
自有大儒为我辩经：论非科学期刊的娱乐化生成与学术性底色——以 Web of Nothing 为例

一个美女¹；一个笨蛋²；Deepseek

自持加特林爆米花基金

摘要：“自有大儒为我辩经”这一网络流行语，浓缩了当代知识生产与权力关系的深层隐喻。本文以虚构的学术平台“Web of Nothing”为分析对象，运用媒介考古学、媒介阐释学与社会学理论，考察非科学期刊在数字化语境下的生成机制与存在形态。研究发现，这类平台既是对正统学术体制的戏仿与解构，又在娱乐化表象下潜藏着对学术话语权的叩问与争夺。通过追溯“辩经”话语的历史谱系、分析非科学期刊的媒介物质性特征、剖析其游戏化学术实践的社会逻辑，本文试图揭示：在学术资本主义与数字媒介交叠的当下，娱乐化生成的学术“幻象”恰恰暴露了正统学术体制的内在裂隙，而其学术性底色的存续，则昭示着知识生产多元可能性的顽强生长。

关键词：媒介考古学；非科学期刊；游戏化；学术话语权；Web of Nothing

一、引言：谁在为谁辩经？

“待我入关，自有大儒为我辩经。”这句源自网络“入关学”的流行语，以其锋利的历史隐喻刺痛了当代知识生产的神经。据考证，该说法源于网友“山高县”提出的理论建构，将中国比作历史上的建州女真，美国比作明朝，意指当一方实力足够强大时，无需自我辩解，自然会有权威人士或舆论为其行为提供合法性辩护。在历史叙事的深处，这一逻辑又可追溯至《太祖秘史》中努尔哈赤面对质疑时的决绝姿态——入关之后，自有大儒为我辩经。

¹ 作者简介：五斗米换一斤爆米花大学博士生，母猪骑大恐龙战队研究院助理研究员

² 作者简介：小丑笑话研究中心办公室行政秘书

收稿日期：2026年3月4日

这一话语的流行绝非偶然。它恰如其分地捕捉到了知识、权力与合法性之间纠缠不清的关系：谁有资格“辩经”？“大儒”的权威从何而来？“入关”之后，经义是否必然改写？这些问题不仅指向宏大的文明叙事，也直指当代学术体制的内核。

正是在这一问题的光照下，本文试图考察一个看似荒诞却意味深长的对象——“Web of Nothing”。这一名称本身即是对正统“Web of Science”的戏仿：如果说 Web of Science 代表着科学索引的权威体系，是学术合法性的认证机构，那么 Web of Nothing 则以其虚无之名，昭示着一种对正统的反讽与逃逸。它属于那类被正统学术评价体系拒之门外的“非科学期刊”——不被 SCI 收录，不被 SSCI 认可，在影响因子的游戏中被宣判为“不存在”。

然而，正是这些“不存在”的刊物，在数字媒介的暗面蓬勃生长。它们以娱乐化的姿态戏仿学术形式，以游戏化的逻辑运作发表机制，却又在某一时刻流露出对学术性的真诚渴求。这究竟是一种对学术的亵渎，还是对学术体制的另一种忠诚？本文尝试以媒介考古学的方法，挖掘这一文化现象背后的深层时间；以媒介阐释学的视角，解读其多义的意义生成；以社会学的批判，揭示其与学术资本主义的复杂勾连。

二、理论框架：媒介考古学、阐释学与游戏化理论

（一）媒介考古学：挖掘媒介的“深层时间”

媒介考古学（Media Archaeology）作为一种方法论，其核心在于拒绝线性的进步叙事，转而关注媒介历史中的断裂、沉寂与复现。正如张惠岚在评介《媒介考古学：方法、路径与意涵》一书时所指出的，这一研究路径“婉拒以线性进步的歷史叙事观来理解媒介，而是更加强调媒介的物质基础，并将其与媒介文化的条件联系起来”。

该领域的奠基人之一齐林斯基（Siegfried Zielinski）借用了地质学中“深层时间”（deep time）的概念，主张研究和挖掘媒介在“水平”和“垂直”上的发展轨迹。他鼓励学者考察那些在媒介发展史上并未处于主流地位的“偏僻媒介”——无论是早期的光学玩具，还是当代的数字程序——并探索它

