# 热风学术

冬季刊

网刊 2020 年 12 月

19

## “新冠”年里的个人记忆

2020年，你对哪些事情有了新的看法？疫情给你的个人计划带来了哪些变化？面对更加不确定的未来，你觉得自己是一个乐观主义者，还是一个悲观主义者呢？身处“新冠疫情”笼罩下的世界，你觉得身为一个“中国人”意味着什么？在你看来，中国是否做好了进入“后疫情时代”的准备？

畅聊“新冠”以后

2020 年 12 月 冬季刊 第 19 期

# 目录


5 **编辑手记**

8 内容提要

14 **再过二十年，我们来相会？——欢送“新冠”年的时间胶囊**

16 **专题一 _“种子”的征途**

17 编者按
罗小茗

19 回顾与反思：无尽之旅
娱乐的力量——以“同人”为对象的考察（节选）
潘一帆

36 回顾与反思：将日常陌生化的尝试
“服适人生”：城市青年的优衣库之选（节选）
许多

49 回顾与反思：什么不算抵抗？
抵抗的对象：国家在哪里？
徐道衡

65 回顾与反思：数字参与的性格塑造
“表情包大战”中的政治感觉
毕文灏

79 回顾与反思：当私人性成为可以计价的流量单位
当微信成为了工作工具，我们如何拥有私人生活
尹舒慧

96 回顾与反思：告别“一秒钟”，做好一件事
校园消费新主张：“只有信贷才能生活”
许超

111 回顾与反思：论文写不好？那就去当“社畜”吧！
“文明”与“国际化”——以上海地铁“文明乘梯”为例
李许涛

**125 专题二 _ 定义数字人文**

126 编者按
陈静

128 《定义数字人文》引言（摘选）
朱莉安 · 奈恩 / 梅丽莎 · 特拉斯 / 爱德华 · 凡浩特
高瑾 译 | 陈静 校

142 精选定义：数字人文日 2009-2012
高瑾 译 | 陈静 校

152 地狱之门：数字 / 人文 / 计算的历史和定义
爱德华 · 凡浩特
王晓光 译 | 陈静 校

198 数字人文的包容性
杰弗里 · 罗克韦尔
王涛 译 | 陈静 校

206 谁在数字人文领域内，谁不在？
斯蒂芬 · 拉姆齐
王涛 译 | 陈静 校

210 数字人文事关分享，而不是建设
马克 · 桑普尔
王涛 译 | 陈静 校

特稿 _
214 文化素描之一：我们为什么不在意撒谎？
王晓明

殊音 _
241 如何讨论日本的游戏——游戏批评 / 研究的目标
中川大地
邓剑 译 | 陈梓楠 校

279 游戏中的死亡意味着什么？——再访“游戏现实主义”问题
吉田宽
邓剑 译 | 陈梓楠 校

n 地域 _
309 观者如山色昂扬——漩涡中的当代艺术观众
姚书怡

319 书讯书评 _
320 《探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选》书讯及目录
321 电子游戏改变了世界（代序）
千野拓政

324 封面故事 & 网刊信息、下载方式

# 编辑手记

2016 年 3 月，在“发刊词”中，王晓明老师如此定位《热风学术（网刊）》的读者：

> 这本网刊的读者，应该大多是和它的作者和编者一样，在同一块土地上试图认真行路的人。呼吸着同样的空气，躲闪着同样的风雨，尽管方向可能有异，目的地也或不同，但对这个时代的方圆长短，基本的善恶是非，却是有大体相类的感受的吧。

本刊的规划也由此明确：

> 一，做一个文化研究的思想和学术平台，以直面现实、持之有故的论述文章，构成自己的主要部分；
>
> 二，思想是学术的精髓，活跃是思想的特质，各种在形式和内容上自成一格的文字：演讲、杂感、书评、回忆、译作 ..... 都该在这平台上分据一方；
>
> ……

这是因为，“阴晴不定的时候，鲁迅式的‘热风’精神，理当在网上和纸面一同勃发。”

一晃 5 年过去了。对于如何判断这个时代的方圆长短、善恶是非，人们的分歧正日渐鲜明，或忧心，或失望，或雀跃，或冷眼。这本是一个更需“热风”，吹散寒意，抖擞精神的时刻。可惜的是，日趋盛行的“卡脖子”式的收支簿模式，却也抹平了一个社会鼓噪出它的“热风”所必需的缝隙。

本期《热风学术（网刊）》将是完成上述规划的最后一期。也因为如此，它格外厚重，道道事关文化研究的大菜，统统端上放妥，方才安心。

专题一“‘种子’的征途”，选编的是自 2014 年以来，毕业于上海大学文化研究系毕业生们的硕论节选和作者们对此的“回顾和反思”。推出这一专题，基于这样两个考虑：其一，对从事文化研究教学的教师们来说，学生的论文和思考理应构成文化研究持续前行的重要动力；如何好好定位、规划乃至结合这一动力，而不限于体制的“命令”，是文化研究急需思考的问题。其二，对于学习文化研究或对此感到兴趣的学生们来说，挑战自身经验的选题，拷问灵魂的追问，恐怕是这个没什么意思、“多你一个不多，少你一个不少”的普遍缺乏存在感的大时代里，可以也应该就地来做的正经事。就此而言，同龄人的经验或教训，远比老师的耳提面命、“谆谆教导”来得直击痛点。

专题二“定义数字人文”，特别邀请南京大学的陈静老师选编。更多的文章，各位将从《数字人文读本》（南京大学出版社，2021 年即出）中读到。显然，文化研究对于“文化”的经典定义和试图把握“文化”的种种努力，正遭遇数字技术的全面挑战。这不光因为数字技术构成了“一整套生活方式”中越来越核心的部分，在重写人类经验的过程中展现出吞噬一切的气势，也因为它将原本存在于人类文化中的价值观念、审美、道德判断等等问题，在这个分崩离析的时代里更赤裸地呈现了出来。在日趋数字化的文化长河之中，人有可能理解自己，从而重新确认自己的历史地位和文化价值吗？就此而言，文化研究没有片刻躲闪的可能。唯一可做的，是正色以对。



“特稿”刊登王晓明老师的《文化素描之一：我们为什么不在意撒谎？》。晚清之际，龚自珍列举衰世之中种种“戮才”之法——“文亦戮之，名亦戮之，声音笑貌亦戮之”。而不在意撒谎，大概是这个时代新添上的一款相戮之法。

“殊音”发布的是两篇讨论游戏的日本评论家的文章。感谢邓剑博士的供稿，他选编的《探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选》（上海书店出版社，2020 年 12 月），是“热风书系·译丛”的最新出版物（详见“书讯书评”）。相信本书的出版，对于我们了解日本游戏批评的历史

和现状大有裨益，也对刚刚起步的中国游戏研究颇有助力。

最后要说的是，本期“热风”专门设置了一个“欢送‘新冠’年的时间胶囊”的环节，附在“内容提要”之后。这套“欢送新冠、期待相会”的问题，是为了 2021 年 3 月《热风学术（网刊）》真正的最后一期“返场特刊”特别准备的。在特刊中，我们将回访 5 年来支持和参与本刊的特约编辑、作者和读者们，和各位一起展望后疫情时代文化研究的未来。

在这里，也正式邀请各位读者积极回复我们你对这套“时间胶囊”的回答。期待在 2021 年的春天里，我们以七嘴八舌的热烘烘的鼓噪，和《热风学术（网刊）》认真作别。

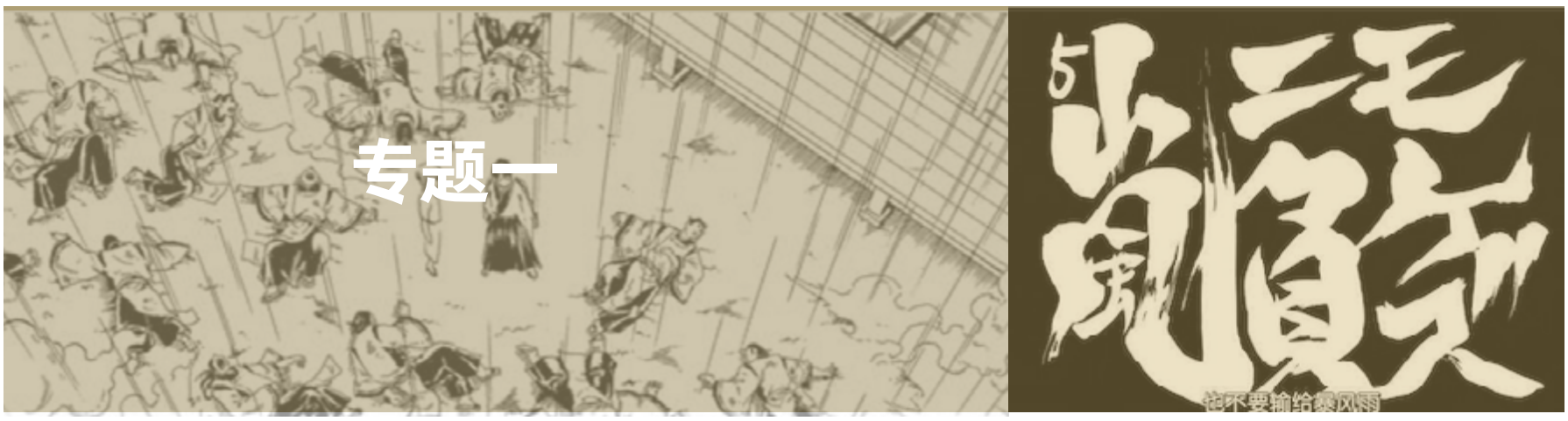
《热风学术（网刊）》

2020/12/15

■ 内容提要

不知是否该庆幸，这篇文章所讨论的现象和趋势，在六七年后的今天，不仅没有消失，反而愈演愈烈——只需看看那些铺天盖地的“异世界”题材作品，越来越占据主流的商业化变现，与大行其道的萌文化即可得知。

——潘一帆：“无尽之旅”，《娱乐的力量——以“同人”为对象的考察（节选）》




研究生学习过一些批判理论后，分析研究大众 / 流行文化时，有一种很容易操作的模式，即利用所学的（西方）理论，对某种现象进行分析、研读、拆解和批判。具体到优衣库这个对象，我们很快就可以想到它的店面在城市空间中的凸显，生产过程中的劳资关系和被揭露的血汗工厂，它如何有意识地塑造消费者的审美观等等。这些角度不能说不重要，但是在我看来仍然属于外部批判。之所以选择这个题目，与自己当时的一种感觉直接相关。我觉得，在强调多元化、选择自由等价值的今天，优衣库的极简、百搭风格出现后，年轻人在服饰方面的创造力反而变弱了，我对此感到不解和困惑。随着与更多的访谈对象深谈，逐渐发现大家对着装并非毫无要求，优衣库只不过帮助他们达到目的的手段，无论是方便、易搭配还是便宜。因此，我给自己定下了更高的目标，即更具生产性的内部批判。我希望通过对优衣库“诗学”的分析，揭示它有别于其他品牌的、创造性的新颖之处，以及如何契合年轻人具体却难以言传的生活感受。

——许多：“将日常陌生化的尝试”，《“服适人生”：城市青年的优衣库之选（节选）》



图片来源：银魂（漫画 284 话训 “不要输给暴风雨”）。

■ 内容提要

有意思的是，这种空洞的国家批判似乎成为了今天武汉朋克最具力量的“抵抗”，仍然持续不断地吸引着乐迷——这当然不是完全无法理解和毫不值得共情。但在三年后对论文的回看中，我突然还是想起了武汉朋克早年的那些作品。在那样的闲散中，我们可以跟更切身地感受到对于自己日常经验的尊重，以及在具体的不适和困惑中对社会现实以小及大的实在的反思和锐利的批评。我并不后悔对于既作为研究对象，更作为朋友们的武汉朋克作为持有“自我许诺”的积极态度，然而在不断变化的现实中，或许我们大家都应该反过来想想，什么不算抵抗？

——徐道衡：“什么不算抵抗？”，《抵抗的对象：国家在哪里？》

中国大陆的社交媒体平台尽管始终在国家机器的监管与追逐商业利益之间权衡拉扯，但相较于有限的公民政治生活仍然背负了“公共空间”或“公共领域”的隐喻和普遍想象，社交媒体平台上发言的“公共性”也因之强化。而面对普遍存在的政治观点和立场审查，这些“公共发言”转而呈现出去政治化与小圈子化的两种特点，后者主要表现为使用暗语和抖机灵。换而言之，这些社交媒体平台培养和鼓励世俗的生存策略，即对权力关系极为敏感、乐意隐瞒个体的真实欲望、以谴责的方式与社会之恶合流。 而对行为方式的鼓励和抑制是社交媒体平台在实际使用中逐步明确的属性，既是设计者、制作者和使用者拉锯的结果，也在很大程度上形塑了社交媒体平台上的常态。

——毕文灏：“数字参与的性格塑造”，《“表情包大战”中的政治感觉》

一个具有代表性的例子是，微信朋友圈的私人性在市场中获得了命名——“私域流量”。……在这样的语境之下，微信中的个人既是一个人，也是一个可以明码标价的流量单位。……对个人而言，在企业微信出现之后，工作与生活的分隔，似乎又以更加商业、营销的方式融合起来。这与三年前，微信给用户带来信息冗余挑战的分析形成了一种有些矛盾的对照。只不过这一次与上一次不同，如果说之前是个人的生活与工作的状态产生了失衡，这一次则是商业强有力地主动渗透进了个人的私人领域中，个人的私人性也在其中得到明码标价的“价值”。

——尹舒慧：“私人性成为可以计价的流量单位”，《当微信成为了工作工具，我们如何拥有私人生活》

图片来源：“有朋克自远方来”，https://www.facebook.com/livewarehouse/posts/2162728117272181/，取用日期：2020/12/16。

我的论文试图讨论的便是“蚂蚁花呗”在大学校园生活中的运作方式，及其对学生群体的影响。从表面上看，“蚂蚁花呗”是一种新的校园支付方式，它的信贷门槛和信贷要求相对较低。但是如果走进“蚂蚁花呗”的消费世界，就会发现它已经逐渐变成学生群体在处理社会关系、参与社会活动时的重要工具之一，学生借助其消费经营社会关系，通过“信贷 +”的模式触及校园之外的其他社会活动。与之相伴的则是随之而来的建立于信贷之上的认知与思维方式：绝对的“信贷信任”和普遍的“穷困感”。它们与“蚂蚁花呗”相伴相生，但又只是一种模糊的、略带情绪色彩的感觉。这些感觉既维系了以“蚂蚁花呗”这一类的信贷关系为核心的校园生活，又使学生们不断自我调适而成为“优秀信贷者”，在消费文化的围城中不断徘徊，无所适从。

——许超：“**告别‘一秒钟’，做好一件事**”，
《校园消费新主张：“只有信贷才能生活”》

对于研究者来说，它需要研究者提出具有当代性的问题，并在此问题意识之下，拨开社会文化现象的重重迷雾，找到其背后支配性的文化生产机制。而这种当代性的问题意识，以及与之匹配的深入开展研究能力的形成，一方面自然是依靠充分的学术训练，同时，不可或缺的是研究者足够敏锐的社会嗅觉。理想的状况是二者交叉进行，相互促进与补足，但现实的状况是，学校教育带给学生的社会经验极其有限。作为一名文化研究系的学生，系里为我们提供了足够优质的学术训练，课堂上挤满的外系学生就是最好的证明，但社会经验的摄取量明显不足，本人大概可以作为典型个案：在毕业论文写作的过程中，我深深感受到社会经验的缺乏对我进行深入研究的制约。因此，论文写作的过程，实际上也是我悄咪咪地迫切希望成为“社畜”增加社会经验的过程（一个学术 Loser 的自白）。

——李许涛：“论文写不好？那就去当‘社畜’吧！”，
《“文明”与“国际化”——以上海地铁“文明乘梯”为例》

# 专题二

如同罗丹的“门”，“人文计算”也由两个完全分离的门扇组成，它们有各自的历史和理解。但是，当把它们放在一起，它们就紧密连接，将它们分开必然导致意义的丢失。“人文计算”既不是传统的人文学科，也不是计算学科。这就是为什么，随着时间的推移，关于什么组成和定义了“人文计算”的反思性问题成了一个研究主题。

罗丹的《地狱之门》之所以能够恰当地隐喻“人文计算”，主要原因在于它是失败的创造性成果。法国政府未能建成巴黎的装饰艺术博物馆，这使罗丹的设计不再受功能方面的限制，从而成全了一项充满活力的创作。与此类似，由于早期计算机制造商未能及时地生产出用于二战的战争机器（或者，也可以说，由于盟军未能使战争持续得更久），这才有了“人文计算”这个创造性产物。

——爱德华·凡浩特：《地狱之门：数字 / 人文 / 计算的历史和定义》

数字人文领域的压力之一是把那些没有教席的学者纳入其中。从一开始，许多为数字人文做出贡献的人并不都是终身教授，而是程序员、图书管理员、计算机辅助人员、平面设计师等。数字人文的团体特征，部分在于提供一个安全和包容的空间，在那里有教职（或没有）区别不大。这是团体的一个不同之处，它强调发展和实践，更胜于强调理论建构（众多的参与者只追求一个目标：为负责理论化任务的教员实现他们的工作。）我们不想仅仅因为北美大学存在一种等级制度而失去人文计算传统的包容性，这种等级制度通常将学生、工作人员和图书馆员排除在外以实现学科的建构。在我看来，包容性是数字人文与传播学、计算语言学等邻近领域的重要区别之一，尽管这些学科可能有自己的准学者。我们致力于跨学科和跨工种的合作研究。传播学和语言学都是很好的领域，有各自的多样性，但是并不具备如人文计算那样的包容性。

——杰弗里·罗克韦尔：《数字人文的包容性》

# 特稿

我们是有悠久文明历史、讲究“修辞立其诚”的民族，为什么这些年人际互信大面积坍塌？为什么在国际上，中国人——不只是中国政府——开始广泛地背负不诚实的恶名？ 当然可以说这是以偏概全：如果中国人全都习惯于撒谎，中国社会维持不到今天。但是，从凡事求诸己的角度看，我们的社会生活中确实有不少因素，持续地把我们往不在意、乃至习惯于撒谎的方向上引，甚至是，逼。

——王晓明：《文化素描之一：我们为什么不在意撒谎？ 》

# 书讯

电子游戏就是上述变化的典型例证，我们必须理解电子游戏之于当代社会的重要性。1970 年代电子游戏刚出现时，没有人将它当作重要的文化命题，觉得它无非就是一种新型玩具。随着科技的进步与艺术的变形，人们才逐渐认识到电子游戏给人类社会带来了某种意义上的“认知革命”——诸如作为游戏载体的电脑等新媒体给文化带来的变化，电子游戏造成的“阅读”文学·文化作品的方式的变化，作品和爱好者关系的变化，人们对“现实”的理解的变化，作品的生产、流通、消费的变化，等等。这些都是上述文化转折里的核心议题。

——千野拓政：《电子游戏改变了世界（代序）》

# 再过二十年，我们来相会？

## ——欢送“新冠”年的时间胶囊

2020 年以及此后，世界充斥着种种变数。

随着新冠病毒蔓延到整个地球，人类社会正经历着重大的变故：医疗体系的崩溃与重整、民族国家的“理所当然”和互相攻讦，以及全球经济体系的危机正在不断上演，人与人之间的社交关系与方式，也随之加速转变。

在这个时间节点上，许多人都注意到，惯以新自由主义面孔示人的“世界”正在迅速变脸。我们对于社会、国家与世界的诸多认识已不再牢固。而新的认识，以及将其发展成为社会共识的契机，仍未见端倪。二十年之后的人们，特别是彼时的青年人，会对今天我们对于这个危机时刻的所感所思所为，有什么样的感想？倘若彼此相见 / 对质，他们是讶异、不满还是赞叹不已：“当初竟然是这样的吗？”

抱着对这一“相见”或“对质”的好奇，本期《热风学术（网刊）》提出十个问题。邀请大家挑选其中你认为有必要留待相见的 4 到 5 个问题，写下你的 想法，发还给我们。收到的稿件，经编辑部整理后，将作为 2021 年《热风学术（网刊）》的春季特刊内容发布。

你的回答，或许只是私人絮语，有趣多过沉思；或许还太过理想，难以成为未来现实的主流。但比起那些标准化的记录方式 —— 一份对新冠病毒的权威研究结果、一张截取网络数据所得的流行词清单，它或许更能展现身处这个复杂时代的经验，为冰冷的时间与数字赋予鲜活的生命体验。当然，更具挑战之处在于，它将意味着人到中年或老年的你，在二十年后再次青年时的自己公开对质，打量彼此的趣味与理想，直感与信念，气度与胸襟。

期待各位的回信！

# 问题

1. 2020 年是特殊的一年。在这一年里，你对哪些事情有了新的看法？对你来说，这些新的看法会持续下去吗？为什么？

2. 疫情给你的个人计划带来了哪些变化？在未来一段时间里（长度自拟），你有什么与阅读、写作、观影等等文化类活动相关的计划？

3. 受疫情的影响，网络日益取代现场，成为了人们工作、学习和交流的重要空间；社会生活对于网络的依赖，进一步加深。你适应这样的生活方式吗？与过去的生活相比，几乎完全线上式的生活在哪些方面有明显的不同？谈谈你的感受。

4. 随着疫情的发展，就业形势更为严峻，失业的阴云日益密布。“加速”、“内卷”、“打工人”、“985 废物回收”、“后浪”/“韭菜”等等词汇，成为本年度的热词。对此种现象，你有什么想要与大家分享交流的想法吗？你有什么想和二十年后的青年分享和交流的想法吗？

5. 和我们谈谈你现在的生活状态？你对它满意吗？在你看来，改变这种状态是可能的吗？有没有什么值得一试的方法呢？

6. 面对更加不确定的未来，你觉得自己是一个乐观主义者，还是一个悲观主义者呢？请谈谈你的理由。

7. 身处“新冠疫情”笼罩下的世界，你觉得身为一个“中国人”意味着什么？

8. 站在 2020 年的最后一个月，你认为我们是否进入了“后疫情时代”？如果是的话，你判断“后疫情”的标准或依据有哪些？

9. 在你看来，中国是否做好了进入“后疫情时代”的准备？如果要准备的话，又应该准备些什么呢？

10. 经历了整个 2020 年，“文化”的意义对你来说是否发生了变化？在 2020 年之后的二十年中，你期待“文化”在你生活的社会中发挥什么样的作用？

收信邮箱：Refengtalk@163.com，标题请注明：“时间胶囊＋作者名（昵称、笔名、微信号、真名实姓等皆可）”，投稿截止日期：2021 年 3 月 1 日。

返回目录

# 专题一：“种子”的征途

返回目录

# 编者按[1]

罗小茗*

如何在持续变动的当代语境中展开事关教学的构想与反省，从来都是文化研究的核心动能，构成其建设和发展的关键步骤。

从成立的第一天起，上海大学文化研究系便如此自我要求。在此过程中，如果说邀请学生参与当代文化研究网、微信公众号、月会、读书会、《热风学术（网刊）》，“一期一会”视频制作等，是在学院体制外，文化研究开发的自选动作的话，那么，学位论文则构成了这一体制所要求的必选动作。正因如此，如何通过学位论文这个必选动作来推动文化研究的建设，也就成为文化研究既在中国大学体制内借力暂住，但又不为体制的力量所同化时必须面对的一个基本问题。

本专题“‘种子’的征途”选登自 2014 年以来，毕业于本系的 7 位同学的硕士论文，并邀请他们对自己当年的论文和做论文的过程，做一个简要的“回顾和反思”。希望以这样的方式，将这一身处体制之内的文化研究建设问题凸现出来，就以下问题引发大家进一步的关注和讨论：

1、 在研究生大规模扩招的大形势之中，文化研究对于教与学，以及对于作为检验的毕业论文，应该秉持一个什么样的要求或标准？

2、 在今天这样一套头痛医头脚痛医脚、种种新政日益繁琐的教育体系中，文化研究如何定位和理解学位论文的意义？在此过程中，学生的感受力和创造性，应该如何定位、捕捉、培育和保存？

3、 当我们完成论文、获取证书，终于走上社会之时，学位论文的意义是什么？倘若它并非体制的敲门砖、学界的入场券的话，那么，它是什么呢？

---

* 罗小茗，上海大学文化研究系副教授。

1 本专题由王欣然担任特约编辑。

在此背后，一个基本问题是，未来的文化生产者们究竟需要什么样的文化研究的教育？

4、 就此而言，面对体制内部既有的环节，从课程到开题、预答辩、答辩等等，如何更加积极主动地展开设计和组织，才更加符合文化研究的自我期待？

最后，特别感谢本专辑诸位作者的大力支持，勇于曝光！

也希望所有的种子，在此后的征途中奋勇生长，努力代谢，在各自的岗位上，吸纳社会的污浊废气，释放出有益身心的新鲜能量。

# 娱乐的力量
## ——以“同人”为对象的考察（节选）

潘一帆 *





## 整体思路

经济与技术的发展，使当前时代环境下的娱乐文化，无论是在内容还是形式方面都发生了巨大的变化。本研究选取流行于年轻群体当中的“同人”为对象，通过对这种新型娱乐方式的考察，揭示其赖以形成与发展的社会文化环境，并对“娱乐”何以成为一种日常生活的必须、将要发挥什么样的作用等一系列问题做了回应。文章重点讨论的问题是，这一类年轻群体，是如何通过“同人”创作的方式，来释放与分享其创造力与想象力，又是如何利用这种创造力和想象力，与文化工业与主流文化间展开对抗游戏。笔者认为，以“同人”为代表的娱乐方式，是在一种全新的世界观作用下产生的，这种世界观与数码图像以及人们的视觉感知能力密切相关：它将“世界”看做是不同层次的空间的松散“叠合”，彼此间并不存在必然的次序与联系。因此，在这样的观念作用下，人们改造世界的方式也相应发生了变化。

## 回顾与反思：无尽之旅

这篇文章写于七年前，现在看来，很是粗浅幼稚。文章更多只完成了对部分亚文化现象及群体特征的捕捉和纪录，在更深入的思考与探讨方面的完成得不够理想，未能给相关领域的研究产生什么贡献，实属遗憾。但对我个人来说，这是一次珍贵的成长经历——尝

---

* 潘一帆，上海大学文化研究系 2014 届硕士毕业生，现为编剧、制片，文化产业创业者。节选部分为作者同名硕士毕业论文各章节题干摘要。

试从个体的生命经验出发，提出贴切骨肉的问题；与具有相似体验、轨迹与疑惑的年轻群体深入交流，发掘共性、思考其缘由；将纷繁复杂、环绕在我们身边的新型文化现象串联起来，继而往更深处去探寻，究竟是什么样的力量，形塑了我们，还有我们习以为常的生活。

发觉身在“楚门的世界”，是种恐怖的体验，但也带来了改变的可能。这篇文章所讨论的年轻群体，以及也许能为他们提供帮助并珍视他们的“同人”们，才是我想要对话的对象，这样的目标和动力，自然给本文的写法乃至结论造成了影响。为此，本文择取了较能引起读者兴味的动漫作品与文化现象，在有限的时间和条件下，尽可能多地展开有效的田野调查。在结论方面，没有聚焦在已有的“萌”系族群和其与文化工业之间的暧昧关系上，而是提出了一个不知是否还存在着的“燃”系族群”与一种新型的世界观……本文的内容和分析在内行人眼中也许有些难登大雅之堂，但我认为，这样的处理方式能够在合理的基础上最大程度地留住目标读者的目光，带动他们一起思考我们所面临的时代状况，从而想出应对的方法。如果读到本文的小伙伴能产生诸如——

刚开始阅读时，“什么鬼？好一篇沙雕论文！”

读几段儿下来，“哦？有些问题还有点意思！”

读完后，“作者做的还很不够，这个问题其实是这样……”

——如此种种的阅读感受，我的创作目标就达到了。

在写作本文的时候，还没有现在这样多优秀的研究资料可供参详，所以，能完成此文，全仰仗导师的不弃与帮助，还有同窗们的精神鼓励。感谢师友们的认可与批评，使我在保留“身在此山中”的主观感受的同时，还能抽身于外，以更加客观的视角进行思考和探讨。不知是否该庆幸，这篇文章所讨论的现象和趋势，在六七年后的今天，不仅没有消失，反而愈演愈烈——只需看看那些铺天盖地的“异世界”题材作品，越来越占据主

流的商业化变现，与大行其道的萌文化即可得知。

这是一篇未完的文章，余下的部分仍留待补全，而我的思考与实践也仍在继续。脱离学院体系后的学习与思考，和在校时迥然不同：身为一个“业余者”，观察与思考就成了纯然的乐趣，还拥有了更广阔的田野、更多样的视角，想法与计划能获得更快速直观的回应，有机会从不同道路的人身上学来很多或有效或有毒的方法与武器，大饱脑福，简直刺激。当然，毋庸置疑的，也失去了象牙塔提供的那份已不堪称为保护的保护。作为“消费者”或“观察者”时产生的体认，与身为“参与者”甚至“生产者”时自然不同，在了悟“原来是这样”的同时，也有了许多“好吧”、“那就这样吧”的时刻。在“提出问题”与“解决问题”、“该怎么办”与“能怎么办”之间的差距中产生的焦灼，并非是写写文章、发发牢骚就足以平息。然而，正如文化研究给我留下的印象那样——愚者的精神、积极地行动，为这个时代提供不完美却始终真诚的回应，这些催促着我们往更广阔的天地与现实的更深处走去。

尽管变化的列车并不总会向着理想的方向驶去，我仍留有希冀，所有真诚的困惑、迷茫、失败与疼痛都值得珍惜。毕竟，在此刻，对于未来的种种，我们仍未可得知。

在“一切皆娱乐”的当代社会，资本挟裹着互联网及各种新技术，形成一股强大的风暴，重新形塑着我们的生活。其中，“同人”作为一种广受年轻群体青睐的娱乐方式，因其独有的理念——对严肃和宏大主题的拒绝与解构，对文化产品与现实生活的“二次创作”，行动的驱动力来自“趣味”而非“意义”等等——成为当前娱乐文化状况的典型代表。

因此，本文选取“同人”作为分析研究的对象，通过对这一文化现象的考察，试图对以下问题做出回应：在当前的娱乐文化纷乱复杂的表象背后，是否隐含着某种同构性或内在机制？年轻群体生产意义与感知世界的

方式发生了什么变化？“同人”这种“业余”、“非商业性”的娱乐方式是如何为资本和市场所利用，从而成为当前文化产业链中的重要环节？通过对这些具体问题的讨论，笔者试图进一步思考今天的“娱乐”在人们的日常生活中，发挥了怎样的意义和作用。

## 一、何谓“同人”？

现在，如果在搜索引擎上键入“同人”词条，弹出的多是与某种娱乐文化及其产物相关的资讯，内容涉及网络小说、动漫、游戏等多种领域。本文所讨论的“同人”，正是这种由 ACG[1] 领域的狂热爱好者，以动漫、游戏、小说、影视等作品，甚至是现实世界中的人和事为原材料，进行自主创作的行为及其产物。

近几年，由日本舶来，与娱乐文化和网络虚拟世界联系紧密的“同人”概念，与其原始意义“和同他人”相比，尽管在词性上更加丰富——可以指代“兴趣爱好相同的一群人”、或是一种特殊的作品形式，也可以是一种创作的活动——但是，其应用的范围却愈益狭窄，撇除了在政治思想、文学趣味等方面的“同声相和、同气相求”，而更多只是作为 ACG 界或二次元领域的特殊用语了。

网络虚拟空间依然是同人创作赖以生存与发展的重要场域，其中，论坛 / 网站 [2] 作为早期同人作品活跃的重要场域，其地位已逐渐被微博和贴吧等新媒体平台所取代。近几年，同人创作的内容和形式愈加丰富，在内容方面，突破了动漫作品的限制，在创作形式方面，除了文字、图片之外，

1　ACG：即 Animations、Comics and Games 的缩写，是对日本的动画、漫画和电子游戏（多指 RPG 类养成或角色扮演游戏）文化的合称，中文地区普遍以“二次元”来指代。目前，由于轻小说（Light Novel）与 ACG 文化之间的关系日益紧密，因此也被纳入到 ACG 的指涉范围之内。“二次元”一词，原指二维的平面空间，也指精密影像式测绘仪。现常用于指 ACG 领域的平面影像世界，包括动画（Animation）、漫画（Comic）、游戏（Game）等一系列平面的视界产物。

2　根据王铮在《同人的世界》的说法，中国大陆的同人创作，大概兴起于 1998 年，主要的活动领域是规模不等的各类网站，或是一些综合性网站的“同人”专区。

还新增了同人音乐、游戏、广播剧和影视短片等。在虚拟空间以外，同人文化的活跃场域也越来越多样，其中最重要的就是各类同人展会。

与欧美、日本和港台地区的同人展相比，中国大陆的同人展会起步较晚，最初只是作为动漫展会的附庸出现。2000 年国内动漫市场开始兴起，到 2002 年前后出现了一些动漫主题的展会和活动。2003 年以后，国内电子商务的崛起，使同人创作活动与市场之间的联系变得更为紧密。2007 年到 2008 年之间，随着各类动漫展会在国内一线城市（以上海和广州为代表）的蓬勃发展，“同人”逐渐从漫展当中脱离出来。随后，不同规模的各类同人展会[3]，在全国各大城市[4]紧锣密鼓地开展起来，并逐渐具有赶超甚至取代动漫展会模式的势头。





3　列举 2013-2014 年春国内已举办与正在筹备的部分同人展会如下：
2013 年 2 月 02 日，重庆 ComiTime7 雾都同人展，陈家坪会展中心；
2013 年 2 月 15 日，上海魔都第一届 XXX48 大家族 & 马路须加同人展；上海市杨浦区五角场 800
2013 年 3 月 12 日，成都 Comic party 同人展，成都市四川科技馆；
2013 年 3 月 15 日，杭州第八届 Comic me 同人展，杭州拱墅区上塘路 329 号杭州海外海国际会议展览中心
2013 年 3 月 17 日，广州《K》only 主题同人展，广州原创元素创意园；
2013 年 3 月 24 日，珠海 Animation Show（AS）同人展，珠海 V12 文化创意产业园；
2013 年 3 月 31 日，唐山“燃之力”动漫同人展，唐山饭店多功能厅；
2013 年 4 月 05 日，北京第 3 届“贼船同人展”，奥林匹克公园曲棍球场；
2013 年 4 月 13 日，杭州第五届 Comic Me 同人展，杭州海外海国际会议展览中心；
2013 年 4 月 14 日，第九届囧囧有神同人展，北京国家会议中心；
2013 年 4 月 14 日，南京第十二届 ComicJehad 同人会（CJ12）；南京市玄武区南京国际展览中心
2013 年 4 月 29 日，广州 C.D.M.A03 春季同人文化交流贩售会暨 APH 同人专区，广州原创元素创意园
2013 年 4 月 30 日，北京 IDO 同人展，国家会议中心；
2013 年 5 月 18 日，上海第一届 Animeparty 同人展，上海浦东展览馆；
2013 年 5 月 19 日，福建 MC 奇迹同人展，泉州源和堂 1916 文化创意园；
2013 年 6 月 23 日，深圳 SLL—K-Only，深圳市宝安中心区宝源路 F518 时尚创意园
2013 年 6 月 30 日，苏州第二届 Our Faith ACG 交流会，苏州工业园区第一中学
2013 年 7 月 06 日，沈阳 Go！ Otaku！同人展会，沈阳北行第一大道钻石大厅
2013 年 7 月 14 日，南京第一届 Comiya 同人展，南京市国际展览中心 F 馆
2013 年 7 月 14 日，北京第二届帝都 Comic Mission 动漫同人基友盛典（cm02），中国国际科技会展中心
2013 年 7 月 20 日，珠海第二届 Animation Show（AS）同人展，珠海南屏南湾北路 V12 文化创意产业园
2013 年 7 月 21 日，北京第五届帝都 ComicPresent 同人祭 (CP05)，国家会议中心 5 号展厅
2013 年 8 月 04 日，北京第十届囧囧有神同人祭（暑假场），国家会议中心
2014 年 1 月 05 日，北京第十一届囧囧有神同人动漫展，国家会议中心
2014 年 1 月 19 日，贵阳 ComicHope4 同人展，贵阳会展中心
2014 年 1 月 25 日，无锡无限宅腐动漫同人展 ZF03，无锡太湖国际博览中心 B 馆
2014 年 3 月 08 日，成都 Comi Day13，成都新会展中心
2014 年 3 月 15 日，上海 Comicup 13.5 同人展，光大会展中心
2014 年 4 月 13 日，南京第二届完美同人展，南京市国际展览中心
2014 年 4 月 19 日，苏州大折腾祭零贰 Comic Matsuri 02，苏州国际博览中心
2014 年 5 月 01 日，沈阳第三届 COMIBEAT 寂都同人展（CB3），沈阳市丰联文化健身会馆 2014 年 5 月 24 日，上海第二届 Animeparty，光大会展中心

## 二、《银魂》[5]: 作为一种理解同人的途径

为了更好地对“同人”这种独特的文化现象做出解释，本章选取了近年来深受同人群体欢迎的一部日本动漫作品《银魂》作为分析对象。通过对该部作品的深入解读，来具体展现“同人”的创作方式，并揭示与其所相关的几组概念，如“原作”与“复制”、“作品”与“商品”之间，究竟存在着什么样的关系？

《银魂》这部作品的特殊之处有两点，一是作品本身就不具备纯粹的“原创性”，内容包含了大量对先行作品，如动漫、游戏、电影电视剧甚至时政新闻的戏仿与恶搞；二是同人创作对原作的叙事结构也产生了影响：制作方事先预估到了同人创作的可能性，并在原作中留下了激励相关同人创作的留白和窗口。

此外，《银魂》还引出一个新的维度，那就是跨媒体制作方式对“原作”概念造成的冲击。跨媒体（media mix）的制作方式，使得先推出漫画原作，再改编成动画，紧接着生产出相关商品或是同人志的顺序被打乱。例如，《银魂》TV 版动画的企划在不知不觉间也会决定漫画的走向。除 TV 版动画外，《银魂》还陆续推出了两部与过去的攘夷之战主题相关的 OVA 作品，无



4　南方的同人展会和北方展会不同，前者更重活动，后者更重销售，两者可以北京为分界点。而上海和广州依然是全国同人展销活动的风向标，新型项目会在这里实验，一两年后才会在国内其他城市推广。

5　《银魂》是由日本漫画家空知英秋创作的一部少年漫画作品，自 2004 年起连载于日本发行量最大的少年漫画杂志《周刊少年 Jump》上，至 2011 年 7 月，累积总计卖出超过 4400 万本。自 2006 年 4 月 4 日起被东京电视台翻拍成动画片并播放。制作单位为 SUNRISE，TV 监督为高松信司、藤田阳一。随后发行的 DVD 销量超过 100 万张。动画作品开播后，曾先后发行了两张主题曲合辑，皆大获好评。

除了 TV 版与相关音像发行物外，《银魂》先后推出过四部 OVA 作品，第一部 OVA 于 JUMP 庆典 ANIME 巡演 05 时上映，第二部则上映于 08 年的巡演活动，此后收录于 DVD《银魂 JUMP Anime Tour 2008&2005》中，总贩卖数量突破 6.1 万张，拿下了 2009 年 OVA 作品销量的第一名。2010 年 4 月 24 日推出剧场版《新译红樱篇》，剧情是将动画版中的“红樱篇”进行拓展和修改。2013 年 7 月 6 日又推出了《银魂完结篇：万事屋成为永远》，同年 12 月 18 日发售 DVD，截至 2013 年 10 月 6 日，该部剧场版已获得 16.8 亿日元的票房收入，与前作剧场版《新译红樱篇》相比，票房收入为 158% 倍，总观众数为 135 万人。

在中国，《银魂》也是好评如潮，TV 版的豆瓣评分为 9.4 分，百度贴吧在“动漫宅”栏目的人气排行稳居前十，各大视频网站的观看与下载量也常年保持在同类作品的领先行列，在全国各类动漫主题的展会和活动当中，贩卖《银魂》主题的周边摊位都非常多，甚至经常形成大范围的专门分区，而以《银魂》中的人物角色，尤其是主角坂田银时、万事屋的成员及其他热门角色为出演角色的 COSER[ COSER：COS 是英文 Costume 的简略写法，词性为动词，指参与 Cosplay，即角色扮演类的活动，此类活动的参加者则常被简称为 COSER( 有时也称为 cosplayer）。] 也是数不胜数，甚至有资料显示，《银魂》在中国大陆的受欢迎程度甚至高于日本本土。

论哪一部，与其说是延续 TV 版的故事情节，不如说是用其他的角度来重新讲述和结构故事，即将已有的素材进行重新剪裁与拼合而成。

这些特征都说明了，对《银魂》这样的作品来说，“原作”根本就不存在。所谓的“原作”，在某种程度上采取的是与“同人”相似的生产方式。而“同人”可能只是顺应“原作”留下的“窗口”进行的“命题创作”，两者已经不再是一方生产灌输、一方被动接受的单向关系，而是互相影响的互动关系。

“原作”丧失了指称的能力，而另一个词语“官方”逐渐取代了“原作”的位置，成为区别于“何为同人”的存在。对同人爱好者来说，同人与官方作品的区别主要有两点，一是制作方和版权持有者，例如《银魂》制作团队（包括 TV 版的制作组，漫画作者空知英秋等）都可以被称为“官方”，而出自其他创作者之手的作品一律被称为“同人”；二是作品的制作质量与水平，也即是专业与业余的区分，同人爱好者偶尔会称某些优秀的同人创作团队为“官方”，从而与其他粗制滥造、或是单纯消费同人作品的群体相区分，在他们那里，“原作”与“同人”（作品）、“官方”与“同人”（群体）已经成为两组相对的概念。

## 三、 二次元世界中的“萌”系与“燃”系族群

借助对《银魂》的分析，我们已经对“同人”文化赖以依存的现实处境，以及这种娱乐方式所具有的特征有了大致的了解。“拟像”的主导与跨媒体平台的合作，使得“原作”的概念越来越丧失效力，而以往“原作”与“复制”之间的对立，则被另一对“官方”与“同人”，即是专业机构与业余者、制作方与消费者之间的互动关系所取代。但实际情况是，一部分人响应了作品中留下的种种关于“同人”的留白和窗口，而另一部分人却无动于衷。这两种截然不同的态度表明，在对作品的理解与消费，以及处理个人与作品之间的关系方面，起码存在两种不同的方式。那么同人爱好者群体的创

作动机究竟是什么？

值得注意的是，“同人”作为一种能够转化为经济资本的娱乐行为，最早诞生于以动漫、游戏为主导的二次元文化领域当中，时至今日，尽管真人电视剧、偶像团体等文化工业的产物也逐渐被融入到同人创作的范围之中，但是二次元作品依然是各类同人展销活动当中的主体。这使我们在讨论“同人”这种独特的娱乐、消费方式时，必须充分考虑到二次元文化所具有的某种特殊性。

对日本御宅族群的消费方式与世界观的讨论，往往是在世代的划分基础上展开的。但这样的区分方式并不完全适用于中国的类似群体，“世代”的作用在中国的受众群体当中的区隔并不是最根本的，日本不同世代的御宅族群所具有的特征，有时会在出现在出生于同一时期的年轻群体当中，甚至同时存在于某个单独个体身上。因此，在中国，类似“御宅族”这样的“二次元星人”统称概念下的年轻群体，无论是趣味偏好，还是对世界的理解上都存在巨大分歧，并不适合用代际的差异来加以区分。在这样的状况下，笔者通过对其在消费趣味以及对二次元文化的理解等方面的差异取向，将二次元群体细分为“燃”系和“萌”系族群，而对同人创作与活动的不同态度，充分体现了这两类族群间在消费作品，甚至是感知世界方式上的差异。

对觉察到了“大叙事的凋零”，却在滞后的教育机构与著作物当中被灌输过时的“树状模型”世界观、从而产生了强烈矛盾与困扰的“燃”系族群来说，二次元作品中以虚构和幻想铸就的宏大“历史”结构，在某种程度上填补了叙事崩溃后的空白和失序。但是对全盘接受了“资料库模型”世界观的另一部分群体来说，捏造“历史”的必要性变得越来越淡薄，由此诞生了“虽然执着于作品世界里的资讯，但对其传递的意义却毫不关心”、“可以单独就与原著故事毫无关系的片段、图画或设定进行消费”[6] 的群体，

6 [日] 东浩纪：《动物化的拟日本》，台北：大鸿艺术，2012 年，第 61 页。

让我们将该群体命名为“萌”系族群。

对“燃”系族群来说，世界观或者说故事才是最重要的，而人设是为了讲好这个故事而服务的，但对“萌”系族群来说，所有的历史背景和故事情节，都变成了凸显人物形象的背景或养料。因而，针对这一群体的趣味，许多人物形象的塑造甚至越来越趋同，这种“类型化”的特征往往将以“属性”一词加以称呼，有时候，一个成功的人物角色，甚至只需以几种热门属性或元素的叠加即可完成。为了方便挑选，人们甚至只需先了解人物角色所具有的属性或元素是否符合他的趣味。而制作方是否能够熟练地把握时下流行的热门元素，以及能否成功地将这些元素加以组合，则成为一部作品能否获得成功的关键点。正如日本学者东浩纪所说的，“这和单纯的恋物癖不同，是一种从市场原理中浮出的记号。”

除了审美趣味和消费方式上的区别外，“萌”系族群与“燃”系族群对同人创作与抱持着迥异的态度。

“燃”系族群对同人创作往往是较为漠视甚至是厌恶的，这主要是源自他们对原作“世界”的尊重，“燃”系族群担忧“同人”这种肆意且指向自我的想象力会破坏作品中原有的“世界”，并且对没有新世界、新故事诞生、只是在既有格局上原地盘旋的同人创作不感兴趣。参考大塚英志对“故事消费”的讨论，可知“燃”系族群消费的本身就不是表层小故事，而是其深层的系统或者称之为“大叙事”。

然而，以《银魂》为代表的动漫作品，从一开始就根本不存在完整的“故事”或者“世界”，而是诞生于一连串不知首尾的剽窃与模拟链条之中”。以大塚英志举出的“第七百七十三个角色”的例子为参照的对象，[7] 可以更好地理解目前针对《银魂》的一些同人作品的创作逻辑，在此，笔者以连

7 [日] 大塚英志：《物语消费论》第 18、19 页，载自东浩纪：《动物化的拟日本》，台北：大鸿艺术，2012 年，第 52-53 页

载于晋江文学网的同人小说《七奈参上》[8]，以及由月华组[9]制作的银魂的乙女向同人游戏《月华》作为参考的例证。

《七奈参上》和《月华》都是在遵循了《银魂》本来的世界观的基础上，创造出了一个全新的角色，并参与到原作中的各种事件当中。尽管加入了新的角色，但如果能较好的把握原有的“世界观”设定，就不会对原作当中的“世界”产生根本性的影响。如果从这个角度出发，同人其实并不会引起“燃”系族群的反感，然而值得注意的是，这种以新人物代入，并与作品中的其他人物之间产生的关系和纠缠的做法，是人人都可以做到的事情，并不需要具备一些专业技能，此外，由于仍然是在原有的系统（世界观）之上运作，此处并没有新的系统诞生；且创作同人的个体不一定能对原有系统进行很好的把握，常常导致系统的简单化，因此，同人创作难以引起“燃”系族群的兴趣。

[ 关于同人与官方之间关系的采访 ]

CC：我们同人是同人，但我们不会拿着同人的作品去 KO10 官方的，我们还会去给官方喝彩，这是我们对原著的尊重。

这段访谈可以揭示在同人爱好者眼中同人创作与官方之间的关系，实际上，大多数的同人创作者是出于对官方作品的狂热喜爱与支持才加以创作的，如果官方对同人创作持关注甚至鼓励的态度，还会被同人爱好者们称为“发糖”。在这样的基本情况下，如果因同人创作而对官方产生不好的影响时，同人作者会出现创作激情急剧下降甚至放弃创作的状态。当然，也同样存在因对官方制作内容的不满而刻意进行恶搞的同人创作，如果是基于这样的创作目的，那么官方的态度反而会刺激同人爱好者的创作兴趣，

8　文章地址：http://tieba.baidu.com/f?kw=%D4%C2%BB%AA%D7%E9

9　贴吧地址：http://tieba.baidu.com/f?kw=%D4%C2%BB%AA%D7%E9

10　K.O：Knock Out 的英文简称。Knock out 当动词有很多用法，例如拳击赛时把对方击昏（或击倒）时说的 K.O，即“绝对胜利”（K.O 胜）的意思。

戏称官方是在“傲娇”[11]。而实际上，官方与同人之间的对立关系越来越模糊，比如 2012 年根据古龙同名小说改编的《天涯明月刀》就被许多观众直斥为一部古龙小说的“腐向[12]同人剧”。面对这样的争议，导演赖水清对此却不以为然：“其实我也不愿虐，但是现在观众越吃越‘咸’……现在拍剧讲究的是元素重组，无需纠结于原著。”[13]

建立在资料库消费的基础之上的同人，同样是采用“元素重组”的方式进行创作，同人创作其实就是将来自不同平台、不同作品中的人物还原回资料库后，再按照元素提取，重新并进行排列组合的过程。这样的操作方式，使官方与同人之间的界限变得越来越模糊。

经过上文当中对同人创作和同人圈的讨论，我们可以给出这样的定义，“同人”是一种建立在既有材料的基础上，调动想象力，将材料和元素进行重新组合的创作活动。同人爱好者们在阅读同人作品的时候，消费的其实不是作品本身，而是一种想象力，而他们的创作，同时也为想象力的发展和延伸提供了更多的思路。那么，下一步要解决的问题是，这种对想象力的消费方式是怎样形成的呢？

正如冈田斗司夫所言，二次元人类是一群拥有“进化视觉”、“能够应付高度消费社会的文化状况”的“新人类”（New type）。

在机械复制技术出现以前，所谓“原作”与“复制品”之间的区别，在于原作的本真性即其独一无二的存在特性，这种本真性（aura，即“灵晕”）包含了其所拥有的独特历史：它的时间和空间的在场，然而机械复制技术使其在面对任何复制与仿冒品时具备的独一无二的权威被瓦解，“复制技术使复制品脱离了传统的领域。通过制造出许许多多的复制品，它以一种

11　傲娇：首先应用于 ACG 界，指的是“平常说话带刺态度强硬高傲，但在一定的条件下害臊地黏腻在身边”的人物与性格，大意与口不对心，别扭不坦诚的态度。

12　腐向：指具有耽美题材的倾向。

13　赖水清在《天涯明月刀》于北京举办的庆功宴上接受采访时如是说。

摹本的众多性取代了一个独一无二的存在”，这正是“拟像”论得以出现的基础。

无论是波德莱尔、本雅明还是阿多诺，都认为由机械再生产技术带来的文化工业的繁荣，满足了某种“愚蠢的大众”的渴望[14]。文化工业试图将所有人变成“业余的爱好者”，但随着机械再生产技术的持续发展，并为大众所掌握，人们已然洞察了文化工业的谎言与秘密。可以说，文化工业正是热衷于同人创作的“萌”系族群们想要征服并加以利用的对手，而“萌”系族群的砝码则是来自对资料库和技术的熟练掌握与运用。但现实的战况却不容乐观——文化工业和消费的逻辑轻而易举就实现了反扑，不断将“萌”系族群的想象力纳为推动自身发展的养料，并且通过种种方式进行操纵，令“萌”系族群心甘情愿地为其利用，从而操纵、消解“萌”系族群的创造力，使他们的能量在预先规划好的路线中挥发殆尽，从而不会对文化工业本身造成伤害。

保罗·威利斯曾在《学做工：工人子弟为何继承父业》一书中，从阶级的维度出发，对工人阶级的反学校文化做了深入的考察。尽管该书与本文所要讨论的“同人”现象并不直接相关，但其对“反学校”这一亚文化的实践动机与方式的讨论，诸如“找乐子”、摆脱无聊和寻找刺激等，有利于我们更好地理解“同人”这一群体。另外，该书中的一个重要的概念，即“有局限的洞察”，以及由这种“洞察”而引起的“反抗”等问题，都为我们的思考提供了新的角度与思路。

威利斯认为，“家伙们”通过一系列的“越轨”行为，来确立自我的价值与身份认同，并以此将自己与学校文化的服从者之间区分开来，建立起一整套独特的应对世界和理解世界的方法。但是这样的方法，并没有有

14　本雅明在《机械复制时代的艺术作品》一书中指出，阐述当代大众的欲望是想要使“事物在空间上和人情味儿上同自己更‘近’；即通过持有它的逼肖物、它的复制品而得以在极为贴近的范围里占有对象的渴望。”并认为满足大众的人性之躯或许意味着把人的社会功能排除出视觉领域。

效地起到反抗的作用，反而是让他们心甘情愿地成为既有意识形态和社会结构再生产的资源。

“萌”系族群虽然充分洞察了文化工业的本质，却无力突破业已存在的生产与消费框架，尽管在同人这样的行动中掌握了某种主动性，但是这种主动性依然是带有消极色彩的。“萌”系族群一方面对现有的文化工业机制感到不满，但同时又依赖于其提供的某种“安全感”，用比较粗浅的比喻来加以解释: 尽管文化工业搭建的“笼子”让“萌”系族群感到十分厌恶，但是，这样的娱乐至少提供了一个庇护所，“萌”系族群的恐惧是，如果打破了这座“笼子”，会不会被日常的贫瘠与单调所淹没。出于这样的恐惧，试图反抗的“萌”系族群终于被文化工业所吸纳吞噬。

## 四、同人：搅动现实感的游戏

在现代，世界的结构是树形的，人们通过对一系列表层符号的分析，不断深入去挖掘其背后所隐藏的大叙事。但是，这样的状况到了后现代却发生了很大的变化：大叙事，或者“真实”已经崩塌了，感知到却无法接受这一事实的人们通过创造拟像，捏造“真实”的谎言来抵挡由大叙事的崩塌所带来的失序。然而这一状况也很快发生了变化，庞大的资料库结构逐渐替代了原先的大叙事，捏造“真实”的行为变得不再必要，与此同时，“深挖”的行为也失去了意义，人们转而采用一种漫不经心的心态，将元素进行随意的拆分与组合，这样的行为不能简单地形容为退步或是堕落，而是一种适应新的世界结构而采取的相应行为。

那么，我们不禁要追问，资料库的未来会是什么样子?

让我们用一种图像处理技术 PS 来展开想象：作为目前同人创作中最为重要的图像处理工具，操作 PS 的核心就是处理好“图层”、以及“图层”之间的关系，而最常用的两个方式就是对图层进行“复制”和“叠加”。

由中国同人社团月华组制作的同人游戏《月华》[15]，正是建立在成熟运用这种图层处理技术的基础之上的。作为一款乙女向[16]RPG 游戏，《月华》将《银魂》作为故事展开的背景，将剧中的人物从原作中“抠出”，按照玩家的欲望重新演绎、组合故事。以《月华》为代表的同人创作，其实是在各类同人漫画和小说的创作基础上又前进了一步。以前，在任何一本《银魂》的同人漫画或小说当中，无论是如何完美地将各类元素从资料库中抽取并进行重组而成，作者创作的“手的经验”依然存留在作品当中，并成为其“同人”身份的证据。但技术的革新与网络的普及，包括 PS 图像处理软件，以及各类视频剪辑软件的出现，使完全的拟像成为可能。因此，《月华》不仅具备了与同人小说、MAD MOVIE[17] 相媲美的完整的故事情节，在保留原作的人物形象与会话风格的同时，还赋予玩家“元素重组”并由此引发多种结局的权力。

图像技术使人们可以将人物从虚拟作品中“抠”出来，进入虚拟后的现实背景，那么反过来，将真实的人置入虚拟的世界也变得轻而易举。

学者科耶夫判断，二次大战之后人类生存的方式只有两条道路，一条是美国的消费主义，即满足生存需求的、不断配合着环境生活的“动物”的道路，另一条是日本的清高主义[18]，在意义已经死亡的时刻，依然执着

---

15 《月华》：由一群《银魂》爱好者制作开发的一款免费 RPG 游戏，在网络空间内广为传播，玩家可以在“月华组”的微博和百度贴吧下进行交流。通过这款制作精良的游戏，同人“月华组”获得了某种与官方齐平的地位，许多粉丝在其贴吧和博客上的留言中称其为“官方”。《月华》在游戏开始时交代了故事的大致背景，互为挚友的攘夷志士清河太郎和新选组副长土方十四郎，因选择了不同的道路，最终只得刀剑相向，清河太郎将自己的女儿托付给土方十四郎后慨然赴死。而玩家扮演的正是清河太郎的女儿。

16 乙女向游戏：指的是专门针对女性玩家开发的一类游戏，属于女性向游戏的一个分类，形式为一女多男即男追女，多以著名的声优，华丽优美的场景和感人至深的情节博得女性玩家的青睐。形式多为 RPG、AVG 类。平台多为 PC，PS2，NDS 等。

17 Mad Movie: 将已有的声音、图片、动画进行重新剪辑再创造的同人创作，目前网络上流传的前缀有【MAD】标志的作品就属此类。

18 就是由“即使知道是骗人的，还可以真心被感动”的意识所构成的，御宅族们知道“大人去看那些‘骗小孩’的电视节目，其实是种很没意义的行为”，但是他们所看的动画，光就设定来说，也是很没意义的，但是他们做到由事实上的无意义、将形式上的价值、“志趣”抽离而成立，正是这种清高主义的代表。而这种清高主义的态度在之后被斯洛文尼亚的精神分析学者斯拉沃热·齐泽克称之为“犬儒主义”，即没有任何人相信这一意识形态，却还是无法停止相信。并反而维护起形式上的一切，即使很讨厌，但无法停止。

地去寻找意义，并为之殉道（如切腹）的方式。但无论是哪一条道路，都已无法构成现实革命的原动力。从后现代萌芽的二十世纪二三十年代，到七十年代为中心，直至八九十年代都依然在起作用的大叙事，已经逐渐消散。继而，大泽真幸根据对日本御宅文化的研究与观察，提出了御宅文化是御宅族（第三者审级）在大叙事（一次）的崩塌基础上，为了适应变动并生存下来，而对大叙事进行捏造（二次投射）[19] 的产物——御宅文化是全民在了解了大叙事已死的事实基础上，所虚构的关于大叙事的谎言，而他们对这样的谎言无法放手。

因此，目前年轻群体从三次元撤离，而向二次元迁徙的举措，恰恰正是在洞察了“真实”已经破碎的真相之后，采取了有目的、经过深思熟虑的主动逃离。利用 PS 等软件和技术开展的种种图像娱乐，创造一种搅动“真实感”的游戏，这种游戏充分利用改变视觉感知的方法来改变现实感，从而使得现实和虚拟的界限变得模糊而难以区分，使得玩家利用玩耍的沉迷力量摆“饥饿感”：对更满意工作的饥渴、对强烈族群感的饥渴，以及对更有意义的人生的饥渴等等。对沉迷二次元世界的年轻人来说，与适应和了解业已破碎了的现实环境相比，在现实与虚拟之间实现自由切换成为他们更为熟练且必要的求生技能。

然而，这种在现实的表层“拼接”元素的方式是很有局限的，它无法满足人们因为世界纵深结构的缺失而导致的恐惧与不安，于是一种新的世界观被创造出来。这种全新的世界观与图像、或者说是人们的视觉感知密切相关，它将“世界”看成是不同层次的“叠合”，层级之间并不存在必然的次序与因果关系，而是表现出一种松散的关系，在这样的世界观作用下，改造世界的方式也相应发生了变化——将世界“分层”，然后通过对某一层面元素的调整和处理，使世界的整体感觉发生变化。技术的发展，为这种“现实的副本”提供了温床，人们通过对“副本”的分层操作，来调整自己对“现实”的感知体验。尽管现实感的改变并不等于现实的改变，

19 原文为御宅族是“在第三者审级的第一次崩坏为前提，产生第三者审级的二次投射”，这里的理解来自东浩纪的说法。

但是由于这样的方式填补了某种对改变现实的渴望的缺失，因此格外引人迷恋。

于是，对现实的“副本”投入过度热情的族群开始出现，其数量在持续增加。

下一代或下两代会有数量更多的人，甚至会有好几亿人沉浸在虚拟世界和在线游戏里。一旦我们玩起游戏，在游戏外面，“现实”里的事情就不再发生了，至少，不再以现在这样的方式发生了……[20]

尽管爱德华的判断有些耸人听闻。但是，不可回避的是，由于二次元所具有的无穷魅力，已经有越来越多的人从三次元“出走”，逐渐向二次元“迁徙”。

苏州的 OF02 展会上，一个表演笛子吹奏的男生在演出结束后，腼腆地对台下的观众说：“祝大家今天在二次元玩得开心。”这样的说法听上去像是完全无视了三次元的存在，而是将其看作虚拟的二次元世界的扩展场域。

[ 关于二次元的意义的访谈 ]

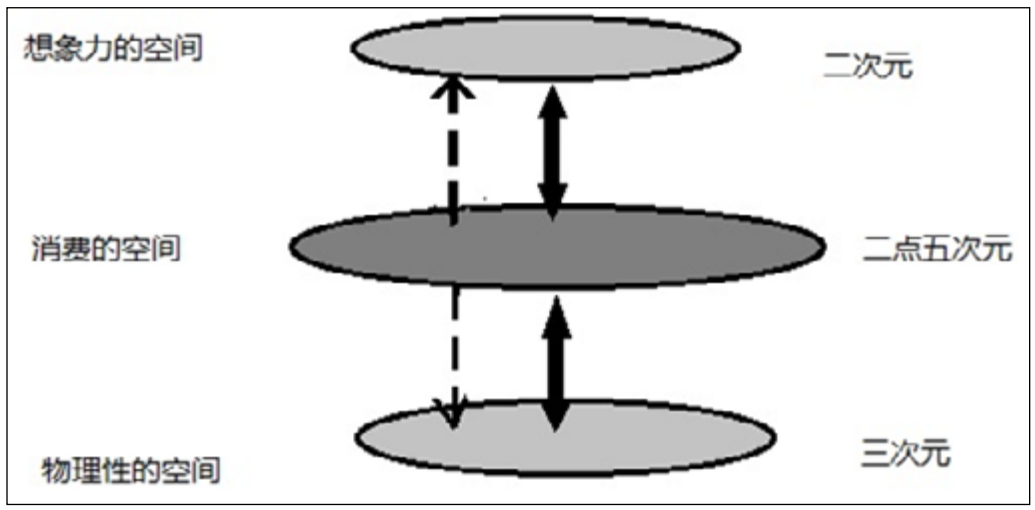
CC：(……) 我小学，我从小时候就在二次元里面杵着的，如果哪一天告诉我，二次元不存在了，或许整个世界就崩塌掉了。而且我的圈子里有很多跟我差不多或者比我更小的人，他们也是从小就入二次元的，如果你哪一天告诉他们，从此以后没有二次元了，他们可能也会觉得整个世界都坏了。

无论如何，从三次元向二点五次元，甚至是二次元世界的“迁徙”仍在不断发生，而且是以越来越快的速度和越来越大的规模。市场为想象力的发展提供了更为广阔的空间，而作为交换，市场也同时将想象力作为起自身发展的生产资料。资本的本质永远是贪婪的。随着消费和市场的空间

20 [ 美 ] 爱德华·卡斯特罗诺瓦，《向虚拟世界的大迁徙》，载自 [ 美 ] 简 • 麦戈尼格尔：《游戏改变世界》，浙江：浙江人民出版社，2012 年，第 1 页。

在不断的膨胀，二次元的想象力空间也在不断地遭受侵蚀。

想象力是不会消失的，但在消费逻辑的统治下，想象力的活跃反而引发了某种空间性质的突变。




同人展的空间

“二点五次元”型的空间并不仅仅存在于动漫游戏产业之中，互联网和新兴通讯技术所笼罩着的日常生活，早已成为一个二点五次元属性的大型场域：移动互联网与相关产业的勃兴，何尝不是为我们在虚拟与现实空间之间搭建广阔的平台？快的、嘀嘀打车、支付宝、微信……现实已经成为一个大型游戏，避无可避：很快，人人都会变成游戏玩家。而市场则为游戏设置了充足的 NPC 与桥段规则。正如同人的目的并不是为了讲述一个新的故事，而只是在已有的框架之下发泄创造和想象的本能。人们沉迷于种种现实游戏的“攻略”与“通关”，实际却成为了商业逻辑的服从与执行者，在既定的范围内将“通关”的热情与欲望挥发殆尽。现实已经成为一个没有出路的迷宫，而我们却乐此不疲。

我们已经迎来了一个全新的娱乐时代。被技术和消费所形塑的娱乐文化的未来，只能像波兹曼在《娱乐至死》中描述的那样，令所有神圣与文明消逝在尖锐的笑声中吗？而被无聊的日常生活所奴役的大众，只能成为东浩纪笔下的那种“资料库动物”吗？目前，笔者实在无法为这些问题提供完美的答案。

# “服适人生”：城市青年的优衣库之选（节选）

许多 *





## 整体思路

85 至 90 后一代城市青年的生活里充斥着各种商品和符号，而服装是其中一类典型的符号系统。日本品牌优衣库自进入中国市场以来，其便宜、方便、百搭等形式特质受到了年轻人的欢迎，并在文化意义上标示着年轻人在时尚、品质生活、审美观等方面的观念变化，成为透视年轻人生活方式的一扇窗口。本论文从优衣库的服饰美学、空间布置、广告宣传等方面解析作为符号系统的优衣库。从品牌美学和购买行为两个角度讨论在城市青年的服饰观中，优衣库的文化意义，以及由此投射出的年轻人的自我理解，进而提出商品文化塑造出的年轻人主体生成法则，并指出其混杂、矛盾的地方。人们提起优衣库的时候，最高频出现的几大关键词是“（方便）搭配”、“大方”、“保守”，无论是日常闲聊、研究过程中的访谈还是优衣库自身的营销话语，无不印证这几个关键词。然而，这些特征远非不言自明，并不是优衣库的本质特征，也不是年轻人的必然选择。因此，我这次节选的两节分别讨论搭配和保守。优衣库的产品绝非一般时尚品牌推出的单品，而只强调相互搭配的关系，打破了成体系的、封闭的风格观念，是数据库思维的典型体现。另外年轻人在着装上倾向保守和不出错，不仅是优衣库训导的结果，也契合年轻人在城市生活中的某种心态。希望（年轻）读者阅后会心一笑，还能有自己的心得。

---

* 许多，上海大学文化研究系 2016 届硕士毕业生，现为上海大学文化研究系在读博士生。节选部分为作者同名硕士毕业论文第一章第一节与第二章第一节。

## 回顾与反思：将日常陌生化的尝试

笔者正在为本次特辑挑选章节时，20 年优衣库与时装品牌 Jil Sanders 合作的新一季 J + 系列上线，旋即网络店铺抢购一空，线下店铺更是人头攒动。笔者完成以优衣库为对象的硕士论文多年后，优衣库不仅没有过气的迹象，而且在年轻人各种“断舍离”、“消费降级”的潮流中反而销量屡创新高。姑且说文化研究考察的大众文化现象总是短暂即逝的，更极端的状况甚至是，研究工作还没有完成，对象就烟消云散了。优衣库作为服装品牌，在年轻人群体中一直拥有很高的“用户黏性”，本身就是有趣的问题。

当然，在研究过程中，我的焦点逐渐从优衣库本身转移，转到年轻人透过优衣库而表现出的着装习惯乃至生活方式。我确定题目后，跟师友们进行了广泛的讨论，收到的回应也耐人寻味。一方面大家对这个选题感到惊喜，另一方面又立刻意识到，这类聚焦年轻人主流生活样式的研究不正是文化研究的题中应有之义吗？同样的，一方面大家对优衣库、对着装、对风格都有一番自己的心得，有太多话可讲，我完全不愁找不到合适的访谈对象；另一方面随着研究的开展，可资借鉴的既有研究和理论资源又出奇得少，似乎学界从来没有把服装品牌作为严肃的研究课题对待过，需要研究者本人做大量开拓性的工作。

研究生学习过一些批判理论后，分析研究大众 / 流行文化时，有一种很容易操作的模式，即利用所学的（西方）理论，对某种现象进行分析、研读、拆解和批判。具体到优衣库这个对象，我们很快就可以想到它的店面在城市空间中的凸显，生产过程中的劳资关系和被揭露的血汗工厂，它如何有意识地塑造消费者的审美观等等。这些角度不能说不重要，但是在我看来仍然属于外部批判。之所以选择这个题目，与自己当时的一种感觉直接相关。我觉得，在强调多元化、选择自由等价值的今天，优衣库的极简、百搭风格出现后，年轻人在服饰方面的创造力反而变弱了，我对此感到不

解和困惑。随着与更多的访谈对象深谈，逐渐发现大家对着装并非毫无要求，优衣库只不过帮助他们达到目的的手段，无论是方便、易搭配还是便宜。因此，我给自己定下了更高的目标，即更具生产性的内部批判。我希望通过对优衣库“诗学”的分析，揭示它有别于其他品牌的、创造性的新颖之处，以及如何契合年轻人具体却难以言传的生活感受。

做论文的过程不可谓不曲折。幸亏我认识到了，诚实面对自己的感受，并对他人的生活抱有好奇心，是做好研究的基础。研究从来不可能是单打独斗完成的，没有身边师友跟我广泛讨论，论文永远也无法完成。读者同样至关重要，我是否达到了研究的创造性和先锋性，唯一的评委会是普通读者。

## 数据库思维：混搭与百搭

如果说服装是一门语言，是一整套生活方式的构成部分，那么作为符号系统的服装就会生产意义，透露穿着者及其所属共同体的社会关系。从孩童时期起，我们学习成为社会的一员所必须掌握的语言，除了讲话和文字，还包括物质性的、日常生活层面的实践，如何穿衣就是其中重要的部分。人们应该学习穿衣的什么原则？什么是穿衣服最重要的、最应该注意的事情本身经过了历史的转变。对于“我们”的父辈和祖辈来说，在物质相对匮乏的年代生活，吃饱穿暖是最基本的要求，而且那时候还没有形成今天规模的消费社会。保暖、耐用、干净整洁是判断一个人穿衣是否得当的标准 1。到了 80 后、90 后生活的年代，城市的消费文化已经兴起，各类广告、影视剧深入人心，时尚应运而生。这时候，温度不再成为穿衣是否得当的第一要义；耐用与否更不足为提，除非是特别贵重的衣物，一般衣物都不

1　一般来说，祖辈的节俭程度大大高于年轻人，他们普遍秉持着“物尽其用”的观念；而父辈则经过了更复杂的观念变迁，从吃饱穿暖转变到对生活品质的追求。从前有一种社会共识：衣服不在于穿得多么高级，整洁干净是最重要的。

会使用很多年，市场劝导人们频繁更换行头；干净整洁虽然仍然是着装的最低标准，但是却不再成为惯常的评价标准。服装搭配的重要性上升了。与搭配相关的纬度包括年龄、性别、场合、经济条件、风格等，可以说搭配是一套“学问”和知识，绝非天性，而是在社会中习得的。从一个人的搭配上，从他是否掌握一整套搭配的原则可以看出一些具体的社会关系，出身、阶级、生活环境、职业等等。如果不具备搭配知识或者搭配欠妥，就很容易在公共场合出丑，贻笑大方。搭配的难题在于，需要将服装店里零散的衣服、裤子、鞋、帽运用社会性的准则和“自然”的审美感觉组合成和谐、美观的一套造型。人们习惯将单个的、非成套的服饰称作单品，不同的单品组合成系统的造型，其组合的原则和美观本身就是一种生产意义的模式。

优衣库怎么理解搭配的呢？喜爱优衣库的年轻人在搭配服装上表现出什么样的逻辑？有趣的是，优衣库官方打出了“舒适百搭时尚”的口号。“百搭”成了最能体现优衣库特色的关键词。部分受访者在谈到搭配的时候，语气颇为笃定，甚至用了反问句，

Q：你平时会遭遇搭配问题吗？

A：优衣库需要搭配吗？

Q：除了优衣库呢？

A：我买的都是超级好搭的，套上去就好了。优衣库不需要搭配的。[2]

Q：你有搭配准则吗？

A：我穿西裤就不会运动鞋，这些准则我是知道的。

Q：有优衣库的准则吗？

A：我觉得优衣库的休闲是任意搭配，不管色彩和款式，这就是百搭的特性。[3]

这两位受访者直白地点明了优衣库的搭配即是不需要搭配，同时也指

2　受访者 HJB，男，28 岁，居住在上海，建筑设计师，名校毕业，有留洋背景，但对目前的收入、生活不甚满意，访谈中不时流露出厌倦和自嘲。

3　受访者 ZS，男，32 岁，居住在上海，自主创业，未婚，平时穿衣随意，从来不穿正装。

出一般影响搭配和谐度的因素有颜色和款式，因为害怕太冲突的色彩配在一起显得太俗艳，或者不是属于一个系列的款式绝不可以出现在一个造型中。第一位受访者用“套”这个字传达了一种利用优衣库的身体姿态和速度感，这种不需要费心思搭配的特征居然达到了如此快的速度，丝毫不需要对色彩、款式进行鉴别就能做到心中有数。第二位受访者提到了西装和运动鞋不可以搭配在一起，这可以说是点出了服装搭配准则中最简单、最浅白的一条，即使是这么不在意形象是否靓丽的人也知道这条最低准则，如果连这个最基本的准则都不知晓，恐怕只会被另眼相看了。而对于他们来说，穿优衣库则根本不需要考虑这些。

为什么会有容易搭配的特性？与别的服装品牌不同，优衣库售卖的单件衣服都不是流行文化中所谓的单品，而单品往往是相对“高级”、有“格调”的品牌的风格策略，而使用单品来组装造型需要调用审美的知识，即需要习得搭配准则。无论从个人的购买习惯，还是受访者的解释，优衣库的常季服装都平淡无奇，并不会有特别让人出挑的单品，在整体衣橱里优衣库的衣服也从来不担任出挑的作用。那么，其独特之处就在于任意搭配、组合的关系。走进优衣库的专卖店，消费者可以轻松地任意购买并搭配一身造型，或者买回家与旧衣服搭配，搭配的结果是“和谐”的、能够被大多数人接受，不会太出挑，也不会离大众审美太远。优衣库并不提供固定的风格给年轻人挑选，也没有什么搭配上的清规戒律，而是创造自由组合的方便感。不同品类衣物的任何调换才是优衣库最明显的特点。市面上同类型的快消时装品牌如 Zara、H&M 给人带来“混乱”的感觉，消费者需要调动搭配的知识才能找到合适的衣服，就因为它们生产的还是单品，不同衣物之间不存在必然的“亲密”关系。前文讨论过，服装搭配是需要学习的复杂系统，那么优衣库的“百搭”传达出什么信息呢？

日本学者东浩纪创作了一本叫《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》的书，他对“树状”思维到数据库思维变化的描述非常有启发

意义。他通过分析在特定的日本社会中出现的御宅文化，得出从现代社会到后现代社会，意义读取模式发生了根本转变，东浩纪命名为树状图世界和资料库世界。现代社会的意义读取模式即“树状”模式，一棵树从主干生发出枝桠来，枝桠是主干派生出来的，主要意义相当于主干，次要意义相当于枝桠，主要意义统筹、支配次要意义。然而，技术化的后现代社会，不仅体现在新媒体技术的发达和商品的“丰盛”，更重要的是意义构成方式和读取方式变成了数据库式的，不再存在主要和次要的区分，一切都可以任意组合、拼接。[4]

那么从“树状”思维到数据库思维的转变在人们穿衣上如何体现呢？不管在贵族社会的时代还是在大众文化的时代，服装搭配的原则都是保持风格的协调统一。社会惯习创造了迥异的服装风格和与之配套的穿搭准则，如正装、晚礼服、休闲、街头，抑或对于女性来说的成熟风、职业装、少女、运动等等。人出生伊始，就开始学习“恰当”地穿衣，从年龄增长的线索来看，每个年龄段都配有相应的风格，如小孩子应该打扮得可爱，成年人应该成熟稳重，从场合来看也是如此，如正式的宴饮场合不可以穿牛仔裤，西装搭配球鞋或皮衣搭配蕾丝的形象只作为喜剧形象出现。这些年龄、阶级、场合与穿衣风格的关系，社会已经形成了若干组稳定的、自足的知识，“壁垒森严”，每一种风格的边界固定，都有独特的、区别性的搭配常识，之所以是常识，就是因为大多数人都接受，并以之为美。常识不可以轻易僭越，否则会产生社会张力，别人会认为你标新立异，指出你的错误，造成尴尬。

由于当下主流的时装生产依据的还是“树状”思维，时装品牌出品的只可能是单品。也就是说，消费者需要具备知识，要比较清楚地了解自己想要什么，哪几件单品搭配在一起不会显得突兀，什么衣服组合在一起符

---

4 《动物化的后现代》，东浩纪，台北大鸿艺术，2012 年，第 30~40 页。东浩纪分析的对象是日本的御宅族、动漫等亚文化现象，但是其揭示的意义生产模式的转变对中国也基本适用，因为虽然有这日本社会历史的特殊性，但是这种模式的转变属于普遍的进程。

合大多数人的审美，不具备这些知识的人唯有求助于他人。这时候，这一系列准则组合出来的各式造型会形成有深度的、内在的、独立的风格，别的风格元素比较难参与进来。不过，近年来一种叫混搭的穿衣方式流行起来，典型的形象就是西装外套配短裤、蓬蓬裙配 T 恤，即这种刻意打破风格的边界，强行组合达到耳目一新效果的穿衣方式。可是，混搭的说法之所以能够成立，正因为是建立在“树状”思维之上的穿衣方式，混搭恰恰从反面确认了风格的边界，只不过是通过对规则的打破来进一步确认规则的存在。这并不等于标新立异成为了常态，或者人们的接受程度更高、更宽容。

因此，玩混搭实际上需要更好超的技能和更深厚的知识储备，并不是任意的混搭都能达到“惊艳”的效果，不恰当的、“脑洞大开”的混搭也可能酿成“灾难”，因为并不是所有人拥有相应的本领和“胆识”，所以混搭是有风险的，通常是时尚届“高档”人士的游戏。那么优衣库就是数据库思维的在日常服装中的表现。没有什么稳定、自足的风格系统需要遵循，任意几件优衣库的衣服搭在一起都会很和谐。就像前文两位受访者所暗示，优衣库的好搭配不在于风格之间的协调，而是根本就不存在风格，每件衣服就像数据库中的特定数据一样，单个数据并没有意义，有意义的是数据的组合，优衣库的百搭即在于此。

