

从信息流空间到流动空间： 曼纽尔·卡斯特空间理论研究

袁 园

(山东大学 文艺美学研究中心, 济南 250100)

摘要:曼纽尔·卡斯特于 20 世纪 90 年代末提出网络社会新型空间观念,指出流动空间对地方空间的支配是当代社会的主导型空间逻辑,从而诱发了“无时间之时间”的审美体验。纵观其空间理论体系,流动空间概念的形成并非一蹴而就,而是由用以阐释信息化时代大企业组织的信息流空间发展而来。文章试图通过对比分析流动空间和信息流空间的概念、价值内涵与空间逻辑的演变,对不同空间模式的社会价值重构与当下社会意义进行再思考,并最终认为流动性的扩张与现代性的演进密切相关,两者共同推动时空观从信息空间转换到网络空间,完成空间逻辑迭变。

关键词:流动空间;信息流;曼纽尔·卡斯特;空间理论

中图分类号:C912 **文献标志码:**A **文章编号:**1672-349X(2023)05-0086-07

DOI:10.16160/j.cnki.tsxyxb.2023.05.012

From Information Flow Space to the Flow Space: A Study of Manuel Castells' Spatial Theory

YUAN Yuan

(The Center of Literature and Aesthetics, Shandong University, Jinan 250100, China)

Abstract: Manuel Castells proposed a new conception of space under the context of the network society in the late 1990s, pointing out the dominance of the flow space over local space as the prevailing spatial logic in contemporary society, thus triggering an aesthetic experience of “timeless time”. Within his spatial theory system, the concept of the flow space did not emerge abruptly, but rather developed from the idea of information flow space used to explain large-scale corporate organizations in the era of information technology. This paper attempts to reexamine the social value reconstruction and current social significance of different spatial patterns through comparative analysis of the concepts, value connotations, and evolution of the flow space and information space, ultimately concluding that the expansion of fluidity is closely related to the evolution of modernity, both of which drive the transformation of the space-time view from information space to network space, completing the iteration of spatial logic.

Key Words: the flow space; information flow; Manuel Castells; spatial theory

作者简介:袁园(1998—),女,河南周口人,博士研究生,研究方向为西方文论。

曼纽尔·卡斯特于20世纪90年代末提出网络社会理论,他认为网络社会的崛起缘自技术革命、资本主义危机和社会运动三方面的碰撞。在卡斯特的空间理论话语体系中,信息技术范式是网络社会的基础,流动空间是这种新型社会结构的逻辑,而流动空间对地方空间的支配是当代社会主导型的空间逻辑。这使人很容易联想到20世纪80年代网络社会还未真正崛起之时,卡斯特在其《信息化城市》中提到了当时“新的技术经济使得信息空间成为不可逆转的经济和实用组织的空间逻辑,重构以城市为基础的社会意义仍需要在文化、经济和政治的三个层面上,进行社会和空间规划的同步整合”^{[1]392}。不难发现,卡斯特在信息化时代早期提出的信息流空间概念与90年代末提出的流动空间概念具有某些暗合之处。从某种意义上看,信息流空间甚至可以被视作信息化初始时期的流动空间概念。但这两种产生于不同时期的“流”空间理论,在时空背景、价值内涵与空间逻辑等方面都有所差异。流动空间虽然继承了信息流空间的物质基础——信息技术范式,但流速、覆盖面与流动方向等都发生了改变,其中时间维度的凸显更是催生了新的文化变种。

国外关于卡斯特网络社会空间思想研究的成果较多,为研究卡斯特网络社会提供了参考。除了综述以外,有研究者将卡斯特与其他网络文化理论家进行对比,比如大卫·贝尔在《网络文化理论家:曼纽尔·卡斯特和唐娜·哈拉维》^[2]中围绕网络社会的浮现及流动空间等问题进行探讨,挖掘了卡斯特网络社会思想的价值。此外,霍华德的《卡斯特与媒体:理论与媒体》^[3]将卡氏空间理论与网络媒体实践进行结合研究,进一步探讨了网络社会的权力与政治问题。国内关于卡斯特空间理论的研究成果主要为综述。梁栋是较早介绍卡斯特理论的学者,他主要从卡斯特的学术历程和网络社会的兴起两方面对卡斯特网络社会思想进行了评述^[4]。王保臣和杨艳萍则较为完整地对比卡斯特空间理论进行了整体述评^[5]。此后,相继有学