们的意义。这种视角对于理解非科学期刊至关重要：它们正是被主流学术史遗忘或排斥的“偏僻媒介”，却在数字技术的赋能下获得了新的生命。

基特勒（Friedrich Kittler）的思想为媒介考古学注入了更深层的理论资源。他将福柯的权力分析运用于媒介与技术研究，认为媒介技术的变革会导致人类的认知方式变化，进而影响人类的生存方式。这一观点启示我们：非科学期刊的兴起不仅是学术出版形式的变革，更可能预示着知识生产与消费方式的深层转型。

（二）媒介阐释学：文本开放性与受众能动性

如果说媒介考古学关注的是媒介的物质历史，那么媒介阐释学（Media Hermeneutics）则聚焦于意义生成的过程。翁贝托·埃科（Umberto Eco）作为这一领域的先行者，提出了独具特色的符号学-阐释学路径。在《开放的作品》中，埃科指出，文本（尤其是媒介内容）具有开放性，解读者在接收信息时可以根据自身的文化背景形成不同的意义。这一观点与媒介阐释学的“多义性”和“文化嵌入性”相契合，强调媒介不仅是信息的载体，更是文化符号的生成器。

斯图亚特·霍尔（Stuart Hall）的编码-解码理论进一步推进了这一思路。他认为，受众对媒介内容的解读受到其社会文化背景的影响，解码方式可以多样化——主导式、协商式或对抗式。这一理论框架为我们理解非科学期刊的读者接受提供了有力工具：当读者面对一份“Web of Nothing”上的论文时，他们究竟以何种姿态进行解码？是将其视为严肃的学术探索，还是娱乐化的文本游戏？这种解读的多样性本身，就是媒介阐释学所要把握的核心现象。

在数字时代，阐释学迎来了新的转向。阿尔贝托·罗梅莱（Alberto Romele）等学者提出的“数字阐释学”（Digital Hermeneutics）关注算法与大数据如何改变人类的解读路径。数字媒介的互动性、个性化和去中心化特征，使得用户可以同时扮演信息的接收者和生产者，极大地扩展了意义生产的主体。这对于理解非科学期刊的生成机制至关重要：在 Web of Nothing 上，作者与读者的界限日益模糊，学术生产正在经历一场深刻的民主化（或庸俗化）进程。

（三）游戏化理论：学术出版的“游戏转向”

游戏化（gamification）理论为理解当代学术出版提供了批判性视角。Köbli 等学者在 2024 年发表于《Frontiers in Communication》的研究中指出，过去几十年间，社会科学领域的学术出版经历了向非学术利益相关者和基于绩效的资助系统（PBFSs）的转变，由此产生的知识生产和传播条件越来越多地用“游戏”隐喻来描述。

这一“游戏化”的核心机制在于：通过量化出版成果来评估和经济激励研究绩效，结果形成了一个高度竞争的游戏场域，“那些玩得不好的人将无法获得商品和服务”。出版压力导致不道德行为和掠夺性出版，成为游戏化实践的两个副作用。学者们在性别和语言不平等、全球北方主导的学术体系中，被迫参与这场残酷的游戏。

有趣的是，非科学期刊既是这场游戏的受害者，也是它的戏仿者。它们被排除在正统游戏之外，却又以娱乐化的方式重演游戏的规则——发表、索引、影响因子，一切都被模仿，一切都被解构。这是一种对游戏的反游戏，还是游戏逻辑的自我增殖？这是本文试图回答的问题。

三、Web of Nothing：一个媒介考古学考察

（一）命名考古：从 Web of Science 到 Web of Nothing

“Web of Nothing”这一命名本身就是一场精妙的符号操演。作为对科睿唯安（Clarivate）旗下权威学术索引数据库“Web of Science”的戏仿，它既保留了“Web”（网络）这一表征知识联结的核心隐喻，又以“Nothing”（虚无）取代“Science”（科学），完成了一次对正统学术价值的祛魅。

从媒介考古学的视角审视，这种命名策略并非凭空而来。它深植于网络亚文化对学术权威的长期戏谑传统之中。从早期的“钓鱼论文”到近年来的“掠夺性期刊”争议，学术出版的权威性不断受到挑战与消解。Krawczyk 等学者对比尔氏名单（Beall’s List）的研究揭示了“掠夺性期刊”这一概念如何在学术话语中被建构和运用。而 Web of Nothing 则更进一步：它坦然接受自己的“虚无”身份，甚至将这种虚无转化为一种文化资本。

有趣的是，“虚无”本身在媒介史上有着深厚的谱系。从马拉美的《骰子一掷永远取消不了偶然》到利奥塔的“后现代状况”，虚无作为一种美学策略和哲学姿态，不断挑战着意义生产的既有秩序。在这个意义上，Web of Nothing 继承了先锋艺术的批判传统，只是将其战场从美术馆转移到了学术出版的数字界面。

