

# 21次“普安会”，日俄关系“温差”犹存



**有声若霆**

本报记者 赵恩霆

5月25日至27日，日本首相安倍晋三又一次到访俄罗斯，并与俄总统普京举行正式会晤。据外媒统计，此访已是安倍第二次执政以来第6次访俄，也是安倍5年来第21次与普京进行会谈。

安倍2012年12月第二次上台执政后，解决与俄罗斯之间的领土争议即北方四岛（俄称南千岛群岛）问题，并签署两国和平条约，成为他发展对俄关系的重点议题。同样是在2012年稍早些时候，普京也再次赢得大选，开启第三个总统任期。

可以说，当时日俄关系的开局并不存在什么明显障碍，不过，随着2013年底乌克兰危

机愈演愈烈，迫于美国的压力，日本不得不加入制裁俄罗斯的行列中，导致日俄关系迅速转冷。在这种困难的局面下，安倍仍然能通过访俄或其他多边国际场合与普京会面，以至于至今已达21次之多，足以显示出安倍要与普京建立良好且稳固的个人关系，并希望借此打破日俄两国间领土争议僵局的决心。

但是，结果可能并不如安倍所愿。

安倍自认为与普京的私交非同一般，在后来的一些会面时甚至直呼普京的名字“弗拉基米尔”以显示亲密关系，但普京却不为所动，在表现出些许“不适”的同时，始终称呼安倍为“安倍首相”，刻意与其保持距离。

具体到日俄关系，“温差”更加明显。

一方面，双方在俄罗斯西伯利亚和远东地区的开发上拥有巨大的合作动力，能源资源匮乏的日本，需要距离不远的

俄罗斯油气资源供给，而自身钱袋子缩水后，俄方也愿意拓展日本这样一个大客户。以上周末刚结束的“普安会”为例，双方签署了旨在加强经济领域合作的11份协议文件，其中4份协议文件由两国政府签订，包括旨在落实振兴远东地区等8项对俄经济合作计划的相关联合声明。

此外，在当前俄与西方关系仍然对立的局面下，日本是普京眼中撕开西方对俄制裁的一个口子，有利于在一定程度上缓解俄经济面临的外部压力。特别是在当前俄欧关系出现阶段性缓和时，延续俄日互动将进一步分化美国与西方盟友在对俄关系上的立场。

但另一方面，双方在领土争议和签署和平条约问题上始终在各执各话。安倍5月26日在克里姆林宫与普京会谈时表示，“我们两人重新决意要切实推进此事。希望在我们这一代为该问题画上句号。”然而，普

京表示，“必须很有耐心地继续摸索双方都能接受的解决方法”，在此之前不必着急。

这种差异源自日俄两国在领土争议问题上的根本分歧。日本认为两国间领土争议未决，主张收回北方四岛主权；俄罗斯则认为俄方对南千岛群岛拥有主权，且这是基于二战后国际安排的现实。

其实，早在1956年苏联与日本签署联合宣言时，苏联曾同意在缔结和平条约后，把北方四岛中的齿舞、色丹两岛交还日本。但日方认为，只有将四岛全部归还日本后，日本才能签署和平条约。

近年来，俄方不断加强对南千岛群岛上的经济和军事活动，包括部署岸防导弹等军力。同时，梅德韦杰夫曾作为俄总统、总理先后三次登上南千岛群岛视察，其他各方高级官员也常赴当地视察。

现在，日本方面试图通过

与俄罗斯对北方四岛进行共同经济活动，来尝试加强日方在四岛的存在感，但双方又在合作开发活动适用什么法规约束的问题上分歧明显，日方想搞个“不俄不日的特别法”，但俄方坚决要求适用俄罗斯法规。

其实，日俄围绕远东开发的经济和能源合作与投资，都只是双边关系的表象，真正的难点在于领土争议问题，以及对该问题认识的根本性分歧。安倍想靠解决领土问题名垂青史，但政治强人普京显然不会妥协。而缔结和平条约又与领土问题直接挂钩，日俄关系因此只能原地打转。

这正是安倍与普京、日本与俄罗斯关系存在“温差”的源头。今年9月初，安倍还将赴俄远东城市符拉迪沃斯托克出席东方经济论坛，可能与普京举行第22次会面，但日俄关系的“温差”，显然不是两个领导人的私交所能改变的。

