

班农虽出局,难挡白宫内斗升级



有声若震

本报记者 赵恩霆

美东时间8月18日,白宫首席战略师兼高级顾问班农出局了。这位美国总统特朗普的铁杆盟友,如今在因夏洛茨维尔骚乱引发的对白人至上主义等极端思潮的批判声中,失去了“主子”特朗普的支持,灰溜溜地离开了白宫。

但形势并未因班农的出局而有丝毫好转,甚至还可能进一步恶化!

一年前的8月17日,曾任极右翼媒体布赖特巴特新闻网CEO的班农加入特朗普竞选团队,出任首席执行官,全力辅佐

特朗普入主白宫。今年1月20日特朗普上台后,选战中居功至伟的班农被委以重任,担当白宫首席战略师兼高级顾问,一时风光无二的他甚至被美国媒体称为“影子总统”。

但特朗普的白宫执政班子从一开始就风波不断。前白宫国家安全事务助理弗林因“通俄”辞职,重创特朗普政府,也揭开了白宫内斗的面纱。接替弗林的现役美国陆军中将麦克马斯特与破格进入国家安全委员会的班农不和,最终,班农在今年4月被踢出国安委。

8月初,麦克马斯特进一步清理了国安委3名班农派人物,两人的矛盾激化并公开化。班农在接受美媒采访时公开批评麦克马斯特,极右翼媒体连发黑麦克马斯特的文章。如今,被踢出

白宫,重掌布赖特巴特新闻网的班农,更是放话要对麦克马斯特等白宫官僚发起舆论战。

其实,班农与麦克马斯特的矛盾,只是其与白宫官僚派之间不和的缩影。班农失势后,白宫成了特朗普家人与职业官僚两派的天下。当班农这个共同敌人出局后,白宫架构日趋主流,但并不意味着内斗会偃旗息鼓,相反,以往被班农掩盖的家人与官僚间的矛盾会逐渐显露。

更值得关注的是,从庙堂回到江湖的班农可能会发起更大规模的反击,这一点在他去职之后已经说得很明白,他要继续为特朗普在另一条战线上战斗,针对的目标自然是麦克马斯特等白宫官僚大佬,班农口中的舆论“核战争”在所难免,白宫内斗或许因班农出局而演变为白宫内斗。

造成白宫近期重大人事变动的直接导火索,就是8月12日发生的弗吉尼亚州夏洛茨维尔骚乱。这次骚乱中,暗藏于美国社会中的白人至上主义、新纳粹主义和3K党等极端思潮和极端主义者一股脑涌了出来,班农出局,对弥合当前被撕裂的美国社会和解决集中爆发的各种社会问题无济于事。

奥巴马当政时期曾发生过以弗格森骚乱为代表的暴力事件,其主旨是非洲裔群体对有针对性暴力执法的抗争,反映的是即便奥巴马当上了总统,黑人在美国社会的地位仍然未获多大改善。现在,特朗普遇到了类似的难题。在黑人平权、促进各个族裔移民融合的美式“政治正确”之下,被压抑的传统美国白人阶层成为白人至上主义等极

端思潮滋生的土壤,并且会伺机爆发。特朗普在移民、就业等问题上偏极端的竞选口号和具体政策,正是迎合了这一群体的呼声和需求,但结果难言。

就像奥巴马当上总统并未让黑人地位改变一样,特朗普上台,也很难在中短期内让传统白人群众获得他们期待得到的满足感。根本原因在于,经历了2008年金融危机之后,目前美国经济虽缓慢复苏,但“1%与99%”的贫富分化问题不但未解反而更趋严重,加之美国自身经济结构问题,东北部“锈带”地区的大量传统白人群体失业。这些现实问题和切身的危机感成了白人至上主义回潮的催化剂,在这一背景下,班农个人也只是个顺势上位的小丑,指望靠他离开白宫来遏制极端思潮泛起,不靠谱也不现实。

兰州拉面黄焖鸡,中国小吃“征服世界”



