

网络大众文化去中心化的面相

程小平

(对外经济贸易大学 中文学院, 北京 100029)

[摘要] 由于应用了网络新媒体技术, 互联网作为一个全新的公共场域, 较之传统场域聚合了更为广泛的受众, 产生了有别于工业时代的大众文化。与工业时代大众文化受权力中心操控不同, 网络大众文化呈现出鲜明的去中心化特质。这种去中心化特质具体表现为去文字中心、去美学中心、去理性(精神)中心以及去人类中心的多重面相。透过几乎不设限的开放空间及多重面相的复杂运作, 网络大众文化拒斥各种封闭的中心化; 而这种保持开放性的去中心化恰恰使得人类文化发展蕴含着无限可能。

[关键词] 网络(互联网); 场域; 大众文化; 去中心化; 进化

DOI: 10. 3969/j. issn. 1002 - 1698. 2023. 10. 008

21 世纪, 智能手机的应用催生了移动互联网(网), 这使得诞生于 20 世纪的因特网重新焕发生机。这种以智能手机为载体的网络终端, 应用了网络媒体新技术, 将千千万万乃至亿万民众链接、融合在一起, 较之传统的各种场域, 聚合了更为广泛的大众。从社会学的角度看, 移动互联网事实上形成了一个全新的公共场域。尽管只是一个虚拟的空间, 但它却可以包容一切传统的公共场域。在这个全新公共场域产生的大众文化, 因为新媒体技术的广泛应用与渗透, 以及聚合的亿万民众的积极参与, 于是产生了不同于工业时代大众文化的新特质。

众所周知, 法兰克福学派对文化工业研究的基本立场是, 由于大众受到资产阶级权力意识形态的操控, 因此所谓大众文化只不过是大众被权

力中心操纵、欺骗的幻象。这种批判立场也影响了后来其他的大众文化研究。尽管英美学者, 如费瑟斯通、约翰·费斯克等在进行大众文化研究时, 已经越来越注意到大众积极主动的参与性和建设性, 但从根本上说, 他们并未完全摆脱这一立场: 权力意识形态依然从深层抑制着大众的意识, 而且这种抑制也有力地参与了对大众文化面相的形塑。因此, 大众文化及其研究尽管经历了一系列发展演变, 始终还是有一个或显或隐的中心化要素存在。

但是, 随着互联网, 尤其是移动互联的普及, 现实中几乎每个人都或主动或被动参入网络公共空间。这使网络大众文化一开始就具备传统大众文化所不具备的某些特征, 其中一个重要特征就是去中心化。网络大众文化去中心化特质

的形成,从表面看是缘于参与者众多,其深层原因则是缘于互联网使用的技术工具及设计者理念。互联网最底层语言采用的是二进制数学语言,建基于此上的网络语言都是数字化的。数字化语言传递的各种信息原则上是中性的,没有对错、好坏、贵贱等级之分,这种中性工具赋予每个网络参与者以平等地位。它说明互联网在起始阶段就是去中心化的,也与建立在等级秩序框架中的、隐含中心价值色彩的传统语言大不相同。

不仅语言工具如此,互联网设计理念也体现了去中心化的思想。如互联网哲学家大卫·克拉克在《DARPA 互联网协议的设计哲学》中提出,互联网设计目标必须优先保证几点,其中就有“即使网络或网关掉线,互联网通信必须能够继续进行”“互联网必须允许其资源能够进行分布式管理”等;^[1]凯文·凯利解释“分布式系统”特点时说,“每个系统在组织上都汇集了许多(数以千计的)自治成员。……自治成员之间彼此高度连接,但并非连到一个中央枢纽上。它们组成了一个对等网络。由于没有控制中心,人们就说这类系统的管理和中枢是去中心化分布在系统中的,与蜂巢的管理形式相同。”^[2]这种技术层面的去中心化理念(中心缺位、多节点、自治、对等)实际上决定了参与网络(大众文化)的每一个网民都是平等的,这与现实生活中某些方面的“人们生而不平等”(诸如传统观念认为作者、创造者高于读者、接受者的等级秩序)形成强烈对照。平等的参与者身份也在一定程度上形塑了网络大众文化去中心化的特质。仔细考察,可以发现,网络大众文化去中心化的特质具体表现为去文字中心、去美学中心、去理性(精神)中心,以及去人类中心的多重面相。下文将详细阐述这一系列表征。

