**第五讲 群体、组织与社会互动**

一、不同类型的群体

1. 初级群体与次级群体
   1. 初级群体 (primary group)：指群体成员共享 亲密持久 的关系、规模 较小 的社会群体。群体成员由 初级关系 所联结，共同度过大量时光，一起做各样的事情，彼此间感觉非常了解。 是每个社会中最重要的初级群体。
      1. 由Charles Horton Cooley (1902)创造，“初级的”指生命历程中 最早经历 的群体，在 社会化 过程中起到重要作用。
   2. 次级群体 (secondary group):是群体成员追求某个具体的目标或行为、 大型的 、 非个人的 的社会群体。绝大多数特征与初级群体中对应的特征相反。涉及的是一种几乎 没有情感联系 、彼此间 缺少私人了解 的关系。大多数次级群体存在时间较短，群体的形成与解体并不是特别重要。
2. 内群体与外群体
   1. 一个群体可能对其成员产生某种特殊感情，而对其他群体产生憎恨或胁迫情绪。这种识别” 我们 ”和“ 他们 ”的情感被社会学家William Graham Sumner(1906)概括为 内群体 和 外群体 。
      1. 内群体 (in-group):是成员对之有 尊重感 和 忠诚感 的社会群体。
      2. 外群体 (out-group):是成员对之有 竞争感 或 对立感 的社会群体。
   2. 内外群体的区分：群体内的“我们”具有群体外的“他们”所不具备的特质。
   3. 社会学家Robert Merton内外群体 彼此排斥 ，奉行 双重标准 的状况称为“内群体的 道德 (in-group virtues)转为外群体的 罪恶 (out-group vices)”。
   4. 这种群体区分会加深群体界限，也会受到其他因素如 权力 的影响。
3. 参照群体
   1. 参照群体 (reference group):人们在评价和决策时作为参照点的社会群体。经典研究：Samuel A. Stouffer的美国士兵满意度调查
   2. 扩展对于参照群体的理解：3种社会生活中的参照群体(Shibutani 1955)
      1. 相似的对比参照点 ：评价个人在群体中的位置
      2. 更高的期望群体 ：行动者力图达到的标准
      3. 观念和规范的来源 ：看世界的锚点

二、正式组织与科层制

1. 正式组织 (formal organization):一种为 有效达成目标 而构建的大型次级群体。这类组织因其去情感化以及正式计划的氛围而区别于类似家庭和邻里的初级群体。Amati Ezoni （1975）根据成员加入组织的不同原因，将组织分为三类：功利型组织、规范型组织以及强制型组织。
   1. 功利型组织 (utilitarian organization):该种组织的成员为了 而进入组织工作，成员按照 业绩 获取酬劳。
      1. 上对下的 权威 ：由上层提供的 诱因 和 惩罚 决定
   2. 下对上的 顺服 ：成员会成为 诱因 和 惩罚 的强度，而 计算 愿意付出的努力和对组织效忠的程度。
   3. 是否加入组织以及加入哪个组织是个人选择
   4. 规范型组织 (normative organization):使用 道德规范 来约束成员行为，组织成员顺从组织规范行为，主因是成员对组织的道德价值规范产生 认同感 和义务感。例如志愿者协会、红十字会、专业协会等。
   5. 强制型组织 (coercive organization):依赖由上而下 极度权威压制 的压力来达到迫使组织成员遵从组织命令的目的。例如军队、监狱和精神病院。
   6. 同一个组织可以 同时具备 以上三类组织的特征，譬如精神病院，对病人而言属于强制型组织，对医生而言属于功利型组织，对医院志愿者而言属于规范型组织。
2. 正式组织的变迁
   1. 传统社会 ：正式组织的历史可追溯到数千年前，早期帝国精英们依靠政府官员收税、打仗以及修造大型建筑。早期组织有两个局限：（1）缺少有效 技术手段 实现更广泛的治理；（2）韦伯指出， (tradition)包含了世代相承的价值观与信仰，它 束缚 组织变革的效率和能力，导致 社会保守 。
   2. 现代社会 ：与之相反，韦伯将现代的世界观称为 理性 (rationality),即强调 审慎地 、 实事求是地 思考完成某项特定任务 最有效 的方法。理性世界很少关注过去，接纳任何能使事情做得 更快更好地 的改变。
   3. 社会变迁 ：韦伯强调，”组织社会”的发展取决于社会的理性化(rationalization of society),人类的思维模式从传统到理性的历史性变化。当人们转向关注科学、复杂技术以及“科层制”的组织结构的理性思维时，现代社会就变得“ 祛魅化 ”。
3. 科层制
   1. 科层制(bureaucracy)：是为 有效 完成任务而理性构建的一种组织模式，也是认识当代社会组织的一个 理想型 。
   2. 韦伯明确了理想状态下科层组织所具有的六个特征：
      1. 专门化 **：**成员各有高度专门化的分工
      2. 职务分等 **：**成员处在自上而下的等级制度中，每个人在接受上级管理的同时，对其下属进行监督
      3. 成文规划 **：**成文的规章制度引导着科层体系的运行
      4. 绩效制 **：**工作人员根据技术能力确定职务，依照制定好的标准，评估新雇员的表现并决定是否录用
      5. 非人格化 **：**规章制度第一位，优先于个人的意志
      6. 文件档案制度化 **：**核心在于文案工作，其运营依赖正式的书面备忘录和报告，因此积累了大量文档
   3. 科层制的缺陷
      1. 1.科层制的 异化 ：科层制导致成员的非情感化导致了工作僵化。
      2. 2.科层制的 无效率和仪式主义 ：文牍主义(red tape)指在组织中常出现一些重要的 工作拖延 着没有完成的情况。默顿提出了 科层制仪式主义 (bureaucratic ritualism)的概念，用来形容组织成员严格遵守程序规则但却损害组织目标的情况。
      3. 科层惯性 (bureaucratic inertia):永久设置科层组织的倾向，即使已经达到组织目标，科层组织仍然存在，维持现状。科层制下的员工的“铁饭碗”。
   4. 社会的麦当劳化
      1. 社会学家George Ritzer指出引导麦当劳发展的组织原则正在渗透到美国和全世界的方方面面，这种过程被称为” 社会的麦当劳化 ” (McDonaldization of Society)。
      2. Ritzer归纳出麦当劳化的四项组织原则：
         1. 效率 **：**生产中高速运转，” 快即是好 “；社会中普遍化的 快节奏生活 ，人们为提高效率依赖于 现成手段 而非自己寻找；
         2. 可预测性 **：**生产中要求整个过程都是可被预测的，企业由此可以获得生产结果和利润的 确定性 ，消费者则可获得 稳定的 产品，雇员的工作任务更加容易；社会中人们更青睐可预期的产品和服务；
         3. 一致性 **：**生产中将整个经济过程分解为具体的 量化指标 ，设立了 数字化 的标准，将产品和服务都简化为数字；社会中，人们所处的环境充斥着 按照标准化方案 并批量生产的物品，大家的生活体验 趋近一致 ；
         4. 控制 **：**生产中要将人为不可控的因素降到最低，用 机械化 的方式来替代人力；生活中， 自动化 的机器大规模替代了人工，个人不需要过多思考，只要操纵机器并严格按照规章行事。

