

# 直播带货语言中的互动元素及互动功能

## ——以“好不好”为例

李涵萌, 寇鑫

山东大学文学院

E-mail:LHM19588930730@163.com, snjdkx@163.com

**摘要:** 本文从直播带货语言中的高频词“好不好”的表达功能出发, 从上下文语境和多模态话语两个角度对该结构进行分类与分析, 最终总结出了附加问“好不好”在特定的直播带货语境下发挥的四种互动功能: 寻求认同、把持话轮、维持注意和强调重点。进一步论证了“好不好”等附加疑问句的历时主观化过程: 疑问程度不断减弱并逐渐演变为话语标记。其中的强调功能有区分关键信息的作用, 是对以往研究中附加问句互动功能的补充。需要注意的是, “好不好”的几项互动功能并不是相互矛盾对立的, 一处“好不好”很可能同时表现出了多种功能。

**关键词:** 好不好, 直播带货, 互动功能, 多模态, 话语分析

# Research on The Interactive Elements and Functions of Live Streaming Sales Language ——Take “hao bu hao” As Examples

Li Hanmeng, Kou Xin

School of Literature, Shandong University

E-mail:LHM19588930730@163.com, snjdkx@163.com

**Abstract:** This paper starts from the expression function of the high-frequency word "hao bu hao" in the language of live streaming sales, classifies and analyzes the structure from the perspective of context and multimodal discourse, and finally summarizes four interactive functions of the tag question "hao bu hao" (Ok?) in the specific context of live streaming sales: seeking recognition, holding the conversation round, maintaining attention and emphasizing the key points. This paper further demonstrates the diachronic subjectivization process of tag questions such as "hao bu hao"(Ok?): the question degree weakens and gradually evolves into discourse marker. The emphasis function can distinguish the key information, which is a supplement to the interaction function of tag questions in previous studies. It should be noted that several interactive functions of "hao bu hao(Ok?)" are not contradictory, and only one "hao bu hao(Ok?)" is likely to show multiple functions at the same time.

**Key words:** hao bu hao(Ok?), live streaming sales, interaction function, multimodal, discourse analysis.

## 1 引言

电商直播近几年成为互联网经济下兴起的新型消费模式, 涌现出了一批家喻户晓的带货主播, 创造了巨大的财富价值。电商直播与传统的实体店销售模式相比有巨大差异, 主播往往采用别具一格且富有感染力的带货语言来刺激观众完成消费。但当下对电商直播的研究大多停留在传播学、市场营销等领域, 在带货语言方面仍有研究空间。

本研究在对直播语料进行检索后发现, “好不好”成为几位主播带货语言中共有的前三

位高频词(结构)之一。由于语料涉及三位风格相异的主播,可以认为“好不好”的高频使用并非个人的特殊语言习惯,而是直播带货这一特殊语体的偏好性句法模式。因此,本研究认为对该词进行深入研究将有助于揭示直播带货语言的语体风格及其语体功能的实现机制。

针对“好不好”这一句法结构,前辈学者已进行过丰富的研究讨论。彭吉军、付开平(2008)等指出“好不好”的历时虚化过程:从句内谓语的位置游移到了句末,从而诱发了它的语法化,并先后经历了四个演化阶段,最终发展成为一个强化否定语气的虚词。余光武、姚瑶(2009)认为附加问形式“好不好”根据其在具体语境中功能解读,可以分为用于征询意见的真问、请求认同的弱问、弱化制止强度的假问和用于表达辩驳语气的话语标记语的非问四类。例如:

(1)“钱伯伯,”瑞宣低声的叫。“家去,吃点什么,好不好?”老人毫不迟疑的拒绝了:“不去!”(老舍《四世同堂》)

(2)这是限量款,100毫升的超大瓶限量款,好不好?清楚了没有?(李佳琦 20220522 直播)

例(1)展现了“好不好”的真问用法。例(2)是直播带货语言中“好不好”的用法,此处的疑问语气已经消失了,展现出了一种独特的表达功能,而这种功能目前无法纳入已有的解释框架之下。

