

热风学术

月刊
夏

2018年6月



280 B.C.

1950s A.D.

1980s A.D.

Future

2018年6月夏季刊

目录



热风学术月刊

●	4	编辑手记
	6	内容提要
	10	专题 _ 新旧之间：文化研究视角下的媒体实践
	11	编者按
	13	缝合者寓言与糗图景：电子游戏《找你妹》的角色政治 孙 静
	35	关于“定位”的媒体文化：一种新的经济体验 刘亭亭
	50	“网红”3.0 及其未来：情感劳工、关系经济与黑镜时代 张宗艺
	66	《千本樱》、青少年文化与二次元空间的政治想象 周朋林
		特稿 _
	85	回归政治大众的亚洲文化研究 蔡明发 （沈清 译）
		殊音 _
	101	“业余”的位置：当“彩虹”开始合唱 罗小茗

● 点击文章标题 自动跳转至内容

(接下一页)

(接上一页)

n 地域 _

120 **冲绳与我**
林家瑄

129 **这一年、那一代**
中山静

书讯 _

138 **《乌托邦之概念》译后记**
李广益

143 **“n 地域”投稿指南**

144 **《热风学术（网刊）》稿约**

145 **封面故事 & 网刊信息、下载方式**

● 点击文章标题
自动跳转至内容

1950s A.D.

1950s A.D.

Future???

编辑 手记

本科生的课堂上，大家一起读《文化偏至论》和《金铁主义说》。准备的课堂提问是：“在你们看来，是身处杨度鲁迅的那个时代，改造社会难，还是现在改造社会难？”本以为这会是一道颇有争议的趣味题，尽可以发挥想象，东拉西扯。未曾料想，“95后”们的答案，是彻底的一边倒：“现在更难”。“为什么更难？”——阶层固化、体制强大。其中，一个学生说得直白，“如果把我抛到体制外，我连如何生存都不晓得，还谈怎么改造呢？”

4 只是，放眼望去，世界周遭，却时时充满了“改造”与“变化”。本期特约专辑“新旧之间”，便是从文化研究的角度出发，力图把握媒体实践上的这一系列的鲜明变迁。短短几年间，手游、APP和网络经济，充斥了人们的生活。它所针对的主要群体，恰是上世纪90年代后成长起来的数码原住民们。正如特约编辑章戈浩老师在“编者按”中所言，也许真正的区别只在于，我们到底在用什么样的标准去衡量新旧，判断媒介的作用，进而取舍“变”与“不变”的社会意义。

而一旦缺乏判断取舍的标准，一个并不令人意外的结果随之而来。那就是，明明处在一个快速变动的社会，却对改造社会，或者说对推动社会向好的方向改变，没有半点信心。这似乎已经构成了今天绝大多数中国人，特别是青年人的感觉结构。于是，“中国崛起”打造了一

个特殊的“孱弱有理”的时代。“丧”和“佛系”，不过是它们文雅一些的广告语罢了。既然不应该“拿着鸡蛋碰石头”，也就给了所有的鸡蛋们乖乖追求安稳和毫不掩饰怯懦的绝佳理由。而这些似乎又反过来证明了，一切都不会改变。

至此，不断记录、审视、把握乃至批评实际上正在发生的改变，努力探求判断取舍的标识，也就成为文化研究者们不约而同的责任。本期“特稿”《回归政治大众的亚洲文化研究》讨论的，便是在这一变动的形势之下，亚洲文化研究，特别是以青年为主体的流行文化研究的走向与可能的出路。“殊音”《“业余”的位置：当“彩虹”开始合唱》，企图提出当前社会中“工作”、“业余”这一对观念的位移与社会效果。而“n地域”的留学观察，则是年轻人对这个看起来不变的世界的进一步思考。

5 希望这些，可以让盛世的鸡蛋们意识到，身子底下的这个“安乐窝”一刻也没有停止震动和变异；再没有比在这样的震动和变异中昏昏欲睡，更加危险的事情。

最后，特别感谢本期“n地域”的两位作者。她们在繁忙的学业之余，提供在冲绳和东京留学期间“彼此看见”的宝贵经验，也期待有更多的青年学人可以加入这一行列。

《热风学术（网刊）》

2018年6月3日

专题



6 游戏并没有让玩家获得创造力，反而围困了玩家的能力和想象力。这就是糗角色所隐含的糗政治。

——孙静《缝合者寓言与糗图景：电子游戏〈找你妹〉的角色政治》

根据中国现行户籍政策，农村进城务工人员无法在城市享有永久居住权，他们因此被视为是不安分的和难预测的一个群体。在此背景下，像近多多这样的定位技术能够使这些所谓的“流动”劳动力变得更加可预测，同时也让工厂工人产生一种安定感。

——刘亭亭《关于“定位”的媒体文化：一种新的经济体验》

观众回不到现实，主播走不出直播，一个虚拟的直播社区（平台）正在逐步改变我们既有的情感结构，冲击着人与人之间相处，人与世界关系的边界。

——张宗艺《“网红”3.0 及其未来：情感劳工、关系经济与黑镜时代》



与日本“自下而上”的扩散不同，中国 vocaloid 歌曲中的人文元素，更近于一种自上而下或曰从官方向受众的文化传递，也就是从 vocaloid 中国代理商以及推广式的创作团体开始、向各大视频网站的青少年受众及潜在创作者流动的文化效应。

——周朋林《〈千本樱〉、青少年文化与二次元空间的政治想象》

特
稿

和快速发展的那几年相比，亚洲年轻人的前景已经发生了巨大的变化，未来变得暗淡无光。

8 第一，他们感受到这个国家物质最富饶的日子已经结束了，这个国家面临来自其它经济体越来越激烈的竞争，日益上升的生活成本，居高不下的住房成本（尽管新加坡有公租房制度）以及从今开始个位数的年均增长率。

第二，在存在论的意义上，他们感受到一种更大的“意义”的丧失，因为国家建设的主要障碍已经被克服。从现在开始，只剩下了一味强迫自己谋生的愿望，也就是物质上变得富足的愿望。

——蔡明发《回归政治大众的亚洲文化研究》

n 地域



将身体放在冲绳，尽可能抛开既有观念地看到“实际存在”的冲绳，或许是朝向这个清理过程迈出的第一小步吧。在不断与冲绳的对话之中，尽管颠簸，挫败，至少我脱离了原地踏步，慢慢而迂回地前进。

——林家瑄《冲绳与我》

对于在电影院跟我搭话的老太太来说，也许这个年代的日本是社会运动的冬天，但冬天中，什么部分中断而无谓再生、彻底枯萎消失，又有什么部分努力把根生下去、准备迎接再开花的时刻呢。打败仗比打胜仗艰难，如果我们不把社会运动看成爆发点，而是时而中断时而再生的过程，整个论英雄成败的方式也许会有所不同。

——中山静《这一年那一代》

新旧之间

文化研究视角下的媒体实践

谁来定义媒体的新旧，
或者说谁有权力来命名新媒体，
这便透出文化研究的意义来。

编者按

■ 章戈浩*

新媒体是近年来学界的热词，然而来自不同理论源流、不同学科背景的学者们虽然共用一语，却难得共识。一项新媒体艺术的展演未必会让一众观者个个心动神摇，人人拍案击节，一则新媒体技术的文章却足以不少受众头大如斗。新媒体营销、新媒体舆情的研究自然对于有些人甘之如饴，对另一些人则要避之不及甚而恨之入骨。

虽则对新媒体的定义不尽相同，但共同暗含着若干特定的逻辑与前提。新旧之间，虽未必一定喜新厌旧，但总需论个先来后到。将媒体冠以新旧，便是将媒体的发展放在某种线性的序列之中，即使不必秉持新战胜旧，新替代旧的技术乐观论，也总会把新媒体视作“旧”媒体的发展迭代。岂不知这种媒体的演进观，只是站在今天回望来时路，将往复曲折视作必然，却在无意之中屏蔽另类的可能。辩证来看，旧亦曾新，新也会旧。旧媒体也有过粉墨登场的荣光，新媒体也逃不脱成为明日黄花。旧日的媒体经验或许蕴含着新的可能，新兴的媒体实践也遗存着旧有的传统。眼下最时兴的“新”媒体多被称为移动媒体，可从书籍到报纸，哪样不是可移动的终端。虚拟现实号称是媒体发展的未来，可《清明上河图》难道不是在片纸之上，笔墨之中虚拟出一个今人无法穿越的千年前的现实。而且媒体的新旧有时不仅仅是时序的更替，而呈现空间的阶序。此地的方兴未艾或许在彼处早是无人问津。谁来定义媒体的新旧，或者说谁有权力来命名新媒体，这便透出文化研究的意义来。

.....
* 章戈浩，澳门科技大学人文艺术学院助理教授，教研领域为媒体考古学、数字人类学、质性数据分析与武术研究。

这里选的几篇论文，便是试图以文化研究的视角来反思中国在地的各类新兴的媒体实践。孙静的《缝合者寓言与糗图景》以游戏角色为切入点，讨论移动游戏的游戏角色政治，旨在解码游戏中的微观权力关系。刘亭亭的《关于“定位”的媒体文化》将移动终端应用（App）中“定位”技术的视为一种新的经济体验，探讨定位技术广泛使用的文化意义和背后的政治、经济隐喻。张宗艺的《“网红”3.0 及其未来》以传媒经济与文化研究的双重视野进入网红直播的研究，希望在对网红直播产业运作未来走向的分析基础之上对其中涉及的情感劳工、关系经济、大数据编码以及未来可能到来的镜像社会作出社会化的反思。周朋林的《〈千本樱〉、青少年文化与二次元空间的政治想象》以《千本樱》为例探讨了包含政治想象的二次元文化作品如何作为媒介，使青少年文化与社会制度进行协商并被其收编，最终共同融入网络文化及资本运作的大潮中。特别是在 vocaloid 文化进入中国后，诞生于中国本土的原创角色及其曲目则展现出更为自觉的建构政治想象和进行文化输出的冲动。

希望这一组文章能激发更多新媒体以及新的媒体实践的批判性思考，为形形色色的新媒体研究加一道文化研究的印记。

缝合者寓言与糗图景

电子游戏《找你妹》的角色政治

■ 孙静*

摘要：本文以游戏角色为切入点，讨论移动游戏《找你妹》的游戏角色政治，旨在解码游戏中的微观权力关系。首先，本文从游戏类型角度分析了《找你妹》的多重属性，即一款具有恶搞风格的解谜休闲游戏。继而，本文讨论了中国大众文化语境中的“糗”式游戏角色，将其视作游戏中的缝合者，并揭示出一个“缝合者寓言”，即作为缝合者的玩家角色为玩家提供了一个糗空间中的糗人身份，使其用自嘲和嘲笑他人的态度面对现实困窘，以碎片化的游戏方式缝合出一个完整的糗图景。最后，本文进一步阐释了缝合者这一角色的角色政治，即一方面玩家通过《找你妹》的玩家角色在能力层面上获得创造力幻觉的驱动力，另一方面游戏又反过来围困着现代人的能力想象力。

关键词：《找你妹》；电子游戏；游戏角色；角色政治；缝合

前言

在《暴走大事件第三季》中，有个名为“流水线专题”的访谈片段，用新闻纪实手法呈现出一位“富士康”流水线工人的工作和生活状态。据节目主持人介绍，这位工人工作的“富士康”公司以手机代工为主要业务，让观众很容易联想到为苹果手机代工的“富士康公司”。随后，镜头切换到这位车间工人，他穿着灰色的工服套装，背后一面毛坯墙，墙边还靠着一个大梯子。饰演工人的演员用带着方言口音的普通话，认真地进行自我介绍：

* 孙静，社会科学文献出版社博士后科研工作站，博士后。北京第二外国语学院，文学院（跨文化研究院）。

我是富士康三号流水线的张全蛋，英文名 Michael Jack，法文名 H elodie Jacqueline。我的工作就是组装手机。那些大牌子的手机呀，都是我们代生产的。什么 Samsung 啊、Nokla 啊、Apple 啊、华强北啊，我都有摸过。我是我们流水线的质检员。那根据不同的牌子商家要求，肯定是不一样的。像我们这种国际化的 enterprise，对质量的要求肯定是 very 的 high，毕竟我们也算是半个外企嘛，做的东西肯定是 niubility 的，像素高，屏幕大，电量足，跑马灯……
(仰天大笑)

……

我喜欢的人是 4 号流水线的李小花，Isabella Li。她正在和 2 号流水线上的赵铁柱谈恋爱。赵铁柱他们班最近在代工那个什么 Apple Watch 嘛。他每个月连奖金总共有三千两百多块。她是因为钱才跟他在一起的，他连 QQ 会员都不是……¹

对观众来说，视频用滑稽荒诞的手法描绘出一个普通的流水线工人张先生：他有个极为乡土的名字，却给自己起了“时髦的”外语名，还大量使用蹩脚的“散装英语”（sandwich English）；他如同机器一样机械地工作，月收入却不足 3200 元；他对生活没有什么特别高的要求，用“QQ 会员”来彰显自己的身份；他喜欢的女工喜欢别人，他将其归结为女孩儿嫌贫爱富。照此来看，张先生没钱，没女朋友，只有一份让自己越来越像机器的工作，这样的生活完全可以用一个“囧”字来形容。然而，他却一直用自嘲和嘲笑他人的方式化解这种生活中的困窘，用笑声去缝合现实生活中的各种裂口。值得注意的是，在整个《暴走大事件》系列中，“张全蛋”这一角色只出场几次，但却成为整个系列不容忽视的人物。这是因为他是一个群体的代表，他们以恶搞的方式共同塑造着

1 《暴走大事件第三季第16集》。[OL]. 优酷网. 2014年. http://v.youku.com/v_show/id_XODAwMjA4MTg4.html?from=y1.2-2.4.38-1.

中国的糗文化。2012年火爆全国的游戏《找你妹》就是在这样的背景下出现的。

本文以手机游戏《找你妹》为个案，探讨这款游戏是如何将玩家与糗文化缝合起来的。在玩家的游戏过程中，笔者将此类游戏中的玩家角色视作游戏中的缝合者，最终揭示出该游戏呈现出的“缝合者寓言”，即作为缝合者的玩家角色为玩家提供了一个糗空间中的糗人身份，使其用自嘲和嘲笑他人的态度面对现实困窘，以碎片化的游戏方式缝合出一个完整的糗图景。最后，本文阐释了缝合者这一角色的角色政治，即一方面玩家通过《找你妹》的玩家角色在能力层面上获得创造力幻觉的驱动力，另一方面游戏又反过来困着现代人的能力和想象力。

一、《找你妹》与休闲解谜游戏

《找你妹》（Find Something）（2012年）是一款由成都云中游公司（Funship）开发的“找茬类”游戏。自其上市发行以来，它受到中国玩家的热烈追捧，到2013年5月，游戏用户突破了6000万²，引发玩家及媒体的热烈关注。到了2014年，该游戏月增长用户为1225万人，用户量更飙升至1.5亿。³

按照百度百科的介绍，这是一款“结合了传统的找茬系列元素和经典的角色扮演系列元素的游戏。它拥有风趣幽默的故事情节及诙谐搞笑的画面，包含丰富的游戏模式以及道具系统，支持多人联机”⁴。就游

2 李霄.“解密《找你妹》诞生背后的故事——本网专访云中游 CEO 张帆”。[OL]. 中国经济网-四川频道. 2013年8月6日. http://sc.ce.cn/gdxw/201308/06/t20130806_1022429.shtml .

3 游戏葡萄.“律师解读《找你妹2》争议：悲情发行还是弱势CP？”。[OL]. 虎嗅网. 2014年1月21日. <http://www.huxiu.com/article/26803/1.html> .

4 “找你妹”。[OL]. 百度百科. 2016年3月11日. <http://baike.baidu.com/subview/3275695/13580470.htm> .



戏类型而言，这是一款典型的休闲游戏和解谜游戏。从游戏的符号表征来看，这又是一款具有恶搞风的移动游戏。

1. 作为轻度休闲游戏的《找你妹》

所谓休闲游戏（casual game），是针对“硬核游戏”（hardcore games）而言。早在1974年，就有人注意到了休闲游戏这一类型，认为它的受众极为广泛。游戏设计师斯科特·金（Scott Kim）在1998年计算机游戏开发大会的报告中指出：

许多电子游戏都是为游戏爱好者设计的。《古墓丽影》（Tomb Raider, 1996）、《雷神之锤》（Quake, 1996）和《黑暗力量》（Dark Forces, 1995）……都是针对年轻男性玩家的史诗型对战游戏，这些玩家愿意花几十个小时来提升复杂的战斗技能。每年，这类游戏都变得更大，技术也更繁复。我把这种游戏称作“重度玩家游戏”。

另一类游戏在游戏界异军突起。诸如《神秘岛》（Myst, 1995）、《大富翁》（Monopoly, 1989）和《乐高海岛》（Lego Island, 1997）一类的游戏——这三款同样也是1997年最受欢迎的电脑游戏——吸引了更多各个年龄段的男性和女性玩家，他们需要的是容易上手的家庭游戏。这些游戏往往使用简单的技术，其年销售量也很稳定。我将这类受众更广的游戏称之为轻度玩家游戏”。

上文中的“轻度玩家游戏”（games for the rest of us）即休闲游戏。到了1999年，一篇刊登在《纽约时报》（New York Times）的文章使用了“休闲游戏”（casual games）一词，称这种游戏“容易上手，而且比那些充满特效的探险游戏看起来更贴近生活。后者的受众被游戏产



业称作硬核玩家，即平均年龄在 16 岁至 35 岁之间的男性技术咖”⁵，而休闲游戏玩家多数为年轻女性。著名游戏学者贾斯珀·鲁尔（Jesper Juul）在其著作《一场休闲革命：重塑电子游戏及其玩家》（A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players）中详细论述了这一游戏类型，并将休闲游戏视作一场电子游戏的文化革命，因为这种游戏“重塑了游戏玩家这一意象”⁶。他指出大多数人感受不到游戏的魅力，但“有种新的游戏浪潮似乎能解决游戏吸引力匮乏的问题；这些游戏容易上手，适合大多数游戏玩家及许多不同的场合。我……将其称之为‘休闲游戏’”⁷。从某种程度上说，休闲游戏的崛起，使得更多原本不玩游戏的人意识到电子游戏的魅力，并且对传统硬核游戏有所了解，或多或少消除了偏见。此外，他还指出休闲游戏的两大潮流，其一是模拟界面游戏（games with mimetic interfaces），即将传统游戏移植到电子游戏平台上的类型，如网球等运动类游戏和音乐类游戏；其二是可供下载的休闲游戏（downloadable casual games），玩家可以在线购买，然后将其下载到自己的游戏设备上。⁸

《找你妹》就是这样一款游戏，其制作团队强化了碎片化设计，将游戏时间分割成较小的单位，每一回合往往不会超过一分钟。用设计团队的话说，这是一款“典型的快餐式‘马桶游戏’……用户拿得起放得下，这很适合手机用户特性却让人欲罢不能”⁹。

5 Juul, J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players.[M]. Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 2010:26.

6 Juul, J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players.[M]. Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 2010: 7.

7 Juul, J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players.[M]. Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 2010:5.

8 Juul, J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players.[M]. Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 2010: 5.

9 郭晓燕.“开发《找你妹》游戏公司 CEO：无厘头的逻辑其实是 bug”.[OL]. 金羊网. 2013 年 3 月 26 日. http://news.ycwb.com/201303/26/content_4387352.htm .

2. 作为解谜游戏的《找你妹》

解谜游戏（puzzle games），是指其核心玩法在于解谜，需要玩家具有逻辑思维、图形认知、词语拼写等能力，早期的教育游戏（educational games）和迷宫游戏（maze games）对该类型产生了一定的影响。米勒（Skyler Miller）指出最早解谜游戏是八十年代的《俄罗斯方块》（1984年），这类游戏的特征为：首先，它需要玩家通过重新安排或组织图形、颜色或符号等对象来形成一个具体的图案。这些对象可以是固定的，可以在游戏界面呈水平或垂直方向移动的。其次，有些解谜游戏需要玩家深思熟虑后再选择，但有的解谜游戏需要玩家快速做出反应。最后，这一类型的游戏都强调策略，而不是依赖随机的动作（random action）。¹⁰著名游戏学者沃尔夫（Mark J. P. Wolf）认为，解谜游戏并不是强调游戏角色与其它角色之间的冲突，解决一个问题才是其核心内容，通常包括“破解各种密码，寻路，学会使用工具，控制或重新配置物品”¹¹，其提示往往以视觉或听觉符号的形式出现。

《找你妹》的玩家需要按照任务要求找出隐藏在图片中的物品，因此属于隐藏物品类游戏，这一游戏亚类型又同时隶属于休闲游戏和解谜游戏。在传统的找茬类电子游戏中，玩家的任务通常是比较两张极为相似的图片，找出并点击不同之处。游戏中的图片既有简单写实的风景或人物照片，又有动画片或影视剧的截图，还可以是制作团队手绘作品。《找你妹》的特色在于，它用给物体分类的环节替换了两图比较的部分。例如，进入《找你妹》游戏界面后，屏幕会出现任务：

10 Miller, S. "The History of Puzzle Games". [OL]. GameSpot. 2016年3月11日. http://web.archive.org/web/20100204081152/http://www.gamespot.com/features/vgs/universal/puzzle_hs/.

11 Wolf, M. J.P. "Video Game Genres". In Wolf, M.J.P. The Video Game Explosion: A History From PONG to PlayStation® and Beyond. [M]. Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008: 270. 沃尔夫特别区分了解谜游戏（puzzle games）和问答游戏（quiz）。后者往往以回答问题为主要形式，采用记分制，分数高低取决于答对问题的个数或是玩家最终获得的金钱数量，如《猜歌名》（Name That Tune）（1986年）等。

请找到以下东西：

怪物 × 1

水果 × 4

会飞的东西 × 3

三秒钟倒计时后，各种物品随机摆满了屏幕。在规定时间内，玩家需要迅速根据类别点击相应的物品才能获得胜利。这种游戏机制并非《找你妹》首创，而是承袭自美国家喻户晓的传统游戏《猎图任务》（Pictureka!）。这款桌面卡片游戏适合六岁以上的人群，尤其适合全家人一起玩。这款游戏包含 78 张物品卡片（包含三张企鹅卡，每张企鹅卡可以代替任何物品）和 32 张任务卡片，为玩家提供了四种游戏模式，在任一游戏模式中，玩家都需要根据类型（基于任务卡要求或字母规则）去选择相应的物品，这也是《猎图任务》的核心游戏玩法。

总体说来，《找你妹》具有单人游戏和多人对战两种游戏模式。其中，单人游戏模式强调情景式探险，具有极强的故事性，包含“冰雪世界”“森林猎奇”“致青春”等 15 个有限模式关卡，以及一个无尽模式关卡。对战模式采取回合制，又分为两种形式，“双屏对战”和“联机对战”。游戏开发者张帆将对战模式视作《找你妹》的“杀手锏”，认为它会引发一种“体验式传播”，这种自营销方式有利于游戏的宣传和推广。¹² 值得注意的是，分类是《找你妹》的核心游戏机制，然而，游戏中却存在着一些违反常识的分类方式，例如绿色的苹果可能不属于“甜的东西”，iPhone 手机（苹果手机）属于“苹果”，鬼不能被归入“怪物”类，裙子不能算是“衣服”等等，引发玩家的吐槽。面对这些问题，刘勇回答说：“这个并不是我们故意设计的，其实属于游戏的 bug（漏洞），在测试阶段我们就已经发现了，但是没想到这种无厘头

12 “开发者自述：谈《找你妹》的诞生与成功”.[OL]. 178.com. 2013 年 5 月 2 日 . <http://chanye.178.com/201305/161459977353.html>.



的文化在微博上传播得很迅速，所以我们就没有去修复了。”¹³ 因此，制作团队把本来会影响到游戏体验的漏洞转化为宣传的卖点，完成了一次成功的营销。

3. 恶搞范儿的《找你妹》

值得游戏评论者注意的是，《找你妹》游戏具有网络恶搞式的符号表征。谈及这款游戏的名称，游戏运营方热酷游戏的 CEO 刘勇曾表示：

一款网络红人的游戏当然要有有一个网络“红词”。其实当初起“找你妹”名称时很取巧……这款游戏真正核心应该是找。文雅一点的说，《找你妹》这款游戏名称取得比较通俗，说得不好听，则有点恶搞的味道。……“找你妹”本身就代表诙谐、幽默、是时代的产物……¹⁴

其实，不只是游戏名称，上文中谈及的“诙谐”、“幽默”和“恶搞”也出现在游戏世界中。首先，这款游戏最大的贡献是游戏角色的设计与中国当代社会发生了紧密的联系，使其远远超出了儿童游戏的范畴。总的说来，游戏为玩家提供了四个角色：“锅盖哥”、“疯妹”、“羊咪咪”和“草泥马”，这四个角色都指向了当前中国的网络名人。用热酷游戏 CEO 刘勇的话说，“‘找你妹’创造之初，就带有屌丝文化，在设计中又融入了网络流行元素，包括凤三姐、切糕哥等网络红人”¹⁵。“锅盖哥”有着过肩的杂乱长发，不修边幅，胡子拉碴，头上还顶着一个锅盖，嘴里还塞着一个没吃完的鸡腿。这很容易让人想起 2010 年突然爆红网络

13 郭晓燕.“开发《找你妹》游戏公司 CEO：无厘头的逻辑其实是 bug”. [OL]. 金羊网. 2013 年 3 月 26 日. http://news.ycwb.com/201303/26/content_4387352.htm .

14 郭晓燕.“开发《找你妹》游戏公司 CEO：无厘头的逻辑其实是 bug”. [OL]. 金羊网. 2013 年 3 月 26 日. http://news.ycwb.com/201303/26/content_4387352.htm .

15 同上。



的“犀利哥”。“疯妹”则是一个举着纸牌的年轻女性，牌子上写着“征婚”，嘴里说着“我要名牌的哦”，这与网络红人“凤姐”极为相似。

“羊咪咪”是一头盘羊，但身穿印花旗装，头戴大拉翅，让人想起近年来因主演清宫穿越剧《宫锁心玉》（2011年）而走红的杨幂。最后的“草泥马”是一只羊驼，又被称为“神兽”，网友通常用这个词表达内心的愤怒。在探险的过程中，玩家还会在不同的世界遭遇不同的非玩家角色，如“森林猎奇”中的“四爷”同样来自《宫锁心玉》，是一位清朝皇帝装扮的男性，帽子上写着“忙四”¹⁶。再如“江南疯舞”中的“马叔”，是一匹发型时尚的马，戴着墨镜、金手表、金项链和金耳环，而且还做出骑马舞的姿势。这很容易让人想起风靡全球的《江南 style》（2012年）及其演唱者朴载相¹⁷。可以说，游戏中的角色是现实人物形象的改写和挪用。

此外，游戏的关卡设计也延续了恶搞风。游戏为玩家设置了屌丝、P民、圣斗士、房奴、山寨王、白富美、高富帅、2b青年、文艺青年、老湿、糕富帅等11个称号，每个称号又分为垃圾、新手、老手、高级、无敌五个级别，共计59个等级。在呈现挂卡任务时，屏幕上会出现一个张着大嘴的头像，玩家看不到这个人的表情，只能看到牙齿和流着鼻涕的鼻孔。更有甚者，在游戏中的金币关卡，玩家需要收集的金币之间不仅夹杂着炸弹，而且还有冒着热气的便便。游戏角色和物品形象共同建构了一个具有颠覆性的符号系统，为玩家获得糗文化身份奠定了基础。

二、《找你妹》的缝合机制

简言之，游戏《找你妹》在三个维度上发挥着缝合功能，即玩家现实时间、游戏机制以及玩家的文化身份。

16 此处的“忙四”可以理解为“忙碌的四爷”。此外，“四”亦是“死”的谐音，指忙碌到极点。

17 英文名为PSY，被中国观众称为“鸟叔”。



首先，作为一款休闲游戏，《找你妹》填补了游戏玩家的碎片时间。根据《2014年中国移动互联网用户行为研究报告》，接近70%的用户每天多次利用碎片时间来使用手机，如下图所示：



图1 2013年中国智能手机用户上网频次及场合调查¹⁸

此外，《2014中国移动互联网用户行为调查报告》的相关数据也可以说明这一点：

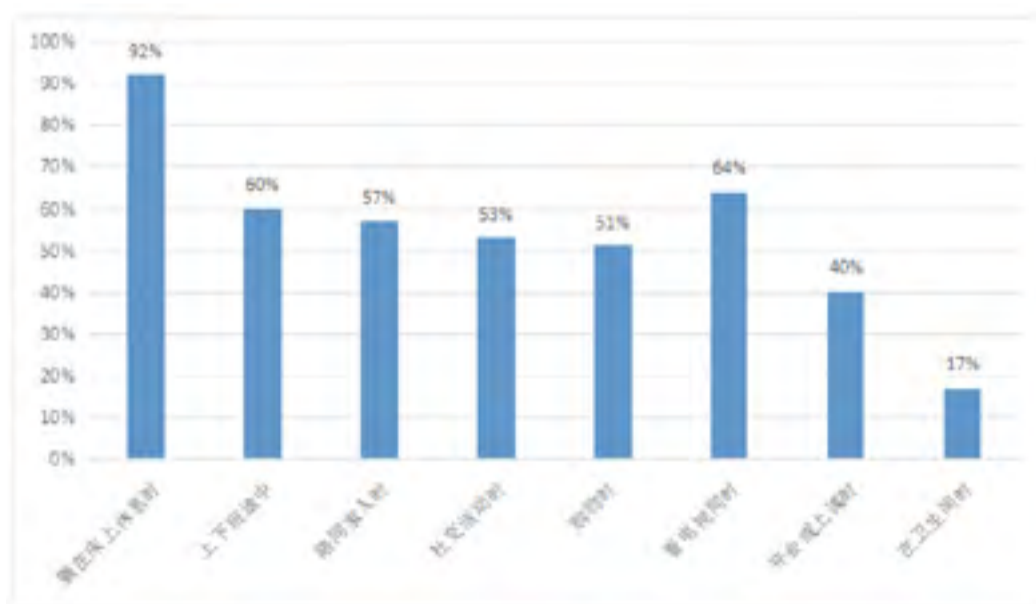


图2 2014年中国移动互联网用户使用情况¹⁹

18 图片来自《2013年中国移动互联网用户行为研究报告 简版》.[R].北京,上海:艾瑞咨询集团,2014:7.

19 数据引自《2014中国移动互联网用户行为调查报告:“新浪潮”来袭》.[R].上海:邑盟信息技术(上海)有限公司,2014:16.

手机用户基本都是在碎片时间使用手机。该报告还指出，手机“正成为用户碎片化时间段中不可分割的重要手段”²⁰。在用户使用手机的主要行为中，玩游戏所占的比例为20%，仅次于欣赏音乐及视频等娱乐行为（23%）。据该报告预测，2015年移动端玩家将会增长26%。《2012年中国游戏产业报告（摘要版）》显示，中国移动游戏市场实际销售收入为32.4亿元人民币，比2011年增长了90.6%，最吸引玩家的游戏类型就是休闲游戏，其比重占到57%。报告还关注到了现代人的时间呈现碎片化的特征，而且这一倾向越来越明显。大量中国网民都热衷轻度游戏，“他们的需求是在碎片时间允许的情况下，可以随时、随地进行游戏，以达到娱乐、放松、减压的目的。而网页游戏、移动游戏的设计理念让游戏门槛降低，促进轻度游戏用户大大增加”²¹。报告还指出，网页游戏和移动互联网游戏新增用户一般是19-25岁的学生，主要分布在一线城市周边和二三线城市。²²在《2015年中国游戏产业报告》中，移动游戏实际销售额为205.3亿人民币，占整个游戏市场销售额的34.6%。该调查还指出，移动游戏用户已经是客户端游戏玩家人数的3倍以上，其中24岁以下和40岁以上的移动游戏玩家也越来越多。

作为一款移动端游戏，《找你妹》以探险模式构架游戏，玩家会在“森林猎奇”“冰雪世界”等不同的世界中进行游戏，每个世界包括大约30个关卡，每个关卡又包括若干子任务，从两个子任务开始依照难度递增。如下图所示：

.....
20 《2014 中国移动互联网用户行为调查报告：“新浪潮”来袭》.[R]. 上海：邑盟信息技术（上海）有限公司，2014：16.

