

周榕：互联网是新的城市，城市就是曾经的乡村

Towards or Away from Internet, the Upgrading or Degradation of City

受访人 / 周榕 ZHOU Rong
访谈人 / 杜頔康 DU Dikang

周榕 / 清华大学建筑学院副教授
杜頔康 / 清华大学建筑学院博士

爬山虎（以下简称“爬”）：首先希望请教您一个观点：中国互联网发展迅速，甚至说互联网生态中涌现的移动支付等新技术已经超过了美国这些发达国家，这一点和中国的大部分城市特别无聊，千城一面有关。可以说中国的“建筑师群体”所生产的城市和空间的无趣，在一定程度上促进了中国互联网空间的蓬勃发展。

周榕（以下简称“周”）：你的意思是建筑师变成了互联网发展的推手？我以前想过这个问题，可能这是其中原因之一，但是应该不是唯一的原因，甚至是不是主要原因也不太好说。

我觉得中国互联网发展迅速，跟中国的社会公共产品供给不足有着内在的必然联系。公共产品供给不足表现在城市中就是公共空间的供给不足——一方面是数量的不足，另一方面是质量的不足。质量的不足就是你说的这一块，很多城市确实很无聊，三分钟就看够了，没有什么特别引人的东西。

当然，总体上我觉得公共空间供给不足的问题与不同级别城市之间、城乡之间公共资源配置严重失衡也有很大关系。很难说完全是由于设计师的原因，可能其中一部分与设计质量有关，但是设计质量并非起决定性的因素。

举个例子，互联网的使用主要是以年轻人为主，对年轻人而言，由于城市中心区的高房价，他们大多被迫住在非常远的郊区，而由于历史的原因，郊区的公共产品供给与城市中心区相比一定是相对匮乏的。北京就有这样的怪现象——下班晚高峰期，市中心的地铁二号线有时候居然还能找着座儿。一到晚上，北京内城的人口密度陡降，大家、特别是年轻人都往城外跑。那么这种情况下，内城大量积存的高品质公共空间就闲置出来了。你想，地铁二号线高峰期都能找着座儿，那内城那么多城市综合体、商业娱乐等设施里的人就自然不会那么多，就是这样一个情况。其实你说的这个问题（指国内互联网蓬勃发展）比较复杂，同一个

现象可能由很多的原因所导致，所以你说的假设或许是原因之一，但是因为没有真正的研究过，所以结论就不好下，是不是完全是它，或者主要是它。

爬：您之前写的《硅基文明挑战下的城市因应》，讨论到麦克·卢汉说的那一句：“城市除了对旅游者而言仍是一个文化幽灵外，将不复存在”时，您并没有给出一个明确的结论，反倒是留了一个问题，您能谈一谈对未来城市发展的判断吗？

周：未来城市到底向什么方向发展，我其实还是有自己的看法的。我刚才在上海做了一次演讲，里面把未来的城市化称为“广义城市化”——它不再是一个狭义的物质城市化。“广义城市化”其实是要把城市的很多实存内容转移到虚拟空间里面去，所以未来城市是在碳基和硅基空间中共同交融发展的情况。所以我们必须学会适应一个“硅碳合基”的未来城市，不管你喜不喜欢、相不相信，这一趋势都是无法抗拒、只能顺应的。而且，未来城市的硅基空间占比会逐渐越来越大，完全取代碳基空间可能还需要一段时间，也许并不能完全取代，但是它的占比会不断增加。

爬：您刚谈到硅基与碳基空间的取代关系？您认为这会是一场摧枯拉朽的破坏，还是类似于一个互惠共生、共同进化的螺旋关系？

周：我觉得你说的每一种可能性都是存在的。

在某些领域，比如现在我们已经看到大量的商业实体空间正以惊人的速度衰败下去，仿佛整个城市在互联网的进攻大潮中陷落。还不光是三四线、五六线的中小城市，就北京这样的超一线城市也有大量的商业空间在苟延残喘。“电商”挤垮“店商”，这就是硅基空间严重威胁碳基空间生存的典型案例，实体商业如果无法有效自救，这种威胁可能是致命的。



