

“猜你喜欢”：福柯规训权力理论 视域下的网络休闲

何志玉¹ 陆永胜²

(1. 贵阳学院, 贵州 贵阳 550005; 2. 东南大学 马克思主义学院, 江苏 南京 210096)

摘要: 网络休闲是依赖现代科技发展而来的新型休闲样态, 已日益演化为人们普遍的生活方式和经济社会发展的重要休闲现象。从福柯规训权力理论视域看, 网络中经常出现的“猜你喜欢”等精确推送, 实质是网络平台运营商(或广告主)利用深度学习算法、云计算、大数据等手段对网络休闲展开的“规训”。后者的发生包括设置标准、划分对象、规范行为和内化标准等环节, 相应的内容涵盖休闲知识的掌握、休闲空间的分配、休闲活动的控制和休闲权限的赋予。相较福柯规训权力理论视域中的社会“规训”现象, 基于网络社会发生的网络休闲“被规训”, 呈现规训时空的即时化、规训对象的符号化、规训手段的多元化以及规训目标的资本化等特征, 并在层级监视、惩戒裁决、效果检查等方面具有自身实践逻辑。基于以上分析, 可从破除成见、建构机制和营造生态等方面超越, 从而更好地推动现代社会的进步和促进人的自由全面发展。

关键词: 网络休闲; 规训权力理论; 被规训; 超越; 猜你喜欢

中图分类号: I712.074; TP393.0 **文献标识码:** A **文章编号:** 1005-9245(2024)05-0137-08

现代科技的迅猛发展和广泛运用, 日益融入人们的日常生产生活。作为人类存在和发展的基本方式之一, 休闲也随之受到影响, 并从现实的社会场域逐渐拓展至虚拟的网络社会。网络化与休闲化的互塑, 信息化与生活化的沟通, 使网络休闲成为人们越来越重要的生活方式之一, 诚如于光远所言, 人类已迈入“普遍有闲社会”^①。然而, 依赖现代科技生发的网络休闲, 并不如人们期待的那样自由和舒适, 深度学习算法、云计算、大数据和资本等如同无形的枷锁“规训”着虚拟主体, 以愉悦身心为目标、以自由自在的行为为形式的休闲活动, 被“猜你喜欢”式的精准推送牵引、控制。此情形与

福柯探讨的人类历史上出现的惩罚与规训存在较高相似性。

作为一种社会权力分析理论, 福柯的规训权力理论自提出后受到学术界普遍关注, 无论哲学、历史等人文学科, 还是社会学、政治学等社会学科, 皆将其作为重要的理论分析视域。在科技发展和生产力不断提高的背景下, 网络休闲日益发展成一种普遍的生活方式和现象。目前, 以福柯的规训权力理论视域对这一社会现象展开的学术探讨较少, 关涉网络休闲问题的分析更少。因此, 笔者基于福柯规训权力理论视域, 从狂欢、运作、内涵和超越等维度进行阐述, 以期有效治理网络休闲

收稿日期: 2023-08-25

基金项目: 本文系贵州省高校人文社会科学研究基地—贵阳学院阳明学与黔学研究院项目“哲学视域下人民美好休闲生活研究”(0203044002)的阶段性成果。

作者简介: 何志玉, 贵阳学院教授、硕士生导师; 陆永胜, 东南大学马克思主义学院教授、博士生导师, 东南大学中华文化与21世纪马克思主义发展研究中心研究员。

^① 于光远:《论普遍有闲的社会》, 北京: 中国经济出版社, 2005年版, 第11页。

“被规训”问题提供参考。

一、狂欢：网络休闲的产生与“猜你喜欢”的衍生

任何社会形态的形成与发展都是人们彼此交互的结果，即“生产关系总合起来就构成所谓社会关系，构成所谓社会，并且是构成一个处于一定历史发展阶段上的社会，具有独特的特征的社会”^①。不同生产关系的形成与发展，都会形成与之相应的社会形态以确保人们的生存和发展。网络社会的形成与发展，与信息革命和网络虚拟化发展密切相关，并在义理层面表现为“人有意识地运用现代科技，创造性地构建的非主观非现实的虚拟场域以及人在此场域中所形成的一切关系之总和”^②。网络社会依赖现代科技的发展，特别是计算机、大数据、云计算以及虚拟现实等，并由置于其中的网络主体、网络行为以及相应的虚拟空间共同建构。生活在网络时代的人们，从日常的生产工作、生活学习到社会交往、休闲娱乐，都已离不开依赖现代科技形成的网络社会。《第51次〈中国互联网络发展状况统计报告〉》数据显示，截至2022年12月，我国网民规模达10.67亿人，互联网普及率达75.6%^③。这些数据一方面表明我国已普遍进入网络社会，另一方面意味着人们越来越离不开互联网以及由此形成的网络社会。