21 刘杰华.《2012 年中国游戏产业报告（摘要版）》.[R]. 北京：中国音数协游戏工委，伽马数据（CNG 中新游戏研究），国际数据公司（IDC），2012：26.

22 刘杰华.《2012 年中国游戏产业报告（摘要版）》.[R]. 北京：中国音数协游戏工委，伽马数据（CNG 中新游戏研究），国际数据公司（IDC），2012：24.



表 1 《找你妹》关卡任务完成时间数据图²³

子任务数量	所用时间
2 个	15 秒
3 个	30 秒
4 个	90 秒
5 个	120 秒
6 个	150 秒
7 个	120 秒
8 个	210 秒
9 个	230 秒
10 个	180 秒
11 个	270 秒
12 个	260 秒
13 个	240 秒
14 个	280 秒
15 个	270 秒
16 个	240 秒

在游戏中，每个关卡都用 3 秒钟时间呈现第一个任务，系统设定的单个任务时间都控制在一分钟左右。以“冰雪世界”的第一个任务为例，游戏为玩家设定两个子任务，分别是找到两个笑脸和一个袜子，游戏时间为一分钟，但是玩家使用 15 秒左右就会完成任务。随着难度增加，玩家也通常会在 30 秒内完成一个关卡。即便玩家在后期遇到具有更多子任务的关卡，也可以使用时间道具来增加游戏时间（每个时间道具会提供额外的 30 秒时间），在 3 至 5 分钟内完成整个关卡任务。这样的游戏任务设定恰恰满足了移动端玩家的游戏需求，用主题性的故事将玩家的碎片时间缝合在游戏中。

第二，游戏的核心玩法在于“分类”，玩家将物品归类的过程，亦

.....
23 该数据基于笔者游戏体验统计得出。当关卡任务多于 5 个时，笔者都会使用大约两个放大镜道具来迅速定位物品，也会使用若干时间道具来增加游戏时间。以上时间数据包括使用时间道具增加的额外时间。

是一种缝合体验。当玩家进入游戏界面后，所有物品都是以随机的方式分布在屏幕上，而且通常是歪着摆放或是倒置。可以说，玩家面对的物品完全处于混乱状态，是毫无规律可言的物品碎片。但是，玩家面对的任务通常是寻找某一类的物品，如“数字”、“会飞的东西”、“发光的东西”、“交通工具”、“运动器材”等。拿“会飞的东西”为例，只要是该物品能飞，即可归入此类，不管是飞机火箭，还是鸟类，亦或是甲壳虫。从这一点上看，玩家面临着一次缝合，即将物品碎片缝合到某一类中。除此以外，有时候玩家的任务是找一个种类的一件物品，然而当难度提升后，玩家可能同时面临两个到三个任务，而且可能需要寻找多件同一种类的物品。例如在“魔法世界”中，一开始就同时出现了两个任务：两个包含水的物品和五条裤子。后面有一个关卡则在开始就出现了三个任务：寻找三种武器、四个数字和四件餐具。在多任务情况下，玩家为了能节约游戏时间，就需要将不同任务中的物品组合处理，以提高效率。例如，玩家需要同时找“带有头发的物品”和“女人”，那就优先定位“女人”，如此一来，玩家就可以同时完成两个子任务。再如面对“水果”和“甜的东西”的任务时，玩家可以优先寻找“水果”，因为基本上所有的水果都是甜的。在这种情况下，玩家实际上又面临着一次缝合，将不同的任务碎片缝合到一起。

最后也是最重要的，《找你妹》还存在着拉康意义上的缝合机制。当玩家创建游戏角色并进入开始界面的那一刻，他们并没有受到游戏符号的过多影响。玩家轻松完成新手任务后，便能从中获得“欣悦”感。然而紧接着，玩家正式开始了游戏探险，进入象征界。游戏角色的等级名称没有采用帅气高雅的名称，而是使用了诸如屌丝、房奴、山寨王之类的词。一般来说，玩家游戏的过程都少不了游戏角色升级，亦是玩家本人对玩家角色的认同过程。《找你妹》如此设计游戏角色，实质上是使玩家从“垃圾屌丝”成长为“无敌糗人”，这一连续的过程也令游戏



赋予玩家角色浓厚的糗意味。此外，游戏过场动画以碎片式的对话出现，亦共同强化了游戏角色的糗特色，从而将游戏角色构建为一个整一体。例如在“魔法世界”一章节中更为明显：

动画一：

锅盖哥：听说此地有一个魔法高人，特来拜师学艺。大婶！你知道这里谁魔法最厉害吗？

芙蓉大妈：大婶？我可是还很年轻哟。这里最厉害的就是我了。我是这里最美的魔女，S形身材和魔法是我的骄傲。

锅盖哥：师傅！请受徒儿一拜……

动画二：

芙蓉大妈：Joy，你知不知道，有个本领，你学会后，一辈子都饿不死了

锅盖哥：什么本领？高级魔法吗？

芙蓉大妈：通关后告诉你。

（玩家通关后）

锅盖哥：这种难度难不了我，什么本领？师傅？

芙蓉大妈：这个本领就是……吃饭！

动画三：

芙蓉大妈：Joy，快来快来！

锅盖哥：什么事情？

芙蓉大妈：我的东西掉了，赶紧给我找找吧！



动画四：

羊咪咪：Joy，你怎么这么早就下课了？

锅盖哥：我师傅叫我陪她打羽毛球，我不小心赢了她几个球。她对我说，你回家吧，明天也不用来了，你应该去专业羽毛球队上课。

羊咪咪：o(∩_∩)o

动画五：

芙蓉大妈：Joy，昨天有个帅哥给我搭讪，被我拒绝了

锅盖哥：师傅你居然会拒绝帅哥？

芙蓉大妈：他说：“小姐，能和你换个坐吗？我想和我女朋友一起坐。”
我说不行，我也想和你坐。

锅盖哥：-_-!

动画六：

芙蓉大妈：Joy，你需要一根魔杖了。我这里有几根魔杖，价格便宜，制作精良，只要几十万就能一根。不好不要钱。

锅盖哥：师傅，给我根不好的吧……

芙蓉大妈：-_-|||

在这一章节里，玩家角色“锅盖哥”经历了从拜师，到学习，再到出师的过程。其中，片段一介绍了“魔法世界”中的NPC“芙蓉大妈”，一位自称年轻美女的魔法师，片段二和三则起到了关卡连接的作用。其余的过场动画是糗事片段，其叙事方式亦采用了“先讲述再吐槽”的模式，



而且结尾吐槽采用了“囧”式符号²⁴，以表达吐槽人内心的尴尬和困窘。

如果说游戏角色等级设计与游戏的过场动画是玩家被动地接受制作团队的符号系统，那么玩家的游戏活动则是一种互动式的参与，这一沉浸式体验会让玩家对游戏角色产生更强的认同感，从而在更深层次上缝合玩家本人与游戏角色。上文已经提及，《找你妹》的游戏机制就是点击这一活动，也就是说，玩家通过点击手指来将物品归类。在这一过程中，玩家获得了可以将物品碎片整合为整体的控制快感。与此同时，游戏也把作为身体一部分的手指与一个整体性的糗人形象缝合起来。

有意思的是，随着难度增加，游戏关卡的任务会由两个逐渐递增到16个，此时系统给定的一分钟时间是远远不够用的，尤其当玩家进入第二个世界后，这一问题愈发明显。因此，玩家要么经历多次失败后，再次重新尝试，原地踏步；要么通过购买道具来协助自己完成任务，进入下一个关卡。也就是说，如果玩家不花钱购买道具，是无法顺利体验游戏的所有关卡的。这与现实生活中的糗人状况别无二致。一般来讲，玩家游戏失败往往会减弱游戏的缝合功能，让玩家能够意识到自己是在玩游戏，并让玩家暂时跳脱出游戏角色。然而，在《找你妹》中，玩家的失败则会更强化游戏角色的缝合作用，因为玩家失败的次数越多，就会愈发刺激玩家的充值欲望，也更能印证玩家的困窘状态。

三、《找你妹》的糗角色：游戏与现实的缝合者

《找你妹》中的游戏角色并不仅仅是一个网民的恶搞文本，而是揭示出当前大众文化领域中的一个糗空间。如前文所述，游戏设计团队目

.....
24 指过场动画中的表情符号，它们看起来就像一个人因为尴尬而流汗。



标用户是“屌丝”²⁵ 阶层，网友通常用这个并不文雅的词汇自嘲，用其描述一种很难获得成功的现实状态。值得关注的是，游戏中的“屌丝”书写实质上是当前中国的“糗文化”中的一部分。“糗”，在词典中有两个意思，一个是名词“干粮”；另一个是动词，意为“饭或面食成块状或糊状”。²⁶ 近年来，网友通常使用“出糗”和“糗事”这两个词语，前者“用在口语交际和书面语中，意思是失态，难堪”²⁷，后者指“令人尴尬，无可奈何，避之唯恐不及的事情”²⁸。由此可见，网友对于“糗”字的用法借鉴了其本意中的动词用法，将“饭”或“面食”被搁置过久之后的“块状”或“糊状”的状态进行了隐喻式挪用。换句话说，网友将自身或他人的尴尬难堪状态描述为“糗”的状态，在此，“糗”就由动词转变为形容词，成为当代网民的身份注解。

周志强教授认为，“糗文化”是以“谈论‘糗事’和‘囧事’为乐，在自己和别人的困窘糗文中享受一种困顿生活里面的吊诡快感”²⁹。这种困窘话语之所以能被称之为“糗文化”，是因为“中国社会从来没有一个时期如此疯长糗事的言说狂欢，也从来没有一个时期人们会在这种糗事的叙事狂欢里面表达愤怒、不满、委屈、沮丧和吊诡的快感”³⁰。虽然当时的糗文化狂欢还限于一两部电影以及“糗事百科”和“暴走漫画”等少数网站，但如今糗文化已经从文字、漫画蔓延至系列网剧（如《屌丝男士》、《万万没想到》等）和电视综艺节目。最终，观众对于

25 “屌丝”一词源自互联网，网友用这一并不文雅的词汇自嘲，借以描述一种难以获得成功的状态。根据百度百科对该词的解释，这一人群指在资本社会中自暴自弃的底层人群或是忧虑没落的中产阶层。2015年10月16日，我国教育部颁发的《国家通用语言文字法》将该词定为网络低俗语言。网络对“屌丝”一词的解释可参见“屌丝”。[OL]. 百度百科. 2016年3月11日. http://baike.baidu.com/link?url=B_VNcse1bE-BS_VzOo-LyAADPW12VxQzVhKg5ozEuQUhVnV5adonw7h7s_4U2VKDZH996d-cT6NXXoNmG9KKoqV-vZ9EthSFN90bcb0d_Zu7. 需要注意的是，这一词汇于2012年开始在中国网民中流行开来，而《找你妹》游戏的发行时间为2012年8月底，与这一词汇的传播是同一时间段。

26 中国社会科学院语言研究所词典编辑室.《现代汉语词典 第5版》.[M]. 北京：商务印书馆，2010:1124.

27 “出糗”. [OL]. 百度百科. 2016年3月11日. <http://baike.baidu.com/view/1308842.htm>.

28 “糗事”. [OL]. 百度百科. 2016年3月11日. <http://baike.baidu.com/view/655637.htm>.

29 周志强.《这些年我们的精神裂变——看懂你自己的时代》.[M]. 北京：社会科学文献出版社，2013:74.

30 周志强.《这些年我们的精神裂变——看懂你自己的时代》.[M]. 北京：社会科学文献出版社，2013:76.



“囧”系列电影、《万万没想到 西游篇》和《煎饼侠》等电影的认同则反映出糗文化正从小众亚文化逐渐成为一种相对主流的文化形态，同时也说明中国的糗人群体规模之大，糗心态影响之广。

如果说电影和网络迷你剧更多的是进行糗事的展示，那么糗事百科、暴走漫画等网络社区以及游戏《找你妹》则用互动的方式缝合出一个个“糗人”的身份，尤其是在游戏中，互动式的参与使得这种缝合更加成功。据游戏运营商 CEO 刘勇所述，该游戏有 65% 以上的用户都是女性，且多生活在一、二线城市。³¹ 当笔者与《找你妹》的女玩家 Q 聊起游戏体验时，对方表示：“我玩这个游戏有些不舒服。……我也不清楚（具体是什么原因），就是让我觉得自己玩这个游戏显得我是个特别 Low（没品位）的人。”不难看出，也许有的玩家一开始就能欣然接受游戏中的恶搞风格和段子，但是也有玩家对游戏的表征方式存在着某种程度的抵触心理。然而，只要玩家接受了游戏规则继续玩这一款游戏，也就意味着他们接受了游戏的糗符号和价值观。就像上文中的这位玩家一样，即便是受过高等教育，也被迫接受了游戏的价值观和意识形态。最终，玩家就会不知不觉地获得并认同“糗人”身份。甚至可以说，这一身份不仅仅是线上的，也是现实层面的。正是文字、图像、影视剧、游戏共同构建了一个区别于精英空间的糗空间。

实际上，糗人与精英的关系是微妙的。在《煎饼侠》一开头，大鹏就感慨：“我都这么有名了，可是张朝阳还是让我演屌丝。”在糗空间中，精英的身份永远是由于糗人身份的存在而得以区隔开来，而精英为了维持自己的身份，也会像大鹏一样模仿糗人的风格，当前火爆荧屏的真人秀节目就是例证之一。这些借鉴自韩国的真人秀无不遵循着同一个叙事逻辑，即将明星抛入日常生活中，然后等着明星出糗。以《奔跑吧，

31 郭晓燕.“开发《找你妹》游戏公司 CEO：无厘头的逻辑其实是 bug”. [OL]. 金羊网. 2013 年 3 月 26 日. http://news.ycwb.com/201303/26/content_4387352.htm.



兄弟》为例，邓超等一众明星常常不顾个人形象进行游戏，不管是跳泥潭，还是被扔进水池，都史无前例地将最尴尬的一面展现给观众，让观众在糗事中哈哈一笑，聊以自慰。有意思的是，此类真人秀都以游戏的方式构架节目，事实上是电子游戏的真人版。与之类似，《找你妹》的游戏团队也是本着“缓解都市人的压力，让都市人能够笑一笑”³²的目的进行开发及运营的，旨在通过玩家的笑来掩盖其困窘的处境。这种逻辑是带有欺骗性的，因为糗符号让人们会升腾起一种优越感，并自我安慰地认为自己在日常生活中更游刃有余。但实际上，观众才是现实生活中的糗人，只是通过消费糗符号获得了一种虚拟的补偿，并没有改变自身的生存状况。

青年学者廉思曾经讨论过现实生活中两个压力较大的社会群体：“蚁族”和“工蜂”。前者指大学毕业生中的低收入聚居群体，后者指大学青年教师团体，其特点是学历高、收入偏低、压力大。此外，吕途在《中国新工人：迷失与崛起》中讨论了“新工人”这一群体，用来指称离家到城市打工的农民工群体，将其与国企的“工人”区别开来。“蚁族”、“工蜂”和“新工人”分别指向城市生活中的三个群体。这些人就是在上文中提及的王大锤、大鹏、张全蛋、锅盖哥、凤姐等人的原型，也是人们应该给予更多关注的群体。然而值得注意的是，糗文化强调晒糗事或欣赏他人糗事，在一个个段子中，以上群体的真实生活体验成为了大众的消费品。他们的生活被改写成与“高富帅”和“白富美”相对应的“糗事”。大家只顾着嘲笑凤姐又“丑”又“没品位”却还如此自信满满地征婚，并幻想嫁给“高富帅”，而忽视了这一现象背后所隐含的诸多问题；一厢情愿地用大众话语把流浪的乞丐包装成引领时尚的“犀利哥”，实际上是用娱乐的方式掩盖了他本人的现实处境；只顾着点评在“富士康”流水线工人“张全蛋”的精湛演技，但忘却了演员装出的木

32 郭晓燕.“开发《找你妹》游戏公司 CEO：无厘头的逻辑其实是 bug”.[OL]. 金羊网. 2013年3月26日. http://news.ycwb.com/201303/26/content_4387352.htm.



讷表情背后所负载的打工者境况。如此一来，人们就陷入了一种糗逻辑中：似乎通过自嘲和嘲笑他人就能够成功化解一切困窘，能够从“矮丑穷”逆袭为“高富帅”和“白富美”，最终走向人生巅峰。然而实际上，这种对历史真实经验的物化改写促使人们专注于哈哈一笑，而丧失了反思现实的能力。与此同时，消费糗文化的人也获得现实生活中的糗人身份，他们更沉醉于发现段子中的笑点，而丧失了反思段子的冲动。

四、缝合者政治与能力想象力

巴赫金（Mikhail Bakhtin）曾讨论过“狂欢式的笑”。他认为民间诙谐文化包括三种形式：各种狂欢节类型的节日庆祝活动及诙谐的广场表演活动；所有诙谐的口头或书面语言作品，包括戏仿作品；各种形式和题材的广场言语，包括脏话、发誓、诅咒、民间的褒贬诗等。³³ 狂欢节的笑首先是一种节庆的诙谐，具有全民性和大众性。此外，这种笑针对所有的人和事物，整个世界都可以为其提供笑料。巴赫金特别强调，这种诙谐也包括取笑者本人。第三，狂欢式的笑“既是欢乐的、兴奋的，同时也是讥笑的、冷嘲热讽的，它既否定又肯定，既埋葬又再生”。³⁴ 如此一来，狂欢式的笑就成了一种全民性的自嘲和嘲笑他人的狂欢。

在这个维度上，民间诙谐文化就形成了一种喜剧修辞，与糗文化发生了联系。所谓喜剧修辞，是指用“狂欢式的笑”替换现实的困境。也就是说，人们将现实的困境进行戏仿式改写，然后哈哈一笑，以此来忘却现实中的困窘。“喜剧修辞”之所以能够顺利地发挥作用，是因为人们往往会专注于理解笑料，并止步于此，却丧失了反思现实的动力和能力。毕竟，笑是能给人们带来愉悦的，当愉悦感一旦产生，人们就会误

33 巴赫金.《巴赫金全集 第六卷：拉伯雷研究》（又称为《拉伯雷的创作与中世纪和文艺复兴时期的民间文化》）.[M].李兆林，夏忠宪.译.石家庄：河北教育出版社，1998：5.

34 巴赫金.《巴赫金全集 第六卷：拉伯雷研究》（又称为《拉伯雷的创作与中世纪和文艺复兴时期的民间文化》）.[M].李兆林，夏忠宪.译.石家庄：河北教育出版社，1998：14.



认为所有的烦恼都已经被治愈了。作为一种互动式的糗文化，《找你妹》的游戏角色就采用了这样一种喜剧修辞，让玩家沉浸在恶搞符号中，用碎片化的糗段子引发“狂欢式的笑”。

由此，我们可以发现《找你妹》中糗角色所隐含的糗政治。从表面上看，“狂欢式的笑”发挥着否定和颠覆现实秩序的作用，巴赫金已经将此观点进行了详细的论证。电子游戏《找你妹》也为玩家提供了一种幻象：碎片化叙事是对宏大叙事的消解，而糗角色则是对现实主导性文化的颠覆。如此一来，游戏向玩家传达出一种微观权力关系，即玩家有创造抵抗性文化的能力。因此，游戏使玩家在能力层面上获得创造力幻觉的驱动力。

然而，将这种喜剧修辞进行解码后，我们就会反思以上抵抗的有效性，因为喜剧修辞促使游戏中的微观权力关系发生了反转。具体说来，喜剧修辞使用戏谑地方式改写着人们现实生活中的窘境，将其转变成一种供人们消费的消费品。从暴走漫画到《万万没想到》，从《屌丝男士》到《煎饼侠》，所有的糗文化产品都遵循着从“反抗”到被商业收编的路径。以《万万没想到》为例，第二季中的广告已经远远多于第一季，其商业性可以见一般。更值得反思的是，不管是大鹏，还是扮演王大锤的白客，这些讲述糗文化的主角已经是名副其实的精英了，只是在按照“糗人”的剧本来演戏而已。“囧系列”电影和表现明星窘态的电视真人秀则更是赤裸裸地用明星来戏仿现实生活中普通人的困窘状态。在这种状况下，人们从抵抗者变成了消费者，而“笑”就成了一种消费行为，《找你妹》中的糗角色所造成的后果亦是如此。因此，这款浸润糗文化意味的游戏在消解着玩家的抵抗性。换句话说，游戏并没有让玩家获得创造力，反而围困了玩家的能力想象力。这就是糗角色所隐含的糗政治。



参考文献

1. Juul, J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players.[M]. Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 2010.
2. Miller, S. “The History of Puzzle Games”. [OL]. GameSpot. 2016年3月11日. http://web.archive.org/web/20100204081152/http://www.gamespot.com/features/vgs/universal/puzzle_hs/.
3. Wolf, M.J.P. The Video Game Explosion: A History From PONG to PlayStation® and Beyond.[M]. Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008.
4. 巴赫金. 《巴赫金全集 第六卷：拉伯雷研究》（又称为《拉伯雷的创作与中世纪和文艺复兴时期的民间文化》）.[M]. 李兆林, 夏忠宪. 译. 石家庄: 河北教育出版社, 1998.
5. “出糗”. [OL]. 百度百科. 2016年3月11日. <http://baike.baidu.com/view/1308842.htm>.
6. “开发者自述：谈《找你妹》的诞生”. [OL]. 178.com. 2013年5月2日. <http://chanye.178.com/201305/161459977353.html>.
7. “糗事”. [OL]. 百度百科. 2016年3月11日. <http://baike.baidu.com/view/655637.htm>.
8. “找你妹”. [OL]. 百度百科. 2016年3月11日. <http://baike.baidu.com/subview/3275695/13580470.htm>.
9. 《2013年中国移动互联网用户行为研究报告 简版》.[R]. 北京, 上海: 艾瑞咨询集团, 2014.
10. 《2014中国移动互联网用户行为调查报告：“新浪潮”来袭》.[R]. 上海: 邑盟信息技术（上海）有限公司, 2014.
11. 《暴走大事件第三季第16集》.[OL]. 优酷网. 2014年. http://v.youku.com/v_show/id_XODAwMjA4MTg4.html?from=y1.2-2.4.38-1.
12. 郭晓燕.“开发《找你妹》游戏公司 CEO：无厘头的逻辑其实是 bug”. [OL]. 金羊网. 2013年3月26日. http://news.ycwb.com/201303/26/content_4387352.htm.
13. 李霄.“解密《找你妹》诞生背后的故事——本网专访云中游 CEO 张帆”. [OL]. 中国经济网 - 四川频道. 2013年8月6日. http://sc.ce.cn/gdxw/201308/06/t20130806_1022429.shtml.
14. 刘杰华. 《2012年中国游戏产业报告（摘要版）》.[R]. 北京: 中国音数协游戏工委, 伽马数据（CNG 中新游戏研究）, 国际数据公司（IDC）, 2012.
15. 游戏葡萄.“律师解读《找你妹2》争议：悲情发行还是弱势 CP？”. [OL]. 虎嗅网. 2014年1月21日. <http://www.huxiu.com/article/26803/1.html>.
16. 中国社会科学院语言研究所词典编辑室. 《现代汉语词典 第5版》.[M]. 北京: 商务印书馆, 2010.
17. 周志强. 《这些年我们的精神裂变——看懂你自己的时代》.[M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2013.



关于“定位”的媒体文化：一种新的经济体验

■ 刘亭亭*

引

本文探讨当今中国新媒体技术环境里的一种新的经济体验，即在众多流动终端应用（App）中“定位”技术的广泛使用。本文还会探讨定位技术广泛使用的文化意义和背后的政治、经济隐喻。

在众多基于地理定位技术的流动终端应用（App）中，本文得出的论点源于对三个具体案例的分析：一是“大众点评”，一款提供当地商户信息及用户评论的信息平台；二是“近多多”，一款主要为中国东南海地区工厂和流动人口（农民工）的提供招聘信息对接机会的平台；三是“陌陌”，中国第一个将地理位置定位技术应用于交友、约会服务的流动终端应用。¹

“文化”在本文的探讨中不仅指涉日常生活的细节，也是一个集体人群的世界观，包括他们对现实此刻的认知，以及奠基于对现实此刻的认知上的对未来可能性的想象。新媒体技术中的定位功能的广泛使用凸显了一个事实，即全球的新媒体文化实践尽管日益变得多样化、碎片化、复杂化，

* 刘亭亭，澳大利亚昆士兰大学社会科学系，人类学方向博士候选人。通讯地址：Room 435, Level 4, Michie Building (#9), St Lucia, University of Queensland, Brisbane, Australia；联系方式：tingting.liu@uq.net.au；项目基金：本文获昆士兰大学国际研究生研究奖学金（International Postgraduate Research Scholarship）与昆士兰大学百年纪念奖学金（University of Queensland Centennial Scholarship）资助。写作过程中受到 Dr Anna Pertierra, Dr Fiona Nicoll 与 Prof David Trigger 的指导。

1 本文两个重要概念的中英翻译：location-based technologies（LBS）基于地理定位的技术；App 流动终端应用。

但其共性都基于对人与商品的物理位置信息的有效获取与精细控制。这种对于地理位置的强调，不仅作用于此时此刻人们的日常生活，也帮助促成人们对未来媒体生活的可能性的想象。

文献综述：新旧媒体与地理位置的渊源

回溯人类媒体技术的发展历史，从传统“旧媒体”，包括书籍、报纸的纸质媒体，广播、电视、电影的动态视觉媒体，到最近的基于互联网络与移动网络的“新媒体”，媒体的功能日益多样化、碎片化、复杂化。到此刻为止，媒体的功能已涵盖了播报新闻、表达立场（包括有新闻价值的观点，如政治决议、党派立场等，也有通过报社论点传递的传媒机构的立场）、提供娱乐（包括基于各种娱乐文体 Genre 节目的制作与传播），提供服务（包括针对个人交易的私人服务，也包括公共服务）等等。

本文要指出的是，一方面，在这从旧到新的媒体技术发展史中，地理位置，始终扮演着不可或缺的一部分，并参与定义了特定媒体技术的特质和运用媒体技术的诸多文化实践。另一方面，对于理解媒体技术发展史、定义媒体技术的特质以及媒体技术的种种实践，位置始终扮演了不可或缺的角色。

在学术研究中，“国家”是常常与媒体相关联的地点或位置概念。从18、19世纪报纸的诞生和普及，到20世纪广播电视的发展，再到近期通过媒体传达国家品牌，大众媒体通过各种方式塑造了全国观众，这些都说明媒体观众所处的地点始终非常重要。

具体地说，在本尼迪克特·安德森（Benedict Anderson）的研究中，他指出：小说与报纸作为重要的媒介手段，在重现“民族”、形塑“民族主义”、传递“政治的想象”的过程中，至关重要（Anderson, 1991）。安德森的研究对本文有三重启发。第一，“民族”这种想象中的共同体，需要在资本主

义经济制度、印刷媒体与人类语言三种不同层级的力量的合流交点处被重现、形塑与传递。在这个过程中，媒体内容的生产者和媒体技术的操作者必须知道他们的受众在哪儿。第二，媒体塑造并展现国家形象，帮助人们认识到自身的国民身份，不仅是一个政治问题，也是一个情感的问题：在哪儿与“民族”信息能否获得深刻的情感上的正当性息息相关。第三，研究者本身的地理位置相当重要。安德森就是一个与异乡、流离、漂泊有深刻缘分的人，他一生的离散体验，流亡或旅居中国、印尼、美国、爱尔兰的经验对他对民族与民族主义的考察至关重要。

培媿安娜（Pertierra）和特纳（Turner）对“后广播时代”电视媒介的研究，则论证即使在当今这个媒体跨越国界、呈碎片化发展的时代，要想真正理解媒体的生产和消费，必须关注、甚至比以往更加关注，媒体文化里位置与民族的关系，以及媒体受众所在的地理位置（Pertierra & Turner, 2012）。在一篇更新近的文章中，培媿安娜考察了在菲律宾本土和广大的菲律宾海外移民群体里，特别受欢迎的一档电视节目《Eat Bulaga》。《Eat Bulaga》是菲律宾一档播放了37年的经典午间综艺节目，由Television And Production Exponents公司制作，由GMA播出，播放时间是在周一至周五上午12:00至下午2:35，周六下午12:00至2:35。但这档节目的主要受众不仅仅包括生活在菲律宾本地的居民，还包括广大的菲律宾海外劳动移民——菲律宾是一个以务工移民著称的、习惯于流散的民族。这些海外移民通常无法准时在电视机前观看节目，他们通常通过网络媒体观看《Eat Bulaga》。但这并不意味着，地理位置跟这档节目就没有关系了。相反地，培媿安娜指出，地理位置与民族通过两个方面发挥作用：一方面，菲律宾本土的“地标”，也就是重要的地理建筑与空间，总是在《Eat Bulaga》巧妙地出现。这种对菲律宾本地地理环境的再现，成功地在海外移民观众心中引起对故乡的共鸣。另一方面，海外移民，也总是出现在《Eat Bulaga》的访谈当中，以一种“为民族的经济作出杰出贡献”的形象被呈现。也就是说，节目制作者意识到海外观众在那儿，并且不断与他们互动（Pertierra, 2016）。培媿安娜本人的移居体验也对

她的研究意义深重，她是一个在澳大利亚长大的菲律宾后代。作为一个没有在菲律宾本土成长与长期生活的“半菲律宾人”，通过网络媒体收看菲律宾的节目是她形塑“半菲律宾人”认同的重要渠道。

在本文的研究中，我会将研究重点放在新媒体技术。我会着重考察在新媒体技术的爆炸式发展过程中，“知道他们的受众在哪儿”是如何扮演了不可或缺的一部分。这种考察的兴趣也起源于我本人的离散体验。相较于安德森与培媞安娜，我的离散显得太过平常：2014年10月，我离开中国，到澳大利亚布里斯班就读博士；十个月后，也即是2015年8月至2016年6月，我回到中国，开展以农村打工者的“网恋”为主题的人类学博士项目。我在珠江三角洲，主要包括深圳市、广州市和东莞市三地开展了实地与线上相结合的田野调查。田野调查开始不久，为了“重新适应在中国的生活”，我陆续安装了“高德地图”“墨迹天气”“大众点评”“近多多”“陌陌”和“LESDO”等app。这些全都是基于定位技术的移动app！就在短短的几年间，它们变成中国人日常生活里面的必须。我的朋友们告诉我，此刻如果想要在中国过得舒适、自如、方便，你不能没有这些app。这几个app的服务功能各异，其共通点在于：商业化的移动媒体，通过“知道受众在哪儿”有效地提供服务，稳定地掌握了一定规模的受众。2015年6月我再次离开中国，到澳大利亚悉尼继续学习与工作。此刻我发现，我手机上的这些中国app没有那么有用了：因为我不在中国，我不再是这些新媒体平台“想象中”最主要的用户群。换句话说，我的地理位置，阻隔了我成为一个“想象的族群”的一份子。

安德森与培媞安娜的研究和思考方法只是研究媒体定位本质的众多成果之一。21世纪中叶以来，媒体和文化研究学者一直都有关注与地理位置相关的概念，诸如规模（Scale）、空间（Space）及地点（Location）等的相关问题，足可见媒体与地理位置紧密的联系本质。

