

目 次

论文

自由与认同:数字游民文化与本土化社会实践研究

——基于西南某地的田野调查 ..... 孙艺珂 周承磊( 1 )

智能时代劳动范式的数字转型

——基于政治经济学批判的视角 ..... 周光港( 18 )

政治经济学批判语境下数字异化的深层逻辑与扬弃进路 ..... 魏金鹏( 37 )

数字时代的社会自我

——破解碎片化自我困境的路径探索 ..... 高思蓉 王化起( 52 )

赛博格工人、“科技恶魔”与金币农夫

——东方主义遭遇数字时代 ..... 何祎金( 66 )

研究报告

中国个人信息保护经验研究的方法论反思

——欧盟经验的启示

..... 张月明 李汶龙 李汶锴 李子豪 李傲兰( 85 )

理性、权力与生态

——平台研究相关中文文献述评 ..... 袁方杰(114)

## 译文

气候变化与人工智能政治路径

——人工智能和人类能动性下的技治主义民主困境

..... 马克·科克伯格 亨里克·塞特拉 著

李 帅 李 芳 译(138)

归因法:网络攻击来源归因规则

..... 德尔伯特·特兰 著 裴 轶 强心语 译(160)

## 书评

数字技术支配下的生活世界

——读杰米·萨斯坎德《算法的力量:人类如何共同生存?》

..... 王国伟(203)

# CONTENTS

## THESIS

Freedom and Identity: A Study on Digital Nomad Culture and Localized Social Practices

Based on Fieldwork in the Southwestern Region of China

..... Sun Yike, Zhou Chenglei( 1 )

Digital Transformation of the Labour Paradigm in the Age of Intelligence: A Perspective

Based on the Critique of Political Economy ..... Zhou Guanggang( 18 )

The Deep Logic and Sublation Approach of Digital Alienation in the Context of Political

Economy Criticism ..... Wei Jinpeng( 37 )

The Social Self in the Digital Society: Exploring Paths to Resolve Fragmented Self Dilemmas

..... Gao Sirong, Wang Huaqi( 52 )

Cyborg Labor, “Devil of Science” and Gold Farmer: An Encounter Between Orientalism

and Digital Times ..... He Yijin( 66 )

## RESEARCH REPORT

Methodological Reflection on the Study of China’s Personal Information Protection

Experience: Insights from the EU’s Experience

..... Zhang Yueming, Li Wenlong, Li Wenkai, Li Zihao, Li Aolan( 85 )

Rationality, Power and Ecology: A Review of Chinese Literature of Platform Research

..... Yuan Fangjie( 114 )

## TRANSLATED TEXTS

Climate Change and the Political Pathways of AI: The Technocracy-Democracy Dilemma in

Light of Artificial Intelligence and Human Agency

..... written by M. Coeckelbergh, H. Sætra; trans. by Li Shuai, Li Fang( 138)

The Law of Attribution; Rules for Attributing the Source of Cyber-Attack

..... written by D. Tran; trans. by Pei Yi, Jiang Xinyu( 160)

## BOOK REVIEW

The Living World Dominated by Digital Technology; Reading Jamie Susskind's *Future Poli-*

*tics; Living Together in A World Transformed by Tech* ..... Wang Guowei( 203)

# 赛博格工人、“科技恶魔”与金币农夫

## ——东方主义遭遇数字时代

何祎金<sup>\*</sup>

**摘要:**历史上,东方主义话语持续建构了关于东方的发展停滞、文化落后的他者形象。然而,随着东亚地区科技与社会的发展,其全球影响力不断增强,对传统东方主义的解读提出了新问题。数字时代与东方主义的相遇在延续后者认识论传统的同时,在新技术与新媒介环境下不断被激活,并形成了新的内容。科技与游戏东方主义在流行文化、政治话语中出现。尽管通过加入科技元素重塑了现代亚洲的形象,但对亚洲科技的妖魔化、污名化,以及对亚洲的非人化、机器人化想象,仍然折射出西方在面对全球竞争时的发展焦虑。要超越数字时代东方主义的限制,我们不仅需要彻底告别西方中心主义的文化逻辑,还需要摆脱我者与他者的二元认识论迷思。

**关键词:**东方主义 科技东方主义 西方中心主义 游戏东方主义

20 世纪 70 年代末,萨义德(E. Said)的东方主义理论对西方话语中的东方形象和生成机制进行了解构和批判。通过塑造一个发展停滞、文化落后的非西方他者形象,西方中心论者不仅凸显了西方现代性的“进步”属性,还反映和维持了西方内部的身份认同、文化认同。虽然萨义德简要提到了战后东方主义知识生产向美国转移,并在知识范式上不同于欧洲传统(Said, 2003),但对战后亚洲取得的发展成就,尤其是东亚地区呈现的发展动态,以及数字时代科技进步带来的影响和冲击,尚未进行深入探讨。

萨义德之后,信息技术的全球化实践引发了对新殖民主义问题的讨论。

---

<sup>\*</sup> 何祎金,北京工业大学法学部。

20 世纪 80 年代,一些学者预测随着信息社会的到来,非西方社会将面临软硬件和信息标准的依附问题,形成所谓的“电子殖民主义”(electronic colonialism)(McPhail, 1981:20)。延续萨义德对文化表现的批判方法,早期研究还关注西方主导的数字空间如何建构非西方社会的文化异质性和他者性,以高姿态俯视非西方他者,甚至表现为一种数字空间的“全球化可乐殖民化”(globalizing Coca-colonization)。在面对文化差异和多样性时,信息技术的普遍主义实践就像可乐商品的全球化一样不可避免(Nakamura, 2002:99)。近年来,对后殖民理论的拓展使得数字社会的帝国主义、殖民主义研究成为焦点。奎特(2022)的数字殖民主义揭示了当代数字生态系统中,美国的信息技术对全球南方的政治、经济和文化形成了帝国式的控制。此外,在数字环境中,殖民主义不仅在非西方社会得到重塑,而且在万物皆可数据化的时代,社会量化部门、云帝国通过攫取人类生活所产生的数据来获利,也以不平等的数据关系开始在生活世界中殖民(Couldry & Mejias, 2019:41)。

