

直播的政治学：“交流闭环”与“社会的气泡化”

王 钦

[内容摘要] 本文从文化政治的角度分析网络直播现象，试图提出“交流闭环”的概念来分析直播这一亚文化形式所依靠的话语结构和消费方式。在网络直播这里，公共性/私人性、政治性/非政治性、严肃/不严肃、虚拟/真实等区分越来越模糊，直至不复存在——不仅是在认识论的意义上不存在，而且是在生活方式的意义上，乃至政治本体论的意义上不复存在。这种连带关系的形成，使得参与者的“社会性”被牢固地确定在其既有的生活现状之上，空洞的交流并没有填补公共性的缺失，而是通过取消公共性/私人性的区分，吊诡地变成了公共性本身。

[关键词] 网络直播；交流闭环；虚拟现实；增强现实

从真人主播到虚拟主播，网络直播作为一种亚文化现象已经吸引了相当多的社会关注，由此带来的经济效益和文化产业链也早已不是新鲜话题。根据中国投资产业研究院发布的《2019—2023年中国网络直播行业深度调研及投资前景预测报告》，截至2018年12月，网络直播用户规模虽较2017年底减少2533万，但仍然达到了3.97亿，用户使用率为47.9%。2019年7月17日，国内网络直播平台“斗鱼”在美国纳斯达克上市，而与此同时，国内另外两个直播平台“虎牙”和“YY”的市值分别达到了49.86亿美元和52亿美元。^①时至今日，“直播”已经远远超越了传统意义上的“事件直播”（如体育赛事、重大社会新闻等等）的范畴，而以几乎是刻意营造的“日常生活”——而且是没有目的也缺少叙事的、所谓“没有终结的日常”^②——为主要内容。语词含义本身的泛化演变，往往是语词被使用的社会环境发生变化的症候。因此，对于国内的文化研究来说，作为文化现象和社会现象的“网络直播”，已经成为一个绕不过去的研究课题。

不过，一个现象的社会流行度或许可以为研究分析提供必要性，它本身却无法为研究分析提供正当性。根本上说，究竟为什么要讨论网络直播现象？“直播”文化的流行，仅仅是因为它满足了一部分人的偷窥欲和好奇心吗？它如何表征当代受众对于“文化”的认知模式的变化，如何表征当今社会的“政治无意识”？如今对于“直播”现象的研究已经不在少数，但往往侧重于文化产业结构、审美机制、运营模式、受众心理机制等角度的分析，关于这一现象的社会理论分析和文化政治分析，还有待充分展开。

^① 相关数据参见 <http://www.ocn.com.cn/reports/1980wangluozhibo.shtml>。

^② 在亚文化研究领域，这一说法往往被日本学者用来指称1990年代末以降日本出现的一种动画片类型，它以描写单纯的日常生活，或以所谓“日常”的单纯重复性，取代了具有宏大虚构背景和叙事的“史诗”动画片类型。关于这一语词的批判性分析，参见宇野常宽：『ゼロ年代の想像力』，ハヤカワ文庫，東京：早川書房，2011年。