## 为了堕胎权，爱尔兰女性努力了35年



**晓莹观世界**

本报记者 王晓莹

怀孕后是否愿意留下胎儿，本该是女性掌控自己身体的权利，然而，在爱尔兰，直到今年5月26日之前，这里的女性都无法拥有自由的堕胎权。5月25日，爱尔兰就是否废止宪法“第八修正案”进行公投，有66.4%的选民选择了“是”。虽然距离新法案正式生效还有一段时间，但这个消息已经足以让无数爱尔兰女性走上街头，庆祝她们终于拥有了决定自己身体的权利。

多年来饱受争议的爱尔兰宪法“第八修正案”颁布于1983年，该法案规定，只有在孕妇生命受到威胁或胎儿在出生前已经死亡等极端情况下才能堕胎，否则堕胎就是违法行为。长期受天主教思维的影响，爱尔兰在堕胎方面非常保守，该法案也被认为是欧洲最严厉的反堕胎法。然而，看似保障胎儿权



公投结果出炉后，支持堕胎的爱尔兰女性相拥而泣。

利的法案却给许多女性带来了痛苦，在法案施行的30多年里上演了一幕幕悲剧。

1991年，一名被媒体称作“X”的14岁女孩遭遇强奸后怀孕，为了让女儿少受痛苦，她的父母决定带她去英国伦敦堕胎。为了咨询胎儿是否可以用手指控强奸犯，女孩的父母在堕胎前咨询了爱尔兰警方，可他们却遭遇了这样的结局：几天后，他们收到了来自爱尔兰首席检察长签发的禁令，“X”被禁止出国堕胎。绝望中的女

孩一度想自杀，引发巨大舆论争议。爱尔兰最高法院最终推翻了禁止女孩出国堕胎的禁令，但女孩已经因为压力太大而流产。尽管此事在全球饱受争议，但爱尔兰只做出了一点让步：允许公民前往堕胎合法化的国家接受手术。这显然不是一次本质上的变革，官方数据显示，上世纪80年代以来，已有十多万名爱尔兰女性到国外堕胎。

2012年，另一起闹出了人命的案件激起了民众要求废除“第八修正案”的高潮。当时，印度裔

女性赛维塔·哈拉帕纳瓦在怀孕第17周时被查出有流产征兆，但因为胎儿仍有心跳，医生拒绝为她实施手术。等胎儿已经检测不到心跳时，赛维塔才得以终止妊娠，但当时已经太晚了，她最终死于感染性流产导致的败血症。赛维塔的丈夫说，如果能及时手术，妻子根本不会死。这场医疗事故在爱尔兰和印度两国激发民愤，许多女性参加游行，打出了“女性权利=爱尔兰之耻”“我们都是赛维塔”的标语，要求对堕胎法案进行改革。

到了2016年，就连联合国都看不下去了，联合国呼吁爱尔兰废除堕胎禁令，联合国人权委员会更是表示，“对于那些怀有畸形胎儿或有致命疾病胎儿的女性来说，爱尔兰的堕胎禁令残忍、不人道和有辱人格”。

去年10月，爱尔兰首都都柏林爆发大规模示威游行，示威者高举横幅，上面写着“我的身体我做主”。爱尔兰公民大会建议政府，在怀孕早期向女性完全开放堕胎权利。

今年5月末公投前夕，许多在国外工作、读书的爱尔兰人

纷纷回国，为争取权利投下属于自己的一票，社交媒体上也出现了“Home To Vote”（回家投票）的话题。有网友写道：“我亲爱的儿子要回国投票了，他是个穷学生，用自己准备过生日的钱买了回国的机票。他和父亲都会投‘yes’，为了他的姐妹、他的母亲和爱尔兰的女性。”还有女网友晒出了自己和女儿的照片：“我们一家正在西班牙度假，但今天，为了我和这个女孩，我坐了一趟汽车、两趟火车、一趟飞机，终于抵达了投票站。”

公投结果出炉后，许多在街头庆祝的女性相拥而泣。尽管新法案很有可能仅允许怀孕12周以内的女性在医生的证明下终止妊娠，但对于争取了30多年甚至更长时间的爱尔兰人来说，这仍是一场巨大的胜利。

这一胜利还鼓舞了他们在英国的“邻居”北爱尔兰，在同样严格限制堕胎的北爱尔兰，近日有数千人在市政厅外集会，要求英国首相特雷莎·梅推动修订该地区的堕胎法案。他们会不会像爱尔兰人一样发起公投呢？让我们拭目以待。