当然，在服装搭配上“树状”思维和数据库思维并不是此消彼长、东风压倒西风的关系，还会长期并存下去，大多数品牌的生产模式仍然以单品为主导；在同一个人身上，这两种思维方式也可以是并存的。比如一个人选择在某些随意的、自在的场合采用数据库思维来穿衣，但是另外需要与周遭环境协调或者纯粹出于个人兴趣，依然可以以“树状”思维来穿衣、行事以及对世界做出解释。

优衣库的百搭与混搭之间的差别即在于，百搭能够做到横跨树状思维和数据库思维。从百搭这一观念出发可以有两条路径，既可以走向有深度

的、有内在一致性的风格，例如一个人可以选择优衣库的衣服与另外更有风格独立性的衣服搭配在一起，形成有深度意义的“树状”思维；也可以走向无所谓风格的“数据库”思维，就像那位“套上去就好”的年轻人。并不能断定优衣库就完全拥抱数据库思维，两种思维都能在优衣库中有所体现。另一个问题是，那些秉持树状思维的服装品牌具有强烈的排他性，因为年龄、身高、胖瘦、相貌、气质等屏障的存在，很显然一种特定风格在召唤一部分拥趸的同时将更多的人排除在外了。而数据库思维的优衣库则能“围剿”所有的群体，上到七老八十，下到幼齿儿童都能找到“适合”自己的衣服。这也是优衣库能够吸引不同的群体的原因——并不在于某种特定的风格成了主流，流行的风格总是“来得快去得快”，而在于允许消费者在不同风格间（如果说没有风格也是一种风格）自由选择和游走。

那么，难道可以说优衣库创造了一种在穿衣服上“天下大同”、“自主选择”的盛况吗？难道在优衣库购买者能感受到一种空前的“平等感”和“自主性”？从客观上讲，即使优衣库的模式再独特、再新颖，也不可以唯心地说它超越了市场体系，它切切实实就在市场中，并且举足轻重。那么，优衣库在市场上到底占据了什么位置？由这个位置出来，年轻人如何将这个等级位置与自己的社会等级联系起来？

## “保守”与“安全”

日常生活中会碰到一些“时髦”的女性，其中一部分一直有追求时髦的习惯，还有一些不满自己的形象并渴望提升形象档次。她们会说，优衣库并不是她们想要的风格。

Q：你最早什么时候买的？

WW：上大学吧。其实一开始我比较排斥，因为太规矩了，千篇一律吧。

Q：什么样的穿衣让你觉得千篇一律？

WW：我第一份工作是在银行，每天都穿一样的制服，就觉得特别受不了。现在不太所谓了，随便穿。[5]

对于这位女性受访者来说，着装是将自己区别于周围人的重要工具，因此在着装上要求体现自己“独特”的审美观，从而制服和优衣库都不能满足这一要求了。不过，通过她对优衣库风格的负面评价，可以看出优衣库的“保守”风格的确算得上对时髦的某种反叛。同时，她对优衣库的利用显然不是为了彰显个性，而是有着相反的目的。从访谈中可以了解到这一相反目的的详细表述。

Q：优衣库跟这几个品牌（GAP 等）有什么共同点？

FX：就是很休闲，然后显得又不是那么时尚，穿起来比较大众化，不会太出格，还是可以接受的，用我妈的话说，比较大方。[6]

Q：你感觉这几个品牌有区别吗？

ZLH：优衣库很简单啊。我最喜欢的一点就是没有 LOGO，比较普通，比较大众化，比较随意，不夸张。[7]

首先他们不认为优衣库属于落伍的风格，否则就不会主动选择了。同时，时髦、与众不同不是他们追求的。相反，“普通”、“大众化”是被反复提及的词语。在一个人特定的生活圈子里，既不表现得与众不同，也不显得太没有个人的特色；在搭配上不会出大错，不会显得太时髦，也不会太落伍、“太 low”。那么，这样的风格定位有什么好处呢？上一位受访者对“大方”的社会功能并没有展开解释，但下一位对“大方”做出了

5　受访者 WW，26 岁，女，上海，广告业从业者。

6　受访者 FX，26 岁，男，上海，新媒体编辑。

7　受访者 ZLH，24 岁，男，上海，研究生在读。

详细的解释。

Q：你怎么描述穿衣服这件事情在日常生活中的比重？

WZH：我觉得 decent 这个词特别好，得当、得体。在什么时候穿什么衣服，穿这个衣服的目的只有一个，就是让我觉得可以很好地融在环境里，我自己觉得舒服，我不想做格格不入的人。在美国的时候，我去西餐厅吃饭，照样拖鞋运动裤。这个不 decent，觉得自己是学生屌得很。现在工作了，起码你要懂得，你要为别人想，不能太自以为是。心境不一样了，穿衣服就不一样。[8]

可以说“decent”是大方的同义词，均表示一种状态：能很方便地融入环境，也不至于完全没有“存在感”。从这位受访者的解释来看，大方得体更多不意味着彰显自己的品味和个性，而更多意味着隐藏自己“真正”的喜好，与周围环境融为一体。他提到了从学生到进入职场后着装的变化，暗示了更多地卷入公共生活之后，着装风格和习惯需要经过一定程度的调整。学生时代的社会交往相对狭窄，进入职场后，面对不同来路的人士，需要通过在着装上的稳妥来应付可能的质疑，如果被认为格格不入，是很严重的事情。

由此看出，持续使用优衣库的城市“普通”青年在着装上的审美观具有“保守”性。他们选择优衣库不是出于理念美的需求，也不是出于与众不同的需要，而是“安全”和“保守”的需要。

德国社会学家齐美尔的《时尚的哲学》为我们观察服装和时尚的社会功能提供了一个视角，他提出问题，为什么在 19 世纪，女性更需要时尚？在当时的社会环境下，女性的地位很低，只能依附于丈夫，表达自我、个

8　受访者 WZH，25 岁，男，南京，业务经理。

性的渠道通常很有限，于是时尚是表现差异性的最方便的手段。可是男性在社会舞台上占据主导的位置，是规则的制定者，每个男性表达自我的手段和领域都更丰富、更全面，所以即使男性的穿着千篇一律，也恰恰说明了男性本质上都是独特的，不需要借助外在的包装来宣扬自己的不同。女性只是因为个性不足才需要用时尚给自己张目，以掩盖个性的不足，故意与时尚对着干的人也属于这类，因为实际上时尚还在对他产生重要的驱使力；对于内心足够强大和丰富的人来说，时尚只是隐藏锋芒的手段。当年的男性更多在政治舞台表现自我，当然这个舞台专属于男性。[9]

如前文的引文所显示的，“场合”是受访者们在表达自己相对保守的着装习惯时伴随着出现的词语。之所以选择保守的着装是由于场合的限制。虽然当下城市青年的基本生活状况趋向于个体化，每个人的喜好和选择变得高于集体的生活。但是，这并不代表年轻人真的把自我推举到至高无上的地位，更多时候选择让渡一部分个性以符合团体的氛围。融入到环境中才是年轻人最在乎和最需要防范的地方。因为一旦跟周围人差别太远，一定会招来另类的目光，社会张力是年轻人不那么希望遇到的。除了着装领域，在各大社交平台上，也能观察到大型的争辩或骂战越来越少，不少年轻人甚至公开表示不欢迎、不参与任何辩论，秉持“每个人都有自己的想法”这样的相对主义论调。

齐美尔试图解释 19 世纪末的男性为何不需要复杂的服装。他的潜台词是说，男性的内心世界本来就是强大和丰满的，因此不需要外在的支撑。而齐美尔立论的社会基础是极度的性别不平等，女性绝对依附于男性。虽然今天中国的妇女地位每况愈下，但与齐美尔的时代已不可同日而语，女性也拥有自己的职业，也有很多与男性共享的兴趣爱好，如旅游、健身、职业培训等。因此，今天女性在优衣库上体现出来的服饰观可以由“基本

9　齐美尔《时尚的哲学》，选自罗岗、刘象愚编《消费文化读本》，第 68 页 ~90 页，社会科学文献出版社，2000 年。

款”这一概念作为中介。一方面，社会对女性形象的苛求是很严重的；另一方面，女性已经不会只满足于在形象上取悦异性，同时还要从事与男性相当的社会工作。“基本款”从来不是自然而然产生的，而是优衣库试图传递给消费者的，某种程度确定了着装的标配和用心修饰的区别。“基本款”是年轻人躲避费劲的很好的选择，在这一点上男性和女性是一致的。因此，与其说穿衣保守是因为内心强大使然，不如说是社会生活太过疲累的结果。

疲累和保守有两种解释的方向。一方面与齐美尔解释的吻合，即只有内心真正丰满的人在表面上的简单才有说服力，才敢于“返璞归真”；另一方面，因为其他的社会生活领域都变得繁复而难以处理，其他方面都要一切从简，节省下来的时间都用来休息和提升技能了，即便什么都不做，买衣服打扮自己也不太会成为休闲的选择。如果说人不自觉地按比例分配力比多，那么在穿衣打扮上的力比多被压缩到非常小的部分。因此，很难说节约下来的精力有什么更重要、更有意义的去处，只被其他领域占领了。在受访里得知，受访者普遍将着装更多地视为公共生活的一部分，而不是个性表达的途径。与着装的保守化形成鲜明对比的是对居家生活的重视。对“个性”的展示退回到了更“私”的领域，拥有独特的家居环境被理解成个性和审美的表达。这种在“私”领域的个性表达依赖的是“无需流通”的特性，由于现代城市人串门的机会相对较少，这种实际上一个模子刻出来的家居风格很难被“拆穿”，而服装作为更多在公共领域流通的符号，试图在穿衣上表达个性的企图更容易被暴露出虚伪性的一面，一旦发生撞衫或者风格极度雷同，就会发现还有无数人跟你拥有一样的“个性”，所谓的个性不过是已经被设定好的选项而已。必须表达个性的冲动就流向了家装等看似更“私”的领域。

讨论过内心强大的人和内心疲累的人之后，那些按照齐美尔的观点特别需要时尚给自己张目的人呢？他们总能达到目的吗？刻意打扮、标新立异真的总能达到预期的效果吗？齐美尔的论述隐含的意思是，她们如此利

用时尚总是达到了目的。今天中国的城市高速发展的同时，在价值层面却似乎没有太多波澜，姑且说我们已经进入到了后革命、后现代的社会。倒不是说保守化的倾向只在服装领域发生，这只是年轻人的社会心理变化的表征。在价值虚无的时代，对抗、反叛、标新立异都缺少切实的对象，高扬独特的风格反倒显得不合时宜。在穿衣服上出众这件事本身的意义大大减损，即使“盛装出席”，也难以达到想象中的突出效果。穿衣出众不再是有效地刺激周围人的方式，这点也是通往着装保守化的重要原因。这一点更新了齐美尔的论述，他认为时尚是个体与集体调停物。那么在今天中国城市，既然穿衣不是有效的方式，很自然地年轻人就寻找其他方式来表达自己的品味了。穿衣服不出错是年轻人利用优衣库的重要原因，因为可以隐藏在团体中，既不落伍也不突出。微妙的是，与其说出错是年轻人的主要恐惧，更准确的说，不出错是年轻人着装的最低纲领，不是因为害怕出错，而是只要不出错就行。

# 抵抗的对象：国家在哪里？

徐道衡*





## 整体思路

这是我 2017 年夏完成的硕士毕业论文。它以武汉朋克的一系列文化实践为具体案例，试图探讨什么算是“中国式朋克”。不管当时还是现在，相关的研究常常将当代中国摇滚乐文化视为西方流行音乐文化影响下的产物。而武汉朋克通过丰富的文化实践，实际上展现出了自身对于中国当代社会问题的批判性回应。无论是文化实践还是其中所包含的批判性回应，都无法完全被以西方为中心的对于流行音乐和青年文化的理解框架所把握。我将武汉朋克的抵抗文化及其各种实践形式称之为“中国式朋克”。论文的第一章考察了武汉朋克出现和变化的历史条件和社会环境。武汉从 1990 年代初开始的城市化进程和当代中国流行音乐产业的结构性变化深刻影响了武汉朋克的发展。第二章以武汉朋克最具代表性的乐队“SMZB”的音乐实践作为对象，从结构、对象和主体这三方面，分析他们对于作为自身音乐表达核心的“抵抗”的理解。第三章以武汉朋克在“我们家”青年自治实验室、武汉东湖和“Prison Bar”酒吧三个具体空间中的各种活动为例，分析他们以及同武汉朋克有关的更广阔的社会群体，以空间为核心的异质性实践。从一篇学术论文的角度看，这篇论文的核心论点是“中国式朋克”的核心是一种形成于当代中国独特历史条件下的抵抗文化，而其诸多特征

---

* 徐道衡，武汉人，现居北京，文化研究系 2017 届硕士毕业生，音乐 / 声音研究者，微信公众号“东湖声音”主笔。节选部分为作者硕士毕业论文《“中国式朋克”——武汉朋克的抵抗文化》第二章《武汉朋克抵抗文化的音乐表达——以“SMZB”乐队为例》第二节。

是我们在西方流行音乐文化中难以见到的。同时，这一抵抗文化因为深刻受制于其产生的社会环境，也表现出不同形式的局限和危机。但时隔三年，并跳脱出学术论文写作者的位置再看，或许真正有趣又重要的，是武汉朋克历史中那些依然无法被固定，值得重新思考的具体的音乐和行动。





## 回顾与反思：什么不算抵抗？

作为中国摇滚乐最珍贵的品格，批判性既在同自身所处历史的紧密联系中逐渐形成，也由不断的自我否思和扬弃来保持和推进。事实上，通过展现和分析武汉朋克及与之相关的抵抗文化，我的论文正试图挖掘和分析其中的批判潜能。现在回看论文，最值得反思的既不是各种技术问题，甚至也不是问题意识、结构、内在逻辑等框架问题，而是一种对武汉朋克乃至中国摇滚乐相对积极的基本态度。最终的成篇的确呈现出了这样的态度，也可以说落实了某种自我许诺。之所以称之为“自我许诺”，是因为这样的积极态度并不是某种基于“事实”的“客观”判断——文化研究本身也从不旨在发现任何坚固的“事实”，并由此给出一般科学研究式的“客观”判断，而是通过文化研究的知识工作给予处于不断变化中的武汉朋克的一种锚定。它首先当然是一种个人情感层面的寄望，但更重要也更具公共性的是，这种锚定是一种关于当代中国摇滚乐政治的想象。在这个意义上，反思这种基本态度并不是简单的自我检讨，而既是调整自身同研究对象和现实的关系，也是重新思考和发掘武汉朋克的批判潜能。

我论文的主体部分之一，对武汉朋克乐队“SMZB”音乐实践的具体分析，现在看来仍然基本成立。但为什么要将之作为论文的主要部分，我在整个写作过程中其实完全没有想过。可以说，我毫无反思意识地承袭了对武汉朋克的一般看法，即“SMZB”是最重要的武汉朋克乐队。与此同时，在对“SMZB”音乐作品的分析上，我也将重点放在了从 2006 年《Scream for Life》到 2016 年《中国人来了》等几张较为晚近，流传度更高的唱片上。

而后果则是，在讨论作为武汉朋克抵抗文化基础的音乐实践上，一种其实已经非常类型化的“SMZB”音乐很多时候几乎完全代表了武汉朋克的音乐。而在相对积极的基本态度的关照下，这样的一叶障目导致论文对武汉朋克音乐实践中抵抗文化的讨论其实在很大程度上陷入进“SMZB”的音乐政治框架里。其实，论文对于“SMZB”音乐中的压迫者 / 被压迫者的二元对立结构，爱国主义和民族主义，抵抗主体的暧昧不明这些议题的讨论，完全有可能向更复杂也更具反思性的方向发展。虽然仍有一定张力，但论文在讨论这些议题上对于抵抗的理解还是有些简单，事实上，如果说真正有力量的批判力是在音乐同现实的紧密联系中形成的话，这一联系不一定以各种冲突的形式出现。

今天回看论文，其实武汉朋克最鲜活和有力的批判意识也许完全不在晚近的“SMZB”作品中，相反，它集中反映在以“SMZB”的第一张专辑《50000》、“愤怒的狗眼”同名专辑等唱片为代表的早期音乐工作中。其中，武汉朋克对于自身社会处境和日常经验，以及根植其中的情感和思考有着非常细致的表现。而我们感受到的，是一种表面上相对私人化，反口号，似乎同社会批判有些脱节的闲散。但恰恰在这闲散中，有四两拨千斤的机巧，一种毫不自怨，充满生机的自嘲，以及妙趣横生却并不犬儒的讽刺。20 多年后，中国摇滚乐早已敢叫日月换新天，但这样的气韵好像越来越少见了。同时，这和“SMZB”后来那种高度同质化，启蒙意味和教化色彩强烈，执着地和政治对接的音乐形成了鲜明对比。虽然我在论文中反复挖掘其中的复杂性，但即便从政治歌曲的角度分析，“SMZB”晚近作品整体而言还是相对单薄，对于中国现代历史的看法，对于当代现实的把握常常是紧贴各种主流话语的。

而之所以会有上述反思，根本原因是 2017 年毕业至今我所注意到的某些武汉朋克的新状况。换句话说，这些状况提醒我没有什么变化是突然发生的，它们都有迹可寻，隐藏在我论文涉及的那段历史中。总体而言，近年来武汉朋克（这个称呼其实在很大程度上不再那么恰当和有效，它今

天事实上是以 SMZB，尤其是以吴维为中心，由乐手和乐迷形成的一个处在变动中的人际网络）表现出了相当的保守性。面对环境危机，性别不平等，宗教问题，普通劳动者处境堪忧等一系列不断出现甚至加剧的急迫现实情况，SMZB 和其他零星乐队几乎毫无反应。与此同时，对于国家的批评却得到了加强。这一情形当然和全球快速保守化的整体现实有关，但它同样和武汉朋克在之前历史中形成的对抵抗的理解紧密相关。基本上，以 SMZB 为典型，很多武汉朋克常常将国家认定为几乎唯一的抵抗对象。同时，对于国家的批判视野其实相当局限和简单化，而这正和我论文的很多讨论有关。比如，恰恰在节选的这一节中，我们可以看到 SMZB 对于作为现代历史基本政治单位之一的民族国家本身是缺乏反思的，同时还可以看到对于现代中国国家历史进程的看法也是比较断裂的。因此，对于国家的反思完全被对于共和国历史的简单理解所取代。而也是在这一节中，通过对于“献给陈怀民的歌”这一典型作品的分析，我认为 SMZB 其实有着相当鲜明强烈的爱国情感。那么他们爱的究竟是哪个“国”？批评的又究竟是哪个“国”呢？很大程度上，正是在这样的暧昧和错乱中，无论是对于何种“国”的讨论都变得非常孤立。前文所说的种种危机的缺席，就是这种孤立的表现——无论是现代国家本身，还是特定的某一国家，都和这些危机关系极为密切。缺席和批评国家的空洞化是武汉朋克现实问题的一体两面。

然而有意思的是，这种空洞的国家批判似乎成为了今天武汉朋克最具力量的“抵抗”，仍然持续不断地吸引着乐迷——这当然不是完全无法理解和毫不值得共情。但在三年后对论文的回看中，我突然还是想起了武汉朋克早年的那些作品。在那样的闲散中，我们可以跟更切身地感受到对于自己日常经验的尊重，以及在具体的不适和困惑中对社会现实以小及大的实在的反思和锐利的批评。我并不后悔对于既作为研究对象，更作为朋友们的武汉朋克作为持有“自我许诺”的积极态度，然而在不断变化的现实中，或许我们大家都应该反过来想想，什么不算抵抗？

在很多人看来，和绝大多数西方朋克一样，“SMZB”将国家及其权力机制作为首要的抵抗对象。这种观念虽然谈不上根深蒂固，但一直以来非常流行。以至于在从网络空间到音乐演出现场的各类场域，许多人不但津津乐道于“SMZB”如何积极勇敢地批评国家，甚至将反对国家上升到判断一个人、一支乐队是不是朋克的标准。而这一节试图说明的则是，比起上述观念，“SMZB”实际上在音乐中展现出的对于抵抗对象的理解更加丰富。

“SMZB”常常被看作是中国大陆为数不多的敢于直接批评国家的乐队之一，这和他们的音乐有着密切的关系。如第一节所述，在“SMZB”的音乐中，当代中国社会存在着普遍而高度对立的压迫关系。这一关系的一方是以乐队和听众为代表的“我们”和“你们”，另一方是面目更加模糊的“他们”和“你们”，然而面目模糊并不意味着谁是压迫者完全无迹可寻。在 2002 年专辑《Wuhan Prison》的同名歌曲中，吴维写道：“你们看那红旗在空中飘荡，但却毫无意义，红旗不需要星星，就像自由不需要旗帜，让我们烧掉这面旗帜，砸烂这个体制。”在 2004 年专辑《China Dream》的一首名为“北京黑帮”的歌曲中，作为压迫者的“你们”被描述为一群从不隐瞒身份，有着显赫的背景和强大的后台的人。这群人无所顾忌，原因是父母就是政府的一员。类似这样的歌曲在“SMZB”的专辑中还有不少，在这样的歌曲中，压迫者被暗示为政府或体制，有时“政府”、“体制”等字眼会直接出现在歌曲中，代指压迫一方。

在 2006 年的专辑《Scream for Life》中，“Mother T.A.M.（Bullets over the Tian’an men Square）”表达对“六四”学运死难者的哀悼，进而谴责政府的暴力镇压。吴维唱道：“他们想在天安门广场实现他们的梦想，他们想在天安门广场看到希望。但他们绝不知道，他们等来的是死亡，他们等来的是子弹，他们等来的是流血。”在紧接着的“Fucket”中，歌名由“fuck”（操）和“rocket”（火箭）两个英语单词叠加而成，用以讽刺中国发射火箭。

歌曲最后唱道：“当你们想让国家变得强大，请先听听人民的声音。火箭飞向太空，人们坠向地狱。”在时隔八年后的专辑《罪和谐》中，吴维在同名歌曲“罪和谐”里写道：“自由已经被这个 party 打碎”。而在同一张专辑的歌曲“D.D.G.C.D”中，吴维用吉他和弦名称隐射“打倒共产党”五个字的拼音首字母，戏谑道：“三个和弦一首歌，我用 D.D.G.C.D！三个代表一歌唱，我的弟弟歌唱党。”诚然，“SMZB”在音乐中表现出强烈的对于国家权力的批评意识和抵抗态度，但他们对于无论是中国还是国家本身的看法却并不是这样简单。

在“SMZB”2014 年的专辑《中国来信》中，最为乐迷熟悉的歌曲恐怕是“献给陈怀民的歌”了。自发行以来，这首歌颇受乐队重视，在巡演和音乐节上频繁演唱。歌词全文如下：

This song is for you
Grandpa of Xubi
We’ll sing this song for you
In every city and country

We are so proud of you
Grandpa of Xubi
We’ll sing this song for you
In every city and country

他们用两种凶器
谎言和暴力
欺骗了所有人民
霸占着这片土地

用卑鄙无耻的手段
赢得所谓的胜利
真正的抗战英雄
早已被人民忘记

在你的墓碑面前
我们在把你纪念
看看现在的社会
你一定会更加愤怒

我们拿起了吉它
就像你驾着战机
我们会一直战斗
永远不言放弃

这首旋律激昂的歌曲是为纪念在中国抗日战争中牺牲的国民党空军军官陈怀民烈士而写的。在 1938 年武汉“4.29”空战中，陈怀民在座机被击中的情况下，没有选择跳伞，而是架机撞向敌机，与之同归于尽。他的英勇行为旋即鼓舞了战友，国军空军击落日本战机 21 架，取得了抗日战争中最大的一次空战胜利。陈怀民牺牲于武汉空战中，并且是“SMZB”时任（也是现任）吉他手煦别（即歌曲英文部分提到的“Xubi”）的舅爷爷（陈怀民妹妹陈难是煦别的祖母），这些都毫无疑问是吴维创作这首歌的动力，但是创作这首纪念歌曲的直接原因却是乐队的一次扫墓经历。按照吴维的说法，2012 年“SMZB”南京演出期间，乐队一道前往国军抗日烈士陵园为陈怀民扫墓，吴维惊讶于墓冢的荒芜——一位壮烈牺牲的抗战英雄之墓几乎无人祭奠。在我亲历的两次演唱了“献给陈怀民的歌”的现场演出中，

吴维都给观众讲起过这次经历。

这首歌的歌词中出现了清晰的四方——“他们”、“我们”、“人民”和“你”。“他们”不但曾经用卑鄙的手段从“你”手中赢得了所谓的胜利，还霸占着这片土地，用谎言和暴力欺骗了所有人民。而“你”虽然是真正的抗战英雄，却早已被人民忘记。但“我们”不但要纪念“你”，更要追随“你”——“像你驾着战机一样拿起吉它，一直战斗，永远不言放弃”。通过歌词我们不难看出，虽然题为“献给陈怀民的歌”，但这首歌旨在表达的“早已被人民忘记”的“真正的抗战英雄”的缅怀和纪念。与此同时，乐队也表达了对于和陈怀民所代表的“真正的抗战英雄”相对立的是“他们”的批判。虽然没有言明“他们”到底是谁，但一些评论认为“他们”实际上指的是中国政府，这样的理解并非毫无道理，但就此将“献给陈怀民的歌”判定为一首批评中国政府，表达抵抗国家的歌则显得过于简单。

事实上，在这首歌中“SMZB”明显地展现出了的热烈质朴的爱国情感。乐队为陈怀民和煦别感到自豪，并要将这首歌曲唱遍全世界。不但如此，乐队自豪地唱道：“我们拿起了吉它，就向你驾着战机，我们会一直战斗，永远不言放弃。”——誓要追随抗战英雄，将吉他视作武器，战斗到底。整首歌在悠扬庄严的笛声中开始，第一段第一句“This song is for you”由乐队齐唱，进而转入吴维独唱。紧接着的第二段第一句“We are so proud of you”也由乐队齐唱，再转入吴维独唱。在这两句齐唱时，所有乐器的声音都虚化，而将人声突出，非常明显地表达了乐队对陈怀民烈士的敬意。在吴维独唱完中文部分后，由煦别再独唱一遍中文部分。紧接着是一段被突出的是逐渐增强的吉他演奏，而后英文部分被连唱两遍，并同样是由乐队齐唱各段第一句之后再由吴维独唱。最后，在密集鼓点的映衬下，吴维用拖音唱完“We’ll sing this song for you in every city and country”，全歌结束。整首歌的声音表现，从演唱到配器，都工整宏大，给听众以凝重而悲壮的感觉。值得注意的是，这首歌的结构是“副歌——主歌——副歌”。

整首歌的副歌，也就是高潮部分，并非包含批评“他们”的中文部分，而是表达对陈怀民敬意的英文部分。在朋克音乐史上，像“献给陈怀民的歌”这样直接热烈的表达爱国情感并以此自励的歌曲非常少见。

实际上，“献给陈怀民的歌”并非一首平铺直叙式的表达爱国感情的歌，相反，这首歌包含激烈的批评。正是因为有像“他们”那样利用“谎言和暴力”作为“凶器”，“欺骗人民”，“霸占土地”的人，为国捐躯的烈士才更为可敬，对中国的感情也才更加深沉。这样的情感表达方式也正印证了吴维在现场演唱这首歌时不断提及的创作动机——对于烈士之墓荒芜的惊讶和愤怒。而这样的表达方式并不止在“献给陈怀民的歌”这一首作品里，早在 2002 年的专辑《Wuhan Prison》中，“SMZB”通过戏谑电影“泰坦尼克号”的主题曲“My Love Will Go On”创作了歌曲“My Hatred Will Go On”，吴维唱道：“每当我睁开我的双眼，我的恨会继续。当一些人死于 1989，当一些人在庆祝 2008，我的恨会继续。每当我在公车和火车上，我的恨会继续。”歌曲最后，他唱道：“当一些事情仅发生在中国，我的恨会继续。”这首歌也没有直接地表达爱国情感，但恰恰是因为“恨”，听众能感受到“SMZB”对于中国的热爱。

“SMZB”音乐中的爱国情感不仅体现“献给陈怀民的歌”中的歌词和声音上，也显著地表现在这首歌的 MV 中。受到以经济能力为主的诸多条件的限制，中国朋克乐队为自己的作品制作 MV 并不多见，“SMZB”也不例外。然而“献给陈怀民的歌”则是乐队少有的制作了 MV 的歌曲之一。如果说这首歌在朋克音乐历史上已经显得很另类了，那么它的 MV 则更加颠覆很多以往关于朋克音乐，尤其是其视觉表现方面的印象。MV 在朋克音乐中的位置并不十分重要，大多数朋克歌曲的 MV 和朋克文化在唱片封面、演出海报、舞台、服装等其他视觉形式上所展现的后现代主义美学风格基本一致，最大的特点之一仍然是通过对各类材料的拼贴制造某种直观的混乱的视觉感受，以求对整体性意义和宏大叙事的颠覆和取消。而

这一朋克视觉美学的核心原则在“献给陈怀民的歌”的 MV 中完全不存在。整部 MV 的创意主要来自吴维，由三类影像材料构成。第一类是乐队专门为 MV 拍摄的影像，第二类是抗日战争和陈怀民的历史影像资料，第三类是健在的抗战老兵们的影像。第一类影像构成了 MV 的主体，讲述了“SMZB”成员们前往位于武汉的陈怀民路、中国空军烈士墓、武汉保卫战纪念碑和位于长沙的陈怀民妹妹陈难故居（即煦别家）纪念陈怀民的经历。而通过将第二、第三类影像穿插于第一类影像中，整部 MV 清楚地表达了对于以陈怀民和依然健在的抗战老兵们为代表的在抗日战争中奋勇杀敌、保卫国家的全体中国军民的尊敬和缅怀。这部 MV 不仅连贯完整，而且在对于影像材料的使用上没有任何传统朋克视觉表现中常见的拼贴、挪用、戏谑等手法。MV 全部由黑白影像构成，历史影像资料中惨烈的武汉空战，陈怀民年轻的遗容和乐队成员在肃杀寒冬中的烈士陵园向烈士墓献花鞠躬的画面一道营造出庄严悲怆的整体风格，深沉强烈的爱国情感充满了整部 MV。

能反映“SMZB”的爱国情感不只有歌曲和 MV，还有演出。1999 年中国驻南联盟大使馆遭美国战机轰炸后，武汉朋克不但没有表现出丝毫的无政府主义姿态，反而迅速反应，在仅仅十天后就组织了一场联合演出谴责美国暴行，声援中国。1999 年 5 月 16 日晚上七点，在湖北大学第三食堂，武汉朋克历史上的最强阵容“生命之饼”、“妈妈”、“死逗乐”和“愤怒的狗眼”一道举行了一场名为“声讨北约、反对霸权”的演出。在为演出专门设计的海报上（下图所示），不但有时间、地点、乐队、演出名称等信息，还有“仅向中国道歉是不够的”和“我们有导弹”两句标语。从中可以看出，演出已经流露出浓重的民族主义情绪。和很多人想象中充满反国家符号的朋克演出完全相反，这次演出群情激愤，据参与者回忆，现场各种爱国口号此起彼伏，不绝于耳。这是武汉摇滚历史上唯一一场明确表达爱国主义情感和立场的现场演出，而出乎很多人意料之外的是，组织和参与的却是四支朋克乐队。

上图：“SMZB”早期的演出现场图。

左图：武汉朋克 1999 年 5 月“声讨北约，反对霸权”联合演出海报。

无独有偶，2008 年汶川地震后，“SMZB”很快就在 VOX 酒吧举办了一场名为“为生命而呐喊”的义演。我亲历了这次演出，在筹划组织都相当临时，演出消息并未如常规商业演出那样预先一段时间发布的情况下，整个酒吧仍然人头攒动，“站无虚席”。开唱之前，吴维声明演出所有收入捐给地震灾区。整场演出乐队两次返场，最后在全场齐声高唱义演点题曲的乐队著名作品“Scream for Life”中结束。这场演出并没有明显爱国主义元素，但对于死难同胞的深沉情感，“国难当头，人人有责”的国家主人姿态在整场演出从筹划到完成的全过程中表现得淋漓尽致。在武汉朋克的历史上，这是唯一的一次赈灾义演。事实上，当时全中国范围内举行的为汶川地震筹集义款的摇滚演出都不多。而让人始料未及是的，在很多人眼里以“反对国家”闻名，并且经济状况拮据的“SMZB”却是这场义演的主角。

通过歌曲、MV、演出等一系列音乐表现形式，“SMZB”不但没有表现出对于中国的拒绝，反而满怀朴素真挚的爱国热情。更让某些乐于为他们贴上“反对中国”、“批评中国”等标签的人失望的是，“SMZB”在有些时刻和场合甚至表现出和官方爱国主义意识形态别无二致的情感和

态度，这一点在前文提到的两次演出中表现得再明显不过了。

而“SMZN”不但在音乐中表现出对于中国的热爱，也表现出了对于国家本身的需求。在 2004 年专辑《China Dream》的歌曲“P.R.C”中，乐队唱道：“这个国家属于我们”。在同一张专辑的“北京黑帮”中，乐队痛斥道：“你们所做的就是毁掉这个国家”。而在 2008 年的专辑《十年反抗》中，吴维在歌曲“For Friends and Beer”中写道：“我们要建立一个崭新的国家，一个让我们幸福的国家，我们要建立一个崭新的国家，我们一定能做到。”几乎完全没有受到无政府主义的任何影响，“SMZB”的音乐流露出了对于国家本身的需求。

既和许多流行观念所说的不大相同，也几乎和西方朋克音乐中的无政府主义传统完全相反，“SMZB”在他们的音乐中不但表达出了对于国家权力的激烈批判和抵抗，但同样也展现出了对于中国朴素的热爱之情，并且流露出了对于国家本身的需求。那么，这一看似矛盾的态度是怎样形成的呢？

最直接的因素是吴维的生活经历。根据吴维的说法，从很小的时候开始他就敏感于人与人之间的不平等关系。这些日常生活经历可以说是他对于抵抗压迫最原初的动力，例如他在学校的经历[1]就很明显地影响了后来“SMZB”的音乐。在 2001 年的抵抗意味还非常不明显的第一张专辑《50000》中，吴维就写下了“先进学校”这首歌，歌曲最后他唱道：“先进学校，假冒伪造，先进学校，防火烧掉。”十年后的《罪和谐》中，吴维写下了更激烈更直接的批评中国教育体制的“Evilcation”。而对他影响最大的恐怕是 1989 年春夏的政治事件，正值少年的吴维不仅感受到了父辈的惶恐，更听到了游行学生此起彼伏的抗议口号，而之后的缄默和有意遗忘让他感

1 吴维回忆，学校给了他很不好的印象。其中最严重的一件事是，他初中时目睹班主任猥亵同班女生，他和同学联名写信给校长，要求撤换班主任，但没有任何结果，之后他在学校被校方和相关老师排斥。

2 1994 年在北京的一次经历令吴维印象深刻。当时随家人旅游的吴维因为好奇，询问一位当地人 1989 年春夏

到不适[2]。正是以这些生活经历为基础，吴维才在接触摇滚乐后对抵抗特征明显的朋克兴趣尤为浓厚。也正是在这一基础上，朋克的无政府主义传统才发挥效力，使吴维将自己的经历和国家权力机制联系在一起思考。而作为“SMZB”的创立者之一及最主要的词作者，将国家及其权力机制作为最主要的批判和抵抗对象很自然被吴维借由音乐表达出来。但吴维的生活经历和朋克的无政府主义传统显然不足以解释“SMZB”音乐中所表现出的有关国家的全部情感和态度，尤其是爱国这一面向。

首先，中国革命历史及其意识形态深刻影响了以“SMZB”的音乐创作。除去“我们”和“你们”外，事实上在“SMZB”的音乐中，“人民”一词也常用来指代当代中国社会中的受压迫者。在 2004 年专辑《China Dream》的歌曲“No Solution”中，吴维写道：“人民绝对不会投降，他们会发动一场新的革命。”歌曲不但用“人民”指称被压迫者，而且将反抗的最终形式想象为“革命”，很明显地受到了革命意识形态的影响。在同一专辑的歌曲“北京黑帮”中，乐队唱道：“你们榨取人民的血汗喂养你们的身体”。在2006年专辑《Scream for Life》的歌曲“Fucket”中，“SMZB”唱道：“当你们想让国家变得强大，请先听听人民的声音。”而在接下来的歌曲“Don’t Let People Know”中，歌词写道：“当一些事情发生，你们首先（唯一）所做的就是，不要让人民知道。”这些歌曲不但用“人民”代指被压迫者，并且通过一系列“人民”和“你们”的对立关系，表达出国家并非你们所有，其真正的主人应该是人民这一立场，这无疑是中国革命意识形态影响的结果。

实际上，“SMZB”对于中国的热爱和对于国家的需要同样和中国革命历史及其意识形态关系密切。受无政府主义思想的影响，西方发达国家的很多朋克同样持有较为激进的政治立场。但在他们眼中，国家本身才是最大、最根本的压迫形式，他们也许很难理解为什么一支中国朋克乐队一边批判教育和贫富不均，一边却唱着“我们要建立一个全新的国家”。虽

然国家不是中国革命的最终愿景，但建立一个独立富强的国家一直是自近代起中国持不同政治主张的大多数革命力量所共享的最直接、最现实的目标。这一目标深植于近代以来中国长期受到其他国家威胁和侵略的特殊历史中，半殖民地和冷战的具体历史情境决定了国家不但不是急需打破和颠覆的压迫性对象，反而是自救自强的目标和抵抗强权的手段。正是西方发达国家所没有的如此历史，导致了中国朋克“SMZB”认为要想抵抗压迫性的教育制度和经济不平等，也许最好的办法就是“建立一个全新的国家”。

与此同时，武汉朋克出现至今的近 20 年间，中国大陆在全球政治经济结构中的位置变动和所遭遇的各种外交危机和地缘摩擦，以及由这种种变化、危机和摩擦所带来的国家主义和民族主义情绪的消涨，也深刻影响了包括“SMZB”在内的武汉朋克对于国家的情感和态度。最为典型的例子莫过于 1999 年的那场抗议北约轰炸中国驻南联盟大使馆的联合演出，当时席卷中国的，急剧膨胀的反对北约，反对美国的情绪也影响了武汉朋克。值得注意的是，近年来历次因外交危机和地缘摩擦而引发的国家主义和民族主义情绪高涨的主要受影响群体都是高校学生，而高校学生不仅一直是武汉朋克最重要的支持者，在所有社会群体中也和武汉朋克往来最为密切。这一因素和那次演出的筹办和最终的热烈反响恐怕也不无关系。

虽然“人民”很早以来就存在于“SMZB”的歌曲中，但直到乐队成立近 20 年后的 2013 年，吴维才写出了第一首和某个具体的“人”有关的歌，而这个人恰好是抗日烈士陈怀民。无法否认煦别的加入成为吴维创作“献给陈怀民的歌”的机缘，但也无法脱离近十年中国国际地位的变化及随之而来的一系列反应来看待这首歌。实际上，“献给陈怀民的歌”是一首非常特别的歌。它不但是“SMZB”目前为止唯一纪念具体历史人物的歌曲，也几乎是他们唯一直白地展现爱国情感的歌曲，这一点使它在乐队的整个作品序列中甚至十分突兀。然而如果结合具体的历史情境来看，这

3 2005 年反日情绪高涨的主要事由是日本修改历史教科书和日本政府申请加入联合国安理会常务理事国。

种突兀感就可以被理解。以 2008 年的汶川地震和北京奥运为标志性事件，不仅中国政府向全世界展现出了既包括组织动员能力，也包括物力财力在内的惊人国力，而且中国人，尤其是中国青年也爆发出多年未见的能量。而无论是救灾，保护奥运火炬，还是做志愿者，这一能量的核心是爱国主义。而 2012 年因日本政府购买钓鱼岛事件，中国继 2005 年 [3] 后短时间内再度爆发以反日为主的民族主义情绪。2013 年中国领导人换届后，以习近平为核心的新一届政府对于惩治腐败的重视，“一带一路”战略方针的提出和以“中国梦”为核心的爱国主义意识形态宣传，都在一定程度上激发了爱国热情和国家主义情绪。几乎可以说，2008 年后中国的民族主义情绪持续高涨，而国家主义情绪随着对于政府好感和信心较之以前的提升也明显增强。而这一系列的社会情绪的改变，在年轻人身上体现得尤为明显。几乎同时，随着 2015 年世界反法西斯战争胜利 70 周年的即将来临，以影视作品和社会事件为关注焦点 [4]，中国出现了以网络为主要平台对于抗日战争的讨论，而尤以争论国共两军对于胜利贡献的多少为热点。而之后，中国政府首次以官方名义肯定了国民党军队对于抗日战争胜利，尤其是在正面战场所作的贡献。民族主义和国家主义情绪抬头，重新评价国军抗战贡献等因素，相互联系，构成了“SMZB”创作“献给陈怀民的歌”的宏观背景。

这样的背景虽然有效促成了“献给陈怀民的歌”的诞生，但“SMZB”对于国家的总体情感和态度仍然受到中国革命历史及其意识形态的影响。中国革命不仅具有一般革命的反抗性，而且对于这一反抗性有着明确的规定。在“SMZB”身上，朋克文化本身所具有的反抗性不仅和中国革命的反抗性发生了某种契合，中国革命对反抗对象的规定也产生了深刻影响。正是在这个意义上，“SMZB”写出了“献给陈怀民的歌”这样一首热烈质朴的爱国歌曲。武汉朋克乐队组织举办“反对霸权、声讨北约”的联合演出顺理成章，他们在不同形式的音乐实践中所爱的那个“国”也不是今天流行的所谓“文化中国”，反而恰恰是有着鲜明反对殖民主义和一切外

4 最具代表性的是电视剧《我的团长我的团》的热播和对抗战老兵晚年凄凉的报道及关注。

来压迫历史和立场的“革命中国”。否则，为什么中国历史上那么多反叛英雄都没有出现在他们的音乐中，唯一出现的却偏偏是一位抗日烈士呢？

实际上，“SMZB”对于中国的热爱和国家的需求，同对于政府和体制的强烈批评之间的关系，并非如近年来流行的一类诸如“爱国但反体制”或“爱国但不爱政府”的态度那样简单。要试图理解其中的复杂性，就必须弄清他们对于抵抗主体的态度。

# “表情包大战”中的政治感觉

毕文灏 *





## 整体思路

中国大陆年轻人在2016年台湾大选期间对部分脸书主页的集中评论留言和上传表情贴图被称作“表情包大战”。这种临场试炼下的反应方式在“表情包大战”后多次重现，成为兼具狂欢性和严肃性的互联网政治表达范式。但社会舆论对此种范式的阐释，未必触及中国大陆年轻人对政治的基本理解。我的论文以对“表情包大战”中留言和贴图的整理和分析作为基础，探讨形塑中国大陆年轻人政治感觉的因素。整体而言，“表情包大战”被悲情所笼罩，内容由表达反感逐渐形成辩论的态势，以中国大陆在经济方面的成绩为基础质疑“西方”标准的有效性。尽管留言和贴图中包含了对某些话语的戏谑嘲弄，但一部分“官”的思维方式和话语方式也作为基本原则得以保留。这种“官”与“民”之间的不协调意味着中国大陆年轻人尽管在权力关系、社会结构上处在“民”的位置，但在思考和表达却时不时地将自己假想为“官”，而这种不协调也与社交媒体平台的约束性呼应。

## 回顾与反思：数字参与的性格塑造

在“表情包大战”之后，“出征”社交媒体平台逐渐演变为对中国政府外交事务强硬立场的常规性补充，“小粉红”的身份形象同时得到进一

---

* 毕文灏，上海大学2017届硕士毕业生。现为华威大学跨学科方法学中心（Centre for Interdisciplinary Methodologies, University of Warwick）博士研究生，主要研究兴趣为日常生活、社交媒体、政治和政治参与、身份与数字身份。节选部分为作者硕士毕业论文《“罐装世代”的政治感觉及其实践：以“表情包大战”为个案》第二章。

步巩固，一些原本相对边缘小众的文化方式也被这种数字化政治反应所吸收，与此前通过“红客”组织及校园 BBS 形成的网络爱国主义有比较明显的区别。就此而言，“表情包大战”是新的数字参与方式和思想状况的首次亮相，其中保守化和右倾化的趋势也延续至今。在这个意义上，对“表情包大战”的记录和分析是理解当代中国大陆文化政治状况的一个窗口，也因此，社交媒体平台这一促成条件也需要更细致地分析。

中国大陆的社交媒体平台尽管始终在国家机器的监管与追逐商业利益之间权衡拉扯，但相较于有限的公民政治生活仍然背负了“公共空间”或“公共领域”的隐喻和普遍想象，社交媒体平台上发言的“公共性”也因之强化。而面对普遍存在的政治观点和立场审查，这些“公共发言”转而呈现出去政治化与小圈子化的两种特点，后者主要表现为使用暗语和抖机灵。换而言之，这些社交媒体平台培养和鼓励世俗的生存策略，即对权力关系极为敏感、乐意隐瞒个体的真实欲望、以谴责的方式与社会之恶合流。[1] 而对行为方式的鼓励和抑制是社交媒体平台在实际使用中逐步明确的属性，既是设计者、制作者和使用者拉锯的结果，也在很大程度上形塑了社交媒体平台上的常态。类似的状况也出现在脸书这一主要的“出征阵地”上。脸书对真实身份和人际关系的推崇以及页面中推送信息的设计都刻意强化了个人化社交的层面，对“公共性”的考量又让位于企业对平等、建立社群联系和隐私保护的追求。[2] 就此而言，如果某一事件可以与中国大陆（人）遭受不公的情感相扣连，那么以“小粉红”为身份形象的数字参与方式就会被快速激活，而不同社交媒体平台对其中行为方式的引导又进一步强化了这种表达方式。

社交媒体平台对数字参与方式的影响使这些反应的政治性和游戏性相互缠绕。作为生存策略的暗语使用和抖机灵意味着“民”的日常表达本身

1　李永刚：《我们的防火墙：网络时代的表达与监管》，广西师范大学出版社，2009，183-187 页。

2　见 https://about.fb.com/company-info/。

在很大程度上是与“官”的猫鼠游戏，而当它迁移到涉外事务中并转变为“假想为‘官’”时，贴图和留言中的内容未必等同于真诚的政治表态，但其中的政治意涵也不能被否认，而更多的是一种双重否定式的镜像存在。[3] 此外，这种政治性和游戏性的互相缠绕并不局限在“表情包大战”这样的个案之中，而更接近于某种常态。就此而言，将游戏作为视角和方法引入可以打开对中国大陆年轻人政治感觉的分析讨论空间。

2016 年 1 月 15 日，台湾艺人周子瑜的道歉视频发布，回应由其国籍问题被所属公司含混处理而导致的连锁反应。[4] 视频发布恰逢台湾地区领导人和立法机构成员选举前夕，在政党轮替已成定局的前提下，成为了两岸对于台湾本土意识及“台独”倾向的关注焦点。台湾媒体三立新闻网此前报道周子瑜动态时虽多次使用“强国”、“玻璃心”、“台湾之光”等用语，[5] 但直到选举结果公布以后，才逐渐成为大陆对台湾媒体反复炒作的不满以及对蔡英文和民进党“台独”路线之忧虑的主要节点。因此在道歉视频发布后，大陆年轻人陆续在微博、脸书 6 等社交媒体上发表看法。1 月 20 日晚，在百度贴吧“李毅吧”（也称“帝吧”）帖子和微博话题的引导下，大陆





---

3　更详细的讨论可参考 Bateson G (1987) Steps to an ecology of mind: Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology. Northvale, N.J: Aronson; Sutton-Smith B (2001) The ambiguity of play. Cambridge, Mass.: Harvard University Press; Fink E (1971) The oasis of happiness: Toward an ontology of play. In: Ehrmann J (ed.) Game, play, literature. Boston: Beacon Press, pp. 19–30。

4　周子瑜的国籍问题在 2015 年 11 月已被提及，但彼时在大陆并未受过多关注。2016 年 1 月 6 日，周所在的女子团体被安徽卫视邀请参加春晚，此后，周被微博举报“台独”，安徽卫视与周所属公司交涉。在披露的交涉内容中，该公司并未正面回应周的国籍问题，尔后在官方媒体和大陆网民共同推动的舆论影响下发表声明，但被指诚意不足，相关粉丝团表示不再更新相关消息，两家卫视也取消了春晚合作。参看王洪喆、李思闽、吴靖：《从“迷妹”到“小粉红”：新媒介商业文化环境下的国族身份生产和动员机制研究》（载《国际新闻界》2016 年第 11 期，33-53 页）、李红梅：《如何理解中国的民族主义？：帝吧出征事件分析》（载《国际新闻界》2016 年第 11 期，91-113 页）、苑明：《连结性行动：社交媒体上的个人化表达与动员》（南京大学硕士研究生毕业论文）。

5　三立新闻网的相关新闻专题列表见 http://www.setn.com/Klist.aspx?pagegroupid=1&pagetype=6&projectid=904&p=7，2017 年 3 月 17 日访问。

6　即社交网站 Facebook（http://www.facebook.com），一般缩写为 fb，本文统一使用“脸书”，但在直接引用处不做调整。

年轻人以评论留言或上传表情贴图的方式“出征”台湾媒体三立新闻、苹果日报和台湾地区领导人蔡英文的脸书主页，[7] 这一行为受到了大陆自媒体和网络媒体的关注，并被称作“表情包大战”。

对“表情包大战”的描述和分析总体上集中于“国家面向”，倾向于从爱国主义、民族主义、政党政治等角度理解，包含“帝吧”和“小粉红”这两种指向不同性别想象和政治评判的观察视角。[8] 在此之外，“青年面向”主要关注大陆年轻人如何组织、如何发挥能动性，9“技术面向”则强调数字化技术提供的便利和多元以及“表情包大战”的游戏性和参与性。[10] 然而，这三种面向未必触及到一些更为基本的问题，比如：大陆年轻人何以通过周子瑜的道歉视频敏感地捕捉到政治问题？“出征”脸书、上传贴图的集体默契如何产生？这种集体默契包含了大陆年轻人对于“政治”的何种理解？这种理解受到了哪些因素的影响？

本文通过整理和分析“表情包大战”中的留言和贴图还原这一事件的基本面貌，并在此基础上指明“官”和“民”这一对形塑中国大陆年轻人“政治感觉”的主要因素。[11]

---

7　然而留言和贴图所对应的脸书主页和贴文具有一定的随机性。限于篇幅，本文仅选取罗志祥 1 月 15 日（https://www.facebook.com/IsShow/posts/10156439242800296，以下记作“罗志祥 0115”）、蔡英文 1 月 16 日（https://www.facebook.com/tsaiingwen/posts/10153123962676065，以下记作“蔡英文 0116”）和苹果日报 1 月 19 日（https://www.facebook.com/appledaily.tw/posts/10154111855982069，以下记作“苹果 0119”）帖子下的留言或贴图进行分析。

8　如《帝吧团队首度回应出征 FB：感觉到一家两兄弟般的温暖》（http://www.guancha.cn/Celebrity/2016_01_23_349006_s.shtml，观察者网，2016 年 1 月 23 日）、《爱国“小粉红”是什么样的颜色？》（http://news.ifeng.com/a/20160127/47258936_0.shtml，凤凰评论，2016 年 1 月 27 日）、《“小粉红”爱国也要“萌萌哒”》（http://china.qianlong.com/2016/0206/353919.shtml，千龙网，2016 年 2 月 6 日）、王喆：《“今晚我们都是帝吧人”：作为情感化游戏的网络民族主义》（载《国际新闻界》2016 年第 11 期，75-90 页）等。

9　如对“出征”中分工明确、纪律严格、保持克制的形象刻画。见小小琪：《是，我们承诺不首先使用核武器，但其中不包括帝吧……》，微信公众号“再深一点”，2016 年 1 月 20 日，http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzI4NDAxNTY0MQ==&mid=403971308&idx=1&sn=58b357a545cf8f277641b9f6735b020f 。

10　如《亲自参加两岸 Facebook“表情包大战”是一种什么样的体验？》（http://www.pingwest.com/fighting-with-fun/，品玩网，2016 年 1 月 20 日）。

11　“政治感觉”一词由孙歌在《极限状态下的政治感觉》中提出，它并不能被理论命题完全概念化或简化，而涉及到与“现实生活中随时发生又不断变化、盘根错接的日常政治”之间的变动关系，要求人们“对于复杂的状况做出有针对性的判断，并且在动态的对应中贯彻自己的原则”。见孙歌：《我们为什么要谈东亚：状况

## 一、“表情包大战”中贴图的悲情渲染

以“出征”脸书的方式回应周子瑜道歉视频在台湾语境下的操作内嵌了大陆对台湾的两种主要期待：其一是台湾媒体作为“西方”的一部分[12]能够公平地报道与中国大陆有关的新闻，台湾民众能够因此形成对“中国”集体形象的正面评价；其二是官方意识形态中实现祖国完全统一的目标。显然，台湾媒体对周子瑜及其道歉视频的报道以及台湾民众通过选票和社交媒体做出的反应意味着这些期待落空，就此而言，“表情包大战”试图通过反复发布内容相同或相近的留言和贴图改变台湾的舆论态势。而随着留言和贴图的增加，“湾湾”[13]被逐步固化为带有偏见的、不可能理解大陆情势的形象，中国大陆（人）[14]长期得不到公正评价、只有通过实际行动改变“西方”偏见、“不能让祖国受委屈”的悲情也相应增加。由此，“表情包大战”中出现了不少对“湾湾”不文明、低素质、不具备讨论资格的指责，意在消解正面回应的必要性。这些指责不乏对性禁忌的突破，又通过贴图的重新编码弱化图像和文字中的暴力。

图 1 中包含熊猫轮廓、微笑的表情、“帝吧反台独狗专属印章”、“fuck you”和“呵呵”这五个表意元素，其中“fuck you”这一包含性行为含义的粗口是这张贴图的表意核心。“fuck you”位于“呵呵”的上方，在形式上与中英文字幕翻译相类似，二者的所指可以相互替换，粗口由此转化为冷嘲。微笑表情的加入使文字信息变为内心独白，使用粗口的意图在外

中的政治与历史》，生活·读书·新知三联书店，2011，第 236-248 页。

12　限于篇幅，本文无法就详细展开“西方”想象的具体含义。粗略来说，它以集中于欧洲和美国的政治、经济、文化、意识等方面的“现代化”作为示范标准，也包含地理上非西方的国家和地区（比如日本、韩国、新加坡、香港和台湾）。这种现代化想象可以追溯至晚清现代早期思想萌芽时期，在人民共和国建立以后，一度以“赶英超美”的话语形式呈现，1980 年代表现为与“西方”的亲密关系。这种亲近感虽然在此后略有褪色，但将“西方”作为目标的看法整体上并未消散。

13　“湾湾”是对台湾（包括台湾人、台湾事物等）的一种整体性称呼，态度既可能亲昵也可能轻蔑。本文使用“湾湾”这一称呼时侧重于中国大陆年轻人一般性、整体性认知的层面。

14　这里的“中国大陆”是多种含义的叠加，既指向共享语言、文化、历史的社会共同体国家（country），也包括政府统治的国家（state），其中又包含中国共产党长期执政这一特征。

在形象上被进一步模糊，而熊猫轮廓取消了人物的特殊性，因此任何人都可以借该贴图表达激烈的心理活动。加盖印章的本意是宣示公务文书的有效性和合法性，但上弧的“帝吧反台独狗专属印章”字样强调了这枚印章的游戏意味，而与贴图组合之后，又在一定程度上表明了贴图的严肃性，并向粗口赋予了有效性和合法性。但是贴图中的这些元素之间并没有稳定的组合方式，四次重新编码的过程更像是任意组装，贴图的游戏性由此体现，而包含性行为含义的粗口已经模糊而无害。

贴图中对性元素的重新编码有意挑战或撼动既有的层级结构关系，释放因未得到理解或公正评价而被压抑的悲情，同时也否定了“湾湾”理解大陆情势的可能。在这个意义上，类似的贴图可以看作为大陆年轻人心理状态的变化过程：从被“西方”以优势位置压抑而急于被承认，到借助性元素挑战某些禁忌获得快感，再以重新编码的方式建构一个虚拟的强势位置或攻击一个虚假的对象，使暴力无害化。在“台独狗”、“绿蛆”、“绿蛙”等对“台独”分子的命名中，狗、蛆等相对低贱的物种与“台独”的联系实现了厌恶感的迁移，或选择“井底之蛙”中“蛙”的意象强调“台独”的见识少，并构建出了俯视的视觉位置。类似的，“不服憋着”、“怎么跟你中国爸爸说话呢”等带有压迫性的表达同样实现了层级结构关系的变化，大陆（人）与台湾（人）的身份关系隐喻也因此由“同胞兄弟”变为“中国爸爸”。然而，这些强势位置的建构始终未摆脱以“耻”、“辱”、“怨”、“怒”为代表的受害者的悲情，[15] 因而呈现出长期的（性）压抑在结构关系倒置后瞬间得到释放的快感。也因此，图像和文字的表达虽然看似指向“湾湾”，实际上却难以摆脱面向大陆年轻人自身以及大陆媒体的“自我表演”。[16]

15　李红梅：《如何理解中国的民族主义？：帝吧出征事件分析》，载《国际新闻界》2016 年第 11 期，91-113 页。

16　这种“自我表演”的产生一方面是由于大陆用户熟悉脸书的使用方式这一客观条件导致的。在脸书中，用户所“赞”的主页会将帖文推送至个人页面下，而主页帖文下的留言或贴图并不是常用的社交方式，也不被脸书用户关注。大陆用户的使用方式则更接近于微博或贴吧中的热门评论，预设了其他用户对这些内容的关注。但另一方面，尽管不少熟悉脸书的用户在帖文下指出了这种“出征”方式的低效，这些意见未必得到采纳，“自我表演”格局的形成反而更像是一个可接受的结果。同时，大陆自媒体和网络媒体的快速介入也使这些内容——也只有这些内容——被转载进入其他大陆网民的视野，使“自我表演”的格局更加稳定。有关“自我表演”

这种受害者的悲情也会通过美食、美景的贴图加以释放，而其中作为补充的文字或印章往往包含了由结构关系倒置所带来的明显的不平等。图2中的“叫声爸爸”将忍受父权压迫作为观看或游玩的前提，建构出男性家长权威和家庭秩序的隐喻，也延续了市井社会中羞辱性的惯用话语。[17] 在视角选择上，俯视视角构建出一个更高的观看位置，也将“湾湾”这个名义上的“观众”排除在这场“自我表演”之外——就设置图像和文字的双重压迫而言，仰视视角更能形塑“湾湾”在观看贴图时对大陆城市建设以及它们所代表的中国大陆的崇敬之情。就此而言，“表情包大战”中的贴图选择已经内嵌了“自我表演”的意味，而看似温和亲切的态度与食物图像中视觉或味觉的“快感”两厢配合，置换了周子瑜道歉视频所包含的一系列问题，呼应了清王朝“怀柔远人”的帝国策略，表达了一种唯我独尊的帝国心态。[18]

此外，贴图中还征用了大量的政治素材（如“八荣八耻”、社会主义核心价值观、政治宣传画等），[19] 尽管这未必等同于对此种话语的理解或认同。[20] 就此而言，对政治话语的征用意味着官方意识形态虽然在中国大陆年轻人的认知中已经发生了一定的扭曲，但这种扭曲后的看法仍然非常强势，并成为抵抗“西方”评价标准时的依据。加上中国大陆互联网环境

的论述，参看杨国斌：《引言：英雄的民族主义粉丝》，载《国际新闻界》2016年第11期，25-32页。

17　刘国强：《作为互动仪式的网络空间集体行动》，载《国际新闻界》2016年第11期，114-128页。

18　关于帝国心态和帝国话语的分析，参看杨国斌：《引言：英雄的民族主义粉丝》，载《国际新闻界》2016年第11期，25-32页。

19　按王喆的统计，在2016年1月20日至21日的48小时内，蔡英文脸书主页上共发布了13,684条文字留言，其中“八荣八耻”有2,069条。见王喆：《“今晚我们都是帝吧人”：作为情感化游戏的网络民族主义》，载《国际新闻界》2016年第11期，75-90页。

20　比如在中国大陆弹幕视频网站哔哩哔哩（http://www.bilibili.com）的语境中，社会主义核心价值观的基本内容“富强、民主、文明、和谐，自由、平等、公正、法治，爱国、敬业、诚信、友善”会被用作弹幕以遮挡视频中具有较强冲击力的画面，也即“弹幕护体”。又如2015年12月大量出现的“社会主义表情包”（如图3）中，政治宣传画与一些网络流行语重新组合，带有一定的嘲讽性质。此后还出现了《社会主义的供养》（http://music.163.com/program?id=14873128）等歌曲。而这些“社会主义表情包”同样出现在脸书主页的贴图中。

中不断复制粘贴的“爆吧”经验，[21] 官方意识形态成为悲情渲染下进行“自我表演”的所剩不多的素材。

概而言之，“表情包大战”中的贴图总体上强化了中国大陆年轻人因中国大陆（人）长期遭受不公而产生的悲情，并以构建虚拟优势位置或攻击虚假对象的方式挑战社会禁忌或进入“自我表演”，其中产生的父权压迫或帝国心态则在一定程度上是对受害者悲情的补偿。

左上为图 1，右为图 2，左下为图 3

21 “爆吧”主要是指在贴吧中短时间发送大量无意义或重复的内容，破坏阅读者的观感体验，并可能造成服务器瘫痪。比较典型的是 2010 年对韩国音乐组合 Super Junior 的贴吧进行的“69 圣战”。可参看罗以澄、赵平喜:《“爆吧”集体行动中公民参与表达的实现及其规制——以“69 圣战”事件为例》，载《现代传播》2012 年第 12 期，22-27 页。

## 二、“表情包大战”中留言的话语轨迹

在贴图之外，“表情包大战”也包括了大量的留言。尽管每条具体留言的侧重不同，但在整体上它们呈现出一条清晰的从反感到辩论的反应方式变化轨迹。这条变化轨迹由中国大陆在经济方面的成绩所支撑，并逐步转化为对“西方”标准有效性的质疑。

留言的话语轨迹起于整理和批评台湾新闻媒体中的错误言论，拨乱反正，因为它们或者带有某种偏见，或者预设了某些政治立场，与新闻媒体公正、客观、中立的基本要求不匹配。比如：

[1] 一个负责任的媒体不应该只盼着挑起事端赚取点阅率哗众取宠，媒体应该是公平理性客观地看待问题再传播给大众的，请别在 [ 原文如此 ] 掺杂太多自己的价值观来误导民众和过度消费周子瑜了谢谢。（苹果 0119）

[2] 台湾媒体连续七天用周子瑜当政治工具，在报道他 [ 原文如此 ] 的相关新闻中使用“强国玻璃心碎”等敏感政治话语，难道这还不能说明台湾三大媒体的错误？我才懒得管你们之间的政治扯皮，但是政治消费一个 16 岁的小女孩还恬不知耻，还一堆脑残帮忙护航，那三个媒体怎不报道一下蔡英文或马英九导致强国人玻璃心碎的标题？网络政治霸凌 16 岁小姑娘还有理了？现在更无耻的是还推卸责任，说是“在人民币面前下跪的台湾人”害了子瑜，从头到尾恶意利用子瑜去挑衅大陆的就是你们苹果、三立、自由三大媒体，现在还要推卸责任真的让人觉得很恶心。（苹果 0119）

在这些留言中，媒体的“基本道德操守”和“从业准则”被明确为“公平理性客观地看待问题并传播给大众”，如果“掺杂太多自己的价值观”或者使用“敏感政治话语”违背这些基本要求，需要承担相应的责任。在这个意义上，台湾媒体依然被理解为“西方”标准的一部分，应当秉持客观、中立、理性的态度，与政党及政治之间不应有过分紧密的联系，也因

此默认了它们被学习和被追赶的角色。而对周子瑜的报道中不同于大陆政治立场的内容戳破了对台湾媒体、舆论等社会文化更为优越的想象，由此引出的是大陆年轻人矛盾的心理：一方面将包括“湾湾”在内的“西方”视作学习和追赶的榜样，希望“西方”做得更好、成为示范，但另一方面，大陆的不断赶超和爱国主义情绪又使他们对大陆优于“湾湾”和“西方”充满期待。也因此，当周子瑜的道歉视频发布在台湾和大陆引起的反应被归结到两套不同的评价系统之中时，这种“双重标准”的出现成了表达不满的对象，也意味着“湾湾”已经从“优越”的位置上跌落，怀疑的声音也相应蔓延开来。由此，留言中将登录脸书等同于数字化连接或者大陆网民不应该使用脸书等内容激起了强烈的反弹。比如：

[3] 我们是只有微博咋样了？我抱微博的大腿就够了！你们呆湾好像说的 fb 是你家的一样，真不知道你们用个国外的东西还用出优越感了自豪感了是吧？你看你们自己有个啥？还不是别人国家前当狗！不过看你们当的也挺有自豪感的！别整天意淫你们的台湾国了！先去联合国再说，别整天自己用个 fb google 就高潮了！对了 fb 的老板娘是中国人哦～翻不翻墙只是一个 app 的问题 你要知道 设墙是中国爸爸为了保护你 不然小学生都分分钟把你撕成渣！别自己没有表情包就来酸！呆湾就是这个尿性！瞧你那穷酸样儿！（苹果 0119）

这则回应中争论的核心发生了微妙的变动。“湾湾”侧重于将微博看作符合中国大陆数字化监管方式的社交平台，而在大陆年轻人看来，微博是“中国制造”的代表。支撑后一种看法的是中国大陆在掌握先进技术方面所取得的成绩，比如高铁、手机、影视节目等。它们首先仿制已有的产品，在学习相关技术的同时进行本土化改造，使新产品更加符合中本地使用习惯，其中一部分还会输出海外，实现从“技术山寨”到“中国制造”或“中国创造”的过程。生产和制造这些产品的企业自然成为国家象征的一部分，

它们的国际扩张也成为国家强大的佐证。而接续中国大陆历史教育里的“四大发明”和冷战时期的军备竞赛的思路，掌握了先进技术的国家或地区在文明程度或综合国力上也相对领先，因此大陆年轻人对微博和脸书的比较既是对技术优劣的排序，也指向了对本土技术或产品的偏袒。后者作为爱国的具体表现延展到语言文字和文化消费方面，呈现出类似财产所有权的思路。比如：

[4] 你们可以不要用繁体字吗，我们看得懂诶，麻烦创造我们看不懂的台湾国字，谢谢（罗志祥 0115）

[5] 台独就台独吧，但是台湾博物馆那些文物请送回中国，那些是中国的不是你们的，你们台湾没有这么久的历史。既然是新国家，那就麻烦你们把繁体字舍去吧，一个在外国人，写什么繁体字，对吧？（蔡英文 0116）

[6] 你们淘宝的时候还不是乖乖地填台湾省，有种别用淘宝（罗志祥 0115）

这些留言里“文化切割”的意味是比较清晰的，其中固然包含了对“文化台独”的讽刺，但文化上“财产所有权”意识的增强也同时发生，后者从物质商品延伸而来，“上层建筑反映物质基础”，而淘宝这一电子商务平台承担了二者间的媒介。使用淘宝一方面暗含了对“中国制造”和“中国人用中国产品”的认可，延续了“本土发明更为优越”的逻辑，另一方面勾连起 20 世纪初发展民族工业的脉络。将“台湾省”这一地址选项作为例证意在强调其中包含的国家认同，尽管这一认同和想象并不外在于商业平台对政治环境的权衡。文化和消费同时铺垫了经济强弱的比较，比如：

[7] 楼上开口就乱放炮的台湾朋友，这种素质有资格批评中国人吗，敢问你上数几代祖籍是哪里的？你写着中国的文字，却没有中国人的礼仪和胸怀。你想当什么人大陆人不 care，是你们的经济在依赖我们，我们团结

起来可以抵制一间辱华的公司，你们呢？这么讨厌大陆，又何时真正脱离过这份民族根源的影响？（蔡英文 0116）

[8] 哈哈，中国经济倒退？你们台湾是没有电视没有新闻么？井底之蛙果然名副其实啊，没见识就应该多读书多看报，增速放缓也比你们湾湾强太多啊，另外，你们有大使馆么？联合国有你们的席位么？意淫吧（罗志祥 0115）

[9] 中国人从来没有想要糟蹋过台湾任何人，不论任何情况，任何条件下，一个一边侮辱中国，一边来赚中国人钱的人，我们大中国十几亿人就是不答应。就像你朋友一边光明正大的骂你，一边还要你给钱他，你答应吗？小猪，我们就是支持他，怎么着了，十三亿大中国人民都支持他（罗志祥 0115）

这些批评在对“湾湾”的素质、见识、投票选举、国际地位等方面发难时不约而同回归到 2008 年以来中国大陆稳健的经济走势这一基本共识和话语立足点。其中留言 [9] 所涉及到的是粉丝经济的维度，即依靠粉丝对偶像的认可而开展商业行为，获取商业盈利。一方面，商业运作在大陆年轻人的理解中存在一个明确的前提，即不能与中国官方的相关政策抵触，因为这属于不能容忍的大是大非问题。另一方面，粉丝的主要作用体现在转换成商业盈利的潜在可能上，与粉丝的数量密切关联。由此，罗志祥尽管在此事件发酵过程中损失了一部分台湾粉丝，但新增加的大陆粉丝可以让他不亏反盈。然而，这种看法中存在巨大的张力。中国官方政策的背后是关于国家或“共同体”的一整套想象，将之作为商业运作的前提意味着偶像和粉丝的具体社会生活经验处于非常重要的位置，而在不亏反盈的看法中，不同地区的粉丝是均质的、刨除了社会生活经验的，唯此才能进行数值上的等价替代。[22]

22　事实上按照脸书主页上台湾网民的留言，不少台湾粉丝非常看重罗志祥的“原住民后裔”身份。这种基于身份认同产生的明星效应更加明显地体现在国际体育赛事上，即普通人一般更希望本国（或地区）的选手赢得比赛，并会因选手的优秀表现产生出对选手所代言品牌的认同。参看罗小茗：《末日船票：日常生活中的文化分析》，上海人民出版社，2015，272-280 页。

总体而言，“表情包大战”中的留言以中国大陆得不到公正评价的悲情渲染为基础，尤其是 2008 年快速兴起的“中国模式”论思潮、2010 年中国国民生产总值赶超日本成为世界第二大经济体、党的十八大提出的“道路自信、理论自信、制度自信”等一系列中国大陆（经济）实力的证明似乎并未被“湾湾”所接受。[23] 由此，以往知识感觉中“西方”所占据的支配性位置以及其参考架构、学习对象、丈量标准、追赶目标的正当性开始瓦解，“双重标准”的指责声也因此变得响亮。

## 三、政治感觉中的“官”和“民”

“表情包大战”以一种临场试炼的方式展现了大陆年轻人的政治感觉，在相对松散且短暂的自我组织之下形成的贴图和留言包含了有别于大陆党政系统主导的话语方式和主体性。如果借用“官”和“民”这一对概念，[24]“表情包大战”的发生源自于大陆年轻人“民”的姿态，有意积极介入公共事务并承担责任。但这一姿态在留言和贴图中却并不那么明确、坚定，更为多见的反而是“官”的痕迹，比如不断被复制粘贴的“八荣八耻”、从经济出发衡量国际地位、留言 [9] 中的“我们大中国十几亿人”等等。这些话语预设了“官”的立场，带有明显的“官”的口吻。

当然，贴图和留言中“官”的口吻不过是大陆年轻人特定情境下的临时性征用，而征用本身恰好进一步坐实了身为“民”的现实状况。比如新闻媒体成为对“湾湾”不满的起点在很大程度上延续了大陆的现实状况：新闻媒体作为党的喉舌，传递党的声音，是“大政府”下普通人获取信息、

23　贺照田：《当中国深入世界……》，载铃木将久（编）：《当中国深入世界——东亚视角下的中国崛起》，亚际书院有限公司，2016，15-49 页。

24　这里需要对“官”和“民”做进一步的解释。在中国大陆的社会运转中，有几对并行的观念：中国历史经验中普遍存在的官吏与百姓（可以更通俗地表述为“父母官”或“官老爷”与“老百姓”）、在中国共产党的革命中确立起来的党和群众、从新中国建立后形成的政府和人民、法律角度下的国家与公民、作为笼统表述的官方与民众等等。这些观念有各自的历史脉络和出发点，但以能否主导社会的基本走向、是否在绝大多数事务中承担主要责任来看，“官”和“民”的区分总体还是比较明确且一致的。“民”虽然不具备将全部精力投入公共事务的条件与空间，但也不是被洗脑的愚昧无知之辈，而是与“官”处在长期的互动关系之中。

形成判断的最主要渠道，而面对政府工作中的不足，则只有依靠媒体调动社会资源，才可能撬动既有结构、催促政府有所作为。此外，虽然近年来中国大陆年轻人对“西方”这一先进参照标准的了解通过留学等方式有所增加，但对想象中的“西方”和实际状况之间落差的解释却往往简化对官方话语中“道路自信、理论自信、制度自信”合理性和必要性的佐证和补充。就此而言，对“官”的话语使用体现了官方意识形态的支配性和其他思想资源的缺失，并进一步形塑了大陆年轻人对“官”的理解和体谅，比如承认一些管制性政策或措施的合理性。换而言之，尽管大陆年轻人在权力关系、社会结构上处在“民”的位置，但在思考和表达却时不时地将自己假想为“官”。这种近乎自然发生的假想一方面源自 2008 年以来党和政府开展的一系列改革，“官”的转变意味着它并非铁板一块，近年来出现的微博、微信等新媒体形式和沟通渠道也部分缓解了“官”和“民”的对立紧张。另一方面，由于“官”主导了社会的基本走向、承担了绝大多数事务的主要责任，“官”以外的思维空间和表达空间在涉外事务上就相对有限，征用党和政府——尤其是政府涉外部门——的话语方式在很大程度上可以避免因不周密的表达而留下的隐患或争议。

综合来看，“表情包大战”之所以受到较为广泛的关注，在于贴图和留言对某些话语结构进行戏谑嘲弄的同时将一部分“官”的思维方式和话语方式作为毋庸置疑的基本原则加以保留。在这个意义上，尽管“表情包大战”这一政治感觉实践中呈现出中国大陆年轻人的创造性，但“官”和“民”之间张力的化解恰恰意味着看似无力空洞的官方意识形态正以更加细腻而松散的方式发挥作用。

2017 年 4 月 17 日初稿

2020 年 10 月 23 日修订，考文垂

# 当微信成为了工作工具
# 我们如何拥有私人生活

尹舒慧 *





## 整体思路

随着数字技术不断发展，微博、微信等社交平台 正在前所未有地将社交用户组织进一个热闹喧嚣的社交网络中。置身其中的人拥有了更加多样的与他人、外部连接的方式，同时也可以有更多表达自我的方式。就此而言，社交媒体似乎更加具备大众媒介“公共领域”的功能，关于社交媒体“公共性”潜能的讨论也不时出现。但是，作为在新媒体之中成长起来的青年一代，我们在日常生活中更加积极践行的是个人化生活的表达，公共参与、公共领域并不自然成为日常生活中能够感知或把握的经验。更为常见的是，在社交媒介的环境中，青年人使用社交平台时实现自我表达和认同，进而主动编织、管理“私人状态”。在社交平台的“公共性”日益得到关注的同时，青年的“私人”观念所具备的特征，“私人领域”如何与“公共领域”形成对照并与之互动等问题，尚未得到充分的关注。我的硕论试图从三个面向：微信朋友圈中自我形象的塑造、被微信“侵占”的私人生活以及社会热点在微信中的公共传播，来分析青年的“私人领域”在社交平台中如何与“社交规范”以及“公共话语”展开互动。尽管年轻人在构建“私人领域”时行动相对主动积极，但这种对自我、私人的认同一直是在与公

---

* 尹舒慧，上海大学文化研究系2018届毕业生，现为文化行业从业者。节选部分为作者硕士毕业论文《“私人领域”的重构——城市青年的微信“表达”》第二章。

共缠绕的对照之下存在，行动的范围同样也受到了“公共话语”与社交平台功能等条件的限制。

## 回顾与反思：当私人性成为可以计价的流量单位

距离这篇论文定稿，已经过去了两年多的时间。当时这篇论文的思路是以微信作为观察对象来分析私人与公共之间的关系，选取了微信的三个侧面来讨论这一对关系的不同维度。在微信朋友圈中，青年们进行着社交、个人形象建构和个人隐私管理的实践；在将微信作为主要的工作工具的场景中，青年们经历着生活与工作之间的界限逐渐模糊的过程；而在微信公众号和微信朋友圈共同构成的讯息分享空间中，青年们又在微信中参与到了“公共领域”的讨论当中。论文的大致结构就是从个人隐私、个人生活和个体参与到公共话题讨论这三个层面来试图呈现青年一代在媒体上进行“私人领域”建构的这一过程。

之所以选择摘选微信中介下的个人生活与工作关系这一部分内容，是因为当时在写论文时，自己仅有一次实习经验，对工作本身和新媒体塑造下的工作环境的了解和感受并不深入，这一部分论文的写作分析主要依靠访谈完成。现在，在工作两年多之后，也希望带着身体经验来重新审视私人与公共，或者说与市场之间的关系。

从 2018 年到如今，作为媒介的微信乃至整个新媒体社交环境一直在进行迭代更新，论文中所讨论到的内容也在不断“进化”。微信的朋友圈分组设置等功能演化出了更加细致的方式；关于加班的问题已引发了一轮又一轮关于“996”和“007”的讨论；而面对微信中朝生夕逝的热点，似乎大家早已屡见不鲜。不知这是自己个人的感受，还是一种整体的氛围已然形成，之前那种对热点迅速代谢的忧虑或讨论似乎已经逐渐消退。取而代之的是，新媒体的特性与作为用户的个人之间互相缠绕、互相塑造的程度变得越来越深。

在微信中一个具有代表性的例子是，微信朋友圈的私人性在市场中获得了命名——“私域流量”。微信朋友圈相较于微博等社交平台，其突出特征之一就是其“封闭性”，即个人发布的动态只能呈现在用户个人的朋友圈中。在这样一个“私人性”的圈子中，根据用户标签，进行广告投放的情况早在几年前就已经存在，而将朋友圈和微信中的个体用户视作流量进行管理的操作，现在可以视作是“私域流量”管理。“私域流量”的特质是公司可以直接将信息传达给用户，达到宣传或销售等目的。其巨大优势之一是可以直接且精准的与用户沟通，在行业名词中，这个行为叫做“触达用户”。

在这样的语境之下，微信中的个人既是一个人，也是一个可以明码标价的流量单位。作为个体的我，可能会被拉进一个微信群，里面会有定期的优惠活动；微信中服务号定期的推送，能像自己的好友一样，直接使营销广告出现在微信聊天列表中；如果被一些企业的企业微信加为好友，它不仅能作为客服直接与用户发起对话，还能发布朋友圈，动态将在你一众朋友的朋友圈中显示，由于微信朋友圈的社交属性，在一些企业的企业微信的运营策略中，为一个冷冰冰的企业号塑造人设也成为了不少企业微信号不可缺少的一部分。

在这个意义上，对个人而言，在企业微信出现之后，工作与生活的分隔，似乎又以更加商业、营销的方式融合起来。这与三年前，微信给用户带来信息冗余挑战的分析形成了一种有些矛盾的对照[1]，只不过这一次与上一次不同，如果说之前是个人的生活与工作的状态产生了失衡，这一次则是商





1 “机会：微信正基于点对点通信，群通信，社交场（朋友圈）、内容 / 服务平台（公众号 / 小程序体系），构建了一个无处不在的工作、经营场景集合体。在这里面，基于服务平台的商业和经营体系构建，辅以微信社交链的高场景渗透，将成为敏捷型公司的标配。

挑战：在另一面，我们看到微信生态中工作场景和业务模型繁荣同时，是中国独立职场社交产品的需求困扰。大量用户尽管对信息冗余有所警惕，但“工作生活融合交错”已成为中国一二线城市职场人群的线下真实情况（职场沟通工具的刚需人群）。”

《从社交迁徙到商业变革——2017 微信用户 & 生态研究报告》，腾讯科技网，2017 年 4 月 24 日，http://tech.qq.com/a/20170424/004233.htm#p=1

业强有力地主动渗透进了个人的私人领域中，个人的私人性也在其中得到明码标价的“价值”。

具体的媒体现象，可以展开的、值得讨论的还有很多，以社交平台而言，微信也只是其中一个代表。如果说可以在“私人领域”的重构这个论题的讨论中增添一些新的内容或视角，我希望可以补充的是市场的商业逻辑和互联网的产品逻辑，它们非常有力甚或说强势地通过社交媒体参与、改变着我们的生活，私人的概念和界限也在这种不断互相塑造的过程中发生了演化。

## 一、离开微信，我们如何工作

如今，微信已经成为很多人日常生活中必不可少的一部分，它不仅在个人社交中占据着绝对领先的地位，在工作场合中，微信也已经承担着相当重要的沟通作用。根据腾讯发布的《从社交迁徙到商业变革——2017 微信用户 & 生态研究报告》的调查，“57.22% 的受访者表示新增好友多为泛工作关系。其中，担任企业管理岗的受访者中，有高达 74.3% 的用户表示，新增好友多为同事或同行。”[2]

除了在工作场合发挥类似名片的作用外，微信便利的群组聊天功能及文件传输功能等也在工作中得到广泛使用。在人们日常工作中主要使用的几种沟通工具中，微信已经成为了人们最主要使用的沟通工具。“八成以上用户在微信上有工作相关行为，其中主要以工作对接、安排以及通知为主。一线城市用户是微信办公的主力，其中有 57.5% 受访者通过微信进行工作安排，较四五线城市高出 10 个百分点以上。”[3]

---

2 《从社交迁徙到商业变革——2017 微信用户 & 生态研究报告》，腾讯科技网，2017 年 4 月 24 日，http://tech.qq.com/a/20170424/004233.htm#p=1。

3 《从社交迁徙到商业变革——2017 微信用户 & 生态研究报告》，腾讯科技网，2017 年 4 月 24 日，http://tech.qq.com/a/20170424/004233.htm#p=1。

微信为工作沟通带来了很多便利，但人们也因此开始逐渐形成一种微信“强迫症”：每五分钟查看一次手机，总是担心没有及时查看或者回复微信消息，工作状态也因此延伸到了下班之后，下班后，工作群中的领导消息必须要及时回应，尤其是对话框中的红色字体——“有人 @ 你”。这还是在假设存在明确的上下班时间的前提下。当上下班的界限开始模糊，24 小时在线的心理强迫症似乎已经成为生活的一种本能。

“24 小时在线”的习惯并非是因为微信才植根在人们的意识之中的，早在微信还没有出现，QQ 还占据着社交平台最大份额时就已经存在了。不过彼时，“24 小时在线”是众多使用者的社交困扰，还没有成为生活“本能”。移动网络的覆盖及智能手机的普及，使 QQ 通讯可以随时随地地进行，用户在不完全退出账号、不关机的情况下，他的 QQ 账号就会被显示为 24 小时在线。但在线并不意味着用户愿意或者方便与他人聊天，24 小时显示在线的功能就给人们带来了社交负担[4]，后来 QQ 推出了隐身功能，在一定程度上满足了人们可以与他人保持联络，但是不必向所有联系人显示自己在线状态的需求。如果将 QQ 给人们带来的社交压力视作 1.0 版本，那么在微信上，在线的社交压力就升级成了 2.0 版本：首先，微信中已经没有所谓的隐身这个说法，只有即时回复与暂时没有回复两种状态，人们使用微信的思维方式中已经不存在在线与隐身的区分。其次，在线的社交压力不仅包含了个人交往，还增加了工作上的往来沟通。

人们对此并非没有反应，面对默认在线导致的社交 / 工作压力，有的人选择吐槽，有的人开始尝试着使用两个手机等方式来将工作和生活分为两部分，但更多时候人们还是选择了习惯，因为当微信不再仅仅作为个人交往的通讯工具，而是在工作场合中广泛应用时，是否使用微信也不再是个人习惯喜好的选择。

4　在百度搜索中，输入“QQ 怎么隐身”，找到相关结果约 1,040,000 个。可见，人们对此功能的需求。

微信并非是人们唯一可以使用工作工具，但其重要之处在于，微信平台本身就创造出工作，除去微信开发运营团队，微信公众平台的出现，造就了一个新的媒体平台——微信公众号，以此为基础的自媒体行业也由此形成。据统计，“2016 年 7 月，企业号突破 2000 万，2017 年公众号也将超过 2000 万。”[5] 上千万公众号的涌现表明了微信公众号强大的商业潜力。“据不完全统计，2016 年公众号共产生 30 余起融资案例，融资金额超 6 亿，其中“一条”以 B+ 轮 1 亿人民币获得最高融资额。”[6] 微信公众号平台几乎囊括了各行各业，其中，泛娱乐类的内容比重最大，其商业变现能力也最强。围绕着微信公众号也形成了一大批以此为职业的自媒体人，对他们来说，如何得心应手地使用微信、了解微信的传播特征、捕捉最新文化的热点，就是他们工作的核心内容。微信不仅是社交工具，也是工作平台，打开微信，可能就意味着他们进入工作状态，眼前的一次点赞、一个热点，都可能与下一次的选题相关。以微信为依托的工作现实，使自媒体工作者的工作状态更加受到媒体属性的影响，自媒体的传播特征与要求使他们的工作以数字化的方式逐渐延展到他们的生活当中。

因此，“离开微信，我们如何工作？”这里的微信有两层含义，第一层是指在工作场合普遍使用的通讯、工作工具，具体为微信的群组通知、文件传输、文字编辑等功能。第二层是指由微信公众号所产生的自媒体行业，微信公众号作为一个庞大的媒介平台，它为众多的媒体人提供了工作机会。

当微信成为人们日常工作中的构成部分，“24 小时在线”的社交心理转换到工作场合，就对人们的工作状态提出了新的要求，那么，“24 小时在线”的数字工作是如何通过微信呈现的？这样的工作状态又将如何影响

---

5 《2016 年微信公众号数据洞察报告》，199IT 网，2016 年 10 月 19 日，http://www.199it.com/archives/category/report。

6 《2016 年微信公众号数据洞察报告》，199IT 网，2016 年 10 月 19 日，http://www.199it.com/archives/category/report。

我们的工作之余的私人生活?