一、去文字中心:从书写文字到视听音像

德里达对以“声音中心主义”为指征的西方逻各斯中心主义进行了解构,这种对中心的解构实际上就是去中心化。需要指出,去中心化虽然

解构中心,但并非反中心,因为它并不是不要中心;换言之,去中心化并非全无中心,而是指,即使有中心,也只是暂时的,并且不具有强控制性(这也就是说,该中心对场域内的因素只具有一种弱控制性)。德里达在解构“声音中心主义”的同时,并无意确立“文字中心主义”。不过现实情况却是,印刷媒体持续一千多年的发展,必然导致“文字中心主义”。不管是拼音文字,还是方块汉字,或天城体文字,毫无疑问都是各自文明、文化的中心要素。并且,以此文字为依托,各文明体还建立了各自的等级秩序及权力意识形态,它们都有一个非常强大的权威中心,对场域内事物有强控制性。从长时段来看,识字与否、识字多少,都直接决定了大众在这个等级社会中占据的位置;并且,该场域内一切被认为有价值的人、事都被该文字书写保存下来,而其他无价值的人、事则被忽略、遮蔽。这表明,现有社会意识形态的形成和延续全有赖于“文字中心主义”强有力的支撑与建构。

但是,随着20世纪视听新技术的出现,“文字中心主义”遭遇了极大挑战。尤其是电视电影新媒介的出现,强烈冲击着文字书写的文化中心地位。丹尼尔·贝尔早在20世纪70年代就指出了这一点,他说:“目前居‘统治’地位的是视觉观念。声音和现象,尤其是后者,组织了美学,统率了观众。在一个大众社会里,这几乎是不可避免的。”^[3]贝尔认为这一变化源于社会生活方式的改变,“我相信,当代文化正在变成一种视觉文化,而不是一种印刷文化,这是千真万确的事实。这一变革的根源与其说是作为大众传播媒介的电影和电视,不如说是人们在十九世纪中叶开始经历的那种地理和社会的流动以及应运而生的一种新美学。”^[4]作为一种包容架构,互联网兼容了传统的印刷媒体及新兴的视听传媒,是真正集文字书写、视听影音等于一体的多媒体。这种新技术出现,无论在信息传递的实用功能上,还是在叙事抒情的美学表现上,都要比传统印刷文字快速方便且有效得多。

为何如此?这是因为,文字创立的本意在于传递信息。由于当时当地的人、事、物(在地的情境性)无法转移,作为一种约定俗成的惯例符号(象形文字是典型的图像化符号),印刷文字可以承担传递信息的功能,后来在此功能上踵事增华,发展出叙事抒情的美学表现,乃至穷理达意的玄理哲思。在这一过程中,抽象的理性意味越来越浓,视听触闻等感性色彩则越来越淡,毫无疑问,这也逐渐压抑了人的感性本能。但是,随着20世纪视听技术,尤其是网络新媒体技术的出现,在地的情境性(当时当地的人、事、物)可以被复制重现,网络的信息传递较之印刷媒体具有无可比拟的技术优势。由于集成了文字、声音、视觉图像等多种信息传输方式,网络多媒体也具有比文字书写强大快速得多的表达功能。

需要特别指出,网络多媒体并非通常理解的将文字、声音、视像等功能简单相加,它实际上是原有多种媒体共同生成的新的格式塔整体。可以说,不论是在速度,还是在容量上,网络新媒体都大大超越了传统文字格式塔所传递的信息。网络新媒体不仅可以复制重现在地的情境性,再现当时当地的人、事、物,而且还能从根本上减少误解、分歧和敌意,有效缩短人与人之间的心理距离。考虑到VR(Virtual Reality,虚拟现实技术)、AR(Augmented Reality,增强现实技术)等现实增强技术的应用,乃至新近元宇宙(Metaverse)等下一代互联网技术的开发,人们的感官功能被重新激活,加之多巴胺、内啡肽等引发愉悦的物质被发现,大众的感性本能在网络时代被大大地激发出来,并得到了前所未有的满足。可以说,在网络时代,大众文化首先表现为一切形式的感官满足,视觉、听觉、触觉等,都可以通过数字化的音乐、影视、游戏等形式无限地复制再现。假以时日,集成VR、AR等技术的元宇宙,再辅之以多巴胺、内啡肽的调节,大众就可以在网络世界中追寻自己的“乌托邦”,重建“伊甸园”。毫无疑问,这种图景对大众而言,具有远超文字世界的诱惑力。

