

网络社区信息交流模式刍议

王 朋

(济宁医学院图书馆 日照 276826)

〔摘要〕 Web 2.0 时代,网络社区是由社区主体、社区客体和社区骨架 3 个部分构成的虚拟空间,成为主流的网络文化。基于已有的社会网络理论、六度分离理论、长尾理论及自组织理论,提出网络社区信息交流模式雏形。在分析该模式特点后,对当前网民、微内容及网络平台存在的问题进行探讨,并指出在管理方式、知识产权及运营方面,网络社区尚需进一步完善。

〔关键词〕 网络社区;信息交流;网络理论

Discussion on the Information Communication Mode of Network Community WANG Peng, Library of Jining Medical College, Rizhao 276826, China

〔Abstract〕 In the Web 2.0 era, network community as a virtual space is composed of community subject, object and framework, and is becoming the main stream of internet culture. The paper, based on the existing theories including social network theory, six degrees of separation, the long tail theory as well as self-organization theory, proposes model of information communication in network community. After analyzing the features of the mode it discusses the existing problems among network users, micro-content and network platform, points out that network community still needs further improvement in the aspects of management manner, intellectual property protection and operating.

〔Keywords〕 Network community; Information communication; Network theory

Web 2.0 时代,网络社区(Network Community)已成为主流网络应用之一。国外对网络社区的研究多数集中于研究者的社区,从理论、技术到应用都比较领先,涉及的领域有计算机、物理、医学、心理学、社会学、信息管理,范围非常广泛。我国对网络社区的研究非常分散,角度极其多样化,从信息传播角度系统探讨网络社区机能的专业论文非常少,现有的研究缺乏深度和系统性^[1]。网络社区信息交流模式的研究尚处于起步阶段,本文

从网络社区概念出发,在相关信息交流理论基础上,尝试构建网络社区中的信息交流模式,并对该模式的特点及存在问题进行初步分析。

1 网络社区相关定义

1.1 网络社区定义

在国内有学者认为,网络社区是主题定位明确、居民与社区间有极大的互动性、居民之间频繁交流、社区性质与信息资料相对平衡的网上虚拟世界。还有人认为,网络社区是网络建设者利用网络传播的特性为网民提供网上交往的空间,一般是以 BBS、邮件列表或新闻组、网站以及实时聊天等网

〔修回日期〕 2009-09-11

〔作者简介〕 王朋,助理馆员,硕士,研究方向为数字资源建设、信息服务,发表论文 6 篇。

络传播方式为媒介,为网民提供一个对话、交流及交往服务的网上环境等^[2]。艾瑞网发布的《2008 年中国网络社区发展研究报告简版》中指出,网络社区是指以 BBS 论坛为基础核心应用,包括公告栏、群组讨论、在线聊天、交友、个人空间、无线增值服务等形式在内的网上互动平台,同一主题的网络社区集中了具有共同兴趣的访问者。本文认为,网络社区是指某种信息需求集中的用户群体,依托网络平台进行信息互动的虚拟空间,它为用户提供组织和管理网络信息资源的工具,鼓励用户提供信息、交流信息、整合信息,充分满足用户信息需求。目前网络社区的形式主要包括 Blog (博客)、RSS (站点摘要)、Wiki (维基百科)、SNS (社会网络服务) 和 P2P (对等联网) 等,从信息交流视角看,网络社区由社区主体、社区客体和社区骨架 3 个部分构成。

1.2 社区主体: 网民

在现实世界中人是认识自然和改造自然的主体,是社会活动的主体。同样,Web2.0 时代网络社区的行为主体为这个社区生活中的每一个“居民”,即网民。他们或是因为社区提供的便利服务或是因为相似兴趣爱好而聚集在一起,网民之间相互沟通、相互关联并产生影响。网民的知识存量和知识结构(包括知识的多少及知识的分布状况)、积极而乐于学习和主动交流信息、知识的心智模式以及在虚拟社区中的角色(管理员、博主、访客)等都在影响着网络社区的形成和发展。

1.3 社区客体: 微内容

网络社区的客体是指可以满足社区成员的特定需求,能促进网民之间在情感、心理和兴趣上进行交流的微内容(Microcontent)。微内容最初的含义由 Jakob Nielsen 在 1998 年提出,认为微内容是简短的内容,比如基于内容的标题。举例来说,在一个搜索引擎的结果显示页面,文章可能会以标题的形式显示,而不是显示整篇文章。微内容应该是超短的与之相关的宏观内容摘要^[3]。另外一种关于微内容的定义是 Anil Dash 在 2002 年提出的,认为微内

