

热风学术

热风学术 | 第五辑

REFENGXUESHU

主编 王晓明 蔡翔
执行主编 雷启立

上海人民出版社

热风学术 | 第五辑

REFENGXUESHU

主编 王晓明 蔡翔
执行主编 雷启立

上海人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

热风学术. 第5辑/王晓明, 蔡翔主编. —上海:
上海人民出版社, 2011

ISBN 978-7-208-10092-3

I. ①热… II. ①王… ②蔡… III. ①社会科学-文
集 IV. ①C53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 136510 号

责任编辑 朱慧君

封面装帧 北戈设计工作室

热 风 学 术

第五辑

王晓明 蔡翔 主编

世纪出版集团

上海人民出版社出版

(200001 上海福建中路193号 www.ewen.cc)

世纪出版集团发行中心发行

常熟新骅印刷厂印刷

开本 720×1000 1/16 印张 21.25 插页 4 字数 317,000

2011年8月第1版 2011年8月第1次印刷

ISBN 978-7-208-10092-3/G·1453

定价 42.00 元

上海市第三期重点学科(中国现当代文学, 编号S30101)资助项目

目 录

阅读当下

- 数字文化与电子游戏的世界/7 李东渊
- 从群体内到群体外
- 网络游戏中的 80 后青年文化认同/19 李 静
- “萌文化”与物化女性
- 对台湾在线游戏及其广告的分析/30 郑圣勋
- “中国与韩国：网络游戏文化的越界与挑战”研讨会综述/42
- 张 焱

再解读·陈映真评论小辑

- 陈映真与台湾的“六十年代”
- 试论台湾战后新生代的自我实现/54 郑鸿生
- 颀颀于星空与大地之间
- 左翼青年陈映真对理想主义与性/两性问题的反思/83
- 赵 刚
- 陈映真的第三世界
- 狂人/疯子/精神病/136 陈光兴

文本内外

- 文化明星：知识分子与当代中国的文化生产场/179 黄微子
- 流行音乐、民族寓言与文化研究的可能性
- 以《龙的传人》为核心的讨论/198 康 凌

热风·观察

- 生活在时代的尽头/223 齐泽克

“文化革命”：“乱”中取栗？ /234

倪 伟

热风·论坛

异议思想二十年/243

徐进钰 陈光兴

如何做个台社人——回应台社二十周年纪念特刊/262 孙 歌

理论·翻译

另一个世界是可能的——萨米尔·阿明学说简评/289 彭 松

过时的资本主义和新的世界紊乱/294 萨米尔·阿明

非美国的二十一世纪的基本要求/314 萨米尔·阿明

编后记/334

阅读当下

编者按

当代世界的一大诡异之处,就是让人同时经历两种强烈的感受:一些绝对重大的事情(例如少数人压迫多数人)的出乎意料的稳定,和另一些不能说不重要的状况(例如知识和信息的传播技术)的加速度变化。套用狄更斯的经典句式:这是一个不变的时代,也是一个变化越来越快的时代。

在这矛盾现象的底下,是整个社会基础的分裂。一方面,社会各部分的联系越来越紧密,世界越来越一体,支配性的社会结构,因此能更细密地掌控全局,不容有一小片化外之地存在;另一方面,正因为结构之网太大太密,强势力量必不可免地过度膨胀,人类生活各部分之间长久遗存的平衡和弹性联系,就势必被深度破坏,社会的地面,反而愈益倾斜。这就又会激出许多变化,一潭死水中忽然涌起大团泡沫,径自升腾,也就成了当代的常见景观。

不用说,这一类径自升腾者中,“科技”是头一名。当然,达·芬奇式的狂想是越来越边缘了,无数个人胡思乱想、探索宇宙奥秘的时代,至少现在是快要结束了。看看大学就可以知道,如今的“科技”“研发”,越来越听命于资本的逻辑^{〔1〕},依照市场的节拍踏步。但是,也惟其如此,它反而得到持续的强力推动,能在社会的其他方面都黯淡不堪的情形下,孤身“进步”。

别小看了这“进步”。它绝不只是表现为“3G”或“黑莓”取代前两代手机那样的花拳绣腿。虽然广告上吹嘘的大部分商品的“升级换代”,都是近于蒙人,但我们必须看到,今天这样的“科技”“进步”的根本目的,却