比如说，有数本重要的文集均探讨了公共空间和家庭空间的媒体化、媒体在划分不同实体空间中扮演的角色，以及媒体在塑造想象中的其他空间中

所起的作用 (Chambers, 2016; Cloudy & McCarthy, 2004; Moores, 2004)。其中一种研究思路认为传媒业改变了人们的观看和聆听习惯，并聚焦这个过程中人们的空间体验。例如，Paddy Scannell 的作品中即可见这种思路：“当今的公共事件同时发生在两个空间，一是某个事件发生的真实空间，二是观众们看到或听到该事件发生的空间。媒体嫁接了这两种空间。” (Scannell, 1996, p.76)。Scannell 用“双重空间”来形容现今广播电视媒体如何传播公共事件，以及广播电视媒体是怎样使观众或听众感到某一事件“同时发生在这两个空间”的 (p.91)。Scannell 的例子大多取自广播和电视，Moores 则以多种方式将对“双重空间”的探讨延伸到了电话和互联网时代 (Moores, 2004)。Moores 认为，在基于互联网的媒体传播中，公共事件与不同社会空间的关系更加错综复杂，而非瓦解和消逝。随着全球化互联网传媒的出现，媒体似乎每时每刻、无所不在，因而公共事件更可能侵入人们日常的“私人”生活空间中，来自媒体空间的事件更容易打断人们的日常生活。此外，Moores 还研究了在线网站和应用是如何分毫不差地嵌入人们线下的“真实”生活中的，这样的研究还可见于 Miller 和 Slater 在 2000 年发表的作品 (Miller & Slater, 2000)。

另一种思路聚焦新媒体技术的物质性以及空间在生产和再生产真实生活中扮演的角色。Daniel Miller 在其 2000 年发表的文章中指出，网站创造了一种延伸的时空，在这个时空中，网站的内容和美学形式竭力吸引用户 (Miller, 2000)。Lisa Parks 在 2004 年发表的作品犀利地指出，网站的界面、导航路径、虚拟路径以及网页应用都应被视作地点，因为它们都能够使用户置身于虚拟现实 (Parks, 2004)。由于这种虚拟现实是将一系列通过技术相互连接的实体地点抽象地投射到电子屏幕上，这些“虚拟的”空间的基础锚定在“真实”世界中，使用户能够通过具体的地理术语来体验电子化的交流。

还有一些研究跟本文的研究重点更为相关，它们关注电子设备和智能手机使媒体变得无处不在这一事实；进而产生了不依赖同在一处而达成多种形

式协作的方法 (Cloudy & McCarthy, 2004)。与我本身的田野调查体验相似，我们所使用的电子设备和移动应用越来越依赖于地理位置，共同在场越来越重要，而电子媒介越来越易于产生共同在场的体验，这可能进一步强化既有的、与空间等级相关的包容和排斥形式。人们对权力节点、经济集聚以及产生媒介化共同在场的技术的获取能力，依然是不平等的 (Boden & Molotch, 1995)。

基于上述研究提供的方法与思路，在下一部分，我将探讨在中国更最为新近的三个流动终端应用 app：大众点评、近多多以及陌陌。这三个 app 都在 2000 年以后问世，在 2010 年以后变得普及。也即是在中国开展浩大的市场经济改革 20 到 30 年后。1978 年，中国启动了浩大的改革开放工程。在保持中国共产党绝对政治领导地位的前提下，人们社会生活的重点逐渐从阶级斗争转移到经济建设之上。为了配合新的发展思路，中国社会在经济、外交、文化等领域展开了深刻的重组。以优胜劣汰为原则，市场这只“看不见的手”，日益成为调节、规管国民经济的核心力量。相应地，私有财产“神圣化”的观念被启动，个人财产逐渐受到现行法律框架下有限的保护；另一方面，为了“提高国有资本运营效率，提升国有企业活力”，国有企业的私有化、市场化改革不断深化。在国民经济不断朝国际市场、跨国资本开放的同时，中国也与其他发展中国家结成经济联盟，联盟内成员国之间废除贸易壁垒，统一对外贸易政策，允许生产要素的自由流动。与整体经济相配合，个人欲望（其集体形式即“内需”）被鼓励张扬、被鼓励实现。安德森的研究告诉我们，“民族”这种想象中的共同体，在资本主义经济制度、印刷媒体与人类语言三种不同层级的力量的合流交点处被重现、形塑与传递。而我的研究将把安德森的研究带入新媒体时代，展示在后社会主义的中国，地理定位技术如何成为一种辅助消费实践的民族文化。

大众点评

近年来，中国的通讯产业迅速发展，诞生了许多新技术，其中一些最成功的创新技术即是通过地理定位功能提供生活服务。其中一个典型的案例是



◀ 图 1

大众点评的用户界面按照距离由近至远提供推荐餐厅列表

一款名为“大众点评”的手机应用。该平台收集区域商户信息及用户评价，相当于中国版本的 Yelp。大众点评诞生于 2002 年，最初是一个基于上海的网站。截至 2016 年，它已经覆盖中国超过 300 个城市、400 多万家商户，收集了 2600 万条用户评论，月均活跃用户达 7000 万人 (Wikipedia, 2016)。

大众点评的手机版本于 2009 年发布，同年，地理定位技术 (LBS) 嵌入该应用。用户打开新版具有地理定位功能的大众点评后，应用会自动检测用户所在地理位置，并据此推荐附近的餐厅、电影院、卡拉 OK、酒吧、酒店、书店和美容沙龙等 (见图 1，大众点评的用户界面按照距离由近至远提供推荐餐厅列表)。点击其中某家餐厅，用户能够获得关于该餐厅的文字和图片信息，包括餐厅照片、名称、地点、人均消费额以及用户评分。点击地址，应用会弹出一张电子地图，确定餐厅为目的地，并推荐前往线路。只需点击几下屏幕，用户即可将选定的餐厅及其位置通过微信、手机 QQ 等社交聊天应用分享给朋友。

大众点评在中国城市白领阶层中广泛使用（当然其用户群远不止于此）。我在2015至2016年在广州和深圳两大都市的调查显示，该应用的定位筛选功能在以下三种场景中使用最为频繁：一是当用户已到达某一商圈，使用该应用寻找附近的娱乐消费场所。二是用户正计划前往某一商圈，使用该应用来寻找可以消磨时间的地点。三是对于身处陌生城市的用户而言尤为实用。我在广州做田野调查时，一位年轻的商人朋友与我在一次闲谈中提到，她在去杭州出差时是如何借助大众点评找到了一家很不错的广东餐馆的：“在吃了几天杭州本地菜后，我非常想吃广东菜。但我对杭州这个城市完全不熟悉。在大众点评出现之前，我只能在大街上询问路人。现在，我可以求助大众点评；它从来没有让我失望过。”她还开玩笑说，大众点评这样的应用出现后，中国的那句古话“在家靠父母，出门靠朋友”应该改成“在家靠父母，出门靠大众点评”！

近多多

中国新兴的另一个基于地理位置的移动应用是“近多多”。这款应用主要为珠三角工业区的工厂和工人提供招聘信息和中介服务。该应用具有两种模式：一种为应聘模式（供雇员即工人使用，见图2），另一种为招聘模式（供雇主即工厂使用，见图3）。近多多的应聘模式做了大量广告，其开发者在线上线下也进行了广泛推广（见图4）；珠三角地区的进城务工人员广泛使用该模式。使用这种模式，潜在雇员可以搜索到附近雇主的信息，包括工厂简介、职位空缺、工厂地址及距离，以及建议薪酬。不过，这些实用信息需要用户注册个人账号，并同意该应用使用包括实时位置在内的个人信息后才会提供。



◀ 图 2

近多多的应聘模式，用户界面上按照距离由近至远提供附近招工的工厂



◀ 图 3

近多多的招聘模式，用户界面上按照距离由近至远提供附近寻觅工作的打工者



图4 在深圳市火车站地铁站内，近多多的广告牌（摄于2015年年底）

近多多的招聘模式收集并整理这些由个人用户提供的信息。在该模式下，潜在雇员的个人信息，包括工作经验、教育背景、技能与特长、出生地以及目前所在地点都会被列出。与大众点评不同，在近多多的电子货架上按照地理距离由近至远排列的，并非商品和服务，而是劳动力。近多多上的劳动者们期待雇主以某个价钱消费他们的劳动力，也就是工厂将来给予他们的薪水。根据中国现行户籍政策，农村进城务工人员无法在城市享有永久居住权，他们因此被视为是不安分的和难预测的一个群体。在此背景下，像近多多这样的定位技术能够使这些所谓的“流动”劳动力变得更加可预测，同时也让工厂工人产生一种安定感。我曾在东莞的一家工厂做参与式观察，该工厂的一位管理人员透露，他的工厂会使用近多多，但不直接通过该应用招聘工人。他们使用近多多是为了增添一个“关注”劳动力市场动态的渠道。长久以来，工厂都会监测区域内劳动市场变化，并使用该应用收集潜在雇员的实时信息。

陌陌

2011年8月，陌陌公司在优酷视频网站上投放了一则视频广告，名为“最火的iPhone手机约会软件：一个酒店故事”。该广告至今在优酷上的观看次数超过8万次。由于近期陌陌遭受“网络扫黄打非”专案的影响，撤走了优酷视频网站上最初的版本，另一个转发的版本还可以在百度视频网站上看到²（对这个网络扫黄打非专案的研究，可参考笔者的另一篇文章Liu(2016)）。

“最火的iPhone手机约会软件：一个酒店故事”的广告以一个夜间场景开头，一位年轻男士在一家高档酒店的大堂邂逅了一名年轻女士。这位男士的商务装显示出他正在出差，或刚刚结束了一天的工作；而这名女士则一身即将去夜店的打扮——化着精致的妆容，穿着浅橙色、半透视的裙子，脚踩一双时髦的高跟鞋。男士对女士暗送秋波，随后掏出一部智能手机远远地拍了张照片。在广告的下一个场景中，这位男士正在自己的酒店房间中徘徊。透过房间窗户，他再次看见了那名女士。他掏出智能手机，打开了陌陌手机应用。通过“搜索附近的用户”。通过陌陌，他立马找到了那名女士。“橙色很配你。”他发出了一句调情信息，同时配上了早前拍摄的那张照片。那位女士似乎很开心；两人开始相互调情。视频广告以一句标语结束：“将陌生人变得不陌生：陌陌，一款提供定位服务的手机应用。”

在我的田野调查中，当一位经常使用陌陌的女性用户第一次给我看这则广告时，我对其中明显的性意味感到惊讶。广告名称和故事背景“酒店”能让人轻易联想到随意的性行为，因而即刻定下了情色意味，酒店房间中的双人床对于身材纤细的男主人公而言也显得过于宽大了。此外，观众们也不难想象出未完结的故事线，即男女主人公最后上了床。

2 见 <http://v.baidu.com/watch/5324466122418300303.html?list=1&fr=&page=videoMultiNeed>.

在陌陌这款 app 推出市场以后，不久就被称为“约炮神器”。成就“约炮神器”的，就是基于地理位置的“搜索附近其他用户”的功能。该功能被置于陌陌界面首页（更准确地说，从陌陌 1.0 版本到陌陌 5.9 版本，见图 5）。通过这一功能，附近所有陌陌用户（他们大多是陌生人）的头像照片都会按照距离由近及远显示在列表中。点击照片即可打开浏览选定用户的资料，今儿选择开启聊天或发送照片给该用户。



◀ 图 5

陌陌的“搜索附近的人”的功能

在陌陌出现前，中国的大多数社交媒体，包括非常流行的腾讯 QQ、微信和人人网，都主要鼓励基于熟人网络的社交互动，陌陌是第一个鼓励陌生人社交的社交媒体。更重要的是，在陌陌出现之前，人们对于“网恋”的想象还局限于以下的情境：通过互联网络，人们可以认识到远在千里之外的、不一定与具体物理形体相关联的伴侣。但在物理位置定位技术被置入于交友服务以后，这种想象被彻底改变了。“你在附近”，在附近所预

示的两具肉身的物理接近性，基于这种物理接近性而可能在近期发生的性行为，变成“网恋”中重要的一环。

一场基于“定位”的欲望经济改革

中国具备定位功能的手机应用远不止大众点评、近多多和陌陌这三款。基于三款应用的案例分析，本文展示了地理定位技术在后社会主义中国繁荣发展的资本主义经济中发挥的重要作用。正如很多文献所述，改革开放使中国从一个苏联式的中央计划经济体变成了亚洲一个高速发展的大国，其经济的许多方面都向全球资本主义开放。在中国市场经济改革的背景下，出现了数以万计的企业、商户，外资和中资企业和工厂（中国也因此获得了“世界工厂”的称号）、繁荣发展的服务业（包括旅游业）。罗丽莎还提醒我们，中国市场经济的运作也依赖于对于情感和生理欲望的重新引爆，是一场点燃身体欲望和物质欲望的改革 (Rofel, 2007)。

本文的案例分析突显一个事实，在这场浩大欲望改革当中，中国新媒体文化实践尽管日益变得多样化、碎片化、复杂化，但其共性都基于对人与商品的物理位置信息的有效获取与精细控制。在福柯看来，资产阶级政治权力的规训正是通过这种微观的形式在生产和工作中塑形了肉体，它建造一种机制，并能通过其各基本构成因素的协调组合而达到最大效果，把分散在肉体中的单个力量组织起来，以期获得一种高效率的组合装置。这种微观权力对空间的分区与应用做了精细化的治理。福柯发现，在17、18世纪工厂、学校、医院和军队开始兴起的纪律与规训中，对每个个体有了物理位置的要求。福柯写道：“Each individual has its place, and each place has its individual (Foucault, 1995[1977], p.143)。”也就是说，资本主义的空间效率来自让“每一个人都有自己的位置，而每一个位置都有一个人”。相对于传统社会的交往和劳作中“含糊不清”的空间分配，资本主义社会中每个个人的空间定位使原先那种无益而有害的人们不受控制而四处流动，时而人员扎堆、时而门可罗雀的情况不再出现。

福柯没有经历到新媒体技术的爆炸性发展，也没有研究中国，但他的作品仿若是对当今中国新媒体文化的一种绝佳寓言。中国日益增多的基于定位技术的手机应用不仅仅是技术发展的产物；它们的出现也说明中国市场经济中的各方（商户、消费者、劳动者和工业生产者）都已经意识到物理位置和基于地点的媒体技术在商业运作、生产规划以及求职中的重要性。定位，可以避免混沌与混乱，使得空间的分配效率最大化，可以使得欲望的实现更为直接。在大众点评的例子中，关于物理位置的信息有效地将商品和服务提供商与潜在消费者相匹配。而在近多多的例子中，工厂和劳动力的物理位置则在招聘过程中扮演了核心角色。陌陌则将肉体的结合、欲望的实现变得更为“近距离”“可操作”甚至“唾手可得”。将这三个app放置在一起考虑，我们则发现基于定位的媒体技术能够提高资本主义经济诸多环节的效率，对于生产、流通和消费几乎同等重要。

结语

由此我们可以看出，当今时代，定位技术以及基于地点的生产和分配策略越来越善于将特定的位置划分为具有特殊意义的地点，商户借此与用户或观众互动。现在相较于早前的纸质媒体、电视媒体、甚至桌面计算机媒体时代，移动新媒体更加擅长营造在场或不在场感，懂得在何处及如何定位个体，建立有效的沟通，提高生产和消费中的效率，并持续吸引不同地点的观众参与到精心打造的商品交换和媒体消费空间中。通过列举三个案例，我旨在论证，尽管这三个app媒体具有显著不同，代表不同形式的商品经济，运用的技术对位置的依赖或多或少，但它们同时指向一个事实：新媒体日益擅长对人与商品的物理位置信息进行精细控制。

显然，除了本文所进行的案例研究外，还有很大的空间继续分析研究位置和定位。不过，本文的探讨证明，定位技术的发展可以运用研究媒体

和技术既有的争论和方法进行有效地分析和解读，而事实上，关于媒体和技术的研究从未脱离过对位置的探讨。新技术对于位置和定位的高度关注使我们承认并继续发展媒体学者们很早之前就发出的呼吁：要想理解技术及其用户，必须关注其所在的特定空间和文化背景。

参考文献

1. Anderson, B. R. O. G. (1991). *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*. London: Verso.
2. Boden, D., & Molotch, H. (1995). The Compulsion of Proximity. In R. Friedland & D. Boden (Eds.), *NowHere: Space, Time, and Modernity* (pp. 257-286). Berkeley: University of California Press.
3. Chambers, D. (2016). *Changing Media, Homes and Households: Cultures, Technologies and Meanings*. London: Routledge.
4. Cloudy, N., & McCarthy, A. (2004). Orientations: Mapping MediaSpace. In N. Cloudy & A. McCarthy (Eds.), *Media Space: Place, Scale and Culture in a Media Age* (pp. 1-18). London: Rutledge.
5. Foucault, M. (1995[1977]). *Discipline and Punish: The Birth of a Prison* (A. Sheridan, Trans.). New York: Vintage Books.
6. Liu, T. (2016). Neoliberal ethos, state censorship, and sexual culture: a Chinese dating/hook-up app. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 30(5), 557-566. doi:10.1080/10304312.2016.1210794.
8. Miller, D. (2000). The Fame of Trinis: Websites as Traps. *Journal of Material Culture*, 5(1), 5-24.
9. Miller, D., & Slater, D. (2000). *The Internet: an Ethnographic Approach*. Oxford; New York: Berg.
10. Moores, S. (2004). The Doubling of Place: Electronic Media, Time-Space Arrangements and Social Relationships. In N. Cloudy & A. McCarthy (Eds.), *Media Space: Place, Scale and Culture in a Media Age* (pp. 21-36). London: Rutledge.
11. Parks, L. (2004). Kinetic Screens: Epistemologies of Movement at the interface. In N. Cloudy & A. McCarthy (Eds.), *Media Space: Place, Scale and Culture in a Media Age* (pp. 37-57). London: Rutledge.
12. Pertierra, A. C. (2016). Relocating the Spaces of Television Studies. *Media and Communication*, 4(3), 123-130.
13. Pertierra, A. C., & Turner, G. (2012). *Locating Television Today : Zones of Consumption*.
14. Rofel, L. (2007). *Desiring China: Experiments in Neoliberalism, Sexuality, and Public Culture*: Duke University Press.
15. Scannell, P. (1996). *Radio, Television and Modern Life*. Oxford: Blackwell.
16. Wikipedia. (2016). Mass Review [Da Zhong Dian Ping]. Retrieved from <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%A7%E4%BC%97%E7%82%B9%E8%AF%84%E7%BD%91>.

“网红” 3.0 及其未来： 情感劳工、关系经济与黑镜时代

■ 张宗艺*

摘要：本文聚焦网红 3.0 直播时代，以传媒经济与文化研究的双重视野进入网红直播的研究，希望在对网红直播产业运作未来走向的分析基础之上对其中涉及的情感劳工、关系经济、大数据编码以及未来可能到来的镜像社会作出社会化的反思。文章以网红 3.0 时代的出现及原因入手，在梳理了口红经济、变现能力等四方面的原因之后，依据西方的情感理论与后福特时代资本与劳工新的现实开展了对网红“情感劳工”的政治经济学讨论。在此基础之上，进一步从“关系经济”与“黑镜时代”的角度对网红直播的未来走向作了研判。前者从产业的角度，讨论了网红直播的现有问题和未来走向，后者则从文化研究的角度反思了关系经济中的数据拜物教，并借助未来学家的视野，阐明我们可能即将进入一个自我数据化、以“大众”为名，却极为不平等的镜像社会。

关键词：网红 3.0；直播；情感劳工；关系经济；大数据；黑镜时代

一、“网红” 3.0 的出现及原因

“网红”对我们而言并不陌生，在互联网兴起的时代，这种因现实生活里的某件事或某些行为成为吸引到网民关注，一跃成为网络社区焦点，引发话题效应的红人早已有之。如果说网红 1.0 时代是“文字时代”，以网络小说家韩寒、安妮宝贝为代表，网红 2.0 时代是“读图时代”，以审丑搞怪的芙蓉姐姐、凤姐为代表。¹ 相比前两个时代，真正引发人们关注，并将“网红”正式以一种集体的面目与命名推向风口浪尖的是网红 3.0 时代，姑且可以称为“直播时代”。科技的发展与媒介的变化给了网红们脱颖而出的机会，如果说微信、微博为代表的社

* 张宗艺，香港中文大学，博士研究生。联络地址：香港沙田香港中文大学 PGH5 B105。联系电话：(00852) 56165943 联系邮箱：zhangzongyi@link.cuhk.edu.hk

¹ 参见蔡晓璐，三问“网红经济”，艺术评论，2016（7）12 页。

交媒体的红火，还只是在互动性、个性化更强的网络社区继续着传统媒体所擅长的内容生产的话，像直播平台的出现则彻底以全新的入口、服务与关系定义了何谓新媒体。网红 3.0 时代在所谓的 2016 “网络直播元年”成为业界和学界关注的焦点，正是因为以大多数草根或普通中产为代表的主播们借助这种新媒体平台以极快的速度聚拢人气，吸附流量，并且极为容易地借助虚拟货币实现了惊人的变现。这恰恰是一些有着多年从业经验和知名度的传统媒体屡屡在新媒体领域试水而不得的。更不用说“网红”因为自身吸附的超级流量还成了一种社会文化现象，并进一步在各方力量的介入下形成了产业链，发展成为“网红经济”。

直播平台与“网红”出现得太突然，成功得太迅速，以至于大多的讨论都聚焦在如何把“网红”直播流量变现的模式复制到其他新媒体或者传统媒体上。或有持相反态度者，短时间吸睛带来的眩晕让不少人感到难以置信，在直播元年就开始唱衰，怀疑直播的未来。这当然重要，但在此之前，我们或许首先需要追问的是两个问题：一是何以“网红”在当下的经济文化环境里，借助直播平台变得如此之红，如此夺目。二是既然网红经济的产业链已经初见规模，那么作为生产者的他们又在生产着什么，如何生产，这种坊间笑称“月入百万”的行业背后又是如何的生存状况。

“网红”的盛行的确是改变了“内容”生产的方式，但绝不是生产了原先并不具备的内容。当一种新的媒介形态出现，与此匹配的必然是经济形势的变化，产业组织形态，社会文化心理的改变。

首先，在经济下行的宏观形势下，“泛娱乐”的概念开始盛行。在 2016 年“直播元年”之前，网络小说改编、网剧、游戏就已经开始盛行，各种 IP 开始翻炒，从几十万一度上涨到上千万。从经济学上说，

这是典型的“口红经济”效应。² 在中国当前的社会语境下，房价高企，就业压力巨大，买不起房，并不代表年轻人就不需要消费。恰恰相反，他们需要通过相对廉价的消费来满足自己的心理慰藉，比如女生会去买口红，面膜，而在直播的世界里，男生则会通过送礼物这种虚拟货币的形式，花上五百或者一千元来满足自己在现实世界里无法实现的男性权威。比如通过赠送礼物，获得主播的称颂，弹幕的追捧或是主播微信号这样带有私密意味的联系方式。男性在现实职场或是学业上丛林竞争的受挫，在虚拟的直播社区可以通过消费赎买自信与希望。这种直观、迅速的情感满足与幻梦炼制是远非口红效应的另一大受益者电影可以替代的。

其次，快速发展的信息传播技术和人工智能技术“赋能”于每个独立的个体。在所谓的全媒时代，每个人都有了自己的媒体属性，每个人既是内容的消费者，可以根据自身能力和兴趣去消费极为个性化的文化产品，也同样可以成为内容的制造者，利用自己的智慧与努力去制造影响力，成为与电影电视明星一般拥有万千粉丝的话题制造者。从产业上说，作为平台的社会化直播消解了传统媒体的集权话语，而让大众成为新一轮 UCG 内容创业的红利享有者。这种全民内容创业虽然已经不再是泰拉诺瓦（Tiziana Terranova）所说免费劳动（free labor）的概念，³ 即网络社区里的劳动者无偿地投入网络软件的开发，网络社区的维护或者网络内容的生产，比如在聊天室自由交谈，自愿回答他人问题，帮助他人解决困难。而更多如班克勒（Benkler）所描述的，越来越多的文化与知识的生产与传播是通过市场之外的同侪生产网络（peer

2 “口红经济”来源于美国的市场研究，经济学家们发现当国家经济不景气的时候，往往口红的销量会直线上升。显然“口红经济”并不仅仅局限于口红，而是指与口红类似的面膜，美发，按摩甚至相关的娱乐产业，比如电影。美国好莱坞的兴起正是源于上世纪三十年代经济大萧条的社会背景。在中国，2008年经济危机之时，冯小刚的电影《非诚勿扰》首周票房就超过了8000万元。

3 参见 Tiziana Terranova, Network culture :politics for the information age, London: Pluto press,2004.

production network) ,⁴ 不再通过公司或是教育机构。虽然不是免费, 但省去了后者通常使用的标准化定制与价格编码的过程, 因此更大程度地调动了人力资本中时间、情感注意力这些稀缺资源, 从而更好地构建了 Web2.0 时代用户交互作用下平台与内容生产者、消费者之间关系。

第三个原因当属“网红”直播惊人的变现能力。网红的变现模式可以分为直接变现与间接变现。⁵ 直接变现指的是在直播间通过打广告以及粉丝用虚拟币打赏换取的收入。间接变现, 目前一般是平台主播通过长期在线与粉丝形成的良好互动关系, 准确定位粉丝所属人群与消费偏向, 以直播加电商购物的模式实现盈利。比如网络平台女主播往往会通过自己的穿着打扮, 时尚品味或是生活方式引起粉丝的关注或询问, 随后打出淘宝网的链接, 将流量通过淘宝店变现。其实, 这种变现模式不过是媒介广告模式的变型, 依然遵循着聚焦粉丝注意力——资本投入换取注意力——发布商业信息进行流量变现的原有模式。但问题在于网红主播的收入为何如此之高, 顶尖主播的收入甚至超过了一线娱乐明星。斗鱼主播小智一年的收入达到 1.5 亿, 而范冰冰只有 1.2 亿, 这显然不是小智比范冰冰更红, 而是因为变现的特殊模式。过去明星依靠广告代言, 出席活动, 这些挣钱的本质是信用背书, 而信用背书是性价比极低的变现方式, 风险大, 收入不等价。现阶段, 网红通过控制制作段加信用背书的方式(淘宝店), 开发出了一种更为直接的变现方式, 即通过一般等价物的溢价进行变现。比如以游戏平台为例, 一个友臣肉松饼原价是八毛钱, 主播溢价 2-3 毛, 粉丝都知道, 商品也是大众商品, 没有任何风险, 粉丝情愿多溢价一些去主播的淘宝店购买, 以示支持主播。⁶ 这种变现得以实现归根到底还是因为主播控制了自己内容的制作端以及

.....

4 参见 Benkler Yochai, The wealth of networks how social production transforms markets and freedom, New Haven(Conn): Yale University Press, c2006.

5 蔡晓璐, 三问“网红经济”, 艺术评论, 2016 (7) 12 页。

6 参考《记者论坛》, 微信公众号新媒体观察, 题为《如日中天的内容创业, 吹起的是浪潮还是泡沫》。

平台本身对关系的集聚和瞬间将流量倾斜的便利优势，笔者将在本文的第三部分做进一步的讨论。

可以说，网红的变现进一步激活了长尾销售理论，在网红当前的营销下，基本不存在奢侈品的营销，而是通过每一单很小（零食）或者金额一般（化妆品、面膜）的商品多单销售来实现超级盈利。比如以模特出道的淘宝素颜冠军张大奕，她的私服搭配在社交平台上深受粉丝喜爱，其电商店铺上线新品2秒钟内即被顾客“秒光”，月销售额达百万级。也就是说，三天时间内，这个漂亮女孩可以完成普通线下实体店一年的销售量，创造了互联网电商的销售神话。如果我们进一步扩展视野，就会发现在我们所处的微时代，新一代视频观众的注意力已经从深度注意力转向超级注意力：“超级注意力的特征是在不同作业中迅速转换焦点，偏爱多样化信息流，寻找高度刺激性的东西，对单调状态的容忍度较低”，⁷而不再是我们原先习惯的看一本书或者在电影院看一部电影如此的深度注意。短视频以及直播平台迎合了习惯超级注意力的年轻人的文化消费习惯。他们更愿意观看十分钟以下的视频或者在一个个主播的直播间来回切换，以单位时间内足够多的数据输入来满足自己的感官刺激和强力浏览的需要，可以说是一种变形了的一目十行。在这种注意力模式下，人脑逃离深度情感，而与电脑越来越相似，倾向于分任务式的多任务工作。但实际情况是，人脑的有限并不可能在短时间内完成如此多的思维活动，必然只能不断重复着同质化、扁平化的内容搜索或者加工，结果是对情感的需求和接受的刺激也越来越肤浅与表面。因此，在这种注意力模式转换下的注意力经济势必也随之改变。“新媒体的‘微支付’和‘微经济’特征不是传统意义上薄利多销的简单运用，而是依靠扁平、广泛的群体，多次反复销售来达成的。在不断扩大的市场和消

.....
7 N. Katherine Hayles, *Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes*, *Profession* (2007), 187.

费逻辑支持下，不断生产简单易耗的消费品，通过巨量的‘微经济’和‘微支付’来累积。淘宝商城、移动通信、团购网等涉及庞大用户经济体的盈利逻辑就在于此。”⁸

二、情感劳工与情感的政治经济学

在对微时代注意模式和注意力经济的讨论之上，我们就可以进一步地追问，网红们究竟生产了什么来满足新一代观众这种注意需要？如前文提到的，很多观众观看直播是为了收获在现实生活里失去的信心和希望。视频直播营造出的“单独与你沟通”的虚幻感满足了很多人的窥私欲望，更重要的是诸多粉丝有了和女神接近的绝佳机会。很多主播会通过公布自己微信号或者手机号码的方式犒劳自己礼物榜单上的“土豪”。对很多宅男而言，通过赠送平台上虚拟礼物的方式换取女神们的感谢、亲昵称呼或是联系方式，获得了一种与漂亮女主播正在情侣交往的错觉。从实体消费向虚拟货币的转移的背后，是人们渴望在虚拟社区上购买在现实生活里缺失的情感。而这样的购买迅速、便捷，甚至与和弹幕的互动中获得的自尊与荣耀相比，那点付出的金钱也无足轻重了。

因此，直播网红们在整个网红经济的生产链条里生产的正是一种可以称为“情感”（affect）的商品。在对情感劳工（affective labor）的研究方面，西方近年来文化研究打破以后结构主义和视觉文化为中心的精神分析，转向更加注重身体性与生命政治的情感研究，给了我们一些思考的可能。情感转向（affective turn）中的代表人物马苏米（massumi）认为通过反思、共振在意识层面存留下的称为感情（emotion），而在此之前更加直接，更加激烈、更加瞬时也更富有身体性冲击的是情感（affect）。在当代的大众媒体里，传媒作为社会化意识形态机制的功

8 雷启立，新媒体给当代生活带来了什么，传承，2012（3）95页。

能是第二位的，首要的功能是对这种连续性的、流动的、集约化的情感做出实时的反馈。⁹情感劳工的出现可以说与后福特制生产体制密切相关，在后福特的生产体制里，伴随着新媒体与服务业的兴起，为了应对过度积累的危机而出现的弹性生产体制日益依赖于对非物质生产领域缝隙式的开发和创新性生产领域的挖掘。与此相关的诸如“品味”、“时尚”、“意义”、“情怀”这样的符号性商品的营销核心就在于品牌的根植，而对于品牌而言，最重要的就是重塑商品与消费者之间的关系，建立消费者对品牌的忠诚与感情就成了这种关系里的重中之重。

对于情感劳工而言，情感的政治经济学的奥妙之处在于，一是将社会再生产变成了一种时间的再生产，通过允诺劳工更优渥的收入与更体面的福利，来延长工作时间，达到剩余价值的生产，资本的增殖。这些直播平台的网红们虽然与平台的合同往往只要求每天直播2-5小时不等。但是为了维持用户黏度和增加粉丝数量，往往直播三个月没有一天停止，直播到凌晨深夜更是家常便饭。¹⁰二是这种生产管理摆脱了垂直化、官僚式的管理模式，以一种更加弹性、轻松的自由工作形态，将劳工的力量变得更加个体化、更为单薄。在不需要劳工对雇主展现忠诚的同时，其实也把福利、养老等负担丢弃给了国家。个人必须要以一己之力来应对市场的不确定性和失业风险，其结果是更牢固地实现了劳工对生产方式的认同与绑定。在超过百万的这群情感劳工里，大多抱着月入百万的“明星梦”或者“弄潮儿”的心态，真正想清楚未来发展方向或者有资本转战娱乐圈的寥寥无几。三是情感的再生产再次突破了生产的界限，这不单单是资本地理上的空间被打破了，利用新媒体，可以更加轻松地推销中产价值、品味来营造中产梦。更重要的是，完成了

9 Brian Massumi, The Autonomy of affect, Cultural Critique, No. 31, The Politics of Systems and Environments, 1995, pp. 83-109.