传统书信有言“见字如面”,说明在地的情境性比文字书写的想象世界更具吸引力。要知道,通过阅读文字进而想象世界是一种需要学习的能力,有时候可能更需要天赋。这意味着大众阅读文字需要一定门槛,即便在网络时代,想象力也是重要的建构网络世界的稀缺能力,并非每个人都能平等拥有。在网络世界,文字依然会造成人的不平等。在21世纪的网络时代,以及即将到来的元宇宙时代,依托一系列新技术的应用,人们已经无需通过文字来想象世界了。他们可以直接透过视听触闻等感官体验,沉浸于在地的情境中,感受比当事人当时的感觉还真实的超真实。毋庸讳言,在此情境中,文字已远非衡量一切的原点标尺了。于是,视图音像的蜂起遂演变成网络大众文化去文字中心的一个面相。这一点从各种网站、社交媒体、社区论坛中大量的视图、音频,以及时下火热的海量短视频中,就可以看出来。Web 1.0时代,热门的类型化畅销小说被改编成动画、影视,大量经典作品也被视图化。社交媒体中各种视图音像越来越取代文字成为主要的表现方式,如微信中各种图片、表情包、短视频等,越来越取代文字成为传情达意的重要形式。文字也越来越被边缘化,逐渐沦为视图影音的附属点缀;如在当下火热的抖音、TikTok、哔哩哔哩(或称B站)等短视频平台上,文字很少出现,有也只是视频的附属说明。20世纪下半叶,印刷媒体在经历短暂的读图时代后,也快速地被网络媒体收编,一切皆数字化(数字化存储视听音像文件,这也是网络媒体新技术的一个具体应用),这样才能近乎无成本、无门槛地走向大众,进而被大众广泛接受。

二、去美学中心:从“美”到“爽”

随着印刷文字的日趋式微,建基于文字中心之上的美学思想也受到猛烈冲击,传统的美学中心也出现了崩塌。在印刷文字时代,人们主要通过阅读文字想象世界(生活)。想象中的生活世界与现实生活世界毕竟有一定距离,由此而形成

的欣赏趣味是一种有距离的无功利趣求的康德系统表述过的美学观念。不管是美学领域中的“距离说”“移情说”，还是文学场域中的“陌生化”观念，其实质都是建基于文字想象世界与真实世界的距离。总的来说就是一种旁观者的美学，典型代表就是古典静穆美学；其使用频率最高的关键词就是“美”，集合了优美、崇高等一系列表现形态，蕴含并体现了含蓄优雅、精致得体的贵族、精英文化思想的美学中心观念。

20世纪，电视媒体的出现给印刷文字的距离美学带来了剧烈冲击。以电影电视等新媒体技术为代表的现代视听影音文化，以鲜活的视觉呈现、听觉传递等感性方式满足着受众的各种感官需求。视听影音强烈的感官冲击也使大众产生了一种强烈的在场感，尤其是各种剧场表演，比如在地观看演唱会、体育比赛、各种“秀”（show）等，都特别强调现场感，有效地克服了印刷文字的距离感，从而令在场的参与者产生一种以感官愉悦满足为主要指征的舒“爽”过瘾的感受，这恰恰与精英文化旁观美学的优“美”精致感形成强烈的反差。但是，视听影音的冲击还不足以使印刷文字的美学中心思想走向边缘；尤其是在网络流媒体技术被发明以前，电影电视毕竟有一定的技术设备门槛（都需要团队制作后在影院、电视台播放观看，且一般都需有条件才可重播，重复细看门槛较高）。相比而言，印刷文字购买携带门槛低，且可重复细看，加之漫长习惯传统的影响，印刷文字主流的美学中心思想并未退出历史文化舞台中心，也没有淡出人们的集体无意识观念。

网络新媒体诞生之初，在 Web 1.0 时代早期，由于相关技术还不够成熟，视图文件，尤其是以视频为表征的流媒体技术尚未开发出来；这一时期大众主要阅读的依然是各种类型化的通俗小说。很多人认为这不过是印刷文字电子化而已，但是，网络小说还是要比印刷小说更灵活，有更长足的发展，如通过网络渠道更易获得小说文本及周边资料，在社区论坛更容易发表即时的感

