青少年都为 Sidekick 手机上的 AIM 即时通信软件疯狂。有传闻说在 Sidekick 手机使用人数达到顶峰时(约 15 万),该设备占据了 AIM 美国本土流量的三分之一。在“智能手机”的概念尚未成型时,Sidekick 用户中占主导地位的非裔和拉丁裔青少年就已经能用移动设备来做很多事了。iPhone 问世后,很多人都为第一款智能手机的出现和流行而高兴,即使非精英家庭的孩子不太可能拥有它。Sidekick 手机并没有在市场上存在太久,它的核心开发者们后来都去了谷歌公司开发安卓系统。但这个例子至少说明在历史上曾有一刻,来自低收入家庭的青少年,特别是那些来自低收入家庭的有色人种青少年,能比富有的同龄人更具创新性并更深入地参与到数字互联技术营造的“时刻在线”生活中。

有必要记住边缘青少年是在何时何地如何开创新的道路,从而实现与富裕阶层青少年之间的平等,或直接改善自己的社会处境。同时,也要认识到他们是如何因为技术创新而在社会系统中被噤声的,这些技术创新会限制边缘青少年的创造性行为。乔纳森·齐特林(Jonathan Zittrain)所批评的无生产力的技术运动并没有削弱极客们的行动,只是严重地限制了边缘青少年们能做的事。今天,大部分青少年都能够通过手机上网,但在手机程序的世界里却没有给青少年的技术创造力留下多少空间。

**亨利·詹金斯:**萨莎(Costanza-Chock,2014)有关洛杉矶移民权利运动的书中说到许多年轻的拉丁裔网络活动家(digital activist)最初是在制作视频并将之与远在拉美的亲人分享的过程中学会数字化技能的,他们希望借此来保留文化传统和社会联系。这些制作和分享照片视频的技能很快在拉美移民中扩散开来,但这些技能既不是自上而下由父母教给青

少年的,也不是自下而上完全由青少年自己发现的,而是从传统的家庭和社区生活中浮现出来的——青少年与父母、祖父母一起学习如何使用技术来保存旧有的生活方式,而这种生活方式对这些家庭来说是十分重要的。很快,青少年们开始出于政治目的使用网络技术和平台,特别是那些在美国长大的为了追求教育权和公民身份权的移民二代青少年(Zimmerman,2012)。

**伊藤瑞子:**在数字青少年项目中,我们发现来自低收入家庭的青少年通常会表现得更有自主权、创造力和智谋。解决问题和自主学习的能力是需要培养的,也需要给予青少年一定的时间和空间来探索自己的能力和责任。虽然现在缺少工作机会的社区可以通过网络在周边找工作,但这还远远不够。关键是该如何提升机会,而光有无处不在的技术和网络接入并不足以实现机会的提升。我并不认为参与差距是个人缺乏智谋、创造力和技能导致的,那是人们缺乏机会获取社交联系的结果。不管是以前还是将来,都有大量热爱参与、聪明、有创造力的低收入家庭青少年,但这在缺乏针对社会平等问题的有原则的干预的情况下,这些青少年的创造办法将被边缘化。

**丹娜·博伊德:**这也是我在这些问题上感觉焦虑的核心。当缺乏社会联系来开启机会的大门时,知识和技能能起的作用非常小。我不禁想到保罗·威利斯(Paul Willis)关于工薪阶层的孩子无法跳脱工薪阶层的研究(Willis,1981)。威利斯认为在工薪阶层的孩子长大后进入中产阶级的转变过程中往往裹挟着巨大的文化成本,这一点在有关阶级流动的大众话语中往往得不到承认。虽然成为中产阶级意味着在经济上更为稳定,但在此过程中工薪阶层的孩子需要以个人的人际关系为代价。到外地去上大学或到其他地方工作感觉上是种背叛,但迁徙对于向上的阶级

流动来说是必要的。

阶级流动和具体的教育形式关系不大,和社会联系与支持的关系更大。大部分青少年都在使用 Facebook、Instagram、Twitter 等社交媒体,但他们在上面看到的内容往往取决于自己关注了谁。我观察过来自精英阶层和非精英阶层的青少年,前者因为在社交媒体上与朋友和家人的联系而被精英规则同化,后者的社交媒体上则常出现反教育的话题。那些被排除在机会之外的人会通过贬低某些东西来找到自我价值,但社会规则需要经由这些东西发展起来。所以,我既为技术能够开启新机会感到高兴,也担心技术会重新加强某些社会规范,这对非精英阶层青少年来说是无法承受之重。

在 MySpace 最流行的时候,我接到过一个大学招生人员打来的电话,这所大学隶属常春藤盟校,他们曾对一个来自中南部洛杉矶的申请人很感兴趣。该申请人写了一份非常引人入胜的申请信,在信中提到自己是如何摆脱周边的帮派文化的。这位招生人员问我的问题是:“当我们可以通过网络轻易发现真相时,申请人为什么还要对我们撒谎呢?”原来招生人员已经去看过他的 MySpace 用户资料页面了,上面布满了帮派团体的徽章。招生人员认为这说明申请人是帮派成员,而没有将之解读为一种生存策略。这种情况突出表明了人的阶级地位决定了他是如何理解他人网络行为的。父母和老师常常会说青少年该做些什么来保证自己不被误读,但他们很少将责任放到精英阶层的成人身上,讨论这些人该如何理解青少年。我喜欢用#号标签行动主义这个例子来说明当前社会中的理解问题。弗格森案发生后,美国主流媒体在报道被害人迈克尔·布朗没有使用布朗最近的高中毕业照,而用了一张他看起来在投掷帮派标志的旧照片。许多有色人种青少年对此表示强烈反对,他们在推特上贴出了



自己的照片,其中一张是能够被白人社会接受的,另一张则不能,并加上用#号注明的“如果他们把我一枪打倒在地”的标签(# If They Gunned Me Down),以此来凸显媒体在报道白人和黑人死亡中的偏见。青少年们用这种网络行为主义的方式让公众社会理解作为一个结构性不平等问题的存在。

**伊藤瑞子:**这些有关理解和刻板印象的问题有着深刻的根源,关系到一整套社会假设,包括对种族的文化缺陷和智能缺陷的刻板印象。我的同事克里斯·古铁雷斯(Kris Gutierrez)曾研究过被他称为“非优势”群体的拉美裔移民。他认为有关非主流文化中的且在经济上被边缘化的学生的教育学研究常会假设这些孩子身上存在认知缺陷和社会与文化疏离。这类研究更关注移民后代如何力求达到主流文化的基准线,而没有认识到这些青少年及他们所在社区的社会能力和文化竞争力。克里斯·古铁雷斯更赞成使用“非优势”群体,而非“危险”群体或“劣势”群体一词,因为“非优势”群体这个概念点明了匮乏主义框架(Gutierrez, Morales & Martinez, 2009)。如果能首先重视非优势群体的现有能力,那么我们对于这些群体中的青少年在技术和教育上提供的帮助就会和那些试图解决问题、架构桥梁或填补缺陷的努力截然不同。我们会依赖新的干预方式和技术来支持并放大非优势环境中内生的文化、价值观和能力。

也许可以在朱丽叶·斯格尔(Juliet Schor)所说的“互联性消费”中找到替代方式。作为互联学习研究网络的一部分,朱丽叶·斯格尔的团队进行了一系列研究,考察社区是如何通过个人间的交易市场如时间银

行<sup>①</sup>、开放学习型的城市农业、众创空间及食品交换<sup>②</sup>等分享资源的(Carfagna, 2014; Schor & Thompson, 2014)。这些个人间的交易市场及我们在研究中观察到的一些社区动态都提醒我们该如何在社区内部营建社会资本而不是让青少年脱离他们现有的社交网络。例如,众创空间和黑客空间都是社区运营型的空间,在这些空间中人们能够利用工具创造新东西、寻找学习上的支持、联系导师等。这种空间被越来越多地认为是跨代际的学习环境。杰夫·斯特奇斯将这种跨代际学习模式带到了底特律这座既富有制造和生产经验同时贫困率和失业率又居高不下的城市。他在教堂里和牧师一起工作,试图提升社区的能力和容量,从而再造该社区。在他的众创空间中,年长者把他们的技能和智慧传授给年轻一代,每个人都在生产和制造,从而建立关系、提升社区、帮助提高本地的经济存活能力([www.mtelliotmakerspace.com](http://www.mtelliotmakerspace.com))。相比让一小部分青少年成为程序员或设计师从而离开社区去寻找出路,杰夫·斯特奇斯的这种模式拥有本质性的区别。

教育能为那些原本没有机会的青少年提供上升通道,这一点值得赞赏。但教育只不过是重新洗牌,却没有解决容量问题,而这在机会收缩的时代显得尤为重要。我们需要更多黑人孩子进入技术界,也需要更多女孩开拓游戏领域。重新平衡社会上层的性别和种族情况是一项重要的议程,但最后只有一小撮青少年可能脱离出生的贫困社区,这些青少年已经

---

① 时间银行,与普通的银行不同,是指使用者通过网络帮助别人一次,就会获得一定的时间存放在时间银行中。当自己需要别人帮助时就可以从中支取时间和其他成员交换服务。换句话说,时间银行是时间流通的桥梁,既能够帮使用者找人解决困难,又能够帮成员们联络感情。

② 食品交换(food swap)是指社区中的人们互相交换、分享家庭自制的或自家出产的食品,是一种无中介的交换和分享行为。

远远地将大部分同伴都甩在了后面，这是个无法改变的事实。

在这个机会收缩的时代，正规的教育系统无法从根本上解决平等问题，因为该系统的焦点在于评价并按照现有的机会对青少年进行分类。传统的教育是去竞争现存的资源和机会来成就自我。当存在的资源和机会增加时，这能让更多人获得成功。否则就会产生不平等。所以今天我们要关注的是如何创造更多机会及更多通往机会的接入点和途径。我们需要在现实生活和社区的背景下开展教育工作，否则教育就会变成另一种分类和洗牌的练习。

## 社会资本与社会网络

亨利·詹金斯：即便是在最稳健的参与文化中，要实现全面的参与也需要克服许多看不见的障碍。在已经融入社区实践的人眼中觉得理所当然的事对某些尚未完全融入该社区的人来说可能是个无法跨越的障碍。在许多粉丝大会上我都看到过有人在讨论：为什么粉丝社群明明是开放多元的，但在粉丝大会上却总是满屋子 40 多岁的白人，只有两三个少数民族裔为什么没有更多少数民族裔来开会。看起来这对解决文化隔离问题恐怕只有反效果，这种现象着实让人吃惊。类似的讨论也曾在网上爆发过——2009 年在粉丝讨论群组中曾出现过许多有关“种族败绩”（“#racefail”）的讨论。在这场讨论中粉丝们一开始谈论的是类型小说中的种族主义刻板印象，他们在对话中发现大家在这个问题上分歧很大，试图通过对话来解决分歧的过程不好受，但最终许多粉丝都更深入地察觉到种族是怎样以一种不可见的方式渗透到参与文化中的（Klink, 2010）。

我最近在思考这个问题的时候把它和品味的社会建构联系起来。品味被理解为一整套共享的社会规则体系,在该体系中个人化的选择出现了。大量研究都表明社会阶层能塑造品味。在不同的经济水平、不同种族的社区中长大的人对不同文化材料或实践的接触方式和程度不同。他们可能被鼓励或被阻止用特定的方式来定义自己的身份,并可能对此有自己的想法或愿望,在此基础上他们会倾向于成为某些实践社群的一员。这些社群或粉丝圈无须特意基于种族或阶级排除任何人,最终拥有的都是相对同质化的成员。它们对任何与这个社群的品味和兴趣相似的人开放,但只将有意义的参与限定在特定的群体身上,因为粉丝圈往往围绕着特定的品位形成,而这些品位更有可能在特定群体中出现。许多该群体的青少年参与者可能觉得需要保护自己的品味不受保守或反智的老师和家长的破坏,但却没有意识到在这件事上,他们已经比来自其他文化和经济背景的人拥有了更多的资源和支持。

**丹娜·博伊德:**身边的人会影响你的参与。通过共享的平台或网络接触到其他的人和看法会破坏原先的稳定。我看过大量的种族主义者和同性恋恐惧者,当他们在推特上接触到其他的价值观时会强烈地进行反对。接触不同的人和网络确实能让人开阔视野、增长见识,但无法解决结构性问题。人们对种族歧视的讨论并不能解决这个社会问题。且当人们在网上讨论此类问题时,往往是在自己的社交网络内。社会不平等问题已经融入到人们的社交网络中了。

**亨利·詹金斯:**人们对社会问题的讨论不等于能从根本上做出改善,但能为改变开个头。我觉得我们要关注亚文化社区中的种族隔离,因为这体现了美国社会在处理社会多元性上的变化。在民权运动之后,这个国家中的很多地方都出现了一种从公开的种族主义和合法的种族隔离到

非正式的社会排斥体系的变化,这种变化虽然目标是好的但实际上可能造成分裂。人们仍然很大程度上过着种族隔离的生活。而这一点,正如丹娜和其他研究者所注意到的那样(Boyd, 2011; Watkins, 2010),已经延伸到网上。那些出身中上层阶级,生活在多人种的社区中,拥有中产阶级的理性,在学校与多种族建立联系的有色人群已经通过一定的方式成为参与文化的一员。他们在参与文化中会建立起与其他的参与者之间的认同感,直到他们迫于一些事情认识到有色人群自身不同的文化历史和发展轨迹。而那些因为阶级因素而依旧被边缘化的有色人群则发现很难全面参与到这样的参与文化实践中去。

所以,与其认为极客文化只对中产阶级的白人孩子有吸引力,不如思考一下极客文化欢迎一些人而排斥另一些人,或至少没有把这些人拉进来意味着什么。在根据不同的种族政策动态运行的空间中,参与是什么样的?比方说,我们是如何看待那些被嘻哈文化吸引的白人青少年的。大部分做此类研究的人都来自于极客文化,且被对我们和下一代来说重要的研究社区所吸引。但这样的关注点让我们在面对自己舒适区之外的研究对象时变得盲目。总体上对于参与文化中的种族动态我们依然知之不多。

**伊藤瑞子:**要深入了解青少年兴趣和亲密关系中的文化包容和文化排斥颇具挑战性。极客文化是复杂的,因为当它与学术和技术特权捆绑时,在青年文化中并没有很高的地位,还不如音乐或运动这样的兴趣更占优势一些。对于青少年来说,与朋友外出、和异性交往、通过时尚和音乐来交换流行文化符号等远比和老师在一起做书呆子学习技术要酷得多。正如丹娜注意到的那样,与工薪阶级文化和人际网络的关联能形成一种社会划分。有些文化和人际关系在青少年文化中享有很高的地位,但在

成人文化中却没有,这些形式的文化和人际关联也能形成社会划分。在数字青年研究项目中,我一直在思考一个问题:“那些社交生活主要围绕友情展开的青少年和社交生活主要围绕兴趣爱好的青少年之间有什么区别?”那些对公民活动、创造发明或学术感兴趣的孩子和那些与老师及其他成人专家关系密切的孩子通常会被边缘化为书呆子或怪人。为什么我们的教育机构不能给这些孩子更多鼓励,不为不同类型的孩子提供更多社会认同,把他们看作是聪明、有参与性、有创造力的孩子呢?作为一个教育者,这种参与差距是我所关注并希望能够解决的。

我早期的许多研究都高度赞同极客学习。青少年们是如何一头扎进那些强调专业的、在挑战和探究驱动下的社群的?他们是如何在社交网络中、在建立社会地位和名誉的过程中培养技术素养和技能的?对于这些问题的回答还能帮助我们研究其他青少年亲密团体,如嘻哈或运动发烧友,他们也许不被认为是书呆子但具有类似的由兴趣驱动的学习行为。我想青少年们光深入地学习是不够的,他们还需要将学习与那些具有重要的更广阔的社会价值和成就的事物联系起来,从而为他们的成人生活做好准备。我们发现很多青少年亚文化团体如果被认为与成人文化认可的成就相对立,那么就很难获得成人世界里的机会。对于那些在权力机制中拥有较低的社会和文化资本的亚文化青少年来说,这一点尤为突出,而这会加强我们所不希望的那种社会不平等。

**丹娜·博伊德:**说来也奇怪,这让我想到 4chan 网站。4chan 是 2003 年由 15 岁的克里斯·普尔(Chris Poole)创建的匿名网络论坛,他创建这个网站的初衷是为了分享他认为自己这个年纪的男孩子都会感兴趣的内容——色情和动漫作品。这个网站常常被形容为互联网上的管理薄弱地带,但它同时也成为最具创意的文化生产和青少年政治行动的发源地。

4chan 孕育了流行的网络迷因如 LOLcats<sup>①</sup> 和政治行动团体如“匿名者”黑客组织。4chan 网站有一些让人诟病的地方,但在这个网站形成的过程中有一点出人意料的是其使用者并不全是特权精英阶层。4chan 网站的匿名文化导致用户身份难以辨认,从网站上的内容判断主要的使用群体应该是年轻人、男性、白人。但当我开始寻找 4chan 网站的青少年使用者时,我注意到,除了极个别非常富有的特例之外,大部分 4chan 网站的青少年用户都不是特别富裕或受过高等教育的。他们大致上都是那种在原生社区中觉得被孤立,但在像 4chan 这样的网站上能找到亲切感的极客青少年。且这个群体非常多元化。“匿名者”黑客组织是 4chan 网站最具政治性的衍生物,加布里埃尔·科尔曼在她对“匿名者”成员的研究中也有同样的发现(Coleman,2014)。

4chan 网站上各种不同的参与行为模糊了能力建构和政治对抗之间的界限。4chan 网站成员使用的策略有的能被成人认可,有的会被视为无政府主义且具有政治危险性。参与者们因为他们的智慧和创造力而被赞美,也因为他们的政治举动而被当作恐怖分子逮捕。像 4chan 这样的网站揭露了不同类型的参与复杂且互相联系的本质。

伊藤瑞子:也许到最后,人们的参与意识有所提高,但我怀疑对大多数孩子来说 4chan 是否会成为一个通往机会的路径。人们希望支持更多的年轻人,让他们在这些强调深度参与的亚文化和机构化的影响力和权力点间实现连接和转化。这也是为什么在我的研究团队中,我们不光讨论由兴趣驱使的学习或极客学习,也讨论互联学习。在互联学习中,社会

---

① 网络迷因(Internet meme),又称网络爆红,是指某人或某事一夕间在互联网上被大量转发宣传,一举成为备受瞩目的现象。LOLcats 是网络迷因的一个例子,是指在网络上爆红的以搞笑的猫咪照片配上趣味文字说明而引人发笑的内容。

与兴趣驱使的学习和机构、权力与机会互相联系(Ito et al., 2013)。这种联系有许多形式。例如,青少年能够将社区组织能力、写作能力或技术能力应用到学校或工作中;也可以通过基于兴趣发展起来的与导师和同辈之间的关系在工作中、公民生活中或教育中发展新的机会。我们也看到,青少年能够在兴趣驱使下将兴趣与学习联系起来,就像他们能够通过《文明》和《星际争霸》游戏学习战争历史一样。这并不是说,就像交朋友一样,极客知识和亚文化参与本身没有价值,但能够将非正式的、同侪间的学习与机会联系起来是很重要的。

**丹娜·博伊德:**互联学习会为那些缺乏有价值的社会联系和家庭支持的人提供机会,你们是怎么看待这个问题的呢?互联学习该如何缩小由于结构性不平等而导致的差距呢?

**伊藤瑞子:**互联学习的核心在于我们要明白联系才能带来机会。这就是为什么互联学习的关注焦点在于在社会参与和共同目标背景下的学习,在此背景下年轻人学着不光和同龄人也和大人们一起做事。光把内容和技术推给年轻人是不够的,光告诉他们互联网上有很多知识也是不够的。如果青少年和同辈或他们认同的关心他们的成年人没有联系,和那些能帮他们找到机会的人没有联系,那么推给他们的内容和技术对年轻人来说毫无意义。我觉得青少年在这一点上很聪明,他们对于那些可能提供培训、指导或社会意识提高的项目深度存疑,特别是当这些项目缺乏与对他们来说有价值的且在未来能给他们提供支持的人际关系和社会网络的联系时。

在教室和在众创空间中学习是有区别的。在相对封闭的教室学习时,人们期望年轻人能靠自己到教室以外的世界里实现自我。而在以社区为基础的众创空间中,年轻人会和同龄人与长辈导师一起参与到共同



的项目中,从而在此空间中为社区创造价值,并从社区筹集资金支持工作。在互联学习模式中,个人和团体成果被认为是互相联系的,学习环境中的主旋律是对能力、高质量文化和知识的建构而不是彼此竞争稀缺的机会。我们反对把教育看作是在赢家通吃的职业市场中进行竞争,我们想问的是,如果重点不是与同辈竞争,而是彼此联系共同努力,那学习是什么样的?

**亨利·詹金斯:**在这个意义上,参与文化的许多形式都包含了你所说的互联学习的一些元素。当我祖母参与到妇女们一起进行缝纫的活动中时,她与老年妇女之间建立起了联系的纽带,这种纽带能为她生活中缝纫之外的方面提供支持。桑巴舞学校在功能上是一个供人们规划狂欢节的地方,但正如乔治·李普西茨将之与新奥尔良市的“狂欢印第安人”联系起来研究<sup>①</sup>时所说(Lipsitz, 2006),虽然“网络富余但资源贫瘠”,但桑巴舞学校的文化在拮据时期为人们提供了精神支持。科幻小说粉丝圈长期以来作为未来职业作家的培训和招聘基地一直保持着自给自足的文化。所有这些都是传统,在这些传统中专家和新手、青少年和成人并肩学习并为彼此的生活提供支持。

**丹娜·博伊德:**在我十来岁时,互联网是以往无法想象的、至少在我

---

<sup>①</sup> 狂欢节印第安人(Mardi Gras Indian):Mardi Gras 是美国新奥尔良市每年的狂欢节,人们通过化装舞会和化装游行的方式来庆祝这个节日。Mardi Gras Indian 主要是指非裔美国人将自己打扮成穿上华服的北美原住民进行的狂欢。新奥尔良市的非裔美国人有着悠久的暴力冲突历史。20 世纪 60 年代,当地非裔帮派组织的领导人艾利森·涂地·蒙达纳(Allison Tootie Montana)推动当地数十个帮派停止刀枪斗争,通过非暴力美学竞争的方式采用针线相互较劲。此举使得帮派文化向精心设计制作面具和服装转变,帮派成员从打架斗殴者转变成手艺人。人们制作华丽的服装在当地一年一度的圣若瑟日(St. Joseph's Day)庆祝活动和狂欢节上穿着和展示,吸引着世界各地的人来参与狂欢节。狂欢印第安人文化也成为一道亮丽的城市风景。

的家乡难以实现的新的 interpersonal 网络建设成为可能,从而让人有机会接触到不同的人 and 思想。我觉得现在所说的参与文化和互联学习是能联系起来的。当社交媒体一开始出现,并作为一种随时准备成为主流的现象时,我异常欣喜,觉得年轻人能利用社交媒体来丰富其社交网络。但现实并不如我预期那般发展。从一开始,人们通过社交媒体联系的主要就是那些早已认识的朋友。接着,“陌生人是危险的”道德恐慌出现了,并形成了令人难以置信的生人勿进的文化压力(Marwick, 2008)。当然,一些青少年打破了那种处境并参与到了参与文化和互联学习的核心实践中。我觉得可怕的是,社交媒体非但没有让人们更多地与共同的学习机会联系起来,有关对社交媒体的恐惧还加快了社会分化。

多元化的个人人际网络的缺失以及对陌生人的文化抵抗让我对由社交媒体参与引发的新的参与差距尤为警惕。恐惧及那些打破恐惧的人正深深影响着参与文化和互联学习的发展。实现平等的关键在于促使年轻人与不同的人接触。讽刺的是,一直以来我们把这个任务交给了两个最大的青少年培养机构,军队和大学。而今,美国社会的普遍论调觉得这么做会让青少年置身于危险中。社会已经开始阻止青少年与陌生人在网上或生活中接触了,如果我们不能找到方法实现有意义的跨文化网络发展,那么正在缩小的人际网络导致的参与差距势必会削弱参与文化。

亨利·詹金斯:你说的这个问题是我们三人共同关心的。一方面,从网络发展的早期以来,由兴趣驱使的社群已经实现了极大的扩展。相比以往,越来越多人正在参与进来,社群基础更稳固,项目更深入。我们对于参与性社群的工作原理了解得更多,也通过研究看到了其教育学意义,看到了参与产生的意义深远的体验。

另一方面,我们曾一度把参与文化的发展看作一个用网络启动更广阔

交流的逻辑进程,但恐怕少有的用户的实践如我们所期待的这般。人们反而与实际生活中的朋友维持了更强的联系。在某些方面,网络的商业化发展,特别是叠加了道德恐慌的气氛后,已经把我们推向了更大程度上的私有化——人们撤回到自己的一方小天地中,而不再更进一步实验如何使用网络与各地的兴趣社群进行联系。

我们应该知道在人们将如何使用技术及在某些方面已如何使用技术上,没有什么是不可能的。重视参与文化的人要倡导它,不论参与文化是否挑战了网络的道德恐慌论或说明了为何要把参与性社群和实践与教育机构联系起来的理由。我们中的每一个人都在用我们自己的方式处理这个问题,而这将需要我们在接下来的很多年中继续关注。

伊藤瑞子:丹娜关注的网络同质化趋势已经越来越明显了。这在20世纪90年代手机刚在日本发展起来时曾出现过。当人们能选择只与自己觉得合拍的人交往时,大部分人会这么做。这就是松田美佐所说的选择性社交(Matsuda, 2005),这个问题在讨论网络的回音室效应<sup>①</sup>(Sunstein, 2009)和过滤气泡<sup>②</sup>(Pariser, 2011)时曾被热烈地讨论过。但并不一定与亨利所观察到的参与文化正在持续发展这一事实相冲突。总之,社会网络和文化资本作为机会的决定性因素正在变得越来越重要。社会地位和权力能够通过我们的正规机构和组织进行协商,也能通过这

---

① 回音室效应(echo chamber effect)是指当人们只接收符合自己观点的信息时,人的观念会越来越极端。在一个相对封闭的环境中,一些意见相近的声音不断重复,并以夸张或其他扭曲形式重复,令处于相对封闭环境中的大多数人认为这些扭曲的故事就是事实的全部。

② 过滤气泡(filter bubble)是一种网站针对个人化搜索而提供筛选后内容的结果,网站内嵌的算法会透过使用者的地区、先前的活动记录或搜索结果来给予使用者想要的或是观点一致的结果。这种结果可能导致使用者越来越看不到他们不同意的观点或信息,使得认知过于单向,并处于他们的文化意识形态气泡中。

些流动性更强的网络和实践进行协商。一旦我们的公立机构如中学和大学不再直接承担文化认同和社交网络的功能,我怕我们会失去代际间跨文化网络的发展,而这是解决参与中的不平等的问题所需的。

## 第四章 学习与素养

伊藤瑞子:我的研究关注年轻人如何使用新技术,如何参与数字文化。作为一个教育研究者,我常常会从学习与素养的角度考察实践。因为没有关注在校学习,所以我有点儿像教育研究者中的异类,但我常能在那些关注“跳脱框框的学习”的民族志学者中找到志同道合的人(Hutchins,1995)。这些年来,这一脉研究在教育学领域中获得了一定的地位。随着我作为一个学者的日渐成熟,以实践为基础的研究学习和素养的、民族志式的研究路径开始脱离教育学的边缘地带,进而挑战教育学中传统的实验和心理学研究路径。当这些研究路径开始越来越认真地对待时,我有幸能受训于一群出色的教育学民族志学者和认知科学家。我为麦克阿瑟基金会的数字媒体与教育倡议项目所做的部分工作,即对“互联学习”研究的发展,显示了民族志和基于实践的研究方法的优势。在实践中,也有越来越多教育者在课堂上实践并改善着互联学习。

在斯坦福大学读研究生期间,我在学习研究协会(IRL)、施乐帕罗奥多研究中心(Xerox PARC)、比较人类认知实验室(LCHC)见习过,这些

机构都曾开发过有关情景学习和认知的新思路<sup>①</sup>。这真是段令人兴奋的学术时光——我看着不同领域的人们互相辩论并综合形成了新的有关学习的理论范式和实践范式。教育者们曾相信学习和认知发生在每个人的头脑中,教育应该是往头脑中灌输知识,从而让人们学到知识并将之运用到不同的环境中。来自学习研究协会(IRL)、施乐帕罗奥多研究中心(Xerox PARC)和比较人类认知实验室(LCHC)的研究人员通过实证研究证明了学习与文化认同、社会实践和日常物质环境是不可分割的。他们认为教育应该关注的不仅仅是把知识灌输到孩子的头脑中,还应该包括各自支持性的环境让孩子能够在当中有所归属、参与及贡献。

让·莱夫的《在实践中认知》一书就挑战了有关学习的传统假设。莱夫以典型的学校教学科目数学为例,研究了人们是如何在购物或烹饪过程中进行数学演算的,并将之与课堂数学进行了对比。有一个常被提到的例子,一位减肥者需要从二分之三杯的白干酪中取出四分之三来。在咕哝了好久按学校教的算术该怎么办发现无解后,他突然说“我知道该怎么做了”。他先用一个量杯量出了二分之三杯白干酪,然后把量出的干酪放在砧板上,把干酪拍打成圆形,接着在上面画了个十字,铲起了四分之一圆后,剩下就是他需要的量(Lave,1988)。莱夫发现,觉得自己在学校数学不好的人在解决实际生活中的数学问题时表现得相当好,不论是称量烹饪原料还是在商店比价格的过程中。

---

① 这些机构的研究成果包括莱夫和温格有关情境学习(situated learning)的著名研究(Lave & Wenger,1991)、情境认知(situated cognition)研究(Suchman,1987;Greeno,1998;Brown,Collins & Duguid,1989)以及在本书第二章中曾提及的有关学习的民族志研究路径(Eckert,1989;Goldman & McDermott,1987;McDermott,1980)。另一套研究框架来自于比较人类认知实验室(LCHC)的文化心理学研究(Cole,1998)和活动理论(activity theory)(Engestrom et al.,1999),在此框架下学习被置于人类活动、文化和历史的情境中来研究。

情境学习理论挑战了传统的认知理论基础及以往教育实践中的核心假设。为什么明明可以让孩子们在现实世界里或通过有意义的社会活动来更有效地学习数学,可我们却非要让他们在教室里用那么抽象的方式学数学?这些研究引起了包括我在内很多人的共鸣,我们支持进步主义教育及其注重亲身实践及真实生活活动的学习方式。

这对教育实验心理学的挑战有点类似媒介研究中社会文化理论家和媒介效果研究者之间的辩论。正如教育心理学家研究“内容”是如何进入到学生的头脑中的,媒介效果研究者采用类似的方法来研究媒介讯息是如何进入受众头脑中的。共同的文化、身份认同及实践并未进入他们的研究框架。我们中批评此研究路径的人认为参与是文化和社会背景的重要组成部分。在参与中,我们与“内容”的关系,不论是与教育性内容还是娱乐性内容的关系,都是共同的实践和文化归属的一部分,而非个人“内化”的过程。这就是为什么亨利有关参与文化的见解能与我产生那么大的共鸣,也是为什么我们能在社交媒体和草根媒介生产中发现相似的潜力。媒介教育的发展也与人们对参与的关注有关。以往的媒介教育长久以来侧重对媒介讯息的批评研究,如今越来越多研究者开始对更具参与性的、以媒介生产为导向的研究感兴趣(Buckingham,2003)。

新媒体技术有可能再现有关学习的许多传统假设,从而让学习脱离实体与世隔绝,例如用于反复练习的软件和更高效的考试机制。但数字媒体和社交媒体通过新的手段实现进步主义教育的潜力同样极具吸引力,我惊叹于年轻人(如美国的日本动漫迷们)围绕共同的目标和热情与同龄人一起学习知识和技能,也惊叹于他们利用数字工具来实现新的创意生产。这些粉丝们出于对日本动漫这种小众媒体内容的热爱,通过字幕翻译和视频再编辑等实践来学习日语和复杂的写作技能。在此情境

中,学习是创意生产、团队合作和社群组织的附带产物,而非最初目标。我怀疑同是这些孩子,如果放到正式的教室里让他们为了好分数去学习,他们还能学到那么多吗?

