



媒介与社会研究中心

课程名称：新媒体与社会                      授课对象：财经传媒硕士研究生  
任课教师：叶韦明                              授课时间：周二周五（14:00-17:00）  
联系方式：[yewm@phbs.pku.edu.cn](mailto:yewm@phbs.pku.edu.cn)              授课地点：汇丰商学院 415

本课程教学目标：

欢迎选修《新媒体与社会》。从 20 世纪 60 年代开始，信息社会、数字媒体逐渐发展，直到今天覆盖人类生活的方方面面。从互联网到移动互联网，从机器人到智慧城市，从某种意义上说，网络化社会的未来是你我乃至全人类的未来，数字文化的前景不仅由科学技术发展引导，还取决于我们能否很好地掌握使用信息技术的方法。换句话说，真正引发变革的动力并非电子芯片，而是人的思想以及人的行为。

本课程基于信息与通信技术相关研究的理论和方法，以及媒体社会史的视角，梳理信息社会发展史，分析国内外信息、网络与媒体现象，阅读和理解关于人类信息通信工具使用行为的研究发现。本课程将基于社会科学的研究，展示大量的案例、图像和影片，展现国内外的信息社会现状，揭示信息和通信技术对人类生活的影响，以启发同学对未来数字生活和智慧城市的想象与创造。

本课程通过文献阅读和案例分析，同学分组讨论，帮助大家从社会科学的视角理解信息社会。课程讨论的概念主要包括：

- |                                    |                          |
|------------------------------------|--------------------------|
| 信息社会 (Information Society)         | 复杂性 (Complexity)         |
| 网络经济学 (Network Economics)          | 社会资本 (Social Capital)    |
| 关系 (Guanxi)                        | 社会结构 (Social Structure)  |
| 社会网络 (Social Network)              | 强/弱关系 (Strong/Weak Ties) |
| 全球化 (Globalization)                | 全球本土化 (Glocalization)    |
| 隐私 (Privacy)                       | 公共空间 (Public Sphere)     |
| 网络化的个人主义 (Networked Individualism) |                          |

让我们从人群和社会的角度理解信息和通信技术，理解互联网。

作业和考试：

(1) 文献阅读：

针对每一讲的课程内容都附有阅读材料，同学务必提前阅读。根据阅读内容参与课堂讨论，平时成绩占期末总成绩的 10%。

## (2) 随堂报告:

同学分组 (每组不超过 2 人), 上课前确定每组的阅读内容, 每次课前做 30 分钟的案例报告展示。报告内容包括但不限于: (1) 阅读材料简介; (2) 相关案例的分析; 或 (3) 辩论组织。该报告成绩占期末总成绩的 30%。

## (3) 课程作业:

本课程共进行 2 次课程作业, 内容主要涉及与课程内容相关的概念梳理和案例分析。2 次测验成绩之和占期末总成绩的 60%。

**总成绩=平时讨论 (10%) +课堂报告 (30%) +课程作业 (60%)**

## 课程安排:

9 月 12 日	<b>第一讲: 复杂性 · 信息社会 · 网络社会</b>
阅读材料 案例 知识点	《信息社会理论》第二章、第五章; 《全球复杂性》第一章 维基百科、Uber、Airbnb 复杂性, 信息社会, 知识
9 月 15 日	<b>第二讲: 互联网简史</b>
阅读材料 案例 知识点	《信息改变了美国》第一章、第六章、第七章 IBM、Google 军事-商用-民用, 政治经济学
9 月 19 日	<b>第三讲: 全球化 · 信息与通信技术</b>
阅读材料 案例 知识点	《全球“猎身”》导言、第一章; 《全球化》第四章、第八章 印度 IT 工人、跨国公司 全球化、信息与通信技术、社会结构、嵌入性
9 月 22 日	<b>第四讲: 移动社会 · 移动工作 · 信息与通信技术</b>
阅读材料 案例 知识点	Williams (2015); Jensen (2013); Urry (2011) 出租车司机, 滴滴打车 全球化的交通与传播、事件-过程-行动者网络分析
9 月 26 日	<b>第五讲: 陌生人 · 城市 · 虚拟社区 · 网络化的个人主义</b>
阅读材料 案例 知识点	《美国大城市的死与生》第五章; 《预知社会》第 16 章; 《超越孤独》第五章 MUD、陌陌 互联网是城市的, 互联网是陌生人的, 社群的构成和分类, 网络化的个人主义
9 月 29 日	<b>第六讲: 线上人群与社区研究</b>
阅读材料 案例 知识点	《网络民族志》第 2 章; Nelson & Otnes, 2005; Carter, 2005 线上社区用户 实证研究、社区研究

10月10日	<b>第七讲：社会资本·关系·社会结构</b>
阅读材料	《社会资本》第一、二、三章
案例	你们的班群、社交媒体上社会资本的变化
知识点	bridging, bonding, linking, 社会支持的不同类别
10月13日	<b>第八讲：社会网络·弱关系的力量·小世界</b>
阅读材料	Granovetter, 1973; 《网络、群体与市场》第3章; 《预知社会》第15章
案例	找工作
知识点	小世界, 弱关系
10月17日	<b>第九讲：社会网络的范式革命·社会网络分析基本概念</b>
阅读材料	《科学革命的结构》第七章; 《网络、群体与市场》第2章、第21章
案例	传染病的扩散
知识点	范式革命, 中心性测量
10月20日	<b>第十讲：游戏·大规模协作</b>
阅读材料	Bartle, 1996; Mcgonigal, 2003
案例	魔兽世界, 其他你熟悉的游戏
辩论组织	游戏“引人堕落”?
10月24日	<b>第十一讲：人工智能·乌托邦·恶托邦</b>
阅读材料	《火的礼物》第6章、第7章
案例	AlphaGo, 第二人生
辩论组织	人工智能带走人类的工作?
10月27日	<b>第十二讲：反思与批判·民主·隐私</b>
阅读材料	《火的礼物》第2章、第3章; 《数字民主的迷思》第三章
案例	谷歌、博客、维基解密
辩论组织	互联网真正带来民主?
时间待定	三次专家讲座