在这里，作为分析的入手点，与其大而化之地描述网络直播现象的基本特征，不如以一个看起来有些不可思议的现象为着手点。就形形色色的“真人直播”形式而言，颇为有意思的是，如今主播的“身体”逐渐与本人的身体相分离：例如，在某个知名主播平台的年度大会上，几位“粉丝”数量庞大的主播参与了现场活动——而人们看到，出现在“线下”的主播本人，尽管化了妆，却与出现在直播画面中的形象相差巨大。然而，即便如此，当活动结束后、主播重新开始直播后，“粉丝”数量并没有减少。（重要的并不是“粉丝群体”是否还是同一群人，而是“流量”的数量性持续甚至增加。）又如，著名的游戏主播“带带大师兄”的“粉丝”不仅以取笑这位主播为乐，甚至“粉丝”们在其“微博”下的留言与“微博”内容毫无关系，以至于主播的直播平台 and “微博”平台都成了“粉丝”之间相互交流的背景性前提。当“粉丝”们在“带带大师兄”的某条“微博”下写日记、发动画片的时候，他们的交流不仅与具体“微博”无关，甚至与这位主播也无关。可以说，在主播和受众的互动过程中形成的网络“流量”，本身成为互联网经济中一个举足轻重的指数，从而抽空了主播自身的“身体”本应具有的深度和厚度。如果说在过去电视上的“事件直播”那里，“直播”凭借特色内容而吸引受众，那么在“没有终结的日常”式的“直播”中，主播和受众之间的交流空间越来越不受到内容以及主播固有的“身体”的影响——而在“虚拟主播”那里，这一身体层面的空洞性达到了前所未有的高度。从这一角度来看，如今在国内正方兴未艾的“虚拟主播”的出现，恰恰以高度寓言的方式呈现了主播“身体”的抽象化、平面化，以至于屏幕不再是主播的身体（person）和受众之间的一个背景性“中介”，而是成为主播的“身体”（persona）据以表象的构成性因素。^①可以说，虚拟主播的确并没有为直播带来什么翻天覆地的变化，但它的意义恰恰在于将一般意义上的直播过程中被遮蔽——尤其是被诉诸诸如“人的窥视欲”“对个人隐私的好奇心”等心理（学）研究进路所遮蔽的一些重要问题，以明朗的方式表现出来。

因此，分析包括虚拟主播在内的直播现象，就必须分析主播和受众之间的特殊交流空间。对于这一点，一个有效的概念工具是笔者提出的“交流闭环”，即通过内容层面的“萌要素数据库”和形式层面的“交流数据库”所组成的、受众之间共享的半封闭式圈环状话语结构。^②虽然这里依然采用了日本思想家东浩纪所用的“数据库”一词^③，但直播的受众之间的这一话语结构，早已不像东浩纪数十年前的“萌要素数据库”那样，单单止于将原本应该镶嵌于某个叙事之中的人物进行符号式的分解、归并，统合为一个静态的系统；相反，“交流闭环”的话语运作方式的特征，恰恰是流动性、即刻性、开放性、戏仿性：受众通过不断将直播过程中的各种因素收编为闭环中的新“梗”，并不断重复内容层面上的这些“梗”而将它们变成形式层面上的“可交流性”的保障，从而维系交流过程的顺畅运转。这些话语如何更新、如何消失、如何结合，并不遵循东浩纪对“数据库”的分析中默认的前提，即“御宅族”们对于各个美少女形象的“萌要素”的分析和拆解仍然维持着一定的可辨认的法则（如对于女性的发型、着装、性格等等特征的有序分类）。一旦将“交流数据库”与“萌要素数据库”相结合，可以看到两者可以在“交流闭环”

^① 换言之，作为“person”存在的身体指的是主播自己本来的身体，而作为“persona”存在的身体指的是受众在观看直播过程中对于主播表现出来的形象、性格特征等等的把握。关于主播的两个“身体”维度的讨论，以及下文提到的“萌要素数据库”和“交流数据库”，参见王钦：《虚拟主播，或“月之美兔”的忧郁》（2019年5月1日），澎湃·上海书评，https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_3374393。

^② 参见王钦：《虚拟主播，或“月之美兔”的忧郁》。

^③ 参见东浩纪：『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』，東京：講談社，2001年。

中不断地相互转化——某个“梗”既可以在内容层面作为“萌要素”被消费，也可以在形式层面作为维系交流运转所必需的话语而不断地被再生产。一个“梗”既属于内容的数据库，也属于形式的数据库，并且“梗”拒绝所有深度的意义阐释，拒绝一切实质化。

