

# 澳門網民的勞動實踐： 免費性、感受式、關係型

林仲軒

**[提要]** 隨著信息技術和信息經濟的發展，澳門網民已經逐漸被吸納成為因應“信息資本主義社會”體系的網絡社會“非物質勞動”。本文以CyberCTM、Qoos兩大網絡論壇和33個Facebook群組為田野進行了3年網絡民族志觀察，同時進行了5次深度訪談和158人次的田野訪談。研究發現，澳門網民表現出三個特點：免費性勞動——網民往往出於主觀需要自願付出免費勞動，享受技術賦權，也承受資本剝削；感受式勞動——表達和分享感受成為勞動形式，獲取和享受感受則成為勞動目的；關係型勞動——網絡勞動看似個體化，實則關係化，勞動不僅基於原有的網絡合作，勞動也創造新的社會關係。

**[關鍵詞]** 民族志 勞動 免費 感受 關係

**[中圖分類號]** C915 **[文獻標識碼]** A **[文章編號]** 0874 - 1824 (2018) 01 - 0036 - 10

## 一、澳門“網絡社會”

信息革命促成了新的信息經濟，更是對資本主義的生產模式、經濟基礎和政治制度都產生了深刻而且重大的影響。正如丹·席勒（Dan Schiller）指出的，在擴張性市場邏輯的影響下，互聯網正在帶動政治經濟向所謂的“數字資本主義”（digital capitalism）轉變：<sup>①</sup>信息技術產生了革命性的飛躍，成為當代先進科學技術的代表；以信息產業為基礎的新經濟成為發達國家的支柱產業；以信息化、數字化、網絡化為特徵的網絡社會已經到來。這種步入信息時代的資本主義也被曼紐爾·卡斯特爾（Manuel Castells）稱為“信息資本主義”（informational capitalism）。他對西方七個發達國家的產業結構變遷進行細緻分析，指出這些發達國家已經具備了以下特徵：伴隨著農業、傳統製造業衰退，在服務業日趨多樣化的同時，對管理、專業和技術的要求也迅速提高；頂端和底層的職業結構同時增加，並隨時間相對升級，其中對高技術與高等教育職業的需求增加速度比低層次的工作更快。<sup>②</sup>

這些特徵也在澳門出現，並預示著澳門社會也被逐漸吸納成為全球“信息資本主義社會”的接合點。特別是隨著博彩業的自由化和市場化擴張，自2003年以來，澳門博彩業年收益達數

百億澳門元，提供了澳門全年財政收入的 70% ~ 80%，成為主宰澳門經濟命脈的龍頭產業。<sup>③</sup>博彩業的強勢擴張，一方面令服務業、旅遊業迅速崛起，但亦抑制了其他本土經濟的發展。澳門政府乃至中央政府一再強調要“促進澳門經濟適度多元化”，積極推動博彩旅遊業的垂直式多元化結構。這種經濟發展戰略不僅造就了澳門以博彩業為龍頭、適度多元化的經濟結構特徵，同時也使澳門與全球化“信息資本主義社會”對接更為順暢，並促成澳門變為一個重要的接合點。

同時，“信息資本主義社會”也使澳門迅速進入信息化、數字化和網絡化的“網絡社會”。從網絡普及情況看，澳門最初在 1995 年正式向市民提供互聯網服務時，網民僅佔澳門總人口的 3%，到 2001 年這一比例才增長到 33%；而根據澳門互聯網研究學會對 6 ~ 84 歲澳門居民進行的最新調查顯示，2017 年澳門網民達 486,800 人，同比增長約 3 萬人，佔比超過澳門總人口的 80%。同樣，澳門的手機網民數量也保持高速增長。2012 年時澳門開始普及手機上網（手機上網率 46%），至 2017 年澳門手機網民達 470,400 人，約佔澳門總人口的 77%。從澳門網民的年齡分佈看，2017 年 18 ~ 40 歲居民的平均上網率達 98%，其中 31 ~ 35 歲居民上網率更是達到 100%，<sup>④</sup>意味著澳門青年世代是真正意義的“數碼原住民”，他們完全內在於網絡或者說網絡完全內化於他們。

互聯網滲透情況表明澳門互聯網的普及已進入成熟階段。這種高度數字化、信息化、網絡化的網絡社會，使澳門居民，特別是青年群體更順暢地進入了尼古拉斯·尼葛洛龐帝（Nicholas Negroponte）所描述的“數字化生存”（being digital）時代，適應了在網絡空間工作、生活、娛樂和學習的全新生存狀態和生存方式。<sup>⑤</sup>澳門互聯網研究學會報告顯示，網絡漸成為澳門網民休閒和生活的重要資源：逾八成網民以網絡作為最主要的信息來源；近六成網民主要通過社交媒體（其中 95% 最常使用的社交網站為 Facebook）和實時通訊軟件（主要為 Facebook 中的實時通訊功能）進行溝通，這一群體中近七成網民每天使用一次或多次 Facebook。<sup>⑥</sup>