## 二、“永远在线”：数字时代的工作状态

QY 在一家自媒体公司工作，是该公司公众号的编辑。公司公众号的粉丝量有上千万，位列 2017 年微信公众号影响力榜单 Top30，在其主打的情感分类中，位列 Top5。

作为典型自媒体人中的一员，QY 的一天通常是这样的：早上八九点起床，睁眼先看手机，查看一下是否有微信消息，确认和回复完消息后，刷一下朋友圈。洗漱就绪后，10 点 11 点左右就准备出发去公司，在路上点好外卖，到了公司之后就开始浏览各大微信公众号的文章，一直浏览到下午 2 点到 3 点，找到热点文章后，就开始用微信的电脑版，进行素材搜集、编辑，接着与其他同事讨论沟通等，这样的状态持续到晚上 8 点到 9 点左右。完成当天推送任务后，就下班回家。晚上回家后，他会继续关注一下公司公众号的阅读量，并在工作群中与同事讨论当天的文章传播效果。

在 QY 看来，他们的工作并不繁重，上班时间也很灵活，每天只要下午 1 点之前到公司就可以，晚上完成当天的推送任务就可以下班。让他头疼的是工作状态，因为自己是自媒体人，每天工作的很大一部分通过手机完成，比如，从微信订阅号中搜集各种热点文章、在各个微信群进行工作通知、讨论，上班如此，下班也如此。以至于每天工作结束时，QY 再也不想看手机了，又不得不查看。尽管他拥有两个手机，两个微信号，一个用于个人生活，一个用于工作，但是这样的状况并没有因此改善太多。

QY 的烦恼并不是个例，越来越多的人正在被这种工作状态所困扰。人们将下班之后还处于工作的状态，称作“隐形加班”。“隐形加班”是指人们明显感觉自己工作时间被延长，额外的工作时间却无法被定义为加

班的现象。因为从物理空间上来看，个人并没有位于办公场所内，从工作量上来看，很多通知、讨论及反馈类的工作难以定性定量，这类加班以过去的工作观念来衡量，并不能算作常规的工作。

下班之后及在休息日被迫工作，工作任务无法量化的人一直都存在。“隐形加班”这两年开始流行的原因是，社交工具，尤其是微信，在加剧“隐形加班”时发挥了重要的作用[7]。虽然微信并非造成这种工作状态的根本原因，但微信的使用状况突出表现了这一点。如果说以前下班后，工作结束后尚且存在着个人时间，那么，微信中不知道何时会发来的工作消息，使个人时间已经分崩离析成为一个个碎片，相对完整的休息时间无法得到保证。

因为使用微信而导致的隐形加班，早在 2013 年就进入舆论的视野。自那时起，人们对于“隐形加班”的讨论就没有停止过，人们的态度也逐渐由单纯的不满情绪转变为个人权利的申诉。

2013 年，媒体上已经有多篇文章提到了微信导致的隐形加班，《微信导致隐形加班，有同感么？》[8]，《老板“混”进朋友圈 用微信通知加班》[9]，《老板爱用微信布置工作，多数网友被微信隐形加班》[10] 等文章均提到了老板利用微信在下班后通知员工工作的现象，员工认为他们的工作时间被延长，私人生活也受到了侵犯。2013 年，在人们眼中，微信是一个较为私人的社交工具，因此人们难以适应由微信导致的加班。由于使用微信导致的加班状况并不像如今这样普遍，程度也未及现在深，媒体上所出现的讨论较为



---

7 “隐形加班是上班族和网友吐槽休息时间被微信等社交工具侵蚀。用微信开会、布置任务、发工作进度或其他话题，下班和周末也不例外，导致每天处于隐形加班状态。”
《隐形加班，我该如何维权？》，找法网，2017 年 2 月 9 日，http://china.findlaw.cn/laodongfa/laodongjieda/baohu/1285617.html

8 广州日报，2013 年 08 月 05 日，http://www.yixieshi.com/14210.html。

9 现代金报，2013 年 09 月 16 日，http://sh.qq.com/a/20130916/005967.htm。

10 楚天金报，2013 年 08 月 05 日，http://hb.qq.com/a/20130805/002925.htm。

平和，认为这种状况的出现，主要是人与媒介之间的关系发生了错位，微信只是一个社交工具，不应该让工具主导人的生活，人应该主动地去利用工具。

2014 年到 2016 年期间，人们对微信的抱怨没有消减，媒体舆论开始有了转变，2014 年到 2015 年，媒体不再仅仅将微信加班视作是个人生活管理与社交软件使用习惯之间如何平衡的问题，而是强调应当重视微信导致的加班现象，公司内部应予以协调解决，并提出了建议：员工要敢于抵制不合理的加班现象，公司领导应体恤员工，合理安排工作任务[11]。

到了 2015 年底 2016 年初，公司领导与员工之间的互相理解的说法，已经无法缓解加班带来的矛盾，人们开始逐渐地求助法律，希望了解是否可以通过法律将加班问题定性。一些法律网站上开始出现关于微信加班的法律咨询，“我现在公司的微信群特别多，经常下班后也需要在微信上沟通，请问这是否属于加班已超出工作时间”[12]，“周末在微信群里开会算不算加班”[13] 等等。法律从业人员认为员工应合法维权，通常建议员工保留工作相关的聊天记录[14]，但他们也指出真正愿意和公司在法庭上交涉的人微乎其微。[15]

---

11 “一是需要员工敢于说不，员工应该敢于对公司的加班要求说不，维护自己休息的权利；二是需要用人单位多些对员工的体恤与理解。员工的休息权利不但受到法律的保护，也理应得到用人单位的尊重，这也是企业公司人性化管理的基本要求。”
《漫议：别让手机微信成“加班神器”》，兰州晨报，2014 年 05 月 30 日，http://lzcb.gansudaily.com.cn/system/2014/05/30/015033306.shtml。

12 法律咨询网，2015 年 12 月 05 日，http://www.110.com/ask/question-5545932.html。

13 黄埔检察，2015 年 10 月 17 日， https://www.v4.cc/News-490543.html。

14 “北京曙鹏律师事务所吕牧红律师告诉记者，通过微信布置工作任务，确实应当算是“隐性加班”。她提醒劳动者，一旦遇到劳动纠纷，微信聊天记录可以作为证据。为更好维护自身权益，劳动者最好保存好聊天记录，一旦遭遇劳动纠纷，这将是追讨加班费的有利条件。吕牧红律师认为，通过微信布置工作任务，属于信息化时代产生的新问题，法律上很难界定。”
《被微信“绑架”的上班族：8 小时之外，你被工作 @ 了吗？》
工人日报，2016 年 09 月 20 日，http://www.lp91.com/news/news-show.php?id=9297。

15 “对于大多数劳动者而言，都不愿意为了一点加班费而和单位对簿公堂。”
《对“微”加班能否说“不”》，中国劳动保障，2017 年 4 月 14 日，http://www.chinajob.gov.cn/LabourRelations/content/2017-04/14/content_1304294.htm。

而到了 2017 年，媒体舆论开始从《劳动法》的角度出发，讨论新媒体环境下的加班问题，认为工作时长的界定，需要劳动法跟进才能有效处理[16]。微信加班也有了已经裁决的先例。

“2017 年 3 月，上海市静安区人民法院也审结了一起劳动争议案件，劳动者徐某向用人单位主张加班费并提交微信截图以证明加班事实，法院最终据此采信徐某关于加班 83 小时的主张，并参照徐某原工资收入 8000 元的标准计算，判令用人单位支付徐某延长工作时间的加班工资共计 5724 元。”[17]

从 2013 年到 2017 年媒体报道的变化可以看出，微信带来的“隐形加班”已经从个人问题成为一种普遍的社会状况。微信团队也注意到了这一现状，他们认为微信融合了人们的生活与工作，这是社交平台的潜力发展空间，但是与此同时，这也为职场的工作人员带来了困扰[18]。为了应对这种挑战，微信推出了企业微信，其中一些功能就尝试着为人们在工作与生活之间划分界限提供选择。在企业微信中，有一个“休息一下”[19]的功能，该功能





---

16 “新型的经济关系必然导致新型的用工方式的出现，比如，共享经济模式下，就出现了代驾司机、专车司机等新职业，对他们的身份应当如何定性？新媒体与互联网技术的普遍使用，也使得工作时间、工作地点不断突破以往的界限，如何来确定用工者与劳动者双方的权利义务？这些新情况和新问题，都需要劳动法能够适时调整，给出答案。”
《微信工作群狂轰滥炸 互联网时代过度加班咋治？》
2017 年 05 月 03 日，http://digi.163.com/17/0503/07/CJGBBLVO001687H3.html。

17 《微信证据在加班争议中的适用规则》，2017 年 05 月 08 日，
http://victory.itslaw.cn/victory/api/v1/articles/article/52818e8f-24e9-4140-a9f0-80352acdfe2f?downloadLink=2&source=iOS。

18 “机会：微信正基于点对点通信，群通信，社交场（朋友圈）、内容 / 服务平台（公众号 / 小程序体系），构建了一个无处不在的工作、经营场景集合体。在这里面，基于服务平台的商业和经营体系构建，辅以微信社交链的高场景渗透，将成为敏捷型公司的标配。
挑战：在另一面，我们看到微信生态中工作场景和业务模型繁荣同时，是中国独立职场社交产品的需求困扰。大量用户尽管对信息冗余有所警惕，但“工作生活融合交错”已成为中国一二线城市职场人群的线下真实情况（职场沟通工具的刚需人群）。”
《从社交迁徙到商业变革——2017 微信用户 & 生态研究报告》，腾讯科技网，2017 年 4 月 24 日，
http://tech.qq.com/a/20170424/004233.htm#p=1。

19 关于企业微信其他功能，更为详尽的介绍。《企业微信来了，以后个人微信聊工作可以当没看到吗？| 企业微信评测》，http://www.ifanr.com/app/646196。

分为两个部分，“小休”——即休息一小时，及“下班了”——休息到明天 9:00。休息期间，微信账号将处于不在线的状态。但这项功能的效果却令人怀疑，因为如果想借助功能设置来实现“不在线”的状态，微信本身就可以实现。微信的设置栏中有注销功能，在该功能中，除了可以选择退出当前账号，切换为其他账号外，还有一个“关闭微信”的功能。选择这项功能后，用户的微信就处于关闭状态，在再次打开微信之前，不会接受到他人的消息。在选择关闭微信之前，界面会显示“关闭后，你的朋友可能无法及时联系上你，还可能会影响到微信的使用体验”，下方有一个可以默认勾选的选项：“有新消息时在通知栏提醒”，也就是说，在保持默认选择的情况下，退出微信，当有新消息时，依旧会在手机的提醒栏提示，而取消这一选项后，就彻底关闭了微信，其他人无法在通过微信联系到个人。

即使微信为用户提供了退出微信的选项，但仍然为使用者留下了保持与他人联系的可能，这种功能设置的考虑也对应了现实的状况。虽然人们认为下班之后的个人生活被工作事务打扰，但并没有多少人会真正选择关闭微信。不去使用这项功能，一是因为人们已经习惯了微信的“24 小时在线”，就如同现今的人早已习惯了手机 24 小时保持开机一样；二是一些人不可能使用这项功能，尤其对自媒体人来说，随时随地保持联系使退出微信根本不成为一个有意义的选项，人们必须将将身心放置于这种随时待命的状态。

随时待命的工作状态表征着数字化的工作环境下，我们的心理状态正在被型塑。《24/7：晚期资本主义与睡眠的终结》一书，从睡眠的角度出发，对如今这种全天候的工作状态进行了描述：

“睡眠如今不再被看作是必然的或者自然的经验。相反，它被看作是一种可变的功能，但也可以被控制，与很多其他事物一样，只能从工具性和生理性的角度加以定义。最近的研究显示，很多人夜里醒来一次或多次

查看短信或数据，这种人的数量在大幅增长。电子设备上都有‘睡眠模式’的设置，这种语言上的变化看似无关紧要，但却是很普遍的。电子设备能够在耗电量低的休眠状态下运行，这种观念改造了睡眠，使睡眠变成仅仅延迟或弱化运行的状态。开机 / 关机的对立逻辑过时了，以至于没有什么能够彻底关机，也不存在真正的休息。”[20]

睡眠本身是一件在生理习惯的主导下，非常私人、不可剥夺的行为，侵占睡眠，可以说是侵占个人的身体、精神、生活。然而，在新的工作制度、生产方式的支配下，睡眠不仅被侵占，还呈现出了一种电子产品化的类似状态。电子产品的“睡眠模式”几乎可以等同于我们现实生活中工作状况的表征，上线 / 下线的网络模式几乎失效，上班 / 下班的分界线，也在这种技术的中介下，逐渐变得模糊。并且，越是与电子设备、媒体技术相关贴近的行业，这种界限的崩塌越发明显。

对多数自媒体人来说，他们的上下班时间并不严格，上班时间弹性较大，下班时间则往往模糊到没有任何约束力。他们的工作时间本身并不是以八小时为衡量，每天的推送发送完毕，才是一天工作的结束。“监测数据显示，2016 年微信公众号阅读量主要集中在晚六点后，晚六点至十点发布的文章阅读量占比超过 40%，晚九点发布的文章阅读量占比最高。”[21] 微信公众号的用户阅读的高峰期在一定程度上决定了自媒体从业人员的下班时间，他们的工作节奏是与媒体的传播时间相匹配的。上下班时间也就此失去了界限，工作与私人生活变得几乎难以区分。

当数字化的工作状态，以 24 小时在线、只休眠而非关机的工作状态召唤个人时，个人面临的状况就变成了“不在线，就出局”。在这样整体的数字化环境的笼罩之下，如今，私人生活对我们来说意味着什么？

---

20 （美）克拉里著 .24/7 晚期资本主义与睡眠的终结 [M]. 北京：中信出版社 .2015.17.

21 《2016 年微信公众号数据洞察报告》，199IT 网，2016 年 10 月 19 日，http://www.199it.com/archives/category/report。

## 三、成为伪命题的私人生活

下班后的生活被数字化的社交媒体侵占，已经成为越来越多在大城市工作的年轻人所面临的现实，尤其是从事与自媒体相关行业的年轻人。

TZ 对于我们来说，下班之后还会用微信工作的事经常发生，甚至在我休假的时候。因为微信群可以 @ 人，如果我被 @ 的话，就必须出来讲话，所以在各种下班时间跟休假时间侵扰我的生活，我也非常痛苦。但是这个群又不能静音掉。因为这个是工作，没办法。如果 @ 你的话，也可以当做没看到，但是这个和自我是不是有工作责任感是很有关系的。[22]

LY 下班之后工作群里讨论工作，打扰生活倒算不上，这个工作是你一部分的责任，你必须得参与这个工作，我觉得倒还好，因为我们这一行本身就这样，我现在对客户就有点随时随地，就客户什么时候回你，你就得什么时候回他。不是事业单位那种，你到点下班就没有什么事情了。下班以后肯定还是不想再做和工作有关的，个人不排斥，但是也不希望太多的时间被占用。[23]

从 TZ 和 LY 的回答来看，在他们眼里下班之后还用微信处理工作上的事务是正常的，是工作的一部分。TZ 将下班之后是否还愿意去处理工作看做是个人责任感的问题，LY 则将“加班”看做是工作的一部分。相对来说，在 TZ 眼中，微信带来的工作压力并不具有完全的强制性，还存在“可以当做没看到”的余地，对 LY 来说，客户方便的时间，她就得方便工作。即使如此，TZ 和 LY 还是区分了上下班的时间，对另外一些人来说，工作已经几乎等同于他们的生活。

LW 微信算我吃饭的东西。我们晚上 9 点推送，所以我们下班都是 9

---

22　TZ，女，工作地点：上海；职业：广告策划；访谈时间：2017 年 12 月。

23　LY，女，工作地点：上海；职业：客户助理；访谈时间：2018 年 1 月。

点之后，一般是 9 点到 9 点半之间。工作已经成为生活的一部分了，现在不会觉得生活还有私生活和工作之分，会把它们并在一起，工作就是生活的一部分吧。[24]

YH 我觉得我们就没有放假的时间。我的 24 小时，除了睡觉的时间，其余时间都是在工作。[25]

在 LW 和 YH 看来，工作已经他们成为生活的一部分，甚至是占据了睡眠之外的个人生活，对此两人并没有表示出太多的反感，对此生活状态，他们有自己的理解和解释。

LW 这种生活状态还挺习惯的。因为工作是体现个人价值的一个很大的平台，当工作能够体现我的价值的时候，我也不在意说它是不是那么欢快的，随之而来的辛苦和疲惫我觉得也没有很在意。[26]

YH 工作中你必须随时待命，这是一个责任的问题。你没有这个责任心的话，这个项目肯定是做不成的。有得必有失吧，你想要它好，你就必须全力以赴。全力以赴就得随时待命，这都很正常。我要是想过那种下班就能关机的上班族生活，我就不来上海了。

也不知道别的地方是不是这样，我就发现发达城市和发展中城市的区别，我在西安上大学的时候，我们的辅导员手机过了六点之后就直接关机，从来不接电话，可能他工作的手机和生活的手机不是一个，把工作和生活分得特别开，下班之后就不要联系他，不谈工作的事情。可能也证明那个辅导员的工作对他来说不是很重要。他也没有什么紧急的事。[27]

LW 和 YH 的想法在从事文化传媒类工作的年轻人中具有相当的代表性，

24　LW，男，工作地点：上海；职业：自媒体编辑；访谈时间：2017 年 12 月。

25　YH，女，工作地点：上海；职业：IP 策划；访谈时间：2017 年 12 月。

26　LW，男，工作地点：上海；职业：自媒体编辑；访谈时间：2017 年 12 月。

27　YH，女，工作地点：上海；职业：IP 策划；访谈时间：2017 年 12 月。

尤其是从外地进入北上这样大城市工作的年轻人，对他们来说，大城市是实现自我价值的地方，选择在大城市实现自我价值就有相应的代价。LW之所以能够接受工作生活与个人生活不分的状态，是因为工作能够体现自己的价值，在工作的过程中，除了能够得到一份维持自己生存的薪水，他能够通过工作实现自我认同。

YH 在解释能够接受“24 小时在线”的工作状态时，提及了个人理想（做好项目）与责任心的重要性，并认为这种工作状态与城市及行业差异有关。对 H 来说，“24 小时在线”的工作状态是一个主动而非被动的选择。她认为选择在上海工作、从事文化行业的职业，就代表默认接受了“24 小时在线”的工作状态。这也再次说明了工作本身对她的重要性。她以大学辅导员的下班生活为例，她认为之所以辅导员能够将上下班的生活区分得如此清楚，在一定程度上说明了工作对辅导员本身并不重要。这也表明 YH 的私人生活与工作相比并不重要，在私人生活与工作任务相冲突时，她下意识地将私人生活排除在外。

LW 和 YH 认为私人生活和工作相比时显得无足轻重，从侧面说明了私人生活无法为他们提供自我价值的认同，同时也无法承担更好生活目标的想象。然而，私人生活内容的单薄与匮乏并不仅仅是由于他们看重工作的价值，更重要的是他们面临着十分现实的生活语境。

在大城市工作的年轻人，他们的身份常常与多种标签重合，他们有可能是“空巢青年”：工作所在的城市，没有家人并且单身，因此不需要专门腾挪出维系感情的休闲时间；他们有可能是“穷忙青年”：每天加班，收入看似远比二三线城市高，但一线城市的房租及生活成本依旧使他们成为了月光族，并没有太多剩余的时间精力闲钱来进行休闲；他们还有可能是“剁手青年”，生活之外的娱乐休闲已经交付给了各种各样的消费。

现实的生活状况不仅限制了年轻人私人生活展开的空间，还从根本上

削弱了私人生活寄托的基础。私人生活理论研究的出发点应该是研究个人的生活体验，隐私是其中不可忽略的一部分[28]。“在西方自由主义传统中，privacy 的观念在社会平等、亲密关系、政治自由和个体自主性的发展史上曾发挥着极为重要的作用；它又是个人主义以及社会关系形成的不可或缺的社会行为准则。就每个个人而言，独立自主和亲密关系（如爱情）是生活中最重要的组成部分，而二者都是因为有了隐私权的保护才免受了公共权力的干预。隐私权与私人空间互为依托，缺一不可。”[29]

与界定隐私相似，私人生活也是在与更为外部的生活互动下才形成对照，私人生活的展开同样需要一个具体的空间。在年轻人眼中，与工作相比，私人生活可以轻易地让位其中主要原因是私人生活无法提供足以产生自我认同的价值，当个人生活所带来的自我认同感与自我价值实现都不能大于一份切实的工作所能提供时，缩减个人生活的比重自然变得理所当然。私人生活观念所相对应的私人空间，可以理解为私人生活保障的物质空间——“家”的实体。大城市中的外来青年居住状况相对流动，实体的家是一线城市中相当一部分年轻人无法拥有的，而家庭是私人生活概念中非常重要的一部分，它与个人共同组成了私人生活的双重含义。[30] 一线城市中的年轻人正面临着日渐严峻的婚恋难题，对他们而言，高昂的婚恋成本使组建家庭变得越发困难，家庭无法作为他们私人生活可以依托的基础，他们现实中的“家”的状况，更多时候体现为以个人为单位的居住生活。实体家庭空间及核心家庭式的结构对年轻人来说越发遥远，同时，引导人们退回到住宅内部的“居家观念”所产生的作用也在消退。





---

28　阎云翔著；龚晓夏译 . 私人生活的变革 一个中国村庄里的爱情、家庭与亲密关系：1949-1999[M]. 上海：上海书店出版社 .2006. 13.

29　阎云翔著；龚晓夏译 . 私人生活的变革 一个中国村庄里的爱情、家庭与亲密关系：1949-1999[M]. 上海：上海书店出版社 .2006. 151.

30　阎云翔著；龚晓夏译 . 私人生活的变革 一个中国村庄里的爱情、家庭与亲密关系：1949-1999[M]. 上海：上海书店出版社 .2006. 11.

如果说 1990 年代以来笼罩着上海乃至东南沿海城市的新意识形态是召唤人们将生活重心转向私人生活中的“家”，这种生活的核心是“人的居住”问题，[31] 那么，这些年轻人身上正呈现着从“人的居住”到“人的工作”的转变。“人的居住”所代表的以住宅、居家为核心的私人生活意识，需要实际的物理空间及物理条件才能得以践行，而不稳定的居住状况及较为昂贵的居住成本种种现实条件，都使年轻人无法完全被这种私人生活意识统摄在内。与此同时，“人的工作”通过强调努力工作来实现实现自我价值的说法，正在召唤年轻人将热情与精力不计代价地投入到工作当中去。[32]

在此过程中，私人生活的主导意识正在进行着由“人的工作”到“人的居住”再到“人的工作”的转变，但其中两个阶段的工作有着完全不同的意义，第一阶段的工作带有明显的公共性，在整齐划一的集体生活环境下，实际上并不存在太多的私人生活的空间，而第二个工作阶段则是指经历了个人主义，共享以居家为意识形态之后的个人工作状态。

在这个转变的过程中，更具集体性的公共生活早已被缩减，私人生活在公共与私人都没能有效承担其意义时，在一定程度上只能依赖“精致的消费”进行，下班之后，本来属于个人的自由时间被侵占、被碎片化，工作之余与休息日的个人生活的自由，如果还存在的话，逐渐被置换为消费的自由。从公共与私人的角度出发，可以将这个过程简单地概括为：从公共到私人，再从私人到“无私人”，这里的“无私人”既不指向完全的个人主义，更与集体主义无关，而是表征着私人生活正在逐渐失去寄托因而变得空洞的时代。

---

31　王晓明：《从建筑到广告——最近十五年上海城市空间的变化》，选自《热风学术》（第一辑），第 17 页，广西师范大学出版社，2008 年 3 月版。

32　这只是一个较为笼统的说法。一方面看似年轻人试图通过工作来获取自我价值的实现，但是另一方面“丧文化”的普遍流行，似乎年轻人不再执着生活价值与意义的追寻。

# 校园消费新主张：“只有信贷才能生活”

许超 *





## 整体思路

在互联网和金融结合的背景下，基于大数据征信的互联网消费信贷更轻易地加入人们的生活中，其中最具代表性的就是“蚂蚁花呗”。本文以大学校园中“蚂蚁花呗”的使用者为研究对象，以访谈为主，讨论“蚂蚁花呗”在大学校园生活中的运作方式以及其对学生的影响。从表面上看，“蚂蚁花呗”是一种新的校园支付方式，它的信贷门槛和信贷要求被相对弱化，校园的消费信贷也被归结为个人的消费 / 支付选择。但是如果走进“蚂蚁花呗”的消费世界，就会发现它已经逐渐变成学生社会关系和社会活动中的重要工具之一，学生借助其消费经营社会关系，通过“信贷 +”的模式触及校园之外的其他社会活动。与之相伴的则是不可回避的信贷认知与思维方式：绝对的“信贷信任”和普遍的“穷困感”。它们与“蚂蚁花呗”相生，但又只是一种模糊的，略带情绪色彩的感觉。这些感觉既维系了信贷为核心的校园生活，又使学生们不断自我调试为“优秀信贷者”，在消费文化的围城中不断徘徊，无所适从。

## 回顾与反思：告别“一秒钟”，做好一件事

2020 年 6 月 18 日，在向图书馆系统提交了完整的论文后，按照流程，我正式从文化研究系毕业。毕业至今不到半年，期间我有重整论文框架的

---

* 许超，上海大学文化研究系 2020 届硕士毕业生，现为中学语文教师。节选部分为作者硕士毕业论文《校园“负翁”的养成——以“蚂蚁花呗”使用群体为个案的讨论》第二章。

尝试，试图增添新的视角继续文中悬而未决的讨论，但这种急切之心并没有让论文思考出现新的转机，反而徒增了焦虑和对自己的怀疑。现在想来，这不过是我想“一秒钟”突破思考和分析问题局限的徒劳举动。静下心来回想当初的选题和完成，思路与想法从没有一次是在时间赛跑中灵机一动产生，它们总是以缓慢而反复的方式在我的脑海中回荡，在时间的证明下从模糊不清到逐渐有一些眉目。

我的论文选题是“校园负翁的养成——以蚂蚁花呗使用群体为个案的讨论”，文章研究对象定为校园中使用“蚂蚁花呗”信贷消费的学生群体，描述和讨论他们在此过程中的所作所为以及所思所想。然而在开始的时候，这个题目的雏形却只是脑海中一团不甚清晰的疑问：不明白为什么那么多人愿意让自己处在信贷风险中，承担信贷偿还的焦虑与不快。随后，我在老康的课堂讨论中分析了“双十一”活动中的信贷消费问题。这次讨论得到了老康的认可，这也直接影响了我对该话题的持续关注。因此，从 2017 年年末开始，我便有意识地围绕“蚂蚁花呗”和消费信贷展开思考和讨论。

2018 年 8 月，我继续与同学组队参与了系里承办的“crossroads2018”会议，在这场会议的青年场发言讨论中，有一个外国朋友给我很多积极的反馈。在我们不算流畅的对话中，她告诉我十年前在上海读书时，从没有想到这种信贷消费会如此受欢迎。也许她好奇的是“蚂蚁花呗”背后的“阿里帝国”，但这次可能“错位”的沟通却激发了我要做下去的热情。

不过，围绕“蚂蚁花呗”的思考并不顺利。2018 年 10 月确定选题后，我开始集中该议题并积极参加国内外的会议，在课程学习中也关注相关理论。但当时能写出的东西只有两样：一是介绍“蚂蚁花呗”信贷平台的运作逻辑，像一个产品介绍；二是批判“蚂蚁花呗”信贷消费是一种不理性的行为，喋喋不休地指责。那段时间，我觉得自己一直围绕同一话题反复讲述是一件很沮丧的事情，。一方面觉得自己研究能力不足，一直在原地画圈圈，另一方面觉得很难有效地吸收会议上的建议，以至于整个人都很焦虑。

庆幸的是，面对焦虑和停滞，我虽然异常沮丧，可还是从2019年4月开始硬着头皮读一些经济学的入门简史，有的是当故事来看掩盖焦虑，有的则是看不懂便糊里糊涂算是心理安慰，这段时间也成为我独立围绕一个话题自己找材料，分析材料的开端。顺着这个头，我开始找访谈对象，整理记录，列论文框架……虽然那时候问题意识还不清楚，也不知道自己做的研究符不符合“文化研究”的特征……之后的写作也经历了很多坎坷，从导师手把手教材料分析，到逐字逐句的错字修改，这期间除了改论文，也在改风格——每次收到罗老师的邮件反馈都很紧张，以前是怕自己的想法不够独特，后来经过锤炼后自觉降低标准，希望基本的文本写作没有问题。也是在这个过程中，我努力更正一种写作的坏习惯（没有逻辑的想法堆砌），回归到清晰和通顺这一最基本的写作要求上。

2020年4月中旬的时候，山西老家下了一场雪，那天是我爸的生日，一家聚在一起热热闹闹地吃饭，聊天。在这场雪结束的时候，我加注了所有参考文献，完成了论文初稿。现在想想，那场雪既是庆祝家人和睦，大概也是预示我的论文能够继续推进了。

现在毕业了，对于三年来只做了一件事这个事实，我没有过多复杂的感情，只是在经历过之后觉得，这种从一无所有到略有眉目的过程真的太爽了，个中滋味只有自己知道，也许每个经过这段旅程的人都可能仿若重生吧。我还挺怀念那段讨论和写作论文的时光的！

最近五年中，几乎每年的“双十一”都会引起消费者对“蚂蚁花呗”消费信贷的关注[1]，一是因为更多的人愿意使用无息信贷补充消费动力；二是透支消费总是在不经意间突破消费者的偿还底线。这两个因素令“蚂蚁花呗”成为“双十一”的主角之一。但与这种显现、短暂的“双十一”影响不同，“蚂蚁花呗”在日常消费活动中的表现和影响方式却是低调但多

1　微博话题：《月光族还是月欠族》，https://s.weibo.com/

面的[2]。本文以大学校园中“蚂蚁花呗”的使用者为研究对象，以访谈为主，以此为切入，讨论“蚂蚁花呗”在大学校园生活中的运作方式以及其对学生的影响。

在大学生日常的校园消费中，“蚂蚁花呗”发挥两种不同的功用。一种是相对便捷、安全的支付，伴有支付优惠，譬如扫码领红包、优惠支付等活动；另一种是短期小额资金配置和流转，可以实现小额信贷，短暂补充生活消费不足。在这两种功用的影响下，“蚂蚁花呗”也将大学生与信贷的关系自然化，信贷支付和信贷手段扭转了学生“计划消费”[3]的生活方式，并形成一种“先欠债，后偿还”的循环消费模式。与这种循环信贷消费相伴的是信贷式的校园生活方式——信贷模式参与到学生的社会关系中，塑造出新的社交特征；同时，它也参与学生的社会活动，成为学生展开社会活动的中坚力量之一。

## 一、“信贷 =”的单薄社交维系

就表面来看，消费者的社交关系是信贷审核的一部分。互联网消费信贷正在借助数据统计方式，尝试将社会关系与消费信贷结合，社会关系数据（特别是各种社交网络中的关系网）可为没有银行征信记录的信贷者提供信用评估资料。“通过检查新用户与风险人物的联系来评估其风险；新用户是否为欺诈用户的可能性，由与其有联系的欺诈用户的影响力叠加。”[4]这是小额信贷行业由

weibo?q=%23%E6%9C%88%E5%85%89%E6%97%8F%E5%8F%98%E6%9C%88%E6%AC%A0%E6%97%8F%23，2019 年 2 月 20 日查阅。

网页新闻：《2017“双十一”怎么提升花呗额度？蚂蚁花呗临时额度提升方法 》www.kuaila.com/snews/56684.html，2017 年 12 月查阅。

微信公众号 DT 财经：《剁手一时爽，还款火葬场，当代负债青年图鉴》，https://mp.weixin.qq.com/s/HZyGA7jsND6i3DwXFTOx6g，2020 年 3 月 19 日查阅。

2　魏诺：《90 后人均负债 12 万，这届年轻人为何那么穷》：www.wyzxwk.com/Article/qingnian/2019/01/398574.html，2019 年 1 月 21 日查阅。

“7 号投资人”：《花呗怎么摧毁中国年轻人了？利率背后的真相令人深思……》，https://www.sohu.com/a/295217798_275740，2019 年 2 月 17 日查阅。

澎湃新闻 :《超前消费，让年轻人感到穷忙》，https://m.thepaper.cn/newsDetail_forward_3023849。《“超前消费”盛行，过度消费引发互联网“负翁”频现》，https://m.thepaper.cn/newsDetail_forward_2920161，2019 年 2 月 22 日查阅。

3　这里指依照有限的生活费，有计划地开展校园消费生活。

“高接触”向“高技术”[5]方向转变的表现之一，这一尝试已经在国外的互联网信贷消费模式中被应用。在国内，尽管“蚂蚁花呗”并未公开说明其数据评估的方式，但基于它与蚂蚁金服和阿里巴巴集团之间的紧密联系，以及“蚂蚁花呗”与支付宝软件界面之间的相互嵌套，不难推测：“蚂蚁花呗”信贷提取“支付宝”平台中的“人脉关系”数据，包括支付宝中的朋友圈，淘宝的收货地址以及实名认证的电话号码等社会关系数据，进行信贷审核。根本上，关联社交关系是贷款方监管消费者偿还能力的一种手段。[6]

在信贷审核中，社会关系是信贷发放的参考因素，但在日常生活中，信贷消费行为却是实实在在为消费者的社交服务的，只是他们的关联并不像信贷审核中那么明显。有时候，连消费者自身都没有意识到，信贷消费与校园中的两类主要社会交往——朋友圈，恋爱和家庭的关系竟然是千丝万缕的，他们已经在不知不觉中将消费信贷当作维系社会关系网的主要方式。

### （一）信贷消费 = 爱的回报

进入大学后，学生离开父母的衣食照顾，通过父母提供的经济支持在校园中组织“相对独立”的生活。从父母角度，家长将对孩子的大学教育支持理解为应尽的义务。但从子女角度，他们并不能理所当然地接受父母提供的生活支持，尤其是对于很多本科毕业以后选择继续读书的研究生群体，其对父母提供的经济支持表现出更加小心翼翼的态度[7]，

4　甘建霖：《基于复杂社交网络的信贷风险控制》，《上海信息》2018 第 12 期，第 35 页。

5　宜信、北京联办财经研究院编著：《小额信贷：互联网微金融时代》，中信出版社，北京，2014 年 11 月初版，第 213 页。

6　比如，在 2017 年的“11·11”活动中，“蚂蚁花呗”就推出“支持朋友代还花呗”的模式，即信贷者将账单转发给朋友或者亲人进行代还，这是为了降低使用者因临时提高信贷透支额度而可能产生的风险。

7　“主要是觉得不要跟家里要，可能证明自己经济独立了。”受访对象 7( 男 ): 在读研究生 ,24 岁 ; 受访时间 :2019 年 12 月 23 日中午 11 点 ; 受访地点 : 上海大学附近肯德基 .
“……我爸妈对我的钱的管理很松，我没钱了就可以和他们要，不用和他们交代花在哪里。但是自己会觉得花钱花太多不太对。”受访对象 3( 女 ): 在读研究生 ,25 岁 ; 受访时间 :2019 年 11 月 27 日中午 12 点 ; 受访地点 : 上海大学附近餐厅 .

在解释这种小心翼翼的心态时，受访者一般会对自己的身份进行确认，“自己已经这么大了”，“已经可以经济独立了”，这是学生对自己应该或者可以独立生活的强调。不过，因为校园生活以消费和学习为主，该环境场域并不能为学生提供经济独立的外在条件。因此，学生对独立的强调和环境的不完备之间存在张力。通常情况下，学生会在依附家庭的情况下尽可能地表达自己的独立意识。第一种是克制和审慎地支出。他们带着对父母的感激和成年后继续花家里钱的“愧疚感”，审慎地支配父母提供的生活费，尽量将校园生活维持在生存阶段。第二种是用回报的方式表达对父母的感激：“我其实不期待我妈给我礼物，因为觉得自己这么大了，应该回馈他们了。”[8] 应该回报父母与应该少花父母的钱一样，都是在成年状态下，学生表达“独立状态”的方式。

现在，“蚂蚁花呗”信贷又拓展了学生表现独立的方式和程度。首先，相比于节省使用父母的生活费，“蚂蚁花呗”信贷能短暂地补充成人状态下的经济支配不足问题，学生借用更充足、灵活的信贷资金来表现自己经济分配的能力和自我负责的意识。

但是在父母是否知晓自己的校园信贷行为的问题上，绝大多数受访者表示，他们不会“特意”告知父母。双方对“学生独立”的理解不同，是学生有意回避父母的原因之一：父母将提供教育和生活支持视为对子女应尽的义务，期待学生在大学中好好学习，掌握未来的生存技能，独立建立在学好知识的基础上，是进入社会之后才应该面对的话题。但是学生信贷者则强调更独立自由的支配能力和自我负责的能力，包括独立处理经济信贷的能力，也包括对父母表达回报和感恩心理的能力。因此，学生信贷者预设父母理解子女的信贷消费行为，也是为了突出脱离家庭的主动“断乳”行为，表达“自己调配”的支配状态。

其次，信贷方式帮助学生提高了回报行为的“质量”，具体表现为，作为成年子女——学生可以借助消费信贷的免息分期付款模式，回报家长

8　受访对象 5( 女 ): 在读研究生 ,24 岁 ; 受访时间 :2019 年 12 月 19 日中午 12 点 ; 受访地点 : 上海大学附近餐厅 .

一个价值不菲或者质量相对高的礼品，而这部分消费的偿还，一般以自己的兼职费或者学校下发的生活补助实现。与以往的攒钱模式不同，这种礼物式的回报是提前消费、延后付款，它能够帮助学生群体提前实现回报父母的愿望。

使用信贷方式、分期方式为父母购买礼物的初衷是回报父母，让父母开心。这符合学生在表现独立意识时强调的回报能力。但是通过信贷支付的方式达成的回报有几个特色：首先，信贷支付方式提供更充足的可支配资金，为“买一个好的东西”提供了可能，在当下经济能力之外用信贷的方式强化“礼物 = 孝顺、回报”的等价逻辑。其次，用信贷分期方式实现的回报，是在提前展示回报能力。在受访者的意识中，读书期间每月有固定的 600 块生活补贴，这 600 块被视为“在读工资”。信贷方式将这微薄的“工资”实现了质的转换，先购买所需要的物品，然后通过分期的方式，每个月定期偿还 600 块。这是“蚂蚁花呗”信贷在时间和能力问题上的一个置换。当然，必须提出的是，学生虽然借助“蚂蚁花呗”信贷平台到达了一种“成人状态”，但偿还压力和偿还方式（间接向父母求助，用课余时间兼职）又会再次令其打破这种“幻觉”：通过信贷带来的子女孝顺和回报，不过是一群还未进入社会工作状态的年轻人们的小打小闹，孝顺父母和工作赚钱的状态都不是目前理解的这般轻松简单，只是他们还未能清楚地认识到，自己这些热火朝天的举动不过都是面对消费信贷偿还时的“应激”反应罢了。

### （二）信贷偿还 = 爱的表达

在校园学习生活中，学生主要的活动板块是学习和社交，校园社交包括朋友圈维护和恋爱维系。朋友圈维护经常与聚餐、团建等消费活动紧密联系，这些活动消费往往令学生陷入生活费紧张的状态。而当“蚂蚁花呗”

消费信贷参与到学生的日常消费后，前述的尴尬情况能被暂时缓解：学生消费者既能满足当月的社交消费，又不会影响正常的校园生活。这样，“蚂蚁花呗”消费信贷就在看不见的地方参与了学生社交圈的经营。相比之下，“蚂蚁花呗”消费信贷在学生的恋爱关系中的表现会突出很多。首先，恋爱社交是学生信贷消费中的主要消费类型：“在大学生中，恋爱人群比例较高，为了维系恋爱关系，在日常生活中难免会出现互送礼物，一起吃喝娱乐等消费。”[9] 王红谕以问卷调查的方式，借助“微信平台”获得全国各地的 628 名高校大学生的有效问卷。他在问卷分析后得出，恋爱消费是仅次于电子产品消费的第二大信贷消费类型。其次，恋爱社交也是信贷偿还中的重要一环[10]，这种关系延伸出了消费信贷的备选偿还方式。在受访者的意识中，借助恋爱对象和借助父母偿还信贷债务的方式完全不同。这种区分标准建立在信贷消费者的感官体验上：虽然两者都是亲密关系，但父母亲朋和自己的关系并不对等，学生信贷者并不想让父母担心，也不想让他们承担自己造成的信贷责任。而恋爱对象则比父母长辈更能理解校园中“蚂蚁花呗”的信贷行为，减轻当事人在偿还压力之外面临的情感压力（人际压力）。另外，因学生通过恋爱对象偿还信贷债务的状况并不时常发生，因此消费者也不会有过重的心理负担，相反，恋爱对象偿还“蚂蚁花呗”信贷欠款的行为通常被理解为亲密对象提供的帮助。

不过，上述区分亲密关系的角度只能单方面说明校园恋爱关系在信贷偿还中的作用，并没有考虑到“蚂蚁花呗”信贷对恋爱关系的影响和改造。为什么恋爱对象知道对方负债后，会愿意立马承担其信贷债务？为什么信贷者可以没有负担地接受对方的帮助呢？又为什么多数情况下是男生扮演

---

9　王红谕：《互联网消费信贷对大学生消费影响研究》北京外国语大学学位论文，2017 年，第 25 页。

10　“我可以顺便和你提一下我的朋友。因为我和她是同一时间负债。她的男朋友知道她欠钱，马上帮她还掉了……我没有男朋友，哈哈，开玩笑了。如果我把“花呗”欠钱的这件事告诉我爸妈，告诉我姐。她们很有可能都会帮我还……但和男朋友帮忙还的性质不一样……我不想给他们（父母）带来负担，所以要自己还。”受访对象 4( 女 ): 在读研究生 ,25 岁 ; 受访时间 :2019 年 12 月 18 日中午 11：40; 受访地点 : 上海大学水秀餐厅 .

偿还信贷的角色？这些没有被受访者清晰解读的问题，恰恰是“蚂蚁花呗”信贷消费对学生恋爱社交影响的重要部分。[11] 对这些问题的讨论将指出，学生信贷者对恋爱对象的依赖不仅与偿还中的社交压力和偿还体验相关，还与“蚂蚁花呗”信贷在恋爱关系中的表现方式相关——“蚂蚁花呗”中的债务偿还责任成为检验恋爱关系的“试金石”，改变了年轻人表达爱意的方式[12]。

从社交媒体类别看，相比于“知乎”的专业问答，“微博”是一个用户记录日常感受的空间。在这些与“蚂蚁花呗”偿还和恋爱相关的心情博文中，恋爱对象帮忙偿还单款不仅能缓解个人的偿还压力，也能衡量对方对自己的爱意。“男朋友帮还花呗 = 爱我”的等式关系中蕴含了很多内容：“男友帮还花呗”可以突出他的责任意识，他愿意为“我”承担不属于其经济责任范围内的事，是男友有担当的表现；也可以表达男友对恋爱关系的重视，还是解决恋爱矛盾的最有效的方式……[13] 在这个过程中，对女性而言，偿还“蚂蚁花呗”已经成为评价男生好 / 不好的标准之一[14]，她们将“偿还花呗 = 表达爱”的等式运用在恋爱关系的经营和维护中。从男生角度，他们是否愿意承担女朋友信贷债务的真实想法并没有被凸显。相反，因为





---

11　在讨论“蚂蚁花呗”对校园恋爱关系的影响之前，必须指出，恋爱社交并不是学生信贷者的专属活动，在已经成熟的婚恋关系中，用信贷方式购房，购车并不少见，这表明，信贷在婚恋关系中的物质需求方面有可能是必不可少的。在这种情况下，信贷对婚恋关系的影响是直接可见的，换句话说：在当今的婚恋市场中，不通过信贷方式，便无法实现恋爱的下一阶段。显然，校园恋爱关系并不存在对信贷的绝对需要，也正是因为如此，以“蚂蚁花呗”为核心的信贷模式对校园恋爱关系的影响是隐形的。

12　“真的太感谢我可爱的男朋友了，无怨无悔的替我填“蚂蚁花呗”大坑，是我最好的情人节礼物了，我发誓以后绝不再买衣服了。”以“男朋友”，“蚂蚁花呗”为关键词的微博内容，博主“桃子里 XX”：1996 年出生的医学专业学生。发布时间：2020 年 2 月 14 日。
“哪有什么钢铁直男 爱你的人一定想尽办法爱你。……得到了哥哥突如其来的支付宝账号密码，我好喜欢他啊！全世界最最喜欢男朋友了，不是因为给钱了感动，是因为 他这么认真的对我。”以“男朋友”，“蚂蚁花呗”为关键词的微博内容，博主“Justin 的 XX”：2000 年出生，没有开通花呗的学生。发布时间：2020 年 3 月 28 日。

13　以“男朋友”，“蚂蚁花呗”为关键词的微博内容。微博学生用户“Yomi 不 XX”、“张然宇宙 XXX”的微博内容。

14　在具体的“帮忙还花呗”的行为中，除了男生帮忙偿还贷款，也有女生帮忙偿还的现象，但是女生帮还贷款往往伴随女生对男生的负面评价。以“女朋友”，“蚂蚁花呗”为关键词搜索微博内容，微博用户“徐大 X”的微博内容显示，男生不愿给女生花钱，只是口头承诺帮忙还花呗，但都不付出实际行动的，都是渣男行为。

“帮忙偿还”并没有频繁发生，也没有给男生带来经济方面的困扰，这种方式便成为男生“哄女孩开心”的最直接、有效的方法，他们也无形中默认和接受了这种等式评价。在这种情况下，“恋爱对象帮忙偿还花呗”似乎已经成为恋爱社交中解决双方困扰的一把万能钥匙。

但是不难猜测，用消费信贷维持朋友圈社交，用债务结果检验情感关系的做法并不是可持续的。相反，将校园中的社交关系网建立在消费信贷的使用和结果上，只会加深社交关系中的“金钱味”。爱情表达和传递都处在一个不太稳定，相对单薄的状态。

综上所述，“蚂蚁花呗”信贷消费带来的影响不仅是经济层面的债务负担，还影响了消费者的消费价值观和社交关系的组织和经营方式，将消费信贷组织进社会交互活动中，形成了一种围绕“消费信贷”的社交关系网。从分析中可以看出，这种社交关系十分单薄，它掩盖了社会关系中人的部分，将消费动力放大，将社会关系变为一种可以计算、可衡量的、与消费信贷关联的计算等式。但我们也要意识到，信贷作为消费文化最直接的助推器，在深入消费文化的过程中并不完全是单枪匹马的。信贷消费行为是将固有社会关系作为“宿主”，以强大的影响力在更坚实的社会网络中缓慢渗透。

## 二、“信贷 +”多维社会实践

使用者在使用“蚂蚁花呗”的过程中不仅对自身的社会关系产生影响，也间接影响了其展开社会活动时的参与方式。其中最突出的是围绕“蚂蚁花呗”信贷行为的多种经济活动及各类新的“信贷 +”的身份。

信贷通常被认为是完善消费行为的方式之一，它可以满足使用者对消费者身份的维持，但是因此造成的债务压力令信贷模式备受置疑。不过，从 2014 年开始，以“蚂蚁花呗”信贷支付为代表的互联网金融信贷的服

务目标不再只是消费者这一种身份，多种经济活动同时围绕“信贷”行为展开，创造了多维度的“信贷 +”经济角色，在“信贷 + 理财”、“信贷 + 公益”、“信贷 + 信用”等模式下，信贷方式重新成为消费活动中的重要角色。

据中国新闻社报道，“目前理财用户正呈年轻化趋势。90 后占比高达 38%，第一批 00 后已经开始加入互联网理财大军。”[15] 2019 年，《90 后理财与消费调查》显示：“在理财渠道方面，84.5% 的 90 后选择了互联网平台。”[16] 一般情况下，学生的理财方式都比较单一，通常是在“存储”和“消费”中互相平衡：“因为是两张卡，虽然奖学金也是要花，但是我会把它控制在一定的额度，那个是我明年的学费。”[17] 相比于这种“老旧”的理财方式，“蚂蚁花呗”信贷则打开了学生的理财通道，学生将父母给的生活费存入理财基金中，用信贷的资金维持消费生活。

在校园消费活动中，“信贷 + 理财”[18] 模式是指学生先将自己的钱放在支付宝 · 余额宝平台——它像一个活期储蓄平台，既可以随时取用，又能获得相对较高的利息[19]，再用“蚂蚁花呗”一期免息信贷资金完成线上消费。在这个实践过程中，“蚂蚁花呗”已经成为学生实现“余额宝”理财的基础前提。从受访者的“信贷 + 理财”行为看，学生的理财活动并不





---

15　参考新闻报道：《今朝有钱今朝花，现在的年轻人都不爱存钱了？》，https://www.sohu.com/a/311114753_120043327，2019 年 5 月查阅。

16　新快报 ZAKER 广州：《90 后理财与消费报告》，https://app.myzaker.com/news/article.php?pk=5e097b6c1bc8e03d0e00006a&from=timeline，2020 年 2 月查阅。文章指出人情消费成 90 后巨大压力源 男性恋爱支出压力大于女性。

17　受访对象 7( 男 ): 在读研究生 ,24 岁 ; 受访时间 :2019 年 12 月 23 日中午 11 点 ; 受访地点 : 上海大学附近肯德基 .

18　“500 块钱放在手里也没有其他用，你也不能存起来，因为需要随时用它。因为我本来想，全程用“蚂蚁花呗”的话，把自己的钱存在利息比较高的平台上。但是有时候会觉得，用现金，必须用余额宝的时候就不方便。（比银行利息高，又可以随时取用）” 受访对象 5( 女 ): 在读研究生 ,24 岁 ; 受访时间 :2019 年 12 月 19 日中午 12 点 ; 受访地点 : 上海大学附近餐厅 .

19　在 2017-2018 年期间，余额宝的利息比银行储蓄高很多，1 万块的现金可以赚取 1 块钱的日利息。但是最近几年，余额宝利息逐渐下调，它的利息优势已经降低。但因为余额宝和花呗都是嵌套在支付宝平台中的，它的提取和支付便利特征仍然吸引使用者继续使用“花呗 + 余额宝”的信贷理财模式。

需要专业的理财知识，他们对理财基金的类型及收益风险关注较少，所谓的理财活动也仅仅是依靠平台赚取利息。可以说，学生在“信贷 + 理财”的模式中对理财活动的认识是十分表面的。

此外，“信贷 +”的另一种模式是“蚂蚁花呗”信贷和支付宝 · 蚂蚁森林的结合。“蚂蚁森林”[20] 也是内嵌于支付宝软件中的一个应用板块，它同时具备游戏性使用特征和公益性的目标。在学生的信贷消费活动中，“蚂蚁花呗”和“蚂蚁森林”结合使用形成了一种“信贷 + 公益”[21] 的模式。消费者使用“蚂蚁花呗”进行消费便可以获取相应的森林能量。因此，不排除一部分消费者为了获取森林能量，达到植树目标而开通和使用“蚂蚁花呗”。在这种情况下，“蚂蚁花呗”又成为消费者实现荒漠植树，参与绿色公益的前提。但是显然在该模式中的消费者对公益的理解也是浅显的，他们只是从心理上获得公益参与的“荣誉感”，将具体的公益实践寄托在与之相关的支付宝平台上。换句话说，这只是“云公益”的一种表现方式。

不过，综合“信贷 + 理财”和“信贷 + 公益”的使用方式可以看出，“信贷 +”模式被学生等年轻信贷者接受，这不仅是一种创新型的信贷使用方式，也是个人经济行为和社会对年轻人的要求相结合的结果。

一方面，学生通过“信贷 +”模式重新定义了“信贷理性”。在消费社会的逻辑中，个人的欲望和消费体验是最重要的，消费者的理性仅体现在由欲望主导的商品选择上，在这样的理解基础上，信贷也往往被认为是“欲望失控”的推动者。但是“信贷 +”模式突破了信贷的消费功能，增加了为培养理财能力而信贷、为参与社会公益而信贷的选择。学生对信贷的选择理由不再局限于消费理性的话语中，信贷理性也是使用者对经济生

20　蚂蚁森林运作模式是：用户通过搜集绿色能量（能量在与支付宝相关的活动中获得），种植虚拟树木，达到一定临界值后，可以用虚拟树木兑换获得专属公益编号的实体树木，支付宝相关公司将代替用户种植在需要环保的地区。

21　“为了我的蚂蚁森林我的树，我也要坚持我的花呗 。”以“蚂蚁森林”，“蚂蚁花呗”为关键词搜索微博博文。博主“撸猫少女的 XX”： 1996 年出生，近期刚刚毕业，初入职场的新人。发布时间：2019 年 9 月 12 日。

活思考和权衡后的选择。这样，“信贷理性”又回归到经济学的理性判断中：“理性的决策不一定是严格最优的，只要是目的明确并且谨慎地行为就称得上是理性的。”[22]

另一方面，学生等年轻群体将“信贷 +”的实践当作提升自身社会参与能力的方式，包括金融适应能力和社会公益参与能力。在消费主导型社会，学生和年轻群体并不属于有能力的消费者，但他们又很容易受圈层文化和社群关系的影响，需要物质消费维持自己与社会的关系：“他们需要很多东西才能不被社会遗忘。”[23] 这种情况下，“信贷 +”模式不仅为学生群体提供消费动力，也为他们提供了尝试参与社会活动的可能。这种可能具体表现为两个层面：

第一个层面，“信贷 + 理财”的模式是学生信贷者参与社会金融活动的一次预习。在有关学生“理财”必要性的讨论中，“理财”被认为是“一种富人思维……穷人思维是简单的出售时间赚钱，为钱而工作，……富人是想办法不为钱工作，让钱生钱。”[24] 这表明，“理财”只是一种少部分参与的经济活动，理财思维与社会高阶层人士相匹配。而“信贷 + 理财”模式扩大了参与理财活动的群体，年轻人希望通过“信贷 + 理财”的模式提早学习理财知识，掌握理财能力，提升自己在金融社会中的抗风险能力和金融竞争力。尤其是随着“非物质劳动”时代的到来，工作的灵活性和不稳定性增强，而合理支配和规划钱财的“理财”行为就被理解为新的安全感支柱。学生对理财意识的关注，对多种经济身份的追逐都是为了保障自己的生存安全，提高竞争力，多准备一些应对风险的选择。

第二个层面，“信贷 + 公益”似乎打开了学生社会公益的参与途径。公益与个人消费本来是完全不相关的内容，而通过“信贷 + 公益”，“消





22　陈岩、刘玉强：《消费信贷与中国梦》，中国社会科学出版社，北京，2016 年 6 月初版，第 22 页。

23　[ 美 ] 克里斯托弗·布朗：《不平等、消费信用与储蓄之谜》，程皓译，社会科学文献出版社，北京，2016 年 3 月初版，第 72 页。

24　谭春兰：《大学生学习投资理财的必要性探讨》，《时代金融》，云南，2020 年第 6 期，第 122 页。

费公益”似乎成为学生等年轻群体表达社会公共参与意图的一个小的窗口。不过需要注意的是，无论是“信贷理性”，还是以信贷为中心展开的“信贷+”实践，这些都是“蚂蚁花呗”使用者在支付宝平台中的有限洞察和尝试。因为不管学生使用“蚂蚁花呗”的目的是什么，“信贷+”的本质仍然是以信贷消费为底色，各种经济、社会角色依然在支付宝平台设置的活动框架内。这些看似丰富和积极有益的“信贷+”社会活动不过是在“支付宝”规定好的生活逻辑中运行，“信贷+”模式只是进一步增强了学生对“蚂蚁花呗”、支付宝平台的需要。

从长期看，这种“信贷+”社会活动很有可能把“信贷”要求和使用逻辑渗透到学生的其他社会活动中，塑造出以“信贷”为思考主线的社会劳动力，以信用评价为核心的“信用人”[25]。米尔斯认为，在新白领的世界中有一种“市场人格”[26]，成功者将自己的仪表和人格作为一种工具来使用。而金融社会中的“信用人”则是以“信用”为工具经营自己的生活、工作。在金融社会中，“信用”首先是可量化的经济指标，人们可以依靠信用建构各种经济角色，成为投资人、公益人或者 VIP 消费者。其次，“信用”成为人格表征的另一个影响是，使用者更依赖数据结果进行评判。可视化的信用结果打破人们情绪上的假面，成为“信用”人格市场和信用活动中唯一可以信赖的对象。更重要的是，信用数据化也有可能造成使用者“系统性的愚昧”。张一兵认为，“系统性的愚昧”是指：“能够自己独立去观察、选择和反省的我思被根本废除了，这也意味着主体本身的彻底废除。”[27] 当人的认知系统被外在的数据库、数据结果代替，社会中的人便陷入了丧失独立自主性，无知愚昧的处境中。就像依赖大众点评选择餐厅的模式一样，人们将依靠数据化的信用分数凭借了解和评价一个人，将主体关于“信用人”的认识和理解让渡给数据化处理结果。

---

25　这种“信用人”极有可能是披着信用符号的“信贷人”，只不过，扩大信用的社会话语和影响力，将信贷的实质和风险暂时地缝合在全面信用的神话中。

26　[美]C. 赖特·米尔斯：《白领：美国的中产阶级》，周晓虹译，南京大学出版社 2016 年 1 月初版，第 172-178 页。

27　张一兵：《心灵无产阶级化及其解放途径——斯蒂格勒对当代数字化资本主义的批判》，《探索与争鸣》，上海，2018 第 1 期，第 7 页。

## 三、结语

在校园中，大学生围绕“蚂蚁花呗”开展的社会交往和社会活动似乎都指向这样一个事实：只有信贷才能生活。一方面，信贷行为加入原有的社会关系中，以日常化的方式细密编织着学生的生活和选择；另一方面，学生积极地发展自己在信贷行为中的社会参与，将社会行为交织在信贷行为和短暂的债务结果中。逐渐地，“蚂蚁花呗”信贷与吃饭、睡觉一样成为主体生活中自然的，似乎不可分割的一部分。但是，从“蚂蚁花呗”对学生社会生活的影响方式和过程中，我们也可以看出年轻学生消费活动的几个特点：首先，消费仍然是主要的社会活动。在鲍德里亚探讨的“消费社会”中，符号价值超越使用价值，因此广告和媒体都成为刺激和引导消费需要的手段。而当下，刺激消费需要的手段不止有形式各样的广告宣传（影视植入，直播带货），还包括消费方式的创新，既包括消费信贷，也有在政府引导下的消费券。就目前看，消费活动似乎不需要各种符号化的遮蔽——不需要添加各种符号意义，消费活动成为一个简单和必须的行为：消费让自己开心，这种开心不仅是物质上的满足，还有使用者自以为在社会参与中获得的心理满足。其次，消费思维渗透在人们社会生活方方面面。人们将“消费活动”视为解决社会问题的主要方法，其中既包括小家庭的情感维护，也包括社会公共事务的参与。但是显而易见的是，学生在消费活动中选择的“信贷 +”模式窄化了“社会参与”的内涵，这里的社会是被“蚂蚁花呗”及与之相关的“蚂蚁金服”和“支付宝”规定的，他们不仅没有触碰到真正的社会参与，反而在这个游戏区域中再一次体认了消费活动的重要性，也由此形成了“必须消费”，“只能消费”的意识，使“只有信贷（信贷消费）才能生活”成为一个看起来是不容置疑的事实。

# “文明”与“国际化”
## ——以上海地铁“文明乘梯”为例





李许涛 *

### 整体思路

城市中国的兴起是改革开放以来中国社会最重要的变化之一。在改革开放之初的制度设计中，社会主义精神文明建设是与物质文明建设相对应的，负责改造社会风气，建构社会秩序。随着城市中国的兴起，“文明城市”政策作为社会主义精神文明建设的活动形式之一，逐步演变为一项全国性的政策。在这一政策之下，地方政府往往以《测评体系》为城市建设与治理的标准与蓝图，通过创建评比的方式来争夺“文明城市”的荣誉。本文对“文明城市”政策进行了梳理，接着，以“上海地铁‘文明乘梯’”、“聚丰园路上海大学西门附近的整治”和“襄城县的城市改造与治理”三个案例，分别从典型的中国现代大城市、城乡结合部和县城一级中正在出现的城市这三个不同的层次入手，梳理和探究了这一政策背景下的城市文明化，并初步形成如下结论：（一）城市文明化包含双重意涵：一是相对于农村而言，城市被认为是文明的；二是对于城市而言，究竟何为文明？在今日中国的小城市中，往往是这两种意义上的城市文明化在同时推进；而在大中城市内，经过了改革开放后四十余年的城市建设，如今更侧重于第二重意义上的城市文明化。（二）就“何为文明”而言，不同的人往往有不同的见解，这些见解既有洞察也有局限。但在“文明城市”政策下的城市文明化过程中，

---

* 李许涛，上海大学文化研究系 2020 届硕士毕业生，现为中学语文教师。节选部分为作者硕士毕业论文《秩序的建构？——“文明城市”政策下的城市文明化》第二章。

政府仅以《测评体系》为准绳，而难以将市民的见解吸收运用到文明化实践过的程中，这造成了严重的排斥，也因此难以建构良好的城市秩序。据此，城市文明化应当是对于文明的不同见解相互切磋琢磨的过程，但政府试图以某种单一的文明标准取而代之，这当是“文明城市”政策背景下的城市文明化所产生诸多问题的根源。





## 回顾与反思：论文写不好？那就去当“社畜”吧！

今年6月，我阴差阳错地毕业了。这么说不仅是因为在各种凑巧与不凑巧的状况下，我赶在截止日期最后一天，完成了毕业答辩，更是因为“受新冠肺炎疫情影响”的借口，掩盖了我学术能力不足的事实，让我成功骗取了各位答辩委员的同情心（众所周知，人文社会学科的教授们总是那么地同情弱者）。这绝不是在谦虚，当毕业四个月，回看自己论文，我再次确认了自己学术能力差这一事实。

这固然令人沮丧，但也更加坚定了我成为一个“社畜”的决心。因为在我的理解中，文化研究是当代的文化研究，它不是那种封闭的研究，而是在时时刻刻关注当下。对于研究者来说，它需要研究者提出具有当代性的问题，并在此问题意识之下，拨开社会文化现象的重重迷雾，找到其背后支配性的文化生产机制。而这种当代性的问题意识，以及与之匹配的深入开展研究能力的形成，一方面自然是依靠充分的学术训练，同时，不可或缺的是研究者足够敏锐的社会嗅觉。理想的状况是二者交叉进行，相互促进与补足，但现实的状况是，学校教育带给学生的社会经验极其有限。作为一名文化研究系的学生，系里为我们提供了足够优质的学术训练，课堂上挤满的外系学生就是最好的证明，但社会经验的摄取量明显不足，本人大概可以作为典型个案：在毕业论文写作的过程中，我深深感受到社会经验的缺乏对我进行深入研究的制约。因此，论文写作的过程，实际上也是我悄咪咪地迫切希望成为“社畜”增加社会经验的过程（一个学术Loser的自白）。

而事实上，毕业后四个月的“社畜”经验的确令我大开眼界，激动不已。一个例子是，某个夜黑风高的晚上，我在微信中颇（Da）为（Yan）自（Bu）豪（Can）地跟导师汇报道：如果当初我有这一个月的实习经历，论文肯定会提升一个档次的。然后，我导幽幽地来了句：你马上就有机会了，我刚好有个XX计划，期待你的大作噢（此处就不放聊天记录了，过于羞耻）。

好吧，这个故事教育我们千万不要乱立 flag。

我毕业论文的题目是《秩序的建构？——“文明城市”政策下的城市文明化》，仅看题目就可以明白我这个 flag 立得有多高了，又是“文明”，又是“秩序”的。而实际上，之所以写这个论文仅仅是因为我刚来上海读书不久，在地铁扶梯上被好友从左边拽到了右边，那一刻我感觉自己成为了一个乡巴佬。虽然我的确是乡下的孩子，但心里边的确不爽，凭啥就非得“左行右立”呢？！于是，我开始搜罗“证据”，梳理了上海地铁扶梯有关“左行右立”规则的制定过程。我发现这里面存在一个关于“文明”的迷思，而这种强行规定的“文明”是在国家政策中被广泛运用的。“全国文明城市”政策堪称其中典范。关注到这个政策之后，我意识到大到城市的大拆大建，小到街道空间的改造、流动商贩的管理等等，都和“文明城市”政策息息相关，但人们对该政策的评价却并不好。因此，我设定的研究问题是，这样一个试图使城市更加文明的政策，结果却引起了市民的不满，问题出在哪里？

事实证明，flag 立得有多高，倒得就有多快。当深入展开研究的时候，我总有一种模糊的感觉，好像怎么也抓不住问题的重点，写起文章来总是摇摇晃晃，难以形成有价值的核心论点。现在来看，原因大概是在于我对政府的运转逻辑没有什么感觉，以至于错过了许多可以展开分析的地方。这导致我最终也没研究明白“文明城市”政策的问题究竟在哪里，只得出了一个不算结论的结论：“文明城市”政策并不能建构起良好的社会秩序。

这真是令人悲伤且无奈。

不知是幸运还是不幸，我带着几分不甘毕业了，并成功成为一个“社畜”。再次为毕业论文的题目感到兴奋，已经是是毕业后两个月了。彼时，我就职于一家咨询服务机构，为政府撰写社会治理研究报告。在某项目调研过程中，政府官员一再强调项目要有“可视性”，——尽管这只是一个社区治理的项目，而不是工程类项目，它所打造的更多的是无形的东西。那一刻，我切身地感受到了政绩在政府体系内的重要性，在政绩的指挥棒下，官员们大多希望自己做的事情是能够被看到的。而在我的论文中，尽管也提到了政绩因素，但实际上我对此并没有自己的看法，它对于当时的我而言仅仅是从文献上得到的一条“信息”。也因此，我只把它罗列在了文章内，并未从政绩的角度进行充分分析。

另一点是关于量化。“文明城市”政策有着一整套繁杂的量化指标体系，在写论文的时候我意识到了这套指标体系的重要性，但却难以对它形成进一步的看法。工作之后，作为一个“社畜”，被辖制在各种绩效考核的量化指标之内，那种切肤之痛，让我开始逐渐理解那些城管、政府官员为什么要做些让人难以理解的事情，比如“清理低端人口”“统一黑白色的门头招牌”，等等。市民们所批评的“文明城市”的形式主义，恰恰是量化考评所难以避免的结果——这种以量化考评为手段的竞争关系，实际上主导着我们当今时代的工作与生活，并造成了一系列严重后果——这大概不是什么新的发现，但是对于我来说，却是工作之后所形成的重要认识。

当然，四个月的“社畜”经验还不足以让我的论文提升一个档次，这说明我这“社畜”当得还是不够到位。任重而道远。

最后，我听闻这有可能是《热风学术（网刊）》的最后一两期了，希望这不是真的。感谢我的老师和同学们，共同创造了上海大学文化研究系这样一个令人时常感动的学术空间，三年的学习时光，是我人生中非常非常重要的一部分，虽然毕业了，但是思考与行动不会停止（此 flag 屹立不倒！）。

在“文明城市”的测评标准内，市民的文明行为，尤其是交通行为占有极高权重，其测评标准（2004 版）为：车辆行人各行其道；车辆行人无乱穿马路、闯红灯现象；交通畅通，无人为造成的严重阻塞现象；排队候车，依次上、下车。可见，通畅有序乃是其中要义。

在 21 世纪初的上海，为了迎接世博会的到来，政府部门推行了一系列意欲改进市民文明状态的举措，其中搭乘自动扶梯时的“左行右立”规则的推广，当是其中持续时间最长，引发讨论最多的举措之一。作为城市空间的连接处与城市人群的输送带，自动扶梯往往出现在人流量较大的公共空间内，如购物中心、地铁站、火车站等。以何种规则乘坐电梯本不是一件大事，但在上海地铁的自动扶梯上，一场围绕着乘梯规则而产生的争议断断续续地持续了十多年。[1]

## 一、“左行右立”：“文明”与“国际化”

网络上可以追踪到的最早的关于上海市“左行右立”的报道，[2] 是在中国申办上海世博会成功（2002 年 12 月）一年多以后：2004 年 1 月 25 日，《解放日报》刊载了一封市民来信，市民田先生在信中认为上海地铁换乘时过度拥挤要归咎于大家没有遵守“左行右立”的乘梯规则，因而，他认为“如果上海人能像香港、东京、纽约人那样，养成‘右侧站立，左侧急行’的好习惯……会提高自动扶梯的使用效率和单位时间的乘客通过率”。[3]

半年之后，2004 年 8 月，上海地铁龙阳路站开始了“左行右立”的试点工作，地铁运营方在自动扶梯的每级台阶中间刷上了黄线，希望以此引导市民形成“文明”的乘梯习惯。同时，黄浦区文明办和地铁运营公司开

1　这里还需要交代的是，在这一章与下一章之所以选择上海作为案例，一个重要的原因是前文提到的，整个《文明城市测评体系》是由上海市文明办及上海华夏研究院主导编制的，也即是说，上海在很大程度上是被作为“文明城市”的样板的。

2　之所以选择在网络空间内进行追踪，是因为关于“左行右立”的讨论可分为媒体报道与市民讨论两大部分，而这些内容大多集中在网络空间内。此处是通过百度搜索引擎而得到的结果。

3　裘寅，应提倡“左行右站”，解放日报：http://news.sina.com.cn/c/2004-01-25/11151651025s.shtml，2004 年 1 月 25 日。

始合作在人民广场站投放倡导“左行右立”的公益广告。此后在地铁沿线都能看到许多“左行右立”标语、引导牌等。

从相关报道中我们可以发现，对于为什么要倡导“左行右立”，相关人员的表述十分一致：“文明”与“国际惯例”（见表 2-1）。根据当时媒体的相关报道，即便有些市民认为“左行右立”的乘梯规则倡导起来会比较困难，但也同样认为它是“文明”的。[4]





表 2-1 上海市“左行右立”试点前后相关报道

| 时间 / 来源 | 标题 | 内容摘选 |
| --- | --- | --- |
| 2004.1.25<br>解放日报 | 《应提倡“左行右站”》[5] | 刊登“市民来信”，该市民认为上海应该像香港、纽约、东京那样，倡导“左行右站”，这样可以提高通行效率，“也是上海和国际大都市的文明规则接轨的一个细节”。 |
| 2004.8.17<br>新民晚报 | 《上海地铁试点＂左行右立＂＂扶梯黄线＂考验文明》[6] | “我们就是希望倡导一个先下后上，文明乘车的环境。在国际大都市里，乘自动电梯靠右站，虽然没有专门的规定，但已形成一种惯例，这不仅是一种表面上的形式，还体现着城市文明。” |
| 2004.8.25<br>解放日报 | 《乘车文明需培养 地铁扶梯＂左行右立＂酝酿中》[7] | 市文明办官员表示，“左行右立”是对他人的尊重，体现了文明。 |
| 2004.9.10<br>上海青年报 | 《地铁站自动扶梯试行“左行右立”》[8] | “记者从地铁运营公司了解到，划急行通道还在试点，但左行右立是一种城市文明的表现，日后肯定要广泛推行。” |

制表：本研究

然而，市民朋友们似乎没有经受住“文明”的考验。2006 年，《新民晚报》的一项随机调查显示，在“左行右立”推行了一年半之后，仍有九成上海市民不知道自动扶梯上“黄线”是何作用。[9] 于是，2006 年底，上

---

4　程贤淑，上海地铁试点“左行右立”“扶梯黄线”考验文明，新闻晚报：http://sh.eastday.com/eastday/shnews/fenleixinwen/chengjian/userobject1ai447699.html，2004 年 8 月 17 日。

5　裘寅，应提倡“左行右站”，解放日报：http://news.sina.com.cn/c/2004-01-25/11151651025s.shtml，2004 年 1 月 25 日。

6　程贤淑，上海地铁试点“左行右立”“扶梯黄线”考验文明，新闻晚报：http://sh.eastday.com/eastday/shnews/fenleixinwen/chengjian/userobject1ai447699.html，2004 年 8 月 17 日。

7　简工博，乘车文明需培养 地铁扶梯“左行右立”酝酿中，解放日报：http://sh.eastday.com/eastday/shnews/fenleixinwen/qita/userobject1ai469667.html，2004 年 8 月 25 日。

8　佚名，地铁站自动扶梯试行“左行右立”，上海青年报：http://news.sina.com.cn/o/2004-09-10/09273636799s.shtml，2004 年 9 月 10 日。

9　“左行右立”沪上推行了 1 年半 九成乘客不知自动扶梯黄线意义，新民晚报：http://news.eastday.com/eastday/node17/node136/node4935/userobject1ai66096.html，2006 年 2 月 10 日。

海地铁以中山公园站作为试点开始安排学生志愿者在地铁自动扶梯处作为“文明乘梯引导员”引导市民“左行右立”。

如果说之前的“黄线”只是一种倡导的话，那么此次的“引导员”的上场却带上了些许强制的意味。这引发了人们的热议，一些反对的声音浮现了出来。这些反对意见大多认为“左行右立”并不符合上海地铁现状，高峰时段的自动扶梯挤都挤不上去，更别说排队了，赶时间的人完全可以去走步梯。但地铁公司相关人员表示，“‘左行右立’主要是为了确保乘客的人身安全，如果乘客们都做到了‘左行右立’，即使有乘客在上行途中站立不稳向后倒下，后面的乘客也可以起到支撑的作用，不会出现多米诺骨牌效应。”[10]

更多的争议与讨论出现在2008年之后。2008年末，随着世博会的临近，上海市政府开始广泛组织动员大中小学生、白领等在上海市各个自动扶梯搭乘处引导“左行右立”，相关的宣传标语在地铁空间内更是随处可见（见图 2-1）。这种大范围的半强制的组织动员方式显示出了政府势在必行的姿态，这也激发了市民的广泛争论。

图 2-1：“左行右立”引导员与引导标识　　图片来源：网络

10　国际惯例遭本土不适 地铁电梯试“左行右立“引议，新闻晚报，载于“新浪上海”：http://sh.sina.com.cn/news/2006-11-15/135971407.html，2006 年 11 月 15 日。

在网络社区“天涯论坛”上，一个标题为“上海地铁 左行右立 or 左立右立”的帖子获得了15000多的点击率与400多个回复（2009年6月）。[11]尽管该帖是围绕“左行右立 or 左立右立”发问的，但讨论的展开却是围绕“是否应该推行‘左行右立’”而进行的，支持和反对的双方几乎呈现出了“水火不容”之势。这些争论主要集中在两个方面：安全和效率，这也是自从上海市推行“左行右立”以来，争议最多的地方。

反对“左行右立”的一方提出了许多理由，例如，（1）自动扶梯是运动的，在自动扶梯上行走具有很大的不稳定性，会极大增加乘梯者的安全风险；（2）自动扶梯台阶的高度，远大于普通步梯台阶所规定的最高标准，而且，国内自动扶梯的坡度通常也大于国际上所要求的30°，这进一步增加了在自动扶梯上行走的风险；（3）“左行右立”会增加自动扶梯右侧的磨损程度，加重扶梯左右两侧磨损程度的不平衡；（4）有地铁工作者做过测算与推演，得出结论是，相较于“见缝插针”式的乘梯规则，“左行右立”并不会提高扶手电梯的通行效率；[12]（5）早在2004年，台湾捷运就取消宣传“左行右立”的乘梯规则；2006年，香港地铁也开始宣传不要在自动扶梯上走动，[13]等等。

而支持者们的理由则简单明了，多是“素质”“社会公德”“文明”“国际化”等等，这与官方的说法相当一致。2009年，时任上海市市委书记俞正声在接受采访时曾提及：“筹办世博会有三项计划，相比市容整治和窗口服务单位的服务素质这两个方面，上海在市民在文明状态的改观上进展迟缓。”[14]显然，以何种方式搭乘自动扶梯被认为是市民文明状态的呈现，而“左行右立”则被认为是文明的。也正是在这种文明与野蛮的区分之下，“左行右立”被强势推行。

---

11　上海地铁 左行右立 or 左立右立，天涯论坛：http://bbs.tianya.cn/post-5147-268-1.shtml，2009年6月20日。

12　张海波 . 城市轨道“左行右立”是否必须 ?![J]. 运输经理世界 ,2013(07):93.

