

УДК 130.2

doi: 10.18101/2305-753X-2016-4-60-72

ABOUT THE CONCEPT OF CULTURE© **Liu Jiemin**

Professor, Beijing Normal University,

Beijing, China,

E-mail: jmliu2001@126.com

The concept of culture is both important and ambiguous. In the article we discuss the basic features of cultural phenomena by integrating the basic views of cultural scientists Ernst Cassirer, Leslie A. White and Raymond Williams and define the concept of culture. The new concept of culture is structurally more complete, taxonomically and conceptually more accurate, able to embody interactive mechanism of subcultures and cultural phenomena because diverse research fields take “culture” as a core concept. We argue that the essence of culture is threefold: creation, consumption and feedback, development. Based on this we tried to construct a tentative theory of culture.

Keywords: culture, creation, consumption and feedback, development.

论文化概念

刘洁民

北京师范大学数学科学学院, 100875

摘要: 文化概念既十分重要又含混不清。本文讨论文化现象的基本特征和文化概念的内涵, 通过整合卡西尔、怀特、威廉斯三位文化学者的基本观点, 重新定义了文化概念, 它在结构上更为完整, 分类更为精细, 内涵更为确切, 能体现亚文化系统及文化现象的互动机制, 并兼顾了以“文化”作为核心概念的各研究领域的需要。按照这个定义, 文化概念的实质是创造、消费和反馈、发展三层含义。通过上述讨论, 本文给出了一种新的文化理论的雏形。

关键词: 文化, 创造, 消费和反馈, 发展

一、关于文化概念的一般思考

从 1871 年英国学者泰勒 (Edward Burnett Tylor, 1832—1917) 给出他的文化定义至今, 140 多年间, 众多文化学者对“文化”给出了大量定义, 使之成为最有争议、最复杂、最模糊的概念之一, 其原因大致有四: 首先, 在欧洲各国的语言里, 它有不同的起源; 其次, 它的含义十分宽泛, 界限不分明; 第三, 许多差异较大的学科都在使用这个概念, 各学科对其理解有层次和侧重上的差异; 第四, 19 世纪末以来, 以“文化”为主要研究对象的理论包括了文化人类学、文化学、文化社会学、文化研究等多个流派, 各流派对文化的界定都有一定差异。对于中国学术界来说, 还应该加上第五个原因, 就是“文化”这个词在中国古代有独立的起源, 其含义与西方的“文化”有一定差异。

笔者认为, 在上述多条原因中, 第三条是导致文化概念众说纷纭、莫衷一是的最本质的原因。更进一步说, 如果我们不是仅从某一学科、某一流派的角度

看问题，而是把以“文化”作为核心概念之一的各学科（或研究领域）中所定义的“文化”概念收集起来分类整理，就会发现，我们要面对的主要问题不是要确认哪个定义好哪个定义不好，定义要宽一点还是要窄一点，以便从中选出一个，而是要判断和区分，不同的“文化”定义所界定的文化分别处在何种层次上，要回答或解决的主要问题是什么。在此基础上，提炼和概括所有这些领域所说的“文化”的本质的、共同的内涵，得出一个具有最大包容性的、本质的、统一的文化概念，各具体研究领域则在这个一般文化定义的基础上去进一步界定本领域所说的文化概念。按照这样的方式将各领域的文化概念整合在一起，其整体结构可以形象地描述为一棵“文化概念树”。按照我们将要在下文进行的讨论，文化现象是多维（我们概括为三维）多级的，文化概念树其实只不过是文化现象这种复杂情形的反映。

各种狭义的“文化”概念，应主要指全部精神文化和规范文化的一部分，不仅范围小，更重要的是，它们所强调的是那些已经成形的、在某个特定的人群中占据着主导地位的观念、意识、信仰和价值取向，却并没有关注这些观念、意识、信仰和价值取向的形成过程，以及在形成这些观念、意识、信仰和价值取向的过程中所发生的事情。但是，形成过程对理解这些观念、意识、信仰和价值取向可能是至关重要的，形成过程中所发生的事情可能同样体现了某些基本和重要的观念、意识、信仰和价值，本身就属于文化研究应该关注的对象。

二、三种经典的文化理论

1. 莱斯利·A·怀特的文化概念和理论

1949年，曾任美国人类学会会长的莱斯利·A·怀特（Leslie A. White）出版《文化的科学——人类与文明的研究》，明确提出要建立一门独立的文化科学，并提出了一个相当完整的理论框架，其基本观点是：

（1）“科学是把握经验的活动”¹，“精神是心性活动的过程”²。

（2）“符号是一切人类行为和人类文明的基本单元”³，文化现象是由人类所专有的使用符号的能力所决定或导致的那些现象，例如思想、信念、语言、工具、器皿、习俗、情感、制度等⁴。“全部文化或文明都依赖于符号。正是使用符号的能力使文化得以产生，也正是对符号的运用使文化延续成为可能。没有符号就不会有文化，人也只能是一种动物，而不是人类。”⁵根据这个基本观点，怀特给出了他的文化定义：“文化是以使用符号为基础的现象体系。它包括行动（行为规范）、客体（工具，由工具制造的事物）、观念（信仰和知识）以及情感（心态和价值）等。当人开始成为能用语言来表达并能使用符号的灵长目动物时，文化

