

网络化的

Forces of Reticulation 力量

第一届 ■ 网络社会年会论文集
Essays of
First Annual Conference of Network Society

i Institute of
Network
Society
S 网络社会研究所

黄孙权 编

中国美术学院出版社
CHINA ACADEMY OF ART PRESS

在虚拟与真实之间——奇米拉的世界	曾钰涓	107
版画漂流计划	姚远东方	117
二、网络新阶段		124
作为作者的科技——一场不可能的即兴	陈抱阳	125
分享经济与赛博中介	熊节	129
网络社会中的新工人文化行动	侯力琪、张岩松	137
“坠入屏幕的日常”——论网络直播中的日常展示	张晨	143
众筹——资本主义的新感性形式	刘益红	150
镜像苏州：市民参与和话语重构——对 UGC 视频和网友评论的文本分析	牡丹	160
亲特网内外的后网络艺术	陈嘉莹	173
无聊的美学与网络直播	张柯	182
网络循环——分析网络内的新的当代艺术运动，从 1994 年到今天	[法] 马秋	185
计算式存在——网络文化中的否定之力	李沐杰	195
平台作为美学生成器	殷艾雯	203
边界或超越？——关于赛博空间与公共政治的几点反思	翁家若	211
新瓶装旧酒		
——共享经济平台下传统出租车遭遇的挑战和困境	陈玉洁、冯盈盈、田第潘	218
新媒体中音乐的“交流转向”	杨骏骁	230
社交摄影——一个新物种的进化姿态	杨莉莉	242
第三部分 黑客松报告		247
纪元——中国文艺黑客松	黄孙权	248
黑客松的 n 种意义——第一届网络社会年会黑客松总结	李士杰	250
网络社会研究所黑客松进程	网络社会研究所集体	253

无聊的美学与网络直播

张舸 皇家墨尔本理工大学博士候选人

在很久很久以前，世界各地被一种疾病侵袭，患上此病的人类丧失了对四肢的控制能力，严重者连思考能力也被夺取，人类社会遭受了毁灭性的打击，那 WHO 也放弃了抵抗，人们怀着恐惧将其称为——五月病。许多年过去，一位名叫①的智者终于找到了治疗手段。为此需要世界上七位最无聊的人，前往疾病的发源地天山寻得药引。后有书记之——七剑下天山（哎，你这不按套路出牌啊，明明是上山）。

——哔哩哔哩天下第一无聊大会

由于意识形态上的返祖，我们（西方人）自认为是解码动物、解释学的主体。我们坚信思想上的使命总是要发现某种意义。而中国人似乎不愿找出这种意义。这并非源于它要把意义遮蔽起来，而是更具颠覆性地废除了概念、主题和名称这些构造。

——罗兰·巴特

一直以来，我都在中国视频网站上做民族志式的田野调查，这篇短文是对还在进行中的田野调查的一个初步的报告。“无聊”这一主题并非是我有意为之，但是却在过去4年的田野中时常出现。从字面上看，“无聊”意为“无可可聊”，大概可以对应英文中的“boredom”和其相关的情绪状态。但在中文中，无聊其实是个意义模糊且用法多变的词。它可以用于表达对平凡的嫌弃，对无所事事游手好闲之人的鄙视，对无幽默感或者笑点奇怪之人的不解，对用下流言语轻薄女性之人的反感，对爱小恶作剧之人的不屑，等等。

我介入“无聊”这个话题起点并非是互联网领域，而是源于对中国城市的研究。身在中国，会不难注意到一种现象，即新城市广场、销品茂、商业街以及像万达这样的娱乐购物综合体如雨后春笋般拔地而起。然而，多数采访对象都表示，他们觉得城市中有趣的地方很少。影院不算贵，时尚娱乐设施到处都有，但他们却感觉这些娱乐很无聊。有些爱好电影的中国朋友向我抱怨上映的大片，无论大银幕上放映的是国产电影抑或是好莱坞作品，都无法让影院中的观众完全投入其中，他们要么打电话，要么玩手机，任由他们的小孩胡来，或者干脆睡着打鼾。据我所知，最近有个特例，就是《魔兽》的观影体验。我从未见识过观众在影院中如此激情澎湃地高呼“为了部落”。当然这只是特例，而且要归咎于这一代人的怀旧情绪，因为他们当年花了大把青春去玩《魔兽世界》。

当我在2014年开始看斗鱼、哔哩哔哩、快手以及其他直播App时，我意识到自己的研究不能仅仅局限在城市空间了。我们先来看几个有名的当代中国直播的例子，有一位主播直播睡觉，观众达7万人。如果我没错，这是斗鱼直播平台上第一个直播睡觉的人。他主要直播游戏《英雄联盟》，但有时他也聊点别的或者直播醉酒睡觉之类。

在这个案例中，我们看到甚至一个沉睡的臃肿男性身体甚至也能成为媒体景观。性自然能够吸引观众，但大多数“打擦边球”女主播的直播内容往往也属于庸常与“无事发生”的类型，她们有时也会直播睡觉。窥淫当然是一个重要动机，但连续又漫长的直播视频导致了观看者的不适，从而抵消了窥淫所带来的快感。除非你看的是两分钟的剪辑视频，如果