### 【作业之一】

每一组同学寻找一个主题, 用Google Ngram Viewer (<https://books.google.com/ngrams>) 发现其历史变迁。说明你的选题依据, 阐述你的发现。参考文献: 《可视化未来》, 第1章。参考“数据火锅”16级作品。提交时间: 9月30日晚24:00前, 将本次作业提交给助教, 逾期该项作业无分数。

### 【主要教材】

1. Sara Baase. (2015). 《火的礼物：人类与计算技术的终极博弈》。电子工业出版社。
2. George Dyson. (2015). 图灵的大教堂：数字宇宙开启智能时代. 浙江人民出版社.

### 【参考书目】

3. 弗兰克·韦伯斯特：《信息社会理论》。北京大学出版社，2011年。（必读：第二章、第五章）
4. 阿尔弗雷德·钱德勒，詹姆斯·科塔达：《信息改变了美国》。上海远东出版社，2011年。（必读：第一章、第六章、第七章）
5. 菲利普·鲍尔：《预知社会》。当代中国出版社，2010年。（必读：第15章、第16章）
6. 项飏：《全球“猎身”》。北京大学出版社，2012年。（必读：导言、第一章）
7. 杨伯淑：《全球化：起源、发展与影响》。人民出版社，2002年。（必读：第四章、第八章）
8. 约翰·厄里：《全球复杂性》。北京师范大学出版社，2009年。（必读：第一章）
9. 简·雅各布森：《美国大城市的死与生》。译林出版社，2015年。（必读：第五章）
10. 罗伯特·库兹奈特：《网络民族志》。重庆大学出版社，2016年。（必读：第2章）
11. 李·雷尼，巴里·威尔曼：《超越孤独》。中国传媒大学出版社，2015年。（必读：第五章）
12. 简·麦戈尼格尔：《游戏改变世界：游戏化如何让现实变得更加美好》。浙江人民出版社，2012年。（必读：第1章）
13. 林南：《社会资本》。上海人民出版社，2005年。（必读：第一章、第二章、第三章）
14. 大卫·伊斯利，乔恩·克莱因伯格：《网络、群体与市场》。清华大学出版社，2011年。（必读：第2章、第3章、第21章）
15. 托马斯·库恩：《科学革命的结构》。北京大学出版社，2003年。（必读：第七章）
16. 马修·辛德曼：《数字民主的迷思》。中国政法大学出版社，2016年。（必读：第三章）
17. 埃雷兹·艾登，让-巴蒂斯特·米歇尔：《可视化未来：数据透视下的人文大趋势》。浙江人民出版社，2015年。
18. 景军. (2006). 泰坦尼克定律:中国艾滋病风险分析. 社会学研究(5), 123-150.
19. Granovetter, M. S. (1973). The strength of weak ties. *American journal of sociology*, 78(6), 1360-1380.
20. Jensen, K. B. (2013). What's mobile in mobile communication? *Mobile Media and Communication*, 1(1), 26-31.
21. Mcgonigal, J. (2003). 'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play. Melbourne Dac Streamingworlds Conference.

22. Nelson, M. R., & Otnes, C. C. (2005). Exploring cross-cultural ambivalence: a netnography of intercultural wedding message boards. *Journal of Business Research*, 58(1), 89-95.
23. Richard A. Bartle. (1996). Players Who Suit MUDs. *Journal of Online Environments*, Vol. 1, No. 1.
24. Urry, J. (2011). Does mobility have a future?. *Mobilities: New perspectives on transport and society*, 3-20.
25. Williams, M. G. (2015). Cabs, community, and control: Mobile communication among Chicago's taxi drivers. *Mobile Media & Communication*, 3(1), 3-19.
26. Carter, D. (2005). Living in virtual communities: An ethnography of human relationships in cyberspace. *Information Communication & Society*, 8(2), 148-167.

### 【参考剧目】

纸牌屋·第一季 (2013)

思考：E01消息来源；E04E05新旧媒体；E06讽刺和UGC；E09消息源的代价；E12新闻敏感性；E13多方互证

纸牌屋·第二季 (2014)

思考：E01硬新闻的代价；E03网络安全、Tor；E04访谈；E08、E09公关秀；E09真实报道的困境；E11新闻的力量，六度分隔

社交网络 (2010)

思考：创业公司的环境和精神、社交产品的目标人群、社交网站的初始群体和氛围

硅谷·第一季 (2014)

思考：创业公司初创过程中可能面临的问题：核心技术和算法、安全、孵化器、天使投资、商业计划书、注册公司、名称与商标、合伙人、大公司的吊诡、风险、极客大会

第四公民 (2014)

思考：隐私、信息安全、PGP加密、私人与公共、元数据

攻壳机动队2·无罪 (2014)

思考：人工智能、机器人与人的关系、机器伦理