〔1〕 这里所说的“资本的逻辑”,主要包含三个大体上构成递进关系的判断:1.世间一切,唯有可以兑换为货币的资本的增值,才是最重要的;2.衡量人的活动的第一标准,是“投入”和“产出”的比例;3.不但人类的全部经济活动,而且人类的所有其他活动,和构成人类生存基本条件的“自然界”的全部活动,都应当首先服务于资本的增值。显然,绝不只是资本家才按照这个逻辑行动,当代的诸多政治和社会专制,及其权势阶层的活动领域,实际都主要是按照这个逻辑运行和展开的。

绝非只是忽悠人进商场,而是要从根本上改造人。资本逻辑的最终意图,是不断将人改造成更贴切地符合资本增值之需要的劳动力和消费者,因此,“科技”越是被“研发”成资本增值的利器,它就越会对准人的根本处,频出高招。

如今流行的网络游戏,是否就是这高招之一?

它本身是一种新商品,已经催生了一个庞大的产业,让许多公司大赚其钱。但是,就像它的中文缩写——“网游”——所形成的双重词性,它不仅是名词,更是动词,不仅意味着一种新的游戏,更意味着一种玩游戏的方式、一种被这个方式引领着蓬勃展开的网上生活。因此,它的真正的下手处,是年轻和年少——乃至年幼——玩家的心智习惯。去年初夏,在意大利帕多瓦的机场上,我就看到一个最多七八岁的金发小孩,目不转睛地玩一款篮球比赛的单机游戏。广播登机了,妈妈多次唤他,差不多要发火了,他却依旧如被钉住了一样,继续目不转睛——我至今不明白,为什么那座候机楼里会设置这种机器!

想象一下:这个孩子回家之后,会如何急切地溜进自己的小房间,关门、开电脑、一头扑进那个游戏……他每天都尽可能挤出时间接着玩;他很快就不满足于单机游戏,开始多人“网游”了;他就这样一年一年地长大;他越来越习惯于“网游”屏幕上的世界;而同时,他成年了、搬出父母家、踏进“真实”的社会了。他甚至开始不那么迷恋“网游”了。但是,当他端详眼前这个“真实”社会的时候,他内心的那些在“网游”世界进进出出所养成的习惯——节奏感、空间感、兴奋点、注意力、想象力、逻辑意

识、情绪倾向,乃至审美情趣、文化认同和善恶观,却会一齐顺着他的视线进入对象。他越是深入“真实”的现实,可能越分不清什么是虚拟、什么非虚拟。新的感受吸收得越多,过去的记忆就越受刺激、越活跃。老人常说,生活比小说更离奇;他却可能觉得,跟“魔兽”的世界相比,现实根本不值得兴奋……

绝不只是一个金头发的孩子。全世界各种发色的孩子和非孩子,都正在卷入类似的心理历程,黑头发的中国人,也是一样。这会造成什么后果?比如,不少“网瘾”研究者就相信:数千万陷入“网瘾”的中国青少年当中,一半是被“网游”推下去的。韩国和美国则都有评论家认为,目前这样的“网游”的流行,明显助长了凡事从效率出发的“资本主义工具理性”。当上海一家大型网游公司的代表自豪地宣布,“本土文化”将成为他们设计新游戏的核心素材的时候,他显然觉得,这是在培养未来中国人的国家认同。而一位跨国企业的高级经理向我笑谈那些痴迷“网游”的年轻同事:“总是两眼直视前方,眼球好像不习惯左右转动一样!”玩笑的口气,掩不住对他们缺乏对周围人事的热情的忧虑。……

当然,情况还在发展当中,现在远不到能看清后果的时候。以目前的粗略的观察和报告,也还难以判断,网络游戏的风靡,到底跟资本的逻辑是什么关系。1998年,韩国爆发金融危机,大批青年人上线玩《天堂》,“网游”似乎开出了逃避现实的新路口,让人更容易忍受压迫。2010年,一群中国的资深“魔兽玩家”,却发布视频长片《网瘾战争》,辛辣抨击野蛮的“网瘾”治疗、网络管控和“网游”审查制度,掀起了一阵“渴望自由和公正的

