

2010 年文化研究學會年會徵稿啟事

文化生意：重探符號／資本／權力的新關係

會議日期：2010 年 1 月 9、10 日（星期六、日）
主辦單位：中華民國文化研究學會、成功大學外文系
會議地點：成功大學文學院
聯絡電話：0968-112-998（林純秀秘書）
學會網頁：<http://www.csaf.org.tw>

- ◆ 本次大會可接受的提案形式有：論文、圓桌論壇、工作坊等三種。
論文摘要及圓桌提案截稿日期：2009 年 6 月 10 日
- ◆ 論文投稿者請寄中文摘要（800 字以內），首頁左上方註明欲參加之子題或開放議題。並請附上作者簡歷（brief CV）（包括學經歷、現職、著作簡目、通訊處、電話、傳真、電子信箱）。可利用後附之「文化研究年會投稿摘要表」。
- ◆ 圓桌論壇及工作坊之提案，則請附上構想、引言人名單與提案人簡歷。
- ◆ 本年會發表論文及摘要均無稿酬，格式請依學術論文格式撰寫。
- ◆ 投稿和提案請以 e-mail 寄到文化研究學會信箱：csa.taiwan@msa.hinet.net（主旨請註明「投稿文化研究年會」，並註明投稿子題或提案名稱）。
- ◆ 論文摘要（經年會籌備委員會初審後）審查結果公告日期：2009 年 7 月 5 日
- ◆ 論文全文截稿日期：2009 年 11 月 30 日
- ◆ 若有任何詢問，請逕行與學會秘書處聯繫。並請參考文化研究年會議題規劃。

會議主旨：文化生意：重探符號／資本／權力的新關係

Culture as Creativity and Business:

Re-examining the Entanglement of Symbol, Capital, and Power

2010 年文化研究學會年會以「文化生意」為主題，想來解讀硬道理與軟經濟的親密關係。文化是一種希望，一種對抗工業經濟的希望，堅信著人文主義的「硬道理」；然而文化也能走入市場，化身靈感和創意，悄悄成為拯救資本主義的「軟經濟」。

文化生意盎然！？壓抑的展演欲望傾吐於網路社群，男男女女做運動雕塑身體還有觀賞王建民，即使藍綠政治拚場也都請藝術家助興。文化好像真有盎然生意，這是文化生意。

文化在做生意？政府祭出「文化創意產業」新標記，招呼資本家投入符號產銷，樂舞節慶、藝術街區、創意設計，文化幫助台灣擺脫黑手宿命，改用右腦拚經濟。文化好像在做生意，這是文化生意。

國家政策當媒人，救文化同時救經濟，文化人在企業界找到展演舞台，經濟人在文化圈找到設計美學，國家政府鬆一口氣保住權力。到目前為止確似三合一的完美合體，然後呢？生活世界人們的創作、反思、批判、出軌、反治理的可能空間如何展現？

文化研究學會有感於近年文化、政治、經濟的大幅快速變化，希望吸引跨領域的視野，探討「文化，這門生意！」如何在文化政策、文化創意產業、藝術實踐與展覽、族裔、都市改造、運動文化、音樂、旅行、科技、感官、工作就業等相關領域展露詭美的面貌，「文化」這個詞彙又如何被策略性挪用、生產、包裝、消費。

「文化生意」，文化生出意義、文化生意盎然、用文化做生意、文化催生創意產業，這些都不是無限上綱，而是變幻的社會現象，其間的符號／資本／權力的新關係，更有待理解、需要研究，或許再來一點反省。

年會議題規劃：

(一) 文化政策批判：記憶、生意、正義

2000年前後，幾位批判性傳播與文化研究學者，包括 Vincent Mosco、Toby Miller 與 David Hesmondhalgh 等人，不約而同指出文化研究亟需開發的課題是文化政策研究。這樣的呼籲傳達到本地文化研究學圈，應是心有同感。然而，文化政策本身卻無法如同學術理想般傳遞移植，而多是橘逾淮為枳。觀諸過去數年來台灣政府推動的文化政策重心，展現了從到政治焦點到經濟焦點的移轉，包括產業文化化、文化創意產業、多元文化主義政策，與文化硬體建設（例如流行音樂中心）等，卻往往腳步錯亂、方向不明、成效不佳。文化政策究竟如何模塑記憶、操作生意，以及維護或傷害正義，我們提議幾個可能的討論議題：

