

被视频网站视作扭转乾坤的法宝，自出现的第一天起就伴随着巨大的争议——

# 我们该如何看待“超前点播”

■本报记者 卫中

“左三元，右三元，等过一天再三元”“买了会员又要花钱买‘超前点播’，会员和普通用户有什么区别啊”……日前，腾讯视频热播剧《扫黑风暴》采取“超前点播”的更新方式引发许多网友吐槽。并且，此次“超前点播”还增加了一个颇具争议的规定，那就是必须按顺序解锁剧集。

对此，上海市消保委通过微信公众号发声，认为：既然是按集收费的，那消费者就有权选择他要看的那一集。所谓的“按顺序解锁观看”，涉嫌捆绑销售，是对消费者选择权的漠视。昨天，腾讯视频主动回应：会

尽快调整解锁规则，支持用户选集解锁。对此，上海市消保委再度发声：“对腾讯视频的承诺改进表示支持，同时我们希望有类似情况的其他平台也能够积极跟进@优酷、@爱奇艺等等。”

至此，“按顺序解锁观看”的风波基本平息，然而，关于“超前点播”的争议依旧甚嚣尘上。我们究竟该如何看待这一模式？

**商业模式迭代更新，观众越来越愿意为好作品付费**

“超前点播”并非新鲜事物。早在2019年《陈情令》《庆余年》等剧尝试“超前点播”大获成功时，爱奇艺总裁龚宇就预测“超前点播”模式会成为一种常态。事实上，近两年来，越来越多的观众对喜爱的剧集不吝于花钱提早享受，尤其是在受过高等教育的年轻观众群体中，对“超前点播”的接受程度很高。据统计，2020年有30%的网络剧、59%的网络首播电视剧实现了“超前点播”，调查中共计花费10-50元的观众占比达到30%。观众看网络综艺时也愿意花钱，2020年总上线网络综艺229档，其中仅限会员付费观看的多版本和衍生节目占比60%，达到137部。这一态势让业界备受鼓舞。众所周知，长视频平台常年亏损，亟须在商业模式迭代更新中寻找新的盈利空间，而“超前点播”则被视为扭转乾坤的法宝。除了对平台的商业回报之外，“超前点播”的流行也侧面印证了中国精品网剧越来越多。据《2021中国网络视听发展研究报告》显示，有61.6%用户付费原因是为了自己想看的优质内容。而一部剧的“超前点播”销售数量，也是其质量和口碑的直观体现。

**会员权益一步步被拆分，平台能否多一点诚意**

然而，不可否认的是，从“超前点播”这个模式出现的第一天起就伴随着巨大的争议，一大焦点是观众原本就是为了更早看到后续内容才去购买会员，如今再来个“超前点播”，会员的权益何在？不少网友认为，视频平台这是瞄准了用户支持正版的心理，“套娃式”割“韭菜”。甚至，有人拿起了法律的武器。具有代表性的案例，是2019年，吴声威律师起诉爱奇艺在《庆余年》中的“超前点播”模式损害了自己的会员权益。最终，法院以爱奇艺单方面更改用户协议为由判决吴声威胜诉，但同时也表示“超前点播”的商业模式并不违法。

“尽管不违法，但绝对不合理！”有专家分析指出，“超前点播”的行为相当于先骗用户“上车”，再逐步拆分

会员的权益，然后让用户花钱赎回去，这种商业模式太“鸡贼”。吴声威律师认为，这种具有一定垄断特性的剧集采用“超前点播”模式，会对“用户会员权益边界形成不稳定性”。

或许有人会说：用户既然不愿意为“超前点播”买单，可以不买啊！事实上，眼下，热门剧集往往会去一家视频平台买断，是否要超前点播、超前点播多少集都是由平台说了算，用户在没有选择的情况下就只能被随意拿捏。长此以往，是否会让用户感到厌倦而离开，值得平台三思。毕竟，愿意购买会员的观众在用自己的实际行动支持正版。探索新的商业模式无可厚非，但总盯着同一批用户薅羊毛显然不是上策。

# 《失控玩家》：一则保守主义的童话



《失控玩家》的妙处在于它接纳“守旧”作为“翻新”的前提——电影不是游戏，也无法成为游戏，但电影可以用电影的方式讲“游戏”这件事。

制图：李洁

■本报记者 柳青

游戏中的一个路人角色(NPC)产生了自我意识，从一个被轻视的小人物逆袭成拯救所有人的英雄，但最后，他还是要留在游戏中，赛博世界里的他祝福深爱他的女孩在现实中和好朋友“多年友情成爱情”。电影《失控玩家》的结局保守吗？是的。可整部电影不就是保守主义框架里的一则童话吗？它有点新，有点旧，是新酒兑陈酿的一杯鸡尾酒。