10 “直播工厂”里的网红，微信公众号，新京报。亦可见新京报电子版，2016,10,4。

如马克思所说的从形式吸纳（formal subsumption）向实际吸纳（real subsumption）的转变，而且比马克思思考的“机器大生产”更严重的是，资本对于整个生活和劳动的形塑已经真正进入“生命”领域，进入情感的区域。伴随着基因技术和大数据的进一步发展，人类的情感有望进一步被数据化、定型化，也因此变得更为容易，更为精确地可供给。¹¹ 在网红的“直播工厂”里¹²，不单居住着网红，还有着一批网红背后的工作人员，他们负责着每天的直播房间秩序管理，话题策动，气氛调节。更重要的是他们需要提供给主播严密的数据，在什么时段观众在线人数最多，主播表演什么节目，谈论何种话题，说什么样的话更容易得到礼物。这些幕后工作者既是网红主播的合作者，一起研究如何增进用户黏度来达到快速变现，也为主播们提供了更为可视化的考核要求以及随之而来无形的压力。

不难发现，在网红直播的生产里，观众们一方面希望看到主播深耕某一专业领域，带来个性化的，和其他主播不同的直播内容；另一方面他们的情感诉求又统统被数据化、进而编码成主播下一阶段直播的定制化产品。这看似相互矛盾，其实相辅相成，恰恰是直播产业进一步发展的方向。观众们也无意进入深度注意的领域，他们舒服地接受情感地被编码和角色想象性地满足。但有趣的是，近来网络主播们纷纷苦恼自己即便在可怜的休闲时光，也似乎再也走不出工作，化妆、自拍、上传、旅游，户外直播成了工作之外的必修课。于是，我们惊人地发现，观众回不到现实，主播走不出直播，一个虚拟的直播社区（平台）正在逐步改变我们既有的情感结构，冲击着人与人之间相处，人与世界关系的边界。如一些科幻电影演绎的那样，一个由主播、观众、平台构成的人媒

11 可参考 Patricia. T. Cough, *The Affective Turn, Political Economy, Biomedica, and Bodies*, *The Affective Reader*, Melissa Gregg and Gregory J. Seigworth, editors, Duke University Press, 2010.

12 很多公司安排几个主播入驻一间别墅，把各人的房间打造成直播室，每月考核，实行基本工资加绩效（礼物分成）的签约制度。观众在视频中观看的似乎是主播的卧室，实际上，主播生活与工作都在同一空间里。

混杂形态（hybridity）正在成为确凿的现实。

三、全媒时代的关系经济

在“泛娱乐”、“全民创业”这样概念的影响下，传统媒体，互联网巨头、政府部门无不希望在现有的传媒格局中寻求突破，找到新的媒体经济增长点。直播平台的红火，“网红”们令人瞠目结舌的收入，也让许多年轻人甚至在高中、大学就以“网红”作为未来职业规划的目标。一台电脑，一个麦克风、一个摄像头，掌握免费的视频和直播录制软件，一切似乎就水到渠成了。但同样也存在忧虑，网红 3.0 之后的 4.0 又是怎样的？是否还是以直播平台作为媒介形态？通过强挖主播流量套现的直播平台在残酷的资本拼杀之后又是否能实现盈利？伴随着政府部门越来越强的监管和法律的介入，网红直播内容如何升级，如何与综艺挂钩？这一系列的问题都在质询着网红直播的未来。

已经有分析指出了直播这种生产方式现阶段的一个核心问题，即供给侧的过剩产能。无论是游戏直播、秀场直播还是生活类的直播，低端、重复的内容都太多太多，像新闻、教育、时政等方面的直播虽然有，但显然过于冷清，且在很大程度上依赖主播的名人效应。“所谓‘直播元年’的盛世豪歌，像极了 2011 年的‘千团大战’和 2013 年的‘页游之巅’，简而言之，就是需求端的正向反馈，在变形的机制下造就了供给侧的过剩产能。”¹³

这种过剩产能又带来了两个问题，一是烧钱换市场的逻辑依然继续，盈利的模式依旧是等待在大浪淘沙之后，巨头不再惧怕同行乘虚而入而可以自我制定规则，实现垄断。根据 TalkingData 的数据显示，中国安

13 阑夕，直播僵局：黄昏未至、波涛依旧，虎嗅网 <https://www.huxiu.com/article/161931.html>.

装有直播应用的智能终端数量达到 1.86 亿台，且仅在 2016 年上半年，直播行业的融资额度就超过了 12 亿，已经高过直播行业在去年全年的融资额度，且近两年来的融资阶段多集中于早期（B 轮以前），仍然呈现出新兴市场的典型特征。¹⁴ 如此高的融资背后其实是高昂的直播平台运营和维护成本。这种成本主要体现在一方面是高昂的带宽成本，一旦人数超载，网络卡慢将会直接影响用户的观赏体验和对平台的黏度。斗鱼 TV 一个月用在带宽上的费用大约为 3000 万元，一年则需承担超过 3 亿的成本。随着网络直播平台越来越多对优质网红的争抢，带宽成本是众多平台不得不承担的重压，丝毫退缩不得。另一方面则是明星主播高昂的签约费，目前直播行业，依然会发现是明星网红借助平台得以将人气流量迅速变现，平台则必须依赖明星网红来留住流量。在一份《2016Top10 主播排行榜》上，十名主播全是游戏主播，排名第一的小智签约费高达 4000 万 / 年。¹⁵ 目前大多平台还是通过和主播礼物分成来获得收入，真正有效的变现渠道并不多。近来网上曝光直播平台映客推出巨额广告套餐，从 600 万到 2000 万不等，可是在直播中加入广告无疑会影响直播最重要的流畅性和实时互动，至今也无平台敢于尝试。即便是映客，根据其去年的公告，去年的净利润也只有 167.28 万元。¹⁶ 可见创新、拓宽变现渠道已经成为直播平台的当务之急。

过剩产能带来的第二个问题是撇开平台，单就主播而言，这些情感劳工的收入差距巨大，两极分化极为严重。秀场主播相对于游戏主播而言，并没有太强的专业技能，也没有游戏主播因为竞争类电子游戏带来的内容更新、曝光机遇和人气积累。因此，秀场主播的用户增量困难，即便是存量也会因为新鲜主播的出场而快速转移，自身的直播价值也随

14 阑夕，直播僵局：黄昏未至、波涛依旧，虎嗅网 <https://www.huxiu.com/article/161931.html>。

15 2016 国内直播平台排行：Top10 主播总身价超 2.5 亿 <http://games.qq.com/a/20160819/037147.html>。

16 钱丛帧，直播行业或将进入拐点，99% 的亏损平台如何续命？公众号，文化产业新闻。

之迅速被消费。即便是秀场主播，也不是谁都可以如 MC 天佑那样月入四百万，更多的是二十出头，收入一般的，迷茫却有明星梦的年轻人。

“从 PC 时代到移动互联网时代，从六间房、9158 到映客、花椒，从单一的秀场到泛娱乐直播。越来越多人正在尝试从直播这块跳板上一跃而起，成为身价过亿的明星。”但现实是，在超过两百万的想成为超级网红的主播里，真正能依靠自己熬出头的几乎为零，只有两三千观众（真实数量，区别于平台为了吸睛制造的虚拟数量）的情况下，愿意打赏的不超过 10 个。¹⁷

随着广电总局下发《关于加强网络视听节目直播服务管理有关问题的通知》，提出“持证上岗”，限制直播内容的硬性规定，直播平台的野蛮生长以及主播同质化、低层次、通过色情、脏话来秀出位、博眼球这样的生产方式越来越受到冲击。新媒体“内容为王”还是“渠道为王”的讨论也成了新的焦点。在这种背景下，“直播+综艺”得到了越来越多的传统媒体和直播平台关注。这一方面是因为在以生产内容为长的传统媒体受到冲击的当下，开始寻找“互联网+”新的跨界融合方式。而直播也恰好悄然进入到了网媒的领域扎根生长。另一方面综艺节目虽然是传统媒体的特长，但其实在当前的语境下也越来越具有互联网的特征。因此，两相结合也就成为了一种必然。目前“直播+综艺”的形式有四种：一是台网互动，比如东方卫视携手优酷土豆以及 SNH48 打造的真人秀节目《国民美少女》；二是类型化节目+网购，以吃播和旅游直播为主，比如由叶一茜主持的《茜你一顿饭》，在双平台直播界面上，观众可以通过点击购物车立即购买节目中的产品，带来全新的观看和购物体验；三是直播+点播，芒果 TV 自制的《明星大侦探》以何炅和撒贝宁为常驻嘉宾，节目以“30% 跌宕剧情+40% 综艺搞笑+30% 智能推理”配合本土化的经典案例还原“犯罪现场”。又如王思聪主办的《Hello

17 直播生态：超级网红月入百万，但更多人连电费都挣不回来……公众号，文化产业评论。

女神》，观众可以根据自己的趣味来改变直播进程，甚至可以对直播的女神进行惩罚，进一步加强了主播与观众的互动性。四是直播+真人秀，比如东方卫视、腾讯视频联合打造的《我们15个》，利用24小时不间断的直播来进行一场“现代人能否回归初心的超凡实验”。这个节目甚至获得了由广电总局颁发的年度最佳台网融合创新团队的称号。

“直播+综艺”这种互补性的尝试对于向泛娱乐进军的直播平台而言，未来不再依靠游戏主播或者人气容易转移的美女明星，直播只有突破内容的天花板，才能上侵内容制作领域，完成所谓的UCG到PCG的转变，从而进一步，完善自己的产业链。对传统媒体而言，日益消失的影响力和流失的观众也可以通过自己擅长的内容制作来挽回。¹⁸更重要的是，这种模式的初见锋芒让我们更清楚地认识到网红直播的未来需要跳出“内容为王”还是“渠道为王”的争议框架，真正面向新媒体的核心：关系和平台。直播的未来是一种情感经济、意义经济，同时也是一种关系经济。网红3.0得以拥有如此大的流量吸附能力并不在于表面上主播的魅力或者直播内容的亲民，而是因为平台的存在。“传统的媒介组织，通常我们叫做媒体，在传媒产业中一般承担内容提供商或渠道运营商的角色，而媒介平台却是融集成资源、响应需求和创造价值于一体的综合服务提供商、它是一种新的媒介组织。”¹⁹

在“平台”之上的关系包括了主播与用户的关系，主播、用户与商家的关系，主播和主播的关系，用户与用户之间的关系，错综复杂，但又足够可以引起话题性和互文性。网红直播的未来取决于如何维系、营造这种随时处于流动状态的关系。如前文中所提到的，这种“关系”一方面

18 “直播+综艺”并非不存在挑战和危机，如何打造“素人”综艺直播、如何在保持节目综艺性的前提下，可以碎片化、打破预先的脚本和笑点设计，实现与观众的强互动性都是这类模式亟待解决的问题。

19 谭天，基于关系视角的媒介平台，国际新闻界，2011（9），85页。

以个体为中心的情况下寻找社会归属，获得社会资本。另一方面则是数据。“大数据时代，‘关系转换’主要形成于三个层面，即从个体关系向关系数据的转换，从关系数据向稀缺数据的转换，从稀缺数据向关系价值的转换。而其中，从个体关系到最后关系价值的形成，这就是社交平台将用户社会属性向媒体经济属性转换的过程。”²⁰ 这种数据，在直播平台上的体现，如前文所论述的那样，提供给了主播一种新型的规训，从而更好地为受众创造了消费盈余时间的可能。更为重要的是，如同主播可以为受众提供最为即时、看似最为原生态、无剧本地互动一样，平台看似让主播自我控制了制作端，实际上同时又可以数据监测和管理员巡查，将流量瞬间倾斜到富有话题性、共鸣度强的直播间或是富有成长潜力的新人主播身上，让受众们可以在不经意间完成对多如牛毛的直播间“信息超载”的筛选，在分栏目和主页推荐的排序里与其他用户一起快乐地文本再生产，创造关于身份、关系、话语新的想象和惯习。这才是直播区别于其他媒介的特殊之处，也是网红得以在平台上集聚和创造3.0时代的奥秘。之后在产业链尾端通过与电商合作，打广告或者利用一般等价物溢价变现也就变得顺理成章了。

四、黑镜时代的到来

当文青们手拿着《1984》怒斥着体制“老大哥看着你”的时候，殊不知看与被看早已经被新技术打开了无限的商机，成了资本新的占领空间。在这样一个我们以个人价值、权利自居的时代，未曾想到膨胀的自我正在经受前所未有的诱惑、凝视与收编。如之前曝出的斗鱼直播平台

.....
20 谭天，苏一洲，论社交媒体的关系转换，现代传播，2013（11），111页。

女主播混进重庆大学艺术学院女生寝室意图全程直播的事件，²¹ 在全媒时代，即便你不想成为“媒”中一员，也可能因为被看或仅仅作为一个路人、过客成为直播的内容。摄像头无处不在的时代，隐私在裸露面前苍白无力，甚至不值一提。众多直播平台、秀场直播把一种所谓的公共性亲密（public intimacy）演绎到了极致。

超人类主义者（transhumanist）告诉我们人类总是低估科技的发展，因为我们总在以一种平均、线性的思维去想象科技发展的速度，殊不知科技是呈几何式，指数级生长的状态，以至于处于互联网时代的我们，觉得物联网、体联网还是天方夜谭。可如果按照这些未来学家的预测，2030年左右就可以发展出可以超过人脑智能的人工智能的话，那么真正的全民直播时代将会到来。²² 个人智能助手将会承担起平台的作用，沟通个性化的人类世界与同一化的机器界面。这个助手通过不断的学习，模仿最会成为我们在数字世界里的投影。这些投影代替了一个个个性化的人类，我们通过它们可以轻易地感受快乐，可以在共享经济的模式下轻易地匹配资源与能量，完成与世界的沟通。于是，整个人类社会都会被投影到虚拟世界里，镜像社会由此形成。

笔者无意臧否这种人工智能的好坏，只是作为一种提醒：网红 3.0 可能只是镜像社会的开端。我们不易觉察，也拒绝反思，正如当网红 1.0 或者 2.0 出现时候那样的一笑了之。在网红 3.0 时代我们还未发现诸众（multitude）的结合或者反抗的可能，或许是 2011 华尔街大游行给了哈特（Hardt）和奈格里（Nigri）诸众主体建构与能量更多的想象。在他们看来，诸众具有构建一个绝对民主世界的潜能就在于非物质劳动（immaterial labor）。因为这种非物质劳动不单是反抗帝国生命统治权力的生命政治的生产（biopolitical production），而且是突破了“私有”

21 参见天涯社区 重庆的帖子 <http://bbs.tianya.cn/post-45-1721643-1.shtml>。

22 参考（美）库兹韦尔，奇点临近，北京：机械工业出版社，2011,10,2-4 页。

与“公有”的“共有”的生产。共有的生产倾向于超出量的测度而采取共有的形式，这种形式很容易被分享，又很难被作为私有财产被圈为一己之用。²³ 他们进一步归纳出了共有者的四大主体形式：被负债者（the indebted）、被媒体化者（the mediatized）、被保护者（the securitized）和被代表者（the represented）。这四种主体的相遇就会重新召唤起一个“共有者”的主体。很遗憾的是，在网红 3.0 时代，被媒体化者与被代表者相遇了，但同时被媒体化者同时也是被代表者，被代表者也是被媒体化者。更重要的是，在被媒体化者与被代表者的相遇中，永远有一个“老大哥”“平台”在实时监管和控制，而为“平台”监管与控制的人又何尝不是这共有者的四大主体呢。在数字资本面前，他们没有议价能力，在以“共有”的乌托邦空间里，创造性的劳动本身就是自我出卖的过程，为了在直播市场里赢取一席之地，“网红”们必须将自己数码化成为平台里的大数据，然后通过劳动再生产以虚拟货币或者电商盈利的方式成为新媒体时代剩余价值的来源。对于平台的用户而言，也是同理。所以，黑镜时代的来临，我们毫无疑问将会接受前所未有的信息流，并且这种信息将会以最可亲的面目调动起我们感官和欲望的参与。但我们在享受这些“心想事成”的数据红利之前可能首先遭遇的是自我被技术革命，而人/劳动者彻底地被数据化正是信息资本主义带给社会最深刻的危机。

因此，我们有理由在黑镜时代来临之际，深思赫拉利（Harari）在《人神合一》（Homo Deus）里的预言，人类将更多的工作和决策权交给机器和算法。但是只有超富人群才能真正收获新技术发展带来的回报，他们可以通过智能设计来掌控进化进程，修改基因编码组来延长寿命或者进一步开发大脑，最终成为“人神共体”的“智人”。而普罗大众只能

.....
²³ Michael Hardt and Antonio Negri, *CommonWealth*, Cambridge & Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 2009, P135.

通过药物或者虚拟现实来追求幸福的幻象。²⁴想想当下平台直播里的主播的收入格局和在各大直播平台上奔波乐此不疲，连主播吃饭都不放过的观众们，以及虎视眈眈的马云们，一个以“大众”之名，却前所未有的不平等的黑镜时代正在向我们招手。

参考文献

1. 蔡晓璐，三问“网红经济”，艺术评论[J].2016（7）12页。
2. 雷启立，新媒体给当代生活带来了什么，传承[J].2012（3）95页。
3. 谭天 基于关系视角的媒介平台，国际新闻界[J].2011（9），85页。
4. 谭天，苏一洲，论社交媒体的关系转换，现代传播[J].2013（11），111页。
5. （美）库兹韦尔，奇点临近[M].李庆诚、董振华、田源译，北京：机械工业出版社，2011,10,2-4页。
6. 阑夕，直播僵局：黄昏未至、波涛依旧，虎嗅网 <https://www.huxiu.com/article/161931.html>.
7. Tiziana Terrnova, Network culture: politics for the information age, London: Pluto press,2004.
8. Benkler Yochai, The wealth of networks how social production transforms markets and freedom, New Haven (Conn): Yale University Press, c2006.
9. N. Katherine Hayles, Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes, Profession, 2007, 187.
10. Brian Massumi, The Autonomy of affect, Cultural Critique, No. 31, The Politics of Systems and Environments, 1995,pp. 83-109.
11. Patricia. T. Cough, The Affective Turn, Political Economy, Biomedica, and Bodies, The Affective Reader, Melissa Gregg and Gregory J. Seigworth, editors, Duke University Press, 2010.
12. Michael Hardt and Antonio Negri, Commonwealth, Cambridge&Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 2009, P135.
13. Yuval Harari. N, Homo Deus: a brief history of tomorrow, Harvill Secker, 2016.

.....
24 参考 Yuval Harari N, Homo Deus: a brief history of tomorrow, Harvill Secker,2016.

《千本樱》、青少年文化与二次元空间的政治想象

■ 周朋林*

摘要：由电子音乐制作软件 vocaloid 衍生而来的初音ミク等虚拟歌手及其代表作《千本樱》的诞生，引发了文化符号、技术与政治的微妙互动，并借助二次元空间，在政治想象与青少年文化之间建立起关联。具体而言，从上世纪七十年代具有反叛性的日本青少年亚文化到当今的“中二文化”，《千本樱》等包含政治想象的二次元文化作品作为媒介，使青少年文化与社会制度进行协商并被其收编，最终共同融入网络文化及资本运作的大潮中。二次元文化的政治想象与国族认同，更多地回应了青少年的身份焦虑和力比多冲动，并不必然包含有转化为现实行动的可能性。在 vocaloid 文化进入中国后，诞生于中国本土的原创角色及其曲目则展现出更为自觉的建构政治想象和进行文化输出的冲动，使其成为一个值得进一步观察和讨论的话题。

关键词：动漫；vocaloid；《千本樱》；青少年文化

一、《千本樱》：vocaloid的技术特征与政治指涉

在青少年文化领域中，“二次元世界”或“二次元”的提法始于日本，被用来代指由二维图像构成的动画、漫画、游戏等所架构的世界，与之相对的是“三次元”，即现实世界。本文使用“二次元文化”一词来指称以 vocaloid 歌曲及其衍生物为代表的多媒体文化产品，不仅是为了强调其以动漫角色而非真人为演出者的特征，而且也为与现实世界（“三次元”）的政治叙事进行区分，并便于探讨二者之间的关系。

* 周朋林，北京师范大学文学院文艺学硕士，研究方向为文艺美学。

Vocaloid 这一名称由 vocal（歌唱）与词尾 -oid（类似……的）构成，意为“能唱歌的东西”，¹是由 Yamaha 集团在 2004 年发行的歌声合成器技术以及基于此项技术的应用程序，用户可以通过输入歌词和旋律的方式让软件生成唱词，并配以伴奏，形成一首完整的电子音乐。其特点是无需歌手现场参与，只需调用和拼接“音源库”里的基础声音数据，即配音演员事先录制的对某种语言里各种音位（如日语五十音）的发音，就可实现创作。除此之外，创作者也可以对生成的唱词进行微调，包括呼吸力度、口的开合甚至颤音等，从而使较为生硬的声音数据变得更为真实连贯。²但 vocaloid 在二次元文化圈广为流行的主要原因并不仅仅是它为用户提供了一个不需真实歌手参与就可以制作歌曲的平台，更重要的是它在这一基础上推出了一系列“虚拟歌手”，即根据不同音源库的声音特点为其设计的若干动漫形象，这就使利用 vocaloid 作曲的过程不再仅仅是调用音源库数据的过程，而更像是操纵二次元角色进行演唱的过程。另外，这些动漫形象也使 vocaloid 的单曲可以被更方便地多媒体化，即在编曲完成后，由插画和动画人员配以曲绘（与歌曲相关的插图）和 PV（promotion video，宣传视频），使该曲能够以更具表现力的方式在网络传播。尤其是在这些动漫形象或曰“vocaloid 偶像歌手”深入人心并被爱好者亲切地称为“V 家（V 即 vocaloid）”以后，一首 vocaloid 歌曲的流行，往往既与歌曲本身有关，也与插画与动画中动漫形象的演出有关。

“初音ミク（Hatsune Miku）”可以说是上述虚拟歌手中最具人气的代表，其对应音源库开发于 2007 年，声音资料来自日本声优藤田咲³。初音的经典形象是梳着鲜艳青色双马尾的开朗少女，以配合该音源库充满活力的音色。

1 一说由 vocal（歌唱）与 android（机器人）构成，意为“能唱歌的机器人”。

2 以上简介参考百度百科“vocaloid”词条。

3 参见百度百科“初音未来”词条。





◀ 图 1：第一代初音形象，其服饰设计中的金属光泽和科技感表现得非常明显。

以初音为代表的 vocaloid 虚拟歌手，其官方形象具有明显的时尚气息与科技感，以此配合 vocaloid 软件的电音技术背景。与之相应，编曲人的关注重点也曾是电子编曲的特殊优势，即可以运用音源库技术使虚拟角色唱出“人类所无法唱出的歌曲”，其代表曲目是“初音未来三神曲”，即《甩葱歌》（2007）、《初音未来的消失》（2008）与《圆周率之歌》（2008），《甩葱歌》改编自芬兰的波尔卡舞曲，因其改编后节奏极快、旋律鲜明、可无限循环的特征，而被称为具有“绝佳的洗脑作用”；《初音未来的消失》部分段落演唱速度极快，使真人翻唱变得十分困难，《圆周率之歌》则利用电子编曲添加歌词的便利性，使初音用真人歌手难以达到的频率、耐力与准确性连续唱出圆周率小数点后 10238 位，歌曲时长约 68 分钟 25 秒。⁴ 值得注意的是，上述“挑战真人歌手”的歌曲无一例外都属于初音诞生早期的作品，也反映了 vocaloid 早期编曲人娱乐、猎奇和进行形式实验的倾向。

.....
4 参见百度百科词条“初音未来三神曲”。

与“初音未来三神曲”不同，vocaloid 的另一类歌曲侧重于利用 vocaloid 官方对“V 家”虚拟角色外貌、性格和亲属关系等方面的设定，创作出具有一定文化背景或故事性的歌曲⁵，《千本樱》即为其中之一。《千本樱》的“演唱者”即是上文提到的虚拟歌手初音。该曲由黒うさ P 创作词曲，由一斗まる和三重の人等参与制作 PV，于 2011 年 9 月投稿于日本视频网站 Niconico 动画，现已成为初音的代表曲目之一。其歌词所展现的历史背景及相关音画表现，及其在日本乃至中国的超高人气⁶，使其成为讨论二次元政治想象的一个值得参考的文本。其歌词如下：

<p>大胆不敵に ハイカラ革命 磊々落々反戦国家 日の丸印の 二輪車転がし 悪霊退散 ICBM 环状線を 走り抜けて 东奔西走なんのその 少女少女戦国无双 浮世の隨に 千本桜 夜二紛レ 君ノ声モ届カナイヨ 此处は宴钢の檻 その断头台で見下ろして 三千世界 常世之闇 叹ク唄モ闻コエナイヨ 青藍の空 遥か彼方 その光线銃で 打ち抜いて</p> <p>百戦錬磨の見た目は将校 いったりきたりの花魁道中 アイツもコイツも皆で集まれ 圣者の行进 わんっ つー さん しっ 禅定門を潜り抜けて 安楽浄土厄払い きっと終幕は大団円 拍手の合間に 千本桜 夜二紛レ 君ノ声モ届カナイヨ 此处は宴钢の檻 その断头台で見下ろして 三千世界 常世之闇 叹ク唄モ闻コエナイヨ 希望の丘 遥か彼方 その闪光弾を打ち上げる</p> <p>环状線を走り抜けて 东奔西走なんのその 少女少女戦国无双浮世の隨に 千本桜 夜二紛レ 君ノ声モ届カナイヨ 此处は宴钢の檻 その断头台を飛び降りて 千本桜 夜二紛レ 君が歌い仆は踊る 此处は钢の檻 さあ光线銃を撃</p>	<p>大胆无畏洋化革命 光明磊落反战国家 骑着日之丸印的二轮车 恶灵退散 ICBM 奔驰穿过环状线 东奔西走不算什么 少女少女战国无双 跟从著浮世浪 千本樱溶入夜中 连你的声音也传不到啊 此处开宴钢铁牢笼中 自那断头台上往下看吧 三千世界黄泉之暗 连哀叹之歌也听不见啊 青蓝天空遥远彼端 就用那光线枪射穿吧</p> <p>看来身经百战实为将校 人潮来往的花魁道中 不管那个人或这个人大家都过来吧 圣者的行进一二三四 穿过出家僧人旁 安乐净土驱凶避邪 最后一幕一定就是大团圆 在掌声的同时 千本樱溶入夜中 连你的声音也传不到啊 此处开宴钢铁牢笼中 自那断头台上往下看吧 三千世界黄泉之暗 连哀叹之歌也听不见啊 希望之丘遥远彼端 就将那闪光弹射入天吧</p> <p>奔驰穿过环状线 东奔西走不算什么 少女少女战国无双 跟随着浮世浪 千本樱溶入夜中 连你的声音也传不到啊 此处开宴钢铁牢笼中 自那断头台上跳下来吧 千本樱溶入夜中 你歌我舞 此处开宴钢铁牢笼中 扣下光线枪的板机吧</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5 例如承继 vocaloid 官方对虚拟歌手外貌、性格、亲属关系、服装配色的设定等，以此制造情节张力。

6 该曲曾进入“向世界夸赞的日本名曲 100 首”并获得第 25 名的成绩，其节目在东京电视台放送过。2016 年 2 月 11 日，该曲播放量突破 1000 万。在传入中国后，在各大漫展上几乎都能听到这首歌，在动漫视频网站 Acfun、Bilibili 上也引发了无数翻唱改编，其人气之盛可窥一斑。参见百度百科“千本樱”词条。



图 2：出现在《千本樱》PV中的人物形象，可以很容易地辨认出角色服饰设计中的和服与军装元素以及其他日本文化符号。

《千本樱》的歌词中并未出现明显的时间标记，故关于其背景有明治、大正、昭和等不同说法⁷，但其融合东西的服饰设计和同名小说所增加的细节，导致大正时期的观点占多数，本文也拟采用这一说法。在历史上，宪政民主与军国主义势力的交错构成了这一时期历史叙事的张力。相应地，对《千本樱》歌词的理解也有讽刺战争和歌颂战争两种，前者结合歌词中与战争、死亡有关的意象如“断头台”、“钢铁牢笼（即监狱）”以及部分歌词的佛教色彩如“三千世界黄泉之暗”、“安乐净土驱凶辟邪”、“大团圆”，认为歌词描述了军国主义日本在战时号召下全民赴死的结局，因而《千本樱》是对大正以降日本穷兵黩武战争决策的讽刺，并号召人们建立自由民主的“反战国家”；后者则结合歌词中全民皆兵的政治宣传与举起武器（承继太阳旗之光的“光线枪”）的号召，认为歌曲即使不是对侵略战争的宣扬，也是对军国主义者战斗豪情的再现，有人因而将其背景推至二二六兵变，认为歌词描绘的实际是主张军部独裁的皇道派军官“壮志未酬”而被处决的场面。两种阐释虽然立场不同，但都暗示着《千本樱》与死亡、战败等政治想象之间的联结。樱花这一典型的日本文化符号也因而在宣称追求去政治、去功利之纯粹美感的物哀美学之外，融入了二十世纪的战争记忆：樱花已不仅仅是宣称超功利、

7 见知乎问题“如何看待《千本樱》”。

超政治的物哀美学的代表，“在开得最盛时飘落，象征结束于盛年的生命”，而且也是“因为得到死于樱花树下之尸体的滋养而开得茂盛”，一度被日军用来象征军人，“散华”即指军人之死⁸。

上述阐释在二次元文化产物《千本樱》中出现，也使电子技术与政治话语之间产生了微妙的互动。从某种意义上来说，从身着设计简洁的未来系服装演唱“初音未来三神曲”的初音，到和服与日式军装混搭演唱《千本樱》的初音，这一二次元虚拟偶像在作为PV背景的日本国旗的映照下，已经从vocaloid电子音乐技术的象征转变为与日本国族想象相关的人格化客体。从“机械少女”到“军装少女”或“战斗少女”的转变，实际上暗示了日本二次元文化中的一大主题，即《新世纪福音战士》、《人型电脑天使心》等一系列以机器人或以具有机器人特点的少女为主角的动漫作品。一方面，较之人力财力耗费较大的真人电影，二次元动漫形式显然更便于表现机械、末世等题材；另一方面，这一主题也使人想起明治维新后的日本，面对西方科技的强势性，一边试图与之接通，一边又倨傲地将已经被证明难以抗敌的东方武士道心态融入其中，作为自己已经彻底将外来强势的（男性的）科技文化“日本化”（女性化）的告慰，也引发了在传统工业之外对人体工学和人工智能技术的热衷。上述动漫作品中具有机械人或类机械人身份的主角无一例外是女性，或可作为这一心态的印证。而通过特殊的歌曲题材与画面设计将初音未来这一基于电子音源技术产生的虚拟歌手“政治化”的行为，同样体现了上述与战争创伤有关的政治无意识：一方面，目睹科学技术对历史的宣判和裁决，不由自主地生发出一种末世感与荒诞感（可与村上春树的“后现代小说”互为参照），

.....