像动漫迷们这样学习的青少年在我们的教育中并不具有典型性。他们可以被称为“正向偏异者”(Pascale, Sternin & Sternin, 2010),即能够非常成功地调集社区或周边环境中有资源的人。在数字青少年研究项目中,我们发现大多数年轻人上网是为了和朋友一起,而不是为了关注课业或专业导向的学习。确实有很大一部分年轻人在使用网络实现自己的兴趣,如在网络游戏群或粉丝圈中聊技术、学技术,这些网络群体在成员组合上往往是跨代际的。只有很小一部分聪明的年轻人会在网络社区中学习,并将之与学校、公共生活或职业相关的情境联系起来。如果我们想要让这些活动对教育和其他形式的机会产生影响,那么光是简单地赞美青少年在网上的创造和学习是远远不够的。为了把不同的情境都联系起来,大部分年轻人需要来自父母、老师或其他关心他们的长辈的支持。这种支持可以是父母带孩子去参加孩子感兴趣的野营或其他项目,也可以是跨代际的网络团体积极寻找机会服务社会或是老师个人赞助课外兴趣活动小组。为了更好地了解这些支持与年轻人之间的关系,我们正在研究网络社群是如何与各种学术上的、公民生活中的和以职业为导向的机会联系起来的。

## 参与式学习

丹娜·博伊德:开始数字青少年研究项目时,我们的目标是了解青少



年如何出于个人目的、社交目的及教育目的将各种新媒体技术融入他们的生活中。我们发现青少年“在网上闲逛”(hanging out)、“在网上用……消磨时间”(messaging around)和“在网上聊技术、学技术”(geeking out)的网络行为之间是相通的。因此,伊藤瑞子和其他学习研究人员开始一起工作,共同展望互联学习的未来。瑞子刚刚提到自己研究历史时提供了大量这方面的背景材料,你能更具体地解释一下互联学习的那部分吗?

**伊藤瑞子:**作为数字媒体与学习倡议项目的一部分,我们研究的互联学习模式关注的是将年轻人的兴趣和同辈学习与青少年在公民参与学业和事业方面发展可能联系起来。我们发现对这些联系来说最有效的情境是在共同目标引导下,围绕着生产展开的,拥有公开的联网结构的环境(Ito et al., 2013)。互联学习的基石是致力于实现公平。对能够接触到大量课外活动的特权阶层孩子来说,进步主义教育和兴趣驱动的学习不难实现。新媒体拥有的是能将这些体验推广到更多年轻人中的潜力。

来自数字青少年研究项目中的研究见解及更广泛意义上的由数字媒体与学习倡议项目中的实践人员发展出来的设计原则共同孕育了互联学习模式。该模式把青少年的各种兴趣看作是互联学习的潜在入口,所以我们在研究中讨论的不仅仅是对技术和文学的痴迷,也包括对各种不同的如流行音乐、舞蹈、时尚或溜冰等的兴趣。这些兴趣无须以数字化为中心,但我们确实可以把新技术看作能降低专业化兴趣社区门槛、实现个人表达和社区分享的方式。我们目前还在通过实践对互联学习模式进行早期的开发、改进和测试,但令人兴奋的是该模式已经引起了除数字媒体与学习倡议项目的研究人员外越来越多的研究人员、设计人员和教育从业者的共鸣。

**亨利·詹金斯:**我们都在试图对强调集体化而非个人化、个性化或私

有化学习模式的教育进行干预。对我来说,参与性的学习环境是指尊重并重视每一个参与者贡献的环境,不论参与者是教师、学生或来自其他社群的人。在这样的环境中,参与者们能对自身的学习过程有所控制,对集体决策有所贡献。然而在实践中,这样的教学环境难以实现,因为随着教师被强迫接受标准化的课程体系从而支持标准化的考试机制,最基层教育组织能够做的影响学生学习的决定已经越来越少了。教师们觉得自己能管的事好像是有限的,家长们觉得自己好像无法控制学校会教些什么,而学生们觉得自己好像完全无法控制在学校会被教些什么、会被怎么教。

课堂结构越权威,学生们越觉得自己的看法和决定没有用,在追寻个人兴趣上享有的自由越少,课堂就越难以体现教室之外的现实生活。而在参与性的教学环境中,学生能够帮忙设计课程,定义什么行为在这个环境中是合适的,可以随意分享自己的所知所感。对那些已经习惯了教师主控的人来说,突然转换到这种权利分享型的学习环境中是令人恐惧的。

**伊藤瑞子:**“参与性学习”能在学习理论和媒介研究的社会文化形式之间架起重要桥梁,但这个概念对我来说没用。在理论上,我一向认为所有的学习都是处于社会情境中的,而教育研究领域则经历了一场大战才开始认识到这一点,即不论是课堂学习还是课外学习都是处于社会情境中的。我曾受训于一些课堂民族志学者,他们事无巨细地记录下了学生和老师是如何互相作用从而共同建构学习环境、文化和实践的。即使在最传统的教室环境中,青少年也从来不是被动的化身。我并非不同意亨利所说的“参与性学习”概念,但我觉得将“参与性学习”作为某种独特的东西让我们在理论层面上的学习科学研究中倒退了。我个人更喜欢用“互联学习”的概念来描述希望达到的学习环境。

**亨利·詹金斯:**如果在开始研究之前就知道“互联学习”这个概念的

话,我可能早就采用它了。不过,让我来解释和捍卫一下我所提出的“参与性学习”这个概念。所有形式的教育都存在于一定的社会背景中,所有人也都在扮演着某种角色来支持这样的学习空间。不难想象在教育中存在一系列选择,这些选择可能导致权威被集中到学校系统或教师身上,学生只有有限的权利决定教学材料,学生的讨论会受阻,学习中只有机械式的死记硬背而非基于活动或建构主义方式。所有这些选择和决定都会导致参与性更差的教育模式。既然我们说到了公立教育,就需要明白公立教育对参与性学习是有限制的,因为老师们不可避免地需要承担他们作为国家代理人的法律义务,这就大大限制了他们能够让渡给学生的控制权。因而,正如所有的教育在某种程度上都是参与性的,所有公立教育在某种程度上也都是专制的。我们引入“参与性学习”的概念是为了给教育者们提供一种模式,让他们选择允许学生在具有参与文化特点的环境中学习。“参与性学习”这个概念强调了要在学校和学生的日常生活之间建立联系,但伊藤瑞子和她所在的互联学习研究团队确实更为关注对学习环境的重塑这个方面。

**伊藤瑞子:**我们正在面对一个大挑战——如果想要生存下去并在社会中取得成功,今天的网络化社会要求人们拥有一套不同于以往的技能、素养和社会关系。今天的社会生态系统在信息、文化和知识的生产流通上与以往相比已经发生了很大的变化,而20世纪以来教育系统的关注焦点已经与此脱节了。亨利和他的团队在2007年发布了有关21世纪媒介教育的白皮书(Jenkins et al., 2007),这个白皮书为之后的讨论打下了基础,讨论的核心在于如何最大限度地支持时下年轻人的学习,从而让他们在数字文化中茁壮成长起来。

**亨利·詹金斯:**我们当时起草白皮书的主要目的之一就是发现年轻

人所需的核心社交技能和素质,从而让他们能够有机地融入到我们所说的网络化社会中。这要求我们不再把素养看作是一种个人的或个人化的技能,转而将之看作是一种处理与他人关系的能力,思考人们是如何进行创造、推广、合作并与他人实现连接的。霍华德·莱茵戈德在《网络素养》(Net Smart)一书中提出今天的人们如果想要管好自己的生活和知识,网络素养是必不可少的(Rheingold,2012)。他认为网络素养中包括对网络运作的技术性理解及网络化社区规范的了解,即要知道如何让信息在网络中流通起来。绝大多数情况下,学生在学校的写作是为了完成老师的作业并取得一个分数。但在网络社会背景下,写作的过程应该要与网络化的公众建立关系,分享作品,并从受众和社群中获得反馈。从这个意义上说,我们正在试图将文化素养从单纯的生产和消费信息的能力发展为参与更大型社会体系的能力。这种扩展了的素养的概念形成了新的道德期望:鉴于我们的传播实践可能会对周围人造成影响,因此我们要对自己所生产和分享的信息负更大的责任。

## 信息过载

**丹娜·博伊德:**数字技术让人们能够获取到比以往多得多的信息,网络上的信息多到任何人都不可能看得完。YouTube 的数据统计页面([www.youtube.com/yt/press/statistics.html](http://www.youtube.com/yt/press/statistics.html))显示每分钟上传到该网站的视频时长超过 100 小时。在今天的富媒体环境中,不光只有专业人员剪辑制作的内容,非专业人士也是内容生产的重要力量,他们生产的内容有时面向的是广大公众,有时仅仅是自己的朋友。人们在大量不同类

型的信息中畅泳,这些信息包括新闻、朋友圈的更新、明星微博、信息性博客、Tumblr上有趣的动图等。到底哪些信息需要了解是个问题,这就让人产生了“信息过载”的感觉。

要解决“信息过载”问题,有些人关注对大容量信息的,侧重于优化组合的实现。技术专家们喜欢探讨哪些工具能够让人们在消费信息的过程中变得更高效率。有些人认为要解决信息过载需要在多任务处理或海量信息接收上下功夫。但评论员琳达·斯通认为多任务处理并不存在:持续性局部注意力是可能存在的,但其生理成本和社会成本都极高。有些人认为接收海量信息很重要。计算机科学家迈克尔·伯恩斯坦用“推特禅”(Twitter Zen)来形容自己时而浏览一下社交媒体从而无须担心错过什么的行为,正如企业家卡特琳娜·费克所说,“错失恐惧症”(Fear of Missing Out, FOMO)会导致社交媒体痴迷行为(Fake, 2011)。

信息过载之下的一个深层问题是信息质量。在一个充满信息的世界里,有多少信息是可信的?人们该如何找到并优先处理那些“好”信息?互联网允许人们访问那些不准确的、具有煽动性的、直白的仇恨信息,这意味着什么?对于海量信息的处理,有许多政治上的实用主义的考虑在起作用。在一个信息唾手可得甚至能够淹没人的意识的环境中,信息素养如何体现?我们是否应该期待人们能明智地判断他们所看到的内容?或者说应该对信息进行审查和控制,从而限制人们接触有问题的内容?那些更容易受影响的弱势群体一旦被特定议程驱动下的内容所操控又会带来什么后果?

伊藤瑞子:我们身处一个很有意思的时期,人们都在思考究竟技术对孩子、对学习、对文化是利是弊。许多批评家们认为如今的人们已经无法集中注意力了,也丧失了反思的能力。这些批评很有价值,但我觉得我们

也不要忘掉信息富余是好事,社会联系也是好事。当我们为年轻人在网上花费太多时间而不去图书馆感到难过时,他们可能会很茫然地看着你说:“互联网太棒了!我可以在上面查资料,超级简单。我也喜欢在网上和人保持联系。”纵观全局很重要。在我们已经基于网络拥有了这些不可思议的新机会来学习、获取知识、进行社会联系时,该怎么对其进行优化组合?有哪些是需要小心应对的?我们需要培养哪些新意识?又该如何对这些行为进行限制?所以,我坚定地认为光在研究中对现状进行描述和批评是不够的,我们还需要在教育中强调参与和素养的培养。否则,批评不过只为研究者赢得了名声,却未必能真正解决问题。

这让我想起以前当热量富余(相对于热量缺失)刚刚成为一个问题的时候,人们开始认识到脂肪和糖在我们的饮食中是富余且廉价的,热量富余必然会对健康造成负面影响,也因此人们不得不学习新的技能来进行健康管理。今天,人们对于信息富余的负面影响也有类似的担忧,但这并不意味着人们希望回到信息缺失和沟通困难中。

**亨利·詹金斯:**在讨论媒介变迁和信息过载问题时有一种倾向很危险,即认为这种情况以前从未发生过。如果我们回过头去看看20世纪初会发现当时大众媒体的爆炸性发展对美国人生活的影响,电灯在被逐渐引入城市中,标牌和广告牌首次在地面上集群式地出现,数以百万的人从乡村搬到城市,黑人从南方迁移到北方,移民潮给美国带来更多人口。进步时代的作家们写道,人们被大量的信息淹没继而不知所措,觉得赶不上时代变化——有那么多的标识和噪音,有那么多信息亟待吸收。当时的人们讨论感官过载,讨论如何处理纽约下东区的多样化挑战,因为从全世界来的人们在那里聚集却又无法完全融合;他们还谈论从农村来的小白们不知道该如何抵御城市夜生活的感官诱惑。

如果你是 19 世纪晚期生活在波士顿的绅士派,以上这些对你来说都是极度具有威胁性的,因为这与你一直以来的生活方式相背,甚至会掀掉你的历史特权。这些精英阶层一直在知识和文化上施行垄断,在社会中独占话语权,但这种权力在当时正面临威胁。而如果你是当时的移民或正在上升的中产阶级中的一员,你会因为有机会接触到更多信息和多样的文化而觉得受益匪浅。所以,我们需要问的是谁在得到,而谁在失去?什么正面临危险?危险有哪些?好处有哪些?

我们最终在变化中存活了下来。人类能够适应新的文化体验,度过时代变迁,并建立起新的社会结构来化解风险和危机。是的,精英权利被彰显,精英阶层能夺回一些正处于失去中的特权。人们不可能毫发无损地走过这段历史,有些问题依然存在,但这个变化的过程并非像当时的改革者们所惧怕的那样具有毁灭性或戏剧性。所以,我们应该假设人们能够在社会变迁中存活下去,并形成新的社会结构来应对身边正在发生的变化。我们确实需要一幅积极的社会图景——一个社会能够关心各方福利,拥抱多样性,了解并推进共享的道德规范,支持民主辩论所需的公共形式,共同承担信息流通中的责任,确保更广泛的信息接入。对于参与文化,我们需要搞清楚有关参与文化的知识结构和社会交往是什么样的,并试图把参与文化的技能和价值观传播到整个社会中。

**丹娜·博伊德:**我觉得很重要的一点是,可获得的信息在增长,但不是所有信息都能引起注意。我对在这个媒介化的世界里什么信息能够扩散、什么能吸引到大众关注很感兴趣。谁能确保自己的观点在一片冲突声中被听到?理论上任何人都能参与其中,但事实上谁真正控制公共话语?虽然历史上技术对非精英人群的赋权确实存在,但我并不认为同样的事正在今天的社会而发生,但也不能简单地认为特权会一直延续。

政客们会庆祝他们的推特(Twitter)吸粉过百万,而我却关注那些在推特上拥有百万读者的青少年们。社会活动家们试图用网络将消息传播得尽可能广,但这种尝试常遭遇失败,可当一个十几岁的青少年在自己的推特上发布有关性爱的或其他荒诞不经的、让人尴尬或震惊的内容时,这些内容通常会令人吃惊地很快传播开来。市场驱动论者对这种悬殊的差异并不当回事,认为受众只是得到了想要的东西。但我认为这种注意力经济可能导致严重的后果。因为传播最快最广最能让人们注意到的往往是市面上最色情、最恐慌和最八卦的内容,这些内容就像垃圾食品一样。有很多人则专门制作这样的“垃圾食品”。对该现象的解释之一就是社交媒体使参与更民主化,但这真是我们构想中的我们想要的参与吗?

### 管理媒介消费

**伊藤瑞子:**对于参与文化和网络实践的批评不少是基于旧有系统下的合法性、控制性和验证性的,这些批评对技术说不,要人们回归纸质书阅读,关掉课堂上的无线网络。但光要孩子们去切断网络或希望技术会自行消失是不现实甚至不可取的。技术具有无穷的韧性,我们需要问的是新的规则、实践和素养怎样才能让我们的参与在个人层面和集体层面都卓有成效。这不是简单的技术法则。我们已经开始把权利从机构中转移到集体、个人和网络中,这意味着每个人都要以一种以往并非必须的方式为信息的可信性、信息的所有权及信息生产负责。

**丹娜·博伊德:**信息最终归结起来是对于特定的媒介内容或特定的媒介平台好坏的评估。青少年们说,他们被告知维基百科是坏的,而谷歌



是好的。当我就此继续追问他们时,却发现他们常常不是很肯定那究竟是什么意思。他们已经被教会了认为哪些特定的平台是值得信赖的,哪些平台应该避开使用,但却没有学会任何具体的评判准则。青少年所表现出来的计算能力和媒介素养的匮乏及人们拒绝在这些问题上的跟进令人担忧,因为对技术和媒体感到害怕要比批判性地参与当中容易得多。

大部分的风险在于,在我们的网络化社会中,社会规范与价值观是以何种方式协商形成的,当存在显著的价值冲突时,我们如何在社会中形成广泛的共识。谁的价值观能够型塑公共话语?个人意愿与社会效益如何协调?当信息和工具反映出价值观时,我们是如何通过信息和工具被他人理解或排斥的?

亨利·詹金斯:许多网络平台的背后都有一种逻辑认为大多数人喜欢的东西就是好的。这种多数即真理的逻辑意味着这些网络平台不会或极少会致力于让受众接触到多样化的视角,只会简单地传播社会主流想法。这些网站未必会全面地呈现少数人的品位和兴趣。所以,我们需要围绕内容接触机制和过程来发展更多的批判素养。面对着今天这些复杂的问题,我们需要尽可能多地提出解决办法并利用不同的专业技能来加以实现。但事实上,大多数人都尚未很好地掌握工具或技能来寻找并保持这种观点的多样性。

那些拥有百万甚至千万点击量的视频迎合的是大众口味,而那些浏览量上千或者上万的视频则更多地反映了小众兴趣。这样的小众视频使得在传统范式下不可能被广泛传播的想法能够为人所知,同时也影响到了那些生产和分享视频的人的生活。这正是我们所讨论的传播能力扩容的核心所在。不过这些视频想要从小众市场中脱颖而出跻身主流文化仍然面临着诸多限制,仍会被排除在主流的文化议程和政治议程之外。这

么说起来,我们又从信息过载回到了信息缺失中。但只要表面上信息丰富的假象还在,人们就不太会去反思现有的信息图景中还缺些什么。

丹娜·博伊德:小众社群很多,出于对个性化的迷恋,把每个人都变成小众社群的趋势正在不断加强。这么做有利有弊。一方面,小众社群和边缘化个体可以利用这个机会定制内容和信息。但另一方面,如果我们的信息社会变得四分五裂,人们甚至都不再有共同点了,这意味着什么?为个人定制信息的技术算法是有文化含义的:这些算法能够为个人赋权并传播那些始料未及的声音,也能够导致社会分化和大规模分权。其结果往往取决于这些技术系统的设计与目标。由此,我想到了塔尔顿·吉莱斯匹(Tarleton Gillespie)在网络平台和算法政治方面的研究(Gillespie,2014)。某些价值观是如何被置入到系统中的?当我们面对的价值观念和规则互相矛盾时,该怎么办?我们有没有必要为了最高的利益而挑战他人的观点?又是不是应该想人所想为别人提供最想要的东西?

### 媒介效果与媒介道德

伊藤瑞子:既然很多人都已不仅仅是媒体内容的消费者,也是媒体内容的生产者 and 传播者,媒体对社会和文化的影 响也就成了所有人共同的责任。虽然这尚未全面实现,但人们的想法需要从“他们作为媒体”对我们做了什么转变到“我们作为媒体”需要对什么负责上。要让年轻人从主观上改变自己是媒体消费者的观点转而认为自己是媒体生产者并非易事。更具挑战性的是要培养年轻人在媒体内容分享和交流上的社会责任

感。对那些掌握的数字工具和网络有限的孩子来说,要学会生产媒体内容并不困难,难的是如何在网络世界中一跃而上成为积极的内容贡献者,并真正觉得自己能为网络世界做出贡献。

举个例子,乔纳森·沃思(Jonathan Worth)多年来致力于为大学生提供基于照片进行数字化叙事的开放式在线课程 Phonar。我的团队正在和他合作,我们共同开发了专门针对青少年的课程 Phonar Nation,主要教他们如何拍照并通过移动设备分享。低收入家庭的青少年们喜欢拍照并用照片来讲故事,但因为觉得自己的作品还“不够好”,他们不喜欢在网上分享照片。在 Phonar Nation 课程中当他们上传作品并得到网友的积极反馈时,你会发现他们整个人都快活了起来。除了上传作品,我们还鼓励这些年轻人对别人的作品进行评价反馈。当这些孩子被动员起来之后,他们会慢慢意识到自己在塑造网络文化和网络媒体方面的影响力。在深度参与亲密团体和网络文化的青少年身上,这种主观能动性很常见,是媒介素养和媒介道德发展的关键组成部分。这些青少年如果能够再进一步去探索媒介生产和信息流通的幕后技术,则会在媒介素养发展的道路上越走越远。

**丹娜·博伊德:**网络时代的媒介素养不只停留在能够理解人为生产出来的图像、文本等内容上。我们常常忘了技术性的创造也能够产生具有深刻意义的文化产品。几年前,传播学学者麦克·安那尼在他的安卓系统上下载同性社交应用程序 Grindr 时,突然注意到一个叫作“性犯罪者搜索”(Sex Offender Search)的推荐下载程序(Ananny,2011)。这种推荐机制到底是怎样形成的呢?麦克在《大西洋月刊》(*The Atlantic*)的文章中就这种推荐算法提出了疑问。麦克娴熟的技术能力允许他批判性地审视自己从服务商那里得到的推荐,但很多人甚至无法理解这个技术系

统是如何运作的。我见过的很多青少年都认为谷歌是手动筛选出排名靠前的搜索结果的,或脸书是用人工在管理信息流的。技术背景下的媒介素养不只是尝试了解看到的内容,也需要了解这些内容为何会出现在那里。换言之,如果连最普通的算法是如何运作的都不知道就很可能受骗。

信息就是力量,它既能赋权,也能成为去权和操纵的工具。例如神经营销学,我对其发展很感兴趣,也很想知道是否可能利用个人数据来了解和控制人。虽然该领域中的技术尚未成熟,但已经吸引到了越来越多来自大公司的关注。这些公司试图利用技术来吸引公众的注意或从人们的情绪反应中获利进而操控公众。这些公司采用数据模型来决定哪些讯息能有效地让人形成神经生物学反应,什么样的展示能够获得高点击量。这些新技术被用来削弱人们的批判意识,让他们渐渐遗忘自己是如何作为目标被身边的讯息和媒介叙事所控制的。这样的做法在实际宣传中屡见不鲜,在伯奈斯早期有关宣传的研究中也有所论述(Bernays, 1928, 2005)。

亨利·詹金斯:丹娜,我不太认同你对操纵的关注。当然,这是一个值得关注的领域,但我很难把你的论断从有关媒介效果(在公共政策领域中的运作而非作为学术研究范式)的广义争论中区分出来。一直以来,人们觉得媒介也许能够在某种超越了个人控制的、理性范围之外的本能层次上影响着我们。但过于强调媒介的影响力会让人忽视了人对媒介的控制,忽视了人们一贯以来维持权威的方式,而对这种主观能动性的强调恰恰是我有关参与文化论断的核心所在。

丹娜·博伊德:我和你一样也对广义上的媒介效果有所怀疑,因为媒介效果类的研究往往容易缺乏变化。太多时候,特别是在新闻媒体对媒

介效果的分析 and 报道中,相关性被夸大为因果联系。在人们使用媒体并将之融入生活中时有许多文化因素在起作用。但如果假设人们与媒体的每一个互动都只与文化有关而忽视了可能的生物或精神因素,也同样不可取。我觉得单一学科背景下对该问题的研究最终不利于我们的认识,仅从文化立场来思考该问题的人需要认真考虑一下认知过程在媒介效果中所起的作用。

神经传导通路是在信息接触及情境经验的基础上形成的,学习是这样实现的,操纵也是。我们需要一定的技能和方法来批判性地反思某些正在兴起的营销实践及当中存在的基本假设——更多数据就等于更多知识,在神经科学中能够找到有关人性的答案。我们可以避开这些虚构的框架,但完全不理睬这种统计导向、生物导向的方法会导致局限性。我非常希望看到学者们能够展开跨学科的合作来构建更具批判性的研究路径。目前,我们还不太了解生物和文化因素对公众的影响是如何交织展开的,而如果要确保人们有能力去质疑自己是否被技术操纵,那了解这两者之间的关系就显得极为重要。

例如,我们知道福克斯新闻网会基于嘉宾的观点和立场给他们分别打分。这是否会影响人们对这些嘉宾的看法?这种影响是如何产生的?我们是否能够帮助观众更好地意识到这种操纵的存在?我们知道声音在媒体中会被用来表示对特定的广告或媒体内容的情绪反应,观众是否了解这些细微的影响?我们又该如何帮他们意识到这一点?