為適應信息資本主義社會的發展，澳門網絡社會產生了相應的新型勞動力——“非物質勞動”（immaterial labor）。實際上，“非物質勞動”與“信息資本主義社會”和“網絡社會”是三位一體的，網民的“非物質勞動”其實是上述澳門網絡社會的基礎。<sup>⑦</sup>因此，本篇將重點關注澳門被捲進全球化的“信息資本主義社會”浪潮後，澳門“網絡社會”的勞動實踐問題，特別是澳門網民的網絡勞動作為一種“非物質勞動”的具體特徵及其所體現的地方性、特殊性和抵抗性。

## 二、“非物質勞動”研究及其演化

過去 20 年，“非物質勞動”成為研究信息化資本主義和網絡社會的一個重要理論視角，學者如邁克爾·哈特（Michael Hardt）和安東尼奧·奈格里（Antonio Negri），保羅·維爾諾（Paolo Virno）、拉扎雷托（Maurizio Lazzarato）以及貝拉爾迪（Franco Berardi）都對此作出了開拓性的研究貢獻，並指出“非物質勞動”對我們理解當前資本主義新形態的重要作用。正如哈特和奈格里所言：“非物質生產的特徵將改變其他所有形式的勞動形式，甚至改變我們整個社會。”<sup>⑧</sup>所謂“非物質勞動”，是指“知識型，非物質化和溝通式的勞動”，主要生產知識、信息、交流、關係或者情感。<sup>⑨</sup>“非物質勞動”出現的歷史脈絡，實際是“後福特時代”（post-Fordist era）經濟範式的轉變，即從傳統農業經濟、工業經濟向服務業經濟轉變，是一個服務化、信息化的後現代過程。在這種後現代經濟範式之下，處於霸權地位的勞動方式已不再是傳統佔統治地位的工業化工廠工業勞動，而變為富有交流、合作及情感的非物質勞動。<sup>⑩</sup>

傳統的“非物質勞動”議題，主要包括三個層面：一是工業生產過程信息化，即工業生產融匯了通訊技術或者工業生產過程已被信息化的非物質勞動所改造；二是符號創意產業日益興起而伴隨著的知識型、智能型的、分析性的和象徵性的勞動；三指感情的生產與控制，並要求（虛擬的或實際的）人際交往，即身體模式上的勞動，生產本身變成一種服務主要是以身體或虛擬形態進行的商業化“情感勞動”（affective/emotional labor）。<sup>⑩</sup>具體到互聯網場域的“非物質勞動”，或者說“新型網絡社會勞動”問題，則既包括傳統非物質勞動的議題，又涵蓋了網絡這一新興勞動場域中浮現的新型生產方式和文化表達的問題，<sup>⑪</sup>還涉及到網絡“培力”（empowering）和“剝削”（exploitation）的問題，<sup>⑫</sup>因為網絡非物質勞動的本質，究竟是偏向讓人產生培力經驗的“參與”之旅，還是滑向資本增值航道從而墮向資本“剝削”，實際上仍是一個很吊詭的問題。因此，正如哈特和奈格里所說，非物質勞動已經成了全球資本主義時代“帝國”的霸權型勞動生產形式，為當代資本主義提供主要動力，同時蘊含著後工業社會普遍存在的自主性、抗爭與收編。<sup>⑬</sup>資本總是試圖將非物質勞動的“自主性”限制在製造利潤的要求內，而“抗爭”又迫使資本不斷採納新的技術、嘗試新的管理形式、拓展新的全球空間，以此“收編”這些抵抗；然而，這一過程又不斷造就著非物質勞動新一輪的全新抵抗。<sup>⑭</sup>

但是，這些關於傳統“非物質勞動”的研究，也被後續研究指出其局限性。其中，最大的問題是，這些傳統研究往往根植於一個全球資本主義的宏觀視角，而缺乏對在地化實踐的關注，特別是對非西方世界的關注，有歐美中心主義的嫌疑。<sup>⑮</sup>這種宏大敘事研究，一方面使“非物質勞動”這一概念本身停留在抽象的理論探討層面而顯得模糊、含混，<sup>⑯</sup>另一方面也使“非物質勞動”理論由於缺乏充分的在地實證研究而使其在實際經驗世界中的分析力存疑。<sup>⑰</sup>同時，它們也過於浪漫化非物質勞動在“諸眾”（multitude）中乃至在“帝國”（empire）中的抵抗、反叛和解放意義。<sup>⑱</sup>而且，這些研究聚焦於非物質勞動問題的討論時，更多關注於“what”式問題的探討，糾結於“什麼是非物質勞動”，而對“how”式和“why”式問題，即“如何、為何成為非物質勞動”的問題還缺乏深入的實證化、過程性分析。

