

弹幕互动性的成因浅析

骆逸舟

(湖南大学, 湖南省、长沙市, 410000)

摘要：移动互联网时代，新媒体技术正在影响着人们的媒介使用习惯，作为新媒体技术的本质特征之一，“互动性”开始愈来愈多的被提起。弹幕作为代表着“互动性”的新型媒介技术，对弹幕互动性的研究能够帮助人们更好的认识到新媒体互动性的本质。媒介是一种“使事情所以然”的动因，而不是“使人知其然”的动因，因而在对弹幕互动性的研究过程中，我们始终要把握是弹幕视频媒介本身的特点造就了它的互动性，而不是弹幕使用者或弹幕内容的特点所决定的。本文从物质媒介的角度出发，从弹幕的物理形态与物质特性两方面分析弹幕互动性的成因。

关键词：弹幕；互动性；物质媒介；媒介技术

中图分类号：G206

文献标识码：A

互动性被认为是互联网的根本特性之一。简单的理解所谓互动性，就是某种直接行动会带来即刻的后果，也就是即时的反馈。这是建立在交换之上的，即存在某种“传—受”关系，如果这样的关系是双向的，我们也就称其为“互动”的。麦克卢汉曾经论述，一种媒介的内容是另一种媒介，而媒介的内容对塑造人际组合的形态是无能为力的。^[1]在弹幕视频中，“视频”与“弹幕文本”就是媒介的内容，而致使互动性产生的“媒介”是弹幕技术本身。因而在对互动性成因的研究中，弹幕评论栏与弹幕栏分化的物理结构与涵盖弹幕符号形式、使用环境、信息流通方式的物质特性是值得重点分析的。下文中将会对这几点进行具体论述。

一. 弹幕的物理结构是弹幕互动性的形成基础

波兹曼在论述文字媒介时强调过排版的重要性。他说，排版绝不是信息的中性传递者，它导致了学科的重组，强调逻辑和清晰，并形成一种对权威信息的态度。^[2]而弹幕栏与评论栏位置的分化设计也是一种“排版”，这种物理结构引导了人们使用媒介的态度与行为。弹幕网站的起源 niconico 动画在视频播放页面是没有评论栏，只有它自创的弹幕池的。而在中国，大部分的视频网站在引入弹幕功能的同时也保留了传统的评论栏。于是弹幕池与评论栏两个模块各自承担了不同的功能，不同的功能则直接影响了用户点评论行为与评论内容，互动性也在这种功能分化中得以形成。

(一) 侧重分析性与评价性的评论区交流

从评论内容来看，传统的评论栏中的评论大多是对视频整体内容的评论，比如对视频主题的分析、对视频制作者或制作背景的科普讨论、以及对视频的观后感等。由于没有字数限

制，在评论栏也经常会出现上百字的“小论文”。可以说，视频评论栏的评论是对视频整体内容的宏观把控，评论者大都是在整体观看完视频后才在评论栏留下感想。

弹幕视频网站的评论栏也与当下其余运用到评论栏模块的媒介设置类似，评论可根据时间倒序显示或根据“赞”的数量和回复数变动，获得最多“赞”和回复的评论会优先呈现在受众面前。在这样的筛选机制下，所有评论会呈现出一种分散性分布等形态，以某个单独的评论为中心，而对这一评论的回复则围绕它所提出的内容进行探讨。

而不管评论者是在观看完视频后对视频内容进行评论还是对评论栏中的某条评论进行回复，评论本身与视频内容都是分离的。之所以会呈现这种状态，原因在于在网站的初始设计中，视频播放窗口在上，评论栏在下，评论栏和视频本身是分离的。当观众想要谈及视频内容当中的一些细节时，需要首先记忆起那一小段的具体内容，继而用自己的语言描述出来，还需再次核实对这个细节的描述是否准确。这无疑提高了交流的门槛。鉴于这种高门槛的交流成本，用户在评论栏中对待视频作品的态度就倾向于更加综合性、分析性、评价性的言论。