怒吼”！

你也许要说，是被逼得没路走了，才这么“怒吼”的，如果用“国服”能顺畅地玩下去，他们大概会和十年前的韩国玩家一样，继续埋头“宅”着吧？也许是这样。但也许不。现代的各种物质和精神条件，的确加速度地强化了城市人对于室内空间的依赖，在减弱我们的生理能力——例如望远的视力——的同时，让我们误以为外面的事情不重要，有一间房子，让我下班以后舒舒服服地待着，日子就能过了。但是，另一方面，也是这些条件——至少是其中的一部分，明显降低了不同的室内空间在公共影响力上的悬殊差异。这方面一个最新的例子，就是“维基解密”：瑞典的一个小山洞，竟能在一时间，令白宫都手忙脚乱。当“懦弱”地“宅”在“蜗居”和“蚁居”里的少年和青年人，经由各种网上交往——包括“网游”，体验到无数“细小声音”汇合的效应之后，他们对自己和现实之间力量对比的消极感受，会不会改变呢？

有一点可以肯定，“网游”已经改变了许许多多今天的青年甚至中年人，并且正在更深刻地改变未来的更多的青年和中年人。人一变，别的也都会变。即以文学来说吧，十年二十年之后，那些习惯进网吧、宅电脑的少年人成为文学阅读的主体人群了，其中许多更构成未来作家的主体部分了，文学会发生怎样巨大的变化？即便今天，许多类似的变化已经发生了。拿2010年的中国文学地图，对比1990年的，谁能说变化小！^{〔2〕}

当今社会，资本逻辑的覆盖面越来越大，但也总有它不能一手遮天的地方，江河湖海，依然会游出大大小

〔2〕 需要说明的是，今天的文学地图的大变，主要并非因为网络游戏的盛行，而是由譬如图书市场、学校教育、整个互联网的兴起等范围更大的社会因素造成的，尽管网络游戏的盛行对文学创作和阅读的影响，已经开始显现。

小的漏网之鱼。所以,面对各种与不变相伴、甚至以其为条件的变化,即便一时看不清其后果,也完全不必悲观。但这有个前提,就是不能继续如我这般迟钝。无论是为了理解和改变世界,还是小而言之,为了读懂那些很大程度上是依照玩《魔兽世界》时养成的心智习惯写出来的诗歌和小说,我们都必须直面现实的变化,而且——因为已经迟钝得太久了——从现在开始。

数字文化与电子游戏的世界

李东渊*

金昭英 译

一、普适计算时代的数字文化

在韩国,1990年代后期电子游戏文化开始兴起了。那时,数字技术也开始全面使用于日常生活方式上。当然,1980年代后期已经开始引进了个人计算机(PC)并开创了互联网空间,但是到了1990年代后期在线游戏才成为一种文化了,这是在信息高速公路与移动通讯市场开始正式化的时候。网页浏览器和视窗系统成为个人计算机环境的根基,与此同时电子游戏的技术环境急速发展,开始把一些大型在线游戏抢先商业化。由于数字技术的发展,电子游戏不再只是计算机游戏了,一些像手机游戏、任天堂Wii那样利用媒体艺术技术的相互作用的主机游戏(console game)很受欢迎。在1980年代人们在电子游戏店玩过的游戏,到了1990年由于个人计算机的大量普及,移动到计算机里了。再后来,由于引进了信息高速公路,电脑游戏从程序比较简单的web-board game重新组织为游戏玩家可以即时参与的大型MMORPG^[1]游戏。由于电视显示器技术的开发和智能型游戏内容的开发发展,从1990年代末开始电子游戏(video

[1] 译者注:MMORPG是英文“Massively Multiplayer Online Role Playing Game”的缩写,意为“大型多人在线角色扮演游戏”,是网络游戏的一种。

* 李东渊,韩国艺术综合大学教授。

game)或主机游戏已经变成了在家庭普遍的娱乐物。在虚拟现实方面,可以说作为在线游戏的基础的数字技术,根本改变了游戏文化。那么,数字技术给个人的日常文化带来了什么样的变化,并给了在线游戏什么样的影响?首先,我要谈谈普适计算时代的数字文化的一般性质。