亨利·詹金斯:在我们的文化中,科学的地位太高了,导致人们觉得人文与科学之间的合作是难以想象的。太多人会不加批判地接受有关“脑科学”的所有论断,相信此类研究已经大大向前推进了。而这些领域中的学者常常宣称文化是有价值负载的,而科学是价值中立的,并利用他

们作为“科学家”的权威来掩饰研究中深层次的意识形态与价值观。和从更为人文主义角度提出的主张不同,科学家们的此类主张在法庭审判和政府听证中都会被接受。所以,问题不是让人文主义者更多地接受科学论点,而是需要一个空间让权力阶层能认真地对待文化论点。

把这些方法论上的争议先放到一边,我们目前首先要面对的是媒介素养和媒介透明度问题。一方面,媒介透明度有所提升,相较以往我们能够更多地了解到媒介内容是如何被生产出来,如通过导演评价和媒介纪录片 DVD。但本该作为对于媒介生产进行批判性分析的内容已经被转化为一种流行性娱乐信息。特效的发展、道具服装的设计或镜头构图等信息常常让人惊喜。但不幸的是,大部分这样的信息无关乎对技术和内容背后意识形态的质疑,人们也不太可能通过 DVD 上的花絮了解到任何有关媒介操纵的内容。另一方面,几十年来美国的教育者们一直都在呼吁要开设媒介素养课程,但大部分时候都以失败告终。而在世界上很多其他地方,支持媒介素养教育的要求都获得了不同程度的满足。在这种抗争延续的同时,一些媒介素养教育的支持者已经变得怨气十足,有的甚至从怀疑主义者变成了犬儒主义者。他们对于媒介素养的关注过于集中到了反操纵上,把年轻人看作是媒介的受害者而非新媒体领域中潜在的积极且具有创造力的贡献者。

不论如何,对越来越多的年轻人来说,媒介生产已经成为日常生活的一部分。人们通过非正式的方式互相学习如何生产媒介内容。在生产的过程中,他们需要进行道德抉择,确定自己想讲什么故事,且开始越来越多地从媒介生产者或潜在的媒介生产者的角度来思考自己的媒介消费。

伊藤瑞子:大卫·巴金汗(David Buckingham)在研究中描述了预防接种式与以生产为中心的媒介教育之间的区别(Buckingham,2003)。预

防保护性的媒介教育很重要,但在今天的媒介生态下是不够的,因为年轻人自己就是媒介生产者、信息循环器和传播主理人。而预防接种式的媒介教育是在商业媒体盛行的时代发展起来的,早于今天的社交媒体和业余媒体生态出现。媒介素养的发展给教育带来的挑战更为复杂,因为我们不得不处理长久以来更为传统的“左倾”式对商业媒介议程的批评、数字公民权的实现和在媒介文化中什么是好的参与等问题。能批判强大的媒介集团的人在参与文化中未必会是负责的参与者。我们的思维方式需要从“我该如何保护自己不受媒介集团的影响”转变到“我该如何高效负责地为媒介生产做出贡献上”。

丹娜·博伊德:我也觉得把媒体集团或传媒巨头看作唯一的操纵者未免过于简单了。媒介集团所使用的工具也在日常生活中被人们用来获取朋友或粉丝的注意力。虽然在工具的使用上很少有人像专业的媒体工作者那样熟练,但很多人已经能够参与到媲美专家的业余实践中来,如制作视频恶作剧等。人们出于各种理由,如为了获取注意力或进行娱乐等,来有意或无意地操纵着彼此。

我并不认为警示或节制媒介消费能帮助人们应对今天的媒介生态。我反而觉得人们对媒介消费最具批判意识的时刻就是当他们了解媒体内容是如何生产出来时。这也是为什么长久以来我和你们一起致力于推动人们参与媒介生产的原因之一。当人们能够从生产和消费两方面来了解媒介时,他们能够学到更多有关媒介的内容。深入参与到媒介版图中实际上是进行媒介学习、提高媒介素养的重要组成部分。

## 维基百科

**丹娜·博伊德:**要了解这些有关素养和知识是如何发展的话,维基百科是一个非常好的例子,公众对于维基百科普遍的不信任多少让人有点想不通。十几岁的孩子常告诉我说,他们的老师和家长觉得维基百科不好,因为任何人都可以编辑它。这里潜在的假设就是专家比热情满满的业余群体更能生产出好的内容。事实上研究发现维基百科在准确性上就算没能超越大英百科全书,也基本能和它持平(Giles, 2005),但这并不能改变批评者们对维基百科的态度。

我个人把维基百科看作是展示知识的绝佳所在。我们在维基百科上看到的不仅仅是最终的书面成品,历史页面和讨论页面的存在让人们能够了解到知识是如何被生产出来的。而在编辑定义什么是“中性”原则的过程中,受众能够看到有关知识的争论和分歧是如何被解决的。我最喜欢的一个例子就是维基百科上对“美国独立战争”这一词条的解释,因为来自英国和美国的编辑需要共同来解决那些带着矛盾的历史争议。参与美国独立战斗的人究竟是革命者还是恐怖分子?在独立战争中,爱国究竟意味着什么?去看一看美国独立战争词条下的讨论页面,就能明白编辑们为了处理有关该历史事件的矛盾观点究竟付出了多少努力。

**亨利·詹金斯:**在新媒体素养项目(New Media Literacies Project)中,我们曾和一所位于印第安纳的学校合作,该校原先在课堂上禁用维基百科,原因倒不是担心上面的信息质量,而是曾经抓到有学生故意往维基百科上放错误的信息(Jenkins et al., 2013)。在该项目中,我们主要围绕



《白鲸记》(*Moby Dick*)这部小说的词条来进行尝试。学校的老师非常希望学生们能够在维基百科上《白鲸记》的作者赫尔曼·梅尔维尔的页面做点贡献,并得到了校长的允许让学生们在课上使用维基百科。于是,这些学生就开始把正在学习的有关《白鲸记》的信息都放到了维基百科上去。但在维基百科上,学生们上传的有些信息被认为存在争议,这也迫使他们想办法来为自己的看法辩护,使信息能够最终被发布。学生们的辩护有赢有输,但最终他们都在为集体性知识生产做贡献的过程中获得了巨大的自豪感。他们对知识的生产方式有了更为深入的了解,对他们来说,知识不再只停留在书本上。知识会涉及争议,人们对事实的看法并不完全统一。维基百科为了对这些争议做出仲裁制定了一套规则,学生们在使用维基百科的过程中也学会了这套规则。也许最重要的是,他们学会了要对所贡献的信息负责,保证信息的质量。

**伊藤瑞子:** 维基百科是个不错的例子,因为维基百科上的信息分享不是随意发生的,而是处于高度的管理、组织和监督之下的。维基百科的常规结构是集中制的,而不只是松散的自组织的。只观察人与技术或人与内容之间的关系并不能告诉我们特定结构的接受度和影响力,这还与社会和体制的框架有关。

我们已经看到所谓的数字公民权和媒介素养正在变得越来越难以区分。维基百科提供了一个很好的个案让我们来全盘考虑这些问题,因为在维基百科上所有人都需要对信息质量负责。当信息质量出问题时,不再只有专家或机构需要对此负责,任何人如果看到什么不对的地方,都有责任纠错。从教育的角度来说这种思维转换非常重要。

**亨利·詹金斯:** 维基百科作为一个社区来讲是非常好的,也许在表述其规则、价值观和道德准则上比其他任何参与性社区做得都要好。维基

百科有一个清楚的模式及一套描述清晰的标准,能用于衡量任何参与者所做出的贡献。它目前尚缺的是一个能够保证多元性、能与弱势群体沟通的系统,该系统还需要具备处理针对各种知识和视角系统盲目性的能力。我希望其他的参与文化社群也能够同样发展出这种自我反省的能力,并清楚地表达社群认为的好的贡献或有益的参与形式是什么样的。这也是为什么对学生来说了解维基百科的运作很重要,因为维基百科代表了一种富有典型意义的模式,能帮助人们思考何种规范能支持参与文化的发展。

**伊藤瑞子:**正是出于同样的原因,我一直在关注《我的世界》(Minecraft)游戏。这个游戏最有意思的地方在于它和《魔兽世界》或其他任何拥有中心化控制服务器及内容的大型在线角色扮演游戏(MMORPG)不同。在《我的世界》游戏中,任何人都能搭建一个服务器并邀请人一起参与到游戏中。在游戏玩家一侧运行服务器引发了诸如共同治理、内容控制、社区规范等各种问题。孩子们能通过这个游戏亲身体会到当服务器不再基于共有的价值进行维护时意味着什么,因为如果一个服务器运行不善,上面往往会充斥着恶意破坏的和低质量的内容。这种体验是他们在玩企业管理的《魔兽世界》游戏时所感受不到的。鉴于《我的世界》游戏是现在最畅销、使用率最高的游戏之一,我们看到这种体验正在渗透到成长中的新一代人里。孩子们在游乐场或像《精灵宝可梦》(Pokemon)这样的社交游戏中学会了彼此协商,并把这种精神在网络世界中发扬光大。我们团队正在通过《我的世界》游戏举办一个在线夏令营活动,因为我们觉得这个游戏能够为网络社会责任提供一个有价值的切入点,教会参与者在其他在线亲密团体中,不论是其他游戏、粉丝圈或维基百科中如何承担责任。

## 什么贡献值得重视？

丹娜·博伊德：我很好奇你们是怎么看待贡献的重要性的。当我们谈到参与文化时，积极的参与总是比被动的消费更受重视。通常这意味着对信息生产而非批判性消费的关注。这一点在系统衡量何为参与性时尤其准确。在脸书上点赞被认为比浏览更新更有价值，在 Yelp 上添加评论被认为比用 Yelp 来获取信息更有价值，Reddit 上留下评论比参与投票更具参与性。所有这些衡量的标准都是因为这些网站都重度依赖用户所贡献的内容。但如果不论其贡献的质量而只聚焦积极参与本身，会带来什么问题？作为系统的一部分却没有给予系统必要的回馈意味着什么？一个人能否成为一个有价值的、具有参与性的旁观者？在网络环境中，高质量的聆听是什么样的？

伊藤瑞子：重要的是不光谈论读贡献本身而不考虑贡献的对象。这与贡献的质量及广义上贡献的目标与议程有关。为一个团队博客或同侪管理下的《我的世界》游戏服务器做出贡献与在脸书上点赞或在 Netflix<sup>①</sup> 上为电影评级是不同的。一般来说，要学会在参与文化时代活下去的技能，最好的方式除了消费和批评之外，还有生产、参与和社会联系。除此之外，我觉得，我们还需要考虑到贡献作为有意义的公民参与、社区参与和政治参与的一部分，其本身所具有的重要性。高质量的亲密团体重视并不断想办法提升贡献的质量，其对贡献的评价标准不仅仅只是贡献的

---

<sup>①</sup> Netflix 是一个在线视频租赁提供商。用户能够在 Netflix 上快速方便地挑选影片，通过 PC、TV 及 iPad、iPhone 等收看电影、电视节目并对其进行评价。

数量或流行度。

亨利·詹金斯:我们已经确立了一系列的价值观及我们觉得对年轻人来说极为重要的在参与文化中需要了解的东西,但我们要怎样构建一个体系来支持并培育这些价值观呢?我们应该比学校或其他教育机构更积极地推广这些技能和规范,因为学校的教育议程常常无法契合年轻人对参与文化价值的理解。我曾写过哈利·波特的粉丝小说网站就像是一个为孩子们提供的进行批判性阅读、写作并彼此指导的空间(Jenkins, 2006)。但当我和教育者们谈到此类实践的好处时,总是有人会说孩子们的这些行为已经构成了对版权的侵犯和对其他作者的不尊重,或者说这些孩子不具有创造力或原创性。我觉得这些粉丝小说网站给青少年们提供了空间去探索和表达有关性别意识的种种,但有些人可能认为这些青少年正在读写色情作品。类似的矛盾使得将参与文化带入学校具有很大的不确定性,因为很有可能在此过程中需要监管那些在教师看来是反社会的东西,移除掉那些对家长来说充满争议的元素,并保护年轻人不受他们自己所做决定的后果影响。但是,正如我们不希望商业机构在“什么是有价值的参与”一事上擅自为我们做决定,我们也应该警惕不要把我们作为旁观者觉得“什么会让这些网站变得有意义”的观点强加到年轻的参与者身上。

在哈利·波特粉丝小说网站上,有一群年轻人坚定地认为自己既是读者又是作者。他们读的《哈利·波特》这部小说是围绕着霍格沃兹魔法学校展开的;他们对小说中的人物如哈利和赫敏这种表现优异的学生产生了强烈的认同感。这些哈利·波特粉丝们看起来是那种能够轻松地回到教室里,并赋予自身行为价值的学生。但即使如此,我们还是发现学校并不是太确定是否应该支持学生的粉丝小说写作,并将之作为一种课外

活动(Stephenson & Belcher, 2013)。鉴于青少年们把粉丝论坛作为一个探索奇幻作品的空间且各人利用的程度不同,他们也不太确定是否应该在课堂上承认他们的这种课外生活。不论如何毕竟这些奇幻作品曾经是我们的文化中关于成长的正常组成部分,也恰恰是学校试图保护学生不受其影响的东西。

**丹娜·博伊德:**我同意不该把我们有关什么是“好的参与”的观点强加到年轻人身上,这一点很重要,同样重要的是我们需要认真地处理“有问题的参与”。就拿我之前提到的安娜运动做例子。安娜运动既是对励志要变瘦(thinspiration)内容的描述,也是用来形容那些把厌食作为自己生活方式的人。安娜社群中的人认为是自己做出了节食的选择,并致力于践行节制的逻辑。他们看不起那些将安娜运动归为病态或为此开药方的人,并极力抵抗外界想要提供的帮助。

从研究的角度来看,安娜社区提供了一个非常有意思的个案。安娜社区中的人普遍能够进行媒介参与,他们会剪辑合成图片,会使用新技能来传播媒体内容。有些人还具有一定的技术敏感性,能够对自己制作的有关安娜运动的内容进行编码,从而使这些内容能顺利通过互联网公司利用算法对在线内容进行的审查,避免有关饮食紊乱的内容被删。事实上,“安娜”(ana)这个概念本身就是经过编码的结果。与其用“厌食症”(anorexia)这个词,安娜社区中的人更愿意用“安娜”(ana)一词来形容自己和朋友,从而减少被禁止厌食的可能性。许多主张厌食者(pro-ana)精通媒介实践,他们认为参与厌食这种生活方式是提高他们媒介素养和技术能力的原因。如果不是因为厌食症这个将他们聚到一起的由头,也许我们该为他们的媒介素养和技术能力感到高兴。可在这种情况下,我们该如何从问题重重的现实中整理出那部分有价值的学习呢?

**亨利·詹金斯:**这是个令人强烈不安的例子。很明显,在这个案例中出现的学习并不是教育者们所欢迎或乐于见到的。但挑战在于要如何创造一个替代性的空间来服务这些人,满足他们的需求。要帮助这些主张厌食的年轻人,让他们对自己的身体有不同的理解,单纯地只谴责他们的价值观并没有意义。人们越是反对安娜运动,越有可能驱使部分年轻人朝这种行为靠近。我们可能还需要接受一个事实,即年轻人身上有一些核心需求,而这些核心需求是目前被成人价值观和议程所主导的正规机构所无法满足的。

### 什么兴趣值得重视?

**伊藤瑞子:**在学校和青少年同伴文化中,只有一些有限的兴趣和身份是被认同的。所以,对于青少年来说,要么其兴趣是能与现实生活相连的,要么其在社交上、学术上或文化上不被校园文化所接受。在很多学校里都有强烈的文化和机构偏见,在这些偏见之下只有像足球或篮球这样的兴趣、某些特定的学科及像国际象棋或辩论这样的课外活动会被认同。即使抛开像厌食症这种争议性太大的话题,其他普通兴趣的爱好者如科幻迷或溜冰迷还是很难在学校文化中找到属于自己的位置。

凯蒂·萨伦在她的文章中写到过如何在探索学习(Quest to Learn, Q2L)学校中改变学校文化来实现游戏玩家或极客在学校的身份认同(Salen et al., 2011)。探索学习学校是曼哈顿的一所公立中学,成立于2009年,现设有6年级到12年级。学校特别的地方在于游戏设计师也和老师一起加入到课程设置的队伍中,大部分课程都基于游戏教学法围

绕着解决问题的思路展开。在探索学习学校中不仅有被赋权的极客,还有学生自发组织起来的课后活动小组,学校文化、青少年同伴文化和兴趣文化在这些活动中并行交叉。在探索学习学校中,有《我的世界》游戏俱乐部、视频制作兴趣组及其他尚未全面与课程内容实现兼容但已被带入学校的兴趣活动。这些并不是探索学习学校所独有的。美国及世界上其他地方的教师和学校都支持青少年组织课后活动小组及其他课外兴趣活动。但一个持续性的深层挑战就是,由于资源和时间上的限制,学校的课外活动往往难以涵盖学生们广泛的兴趣爱好。

亨利·詹金斯:举个例子,图书馆正在利用漫画书来与年轻读者建立关系。在某些情况下,漫画也能检验学生的专业技能及其所掌握的知识领域,虽然这些知识领域中的内容可能从未被学校所认可。过去学生常常会偷偷地在教科书里夹带漫画书,可最后还是会被老师没收;现在他们可以在图书馆里找到整架的漫画小说。在新媒体素养研究工作中,我们设计了一个活动,要学生们思考自己作为读者的身份,辨认出他们每天读过的各种不同的内容,从菜单和包装盒到杂志和网站,分析这些东西在他们的生活中所扮演的角色(Jenkins, Reilly & Mehta, 2013)。最后每一位完成该活动的学生都认识到,虽然在学校他们总是归类为差的阅读者,但事实上他们一直都在参与阅读。阅读是他们生活的关键性组成部分,只不过他们没有参与到学校所重视的那类阅读中,没有读到学校觉得对的东西或没有用对的方法去读。

有一段刚执教时的经历时常萦绕我心头。那时我有个学生,他平时的表现大概只能打C,在课堂上也从不发言。可有一天当我在课上谈到蝙蝠侠,他好像突然整个人都活过来了,为课堂讨论贡献了很多内容,甚至占据了主导。那一个多小时里,他是专家,负责解答其他学生的提问。

课后,他到我办公室来,还是课上那副容光焕发的样子,和我就蝙蝠侠又讨论了一两个小时。对他来说,那是个令人难以置信的时刻,因为他的兴趣得到了重视。有两个文学系的同事从我办公室外经过,正好听到了我们的讨论,就把头伸进来说:“你们讨论蝙蝠侠干什么?这可是文学系啊!”他们是在跟我开玩笑,可那个学生听了之后面色惨白,马上就不说话走开了,在那个学期剩下的课上他也没有再发过言。

所以,蝙蝠侠之类的知识能够赋予课堂力量。但这也是个异常脆弱的时刻,因为即使是最轻微的负面信息也会被放大后传出去。学校常常会释放出这样的信号——对年轻人来说重要的东西对学校来说不值一提。这么做事实上反而让学生觉得在学校里重要的东西在校外生活里没有任何意义。我们总是在寻找互联学习的机会,但不得不承认这么做充满不确定性。如果学生对教育系统充满信心,想要从中寻求认可,但却屡屡失望的话,结果可能是灾难性的。现在最重要的是,停止伤害。

**丹娜·博伊德:**当青少年实践因为有悖于体制下的常规“学习”而被成年人否定时是会让人觉得沮丧的。不过,我也碰到过不少年轻人,他们进入到另一个世界中认为任何形式的成人认可都是负面的。这种观点有时是由更大范围的社群所型塑的。我时常会碰到这样的情况,父母和其他家庭成员教育年轻人不相信任何家庭以外的人,包括他们的老师。我还发现,对一些年轻人来说,来自权力人士的认可是非常有帮助的,但当然这不是毋庸置疑的。这样的情况也带来了新的问题和挑战,例如我们该如何对待多元的认可机制?

**伊藤瑞子:**许多青少年文化拥有和成人文化相反的立场,但即使是在与成人文化最对立的青少年文化中也还是存在成人的领导。我们可以挑战一下自己来想想看有没有什么亚文化,在这种亚文化中不存在成人的



英雄或领导。答案是否定的,这也是为什么说成人在青少年文化中确实是占据了一席之地。我看过不少深度参与亲密团体的教育者很好地在青少年文化中发挥作用的例子。位于芝加哥市中心的哈罗德·华盛顿图书馆中有一个媒介生产学习实验室,叫作“YOUmedia 实验室”。在和实验室的青少年聊天的过程中,我们发现了一些有意思的事。这个实验室里成年的辅导员们不像学校老师那样是机构化的权威人物,他们教青少年朗读、打鼓和游戏更多地是出于兴趣的驱使,所以他们和被辅导青少年的关系与传统的师生关系不同。“麦克哥哥”是 YOUmedia 实验室里的首席辅导员,作为诗人和嘻哈艺术家他更出名的是在青少年身上拥有的文化资本。2014年,他不幸去世后,查尔斯·阿什比·刘易斯在葬礼上把他形容为一个“披着一头长发辮的花衣魔笛手”<sup>①</sup>。“麦克哥哥最出名的是”他常说“权力归于人民!”,然后孩子们就会一起大声回应“对极了!”即使是与老师和学习的关系都陷入困境的青少年也会听从“麦克哥哥”的建议,这些建议从学校学习到写作训练无所不包。很多孩子都说 YOUmedia 实验室是第一个他们觉得待着舒服的图书馆,且在这个空间中他们不再愤世嫉俗(Larson et al., 2013)。

我们需要一个能够在兴趣驱动的、同伴驱动的及机构驱动的的必要任务之间分享权力的空间。芝加哥 YOUmedia 学习实验室及各地开设的类似机构都是按照这个思路进行的实验。在这些地方,我们看到辅导员们和对嘻哈、时尚或朗读等感兴趣的年轻人一起把兴趣与教育和工作机会联系起来。要把青少年兴趣和参与文化整体置入到课堂中是有挑战性的,因为学校布置的任务仍然在课堂上占主导。我们不会把学校作为一

---

<sup>①</sup> 花衣魔笛手(pied piper)源自一个德国民间故事,现常用于形容有感召力、有号召力的人。作为一个政治用语也用于指代那些善开空头支票的领导者。

个全面互联的学习环境,因为学校大部分时候不会关注同侪文化下以内容生产为导向的活动,即使这些活动在校外生活中极为醒目。虽然学校是青少年学习生态中的重要环节,但青少年的社交参与和多元兴趣也不应被忽视。理想的状态是学校能够在课堂上实现学生的同侪学习和多样化兴趣,并把学习与外面更广阔的世界联系起来。如果我们能够实现教育文化、娱乐文化和青年同侪参与之间的平衡,新媒体和网络文化将会和相关机会的拓展中扮演重要的角色。

## 第五章 商业文化

丹娜·博伊德:作为一个民族志学者和极客,我目睹也参与了现有技术生态系统的发展,人们把这个技术体系叫作“Web 2.0”或“社交媒体”,还有越来越多人把它看作是大数据驱动下的技术体系。我身边很多人都在为该技术体系贡献力量,也在思考自己的贡献在道德层面和社会层面有什么意义(Boyd & Crawford, 2012)。我觉得互联网为世界带来了新的可能,从根本上改变了社会联系的方式,相关的数据产业也促进了社会的发展,但我不确定的是我能为技术场景和技术产业做出什么贡献。技术也有丑陋面,但我拒绝因此而全盘否定技术或用过于简单的方式来描绘复杂的人类。所以很多人觉得我一直在为技术产业辩解,但他们这种非黑即白的思考方式正好是在讲到技术行业的商业本质和参与文化时最担心的。如果真的想要理解眼前的世界,我们需要改变以往简单化的解释和丑化手法而采用更细致入微的分析技术来检视商业文化。

十几岁时,我想要逃脱现实的虚伪所以从那时候开始爱上了互联网。通过互联网,我认识了世界各地的人,也见识了各种不同的想法。也是因

为这个原因后来我学了计算机科学,一开始是做计算机图形学。在大学期间,我目睹了互联网从一个只有内行人才懂的极客空间发展成为风险资本支持下的商业竞技场。我曾想搬去旧金山身临其境地加入到技术场景中,但临近毕业时工商管理人士在市场上横行,他们大手笔地创建新网站,可这些新网站除了在设计上针对老年互联网用户提供了更大的字体和特色广告外毫无建树。我觉得这太恶心了,所以跑到麻省理工学院去继续进修。2000年,我在麻省理工目睹了互联网泡沫的破灭。

在互联网再度起飞甚至爆炸式发展前夕,我搬去了旧金山,很高兴在那里有很多摆脱了金融蚂蟥的极客和设计师们。2003年左右,新的技术场景慢慢流行起来。产品经理和用户体验思考者、码农及富有远见的技术领袖们聚集在一起。当时我是还没拿到博士学位。科技界人士只要能找到便宜的地方就会举办各类会议,会上要是提供免费的食物,那十有八九会是黏糊糊的披萨。那些氛围传递出一个响亮且清晰的信号:是时候放下钱关注想法了!

硅谷有很多人在考虑创业,觉得有可能赚大钱。但他们还不是家喻户晓的人物,时髦的酷酷的程序员(“programmer”,一个带有贬义的词,用于形容善于社交、喜欢出外玩乐的程序员)还不是个事儿,也没有疯狂的等级制度要人们为社会地位担心并竞争。那时的技术场景还是由本地的科技力量定义的,而非外部力量所塑造。

新技术场景的驱动结构是“社交软件”,其基本想法就是创新技术人们关注与他人互动。这类软件建立在长期以来被称为“群件(groupware)”的实践基础上的,但大部分软件创意者构想的是比群件更宏大、更兼容并包的东西。维基百科、博客、社交书签(social bookmarking)和社交标签(tagging)技术及社交网络都是热门主题。该技术场景中的人们

拥护的哲学是——技术能够引发积极的社会变革,这种哲学由来已久,特别是在把互联网看作社会启蒙路径的人当中。

随着硅谷能量不断累积,纽约、伦敦和奥斯汀等城市也纷纷跟进,这引起了人们的注意。欧莱礼公司<sup>①</sup>主办的技术会议开始吸引到了大批受众,SXSW-Interactive 作为第一波互联网文化的遗留也开始爆发。在一开始有关 Web 2.0 的讨论中,大部分极客并未察觉到其特殊意义所在(Ellison & Boyd,2013)。但随着 Web 2.0 这个名词开始引人注目,很明显这个概念对于不同的群体意味着不同的东西。我觉得主要有三个核心部分:技术、实践与商业。

对关注技术的极客来说,Web 2.0 是万维网建构过程中的一个转变。新工具如 Ruby on Reils,JavaScript 和 Hadoop<sup>②</sup> 的运用使新的实时互动网络模式成为可能,聚合程序和 API(Application Programming Interface,应用程序编程接口)则使新的联网方式成为可能。技术焦点从后端移到前端,开发过程从“设计、开发、运用”发展到永久公开测试,而永久公开测试中持续的更新和微调则使开发过程不断延续。由此而来的社交媒体工具成为人们日常生活中的重要组成部分,被称为“Web 2.0”的文化实践也随之出现了。在 Web 1.0 时代人们刚开始使用社交技术时,个人沟通工具(如电子邮件、即时通信工具等)和社群沟通工具(如 MUD、

---

① 欧莱礼公司(O'Reilly Media, Inc.)是世界上在 UNIX 操作系统、互联网和其他开放系统图书领域具有领导地位的出版公司。自 1978 年开始欧莱礼公司一直都是互联网前沿发展的见证者和推动者,是技术社区中活跃的参与者。通过图书、杂志、在线服务、调查研究和会议等方式传播创新知识,关注重要的技术趋势。

② Ruby on Reils 是一种 Web 应用程序框架,构建在 Ruby 语言之上。JavaScript 是一种直译式的脚本语言,内置支持类型。Hadoop 是一种分布式系统基础架构,用户可以在不了解分布式底层细节的情况下,运用 Hadoop 开发分布式程序。

MOO、BBS等)<sup>①</sup>之间泾渭分明。虽然基于兴趣的在线社区的出现让很多人倍感欣喜,但当时大部分以网络为中介的沟通还是相对私人的。新一轮的社交媒体技术颠覆了这一现实,模糊了基于兴趣的公开社群和基于友情的私人互动之间的界限,将人际活动带入到公共领域中。此外,社交图谱<sup>②</sup>的兴起对人们来说意味着所谓的接人和联系已经不再只是作为某个特定群体中的一员,而是成为整个网络的一部分。事实上,Web 2.0最终成为围绕着“朋友”这一概念设计出来的社交工具,意味着人们会透过社交网络来了解世界,同时社交网络也让开始对新技术感兴趣的社会学家和网络科学家着迷。

随着人们逐渐参与到这些新的技术类型中,商业兴趣也日渐升腾。风险资本家、具有商业头脑的企业家及广告商们想要像1999年互联网第一次高峰时那样加入这场狂欢。硅谷中,想要利用新技术致富的人蜂拥而至,他们的热情和商业对话使Web 2.0超越了原先的技术讨论成为社会流行语。正是这个版本的Web 2.0开始使技术场景出现分化,并将技术产业推上商业文化的前台。

在随后的十年中,高科技产业的发展很难不让人批判。互联网公司实现了史无前例的高估值,硅谷中充满了傲慢和不平等。全球经济的下行导致各国政治家们把技术产业当作经济的救世主,却全然没有注意到赋予一个行业那么多权力的代价。市场力量在推动各方的权衡取舍与妥协。公众也在市场力量的引导下用到了诸如“讨厌的”“恐怖的”“丑陋的”等词来形容周遭的世界,如无处不在的市场监管文化和动摇了社会信任

---

① MUD即Multi-User Domain,表示多用户空间;MOO即MUD,Object Oriented,表示面向对象的多用户空间;BBS是bulletin boards的简称,即电子公告栏系统。

② 社交图谱(social graph)是以人和人的社会关系为线索的图谱,是支撑社交网站的关系逻辑背后的技术。

与就业的经济崩溃。

错位变得很容易,很多早期的技术传播者已然如此。曾经狂热地倡导要将技术注入人类生活的思想家如杰伦·拉尼尔(Jaron Lanier)和雪莉·特克尔(Sherry Turkle)现在也正以同样的狂热狠狠地抨击技术产业。早期的 Web 1.0 先锋伊凡·佐克曼(Ethan Zuckerman)作为弹窗广告的发明者也公开为此道歉(Zuckerman,2014)。在 2014 年的 SXSW 会议上,科里·多克托罗(Cory Doctorow)和布鲁斯·斯特林(Bruce Sterling)就互联网是否已死或仍有可能复活进行了面对面的辩论。他们二人都是科幻小说作家,也都曾是专攻社交技术的极客圈子的中心。在辩论中,科里显得更为乐观并充满希望,但还是很纠结。他们的见解也反映了目前很多极客对互联网的矛盾感受。

那些身处技术场景中并对社交媒体的诞生做出过贡献的人正纠结于他们所扮演的角色及实践和价值观之间的极大差异,而身处技术场景之外的人则会用简单化的资本术语来描绘硅谷。我们不难看到 Web 2.0 之下高科技公司高得离谱的利润,但也需要认识到经济利益并不足以解释硅谷的规则和文化。许多工程师和企业家对于世界该如何运行有着强烈的愿景,相较于盈利,这才是推动他们进行决策的原动力。可对于批评家们来说,这些工程师和企业家的价值观及其意义远不如他们所在公司的利润那样一目了然。

以脸书(Facebook)的创始人马克·扎克伯格(Mark Zuckerberg)为例,由于脸书的上市及其基于广告收入的持续性盈利,他本人极其富有。但因为他的财富和艾伦·索金(Aaron Sorkin)在电影《社交网络》(*The Social Network*)中对他的刻画,大部分人都相信扎克伯格是为钱、为名、为女人。但基于我和他本人的接触,我觉得这种描述既不公平也不准确。

虽然我们无法就如何让世界变得更好达成共识,但扎克伯格由衷地相信如果人们每天都能公开地进行分享,那么最终人人都会因此受益。他觉得提高透明度能解决不平等、欺诈及党同伐异的问题,而要提高透明度最好的方法就是技术创造。他相信资本主义能够用物质来刺激最聪明的人努力工作,这也是为什么他会那样来建构脸书的业务。

我并不认同扎克伯格的看法。我觉得他过于一厢情愿而忽视了边缘化人群的权利正在被剥夺,这正是他努力创造更完美的公共领域行为的副产品。而且,在我看来,脸书并没有解决社会中的不平等,反而加强了这方面的问题。但我认为他的愿景更多的是被他有关这个世界该如何运行的信念而非资本所驱使。尽管如此,他毕竟运作着一个上市公司,需要对股东和数以千计的员工负责。虽然愿景和信念只是人们做决定时逻辑的一部分,但不应该因为愿景和信念被嵌入在资本架构中而简单地把这两者与资本主义混为一谈。

毫无疑问,资本的逻辑已经融入到 Web 2.0 中,但 Web 2.0 中还包括了各种自由主义和新自由主义的想法。如果高科技产业只是简单地代表了初始的资本主义,那么其目的就应该是为实现个人财富而剥削他人。当然,这样的情况在高科技产业中的某些部分是存在的,正如在 Web 1.0 时代。但高科技产业及其社交产品之所以如此复杂就在于资本主义无法完全对其做出解释。这形成了分析上的挑战,因为有些人在批评社交媒体及高科技生态时常常会忽视新媒体技术在发展和扩散过程中所存在的细微差别。更进一步说,随着高科技产业的扩张,非营利性议题、政府干预和社会期许都会在参与文化的塑造中扮演一定的角色,而这些因素常常会以意想不到的方式交织在一起。



## Web 2.0 与参与文化

亨利·詹金斯：许多批评 Web 2.0 的人认为参与文化和 Web 2.0 是一回事，Web 2.0 的名声就能破坏“参与文化”这个概念。我之所以要不断强调数字时代前的参与文化历史就是为了说明参与文化及公众沟通能力的拓展有着更深层次的历史，人们想要参与并不只是因为现有的技术平台提供了各种功能与可能。

一开始 Web 2.0 似乎涵盖了我们讨论过的各种草根社群，并为之提供新的功能可及性，使这些群体能够创建媒体内容并轻松地进行分享。但这些 Web 2.0 公司同时也在激进地寻求对版权所有者的保护，“合理使用(fair use)”的行为准则限制了草根文化生产。同时，这些公司还与广告商、数据挖掘工程师和风险投资人达成交易，以期获取更多收益。因此，不管我们理想中的技术创新是什么样的，在其参与话语的表象之下充斥着管理和控制机制。事实上，许多人确实像丹娜刚刚提到的那样，因为互联网的转变而觉得被深深地背叛了。

Web 2.0 确实代表了一种根本性的思考，思考资本主义下的文化生产该如何运作，虽然这并没有在绝对意义上使文化生产的过程变得更民主，但确实让更多人能参与到文化生产和分享中来，让人们思考何为网络责任并引发了与互联网公司之间就服务条款进行的斗争，还为人们提供了文化参与和社会参与的模式，这种模式在 Web 2.0 这个概念刚刚兴起时吸引了很多人的注意。真正关心参与文化价值观的人需要更深层次地批判那些赢得或改变公众参与动力的东西。

早期对 Web 2.0 的解释似乎暗示了媒体生产者和媒体消费者在利益上的一致性,这种一致性看起来简单且一目了然。可现实中每一个 Web 2.0 公司都需要面对公众参与条款的改变,需要面对在数据挖掘与隐私、版权、网络审查等问题上的争议,或是对商业化与品牌化的关注。媒体公司不得不让渡一些权力给受众,从而来获取受众忠诚度。而在此过程中,网络化的受众已经越来越多地认识到了他们的集体利益并在此基础上展开行动。可以说,Web 2.0 平台在参与问题上对公众承诺太多却实现太少,这一现实成为 Web 2.0 公司所有挣扎的先决条件。

**丹娜·博伊德:**作为文化创造者与文化批评人,要谨慎对待这些互联网公司并不难,但看到互联网产业现在的转变,我觉得更重要的是应该坚持那些曾经构建了互联网产业体系的文化逻辑及能够改变和发展互联网公司及其产品的各种压力。大部分公司创始人都会过度承诺,这倒不是他们本来就想撒谎,而是因为他们所说的是自己想要去创造的东西,勾画的是驱使他们去努力的愿景。那么问题就来了:究竟是什么力量促使他们的愿景发生了变化?

