传播中的身体问题与传播研究的未来

刘海龙

摘要

在传统的传播研究中,身体问题几乎一直不受重视。本文试图描述该问题的起源与视域,并引起传播学界兴趣。本文首先梳理了传播研究中身体问题的思想史,接下来对于麦克卢汉、媒介考古学、控制论、后人类主义等理论资源中与传播研究相关的身体理论进行了初步探讨,试图勾勒传播中身体研究的主要议题。最后,笔者借助通俗文化中的后人类主义叙事,从未来视角反思了当下的传播研究中身体问题的重要性及如何展开。本文认为,身体议题对于传播研究来说,既是挑战也是机遇,对它的态度会影响传播学科未来的价值与地位。

关键词

身体、传播研究、后人类主义、虚拟现实

作者简介

刘海龙,中国人民大学新闻学院教授,中国人民大学新闻与社会发展研究中心新闻传播研究所副所长。邮箱: liuhailong@ruc.edu.cn

本文系国家社科基金重点项目"新媒体技术与网络民族主义研究"(项目批准号: 17AXW011)的阶段性成果。

Body Agenda and the Future of Communication Studies

LIU Hailong

Abstract

Body is ignored almost all the time in orthodox communication studies. This paper aims to describe the origins and vision of body agenda in communication studies and trying to arouse researchers' interests in it. Firstly, the intellectual history of body issue in communication studies is traced. Then some relevant theoretic resources such as McLuhan's media theory, media archaeology, cybernetics and post humanism were reviewed. Last, by the light of post humanism narratives in popular culture, the significance of body issue in communication studies and how it can be unfolded is speculated from the viewpoint of the future. The conclusion is that for

communication studies, body agenda is either a challenge or an opportunity because our attitude to it will influence the value and significance of communication studies in the future.

Keywords

Body, Communication studies, Post humanism, Virtual reality

Author

Liu Hailong is a professor of Journalism and Communication School, Renmin University of China, and also an associate director of Research Institute of Journalism and Communication at Research Center of Journalism and Social Development, Renmin University of China. Email: liuhailong@ruc.edu.cn

This paper is supported by the Key Program of National Social Science Fund of China "Study on New Media Technology and Cyber-nationalism" (No.: 17AXW011).

在传播研究中,身体问题虽然一直若隐若现,却不受重视,本文是一个极为初步的探索,抛砖引玉,目的是提出这样一个问题:怎样把身体重新放回到传播中,扩大和丰富传播研究的视野?当然,反讽的是,今天我们之所以意识到身体问题的重要性,却是因为我们正体验着身体在传播中重要性下降所带来的空虚感。这又引出了第二个重要的问题:当传播主体不再局限于传统的单一的身体后,传播及传播研究又该往哪里走?

之所以在传播研究里面,身体问题论者稀少,我猜测有这样两个原因:第一个,大多数研究者有一个共识:传播是精神交往及互动,基本和身体无关。第二个,我们对于身体问题有一种理所当然的看法,有点像一种意识形态或者德里达说的逻各斯中心主义,就是身体的在场。我们假设传播的前提是身体在场,所以面对面传播被当成是传播的理想类型。一旦身体缺席,比如在大众传播、网络或新媒体的传播中,参与者就会产生一种焦虑,希望通过各种各样的方式克服它,比如我们会追求模拟身体在场的交流方式,不满足于文字交流,要看到图像,听到声音,甚至还想进行全息的交流等等。这些技术追求的都是模仿面对面交流的感觉。

所以传播学者约翰·彼得斯(Durham Peters)(1999/2017)提出一个问题:在 人类交流中人体在多大程度上可以保持缺席?他认为这是传播观念里面一直存在的 焦虑。他给我们梳理出了一条清晰的历史脉络,可以作为我们今天讨论的起点。

今天的题目是《反思传播学》,反思必然涉及一个基本问题:站在什么视点上 反思?前面很多老师是站在当下反思历史。在讨论传播中的身体问题时,反思的视 角会有所变化,会有两种不同的视角。一是站在过去看当下甚至未来,如媒介考古 学;还有一个是站在未来反思今天,像是看一个未来的后视镜一样。如果未来可能是这样,那么今天的传播应该怎么样往前推进?第二个视角比较吊诡。因为许多对未来的想象是科幻,如何能相信?这涉及如何建构想象力的问题。我们不得不借助科幻小说、电影来讨论未来。作为人文社科的研究者,除了这样一些叙事以外,很难用其他方式来想象未来,除非我们集体沉默,拱手把未来的叙事交给自然科学家。当然,并不是说理工科的叙事不重要,它们是想象的基础,但不是全部,也存在缺陷,比如不直观,过于技术化和局部,缺乏对人的关怀等。所以人文和自然两种叙事加在一起才构成整体,这里更侧重前者。