除此之外,“好不好”作为附加问句的一种,具备一定的语言互动功能。关于附加问句的互动功能,也曾备受学界关注。高华、张惟(2009)指出“寻求核实”与“请求许可”是附加问句的两类基本话语功能。梁丹丹(2006)讨论了“对吧”在会话中的语用功能。姚双云、田咪(2020)考察了自然口语中“是吧”的互动功能,并探讨了“是吧”的话轮序列位置及言者认识状态对互动功能的影响。

前人对“好不好”表达功能的分类已经比较全面。但尚未有人专门探讨“好不好”疑问形式的非疑问互动功能。且以上对附加问互动功能的研究全部基于自然会话中面对面交谈的语料,尚未涉及到直播带货这种新生的独特语言情境,而“好不好”在直播带货的高互动性情景下成为高频词绝非偶然。

由此出发,本文基于前人研究,结合语篇分析和多模态话语分析两种方法,针对“好不好”在直播带货语境下的互动功能展开更全面的探讨。尤其关注“好不好”在特殊语境中展现出的全新互动功能及其语用解释,从而窥见语言作为生产要素是如何促进互动、刺激消费的。

## 2 语料选取与处理

本研究基于一个由5个直播回放视频组成的共9.5小时的语料库。选取了直播带货红人榜上的三位头部主播——李佳琦、烈儿宝贝、陈洁 kiki 的五场淘宝直播,使用讯飞听见“视频转文字”工具对直播回放视频进行语音文字转录,并进行人工校对后得到了直播带货文本语料,共190607字。

### 2.1 高频词检索及语篇分析

本研究首先使用 AntConc4.1.2 语料库检索软件中的 Wordlist 功能对直播带货语料进行特征检索和统计。经过检索后发现,“好不好”在三位主播的高频词(结构)表中分别位居第一、第二和第三,在所有语料中共计出现280次。随后使用 Concordance 功能对“好不好”定位,提取出其前后语段并分类整理以便进行下一步分析。

表1 李佳琦、陈洁 kiki、烈儿宝贝前十位高频词(结构)表

	李佳琦 20200522		陈洁 kiki20200628		烈儿宝贝 20201106	
Rank	Type	Frequency	Type	Frequency	Type	Frequency

1	好不好	96	对	36	对	89
2	毫升	71	好不好	22	好	19
3	好	43	份	11	好不好	17
4	块钱	32	好	9	是的	13
5	佳琦直播间	28	我	5	号链接	10
6	对的	25	个	4	块钱	7
7	折	24	准备好了没有	4	号	6
8	买	21	是不是	4	块钱的优惠券	6
9	对	18	是的	4	上链接	5
10	月	17	宝宝	3	个了	5

## 2.2 多模态话语分析

除高频词检索之外，本文使用了标注工具 ELAN 对视频语料建库，对直播带货视频动态语篇进行多模态话语分析。首先，将视频语料分离出 MP4 和 WAV 格式的音频，随后将 WAV 格式的音频随视频一同导入 ELAN 当中进行肢体动作、面部表情、手势和语音四方面的标注。

## 3 “好不好”的前后语句分析

“好不好”在五场直播中总计出现 280 次，且“好不好”在直播带货语言中出现的位置具有一定的规律性，于是本研究随机选取了其中的 108 例语料，进一步对“好不好”的前后语段进行了分析。

### 3.1 句前语段

针对直播带货语言中“好不好”附加问的句前语段进行分析归纳后发现，其主旨主要有五大类：请求关注领券、活动介绍、流程预告、传授方法及产品推荐。具体数据如下表：

表 2 “好不好”句前语段的主旨类型及使用频次（比例）

类型	言语行为			非言语行为	
	请求关注领券	活动介绍	流程预告	传授方法	产品推荐
频次/比例	27 例 (25%)	34 例 (31.48%)	22 例 (20.37%)	7 例 (6.48%)	18 例 (16.67%)