¹ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第3页。

² 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第50页。

³ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第22页。

⁴ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第15页。

⁵ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第33页。

就开始存在了。……文化过程还是一个积累的过程，新的成分时时地汇入文化流程之中，增大了其总量。就文化有助于日益使人实现对自然力的控制和为人类生活提供更大的安全保障而言，它又是一个进步的过程。因此，文化是一个符号的、持续的、积累的和进步的过程。”¹

(3) “文化是一个组织起来的一体化系统。但我们可以在这个系统中划分出众多亚种或层面。基于我们的目的，我们将划分出三个文化亚系统，即技术系统、社会系统和思想意识系统。技术系统是由物质、机械、物理、化学诸手段，连同运用它们的技能共同构成的。借助于该系统，使作为一个动物种系的人与其自然环境联结起来。我们在这里发现有生产工具，维持生计的手段、筑居材料、攻防手段等等。社会学的系统则是由表现于集体与个人行为规范之中的人际关系而构成的。在这个范畴中，我们发现社会、亲缘、经济、伦理、政治、军事、教会、职业和专业、娱乐等系统。思想意识系统则由音节清晰的语言及其他符号形式所表达的思想、信念、知识等构成。神话与神学、传说、文学、哲学、科学、民间格言和常识性知识等，组成了这个范畴。”²

(4) 在分析了上述三个文化亚系统之间的关系之后，怀特指出，三者中，“技术系统具有原始的和基本的重要性，全部人类生活和人类文化皆依赖于它。”“我们可以将文化系统视为三个层面的系列：技术层面处于底层，哲学层面则在顶层，居中的是社会学的层面。这些地位也表达了它们各自在文化进程中的作用。技术系统是基本的、原初的系统。社会系统是技术的功能，而哲学则表达技术力量，反映社会制度。技术力量因而是文化系统整体的决定力量。它决定社会系统的形态，并与社会系统一起决定着哲学的内涵与取向。”³

(5) “宇宙、人类和文化，这一切事物都可根据物质与能量而予以解释。”“文化整体的功能发挥依赖或取决于可资利用的能量和将其付诸使用的方式。”“在文化系统中，至关重要的是对能量必须加以利用、引导和控制。这当然是由技术手段，由这种那种的工具来完成的。”⁴

(6) “文化进化的基本规律：其他因素保持不变，文化随每年人均利用能量的增长而演进，或随将能量付诸运用的技术手段效率的增长而发展。两种因素当然可能同时增长。”⁵“在其他因素保持不变时，文化发展程度与所用工具的效率成正比例变化。”“文化进程中的发展与进步，是由借以利用能量并使之发挥作用的机械手段的改进，以及所使用能量的增长而引起的。但这并不意味着工具因素与能量因素具有同等的地位与重要性。能量因素是基本的、首要的因素；它是主

¹ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第136-137页。

² 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第351页。

³ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第352-353页。

⁴ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第353-354页。

⁵ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第355页。

要动力，是积极的动因。工具则不过是服务于这一力量的手段。”“所以，人们可以说，正是能量从根本上推动文化向前和向上发展。”¹

2. 雷蒙·威廉斯的文化概念和理论

1976年，英国学者雷蒙·威廉斯（Raymond Williams）在《关键词：文化与社会的词汇》中考察了“文化”在欧洲语言中的词源和演变，给出了一个新的文化定义，指出“文化”一词实际上有三个基本意涵：“（一）独立抽象的名词——用来描述18世纪以来思想、精神与美学发展的一般过程；（二）独立的名词——不管在广义或是狭义方面，用来表示一种特殊的生活方式（关于一个民族、一个时期、一个群体或全体人类），这是根据赫尔德与克莱姆的论点而来，但是我们也必须了解第三类；（三）独立抽象的名词——用来描述关于知性的作品与活动，尤其是艺术方面的。这通常似乎是现在最普遍的用法：culture是指音乐、文学、绘画与雕刻、戏剧与电影。‘文化部’（Ministry of Culture）负责推动这些特别的活动，有时候会加上哲学、学术、历史。”²对文化的这种理解为“文化研究”所普遍采用。到20世纪末，这种意义上的文化已成为“文化研究”教科书中的规范概念，例如阿雷恩·鲍尔德温《文化研究导论》（Introducing Cultural Studies, Prentice Hall, 1999）中的表述：“除了自然科学之外，‘文化’这一术语主要在三个相对独特的意义上被使用：艺术及艺术活动（文化意义之一）；习得的、首先是一种特殊生活方式的符号的特质（文化意义之二）；作为发展过程的文化（文化意义之三）。”³“……文化的三种意义，常常从不同的角度得到研究。由此，作为艺术或智力活动的文化（第一种意义上的文化），通常成为人文学者的研究领域。人类学家或社会学家考察的则是作为生活方式的文化（第二种意义上的文化）；而发展意义上的文化（第三种意义上的文化）也许是运用历史文献和历史方法的历史学家的研究领域。”⁴