受，也更容易找到同好交流心得，进而建立“粉丝”（fans 的音译，诸如歌迷、影迷、球迷等各行各业的追星族）社区，等等。需要指出，随着网络勃兴的各种类型化小说，写作和阅读量要比传统印刷小说呈几何级数的增长，其中最主要的原因当然还是因为网络引发了巨大的聚合效应。而且，网络类型小说的写作较之印刷媒体时代的写作，更注重通过形象的文字来呈现各种感性图景，让受众产生即时的现场感，从而有效克服文字与现实的距离感。同时，网络小说的社区论坛可以随时发表读者即时的阅读感受，与作者及同人交流互动，如打赏追更（要求作者更新作品），探讨小说情节、人物、细节的设置及走向，以及随后的网络 IP（Intellectual Property，大概相当于文学、影视、动漫、游戏等文创作品的统称）开发，等等。这一切都类同于读者与网络小说一同成长，读者无疑会产生一种强烈的互动感、参与感。而且，这种深度参与感效果不亚于粉丝在明星现场会的现场参与感。

网络游戏是网络大众文化有别于工业时代大众文化最显著的差别之一；无论是早期互联网的游戏，还是移动互联时代的网游，或是元宇宙时代的网游，它们最鲜明的共同特征就是，游戏者都全身心沉浸于游戏之中，由此而产生的亲身参与感是网络大众文化最典型的感性体验，这与传统印刷文字那种旁观美学可谓大异其趣。网络阅读、观看，游戏的互动感、参与感也因移动互联及相关新技术的出现得到了急剧增强；尤其是集成了 VR、AR，以及 AI（Artificial Intelligence，人工智能）等技术的元宇宙，能够让受众产生细部纤毫毕现的即视感，以及各种生动的触觉、嗅觉等鲜活感觉，总之，能让人产生一种比现场观看聆听还要真实的超真实的现实感觉，一种深深沉浸于现场的沉浸感（好似亲眼看到、亲手摸到、亲耳听到、亲身闻到……而事实上，一般人的现场感其实并没有那么详细具体，它们不过是事后从无意识中唤醒或提炼出来，但元宇宙具有强大的技术能力使这些感觉同时被呈现出来）。这里面

既有网络新媒体技术对现实感觉的扩展增强,是一种对在地情境性的再现复制;当然,这里更有对非现实生活世界的想象拟真,是对于人们日常现实生活审美的,也是现实的超越(在元宇宙中,这种超越可以真切地实现,而不是只停留于臆想中)。这种身临其境的沉浸感、现场感、参与感都是无距离的,是对日常生活的一种超越;这与印刷文字那种有距离的旁观美感大不一样。由于视听影音新技术存在一定的经济、技术门槛,在很长一段时间内不得不与传统印刷媒体并峙共存。但当网络新媒体各种新技术出现后,印刷文字相对视听媒体的优势彻底消失了。不仅“文字中心主义”退出了网络大众文化的场域中心,与之相伴生的美学中心主义也迅速崩塌;传统印刷文字所遵奉的美学中心主义,也终于从以元宇宙、人工智能等新技术加持下的网络大众文化的场域中心退居边缘。

当然,这种视听冲击之下的在场感、互动感、参与感,因为缺少理性的鉴别和独特的体验,往往会出现千人一面、千篇一律的刻板雷同,其趣味难免趋向媚俗。在网络世界,这种媚俗也不可避免,诸如社交媒体中的刷屏,大小网站与论坛的热搜、爆款帖文,等等,都很难说没有媚俗之嫌。不过,反过来看,媚俗这种毫无间距的在场感、沉浸感恰恰是对印刷文字优雅旁观美学的解构。正因为它体现了人类共同的感性需求,而非独特的理性体认,它的趣味才表现得如同复制粘贴那般雷同。而由于解放了人类的感性欲求,激活了大众的感官功能,网络大众文化表露的“爽”及媚俗面相才具有积极的建设性意义;这也可视作其去(印刷文字的旁观式)美学中心的一种面相。约翰·杜威所谓“艺术即经验”,可理解为艺术即生活经验的表达呈现,其实也是对网络大众文化观一种恰当的美学阐释。实际上,在恢复人们的感性功能、解放大众的感性欲求这一层面上,所谓日常生活审美化(费瑟斯通),或美学消费主义,都可视作对传统印刷文字美学中心主义的解构与疏离。那么,为何要激活人们的

感官功能,解放人们的感性欲求呢?这是因为,人类过去几百年对理性精神的追求压抑了他们肉体的欲求,遮蔽了他们感官的功能(马尔库塞所谓“新感性”就是试图恢复感性的鲜活);而脱离肉体躯壳去追求理性精神无异于揪着自己的头发想上天。