晓莹观世界

本报记者 王晓莹

网上有个戏谑的说法,兰州拉面、沙县小吃和黄焖鸡米饭被封为中国餐饮界“三大巨头”。生活在国内的我们很容易吃到的这些小吃,对那些在国外留学或工作的中国人来说就没那么容易了。不过,这个星期的几则新闻给国外同胞们带来了一个好消息:8月22日,日本第一家兰州拉面馆正式营业;9月10日,杨铭宇黄焖鸡米饭也要进驻美国市场。在日本东京吃到兰州拉面,在美国加州吃到黄焖鸡,已经不再是梦了。

在日本东京神保町,人们在一家写着“兰州拉面”的店前排起了长队,店面还挂着“马子禄牛肉面”的招牌。店主清野烈曾在北京留学,当时他就喜欢上了吃牛肉面。回国后,他还是对牛肉面念念不忘,但跑遍全日本也找不到一家兰州拉面店。就这样,清野烈干脆决定自己开一家。为了学到地道的手艺,他去了不下10次兰州,特地找到马子



东京的兰州拉面馆开业第一天,来尝鲜的顾客排起了长队。

禄牛肉面店“拜师学艺”,一个月后终于“学成归国”,开起了日本首家兰州拉面馆。

自从8月22日正式开业以来,这家店吸引了很多顾客,不少在日的中国人也慕名而来。一名在日本生活了4年的中国女性说,自己的朋友看到这则新闻后,在微博上@了她,所以她在营业第一天就来尝尝鲜。

在这里,一碗兰州牛肉面售价880日元,约合人民币53.5元。除了中国特色的面,店里还有“日本特色”的售卖机,将钱投入售卖机,然后选择细面、宽面等面的类型,以及香菜、加量等选择,就可以排号等面了。从网友晒的照片来看,手工拉面里有为数不少的切片牛肉,配上翠绿的葱和香菜,和咱们国内的兰州拉面看上去差不多。

说完了兰州拉面,再来看看黄焖鸡。《赫芬顿邮报》网站8月21日报道,中国“最出名的小吃之一”黄焖鸡米饭终于要进驻美国了。9月10日,美国第一家黄焖鸡米饭店将在加利福尼亚州塔斯廷市开门营业。不过,和日本小哥开兰州拉面馆不一样的是,这家店是在中国赫赫有名的杨铭宇黄焖鸡米饭开的。报道称,

美国分店制作黄焖鸡使用的酱料是在中国调配好后再运到美国的,以确保口味和中国国内一致。如此漂洋过海而来,一份黄焖鸡自然不便宜,售价为9.99美元,约合人民币66.5元。看来,咱们中国街边就能吃到的美食,到国外以后可都是身价暴涨呢。

既然兰州拉面和黄焖鸡都已经走出国门了,另一“巨头”沙县小吃又怎么能甘居人后呢?一家位于加拿大多伦多的沙县小吃在外国版“大众点评”Yelp上,得到了4星好评(满分为5星);另一家在温哥华的沙县小吃也得到了3.5星的评价,看来沙县小吃在国外也是“圈粉”不少。

咱们的中国美食,正走在“征服世界”的道路上。煎饼果子早在去年就已经风靡北美,7美元(约合人民币46.6元)一个的价格仍受到很多外国人的欢迎。今年2月,美国有线电视新闻网还刊登了一篇名为《你一定会喜欢的35种上海街边小吃》的报道,蟹壳黄、生煎、鸭血粉丝汤、葱油饼、小笼包、肉夹馍、锅贴、麻辣烫等赫然在列。其实,仔细看看,这哪儿是上海小吃,明明是来自中国各地的名吃美食。