随着东亚科技水平的提高,东亚地区越来越多地扮演起生产者、创新者的角色。这种巨变使得东亚与历史话语中的东方形象明显不同。日本、亚洲四小龙以及改革开放后的中国大陆等国家与地区,展示了东亚地区现代性的转型。信息技术和制造业的全球影响力不断扩大,彻底颠覆了亚洲“落后”的形象。

与数字殖民主义研究对非西方网络边缘角色的预设不同,东亚或亚洲科技力量的崛起及其积极性挑战了传统的东方主义阐释。在东方主义与数字时代的遭遇中,西方话语通过科技元素对亚洲形象进行了重塑,创造了新的叙事内容。然而,这种重塑亚洲形象所产生的新文化、新美学表达,并未从根本上打破西方中心主义的认识论传统。科幻文学、动漫、影视和数字游戏等新媒介,虽然重新定义了充满科技感的亚洲形象,甚至将其视为反思如何摆脱西方现代性困境的功能性他者,但数字时代的东方主义仍在我者和他者的二元认识论框架下延续了西方中心主义的基本逻辑。对当代亚洲,尤其是对

中国科技的妖魔化、污名化、遏制和围堵,既反映了东方主义的古老传统,又折射出了西方对竞争力丧失的发展焦虑。

## 一、科技东方主义:赛博格工人与“控制台牛仔”

随着世界工厂的出现,东亚地区的现代性转型也逐渐展开,制造业逐渐从低端向中高端迈进。从早期的日本制造到中国制造,再到如今的亚洲制造,越来越多的数字设备由亚洲的世界工厂生产出来。可以说,东亚经验首先打破了东方主义话语中关于“停滞”与“落后”的他者形象。

战后日本经济的高速发展被誉为“经济奇迹”。在制造业和集成电路方面取得的卓越成就。日本在科技领域的进步塑造了人们对科技特定的“日本性”想象,日本甚至被视为未来科技的代名词,有望超越和取代西方的现代性(Morley & Robins, 1995:169)。这种观念激发了西方世界的一种“日本恐惧”文化意识,并且西方通过采取“敲打日本”的外交政策来规训和遏制这个他者。

在此背景下,西方需要重新审视科技化的东方,以确保自身的领导者角色。科技与日本元素的结合,催生了一种名为“科技东方主义”的文化想象。这种想象注入了大量技术与未来主义的元素,以超科技的术语来理解和描绘亚洲和亚洲人(Roh, Huang & Niu, 2015:2)。科技东方主义也可以被定义为赛博或信息社会的东方主义,作为一种无意识的意识形态和文化机制,它塑造了信息资本主义社会的形象和模型(Ueno, 1999)。在生产和运作机制上,科技东方主义类似于传统东方主义,它由西方构建,旨在为西方在新的环境下建立自身身份和认同提供相应的参照。

在众多动漫和影视作品的美学表现中,赛博朋克以其充满丰富的亚洲元素和景观的特点成为科技东方主义的典型表现。上野俊哉认为,赛博朋克展示了一种全球资本主义的变异形式。福特主义是西方理性和现代社会模式

的代表,在日本则出现了类似命名的“索尼主义”“富士通主义”。这些概念不仅指代日本式的生产和管理方式,还被视为当代亚洲资本主义的内在特征。经济学家卡恩(Kahn, 1970:102)提出了“日本公司”(Japan, INC.)的隐喻,用以描述日本政府对经济的高效管理模式。日本宛如一个高度组织化、管理井然有序的公司,这种将集体主义与市场导向相结合的资本主义明显不同于市场主导的西方资本主义。

上野俊哉对“日本公司”意象背后的西方想象和文化内涵进行了解构和批判:日本被塑造成信息资本主义的典型,甚至成为 21 世纪的亚洲典范。然而,在西方政治和文化的无意识中,面对集体主义所带来的高效产出,古老的东方专制主义的认知传统被激活。日本被理解为一个空洞且非人性化的技术与生产大国,一个充满异化和反乌托邦色彩的国家;日本国民则被描绘为毫无感情的机器、与肉体结合的复制人,他们的忠诚、奉献、遵守纪律和自我牺牲的文化品格被视为构成日本和亚洲现代转型的动力来源。

与萨义德对东方形象的解构不同,玛丽·索斯腾(M. Thorsten)提出了美国流行文化和政策话语对日本形象的塑造,几乎将日本视为一个“超人类他者”(superhuman other)。这种“超人类他者”,与传统东方主义话语所刻画的野蛮、落后和低级的非西方“他者”有明显区别。这种“高级的他者”(superior other)反映了 20 世纪末美国对日本的焦虑和不安,担心这个“超人类”在经济和技术方面超越美国。尽管日本在二战后迅速实现了工业化转型,在一些方面具有突出的能力,但这个“超人类”仍然在等级上低于完整人的“非人类”,肉体与机器结合的赛博格成为非人类想象的体现。日本的超人化,同时也是非人类化、他者化,在功能上维系了美国社会内部的统一性,对美国认同具有重要意义。这种塑造还含有刺激生产力的策略,通过引入一个想象中的超人类“敌人”,刺激和培养更高效的美学生工和工人,以应对来自日本和全球化的挑战(Thorsten, 2012:13)。在这种策略下,表现得颇为矛盾的是,在非人类化、他者化的同时,日本的教育、管理和生产方式被视为西方学习和借鉴的对



