

A man with glasses, wearing a white short-sleeved shirt and a dark tie with white polka dots, stands in front of a modern building with a glass facade. The background is a solid blue color with white circular patterns and lines. The text is overlaid on the right side of the image.

第二章

传播的结构与功能

主讲教师：李本乾 教授



一. 传播过程的构成要素

- 传播者，又称信源

传播行为的引发者，即以发出讯息的方式主动作用于他人的人，在社会传播中既可以是个人，也可以是群体或组织。





第二节 传播的基本模式

- 受传者，又称信宿

讯息的接受者和反应者，传播者的作用对象，受传者同样可以是个人，也可以是群体或组织。

- 讯息

由一组互相关联的有意义符号组成，能够表达某种完整意义的信息。



第二节 传播的基本模式

- 媒介，又称传播渠道、信道

讯息的搬运者的反作用，也是将传播过程中的各种因素互相连接起来的纽带。

- 反馈

受传者对接收到的讯息的反应或回应，也是受传者对传播者的反作用。



二. 线性、控制论与社会系统模式

- 模式：含义及其类型

所谓模式，是科学研究中以图形或程式的方式阐释对象事物的一种方法。

模式的类型包括文字模式、图像模式、数学模式，其中，图像模式最为常用。



第二节 传播的基本模式

(一) 传播过程的线性模式

拉斯韦尔的五W模式



Who

Says what

Which channel

To whom

With what effect

控制
分析

内容
分析

媒介
分析

受者
分析

效果
分析



第二节 传播的基本模式

评价：

优点：

- 1、第一次较为详细地、科学地分解了传播的结构和过程；
- 2、第一次明确界定了传播学的研究领域，即5W分析。

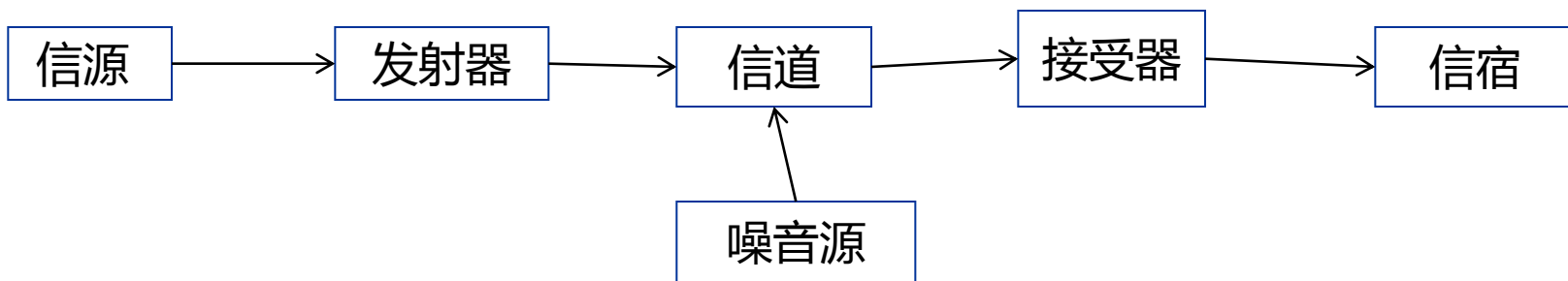
缺陷：

- 1、忽略了反馈；
- 2、割裂了传播过程和社会过程的联系；
- 3、效果出现与否并不确定，效果在这里只能算是“环节”，并非“要素”。



第二节 传播的基本模式

申农-韦弗模式



评价：

优点：

- 1、首先将“噪声”的概念引入传播模式研究之中；