连续看6个小时的直播，则很难唤起情色体验。在第三方平台（YouTube、优酷）上有大量斗鱼直播的集锦，但它们并不如直播本身火爆。夏福罗（Steven Shaviro）讨论过他观看美国主播 Jennicam 珍妮（第一个在互联网上直播自己生活的女主播）的感受：“我很少会全神贯注地观看珍妮，但却一直有一搭没一搭地看着她。这不仅仅是为了满足性幻想。偶尔我能看到她的胸或者阴毛，但这并不常见。珍妮的生活其实乏善可陈。”

在20世纪90年代末，珍妮直播是个新鲜事，但与当下中国的情形相比，还很不同。当下的直播可以说是平民化的电视真人秀。今天基于移动应用程序的直播平台减少了软件编辑和其他技术细节的负担，只需要点击几下，人人都可以开始直播了。在技术层面上，直播带有强烈的民主属性。因为在中国即便是出身草根的阶层，通常也可以接触到智能手机和无线网络。相比直播，真人秀（比如唱歌比赛与相亲秀）就不曾为普通民众提供自我展现的机会，因为这些影像是经过剪辑、镜头调度等手法塑造出的人工产品。当然，我也并不是毫无保留地赞颂直播，我只说它有这种解放政治的潜能。当前的直播内容部分展现了这种潜能，但不久便可能被产业化耗尽。可以预见，国家对直播的监管很快就会跟上。然而，在中国做人类学调查，讨论对抗性的政治问题并不一定对这个研究有帮助。

湘西小胖是斗鱼上的当红主播，居住在湖南农村，其直播内容几乎都是他的日常活动，如做饭、吃饭、盖房子（盖自家的房子）、饭后与客人聊天等。在斗鱼上，贫穷的景观有时会显得很变态，自我呈现也往往采用极为直白和粗俗的风格。在官方电视中，贫穷总是在被美化、净化和被事先排练好，其表现方式也大多囿于“恩人”（报道者）和“值得同情的人”（被报道的对象）这组二元对立，使得被展现的穷人成为失语者。而网络直播中却展现出一种未经过滤的底层粗俗，似乎正好迎合了观众的趣味。

在日常的直播中，一名富士康前工人会在自己的摄像头前表演6小时，跳怪异的舞蹈，唱跑调的流行歌，直接拿起一个巨大的水壶或者饮水机的水桶喝水，吃令人作呕的食物，谈论日常琐事，和回答重复的问题。

对于局外人来说，网络直播是通常被看作“毫无意义”“空虚”和“无聊”的活动，甚至有些老观众亦有同感。那么我不得不问，既然直播如此无聊，为何这么多人还乐此不疲地去看？如何就着无聊来回答这个问题？在《无所事事》（*Doing Nothing*）一文中，科瑞根（Paul Corrigan）的文章用独特的民族志视角对无聊做出了解释：“问孩子为何打翻奶瓶，这个问题本身就是无意义的……孩子们是无法用自己的语言去回答这个问题的。”如果话题本身对于被问者过于含糊或抽象，那么问“为什么”就没什么帮助。所以我转而从无聊的美学这一特定角度来处理无聊，而非一定要去解释它。

说到无聊，我们要谨慎看待古斯丁（Goodstein）的说法，即“精英主义者常会把庸常的无聊与深刻的无聊区分开来”。这个区分很关键，尤其在艺术批评和哲学的写作模式中，无聊经常被当作库恩（Kuhn）所称的“形而上的疾病”，而相比之下，家庭主妇的排队等待这样的日常活动却被视为琐碎肤浅。很明显，我这里说的无聊不是本雅明（Walter Benjamin）所谓的“孵化经验之蛋的梦鸟”。作为美学策略，无聊原本是属于先锋派的。深刻的无聊能唤醒通常无法企及的反思。而我认为今日中国的直播与沃霍尔（Andy Warhol）电影的主题更类似。比如前文提到的直播睡觉的男人让人莫名想到沃霍尔的作品《睡觉》。此外“吃播”已是直播平台上另一类热播节目，这类直播通常是一个人面对镜头慢慢吃下大量的食物，似乎与沃霍尔的作品《吃》一脉相承。

我并非要把网络直播与慢电影或反电影等同起来，也不是要批判“无意义”作为一种美学技术的有效性。相反，我想突显一个差异。里奇蒙（Richmond）说：“作为一种美学素材，深刻的无聊往往是非个人化的。只有接受过足够的审美教育，观众才能领悟‘深刻无聊’所包含的魅力，从而发掘无聊背后闪烁着的有趣之处。”沃霍尔的作品通常强加给观众一种禁欲式的形式主义，观众被迫反思。换言之，观众感到压力，认为要有点什么“感想”才算欣赏到了这个电影，产生某种存在危机感，甚至认为内心“应该”受到触动，才能获得某种意义。从内容上说，沃霍尔的《睡觉》和数小时的睡觉直播没有什么根本区别，但是看直播的观众却不用背负欣赏艺术的负担，无须期待“深刻”的理解。因为直播