特別是隨著信息科技技術的發展，傳統非物質勞動研究也並沒有與時俱進，跟進研究在信息化、網絡化的情境下新的非物質勞動問題。雖然像亞當·阿維德森（Adam Arvidsson）和伊拉諾·科萊奧尼（Elanor Colleoni），布魯斯·羅賓遜（Bruce Robinson），克里斯蒂安·富克斯（Christian Fuchs），愛德華·科莫（Edward Comor），馬克·安德烈耶夫（Mark Andrejevic）以及馬耳他·紮伊茨（Melita Zajc）等人已經在這一細分領域作出了相應的貢獻，<sup>⑲</sup>但是學者的分歧仍然很大，比如阿維德森和科萊奧尼以及富克斯關於社交媒體的非物質勞動問題曾出現激烈爭論，<sup>⑳</sup>並引發其他學者的跟進，一起重點討論了新的社交媒體時代非物質勞動的賦權與剝削問題。這些研究對推進社交媒體時代的非物質勞動研究是非常有意義的，但是，這些研究也有其既定範式和局限，即其往往採用自上而下的視角，從社交媒體公司（Facebook、Twitter、Google）的視角和資本市場的途徑研究非物質勞動，而並非一個自下而上的、從非物質勞動者本身的視角出發，在微觀層面去探索新時期的非物質勞動問題。因此，本研究希望延續上述研究脈絡，但深入到“澳門”以及其“網絡社會”這一特定的情境中，去探索新時期的非物質勞動實踐問題，關注澳門網民的非物質勞動實踐有何具體特徵，又表現出怎樣的的地方性、特殊性和抵抗性。

為深入分析澳門網絡非物質勞動的實踐問題，本研究主要採用民族志學（ethnography）的研究方法，更具體來說，是“網絡民族志”（internet ethnography）或者“虛擬民族志”（virtual

ethnography) 的方法，選擇代表性網絡平台進行參與式觀察和分析，同時，強調田野訪談和深度訪談對虛擬民族志的重要作用，甚至嘗試把訪談放置於虛擬民族志的中心位置。至於具體的參與觀察田野，本研究主要以兩大論壇 Qoos、CyberCTM 以及主要的 Facebook 群組三大平台為主要的田野觀察對象進行了長達三年的參與式觀察（記錄八萬字左右的田野筆記），因為 Qoos、CyberCTM 和 Facebook 是澳門網絡最主要的三大平台。<sup>②</sup>同時，為補充田野觀察無法獲取的其他信息，本次研究還對 Qoos 和 CyberCTM 兩大論壇的 5 名版主進行深度訪談，並在三年時間抽取澳門大學不同院系的 158 名學生進行訪談。

### 三、免費性勞動

網絡社會下數字化生存的生活狀態以及其圍繞信息網絡建立起的社會消除了工作和家庭、勞動和休閒、經濟價值和社會價值之間曾經清晰的界限，新的社會形態也因此誕生。<sup>③</sup>這種模糊了工作與家庭、勞動與休閒的生活狀態，使澳門網民自覺自願地參與到信息生產與消費的勞動生產模式裡。過去，工作是工作，休閒是休閒，但看電視也可能是在勞動；<sup>④</sup>今天，工作可能是休閒，休閒也可能是在工作，上網更可能是在勞動；<sup>⑤</sup>當網民在娛樂、玩樂的時候，實際上也是在勞動，而且是進行一種免費的勞動（free labor）。<sup>⑥</sup>從這一角度來看，澳門網民已經不再單純是網絡的消費者，同時也是網絡的生產者。在網絡社會裡，“生產”、“消費”的界線已經被“消費生產一體化”（produsage）的概念所取代，網民也從傳統的消費者轉變為新型的“產消者”（prosumer）。<sup>⑦</sup>這種消費者生產內容的模式被稱為“用戶生成內容”（User-Generated Content, UGC）模式，泛指以任何形式在網絡上發表的由用戶創作的文字圖片音頻視頻等內容，是 Web2.0 環境下一種新興的網絡信息資源創作與組織模式，而免費勞動便是維繫這一模式的底層邏輯。

免費勞動的形式既可以是個體化的、也可以是合作性的。受訪者阿梁是澳門頗具知名度的足球運動員，過去三年一直在經營自己的 Facebook 專頁。他的網上勞動包括上載與自己有關的照片、影片、新聞報道，或者分享生活點滴。這個專頁同時有十幾位管理員自願參與運作，彼此各自行動，勞動時間也不固定，只要有管理員看到相關信息就會在專頁上分享。喜歡上 Qoos 論壇的 Yan 和 Daisy，參與這個論壇的時間約為 3 年，兩人在這個論壇上所付出的勞動主要包括建立相關事項的新主題，將照片以及信息發佈到主題內，並回覆有關留言。這種免費勞動幾乎每天都有，每次大概 30 分鐘，一般都是在比較空閒地時間（例如睡覺前）進行。一般的做法就是直接點入論壇，快速瀏覽一下主題，看到有興趣的主題就點擊查看，接著會對有興趣的對象進行回覆、評論，“可能一日都會在線，唔理係咩時間或者地方，我哋都會進行網絡勞動，例如回覆話題或者評論。”另一群澳大學生小黃等人則參與照片分享網站 Instagram。他們各自主動申請用戶帳戶，勞動內容包括將日常生活事物拍下來然後在這個網站上分享照片，以及追蹤其他人的照片、點讚、發佈評論。他們進行網上勞動是各自獨立的，時間與地點都不固定，“只要有空，就會刷手機，瞭解資訊、發佈信息或者評論”。