- 2、该模式对一些技术和设备环节的分析，提高了传播学者对信息科技在传播过程中的作用的认识。

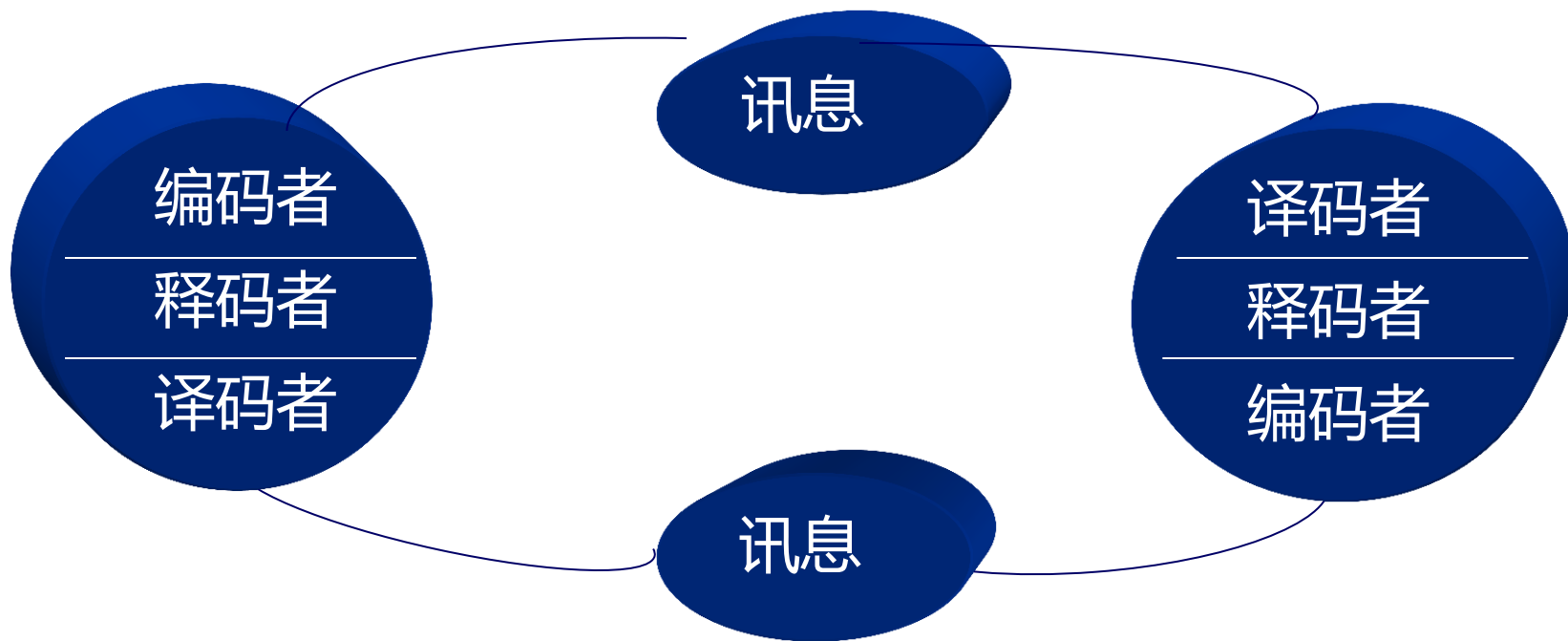
缺陷：

- 1、容易将传、受双方的角色固化；
- 2、忽视反馈和社会过程对传播过程的制约。



(二) 传播过程的控制论模式

奥斯特古德-施拉姆模式





第二节 传播的基本模式

评价：

优点：

- 1、明确地变“单向直线性”为“双向循环性”，引入“反馈”的机制，从而更科学、更客观地反映了现实的传播过程；
- 2、引申出一个“传播单位”的概念。

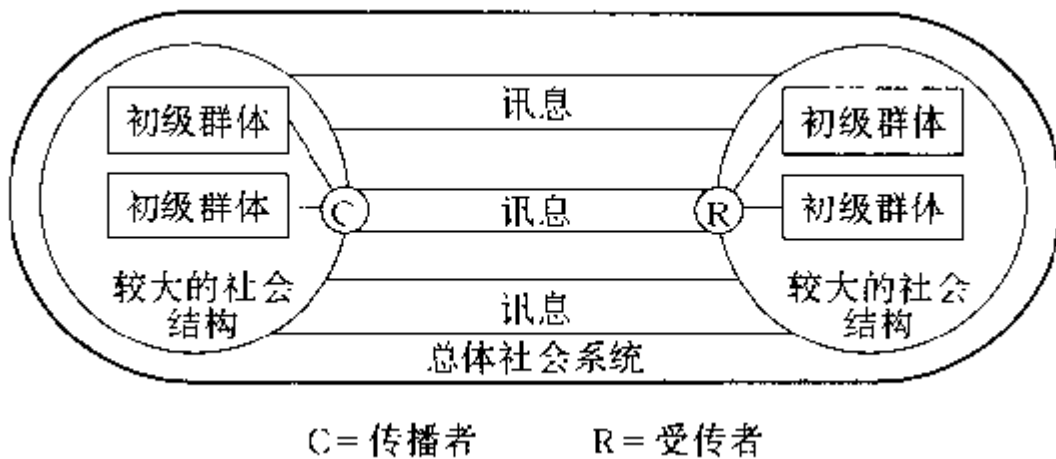
缺陷：

- 1、容易让人误以为各个“传播单位”的传受的地位、机会均等；
- 2、适用于人际传播而非大众传播；
- 3、未清楚地显示传播过程和社会过程的互动。



(三) 传播过程的社会系统模式

赖利夫妇模式



评价：

该模式说明，任何一种传播过程都表现为一定的系统的活动，而多重结构是社会传播系统的本质特点。



第二节 传播的基本模式

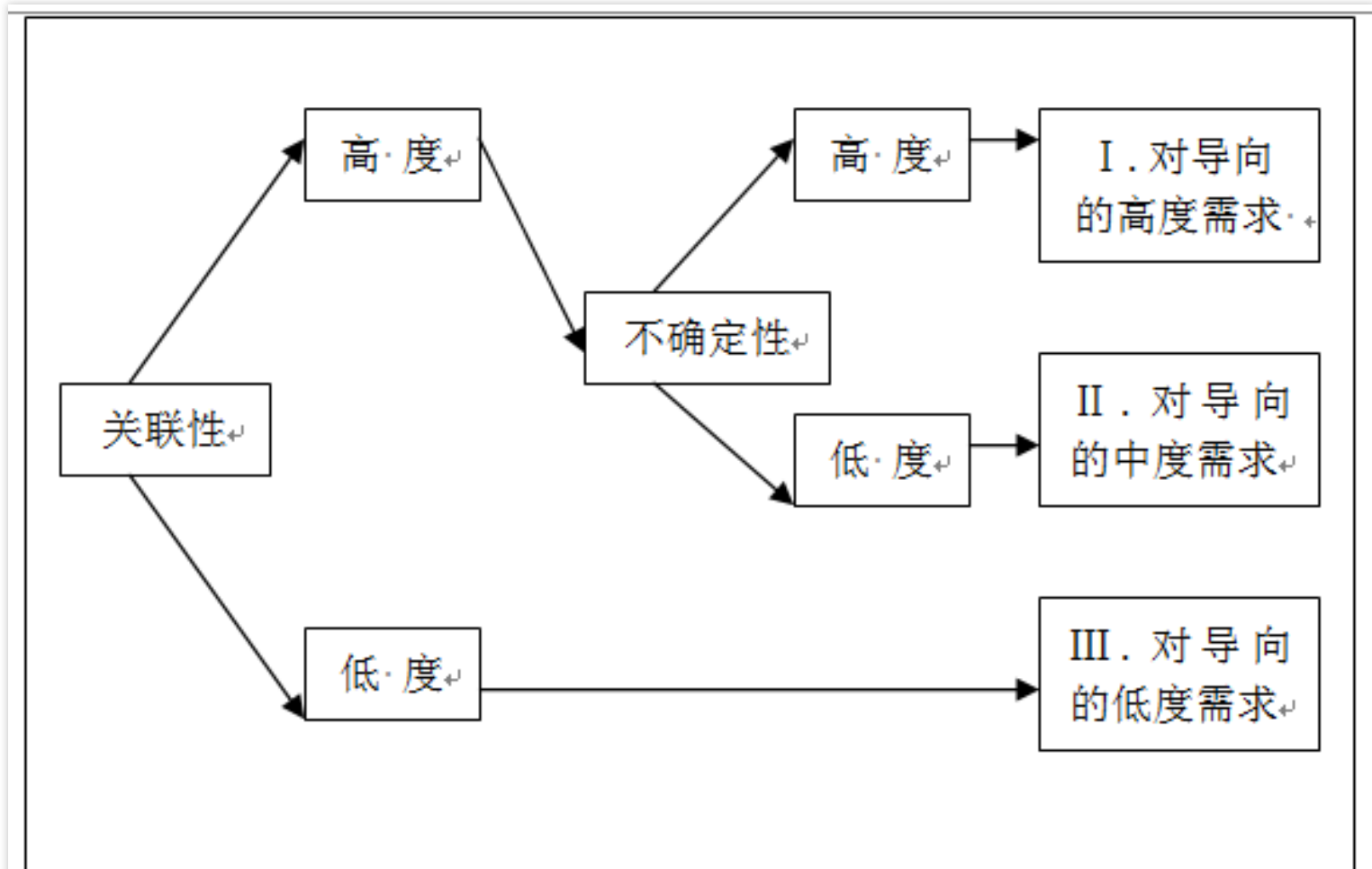
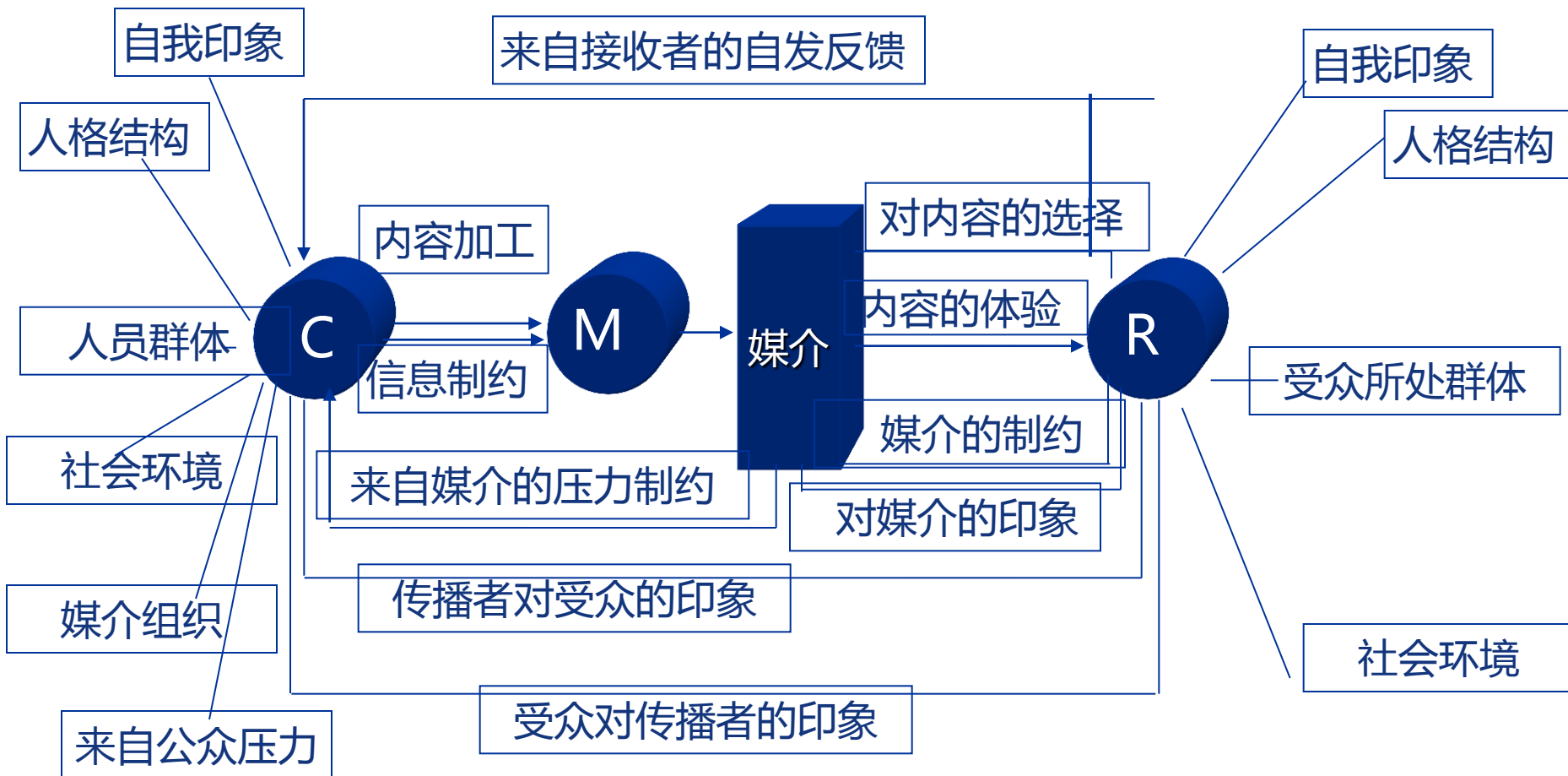