者针对卡斯特网络社会与空间等问题进行了探讨。因此,本文不再对卡斯特的城市与空间理论进行评述,而是探索卡斯特在网络社会兴起之时提出的两种“流”空间概念背后的逻辑转换问题。

一、不同历史阶段的空间概念

信息流空间概念主要集中于卡斯特于20世纪80年代出版的《信息化城市》一书,但信息社会的内涵并非从他开始。早在60年代就出现了信息社会的相关概念,且在1973年,美国社会学家丹尼尔·贝尔在《后工业社会的来临——对社会预测的一项探索》中就详细阐释了“后工业社会”的思想体系,并系统描绘了信息社会的框架。当时贝尔并未直接将“后工业社会”称为“信息社会”,他认为“‘后’这个缀语,是要说明生活于间隙时期的感觉”^[6]。卡斯特提出的信息社会和贝尔的这种“后工业社会”、奈斯比特的“信息社会”和波拉特的“信息经济”等含义是一致的,都是对一个新时代或新的技术社会形态的描述。20世纪80年代,卡斯特目睹服务型劳动的崛起,并认为这种现象产生的关键在于信息处理活动的快速发展,认定“如今构成现代经济的质量和数量基础的正是信息方面的劳动力,并且这种劳动力搜集和处理的信息应用于各个部门,无论是制造业或服务业,都成为生产力增长的主要缔造者”^{[1]148}。因此卡斯特将这种经济不再定位为“后工业”的,而是信息的。可见信息流空间正是出现于“后工业社会”退场而“信息社会”正式进场的初期。

20世纪末,由于信息技术的发展、虚拟社群的出现以及全球化趋势的加深,我们身处的世界呈现数字化趋势。随着微电子科学与通信技术的进步,信息技术范式的变迁可视为从主要以廉价之能源投入为基础转向主要以廉价的信息投入为基础的技术的变革。而新的“物质文化”的出现,也是由基于信息技术而形成的新技术范式促成的:个人电脑与网络交互沟通能力的出现,刺激电子布告栏系统的产生,并发展成为虚拟社群,为后来虚拟文化的发展定了基调。虚拟社群并非实质性的社群,不遵循现实

社群的沟通和互动模式,但并非不真实,同样是人际交往的社会网络,极度多样化。由于可以在线上保持持续互动,虚拟社群极大地增益了全球化,同时催生了各种多媒体变种,比如广告、电子游戏等,容纳了巨量的文化形式,并构造出一个新象征环境:让我们的现实成为虚拟。如果说在《信息化城市》里,真正的信息化城市还未真正出现,那么在网络社会,作为信息化城市的代表——巨型城市,已经出现在大众眼前。流动的空间范围也借此覆盖了网络社会里人类经验的大部分领域。

实际上,卡斯特的研究延续了贝尔关于技术社会的思考,因此他提出的以“信息时代三部曲”为代表的网络社会理论也是基于信息技术范式的。从信息时代的信息流空间到网络社会的流动空间可以看出,在卡斯特的思想脉络中,信息技术虽然不是转变社会空间含义的根源,但它毫无疑问为信息社会进化到网络社会提供了必需的物质基础,并催生了新的集体文化社群,而且其流动性亦随着全球化趋势的增强得以扩张。