除了訪談，我們在田野中也觀察到，網民原本勞動與消費、勞動與娛樂的分界也已經模糊化；工作與玩樂的關係也產生了變化。正如朱利安（Julian Kücklich）所警示的：當我們進行玩樂時（如玩遊戲），工作和玩樂的關係實際上已經發生了變化；休閒娛樂的參與式、創造性遊戲娛樂方式，遮蔽了我們作為不穩定的、不被付酬勞工的創造者身份，實際上我們成為了一種“玩

工” (playbour) 的混合體。<sup>⑧</sup>“玩工”在娛樂的同時提供了一種免費勞動，這種免費勞動表明資本在新型網絡社會中進行著新一輪的圈地運動，而“玩工”無疑是新型網絡勞動的重要組成部分。一方面，得益於手機上網的普及，上網活動已不再被計算機的位置所局限，而是充斥於日常生活各個角落，上網時間也呈現分散趨勢。我們觀察到許多人在學習和工作狀態中也同時進行娛樂或是社交活動。另一方面，我們看到網絡上自願勞動形式的擴散，而社交媒體（例如論壇、Facebook）就是利用使用者的免費勞動來生產價值。勞動者（網民）通常是出於興趣愛好加入一個 Facebook 群組或論壇討論區的討論活動，或者是依附在某個組織在網上執行任務進行勞動。

從這個角度看，澳門的企業也在吸納當地網民的非物質勞動模式及產品，使其為企業創造價值。傳統的消費者在轉變為新型的“產銷者”的同時，所有的生產都有被公司汲取利用的可能，互聯網促成的合作也可能帶來新的剝削。例如，論壇 CyberCTM 便依賴網民的免費勞動所生產的內容來創造商業價值。在我們所訪談的對象中，Doris 便在無意瀏覽論壇的過程中發現了音樂愛好者交流小區“角落音樂”，該討論區除了實時更新音樂明星的動態之外，還會提供國內外歌手和樂團作品的付費下載。Doris 所負責的工作是通過 Photoshop 修改專輯的原有封面，使其能在網站的首頁上正常顯示，同時參與這個工作的還包括其他志願者。在勞動過程中所有志願者均通過“角落音樂版主群”進行溝通、分配任務。由於這份工作的實時性需要，這些志願勞動者要保持隨時有人聯網掛 QQ。有工作時群主會在 QQ 群裡發出通知，但不強行分配，只要誰當時有時間就會接下這個任務，完成後發給負責人把這張圖放在網站上。由於參與者都是出於對音樂和設計的熱愛才來從事這項工作，網站經營者並沒有支付現金報酬，而是支付論壇虛擬幣，可以用來下載音樂（其他普通用戶則需要發帖或者用現金來賺取金幣）。因此，對網民而言，像 CyberCTM 論壇這種依賴用戶生成內容的 UGC 平台對用戶而言似乎是一個培力的“融合文化”平台，但對商家而言卻也可能只是新的商業平台和資本剝削而已。而網民作為這個平台的消費者，同時也是這個平台的生產者，提供了大量的“用戶生成內容”支撐起整個平台，無形中其實已經不自覺地充當了商家資本增值的“免費勞動者”從而遭到資本的“剝削”。

#### 四、感受式勞動

除了免費性勞動這一特點，澳門網民非物質勞動實踐的另一特點是感受式勞動，這與非物質勞動研究對“情感”的關注是密切相關的，但又有其特殊性。傳統非物質勞動研究強調“交流” (communication) 和“情感” (affect) 是“非物質勞動”這一生產範式的核心。<sup>⑨</sup>因為，“非物質勞動”經濟範式建立於“交流活動” (communicative action) 的基礎之上，使非物質勞工成為“交流的主體” (subjects of communication)，在創造、聯結新的社會網絡和社會群體的同時，也發明、發展出新的支配和控制方式，甚至出現了新的所謂“情感經濟” (affective economy)。<sup>⑩</sup>但是，在澳門網絡社會的特定情境下，這種非物質勞動實踐並未促成實際的“情感經濟”產業，而且，“情感”這一概念也並不突顯，因為在澳門粵語語境中，網民更多地傾向於使用“feel”一詞，包含一切情感面向的概念。因此，本研究嘗試從“感受”的視角，理解並剖析非物質勞動“情感”面向在澳門情境下的特殊性。

首先，澳門網民通過表達與分享“感受”進行網絡非物質勞動。比如，參與 Facebook 專頁 UM Secret 的澳大學生表示，他們在群組裡不只是瀏覽、點讚，更重要的是借這一匿名空間表達自己的感受：“有人表白，有人 complain 功課，有人講學校 d 腐敗政策，有人講是非，有人間中

寫自己的孤單，都有人只係睇其他人的故事同埋留言。”使用 Instagram 社群的小黃等人亦表示，表達和分享自己的感受是她們在社群裡的主要勞動，他們通過發佈自己的生活感悟、照片來表達自己的心情，分享自己的感情。Tommy 甚至講到，通過社交媒體分享自己的感受，是他在情緒低落和沮喪時最有效的紓解方式，尤其如果能看到朋友的回應、關心或鼓勵，自己的情緒就能平復很多。這種表達和分享感受的行為作為具體的勞動形式，可以參考約翰·菲斯克（John Fiske）提出的“象徵生產”（semiotic productivity）“表達生產”（enunciative productivity）和“文本生產”（textual productivity）三種網絡生產類型：⑩網民情感性感受就是一種“象徵生產”，其表達和分享的過程則是一種“表達生產”，由此而形成的網絡文本則是一種“文本生產”。