最直接且肮脏的答案就是资本主义,但现实却比这个答案更复杂。有些人开公司是为了变得富有,但更多人是因为想要解决问题才开始创业的,这个问题也许是他们本人正在经历的,也可能是他们觉得现有的公立和私立服务无法满足的,比如想要找人约会、想要分享视频或想要在度假时找个住的地方。创业者们首先会开始写程序,到了一定的时候,发现自己需要帮助。所以他们会从风险资本家那里寻求资金,从而保证企业能够发展下去,并因此有所权衡与妥协。他们雇佣人来帮忙,并被迫学会了管理。他们不得不在扩张产品规模的过程中超越早期使用者,并致力于平衡用户之间不同的诉求。管理者、记者和社会公众公开表达对企业

和产品的看法，而他们不得不想办法控制舆论。建立产业体系并形成规模并非易事，在这个过程中各种各样的问题都有可能出现，要创建对大多数人有意义的产品是极其困难的。Web 2.0 的故事始于愿景，但要维系初衷需要找到正确的方法来应对人、资本和文化的变化。

**伊藤瑞子：**你们俩所描述的 Web 2.0 发展与小众媒体和亚文化走向商业化和主流化时所进行的精神探寻有相通之处。Web 2.0 已经成为一个边界对象伫立在亚文化极客所重视的东西和商业之间，这也是争议的来源。粉丝群体和其他亚文化相关团体与 Web 2.0 之间的两难关系很大程度上就是因为 Web 2.0 处于参与文化的草根形式与商业形式之间。

除了 Web 2.0，大家还应该注意另外两个技术元素，这两个技术元素定义了现代参与文化且与 Web 2.0 的技术场景同等重要。我觉得对参与文化来说有三大技术支撑——Web 2.0，游戏和移动技术。这三大力量在特定的历史时刻汇聚到一起共同作用并产生了我们今天所认为的数字文化和网络参与文化。这三大产业与受众群体的关系不同，采用的策略不同，拥有的文化和亚文化资本不同。

游戏在某种程度上被定位为一种娱乐亚文化，类似于极客被定位为一种技术亚文化。移动技术则与 Web 2.0 和游戏完全不同，它被主流青少年和面向消费者的大众技术而非边缘化的极客和极客技术所驱动。移动技术的运用与实践并不是亚文化团体推动的，而是由大众消费者所主导的。互联网的源起是高阶且颇具理想主义色彩的，游戏则来源于相对低阶的极客 DIY 亚文化。而移动技术和短信文化从一开始就是平民主义出身。

和这三种技术同一时代成长起来的孩子们利用游戏、移动技术和互联网文化来满足不同的社交和参与需要。这三大产业也正适应着参与文

化的发展来调整与用户、粉丝和受众之间的相互作用。举个例子来说,20世纪90年代,在我刚开始研究儿童软件和游戏时,游戏产业最关注的是如何针对高度细分的小众市场或游戏玩家进行营销。之后,互联网传输和联网游戏开始出现,一下子就极大地拉近了游戏玩家和游戏开发者之间的距离。玩家们不仅能与开发者们进行持续的沟通,还积极地浸入到游戏中开发新的游戏模块,这样一来游戏玩家和开发人员之间清晰的界限就不见了。最近,移动技术又把无所不在的社交作为一项重要的内容加入到游戏中。从娱乐产业的角度看,三大产业日益交织在一起的发展过程是非常精彩的。随着移动技术、网络和娱乐文化的全面融合,移动技术和人与人之间的社会连接性与流行文化实践互相碰撞,同时游戏玩家的黑客导向也加入其中。推动互联网产业发展的规则和价值观也在产业融合的过程中产生了积极的影响。

**丹娜·博伊德:**技术发展需要经历一个从设计到研发再到使用的过程。我之前提过,Web 2.0引入了永久公开测试的概念,这意味着在产品问世后相关的设计和研发也会一直延续下去,从而实现产品的不断更新。所以,今天的技术体系是由各方共同构建的,这不同于前人所说的单方面过程(Bijker, Hughes & Pinch, 1987)。高科技公司不再只是单向地把软件甩给用户,而需要接着观察用户并试图不断回应用户的需求。丹·佩克尔(Dan Perkel)针对 MySpace 中“复制粘贴素养”的研究就是一个很好的案例,研究突出了大公司是如何对用户做出反应并建立与用户之间的关系。

MySpace 早期的产品体验很糟糕——用户在 MySpace 上填写用户资料页面时,如果想要同时所有合适的选项上打钩,MySpace 的技术工具是不支持的。一个年轻的女孩子想到可以用 HTML 编码来解决这

个问题，所以她用这个方法修改了她在 MySpace 上的个人资料。公司的工程师们在 12 小时内迅速发现了这一情况，但他们决定先不回应，看看接下来会发生什么。令人难以置信的是 MySpace 的用户们很快都学会了用这个方法修改个人资料页面，并互相交换了设计编码，或用其他方法改变了他们在 MySpace 上的个人资料呈现。MySpace 公司里有人想要叫停用户的这种行为，因为有些用户进行的修改极其糟糕，且那么多用户修改了他们的个人主页后，MySpace 呈现出了类似 20 世纪 90 年代 GeoCities 网站<sup>①</sup>的风格。但 MySpace 的决策层决定放长线钓大鱼，让用户把握控制权。他们只在这个漏洞开始被骗子、网络钓鱼者和其他意欲不轨的人利用时干涉过一次。这样的例子太多了，用户不断推进技术设计的边界，高科技公司则针对用户行为的变化来更新设置。

**伊藤瑞子：**你说的 MySpace 例子让我想到日本的移动服务提供商是如何在看到十几岁的女孩儿通过寻呼机发送信息后偶然发现了短信这个商机的。对偶然发现的用户创新进行机会主义回应已经成为高科技产业清晰的价值观和实践。除了想办法更有效地抓住用户创新并对其进行资本化之外，企业还尝试从平民化或民主化路径的光环中获利。即便高科技公司已经在努力适应的过程中，其适应的速度往往还是赶不上用户创新的速度。虽然高科技公司努力使这些新的变化往更有利于公司议程的方向发展，但他们未必是这场游戏中的掌控者。虽然把乔布斯或扎克伯格这样的人当作是这场游戏中制定总体规划的霸主听起来很激动人心，但现实远比这要复杂得多，他们可能是这场充满能量的技术运动中的名

---

<sup>①</sup> GeoCities 创立于 1994 年，是最早一批为用户提供个人主页服务的网站之一。20 世纪 90 年代，大部分主机服务的价格都非常昂贵，因此个人用户很少有机会拥有自己的主页。GeoCities 提供免费服务，吸引了很多用户，创建的内容覆盖各个领域，包括时尚、军事、体育、财经和旅游等，主页风格各异。

义领袖。

高科技企业成功的关键不光在于实践和创新,还在于主动的倾听及如何对网络世界中的各种创新和热门趋势实现资本化。对此的积极注解是高科技产业积极回应用户和参与者,而消极注解是当中充满剥削,因为最终经济价值的增长只归资本家所有。网络的参与者是多样的,有政治力量和商业力量,也有普通民众,不论是来自日本的十几岁女孩儿或来自加纳的企业家,还是中国的《魔兽世界》玩家,各自参与力量正在共同促成改变和创新。在迫切批评科技领域的同时,还有另一种极端的倾向——人们仅仅因为一小撮极客男孩用技术赚了大钱,就过分地把主观能动性归功于硅谷。需要记住的是虽然 Web 2.0 极具影响力,但它也只是一个特定产业中狭小的一部分。

**亨利·詹金斯:**你们所提到的高新产业中的多重动机,是相当现实的。Web 2.0 的批评家们倾向于忽略细节。有些愤世嫉俗的人认为资本主义永远都在以老一套的方式运作,而从没有过任何真正的改变。批评家们在坚持这种论断的过程中基本没有考虑到多重动机的存在。他们倾向于认为资本家只对赚钱感兴趣,却没有认识到许多资本家甚至不少公司拥有能够定义未来目标的社会愿景(如丹娜在讨论中提到的扎克伯格拥有的社会愿景)。

就算只是简单地看公司章程或追溯其股权所有,我们也能发现在那些社会愿景不明的公司内部往往存在尖锐的分歧、争议和矛盾。这些公司就像功能失调的家庭,不同的部门常常互相争夺家中的资源。对未来的不同愿景会在公司董事会上互相竞争,导致公司内部的发展总是举步维艰。

**丹娜·博伊德:**我们可以批评 Web 2.0 的现状,但更重要的是要理

解 Web 2.0 从何而来。Web 2.0 自我设定为不同于以往被称为 Web 1.0 的东西。但究竟什么是 Web 1.0? Web 1.0 是虚假的网络繁荣吗? 是电子商务和市场营销人员针对投资者兴趣而创造出来的零件<sup>①</sup>导致的网络繁荣吗? 亦或者说 Web 1.0 是由早期的技术布道者如霍华德·莱茵戈德(Howard Rheingold)和斯图尔特·布兰德(Stewart Brand,《全球概览》杂志创始人)等所欣赏的主页和虚拟社区所构成的? 如果说 HTTP、URL 和 HTML 是万维网的核心,那么 Web 1.0 是指 HTTP、URL 和 HTML 组成的技术架构吗?

在 Web 1.0 中也能够轻易地发现资本主义和人类贪婪的身影。20 世纪 90 年代晚期的旧金山充斥着各种工商管理人士希望能够把愚蠢空洞的想法卖给风险资本家并借此盈利。我不喜欢这样的互联网与社会氛围。后来网络繁荣从云端跌落,很多记者、投资人和学者公开地指出互联网泡沫的破灭正好证明了所谓网络不过是昙花一现。这种观点让我震惊,他们会这么认为是因为他们只关注了互联网有关商业的部分,今天的人们恐怕还在重复这个怪圈。

亨利·詹金斯:Web 2.0 话语对参与文化理解的扭曲之一在于 Web 2.0 与知识的集体生产之间的关系。欧莱礼公司在 2005 年发布的《Web 2.0 是什么?》(What is Web 2.0?)一文中讲到如何利用人们在博客圈及网站建设行为中的集体智慧。人们是出于自发有意识地在做这些事且这些行为公开可见,当中包括了一定程度的合作和协商(O'Reilly, 2005)。时隔四年后欧莱礼公司发布文章《网络平方》(Web Squared)则是大数

---

<sup>①</sup> 所谓零件(Vaporware)是指在开发完成前就开始做宣传的产品(也许这些产品根本就不会问世)。具体来说就是某项产品、技术或服务在面世之前因为大肆炒作而备受关注和期待,但实际上却一拖再拖只闻其声不见其影,在市面上始终无法买到,像雾一样,看得到却摸不着。有时,这也被认为是互联网行业的一种营销策略。

据时代的产物,描述的是在型塑文化发展方向的过程中集体能动性的缺失(O'Reilly & Battelle,2009)。文章讲的是用户在电子商务和网络社交生活的过程中会不经意地落下一些数据,但却回避了人们是如何有意识地努力重构技术环境,从而更好地为大家的共同兴趣服务。两篇文章之间的这种转变多少反映出了商业环境的变化,并为今天的商业环境中越来越多见的数据挖掘行为提供了合理化机制。

**伊藤瑞子:**参与文化和网络文化让我们不得不去面对个人能动性和集体能动性之间的关系。人们开始慢慢地接受蜂群思维和网络智能等概念,而在这些概念中个人和集体是不可分离的。从抽象的角度来思考这些问题是一回事,而通过网络分享、隐私设置和大众生产等经验化实用主义的角度来思考这些问题又是另外一回事。这种集体主义的思维甚至正在渗透到美国人的思维中,虽然美国人一直都坚持认为个人利益和集体利益从根本上来说是互相矛盾的。

### 如何在商业生态系统中保持参与文化

**伊藤瑞子:**换个话题,我们能聊聊反映参与文化精神的其他治理和收益模式吗?是否有可能创造出可持续的组织和不完全由股东利益和传统商业模式所驱使的收益模式?我们能在数字文化和网络文化中保持或恢复公共利益及相关的公共部门吗?不论是否与粉丝圈、《我的世界》游戏服务器或匿名者组织有关,在线世界已经繁衍出一套建立在一系列社区治理模式上的网络化集合。基于这些网络化治理模式,不少机构相继成



立,如谋智基金会<sup>①</sup>、维基媒体<sup>②</sup>、电子前线基金会<sup>③</sup>、知识共享<sup>④</sup>、美国公立数字图书馆<sup>⑤</sup>等。一些机构的治理(如 Mozilla 浏览器)模式看起来像传统的非营利性机构和公立部门模式,其他的一些如谋智则混合了商业和非商业的经营模式,利用商业收益来支持非营利性部门的工作,我觉得这很有意思。这种混合型的经营模式已经随着 2014 年劳伦斯·莱斯格(Larry Lessig)的《免费文化》(*Free Culture*)一书和众包、众筹及资源共享经济的发展而开始广为人知。本能的反资本家的立场会阻碍人们创造性地思考可能的对纯利润驱使下具有剥削性质的资本家式价值创造的替代方案。

除了谋智的混合型经营模式之外,维基媒体也很引人注目,因为它没有广告却依旧能够实现持续性发展。我曾经猜想它能支撑下来是依靠补助和筹款,但事实并非如此。维基媒体是完全的社区经营模式,它的成功

---

① 谋智基金会(Mozilla)是为支持和领导开源的 Mozilla 项目而设立的一个非营利性组织,该组织制定管理开发政策,经营关键基础组织并管理商标及其他知识产权。

② 维基媒体(Wikimedia)是负责维基百科、维基词典、维基教科书、维基文库、维基物种、维基新闻和维基共享资源项目的非营利性组织。

③ 电子前线基金会(Electronic Frontier Foundation)是一个旨在鼓励新技术开发、宣传数字版权和法律、支持有关新技术的法律和结构变革、提高公众对技术领域公民自由问题认识的国际非营利性组织。

④ 知识共享(Creative Common)是一个非营利性机构,也是一种创作的授权方式。此组织的主要宗旨是增加创意作品的流通性,作为其他人据以创作及共享的基础,并寻找适当的法律以确保上述理念。作为一种创作的授权方式,知识共享提供多种可供选择的授权形式及条款组合。创作者可与大众分享创作,授予他人再发布的权利,同时又保留其他某些权利。知识共享的诞生是为了解决现代知识产权以及版权法在信息共享方面的新问题。

⑤ 美国公立数字图书馆(Digital Public Library of America, DPLA)通过联系上千家私人或公立的档案馆、博物馆、艺廊、图书馆建立资源网络,并不断导入更多有价值的内容,向公众开放。除了为公众提供资源接口外,美国公立数字图书馆还希望为人们提供一个开发平台,利用图书馆的现有资源进行创新,并建立一个倡导自由公开、人人都可以接触文化内容的社区。

也表明在现实中有可能存在其他的经营模式能够去突破两极化的资本家式与批评家口中的生存模式。

**丹娜·博伊德:**我不认为维基百科本质上具有可持续性。和公立媒体如美国国家公共电台<sup>①</sup>和美国公共广播公司<sup>②</sup>一样,维基百科目前的发展是可持续的。它每年主办“乞讨马拉松(Beg-A-Thon)”,因为有很多终端用户,特别是很多富翁对维基百科提供的服务颇有好感,并希望通过捐款来推动某种特定的公益愿景,所以维基百科可以依靠人们的捐款来维持。但现在维基百科每年举办的“乞讨马拉松”活动正变得越来越漫长且渗透到社会的角角落落。维持维基百科的成本在增加,但网站的声望却日益黯淡。所以,我常常在想维基百科靠这种模式还能持续多久。更重要的是,其他许多互联网服务是无法单纯依靠筹款来维持的。

**伊藤瑞子:**但至少目前维基媒体还能得以维持,没人有水晶球能预言它是否能以这种方式一直存活下去。和美国各地的国家公共电台一样,维基媒体主要还是依靠精英阶层提供的钱在生存。我反对“乞讨马拉松(Beg-A-Thon)”这个说法中有关乞讨的比喻,因为这似乎在暗示维基百科没有提供任何实质性的价值。我也不觉得让有钱人为具有集体价值的公开资源买单有任何问题,这种行为是值得被认可的。真正的问题在于维基百科的这种模式对其他组织和新媒体是否适用。

**丹娜·博伊德:**请不要误解我!我举双手赞成这种赞助方式,且认同

---

① 美国国家公共电台(National Public Radio, NPR)成立于1970年,面向美国民众,节目以新闻及综述为主,是美国国内收听率最高的广播电台之一。该电台与其他电台的不同在于该电台没有传统意义上的广告,而只是在广播中提及赞助商的名字而已。

② 美国公共广播公司(Public Broadcasting Service, PBS)成立于1969年,是美国的一个公共电视机构。作为一个非营利性的广播电视机构, PBS旨在提供高质量的节目与教育服务,从而丰富人民生活,实现媒体告知启发的社会责任。

应该向富裕阶层征税来为社会服务买单，当然这也在很多圈子里成为异端分子。我觉得维基百科是极具价值的，只不过我对维基百科这种基于年度筹款和赞助的模式具有本质上的可持续性这种说法觉得不安。另外，“乞讨马拉松(Beg-A-Thon)”是维基百科在筹款活动中所使用的官方说法，旨在提升人们的兴奋度，鼓励大家捐款。

**亨利·詹金斯：**有关可持续的经营模式的问题推进了我们的对话。我们需要对现有的媒介环境做出批判性的回应，现有的媒介环境一方面反映出人们希望在网络文化中实现集体行动的可能性，另一方面也显示了人们对于数据的关注，希望任何遗落在网上的个人数据不会在市场上以不利于自己的方式被利用。许多批判 Web 2.0 的学者不再提出可行的方案帮助人们抓住在互联网时代的发展机会。如果你的预设前提是互联网公司所做的每一件事生来就是罪恶的腐败的，你相当于选择退出了讨论什么是对社交网络工具和媒介分享平台的有道德的、可持续的、导向社区的使用。如果你想要的是类似于公立媒体那样的理想模式，那长远看来恐怕无法维持大量的互联网项目与实验。我们需要问的是当那些一开始把自己看作是有别于主导的社会实践、政治实践、经济实践或文化实践模式的网络社区变得越来越依赖商业动机所驱使的经营模式时，会发生什么？

**伊藤瑞子：**不是要盲目乐观，但我们能否不要总是假设现在的互联网走了错误的发展道路，换个方向想一想草根和参与文化是如何利用商业文化为自己牟利的。我看到很多孩子能轻松获取到大量的免费内容，看到很多行业如唱片业和传统新闻业正面临着严峻的挑战并试图缩减规模。我还看到大型汽车制造商正在开发允许用户进行车辆分享的新产品。这不是简单的“权力归于人民”，它包括了参与到技术创新中的广泛

的行动者,且商业行业也已无法再左右社会中主要的文化转向了。承认人们正在用参与文化赚钱这一事实并不是说参与文化是完全由资本及其价值观驱使的。随着中产阶级就业市场的崩溃,年轻人开始质疑资本主义是否真的能够最大限度地兑现给人们提供更好生活的承诺。

## 粉丝文化和免费劳力

亨利·詹金斯:我想从粉丝的角度来讲述这个故事。粉丝们是 Web 2.0 平台的早期使用者和主要用户,他们很快就欣然接受了 LiveJournal、Facebook、Twitter 和 Second Life 这些 Web 2.0 平台,也很早开始尝试创建播客、博客和音乐文件。虽然我们看到 Web 2.0 公司在描述与粉丝的关系时并没有多说什么社会愿景,但这些公司的社会愿景和粉丝们共有的作为一个社群的理想之间还是有很多重合之处的。

最早让我和许多粉丝感受到 Web 2.0 危险的是一家名为 FanLib 的公司,他们决定用 Web 2.0 的方式实现粉丝小说写作。这家公司一开始的做法是和小说的原始版权所有者一起赞助举办一些小众系列的粉丝小说写作比赛,作为试水来看看公司是否可能用这种方式与粉丝合作。应该说一开始的这种做法并没有什么问题。但 FanLib 公司要比这更多,他们想成为网上唯一的粉丝小说平台。所以他们极力破坏那些粉丝圈中冒出来的粉丝小说平台,同时聘请了网上最有名的粉丝小说作家,让这些人成为公司的一员。另外,FanLib 公司用非常公司化的文本告诉小说的原始版权所有者,公司会教会粉丝们如何“在规定区域内上色”,即在原小说的基础上进行适度的改编从而形成新的粉丝小说。粉丝们很快看到这

家公司开始尝试利用自己写的粉丝小说营利,但却没有承担任何责任来保护粉丝社群远离粉丝小说写作可能带来的法律后果。粉丝们需要在粉丝小说写作上接受大量的管理规则,作为回报,FanLib 公司给他们提供一个空间来发表作品。

FanLib 的主张与粉丝社群一直以来把粉丝小说看作是和朋友分享的礼物这一传统背道而驰。虽然有些粉丝小说传播得很广,但实际上是为特定的对象写的。不论在何种情况下,粉丝们都是心甘情愿不期盼什么收益在写粉丝小说。一直以来都有非常微妙的关于何种通过粉丝小说获利的行为会构成不当牟利的讨论。粉丝能通过出售爱好者杂志(尤指科学幻想小说迷出版的自行制作的杂志)来赚钱补偿出版成本吗?为什么我们应该对纸质版的爱好者杂志收取高于印刷成本的费用?鉴于粉丝们也有粉丝大会且不是所有的粉丝都能负担得起参加粉丝大会的费用,我们是不是该在粉丝大会上收取会议费,或对爱好者杂志的邮寄收费?现在,FanLib 公司已经慢慢发展成一个网络社区,对经济交易有清晰的道德管控,并试图把粉丝小说从私人礼物发展成商品。

有关 FanLib 的争论还催生出了二次创作协会(Organization of Transformative Works),该协会的宗旨是实现粉丝社群对自身传统和文化参与权利的保护。二次创作协会成员中的律师们会帮助粉丝避免因为二次创作而受法律问题的困扰;成员中的学者们创办了一份在线期刊来推动粉丝研究的发展;成员中的程序员和企业家长们创办了一些社交媒体平台,如“我们的存档(Archive of Our Own)”<sup>①</sup>用于支持粉丝作品的分享,帮助粉丝们摆脱 Web 2.0 公司的各种规定条款。与此同时,学术界

---

<sup>①</sup> Archive Of Our Own(AO3)是一个由粉丝自创自营、非营利非商业的粉丝作品分享收集平台,分享收集的粉丝作品包括粉丝小说、绘画、视频、广播剧等。

也表达了他们对 Web 2.0 的关注,特别是对用户生产内容背后“免费劳力”逻辑的批评(Terranova,2003)。换句话说,Web 2.0 思维构想的世界是商业机构能够利用各种各样的用户生产内容(UGC)赚钱,而这些内容是来自于参与者们的创造和贡献,粉丝等参与者们被鼓励参与创作并积极分享且分文不收。

**丹娜·博伊德:**要理解参与文化中的劳动力是什么需要从劳动力市场的广义转变这一角度着手。我成长过程中生活的社区曾经历过从蓝领和农业工作为主到以地位较低的白领和服务工作为主的转变。这种转变带来了严重的后果——社区中的许多人经历了痛苦的从工厂工作到服务工作的转变,所谓创意阶层的兴起也被人们嗤之以鼻。不知道这是不是一直以来人们对教育的看法导致的,或者是因为人们很难把创意劳动当作工作。事实上,有许多从未被视为工作的劳动实现了大量创意输出。这并不是说过去参加乐队的人不希望自己一夕爆红,或过去人们为家人缝制的东西不会被出售。只是工作范畴内的东西以往是被严格地区别于家庭、社区、兴趣和娱乐范畴内的东西的。

20年后,今天的学者们开始关注如何补偿人们的创意劳动。其基本的假设就是任何人做的任何事只要创造了资本价值就应该被视为劳动且理应得到报酬。我很讨厌这个论调,倒不是因为觉得人们不应该在劳动中获得报酬,而是因为要把每一种生产行为都理解为劳动或工作会存在一定的社会成本。一旦把自己的行为和活动放到工作的框架中,那值不值得就成了一个问题。和其他人比,你的生产行为有多大价值?可事实上,人的贡献从未被平等地对待过。

我会有这个想法是因为我写博客,是一个博主。当其他博主们通过在博客上发的广告获利时,我也感受到了压力。我的一些博主朋友每个

月可以通过博客赚不少钱。但我还是决定不用博客赚钱,即便要花自己的钱来维持博客生存。我不希望从经济利益的角度来诠释自己写博客的行为,也不希望自己满脑子想的就是有多少人在看我的内容或我的读者能帮我赚多少钱。我基本上从没看过自己博客的流量,因为我不想把写博客当作工作,现在依然如此。可当有人跟我说免费写博客的结果就像是记者生产内容的贬值时,我还是觉得很难过。但我知道自己能做这样的决定是因为我从未试图将自己的所有行动经济化。

**亨利·詹金斯:**明明是人们出于兴趣生产的内容却在市场上被用于营利,这当中的剥削本质引起了批评家们的关注。如丹娜所说,有些人担心“免费劳动”会挤压创意工作者的付费劳动,还有些人则关注是否所有人都能基于创造性劳动获取报酬之类的核心性不平等。“免费劳动”一词暗示了剥削的存在——虽然公司依靠公众创造的内容获利,但公众却未能得到相应的报酬。但就像丹娜和她的博客一样,很多此类实践的参与者并不希望看到他们创作的内容被商品化。付钱给他们会把这些人深深地卷入到商业体系中,而事实上他们希望尽可能地置身事外。

在 YouTube 上上传内容应该获得报酬吗? YouTube 上有些内容本身就是专业或半专业的,因此创作者们强烈地希望能够有所收益,底线是保证未来持续的内容产出。独立的媒介生产者通过在 YouTube 上上传作品来寻求支持、获取报酬。电影专业的学生则制作上传“名片式”的电影,希望这能帮助他们找到工作。理想的情况是人们能通过某种系统来获得对生产成本的补偿或依靠自己的创作为生。但如果你把 YouTube 作为个人建档的平台来分享家庭录像,该获得报酬吗?可能不可以吧。“出售”这种内容的想法在道德上就站不住脚。

奇怪的是,关注“免费劳动”中剥削性的批评研究却只是简单地站到

了互联网业界的对立面,互联网界宣称如果我们创造一个更公开的版权和合理使用体系的话,公众就不会在得不到报酬的情况下进行内容生产。他们把创意表达单纯地看作一种经济活动,却没有真正理解深层次的社会和文化原因,为什么参与文化中的人会进行创造并与他人分享。同时,我们需要问一问是谁有时间和资源来参加这些非正式且无报酬的文化交换。不在意报酬的参与是否代表了一种中产阶级的特权?女性被鼓励做慈善似的把自己的创作贡献出来,而男性则想方设法让自己的创作更专业化并成为生活的一部分,这样的传统是否还在延续?