这样一种“交流闭环”的形成和运作，当然不仅仅限于“直播”现象。无论是直播平台，还是“贴吧”，还是各种社交平台上追星族们形成的“圈子”，无一不是大大小小的“交流闭环”以及依靠这些闭环形成的特定话语流通方式。这些“交流闭环”的形成，与一般意义上的“兴趣小组”具有完全不同的伦理意义，发挥着完全不同的社会功能。当公共生活的样式在如今时代因各种原因、各种方式而逐渐消失，当集体性的意义赋予过程日益被市场的私有化和商品化逻辑所攫取和收编，人的“社会性”当然需要通过别的方式得到补偿。一般而言，由此形成的集体性，往往是，并且只能是非政治的。这些独立、自律的“交流闭环”，一方面有着彼此难以分享的内在语法和逻辑，另一方面也都有异于乃至对抗着主流意识形态的语法。这些难以被主流意识形态收编和掌控的话语“闭环”，与其说像以往对于“80后”“90后”的界定那样以代际区分（或任何一种稳定的概念框架）为特征，不如说呈现为无法归类的、散乱的彼此分立状态。

当代政治所面临的“文化治理”难题，相当程度上可以归结为上述难题。不过，问题的解决或许并不取决于如何在两套话语之间实现“翻译”，因为两者之间“不可译”的原因，或许远远超出了治理手段的讨论射程。换言之，“治理”逻辑的前提——治理者与被治理者的社会性区分、治理的手段与目的的区分，等等——也在受到挑战。挑战之一便是：对应于网络经济时代的“交流闭环”的话语流通（或“流量”），一般意义上的现代社会和政治理论的起点，即通过职业和身份的集合而界定的“个体”，正逐渐让位给种种数据流量——德勒兹曾经将此称之为“分人”（dividuals）^①——快递的数据、交通的数据、医疗的数据、饮食的数据等等；当一个人的行为被分散、瓦解成一系列数据之后，不仅这些数据之间没有统一性原则可言，而且技术领域的进步愈发显示出意识形态领域的滞后。这里涉及的问题是，在这种情形下，以个人的政治主体性为基础的共同体是否仍然可能？事实上，在“分人”原则下，支撑各个“交流闭环”内部交流的技术手段和系统，将集体性的意义赋予、身份认同、价值证成的过程，都留给了“交流闭环”的自发形成和自我运转（或者被后者所取代）。其结果是，不仅各个“交流闭环”之间彼此无法分享实质性价值——从“治理”的眼光来看，它们仅仅在数据的意义上受到技术管控，而从价值证成的眼光来看，它们往往显得杂乱无章、毫无秩序——而且它们无法具备对于社会的总体性视野和认知，最终也无法带来共同体生活的严肃性。笔者将这个现象称作社会的“气泡化”。

“气泡化”现象毫无乌托邦色彩可言。不仅每个“气泡”的形成在技术上、模式上、内容上，甚至在给人带来的刺激点上都遵循着资本的逻辑，而且延续着过去的集体性模式具有的一系列特征或弊病，尽管并不是每个“气泡”都必须带有所有这些特征：分工、等级制、自我神秘化，等等。从整个社会的角度而言，这些林立的、彼此互不分享语法的“交流闭环”只是在技术的意义上共同存在于同样的网络和社会环境之中，而主流意识形态询唤机制也早已无法在个体的“身份同一性”的前提上运作。正是在具有总体性的认知视野统缺席的状态下，对于某个“交流闭环”的话语的模仿，可能成为主流意识形态（危机）的一部分。例如，当主流媒体开始利用“粉丝圈

^① 参见 Gilles Deleuze and Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987, p. 341.

子”的“术语”对严肃议题发言的时候，导致的结果往往是对于议题的严肃性的取消或抽空。在一个将民族或国家辨认为“偶像”的“交流闭环”中，真正维持交流的共同性的并非关于民族或国家的内容性界定，而是借取自“偶像应援”话语的种种戏仿——归根结底，我们在这里见到的不是主流意识形态话语与一种非政治话语的融合，更不是代际意义上的“年轻一辈”的政治成熟；毋宁说，这里发生的事情是政治的概念在“交流闭环”内被转化为一个空洞的“梗”。