象。有趣的是,傅高义在讨论日本经济和社会转型的成功经验时,在《东方主义》一书出版一年后出版了《日本第一》,该书的副标题正是“对美国的启示”。

作为与超人类赛博格相呼应的空间想象,晦暗的城市底色与暧昧的霓虹光影相结合,营造出异托邦的城市景观。然而,科技未来与贫困生活的尖锐对比并非仅存在于小说或电影的虚构之中,它还真实存在于现实中。在某些亚洲国家和地区,现代化进程的推进同时伴随着一系列尖锐的社会矛盾和问题的产生。这导致了一种奇特的混合现象,高科技的城市景观往往与阴暗的废墟角落相伴,这也是赛博朋克影视文学所描绘的世界场景(Ueno, 1999)。事实上,在全球数字产品的生产和消费链条中,我们可以看到一种极度分化和不平等的生态结构:一方是享受数字红利的消费者,而另一方则是在流水线或血汗工厂中工作的生产者。

赛博朋克中高科技与低生活的混合,正是对这种充满违和感的现实的折射。全喜卿从权力和控制的角度对《神经漫游者》和《攻壳机动队》中的“高科技东方主义”进行了解构,这种“高科技东方主义”通过承诺可理解的差异,在异域色彩的城市景观中实现信息的交汇,引导读者走向科技过载的未来。它给人带来了学习和探索的愉悦,作为一种压倒性的存在,最终实现了对网络服务器的侵入(jacked in)(Chun, 2005:177)。赛博朋克的科幻构想与美学反映了现实中对技术未来和现代性不确定性的焦虑。科技与废墟的结合、英雄个体对抗邪恶系统的剧情结构,在影视文学和数字游戏中已经成为一种流行风格。早期投射的日本恐惧和现代性焦虑,逐渐转化为阅读者或游戏玩家的愉悦体验,数字时代的东方主义也真正成为一种潜在的无意识。

数字资本主义时代的劳动生产衍生出了一个复杂的生态链条,赛博无产阶级在新技术条件下兴起(郝志昌,2022)。在日本之后,亚洲凭借丰富的劳动力资源和区位优势逐渐发展成全球工厂,非人化的他者想象也扩展到参与全球产业分工的亚洲劳动力。科技东方主义固然重新定义了现代亚洲,然而

它始终被视为一种“正常模式”之外的“变异形态”。

从赛博无产阶级到赛博格无产阶级,技术未来的想象与全球分工的现实相互映射。在后人类时代的社会想象中,对无产阶级进行赛博格化改造,以资本增殖的剥削为目的,传统的工人阶级变为受高科技裹挟的新奴隶(闫金敏、戴雪红,2023)。如今,像身体器官一样普遍存在的数字设备凝结了亚洲工人的辛勤劳动,数字设备带来了无限可能,但也伴随着重复的机械劳动,乃至不知疲倦的机器人成为亚洲劳动力的隐喻。

隆·布伊(L. Bui)的“亚洲机器人主义”(Asian roboticism)批判了西方对亚洲劳动力形成的话语与想象。即使在21世纪,在由机器学习和人工智能赋能的自动化生产趋势下,亚洲工人仍然在全球化的数字生态链中承担大量低端和廉价的劳动。数字时代的亚洲机器人主义并未消失,而是持续影响着亚洲工人的主体建构,将他们呈现为缺乏人类权利、可被剥削的异化机器人(Bui, 2020)。显然,机器人的隐喻背后存在一个全球生产与消费不平等结构的现实基础。颇具讽刺的是,西方流行文化常常将自身打造成对抗这种不平等结构的个人主义“英雄”和“救世主”。

与机器人化和非人化的亚洲相比,在科技东方主义和亚洲机器人主义的反面,西方形象的建构形成了极大的反差。西方形象不仅具备超强的能力,还注入了宽容、自由、和平等卡里斯马特质。个人主义英雄拯救人类世界的形象在其中扮演重要角色,他们如同赛博朋克小说中自由而浪漫的“控制台牛仔”(console cowboy),常常以个人力量对抗整个系统的控制,实现对网络服务器、矩阵或母体的入侵与颠覆,同时也对社会系统进行渗透。他们是《神经漫游者》中的凯斯,是《银翼杀手》中的里克,也是《黑客帝国》中的尼奥。

相较于显性的暴力支配,数字时代的东方主义更具隐蔽性。然而,权力支配的欲望并未消失,“控制台牛仔”代表了西方的技术力量,他们有能力驾驭、驯服和教化亚洲的科技。他们在西方构建的赛博世界中自由驰骋,凝结了西方意识和想象。“控制台牛仔”渴望获得更多的快乐、更广阔的土地和更

丰富的资源,他们是亚洲科技的管理者、指挥者和设计者(Patterson, 2020: 117)。在这个赛博异托邦的文化景观中,文化表现与现实世界发生了对应。在全球生产与消费的异化关系中,“控制台牛仔”与赛博格工人、自由的研发管理中心和冷漠拥挤的血汗工厂共同构成了这一景观。