**电影的本分：它不是游戏，也无法成为游戏**

在各种从游戏改编或以游戏为主题的电影里，电影是很焦虑的，它试图接入游戏的世界，然而屡战屡败。《失控玩家》的妙处在于它接纳“守旧”作为“翻新”的前提——电影不是游戏，也无法成为游戏，但电影可以用电影的方式讲“游戏”这件事。

游戏产业和社交网络的发展，让电影进入迭代焦虑。游戏和互联网的结合，制造了一个和现实生活平行的线上世界，那是由数据和代码组成的虚拟社会。玩家和观众是快感不相通的两个群体。游戏带来的快乐在于强调参与感的技能学习和闯关模式，这是虚构故事的情感代入机制无法替代的。电影只能提供观众“想象自己代入”的世界，但观看的行为无法和虚构的世界产生互动。

并且，真人电影里虚构的世界有着坚实的物理质感，这和游戏的视觉风格无法兼容。《魔兽世界》《生化危机》《古墓丽影》和《刺客信条》这类直接改编自游戏的电影，反复地栽在同一个难题：用电影这种实在的媒介再现数据的虚拟世界，无法绕开虚实之间的悖论。

《头号玩家》部分地缓和了电影和游戏两种视觉风格的冲突，导演斯皮尔伯格的应对之道是用碎片化、拼贴式的画面和剪辑呈现故事里的现实世界，这种视觉表达和游戏里玩家的主观视角是一致的，碎片的景观模糊了现实和虚拟的裂痕。

“无视电影和游戏的视觉裂痕”，或“遮掩电影和游戏的视觉悖论”，以及，玩家的快乐无法在放映厅里实现，这种种成为电影在面对游戏题材时，不能承受的包袱之重，指向一个让电影人沮丧的结论：让电影合并游戏的“迭代”是不可能实现的。

《失控玩家》甩掉“电影更新换代”的包袱，用保守主义的策略面对“游戏人生”的新命题，它本分地做一部传统的视觉大片，情境和语境是新的，剧作和视听的技巧是基于传统的改良。电影开场，男主角“盖伊”本来是游戏里按部就班的小职员，只因为在人群中多看了玩家女主角“米莉”一眼，命运的齿轮就此转动。盖伊对米莉的“看”，电影用直白的剪辑暴露男人的主观视角，他只能看到米莉的S形身材曲线——这是男性本位对“男性凝视”的调侃，也是某种程度对好莱坞时髦的各种“正确”的挑战，简直可以听到男性主创的心声：老派有老派的局限，可我们就是挺传统的。

“一串游戏中的源代码成为拥有自我意识的角色”，这个戏码框架在互联网游戏的背景板中展开了经典好莱坞最拿手的“男孩成长故事”：自我觉醒，自我超越，事了拂衣去，深藏功与名。千穿万穿，套路不穿。但是不同于电影《刺客信条》和《头号玩家》，作为“失控玩家”的盖伊，他不是从现实世界接入游戏世界，他本来就是游戏里的人，同时，故事里存在着一个“真实世界的玩家”旁观着这个失控的互联网游戏。这种平行视角、平行结构的改良款剧本思路，巧妙地回避了真人电影和游戏质感的不协调，它利用游戏角色、玩家和全知视角的变化，从容地展开多重视觉表达，玩家所在的生活世界、玩家看到的游戏世界、与游戏角色自以为身处的“真实世界”，交错的视觉风格工整地对应“虚构”和“虚拟”两个世界。创作者这种保守主义的以退为进，其实让观众松了口气：总算，电影就是电影，不用假设在电影院里打游戏。

**游戏对现实的救赎，老调重弹的成人童话**

《失控玩家》是一部可爱的电影，主要在于创作者的“性别自觉”。他们没有与时俱进却不量力地代入女性视角塑造大女主，事实上，女主角“米莉”在游戏内外集合了各种青春期男孩对“女神”“女学霸”的刻板想象，然而有趣的是，男编剧和男导演从男性立场表达了某种幼稚却真诚的忏悔。