以“社会的气泡化”为主题，笔者想强调的是：包括网络直播在内的一系列当代亚文化现象以及随之形成的“交流闭环”，区别于一般意义上的“兴趣小组”的重要之处在于，在前者那里，公共性/私人性、政治性/非政治性、严肃/不严肃、虚拟/真实等区分愈发模糊，直至不复存在——不仅是在认识论的意义上不存在[在这一点上，我们早就熟悉法国思想家让·鲍德里亚(Jean Baudrillard)关于后现代文化做出的诸多论断，也早就熟悉诸如“拟像”(simulacrum)这种取消“本真/模仿”“起源/衍生”等二元区分的概念]，而且在生活方式的意义上，乃至政治本体论的意义上不复存在。例如，如今一个支持“地下偶像”团体的“宅男”并不会认为自己对于“偶像”的付出是“不严肃”的、游离于“真正的生活”之外的行为——吊诡的是，在1990年代至2000年代针对“御宅族”现象的讨论中，对于“严肃/不严肃”的区分正是“御宅族”的自觉意识，也正是因此他们才会成为某种社会问题的症候（即所谓“逃避生活”）；如今恰恰相反，正是从“应援”、直播间“刷礼物”等活动这里，处于“交流闭环”内的参与者才能确证自己生活的意义。笔者希望借用“气泡化”一词突出的，正是上述边界的模糊、暧昧、脆弱、失效，以及“气泡”之中的内容的空洞化。“气泡”的壁垒没有坚硬度，无法支撑起一个具有伦理实质性的共同体；由内容数据库和交流数据库构成的“交流闭环”，不断生产流通着毫无意义的话语（如目前网络上流行的所谓“六学”“九学”“明学”等等），而追踪这些话语的起源和终结同样毫无意义，因为参与其中的人们并不在意这些话语的流通过程和最终指向，不在意它们是否能够作为某种介入现实的“微观反抗”的手段发挥作用——毋宁说，比起这些，他们关心的只是通过参与其中、通过这一漫无目的地分享无意义的话语的过程，在自己身上激发起一些无法归结为稳定情绪状态的“情动”(affects)。与此同时，正是依靠这一本身并不交流任何内容的交流过程，参与者之间建立起了一种仿佛彼此之间拥有共同性的连带关系。这些莫可名状的“情动”并不导致主体的实质性变化，也不产生与他者的实质性联系，却以“仿佛如此”的方式满足了人们在公共生活日益缺失的日常状态下的“社会性”诉求。这种连带关系的形成仅仅依赖于“交流闭环”中话语的空转，这一关系的基础也不是参与者严肃的个人投入(commitment)；相反，这种连带关系的形成，使得参与者的“社会性”被牢固地确定在其既有的生活现状之上，空洞的交流并没有填补公共性的缺失，而是通过取消公共性/私人性的区分，吊诡地变成了公共性本身。但也正是因此，“交流闭环”形成的这种貌似公共性连带关系，免除了参与者的责任。整个“交流闭环”形成了一个无责任系统，以至于没有人应当为某个“梗”的产生和流通负责，更没有人会为这种“交流”所可能引发的伦理和政治结果负责。

在谈论当今网络时代的各种流行文化现象、讨论其中的危险和解放的可能性的时候，需要对比的不是这些现象和种种“陈旧”的文化娱乐形式（读书读报、登山俱乐部、棋牌室聚会等等）之间的区别，而是它们和迄今为止被接受或批判的流行文化——如电子游戏、动画片、漫画等等——之间的区别。在后面这一点上，就受众对于亚文化所持有的预期和消费方式而言，当代受众不再满足于被动地接受和理解，他们更加希望积极主动地参与其中。借用当今电子游戏领