容正成为较普遍的内容揭示术语,用以传递最初发布的思想和内容,如 URL、永久链接、天气预报、航班时刻、出版物摘要、一条即时信息等^[4]。如今,微内容呈现多样化,图片、音频、视频等媒体形式,作者、题名等元数据以及电子邮件的标题、RSS 的内容列表等。微内容以“内容产品”为主,但并不限于传统意义上的“内容”,用户在互联网上贡献的每一个数据内容都是微内容。如一次点击、一个收藏,这些为互联网制造次序与结构贡献力量的数据也是一种微内容^[5]。微内容的重要性也体现在内容结构技术研究方面,如 Trackback、Ping、RSS、Blog、Wiki 等。用于围绕网络用户信息发布和交流所产生的微内容自从被意识到其价值开始,就注重并不断地发展适用的组织技术^[6],实现对微内容进行重组成为学者研究的新方向。

1.4 社区骨架: 网络平台

网络平台是对微内容进行重组的实现形式,社区成员通过快捷、便利的平台进行交流,网络平台具体形式包括上述提到的 Blog、RSS 及 Wiki 等,还有 Tag (标签)、Group (圈子) 等。跟帖和发帖是最常用的平台信息交流行文,通过平台表达思想、上传照片、音频、视频等已成为平台最常用的功能。网络社区作为广大普通网民发表言论和思想的有效载体和平台,代表着草根文化潜在的巨大价值和影响力,因此在中国的发展十分迅速^[7]。网络平台是连接人与人、人与信息的重要纽带,能够保障网络社区成员畅通有效地进行交流,是网络社区的“骨架”。

2 网络社区信息交流理论

2.1 社会网络理论 (Social Network Theory)

1954 年,英国人类学家 J. A. Barnes 首次提出“Social Network”,认为社会网络是因家庭、工作或兴趣聚集在一起的团体。社会网络是由结点(个人或组织)组成的一种社会性结构,这种结构靠价值、友谊、兴趣等关系维系。社会网络的规模在网络社区中呈指数增长,利用社会网络分析可以清晰

地描绘组织内部知识传播的网络结构,并且通过对社会关系网结构的定量分析来探究阻碍隐性知识的传播及共享的根源,社会网络分析作为静态分析的工具,对于以知识的传播和创新为内容的社会关系网络的动态形成,即组织内各类知识复杂联系的结构与关联、个体知识到组织知识的形成等问题无能为力^[8]。Myspace、Facebook、Twitter 等社会网络工具已经引起越来越多学术评论家的兴趣,社会科学研究者也开始评估社会网络理论对社会的影响。

2.2 六度分离理论 (Six Degrees of Separation)

六度分离理论又称小世界原理、小世界现象或小世界效应,是美国哈佛大学心理学家 Stanley Milgram 于 1967 年提出的,该理论认为,“你和任何一个陌生人之间所间隔的人不会超过 6 个。”相对于社会网络理论在信息传播上的静态性,六度分离理论侧重网络信息交流的动态性。说明社会中普遍存在的“弱联系”(Weak Tie)发挥着非常强大的作用。可以运用小世界原理来改善 Internet 的信息交流过程:利用小世界网络特征来减少 Internet 上信息传播的路径长度和提高网络的可靠性;研究 Internet 的鲁棒性和脆弱性,重视网络关键结点在传播中的作用;并逆向运用小世界原理来阻止计算机病毒在 Internet 上蔓延^[9]。

2.3 长尾理论 (The Long Tail)

长尾理论最早由美国人 Chris Anderson 于 2004 年提出,长尾理论是指那些原来不受到重视的销量小、种类多的产品或服务由于总量巨大,累积起来的总收益超过主流产品的现象。在互联网领域,长尾效应尤为显著,由于跟传统的“二八定律”完全相反,所以这个概念的提出在 Web 2.0 网络社区中显得格外引人注目。就 Web2.0 网络社区而言,网民每天都会发布大量的微内容,可以是来自 Blog 或者个人主页的内容,还可以是来自 Wiki 和论坛的内容等,通过 Google、百度等有效的聚合工具,可以将这些微不足道的离散性的微内容聚集在一起,形成强大的话语力量和丰富的价值表达,从而产生比传统核心网站及信息源更多的知识资源。

2.4 自组织理论 (Self-organization Theory)

自组织理论是在 20 世纪 60 年代比利时物理化学家 I. Prigogine 的耗散结构论和德国物理学家 H. Haken 的协同论基础上形成的。自组织理论研究的主要对象主要是复杂自组织系统(生命系统、社会系统)的形成和发展机制问题,即在一定条件下,系统是如何自动地由无序走向有序,由低级有序走向高级有序的。自组织理论是研究包括无机系统和社会系统在内的一切系统的理论。网络社区是复杂的自组织信息系统,首先,网民数量、微内容数量的不断增加以及微内容更新频率的不断增大,使得网络社区具有极强的开放性;其次,由于网民知识水平、文化认知等存在差异,网络社区在信息交流方面又有非平衡性;此外,网民的群体性特征及微内容发布的自由性使得网络社区信息交流存在非线性相互作用;最后,信息交流的非平衡性会通过涨落现象促使网络社区信息系统趋于平衡。

