

文章编号: 1000—8934(2003)01—0050—05

符号学视野中的网络互动

黄华新 徐慈华

(浙江大学 人文学院, 浙江 杭州 310028)

摘要: 网络互动是以计算机网络为中介的符号互动,它具有实指性与虚指性并存、丰富性与单调性共生、共享性与同时性统一等方面的特点。本文运用符号学方法论来探讨网络互动的特点和条件性因素,进而对网络空间的符号异化作初步分析。

关键词: 网络空间; 符号学; 互动; 异化

中图分类号: N031 **文献标识码:** A

以计算机和网络发展为核心的当代信息科技革命,将人类带入了全球化的网络时代,创造出了一个全新的社会生活空间——网络空间(cyberspace)。网络互动作为一种崭新的互动模式已为越来越多的人所接受,并成为人们社会交往的重要组成部分。计算机是符号处理的工具,互联网是符号传播的媒介。因此,从本质上讲,网络互动是以计算机网络为中介的符号互动。当代符号学勃兴于20世纪60年代,近三十年来,符号学理论异彩纷呈,各有所长。它的兴起与发展为我们进一步认识网络互动的本质和特征提供了新的思路和方法。

1 符号学的方法论启示

尽管“符号”一词源远流长,但它的涵义却一直模糊不清,甚至在经典著作家那里也有多种不同的理解。直到20世纪初,索绪尔把语言符号解释为能指和所指的结合体时,人们对符号的理解才趋于一致。

在索绪尔看来,符号是能指和所指的二元关系。他认为,“语言符号有两个头等重要的特征”,即“概念”和“音响形象”,前者为所指(signifie),后者是能指(signifiant)。他说:“我们建议保留用符号这个词表示整体,用所指和能指分别代替‘概念’和‘音响形象’。后两个术语的好处是既能表明它们彼此间的对立,又能表明它们和它们所从属的整体间的对立。”^[1]能指和所指的联结是通过意指(signification)来完成的。意

指被理解为一个过程,它是将能指和所指结成一体的行动,该行为的产物便是符号。^[2]索绪尔进一步指出意指过程具有任意性。

在索绪尔提出符号二元关系理论的同时,皮尔斯提出了符号三元关系的理论。皮尔斯把符号解释为符号形体、符号对象和符号解释的三元关系。符号形体是“某种对某人来说在某方面或以某种能力代表某一事物的东西”;符号对象是符号形体所代表的那个“某一事物”;符号解释也称为解释项。在皮尔斯看来,正是它们之间的关系决定了符号化过程的本质。

索绪尔所说的“所指”,大体上相当于皮尔斯的“符号解释”或“解释项”,我们可以简单称之为“符释”。符号结构中的所指或符释,就是人们通常所说的“意义”或“讯息”。如果要问索绪尔的“所指”和皮尔斯的“符释”有什么不同,那么可以说:后者的含义比前者更为宽泛一些。索绪尔的“所指”是就语言符号学说的,而皮尔斯的“符释”则要复杂得多,可以引申为一般符号的概念和思想。在皮尔斯的符号理论中,符释可以是各种复杂的话语,这些话语不仅能够转译,而且能够像三段论那样从前提引申出结论。

至于皮尔斯所说的“符号对象”,即符号形体所表示的那个事物,包括有形的事物以及像真、善、美这样极其抽象的东西,乃至诸如“火星人”这样的虚构对象。索绪尔没有强调符号对象,但这不能算他的疏忽。在索绪尔看来,语言学所要考察的只是符号所指

收稿日期: 2002—10—07

基金项目: 本文是浙江大学人文社科“曙光”计划项目成果之一

作者简介: 黄华新(1959—),浙江慈溪人,博士,浙江大学人文学院教授,主要研究方向为科学方法论与科学文化等;徐慈华(1979—),浙江玉环人,现为浙江大学哲学系科技史专业研究生。

和能指的关系,而不是符号对象。索绪尔和皮尔斯关于符号的“二元关系”和“三元关系”学说,奠定了现代符号学坚实的理论基础。

可以说 20 世纪所进行的对符号、信息和语言问题的哲学研究中,值得关注的一项进展是,许多学者从各个不同的角度强调了必须从某种形式的“三元关系”中认识符号(信息)现象和符号(信息)过程。^[3]这里所说的三元关系是主体—符号—客体这三者之间的关系,它与主体—客体二元感知关系有着本质的区别。“对于二元的感知关系来说,主体只能是一个个体,并且其感知的对象只能是极其有限的时空范围里的一些客观现象;而对于三元的符号关系来说,其主体不再是一个个体而是一个承认共同约定且有特定承诺的类主体(即特定群体),其所用符号的指代和‘映射’范围也大大扩大了,不但可用于指代不在个体感知范围内的客观现象,而且可用于指代可能对象及其他‘模态对象’,甚至还可用来指代纯粹想象而事实上并不存在的‘对象’,即虚构对象。”^[4]