3. 恩斯特·卡西尔关于人与文化的观点

在看过怀特和威廉斯的文化定义与文化理论之后，我们有必要回顾德国哲学家恩斯特·卡西尔（Ernst Cassirer）关于人与文化的观点，它们主要集中在他的《符号形式的哲学》（3卷，1923~1929）、《文化科学的逻辑》（1942）和《人论：人类文化哲学导引》（1944）中。《人论》是卡西尔的最后一部著作，通常被认为是《符号形式的哲学》一书的提要，但也包含了他对人与文化问题的进一步思考。亚里士多德曾把人的本性概括为三个方面，即：“求知是人类的本性”⁵，人是理性的动物，“人类在本性上，也正是一个政治动物。”⁶针对亚里士多德“人是理性的动物”的说法，在列举了各种文化形式之后，卡西尔明确指出：

¹ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第360-361页。

² 威廉斯，雷蒙，《关键词：文化与社会的词汇》，刘建基译，北京：三联书店，2005年，第106页

³ 阿雷恩·鲍尔德温等，《文化研究导论（修订版）》，陶东风等译，北京：高等教育出版社，2004年，第4页

⁴ 阿雷恩·鲍尔德温等，《文化研究导论（修订版）》，陶东风等译，北京：高等教育出版社，2004年，第8页

⁵ 亚里士多德，《形而上学》，吴寿彭译，北京：商务印书馆，1995年，第1页

⁶ 亚里士多德，《政治学》，吴寿彭译，北京：商务印书馆，1983年，第7页。

“对于理解人类文化生活形式的丰富性和多样性来说，理性是个很不充分的名称。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。只有这样，我们才能指明人的独特之处，也才能理解对人开放的新路——通向文化之路。”¹注意到“符号”、“技术”、“能量”是怀特文化科学中占据首要位置的三个关键词，而怀特关于“符号是一切人类行为和人类文明的基本单元”²的观点，已经十分清楚地出现在卡西尔的著作中；我们还注意到，“活动”、“积累和进步”、“过程”是怀特文化科学中处于第二级位置的三个关键词，而所谓“积累和进步”，其实就是人类创造性活动的产品及其体现在人类生活方式中的相应形态，而“积累和进步”本身又自然成为一个发展过程。同样的思想，在《人论》的结尾表述得相当清楚：“作为一个整体的人类文化，可以被称之为不断自我解放的历程。语言、艺术、宗教、科学，是这一历程中的不同阶段。在所有这些阶段中，人都发现并且证实了一种新的力量——建设一个人自己的世界、一个‘理想’世界的力量。”³不难看出，这与稍晚的怀特的表述高度一致，与更晚的威廉斯所说的文化是人类的创造活动及其产品、文化是一个发展过程的基本观点同样高度一致。因此我们可以得出这样的结论：卡西尔的文化哲学可以看作怀特与威廉斯文化理论的先导，或者说，怀特与威廉斯继承和发展了卡西尔的理论。

纵观 20 世纪文化理论的发展，笔者认为，从卡西尔（1923—1944）到怀特（1949）再到威廉斯（1958—1976）这样一条线索，是文化理论中最深刻、最富有启发性的发展之一，至今仍具有十分重要的理论价值。

三、基于威廉斯文化定义的讨论

根据威廉斯的观点，文化具有三种意义：文化是艺术或智力创造活动及其产品；文化是人类的生活方式，是各种特定人群所特有的生活方式及其互动关系的总和；文化是一个不断发展的过程。下面我们尝试扩展和细化这个定义。

威廉斯文化定义的前两种意义，是发生在特定的时间横断面上的行为或事件，代表了文化的两个基本层次：

文化第一种意义的实质是创造，是文化中最核心、最具生命力的部分，在任何时代，它都代表了人类精神的制高点，引导着相应时代文化的发展方向并直接推动文化的发展。这种意义上的文化，对应于传统的文化人类学或文化学中所说的精神文化与智能文化的总和。

文化第二种意义的实质是消费和反馈。这种意义上的文化，既对应于传统的文化人类学或文化学中所说的物质文化与规范文化（包括行为文化与制度文化）的总和，也包括因社会对精神文化与智能文化成果的消费和反馈而营造的文化环境。