作为人类存在和发展基本方式之一的休闲活动，相应地受到网络社会发展的影响。从人的生理结构和心理状况看，人的存在与发展不能被劳动占据，应张弛有度、劳逸结合，在获得身心放松的同时，保持较好的创造激情。正如马惠娣所言：“一般意义上的休闲是指两个方面：一是解除体力上的疲劳，恢复生理的平衡；二是获得精神上的慰藉，成为心灵的驿站。她是完成社会必要劳动之后的时间，是人的生命状态的一种形式。而对于人之生命的意义来说，她是一种精神的态度，并在人类社会进步的历史进程中扮演着重要的角色。”^④曾经只能在物理空间展开的休闲行为，现在可通过虚拟化的方式或途径展开，例如，对

网络购物、网络交往等的感知和体验。以往无法在现实社会条件下展开的网络休闲，现在可依赖云计算、大数据等技术在网络社会中实现，例如，网络游戏、二次元，等等。网络休闲成为人们重要的休闲方式之一，其主要以网络社会为场域，呈现为数据化、符号化的虚拟形式。相较传统的休闲行为，网络休闲行为已超越物理时空限制使休闲主体获得更为全面的放松、更加深刻的休闲体验。因此，网络休闲改变了人们传统的休闲方式，无论在内容、形式方面，还是在效果、体验方面，均呈现为新型的休闲形态。

人们对网络休闲的欢迎和依赖，除形式多样、内容丰富外，还在于许多现代科技的创新与应用大幅提高了休闲过程的感知度和沉浸性。例如，打开平台网站就会出现自己浏览或检索过的商品或服务。这一现象的出现正是基于大数据、云计算和人工智能的推荐系统，即根据客户休闲需求自动推送相应的商品或服务，包括对客户个人基本信息、地理位置和物品协同等信息的分析。在如此精准的推送下，人们被持续提醒点击“猜你喜欢”板块，或持续被推送浏览、购买以及享受过的休闲产品或服务。起初，大部分人可能会因其能够“投其所好”而欣然接受，但长此以往，当人们习惯于坐享其成，休闲活动越来越趋同时，或许已被“猜你喜欢”所牵制。换言之，当人们发现自己总被规训在某一种休闲活动或某一类休闲产品中时，不仅个人隐私无法得到合理保护，而且获得的休闲体验被限制，从而产生乏味感，休闲反而变成了“休钳”。除“猜你喜欢”外，目前在网络社会中还普遍存在“休闲抄作业”“常购”“搜索发现”“浏览记录”“游戏历史”等表达。这意味着“猜你喜欢”式的休闲推荐——一种在网络社会中出现的特殊的休闲对话选择，较传统的选择方式更加高效和精准，极大地节省了人们的时间成本和机会成本。但基于大数据、云计算和人工智能出现的精准推送，限制了人们更为自由的休闲选择以及更加深刻的休闲体验，进言之，这在某种程度上会造成休闲选择的困境，从而异化了网络时代人们的网络休闲。

