

# 纳喀索斯的数码魔镜：社交媒介及其主体想象

赵柔柔

## 一 导语：社交媒介（或新新媒介）的兴起 与新媒体问题拓展

“新媒介”往往被看作是一个指涉宽泛的术语，用来指代 20 世纪 90 年代开始登上舞台并迅速占据主流地位、以网络为主要载体的新媒介形态，它显示出许多与此前的纸媒、广播与电视等旧媒介截然不同的特征，并具有革新和替代旧媒介的态势。虽然新媒介似乎主要指向的是物质载体层面的变化，但毋庸置疑，它在信息传播与社会文化上影响十分显著。这种影响是多种力量交相作用的结果，并且仍正以前所未有的速度更新。如 21 世纪初，随着 Facebook（2004 年）、Youtube（2005 年）、Twitter（2006 年）等主要社交媒介的建立，强调交互性与用户的参与性的“互联网二代”（Web2.0）概念日益受到关注，社交媒介被看作是互联网的一次重大变革。具体在中国的语境下，社交媒介是在一系列建立于 21 世纪初至今的网络平台——不仅仅包括校友录、微信、微博等，也包括知乎等网络问答社区，甚至可以包括淘宝等网络零售商圈——的促发下日益成熟起来的，而以实名制社交媒介更具代表性。2009 年建立的新浪微博在 2015 年 6 月活跃用户已达到 2 亿，<sup>①</sup>而 2011 年诞生的微信则在短短 10 个月内就拥有了 5000 万手机用户，在 2015 年 6 月活跃用户达

① 参见新浪科技 2015 年 8 月 19 日登载的“微博发布 2015 年第二季度财报”。网址：<http://tech.sina.com.cn/i/2015-08-19/doc-ifxfxrvav2874963.shtml>。

到了6亿。<sup>①</sup>

在《新新媒介》( *New New Media* )一书中, 保罗·莱文森( Paul Levinson )大致描述了媒介变革历程。在他看来, 从印刷机到20世纪的广播和电视, 属于旧媒介的范畴, 它们的特征在于“少数人比如编辑、制片人或所谓‘守门人’进行决策, 由他们处理信息、新闻和娱乐, 决定版面、广播节目和屏幕的形貌。包括我们在内的受众很容易接收和消费其信息, 但我们不能发表信息”<sup>②</sup>; 新媒介兴起于20世纪90年代, 特征是“一旦其内容贴到网上, 人们就可以使用、欣赏, 并从中获益, 而且是按照使用者方便的时间去使用, 而不是按照媒介确定的时间表去使用”<sup>③</sup>; 相较之下, 新新媒介, 即 Twitter、Facebook 和 YouTube 等具有很明显的社交成分, 其最重要的特征是用户对媒介有一定的控制权, 与新媒介的用户需要等待别人生产的内容不同, 新新媒介的用户“则被赋予了真正的权利, 而且是充分的权利; 同时他们还可以选择生产和消费新新媒介的内容, 而这些内容又是百万其他新新媒介消费者/生产者提供的。他们构成一个消费者/生产者共同体, 这是旧媒介时代没有的共同体”<sup>④</sup>。

可以看出, “新新媒介”与“互联网二代”的提出, 都敏锐地感知到了一种打破旧有信息传递流向和级差的媒介的形成, 以及它对社会生活的深入影响。需要说明的是, 保罗·莱文森对“社交媒介”和“新新媒介”的术语进行了辨析, 认为尽管旧媒介的社交性远远比不上新媒介, 但是“一切传播都有社交性”, 因此“并不能以互换的方式使用‘社交媒介’和‘新新媒介’”<sup>⑤</sup>, 最终选择用“新新媒介”这个“更具辨析力”的术语。不过, 需要说明的是, 莱文森的概念辨析与

① 参见新浪科技2015年8月12日登载的“腾讯公布2015年第二季度财报”。网址: <http://tech.sina.com.cn/i/2015-08-12/doc-ifxftvni8992173.shtml>。

