

数字媒介时代涉农纪实影像的记忆保存与文化弥合^{*}

马
梅

【内容摘要】 在数字媒介时代,涉农纪实影像的存在平台、表现形式更为多样,其生产主体也有了更多的农民和新农人,其内容也有了更多原生态的、直接反映朴质的乡村生活、劳动场景、乡村风物风俗的部分,这些涉农纪实影像在对优秀传统文化的记忆唤醒、对乡土朴质本色和自强精神的记忆书写中,通过对乡愁和怀旧的疗愈、对多维冲突的疗愈、对他者体验的供给,实现了一定程度的文化弥合,对传统与现代、城市与乡村、新与旧、代际之间、古今之间的文化差异有一定的弥合作用。而这种记忆保存和文化弥合的实现,是因为涉农纪实影像的内容与形式对中华民族核心文化心理有所反映,对中和、平等、天人合一、生命真性的价值观与艺术观有其体现。

【关键词】 涉农纪实影像; 记忆; 传统文化; 乡土文化; 文化弥合

DOI:10.19997/j.cnki.xdcb.2023.03.006

一、问题的提出

2017年10月18日,中国共产党第十九次全国代表大会报告提出要实施乡村振兴战略,指出“要坚持农业农村优先发展,按照产业兴旺、生态宜居、乡风文明、治理有效、生活富裕的总要求,建立健全城乡融合发展体制机制和政策提醒,加快推进农业农村现代化”。报告指出要坚定文化自信“文化是一个国家、一个民族的灵魂。文化兴国运兴,文化强民族强。没有高度的文化自信,没有文化的繁荣兴盛,就没有中华民族伟大复兴。”^①其实将十九大报告关于乡村振兴战略和文化自信的表述结合起来看,我们可以得出,文化自信对于国家和民族发展具有极端重要性,包含着重建乡村文化自信^②的乡村文化振兴是乡村振兴的重要方面。2018年,中共中央、国务院印发的《乡村振兴战略规划(2018—2022年)》更是明确提出“推动乡村文化振兴,建设邻里守望、诚信重礼、勤俭节约的文明乡村。”^③2022年10月16日,中国共产党第二十次全国代表大会

报告再次强调“全面推进乡村振兴”,要求“坚持农业农村优先发展,坚持城乡融合发展”^④。但是,由于长期以来城乡之间在经济、文化、社会发展上的差异,很多人的内心深处还是存在着乡村不如城市,甚至歧视乡村及乡村居民的观念,乡村空心化的情况仍普遍存在。那么,该如何消除或至少减少这种歧视、误解,也就是如何尽可能进行这种观念层面的文化弥合,从而为“优先发展”“城乡融合发展”提供坚定的精神支撑?涉农纪实影像由于其对乡村振兴战略实施背景下的乡村文化、乡村发展的书写,而有可能通过其中对于中华优秀传统文化、农耕文明的书写实现文化记忆的保存,进而发挥文化弥合作用,助力城乡融合发展。

二、相关概念界定

本文所说的数字媒介时代的涉农纪实影像,是存在于各种数字传播媒介的、主要表现农村(乡村)农业农民(包括新农人)的纪实影像。

^{*} 本文系国家社科基金项目“基于乡村振兴战略的主流媒体涉农传播研究”(项目编号:18BXW001)的研究成果。

其来源和类型有的是主流媒体的或长或短的纪录片、专题片、纪实短视频,有的是实力强大的商业平台媒体的纪实短视频或网生纪录片,更多的是自媒体和亿万网友包括新农人和敢于使用新媒体的农民生产并上传至互联网的原生态“三农”短视频、视频直播内容。

关于文化的定义有很多种,不同的学科都有从自身角度的界定,但一般认为文化是人类在社会历史发展过程中创造的物质财富和精神财富的总和,从其表现形式的纵向层次来说,分为器物(物质)层面、制度(技艺)层面、精神(观念)层面,有时特指精神层面。‘晚清以来的中国知识界曾把文化区分为器物、制度、观念三个层面,并认为观念是核心,制度是支撑,器物是表征。’^⑤塞缪尔·亨廷顿(Samuel P. Huntington)认为文化是一个社会中的价值观、态度、信念、取向以及人们普遍持有的见解,它对社会、政治和经济行为具有举足轻重的影响。^⑥他这里所说的文化主要是一种精神层面的文化。据此,本文所说的“文化弥合”主要是指通过对各个层面的文化形式的保存、书写、呈现、传播,最终实现在精神层面的文化差异、文化裂缝、文化冲突的缩小甚至消失。