因此,本文的讨论分两个部分,前一部分是关于身体与传播的思想史,后一部 分借助科幻叙事讨论身体问题与传播研究的未来。

之前很多人在讨论彼得斯的《对空言说》时都把焦点放在对话-撒播观念的对立上,忽略了该书的另一个贯穿始终的主题——传播中的身体观念。他在提出"在人类交流中人体在多大程度上可以保持缺席"这个问题后总结了人类传播观念中的身体问题史,为讨论传播中的身体问题提供了一个非常好的历史语境。他首先讲到柏拉图(Plato)笔下的苏格拉底(Socrates)。苏格拉底强调对话中身体一定要在场,否则没法确定交流是否有效。他以爱欲(Eros)作类比,通过文字等中介的交流,甚至演讲(当时的类似大众传播的交流方式),被他认为是滥交,是种子的浪费。圣经福音书里的撒播观正好相反,不区分身体与幽灵。阅读文字时,我们还是用面对面对话的方式来想象交流,通过阅读我们复活作者的幽灵,跟幽灵对话。所以不论是和面对面的身体交流还是和幽灵交流,没有太大区别。

在唯灵论(Spiritualism)传统中,奥古斯丁(Saint Augustine)则认为身体是障碍,最理想的交流是没有身体的天使之间的交流。天使般的交流没有误解。

在传播的身体观念史中,洛克(John Locke)十分重要。他确立当下主导性的自由个体主义的身体观。他认为肉体是私有财产的源泉,身体的劳动(labor)形成私人财产¹,同时身体也是存放个体内部性的容器。因此形成了我们拥有自己的身体,以及无法脱离这一身体的概念,奠定了当下被一般人接受的身体和意识、自我和意识间关系的观念。

彼得斯还发现一个有意思的现象:十九世纪开始出现的电报、电话等现代科技激发了人们与幽灵对话的热情。人们不仅希望和幽灵(精神)交流,还希望看到一个实体,由此产生了招魂术(Spiritism)。反讽的是,当技术终于使人摆脱身体在场的面对面交流的局限,实现了梦寐以求的远距离精神交流后,反而激发了人们

对于身体的渴望。招魂术往往利用女性的身体作为中介,这个身体被称之为灵媒(medium),它是麦克卢汉所使用的媒介概念的前身。女性的身体是我们最早想象媒介的重要实体,一个具身性(embodiment)的媒介。

人类步入大众传播的时代后,交流中的幽灵性达到了前所未有的程度,这也让身体缺席的焦虑与日俱增。彼得斯发现,当我们与机器、动物、外星人出现交流困境时,身体在场的焦虑又会出现。比如与机器交流时,我们无法确定机器是在跟我们交流思想还是在无意义地模仿交流(图灵)(Alan Mathison Turing)说的"模仿的游戏"(imitation game),或者说我们能否和机器建立起情感上的联系(不是机械地进行符号交换而是心有所感)?如果表述得极端一点,人和机器能否产生爱情?这里的不确定性,主要在于机器没有像人类一样的肉身。这其实也是日常生活中经常会碰到的问题:如何确定爱情能够发生?网恋、异地恋等身体的不在场也会遇到同样的困境,就像《她》(Her)那部电影揭示的困境一样。跟动物的交流也一样。维特根斯坦(Johann Wittgenstein)说,即使一头狮子学会了人类的语言,我们还是听不懂它在说什么,因为我们的身体与它的构造不一样,没有办法体会它的世界。外星人也一样,当看不到外星人的身体,看不到飞碟实体的时候,我们没有办法确定接收到的信号是来自外星人的消息,还是宇宙中偶然的噪音。彼得斯认为这些困境顺理成章地得出一个结论:对于传播而言,肉身的在场是至关重要的。