域的两种类型来说，这一区别体现为“虚拟现实”（Virtual Reality）和“增强现实”（Augmented Reality）的区别。^①在很长一段时间内，亚文化的表现方式都依赖于表现“虚拟现实”——尽管技术层面没有达到今天的高度，但无论是漫画书、动画片还是电影，它们所凭靠的媒体介质预设了受众作为被动的认知者的位置，预设了认识对象的完整性，也预设了受众与文本之间的阐释距离。甚至可以说，恰恰是上述一系列预设，使得亚文化的许多文本逐渐步入了“文化经典”的行列，以至于动画片或电影可以通过受众的阐释而形成所谓“非娱乐”的意义。一部好莱坞通俗电影和一部经典文学作品之间的差距，是意义深度的阐释性差距，但两者对于受众和作品的位置的预设，并没有太大不同。也就是说，“虚拟现实”所呈现的“作品世界”，从始至终维持着与受众自身所处的“现实世界”之间的差异，并让受众可以在两者之间进行比较、思考。并且，以漫画和动画片为代表的“虚拟现实”，通过有意与现实生活拉开距离，从而暂时悬置了受众对于现实生活的投注。在日本批评家宇野常宽看来，以日本的情况来说，以表现“虚拟现实”为特征的漫画和动画的流行，是战后、尤其是1970年代之后大众对于社会革命及其宏大叙事不再抱有期待、转而从虚拟叙事中寻求意识形态替补的结果。从20世纪全球历史视野来看，可以说冷战的结束和福山提出的著名的“历史终结论”，使得宇野的论断幅度远远超出了日本国内社会。

然而，进入2000年代以后，国际政治形势的变动和以美国“9·11”事件为代表的国际恐怖主义势力的抬头，使得“历史终结论”的承诺不再令人信服，人们开始对现实的变化可能性产生期待和焦虑。大众逐渐不再需要以“虚拟叙事”来抵抗坚硬牢固的“现实世界”。在这一背景下，出现了与“虚拟现实”相对的、被称为“增强现实”类型的作品。以近年在全世界大红大紫的手机游戏《Pokemon Go》为例，“增强现实”反过来将“作品世界”作为“现实世界”的“增补”（supplement）提供给受众：受众并没有接触到另一个世界，他们始终是在“这个世界”里；毋宁说，受众通过“增强现实”而得以将迄今为止被排除在“现实世界”之外的“世界”都收编到自己的“现实”内部。受众通过“增强”的现实而再次确证了自己对于“现实”的认识和掌控。正是在这个意义上，网络直播的新颖性体现了出来：如果说受众通过直播这一媒介形式获得愉悦和满足，这或许并不是因为直播给人以一种觊觎他人隐私的幻觉；恰恰相反，通过一方面维持“屏幕”这一与传统影视媒介相仿的形式，另一方面引入产生“情动”的共时性互动机制，受众得以将以往只能被动观看和接受的“屏幕形象”积极收编到自己的“现实生活”之中——尽管所谓“现实”在此已然是一个“交流闭环”。同样，在虚拟主播这里，受众第一次能够在“增强现实”的意义上将本来只属于被动接受领域的“二次元”虚拟形象，收编到自己的共时性“现实”之中。虚拟直播所实现的，不过是将“御宅族”们之前通过“萌要素数据库”的消费唤起的“情动”，提高到了前所未有的程度。

无论是给主播花钱送礼物，还是为了某个“偶像”购买握手券，受众所（自觉）参与的，是在以“交流闭环”为前提的情况下实现所谓的“增强现实”，即通过某种虚拟的“增强”而被激活的、“情动化”了的现实。通过直播间送礼物或参加握手会而获得的经验，最终指向的是受众对于自身现实的再确认。^②然而，既然这个“现实”已经处于“交流闭环”之内，那么，

^① 这两种类型并不单是同时并存的状态，也不单是游戏开发商的决策反映。两者之间的此消彼长，恰恰反映了受众的文化期待和价值诉求。对于这一点的分析，参见宇野常宽：『母性のデストピアⅡ 発動編』，ハヤカワ文庫，東京：早川書房，2019年。