## 二、亚洲“科技恶魔”:现代性的西方焦虑与他者的流变

数字时代的东方主义重塑了亚洲形象,但并没有从根本上否定或切断其与西方中心主义的历史联系。科技东方主义在一定程度上延续了日本恐惧和异化他者的思想,这也是“黄祸论”在新的历史时期的延续。随着亚洲经济发展动态的变化,21 世纪的中国在信息技术领域不断创新与突破,受到了科技东方主义的“特别关注”,甚至成为当下东方主义想象和叙事的“主角”,从不知疲倦的赛博格工人进化为危险的“科技恶魔”。

从词汇来源和构成来看,“黄祸”由“颜色”加“危险”构成,最早出现在 1895 年的英语世界中,反映了西方特定的文化和种族想象。《韦氏词典》收录了“黄祸”的两层含义:首先,东亚人的影响和权力扩张对西方文明造成威胁;其次,甘愿接受极低薪酬的东亚劳工的涌入,对西方生活标准带来威胁。尽管解释的内容有所不同,但都突出了“黄祸”是对西方的一种威胁。

19 世纪的法国人约瑟夫·戈宾诺(J. Gobineau)提出了等级化的种族分层理论,在欧洲产生了深远影响。他将颜色符号与等级化的种族观念建立了联系,其中“黄色”成为“威胁”的象征,反映了“白种人”对族群的焦虑情绪。在此背景下,集科技天才与犯罪天才于一身的傅满洲形象出现于英国作家莫尔(S. Rohmer)的笔下,被视为“黄祸”的典型代表,他的终极目标是摧毁西方并建立一个属于自己的“黄色帝国”。

在我者与他者的关系上,东方他者在投射与维系西方文化和身份认同的同时,还为陷入发展困境的西方提供了一个内省与反思的功能性他者形象。

东方主义并不是西方对东方的外部凝视,它更表达了来自西方内部的反思(萨达尔,2005:19)。亚洲“科技恶魔”角色在特定历史时期的出现,其意义在于:一方面,傅满洲系列小说充斥着大英帝国的“种族妄想症”(race paranoia),它以19世纪末的中国变革为背景,封建帝国向现代国家的转型引发了西方被东方赶超的焦虑;另一方面,傅满洲也成为西方反映工业化与现代化消极后果的媒介,乃至傅满洲所具备的能力及其所作所为很像吉登斯对现代性的隐喻,以“不受控制的庞然大物”(juggernaut)来描述现代性的后果。从这个意义上说,傅满洲身上投射了西方对现代性,以及科技异化和不确定性的焦虑情绪(Seshagiri, 2006)。事实上,作为现代性最为著名的隐喻,这一修辞本身便来自东方与西方、传统与现代要素的混合。它源自梵文的“世界之主”札格纳斯,在西方语境中表示不可阻挡的破坏性力量,对应蒸汽压路机或者攻城车这类碾压性的巨型机械。在生成和作用机制上,傅满洲与赛博朋克对亚洲科技未来的想象相似,既忧心来自他者的超越,又将他者与科技的消极后果建立起联系。

东方不会一直“停滞”,东方主义也会随着世界变迁与科技发展而不断重塑自身。在传统的小说和电影之外,动漫和数字游戏这样的媒介成为东方主义的新载体。与傅满洲相似的“邪恶角色”出现在西方流行文化中:美国幻影工作室发行的动画《忍者神龟》在20世纪80年代末风行全球,大反派施瑞德(Shredder)原是来自日本的忍者,在邪恶外星生物的帮助下将自己昔日的同门滨户良变为一只老鼠人,并将后者的乌龟宠物变成人形。奇幻叙事源自美国对日本日益壮大的“恐惧”反应,施瑞德的角色设定反映了西方视角下对日本公司“鬼鬼祟祟”行为的焦虑,认为它们是像施瑞德一样的偷窃者和破坏者,又如同冷酷无情的机器人一样追求世界霸权,破坏西方现代性的原则(Morley & Robins, 1995:153)。

作为制衡的正义力量,在老鼠大师的忍术训练下,来自美国的四只海龟阻止了施瑞德称霸世界的疯狂恶行。它们的名字也极具深意——达芬奇、拉

斐尔、米开朗基罗和多纳泰罗,文艺复兴的四个象征符号,合力挫败了日本忍者与邪恶外星生物侵略地球的阴谋。施瑞德代表的他者并非蒙昧落后的反现代性形象,其掌握的高科技与自身“邪恶”属性是恐惧感的来源。可以看到,这一系列的动画对他者化日本表达了相对矛盾的态度:在施瑞德一方,如同一个日本版的傅满洲,日本的意象意味着传统“东方文化”与外星高级技术结合所带来的人类异化和破坏性力量;在美国神龟一方,日本元素并没有被彻底屏蔽,在善的一面它给予神龟知识与技艺的训练。

不同历史时期,“黄祸”对应的主体和带来的“威胁”也不尽相同。从 19 世纪的亚洲移民和廉价劳动力带来的冲击,到二战时日本的侵略和威胁,以及战后日本经济的快速恢复与科技发展,科技东方主义的出现对应了东亚现代性兴起的历史情境。20 世纪 80 年代以来,以四小龙为代表的亚洲的经济起飞,给西方国家带来了地缘政治的焦虑。这些地区的经济和工业生产不仅展现出强劲的发展动力,更为重要的是,它们逐渐由西方领先技术的“拷贝者”和“供应者”转变为新技术的“发明者”和“发起者”(Christine, 2005)。换言之,他者现代性的兴起,为西方“研发与管理中心”自由且浪漫的“控制台牛仔”带来了挑战。

