

浅析酒桌情境及其代表性互动

那钦雄克尔

锡林郭勒职业学院, 内蒙古 锡林浩特

收稿日期: 2022年5月30日; 录用日期: 2022年7月4日; 发布日期: 2022年7月11日

摘要

酒桌实质是一种情境定义, 我们可以将之称为酒桌情境, 酒桌情境存在排座期、敬酒期和结束期三个阶段, 每一阶段存在一种代表性的互动: 排座是参与者根据社会关系就坐的互动, 将参与者抽象的社会关系转变为具象的就坐位置; 敬酒是参与者通过敬酒动作和敬酒辞塑造“敬酒叙事”以确认社会关系的互动, 将虚拟的敬酒叙事转变为参与者具体的肢体动作; 酒桌情境不存在内发性的结束机制, 因此参与者需要借助合法失范行为, 选择以聚餐性、裂解性和闹剧性三种方式的某一种结束酒桌情境。酒桌情境虽然在现实社会与个人之间搭建了具象化的桥梁, 但是浪费了参与者的感情和行动力, 并造成了社会退化。

关键词

酒桌, 情境, 社会关系

Analysis of Jiu Zhuo Situation and Its Representative Interaction

Nachishokr

Xilingol Vocational College, Xilin Hot Inner Mongolia

Received: May 30th, 2022; accepted: Jul. 4th, 2022; published: Jul. 11th, 2022

Abstract

The essence of the Jiu Zhuo is a definition of the situation, we can call it the “Jiu Zhuo situation”, the Jiu Zhuo situation has three stages of seating, toasting and ending, each stage has a representative interaction: the seating is an interaction that the participants sitting according to their social relationship, change participant’s abstract social relations into figurative sitting position; toasting is the participants through the toast action and shape the “toast story” to confirm the interaction of their social relations, the virtual toast story is presented as the participant’s concrete body movements;

there is no internal ending mechanism in the Jiu Zhuo situation, so participants need to use legal irregularities to choose one of three ways to end the Jiu Zhuo situation: dinner, decomposition and farce. Although the Jiu Zhuo situation builds a figurative bridge between the real society and the individual, it also wastes participants' emotion and action mobility and leads to social corruption.

Keywords

Jiu Zhuo, Situation, Social Relations

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在日常生活中, 本文的研究对象至少存在七种称呼: 酒桌、酒桌文化、酒文化、酒局、饭局、酒场和应酬, 本文在此将统一采用酒桌这一称呼, 因为酒桌仅突显了餐桌这一道具, 不存在多余的定性或者价值判断, 相比其他称呼更加中性客观。酒桌虽然广泛存在于人们的日常生活, 但是相关学术研究稀少。谭小碧验证了教师群体中酒桌文化观念、身体健康价值观、饮酒态度和饮酒行为四者间的相关性[1], 但是忽略了酒桌的具体情境; 强舸认为官场酒桌解决了信息不足、治理任务非制度化和组织激励不足三大问题[2], 但是没有进一步剖析其原理。国外研究缺乏酒桌语境, 多聚焦校园青少年酗酒问题, 文献相对陈旧。本文首次从欧文·戈夫曼(Erving Goffman)日常社会学的视角, 剖析酒桌的情境本质, 展现其内在阶段性规律, 剖析其代表性互动实现的情境性原理, 使读者能够从更深刻的角度理解酒桌的发生过程以及对社会带来的影响, 从而为进一步的移风易俗, 改善文明风尚提供理论借鉴。

2. 酒桌的情境定义

从日常社会学的视角, 酒桌实质是一种情境定义(definition of situation), 我们可以将之称为“酒桌情境”。酒桌情境由参与者(participant)的互动塑造和维持, 如果参与者不进行互动, 酒桌情境就不会生成, 值得注意的一点, 酒桌情境也会出现参与者集体无事可做、无话可说的状况, 但是这并不意味着酒桌情境结束了, 反而需要参与者及时应场互动以暖场。参与者在酒桌情境中的互动大体可以分为两类: 一类是“标识性互动”, 例如排座和敬酒, 这些互动直接定义了酒桌情境; 另一类是“非标识性互动”, 例如闲聊和就餐, 这些互动即使不发生在酒桌情境当中也可以独立进行, 也可以被吸纳入酒桌情境成为其部分或者环节。酒桌情境主要由其标识性互动塑造和维持, 如果参与者不进行标识性互动, 那么他们即使进行再繁多的非标识性互动, 也无法形成酒桌情境。这是由于酒桌情境要求参与者进行表演(perform), 标识性互动本身就具备表演性, 互动者能够同时成为表演者, 而非标识互动一般不具备表演性, 无法直接使互动者成为表演者, 虽然非标识性互动有时也会出于应场需要以表演的方式呈现, 但是这并非源于非标识性互动本身就是表演。