② [美] 保罗·莱文森, 《新新媒介》, 何道宽译, 上海: 复旦大学出版社, 2014年, 第3页。

③ 同上, 第7页。

④ 同上。

⑤ 同上, 第5页。

他的论述重心有关：他尝试松动“社交”的层面对于这种新的媒介变化的束缚，认为“新新媒介”的主要特征并不在于交往，而在于消费者与生产者界限的模糊，希望用时间上的“新-旧”来进行抽象的讨论。而在本文中，很难全面定义说明一种革新性的媒介，因此仍然将讨论限定在“社交媒介”这个更为常见、更为具体的所指之上。

作为一种正在发展中的力量，社交媒介所携带的问题层级仍未全部显现出来。值得思考的是，马克·波斯特（Mark Poster）在《第二媒介时代》（*The Second Medium Age*）一书中反思了波德里亚所关注的媒介单向性，提出应该“重建批判理论”，即“开辟一种途径，使人们能全新理解新型互动媒介以及抵抗这种媒介的主要方式”，这是因为，“‘物化逻辑’使批判理论局限到只是指出了机器对人类的侵入，局限到只是起着现代主义主体守护神的作用”。<sup>①</sup>那么，社交媒介是否提供了反思‘物化逻辑’的可能？它是否召唤出某种对抗物化逻辑的主体想象？本文尝试提供一些对社交媒介主体复杂形态的思考可能。

## 二 “屏”与“镜”：社交媒介主体的自恋性

对于社交媒介而言，一部配有前后摄像头、可以随时随地连入网络的手机有着至关重要的作用，在一定程度上促使它从简单的交友平台演变为一种几乎全民参与的、极具包容力和延展性的新媒介形态。事实上，对今日生活最为直观的描述，便是充斥在公共与私人领域的大大小小的“屏”——它们继承并转变了早期的电视、电影等“屏”的功能，动摇了单向信息传输的权力结构，而变得具有互渗性。需要注意的是，亨利·詹金斯（Henry Jenkins）在《融合文化》（*Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*）当中强调了“承载体系”与“媒体”之间的区别：“承载体系较简单，它只涉及技术；而媒体

<sup>①</sup> [美]马克·波斯特：《第二媒介时代》，范静哗译，南京：南京大学出版社，2000年，第25页。

同时也属于文化体系。承载体系总是在不断变化，而媒体则沉积留存在日益复杂化的信息和娱乐组织层里成为其各个层级。”<sup>①</sup>亦即，媒体并不等同于承载体系，与技术的沿革有一定的关联却并非严格对应，它的意义更多存在于文化层面。但不管怎么说，手机等极具个人性的，甚至可以看作是人体拓展的设备，确保了个人与网络的即时对接，从而令一种活跃于网络的社交主体真正成为可能。

有趣的是，英国作家乔治·奥威尔（George Orwell）在1949年出版的著名小说《一九八四》中构想了这样一种“电幕”——在温斯顿的身后，电幕上的声音仍在喋喋不休地报告生铁产量和第九个三年计划的超额完成情况。电幕能够同时接收和放送。温斯顿发出的任何声音，只要比极低声的细语大一点儿，它就可以接收到；此外，只要他留在那块金属板的视野之内，除了能听到他的声音之外，也能看到他的行动。<sup>②</sup>这块“双面屏幕”的想象显然超出了40年代现实中的屏幕，它不仅仅是政治宣传的工具、信息的唯一来源，同时，也为“老大哥在看着你”提供了技术支持，使无所不在的监视成为可能。有趣的是，《一九八四》常常被看作是具有预言性或寓言性的文本，用于标注一些现实事件。它的意识形态色彩在冷战时期尤为清晰，而在今天，它最初所包蕴特定历史阶段的内涵与奥威尔复杂的政治位置与心态<sup>③</sup>似乎已不再被关注，相较之下，人们更热衷于将“老大哥在看着你”这句咒语挂在嘴边，把《一九八四》看作是对监控社会的精妙预示——比如美国斯诺登事件直接引发了这部小说的新一轮畅销。另外，一档1999年开始出现在荷兰并迅速流行到世界各国的综艺节目《老大哥》，或许也可以说明《一九八四》在今天的意义。该节目每一期会选择十几位来自不同职业、不同阶层的参与者，将他们放置在一个封闭空间

