



北京大学

PEKING UNIVERSITY

深圳研究生院

SHENZHEN GRADUATE SCHOOL

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（13:30-16:30）

联系方式：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和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）
基础设施（Infrastructure）	平台（Platform）
社会资本（Social Capital）	社会网络（Social Network）
关系（Guanxi）	社会结构（Social Structure）
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) 文献脉络的梳理。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:

11 月 16 日	第一讲: 信息社会·网络社会
阅读材料	Castells, (2000); Sassen, (2001)
关键词	复杂性, 信息社会, 网络社会
11 月 20 日	第二讲: 互联网简史
阅读材料	《信息改变了美国》第一章、第六章、第七章
案例	IBM、Google
关键词	军事-商用-民用, 媒介社会史
专家讲座	图书馆馆员李琛: 社科文献检索 (1 小时)
11 月 23 日	第三讲: 全球化·信息与通信技术
阅读材料	《全球化》第四章、第八章; 《全球“猎身”》导言、第一章
案例	印度 IT 工人、跨国公司
关键词	全球化、信息与通信技术、社会结构
11 月 27 日	【专家讲座】周裕琼: 数字代沟与数字反哺
11 月 30 日	第四讲: 基础设施·网络平台
阅读材料	Plantin, Lagoze, Edwards, & Sandvig, (2018); Kenney, & Zysman, (2015)
案例	Google, 滴滴打车

关键词	基础设施，网络平台化
12 月 4 日	第五讲：移动社会·移动工作·算法劳动
阅读材料	Williams (2015); Rosenblat, & Stark, (2016)
案例	网约车司机，外卖骑手
关键词	事件-过程-行动者网络分析，信息不对称
12 月 7 日	第六讲：陌生人·社区·技术中介
阅读材料	《美国大城市的死与生》第五章；《流动的家园》第三章；《落脚城市》第三章
案例	深圳城中村
关键词	社区，陌生人，权力
12 月 11 日	第七讲：社会资本·社会网络·关系·社会结构
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	社交媒体上社会资本的变化
关键词	社会支持的不同类别，弱关系，异质性信息
12 月 14 日	第八讲：社会网络的范式革命·社会网络分析基本概念
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
关键词	范式革命，中心性测量
12 月 18 日	第九讲：游戏·大规模协作
阅读材料	Bartle, 1996; Mcgonigal, 2003
案例	魔兽世界，王者荣耀
关键词	游戏，社区成员，大规模协作
12 月 21 日	第十讲：人工智能·乌托邦·恶托邦

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?
1月4日	期末作业展示

【作业之一】

每一组（2名）同学从以下材料中（微博话题#新媒体与社会#）选择，找到合适的切入角度，请用事实和数据支持，组织辩论或对话，并整理形成文字稿，作业将择优刊发在“数据火锅”。提交时间：12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。

1. 社交媒体上传递什么？（10月30日，11月2日）
2. 社交媒体时代的追星（10月28日）
3. 三和大神（8月21日）
4. 6岁女孩对“晒娃”行为的控诉（8月20日）
5. 游戏毁了青少年吗？（6月10日，11月5日）
6. 外卖APP、服务员、人口结构（8月13日）
7. 你把什么泄露给了Google（8月12日）
8. 拼多多标注你的阶级吗？（7月30日）
9. 机器永远不懂“神似”（7月28日）
10. 米兔揭开了什么？（7月26日）
11. 关于疫苗的网络讨论（7月22日）
12. 为什么带着三观看名著？（7月20日）
13. 新版女子图鉴（5月29日）
14. 自媒体眼中的中国（5月28日）
15. 穷人已经从主流文化里消失了？（5月23日）
16. 5000万用户耗时多久？（6月9日）
17. 花多少钱在线看视频？（6月4日）
18. 告诉我，社交到哪里为止？（5月12日）

【主要教材】

1. 杰弗里·韦斯特：《规模》。中信出版社，2018年。

【参考书目】

1. 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）
2. 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。
3. 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）
4. 道格·桑德斯：《落脚城市》。上海译文出版社，2012年。（必读：第三章）
5. 丁未：《流动的家园》。社会科学文献出版社，2014年。（必读：第3章）
6. 菲利普·鲍尔：《预知社会》。当代中国出版社，2010年。（必读：第15

- 章)
7. 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)
 8. 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.
 9. 林南:《社会资本》。上海人民出版社,2005年。(第一章、第二章、第五章)
 10. 马修·辛德曼:《数字民主的迷思》。中国政法大学出版社,2016年。(第三章)
 11. 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)
 12. 项飏:《全球“猎身”》。北京大学出版社,2012年。(必读:导言、第一章)
 13. 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)
 14. 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。(必读:第2、3章,第6、7章)
 15. Bartle, R. A. (1996). Players Who Suit MUDs. *Journal of Online Environments*, Vol. 1, No. 1.
 16. Castells, M. (2000). Toward a Sociology of the Network Society. *Contemporary Sociology*, 29(5), 693-699.
 17. Granovetter, M. S. (1973). The strength of weak ties. *American journal of sociology*, 78(6), 1360-1380.
 18. Kenney, M., & Zysman, J. (2015, June). Choosing a future in the platform economy: the implications and consequences of digital platforms. Discussion paper prepared for the New Entrepreneurial Growth Conference, Kauffman Foundation, Amelia Island Florida, USA. Retrieved from <https://live-brie-ob.pantheon.berkeley.edu/sites/default/files/platformeconomy2distributejune21.pdf>
 19. McGonigal, J. (2003). 'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play. Melbourne Dac Streamingworlds Conference.
 20. Plantin, J. C., Lagoze, C., Edwards, P. N., & Sandvig, C. (2018). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*, 20(1), 293-310.
 21. Rosenblat, A., & Stark, L. (2016). Algorithmic labor and information asymmetries: A case study of Uber's drivers. *International Journal of Communication*, 10, 3758-3784.
 22. Sassen, S. (2001). Impacts of Information Technologies on Urban Economic and Politics. *International Journal of Urban and Regional Research*, 25(2), 411-418.
 23. Williams, M. G. (2015). Cabs, community, and control: Mobile communication among Chicago's taxi drivers. *Mobile Media & Communication*, 3(1), 3-19.

【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