#### 3.1.1 言语行为类

通过表格分析可以发现，属于请求关注领券、活动介绍及流程预告这三个主旨类别的“好不好”句前语段所占比例最大，共占 76.85%，下列的例句（3、4、5）分别对应这三种类型：

- (3) 头顶上方红色按钮，请大家多多关注佳琦直播间，好不好？
- (4) 天猫店铺价 199 一支，佳琦给你们做秒杀 149 一支，好不好？
- (5) 佳琦直播间三点就给大家做秒杀，好不好？

这三类语段主旨区别于另外两类的特点是它们属于“言语行为”，具有施为意义，可以被视为主播对观众施行了一个语力较强的指令行为，请求观众接受自己的意见或建议。言语行为类别下的三种情况与本场直播的活动和流程密切相关，需要立即得到听众的互动与配合。出于合作原则，为保证直播流程的顺利推进，听众在接收到这条信息后一般会做出前往相关页面关注领券，对活动力度给出建议或准备好抢购等反馈行为。

#### 3.1.2 非言语行为类

传授方法类和产品推荐类的句前语段，更倾向于对客观事实的表述，不具有施为意义或施为意义很弱。例如：

(6) 就是这样反着拿然后用水去冲洗, 冲的更加快一点, 好不好?

(7) 因为它没有硅油, 它会让你头发洗完了就很蓬松, 好不好?

在例(6)中, 主播讲解了快速冲洗脱毛膏的方法, 例(7)则讲解了洗发水的成分和效能, 不需要听众在直播间对此做出实质性的反应, 即便给出回应也只需给出接收到此信息的反馈信号。

### 3.2 句后语段

附加问“好不好”的句后语段主要有两大类。一是重复前文, 二是转换话题。除此之外, 在李佳琦的直播语言中还出现了特殊的一类——“清楚了没有? ”。具体数据如下:

表3 “好不好”句后语段的主旨类型及使用频次(比例)

类型	重复前文	清楚了没有	转换话题
频次/比例	28例 (25.93%)	8例 (7.41%)	72例 (66.67%)

#### 3.2.1 重复前文

在重复前文的类别中, “好不好”的前后语句虽在遣词造句上稍有不同, 但所传达的话语信息完全一样。例句如下:

(8) 佳琦给你们做秒杀 149 一支, 好不好? 149 一支的唇部精华给大家。

(9) 来我们直接上链接, 好不好? 准备 54321 上链接。

在例(8)中, “好不好”的前后语段都是在陈述直播间唇部精华的活动价格, 例(9)中则是主播在反复提醒听众将要上架商品链接, 故将其划为重复前文类别。

#### 3.2.2 请求反馈

“清楚了没有”所占比例较少, 在这类句子中, 可以认为“好不好”与“清楚了没有”所要传达的语义是一致的, 都是在向听者确认自己在前句中所传达的信息是否被接收并邀请听者再次确认该信息。例如:

(10) 89 元 220 毫升是有史以来黑精华单克, 数最低的一次的价格, 好不好? 清楚了没有? 只有 5 万个女生可以买得到。

在例(10)中, 主播首先陈述了本次商品活动力度之大, “有史以来、最低”等程度副词被多次使用, 可见此条信息的重要程度。随后使用两个疑问句来确认听众是否已经明白折扣, 请求听众反馈。

#### 3.2.3 转换话题

“好不好”附加问的后衔接句属于转换话题类别的共计 72 条, 数量最多, 占“好不好”句后语段的比例为 66.67%。例如:

(11) 5 折以下了, 赫莲娜 4.9 折的活动力度, 好不好? 头顶上方红色按钮, 请多多关注我们的直播间。

(12) 我们就拍一个黑色最实用的颜色, 赶紧抢拍抓紧抢拍, 好不好? 来, 其实我们今天还有一个好物跟你们分享, 是我们小奥汀的一个超级大爆款。

例(11)中主播先陈述了商品的折扣力度并带上附加问“好不好”, 紧接着转换话题请求听众关注直播间。例(12)则从催促下单转换到另一商品推荐。在两个截然不同的话题之间, 主播停顿时间极短, 主要依靠“好不好”来衔接两个句子。