三、去理性(精神)中心:从灵到肉

欧洲近代以来,笛卡尔强调心灵(精神实体,意志、灵魂)与肉体(物质实体)二分的哲学意义,并确立了理性心灵主宰感性身体的二元等级秩序。之后康德对理性(心灵)进行反思和清理,论证了理性的合法性,从此理性(精神)获得了一种权威,并逐渐成为欧洲思想的中心主导话语。加上突飞猛进的现代科技理性思想的加持(尽管以薛定谔、海森堡等为代表的量子物理学实际上已经挑战了这种确定性的理性思想),理性话语成为19、20世纪的主流思想话语,占据着社会主流意识形态的中心。身体、感性在此话语体系中被压抑、遮蔽,并被排挤到边缘。叔本华较早试图以主观意志、欲望来反对理性权威,其后尼采更以权力意志对抗理性话语,但感性肉身在他们反对理性的思想中似乎无关紧要。倒是20世纪初弗洛伊德在分析人类无意识时指出了人类感性肉身存在的重要性——作为肉体、身体的本我具有与现实自我、精神性超我同等重要的地位。20世纪下半叶,梅洛·庞蒂提出了肉身的具身性,强调身体—肉体、身体—主体,试图统合笛卡尔分裂的身心二元论。其后学界对身体、肉身的研究逐渐恢复了感性、身体被压抑、遮蔽的本来面目。特里·伊格尔顿就特别强调说,“对身体重要性的重新发现已成为近来激进思想取得的最重要成果之一。”^[5]

但是,学界对身体、肉体的研究还是依凭书写文字进行的,而书写文字在某种意义上就是理性的工具(产物),文字与理性有天然的耦合性;这就是为何德里达解构逻各斯中心,却只能新造一个“differance”的原因。福柯、拉康、巴特、布迪

厄等人也都在某种意义上指出了身体(肉体)在思想话语中的重要性,但都囿于理性文字,无法完全激活身体的感性功能。即便是萨德的色情书写,也依然难以摆脱文字理性的压抑,恢复肉体的感官欲求。但是,这一切在视听音像时代来临后得到了迅速改观,因为文字书写的中心地位受到了强烈冲击,而与书写文字高度耦合的理性也受到了巨大的冲撞。视听音像给人们视觉、听觉带来巨大的感官刺激,重新激活了人们现实世界肉身的感性欲求,这种刺激理性文字无论如何也无法达到。也因此,理性精神在雄踞社会意识中心多年后开始慢慢向边缘位移。

理性向边缘的位移在进入网络时代后加快了速度。由于互联网去中心化的分布式架构,参与网络的每个大众具有平等的地位,因此,网络大众文化海量的、迅捷的更新迭代,表现出事实上对权威中心的疏离和拒斥,呈现出较鲜明的后现代文化色彩。这种去理性中心首先表现为对理性宏大叙事的拒斥。由于理性叙事是各种宏大的“……主义”(乌托邦、理想国、新世界、天空之城、大同、世外桃源,等等)的话语支撑,而这一切“……主义”在经过历史演绎后,在现实中最终都毫无例外地灰飞烟灭。历史见证了宏大叙事的幻灭,这使得大众对理性宏大叙事本能地抱有某种怀疑,这一切在网络大众文化中表现得较为鲜明突出。对宏大叙事的拒斥是因为大众更在意使自己有感的“小确幸”——心中期待的小事刚好发生在自己身上的那种微小而确实的幸福与满足,一种近乎碎片化的小叙事,其后果就是一切世象都被碎片化。

在今日网络中,大众热衷讨论的是各种鸡毛蒜皮的和自己有关、令自己有感的人、事、物。网络中充斥着各种吃瓜群众(不发言,或发言不着边际的围观群众)。即使是理性的专业化程度较高的专门场域内的专业(理性)事件,因为场域内参与者的权力博弈及本身兼有的社会大众身份,也会出于各种考量而将专业(理性)话题社会化、碎片化,这样也模糊了专业(理性)和非专

业(直觉、感性)的界限。如在各种专门场域内,专业事件演变成公共事件的过程中,专家蜕变成了“砖家”。与之紧密联系的是,精英迅速地与大众混为一谈,其间的界限日趋模糊。网络大众文化去理性中心的特质必然伴生文化上的去精英化(尽管去精英化远在网络产生前就已经开始了,但其声浪都远不及今日网络大众文化),以及去本质化(由于有意无意地疏离理性,大众对世象问题的内在本质缺乏探索的兴趣,他们多附和流俗的肤浅意见,呈现出去本质化面相)。对于那些宏大的社会话题,要么直接无视;如果关联到自身的眼前利益,即使关注,也会碎片化地断章取义。毫无疑问,理性难以容忍网络中种种纷纭乱象,但是,在失去昔日权威中心的主导话语权后,理性恐怕再难以对这些碎片化的世象进行制约和规训了。所以,从事实上看,在今日网络中,尤其是网络大众文化中,理性已经失去了昔日的中心权威地位,再无昔日那般强大灼人的文化声浪,由此而被迫退居社会文化的边缘。