图 1—3—1 · 关联性和不确定性作为寻求导向需求的先决因素

马莱茨克模式





第二节 传播的基本模式

评价：

优点：

- 1、不仅深化了对“社会过程”（在传播中的作用）的认识，同时还深化了对“心理过程”（同一作用）的认识；
- 2、该模式的科学性和详尽程度，使得人类对传播现象的认识越来越全面、深刻。

缺陷：

这一模式，虽然列举了各种各样的影响因素，但并没有对这些因素的作用强度或影响力的大小差异进行分析。



一 . 传播的基本功能

传播的基本功能：
传受信息。

对传播的各种功能，迄今已有许多人考察过，其中较有代表性的观点，有“二功能说”、“三功能说”和“四功能说”。



二 . 二功能说：工具性和消遣性

从功能的角度看，传播可分为实用性传播和娱乐性传播，或者说工具性传播和消遣性传播。

工具性：E·托尔曼，强调传播的实用性。人们进行传播，目的是“应付环境”，帮助人们有效地生存与发展。

消遣性：W·斯蒂芬森，强调传播的消遣性。目的是“充实情绪”。提出“游戏理论”，认为最有价值的传播能给人带来快乐的、与“游戏”相当的功能。



三．传播功能的三个层次

个人——从工具角度来看，主要是了解环境变动、学习社会规范和各种知识；从消遣角度来看，则是调节身心；

组织——从工具角度来看，主要是为决策提供依据，协调组织成员（的思想和行动）；从消遣角度来看，则是调节组织成员的情绪；

社会——从工具角度来看，主要是监视环境、协调社会各部分，传递社会遗产；从消遣角度来看，则提供娱乐。



四 . 拉斯维尔和赖特的“四功能说”