被得斯讲了一句意味深长的话: "过去的交流成功标志是触摸灵魂,现在是触摸肉体。" (彼得斯,1999/2017:326)在远距离交流大行其道的今天,身体在场成为确信交流成功的基本前提。他认为身体(触觉)和时间不可复制,都具有排他性和歧视性(和你对话的同时就不能和其他人对话),所以身体是我们感受爱欲或者对话的唯一方式。彼得斯接收了很多后人类主义的观点,比如机器和生物之间的界限在消解,动物与人的界限在消解。但是在身体这个问题上,他和后人类主义划清了界限。在这里他采取了一个典型的人文(类)主义的,以人为中心的立场,他讲到: "如果我们认为交流是真实思想的结合,那就低估了身体的神圣。虽然这个时代技术已经可以充分地模拟人体,但身体是否真正在场仍然具有重要意义。" (彼得斯,1999/2017:386)在一个访谈中他还谈到这样一个观点,他说: "面对面身体在那里存在(being there)本身就显示了某种海德格尔(Martin Heidegger)意义上的本真性(authenticity)和善意。"(Kane & Peters, 2010)也就是说只要保证身体的在场,至少表明我愿意和你在一起,我把自己这段时间排他性地让渡给你,这是传播得以发生的最基本的前提,参与双方能够确认的东西。这就可以解释

为什么在大众传媒时代毛泽东还要8次亲自接见上千万的红卫兵²,我们今天有这么丰富的传播方式,仍要千辛万苦地通过饭局谈事,因为身体的到场具有媒介传播不可替代的仪式意义。

彼得斯认为只有文字、收音机、照片这种模拟的媒介才能产生幽灵,数字化技术不能产生幽灵,因为0和1是确定的,它们之间没有幽灵存在的空间。当然,这个观念值得推敲。幽灵是接受者具有的"对话"期待产生的,而不只是模拟媒介的客观属性。否则我们就很难理解今天以数字化技术为基础的电子游戏、虚拟技术怎么会让人沉浸其中。

讨论传播中的身体,必须回到麦克卢汉(Marshall McLuhan)。关于麦克卢汉,有一个有趣的现象,每次我们觉得麦克卢汉快要被时代淘汰的时候,他总会悄悄溜回来。传播研究里最早明确谈身体问题的居然是麦克卢汉。他最有名的一个观点是"媒介是人体延伸",同时还有不太被提及的另半句话"延伸意味着截除",意思是当使用机器时,机器就成为你身体的一部分,替代了原来的器官。这个观点非常像后人类主义所说的赛伯格(cyborg),这样的超前性令人惊讶。基特勒(Friedrich Kittler)批评麦克卢汉,认为他是从身体的角度去考察技术,而不是从技术的角度来考察身体。这是这两个"技术决定论"代表人物的分歧所在。基特勒更强调机器、芯片等硬件对传播过程的改变,而麦克卢汉则是以身体的尺度去想象、隐喻媒体,他理论的核心是身体的感觉。赛伯格概念里提到,机器可以从人体的延伸发展到人机结合,我们现有的身体是我们使用的第一个身体和第一个假肢,我们完全可以像适应当下身体一样去操纵其他身体。这些看法都可以在麦克卢汉的理论中找到根源。

传播学里另外一个讨论传播与身体问题的是媒介考古学,也涉及身体跟机器的关系,我们在使用机器的时候成为了机器系统的一部分。基特勒的信息唯物主义是一个代表——当然他跟麦克卢汉讲的有区别,其实今天来看,麦克卢汉要比基特勒走的更远。基特勒(1986/2017)举过一个例子,一位朋友给尼采写了一封信,说他发现尼采晚年作品长篇大论的深度思辨减少,而短小精悍的警句箴言在不断增多。尼采认可这种看法,并且写道:"我们的写作工具也参与了我们思想"(Our writing tools are also working on our thoughts.)。尼采晚年视力不好,有一段时间用了汉森的打字球(机),这个打字机是专门给盲人设计的,它像一个球。它把书写的连续过程变成了对空间的想象。它由一个一个的按键构成,是一个一个离散的字母,跟书写字母时连笔的写作方式完全不同。而且尼采晚期的文本中经常出现击