① 《马克思恩格斯选集》(第1卷),北京:人民出版社,1995年版,第345页。

② 黄河:《网络虚拟社会与伦理道德研究——基于大学生群体的调查》,北京:科学出版社,2017年版,第40页。

③ 《第51次〈中国互联网络发展状况统计报告〉》,https://www.cnnic.net.cn/n4/2023/0303/c88-10757.html。

④ 马惠娣:《休闲:人类美丽的精神家园》,北京:中国经济出版社,2004年版,第76页。

二、运作：网络休闲“被规训”的发生和内容

作为当代西方最具批判性的思想家之一，福柯的思想涉及哲学、社会学、心理学、历史学、伦理学等门类，其中，规训权力理论受到社会和学术界的广泛关注。规训权力理论既不同于传统的社会体制，又不同于一般的国家机制，是一种新的权力类型，具体“包括一系列的手段、技术、程序、应用层次、目标”，本质上“是一种权力‘物理学’或权力‘解剖学’”^①。福柯认为，规训权力既不通过国家机器暴力的方式管制个体，也不运用意识形态的手段控制社会，而是充分利用空间分配、活动编码、时空安排以及力量组合等方式，采取层级监视、规范化裁决和检查等手段“驯服”社会存在的个体。通过分析酷刑、监狱、学校等一系列社会现象，福柯隐喻现代社会是一个巨大的圆形监狱，无处不地渗透规训权力。换言之，规训权力理论认为，现代社会在本质上是一个“被规训”的社会，只是这一规训已由表象的、戏剧的、能指的、残酷的公开方式逐渐转化为强制的、隔离的、隐秘的柔性方式。生活在这一社会场域中的个体，无时不被对象化和透明化，并在规训权力的作用和规范之下沦为一个个“驯服而有用的身体”。

（一）网络休闲“被规训”的发生

在福柯规训权力理论视域下，依赖现代科技形成和发展的网络社会，也是充斥规训权力的社会场域。生发于其中的网络休闲主体及休闲行为，不断被不同的技术手段和软件程序规训。网络中频繁出现的“猜你喜欢”板块即是这种规训的表现形式。笔者认为，“被规训”的网络休闲发生过程主要包括四个环节。

首先，基于深度学习算法、云计算、大数据等一系列现代科技工具的分析，结合网络休闲平台自身的需要设置理想的休闲标准。此标准一般强调在网络生活中如何成长为一个既热爱工作又热爱休闲的人、应掌握怎样的休闲知识和参与怎样的网络消遣，其目的在于将个体的网络休闲行为转化为具有普遍意义的休闲标准，以此塑造网络生存的理想标准。

其次，根据上述标准，运用现代科技工具将网络社会中不同的休闲主体和休闲行为进行区隔和划分，努力让休闲主体意识到自身休闲观念和休闲行

为存在与标准不符的现象，并试图通过网络消费、网络消遣或网络游戏等方式引导休闲主体向标准靠拢。网络平台运营商或网络休闲提供者也会对休闲主体的休闲表现、参与休闲行为的满意度以及休闲偏好等进行综合评估，按照不同标准划分不同等级。例如，喜欢消费的休闲主体、喜欢网络游戏的休闲主体、喜欢音乐和短视频的休闲主体等，同时也会挑选出不符合标准的休闲主体。

再次，运用现代科技规训不同的网络休闲主体或与之相应的网络休闲行为。不同的网络休闲平台根据上述标准的内容或要求，通过挖掘、整理等持续且全面地统筹网络休闲主体的休闲时间、休闲行为和休闲内容，对不符合标准的休闲主体或休闲行为通过“猜你喜欢”等推送方式加以“规范”和“训练”，使其对休闲方式的选择、休闲内容的范围以及休闲效果的满意度等都可掌控。

最后，通过多种方式将上述标准逐渐内化为休闲主体的自我意识，以此指导其一切网络休闲行为。即网络休闲平台通过技术、权力等将其所列的休闲标准以道德内化的形式融入休闲主体的网络休闲生活中，使后者自觉自愿地按照此标准认识自己的休闲需求、开展自己的休闲行为，逐渐“被规训”为合乎规范的网络休闲主体。在这一过程中，网络休闲平台通常运用低价、便捷等许诺实现加速规训标准的主体化过程。

随着大数据、云计算的迅猛发展，人们的网络休闲从理论上看似拥有更多的空间和可能，但从讨论环节看，一方面，人们摆脱物理地域、时间区隔限制，无处不有、无时不在地进行网络休闲；另一方面，人们无可避免地陷入被动选择或被窄化选择的困境——“猜你喜欢”。

（二）网络休闲“被规训”的内容

从网络休闲“被规训”的发生过程看，这样的规训涉及人们网络休闲生活的方方面面。从福柯规训权力理论视域看，网络休闲“被规训”的内容主要包括休闲知识的掌握、休闲空间的分配、休闲活动的控制以及休闲权限的赋予等方面。