二、价值内涵的重新表达

信息流空间是卡斯特在考证大型私营企业和公共机构对信息技术的使用后所提出的空间模式,他认为信息流主要依附于办公自动化。将微电子信息技术和通讯技术运用于办公室工作,需要经历三个阶段:第一个阶段是使用大型计算机对数据进行批处理,建立公司数据库,专家在电子数据处理中心集中计算,建立信息系统;第二个阶段是由于微处理器和个人电脑的普及,终端用户可以使用微型电子计算机,并且员工能够负责整个公司的工作流程,在传输信息时不再依靠电脑专家而直接进行交流;第三个阶段主要依赖网络和联网的办公系统,数台计算机可以和主机进行信息交流,这种信息交流是交互式且多方向的。信息技术通过信息交换,促进商业活动的内部联系,为服务行业提升服务水平打下了基础。技术进步导致组织机构发生质变,很多组织机构的运作不再受时间制约,“信息流取代了组织,成为工作、决策和

计量产出的统计单元”^{[1]155}。在这里,卡斯特一方面将流动空间的内涵限制在了企业组织中。他认为“流动空间仍然是大规模复杂信息处理企业所需的基本空间结构”^{[1]185}。这种空间模式通过两种形式来共同实现:其一是组织的扩散关系;其二是信息系统基础结构的物质特性。因此卡斯特在这里所提到的流动空间局限于企业或者组织内部,组织流动是在肉眼可以看见的流动空间中相互依存,大多数的流动具有精确的、基于地点的方向性。可以说,此处流动空间的含义远小于 20 世纪 90 年代末提出的流动空间,尚可归于信息流空间内涵。但另一方面,组织和单位需要在流动空间中执行任务,这说明信息经济中的组织空间正逐步成为流动空间。卡斯特意识到组织虽有固定地点,但组织关系是无地点且从根本上依赖于流动的空间,这在虚拟社群和之后以电子游戏为代表的虚拟文化中发扬光大,也为他后来提出网络社会中肉眼不可见的流动空间概念打下基础。

21 世纪来临,网络社会成为数字时代人类社会最重要的社会形态之一。当信息技术范式逻辑下渗,新空间逻辑随之扩张。人们的移动能力逐渐增强,移动方式逐渐增多,时间变得越发具有弹性,人群开始以越来越流动化的模式进行生活生产。流动空间就是网络社会这种新型社会结构的主导空间逻辑,具有三层物质要素:第一层是由电子交换回路构成的网络中心,包括电子通信、电脑处理等,属于网络社会的钢架;第二层是由终端和网络中心组成,由节点(node)与核心(hub)构成,网络连接了人类生活的世界,一些地方是交换通信中心,其他地方则是网络的节点,中心与节点都依据在网络中的相对重要性而形成有层级的组织;第三层是占社会支配地位的各类精英人士构成的空间组织,精英之间的联结以及与大众之间的区隔化,似乎是我们社会中社会支配的孪生机制,精英是寰宇主义的,而人民则是地域性的^[7]。如果说这种新型空间逻辑的前两层物质要素来源于网络物质特性,那么第三层可以回应巨型城市作为信息化城市的代表为何具有明显的空间不

连续性,比如城中村可以与CBD共存,具有区隔化的多样性,这也引出了流动空间概念。流动空间对地方空间的支配是当代社会主导型空间逻辑,绝大多数人都生活在地方里,他们的生活和经验都根植于地方,根植于他们的文化和历史之中。一方面,流动占有越来越多的空间与时间,从根本上改变了地方的意义与动态。另一方面,流动空间并不能消灭地方空间,并未渗透到人类经验的全部领域,地方仍以它特有的方式在重构自身,完成否定之否定螺旋式的上升。

以地方空间补充流动空间的逻辑也有其理论渊源,在卡斯特论及信息流空间时,就提出了相似的看法。虽然在信息流空间中,卡斯特探究的范围尚且局限于大型企业组织,但在对此考察时发现:在大城市中,信息密集型产业集中的趋势不仅表现在公司总部及其服务网上,同时也表现在那些由于经济和社会的不平衡结构而产生的人口贫困和地方空间的没落上。社会矛盾的不断激化需要凸显政府的角色。不过,卡斯特的立场是坚定的,即使到了20世纪90年代,他仍认为需要在“地方空间与流动空间中开启通道,而政府的职能从而也需要扩大”。在逆全球化态势兴起的今天,政府不仅需要为国内流动提供政策与物质支持,而且需要在国际上承担越来越多的责任。