打、敲打的意象,有人认为跟他使用打字机有关系,打字砸下去用力很猛,这个机器还经常坏,令尼采心情烦躁,这种情绪也反映到他的作品中。

海德格尔也说过,打字机剥夺了我们身体的本真性,因为它把手的书写功能变成了按键的机械动作。此外,打字机是标准化的,每个人书写文字是有他的个性,我在里面存在,但是一旦用打字机打出来就完全一样了(基特勒,1986/2017)。对中国人而言,海德格尔的这个观点并不陌生。作为艺术的书法除了记录书写内容外,更重要的是对人身体运动过程的记录。欣赏的过程就是回放运笔的起承转合、轻重缓急;习字的过程就是复制这种身体的动作,由外而内地改造我们的精神世界。中国传统士人会把书写行为与道德修养联系在一起,像评价王右军、颜鲁公的书法时往往会与他们的独特人格联系在一起。

传播研究里讨论身体的另一个理论资源是控制论。它其实也是在讲身体,作为信息系统的身体。通过新陈代谢,一百多天以后(或者更长时间)我们身体细胞全换过一遍后,如何确定这个身体还是原来那个?唯一能确定的就是身体存在的模式,而这个模式就是信息,即DNA。所以从某种意义来讲,荷尔蒙也好、基因也好,包括支配机器的软件也好,最终都是编码。热衷于控制论的格里高利·贝特森(Gregory Bateson)也谈到这个问题,他提出:拐杖是身体的一部分。在控制论的全盛时期,学术界曾经认为它可以打通所有学科。所以维纳在《人有人的用处》一书中把社会和人也当成与机器系统具有相同运行逻辑的对象加以讨论。在他那里,文化和自然是统一的。当然,在这本书里我们也可以发现,维纳本人相当纠结,在理性上他推崇文化与自然统一,但是作为人文主义者,在感情上他又接受不了,所以在书名中才提出应该"像人那样去使用人",而不是像自动机器那样使用人。

在传播与身体的理论资源中,女性主义者可能最为积极,最早对一系列二元对立发难。她们致力于打破性别边界,顺便带出了对身体的重新思考。所以后人类主义最早是从女性主义者那里正式提出来的。比如哈娜维(Donna Haraway)(1991/2012)的《赛伯格宣言》,讲到动物和人类、有机体和机器、身体和非身体的界限于新媒体条件下正在消失。海勒(Katherine Hayles)(1999/2017)的信息后人类主义也强调信息形式优于物质实例,身体就是我们用来操控的最初的假肢,我们可以用其他东西来替代它;人类是可配置的,从而能够与智能机器无缝链接。几年前轰动一时的《阿凡达》就是典型的信息后人类主义的叙事。

我们可以通过一些大众文化中的叙事来想象未来的传播中的身体问题,比如《神经漫游者》《黑客帝国》《银翼杀手》《阿凡达》等等。英剧《黑镜》第四季

第四集San Juniper里面,人化为程序,可以任意选择一个身体,永远活在那个叫San Juniper的地方(一个软件系统),实现了不朽。在后人类主义者看来,随着技术的发展,身体变得不那么重要,完全可以被超越。当一切都可以转化为信息,人和机器之间其实也没有那么大的不同。这里有一个非常有意思的对比。电影《她》里面涉及到一个问题:人能不能和机器恋爱?这部电影的回答是否定的,因为机器没有身体。电影《银翼杀2049》有一个非常明显的向《她》致敬的场面,但回答却完全相反,它认为可以。没有身体的软件也可以通过与复制人(replicant)的身体同步完成触觉的复制,这是电影里非常惊人的一幕。

我们把未来作为一个后视镜,通过技术去蔽,可以更好地认识我们的身体。这自然引出一个更大的问题:如何与机器交流?过去这不是我们传播学的问题,在今天当人的身体和机器之间开始融合,赛伯格时代到来的时候,人机之间界面的交流将不再只是软件界面设计的议题,也会成为传播研究的重要话题。