8 见知乎问题“如何看待《千本樱》”。



继而带着游戏的心态，操纵能够唱出“人类所无法唱出的歌曲”的虚拟角色演唱包含历史元素和政治想象的歌词；另一方面，操纵自己所喜爱的二次元角色演唱自创曲目也为创作者带来了成就感，这一点可以从创作者对 vocaloid 作曲行为的戏称“人力调教”中看出来。上述两个方面，可被视为从受虐和施虐两个层面表现的技术力比多，同时也解释了 vocaloid 得以流行的潜在心理原因。

上述身份政治与二次元文化之间的关联，与近年来风靡日本、以“收集舰娘（将日本二战期间真实战舰‘拟人化’后的少女形象）进行战斗”为游戏方式的《舰队 collection》有诸多相通之处。在被一些人指责“宣扬军国主义”的同时，制作者又能以“军国主义分子一定不希望战舰被设计为可爱女孩子”的理由为游戏的设定辩护。将这一辩护与《舰队 collection》的衍生创作如同人漫画联系起来，情况会显得更为微妙：在这类作品中，将舰娘与提督之间的感情与真实历史事件联系起来的剧情比比皆是，但其关注重点却不在于战争事件本身，而在于以历史中战舰被击中沉落或战后解体的命运对应二次元舰娘败北的惨剧。对横遭毁灭的脆弱生命的怜惜或多或少地体现着某种政治自虐的心态，这种心态在对历史记忆进行的强制性重复中得到了突出体现，但在娱乐化的二次元空间中，这种重复却变为有限的、可控的，并被放置在其他并不具备任何历史指涉但却具有相似叙事结构的动漫产品中间（当然后者在某种意义上也反映了上述政治无意识），最终达到将“屈辱的历史记忆”去严肃化的效果，并重新塑造青少年对日本战败历史的感受。而观者从中也可以窥见二次元文化形式在这一语境中的优势：除了经济效益以外，二次元文化形式使这类产品以其经过艺术加工的画面及其与“三次元”存在一定间离的世界观，在涉及上述政治想象



的同时，也为自身提供面对政治指责时的保护机制。在上文提到的手游《舰队 collection》中，在真实战舰之钢铁躯壳与虚拟舰娘之柔弱身躯的对比中，具体的政治事件成为二次元的性别景观，战舰成为历史外壳包裹下另一种恋物或“意淫”的产物，而战败本身的意味与历史反思则被悬置。而《千本樱》的情况也与之相似。

二、“中二”与崇高，反抗与收编

除了技术、历史与身份政治之外，对《千本樱》的分析也需涉足与青少年文化联系密切的另一套词汇，即“中二”、“中二病”或“中二文化”。“中二”一词最初由伊集院光于1999年在广播节目《伊集院光深夜的马鹿力》中提出，指青春期少年（以“中二”即“初中二年级”为代表但不局限于此）为显示自己与众不同而表现出自以为是的特别言行，例如强调自己存在的独特性、有意宣扬自己身上的某些特质等。据解释这一现象的出现与青少年面临的成长压力有关，即他们亟需寻求社会认同感却自认为不被周围人理解，便索性将这种状态转化为一种特立独行的言行姿态，并从中获得优越感。⁹ 本文将沿用“中二”这一特定说法，以简明表达上述内涵。

在二次元文化中，有相当一部分迎合了上述“中二”趣味，并表现为对阴暗、暴力、死亡等情节的痴迷。由于对此类题材的热衷与常理相悖，故恰好可以满足青少年特立独行的愿望。当这类现象出现在二次元世界而并未明显侵入日常生活空间时，人们大多不将其视为严重的社会问题，而是将其戏谑地归为“中二文化”的一类。就公认的

.....
⁹ 参见百度百科“中二病”词条。关于“中二文化”的兴起与个体孤立而众声喧哗的网络文化形态之间的关联也是一个值得研究的问题。



带有“中二”气息的二次元动漫作品而言，“中二”题材往往涉及对庸俗现实的彻底颠覆（如特殊的怪物、机械、魔法被发现或发明，魔王或战争犯转世复活等），而观众可将自己代入具有特异身份、能力和性情的主人公（如穿越进入某一历史事件的主人公、贵族末裔、肩负救世宿命、具有特殊的忧郁气质等），无论是悲剧还是喜剧，其结局往往包含主人公对自我与社会之关系的再发现（证明自我、获得或失去存活的意义、获得或失去所爱之人等）。总而言之，上述“中二文化”包含着青少年的性冲动、步入成人世界的危机感、对社会身份认同的焦虑、自负与自卑等驳杂心理。

纵观 vocaloid 历年曲目，其中带有“中二”特质的歌曲不在少数，如《恶の娘》、《暗い森のせーカス》、《白黒病棟》、《恐怖ガ一デン》、《结ンテ开イテ罗刹ト骸》等，其黑暗阴冷的倾向从标题便一望即知。这些歌曲的出现可以说是在很大程度上颠覆了 vocaloid 官方原初设定中虚拟歌手充满健康活力的形象。在歌曲《恶の娘》（2008）中，后来在《千本樱》中担任主角的初音作为公主暗恋对象的恋人出现，公主出于嫉妒，而指使自己的双胞胎弟弟将其杀害。值得一提的是，由 vocaloid 另外两个虚拟歌手“镜音铃”和“镜音连”所扮演的公主及其双胞胎弟弟，歌词反复强调他们的年龄是十四岁，而十四岁也正好相当于“中二”这一戏称所指涉的现实世界中的“初中二年级”。正如曲名所暗示的，类似歌曲乃是对“恶之花”（波德莱尔诗集名称日译恶の华，可见《恶の娘》在题名方面对其有所借鉴）一类悖德但具有性格张力的角色的执迷。

此类文化产物对“恶”的发现、对死亡的倾心，作为“中二文化”的组成部分，或应追溯到上个世纪七十年代战后日本的青少年亚文化。



关于这一点，日本作家东野圭吾的《白夜行》可提供某些参考。一方面，《白夜行》同样体现着作者对“恶之花”的执迷，即对美丽智慧但违背社会道德的女性西本雪穗（及其男性辅助者桐原亮司，在这一点上《恶の娘》的构思与之颇为相似）的着意刻画；另一方面，小说以男女主人公的成长与一系列犯罪行为为线索，描述了1973~1992年日本社会的面貌：经济危机、企业倒闭、工人失业、阪神大地震、电子游戏的引入、拜金主义与富人阶级的兴起等。上述两方面特征使“恶之花”的反叛既与日本战后社会及其资本制度的起落密切相关，又隐现出与“中二文化”的联结之处，即生存在资本制度中的青少年对成人社会循规蹈矩生活以及既定社会角色的抗拒。

正如vocaloid歌曲《恶の娘》对“十四岁”的强调和《千本樱》对“少年少女”的强调，在《白夜行》中，最具有纪念意义的物件当属“小男孩和小女孩手牵手在阳光下散步”的剪纸（这一形象被放置在小说许多版本的封面上），而他们所要报复和掌控的那个充满权力的“犹如黑夜”的成人世界加诸其身的创伤，也始于男女主角青梅竹马的孩提时代。除此之外，上述对《白夜行》的背景分析也暗示，无论就战时动员还是战后经济发展的时代而言，在二十世纪大起大落的日本历史上，他们始终是时代的陌生者，游离于其祖辈和父辈之外（类似于《朗读者》所表现的战后一代身份认同的焦虑）。值得注意的是，伊集院光首次提出“中二”这一说法是在1999年的节目中，这或许可以表明日本战后六、七十年代的叛逆群体与九十年代后“中二少年”之间存在代际关联（如《白夜行》的男主角，从开始犯罪到以死亡结束犯罪的年份即是1973~1992年，而这一时间段与他的青少年时期完全对等）。在这一语境中，“中二文化”以阴暗、暴力、犯罪等负面形式为步入



社会之前的青少年提供心理缓冲，弥合起他们与成人世界之间的鸿沟，同时也以这种负面形式迎合了青少年的反叛心理，因为在这种“难以介入”的社会环境中，作为成人世界之资产的青少年的反抗途径，正如捣毁资本家机器的愤怒工人，乃是通过“犯罪与堕落”的方式使自身贬值。也正因这一点，任何超出这一年龄阶段的报复都是毫无意义的，所以东野圭吾通过男主人公的死亡，使其犯罪行为在青年时代的尾声戛然而止。



◀ 图3：在许多版本《白夜行》封面上出现的剪纸图案，对应小说里桐原亮司为西本雪穗制作的剪纸（主人公用剪纸寄托“希望能在阳光下牵手行走”的爱情），而剪纸上的人物很明显是两个儿童。

在此基础上，回到《千本樱》的歌词及其PV动画，可以发现上述具有叛逆性质的青少年文化与政治想象之间存在着某种更为特殊的关联：与《白夜行》以及以《恶の娘》为代表的vocaloid物语音乐类似，在作品中出现的主角同样是青少年，但歌词在强调这一点的同时，也着重凸显这一主体身份与国族政治之间的密切联结，即“介入政治”般的游走：“奔驰穿过环状线 / 东奔西走不算什么 / 少年少女战国无双 / 跟从着浮世浪”，接下来则又用“中二文化”的死亡叙事否定了这一介入的有效性：“千本樱溶入夜中 / 连你的声音也传不到啊”“三千世界黄泉之暗 / 连哀叹之歌也听不见啊”。但从“集体抱负”到“个



人中二”的转变，并未使上述有关杀伐的消极表述产生部分 vocaloid 歌曲（如上文提及的《恶の娘》）的颓废悖德之感，因为死亡经由政治想象的修饰已经升华为一种牺牲，至于牺牲者究竟是反战斗士还是“皇道派”已经不重要了。

这是一种借助二次元空间对现代民族国家之政治景观的建构。日本当代文论家柄谷行人指出，明治二十年代崇高意味之风景的发现乃是出于建构民族国家制度的需要，而将原本不会唤起审美感受的事物纳入美学范畴之中，如未被开垦的北海道的荒凉面貌，乃是由于殖民扩张的需要而被赋予冷寂与内省的崇高美。而战后日本推理小说乃至“中二文化”所倾心的黑暗、阴谋与死亡的主题又何尝不暗含着制度建构的意味：这类作品乃是通过制造死亡、描述死亡和阐释死亡，显示其能够彻底掌控二十世纪以来的社会动荡与人事变故，以此为战后日本的社会制度以及居于其中的日本人重新定位，并将这一过程转化为一种美学。反观《千本樱》对大正记忆的调用，亦是通过对战斗与死亡的理想化叙述，将其纳入后世的审美范畴：其歌词将矛盾重重、危机四伏的大正民主塑造为“奔驰穿过环状线”的壮观政治场域，将对西方民主的追求化约为“大胆无畏洋化革命 / 光明磊落反战国家”的宣言，将拥有 ICBM（intercontinental ballistic missile，即洲际弹道导弹）的列强国家谴责为“恶灵”，并配以充满活力的骑着舶来的“二轮车”奔驰在现代的“环状线”上的少年少女，背景则是鲜艳的太阳旗，俨然勾勒出一幅“少年日本”的理想图景，在副歌部分则用“钢铁牢笼”“断头台”等已被二次元文化语境符号化、中二化与狂欢化的死亡意象淡化了政治选择与战争后果（尤其是原子弹悲剧）之间的复杂关联，将“中二文化”与政治想象结合为一种新的美学形式，并将青少年收编入其旨在巩固的社会制度之中。



如果说“中二文化”能够在青少年步入社会之前代替实际身体的介入，为他们预先塑造一种理想的社会身份，那么这种“中二文化”与政治想象的合谋，则一方面迎合了青少年反叛既定秩序的叛逆冲动，另一方面也将这种冲动收为己有。同时，正如“恶灵退散 ICBM”所暗示的那样，这种被收编的政治力比多实际上并无明确对象，反而在热烈的歌曲节奏中永久凝结为一个历史符号。如果说《白夜行》中主角的反抗是源于自身炽热情感与机械冷漠的资本社会之间的不相容性，那么在《千本樱》中，被二次元文化重写和美化的激情四射的大正文化，似乎已经包容甚至转化为他们进行叛逆的手段和目的。但考虑到这种文化正是制度建构的结果，那么这种手段和目的又在何种程度上已经转化为他们所叛逆的制度本身？

至此，《千本樱》展示了青少年亚文化通过政治符号的运作而与社会制度达成协商继而被收编的过程：正如《千本樱》所描绘的大正民主时代，此类二次元文化为青少年创造了一个理想化的政治空间，隐含其中的政治话语由于时空差异（既是二次元意义上也是三次元意义上的）得以抹去其沉重的历史阴影及其进行质疑和规训的可能性，进而与电子音乐的强烈节奏与富有表现力的动画特效一同加入青少年“中二文化”的狂欢浪潮，与其他并不含有明确政治指涉的动漫作品一道，形成一个可以使之置身其中得以放松的审美异托邦。历史背景的若即若离，也为其提供了一个安全接触“三次元”社会空间的契机或曰错觉，这一既与社会空间产生关联又缺乏真实社会空间中人事利益纷扰的“崇高”美学空间，使“东奔西走”甚至“为国请命”的政治行为成为表达个性与自我宣泄的方式，为青少年提供了一个缓解身份焦虑和宣泄政治力比多的途径。当然，上述政治想象并不必然包含



有转化为现实行动的可能性。青少年从这类二次元文化的政治想象与国族认同中获得的快感，与他们通过歌曲的节奏、旋律等形式因素获得的快感或许有更多共通之处。

同时这也说明，从七十年代到九十年代再到二十一世纪，日本青少年亚文化与社会制度之间的协商式和解，或许意味着他们所追求的特立独行，很可能已经让位于一种建立在资本社会基础上的特立独行，他们从这种特立德行的行为中所获得的优越感也是一种建立在他们所反抗的“成人世界”法则之上的优越感（“我比同龄人更为熟知阴谋与杀戮这些成人社会的法则”“对此如此熟悉和厌倦的我，能够比同龄人更加泰然处之”“因此我拥有更多获得成人社会赏识的可能性”），最终使其获得的是举止优雅冷漠（近似于另一种“中二”）的上流社会的认可，而其原初的批判性质则消失殆尽，正如《白夜行》中男主角历尽十九年时光、以死亡所成全的并不是女主角对成人世界的真正反抗，而是使其彻底摆脱底层出身并融入其中，成为金钱社会的共谋——嫁入豪门的雪穗面对亮司的尸体，“一次也没有回头”。

三、政治效益与文化景观：vocaloid在中国

《千本樱》在传入中国后同样在青少年中引起了强烈反响，而就中国青少年在各大网站上对这首歌曲的接受态度而言，固然存在从不同立场出发对歌词的阐释以及对相关历史背景的讨论，但毕竟《千本樱》具有独特的旋律和强烈的节奏感，因而以人声翻唱、以乐器翻奏的方式“挑战”这首电子合成歌曲，在各大视频网站上成为青少年对待这一文化舶来品最受欢迎的选择，也有网友对其进行重新填词，甚



至将其纳入恶搞范畴，创作出《千本少女》、《千本金坷垃》等各种变种¹⁰，与之相应的则是搁置该曲的意义（最常见的理由是受 vocaloid 整体创作风格的影响，将其视为不必严肃深究的二次元文化产品）。就中日总体接受情况来看，青少年对这种诞生于电子音乐技术、配合音源库而产生（在某种意义上也是对技术产物“音源库”的拟人）、进而被一步步加强其文化特征的虚拟歌手的态度，在见证其内涵的一系列衍生发展后转了一个弯，又回到了对 vocaloid 技术形式本身的关注。

但上述现象并不意味着中国青少年对歌曲所传达的政治文化意涵没有产生潜移默化的接受，毕竟在歌词和 PV 中反复出现的鸟居、太阳旗、日本军服与和服等意象，已经与其他与历史背景产生交媾的二次元文化一道，重塑他们对于这些文化符号的理解，并将其视为日本文化的正面输出形式。有网友感叹：“不管怎么说，我喜欢这种年轻人有国家情怀的歌……比什么你侬我侬大气多了，种花家为啥就没有！”¹¹有趣的是，“种花家”这个提法实际上来自中国本土动漫《那年那兔那些事》中对“中华家”即中国的称谓。此动画以讲述中国现代历史为主要内容，故事的主角是一群外观可爱的兔子（据说“兔子”是借用“同志”的谐音）以及代表世界各国的其他动物（如象征美国的“鹰酱”、象征苏联的“毛熊”）。由此可知，上述评论的重点并不在于“有国家情怀的歌”，而在于“年轻人”，在于有国家情怀的“二次元文化产物”，似乎这种二次元文化才是表现年轻人国家情怀的最好形式。这使人想到在《千本樱》的案例中，青少年“中二文化”如何通过政

10 这一现象的兴起也与“空耳”、“鬼畜”等二次元文化现象有关，在此暂不讨论。

11 见知乎问题“如何看待《千本樱》”。





图 4：《那年那兔那些事》手游海报，其宣传词为“不抛弃，不放弃，我们都是种花兔！种花家就由我来守护！”所运用的政治符号是一目了然的。



图 5：洛天依与乐正绫的初稿人设雅音宫羽与绫彩音

治想象的介入而被社会制度收编，并共同融入网络文化和资本运作的大潮。而《那年那兔那些事》的确在漫画、动画领域收获高人气后，进一步向手游行业拓展。

上述文化现象，似乎也已经注定 vocaloid 技术在引入中国后将会呈现出怎样的形态，这就引出了关注《千本樱》的另一层现实意义，即 vocaloid 体系已经在中国流行，并产生了中文音源库以及与之对应的动漫角色，其代表是“洛天依”（2012）和“乐正绫”（2015）。在人物形象方面，与初音等日本二次元偶像初次登场时科技感十足的服装不同，洛天依、乐正绫等角色在其诞生之初就在发型、服饰等方面体现出融入中国文化元素的冲动，这一点在角色初稿中体现得尤为明显：洛天依（初稿名为雅音宫羽）的发型和蓝衣具有中国南方水乡的特征；乐正绫（初稿名为绫彩音）的配色则为典型的中国红。在名称方面，日本角色“初音”及

vocaloid 其他角色如“镜音”“凛音”等，其中共有的“音”显然在强调电子音源库的功能特征以及这些角色作为虚拟歌手的身份，初音的全名“初音未来”更是体现出电子音乐的科技感；而在“洛天依”“乐正绫”这两个 vocaloid 中国角色名称中，“洛”被设计者与洛阳、洛水、洛神等中国文化地标相联系，乐正绫的姓氏“乐正”则为古老的汉族姓氏，最初指周朝时礼乐部的长官，其他出现在名字里的汉字也被网友在各种古代典籍中一再追认。¹² 同样的特征也出现在其他 vocaloid 中国角色身上，如“言和”、“乐正龙牙”等。

除了人物设定本身，中国的 vocaloid 爱好者使用相应音源库制作的曲目也不乏对本土风俗的阐发，如洛天依《千年食谱颂》就以赞扬中国各种美食为主题，其“千年”和“颂”的提法鲜明地表达了文化传承的意向，其他曲名如《白石溪》、《霜雪千年》等也具有一望即知的传统气息。另外，vocaloid 音源在进入中国以后，也被用来创作方言发音的歌曲如吴语、粤语等。上述种种，在 vocaloid 创作中注入了基于中国本土的政治文化想象。但受到二次元传播媒介、技术和平台的多样规约，其面目也十分驳杂。首先，上述政治想象不可避免地带有消费社会的文化输出与景观政治的特征：从角色设计的环节开始，vocaloid 中国官方就有意识地让其具有中国特色，而中国音乐人作为 vocaloid 这一二次元文化的接受者，在进行本土创作时，也自然而然地将部分受众锁定为日本等国际二次元文化受众。他们试图通过中国文化与 vocaloid 电子技术的结合而博得关注，同时也为了取悦热切盼望二次元文化能够“本土化”的青少年——他们乐于接受这种具有中国风格的设计，认为其与初音等日本角色的和服一样能够“秀”出国

.....

12 见百度百科“洛天依”“乐正绫”词条。



族的文化个性，并见证他们所喜爱的二次元文化的领地在本土不断扩大。那么在这种复杂的背景下，洛天依与乐正绫形象的广受欢迎，在何种程度上意味着国族文化在二次元背景下生发出了生机活力，又在何种程度上转化为自我东方主义一般的景观政治和经济效益？其次，就形式而言，作为 vocaloid 歌曲在中国的发展，许多曲目具有与《千本樱》甚至“初音未来三神曲”等日本歌曲相似的风格。当 vocaloid 初创时的实验姿态与原创性已经进入历史，此类歌曲该如何显示出其独特的存在价值？

从总体看来，就 vocaloid 角色及其歌曲中的人文元素而言，与日本“自下而上”的扩散不同，中国 vocaloid 歌曲中的人文元素，更近于一种自上而下或曰从官方向受众的文化传播，也就是从 vocaloid 中国代理商以及推广式的创作团体开始、向各大视频网站的青少年受众及潜在创作者流动的文化效应。而其从“弘扬文化”的心态向较为私人化的“中二创作”转变的过程，也与相关 vocaloid 题材在日本的兴起过程相反。因此，由此衍生而来的一系列古风歌曲中的传统文化符号，或许并不是像《千本樱》那样明显地体现了青少年文化与社会制度之间的微妙互动，而是更多地像《那年那兔那些事》一样站在教导者的立场上，唤起青少年对“种花家”的“共情与感动”。但也必须意识到，当青少年离开屏幕、离开那些可爱的动漫造型与创造着“集体感动”的弹幕之后，在面对更为复杂多样甚至体现出残酷性的诸多历史叙事的博弈之时，又会经历怎样的文化体验？《千本樱》为观者提供的是一个左右意识形态混杂而意味不明的历史空间，并用电子音乐特有的强烈而机械的节奏使人质疑其中政治意味的有效性、用歌曲结尾“举起光线枪”的具有狂欢意味的肢体动作和激昂曲调强制结束



了暧昧不清的政治暗示，用 PV 中铺天盖地的风车与花瓣制造一个光怪陆离的审美幻境。这种将政治冲动转变为身体狂欢的理念，一如《舰队 collection》用二次元少女的绝对服从与忠心战斗满足男性玩家的成就感并将其最终转化为以抽取到更多角色为目标的氪金消费，《千本樱》的文化效应也继而融入二次元文化产业的消费浪潮之中，并推动 niconico、bilibili 等中外视频网站巨大的点击量与无数的后续创作。那么 vocaloid 在中国的原创角色洛天依、乐正绫等将显示出怎样的形态？它所建构的政治想象又将在何种意义上发挥作用？毕竟无论是回应青少年的身份焦虑并融入“中二文化”大潮，还是制造国族文化景观以获得良好的文化输出效果，其中的政治想象在多大程度上能够超越网络经济体制的框架，这仍然是一个值得观察和讨论的问题。

参考文献

1. 本尼迪克特：《菊与刀》，吕万和等译，商务印书馆，1996年。
2. 柄谷行人：《现代日本文学的起源》，赵京华译，三联出版社，2003年。
3. 王斑：《历史的崇高形象》，孟祥春译，三联书店，2008年。



回归政治大众的亚洲文化研究¹

■ 蔡明发*

● 沈清** 译

这篇文章是对于2014年的两次占领运动的回应，即香港的占领中环运动或雨伞运动，台湾的占领立法院运动或太阳花学运。两场运动都由高中生和大学生领导，让老一辈公民社会活动人士处于困惑的境地：是该加入还是旁观？这两次占领运动中年轻人的高度参与迫使我重新检视青年在东亚的位置与角色。从1990年代到2000年初，随着经济快速发展，消费活动是研究青年人的主要路径。尤其明显的是年轻人的流行和媒介文化消费，催生了东亚媒体/流行文化经济研究的勃兴。但这两次占领运动中年轻人的崛起意味着发生了变化，值得分析。自21世纪起，一度欣欣向荣的东亚经济体进入了不同的全球资本主义的阶段，其特征是经济增长放缓，失业率升高，金融收益远大于工资收益导致收入不平等加剧。对于年轻人来说，这些变化尤其艰难。政治领导人似乎不愿意或无力改变现存的“常规”的经济政治体制。在这样的状况下，街头的直接民主变成年轻人表达不满、恐惧与对未来的关怀的主要通道。在这两次占领运动里，尤其是旷日持久的雨伞运动中，涌现了各个年龄层的参与者，这表明年轻人获得空前支持，他们是自发的、组织松散的民主社会运动的代表。从占领运动的持续时间来看，政治大众文化的重构成为可能。

引言

从“历史关头”的概念出发，拉里·格雷斯伯格认为，文化研究必须是在地的激进的，目标是介入当下。² 思考亚洲文化研究的研究项目时，我们要以当下亚洲社会的历史型构为切入点。我们有必要考察当下亚洲历史关头的几个重要元素。

* 蔡明发，新加坡人，社会学家，Inter-Asia Cultural Studies: Movements 主编。

** 沈清，自由撰稿人，译有《24/7：晚期资本主义与睡眠的终结》。

1 本文来源：Situations 9.1 (2016): 1-19.

2 Lawrence Grossberg, Cultural Studies in the Future Tense (Durham: Duke University Press, 2000), 8-9.

首先，除了少数几个国家（日本是一个殖民主义帝国主义国家，中国和泰国从未被殖民，但受西方列强的欺凌），所有其它亚洲国家都是后殖民国家³。所有国家都被卷入冷战政治的漩涡中。“冷”战这一概念是欧洲中心主义的，因为只有在欧洲，共产主义和自由民主主义两股力量才陷入僵局。两大意识形态阵营间的对垒给东亚和东南亚带来了硝烟弥漫的热战。自1950年的韩战到1970年代初旷日持久的越战，亚洲每个被殖民的国家都在共产主义和资本主义利益间撕裂，经历内战。彼时，资本主义已经在南韩、台湾、香港和新加坡宣告胜利，社会主义开始在亚洲退潮，中国也在1978年开启了市场化改革的进程。

与亚洲的资本主义兴起相伴随的是共产主义国家社会主义的瓦解。1980年代末，苏联解体，柏林墙倒塌，两德统一，自由民主高奏凯歌。“真正”的社会主义在欧洲的瓦解催生了大量政治科学领域所谓“民主转型”的理论：其假设是“自由民主资本主义”将成为所有现代国家的宿命结局，当整个世界都被自由民主和资本主义渗透，这就是“历史的终结”⁴。随着资本主义的回潮，1970年代到1990年代中期这段时间是东亚玫瑰色的年代。两位数的经济增长和中产阶层的迅速扩大，首先带来了作为日常文化的消费主义的膨胀。其次，也推动了公民社会的蓬勃发展，非政府组织遍地开花。这个双重趋势在韩国和台湾最为显著，两地都从军政府领导的威权体制过度到彻底的民选政府。毫不意外，这两个东亚国家和地区都成了民主转型理论的最佳试验场。这种总体乐观的发展在概念和话语上被一帮专攻东南亚的左翼政治经济学家——西澳大利亚默多克大学的亚洲研究中心——表述为“亚洲新富”。该中心组织了一系

3 让人惊讶的是，尽管后殖民理论在东南亚地区的文化研究者那里非常流行，但东亚和东南亚的后殖民性很少被提及，遑论被该地区的文化研究者理论化了。

4 Francis Fukuyama, *The End of History and the Last Man* (London: Penguin, 1992), xixxiii.

列以“亚洲新富”为主题的研讨会，成果是五大卷《亚洲新富系列》，出版于1996年到2001年，所涉及的议题包括民主化、性别关系、工业关系、消费主义和日常文化实践⁵。

这一历史关头激发了“亚洲新富”的政治经济学分析，有趣的是，也促成了亚洲文化研究的发生。在1992年和1995年，陈光兴分别在台湾组织了以“轨迹一”和“轨迹二”为主题的两个重要会议。根据陈的说法，会议的背景是：首先，“全球经济的重心向亚洲转移，先是日本经济在1980年代的腾飞，之后便是所谓的亚洲四小龙：香港、台湾、韩国和新加坡。这股浪潮正在往中国大陆扩散，将持续约二十或三十年的趋势。”这一全球经济的转移也使整个东亚成为全球瞩目的焦点，随后登场的是东南亚，学者、商人和政治家纷纷试图为亚洲在全球资本主义内的崛起给出解释⁶。陈进而指出，发生在台湾（我会把别的地区也纳入进来）的变化恰逢“亚洲、第三世界以及全球资本主义结构在所谓的‘后冷战时代’的重大转型。”最后，这些变化迫使我们“以不同的语言去理解世界，给出更灵活、更动态、更有阐释力的解释。这一连串问题和关切就是轨迹计划背后的推动力。”⁷这两次会议中的文章之后收录在《轨迹：亚际文化研究》专辑中。从这开始，亚际文化研究计划从学术刊物出版（初刊于2001年）发展到包括两年一度的国际会议、两年一度的文化研

5 这一系列包括 Richard Robison and David Brown, *The New Rich in Asia: Mobile Phones, McDonalds and Middle-Class Revolution* (London: Routledge, 1996); Garry Rodan, ed., *Political Organization in Industrializing Asia* (London: Routledge, 1996); Krishna Sen and Maila Stivens, eds., *Gender and Power in Affluent Asia* (London: Routledge, 1998); Michael Pinches, ed., *Culture and Privilege in Capitalist Asia* (London: Routledge, 1999); Chua Beng Huat, ed., *Consumption in Asia: Lifestyles and Identities* (London: Routledge, 2000); Jane Hutchinson and Andrew Brown, eds., *Organizing Labour in Globalizing Asia* (London: Routledge, 2001).

6 参见 Wei-Ming Tu, ed., *The Triadic Chord: Confucian Ethics, Industrial East Asia and Max Weber* (Singapore: Institute of East Asian Philosophy, 1991).

7 Chen Kuan-Hsing, "Preface: The Trajectories Project," in *Trajectories: Inter-Asia Cultural Studies*, ed. Chen Kuan-Hsing (London: Routledge, 1998), xiii-xvi.

究研究生暑期学校和面向文化研究青年教师的夏令营。这些活动发生在不同的时间和不同的亚洲地区。“亚际”这个有点怪的概念开始被国际学术界广泛接受和采纳，现在已经变成一个“正统”概念。亚际文化研究计划反映了亚洲资本主义崛起的乐观情绪，但同时对这一崛起保持了一种批判的态度，强调全球资本主义下当代文化实践里的政治因素，也因此这个计划的一个核心部分就是社会运动。

然而，在亚际文化研究计划之外，中产阶级消费的扩大和消费文化的发展获得了最多的关注。一方面，这是因为消费文化的全球化，有人称之为“奢侈的民主化”，这得益于亚洲被发展成一个低成本生产基地，为欧美品牌提供批量生产，再分销到发达经济体。与此同时，消费和消费主义成为学术研究中的显学。譬如，广告、食物、时尚的符号学分析的研究应运而生，休闲和旅游方式的研究也随之崛起。简而言之，“消费”的概念从物质性的层面扩展到了非物质的层面，比如媒介文化消费。不足为奇的是，一个总的主题是所有这些消费实践的方式与中产阶层身份和主体性间的关系，包括“消费者主权”⁸的观念和媒体研究中的“积极受众”的概念。⁹

“积极受众”的概念在亚洲媒介研究的发展部分是1990年代日本电视剧和流行音乐繁荣的结果。紧随其后的是所谓的韩流在2000年左右的繁荣。日韩流行媒体文化的区域发展得益于新媒体技术的快速发展，催生了多样的发行方式，有广播和定向传播，个性化或匿名传播，固定的或移动的，小的、大的和超大屏幕。其次，同等重要的是，这也得益于长久以来华语流行文化在东亚和东南亚

8 Russell Keat, N. Whiteley, and N. Abercrombie, eds., *The Authority of the Consumer* (London: Routledge, 1994), 1-5.

9 一个经典的积极受众的经验研究案例就是 Ien Ang, *Watching Dallas: Soap Operas and the Melodramatic Imagination* (London: Methune, 1985).