- **监测环境**：用“新闻”不断地向整个社会及时报告环境的变动；
- **协调关系**：以“宣传”聚合社会各团体和个人对环境采取一致的、有效的行动；
- **传承文化**：通过“教育”使社会规范和知识等精神遗产代代相传；
- **消遣娱乐**：借助“娱乐”使社会获得休息以保持活力。



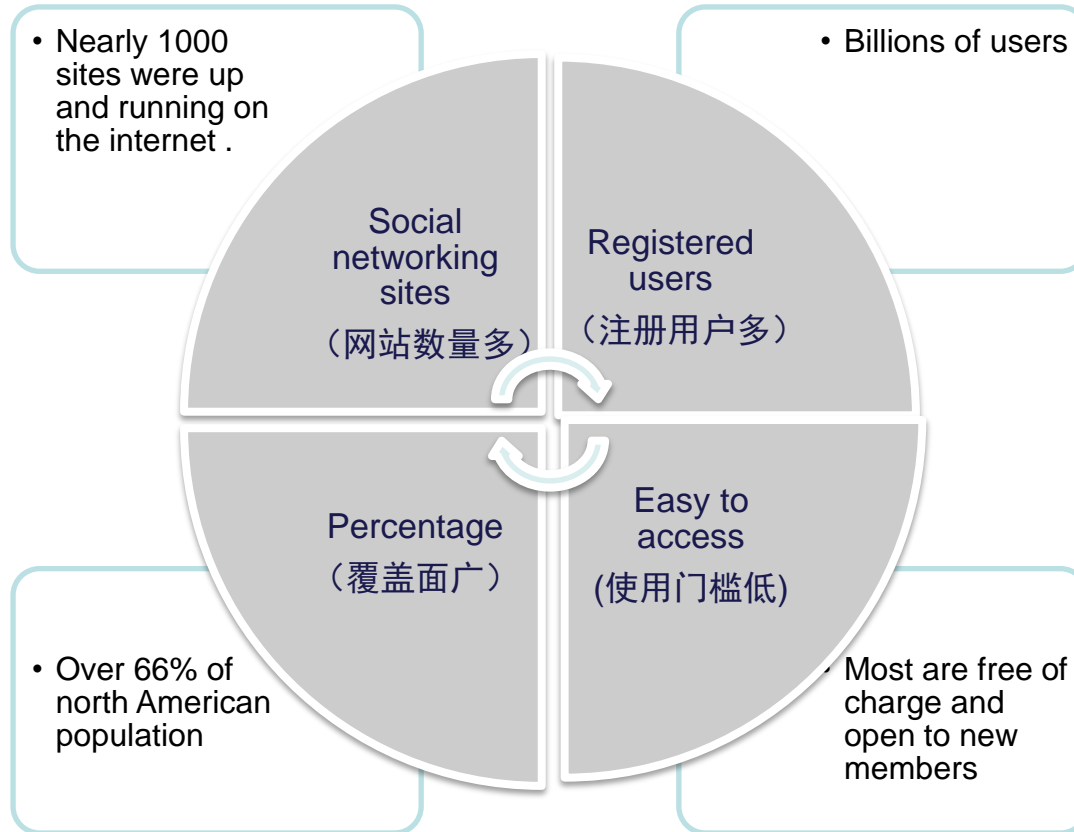
“三功能说”：负功能研究

由拉扎斯菲尔德和默顿提出。认为大众传播有以下三种功能（并称前两种是正功能，后一种是负功能）：

- 1、授予地位。无论个人、组织、事件，一旦上“报”、登“台”，即名扬天下；
- 2、促进社会规范的实行；
- 3、**麻醉精神**。与大众媒介的接触，耗费了现代人的大量时间，使之越来越疏于行动，却还沾沾自喜地误以为参与着社会实践过程。



1. 两大环境



现代社会大众传媒媒介造成“虚拟环境”的比重越来越大



1. 两大环境

- 李普曼的名著《舆论学》
- “两个环境”理论

现实环境

虚拟环境

“外在世界与我们头脑中关于世界的图像”
(Walter Lippmann , 1965) 。





2.两大环境



室内虚拟高尔夫球游戏中心



第四节 大众传播的正功能和负功能

2.两大环境

案例:室内虚拟高尔夫球游戏特征

<p>远距离临场感 the sense of 'being there'</p>	<p>社会临场感 The sense of 'being together with others'</p>
<p>当受众感觉置身于介导的环境中会产生远距离临场感，许多虚拟现实的技术，例如3D投影显示、手势探测会在虚拟的高尔夫游戏中产生更加真实的体验 (Choi et al., 2001).</p>	<p>在进行虚拟高尔夫游戏的过程中，社会临场感会让玩家在实时的高尔夫虚拟球场与其他玩家互动</p>
<p>空间线索(虚拟环境的相关信息，如3D显示、音响等,) (Hassanein and Head, 2007)</p>	<p>社会线索 (与其他用户以及计算机等的交互行为信息) (Hassanein and Head, 2007; Lombard and Ditton, 1997; Moon and Nass, 1996)</p>