而有的案例表明，硅基的介入可能会变成一个改善或提升城市空间品质的推动力量，也就是说硅基手段可能会让碳基空间变得更生动、更有趣、更迷人。就像我那篇文章所述，我参与策展的2016前海公共艺术季中的某些新概念公共艺术，可能会让原本寻常的碳基设施由于硅基手段的介入，变得对人的行为有反应、可以跟人互动，公共空间显得更有人情味儿。

所以我觉得未来的各种可能性都会存在，就看你的应对手段是什么。因为硅基文明的崛起就是一场颠覆性的变革，就像一场大洪水来临一样，这种灾变的后果有可能对某些物种是灭顶之灾，而另外一些物种可能在灾变之后活得更好。

爬：您说有了硅基空间之后可能商业就没有人去了，但是商业空间中会有一些专门用于餐饮的部分，这种地方反而更热闹了。

周：现在很多商业中心或者是城市综合体被迫加大餐饮的占比，但是大量餐饮也有问题，首先餐饮的利润率没有那么高，能付的场租远远比不上化妆品、珠宝这类的零售业态，对于商业空间的运营支撑力度在减弱。其次餐饮业对于商业空间的支撑从长远看也受到技术进步和组织创新的挑战，比如已经大量涌现的团购外卖，甚至连“海底捞”这样繁复的火锅美食都可以外卖，当外卖的品质进一步提升后，堂食的吸引力必然下降，这个趋势变化现在已经很明显了。

所以为什么我会把硅基定义为一个空间呢？是因为硅基手段的介入确实让很多传统的城市内容发生了空间转移。比如说本来吃火锅必须在“海底捞”这样的餐厅，然后我们几个朋友约去那里，打车之类的交通费用加起来可能也得要两三百块。但是外卖送到自己家吃一顿，成本也就是这么多钱，算下来可能还更合算、更舒适，那何必再去实体店排队呢？所以硅碳空间之争的本质，不是具体的城市行为发生在哪种空间中，而是围绕哪种空间为核心来进行资源组织和社会组织。说到底，城市的优势不在于空间承载，而在于利用空间进行各种资源和社会组织。现在，城市空间这一传统的组织龙头地位遭到了硅基空间的挑战。

爬：如果以前Web1.0（基于PC的互联网）时代，可能对碳基空间是一个很强的破坏，因为我只能在家里，或者是在工作的地方和硅基空间进行连接。但是现在进入Web2.0（基于智能手机的移动互联网）时代后，其实物质空间跟虚拟空间是联动更好的。

周：这是移动互联的优越性。但是你说Web2.0时代，那对硅基空间的发展是更有利的。人跟它的连接是无缝链接的。本来人跟硅基空间链接是要通过电脑键盘，要通过电脑屏幕，但是现在无缝对接了，随时用手机或者ipad都可以上网，所以实际上Web2.0对于硅基空间来说是更大的利好。

爬：就我个人而言，以前可能会出现很多“宅”的现象，我为了与“硅基空间”连接只能在家里。但现在虽然如您所说在Web2.0时代，人与硅基链接更紧密。但是同时，硅基通过信息传达的高效与智能，也提升了碳基空间的体验。

周：可能，但是这个比例需要研究。因为我们现在谈的都是定性的问题，就是某一种现象描述，但是更多相关现象还需要综合观察分析。比如你发现大家坐在一起吃饭，每个人都拿出手机来看。其实很大程度上就是你虽然坐在碳基空间里，但是你的有效生命时间已经被硅基空间剥夺了。那么这个现象怎么解释呢？究竟是该按看手机的时间还是跟朋友聊天的时间来判断？这里就会出现硅碳空间的归属问题，这种事的比例很难去量化它。

爬：按照您的理论去推演，城市会越来越式微吗？

周：你还舍不得是吗？这可以理解，因为人类也同样曾经舍不得乡村。

爬：这一点我倒是还好，因为我没在乡村长期生活过。

周：但是基本上大多数中国人往上数三、四代全是来自乡村。我们现在对于城市的感情，就像我们的祖辈曾经对即将离开的乡村那样依依不舍。直到今天还有很多人奇怪为什么城市这个物种出现就让我们都离开乡村了，现代城市这个物种也就刚出现一百多年，为何就能从根本上颠覆了传承几千年的农耕文明与乡村生活？那种“听取蛙声一片”的美好，以及各种各样的乡居体验。