我们首先解释“消费”。艺术或智力创造活动不一定每次都获得产品，当确实获得了产品，这些产品就有了影响乃至成为人类生活方式的可能，而这取决于

¹ 恩斯特·卡西尔，《人论》，甘阳译，上海：上海译文出版社，1985年，第34页。

² 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第22页。

³ 恩斯特·卡西尔，《人论》，甘阳译，上海：上海译文出版社，1985年，第288页。

社会是否接受它，可以说成，取决于社会是否愿意并且能够消费这些产品。一件艺术品被其创作者以外的人观赏、收藏，一项科学发现被发表出来为同行和公众所知晓并产生社会影响，一项技术发明用于生产可供普通人使用的制品，一项政治主张为社会所认同并得以实施，都是我们所说的消费行为。

由消费首先派生出“复制”的概念。艺术或智力创造活动的产品分为可复制的与不可复制的两类。举例来说，人类的所有生活必需品都是可复制产品，虽然最初发明它们的人所制作的第一件（或若干件）产品属于不可复制品，但一旦它们进入常规生产环节，就都是可复制的；精神文化及智能文化产品，在手稿、原创、原件的意义上不可复制，在印刷品或工艺品的意义上可以复制；用计算机程序生成的美术作品是可以复制的，这打破了本来意义上的艺术品不可复制的情况；绝大多数传统意义上的民间工艺品、以及现代批量生产的工艺美术品是可以复制的。传统意义上的绘画（如《蒙娜丽莎》）、原创性的雕塑作品（如《思想者》）和其他手工艺品，具有特定文化内涵的建筑物（如天坛、故宫），具有标志性的其他产品（如第一台电子计算机）等。此外，作为原件的历史文物，有的最初就是不可复制的（如手稿），有的在当时可以复制，但在后世因其所具有的文化内涵而已经变得不可复制（如后母戊鼎）。不可复制的艺术或智力创造活动产品主要影响人类的精神生活或作为文化标志，可复制的艺术或智力创造活动产品，有的影响人类的精神生活，有的影响人类的物质生活，有的兼具双重功能。

当代文化人类学中称生活方式（文化特征）由上一代传到下一代为“濡化”，从一个文化或社会传到另一个文化或社会为“传播”，用笔者的表述方式，它们是不同的复制。思想、知识随其付诸实施而被消费，随其濡化和传播而被复制。行为文化所涉及的对象（例如习俗、伦理），制度文化所涉及的对象（如政治、经济、文化、教育、军事、法律、婚姻等制度以及实施上述制度的各种具有物质载体的机构设施等）与前面所列各类文化现象类似，同样具有第一和第二两种意义。这些内容的首创者、最早使用者处在文化第一种意义的层面，其他应用和传播者处在文化第二种意义的层面，同样随其付诸实施而被消费，随其濡化和传播而被复制。

由消费又派生出物质层面的“支撑”概念。在任何一个时代，第一种意义的文化的创造者们都是相应时代的文化精英，他们当然地生活在第二种意义的文化之中，换言之，第二种意义的文化既为他们提供起码的生存条件，又为他们的创造活动提供物质保障和技术支持。

由消费又派生出“生活基本需要”的概念，包括生理需要，安全需要，交往需要，社会角色需要，审美需要，求知与自我实现需要等。对应于马斯洛的人类五种需要。显然，生活基本需要是一个不断发展变化的历史过程。布尔迪厄认为，人类的生活需求，主要是社会建构的产物。例如，他指出：“科学观察表明，文化需求是培养与教育的产物：研究证实，一切文化实践（参观博物馆、听音乐会、阅读等等）和对文学、绘画或音乐的偏爱，都与受教育的程度（由学历或受教育

年限来衡量) 以及社会出身密切相关。”¹但无论其原因如何, 只要有需求, 就会促进相应的创造性工作以及相应的复制等文化过程。

再解释“反馈”。社会需要对于文化创造是基本的动力, 这是反馈的首要含义。另一方面, 文化创造与规范文化(行为文化和制度文化)之间又存在强烈的互动, 文化创造会影响规范文化的面貌, 规范文化又会推动或制约文化创造, 这种推动或制约是反馈的第二种含义。

威廉斯文化定义的第三种意义代表了文化随时间流动而发生的变化。

为方便后面的讨论, 我们给出一套关于文化现象、概念和问题的表述方式

我们用 F_1, F_2, \dots, F_n 代表基本的文化领域, 它们的具体含义可以根据研究者的习惯和实际需要来设定, 例如, 按照文化人类学或文化学较为流行的做法, 将基本文化现象划分为智能文化、物质文化、规范文化(包括行为文化和制度文化)、精神文化, 或者, 直接在更具体的层面上划分, 例如, 直接将科学、技术等, 房屋、器皿、机械等, 社会组织、制度、政治和法律形式、经济、教育、伦理、道德、风俗、习惯、语言等, 神话与宗教、信仰、审美意识、文学、艺术、历史、哲学等, 作为基本文化领域, 总数可能有近百或上百种, 但即使如此, 其下仍会划分出二级分类、三级分类等, 于是, 最初划分细一点或粗一点, 是无要紧要的。在某种情况下, 人们可能满足于简单的二分法, 例如, 1959年, 英国学者斯诺(C.P.Snow)出版了著名的《两种文化》(The Two Cultures), 他说: “我相信整个西方社会的智力生活已日益分裂为两个极端的集团(groups)。”“一极是文学知识分子, 另一极是科学家, 特别是最有代表性的物理学家。二者之间存在着互不理解的鸿沟——有时(特别是在年轻人中间)还互相憎恨和厌恶, 当然大多数是由于缺乏了解。他们都荒谬地歪曲了对方的形象。他们对待问题的态度全然不同, 甚至在感情方面也难以找到很多共同的基础。”²