在这种三元关系的基础上,符号展示了两种基本的功能,即认知功能和交际功能。一方面,符号可以使人们超越感官的限制,表征抽象的事物,进行理性的思考,把握事物的本质特征。另一方面,在共同约定的基础上,符号又可以作为讯息的载体,实现人与人之间的思想沟通和情感交流。符号的这两种功能与人类生活有着密切的关系,正是基于这种对符号重要性的认识,德国著名哲学家卡西尔才得出如下结论:“对于理解人类文化生活形式的丰富性和多样性来说,理性是很不充分的名称。但是,所有这些文化形式都是符号形式。因此,我们应当把人定义为符号的动物(animal symbolicum)来取代把人定义为理性的动物。”^[5]随着计算机网络技术的发展,符号的这两种基本功能变得越来越重要。

美国著名的符号学家莫里斯(Morris C)将符号学整体分为语形、语义、语用三部分。他的三分法为我们分析网络符号提供了有益的启示。语形学方法从符形与符形的关系中获取客观世界的相关讯息,形式化是符号语形学的最高成就;语义学方法从符形与符形所表征的事物之间的关系中认知事物;语用学则从符号与符号使用者之间的关系上理解符形所传达的意义,这种意义属于交际情境中的意义。从语形到语义再到语用的分析方法,是一种从抽象到具体的思维方法。这种研究方法为我们分析网络空间中的互动提供了一个崭新的视角。

2 网络空间中符号的特点

人是符号的动物,人用符号进行思考、交流和创造,这意味着我们可以建立并生活在一个不同于物理世界的纯粹的“符号世界”。现代计算机和网络技术的发展为我们编织了这个梦想,并且日渐变为现实。

网络空间是一个符号的世界,信息以比特的方式存在,简单的符号——“0”或“1”完成了所有的编码,现实世界、可能世界和幻想世界在这里都得到了表征。网络空间中,符号及其传播有其自身的独特性,具体表现在以下几个方面:

(1) 实指性与虚指性的并存

现实世界的存在是康德所说的“自在之物”,是不以人的意志为转移的。而符号是“非自在”的“他在之物”,其意指过程具有任意性。因此,主体在使用符号进行指称或表达时,既可以是“实在论约定”之上的实指(即符号与现实对象相对应)。同样,也可以用于指称虚构对象和可能对象(即符号与现实对象相分离)。在网络空间中有很多符号,有些可能是实指,比如说网上有家虚拟商店,而现实中也存在这样一家商店,网上有一家政府机构,而现实世界中存在这样一家机构,这时候我们可以说它是实指,符号与现实是对应的。但也有可能是虚指,比如说在某一网络聊天室中,有很多虚拟身份,可能是一个昵称,可能是一个卡通的脸谱,也可能是一串代码,在这些符号后面就可能不是简单的一一对应的关系,也无从考证是否实指。符号的实指用法和虚指用法并不是截然分开的,关键取决于主体与主体之间是否有实在论的约定。现实生活中,符号也有实指用法和虚指用法,但不同的是,在网络空间中我们无法知道什么时候是实指,什么时候是虚指。

符号指称的这种主观性、任意性特征,为网络空间的互动创造了一个重要的条件性因素:可选择的虚拟身份(身份的符号表征)。这是现实生活中所无法具备的互动前提。在现实生活中,一个人很难改变他的身份,包括他的籍贯、家庭背景、学历、社会地位等,而在网络空间中一切变得轻而易举。虚拟身份的这种可选择性,不仅表现在行动者可以获得一个什么样的身份,而且还表现在行动者可同时获得多个身份。