（二）侧重情感化和趣味性的弹幕交流

与评论区相比，弹幕的内容则更加关注视频的具体细节，比如对视频中某句话的反馈，对某个细节的吐槽，或是对其他弹幕内容的回复。由于有字数限制，弹幕都是更加简洁、口语化的，如果要刻意造出像评论栏一样多字数的“小论文”则需要把内容拆分成几条弹幕分别发送，并需要保持不同弹幕在视频的同位置出现以便于观看者阅读，这是需要反复调整的工作，极大的提高了交流成本，一般的弹幕使用者不会这样做。

弹幕池中的弹幕同样可以选择按照时间顺序、倒序或以视频时间线为基准显示。使用者可以在视频播放区域右边的弹幕区查找某一使用者，或屏蔽某一使用者发送的弹幕。对一般对弹幕使用者而言，逐条阅读弹幕区的弹幕意义不大，绝大多数使用者们都会跟随视频内容一起观看弹幕。弹幕是按照视频自身的内部时间线组织起来的，它的内容也紧扣视频的细节，用户对视频中的某个细节做出反应（比如吐槽、解释、褒扬）会带动其他弹幕使用者卷入并形成连锁。

不管出现弹幕出现在视频时间线上的哪个节点，弹幕与视频内容都是紧密结合的。同样从网站的初始设计来看，弹幕评论栏一般是内嵌于视频播放窗口的，弹幕栏与视频本身就是一体的，当使用者对视频中的某一细节有所反应时，可以非常便利的就着这个视频播放片段表达自己的观点。内嵌于视频播放窗口的弹幕评论栏为了不影响视频观感，将弹幕栏与视频更加紧密的贴合在一起，弹幕栏只有打一行字的空间，其长度不会超过视频播放窗口。为了让自己的弹幕出现在对应的视频片段上，使用者也需要快速的发出弹幕，否则弹幕就会与视频内容产生时间差。弹幕评论的这种客观特性引导了使用者运用更加简短的辞藻表达自己的观点。

综上两点，就可以解释为什么在弹幕视频的观看过程中经常看到满屏幕的“哈哈”“666”（一种表示赞叹的网络语言）等现象。后面的“哈哈”是之前使用者发送的弹幕

所产生的连锁反应，之后的使用者们被带动进入了这样一个弹幕氛围。同样，这样简短的口语化辞藻也是可以最快发送出去的弹幕种类之一，可以让弹幕使用者快速跟上视频的节奏。可以看到，与评论栏侧重于综合性分析性的评论内容不同，弹幕交流更加侧重于情感化和趣味性，也将互动性这一特性推向了极致。

二. 弹幕的物质特性是弹幕互动性形成的直接原因

波兹曼在谈论“电视”这一媒介时也说过，“……否则我们就可能盲目相信通过“改进”电视节目，成年有可能被保存下来。但是，电视不可能有多大改进，至少在它的符号形式方面、观众收看电视的环境或者快速的信息流通方式等方面都是不会变的。^[2]尤其因为电视不是一本书，它既不能表达排版所能表达的概念性内容，也不能做到排版所能做到的深入阐述态度和社会组织的问题。”放在媒介角度理解，只要媒介的物质特性比如符号形式、收看环境以及信息流通方式不变，那么不论怎么改变媒介的“内容”，媒介都是不可能产生多大改变的，弹幕亦然。在讨论弹幕互动性的时候，弹幕内容，使用者当然都会对互动性有所影响，但并不能成为互动性的形成原因。要追溯弹幕为什么会有互动性，要从弹幕这一媒介的物质特性中去寻找。

（一） 弹幕的文字符号形式是弹幕互动性的载体

在讨论弹幕的物质特性时，首先要提到的是弹幕的符号形式。弹幕作为一种文字符号，它承载了弹幕使用者们对视频的反馈，这种反馈就是弹幕作为符号的“意义”。弹幕也在大家的互动交流中，构建属于自己的交流体系和意义。