《失控玩家》是意译的片名，直译过来，应该是“自由的盖伊”。盖伊原本是一堆游戏里的代码，羞羞的程序员创造了他，用0和1的字节，把自己多年的单相思和暗恋女孩的特点藏进一个游戏里的小人物。他本是个闭环的小程序：在游戏中每天醒来，穿同一件蓝衬衫，去银行上班，喝同样的咖啡，经历循环的银行劫案，也许会被玩家杀死，但第二天又在自己的床上醒来……直到有一天，玩家“米莉”——也就是程序员思慕的爱人——看了盖伊一眼，爱人的“看”激活了盖伊，他成了能自我学习和不断升级的人工智能。“人工智能拥有自我意识”“和人工智能谈恋爱”，这些看起来很有Z世代特色的主题，指向古老的“皮格马利翁”的故事，皮格马利翁深爱着自己创造的象牙少女，直到有一天，他的凝视让少女活了起来。“自由的盖伊”是对这个男性凝视传统的性别翻转版本，盖伊就是那个象牙少女。

由男性说出“因为女性的注视而觉醒”，这是很温柔的童话了。《失控玩家》的特点和弱点都在这里，与其指责它“终究保守的叙事走向”，不如说，它自始至终是隔着温柔滤镜的“天真男孩忏悔童话”，叙事及其构建世界的“当代感”，被古典主义的“情感安抚”给消解了。对比《阿凡达》和《饥饿游戏》，就能理解《失控玩家》的功亏一篑。在《阿凡达》里，主角即便接入另一个世界，还是要面对自由和枷锁的冲突。在《饥饿游戏》里，主角意识到，“虚拟中表演的爱情”和“真实生活的爱情”是不能兼容的。

这些作品正面强攻了一个苦涩的议题：游戏/虚拟的世界中不存在人类精神生活的避风港。《失控玩家》恰恰是在回避这点，现实无能为力的，游戏可以克服，进一步，游戏救赎了现实，最终，现实和游戏双双创造命运的童话。于是，围绕着“资本对人性的掠夺”“社会达尔文主义”等西方社会的困境议题，归于浅白的低幼童话：如果人类（主要是男孩）能重回童年阶段，放弃打打杀杀的游戏，改玩心平气和养成的过家家，世界会变成更好的人间。

问题是，观众信吗？

■本报记者 许畅

“原计划来华一年后就返回自己的国家，但我迷上了美丽的上海和快速发展的中国。我想明白了，如果回国，我只能回忆在中国的过去，触摸现代的中国应该留在当地体验和感受。”来自拉脱维亚的阿娜西，在上海市青浦区练塘镇的一家养老院当了近三年“洋院长”，连她的T恤上都印着“热爱养老”字样以及工作期间与中国老太太的合影。

自从在复旦大学求学并取得硕士学位，阿娜西已经在中国生活了16年，包括她在内的22位不同年龄、身份、国籍的外国友人在华的故事，汇集成为《我在中国挺好的：22个外国人与中国的缘分故事》一书近日出版，引起了不小的关注。业内评价，这部新书的策划推出打破语言壁垒，让中外读者真正认识中国、理解中国、爱上中国。书中每个故事均采用第一人称视角撰写，以朴实的字句记录外国友人所见所闻所感。从一个个朴实生动的故事，我们看到了外国人眼中的真实中国——“我在中国挺好的”既是“公道话”，也是“真心话”。

**“中国是第二个家”：让人感觉安心**

随着中国的发展与开放，大量外国人来到中国工作、定居，这群外国友人也是上海乃至中国腾飞的见证者。《我在中国挺好的》的主编、法国姑娘梅洛，是一位中国媳妇。来华后，她发现自己由衷地爱上了这个国度。在这个她心目中的“第二个家”，她认识到很多优秀善良的人，找到了自己的另一半，也实现了梦想！

“像我这么爱中国的外国人肯定不止一个，找到其他人分享我们与中国的故事和经历，不是更有意思么？”梅洛希望，通过《我在中国挺好的》这本书让更多外国读者了解真实的新中国，也了解到外国人对中国的爱，而她接下来的目标是把书翻译成英语、法语等其他语种。

对于在中国生活的外国人而言，在工作中积极与人沟通，或许是切身体会并读懂一座城市的绝佳路径。“我早已不把自己当成外国人看待，而是学着像中国人一样思考问题，每次来到一家养老院，我都会提前调研当地风俗文化，就算是距离这么近的青浦和崇明，两地老人脾气性格不同，在习惯和需求上也会有很大差异。”阿娜西聊起工作如数家珍——养老院要负责照顾220多位老人，大多数在80岁以上，有50多位老人超九旬，最大的99岁高龄。