从休闲知识的掌握看，网络休闲平台在提供网络休闲产品（服务）之前，对其提供的休闲产品（服务）表达的休闲主题、休闲认知等皆会作相应的阐释和分析，并持较为客观的、中立的态度，目的在于让不同的休闲主体展开休闲活动时受到相应

^① [法]米歇尔·福柯：《规训与惩罚》，刘北成、杨远婴译，北京：生活·读书·新知三联书店，2014年版，第232页。

的影响，即规训。因为“知识先于人而存在，在知识形成的空间里，人被知识呈现为人，人被知识塑造为人”^①。这一知识主要展现为能够引起休闲主体的情感，而对科学性知识有所忽略。特别是在充满娱乐氛围的网络游戏、网络音乐、网络视频等休闲活动中，这一取向体现得淋漓尽致。

从休闲空间的分配看，网络休闲平台通过网络空间的分割，将网络休闲主体固定于某一页面或场景中，并赋予其不同的休闲意义或娱乐价值。长此以往，既能确保不同的休闲主体展开不同的休闲活动、获得不同的休闲体验，又能通过技术的隔离、分类，掌握不同休闲主体的休闲偏好和维护良好的休闲秩序。以此为背景，网络休闲平台（广告主）通过各类监视程序，如同现实中的瞭望塔一样监视着网络平台中不同休闲主体展开的休闲活动和休闲方式，使休闲主体暴露在虚拟世界中，毫无隐私可言。

从休闲活动的控制看，网络休闲平台提供的休闲产品（服务）是以时间、价格、充值金额等为主要内容，运用网络程序和技术设置等手段限制休闲主体活动的展开，尤其是在特定的网络休闲体验过程中，这一限制通过等级、装备、消费金额等设定。例如，网络游戏中玩家在线时间的长短取决于购买游戏的消费金额，即使常见的网络听歌这一休闲方式，也会被是否购买会员限制。由此可知，网络休闲资源并非取之不竭，网络休闲活动也并非“免费的午餐”，而是通过时间、价格、金额等因素予以规训，并成为网络休闲平台计算点击率、费用收取、赚取利润的主要依据。

从休闲权限的赋予看，网络休闲平台除以时间、价格、金额为标准限制休闲主体的休闲行为外，还通过现场技术的运用赋予相应权限设定影响休闲主体的休闲体验。例如，在短视频 APP 的使用过程中，休闲主体是否为会员直接影响其休闲体验效果，包括视频内容的选择、视频播放的像素，等等。这种权限的赋予表面上与所付成本有关，实质是一种隐蔽的强制选择的规训手段。

福柯认为：“在成为新的权力机制的目标时，肉体也被呈献给新的知识形式。”“这是一种操练的肉体，而不是理论物理学的肉体，是一种被权威操纵的肉体，而不是洋溢着动物精神的肉体，是一种

受到有益训练的肉体，而不是理性机器的肉体。”^②从这一层面看，网络休闲不再是让休闲主体获得身心放松的方式，而是使其缺乏自主意识、异化为只能跟着网络休闲平台游走的网络隐形生产工具。

三、内涵：网络休闲“被规训”的特征和逻辑

（一）网络休闲“被规训”的特征

从前文网络休闲“被规训”的描述可知，规训权力在现代社会尤其是在依赖现代科技发展而来的网络社会出现了新转变。这种新转变主要体现为规训时空的即时化、规训对象的符号化、规训手段的多元化以及规训目标的利益化。

1. 规训时空的即时化

在福柯看来，资本主义社会的权力规训，已从封建社会的严刑酷法转变为法律手段，变得更为温和与精细，甚至一个工厂的生产车间都会被严格切割与编码，便于被监督以发挥更大的效能，“一个建筑物不再仅仅是为了被观赏（如宫殿的浮华）或是为了观看外面的空间（如堡垒的设计），而是为了便于对内进行清晰而细致的控制——使建筑物里的人的一举一动都彰明较著”^③。现代科技的广泛运用使传统的规训权力打破以往的物理时空限制，在任何时空条件下都可以得到实施和拓展。特别是大数据、云计算以及人工智能等技术的大量应用，使人们的虚拟化生存数据被高效地抓取、组织、存储和处理。网络休闲主体的一切休闲行为相应地被网络休闲平台毫无遗漏地保存，并被有目的地筛选、分析和组合，成为展开不同规训形式的重要依据。这意味着发生于网络社会中的休闲行为规训边界，已由具体的物理时空转变为随时随地。