改革开放后,中国在经济和技术领域的快速发展,使之成为日本之后的科技东方主义主角。在西方的文学和影视作品中,围绕中国衍生了大量的科技东方主义图像与叙事,今天的中国正在填补日本曾在 20 世纪 80 年代留下的“超人类”角色空白(Thorsten, 2012)。与彼时西方流行的“日本恐惧”相似,21 世纪的中国成为西方投射竞争与发展焦虑的他者化镜像。

在中美贸易摩擦和新冠疫情背景下,科技东方主义出现了一些新的内容。这种东方主义将科技和病毒元素融合在一起,表现出三种路径:首先,采用污名化策略,将疾病与种族联系起来,将中国比作病毒和传染病,如特朗普将新冠病毒称为“中国病毒”和“功夫流感”(Kung Flu);其次,出于对失去全球经济地位和技术竞争力的焦虑,不断攻击和诋毁中国在科技领域的发展,

并采取不公平手段打压中国留学生和技术人员的交流;最后,通过种族化的方式构建科技,产生了“中国/亚洲科技病毒”(Chinese/Asian techno-virus)的文化意识形态(Siu & Chun, 2020)。即使在当代全球化风险的背景下,古老的“黄祸论”仍然可以被任意激活和调用,创造出新的傅满洲和施瑞德。新时期的科技东方主义以种族化的傲慢和偏见来理解和阐释 21 世纪的中国,妖魔化和污名化中国的科技创新,并对科技企业进行围堵和打压。显然,这种策略对破解全球化风险的治理困境没有任何帮助。

事实上,对中国元素的东方主义想象并不是一成不变的,它在投射西方焦虑的同时,也为西方自省提供了空间。就像对日本的超人类构建包含激发西方内部生产力的美学策略一样,对中国这个功能性他者进行想象和构建既有排斥和焦虑的一面,也有自我反思和学习借鉴的一面。在 20 世纪 80 年代的科技东方主义出现之前,科幻小说已经开始探索中国的哲学元素及其意义,甚至形成了一个“前现代的东方主义”阶段(Huang, 2008)。20 世纪 60 年代,菲利普·迪克(P. Dick)在《高堡奇人》中探讨了中国哲学的命题,利用西方想象的工具化、技术化的道家思想,批判西方关于未来与进步的修辞。中国元素的意义在于,在西方遭遇困境之时,转向曾经被轻视的他者并寻求破解的可能性。

20 世纪 90 年代之后,面对日益发展和充满活力的中国形象,尤其是中国和美国在许多方面的紧密合作,形成了相互连接和高度依存的关系,需要一种新的文化表达形式。一些学者提出了突出共生关系的“中国特色的科技东方主义”(techno-orientalism with Chinese characteristics)概念。中国元素取代了日本元素,在后赛博朋克中占据主导地位。然而,与赛博朋克对日本景观的异化表达不同,后赛博朋克美学主要表现了 21 世纪全球关系的“相互依存美学”,它以中美大国关系为现实基础(Fan, 2015)。在一些科幻影视作品中,我们可以看到类似美学的出现,中国相关的科技形象也发生了一定程度的变化。例如,在电影《地心引力》(2013)和《月球陨落》(2022)中,中国航天

技术在最后关头发挥了关键作用,为处于危机中的西方或全人类提供设备,帮助他们完成拯救同伴或地球的任务。

然而,在被称为“中国特色的科技东方主义”的概念中,中性化地使用“东方主义”一词会掩盖后者应有的道德和政治含义,从而削弱批判的力度,甚至存在自我东方主义化的风险。从概念的理论来源来看,我们很容易发现其中的局限性。该概念借鉴了经济学家尼尔·弗格森(N. Ferguson)、莫里茨·舒拉里克(M. Schularick)构想的 Chimerica 关系,中文译为“中美国”“中美利加”或“中美共生体”。值得注意的是,这种构想固然传达了中美两个大国相互依存的一面,但背后仍暗含了西方中心主义的思维定势。

进入全球经济系统的中国和亚洲劳动力提高了资本的市场回报率,美国所在的“西中美利加”相对富裕,中国所在的“东中美利加”则相对贫困。两者之间的互补关系体现在角色分工上:美国擅长市场、金融和商业管理,而中国擅长生产和工程建设(Ferguson & Schularick, 2007)。“中美利加”的组合使得前者成为储蓄过剩的生产者,后者成为消费过度的消费者,实现了在分工角色上的整合。然而,令人感到诡异的是,经济学家的理论构建与影视作品中的文化表现表达了类似的二元逻辑:东方充斥着机器人和“血汗工厂”,而西方则是自由的研发和管理中心。显然,这种角色互补只停留在表面,生产与消费关系的固化也意味着不平等结构的固化。

### 三、游戏东方主义:金币农夫与“普遍主义”游戏规则

东方主义的生产与再生产总是无法脱离现实社会的基础,相比殖民历史上的暴力掠夺,它对数字空间的渗透与话语权力的支配更为隐蔽。在数字游戏中,虚拟世界与现实世界相互交织,既带来了游戏空间的社会化,也放大了社会空间的游戏化。前者在数字游戏中嵌入了现实社会的运行机制,后者则在现实社会系统中嵌入了游戏化的运行逻辑。数字游戏与东方主义的结合,