伊藤瑞子:很多争论都没有意识到大部分文化和知识生产在本质上是更偏社会化而非商业化的。我们给予社会的大部分劳动和贡献都是没有报酬的。以资本主义的方式讨论劳动时,真正被讨论到的只是人类社会贡献中的一小部分。所不同的是今天的这些劳动和交换发生在商业平台上,但不是说这些贡献在本质上是非商业化的。在线劳动增长中有一点未被充分认识到,即免费贡献这样的行为和道德是由在早期互联网人口中占绝对大多数的学生所推动的。大学生们受过良好的教育,他们尚未完全进入到劳动力市场中,所以有时间也有资源来为免费文化做贡献。在我有关字幕组的研究中发现,字幕组人员的工作实际上是在和商业化的公司竞争(Ito,2012b),大部分字幕组人员都是大学生或高中生,他们在毕业工作后就会从字幕组工作中“退休”。随着互联网变得更为主流,字幕组这样的人群正逐渐沦为少数派,这也可能是免费劳动问题引起越来越多争论的原因之一。

鉴于网络参与的人群不断拓宽,一些历史上不曾被商业化的部分逐渐被商业化,这会是一个好的开始。这也是所谓共享经济、众筹和众包



(例如 Airbnb<sup>①</sup>、Kickstarter<sup>②</sup>、汽车分享和时间银行)最有意思的地方。人们正在试验在没有大型市场作为中介的情况下,筹集资金和交换商品及劳动的新方法,这在以往常以非正式的面貌出现。觉得“自愿带动”一旦被商业化就是一种腐化这种观念是负面的或者说是劳动商品化的抵制。我们需要能够破除这种极端化的模式。朱丽叶·斯格尔(Juliet Schor)曾进行过有关新型的资源共享市场及与这些市场相关的新兴价值观的研究,这些研究通常都围绕着社区建设和新型生活方式展开(Carfagna et al., 2014; Schor & Thompson, 2014)。研究发现一部分人是出于经济上的需要在使用这些交换共享系统,而另一部分人则更多地将其视为一种生活方式的选择。

这是一个开放性的问题——众筹和 P2P 市场是否会成为最新的物化劳动并使之工具化的手段?但愿这些新的市场会让人们用更生态化及价值驱动的方式来分享商品和劳动,并帮助人们建立联系形成社群。魔鬼在细节中,这些新型市场的组织方式是重中之重。一些平台如传统的时间银行和食品交换有一系列强有力的社区规则,这些社区规则能帮人们形成社会资本,但问题是这些分享网络会把不同的文化和价值观的人排除在外(DuBoise, Schor & Carfagna, 2014)。另一些平台如 UberX 或

---

① Airbnb 是 AirBed and Breakfast 的缩写,是一家联系旅游人士和家有空房出租的房主的服务型网站,能为用户提供多样的住宿信息和资源。Airbnb 的基本逻辑是出租空闲的资源,通过提高闲置资源利用率获得最大收益。

② Kickstarter 成立于 2009 年,是一个专为具有创意方案的企业和个人筹资的网站。Kickstarter 通过网络平台面向公众募集资金,任何人都可以向某个项目捐赠一定数目的资金,从而帮助有创造力的企业和个人获得资金并实现梦想。Kickstarter 的基本逻辑是一个好的创意通过适当的传播是可以快速地广为流传的,同时集结公众的力量来为有想法的企业和个人提供资金和精神上的鼓励,从而让他们更好地实践自己的想法,激励创新。

TaskRabbit 的准入门槛低,但参与者不受统一的共享文化精神及与时俱进的社区规则引领,重视交易的参与者和社区及价值驱动的参与者各行其道。

亨利·詹金斯:历史上有两种不同的方式将粉丝的文化生产与付费劳动关联起来,这两种方式都有深刻的性别烙印。20世纪20年代以来,几乎每一个科幻小说作家、编辑、代理商和插画家都始于科幻小说粉丝社群的参与者。对这些人来说,粉丝圈是一个支持系统,能帮助他们学习技能并向专业领域进发。最终,专业市场中稳健的招牌系统帮助很多从粉丝圈起家的男性从业余变身专业。可同一时期,大部分女性或者说基本上所有的女性都被隔离在这套职业流通系统之外。有些女性确实能够获得双向的支持,但大部分女性常常面对的现实就是她们能写有关《星际迷航》(*Star Trek*)的粉丝小说,但却无法由此过渡到创作、导演或编写《星际迷航》的剧本。出于各种原因,她们转而采取了一种话语方式谴责粉丝靠粉丝圈获利。当我把粉丝圈描述为礼物经济的当代模式时,我的意思是:粉丝圈与商业文化有关;只要粉丝圈还建立在对商业化作品的共享性回应之上,它就不会是完全自治的,但社区成员通过创造和交换文化从而增强集体利益而非个人所得这件事对粉丝圈来说意义重大。在这些共享道德规范之下是强有力的女权主义政治支撑。不过,像阿比盖尔·科斯尼克(Abigail de Kosnik)这样的批评家认为这种对女性专业发展的无形禁令也导致了社会基础架构建设的失败,这种架构本该引领女性把业余创造力发展为专业机会。

小说《五十度灰》(*Fifty Shades of Grey*)的发表可能代表了不同价值体制中的一个巨大转变。《五十度灰》这本大众市场上的畅销书改编自作者原先为《暮光之城》所写的粉丝小说。《五十度灰》的作者曾公开表示

她的创作源于粉丝圈，这一点和其他很多从业余变身专业的女性作家不同，这些女作家们通常会在代理商和出版社的建议下想办法掩饰这一点，或者把她们以往写的粉丝小说从网上删除。对女性来说，专业化意味着与粉丝圈决裂，而男性则不同，他们在实现专业化转变的过程中十分享受来自粉丝圈的协助和支持。媒体知道《五十度灰》源于粉丝小说后开始设法寻找其他类似的粉丝小说家。一下子爆发的这种公开是否足以改变目前的情况，让更多人承认粉丝小说写作的经历，也让更多人知道粉丝小说的存在呢？恐怕现在下定论还太早，但无论如何粉丝小说已经逐渐进入大众的视野。例如，亚马逊公司在2013年夏天开办的“内容世界(Content Worlds)”项目，该项目允许粉丝小说作家在网上出售小说并盈利，虽然粉丝圈对此反应不一，但这至少可以被看作是粉丝小说日益公开化的一个信号。

在粉丝圈中，粉丝们自由地在他人作品的基础上进行创作，对作品中的人物形成共同的理解，为彼此的作品提供反馈，或共同合作开发新内容。一些人认为粉丝圈内的社会交换形式很大程度上建立在一个共识之上，即没人会从这些共享行为中获利。新闻媒体已经关注到了那个知识产权问题：如果《五十度灰》是《暮光之城》的重度衍生品，那《五十度灰》的作者是否欠《暮光之城》的作者什么呢，毕竟《五十度灰》是建立在《暮光之城》知识产权的基础上的？但这些问题没有尊重和反思内容生产中的公共模式及粉丝共同形成的创造性能量，而这些都在如今的商业化叙事形成过程中发挥了作用。

丹娜·博伊德：在我们的社会中，劳动通常被认为是个人化的工作，但即使是想象中取决于个人的创造性劳动实际上也是深度合作和广泛支持下的产物。想想看即使有一本书的署名是单一作者，但这本书是怎么

被制作出来的呢？首先作者的想法会受周围人影响。其次，虽然书是作者一个人写完的，但不可避免地需要其他人来对书进行审核、编辑、版式设计等。有些人的付出会在书中致谢的文字里得以承认，但大部分功劳都会归于出版商。接下来，在书从文字到出版面市的过程中，更多人会参与进来，包括印刷工、图书推介人员、书商、邮差等。这个过程对于消费者来说是隐形的。焦点都在作者身上，因为创造性的劳动通常是最重要的。可很少有人会思考劳动力是如何在社会网络中运作的，也不太有人思考这些人该如何被认识被支持，这里所说的支持不仅仅指经济上的支持。

**伊藤瑞子：**除了粉丝圈之外，游戏产业也已经提出了有关集体共享和衍生的文化生产的不同模式。游戏改编也曾被认为是边缘化和未授权的，正如粉丝生产被认为是“衍生的”一样，但互联网公司在最近几代的电脑游戏中已经接受了游戏改编群体并积极地为它们开发资产并提供支持。在某些情况下，游戏产业甚至会支持粉丝从改编游戏中套现，可见文化生产及粉丝创作的边界在不断变化。

跟游戏产业相比，粉丝圈推动边界变化的时间更长。在日本的粉丝漫画中，独立作者的情况不多见，因为画漫画是劳动密集型工作，往往会由团队（在日本也被叫作“圈子”）合作完成。完成后的漫画主要通过 P2P 市场出售，由粉丝卖给其他粉丝。在日本，这些 P2P 市场规模庞大，并占领了日本国内最大的会议中心。从收益来看，粉丝漫画产业和专业漫画产业属于不同的量级，但单独来看粉丝漫画的流通量是巨大的。东京每年会举办两次粉丝漫画集市，会有约六十万人到集市上来买卖业余创作的漫画。不同版本的该活动还会出现在日本各地。这是一个历史悠久的公认的创收市场，也是一个完全针对衍生性漫画作品的 P2P 交易网络。许多人依靠创作和发布粉丝漫画作品，有些人通过商业化出版进入了大

众的漫画市场,当然还有很多艺术家留在了 P2P 市场中(Tamagawa, 2012)。

日本的粉丝漫画场景遵循的是历史上一路发展而来的模式,在这个模式中,生产已经从合同式的劳动关系或商品化的媒介市场中脱离了出来。网络世界让我们更多地看到了并接触到了这些针对劳动力和商品的 P2P 市场。不过,我们还处于这些非正式 P2P 市场发展的早期,还不知道这些新兴的模式会对社会的商业构成形成何种威胁。

### 在野兽肚子里

**亨利·詹金斯:**丹娜,到目前为止,你是我们三人中对商业角色最具批判性的人,可你却已经为很多公司如英特尔、谷歌、雅虎及微软工作过。你会如何协调你的思想信念和职业生活?

**丹娜·博伊德:**在青少年阶段,作为一个天真的理想主义者,我曾有过很多有趣但简单的信条。这些年来,这些信条都破灭了。比方说,我曾相信那些政府官员一定很聪明,因为他们拥有那么大的权力。但当我开始和公职人员接触之后才猛然发现权力的黑暗面。在大学期间,我成了一个充满热情的行动主义者,并愚蠢地相信那些为了更好地造福人类而工作的人肯定是圣人。然后,我伤心欲绝地发现并不是这样的,特别是当我看到一些行动主义者们试图通过挑战现状来发展新势力后。在学术界,我很失望地发现很多教授一边觉得自己已经脱离了自己不认同的社会压迫体系,一边却身处那些年收费比我母亲的年收入都高且比阿斯特

家族<sup>①</sup>还有钱的精英组织中。

鉴于我在根源上是个行动主义者,我曾以为自己会痛恨大公司。我崇拜过政府部门、非营利性机构和教育机构,但商业机构却不在其列。但最后我却惊奇地发现许多公司员工对所在的公司都非常具有批判性,并热衷于改变公司,致力于让公司这只“野兽”去做正确的事。还有一点出乎我意料,大部分公司对于自己的规定、动机和局限都非常坦诚。我觉得我在公司里面对的争执比我在学术界和非营利性机构中碰到的要更具道德。我可以针对某些规定,强调公司决定的不平等本质,提供数据来挑战现有假设等,而其他人会听!在非营利性机构中工作时,我总觉得似乎所有问题最终都会归于忠诚问题。换句话说,没有人敢挑战特殊的决定,因为所有人都一起在这些决定中让世界变得更美好。举例来说,没有什么比非营利性机构拒绝支付员工工资,且工资只能勉强维持生活更让我觉得愤怒的了。

我对商业机构有很多不喜欢或不信任的地方,但我已经能够认识并尊重它们的优点和缺点了。很多公司员工发自内心地想要去做正确的事情,这一点出乎我意料之外。学术界很容易痛恨公司或拒绝承认公司对参与文化的影响。在理念上我并不认同资本主义,但还是接受了自己生活在一个资本主义社会的现实。我觉得仅仅因为自己不喜欢资本主义这种经济模式就自动摒弃所有的资本主义产物是没用的。遗憾的是只要我为公司的行为或产品辩护时就会被驳斥为叛徒。我们三个人都不是恶意地反对公司,所以我们都常常被骂说对商业利益过分友好。有些学者分不清对资本主义的批评和对参与资本主义的人的批评之间的细微差别,

---

<sup>①</sup> 阿斯特家族(Astor family)是美国房地产家族,亦是美国经济世家,这个家族最初从做贸易起家,积累了巨额家族财富。

这一点常常让我觉得很困扰也很失望。在过去 10 年里,我大部分时候都在商业机构工作,已经接受了商业机构的存在是互联网生态的一部分。我们应该让商业力量参与到互联网生态中而不该假装它不存在。当然,这里面有权力问题在起作用,且相当复杂。

**亨利·詹金斯:**你觉得在处理不平等性、接入机会和参与问题上,公司应该扮演什么样的角色?

**丹娜·博伊德:**这是个棘手的问题,取决于我们讨论的是什么类型的公司。通常,我们认为大型的以盈利为目的的公司应该承担更多社会责任。但在美国,上市公司对他们的股东在法律上有受托责任。基本上没有公司会建构在所谓的“双重底线”,即商业的可持续发展和社会价值并重的基础上,只在意公司的社会影响力。也就是说,如果这些公司做的事与股东的利益背道而驰,他们需要对股东负责。即使所谓的“企业社会责任”也常常是从营销的角度出发。对小型公司如创业企业来说,它们想的最多的是怎么活下去,而不是社会责任。

有意思的是,即使公司议程上没有提到,很多人还是在设法为社会做贡献,通常他们会用工余时间来做这些事,有些公司员工在使社会使命和公司目标一致上非常具有创造力。这是真正的创新所在。社会使命与公司目标的一致能够成功地保证公司去做正确的事。以多样性为例,这是很多进步人士极为重视的价值观。很多在公司内部推动多样性这一目标的人会用具体的公司员工多样化数据来显示公司在多样性上的作为并广而告之。

不要误解我,我觉得我们真正需要去批评的是公司制度的基础。美国的资本主义主要围绕着如何千方百计实现利润最大化这一问题。要解决我们所讨论的不平等问题需要我们从根本上质疑资本主义,除此之外

我还没有发现其他方式能干净利落地解决不平等问题。但我仍然为那些挣脱了公司限制而出现的创新感到兴奋,这些创新依靠的是那些在公司工作的好人绕过限制去做他们觉得有意义的事。

## 政策的地位

**亨利·詹金斯:**我跟业界有关的工作主要是政策干预的研究。在英国、加拿大、澳大利亚和新西兰,长久以来文化研究和媒介研究者们都会通过参与政策讨论来影响政府的文化议程。他们通常会有选择地与政府合作,虽然未必能实现心中所想,但参与到这个过程中并通过对系统施压来有所作为本身就是作为一国文化学者的意义所在。在美国,文化政策大体上不是由政府决定的,当然教育政策可能是个例外。我认为美国的文化政策是由企业决定的。在数字媒体领域中,到头来政策通常都会成为服务条款的一部分。要改变这种情况,我们需要与企业互动。毕竟,如果我们不与那些有权力的人对话的话,我们也无法“对权力说真话”。

当我站在企业的会议室里挑战它们有关如何对待粉丝以及公司核心政策会如何影响青年人生活的假设时,我强烈地感受到了政治的意味。我并不认为企业所有者都是邪恶的没有灵魂的资本家,虽然作为一个机构有些行为会受到限制,但企业所有者们还是在尽可能做到最好。我越是能说服他们把企业的目标协调到与社会议程一致,他们就有可能以负责的方式行动。引入批评家们来发表不同的观点能为公司内部的一些声音赋权,从而长远地改变企业内部的讨论格局,不管那时候批评家们不在场。这为企业内的进步分子们提供了道德支持,增强了那些试图改



进政策的企业在社会博弈中的可信性。我和企业合作不是为了赚钱，而是因为企业对我们的文化影响巨大。如果没有此类合作的话就没办法实现改变。

**伊藤瑞子：**我也觉得商业力量设定的政策正在越来越多地定义我们的公共文化，我们需要参与进去。对于政策和政府，我们讨论得还不多。参与文化在一定程度上可以是草根的、新兴的，但也要求有共同的价值观和群体意志。我们需要把自下而上的规则设定和自上而下的政策引导相结合。目前，我们缺乏的是自上而下进行对话的政治意愿。自下而上地在网络空间中消减误导性政策的努力是非常有用的。维基百科已经为内容贡献设定了生产规则，此类有关参与文化和互联网文化的积极举动，我觉得在教育中似乎乏善可陈。相较于正规教育机构，谷歌在为孩子们提供联网学习工具方面做得更多，但谷歌所提供的这些尚未被我们所希望的平等的价值观所引导。

**丹娜·博伊德：**我觉得法律制度是一种重要的改变力量，但不是唯一的改变力量。我赞成劳伦斯·莱斯格在《代码》(Code)一书中所说的：所有的社会系统都被四方力量所控制，这四方力量是市场、法律、社会体系和社会规范(Lessig, 2006)。当这四方力量彼此一致时，可以引发强有力的改变；但当这四方力量彼此矛盾或一片混乱时，问题就会出现。

技术领域的政策一片混乱。出于政治考量，新的技术政策会被引进，而做出此类决定的人并不一定知道由此可能导致的复杂而又难以预料的结果。通常，在技术体系稳定之前，在公众真正参与有关事务之前，相关法律就已经被推行开来了。结果，我们看到了各种意想不到的后果，许多旨在保护弱势群体的管理措施事与愿违。我对政策通常很谨慎，倒不是因为我觉得公共政策无用武之地，而是因为我相信政策应该是脚踏实地

的、经过评估能够重复的,这样才能实实在在地去达成预期的目标。

很多人都知道我很反对儿童在线隐私保护法案(COPPA)。过去十年中,儿童在线隐私保护法案主要被用来打着保护儿童安全的旗号让孩子们远离社交媒体网站。虽然极少数企业理解该法案是如何发挥作用的,但也因为这个法案,很多公司都不愿意再为十三岁以下的人群开发网络工具。最初提出这个法案是为了给父母管理孩子网络行为的权力,但许多父母教会他们的孩子在自己的年龄上撒谎,从而绕过了互联网公司所设计的基于年龄的使用限制。这些限制来自律师的建议——由于儿童在线隐私保护法案的存在,律师们告诉互联网公司要不惜一切代价避开十三岁以下的用户。

我相信儿童在线隐私保护法案的最初目标是保护儿童隐私、为用户赋权等。但事实上,儿童在线隐私保护法案这样的立法任性地削弱了我们思考的能力,让我们弄不明白真正的隐私规定应该是什么样的。“保护孩子”是一个共同的呼声,但却混淆掩藏了更困难更复杂且利益攸关的问题。并没有任何一种简单的机制能衡量出什么是有用的、什么是没用的。法律日渐根深蒂固,我们很难废除这个法案,即使它会带来事与愿违的结果。

在参与文化领域中,要创新就必须面对各种各样的监管障碍,而这些监管障碍可能本意是为了保护企业利益或保护公众不受企业利益影响。例如,我肯定你们俩都能说出长长的一串有关版权和音乐再合成的问题。围绕私有化和参与文化的对话常常会被扭曲为市场和法律的对立。技术专家的目标当然是显示技术的力量,而我的兴趣在于理解社会规范如何影响技术系统及法律、技术和市场是如何被用来破坏社会规则的。

**亨利·詹金斯:**我们可能需要在基础结构、内容和关系层面上的私有

化之间进行区分。每一个层面都代表了一系列历史实践的挣扎，且这些历史实践与不同形式的参与文化和公司化有关。

先说基础结构的私有化，定义文化的关键性对话在哪里展开？谁拥有这个对话空间的所有权？正如眼下所发生的这样，我们的政治生活正在越来越多地进入到数字环境中，这就好比把城市广场的公共功能移到了购物中心。商业所有者并不会必然地为管理阶层的集体话语或公众的自由表达保留空间，也未必会积极地鼓励可能违背他们商业利益的少数群体的表达。

其次，内容的私有化指的是从民间文化模式到新的文化模式的转变。在民间文化模式中，我们用来理解生活意义的核心性故事属于民众，且我们可以自由地往里面添加内容。而在新的文化模式中，我们越来越多地混入源自商业文化和受版权限制的内容。

最后，关系的私有化问题是最显而易见的，只要看一看社交网络平台就一目了然了。我把我的朋友们通过脸书带到了一起，我们在脸书上的行为就是我们社会交往的副产品。但脸书的控制使我难以输出我的数据，把社会交往转移到其他社交网络平台上。当我在脸书上签下了用户使用条款后，我就把对自己生活中最重要的关系的控制权让渡给了脸书公司。所以，我现在不得不容忍脸书未经使用者同意就随意推出的各种政策，因为要换一个网站重新开始是如此之难。所以，在考虑媒体政策时，我们需要把这些不同层面的私有化形式及由此可能带来的对参与的个人或集体权利的损害计算在内。

丹娜·博伊德：相对于规章制度和商业机构来讨论参与文化的话，我们不可避免地会涉及人们彼此之间的复杂关系，而美式的社会管理往往集中在个人身上。即使在凝聚了人们共同力量的集体诉讼中，对个人的

伤害和个人权利的实现仍是判决的主导标准。很多法律制度尚未准备好来应对网络社会。网络化的权利是什么？它应该是什么样的？谁有权利来管理我和脸书的关系？是我吗？还是其他人？或者脸书？由于社交媒体平台的全球化本质，如果要厘清这些关系在文化及司法上的边界往往困难重重。谁对特定的内容享有权利？谁的权利是重要的？当内容跨过各种不同的边界时会发生什么？围绕着参与文化的政策问题绝对不少，而且会变得越来越复杂。

伊藤瑞子：公共政策正在变得越来越混杂，因为像脸书这样的跨国公司正在设定政策并规范行为，在此过程中大部分情况下都没有政府的直接监管。显然在某些情况下，政府政策会影响到这些公司的行为，但从历史的角度来说，以往对公共基础设施的管理方式并不适用于这些商业化的网络公共空间。这也是我们需要针对美国国情展开新讨论的地方。美国独特的地方在于它有完整的非营利性体系和慈善资源，而这些资源以非常复杂的方式与政治行动主义相结合。我觉得自己在麦克阿瑟基金会的工作很有意思，因为这个基金会中的私人慈善部分是由价值驱动的但却是非政府性质的。如果理想的话，这有助于实现草根权利和更精英化、机构化形式的权力之间的斡旋。在美国，私人慈善开展得不错，这让我对那些为了社会公益而投入时间和资源的个人与机构充满了希望。同时，鉴于需求量巨大，特别是在像教育这样的领域中，慈善的负担非常重。毋庸置疑，慈善能够在提供资源、建立关系和结成同盟中扮演重要的角色。但如果想要有效地实现系统性的变革，非营利性机构、商业组织和政府部门之间必须要形成稳健的合作关系。希望最终这些合作关系和联盟能推动进步议程的发展。我们需要留意可能存在的风险，也需要继续建立联系，寻找积极的替代方案。

**丹娜·博伊德**：因为其资本主义背景而驳斥商业文化及由此出现的技术并不难，但任何对参与文化的分析应该从它现在是什么样子开始，而不是它应该是什么样。今天技术的形成受商业图景的影响，同时技术也会影响商业图景。因此，我们在参与文化中看到的很多东西，不论好坏，都会受到资本主义和支撑现代商业的经济、政治和法律状况的影响。

## 第六章 公民参与和行动主义

亨利·詹金斯:我希望通过研究来了解我们所讨论的强有力的参与文化是如何往社会参与的方向发展的。我们已经对从数字媒体中及数字媒体周边涌现出来的非正式学习社群有所了解,也知道这些社群对社会参与活动的促进作用。参与性社群中的人们通过合作来了解世界并学习沟通和组织的技能,帮助彼此找到个人或集体的声音,还提供了一个大背景让人们能够表达共同的利益需求和价值观,并最终鼓励有关社会进步的对话。通常,要把潜在的可能转变为直接的社会参与行动需要有意识的计划或突如其来的催化剂。所以研究青年和社会参与的学者们正在试图更好地了解在什么情况下年轻人会开始认为自己具有政治行动力。除了由非正式学习社群所促成的特定的参与机制外,我目前的研究主要关注“公民想象力”。我用这个词来描述想象行为和政治意识起源之间的关系。在我们能改变世界之前,我们需要想象更好的世界是什么样的,需要把自己看作是社会公民及社区成员,要觉得自己是有可能改变社会的,且很多时候要能与他人产生共情。

历史上,美国的开国元老们用笔名发表声明,他们的笔名来自古希腊英雄和古罗马演说家们的名字。20世纪50、60年代在美国的民权运动中,“约旦河”“乐土”等来自黑人宗教传统的隐喻被大量使用。一开始,由于其传播范围不广,这些隐喻对民权运动之外的人来说很陌生。例如,在报道华盛顿游行时,美国主要的电视台都没有播放马丁·路德·金(Martin Luther King)“我有一个梦想”的演说,因为觉得这个演说是宗教性的而非政治性的讯息(Bodroghkozy,2012)。今天的年轻人则通常直接采用来自流行文化的语言,通过参与文化启发下的机制和实践来表达他们的社会愿景。

我在最早知道《星际迷航》是在20世纪60年代,几年后我进入了粉丝圈。这让我开始在政治上转型。在民权运动的高峰时期,我住在亚特兰大,生活在一个种族隔离的社区里,在白人学校上学,生活中接触到的有色人种不是佣人就是我父亲建筑公司里的工人。但在当时的电视上,我看到的是来自多元文化甚至是多元星球的人像朋友一样一起工作,一起探索宇宙,借此表达的是对多元化的向往。当然,《星际迷航》并不完美,但至少让人们去思考生活在一个更多元的社会中是什么样的。等我再长大一些并参加了粉丝大会后,我发现了粉丝这个群体,当时他们正在探索开明的价值观在日常生活中有什么意义。与此同时,我们的“公民想象”也因为诸多代表形象的加入而日益丰富,这些代表形象包括罗宾汉和同伴们、圆桌骑士、《海底两万里》中的尼摩船长及船员、《星球大战》中的反抗联盟等,他们代表了那些想要通过集体行动让世界变得更美好的社群。对我来说,这些故事都是很重要的资源,通过这些故事我建立了自己的社会身份认同,也表达了我理想中更好的社会是什么样的。

几十年后,我的研究生导师约翰·费斯克研究了年轻人与偶像麦当

娜的关系(Fiske, 1989),探讨了我们今天所说的“身份嬉游”及年轻人在社会中公开发声的价值。费斯克的研究者考察了年轻人中的麦当娜粉丝是如何互相支持并在社会中表达共同的女性赋权主义思想,他的研究也表明一个人对流行文化的参与能够启发其社会身份认同的转变。费斯克发现了我们今天所说的“第三波女权主义浪潮”(the third-wave feminism)的一些早期信号,而“第三波女权主义浪潮”与两件事关系紧密:一是通过DIY媒体来找到自己的声音,二是通过流行文化特别是音乐和漫画来表达女权主义政治思想。费斯克在研究中发现不少麦当娜的女粉丝很快成了女权朋克,这些女权朋克是年轻的女权主义者,与广义上的朋克运动相关。这些人拒绝社会中有关女性的刻板印象,并通过杂志制作、漫画生产及一系列DIY媒体实践来捍卫她们在女权运动中的全面参与权。但在20世纪80年代,文化理论中非严格意义上的“抵抗”与严格定义下的所谓政治之间的相关性不强。费斯克并不认同很多政治学家从机构化实践的角度如投票、游说和请愿来理解政治的做法,他更为关注女权主义者提出的“个人即政治”概念,把政治具体地理解为这些年轻女性如何在日常生活中通过“微政治”的方式坚定地维护自主权。

作为一个本科政治学出身的人,我试图协调这两种对政治的不同理解。我的研究告诉我参与文化能帮助人们通过在性别、阶层、种族和代际等费斯克所说的微观层面上的生活经验来思考和生活。而在粉丝圈中的经历让我看到人们把自己在业余生活中学到的技能应用到传统意义上的政治和社会生活中,一些粉丝慢慢成了社会活动家,甚至还出现了一些相应的社会组织来支持粉丝的这种转变。例如,很多粉丝都曾挣扎于版权问题 and 合理使用(fair use)规定,所以,他们共同成立了二次创作协会来代表粉丝利益进行游说,并在政府听证会上公开讲话支持现有的版权法



中的一些例外，从而为粉丝对作品的再创作打开方便之门。一开始我在学术研究中把粉丝圈看作是草根文化生产的基地，这一点我曾反复提及，但后来基于我在《星际迷航》粉丝圈中的经验，我注意到粉丝圈还是一个公共空间，在这个空间中人们或公开或暗中在着手解决多样性、平等性和社会公平问题。

当麦克阿瑟基金会创建新的青年与参与政治研究网络(YPP)时，我很想要记录并分析创新团体、组织和网络是如何在参与文化和公民参与之间建立强有力联系的。YPP作为一个研究网络网罗了政治学家、哲学家、教育人士、人类学家和青年媒体人，也会听取来自不同领域的思考美国年轻人政治生活的学者的声音。我们通过研究发现了植根于年轻的政治行为人的日常生活实践中的各种形式的政治参与。在为YPP起草的白皮书中，凯茜·科恩(Cathy Cohen)和约瑟夫·卡安(Joseph Kahne)把参与性政治定义为“互动的、以同侪为基础的行为，个人和团体力图通过这些行为在公众关注的问题上发声并产生影响”(Cohen & Kahne, 2012)。报告中还列举了不同形式的参与性政治，包括：(1)通过社交媒体分享信息；(2)通过网络论坛、博客和播客参与在线对话；(3)通过制作在线视频或编辑过后的网络迷因<sup>①</sup>来评议时事；(4)使用推特或其他微博工具来聚集社群的力量进而推动集体行动；(5)建立数据库实现对被持续关注问题的调查。很多研究表明年轻人的公民参与往往追随他们的父母、老师或学校社团，但YPP的研究指出年轻人也有可能通过非正式学习社群，包括粉丝圈或游戏等介入到公民参与中。“参与”一词在参与文化研