(1) 文創產業與區域發展：文化（創意）產業成為主要城市競逐聲望的場域，也是邊緣地帶謀求翻轉命運的希望所繫。然而，文化產業的實際區域發展效果為何？文化產業究竟是兼顧經濟利益、政治正當性和文化認同的出路，還是逃不了資本主義底下，不均地理發展（uneven geographical development）的邏輯，形成資本持續跨域流動牟利的另一種差異化坡度？

(2) 文化勞動與工作：作為一個經濟和生活場域，文創產業如何鑲嵌到既有社會脈絡、感覺結構和空間紋理中，產生正面或負面影響？文化產業有助於大型跨國媒體集團的繼續擴展，還是創造了中小企業和個人工作者得以發揮的利基，或者形成了一種新的多層次產業層級或動態網絡？這又對於傳統勞資階級關係、性別化工作與職業隔離、勞動過程，有何衝擊？

(3) 全台颯節慶反思：1990 年中期開始走紅十多年的「全台颯節慶」狂潮，

因宜蘭童玩節不支倒地而引起全台震驚。這個狂潮的颯起與落下，既牽連社區總體營造經驗，也關係文化創意產業未來，既示範了文化生產的大成功，又揭露了符號消費的大破滅。台灣內外有許多值得省思的案例，無論是個案研究、理論探討、政策分析或社區企畫，歡迎一同討論如何閃躲錯誤，用更好的方式凝集人群。

(4) **藝術的社會效應**：2008/2009 年台北國際雙年展主題以左派、反國家威權、反資本主義之社會運動為主軸，以錄像、塗鴉、複合媒材創作展現，探討全球各地社運議題與模式。但整體展覽或個別作品與台北、甚或台灣同時期的文化掙扎、文化運動等幾無對話。我們期許以台灣藝術創作和展覽為例，探討當代藝術全球與在地文化脈絡：在地文化內涵持續演變，台灣的藝術創作與文化實踐之間有何關係？藝術創作、展示和社會大眾之間的關係為何？美術館作為藝術與大眾接軌的空間，是否提供了一個反應和反思台灣文化的平台？

(5) **多元主義政策與族裔文化經濟**：民進黨「族群多元、國家一體」的論述，確認了多元文化主義和國族計劃的關聯。然而在日常生活中，族裔團體的存在，以及族群意識的塑造，都在各種「邊界工作」(boundary work) 裡展開，不論是出於庶民謀生或資本的文化積累策略，這種邊界工作往往捲入族裔文化經濟 (ethnic - cultural economy)。族裔團體對記憶與認同的詮釋和建構，如何在多元文化主義和文化產業框架下接軌於經濟效益？原住民族的觀光化，客家意識與客家菜餚、工藝和節慶的盛行，東南亞移民促生的消費文化地景，以迄眷村懷舊文化商品的風潮，都是值得探究的本地實例。

(二) 文化軌跡：現代化都市改造的歷史與當代反思

後現代都市理論批評家威爾森 (Elizabeth Wilson) 指出，西方現代主義理論裡的每一個都市改革計畫，其初衷皆在於建造烏托邦，但其背後支撐的主導原則為威權掌控都會裡的每一個律動。現代主義大師科比意 (Le Corbusier) 更以 1920 年代晚期的巴黎為例，將都會裡的老舊社區比擬為都市的毒瘤，必須大刀闊斧地以『外科手術』切除，方能挽救老都會的發展。此現代主義都會革新概念被廣泛地挪用到世界各地的新興都市改造計畫案，以現代化發展為名，以都會周邊各項現代化建設，如都會周邊交通系統、商業大樓、各項新興場館等為建設目標，舊式房舍與舊社區、舊社群的掃蕩與拆除成為政策合理發展過程，而都會文化有機生成的文化軌跡、都會歷史則不具有有效性。本子題期望藉由各個相關都市改造實例 (urban reform, urban reconstruction)，如樂生療養院、三鶯部落，甚或北京胡同、上海舊城區等的拆除、拆遷事例，探討現代化都市改造政策在理論上或實踐上的弊病與其他替代可行的方針。