地区的发行网络,这个网络可以追溯到20世纪初期。第三,总体来说,媒体流行文化消费的扩大也得益于东亚的经济增长和消费增长,尽管这一点往往被当成是理所当然,在媒体文化研究中很少得到真正的讨论。东亚流行/媒体文化——电视、电影、音乐和游戏——的传播、发行和消费迅速成为一门显学,并成为亚洲文化研究中的重要构成部分。这一切的一切,中产阶级的崛起,尤其是年轻人,被表征为高度物质主义的,是快速扩大的媒体/文化消费的主力军。

区分流行文化与大众文化

在提出一个研究亚洲的流行文化的分析计划之前,有必要在“pop”和“popular”这两个概念间作出区分。在媒介文化研究的传统里,往往把pop这个词仅仅看成popular的缩写。如此一来,流行文化就是大众文化,这两个词大致上可以互换。借鉴已故的斯图亚特·霍尔的作品,我建议把pop处理成popular的一个特定例子。在一篇题为《解构大众笔记》的短文里,霍尔把“流行”文化定义成“大众”的文化,区别于“精英”文化,并与之保持辩证的张力¹⁰。大众文化是在主体长成或社会化过程中有机习得的,是他们对于共同体的身份认同的一部分。因此,大众文化并没有一个清晰的源头,它早已经“在那儿”了,在你出生时就存在了。它是你作为群体的“普通”的一员而自然而然的自我获得。霍尔认为大众文化一直与精英文化处于抵抗和抗争的关系中。结果是,总是面临被精英文化收编的危险。然而,大众文化同时也具有颠覆精英文化的革命性潜能,正如成功的农民暴动所揭示的那样。比如,发生在中国的共产主义革命,农民一举摧毁了以城市为中心的国民党军政府和以地主为主导的封建社会。

.....
10 Stuart Hall, “Notes on Deconstructing the Popular,” in *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*, ed. John Storey (London: Person, 2007), 455-66.

流行文化则是由商品构成的，是资本主义企业有意识地以盈利为目的生产出来的。它的主要目的就是娱乐大众。流行文化不是像“传统”或“文化遗产”那样习得的，有机地构成日常生活的一部分，它的流通和使用都故意被赋予了非常短暂的生命，为下一轮生产、分配和消费留出空间，这样就可以不断生产利润，完成资本主义积累。作为文化商品的一个一般类别，可能包含电影、电视节目、音乐、时尚和食物，这些商品可能被大量、广泛地消耗。这一过程可以用来解释 pop 到 popular 的瓦解。然而，任何一个特定的流行商品（比如电视剧）可能实际上提不起观众的兴趣，从而很难在市场上流行起来。事实上，在流行文化产业（电影、音乐、电视节目、时尚设计）里，失败要多于成功，因此成功如此可喜可贺。商品只关乎消费者付款的能力，不论他从属于哪个社会阶级。批判理论家如西奥多·阿多诺所言，作为一种娱乐大众的媒介，流行文化并非内在地参与到政治斗争中，而是起到缓和阶级矛盾、在大众那里制造一种虚假同意的效果。这个观点现在基本上已经被“积极”受众/消费者的概念替换了，如果不是完全摒弃的话。积极受众/消费者能自主诠释并挪用特定的流行文化的“意义”，服务于自己的工具理性和目的。

有必要指出，在有的历史情境下，“大众的”和“流行的”曾经汇合成一股统一的力量，促成社会变革。当代历史中一个值得铭记的例子是流行音乐在 1960 年代美国的学生运动、反战、民权运动中发挥的重要角色。那时，摇滚音乐家们歌唱反叛，他们的音乐成了叛逆青年的主题曲。然而，即便在这样的情境下，“大众的”和“流行的”依然是不同的。一个明显的事实是，这些音乐作品在政治运动之外依然有其自身的消费品属性。鲍勃·迪伦依然在新专辑中为新一代粉丝复制 1960 年代的“革命”作品。正如我们所看到的，对于分析当前东亚的青年政治来说，“流行”文化与“大众”文化两者概念上的区分有着非常重要的意义。

当前东亚的紧要关头

1997年，由于亚洲金融危机的爆发，一度势如破竹的资本主义经济发展陷入停滞。各国金融组织向受危机打击的国家（如韩国、印度尼西亚）施加的经济“重组”导致了严重的经济衰退，失业率上升，工人阶级处境日益恶化。唯一的正面后果就是印尼的苏哈托军政府倒台。21世纪伊始，市场经济击败计划经济，在亚洲大获全胜。然而，自由民主却是另一番景象。自由主义普世化的愿望，尤其是美国版本的自由主义在亚洲社会主义国家的持久生命力面前遭遇挫败，比如中国和越南。在其它的东南亚国家，随着宗教势力抬头，尤其是印尼和马来西亚的伊斯兰保守主义、缅甸（泰国次之）的佛教保守主义势力抬头，自由民主化进程被打断。

经济上，2000年初以降，发达世界（包括亚洲的发达经济体）进入到了“没有就业增长的增长”的全球金融资本主义阶段。在许多工业和服务业领域，技术代替人力，中年工人和刚进入就业市场的年轻人集体失业，因为工作岗位消失了。财富替代劳力成为资本积累最有效的手段，后果是，富人越来越富，中产阶级收入停滞，工人阶级面临薪资下降、日益加剧的收入与社会不平等的困境。在亚洲的发达地区，这一新的经济状况因为人口转型而变得更加复杂，即低出生率、低结婚率和快速增长的老龄人口，所有这些都预示着不久的将来和更长一段时期内经济增长将放缓。然而，2008年，随着美国次贷危机的爆发，全球经济衰退，全球资本主义遭受重创，所有经济体如今还处于复苏过程中。幸运的是，1997年亚洲金融危机是2008年全球经济衰退的先声。先前的危机迫使许多东亚国家调整或重组经济体以加强应对金融冲击的弹性。结果是，它们不像欧洲国家（如“欧猪四国”：葡萄牙、意大利、希腊）那样受到2008年经济衰退如此深重的影响。新富时代的乐观主义情绪确实到头了。

在后一波出口导向型经济体如中国、印度尼西亚、越南等国，中产阶级的扩张依然在继续。但在日本、新加坡等发达国家，这一扩张势头已经放缓。由于房地产行业的通胀，拥有房产对于年轻人来说已成奢望，他们深陷于低薪工作的泥沼，成了现在台湾所谓的 22K 青年或韩国的 880K 青年，或面临失业。在经济衰退面前，消费总体上下降了，尽管世界各地的中国游客无处不在。问题是：在这样变动的状况下出现了什么样的议题，需要文化研究去处理？在诸多可能的议题里，我想处理的是“大众文化”的议题。但首先，我要解释一下我的方法论。

亚际参照

要把作为方法论的亚际参照概念化，我们必须首先将它与传统的东西参照进行对比。以经济发展为例，美国的资本主义发展有两百多年的历史，西欧则更长。相比之下，除了日本，亚洲其它国家地区的资本主义工业化直到 1960 年代早期才开始得到长足发展。有几个亚洲国家成功地在一到两代人的时间内跻身发达工业经济体，将大部分人口脱贫，跻身中产阶级队伍。隔着超过两百年的历史距离，每次亚洲和欧美进行对比时，从资本主义发展来看，亚洲国家总是先天不足。正如迪佩什·查卡拉巴提所言，亚洲将永远处于“历史的等候室”，不是力图“追赶”就是相对于西方呈现一种迟来的状态。¹¹

相较之下，亚洲国家经历了大致相似的资本主义阶段。日本以出口导向的工业化迅速被香港、韩国、台湾和新加坡效仿，随后，被马来西亚、泰国、印尼、后社会主义越南和中国效仿。当前的经

11 Dipesh Chakrabarty, *Provincializing Europe* (Durham: Duke University Press, 2000), 8.

济图景表明，这些相似的工业化进程在各地区取得了不同程度的成功。由于后殖民的历史和后发资本主义发展的共同背景，亚洲国家分享了共同的历史时间线，对它们进行互相参照也是在一个同时代的、水平状态的历史框架下的活动，而非将亚洲与欧美进行对比时采用的时间上相隔久远、历史上也呈现等级状态的框架。实质上，时间上的共通性、结构上的水平性使分析者有必要区分特定的情境，这样的比较分析才能产生出新的洞见，也能帮助我们理解亚洲的社会、文化、经济和政治发展。¹²

政治大众（political popular）的复归

在经济快速发展、消费主义和中产阶级迅速膨胀的黄金年代里，亚洲文化研究的一个重要成果就是对于东亚流行文化的研究，尤其是日本和韩国电视剧、流行音乐以及它们对于食物、时尚和旅游消费的延伸。20世纪末，日本和韩国流行文化的区域发展已经成为制作人的“新常态”，当地的电视节目要出口到其他亚洲国家，如中国、越南和新加坡。结果是，对消费者来说，“韩流”引起的“热度”与“激动”已经冷却，只有偶尔的一部电视剧或某个明星能引起轰动。与此同时，随着21世纪第一个十年的结束，整个地区的经济都进入到了一个新的全球资本主义的阶段，尤其是在发达经济体：缺乏持续就业的增长，居高不下的收入不平等，中产阶级收入的停滞，技术和外包导致的工作岗位减少的威胁，财产的高度通胀，尤其是房产，就业不足者和失业者不断加剧的困境。

.....
12 陈光兴对于亚际参照的逻辑有过详细论述，Asia as Method: towards Deimperialization (Durham: Duke University Press, 2010), 21156; and Aihwa Ong, Worlding Cities: Asian Experiments or the Art of Being Global (Malden: Blackwell, 2011), 13-14; 我在一篇文章里有过经验观察 Chua Beng Huat, “Interreferencing Southeast Asia: Absence, Resonance and Provocation,” in Methodology and Research Practices in Southeast Asian Studies, ed. M. Huotari, J. Ruland, and J. Schlehe (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014), 273-88.

和快速发展的那几年相比，亚洲年轻人的前景已经发生了巨大的变化，未来变得暗淡无光。比如，在新加坡，尽管不存在失业问题，但四十岁以下的人也明显感觉到两大现实正在浮现。第一，他们感受到这个国家物质最富饶的日子已经结束了，这个国家面临来自其它经济体越来越激烈的竞争，日益上升的生活成本，居高不下的住房成本（尽管新加坡有公租房制度）以及从今开始个位数的年均增长率。第二，在存在论的意义上，他们感受到一种更大的“意义”的丧失，因为国家建设的主要障碍已经被克服。从现在开始，只剩下了一味强迫自己谋生的愿望，也就是物质上变得富足的愿望。在这样的状况下，竞争性的政治在人民行动党一党独大的统治下也名存实亡。在过去的五十年里，选民对于人民行动党的支持从未间断¹³，直到2011年，政治竞争才重新回归这个岛国的中心舞台。去年的大选时，人民行动党遭受冲击：只获得了60%的选票，失去7个关键议席。在五十年执政历史里，选票支持率创历史新低，也是丢失议席最多的一次。重要的是，这种政治竞争在新加坡的“回归”是在井然有序的选举程序里发生的，因为新加坡选民并未质疑政府的合法性。但东亚其它地区则是另一番景象。

在亚洲其它地区，因为不同的原因，在民众眼中，执政党已经失去了政治合法性，政治异议开始超出了议会政治的范畴，多数以街头抗议、游行、集会和占领的形式展开。在晚近的区域历史脉络里，韩国和台湾（1980年代）都发生过学生示威游行，最终导致两国实现民主化转型：1986年，人民力量革命（The People Power Revolution）成功推翻了费迪南德·马科斯在菲律宾的统治；2008年，首尔市民手持蜡烛抗议政府与美国签订的开放市场进口美国牛肉协议；泰国曼谷红衫军和黄衫军的对抗持续近10年（2005-2015）；

13 Chua Beng Huat, ed., *Communitarian Politics and Democracy in Singapore* (London: Routledge, 1995), 41-56.

最后，最近的例子是占领台湾立法院的太阳花学运和占领香港中环的“雨伞”运动，都发生在2014年。所有这些例子都是霍尔论述过的政治“大众”意义上的“大众”运动：他们是自下而上的大众运动，挑战现有的精英政治。它们是公共信任和体制化的政治公信力腐蚀的产物，也是政府无力改革自身、执政官员深陷贪腐丑闻的产物。唯一替代性的改革方法变成了直接的街头民主。这种议会之外的街头政治为我们提供机会，互相参照亚洲不同历史和空间脉络下的经验，以比较的视野来思考“大众的政治”。由于空间有限，接下来的讨论将局限在太阳花学运和雨伞运动，以二者为例对政治大众进行分析。

回归政治大众：对太阳花和雨伞运动的初步观察

无疑，太阳花学运和雨伞运动最直接的参照系是更大的阿拉伯之春运动和纽约的占领华尔街运动，前者推翻了多个中东独裁政府，后者引发了波及全美和美国之外的占领运动。尤其，占领香港中环的运动象征性地借鉴了纽约的占领华尔街运动。两场运动名义上是反抗当局，即国民党占多数的立法院和香港特区政府，实质上是借此把目标对准中国。冷战时代的意识形态对立思维被重新植入一系列当地的政治事件中。

在两场运动中，尤其是雨伞运动，学生作为“领导者”和参与者的形象都极为突出，他们中有的人还没到拥有选举权的年纪，这给大众政治增添了一个新的维度。这一现象让许多观察者和老一辈社运分子颇感意外。在雨伞运动这个例子里，发起占领中环的最初驱动力来自于一群成年的民主活动家，包括一位学者、一位律师和一位教会牧师。然而，他们很快就被学生的锋芒掩盖，被迫提前加入了占领运动。年轻人的高度参与在此前的示威运动中都前所未有，

尤其在文化 - 象征层面的政治层面。接下来的观察并不代表重要性孰轻孰重，只是提供粗略的观察为更深入细致的研究提供基础，更重要的是，为深入研究占领政治抛砖引玉。

首先，显而易见的是，年轻人的挺身而出意味着这是发生在当下、朝向未来的政治。在这个例子里，两场抗议运动中直接反对当局的政治主题似乎掩盖了年轻人对于自身经济前景的不确定与恐惧。这种“掩盖”使得年轻人可以把他们的抗议诉求投射到更大的议题上，为其树立更高的目标，即我们在雨伞运动和太阳花学运中所见到的以捍卫“民主”的名义发起的抗议。这种更大范围的社会投射赋予了运动以一种政治正确性，不论是有意还是无意，从而置换了年轻人对于自己未来的合法愤怒和关切。如果像占领华尔街运动那样旗帜鲜明地打出“99% 反对 1%”的口号，这将使得年轻人很容易被指控为行为不负责任，只考虑自己的经济利益而罔顾公共政治秩序。毋庸置疑，在这两场运动中，经济的焦虑和对“责任”政治的要求是共存的，用罗兰·巴特的符号学词汇来说，鲜明的政治诉求或许只是充当了经济利益的“不在场证明”。¹⁴

其次，尽管有始作俑者，最终促成运动发生的“大众”还只是初步以个人或群体的面目参与的，不同人怀着不同的目的，有的只是旁观，有的对政治理想抱持坚定的信念，也有的纯属肾上腺素分泌旺盛，唯恐天下不乱。比如，在占领中环运动中，当警察用胡椒喷雾剂驱散学生时，那个庞大的集会人群明显缺乏组织性和领导性。这一过程把聚会在一起的人转化成一个“人群”——统计学意义上的民众的集合因为一个共同焦点转化成“人群”——随后，变成一股集体性的政治力量的“群众”，具有讽刺意义的是，这是毛泽东主义意义上的概念，而非批评理论所论述过的“面目模糊”、“没

14 Roland Barthes, *Mythologies* (New York: Hill and Wang, 1978), 131-37.

有思想”的流行文化消费者。大众运动的转化过程无疑得益于本地和国际媒体的帮助，它们持续以图片和话语的方式把集会者呈现为一个统一的整体，一张张面孔弥合了他们中间可能存在的意识形态的裂痕和利益分歧。占领运动的民族志记录提供了对于个人和群体参与者的同步描述分析，这对于我们理解统计学意义上的个人如何转换成人群并进而转化成大众运动具有重要意义。出于这一目的，对于现场的照片和视频记录或许更适合用来同步捕捉这个转化过程。

雨伞运动的一个显著特征是一排排桌子，这些桌子是由木匠现场志愿搭建的，学生做着家庭作业，这是作为整体的占领者井然有序的一个方面。当然，这个在广告和社交媒体上广泛传播的画面负载着符号意义：至少，它根植于一种传统东亚社会的观念，即高度重视教育，它也表明，年轻人清楚教育背景对于他们的经济前景的重要性，他们被迫加入占领恰恰因为这关乎他们自己的未来。这也打破了这样一种猜测，即他们是出于负面的理由才参与占领的。最后，对比之下，学生身上体现出来的秩序性也反衬出世界上其它地方同类占领运动的混乱无序。

第三，这两次运动都表现出了参与者对于内在于政治实践中美学—象征维度的娴熟运用。比如，这两次运动都迅速抓住了物体的即兴，即把物体转化成抗议的符号。雨伞运动是对于普通的雨伞的政治升华，表面上是用雨伞保护自己抵御天气和警方的胡椒喷雾剂，但其实是在动员运动之外的香港市民参与进来。在台湾，一位花店负责人为示威者送去 1000 朵太阳花，从而太阳花成为了这次运动的标志。这位花店负责人可能是出于自己的理由，但可能他是在影射 1990 年的学运，即“野百合学运”。当时示威者举着象征民主的百合花。被升华为两场运动的代表性符号后，这些符号就获得了额外的符号意义，并进一步植入到占领活动中。此外，占领者和他们的同情者自发创作了许多海报、中国书法书写的条幅等艺术作品，来

呈现运动。幸运的是，雨伞运动中涌现的许多自发的艺术作品都保留下来的。大量的美学 - 象征物体为文化研究提供了丰富的文本资源。

第四，在这个社交媒体时代，集会者清楚意识到有必要积极地把他们的活动宣传成“媒介事件”。在两次运动中，年轻人运用了所有能运用到的电子媒介，将占领活动的视觉画面广泛传播，他们尤其擅长运用社交媒体。实时不断的视觉和文字直播收到了最大化的媒体曝光量。相较于以“硬”和“事实”著称的长篇纸媒分析，这些自发的社交媒体上的帖子往往能激发更剧烈的情感反应。显然，对于两次运动的分析必须从一种现成的文化实践的民族志上进行拓展：也有必要检视这些事件在各方社交媒体上的呈现，以及它们对于占领运动的不同阶段所产生的效果。

第五，“大众政治”与“流行文化”交相辉映，两场占领运动都挪用了流行歌曲作为非正式“主题歌”：雨伞运动采用了 Beyond 乐队的《海阔天空》，以及来自舞台剧《悲惨世界》里的《你听见人民的呼声了吗？》（Do You Hear the People Sing）。同时，太阳花学运采用的是高雄独立乐队灭火器乐团的《岛屿天光》。将“流行”融入“政治”这一做法表明，示威者并没有无视流行音乐，两次运动中的青年参与也不是互相排斥的。这也意味着，有必要对亚洲青年的文化实践进行更全面、更整体的研究。

最后，这两次占领运动还有一个显著特点，即参与者对占领国家权力兴趣寥寥。这种兴趣寥寥有它自身的逻辑：参与的大众的愤怒是多样化的、个人化的，但他们有一个共同的“方便”的目标。这是一个松散、有机的组织，但没有主导、集中的领导层。这个集体是为了一个特定的目标而组织起来的，当目标达成时就作鸟兽散了。这里，两场运动间的一个显著区别值得注意，因为可能在概念

上有其重要性。雨伞运动的直接目标就是要求普选，而非由中央政府钦定特首。然而，占领者从一开始就心知肚明，他们的目标是不可能实现的：这是这次运动一个公开的秘密。这就带来了一个严肃的问题，也就是这场占领行动要怎样“成功”收场。事实上，最终是以法庭勒令取缔占领告终，在一些场合下警察使用了暴力。相形之下，太阳花学运有更明确的要求，就是阻止国民党当局通过服贸协定，该协定允许大陆服务业进入台湾市场，他们害怕资金更雄厚的陆商会蚕食当地中小规模的服务业。这场运动最终成功阻止了服贸协定在立法院被通过，学生们宣告胜利，停止占领。两次运动的不同结局意味着，太阳花学运可以被看成帕特·查特吉论述过的“政治社会”¹⁵ 概念的一个范例，政治社会是由一群传统上很少有代表权的个人联合在一起，保护或要求具体的共同利益。根据查特吉的说法，当目标达成后，联合起来的政治社会解体，消散于无形。

结论

1990年初亚洲的文化研究勃兴的一个主要推动力是东亚经济的快速增长，经济增长也催生了中产阶级的膨胀。经济增长的另一个后果是消费文化的大肆扩张，其体现就是该区域物质生活的提升。这一扩张的消费主义的最重要的组成部分是跨国、跨区域的媒介文化（包括电影、电视剧、综艺节目和流行音乐），由此催生了大量东亚流行文化的学术研究¹⁶。21世纪头十年，随着东亚发达的经济体进入到当前的全球资本主义阶段，其特征是衰退、因技术和外包

15 Partha Chatterjee, "Community in the East," *Economic and Political Weekly* 33, no. 6 (1998): 277-82.

16 Chua Beng Huat, *Structure, Audience and Soft Power in East Asian Pop Culture* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2012).

导致的工作岗位消失、中产阶级薪资增长停滞、居高不下的青年失业率、财产通胀、日益加剧的收入不平等，这一区域出现了议会之外的“街头大众政治”，其形式是“占领”运动。这些运动为东亚的文化研究者们提供了机会，回归作为文化政治概念的“大众”，而“大众”这一面向一直被崛起的流行文化所遮蔽。在这篇文章里，我对2014年的两次运动（台湾占领立法院的太阳花学运和香港占领中环运动）进行了初步分析，以期抛砖引玉。最后，在这篇论文的范围之外，这两场运动可以被放在其它占领运动的脉络里，共同为我们进行亚际分析提供资源，生产出有别于传统的东西方比较框架之外的知识。

（本文为《反戈一击——亚际文化研究读本》选文；读本将于2018年推出，敬请期待。）

“业余”的位置：当“彩虹”开始合唱

■ 罗小茗*

101

业余的位置：当彩虹开始合唱

一、现象级的“业余”

今日社会中，人们对“业余”的偏爱和推崇，正日益高涨，由此形成的社会话题和商业活动也越发密集。比如，若没有理所当然的专业界线和由此出现的“业余”，泛滥中的“跨界”——运动员演喜剧、漫画师设计新鞋、演员当大厨，便无从博人眼球。再比如，同样泛滥的“选秀”。如果说“跨界”追捧的是由精英和专业混搭而来的“业余”，打造一小撮人做什么都出色的社会景观，那么整套选秀机制的前提，便在于高度肯定普通人的“业余”。仰仗于这种被抽象肯定但范围极为有限的“业余”，无论实际表现如何，“业余”的展示总能调动特别的社会情绪，产生立足于此的商业价值。就连不少“网红”的争议性，也由此而来。从早年的旭日阳刚、余秀华到最近的范雨素，引人注目的首先是他们在“业余时间”里的歌唱与书写居然不错。其次才是这些打工者的“业余”，既不曾遵循商业利益的明确指导，又溢出了选秀机制的刻意规范，如何对其展开评价，成为极具争议性的话题。

上述罗列，并不能穷尽“业余”在当前社会生活中的膨胀与渗透¹，却足以说明：长期以来，作为工作的对立面或剩余物而存在的“业余”，越来越成为重要的集体欲望的集散地。这固然是因为，在这个注意力经济的时代，经济和文化携手共进，正催生一种特殊的繁荣；其基本特点在于，无论是广义还是狭义的文化，都不得不以经济为标准，加速度地生产自身，并由此形成社会生活的新节奏。兀自膨胀中的“业余”，既是对这一变动的本能反应，也是被此类繁荣挤压而出的一种新的生活状态。但更要紧的是，由此产生的对“业余”的推崇和热情，弥漫在经济利益和大众文化的缝隙之中，无法被它们之间过于利落的交换清除和穷尽。此时，运用各色名词指称聚集于此的集体欲望，分而治之，将其转化为文化经济的助燃剂，是饥渴中的资本的基本策略。在这一策略中，一方面，“业余”被大规模地征用，积极参与在注意力经济对社会景观的重塑之中；另一方面，此种分而治之的征用方式，又使得“业余”被或着眼于经济利益或注重大众文化的媒体和学术话语迅速瓜分，就此隐形。这意味着，想要打破分而治之的征用，理解被挤压而出的不断膨胀的“业余”，把握其对经济生产和文化生产的意义，进而描述在此过程中社会欲望的集结和投掷的可能方向的话，就需要将“业余”确立为一类明确的社会事实，展开更为认真的审视和思考。

正是在这一形势中，上海彩虹室内合唱团（Rainbow Chamber Singers）具有其特别的意义。这不光是因为，这支由各界青年组成的业余合唱团，亦正亦邪，在短短两年间，持续贡献着神曲和雅乐，为

.....

1 更多的例子来自“业余”由“临时”向“正式”过渡，被解释和吸纳为新自由主义下一种新的工作。比如，同人、字幕组、“斜杠青年”、“网红”、优步专车的兼职等等。如今，这一业余性，已经进入了更为“高端”的金融行业。在《经济学人》最新一期的报道中，成立于2011年的对冲基金和网上众包平台 Quantopian 拥有12万的业余人士，为其提供算法。



人们带来了彩蛋不断的欢乐时光；更是因为，它持续穿梭在专业/业余、工作/休闲、商演/公益、高雅/搞怪、严肃/娱乐这一系列二元对立之间，使这个时代里“业余”的丰富含义，初步显形。至此，考察其所具有的业余属性，特别是由合唱团的运动轨迹和社会际遇所揭示的“业余”在当前社会中的位置，也就构成了本文的任务。

二、挤压而出的工作之“余”

2016年年初，凭借合唱演出的搞笑返场视频《张士超你到底把我家的钥匙放在哪里了》，上海彩虹室内合唱团迅速走红网络。在这首被网友称为“开年第一神曲”的合唱歌曲中，男女8声部共同追讨“我家钥匙”的去向，气势恢宏地表达着城市生活中的小怨念。一时间，正经八百的室内合唱与追讨钥匙未遂的小情绪之间的巨大反差，引燃了人们对合唱团的好奇和热情。这支成立于2010年，最初由音乐学院指挥系学生组建、此后吸纳各界合唱爱好者加入的业余青年合唱团体，就此走进公众的视野。

在一次电台的访谈节目中，当被问及指挥系的同学怎么会想到自组合唱团时，团长金承志坦言，一个直接的原因就是他们的专业考虑。既然学了指挥，按照专业对口的思路，未来的工作就应该是干指挥这一行。可偏偏乐团指挥这个职业过于冷门，不仅工作机会极为有限——一个城市最多1-2个正规乐团，在岗人员的退休速度又异常缓慢——“老而弥坚”在这一个行当里仍然准确管用。与此同时，胜任这份工作的要求，却是指挥经验的积累越深厚越好，这恰恰需要不断的练习和反复的揣摩。于是，对指挥系的学生来说，既有的工作岗位和可能



的工作经验，构成了一个“鸡生蛋蛋生鸡”的矛盾：必须有丰富的工作经验，才有竞争上岗的实力；可丰富的工作经验，又只能在不断上岗中积累。对年轻的指挥者们来说，如完全依赖既有的专业乐团制度，这就是一个不可能完成的任务。与其等到别人终于把一个团交到自己手上，不如“自救”，组个团先操练起来。在“业余”的过程中期待上岗，彩虹合唱团应运而生。

可以说，“彩虹”和其他业余乐团的诞生，正是源于这种“制度性的不可能”。乍看之下，这是由于指挥这个行当过于专门造成的。但实际上，经验积累和岗位竞争之间犹如二十二条军规般的“制度性的不可能”，广泛存在。无论是大学生在求职时，用人单位对实习经历的格外重视，还是越来越多的没有酬劳甚至于需要缴费才能获得的“实习岗”的出现，或是不断加码的晋升规则和对功成名就者的高价引进机制，都意味着，社会对“工作者”的要求正滑向荒诞。指挥这个冷门职业的现状，不过对这种荒诞性，做了最直截了当的表达：在经历了近四十年的改革开放和经济高速增长之后，中国社会进入了各行各业相对饱和，工作机会和社会资源不再向青年一代轻易开放的新阶段。与此同时，由新自由主义主导的工作制度，又将持续减少就业岗位、使工作变得不稳定作为提高效率、攫取更大利润的方便法门。这两个变化彼此叠加的后果，就是不断提高对工作者的要求、拉高稳定工作的门槛等做法变得理所当然。于是，充分享受了改革红利、执掌分配大权的社会中坚，对于新自由主义下的后福特制，有着某种天然的亲近感。凡事优先考虑如何对自身有利，而不考虑此种“制度上的不可能”对社会长久运行的利害，是其最自私短视的一面。只是，这样的制度显然无法独立运作。各种在体制之外的替代性或补充性做法由此催生，以大量弹性、不稳定和隐形的



工作类型和工作方式，与之配合，共同维持一个“不可能”的工作制度持续运行。这种体制内外的默契，已经成为当前社会的常态。以“业余”而自觉待岗的彩虹团，便是其中的一种。就此而言，“彩虹”的业余，是对当前不合理的工作制度的自觉补充。此时的业余，是缺乏正规工作者的社会发明，朦胧地承担着未来就业者的蓄水池功能。

如果只是这样，那么“彩虹”的业余性，至多凸显了这个时代的极端功利，以及对这一功利行为的社会自救，并无太多的新意。不过，它的运动轨迹，显然还有另一个重要的面向：来自社会各界的合唱爱好者的持续加入和参与；即便是它尚未成名之前，也是如此。按照金承志的说法，一个完全由未来指挥者组成的合唱团，困难重重。因为每个人都有对音乐的专业理解，调和妥协总是异常困难。于是，指挥者们的“自救”，因为过于专业而不可持续。新鲜的血液，来自各行各业的爱好合唱的年轻人。他们对于合唱有着自己的热爱，这样的热爱和专业无关，而是和另一种工作之“余”相关。如果说，指挥者们的组团自救，是被正规工作制度挤出时的本能反应，那么合唱爱好者的加入，则是被既有的工作制度牢牢套住的年轻人，在面对工作压力时的另类选项。参加合唱，调整身心，从中获得和工作相对的一种完全不同的精神状态，由此形成安排工作之“余”的时间和情感，乃至投掷精力的新方式。

显然，对绝大多数城市青年来说，这一种工作之“余”，是后福特制高强度剥夺的另一个结果。而被剥夺后的本能反应，则在“彩虹”的“神曲”《感觉身体被掏空》中得到了精准而全面的表达。这首自带弹幕、加入了“葛优躺”和作为老板的“黎明”等各类噱头的歌曲，在短短的五分半钟之内，既生动描述了后福特制中工作的基本特点，“眼神似黑背”



的老板、随时随地的开会加班、看似平等亲近实在紧张的上下级关系——“宝贝加班吧”、以微信这样的社交平台为媒介而不断延长的工作时间——“辞职以后拉黑他”，以及“天天 KPI”的绩效考核制度。又将年轻人在今天的城市生活中，为保障这份工作必须付出的身心条件和盘托出：所能承担的住处与工作地点之间永远遥远的距离，每天花费大量的时间和精力与恶性的交通环境作战——“起来征战北五环，我家住在回龙观”，加班加点导致的“作息紊乱”、“越来越胖”，由此堆积起来的疲惫心态——“感觉身体被掏空，我累得像只狗”和与之展开妥协或协商的办法——“难道你没有家？”、“不要加班”，“我要去云南”。在这里，作为对没有边界的黑洞般吸纳一切时间和精力的工作的对抗，家的重要性、生活在别处的信念和对工作的彻底拒绝，成为年轻人在心中恣意挥舞的想象性武器。