3 网络社区中的信息交流模式

3.1 交流模式简介

基于网络社区具有的小世界现象、社会网络性、长尾效应及其信息自组织等特点,本文从信息交流过程的 4 个基本要素(信源、信宿、媒介、交流对象)出发,构建网络社区信息交流模式,见图 1,其中,网络社区中的正式交流和非正式交流的界限逐渐模糊化,在模型中未将二者区分。此外,文中信息交流是一个具有过程性质的广义概念,包括信息组织、信息获取、信息加工、信息共享等环节。

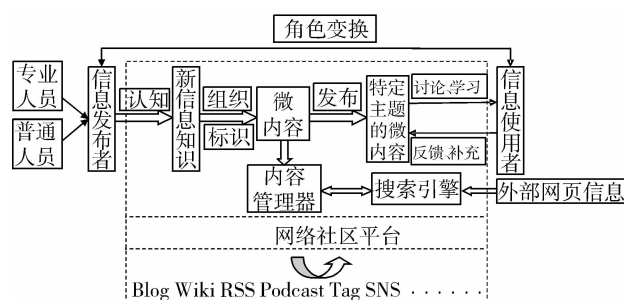


图 1 网络社区中的信息交流模式

3.2 信息交流模式的特点

(1) 信源与信宿

图1显示,网络社区中信息交流的双向性使交流者不再是受到限制的受众角色,信息发布者和使用者存在角色变换,相互之间互动性导致二者角色边界的模糊,信息交流转向交互式、去中心化、自由化的模式。社区中每个网民既是信息使用者也是信息发布者,信息交流重视用户体验。这种交互式的信息交流模式,由于参与构建信息的各方在视角知识(Horizon Knowledge)、语境知识(Context Knowledge)、背景知识(Setting Knowledge)等方面有着不同储备,使得信息交流更具有互补性,在一定程度上提高了知识、信息的正确性。同时在组织信息方面,只要使用统一的标准如XML,大量无序的信息就不必再由专业人员来调整,而是从产生之时起就由作者标引好,不仅节约了大量社会成本,而且由于有大量的人工标引,还改善了由于机器标引带来的抽词不准确、语意模糊等问题^[10]。

(2) 交流对象

网络社区的交流对象在本质上是特定主题的微内容或其集合。由于网络社区的多样性,其交流对象也具有内容丰富、状态多样的特点。有的内容是进入了科学文献系统的比较成熟的知识,可供人们学习和参考研究;有的内容则是未经过加工、尚未进入科学文献系统的最新知识,虽然形式并不正规,但可能包含最新的思想、最真实的感受,社区成员可通过这些内容而激发灵感、产生新的信息与知识^[11]。尤其是网络社区成员在交流时,构成交流对象的网络用语(语言、表情、符号)简化了信息的产生过程,提高了信息交流的效率。许多网络用语能通过生动形象的借代,在有限时间里向信息接受者传递更多信息。

(3) 交流渠道

个人信息发布平台即Blog、Wiki、RSS、Podcast、SNS及其他技术组成的网络社区平台。发布平台是知识组织尤其是隐性知识组织的中心,是社区中信息交流的媒介。尤其是新技术的发展和各种网络工具的不断涌现,为社区中的信息交流提供了

集成化的交流平台,见图2。例如微软在上海的合资公司美斯恩搭建MSN门户,又在MSN平台上推出博客服务空间,还推出MSN搜索,在内容上与猫扑等社区联合,搭建集聊天软件、新闻、游戏、Blog等功能于一体的MSN门户,极大地方便网民之间的信息交流。