时间并非卡斯特探讨信息流空间理论的重要内容,但这一维度在后来的流动空间理论中发扬光大,上升到不可或缺的地步。20世纪80年代虽然出现了居家办公,但仍局限于少量企业的少数工种。城市和地区尚处于需要在新的信息经济与信息空间中找到自己角色定位的阶段,因此时间的加速在这里并不明显。到了20世纪90年代末,在网络社会中,无时间的体验极为深刻地表现出来:首先,时间成为价值的根源,全球金融的结构是围绕着时区而构筑的,新型网络企业的经济活动组织形式的核心就是时间的交替安排,根源于背后流动的权力机制,时间被处理。其次,无时间之时间的压缩体验也不可忽视,媒体中各种时间的混合创造了

一种时间拼贴,人们通过网络漫游世界。通过时间拼贴,不同类型在同一个时间平面上共存互生,建立起类似于“超文本”的“超空间”,历史的光韵也消失了,个人微观视角的共时性和宏观视角中的历时性一起坍塌,时间被压缩。最后,由于信息经济运动的加速,互联网的非原住民更容易感受到——乡村的时间总是慢于城市,而成年后的生活常常快于童年,在这里,时间被加速。无时间之时间的体验在现代生活中越发常见且深刻,无论是看连载动画片的儿童,还是在地铁上通勤看手机的上班族,都能轻易完成时间拼贴与压缩。

三、空间意义的逻辑升维

20世纪是空间发生激变的时代,而现代性的演进是促成这种变化的底层逻辑。由于时间和空间的性质不同,二者一直未得到同等看待。古希腊至中世纪以前的时空观以哲学思辨为主线,常常认为时间与空间互不相干;17至18世纪形成了近代时空观,这与牛顿经典力学的出现密切相关,特点是时间匀速而空间均匀,二者互补共存,笛卡尔、牛顿、莱布尼茨和康德等分别从不同角度、基于不同的认识论对此进行了阐释;直到黑格尔的出现,他将时空与物质、运动紧密联系起来,解除了时空或无关或并行的关系,并把人的立场搬到了哲学中心。大约从工业革命开始,时空关系的特点就是空间静止而时间加速。但现实生活告诉我们,时间在加速的同时,空间也在扩张。因此马克思的那种“用时间来消灭空间”的论断不再准确,在地理空间之外,当代空间获得了新的扩张。准确地说,20世纪的空间研究已经从过去那种粗糙的地理因素视角转向了社会与文化,而这里也正是列斐伏尔、福柯、哈维、苏贾、卡斯特等学者大展拳脚的战场。

现代性的演进促使人类开始更多关注自身。在此大背景下,历史开始自我隐退,身体得以浮出水面,哲学空间也借此加快了去形而上学化的进程。20世纪以前,哲学空间概念可视作为是形而上的,它将抽象空间看作是唯一和普遍的空间形式。新康德主义哲学家恩斯特·卡

西尔站在历史缝隙上,指出了传统认识论的局限,建立了一套空间形式的理论,虽然其对“知觉空间”与“符号空间”进行割裂而不可避免地带有形而上的色彩,但他采取实证主义的方式强调了人类空间的符号化特征,为 20 世纪空间理论从地理空间转向文化空间奠定了基础,也直接影响了卡斯特的研究方法与路径。