---

<sup>①</sup> 网络迷因(Internet meme)，又称网络爆红，指某个理念或信息迅速在互联网用户间传播开来。网络迷因可以是一个笑话、一句引语、传言或某个事实、图像、视频等。网络迷因的一个重要特点就是所有的传播都是自发的，没有任何强迫属性。在传播过程中，迷因的内容可能保持原样，也可能被后来的传播者加以改造或延伸。

究和有关参与性政治的政治和哲学研究之间搭建了桥梁。这里所说的参与性政治指的是出于政治目的的文化参与机制。例如,能用镜头记录滑板竞技的年轻人也能用镜头记录社会运动,会写粉丝小说的人也能用笔来动员粉丝参与政治行动。

作为多学科交融的研究团队中的一分子,我收集了不少相关的研究成果,并把这些研究成果带回到我在南加州大学的研究团队——媒介、行动主义和参与性政治(MAPP)研究组,试图通过进一步研究更好地理解年轻人通往公民参与的路径。在研究中,我们关注的焦点超越了粉丝行动主义试图进一步了解不同类型的社会运动,如“占领华尔街”行动、被遗忘的孩子(Invisible Children)和科尼 2012 运动、梦想法案和美国的穆斯林青年组织运动等。每一场社会运动都使用了新媒体平台和参与文化实践来招聘、训练和支持年轻的行动者们(Kligler-Vilenchik & Shresthova, 2012)。同时,我们关注的焦点也已经从如哈利·波特联盟这样的组织(Jenkins, 2012)转移到了能连接不同的个人和群体并协调其活动的更大型组织网络上。现在我们对网络文化中的行动主义有了一个更碎片化更去中心化的理解。

我们看到在不同的社会运动中能够激发和调动年轻人参与社会运动的因素往往具有一定的相似性。年轻人学习生产媒体内容并通过媒体平台进行分享。即使是那些看起来最传统的青年行动者们,如梦想法案行动者们和美国的穆斯林们,也常常会引用来自流行文化的内容来描述自己的政治身份和目标。这并不是说粉丝行动主义就是新的社会变革模式,我们能看到的是利用媒体内容进行剪辑制作和内容再生产已经成为在各类青年导向的社会运动中被广泛使用的技巧。在这一代的社会行动中,激发参与者的公共想象是重点所在。而传统政治机构习惯用官方语

言和政治术语,认为支持者们对于时下的政治系统和政治进程已经了然于胸了,把政治建构为一门专业知识,活生生地把它与日常生活割裂开来。这让年轻人对政治无法亲近。新型的参与性政治结合年轻人在社会网络中作为粉丝、消费者和参与者的角色,将日常的流行文化资本作为社会行动的出发点。我们希望这种新的社会参与模式能够帮助那些以往不关心政治的人更好地参与进来。

### 网络化的力量和梦想法案运动(DREAMer)

**伊藤瑞子:**我们处在一个特殊的时刻——现在的机构,不论是政治性的、教育性的,还是经济性的,都正面临着各方挑战。亨利所描述的从正规的机构化的社会参与到文化驱使下的微政治形式的社会参与转变类似于我们正在推进的从教育到学习的转变。如果在一个集体中,权威不再只属于组织,那学习和参与会是什么样的?我并不是说这样的情况正发生在每一处每个人身上,但这确实成为一种可能。亨利提到的参与性政治是建立在网络化的集体和新媒体基础上的。在学习领域,通过互联学习研究团队,我们针对兴趣驱使下的在线群体中的学习民主化进行了类似的案例分析。

当然,在此类分析中存在一个大问题——大部分人实际上并没有参与到这些类型的学习小组中,即使互联网提供了这样的机会。学习小组能增强个人在社会变革中的主观能动性,且在这方面潜力巨大,可如果人们不能担当集体性参与中的责任,那将十分可怕。我们不能指望政府和大公司包干所有事。在今天这个时代,许多精英组织已经无法再用传统

的方式来进行社会管理了,也不愿意一如既往地为社会公益做贡献。我们看到在社会福利、研究和教育领域,公共或商业的支持正在逐渐减少,这部分责任被越来越多地分摊到了个人头上。Kickstarter 这样的众筹网站似乎就是我们这个时代的特色。我们真的需要每个人都站出来在公共生活中承担责任,不论是通过写博客、在线组织活动或捐款。更重要的一点是,青年需要具备相应的能力来实现参与。

丹娜·博伊德:作为一个行动主义者,我觉得青年们认识到自己可以建立有意义的社会网络并挑战社会现状是好事。鉴于在现实生活中他们对公共空间的使用权有限,他们通常会用网络来组织活动,用技术来协调交流。当然,他们参与到网络化的公众中这种行为让那些着力维持现状的人觉得异常紧张。所以,父母和社会权威会严格管理青少年的自组织行为,这一点都不出奇。

2006年3月,我在洛杉矶目睹了青少年自发组织的社会行动。2005年,美国议会发布了 HR4437 号法案,又名边境保护,反恐怖主义和非法移民控制法案。依据该法案,非法移民将会被低人一等地对待。对此移民改革活动家召集了出离愤怒的人们通过西班牙语电台和纸质媒体进行抗议。很多移民二代青少年觉得自己的声音在此次事件中并未被充分注意到可能因为虽然他们的父母是非法移民,但他们却出生在美国是美国公民。为此感到沮丧的青少年们转而使用 MySpace、即时讯息和手机等开始组织自己的抗议活动——紧接着成人抗议活动的周一罢课。数以千计的青少年因为罢课而受到了处罚,洛杉矶市长维拉戈沙公开劝诫这些青少年,认为他们使墨西哥裔美国劳工运动家凯萨·查维斯(Cesar Chavez)难堪,因为这位令人尊敬的社会活动家一直都是教育的积极捍卫者,而这些罢课的青少年却把上课丢到了一边。确实,有一些罢课的学生

只是想要一个翘课的借口。之后,媒体在报道青少年罢课事件时把逃课和人身安全作为主要的报道内容,而绝口不提洛杉矶市会因为每一个缺席的学生而被加州政府罚款。除此之外,也少有人关注到在人们抱怨了若干年美国青少年缺乏对政治事务的参与后,此次事件中这些罢课学生的举动是具有相当的政治意味的,可惜这一点最终还是被忽略了。

亨利·詹金斯:但事情并没有就此结束。梦想法案<sup>①</sup>的活动家们很快从一开始的失望中振作了起来。移民权利运动正在推动具体的改革,团结在梦想法案周围的“梦想者”们觉得该法案是有可能通过的,所以他们开始通过网络化传播来共同推进此事。梦想法案能够给那些已经就读于美国高中且在该法案正式出台前已在美国居住至少5年的青少年移民提供有条件的永久居留权。洛杉矶学生的罢课鼓舞了许多“梦想者”们,让他们觉得还是有人在关注着这件事的。历史上的移民权利活动团体通常是按照国籍或民族来组织的,然而“梦想者”们却是多民族、多种族、跨文化的(Costanza-Chock, 2010)。传统意义上的移民权利活动团体会试图设计统一的信息,而“梦想者”们则争取让对话多元化,鼓励年轻人通过

---

<sup>①</sup> 2001年,伊利诺伊州的拉丁裔众议员路易斯·古特莱兹向国会提交了被称之为“梦想法案”(DREAM Act)的“非美籍未成年人发展、救济和教育法案”(The Development, Relief and Education for Alien Minors, DREAM)。该法案制定了年轻非法移民通过接受高等教育等途径获得合法美国公民身份的路线图,还规定非法移民被居住地所在州的大学录取后,只需缴纳州内标准的低学费,并有资格申请政府设立的助学金和学生补助。虽然“梦想法案”在国会获得了来自两党议员的很多支持,但反对者也不在少数。从2001年开始,这个法案在美国国会几经沉浮,虽然始终没有被通过,但“梦想”也始终没有破灭,几乎每一届议会都会被提及。在联邦立法进程受阻的情况下,很多渴望接受高等教育的年轻非法移民们决定组织起来,通过各种方式和渠道,宣传和争取自己的权益。这些自称为“梦想者”(Dreamer)的年轻人曾联系全国90名移民法教授给奥巴马总统写公开信,也曾阻断洛杉矶的繁华街道进行示威。他们中越来越多的人为了推动“梦想法案”,冒着被遣送的危险公开自己的非法移民身份,讲述自己成长的故事,通过网络展开联合行动,以争取公众的支持。

媒体讲述自己的故事。

不幸的是,虽然活动家们力图推进“梦想法案”在国会的进程,但奥巴马当局最终还是没能成功地让“梦想法案”得以通过。年轻的“梦想者”们只得把努力带到正在考虑实行梦想法案地方版本的各州。由于全美各地的“梦想者”们分散在各个地方,所以这种去中心化的网络更容易联系协调各地的“梦想者”们。奥巴马当局试图在移民问题上更强硬一些,因此奥巴马当局在奥巴马当政的头4年中,遣返的非法移民比布什当局在布什当政的整整8年中还要多。很多“梦想者”把奥巴马叫作“遣返总司令”。他们采用了非暴力反抗的形式,如到移民海关总署设在美国南部的总部公开承认自己是非法移民并在网上直播抗议过程,直至直播被强制性终止。最终,奥巴马在2012年签署了一份总统行政命令,通过了“梦想法案”中的一些关键性条款。

梦想法案运动中的青少年非法移民到民主党年度大会上发表了讲话,奥巴马也在他的第二次总统就职演讲中公开提到了年轻的“梦想者”们及事件的起因,当然这可能和拉丁裔美国人在奥巴马第二次竞选总统时成为他的票仓有关。但至少通过这个事件,我们不难发现在青少年行动主义的鼓舞下实现的巨大的公共政策的改变。是的,年轻的“梦想者”们离不开年长的社会活动家们的支持。但无论如何,年轻人为梦想法案做出了贡献,也产生了实质性的结果。虽然一路上他们碰到了很多障碍,但年轻的“梦想者”们总能巧妙地绕过障碍,继续为自己的信念奋进。

阿蕊莉·齐默曼(Arely Zimmerman)在采访年轻的“梦想者”时发现很多“梦想者”在家没法上网,所以不少人是用学校和图书馆的电脑来与其他“梦想者”进行联系的,且这些人中几乎没有人接受过正规的如何使用数字工具的培训;他们用来制作视频的并不是昂贵的数码相机而是普

通的手机,但他们对如何使用社交媒体来实现社会变革却有深刻的见解。这一研究发现与研究人员在“青少年与参与性政治”的社会调查中得出的结论一致——越来越多的少数族裔青少年正在参与到在线政治活动中(Cohen & Kahne, 2012),这些政治活动的参与形式已经大不同于以往了。不过青少年的政治参与形式还是会根据教育背景有所不同。那些更“高级别的”参与行为往往是由更具教育资本、经济资本、文化资本和社会资本的青少年来完成的。因此,虽然参与性政治让人们有希望看到更民主开明的文化,但其本身还是无法逾越结构性的不平等,无法让每一个人都平等地参与到公民和社会生活中去。

## 何为领导力?

**亨利·詹金斯:**一个领导需要能够管理、分配资源并领导一个群体,即便只是在虚拟世界中。年轻人往往会全力参与到能有话语权且自己的努力能够产生影响的团队中去,所以毫不出奇的,现在的年轻人正在用不同于以往的方式通过各种渠道来凸显自己的声音。

**丹娜·博伊德:**学习领导能力极为重要,对年轻人来说尤其重要。许多年轻人在日常生活中缺乏表现自身主观能动性的方式,所以对领导力产生了极度的渴望,特别是在他们试图搞明白自己与周围世界的关系时。许多传统上让年轻人表现领导力的机会都是规定好的,所以从中表现出的领导力是成年人认为的那一套而非年轻人自身习得的那一套。年轻一代能够挑战既有世界的边界,用自己的方式来学习和实现领导力。大型多人在线角色扮演游戏(Massive Multiplayer Online Role Playing

Games, MMORPG)如《魔兽世界》常常被斥为是年轻人用来逃避现实的奇幻世界,但我认为在游戏这个空间中,年轻人可以通过玩来发展自己的主观能动性和责任感。在大多数 MMORPG 游戏环境中,参与者们要学习如何有效地与他人包括陌生人沟通协调。他们需要明白自己在什么情况下需要带队负责,什么时候最好追随他人。这在传统上并不被认为是学习机会,但我觉得对年轻人来说这是学习公民参与的好机会。

### 培养活动家和哈利·波特联盟

**伊藤瑞子:**青少年世界或者说细分小众世界的挑战之一就是,要弄明白自己与其他权利设置的关系,否则将无法在特定的社群之外认识和利用权利。我们要了解参与文化和网络世界是如何培养参与者能力的,以及这些能力是如何被组织起来从而实现其社会影响的。这就是学习研究中所说的实现能力在不同背景下的“转移”。事实上,即使是人们所认为的一般性技能如数学或阅读也不会自动从教室转移到现实生活的场景中。同样的,青年人在生活中学到的技能也不会自动转移到学校场景中,除非是被设定的相关技能或活动。兴趣社群里的年轻人通常不会认为他们在社群中的行为是“学习”或“领导力培养”,也没有想过要把这些能力用到学校或其他成年人主导的领域中。学者们认为需要对这种“水平”专业技能进行培养,这是对特定领域中“垂直”或深度知识和技能发展的补充(Gutierrez & Rogoff, 2003)。同时,我们也需要帮助青少年了解他们在青少年主导的领域中,和成人主导的领域中拥有的所有权和能动性。正是在青少年主导的领域中,像哈利·波特联盟(Harry Potter Alliance)



这样的组织才会显示出特别的创造力，因为只有在此语境中特定的话语和文化框架才能够将社会动员、行动与文化联结起来。

亨利·詹金斯：哈利·波特联盟(Harry Potter Alliance)为我们提供了一个非常生动的例子(Kligler-Vilenchik, 2013; Kligler-Vilenchik et al., 2012)。它始于一个赋权的奇幻作品，并与现实世界的关注点相结合——这是一个有关公民想象力的绝佳例子。哈利·波特影响下的这一代年轻人通过看哈利·波特系列小说来学习阅读；通过创作和分享哈利·波特粉丝小说来学习写作；在哈利·波特行动主义影响下，学会如何改变现状。哈利·波特联盟通过与非政府组织和政府机构合作，协调了粉丝圈和各种政治精英间的关系。他们鼓励年轻人加入到公共政策辩论中，也在一系列事件中(如给非洲国家运送书籍、为海地救灾提供飞机、拉票支持婚姻平权等)，取得了规模虽小但意义重大的成功。这种成功可以帮助年轻的参与者们逐步改变世界。

哈利·波特联盟的创始人安德鲁·斯莱克(Andrew Slack)所说的模式能把粉丝圈和行动主义联系起来。这给了我灵感去回溯粉丝圈的历史。最早的粉丝圈中存在一个公共空间方便 20 世纪 30 年代的年轻人积极地讨论能改变他们所处社会的动力，这个动力一开始以技术为主，但到了大萧条年代就包括了更广泛的思想意识如社会主义(Ross, 1991)。美国最早的有关同性恋权利的内容出现在科幻发烧友编写的杂志上(Garber & Paleo, 1983)。20 世纪 60 年代《星际迷航》粉丝圈的兴起则与女权主义科幻小说家的成长密切相关。在《文本偷猎者》一书中(Jenkins, 1992)，我曾提到过莱斯丽·费雪(Leslie Fish)的小说《重量》(*The Weight*)是基于作者亲身参与无政府主义政治的粉丝叙事。在我的另一本书《科幻小说受众》(*Science Fiction Audiences*)中(Tulloch & Jenkins,

1995),我写到酷儿<sup>①</sup>科幻群体 Gaylaxians 是如何通过激进地写信游说而成功地在电影《星际迷航:下一代》(*The Star Trek: The Next Generation*)中置入一个同性恋角色的。越回溯粉丝圈,我越能清楚地看到粉丝行动主义由来已久。如果把研究的范围再拓宽一点,例如把20世纪60年代晚期粉丝们写信要求继续播出《星际迷航》等一并算进来的话,粉丝行动主义的范围就更广了。在粉丝圈的历史上曾有过许多类似的为实现社会目的而开展的活动。当粉丝社群们被组织起来共同保护喜爱的节目免于停播时,他们已经找到了问题和系统中的压力点所在,弄清了谁是关键的决定者,计划好了如何影响决策,学会了通过做什么来公开施压,并动员起来采取行动。不论成败,这些粉丝网络都已经完成了组织政治活动所需的基本步骤。但粉丝们可能还是从纯文化的而非政治的角度来理解这些活动的。相形之下,哈利·波特联盟则已经卓有成效地帮助参与者们将他们作为粉丝的身份映射到他们作为公民或活动家的身份之上,并组织起了高效的网络致力于推动社会变革。

伊藤瑞子:要像哈利·波特联盟那样做事需要各层次的社会关系、实践和文化话语共同帮助人们把知识和技能从一个场景连接到另一个场景。这又回到了之前我们讨论过的参与差距问题。人们不仅需要技能和安排,也需要社会网络来将不同领域连接在一起。人们需要友好的文化话语,也需要具体的事件和空间能把这些都连接起来。哈利·波特联盟把流行文化和教育实践联系起来。创始人安德鲁·斯莱克聪明的地方就在于他在文化和政治参与之间建立了多层次的联系,包括杂糅现实世界

---

① 酷儿(Queer)由英文音译而来,原是西方主流文化对同性恋的贬称,有“怪异”的意思,后被性激进派用来概括他们的理论,含反讽之意。酷儿理论是一种关于性与性别的理论,它起源于同性恋运动,建立在女性主义的基础上,但很快就超越了对同性恋的关注而覆盖了所有性少数人群,成为一种质疑和颠覆性与性别的模式。

和奇幻世界中公民行为的叙事以及将公民行为带入粉丝活动中。他创建了一个全国性的居于流行文化、教育和公民间的基础架构。

这种连接性和转移性是极客世界的有机组成部分。在粉丝、极客、游戏玩家和码农之间存在混合性的过渡地带。这并不是说游戏能让人成为一个好的码农或混音艺术家。事实是，基于游戏、粉丝大会、粉丝网站等可能存在有利于实现转移的社会网络、社会行为、身份认同和基础架构的中间地带。

丹娜·博伊德：除了技能的重要性之外，你还强调了社会网络的重要性，这一点我尤其赞同。虽然社会网络是人们有效提高技能进而成为活动家的关键性基础，但却常常被忽视。几年前，法学家约翰·帕弗瑞(John Palfrey)、来自麦克阿瑟基金会的康妮·约威尔(Connie Yowell)和我一起帮助美国流行女歌手 Lady Gaga 和她母亲建立了“天生完美”(Born This Way)基金会来解决社会中的卑劣与不公问题。为了该项目，我们曾一头钻到文献堆中，花费了大量时间来讨论怎样才能给青少年赋权让他们改变所在的社区。我们发现很多人都天真地以为只要不断给青少年灌输积极的理念，就能让他们变成活动家。可实际上这并不是行之有效的赋权方式。

要赋权给来自不同背景的年轻人，让他们去解决所在社区中的卑劣和不公，那何种知识、信息和能力是必需的呢？在思考这个问题时，我们意识到有三大核心：安全感、技能和机会。首先，年轻人需要觉得个人已经足够强大了。他们需要得到结构性的支持，来帮助他们处理从家庭困难到心理健康等各种各样的问题，还需要有一个能寻求情感支持的社群。这些条件是确保年轻人获得安全感的核心所在。其次，年轻人需要发展自己的技能，包括“软”技能如社会情感学习和“硬”技能如媒体内容制作

和信息沟通能力。最后,要为年轻人创造各种各样的机会,让他们能够用自己的本领和适应力来改变社会。年轻人所需的机会各异,且在很大程度上取决于他们的出身及他们是如何展望未来的。通过观察整体的赋权过程,能够看到的是不同的年轻人处于赋权的不同阶段。每个人要对所在社区做出改变,所需要的东西在很大程度上取决于他们所处的人生阶段。毫无疑问,特定的经历会触发参与并让人慢慢成为被赋权的活动家,但赋权不会一蹴而就,活动家是需要培养的。

**亨利·詹金斯:**最高效的团队和行动网络理解转变的过程。在这个过程中,人们从在社交和文化上积极地参与某个亲密团体慢慢发展为在更广阔背景下的进行更大的公民参与和政治参与。哈利·波特联盟就是个典型例子,它有效地着眼于自身政治,帮助年轻人思考他们日常生活中关注的问题,如自杀防治、心理健康和身体意象,也鼓励年轻人认真对待个人身份,并致力于改变公共政策。有时候,这些事情之间的界限是非常模糊的。

环球影城曾经邀请了大批哈利·波特粉丝去参观位于奥兰多的哈利·波特魔法世界主题公园,但主题公园中的许多游乐设施的大小限制了游玩人群。如果有人体型巨大,例如过于肥胖或像橄榄球运动员那样又高又大的人,就没法安全地使用这些游乐设施。人们可以在这些游乐设施区域外的一块地方来检查自己体型是否“达标”。主题公园曾为哈利·波特粉丝们举行过“粉丝之夜”活动,当时我也在那儿。哈利·波特粉丝社群本身对参与者的身材是非常包容的,但主题公园内游乐设施对参与者身材的限制让人觉得非常屈辱。很多粉丝长途跋涉特意来参加这个活动,但结果却让他们很沮丧。不少人说来参观主题公园重建的霍格莫德村就像是回家,回到了自己的梦想空间中。但部分人只是因为体型问

题而失去了这次参与的机会。这让人想到了有关身体形象的行动主义。你是怎么看待自己的？你恨自己的体型吗？我们该怎么应对儿童肥胖？这些问题的另一面就是：粉丝们能如何给环球影城施压，让他们改变主题公园中游乐设施的设计，从而容纳不同体型的游客？

商业机构的天才之处在于他们能够打通不同的层次，这些层次包括哈利·波特小说的主题、哈利·波特粉丝在真实世界中的经历和自我形象、主题公园的运营经济及其他相关的政治事务。粉丝行动主义始于人们在社区中的生活，在社区中人们能得到安全感，能发展出集体身份认同和共享文化，社区中有一系列的规则、承诺、人际网络体系、文化实践和行事方式。人们以此为据建立起公民学习和社会动员的机制。

哈利·波特联盟并不是一个单一议题组织。它围绕着一系列不断演进的社会热点进行动员，年轻的参与者们通过进入本地和全国性的粉丝活动家网络中寻找社会问题的起因和解决策略。对于拥有不同价值观和关注点的广大青少年来说，哈利·波特联盟总能不断提供新的机会来让他们与组织相连，把他们的注意力引导到新的问题上，并让他们参与到新的活动中。这些活动形式多样，从自我表达、自我赋权到我们传统意义上所描述的慈善行为（如捐书、赈灾），从投票到可能引起争议的支持形式（如对自由贸易和工人最低工资的支持）等。这些活动允许年轻人利用自己作为粉丝学到的本领来改变世界，同时不要求他们放弃粉丝的身份。

伊藤瑞子：哈利·波特联盟绝对是一个很好的案例让人们来研究如何在以青少年为中心的流行实践和更成人导向的社会领域之间，建立联系、展开沟通。挑战在于哈利·波特联盟的模式在其他流行文化形式和人口结构中是否适用。对研究人员来说，哈利·波特粉丝圈就是那种让人觉得特别亲切的参与文化——偏向白人、知识分子和极客的参与文化。

我觉得我们在青年与参与政治研究项目和互联学习研究中考察过的一些案例能帮助我们走出哈利·波特联盟带来的研究舒适区。举个例子来说,我的团队成员正在研究职业奉手群体和 ravelry.com 网站上的编织匠社群及其公民行动主义。这些群体的参与文化模式与哈利·波特联盟有相似之处,但是关注的兴趣点不同,身份认同不一样,人口结构也不同。我们对不同参与文化模式的考察能帮我们检验不同模式中的实践行为是否能够有所发展和超越。其他的案例,如“梦想者”们、科尼 2012 运动及美国的穆斯林青少年等都是我们在该研究方向上迈出的重要一步。

### 散播变化:“科尼 2012”视频、“会更好的”项目与 4chan

亨利·詹金斯:考察这些案例能帮助我们理解如何通过参与文化进行社会动员。在参与文化中的实践经验让这些年轻的活动家们知道如何获取注意并有效地让内容流通起来,从而使内容能到达目标受众并进入到更大的对话中。这与媒介生产有关。哈利·波特联盟用视频博客来生产和传播信息,其他团体也有类似的行为。举个例子,“梦想者”们提到要寻找并动员其他非法移民加入是多么困难的讲话和非法移民“站出来”的视频能帮助美国的非法移民认清自身共有的问题和关注点,并找到彼此。虽然大部分美国人可能从来没有见过任何据他们所知是非法移民的人,但当他们通过 YouTube 看到这些视频时,其对非法移民的看法就可能会改变。因此,这些视频既能起到绑定的作用来连接所有的支持者们,也能起到桥梁的作用来与其他有可能成为盟友的社群建立联系。

“梦想者”中对超级英雄角色的迷思很有意思。2011 年夏天,在漫画

期刊 *Action Comics* 中，超人(Superman)宣布放弃美国国籍，表示已经厌倦了为美国而战，以后将会为世界公平而战。虽然这只是一则刊登在漫画期刊上的宇宙故事，并没有影响到超人传奇故事的连续性，但保守的电台主播和政治领导人们还是很生气这个想法，认为这是不爱国的表现。但“梦想者”们则反问：“超人什么时候成了美国人了？”如果真要说“非法移民”，那卡艾尔(Kal-El, 超人的外星名)可不就是他出生在克利普顿星(planet Krypton)，父母送他去另一个世界，希望他能过上更好的生活，于是超人就在某个深夜越过了星球边界来到了地球并被白人夫妇收养。他隐藏了他的真实身份，虽然算不上真正的美国人，但他还是不遗余力地为美国公众服务。这种对超人故事的重新架构变成了一种非常有效的解构和重述方式，它动摇了人们对移民问题的传统思路，把对移民权利的争取与我们耳熟能详的叙事相结合，同时也把现阶段非法移民的挣扎与更广阔的美国移民历史相关联。超人的故事是由两个克利夫兰的高中生，也是两个东欧移民创作的。从一开始，超人故事就是经典的移民叙事，“梦想者”们只是隔着 70 年的文化历史重申了两者之间的关系。

**丹娜·博伊德：**重构是一种非常强有力的方式，特别是当它能帮助人们认识到自己的假设和偏见，并反思自己深以为然的事情时。2006 年，多芬发布了 60 秒的“进化”视频作为“真美”品牌行动的一部分，当时我正在做田野调查。多芬的这个“进化”视频表现了一个外貌普通的白人女性是如何通过化妆和图片编辑而成为一个完美的广告形象代言人的。这个视频被上传到 YouTube 网络后，青少年们争相转发。许多人从没想过为什么他们在报摊上看到的图片和在日常生活中看到的真人不同。虽然视频不是由青少年制作的，但他们在传播这个视频并把美国审美文化的虚假本质传递出去的过程中扮演了重要的角色。

亨利·詹金斯:还有一个案例是非政府组织“被遗忘的孩子”发起的科尼 2012 行动。“科尼 2012”(Kony 2012)视频主要通过 YouTube 传播,该视频旨在吸引公共关注,让人们共同支持反对乌干达“圣主抵抗军(LRA)”首领约瑟夫·科尼(Joseph Kony)的军事行动。约瑟夫·科尼自 1987 年起绑架并强迫儿童加入他的非法军事组织。“被遗忘的孩子”在创作并传播内容上非常成功,“科尼 2012”视频在网上获得了广泛的关注,但科尼 2012 行动在深度上有所欠缺,没能让人们进一步深挖从而对该事件拥有更深入的了解。“科尼 2012”视频的成功并非一蹴而就。“被遗忘的孩子”花了 10 多年时间招募并训练工作人员,并尝试了不同的传播策略(Kliger-Vilenchik & Shresthova, 2012)。他们已经在美国国内各地的学校和教堂中建立了支持者网络,以此来传播视频并扩大影响。

科尼 2012 行动是值得我们反思的。基于以往的经验,“被遗忘的孩子”的领导人们在内部设定了一个目标,要在科尼 2012 行动开始后 2 个月内让至少 50 万观众看过该视频。事实上,在视频发出的头 4 天内就有 7000 多万网友点击并观看。该视频也成了当时 YouTube 历史上传播速度最快、传播面最广的视频,其观看量甚至比同期美国收视率最高的电视剧《摩登家庭》(Modern Family)和最卖座的电影《饥饿游戏》(Hunger Games)还要高出数倍。这说明,至少在某些时候,草根媒体在传播力上能压倒传统媒体。但突如其来的巨大成功使“被遗忘的孩子”完全不堪承受也无力应对。

有一些针对“科尼 2012”视频的批评是合理的,还有一些则是基于内容的重新情景化而产生的误解。“科尼 2012”视频最后引发了国际性关注,但它最初是针对美国观众设计的,很多国际上的观众在该视频前并不了解背后的组织也未曾与其对话过。一些批评人士觉得“科尼 2012”没



有关关注某些重要的东西,但这些东西实际上在“被遗忘的孩子”制作的其他视频中都能找到。随着“科尼 2012”视频不断覆盖新的受众,“被遗忘的孩子”的领导层也面对了更多挑战。那些曾经在社交网络上传播过该视频的年轻人被迫独立面对这些批评,虽然他们对相关信息知道不多,也没有任何反驳的经验。他们无须为“科尼 2012”视频辩护,却还是因为视频的余波而觉得压力山大。高度中心化的组织领导方式碰到了高度去中心化的传播网络,在某种程度上就会导致这样的后果。“被遗忘的孩子”受到了来自各种组织、政策智囊团、社论作家和政治领导人的攻击,而许多年轻人则被困在这种攻击引发的战火中。“被遗忘的孩子”失去了对信息的控制,在朋友圈里传播视频的年轻人也在朋友面前颜面尽失,因为他们无法解释到底发生了什么。