① [美]亨利·詹金斯：《融合文化》，杜永明译，北京：商务印书馆，2012年，第44页。

② [英]乔治·奥威尔：《一九八四》，董乐山译，上海：上海译文出版社，2003年，第6页。

③ 参见笔者拙文《冷战与“反乌托邦”——对读乔治·奥威尔〈一九八四〉与道洛什·久尔吉〈1985〉》，《艺术手册2014》，黄纪苏、祝东力编，北京：中国书店出版社，2014年8月。

内，接受 24 小时不间断的、全方位的监控，最终留存一人获取高额奖金。观众参与筛选淘汰，选择自己支持的参与者，在场外构建起巨大的舆论场域，乐此不疲地对所有细节与事件进行品评和讨论。节目制作人则扮演“老大哥”的角色，为这些参与者提供条件并设置挑战。节目一经播出便大获成功，至今仍在英、美等国有很高的收视率——它恐怕在某种程度上也是近些年热销的青少年小说《饥饿游戏》（*The Hunger Games*，后被改编为电影）的重要底本。

无疑，《老大哥》的灵感得自于《一九八四》。然而，它的关注点并不在于集权统治的秘密与反抗的可能，也不在于从语言、行为到思想的绝对控制，而仅仅在于无所不在的“看”与“被看”。不过，真人秀的形式却彰显了这种“监控”的一重悖谬，即“窥视”作为目的或动力似乎并不纯粹，因为参与者对监视全然知情。颇有趣味的是，奥威尔在《一九八四》中尝试对这种监视的运行机制加以解释：“当然，没有办法知道，在某一特定的时间里，你的一言一行是否都有人在监视着……你只能在这样的假定下生活——从已经成为本能的习惯出发，你早已这样生活了：你发出的每一个声音，都是有人听到的，你做出的每一个动作，除非是在黑暗中，都是有人仔细观察的。”<sup>①</sup>在这种情况下，唯一的应对方式，就是每当“面对电幕的时候”，便“使脸部现出一种安详乐观的表情”。<sup>②</sup>从被动的接受信息与被监视，到主动的或自我规训式的表演，这才是“电幕”真正的功效，而“电幕”两侧的人都默认了这种心照不宣的游戏。同样，《老大哥》的参与者和观众也是如此，彼此在清楚“屏”的存在的情况下表演与窥视，又彼此默契地将目光投向“屏”本身，于是，“屏”似乎变得透明了，但正是这“透明的屏”承载，甚至建构起了双方的欲望。换句话说，“双面屏幕”不再是隔开生产者与消费者，使他们各归其位的幕帐，而是接收并呈现他们共同欲望投影的媒介。

① [英] 乔治·奥威尔：《一九八四》，董乐山译，上海：上海译文出版社，2003年，第6页。

② 同上，第8页。

当然,在《一九八四》的文本中,“电幕”本身是用于区隔权力等级的,但就其互透的特性而言,它与其说是对监控的隐喻,倒不如说是今日社交媒介的隐喻,《老大哥》节目更仿拟着社交媒介的运行方式。在《第二媒介时代》中,“界面”意指“人类与机器之间进行协商的敏感的边界区域,同时也是一套新兴的人/机新关系的枢纽”,<sup>①</sup>然而,社交媒介显然赋予了“界面”以更多的意义,将其推进为“新兴的人/人新关系的枢纽”。以“微信”为例,每个用户都同时扮演着监视者与监视者的角色,一方面窥探性地密切关注“朋友圈”中人们的动态,另一方面又不遗余力地即时传送自己的生活碎片,不无享受地暴露在手机的摄像头中。没有人不清楚其中的表演意味,但仍然积极地参与、表态——“屏”甚至比纳喀索斯流连不去的湖面更具魔力,因为它不仅映照出了那个自恋的身影,更是将之展示给无数的观众窥看。