其次，表達和分享感受不僅成為了澳門網民非物質勞動的形式，也成為了勞動的目的，即網民為了獲得快樂、滿足、鼓勵、感動、被欣賞、被重視、成就感等感受，而自願、主動進行勞動。這種“感受”包含著情感，但又不只是拉扎雷托，哈特和奈格里所講的傳統式情感勞動，因為這類免費勞動的目的並不在於取悅客戶（例如傳統服務業及文化產業的勞動），而在於取悅自己、滿足社群成員。比如經營個人專頁的阿梁講述了自己的滿足和感動，他表示：“網友的回應可以俾我好多滿足感。見到有人正面鼓勵足球，留言希望澳門球壇加油，我非常高興。尤其見到有留言鼓勵球員冇放棄，我會非常感動。而當我上傳一 d 感人的故事、生活中嘅片段上網，見到有人支持、安慰或者鼓勵，我會知自己係做咗得到其他人欣賞的事情，我可以從中得到非常大的滿足感。”同樣，Facebook 電影學會專頁的群組管理員小丁和小田也表達了從管理電影專頁中可以得到類似的成就感和滿足感，他們提到：“有其他同學瀏覽、留言鼓勵、點讚，甚至分享專頁 post 的活動和內容時，我就覺得打理專頁係非常之有意義的。特別當自己 design 的海報、組織的活動得到大家的肯定同好評，我會有一種難以表達的滿足感。”參與 Instagram 社群的小王也表達了自己可以從網絡勞動中獲得快樂、被人重視的感覺：“分享自己的喜怒哀樂，得到其他人回應時，我會感覺自己都係有人重視的，非常快樂。不過，我曾經試過封咗自己的主頁，唔俾其他人睇到我的生活狀態同生活瑣事，但咁樣做就完全冇咗社群、社交的感覺，上網都有咗樂趣。”

除了這種獲得鼓勵、成就感的正面積極的感受，有時候網民的勞動甚至只是為了獲取某種很單純的“感受”。同樣來自 Instagram 社群的小張表示：“我瀏覽 Instagram 係為咗睇不同的故事。不同人 post 的相，可以俾我不同的感受，我可以跟住其他人感受到生活中的樂趣、感動、有趣、傷心、開心同唔開心等等。”而 Shcces Secrets 群組的幾位主要成員則表達，關注母校的 Facebook 群組不僅令她們獲得了“快樂”，更重要的是“可以回憶翻以前的事情。過去的已經過去，成為冇辦法再回到的生活，難免有些少失落感，畢竟時間唔會翻轉頭，往事只能回味。”田野觀察發現，這種感受勞動主要是通過交換和連結感受以獲得群體歸屬感，在“價值”衡量標準上有別於只重視金錢與物質報酬的傳統情感勞動。這種“感受”也不可以簡單機械地化約為某種流行文化資本，因為它的價值並完全是客觀甚至量化的資本積累的目的導向的，而是一種內在的“自我價值化”（self-valorization）。⑪

## 五、關係型勞動

除了強調“免費”與“情感”，傳統非物質勞動研究還特別重視“關係”，因為非物質化的“知識”“情感”和“關係”而非具體的“產品”是非物質勞動區別於傳統物質勞動的根本。⑫非物質勞動本質上就是關係的互動，代表的是“人類互動的複雜性”，其勞動的最終目的，“首要的

也是社會關係”。<sup>⑨</sup>拉扎雷托甚至斷言，“今天的生產勞動都是直接的社會關係的生產勞動”。<sup>⑩</sup>這是因為，在全球資本主義的今天，已經不存在“外在於”（outside of）資本的任何可能，各種社會關係都已經天然地被納入在非物質勞動的生產之中，甚至，是“直接為資本而生產”；<sup>⑪</sup>資本通過這種關係的生產，最終“控制非物質勞動本身甚至是整個社會”。<sup>⑫</sup>但是，本研究從勞動者本身出發，而不是從資本視角出發，因此，更強調“關係”本身，而非其背後更深遠的全球資本，體現了一種行動者關懷和微觀視角。

首先，澳門網民的非物質勞動實踐除了上述“獨立勞動”的形式外，有些網上免費勞動較為組織化，或都圍繞特定組織關係（學校、學會）進行。比如，畢業於同一學校的 Cindy、Judy、Ivy、Maggie 及 Sharon，在得知有一個 Facebook 專頁（Shcces Secrets）提供關於母校的信息時，她們便花時間瀏覽內容，對有共鳴的帖子點讚或轉貼給其他朋友。她們在這個專頁上進行的免費勞動時間不定，在開始接觸時有人每天會花幾個小時瀏覽（持續了一個星期），逐漸熟悉後則每天會花 30 分鐘左右。愛好電影的小丁及小田，在澳門大學國際電影學會的 Facebook 主頁擔任宣傳人員，其勞動基礎就是這一電影協會，負責在 Facebook 上推廣活動、管理專頁，還包括設計、上傳海報，編輯文稿，審核新會員申請，檢視會員帖子並剔除頻繁廣告發帖人等。