13　搭扶手电梯，请紧记“握扶手 企定定”！香港港铁官方网站：http://www.mtr.com.hk/ch/customer/main/Escalator_Safety_Campaign_2015.html。

14　上海：睡衣睡裤不出门，做个世博文明人，腾讯世博网站：https://2010.qq.com/a/20100119/000109.htm，2010年1月19日。

## 二、混搭：文明化及其后

有意思的是，世博会一结束，官方便不再刻意宣传“左行右立”了，取而代之的是“握紧扶手”的宣传标语。[15] 2012 年，上海建交委的一份报告指出，“‘左行右立’的倡议和举措，在世博期间有效提高了上海轨道交通线路及车站的客流通行效率，保障了上海轨道交通自动扶梯的使用安全，也为上海轨道交通成功应对大客流打下了扎实的基础。”“经过多年对文明出行的宣传和提倡，本市广大市民和乘客在轨道交通车站内使用自动扶梯时，已经初步形成了‘左行右立’的出行习惯。”[16]

虽然上海建交委没有提到“初步”的原因，但是，“初步”这个词却用得十分精准。如果留心观察上海任一地铁站的自动扶梯，便会发现这个“初步”的奥秘：在人数不多的情况下，大部分乘梯者往往能够“自觉”遵守“左行右立”的乘梯规则；而在人流量大的时候，一定是“见缝插针”式的乘梯法则在起作用（见图 2-2）。

图 2-2：“左行右立”与“见缝插针” 图片来源：本研究

15 上海质监：“左行右立”或不利于电梯安全运行，上海政务：http://shzw.eastday.com/shzw/G/20121127/u1ai93982.html，2012 年 11 月 27 日。正如这则新闻所报道的，2012 年，有市民通过上海市人民建议征集活动向市政府建议取消“左行右立”，而这条建议在两万多条建议中被挑选出来受到表彰。这或可被视作官方不再提倡“左行右立”的一个明确的时间节点。但除了新闻发布会对这条建议重点关注之外，政府部门似乎并没有进一步的动作。

16 袁夏良 李上涛，给文明留一点空间 [N]，文汇报，2012-11-29(001)。

在某些观点中，这种状况被认为是上海市民还不够文明、没有素质的证据。但正如那些反对“左行右立”的观点所显示的，所谓文明与野蛮的区分，在这里并不天然成立，“左行右立”不比“见缝插针”更高明。这两种规则的混搭使用所能够佐证的是，“左行右立”这一文明的秩序，并不完全适用于中国的现实状况。

台湾《旺报》曾于2012年刊载过一篇来自上海、署名阿喵的文章，在这篇文章中，作者生动地描述了自己初次从大陆去台湾乘坐自动扶梯和从台湾回到大陆后再乘坐自动扶梯的感受：

去台湾之前，我还真不晓得自动扶梯还有自己的“搭乘规则”——“左行右立”，不赶时间的在右边站着，赶时间的往左边走着。好多次，我的土鳖脑筋转不过来，拄在扶梯中间，总惹得身后传来一阵阵台腔：“对不起，借过”……惯有的站姿突然被指错，我连往哪边侧让都不知道了，往左？往右？多亏朋友拽我一把，救我于东西南北向之间。

……

当规则浸润成了常识，回到大陆后，我又变成了一个土鳖——看到电梯，就下意识地往右边站，留出左侧用来走人。站我后头的大叔见有位置，马上见缝插针，“轰”地挤到我边上来了。我的体积也不允许，遂又往前挪了挪，“轰”，大叔将脚伸上来了，看看他的脚，再看看前面一堆堆的人，我想此时的“对不起，借过”是天方夜谭。那么多人安心地站在扶梯上，谁也没想过超越前者，此时，“保持不动”就是规则，我没理由去破坏规则，也没理由让大叔缩回自己的脚——嗯，他的脚在“不属于我的站立空间”里保持不动了，这符合规则的逻辑演绎。（2012）[17]

从中可以看出，作者初在台湾乘坐自动扶梯时，对当地“左行右立”的乘梯规则感到无措，感觉从大陆而来的自己像是一只“土鳖”；而在台

17　大陆人看台湾：电梯“左行右立”的迷思，中国新闻网：http://www.chinanews.com/tw/2012/10-24/4272104.shtml，2012年10月24日。

湾习惯了“左行右立”后再在大陆乘坐自动扶梯，又仿佛成了一只来自台湾的“土鳖”。最后，作者不再关心土不土鳖了，而是选择径自站在那里，遵守那一空间内的规则。

不同的地方对于同一件事情，有着不同的规则系统，这本是极为正常的事情。“左行右立”所体现的文化逻辑是，任何事情都要条分缕析，力求全面周到而边界清晰，因此，才有了“着急的人就从左边走，不着急的就站在右边”的“左行右立”；而“见缝插针”显示的则是中国式的理性，虽然它给人的观感是混乱的，但是乱中有序，并不至于造成真正的混乱。这些自发形成的规则系统都是从本土文化与实际状况中生长出来，它们同时也构成了一个地区文化中最独特的部分。比如，在日本，在乘坐自动扶梯时之所以会形成“空出一边”的状况，和日本地铁站内自动扶梯两端高低落差较大、自动扶梯较长以及对秩序感的极度追求相关。而台湾之所以形成“左行右立”的乘梯规则，和台湾在历史上受日本文化的影响较大有关。中国大陆的“见缝插针”式乘梯法则，则和中国文化中模糊的边界感以及人口众多的实际状况不无关系。但在上海市政府的逻辑中，“见缝插针”在“左行右立”面前似乎就是“土鳖”。

与推行“左行右立”相似，在筹备世博会期间，上海市政府旨在“改进市民文明状态”的另一举措是要求“睡衣睡裤不出门”。有意思的是，尽管“左行右立”在社会中引起了许多争议，但还是得以被大力推行，但“睡衣睡裤不出门”却几乎遭到了从市民到学者的一致批评反对，“步履维艰”。

2009 年中，在市政府相关部门的要求下，上海市的诸多社区街道办事处通过诸如拉横幅、招募社区志愿者、招募儿童志愿者、利用熟人关系、强调世博会严肃意义等一系列举措来劝导市民不要穿睡衣睡裤上街，——正如标语写道的那样：“睡衣睡裤不出门，做个文明上海人”。[18]

政策一出，质疑与反对的声音便汹涌而至，这些意见主要集中在以下

18　上海为迎世博要求市民不得穿睡衣裤出门 . 新浪新闻：http://news.sina.com.cn/c/sd/2009-10-28/155818927333.shtml，2009 年 10 月 28 日。

几个方面：首先，认为不让人们穿睡衣上街，会给日常生活造成极大的不便利，因为在多数时候，穿睡衣上街仅仅是为了去楼下买个商品，又懒得换衣服；其次，穿睡衣上街是海派文化的一部分，正是由于旧时弄堂中公共空间和私人空间的交杂，才逐渐形成了穿睡衣出门的惯习，它有着悠久的历史，也显示着海派文化中独特的慵懒气息；最后，如沪上学者陆谷孙指出的那样，“穿不穿睡衣上街是个人的自由，谁也管不着”。[19]

而在支持这项工作的人看来，“国际大都市，最起码这一点，着装要做好。不是要你穿名牌啊，但要得体，里外要分清楚，这样更显示一个大都市居民的素质吧”[20]。这同支持“左行右立”的理由是一致的：“文明”与“国际化”。但是，为什么同是基于“文明”与“国际化”而推行的政策，却引发了不同的社会反应？

就“左行右立”而言，上海市民之所以对市政府的倡导表示支持与拥抱，一方面，是由于对于大多数当时的市民来说，“左行右立”在技术层面可能造成的安全风险，并没有技术专家的指证——不同意见的专家是在事后才说它既不安全又没效率的，而在推行期间呈现出来的专家观点是“左行右立”是安全高效的；同时，检视上海地铁的发展史，我们可以发现，在 2002 年 12 月上海申办世博会成功前，上海市只开通了 3 条地铁线，而从 2003 年到世博会开幕时，上海市的地铁数量猛增至 11 条，因而，地铁和世博会有一种“共生”的关系。地铁有着一种先在的“现代化的、文明的”意味，因此，当时市政府倡导“左行右立”的文明规则时，也就不会有太多的质疑声音，或者说，在对西方文明的追随上，市政府和上海市民有着微妙的默契。

更重要的是，对于市民而言，“左行右立”不仅是一种“文明的”乘梯规则，它更代表着一种秩序感。这恰恰回应了对日常生活中，人们不讲

19　陆谷孙，为什么不可以穿睡衣上街？ 豆瓣 : https://www.douban.com/event/11229120/discussion/20046554/。

20　同上。

秩序，不遵守规则，插队、搞特权等社会现象的不满。正像在百度贴吧里一个有关“左行右立”的帖子下的留言那样：

留言 1：左行右立利也好弊也罢，难能可贵的是养成的一种社会秩序，这是社会文明进步的提（体）现。至于利弊以及究竟应该怎么做更科学，这个命题是要留给当局和专家们进行调研和官宣的。

留言 2：说的真好，非常正确。看看到处都是不排队的，闯红灯的，损坏公物的等等不一一列举了，就单单说一个不闯红灯都做不到，还扯犊子啥左行右立，啥行啥立都不好使。等哪天没人闯红灯了，随便啥行啥立都没问题。[21]

市民对西方式文明的接受，并不简单是“西方的就是好的”的逻辑，更包含着对本土状况的思考与理解。

而市民对上海市政府倡导“睡衣睡裤不出门，做个文明上海人”的反对，很大程度上是因为它调动起了市民的另一重经验。正如陆谷孙先生所说：

穿睡衣上街犯了哪条法？又不是裸奔（裸奔也未必犯法）。假使真的穿睡衣上街，难道要被拘留吗？世博会期间不准穿，是怕给外国人看到，觉得丢人吗？

为什么环境污染得这个样子倒不觉得怎么丢人呢？……社会的种种不公平腐败和贫富悬殊怎么不丢人呢？

这几天新闻里又在讲加强惩治黑车营运了。是啊！自从那被“倒钩”的司机断指明志引起公愤，某某大队在承认“执法不当”的同时，也不忘强调一下，黑车营运确实是很严重的社会公害，错过了多少税收啊！

人只有在不自信的时候，才特别爱做面子文章，……，至于穿不穿睡衣上街是个人的自由，谁也管不着。所以如果世博会期间，上海人民可以

21　地铁“左行右立”的陋习怎么改？百度贴吧“申花吧”：https://tieba.baidu.com/p/5390459893?red_tag=1572483550，2017 年 10 月 26 日。

大大方方走上街头开个 pajama party（睡衣派对），那倒是一道亮丽的风景线呢！[22]

政府部门对睡衣的管治，一方面是文化自卑的心理在作怪，同时，也暴露了长久以来全能式治理的弊端。市民对“睡衣睡裤不出门”的反对，其实也是对政府长期以来管理水平的落后造成的诸多社会问题的批评，以及对政府妨碍公民自由的不满。政府对穿睡衣这种小事情的大动干戈，很容易使人们联想到日常生活中政府在其他应该发挥作用的地方的失声，以及日常生活中在政府强势管控下的诸种不自由状态。正如陆先生所描绘的那样：社会中那么多涉及民生的实实在在的事情都没有管好，倒是对人们穿什么衣服上街格外关心。

可见，对于市民来说，文明在很多时候并不是一个具有固定内涵的价值标准，尽管在国家所推行的文明化工程中，政府往往处于主导位置，但人们会结合不同的实际状况，来考虑是否、或在多大程度上接受“文明的洗礼”。这样看来，城市文明化的过程其实是一个在文明的不同认识间相互角力的过程。

城市需要秩序。不论是“左行右立”或是“睡衣睡裤不出门”，作为由政府推动实施的文明化工程，不可否认的是政府试图创建良好城市秩序的初衷。但是，城市秩序并不仅仅如同我们表面所看到的秩序本身，它的背后还包含着这座城市历史与现实的状况，一种恰切的城市秩序，应当是在这些基本的城市状况中生长出来的，而不应该是某种异想天开的理想类型。而“左行右立”和“睡衣睡裤不出门”所显示的，正是在 21 世纪初，中国大多数政府部门在文化上的自卑感。而当上海市政府不再为“国际化大都市”的身份感到焦虑，2019 年初，上海地铁正式宣布取消了“左行右立”的乘梯规则，“自动扶梯乘梯须知”上的第一条变为了：“禁止行走或奔跑”。

22　陆谷孙，为什么不可以穿睡衣上街？ 豆瓣 : https://www.douban.com/event/11229120/discussion/20046554/。

返回目录

# 专题二：定义数字人文

# 编者按

陈静 *





作为一个新兴领域，数字人文在国内外都引起了广泛关注。新的学科的合法性及自觉性往往来源于关于其定义的描述。但有趣的是，“数字人文是否需要被定义”却是数字人文内部社群所一直关心的问题。由于其跨学科性及方法的多样性，不同领域的数字人文学者对于数字人文的看法一直存在争议。一方面，很多学者甚至认为不对数字人文进行界定有助于保持数字人文的活力和内在丰富性。但另一方面，随着领域的扩展，没有或者模糊定义也造成了相当的困惑和争议：比如，在讨论数字人文与数字图书馆 / 数字学术之间的差别、数字人文评价机制，以及究竟谁在主导数字人文等问题时，如何定义数字人文实际上是这些问题的内在核心议题。本期所选的几篇文章节选于《定义数字人文》（Defining Digital Humanities: A Reader）一书。该书英文版由梅丽莎 • 特拉斯（Melissa Terras）, 朱利安 • 奈恩（Julianne Nyhan）和爱德华 • 凡浩特（Edward Vanhoutte）主编，其宗旨并非是为给数字人文下出绝对的定义，而是通过从多个角度对相关讨论和研究进行系统性整理，为业界学者、教师和学生提供最核心的数字人文研究内容。本书在国际数字人文界具有很大影响力，一经出版就得到了很多业界学者的好评，例如 Susan Schreibman、Ray Siemens、Paul Arthur 等。近百所开设数字人文中心或建设教学的高校，大多将该书作为研究

* 陈静，南京大学艺术学院副教授。研究特长与兴趣：新媒体艺术、文化与媒介研究、数字人文与数字文化遗产。

生、博士生以及研究员推荐的必读专业书目，例如 Princeton University、University of Cambridge、Stanford University、King's College London、University College London、University of Victoria 等。

在中国语境中讨论数字人文定义问题，有其特殊性与必要性。作为一个外来概念，“数字人文”得以被中国学界所关注和接受，有其基础与土壤：一方面，过去的几十年间，中国学界一直对数字化、数字学术、数字图书馆、数字技术等问题有着广泛关注，图博档及业界均开展了大量的基础性工作和研究，而近年来人文艺术学者的参与则将此问题推向了一个新的阶段，即，如何以人文研究问题为导向推动数字化、数字技术与人文艺术的交叉研究，从而为传统的人文艺术研究提供新的路径和内容，从而促进知识生产的全面数字化转型；另一方面，人文艺术学科在面临新一轮数字技术革命之时，也不断寻求着突破的可能，之前的文化研究、性别研究等跨学科研究已经提供了大量可参考的经验和教训，数字人文或许将会是下一个可能的大事件。当然，这一点还需拭目以待。

# 《定义数字人文》引言（摘选）

朱莉安·奈恩 梅丽莎·特拉斯 爱德华·凡浩特 *

高瑾 译 陈静 校





“你在寻找一个送给学术界的朋友的假期礼物吗？
他们或许会喜欢一本数字人文读本。”
（来自乔叟·都斯的推特，@LeVostreGC，2012 年 12 月 8 日）

关于如何定义数字人文的问题，存在着各种讨论与研究，但对于那些刚刚接触这门学科的人来说，从哪里开始入手呢？本书旨在收集以“数字人文”的定义为对象的历史与当下的阅读材料，以教学为目的呈现该领域在历史发展中的各个方面，指出存在的各种不同意见，鼓励读者通过阅读来了解我们做数字人文的时候都在想什么。

为什么要定义一个学术领域？一方面来讲，定义具有明显的实用性和功能性：我们必须能够向同事、学生、大学管理层、基金单位、以及广大公众阐明和描述我们正在做什么。当然，我们不应该单从这个实际的现实角度去看待这一工作。从另一方面讲，数字人文的定义方式可以揭示我们作为一个群体所具有的隐在假设。定义本身也可以揭示我们在不断建立融合数字人文研究者从业者群体时所具有的群体身分，我们是如何看待自己与其他学科的关系，以及整个数字人文社群内部存在的各种内在张力。总

* 朱莉安·奈恩、梅丽莎·特拉斯，英国伦敦大学学院；爱德华·凡浩特，比利时皇家荷兰语言文学研究院、英国伦敦大学学院。

之，越来越多关于定义数字人文的文献可以让我们分析该学科形成的动态变化。这本书为读者呈现出经过精选的相关内容，通过对世界各地课程的教学大纲进行内容分析[1]，列出了数字人文课程中最受欢迎的项目。当然，由于一些艰难但必要的编订选择、以及一些版权和许可问题，有些重点资料不能以全文形式出现在本书中。因此，除了本书的核心内容之外，我们还列出了一些建议阅读的文献列表：希望以此能帮助任何读过本书的数字人文学生、学者、从业者加深对“如何定义数字人文”这一问题的全方位理解。

确定数字人文学科的研究目标和范围似乎是这个领域许多人探讨的核心问题。本书将介绍如下的各个相关方面（有些部分以阅读列表形式出现）和相关主题。为方便起见，“数字人文”这一术语将在整本书中指代这一学科，尽管在之后章节会加以阐明（特别如本书第六章所述），在 2005 年之前还有许多其他术语被用来指代这一领域。

## 命名和边界

在过去的几十年中，我们现在称之为“数字人文”的领域也有过很多其他名称:“人文计算”（humanities computing）、“人文信息学”(humanities information)、“文学和语言计算”（literary and linguistic computing）、以及“人文数字资源”（digital resources in the humanities）等等。近些年，它主要被称为“数字人文”，尽管在欧洲大陆的文献中偶尔会发现其他词汇的使用，例如“电子人文学”（eHumanities）（示例见纽若斯 [Neuroth] 等人 2009 年的出版物，但这些词汇的使用并不普遍）。马修 • G• 柯辰保（Matthew G. Kirschenbaum）指出：“数字人文作为一个术语迅速且显著

1 Lisa Spiro 收集整理了各机构多种数字人文课程，请见 http://www.zotero.org/groups/digital_humanities_education.

的兴起，可以归根追溯到一些非常具体的历史事件。”（Kirschenbaum，2010，p.2）。柯辰保所说的“具体的历史事件”是指：2005 年，布莱克威尔出版社以“数字人文”作为书名，出版了具有影响力的《数字人文指南》一书；2005 年底，新联盟（即数字人文组织联盟，ADHO）成立时选择“数字人文”作为其联盟名称。该联盟由人文科学计算机协会和文学和语言计算协会合并而成；以及 2006 年，美国国家人文基金会（NEH）“数字人文”项目的启动（Kirschenbaum，2010 年，第 3 页）。尽管自《计算机与人文》于 1966 年首次出版以来，数字人文就拥有了“自己”的学科期刊，但显然“数字人文”一词兴起的一个重要因素是学者们可以自称为“数字人文学者”的实用性。这个看似明显的重要因素集中反映在威拉德·麦卡蒂（Willard McCarty）有关编写数字人文领域综合性书目的困难的讨论中。在讨论 1986 年至 1994 年在《文学和语言计算期刊》（LLC）上发表的文献时，他注意到截至 1994 年：

> 识别并收集全部的数字人文出版物变得困难且不切实际：因为其中太多的文献发表在不同学科领域、不同性质、不同语言的出版物上。把计算技术使用在更古老的学科上意味着越来越多的先前研究被广泛提及，其中很多提到的文章和书籍的标题可能与主题并没有任何相关性，所以很难被发现。（McCarty，2003a，第 1226 页）

数字人文这个术语的使用日益增长，看起来确实在巩固数字人文学者群体方面发挥着重要的作用。然而，斯文松（Svensson，2009），昂斯沃斯（Unsworth，2010），特拉斯（Terras，2011）和洛克威尔（Rockwell，2011）等人指出了学者群体内部存在的包容与排斥问题，而加林娜（Galina）和派瑞娜（Priana，2011）也从南美洲的角度探讨了学者群体国际化的程度。根据洛克威尔的说法，“数字人文现在处于一个学科进化中的关键点，这个关键点需要我们反思、鼓励和包容。最重要的是，我们需要批判性地回

顾我们的历史和反思我们之前排斥与包容的讨论内容，以免我们忽视下一代的需求”（洛克威尔，2011）。

## 数字人文，是与不是

根据1966年的《计算机与人文》(数字人文领域的第一本期刊)的前言，在那时，数字人文与传统人文学并无不同：

> 我们尽可能广泛地定义人文学。我们的研究兴趣可以包括所有时代和国家的文学、音乐、视觉艺术、民间传说、非数学方面的语言学、以及强调人文的各个阶段的社会科学。例如，考古学家关注美术的历史、社会学家研究文化的非物质层面、语言学家分析诗歌等等，我们都可以将其包括在人文学内。而且我们会鼓励以上研究中使用了电脑技术的工作并向这些研究学习。（帕斯派克特，1966年，第1页）

1980年至2000年间出版的一些著作着重于从教学目的出发定义这一领域。例如，1996年到2000年间，一个欧洲大学联盟发起了名为“先进人文计算”（ACO * HUM）的大型项目。该项目出版的书籍成果探讨了如何做好数字人文教学，从而潜在探索了数字人文在那时的意义和学科地位：

> 计算机技术在人文学科研究方法的发展中起了媒介作用。这种技术往往比使用纸笔的传统研究更加强大，例如，计算语言学的解析技巧、音乐表达时间的演算、形式文体学中探索性统计的使用、艺术史中的视觉搜索、以及历史研究的数据挖掘等等。尽管科学进步首先是因为更先进的研究方法，而不是仅仅是因为使用了更高效的计算机，但是新生的先进方法非常地依赖于计算机的验证和有效使用。换一种说法，如果要做两个文本的比较研究，我们可以用传统纸笔的方法来做，但是如果你打算比较50种不

同文本，那就需要合理利用计算机研究方法了。（德 • 斯迈特（de Smedt）等，1999，第 1 章）

特拉斯（2006，p.230-1）从教学的角度对相关文献进行了全面的综述。传统人文学科与数字人文的关系与关联性是一个持续讨论的主题。一方面，许多学者强调数字人文促进了人文学的方式方法，或者至少让人们重新认识了人文学原有的研究问题。卡茨（Katz，2005，p.108）写道：“对于人文学者来说，整理和搜索大量信息的能力最为重要”。特克尔（Turkel）指出，人文学科中的研究思想和研究行为之间那种看似古老的区别其实并不像有些学者所想的那样过时：

我们不能仅仅因为研究思想和研究行为之间一直存在的区别，就认为这是一个好的现象。在过去的不同时期，很多人文学者们都有深入参与思想和行为的建设，例如：阿基米德、巴努·穆萨三兄弟、达芬奇、沃康松、月光社、包豪斯、W·格雷·沃尔特、戈登·穆玛等等。在不同历史时期和地区都可以轻易地列出多位相关贡献者的名单。（特克尔，2008，第 5 段）

近来穆勒等人（2011）发现，虽然有些不可思议，但是是人文学的相关研究才为我们带来了最早的研究基础设施建设（第 3 页）。

设置数字人文与其他学科间的界限、定义数字人文是什么、不是什么，也受到很多学术界内外的关注。例如，2002 年，昂斯沃斯指出，仅仅通过在人文学研究中使用计算机一表象，并不能说明该研究就一定可以归类于数字人文研究：

你可以用计算机做很多的事情，其中有一部分可以称为“人文计算”，即计算机被用作工具帮助人文数据的建模、理解和学习研究。而这一活动与其它形式的计算机使用完全不同，例如将

其作为类似打字机、电话机、留声机、或者其他任何功能性的使用。（昂斯沃斯，2002）

奥兰迪（Orlandi，2002）和德 • 斯迈特（2002）选择了令人回味的类比对这个观点进行回应：

> 望远镜是在 1608 年发明的，最初用来服务于战争。伽利略偶然间得到了一个望远镜，稍微改进之后，用它进行观测并推翻了当时关于太阳系的普遍观点。尽管望远镜本身是一项宏伟的新技术，但直到伽利略用它来创造新的知识之前，它并不是一个科学工具。（德 • 斯迈特，2002 年，第 99 页）

奥兰迪（2002）在不否认计算机从根本上在改变着人文学科的潜力的同时，认为“在人们使用计算技术之前，人文学的一部分已经是‘计算出来的’了”。维拉德 • 麦卡蒂（Willard McCarty）是数字人文学领域最多产的学者之一，他指出：“我将计算机作为我们最有力的投机工具之一，因为它能够帮助我们所有人重新思考我们原来所熟知的研究问题”（2009; 另见麦卡蒂，1998,1999,2002a，2002b，2003a，2003b，2004,2006 和 2008; 麦卡蒂和柯辰保，2003a; 以及麦卡蒂和绍特，2002）。

自从 2009 年 威廉姆 • 潘纳帕克（William Pannapacker）在《高等教育纪事报》中将“数字人文”描述为“接下来的重大事件”之后，许多文章、博客（甚至还有一个《帝国坠落》的恶搞视频[2]）相继出版和讨论了数字人文的定义和范畴。

阿尔瓦拉多（Alvarado, 2011）认为，数字人文这个词是“一个社会范畴，而不是一个本体论范畴”。在那时的一个广泛讨论的主题就是人们是否必须要会编程才能成为数字人文学者。讨论最后，史蒂芬 • 拉姆齐（Stephen

2 http://www.criticalcommons.org/Members/ccManager/clips/5-ccdownfall.mov/view.

Ramsay）表明：“如果你没有产出任何成果，你就不是 ..... 一个数字人文学者”（拉姆齐，2011a，详见本书之后章节所载录的他的博客文章）。另一方面马克 • 桑普尔（Marc Sample，2011）却认为“数字人文不是基于建设，而是基于分享”。此外，还有一个重要的问题是数字人文理论的缺失，其中刘（Liu，2011）和洛克威尔（Rockwell，2011）等人已探讨过。





回答“什么是数字人文”这个问题仍然是许多学者们学术争论的话题来源。除了前面讨论的博客帖子和文章之外，过去三年来，这个问题也成为了“数字人文研究生活日”项目探讨的一部分，该项目在开展当天汇集了来自世界各地的数字人文学者[3]。吉布斯（Gibbs，2011）发表了一篇博客文章，提出了一个有用的定义分类，并且揭示了当时许多不同的定义方式。事实上，不仅提出全面准确的定义是不可能的，而且考虑到最近领域内外学者们所出版或即将出版的一系列工作研究（例如克劳福德 [Crawford]，2009; 迪根 [Deegan] 和萨瑟兰 [Sutherland]，2009; 格林格拉斯 [Greengrass] 和休斯 [Hughes]，2008; 施莱布曼 [Schreibman] 和西门子 [Siemens]，2008; 等，也可参见本书的进一步阅读部分），界定数字人文学科边界的工作也是徒劳无益的，并且还从一定程度上限制了新领域的发展推进。特拉斯（Terras，2006，p.242）曾经提出过这个领域的定义是否是必需的这一问题，并且表明缺失定义可能会在决定研究和职业发展途径时为研究员和学者提供更多的自由。这一观点似乎在辛克莱 [Sinclair] 和古格拉斯 [Gouglas] 在阿尔伯塔大学建立人文计算硕士课程的例子中是成立的。在设计该硕士课程的前提下，他们选择不讨论人文计算是什么，而是讨论“我们想要人文计算成为什么？”（2002，p.168）。麦卡蒂认为数字人文的自我认同在出版物中最为突出，并评论道：“人文计算是什么？对人文学来说，这是一个不需要回答，而是需要不断探索和提炼的问题”（2003a，p.1233）。

---

3 http://tapor.ualberta.ca/taporwiki/index.php/Day_in_the_Life_of_the_Digital_Humanities.

正是出于这一点，我们希望出版本书《数字人文读本》。通过精选各种期刊和博客文章（其中许多文章相互关联、作者相互回应），我们可以将数字人文学科的核心必读内容囊括在一本书中，从而为初学人士提供一套可以立马入手学习的书籍，为从事这个领域的人提供参考，以揭示数字人文如何发展成为今天这个有着不同定义但却仍没有公认唯一定义的领域。我们根据受欢迎程度、所强调的核心主题、以及各文章间的关系，精选编辑了本书各章节的内容。除了重现关键文章和博客帖子（其中一些为本书重新编辑和更新的）之外，我们还提供编辑对每篇文章的重要性介绍，以及大多数作者对他们自己文章的评论。Edward Vanhoutte 还撰写了一个新的章节，阐述了从“人文计算”到“数字人文”的历史转变，以及一个精选的深入阅读书单和一系列启发读者后续思考的问题列表，以辅助教学和讨论。我们将在本书的网站上继续扩展、维护和探索关于数字人文定义的相关阅读参考文献，包括各种出版形式，例如海报、图像、宣言、和书籍封面。

本书并不会提供编辑对数字人文的定义：我们的编辑重点是要突出相关的讨论内容，试图界定学科的范围。我们希望这本书对于数字人文领域的新学者和老学者来说都有重要意义，以呈现出如何以最好地方式定义数字人文的讨论和研究。

[ 参考文献 ]

Aarseth, E.J. (1997). ‘The Field of Humanistic Informatics and its Relation to the Humanities’, Human IT, 4 (97), pp. 7–13.

Alvarado, R. (2011). ‘The Digital Humanities Situation’, The Transducer, 11 May (accessed 12 May 2011).

Crawford, T. (2009). Modern Methods for Musicology: Prospects, Proposals and Realities, UK: Ashgate.

Deegan, M. and Sutherland, K. (2009). Text Editing, Print, and the Digital World, UK: Ashgate.

de Smedt, K. (2002). ‘Some Reflections on Studies in Humanities Computing’, Literary and Linguistic Computing, 17 (1), pp. 89–101.

de Smedt, K. et al. (1999). Computing in Humanities Education: A European Perspective, SOCRATES/ER ASMUS thematic network project on Advanced Computing in the Humanities (ACO*HUM), Bergen: University of Bergen.

Galina, Isabel and Ernesto Priani (2011) ‘Is There Anybody out There? Discovering New DH Practitioners in other Countries’. Digital Humanities 2011: Conference Abstracts. p.135–137

Gibbs, F.W. (2011) ‘Digital Humanities Definitions by Type’ (accessed 19 September 2011).

Greengrass, M. and Hughes, L. (2008). Virtual Representations of the Past, UK: Ashgate.

Hockey, S. (2004). ‘The History of Humanities Computing’, in S. Schreibman, R. Siemens and J. Unsworth (eds), A Companion to Digital Humanities, Malden: Blackwell, pp. 3–19.

Katz, S.N., 2005. Why technology matters: the humanities in the twenty-first century. Interdisciplinary Science Reviews, 30(2), pp.105–118.

Kirschenbaum, M.G. (2010). ‘What is Digital Humanities and What’s

it Doing in English Departments?' ADE Bulletin, 150, pp. 1–7 (online pagination, accessed 9 May 2011).

Liu, A. (2011). 'Where is Cultural Criticism in the Digital Humanities', Paper delivered at MLA Conference, Los Angeles.

McCarty, W. (1998). 'What Is Humanities Computing? Toward a Definition of the Field', Liverpool, 20 February 1998, Reed College (Portland, Oregon, US) and Stanford University (Palo Alto, California, US), March 1998 and Würzburg (Germany), July 1998.

McCarty, W. (1999). 'Humanities Computing as Interdiscipline', part of the 'Is Humanities Computing an Academic Discipline?' series, University of Virginia: IATH.

McCarty, W. (2002a). 'Humanities Computing: Essential Problems, Experimental Practice', Literary and Linguistic Computing, 17 (1), pp. 103–25.

McCarty, W. (2002b). 'New Splashings in the Old Pond: The Cohesibility of Humanities Computing', in G. Braungart, K. Eibl and F. Jannidis (eds), Jahrbuch für Computerphilologie, 4, Paderborn: Mentis Verlag, pp. 9–18.

McCarty, W. (2003a). 'Humanities Computing', in Encyclopedia of Library and Information Science, New York: Marcel Dekker, pp. 1224–35.

McCarty, W. (2003b). '"Knowing true things by what their mockeries be": Modelling in the Humanities', Computing in the Humanities Working Papers, A.24, jointly published with TEXT Technology, 12 (1).

McCarty, W. (2004). 'As It Almost Was: Historiography of Recent

Things’, Literary and Linguistic Computing, 19 (2), pp. 161–80.

McCarty, W. (2006). ‘Tree, Turf, Centre, Archipelago – or Wild Acre? Metaphors and Stories for Humanities Computing’, Literary and Linguistic Computing, 21 (1), pp. 1–13.

McCarty, W. (2008). ‘What’s Going On?’, Literary and Linguistic Computing, 23 (3), pp. 253–61.

McCarty, W., 2010. Inaugural lecture: Attending from and to the machine. King’s College London.

McCarty, W. and Kirschenbaum, M. (2003). ‘Institutional Models for Humanities Computing’, Literary and Linguistic Computing, 18 (4), pp. 465–89.

McCarty, W. and Short, H. (2002). ‘A Roadmap for Humanities Computing’, http://www.allc.org/reports/map.

McGann, J. (2005). ‘Culture and Technology: The Way We Live Now, What Is To Be Done?’, Interdisciplinary Science Reviews, 30 (2), pp. 179–88.

Moulin, C., Nyhan, J. and Ciula, A. (2011). ESF Science Policy Briefing 43: Research Infrastructures in the Humanities. European Science Foundation.

Neuroth, H., Jannidis, F., Rapp, A. and Lohmeier, F. (2009). ‘Virtuelle Forschungsumgebungen für e-Humanities. Maβssnahmen zur optimalen Unterstützung von Forschungsprozessen in den Geisteswissenschaften’, BIBLIOTHEK Forschung und Praxis, 33 (2), pp. 161–69.

Orlandi, T. (2002). ‘Is Humanities Computing a Discipline?’ in G.

Braungart, K. Eibl and F. Jannidis (eds), Jahrbuch für Computerphilologie, 4, Paderborn: Mentis Verlag, pp. 51–8.

Pannapacker, W. (2009). ‘The MLA and the Digital Humanities’, Chronicle of Higher Education, 28 December.

‘Prospect’(1966). Computers and the Humanities: a newsletter. I(1) p. 1–2.

Ramsay, S. (2011a). ‘Who’s In and Who’s Out’ (accessed 22 November 2011) further sketched out in http://lenz.unl.edu/papers/2011/01/11/on-building.html.

Ramsay, S. (2011b). ‘On Building’ (accessed 22 November 2011).

Rockwell, G. (2011). ‘Inclusion in the Digital Humanities’, philosophi.ca (accessed 20 January 2011).

Sample, M. (2011). ‘The Digital Humanities is not about Building, it’s about Sharing’, Sample Reality, 25 May (accessed 19 September 2011).

Schreibman, S. and Siemens, R. (2008). A Companion to Digital Literary Studies, Oxford: Blackwell.

Schreibman, S., Siemens, R. and Unsworth, J. (eds) (2004). A Companion to Digital Humanities, Malden: Blackwell.

Short, H. (2006), ‘The Role of Humanities Computing: Experiences and Challenges’, Literary and Linguistic Computing, 21 (1), pp. 15–27.

Siemens, R. and Moorman, D. (2006). Mind Technologies. Humanities Computing and the Canadian Academic Community, Calgary: University of Calgary Press.

Sinclair, S. and Gouglas, W. (2002). ‘A Theory into Practice: A Case Study of the Humanities Computing Master of Arts Programme at the University of Alberta’, Arts and Humanities in Higher Education, 1(2), pp. 167–83.

Sutherland, K. (ed.) (1997). Electronic Text: Investigations in Method and Theory, Oxford: Clarendon Press, pp. 107–26.

Svensson, P. (2009). ‘Humanities Computing as Digital Humanities’, Digital Humanities Quarterly, 3 (3) (accessed 9 February 2010).

Terras, M. (2006). ‘Disciplined: Using Educational Studies to Analyse “Humanities Computing”’, Literary and Linguistic Computing, 21 (2), pp. 229–46.

Terras, M. (2011). ‘Peering Inside the Big Tent: Digital Humanities and the Crisis of Inclusion’, Melissa Terras’ Blog, 26 July (accessed 19 September 2011).

Turkel, W.J. (2008). ‘A Few Arguments for Humanistic Fabrication’ [Webblog entry 21 November] Digital History Hacks: Methodology for the Infinite Archive (2005–08) (accessed 20 August 2010).

Unsworth, J. (1997). ‘Documenting the Reinvention of Text. The Importance of Failure’, The Journal of Electronic Publishing, 3 (2).

Unsworth, J. (2000). Scholarly Primitives: What methods do humanities researchers have in common, and how might our tools reflect this?, Paper read at the symposium on ‘Humanities Computing; formal methods, experimental practice’, London: King’s College, 13 May.

Unsworth, J. (2002). ‘What is Humanities Computing, and What is it

Not?’, in G. Braungart, K. Eibl and F. Jannidis (eds) , Jahrbuch für Computerphilologie, 4, Paderborn: Mentis Verlag, pp. 71–84.

Unsworth, J. (2010). ‘The State of Digital Humanities’, Lecture at the Digital Humanities Summer Institute.

# 精选定义：数字人文日 2009–2012

高瑾 译 陈静 校





## 简介

2003 年，威拉德·麦卡蒂（Willard McCarty）提出：“什么是人文计算？对于人文学来说，这是一个不需要回答，但却需要不断探索和提炼的问题”（第 1233 页）。自 2009 年首届数字人文日开展以来，这一项目为学者们提供了一个年度平台，从而集体探讨数字人文的定义。该项目集合了“各类数字人文研究，并演化为学者间的一个社交媒介”（洛克威尔，2012）。除了每年撰写数字人文日的博客之外，与会者还会受邀回答“数字人文是什么”这一问题。所收录的定义形式丰富内容多样，既有简练概括也有夸张描述，即有诗意的神秘描述也有突破的惊人表达，此外，还有押韵如情绪交响曲般的文字叙述。它们将数字人文刻画成各种类型：革命的、传统的、问题的、甚至是不存在的。

在讨论历史学科的性质时 Donnchad ÓCorráin 表示：“不同人对研究工作有不同的解释和理解，但是没有人去汇总这些不同的意见并进行剖析。提出这些解释的历史学家因为很多原因而各不相同，这是做历史研究所需要了解的前提”（Multitext, n.d）。我们认为这一论述同样适用于数字人文。本书下面呈现出精选的各类数字人文定义，以揭示数字人文内部存在的不同、甚至是矛盾的观点。本书编辑对以下定义并无区别对待，也并无正确与否的暗示。

有些定义认为数字人文相较其他学科而言，与创作、修改、进行、建立、推翻、梦想、理论化、哲学化等内容更有关联。有些人认为，使用电脑是数字人文的必要条件；也有人认为，数字人文的研究框架可以帮助理解计算机在人文科学中的使用，并使学者重新思考传统工具和技术的使用，这是数字人文与其他学科的不同之处。对于一些人，数字人文是关于小规模的特定学术著述的项目；对于其他人来说，它是关于大量数据和相应的基础设施建设的人文学科。对于一些人来说，新兴技术如社交媒体是数字人文的重要部分；另一些人则认为新兴技术主要是为了研究更多传统的研究对象，如文字和图像；更有些人认为其本质不在于它的研究对象，而在于它的研究方式，例如，它所建立的跨学科和跨机构协作的研究模式以及对版权和信息共享的立场。有人认为这是传统人文学研究的未来；其他人则认为这与传统人文学没有什么不同，或者人文数字最终会被传统人文学吸收回来。有些人宁愿不定义数字人文；而有些则认为数字人文的定义是不断变化的。

我们在本书中按照雷德 • 吉布斯的文章《按类型分类的数字人文定义》（Digital Humanities Definitions by Type）来呈现精选的定义，从而通过不同的主题展示数字人文对不同学者、研究者、从业者意味着什么。总之，本章通过精选和分类展示了数字人文可能的发展趋势以及纷繁各异的定义。

## 2009 数字人文定义日

我经常说人文计算涉及三个不同的研究领域。首先，一些研究者运用计算机来研究人文学的问题。这些问题可能是他们一直研究的问题，但现在可以以更快的速度或更大的规模来探索，也可能是没有计算机而无法满意解决的问题。其次，一些研究者采用人文方法将计算作为对象进行研究。例子包括网络文化和后人道主义。第三，一些学者采用生成的方法，创建

新的在线资料或工具供后续工作研究和使用。我自己的大部分工作都集中在第三方面。—— Stan Ruecker，美国阿尔伯塔大学

数字人文有些用词不当：没有任何东西可以将数字人文从几百年来的艺术和文学学科中区分出来。正如利用数学网格计算的科学家不是“数字科学家”而是“科学家”，以数字超文本媒介出版的小说作者不是“数字小说家”而是“小说家”，那些从事艺术和文学工作、使用和生成数字材料和数字工具的学者仍然是“人文学者”。—— Matthew Steven Carlos，瑞士欧洲跨学科研究大学

数字人文试图将人文探索和人类经验的产物与数字技术进行有益的结合。建设和创造理论化的研究问题是具有实际性和哲学性的成就。数字人文学者很可能擅长 Java 编程语言，因为他们是后结构主义者；他们可能喜欢苹果手机，同时却也被《白鲸记》所吸引；他们致力于一种乐观的未来主义，同时却对后世发展深表怀疑。数字人文是当今人文学科最激动人心的领域之一，不断涌现出大批有着高度兴趣的学者，其中上至科学家下至小学生。—— 史蒂芬·拉姆齐（Stephen Ramsay），美国内布拉斯加大学林肯分校

数字人文：是指创建和保存可扩展以便文档化的数字档案、以及与物质文化相互作用的工具的工作与研究领域。—— Robert Whalen，美国北密歇根大学

我发现描述什么是数字人文最好的方法，是引用托马斯·品钦（Thomas Pynchon）所著《哭泣》的第四十九卷：“你知道奇迹其实就是另一个世界对这个世界的入侵吗？”——Federico Meschini，英国德蒙特福特大学

# 2010 数字人文定义日

正如尼采所言，人类是“尚未确定类型的动物”，数字人文属于那些尚未确定定义的人文学科。我们还不能衡量数字化语料库对学术研究未来的全面影响。我们只能猜测逐步推广的数字化学术出版对未来的影响。我们尚未掌握将计算方法应用于历史、文学和戏剧研究等“传统”学科的后果。我的数字人文研究基本上是基于兴趣的尝试工作。—— Thomas Crombez，比利时安特卫普大学

数字人文是指对传统人文数据集进行建模和记录等的工作，使其可以被人类和机器读取。—— Steven Hayes，澳大利亚悉尼大学

数字人文是指利用数字媒介去探索、创造、分析和解读文化产品、时事和社会生活意义的工作。—— Alex Sevigny，加拿大麦克马斯特大学

我更喜欢“人文计算”这个术语，因为我认为“数字”是对计算科学部分的缩减。我对这个领域的定义是：任何将计算问题与人文方法、或者计算方法和人文问题相结合的项目工作；或者在结合两者的同时创造的新的学习对象。—— Matthew Bouchard，加拿大

我认为数字人文学是一种“速效胶”，可以让不同学术背景的学者立马进行合作。—— Mitsuyuki Inaba，日本立命馆大学

对我而言，“数字人文”是“我们掌握的数字技术中的人文学部分”。我的大部分编程和写脚本的能力都不是有意识地为人文学定义新的数字范式，而是帮助“解决冗长重复性的研究任务，从而使我的研究工作更轻松”。—— Tara L. Andrews，英国牛津大学

我认为“数字人文”是一个模糊的术语，甚至会导致领域内外相当的混乱。取决于你的谈话对象，数字人文是一个伞状总括性的术语，它涵盖了一个巨大的领域：从应用文本分析、语料库文体学、到电子游戏、评论研究等更深奥和理论性的领域。—— Matthew Jockers，美国斯坦福大学

我们没有办法将人文学从数字化基础上分离出来，就像没有办法将人文学从其以前的（仍在使用的）模介——纸张中分离出来一样。我们使用数字技术生活、写作、阅读、学习、工作，我们也创造、传递和使用数字化的内容。—— Joaquín Rodríguez，西班牙工业组织学院（EOI）

## 2011 数字人文定义日

我认为数字人文是一个不幸的新词，主要是因为人文学本身就是一个存在问题的术语。最大的问题是“帐篷”不够大！我参加了一系列数字人文活动，它们都与“科学在线”（Science Online）项目很类似。因此，数字人文不应仅仅把数字技术作为传统人文学的研究途径，而是应逐渐改变人文学者的研究性质。数字技术使得学者、图书馆员、档案管理员和策展人能够更直接地与彼此、与公众进行交流。而且，它不再是简单地彼此纸上交流，而是共同讨论并为大家创造新事物。—— Trevor Owens，美国国会图书馆

数字人文：如果人文学者想要跟得上时代，则数字人文是必须学习和解决的一个问题。 - 另见：计算机；难题；数字人文（法语）。—— Aurélien Berra，法国巴黎西部大学

我所理解的数字人文是指数字化研究和教学工具的迭代设计和应用，

以满足现代人类的现实生活需求。这可能包括学生（我将在当天开展一项数字化写作评估试点项目）或者文化利益相关者（我也将为文化利益相关者设计一个数字档案的长期项目）。——吉姆·里多福（Jim Ridolfo），美国辛辛那提大学

不仅仅是技术人员或者传统的人文学者在做数字人文工作。数字人文应该包括任何对数字教育和人文学科有兴趣的学者。他们可能在幕后、技术屏后、或者在台前进行工作，从而可以收集和分析所有决定二十一世纪人类命运的事物间的变化关系。——迪基·塞尔费（Dickie Selfe），美国俄亥俄州立大学

借用的东西，新的东西…… —— Brad Brace 日本

一个战略便利的术语。—— Matthew Kirschenbaum，美国马里兰大学

数字人文，广泛界定为对数字对象的使用和实践工作，从而创造和研究人文学领域。从这个意义上说，这是一个跨学科界限的领域，并集合了来自不同其他学科的数字人文学者。也就是说，人文科学应该逐渐接受除印刷技术之外的技术。技术同样也分不可见的、自然的、或不可避免的：有一天所有的人文学者都将研究数字化产物，少数学者将专门从事印刷、书写、或口述人文学。—— Sharon Cogdill，美国圣克劳德州立大学

数字人文是指：人类（而不仅仅是人文）通过现存最庞大的政治媒介进行调解的工作。一个全球化的载体（和个人助力）从学术界内外囊括人类和人文学者。—— Robert Long，美国俄勒冈大学

数字人文真棒！我们见证了文字与科学、文学与计算机、历史与工程等领域之间的跨学科交流。另外，还有很多新的互动工具可以让我们以新

的方式（重新）发现思想！—— Kim Lacey，美国韦恩州立大学

我认为数字人文，就像社交媒体一样，会随着新的方法和平台从广泛使用到无处不在而逐渐变成无形的存在。现在，数字人文界定了人文科学研究与数字工具使用的重叠领域。人文学是对文化生活的研究，而我们的文化生活将很快与数字媒体密切相关。—— Ed Finn，美国斯坦福大学

数字人文是指：在英语文学领域如今仍把控文学研究的前提下向媒体艺术领域的投降行为。呵呵。开玩笑。（数字人文是）文学、媒体艺术和其他派系的文学评论研究的融合，进而形成的一个从历史中受益的新兴网络领域，但它却没有在教室、会议室或版权局等各种利益催生所形成的古板固有思想。这是企图把社交媒体和传媒产品民主化纳入文学的大炮中，并进行深思熟虑的分析、学术研究和报道宣传。文学各领域间的隔绝界线变为桥梁，连接学术界、艺术界、科技界和社交媒体的内容制造者。数字人文鼓励优秀想法、最佳实践和创新，是一个概念性的领域。跨学科是其新的规范。数字人文是一个网络聚集的大学。虽然个别大学发展缓慢，但来自不同大学的数字人文网络化组织，可以结合起来，发展成一个变革中蓬勃进步的教育生态系统，拥抱技术、多元化及开放性，同时受益于传统教育结构的支持。—— DC Spensley，美国圣何塞州立大学

我不敢定义！但我对数字人文定义如何演变的历史感兴趣；我对数字人文的各种方法更感兴趣。我最感兴趣的是数字人文研究的学术成果和解释。—— Jon Christensen，美国斯坦福大学，美国西部 Bill Lane 中心

# 2012 数字人文定义日

数字人文是我非常不愿意定义的领域，因为任何定义都不可避免地会引起争议。然而，我还不曾听到质疑说我的工作不属于数字人文的。我的工作涉及计算分析斯拉夫语言学领域的数据集，并通过合作撰写学术百科去研究这一领域。—— Quinn Dombrowski

现在（2012 年）的数字人文相比 2009 年我第一次参与数字人文日来说，有了更多意义。数字人文提供了一系列工具来进行人文学问题的研究，但并不一定为这些问题提供确切的答案。相反，它主要的工作是支持并记载新式研究过程，然后传播到国内外的人文学术圈。参与数字人文也是一种精神：学者合作、创造知识、共享项目、扭转局面等。我将这一精神应用于我的研究及教学。如果我的工作算得上优秀并具有复杂难度，那是因为我受益于数字人文的工具、文化和精神。未来我的学生也会受益于此。—— Katherine D. Harris

数字人文是走向未来人文学的第一步。—— Davor

对我而言，数字人文就是用创作和著述的形式进行思考的活动。更具体地说，数字人文目前就是批判性地讨论关于数字化对学术实践的影响，以及如何将数字技术应用于人文学研究的工作活动。—— Mia

数字人文是使人头疼的领域。—— Graeme Earl

数字人文就是人文学。——马丁·福尔摩斯

（数字人文）就是我们做的研究。—— Simon Mahony

（数字人文是）以新一代人文学者为模范用户的跨学科工程。这一代

学者更加偏向技术型学科研究和创新型应用及解决方案。他们将现代科技与热门研究相结合，研究成果卓越且更具创新性。—— Mona Hess

数字人文就是（或曾是）批评性理论研究，即提出新的问题、尝试新的方法、参与新的探讨。—— ssenier

数字人文充满了不确定！——洛娜·理查森

对我而言，数字人文区别于其他学科的是它真正的跨学科性、持续性和开放性。—— Christof Schöch

我支持数字人文“大帐篷”的说法，并且相信（至少在我们这个时候），我们可以在这个领域为任何数字人文学者找到研究空间。这就是说，对我个人来说，数字人文是：1）研究人文问题的任何数字方法，或者 2）研究数字对象的任何人文方法。—— Glen Worthey

数字人文是推倒学术界线墙的好机会。—— Enrica Salvatori

我做数字人文研究，但是不对其下定义。—— Nick Mirzoeff

数字人文超越了跨学科的概念。它是一个包括学者、图书馆员、档案工作者、计算机科学家、平面设计师、行政人员、学生、教师、基金委（公共和私人）、以及其他任何有兴趣推广人文化数字媒体（或者数字化人文研究方式）的从业者的新生生态系统领域。—— Edward Whitley

我把“数字人文”定义为对“计算”的重新定位，即一个历史性的实证主义领域，以便提出和回答人文学典型的投机性问题。最近我一直在研究数字人文（似乎以人文探究为核心）和人文计算（以人文学与计算机交汇为重点对象）的区别。—— Constance Crompton

数字人文研究就是量化探索定性研究问题的领域。—— Michael Ullyot

数字人文不仅仅是一种方法论。—— James O’Sullivan

数字人文的定义：1. 名词。一个专注于人文学科的交叉科研和教学领域。它涉及电子形式的信息研究、分析、和综述。2. 动词。以多种方式进行思考，不一定涉及数字或电子技术。3. 形容词。从量变到质变；“数字人文”研究中对大量出版物的描述。—— Craig Saper

虽然我赞成贴“数字人文”标签的所有工作，但我其实并不喜欢这个词。我觉得这个词是用来界定学术界的一个政治举措，它把重点放在特定的技术和技术方法上，而不是放在研究和认识人文学及其组成学科的问题上。与在教学、研究和出版实践中可能对数字技术保持警惕的人一起工作，我发现暗示“数字人文”在某种程度上与一般人文学有着根本区别的行为减轻了人们对其的警惕和保守看法。我认为，应将这些技术纳入人文学研究，并对其进行持续的影响。而不是作为政治范式转变的一种方法，来更好地提醒我们，无论用什么工具，学术研究仅仅是解决未知问题的一种途径。“数字”不应该仅留于字面形式，我们应该考虑将这种方法纳入所有研究工作，而不仅仅是人文学。数字人文研究是正确且重要的，只是我一般很少用这个词定义我的研究或我所在机构所做的研究。—— Kimon Keramidas

# 地狱之门：
## 数字 / 人文 / 计算的历史和定义 [1]

爱德华·凡浩特 *

王晓光 译　陈静 校





## 1. 一个隐喻

1879 年，法国负责艺术事务的国务大臣埃德蒙·特凯（Edmund Terquet，1836–1914）委托雕塑家奥古斯特·罗丹（Auguste Rodin，1840-1917）制作一扇纪念性大门。罗丹的这扇门将被作为规划中的巴黎装饰艺术博物馆（Decorative Arts Museum）的入口。罗丹本有三年的时间去完成它。但是，由于博物馆项目出现了问题， 1889 年法国取消了该项目。这扇门已经就失去了原来的功能，而罗丹则从设计功能性艺术品的束缚中解放出来，他发掘了大门表面所具有的创作潜力，进而创作了一件雕塑作品。直到离世，他都经常揣摩这件作品。目前，这件作品陈列在巴黎的罗丹博物馆（Rodin Museum）[2]。毫无疑问，它就是一扇门，有两个门板、边框和门楣。但是，这扇门没有开合装置，无法打开。即使有开合装置，门上 200 多个人物和群体如此紧密地交织，门板也不可能移动。当时，但丁（Dante）的《神曲》（La Divina Commedia）非常流行，这给了罗丹创作灵感，于是罗丹

---

* 爱德华·凡浩特，荷兰皇家语言文学研究院。

1 此文献给罗恩 • 范 • 丹 • 布兰登。

2 http://www.musee-rodin.fr/fr/collections/sculptures/la-porte-de-lenfer [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

把这件作品称为《地狱之门》（La Porte de l’ Enfer）。

在观看纪录片《地狱之门：罗丹的门》（A Season in Hell. Rodin’s Gate）[3]时，我突然想到，罗丹创作雕塑的故事可以用作“人文计算”领域的隐喻。[4]我用“人文计算”指代在 20 世纪 50 年代早期至 2004 年期间，用于人文学科和在人文学科中使用计算的实践[5]。自 2004 年开始，“数字人文”成了该领域的代名词。

如同罗丹的“门”，“人文计算”也由两个完全分离的门扇组成，它们有各自的历史和理解。但是，当把它们放在一起，它们就紧密连接，将它们分开必然导致意义的丢失。“人文计算”既不是传统的人文学科，也不是计算学科。这就是为什么，随着时间的推移，关于什么组成和定义了“人文计算”的反思性问题成了一个研究主题。

罗丹的《地狱之门》之所以能够恰当地隐喻“人文计算”，主要原因在于它是失败的创造性成果。法国政府未能建成巴黎的装饰艺术博物馆，这使罗丹的设计不再受功能方面的限制，从而成全了一项充满活力的创作。与此类似，由于早期计算机制造商未能及时地生产出用于二战的战争机器（或者，也可以说，由于盟军未能使战争持续得更久），这才有了“人文计算”这个创造性产物。

## 2. 失败

1943 年，奥古斯塔 • 阿达 • 洛芙莱斯伯爵夫人（Augusta Ada,

3　http://www.canal-educatif.fr/en/videos/art/2/rodin/gates-of-hell.html [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

4　本文中，加引号的“人文计算”指代整个领域，而没有引号的则指代人文学中的计算活动和对人文学进行的计算活动。

5　“为了人文学科的计算”是指为了人文学科而对计算的工具性使用；“人文学科中的计算”是指“人文计算”的意义生产活动。

Countess of Lovelace, 1815-1852）[6]将费德里科•路易吉•梅纳布雷亚（Luigi Federico Menabrea，1809-1896）的“Notions sur la machine analytique de Charles Babbage”（1842）[7]翻译为《查尔斯·巴贝奇发明的分析引擎简图》[8]（Menabrea，1961 [1843]；Lovelace, 1961 [1843]），其翻译标注很可能是首次提及计算在艺术中应用的地方。奥古斯塔•阿达更常被称作阿达•洛芙莱斯，她是诗人拜伦勋爵（Lord Byron, 1788-1824）和数学家安娜•贝拉安米尔班克（Anabella Milbanke, 1792-1860）之女。她完全有理由被视为人文计算教育理念的化身。在思考将“巴贝奇的分析引擎”[9]用于非数字目的所具有的可能性时，她对其运行机制这样写道：

> 也许它对数字以外的东西也能进行操作；作为物体，彼此间的基本关系可以通过抽象的操作表达出来；它们也应该能够适应这个引擎的操作符号和机制。举例来说，如果在和声创作中，高音之间的关系和乐曲间的关系能够被表达的话，那么引擎就能够创作出各种复杂的、精致且科学的音乐片段。（洛芙莱斯，1961 [1843]，第 248-9 页）

但是，在 CSIRAC[10] 之前，计算机音乐还没有问世。CSIRAC 是澳大利亚的第一台数字计算机，在 1950 年或是 1951 年曾被用来播放波基上校进行曲（Colonel Bogey March）。第一个声音生成程序被恰如其分地命名为“MUSIC”，随着它的发布，电子计算机音乐自

6　参见图勒（[Toole]，1996，1998），了解她的生平和作品评价。

7　原先出版于 Bibliothèque Universelle de Genève, 82（1842 年 10 月）。

8　翻译标注单独出版在《科学回忆录：外国学院及学术团体议事录和外文期刊选集》（Scientific Memoirs, Selections from The Transactions of Foreign Academies and Learned Societies and from Foreign Journals），1843 年由理查德·泰勒（Richard Taylor）编辑。

9　“巴贝奇的分析引擎”是一项有关计算机可操作的机械计算器的提议，计划可以存储 1000 个 50 位数字。它使用穿孔卡片进行指令输入、数据的输入和输出，以及数据和指令的存储。

10　CSIRAC：科学和工业研究议会自动计算机。

1957 年以降蓬勃发展[11]。此外，在 20 世纪六七十年代，音乐学者向《计算机与人文学》（Computers and the Humanities）杂志投稿了大量文章。但是，洛芙莱斯的观察是没错的，计算技术和设备也可以在非数字的应用中发挥作用。这一点在第二次世界大战结束后得到了验证。

1943 年，美国军方[12]委托建造电子数字积分机和计算机（Electronic Numerical Integrator And Computer, ENIAC），以计算二战中大炮的弹道，这涉及到复杂的重复操作。这个巨型电子数字计算器的首席设计师是宾夕法尼亚大学摩尔电子工程学院的 J·普雷斯珀·埃克特教授（J. Presper Eckert）（1919-1995）[13] 和约翰·莫克利教授（John Mauchly）（1907-1980）[14]。在 ENIAC 问世之前，这些操作要通过使用微分分析仪、桌面计算器和包含几个序列化穿孔卡片机的穿孔卡片装置来完成（波拉切克 [Polachek], 1997）。当时，国际商业机器公司（IBM）控制着穿孔卡片机的市场。1946 年，当 ENIAC 组装完成并交付美国军方时，它的研发和生产时间已经超出了战争时间，它战争用途也因此变得多余。离散变量自动电子计算机（Electronic Discrete Variable Automatic Computer, EDVAC）也是如此。它是第一台二进制存储程序计算机，在 1944 年由同一个团队委托建造，结果直到 1951 年才全面投入使用。

随着二战的结束，出于战争目的对计算能力的迫切需要消失了。尽管由于冷战的原因，计算机的科研项目一直到 20 世纪 90 年代初期

11　该程序由弗农·马修（Vernon Matthews，b. 1926）在贝尔实验室编写（多恩布施（Doornbusch），2004，2005）。

12　更确切地说是军械部。

13　参见埃克斯坦（Eckstein）（1996），了解埃克特早期生活的描述；参见威尔克斯（Wilkes）（1995），了解他的作品。

14　参见斯特恩（Stern）（1980），了解莫克利的生平；参见莫克利（1984），了解他至关重要的早期实验和研究。

都是情报的头等大事。沃伦 • 韦弗（Warren Weaver）（1894-1978）[15]是早期思考计算技术的社会功能的人物之一。他在战时关注弹道学，后来成为洛克菲勒基金会自然科学部（Natural Sciences Division of the Rockefeller Foundation）的主任。战前开创性的计算项目以及战时亲历的发展启发了他，他开始琢磨，“这个令人难以置信的强大工具——电子计算机”（韦弗，1970，第 105 页）应该如何进行应用。弹道和密码分析的战时计算实践让他确信，计算机尤其可以用于两个和平的学术应用，第一是在理学，第二是在人文学领域，也就是数学和机器翻译（韦弗，1970，第 104-08 页）。

正如巴黎博物馆项目的失败将罗丹从功能性的大门束缚中解放出来，二战的结束也消除了韦弗视野上的局限，他不再将计算机仅仅视为弹道和密码分析工具。

### 3. 机器翻译

机器翻译（Machine Translatio, MT）是“使用计算机将一种自然语言的文本翻译为另一种自然语言”（哈钦斯，1986，第 15 页）。支持开展“机器翻译”研究的理由有实用和交际的（人们不得不用他们不了解的语言阅读文件并进行交流）、学术和政治的（通过消除语言障碍开展国际合作和全球化，以促进发展中国家的和平和增进了解），军事的（弄清敌人掌握的信息）、学术的（研究语言和思想的基本机制，开发计算的可能性和制约性）和经济的（出售成功的产品）。

20 世纪 50 年代初期，理查德·H·瑞奇思（Richard H. Richens,

15　参见韦弗（1980）了解他的生平；参见哈钦斯（2000b）了解简要生平。

1918-1984）[16] 和安德鲁·D·布斯（Andrew D. Booth, 1918-2009）[17] 使用穿孔卡片（瑞奇思、布斯，1952）对科学摘要进行了逐词翻译的实验 [18]。直到那时，翻译自动化的问题仅仅从机械的角度来考虑：开发一套词典查找系统，以帮助人工译员。伦敦大学伯克贝克学院（Birkbeck College）的晶体学家安德鲁·布斯很可能是第一个提出电子计算机也许可以用于“机器翻译”的人。在 1948 年 2 月 12 日写给洛克菲勒基金会的报告中，他写道：

在电子计算机的可能应用上，一个结论性例子就是将其应用于两种语言之间的翻译。我们细致地思考过这个问题，现在已经清楚：机器可以实现这一功能而不需要对其进行任何修改。（引自韦弗，1965 [1949]，第 19 页）。

在普林斯顿高级研究院做洛克菲勒研究员时，布斯对沃伦·韦弗负责。早在 1946 年，后者已经与布斯就使用自动数字计算机实施两种语言间的机械翻译进行过数次谈话（Booth and Locke, 1965 [1955], p. 2；Booth, 1980, p. 553； Hutchins,1986, p. 24)。在做研究员期间，布斯和后来成为他妻子的助手凯瑟琳·布里顿（Kathleen Britten，b. 1922）开发了一套详细的编码体系，用于在计算机的存储器中存储词典，而后通过标准电传输入可以在词典中进行检索。这个构思可以追溯至 1946 年，它在自动计算机上实现了词典翻译（Booth, 1958, pp. 92-9）。

韦弗的报告《翻译》于 1949 年 7 月 15 日出版。布斯的研究以及

16　参见斯派克 • 琼斯（Sparck Jones）（2000），了解瑞奇思在 MT 领域的研究综述。

17　参见布斯（1997）和布斯夫妇（2000），了解布斯在 MT 领域的研究综述。参见布斯（1980），了解他对晶体学的研究，以及对早期计算机和磁存储设备发展的贡献。布斯同时也是英国软盘专利的持有人。

18　论文《机械化翻译的一些方法》（Some methods of mechanized translation）写于 1948 年，但直到 1955 年才发表（Sparck Jones，2000，p. 263）。这篇论文出现在了 1952 年 6 月份在麻省理工学院（MIT）举办的首届机器翻译大会（Conference on Mechanical Translation）上。

他在战时作为密码分析员的经历为这份报告奠定了基础（Weaver，1965 [1949]）。《韦弗报告》（Weaver Memorandum）在 20 或 30 名“语言学学生、逻辑学者和数学家”（Weaver，1970，p. 107），以及多达 200 名不同领域的学者（Locke，Booth，1965 [1955]，p. 15）中间传播。正是由于这份报告，多所高校启动了科研项目，写成了关于“机器翻译”所涉问题的一些早期著作[19]。这些问题包括词语的模糊性、句法的语义功能，以及如何解决不同语言中的词序问题。

1952 年，18 名学者聚首在麻省理工学院举办的第一届机器翻译“国际”会议，布斯是唯一的非美国籍代表。随后，大约 40 名语言学者参加了同年在伦敦召开的国际语言学大会（International Linguistics Congress）。一年后，“机器翻译”首次出现在由布斯伉俪编写的学术教材——《自动数字计算器》（Automatic Digital Calculators）（Booth and Booth，1953）中。该书的目标读者是计算机科学家，其中的一章——《计算机器的一些应用》详细地讨论了“机器翻译”[20]。1954 年，一场大力宣传的展示会在 IBM 总部举办。展示会精选 49 句俄语样句、由 250 个选自不同领域的俄语单词及其对应英语所组成的词汇表，以及 6 条句法规则。IBM 的新闻稿上写到：“一个完全不懂苏联人语言的小女孩在 IBM 的卡片上打出了俄语信息。机器的‘大脑’飞速运作，以每秒两行半的速度在一台自动打印机上给出了对应的英文翻译”[21]。同年，哈佛大学的安东尼·奥廷格（Anthony Oettinger，b. 1929）发表了世界上第一篇有关“机器翻译”的博士论文（Oettinger，1954），杂志《机器翻译》（Mechanical Translation）也首次登台亮相。

1955-1966 年期间，领域内部以小组为单位进行划分，例如划分

19　参见 Locke 和 Booth 的文献注释（1965 [1955]，pp. 227–36）。

20　这本书重印了两次，分别是在 1956 年和 1965 年，后于 1957 年翻译为俄文。

21　1954 年 1 月 8 日，IBM 新闻稿，http://www-03.ibm.com/ibm/history/exhibits/701/701_translator.html [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

为主攻字典、词典和语义问题的小组和主攻句法问题的小组；采用实践研究法的小组（主要在英国）和采用理论研究法的小组（主要在美国）；以及研究短期操作系统的小组和研究高质量长期操作系统的小组。这几年中，针对“机器翻译”开展了十几次重要的大会、聚会和研讨会，“机器翻译与计算语言学协会”（Association of Machine Translation and Computational Linguistics，AMTCL）也于 1962 年的 6 月 13 日成立。除美国和英国外，保加利亚、加拿大、前捷克斯洛伐克、法国、以色列、日本、前苏联及后来成立的独立国家等都开展了相关研究。[22]

虽然在 1960 年 6 月份美国众议院科学和航天委员会（Committee on Science and Astronautics of the US House of Representatives）编制的报告中，美国的资助机构已经对“机器翻译”对“我国情报和科学领域的总体发展”的重要性表示了认可（哈钦斯，1986，p. 159），但 6 年后一家在资助机构的要求下成立的独立咨询委员会所给出的结论，给美国对“机器翻译”的研究资助画上了句号。声名狼藉的 ALPAC[23] 报告《语言和机器：翻译和语言学中的计算机》（Language and Machines: Computers in Translation and Linguistics，ALPAC，1966）对自动翻译的需求、成本和表现进行了批判，甚至提议说：既然英语是科学领域中的优势语言，那么与提供翻译服务相比，让俄语文章的重度使用者学会俄语的成本效率更高。报告在最终建议中列出，应该将资金用于开发人工翻译的机器辅助和“计算语言学”来提高翻译质量，而这已经超出了“机器翻译”的范畴。ALPAC 的报告终结了对完美翻译的研究，并且将自己理想归于乌托邦的范围 [24]。对宏观意义

---

22　了解这些国家中相关研究的记录和综述，参见 Hutchins 的其他论文（2000a）。

23　自动语言处理咨询委员会。

24　ALPAC 的报告让科学界对“机器翻译”的研究空缺长达十年，对资助机构则更长，而且它使得公众相信“机器翻译”比科学更加虚幻。20 世纪 80 年代后，从后更名为《机器翻译》（Machine Translation）（1989）的新

上的语言学，尤其是“计算语言学和人文计算”来说，这份报告改变了人们对未来的语言研究项目的思考角度，或者用维克托·英韦（Victor Yngve）的话来说就是：

> 哲学是语言学的发源地，但不是它的未来；语言学的未来在标准科学中，现在它可以自信地朝这个方向发展。这要求语言学要最终意识到，一位科学语言学家真正的研究对象是以其他方式说话、理解和交流的人群以及真实世界中的其他相关方面。（Yngve，2000，p. 69）。

罗伯托·布萨（Roberto Busa，1913-2011）似乎认同英韦的观点，他认为“机器翻译”研究中的主要问题不是没有足够的计算机来处理人类的语言，而是人对人类语言理解不够全面（Busa，1980，p. 86）。

## 4. 词汇文本分析

“机器翻译”在人文数据的电子处理中参与度极高。早期有关“机器翻译”的文章中提到，对索引、频率列表和词形还原的使用必不可少。按照安东尼奥·扎姆波利（Antonio Zampolli，1937-2003）的话说，这些都是“词汇文本分析”（LTA）的典型产品（Zampolli，1989）。针对这一点，在“机器翻译”的相关书籍中找到有关“文学研究中的计算机”的文章也就没什么奇怪的了（Booth，1967）。

迈克尔·利维森（Michael Levison）已经对 20 世纪 50 年代和 60 年代初，“机器翻译”和“词汇文本分析”学者间的合作进行了报告。1958 年，他以博士生的身份加入了布斯的实验室。虽然布斯的以人文学为基础的工作基本上都属于“机器翻译”领域，但 20 世纪

杂志《计算机与翻译》（Computers and Translation）（1986），以及一系列的国际会议和研讨会中，才看出人们重新对“机器翻译”产生了兴趣。1989 年，《文学和语言学计算》（Literary and Linguistic Computing）（4（3））专门为“机器翻译”划分了一个特殊区域，里面有 6 篇安东尼奥·扎姆波利（Antonio Zampolli）引入和编辑的文章。

50 年代中期以后，人们对计算机在其他语言学中的应用产生了浓厚的兴趣（Booth 等，1958）。20 世纪 60 年代早期出现了文本、文体学和索引制作的统计分析项目（Levison，1962）。1967 年，列文森在“文学研究的计算机”一文中，对可以成功应用计算机的文学问题进行了分类描述：索引、术语表、作者判断、文体研究、相关年表、莎草纸的碎片问题，甚至还有数字图书馆的雏形——磁带柜（Levison，1967）。“络绎不绝的拜访者”都来“寻求文学和语言学问题上的帮助”（莱萨德（Lessard），Levison，1998，p. 262），他们频繁造访布斯的实验室，对上述文学问题进行研究，甚至有几位地质学家提议用模拟的方式研究是否可能对“波利尼西亚人漂流航行后的定居”作出解释。

尽管布斯在这些项目取得成果前就离开了实验室，但毫无疑问是他的灵感和声誉促成了这些合作。甚至可能布斯的两位学生，伦纳德·布兰伍德（Leonard Brandwood）和乔治·克利夫（John Cleave）是首次将计算机应用于人文学科中非语言问题的博士生。布兰伍德主要研究柏拉图（Plato）著作的年表和索引（Booth 等，1958，pp. 50–65），而克利夫负责布莱叶点字法（Braille）的机械转录（Booth 等，1958，pp. 97-109）。

不过，早期“词汇文本分析”最重要项目之一是罗伯托·布萨的《托马斯著作索引》（Index Thomisticus），一部托马斯·阿奎那（Thomas Aquinas）全集中所有单词的索引。虽然首次提到这个项目的是刊登在 1950 年 1 月份《反射镜》（Speculum）上一篇短小的项目描述（Busa，1950）[25]，但布萨自己说最初想到用现代机械技术进行书面文本的语言学分析是在 1941 或 1942 年（Busa，2004b，p. xvi；Busa 2002，p.