不仅生产了亚洲玩家病态的游戏玩工形象,还在游戏化的全球社会系统中标榜西方“普遍主义”的游戏价值和规则。

法国社会学家拉图尔(Latour, 2007)在探讨数字性和物质性之间的关系时提到,非西方要素在全球分工中扮演次级角色。欧美玩家在虚拟空间中收获的装备和游戏体验由印度程序员提供,而大量中国玩家通过对虚拟游戏角色的升级代练,将其出售给没有时间或耐心的美国玩家来谋生。拉图尔的文章主要探讨了虚拟空间的数字痕迹具有前所未有的可追溯性,虽然非西方要素并非重点,但它揭示了西方与非西方在现实与虚拟空间中的结构性不平等。在游戏产业衍生的生态链条中,游戏中的虚拟空间不仅投射了现实世界的的不平等,而且其维系与运转还需要来自后者的支撑。亚洲的工程师和“为他人而玩”的中国玩家群体形同机器人一般,孜孜不倦地在现实与数字世界中生产和劳作。

gold farmer 是拉图尔描述中国玩家群体所从事“工作”的术语,中文译名为“金币农夫”“打金农夫”或“职业打金者”。作为数字时代衍生的新职业和新群体,“农夫”的修辞传达了异质性的隐喻,暗示了玩家主体性的丧失。“正常的玩家”通过游戏获得愉悦的体验,而“不正常的玩家”则通过游戏出卖劳动力。就像玩家在游戏中选择“战士”或“冒险家”职业一样,“农夫”这个职业在许多游戏设定中是最不起眼的非玩家角色(NPC)。金币农夫意味着游戏世界中存在廉价的劳动力,大量玩家从事简单且重复的工具性劳动。在游戏世界的等级化分工体系中,非西方,特别是中国玩家承担了次级和低端的角色。

数字游戏是东方主义在新技术环境下进行渗透的新媒介和载体。金币农夫既是游戏世界的职业分工,也是西方对东方玩家刻板印象的体现。汉娜·魏尔曼(H. Wirman)在借鉴“汉学东方主义”概念的基础上,对西方主流媒体中“中国游戏”的形象进行了分析。她认为,狭隘的西方认知导致了充满偏见的报道,这些报道内容和机制与东方主义的文化建构类似。这种文化建



构将“中国游戏”描绘成世界数字游戏的“奇葩展示柜”,其中包括金币农夫、病态玩家、昏暗的网吧和不健康的游戏市场等(Wirman, 2016)。这种刻板印象的文化建构,背后蕴含着西方统治东方的霸权意识。汉学东方主义概括了西方对中国知识生产的根本逻辑,即将他者转化为同者,以加强和巩固西方现代性的“普遍主义”价值观。这种逻辑在目前西方媒体对中国游戏的报道中尤为突出。中国的游戏市场既充满各种商机,又受到以西方为主导的市场逻辑对合法游戏进行干预、治理和规范的批评。游戏东方主义的出现反映了西方的矛盾态度:一方面,觊觎庞大的市场机会;另一方面,以数字世界的“控制台牛仔”自居,标榜自身作为技术和价值的中心。

此外,西方媒体对亚洲玩家的报道塑造了一群不知疲倦的病态游戏玩家形象。西方话语对亚洲玩家的呈现,与东方主义中有关男性的刻板印象重叠:幼稚、无性别、虚弱且不善交际。相反,西方玩家则展现出活力、健康和积极探索的形象(Choe & Kim, 2015)。从刻板印象的文化建构入手,斯蒂夫·崔(S. Choe)等人以即时战略类(RTS)游戏《星际争霸》为例,在韩国的社会历史情境中考察了游戏的合法化、专业化过程,揭示了其背后西方中心主义的资本主义逻辑。

大部分即时战略类游戏的核心玩法是攫取资源、扩张领土、升级进化技术并击败竞争对手,如在《星际争霸》中选择人族,击败神族或虫族。这种即时战略的玩法在虚拟空间中展现了资本主义运行和竞争机制的特定表现形式,与信奉自由竞争的新自由主义逻辑一致。因此,过去以娱乐为目的的游戏与生产性劳动之间产生了关联,不知疲倦的病态玩家就像在“血汗工厂”中因负担过重而倒下的工人一样。与拉图尔所描述的维系虚拟世界运转的全球不平等分工相似,这也是西方玩家和亚洲玩家之间的区别:前者代表正常的游戏体验,而后者则被贴上异化劳动和病态的标签。

针对科技东方主义主要集中在科幻文学或影视作品中的讨论,塔拉·费科尔(Fickle, 2019)进一步推进了对游戏东方主义的解读。与陈查理和傅满

洲分别代表的正邪两种形象相似,游戏东方主义也具有典型的二元性。它既延续了“黄祸论”历史传统对亚洲和亚洲人的刻板印象,又塑造了亚裔在西方社会的模范形象。从刻苦的学生到捧杯无数的电竞选手,勤奋的工人与硬核游戏玩家之间建立了角色联结。亚洲相关游戏文化的形象既有羸弱病态的游戏玩家,也有顶尖的电竞选手,后者在电竞发展史上留下了许多亮眼的成绩。作为电竞史上的标志性事件,1997年6月举办的“RA 雷神锦标赛”被视为第一场现代意义上的电竞赛事。亚裔选手方镛钦(D. Fong)夺得桂冠,因赢得了《雷神之锤》开发者约翰·卡马克(J. Carmack)提供的一辆法拉利汽车而引起轰动。该项赛事奠定了第一人称射击类(FPS)游戏的电竞基础。