(三) 藍綠政治對立下的省思

老問題了！文化研究在台灣的出現到進入穩定發展的歷程，恰好也是台灣藍綠政治對立尖銳的歷程。這個主題簡單的說，就是希望能從政黨綁架中解放政治的實作與想像力，賦予文化研究介入台灣政治的可能性。這個子題希望可以邀請

以下幾類社群參與：

- (1) 被「外省掛」這頂大帽子牢牢扣住的學者們，尤其是經歷 1980 年代以來各式社運、政運的學者們。
- (2) 自認為愛台灣，但對民進黨、台獨人士天天嚷嚷著「愛台灣」失望透頂，也對國民黨從不寄以期待的台灣人。
- (3) 參與過去十年來各式各樣社會運動、社區運動的參與者、組織工作者。

(四) 運動文化 (sports culture)

鍛練筋骨，或許是人類作為動物的自然能力，但將身體能力控制在適可而止的程度，並且可以競技、取樂、觀賞、賭博，絕對是現代社會文化的現象。這個現象，可以稱之運動 (sports)，也可以稱之體育 (physical education)；可以剛硬暴烈如拳擊，也可以輕柔婉轉打太極；可以關注身體的實踐 (practice)，也可以關注節目的觀賞 (spectacle)；可以視為資本主豢養的競技場，也可以視為民族主義想像的共同體。但不論如何，從某個時代開始，我們確實都忙著在集體調教自己的身體，也忙著集體觀看別人的身體。請您一起來勾勒這個時代的運動圖像，歡迎文明化、身體規訓、後殖民、性別、媒介、集體記憶、文化資本等等相關的研究前來同場，但這回只切磋不競技。

(五) 移動文化

「移動典範」(mobility paradigm) 思潮刻畫了「移動力轉向」(mobility turn) 社會之降臨。然而在資本與資訊瞬間穿越時空的世界，人類必然幸福麼？如果現代社會是「自由」和「安全」的零和遊戲，那麼移動或許帶來「自由」的巔峰，卻也將預告「安全」的無望。在移動發達的今天，我們希望站在人本的基礎重新思索幾個問題：(1) 移動力與不平等：誰(自主或被迫)移動？為何及如何移動？移動能力、資源和機會的差別？移動者的流動心性和加速慾望，又如何持續獲得各種文化再現的表達，而形成當代的核心價值？(2) 行動科技與人際：行動科技化替人的感官，不在場代替面對面，再現代替臨現，人際關係是重新連結或徹底切斷？(3) 旅行情懷與書寫：從「馬可孛羅」引介旅行書寫開始，本土旅行作家也踏遍世界公開傾訴冒險經驗，這些書寫呈現什麼風貌？如何看待台灣與世界？如何在「真實」與「再現」之間建構自我與他者？

(六) 感動：情緒文化研究

感動在台灣是個跨領域的關鍵詞。享受美食和美景時，要能感動誇讚；政治人物要適時流露感動的眼淚與情緒以表現決心或人性；考試寫作文的準則是要能打動人心；媒體不時報導令人感動的小故事來激勵人心、喚起愛心。從消費經驗、政治表演、寫作策略，以迄騷動而鬱悶的時代裡，集體情緒的抒發，都要達到感動的效果，或者說，要以感動之名為之。感動似乎成為確保真實信念的手段，在一切淪為奇觀和虛飾的表象下，藉此確認還有真誠的、救贖性的本真內心。然而，