当下最切题的例子莫过于围棋人工智能程序AlphaGo。围棋在古代还被称为"手谈",人和AlphaGo、人和人工智能怎么样去交流?人可以体会下围棋的乐趣,也可以表达其思考的逻辑,传授给其他人,但是机器下围棋是怎么思考的,人能否理解它的逻辑?机器的走法颠覆了许多常识,现在围棋界已经出现了所谓AlphaGo流,就像过去的秀策流、宇宙流、中国流等一样,成为围棋界的时尚。例如传统的围棋理论认为开局点空角的三三是一个缺乏大局的错误着法,而现在这么走已经司空见惯,还有尖冲无忧角、新的角部定式,成为了棋手中最流行的一套着法。当然,我们可以认为AlphaGo把人类的围棋技术推进了一百年,职业顶尖棋手认为被让两子也未必能赢,但是人类棋手能否理解和学会使用它的思考方式(而不仅是理解其算法)?³最近新版的AlphaGo Zero已经发展到不用人类的知识掌握围棋。(图1)

发表在《自然》杂志上的论文展示了该程序的进化过程(Silver, Schrittwieser, Simonyan, Antonoglou, Huang, & Guez, et al., 2017)。左边的图是自我训练3小时的状态,就像所有初学者下棋一样,先从中间下,以吃子为目的。中间是自我训练19个小时后下的棋,开始有死活和地域意识(先占边角后中腹)。右边这个是经过70个小时训练,具有均衡感,有大量基于全局的着法,能进行复杂战斗和精确计算。人类看公开出来的AlphaGo几十局自我对弈,第一感是看不懂,专业棋手也是如此。人类下棋时还存在"对话"的思维模式,我会跟着你接着说,所以在一个局部大家会你来我往,甚至还会意气用事。⁴但是AlphaGo下法有大量基于全局计算的脱先下法,你下在这里我不跟着你下,在另外一个地方下,对方也以其人之道还治其人之

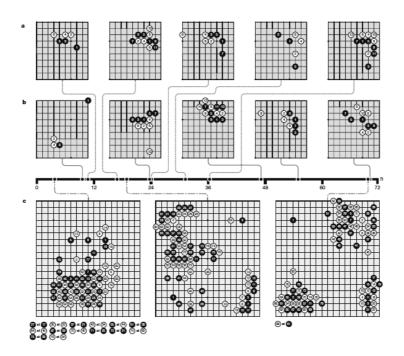


图1: AlphaGo Zero的自我学习过程

来源: Silver, Schrittwieser, Simonyan, Antonoglou, Huang, & Guez, et al.,2017

身,也不理你,到另外一个地方下。表面上看,双方就是鸡同鸭讲。这就完全摆脱了人类交谈的意识形态,我们还在用谈话的隐喻来想象对弈,但AlphaGo已经超越了这个模式。所以如何去想象对手的逻辑,如何手谈?我们人类对于围棋的理解,跟AlphaGo的逻辑完全是不同的范式。当然,我们可以把它神话,说它的围棋多高,境界多高,但我们真的能理解它吗?真的能学习它吗?职业棋手也承认无法学习机器,因为不具有它的计算能力,也就无法理解。这就好比儿童无法理解成人的行为一样。

所以,这已经不是图灵讲的模仿游戏,完全超越了人类的知识与想象。我们当然知道机器肯定有弱点,至少后面的版本比前面强,说明前面的着法不是无懈可击。但是人类已经不能判断它哪步是妙手、哪步是恶手,因为你接着下也赢不了它。我们只能接受机器的概率判断,但这个判断是否是完美的呢?我们不知道边界在哪里。

让我们再回到直观的电影叙事。在《她》和《银翼杀手2049》里都存在人或仿 生人和机器能否产生感情的问题。最后人或类人都意识到他们误解了机器,把机器 服从主人的指令错当成了爱情。像《银翼杀手2049》那个电子伴侣Joi一直鼓励主人公K,让K相信自己与众不同,甚至会牺牲自己去成全他。但是K后来突然在Joi的全息广告面前顿悟,她(它)只不过是在服从机器设定,迎合自己而已。这是人和机器交流的困境,由身体构造差异造成的困境。但是这个电影里既而颠覆这一点的是,既然复制人K的记忆可以设置,那他和程序又有什么不同?从功能主义或实用主义的角度看,我们感觉到了爱、宽容和善意是不是就足够了?