如果说 20 世纪依次出现了三种空间论——建筑空间论、都市空间论和全球化空间论^①,那么卡斯特早期在《城市问题》中融入空间视角解决城市问题,毫无疑问属于都市空间论的范畴,而他在信息时代提出的信息流空间在笔者看来同样属于此范畴。信息流空间以城市为基础,流动被拘囿于大企业组织中,且大多数流动具有精确的、基于地点的方向性,此时期的空间思想仍主要针对都市化过程展开。有学者认为卡斯特的空间理论应包括三种空间的新形式:信息流空间、流动空间与网络社会,其中网络社会是指由信息时代的支配性功能支配并由网络组织的形式组织起来的,是一种新的社会形态^[8]。在笔者看来,流动空间本是卡斯特在网络社会崛起时做出的即时反应,有效说明了当时的新时空逻辑或公共空间的流动性。如果说信息流空间是伴随信息主义兴起的信息社会的大企业组织空间模式,那么流动空间就可以说是在技术革命、资本主义危机和社会运动三方面的碰撞下,崛起的网络社会的主导空间组织形式,时间则变为无时间之时间,成为真实虚拟文化的物质基础。

后现代主义孕育于现代性之中,伴随着日益深刻的全球化背景而出现。后现代空间论的起点常被追溯到福柯以及列斐伏尔对社会空间的批判性阐述。列斐伏尔认为资本主义的本质在于都市空间的生产,而当代资本主义正是通

过空间的生产和再生产得以维持;福柯则提出了一种空间权力的批判思想,认为现代国家对个人的控制和管理借助了空间手段,通过空间来规训个人。虽然两者的批判路径不同,但都是从政治经济视角直接剖析资本主义空间,成为空间研究开启人文转向的标志。随着网络化与全球化的进一步发展,后结构主义和关于消费文化的符号学彻底改变了对现代主义的物质诸概念的批判路径。吉登斯提出“时空分延”概念来描述全球化时代,认为人的关系将在更广的空间中进行整合;哈维则提出“时空压缩”概念来说明资本主义的空间特征与存续动力,物理上的空间障碍则越发不重要了;卡斯特使用流动空间来阐释新出现的网络社会下的空间逻辑,他认为全球化空间以电子网络为基本形象,没有边界且自然流动,这里的流动性相较于信息流得到了极大扩张,彻底宣示当代空间是多重空间交错叠加的后现代性全球化空间。由此可见,现代性的演进推动时空观的颠覆,也是卡斯特空间逻辑迭变的内在动力。

在网络社会未真正崛起时,卡斯特就明确提出了信息流空间对应的信息空间,正在取代原本城市空间的意义。新的技术经济使得信息空间成为不可逆转的企业组织空间逻辑,重构以城市为基础的社会意义需要在文化、经济与政治三个层面上进行社会和空间规划的同步整合。首先,文化层面上,必须是从领土上界定地方社会,但也需要警惕部落主义的危险,建立与其他个性交流的代码,这和后来建立连接流动空间与地方空间的通道具有异曲同工之妙。其次,经济层面上,因为生产和管理系统的总逻辑还在信息流的层面上运转,还未出现 20 世纪 90 年代末浮现的巨型城市和全球化城市,所以城市和地区需要对自身在新兴信息经济浪潮中

① 这三种空间处于共时性关系中,建筑空间论的主题是场所,都市空间论的主题是地域,全球化空间论的主题则揭示总体性空间。这三种空间分别对应于人的三种基本栖居形态:住宅、都市、地球。它们又分别对应着三种不同的人际关系:家庭、族群、人类。它们呈现了人类最为重要的三种存在方式:人作为生命个体在血亲家庭当中繁衍生息;人作为社会性动物在一定地域和历史当中劳动和交往;人作为一个物种处于地球生态系统当中。转引自冯雷《理解空间》,中央编译出版社 2017 年版第 181 页。

的角色进行合理定位。最后,政治层面上,地方政府必须担任城市社会对信息空间的逻辑控制、组织过程的中心角色。因为在卡斯特看来,由于信息流的起始点与终点的不确定性,地方政府需要增大权力,从而吸引公民参与以及进行集体协作。