从拟剧论的角度, 酒桌情境的标识性互动是参与者力图给他人留下良好印象(impress)的表演过程, 而且这些表演颇具难度, 恰到好处地完成表演, 需要参与者满足时机、身体姿势、面部神情和语言表达等多方面要求, 参与者需要为此做足准备, 同时在他们表演后也需要休息调整状态。大多数情境存在前后台的划分, 使参与者能够在不同的空间当中表演和准备休息, 防止互相干扰, 前台(front region)是参与者自我表演展示个人形象的场所, 后台(back-stage)是参与者准备、休息或者回避表演的场所[3], 前台与

后台之间一般存在帷幕、墙壁或者过道分隔。但是酒桌情境是一处开放的表演空间，前台与后台在空间上互相重叠，准备过程和休息状态会被其他参与者尽收眼底，有时甚至成为非正式的表演活动，例如参与者在就餐时也要保持得体的身体姿势，因为其他参与者也在有意无意地观看。酒桌情境虽然不存在前后台的划分，但是存在其他机制能够代替前后台发挥类似的作用。

3. 酒桌情境的阶段划分

由于不存在前后台，酒桌情境会驱使参与者在特定的时间段内，集中地完成特定的标识性互动，在这个特定的时间段内，一个参与者如果完成了他应当进行的表演后，就可以进入相对的休息或者准备状态。根据这一原理，本文将酒桌情境划分为排座期、敬酒期和结束期三个阶段，可见表 1，排座期、敬酒期和结束期三个阶段并不一定紧密相连，之间可能存在衔接上的空档或者互相重叠。

Table 1. Three stages of the Jiu Zhuo situation

表 1. 酒桌情境的三个阶段

阶段	开始标志	主要互动	结束标志
排座期	第一人进场	排座	最后一人就座
敬酒期	第一人敬酒	敬酒	最后一人敬酒
结束期	第一人合法失范	结束酒桌	最后一人离场

3.1. 排座期

排座期是参与者进入酒桌举办场所至全部就座的阶段，从第一人进场开始，至最后一人就坐结束，期间参与者的主要互动是排座。反对观点会认为酒桌在排座期并未正式开始，但实际上参与者在进场后就开始情境表演了，而且排座是酒桌情境在其之后的其他互动的基础，因此排座期应当被视为酒桌情境的必要阶段，虽然参与者在此期间并未宣示酒桌正式开始。

3.2. 敬酒期

敬酒期是参与者进行敬酒互动的阶段，从第一人敬酒开始，至最后一人敬酒结束，期间参与者的主要互动是敬酒，这一阶段占据着酒桌的大部分时间，值得注意的是敬酒期的敬酒是充满仪式性和表演性的互动，不同于饮酒行为，这些单纯的饮酒行为不一定具有表演性甚至互动性。

3.3. 结束期

结束期是参与者主动或者被动结束酒桌情境的阶段，从第一人合法失范开始，至最后一人离场结束。因为“结束酒桌”无法成为酒桌情境中参与者可以在明面舞台上进行的表演项目，参与者只得通过“合法化”或者默许他人进行一些失范行为，来间接破坏酒桌情境从而促使其结束。

4. 酒桌情境的代表性互动

4.1. 排座

排座是参与者根据社会关系就座的互动，将参与者抽象的社会关系转变为具象的就坐位置，期间参与者主要考量四类社会关系：科层制、差序格局、年龄和资历，参与者在排座时，这四类社会关系会发生融合，每一种社会关系会按照高低、远近、长幼或者深浅被划分为高位、中位和低位三个层次，级别较高、居圈层核心、年长者和资历较深者是高位者，级别较低、居圈层边缘、年幼者和资历较浅者是低位者，在高位者与低位者之间还存在不同程度上接近某一方的中位者。