在拒斥宏大叙事的同时,网络大众文化极大地恢复了人的肉体(身体)欲求,激活了感性官能,这也是网络大众文化去理性中心的基本教义。在网络大众文化中,点击率高的各种体育赛事,无疑是满足人们各种感性官能的较常见的文化形式,从力量到速度、从合作到对抗,等等,不一而足。各种影视剧、短视频再现各种情境性,既是人们日常生活的替代性满足,也激活了人们现实中被压抑的各种感官欲求。尤为典型的是网络时代的各种游戏,亲身参与游戏的大众在游戏活动中获得的主要就是身体的感性欲求的满足,而不是理性主义的经验认识;大众在网游中获得各种“爽”的快感,就具体地体现了这种感官欲求。在不久的将来,会出现集成各种新技术的、满足人们眼耳鼻舌身等各种感官需求的元宇宙网游,那时候玩家在元宇宙网游中能获得如同现实世界一样,有时候甚至是超真实的感官满足的游戏体验。2021年7月22日,扎克伯格在接受The Verge采访时说:“你可以将元宇宙想象成

一个具体化的互联网,在那里,你不只是观看内容,而且你就身在其中。你感觉和其他人待在一起,有不同的体验,这是你在2D应用程序或网页上无法体验到的,比如跳舞或者不同的健身等。”^[6]这种种的感性体验欲求无疑都超出理性中心所能规训制约的范围。

当下社会急速发展,一切都处于剧烈变化中,年轻人面对不确定的未来,无不充满迷茫焦虑。从理智(理性)角度看,他们内心都清楚,光明的前途、成功的理想都需要自己努力奋斗、艰苦拼搏;可是从情感(感性)角度看,这种奋斗拼搏实在太辛苦了,为了一个不确定的前途理想(有大量证据表明,这前途理想大概率无法实现,只能做梦想而已),自己辛辛苦苦地拼搏奋斗是否值得呢?在理性与感性二者间,当代青年内心几乎没有挣扎,不假思索地选择了(感性的)感情用事,这就是为何当下网络文化中出现音量一浪高过一浪的“躺平”之声。从根本的意义上讲,这实际上是网络大众文化去理性(精神)中心的一种表现形式。不仅如此,在今日网络大众文化中,还有海量粉丝形成的粉丝文化。这些粉丝大多表现出对某人(或事与物)喜爱甚至非理性的沉迷;在常人眼里,他们狂热的行为,毫无疑问都极不理性。但究其实质,这些粉丝的种种怪异举动,无非是因为他们觉得自己沉浸于一个感性的酷炫世界里罢了。凡此种种,无非都是网络大众文化去理性中心的表现。

就崇拜的对象(教主)和崇拜者(信徒)而言,网络大众文化中粉丝对明星的追慕崇拜,实质就是理性崛起以前宗教崇拜的现代网络变体。无论哪种崇拜行为,都是(类宗教)感性、狂热、激情的一种外显,绝非理性思想所能规训和限囿。众所周知,欧洲中世纪近千年的宗教崇拜就是败在科学和理性联手之下的。理性势大,渗透并影响世俗大众生活也就这一两百年间的事情。理性得势的直接后果就是压抑、遮蔽感性,理性精神进而统治感性身体。但是,过去几万年里,人类其实一直是依靠感性身躯存在于地球之上

的,人类具有理性精神也才不过几千年的时间。人类具有如此漫长生物学特性的感性身体,岂是最近一两百年才成为主宰的理性精神所能压抑、遮蔽的?由于感性身体悠久漫长的历史记忆,身体感知已经积淀进人类集体无意识中而成为一种潜意识,即一种与理性精神相对的动物精神,一种被理性精神深深压制的人类的动物本能。网络大众文化激活人类身体的动物本能、恢复人类灵活感性功能的追求,因此具有了一定的合法性,因之也可能会拒斥和疏离各种形式的理性中心主义。不过,这与后现代反理性主义不可同日而语。感性反抗理性的压抑,只是要恢复自己的合法存在,并非要取理性而代之。