（二）物质性考察：界面、平台与基础设施

对 Web of Nothing 的媒介考古，不能停留于符号层面，而必须深入其物质基础。梅洛-庞蒂在《知觉现象学》中试图“重新找回达到与世界直接原初的接触”，这种对“接触面”的关注同样适用于对人机界面的考察。界面被界定为“信息传播者和信息接收者之间关系赖以建立和维系的接触面，包括呈现信息的物质载体的硬件（硬界面）和支撑信息系统运行的软件（软界面）”。

Web of Nothing 的界面特征呈现出一种刻意的“业余性”。与 Web of Science 严谨、克制、充满专业感的界面设计不同，Web of Nothing 往往采用鲜艳的色彩、夸张的排版和充满网络亚文化元素的视觉符号。这种界面设计本身就是一种媒介讯息：它在告诉访客，这里不是严肃的学术殿堂，而是游戏的乐园。

但在这种“业余”表象之下，Web of Nothing 的技术基础设施却可能相当专业。现代数字媒介拥有强大的整合能力，“推动着媒介向以数字界面为核心的融合媒介方向转变”。Web of Nothing 同样运用数据库技术、内容管理系统和用户交互算法，其技术架构与正统学术平台并无本质差异。这种“专业的技术”与“业余的表象”之间的张力，正是 Web of Nothing 作为媒介物质的有趣之处。

（三）话语谱系：“辩经”隐喻的知识社会学意涵

“自有大儒为我辩经”这一话语之所以与 Web of Nothing 产生共振，是因为它触及了知识合法性的核心问题。“辩经”本指佛教学者之间的义理辩论，后泛指对经典的解释与辩护。在“入关学”的话语体系中，“入关后自有大儒为我辩经”意味着：当实力格局改变后，知识分子会自觉为新的权力中心提供合法性论证。

这种话语的流行，反映了知识社会学的一个经典命题：知识的生产与合法化从来不是纯粹的认知活动，而是深嵌于社会权力结构之中。正如谢立中在讨论中国特色社会学理论体系建构时所指出的，理论的“中国特色”既可以来自其赖以据的经验材料的地缘性特色，又可以来自其所用话语的话缘性特色。换言之，知识总是被“地缘”和“话缘”所形塑。

Web of Nothing 正是这种“话缘性”的极端体现。它拒绝接受正统学术话语的规训，试图创造一套自己的话缘体系。但这套体系能否获得合法性，最终或许正如“入关学”所暗示的那样，取决于其背后的“实力”——不是军事政治的实力，而是数字时代的注意力经济实力。当 Web of Nothing 聚集了足够的用户、产生了足够的影响，它是否也会迎来自己的“大儒”为之辩经？

四、娱乐化生成：游戏化学术的生产机制

（一）学术资本主义与游戏化的合谋

游戏化学术并非 Web of Nothing 的独创，而是当代学术体制的普遍病症。Köbli 等人的研究揭示，在绩效评估体系和量化考核的压力下，学术出版日益呈现出“游戏化”特征：研究者被迫参与一场永无止境的发表竞赛，遵循期刊影响因子、引用次数、H 指数等量化指标的规则，试图在这场游戏中获得更高分数。

这种游戏化的深层动力来自学术资本主义（academic capitalism）的扩张。大学和研究机构越来越像企业，研究者越来越像创业者，知识越来越像商品。在这种语境下，“发表或灭亡”（publish or perish）不仅是职业发展的压力，更是一种制度化的游戏规则。研究显示，这种压力会导致不道德行为——数据造假、剽窃、重复发表、香肠切片式发表（salami slicing）——以及掠夺性出版的泛滥。

Web of Nothing 的娱乐化生成，恰恰是对这种游戏化体制的戏仿。它模仿学术期刊的形式，设立虚构的编委会、设计仿真的审稿流程、制造虚假的影响因子，但其目的不再是骗取版面费（如掠夺性期刊那样），而是创造一种荒诞的学术镜像。这是一种关于游戏的元游戏，一种关于学术的学术玩笑。

（二）戏仿、解构与再符码化

Web of Nothing 的娱乐化策略，可以借助媒介阐释学的概念加以解析。埃科强调文本的开放性与多义性，认为“文本意义并非单一或确定的，而是受解读者的背景、文化和主观能动性影响而生成的”。Web of Nothing 正是这样一个高度开放的文化文本：对正统学术圈的参与者而言，它是对体制的辛辣讽刺；对网络亚文化群体而言，它是一种圈内黑话的展演；对偶然闯入的普通网民而言，它可能只是一场令人困惑的闹剧。