“大富翁”,被高房价逼出来的游戏



一周史记

本报记者 王昱

从围棋、扑克、麻将等传统桌面游戏到“王者荣耀”这样的手游,世界上的游戏有很多种,但要问哪一种在游戏发展史上最具有承前启后的价值,也许非“大富翁”莫属。

“大富翁”又称强手棋,英文名“Monopoly(垄断)”,据统计,自诞生至今,该游戏仅正版销量就达到5亿以上,各类盗版、变种以及计算机平台上的移植体的销量则达到10亿。对于生活在中国大中城市的80后、90后来说,这款游戏也是他们童年的回忆。可是你知道吗?这款给无数人带来快乐,并在游戏史上有划时代意

义的桌游,最初只是一个严肃的经济学教学课件,而且其发明者还给它套上了严肃的标签:反垄断、反房地产商。

每年8月29日,美国普林斯顿大学的一些学生就会聚在一起,用玩“大富翁”的方式纪念一位女教授伊丽莎白·玛姬的诞辰。这位经济学女教授,正是大富翁游戏的发明者。

说起这位玛姬教授的身世,也算特立独行,这位女士生于1866年,直到40多岁还未婚,并以此为荣,经常在课堂上甚至登报宣扬自己的性别平等观点。除了对于两性的激进主张,玛姬教授最醉心的事业就是反垄断,尤其是反房地产垄断。当时美国的资本家们在完成了原始积累后,开始谋求垄断经营,尤其是房地产业,由于土地资源原本就稀缺,更成为垄断的重灾区。对此忧心忡忡的玛姬教授经常在课堂上

批评垄断的弊端。但她很快发现,光动嘴皮子学生不爱听,于是她别出心裁,发明了一款名叫“地主游戏(The Landlord's Game)”的教学课件。这就是大富翁游戏的雏形。

今天玩大富翁游戏的人都会发现一个规律,随着游戏的进行,空地越来越少,房价越来越贵,地图上的“地产”总会向某个玩家集中,最终将剩余的几个玩家挤兑得破产。其实这就是玛姬教授发明“大富翁”的本意——她意在告诉学生,垄断的力量是多么可怕。

后来,玛姬教授还在游戏中添加了股票、期货等更多元素,用以向她的学生解释各种经济概念。玛姬的课堂上经常就是一群学生在玩游戏,教授本人在一旁提点,解说经济规律。

“地主游戏”在学生中如此广受欢迎,以至于从经济系流

到了外系,又从普林斯顿流传到了隔壁的哈佛。在两校学生们的群策群力下,该游戏内容不断丰富,到了20世纪30年代,它已经基本具备了今天“大富翁”游戏的大多数要素。

20世纪30年代的美国,正在经历大萧条,有大量的人失业。在这批失业大军中,有个名叫查尔斯·达罗的“下岗工人”,有一天在朋友家蹭饭时,无意中接触到了这个游戏,并立刻被它迷上了,当夜就玩了5个小时,直到朋友下逐客令才罢手。

与学者气质的玛姬教授只想着用这个游戏谴责垄断者不同,身处底层的达罗青睐这个游戏的原因更“接地气”:垄断虽然坏,但谁不想通过垄断一夜暴富,成为百万富翁呢?尤其是在经济萧条时期,大家都勒紧腰带过日子,有什么比恣淫一下自己是地产大亨,把别人都挤兑破产

更令人激动的呢?

达罗说干就干,回家之后立刻按自己的想法改良了游戏,并给新游戏起名为“垄断”,也就是我们所说的“大富翁”。达罗变卖家产生产了500套这种游戏棋,在自己所住的贫民区里挨家挨户推销。偏巧,这哥们儿下岗前就是推销员,在其专业推销下,这500套游戏棋迅速被穷邻居们抢购一空。

有了业绩和基本资金的达罗马上申请专利、联系出版商扩大生产。结果,该游戏一炮而红,每个星期就可以卖掉两万套,达罗陡然致富,成为世界上第一个靠卖游戏成为百万富翁的人。

“大富翁”给世界游戏业带来了革命,它的成功让美国人第一次认识到原来游戏也如此赚钱,大量资本开始涌入该产业,美国的桌游产业由此勃兴,并发展为后来的电子游戏业。