25　尽管 Busa 在他的“参考文献”中提到了这篇文章，但由于这篇文章是以第三人称写的，所以不清楚 Busa 是否真的是这篇文章的作者。

49），当时他刚刚开始博士阶段的研究，以及 1946 年他完成了博士论文，寻找下一个研究项目的时候（Busa，1980，p. 83）。事实上，布萨写博士论文（Busa，1949）的时候没有借助、也没有提到任何计算机技术[26]。然而在 1951 年的时候，布萨与纽约 IBM 的员工进行合作，为托马斯·阿奎那的诗自动编制索引，这是第一份由穿孔卡片机打印成的单词索引（Busa，1951）。不过这一次对概念的论证也没有涉及任何的计算和编程。其主要创新点在于布萨洞察到商用计算机可以为人文学科带来好处。1951 年的项目研究为人们带来了 6 种学术工具：单词的字母频率表、单词的逆行频率表、词目中单词的字母频率表、词目、单词索引；以及“前后文关键字索引”（KWIC Concordance）（Winter，1999）。

布萨对完整的《托马斯著作索引》所需要的穿孔卡片进行了计算，其重量将达到 500 吨，需要长 90 米，深 1 米，高 1.2 米，体积 108 立方米的空间。1975 年《托马斯著作索引》完成，逐步对 56 册书中占用 65,000 页篇幅的（Busa，1974-1980），约 10,631,973 个符号进行了加工处理[27]。整个加工过程包括输入、校对，以及利用参考文献与代码进行解释，这些文献和代码详细说明了整个过程中各层次的价值——用布萨的术语说就是“内部超文本”（Busa，2002，2004a）。这些工作由在布萨自己的培训学校（在 1954-1967 年间办学）接受培训的一组穿孔机操作人员完成（Busa，1980，p. 85）。

虽然布萨在与 IBM 的密切合作中运用到了穿孔技术，但乔治 E. 艾里森（John W. Ellison）也利用雷明顿·兰德公司（Remington Rand）所提供的计算设施，即磁带技术和 UNIVAC I 大型计算机（通

26　好几位作者都认为 1949 年是人文学开展计算工作的象征性起点，参看最近的伯迪克（Burdick）等（2012，p. 123）。

27　数据来源于项目报告“Opera quae in indicem thomisticum sunt redacta”（1975，1980 年修订），是由私人提供给我的。

用自动计算机）（UNIVersal Automatic Computer）[28]，完成了他的《修订标准版本圣经计算机索引》（Computerized Concordance to the Revised Standard Version of the Bible）。故事大概是这样的：大约在 1954 年的时候，布萨遇见了艾里森，向他在计算研究中取得的成果道贺，然后回到 IBM 将穿孔卡片都转移到了磁带上，并在 1957 年“死海古卷”（Dead Sea Scrolls）项目的出版中使用了计算机技术和编程 [29] [30]。对整本《托马斯著作索引》，布萨用了 1800 卷磁带，每一卷长 2400 尺，总长达到 1500 千米（Busa，2004b，p. xvii）。

艾里森追溯他最初想到使用“现代机械设备”是在 1945 年的时候，当时他意识到“拥有两三个博士学位”的杰出学者“在研究手稿的时候，基本上都要依靠他们的手指”（Ellison，1965，p. 64）。1950 年，他申请使用哈佛计算实验室进行计算，1951 年得到批准。他对概念的论证是对圣路加福音的 309 份手稿进行稿内校勘，打印出来后与 1952 或 1953 年用 MARK IV 计算机制作、分为 8 类异文的标准文本作为对比。这是第一份由计算机执行并打印的手稿校勘。

在 1966 年声名狼藉的 ALPAC 报告出版前，“计算语言学”和“词汇文本分析”仍属于同一领域，利用统计分析创建索引、语汇索引、语料库和词典。不过自那时起，“计算语言学”就开始使用象征法，抛弃了一直是“人文计算”核心的统计分析法。





---

28　UNIVAC 计算机由制造 ENIAC 和 EDVAC 计算机的团队制造。

29　因为 FORTRAN 语言在 1975 年才出现，所以编程还属于卡片管理的范围。

30　同样是在 1957 年，康奈尔大学启动了一个计算机制作的索引系列的项目（当时 Busa 或 Ellison 的相关研究还未开始，与他们无关），由斯蒂芬 M. 帕里什（Stephen M. Parrish）担任总编辑（Parrish，1963，p.3）。

## 5. 文学和语言学计算以及人文中的计算或人文的计算

“机器翻译”和“词汇文本分析”的发展历史与计算机、程序语言、软件的技术发展以及制造商所看准的经济机会息息相关。二战结束后的那几年中，模拟制表设备的传统制造商和供应商纷纷将核心业务向数字计算设备和服务转移，并不断探索新市场。这也是为什么 Remington Rand 和 IBM 这样的关键企业会与人文学者开展合作，并且对探索新计算应用方式的会议和项目提供资助。其中一场会议是 1965 年 1 月份在耶鲁大学举办的，会议名称“面向人文学科的计算机？”（Computers for the Humanities?）还带有迟疑的色彩。会议纪要以同样的标题出版（皮尔森（Pierson），1965），其封面就像一张穿孔卡片，以穿孔的方式显现出罗丹《思想者》（Le Penseur）的轮廓，以此显示计算与思想史之间的联系。会议记录中的文章内容包括计算的历史以及计算机在科学界的应用、计算机和词语、语言和文学、计算机和历史学、计算机和艺术，以及对未来计算机项目的可能性及推测的讨论。这本也许是最早对计算在人文学科的应用，除“机器翻译”外，进行概述的书籍。两年后，以《人文研究中的计算机：理解与看法》（Computers in Humanistic Research. Readings and Perspectives）（鲍尔斯 [Bowles]，1967）这一不那么迟疑的标题出版发行了另一本会议纪要，纪要中的文章选自 1964-1965 年间 IBM 赞助的六场同类型会议[31]，全美共有大约 1200 位专家学者参加。这本书中的文章主要涉及计算在人类学、考古学、历史学、政治科学、语言、文学以及音乐学中的应用。

1964 年，英国剑桥大学设立文学与语言学计算中心（Literary and Linguistic Computing Centre，LLCC），由罗伊·威斯比（Roy

31　这些会议在 1964-1965 年间，分别在罗格斯大学、耶鲁大学、加州大学洛杉矶分校、华盛顿特区大学联合会、普杜大学和波士顿大学举办。

Wisbey，b. 1929）担任第一任主管。1970 年，威斯比组织举办了第一届有关计算机在文学及语言学研究中的应用的国际会议，英国学者和来自澳大利亚、加拿大、欧洲大陆以及美国的参会者齐聚一堂[32]。1972 年，第二届大会在爱丁堡举办[33]。1973 年，威斯比作为联合创办人之一，创办了“文学与语言学计算协会”（Association of Literary and Linguistic Computing，ALLC）[34]，并于 1973-1978 年间担任协会主席。从协会的命名也能看出其对文学和语言学计算的强调。ALLC 在 1973-1985 年间出版了期刊《ALLC 公告》（ALLC Bulletin），后又于 1980-1985 年间出版了《ALLC 杂志》（ALLC Journal）。1986 年，《文学与语言学计算》（Literary and Linguistic Computing，LLC）取代了上述两本出版物，并于 2005 年更名为《LLC：人文领域的数字学术杂志》（LLC: The Journal of Digital Scholarship in the Humanities）。ALLC 开始以自己的名义，围绕文学和语言学计算开展了一系列半年一次的会议，并且将之前的两届会议也列入会议名单[35]。自 1973 年起，这些会议与在奇数年举办的美国半年期系列会议“人文领域的计算机国际会议”（International Conference on Computers in Humanities，ICCH）形成交替 36。因此，1978 年在美国创办的专业协会被取名为计算机与人文协会（Association for Computers and the Humanities，ACH）37。12 年前，协会创始人约瑟夫·罗本（Joseph Raben，b. 1924）就已经开始对在 1966-2004 年间发行的杂志《计算机与人文学》（Computers and the

32　会议纪要由 Wisbey 出版（1971）。

33　会议纪要由艾特肯（Aitken）等人出版（1973）。

34　http://www.allc.org [2013 年 1 月 12 日访问 ]。ALLC 近日更名为 EADH：欧洲数字人文协会。

35　这解释了为什么 EADH 网站上列出的前两届 ALLC 会议时间早于协会的成立时间。

36　除 1985、1986、1987 和 1988 年的 ALLC 会议外，从 1989 年起每年都会举办一次联合会议，偶数年在欧洲，奇数年在美国或加拿大。1990-2005 年间，根据举办地点不同，会议名称为 ALLC/ACH 或 ACH/ALLC。2005 年 ADHO 成立后，大会更名为“数字人文”。

37　http://www.ach.org [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

Humanities，CHum）进行编辑和校订 38。尽管欧洲地区主要针对文学形式的语言开展文学和语言学研究，但美国的会议、杂志和协会的兴趣范围却更加广泛，还包括以计算机为基础的文学及非文学形式的语言研究。这从 20 世纪 70 年代组织举办的会议纪要标题就能看出：“文学与语言学研究中的计算机”（The Computer in Literary and Linguistic Research）（Wisbey，1971）；“计算机与文学研究”（The Computer and Literary Studies）（艾特肯（Aitken）等，1979）；“文学与语言学研究中的计算机”（The Computer in Literary and Linguistic Studies）（琼斯（Jones），丘奇豪斯（Churchhouse），1976）；欧洲“计算机辅助的文学与语言学研究进展”（阿格雷 [Ager] 等，1979）；以及北美“人文领域的计算机”（Computers in the Humanities）（米切尔 [Mitchell]，1974）和“人文领域的计算”（Computing in the Humanities）（鲁西格南 [Lusignan]，诺斯 [North]，1977）。从一开始，ICCH 的会议内容就包含历史学、音乐学、计算机辅助教学以及创造性艺术（舞蹈、音乐、诗歌）相关论文 39。

然而，第一本有关人文计算机的专著却是来自于计算机领域。1971 年，IBM 针对人文计算出版了一系列应用手册：《人文领域的计算机导论》（Introduction to Computers in the Humanities）（IBM, 1971a）；《文学数据处理》（Literary Data Processing）（IBM, 1971b）；以及《人类学与考古学中的计算机》（Computers in Anthropology and Archaeology）（IBM, 1971c）。将近十年后，也就是人文学计算发展 30 年后，大西洋两岸的拥护者终于等到了两本人文计算的教科书，而且这两本书是在 1980 年 1 月的同一周相继出版。苏珊·霍基（Susan Hockey）的《计算机在人文学科中的应用指南》

38　1968 年发行了另一本杂志：《人文学和言语行为中的计算机研究》（Computer Studies in the Humanities and Verbal Behaviour）。

39　不过，英国还独立组织了“人文学的计算机辅助教学”（CATH）系列会议。

（A Guide to Computer Applications in the Humanities）（Hockey，1980a）和罗伯特·奥克曼（Robert Oakman）的《文学研究的计算机方 法 》（Computer Methods for Literary Research）（Oakman，1980）[40] 首次从学术角度给出了一致的概述 [41]。尽管两本书都满足了人们对文学和语言学计算领域的概论性教科书的迫切需求，但两本书都没有明确地从说教的角度去构思。两位作者“从一个观察者的统一角度”（Oakman，1980，p. x），对期刊文章、几本收录成册的会议纪要、可用的项目报告，稀有的特定编程语言和应用手册中提出的问题进行了收集整理 [42]。这两本书对三十年来的研究成果进行了总结，成为续写领域历史的参考点。在这点上，还有一条信息值得关注，即霍基认为布萨是人文计算的拓荒者，但奥克曼却认为是艾里森。

最初以“人文计算”指代人文学科中的计算活动和针对人文学科进行的计算活动的情况之一出现在第二期《计算机与人文学》的一篇文章中，这篇文章主要讲述 1966 年 PL/1 作为一门程序设计语言在人文研究中的使用情况（赫勒 [Heller]，洛奇曼 [Logemann]，1966）[43]。1968 年，奥尔多·杜罗（Aldo Duro）出版了一本概论《意大利的人文计算活动》（Humanities Computing Activities in Italy）（Duro，1968）。概论中表示，“人文计算”这个术语虽然在社群内还不足以占据统治地位，但已经家喻户晓 [44]。尽管 20 世纪 60 年

---

40　注意，现在是霍基在她的书的标题中使用“人文学科中的计算机”这个词，而奥克曼已经将适用范围缩小到“文学研究”了。

41　虽然霍华德 - 希尔（Howard-Hill）的《文学一致性》（Literary Concordances）（Howard-Hill，1979）被称为“人工和计算机一致性的预备大全”，但它对计算涉及甚少。不过，它比霍基和奥克曼的出版时间早一年。霍基在 1978 年就已经完成了她的著作，不过出版商把她的稿子压了一段时间。当她听说奥克曼在写书的时候，她的手稿已经交到出版商那里了（Susan Hockey，私人对话，2005 年 6 月 5 日）。Oakman 在 1978 年初完稿（Oakman，1984，p. xv），而且他在 1984 年修订的再印版中明确地提到了霍基的著作。

42　“我认为之所以会产生这种相似性，是因为可参考的材料并不多，只有一些会议纪要、Chum，还有 ALLC 的出版物”（Susan Hockey，私人对话，2005 年 6 月 5 日）。

43　感谢维拉德·麦卡蒂（Willard McCarty）为我提供这篇文章的副本。

44　差不多那个时候，美国科罗拉多大学已经有一台可操作的“人文计算装置”了。

代末就已经进入以“人文计算”指代计算活动的初始阶段，但直到 70 年代初这一术语才开始作为领域的标识，这一点我们从史黛丝·坦纳（Stacey Tanner）有关 1974 年 ALLC 会议的报告就能看出。该报告最初发表于《数据周》（Dataweek），后在《ALLC 公告》（Tanner，1975）上重印。坦纳对布萨在会议上的演讲进行了意译（报告中的字句并非布萨的原话）。报告中提到，布萨谈到了“人文计算的未来”以及对“人文计算程序的展望”（Tanner，1975，p. 54）。到 20 世纪 80 年代，用“人文计算”指代这一领域的情况已经非常普遍，正如布萨的回顾性论文《人文计算年鉴：托马斯著作索引》（Busa，1980）所显示的那样——尽管霍基（1980a）和奥克曼（1980）都没有用这个词作为领域的名称。自 20 世纪 80 年代中期起，“人文计算”开始出现在北美的教学项目名称中（艾德（Ide），1987）、计算中心名称中（华盛顿大学与麦克马斯特大学），以及场所建筑名称中（亚利桑那州立大学、杜克大学和加州大学洛杉矶分校）。虽然使用某个名称来界定一个独树一帜且条理清晰的学科经常会引起争论（迈阿尔[Miall]，1990，p. 3），但经过 20 年的犹豫不决，两册《人文计算年鉴》（Humanities Computing Yearbook）（兰开夏 [Lancashire]、McCarty，1988；Lancashire，1991）和五册《人文计算研究》（Research in Humanities Computing）（1991-1996）的出版终于确立了这一名称的地位。

## 6. 文本编码

从一开始在人文学科中使用计算机和计算技术就出现的主要问题之一，就是输入、处理和输出时的数据表示。正如迈克尔·斯伯格 - 麦克奎恩（Michael Sperberg-McQueen）所说，计算机是二进制机器，

它“可以容纳和控制电荷的形式，但不能容纳数字；它是抽象的数字对象，但不是电荷，也不是文本；它是复杂、抽象的文化和语言学对象”（Sperberg-McQueen，1991，p. 34）。这一点从早期输入设备的工作原理就可以看出。比如对穿孔卡片来说，根据计算机所使用的特定字符集，某一坐标上的孔实际上代表着这个坐标上的字符或数字是 1 还是 0（对还是错）。因为不同计算机系统所使用的字符集不同，不同字符集所包含的字符数量也不同，所以首先必须将文本转录为专用的字符集。所有的字符、标点符号、变音符号，以及文字样式的明显变化都必须利用有限的字符进行编码。由此就产生了一组复杂的“标记”，用以区分大小写、编码重音字符，以及开始一个新的章节、段落、句子或词语。这些“标记”同样也用来在文本中添加分析性信息，例如词类信息、形态信息、句法信息和词法信息。理想状态下，每一个项目都使用自己的一套编码规范，贯穿始终。由于这一套规范往往是在对要转录为机读文本的文本材料分析后设计而成，因此另外一份文本材料的语料库可能就需要另外一套规范。同时，规范的设计在很大程度上也取决于项目的性质和基础设施，例如硬件和软件。

尽管一些项目凭借这种内部统一的方法就能够取得有意义的学术成果，但每一套规范的特性或是编码方案都存在许多不足。在一个项目的专用方案下生成的文本难以被其它项目利用；因为编码方案的不兼容性和硬件的非标准化，为分析这类文本所开发出的软件也无法在项目之外得到应用。不过随着转录为机读格式的文本数量的增长，对资源进行经济利用的需求也变得广泛。早在 1967 年，迈克尔凯（Michael Kay）就表示支持制定“一套标准代码，使得任何外来的文本都可以被看作是标准代码”（Kay，1967，p. 171）。理想状况下，这套代码将会作为一种交换格式，让用户可以在输入和输出时使用自己的编码规范（Kay，1967，p. 172）。

有一些文学文本中编码和分析标记的标准化是通过 COCOA 的编码方案实现的。这一方案原先是为 20 世纪 6，70 年代的 COCOA 计划制定的（罗素（Russell），1967），但在 20 世纪 80 年代的“牛津索引程序”（Oxford Concordance Program，OCP）（Hockey，1980b）和 20 世纪 90 年代的“文本分析计算工具”（Textual Analysis Computing Tools，TACT）（Lancashire 等，1996）中却是作为一套输入标准使用的。对于经典希腊文本的转录和编码，β 转录 / 编码系统在一定程度上做到了标准化使用（伯科威茨（Berkowitz），斯奎特（Squiter），1987）。

1987 年，32 位人文学者[45]齐聚纽约波基普西市的瓦萨学院，参加一场为期两天的会议（1987 年 11 月 11-12 日）。这场会议由 ACH 提议，Nancy Ide，Michael Sperberg-McQueen 组织举办。会议主要围绕应该如何为学术研究设立机读文本的编码标准以及是否应该设立这种标准的问题展开。会议的结论被表述为一套方法论原则——被称作“波基普西原则”[46]——作为文学、语言学和历史学研究的文本编码标准的基础（伯纳德（Burnard），1988，pp. 132-3；Ide，Sperberg-McQueen，1988，pp. E.6-4，1995，p. 6）。

到了原则实施阶段，ALLC 和计算语言学联合会（Association for Computational Linguistics，ACL）也参与到了 ACH 的工作中 47。为了制定切实可行的文本编码标准，他们一起成立了“文本编码倡议”（Text Encoding Initiative，TEI）。TEI 很快就采用标准通用标记语言（SGML）（1986 年 ISO 出版发布的一个标准）（戈德法

45　其中有来自欧洲主流文本档案馆和北美重要学术和商业研究中心的代表参加。

46　我引用的是《案例下的 TEI》（TEI by Example）中“模块 0：介绍”里的“波基普西原则”，http://www.teibyexample.org 是这部分中有关文本编码内容的依据 [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

47　http://www.aclweb.org [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

布（Goldfarb），1990）作为电子文本的推荐编码格式 48。任命迈克尔·斯伯格 - 麦克奎恩（Michael Sperberg-McQueen）为标准的总编辑，卢·伯纳德（Lou Burnard）为欧洲地区标准的编辑。

1990 年 7 月，“TEI 标准”的第一本公开倡议书《机读文本的编码和交换标准》出版发行，书上印有 TEI 的文件编号 TEI P1——代表第一本倡议书（Sperberg-McQueen，Burnard，1990）。“TEI 标准”的进一步发展是由四个工作委员会（文本建档 [Text Documentation]、文本表示 [Text Representation]、文本分析和解释 [Text Analysis and Interpretation]、元语言和句法 [Metalanguage and Syntax]）以及众多专业工作组共同推进的 49。“TEI 标准”进一步发展后，涌现出大量新材料。1992 年 3 月至 1993 年末期间，这些新材料作为 TEI P2，一章接着一章的出版发行（Sperberg-McQueen，Burnard，1992-1993）。

1999 年，初始阶段的制定工作以 1292 页的最终标准——《TEI P3 电子文本的编码和交换标准》（TEI P3 Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange）——的出版告终（Sperberg-McQueen，Burnard，1999），最终标准对大约 439 种元素进行了界定。这一标准提供的文本编码框架，适用于任何自然语言、任何时间、任何文学体裁或文本类型，对文本形式和内容没有要求，对连续性材料（“行文”）和字典、语料库这样的非连续性材料的处理也同等对待，满足了“波基普西原则”的要求。





---

48　启动基金由美国国家人文基金会（US National Endowment for the Humanities）、欧共体委员会第十三总司（Directorate General XIII of the Commission of the European Communities）、加拿大社会科学和人文研究理事会（Canadian Social Science and Humanities Research Council）以及安德鲁 W. 梅隆基金会（Andrew W. Mellon Foundation）共同提供。

49　其中包括字符集、考证、超文本和超媒体、公式、表格、图形、图表、语料库、手稿和手稿学、诗篇、戏剧和表演文本、文学散文、语言描述、口语文本、文学研究、历史学研究、纸质字典、机器字典，以及术语数据等工作组。

1990 年后，可扩展标记语言（eXtensible Markup Language）（XML）[50] 作为一种行业标准取代了 SGML，它的出现和成功对可兼容 XML 的标准 [51] 提出了要求（Sperberg-McQueen，Burnard，2002）。2002 年，这一版本的标准由新组建的 TEI 联盟（TEI Consortium）出版发行 [52]。在“P4 标准”的 XML 可兼容版本下，使用 TEI 方案的 XML 和 SGML 应用享受同等支持，同时还确保在旧版 TEI 规范下生成的文件在新的版本下依然可用。

2003 年，TEI 联盟要求他们的成员召集特殊利益团体（SIGs），他们的任务可以是对“标准”中的特定章节提出修订意见，并为制定新版 P5 标准提出改动和改进建议。新成立的 TEI 委员会负责对 TEI 联盟的技术性工作进行监督。它的成立使得对从更基础层面上修正和提高“标准”的议程达成一致意见成为可能（TEI 联盟，2007）。TEI P5 中包含了用 XML 对“TEI 标准”的完整表达，引入了新的元素，对内容模型进行了修正，同时还对一个模块化分类系统中的元素进行了整理，提高了该系统对用户需求的灵活变通性。TEI P5 不同于之前的版本，不对之前的版本提供后向兼容性 [53]。





---

50 http://www.w3.org/TR/REC-xml [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

51 “TEI 标准”的 XML 表达和对一个符合“TEI 标准”的 XML DTD 的遵守实现了对 XML 的支持。TEI 联盟生成了一套 DTD 的碎片，既可以组合成为 SGML DTD，也可以组合成为 XML DTD，因此实现了 TEL P3 下编码文本的后向兼容性。换句话说，任何符合 TEI P3 SGML DTD 的文件都一定符合 TEI P4 XML 版本的标准。TEI P4 的这种“双重意识”是将其称为“XML 可兼容版本”而非“XML 版本”的原因。

52 TEI 联盟成立于 2000 年，作为一个非营利性会员机构，主要是为了维持和发展 TEI，http://www.tei-c.org [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

53 不过 TEI 联盟连续五年一直对“P4 标准”进行维护和错误更正，一直到 2012 年末。此后，TEI 联盟为了 TEI P5，不仅停止了官方支持，并且弃用了 TEI P4。

## 7. 再说隐喻

令人好奇的是，罗丹的La Porte de l’ Enfer在英语中被翻译为（复数）《地狱之门》（The Gates of Hell），而不是法语原意的（单数）《地狱之门》（The ‘Gate’ of Hell）。但实际上前者的翻译更加贴切。不仅人们对罗丹眼中的地狱可能会存在多种诠释方法，而且以这个名字命名的雕塑也不止一座。当罗丹的雕塑没能成功参加1900年的巴黎世界博览会时，他和他的伙伴克劳德·莫奈（Claude Monet，1840-1926）共同举办了一场独立展览。罗丹为这场展览制作了一个《地狱之门》的石膏模型[54]。他专门剥离了大部分的人物和群体雕塑，只留下表面的起伏，但没有清晰的聚焦点。如此一来，他的雕塑从故事讲述上升到了情感表达的层次。因为青铜门是国有财产，不可出售，所以他将一些剥离下的人物和群体雕塑进行重组、放大和浇铸，使之成为可出售的作品，例如《思想者》（The Thinker）、《吻》（The Kiss）、《转瞬即逝的爱》（Fleeting Love）和《三个影子》（The Three Shades）[55]。其他雕塑也都根据不同的材料和尺寸进行加工改造，例如《蹲着的女人》（Crouching Woman）。石膏模型的抽象特征重新引起了人们对其雕塑的兴趣。

同时在这点上，（复数）《地狱之门》也可以作为“人文计算”和“数字人文”的一个恰当的隐喻。随着时间推移，“人文计算”一直在作为一门学科或一个领域的自我表现和自我营销的问题上苦苦挣扎。在使用计算技术的人文学科中寻找一个共同实践、理论原则、方法论，或是哲学哲理似乎并不那么容易。“尽管大多被称作‘人文计算’的方法已经在特定的人文科目中得以实行”（Miall，1990，p. 3），但

54　在默东的罗丹博物馆展出。

55　当时罗丹需要依靠出售单独的雕塑谋生。

对这个独树一帜且条理清晰的学科的有效性的质疑（始于 20 世纪 80 年代中期）仍未消失。“人文计算”作为一种应用方法，将自己定位为人文学科的一个群岛（McCarty，2006；本书第 5 章）进行营销。这一点从规范的教学计划、文献集中的各个章节，以及会议的安排上都可以看出。“人文计算”的故事（历史）一直都是特定科目的故事（历史），例如著作权研究、电子文本编辑、叙事学，以及多媒体研究；或者说是计算在历史学、音乐学、词典学和表演艺术等更多领域中应用的故事（历史）。

将这些科目单独分离出来为“人文计算”改名为更不像术语且更加抽象的“数字人文”铺平了道路。这也使人们，尤其是广大群众，对该领域产生了新的兴趣。人文学科的潮流特质取代了人文计算那些封闭的活动，但自我表现和定义中的问题依然没变。

## 8. 自我表现

有人争论说，如果我们知道我们在“人文计算”或“数字人文”中在做什么，那么对于为了鉴定我们的成果、获得知识和学术荣誉，以及通过（跨学科的）合作和先进策略、工具的发展推动研究进程所开展的研究，我们应该都可以进行交流。正如梅丽莎·特拉斯（Melissa Terras）在 Interface 2011 的开场主题演讲中提醒我们的那样，“我们应该谨慎于自己正在将什么样的看法角度投射到更广阔的学术世界中”（Terras，2011a）。特拉斯在数字人文 2010 年大会的闭幕大会“现在，无权投票：圆形监狱中的‘数字人文’”上（Terras，2011b；本书第 18 章），让我们清楚地意识到：作为一个领域、一个社群，我们的自我表现多么糟糕。在演讲快结束的时候，她为这个领域的数字身份、影响和可持续性提出了一个议程。议程的核心是发展领域的定义、

清晰表述领域的相关性、成功、影响，以及该领域作为一门学科的历史知识，并且保护学科传统。

威拉德·麦卡蒂 (Willard McCarty) 认同 Terras 的看法，也认为领域的历史知识和定义是领域意识和自我表现的关键所在。近日，麦卡蒂 (McCarty) 表示，“数字人文在最初半个世纪的真正历史”“能够在很大程度上帮助我们将可怜的哀叹和无趣的事实转化为那些我们现在应该提出的令人兴致盎然的问题”（McCarty，2012）。比根据现有年表编写人文计算的史学著作更具挑战性的是从历史角度对人文计算进行解释。为此，历史学家“必须在时间的广阔文化背景下寻找从业者中少数派担心的事情，然后对众多相关发展的汇合与分流的复杂模式进行描述”（McCarty，2012）。

然而，领域的自我表现一直局限于年代综述和概论的呈现。例如，麦卡蒂 (McCarty) 在解释他的开创性著作《人文计算》(Humanities Computing) 的命名时写道，它“是一个研究与实践领域的代名词。在世界上的很多地方，这个领域都不仅存在于学术内部，也存在于学术围墙之外”（McCarty，2005，p. 2）。麦卡蒂 (McCarty) 引用了他和马修·柯岑鲍姆（Matthew Kirschenbaum）在《人文计算的机构模型》（Institutional Models for Humanities Computing）（McCarty，Kirschenbaum，2003）中一段更为详实的描述作为说明——一个“以不同方式对人文计算进行例示的部门、中心、研究机构和其他机构形式”的结构化列表（McCarty，Kirschenbaum，2003，p. 465）[56]。

## 9. 人文计算

56　除本书的 URL 因 ALLC 网站的重新设计而失效外，这个列表也已经被 CenterNet 在数字人文中心出版的信息所替代，http://digitalhumanities.org/centernet [2013 年 1 月 12 日访问 ]。也可以参考丹·科恩（Dan Cohen）在 Twitter 上的数字人文学者和中心的列表，https://twitter.com/#!/dancohen/digitalhumanities/members [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

这种引用一个都是名称的例示列表，进而提供列举描述而非列举定义的下意识行为，正是尝试对（学术）活动领域进行定义的典型做法。从词源学上讲，定义这个词源自于拉丁文中的“definitio”，字面意思就是界限或围墙。所以说，一个词的定义从形式上锁定了它所蕴含的意义，但因为“人文计算”作为一个活动领域，一直处于不断变化的状态，所以不可能有一个形式化描述。这种不可能性也因为领域年表或综述中对这些活动的列举而一直为人们所忽略。例如，在 20 世纪 80 年代末和 90 年代初，历史学和计算中的综述就是如此（爱德曼 [Adman]，1987）；对音乐计算来说，这种综述出现在 1966-1991 年间（休立特 [Hewlett]，塞尔福里奇 - 菲尔德 [Selfridge-Field]，1991）；对《计算机与人文学》中有关文学统计分析的出版物来说，则是在 1966-1990 年间（波特 [Potter]，1991）。近日，《数字人文指南》（A Companion to Digital Humanities）（施赖布曼 [Schreibman] 等，2004）上发表了对考古学、艺术史、古典文学、历史学、词典学、语言学、文学研究、音乐、多媒体、表演艺术以及哲学和宗教学的类似概述，尽管主要是从英裔美国人的角度进行的。

出于特定目的，有关“人文计算”发展的更普遍的概述已经对社群中所开展的活动产生了影响；这些概述要么针对社群本体，要么意在广大群众。1987 年，苏珊 • 霍基（Susan Hockey）对一次“人文计算”发展对教学的重大影响评估中，对硬件、软件、文本数据和针对人文学者所开课程以及人文学界对计算技术的接受程度进行了简要说明（Hockey, 1987）[57]。3 年后，霍基要求对领域中的活动进行批判性评估，并且在从 20 世纪 60 年代初至今，按照年代顺序对可用和新兴工具的概述结论中，她提议将元批评的重心从方法论转向建模（Hockey，

57　尤其是可独立操作的“微机”的快速发展与“大型计算机”的对照，以及储存容量的快速增加对“人文计算”与高等教育教学的互动方式，如在大型文本集合中的检索方面，的革新。

1990）。兰开夏根据自己对 1968-1988 年间文学和语言学计算活动的见解来制定未来的发展策略。兰开夏将对过去的思考作为反思当下目的的一种方式，不仅促进了研究向教学的转化，而且将对意义的研究提升作为未来“人文计算”的一项重要议程（Lancashire，1990）。我在这里要举的最后一个例子是 1992 年欧洲科学基金会（European Science Foundation）出版的一份有关计算机和人文学的报告（吉尼特 [Genet]，Zampolli，1992）。对人文学、社会科学以及自然科学的研究社群和政策制定者来说，这份报告介绍了以计算机为基础的人文研究的横向和跨学科特性具有的挑战和潜力。这本书是作为一本备忘录提交给 ESF 的人文学常务委员会（Standing Committee for the Humanities），书中除了对领域的发展和未来议程进行批判性反思外，还对人文研究计算方法的最新进展进行了说明，对人文计算的杂志、机构和项目进行了概述 [58]。

除了这样的做法似乎是将“人文计算”视为语义原语外，这些或多或少的时序概述都遵循着一个隐含的前提，即一个领域的历史知识对这个领域进行了界定，或者至少让我们可以对理论、方法和哲学上的公共地带进行探索，而这些公共地带对研究下的领域具有重大影响和指示作用。除了最终的研究议程外，它们主要关注表现，避免涉及任何预测。换句话说，它们不会对“人文计算”进行定义，只会对领域的活动和工具进行概述 [59]。

当然人们可以说，通过研究领域中发生的事情，我们可以加深对领域的理解（沃里克 [Warwick] 等，2012，p. xiii），年表也可以为“人文计算”提供一个使用中的定义，或者通过对领域中的活动进行

58　当时领域的情况还一目了然，而且网络基础设施和资源也没有出现，这里提到的概述是圈定领域活动范围一次尝试。

59　在这些年表中，决定时间范围和焦点的是年代学家的直觉，而不是领域的定义。他们错误地认为将焦点放在领域上就能给出定义。

年代性报告提供一个情景定义。这是定义的时间序列问题。从它遵循的定义可以看出，一个情景定义可能并不是一个确定的表达，而是必须使用一个不包含这个表达的等价说法（《牛津英语词典在线版》，定义，4.c）。在对“人文计算”的年表的叙述中，这个等价说法是一个由活动的所有情景定义或描述所组成的虚拟缩写式。这些定义或描述，在下定义的那一刻，被认为是属于这个领域的。因此，麦卡蒂在著作（2005）的一开始引用《机构模型》中的列表，更多的是依据“人文计算”对列表中的所有元素进行了界定，而不是根据其（所谓的）活动来定义“人文计算”。

然而，正如麦卡蒂在《人文计算》（McCarty，2005）中说的那样，即便这个领域的历史是真实存在的，它仍然需要方法论意识的补充。方法论是人文学中任何计算知识转移的基础，特拉斯和麦卡蒂是以此为议题展开了有关领域跨学科性的、有成效的辩论中需要讨论的问题。然而，这个问题并不是最近才提出的。雷本在 1973 年就已经指出，赞助机构对人文学中计算方法的普遍忽视是其发展和成功的最大障碍：“在他们眼中，一份文本的准备好像是秘书的工作，但图书出版却属于学术研究的范畴”（Raben，1973，p. 5）。

麦卡蒂在书中试着通过“将人文计算的方法分解为四个角度：分析、合成、语境和专业”，从而弥合这一知识鸿沟（McCarty，2005，p. 6）。分析与合成是所有人文学科的常规方法，前者属于非专业学者的领域，而后者则对于学者在学术界扮演社会学角色至关重要，最好是在学术界外也是如此。正如麦卡蒂（2005）充分表明，既然“人文计算”是在人文学科，那么它的一般方法就和传统人文学科的方法没有什么区别。在计算性下，人文学者有机会将备选的分析方法发展成为一个论题。对人文学科的计算（工具上的）和人文学科中的计算（方法论上的）之间的差别正是建模作为计算的众多形式中最核心的分析方法的缺失

（对前者而言）或是重要性（对后者而言）之间的差别。尽管后者属于“人文计算”的范畴，但在“数字人文”中二者地位相当。

对于建模，麦卡蒂指的是“搭建和操作模型的启发式加工”；在麦卡蒂看来，一个模型，要么是“为了研究，对某种东西进行的描绘”（外延模型），要么是“为了实现某个新想法的设计”（示范模型）（McCarty，2003b；2004，p. 255；2005，p. 24）。建模从来不是为了直接确立真相，而是“为了失败，从而引出并指出问题，例如：我们如何知道我们知道什么”（McCarty，1999b），“我们不知道什么，”以及“向我们提供我们还没有的东西”（McCarty，2004，p. 255）。“人文计算”和（例如）计算机科学具有相同的方法论特征，但在模型上却截然相反。“人文计算”从对“有缺陷的显性知识”进行建模开始（McCarty，2005，p. 194），然后一路前进，深化计算建模，直到对世界产生更深刻理解的阶段。而计算机科学，尤其是编程，是从真实存在的问题开始，一直到最终在硬件中的实施[60]。

曼弗雷德·泰勒（Manfred Thaller）和提托·奥兰迪（Tito Orlandi）各自在他们的辩护——《人文学科的计算机科学》（Humanistic Computer Science）（Thaller，2001，2006）[61]和《人文信息学》（informatica umanistica）（Orlandi，2003）——中都对人文学科和计算机科学共用的方法表示支持，他们共同将其定义为“增加特定领域中被认可的、正确的知识所需要的规范（或成套工具）”（[Thaller]，1999，p. 25），这也让他们产生了比当下对计算机科学的认可程度更强的认同感。Thaller 和 Orlandi 认为通过算法和数据结构进行数据表示的方法对问题进行形式化，是人文学科中的计算的核

60　参见 McCarty 的《建模阶段》（Stages of modelling）（McCarty，2005，p. 197）。

61　Thaller 是“Historisch-Kulturwissenschaftliche Informationsverarbeitung”专业的教授。他在自己的网站（http://www.hki.uni-koeln.de/manfred-thaller-dr-phil-prof）[2013 年 1 月 12 日访问 ] 上将其翻译为“人文学的计算机科学”[2013 年 1 月 12 日访问 ]。

心方法（[Thaller]，1999，p. 27；Thaller，2001，2004；Orlandi，2002）。

特别地，这种问题的形式化受到了来自文本编码和建模理论领域的批评。因为人文学科不是问题导向型的学科，所以卢•伯纳德（Lou Burnard）认为它们的方法论不能被形式化。他反而认为诠释学和文本编码是“人文计算”的核心，这两个方法在计算或其他任何科学领域中共同使用。诠释学是针对解释说明的研究，它赋予文化对象以价值（Burnard，2001，p. 32）。伯纳德认为诠释学的连续体的起点是转录和编辑，它们是对解释说明具有决定性作用的主观行为。对文本中不同符号系统的表达和记录进行标记[62]为人文学科提供了一种单一的形式体系，这种体系降低了“表现我们诠释学分析中各方面间互通性的复杂性，因此有利于多价分析的形成”（Burnard，2001，p. 37）。正如斯伯格 - 麦克奎恩曾经说的，这个层面上的文本编码不同于行业内进行学术研究时准备一份文本，它形成了一种新的学术研究形式（Sperberg-McQueen，1991，p. 34），McCarty 曾称之为“一种认识论上的建模”（McCarty，2003a）。文本编码倡议（TEI）为人文学科提供了表达和记录专用的标记模型——也就是文本的不同解释的代表，明确了计算机可加工的形式化过程的一个文本理论。因此 Burnard 并没有对问题定义的形式化表示赞同，而是支持文本和它们的解释向可加工的数据结构的形式化[63]。

对奥兰迪和泰勒所提议的“人文计算”核心方法的第二种批评形式可以从建模理论中提炼出来。建模理论采用一种代表全部知识种类的方法，甚至超出了可以被明确且准确表达的知识的范围（McCarty，

62　Burnard 谈到了文本的三种连锁符号系统：文本作为图像，文本作为语言架构，和文本作为信息结构（Burnard，2001，p. 33）。

63　例如，对内容对象的有序层次结构中的文本（OHCO），还有对标记意义的解释进行所提议的形式化。

2004，p. 256），因此也超出了可以用算法表达式进行形式化的知识的范围。不仅是失败，成功也使实现建模的问题化目的有了进展，即便这次成功在当时的模型搭建阶段中是偶然且难以说明的。将建模的变化形态作为实验，避开形式化，对于人们将学术研究视为一个过程而不是一个成品，有很重要的意义。[64] 这里面最突出的就是像“结构玩具”[65] 那样的模型，可以体现出玩乐性、实验性的特点。确实，“名词‘模型’（model）的优点就在于，在以计算为基础的研究中，各项工作从根本上讲都具有实验性，这时‘模型’的默认形式就是它的现在分词‘建模’（modelling），以此表示这个过程”（McCarty，2003b）。

在迈里格·贝农（Meurig Beynon），史蒂夫·罗斯（Steve Russ）和威拉德 • 麦卡蒂对人文学科的建模理论所做的贡献中，他们请求“从另一个角度对计算重新进行评估，让经验而不是逻辑享受特殊地位”（Beynon，2006，p. 145）。为了进行重新评估，他们提供了一个命名为“人工计算”的新视角，并将其定义为“一种联合协作活动，活动中的设备，尤其是电子设备，能够凸显什么是意义构建中的核心人类活动”（Beynon 等，2006，p. 145）。他们没有采用伯纳德建议的文本编码方式进行意义探索（启发式）——一种基本上将学术研究视为成品 [66] 的方法——他们将人文学计算的关注焦点转向利用他们称为“经验建模”的方法进行意义构建 [67]。从“人工计算”的角度来看，计

64　例如，McCarty（1999a）认为从学术角度看，文本编码，即“通过添加明确陈述的元数据来渲染可计算的现象”，和成品一样基础。他在这里似乎忽略了真正的文本编码是一种可变化的建模活动，它也可以生成“结构玩具”。

65　原本“Tinkertoy”是一种建筑玩具，儿童可以用来搭建任何想象中的东西，并且“通过锻炼我们现在所说的‘空间智能’进行学习”，http://www.toyhalloffame.org/toys/tinkertoy [2013 年 1 月 12 日访问 ]。正如 McCarty（2003b）指出，随后这个词被用以“描述粗略的（或者说纯物理的）建模技术”（n. 1）。

66　参看 McCarty（1999a）。

67　更多有关“经验建模”的信息请参见“经验建模”网站 http://www2.warwick.ac.uk/fac/sci/dcs/research/em，和 http://www2.warwick.ac.uk/fac/sci/dcs/research/em/projects 中的“经验建模”档案 [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

算超越了执行算法的传统功能——源自于人们对图灵计算机作为初级模型的认可。在这个模型中，人和计算机处于一种交替互换的关系。之所以如此，是因为它使人参与到了计算活动中。他们将此描述为“利用计算机模型的搭建和行为经验，让人不断与计算机进行互动和协商”（Beynon 等，2006，p. 145）。在这个方法中，经验性建模取代问题的算法形式化成为“人文计算”的核心方法。这种“经验性建模”由能够与人的认知过程进行交互的工具所支持，并且这些工具会考虑“对与一些现象相关的可观察量、以及这些可观察量中可靠的依赖和代理模式进行试验性识别”（Beynon 等，2006，p. 146）。因此，它类似于人文学者在个人与主观的（人文学者与研究对象间的）关系中处理研究对象时开发出的研究方法。

迄今为止，似乎宏观意义上的建模，特别是数据表示或文本编码——至少从它们具有启发式和认识论层面的含义来看——都是“人文计算”的关键方法。它们被认为是“人文计算”的方法，也不排除那些略显粗糙的实践方法。因此，有必要将文本编码作为一种学术（建模）实践，与通过标记（例如正在出版行业中使用的标记）进行的行业数据表示区分开来。同样的，自带计算属性的建模也应该与模型搭建这项古代艺术区分开来。

就像之前所说，也许建模和数据表示只在“人文计算”中才有，但它们却连接到人文研究中的两种通用方法，即分析与综合。在综合的问题上，麦卡蒂（2005）表示，数字版本的学术评论是合成在人文学科中最具前景的实例；正如一定程度上的数据表示、启示法和建模综合成为了杰出的学术参考（McCarty，2005，pp. 73-113）[68]。矛盾

68　McCarty 所说的评论形式的理想结构由以下几个部分组成：“（1）所评论作品的学术介绍；（2）用文本设备对作品进行的文本编辑；（3）评论本身，以与文本配合的段落长度的标注为表现形式；以及（4）内容和索引的常见表格”（McCarty，2005，p. 77）。

的是，那些或许能够表明这些人文研究常规方法的应用是属于“人文计算”范畴的特征，正是我们想要超越的计算性。如果麦卡蒂写《人文计算》（Humanities Computing）这本书是希望通过提供一种“人文计算”的理论来吸收这种超越行为，那么它没能对实现自我表现问题的“人文计算”方法进行清晰、可引用，或是形式化的描述[69]。令人好奇的是，麦卡蒂在书中对“人文计算”制定初步议程时，正是针对这个交流问题提出了两点看法，议程中还给出了对领域方法的最终思考角度。然而，由于对“人文计算”的形式化方法缺少清楚的描述，因此活动这个领域永远无法为“人文计算”承揽的每一项活动和每一个项目提供通俗化的解释，也无法为它们提供解释和辩护。





## 10. 数字人文

“数字人文”亦是如此。这个术语肯定但不是百分百地已经取代“人文计算”成为领域名称，只是还没有最终确定。似乎人们对这一术语的普遍理解就是“数字时代下人文研究”的代名词，与传统的人文研究相对。然而，这个新名字的大众化和社会化必将带来平凡化的风险。“数字”这个大众化的条件只和计算的技术（工具的？）元素相关，而与“计算机”、“计算”或“计算的”这样的专业术语无关。不过这并没有解决领域的定义问题，甚至使问题模糊不清。尽管与“数字人文”相比，“人文计算”是一个更加封闭的术语，但它界定的范围却更加清晰。“人文计算”关乎情报学、信息科学与人文学科的交汇地带，而且它是在早期“词汇文本分析”和“机器翻译”的领域上发展起来的，这一点我们之前已经谈到了。“数字人文”这个术语并非

69　McCarty 博学的、富有哲理的个人习语和文体指纹形成了一种浓厚且有时神秘的平淡文风，需要读者付出很多努力才能理解。

特指这样的专业活动，而是提供一个大帐篷，将人文学科中的所有数字学术研究都囊括在内。2004 年，《数字人文指南》（A Companion to Digital Humanities）的编辑突然引入这个术语作为通常所指的“人文计算”活动的扩充，他说领域“对自己进行重新定义后，接纳所有的多媒体种类”（Schreibman 等，2004，p. xxiii）。然而这里还存在一个问题，那就是成熟发展的学科，例如计算语言学或者多媒体和游戏研究，是否希望住在“数字人文”的大帐篷下。

最近，罗伊·罗森茨威格历史与新媒体中心（Roy Rozenzweig Center for History and New Media）数字学术研究的主管弗雷德·吉布斯（Fred Gibbs）介绍了自己对数字人文定义的分类，他提醒说“[如果]有两件东西是学术界不需要的，那就是另一本有关达尔文（Darwin）的书，和另一篇对数字人文进行定义的博文”（吉布斯，2011；本书第 21 章）。确实，自布莱克威尔（Blackwell）的《指南》（Companion）一书出版后，已经涌现出大量有关“数字人文”目标和本质（有时是与“人文计算”的区别）的定义性陈述。

各种圆桌讨论、会议小组、论文和海报，数字人文中心和研究机构的任务陈述，还有脸书（Facebook）和推特（Twitter）[70]，都不断为杂志和博客文章提供这种定义性陈述，极大丰富了现在的文献，并且证明了定义性文章已经自成一类（Kirschenbaum，2010，p. 55；本书第 9 章）[71]。近期，这类文章中最详尽的新陈述之一是帕特里克·斯文松（Patrik Svensson）所写的四部曲系列文章，刊登在《数字人文季刊》（Digital Humanities Quarterly）上。在这个系列文章中，斯文松尝试通过绘制图表的方式来理解 “数字人文”这个新兴领域。在

70　收集在本书的伴生网站 http://blogs.ucl.ac.uk/defningdh 中。

71　集合这类文章和讨论的书也已经自成一类。参看贝里（Berry）（2012），戈尔德（Gold）（2012），卢内菲尔德（Lunenfeld）等（2012）。

第一篇文章中，他仔细审查了“人文计算”到“数字人文”的话语转变（Svensson，2009；本书第 7 章）；在第二篇文章中，探索了“数字人文”更大的覆盖范围（Svensson，2010）；在第三篇文章中，他对宏观意义上的人文学科，特别是对“数字人文”，的网络基础设施进行了讨论（Svensson，2011）。在第四篇文章中，斯文松“为‘数字人文’的未来”呈现出“一个暂时的前瞻性发展空间”（Svensson，2012）。

斯文松在第一篇文章中总结说，一个构思全面的“数字人文”必然包含人文计算及其对“工具、方法论、文本，和数字化”的关注（Svensson，2009，p. 56），他还承认“一个传统的认知承诺和协定”，例如“人文计算”的，“很难被归于另外一类数字人文中”（Svensson，2010，p. 4）。换句话说，“数字人文”的领域要更大一些（Svensson，2009，p. 42）[72]。因此，斯文松表示，这两个术语不是同义词，而且从“人文计算”向“数字人文”的话语转变也不仅是一次重新包装，更是一次范围的拓宽。他补充说，这个术语在“数字人文”社群中是一个集合名称，用以指代人文学科和信息技术之间的活动和结构（Svensson，2009，p. 42）。

从塔拉·麦克弗森（Tara McPherson）对“数字人文”的类型分析中也能看出，“人文计算”的定位基本上就是计算在基于文本的人文学科中的工具性应用。麦克弗森在 2008 年“HUM 实验室”（HUMlab）的演讲《动态方言：当代学术中的新兴数字形式》（Dynamic Vernaculars: Emergent Digital Forms in Contemporary Scholarship）中，对“计算人文”、“博客人文”以及“多模态人文”进行了区分，并且大致阐述了三者之间的特定联系。“计算人文”指

72　《数字人文指南》（A Companion to Digital Humanities）的编辑表示，领域“已经对自己进行了再定义，接纳所有的多媒体种类”（Schreibman 等，2004，p. xxiii），重新起名为“数字人文”。

的是“人文计算”的长期传统，焦点是工具、标准和互用性（McPherson，2008，0:10:00）；“博客人文”是指网络上的点对点写作，主要是非专业的计算人文学者进行；而“多模态人文”综合前两者，同时将计算机作为一个平台、一种媒介和一个显示设备进行研究。正是在这种多模态的学术研究中，McPherson 发现了“数字人文”的一个发展议程。我们发现斯文松的分析中同样也对这种关联性进行了表述。他说，“[ 有 ] 很多参与那些或许可以被称作数字人文活动的人文学者，他们对人文计算一无所知或所知甚少；反之亦然，有很多人文计算的代表人物，也不过多参与现在的‘新媒体’研究，例如平台研究、跨媒体视角或数据库美学等”（Svensson，2009，p. 7）。

迄今为止，类似上述对“人文计算”的定义性陈述普遍借鉴“人文计算”的方法论和范围作为起点，但很少能总结出一个定义。根据拉斐尔·阿尔瓦拉多（Rafael Alvarado）的说法，这是因为数字人文就没有定义。阿尔瓦多瓦说，“虽然没有定义，但我们有系谱，它是暂时的思想流派、方法论兴趣和首选工具中家族相似性的网络；是已经选择称呼自己为数字人文学家的人的历史；对于正处于尝试定义这个术语的阶段，正在创造这个定义的人，这也是他们的历史”（Alvarado，2011）。

因此，阿尔瓦多瓦认为“数字人文”是一个社会类别，而不属于本体论类别。马特·柯辰鲍姆支持阿尔瓦多瓦的观点，他在 2011 年“数字人文日”（Day of Digital Humanities）的概述中将“数字人文”定义为“一个战术方便的术语”（TAPoR 维基 [Taporwiki]，2011）。柯辰鲍姆在他的文章《什么是数字人文和它对英语系有什么作用？》（What Is Digital Humanities and What’s It Doing in English Department?）（Kirschenbaum，2010）中提醒我们，“2004 年《数字人文指南》（A Companion to Digital Humanities）的出版

（Schreibman 等，2004）、2005 年数字人文组织联盟（Alliance of Digital Humanities Organizations，ADHO）[73] 的成立、2006 年 NEH 创办数字人文倡议（Digital Humanities Initiative），以及 2007 年之后《数字人文季刊》（Digital Humanities Quarterly）的发行都促进了‘数字人文’作为领域通用名字的确立”。直到最近，文学与语言学计算协会（Association for Literary and Linguistic Computing）也在 2013 年更名为欧洲数字人文协会（European Association for Digital Humanities，EADH），加入了这一运动。Kirschenbaum（2012）在最近的一篇文章中，强调了使用这一术语完成工作的环境现实：

> 当整个学术界，特别是人文学院，成为巨大、令人痛苦的变革对象时，数字人文作为一个罕见的标准出现，将人文学科置于特定价值议程——开拓精神、开放和公众参与、未来导向型思考、协作、跨学科性、大数据、行业关联产品，以及远程或分布式教育——的最前沿，同时也顾及到了多形式的学院内部流动——提出新的课程、雇佣新的同事、分配新的资源，以及重新分配旧的资源（Kirschenbaum，2012）。

不仅是现在对这一术语的使用，它的起源也是为了一时的战术方便，这一点我们从柯辰鲍姆的《什么是数字人文》一文中已经了解到了。很明显，布莱克威尔的社论和营销人员不喜欢《人文计算指南》（A Companion to Humanities Computing）这个标题，而是希望以《数字化人文指南》（A Companion to Digitized Humanities）来命名。即使曾经提出用“人文情报学”来指代这个领域，但作为一种妥协，也为了将重点从简单数字化和复杂计算上转移开，约翰 • 昂斯沃斯提议了《数字人文指南》（A Companion to Digital Humanities）这个名字（Kirschenbaum，2010，pp. 56-7）。

---

73　http://www.digitalhumanities.org [2013 年 1 月 12 日访问 ]。

## 11. 总结

之前已经说过，“数字人文”中自我展示和自我表现问题仍然存在。威拉德 • 麦卡蒂在《人文计算》（Humanities Computing）的终章中，为领域制定了一个与麦克弗森的“多模态人文”关系密切的议程。麦卡蒂议程中的大多事项都和麦克弗森的三类人文相关或部分相关，他甚至在支持学者和从业者重归于好的论述中隐晦地表达了对大帐篷的支持。事实上，麦卡蒂的著作很好地证明了，斯文松有关“人文计算”的条件是关注“工具、方法论、文本和数字化”的还原论观点。如果有哪一本书反对过分强调计算机在人文学科中的工具性使用，并提议将计算作为以世界模型为基础，同时生成世界模型的意义生产活动，那一定是麦卡蒂的《人文计算》（Humanities Computing）。

“我们在‘数字人文’中做什么以及它和世界有什么关联”是一个我们不应该回避的问题。即使它会带来糟糕的后果，或者出于这本书的考虑，会打开“地狱之门”。

现在，我们知道“数字人文”试着通过成功和失败对我们周围的世界进行建模，从而加深对人类、人类活动、人工制品和记录的理解，无论这些东西是我们知道的还是不知道的。也许这可以作为这个领域的一个定义。

## [ 参考文献 ][74]

Adman, P. (1987). ‘Computers and History’, in S. Rahtz (ed.), Information Technology in the Humanities: Tools, Techniques and Applications, Chichester: Ellis Horwood Limited, pp. 92–103.

Ager, D.E., Knowles, F.E. and Smith, J. (eds) (1979). ‘Advances in Computer-aided Literary and Linguistic Research’. Proceedings of the Fifth International Symposium on Computers in Literary and Linguistic Research held at the University of Aston in Birmingham, UK, 3–7 April 1978, Aston: AMLC.

Aitken, A.J., Bailey, R.W. and Hamilton-Smith, N. (eds) (1973). The Computer and Literary Studies, Edinburgh: Edinburgh University Press.

ALPAC (1966). ‘Languages and Machines: Computers in Translation and Linguistics’, A report by the Automatic Language Processing Advisory Committee, Division of Behavioral Sciences, National Academy of Sciences, National Research Council, Washington, DC: National Academy of Sciences, National Research Council (Publication 1416), http://www.nap.edu/books/ARC000005/html.

Alvarado, R. (2011). ‘The Digital Humanities Situation’, The Transducer, 11 May, http://transducer.ontoligent.com/?p=717.

Berkowitz, L. and Squiter, K.A. (1987). Thesaurus Linguae Graecae, Canon of Greek Authors and Works, New York/Oxford: Oxford University Press.

Berry, D.M. (ed.) (2012). Understanding Digital Humanities, London: Palgrave Macmillan.

Beynon, M., Russ, S. and McCarty, W. (2006). ‘Human Computing? Modelling with Meaning’, Literary and Linguistic Computing, 21 (2), pp. 141–57.

Booth, A.D. (1958). ‘The History and Recent Progress of Machine Translation’, in A.H. Smith (ed.) Aspects of Translation. Studies in Communication 2, London: Secker and Warburg, pp. 88–104.

Booth, A.D. (ed.) (1967). Machine Translation, Amsterdam: North-Holland Publishing Company.

Booth, A.D. (1980). ‘Computers in the University of London, 1945–1962’, in N. Metropolis, J. Holett and G-C. Rota (eds), A History of Computing in the Twentieth Century. A Collection of Essays, New York, London, etc.: Academic Press, pp. 551–61.

Booth, A.D., Brandwood, L. and Cleave, J.P. (1958). Mechanical Resolution of Linguistic Problems, London: Butterworths Scientific Publications.

Booth, A.D. and Booth, K.H.V. (1953). Automatic Digital Calculators, London: Butterworth.

Booth, A.D. and Booth, K.H.V. (2000). ‘The beginnings of MT’, in W.J. Hutchins (ed.),

74　所有网址于 2013 年 01 月 12 日访问。

Early Years in Machine Translation. Memoirs and Biographies of Pioneers, Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp. 253–61.

Booth, A.D. and Locke, W.N. (1965). 'Historical Introduction', in W.N. Locke and A.D. Booth (eds), Machine Translation of Languages: Fourteen Essays, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 1–14. Original publication 1955.

Booth, A.D. (1997). 'Andrew D. Booth, an Autobiographical Sketch', IEEE Annals of the History of Computing, 19 (4), pp. 57–63.

Bowles, E.A. (ed.) (1967). Computers in Humanistic Research: Readings and Perspectives, London: Prentice Hall.

Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Pressner, T. and Schnapp, J. (2012). Digital_ Humanities, Cambridge, MA: MIT Press, http://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262018470_Open_Access_Edition.pdf.

Burnard, L. (1988). 'Report of Workshop on Text Encoding Guidelines', Literary and Linguistic Computing, 3, pp. 131–3.

Burnard, L. (2001). 'On the Hermeneutic Implications of Text Encoding', in D. Fiormonte and J. Usher (eds), New Media and the Humanities: Research and Applications, Oxford: Humanities Computing Unit, pp. 31–8.

Busa, R. (1949). La terminologia Tomistica dell'Interiorità: Saggi di metodo per un' interpretazione della metafisica della presenza, Milano: Fratelli Bocca.

Busa, R. (1950). 'Complete Index Verborum of Works of St. Thomas', Speculum: A Journal of Medieval Studies, XXV/1 (January), pp. 424–5.

Busa, R. (1951). S. Thomae Aquinatis Hymnorum Ritualium Varia Specimina Concordantiarum. Primo saggio di indici di parole automaticamente composti e stampati da macchine IBM a schede perforate, Milano: Bocca.

Busa, R. (1980). 'The Annals of Humanities Computing: The Index Thomisticus', Computers and the Humanities, 14, pp. 83–90.

Busa, R. (2002). Hermeneutika e kompiuterizar. Pas gjashtëdhjetë vjetësh– L'ermeneutica computerizzata. Sessant'anni dopo – Computerized hermeneutics. Sixty years on, Tiranë: albin.

Busa, R. (2004a). 'Analysis of scientific and philosophical texts. What differentiates them and what they have in common', in D. Buzzetti, G. Pancaldi and H. Short (eds), Augmenting Comprehension. Digital Tools and the History of Ideas. Proceedings of a conference at Bologna, 22–23 September 2002, London: Office for Humanities Publication, pp. 15–17.

Busa, R. (2004b). 'Foreword: Perspectives on the Digital Humanities', in S. Schreibman, R. Siemens, and J. Unsworth (eds), A Companion to Digital Humanities, Malden, MA/Oxford/ Carlton, Victoria: Blackwell Publishing, pp. xvi–xxi.

Doornbusch, P. (2004). 'Computer Sound Synthesis in 1951: The Music of CSIRAC', Computer Music Journal, 28 (1), pp. 10–25.

Doornbusch, P. (2005). The Music of CSIRAC, Australia's first computer music, Altona, Vic.: Common Ground Publishing.

Duro, A. (1968). 'Humanities Computing Activities in Italy', Computers and the Humanities, 3 (1) (September), pp. 49–52.

Eckstein, P. (1996). 'J. Presper Eckert', IEEE Annals of the History of Computing, 18 (1) (March), pp. 25–44.

Ellison, J.W. (1965). 'Computers and the Testaments', in G.W. Pierson (ed.), 'Computers for the Humanities?' A Record of the Conference Sponsored by Yale University on a Grant from IBM January 22–23, New Haven, Connecticut: Yale University Press, pp. 64–74.

Genet, J.-P. and Zampolli, A. (eds) (1992). Computers and the Humanities, Aldershot: Dartmouth/European Science Foundation.

Gibbs, F. (2011). 'Digital Humanities Definitions by Type', http://fredgibbs.net/blog/teaching/digital-humanities-definitions-by-type (Chapter 21 in this volume).

Gold, M.K. (ed.) (2012). Debates in the Digital Humanities, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Goldfarb, C.E. (1990). The SGML Handbook, Oxford: Clarendon Press.

Heller, J. and Logemann, G.W. (1966). 'PL/I: A Programming Language for Humanities Research', Computers and the Humanities, 1(2) (November), pp. 19–27.

Hewlett, W.B. and Selfridge-Field, E. (1991). 'Computing in Musicology', Computers and the Humanities, 25 (6), pp. 381–92.

Hockey, S. (1980a). A Guide to Computer Applications in the Humanities, London: Duckworth.

Hockey, S. (1980b). Oxford Concordance Program Users' Manual, Oxford: Oxford University Computing Service.

Hockey, S. (1987). 'An Historical Perspective', in S. Rahtz (ed.), Information Technology in the Humanities: Tools, Techniques and Applications, Chichester: Ellis Horwood Limited, pp. 20–30.

Hockey, S. (1990). 'Tools for Literary and Linguistic Computing: What is there? what is emerging? and what is needed?', in Y. Choueka (ed.), Computers in Literary and Linguistic Research. Literary and Linguistic Computing 1988, Proceedings of the Fifteenth International Conference, Jerusalem, 5–9 June 1988, Paris/Genève: Champion Slatkine, pp. 29–35.

Howard-Hill, T.H. (1979). Literary Concordances: A Complete Handbook to the Preparation of Manual and Computer Concordances, Oxford: Pergamon Press.

Hutchins, W.J. (1986). Machine Translation: Past, Present, Future, Chichester: Ellis Horwood Limited, http://ourworld.compuserve.com/homepages/WJHutchins/PPF-TOC.htm.

Hutchins, W.J. (ed.) (2000a). Early Years in Machine Translation. Memoirs and Biographies

of Pioneers, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Hutchins, W.J. (2000b). 'Warren Weaver and the launching of MT. Brief biographical note', in W.J. Hutchins (ed.), Early Years in Machine Translation. Memoirs and Biographies of Pioneers, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp. 17–20.

IBM (1971a). Introduction to Computers in the Humanities, White Plains, New York: IBM.

IBM (1971b). Literary Data Processing, White Plains, New York: IBM.

IBM (1971c). Computers in Anthropology and Archeology, White Plains, New York: IBM.

Ide, N.M. (1987). 'Computers and the Humanities Courses: Philosophical Base and Approach', in N.M. Ide (ed.), Special Issue on Teaching Computing to Humanists. Computers and the Humanities, 21 (4), pp. 209–15.

Ide, N.M. and Sperberg-McQueen, C.M. (1988). 'Development of a Standard for Encoding Literary and Linguistic Materials', Cologne Computer Conference 1988. Uses of the Computer in the Humanities and Social Sciences. Cologne University, 7–10 September 1988, Volume of Abstracts, pp. E.6–3–4.

Ide, N. and Sperberg-McQueen, C.M. (1995). 'The TEI: History, Goals, and Future.' Computers and the Humanities, 29/1: 5–15.

Jones, A. and Churchhouse, R.F. (eds) (1976). The Computer in Literary and Linguistic Studies. (Proceedings of the Third International Symposium), Cardiff: The University of Wales Press.

Kay, M. (1967). 'Standards for Encoding Data in a Natural Language', Computers and the Humanities, 1 (5), pp. 170–7.

Kirschenbaum, M.G. (2010). 'What Is Digital Humanities and What's It Doing in English Departments?' ADE Bulletin, 150, pp. 55–61 (Chapter 9 in this volume).

Kirschenbaum, M.G. (2011). Comment to Alvarado (2011) on http://transducer.ontoligent.com/?p=717.

Kirschenbaum, M.G. (2012). 'Digital Humanities as/is a Tactical Term', in M.K. Gold (ed.), Debates in the Digital Humanities, Minneapolis MN: University of Minnesota Press, http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/48.

Lancashire I. (1990). 'Back to the Future: Literary and Linguistic Computing 1968–1988.' In Choueka, Yaacov (ed.), Computers in Literary and Linguistic Research: Literary and Linguistic Computing, 1988: Proceedings of the Fifteenth International Conference, Jerusalem, 5–9 June 1988, Paris: Champion-Slatkine, pp. 36–47.

Lancashire, I. (ed.) (1991). The Humanities Computing Yearbook 1989–1990, Oxford: Clarendon Press.

Lancashire, I. and McCarty W. (eds) (1988). The Humanities Computing Yearbook 1988, Oxford: Clarendon Press.

Lancashire, I., Bradley, J., McCarty, W., Stairs, M. and Woolridge, T.R. (1996). Using TACT

with Electronic Texts, New York: Modern Language Association of America.

Lessard, G. and Levison, M. (1998). 'Introduction: Quo Vadimus?', Computers and the Humanities, 31 (4), pp. 261–9.

Levison, M. (1962). 'The Mechanical Analysis of Language', NPL, pp. 562–74.

Levison, M. (1967). 'The Computer in Literary Studies', in A.D. Booth (ed.), Machine Translation, Amsterdam: North-Holland Publishing Company, pp. 173–94.

Locke, W.N. and Booth, A.D. (eds) (1965). Machine Translation of Languages. Fourteen Essays, Cambridge, MA: The MIT Press. Original publication 1955.

Lovelace, A.A., Countess of (1961). 'Notes by the Translator', in P. Morrison and E. Morrison (eds), Charles Babbage and his Calculating Engines. Selected Writings by Charles Babbage and Others, New York: Dover Publications, pp. 245–95. Original publication in R. Taylor (ed.), Scientific Memoirs, Selections from The Transactions of Foreign Academies and Learned Societies and from Foreign Journals, 1843.

Lunenfeld, P., Burdick A., Drucker, J., Presner, T. and Schnapp, J. (2012). Digital Humanities, Cambridge (MA): The MIT Press.

Lusignan, S. and North, J. (eds) (1977). Computing in the Humanities, Waterloo: University of Waterloo Press.

Mauchly, K.R. (1984). 'John Mauchly's Early Years', Annals of the History of Computing, 6 (2), pp. 116–38.

McCarty, W. (1999a). 'We would know how we know what we know: Responding to the computational transformation of the humanities', Paper, The Transformation of Science – Research between Printed Information and the Challenges of Electronic Networks, Schloss Elmau, Max Planck Gesellschaft, 31 May to 2 June.

McCarty, W. (1999b). 'Humanities Computing as Interdiscipline', a seminar in the series 'Is Humanities Computing an Academic Discipline?' IATH, University of Virginia, 5 November, http://www.iath.virginia.edu/hcs/mccarty.html.

McCarty, W. (2003a). '"Knowing true things by what their mockeries be": Modelling in the Humanities', Computing in the Humanities Working Papers, A.24, jointly published with TEXT Technology, 12 (1), http://www.chass.utoronto.ca/epc/chwp/CHC2003/McCarty2.htm.

McCarty, W. (2003b). 'Epistemic Tinkertoys', Unpublished manuscript.

McCarty, W. (2004). 'Modeling: A Study in Words and Meanings', in S. Schreibman, R. Siemens and J. Unsworth (eds), A Companion to Digital Humanities, Malden, MA/Oxford/Carlton, Victoria: Blackwell Publishing, pp. 254–70, http://www.digitalhumanities.org/companion.

McCarty, W. (2005). Humanities Computing, London: Palgrave.

McCarty, W. (2006). 'Tree, Turf, Centre, Archipelago – or Wild Acre? Metaphors and Stories

for Humanities Computing', Literary and Linguistic Computing, 21 (1), pp. 1–13 (Chapter 5 in this volume).

McCarty, W. (2012). 'A Telescope for the mind?' in M.K. Gold (ed.), Debates in the Digital Humanities, Minneapolis MN: University of Minnesota Press, http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/37.

McCarty, W. and Kirschenbaum, M. (2003). 'Institutional Models for Humanities Computing', Literary and Linguistic Computing, 18 (4), pp. 465–89, http://www.allc.org/publications/institutional-modelshumanities-computing.

McPherson, T. (2008). 'Dynamic Vernaculars: Emergent Digital Forms in Contemporary Scholarship', Lecture presented to HUMLab Seminar, Umeå University, 4 March, http://stream.humlab.umu.se/index.php?streamName=dynamicVernaculars.

Menabrea, L.F. (1961). 'Sketch of the Analytical Engine Invented by Charles Babbage. Translated by Ada Augusta, Countess of Lovelace', in P. Morrison and E. Morrison (eds), Charles Babbage and his Calculating Engines. Selected Writings by Charles Babbage and Others, New York: Dover Publications, pp. 225–45. Original publication, Bibliothèque Universelle de Genève, 82 (October 1842); original translation by Ada Augusta, Countess of Lovelace, in R. Taylor (ed.), Scientific Memoirs, Selections from The Transactions of Foreign Academies and Learned Societies and from Foreign Journals, 1843.

Miall, D.S. (ed.) (1990). Humanities and the Computer. New Directions, Oxford: Clarendon Press.

Mitchell, J.L. (ed.) (1974). Computers in the Humanities, Edinburgh: Edinburgh University Press.

Oakman, R.L. (1980). Computer Methods for Literary Research, Columbia: University of South Carolina Press.

Oakman, R.L. (1984). Computer Methods for Literary Research, 2nd edition, Columbia: University of South Carolina Press.

Oettinger, A.G. (1954). A Study for the Design of an Automatic Dictionary, PhD Thesis, Harvard University.

Orlandi, T. (2002). 'Is Humanities Computing a Discipline?' in G. Braungart, P. Gendolla and F. Jannidis (eds), Jahrbuch für Computerphilologie, 4, pp. 51–8. Also published in Jahrbuch für Computerphilologie – online: http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg02/orlandi.html.

Orlandi, T. (2003). 'Per un curriculum europeo di informatica umanistica', in D. Fiormonte (ed.), Informatica umanistica dalla ricercar all'insegnamento, Roma: Bulzoni Editore, pp. 19–25.

Parrish, S.M. (1962). 'Problems in the Making of Computer Concordances', Studies in Bibliography, 15, pp. 1–14.

Pierson, G.W. (ed.) (1965). 'Computers for the Humanities?' A Record of the Conference Sponsored by Yale University on a Grant from IBM January 22–23, New Haven,

Connecticut: Yale University Press.

Polachek, H. (1997). 'Before the ENIAC', IEEE Annals of the History of Computing, April, pp. 25–30.

Potter, R.G. (1991). 'Statistical Analysis of Literature: A Retrospective on Computers and the Humanities, 1966–1990', Computers and the Humanities, 25 (6), pp. 401–29.

Raben J. (1973). 'The humanist in the Computer Lab: Thoughts on Technology in the Study of Literature', Bulletin of the Association for Literary and Linguistic Computing, 1 (1), pp. 3–9.

Richens, R.H. and Booth, A.D. (1952). 'Some Methods of Mechanized Translation', Presented at the Conference on Mechanical Translation, June, Massachusetts Institute of Technology. [Corrected reprint in: W.N. Locke and A.D. Booth (eds) Machine Translation of Languages: Fourteen Essays, Cambridge, Mass.: Technology Press of the Massachusetts Institute of Technology, 1955, pp. 24–46], http://www.mt-archive.info/MIT-1952-Richens.pdf.

Russell, D.B. (1967). COCOA: A Word Count and Concordance Generator for Atlas, Chilton: Atlas Computer Laboratory.

Schreibman, S., Siemens, R. and Unsworth, J. (eds) (2004). A Companion to Digital Humanities, Malden, MA/Oxford/Carlton, Victoria: Blackwell Publishing, http://www.digitalhumanities.org/companion.

Sparck Jones, K. (2000). 'R.H. Richens. Translation in the nude', in W.J. Hutchins (ed.), Early Years in Machine Translation. Memoirs and Biographies of Pioneers, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp. 264–78.

Sperberg-McQueen, C.M. (1991). 'Text in the Electronic Age: Textual Study and Text Encoding with examples from Medieval Texts', Literary and Linguistic Computing, 6 (1), pp. 34–46.

Sperberg-McQueen, C.M. and Burnard, L. (eds) (1990). TEI P1: Guidelines for the Encoding and Interchange of Machine Readable Texts, Chicago/Oxford: ACH-ALL C-ACL Text Encoding Initiative, http://www.tei-c.org/Vault/Vault-GL.html.

Sperberg-McQueen, C.M. and Burnard, L. (eds) (1992–1993). TEI P2 Guidelines for the Encoding and Interchange of Machine Readable Texts Draft P2 (published serially 1992–1993). Draft Version 2 of April 1993: 19 chapters, http://www.tei-c.org/Vault/Vault-GL.html.

Sperberg-McQueen, C.M. and Burnard, L. (eds) (1994). Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange. TEI P3, Oxford, Providence, Charlottesville, Bergen: Text Encoding Initiative.

Sperberg-McQueen, C.M. and Burnard L. (eds) (1999). Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange. TEI P3. Revised reprint, Oxford, Providence, Charlottesville, Bergen: Text Encoding Initiative.

Sperberg-McQueen, C.M. and Burnard, L. (eds) (2002). TEI P4: Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange, XML-compatible edition. XML conversion by S. Bauman,

L. Burnard, S. DeRose and S. Rahtz, Oxford, Providence, Charlottesville, Bergen: Text Encoding Initiative Consortium, http://www.tei-c.org/P4X.

Stern, N. (1980). 'John von Neumann's Influence on Electronic Digital Computing, 1944–1946', Annals of the History of Computing, 2 (4), pp. 349–62.

Svensson, P. (2009). 'Humanities Computing as Digital Humanities', Digital Humanities Quarterly, 3 (3) (Summer), http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/3/000065/000065.html, (Chapter 7 in this volume)

Svensson, P. (2010). 'The Landscape of Digital Humanities', Digital Humanities Quarterly, 4 (1) (Summer), http://digitalhumanities.org/dhq/vol/4/1/000080/000080.html.

Svensson, P. (2011). 'From Optical Fiber To Conceptual Cyberinfrastructure', Digital Humanities Quarterly, 5 (1) (Winter), http://digitalhumanities.org/dhq/vol/5/1/000090/000090.html.

Svensson, P. (2012). 'Envisioning the Digital Humanities', Digital Humanities Quarterly, 6 (1), http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/1/000112/000112.html.

Tanner, S. (1975). 'How to bring the dead language to life (Report on the ALL C International Meeting. 1974)', Dataweek, 22 January. Reprinted in ALLC Bulletin, 3 (1) (Lent), pp. 52–4.

Taporwiki (2011). 'How do you define Humanities Computing/Digital Humanities?' http://tapor.ualberta.ca/taporwiki/index.php/How_do_you_define_Humanities_Computing_/_Digital_Humanities%3F.

TEI Consortium (eds) (2007). TEI P5: Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange. Oxford, Providence, Charlottesville, Nancy: TEI Consortium, http://www.tei-c.org/Guidelines/P5.

Terras, M. (2011a). 'Peering Inside the Big Tent: Digital Humanities and the Crisis of Inclusion', http://melissaterras.blogspot.com/2011/07/peering-inside-big-tent-digital.html.

Terras, M. (2011b). 'Present, not voting: Digital Humanities in the Panopticon', Closing plenary speech, Digital Humanities 2010. LLC, The Journal of Digital Scholarship in the Humanities, 26 (3), pp. 257–69, doi:10.1093/llc/fqr016.

Thaller, M. (1999). 'Defining Humanities Computing Methodology', in K. de Smedt, H. Gardiner, E. Ore, T. Orlandi, H. Short, J. Souillot and W. Vaughan (eds), Computing in Humanities Education. A European Perspective, Bergen: University of Bergen, pp. 13–62.

Thaller, M. (2001). 'Bridging the Gap; Splitting the Bridge? Studying Humanities Computer Science in Cologne.' Abstract. CLiP. Computers-Literature-Philosophy, Duisburg.

Thaller, M. (2004). 'Texts, Databases, Kleio. A note on the architecture of computer systems for the humanities', in D. Buzetti, G. Pancaldi and H. Short (eds), Augmenting Comprehension. Digital Tools and the History of Ideas. Proceedings of a conference at Bologna, 22–23 September 2002, London: Office for Humanities Communication, pp. 49–76.

Thaller, M. (2006). 'Waiting for the Next Wave: Humanities Computing in 2006', CliP,

London: King's College London, 30 June.

Toole, B.A. (1996). 'Ada Byron, Lady Lovelace, an analyst and metaphysician', IEEE Annals of the History of Computing, 18 (3), pp. 4–12.

Toole, B.A. (1998). Ada, The Enchantress of Numbers. A Selection from the Letters of Lord Byron's Daughter and Her Description of the First Computer, Mill Valley, CA: Strawberry Press.

Warwick, C., Terras, M. and Nyhan, J. (eds) (2012). Digital Humanities in Practice, London: Facet Publishing/UCL.

Weaver, W. (1965). 'Translation', in W.N. Locke and A.D. Booth (eds) Machine Translation of Languages. Fourteen Essays, Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 15–23. Original publication 1949.

Weaver, W. (1970). Scene of Change. A Lifetime in American Science, New York: Scribner.

Wilkes, M.V. (1995). 'A Tribute to Presper Eckert', Communications of the ACM, 38 (9) (September), pp. 20–2.

Winter, T.N. (1999). 'Roberto Busa, S.J., and the Invention of the Machine-Generated Concordance', The Classical Bulletin, 75 (1), pp. 3–20.

Wisbey, R.A. (ed.) (1971). The Computer in Literary and Linguistic Research. Papers from a Cambridge symposium, Cambridge: Cambridge University Press.

Yngve, V.H. (2000). 'Early research at M.I.T. In search of adequate theory', in W.J. Hutchins (ed.) Early Years in Machine Translation. Memoirs and Biographies of Pioneers, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp. 37–72.

Zampolli, A. (1989). 'Introduction to the Special Section on Machine Translation', Literary and Linguistic Computing, 4 (3), pp. 182–4.