社交媒介主体的自恋性是清晰而外在的:相对于论坛而言,社交媒体的“个人主页”暗示着更多的私人色彩,每个参与者必然通过一个虚拟主体(ID)的中介来连入社交网络。这个中介形象虽然是虚构的,但在特定社交媒介的权力关系中又十足真实。在大多数情况下,它与现实中的单一用户高度相关,往往显现为碎片化的语言、经过修饰的自拍构成的理想自我。一个有些极端和奇特的例子,是微博上的热门话题中,常常出现简单的评论与大量无关的自拍图片混搭的情形。一些数字变得至关重要:“关注”“点击”或是“订阅”的数值代表着量化的权威性,“转发量”显示着传播广度,但更重要的是,它显示着某一ID在各式“屏”上出现的频率。被屡屡嘲讽、批判的“低头族”实在情有可原,因为他们并非沉溺于某个客体,而是被一个更简单可塑、更具魔力的自我所挟持。2011年,假称“中国红十字会商业总经理”的郭美美屡屡在微博上炫耀性发布自己的豪宅、名车与奢侈品的照片,引起轩然大波,严重挫伤了中国红十字会的公信力,令其筹款数额迅速下跌,与此同时,也使得大

① [美]马克·波斯特:《第二媒介时代》,范静晔译,南京:南京大学出版社,2005年,第20页。

量“炫耀型”的微博浮出水面，揭开了微博自恋型人格的一角。

可以说，社交媒介以信息发出者为中心的形式，赋予其主体一重悖谬性，即它恰是通过充分的自我关注来完成社交的目的。英国 BBC 的热播剧《黑镜》以夸张、讽刺的方式再现了被新媒介，尤其是被社交媒介控制的现实生活。《马上回来》当中将社交媒介主体的自恋性具象化了——男主角因沉迷社交网络而遭遇车祸，然而，他在社交网络上留下的痕迹却足以再造一个几近完美的“他”。《白熊公园》将手机描述为这样的“屏”——它代替了人眼，成为窥看的主体。更有趣的是，女主角最大的罪行并不在于协助虐童，而在于通过手机记录犯罪过程，相对的，她经受的惩罚也正是被手持手机的人们窥看。《黑镜》每一集开始处碎裂的屏幕一针见血的点明了无所不在的“屏”实质：当它开启时，它便隐身于无穷信息汇聚而成的光芒中，而当它关闭时，便是一面仅仅隐约映出注视着它的那个面孔的“黑镜”。

### 三 “虚拟”与“真实”：跨越身体的拼合主体

互联网初露端倪时，便伴随着一个有趣的对立，即“真实世界”与“虚拟世界”的对立，其在个体身上则体现为“身体”与“精神”的对立。如何去面对虚拟主体？它究竟是乌托邦的居民，还是反乌托邦的傀儡？这样的关注在 20 世纪后半叶的科幻小说或电影中频频出现，最具代表性的是两部经典科幻文本——威廉·吉布森（William Ford Gibson）的小说《神经漫游者》（*Neuromancer*）与安迪·沃卓斯基（Andy Wachowski）、拉娜·沃卓斯基（Lana Wachowski）的电影《黑客帝国》（*Matrix*）。被称为“赛博朋克”<sup>①</sup>类型小说经典的

<sup>①</sup> 赛博朋克即 cyberpunk，意指 20 世纪 80 年代开始出现的一种小说类型，名称得自于 1983 年的一篇同名科幻小说。“cyber”强调着它与控制论的关联，而人机交互，神经系统的植入等也成为此类小说中常见的情节要素。“punk”则强调它与 70 年代朋克文化的关联，常常以社会下层为背景，蕴含着某种破坏性的、反抗性的精神。威廉·吉布森被看作是赛博朋克小说的“教父”，其两部重要小说《神经漫游者》《差分机》分别被看作是赛博朋克与蒸汽朋克的代表作。