记忆本来是心理学科的概念,是一种心理机制,记忆按记忆内容可以分为四大类:形象记忆、情感记忆(情绪记忆)、逻辑记忆、动作记忆。^⑦20世纪20年代,关于记忆的研究从心理机制转向社会过程。莫里斯·哈布瓦赫(Maurice Halbwachs)提出“集体记忆”的概念,认为集体记忆是一个特定社会集体成员共享往事的过程和结果,社会建构起了集体记忆的框架,传播是集体记忆形成的一个重要因素。保罗·康纳顿(Paul Connerton)在哈布瓦赫的基础上进一步提出“社会记忆”的概念,阿斯曼夫妇(Jan Assmann and Aleida Assmann)提出“文化记忆”的理论。而“哈布瓦赫提出,社会本身不进行记忆,只有拥有记忆器官的个体才进行记忆,个体记忆为集体记忆提供来源和支撑”^⑧。

我们可以理出社会记忆、个人记忆、集体记忆、文化记忆、形象记忆、情感记忆的大致关系。在社会上牵涉到大多数人和事物的记忆才能被认为是社会记忆(否则只是私人的记忆),因而社会记忆首先是一种社会集体记忆的方式,亦常被化约为集体记忆,二者往往通用。除非特别提及,本文后面所指的社会记忆其实就是社会集体记忆。但是这种社会集体记忆必须通过个体之手来进行记录——可能是社会集体的授权记录,或者是个体自发记录,而个体自发记录的“个人记忆”从理论上讲是集体记忆的来源和支撑,其最终是否被纳入集体记忆和如何纳入则有待社会集体的选择和处理。当然,由于阶级、党派、教派等不同的政治、经济、文化集体(群体)的存在,使得一个社会对于同一事件可能会有分属于不同集体的记忆,不同世代对于同一事件也可能会有不同的确认或修正。而文化记忆应该是社会集体记忆中深层的精神和价值观层面的记忆。^⑨也就是说,社会集体记忆包括其中的文化记忆必然需要借助个体的形象记忆、情感记忆等完成构建。

媒介记忆是人类一切记忆的核心与载体,媒介使得记忆突破了个人和集体的界限,既需要存储久远,也需要在不同的时间和空间中传承、转换和传播。^⑩随着信息传播技术的发展,在不同世代,社会记忆的保存与传播所依赖的主要媒介不同,本文主要列举体系化记录的、时间偏向的保存媒介,而不涉及主要依赖空间的纪念柱、纪念碑、建筑等实物媒介。在文字时代,社会记忆主要通过官方修史和档案来保存传承,但是仍然有私家修史和个人日记等流传。随着21世纪数字媒介和影像符号的广泛运用,主流媒体的“国家相册”和官方纪录片等纪实影像成为重要的社会记忆保存形式,同时各商业平台媒体和自媒体刊发的纪实影像、各色人士的Vlog(视频日志)——影像形式的个人日记,也都有被纳入社会集体记忆的可能。

三、在记忆保存与唤醒中实现文化弥合

(一) 优秀传统文化的记忆唤醒

党的十八大以来,围绕传承和弘扬中华优秀传统文化,习近平总书记发表了一系列重要论述,强调要实现中华优秀传统文化的创造性转化和创新性发展。2018年9月21日下午,中共中央政治局就实施乡村振兴战略进行第八次集体学习,习近平总书记在主持学习时发表讲话,指出“我国农耕文明源远流长、博大精深,是中华优秀传统文化的根”^⑪。2022年10月16日,党的二十大报告指出“中华优秀传统文化源远流长、博大精深,是中华文明的智慧结晶”^⑫。

李子柒短视频的成功让人们看到了中华文明、农耕文明乃至更广泛的中华民族优秀传统文化的魅力。其短视频对我国传统技艺工艺的展示,如农耕流程,与农耕自给自足的生产生活方式密切关联的烹饪、酿造、制茶、草药、织造等生活技艺,以及在此过程中与人、劳动过程紧密联系的、赖以生存的山水自然环境,展现的人际关系、伦理亲情,是对我国农耕文明自发的(至少最初阶段)展示和致敬;她本人为了照顾年老的爷爷奶奶而离开打工的城市回到乡村故乡,这种敬老孝亲、反哺是中华民族文化基因的根本,短视频里她和爷爷奶奶共同吃饭的场景、氛围及脉脉亲情……所有这些思想、情感、价值观层面的文化,充溢在美食美衣美景之中,这是她区别于一般美食短视频、吃播博主,而打动更多人并被主流媒体点赞的主要原因。还有很多网友喜欢其短视频呈现的“古风”,其实这正是传统文化和东方审美在视觉符号等方面的体现。^⑬