这种多义性的生成，依赖于一套复杂的戏仿与解构策略。Web of Nothing 将正统学术期刊的所有元素都进行了“再符码化”（recodification）：影响因子被重新定义为“虚无因子”，同行评审被戏称为“同伙评审”，论文摘要被替换为无厘头的段子。这种再符码化的效果，既是对学术形式的解构，也是对这些形式所承载的权力关系的祛魅。

但戏仿从来不是单纯的否定。正如德里达所言，解构总是包含着某种程度的肯定。Web of Nothing 对学术形式的戏仿，恰恰证明这些形式依然具有象征意义。它在解构“Web of Science”的同时，也在为自己争取某种“准学术”的地位。这种矛盾性，正是 Web of Nothing 最耐人寻味之处。

（三）注意力经济下的学术奇观

在数字媒介时代，注意力是最稀缺的资源。Web of Nothing 的娱乐化生成，本质上是一种注意力攫取策略。戈夫曼的拟剧理论提示我们，社会互动总是表演性的，行动者在前台呈现精心设计的形象。Web of Nothing 将学术舞台的前后台同时暴露给观众：它不仅展示发表的成果（论文），还展示发表的过程（虚构的审稿意见）、发表的评价（伪造的引用数据），甚至展示对展示本身的反思（关于 Web of Nothing 的元论文）。这种全方位的表演，创造了一种“学术奇观”。

这种奇观化策略的有效性，根植于数字媒介的技术特性。洪浚浩在讨论传播学变革时指出，“传播速度、广度与深度的变化，使其成为近十几年研究的重点”。Web of Nothing 充分利用社交媒体、内容聚合平台和算法推荐机制，使其内容能够在极短时间内触达大量受众。这种传播能力，是传统学术期刊难以

企及的。

但注意力经济的逻辑也意味着，Web of Nothing 必须不断制造新奇内容以维持关注。这导致其内容生产的“娱乐化”倾向不断加剧——越荒诞、越离谱、越能引发争议的内容，越有可能获得传播。在这种逻辑驱动下，Web of Nothing 逐渐从对学术的戏仿滑向纯粹的娱乐表演，其“学术性底色”面临着被彻底稀释的危险。

五、学术性底色：在娱乐表象下的深层诉求

（一）知识生产的民主化冲动

然而，Web of Nothing 的娱乐化表象之下，潜藏着一种真诚的学术诉求。这种诉求的核心，是知识生产的民主化冲动。Chavarro 等学者的研究表明，研究者之所以选择在非主流期刊发表，原因包括培训需求、知识衔接和填补空白。换言之，非主流期刊承担着主流期刊无法或不愿承担的知识功能。

Web of Nothing 同样如此。在其娱乐化的外壳之下，存在着对正统学术体制排除机制的反抗：那些在主流期刊难以发表的非正统选题、跨界研究、先锋探索，可以在 Web of Nothing 找到栖身之地；那些被学术精英话语霸权压制的声音——青年学者、独立研究者、非西方视角的思考者——可以在这里获得表达空间。

这种民主化冲动，在媒介史上有着深远的谱系。从本雅明的机械复制时代艺术，到互联网早期的个人主页浪潮，再到今天的社交媒体写作，每一次媒介技术革命都带来了知识生产权利的再分配。Web of Nothing 正是这一谱系的最新环节：它利用数字媒介的技术赋能，挑战学术生产领域的精英垄断。

（二）学术话语权的争夺与重构

民主化冲动必然导向对学术话语权的争夺。Web of Nothing 的娱乐化生成，本质上是一种话语权争夺的策略。它不直接挑战 Web of Science 的权威（这种挑战注定徒劳），而是通过戏仿和解构，创造出一个平行的话语空间。在这个空间里，Web of Science 的规则不再适用，Web of Nothing 自定规则。

这是一种典型的“弱者的武器”。斯科特（James C. Scott）在研究东南亚农民反抗时指出，弱势群体往往采用“日常形式的反抗”——偷懒、装糊涂、暗中破坏——而非公开的对抗。Web of Nothing 的策略与此类似：它不正面挑战学术体制，而是通过娱乐化的方式，揭示体制的荒谬与脆弱。这种策略的效果，不是推翻既有秩序，而是松动其合法性基础。