普适时代(ubiquitous age)究竟给日常生活带来什么样的变化呢?普适时代形成的是所有日常生活由在线连接并用电脑运作的自动智能型网络。一些人工智能传感器自动检查人们的身体状态,电脑自动记录各个人的活动,机器人代替人们做些小事情,在所有空间可以无线上网,人的身体通过人工智能机器克服物理感觉的限制,这就是普适计算环境的定义。比如说,使我们可以体验到三次元虚拟现实的 iCinema、在移动中通过网络可以看到视频的 DMB 系统、照顾家务的机器人吸尘器以及通过无线网可以利用通讯、上网、玩游戏、下载内容等功能的通讯机器 iPhone,这些都是一种预告普适计算时代的技术。普适由于以可自动连接的电算体系为前提,因此通常被称为普适计算(ubiquitous computing)。美国施乐帕洛阿尔托研究中心(Xerox Palo Alto Research Center, Xerox PARC)的马克·维瑟(Mark Weiser)提出了以普适计算为新一代电脑的蓝图,从此这个词传开了。所谓普适计算意味着,把电脑芯片藏在所有事物,通过相互交流,连看不见的生活环境都能最佳化,这样的以人为中心的计算环境。请看关于“普适计算”的维基百科的解释:

普适计算,是一种后桌上型电脑(post-desktop)时代人机互交的模式,在这里,信息的处理已经彻底融入日常物品和活动。在日常的活动过程中,利用普适计算的许多人自动地参与许多电脑设备和系统,也不一定能意识到他们这样做。该模型通常被认为是从桌上型电脑范式发展出来的。

普适计算将以“有线”和“桌上型电脑”为中心的网络环境转换成“无线”和“多重银幕”,由此让我们随时随地可以上网。它创造出把在线和离线、身体和机械、物质和信息结成一体的会集性网络。可以说,“不被时间、空间、电脑或网络条件拘束,而自由地连接网络,这样的信息技术环境或者其范式”,就是普适计

算。那么,普适计算时代如何改变日常的文化?日本野村综合研究所(Nomura Research Institute)的理事长村上辉康对普适计算网络的特点涉及了如下内容:

第一,超越固定—移动、有线—无线、通讯—广播等领域,不管在哪里随时能上网的,以这样移动性特点的宽带网络为基础。第二,不仅大型通用电脑或者PC,而且手机、PDA、游戏机、汽车导航、数字电视、信息家电、数字摄像头、贴在物体的电子标签等各种信息机器或者传感器也用协议互相联结。第三,除了文字、数字、图像以外,还有带视频或者声音的内容、符合使用者要求的解决方法、安全的信息收发、可用电子买卖的平台等方面,都可以活用。

如理事长村上辉康所说的那样,现在数字技术介入到我们的所有日常生活,五花八门的数字媒体在重新编制我们的日常,尤其在形成一种巨大的社会网络——这些数字技术和媒体把全球所有空间正在互相连接起来。目前,我们不得不把广播和通讯融合起来,必须要统摄不同的文化媒体,由于这一切的数字网络技术,世界通过一个媒体平台可以把所有的东西连接起来了。由于在线网络与个人的日常密切联系,因此一切通讯信息和数据服务很有可能慢慢集中到个人经常可以携带的数字媒体里。最近出现的新的主体很容易地、很简单地利用这些数字媒体,通常把他们称为数字文化部落。

二、数字文化部落的出现

在网上使人们能够自由行动的一些规则帮助新的文化主体的产生。他们在网上注册,用自己的用户名形成网上共同体,反应一些政治文化事件,如果需要的话对特定明星和个人做出一些反对符号和话语,有时通过他们自己的力量谋求变化,拥有自己的信息空间,想要跟全球网民沟通。的确,在线世界形成一些与离线世界截然不同的文化部落。因此,我们可以把在网上形成新的行动模式、新的感觉和文化的人们命名为数字部落(digital tribe)。

在科幻片里,数字部落往往指抵抗网络信息垄断的赛博朋

〔2〕 译者注：废人原来指的是“因残废而失去工作能力的人”，但最近也使用于对电脑和网络有关的爱好、共同体、在线游戏、工作等方面极端陶醉的人。

客(cyberpunk)。在电影《捍卫机密(Johnny Mnemonic)》或者《黑客帝国》中,一些集体对控制网络信息、垄断其利益的势力进行黑客行为或反体制游击运动,那些集体可以说是赛博朋克。不过,现在在数字空间里的数字部落不仅是赛博朋克主义者,而且是网民的一种总称——他们在网上爱做多种游戏,集体追求与离线不同的诡异行动。但是,数字部落指的不是上网聊天、做数字游戏共同体活动的一般的网民。这指的是在网上更为积极活动的主体,主要在网上活动,有时是说对特定领域有很强的文化凝聚力或者共同体意识的人们。