## 俄罗斯方块，为何让你欲罢不能



**一周史记**

本报记者 王昱

6月6日这一天，是游戏“俄罗斯方块”的“生日”。作为一款风靡世界的电子游戏，它诞生的动机却近似于一个笑话。

1984年的这一天，苏联计算机工程师阿列克谢·帕基特诺夫正被自己实验室里那台性能低下的计算机折磨得够呛。为了测试这台机器“到底有多慢”，帕基特诺夫利用空闲时间，仅花了数小时就写了个“测试程序”，但在亲自上手试之之后，帕基特诺夫发现这个程序居然异常好玩。于是，他又花了几个小时对该程序稍加修改，把它包装成一款游戏推荐给好友。这

个创意几经倒手，最终被卖给了日本游戏公司任天堂，在这家大公司的润色下，最终成为了我们今天所熟知的俄罗斯方块。

发明者帕基特诺夫始料未及的是，这个他当年突发奇想搞出来的小玩意儿，居然闹出了那么大的动静。到上世纪90年代初，这款游戏已经风靡全世界，美军士兵在海湾战场上都不忘打一局俄罗斯方块取乐。截至2016年任天堂将该游戏下架时，仅该公司售出的正版“俄罗斯方块”就高达4亿2500万份，成为史上最热卖的游戏。而在美国《时代周刊》2016年的“世纪游戏”评选中，俄罗斯方块更是勇夺最佳游戏的桂冠，被它挑落马下的游戏有《超级马里奥》《魔兽世界》《反恐精英》《暗黑破坏神》《DOTA》和《口袋妖怪》等等一系列游戏迷耳熟能详的大作。

“如果将游戏视为第九艺术，那么帕基特诺夫无疑是继诗人普希金、作家列夫·托尔斯泰、音乐家柴可夫斯基之后，俄罗斯为世界贡献的又一位‘艺术大师’。”曾有游戏评论者如此评价。当然，这种夸张的描述引来了不少反驳。但这个评价还是有其道理的：从来没有一款游戏能像俄罗斯方块一样，改变了人们对游戏乐趣的理解。

在俄罗斯方块被发明前，包括设计者在内的大多数人都认为玩游戏的目的是为了获得胜利，至少也是为了获得“打通某关”的成就感。大多数游戏也是基于此理念设计的，它们往往强调要让游戏者通过层层险阻，最后获得胜利“爽一下”。但俄罗斯方块却是一款“一开始就注定要输”的游戏——玩过该游戏的人都知道，不管你技术多么高超，游戏都将以方块堆到

顶“GAME OVER”为结束。既然玩到最后总要输，那玩游戏的乐趣何在呢？研究后发现，俄罗斯方块最大的乐趣，其实来源于消除整行方块时的那种“爽快感”。正因为取消了“最终通关”的大目标，游戏目的被分化成了消除每一行的小目标，游戏者每消除一行就能获得一点爽快感，并激励他继续玩下去。

把乏味的大目标分割成更简单的小目标，通过“快反馈”令人欲罢不能，这是俄罗斯方块成功的真正秘诀。

正是基于对这种“俄罗斯方块效应”的理解，今天的游戏设计师们在设计游戏时，越来越强调“快节奏”“快反馈”，强调对玩家每达成一个简单的小任务时都能给予奖励，时下风靡世界的各色手游，无疑是这一思路的继承者。手机游戏的一个突出特点，就是不再追求

传统游戏的那种宏大叙事或整体通关快感，而是像俄罗斯方块那般，把快感分散在每一个小目标中，让玩家能在尽量短的时间内被游戏所取悦。所以正如批评者所言，今天的很多手游，其实都是复杂化的俄罗斯方块——整体看上去平淡乏味，但真玩起来却令人上瘾。

当然，俄罗斯方块对人类的启发不止于此。有人进一步深思，既然“快反馈”能把一个平淡乏味的大目标分解成给人不断带来刺激的小目标，那么能否按这个思路改造工作，让工作也像游戏般令人上瘾？事实上，这种“工作游戏化”的理念，眼下正在欧美兴起，谷歌、微软等知名IT公司眼下都在搞类似的实验。也许在不远的未来，工作、学习以及所有令大多数人提不起劲儿的活动，都能因为这项理念的应用而让你欲罢不能。