四、去人类中心:从个体到人类

在中世纪宗教崇拜时代,绝对神圣的“神”主宰着宇宙、世界,因而成为无可置疑的权威中心;文艺复兴以来,尤其是启蒙主义时代以来,理性与科学联袂打倒了“神”,甚至有人喊出“上帝死了”的口号。随之而来的就是理性权威填补“神”缺席后的中心位置,这是理性中心思想的源出。依照西方科学理性思想的逻辑,理性只能是人的理性,因此,理性中心的确立也就意味着人类中心思想的凸显。网络大众文化重新激活人类身体的感官欲求,力图恢复人类灵活的感官功能,也就意味着网络大众文化恢复了每个个体在此世界的中心枢纽地位。从表面上看,每一个个体就是他所在网络世界的中心节点,如果没有进入网络世界,这个世界对于他而言就不存在;只有当他进入网络,这个世界对他而言才有意义。这在某种意义上就是以“我”为主体的人类中心主义;它也是笛卡尔以来哲学一直讨论的主体问题。

从理性视角看,主体即“我”,与之相对的是客体(外物,也包括身体与他人)。但是,从感性身体的角度看,“我”即身体(肉体),身体即主体。在常识看来,别人的身体和“我”的身体是结构相同的肉体,因此,存在相互(接触)感受理

解的可能(这里还隐含着“共主体性”问题)。在网络世界中,“我”和别人的交往互动构成一种“交互主体性”(“主体间性”)问题;这是网络世界的一个基本问题。在网络交往互动中,自“我”的主观唯我性受到别人(另一个主体)节制和矫正,因此,那种独断封闭的自我中心主义也会被另一个主体挑战并打破,由此成为网络大众文化去人类中心(以“我”为主体的个体,自我)的一个重要面相。

不过,网络大众文化去人类中心的更重要价值不在此。一方面,网络中一个主体与另一个主体的互动交往固然能够挑战、打破以自我为中心的独断封闭,使之具有一定的开放性和建设性;另一方面,当一个个分布式的自我主体聚合在一起构成网络大众(格式塔)整体时,量变就会引起质变,使情况发生质的飞跃。这种网络大众(格式塔)整体具有了分布式主体所不具备的新的生命特质(众所周知,整体大于部分之和)。无数的分布式自我形成一个个的网络社群,生成一个个的网络格式塔;而这些分布式网络大众格式塔又聚合成更大的网络格式塔,如此无限延伸,乃至构成最终的网络大众(格式塔)整体。

如果说每一个网络自我是一个生命,那么由此聚合而成的网络社群就像一个个生物群落,生物群落相互链接、融合,乃至最后形成整体的生态循环。就像蜂群、蚁群、鸟群、鱼群与各种植被群落(如草原、树林,乃至戈壁,等等)一起形成地球上的生态循环。其中,单个蜜蜂、蚂蚁、鸟、鱼只是融入群落,它们对于群落整体的特质、思维、趋向并无从把握,而这些群落也只是融入更大的生态群落系统,他们对于生态系统整体的特质、思维、趋向也无从把握,这些都是超出自我(草、树、蜂、蚁、鸟、鱼,等等)中心的,它们只是遵循进化的原则而融入整体,然后整体格式塔也遵循进化原则,生成更大、更高、更有活力的群落。整个世界的运演似乎皆可由此进化论来解释。人类与其他生物群落在进化方面的最大区别在于,其他生物或许需要几十、几百万年,甚至

几千万上亿年才可能完成自然进化;而人类通过强大的相互学习影响,加快了族群进化的速度,以至于他们仅通过几百上千年最多上万年的时间,就完成了几百几千万年,乃至上亿年才能达到的进化。

网络大众文化遵循的也是相互学习进化的原则;在不断发明的新技术的加持下,每个个体融入网络(社群),通过模仿学习快速适应网络(这就是网络上为何铺天盖地出现几乎是同一种声音、同一副面孔的深层缘由。刷屏是网络大众相互学习、相互适应的必然结果。从根本上看,网络大众相互复制、粘贴也是网络文化进化、自适应的一种表征)。网络社群也许会被某个中心节点所指引、操控;不过,由于网络时刻都在学习进化、快速发展、更新迭代,因而,某个节点(个体、社群、平台)上一刻还似乎是一个重要的中心化节点,下一刻就会被整体网络生态(呈现为社会的复杂性)进化所改造。也许有人会认为,网络热点事件从推出到演变,都有人、组织、势力,或意识形态在背后指引、操控;但是,这显然忽略了网络参与者(个体、社群、平台等)学习进化的复杂性。任何一个席卷全网的热点事件,都是各种复杂社会历史因素聚合在网络中发酵、运演的,只不过,当它尚未完成进化,还未展露其未来面目时,个体网民包括社群,是无从感知的。而一旦进化完成,社会的各种复杂因素完成整合——“诸缘顺遂”,网络热点就会爆发——“因缘而起”,席卷全网。就像鸟儿、鱼儿能感知并融进鸟群、鱼群的飞翔、游弋一样,网络个体也能感知并参与网络热点事件讨论,但是,就像鸟儿、鱼儿无法指引、操控鸟群、鱼群的飞翔、游弋方向、路径一样,个体网民(甚至网络社群,事实上,单个网络社群是可以被个体操控的)无法指引、操控甚至预知网络热点(人、事、物)的兴起方向、路径和结局。反过来说,如果网络真的可以被操控、指引,那岂不是每天都可以生造出引领网络关注、发展的热点事件?