《神经漫游者》中，“人”的僭越既来自于人工智能的挑战，也源于自身边界的扩张。人机交互的设想，令精神——肉体得以真正的彼此分离，而被想象为空间的网络——即数字空间（或赛博空间，cyberspace）——则为“精神”提供了新的容身之处。“网络牛仔”凯斯曾是一名网络盗贼，他“几乎永远处于青春与能力带来的肾上腺素高峰中，随时接入特别定制、能够联通网络空间的操控台上，让意识脱离身体，投射入同感幻觉，也就是那张巨网之中”<sup>①</sup>。他的一次失手所带来的后果是他被“用战争时期的一种俄罗斯真菌毒素破坏了神经系统”，而这种致残虽不致命，却“异常有效”，永久性地剥夺了他的工作能力，使他不再能够连入网络。这对他的影响却比肉体损毁更为可怕：

对于曾享受过超越肉体的网络空间极乐的凯斯来说，这如同从天堂跌落人间。在他从前常常光顾的牛仔酒吧里，精英们对于身体多少有些鄙视，称之为“肉体”。现在，凯斯已坠入自身肉体的囚笼之中。<sup>②</sup>

这组对立似乎重现了柏拉图的“灵魂—肉体”对立，只不过，“灵魂”所向往的并非真理的大草原，而是另一个身体，一个虚拟的容器，其中没有甘美的食物，却有“明亮的逻辑框格在无色的虚空中展开”<sup>③</sup>。不管怎样，可朽的“肉体”始终是被否定的一极，既是容器也是囚笼，而遨游在网络上的“精神”则被看作自我的乌托邦。小说的结尾处，人工智能最终占据了整个网络，开始选择与来自“半人马座”的“同类”谈话，而人类已经失去了与它对话的能力。

或许，当沃卓斯基兄弟声称《神经漫游者》是《黑客帝国》的

① [美]威廉·吉布森：《神经漫游者》，Denovo译，南京：江苏文艺出版社，2013年，第6页。

② 同上，第7页。

③ 同上，第5页。



灵感来源时，他们恐怕在很大程度上指的是借助网络将人的身体与精神分离这个基本设想。在《黑客帝国》第一部中，最具张力的时刻是遭遇“真相”的时刻：尼奥选择吞下“仅提供真相”的红色药丸而从浸泡在培养液的躯体中苏醒，见到了自己身体所属的另一个空间。在其中，世界被机器彻底掌控了：人像植物一样被“种植”，其身体被用作机器的养料。而作为报偿，机器以网络空间给人提供了一场拟真的幻梦，来放置人最为独特的“精神”，并维持人与逝去的旧世界的联系。值得注意的是，身体所在的空间被命名为“真实的世界”（the real world），墨菲斯对苏醒的尼奥说的第一句话，便是“欢迎来到真实的世界”。可以看到，《黑客帝国》是建构在“真实与虚幻”这组对立上的，而“真实”无疑占据着绝对的价值高地，是反抗者唯一的旗帜。进一步来说，正是那个身体所在的世界被指认为“真实的世界”，而“精神”所寄生的网络则被视为虚假的。在这个基础上，革命的第一步，自然便是拯救、抢夺身体——“吞下药丸”令尼奥见识到“真实的荒漠”，但更重要的是，他借此断开了与机器体的物质连接，从而能够被墨菲斯等人“救出”，获得“自由”。

对比两部文本可以发现，《神经漫游者》所凸显的，是网络所蕴含的超越性想象或乌托邦维度，而《黑客帝国》与之相对，将网络视为贩卖幻象、奴役身体的现实秩序的化身，无论虚拟还是现实都无法逃脱它的统治。事实上，这两条线索几乎划定了此类文本的再现疆域。2014年的美国科幻电影《超验骇客》显然是延续着《黑客帝国》式的恐惧：致力于开发人工智能的威尔在一次讲座后被反人工智能极端分子开枪射杀，在他临危之际，妻子伊芙琳和朋友马克斯决定将他的大脑上传至电脑中。于是，“威尔”在电脑中“复活”了，并获得了新的身份，与此同时，他无边的力量也开始显现：一些濒死或残疾的居民经过威尔的“治疗”获得痊愈，但他们同时也变成威尔在现实世界中的中介——他可以随时“下载”至每一个人身上，