除了基本文化领域, 文化现象还与文明-民族-国家紧密联系在一起, 我们用 N_1, N_2, \dots, N_s 代表这些文明-民族-国家。不同的文明-民族-国家有不同的文化和文化传统, 于是才有了中国传统文化、日本文化、西方文化、阿拉伯文化等这样的说法。在这一层面上, “每一种文化都依存于特定的历史形成的生活方式, 有着自己独特的构造、制度和行为模式。”³

除了以上两个因素, 许多文化现象还有明显的阶级属性, 例如, 中国春秋战国时代的投壶, 今日中国的房奴一族, 欧洲近代的宫廷舞, 当今世界的高尔夫球, 以及人们常说的小资情调。我们用 C_1, C_2, \dots, C_l 代表这些阶级。关于文化的阶级性, 我们取布尔迪厄“《区隔: 趣味判断的社会批判》引言”中的一段论述作为佐证: “尽管卡理斯玛意识形态认为合法文化中的趣味是一种天赋, 科学观察却表明, 文化需要是教养和教育的产物: 诸多调查证明, 一切文化实践(参观博物馆、听音乐会以及阅读等等)以及文学、绘画或者音乐方面的偏好, 都首先与教育水平(可按学历或学习年限加以衡量)密切相连, 其次与社会出身相关。

¹ 布尔迪厄, 《区分》导言, 罗钢、王中忱主编, 《消费文化读本》, 中国社会科学出版社, 2003年, 第42页

² 斯诺, 《两种文化》, 纪树立译, 北京: 三联书店, 1994年, 第3-4页。

³ 拉波特、奥弗林, 《社会文化人类学的关键概念》, 鲍雯妍等译, 北京: 华夏出版社, 2005年, 第77页。

家庭背景和正规教育（这种教育的效果和持久性非常依赖于社会出身）的相对重要性，因教育体制对各种不同的文化实践的教导和认可程度的不同而不同；如果其他因素相同，那么社会出身的影响则在‘课程外的’和先锋的文化中是最为强有力的。消费者的社会等级对应于社会所认可的艺术等级，也对应于各种艺术内部的文类、学派、时期的等级。它所预设的便是各种趣味（tastes）发挥着‘阶级’（class）的诸种标志的功能。”¹

文化现象的分类，应该是综合上述三方面因素而做出的结果，我们可以把这叫做文化现象的三维分类。

出于某些更精细的考虑，文化现象还可以有其他的分类标准，从而可以导致更多的“维”，例如：男性文化和女性文化，儿童文化与成人文化，先进文化与落后文化，高雅文化与通俗文化，等等。笔者认为，尽管我们可以提出更多分类标准从而使分类更加精细，但最本质的还是上面的三维分类，为了不使问题过于复杂，可以通过类比的方法将逻辑上可能出现的新的类别归入与之性质较为接近的类别，例如男性文化和女性文化、儿童文化与成人文化、高雅文化与通俗文化可看作一种“准阶级分类”，因为它们显然不可能归入领域分类或文明-民族-国家分类中，而其性质也确实与阶级分类有某种相似之处，而先进文化与落后文化这样的分类则超出了我们的讨论范围。

在完成上述分类之后，我们来考虑具体的文化现象。这里所说的“具体”，其含义同样可以根据研究者的习惯和实际需要来设定，例如，一位研究者可能认为“中国民居”已经是一种基本的文化现象了，另一位研究者却认为应该进一步将其细分为东北民居、北京民居、安徽民居、福建民居等。