## 4 “好不好”的多模态话语分析

模态指交流的渠道和媒介, 包括语言、技术、图象、颜色、音乐等符号系统。同时使用两种或两种以上模态的话语叫做“多模态话语”。直播带货本质上是一种以多模态语言互动为核心枢纽, 以达成商品交易为目的的经济行为。(王宇波、潘丹婷 2022) 直播带货视频是典型的多模态语篇, 本研究针对主播发出“好不好”附加问的语段, 从语音、面部表情以

及手势、肢体动作等方面进行多模态话语分析,进一步解析“好不好”在主播引导听话人付诸购物实践这一互动过程中发挥的表达功能。

本研究在语料库中选取了三位主播总时长 3 小时 10 分钟的直播带货回放视频,共分析了 108 处包含“好不好”附加问的动态语段。分析结果如下表所示:

表 4 五种句前语段主旨下“好不好”的多模态分析结果<sup>1</sup>

类型	言语行为			非言语行为	
	请求关注领券 27 例	活动介绍 34 例	流程预告 22 例	传授方法 7 例	产品推荐 18 例
ML	0 次 (0%)	0 次 (0%)	1 次 (2.94%)	1 次 (14.29%)	0 次 (0%)
MH	9 次 (33.33%)	11 次(32.35%)	9 次(40.91%)	4 次(57.14%)	5 次(27.78%)
MF	22 次 (78.57%)	28 次(82.35%)	20 次(90.91%)	5 次(71.43%)	13 次(72.22%)
MP	2 次 (7.14%)	4 次(11.76%)	1 次(4.55%)	2 次(28.57%)	5 次(27.78%)
GP	3 次 (10.71%)	7 次(20.59%)	1 次(4.55%)	0 次(0%)	3 次(16.67%)
GU	5 次 (17.86%)	9 次(26.47%)	2 次(9.09%)	1 次 (14.29%)	5 次(27.78%)
GC	2 次 (7.14%)	3 次(8.82%)	3 次(13.64%)	0 次(0%)	0 次 (0%)
FR	7 次 (25%)	17 次(50%)	8 次(36.36%)	4 次(57.14%)	8 次(44.44%)
FS	5 次 (17.86%)	4 次(11.76%)	2 次(9.09%)	3 次(42.86%)	4 次(22.22%)
FC	5 次 (17.86%)	1 次(2.94%)	2 次(9.09%)	0 次(0%)	1 次(5.56%)
BC	1 次 (3.57%)	0 次(0%)	3 次(13.64%)	0 次(0%)	1 次(5.56%)

表 4 统计了各类多模态信息与特定语义信息间的搭配情况,其中语音互动通过说话人的音强情况、语速情况显示说话人的互动意图。表情特征则往往与特定社会行为和社交目的相关,如“挑眉”表情往往是加强说话人与听话人互动的有效方式。主播发出疑问语气同时伴有挑眉行为,实则是在引起观众注意,向听众确认话语信息是否被接收,或对听话人对其发问的回应有所期待。动作互动方面,通过手势和肢体移位也可传递重要的交互信息。韦琴红(2008)指出多模态语篇中的图像符号同样可以表达意义,并和语言符号一样具有多功能性,并把它们分别解释为再现(representation)、互动(interaction)和构图(composition)三种功能。远离或靠近镜头的动作在互动功能上有很大影响。

基于以上信息,我们可以进一步讨论和验证“好不好”在直播带货互动中的重要语用价值。

#### 4.1 寻求认同

在“好不好”的句前语段分析中,言语行为类属于“无疑而问”。主播使用疑问形式的附加问“好不好”,目的在于求同而非求证。即期待观众接受建议配合互动,并不是要得到观众针对此问题做出的真实回应,因此无法形成严格的“问-答”的相邻语对(adjacency pair)。“好不好”虽有疑问之形,但已无疑问之意。多模态分析的语音互动中,“好不好”处语速加快也佐证了其疑问意消失或被削弱的结论。对比表 4 中的数据,“好不好”语素加快显著多于语素减慢的情况。