在举办酒桌的房间中，座位也存在高低位之分，且深受房门影响。房门是进出房间的通道，参与者越是靠近房门就坐，越难以维持长期的就坐姿势，有时还需要扮演服务人员的角色，因此越是靠近房门的座位越低位；房门也限定了参与者进入房间时观察房间内部状况的视野，一般情况下，这一视野的正中央位置将成为酒桌情境的中央舞台，因此越是相对房门的座位越高位。总而言之，越是正对房门越是高位座位，越是靠近房门越是低位座位，两者之间是中位座位。

排座要求参与者实现社会关系与座位之间的一一对应，高位者就坐高位座位，低位者就坐低位座位，中位者就坐中位座位，这一过程可见图1排座的原理，原理虽然比较简单，但是参与者在现实中的排座互动存在技巧性，主要存在三种：一是试探性就坐，参与者会先试探性地就坐于他觉得合适的座位，之后观察其他参与者对此的反映，若无异样试探性的就坐位置就会成为正式的就坐位置；二是锚定性就坐，参与者会将与自己身份地位相同的其他参与者视为锚点，参考他的就坐位置就坐；三是谦让性就坐，高位者有时会先主动就坐中位座位，这可能是为了给他人留下谦逊的印象，同时也在回避一定的情境表演压力，这时愿意配合他的参与者会劝服其换到高位座位，因为这会干扰到其他中位者们的排座互动。总而言之，排座是需要参与者互动表演的过程，排座最终会将参与者之间抽象的社会关系呈现为具象的就坐位置。

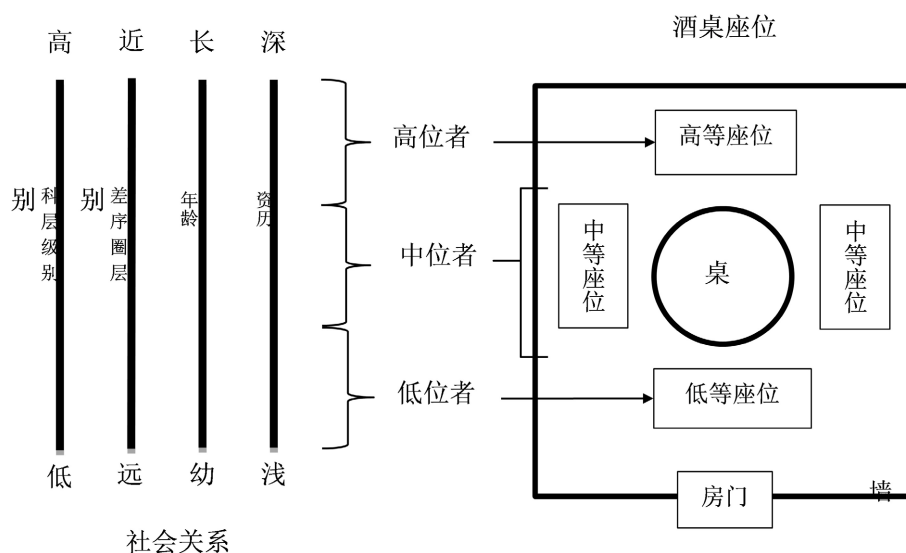


Figure 1. Principle of seating
图1. 排座的原理

4.2. 敬酒

敬酒是参与者通过敬酒动作和敬酒辞塑造“敬酒叙事”以确认社会关系的互动。敬酒由敬酒动作和敬酒辞两方面组成，就敬酒动作方面，敬酒可以分为提杯、碰杯与饮酒三个连贯的动作，提杯是参与者将酒杯握于手中准备碰杯的动作，期间要诉说敬酒辞；碰杯是参与者互相触碰各自手中酒杯的动作，表现了参与者对敬酒辞所表达出的敬酒叙事的认同；饮酒是参与者饮用酒杯中液体(并不必然是酒)的动作，是参与者为确认社会关系付出承认的“代价”，以实现敬酒叙事的具象化。

在敬酒辞方面，参与者在提杯时诉说敬酒辞，敬酒辞的实质是参与者借助话语表达在语言逻辑空间(logic space)中构建他们在社会关系当中的语言图像[4] (picture of language)，这些语言图像就是敬酒叙事，这些敬酒叙事可以再被细分为三类：一是描绘过去经历，敬酒人会描述或者总结他们与被敬酒人之间共同经历，如“在过去这段时间，您帮了我很大的忙”；二是解释当下状态，敬酒人会解释他们与被敬酒人当下的身份、角色或者状态，如“大家聚在一起是为了庆祝项目的完成”；三是描绘未来图景，敬酒