李子柒的认证身份是美食博主、东方美学生活家,但是我们如果按照常见的出生、职业经历、生活空间相结合的标准来看,李子柒其实是一个返乡创业的乡村青年,一个用短视频为家乡风物、为自己美食产品及周边产品进行代言

的乡村网红——只不过她是将新媒体与“三农”相结合,她拍的短视频又那么专业“好看”,而媒体从业曾经一直被认为是文化人的专利;她短视频带货的经济收益如此之高,以致她的新商业精英的身份光芒四射;她呈现在影像中的形象如此之美,颜值、衣饰、体态、声音都完全符合《诗经》以来关于典型中国美女的反复描写,符合孔子的“中”的要求。文化标签、新媒体标签、商业标签、美女形象,这个跨界、融合的身份使得她这个返乡创业的乡村青年的影响力已经足够大,大得无法用简单的一个青年农民或青年新农人的名词来指称她了。从李子柒身上,我们发现“三农”本来也可以是美的、诗意的,尤其是在各种现代技术的物质支撑和科学发展理念的指导下,在乡村振兴战略的充分实施下。如果我们现在看到的从事农业的农民及乡村还存在不“美”的现象,那主要是我们的“三农”领域还没有发展充分和平衡。

此外,尽管大多数涉农纪实影像没有李子柒短视频这样的唯美呈现及亿万级的播放量,但它们也在一定程度上展示了乡村风物风俗之美,保存和重现了优秀传统文化,在自己的播出平台、区域、圈层里面产生了重要影响。^⑭中央广播电视总台的涉农纪录片《记住乡愁》则通过“地点”实现了文化记忆的保存,呈现了我国各地各民族古村落、古镇发展变迁所蕴含的中华优秀传统文化。正如阿莱达·阿斯曼所说,地点本身可以成为回忆的主体,成为回忆的载体,甚至可能拥有一种超出于人的记忆之外的记忆。^⑮

这些涉农纪实影像通过将图像和地点结合的方式,为我们保留了不灭的文化记忆以备随时唤醒并发挥其功能,其保存和唤醒功能比起其他媒介可能更显著。西塞罗(Marcus Tullius Cicero)认为图像和地点是记忆术的砖石,图像是用来把某些知识内容赋予强烈感情、加强记忆的,而地点是被用来整理其顺序以及方便这些知识被重新找到的。西塞罗本人完成了从记忆的地点到回忆之地的这一步,他在自己的经验中发

现,在一个历史性的场所感受到的印象,比那些通过道听途说和阅读得来的印象要“更加生动和专注”^⑥。

涉农纪实影像中的古村落是文化记忆的代表性的“代际之地”,社交媒体上涉农短视频的网民身边之地、普通村寨也往往是其家庭家族集体记忆的集中地,只要涉农纪实影像的品质足以支持其跨越时空的传播,就可能成为新的“代际之地”,那么其生产生活空间及附着其上的制度(技艺)和精神层面的文化就能代代相传。“在这样的代际之地上,一个家庭的成员像一个不断的链条一样生生不灭。”^⑦它们给现在和以后的人一个寻找之地,这是一个双重之地,既是有心之人可以前来探访的物理空间的文化之地,也是不同时空的人们可以随时踏入的“影像空间”——毕竟不是所有人都能去自己想去的物理空间,但是借助纪实影像,我们可以立刻抵达。

中华民族文化的家国同构、一体多元特点,使得“代际之地”的文化记忆功能凸显,涉农纪实影像通过对中华优秀传统文化的保存与唤醒,实现了对我国城乡之间、区域之间、代际之间、古今之间的文化弥合。

(二) 乡土朴质本色和自强精神的记忆书写

在工业化、城市化、现代化成为发展关键词的情况下,在中外交流密切的现实下,中国从乡土社会进入了城市陌生社会阶段,城市味、洋气、时尚或时髦,成为人们评价他人外貌、服饰、体态、审美的关键词,乡村的乡土人士及其穿着打扮乃至生活习惯变成了“土气”——这曾经是一种居高临下的讥讽意味的审视与评价,但是纪录片《舌尖上的中国》在一定程度上扭转了这种印象,该片将颠倒了的生产—消费关系和城乡关系再颠倒回来,劳动得到礼赞,普通劳动者成为主角,“土气”回到中性甚至褒义的情感倾向中来。^⑧在当前乡村振兴的环境下,主流媒体的涉农纪实影像进一步以其正能量的传播,在全社会建构了关于三农的良好氛围。