此外，網絡勞動還出現了大量涉及組織運作的“關係勞動”。比如，我們採訪澳門兩大論壇 CyberCTM 和 Qoos 的版主時瞭解到，兩大論壇的勞動生產方式和基本架構都類似，大致是“管理員——超級版主——版主（獨立版主）——見習版主——網友”的架構，各層級的勞動者具體的勞動項目不同，但都處於這個大的組織關係之內。受訪者超級版主“異禦”表示，Qoos 所有區塊都是他的管轄範圍，但他因工作不能顧及那麼多的討論區，主要還是執行管理員所分發的任務，日常任務多是處理會員問題及把意見反映給管理員，但他確實“需要面臨來自上級和下級的壓力”。除了這種有明顯組織架構和社群關係的合作型關係勞動之外，網民的日常網絡使用也會體現一定的合作性和關係性，比如喜歡參與 Qoos 論壇討論的 Yan 和 Daisy 表示，他們參與論壇討論是一種雙方合作又保持獨立的行為，特別是當他們在論壇中進行二手數碼產品交易時，他們都表示這些勞動是需要合作的，但每位參與者又要有相對的獨立性。“因為我地發掘可能的買家時，需要大家各自跟進，是一種獨立勞動。而如果我啲需要發佈新主題，就會由其中一人獨立整理閒置物品信息並發佈，post 出來之後，我地再一起合作、協商後續跟進、交易的事情。”這種合作型關係勞動體現了網絡非物質勞動的交流性和合作性，它建立於“交流活動”的基礎之上，有別於傳統工業社會的“工具活動”，使非物質勞工成為了“交流的主體”。<sup>⑬</sup>

我們的觀察中還發現，網絡勞動不僅在形式上呈現“關係性”，還出現了“關係”的結果，即勞動也在創造更廣泛、多樣的關係。比如，Yan 和 Daisy 還講到她們通過網絡二手交易認識志同道合的朋友：“唔單只可以在網上進行交易，都可能可以認識志同道合的朋友。因為澳門街好細，大家大多係選擇見面交易，而這個過程中我地都會傾幾句，識 d 陌生人。記得有一次，我賣咗部二手手機，因談論交易的都係網上進行，直到當面交易時先發現對方係我一門課上的 TA。就係呢個原因，我同個 TA 都 keep 住聯絡，課餘時間都得到對方好多課程指導，算係意外收穫。”負責管理電影學會專頁的小丁和小梁也表示，他們在建立專頁之初，並未想到會有這麼多人關注和支持。他們說：“我們的會員不僅來自澳門，還有 d 來自香港、印度同中東，到現在為止已經有 200 多名對電影感興趣的朋友加入咗會員。我知道其中有 d 會員通過網絡交流，也已經成為好朋友。”網絡虛擬世界非物質勞動生產的朋友、社群關係，已經對現實生活產生了影響，比如 Instagram 社

群的小王就表示：“我們可以通過 Instagram 瞭解朋友的現況，加深朋友間的溝通同瞭解，呢種網上溝通甚至可能改變現實生活中對對方的評價同態度，影響現實生活中雙方的關係。”

這種通過勞動生產的關係，不僅對網民個人意義非凡，對論壇等網絡組織也非常重要，管理員版主等往往把與網友、會員的關係視為自己的首要勞動和工作目標。論壇版主 Ray 坦言，上下級的壓力無可避免，但他非常重視並會優先處理會員的問題，哪怕有人“搞事”，他也會盡量尊重和認同他們，“不能太過強硬對待，最好的處理方法是令到他們覺得沒人唔尊重他，問題就會自然解決了。”另一版主“大魚”也認為，他將會員關係放在首位，“因為沒有會員就沒有 Qoos。我對於下級主要都是以無為而治的方式，只要唔搞出大問題，我都不會干涉。”由此可見，如何維持社群關係是網絡勞動一個主要的焦點。

## 六、結論

隨著信息技術和信息經濟的發展，澳門已經進入了網絡社會的成熟階段，相應地，大量網民逐漸被吸納成為因應信息資本主義社會體系的網絡社會“非物質勞工”。總體而言，澳門網民的非物質勞動表現出三個特點：免費性勞動——網民往往出於主觀需要自願付出免費勞動，享受技術賦權，也承受資本剝削；感受式勞動——表達和分享感受成為勞動形式，獲取和享受感受則成為勞動目的；關係型勞動——網絡勞動看似個體化，實則關係化，勞動不僅基於原有的網絡合作，勞動也創造新的社會關係。這一研究發現在非物質勞動研究領域主要有兩方面的理論意義。一方面，澳門線民的勞動實踐有其全球普遍意義，需要放置到全球數位資本主義和網路社會的大背景中，去理解互聯網時代非物質勞動的剝削機制、價值實現和關係生產，特別是普通線民如何看似自願實質被強迫性地吸納進適應資訊資本主義生產的浪潮中，在非物質勞動過程中生產感受式情感資本實現其勞動價值卻被資本侵佔而無法獲取實質經濟酬勞，只能基於一定的勞動關係實質性地生產新的社會關係而產生某種現實影響。另一方面，澳門線民的非物質勞動實踐又不能理所當然地歸屬到一個同質化霸權式的“帝國”或者“諸眾”框架中去套用看待，而應該放諸具體的在地化脈絡中去審視，視作某種“地方性知識”，強調從勞動者本身出發所能看到的地方性、特殊性和抵抗性；換言之，要在上述的全球普通意義之內，同時發現澳門特殊意義，特別是在澳門特殊的博彩資本主義背景下，由於博彩業的支配性地位，包括資訊產業在內的其他行業相對暗淡，缺乏大型互聯網公司和門戶網站，因此普通線民非專業的免費性非物質勞動顯得更加突出和重要，而因應支持這種非專業免費勞動的勞動感受和勞動關係也更突出更複雜。