2. 规训对象的符号化

在福柯的规训权力分析中，“身体”占据显著位置。后者至少包括两层含义：一是指与肉体相联系的“身体”，即“人的身体”；二是指与权力相联系的“身体”，例如，拥有政治权力、话语权力的“国王的身体”，即君主制中权力的最高象征和政治实体，又称为“权力身体”。由此可知，网络环境中的休闲规训对象，与福柯讨论的“人的身体”和

① 金生铉：《规则与教化——教化与人文系列》，北京：教育科学出版社，2004年版，第328页。

②③ [法]米歇尔·福柯：《规训与惩罚》，刘北成、杨远婴译，北京：生活·读书·新知三联书店，2014年版，第166、195页。

“权力身体”不同。“人的身体”在网络社会中通常会出现“脱实向虚”的转变，由物理性质的肉体抽象为具有象征意义的符号或图像，“权力身体”并非与现实社会中的政治相联系，更多是与技术、数据相关联，并在更深层次由不断追逐利润的资本控制。因此，无论是被规训的网络休闲主体还是与之相应的被监视的网络休闲行为，都转变为符号化的形式。规训权力作用的对象由“身体”转为“身份”。这样的“身份”俨然成为网络社会中规训权力的“新身体”。

3. 规训手段的多元化

在福柯看来，规训的结果可统一，但展开规训作用的手段或工具则多种多样。如果传统的规训权力通过话语、权力、政治以及管理等手段展开，那么，在网络社会中的规训手段则扩展到技术、程序以及相应的符号、图像等，更加广泛和多元。在网络社会，依赖现代科技建立起的一套作用于休闲主体的程序或机制，在为网络休闲主体展开休闲行为提供方便、为网络休闲平台提供服务的同时，也为网络休闲平台展开相应的规训、监视创造条件。例如，在安装网络程序或APP的过程中，必然有一套相应的规范标准：要在指定的网络下载，要同意“用户服务协议”，要勾选“隐私政策”；安装完成后，要进行注册、登录、激活等步骤，才能进行相应的休闲活动。在休闲活动过程中，要达到一定的等级或时长，才能享受不同的权限，等等。不按照以上规范标准或步骤操作，网络休闲平台就会停止服务或取消相应权限。以上操作实质是规训的过程，引导网络休闲主体进入“数字牢笼”，开启虚拟化的“监狱式”的休闲生活。因此，西方马克思主义批判理论家马克·波斯特认为，依赖数据库展开的规训可称为“超级全景监狱”^①。相较“监狱式”监视，以数字化为载体的网络程序全面渗透日常的虚拟生存，更加隐蔽且难以察觉。

4. 规训目标的资本化

追求经济利益是现代社会发展极为重要的问题。网络社会的形成与发展以及网络休闲产业的迅猛兴起，实质是由资本对利润的无限追求推动。相应地，代表资本力量的网络休闲平台对网络休闲主体的规训，通常将其目标确定为追求更多利润。因此，基于网络社会实施的规训权力，从生产领域逐渐转向消费领域，即使是放松身心的休闲活动，也

由代表资本力量的网络休闲平台利用数据挖掘整理、算法运用等手段，对人的思想认识和休闲行为进行全面分析，并通过多元化的规训手段实施，使网络消费带来更多利益。无论网络购物、短视频，还是网络游戏、音乐欣赏等休闲体验，其背后都由资本支持，通过交易、会员、打卡以及升级等方式，诱导网络休闲主体进行不同形式、不同内容的消费，以此获得更多利益。因此，发生于网络社会中的休闲行为规训与传统的权力规训追求外在的政治地位、社会声望、知识权力等不同，其更多以经济利益为目的。