现在清华附小那片操场在四十年前曾经是稻田，我小时候在那儿看过稻子、抓过泥鳅。我至今仍然怀恋那种乡野氛围，但是“然并卵”，城市化进程不以个人的意志为转移。现代城市这一人类的小发明，就这般无情地把中国人祖祖辈辈居住的乡村取代、摧毁掉了。我们现在琢磨了那么多复兴乡村的办法，没有用啊。那些办法没有一条触及到了乡村

问题的本质——不是说我给你好东西，给你公共资源，乡村就能重新活跃起来，没有用。因为城市强大的效率，提供了乡村完全不能替代的东西——你必须去城市，因为城市就在那里。

同样，我说在硅基文明开始崛起的时代，互联网就是新的城市，而城市就是曾经的乡村，再恋恋不舍，也必须勇敢地踏入硅基空间，因为它就在那里。

爬：您觉得以城市比乡村而言，城市是有怎样的效应让人们离开乡村？

周：显而易见的是，城市让生活的密度和质量都完全不一样了。你的交往密度跟乡村是完全不能比的，乡村可能走五分钟见不到一个人，城市可能走五分钟见到一百个人。这样对生活的新鲜刺激、给你创造的机会概率事业的可选择性……，所有的东西都是乡村不能提供的。

你需要协作，这是现代文明的基本特征。在“大分工、大协作”的社会环境中，几乎所有的事情都只能在城市这个载体平台上完成。在城市里一件举手之劳的小事，放在乡村可能就完成不了。

爬：如果跟您这个观点类比的话，是不是城市一天遇到一百个人，虚拟空间可能一天遇到五百个人，也是因为这个原因所以让城市被虚拟空间取代呢？

周：现在就已经发生了，越来越多的行为已经不需要通过城市进行组织了。现在跟人约个事情，有多少人选择打电话？有多少人选择写信？电话就摧毁了信件，邮政系统现在基本上相当于废除了信息功能，除了送快递以外，谁还写信啊？e-mail就摧毁了邮政，短信又摧毁了e-mail，微信又摧毁了短信，这类迭代进化是自然规律，无法抗拒。

移动公司就很不爽，原来的短信业务量占营业收入巨大的一部分，逢年过节每个人都能发几百、上千条短信，一年给移动公司创收多少钱？现在呢，大家都不发短信了，改微信群发，还可以发表情、发图片，这些你短信都发不了，慢慢的只能被市场淘汰。

爬：今年罗振宇提出一个观点：“中国互联网人口红利消失，发展的瓶颈在于用户的总时间”。我们将这个概念延伸一下，扩展到空间总时间。您觉得如果我们的碳基空间要在整个时间之中占有一个立足之地的

话，它的根基会是什么？

周：其实也没有不可动摇的。暂时还不太可能被动摇的就是物质空间对你的身体及心灵有足够的呵护感。而且是对个体的，还不是对集体的，不是我们常说的“以人为本”。

就是有一个环境让你很依恋，跟你身体之间产生特别密切的个体关联度，让你觉得这个领地是属于你的，就是唤起你的动物性本能，而不是文化性、符号性的外在附着与叠加。这种直接的本能感应暂时还难以被硅基空间的技术手段所取代。就是动物性的，通过你的感官直接感应到的风水、气场等，这种东西是暂时还比较难被取代的。

爬：我理解的是碳基空间能让我们留恋的只是它的本质？跟后来的人工造物其实没有太大关系。

周：就是回归它更原始的东西。就像现在去乡村，是去干嘛呢？可能要去看看井台，拾个稻穗什么的，或者去看看鸭子在那儿游水。你一看那就是乡村最原始，最基本的东西呀。

其实在文化上，乡村在中国社会长期扮演一个社会组织枢纽的地位，但这个身份对你来说就不重要了。你是到乡村去看家谱的吗？不用，家谱也有电子版。你是去那里的学堂读书的吗？不用，这对你都没用了。