但是从行动者的主体性来说,这仍然是一种代言体的生产与传播。从主体性来说,乡村居民尤其是普通农民、新农人自己生产上传的短视频、直播,更能够反映乡村的全面状况,更容易让人相信。当前,由于信息通讯技术的发展、移动互联网和智能手机的普及,我国城乡居民的涉农影像生产已经非常普遍,在视频平台媒体如抖音、快手、西瓜视频、火山视频等,有大量这样的农民、新农人自己生产的涉农纪实影像,真实呈现了自己和周围村民的生产生活状况、乡村风物风俗。这些纪实影像很多采取了定期更新的方式,类似于视频日记或周记,取材角度小,内容就是对现场自然朴实的实录,拍摄者、配音者、出镜者和上传者往往就是农民或新农人本人,并没有很多拍摄剪辑技巧的运用。

而从日记的文体特性来说,其典型特点和优势是“真实”和“个人化”^⑨,在数字媒介时代更容易被主体性不断增长的人们相信,更容易进入社会记忆,被历史研究者作为重要史料。通过各色人等日记的记述,历史重新变得鲜活而有生命力。^⑩

综上,涉农纪实影像中的视频日记(周记)体是数字媒介时代的日记形式,是一种重要的个体记忆形式,也具有上述所说的日记的优点,并且因为其影像形态而增加了直观性、形象性、情感性,其第一人称的叙述方式容易加强故事的真实感而拉近叙述者与接收者的亲近程度,其中乡村风景风俗和农民、新农人的劳动过程的细致展示,也更能牵动人内心的柔软之处。^⑪甚至可以说,视频日记体内部的各种人、事、物之间的交往所显现的场信息结构呈现的各种信息之间的相互矛盾之处、某些在视听觉显得不是那么美的画面和声音,也都加强了其可信度。因此,其所呈现的乡土朴质本色和自强自信精神更加有感染力,更易让人相信。

当然比起“土气”,如今人们更多提及“土味”及“土味”短视频,某些涉农短视频以怪异、恶俗、自残等行为拉升点击率,“土味”也在不

少人眼里成了恶俗的代名词,但是,农民自媒体“土味视频”不等于“低俗抄袭”“粗制滥造”。^②刘楠等人充分分析了农民自媒体的涉农纪实影像所展现的新农人的自强、创新、文化自觉等优秀品质。可以说,三农自媒体中的涉农纪实影像的主流仍然是健康、美好且具有重要价值的。

四、从疗愈通向文化弥合

(一) 乡愁与怀旧的记忆唤醒与疗愈

乡愁的本义是一种思念故乡而产生的愁绪。中文的“乡”可作“故乡”和“乡村”两重解读,因而“乡愁”的涵义除了普遍意义上的“怀念故乡”,也包含着“渴望乡村”的意思。^③这也是因为中国人的重要生产生活空间从乡村转为城市、从依赖乡村的农业文明转入依赖城市的工业文明还不久,很长时间以来,中国文化中的乡村同时就是故乡。怀念家乡进而形成的“乡愁”,是世界各国人民共同的心理,是人类文艺作品的共同母题。“怀旧”究其字面意义是怀念旧时光,旧时光不一定都和家乡、故乡联系在一起,但是“英语中的怀旧一词是两个希腊词的组合,意即因离开家乡而产生的缺失感。这个词由一名17世纪的欧洲医生发明,用来表述一种在当时远征雇佣兵中常见的病症”^④。这又使“怀旧”和“乡愁”连在一起。

20世纪90年代以来的中国出现了多种离开乡村转入城市生活就业的离乡者——上述考学、参军最终离开乡村的,以及去城镇经商、打工而扎根城镇的四种离乡者。这些离乡者在成年以前主要在乡村生活,对乡村有着深刻记忆,他们可能会产生思念乡村故乡的“乡愁”。还有一类是曾经由城镇来到乡村、暂居乡村,而后又离开的离开者或暂居者,他们也可能对曾经待过的乡村产生怀念,因为不是家乡、故乡,这种情感主要是一种“怀旧”。在我国很多原生的城镇人有乡村经历,他们或是曾经到乡村支教,或是“插队知青”,或是因为部队、保密单

位、厂矿企业设在乡村如“大三线”“小三线”建设而和乡村居民密切交往,或是因为脱贫攻坚、乡村振兴成为驻村干部等等,在这些情境下,乡村不是他们的家乡、故乡,但可能因为时间较长、感情深厚而成为他们的第二故乡。