最后,上述这些问题对传播研究来说是挑战还是机会?虽然信息似乎成为了未来的中心,在虚拟世界里面,人类可以不受身体束缚,接入到网络系统,一切都是信息的传播。传播、信息变成了社会的核心,好像传播学立即变得重要起来。但也许这只是我们一厢情愿的错觉。如果我们不去思考这些问题,传播学也可能会被取代。所以,如何讨论传播中的身体问题可能会影响到传播研究的未来。这些问题包括:如何跟机器交流,如何和分布式的认知打交道?自然与文化的界线消失了以后,我们怎么理解它们之间的关系?信息/传播、物质/身体之间的关系发生松动之后,人还需不需要身体?具身化是不是我们传播或者人类存在的必要条件?换句话说,你可以跟仿生人结婚生子吗?你可以爱上一个机器,爱上一个程序吗?

海勒(1999/2017)认为,要理解新技术所带来的变化,必须抛弃传统的身体在场/缺席的观念,回到控制论的模式/随机的观念。过去被认为是干扰的噪音,现在变成了社会发展的重要因素。怎样调整和噪音、随机性的关系,这可能是我们未来要讨论的问题,而不是今天的在场还是缺席的问题。我们应该用新的观念去思考虚拟现实等新技术,这个观点很有启发,这意味着要从新的角度重新定义身体与传播的关系。

另外对于传播研究者而言,当传播信息成为一个社会最基本的基础设施的时候,传播系统就变成了超社会系统或元社会系统,传播学也可能随之变得重要起来。但那个时候这还是不是传播学能解决的问题,或者作为传播学者我们还能不能跟上时代,这是未来我们要面临的挑战和机会。

当然,以上还是很粗浅的想法,以期引起更多研究者重视传播中的身体问题。 此外,除了技术带来的可能性外,我们仍然面临经典的权力分配、身体的等级问题。 技术的可供性还会受到政治经济因素的约束,就像我们经常在地铁里会看到有人拿着 手机以支持创业的名义让你扫码。这么一个虚拟世界的推广问题最后却要通过最原始 的身体在场来解决,这也许就是我们在放飞想象力之后仍然要清醒面对的现实。

(责任编辑:東开菜)

注释 [Notes]

- 1. 洛克将劳动看得过于简单,重视肉体而忽视了精神层面的劳动。汉娜·阿伦特(Hannah Arendt)则区分了劳动(labor)、工作(work)与行动(action)。劳动是一种动物性的体力劳动,目的仅在于满足人生存的生理需求。而工作则是人类对于自然世界的加工,目的在于创造一个人造物的世界。行动则是不需要物或事为中介的活动,它是人与人之间的活动,体现的是人的复数性。
- 2. 据中央文革小组成员王力回忆,毛泽东有一个非常个人化的想法,就是认为苏联变修,原因之 一是由于亲眼见过列宁的人太少。
- 3. 这个程序的核心开发者们围棋水平都不高,充其量是业余高段水平,他们连人类职业高手的思路都未必完全理解,更不必说理解AlphaGo的棋理。所以理解算法和理解围棋是两个问题。因为人工智能程序是基于海量计算,就算人类掌握了其思路,也未必能够实践它。所以它才有许多基于人类无法预知的、未来的、全局性的新奇走法。
- 4. 一般棋手会在途中观察对手表情,企图寻找棋局形势的线索,这也是手谈交流的一部分,是日常对话活动的惯性,实际上未必对下棋真有帮助。在纪录片《阿尔法围棋》(2017)中李世石在对局过程中不停抬头看对手表情,但是充当阿尔法围棋手臂的黄士杰博士的表情并没有意义。

参考文献 [References]

- 弗里德里希・基特勒(1986/2017)。《留声机 电影 打字机》(邢春丽译)。上海: 复旦大学出版社。
- N. 凯瑟琳・海勒(1999/2017)。《我们何以成为后人类:文学、信息科学和控制论中的虚 拟身体》(刘宇清译)。北京:北京大学出版社。
- 唐娜·哈拉维(1991/2012)。《类人猿、赛博格和女人》(陈静等译)。郑州:河南大学出版社。
- 约翰·杜翰姆·彼得斯(1999/2017)。《对空言说:传播的观念史》(邓建国译)。上海: 上海译文出版社。
- Kane, C. L., & Durham Peters, J. (2010). Speaking into the iPhone: An interview with John Durham Peters, or, ghostly cessation for the digital age. *Journal of Communication Inquiry*, 34(2), 119-133.
- Silver, D., Schrittwieser, J., Simonyan, K., Antonoglou, I., Huang, A., & Guez, A., et al. (2017). Mastering the game of go without human knowledge. Nature, 550(7676), 354.