感動試圖破除表象，也可以是一場表演；即使是「發自內心」的感動，也形成了一種情緒政治。情緒的發生、流露、操作和詮釋，正是社會生活裡日趨重要，卻普受忽視的基本議題。

（七）感官文化（culture of senses）

視、聽、味、嗅、觸五種感覺，既是與生俱來的生理機能，卻也是文化培養的成果。五感的直覺反射與後天培養，也一直成為社會文化的思考焦點，環繞在康德美學及其批判的爭論也喋喋不休。我們當然不能忽略「視」和「聽」在五感之中長期稱王封后、聯手稱霸藝術世界的力量，但是美食啜飲、氣味吸聞、肌膚觸摸，如今也都跟隨文化達人的帶領而準備攻頂。身體科技的演進，逼使感官能力的訓練成為生命意義的保證。如果感官是生活的倫理，歡呼者與悲嘆者都請前來投稿共感。

（八）電玩文化

電玩，如果從 1959 年兩顆白點在螢幕跳來跳去的 Tennis for Two 算起，最多也只有半個世紀啊。這樣說來，其實 Game 並未陪伴我們的爸爸和爺爺度過童年。啊，原來是 1983 年任天堂紅白機，才把電玩帶進人類的生活世界，到今天我們的小弟和小孩，卻是隨時都能把玩！隨地都能忘我！不論是 PC 的、電視的、掌上的、手機的、網咖的、連線的，他們都能任意進入電玩世界，以獨特的行動規則、社群語言、人際盟約與生活世界隔絕。如果你很懂或很會 Game、很愛或很恨 Game，那麼請你來一篇，幫忙解析那個新世界。

（九）工作與失業的文化分析

文化研究的視野往往集中於流行和消費文化。然而，無論從個人生計和認同，或集體社會脈動來看，工作依然是當代核心場域。家務勞動、理財專員、工廠作業員、攤販或民宿老闆，其工作內容、勞動方式、意義和社會形象各有不同，塑造了個人身分意識和人際關係模式。辦公室戀情、職場政治與企業恩怨，莫不是媒體展演呈現的熱門場景，也影響我們對於職業和工作的想像。企業文化、品質管理、內部顧客、知識經濟、終身學習、進取精神、自我管理 etc 等企管論述和組織實作，也持續中介工作的心態、行為和主體意識。

另一方面，金融海嘯來襲，「失業者」成為許多人的新身分或焦慮前景。「失業」如何被界定和呈現，如何被「問題化」，成為國家負有治理義務的現象？社會公眾又如何及為何對「失業者」投以既同情又恐慌的心態，既要伸出援手以表達溫暖慈善，又視為避之唯恐不及的麻煩，或無能、懶散或不幸的象徵？「失業者」又如何能在多重媒體論述的建構下認知到自身狀態？如何操演出可能是順從於主流文化想像，或是偏離失業者刻板印象的「失業實踐」和「失業意識」，如何「自我治理」而脫離「失業者」的隊伍和污名？工作與失業的文化分析，需要文

化研究的介入，歡迎投稿。

(十) 歪治理

識別、感知並詳盡描繪治理的過程是理解社會變遷的方式之一，我們通常會強調治理過程是回應社會變動的納入性(inclusiveness)過程，尋此脈絡接著尋覓什麼是治理體(governance bodies)，又回應什麼樣的公民社會需求。作個好公民成了永遠搆不著卻又始終渴望著的全民運動。面對這樣的社會處境，治理性一直以不同的面貌出現，尤其面對著那些看來與我何干的壞份子，把持著只要潔身自愛就不會有事的好公民思維下，治理的技術與手法愈來愈高明無所不包，我／非我的界線看似愈來愈清晰，實則愈來愈模糊。這些治理的手段尤其展現在空間治理（如全面禁煙的「進步國家」論）、性治理（不正當的性）、偏差治理（不乖的容疑犯）等，我們統稱此為「歪治理」。

本子題號召也歡迎各類歪治理的理論思考、經驗研究、第一線（或我有一個朋友）的歪人現身等等。

(十一) 開放議題

本屆年會籌備委員：王志弘、賴俊雄、劉開鈴、何東洪、林純德、畢恆達、郭秀鈴、陳惠敏、蘇碩斌、殷寶寧

文化研究學會 2010 年會 投稿摘要表

投稿組別：

姓名：

題目：

摘要 (800 字以內)：

個人簡歷：

學經歷：

近三年著作簡目：

通訊處：

電話：

電子信箱：