(2) 丰富性与单调性的共生

网络文化逐渐实现了从“精英文化”向“大众文化”的转变,在这个过程中符号内容(所指)和符号形式(能指)都得到了极大的丰富。就网络语言而言,

其内容和形式都发生了巨大的变化,产生了很多新的网络语言:新造词,如互联网(Internet)、网页(homepage)、调制解调器(modem)等;借用词,如菜单(menu)、桌面(desktop)、病毒(virus)等;音意兼顾词,如黑客(hacker)、伊妹儿(E-mail)、雅虎(Yahoo)等;字首缩略词,如IP(Internet phone 网络电话)、PC、Dos、MM(妹妹)等;谐音转写词,如美眉(妹妹)、版主(斑竹)、大虾(大侠)、霉女(美女)、5366(我想聊聊)、555(呜呜呜)、88(bye-bye)等。^[6]从符号学的角度看,网络语言的丰富性可以归纳为以下两个方面:

①创造出新的符号形式(能指),并被赋予新的内容(所指);②借用旧的符号形式(能指),而被赋予新的内容(所指)。但以上两个方面的发展都体现了符号意指过程的约定性和任意性。这种约定性和任意性的特点,使网语语言更具生命力。

然而,由于技术的限制(目前网络互动主要通过OICQ和BBS方式实现),网络互动的符号形式仍然以文本为主,与现实世界中的互动相比,显然是十分单调的。所有不能进行“0”和“1”处理的,都被隔离在了网络之外。在面对面的社会互动中,我们不只是对说话做出反应,而且也对行为做出反应。在人们的日常互动中,非语言的交流之多令人吃惊。据估计,语言对情境的社会意义的表达平均不到35%,剩下的65%的意义都是以非语言的方式表达的。^[7]而在网络空间中,互动变得单调,我们看不到对方的动态、静态体语和面部表情等非语言符号的沟通形式,也听不到抑扬顿挫的声音,只剩下单调的文本符号,但这并不影响人们互动的热情。

(3) 共享性与同时性的统一

网络空间是一个不受限制的开放环境,其符号是共享的。不同的国家和地区,不同的人种和性别,只需联网就可以遨游其中。而在现实生活中,由于自然和人为的因素,符号是相对独占的,其共享的深度和广度更是无法与网络空间相比。在传统的乡土社会中,生活是富有地方性的。地方性是指他们活动范围有地域上的限制,区域间接触少,生活隔离,各自保持着相对独立的社会圈子。乡土社会在地方性的限制下,生成了生于斯死于斯的社会,常态的生活是终老是乡。^[8]这近乎达到了老子所说的理想状态“鸡犬相闻,老死不相往来”。在这样的社会中,进行大范围大容量的符号共享是根本无法想像的。网络空间的同时性,主要表现在符号传播速度上的无时滞性。这种同时性使真正意义上的互动成为可能。

网络空间中,符号传播的共享性与同时性的统

一使得现有的时空关系发生了巨大的变化——时空被压缩了。网络信息技术的发展“加速了物质与非物质的循环流动,……时间的压缩使‘瞬间’成为惟一有意义的概念。”^[9]马赫在他的《力学史评》中提出了著名的思维经济原则。他认为,凡是有价值的知识,在人的短暂的生命及有限记忆的条件下,只能通过最高的思维经济才能达到。^[10]“时空的压缩”带来了思维的效率,提高了思维的经济性。因此,尽管网络信息浩如烟海,但网络空间中还是很容易形成互动的共同社会语境。

3 网络互动的条件性因素

卡西尔曾经说过,人是符号的动物。乔治·米德进一步指出,人类互动的本质是符号互动。^[11]通过对网络空间中传播符号的特点的分析,我们可以概括出网络互动的三个条件性因素:虚拟(符号)身份的可选择性、单调的文本互动、共同的社会语境。这些条件性因素构成了网络互动与现实生活互动的重要区别。

(1) 网络互动的行动结构

帕森斯的社会行动理论认为,一个行动的逻辑包括如下几个方面:①行动是目标指引的(或有目的的);②行动发生在一种情境中,在该情境中有一些因素是既定的(行动条件),而另外一些因素则作为达到目的的手段被行动者所利用;③行动要在目标和行动的选择方面进行规范性的调节。^[12]一个单位行动的基本组成部分是目的、手段、条件和规范。行动的手段与条件之间的区别在于,手段是行动者能够操纵的,而条件则是情境的某些方面,是行动者不能控制的。

如果我们把网络互动看成是主体为满足一定需求而要达到特定目的的行动,那么与帕森斯的行动结构相对应,网络互动的三个条件性因素实际上就是这个行动结构中的不同构成部分。主体通过虚拟(符号)身份的获得成为行动结构中的行动者;共同的社会语境是行动结构中的条件性因素;同时,文本符号也是情境中的一部分,不过文本符号是情境中行动主体可以控制的手段因素,因为行动主体既可以通过文本符号来塑造特定的角色形象,也可以用文本符号来建构特定的对话情境。