人会畅想他们与被敬酒人之间未来的景象，如“祝事业有成，前途似锦！”参与者接下来的碰杯和饮酒动作也在围绕敬酒叙事展开，敬酒叙事本身是仅存在于语言逻辑空间中的虚拟话语，需要肢体物理空间中的肢体道具互动“现实化”，碰杯动作是从肢体动作上承认了敬酒叙事所描绘事态的现实性，而饮酒动作是通过饮用液体的方式实现对敬酒叙事的现实化，饮用液体的多少体现了参与者愿意为现实化敬酒叙事付出多少代价。如果排座是将抽象的社会关系呈现为具象的就坐位置，那么敬酒就是将虚拟的敬酒叙事呈现为具象的肢体动作。以上内容可制作图2敬酒的原理。

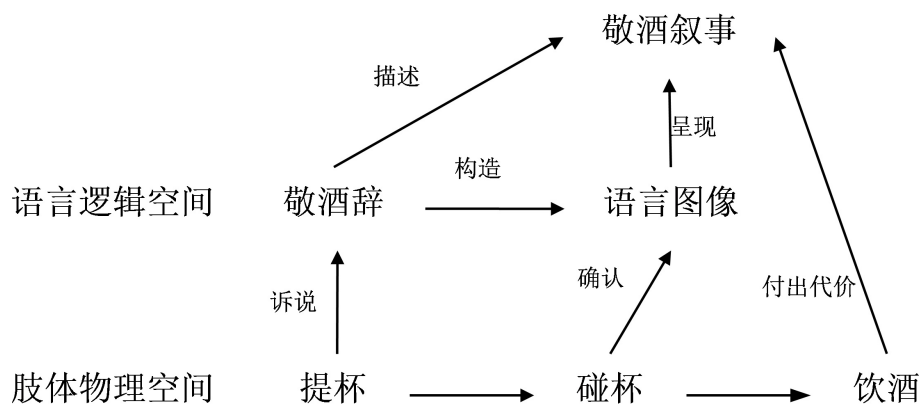


Figure 2. Principle of toasting
图2. 敬酒的原理

参与者之间存在错综复杂的社会关系，敬酒互动的形式也因此变得灵活多变。根据身体姿势不同，敬酒可以分为站姿敬酒和坐姿敬酒，站姿敬酒的情境定义更为正式，规范的坐姿敬酒多出于两种情况：一是作为高位者的被敬酒人以坐姿接受低位者的敬酒，二是敬酒不足以正式到让参与者起立；根据敬酒名义不同，敬酒可以分为个人敬酒、团体敬酒和集体敬酒，个人敬酒是参与者以个人名义发起的敬酒，团体敬酒是参与者个人以团体名义发起的敬酒，比如“大家都是女生，因此喝一杯吧！”集体敬酒是参与者个人以集体名义号召在场其他所有参与者进行的敬酒；根据组织形式不同，敬酒可以分为一对一敬酒、一对多敬酒、多对多敬酒和多对一敬酒。一对一敬酒确认加强两个参与者之间的社会关系，一对多敬酒确认一个参与者与其他参与者或者团体之间的社会关系，多对多敬酒确认两个参与者团体之间的社会关系，多对一敬酒确认参与者团体与一位参与者之间的社会关系。敬酒互动的灵活多变为参与者提供广阔的表演空间，这使敬酒成为参与者在酒桌情境中的重要互动。

4.3. 结束

在酒桌情境中，参与者如果表现出对酒桌结束的期待，往往破坏自己表演的完整和完美，进而影响到表演在他人心中留下的印象或者形象，“结束酒桌”无法成为酒桌情境的正式表演，但是参与者可以做出各种合法失范行为，或者默许他人的合法失范行为，来逐渐瓦解酒桌的情境定义，这些合法失范行为往往看似是酒桌情境中经常出现甚至被鼓励的互动。