而且,在当今工业化和城市化快速发展而带来各种“城市病”的情况下,这种主要是怀念故乡的乡愁,更有可能是那些没有乡村成长经历的城镇居民“渴望乡村”的“乡愁”。有学者指出现代的“乡愁”可能是“城愁”的变种。^⑤乡愁和怀旧其实是一种文化记忆的苏醒,乡愁体现的不一定是“愁”,而是人内心深处的一种文化依恋和精神需求。^⑥

这种“愁绪”“病症”如何消解?在没有电影电视的时代,乡土文学、乡村题材的音乐绘画作品是良药。当代,观看涉农剧情电影、涉农纪实影像成为重要疗愈方式。现代乡愁的产生从某种程度上是从“心”到“眼”、将看不见的情绪变成看得见的风景的文化改造过程^⑦,上述李子柒短视频、土味短视频等涉农纪实影像正是让人们的看不见的情绪在看得见的风景中得到消解。而鉴于现代社会空间流动、迁移的频繁,尤其是我国幅员辽阔、各地经济社会发展不平衡和互补性带来的各年龄段流动升学就业的普遍、离乡者和暂时离开者的数量众多,满足乡愁与怀旧情绪的视听产品包括涉农纪实影像的存在必要性和需求量就不言而喻了。同时,涉农剧情电影因为牵涉的制作流程复杂且耗时较长,加之其播出特性,每年的生产量和播放量相对于各类涉农纪实影像来说不是那么多,因而在对于乡愁和怀旧的情感记忆唤醒和满足方面,其总体影响力不如涉农纪实影像那样长期化、持续化。

《记住乡愁》系列纪录片对古村落的反映吸引了大量乡愁旅游者、怀旧旅游者^⑧,农民自媒体生产者的土味短视频和农产品带货直播吸引了大量的慕名者,催生了周边乡村游。乡愁旅游、怀旧旅游这样的情感旅游,周边乡村游的休闲游等等又反过来促进了更多涉农纪实影像

的供给,最终有利于提升相关群众、网民、观众的生命意义、心理需要满足、亲社会行为^②,有利于自我认同、社会认同。故而可以说,当前各类媒体的涉农纪实影像借助对乡愁、怀旧的疗愈,可以实现对过去与现实、传统与现代、此在与彼地的文化差异、文化冲突的弥合。

(二) 多维内心冲突的疗愈

当前,城市成为主要的生产生活空间,出现了一个个大都会。但是西美尔(Georg Simmel)认为“都会性格的心理基础包含在强烈刺激的紧张之中,这种紧张产生于内部和外部刺激快速而持续的变化。……城市要求人们作为敏锐的生物应当具有多种多样的不同意识,而乡村生活并没有如此的要求。在乡村,生活的节奏与感性的精神形象更缓慢地、更惯常性地、更平坦地流溢而出。”^③“大都会生活或许就是一种情感冲突,这种冲突发生在类似西美尔所说的那种个体的内在生命和外部认同之间……”^④所以,乡村成了各种现代病和城市病的疗愈之地,成了很多城市人心中的“诗和远方”。

当前盛行的乡村体验类节目,其内容正是一群以城市为家、从事着外界看来比较浮华的职业的艺体界、娱乐界人士到乡村体验生活,他们在乡村集中居住一段时间,在这一段时间里,大家没有工作的催促,和好友一起放松地过着慢节奏的生活,享受着乡村自然环境的淘洗,也观察、参与和享受与村民的真淳而无所欲求的交往。当然更多的没有乡村生活经历的人无法像上述节目中的人那样方便地到乡村“疗愈”自己,此时这些涉农节目正好给人们一种替代性满足——通过观看节目而实现一种拟态的参与并获得满足。可以说,观看的过程就是疗愈的过程。

涉农纪实影像的疗愈功能其实可以追溯到更久远的文学艺术形态,在中国古代,乡村的疗愈功能主要体现在山水田园题材的诗文作品中,如陶渊明、谢灵运、谢朓、李白、王维、苏东坡等,或将田园看作是与“樊笼”、丑陋的现实官

场相对立的真淳的“自然”,决绝地扎入田园;或在山水田园与官场官职之间周期性往返,在苦闷、危机时刻就会向乡村风物和朴实民情求得力量;或不得不躲避伤害,在乡村的偏远中自我隔绝、获得庇佑。而在中国之外,有欧美的大自然文学,如华兹华斯长期在乡村生活而写下的乡村诗篇、梭罗暂时性的湖畔体验而写下的《瓦尔登湖》,有日本被发现的在乡村开展乡村文化启蒙并创作大量乡村文学作品的宫泽贤治,大文豪托尔斯泰也长期生活在乡村,将乡村视为希望之地。如此,在影像时代,涉农纪实影像对个人、对社会具有疗愈功能就顺理成章了。