# 数字人文的包容性

杰弗里·罗克韦尔 *

王涛 译 陈静 校



这篇短文开始是一篇工作论文，现已编辑进本文集。

我们最终变成了曾受到警告的那种人。

自《高等教育纪事报》报道现代语言学会（MLA）出现数字人文以来，[1] 关于谁属于数字人文，谁被排除在外已经出现了各种抱怨和思考。相关的讨论包括：

- 2010 年 2 月，辛克莱（Stéfan Sinclair）发表了一篇博客文章“关于数字人文会议的一些想法”，[2] 内容是数字人文会议中谈到的数字人文作为一门学科的“排他性”，以及应该如何解释（使想要参与其中的人不会感到被排斥）。

- 在数字人文暑期学校期间，[3] 昂斯沃斯（John Unsworth）在其“数字人文的现状”中谈到博客圈关于数字人文“排他性”的讨论，并引发了一场人们为何感到被排斥的讨论。

---

* 杰弗里·罗克韦尔，阿尔伯特大学。

1 http://chronicle.com/blogPost/The-MLAthe-Digital/19468.

2 http://www.stefansinclair.name/dh2010.

3 http://www3.isrl.illinois.edu/%7Eunsworth.

- 苏珊·布朗（Susan Brown）在数字人文暑期学校上做了一场主题演讲，“学者们想要什么？合作，性别以及数字人文福音主义”，[4] 内容涉及性别和包容问题——数字人文领域的许多权威机构中，女性的代表性为何不佳。对此，她指出“一方面，数字人文对女性非常有吸引力。然而，这一领域占绝大多数的是男性或资深男性。”（来自我的会议记录，因此这里的引用是概述。[5]）

- “数字人文日”（Day of Digital Humanities）项目从参与者那里收集了大量的信息，[6] 这些信息包括数字人文学者做过的工作、数字人文的定义。[7]

- “Humanist”上有一场讨论，围绕着“耶鲁大学研究生组织的会议是否是一个‘分水岭’事件”。据报道，艾尔斯（Ed Ayers）对会议进行了总结。（Humanist 讨论小组，第 23 卷，第 647 号）。在给“Humanist”的报告中，[8] 麦卡蒂（Willard McCarty）盛赞组织这次会议的研究生。“不同于我们这些老资格的人长期以来做的工作，这些学生看到了数字人文的可能性，并质疑它们是否适合人文学科。”

1980 年代末以来，我一直在人文计算领域游荡。这么多年，关于人文计算，我们都有一种排他性的言论。当它突然“大众化”或被认为具有“排他性”的时候，我觉得很讽刺。这些年，我们最大的问题是允许任何人参加会议，特别是研究生。我们交流过传统学科缺乏对数字人文的尊重、我们如何牺牲传统职业来追求计算的故事。我们曾被警告过多少次，如果我

4 http://www.uoguelph.ca/phdlts/faculty/brown.html.

5 http://www.philosophi.ca/pmwiki.php/Main/DigitalHumanitiesSummerInstitute2010.

6 http://tapor.ualberta.ca/taporwiki/index.php/Day_in_the_Life_of_the_Digital_Humanities.

7 http://tapor.ualberta.ca/taporwiki/index.php/How_do_you_define_Humanities_Computing_/_Digital_Humanities%3F.

8 http://www.philosophi.ca/pmwiki.php/Main/McCarty?action=edit.

们想要作为人文学者得到认真对待，就不要从事计算或把它放在我们的简历上？我们充满热情，希望得到陪伴，因此我们是包容的，欢迎任何人加入数字人文。甚至，我们还有点急需他人加入。现在，形势已经完全不同了，有些人认为这一领域具有排他性。我们正处于学科发展的阶段，需要反思，重申数字人文的包容性。最重要的是，我们需要批判性地回顾历史、关于排外和包容的叙述，以免忽视下一代的需要。下面是关于这个问题的一些想法：

就业。昂斯沃斯在演讲中指出，数字人文的包容性在一定程度上与就业有关。现在，相比传统领域，数字人文领域的人均工作岗位比较多。部分是因为图书馆、数字人文中心、计算观测站和教学技术中心出现的学术性或半学术性的工作岗位。包容性问题的出现，也是因为人们想知道，如何为这类工作和数字人文职业做好准备。

这诱惑着我们划清界限，指定特殊的技术（如 TEI 编码）作为进入该领域的必要条件。当然，特定的招聘广告会要求特殊的技术，但是将工作的需求扩大到整个领域是错误的。考虑到数字人文领域的流动性，将该领域限制在特殊的技术上也是错误的。对我们来说，关注某项特殊的技术而不是一般性的思考能力和适应信息技术发展的能力将是一件憾事。

即便如此，促使数字人文工作具有吸引力的因素，确实需要从业者掌握真正的专业技术，通常是使用文本编码的专业知识（这意味着对 TEI 集体智慧的理解）。由于应用性的存在，对信息技术具有强烈批判性、在计算环境中又缺乏实践经验的人而言，这些工作确实具有排他性。

理论。数字人文，在某种程度上需要从业者具备广泛技能，往往看起来缺乏理论基础，而且事实如此。数字人文理论化不足，正如任何分享知识的技能领域，是由于无法在话语中充分体现出来。木工或计算机科学的理论化建设也存在问题。新加入的研究者在努力掌握与后现代理论转向相关的巴洛克式话语体系，数字人文漫不经心地忽视了精彩纷呈的新媒体理

论，就显得有些天真和神秘。然而，它不应该是这样的。我们应该清楚项目管理和事物知识——隐性知识生产、文化的重要性——即便这种诗歌般的本质（知识生产）本身不容易（也不该）用语言表达出来。[9] 我们应该欢迎这些理论观点，而不必担心技能性知识被后现代主义所吞没。我们应该解释，真正的知识在生产，真正感兴趣的人能获得知识。在某种程度上，这样的解释可能会帮助人们了解数字人文的项目，让他们为感到被排斥的工作做好准备。

换句话说，只要我们在重视事物知识的同时认可理论批判的价值，就没有过错。我的猜测是，数字人文的理论化仍然有一种残留的恐惧，既是因为许多数字人文学者为了应用而逃离理论，也因为糟糕的理论会在某种程度上累积，我们担心这会使理论在努力实现“我明白了”的尝试中失去合法性。对理论的恐惧会导致一种排斥，这种排斥会利用机制限制可能会提出一些棘手问题的人。我们都目睹过残酷的理论战争，也知道同事们留下了什么。但这并不意味着我们要排斥所有的批判和理论，以免重蹈覆辙。就此而言，理论本身已经成熟，能够为事物知识和社会学实验室提供洞察力。这其中难道没有理论家和实践者的相互尊重，通过把理论设计成另一种形式的东西，创造出相应的思维方式吗？

学科暴力。几年前，我在维多利亚大学发表的一篇论文中发问，本着詹巴蒂斯塔·维柯（Giambattista Vico）的精神，为了形成一门新的学科，我们犯下了哪些罪过。维柯在其《新科学》中着眼于制度的诞生，认为所有的制度都是在犯罪或违反其他制度的情况下诞生的。[10] 例如，雷穆斯跨

9　参见 D. Baird（2004）. Thing Knowledge: A Philosophy of Scientific Instruments, Berkley: University of California Press.

10　G. Vico（1968）. The New Science of Giambattista Vico, Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.

过罗慕路斯建起的德性之罗马城墙，罗慕路斯便杀了雷穆斯而犯下恶行。[11] 人文计算在诞生之际有哪些违反之处，又将如何时不时给我们带来困扰？

当然，创始人从来不把自己的基础性工作视为暴行，而认为建立像新学科这样的制度是一种英勇的逃避，摆脱了母学科的限制和妨碍。至少从创建城市的角度看，罗慕路斯与其说是在犯罪，不如说是在捍卫一座新城市的城墙。在人文计算领域，我们经常抱怨英语、历史和哲学是如何不理解我们。那么，当不再受到任何真正意义上的排斥时，我们作为受害人的思维定势，却让我们变得麻木不仁或排斥他人。这非常讽刺——曾遭拒绝的学科仍然认为自己是受害者，并以同样的方式对待他人。难民变成了厉行纪律的人。我们怎样才能避免犯这种错误的学科规训呢？

数字人文领域的压力之一是把那些没有教席的学者纳入其中。从一开始，许多为数字人文做出贡献的人并不都是终身教授，而是程序员、图书管理员、计算机辅助人员、平面设计师等。数字人文的团体特征，部分在于提供一个安全和包容的空间，在那里有教职（或没有）区别不大。这是团体的一个不同之处，它强调发展和实践，更胜于强调理论建构（众多的参与者只追求一个目标：为负责理论化任务的教员实现他们的工作。）我们不想仅仅因为北美大学存在一种等级制度而失去人文计算传统的包容性，这种等级制度通常将学生、工作人员和图书馆员排除在外以实现学科的建构。在我看来，包容性是数字人文与传播学、计算语言学等邻近领域的重要区别之一，尽管这些学科可能有自己的准学者。我们致力于跨学科和跨工种的合作研究。传播学和语言学都是很好的领域，有各自的多样性，但是并不具备如人文计算那样的包容性。

总之，我们需要一个平台，使对计算机应用感兴趣的计算人员、图书馆员，学生和教员能够互相交流和学习。如果数字人文不再是这样一个容

11　译注：罗马传说中，罗慕路斯与雷穆斯两兄弟因为建城发生争执。罗慕路斯挖沟建城墙时，雷穆斯跳过壕沟，被认为是坏征兆，表示城墙容易被攻破，因此罗慕路斯杀死了雷穆斯。

纳差异的平台，那将是一件令人遗憾的事。特别地，在实施和维护信息系统的重要进程中，对于以非文本形式生产知识的方式赋予合法性的过程，我们需要小心谨慎。过分强调理论对话优于实践，对于理论和思想而言其实相当危险。理想的做法是建立一个理论和实践能够相互沟通的空间，而不强求参与者对两者都擅长。

回到工作本身——强调准学者的求真务实和持续参与，与数字人文在就业领域的成功密切相关，大多数广告职位招聘针对的不是教员，而是能够跨学术和应用的准学者。我相信，我们的成功与这种包容形式相关。

但是这些内容不能使我们忽视数字人文领域的排他性和局限性。特别地，我们的领域是一群老伙计（和少数女性）组成的网络，缺乏正式的方式让人们接受培训。[12] 唯一的办法似乎是与资深人士进行非正式学徒项目，传递包容性。如果你无法完成一个项目，或同“已经在”这个领域的人一起训练，你可能要经过一段艰难的时间才能证明自己的技能。我们现在陷入只有非正式入门的原因是，对感兴趣的人来说，研究生项目和训练机会太少，结果导致了一种很难克服的恶性循环：通过学徒训练成为数字人文学者，但只有成为数字人文学者后才能获得学徒训练的机会。在某种程度上，一方面是因为数字人文还是一门年轻的学科，也因为我们试图避免数字人文成为一门僵化学科（这种愿望可以理解），成建制的院系专业划分、明确的项目领域以及严苛的技能要求。此外，第一批数字人文学者，大多数没有通过正式途径进入该领域（我们中有多少人拥有人文计算学位？），他们可能对入门途径的证明文件并不在意。毕竟，如果我们冒着职业的风险游荡在数字人文领域，如果我们学会了自主学习和面对排斥，为什么其他人不该这样做呢？如果俄狄浦斯般的悲情力量练就了我们跨学科的特性，为什么要求别人有围墙的束缚呢？

12　欧洲的同行也让我相信，这个领域是盎格鲁人为中心的行业，对其他语种的状况并不感兴趣。但这需要专文讨论，已经有别人（如 Domenico Fiormonte）用英语写过相关文章。

因此，我们处于讽刺的境地。我们认为数字人文因为包容性和个性而具有前瞻性，现在却开始排挤无法获得学徒机会的人。我们正在努力开发正式项目，以此迎接新研究人员和学者的到来，在这方面，对所谓学术之道我们没有任何经验（更别说对传统学科之道的参照了）。我们用“英勇故事”来聊以慰藉，这些故事强调了我们的独立性和作为开拓者的光辉岁月，却忘记了我们得到的幸运、慷慨和各种形式的训练。我们相信自己是特别的，至少在我的例子中，我很幸运能在计算机中心找到一份工作。我们的故事就是如此——我们在寒冷的日子里讲诉自己的故事，通过前沿的团体精神来保持温暖。这些内容并不是我们所追求领域的关键历史。

故事之外。但是我不担心这些故事，也不担心上述的跨学科问题。这是我们以前讨论过的问题（双方不互相排斥的话，可能还会再次讨论。）它是保持数字人文作为一个共享空间，持续提供开放、包容性的准入空间；也是如何定义数字人文团体，使其具有包容性而不因为过于宽泛而失去意义的问题；还是鼓励和支持专业知识而不把技能视为障碍的问题。

我过去常常以牺牲维护共享空间为代价来实现学科建构。我曾经认为我们应该不再理会其他学科的看法，不再把自己看作是一门辅助性艺术（与博雅艺术相对），只为应对更优秀的人文学者产生的问题，提供支持性的计算应用。我们需要进行学科构建，以此打造专业准入的规范渠道；我们能开发研究生课程体系、技能培训和公共对话，为人们提供开放和可协商的参与指南。（我们也可以制定取得教席和获得晋升的标准。）如果需要某种程度的编程技能，我们可以开设课程，向人文学科的学生介绍编程和代码研究，而不是要求他们自己解决问题（我们自己这样一路走来）。

现在，我不再确信要走过去学科构建的老路。我们可能需要很多机构，但我越来越受到麦卡蒂在《人文计算》中提出的跨学科观点的影响（New York：Palgrave，2005）。有什么办法既能保持跨学科共享空间的渗透性，在共享空间中欢迎不同学科的视角，又能鼓励适当的技能和严谨性？我们

是否可以同时拥有两种方式——既有共享空间又有明确的连接渠道？

一种模式是统计学作为一门学科，以及它与其他学科的关系，统计学被广泛应用于从社会学到社会工作的各个专业领域。我们可以继续将“人文计算”当作研究方法，这有助于共享空间的发展，同时用“数字人文”指称更广泛和更包容的应用领域。我相信，约翰·昂斯沃思把“数字人文”作为一个更具包容性的术语来介绍，是为了确定人文学者使用技术的范围，当他们的研究工作需要数字人文的时候，不一定要来参加我们的会议、或者关心分析工具。这样的模式将会使我们认识到，要使数字人文发挥作用，我们既需要计算机应用方面的专家，也需要带来新问题的专家。





最重要的是，我确信答案不在于我们曾经拥有的，而在于我们能做什么。非会议运动，尤其是“THAT camp”模式[13]，给了我很大的鼓舞。这些非会议提供了不同的包容模式，而不是专家（在人群中）讲授（或培训）未数字化的内容。这些非会议或许有些混乱，但在工作时却很民主，允许人们交流不同的看法，有些看法可能不会被正式的学术会议认可。新研究人员推动了“非会议”的精神，他们带来了新想法和新技术，并创造了一个新的属于“我们”的团体。在我参加的非会议上，我再次成了学生，学习使用电子设备刺绣或者利用电子垃圾入侵交互式信息系统。他们创建的团体没有传统的守旧派——而是一个更开放、灵活的共享空间，它并不是由保守派认为应该包括的东西来定义的。在这样的俄狄浦斯事件中，那些长期受到学科约束的人所积累和认可的专业技能可能会受到侵犯，但是更新一个领域并保持其开放需要这种紧张关系。愿我们有幸来迎接下一代旺盛的激情（只要他们不让我们做理论就行了）。

13 THATcamp 代表 The Humanities And Technology 阵营。见 http//thatcamp.org

# 谁在数字人文领域内，谁不在？

斯蒂芬·拉姆齐 *

王涛 译 陈静 校

最初于 2011 年 1 月 8 日发表在 http://stephenramsay.us/text/2011/01/08/whos-in-and-whos-out.html.

[ 在 MLA（Modern Language Association，现代语言学会）2011 年会的“数字人文的历史和未来”专题研讨会上，我很高兴有机会展示自己那篇简练且有待完善的论文草稿。该专题研讨小组，由波莫纳学院（Pomona College）的凯瑟琳·菲茨帕特里克（Kathleen Fitzpatrick）组织并担任主席。成员包括加州大学 - 圣塔芭芭拉（UC Santa Barbara）的艾伦·刘（Alan Liu），南加利福尼亚大学（USC，University of Southern California）的塔娜·麦克弗森（Tara McPherson），圣何塞州立大学（San José State）的哈里斯（Kathy Harris），弗吉尼亚大学（University of Virginia）的诺维斯基（Beth Nowviskie，缺席），以及美国国家人文学科捐赠基金会（NEH）的博布利（Brett Bobley）。诺维斯基对讨论内容在线进行了回应（让人觉得非常有趣）[1]，艾伦·刘评论了文化批评在数字人文中的作用[2]，

* 斯蒂芬·拉姆齐，内布拉斯加大学林肯分校。

1 http://nowviskie.org/2011/mambo-italiano.

2 http://liu.english.ucsb.edu/where-is-cultural-criticism-in-the-digital-humanities.

哈里斯关于数字人文的教学也是在线进行的[3]。]

凯瑟琳要求我们用三分钟时间对这个问题给出自己的想法，我非常“喜欢”这种方式。只有三分钟的时间，你不可能在定义术语的同时，明确自己的观点，也不可能去考虑其他观点，或对尊敬的同事之前的工作表达溢美之词。说真的，你除了惹恼屋子里一半的人以外，什么事都做不了。所以我才说非常“喜欢”这一点。言归正传，下面是我的一些看法：

在全世界范围内，“数字人文”听起来都像是一种革命性的态度——数字的人文研究，而不是老派的模拟的人文研究。正因为如此，它最近显现出了一种狂热的倾向，对任何参与者和事物都敞开心胸。如今，这一术语可以囊括从媒体研究到电子艺术，从数据挖掘到教育技术，从学术编辑到无政府博客等各个领域，其中的活跃人物更是无所不包：代码爱好者、数字艺术家、书呆子、超人类主义者，以及游戏理论家、自由文化倡导者、档案管理员，图书管理员和教育工作者等。

在过去一年左右的时间里，我听到了很多讨论——无论是在线上还是线下——关于谁在数字人文领域内，谁不在。大多数人都同意，拥有一个博客账号并不会使你成为一个数字人文学者。但除此之外，事情就有些模糊了。你必须知道如何编程吗？数字人文必须是基于文本分析吗？如果你从未参与过 THATCamp[4]，可以成为一名数字人文学者吗？

“不，不，不，”我们都这样说。但我们更进一步说，这些问题无关紧要。每个人都在数字人文领域内，它所关注的无非就是社区与友谊，协同与合作。

---

3 https://docs.google.com/document/d/1Mitic3yJJ4U-36eTGsijqGVfdfLIKmIOmd3xl7O_yjk/edit?hl=en.

4 译注：THATCamp（The Humanities and Technology Camp）即人文科学与技术营，是一个聚集人文学者和技术专家的知识共享，合作研究的开放平台。

当然，这完全是无稽之谈。社区和协作无疑是数字人文精神的标志，但如果说学科定义不重要，那就等于是在回避现代学院生活的艰难现实了。数字人文不是幻想学园，而是一系列关于金钱、学生、资助机构、大学校、小学校、项目、课程、守旧派、新锐派、把关者和声望的具体实例。数字人文可能不止这些事物，但它不可能不包括这些内容。

你必须知道如何写代码吗？我是一位数字人文的终身教授，我的回答是肯定的。如果你要来我的项目组，最终你必须要学会如何编程。数字人文必须是基于文本分析的吗？如果你去问阿尔伯塔大学（University of Alberta），我怀疑答案可能是否定的。这显示该校的教职人员在这个领域已经工作了很长时间。但如果杜克大学或耶鲁大学提供数字人文的学位，而且他们不要求编程技巧，而且认为数字人文就是文本分析，这说明什么？或者，他们认为数字人文不需要建设，而需要理论化？又或者认为数字人文是我们过去称之为“新媒体研究”（New Media Studies）的东西（据我所知，达特茅斯学院的情况正是如此），那又该怎么办呢？你可能需要知道如何编写代码，才能在向 ODH、美国科学基金会（NSF）或梅隆基金会（Mellon）申请资助时候具有竞争力。这也许意味着耶鲁大学的数字人文志向永远不能取得进展。或者耶鲁大学有足够的能力重新定义这些机构对人文科学的使命。大多数记录在案的机构都无法做到这点。

如今，我已经在这个行业待了足够长的时间，对学科的未来发展有一定发言权。首先，它们真的会因为过分明确的学科定义而毁灭自己。这一惨剧已经发生在古典学中，哲学可能是下一个毁灭自己的学科。其次，你也可以成功地建立一个没有分裂的多元学科（如普通心理学系成功地整合了发展心理学家和解剖心理学家）。再次，你也可以分裂出不会导致纠纷的学科（计算语言学，一个从语言学分离出的学科，浮现在我的脑海中）。但是，如果没有学科问题的积极参与，任何学

科都无法生存。不是因为这样的问题有明确的答案，更不是因为这样的问题对于群体划分非常重要。仅仅是因为没有这些问题的话，我们就会将答案拱手让给那些迫切需要得到关注的机构。

就我个人而言，我认为数字人文的关键在于建设。我乐于对建设进行非常宽泛的定义。我也认为学科发展包括而且应该包括构建理论体系的人，进行设计的人（方便其他人进行建设），以及监督学科建设的人（对我来说，编程问题是一个谣言，因为很多人在不知道如何编程的情况下进行数字人文的建设）。我甚至认为还要包括那些正在努力重建体系的人，比如我们现在无法挽回的学术出版体系。但是如果你什么事都不做，在我不到三分钟的观点里，你就不是数字人文学者。你可能是其他优秀又有价值的人——也许你是位新媒体研究者，也可能是名游戏理论家，或许是一个拥有博客的古典学者（这确实是一件非常好的事情）——但是如果你不建设，你就不会参与到人文学科的“方法论”中去，对我来说，这是我进入数字人文领域几十年以来就有的学科标志。

我说得对吗？在不到三分钟的时间里，当然不行。但问问你自己：这样的观点让我们前进还是后退？这是一场好的战斗还是坏的战斗？抑或让整件事照它的意愿发展更好？我们身处其中的体制结构鼓励我们进行这样的讨论，我们一边讨论，一边保持我们在协作、合作和友好方面的良好声誉。

[更新：伙计们，这让我有麻烦了。但是我在“论建设”中表述的更好（嗯，有点好）。]

# 数字人文事关分享，而不是建设

马克·桑普尔 *

王涛 译 陈静 校



此文最初于 2011 年 5 月 25 日发布在 http://www.samplereality.com/2011/05/25/the-digital-humanities-is-not-about-building-its-about- sharing.

每个学术共同体都会存在争论，紧张关系和分歧。在数字人文领域，数字化工具和方法的建设者与借此研究传统人文科学问题的人之间的紧张关系备受关注。斯蒂芬拉姆齐最有力地（也最具挑衅性地）表述了这种分歧，诸如行动与思考、实践和理论、黑客与雅客的对立等。在 2011 年洛杉矶现代语言学会的年会上，拉姆齐宣称：“如果你没有做任何事，你就不是……一个数字人文学者”。[1]

我在这里不会直接探讨拉姆齐的论点（尽管我建议大家充分阅读由拉姆齐博客引发的深入讨论）。之所以提及他，只是把拉姆齐作为数字人文领域内各种紧张关系的一个例子。当然还存在其他对立关系：教学与研究，[2] 综合性大学与文理学院，中心与网络等。[3] 我认为，数字人文领域内存在如此多的分歧——称之为立场或许更好——表明该领域有许多参与者，这是一件好事。我们现在欢聚在数字人文的名义下，实际上并非如此。[4]

---

* 马克·桑普尔，乔治·梅森大学。

1 http://lenz.unl.edu/papers/2011/01/08/whos-in-and-whos-out.html.

2 http://triproftri.wordpress.com/2011/05/14/acceptance-of-pedagogy-dh-mla-2012.

3 http://www.samplereality.com/2010/03/26/on-the-death-of-the-digital-humanities-center.

4 http://lincolnmullen.com/2010/04/29/digital-humanities-is-a-spectrum-or-were-alldigital-humanists-now.

我一直认为，各种分歧的存在会干扰数字人文展现真正的威力，而分歧往往由我们无法控制的体制和专业需求造成，而与进行生产的工具或研究无关。我始终认为，数字人文的核心不是知识生产，而是知识的再生产。我用各种方式表达了类似的信念，[5] 在推特上的表述或许最为简洁：

> 数字人文不应该只关乎知识生产，而是要挑战表达和分享知识的方式。（October 6, 2010 6:51 am via twitter for ipad@samplereality, Mark Sample）

数字化的发展前景，不在于允许我们使用数字化工具或这些工具带来的新方法提出新的问题，而在于重塑对知识的表达，分享和讨论。我们将不再受印刷书籍和纸质期刊的束缚，不再受生产成本和传播冲突的约束，不再受到自上而下和不可持续的商业模式的阻碍。我们不应该再满足于自己的作品沿着传统的出版路线缓慢地传播，也不该使作者和读者都被无数限制知识生产和共享的门阀所耽搁。

昨天我在推特上表达了这些想法。例如，是什么因素阻止了少数学者创办自己的学术出版机构？[6] 这样的出版机构将发布 epub 格式的电子书，当需要向后兼容时，可以发布按需印刷书籍。[7] 或者，我想知道，使用亚马逊 Kindle Singles 作为学术出版的模式会怎么样。想象一下没有笨重的期刊设备，独立发行的期刊文章。如果你坚持认为任何得到了出版许可的出版事业，都要比“少数学者”更加可靠，那么，数字人文中心创建一个自己的出版单位如何？

这些可能性萦绕在我的脑海中，我一直在思考 MLA 建立一个“学术

5 http://www.samplereality.com/2010/03/06/loud-crowded-and-out-of-control-a-newmodel-for-scholarly-publishing.

6 https://twitter.com/samplereality/statuses/73048411082997761.

7 https://twitter.com/kfitz/status/73054050156949504.

交流办公室”，由凯瑟琳·菲茨帕特里克来领导。[8] 我想说，这一举措在未来可能会成为数字人文历史上的关键时刻。这不仅是因为 MLA 正在接纳数字人文，并严肃地思考如何利用技术来推动学术发展，而且在于凯瑟琳·菲茨帕特里克正在领导这个办公室。菲茨帕特里克是 MediaCommons 的创始人之一，[9] 又是开放评议和试验性出版的有力倡导者。[10] 她将给 MLA 的“学术交流办公室”带来远见，勇气和经验。

我不清楚 MLA 究竟会给我们带来什么，但也不认为过高的期望是毫无根据的。我可以想象到 MLA 为同行评议提供更大的支持，以取代匿名评审；MLA 将更加重视数字项目，使其成为能站得住脚的学术研究；MLA 的出版领域在扩大。这些都是可以预测到的结果。无论 MLA 是否有一间新的学术交流办公室，这些期待最终都可能实现。

但我也能想象出不那么可预见的结果。我可以想象到学术性的维基百科作为印刷书籍的内容指南；MLA 的电子图书充分利用电子阅读器的原生视频，歌曲和动态地图功能；MLA Singles 遵循 Kindle Singles 模式，进行一次性学术下载；移动出版，使用智能手机和 GPS；将 5000 人参与的推特讨论内容编辑成官方会议简报。这些结果更具试验性，也更罕见。[11] 但和标准的专著或论文有同样的价值，甚至更有价值。

数字人文的发展空间是无限的。但是，等等，每一个反对的人会说，那么合法性、教职、成本、劳动力呢？我说，他们没有抓住重点。现在不是我们限制自己发展前景的时候；不是把未来建立在过去基础上的时候；也不是自满、犹豫或固守现状的时候。

吉布森（William Gibson）有句名言：“未来早已到来，只是尚未平

8 http://www.mla.org/news_from_mla/news_topic&topic=303.

9 http://mediacommons.futureofthebook.org.

10 http://mediacommons.futureofthebook.org/mcpress/plannedobsolescence.

11 http://terpconnect.umd.edu/~mruppel/MLA2010_homepage.htm.

均分布。”借助数字人文，我们就有机会更均匀地分配未来；以更公平和更广泛的形式传播知识。“建设者”会建树，“思想者”会思考，但对所有人来说，不管我们在哪里陷入错误的分歧，都需要去分享。因为我们可以做到。

# 文化素描之一：
## 我们为什么不在意撒谎？

王晓明 *





也许 COVID-19 纯是生于自然的病毒，它的大爆发，却逼迫我们正视各种人为的社会毛病，其中之一，就是习惯性撒谎。[1]

撒谎者，虚假陈述也，它既是隐瞒实情，也是捏造事实；它不只是说话，还包括作文、报数和制作图像。[2]

疫情来了，却隐瞒不报，还把不隐瞒的人当作造谣者严厉“训诫”，这是政府撒谎；自己去过疫区，甚至已经感染了，却瞒着不说，这是百姓撒谎：COVID-19 之所以在国内搞成这么大一个灾难，原因之一，就是太多的官员和百姓不在意——甚至是习惯于——撒谎。

我们是有悠久文明历史、讲究“修辞立其诚”的民族，为什么这些年人际互信大面积坍塌？为什么在国际上，中国人——不只是中国政府——开始广泛地背负不诚实的恶名？[3] 当然可以说这是以偏概全：如果中国人全都习惯于撒谎，中国社会维持不到今天。但是，从凡事求诸己的角度看，

---

* 王晓明，上海大学文化研究系教授。本文此次发表时，有多处较大的删节。

1 中国人常用“缺乏诚信”作为对这个毛病的一种较为正式的描述，但“诚”与“信”其实是不同的事，尽管在宽泛的意义上，不守信也是一种不诚实。本文主要是讨论“不诚实”的问题，所以就取俗语，名之曰“习惯性撒谎”。

2 这里所说的“撒谎”，不包括那些在个人交往中出于友善和照顾对方感受等等原因而作出虚假陈述的行为，例如明知病人来日无多，却安慰他说：“等你恢复健康了，我们去海边……”。

3 举几个今年发生的事例：2 月 28 日加拿大阿尔伯特（Alberta）大学宣布该校计算机专业 40 名中国留学生涉嫌考试作弊，给“中国留学生常常作弊”的看法提供了新的例证；3 月 12 日美籍华人黎某在被确诊为新冠病毒感染者以后，隐瞒实情飞回中国，成为新闻人物，因而被其任职的 Biogen 公司解雇；4 月 2 日，在纽约交易所上市的中国公司瑞幸咖啡在被浑水公司（Muddy Waters Research）调查的背景下，承认财务造假，其股价迅速下跌 80%；其后又有多家在纽约交易所上市的中国公司暴露造假问题。更严重的事例是，美国政府 2018 以来对中国发动所谓“贸易战”的公开理由之一，就是中国政府不遵守其加入 WTO 时的相关承诺。

我们的社会生活中确实有不少因素，持续地把我们往不在意、乃至习惯于撒谎的方向上引，甚至是，逼。

1

首先是实际流行的政治文化，它的各种基因中，有两个特别容易引人撒谎，一是唯上司之马首是瞻的官场积习， 二是只要认定目的正当，就坦然地不择手段的政治伦理。

自秦汉时候起，中国就是专制集权的社会，虽然历代都有庭争、“死谏”的故事，大多数官员还是习惯于根据圣意来论定鹿马：如此两千年积淀下来，上级说什么就是什么的为官之风多么深厚，就可想而知，不用多说了。

第二个基因也是源远流长，但比较起来，19 世纪末兴起的中国革命，对它的激励似乎更大，这里就稍稍多说几句。

在发动这革命的第一代知识分子中间，就有不少人在政论写作中故意夸大其词、耸人听闻；[4] 到了陈独秀、鲁迅和胡适这第二代知识分子，虽然心底里继续欣赏传统的某些方面，他们在公开的言文中，却大多激烈地全盘否定传统：类似这样的心口不一，是相当常见的。

自 1920 年代中期开始，国民党和共产党相继成为中国革命的首席代表。血雨腥风之下，前两代文人式革命家的重“善”轻“真”的功利倾向，在这两个追求实效的革命党手里，迅速畸变为一种无所顾忌的政治功利主义：为了达到政治目的，可以踏越伦理底线，只要是“革命”需要的，什么话都可以说，什么事都不妨做……

4　梁启超就曾明言，可以用更为激烈的“革命”主张去震撼民众（“骇之以革命”），激发他们的“改良”意愿。为了增强改革 / 革命的主张的吸引力而夸张地渲染改革 / 革命的速效，更是从康有为开始的许多改革者和革命家常用的手法。

随着“革命”的涵义日趋窄化，“革命”就是阶级斗争，就是“暴烈的行动”（毛泽东语），自视为革命者的人，很自然会广泛地认同“兵不厌诈”的古训，撒谎不再是迫不得已的下策，它成了革命的必行之术。

那种后来自名为“宣传”的叙述策略，由此大放异彩：在国民政府的电台播音员口中，没有败仗和溃退，只有“大捷”和“转移”；延安的中共机关报，则连篇累牍地赞颂美国，甚至高呼“民主的美国万岁！”[5]……

随着这两党先后执掌国家机器，持续强化社会的集权程度，[6] 政治功利主义犹如破坝后的洪水，泥沙俱下，泛滥无边。它本来主要只在政治斗争的范围内膨胀，现在却趁着个人和社会生活的普遍的政治化，[7] 扩散到了全社会。几乎所有的个人情欲，从对名利和性的渴望，到对旁人的嫉恨，只要能戴上“革命”的帽子，就都可以理直气壮，不择手段地伸展：一种其实与政治无关、却放肆地利用政治的功利主义，开始如蜕衣之蝉，大行其道。置身于铁桶般的现实中，人的许多软弱和卑琐的心思，也以“思想进步”的名义，冲破羞耻心的阻挠，造就大量放弃尊严、胡乱屈从的心理动机。

如此两面合流，汇成了冲决底线的奇观：告密、构陷、“上纲上线”的批判、违心的检讨、程式化的自贬[8]…… 1950-1970 年代的成年人，





---

5　解放日报 1944 年 7 月 4 日社论《祝美国国庆日——自由民主的伟大斗争日》。此文由胡乔木（其时担任毛泽东的秘书和中共中央政治局秘书）撰写，亦见《胡乔木文集》第 1 卷，人民出版社 1992 年版，第 133 页。

6　受日本侵华战争等国际事变的限制，国民党在大陆并未实现将中国改造为现代集权社会的目标，是中共在 1950 年代中期才真正达到这一目标。

7　举一个极端的例子：1960 年代晚期到 1970 年代早期，很多年轻人的情书，都按照其时的流行风气，以“最高指示：我们都是来自五湖四海，为了一个共同的革命目标，走到一起来了”（毛泽东语）开头。当然，因为其程式化和过分的泛化，这种极端政治化的行为也可以被理解为实际蕴含了某种去政治化的意味。

8　如今 60-70 岁的人，应该都还记得，当作为做了错事（例如不参加清扫教室的集体活动）的小学生和中学生，需要写检讨书的时候，一般都会给自己扣一顶“资产阶级个人主义”的帽子。至于各类干部和文化人因政治运动而写的检讨书，就目前看到的来说，其自我贬斥的言辞之雷同，也相当惊人。

特别是生活在城市里的人，大概很少能说自己没见过这样的言行奇观，甚至很少能说自己没参与过这奇观吧。

“宣传”更升格为国家机器的强力运作，它先前大多还只是剪裁事实，并不至于凭空捏造，现在却肆无忌惮，只要政治形势需要，胡编乱造、颠倒黑白的事，它也常干了。[9]

更严重的是，它不只是自己无视“真实”，还日益深刻地渗入社会文化的各个层面：新闻传播和机关行政，学校教育和文艺创作，日常人际交往，甚至个人自语。[10] 说得夸张一点，几乎一切文化活动，都不同程度地“宣传化”、轻视真伪之别了。

在上述各种情形的合力作用下，从 1950 年代晚期开始，官民上下日益习惯于社会生活的名实脱节。宪法明文保障公民的“言论”、“结社”和“迁徙”自由，却几乎没有人真以为自己享有这些自由。官方报纸天天说，工人农民是国家的“主人”，党员干部是“公仆”，却很少人真会根据这些论述去理解现实。相反，越来越多的中国人从小就明白了：说的和做的，表述和事实，本就是两回事。

一旦挣脱事实的约束，表述就一定无法无天。1958 年各地政府竞相虚报亩产数据、公然造假的热潮，[11] 正标志了党政系统 [12] 对于政治功利主义——连同其所孵化的假政治以营私的功利主义——的全面践行，也标志了前述那两个引人撒谎的政治文化基因的明确合流：官员们并非只是出于

9　1960-70 年代在报纸、课本等各类媒体上广为散布的美国和资本主义国家的人民“生活在水深火热之中”的论述，就是一个突出的例子。

10　以 1963 年《雷锋日记》的出版为标志，前后至少十多年的时间里，在自视为追求思想进步的年轻人中间，形成了一种将私人日记写得如同政治思想汇报的风气，如此写就的日记中，充斥了与报纸文章非常相似的革命言辞。

11　从 1958 年 6 月起，许多地方政府竞相虚报亩产数据，从最初河南、安徽等地公报亩产 2000-3000 斤粮食，到最后天津郊区公报亩产 11 万斤，数据如此蹿升的时间不到 4 个月。作为第一权威报纸的人民日报，则连篇累牍地报道这些数据，称赞其为“亩产放卫星”。

12　“党政系统”不仅指狭义的“党和政府”，还包括其时已经被全部国有化了的各种经济和文教机构。

盲目的革命热情而造假，向“党中央”邀宠才是可能更为深刻的心理动机，尤其当毛泽东对第一批亩产假数据赞许有加之后。

正是从这个时候开始，官方数据的造假之风一发而不可收，以至 40 年后的 2001 年春天，国务院总理朱　基给国家会计学院写下如此的题词：“诚信为本，操守为重，坚持准则，不做假账”！但这只是表达了题词者本人的焦虑，于实事并无大补，因为造假的并非会计，而是对会计下造假命令的官员，是这官员所属的行政运作和政绩考核制度，是统领这运作和制度的主流政治文化，是这文化对于官员个人利益和政府整体利益的权威解释：这些不改变，会计们只能继续做假账。

相比于描述性的言辞，数据是更容易暴露真伪的，在数据的编制和发布上都这么干，实际通行的政治伦理对于“真实”的蔑视，是非常彻底了。

在中国这样政府独大的国度里，官场上的通行风习，很快就会成为引领整个社会的风习。政府的数据持续失真，其他的数据就更可以随意编报；官员们说一套做一套，百姓就更觉得诚信可有可无。这不全是因为激发起了全民仿效的心理，而是在于形成了社会生活的逆向淘汰：风气不正的环境里，大家都见风转舵，坚持实话实说的人，多半很快被踢出局；苛捐杂税的重压之下，不跟着做点假偷点税、满足于微薄之得的人，势必越来越少吧。

最迟到 1980 年代末，中国革命的余续就差不多彻底消散了。主流政治的头等大事，从“革命”换成了“现代化”，党政官员的正式称谓，也从过去与“革命”连用的“干部”，改成了令人联想到“官僚”的“公务员”。倘说在“文革”式的“革命”时代，主流政治文化的那两个引人撒谎的基因，虽日渐合流，多少还有些不同，[13] 到了这个时候，它们可就混同一气、

13　比如，作为上述政治功利主义的一大表现，“文革”前期（1966-1970）盛行的“造反有理”的政治风气，在城市里——尤其是城市的年轻人中间——激发起一种敢于批评和不服从“领导”的习性，这种习性虽是起源于对最高领导人的响应（是毛泽东首先鼓动“红卫兵”“造反”和“夺权”的），但在广泛扩散到社会各个方

彻底融合了。

这就极大地强化了施政者对于真伪之辨的普遍的不在意。不但一夜之间，“革命干部”会被宣布为“反革命”和贪污犯，锒铛入狱，过去一直被官方媒体指斥为敌人的“美帝”和“资本主义”，也忽然变成“共治”天下的大哥和“先进文化”的榜样，受到宣传机器的面不改色的拥抱：这样的事情经历多了，你除了倍感天威莫测、不自觉地向马首趋近之外，是不是更加确信，在这个世界上，真实与否根本就不重要，只有傻瓜才会计较“什么才是真的”？

从意识的根本处讲，人之所以安心地活在现实中，是因为他大体能判断现实中哪些是真实的，哪些不是。一旦这个判断被搅乱，他就会紧张，仿佛地面晃动，无所置足。这就是为什么，在“真、善、美”的价值序列中，“真”会排在第一位。不用说，人之所以厌恶撒谎，就是因为它会搅乱真伪之辨，而越清楚地意识到这搅乱的可怕，己所不欲，勿施于人，他也就越不愿意对人撒谎，甚至甘愿承担说真话的代价。

大半个世纪以来的流行政治文化，恰恰改变了“真”在政治现实——也因此在通行的价值序列——中的位置，令越来越多的中国人发现，在那些决定我们的生活的重大的事情上，“真”其实不重要，真伪之辨是无谓之事。一旦这么看了，那些因为计较真伪、不肯撒谎而付出的代价，就显得毫无意义。越是大家都放弃真伪之辨，剩下的那些不肯放弃者要付的代价，还势必越大，越显得可笑。

在这样的状况的长期影响下，我们的社会和人心，几乎不可避免地会形成背真向伪的风习和趋向吧。

面以后，却在一定程度上形成了对于唯（除毛泽东之外的）上级之命是从的官场积习的对冲。

2

我说“几乎”，是因为流行的政治文化虽然影响巨大，却并不一定能独力主宰人心。毕竟谁都害怕与不诚实的人为伍，越是在单位里说多了违心之言，回家以后，可能反而越在意亲友是否诚实：长期文明历史中养成的因“真”而安的心理遗传，不是那么容易被抹除的。即便政治领域里已经是假话充斥，其他的日常生活，还是可能在一定程度上挡住“习惯性撒谎”的肆意蔓延的。

这就要说到第二个驱引我们撒谎的社会因素了：“中国特色”的资本主义商业文化。[14] 中国早有“无商不奸”的说法，但一直有别样的制度和文化，从不同的方面限制这“奸”的膨胀。[15] 即便“文革”时期政治功利主义大肆泛滥，它也以转移利益焦点的方式，一定程度地遏制了物质和商业层面的“唯利是图”的动能。是 1970 年代末党政系统结束“文革”、转投“市场经济”之后，资本主义的商业文化才在中国大陆再次勃兴。它很快席卷了整个经济领域，并随着其他领域的相继——虽然程度不尽相同——“市场化”，大举涌入这些领域，渗透其中的大部分活动，汇成重塑社会与人心的庞大势能。

当然，党政系统鼓励资本主义的商业文化，是有自己的意图的。就像对待资本主义的“市场经济”一样，这个系统既乐见新的商业文化的膨胀，甚至推波助澜，用它来加速 GDP 导向的“经济发展”，也力图控制它，避免其膨胀失控而损害社会的“政治稳定”。

---

14　“资本主义商业文化”指的是一整套从符号释义到人际交往模式的文化系统，它建基于一组互相支撑的价值判断：1，在人类生活中，能够以货币标示的财富是最重要的，它是其他一切的基础；2，世界上的一切有形和无形之物，都应该、也完全可以用于增加上述的财富；3，“投入 - 产出”之比应该是人的行为选择的第一依据。

15　仅举三个体现这限制的长期存在的社会因素：1，在秦汉时代成型、大体延续至清代中晚期的“士农工商”的阶层等级及其所依据的政治、经济和文化制度，其中经济制度的特别重要的一点是：因为长途贸易不发达和工商业规模长期受限，绝大部分商业和制造业活动都是以所谓“熟人经济”的方式展开的；2，注重信誉和长远利益的“儒商”传统，3，长期乡土社会养成的赞赏“朴实”、“本分”与“忠厚”，不鼓励“犯险”，更忌惮“奸伪”的价值观念。

这不容易，管制系统的狭隘保守与资本主义的唯利是图之间，始终伏有潜在的冲突。但另一方面，两者也有日渐深刻的契合之处。中国社会体量巨大，资本主义又极其灵活，它完全可以绕开系统的禁脔之地，在别处开拓足以自肥的空间。更何况，许多党政官员本身也被其所拥抱的“市场经济”逐步改变，[16] 政治文化中本就密集的功利主义细胞，很容易因此转化，循着“政治经济化”——粗鲁地说，就是把政治当生意做——的路向，与资本主义的商业文化沆瀣一气，殊途同归。

正是在这样的互动情势中，勃兴的商业文化形成了鲜明的“中国特色”：它劝诱我们聚焦于个人眼前的物质利益，推动我们投身于消费 - 赚钱的物性循环，但它不鼓励我们关注那些阻碍经济和商业平衡发展的制度镣铐，更有意淡化我们作为消费者身受的物质和经济盘剥；它喋喋不休地教育我们：人与人之间就是竞争关系，你只有尽快成功，才能避开无情的淘汰，但它几乎从不承认，经济和商业都建立在共存与互惠的关系之上，缺了各方的互信与合作，谁都不可能长久牟利。

当各种历史和现实因素合力将中国人往重个人、重实利和重眼前的“小器化”方向驱赶的时候，[17] “中国特色”的资本主义商业文化的持续泛滥，无疑起了重大的作用。它不但以转移和破坏人对无形之物的感应能力的方式，明显加重那整体的驱赶之力，更以对人的感官本能的挑逗和粗化，潜移默化，酿成与那驱赶同一方向的牵拽之力。

正是在这样持续至今的驱拽之下，我们所有人都不同程度地陷入了“小器化”的状态。容我说一句粗暴的话：环看世界，像今天的中国大陆这样，

16　这改变的两个最重要的方面是：1，当把资本主义式的经济发展确定为自己的第一使命之后，许多官员的所思所行，势必有极大的部分日渐“资本家化”，类似“价值最大化”这样的概念，日渐成为其口头禅；2，随着许多官员竞相卷入经济活动，形成各种“权钱交易”，其个人和家族的迅速“富人化”，就势不可挡。

17　“小器化”是我用来概括最近 40 年中国大陆人心变化的基本趋势的一个词，其涵义除聚焦于物质、眼前和个人实利之外，还包括注重功利和不敢反抗，以及对各种与上述相对而存在的事物和价值（例如精神、过去和未来、非功利等）的无感和轻视。可参考王晓明：《在利字当先的时代里》，《文化研究》第 29 期，社会科学文献出版社 2018 年 6 月。

自私、怯懦、除了实利之外一概缺乏兴趣、甚至大都无感的小器之人占比这么大，是相当少见的吧？

如果以上的描述大体不错，那就很明显，“中国特色”的资本主义商业文化，极大地腐蚀了中国人“立其诚”的精神基础。我们所以讲究诚实，除了如上一节所说，是出于对“真”的重视，还因为我们有自尊自重之心，有感应无形之物的能力。可在一个小器之人身上，这两样近乎天生的精神品质，恰恰被破坏得十不存一：他已经被严酷的现实挤扁了，几乎不再有真正想守住的做人原则，自然就不会羞于——或怯于——撒谎；他早已淡忘了被无形之物深切感动的记忆，连对爱情都近乎无感了，又怎能理解“真”和“诚”的可贵？越是粗糙到不觉得自己在随波逐流，越是被“不成功”的恐惧压得喘不过气来，他就越坚信：为谋生而撒谎诳人，是完全自然和正当的。

千千万万这样的人投身经济和商业活动，这活动内含的“守诚”与“诈取”的张力，就势必失去平衡。譬如订立契约，这本是要强调“明明白白做生意”，可你看现在的商业合同，尤其是大型“甲方”出具给众多小“乙方”的标准化合同——这该是各类合同中数量最多的吧，却日益不掩饰其“诈取”之放肆：大凡对乙方不利的重要条款，都会以难懂的术语，细小的字体，缩在最不显眼的地方。再来看商业广告，它在 1990 年代铺天盖地之后，也很快形成了避实就虚的偏好：可以核实的信息越来越少，引观者自己去联想的象征意味越来越浓，看着这么多广告画面的角落里，都出现“以实景（物）为准”一类的小字，你多半会想起这个粗鲁的断语吧：“广告？统统是骗人的！”[18]

白纸黑字的都是这样，其他那些虚实伸缩的空间更为宽大的经济和商

18　这里不讨论在“消费社会”或“符号化现实”中商业广告的本质逐渐改变，以及 Marketing 日益成为经济和商业活动的关键环节这两个全球性的大趋势。

业活动，就更是谎诈横飞，蔚为大观，[19] 无需在这里多举例了。

这样的经济和商业的“小器化”，势必加剧整个社会的“小器化”。经济是最大的政治，赚钱是人生的根本，经济和赚钱，都是必然包含着诈取的：同样一个商品，你能比他卖得贵，那就是本事！…… 社会一旦形成这样的共识，撒谎就大获解放了：它不再需要以“革命”的名义遮羞，它现在自带正当性，理直气壮；它也不再局限于“兵”的范围，社会和人生的方方面面，它都尽可长驱直入。无数收费昂贵的考试复习班以“精准押题”为招牌，学生的考试作弊更普遍到足可滋养一种地下产业…… 到这个时候，撒谎就不再只是政治和官场中的常见之事，它现在成了普遍人生的应走和必行之路了。

它甚至不再完全依赖对方的受骗来取得效果，只要情势需要、又算出得大于失，它就公然上阵，你爱信不信！举一个也是今年春天的例子：福建的两家新媒体公司（其法人为同一人），为博取“网红”效果，从 2 月底到 3 月中旬，操作 60 多个微信公共号，大批散发渲染全球华商惨状的假新闻，当事情败露、遭遇记者的质疑时，公司发言人竟说，这是个别员工“操作失误”造成的！[20]

显然，这是改变了撒谎的重心，它不再是欺骗——这位发言人知道记者不会相信，而是推挡和搪塞，是用一种非常欺负人的强辨，化解无辞以答的窘困。类似的情况，在官员因“突发事件”被迫回应网上民怨的时候，就更多了，明知道“临时工”之类的解释无人会信，却继续用这类解释去推挡民怨：这当中的强横和无赖意味，是把习惯性撒谎在我们这个社会中

19　譬如，最近 20 多年来，每当中央和地方政府决定资助某个（些）产业，就会有许多基本——甚至完全——不具备相关从业资质的个人 / 企业，一窝蜂涌进该产业领域，巧立名目，谋取政府的资助，无本求利，一旦资助停止了，这些个人 / 企业就很快退出该产业领域：类似这样的充满诈骗意味的行业起伏，已经构成中国经济的一种相当普遍的现象。许多上市公司以数据不实的报表持续在股市圈钱，更是这方面的另一个典型的例子。

20　见新京报记者李一凡 3 月 18 日和 19 日的多篇报道。在福州警方介入之后，该媒体公司才承认是有意造假，但同时依然不忘强调，这些假新闻中的“部分内容”是真实的。

的一种新身份——不再只是巧取的帮手，也是豪夺的马弁，表现得非常清楚了。

一般规模较大、历史较久的社会，都会并存着守真和作伪的两股力量，在大多数情况下，后者也都会被限制在一定的范围内，不至于泛滥无度。但是，1990 年代至今“中国特色”的资本主义商业文化的持续膨胀，却令人不得不担心，它大力参与促成的人心的普遍“小器化”，已经大幅度改变了这两种力量的对比。就在政治把“真”移出通行的价值序列、贬其为可有可无之物的同时，新的商业文化迅速以“价值最大化”[21] 填补空位，充任价值序列的新首领。唯其“创造”了巨额财富，资本家就是万民的楷模，理当索取劳动者的“感恩”；唯其薪酬丰厚、旱涝保收，公务员合当成为大学生向往的头等职业；只要本地的 GDP 类的指标上升了，主政者就踌躇自满，等着高升；拿出了昂贵的钻戒和房产证，富人也更显“浪漫”的惑人风采，令年轻的穷小子自惭形秽……

应该承认，在今日的中国大陆，“价值最大化”已经坐稳了人生伦理的第一把交椅，政治领域的真伪混淆引发的那种踏不着实地的隐约的惊慌，差不多都被它驱散了。有利可图，就不惮于作伪，没什么明显的好处，却随便撒谎：这样的心态和行为，也就顺理成章，扩散成一种遍布全社会、绝不限于各类“老板”的通病。

3

人类生活中并非只有政治和经济，即便这两个领域各有许多部分，必得借助欺瞒和作伪才能展开，[22] 社会中一定还有其他的领域，是特别需要

21　粗糙地讲，“价值最大化”是这样一种信念：凡事都应该尽可能多地获取——往往是可以直接兑换为货币的——利益，事情的重要和优异程度，与它所能带来的利益多少成正比。这是资本主义商业文化的核心观念之一，参见注 12。

22　到目前为止，人类生活中的许多政治交易和大部分政治宣传，都是不可能全说实话的；利用信息不对称

讲究真相和诚实的。1970 年代晚期，“改革”的潮流在中国大陆逐渐激荡，文教、科技、法律甚至一部分新闻领域，就都逐渐摆脱“文革”式政治功利主义的影响，开始形成各自不同、但都力图重返诚信和操守的专业文化。政治风气也开始改变，不唯上、讲真话的干部能得任用，主流表述——例如宪法条文——中的名实相悖，日益广泛地引起质疑。如果这个趋势继续下去，社会和人心的背真向伪之势，是能够被遏制的，至少广义的文化领域[23] 中日趋复兴的重真求实的风气，可以得到巩固，对主流政治和经济的功利主义偏向，形成一定程度的平衡。

但是，在 1980 年代末 90 年代持续爆发的一系列国内外事变的强烈刺激下，主流政治全面重返功利主义的道路，并推动整个社会——不只是经济——转向中国特色的“市场化”：正是这左、右两手的合力，把广义的文化领域几乎全部推进了中国特色的资本主义大网，由此形成的新的支配性文化，[24] 非但无力限制来自政治和经济方面、对社会生活的功利主义导向，反而成为强化这导向的新动力。

即以大学为例，最近 20 年来，教育主管部门一面强化大学的政府属性，一面推动大学的公司化管理，举凡教师的职称和工资、学生的成绩和学位、系科与学院的编制、学校在全国的排名，统统以论文和项目——乃至所获经费——的数量论定。历来被视为大学之根本的课程讲授和教学相长，因为最难量化，就在实际上被挤到了边缘的位置。

当然，就像公司一样，大学也不能光讲数量，还得讲一点质量。可恰恰是目前对于质量的通行的“讲”法，弊病极大。譬如评判教师的学术水平，

——而非只是根据供需关系——尽可能扩大买卖价格之间的差距，也是资本主义式定价的常用方式之一。

23　“广义的文化领域”不只包括各类对于文化的直接创造、生产和传播，例如科学技术、学校教育和宗教信仰，也包括各类非政治、非经济和非直接功利的人际交往，例如朋友、邻居和亲人之间的多数交往。

24　这里没有篇幅介绍 1990 年代中期基本成型的新的支配性文化的形态和特征，有兴趣进一步了解的读者，请参看王晓明：《什么是今天中国的“住房问题”》（《争鸣与探索》2016 年第 9 期）和《在“利”字当先的时代里——答熊海洋问》（《文化研究》2017 年第 2 期）等文。

主要是看两个，一是评奖，二是人才称号。[25] 这除了是以政府尺度取代学界尺度，[26] 明显不当之外，更有一个祸害深远的方面，我稍稍多说几句。

到目前为止，几乎所有的奖项和称号，都不采用学界同行推荐提名的方式，而是要教师和学者自己申报，各级政府组织评审。这里不讨论政府组织评审的弊病，只说个人申报的问题。中国的文化人向来有自谦的传统，除了少数狂傲之士，一般人都不习惯自夸，觉得这有辱品格。是 1990 年代中期，美国式自我推销的风气传入中国大学以后，自夸才逐渐取代自谦，成为教师和学者自述的主调。[27]

从资本主义的眼光看，大学教师也是商品，是自售的劳动力，当然应该自吹自擂，就像袜厂给袜子做广告一样。但就像前面说过的，即便美国这样高度资本主义的社会，也还有其他的眼光和价值观念，从不同的方向限制这“一切皆是商品”的文化，令其不容易一手遮天。这表现在大学里，就是两套制度的并存，不但有公司化的成本管理，校长越来越像 CEO；也有学术自治，从教师聘任到课程设置，大凡教学和学术方面的事，都主要由教师与其所属的学术共同体 [28] 一起决定。[29]

---

25　以 1990 年代中期设立“教育部长江学者”（类似 1930-40 年代国民政府教育部的“部聘教授”）为开端，中央和地方政府纷纷设立针对大学教师和研究人员的荣誉称号（其中多数配发津贴），其等级和名目繁多，但相当一部分直接以“……人才”为名，故被统称为“人才称号”。

26　到目前为止，中国大陆的各类学术评奖，绝大多数都是由政府设立并主持评审的，“人才称号”更是如此，尽管相关的奖金和人才津贴中，有一部分出自企业的资助。因此，大学通常依据设立这些奖项和称号的机构的行政级别，同比排列这些奖项和称号的等第。

27　举一个这方面的可笑的例证：1990 年代早期中国大陆开始流行印制名片，其时有相当多的大学教师和学者，在名片上密密麻麻列出各种学术和社会头衔，自炫的意味非常明显。

28　顾名思义，一个学术领域 / 机构的“学术共同体”，是由该领域 / 机构的全体学者共同组成的，他（她）们通过各种学术交流活动（学术出版、学术会议、学会组织，学术评奖，以及知识传授——到目前为止，其主要形式是学校教育——等），分享研究成果，进而形成基本的学术共识。这些共识的一个重要方面，是对已有的研究成果的判断：哪些是体现了学术前沿，哪些是学术垃圾，诸如此类。这些共识性的判断会派生出对学者个人的学术水准的认定：哪些人是这个领域的优秀学者，哪些人则水平不高，等等。在正常情况下，通过各种学术评审（学位论文、教职聘任、论文发表、学术评奖等），上述学术共识能持续发挥作用，巩固以学术造福人类的志向，激励献身于学术的热忱，以大体公正的学术评价，推动研究的持续进步。

29　到目前为止，体现这个“一起决定”的制度主要是两个，一是由“教授委员会”——人数较少的系科则是全体教师——投票决定系科的重要事务，二是在教师评聘和研究生学位论文评审等方面，给“校外评审”较大的决定权。

这样的自治，必然以求真和戒伪作基础。学术和教学都是需要长期累积的事，如果像短任的官员和没出息的商人那样，弄虚作假求一时之利，那是自毁，没有哪个学术共同体——无论规模大小——会如此愚蠢。这就是为什么，只要是一定程度上自治的学术领域里，有意作伪往往会招来严厉的唾弃，一般的风气，也多半是鄙视过分的自我推销的。这也就可以理解，为什么到目前为止，几乎所有权威的学术评奖，都采用同行提名的方式：在一个多数人都知道天外有天的领域里，恐怕只有那些在视野和自知上有所欠缺的人，才会感觉良好、踊跃申报吧。

这就是我所说的鼓励自报求奖的坏处了。1950 年代以后，我们的大学就不再讲学术自治；最近 20 年来，在“官本位”和“市场化”的夹击之下，本就发育不良的学术共同体，更差不多名存实亡。社会上又是风气日坏，功利主义盛行，教师和学者要想守住师道和学术伦理的底线，其实是很难从外部得到支持，只能靠自身的道德修养，靠自尊和自重之心的。可是，从职称晋升到学术评奖，这些年大学里鼓励教师自吹自擂、奋勇争利的制度压力越来越大，谦谦君子日渐稀少，鲜耻之风则愈来愈盛。倘说知耻是做人的底线所在，我就觉得，各种鼓励——甚至强制——教师自夸自赞的晋升和奖惩制度，是在从根本上破坏教育和学术进步的人伦基础：一个热衷于谋取项目、奖励和荣誉称号，为此能滔滔不绝地朗声自夸、毫不脸红的人，恐怕多半——我其实想说一定——做不出优异的研究，也不会有热情当一个负责的老师的。

为什么我们的学生当中，考试作弊的这么多？校园外的原因，生存竞争的压力、重利轻义的风气、自尊心的薄弱…… 当然都很明显，但还有校园内的原因：我们这些教师追名逐利、对教学敷衍马虎的样子，正是泼向学生们的诚信之志的第一盆冷水吧！

请原谅我用这么多篇幅来讲今日大学之不堪。这当然并非大学独有的情况，急功近利，底线模糊，认定理想和操守乃是累赘，甚至都不大知道

它们为何物：这样的心态和行为，在几乎所有的文化领域里，都已经大面积可见了。电视台以收视率和广告费取舍节目，自媒体为“吸睛”而编造新闻，“XX 文学有限公司”称霸网络文学天地，医药代表比病人更能影响医生的处方，实验室和公司的区别日益模糊，佛寺和道观也越来越像商场，对亲朋好友都能举“杀熟”之刀，谈婚论嫁就更得双方长辈出面，以房产证和存款单决定可否了……

这不奇怪，这些年的中国大陆，觉得文化理当“市场化”和“产业化”的观念，和相信只要砸钱就可以造就文化繁荣的观念，已经汇成了文化领域里的主流意识，不但政府依此制定政策，百姓也依此理解“文化”与“人性”。如此上下合力，四面浇筑，文化就日益成为一种生意，人生的各个面向，无论公私男女，家国内外，也越来越一统于商人式的脑筋。这当然不是说，文化的局面就已经全是如此，一派污浊，但扪心自问，我们这些自诩为文化人的，有谁是完全自外于这汪浑水、不受浸染的？

既然在广义的文化的各个方面，“经济人”的“理性”都明显占据了上风，那就只要情势决定了守真吃亏、作伪有利，撒谎之风就会肆意蔓延，不但从一个特别深的角度，持续地败坏文化生活，更经由文化这一贯通社会的血管网络，败坏整个社会。

倘说在世界上大多数资本主义的国家里，广义的文化常常还可能充当无形的平衡器，令社会不至于被主流经济及其政治带到太偏的方向上去，我们这里的情况却似乎相反，文化——至少是主流文化——非但起不了平衡的作用，反而以自身的继续“官本位”和急速“市场化”，日益深刻地同构于流行的政治文化和中国特色的资本主义商业文化，成为第三只巨手，也推着整个社会往急功近利、不惜作伪的方向一路冲下去。

## 4

介绍完上述三个引人——甚至逼人——习惯性撒谎的社会因素，就可以来讲第四个这样的因素了：它有多个面相，姑且选其中较为可观的一面，名之曰“悲情意识”。它其实是上述三个因素的杂交产物，本不适合与它们并列称四，但最近这些年，它膨胀得非常厉害，在这几个月由疫情引发的众声喧哗中，它更是异常尖利，刺人耳膜，所以要单独说一说。

自《史记》以来，无数自认老练的中国人都惯于用“妇人之仁”这个词，批评人拘泥于是非，过于幼稚。“悲情意识”便是如此，它常常这么来看真伪之辨：别傻了，现在是丛林世界，你死我活，讲什么诚伪真假，这是太天真、太可笑了！……

这很像“兵不厌诈”的思路，但它的出处要深长得多，它不只是局限于两军对垒的视野，而更背靠了一套对于整个人类生活及其历史的阴暗认识。这认识的核心意思，用霍布斯（Thomas Hobbes）的概念来说，就是一句话：人世间的“自然状态”，就是互相为敌！在霍布斯看来，这么讲并非阴暗和悲观，事情本来就是如此；而既然是互相为敌，人因为恐惧而自私、无情、欺骗，诸如此类，就都是可以理解的本真之举，无所谓善恶了。他甚至在这个意义上说人是天真无邪的，一如因饥饿而扑向小鹿的豺狼。

“悲情意识”正是从类似霍布斯这样的认识中长出来的，尽管今天的绝大多数中国人都没有读过他的《利维坦》，但我们的实际生活经验，尤其是那正在我们中间日益蔓延的精神和心理的小器化，却令我们真切地相信，现实社会就是一个丛林世界，一个所有人戒备所有人，所有人与所有人竞争求存的生死场。

早在 1980 年代，萨特（Jean-Paul Sartre）那一句“他人即地狱”的断言，就被许多年轻人断章取义，奉为理解社会的金句。自 1990 年代中期开始，“人生不能输在起跑线上”，更成为各类教育机构——从幼儿园到大学——激励学生、动员家长的第一口号。进入 2000 年代以后，“狼图腾”

成为媒体宣传的大热点，鼓吹“狼性”、以“狼”自比的风气越来越盛。[30] 随着所谓“大国崛起”的体认日益膨胀，不但有评论家在电视谈话节目中大声主张以军事手段“教训”南海的邻国，更有学者热烈介绍亨廷顿（Samuel Huntington）和斯特劳斯（Leo Strauss）这样的右翼政治学家，突出其强调“秩序”、“权威”和“文明冲突”，质疑“普世现代性”的思想特质，鼓励粗通文墨的年轻人，往“丛林式竞争”的角度去理解国际、族际——乃至所有的人际——关系……

即便上述这样粗糙的例举，应该也能说明，这些年来，我们的社会心态是在往怎样一个偏重现实利害的方向转变。[31] 在这个背景下，攻击“公共知识分子”和“政治正确”，号召抛弃空洞的理想、聚焦实际的家国利益：类似这样的主张，自然就日益响亮；因为在不止一个方面契合意识形态管控，能得到远比论敌宽畅得多的传播空间，它们的声势就更为浩大。

这就可以理解，为什么一些原本与“方方日记”[32] 多有共鸣的读者，会因其海外英文版的预告而转变态度，站到那些从一开始就激烈抨击方方的论者一边，而在这个转变中起了关键作用的，正是所谓的“递刀子”论。方方日记之所以引人传颂，就因为它是实情实说，哪怕因为言论管控，它的实说大多相当节制；“递刀子”论的核心，则是用敌我和内外之别，来贬压真伪之辩：政府是有隐瞒疫情，但家丑不可外扬，美国和西方正在打压中国，你对政府的批评传到海外，就等于向它们递送刀子！一旦确认是

30　从长篇小说《狼图腾》（姜戎著）于2004年出版，到2015年中法合拍的同名电影（让·雅克·阿诺导演）于2015年公映，各种赞赏和鼓吹中国人的“狼性”的言论，在10年间渐成风气；任正非领导的华为公司，曾明确以“狼性”命名自己的企业文化，提倡被称之为狼性特质的“敏锐”、“进功”和“群体奋斗”精神。故事片《战狼1》和《战狼2》（均为吴京导演，分别于2015和2017年公映）的相继热映，更构成在“狼性”与中国、军队和男子气概等等之间划等号的社会想象基本成型的醒目标志。自此以后，凡是在中外（不仅限于中美）交往中表现强硬的做法，都常——尤其在互联网上——被持国家主义和民族主义立场的舆论赞许为“战狼”。

31　没有篇幅介绍促成这个转变的各种政治、经济和历史因素，只简单举出其中两个方面，一是持续近40年的GDP导向的国民经济的高速发展，二是在各种历史和现实原因的综合作用下，实际生活中人际竞争的程度的不断加剧。

32　1月25日武汉“封城”，身居武汉的作家方方于1月30日在网上开始发表记录疫情观感的日记，至3月24日停笔，总计60篇；虽因部分内容犯忌而多次转移发表之处，多篇日记依然获得数千万的点击量。美国HarperCollins出版社也迅速出版方方日记的英文版，Amazon图书公司于4月8日在其官网上发布其预售通告。

处在敌我冲突的状态里了，其他的一切，真伪啊，是非啊，统统应该给现实利害让道：倘说这就是“悲情意识”的基本逻辑，“递刀子”论的炫目神功，就正体现了这意识对于大陆网民的影响有多大。

当然，也正是这个“递刀子”论，清楚地暴露了“悲情意识”的“悲情”之所在。

人类毕竟自诩为文明，两军对垒也罢，广义的生存竞争也罢，都是除了胜败之外，还得讲究是非邪正的，不顾这些而一味求胜，即便胜了，也是“胜之不武”，会遭人鄙视——这鄙视并非全出于道德上的迂执，而是因为人比虫鼠看得远，知道恃力之胜往往短暂，社会人生的得失，更远非胜败所能概括。所以，但凡有一点自信的人，都会尽量从容宽大，即便求胜，也是要求完胜：不只是以强胜弱，更是以优胜劣，以胜求和，以德服人，而非在强力和求胜的过程中自降品格，不知不觉也变成了劣。[33] 只有自觉处于极大的劣势、深恐灭顶者，才会不管不顾，眼中只有敌我胜败，哪怕是下三路的手段，只要能借着逃出败局，就毫不犹豫地用起来……

从这个角度看，所谓“悲情”，可以说就是聚焦于敌我竞争、又自觉处于明显下风者的紧张，是急切求胜、又担心可能胜不了的自卑和愤怒。从某发言人在 tweet 上的那则激烈的指控中，就能清楚地看出这种“悲情”：既缺乏真相在手的证据，也没有稳操胜券的从容，倒是那种你不仁我就不义的打烂仗的劲头，爆发得非常触目。我甚至觉得，称其为“战狼式外交”并不恰当，与那种围住了猎物步步进逼的气势相比，它更像是猎物被围之后的搏命一冲。[34]

---

33　许多现代早期的中国思想家和革命者都表达过类似这样的警告：在被动地卷入现代全球竞争、不得不学习西方强国、自我改变，在丛林式竞争中求胜的同时，中国必须自我警惕，避免也变成恃强凌弱的野蛮国家。鲁迅在写于 1908 年的长文《破恶声论》中强调，中国在反抗恃强凌弱的“兽性”强国、“驱之适旧乡”的同时，一定不能“自反于兽性”，“戴牙角以戕贼小弱孤露者”，就是这方面的一个例子。

34　倒是中国驻美大使崔天凯 3 月 17 日接受美国 AXIOS 和 HBO 联合采访时对于该发言人上述言论的不指名的批评，表现了国家外交应有的稳重风度；该发言人随后也改变态度，不再继续先前的指控。

这就有点奇怪了。自从美国高盛公司的分析家雷默（Joshua Cooper Ramo）提出“北京共识”这个新概念，15 年来，一种“我们正依靠‘中国模式’迅速‘崛起’”的乐观意识，日益明显地成为各类——不只是官方——媒体上的主流声音，它不仅为官方采信，也为越来越多的民众所认可：在这理当越来越自信的氛围中，为什么一碰到什么事，紧张和自卑的“悲情意识”就立刻发作，压也压不住？

可以从多个角度来解释这个怪相，限于篇幅，只说我认为最重要的一点：这些年，我们之所以越来越觉得“中国”当得起被尊为“模式”和“道路”，最主要的理由，甚至可以说唯一重要的理由，就是经济的高速增长，是经济总量超过日本、快要与美国齐平的趋势，说得粗俗一点，就是账上和口袋里的钱，快要跟全球老大一样多了。[35] 可是，这种 GDP 导向的经济的基本结构和计算标准，这种以经济增长和货币价值衡量一切的政治思路，本身都是来自现代西方，是资本主义的产物。这样的经济发展得越快，就意味着中国经济越深刻地融入西方主导的世界体系，这经济在社会中越是占有优先的位置，就意味着中国社会越广泛地被“西化”，或者说，被资本主义化了。并不是你真地走出了跟他方向不同的路，而是你从自己原先的路，转进了他走的路，而且在他的这条路上，走得比他还要快。

唯其是在资本主义的道路上走得飞快，那些凡事都拿全球资本主义的尺度来衡量的势力，当然就会大声喝彩，是投资公司的分析家，而非其他类型的论述者，率先为中国的“发展”杜撰新名，大晃其高帽子，正是自然的事。

如果这么来看，那冠名在“模式”、“道路”和“故事”之前的“中国”，其实是没有多少中国意涵的。

---

35　除了 GDP 以外，国人引为骄傲的那些成就，从基础性的硬件建设（道路、桥梁、城市地铁，乃至商业地产……），到非原创科技（高铁、电子支付、航天火箭……）的大规模引进和发展，以及相应的科技人才的引进，乃至贫困人口的规模不小的减少，都主要是依靠投资来展开的，是用“砸钱”的方式就可以做成的，因此，它们都是属于经济范围里的成就。

中国人毕竟不是全都愚笨的民族，虽然一时间沾沾自喜，却不会完全丧失现实感。无论媒体如何宣传“厉害了，我的国！”，大多数政治和经济精英，还是知道“我们其实是按着他们的规则在发展”，也从心底里依然觉得“他们”比我们先进的。[36] 从衣食住行到文教科技，日常生活的实际经验中，更有大量是在继续培养官民上下对于中西比较的自卑意识。粗糙一点说，除了高速铁路和桥梁制造等有数的方面之外，其他的社会和生活领域，都还是广义的“技不如人”之感的一统天下。

所以，一面自豪于周边的高楼林立、“世界工厂”，一面却认定“进口”的总是比“国产”的好，既觉得自己的身躯快速膨胀、应该胆壮了，又知道真能发力的肌肉其实不多，隐隐地还是心虚：这样的两面都很真实的心理矛盾，正构成今天中国人面对国际事务的普遍心态。面对譬如印度人和菲律宾人的时候，我们会掳袖揎拳，高声大喝，甚至暴露出恃强凌弱的冲动，一到面对美国人、甚至德国人英国人和日本人的时候，我们多半还是不自觉地会收敛手脚，习惯性地忍让和妥协吧，尽管嘴巴上并不示弱。

当辩论中国与西方制度优劣的时候，自认拥有“制度自信”的论者，经常都是举出“他们”的负面数据：“看，比我们的多！”或者更退一步：“你不要骂我，他们也这样的！”在这样的“比坏”的思路中，“西方”依然是判定“中国”的第一标准。当欣喜于“大国崛起”、于是选一种丛林猛兽重新自比的时候，几乎没有人选择狮虎这样的庞然大物，而是不约而同看向那体格中等、主要以数量取胜、且主要以小型动物为食的狼。我想，这两个分别出自主流的逻辑思维和符号想象的例子，足可以说明我们面对外部世界的普遍心态中，那心虚的一面如何深固了吧？

不用说，这面对国际事务时的弱势情结，和我们面对国内事务时的那

36　自 1990 年代中期到现在，这两类精英普遍将子女送去欧美留学和就业，在欧美购置房产，并帮助子女取得欧美国籍或长期居住证。

种“我们无法改变现实、只能适应现实”的普遍意识，是互相激励、深刻循环的，借用威廉斯（Raymond Williams）的概念，今日中国人的“情感结构”，正是以一种深入骨髓的胆怯的弱者意识为底架的。近代以来中华民族遭遇的内外两面的深重苦难，和这苦难所造就的精神巨创，显然还远未结束和恢复。这说来话长，就不展开了。

这样的精神状态不改变，一旦自觉被逼入了与强大的“他们”——无论其在何处——对抗的位置，“悲情意识”就一定大发作。在这样的“悲情意识”的笼罩下，讲究功利而漠视真伪，甚至积极地撒谎作伪，以求活路，就势必会成为普遍之事，你我皆然。







最后，再讲一个制度性的因素，它不显眼，面目也有点模糊，以至于可以用好几个词来称呼它：“形式主义”、“一刀切”、“程序免责”……但在逼人撒谎这一点上，它这些年同样有愈演愈烈之势。

我先举三个事例。

差不多十年前，一位在上海某名牌大学执教的朋友抱怨说：上级部门来检查大学的本科教学，其中一项内容，是查阅各门课程的试卷和评分；这些当然都是有的，但很多没有保存，那些保存了的，也有一些不符合检查所要求的格式；情急之下，校方就指令各系科重新制作相关的案卷和记录，而因为事关考试成绩，院长系主任们就进一步指令教师去课堂上动员学生，要求配合……“这不是公然要学生作伪证么？学生会怎么看大学？我是没脸去动员的！”朋友愤愤然。她是没有去作这种动员，但有别人代她作了，所有的案卷和纪录也都如期制作完毕，学校顺利通过了检查，评分是“优秀”。

在这场大规模的造假事件中，有两个共识起了特别关键的作用：一个是，在上级组织的考评中获得优分，是大学行政的头等大事；另一个是，倘若如实禀报一部分卷宗的失存，或者暴露一部分卷宗的格式不一，那就无论实际的教学工作做得怎样，都要受严厉的批评，甚至通不过检查。这两个共识都不是生于臆断，而是由大量的实际经验累积而成，得到许多“不成文法”[37] 的坚强支持的，例如：“只要获取了上级的赞许，学校的一切事情都好办”、“各个学校之间是竞争关系”、“上级组织的考评是同行竞争的关键形式”、“比较级形容词的涵义早已普遍贬值，考评必须得高分”，[38] 如此等等。

倘说上述的不成文法，主要是运行于官员中间，下面这一项，就不但是官员普遍信奉、一般师生也大都遵从的：“抗拒‘长官意志’是无意义的，既然领导发话了，那就照做吧……”。

面对造假的指令，如果有几个人站出来批评，又有一些人起而附议，那就即便这指令启动了造假，它也很难堂而皇之地顺利铺开。可惜实际的情况往往相反，即如我那朋友，也只是洁身自好，并没有公开批评。我甚至可以断定，这样的发话和照做，由此造成的各式的作假，都不只发生在这一所大学里。

各种通行的不成文法中，意味最深长的是这一项：“从上到下，其实都是走过场……”。我接下来讲的第二个事例，就清楚地凸显了它。

---

37　“不成文法”是指那些虽然缺乏明确、公认的权威表述和固定形式，但实际上稳定存在，持续影响着社会生活的认知习性、行事规则、交往模式和因果关系。它们通常不是由某一社会因素——哪怕它极为强势——单独造就，而是由多项社会因素合力造成；在许多情况下，它们可以被描述为若干观念，但在这些观念的背后，一定有若干硬性的物质因素为其划定框架，甚至搭设结构。可以说，不成文法是社会的主导性结构和主流文化的最重要的表现之一。

38　大致从 1980 年代晚期开始，一种夸张、过分地使用最高级别的形容词的修辞方式，首先在商业宣传中，其后在官方表述和其他领域的言说中，快速蔓延开来，很快改变了中国人慎用最高级别的形容词的文化习惯，也在一般的意义上，明显降低了整个语词比较系列的强度——当“大师”的美誉满天飞的时候，“大师”的实际涵义，就只是类似于“还不错”了。没有篇幅在这里解释这个新的修辞风尚的成因，只说其跟本节有关的一个后果：在今天中国大学的几乎所有官方 / 正式的评分表述中，“及格”和“通过”被普遍理解为差评，“良好”大致相当于“中等”，“优秀”则只是意味着“较好”。

这是一位某工科研究所的熟人两年前的经历：他得到了一笔政府的科研经费，却因此陷入报销的苦恼。原计划两年的研究要推迟一年半才能完成，但经费却必须在两年内用完；更麻烦的是，对这笔钱的用途的规定，与实际研究的需要出入很大，有些预算了的，实际不需要用，有些必须要花的，却不符合报销的要求。没办法，他只好四处搜集出租车票，一厚叠一厚叠送去财务处——这是可以报销的票种，尽管他很少坐出租车。“我这其实是造假”，他苦笑着对我说，“会计们都知道，但就是只能这样……”。

不用说，他这样的被逼造假，在今天的大学和研究院里，是许许多多人都经历过、大概还将继续经历的。这其中最让人悲哀的，还不是那种视学术研究为流水线操作、要求学者按时按量拿出成果的资助方式，而是一种隐藏在照章办事的死板姿态后面的灵活心态：早已经心知肚明，知道规则的无理与事情的无谓，却继续摆出信以为真的样子，一面喊口号、打官腔，一面改报表、钻空子，上下配合，一起“认认真真走过场”——这 30 年前兴起于官场的妙语，今天是愈显其真切了！

第三个例子来自亲身经历：数年前我组织了一场学术讨论会，临近会期时，忽然接到通知：“上面”出了新规定，我必须向更高一级政府打报告申请举办这个会。这麻烦了，按照当时的管制气氛，这会议的规模过大，很可能得不到批准，怎么办？一位相熟的官员指点说：“你把会议题目改得空洞一点，预定出席的人数写少一点……”但我还是笨：“这不符合实情啊！”他笑了：“谁管你实际来多少人？只要他批准的申请书上没问题，他就没责任了，以后就算查起来，也是你谎报，你担责！”我恍然大悟，依计而行，果然及时拿到了批文，会议也如期开场，顺利闭幕。

那位搜集出租车票的熟人是要报销已经花出去的钱，我却是要完成一个还没有开的会，说得堂皇一点，我这谎报的心理动因，是包含了某种公心的：如果只为自己考虑，那就该取消会议，既省事，又安全。

看那指点者的胸有成竹，他显然不是第一次化解我这样的困难。他不但知道很多审批官其实是只看申报书的，也知道在这样的环境中，很多申报人并不在乎背负谎报的责任。

这 30 年来，大凡给报纸杂志投稿，或者接受记者采访，我都会在发表出来的文字中，发现不见了若干我说了写了的话，甚至见到几句我没有说、也不会说的话。这种情况很普遍，大家似乎都不以为怪。本文第一节介绍过，“宣传”本来就不在意真伪，而我们的报纸杂志，无论网上网下，都是首先要履行宣传任务的：这在我们是常识，自然见怪不怪。但还有另一个重要的原因：为了让非宣传的声音也能得到传播，就修改增减，以便它通过层层审查——这样的曲折的心思，是为很多编辑共有的，大多数被删增者都明白这一点，于是就更不计较了。

当然，掺加一点宣传式的假，就能保护非宣传——往往也较真实——的声音顺利面世：这样的不成文法能普遍持续到今天，并不是真骗过了审查官，而是那掺加的假能帮他们免去责任。在不承担责任的前提下，多数审查官还是愿意放行一些非宣传的声音的：千篇一律总是太难看。更何况，宣传的一手遮天，也是要有非宣传的妆点才能维持的。

这就是说，不但我那样的作假绝非孤例，类似我谎报时候的复杂心态：被逼无奈、问心无愧、几乎没有失诚的不安、却可能有犯险的自负…… 也早已相当普遍。倘说这是缘于不同程度的“公心”或“善念”，[39] 你就不得不佩服体制的厉害，它居然用那些软硬不等的不成文法，逼迫人出于公心而失诚、为善念而作假！

现在可以概括地描述本节开头说的“制度性的因素”了：在中国这样地广人众、历史很长的社会里，再严厉的集权体制，也不可能在所有重要的方面都依自己的逻辑刚性运作，那些由多种社会条件——包括集权体

39　对于报刊编辑和审查官来说，干脆退稿和否决，对其个人来说，也是更安全和更省力的。

制——共孕而成的不成文法，所谓“潜规则”，一定以各种方式介入体制的运作，既充当其媒介，也扭曲其内容，拉扯其方向。

集权体制的年龄越大，积重难返的事情往往越多，不成文法对体制运作的介入就越广泛，也越深刻。随着上述各种扭曲和拉扯的日积月累，前文描述过的那种初衷与结果、表相与实情的相违甚至相反，在体制的运行中就愈益普遍。官方文告对于执行政策的“不走样”的厉声强调，正说明了本来是要往东、实际却走到西面去的情况很普遍。不成文法的介入甚至会达到如此偷梁换柱的地步：它们将体制所应对的那些社会难题或挑战，径直改写为若干容易达成的指标，本来是为了处理难题或挑战而展开的针对性运作，也因此变形为一套仅仅指向那些指标的技术性程序。不知不觉间，事情就变成这样：只要做完了程序规定的动作，就算是达成了指标，只要如此达成了指标，体制的应对就算完成，至于这些是不是真能解决社会难题，甚至是不是真对准了、能触及那个挑战，都成了视野之外的事情，无人在意。

“次生”混淆“本原”，“解答”改写“难题”，“应对”遮蔽“挑战”：一旦这样的情况大量发生，就意味着体制的运作走到了自己的反面，体制本来是要用它去实际处理现实，它却以自身的变形般的膨胀，日益挡住体制的视线，令其不再能看清现实，体制也就自然意识不到，自己的运作实际上常常并不真是在处理现实。

对体制来说，这是一种堪称致命的真伪混淆。可叹的是，就像前面所例举的，到目前为止，体制的大量的实际运作，还在以各种方式加剧这个混淆，形形色色的作假，也就源源不断地遍地滋生。我甚至想说，这样的作假已经成了一种不可或缺的润滑剂，离开了它，许多行政运作恐怕都很难完成吧。

生活中总是有非善意的撒谎，有动不动撒谎的人，有论者甚至认为，只要你希望获得别人的好感，就不自觉地会摆出假象，凡此种种，都不必奇怪。但是，如果社会中越来越多的人不得不、也逐渐习惯于大量地撒谎，那却是可惊骇的。因为这不但会大幅度增加社会交往的成本，掏空社会和人生稳定的基础，还会让每一个人都不同程度地丧失生趣。

是不是说得太夸张了？我举一个例子：在我执教的大学里，有明文规定，凡教师向学校报告年度学术成果的时候，都要提交相关书刊的封面、目录页和文章首页，以证明所报为实。记得初次知道这一条规定时，我很生气，拒绝提交，于是得到这样的劝解：“您别生气，这不是我们学校一家的规定，其他大学都这样的……”

我知道此言不虚。看我满头白发，经办人还常常网开一面，并不真向我索要那些封面和目录页。但是，正因为“其他大学都这样”，这事情就更严重，它意味着所有号称“为人师表”的大学教师，都被公开地看成是可能弄虚作假、需要自证清白的嫌犯！[40]

虽然到目前为止，我们的法院在审理民事案件时，一般都还是要求检控方首先举证，但在其他方面，上述那样毫不掩饰的有罪推定的眼光，却是日渐普遍，几乎无人可以幸免。只要想想大街上铺天盖地的“警惕诈骗”的警告，商店里随处可见的“假一罚十”的表白，你主动给人指路时她脸上的不自觉的戒备的眼神，就可以知道，无论上下之间，还是平层之内，互相防备已经成为一种牢固的本能，我们每个人随时可能陷入被怀疑的境地，区别只是你在这一方面，我在那一方面……

这就是我所说的丧失生趣。人生在世，基本温饱之外的所有乐趣，几乎所有美好的人际情感，乃至大多数轻松的人际交往，都是由那种被信

40　对于类似我这样的批评，校方的回答通常是：“并非我们喜欢这么做，确实有教师谎报成果……”我相信这后半句话是真实的，但是，因为有少数教师不诚实，就公然要求所有教师自证诚实：这样的政策会广泛施行，至少说明了决策者的伦理麻痹——因为怀疑所有人都可能弄虚作假，他们已经不觉得这是在侮辱人格了。

任——至少是不被怀疑——的感觉来托底的，一旦这个底破了，那说实话，活着也就没什么大意思了。相比于受穷，人其实更难于受辱，被目为不诚和无信，是最伤人的境遇之一：能像野心家和复仇者那样不在乎的，终究是少数吧。

将近四百年前，顾炎武区分“国”与“天下”，然后斩钉截铁地说：“天下兴亡，匹夫有责！”在我看来，人际信任的大面积塌陷，大家普遍地不在意真伪，甚至越来越多的人习惯性撒谎，这是远比 GDP 的升降之类重大得多，深切关乎天下兴亡的大事。不用说，我们每一个人也都对之负有一份责任。这既是说，事情搞成这个样子，我们多多少少都是有分的，更是说，只有大家都意识到：“绝不能继续这样了！”局面才可能真正扭转。

身为平民百姓，你我确实挡不住别人的谎言，但我们完全可以从自己开始：在意真伪，看重是非，哪怕要付很大的代价，也不说违心的假话！个人再渺小，也不是只有被时代压垮的一面，千千万万公民的聚沙成塔、积水成渊，同样早已被历史所证明！

2020 年 5 月 上海

# 如何讨论日本的游戏
## ——游戏批评 / 研究的目标 [1]





中川大地 *

邓剑 译　陈梓楠 校

采访者：TAITAI、齐藤大地

文章·整理者：伊藤诚之介

## 为何游戏里没有实现“一般”的批评?

——

我们今天打算一边回顾游戏批评史，一边向中川先生请教游戏与批评的关系。中川先生是如何看待“批评”这一术语的呢?