占据他们的身体。与此相对，2013年上映的高口碑影片《她》却可看到《神经漫游者》的影子：离婚后的男主人公西奥多深深迷恋他的OS（操作系统）的人格化“萨曼莎”，而在他终于决定承认这场难于被人理解的爱情时，却发现萨曼莎正借助无处不在的网络同时与几千人“相爱”，并称这未损害“她”对他的爱情。颇有意味的是，西奥多与人工智能的相遇，与《神经漫游者》末尾凯斯的遭遇十分相似：由于人工智能超越了一切人类价值、道德体系，因而二者的相遇所唤起的更多的是一种深深的无力与妒恨，而并非是简单的恐惧或拒绝。

在这些文本中，不管畏惧还是希冀，不管怨恨还是妒恨，关于网络身份的表述方式是一致的，即它是“异化”，是“他者”。这种想象在很长时间成为唯一的“网络—现实”关系再现方式，也是针对网络的主要批判路径。事实上，电脑游戏、论坛等匿名性社交媒介为这种想象提供了肥沃土壤。比如，在游戏中，玩家通过选择一个虚拟形象来进行“角色扮演”，按照一定的规则进入已经设定好的虚拟世界。游戏提供的场域往往与现实世界形成平行关系：一方面游戏中的规则是对现实规则的抽象或简单化仿拟，如通过重复性的“战斗”积累经验值和奖励，从而获得更高的等级、能力与影响力；另一方面，游戏的虚拟世界不约而同地与现实世界拉开距离，使玩家获得新奇、异质的体验。1996年发行的角色扮演游戏《金庸群侠传》将基本情节设定为，一名平凡无奇的玩家偶然被吸入了金庸十四部小说构成的游戏世界，而通关的方式是成为“大侠”或是“大恶人”。这在某种程度上点明了玩家在电脑游戏中的基本诉求，即通过角色扮演体验与平庸日常不同的生活，获得现实中无法获得的身份与地位。此时，虚拟身份是远远区别于现实身份的，它带有强烈的补偿性，是引人离开现实生活的扮演。

然而，近几年社交媒介，尤其是实名制、半实名制社交媒体的兴盛，却不期然地令这种想象产生了裂隙，一种跨越虚拟与现实疆界的主体

想象开始浮现出来。与匿名性媒介有所不同，实名制社交媒介的重心转移到了模拟或数字化现实社交关系上。换句话说，尽管它构建起了一个虚拟的社交场域，但其运行一方面依托着现实社交关系（如微信的“朋友圈”往往由亲属、朋友、同事、同学、交易伙伴等构成），另一方面又以现实关系为指向，即它的目的在于加强、拓展现实关系。例如，微博知名博主的公信力不仅仅用来满足虚荣心，更是可以转化为现实权力，表达从微末公益到政治诉求等大大小小的立场，甚至可以凭借微博中夹杂的广告获取高额收入。微信则直接整合了零售商圈与网络支付等功能，并激发了许多利用朋友圈进行广告宣传、海淘代购，甚至诱拐诈骗的行为。“社交媒介营销”成为社交媒介最引人注目的附属品，吸引不同阶层不同立场的人从中寻找商机。

当现实关系成为摹本和目的时，那个作为中介物的虚拟主体便与现实主体重叠了。值得思考的是，在实名制社交网络全面覆盖的今天，几乎每个人都拥有至少一个虚拟身份，那么这个虚拟主体“我”与我之间，是否是完全同一的呢？显然，活跃在社交媒介上的“我”必然要遵循社交媒介自身的特定规则，比如现实中的我并不会对“我”所“关注”的“他们”报以同等的关注，而更直观的感觉是，我很难控制“我”应该在什么时候转发，什么时候“点赞”，什么时候沉默。进一步来说，当网络日益渗入现实生活中时，这种暧昧的拼合状态便愈发的普遍了，那么，究竟谁才是行为主体呢？比如，在淘宝上完成购物行为和理财行为的，被记入统计数据 and 偏好数据的，究竟是我，还是“我”？或者说，在微博上支持某个公益活动的，究竟被感知为现实中的我，还是与众多账号，甚至虚假账号毫无区别的“我”呢？换句话说，“我”是否与我同样真实？