爬：因为我一直感觉，硅基空间按照您说的的确很高效，但是可能永远也解决不了一些问题，比如人的个人化、情感的一些需求。

周：那是因为它现在还比较初级，没有什么永远不能的事情，这也只是你个人的判断嘛。

我老举一个例子：就是诺基亚跟苹果，第一代iphone出来的时候什么都不是啊，就连转发短信都不行，不能转发短信简直要被诺基亚笑死了。就是这种东西怎么能威胁到它的统治地位呢？结果，不到十年之后诺基亚这家公司就没了，就这么快。所以你一定不要嘲笑技术的缺陷，你知道吗？技术之所以有缺陷，那就意味着它有机会。

你都能看出它的缺陷了，那技术当然就更知道它该干嘛了，你不是觉得现在它的缺陷就在于体验性差吗，那就增加体验性嘛——哪一部分的体



验性差，就补哪一部分，重点提升这部分的体验性。比如你可能觉得视网膜这部分体验性差，那就把视网膜这部分增得特强；你觉得来自皮肤感官的差，就可以做电子皮肤，对吧？

爬：硅基空间的优势就是在于其高效性和未来的可能性吗？

周：城市现在面临的危机之一，是人们对碳基空间的需求锐减，其中有一部分是经济的原因，但更重要的就是因为碳基空间本身已经过剩了。硅基空间的出现就是压倒骆驼的最后一根稻草。回顾十年前，那时候中国建城市综合体就跟疯了一样遍地开花，开发商本来以为只要建好就能一劳永逸赚得盆满钵满。结果没想到，网购出现了，然后阿里巴巴这类电商平台能够火到这个程度，让几乎所有人都依赖上了网购。

经济形势越不好，实体商业就越少人光顾，它复苏的可能性就越小。因为大家已经爱上网购了——便宜、便捷、选择性大。当全社会都被培养起网购习惯之后，即便经济形势好转，也很难再让人回到实体商业空间去买东西。

拿我自己来说，现在实体空间同样能买到的东西我也在网上买，哪怕网上并不一定便宜，是因为它方便。比如我有一段垃圾时间，堵车什么的，掏出手来“咣咣”就开始买东西了。但是这些碎片的垃圾时间用来逛实体商店就不行，我需要拿出一整块时间预算去逛商店。所以硅基空间是可以让你节约出很多生命时间的，或者说用你的碎片时间置换出了整块时间，对不对？

爬：您认为，现在的硅碳合基的空间，是人类这种智慧体能涌现出的一个进化体的边界嘛，还有更多的可能性吗？

周：我不认为这会是人类的边界。

我最近看过一个材料，讲硅未必是终极的运算载体，也许最后又会回到用碳来做新的智能材料也未可知。硅只是我们目前信息科技的基础材料，未来文明体会进化到什么程度无法预言，人是没有这种能力的，连上帝都不可能预言进化，因为上帝自身也在进化。

爬：我们还是回到建筑学的学科本身的话题，您认为建筑学的当务之急是做什么？

周：比如说，就像电影《2012》中所描绘的那样，洪水一周以后来，这一周中还需不需要政府来治理，政府应该做些什么？

爬：您认为政府应该去应对这场洪水吗？

周：就是明明知道这场洪水不是政府能够解决的天灾，但是还有一周时间，这段时间我们人类还活不活？是互相残杀，自杀了事，或是等死？还是政府崩溃大家随便烧杀掳掠？政府应该怎样应对这一困境？

建筑学的处境跟这部电影里政府的处境是一样的，我们不知道还有多久“洪水”会来，不知道这场“洪水”形成没顶之灾的最后时刻，但是知道这场硅基洪水肯定会来，而且不是建筑学的碳基空间可以阻挡得了的。

关于这种困境有一个著名的问题，就是说，人不问假如只活三天怎么办，而是说假如你还能活十年，你干什么？这个十年是一个很好的数字。只活三天的话，当然赶紧想干什么干什么，就是说那是一种很极端的行为。但十年，不长不短，你干什么？不能说我赶紧把存款花光，花光大概还有九年你就得饿死。也不能搞特别极端的。所以现在就是还有十年，生命还剩十年，你怎么选择？