三、日常社会中的社会互动

1. 社会互动 (social interaction):人们在与他人的联系中如何采取行动并做出反应的过程。一个人只有依赖 社会规范 ，才能明白日常情景的 意义 ，也才能做出更加合适的行为。有两种相互关联的社会结构 ，成为人们建构日常生活规范的 。
2. 地位 (status):即个人所拥有的 社会位置 ，通常也意味着声望。作为社会认同的一部分，有助于界定我们与他人的关系。
   1. 地位丛 (status set):个人在特定时间内所拥有的全部地位，会在生命历程中不断变化。
   2. 先赋性地位 (ascribed status):个人 与生俱来 的，或通过后天努力也无法改变的社会地位。例如性别、种族、年龄、家庭背景等。
   3. 自治性地位 (achieved status):个人 主动获得 的，能够反映其能力与努力的社会地位。例如大学生、医生、小偷等。
   4. 主要地位 (master status):对于社会认同极其重要的、贯穿个人整个生命过程的一种社会地位。例如职业、重病患者等。
3. 角色 (role):对拥有特定社会地位的个人所期望的行为，会因文化不同而产生差异。
   1. 角色丛 (role set):由单一地位所衍生出的一系列角色。
   2. 角色冲突 (role conflict): 两个及以上 的地位所衍生的角色之间的冲突。如职场妈妈，在工作角色和家庭角色中产生的冲突。
   3. 角色紧张 (role strain):由 单一地位 地位所衍生的角色间的紧张。如父亲在管教者和爱的庇护者这两种角色间的权衡。
   4. 角色撤退 (role exit):人们由重要的社会角色中脱离出来的过程。
4. 现实的社会建构 (social construction of reality)概括了人们通过社会互动，能动地创造社会现实的过程。每个人心中总有一小部分“ 社会现实 ”并不明确，尤其是在陌生环境中。因此，我们会根据 情境与目的 来呈现自我，并努力把握事态发展。当其他人也有 时，社会“现实”便形成了。社会互动是一种复杂的 ，社会现实是这种协商中构建起来的。
5. 社会学家如何研究日常互动？
   1. 常人方法学 (ethnomethodology): 由Harold Garfinkel提出，目的是研究人们 如何理解 日常生活中的 共同情境 。常人方法学的核心假设是：人们日常的行为互动主要依赖于一些共同的规范，当 缺乏 这些共识时，互动就 难以进行下去 。想要揭示这些人们习以为常的共识，最好的方法是： 打破它 ！
      1. 破坏实验 ：有目的地打破日常互动模式，观察人们的反应。
   2. 拟剧论分析 (dramaturgical analysis),由社会学家Erving Goffman提出，从 剧本角色 扮演的角度来研究社会互动。在这里，地位如同 戏剧 中的一部分，角色作为 戏剧脚本 ，为剧中人物提供了台词和动作。Goffman将每个人的“扮演”称为“ 自我呈现 ”(presentation of self),即个人努力在他人心中形成某种特定印象的过程。
      1. 例子：医生的办公室
         1. 前台：患者首先经过的一些场景和人物，譬如门卫、分诊员等，再由“前台”人物决定患者何时能见到医生。医生掌握主动权
         2. 后台：诊疗室和医生的私人办公室，代表专业性的医学书籍和专业证书，相比之下，留给患者的通常是一把椅子；
         3. 扮演：医生穿着特定服装，带着诸如听诊器等的专业道具，使用深奥的医学术语，营造出医生专业权威的角色。