这样的数字部落的特点主要如下。一、数字部落有很强的共同体意识。一般在离线世界里共同体以学历、地区、血缘关系为基础构成,但在线共同体以类似情绪、情趣、爱好等为基础构成。因此数字部落共同体大部分离开学历、地区关系形成强烈的文化纽带关系,表示强烈的情绪的等质感。比如说,所谓“废人文化”^{〔2〕}——对特定文化文本或者现象呈现出强烈的着迷症状——对在别人眼里不太重要的琐碎的事情表示很强的纽带关系,并具有成员之间的虚拟信赖感。二、数字部落有与其定居一个空间,不如自由自在移动的游牧性质。作为游牧民,数字部落不随着可预测的信息流,而随着自己欲望流淌,通过偶尔的激情行动继续生产出新奇信息。譬如,主导网上争论的网民与其说着迷一个主体,不如说企图与多种主体沟通,通过照片缝合、仿拟(parody)、讽刺性写作,来干扰编码化的规格化的消息。三、数字部落尽量利用自己的数字技术,创造出现实参与性的演出。数字部落通过在线的多向性、实时性、集体性等长处,对现存模拟(analog)习惯、陈旧的刻板印象、有矛盾的社会结构进行适当的批评发言。他们的行为不像制度圈形式那样刻板僵硬,而像玩有趣的游戏一样。

数字部落一边呈现出个人主义倾向,但另一边总想在网络世界成为在线网民(online networker)。在韩国,在线网民很难定义,他们具有多样的文化态度、政治立场。有喜欢整天在BBS上发帖的网民,有定期更新自己感兴趣的信息比专家还专业的强力博客,有把共同体的明示功能转化为多义的潜在性并享受独特生活方式的网上废人,还有意欲通过在线文化行动在网上建立新的结合的元网民(meta networker)等。他们虽然主要在网上沟通、在一定程度上离开离线生活,但大部分要筹划把自己

的在线活动联系到离线生活的扩大的“生活—政治”。

网上的“生活—政治”强调使用科技的个人主体性。科技的主体性意味着调整并安排人们对技术的态度和感情——即技术的“生活—政治”。在这样意义上，“科技主体”与“科技主体性”应该区分开来。前者不是科技的进步，而是熟悉进化并机械地对待进化的技术决定论者，比如像偏执于对技术的使用的先导使用者(early adapter)等。技术与个人的关系是对等关系，依赖于机械的进化论。相反，科技主体性具有感受性，由此扩张个人通过科技的社会活动力能。比如，在过去不久的烛光游行时，通过网络播送游行现场的网络主持人(net caster)，和以个人的“open casting”活动为构成的像“Africa”一样的“点对点网络广播空间”，这些具有超过科技本身的实验并体现科技的生命—政治的主体性。Open caster 作为网络空间和新媒体“数字多媒体广播(DMB)”的连接主体，他们的“主体性”通过现实空间和虚拟空间的实时反馈，使两者的力能加倍。转播烛光游戏的网络主持人是自由的、游牧的，他们对听他们广播的网民提供现实空间有关的信息，同时告知现实空间的不足。消除时空限制是网络主持人成为使他们能够作出多样实验与参与行动的一种背景。利用同时代的所有技术条件，并发挥科技以上的社会力能，想象力最大化，这就是科技的主体性。

科技主体性不仅具有扩大社会主体活动的能量，而且还具有玩自己游戏作乐的游戏感觉。玩多种形式游戏的人显露了作为游戏主体的数字部落的特点。作为数字部落的玩家总是在线，并作为角色生存在于虚拟空间。在游戏世界，个人在游戏文本外部存在，但已经是收到特定用户名的、转化为特定角色的数字化主体。作为游戏角色的个人在自己行为的巨大交往体系里，是以部落一员的方式存在。游戏玩家获得的符号、意象以及他在游戏文本里做出的功能因素都是虚拟世界的“阿凡达”。在游戏世界里，玩家是一个阿凡达。作为阿凡达的玩家与作为游戏符号的虚拟阿凡达联系的是一种元(meta)阿凡达。玩家们是元阿凡达的联合，游戏里的阿凡达是可替代的虚拟阿凡达的联合。

普适时代的数字部落，每个年龄带呈现出不同的倾向。随着数字技术急速发达，每个年龄带的人消费数字技术的方式也不同，在网上使用的媒体、网络运营体系也不同。在韩国，最早