由此可知，网络休闲“被规训”与传统意义上的“被规训”不同：一是网络社会与传统现实社会的运作模式不同，尤其是现代科学技术的运用在很大程度上消融了权力或知识规训中必须存在的时空边界；二是权力或知识规训的对象不再局限于传统的现实存在，而是转移到符号化、数据化的数字身份；三是监督的范围或方式不再以物理时空为边界，而是从传统的“现实监狱”转为全景式的“虚拟监狱”；四是监督手段中权威式的说教或传授方式，逐渐被具有网络柔性的媒介语言或图像代替，休闲主体通过虚拟化的“自我塑造”，被置于更深层次的规训之中。因此，网络休闲的“被规训”过程，实质是技术与资本合谋的产物。

（二）网络休闲“被规训”的逻辑

网络休闲“被规训”既包括精神层面又包括物质层面，既包括外在标准的设置又包括标准向内在的转化。这一实践过程与福柯讨论的规训权力过程具有内在逻辑一致性。从规训权力实施的策略维度看，网络休闲平台通常将网络休闲主体视为“被规训”的工具和对象，通过监视、分析和检查等方式“引导”休闲行为。

1. 层级监视

部分网络休闲平台为更好地掌握和监督网络休闲行为，会从休闲主体中选拔表现突出的群主或会员充当管理者角色，赋予其不同的权限，并形成错综复杂的关系网络。群主或会员根据相应的影响力或贡献值设置下一层管理者。根据赋予权限的大小，一层管理（或引导）一层，逐渐形成一个完整的金字塔结构。一般的休闲主体居于最底层，其休闲行为受到最严格的监视，有不符合标准的休闲行为出现，就会被记录在册或受到相应的纠正。福柯

^① [美]马克·波斯特：《第二媒介时代》，范静哗译，南京：南京大学出版社，2005年版，第86-88页。

认为：“规训金字塔构成了小的权力细胞。在这里，面对任务的划分、协调和监督得以实现并且很有效率。”^①这一金字塔结构并非一成不变，其在网络休闲的展开过程中不断被改变、更替。这意味着每个休闲主体都可能成为监督者、管理者，以此激发其对“权力”的渴望，引发休闲主体间的竞争。网络休闲平台正是利用层级监视，完成对网络休闲主体的有效管理和全程引导。

2. 惩戒裁决

网络休闲平台以设置的标准为依据，将休闲主体的休闲行为划分为不同等级，并对未达到要求、不符合标准的休闲主体进行惩罚，包括不推送休闲信息、封号、罚款、“踢出”休闲活动，等等。但惩罚的目的并非打击休闲主体，而是为激发其对休闲的渴望以及对自身休闲行为的反省，以便更好地实现对其内化规训的目的。网络休闲平台通过赋予权限的不同，区别对待休闲主体。这意味着休闲主体在网络社会中既是封闭的又是开放的，既是相对固定的又是不断变化的，网络休闲平台在赋予休闲主体自由的同时，也对网络休闲行为进行监督。如此，休闲主体按照相应的休闲标准被纳入不同的管理，并被不同的技术、权力规定和驯服。从这一意义看，设置相应的休闲标准成为网络休闲平台的首要条件。

3. 效果检查

网络休闲平台通过点击率、流量或攻关进阶等方式衡量网络休闲行为的规训效果。例如，在“猜你喜欢”的休闲引导中，如果休闲主体通过点击方式链接到相应的休闲网页或转入相应的休闲游戏，表示这次休闲检查成功。事实上，休闲主体过去的休闲选择、休闲时间、休闲习惯以及休闲体验满意度等，都会被纳入相应的大数据库。这是一种“书写权力”，这种权力是对休闲主体进行分类、展开精确推送的重要依据。因此，在大数据、算法等现代技术面前，任何休闲主体都被网络休闲平台控制。选择怎样的休闲产品、享受怎样的休闲服务、展开怎样的休闲活动、得到怎样的休闲体验等，都取决于掌握数据的网络休闲平台。可以认为，“在规训程序的核心，对引用的检查显示了被视为客体对象的人的征服和被征服者的对象化”^②。网络休闲主体不自觉地接受了网络休闲平台的规训，成为被驯服的休闲主体。