中川:

在多数人的印象里，游戏“批评”类似于《电玩通》[2]（『ファミ通』）的“交互评论”（「クロスレヴュー」）栏目，它像购买指南一般，是由

---

* 中川大地（1974- ），《现代游戏全史》作者、《PLANETS》副主编、明治大学野生科学研究所校外研究员。（译者注）

1 本文选自中泽新一、远藤雅伸、中川大地编:《游戏的人类——新游戏学的射程》，明治大学出版会，2018 年。（原著作权者：株式会社ドワンゴ）

2 《电玩通》（1986- ）是由角川书店发行的日语电子游戏杂志，曾由 ASCII（创刊至 2003 年 3 月）和 Enterbrain（2004 年 4 月至 2013 年 9 月）发行。（译者注）

批评者给游戏打分，避免玩家买到“烂游戏”的事物。但这不过是批评本来功能里极为朴素的一个侧面。

我个人认为，批评就意味着洞察批评对象的真善美本质，并能够将其应用到其他经验中传播开来的整个过程。





——

文艺与电影的批评，先不讨论作品“是否有趣”，甚至连“作品的好坏”也未必重要，而是通过作品去反思政治与社会，是一种相对自由的讨论形式呢。

中川：

这正是拙作《现代游戏全史——文明的游戏史观》[3] 的目标。

即为了解读游戏所呈现的时代主题与时代信息，或者为了把握难以把握的现实世界，而对作为现实世界缩影的游戏进行考察，其指向性是超越那种只是辨别游戏好坏的印象批评，将游戏批评当作人文学事业的一环。

实际上，文艺批评与美术批评，或者电影批评与漫画批评，这些可靠的“批评”通常不就是从这样的视角展开的吗？

——

像 4Gamer 的德冈正肇[4] 这样以掺杂商业性评论的方式撰写文章的作者，是很特别的例外。在此意义上，与其说《现代游戏全史》是从“游戏的外部”文化出发的著作，还不如说它尝试着从正面发起一般性的批评。

如果进行反向思考的话，为何我们可以在其他文本类型里进行“一般”性的批评，却至今无法在游戏文本中如法炮制呢？《现代游戏全史》正是

3　『現代ゲーム全史——文明の遊戯史観から』早川書房、2016 年。该书详细分析了从信息技术的黎明期到 VR/AR 改变人们日常生活的“扩张现实的时代”的游戏机与软件，它是现代社会·文化论。

4　德冈正肇（1974- ）。作者、游戏评论家，在游戏信息网站“4Gamer”等媒体上执笔。他提供了游戏《战之海贼》（『戦の海賊』）的主要脚本，在游戏制作方面也很活跃。

在追溯游戏批评史的同时，也反思过这一问题的企划吧。

中川：

就我个人而言，我从“批评”一词的本源意义上对游戏进行批评的先行者们（尽管人数不多）的思考中得到了许多启发，也寻思着提炼这些最优秀的遗产，所以才撰写了《现代游戏全史》一书。

那么就从这样的立场出发，开始回答问题吧。

## “1980 年代前半期”的游戏批评史

### 《太空战机》促使游戏批评意识觉醒

——

日本社会关于游戏的最初认知始于《太空侵略者》（《Space Invader》）的流行。不过那时候并没有关于游戏的批评，最初的游戏批评应是滥觞于之后的《太空战机》（《Xevious》）与《龙之塔》[5]（《The Tower of Druaga》）。为何会出现这样的“空白”期呢？

中川：

在《太空侵略者》到《太空战机》的时代，我们还不能从游戏中发现可成为批评对象的“内容”，游戏本身也不构成“作品”，游戏不过是作为朴素的现象或体验被玩家接受的。

——

的确，玩具与像事件一样的“体验”，还未被视作严肃批评的对象。

5 《龙之塔》是南梦宫（Namco）在 1984 年发行的街机游戏。该游戏是 ARPG 游戏的开拓者。玩家操纵主人公攻略恶魔德鲁亚加盘踞的塔，并使用五花八门的道具打倒怪物。游戏的目标是夺回水晶棒、打倒德鲁亚加、救出被囚禁的巫女 KI。

中川：

在此过程中，《太空战机》加入了搜寻隐藏角色太阳（Sol）、《超级马里奥兄弟》[6] 增添了发现隐藏机关等“解谜”要素。

这就激发了玩家想要接近游戏程序里不可见的、似有深意的事物的动机。于是在将这样的体验传达给他人的游戏批评问世以前，即在 20 世纪 80 年代早期到中期就出现了诸如《电子神童》[7]（《Gamecenter Arashi》）及其之后的《红白机洛奇》[8]（『ファミコンロッキー』）这些将游戏体验故事化的尝试，而这些尝试又首先发生在漫画这一更早出现的媒体上。

——漫画应该比文章更早触及到游戏“体验”。

中川：

当时的《电子神童》刻画的是动作游戏与射击游戏，所以它能够以趣味漫画的形式把身体性的、感觉性的体验故事化、内容化。

不过菅谷充[9] 在接受采访时也承认，由于冒险游戏与 RPG（Role-playing game）游戏里开始融入大量的故事，于是《电子神童》就渐渐无法创作





6 《超级马里奥兄弟》是任天堂在 1985 年发行的 FC（Famicom）平台的游戏软件。水管工马里奥与路易基营救被龟族夺去的碧姬公主。游戏替身必须避开敌人与障碍物，在有限时间内实现游戏目标。该游戏引起了空前的大流行，一下子就提高了 FC 游戏的认知度。这款游戏还被吉尼斯世界纪录认定为“世界销量第一的游戏”。游戏的设计者是宫本茂。该游戏实现了系列化。

7 《电子神童》是菅谷充的漫画作品。1979-1983 年该漫画在《月刊 Corocoro Comic》（『月刊コロコロコミック』）上连载。主人公岚以游戏中心与游戏大会为舞台，与敌人持续作战。岚所使用的“秘技” 在那时候成为社会性话题，大受欢迎。1982 年，该漫画也被改编为电视动画。

8 《红白机洛奇》是浅井浴（1963- ）的漫画作品。1985-1987 年该漫画在《月刊 Corocoro Comic》等刊物上连载。主人公轟勇气运用自创的游戏拳，与其他厉害的游戏玩家在红白机上一决雌雄。

9 菅谷充（1950-），漫画家、漫画原作者、小说家。以领先时代的微机、电脑游戏、个人电脑通信、与实务相关的教养漫画、F- 等题材为主题进行创作。著有《假面骑士》《电子神童》。

下去了。游戏本身的故事体验大增，也就压缩了岚[10]一干人等进入游戏的空间。

——

随着游戏本身也叙述故事，把玩家视角的体验故事化的技法就变得困难了。不过，在游戏批评还未出现的时代，《太空战机》确实是备受瞩目的游戏批评最初的主题。

中川：

玩家可以从《太空战机》里感受到由纵向卷轴的原野画面所唤醒的《电子神童》式游戏体验的故事性。而与此同时，《太空战机》也自带故事性，即远藤雅伸以《小说太空战机》（《Xevious: Fardraut Saga》）[11]为游戏背景制作了架空年代记的故事体系。这一点特别重要。

正是因为上述两种故事性同时混入一款游戏中，《太空战机》才可作为趣味漫画式的阅读体验与 RPG 式的故事解读的中间地带被玩家接受。

——

从故事的侧面解读《太空战机》，这种方法确实贯通了在此之后对 RPG 游戏及情色游戏所作的批评。《太空战机》不仅具备了之前游戏的“体验”性要素，也恰好构成了通向次世代“故事”性很强的未来游戏的桥梁。

中川：

是的。人类学家中泽新一在当时的文章《游戏发烧友玩 BUG》[12]里，以《太

10　岚是《电子神童》的主角。（译者注）

11　『小説ゼビウス　ファードラウト·サーガ』遠藤雅伸著、双葉社、1991 年 / 復刊ドットコム、2005 年。该小说是描述从“笨蛋（Gump）叛乱”到 16000 年后地球人类与第四行星（Xevious）军最终决战的科幻小说。

12　『ゲームフリークはバグと戯れる』『雪片曲線論』（青土社、1985 年 / 中公文庫、1988 年）所収。初出、『現代思想』1984 年 6 月号。

空战机》为题材如此论述道：玩家在游戏系统里发现了不是被有意设计出来的体验性漏洞，并玩味着这些随机漏洞所带来的不可预测性，这是不可能在其他类型的文本中办到的，但却成为了游戏文本的核心部件。

——

这篇文章从人类学视角迫近游戏“体验”，是游戏批评领域很重要的文章吧。

中川：

这样的体感批评，以及解读被远藤雅伸设定为背景故事的事物，就是文艺批评。正是《太空战机》对这两者的绝妙平衡，才使得该游戏偶然发挥了之前的近代艺术领域所不具备的类似某种原始“神话”的作用。

幸亏如此，该游戏才得以生成五花八门的都市传说，并在游戏批评意识觉醒后成为了指标性的游戏。

不过，由于游戏技术的发展，《太空战机》之后的游戏开始公开描绘游戏故事，所以游戏就与普通的“近代文艺”没有太大差别了。

——

原来如此。这确是 1990 年代之后 RPG 游戏与情色游戏的情况，同时也牵扯到游戏在后来作为某种“文学”作品得到的高评价。

中川：

是的。顺便提一句，这也与绘图有关。如果图片过于具象，不就压缩了玩家主动发挥想象力的空间吗？在这一点上，《太空战机》的绘图与之前背景暗淡的其他射击游戏相比，是它唤醒了更加具体的故事想象力。

如此看来，正由于《太空战机》空前绝后地备齐了所有要素，它才能在那个时代获得独特的“神话”性，从而启蒙批评者们丰富的游戏批评意识。

## 田尻智与堀井雄二出身于游戏批评

### 游戏批评步入游戏制作者的时代

——

刚才的话题里出现了《游戏发烧友玩 BUG》这篇论文，其中的“游戏发烧友”不仅是指当时的游戏爱好者群体，事实上还包括随后制作了《精灵宝可梦》（《Pocket Monsters》）[13] 的游戏发烧友（Game Freak）公司的田尻智 [14] 等从业者。

中川：

对于人类学家中泽新一而言，田尻等当时的游戏发烧友可说是生活在“原始社会”里（笑），中泽大概是将他们作为民俗学或者文化人类学调查对象的“未知人种”进行接触的吧。

——

1980 年代后半期，为浅田彰 [15]、莲实重彦 [16] 等人博得人气的新学院主义（New Academism）流行起来。在当时的消费社会理论里，年轻人被称作“新人类”。

中川：

13　《精灵宝可梦》，任天堂从 1996 年开始发售的游戏软件系列。游戏玩家成为宝可梦训练师，一边捕获宝可梦，一边四处旅行，为成为冠军而与其他训练师及宝可梦同伴交战。这款游戏登陆了各式媒体，且在世界范围内拥有众多爱好者。该游戏实现了系列化。

14　田尻智（1965-），游戏设计师。游戏发烧友公司董事长，作为《精灵宝可梦》之父闻名于世。《游戏发烧友》本是田尻智发行的黑白页的游戏攻略杂志。田尻智在以作者身份活动之后，又开始了游戏制作的工作。

15　浅田彰（1957-），经济学者、社会思想史家。其著作《构造与力》（１９８３）、《逃走论》（１９８４）的内容虽比较难懂，却创造出销售记录，他与中泽新一一道被称作新学院主义的旗手。著有《赫耳墨斯的音乐》（『ヘルメスの音楽』）、《20 世纪文化的临界》（『２０世紀文化の臨界』）。

16　莲实重彦（1936- ）。法国文学研究者、批评家。第 26 任东京大学校长。其犀利的文艺批评与电影批评因为着眼于作品的细节结构而非常有名。2016 年，他的小说《伯爵夫人》获得了三岛由纪夫奖。著书包括《电影的神话学》（『映画の神話学』）、《＜包法利夫人＞论》。

所谓“新学院主义”，是指以时尚化、消费化的方式将被称作“后现代主义”的法国现代思想引入日本的潮流。哲学、符号学、文艺批评连同“文化人类学”一起作为“新学院主义”的源流构成了其知识素养的基础。

实际上，在当时的新学院主义立场下，出现了针对登上新人类历史舞台的“消费社会”的田野调查，以及以马克思主义为首的与西欧近代思想不同的理论对社会动力学进行再解释的学术新动向。而其理论武器正是列维·斯特劳斯（Claude L é vi-Strauss）等人的文化人类学。

——

据说，游戏发烧友公司的增田在接受采访时，谈到了开发《宝可梦》的情况，他曾说道，游戏发烧友公司内部确实一边阅读列维·斯特劳斯，一边推敲“交换”的概念……

中川：

虽然田野调查者与调查对象之间的双向反馈在文化人类学与民俗学中是很重要的问题，但对于田尻而言，这样的问题已不复存在了呢（笑）。

在中泽新一的论述中，我们是为了分析与再生产所体验到的事物，才利用了文化人类学与民俗学。

——

作为研究对象的民族，倒像是成为了学者的弟子呢（笑）。实际上，听说田尻智在工作上帮助了同是西武（Saison）系文化人的系井重里。顺便问一句，当时的游戏创作者田尻智是如何讨论游戏的？又是如何将之还原到具体的游戏制作过程里的呢？

中川：

直截了当地说，当时讨论游戏的动机就是为了将讨论的内容还原到游

戏制作中。

尤其是在 8-bit 微机的 1980 年代，BASIC 语言等个人化的编程很有可能制作出即使与商业流通的游戏相比也毫不逊色的游戏。因此，玩游戏与做游戏之间的距离应是很接近的。

田尻智等人在“游戏发烧友”的攻略同人志中所做的，正是这样的反向编译。

游戏攻略的动机，首先是解析自己体验到的产品系统究竟是怎么样的机制，接着再思考如何才能以之为参考重构自己的剧本。

——

于是《精灵宝可梦》诞生了，真了不起！

中川：

在某种意义上，批评就是对世界的投射。也就是将自己对世界形态所作的解释整理出来，再将其意义传达给他人。

这虽然是创作的共通性格，但在希望更加直接地分析与阐明游戏机制的意义上，我认为批评与反向编译所要求的入门技巧是相似的。

——

游戏史在街机游戏史之外还有电脑游戏史这一脉络。在 1980 年代前半期里，一方面有田尻智讨论街机游戏；另一方面，堀井雄二[17] 也在电脑游戏的世界里登场了。他同样是游戏创作者出身，并撰写了游戏批评。

中川：

他们站在批评的立场上，解构了“游戏是这样的事物”，使之可以被

17　堀井雄二（1954- ），游戏设计师。《勇者斗恶龙》系列之父，剧情作者。他亲手制作的游戏作品包括《波多比亚连续杀人事件》（『ポートピア連続殺人事件』）、《Fortune Street》（『いただきストリート』）系列。1985 年他开始在《周刊少年 JUMP》（『週刊少年ジャンプ』）上连载《FC 神拳》。

言说。结果二位就自己制作游戏了。

——

实际上，我认为日本游戏史里最优秀的批评家就是堀井雄二与田尻智。那么，在当时的电脑游戏里又出现了什么样的游戏批评呢？

中川：

电脑游戏玩家会学习编程语言，实际上他们正是在掌握工具的过程中孕育出了游戏批评的想法。

所以，反而就不需要如街机游戏里的中泽新一这样的文化人类学的解释者了。

如果是文学与绘画等传统文本，是没有必要对给人类五感带来基本刺激的体验进行超出自然语言范畴的解析的。但在游戏的案例里，倘若不再次解析电脑这样的他者语言，游戏就无法被制作出来。

——

街机游戏与电脑游戏这两条脉络在 1983 年出场的 FC（Famicom）游戏机里合流了。那么，关于游戏的讨论也发生了质变吗？

中川：

确是如此。在堀井雄二等人的努力下，FC 游戏从电脑游戏那里得到了冒险游戏与 RPG 游戏，与此同时，更接近传统近代艺术立场的批评也通过游戏中植入的故事找到了立足的空间。其标志就是 1986 年出场的《勇者斗恶龙》（《Dragon Quest》）[18]。

18 《勇者斗恶龙》，艾尼克斯（ENIX）公司在 1986 年发售的 FC 游戏机平台上的 RPG 游戏。编剧是堀井雄二，角色设计师是鸟山明。玩家作为勇者，其目的是打倒“龙王”，营救被“龙王”夺走的公主。该游戏引起了大轰动，并作为社会现象被人们广泛议论。该游戏实现了系列化。

# “1980 年代后半期～ 1990 年代前半期”的游戏批评史

## 为了给再制游戏提供反馈的游戏批评

——

1980 年代中期 FC 登场时，出现过以《超级马里奥兄弟》这样的作品为对象的重要的游戏批评吗？

中川：

还不太容易想起有如中泽新一《太空战机》论一样的对单款游戏进行深入思考的批评，但这个时代还是出现了石原恒和[19]主编的《电视游戏～电视游戏大全》[20]这一传说级别的重要文献。

该书介绍了当时游戏与电脑技术的历史，收录了与其社会文化价值相关的浅田彰、野々村文宏[21]等人的论文，是游戏研究史中最重要的资料之一。

但与其认为该书是刚才所说的 1980 年代上半期新学院主义氛围的尾声，不如说它是对过往时代感觉的总结。在我印象中，自此以后就很少见到从一般性的文化批评与社会评论的脉络去把握游戏的概括性的批评了。FC 流行之后，游戏被定格为“一般娱乐产业”，于是由游戏所造成的社会现象式的影响也就告一段落了。

由是，比起深挖游戏作品，FC 时代的游戏批评首先是作为一种购买指南，在很大程度上是为了满足玩家不上当受骗的市场需求。毕竟游戏体验并不比电影、小说更便宜。

---

19　石原恒和（1957- ），游戏制作人、游戏创作者。宝可梦公司董事长，管理着《精灵宝可梦》相关的商业事务。在出版《电视游戏～电子游戏大全》时，他作为总编指挥了从企划到执笔、再到最后完成的全部工作。

20　『テレビゲーム～**電視遊戲**大全』テレビゲーム·ミュージアム·プロジェクト**編**、UPU、1988 年。其后还有续篇《电视游戏时代～电视游戏的现在》（『**電視遊戲時**代～テレビゲームの**現**在』）。

21　野々村文宏（1961- ），美术评论家、媒体学研究者。和光大学艺术学科副教授。他进入《HESVEN》杂志编辑部后，在 1980 年代前半期作为“新人类”的旗手而备受瞩目。他在日本游戏史之初就涉足了游戏，并作为《LOGiN》杂志的编辑展开活动。

——

当时的游戏毕竟很贵呢(笑)。作为购买指南的游戏批评，其源头是《周刊少年 JUMP》(『週刊少年ジャンプ』)刊载堀井雄二等人的《FC 神拳》[22](『ファミコン神拳』)吧?

中川:

是的。这牵扯到《电玩通》的“交互评论”里“这正是电视游戏批评”这样的说法，如此状况一直持续到 1990 年代之后。

——

由街机游戏萌芽的中泽新一与田尻智精妙的文化批评不是受到了 FC 出场以来来势汹汹的“什么是‘好’游戏”这一直截了当的要求的冲击吗?而且，1980 年代下半期到 1990 年代正值 RPG 游戏的黄金时期，所以也就更加偏向对作为故事媒体的游戏的批评了吧。

中川:

是的。游戏批评变成了对“游戏故事”的批评，这样的批评方法贯穿了整个 1990 年代。

我们可以感受到对身体的、感觉的游戏体验的讨论与对作为故事的游戏的讨论——这两种原理性的立场一直在互相缠斗。刚好在 1990 年代出现了对战格斗游戏，于是关乎游戏内容的游戏乐趣在用户之间就产生了分歧。

不正是《Gamest》[23] 巧妙地将该现象可视化了吗?与过去的动漫粉丝

22 《Famicom 神拳》，《周刊少年 JUMP》从 1985 年到 1988 年前后，不定期地刊登关于电脑游戏的报道。这些报道由堀井雄二等人执笔，但在堀井专心于游戏制作后，连载就被终止了，后来该作品被更新为《Famicom 怪盗艺魔团》。

23 《Gamest》，新声社在 1986-1999 年发行的街机游戏杂志。该杂志汇总了全日本游戏中心的高分记录、收录了对战格斗游戏的攻略，具有很高的人气。

有重叠的游戏玩家层紧扣格斗游戏的角色内容，在该杂志的投稿页里接连投稿二次创作的插画。另一方面，也存在彻底追逐游戏攻略美学的玩家层。

在我印象中，讨论游戏的角度从单纯的游戏角度演化成故事与角色内容两个角度，且这两个角度在对战格斗游戏里实现了共存——这样的情况是在 1990 年代初被推向前台的吧。

——

从此以后，以《最终幻想》[24] 为首的 RPG 游戏就不断朝着故事化的方向进化，于是越来越多地出现了——比起讨论游戏本身——讨论游戏所描写的故事的现象。

中川：

不就是 1994 年创刊的《游戏批评》（『ゲーム批評』）[25] 引起了具有清晰的“批评”意识的运动吗？

《游戏批评》里的主要内容是游戏软件评论，尽管其内容颇为详细，但从目的意识这一点看来，它的性格其实与 FC 时代就已出现的攻略杂志里的购买指南并无太大差别。然而，该杂志确立了不照顾厂家颜面、应以玩家的心声中立公正地判断每一款游戏内容好坏的政策，并从正面将这样的使命感命名为“批评”。于是《游戏批评》从此逐渐发展壮大起来。

——

情况开始有些扭曲了呢。起码将中泽新一的文章作为游戏批评的本分的话，听到刚才那些话就会产生“咦？”这样的感觉吧。

---

24 《最终幻想》，史克威尔（SQUARE）公司在 1987 年发行的 FC 平台上的游戏软件。制作监督是坂口博信。游戏中，四位战士为了世界和平而奔向“混乱神殿”。该游戏实现了系列化，也被改编为 CG 动画与动画片。

25 《游戏批评》，微型设计（Micro Design）出版局（后来的 Micro Magzine 杂志社）在 1994-2006 年发行的游戏杂志。杂志内容主要是针对家用电视游戏的批评。评论、取材与采访是它的三大支柱，该杂志提出了不给厂家打广告的强硬立场。

中川：

是不是本分要取决于读者的认知，总而言之，鉴于人文学的批评在1980年代就出现了，那么作为读物的批评就会给人以倒退的观感吧。

尽管《游戏批评》里的批评有些偏颇，但确是代言了核心玩家的心声，所以它也影响到了实际的游戏开发。

例如，《游戏批评》从创刊伊始就对《最终幻想》系列抱持批判的论调，既非难该系列在整体上自由度较低，又信口贬低《最终幻想 VI》如群像剧一样剧情散漫且完成度低。

于是史克威尔（SQUARE）公司在接下来的《FF VII》里巧妙地回应了这些批判——游戏主人公的视角变得清晰明确、在交互体验中将计就计地使用了自由度更低的剧本编剧方法、大幅度提高了剧本的完成度，等等。

《游戏批评》式的批评意外地发挥了助成游戏产品完成度提高的督促作用。

实际上，美国的批评不就是这样吗？好莱坞电影体系确立了剧本成绩的评价方法，并通过市场反馈来制作畅销的电影内容。大概《游戏批评》的目标也是建立这样的体系吧。

——

也就是说，在此意义上，《游戏批评》完成了它的任务。

中川：

当电脑游戏的复杂化使得游戏作者与游戏玩家不得不出现分化时，作为反馈的批评就成为了一种必要。

听说为了在今后制作出更加优秀的游戏作品，游戏作者作为反馈的接受者，一边检视着游戏故事在玩家中间的接受度，一边指责如今的游戏系统变成了无聊的“作业”。

换言之，游戏批评发挥着类似于改善未来产品的作用，即在游戏发售

之后进行游戏发售之前的调试（debugger）以及实施连测试玩家都无法完成的品质验证。

游戏批评可能发挥了在日本经济快速成长期这样的充斥着大量粗糙品的时代里从消费者的视角检视生活用品的——成为 NHK 晨间剧《当家姐姐》（『とと**姉**ちゃん』）[26] 原型的——由《生活手帖》（『暮しの手帖』）起到的“商品测验”的作用。如今想来，正因为游戏类型在这个时代前途未卜的市场中高速扩张，所以才会出现那些公开言论吧。

——

如今是由 2ch Threat 以及其他门户网站承担这个功能了。一言以蔽之，1990 年代的批评从过去田尻智与堀井雄二“为了制作游戏而作出批评”彻底变成了在玩家的立场进行详细报告的“什么地方很无聊”的言论，是这样吗？

中川：

对，对。但从当时起，我个人就对《游戏批评》或者“商品测验”意义上的“批评”抱有强烈的不满足感。游戏批评不应该是为了促进游戏业界的再生产而去评价一款游戏产品的好坏吧，它可能是为了促成更深层次的脉络的反馈。

这样的反馈是指，如何在社会与文化整体中赋予游戏作品与玩家体验以位置。

《现代游戏全史》就是在这一立场下写就的。我们在之前的时代里还找不到于社会整体中赋予游戏以位置的批评与研究。

26 《当家姐姐》，2016 年上半年播放的 NHK“连续电视小说”。它是以生活手帖（暮しの手帖）社的创业者大桥镇子与花森安治的杂志出版轨迹为原型的连续剧。

# “1990 年代后半期”的游戏批评史

## 通过 32 位游戏机发现游戏“作家”

——

我想进一步追溯历史。在游戏创作者不得不与游戏玩家分化的过程中，我们进入了 Playstation 的时代，出现了游戏开发者（Game Creator）这样的说法，同时也发现了游戏中的“作家性”。这些变化都意义重大吧。

中川：

大概是从超级任天堂后期开始，我们确立了 RPG 与动作类游戏等各游戏亚类的文法，于是这些游戏所装载的内容就渐成焦点。

在一般的艺术体裁里，一旦作为基本容器的媒介稳定下来，并成为不证自明的前提后，往其中装入什么样的食材就全靠作家自身的创造性了。游戏亦是如此。

——

电影也一样，甚至油画这样的绘画从几百年前开始就已经是画布与颜料的关系了。如若进一步思考的话，作家的表达媒介本身处在不断变化的过程中——虽然我们已习以为常——这本就有些不寻常呢。

中川：

特别是 Playstation 与土星兴起之后，游戏采用了与音乐 CD 相同的包装在市面上流通。从玩具到内容媒介再到综合媒介，这在很大程度上转变了游戏的形象，而游戏玩家也逐渐接受了游戏作家的主体性与信息性。

——

《PaRappa the Rapper》(『パラッパラッパー』)[27]之类的游戏就是这样。于是 Playstation 里出现了并非文艺批评的媒介艺术脉络。

中川:

“电影性”这一术语成为了这个时代游戏批评的关键词。小岛秀夫[28]的《合金装备:孪蛇》(『メタルギアソリッド』)[29]就是其中的代表,而《生化危机》(『バイオハザード』)[30]与《最终幻想》(『FF VII』)同样也是代表。在当时的游戏批评里有许多对采用了 3D CG 等电影表达手法的游戏的讨论,总之,游戏模仿了之前的综合艺术——电影——的表达。后来出现的文本类型都是通过模仿之前的文本类型才逐渐找到了自己独特的方法论。

与之相伴,游戏批评就很容易成为电影批评,或者成为解读作品主题与社会意识的主题论式的文本。换而言之,大家一边有意识地将电影作为比较的对象,一边思考着游戏独特的方法论,于是表达论的批评也就层出不穷了。

——

这是东京大学表象系的电影批评风格吧。在充分意识到电影的媒体条件的基础上,从解读表层入手读解作家性。

中川:

---

27 《PaRappa the Rapper》,索尼·电脑娱乐在 1996 年发售的面向 PlayStation 的游戏软件。制作者是伊藤雅敏。这是一款跟着节奏按键的节奏类动作游戏,也是世界上最早获得成功的“音乐游戏”。

28 小岛秀夫(1963— ),游戏开发者。他在 KONAMI 上开发的《合金装备》《诱拐者》等游戏大受欢迎。小岛于 2015 年离开了原属公司,在设立自己的公司之后继续开发游戏。由于他把电影手法有效地融入了游戏中,而被广为人知。

29 《合金装备:孪蛇》,KONAMI 在 1998 年发售的动作游戏。该游戏相当于《合金装备》系列的第三部作品,前两部作品是 MSX2 平台的游戏。本作除了使用多角形的 3D 描写,还使用了复杂的结构与演剧。

30 《生化危机》,CAPCOM 于 1996 年在 PlayStation 平台上发售的的恐怖动作冒险游戏。在此之后,该游戏被移植到各类游戏平台上,并催生出诸多重置版。

最古典的批评风格是通过非交互媒介提供的单向传播的内容来解读文本所蕴含的本质。

其中就对“作家与读者”的关系进行了假设。这样的二人关系是一种向读者解释作者所使用的表达与传递的信息为何物的灌输关系。





——

但游戏是强交互媒体，我们很难把传播者与读者完美地切开吧……？

中川：

因此，我们才最容易在游戏批评里实现作家论的解读，“电影性”这一术语正是在 2000 年前后的时代里才流通起来的吧。

真正进入普及期的因特网文本站点与小众传播等以业余爱好者为主的媒体成为了这类批评的阵地。泽月耀[31]的“谈谈游戏”（「ゲームを語ろう」）里刊登了质量极高的主题论评论、田中孝太郎[32]的“Dotimpact”在规则与美术设计等表达论视角上富有锐气、矢本広[33]的“游戏的语言”（「ゲームのコトバ」）通过牵扯一般论坛脉络的报道式研究而大放异彩，等等，风格各异的游戏批评登场，渐成一道亮丽的风景线。

我自己也从旁撰写了与《moon》[34]《队长・爱》（『キャプテン・ラヴ』）[35]相关的论文，开启了真正的游戏批评之路。

在商业媒体里只有《游戏批评》式的购买指南与商业杂志的业界新闻

---

31　泽月耀，游戏评论家。“泽月亭”是游戏批评网站的先驱，而“谈谈游戏”则是它的别馆。目前已停止更新。

32　田中孝太郎（1975-），程序设计师、交互设计师。1998 年他还就读于研究生院时就创立了游戏批评网站“Dotimpact”。这个网站着眼于游戏规则与美术设计，其专栏引起了广泛的注意。

33　矢本広，他主宰着同人志《游戏的语言》与游戏论站点“欢乐游戏散步道”（ハッピーゲームプロムナード）。

34　《moon》，ASCII 在 1997 年发售的 PlayStation 用游戏软件。相较于那些“勇者”杀死无辜的动物、毫无畏惧地实施掠夺的游戏，这款游戏的主人公被描述为为了拯救动物的存在。这是一款把“勇者”相对化，对以前的 RPG 游戏持批判视角的游戏。

35　《队长·爱》，东芝 EMI 在 1993 年发行的 PlayStation 平台的恋爱冒险游戏。这款异色游戏与通常的恋爱游戏的不同之处在于，游戏中拥有恋人的主人公会不断失去候补女主角。

报道，或者鼓捣些怀旧游戏与垃圾游戏，而反过来，由于没有组织起日本数字游戏学会这样的学术研究活动，事实上我们就只可能做一些个人站点与同人志罢了。

——

总而言之，幸好游戏接近之前的综合艺术“电影”，所以我们照样可以在游戏里挪用电影批评的方法。但□□□出现以后，无论大规模开发也好，经营管理也罢，游戏制作的方法论正变得越来越技术化，反过来就破坏了作家性。这是讨论现代游戏的一个难点□□不是行家就很难讨论技术本身。

中川：

在此意义上，小岛秀夫如今仍在尝试创作富有作家性的 AAA 游戏[36]——俨然未死的英雄时代之姿。

## “1990 年代后半期之二”的游戏批评史

### 驱动交流时代的《精灵宝可梦》

——

从超级任天堂到 PlayStation 的转向过程中，作为综合艺术而得到高度发展的游戏里还出现了全然不同的脉络，即“掌机”（GameBoy）游戏《精灵宝可梦》（『ポケットモンスター』）诞生了。放眼当时 PlayStation 上那些作家性很强的游戏，人们又是如何讨论《宝可梦》的呢？

36　AAA 游戏，在世界范围内广受欢迎的游戏。

中川：

《精灵宝可梦》在那个时候还未进入人们的视线呢。实际上，也没进入我的视线。

——

哈哈哈（笑）。

中川：

首先，玩家层不一样吧。我们这个世代的玩家通过《精灵宝可梦》明显地意识到新的游戏世代出现了。在我印象中，对于从 FC 出现以前就开始玩游戏的玩家层而言，他们也不清楚究竟是怎么一回事，莫名其妙就出现了不明原因的《精灵宝可梦》热潮。

——

实际上制作这款游戏的就是“游戏发烧友”的田尻智等人。

中川：

所有常见怪兽都可成为伙伴的 RPG 游戏——作为单独的游戏系统——只能在 GameBoy 这样的孩童玩的游戏硬件里才能找到。

所以比起游戏，人们在当初更多地是把《精灵宝可梦》当作角色衍生品或二次元融合（MediaMix）论的案例进行讨论。

——

在 PlayStation 里，游戏被当成了故事与作家一对一的媒体，于它被视为与“电影”并驾齐驱的综合艺术而进行的讨论的高潮声中，《精灵宝可梦》作为一种交流工具“砰”的一声出场了。并且由于该游戏开始被移植到家用主机上，没想到在故事性很强的电脑游戏派不断强大起来的过程中，

掌机游戏也会出现类似于过去街机游戏复生的情况。

中川：

而且中泽新一以前讨论过游戏中心里发生的《游戏发烧友玩 BUG》，这次他又在孩子们的关系性里发现了《精灵宝可梦里的野生》[37]。

——

如此说来，我们就可以明白中泽新一的厉害之处了呢。他不愧为掌握了以体验为基础的思考方法的人类学家。

中川：

确是如此。





## “2000 年代前半期”的游戏批评史

### 显露“游戏的黄昏”

——

顺便问一句，2000 年前后是如何讨论曾经的游戏活动场所——游戏中心的呢？

中川：

当时的游戏中心里充斥着对战格斗游戏、抓娃娃机以及大头贴机，进入了迅速向交流工具转变的时代。

37 『ポケットの中の野生』，中沢新一著、岩波書店、1997 年。如今的新版是『ポケモンの神話学——新版ポケットの中の野生』（KADOKAWA、2016）。

反之也可以认为是它驱动了之后以网络交流为主的时代以及网络游戏的时代。

顺便说一句，在网络游戏出现之后，刚才所说的古典意义上的批评模式就失灵了。





——

从 1990 年代到 2000 年代初，尽管讨论故事与作家的批评模式依旧容易奏效，但在突然到来的网络游戏时代里，这类模式就逐渐失灵了。这恰好可以解释为什么有关游戏的讨论从 2000 年代开始转入了低潮。

中川：

桝山宽[38]与平林久和[39]在日本最早的公立美术馆主办的数字游戏展“BIT GENERATION 2000 电视游戏展”[40]正是标明游戏批评意识的黄昏感的坐标。这恰与 1980 年代后半期里在 FC 的流行告一段落的时间点上出现了《电视游戏～电视游戏大全》一样，PlayStation 时代的单人游戏臻至鼎盛期时，也催生了对游戏的社会文化意义进行历史性地整理与总结的需要。

正是一个时代走向终结才会促成这样的总结，实际上自此以后，景气的日本游戏产业其整体性成长就开始步入衰退期。

与之相伴，在一般游戏的批评热也进入退潮期的过程中，对小众的美少女游戏的讨论却突然爆发。而它恰好引起了当初作为“迟到的新学院主义”的后继者而在言论界里登场的东浩纪[41]的注意，并将之作为自己御宅

---

38　**桝山寛**（1958-）。媒体环境研究者。著有《电视游戏文化论》（『テレビゲーム文化**論**』）、《Money after Money》。

39　平林久和（1962-）。作者、记者。著有《真有趣的游戏软件》（『本当に面白いゲームソフト』）、《新世代游戏商业》（『新世代ゲームビジネス』）。

40　“BIT GENERATION 2000 电视游戏展”，2000 年至 2001 年，在神户流行美术馆、水户艺术馆、仙台媒体中心（追加展）举办的把电视游戏作为一种文化的展览会。该展会联合了游戏存档计划，历史地展示了黎明期以来的游戏实机。

41　东浩纪（1971-），批评家、哲学者、小说家。他的言论涵盖哲学、社会、亚文化、震灾等广泛的领域。他掌管着“言论”出版社，积极地开展言论活动。他在《动物化的后现代》（讲谈社、2001）里使用了“数据

族理论的题材。

总之，在游戏步入不再是作家的时代的过程中，于小说游戏这一更接近传统文艺的游戏形式里出现了某种彻底的批评路线。所以只有那里的批评渐成气候。





——

东浩纪的《动物化的后现代》等著作就像田尻智及堀井雄二一样，也可以是对现代电脑游戏的反编译呢[42]。因为该书所论数据库消费（データベース消費）就是对故事缺乏共鸣的结构性讨论。

中川：

是的。

——

另一方面，当时以虚渊玄[43]为首的美少女游戏作家，如今已成为动画与轻小说世界的主流。这与批评家成为创作者稍有差异，曾经在美少女游戏批评热里经受磨炼的他们，后来不都功成名就了吗？

中川：

在 2000 年代初的御宅族文化里，主要的消费对象从游戏变回了动画。作家模式虽无法在游戏媒体中寻到生存空间，却可以在非交互的动画媒体里重新奏效。所谓的“时间循环”，正是把故事游戏里培育出的体验性用作动画与小说编剧的蓝本，对其进行反向编译的结果吧。

---

库消费”“动物化”等概念，以之分析御宅族的消费行动。其著书包括《存在论的、邮便的》《一般意志 2.0》等。

42　反编译（Reverse Engineering），原意是分析软件 / 硬件制品的结构，探明它们的制造方法、构成零件、动作与源代码等技术情报。

43　虚渊玄（1972- ），剧本作家、小说家。其作品包括游戏剧本《Phantom》、小说《Fate/Zero》、动画剧本《PSYCHO-PASS》《魔法少女小圆》（『魔法少女まどか☆マギカ』）。

——

完全正确。

中川：

内容媒体整体洗牌的源头，就是从游戏发挥重要作用的时期开始的。





## “2000 年代后半期”的游戏批评史

### 从对内容的批评到游戏批评现象

——

那么，2000 年代随着网络游戏出现、古典意义的批评模式失灵，关于游戏的讨论又变成什么样子了呢？

中川：

促使我撰写《现代游戏全史》的直接原因是 2010 年出版的《PLANETS》VOL.07 里“游戏批评的三角形”这一专题。该三角形是指结构（ architecture ）、内容（ contents ）以及交流（ communication ）。

该专题的创作背景在很大程度上是，滨野智史[44] 出版《体系结构的生态系》（『アーキテクチャの生態系』），他在书中提出了信息环境批评的某些标准；另一方面，宇野常宽[45] 则出版了基本上没有将游戏作为研究对象的《00 年代的想象力》（『ゼロ年代の想像力』），该书是文艺批评风格的内容论。

---

44　滨野智史（1980- ），社会学者、偶像策划人。专长是网络交流研究。《结构的生态系》是从结构这样的观念出发，分析五花八门的网络服务的著作。其著作包括《前田敦子超越基督》（『前田敦子はキリストを超えた』）等。

45　宇野常宽（1978- ），评论家。批评杂志《PLANETS》的主编。他在《00 年代的想象力》里提出了决断主义，是备受瞩目的青年评论家。他也多次出现在电视、广播里。其著书包括《小孩・民众的时代》（『リトル・ピープルの時代』）、《母性的敌托邦》（『母性のディストピア』）。

——

它们都具有什么样的特征呢？

中川：

现代本来就存有许多古典文艺批评的方法，我们在将作品所表达的作家内心感受推广为社会整体性问题加以讨论时，内容全域连同其亚类总会被岛宇宙化[46]，成为过度原子化的事物。

例如阅读私小说这件事，在过去无论是作为国民国家的比喻，还是作为国民国家的缩影，都可以很快就获得说服力。但若尝试在轻小说的世界里进行相同深度的阅读却是毫无意义的。

——

确实如此。

中川：

宇野穿梭于各个亚文化领域，搜集大量的样本，揭示时代的动向，试图以此突破内容论固有的限度。与之相对，滨野的结构论所关心的则是 IT 系统的话语表述无限接近于社会话语的表述这一状况。

当内容论与结构论成为驱动 2000 年代文化批评的双轮之时，就可以看到二者俨然以一种全新的方式在游戏中浑然一体了。我们从中可以发现与《现代游戏全史》联系起来的新的游戏批评态度。

《PLANETS》VOL.07 的“游戏批评的三角形”里还有交流批评这样的批评态度。





46　岛宇宙化，是日本学者宫台真司提出的概念，具体是指，由于多数人遵从的宏大价值观对人们的约束力变弱，人们只能用所从属的小型共同体中通行的狭窄的价值观来指导自己的行动，这是一种普世价值无法有效共享与交流的状态。（译者注）

——

《怪物猎人》[47] 这样的游戏的确无法沿用传统的批评方法，只能运用交流批评的方法进行讨论呢。

中川：

PSP 的《怪物猎人 Portable》（『モンスターハンターポータブル』）流行以来，携带型游戏机的进化使得合作型的多人动作游戏进入了日常世界。这类游戏机在当时瞄准了小群体交流工具的特质，决定了之后社交游戏流行的潮流。

与这类作品相对，只有站在稍微有些后撤的立场上，才会认为由交流环境技术创造出来的社会状态本身是有趣的。

——

如果说 RPG 是故事驱动[48] 的游戏，那么《怪物猎人》就是由交流驱动的游戏吧。在此意义上，社交游戏又意味着什么呢？它虽然经常被人提起，但却是商业批评占据了它的中心位置吧？

中川：

尽管商业模式批评是结构批评的延伸，但归根结底，它提倡的是权力论，即如何动员人们。

其实社交游戏并无实在的深度，更不用说值得深挖的作家性与故事性了。它并不让用户沉浸在游戏内容里，而是通过身体性的界面设计令用户成瘾、唤起他们的侥幸心理，从而使他们“氪金”的高效运转的人类工学系统。

---

47　《怪物猎人》，Capcom 于 2004 年在 Playstation2 平台上发售的狩猎动作游戏。该游戏由单人操作，在接续网络后可以 4 人游玩。这款游戏有口皆碑且人气广泛，也曾引起过服务器维护事件。该游戏实现了系列化。

48　故事驱动、交流驱动，“～驱动”是指“由～驱动”。“故事驱动”，即以故事为中心推进，“交流驱动”则根据交流要素推进。

因此也可以认为，随着社交网络游戏的出现，“游玩”是被“实用”吞噬了。社交游戏并不在意如何娱乐用户，其更重视的是供应商如何高效地回收利益的商业技术。

——

实际上，社交游戏本应通过添加社交元素的方式实现游玩，但以好友登录游戏为首的社交要素反而在钻营“人类工学”的过程中全部消失了。

中川：

是的，与“社交”之名相反，恰是社交游戏通过 SNS 的普及把过剩的人类伙伴关系的烦琐性自动置换进了游戏系统里。

好像《怪盗 Royal》（『怪盗ロワイヤル』）[49] 最早也是出卖 PVP[50] 要素，但由于这些要素过于死板而遭人嫌弃。大概等到卡牌对战游戏《探险托里兰托》（『探検ドリランド』）[51] 的时候，玩家之间才开始有了合作。而在智能手机时代的《智龙迷城》（『パズル＆ドラゴンズ』）[52] 里，大家就只能从强大的玩家那里借来一个高等级的角色了（笑）。

——

与此同时，随着社交游戏的流行，在动画站点里也出现了通过《我的世界》[53]（《Minecraft》）与恐怖游戏直播将游戏解说本身变成内容的现象。

---

49 《怪盗 Royal》，DeNA 运营 / 推出的一种内容 App。玩家成为怪盗团的领导者，执行任务，与其他玩家对战、盗取宝物。在游戏中可与其他玩家成为伙伴，相互协作。

50 PVP，Player versus Player。人人对战的意思。由于网络游戏的普及，它成为了广为人知的术语。

51 《探险托里兰托》，GTEE 发布的社交游戏。一开始它只是一款探宝游戏，自 2011 年开始到现在的《财宝猎人》发行后，其内容一直处在更新状态中。玩家在游戏中使用猎人卡牌，探索地牢，发掘财宝与卡牌，与怪物及 Boss 战斗，并以打倒它们为目的。该游戏也被改编成了动画。

52 《智龙迷城》，GungHo 在线娱乐推出的游戏 App。该游戏融合了 RPG 与解谜游戏的内容。玩家组队潜入地
牢里，攻击敌对怪兽，并以肃清地牢为目的。游戏制片人是山本大介。

53 《Minecraft》，Notch（Markus Persson）与 MojangAB 在 2009 年发售的沙盒游戏。游戏中，地面与空中皆配置了盒子，玩家可以制作自由形状的建造物。虽然游戏里也有 Boss 化的怪兽，但却没有打倒它们的必要，

中川：

我们一开始所说的《电子神童》就与游戏直播有关。

将游戏体验故事化的《电子神童》在套装游戏的时代逐渐被内容批评所取代，而自打 2000 年代后期游戏从套装中被解放出来之后，恰好就发生了相反的变化。





——

原来如此，在游戏这样的一对一的持续封闭的媒体里，大家通过游戏直播再次感受到了强烈的共有感。其结果确如“岚”一样，出现了玩家的游戏快感本身被内容化的潮流。

中川：

个别的直播用户可以沉浸在高涨的群聚气氛中——为了讨论这一现象之于社会的意义，我们只能对引发该现象的结构环境以及现象本身进行解释吧。

——

也就是说，只好超出网络的范畴吗？……那么，自此之后的游戏批评就从对内容本身的批评演变成了对现象的批评了吧？

中川：

只好这样了吧。当然仍然存在很多可以进行内容批评的游戏作品。

例如，以买断型的下载方式流通起来的电脑游戏与主机游戏平台的独立游戏继承了过去那些作家性很强的游戏作品的份额。但比起拥有广泛受众的一般向游戏，它们只不过是为了满足硬核玩家需求的游戏而已。

玩家可以自由地设定游戏目标。该游戏实现了系列化。

——

在我的印象中，有许多作品是在兴趣清晰的小众游戏脉络下出现的，它们多与自身所针对的典型的作家性背道而驰。而欧美的 AAA 游戏大作又是什么样的状况呢？所有人都想挑战皮克斯（Pixar）与漫威（Marvel）电影最先进的影像表现，AAA 游戏大作的故事里也出现了真实地面对欧洲社会所面临的课题的案例。

中川：

欧美 AAA 游戏大作基本上是依靠规格化的 3D 引擎实时营造与现实本身相近的体验性。

无论《使命召唤》（《Call of Duty》）[54] 这样的 FPS[55] 游戏，还是《侠盗猎车手》（《Grand Theft Auto》）[56] 这类开放世界型的犯罪动作游戏，或者《神秘海域》（《Uncharted》）[57]、《最后生还者》（《The Last of Us》）[58] 等故事主导型的动作冒险类游戏皆是如此。

所以尽管各系列游戏无论外观还是游戏系统在 2D 时代都极具特色，但随着系列本身的进化，它们都朝着拥有类似的操作系统界面与写实画面的结构转变，在我印象中，这就很难让日本的游戏爱好者动心了。

——

我觉得这可能是因为日本的游戏叙事者太习惯于从游戏系统的新颖性展开叙述了。最近欧美的AAA游戏基本上都是在相同的游戏系统里，于“故事”与“体验方法”的层面一决雌雄的。换而言之，这些内容就与电影很

54　《使命召唤》，《使命召唤》是 2003 年发行的以二战为舞台的 FPS（参照下一注释）游戏。该游戏实现了系列化。

55　FPS，第一人称射击游戏，是用主人公的视角在游戏内移动、战斗的动作游戏。

56　《侠盗猎车手》，Rockstar 游戏在 1997 年发行的游戏。该游戏的特征是拥有当街杀人、偷盗车辆等以犯罪为中心的游戏内容。该游戏实现了系列化。

57　《神秘海域》，索尼电脑娱乐在 2007 年发售的动作冒险游戏。开发者是 Naughty Dog。该游戏实现了系列化。

58　《最后生还者》，索尼电脑娱乐在 2013 年发售的恐怖生存动作冒险游戏。开发商是 Naughty Dog。

接近了呢。

中川：

是的。正是 3D 游戏引擎实现了游戏系统的标准化——这恰如“电影”透过屏幕的格式实现自证一样。于是，日本在 2000 年代初期又重新出现了曾被中断的“电影”游戏谱系。那么我们可以从这些游戏里获得什么样的体验呢？——这样的纯粹将游戏内容作为作品的身份标识并对其进行讨论的环境成形了。

也许正因为有欧美 AAA 游戏的存在，才有了运用旧式游戏批评的可能。

——

在此意义上，德冈正肇在不久之前写过《S.T.A.L.K.E.R》[59] 的游戏批评。该文讨论了在切尔诺贝利附近制作这款游戏的意义，这确实实现了正统派的内容批评。

中川：

原来如此，这很棒呀！游戏作为一种内容媒体，其表达特点就是“传达具备（拟态）体验的（他者的）体验”。从 1990 年代后半期到 2000 年代初的日本游戏里，桝田省治 [60] 与芝村裕吏 [61] 在《跨过我的尸体》（『俺の屍を越えてゆけ』）[62] 与《高机动幻想》（『高機動幻想ガンパレード・マーチ』）[63] 里所追求的可能性就是从包括旧苏联阵营在内的欧美圈里直接

59 《S.T.A.L.K.E.R》，乌克兰 GSC Game World 开发的 FPS 系列游戏。包括《SHADOW OF CHERNOBYL》（第 1 部，2007 年）、《Clear Sky》（第 2 部、2008 年）、《Call of Pripyat》（第 3 作、2009 年）。

60 桝田省治（1960- ），游戏设计者。《桃太郎电铁》的编剧助理，《重装机兵》（『メタルマックス』）系列制片人，《跨过我的尸体》的编剧、游戏设计者。

61 芝村裕吏，游戏设计师、作家、漫画原作者，担当了《高机动幻想》的 AI 及基础设计。由于他构想了以该游戏为背景的无名世界观而被广为人知。他还参与了《暴走公主》（『暴れん坊プリンセス』）、《新世纪福音战士 2》等动画的制作。

62 《跨过我的尸体》，索尼电脑娱乐在 1999 年发行的 PlayStation 平台的 RPG 游戏。游戏设计者是桝田省治。该游戏由 Alfa System 开发。游戏以平安时代为舞台背景，其独特的世界观引发了讨论。

63 《高机动幻想》，索尼电脑娱乐在 2000 年发行的 PlayStation 平台的模拟游戏。玩家的目的是从与谜之生命体“幻兽”的战斗中生存下来，该游戏拥有只要生还，就可以为所欲为的高自由度的特点。

发展出来的。

通过转换基于生活在三次元空间的现实人类身体结构的共同性的体验洞察，积极的玩家可以从中感受到由超越文字与图像的层面所传达的立足于本土性的现实主义主题。

即使我也想沉浸在庄严之中写下解开细腻的游戏体验的批评，但另一方面，我们仍然可以感受到现在的日本是很难接受这样的现实性的。

总之，由于现在玩一次游戏所花的时间被拉长了，要获得共通的游戏体验就变得很困难。而那些常将无限制的行动自由度或暴力主题前台化的游戏格式也是根植于欧美语境的事物。

尽管这些游戏有很大的异文化研究价值，但我们就没有其他可以超越文化隔阂、链接全球动态的游戏类型了吗？





## “2010 年代”的游戏批评史

### 虚拟的《Pokemon Go》粉刷现实

——

遗憾的是，诚如要求自由主体性的开放世界与直面暴力及战争的 FPS 游戏，如今席卷全球的 AAA 游戏其特质并不符合日本人的国民性呢。（笑）接下来想请教的是，引起了可说是久违的社会现象的社会运动——《Pokemon Go》[64]。

中川：

欧美 AAA 游戏无法在日本流行，就好像电影《蝙蝠侠：黑暗骑士》（《The Dark Knight》）[65] 无法在日本流行一样吧。我的看法是，该电影只是直白

64　《Pokemon Go》，Niantic 公司 2016 年在智能手机平台上发售的的位置信息游戏 App。该游戏使用了智能手机的 GPS 功能。玩家在现实世界里移动，并通过宝可梦的捕获、育成、战斗获得乐趣。

65　《蝙蝠侠：黑暗骑士》，导演是克里斯托弗・诺兰，2008 年。电影描写了蝙蝠侠与小丑之间的战斗，希斯

地呈现了美国社会的本土脉络，而没有反映出真正的人类学意义上的“全球化”。

而吸收了日本动漫角色表达的一般故事结构、考虑到政治正确的《冰雪奇缘》（《Frozen》）[66] 与《疯狂动物城》（《Zootopia》）[67] 这些迪士尼作品却在日本大受欢迎，相形之下，《Pokemon Go》是更接近于社会运动的。正因如此，欧美游戏脉络与日本游戏脉络的合流点才会成为拙著[68]的结尾。

刚才提到的社交游戏可以说是虚构的娱乐被现实所吞噬，而《Pokemon Go》却与之相反，它是虚构与内容的力量把现实给吞没了。在我印象中，这就开启了下一条进化的线路。

让我们暂时离开游戏的话题，在《Pokemon Go》登场的同时，提出“现实 vs 虚构”的《新·哥斯拉》（《Shin Godzilla》）[69] 也大受欢迎，我觉得它体现了重返虚构将现实吞噬的路线。

——

是超越了游戏，存在于某一种潮流里的感觉吗？

中川：

正如我们所见，结构在 2000 年代后半期里的进步使得交流吞噬内容的全文化性潮流进一步展开。在《Pokemon Go》出现以前，日本曾流行过《妖怪手表》（『妖怪ウォッチ』）[70]，这款游戏魔术般的特征是，它可

·莱杰出演的小丑以彻底嘲笑、颠倒人类本性为目的，因而成为话题，并大受欢迎。批评家也对它大加赞赏。

66 《冰雪奇缘》，导演是克里斯·巴克、珍妮弗·李，2013 年。其故事原型是安德森的《冰雪女王》，该动画片与主题曲一同引起了创纪录的世界大流行。

67 《疯狂动物城》，导演是里奇·摩尔、拜恩·霍华德、杰拉德·布什，2016 年。该片通过对一系列不明动机的事件的调查刻画出人种差别等社会问题。

68 这里指《现代游戏全史》。（译者注）

69 《新·哥斯拉》，总导演 / 剧本作者是庵野秀明，2016 年。它是一部应对“巨大的不明生物”哥斯拉所带来的大规模灾害的群像剧。公演收入超过 82 亿日元，该片大受欢迎。

70 《妖怪手表》，level 5 在 2013 年发行的游戏。该游戏以动漫等多种媒体为前提展开企划，在孩童中间拥

以通过妖怪手表这样的 AR[71] 穿戴设备扩张玩家“可以看见看不见的事物”的人类感官。

对于现在的孩子们而言，交流本身已经变得比物理环境更重要了，它变成了一种拟态的自然环境。牵扯交流问题的作为怪物的妖怪们混入这个拟态的自然环境中，显著地强化了人类的符号化能力。

——

《妖怪手表》的确就是这样的事物呢。LINE 也好，Twitter 也罢，就是将日常交流可视化的现象，其实在我们年轻的时候，就已经产生过如物理实态一般来把握交流的感觉。

中川：

就是《妖怪手表》使我们第一次在 3DS 中拟态地体验了这种想象。《Pokemon Go》强制使用了之前《Ingress》[72] 的地图信息系统，它以不断粉刷现实的方式将《妖怪手表》所提出的想象予以现实化。

从 2000 年代后半期开始进入了交流媒体的全盛时期，被实用效率原理所吞噬的原始的游玩重新寄生于人们为了实用的交流而使用的智能手机里，并诱使人们进入异世界，可以看见现实里看不见的事物。如今的《Pokemon Go》正是通过虚构实现了对现实的扩张。

在此意义上，原本分散化的游戏批评如今因为《Pokemon Go》而再度回归整体性的论述里。

——

有极高的人气。主人公天野景太获得可以看见妖怪的妖怪手表后，解决了由妖怪们引发的各类问题。

71　AR，Augmented Reality，被译为“扩张现实”。与 VR（Virtual Reality）在虚拟现实中运行相对，AR 会对关于现实的看法施加影响。AR 又被指认为是另一个“替代现实”。

72　『Ingress』，利用智能手机平台的扩张现实技术的网络游戏 / 位置信息游戏。由 Niantic 公司开发 / 运营。2013 年起正式运营。

我开始觉得到此为止的访谈都是长篇的序文了呢（笑）。

中川：

曾经的《太空战机》既不是近代性质的文艺，也非单纯的玩具，这是因为它身处内容体验与交流体验之间。而如今的《Pokemon Go》也同样发挥着带来丰富的故事与游戏体验的功能。

——

那么，这次在中泽新一作出分析之前，应该会有更年轻的人先作分析了吧（笑）。并且在游戏批评再次引起全面讨论之时，开辟游戏批评的人们忽视《精灵宝可梦》这一现象本身就非常具有批判性呀。





## “未来”的游戏批评史

### 谈论游戏与谈论社会同义？

——

顺便问一句，《Pokemon Go》是游戏化（Gamification）吧？

中川：

游戏化是在游戏过程中回收现实利益的方法，我认为该游戏不是游戏化。虽然它们在游戏与现实浑然一体这一点上方向相同，然而它们却是正好相反的向量。

——

游戏化是“利用”游戏获得现实利益的结构，与此相对，《Pokemon Go》则是赋予现实以游戏价值的事物。

中川：

的确如此。但这是使用方法的问题。就《Pokemon Go》而言，如使用诱饵模型（ルアーモジュール）招揽顾客进店的话，那就是游戏化吧。不过，《Pokemon Go》游戏内容本来的方向却是与此相反的。

《Pokemon Go》所表达的是，现实世界本身可以成为在实利价值之外拥有其他意义的巨大的游戏场域，而且表述这个巨大的游戏场域与表述现实本身具备等价的可能性。

——

某位游戏开发者曾说过，现代游戏是为人类行动追加了价值的游玩方式。这就是为什么可以说制作游戏是为了增加世界价值的总量。

中川：

确实如此。在《Pokemon Go》里捕获宝可梦并没有任何实利意义。但如果从它可以带来快乐的角度考虑的话，这就意味着该游戏产生了对人类而言的新价值。

——

如果用文明论的观点来叙述的话，成功的体验在全球化之后的社会里变得相对难以捕获了。所有人都被置于相同的游戏平台里，除去那些最优秀的精英之外，99% 的玩家都会一败涂地。也就是说，只要玩家数量持续增长，进入上层的竞争就会变得更加严酷，这是喜爱对战型游戏的玩家均有切身体会的情况。于是为玩家提供《Pokemon Go》这样的不一样的游戏平台，让他们可以在游戏中积累成功的体验，这绝不是一件坏事。

中川：

的确如此。在狩猎采集组织或者农村共同体这样的地球整体人口规模尚小的社会里，由于生存本身就很困难，只要能够生存下来即是成功者。人们通过伦理规范比较平等地在社会中获取了各式角色或意义，也能够在集团里感受到成功的体验以及人生的价值。

但在生存人数的总体参数变大，寿命也得到延长，且个体独立性更高的现规模的社会里，又会是怎么样的情形呢？

——

衣食住等最低限度的丰裕程度比起过去虽有提高，但人类在自以为傲的事务上的竞争，其激烈性已非过去的人类社会可比了。

中川：

而且，以财产与能力为首的各种格差所造成的结果上的不平等为前提，已经很难让全体成员都获得人生价值与成功的体验了。

我们正进入这样一个时代——即必须利用计算机这一信息设备的力量创造一些精神价值，以之补偿每个人的生活质量。

——

这就是游戏的社会作用吧？

中川：

如试着考虑一下从战后到 21 世纪娱乐的发展脉络，总觉得如此发展对人类而言是有着某种必然性的吧。

当我们度过了在战争世纪里濒临灭绝的危机后，通过攻占先进国家战后约半个世纪的数字游戏史，方能使游戏虚拟体验替代“生存的意义”的系统得到进化吧。

——

即使是公司里全然不想工作的废材，只要他们玩起游戏来，也是任谁都不会认输的吧（苦笑）。

中川：

是吧。在原本只要满足生物物质需求的社会里，人为什么而生存已不再是显而易见的了。这样一来，创造“生存目标”必然会成为未来社会最重要的任务。

——

如果只有部分人可以在工作中获得成就感的话，那么通过游戏赋予这个无意义的人生以意义，这就是更有现实味的某种未来吧。

中川：

追根究底，人生本就是漫长的消遣，“游玩”在本质上就是与生命的无意义相向而行的行为。或许从今以后的游戏就会与每个人的现实直接联结，成为生活意义本身。

《Pokemon Go》以侵蚀现实世界的方式获得了爆发式流行以及 VR 的彻底普及，这些不都意味着上述的可能性逐渐被大家认识到的时代已然开启了吗？

——

我感觉在 21 世纪里，比起讨论“社会”，其实更需要我们讨论的是“游戏”吧？（笑）。

中川：

如果溯源的话，在游戏批评的初期，反编译意义上的批评是很有必要

的，于是就会创造出一款新游戏。的确，宝可梦就是这样诞生的

但那仅限于数码领域的时代。在如今被称为游戏的领域里，产业规模逐渐变大，其范围也开始拓展到现实本身。

到那时候，批评游戏的话语不就无限接近于为了改写现实的话语吗？文明本身被游戏驱动这样的“文明的游戏史观”正变得前所未有的真实——这即是《Pokemon Go》的诞生所带来的启示。

# 游戏中的死亡意味着什么？
## ——再访“游戏现实主义”问题[1]

吉田宽 *

邓剑 译　陈梓楠 校





## 第一章 关于游戏中死亡的研究综述

### 第一节 死亡在游戏中的“象征功能”

在《视频游戏百科全书》（2012 年）“死与复活（Death and Resurrection）”的词条里可以找到目前为止最为全面的有关游戏中“死亡（Death）”的考察[2]。作者温茨·卡林（Wenz・Karin）从（1）游戏设计，（2）教育功能，（3）象征功能三个角度对电脑游戏中的死亡进行了解释（温茨 2012, 161-162）：

（1）在运用“哥特美学（Gothic aesthetics）”的游戏里，我们可以观察到“死亡的表象”是为了创造出“特定的气氛”才成为“游戏设计的一部分”。具体说来，这些游戏为了制造出“惊悚的气氛（a spooky atmosphere）”，选用了特定的场景（墓场等）、角色（幽灵、僵尸等）、

---

* 吉田宽（1973- ），东京大学研究生院人文社会系研究科副教授，在日本提倡游戏现实主义的重要学者。（译者注）

1 本文选自吉田宽：《2013-2015 年度 关于流行文化美学构筑的基础研究 研究成果报告书》（科学研究费助成事业 基础研究（A）研究课题编号 25244005），2016 年 3 月。

2 温茨也是《Routledge 版视频游戏研究指南》（《The Routledge Companion to Video Game Studies》）里“死（Death）”词条的执笔者（Wenz 2014）。

音乐与音效——这些死亡表象强化了玩家把游戏当作“另一世界”的体验。

（2）游戏中死亡的“教育功能（Educational function）”与玩家的技能及受罚情况相关。死亡给予了玩家什么样的惩罚呢？这根据游戏的类型或种类而五花八门。就算是街机游戏与电脑游戏（家用游戏机），二者惩罚的方式也大相径庭。在前者的情形里，玩家为了死而复生必须投入更多的游戏币，而后者却无需如此，取而代之的是玩家在屡次复活之际失掉一部分的装备、道具以及游戏金币。

（3）游戏中死亡的“象征功能（Symbolic function）与下述事实相关，即电脑游戏是对我们现实生活经验的拟像（simulations of our real-life experiences）”。死亡经验的确是人生经验的一部分，但又是我们“只能从外部进行观察”的经验。而游戏使我们经由替身与自我的同一化体验到了死亡，并据此为我们提供了站在安全距离反思“我们生而必死（the mortality of our being）”的安全方法。死亡的象征性表象除去避免游戏替身的死亡，也可被用作验证游戏中替身所有的死法这样的“脱游戏的游玩（deludic play）”。

此处暂用的“脱游戏的”译自“deludic”这一不太耳熟的术语，它最初是由朱利安·库克里奇（Julian・Kücklich，1974-）提出。库克里奇把“从被给定的游戏空间所确立的游戏规则里越轨出来的游戏行为”称之为“deludic play”（库克里奇 2012, 164）。这些游戏行为包括游戏作弊、hacking、MOD，等等。而温茨在这里换了一种说法，即“玩家为了解构游戏规则（deconstruct a games’ rules）而使用的游戏（play）方法”。

本文并不打算对“脱游戏的游玩”概念作确实的论证与译语的检讨，可还是对温茨将“死亡的象征性表象”与该概念结合起来所作的解释抱有批判式的关心。总之，他把玩家在游戏世界内让游戏替身故意不断去送死这样的游玩视为类似于游戏作弊与 hacking 的游戏行为，并将其与一般的

游戏行为——至少要搁置“脱游戏的”含义——区别开来了。

温茨的论述是重要的，他认为玩家可以通过替身的死亡——作为游戏中死亡的“象征功能”——这一经验反省“我们生而必死”。然而温茨可能没有考虑到如下基本事实，即玩游戏本身的媒体特性常是“可逆的”、“反复的”，因此游戏世界内替身的“死亡”也就变得“可逆的”、“反复的”了。

这令人回想起贡扎罗·弗拉斯卡（Gonzalo·Frasca，1972-）早就在游戏研究的黎明期里所指出的：

“视频游戏中的行为是可逆的（reversible）。所以其中没有植入命运与悲剧的余地。视频游戏可以不停地倒带，直到你玩到满意的结局为止。因此，视频游戏允许玩家玩弄死亡本身（fool death itself）。”（弗拉斯卡 2001, 175）

此外，电影研究者托本•戈雷达（Torben·Grodal）对游戏的“反复性（repetitiveness）”也有相同论述：

“因此，被我们称之为游戏的那些游玩行为，其中心要素即是它本身的反复性。为什么呢？这是因为，与那些表现了不可逆转的悲剧故事的活动相比，某种形式的反复（可逆的）行为很少让人感觉到严肃的（serious）‘真实性’（real）。”（戈雷达 2003, 140）

而且考虑到游戏的这种不可避免的内在特征在许多场合都被否定性地——作为催生“稀薄的现实感”与“轻视生命”的元凶——叙述，那么我们就无法无条件地同意温茨关于游戏引导着玩家用“安全的方法”对死亡进行反思的主张。反而游戏可能更容易使人联想到如下反论，即它正从玩家那里夺走把死亡正视为 “现实的事物”的经验。

## 第二节 “可重置的死亡”的现实性?

日本的井上明人(1980-)已经就如何弥补温茨的研究缺陷进行过讨论。他在2005年的论文《游戏表达的根本问题》(『ゲーム表現の根本問題』)里分析了1990年为止的主要游戏作品,并指出“以命的复数化为前提的作为‘比赛’的游戏与以命的天然性为前提的作为‘故事’的游戏,这二者拥有几乎完全相反的倾向”——他将之称作“死亡的两极化”,而且在《火焰纹章》(『ファイアーエムブレム』,1990年)、《皮克敏》(『ピクミン』,2001年)、《合金装备3》(『メタルギアソリッド3』,2004年)以及1990年以后的游戏里发现了“使这二者的分裂(……)重新凝聚的趋势”(井上 2005, 17)。那就是“可重置的死亡”,它使玩家体验到“很强的现实感”,井上对这种追求“游戏独特的死亡表达”的尝试给予了极高的评价。

正如井上所指出的,如果将玩家“可以往返于复数的死亡的现实”视作游戏的独特性,我们也应理所当然地把被温茨称之为“脱游戏的”游戏方法——例如验证游戏替身所有的死法——视作游戏性(gameplay)的组成部分吧。至少很难认为它应该被概括为作弊、hacking的同类事物。

而且,井上在2005年这个时点写作从“死亡”的表达手法里认识游戏的独特性这篇论文时的背景是,当时在日本的批评界出现了一场引人瞩目的争论。即大塚英志与东浩纪围绕游戏表达的可能性与界限的论争——后文将其概括为“游戏现实主义”(ゲームのリアリズム)的论争。井上的论文则是对上述论争的一个回应[3]。

3 此外,我们可以从东浩纪的《游戏现实主义的诞生》里发现被认为是受到了井上启发的游戏研究的最新见解。井上当时是国际大学国际交流中心(GLOCOM)东浩纪研究室的成员。

# 第二章 “游戏现实主义”论争（一）
## ——大塚英志的《故事的体操》与《角色小说的制作法》

所谓“游戏现实主义”的论争，即是大塚英志（1958-）与东浩纪（1971-）这两位批评家在2000年代围绕文学里的“电视游戏气”（テレビゲームっぽさ）与“游戏一样的小说”的对错所展开的一场基于文学评论的论争。后者在《游戏现实主义的诞生》（『ゲーム的リアリズムの誕生』）里对前者在《故事的体操》（『物語の体操』）以及《角色小说的制作法》（『キャラクター小説の作り方』）里提出的主张作出了反论，由是展开了一场论争[4]。

首先必须指出的是，议论双方在论争中大量使用了模糊、混乱的术语，我们很难认为这是一场针锋相对的、富有建设性的论争（至少从现时点往回看是这样的）。因此，本文不会对这场争论作出总体性的评价，事实上这也是一件颇为困难的事情，更何况要与精通漫画、动漫、角色小说等现代日本亚文化的批评家们同场竞技，这也非是笔者的能力所及，以及本文的主题所能回应的。