除了理論層面的意義，在實踐層面我們也應該看到澳門線民非物質勞動的局限性以及突破局限的可能路徑。總的來說，澳門的網絡勞動大多只是網民作為免費勞工所進行的閱讀、分享及轉載，所生產的產品大多缺乏原創性、技術含量也不高。換言之，澳門網民的非物質勞動更強調基礎的信息分享和社會連結，而非生產知識和技術含量較高的原創作品。為了突破這一局限，未來可能需要在以下幾方面同時發力：

首先，澳門政府需要進一步深化和落實多元經濟發展戰略，大力鼓勵、扶持和發展博彩業和旅遊業之外的信息科技、文化創意產業等新興產業。只有形成一定規模的新興產業才可能更全面地挖掘非物質勞動的潛力，特別是知識型、智能型非物質勞動和分析性、象徵性非物質勞動，這些都是當前澳門網民的網絡非物質勞動所缺乏的。

其次，在多元化發展新興產業的基礎上，政府和市場還要特別規劃和培育一批本土的、專業



的網絡信息資訊公司。世界各國和地區都有本土互聯網公司提供本土資訊，而澳門有壟斷的信息通訊公司（如澳門電訊 CTM）卻沒有成熟的信息資訊公司，未來需要有專業的互聯網內容提供商，依靠專業互聯網從業人員，提供專業的非物質勞動和本土原創的非物質勞動成果。

再次，在專業非物質勞動之外，還要繼續鼓勵廣大網民更組織化、社群化的非物質勞動。儘管澳門網民往往獨立或者圍繞特定組織關係進行網絡非物質勞動，但這些組織關係基本是傳統的社團、學校、學會等，未來需要鼓勵更多基於共同認同、愛好、價值觀的組織化、社群式非物質勞動，以提供更聚焦、更專業也更有感染力的資訊內容和勞動成果。

最後，隨著信息技術的發展，特別是互聯網寬帶的不斷提升，網絡非物質勞動的文本成果已經歷從文字到圖片、從圖片到視頻的迭代，而當前從視頻到直播的轉型契機給澳門網民的非物質勞動也提供了升級契機。如上所述，澳門網民的非物質勞動在文字創作、圖片創作和視頻創作上都乏善可陳，原創性、創新力與香港和大陸不可同日而語。而當前全新的直播創作給澳門網民提供了同起點競爭的機會，甚至對香港彎道超車的可能。

---

①Dan Schiller, *Digital Capitalism*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

②Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell Publishers, 2000.

③譚宏業：《論澳門經濟適度多元化》，深圳：《特區經濟》，2007年第8期。

④澳門互聯網研究學會：《第十七次澳門居民互聯網使用年度調查報告》，2017年，[http://www.macaointernetproject.net/uploads/default/files/macaonetusereport2017\\_20170301\\_mair.pdf](http://www.macaointernetproject.net/uploads/default/files/macaonetusereport2017_20170301_mair.pdf)

⑤Nicholas Negroponte, *Being Digital*, New York: Knopf, 1995.

⑥②澳門互聯網研究學會：《澳門全民意指數研究報告 2011》，澳門：澳門互聯網研究學會，2011年。

⑦Vincent Mosco, *The Political Economy of Communication* (2nd ed.), Thousand Oaks, CA: Sage, 2009.

⑧Michael Hardt & Antonio Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: The Penguin Press, 2004.

⑨⑪⑭Michael Hardt & Antonio Negri, *Empire*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2000.

⑩Michael Hardt & Antonio Negri, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: The Penguin Press, 2004. Michael Hardt & Antonio Negri, *Empire*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2000. Maurizio Lazzarato, Immaterial Labor, in Michael

Hardt & Paolo Virno eds., P. Colilli & E. Emery trans., *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 1996, pp. 133-147.

⑫邱林川：《新型網絡社會的勞工問題》，廣州：《開放時代》，2012年第12期。

⑬馮建三：《傳播、文化與勞動》，台北：《台灣社會研究季刊》，2010年第3期。

⑮Nick Dyer-Witheford & Greig de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2009.

⑯Lin Zhongxuan, Learning to Labour 2.0: How Macau Internet Users become Immaterial and Affective Labourers, *Asiascape: Digital Asia*, 2016, 3(3), 167-191.