“游戏”成为东方主义的新前缀,但是数字游戏内容与角色的亚洲或东方表现只是狭义的游戏东方主义。费科尔并没有将视角局限于在终端上运行的游戏软件或者应用,而是强调日常生活的游戏化逻辑,以及背后的意义生产机制。日常生活中游戏技术的运作如同一个社会化的操作系统,只是用户或玩家并不知晓系统内部的工作原理,也无法察觉或意识到其中的问题(Fickle, 2019:10)。游戏化在今天已经无处不在。围绕西方公平与自由的抽象游戏理念,游戏东方主义逻辑嵌入我们的生活世界。它通过区分等级化的差异,在社会系统中生产排斥——费科尔将其历史追溯至19世纪美国的《排华法案》时期。针对彼时大量廉价中国劳动力涌入美国,美国本土的排外主义者以“公平竞争”(fair play)为由进行排斥打压,并根据中国移民玩的棋牌游戏,将他们描绘为“嗜赌成癖”的民族。在早期中国移民和劳工问题上,诸多种族化游戏要素与修辞的引入,是游戏东方主义在特殊历史阶段的表现。

可以说,19世纪的廉价劳动力与21世纪数字世界中的金币农夫,两者在游戏化的全球社会操作系统中并没有本质区别,亚洲的游戏玩工被当作打破数字空间生态平衡的破坏者。然而,在特定情境下,与其说“公平竞争”是需要遵守的“普遍主义”游戏规则,不如说它是西方中心主义认知下为规训他者而产生的托词,一种排斥性与等级化、缺少公平性与包容性的狭隘“规则”。

随着亚洲地区社会经济的发展,亚洲玩家并不会一直固定在游戏玩工的生产者角色上。根据 2022 年 Newzoo(2022)发布的数据,亚太地区的玩家数量达到了 17 亿,占全球玩家的 55%,远超欧洲和北美玩家数量的总和。亚太地区是全球最大的游戏市场,并以中国市场为主导。全球最大游戏市场的出现意味着,亚洲玩家作为消费者的权利和文化认同也应该引起相应的重视。金币农夫的现象或许不会消失,但是亚洲玩家与游戏文化的主体性、能动性亟待正名。换言之,在非西方社会发展进步的大势下,亚洲玩家群体的兴起势必会对游戏东方主义中的刻板印象和数字空间的不平等结构发起反击。

当然,亚洲玩家并不是沉默和被动的行动者,其主体能动性甚至会通过一些另类的方式得到展示。数字游戏的虚拟空间消解了物理时空的界限,为不同民族和文化的玩家发生遭遇和互动创造了可能。然而,通过简单的代码,以维护游戏生态为名,在服务器中架设虚拟的屏障区分不同区域的玩家也更为直接和简单,即所谓“锁区”。针对一些游戏通过锁区屏蔽中国玩家的做法,一部分玩家借助虚拟专用网络实现登录,并在游戏中结成社群活动。在早期的大逃杀类游戏中,中国玩家以上身着红衫为身份标识,以集结号为令,在游戏空间展开仪式性反抗的集体行动。此外,针对许多游戏缺少中文语言支持的情况,大量中国玩家会在游戏平台的评论区以多种语言发出“我们需要中文”的呼声。本土语言的权利诉求不仅以提高游戏体验本身为目的,还要求游戏厂商正视游戏空间中的差异和不同群体的存在。

不同类型或风格的数字游戏,生产了多元化的虚拟空间。尽管在游戏玩法和美学表现上可能存在巨大差异,但它们的生产和维系不仅无法脱离物质性的社会基础,还嵌入了现实社会运行的逻辑。游戏东方主义对不同游戏玩家的等级化想象与区分,强调自身的普遍主义价值和游戏规则。亚洲游戏市场与玩家的日渐崛起,将持续不断地撼动游戏东方主义背后的底层逻辑,释放亚洲游戏玩家与市场主体的能动性。

#### 四、结语：走出数字时代东方主义的藩篱

东方主义与数字时代的遭遇重置了现代亚洲的形象,但它并未切断西方中心主义的古老认识论传统。随着亚洲经济的发展,数字时代的东方主义在新技术、新媒介环境中不断被激活与唤起,并刻写进新的内容。东西方在全球科技生产与数字空间中形成了分工格局,凝结为“科技恶魔”、金币农夫与“控制台牛仔”三种角色的隐喻。

科技与游戏东方主义话语的出现,源自西方对东方现代性转型及其在科技领域影响力日益扩大的反应。西方既因丧失竞争力而产生焦虑,又试图概括与学习东方的优点。卡恩认为,东亚经济和工业发展成功的故事应该为西方反思自身的发展困境提供机会,而不是先入为主地认为西方模式的工业文化应该成为世界参照、复制的模板(Kahn, 1970:124)。卡恩的东亚理解注入了文化交流与互融的乐观主义成分,儒家与西方、传统与现代要素相互交织,凝结为“机器”(西方)与“花园”(东方)两种意象的联姻,认为它们代表了东西方文化融合的经典案例。

如果说贫民窟与高科技的结合是赛博朋克呈现的异托邦景观,那么机器与花园的联姻则代表了现代性的解决方案。针对西方工业文明的消极后果,机器与花园的和谐共存成为破解现代性内在矛盾的理想类型。然而,卡恩保留了乡愁与东方想象的描述,并未摆脱东方主义无意识的思维。它实用主义地认为,来自亚洲的功能性他者或许为陷入现代性困境的西方提供了未来选择。但是机器与花园的隐喻限定了西方与东方的角色分工,将东方想象为一座复制西方科技文明与储存传统要素的花园。换言之,这种融合依然基于固定的二元认识论传统,优美的修辞并没有改变不平等的分工结构。