假设我们所面对的已经是第一种意义的文化中的一个具体文化现象（艺术或智力创造活动及其产品），记为 a 。我们对 a 的表示方法作进一步细化。看下面的四重脚标记号：

${}^a{}_C-F-T-R$

其中 C 代表 a 最终所属的“类”（category），它本身应该是三维的和多层的，“三维”的含义如前所述，“多层”是指能区分出基本类、二级类、三级类等。 F 代表具体的“种”（form），同种的文化现象具有大致相似的功能，例如，北京传统民居中的四合院。 T 代表这种文化现象的“型”（type），是这种文化现象在同一时间横断面上因功能或价值等方面差异而区分出的不同形态，同型的文化现象具有大致相似的结构并在功能上从“种”的层面上进一步细化，例如可以把四合院分为贫寒型、小康型、富有型、豪华型，或者分为单进、三进、五进、多进。 R 代表这种文化现象中所包含的创造水平的“级”（ranking），在物质文化中，它往往标志着相应的技术含量。随着时间的延续、文化的发展，文化现象将不断升级，较低的级与较高的级之间的水平差可以叫做“级差”。固定前三个脚标，考察 R 按 1、2、3... 变化时 a 的序列，我们将看到这种文化现象的发展过程。高级别的文化创造可能包含了低级别文化现象的思想、方法和技术等因素，也可能完全开辟新的道路，但在时间较晚者应知晓时间较早者的意义上，或在高级别应包含了低级别所具有的功能的意义上，我们总可以说高级别包含了低级别。

¹ 陶东风、金元浦、高丙中编，《文化研究》（第4辑），中央编译出版社，2003年，第8-9页。

我们把 $a_{C-F-T-R}$ 进入第二种意义的文化后的对应物记为 $b_{C-F-T-R}$ 。

显然，由 $a_{C-F-T-R}$ 达到 $b_{C-F-T-R}$ ，通常具有时间差。同样显然地，越是高端的、抽象的文化现象，这个时间差通常会越大；级差越大，时间差通常也会越大；随着时间的延续、文化的发展， $a_{C-F-T-R}$ 到 $b_{C-F-T-R}$ 的时间差逐步减小。

有了上述概念和符号，可以方便很多文化问题的讨论。例如，每一个具体的 $a_{C-F-T-R}$ 和 $b_{C-F-T-R}$ 都像一幅静止的图画，用 A 表示这些 $a_{C-F-T-R}$ 的和，它就像一部连续播放的动画片，对应于第一种意义的文化史，即创造性文化的历史。用 B 表示这些 $b_{C-F-T-R}$ 的总和，它就像另一部连续播放的动画片，对应于人类生活方式的发展史，而整个人类的文化史就是 $A+B$ 以及 A 、 B 之间的互动，对应于文化的第三种意义。限于篇幅，此处不能过多展开，但笔者相信这样的表述方式可以用于对更广泛的问题作更深入的讨论。特别地，只有基于对文化现象的这一表述方式，下文将要给出的一般文化概念的真正含义才能获得充分、全面的理解。

四、基于卡西尔-怀特-威廉斯文化理论的讨论

卡西尔文化哲学关键词：符号，创造，发展过程。卡西尔主要关注人类精神文化和智能文化的发展历程，给出了现代意义上对文化本质的一个较好概括，但不够完整，例如他基本上没有关注人类的物质文化与规范文化，更没有关注大众文化。

怀特文化科学关键词：第一级关键词：符号，技术，能量；第二级关键词：活动，积累和进步，过程。他所说的积累和进步，其实就是人类创造性活动的产品及其体现在人类生活方式中的相应形态，而“积累和进步”本身又自然成为一个发展过程。怀特很少直接使用“创造”一词，但我们也可以找到这样的用法：“数学概念与道德价值、交通规则和鸟笼一样，是人类创造的。”¹怀特将人类文化划分为三个层面：技术、社会和哲学，全面涵盖了通常所说的智能文化、物质文化、规范文化和精神文化的主要方面。《文化的科学》第三编主要关注上述三个层面之间的互动机制，建构了一个以动力学研究为特征的文化学体系²。他写道：“我们可以将文化系统视为三个层面的系列：技术层面处于底层，哲学层面则在顶层，居中的是社会学的层面。这些地位也表达了它们各自在文化进程中的作用。技术系统是基本的、原初的系统。社会系统是技术的功能，而哲学则表达技术力量，反映社会制度。技术力量因而是文化系统整体的决定力量。它决定社会系统的形态，并与社会系统一起决定着哲学的内涵与取向。这当然不是说，社会系统不能制约技术的运转，或者社会和技术系统不受哲学之影响。情况正好相反。然而，制约是一回事，决定却完全是另一回事。”³按照马克思主义政治经济学的观点，生产力包括三要素：劳动者、劳动工具和劳动对象，如果看到劳动者的技术素养、劳动工具的技术含量在生产力中的作用，我们就可以做出这样的判断：怀特以技术力量作为整个文化系统整体的决定力量的观点，以及他对技术、社会、哲学三

¹ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第294页。

² 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第349页。

³ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第352-353页。

个系统互动关系的表述，与马克思主义政治经济学的经典理论几乎完全一致。怀特的历史观也是马克思主义的，他在该书第八章“天才：它的起因和发生率”中强调指出：“天才的创造和产生都被视为文化环境的功能。能否造就出天才，取决于文化聚集处的土壤和气候。”¹第三编中还根据科学技术史的基本线索较为完整地重构了人类文化史的基本框架。实际上，怀特确实受到马克思经济学说和达尔文进化论的双重影响²，并且被认为是一个社会主义者。