文字媒介是媒介形态的一次重大变革。它使人类从大脑自然记忆的控制中解脱出来，是人的身体的第一次真正的延伸。“如果说语言媒介是将生活中的事件、过程和事物进行符号化的话，那么文字就是对语言的再符号化，是有关符号的符号。人类运用用文字符号来表现语言符号，这在某种程度上拓宽了语言的运用范围。通过文字符号，语言所包含的信息就可以像图像一样被截取并保持永久的静止状态。可以说，文字符号不但是一套真正外化于人类自身的媒介符号系统，而且是一种最严谨、最能体现人类逻辑思维的符号体系。它开启并促进了人类的逻辑思考，拓展了人类思想传播的范围，使得人类思维能够以完整的信息形态在漫长的时间中存续。

文字作为交流符号体系被广泛地使用，首先就是因为它保存信息的能力，正因如此，即便如今已经到了互联网时代，跨越时空的交流早已成为常态，而因为跨时空交流本身仍然具有的延时性，文字依然是在互联网时代使用者们互动的首选符号。其次，文字是语言最简单的表意。作为语言“再符号”的符号，相较于其他符号系统，文字符号在将语言符号的转达表意上是误差最小的。图像、视频在转达语言的表意上都需要接受者运用更多自己的理解来揣测传达者的意思，而文字作为冷媒介，它包含的信息更少，也就降低了接收者的交流成本与理解成本。

由此可以看到，弹幕互动性的载体是弹幕的文字符号形式，这种载体的存在是互动性形

成的先决条件。

（二）弹幕的使用环境引发了使用者的交流欲望

考虑弹幕的物质特性时，第二点要考虑的是弹幕的使用环境。与电影或是电视媒介的使用环境不同的是，观看电影时，视听者会与观众们一起聚集在电影院，观看电视节目时大都是家人一起围在电视机前。而观看网络视频时，视听者大都在一个孤立、狭小的空间之中，观看空间与观看设备的大小限制了网络视频的观看人数与观看途径。互联网海量的资源与平台也提供给了观看者更多的选择自由，因此在观看网络视频时，视听者不需要迁就其他人的喜好，也不用接受电视台或者电影院筛选过后的结果，他可以自由的选择自己感兴趣的内容。因此在互联网的视频观看平台上，观众细分程度比电影、电视平台都要大很多，那么一个视听者想要找到能够一起分享的人就会变得更加困难。

弹幕视频的产生使得这种情况发生了根本性的变化。首先，观看弹幕视频使视听者在无法与人交流的寂寞中解放出来，即便个体还是局限在孤立、狭小的物理空间中，但是通过通过弹幕视听者可以与其用户进行实时的交流和互动，弹幕视频给所有的视听者们营造了一个共通的平台，视听者们通过这个平台聚集到了一起，在这个平台上共同去体验感知以及分享感情。其次，满频幕的弹幕能让使用者在众多的话语中找到归属感和依赖感。就像剧场或者电影院中，一部分观众的笑声会立马感其余所有观众一样，一句“哈哈”或者“666”会马上引发其他人的效仿。集体氛围会强化内容本身的感染力，这也更加促进了使用者们想要参与交流的欲望。

可以说，正是因为弹幕本身孤独与隔绝的物理使用环境，在弹幕平台上热闹、喧嚣的观看环境再会更加刺激使用者们的交流欲望。这两种使用环境对于弹幕互动性的形成具有同样的推动作用。

（三）快速的信息流通方式刺激使用者感官推动了互动性的形成

尼尔波兹曼在提及电视媒介时曾经说过，电视新闻节目的兴奋主要是靠速度的作用，而不是实质的内容。它是以信息流通来制造兴奋，而不是新闻本身的意义。^[3]