一．两大环境与网络身份认同

“刻板成见”指的是人们对特定的事物所持有的固定化、简单化的观念和印象，它通常伴随着对该事物的价值评价和好恶的感情。

社会群体形象塑造





一、两大环境



圣彼得堡冬宫博物馆雕塑



柏拉图《洞穴人》寓言

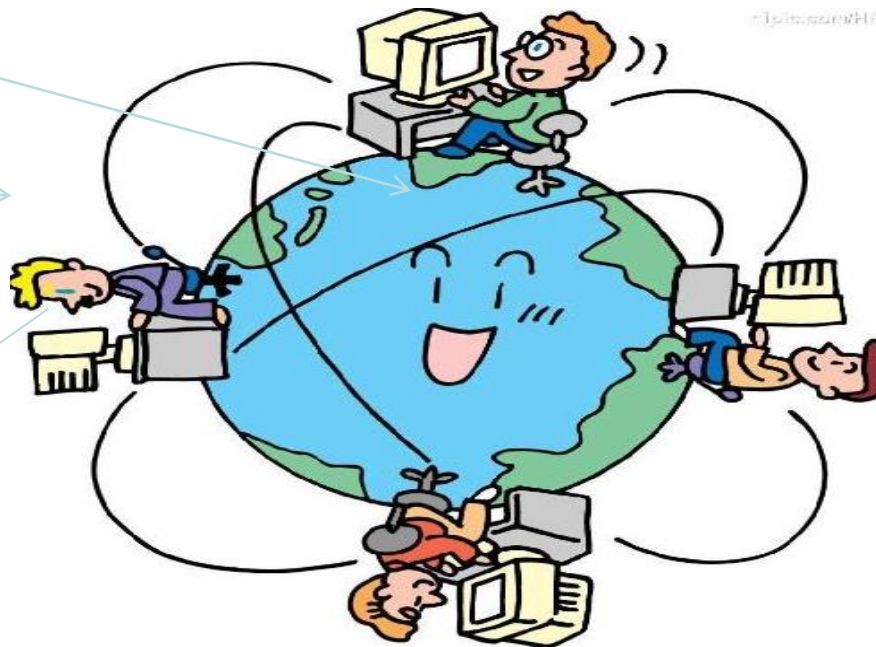


3.三个世界与网络舆论形成

真实世界

受众世界

虚拟世界



真实世界、虚拟世界与受众世界：
对称与非对称 反映世界与塑造世界



一. 两大环境与网络身份认同

传统的物理世界中的身份塑造

- 面对面的交流显示出来的关于性别，外貌，教育水平方面的信息使得人们无法伪装成另一个身份。
- 人们可能会通过隐瞒自己的背景和个性来创造一个新的身份，但还是收到了物理上的限制。

现代虚拟世界中的身份塑造

- 在不透露任何关于自己真是身份的前提下，可以通过网络文本等进行交流。
- 即使是语音交流出现，人们也可以通过控制自己所说的内容来达到重新塑造身份的目的。

网络匿名性对于身份塑造的影响



一 . 两大环境与网络身份认同

调查发现，人们在社交网络上的身份塑造实际是按照自己的 hoped-for possible identity来进行的。

Hoped-for possible selves are socially desirable identities an individual would like to establish and believes that they can be established given the right conditions.

Actual self 与 Ideal self : 平衡点



“两个环境”理论

由美国著名专栏作家**李普曼**提出。他认为，我们生活在两个环境里：

现实环境和虚拟环境。现实环境是独立于人的意识、体验之外的客观世界。

虚拟环境是被人意识或体验到的主观世界。这本无新意。

李普曼的创造性在于，强调指出了大众传播的作用。即现代社会中，“虚拟环境”的比重越来越大，它主要是由大众媒介造成的。即，现代人和现实环境之间，插入了一个由大众媒介构筑的巨大的“虚拟环境”或者说“媒介环境”。

课堂讨论：请同学举出相关例子。



“托马斯公理” 和 “自我达成的预言”

“托马斯公理”：W·托马斯，美国社会学者。如果人将某状况作为现实把握，那状况作为结果就是现实。

“自我达成的预言”：默顿，美国知名传播学者。如果人根据对状况的错误理解开展行动，结果，就可能使这一错误理解成为现实。



一. 传播研究与发展研究

- ④ 1958年，拉纳的著作《传统社会的消逝—中东的现代化》出版，标志着探讨传播与发展（经济成长）因果关系的第一部主要著作诞生。
- ④ 19世纪20年代,传播作为社会变迁的工作引起人们关注;但早期发展模式并未将传播作为重要变量被提及和探讨;
- ④ 二战期间,人们真正认识到了传播的作为社会变迁的强大威力;
- ④ 二战后,大众传播为第三世界国家加速现代化建设带来了新的机遇和希望。