然而依据这场论争——特别是通过东浩纪对大塚英志提出的反论——对故事与世界观的分离、玩家与角色的乖离（二元性）、元故事性、重层化的死亡表达等这些小说、漫画、动漫里缺乏的，却由游戏这样的文本类型所独有的经验进行分析/记述，可以丰富我们的视角，这对于日本的亚文化及其批评具有不可估量的意义。因此笔者认为，在现在这个时点重新梳理这场论争里被称作“游戏现实主义”的术语——它究竟是什么，这对于游戏研究而言意义重大。

4　这本著作以2003年至2005年在《浮士德》（『ファウスト』）分5次连载的《元现实・小说的诞生——动物化的后现代2》为基础，本文参照的是2007年发行的单行本。

## 第一节 “电视游戏的创造性”

首先讨论的文本是大塚英志的《故事的体操》（2000 年）。大塚在该书中使用了“电视游戏的创造性”这一术语，以之批判在特定的文学作品（小说）里所出现的类似倾向，此外他还提出了“动漫现实主义”（アニメ・まんが的リアリズム）这一在此后产生了巨大影响力的独特概念。

大塚英志就村上龙（1952-）的小说《五分后的世界》（1994）作出了如下叙述：

于我而言，运用村上龙式的手法创作小说，这种奇怪说法的真正意思是创作像电视游戏一样的小说。而且我认为他至少使用了与迄今为止的“文学”截然不同的偏向于游戏与漫画的技术论才创作出了他自己的“文学”。（大塚 2000=2003, 122）

大塚认为这类小说的特征是“故事”与“世界观”的分离。这里所谓的“世界观”是存在于“表面的故事背后”的“作为舞台的世界”。将“架空的世界”与“讲故事（storytelling）分离，对其进行个别且缜密的设计，这样的想法”虽然在“一般的小说家”与“文学”中比较罕见，但在“科幻小说家与奇幻小说家”那里却是很普遍的。于是可以说它是“电视游戏的”。要问为何：用这样的比喻可能比较容易理解吧。玩家每次游玩都会输入主人公的名字。这个被赋予任意名字的角色在程序化的游戏世界中代替玩家完成任务、打倒敌人。玩一轮游戏就相当于看了村上龙小说里的一集故事。（大塚 2000=2003, 132）

“每一集故事”都被当成独立的事物进行“世界观”设计，“任意的‘故事’在这个预设的‘世界观’里穿行”，大塚将这样的事物称为“电视游戏的创造性”。而且他认为这样的“世界观”设计在日本的亚文化里始于《机动战士高达》（『機動戦士ガンダム』），其第一部电视动画在 1979 ~ 1980 年播出）。

一旦设计好“世界观”，后面就像玩游戏一般，无论在这个“世界观”的基础上玩多少轮游戏都可以（即使并非真的如此简单），这个系列因此连续不断地延续下来。尽管《高达》的主人公不停变化，却依然持续了 20 年以上，就是因为有这个“世界观”的存在。（大塚 2000=2003, 134）

大塚之所以对这个“电视游戏的创造性”予以关注，无非是因为它成为了今日同人志文化的原动力，即成为了所谓的“二次创作”的原理。

比如玩这个游戏时，“世界观”成为了程序化的游戏内世界的全部。玩家在程序化的“世界”里，按照这个“世界”的规则自由地行动＝可以游玩。如此比喻也就很容易厘清刚才所说的“二次创作”问题了。总之，“二次创作”就是与玩一轮游戏完全等同的行为。（……）我是基于上述理由才认为“二次创作”与著作权法上的“二手著作物”在本质上是具有不同性质的。（大塚 2000=2003, 133）

但无论怎么看，大塚对“电视游戏的创造性”的评价——尽管它并非非黑即白这样的简单论述——是否定的。他将《五分后的世界》里“故事”与“世界观”的分离称之为“可说是文学的卡拉 OK 化”，“与我等在这里对‘文学’进行简单的怀疑相比，它是从根源上使文学的特权性遭到解构的事物（大塚 2000=2003, 132）。

他一度主张“电视游戏的创造性”并非特别新鲜的事物，例如我们也可从江户时代的歌舞伎那样典型的“日本大众文化的历史”里发现它的影子，不过他最终还是回到了歌舞伎的“二次创作”与今日的同人志具有决定性的不同这样的结论中。

在歌舞伎的世界里，与“世界观”相当的事物可以称之为“世界”，而与玩一轮游戏＝故事相当的部分可以称之为“趣向”。（……）例如“太平记”或者“小栗照手”这样的“世界”是由歌舞伎的戏曲家与观众们共享后生成的，在这个“世界”中，任何“趣向”＝可进行“二次创作”的

一集故事都源自戏曲家的创意。可以说，观众也能在“趣向”的层次对作者的创意投以评价的视线。但是，歌舞伎里“世界”与“趣向”的关系，跟今日同人志的“二次创作”的决定性不同在于，它不只是由“传播者”即由制作歌舞伎的戏曲家创作的，也是由它的“接受者”即作为爱好者的同人志作家创作的。（大塚 2000=2003, 134-137）

从至此的议论大致可以推断出，大塚对“电视游戏的创造性”的批判性态度与他自身对“文学”（或者说“纯文学”）这样的文本类型——也可说是爱恨参半——的偏袒密不可分。大塚在《故事的体操》里以 1999 年获得芥川龙之介奖的平野启一郎（1975-）的小说《日蚀》（1998）的解释与评价为中心，对东浩纪进行了点名批判。不过，欲就该作品对二人见解与立场的差异作出清楚的梳理——至少在本文中——这仍显困难。东浩纪是在“表层上”对这部作品的“亚文化的想象力”进行解读 / 批判的，而大塚则是在“故事构造”的层次做的解读 / 批判，即使梳理本身非常简单，但如仅根据大塚自身的论述来下判断，就欠缺了中立性与客观性。本文不会从此处介入讨论。

大塚采纳了同样着眼于《日蚀》的“故事构造”的万叶学者中西进（1929-）的批判。中西指出，这部小说给读者设置了“略显猥杂的流程”，并“惊讶于如此构思的持续力”——明明早就可以到达视线范围内的目的地了，却还让读者不停地绕远路。大塚对此说道，读者“很容易进入”《日蚀》，无非是因为读者掌握了“这类慢吞吞”的“既视感”，而这个“既视感”的原形正是“电视游戏”。

吊胃口也没什么意义了，“既视感”的原形已被清楚地描绘出来，不管如何考虑，这都是在电视游戏上玩 RPG 游戏时的感受。总之，尽管已大致了解了探索对象，但是在主角到达目的地之前，还是要绕各种各样的远路，不断遭遇许多莫名其妙的人，在进入村庄之后，又必须走遍村庄的每个角落。因此，好不容易以为可与目标人物碰面了，但在此之前仍要忍

受森林与洞穴的折磨。中西进紧接着在刚才引用的部分里将之形容为“延迟”的想象力，但我以为它的原形不就是电视游戏一样的东西吗？（大塚 2000=2003, 153）

大塚基本上以中西的解读为线索，主张“《日蚀》的故事结构就是 RPG 式的，总之是源于电视游戏”（大塚 2000=2003, 154）。他批判东浩纪的着力点在于，他认为东浩纪不过是发现了《日蚀》与亚文化（漫画、奇幻小说等）二者在“素材与所使用的术语等表面上的一致”，却忽略了更关键的因素。另一方面，他也揶揄中西进没能洞悉平野“想象力”的原形“纯粹是电视游戏一样的”事物，中西还是在以往的“文学”观结构内进行“评价”。大塚的判断是，《日蚀》——与东浩纪及中西进的主张都不同——是一部站在“文学”一侧“收复”“亚文化的”主题与想象力的作品。

在此意义上，《日蚀》是一部学术含量极高的小说，即使是引人瞩目的《新世纪福音战士》（『新世紀エヴァンゲリオン』）式素材的炼金术与基督教神学，它们本来以“知识”的立场出现，最终却都沦为了亚文化的消费品，换言之，如果把《日蚀》视为重新收复“文学”的作品，我认为它是一部只能生自己闷气的作品。（大塚 2000=2003, 150-151）

大塚在此明确了对待“文学”的立场。平野启一郎这样的小说家，其想象力在“时代氛围”里“毫无争议的成立”，他与他的作品没有丝毫的“价值倒退”。然而问题在于，在那样的“时代氛围”之下，批评（家）像是从“文学”与“游戏”的混合物里一齐推出的。

如果不站在“文学”的立场上好好考虑游戏体验复兴“文学”与文坛感觉的意义，我认为东浩纪还会再次胡闹，果然还是应该做些什么吧。（大塚 2000=2003, 153）

后面（本章第三节）将在《角色小说的制作法》里继续考察大塚对“文学”

（或者说“纯文学”）的讲究以及他对越界的“游戏一样的小说”的批判。

## 第二节“动漫现实主义”

《故事的体操》是引入了大塚独特的“动漫现实主义”概念的重要著作。东浩纪后来又在此基础上提出了“游戏现实主义”这一术语。

大塚指出，战后日本的漫画与动画孕育出了“与近代小说的现实主义完全不同的现实主义原理”（大塚 2000=2003, 211）。“私小说”里极端的“近代小说的现实主义”指向的是——经常与作家自身重合——从作为主人公的“我”的视角来“写生”“现实”这样的“自然主义现实主义”（自然主義的なリアリズム）。大塚就出道以后的新井素子（1960-）在访谈里提到的“想写《鲁邦三世》（『ルパン三世』）一样的小说”的发言 5 作出了如下言论：

> 总之，她不是对“现实”而是对“动画”这样的虚构进行“写生”的作家。换而言之，新井素子可说是最早运用非“现实”的，即运用“动画”的自然主义手法的小说家。在那一瞬间，与日本近代小说传统全然不同的小说问世了。（……）战后漫画史、动画史是非现实主义的故事表达。“写生”这样的漫画与动画，意味着仍然是在创作非现实主义的小说。（……）当新井素子爽朗地说出“《鲁班三世》这样的小说”的瞬间，这个国家的小说中的动漫性，即与自然主义传统迥异的现实主义就被带入了小说之中。（大塚 2000=2003, 209-210）

这就是大塚所说的“动漫现实主义”。“非现实主义”可以就这样偷换成“现实主义”吗？先就此打住这样的疑问吧[6]。此外我们也继续保留“现

5　新井的发言刊载于《每日新闻》1978 年 1 月 22 日的晨刊中。

6　东浩纪也说道，“‘现实主义’与‘非现实主义’是完全相反的表达，但在大塚的文章里，如此动摇却并不罕见。”（东浩纪 2007, 57）

实主义”的定义，承认它的字面意思。采用“动漫现实主义”的代表性文本即是“角色小说”。

用“角色”替代“私小说”里的“我”、用动漫现实主义替代自然主义现实主义的小说被称之为角色小说。可以说，Cobalt 文库的少女小说、Sneaker 文库的奇幻小说全都是“角色小说”。（大塚 2000=2003, 210）

此处还不能明确（在本章第四节里会明确）大塚站在“文学”的立场上对“角色小说”作出了什么样的评价？。他提醒读者注意，“对于文学而言，小说的角色小说化并非是隔岸观火的事态”，“文学的角色小说化是随处可见的现象”。另一方面，他也希望从此以后打算写小说的人们——这些书预设的读者是“中小学生”——“于充分理解自己的小说在近代小说史里占据什么样的地位的情况下去创作‘角色小说’”。

## 第三节 作为小说创作模式的 TRPG

接下来讨论的文本是大塚的《角色小说的制作法》（2003）。本文从中提取了两个论点，即以新的三分法为基础的二次创作的模式化，以及对作为“漫画”的比较类型的“游戏”（或者是“游戏一样的小说”）批判的尖锐化（但两者在本文里的讨论顺序是相反的）。

如前所述，尽管二次创作在《故事的体操》里被定义 / 解释为“故事”与“世界观”的分离状态，但该书又将其再定义为游戏设计者、游戏主持人、玩家这样的桌上角色扮演游戏（TRPG）三方角色分担模式。这可以说是从二分法到三分法的转换，从“歌舞伎模式”到“TRPG 模式”的位移。

大塚采用这样的模式是受到了将 TRPG 引入日本的安田均（1950-）的启发。安田认为 TRPG 里游戏主持人的任务包括两方面：“1 事先考虑故事的背景、设定与重要情节；2 把握 TRPG 的规则”（大塚 2003,176）。

大塚继续写道，在创作“角色小说”时特别考虑“描写玩家的小说的立场”与“描写游戏主持人的小说的立场”是很有益处的。具体而言，前者的立场是彻底成为“角色”，通过“台词”来活生生地表现角色；后者的立场是置身于小说中的“非对话部分”，引导跑偏的角色回到事先考虑的情节之中，最后使故事毫无破绽地顺利进行下去。大塚还披露了水野良（1963-）把 TRPG《罗德岛战记》（『ロードス島戦記』）的录像小说化为《罗德岛战记——灰色魔女》（角川 Sneaker 文库 ,1998 年）时运用了所积累的 TRPG 游戏经验的轶闻。

而且大塚在安田的解释之上——TRPG 的两种角色分担方法包括作为玩家的方法与作为游戏主持人的方法——进一步追加了新的立场，即“游戏主持人与游戏玩家参加的架空‘世界’与游戏进行时制作规则”的“游戏设计者”。

> 总之包括三类人物，即制作游戏世界观与规则的游戏设计者，管理其中具体的一句句对话的游戏主持人，在游戏主持人的引导下所扮演的角色。（大塚 2003, 180）

大塚说道，实际上水野一个人灵活运用“上述三种迥异的立场”再现了《罗德岛战记》的小说。这就意味着他在漫画创作过程中对这三种角色进行了“分工化”处理。

> 总之包括三种角色，即创造世界观的人、创作并管理故事的人、具体操作角色与画漫画的人（……）因此，《MADARA》杂志在刊登时列示了“世界设定”“原作”“绘画”这三种名头。（大塚 2003, 182）

与《故事的体操》不同，这本书虽然未将“二次创作”主题化，但很明显这里的“三种角色的分工化”是与前著里——“故事”与“世界观的分离”——所解释的二次创作原理相当的事物。而且大塚不但在这本书里反复使用了“游戏一样的小说”这一术语，还提出有必要常常留意这里所

谓的“游戏”模式就是指 TRPG。他如此强调 CRPG（电脑 RPG 游戏）与 TRPG 的区别：

CRPG 将游戏主持人委派给电脑程序，玩家只能控制与“故事”相关的事务。角色的台词已被预先程式化了，不可以即兴发挥。总之，CRPG 的自由度与 TRPG 相比是特别低的。因此，即使是相同的 RPG,CRPG 比起 TRPG，是不太可能实现“小说”创作的基础训练的。（……）况且电脑游戏与桌游在 RPG 方面还有一个决定性的差异。即在“前者里”，游戏设计、游戏主持人、游戏玩家三者之间无法相互影响。（大塚 2003, 184）

被（再）定义得如此周到的“游戏一样的小说”，其价值被作者本人轻而易举地摧毁了。而且与此相关的讨论从一开始就率先被收录在该书前半部分的创作 TRPG 模式里了。

## 第四节 “动漫一样的小说”Vs“游戏一样的小说”

大塚在《角色小说的制作法》里重申了自己在《故事的体操》中的主张，认为新井素子是动漫现实主义的元祖，并解释了“写生”动漫的小说轻而易举地克服迄今的文学里“自然主义的现实主义”传统的过程。《故事的体操》里被称为“角色小说”的事物在《角色小说的制作法》这本书里——取自对这个文本类型的诞生作出了巨大贡献的角川书店的商标名——也被称作“Sneaker 文库一样的小说”[7]。

我认为，如果将站在自然主义立场描写“我”的“私小说”作为日本近代小说的一极，那么把根据漫画的非现实主义描写角色的“Sneaker 文库一样的小说”称之为“角色小说”，大概就是对这类小说本质的最正确的表达。（大塚 2003, 28）

7　大塚对 1988 年创刊的角川 Sneaker 文库问世亦有巨大的贡献。

根据大塚的说法，长年累月发展起来的“Sneaker 文库一样的小说”作为作家世代交替与类型改编的结果，在今天分化出了“动漫一样的小说”与“游戏一样的小说”两种类型。前者是当初就存在的事物，后者是新近出现的事物。他写道，后者的代表正是“《罗德岛战记》一样的奇幻小说”，这些小说对于角川的 Sneaker 文库而言就是“救世主”。他表示，现在的小说家也没有深思熟虑自己在写什么，而是随便去写“动漫一样的小说”或者“游戏一样的小说”，在这种情况下就变成了相同题目的动画、漫画、游戏，这所谓的“二次元融合（MediaMix）”造成了越来越多的混乱。

然而，大塚在此处主张“游戏一样的小说”与“动漫一样的小说”“虽然是相同的角色小说，可仍然具备决定性的差异”。其中最大的差异就是能否描写“战争”与“人的死亡”这样的“现实”。

大塚尤其重视漫画史里的手塚治虫（1928-1989）。特别是晚年的手塚秉持了“漫画文本在本质上只是对人类存在进行符号化的表达这样的自我警惕”，并把这份警惕传递给了下一世代。但“手塚以来的战后漫画史一边采用‘符号化’的表现手法，一边用这样的技术描写具备非符号化的真身的人类存在及社会现实”，无论如何，我们必须“接受那样的努力”（大塚 2003, 126）。大塚着眼于手塚在停战之前的 1945 年初夏所画的《直到胜利之日》（『勝利の日まで』）这部作品。手塚在这部作品里动用了自己所习得的全部技术——即符号的手法，最后“奇妙且真实”地刻画出主人公流着血向后仰倒的场面。大塚说道，手塚在最后的数格绘图里“使用了隐藏战争这样的‘现实’的漫画技术，却反而刻画出战争这样的使人死亡的‘现实’”。

尽管手塚“自觉”到作为“符号化”表达的漫画其所刻画的“死亡中的身体”与“战争”的“现实的侧面”有不相称之处，却仍然积极地把它们作为自己的表达对象。战后漫画史继承了手塚这样的态度，即“努力用与现实主义相对立的符号化手法刻画只能用现实主义手法描写的事物”。

大塚回想起他自己在描写小说《多重人格侦探 MPD-PSYCHO》（『多重人格探偵サイコ』）里的主人公雨宫一彦时，也“自觉地”承担了“尽管是角色，但也有身体性”这样的“表现技术与表达对象的矛盾”。这就是强调漫画与“漫画一样的小说”的“责任”。他认识到恢复“使角色流血”的意义，不止是角色小说，更是今天日本“文学”的“最大问题”。

那么“游戏一样的小说”是怎么一回事呢？漫画与“漫画一样的小说”、或许还有推理小说，它们通过提问如何运用符号化的表达来刻画“现实的死亡”，“并在所属文本类型的可能性与边界里顽强战斗”，与此相对，具有“游戏一样的小说”的一面的角色小说却缺乏那样的努力。如果考虑到“游戏的表现手法对人的死亡的描写”本来就是“显示为一节数值，且是可以重置的事物”，那这就是理所当然的表达了。

> 电影、漫画、推理小说只是对人的死亡进行符号化的刻画——我们在自觉到这样的限度的基础上探索它们与“现实”的相互关系，与此相对，我不由得认为“游戏”与以“游戏”为出发点的“游戏一样的小说”却缺乏这样的努力。在运用“游戏一样的死亡”的表现手法之前，（这个作为小说的一个范畴的文本类型的）作者必须考虑如何刻画真实人类的死亡（这也是真实的生存的对立面）。作者进行了这样的努力，就会对“因为漫画而杀人”“因为游戏而杀人”这样的批判从一开始就抱持坚决的态度。（大塚 2003, 143）

尽管大塚承认 TRPG 模式对角色小说的创作方法有助益，但同时也写道“不应忘记‘游戏’这样的模式也有绝对无法刻画的事物”。“‘自觉’本领域的方法所不能描写的边界”后，他注意到游戏与“游戏一样的小说”还未臻至进化了所有表达的阶段。角色小说应该是“文学”，这是该书的结论——倒不如说大塚是在表明自己的决心——但是，“游戏一样的小说”暂时还不能包含在这样的可能性里。

# 第三章 “游戏现实主义”论争（二）
## ——东浩纪《游戏现实主义的诞生》

《游戏现实主义的诞生——动物化的后现代 2》（2007 年）是东浩纪在《动物化的后现代——通过御宅族考察日本社会》（『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』，2001 年）里所独家分析 / 理论化的“后现代的数据库消费”环境里，追问“故事”是如何幸存下来，其中又蕴藏了什么样的可能性的著作。

“数据库消费”是与大塚所谓的“故事消费”相对的概念，它是东浩纪新提倡的消费形态，在《动物化的后现代》里它被定义为“既不是消费单纯的作品（小叙事），也不是消费背后的世界观（宏大叙事），甚至不是消费设定与角色（大型非叙事），而是消费存在于深处的、更大范围的御宅族系文化的整体数据库”（东 2001, 77-78）。总之，“并不是故事而是作品的构成要素本身成为了被消费的对象”（东 2007, 40）。

东浩纪指出——其实不必等他指出，这也已是众所周知的了——尽管“宏大叙事”在后现代里已然衰退这样的话流传甚久，但现代世界中依旧“物语”横流。东浩纪如此设问：“与其认为现在是宏大叙事衰退了，不如将其理解为是故事的过剩与泛滥才更为妥切吧？”正是在这样的认识之下，东浩纪在该书中对“故事”进行了考察与分析。不止如此。被东浩纪描写成“动物的”后现代消费者——所描写的正是他自己——**为了像“人类一样”生存**，还是具有如何才能好好与世界相处这样的颇为“普遍化的存在主义问题意识”。这就是为什么他在分析亚文化的过程中必须处理“生”与“死”这两个议题的原因。

## 第一节 作为“游戏一样的存在”的“角色”

尽管东浩纪积极接纳了大塚所谓的“角色小说”这一类型化的概念，却反对大塚在其中设置“动漫一样的小说”与“游戏一样的小说”这两个下位概念的区分、以及大塚以欠缺“描写现实的努力”为由，否定后者“如文学一样的魅力”的论述。

东浩纪质疑的是大塚的如下假设，即“动漫一样的小说”可以描写死亡，“游戏一样的小说”却不能描写死亡。何以如此呢？其原因在于，前者讲述的是“一次而终”的故事，而故事在后者里却经常是“可以重置的事物”，换言之，后者只是提示了“所有可能性”中的一个。东浩纪认为，“角色”是以数据库为环境的存在，它使平时“一次而终”的故事解体，呼唤着“其他的故事可能性”。从此就出现了消费者也参与其中的“无数的二次创作”。总之，无论是小说、动画、漫画还是游戏，从一开始“角色就是游戏一样”的存在。

> 如此状况下，现在市场上流通的——无论是在“动漫一样的小说”中使用，还是在“游戏一样的小说”中使用——角色，其本质都是元叙事的，换言之，是游戏一样的存在。”（东，2007，127）

## 第二节 “元叙事性”

“元叙事性”是从“游戏性”置换而来的术语，它是该书最重要的概念，实际上这一概念也是受大塚启发而来的。诚如所见，大塚在《角色小说的制作法》里，一边参考 TRPG 的游玩经验，一边论述了“游戏作为创造复数故事的元叙事系统对制作故事所产生的影响”（东，2007，122）。总之，大塚意识到了游戏在本质上拥有“元叙事性”。但与此同时，大塚在考察角色小说时排除了“游戏一样的小说”。因此，他不仅限制了自己的考察

范围，同时也使自己的理论出现了“巨大的矛盾”。东浩纪如是指出：

因此，可以认为大塚把角色小说划分为“动漫一样的小说”与“游戏一样的小说”的主张在理论上是不成立的。在如今读者的美学里，“角色的出现”意味着由游戏的＝元故事性的解读所打开的可能性最终等同于“一次而终”的解体。“动漫一样的小说”在角色出现的那一瞬间就发生了向“游戏一样的小说”的转变。（……）大塚的角色小说论怀抱着巨大的矛盾，他一方面认为角色的引入使得文学的可能性（半透明性）第一次得到了实现，另一方面他又尝试将其他特质（元叙事性）排除在外。在言及 TRPG 与“游戏一样的小说”时，这就成为了表现他论述中所存在的矛盾的异常点。（东，2007，130-131）

再者，此处所谓的“半透明性”，即赋予角色小说以文体特征的“动漫现实主义”，尽管它否定了近代的私小说与自然主义文学“透明”化的现实描写，却不是简单地向近代以前的“不透明”话语回归，“它身为不透明的非现实化的表达，却抱有想要将现实透明化的矛盾，是漫画表达以及作为对漫画表达的‘模仿’而被创造出来的术语”（东，2007，95）。它“使近代的理想反射在在前近代的媒体里，并收获了一定的效果，由于如此曲折的历史过程，才被称之为‘半透明’。”（东，2007，96）

## 第三节 “游戏现实主义”

东浩纪认为，由于“元叙事性”的存在，一切角色小说都是“游戏的”。那么根据这样的“元叙事性”，我们自然就须重新讨论与更新角色小说的“现实主义”概念。尽管大塚自觉到“符号的”表达方式的界限，但仍然用它来刻画“真实的人类存在与社会现实”，并将之称作“动漫现实主义”，

且用它来表现“使角色流血”[8]。与此相对，东浩纪提倡的则是“游戏现实主义”。

此外，在提出“游戏现实主义”这一术语时，东浩纪事先坦承该概念未必适用于“所有游戏”，他所关心的“始终是故事与文学”（东，2007，123）。事实上，成为他在第 2 章作品论里的分析对象的游戏作品——《ONE》（1998 年）、《Ever17》（2002 年）、《寒蝉鸣泣之时》（『ひぐらしのなく頃に』，2002 ~ 2006 年）三部作品——全都属于多线剧情 AVG（adventure game）游戏下位类型的“美少女游戏”，无可否认这些游戏在类型方面太过偏倚了。东浩纪认为，游戏的本质是创造“复数可能的叙事”的规则集合，他一边引用弗拉斯卡的研究（弗拉斯卡 1999=2000），一边尝试将自己的论述与欧美的游戏研究结合起来[9]。

> 除了“时死时伤的身体”的动漫现实主义之外，不是应该认为角色的元叙事性打开了另外一种现实主义的可能吗？（……）本文暂且把这另外一种现实主义命名为“游戏现实主义”吧。这是角色元叙事性的想象力闯入只有一个开始与一个结束的小说形式时，在其接触点上生成的“现实主义”。（东，2007，140）

“游戏现实主义”为了“实现故事的复数化、角色生命的复数化、死亡之后可以重置”，解构了“作为‘动漫现实主义’的课题的使角色流血的意义”。如此说来，角色的生与死无论如何都不具备现实性吗？并非如此。游戏当然可以用其独特的方法来描写生与死的“现实”。

8　准确地说，这是折衷地总结《物语的体操》与《角色小说的制作法》里的讨论，后者并没有使用“动漫现实主义”这样的术语。东浩纪指出这个术语的文献依据在《角色小说的制作法》（新书版，第 24 页），但本文未能从该页找到这个术语。

9　此处的论述源自井上明人的告示（他给笔者的私信）。

## 第四节 角色与玩家的乖离

那么，“游戏现实主义”独有的而其他文本类型所欠缺的最大特征是什么呢？那就是角色与玩家的“二元结构”或者说“二元性”。简而言之即是这样的事实：与其说角色的死亡对于玩家而言并不意味着游戏的终结，不如说是玩家必须反复操作角色的死亡——当然也有一些游戏是例外。而且可以发现，游戏玩家的经验也对今天的小说产生了极大的影响。东浩纪将樱坂洋（1970-）的轻小说《All You Need Is Kill》（2004 年）当作“游戏现实主义”的作品进行了解读。

《All You Need Is Kill》是所谓的“时间循环”（ループもの）小说，主人公桐谷启二一边操作时光机、一边重复“同样的战斗”，不得不在其中数度经历同伴及自己的死亡——尽管他尝试过自杀，但仍然会陷入循环之中。桐谷与其他出场人物明显是被描写成存在于同一世界内不同次元的角色。把这部小说“当作‘游戏的比喻’进行阅读时，并非是把桐谷与‘游戏中的角色’进行比较，而是将他与‘我们’，换言之是与游戏玩家进行比较”。东浩纪对此作了如下解释：

> 可以说，樱坂在此处将小说世界分割为故事层与元故事层，桐谷以外的人物全部是故事层的角色，只有桐谷被刻画为游戏的，换言之被刻画为元叙事层的玩家。通过引用这一二元结构，樱坂试图把游戏玩家在电脑游戏里所体验到的故事形态——反复“重置”“重玩”获得的元叙事经验——融入到小说的形式之中。（东，2007，166-167）

通过玩家与角色的“二元化”，生与死这样的古典主题就被重新改写了。樱坂的小说使读者体验到的不只是“一轮的”生（与死）的重要性，而是“可以重置”的生与“不可重置”的生之间存在的鸿沟。如东浩纪所言，《All You Need Is Kill》描写了“两种类型的死”，“它们分别与角色的悲痛以及玩家的悲痛对应起来”。第一种类型的死——包括桐谷自己——是出场

人物的死，它是“可以重置”的。第二种类型的死，是达成既定目标（对拟态的胜利）后，循环遭到终结，又重新恢复了“通常的时间”流逝，换言之，它是游戏结束后由游戏世界（时间）的外部所带来的事物。与其他所有战斗的死者不同，“最后一战”的死者是绝不会生还的。总之，与其说这部小说描写的是“死亡的一次性，还不如说它描写了由生的多样性消失所伴生的选择的残酷性”。

> 与其认为樱坂在这里排除了将死的一次性相对化的元叙事的想象力，不如说他活用了这个相对化来刻画死的重要性。而且在这部小说中使这样的反转战略成为可能的是，他区别、刻画出角色层与玩家层，即在感受到死的残酷性的位置上，换言之是在读者向痛楚移情的位置上，使故事＝角色层向元叙事＝玩家层发生了位移。（东，2007，180）

东浩纪认为读者所体验到的“痛楚”表现了“使玩家流血”。当然这里的意图是要与大塚所谓“动漫现实主义”里的“使角色流血”的称法相抗衡。东浩纪表示，我们或许不止一次地依照这样的“反现实的假想”来认识“只有一次”的生命。因此，“游戏现实主义”“通过使角色流血”把“如何使玩家流血”变作课题（里重要的一部分），它通过“可以重置”的生（及死）与“只有一次”的生（及死）之间难以填补的鸿沟打开了有关死亡表达的新的可能性——换而言之，它反手取得了所属文本形式的媒介条件。

> 大塚认为死是一次性的，所以在对死亡的描写中故事的一次性就是必须的。与之相对，樱坂认为，假设死亡是一次性的，那么正是为了感受那样的一次性，复数的故事——总之玩家的视角就是必要的。在前者那里，读者将移情入只有一次生命的角色的无力感里；而在后者这里，尽管读者遍历了复数的生命，结局却是他们移情入所有角色都只被赋予一次生命的玩家的无力感中。（……）游戏现实主义引用了角色层与玩家层这两个层次的区别，镌刻出人类与世界。（东，2007，180）

“游戏现实主义”立足于以角色与玩家的“二元结构”为前提的“玩家视角的现实性”，是一种新型的现实主义。

如果在此进行回顾，尽管大塚早早地指出了游戏设计者、游戏主持人以及游戏玩家这三个角色之间的区别，但以他们的“分工”为趋向，让一人分饰多重身份，是无法设想出新的可能性的。他的讨论也表现出他的主要着眼点是“作家”如何组织故事。与之相对，东浩纪自始自终是就“读者＝玩家”这样的视角与想象力来展开论述的。此外必须抓住如下差异的重要意义，即大塚采用的“游戏”模式是多人玩的——游戏主持人与玩家各有分工——TRPG 游戏，与之相对，东浩纪所谓的“游戏”基本上是为了单个玩家游玩而被制作出来的电脑游戏——尤其是“小说一样的游戏”。对于大塚而言，电脑游戏对“小说”创作训练是毫无帮助的。因此，他对有志于成为小说家的学生们说道“你们只玩游戏的话是没有出路的噢。”（大塚，2003，184）

然而，如果在这里挪用古典的对比法作出简单的结论，认为大塚的理论是“创作论”，东浩纪的理论是“读者论”，那就犯错了。东浩纪的理论也——只是未被强调——具备了充分且合理的“创作论”面向。当然在另一方面，大塚所提倡的小说制作法也可以用于彻底地解读 / 批评同时代的小说与漫画。此外，也应将他们二人所讨论的“横跨文本类型的”作为基本的态度予以合理评价——理解因此而产生的不少的混乱与错位。他们二人都实现了个别领域的专家无论如何也无法模仿的理论抱负。我想再次指出，他们二人无论谁的理论都是对二次创作与成为二次元融合原理的现代（日本）亚文化具有无比说服力及整合性意义的理论，且这些理论仍然沿用至今。

# 第四章 死亡作为故事的终极矛盾

## 第一节 “濒死意识”的描写与现实的界限

截至上一章，我们重访了“游戏现实主义”论争的整个过程，可以说我们通过理解 / 斟酌该论争里所提出的概念与见解，基本达成了本文的目的。本章在此基础上，尝试对这次的争论作出补充考察。

首先，大塚英志与东浩纪都将对“死亡”的刻画（表现）放置在故事的“现实主义”评价标准之上。

正如在考虑绘画与文学的写实主义时所明了的，大概现实世界里一切为知觉所感知的事物都可以成为“现实主义”——本文大致定义了何为据实描写 / 再现现实——的对象。但大塚与东浩纪在使用这一术语时各自夹带了独特的限制。首先，大塚把描写人受死、遭受折磨这样的“严酷的现实”称之为“现实主义”。其典型代表即是战争与人的死亡。如果考虑到他所谓的“动漫现实主义”是从战前的现实主义文学（特别是遵从自然主义现实主义的私小说）里继承而来的课题，其含义就很好理解了。另一方面，东浩纪认为近代的自然主义文学与后现代的角色小说里的“文学的想象力其被放置的社会环境完全不同”，他是在尝试考虑基于后者的“现实主义”，即角色小说的读者与游戏玩家“感受到了什么样的真实”这样的“社会学的现实性”——那就是（东浩纪再定义的）动漫现实主义以及游戏现实主义[10]。因此，尽管同样以“表达死亡”为问题意识，二人论述的前提与目的的分歧却是巨大的。大塚所考虑的“死亡”彻底属于被“描写”的对象，而东浩纪则是在追问“叙述”层次所表现的“死亡”。既然他所考虑的“游戏”在本质上是“元叙事性”，那么存在这样的差异就是理所

10　东浩纪（以及他所参照的稻叶振一郎）认为，近代文学的自然主义现实主义与后现代的动漫现实主义都是“以交流为基础的现实主义”，不过即使有这样的相同之处，它们的社会环境仍然是完全不同的。因此，产生了前者是写生“现实社会”，而后者是写生“虚拟现实”的环境（刻画角色）这样的不同。（东浩纪 2007, 63）。

当然的了。

然而无需由拥有东浩纪所分析的“时间的循环构造”的近来的小说与游戏来提出表述“死亡”的困难性，这样的困难性本可从全部文学作品里观察到。而对此给予特别关心的就是小说理论家。

在文学理论与语言哲学的领域里，是如何使得小说（虚构的故事）与非虚构（历史书、日记、传记，等等）的区别成为可能的？就这个问题交织着长时间的复杂讨论。其中存在着这样的立场，即小说的正文里包含了成为小说目标的语法论特征[11]。本文所关注的是，由死亡描写带来的发现该特征的典型场面。例如文学理论家科恩（Dorrit Cohn，1924-2012）在《小说的识别》（《The Distinction of Fiction》，1999 年）里就传记（biography）与小说（novel）的差别作了如下说明：

> 在人生的所有瞬间里，传记（biography）与小说（fiction）的类型差异，以及传记作家的受限与小说家的自由的差异，并不比死亡与濒死（death and dying）的差异（如果可以这样说的话）更加显著。这是因为小说可以再现任何样态与形式的“自然的”叙述都无法传达的经验。恐怕就是基于这样的原因，小说家——伟大的现实主义者与伟大的反现实主义者都一样——给予我们的才是毫无进步的对濒死意识的模仿（the mimesis of a dying consciousness）吧。（科恩，1999，22）

描写“人类濒死意识”的故事的确是“小说”。作为历史记录的文献依据而被书写的“传记”，它是不可能包含那样的描写的。这是因为任何人都无法在濒死之际将自己的所思所感记录下来留给后世。换言之，任何“伟大的现实主义者”都无法“真实”地描写“濒死的意识”。那样的描写并没有给予我们任何判定“真实”的标准。那是字面意思的现实主义的彼岸。对于小说的表达而言，“死亡”就是那样的特异点。

---

11　清塚邦彦（1961-）（追随野口武彦）将这样的特征称为“虚构符号”。（清塚 2009, 19-21）。

然而，小说经常使用“自由间接话法”来表述“濒死意识”。“自由间接话法( free indirect speech )”在形式上是非对话的部分( 叙述人的陈述 )，它把出场人物的内心活动像当事人在讲话一样详细地描述出来，且通常使用了间接话法与直接话法的折衷形态一般的文体（清塚，2009，29）。第三人称视角与第一人称视角的区别就这样消失了，且叙述人与出场人物的声音、思考也发生了混淆。而且，自由间接话法把叙述人用作对出场人物的——柏拉图（Plato）将“模仿”与“叙述”对峙起来——“模仿”（中川，1983）。前文所引用的科恩的“模仿濒死的意识”这样的说法也是如此。即使是贯彻“从外部观察”的现实主义作家，如欲有说服力地描写濒死，也须借助“模仿”的手法。

按照死亡这样的特异点，科恩的论述呈现出——讲述的主体与被讲述对象的若即若离——故事（叙述）本身的困境。而且，如果故事本身是内部具备多层性的事物的话，那么它与作为“游戏现实主义”最大特征的“角色与玩家的二元性”到底保持着什么样的相同性与关联性呢？这是在考虑到故事与叙述的基础上，于今后必须探求的主题吧。

## 第二节 作为故事的绝对外部的死——作为“规则”的生与死

接下来我想在“游戏现实主义”论争成果的基础上，重新思考游戏的“死”所被赋予的角色与地位。

尽管可以用“游戏所表现的死”一言蔽之，但其中还是存有一些区别。游戏“描写”了死亡，那么玩家是在“观察”死亡呢，还是游戏迫使玩家去“体验”死亡？于是“死亡”的是玩家角色( 玩家自己的分身 )呢，还是其他角色？在后者的情况里，死亡的是支持玩家的角色呢，还是与玩家敌对的角色？而且，如果玩家角色死亡了，那么我们失去的只是复数生命里的一条呢，还是失去了所有的生命？换言之，玩家角色死亡之后，有重玩游戏的可能

吗，还是游戏就此结束了？

大塚与东浩纪的论争里几乎全未涉及这些很快就能想出来的区别。而且这些区别也给两人的论述带来了混乱及错位。例如，大塚的现实主义针对的主要是“死的描写”，而东浩纪追问的却是“死的经验”的现实性。

与之相对，井上明人从弗拉斯卡的论述（Frasca 2001）中获得灵感，区分了在游戏战斗系统内的死（比赛中的死）与游戏故事意义上的死（故事中的死）。井上认为，前者以“生命的复数性”为前提，而后者的前提则是“生命的天然性”。不过，即使两者再怎么高明地（再）结合，对于存在于“游戏外部”的玩家而言，“游戏内部”角色的死亡都是“可以重置”的。尽管认识到了这一点，井上仍然“在存在于游戏外部的玩家层上”发现了以《皮克敏》《合金装备 3》等为代表的“使玩家感受到死的天然性”的手法。但是，在前者里“死亡”的是玩家角色（奥利玛）操纵无数的皮克敏，而在后者里“死亡”的却是玩家角色（斯内克）自己。井上忘了指出两者的死并不具有同等的“天然性”。此外，《皮克敏》里的“日志”系统与《合金装备 3》里回避不可避免的死——尽管作为故事的手法，它们的优秀是毋庸置疑的——真的可以说是在“游戏的外部”吗？其中还有很大的讨论空间。但由于井上在论文中没有考虑到“故事”与“游戏”的包含关系，使得上述考察均不可能实现。

一如开篇所言，温茨把玩家所体验到的替身（玩家角色）的死亡，称之为电脑游戏中死亡的“象征机能”。这样的“死的经验”是在读小说、看漫画、观电影时体验不到的，只有在电脑游戏中才能有所体验。

再稍微思考下“死的经验”这一实在有些奇妙的表达。毋庸置疑，我们受限于真实的生活，是不可能在现实世界里体验到“死的经验”的。有鉴于此——这里令人想起科恩的主张——应该谁也无法回答游戏中“死的经验”究竟是在模仿或者感应什么吧。死亡存在于一切“故事”绝对的外部。

可与玩游戏过程中“死的体验”相类比的事物是什么呢？笔者认为，正是“故事绝对的外部”，即拒斥一切“故事化”领域——也包括“元叙事”在内——的经验。此处应该参照一贯坚持游戏是“规则与故事（虚构）相冲突的场域”的杰斯珀·尤尔（Jesper・Juul，1970-）的研究。尤尔认为，正是“规则”在故事的外部隐瞒了虚构世界中的“空白”与“矛盾”。游戏中的规则常常无法从游戏内部的故事（小说）处得到解释与依据。反过来，玩家又经常把无法从故事中得到解释的事物视为“规则”而加以体验。他举出《大金刚》（『ドンキーコング』）里马里奥（玩家角色）拥有“三条命”的例子，如此说道：

> 基本问题是这样的——为什么马里奥拥有三条命？可以如此作答：我们在体验虚拟世界（fictional worlds）时，是被掩埋于玛丽 - 劳尔·瑞安（Marie-Laure Ryan）“（1946-）”称之为“最小脱离法则”的空白（blanks）里。在虚构里没有解释发生了什么的时候，我们就会对自己给出最简单的解释。就《大金刚》而言，我们可以故意技术性地声称马里奥之所以拥有三条命，是因为该游戏是一款与灵魂转世说紧密结合的印度教游戏。但实际上——根据我的采访——玩家自己的解释是，三条命与游戏规则（the rules of the game）相关。“规则就是那样的”“不是三条命的话就太难了”，等等。在许多游戏里都出现了这样的情况。我们很难解释游戏中大量的事物与游戏虚构之间的关联。在此情况下，我们就会将其解释为游戏中的事件是与游戏中的规则相关联的。（尤尔 2005a）

游戏世界里并没有给出马里奥不是一条命，不是两条命，也不是四条命，而是“三条命”的理由。在游戏中也好，在我们的现实世界里也罢，虚构与故事总是“不完整”的。而且，玩家把虚构里的“空白”部分作为“规则”加以理解、体验。[12] 它们是在现实世界里无法加以合理说明的事物——

12　尤尔在随后的《Half-real》第五章里，对规则与虚构的相互关系进行了更为深入的考察。（尤尔 2005b,163-196）。

生与死就是其中的代表——对于我们而言，它们似是作为“命运”与“自然”的事物而被我们感知的。

大塚是如此批判游戏的——“可以重置”的游戏不能“表达死亡”。因此，游戏与动漫相比并不具有“现实性”。而东浩纪对此提出了如下反驳——正因为游戏“可以重置”才引起了角色与玩家的乖离，创造出“玩家视角的现实性”。而且以“元叙事性”为本质的游戏可以通过玩家的视角实现新型的“死亡表达”，这正是“游戏现实主义”。但本文既不认可（大塚）所言“因为游戏无法表达死亡，所以游戏就是非现实性的”，也不认可（东浩纪）所说“因为游戏可以表现死亡，所以游戏就是现实性的”。这不过是同一枚硬币的两面而已，我认为这并不正确。作为“虚构与规则的冲突”场域的游戏现实性，它可以通过死亡预兆故事世界的界限及其外部性。

其实不仅仅是游戏，本来就不可能用任何媒体及手法去实现“死的经验”的“现实表达”。现实世界里具有说服力的、可以使人感受到“真实”的“死”都是虚构的。假如游戏中有“现实性”这样的事物，不如说它是对“真实的死的表达”这样的虚构的拒绝，故事——即有关“世界”的合理解释——总是指向不完整的事物。而我们的人生也正是这样呀！

## [ 参考文献 ]

[1] 東浩紀 [2001].『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社、2001 年.

[2] 東浩紀 [2007].『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン 2』講談社、2007 年.

[3]Cohn, Dorrit [1999]. The Distinction of Fiction. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1999.

[4]Frasca, Gonzalo [1999=2000]. “Ludology Meets Narratology:Similitude and Differences between（ Video）Games and Narrative.”（Originally published

in Finnish, 1999）Available at http://www.ludology.org/articles/ludology.htm（accessed 14 January, 2016）

[5]Frasca, Gonzalo [2001].“Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?” in: Markku Eskelinen and Raine Koskimaa（eds.）. Cybertext Year Book 2000. Saarijärvi, Finland:University of Jyväskylä, Research Centre for Contemporary Culture,2001, pp. 172-182.

[6]Grodal, Torben [2003].“ Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences.” in: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron（ eds.）. The Video Game Theory Reader. New York and London: Routledge, pp. 129-155.

[7] 井上明人 [2005].「ゲーム表現の根本問題—死の表現をめぐって」、『ゲーム学会第四回全国大会論文集』2005 年、pp. 13-18.

[8]Juul, Jesper [2005a].“ Why Does Mario Have Three Lives.” Paper read at Digital Games Research Conference 2005, Changing Views:Worlds in Play. June 16-20, 2005, Vancouver, British Columbia,Canada. Available at http://www.jesperjuul.net/ludologist/2005/06（accessed 14 January, 2016）

— [2005b]. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2005.

[9] 清塚邦彦 [2009].『フィクションの哲学』勁草書房、2009 年 .

[10]Kücklich, Julian Raul [2012].“ Deludic Play.” in: Mark J. P. Wolf（ed.）. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming. Vol. 1. Santa Barbara, California: Greenwood, 2012, pp. 164-166.

[11] 中川ゆきこ [1983]『自由間接話法—英語の小説にみる形態と機能』あぽろん社、1983 年 .

[12] 大塚英志 [2000=2003].『物語の体操—みるみる小説が書ける 6 つのレッスン』朝日新聞社、2003 年 .（初版、朝日新聞社、2000 年）

[13] [2003].『キャラクター小説の作り方』講談社、2003 年 .

[14]Wenz, Karin [2012].“ Death and Resurrection.”in: Mark J. P. Wolf（ed.）. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming. Vol. 1. Santa Barbara, California: Greenwood, 2012, pp. 161-163.

[15]Wenz, Karin [2014].“ Death.” in: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds.).The Routledge Companion to Video Game Studies. New York & London: Routledge, 2014, pp. 310-316.

[ 致谢 ]

本文是基于以下研究会与学会上发表的原稿写就的。笔者从同会的学者那里吸取了宝贵的意见与批评。

“关于流行文化美学构筑的基础研究”研究会（横浜国立大学，横浜，

2014 年 11 月 22 日）

游戏文献读书会（立命馆大学，京都，2014 年 11 月 30 日）

KANSAI CEDEC 2015（大阪艺术大学 SKY 校区，大阪，2015 年 2 月 7 日）

此外，本论文在写作过程中还得到了井上明人与杉田哲的协助。我对此铭记感恩。

# 观者如山色昂扬
## ——漩涡中的当代艺术观众





姚书怡 *

“昔有佳人公孙氏，一舞剑器动四方。观者如山色沮丧，天地为之久低昂。”——杜甫

在来沪求学的两个半月时间内，我观看了两场集会型艺术展，两场私人美术馆展览开幕，两场话剧，与一场美术馆讲座。如此密集的参与频次并非因为我是个狂热的当代艺术爱好者，而是因为我有一个在美术馆工作的朋友，今年九月，她几乎和我同时踏上上海的土地。作为她在上海为数不多的旧识，我收到了很多她因工作原因无法消化的行业内赠票并扮演了几次当代艺术观众的角色。但由于我完全圈外的身份，也乐得借此机会把自己交出去，以一个游荡者漫步者的姿态感受一下上海这座城市的气息与律动。在各类空间的出入与密集的感官冲击过程中，给我最大的诧异感的并不是当代艺术本身，而是沪上的当代艺术观众这个在我看来充满矛盾的群体。

### 一、当代艺术的观众——漩涡中的目光游戏

“昔有佳人公孙氏，一舞剑器动四方。观者如山色沮丧，天地为之久低昂。”这是杜甫在《观公孙大娘弟子舞剑器行》中的开头两句。杜甫为

* 姚书怡，上海大学文化研究系硕士研究生。

我们描绘了这样一个令人心醉神迷的艺术旋涡，剑器一舞，整个人的世界、非人的世界都为之位移、晃动、摇摆，观众与表演者做到了心神相通，那个艺术的漩涡是震撼这个世界的力量，却也是整合这个世界的力量，而公孙氏——艺术家本人，处在这个漩涡的中心，是力量的绝对来源。值得注意的是，杜甫描绘的是一场公共性质的演出场面，不同于皇庭内的宴饮，也不同于书斋内的阅读。在具备了广场性质的公共空间里，艺术家和民众的交流也并非启蒙式的宣讲与说教，而是借助舞剑这一艺术形式达成心神上的交融。

比照杜甫记录的这一古代公共演出的理想时刻，观察沪上当代艺术集会，则会有许多的新发现。

近几年，上海的私人美术馆数量呈井喷式增长，这是对中国当代艺术市场的崛起与需求的呼应。可以说，当代艺术对于沪上观众来说并非是稀缺品，而是只要愿意，每个人花费一定的金钱，就可以接触到的文化资源[1]。当代艺术在作为一种消费品的意义上似乎实现了真正的平等与日常。但这真的使艺术走进普通人的生活了吗？如果我们真的仔细分析，情况似乎并不这么简单。

今年 11 月，上海有两场集会型艺术展，一场是在西岸艺术中心举办的西岸艺术与设计博览会，一场是在上海展览中心举办的上海廿一当代艺术博览会。以下的观察便来自于这两场艺术展。首先，这两场艺术展的参与人次不可谓不多。第一场集会期间甚至在西岸艺术中心临江宽阔的场馆场地前方排起了 s 型长队，那个时候已经是下午的四点半钟，六点钟场馆就要闭馆，我询问了保安大概需要排多少时间，他说大约一个小时。即使是这样的情况，排队的人仍然在增加，并且队伍中没有任何焦躁情绪。其

1　如果将联合展包括在内，当代艺术的展览类门票一般在 30-200 元不等；话剧、歌舞等演出类门票在 100-600 元不等。举例来讲：昊美术馆的个展票价为 30 元 /50 元，西岸艺术中心近期双展联票的票价为 150 元（工作日）/170 元（节假日）；孟京辉话剧门票定价在 100 元 -380 元（新剧），180 元 -680 元不等（老剧）。

实在这样的时间段，即使排进去了我想也未必能够好好地观看展览，如果我们把排队人群的目标设定为进入场所观展的话，实在无法解释这群观众的气定神闲。在廿一艺术博览会也是同样的情况，上海展览中心的每一个门前都排起了长队，彼时已是展览的尾声，但大家兴致不减，整个展览中心里直至闭馆都人头攒动。

还有一个值得注意的细节；这两场博览会的观众分为所谓受邀观展人群与普通的购票观众。由于是赠票，我被分到了一个邀请码，邀请码需要注册身份，明确分为这几大受邀类别：艺术藏家，艺术相关从业人员，院校师生，合作商，媒体，最后是艺术爱好者。这几大类别其实当代艺术行业得以运转下去不可或缺的几个要素，也是当代艺术观众的主要群体。最让我感到差异的在于院校师生这个类别。不过随便翻上几本策展介绍便知，当代艺术与知识的纠缠，分已然分不开，随便一页策展介绍里就有数不清的学术大词在眼前晃动，不过连在一起读又不知道是什么意思了。知识究竟以什么样的面貌参与进当代艺术行业里，这也是一个问题。

要回答这些问题，不妨再把目光重新转至观众身上。当你迈进上海展览中心五分钟后，你就会意识到在这样一个场合看展品不如看人的事实。当代艺术的观众的确是一个从各种意义上赏心悦目的群体，这种赏心悦目表面体现为风格与品味的精致与多元，更深层的原因则是行走在会展中的每个人都表现出了被人看的高度自觉——他们的目标似乎就是与那些停留在自己身上的目光形成无声的默契，交换不言自明的阶层信息。于是在这个看与被看的场合里，每个人的四周都形成了目光的小漩涡。这里的观众似乎并不屑于主动或被动地踏入那个古老的艺术理想漩涡，他们的目光转换了方向，最后落定在了自己身上，其终极目标似乎变成了将自己当做一件真正的艺术品去打磨，而不允许自己的个性为任何高于个性的东西所迷惑，更不要提为之“沮丧”。每个人在个人风格上的“用力”程度几乎可以用“敬业”一词来形容。大多数时候，在经验层面上来说，他们对于此

种回应显得驾轻就熟，但在结构层面却往往是不自知的。是的，在场的每个人的确都穿出了自己的“风格”，但是问题在于，虽然在这个场合，差别，或者我们姑且称之为“个性”的东西是这么重要，但个性与个性之间并不存在什么本质上的矛盾。一个有趣的现象在于，走朋克风的观众和走贵族风的观众在这个场合绝对不会起冲突，但在原初的价值上，这两种风格的精神内核是相抵触的。在哪个层面上他们互相达成一致了呢？或许就是在个人风格的消费层面上。对于大型联合展这样一个场合来说，所有建立在差别原则上的风格都成了一种准入，只是看似没有 dress code 的 dress code。“你不能通过喝酒去反抗生理规律”——“个性”或者“风格”不能反抗的是那个庞大的，将所有人所有物囊括进去的符码系统。所以我们除了个性之外一无所有，这种一无所有不论对于自我还是社会，都显得十分自然也十分必要。





此时的展览中心似乎成为一个游戏的场所——一场基于消费行为的选择游戏。它的游戏属性在于它取消了个体的选择的严肃性与自主性，也取消了真正的内容存在的必要。如上文所言，选择这个和选择那个之间，并不需要你付出任何代价，也不会造成任何严重后果，所有的选项在自我消费这个视角下被并置。而这种没有后果造成的后果是，沪上观众只是在虚假的自我标榜与表征的层面进行着一些毫无意义的选择。这些选择是橱窗式的，而橱窗的特点恰恰在于它的看似透明与一目了然。这样的特质令所有的选择沦为了选择的游戏。而在这样的场合下，当代艺术的位置在哪里呢？这时我们可以回过头思考在临近闭馆时还在镇定地排着长队的那些观众们，如果观众不是为了当代艺术作为内容的一面来看展的，那他们进入到这个场所是为了什么？答案似乎有些令人绝望，观众气定神闲的原因是在他们看来，到过展览这件事比看展览这件事更重要，在被人观看中所体验到的优越感似乎也比看展这件事来得重要——这完全让当代艺术的内容抽空了，它成为了一个可以被轻易购买到的临时标签。当代艺术在那些锋

利的，似乎已经洞悉了一切的目光交流中充当了一个偌大的幌子。

更为可笑的地方在于，如果我们顺着这个思路思考下去，知识在当代艺术行业又扮演了什么样的角色？重拾那些策展说明，在那些炫技式的概念堆砌之中，在美术馆公众号推送文章的下标文献尾注里，知识在某种程度上竟然也被当成了某种符号的优先级为当代艺术所利用。

从文化研究的视角出发，对于知识与权力的关系我们似乎并不陌生。将知识作为一种优先级，乃至将其视为权力，这种认识本身古已有之，柏拉图理想的统治者是“哲学王”，在儒家的“作之君，作之师”的理想中，师不是君王，却是“素王”。到了启蒙时代的培根处，其直接声称：知识即为 power。知识本身已然在当今知识界受到了彻底的解构与严厉的批判。但问题在于进入当代艺术领域的知识的呈现出了复杂的面向，已不能用当代艺术在向知识要求权力 / 优先级来简单概括二者之间的关系。知识在这里是一个工具式、环节式的存在，无论是服务于美术馆的个性建设也好，学术论坛作为展览单元的环节也好，知识固然还是优先级的化身，但却被嵌套进了当代艺术行业的运作之中，成为了保障漩涡向心力的一个部件，知识的代言人——专家学者，也似乎乐此不疲，对于艺术的知识性解读似乎成了当代艺术的必要一环，真是怪事一桩。但游戏毕竟是游戏，游戏只对乐在其中的人有意义，在面对这样一个冷漠而精致的观展群体时，知识与艺术的合作到底能产生多少有效的影响与沟通？是减缓了还是加剧了符号架空内容的倾向？这里需要打个问号。

至此，似乎所有的东西都被嵌套进了那个符号的漩涡之中，一层又一层。而我们在此种场合能够感受到的坚硬实在的东西竟然是摆在每个参展画廊前的谈判桌。从这个视角看，整个上海展览中心已陷入一种无法自拔的疯狂之中，在丧失感的不断累积中，在符号的疯狂旋转中，价值已经无从定位，除非你说的是商业价值；艺术，已经完全被抽空了内容，它只好一再以奇崛与晦涩的姿态在这个疯狂的大卖场中喃喃自语。

时至今日，被我们称之为“当代艺术”的艺术或许仍然存在，但在与大众、社会之间的关系上，其姿态却显得相当两难。在行业的运作下，在商业的夹击中，在被消费氛围塑造的自恋化个体无法聚焦的游离目光中，它的沟通欲进一步萎缩，行动中透露着过于私人化的、欲说还休的绝望神色——它既不能哗众取宠，也绝无想法做那振臂一呼的角色。于是，取代“观者如山色沮丧”的是兼具着各种符号优先级于一体的神色昂扬的当代艺术观众，怀着一颗隐秘的世俗之傲慢心，共赴一场又一场心不在焉又充满“日常”兴味的“艺术盛宴”。不得不说，当代艺术的观众是一个充满精致的差异感的群体，但在差异的背后又令人感到了某种撕裂与均质。而正因为这撕裂与均质，我们也隐隐感受到上海这座城市也如同一个关于漩涡的隐喻，其中一个完美的上海意象就要呼之欲出又似乎无处寻觅，似乎真切存在却又与我们的日常经验相违背。深陷漩涡中的我们如何在上海这座都市中指认出那条隐而未发却又牵动着城内人的心魂与生活的意象线索？反其道而行之，或许我们可以从最外部的体验——城市空间入手，展开我们对于关于这座城市的探究。

## 二、旋涡式的城市空间——完美的上海意象何处寻？

上海的一号线是一条地上部分相对多的地铁线路，所以当你坐上一号线，从城市的边缘向城市的中心出发，你能更加直观地从窗户外的风景中感受到一些城市空间上的变化。令人震惊的地方在于，在市中心之外的城市边缘地带，是大片颜色单调的均质化的日常生活的废墟，工厂，商楼，成林的起重机械，工业废地，很难想象在这些冰冷而粗糙的地带生活着无数打工人——既有在建设工地上工作的农民工，也有在静安黄浦等地上班的白领，因无力负担上海中心地带的房租而选择在每日通勤上花费更多的时间。就是这样一些地带，成了大多数想要立足于上海的人们需要每日面对的生活环境。而当你在静安寺站下车，沐浴在茂密梧桐树投下的阴影中

时，你会被一种从容不迫，雍容低调的生活气息所包裹。而在这样一种生活气息的氤氲下，是无数在消费品的区别意义上做到了极致的精巧的橱窗与店铺，彰显着一种“真正的”品味，“真正的”风格，乃至“真正的”生活。或许这种气息对于真正生活在这一区域的人来说，是再寻常不过也再真实不过的，但是对于一个刚刚从城市边缘乘坐一号线抵达静安的外来者来讲，这种从容与雍容引发了基于一些面目模糊的问号的不真实感乃至眩晕感——注意，如果只是陆家嘴式的高楼林立的城市景观或许并不至于引发这种感受。静安的引发的眩晕感恰恰在于它作为真实的日常生活空间的一面。如果商务中心之于生活区，在空间上具有的符号优越感还是基于现代城市区划的惯例的话，那生活区与生活区之间的巨大差异则显得太过残酷。此时的静安成为了上海生活的一个符号式的存在，即使在这座城市中这种日常生活空间也显得极为极为地稀缺，但人们仍然将它当做沪地日常生活的模板来接受——没有一位来到上海工作的白领会在一开始就接受自己的日常生活环境将十分苍白贫乏这个事实。但丰盛的神话并不因为这些事实上的苍白贫乏而消亡。

但静安的从容并不是没有代价的，这座城市从中心向四周扩散的越来越稀疏的地铁线路恰恰暗示着生活资源分配的不均衡——此时你会敏感地发现整座上海的城市空间是漩涡式的，因为只有将所有的资源从边缘地带聚拢到市中心，才有可能造就一个丰盛的神话，而这个丰盛的神话虽然是在不断的牺牲中被累积出来的，却稳定而合法地占据着一个等级优先地位：如果没有这城市中成片又脆弱的脚手架的支撑，没有在城市边缘的苍白而粗糙的工厂中工作的产业工人的劳作，没有在每天上下班路上耗费太多时间的白领的妥协，没有地方政府在城市规划政策上的保护与倾斜，作为符号与模板的静安就不会存在。或许事实还应该这样陈述，静安被看重的从来都不乏其文化层面上的意义，落实到具体建设中，也从来都是被当做符号来维护的。而居住在城市空间边缘的群体每天需要消化着基于巨大差异

感所引发的需求，那个稳定安宁表征着上海日常生活的市中心成了鲍德里亚口中所谓“货船”。“货船”最大的功用恰恰在于被看见而不是真正拥有，被精心维护着的完美上海意象是自上而下制造消费品意义上的差异，并引发消费需求的动力。在被消费感差异搅乱的内心，永远无法获得的是一种基于安宁感的原始丰盛，而唯有受到那个处在漩涡中心的丰盛的象征的不断感召，进行永无止境的饥渴的模仿。在这样一座为消费所驱动的城市里，这样的差异感的制造被认为是合法的合理的，甚至是自然而然的。

此时如果我们再次把目光投向上海展览中心内，那些不断游走着的，时刻抱着“被看的自觉”的沪上观众不免让人觉得似曾相识——这难道不就是静安街道上被人观赏的橱窗吗？那些充满着精致的差异感的，一点点累积成了丰盛神话的橱窗？此时漩涡与漩涡正遥相呼应。

## 三、往后三步——安放生活细节的空间

在上海过完不安又动荡的两个月后，我回到常州呆了三天。那些关于漩涡的意象在我脑中不断复现，而这三天似乎是爬出漩涡伏在岸边喘气的过程。我慢慢意识到的一点在于，对于一个普通人来说，从结构层面上来看，消费的游戏总是由不得你玩或不玩，普通人的心智中总有被这个庞大的结构整合过的蛛丝马迹，但我想个体总有往后三步的余地，这三步就是脱开符号的纠缠，安放真正的生活细节的空间。生活细节的拯救意味在于，它让你以日常的视角，意识到符号本身其实自带破绽，此时你也就发现了整个游戏的破绽，正是以这些破绽为契机，我们能够尽力剥除目光的傲慢与怯懦，恢复对生活真正的洞察与好奇。

上个世纪的沪上作家张爱玲的小说中，有两段细节描写令我至今记忆犹新：

“七巧笑了一声道：‘难不成我跟了个残废的人就过上了残废的气，沾都沾不得？’她睁着眼直勾勾地朝前望着，耳朵上的实心小金坠子像两只铜钉把她钉在门上——玻璃匣子里蝴蝶的标本，鲜艳而凄怆。”[2]

……

“薇龙站住了歇了一回脚，倒有点惘然。再回头看姑妈的家，依稀还见那黄地红边的窗棂，绿玻璃窗里印着海色。那巍巍的白房子盖着绿色的琉璃瓦，很有点像古代的皇陵。薇龙自己觉得是《聊斋志异》里的书生，上山去探亲出来之后，转眼间那贵家宅地已经化成一座大坟山；如果梁家那白房子变成了坟，她也并不惊奇。”[3]

这两段文字有一种令人诧异的新鲜感，这新鲜感或许来源于那关于实心金耳坠的奇特比喻——这隐密而残酷的生活细节，或许来源于个人片刻之前的遭际境遇与情境相结合而产生的奇异想象。总之，这是一般人有关都市的符号式想象中所欠缺的东西，也不是一个外来者在第一眼时就能深入的细节，更不是未曾浸入这片生活之海的学子们所能够理解的心情。我们所说的“符号”“景观”，在这样一种真正生动的细节与洞察中似乎失去了力量。除却在上海展览中心内疯狂游走的符号们，我相信真正的都市耕耘者在这个城市仍然有其一亩三分田，这是属于个人苦心经营的范围——如同乡土民间的耕作者一样，他们同样在这个空间里劳作，孕育出适合这个都市的“奇异智慧”，发展适合于在这里生存的品性。这些生活细节的奇异的寻常，它的鲜亮与腌臜之处，都在启示着关于这个都市另一面的朴素真理。

我是个很喜欢拿起手机随手拍摄的人，或许在今天，类似张爱玲小说中的民间细节在上海已经很难寻觅，但是细看这两个月的记录，仍然让我

2　张爱玲：《金锁记》，收于《倾城之恋》（止庵编），北京十月文艺出版社 2012 年版，第 226 页。

3　张爱玲：《第一炉香》，收于《倾城之恋》（止庵编），北京十月文艺出版社 2012 年版，第 12 页。

记起了这个城市里许多异质性的、生动的瞬间，比如从挖掘机上一跃而下的操作工人，在一个上坡突然停下自行车靠在路边休息的年轻人，站在房檐上摆弄花盆的老人，鲁迅公园里不断飘散的物美价廉的包子气味，坐在淮海路男装店前卖乌龟的女人 ..... 你能说清楚这些瞬间的意义何在吗？似乎也不能，但当你把他们整个地放在一起感受而不是理解时，就会发现这个城市更为生动，更为坚韧的一些东西的踪迹。人与人之间的交流也能因为这些瞬间的存在而更加平和与真实。

在往后退三步的空间里，这些细节才能在我们的眼睛与心灵里安放，反过来讲也正是这些生动的属于生活的细节使我们寻觅到了符号界的破绽，才有了面对这个巨大的游戏场往后退三步的心力与眼力，而这退后的三步正是让一切真正的新质的事物发生的前提。

出版时间：2020 年 12 月
编译：邓剑
出版社：上海书店出版社
ISBN：978-7-5458-1972-4

# 探寻游戏王国里的宝藏
## ——日本游戏批评文选

**简介** 本书的编译受到日本公益财团法人住友财团的资助。共收录 11 位学者的 13 篇论文，基本涵盖了“游戏宗主国”日本近四十年来最重要的游戏批评文章，其中作者亦不乏当代日本最有分量的学术大家。这样一本用历史化的方式“拼凑”起来的集子，涉及当代日本游戏研究的方方面面，包括日本游戏的想象力结构、日本游戏文化的特殊性问题、日本游戏御宅的主体性构造、日本学者对游戏批评理论的创造性思考，等等。读者可从阅读过程中发现编者秉承了如下问题意识：每个时代的游戏作品里必然浸透着这个时代的文化无意识。我们可以日本的游戏批评为参照，探索中国化的游戏批评其未来可能。

## 作者简介

邓剑，上海大学文化研究系博士毕业。早稻田大学大学院文学研究科访问学者（2015.09.01—2016.08.31），韩国国立木浦大学亚洲文化研究所访问学者（2017.09.11—2018.03.11）。共发表游戏类学术论文 10 余篇、媒体文章 20 余篇，研究领域涵盖游戏、动漫、电影，兼及当代东亚思想与文化研究。





## 目录

代序 千野拓政：电子游戏改变了世界

导读 邓剑：日本游戏批评思想地图——兼论游戏批评的向度

1. 中川大地：如何讨论日本的游戏——游戏批评 / 研究的目的，2018 年
2. 中泽新一：游戏发烧友玩 BUG，1984 年，后有改动
3. 大泽真幸：御宅论——狂热 . 他者 . 身份，1992 年
4. 泽野雅树：“商人特鲁尼克”与怪物们的经济学，1993 年
5. 吉见俊哉：重层化的媒体与孩子们的现实，1995 年
6. 和田敦彦：媒体中的阅读行为——视频游戏与战争的表象，2000 年
7. 八寻茂树：符号恋爱的话语——电视游戏中的“欲愫”，2005 年 /2004 年
8. 东浩纪：萌的礼法，止于无能性——关于《AIR》, 2007 年 /2004 年
9. 松本健太郎：体育游戏的构成——它模仿了现实的什么？，2013 年
10. 吉田宽：对于游戏而言，死亡意味着什么？——重访“游戏现实主义”，2016 年
11. 吉田宽：作为“反抗”的游玩——基于游戏现实主义 2.0，2017 年
12. 吉田宽：元游戏的现实主义——作为批评平台的数字游戏，2018 年
13. 杨骏骁：中国游戏文化私论——游戏玩家会做科幻的梦吗？，2017 年

# 电子游戏改变了世界

## （代序）

20 世纪末以来，文学·文化的变化非常大。以动漫、电子游戏、轻小说等为主的亚文化跨国流行，成为全球文化的重要组成部分。与此同时，这些亚文化亦对青少年的精神世界和想象力产生了不小的影响。当我们谈论当下的文化状况时，已不能忽视这些变化了，甚至可以认为文化本身正面临根本性的大转折。

文学·文化的大转折起源于 1980 年代。起初的迹象是文学的边缘化，人们纷纷谈起青少年离开了文字。实际上文学的边缘化意味着青少年喜欢的作品有了变化，比起传统的文学（纯文学和通俗文学），他们更喜欢亚文化作品，或者更具体地说，比起鲁迅、莫言、金庸，他们更喜欢动漫、轻小说、电子游戏……且这些作品主要的载体也从纸本变成了电脑等新媒体。

尽管文学的边缘化是每一个时代都会有的说法，但这一次跟之前的时代又大有不同，其背后隐伏着文化性质的根本转变，甚至可以说是现当代文化所遭遇的前所未有的大转折。那么，究竟是什么样的转变呢？

首先，是“阅读”作品的方式有了变化。如果说现当代文学的爱好者阅读作品时只是欣赏故事里的情节、作品里的人物、文体、思想等，那么爱好亚文化的青少年同时也会欣赏“角色”，而且欣赏的方式也有特点，即“模块化”。一般认为，现当代文学作品里的人物、故事情节以及作品世界是一个分不开的“有机的整体”，但新媒体作品里的角色却可以分成数个模块，且怎么分都是读者的自由。比如，动漫里的美少女角色可以被视为许多要素的叠加——戴猫耳或者戴眼镜，苗条还是丰满，穿旗袍抑或穿迷你裙，等等，全凭读者。反过来说，角色也可以被视作是许多模块的

组合体，至于如何组合就是读者的自由了。读者像数据库一样把模块收纳在自己的脑子里，可随时将它们掏出来重新组成新的角色。事实上，不只是角色，任何东西都可以模块化。比方说，日本的手机小说有“七宗罪”（即卖淫、强奸、怀孕、毒药、无法治愈的病、自杀、真实的爱），这就意味着只要运用这七个要素就能任意组合一篇手机小说，手机小说不外就是故事情节的模块化。





其次，“阅读”方式的变化带来了作品和读者·观众·玩家关系的变化，具体地说，就是粉丝们想从作品中获取的东西有了变化。如果说现当代文学的爱好者是通过作品寻求“现实感”或“真实感”，换言之是通过作品寻求某种触及人的或社会、历史的真实的感觉，那么亚文化的粉丝们（有时候更）重视的就是同好之间的交往。他们热衷于通过网络或社团活动讨论作品里的角色、世界观等问题，如果自己发表的意见受欢迎，就会从中获得某种成就感、找到属于自己的位置。因此，他们不只是欣赏作品，同时也会参与创作、跟同好们分享作品，也即所谓的“二次创作”——借用既存作品的角色等要素重新创作新作品。

再次，上述各种变化是从日本开始的，如今却成为了全球性的现象。我们在中国、韩国、新加坡、印度等亚洲国家以及欧美各个城市的青少年中间几乎都能发现同样的现象。有鉴于此，上述变化就可以被认为是现代文学·文化诞生（欧洲是 19 世纪初，日本是 19 世纪末，中国是 20 世纪初）以来世界文化的大转折——作品生产、流通、消费、再生产的方式，作品具有的现实感 / 真实感，作者和受众（读者、观众、听众）的含义等都跟过去的时代截然不同了。

更重要的是，上述变化背后隐伏着青少年的社会认知转变，或者说三观的变化。即日本和中国、东亚、欧美的青少年不只对自身的前途感到不安、丧失信心，更愈发对社会感到某种程度上的隔阂、不易产生参与感。这一变化是世界共同的难题，它甚至构成关乎人类社会未来的大问题。

电子游戏就是上述变化的典型例证，我们必须理解电子游戏之于当代社会的重要性。1970 年代电子游戏刚出现时，没有人将它当作重要的文化命题，觉得它无非就是一种新型玩具。随着科技的进步与艺术的变形，人们才逐渐认识到电子游戏给人类社会带来了某种意义上的“认知革命”——诸如作为游戏载体的电脑等新媒体给文化带来的变化，电子游戏造成的“阅读”文学·文化作品的方式的变化，作品和爱好者关系的变化，人们对“现实”的理解的变化，作品的生产、流通、消费的变化，等等。这些都是上述文化转折里的核心议题。

由此可见，早期的电子游戏研究不一定觉察到了其研究对象的重要性，以至于不少文章并未超出粉丝感想的程度。随着游戏研究在之后 30 余年的不断发展与深化，它如今已成为文化研究的重要课题。在东亚地区，日本的游戏研究最先出现与成形，后来游戏研究又扩散到东亚其他国家与地区——如今这些国家与地区亦逐渐成为游戏研究的重要阵地。所以，如果你想了解游戏研究的东亚脉络，并以此把握目前全球游戏研究的基本状况，日本的游戏研究就是不可或缺的了。邓剑博士编译的《探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选》收录了 1980 年代以来在日本颇具代表性的游戏研究 / 批评论文，据我所知，这在日本国内也未有先例。我们可从这本《文选》中读出日本游戏研究 / 批评的历史、可能与限度。我非常期待这本书可以促进中国的游戏研究 / 批评蓬勃发展，且中国学界可以以此为契机更加深入地探讨新世纪的新文化。

未来在你们青年人的手里！

日本早稻田大学中文系教授

千野拓政

2020 年 3 月于东京

## 封面故事：

在大学里没有课的周末，小 Y 还是会被手机吵醒，原来是“工作群”有人 @ 她。小 Y 找出写着“实习生”的工作牌，啃了几口面包，就匆匆赶往地铁站。地铁上很拥挤，小 Y 跟身边人一样站着抱着胳膊刷手机。突然她刷到一张照片，别人拍的地铁空荡荡的，有很多座位，一个看起来很普通的中年男子，怀中抱着一大束白色的鲜花。“花香”、“幸福”、“浪漫”、“生活感”，照片下的这些 tag 似乎也感染到了小 Y，她闭上眼睛微笑着在想些什么。没过一会，略显机械的女声提醒她到站了，她睁开眼，身边还是乌乌压压的看手机的人，跟刚刚的唯一区别，只是他们站立的方向现在都朝向门口——他们也要跟小 Y 一样，在这个公司林立的近郊下车。周末加班的人真不少啊，小 Y 心想。得用另一个手机 APP 出站，小 Y 在切换前又看了一眼照片，犹豫了一会，点了“收藏”。小 Y 一直觉得，如果算法推荐的随机内容也有生命，那绝大多数都是过眼就忘，朝生暮死的，因此遇到有意思的东西，只有“收藏”下来才能让她安心——虽然她平时也并不怎么翻阅那个收藏夹。

地铁站外各种颜色的共享单车都已经被更早的几批加班人骑走了，小 Y 只能自己走这“最后一公里”。走在路上，“鲜花”和“生命”让她忽然联想起了小时候的一段经历。那还是在小学的时候，她收到科学课老师发的几颗奇形怪状的凤仙花种子，回家后就有模有样地种在了小花盆里，还专门买了一个漂亮的本子打算记录它的生长。可是过了好久，花盆里都没有什么动静，就这样一直过了几个月。到冬天，大家都不抱期待的时候，种子却发芽了，但也看不出有什么花的模样。第二年夏天，开过几朵小红花后，不知怎么地，它就枯死了，翻开花苞，也不见种子。后来怎么处理的呢？小 Y 有点记不起了。

想着想着，就走到了公司。大堂新摆了几颗种在大花盆里的树，小 Y 凑过去一看，个个都配了说明卡，像工作牌一样，写着自己的名字。富贵竹、发财树、八角金盘……小 Y 觉得，这些名字怎么看也不像是学名，它们的形状或许是有些像金银财宝，但给人家改名就完全是迎合人类的迷信了。小 Y 的近距离观察被保安喝止，果然，这些是要搬到老总的办公室的——那老总肯定不用周末加班，小 Y 心想。

坐到自己的位置上，花了半个小时把看起来并不重要的“紧急任务”处理好，小 Y 的思绪又开始漂浮。一颗种子，当然可以开出鲜花，长成大树，但说不定就熬不过寒冷的冬天，即使能熬过，说不定也会毫无防备地枯死，又或者因为八竿子打不着的原因被套上俗气的名字。如果说植物的生死受制于自然的规律，种子一旦“编程”就会按照固定的方式生长，不能对外力做多少反应，那么人又怎么样呢？如果思维也有种子，那么它会由什么构成呢？小 Y 想，自己的网络收藏夹应该难堪“种子”的重任，尽管它也有某种生命力，但里面夹杂着现在的各种娱乐热点，它们在未来应该是毫无价值的，不过，她还是忍不住想起早些时候看到的那张地铁里的鲜花的照片。至少，小 Y 想，这个思维种子里应该包含几条规则：加班是不好的，生活要充满爱，不能只追求发财——但这现实吗？小 Y 的脑海中回响起这个社会上再普遍不过的诘难，但她又想，人不是植物，人应该是可以拼尽全力维护这些东西的。她松了一口气，一边想着怎么辞掉现在这份“工作”，一边规划着，今后的周末也不妨早起，做点更有意义的事。



主　　编 _ 罗小茗

学术编委 _ 包宏伟　Fran Martin（澳）　雷启立　孟登迎　潘家恩　朴姿映（韩）　王智明　章戈浩

责任编辑 _ 梁成林　美术编辑 _ 李许涛 刘睿　编辑助理 _ 许诺

《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（http://www.cul-studies.com）”下载《热风学术（网刊）》。

扫描二维码，回顾往期。