弹幕视频是靠内容引发吐槽，靠大量的吐槽制造兴奋。与电视新闻靠高速播报制造兴奋的原理类似，弹幕视频作为视频媒介本身的流速也会制造人的兴奋感，而依附于视频的弹幕与视频一起同向流动会制造一种更加直观的刺激。而当弹幕集中到覆盖了视频本身的画面时，弹幕视频中“视频”的内容已经退居二线，密集的弹幕所带来的狂欢感使人不由自主的参与其中，这正是弹幕爱好者们观看或是使用弹幕的理由。

在 2.2.2 中，笔者已经论述过弹幕唤起的并不是一种反思性、分析性的交流和视听态度，而是一种环绕着用户身体的感觉和氛围，它要求用户近乎条件反射的快速反应。当大量弹幕快速的在眼前流逝时，受到刺激的身体感官很容易兴奋起来，而在身体的兴奋状态下，使用者们则更加倾向于通过加入互动参与这一场“狂欢”。

三. 结语

弹幕互动性首先可以从它的物理结构中追溯。弹幕栏与评论区的分化将侧重分析评论的评论区与侧重趣味情感的弹幕栏分隔开来,不同的功能则直接影响了用户点评论行为与评论内容,弹幕的互动性也可以在比较不同的行为与内容中得以出现。其次,弹幕的物质特性是互动性产生的直接原因,弹幕的符号形式、用户使用弹幕的环境或者与弹幕快速的信息流通方式是弹幕视频具备了传统视频媒介所不具有的互动性。

在对弹幕互动性成因的探索之中,弹幕互动性的影响可以被重新认知。弹幕作为一种新型媒介,同样是人类感知的延伸,它的物理结构与物质特性让使用者们形成了新的感官比率,而新的感官比率会改变他们到视听习惯,最终从根本上改变使用者到思维模式。另一方面,由于弹幕与评论区的功能分化,侧重情感化和趣味性的弹幕交流影响之后制作者的内容创造。环绕着用户身体的感觉和氛围的弹幕视频对使用者情感上的互动提出了要求,新时代的内容创造新风向将是如对于如何更好引发用户的情感共鸣与提升用户的感官体验的求索。

参考文献

- [1][美]麦克·卢汉.理解媒介——论人的延伸[M].北京:译林出版社,2001.
- [2][美]尼尔·波兹曼.童年的消逝[M].北京:中信出版社,2015.
- [3][美]尼尔·波兹曼.娱乐至死[M].北京:中信出版社,2015.
- [4]郭庆光,传播学教程[M],中国人民大学出版社,2011.
- [5][加]马歇尔·麦克卢汉.麦克卢汉精粹[M].南京:南京大学出版社,2000.10.
- [6]赵毅衡.符号学原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2016.1.
- [7]李彬.符号透视:传播内容的本体诠释[M].上海:复旦大学出版社,2003.
- [8]张张张.未来我们如何看动画——浅谈动画视屏弹幕网站的兴起与发展[J].大众文艺,2014(4)
- [9]湛东飏.传播决定文体论——以中国古代散文文体为例[J].中国文学研究,2008(1):51-54.
- [10]陈松松.弹幕视频的语言特色及表达意义[J].新闻世界.2015,7.

Analysis of the Causes of Bullet screen Interaction

Luo Yizhou

(Hunan University, Changsha Hunan, 410000)

Abstract: In the Internet age, new media technologies are affecting people's media using habits. As one of the essential features of new media technologies, "interactivity" has started to be more and more mentioned. The Bullet screen is a new type of media technology that represents "interactivity". Research on the interaction of Bullet screen can help people to understand the nature of new media interaction. The medium is a direct factor to shape our life ,therefore, in the process of researching the interaction of Bullet screen, we must grasp the characteristics of the Bullet screen media itself. The interactivity is not determined by the characteristics of the Bullet screen user or the content of the Bullet screen. From the perspective of material media, this paper analyzes the causes of the interaction of Bullet screen from the physical form and material properties of the Bullet screen.

Keywords: Bullet screen; interactivity; material media; Media technology