反正已经被贴上“粗俗”“低品位”甚至是“变态”等标签了。在这里，我们不妨援引克拉考尔（Kracauer）的话：“粗俗的无聊既不至于让人丧命，亦无法使人重生。”

谈及直播中的粗俗无聊，它不仅存在于这些在线直播视频的内容中，也存在于我们的观看行为中。对观众过来讲，直播有时更像是“背景物件”，并不指望让观众沉浸其中，而是鼓励观众从视觉的欲望中撤出。我们坐在电脑前，拿着手机躺在床上，并不觉得直播无聊，而是与直播一同无聊。与此同时，我们也并不期待看直播能改变我们的审美水平。在微信群或微博里，我们有太多视频、分享链接要看，太多朋友要聊。可以说，当代视觉文化造成了感知过载和疲劳。其结果是，我们希望自己抛开理智和功利心，与自己的“存在”和平共处。而就在这时，熟悉的直播间和主播们便成了我们的最佳伴侣。

备注

特别感谢中国美术学院网络社会研究所提供的中文翻译初稿，也要特别感谢孙静和杨平的宝贵建议。

参考文献

[1] ANDREJEVIC M. Reality TV: the Work of Being Watched, Oxford. United Kingdom: Rowman& Littlefield, 2004.

[2] BARTHES R. Travels in China. London: Polity Press, 2013. Benjamin W. illuminations. New York: Schocken Books, 1968.

[3] CORRIGAN. P. Doing Nothing. Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain, London: Routledge, 2006:84-87.

[4] GOODSTEIN E. Experience without Qualities: Boredom and Modernity. Stanford: Stanford University, 2005.

[5] KRACAUER S. The Mass Ornament. Cambridge. MA: Harvard University, 1995.

[6] KUHN R. The Demon of Noontide: Ennui in Western Literature. NJ: Princeton University, 1976.

[7] RICHMOND S. C. Vulgar. or What Andy Warhol Can Teach Us about Candy Crush. Journal of Visual Culture. 14(1), 2015(21-39). <http://doi.org/10.1177/1470412914567143>.

网络循环——分析网络内的新的当代艺术运动，从1994年到今天

[法]马秋 法国当代艺术家、博士，毕业于中国美术学院

一、何谓“网络循环”？

自1994年网络“艺术作品”的首次出现，网络发生了巨大的变革，从难以登录、使用，到多姿多态的风靡世界。下载速度加快，可接收的平台数量不断增多，可用的存储空间持续扩大，由此网络艺术家的作品也在改变，关注的话题也由如何在网络内部叙述转向如何呈现作品。最主要的变革在于，网络上的海量信息每天都在持续增多，比如视频、图片、音乐、电子游戏、工具、信息、GIF、备份等，简直耗尽一生也无法看完。

（一）因特网——信息过载的世界

“网络循环”的核心在于数据储存。这种信息网络并不是小问题，反而被网站认为是“重要的”，因为数据可以在全世界储存。如果今天我们上传一个视频到YouTube，一周以后超过300人观看了这个视频，然后，在另一个大洲也被拷贝，当作轻松的阅读资料。这表明存在一些问题，首先是环境的问题。这个信息储存在硬盘里（这是装满电器柜的零件，每一个都包含永久启动的几百个硬盘），这表明需要消耗巨大的电力。比如一个电子游戏人物（《魔兽世界》）比巴西公民的耗电量更大。第二个问题是我们的移动设备，尤其是电脑和互联网背后的海量数据空间。所有数据都可以储存在网上，并且精心保存。即使是你决定从脸书账号上删除的图片，也已被美国公司归档。机器有记忆功能。由于过度消耗，我们不再归类，而所有信息却都被保存。由此我们便可以开始提出“虚拟废物”的问题，这也是“网络循环”

的开端。

（二）究竟什么是网络废物？

1. 就机器而言，从无废物一说

简单的回答是没有网络废物的存在。网络废物不像是一旦倒空了便不再有用从而被毁掉或再循环的一瓶水这样的日常物体。网络信息不能改变状态，看过的视频总是可以再看一遍。它并不会失去其文化物件的状态。网络数据只有在极少的情况下才会变成废物。可能是由于存储信息的媒介被毁掉或衰落了，也有可能是由于因缺乏宣传支持而使信息变得无用的技术改变，最后也还可能是由于内容与呈现内容的场所不匹配而导致的主机的自动毁灭，比如色情视频会自动从YouTube上被删掉。即使在那样极少出现的情况之下，网络内容仍然被存储、归档和备份。即使某个视频没有人观看，也不会将之删除。即便被删除的信息继续在网络传播，因特网也仍然是不会遗忘而永久储存的记忆库。

2. 错误 / 故障 / 404 错误 / 垃圾邮件

然而依旧存在着一些被认为是废物的虚拟物件。首先是“错误”——某种阻止机器正常运行的技术问题。例如，一个“错误”图片会被剪成两半，一半黑色一半亮绿。在大部分情况下，图片不再有用，内容也不再找得回来。第二个是“故障”——导致机器无法正常运转并由此引起显示问题的电源故障。故障与错误极其相似，唯一的不同在于故障的内