卡斯特的网络社会与流动空间思想集中体现于他的“信息时代三部曲”中。在他看来,网络社会的崛起缘于三个关键点的碰撞:信息技术的发展、全球资本主义的兴起和社会文化的转型,分别对应经济、文化和政治,这三个关键点构成了观照新型社会结构形成过程中的互动和影响的基本视域。以流动空间为主导空间逻辑的新经济是围绕着资本、管理与信息的全球网络而组织起来的,这宣告了当代生产力与竞争力的实质:获取技术知识的能力。资本主义进入了新的发展阶段,即卡斯特所谓的“信息资本主义”,其具有全球化和相当程度上围绕金融流动网络而结构的特点。巨型城市的出现标志信息资本已经完成自我定位与原始积累,呈现出新的发展态势。新文化则是伴随着虚拟社群的发展,以网络社会为基础的流动空间显示出一种全新的真实虚拟文化,而真实虚拟文化的特点在于尽管虚拟世界与现实有差别,但在个人体验上却是真实的,正如同虚拟社群,虽然不会遵循实质社群的沟通互动模式,但虚拟社群并非“不真实”,而是在不一样的现实层面上运作。流动空间与地方空间的通道存在于真实虚拟之间,个人话语空间得到拓展,也预示着自媒体时代的来临。在政治层面,他一如既往地认为应该让政府承担更多公共设施建设的责任。此外,在网络社会快速发展的时代,人们的认同感普遍缺乏进而导致个体主义的产生,但卡斯特相信政府的参与以及网络化能够降低失向感,并重建新的社会认同感。

由此可见,不同空间模式下的社会意义需要重构,空间意义的逻辑应与社会和空间规划的整合相适配。卡斯特空间理论体系的底层逻辑始于信息技术范式,但随着现代性的演进、电子信息技术的进步以及背后流动的权力机制的

把控,流动空间的范畴从肉眼可见的具有基于地点的方向性转向为没有开端、终结与序列的肉眼不可见形态,时间维度的浮现赋予民众更清晰的时空压缩与加速体验,从而将社会设定为永恒的瞬间,而网络社会则崛起于永恒的边缘。

四、流动空间观念的再认识

从信息流空间发展为流动空间,虽然二者之间存在时空与价值内涵差异,但空间意义逻辑在进行升维从而适应新的信息经济与城市问题。卡斯特在网络社会崛起时刻提出流动空间概念固然有其独到之处,但随着新世纪以来电子信息技术与传播媒介的进一步发展,网络社会在进行技术迭代的同时呈现新的变化。

首先是空间茧房中流动的停滞。美国学者桑斯坦在《信息乌托邦》中运用“回音室”的概念指出互联网传播存在的局限。他认为在信息领域中,公众对信息的需求在很大程度上受到个体的兴趣引导,很容易将自己的生活拘束在好似蚕茧一样的“茧房”之中,加之协同过滤算法的二次过滤,极易形成同声相求的“回音室”,这极大限制了信息的流动性。自媒体的发展虽然为网络空间带来了海量信息流,个人话语能够通过被大量受众关注而产生社会影响,但个人与公共的界限越发模糊,个人话语空间开始越来越多地占据、吞噬公共议程空间。当流动性被缩小进入个人空间的经验中,本该在流动性中尽情享受信息流的民众在庞大的流量中偏听同声,不可避免地落入个人主义的窠臼。从宏观世界中落入微观视角的流动性反而成为信息停滞的元凶,这与卡斯特的原始构想背道而驰。

其次是逆全球化态势的兴起与流动空间的调配升级。随着全球化的发展,新自由主义适应了以西方发达国家为主导的全球化初期阶段,逆全球化暗流开始浮现,这种逆全球化使国家的角色重新凸显出来,其内涵早已超越卡斯特当初对地方政府的构想。自中国融入全球化进程之后,地区的限制与差异被进一步打破,无论是交通工具、网络传媒的发展,还是城乡一体化、城市群的出现,从政策上和物质支持上都为