五、涉农纪实影像的民族文化心理本质

(一) 平等哲学智慧和生命真性之美

他山之石,可以攻玉。在学界早已有人对艺术哲学的推崇平等取向、生命本性之美的观念嬗变作过论述。朱良志认为唐宋以来中国传统艺术哲学形成一种“无名艺术观”,这是一种非功利、非目的的艺术观,根源于至人无名、无凡无圣的平等哲学智慧,深刻地影响了传统艺术创造。^⑤他从六个不同的角度分析了中国传统艺术哲学中“无名艺术观”的流布,其中提到的唐宋以来诸艺术门类及大师经常表现的物象,如“赏雨茅屋”“石上菖蒲”“江路野梅”都是乡野乡村的土物,但他说这些“微物凡草”“野意萧瑟”体现的是天籁智慧,是一种新的典雅观和价值观,是打破秩序和等级的观念,将艺术引向生命真性的书写。艺术是相通的,艺术哲学观念也总能在千载之下相续相接。作为媒介产品的不同涉农纪实影像,其艺术水准可能有高下之别,但是其生命真性之美无别,以及在平等化、民本化、以人民为中心的传播观念影响下,其被接纳而广泛传播的可能性就增长了,进而增加了城乡文化裂隙的弥合可能。

(二) 天人合一与中和之美

曾繁仁认为,中国古代的“中和之美”,是

中国古代“天人合一”思想观念的体现。而中华美学与美育之中心线索与核心观点是“中和之美”的美学原则。“中和”的基本意义,即为含蓄而适当,其地位是“天下之大本”与“天下之达道”,即为天地万物普遍性的、根本性的运行规律。这也是中国古代文化之根本规律。“致中和”的最终目的是“天地位焉,万物育焉”,中国文化讲求天地阴阳各在其位,从而阴阳交感、风调雨顺、万物繁茂。这是中国文化观念中“天人之和”“阴阳相生”等的理论关怀。因此,所谓“中和之美”,又是一种万物诞育的生命之美。^③可以看出,这种文化心理、美学原则完全是中国农耕文明的伴生物,体现了农耕文明环境下人们企望万事万物都各得其所、和谐共生的善良、温润、平和的心理。

涉农纪实影像的主要内容是乡村风物风俗、农业以及涉农产业的生产劳动,以及人们在这过程中情感、心理、精神面貌、价值观等思想层面的表现。这些内容从表现的物质层面来

说,是和大自然结合最近的。影像中会有大量的土地、天空、山川、草木、动物等自然物象,这使得涉农纪实影像在使观众实现对“天人合一”状态的拟态体验上具有天然优势。在这样的环境里,人与人熟悉,人与物亲近,节奏舒缓适度,人和物都遵循着自然界的生命节律。在李子柒短视频、《舌尖上的中国》《风味人家》《风物》等广受好评的涉农纪实影像中,涉及来自劳动、来自乡村食材的美食,都强调了顺应自然规律、天时、节令、物候以获取动植物食材,强调不过度猎捕、不竭泽而渔,以实现可持续生产与消费,这些都是“天人合一”“中和”思想的体现,片子本身的艺术传达也张弛有致,实现了不同符号语言的和谐统一,体现了“中和之美”。而那些被认为是恶俗的涉农短视频,往往是因为它们在内容和形式上违反生命规律、伤害人本身、伤害自然、破坏环境,在目的上又汲汲于名利,需要警惕。

【责任编辑:刘俊】

注释:

- ① 新华网《习近平:决胜全面建成小康社会 夺取新时代中国特色社会主义伟大胜利——在中国共产党第十九次全国代表大会上的报告》,新华网,http://www.xinhuanet.com/2017-10/27/c_1121867529.htm,2017年10月27日。
- ② 马梅《涉农纪录片重建乡村文化自信的理论基础与现实可能》,《现代传播》,2019年第4期,第118页。
- ③ 新华社《中共中央、国务院印发〈乡村振兴战略规划(2018-2022年)〉》,中华人民共和国农业农村部,http://www.moa.gov.cn/ztlz/cxzx/xczxlgh/201811/t20181129_6163953.htm,2018年9月26日。
- ④⑫ 新华社《习近平:高举中国特色社会主义伟大旗帜 为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗——在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告》,中国政府网,http://www.gov.cn/xinwen/2022-10/25/content_5721685.htm,2022年10月25日。
- ⑤ 王伟男《在台陆配的社会融入——文化差异及其弥合的视角》,《台海研究》,2019年第2期,第16页。
- ⑥ 美国塞缪尔·亨廷顿等主编《文化的重要作用:价值观如何影响人类进步》,程克雄译,新华出版社2010年版,第7页。
- ⑦ 伍棠棣、李伯泰、吴福元主编《心理学》,人民教育出版社2003年版,第21页。
- ⑧ 万恩德《个体记忆向集体记忆的转化机制——以档案为分析对象》,《档案管理》,2018年第2期,第7页。
- ⑨ 陶扬·阿斯曼《文化记忆:早期高级文化中的文字、回忆和政治身份》,金寿福、黄晓晨译,北京大学出版社2015年版,第41、54页。
- ⑩ 邵鹏《论媒介记忆活跃与凝固的尺度和张力》,《新闻爱好者》,2015年第9期,第33页。
- ⑪ 新华社《习近平主持中共中央政治局第八次集体学习并讲话》,中国政府网,http://www.gov.cn/xinwen/2018-09/22/content_5324654.htm?cid=303,2018年9月22日。
- ⑬ 马梅、陈秋媛《新媒体时代古风音乐的发展及其文化意义——基于青年亚文化的视角》,《现代传播》,2016年第9期,第82页。
- ⑭ 参见张爱凤《“底层发声”与新媒体的“农民叙事”——以“今日头条”三农短视频为考察对象》,《广州大学学报(社会科学版)》,2019年第4期,第49页;刘楠、周小普《自我、异化与行动者网络:农民自媒体视觉生产的文化主体性》,《现代传播》,2019年第7期,第105页。
- ⑮⑯⑰ 陶·阿莱达·阿斯曼《回忆的空间:文化记忆的形式和变迁》,潘璐译,北京大学出版社2016年版,第344、344、347页。
- ⑱ 马梅《乡土也可以如此之美——也谈〈舌尖上的中国〉的成功基因》,《今传媒》,2014年第4期,第13页。
- ⑲ 马东瑶《论宋代的日记体诗》,《文学遗产》,2018年第3期,第58页。
- ⑳ 陈岭《“顶级资料”:日记开发与历史研究新境》,《社会科学文摘》,2018年第5期,第104页。
- ㉑ 肖楠、陈红梅《于细微处见温情——央视〈走基层·蹲点日记〉的价值建构与叙事话语分析》,《大众文艺》,2019年第13期,第198页。
- ㉒ 刘楠、周小普《自我、异化与行动者网络:农民自媒体视觉生产的文化主体性》,《现代传播》,2019年第7期,第109页。

(下转第150页)

充满了资本的幽灵,不仅会泯灭玩家的游戏理性,也会加剧现实世界的经济秩序失范。虚拟与现实在交互实践中既能丰富人们的意义世界,也能给人们带来双向的精神污染。由此,当我们在关注网络游戏价值理想的步步蜕变的问题时,更要警惕它对现实社会可能的浸染和反噬。故我们需要打破单一的“产业利益视角”,重定网游产业发展的坐标,在包容多元形态的游戏功能和游戏文化的前提下,基于“人文主义”视角,倡导

和支持健康有益的游戏产品。同时引导玩家提升游戏素养、调整消费心态、节制自身欲求、强化情绪管理,鼓励玩家在现实中通过正当途径来寻求自身政治经济地位的提升,在此基础上重启对网游价值的新想象,重构对虚拟世界秩序的新治理,以确保游戏产业即便无法重回以往玩家期冀的“乌托邦”,也要避免它给社会 and 消费者带来虚实重叠的加倍戕害。

【责任编辑:潘可武】

注释:

- ①⑩ [荷] 约翰·赫伊津哈《游戏的人:文化的游戏要素研究》,傅存良译,北京大学出版社2014年版,第32、32-33页。
- ② 蔡润芳《平台资本主义的垄断与剥削逻辑——论游戏产业的“平台化”与玩工的“劳动化”》,《新闻界》,2018年第2期,第76页。
- ③ 数据来源: <https://www.statista.com/topics/1680/gaming/#topicOverview>,2022年11月14日。
- ④ Lanxon Nate. *China Just Became the Games Industry Capital of the World*, Bloomberg, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-06-01/china-just-became-the-games-industry-capital-of-the-world>, Retrieved June 1st, 2017.
- ⑤ 何威、曹书乐《从“电子海洛因”到“中国创造”:〈人民日报〉游戏报道(1981—2017)的话语变迁》,《国际新闻界》,2018年第5期,第57-81页。
- ⑥ Zhang Lin, Anthony Fung. *Working as Playing? Consumer Labor, Guild and the Secondary Industry of Online Gaming in China*. *New Media & Society*, vol. 16, no. 1, 2013. pp. 38-54.
- ⑦ 郭建斌、姚健明《“消费者”·“玩工”·“生产者”——基于模组游戏〈我的世界〉的研究》,《新闻记者》,2020年第7期,第3-15页。
- ⑧⑨⑩⑪ 邓剑《MMORPG网络游戏批判——关于游戏币以及游戏乌托邦的历史考察》,《新闻记者》,2020年第7期,第16-26页。
- ⑪ 黄金种植集团,即 Gold farming group,简称 GFG。GFG 是收集和分发虚拟商品以在网络游戏世界中获取资本收益的组织。
- ⑫ Yee Nick, Yi-Shan-Guan. *The Daedalus Project*, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001493.php>, Retrieved May 28, 2008.
- ⑬ 伽·马歇尔·麦克卢汉《理解媒介:论人的延伸》,何道宽译,商务印书馆2000年版,第303页。
- ⑭⑮ Nakamura Lisa. *Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft*. *Critical Studies in Media Communication*, vol. 26, 2009. pp. 128-144.
- ⑯ Consalvo, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press. 2007. p. 15.
- ⑰ 玩家的具身参与指的是玩家在既定的物理和现实环境中操控虚拟化身行动而表现出来的具体身体姿态和身体活动。
- ⑱ Dal Yong Jin. *The Emergence of Asian Mobile Games: Definitions, Industries, and Trajectories*, In: Dal Yong Jin (ed.), *Mobile Gaming in Asia Politics, Culture and Emerging Technologies*, Springer. 2019. pp. 3-20.
- ⑲ Anchor Robert. *History and Play: Johan Huizinga and His Critics*. *History and Theory*, vol. 17, 1978. pp. 63-93.
- ⑳ Richard Heeks. *Understanding 'Gold Farming' and Real-Money Trading as the Intersection of Real and Virtual Economies*. *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 2, 2010. pp. 1-27.
- ㉑ [德] 马克思、恩格斯《马克思恩格斯选集》(第1卷),中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局编译,人民出版社1995年版,第98页。
- ㉒ Bonnie Nardi, Yong Ming Kow. *Digital Imaginaries, How We Know What We (Think We) Know about Chinese Gold Farming*. First Monday, vol. 15, 2010.
- ㉓ Wirman Hanna. *Sinological-orientalism in Western News Media*. *Games and Culture*, vol. 11, 2016. pp. 298-315.

(作者系四川大学外国语学院大外二系副系主任、副教授)

(上接第117页)

- ㉔②⑦ 袁艳《乡愁的凝视:扫视和奇观:多重具身视觉体制下的旅游景观生产》,《传播与社会学刊》,2019年(总)第50期,第136、136、137页。
- ⑤ 唐亚林《区域中国:乡愁和城愁的交融与舒解——兼与李昌平、贺雪峰、熊万胜商榷》,《探索与争鸣》,2018年第2期,第92页。
- ⑥ 刘沛林《新型城镇化建设中“留住乡愁”的理论与实践探索》,《地理研究》,2015年第7期,第1205页。
- ⑧ 黄翊勤、彭惠军、周慧敏、杨次君《怀旧旅游视角下传统村落旅游者乡愁体验及其影响研究——以岳阳张谷英村为例》,《衡阳师范学院学报》(自然科学版),2020年第3期,第102页。
- ⑨ 方建东、常保瑞《怀旧与亲社会行为的关系:一个有中介的调节模型》,《心理发展与教育》,2019年第3期,第303页。
- ⑩ [德] 齐奥尔格·西美尔《时尚的哲学》,费勇等译,花城出版社2017年版,第247页。
- ⑪ 郭景萍《情感社会学:理论·历史·现实》,上海三联书店2008年版,第262页。
- ⑫ 朱良志《论中国传统艺术哲学的“无名艺术观”》,《南京大学学报》(哲学·人文科学·社会科学),2019年第1期,第133页。
- ⑬ 曾繁仁《礼乐教化与中和之美——中华美学精神的继承与发扬》,《山东大学学报》(哲学社会科学版),2016年第4期,第2页。

(作者系安徽师范大学新闻与传播学院执行院长、教授、博士生导师)