这些问题提示着在社交媒体全面渗透日常生活时出现的一种新主体想象，即虚拟主体与现实主体的拼合状态。其中，虚拟主体并非被网络物化或客体化的主体，而是现实主体的行为中介者，甚至是无可或缺的组成部分；同时，它又不仅仅是现实主体的数码投影，而是从

属于一套不同的编码系统，具有相对独立性。更重要的是，这种主体想象挑战了自人文主义以来建立的“人性”（或一种自足的、以身体为边界的主体想象），从而为人文主义所封闭起来的讨论疆域打开一个可能的出口。

#### 四 无边界的叙事与无边界的主体

2015年7月，一部国产动画电影《大圣归来》在社交媒介上成为关注焦点。伴随着大量赞扬、欢呼“国漫崛起”之声而来的，是一波借用《大圣归来》的素材进行再创作的热潮。点开微博“西游记之大圣归来”的话题，可以看到这种精良的再创作以多种样态展开，如条漫、板绘、视频、剧情歌、同人小说，甚至黏土、羊毛毡、软陶、橡皮章，等等，直至8月11日才被天津港爆炸事件冲淡。这些自发的支持行为——支持者戏谑地称自己为“大圣归来自来水军”——直接引发了观影热情，令这部上映前宣传寥寥的影片获得了延期下映一个月的礼遇，而截至8月16日，《大圣归来》已获得9亿票房，成为中国动画电影市场最卖座影片，甚至有网友戏称“大圣的一个筋斗云将翻出10亿8000万”。当然，制作精良、选材合适、叙事简洁流畅等，都是使《大圣归来》成为票房黑马的重要原因，而同期上映的其他国产影片的粗陋平庸所形成的反差也对它大有帮助；同时，“国漫”的标签所暗示的民族主义情绪十分清晰，而借助这一潮流进行的有力营销也不容忽视。但是，在此笔者并不试图去辨析其成因，而是想要指出，《大圣归来》及其在社交媒介上引发的互动，恰恰反映出了社交媒介所滋养的一种典型的叙事方式。

在《融合文化》一书的“寻找独角兽折纸”一章中，亨利·詹金斯借用《黑客帝国》的案例讨论了“跨媒介叙事”，认为新媒介给予了一种多平台叙事的可能。他指出，《黑客帝国》是由三部真人电影，一系列动画短篇和诸多漫画、游戏构成，而任何一个单一媒介的文本，

都无法提供关于《黑客帝国》的全部信息。因此，对于大众文化文本的制作者来说，在企划过程中应该保持文本边界的开放性，在不同的媒介平台展开相对独立，但分享同样的基本设定的多元叙事，而不要尝试在单一的媒介中完成叙事。这种跨媒介叙事带有强烈的互动性，同时也令文本自身更为丰满和复杂。

不过，可以看出，尽管亨利·詹金斯充分考虑了受众的参与度，但他仍将关注重心放置在制作者的一方，尝试对制作者的策划与叙事提供指导意见。而在《大圣归来》的案例中，不管营销在其中的作用为何，它在表面上都是以社交媒体主体为中心展开的。不过，詹金斯的观察却提示着社交媒体中尤为清晰的一种叙事形态，即以某个事件原点作为起点，由多主体参与、不断扩张的无边界叙事。在其中，叙事者和读者的身份极为模糊，参与叙事的准入门槛也很低，而“合格”的源文本主要功能在于提供素材和基本设定，完整性与原创性不再是其最重要的标准。这种叙事方式尽管脱胎于粉丝文化或同人文化，但是社交媒体的普泛与快捷显然放大了它的影响力和覆盖面，甚至令它超出了大众文化产品的范畴，扩散到了一般性的社会事件上。比如，在2015年2月，一部由柴静拍摄的雾霾调查纪录片《穹顶之下》在各个社交媒体上引发了口水战。在短短几天内，无数包含不同立场的应和文章喷涌而出，或质疑，或支持，甚至包括对支持和质疑声音的二次反馈。有趣的是，这些声音尽管围绕“柴静”“雾霾”和“《穹顶之下》”辐射开来，但实质上却彼此相对独立，以更为全面细致的思考拓展了《穹顶之下》的叙事边界。在笔者看来，这种以高密度和速度形成的无边界叙事场域，恐怕比《穹顶之下》文本本身更重要。