(2) 三个条件性因素的意义

① 可选择的虚拟(符号)身份

在现实生活中,“身份”是由一个群体或社会规定了的位置。人们熟悉的身份包括性别、婚姻状况、

年龄、受教育程度、民族背景、宗教信仰和职业等。身份的获得主要通过两种途径：一是自致身份，即一个人的生命历程中作为个人努力与否的结果而获得的身份；二是先赋身份，即某个人所拥有的被指定的并且通常不被改变的社会身份，包括种族、民族、年龄、性别等^[13]。不管哪种途径，在现实生活中身份的获得都具有不易更改的稳定性。而在网络空间中，身份是虚拟的而且是可以选择的，问题的关键在于如何用符号来表征身份。

虚拟(符号)身份的重要意义不仅表现在一个行动者可以获得各种身份，还表现在虚拟身份与现实身份的分离。在多数情况下，人们不能根据虚拟身份确定现实身份。这样一来，人们在虚拟身份下做的任何事就不需由现实生活中的自己来承担，在网络空间中如果一个人做了“错事”，那么他只要换一个虚拟身份就可以了。而在现实生活中，如果一个人犯了错误，他就很难摆脱坏的名声。由于在虚拟身份下，行动者不用承担自己行为的责任，因而有更大的勇气去做以前不敢尝试的事。

② 共同的社会语境

计算机网络的发展使我们的时空被压缩了，偌大的地球变成了一个地球村。通过高速的大容量信息传播，空间上的距离没有了，不同区域之间彼此了解，尤其是大众文化的广泛传播培育了共同的社会语境。我们知道好莱坞的电影、法国的香水、意大利的时装，我们也知道美国的9.11事件、巴以的争端，这些都成为网络互动中共同的社会语境。有了这些社会语境，符号的意义才变得明晰起来，网络行动者才能真正实现彼此理解。

在当前的网络互动研究中，共同社会语境的重要性尚未受到足够重视。我们常常把研究的出发点放在虚拟(符号)身份掩盖下网络行动者之间的互不了解，而没有对构成网络互动的基础——共同的社会语境，加以足够的重视。语用学的研究表明，语言符号的理解与语言符号所处的情境有着密切的关系。网络行动者要理解符号的意义，就离不开对其所处的共同社会语境的认知。共同的社会语境先于网络行动者存在，但并不是一成不变的，网络行动者之间的变革性互动会产生新的社会语境。尽管共同的社会语境具有一定的变动性，但我们不能否认其作为一个参考系，对于意义理解所具有的重要作用。

③ 单调的文本互动

单调的文本互动使“完美”的自我呈现成为可能。美国社会学家、角色扮演理论创立者欧文·戈夫

曼认为，人类互动的最重要的特征是印象管理或自我呈现。所谓印象管理或自我呈现就是指，为了使他人按照我们的愿望来看待自己而在他人面前展示自我的努力。人们通常小心策划他们的表演，以使其行为与他们所要制造的印象一致。^[14]在现实生活中，要实现成功的印象管理有着诸多的困难，根据戈夫曼的分析，“每个人都必须在各种社会关系及其所面对的基本问题中控制着他们给他人的印象。最后，还要控制他们的外表、扮演角色的环境及他们实际上的角色行为和伴随这一角色的姿态。”^[15]而在网络空间的互动中，我们不用控制我们的现实外表，不用考虑现实的环境，也不用摆出特定的姿势，只管调动文本符号的力量，自觉不自觉地运用符号传播、符号理解的方法，来塑造情境、扮演角色和展示新的自我。需要进一步指出的是，网络行动者对符号传播节奏的自由把握，使这个过程变得更具有创造性，文本符号因为经过精心的雕琢而变得更加精彩。

(3) 网络空间中符号互动的展开

通过前面对网络空间中社会互动的三个条件性因素的分析，我们在这里可以以比较纯粹的方式展现网络互动。网络行动主体选择一定的符号表征虚拟身份，在共同的社会语境中，动用文本符号的力量塑造合意的情境，按角色规定的要求，成功地树立各种角色形象，最终以合意的自我形象展现在互动对象的面前。