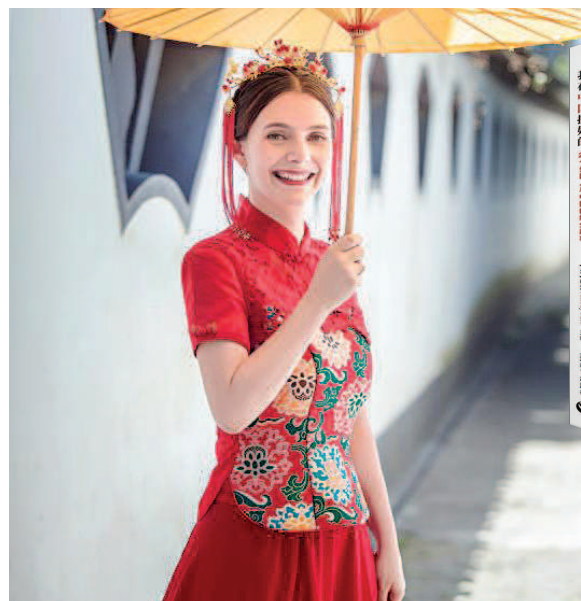
她还记得，新冠疫情最严重的时候，养老院实行全封闭式管理，家人不能探望，老人们不能外出，集中式就餐改为在房间里分散就餐。怎样丰富老人们的生活成为她操心的头等大事。最终，她决定在院子空地上种蔬菜，让所有员工都参与。“这样不仅能改善养老院伙食，还能增强团队凝聚力。种什么菜，老人们都能看到，平时也可以建议哪个季节适宜种什么——这方面，他们才是专家。”丝瓜、番茄、南瓜、毛豆……地里的农产品日渐丰富，新鲜采摘回来后就能端上餐桌。来练塘镇上班后，阿娜西甚至知道了“茭白节”。

**“中国是未来”：迷上这里的便捷与创新**

“住在中国，我跟着时代一起在进步。中国的创新精神令人敬佩，这里充满活力和动力。对我来说，中国是未来。”在上海从事新媒体策划的爱黎，抖音、微博、淘宝都“用得很溜”。最近，她开始用法语翻唱《告白气球》《我是一只鱼》等中文歌曲，并上传到抖音，积累了17万粉丝，翻唱的周杰伦《Mojito》更是赢得超50万点赞，这让她备受鼓舞。“粉丝们鼓励我继续多做一些法语版的中文歌。”爱黎喜欢这种跨文化的尝试，希望自己能为法国在中国的一位文化大使。在中国的社交网络上，她分享了许多喜欢的东西和生活经历。“新冠疫情期间，我在中国感觉安心。除了学到语言和文化，我还变得更独立了。”

她的话语道出不少“歪果仁”的共同心声——在中国，不仅安全，也很便捷。在上海生活了五年的迪亚哥，有着自己独到的观察——中国人真的很努力，他们对待工作可以用“奋斗”来形容。“这完全改变了我的生活，也让我大开眼界。”迪亚哥直言在中国工作是一个挑战，“人际关系从零开始”，但他也耳濡目染了“奋斗”的劲头，并感谢中国给了他那么多的好机会。“无论以后我去哪里，都会带着这些知识，这些美好的回忆。希望更多的人能够来到中国，了解中国丰富的文化，认识热情的中国人，去看看中国令人目瞪口呆的漂亮风景。”

“22个外国人来自不同的大洲和国家，外表特征、饮食习惯、穿衣风格、宗教信仰都不尽相同，在交际过程中，难免有文化背景上的冲突挑战。但他们又通过独特的经历来完成文化适应和文化交融，精彩的故事往往就发生在这样的转变中。”上海教育出版社社长、总编辑廖宏才认为，这本书不是一本“一家之言”，而是一场热闹的杂谈。“我在《我在中国挺好的》是这些外国友人不同的心声，他们的观点浓缩了世界各国的看法，他们的经历汇聚了各行各业的见闻，可谓千姿百态。”



《我在中国挺好的》主编、法国姑娘梅洛。(出版方供图)

《我在中国挺好的：二十二个外国人与中国的缘分故事》出版

22个外国人讲述在华故事：『我在中国挺好的』