爬：您认为建筑师作为碳基空间的构建者，有没有可能和硅基空间的构建者合作？比如说参数化设计。

周：不，参数化是比较理性化的事情，参数化我觉得恰恰是一个最错误的决定。反而是给了碳基空间的建筑师一个非常非常错误的错觉，好像觉得我们跟硅基结合了，但其实并没有。因为参数化做的事儿恰恰是用实体资源去做一个本来可以用虚拟资源满足的欲望：无非就是刺激人的视网膜。

参数化的建筑空间除了刺激视网膜外，我也没有想出它有任何的意义。明明这个问题可以解决，这个空间凭什么要做成所谓参数化那样的东西？只是为了让眼睛得到刺激？那刺激眼球这事儿，在硅基空间花不了多少钱就能轻易实现。但是参数化建造却需要花费十倍、百倍的投入做出某种刺激的视觉形式，那么这种刺激也只能撩人一眼，刺激在持续衰减，而且半衰期太短。

仅以视觉形式而言，一个动态的硅基造物可以在虚拟空间中持续不断、无穷无尽地变化，那为什么要把它建造出来成为某一个贫乏的固定形式呢？这个问题回答不了，参数化设计也就无法确立它在硅基文明时代的建造合法性。

爬：您觉得正确的打开方式是怎样的？比如说现在很火的数据增强的城市规划，让城市更智能。

周：这些都不是，所谓的“智慧城市”在我现在看来都是短视之举。我觉得自己对于硅基文明的认识中最核心的一点，就是用虚拟资源解决虚拟欲望的事，这是我十五六年前就已确立的思路。

爬：您在《硅基文明挑战下的城市因应》一文中提到的“三千佳丽”也是同样的虚拟欲望。

周：对，后宫里还有三万六千人不知道干嘛用的，四千人你也睡不过来。过去慈禧吃饭的时候一百零八道菜，吃五十四个，看五十四个，就是纯粹为了看，纯粹用实体资源来解决虚拟欲望的事。我们的城市如果反思一下多少是在这样的窘境里？用实体资源来解决虚拟欲望的事，比如标志性建筑就是这个路数。

爬：您觉得建筑学除了刺激视网膜以外，还有什么作用？

周：建筑学本来是一门还有点意思的学问，它的学问并不光是跟视网膜有关系的，而是和整个身体的感应有关系，跟我们存在于世上的状态和方式有关系。这些东西都是要诉诸心灵的，这些诉诸心灵的建筑学到了扎哈这儿就灭绝了，它真的就灭绝了，这才是压倒骆驼的最后一根稻草。所以从她之后，大家全都是“膜术师”，全都跟视网膜较劲。

爬：那应该怎样去理解诉诸心灵这件事？

周：这个地球上总是有一些地方让你觉得“Something happened”，让你觉得不太一样，让你愉悦，让你没来由地感动和安慰。这些人工环境会让你感受崇高、感受深邃、体会各种各样的人生，那么这种复杂的感觉怎么揭示出来？我是觉得，要是用“心灵”这个词儿可能都有些浅薄，其实是揭示整个人生存的一种状态。举个例子，高迪。如果你看到圣家堂，你会觉得有一些东西是让你如遭重击、天旋地转的，就是类似这样说不清道不明的东西。

周（笑）：回去准备访谈想了半天，企图质疑我这个理论的漏洞是吧？

爬：没有没有，因为我对硅基与碳基的理解很有限。其实我跟您最开始有一个大的差异就是立场：我认为移动互联网是一个城市复兴的一个开端，因为硅基空间给城市中的地点赋予了信息，这些信息的透明化会使城市去变得更好。

周：看上去似乎是这样，但实际上你会发现，为什么还要去那个地方？为什么还要到那么一个确定的点？为什么还要进行物理位移？

爬：就比方您说吃火锅这件事，因为吃火锅就是一个集体行为，就是我们考虑吃火锅必须很多人聚在一起。

周：对，有可能。但是未必就要聚集到城市的那个点上去。只有吃饭和开房这两件事是需要城市物理空间的，已经大大地减低了过去城市空间里的那种多样性、复杂性，过去大家吃完饭就得上街溜弯儿去，所以街上全是人，特别夏天天气好的时候，见人就聊天，城市盛况，那是城市到达顶点的时候。