从符号传播的角度说，时空的压缩有助于网络空间的行动主体进行跨时空的互动，这大大拓展了行动主体的互动范围。从社交的角度说，这种虚拟(符号)身份下的文本互动是一种非常有用的机制。“人们可以在把后果降至最轻微的程度时，肆无忌惮地发表自己的看法，对各种主张或幻想加以摸索和尝试，并避开社会的非议。”^[16]这种互动模式所带来的另一个重要的变化就是交往更注重内涵。在现实生活中，人际吸引的因素首先是来自外表和气质，然后是资源的占有和社会地位，最后才是更深层次的内涵，如知识、智慧、修养等。而网络互动改变了吸引力来源的诸要素排列次序，进而使一些由于外在因素欠缺而在交往中相形见绌的人重新获得交往的自信心。^[17]从自我认知的角度看，网络互动的种种特点为人们提供了一个尝试建立新的自我的可能。自我认知的形成，像费孝通教授所说的那样是“我看人看我”的过程。网络互动的符号化特点，使这个过程突破原有的种种限制，实现多样化的展示。

4 网络空间的符号异化

从世界上第一台计算机“埃尼亚克(ENIAC)”的诞生到如今互联网的广泛运用,只经历了短短的几十年时间,但计算机网络技术对人类社会所产生的影响却是巨大而深刻的。人们深切地感受到网络带来的便利,也常常惊叹于符号世界所呈现的新图景:主体意识得到突现,对自由、民主、平等的追求得到前所未有的满足。于是,赞美之声云起,网络空间被美化成为一个“自由的天堂”。这种过度的美化往往会影响我们做出正确的判断。维纳在《人有人的用处》一书中说,“工业革命是一把双刃剑,它可以用来为人类造福,……也可以毁灭人类。”^[18]他的双刃剑观点指出了技术异化的可能。同样,网络互动的符号化特点,在为网络行动者带来互动自由的同时,也为符号的异化埋下了伏笔。

异化(alienation),是一个哲学和社会学概念。古代和近代初期的一些思想家和哲学家实际上已经觉察到这个问题,并在一定程度上对异化现象进行了分析和研究。继黑格尔在哲学上系统地发挥了异化这一概念之后,马克思从经济制度的角度对其做了重新阐释,其劳动异化理论成为马克思主义哲学体系中具有独特意义的一个组成部分。到了20世纪,很多哲学家、心理学家、社会学家都从各自的角度关注异化问题。虽然符号的异化与技术的异化有着较大的差别,但在本质上有着共同的特点:反客为主,人的能动性丧失,工具性压倒目的性。^[19]其结果正如马克思·韦伯所描述的那样,原来是“披在他们肩上的一件随时可甩掉的轻飘飘的斗篷。然而命运却注定这斗篷将变成一只铁的牢笼。”

在网络空间的互动中,符号的异化主要表现在以下几个方面:①信任危机。完美的角色扮演使我们真假难分,无时不在信任和怀疑之间徘徊,原有的“实在论约定”现已变得模糊,符号世界的真真假假、假假真真,使人與人之间的互动面临信任危机。如果这种信任问题与现实生活交织在一起,就可能引发更为严重的社会后果,可能会对网络行动者的财产、生命安全构成现实的威胁;②网络沉溺。网络空

间精彩纷呈,网络中的符号互动自由自在。于是,网络空间很容易成为逃避现实的好去处。长时间的网络生活,使人们越陷越深,无法自拔。当网民对网络的依赖过于强烈,甚至使日常生活出现紊乱的时候,所发生的重度网络依赖就是网络沉溺现象。从行为心理现象上讲,“沉溺”是一种持续性强迫且具有伤害性的物质使用行为,一旦停止,会出现焦虑、颤抖、沮丧、绝望等“退缩症状”^[20];③网络孤独。网络互动中符号与现实之间联系的可选择性与任意性,使得网络互动的对象变得飘忽不定。网络情感由于符号的流动性而变得脆弱,这很容易使人陷入无尽的孤独之中。

互联网技术的发展日新月异,它对人类生活的各个领域都产生了深刻影响。兼具跨学科和跨文化性质的符号学方法论有助于我们形成对互联网的深刻认识,从而有助于我们更好地利用当代信息科技革命带来的成果。