四、超越：网络休闲“被规训”的破除与消解

网络休闲这一全新的休闲方式受到现代科技和资本的规训，暴露于“超级全景监狱”中，影响休闲行为的正常展开和休闲效果的提升。如果以往的规训是“近代产生的一种特殊的权力技术，既是权力干预、训练和监视肉体的技术，又是制造知识的手段……它通过一种持久的动作机制，对人体进行解剖、分配、组织与编排，达到对人体的位置、姿势、形态及行为方式的精心操纵，以此造就一群‘驯服的肉体’”^③，那么，在网络休闲过程中出现的“猜你喜欢”则是运用现代科技对人身心放松的干预、监视与追踪，运用云计算、大数据、人工智能等技术形成持久的规范机制，对人的休闲行为、休闲心境、休闲活动进行分析，并在此基础上进行监督与规训，以造就被数字圈养的“虚拟人”。这种新型规训机制是现代网络休闲发展过程中较为突出的问题，其并非网络社会发展的必然，而是网络技术与资本的合谋，是以工具理性和技术理性为核心的价值观衍生的休闲异化现象。因此，如何超越这一规训，探寻网络休闲发展的正确路径，是兼具理论价值和现实意义的重要问题。

（一）破除成见

休闲同劳动一样，是人们生存与发展的基本方式之一，是人们解除体力疲劳、恢复生理平衡、实现精神慰藉的重要方式，并在人类社会进步的历程中扮演重要角色。换言之，休闲在个体层面是人获得身心愉悦的重要方式之一，在社会层面是社会文明进步与否的重要标志。网络社会中为人们提供休闲产品或服务的行为，是现代数字经济发展的内容之一。在当前社会发展中，对于合法合规的网络休闲产业，应给予支持和保护。构建良好的网络生态，是实现人的自由全面发展的重要途径之一。

在福柯看来，人们无法看到规训以不同形式、不同内容隐蔽于社会生产的方方面面，并以制造出规训化的人为主要目的。网络社会作为新型的规训场域，通过多元化的规训机制对人们的虚拟化生存和发展进行约束，限制了人们对愉悦身心的追求和体验。但值得注意的是，许多规训权力的展开实质上是与规章、法律甚至是道德相结合共同发挥作

^{①②③} [法]米歇尔·福柯：《规训与惩罚》，刘北成、杨远婴译，北京：生活·读书·新知三联书店，2014年版，第247、208、154页。

用。因此，暗含规训意义的网络规范、协议等具有一定矫正不符合规范休闲行为，对不文明、不道德休闲活动进行控制的作用，对创造清朗的网络空间和便利的休闲条件具有一定现实价值。

（二）建构机制

伴随现代科技的迅猛发展，网络化、信息化和休闲化加速到来，现实社会场域加速向虚拟网络空间全面映射。与之相应，网络社会已成为人们生产生活的重要空间场域。这一趋势在为人类发展提供全新动力的同时，带来诸多新问题、新挑战。人们强调对网络社会的治理、对休闲发展的规范，是为解决数字经济、现代科技应用等领域的全球性问题，从而达成协调各方面、塑造各群体预期的标准、规则、规范、程序以及实施相应的执行。从这一意义讲，建章立制对消解网络休闲行为“被规训”的现象具有重要意义。

消解网络休闲“被规训”问题，建构网络休闲综合治理机制，是一项系统性工程。通过前文论述可知，网络休闲平台与休闲主体之间的不对等现象是造成网络休闲平台监视休闲主体的重要根源。在市场经济条件下，无论网络休闲平台还是休闲主体，都是休闲活动过程中的独立主体，在人格和经济地位上是平等的，只是在网络休闲活动过程中扮演不同的角色。因此，首要任务是建立二者间平等对话的沟通机制，超越以往的规训，建构自由、平等的网络休闲平台与休闲主体的关系。这一关系的建立需要国家层面加快完善网络休闲治理配套立法。网络休闲发展既需要各类网络休闲平台提供种类多样的休闲产品或服务以及具有独立个体的休闲消费主体，又需要资本与技术有机结合。这意味着从建构机制之维消解“被规训”问题，需要从不同的网络休闲市场主体角度出发，维护多边利益和推动各方发展，在关注个人隐私保护、基础设施完善、网络休闲安全等传统问题的基础上，强化释放休闲发展势能、算法推送治理、规范模式创新和营造清朗网络空间。此外，应结合当前网络社会中出现的休闲化现象、休闲产品和服务，积极探索新技术立法，建立新服务规范。