丹娜·博伊德:在我看来,“科尼 2012”现象凸显了社交媒体与现实网络的关系。在该视频实现了病毒化传播后,我的搭档决定分析推特上的“#kony2012”标签,来了解一下这个视频怎么会传播得这么快(Lotan, 2012)。在考察有关该主题的帖子及发帖人网络后,研究人员发现了一些奇怪的现象。有许多看起来不相连的子图形出现在了关系紧密的年轻人朋友圈中,这些年轻人大多身在保守的美国小城市中,如伯明翰市和俄克拉荷马城。研究人员在分析这些发帖人的个人资料页面时,发现了“耶稣”“神”“基督”等词大量重复出现。通过进一步调查,我们意识到“被遗忘的孩子”曾在美国各地的教堂巡回过一段时间,从而建立了一个广阔的可动员人群网络。可以肯定的是,当他们启动“科尼 2012”运动时,他们让这些在推特上发帖,而这些人也照做了。因为表面看上去像是几千个互无联系的推特用户突然开始讨论同一件事,所以“#kony2012”这个话题在推特上就一下火了起来,也让更多人知道并转发了相关信息。当然,

仅仅因为“被遗忘的孩子”创造了一个网络体系让被推广的话题可能流行起来,并不意味着他们拥有可持续发展的机制能够保持与被动员人员之间的互动。“被遗忘的孩子”后来在沟通和协调上的失败确实产生了严重的不良影响。

**亨利·詹金斯:**“被遗忘的孩子”有很强烈的草根元素。在“科尼 2012”举国皆知以前,我的团队曾跟踪过这个组织 2 年,目睹了他们采用各种方式招聘、培训青年活动者并帮助这些年轻人建构和分享关注的内容,逐步培养他们的行动能力。许多青年活动者觉得“被遗忘的孩子”发布的讯息为自己所有,即使这些讯息在建构的过程中带有组织的官方色彩。讽刺的是,“科尼 2012”的成功及令人难堪的后续事件让“被遗忘的孩子”逐渐从参与者草根能力的培养中抽离了出来,采用了更中心化的以权威为基础的组织结构,并切断了与青少年的联系。“被遗忘的孩子”已经公开宣布会在 2015 年底前停止一切在美国本土的运作。年轻人带着他们在“被遗忘的孩子”期间学到的经验、技能、知识和价值观参与到了其他活动中。虽然从表面上看,“被遗忘的孩子”发起的是一场完全草根运动,但其在“科尼 2012”视频火起来之后应对批评的部分却削弱了运作中草根的成分。

**丹娜·博伊德:**一方面,很高兴能看到年轻人在全球性媒介现象中扮演了核心角色,许多参与到科尼 2012 行动中的年轻人真正感受到了自己被赋予的权力。另一方面,当看到年轻人被用来不加批判地扩散某个讯息,我又觉得有点担心。在“会更好的”(It Gets Better)同性恋平权运动中发生的事让我特别担心年轻人会成为媒介机器的一部分。

“会更好的”同性恋平权运动是由丹·萨维奇(Dan Savage)及其合作伙伴共同发起的,使用了不计其数的励志视频让同性恋群体及其支持者

出镜谈论同性恋面对的不平等和不公正问题,用出镜者自己的故事告诉社会中青年一代的同性恋群体一切正在变得越来越好。许多十几岁的青少年看后决定参与制作视频。但这么做并不能让他们自动成为同性恋社群的一部分,得到足够的社会支持。很多青少年发现上传“会更好的”类型的视频会让他们在学校更易遭到取笑和骚扰。且由于缺乏能够求助的人,创作视频最终让这些青少年处于一个更糟的境地中。当我听到曾参与制作视频的年轻同性恋者因此自杀死亡的消息时觉得特别伤心。我觉得年轻人必须认识到参加参与文化运动并不意味着成为参与文化社群的一分子。希望年轻人能首先保证自身的安全,确保有人际网络和社会结构的支持来让自己坚强。

亨利·詹金斯:我同意。我觉得讨论行动主义的研究者倾向于忽视安全地带的重要性。所谓安全地带是指年轻人在与反对力量进行对峙时,能够找到他们作为公民和活动者的立足点。在个人生活中的其他方面安全感不强的年轻人,例如对自己的社会身份认同感不强或在学校和家里常常面对敌意的年轻人,对安全地带的需求特别强烈。

时下的社会对年轻的社会活动者所承担的社会风险并不以为然,马尔科姆·格拉德威尔(Malcom Galdwell)对这一倾向进行了反思。更新个人在社交媒体上的照片来支持同性婚姻平权可以被认为是微型的政治行动。但对于一个身处佐治亚州斯迈那市的十几岁女孩来说,当她的生活被恐同的话语和行为所包围时,要让她通过出柜来支持同性婚姻,特别是要她对身边的同学、父母、教友等谈及此事的话,我觉得她需要面对的风险并不小。如果这个女孩只是更新她在社交媒体上的照片来支持同性婚姻平权,当他人质疑她的这种象征性行动时,她可以轻易做出调整。而如果她真的就同性婚姻发表看法,就很有可能需要面对由此带来的后果

及对她日常生活的影响。通过更新自己在社交媒体上的照片来支持同性婚姻平权并不只是简单的自我阐述。随着人们开始把对同性婚姻的支持作为社会身份的一部分,社交网络中享有共同的价值观且明确表达过同样立场的人更容易找到彼此。他们的个人表达成为更大的社交网络中的一部分,这有可能为他们的下一步行动提供支持。但正如丹娜所说,如果没有刻意地经营此类社群,相应的社会支持体系恐怕也难以保证会到位。

丹娜·博伊德:从政治行动主义的角度来讲,4chan 是一个很好的网络社区参与政治的例子。大部分人一开始上 4chan 是因为好玩。但就在几年前,当一个来自 4chan 的团队开始自称“匿名者”,并攻击科学教,认为他们享有的权利过大时,事态就不同了(Coleman, 2014)。毋庸置疑,当这个碎片化网络中的成员开始为维基解密和黑客攻击美国公司和政府的行为辩护时,“匿名者”们的政治行动就具有了新的意义。接下来,“匿名者”还参与到了其他一系列不同的行动中,这些行动针对的包括儿童色情作品生产与发行人、贩毒集团及他们眼中腐败的政府机关和商业机构。

并非所有的“匿名者”成员或 4chan 网站使用者都是年轻人,但许多年轻人深度参与到这些网络中。通过参与,他们学到了什么是政治及如何实现政治目标。批评 4chan 或“匿名者”组织很简单,很多政府都在这么做,但必须看到不计其数的年轻人正自称“自由斗士”并参加到 4chan 这种松散网络中来挑战社会现状。对于传统的活动家和当权人士来说,这种协调的、网络化的、非政府主义的要求改变的形式很讨厌,但这种形式承载着新兴的行动主义模式。

4chan、“匿名者”组织和黑客的松散网络所体现出来的行动主义模式源于现有体系的技术特点。由此而来的逻辑和实践对很多人来说是陌生

的(也是恐怖的),虽然这种逻辑和实践能够为行动者们提供新的思考和行为方式,但这当中依然存在一些挑战和困境。除了已有的改变之外,还有很多行为正在挑战当今社会对改变机制的接受度和理解度。所以,我们看到许多强有力的社会角色开始给社会活动家和行动者们施加,因为这些人已经透过技术参与到了政治当中。

同样重要的是,当人们利用技术来挑战当下的权力结构时,网络化的技术正在让权力的协商变得越来越复杂。在《传播力》(Communicating Power)一书中,曼纽尔·卡斯特尔(Manuel Castells)提出权力存在于那些能够控制社会、技术、政治、经济和信息网络的人手中,这些社会、技术、政治、经济和信息网络对现代社会来说至关重要(Castells, 2011)。他认为技术创新是富有成效且具破坏性的,但并不一定如科技乌托邦所设想的那样必然能带来规则的改变。他觉得新技术的引进和使用会破坏稳定的社会现状,迫使权力之间展开争夺。那些接近权力的人或特权人士依然最有可能在社会不稳定时期重新获得权力,但这些不稳定时期也同样为新人创造了机会。所以,在权力的争夺过程中,新力量能入场。我们讨论过的很多例子都说明了这个道理,但同时也看到旧的权力体系正在努力重新赢得权力,并试图镇压那些新力量。

亨利·詹金斯:我觉得,我们的讨论始终围绕着一个问题在展开,即谁有权决定什么是政治。我们的讨论始于费斯克对于那些通过文化参与找到属于自己声音的麦当娜粉丝的研究(Fiske, 1989),这些粉丝努力打造共同的集体身份并试图在与其它年轻女性对话的过程中传递想法。对很多人来说,这一行为看起来不像政治,正如互联学习研究人员所考察的一些活动看起来也不像传统意义上的教育一样。同是这一代年轻女性,当她们用爱好者杂志及个人主页来宣称自己是“第三代女权主义者”时,

似乎更多人会认为她们的所作所为是具有政治影响力的,即使这种影响力并不一定能直接作用于机构化的政治领域,例如帮她们赢得选举或通过法律。正如伊凡·佐克曼(Ethan Zuckerman)所说,这些机构化的行为方式代表的只是可能发生的政治变化的一个维度(Zuckerman,2013)。

我们研究案例中的不少群体在定义成功时用的是非常传统的方式。例如,“梦想者”运动想要通过法案或至少能影响联邦政府的移民政策。一些活动家们试图支持或影响非政府组织和其他社会组织,或提升社会意识、引导公众的看法。一些人想要改变社会中人们对待彼此的方式,这在许多追求平等或宽容的社会运动早期都会发生,如“9·11”发生后,美国的穆斯林青少年们努力想要改变人们对穆斯林的看法。另一些人则想要改变我们建构身份或自我认知的方式,例如在有关身体形象和性别身份的社会运动中。还有一些人想要通过教育来推动改变。在上述的一些事件中,青少年需要和成年人合作,需要用一种能够在参与政治领域和机构政治领域中通用的语言。在另一些事件中,青少年要用自己的语言进行沟通,即使那些语言从成年人的角度来看是非正式的、不敬的、甚至辛辣的。很多时候,青少年并不想把自己的所作所为与政治挂钩,因为政治对他们来说可能包含了负面的意义。青少年认为自己正在文化层面而非机构层面上推进改变。我们需要学着尊重其理念和实践,并承认这也是政治的一种方式。

## 结语 关于参与文化的再想象

本书记录了一个共同的反思过程,也记录了三人有关参与文化的概念是如何随着时间的流逝进化、转变及改善的对话。从参与文化的角度,我们盘点了各自正在进行中的研究、各自对参与文化研究的投入及我们作为公共知识分子所面临的挑战和怀抱的愿望。

20年前,技术导致的沟通能力的提升让人倍感兴奋,也确实影响到了人们的日常生活。今天,我们还会因为有许多人无法进行有意义的参与,或无法实现各种文化、政治和教育上的可能而觉得不知所措。本书中的对话集中在了不平等和排外这两个问题上,虽然我们可能生活在与以往相比更具参与性的文化中,但我们尚未进入全面的参与文化。参与文化本质上就是一个不断发展的过程,正如我们的研究和社会进程一样。综上所述,我们想要通过反思从对话和合作中涌现出来的共同的价值观、学术观点和信念来对本书做最后的总结。

## 核心价值观

三位作者一开始会被参与文化的概念吸引,都是因为:第一,我们与粉丝圈、极客文化或各种亚文化的联系在各自的生活中占据了很大的篇幅;第二,粉丝、极客等是最早开始使用并适应新媒体的人,也是最早实验如何有效地利用数字技术和移动技术的人,就像今天的兴趣社群或网络化公众正在做的一样。随着互联网技术逐渐成为主流,且互联网平台的应用开始变得多元化,我们的思路也在进化。一方面,人们在对这些技术的参与性使用上变得越来越多元化;另一方面,网络上那些曾经的亚文化政治正在消散中。第一种发展(多元化)使得我们很难去描述不同类型的参与文化之间的共性,而第二种发展(主流化)让我们很难去辨别参与文化的改革能力所在。可能什么都是参与文化,也可能参与文化什么都不是。所以,我们需要更进一步分析不同的参与模式,特别是当现在很多机构都在用参与吸引公众,但事实上很多机构并未真正帮更多人实现参与,或这些机构并不愿意让渡更多权力给参与者。

我们可以把“参与文化”定义为某些文化形式的反面,这些文化形式限制了文化生产和流通的手段,碎片化或孤立了公众而非给他们提供机会进行文化创作和分享,同时这些文化形式建构了层级制度,这让很多人难以对那些可能影响自己生活的决定施加影响。人们通过社群进行参与,参与发生在社群中——参与文化要求人们不再一味强调个人化表达,在“自己做”(DIY)之外要“一起做”。但我们用来说明参与文化这个概念的很多例子与这样的理想之间还有差距。但这是并不会让我们丧失对参



与文化的希望,只会让我们继续思考到底什么样的参与才有意义。在理想的环境中,人人都会被平等对待,前提是所有人都享有平等的权利和主观能动性。我们当然希望有一天能实现这样的系统性平等,但我们不会天真到认为真正的参与文化会马上实现。这个世界上还有很多结构性不平等和差异化的权利。这些不平等不会平白无故消失,还需要人们不停地挑战和持续地斗争。我们的目标应该是不断创造较以往更具参与性的社会环境。换句话说,参与文化并不是要创造一个特定的社会状态,而是要人们共同参与进来为自己争取参与的机会。

### 参与文化和政治

不存在特定的意识形态导向凌驾于参与文化之上。来自不同政治领域的社群和个人都在拥抱参与文化的价值观和实践。人们通常会暗暗地把参与文化和进步政治联系起来,但许多保守派群体也是建立在沟通能力发展的价值观之上的,这些群体也鼓励草根动员和草根贡献。在参与文化的世界中,更多人能够拥有知识生产和文化生产的手段,并在社会管理和集体行动中发出自己的声音。当然,这种看法也许来源于我们的政治偏见。

和互联网文化一样,参与文化也有能够反映其文化本质的反文化(counter cultural)和反权威主义(anti authoritarian)元素,但参与文化与技术生产和文化生产的商业与资本主义形式也在不断深入交织。集体行动和同侪分享的导向与个人自主的导向并行发展。随着互联网文化变得越来越国际化,参与文化已经跳出了欧美的地界,成了全球化的现象。

## 对参与文化的描述和期待

参与文化既包括对参与文化现实的描述,也包括对参与文化未来的期待。基于对现实的描述,参与文化象征着一系列公共的文化生产和分享行为。作为期待,参与文化应该包含了一系列针对社会实践该如何促进学习、赋权、公民行动和能力构建的理想。当我们考察某些特定的行为时,如网络论坛上的公开讨论、脸书上的公共请愿及 YouTube 上的社区视频上传,这些行为是否该被算作参与文化还不清楚,因为我们并不确定这些行为是否能够满足期待中的参与文化。

参与文化的定义在不断改善。如尼克·卡彭铁尔(Nico Carpentier)提议“参与”这个概念应该特指那些在决策制定过程中所有参与者都拥有平等的权利和社会地位的情况(Carpentier, 2011)。对卡彭铁尔来说,这个定义是理想化的,不太可能在现实中实现,但指明了应该努力去实现的方向。在理解“参与文化”这个概念时,与其画一条明确但可能很快改变的界线,还不如从本质上就把它看作是代表了相关关系的。

参与不是绝对的。我们把参与和机构化权力的主导结构对立起来。在 20 世纪 80 年代,参与是粉丝如何对抗使用商业媒体。今天,参与是人们如何找到属于自己的声音和主观能动性,并在企业维系的 Web 2.0 平台上实现集体智慧。

## 参与和人有关

参与文化并不限于某一个网络平台或某些技术特征,不论是脸书、推特、粉丝大会还是爱好者杂志。它是一系列实践行为,这些行为中嵌入了共享的规范和价值观。有时候,参与实践通过特定的技术来表现。很多时候,投身参与文化的人利用现有的平台来为自身目标服务。不论如何,参与应该被理解为一个社会文化概念而非单纯的技术概念。

参与文化的批评者们常常强调新技术会强化现有的结构性不平等。这一点没错,但我们不接受技术决定论,不论技术决定的结果是好是坏。技术确实能真实地反映并放大社会的许多方面,不论是好是坏还是丑陋。技术本身无法生产参与文化,但人可以。人们通过想象和行动来实现新的联系、协调、合作和创作。

参与文化也不是简单的由于新媒体兴起而带来的文化意识觉醒的产物。我们今天看到的很多参与文化实践实际上是新瓶装旧酒。当然,社交媒体带来了很多新的变化。在新的媒介背景下,我们能够观察到历史上难以分辨和追踪的实践行为。网络化公众的本质,如互动的持续性、媒体的传播性和内容的可查找性,使我们更易于通过行动来透视参与文化。这也导致我们很难把参与文化从新媒体中脱离出来。一方面,这种高透明度提升了参与行为的影响力,拓展了其影响范围,并加速了其流通。另一方面,这种新的高透明度让很多群体及其所做所为更容易受到来自政府和企业的监督,一些政府和企业为了自己的目的希望能限制或管理公众的参与行为。

## 参与文化与资本的关系

随着社交媒体的兴起,参与文化受到了越来越广泛的欢迎。也正是因为参与文化与技术之间的这种高相关性,所以参与文化和 Web 2.0 常常成为互换性的概念。Web 2.0 本身尚未定型,对它的理解五花八门。当人们因为 Web 2.0 而否定参与文化时,他们通常是受到了硅谷中的风险资本家和企业议程的影响。一般来说,参与文化并不为美式资本主义辩护。

毫无疑问,很多公司为了控制引导并商业化公众的参与活动而利用了参与文化的不同特点。大数据广告模式驱使的社交媒体公司也正在从扎根于社交媒体的参与文化行为中获利。但这并不意味着参与文化受制于资本主义。参与文化的有些部分相当抗拒资本主义,有些部分对资本主义的批判则不那么强烈,还有些则可能脱胎于商业逻辑。我们无法把参与文化和商业利益完全分割开来,因为参与文化毕竟不是存在于真空中的。虽然我们相信参与文化中商业的部分应该被批判,但我们同样相信,不能因为参与文化的价值观和实践行为没有让我们远离新自由主义和资本主义中恶的东西就简单地否定参与文化。

## 不断发展中的概念

所有这些都是为了说明我们对参与文化的理解不应该是静态的,而

应该把参与文化看作是不不断发展的,会随着现实的行为和规则而发生变化的。每朝着参与文化方向前行一步,我们面临的风险就在增加,我们用于衡量自身行为的标准也在提高。所谓的“参与性转变”,部分是为了回应十几年来文化参与和政治参与之间的争论,部分则是要提高对于新媒体能做什么的预期。物质世界的每一次变迁都让我们有机会想象新的改变的可能。我们知道,历史上的革命往往不是发生在情况最恶劣的时候,而是发生在情况开始有所改善,且新近被解放的人群开始共同期盼更好的社会时,参与文化可能也一样。参与话语让人们有了更多期望,也让人们会对一些限制进行抵抗,这些限制在其他环境中可能并非不能接受。怪不得那么多争论都与 Web 2.0 公司有关,这些争论往往围绕着隐私和数据挖掘、版权和知识产权、品牌实践及 Web 2.0 公司服务条款中的内容展开。Web 2.0 话语看起来能轻易调和生产者和消费者的利益,但随着人们为了能参与到期望中更包容更强大的文化里而去抗争,生产者和消费者的关系往往会伴随着渐进式的成功和失败而成为抗争的焦点。

本书是一场学者间的对话,三位学者虽然生于不同的年代、来自不同的学科背景,但他/她们合作了共同的参与文化研究项目,并试图解决相似的问题。作者们希望本书能够进一步激发人们的对话,让教育者、政策制定者、学者、关注参与文化的公民、业界人士、粉丝及其他任何关心我们文化未来的人都加入进来。理想的参与文化取决于集体协商和共同的思考的过程,因此应该以一种尽可能公开和合作的方式来得出相关结论。我们需要与利益相关者展开讨论,这些利益相关者可能会基于自身多样化的经验、价值观和知识,就参与的未来与我们进行争论。希望读者能够循着书中的内容,和朋友、合作者、批评者、学生和陌生人一起围绕目前媒介变革的情况来讨论有关参与文化的问题。

## 参考文献

- [1] ALTMAN R. Film/Genre[M]. London: British Film Institute, 1999.
- [2] ANANNY M. The curious connection between apps for gay men and sex offenders[N/OL]. The Atlantic, 2011-04-14. [www. the atlantic. com/technology/archive/2011/04/the-curious connection between-apps-for-gay-men-and-sex-offenders/237340/](http://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/04/the-curious-connection-between-apps-for-gay-men-and-sex-offenders/237340/).
- [3] BANET-WEISER S. Authentic<sup>TM</sup>: The politics of ambivalence in a brand culture[M]. New York: New York University Press, 2012.
- [4] BAZELON E. Sticks and stones: Defeating the culture of bullying and rediscovering the power of character and empathy[M]. New York: Random House, 2007.
- [5] BENKLER Y. The wealth of networks[M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2007.
- [6] BENNETT A, KAHN-HARRIS K. After subculture: Critical studies in contemporary youth culture[M]. New York: Palgrave Macmil-

lan, 2004.

- [7] BERNAYS E L. Propaganda[M]. Brooklyn, NY: Ig, [1928]2005.
- [8] BIJKER W E, HUGHES T P, PINCH T J. The social construction of technological systems: New directions in the sociology and history of technology[M]. Cambridge, MA: MIT Press, 1987.
- [9] BLACK R W. Adolescence and online fan fiction[M]. New York: Peter Lang, 2008.
- [10] BODROGHKOZY A. Equal time: Television and the civil rights movement[M]. Urbana: University of Illinois Press, 2012.
- [11] BOYD D. White flight in networked publics? How race and class shaped American teen engagement with MySpace and Facebook[M]// Race after the Internet. New York: Routledge, 2011: 203-222.
- [12] BOYD D. It's complicated: The social lives of networked teens[M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2014.
- [13] BOYD D, CRAWFORD K. Critical questions for big data: Provocations for a cultural, technological, and scholarly phenomenon[J]. Information, Communication & Society, 2012, 15(5): 662-679.
- [14] BOYD D, HARGITTAI E. Connected and concerned: How parental concerns about online safety issues vary[J]. Policy & Internet, 2013, 5(3): 245-269.
- [15] BROWN J S, COLLINS A, DUGUID P. Situated cognition and the culture of learning[J]. Educational Researcher, 1989, 18: 32-37.
- [16] BUCKINGHAM D. Media education: Literacy, learning, and contemporary Culture. Cambridge: Polity.

- [17] BURGESS J, GREEN J. YouTube: Online video and participatory culture[M]. Cambridge: Polity, 2009.
- [18] CARFAGNA L B. Beyond learning-as-usual: Connected learning among open learners[R]. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub, 2014.
- [19] CARFAGNA L B, DUBOIS E A, FITEMAURICE C, et al. An emerging eco-habitus: The reconfiguration of high cultural capital practices among ethical consumers[J]. Journal of Consumer Culture, 2014, 14(2): 158-178.
- [20] CRAPENTIER N. Media and participation: A site of ideological democratic struggle[M]. Bristol: Intellect, 2011.
- [21] CASSELL J, CRAMER M. High tech or high risk: Moral panics about girls online[M]// Digital youth, innovation, and the unexpected. Cambridge, MA: MIT Press, 2008: 53-76.
- [22] CASTELLS M. Communication power[M]. New York: Oxford University Press, 2011.
- [23] CHERNY L, WEISE E R. Wired women: Gender and new realities in cyberspace[M]. Emeryville, CA: Seal, 1996.
- [24] CLARK L S. The parent app: Understanding families in the digital age[M]. New York: Oxford University Press, 2012.
- [25] COHEN C J, KAHNE J. Participatory politics: New media and youth political action[R]. Chicago: MacArthur Foundation, 2012.
- [26] COLE M. Can cultural psychology help us think about diversity? [J]. Mind, Culture, and Activity, 1998, 5(4): 291-304.



- [27] COLEMAN G. Coding freedom: The ethics and aesthetics of hacking[M]. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2013.
- [28] COLEMAN G. Hacker, hoaxer, whistleblower, spy: The many faces of anonymous[M]. New York: Verso, 2014.
- [29] COLEMAN G. Se ve, se siente: Transmedia mobilization in the Los Angeles immigrant rights movement[D]. Los Angeles: University of Southern California, 2010.
- [30] COSTANZA-CHOCK S. Out of the shadows, into the streets! Transmedia organizing and the immigrant rights movement[M]. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.
- [31] CUHAN L. Teachers and machines: The classroom use of technology since 1920[M]. New York: Teachers College Press, 1986.
- [32] CUBAN L. The blackboard and the bottom line: Why schools can't be businesses [M]. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2009.
- [33] De KOSNIK A. Interrogating "free" fan labor[M/OL]// Spreadable media, ed. New York: New York University Press, 2013. <http://spreadablemedia.org/essays/kosnik/>.
- [34] DUBOIS E A, SCHOR J B, CARFAGNA L B. New cultures of connection in a Boston time bank[M]// Sustainable lifestyles and the quest for plenitude: Case studies of the new economy. New Haven, CT: Yale University Press, 2014: 95-124.
- [35] ECKERT P. Jocks and burnouts[M]. New York: Teachers College Press, 1989.

- [36] ELLISON N, BOYD D. Sociality through social network sites[M]// The Oxford handbook of Internet studies. Oxford: Oxford University Press, 2013: 151-172.
- [37] ENGESTROM Y, Miettinen R, PUNAMAKI R. Perspectives on activity theory[M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- [38] EPSTEIN D, NISBET E C, GILLESPIE T. Who's responsible for the digital divide? Public perceptions and policy implications[J]. Information Society, 2011, 27(2): 92-104.
- [39] FAKE C. FOMO and social media[EB/OL]. (2011-03-15). <http://caterina.net/2011/03/15/fomo-and-social-media/>.
- [40] FISKE J. Reading the popular[M]. London: Routledge, 1989.
- [41] GAMBER T L. The cost of engagement: Politics and participatory practices in the U. S. Liberty Movement[R/OL] Youth and Participatory Politics Network. <http://ypp.dmlcentral.net/publications/106>.
- [42] GARBER E, LIN P. Uranian worlds: A reader's guide to alternative sexuality in science fiction and fantasy [M]. Boston: G. K. Hall, 1983.
- [43] GIBSON C, LEVINE P. The civic mission of schools[R/OL]. Center for Information & Research on Civic Learning and Engagement, 2003. [www.civicyouth.org/special-report-the-civic-mission-of-schools/](http://www.civicyouth.org/special-report-the-civic-mission-of-schools/).
- [44] GILES J. Special report: Internet encyclopedias go head to head[J] Nature, 2005, 438: 900-1.

- [45] GILLESPIE T. The relevance of algorithms[M/OL]//Media technologies Cambridge, MA: MIT Press, 2014: 167-194. <http://culturedigitally.org/2012/11/the-relevance-of-algorithms/>.
- [46] GLADWELL M. Small change: Why the revolution will not be tweeted[N/OL]. New Yorker, 2010-10-04. [www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa\\_fact\\_gladwell](http://www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa_fact_gladwell).
- [47] GOLDMAN S, MCDERMOTT R. The culture of competition in American schools[M]// Education and cultural process: Anthropological approaches. 2nd ed. Prospect Heights, IL: Waveland Press, 1987: 282-300.
- [48] GRAY M L. Out in the country: Youth, media and queer visibility in rural America[M]. New York: New York University Press, 2009.
- [49] GREENO J G. The situativity of knowing, learning, and research [J]. American Psychologist, 1998, 53(1): 5-17.
- [50] GUTIERREZ K, ROGOFF B. Cultural ways of learning: Individual traits or repertoires of practice[J]. Educational Researcher, 2003, 32(5): 19-25.
- [51] GUTIERREZ K D, MORALES P Z, MARTINEZ D C. Re-mediating literacy: Culture, difference, and learning for students from nondominant communities[J]. Review of Research in Education, 2009, 33(1): 213-245.
- [52] HALL S. Adolescence[M]. London: Appleton, 1908.
- [53] HALL S. Notes on deconstructing "The Popular"[M]// People's History and Socialist Theory. London: Routledge & Kegan Paul,

1981:227-240.

- [54] HALL S, JEFFERSON T. Resistance through rituals: Youth cultures in post-war Britain[M]. London: Routledge, 1993.
- [55] HARGITTAI E. Digital na(t)ives? Variation in Internet skills and uses among members of the “net generation”[J]. Sociological Inquiry, 2010, 80:92-113.
- [56] HARRIS-LACEWELL M V. Barbershops, bibles, and BET: Everyday talk and black political thought[M]. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2006.
- [57] HEBDIDGE D. Subculture: The meaning of style[M]. London: Routledge, 1979.
- [58] HINE T. The rise and fall of the American teenager[M]. New York: Perennial, 1999.
- [59] HODKINSON P. Goth: Identity, style and subculture[M]. Oxford: Berg, 2002.
- [60] HOOVER S M, CLARK L S, ALTERS D F. Media, Home and Family[M]. New York: Routledge, 2003.
- [61] HUTCHINS E. Cognition in the wild[M]. Cambridge, MA: MIT Press, 1995.
- [62] ITO M. Engineering Play[M]. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- [63] ITO M. “As long as it’s not Linkin Park Z”: Popularity, distinction, and status in the AMV subculture[M]// Fandom unbound: Otaku culture in a connected world. New Haven, CT: Yale University Press, 2012a:275-298.