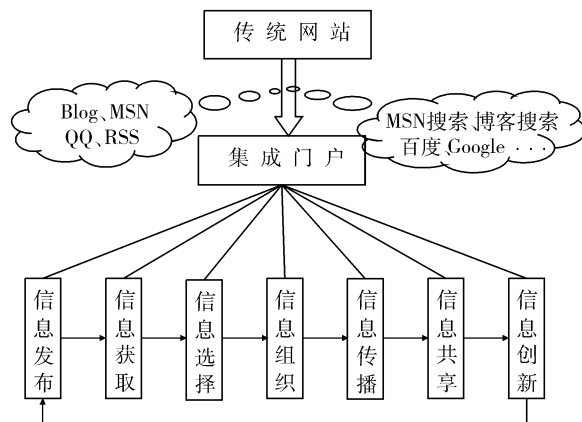


图2 集成化的信息交流平台

3.3 存在的问题

(1) 网民：管理人才欠缺

网络社区的组织和管理者起着网络社区内的舆论导向作用。因此,如何才能控制网络社区成员的舆论方向和内容是摆在社区管理者面前的重大任务,这就要求这些成员必须具备一定的管理学和心理学的基础知识,而现状却与此相差甚远^[12]。据艾瑞咨询分析,网络社区在中国的发展十分迅速,每年新增的数量很多,已经成为中国互联网发展的一个新热点。目前中国网络社区依然有相当一部分是出于个人兴趣和爱好建立,缺少正规的运营团队,在管理、盈利等方面都有待加强。同时也可以看到,随着中国互联网社区化进程的加快,社区用户的不断增多,更多网络社区加大了人力等方面的投入。

(2) 微内容：信息污染及知识产权归属不明确

在网络社区信息交流过程中,网民行为具有虚拟性,网民在现实社会中遇到的道德约束可能在网络上变得模糊。微内容的质量难以保障,网络社区中存在大量虚假甚至是有害信息。而目前还没有一

套良好的关于信息发布管理控制的机制,信息的真实性不能得到有效保证。如何有效辨别、控制信息的输出是今后网络社区信息交流研究应当重点关注的内容。其次,在网络环境下,信息的原创性如何辨别,知识产权归谁拥有,发生此类纠纷时如何有效保护原创者的知识产权也是一个值得研究的问题^[13],尤其是 P2P 软件,因为缺乏管理监控,无法有效控制盗版软件、音乐、电影及电子图书等发布和下载,必须正视这些给知识产权带来的问题。

(3) 网络平台: 营利模式单一

据统计^[7],我国 60% 以上的网络社区站长认为资金缺乏是其发展的难点和瓶颈。中国网络社区目前最主要的收入来源依然是广告,其份额高达 65.7%; 电子商务成为另外一个比较重要的收入渠道,其份额为 8.0%; 而基于个人付费的会员收费业务与电子商务收入相差不大,其份额为 7.8%。目前网络社区已经拥有较为庞大和稳定的用户群体,在电子商务、个人增值服务等方面还需要进一步深入挖掘。

4 结语

综上所述,网络社区是以 Blog、RSS、Wiki 等 Web2.0 技术为核心的信息交流网络平台,提供开放、多元化的信息交流模式,网民通过平台共建并分享信息。本文构建的信息交流模型是一个较为粗浅的框架模型,尚需进一步验证与完善。Blog、RSS、Wiki 等技术在网络社区信息交流方面存在不同的作用,Blog 侧重信息共享、RSS 侧重信息聚合、Wiki 侧重于信息开放和协作,模型中并没有分析它们各自在信息交流中哪个阶段起主导作用。网络社区环境下知识产权问题涉及面较广,如何借鉴

国际上网络知识产权立法的成功经验和同行惯例,加快我国网络社区中的知识产权立法尚待深入研究。

参考文献

- 1 陈远,倪超群,邹晶. 网络社区信息传播的相关理论述评 [J]. 图书·情报·知识, 2008, (3): 70-75.
- 2 郑永强. 国内外网络社会学研究综述 [EB/OL]. [2009-4-11]. http://www.sociology.cass.cn/shxw/zxwz/t20090213_20552.htm.
- 3 Jakob Nielsen. Microcontent: how to write headlines, page titles, and subject lines [EB/OL]. [2009-4-11]. <http://www.useit.com/alertbox/980906.html>.
- 4 Anil Dash Blog [EB/OL]. [2009-4-12]. <http://dashes.com/anil/2002/10/introducing-mag.html>.
- 5 汤雪梅. 微内容对互联网的价值重构 [J]. 国际新闻界, 2006, (10): 55-58.
- 6 林鑫,胡昌平. 交互式信息服务中的微内容重组分析 [J]. 情报杂志, 2008, (9): 69-85.
- 7 艾瑞网 [EB/OL]. [2009-4-11]. <http://www.iiresearch.cn/>.
- 8 殷国鹏,莫云生,陈禹. 利用社会网络分析促进隐性知识管理 [J]. 清华大学学报(自然科学版), 2006, (S1): 964-969.
- 9 司徒俊峰. Internet 的小世界网络研究 [J]. 情报杂志, 2004, (12): 86-88.
- 10 李河. Web2.0 对网络信息交流的影响 [J]. 图书情报工作, 2007, (11): 46-50.
- 11 邱成军. 网络环境下的信息交流研究 [J]. 科技资讯, 2008, (9): 170-171.
- 12 李云. 试论网络社区发展的自发性 [J]. 太原大学学报, 2007, (3): 27-29.
- 13 程宏水. Web2.0 网络环境下情报信息交流研究 [J]. 情报杂志, 2007, (5): 31-36.