二、拉纳的贡献

- ① 1958年，拉纳的著作《传统社会的消逝—中东的现代化》理论框架认为：
- ② 有两种相互对立的社会系统：传统社会与现代化社会；所谓现代化，无非是从传统社会向现代化社会转型的过程，并专门论述了传播对现代化的作用。
- ③ 拉纳的重要贡献：首次尝试建构传播与现代化的理论，促使研究者开始思考传播在社会转变过程中的角色，形成了一个新的领域——发展传播学。



三、发展传播研究的经典范式

发展传播研究主要集中于三个问题：

- 发展何以构成；
- 什么策略可以完成发展；
- 传播在发展过程中扮演怎样的角色。

发展传播研究经历了经典范式、修正和批判范式和新范式三个阶段，并取得了相应的研究成果。

主要代表人物有：

拉纳
施拉姆
罗杰斯



三、发展传播研究的经典范式

拉纳的“移情”模式

基本内容：

拉纳以中东六国为分析对象，以识字率、都市化率和传播体系为指标，发现这三者存在着明显的互动关系。

拉纳认为，传播体系的变动，既是整个社会体系变动的结果，又是其变动的原因。拉纳通过相关分析形成其理论核心，即现代化的过程，就是城镇化、教育、大众传播的普及和公众的参与这四个因素相互作用的过程。

	识字率	都市化	传播体系
近代社会	61%	26%	媒介
过渡社会	21-60%	11%-25%	媒介-口头
传统社会	20%以下	10%以下	口头



三、发展传播研究的经典范式

拉纳的“移情”模式

拉纳进一步指出，传统社会成员的个性结构内在的固定性质，形成了发展的主要障碍。因此，有必要强调移情概念，即，“从别人的境地来观察自己的能力”或“把自己投射到另外一种角色的能力”。

“传播的策略，必须为建设性活动产生合适的态度环境”，这只有通过“转变人的想象力，给予他高度认同新环境的能力”才能实现。





三、发展传播研究的经典范式

动态的心理，产生动态的个体，这是现代工业化社会的关键性要求。在此前提下，拉纳把转变人的想象力的角色归于传媒，将大众传媒形象地称为发展的“奇妙的放大器”。他提出，应扩张大众传媒，使其提供那些发展中国家快速的社会变迁所需要的新观念、新习惯、新行为的“线索”。

评价：

优点：

总的看来，拉纳的见解是很有道理的，故至今仍被视为“传播与发展研究”或“发展传播学”的经典之作。



三、发展传播研究的经典范式

缺陷：

- 1、他对三种社会形态的分析过于粗疏，未能清晰地指出它们各自的特点；
- 2、他对传播与发展关系的描述也是粗线条的；
- 3、他只论述了国内的传播要素，而忽视了国外要素的作用；
- 4、他的研究，以西方、特别是以美国的发展为中心和参照系，从而忽视了众多发展中国家的经验。



三、发展传播研究的经典范式

施拉姆的传播发展战略

基本内容：

施拉姆于1964年出版的《大众传播媒介与社会发展》，从宏观战略角度出发，强调发展中国家应充分重视大众传播的作用，加大力度，提高效应，以促进现代化。他全面提出了关于第三世界国家利用大众传播事业促进社会发展的系统理论、发展战略和政策意见；第一次具体而全面地阐述了传播与社会发展的各种现实问题。





三、发展传播研究的经典范式

他强调“有效的信息传播可以对经济社会发展的做出贡献，可以加速社会变革的进程，也可以减缓变革中的困难和痛苦”。

施拉姆从传播的三大功能出发，指出：媒介可以在四个方面发挥直接作用：

- 1.推广农业新技术;
- 2.普及卫生知识;
- 3.扫除文盲;
- 4.实现正规教育.



评价：

施拉姆力求考虑发展中国家的现实情况和具体需要，注意避免简单照搬西方的现成模式，值得充分肯定。但他的一些设想也不尽切合实际，难以付诸实践。



三、发展传播研究的经典范式

罗杰斯的“创新-扩散”模式

基本内容：

在1962年出版的《新技术的普及过程》一书中，罗杰斯提出了著名的“创新-扩散”模式，把发展传播学研究进一步引向量化，使其具有更强的应用性。

罗杰斯认为，传播是社会变革的基本要素之一，并把新思想、新事物的普及推广看作是特殊的传播形态。

社会变化:

内生型变化、接触型变化



三、发展传播研究的经典范式

罗杰斯提出了一个以“接触大众传媒”为中心环节的传播和发展模式，包括五个投入环节、一个中心环节和五个产生环节。

投入环节包括：读写能力、教育水平、社会地位、年龄、世界主义精神，它们决定一个人能否接触大众传媒；中心环节是接触大众传媒，包括订阅报刊等；产生环节是接触大众传媒后的效果，即，移情性格、务农和治家的创造性、政治知识、成就冲动、教育和事业方面的进取心。

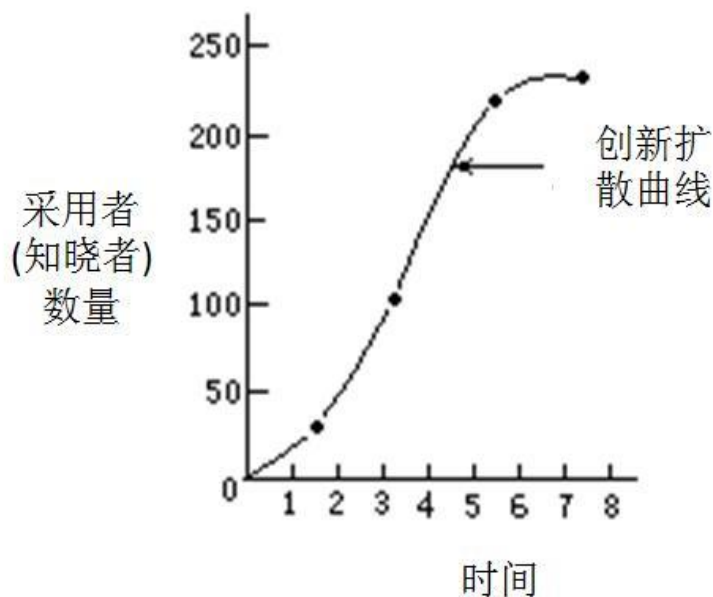
罗杰斯把大众传媒比喻为“神奇的转换器”。



三、发展传播研究的经典范式

罗杰斯的“创新-扩散”曲线

罗杰斯认为，创新的扩散总是一开始比较慢，然后当采用者达到一定数量（即“临界数量”）后，扩散过程突然加快（即起飞阶段take-off），这个过程一直延续，直到系统中有可能采纳创新的人大部分都已采纳创新，到达饱和点，扩散速度又逐渐放慢，采纳创新者的数量随时间而呈现出S形的变化轨迹。





三、发展传播研究的经典范式

评价：

罗杰斯侧重于个人层次的现代化研究，但同时注意到，社会结构、社会规范及其造成的社会风气，对创新扩散的影响，强于个人特质的作用。但是，罗杰斯和以前的学者一样，没有对社会结构、社会制度如何促进或阻碍创新传播和国家现代化作深入研究。



四、旧范式的欠缺 (发展传播研究的修正和批判范式)

基本内容

1970年代以来，经典范式式微，修正和批判模式出现。对传播与发展研究的第一代范式，罗杰斯等学者持修正的观点；诺登斯壮、席勒和海尔门等人则持批判的观点，提出了**媒介帝国主义理论**和**依附理论**。

罗杰斯等学者认为，第一代范式把发展中国家的问题主要归咎于发展中国家本身，而未意识到或较少意识到发达国家的影响，以及发展中国家与发达国家的复合作用。为此，他们认为在考察传播与国家发展时尤其应当注意：信息传播、社会经济利益方面的平等；大众参与；发展中国家的自信和独立，等等。



四、旧范式的欠缺 (发展传播研究的修正和批判范式)

媒介帝国主义理论认为，西方发达国家凭借其先进的技术、雄厚的资本，操纵了传播内容，并通过技术交流、贸易、人员培训等活动，向第三世界国家传播有利于自己的价值观，称为“媒介帝国主义”或“电子殖民主义”。

依附理论则认为，西方提供的现代化传播技术和设备以及“现代化”的传播内容，实质上是现存不合理的国际经济秩序和传播秩序的产物。在国际上，这会导致第三世界国家与发达国家的差距不断拉大，在国内，则会出现现代化的特权化。



四、旧范式的欠缺 (发展传播研究的修正和批判范式)

评价：

批判学派的观点，有助于深化人们对媒介与国家现代化的复杂关系的认识，其缺陷在于，“破”重于“立”，即侧重批判了发达国家的媒介体制和发展状况，而未能为发展中国家的传播发展路径提供切实有力的建设性见解。





五、发展传播研究的新范式

基本内容：

1980年代以来，传播技术的快速发展，促使发展传播研究进入第三个发展阶段。

具体地说，研究者进一步肯定大众传播对于推动社会发展能起到的重要作用，普遍以多元的立场对待不同的观点和研究方法，认为各发展中国家应选择符合本国实际的发展目标和道路，形成与之相适应的发展传播模式。

以泰拉尼安的“社群主义”道路理论为代表。



上海交通大学
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY



谢谢！