Table 2. Three end ways of the Jiu Zhuo situation
表2. 酒桌情境的三种结束方式

结束方式	合法失范行为	结果
聚餐性	就餐	退化为聚餐
裂解性	聊天	分裂为多个团体聊天
闹剧性	醉酒	混乱局面

根据合法失范行为的不同,酒桌情境主要存在三种结束方式:一是聚餐性结束,就餐本是酒桌情境的后台互动,但是当参与者开始专注就餐时,就意味着他们悄然间退出了表演前台,酒桌情境由此退化为普通聚餐,参与者吃饱喝足后酒桌结束;二是裂解性结束,参与者分化为多个小团体进行细致聊天,无法再进行敬酒等标识性表演互动,此时酒桌情境已经被参与者在悄然间裂解为多个专注聊天的小情境,相对严肃的酒桌大情境会刻意拉开人际距离,为更深入细致的互动增添不必要的束缚和阻碍,只有裂解破除原有的酒桌大情境,更深入细致的语言表演互动才能够展开;三是闹剧性结束,当参与者过度饮酒以至于陷入醉酒状态后,他们便不能再维持对其他参与者的印象操纵(impression manipulation),醉酒者面具之后精心算计的表演者的人面消失了,取而代之的是逐渐被表演面具所支配的情境傀儡,因此醉酒会被酒桌情境赞誉为最真诚的表演。醉酒者同时也回避了结束酒桌的问题,虽然他们的出现会逐渐使酒桌情境变得混乱甚至失去秩序,从而有力地推进酒桌结束,但是醉酒者无疑是一场成功的酒桌必有的点睛之笔。以上内容可见表2酒桌情境的结束方式。

以上列举的酒桌情境的结束方式都具有隐蔽性,参与者往往会认为它们是酒桌情境自然的一部分,但是实际上它们是“反酒桌情境”的结束机制。正如在排座期酒桌情境逐渐开始,在结束期酒桌情境也不会戛然而止,酒桌情境的结束也需要一个互动的时间和过程,是参与者互动博弈的成果,有时候酒桌情境在其开始的时候,参与者就在谋划如何结束它了。

5. 酒桌情境的社会影响

5.1. 积极影响

酒桌情境将原本抽象、宏大和庞杂的社会关系,集中、具象和扁平化地呈现在了狭小临时的时空当中,将原本抽象、宏大和庞杂的现实社会规律支配下的生活体验,以故事性、情感性和倾诉性的方式,表达为参与者口头中具体、细微和简单的人际故事,酒桌情境在现实社会与个人之间搭建了一条桥梁,并使个人成为现实社会的具身容器[5]。如同将一张纸对折数次后打孔,再次将纸张展开后发现上面已经遍布着孔洞,酒桌情境实际“铺平”和“折叠”了我们的现实社会,参与者的互动就是在这张已经被折叠成“平面”的现实社会上“打孔”,当酒桌情境结束后,参与者在酒桌情境内实现的印象管理将给予参与者跨时空、跨情境、跨科层、跨圈层、跨年龄和跨资历的现实社会生活反馈,也就是酒桌情境能够给参与者带来跨情境益处。

5.2. 消极影响

参与者进行酒桌情境的互动往往带有选择性和表演性,这使酒桌情境对现实社会的映射实际是失真的,参与者在酒桌情境中只能看到情境所鼓励出现的景观,而非真正模拟了现实社会,参与者会被酒桌情境蒙蔽;酒桌情境也是对参与者情感和行动力的浪费,如同熊猫需要借助发达的咀嚼力量和漫长的消化道才能吸收消化竹子当中少许的营养物质,由此熊猫需要食用大量竹子维持生计,参与者在酒桌情境中也将大量的情感和行动力倾注于繁琐、机械、刻板和教条的互动环节当中,获得与付出并不对等的少量且短暂的释放、快感、默契和成就,由此参与者需要频繁举办酒桌才能维持其效益;酒桌情境也造成了参与者对现实社会抽象和宏观认知能力的退化,参与者会将酒桌情境中的表演互动模式拓展至其他领域,但是酒桌情境的表演互动模式仅能在有限的几个参与者之间实现,因此参与者只得表演性地经营由少数人组成的小圈层或者小团体,当现实社会被割裂为大量小团体何小圈层,其孤立、短视、具象和感性的作风将会带动整个现实社会圈层化和退化。

6. 结语

综上所述,酒桌情境可以分为社会主体、语言逻辑和肢体动作三个维度,社会主体维度涉及参与者主体性、主体间性和社会性;语言逻辑维度涉及参与者的语言组织、话语表达及其情境或者社会影响;肢体动作维度涉及参与者仪式性的肢体动作或者对空间环境、道具的利用。随着酒桌情境三个阶段的进