后来首先是电视出现，就把很多人困在家里了。广播还好，你可以拿着话匣子收音机边走边听，电视就没办法了。然后很多东西就越来越把你困家里，比如网络、移动互联网，眼看着城市是衰落下来的。

爬：现在智能手机也和您说的话匣子一样是可以随身携带的，是不是这两个时代人和硅基空间的关系是比较类似的？

周：不是，它不是回到话匣子，因为话匣子你无法进入，你得在物理空间里接收它的信号。但智能手机能让你进入，能钻到手机里头去，它里面提供了一个叫做硅基空间的东西。话匣子没提供硅基空间，话匣子增强的是碳基空间的传播功能。这一点，就是以往的技术革命，增强的是碳基空间的功能，比如说麦克风的发明，让群众集会有可能了，电台的发明就能让更多的人聚集在一个城市里头。

现在的人经常说着说着话就在看手机了，基本上这人就从你面前消失了，除了一个躯壳以外。我儿子看手机的时候基本上就再也不理我了。

爬：那您是觉得以后硅基空间会占据人们越来越多的注意力和时间吗？



周：显然，硅基空间的潜能到现在连百分之一，甚至可以说是万分之一都没发展出来。移动互联网才出现多长时间？城市已经出现多少年了？它（移动互联网）是一个刚生下来的婴儿，连走路都还不会，已经把一个个已经发展了几千年的人类文明的上万年的成果干掉了，它要再长长大点，潜力能有多大。

爬：有没有可能是因为我们现在的城市，是基于以前没有硅基空间所设计出来的城市。有没有可能随着硅基空间对它的改造，它会变得更适应现代的生活？

周：有一定的可能性，因为它要因应。整个生存环境发生了巨大的变化，严重威胁到它（城市）的生存了，所以它一定会因应的，它的空间形态，包括空间组织方式等，一定会发生变化的。

爬：您认为“城市的因应”，即现在有一个概念叫“城市更新”，大概意思是很多建筑师在不同的地方对城市进行更新改造，就像是很多小点在不断地变化。

周：微更新、微改造，我认为这都属于垂死挣扎。从终极的意义上肯定是“然并卵”，但短期内肯定能刺激的有一点效果。建筑师的想象力和创造能力跟硅基空间比吗？不能，完全不能。一个建筑师想象力强还是一个游戏设计师的想象力强？别的不说，就一个纪念碑谷的游戏就秒杀了那么多建筑师的想象力。这还是一款只有三十关的小游戏，更别说大型的游戏了。

爬：您认为城市未来会如何发展？

周：城市未来会变成什么样子。可以简单的说，作为一个集体的存在物、大家统一认同的存在物，一定会消失。因为现在的城市对个人是非常不友好的，他针对的是一个最普通的，最大公约数的服务空间。没有哪个空间是为你定制的，也不是每个人都有属于自己的空间。作为动物，在人类社会中混的最好的状态就是拥有一个专属空间。家是专属的，宿舍这张床是专属的，其他就没什么专属的了。公共空间更少有专属的，一个市长也不能说这个城市哪一块空间是专属于自己的。只有最顶级的权势人物才能做到这一点。那未来城市会怎么样呢？

爬：您的意思是说会划分成很多个人的空间吗？对个人更友好？

周：显然是这样的，就是城市即将从一个集体聚合物变成个人的随时改变的聚合物，存在就是这样，你可以定制自己的城市。

爬：在现实生活中？

周：这就是我们所会面对的未来世界，理论上我们在一个物理时空，在一个碳基空间中，但实际上我们可能分处不同的硅基空间，分处不同的“硅碳合基”空间中。咱俩走的同一条路看到的不一样的东西，这多好玩啊。你看，每天走回来的路都不一样。

其实硅基没有空间，它的空间是各种刺激所造出来的幻觉，是个虚构的空间。但是由于它要附和你的碳基空间习惯，所以它是为了人而创造出来的产物。

爬：您是说人的大脑就会用三维空间去理解这些信息？

周：对。大脑自己构造出来的空间。因为没有虚拟现实空间这回事，只有你看到的刺激，这些信号。然后你在大脑中根据以往的碳基空间的经验，构造出一个虚构的空间而已。