⑰George Caffentzis, Crystals and Analytic Engines: Historical and Conceptual Preliminaries to a New Theory of Machines, *Ephemera: Theory & Politics in Organization*, 2007, 7(1), 24-45.

⑱David Camfield, The Multitude and the Kangaroo: A Critique of Hardt and Negri's Theory of Immaterial Labour, *Historical Materialism*, 2007, 15(2), 21-52.

⑲Kristin Carls, Affective Labour in Milanese Large Scale Retailing: Labour Control and Employees' Coping Strategies, *Ephemera: Theory & Politics in Organization*, 2007, 7(1), 46-59. <http://www.ephemerajournal.org/sites/default/files/7-1carls.pdf>

- ⑳Bruce Robinson, With a Different Marx: Value and the Contradictions of Web 2.0 Capitalism, *The Information Society*, 2015, 31(1), 44-51. Edward Comor, Revisiting Marx's Value Theory: A Critical Response to Analyses of Digital Prosumption, *The Information Society*, 2015, 31(1), 13-19. Mark Andrejevic, Personal Data: Blind Spot of the "Affective Law of Value"? *The Information Society*, 2015, 31(1), 5-12. Melita Zajc, The Social Media Dispositive and Monetization of User-Generated Content, *The Information Society*, 2015, 31(1), 61-67. Adam Arvidsson & Elanor Colleoni, Value in Informational Capitalism and on the Internet, *The Information Society*, 2012, 28(3), 135-150. Christian Fuchs, Labor in Informational Capitalism and on the Internet, *The Information Society*, 2010, 26(3), 179-196. Christian Fuchs, Dallas Smythe Today - The Audience Commodity, the Digital Labour Debate, Marxist Political Economy and Critical Theory. Prolegomena to a Digital Labour Theory of Value, *Triple C*, 2012, 10(2), 692-740.
- ㉑Adam Arvidsson & Elanor Colleoni, Value in Informational Capitalism and on the Internet, *The Information Society*, 2012, 28(3), 135-150. Christian Fuchs, Labor in Informational Capitalism and on the Internet, *The Information Society*, 2010, 26(3), 179-196. Christian Fuchs, Dallas Smythe Today - The Audience Commodity, the Digital Labour Debate, Marxist Political Economy and Critical Theory. Prolegomena to a Digital Labour Theory of Value, *Triple C*, 2012, 10(2), 692-740.
- ㉒㉓曹晉、張楠華：《新媒體、知識勞工與彈性的興趣勞動——以字幕工作組為例》，北京：《新聞與傳播研究》，2012年第5期。
- ㉔Sut Jhally, *The Codes of Advertising: Fetishism and The Political Economy of Meanings in The Consumer Society*, New York and London: Martin's Press and Frances Printer, 1987.
- ㉕Tiziana Terranova, *Network Culture: Politics for the Information Age*, London: Pluto Press, 2004.
- ㉖Axel Bruns, Blogs, Wikipedia, *Second Life, and Beyond: From Production to Producersage*, New York: Peter Lang, 2008.
- ㉗Julian Kücklich, Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry, *The Fibreculture Journal*, 2005(5), <http://www.journal.fibreculture.org/issue5/kucklich.html>
- ㉘Michael Hardt, Affective Labor, *Boundary 2*, 1999, 26(2), 89-100.
- ㉙Arlie Russell Hochschild, *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*, Berkeley: University of California Press, 1983. Maurizio Lazzarato, Immaterial Labor, in Michael Hardt & Paolo Virno eds., P. Colilli & E. Emery trans., *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 1996, pp. 133-147. Michael Hardt, Affective Labor, *Boundary 2*, 1999, 26(2), 89-100. Paolo Virno, *A Grammar of the Multitude: For an Analysis of Contemporary Forms of Life*, New York: Semiotext(e), 2004.
- ㉚John Fiske, The cultural economy of Fandom, in Lisa A. Lewis eds., *The adoring audience: Fan culture and popular media*. London, Routledge, 1992, pp. 30-49.
- ㉛John Fiske, The cultural economy of Fandom, in Lisa A. Lewis eds., *The adoring audience: Fan culture and popular media*. London, Routledge, 1992, pp. 30-49. Michael Hardt, Affective Labor, *Boundary 2*, 1999, 26(2), 89-100.
- ㉜Paolo Virno, *A Grammar of the Multitude: For an Analysis of Contemporary Forms of Life*, New York: Semiotext(e), 2004.
- ㉝㉞㉟㊱ Maurizio Lazzarato, Immaterial Labor, in Michael Hardt & Paolo Virno eds., P. Colilli, & E. Emery trans., *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 1996, pp. 133-147.
- ㊲Alison Hearn, Brand Me "Activist", in Roopali Mukherjee & Sarah Banet-Weiser eds., *Commodity Activism: Cultural Resistance in Neoliberal Times*, New York: New York University Press, 2012, pp. 23-38.
- 作者簡介：**林仲軒，中山大學傳播與設計學院副研究員，博士。廣州 510006

[責任編輯 劉澤生]