更有意思的是，借助于合唱这种多声部的表达形式，歌曲还带出了正尴尬地夹在这两者之间的第三部分——现代工作伦理。一面是媒体正在大力宣传和推动的“匠人情怀”，可每天高强度的工作和追在屁股后面的 KPI，自然容不得慢工出细活的“匠人”，也就很难让人体会工作带来的意义感和成就感，这无疑是对目前这种糟糕透顶的工作状态的控诉。与此同时，另一个声部又极具讽刺地高唱：“我热爱工作，工作让我进步，我喜欢学习，超快乐”。显然，现代人日益发达的自我管理术，已经将工作和进步、学习和快乐这些关键词直接挂钩，工作学习和个人成长、情感获得之间的关系，是比“匠人情怀”更为深层也更广为接受的工作和生活伦理。于是，一方面是拒斥当下的工作，但另一方面，作为这种工作状态的对立面，一种“更好”的工作想象，及其与自我成长的关联，并未彻底破产，而是以某种谐谑反讽的身份重返。这种对工作伦理的半信半疑，和来自西伯利亚的爸爸和远在天边的云南一样，成为“累成狗”的工作者们，





▲ 《感觉身体被掏空》合唱片段

在躲避、嘲讽乃至对抗现实中的工作时仅有的，既极为必须又极不稳定的理念支持。

至此，在彩虹室内合唱团这一个案中，我们看到的是两种工作之“余”的叠加组合。其中，第一类工作之“余”，是被占据支配位置的正规工作制度挤压而出的剩余。作为对既有的工作制度必不可少的补充，这样的剩余，正以各种方式现身。无论是政府大规模地提倡大学生自主创业，是数量激增的白领投身“代购”或“共享”事业，还是大量以志愿、实习或派遣等名义存在的职位，都是这一类剩余的不同表现形式。与之不同，第二类的工作之“余”，是人们被这一整套工作制度——正规和非正规的集合，高度剥夺后的必然要求。当后福特制使人精疲力竭，补偿的不二法门又总是消费之时，寻找不同的组织和安置自身情感、精力和时间的方式，这一类的愿望也就越发强烈。

正是这两种既和现代工作制度紧密相关、又不尽相同的工作之“余”，它们的叠加组合，使得彩虹室内合唱团成为一个特别的团体：既非一心等待，以期更加专业和商业，从而进入体制的乐团，也非纯属兴趣爱好，为了一味的开心有趣而失去音乐上的自我要求的团体。也正是这种特殊的组合方式，敦促我们去思考，在当前社会中，由新自由主义的重压挤出的，究竟是一个什么样的“业余”的现实位置？

三、在工作/消费之外：谁的余数？

已有报道指出，彩虹合唱团贡献的《感觉身体被掏空》、《春节自救指南》等歌曲，唱出了“新城市民工”的心声，为压力巨大的城市职场生活提供了发泄的出口。这当然是彩虹合唱团一部分走红网络的作品，极具特色之处。然而，如果只是如此，那么作为“业余者”的彩虹合唱团以及他们所提供的音乐，也就沦为了大众文化商品中的一种，是包装完毕、只待消费的对象。面对这样的文化商品，每个被高度剥削的城市民工，只需回家后在沙发上以标准的“葛优躺”，打开电脑或手机，一边欣赏一边发笑自嘲便可。如此一来，工作之“余”再次蜕变为消费时段。此种片面化的描述，也在有意无意间，将人们对“业余”的要求，重新拉回工作/消费的二元对立，把嘲笑工作和自嘲，变为合格劳动力再生产的必要手段。然而，彩虹合唱团对既有的工作制度、消费制度及其合谋的挑战，远不是几首歌曲几段视频那么简单，而是来自于其创作和实现这一类歌唱的业余化的运作模式。

正如团长金承志在多个场合反复说明的那样，彩虹团的团员们参加排练和演出，并非想成为专业的演出团队，也不是为了赚钱。他们都只



是以业余者的身份做一件自己喜欢的事情。因此，每年固定的几场演出，如果条件许可也愿意参加几次商业演出，但这些都视大家的意见而定。对于有着固定且不错收入的城市白领们而言，参加合唱团是一种严格区别于工作的状态。如果说赚钱往往构成了人们评估工作的重要指标，甚至成为唯一目的和动力的话，那么与此相区别，“业余”之所以可贵，恰恰在于它的目的不是金钱，也无法以金钱加以衡量。

只是，若仅到这一步，是不够的。因为这样的“业余”，仍只能经由对工作的否定来确立自身。这样的否定之法，并不能够给予业余自身的根基，反而成为人们诟病或径直将彩虹团、跑团或其他由兴趣爱好而起的自发组织，视为中产阶级自娱自乐的一个原因。毕竟，合唱也好，马拉松也罢，如果“业余”总是建立在不在少数的金钱投入和慷慨的时间投掷之上，此外又别无与消费娱乐更为根本的区别性特征的话，这样的指责自然在所难免。这意味着，倘若要正面论述今天社会中的“业余”，就需要进一步梳理和明确，“业余”究竟如何确立起自身的意义，它是否可能或正在从工作/消费的支配下摆脱出来。

就此而言，在彩虹团尚未红火之前，一篇发在其微信公共号的讨论文章《我不觉得一群人唱得高兴就好》，很值得注意。文章一开头便申明，自己是一名合唱团的团员，对合唱有着自己的理解和要求。对于合唱团中普遍存在的对于“业余”的看法——“大家在一起唱得开心就好”，作者颇不以为然。他/她在合唱团所做的一切，也就成了和这些看法持续交战的过程：

开唱不准音高或者没时间复习乐谱都是有原因的，为什么要揪着不放，破坏别人的乐趣呢？识谱虽然没那么强，但是这个人很有趣啊；



对声音的控制虽然无感，但这个人知道哪里有好吃的啊；音准的概念虽然弱，但这个人……，为什么要揪着不放叫别人不高兴？而且为什么总是说那几个个别的人好，他们是做事认真，排练认真，唱得也很不错，但为什么就是对别人视而不见？是啊，为什么呢？²

这段生动有趣的记录，不仅把我们带回到了纷扰的排练场和各有特点的合唱者们中间，更是向我们展现了，当前社会中，人们对于“业余”的习惯性定位，即便是业余者们自己也不例外。比如，既然是“业余”，也就意味着它并不是那么重要的事，一旦需要，就应该为工作或其他更要紧的生活内容让路。首先牺牲“业余”，有何不可？既然是“业余”，那么所有的活动便是为了乐趣或开心而来，一切导致不那么开心或有趣的做法，例如艰苦枯燥的练习，就不受欢迎或干脆拒绝。不然，怎么叫放松？既然是“业余”，那么业余者就不再是异化劳动下的片段，而是应该被视为一个“完整的人”来接纳。唱的不好，但有其他优点的人，难道不同样值得友爱珍视吗？于是，这段看起来再平常不过的合唱队员之间的彼此埋怨 / 相互体谅，实际凸显的是“业余”在现实中的尴尬位置，以及这个位置缘何而来的各色线索。

显然，长久以来，人们不断投掷在“业余”之上的，是在工作中无法被满足的自相矛盾的欲望和要求。一方面人们如此看重和渴求业余，羡慕别人展开此类活动的的能力，但另一方面又总是不假思索地认为，它不重要，并不需要特别地思考、养成和呵护。一方面人们认为在繁重高强度的工作中，人惨遭异化，失去了完整性，另一方面又似乎觉得只要脱离了工作，作为完整的人的资格就会自然恢复。一方面

2 哈贝：《我不觉得一群人唱得高兴就好》，上海彩虹室内合唱团微信公共号，2014年12月3日。



人们厌恶工作，把无聊、繁重、费心劳力视为工作的基本特征，拒绝它们被视为对工作的抵抗。另一方面，享乐、搞笑、不花力气便可以轻松享受的消费乐趣，却也很难真正让人满意，欢乐中的空虚，被越来越频繁地注意到，变得刺目和尖锐。然而拒绝费心劳力的本能反应，又注定了这一注意和抵抗之间彼此断裂。

不难发现，在这些矛盾中，对工作的厌恶越是强烈直接，工作越是能以一种更为深刻和隐秘的方式支配人们的喜好与取舍。不费心劳力的以消费为主旨的休闲，也就越发顺理成章地接替工作，成为注意力经济时代的另一重剥削之法。这些自相矛盾的欲望和要求，既构成了人们对“业余”几乎条件反射式的理解，也开启了重新思考它的契机。关键在于，我们是否愿意梳理这些欲望和要求，重新设定问题。

首先，究竟什么才是今天社会中，工作和业余这一组关系的实际状况，和我们应该具有的对它们的认识？一般说来，今天人们普遍持有的对这组关系的看法，是在马克思描摹的大机器时代这一具体的社会条件中逐渐成形的。在这一时代中，工作的种类、样式乃至有无，看起来总是由机器在创造和规定；按照马克思的说法，人成为必须配合机器这个死结构的活零件。³正是在此种社会条件下，业余与维持劳动力再生产的休息不同，它的作用在于丰富人们的社会生活，如果一时没有时间和精力去展开，也没有关系。这也就决定了，在这一组关

.....

3 “在工厂中，死机构独立于工人而存在，工人被当做活的附属物并入死机构。……不是工人使用劳动条件，相反地，而是劳动条件使用工人，不过这种颠倒只是随着机器的采用才取得了在技术上很明显的现实性。”（马克思，《资本论》〔第一卷〕，人民出版社，2004，第486、487页。）当然，马克思始终强调，是资本主义制度对机器系统的应用，而非机器系统本身，导致了机器对人的彻底支配。人和机器（系统）的对立/敌对，是资本主义制度运作的结果。目前的状况，也是类似。



系中，业余总是可有可无的锦上添花。

问题在于，一旦离开了机器系统对工作的支配状态——它似乎总能“随心所欲”地创造/消灭工作，业余作为对工作的补充和辅助的关系，是否依然成立？当前的变化，正在于此。在后福特制中，机器系统主导生产的地位并未改变，但其创造和规定“工作”的能力，却因机器自身的发展大大变化了。这一变化主要表现为齐头并进的两个方面。首先，是人必须配合机器的运行、担任各种活零件的机会，正被机器自身的“进化”所剥夺。越来越多人的劳动和社会时间，从具体的物质生产中被“驱逐”/“解放”出来，投掷于社会生活内容的生产和更新。上世纪50、60年代以来，无论是米尔斯讨论的“人格市场”，还是拉扎拉托定义的“非物质劳动”，都是对这一趋势的敏锐观察。可惜的是，这一类观察和命名，都过于聚焦工作形态和属性的变化，而忽略了工作和业余这一组关系的实际变动及意义，以至于无从解释在新自由主义的冲击之下，“工作”越来越需要甚至依赖于“业余”的翻新、补充和供给，这一点究竟意味着什么？与此同时，在机器“进化”的干预下，人不断发展和调整自身，构成了这一变化的另一个方面。从生产的角度，这个方面可以被理解为，在机械生产力不断提升的状况下，“业余”以及业余与工作之间残留的合谋关系，导致了大量弹性、不稳定且缺乏社会保障的工作种类的“发明”，就此重新结构人类社会。而如果从人的整体发展而非生产的角度，来打量这一变化的话，便会发现，当被驱逐的时间和精力生成不断膨胀翻新的“业余”时，人正近乎本能地探索，当机器可以代替绝大部分的体力和脑力劳动之时，人究竟还能为自己和社会创造什么。



上述变化意味着，究竟是谁在定义和创造“工作”，且一并定义与之相关的“业余”，这样的问题，必须在新的社会形势中被再次提出。在这里，真正的难点，从来也不是持续更新的“业余”是否可能转化出同样多或更多的工作，以便人们从容就业，养活自己。而是，当大机器时代势必终结，机器不再牢牢把持当年从人们手中抢夺而去的创造和规定“工作”，乃至“业余”与“休息”的权力之时，人是否有能力真正收复这一定义权？就此而言，人工智能的紧迫性，并不在于它们将大规模地取代人，从而迫使人承认自己在生产力上远不如机器，而是在于，以人工智能为代表的机器，极有可能再一次入侵乃至全面接管目前仍主要由人而非机器主导的社会生活内容的生产和更新，进而控制创造和规定工作/业余的新一轮进程。在这一过程中，再次失去定义权的人们，势必和当年身处大机器时代的人们一样，沦为被支配的微小部件。只是这一次，人的反抗能力，会因机器对社会生活内容生产的全面接管，进一步丧失。

如果说，这是人们今天重新理解工作和业余关系的依据，那么，显然，继续认为业余可有可无，随时可以放弃，此类理解和现实，不仅不匹配，而且严重滞后。在这种陈旧的理解中，通过机器获得更美好的人类生活的朴素愿望，势必落空。格外重视人们几乎本能的展开“业余”的能力，不仅使之摆脱可有可无的地位，而且将其视为与机器（及其背后的资本主义应用）争夺定义权时人的独特能力，也就成为需要首先确立的新常识。

其次，不难发现，新自由主义的经济制度，已经在驱使和利用这一工作和业余之间关系的新变化了。它比普通人更敏锐地意识到，业



余不再可有可无，而是新的利润增长点。本文开头所描述的大部分“业余”，便是如此。这一驱使和利用的方式，有着一个固定不变的目标，即将“业余”彻底吸纳到既有的工作制度之中，使之成为一个继续以生产力和利润为标准来确立自身合理性的所在。不过，这并非以“彩虹合唱团”为代表的“业余”模式的诉求。如果说，“大家在一起唱得开心就好”是一种在旧有的工作和业余的关系中生成的对“业余”的理解，就连合唱爱好者也不例外的话，那么在对这一常识的反驳中，实际上就包含了这样一个命题：摆脱了作为工作的辅助内容而存在的“业余”，是一套既不根据金钱和生产率，也不根据纯粹的有趣来衡量的对自我展开组织和劳动的社会方式。音要唱得准，排练之前要熟悉乐谱，彼此之间需要多多协同合作，所有这些都不仅仅是为了歌唱的愉悦、合音的曼妙，也是通过歌唱来炼成的一个更为成熟的自我。这个自我，不是通过“工作”在现有的体制中被动地生产出来，而是通过“业余”和更加自觉的对“业余”的理解，主动出现。正因为如此，合唱这样的练习功夫，不仅是为了唱得开心，也不光是为了唱得更好听，而是通过合唱更好地平衡自身的欲望，节制情感和能量，就此展开一种针对自我的劳动。正是这，构成了业余的区别性特征。和工作或休闲不同，只有它，才能彻底摆脱一切生存、劳动、商业和市场问题，将精力投掷于人的生长之上。⁴ 只有这样的自我劳动，才有可能恢复被工作异化了的自我。一种不围绕工作，而以业余为核心展开的新型自我，以及与其一并发生的新的社会集体，正是它们构成了人类争夺社会生活定义权的抵抗的主体。⁵

4 (法) 迪富尔：《西方的妄想：后资本时代的工作、休闲与爱情》，中信出版集团，2017，第128、129页。

5 彩虹团的“业余模式”，在这一方面有一些初步的表现。其所展开的这些活动，在当前的解释框架下，被笼统地称为“公益”。在这里，需要进一步整理和思考的是，这些活动究竟如何和舞台表演、商业活动、媒体传播等，共同构成了“业余模式”下新型自我和新的公共性的生成和发展。

最后，说到这一步，我们也就不难发现，长久以来，工作所垄断的，从来不仅是金钱观念，它同时也强有力地控制着我们对于辛勤、艰苦、乐趣、欲望、压迫、时间、空间、公共性等一系列基本观念的把握和理解。换言之，工作最终垄断和剥夺的，是人对于自我和社会究竟如何可能更好地生长成熟的认识能力。而无处不在、蠢蠢欲动的“业余”保留的，是这一能力的残余与进一步恢复的可能。如何更深地理解“业余”对于自我的意义，如何从中发现抵抗和反思工作的因素，将针对自我的训练和创造，从唯利是图的资本逻辑中解脱出来，理应构成整个社会持续重视“业余”的动力所在。

四、“业余”之战：今天的余数，会成为未来的多数吗？

若带着上述线索，重新审视“彩虹室内合唱团”，便会发现，其实际呈现的，是今天社会中，几种不同类型的力量就规范和制约“业余”展开的一场争夺战。

首先，是为娱乐消费服务的商业制度，对“业余”的牵制和拉扯。娱乐和消费，作为一种制度性的力量，总是充分利用其与工作之间的合谋，机敏地吸纳任何可能溢出既有规定的行为，为己所用。2016年，因《感觉身体被掏空》而走红的“彩虹合唱团”，受“天猫双11”之邀，录制《我就是这么诚实》。这首广告歌曲，虽同样控诉无法让人满意的工作现状，结论却是人应该对自己好一点，在诸多不满的现实中，通过购买让自己的身体首先满意起来。此外，参与卫视节目、与“凤凰传奇”合作，发布多首电影主题曲，走红之后的“彩虹合唱团”，其参与商业活动的活跃程度，正持续增长。



一方面，将具有新颖性的“业余”活动，转化为对现实制度毫无挑战性的消费品，这样的商业利用，在曲解和遮蔽“业余”时，显然比一般媒体报道更具效力。但另一方面，这种商业的利用，也极有可能将新的对“业余”的重视和更为明确的理解——如果有的话，传播得更远。在这里，一个更为基本的事实在于，在今天社会中，任何“业余”得以生长和壮大的领域，此种商业的利用和可能的传播效果，都将如影随形，难以回避。此时需要思考的，不是如何去商业化，而是在这一力量的钳制和利用之中，真正干扰乃至阻挠“业余模式”更顺利地运行的，究竟是什么？就此，一个现成的回答，也由彩虹团给出。那就是，业余运作和商业节奏之间不可避免的冲突。在《十三邀》这一档访谈节目中，刚刚走红一年多的金承志便已经生出了这样的感慨，实际的创作节奏，难以跟上商业所要求的加速度。至此，高度重复也好，加快创作和排练的节奏也罢，都是初步成型的彩虹团式的“业余模式”，在面对商业力量时做出的妥协和权衡。如何维系“业余”模式的运作，也只能在这一判断和权衡中实现。在它彻底与商业节奏相一致，蜕变为与之匹配的工作之前，所有这些判断和权衡，都是在积累我们这个社会对于“业余模式”的有效经验或教训，应当得到珍惜和重视。

其次，是趣味的力量。“业余”之所以存在，不光是与工作/休闲的角力，还源于其呈现和塑造趣味的能力。这种呈现和塑造趣味的能力，既可以被商业利用，比如，在2017年5月“红星美凯龙”广告歌曲的重点便在于中产阶级的居住品味；也可能被划为“高雅文化”保护起来，成为少数人才能欣赏的部分。比如，在“虾米”上，对“彩虹合唱团”的另一类作品——“泽雅集”、“双城记”等，一种常见的评论便是：大多数人只关心《感觉身体被掏空》一类的神曲，而对更好听的合唱歌曲，



毫不关注。更值得注意的是，这一趣味不光是音乐上的，同时也是更大范围内的文化资本和经济资本的选择和呈现。比如，彩虹团一年一度的招新简章，便要求团员除了有合唱的经验之外，还至少熟悉一门外语。

在这里，需要指出的是，当布迪厄在《区隔》中大谈趣味，视之为区分阶级的有效标签之时，中国当代社会中的趣味，还远不是一个既成事实。这是因为，任何一个社会或阶级的趣味，都不可能单凭迅猛的消费主义独自完成。相反，只有在一个社会、一个时代的集体记忆、消费经验、历史积淀、政治意识等多种因素得到充分整合之后，具有区分效力的趣味方有可能成形。到目前为止，在消费主义的持续冲击之下，属于当代中国社会的足以区分阶级的趣味，仍在艰难地形成之中。彩虹合唱团的作品，既是这一混杂的形成过程中一种趣味类型的标本，也是“业余模式”如何积极参与趣味形成的社会过程，对其展开整合和形塑的阶段个案。于是，在他们的歌声中，既可以听到对改革开放初期的懵懂无暇的童年的怀念，也可以听到在当前激烈的社会竞争下，对城市的厌弃和对田园乡野的眷恋；既可以从中辨识出对自身品味的标榜，也可以听出对远去的人文情怀的追慕。在这一类正在形成中的趣味背后，是改革开放以来，中国社会逐渐出现的阶级分野。生活在城市、接受过高等教育，且有一定的国际交流经验和体面工作的年轻人，构成了这一趣味形成的主体。而支持这一趣味的形成的，则是改革开放以来的加速度的城市化进程。这也就对正在形成之中，且努力保持新颖性的“业余”，提出了更进一步的要求：倘若“业余模式”，具有此种整合形塑社会乃至阶级趣味的力量，那么参与和坚持此种“业余”的人们，应该如何理解其内在的阶级属性？理解由这样那样的“业余”经营而来的“趣味”，最终如何可能在严酷的等级区分之外，对社会现实发出真正的挑战？



最后，是既有的理解和展开“业余”的观念性力量。显然，到目前为止，让“业余”变得重要起来的途径，往往是使之最后荣升为“工作”。这样的观念无疑仍然占据了主流。当前的流行词汇——“斜杠青年”，便是其中一例：赶紧把你的业余爱好变成一项可以赚钱养活自己的职业吧。网红们的签约上岗，大把赚钱，似乎也正把这一转化变得越来越不需要讨论。然而，正如之前所指出的那样，如果“业余模式”的目标，只是为了发明一种新的工作，那么，我们便很难真正从机器的手中夺回对“工作”、“业余”和“休闲”的定义权。因为在既有的以生产力为指标的工作制度中，机器将永远比人更有效率。当“休闲”总是与以此为目标的“工作”相配合时，“业余”却是以人的完整和生成为旨规，只为人而投掷的活动。也就是说，当越来越多的“业余”，被转化为新的工作种类的时候，人留给自己和整个人类社会的生长空间，恐怕也就越来越小。至此，当阿尔法狗在围棋大战中全面获胜之时，人们迎来的倘若不是人的终结，那么就应该是—一个社会将展开“业余”的能力，视为人区别于机器的重要特征，为此展开全民教育的新时代。⁶

在一个窘迫糟糕的时代，人们总是很容易产生一种不自觉的希望。那就是，有一群人能够突然做对所有的事，帮助或示范人们如何脱离困境。又因为这样不自觉的希望，对那些被社会形势所推动，偶然做对了一些事情的人们，变得异常苛刻。“彩虹合唱团”的遭遇，也将大底如是。

谁也无法预料，在这一场特别的“业余”之战中，“彩虹合唱团”是否可以坚持得更加长久一些。然而，无论如何，在这场战争之中，单打独

.....

6 分析到这一步，实际上也就到了摆脱既有的“工作”和“业余”的关系，在新的社会情境中重新定义“业余”，或者说，寻找一个新的更为准确的词语，指称和命名人的这种特殊能力的阶段。限于篇幅，这一部分的思考，此处无法展开。



斗的胜利或失败，并不重要。重要的是，人们意识到，面对这样的战争，任何袖手旁观、只待别人提供战果的人是可耻的。在这个社会中，并非每一个人都能歌唱，正如并非每一个人都拥有发展业余的能力，这本是现实生活诸多制度限定的结果。但是，珍惜一点一滴的事关“业余”的偶然，帮助它们从既有的话语和制度中持续挣脱出来，并且意识到，将目前零星的余数，变成将来的大多数是一个应该为之努力的美好目标，恐怕是绝大多数不那么擅长唱歌，却仍然对将来有所期待的人们力所能及之事。





冲绳与我

■ 林家瑄*

我与冲绳的相遇

不少人知道我要来冲绳念书之后，都会问我为什么要来冲绳，后面常常会接着一句，怎么不去日本（本土）。

之所以选择来冲绳，故事要从2004年开始说起。那时因为工作的缘故得知一场文化研究会议要在冲绳举办，那时候的我只是大概知道冲绳有很大的美军基地，但详细状况并不了解，只是想来这个离台湾很近的地方看看，结果就跟着一群朋友跑来冲绳。到了这里之后发现，这里的人和街道的样子（特别是市场）跟台湾的气氛有些类似，而且中老年的女性们特别亲切。那是日币还没贬值，到冲绳的观光客还没爆量的时代，所以或许在地的人们有相对的心情上的余裕吧。美丽的海，亲切的人和不太有异国感的街道，使我在冲绳感到一种不像在国外的安全感。这里的感觉与其说是“日本”，不如说是“介于日本和台湾之间”的“冲绳”。至于美军基地，当时的我是抱着对于美军帝国主义的反感而有着一种情感上的厌恶。但对于美军是为什么在这里，对当地人有什么影响，都浑然不知。因此这次的旅行的意义在于情感上让我与冲绳有了一种共通感。

* 林家瑄，台湾清华大学外国语文学系硕士班毕业。从事翻译工作多年，曾担任期刊编辑。目前就读于冲绳大学现代冲绳研究所。

不过这样的轻松感觉在 2006 年看了琉球朝日电台制作的纪录片“在海上静坐～边野古 600 天的斗争”（海にすわる～辺野古 600 日間の闘い～）之后，相当程度改观了。这部纪录片揭露了从二次世界大战末期展开的美军基地在冲绳的复杂权力网络（美军和日本政府的联手关系），以及面对这样的庞大国家联手，身在小岛上的冲绳人民如何从 1950 年代至今锲而不舍坚持非暴力抗争。我这才知道原来冲绳人民身上背负了这样大的压迫，但他们并没有放弃，而且他们用自己的方式坚持着非暴力抗争。纪录片中特别有一幕是抗争的老年人邀请来造基地的冲绳防卫局的年轻工程人员们一起坐下，以“人”对于“人”的位置悬谈的画面，特别令我感动。近年台湾本身也有各式各样的抗争出现，然而像这样回归到“身为人”的根本进行对话的努力，还有持续 600 天的毅力（这是当时的数字，抗争至今仍然持续），就我个人的经验中并不多见。我对于在这个面积和人口都比台湾小 / 少很多的岛上却能持续如此之久的抗争感到非常敬佩，同时也想了解到底他们为什么能够如此。

除了这个理由之外，大概在几年前，我得知原来二次大战末期，美军其实也有计划要进攻台湾，而且计划详细到从哪里登陆，怎么进攻都写好了，只是在最后一刻改为进攻冲绳。这个决定，不只使冲绳人民的四分之一在这次战争中丧生（也就是平均每一个家庭都至少有人死亡，甚至有家庭是全部死亡），也导致日后美军在冲绳强行征收人民土地盖基地，而因基地而带来的经济，生命安全的危害，对冲绳人民的生活影响至今。也就是说，如果当年美军决定进攻台湾而不是冲绳，那么发生在冲绳的所有死亡与伤害，都会在台湾上演。而台湾和冲绳之所以会成为美军的目标，除了跟两地在东亚近代史中的日本帝国边陲位置有关，更夹杂在长年东西的政治军事角力关系中。虽然两地被划入不同的现代国家境内，但两地的历史和命运有许多共通处。

因此，为什么来冲绳，其实有种种原因，但最重要的是，我想要了解这个地方，不是以局外人的身份，而是以跟这个地方有层层多样关联的局内人的身份。也是这样的位置，才能够比较深入地打开彼此沟通、彼此理解的可能吧。对我个人而言，来到一个地方读书，最好是尽可能抛开既定的自我概念，开放地面对这个地方的种种，这样子才能够在跟这个地方有机的互动中，不只自己成长，也给这个地方带来新的刺激。

因此我来冲绳也并没有研究台湾的议题，而是选择研究冲绳的状况。我知道不少人出国念书还是研究自己本国的议题，我在开始研究冲绳之后也明白为什么了，因为一个在当地生活经验非常不足的人，要研究当地的状况其实是非常吃力的。但尽管如此，我还是觉得这个选择是对的，因为在学习冲绳的历史，文化等等的过程中，除了能够更深度地了解冲绳的现状，同时也能把自己原本认为理所当然的台湾的状况相对化，到头来，其实是增进了对台湾的理解能力和视野。我个人认为这样的“曲折”，也是出国留学的重要意义之一吧。

生活中的战争与美军基地

来冲绳到现在一年左右的时间，有不少天天生活在这里才会有的发现。最感到冲击的，就是在台湾很难体会到的“战争”遗绪，还有它至今仍是现在进行式这件事。我来冲绳后找到在学校附近的一间公寓，它位于一栋四楼建筑的顶楼，三面有窗户和落地门，采光很好。然而我进门后看到的第一份邮件是通知我，附近的小学改建过程中发现未爆弹，我的公寓位置刚好超过警戒范围所以还好不用离开房子去



我收到的未爆弹处理说明单。图中央红色圈圈所在地是一所小学，也就是炸弹发现的地点。在小学四周方形的图示全都是一般住家。

避难，但是炸弹处理当天会有载着炸弹的卡车通过附近的街道，所以几点到几点之间附近的某些道路会封锁。傍晚我走到附近超市买菜的途中，也看到电线杆上贴着告示说明几月几日几点到几点这里会有炸弹处理车通过。我想在其他地方很难想像平常走出门到超市买个菜，路上电线杆会贴着炸弹处理车经过的告示吧。这让我在日常生活中非常贴近的感受到炸弹的存在。而这炸弹是怎么来的呢？查了一下资料，二次世界大战末期，美军为了占领冲绳，朝冲绳本岛发了大约 20 万吨的炸弹，到现在冲绳本岛地下预估还留有 5% 的未爆弹存在，每年平均有 800 件左右的未爆弹处理事件。比如今年 (2018) 一月，观光客很多的那霸市国际通也因为旅馆建设途中发现未爆弹而封锁了一小时。这大概是一般来冲绳玩的游客们绝对想像不到的状态。

除了这个过去战争留下的遗绪之外，在冲绳也常常听到美国军机在天上飞来飞去的声音。我住在南部的那霸市内，其实离美军基地相对遥远，但是就连在这里都还是常听到军机声音（客机是在海上起降，因此不会飞过市区），更何况是美军最大的空军基地嘉手纳旁边的地区，我简直不敢想像那是有多吵。而且有些军机起降时连窗户都会震

动，也因此美军基地附近的城镇居民也饱受军机噪音之苦。其他包括美军的性犯罪事件，军机坠落事故，还有交通事故等也都是发生在冲绳人民每天生活中，更直接危害到人们生命安全的事件。光是在冲绳的一年间，就已经发生过许多次美军相关的意外与犯罪事件，包括一次大型的美军坠落事件，一架美军直升机坠落在离民家不远处的牧草地上，虽然幸运的是无人伤亡，但尽管是坠落在民间个人的土地上，牧场主人，冲绳警方或消防队都被美军阻挡在外，只有美军有先决权力进入现场。这样的事件其实大大暴露了日本政府相对于美国的位置。围绕着美军基地的栅栏上挂着的告示也是一样，上面写着美军基地禁止进入，违者将遭到日本国的法律处罚。也就是说，美军完全在日本法律的保护伞下，然而日本政府对于美军却毫无约束能力。上述坠机事件后，冲绳民众要求美军要调查与公布为什么坠机，并且在事件原因未调查清楚之前停止同型飞机飞航，然而美军置若未闻，在几天后就没有任何解释地重新让其他同型飞机起飞。

美军基地在冲绳的历史非常复杂多样，不是这一小篇文章能够说明的，请有兴趣的人再去找相关资料来看。在这里只想简单地提一下重点，美军基地在冲绳是绑在美日安全保障条约下的存在，所以在日本国内往往是跟“国家/亚太地区的安全”问题绑在一起，在冲绳抗议美军基地的存在其实面临非常多的阻力（近年在日本本土的网路上甚至盛传在边野古抗议的民众都是有拿钱的这样恶质的谣言）。然而事实上，冲绳只占了日本国土总面积不到百分之一，但日本国内百分之七十以上的美军基地（现在官方改叫美军专用施設）却集中在冲绳，况且冲绳还是日本唯一经历地上战，民众遭受重大牺牲的地方。这样的地方至今还建造着美军基地，而且全部是强行征用民地盖起来的，对冲绳人来说真是情何以堪。然而冲绳从战后被跟日本分离，单独置于