高华、张惟(2009)认为在会话交际中,说话人通过附加问来向听话方核实或确认所传递信息或评价的正确性,当交际双方(通过语言和语境)判断说话人对某一信息确知程度高时,附加问句就由寻求确认发展出寻求听说双方的观点一致,以确保会话顺利进行的功。在直播间中,制定活动规则和推进销售流程的主动权几乎完全掌握在主播手中,主播掌握的

<sup>1</sup> 标注符号说明请见附录。

信息量也远远大于观众，当主播权势量和认识状态都高于观众时，“好不好”的功能就转变为“寻求认同”了。

#### 4.2 把持话轮

“好不好”的后句转换话题时，“好不好”往往发挥了把持话轮，填补思维空白的作用。刘虹提出了两个衡量话轮的标准：一是说话者是否连续，即在一个语法语义完成序列的末尾有无沉默。如有沉默，那么说话者的话就不止一个话轮。二是是否发生了说话者和听话者的角色互换。如果发生，就标志着一个话轮的结束和下一个话轮的开始（刘虹 2004）。在直播间这个语言环境中，主播的语言节奏非常快，销售流程紧密衔接，缺少单人转换话轮所需的沉默时间。由于观众无法直接在直播间发声，只能通过弹幕的形式与主播互动，主播需要持续作为会话发出者来确保直播流程的顺利进行，以及促进售卖商品这一环节中销售者与消费者的互动。

卢莉（2003）提到 Richards 将有关话轮之间的转换策略归纳为如下 3 条：持续话轮策略、把持话轮策略和施与话轮策略。其中的把持话轮策略(strategies for holding a turn)，即表示说话人还有话要说。为把持话轮，有以下几种技巧可以选用；采用被萨克斯称为“话语未结束语”(utterance incompletor)的一些词项，如 *but*、*and*、*however* 等连接词；用 *since when* 这样的“未完成标记”(incompletion maker)来向听话人表明在第一个可能的结束处出现之前，至少还有两个分句；在说话人一时没有考虑好说什么，但又不愿放弃说话的轮次的情况下，用“搪塞语”(hesitation filler)，如：*er*、*well*、*um*、*You know*、*let me see* 等来为自己争取时间，以保住说话的轮次。

在直播带货的特定语境下，转化话题类别的“好不好”就可以被视作一种搪塞语，是主播使用的一种把持话轮策略。此时主播还会伴有眼神回避、远离镜头的表情和动作，“好不好”可以弥补转换话题时的思维空白，为主播赢取思考的时间，同时还缓解了话题突然转换的生硬与尴尬，使直播流程更加流畅自然。

#### 4.3 维持注意

“好不好”的句前语段属于非言语行为类时，“好不好”的信息探询功能已完全消失了，此时发挥的是维持听者注意的功能。

直播间是高互动性的场景，一场直播带货往往持续较长时间，长话轮叙述过程中主播需要时常关照观众的状态，确保观众参与到与自己的互动情景中。李宗江（2013）提出在连续的陈述句中偶尔掺进一个疑问句，可以不断唤起对方的参与，以加强谈话的交互性。实际上，此时“好不好”的疑问小句还常常伴随主播挑眉、抬手、指点商品、靠近镜头等表情和动作，当这些模态被一起使用时，主播向听众表明不是自己单方面在说，能很好地实现维持听众注意力的效果。

#### 4.4 强调重点

与传统的面对面自然会话相比，“好不好”在直播带货语境下还展现出了一种新的表达功能——强调。

在以往的研究中，语法上的强调功能通常由语气副词来实现，如“确实、绝对、显然”。在日常交际或演讲中如有要强调的内容，我们可能会使用如下方法：1.通过语言速度变化强调；2.通过重复手法强调；3.通过对比强调；4.通过设问、反问强调。