展,排座、敬酒和结束这些酒桌的标识性互动都以各自的方式让参与者在酒桌情境的三个维度之间穿梭,如排座是参与者由社会主体维度向肢体动作维度过渡,敬酒是参与者社会主体性和肢体动作在语言逻辑维度中的耦合,而聚餐性结束、裂解性结束和闹剧性结束都是酒桌情境在三种不同维度上的结束方式。由此本文所有的内容形成了一个整体,可见图3酒桌情境的三个维度。

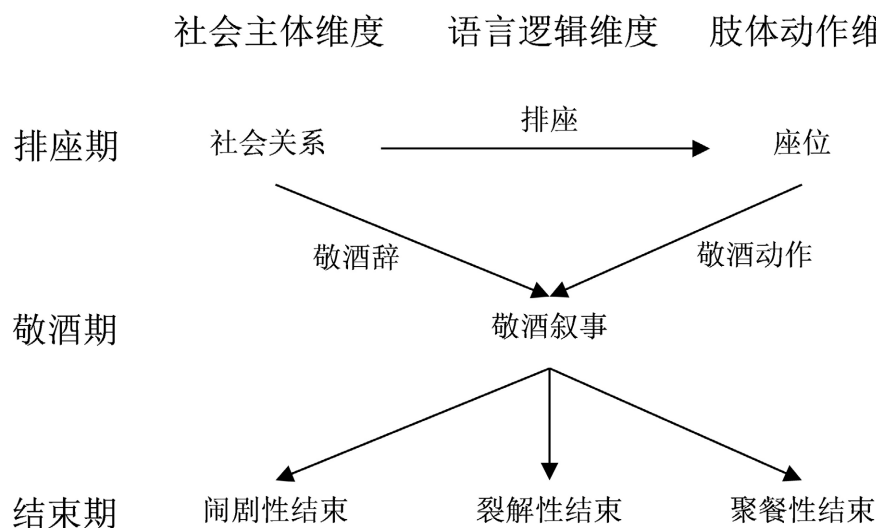


Figure 3. Three dimensions of the Jiu Zhuo situation

图3. 酒桌情境的三个维度

最后,本文为酒桌研究开辟了广袤的视野,使进一步精深的酒桌研究和田野调查成为可能,如参与者的主体性和主体间性,角色化和非角色化的沟通,个体的社会化,敬酒辞的话语表达、空间道具的使用、酒桌的跨情境效益、酒桌背后的文化基底等等。酒桌研究将为未来酒桌风俗的改良提供理论借鉴,也为人们追求更加健康和自然的生活提供反思,酒桌研究也将引领新一套社会学研究范式:揭示个体细微日常行为与社会宏大结构之间的运动。

致谢

我要感谢自己的坚持,国内外严谨的酒桌研究稀少,这几乎是前人未曾踏足过的领域,但是我始终坚信酒桌研究能够为我们的国家、社会和时代带来裨益,因此克服了工作、生活和研究本身的诸多障碍完成了这篇文章。我还要感谢山西大学的王腾辉和复旦大学的赵曦给予的支持、鼓励和建议。最后我要感谢汉斯出版社《社会科学前沿》编辑部,2018年我曾向你们提交过一份不甚完整的版本,你们当时就表示认同并要收录,四年后我将这篇文章以更加完善的面貌再次呈现给你们。

参考文献

- [1] 谭小碧. 教师身体健康价值观、饮酒态度、酒文化与饮酒行为的关系研究[D]: [硕士学位论文]. 成都: 四川师范大学, 2013.
- [2] 强舸. 制度环境与治理需要如何塑造中国官场酒文化——基于县域官员饮酒行为的实证研究[J]. 社会学研究, 2019(4): 170-192.
- [3] 欧文·戈夫曼. 日常生活中的自我呈现[M]. 北京: 北京大学出版社, 2008.
- [4] 维特根斯坦. 逻辑哲学论[M]. 北京: 商务印书馆, 1996.
- [5] 王晴锋. 身体的展演、管理与互动秩序——论欧文·戈夫曼的身体观[J]. 西华大学学报(哲学社会科学版), 2019, 38(4): 35-42.