怀特的文化科学上承卡西尔，下接威廉斯，包含了他们的文化理论中的主要成分并更为丰富：在关注物质文化和规范文化方面胜过卡西尔，而以技术和能量为基础分析文化发展的内在动力和机制又是威廉斯的文化理论所并不涉及的。但由于怀特的注意力集中在创造性文化及其历史发展，对作为生活方式的文化关注不够，特别是基本上没有讨论大众文化。

威廉斯文化研究关键词：创造，生活方式，发展过程。与卡西尔和怀特相比，他的文化研究突出表现了对作为生活方式的文化的关注，特别是前所未有地关注大众文化。他出身于工人家庭，是公认的马克思主义者，“他毕生致力于社会主义，这一点连同他对文化交流和文化民主的渴望，对左派一代人来说具有巨大的吸引力。”³

从今天的眼光来看，卡西尔、怀特和威廉斯的文化理论都有不够完善之处，但如果我们将三者结合起来并适当扩展和深化，就可以获得一个具有高度探索性和启发性的、具有马克思主义色彩但又作了重要调整的文化理论。这一理论以威廉斯的文化定义理解文化的基本结构，以他的文化理论为基础，通过引入怀特关于技术、能量的基本观点和亚文化系统的互动机制，整合三人的主要关键词和主要观点而获得。其要点包括：

(1) 文化概念是由领域、文明-民族-国家、阶级三个维度和下述三种意义综合而成的一个整体。当我们考虑特定的文明-民族-国家的文化时，可以将其看作一个一体化的系统，但整个人类文化却必定是一个多元系统。

(2) 文化现象是由人类所专有的使用符号的能力所决定或导致的那些现象，文化是以使用符号为基础的现象体系，这一现象体系的基本结构可用形如 $a_{C-F-T-R}$ 的四重脚标（分别代表文化现象的类、种、型、级）记号来刻画。

(3) 文化的第一种意义：文化是由艺术或智力创造活动及其产品组成的一个多元系统，其实质是创造。当将其限定在某个文明-民族-国家时，可以将其看作一个一体化的系统。导致创造性活动的原因是多方面的，从人类社会整体角度看，其原因可以来自人类求美、求知的天性，可以来自社会需要，还可以来自原有创造活动及其产品自身完善与发展的需要；从创造活动实施者个体角度看，可以是马斯洛论述过的人类基本需要（生理需要，安全需要，交往需要，社会角色需要，审美需要，求知与自我实现需要等）。随着一般意义的人类社会的不断发展，文化创造活动的水平不断提高，从而其产品也有一个不断积累、更新、发展

¹ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988年，第210页。

² 王铭铭主编，《20世纪西方人类学主要著作指南》，北京：世界图书出版公司，2008年，第166页。

³ 阿雷恩·鲍尔德温、布莱恩·朗赫斯特等，《文化研究导论（修订版）》，陶东风等译，北京：高等教育出版社，2004年，第5页。

的过程。原初性的艺术或智力创造活动可能仅凭人的头脑和身体能力就可以进行，但在达到一定水平之后，必须借助与之相应水平的技术手段以及运用这些手段的技能才可以继续和发展。从这个意义上说，技术对于文化创造具有基本的重要性，决定着文化创造的基本水平和强度。个体的艺术或智力创造活动通常只需要很少的能量支撑，但创造活动一旦成为群体行为乃至社会建制，维持这种创造活动并不断提高其水平就需要可观的能量，人类所能运用的能量的种类、数量、手段和能量的有效利用率通常既决定着技术的发展水平，也决定着艺术或智能创造活动的水平。从这个意义上说，能量是文化创造的基本支撑和保障。

(4) 文化的第二种意义：文化是人类的生活方式，是各种特定人群所特有的生活方式及其互动关系的总和，其实质是消费和反馈。当将其限定在某个文明-民族-国家时，可以将其看作一个一体化的系统。由消费派生出复制、支撑和生活基本需要的概念。对应于文化创造产品不断积累、更新、发展的过程，作为生活方式的文化也有一个不断发展的过程。实际上，在正常情况下，这也将是一个不断进步的过程，但因为其中涉及许多复杂情况，所以我们并不笼统地、绝对地以“进步”来概括这一过程。文化创造的产品成为人类的生活方式之后，其中的技术成分以及运用这些技术的技能往往也随之进入人类的生活方式，或者说，技术成为影响生活方式的重要因素。生命个体的生存繁衍需要能量，人类的各种社会活动（其中包括对文化创造产品的各种消费活动）需要能量，物质形态的文化创造产品的复制需要能量，作为制度文化载体的各种社会机构的正常运行也需要能量。因此，能量也是第二种意义上的文化的基本支撑和保障。