- [64] ITO M. Contributors vs. Leechers: Fansubbing ethics and a hybrid public culture[M]//Fandom unbound: Otaku culture in a connected world. New Haven, CT: Yale University Press, 2012b: 179-204.
- [65] ITO M, OKABE D. Technosocial situations: Emergent structurings of mobile email use[M]// Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life. Cambridge, MA: MIT Press, 2005: 257-273.
- [66] ITO M, OKABE D, MATSUDA M. Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life [M]. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- [67] ITO M, BANMER S, BITTANTI M, et al. Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media [M]. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- [68] ITO M, OKABE D, TSUJI I. Fandom unbound: Otaku culture in a connected world [M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2012.
- [69] ITO M, GUTJERREEK LIVINGSTONE S, et al. Connected learning: An agenda for research and design[R]. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub, 2013.
- [70] ITO M, SOEP E, KLIGER-VILENCHIKN, et al. Learning connected civics: Narratives, practices, and infrastructures[J]. Curriculum Inquiry, 2015, 45(1): 10-29.
- [71] JAMES A, PROUT A. Constructing and reconstructing childhood: Contemporary issues in the sociological study of childhood[M].

London: Falmer Press, 1997.

- [72] JAMES C. Young people, ethics, and the new digital media: A synthesis from the GoodPlay project [M]. Cambridge: MIT Press/MacArthur Foundation, 2009.
- [73] Janissary Collective. Participatory culture and media life: Approaching freedom [M]// The participatory cultures handbook. New York: Routledge, 2012: 257-265.
- [74] JENKINS H. Textual poachers: Television fans and participatory culture [M]. New York: Routledge, 1992.
- [75] JENKINS H. Convergence culture: Where old and new media collide [M]. New York: New York University Press, 2006.
- [76] JENKINS H. "Cultural acupuncture": Fan activism and the Harry Potter Alliance [J/OL]. Transformative Works and Cultures, 2012, 10. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305/259>.
- [77] JENKINS H, CLINTON K, PURUSHOTMA R et al. Confronting the challenges of a participatory culture: Media education for the 21st Century [R]. Chicago: MacArthur Foundation, 2007.
- [78] JENKINS H, FORO S, GREEN J. Spreadable media: Creating meaning and value in a networked culture [M]. New York: New York University Press, 2013.
- [79] JENKINS H, REILLY E, MEHTA R. Flows of reading [EB/OL]. Los Angeles: Annenberg Innovation Lab, 2013. <http://scalar.usc.edu/anvc/flowsofreading/index>.

- [80] JENKINS H, KELLEY W, CLINTON K, et al. Reading in a participatory culture: Remixing moby-dick in the English classroom[M]. New York: Teachers College Press, 2013.
- [81] JOHNSON S. Future perfect: The case for progress in a networked age[M]. New York: Riverhead, 2012.
- [82] KAFAI Y, RESNICK M. Constructionism in practice: Designing, thinking, and learning in a digital world[M]. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, [1996]2012.
- [83] KLIGLER-VILENCHIK N. "Decreasing world suck": Fan communities, mechanisms of translation, and participatory politics[R]. University of Southern California, Annenberg School for Communication and Journalism, 2013.
- [84] KLIGLER-VILENCHIK N, SHRESTHOVA S. Learning through practice: Participatory culture civics[R/OL]. University of Southern California, Annenberg School for Communication and Journalism, 2012. [http://dmlcentral.net/sites/dmlcentral/files/resource\\_files/learning\\_through\\_practice\\_kligler-shresthova\\_oct-2-2012.pdf](http://dmlcentral.net/sites/dmlcentral/files/resource_files/learning_through_practice_kligler-shresthova_oct-2-2012.pdf).
- [85] KLIGLER-VILENCHIK N, MCVEIGH-SVHULTE J, WEITBRECHT C, et al. Experiencing fan activism: Understanding the power of fan activist organizations through members narratives[J]. Transformative Works and Cultures, 2012, 10.
- [86] KLINK F. Verb Noire[EB/OL]// From participatory culture to public participation. <https://sites.google.com/site/participatory->

democracyproject/casestudies/verb-noire.

- [87] KOROBKOVA K. Will the real fan please stand up? [EB/OL] Connected Learning Research Network Blog, 2013. <http://clrn.dmlhub.net/content/will-the-real-fan-please-stand-up>.
- [88] KOW Y M, NARDI B. Who owns the mods? [J]. First Monday, 2010, 15(5).
- [89] LAKHANI K R, WOLF R G. Why hackers do what they do: Understanding motivation and effort in free/open source software projects [M/OL] // Perspectives on free and open source software. Cambridge, MA: MIT Press, 2005: 3-22.
- [90] LANGE P. Kids on YouTube: Technical identities and digital literacies [M]. Walnut Creek, CA: Left Coast Press, 2014.
- [91] LARSON K, ITO M, BROWN E, et al. Safe space and shared interests: YOU Media Chicago as a laboratory for connected learning [R]. Irvine, CA: MacArthur Foundation, 2013.
- [92] LAVE J. Cognition in practice: Mind, mathematics and culture in everyday life [M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
- [93] LAVE J, WENGER E. Apprenticeship in critical ethnographic practice [M]. Chicago: University of Chicago Press, 2011.
- [94] LAVE J, WENGER E. Situated learning: Legitimate peripheral participation [M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- [95] LESSIG L. Free culture: The nature and future of creativity [M]. New York: Penguin, 2004.
- [96] LESSIG L. Code: Version 2.0 [M]. New York: Basic Books, 2006.



- [97] LEVINE M. The price of privilege: How parental pressure and material advantage are creating a generation of disconnected and unhappy kids[M]. New York: Harper Collins, 2006.
- [98] LEVY N, CORTESI S, GASSER U, et al. Bullying in a networked era: A literature review[R/OL]. Berkman Center for Internet & Society at Harvard University, 2012. [http://cyber.law.harvard.edu/publications/2012/kbw\\_bullying\\_in\\_a\\_networked\\_era](http://cyber.law.harvard.edu/publications/2012/kbw_bullying_in_a_networked_era).
- [99] LEVY P. Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace[M]. New York: Basic Books, 1999.
- [100] LIPSITZ G. Learning from New Orleans: The social warrant of hostile privatism and competitive consumer citizenship[J]. Cultural Anthropology, 2006, 21(3): 451-468.
- [101] LZVINGSTONE S. Young people and new media[M]. London: Sage, 2002.
- [102] LIVINGSTONE S. Children and the Internet[M]. Cambridge: Polity, 2009.
- [103] LIVINGSTONE S, HADDON L, GORZIG A. Children, risk and safety on the Internet: Research and policy challenges in comparative perspective[M]. Bristol: Policy Press, 2012.
- [104] LOTAN G. KONY2012: See how invisible networks helped a campaign capture the world's attention[EB/OL]. (2012-03). <http://giladlotan.com/2012/03/data-viz-kony2012-see-how-invisible-networks-helped-a-campaign-capture-the-worlds-attention/>.
- [105] MARTIN C. Learning the ropes: Connected learning in a WWE

- fan community [R]. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub, 2014.
- [106] MARWICK A. To catch a predator? The MySpace moral panic [J]. *First Monday*, 2008, 13(6). <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2152/1966>.
- [107] MARWICK A. Status update: Celebrity, publicity, and branding in the social media age [M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2013.
- [108] MARWICK A, BOYD D. "It's just drama": Teen perspectives on conflict and aggression in a networked era [J]. *Journal of Youth Studies*, 2014, 17(9): 1187-1204.
- [109] MARWICK A, BOYD D. Networked privacy: How teenagers negotiate context in social media [J]. *New Media & Society*, 2014, 16(7): 1051-1067.
- [110] MATSUDA M. Mobile communication and selective sociality [M]// *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- [111] MCDERMOTT R. Let's try to make it a good day'-some not so simple ways [J]. *Discourse Processes*, 1980, 3: 155-168.
- [112] MCROBBIE A. *Feminism and youth culture* [M]. London: Routledge, 1991.
- [113] MEYER S. *Twilight* [M]. New York: Little Brown, 2008.
- [114] MEYROWITE J. No sense of place: The impact of electronic media on social behavior [M]. Oxford: Oxford University

Press,1985.

- [115] MITTELL J. Genre and television:From cop shows to cartoons in American culture[M]. New York:Routledge,2004.
- [116] MUGGLETON D, WEINZIERL R. The post-sub cultures reader [M]. London: Bloomsbury,2004.
- [117] Nielsen . African-Americans, women, and Southerners talk and text the most in the U. S. [R/OL]. Nielsen Newswire,2010. [http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online\\_mobile/african-americans-women-and-southerners-talk-and-text-the-most-in-the-u-s/](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online_mobile/african-americans-women-and-southerners-talk-and-text-the-most-in-the-u-s/).
- [118] O'REILLY T. What is Web 2.0? Design patterns and business models for the next generation of software[R]. O'Reilly Media, 2005. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- [119] O'REILLY T, BATTELLE J. Web squared:Web 2.0 five years on [C/OL] Web 2.0 Summit, 2009. [www.web2summit.com/web2009/public/schedule/detail/10194](http://www.web2summit.com/web2009/public/schedule/detail/10194).
- [120] ORR J E. Talking about machines: An ethnography of a modern job[M]. Ithaca, NY: Cornell University Press,1996.
- [121] PAPERT S. Some poetic and social criteria for education design [C/OL] paper presented at the HUMRRO Conference, September 16-18, 1975. [www.papert.org/articles/SomePoeticAndSocialCriteriaForEducationDesign.html](http://www.papert.org/articles/SomePoeticAndSocialCriteriaForEducationDesign.html).
- [122] PAPERT S. The children's machine: Rethinking school in the age of the computer[M]. New York: Basic Books,1993.
- [123] PARISER E. The filter bubble: What the Internet is hiding from

- you[M]. New York: Penguin, 2011.
- [124] PASCALE R, STERNIN J, STERNIN M. The power of positive deviance: How unlikely innovators solve the world's toughest problems[M]. Cambridge, MA: Harvard Business Review Press, 2010.
- [125] PERKEL D. Copy and paste literacy? Literacy practices in the production of a MySpace profile[M]// Informal learning and digital media: Constructions, contexts, consequences. Newcastle: Cambridge Scholars, 2008: 203-224.
- [126] POPE D C. Doing school: How we are creating a generation of stressed out, materialistic, and miseducated students[M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2001.
- [127] RAFALOW M H, LARSON K. Fashioning learning: Connected learning through fashion design programs[R]. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub, 2014.
- [128] RHEINGOLD H. The virtual community: Homesteading on the electronic frontier[M]. New York: Addison Wesley, 1993.
- [129] RHEINGOLD H. Net smart: How to thrive online [M]. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.
- [130] RIDEOUT V J, FOEHR U G, ROBERTS D R. Generation M2: Media in the lives of 8-to 18-year-olds[R]. Washington, DC: Kaiser Family Foundation, 2010.
- [131] ROSS A. Strange weather: Culture, science and technology in the age of limits[M]. London: Verso, 1991.
- [132] ROTUNDO E A. American manhood: Transformations in mascu-

- linity for the revolution to the modern era[M]. New York: Basic Books, 1994.
- [133]SALEN K, TORRESR, WOLOZIN L, et al. Quest to learn: Developing the school for digital kids [M]. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.
- [134] SAVAGE J. Teenage: The creation of youth culture[M]. New York: Viking, 2007.
- [135]SAVCHUK K. Massive digital divide for native Americans is “a Travesty”[EB/OL] PBS, 2011. [www.pbs.org/mediashift/2011/05/massive-digital-divide-for-native-americans-is-a-travesty132/](http://www.pbs.org/mediashift/2011/05/massive-digital-divide-for-native-americans-is-a-travesty132/).
- [136]SCHOR J B, THOMPSON C J. Sustainable lifestyles and the quest for plenitude: Case studies of the new economy[M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2014.
- [137]SCHROCK A, BOYD D. Online threats to youth: Solicitation, harassment, and problematic content[R]. Berkman Center for Internet & Society at Harvard University, 2008.
- [138]SEITER E. Sold separately: Children and parents in consumer culture[M]. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1995.
- [139]SEITER E. The Internet playground: Children’s access, entertainment, and mis-education[M]. New York: Peter Lang, 2005.
- [140]SHIRKY C. Tiny slice, big market[J/OL] Wired, 2006, 14(11). [www.wired.com/wired/archive/14.11/meganiche.html](http://www.wired.com/wired/archive/14.11/meganiche.html).
- [141]SHRESTHOVA S. Between storytelling and surveillance: American Muslim youth negotiate culture, politics and participation[R].

University of Southern California, Annenberg School for Communication and Journalism, 2013.

[142] SPRINGHALL J. Youth, popular culture and moral panics[M]. New York: St Martin's Press, 1998.

[143] STEPHENSON C L, BELCHER B H. Teaching Harry Potter[M]. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

[144] Continuous partial attention[EB/OL]. <http://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/>.

[145] SUCHMAN L A. Plans and situated actions: The problem of human-machine communication[M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

[146] SUNSTEIN C R. Republic. com 2. 0[M]. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2009.

[147] SWARTE A. Who writes Wikipedia[EB/OL] Wikimedia 2006 Elections, 2006. [www.aaronsw.com/weblog/whowriteswikipedia](http://www.aaronsw.com/weblog/whowriteswikipedia).

[148] TAMAGAWA H. Comic market as a space for self-expression in Otaku culture[M]//Fandom unbound: Otaku culture in a connected world. New Haven, CT: Yale University Press, 2012: 107-132.

[149] TERRANOVA T. Free labor: Producing culture for the digital economy[EB/OL]. Electronic Book Review, 2003-06-20. [www.electronicbookreview.com/thread/technocapitalism/voluntary](http://www.electronicbookreview.com/thread/technocapitalism/voluntary).

[150] TULLOCH J, JENKINS H. Science fiction audiences: Watching "Doctor Who" and "Star Trek"[M]. London: Routledge, 1995.

[151] VALENTINE G. Public space and the culture of childhood[M].

Aldershot: Ashgate, 2004.

[152] VARNELIS K. Networked publics [M]. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.

[153] WARNER M. Publics and counterpublics [M]. Cambridge, MA: Zone Books, 2002.

[154] WATKINS S C. The young and the digital: What the migration to social network sites, games, and anytime, anywhere media means for the future [M]. Boston: Beacon Press, 2010.

[155] WELLMAN B. The success of open source [M]. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2005.

[156] WELLMAN B. Networks in the global village: Life in contemporary communities. Boulder, CO: Westview Press, 1999.

[157] WILLIAMS R. Culture is ordinary [M] // The everyday life reader. London: Routledge, 1958: 91-100.

[158] WILLS P. Learning to labor: How working class kids get working class jobs [M]. New York: Columbia University Press, 1981.

[159] ZICKUHR K, SMITH A. Digital differences [R]. Pew Internet & American Life Project, 2012.

[160] ZIMMERMAN A. Documenting DREAMs: New media, undocumented youth and the immigrant rights movement [R]. Los Angeles: Media Activism and Participatory Politics, 2012.

[161] ZITTRAIN J. The future of the Internet and how to stop it [M]. New Haven, CT: Yale University Press, 2008.

[162] ZUCKERMAN E. Beyond the crisis in civics [EB/OL] talk given at

the Digital Media and Learning Conference, Chicago, (2013-03-14). , <http://dml2013.dmlhub.net/content/videos-day-1-keynote-ignite-talks>.

- [163] ZUCKERMAN E. A public apology-on screwing up by not questioning assumptions-my talk at # BIF10 [EB/OL] (2014-09-17). [www.ethanzuckerman.com/blog/2014/09/17/a-public-apology-on-screwing-up-by-not-questioning-assumptions-my-talk-at-bif10/](http://www.ethanzuckerman.com/blog/2014/09/17/a-public-apology-on-screwing-up-by-not-questioning-assumptions-my-talk-at-bif10/).



# 索引

## A

- 阿比盖尔·科斯尼克 Abigail de Kosnik
- 阿蕊莉·齐默曼 Arely Zimmerman
- 爱好者杂志(尤指科学幻想小说迷出版的杂志) zines
- 爱丽丝·马威克 Alice Marwick
- 艾伦·索金 Aaron Sorkin
- 艾廷·温格 Etienne Wenger
- 安德列·德鲁甘 Andrea Drugan
- 安德烈斯·隆巴纳·贝穆德斯 Andres Lombana Bermudez
- 安德鲁·斯莱克 Andrew Slack
- 安东尼·罗通多 Anthony Rotundo
- 安吉丽娜·朱莉 Angelina Jolie
- 安娜运动 pro-ana (pro-anorexia)

安卓系统     Android

## B

巴里·威尔曼     Barry Wellman

帮派文化     gang culture

保罗·威利斯     Paul Willis

彼得·莱蒙     Peter Lyman

彼得·帕克     Peter Parker

比利·鲍伯·松顿     Billy Bob Thornton

蝙蝠侠     Batman

边境保护、反恐怖主义和非法移民控制法案     Border Protection, Anti-Terrorism and Illegal Immigration Control Act

《编码自由》     *Coding Freedom*

表达     expression

博客/博客圈/博客行为/博主     blog/blogosphere/blogging/blogger

布鲁斯·斯特林     Bruce Sterling

## C

参与     participation

参与差距     participation gap

参与文化     participatory culture

查尔斯·阿什比·刘易斯     Charles Ashby Lewis

常春藤盟校     Ivy League

超链接     hyperlink

超人 Superman

持续性局部注意力 continuous partial attention

仇恨言论 hate speech

传播性媒介 spreadable media

《传播力》 *Communicating Power*

创意共享 Creative Common

创造性学习 creative learning

错误信息 misinformation

## D

大数据 big data

大卫·白金汉 David Buckingham

大萧条 Great Depression

大型多人在线角色扮演游戏 massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs)

大型计算机 mainframe computer

丹·萨维奇 Dan Savage

丹·佩克尔 Dan Perkel

丹娜·博伊德 Danah Boyd

道德恐慌 moral panic

迪克·希布里奇 Dick Hebdidge

抵制/抵抗 resistance

电视 television

电子前线基金会 Electronic Frontier Foundation

电子商务 e-commerce  
电子邮件 e-mail  
动画 anime  
动态信息/信息流 newsfeed  
短信文化 texting culture  
多任务处理 multitasking  
多样性 diversity

**E**

儿童在线隐私保护法案 Children's Online Privacy Protection Act  
(COPPA)  
二次创作协会 Organization of Transformative Works

**F**

发送手机短信息 text messaging  
反公众 counterpublics  
范式 paradigm  
非主导性 nondominant  
粉丝 fans  
粉丝小说 fanfiction  
粉丝圈 fandom  
粉丝圈文化 fandom culture  
粉丝文化 fan culture  
蜂群思维 hivemind

福克斯新闻网 FoxNews

赋权 empowerment

## G

感官过载 sensory overload

个人间的点对点市场/P2P 市场 peer-to-peer market

个人主义 individualism

哥特亚文化 goth subculture

公民参与 civic engagement

公民新闻记者 citizen journalist

工商管理硕士 MBA

共享经济 sharing economy

共享知识 shared knowledge

谷歌 Google

谷歌文档 Google Docs

硅谷 silicon valley

广告 advertising

光盘/光盘只读存储器 CD-ROMs

过滤气泡 filter bubble

## H

哈利·波特联盟 Harry Potter Alliance

赫尔曼·梅尔维尔 Herman Melville

合理使用 fairuse

黑客行为      hacking

亨利·詹金斯      Henry Jenkins

互动      interactivity

互连性消费      connected consumption

互联学习研究网络      Connected Learning Research Network

环球影城      Universal Studio

回音室效应      echo chamber

霍华德·莱茵戈德      Howard Rheingold

## I

Instagram 软件      Instagram

## J

《饥饿游戏》电影      *Hunger Games*

极客/极客文化      geek/geek culture

吉尔·瓦伦丁      Gill Valentine

即时通信工具      instant messenger

技术      technology/ies

技术传播者      tech evangelist

计算机科学      computer science

集体智慧      collective intelligence

加布里埃尔·科尔曼(亦名比耶拉·科尔曼)      Gabriella Coleman  
(Biella Coleman)

嘉莉·詹姆斯      Carrie James

教学法 pedagogy

教育 education

教育性娱乐 edutainment

杰夫·斯特奇斯 Jeff Sturges

杰伦·拉尼尔 Jaron Lanier

杰妮维芙·贝尔 Genevieve Bell

进步教育 progressive education

井号标签(推特中用来标注主题的标签) hashtag (#)

《精灵宝可梦》游戏 Pokemon

## K

卡特琳娜·费克 Caterina Fake

凯蒂·萨伦 Katie Salen

凯茜·科恩 Cathy Cohen

开源、开放源代码 open source

康妮·约威尔 Connie Yowell

科幻作品 science fiction

刻板印象 stereotypes

克莱·舍基 Clay Shirky

《科幻小说受众》 *Science Fiction Audiences*

科里·多克托罗 Cory Doctorow

克里斯·古铁雷斯 Kris Gutierrez

克里斯·普尔 Chris Poole

克丽丝特尔·马丁 Crystle Martin

克雷格·沃特金斯 Craig Watkins

“科尼 2012”视频 Kony 2012

酷儿文化 queer culture

“垮掉的一代” beatniks

奎因·诺顿 Quinn Norton

## L

拉里·库班 Larry Cuban

莱斯丽·费雪 Leslie Fish

劳伦斯·莱斯格 Lawrence (Larry) Lessig

乐高组合积木 LEGO

雷蒙德·威廉姆斯 Raymond Williams

类型小说 genre fiction

利安娜·甘伯·汤普森 Liana Gamber Thompson

礼物经济 gift economy

“脸书”网站 Facebook

利益相关者 stakeholder

琳达·斯通 Linda Stone

琳恩·斯科菲尔德·克拉克 Lynn Scofield Clark

领先用户 leaduser

流行文化 popular culture/pop culture

## M

马尔科姆·格拉德威尔 Malcom Gladwell



- 马丁·路德·金      Martin Luther King
- 马克·扎克伯格      Mark Zuckerberg
- 麻省理工学院      Massachusetts Institute of Technology(MIT)
- 马特·拉弗龙      Matt Rafalow
- 麦克·安那尼      Mike Ananny
- 麦克阿瑟基金会      MacArthur Foundation
- 迈克尔·伯恩斯坦      Michael Bernstein
- 迈克尔·卡特      Michael Carter
- 漫画      comics
- 曼纽尔·卡斯特尔      Manuel Castells
- 美国公立数字图书馆      Digital Public Library of America
- 美国公共广播公司      Public Broadcasting Service(PBS)
- 美国国家公共电台      National Public Radio(NPR)
- 美国联邦通讯委员会      Federal Communications Commission
- 《美国偶像》节目      American Idol
- 美国自由运动      US Liberty movement
- 美国在线公司      American Online(AOL)
- 媒介化的社会性      mediated sociality
- 媒介变迁      media transition
- 媒介改革      media reform
- 媒介素养      media literacy
- 媒介、行动主义和参与性政治      Media, Activism, and  
Participatory Politics
- 米切尔·雷斯尼克      Mitchel Resnick

迷思 myth

民间文化 folkculture

民族志学者 ethnographer

民族志研究 ethnographic study

谋智 Mozilla

《摩登家庭》电视剧 *Modern Family*

《模拟人生》游戏 *SimCity*

《魔兽世界》游戏 *World of Warcraft*

《暮光之城》小说 *Twilight*

募集资金 fundraising

## N

尼克·卡彭铁尔 Nico Carpentier

“匿名者”黑客组织 Anonymous

女权朋克(始于 20 世纪 90 年代初的女权朋克音乐运动) Riot Grrrls

女权主义 feminism

## O

欧莱礼公司 O'Reilly

## P

朋克运动 punk movement

皮埃尔·列维 Pierre Levy

平等性 equality

## Q

奇幻作品      fantasy

企业社会责任      corporate social responsibility

乔·德凡尼      Joe Devanny

乔·凯恩      Joe Kahne

乔纳森·齐特林      Jonathan Zittrain

乔纳森·沃思      Jonathan Worth

乔治·李普西茨      George Lipsitz

亲密团体      affinity group

亲密网络      affinity network

情景学习/情境学习      situated learning

(青少年)同伴文化      peer culture

青少年文化      youth culture

青年与参与政治研究网络      Youth and Participatory Politics Research  
Network (YPP)

全国业余出版协会      national amateur press association

权力      power

群件      groupware

## R

让·莱夫      Jean Lave

人类比较认知实验室      Laboratory of Comparative Human Cognition  
(LCHC)

- 人类能动性 human agency  
日本漫画 manga  
融合 convergence  
融合文化 convergence culture  
瑞贝卡·布莱克 Rebecca Black

## S

- 商业文化 commercial culture  
社会资本 social capital  
社交媒体 social media  
社交图谱 social graph  
社会韧性 social resilience  
社会资本 social capital  
身份嬉游 identity play  
神经营销学 neuro-marketing  
施乐帕克研究中心 Xerox Palo Alto Research Center(Xerox PARC)  
视频博客 video-blog/video-blogging  
实践共同体/实践社区 Community of Practice(CoP)  
数字公民权 digital citizenship  
数字鸿沟 digital divide  
数字化 digitization  
数字媒体 digital media  
数字媒体与学习倡议 Digital Media and Learning Initiative  
数字媒体与学习会议 Digital Media and Learning Conferences

- 数字文化 digital culture  
斯坦福大学 Stanford University  
斯图亚特·霍尔 Stuart Hall  
数字移民 digital immigrant  
数字原生代/数字原住民 digital native  
斯科特·费雪 Scott Fisher  
斯坦利·霍尔 Stanley Hall  
斯图尔特·布兰德 Stewart Brand  
市场细分 market segmentation  
松田美佐 Misa Matsuda  
诵读音乐 spokenword

## T

- 塔尔顿·吉莱斯匹 Tarleton Gillespie  
探索学习学校 Quest to Learn  
同侪生产 peer production  
童子军 scout troop  
投票 voting  
推特 Twitter

## W

- 万维网 Web(World Wide Web)  
网络霸凌 cyber bullying  
网络标签分类 tagging

- 网络钓鱼者 phisher
- 网络化个人主义 networked individualism
- 网络化公众 networked publics
- 网络迷因 Internet meme
- 网络社区 network communities
- 网络素养 network literacy
- 维基百科 Wikipedia/Wikis
- 维基解密 Wikileaks
- 维基媒体 Wikimedia
- 微软 Microsoft
- 文化 culture
- 《文本偷猎者》 *Textual Poachers*
- 文化产品 cultural artifacts
- 文化构型 cultural configuration
- 文化生产 cultural production
- 文化研究 Cultural Studies
- 文化意识 cultural consciousness
- 《文明》游戏 *Civilization*
- 《我的世界》游戏 *Minecraft*
- 雾件 Vaporware
- 无赖青年 teddy boy
- 《五十度灰》小说 *Fifty Shades of Grey*
- 乌托邦 utopia

## X

公众舆论 public opinion

素养 literacy

嘻哈 hip-hop

细分小众市场 niche market

下载 download

行动主义者活动家 activist

小众文化 niche culture

新古典自由主义 Neoliberalism

信息 information

信息过载 information overload

性别规范 gendernorm

行动主义 activism

《星际争霸》游戏 *Star Cra ft*

《星际迷航》电影 *Star Trek*

《星球大战》电影 *Star War*

虚拟现实 virtual reality

选择性社交 selective sociability

宣传 propoganda

雪莉·特克尔 Sherry Turkle

学习科学 learning science

学习研究协会 Institute for Research on Learning(IRL)


## Y

- 亚马逊公司 Amazon
- 雅虎 Yahoo
- 亚斯明·卡发 Yasmin Kafai
- 亚文化 subculture
- 亚文化抵抗 subcultural resistance
- 妖魔化 demonization
- 伊凡·佐克曼 Ethan Zuckerman
- 伊夫林·麦克唐奈 Evelyn McDonnell
- 伊斯特·哈吉坦 Eszter Hargittai
- 伊藤瑞子 Mizuko Ito
- 英特尔 Intel
- 用户生产内容 User Generated Content(UGC)
- 永久公开测试 perpetual beta
- 尤查·本科勒 Yochai Benkler
- 游戏 game
- 游戏电影 machinima(mechanical cinema)
- 游戏修改者/游戏改编 modders/modding
- 约翰·费斯克 John Fiske
- 约书亚·梅罗维茨 Joshua Meyrowitz
- 约瑟夫·卡安 Joseph Kahne
- 约瑟夫·科尼 Joseph Kony
- 约翰·帕弗瑞 John Palfrey




## Z

- 增强现实      augmented reality
- 宅男文化      otaku culture
- 政体出版社      Polity Press
- 正向偏异者      positive deviant
- 《蜘蛛侠》漫画      *Spider-Man comics*
- 知识产权      intellectual property
- 众包      crowdsourcing
- 众筹资金      crowdfunding
- 众创空间      makerspace
- 种族隔离      segregation
- 种族形象定性      racial profiling
- 种族主义者      racist
- 朱丽叶·斯格尔      Juliet Schor
- 资本主义      capitalism
- 自恋      narcissistic
- 自我中心主义      ego centrism
- 自由主义      libertarian
- 资源共享经济      resource-sharing economy

 亨利·詹金斯、伊藤瑞子和丹娜·博伊德用这本书给我们送上了一份绝妙的大礼。在阅读此书的过程中，读者能够身临其境般聆听这三位杰出学者之间的对话，反思二十多年来有关数字世界的产生及文化、游戏、社会认同相关的学术研究。


—— 约翰·帕尔弗里 (John Palfrey)

哈佛大学法学院贝克曼互联网与社会研究中心执行主任

 亨利·詹金斯、伊藤瑞子和丹娜·博伊德在这本书中身体力行地实践参与文化，邀请大家共同加入到他们的学术对话中，和他们共同思考生活在网络时代所需要面临的困境和挑战。参与文化作为一个高速发展的融合研究、知识和经验的领域，能够参与其中实在让人倍感激动。

—— 索尼娅·利文斯通 (Sonia Livingstone)

伦敦政治经济学院媒体与传播系教授

 学术作为一种对话深深地植根于人文学科研究中。在这本令人愉快且浅显易读的书中，亨利·詹金斯、伊藤瑞子和丹娜·博伊德充分地利用了对话来推进思考。他们的对谈帮助我们反思了处于不断发展的数字媒体环境中的非正式学习、公众参与和社会权力，以及在这些领域中的社会合作及其发展历程。

—— 让·伯吉斯 (Jean Burgess)

昆士兰理工大学数字媒体研究中心主任



上架建议: 经济/文化产业

ISBN 978-7-308-16631-7



9 787308 166317 >

定价: 42.00元