当“好不好”的前后语句含义完全相同时，即“好不好”句后语段为重复前文类别时，主播实则是在以重复策略强调此条信息的重要性，与街头小贩通过反复吆喝商品关键特点来呼吁人们购买的性质类似，“好不好”在这其中也发挥着强调信息的作用。如上文例（7）中，

主播反复提醒听众将要上架商品链接,是因为期待听众配合点击链接购买商品,这与主播的核心利益——业绩直接挂钩。“好不好”后紧跟“清楚了没有?”,两个疑问句连用,也是对前句重要信息的强调。且在多模态分析中发现,在这两类的附加问“好不好”处,还会伴有主播音强升高、拍手的现象,这也是证明“好不好”发挥了强调功能的重要证据。

主播用“好不好”发挥强调功能的动因有二,一是维持听者注意,二是区分重要信息。与自然会话中参与双方话轮转换,交替发声的情况不同,直播语境下主播作为唯一的语音信息传递者,会单向输出大量信息,对于听众来说则难以辨别各类信息的重要度。在这样的前提下,主播会使用“好不好”以及其他表情、动作来帮助听众区分重点,尤其是那些与主播切身利益相关的信息,如“请求关注”和“流程预告”。

## 5 结语

本文从探询直播带货语言中的高频词“好不好”的表达功能出发,从上下文语境和多模态话语两个角度进行了分类与分析,并最终总结出了附加问“好不好”在特定的直播带货语境下发挥的四种互动功能:寻求认同、把持话轮、维持注意和强调重点。进一步论证了“好不好”等附加疑问句的历时主观化过程:疑问程度不断减弱并逐渐演变为话语标记。其中的强调功能有区分关键信息的作用,是对以往研究中附加问句互动功能的补充。需要注意的是,“好不好”的几项互动功能并不是相互矛盾对立的,一处“好不好”很可能同时表现出了多种功能。

一方面,本研究为疑问形式在互动中的非疑问用法补充了又一个实例。另一方面,以往的互动功能研究主要关注面对面交际,本文讨论了更复杂的线上互动情景,并融合多模态话语分析方法,从二维话语分析走向三维话语分析,从静态研究走向动态研究,使得对“好不好”的互动功能解读更加全面、准确。

### 附录 多模态标注转写体例

语音	ML	响度降低
	MH	响度升高
	MF	语速变快
	MP	拉长音
手势	GP	指点商品
	GU	抬手
	GC	拍手
面部表情	FR	面部挑眉
	FS	回视观众
	FC	眼神回避
肢体动作	BC	靠近镜头
	BF	远离镜头

## 参 考 文 献

- [1] 彭吉军, 付开平 2008 说“好不好”的虚化,《鄱阳师范高等专科学校学报》第2期。
- [2] 余光武, 姚瑶 2009 “好不好”的表达功能及其形成的语用解释,《语言科学》第6期。
- [3] 高华, 张惟 2009 汉语附加问句的互动功能研究,《语言教学与研究》第5期。
- [4] 梁丹丹 2006 会话中“对吧”的语用功能,《修辞学习》第1期。
- [5] 姚双云, 田咪 2020 自然会话中“是吧”的互动功能及其认识状态,《语言教学与研究》第6期。
- [6] 王宇波, 潘丹婷 2022 直播带货中的多模态语言互动,《语言战略研究》第3期。

- [7] 韦琴红 2008 论多模态话语的整体意义构建——基于一个多模态媒体语篇的话语分析, 《天津外国语学院学报》第 6 期。
- [8] 刘虹 2004 《会话结构分析》, 北京大学出版社。
- [9] 卢莉 2003 话轮: 英语会话的言语转换机制, 《深圳大学学报(人文社会科学版)》第 3 期。
- [10] 李宗江 2013 几个疑问小句的话语标记功能——兼及对话语标记功能描写的一点看法, 《当代修辞学》第 2 期。
- [11] Grice,H .P. 1975 *Logic and Conversation*, New York: Academic Press.
- [12] Kress,G. & van Leeuwen,T. 2006 *Reading Images: The Grammar of Visual Design* , London: Routledge.