(5) 文化的第三种意义：文化是一个不断发展的过程，其中包括创造性文化的发展与人类生活方式的发展两个层面及其互动。

此外，下述观点是各种文化理论较为公认的，即：文化是共享的；文化是习得的；文化是整合的。笔者赞同并采纳这些观点。

笔者认为，这样一种文化理论，对于理解文化的本质和特征，对于分析文化具体的现象进而研究某些特定的亚文化体系（如数学文化），都会有所裨益。请看下面的例子。

20世纪70年代以来，在人文社会科学的许多领域，后现代思潮迅速崛起，其基本特征是宏大叙事的消解，权威的消解，中心的消解，非主流文化、大众文化开始引人注目，不容忽视。对这一现象已有许多人文社会科学学者给出过各种解释。从怀特的观点出发，我们可以给出一种更自然的解释：技术尤其是高新技术的迅猛发展是其主要因素。

在照相机出现之前，无论想获得一幅逼真传神的人物肖像，还是一幅精美的风景画，都需要画家极高的技巧。有了照相机，只要掌握了基本操作方法，大多数人都可以通过大量拍摄，筛选出少量足够精美的照片，使之成为可供欣赏的艺术作品。在有了计算机图形学的一整套理论、方法和技术之后，人们既可以对照片作进一步的加工处理，从而获得各种奇妙的效果，也可以直接在电脑上绘画，尤其是有了分形理论和方法，借助相应的迭代函数，可以绘制出精美而奇特的美术作品，这些作品现在已经风靡全世界，其中很多是青年数学家乃至大学数学系、计算机系学生创作的。使普通人不能成为画家或艺术家的原因，有的时候不是因为他们缺少发现美的眼睛或缺乏产生艺术构思的头脑，而是因为他们的绘画技能

不足以实现他们的想法或表现他们的感受。照相机和电脑填平普通人与艺术家之间的技能鸿沟，帮助很多普通人成了艺术家。

对普通人来说，拥有自己的出版社或电视台纯属梦想，但在今天计算机网络普及的背景下，任何人都可以建立自己的博客或播客，无论文字、图片还是影片，只要不触犯法律，就可以自由发布。网络平台填平了普通人与大亨之间的地位与财富鸿沟。更一般地，非主流文化、大众文化的崛起，在很大程度上正是由于高技术为它们构筑了表现的舞台。

对绝大多数人来说，住在自己的国家，在离居住地不太远的地点工作，每天按时上下班，这是再正常不过的事情了。但是，早在 20 世纪 90 年代后期，随着计算机网络的普及，已有学者断言，一个 A 国人待在位于 B 国的家里为设于 C 国的某企业工作的这样事情很快就会不再稀奇，在这样的情形，国籍、居住地、工作地点分离，并且不再有明确地上下班概念。这种情况的出现，必将明显地改变人们的行为方式和思考方式。

数学猜想对数学发展具有极为重要的意义，历史上大多数重要数学猜想都是由知名数学家提出的，它的提出被认为是天才的直觉和洞察力的表现。20 世纪 90 年代以来，大学数学系出现了一门名为“数学实验”的课程。其基本思想就是借助电子计算机高速度、大容量的计算性能，利用不断改进的计算技术，编制程序，以人机互动的方式去搜索和发现有价值的数学模式和规律，在此基础上提出数学猜想并加以验证，虽然不能证明，却可以获得许多有价值的信息。实际上，随着电子计算机和计算技术的迅速发展，一些数学家就是以这样的方式来发现和提出猜想的。借助高技术，过去基本上只有天才人物才能做的事情，现在普通的大学数学系毕业生也可以做了。

类似的例子可以举出很多，正如怀特所说：“由于技术比重的增长，生物因素的重要性便相对地下降。”¹高技术平台使普通人有了参与文化创造的机会，使他们由单纯的文化消费者成为潜在的文化创造者，由于技术的特性，这一趋势显然是不可逆转的，从而结束了第一种意义的文化全由少数精英人物垄断和左右的历史。认识到这一点，无论对于理解文化的本质还是解释当今的文化现象无疑都是重要的。例如，为什么在当今大众文化不容忽视，并且必然会对未来的文化发展产生至关重要的影响。

结语

文化现象、文化概念高度复杂，要清楚地刻画它们需要严格和抽象的语言。为此，本文第三节中给出的关于文化现象、概念和问题的表述方式借用了数学中的“张量”概念。笔者认为，从结构上看，文化现象确实就是一类张量，唯有如此方能全面、准确、精细地刻画它们。在此基础上，本文给出了文化概念的一个基础性定义，并由此给出了一种文化理论的雏形。对所有这些内容，本文只是尝试性地提出了初步构想，更全面、深入的工作尚有待展开。

¹ 莱斯利·A·怀特，《文化的科学——人类与文明的研究》，沈原、黄克克、黄玲伊译，济南：山东人民出版社，1988 年，第 215 页。

（本文主要内容取自笔者在赵峥教授指导下完成的博士学位论文《从数学文化学到数学文化教育》的绪论以及第一章第一节，发表时做了适当整合和修改。在此谨向赵峥教授致以诚挚的敬意和谢意。）