参考文献

- [1]索绪尔.普通语言学教程[M].商务印书馆,1980.102.
- [2]罗兰·巴尔特.符号学原理[M].三联书店,1999.39.
- [3][4]李伯聪.高科技时代的符号世界[M].天津科学技术出版社,2000.44.52.191.
- [5]卡西尔.人论[M].上海译文出版社,1985.34.
- [6]陈耀.网络语言:虚拟世界的信息符号[J].新华文摘,2002(6):135.
- [7]戴维·波普诺.社会学[M].中国人民大学出版社,1999.128.
- [8]费孝通.乡土中国生育制度[M].北京大学出版社,1998.9.
- [9]王列,杨雪冬.全球化与世界[M].中央编译出版社,1998.135.
- [10]董光璧.马赫思想研究[M].四川教育出版社,1994.77.
- [11]参见乔治·H·米德.心灵、自我与社会[M].华夏出版社,1998.11.
- [12][15]D.P.约翰逊.社会学理论[M].国际文化出版公司,1998.500.418.
- [13]戴维·波普诺.社会学[M].中国人民大学出版社,1999.96.
- [14]欧文·戈夫曼.日常生活中的自我呈现[M].浙江人民出版社,1989.8.
- [16]埃瑟·戴森.2.0版数字化时代的生活[M].海南出版社,1998.290.
- [17]段伟文.网络空间的伦理反思[M].江苏人民出版社,2002.27.
- [18]维纳.人有人的用处[M].商务印书馆,1989.132.
- [19]李伯聪.高科技时代的符号世界[M].天津科技出版社,2000.191.
- [20]曾国屏等.赛博空间的哲学探索[M].清华大学出版社,2002.188.189.

Semiotic Perspective on Cyberspace Interaction

HUANG Hua-xin, XU Ci-hua

(College of Humanities Zhejiang University, Hangzhou 310028, China)

(下转第65页)

命意义和快乐的探索;而休闲是人的一种“以欣然之态,做心爱之事”的生命状态。

休闲——人类美好的精神家园!

鸣谢:本文初稿写于2000年5月,此后5易其

稿。在修改过程中叶朗、刘啸霆、刘耳、田松、刘华杰以及美国乔治·梅森大学的托马斯·古德教授提出了许多有价值的修改意见,在此深表诚挚的谢意。

The Evolution of Leisure: Historical Cultural and Philosophical Perspectives

MA Hui-di

(Center of Leisure Studies·China Academy of Arts, Beijing 100081, China;
The Chinese Society for Dialectics of Nature, Beijing 100081, China)

Abstract As a realm in the home of human spirit, leisure has been of important cultural value in the history of the progression of civilization. Investigating the social and intellectual backgrounds for the rise of leisure studies, we see the awakening of the “cultural consciousness” of mankind. In essence, the rise of leisure studies represents a contemplation on the future destiny of mankind, an effort to repair the fracture in the cultural spirit and value system of modern man, and an attempt, by reflecting on leisure and life's values, to redefine the cultural/spiritual coordinates for human existence and thus prompt us to look into ourselves and try to answer the important questions in life: What path are we to take in the future? What, in the end, is the meaning and worth of human life? More importantly, it demands that we learn to think how we can “become human”, become happy, free and creative human beings with the capacity to pursue truth, goodness and beauty.

Key words: leisure; leisure studies; leisure values; home for the human spirit

(本文责任编辑 王国政)

(上接第54页)

Abstract The cyberspace interaction is a kind of computer-networks mediated semiotic interaction. It possesses a series of properties like substantial reference vs. nominal reference, richness vs. monotony, and mutuality vs. synchronization. In this paper, the characteristics and conditions of cyberspace interaction have been explored with the semiotic methodology; besides, a preliminary analysis has been conducted concerning the semiotic alienation of the Internet.

Key words: cyberspace; semiotics; interaction; alienation

(本文责任编辑 马惠娣)

“当代科学技术的价值审视及科学技术中的哲学问题” 学术研讨会紧急通知

为隆重纪念邓小平等党和国家领导人圈批成立中国自然辩证法研究会25周年,中国自然辩证法研究会、北京师范大学价值与文化研究中心、清华大学科学技术与社会研究中心决定于2003年5月18日至21日在北京举办“当代科学技术的价值审视及科学技术中的哲学问题”学术研讨会。本次会议议题包括:①科学和技术中的价值问题;②科学技术发展的价值评价;③科学技术发展的人文支持系统;④科学技术的社会运行问题;⑤科学技术对价值理论和文化的影响;⑥小康社会的科技伦理准则;⑦科学家的社会责任;⑧科学和技术中的哲学问题。

会议正式代表不收会务费,其他费用自理。会后出版论文集。

欲参加会议者请务必于2003年3月15日前将论文摘要寄给北京师范大学价值与文化研究中心兰久富先生。会议组委会将对论文和提要审查后发出正式通知。联系地址:北京师范大学价值与文化研究中心100875。联系电话:(010)62200025;传真:(010)62200014;电子信箱:jiazhwenhua@263.net