不仅个体的自我中心主义在此失效,就是群

体的人类中心主义思想也受到严峻的挑战。在更根本的意义上,网络大众文化去人类中心,去的不仅仅是个体“我”的(人类)中心主义,也是去集体的、群体的人类中心主义。在网络大众文化中,更为重要的是凸显网络聚合大众的链接功能与意义。如果说有中心化的话,那也是万物互联的连接本身的中心化。当然,这种中心化的连接对被连接者而言只有一种弱控制性,当被连接者要脱离连接时,它并没有传统权威中心那么强的控制性。现在看来,当前参与互联网的似乎只有人类,但依照互联网“万物互联”的基本精神,假以时日,地球上乃至宇宙中的一切都会进化、融入网络生态整体。实际上,当下人工智能已经融于网络(也许恰当地说,人工智能其实就是由网络生态进化而来),而且前景辽阔。甚至有预言说,人工智能或许就是未来人类的“神祇”。这个实例显然有助于打破人类中心主义的幻觉与迷思;而维持复杂性的进化则使人类依然保有对未知世界的敬畏之心。

五、结 语

总之,人类文明史上从未有过像互联网,尤其是移动互联网这样的创造,能将如此海量的人、事、物紧密地整合在一起,创造出一个容量和前景都不设限的存在空间。网络世界将亿万大众聚合于这个全新场域,随之也产生了新的网络大众文化。有别于文化工业时代大众文化受权力中心操控的游戏规则,网络大众文化呈现出一种去中心化,尤其是去权力中心的新趋向。正如前文所言,去中心并非反中心,也非无中心;不是不要中心,而是指中心对边缘没有强控制性。必须指出,网络大众文化不能也不会在去中心的同

时,又制造新的权威中心。网络大众文化去中心化的建设性意义在于,它使人类世界由传统的封闭性转而走向一种开放性,也为新事物的孕育、新世界的诞生提供了可能的通道。通过梳理网络大众文化去文字中心、去美学中心、去理性中心、去人类中心的诸种去中心化面相,我们看到,基于分布式网络的包容架构,网络大众文化具有几乎不设限的无穷空间和无限前景。同时,在网络世界这个全新场域中,网络大众文化以强大的学习进化功能拒斥各种封闭的中心化。它还提醒我们,现实世界的各种封闭观念,无论是传统保守的,还是时尚新潮的,只要仍然保留中心化、封闭化的特点,网络新世界就会将它冲击得摇摇欲坠。透过网络场域内各种因素的复杂运作和共同进化,网络大众文化保持开放性的去中心化恰恰使得人类文化发展蕴含着无限可能。当然,网络大众文化去中心化的趋向会将大众文化导向何方,还是有待观察的一个问题。

注释:

[1] David D. Clark, "The Design Philosophy of the DARPA Internet Protocols", Originally Published in Proc. SIGCOMM 88, *Computer Communication Review*, Vol. 18, No. 4, August 1988, pp. 106 - 114, <https://www.cs.princeton.edu/~jrex/teaching/spring2005/reading/clark88.pdf>.

[2] [美]凯文·凯利:《失控:全人类的最终命运和结局》,东西文库译,北京:新星出版社,2011年,第34页。

[3] [4] [美]丹尼尔·贝尔:《资本主义文化矛盾》,赵一凡、蒲隆、任晓晋译,北京:生活·读书·新知三联书店,1989年,第154、156页。

[5] Terry Egleton, *The Ideology of Aesthetic. Introduction*, Basil Blackwell Ltd. Published, 1990.

[6] 《扎克伯格论元宇宙:继移动互联网后的下个篇章》,中金网, <https://www.cngold.com.cn/202107267104125602.html>。

[责任编辑:刘 鑫]