（三）营造生态

从福柯思想论述逻辑可知，“策略转换”和“自我伦理学”是探寻消解规训的策略和方法。前者强调通过自我与他人之间的转换，在规训权力网

络中进行局部性反抗；后者主张在社会关系中进行自我塑造，力图成长为自由的主体。以上两种方式都局限于微观视域，无法从根本上解决个人与他人关系中的既定规训秩序以及自我与他人关系中的伦理秩序。结合网络休闲看，如果通过网络休闲主体的个体反抗消解网络休闲平台的规训，意味着没有休闲产品可消费、没有休闲服务可享受。与之相对，如果一味迎合网络休闲主体的需求，大部分网络休闲产品或服务可能变得世俗化、庸俗化，广泛意义上的清朗网络空间的构建、网络命运共同体的构建将无法实现。

何以对网络社会中无处不在、无时不有的规训进行消解？笔者认为，在破除成见、建构机制的基础上，还须营造良好的网络数字生态。首先，面向未来，把握网络化、信息化、全球化和休闲化发展机遇，坚持推动构建网络空间命运共同体，重构以人的自由全面发展为目的的网络，超越现有规训机制推进网络休闲全面发展。其次，秉持共商共建共享理念，弘扬和平、发展、公平、正义、民主、自由的全人类共同价值，扼制数字霸权和资本霸权，有效激活数字资本促进社会生产发展的有利因素，维护网络空间中各方利益。再次，始终坚持平等自由的发展原则，持续汇聚网络安全共识，积极推动研究制定共赢、共享的网络空间规则，努力实现跨境数据、全球休闲的自由流动和展开，共同塑造网络休闲发展的可亲近、可感知的全新体验。最后，加强网络休闲发展的合作与交流，积极探索发展模式创新，共同培育网络休闲发展新动能。

五、结 语

现代科技的发展成为推动人类社会进步的重要因素，并在更广泛的范围内、更深层的程度上改变着人们的生产生活，同时，由此建构的网络社会、网络休闲成为人们重要的社会场域和基本生活方式。应积极运用现代网络的发展优势，全面满足人们对美好生活的需要，推进经济高质量发展，实现人类发展层次的跃升，同时。要冷静审视现代科技变革带来的规训挑战，理性反思网络社会热潮下的休闲异化问题，通过破除成见、建构机制和营造生态等方式给予超越，进而让现代科技更好地“造福人类发展，推动构建人类命运共同体”^①。

^① 《习近平向2021年世界互联网大会乌镇峰会致贺信》，《人民日报》，2021年9月27日。

“Guess You Like It” : Internet Leisure From the Perspective of Foucault’ s Theory of Disciplinary Power

HE Zhi-yu¹ LU Yong-sheng²

(1. Guiyang University, Guiyang Guizhou 550005 ; 2. School of Marxism, Southeast University, Nanjing Jiangsu 211096)

Abstract: Leisure on internet is a new form of leisure that relies on the development of modern technology. It is increasingly evolving into a common lifestyle and an important phenomenon in social development. From the Foucault’ s theory of disciplinary power, the precise pushes often seen on the online platforms, such as “guess you like it” , are essentially “disciplines” implemented by network platform operators (or advertisers) using deep learning algorithms, cloud computing, and big data technology. This includes setting standards, defining objects, regulating behavior and internalizing standards, covering aspects such as the mastery of leisure knowledge, the allocation of leisure spaces, the control of leisure activities, and the granting of leisure rights. Compared to the societal “discipline” phenomena in the perspective of Foucault’ s theory of disciplinary power, the “being disciplined” of internet leisure based on the internet society shows characteristics of instantaneity in disciplinary space-time, symbolization of disciplinary objects, diversification of disciplinary means, and capitalization of disciplinary goals. It also has its own practical logic in hierarchical supervision, punitive judgment, and effect checks. Based on the above analysis, it is possible to transcend from breaking prejudices, constructing mechanisms, and creating an ecological environment, thereby better promoting the progress of modern society and the comprehensive development of human freedom.

Key words: Internet Leisure ; Being Disciplined ; Theory of Disciplinary Power ; Transcendence ; Guess You Like It

[责任编辑: 曹晶晶]

[责任校对: 王文秋]