^② 在这个意义上，以“快手”“抖音”等平台为典型的小视频并不是“增强现实”的反例；恰恰相反，这些小视频向受众承诺的前提始终是：这里呈现的不是有异于日常生活的世界，而正是与受众的日常生活同样的、彼此联系着的世界。小视频所呈现的新奇有趣的事，反过来激活了受众的“现实”本身。

可以说“增强现实”也可以写作“增强的交流闭环”。因此,通过共时性地与主播互动、通过与“偶像”产生共情,受众在这一“增强现实”中感受到的所有“情动”,最终只能促进受众以不介入的方式介入一种没有公共性的公共性,从所谓的“增强现实”中体验“现实”。^①在这里,一切与陌生的、未知的、具有他异性(alterity)的他者的遭遇,都会立即被回收到作为“交流闭环”的“增强现实”内部,作为“安全的疼痛”被消费。从这个意义上说,东浩纪在1990年代末日本“御宅族”们的“数据库”式消费模式中看到的政治可能性,或许只是迈向“增强现实”的第一步——当时兴起的各种同人展、交流会,其中所谓暧昧的可能性如今都已消失在“交流闭环”的话语空转之中。

然而,由此形成的“现实”,恰恰掏空了传统意义上所谓个体与共同体之间的伦理纽带;可以设想,当“交流闭环”的“现实”所生产的连带关系将政治包含在自身内部——也就是将政治领域“气泡化”——之后,一切严肃的政治议题都将不复存在,剩下的只有不断再生产和流通的、本身经不起深究的话语,以及一群仅仅是仿佛投身其间的参与者。他们通过社交媒体确认自己可以参加的集体性活动,“打卡签到”般地抵达一些被“激活”了的现场(无论是因为那里有游戏里的“宠物小精灵”,还是因为那里有政治活动),通过一些他们自身也不甚了然、却可以维系彼此交流的话语(无论是政治的还是非政治的),通过由此形成的仿佛就是公共性一般的东西,确证自己的生活价值和意义。如果从以往的政治科学分析出发,这种集体性活动呈现出匪夷所思的规模和持续性。但是,与具有政治意义的集体活动不同的是,这种“增强现实”意义上的、游戏般的“政治”活动,并不会激起参与者真正的政治投入,也无法带来对于新的未来、新的社会性和集体性的想象。“增强现实”的匮乏想象力,使得以它为基础的政治活动在呈现出惊人的参与度的同时,也暴露出同样惊人的“反动”品格:归根结底,“增强现实”指向的不过是对现状——一切都可以回收到“交流闭环”内部的、缺乏严肃性的现状——的肯定和再确认。参与政治活动或参与手机游戏,都只是“没有终结的日常”的一部分。

然而,针对能够激活现实、引发“情动”的“增强现实”,“虚拟现实”对于现实的完全排除和替代,愈发显得丧失了与参与者的生活的接触点。回到网络直播现象,可以说体现上述差异的一个例子便是:人气高的主播在直播时可以获得上万人同时在线的观看数据,却很少有人会去看直播录像。因此,或许我们应该问的问题不是:例如《Pokemon Go》所引起的集体行为和具有政治意义的集体行为之间如何区分——事实上,如今两者已经很难区分,或者说两者的区分已经不那么重要;相反,应该问的是:当“交流闭环”的“增强现实”偶然让它空洞的内容碰上政治议题的时候,当迄今为止的一系列政治哲学术语和思考方式无法充分应对这些社会现象的时候,应当如何思考包括现代民族国家在内的既有政治框架以及与之休戚相关的概念范畴,如个体、社会、集体性?

作者系东京大学东亚艺术书院特任讲师

^①正是在这里,所谓“增强现实”走到了它的反面,甚至比“虚拟现实”更加“虚拟”:“增强现实”对“现实”的“增补”(在德里达使用这个词的意义上),在将原本处于“交流闭环”之“外部”的因素纳入“闭环”的内部。关于“增补”的悖论性含义,参见 Jacques Derrida, *Of Grammatology*, trans. Gayatri Spivak, Maryland: John Hopkins University Press, 2016.