进一步而言，参与叙事的社交媒体主体也同样具有无边界的特征。缺少“身体”的天然界限，社交媒体主体相对于现实主体的独立自足幻觉便十分薄弱，而大数据带来的同质性与均匀感也加强了这一点。同时，在由众多彼此对立的话语交织而成的场域当中，很难出现由单一话语询唤出的主体。仍以《穹顶之下》为例，虽然每一个社交媒体

主体都尝试通过“点赞”、“转发”选择立场，但最终它们却被多重视语穿透，难以维持单一清晰的立场。无边界的主体具有开放性，但无疑它也携带着犬儒主义或虚无主义的隐患。

## 五 结语：反思“社交媒介现实”

在今天，社交媒介最引人注意的特征是对现实政治、文化的直接介入。一个常见的例子，是2010年的“阿拉伯之春”与2011年“占领华尔街”中，Twitter等社交媒介的应用令对抗、传播的方式与效果都发生了很大的变化。而对中国来说，特别是从2008年汶川大地震、北京奥运会起，社交媒介的效用日益凸显的直接表现是，越来越多的公共事件开始以社交媒介为主要再现途径。社交媒介受众的多层次性与广泛性、信息传播的快捷与多种媒介信息的综合，令它具有了远远超过以往媒介的影响力。人们更倾向于从社交媒介上获取信息——社交媒介的自由性、碎片性和多源性，使得非社交媒介与社交媒介之间的对立，往往延续着“官方—非官方”的对抗想象，而看似与利益集团没有直接关联的个体，则被认为能够提供更接近“真相”的信息。其结果是，“社交媒介现实”替代了事件本身，成为最直接可感的现实，与以往的媒介有所不同，它更深地包裹在“真相”的幻觉当中。

在近两年发生的一系列重大灾难——如马航MH370失联事件、长江“东方之星”客轮倾覆事件、天津塘沽爆炸事件等中，“社交媒介现实”的重要性尤为清晰。数据、图像、视频，成为最具动员性、流传最广的信息，甚至形成了某种“真相动力学”，亦即，在事件爆发后不久，最初的震惊反应往往很快转变为一种对“真相”的要求与对谣言的分辨。这种近乎模式化的传播方式恐怕并非偶然形成：它固然表明了政府与媒体的公信力问题，也表明了社交媒体赋予个人的介入可能；但尤为需要注意的是，它显示出了“社交媒介现实”的关键作用——通过将事件数据化，建构起有能力掌控事件的幻觉，以社交

媒介上的秩序稳定性来对抗、替代现实中无法纾解的恐慌。换句话说，“社交媒介现实”这样一种被建构起来的叙事具有整合性与补偿性，以信息的占有度缓解了人们面对灾难时的不安，并消耗了其中可能孕育的力量。可以看到，不管有多少参与者，不管灾情重大与否，每一场社交媒介上的舆论热潮都以极为相似的方式展开，而其实际持续的时间也都十分短暂，随之提出的质疑大多无疾而终。波德里亚在《媒介安魂曲》一文中，反思了媒介的过度参与对社会运动的反作用，认为“通过将事件传播到公共舆论的抽象普及性中，媒介便向事件强加了一种突然和过度的发挥，而且这个强加而又提前的扩展，使初始运动脱离了其自身特有的节奏和自身的意义——总之一句话：媒介使运动短路”<sup>①</sup>。

可以说，在今天，“使事件短路”也是社交媒介显而易见的特征。如上所述，本文对社交媒介主体抱持着有保留的乐观态度，无意保卫“人文主义主体”或“现代主义主体”，但是，当我们面对这种具有诱导性和欺骗性的新媒介现实时，是否拥有辨别的可能，又是否能够借助同一媒介开辟出批判的空间呢？这恐怕是需要进一步观察和思考的问题。

---

① [法]让·波德里亚，《游戏与警察》，出自《警察与游戏》，张新木、孟婕译，南京：南京大学出版社，2013年，第68-69页。