全国范围内的资本与人口要素的流动创造条件,使国内呈现出一种流动空间。随着信息技术的发展,居家办公不再是特殊工种的体验,这反而加速了网络空间的进一步流动。因此虽然看似是流动空间的退化,实际是其否定之否定的进一步升级适配。

最后“元宇宙”概念的横空出世,暗含着卡斯特提出的网络社会真实虚拟文化即将进化到集体虚拟文化模式。从古腾堡时代印刷术开启首次信息加速传播,到以网络社会为基础的流动空间浮现出的全新真实虚拟文化,个人虚拟体验从二维逐渐向三维进化,正如同“虚拟的世界是非现实的,但在感官感受的效果上又是‘真实的’,所以,赛博空间既是虚拟的,又是真实的;虚拟是相对于现实的三维空间而言,真实是相对于我们的感官感受而言。我们可以进入到这个特殊的‘虚拟而真实空间’里,与它发生互动关系”^[9]。这种虚拟空间与感受的真实性在当下以更为紧密的关系结合起来,比如 2021 年 NFT 以约合 4.5 亿元人民币拍卖的一件纯数码艺术品《日常——最初的 5000 天》,这幅画并非在常规的“现实”意义上的存在,而是融合了画家真实的生活体验。如果说当今的电子游戏达到了一种个人真实虚拟的模式,那么元宇宙的革新之处被认为是将由许多参与者以去中心化的方式运营,从而达到一种彻底的互通性与可移植性的效果,成为集体虚拟文化模式。虽然元宇宙建构的基础“身份系统”和“价值系统”在开发中还远不成熟,比如游戏《Minecraft》(中文译名《我的世界》)所呈现的世界是由方块组成,游戏使用低像素化的模块头像,渲染也是提前做好的,距元宇宙概念下虚拟世界的理想形态实现还有很长的距离,而且去中心化的背后存在新中心化的风险,但可以预见的是“信息化在场是信息发展导致的物和人的显现方式的变迁,它既是人的在场,也是人的不在场,正如同真实虚拟文化一样,但信息化在场的更高级的阶段可以是独立自主的在场”^[10]。也就是

说,当人的信息化在场朝着更高阶段发展后,它和人的实体性在场的差距会越来越小,甚至可以发展成为“人的立体的全息性信息化的在场,人的场域可以无限扩充,使人在一定意义上成为超越时空限制的在场性存在,或者说是人的延异”^[10]。也就是麦克卢汉所说的人成为无形象、无物质性的存在。流动性在试图突破键盘而进入更广阔的人类心灵。

参考文献:

- [1] 曼纽尔·卡斯泰尔. 信息化城市[M]. 崔保国,译. 南京:江苏人民出版社,2001.
- [2] BELL D. Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway [M]. London: Routledge, 2007: X-XII.
- [3] HOWARD P N. Castells and the media: Theory and media [M]. London: Polity-Press, 2011: 5-8.
- [4] 梁栋. 为时代信息命名:卡斯特《网络社会的崛起》评析[J]. 马克思主义与现实, 2001(1): 90-92.
- [5] 王保臣,杨艳萍. 曼纽尔·卡斯特研究述评[J]. 北京邮电大学学报, 2008, 10(6): 10-15.
- [6] 丹尼尔·贝尔. 后工业社会的来临:对社会预测的一项探索[M]. 高铨,译. 北京:商务印书馆,1984:46.
- [7] 曼纽尔·卡斯特. 网络社会的崛起[M]. 夏铸九,译. 北京:社会科学文献出版社, 2001:506-507.
- [8] 林承园. 信息流空间、流动空间与网络社会:卡斯特对新马克思主义空间理论的研究与发展[J]. 理论月刊, 2019(7): 20-26.
- [9] 阎嘉. 马赛克主义:后现代文学与文化理论研究[M]. 成都:巴蜀书社, 2013:283.
- [10] 肖峰. 论作为一种理论范式的信息主义[J]. 中国社会科学, 2007(2): 68-77.

(责任编辑:李亚平)