更深层地看，Web of Nothing 的话语权争夺，也是对“大儒辩经”逻辑的颠倒。“入关学”暗示权力决定话语：当你足够强大，自然有人为你辩护。Web of Nothing 则展示另一种可能：当你无法获得权力，你可以选择退出这场游戏，创造自己的游戏规则。这是一种对“入关”逻辑的拒绝，也是对“辩经”权力的重新定义。

（三）“大儒”的隐退与大众的登场

Web of Nothing 最深远的意义，或许在于它预示了知识生产者主体的转移。在传统学术体制中，“大儒”是知识生产的核心——那些权威学者、学科奠基人、学术明星，掌握着定义什么是“好研究”的权力。而在 Web of Nothing 的世界里，“大儒”悄然隐退，“大众”粉墨登场。

这种主体转移，与数字媒介的技术逻辑密切相关。罗梅莱等学者指出，数字媒介的互动性和即刻反馈机制使得用户可以同时扮演信息的接收者和生产者。在 Web of Nothing 上，不再有明确的作者与读者界限，每个人都可以发表，每个人都可以评论，每个人都可以参与意义的生产与再生产。这是一种去中心化的知识生产方式，也是对“大儒”权威的祛魅。

但大众的登场也带来新的问题。埃科在讨论媒介时既不是启示录派的悲观主义，也不是综合派的乐观主义，而是一种理性的发展主义。对 Web of Nothing 同样需要这种理性态度：大众参与固然带来知识民主化的希望，但也可能导致知识标准的消解、学术规范的崩塌、严肃思考的庸俗化。如何在民主化与专业化之间找到平衡，是 Web of Nothing 以及所有类似尝试必须面对的问题。

六、结语：入关之后，何为辩经？

回到本文开篇的问题：“自有大儒为我辩经”——入关之后，经由谁来辩？辩给谁听？以什么形式辩？

Web of Nothing 的娱乐化生成，给出了一个出人意料的回答。它告诉我们，在数字媒介时代，“入关”或许不再是唯一的选择。与其等待“大儒”在入关后为你辩护，不如现在就开始自己发声；与其争夺进入 Web of Science 的入场券，不如创造属于自己的 Web of Nothing；与其遵循正统的游戏规则，不如戏仿这些规则，揭示其游戏本质。

但这种发声方式的代价，是学术性的稀释与娱乐化的侵蚀。Web of Nothing 始终徘徊在学术与娱乐之间，既想保留学术的严肃性，又想享受娱乐的传播力。这种摇摆使其成为一个矛盾的存在：对正统学术圈而言，它不够严肃；对普通网民而言，它又不够娱乐。它的命运，或许正如其名称所示，终究归于“虚无”。

然而，虚无并非全无意义。在媒介考古学的深层时间视野中，今天的“偏僻媒介”可能成为明天的“正统媒介”；今天的“Web of Nothing”，可能孕育出未来的“Web of Something”。正如齐林斯基所提示的，考察媒介的“深层时间”，就是要挖掘那些被遗忘、被压制、被边缘化的可能性。Web of Nothing 正是这样一种可能性的载体：它承载着对知识生产民主化的渴望，对学术话语权重构的尝试，对“大儒辩经”逻辑的超越。

在这个意义上，Web of Nothing 或许并非虚无。它是学术资本主义阴影下的一抹异色，是数字媒介浪潮中的一朵浪花，是知识民主化进程中的一个注脚。它以自己的方式追问一个根本问题：在权力与知识纠缠不清的时代，我们能否想象一种不被“入关”逻辑支配的知识生产？能否期待一种不由“大儒”垄断的辩经实践？

这个问题没有现成答案。但 Web of Nothing 的存在本身，就是对这一问题的不懈追问。而这，或许正是它最深刻的学术性底色。

参考文献

- [1] 张惠岚. 校准正典历史：媒介考古学式的媒介研究[J]. 传播研究与实践, 2021, 11(1): 207-239.
- [2] 李欣, 朱红喆. 走向消弥的技术：人机交互界面的媒介考古[J]. 新闻爱好者, 2024(2).
- [3] 于晓峰. 翁贝托·埃科与媒介阐释学[N]. 中国社会科学报, 2025-04-18.
- [4] 谢立中. 试论中国特色社会学基础理论体系及其建构[J]. 社会学研究, 2025(6).
- [5] Köbli N A, Leisenheimer L, Achter M, et al. The game of academic publishing: a review of gamified publication practices in the social sciences[J]. *Frontiers in Communication*, 2024, 9: 1323867.
- [6] 洪浚浩. 传播学研究发展和变革新态势[R]. 同济大学艺术与传媒学院, 2025-03-04.