科技与游戏东方主义理论话语的出现传达了强烈的解构和批判色彩,深刻地揭示了西方文化与话语表象背后西方中心主义的底层逻辑。然而,对东

方主义等后殖民理论的借鉴并没有摆脱该理论的内在矛盾,也未能解答如何走出数字时代东方主义的疑问,这种泛权力关系的阐释方法在建设性方面存在严重不足。“中国特色的科技东方主义”是更进一步的理论话语与美学诉求,表面上以东方和西方,尤其是中美两个大国的共生关系为基础;然而,东方主义固有的认识论传统并不会因为加入中国特色而消失,生产者与消费者的二元固化关系并不是平等的共生结构,它传递了一幅异化的全球图景。而且,在嵌入游戏化逻辑的全球社会系统中,“公平竞争”的游戏规则也不能将自身作为普遍主义的准则来框限、遏制和同化他者。

在数字时代如何摆脱东方主义的限制?在当前全球局势下,重塑东方形象或纠正误解并非解决问题的关键。放下傲慢和偏见,正视并适应亚洲的崛起,是西方在新历史时期的任务。平等、包容的共生结构,要求西方充分尊重各国自主发展和道路选择的权利。在构建全球人类命运共同体的格局下,西方亟待摒弃西方中心主义的传统思维和“控制台牛仔”的霸权心态,走出二元认识论迷思,以非种族和非殖民的方式理解信息技术和数字空间,以共商共建共享理念,共同治理全球性风险和挑战。

## 参考文献

- 郝志昌,2022,《数字劳动、数字权力与数字权利:赛博无产阶级的生命政治学》,《思想战线》第4期。
- 奎特,2022,《数字殖民主义:美帝国与全球南方的新帝国主义》,顾海燕译,《国外理论动态》第3期。
- Newzoo, 2022,《2022年全球游戏市场报告》, [https://www.163.com/dy/article/HKA5FVMJ05526SET\\_pdyal1y.html](https://www.163.com/dy/article/HKA5FVMJ05526SET_pdyal1y.html)。
- 萨达尔,2005,《东方主义》,马雪峰译,长春:吉林人民出版社。
- 闫金敏、戴雪红,2023,《阶级构造、身体形塑与生命生成——后人类时代的赛博格无产阶级研究》,《福建师范大学学报》(哲学社会科学版)第6期。
- Bui, L. 2020, “Asian Roboticism: Connecting Mechanized Labour to the Automation of

- Work.” *Perspectives on Global Development and Technology* 19(1-2).
- Choe, S. & S. Kim 2015, “Never Stop Playing: Starcraft and Asian Gamer Death.” in S. David, B. Huang & A. Greta eds., *Techno-Orientalism: Imaging Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, New Brunswick: Rutgers University Press.
- Christine, C. 2005, “Techno-Orientalism and the Postmodern Subject.” in J. Furby, K. Randall eds., *Screen Methods: Comparative Readings in Film Studies*, London: Wallflower Press.
- Chun, W. 2005, *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*, DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/2150.001.0001>.
- Couldry, N. & U. Mejias 2019, *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Approaching It for Capitalism*, Stanford: Stanford University Press.
- Fan, C. 2015, “Techno-Orientalism with Chinese Characteristics: Maureen F. McHugh’s *China Mountain Zhang*.” *Journal of Transnational American Studies* 6(1).
- Ferguson, N. & M. Schularick 2007, “‘Chinmerica’ and the Global Asset Market Boom.” <https://doi.org/10.1111/j.1468-2362.2007.00210.x>.
- Fickle, T. 2019, *The Race Card: From Gaming Technologies to Model Minorities*, New York: New York University Press.
- Huang, B. 2008, “Premodern Orientalist Science Fictions.” *MELUS* 33(4).
- Kahn, H. 1970, *The Emerging Japanese Superstate: Challenge and Response*, London: Prentice-Hall.
- Latour, B. 2007, “Beware, Your Imagination Leaves Digital Traces.” <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/P-129-THES-GB.pdf>.
- McPhail, T. 1981, *Electronic Colonialism: The Future of International Broadcasting and Communication*, London: Sage.
- Morley, D. & K. Robins 1995, *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*, London: Routledge.
- Nakamura, L. 2002, *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, New York: Routledge.
- Patterson, C. 2020, *Open World Empire: Race, Erotics, and the Global Rise of Video*

- Games*, New York: New York University Press.
- Roh, D. , B. Huang & G. Niu 2015, *Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, London: Rutgers University Press.
- Said, E. 2003, *Orientalism*, London: Penguin.
- Seshagiri, U. 2006, "Modernity's ( Yellow ) Perils: Dr. Fu-Manchu and English Race Paranoia. " *Cultural Critique* 62( 1 ).
- Siu, L. & C. Chun 2020, "Yellow Peril and Techno-Orientalism in the Time of Covid-19: Racialized Contagion, Scientific Espionage, and Techno-Economic Warfare. " *Journal of Asian American Studies* 23( 3 ).
- Thorsten, M. 2012, *Superhuman Japan: Knowledge, Nation and Culture in US-Japan Relations*, New York: Routledge.
- Ueno, T. 1999, "Techno-Orientalism and Media-Tribalism: On Japanese Animation and Rave Culture. " *Third Text* 13( 47 ).
- Wirman, H. 2016, "Sinological-Orientalism in Western News Media: Caricatures of Games Culture and Business. " *Games and Culture* 11( 3 ).