2004年，一架从就在冲绳国际大学旁边的美军普天间基地起飞的大型军用直升机，坠落在该校的校园里。照片是当时军机撞击留下的痕迹。

美军统治下，到1972年冲绳的“施政权”还给日本之后，冲绳人民原本期待美军基地的状况会有所改变，然而事实却是不但没有改变，日美政府还以要把在冲绳的其中一个普天间基地返还给日本作为理由，要在同样是冲绳的边野古海边盖一个更大的海上新基地。尽管边野古的人民投票反对基地建设，但日美政府却无视冲绳的民意执意要建设。冲绳美军基地问题不只是冷战的遗绪，同时也纠缠着日本从17世纪并吞琉球之后一直以来对冲绳的“构造上的歧视”（这是新崎盛晖老师提出的概念），问题非常的深刻与复杂。

冲绳与日本，以及我们之间

我记得很多年前在“樱桃小丸子”（ちびまる子ちゃん）这部动画中看到令我很疑惑的一集。那一集是说，小丸子家抽到商店街抽奖活动的大奖，一家人到“南国”去旅行。那时我对于这个“南国”到底是冲绳还是夏威夷感到非常困惑，因为小丸子在那里遇到一个



为了抗议目前正在冲绳的边野古地区进行的美军新基地建设，许多人在美军基地周围的铁丝网上留下要求基地停建，“不要基地，要和平”的讯息。

黑皮肤，不太会讲日语的小女孩，整个风景是椰子树，阳光普照的样子。光看风景和小女孩的服饰会觉得是夏威夷，但是小女孩又是跟小丸子尽量讲日文，小丸子的家人在旅行中也似乎并没有需要讲英文。如果真的是夏威夷，我想会直接说是夏威夷，小丸子家人应该也会因为要讲英文而闹笑话之类的。但这些剧情都没有出现，然而剧中用的一直是“南国”这个字，冲绳二字从未出现。我来到冲绳之后才比较确定这个“南国”就是冲绳，因为日本一般讲的南国就是指冲绳。

这个“没有名字的冲绳”其实意味深重。在日本的许多旅游网站上，冲绳的海滩饭店照片其实跟夏威夷的海滩饭店看起来并无二致。在许多以日本人为对象的宣传手册和广告上，也充满着冲绳是个充满热带风情，这个地方的人民很单纯和善，疗愈人心等等说法。也就是跟夏威夷并没有太大区别的，为了疗愈日本人而存在的一个地方。这样的形象中，完全没有美军基地的存在，没有在冲绳战期间，应该是“友军”的日本军人因为听不懂冲绳方言而把冲绳人当作“间谍”而射杀的历史，也没有从十七世纪萨摩（今日的鹿儿岛）入侵 / 占领琉球 / 冲绳后，长年对此地经济剥削的历史。先前看到的那一集樱桃小丸子中，小丸子跟这名小女孩成为好朋友，最后在假期结束时依依不舍地

离开了。于是日本与这个没有名字的冲绳之间，只存在着美好的友谊。冲绳与日本之间复杂的纠葛关系，就在跟夏威夷一样的椰子树，阳光，和女孩的纯真友情中被推到看不见的角落了。

其实冲绳也在十九世纪末期经历过“日本人化”教育。在此之前，琉球 / 冲绳人主要是讲琉球语，但在 19 世纪末期被日本政府单方面的划入日本现代国家中，作为日本国之中的一个冲绳县而存在之后，琉球本身的文化也被定义为落后的，鄙俗的，必须被“现代化”的。所以琉球人必须学习日本的“标准语”。而且到现在，许多人听到我来冲绳读书，也会出自刻板印象地问，在冲绳会不会学到有冲绳腔的日文呢？其实日本各地都有方言腔调的，不只有冲绳，比如大坂腔，东北腔等等，因为日本的“标准语”，也是直到明治时期要建立一个现代国家而需要一个统一的标准语时，东京腔才被选为所谓的标准语。然而，到其他地方去念书的人们不会被问会不会学到（奇怪）的腔调，只有到冲绳会有这样的担忧。这其实也反映了日本本土中内在的歧视被不加反省地扩散到台湾或其他地方。

我们对于冲绳的历史与文化，实在是缺乏了解。也正因为缺乏了解，才那么容易地接收日本强大媒体传播的刻板印象，甚至是内在的歧视。然而从以上简单提到的种种状况可看到，冲绳的历史其实可说是近代东亚历史的浓缩体现。冲绳面临到的美军基地问题，其实是冷战与美军帝国主义的结构之下的产物，而位于亚太地区，所有享受着“强大美军保护”的周边各国其实都对冲绳的基地状况有责任。冲绳与日本之间的问题，也凸显了从冲绳开始，日本在二次世界大战中的责任其实并未好好清理。日本作为“亚洲中最现代化的文明国家”的这个形象，

成为亚洲甚至世界各地人民的几乎是“唯一”的日本想象。然而这个想象，就跟小丸子动画中那个“温柔南国”一样，遮盖了具体的，实际存在的种种复杂多样的应该清理但未清理的伤痕，如今仍存在于现实的暗流中。

将身体放在冲绳，尽可能抛开既有观念地看到“实际存在”的冲绳，或许是朝向这个清理过程迈出的第一小步吧。在不断与冲绳的对话之中，尽管颠簸，挫败，至少我脱离了原地踏步，慢慢而迂回地前进。



边野古地区的一部分已经被美国海军占据作为训练场。这张照片可以看到，原本应该没有界线的海滩，硬是被铁丝网给围起来。美军就在一般民众也会使用的民间海滩旁边进行各种演习训练，而且还要再扩大范围，在海上盖新的基地，作为把普天间基地“还给”日本的交换条件。结果冲绳的美军基地根本没有减少。

这一年、那一代

■ 中山静*



即将移到豊洲的筑地市场的拾获物揭示板，
摄于2017年二月13日。

“这个字是什么意思？”“对作者来说应该是……但在社会学来说……历史学的话则有别的讨论……”“这个字的英文翻译是什么？”“是这个吧，但又说不上完全一致，日文的话多了另外一层的意思……英文的话通常用在……”“啊，不看原文的话始终不太知道这个字有没有特别的意思。”“这个字在上一个年代是指……但现在有不一样吧。”在日本的大学院求学一年，其中一条最常被讨论的问题便是：“这个字是什么意思？”学问上、语言上、年代上，即使是同一个字，也会有不同的意思和规范。为了读懂作者想要表达的讯息，有需要仔细推敲。除了读，写也一样，我笔下的“社

* 中山静，现于东京读书，透过地方信仰组织的变迁讨论国家建构，也参与社会运动的调查研究。

会”到底指什么，事件和概念之间的关系该用什么字去表达——我原来没有我想象中那么清楚我想说什么。语言划出事物的边界，但又总是有不清楚不安定的部分，有切不断的剩余。在课堂，我们有时会透过切换语言去协助发表的同学梳理他或她想要表达的意思：“这个字在英文至少有三个表现方式，最贴近你的是哪一个？”。这做法不限于学术概念，学术概念以外的字词如连接词也适用。在外国以第四语言生活和学习的我，因为用不了母语“缚手缚脚”而对此有更深的感受。很多随意说得出口的事物在另一个语境、另一种语言自然有别的指向，反过来说明字词没有想象中的普遍易明。而当中我感受最深的两个字词是“社会运动”和“国家”。

运动的四季

初到日本，自我介绍时偶尔遇到留意香港时事的朋友，往往问我：“你也有去雨伞运动吧？”稍为年长的则会补一句：“香港的年轻人都很有朝气很有斗心，真羡慕，日本的年轻人都不参与社会的事情呢。”我立即想到两个问题，一、为什么大家都问及雨伞运动呢？当然是因为传媒广泛报导。另一方面，香港也有反开发运动、反核运动、性小众运动、保育运动等等，这些相对比较少国际报导的运动。在众多议题和形式的实践中，为什么受关注的是雨伞运动呢？这是我第一个疑问。第二个疑问是，日本社会运动是怎样走到“冬天”的？现在，尤其是在2011年大地震核事故后新一浪的市民活动，会是“春天”吗？早前，我和友人到岩波电影厅看《马克思：时代青年》，离场时，旁边的老太太对我们说：“想不到会在这里遇到年轻人呢。你们要加油啊。”早在我和友人排队买电影票时，我们已经打趣说不知道会有多少同龄的朋友到场。“年轻人的缺席”是一种

常识——年轻人与“社会运动”、“激进”、“左”、“革命”等等范畴无缘，这些都是上几代的事情，是往事了。如果问我，我还是可以说得出谁谁谁刚去了某场示威，谁谁谁在某运动团体工作，谁谁谁就左派思想写了多篇文章，而大家都才二三十岁出头。不过，如果你在街上随意抓一个人问：“日本的年轻人参与社会运动吗？”相信多数人会摇头说不。



关于日本社会运动的历史，故事的其中一个版本是这样的。六十年代日本社会运动达到高潮，七十年代开始停滞、退潮，然后进入寒冬。来日本之前，我对日本六十年代社会运动的印象是新左翼运动和全共斗，后来

发现原来不止这样。去年十月至十二月，国立历史民俗博物馆举办了名为“‘1968年’——无数问题爆发的时代”的展览（日文：“1968年” - 无数の問いの噴出の时代 - ）。展览分为两个部分，第一部分为五章，各有不同主题，分别为“反越战和平运动”、“扎根神户的地方都市运动”、“三里冢斗争”、“熊本水俣病斗争”和“横滨新货线反对运动”，第二部则分为四章，讨论为全共斗运动的起承转合。博物馆同时以“战后社会运动中的‘1968年’”（日文：戦后社会运动の中の“1968年”）为题举办论坛，除了上述展览的内容，也邀请了讲者就冲绳的运动作分享。简单来说，当时有各式各样的运动进行，可谓满地开花。以反越战的运动为例，全国各地自发组织“越平连”（日文：ベ平连；全名：ベトナムに平和を！市民连合），规模有大有小，当中甚至有一人独力发起的“越平连”。而展览和论坛中最吸引我的是各种跨议题和跨国境的连结。例如，冲绳反美军运动中，会称黑人士兵为“兄弟”。又例如七十年代神户的“无穷花会”透过学韩语、朝鲜文化和朝鲜史，开展守护在日朝鲜人和在日外国人权利的运动。更不要说满地开花的反越战运动中支援逃兵的运动。但当我憧憬这样跨越“种族”、“国境”的连结，我又立即意识到，我正用现在的眼光去看过去。不是说“种族”和“国境”没有实质的作用，但五十年前人们组织共同体的伦理，和现在相比，肯定有很多变化。其中一个常常被谈及的变化是运动的个人化，政党和工会等组织的色彩逐渐褪色，人们以个人的身份带着不同的目标和诉求参与运动。但看到六十年代的运动，我想，不论是否同意“组织→个人”的框架，也需要观察更多共同体组织伦理的改变。同时，香港对日本新左翼运动的关心，也令我想起日本对雨伞运动的参照，是什么令运动或议题在某种空间上产生共鸣呢？这和两地社会运动的定义、历史和历史意识有关。



中断与延续

说到历史，社会运动研究其中一个经典的做法便是先回顾社会运动理论中“资源动员论”、“框架分析”、“政治过程论”等等的理论，再看看不同个案中，有什么因素促成运动的发生。但不要忘记，理论本来也有其历史脉络，用理论史的角度看，会发现不同理论在回应不同的现象。那么，日本的历史脉络又是怎样的呢？我们不妨由日文说起。政治学者高畠通敏指出，日文的“运动”和英文的“movement”或法文的“mouvement”不一样，后者有相对于静态的“动态”的意思，是故社会运动带有改变静态的社会制度和政治秩序的意思，可是，日文的“运动”指的为“积极地、主体地”将身体动起来，选举运动、交通安全运动、就职运动，等等都是“运动”。回到展览，展览前半部展出的运动，很多时会分别以“市民运动”和“住民运动”的概念作分析。而到现在，比起“运动”，我们更常用“市民活动”这个说法，例如我们会说3.11地震后有一波新的市民活动。但承接道场亲信对“阶段论”的批评，我们不能妄自说日本由某一种运动进入另一种运动的新阶段。亦即是，我们不可以直接简单地说日本由“市民运动”和“住民运动”的阶段进入“市民活动”的阶段。我认为这个批判也适用于稍早提及过的“组织→个人”框架。

这让我想起日本的消费者合作社。为了订购新鲜食材，我加入了日本其中一个消费者合作社“生活クラブ”。“生活クラブ”除了有关对食物和化学物的关心，也涉猎不同运动，比如反战反核。而在我每周收到的合作社通讯中——他们每周都会把一堆出版刊物和订购食材的纸送到我家——有很多高质素的专题和访问，比如近期有刚逝世的石牟礼道子的专题，石牟礼道子为记录水俣病的作家。另外，合作社不止订购食材和日常



用品,也有买再生能源电力(是电,不是电器!)的服务,而回应反核运动。那到底合作社是“社会运动”、“市民运动”、“市民活动”,还是其他?反核运动中由父母亲组成的“爸爸妈妈会”,有不少排斥“社会运动”的标签。那我们该如何称呼他们,分析时又该如何是好?有一位朋友跟我分享,介护中心行动不便的朋友外出清杂草、活动筋骨的时候,有些职员会说这是“(带有社会运动意味的)运动”。社会运动对无权势的我们来说,总有希望的意思。但在经历过大大小小的运动后来到日本的我,不禁怀疑自己,不禁怀疑当我说“社会运动”时,我在说什么。对于在电影院跟我搭话的老太太来说,也许这个年代的日本是社会运动的冬天,但冬天中,什么部分中断而无力再生、彻底枯萎消失,又有什么部分努力把根生下去、准备迎接再开花的时刻呢。打败仗比打胜仗艰难,如果我们不把社会运动看成爆发点,而是时而中断时而再生的过程,整个论英雄成败的方式也许会有所不同。



国家与地方

回到去年年尾的展览，就在我乘车到国立历史民俗博物馆时，我跟身旁的友人说，我来日本后，乘车出远门时，第一次感受到“国家”这个东西。国立历史民俗博物馆位于千叶县佐仓市，在东京市之外，令我有种穿州过省的感觉。在香港时，自家出门到市中心，即使车程同样要花上一两个小时，空间感觉上仍是由香港的一部分到香港的另一部分，但在日本真的有去了不同地方的感觉，但这些完全不同的地方竟然属于同一个国家。这当然和我是外来人的身份有关，但同时也和我香港的经验有关吧。无论如何，这是我第一次自觉捉碰到国家的轮廓。早前和同学们一起喝酒，说到东京外的事情，新潟如何、金沢如何、广岛、北海道和福岛又怎样。突然话题一转，在东京土生土长的同学听到这些讨论不知道有何感想？这夹杂点“东京一地方”发展不平等的黑色幽默的问

题击中了我。在与国家关系暧昧的城市中土生土长的我，应该如何理解以上“很国家”的一段对话？

写这篇文章的时候，我刚好在读有关日本地方自治的研究。日本立宪时，有过地方自治写不写进宪法的讨论。虽然最后没有写进去，但地方自治至今仍是获广泛讨论和关注的议题。说到地方自治，很自然会用到“中央集权”和“地方分权”等说法。但研究日本近代史的松沢裕作表示，江户时代的幕府和藩，既不是中央政府，也不是地方政府，而是有身为统治者的武士的身份集团，而平民百姓分别属于不同身份的身份集团，如此马赛克一般的社会构造和现在我们理解国家“中央—地方”的同心圆构造并不一样。松沢裕作进一步表示，进入现代社会其中一个重要面向就是由马赛克式的社会走向同心圆式的社会。当中我觉得特别有意思的是松沢裕作不止用国界来谈国家，也指出国家内的空间构造，同时他充分意识到“中央”和“地方”一说并非自古如此，倒是问题化的对象。换句话说，国家的问题不止“统”和“分”。这看似很理所当然，但讨论的时候又常常经意用了相关的概念而不自觉。如果我们执着“中央政府”与“地方政府”的说法，也许就会错失了明治时期日本国家建构对社会关键的改造。同时，我有感当我们进入了一个字，就会同时进入了一种时空间想象的规范或假设。但无论是面向过去或步向将来，我们也需要把那些过剩的、模糊的、遗漏的部分召唤出来。

历史的孤儿

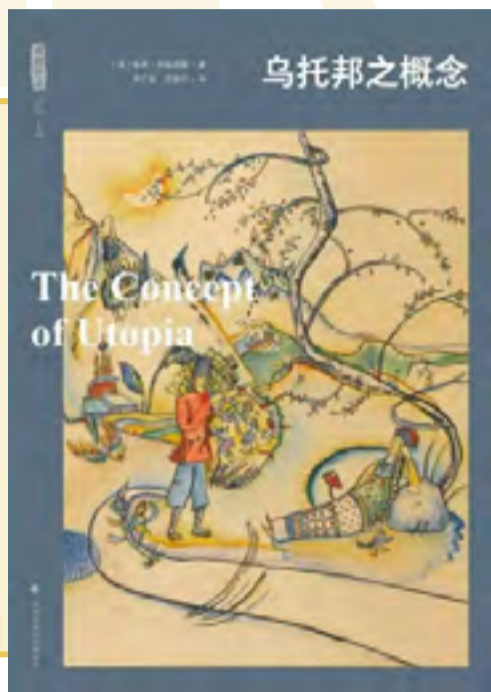
今年 2018 年，是 1968 年五十周年，也是明治维新一百五十周年，明年日本换年号不再是平成了。很多个年代过去，当中不知有多少人事物随时间而流逝消亡，又有多少得以续存？在日本，对于只剩六十代至更年老的前辈经营的运动团体来说，如何继续下去是至关重要的问题。

而对于香港来说，十年、二十年后还是否存在，以什么形式存在，也是令人苦恼痛心的问题。一位香港的朋友跟我说，九十年代会不会是最后有“香港人意识”的一个世代。现在比我们更年轻的人都看国漫、追国内的明星，没有香港电影、香港文化的印象，更不要说香港历史、香港研究渐渐成为被压抑的对象。我立即想起日本的标准语运动，我在新潟的一间乡土文化馆看过一张表，那是标准语与地方话的对照表。望着那张表，我觉得，国家的建立往往伴随历史孤儿的诞生。如果我们把目光放在“历史的孤儿”，去看所以被遗留、被遗忘的人和东西，无论是社会运动中的抑或是国家建构中的物质的或言说的，我相信会有更大的互相理解和对话的空间。俗语说死人不说话，我认为刚刚相反，死去或正在死去的最会说话，最会讲得出，这一个年代，到底是怎样的一回事。与其问这个时代是什么，不如问这个时代不是什么，然后我们会看得更清楚这个时代是什么。



筑地本愿寺和田堀庙所（杉并区）的皇纪二千六百年纪念碑，摄于2018年5月20日。





乌托邦之概念

作者:[英]鲁思·列维塔斯

译者:李广益/范轶伦

出版社:中国政法大学出版社

出版年:2018-3

丛书:雅理译丛

ISBN: 9787562078692

138



《乌托邦之概念》译后记

■ 李广益*

在西方学界，乌托邦研究虽然不是头等显学，却也涌现出不少名著。在这些著作中，鲁思·列维塔斯（Ruth Levitas）的《乌托邦之概念》尽管篇幅不大，却具有举足轻重的地位。美国著名学者杰姆逊认为，该书堪称乌托邦研究这一领域的定海神针。这样说并不为过，因为《乌托邦之概念》对现代乌托邦研究加以系统考察，厘清了“乌托邦”（utopia）这一基本概念在不同思想者笔下差异极大的含义，并为后来的乌托邦研究者提供了一个富有参考价值的乌托邦定义。只要我们同意，概念是否明确对于学术研究的品质至关重要，我们就有必要在研究具体的乌托邦文本、思想或运动之前参阅列维塔斯的详尽回顾和分析；同样，只要我

* 李广益，重庆大学人文社会科学高等研究院副教授，研究方向主要包括中国现当代文学、中国思想史、科幻文学与文化、乌托邦文学与思想。

们意识到，乌托邦是一种普遍的人类精神现象，能够化为无穷多的形式，我们会赞赏列维塔斯尽量宽泛地定义乌托邦、使之广采博收的努力。对于书中涉及的各家各派观点，列维塔斯既有精炼清晰的陈述，又给出了自己的批判思考，足为有心人之问学指南。这样一部正本清源复又引人入胜的著作，对于有兴趣了解西方乌托邦研究的中国学人来说，是再合适不过的出发点。

自从严复在《天演论》中将 utopia 翻译成形神兼备的“乌托邦”以来，中国人接触乌托邦这一概念也有一百多年的历史了。但我们对乌托邦的研究，总体而言乏善可陈。问题很大程度正是出在定义上：一方面，对乌托邦的理解拘泥于托马斯·莫尔的经典著作及受其影响的文学和政治论作品，不能将乌托邦作为认识框架或视角去广泛观照人类文化和文明；另一方面，对乌托邦的评判深受马克思和恩格斯在特定语境中出于特定目的的论述影响，长期以来视之为“虽然进步，但却有限，甚至幼稚”的“空想社会主义”（恩格斯原文直译应为乌托邦社会主义），从而抑制了学者们深入探究的热情。这两个问题在西方也或多或少存在，但在一个奉马克思主义为正朔的非西方国家无疑会产生更多的消极影响。当然，辩证地看，积淀较浅可以转化为后发优势。藉由《乌托邦之概念》以及其他陆续得到译介的乌托邦研究著作，我们在开拓视野的同时，可以避免一些西方学者在摸索过程中经过的弯路和误入的歧途，对乌托邦这个文化和思想上的重要面向展开有创造性的深入研究。

所谓创新，并不仅仅是指用西方乌托邦研究的各种理论和方法来探讨中国的乌托邦。诚然，中国拥有西方之外最为丰富的乌托邦传统，这已经得到了萨金特等乌托邦研究权威的承认。无论是不少西方学者耳熟能详的桃花源，还是他们不那么了解的中国近现代乌托邦文学和思想，都值得在现有的历史考述之外展开更有深度的论析。但如果中国学者满



足于自己的地方性资源，而不去放眼乌托邦的普遍存在，在更加广阔的历史和世界维度上参与人类思想的进程，恐怕会有负于时代赋予我们的机遇和对于我们的期待。除了对各种乌托邦的专门研究之外，我个人认为有两个问题尤其需要重视。

第一个问题容易想到，但并不容易处理：在乌托邦所表达的社会理想中，中国处于什么位置，发挥什么作用？许多人，甚至是一些乌托邦研究者，都发出了乌托邦已死或将死的哀叹。列维塔斯在书中对此提出的批评让我们意识到这样的忧虑源于对乌托邦的狭隘理解。不过不可否认的是，面对阶级分化、环境污染、文明冲突等愈发严重的共同困境，人类不仅缺乏广受认可、具有号召力的世界愿景，甚至连可以效仿的局部模范都找不到。中国尚未成为世界愿景的有效提供者和锐意承担者，但反过来，中国若在任何一种世界愿景中缺席或者空洞化，这个愿景或乌托邦用列维塔斯的话说就很难具备实质性的改造功能了——而这正是西方思想界的普遍问题。作为政治实体的中国，应有对人类进步做出较大贡献的担当；即便有意避免国家本位的思路，传统中国的文明积淀和现代中国革命与建设的经验，亦不乏可资借鉴之处。恰当地界定中国在人类追求大同世界（或退而求其次，一个比较美好的世界）的过程中所具有的能动性，丰富乌托邦研究界乃至全球思想界对社会改造动力问题的思考和解答，这一工作主要而言只能由中国学者来承担。在这个充满变数的时代，关于中国所可为的透辟言说和中国所应为之精彩想象，都有可能成为自我实现的预言。

对于第二个问题，中国学者相对而言缺乏敏感性：技术发展会给社会改造带来怎样的可能性？在西方，许多从事人文社科研究的学者对科幻小说和电影充满兴趣，并有精到识见，其中不乏大名鼎鼎的人物，如威廉斯、杰姆逊和齐泽克；而在中国学界，这种兴趣的分布广度和能见



度小了很多。这当然和文类的发展状况脱不开干系，但就根本而言却在于是否在一个工业化或后工业化社会的语境中形成了对技术改造社会潜力的关注。一个社会能够怎样去构造，很大程度上有赖于这个社会掌握和运用的技术手段；仅以信息技术为例，我们从近年来的各国政治事态中已经可以看到，传统的国家治理和社会整合方式在蓬勃兴起的社交媒体面前遭受了前所未有的冲击。我们接下来要面对的，是更具有挑战性乃至颠覆性的变革，因为随着以基因工程和人工智能为代表的生物、计算机、材料等领域的发展，构成社会的基本单元——人会接受更多的技术干预和改造。届时，所谓“乌托邦反人性”的说法会不攻自破，因为人们自己将在欲望（这正是人性的核心部分）的驱动下，超越自身的脆弱躯体和短暂存在所塑造和限制的固有人性。这无疑会让不少人的头脑中条件反射般浮现出恶托邦的景象；然而，祸兮福所倚，福兮祸所伏，技术有多少负面可能，就有多少可能引领我们进入一个更加美好的世界。乌托邦将因技术的发展而恢复生命力，并更有效而有力地参与到社会改造中去；而这一次，各个脉络之中的思想者和实践者在已经联通的世界思想场域中挥洒创造力的机遇更为平等。

相信列维塔斯教授乐见中国学者受其乌托邦论述启发而推陈出新、有所作为。她长期任教于布里斯托尔大学社会学系并曾出任该系主任，也是欧洲乌托邦学会的创始人之一和前主席，主要研究乌托邦思想、贫困与社会排斥。前者涉及乌托邦思想史、乌托邦与社会理论的关系、作为社会科学方法的乌托邦、乌托邦与音乐等专题，相关专著除《乌托邦之概念》外还有《乌托邦作为方法：社会的想象性重构》（*Utopia as Method: The Imaginary Reconstitution of Society*, 2013）；后者以《包容性社会？社会排斥与新工党》（*The Inclusive Society?: Social Exclusion and New Labour*, 1998/2005）为代表作，该书提炼出社会排斥概念及其理论在传播过程中形成的三种话语并加以批判分析。但列维塔斯并不仅



仅是一位成功的职业学者，她还是知行合一的社会活动家，追求社会理想和反对社会排斥是其思想也是其实践的两翼。正因为如此，《乌托邦之概念》的译介寄寓着她对深受乌托邦精神浸润和鼓舞的现代中国的希望。



2018 “n 地域” 投稿指南

2018 年，“n 地域”将征集围绕以下话题的稿件：

“财务处的故事”：在一轮又一轮的制度改革中，各类“奇葩”的高校报销规定，持续出新，变本加厉，构成了今天学术发展的巨大障碍。“n 地域”，不仅是要将这些规定记录在案、立此存照，以待未来 IT 考古学的研究，更希望由此引发现世的讨论：对于中国而言，今天的“经济基础”——财务经费，究竟如何决定了上层建筑——不仅是思想和知识的生产，更是对学院中人的再生产？

“国际化的，更国际化的”：新世纪中国社会的各行各业，莫不以“世界一流”为旨规，致力于提高自身的“国际化”程度。中国大学无疑是其中的典型。与之相伴随的一个新颖现象是，近年来，各高校纷纷出台规定，凡是在中国大陆举办的会议，一律不算国际会议。这个新颖而吊诡的现象提醒我们，“国际化”在今日之中国，早就不是上世纪八十年代那样的定解，而是“俱分进化”为一个极具时代特点的混乱词语。记录发生在你身边的各种各样的“国际化”——学术交流、留学观光、“外国人”，将有利于我们更整体性地思考，究竟是什么是这二十年来正在形成的中国人的“国际化”和新的国际视野。

“青年与工作”：“青年人如何工作？”“如何通过工作走出自己的路，找寻未来？”是现代社会的常设话题。只是，倘若对照资本主义诞生以来一路陪伴人们的成长小说，便会发现，这个老话题，正面临新的社会状况和青年人自身变化的最为强烈的冲击。这不光是指，在互联网、弹性工作制、（伪）共享经济、人工智能等一系列新的或可能的制度设计中，青年人正面临看似越来越多的选择/限定，也是指，青年人越来越将自己细化为“**后”，企图以公元纪年来标示或凝结自身对于工作、生活乃至未来的基本态度。当国家和社会企图用“匠人精神”来填补漏洞百出的现代工作伦理的时候，如何在新的社会条件下重新定义和想象“工作”已经成为争夺文化霸权的焦点所在。“n 地域”企图记录文化研究的师傅和学徒们，对这一问题的感受和思考，期待由此展开更多样的线索和探讨的可能。

具体投稿方式，参见 [《稿约》](#)。

..... 《热风学术（网刊）》稿约

1 本刊为立足于中国当代社会文化和思想议题的文化研究类刊物。这一立足，不仅是指聚焦于中国的当代性，关注中国问题，解析这一快速变动社会中的文化现象，更是指，在“亚际”“第三世界”“全球”等这一系列既是历史又是虚构的框架的选择和比照之下，重新放置和结构中国当代社会的文化和思想议题。

2 为保持文化研究的野气和灵气，本刊对来稿有两个“不在意”。一，不在意是否一定写成论文模样，欢迎以生动、恰当的文体形式，呈现“问题意识”和清晰思考的文字。二，不在意是否一定是首发稿，提倡各个友邻刊物和网站之间的资源共享和推广。

3 在此共识之上，本刊欢迎各类来稿，来稿请注明是否首发。凡首发稿一经采用，即奉薄酬。其中，“专题”一栏为特约组稿栏目。如有专题的组稿建议和想法，欢迎来信，来信请注明“专题”字样。

4 来稿请用 word 文档发送至《热风学术（网刊）》邮箱（refengxueshu2017@163.com）。本刊会在收到稿件的一周内确认收到投稿；并于收稿后一个月内，回复作者是否用稿。

5 来稿一经录用，除在本刊刊登之外，也将在当代文化研究网及其微信公共号陆续发布。同时，本刊拥有授权友邻刊物和网站共享的权利。



封面故事：《淹没》



小C常常觉得自己落水了。不是真的掉进湿漉漉的水中，而是快要被各种新的消息所淹没。糟糕的是，自己还没学会游泳——就像试图在各种网络购物节里努力获取最大折扣，点开一个又一个促销界面，拼凑了许多原本没想买的东西，这番折腾似乎不失精明，又似乎并没有达到想象中的性价比；又比如刚刚，手机的微信工作群通知突然急促、持续地出现，红色的数字瞬间从1飙升到30，小C赶快打开聊天界面，一边向上滑动界面，迅速补上之前同事们的讨论，一边思考自己如何回应，心里却暗暗抱怨，好好的周末又毁掉了。然而小C没办法假装看不见那些消息，它们铺天盖地，来势汹汹，新的旧的，有趣的无聊的，有意义的和根本就是数字垃圾的……既然无法一一分辨，那么尽量照单全收，或随手拾起各种碎片，至少不至于被时代抛弃。

偶尔小C会怀念一封信寄很久的过去——然而“很久”又是多久？过去对时间的感觉已经渐渐被今日一切都迅速变化的标准所取代和更新，“从前慢”不过是为了现代忙碌生活而量身定制的某个神话。

只是，越快出现的信息也越快消失，倒是在那遥远到几乎一无所有的时候，人们在石头上刻下的字，始终保持坚硬。小C的窒息感，在看到石头上的字时，略有好转，因为这一刻，小C知道，一切都会过去。

XX热风学术网刊

145

主 编 _ 罗小茗

学术编委 _ 雷启立 孟登迎 潘家恩 朴姿映(韩国) 滕 威 章戈浩

责任编辑 _ 王欣然 美术编辑 _ 刘 睿 编辑助理 _ 李许涛

《热风学术(网刊)》来稿邮箱 refengxueshu2017@163.com

本刊每年3月、6月、9月、12月15日上线。

版权声明：自由转载 - 非商用 - 非衍生 - 保持署名。



请登陆“当代文化研究”网 - “网刊”栏目，下载《热风学术(网刊)》杂志：

<http://www.cul-studies.com/index.php?m=content&c=index&a=lists&catid=47>



扫描二维码，回顾往期。

