

恶搞：作为一种集合行为的社会学解释

杨琼

摘要：“恶搞”是近年来文化领域中备受关注的一个问题，他将网络生存空间的特殊性和后现代精神的反抗相结合，产生了巨大的生命力和影响力。文章试从一种集合行为的视角，探究恶搞这一文化行为的产生条件与其所表现出的行为特征，并建议社会文化管理者从其行为特点来构建对网络恶搞的社会管理机制。

关键词：恶搞；恶搞文化；集合行为；网络媒介

作者简介：杨琼，女，社会学硕士研究生。（中南大学 公共管理学院，湖南 长沙，410083）

中图分类号：C912 **文献标志码：**A **文章编号：**1008-6552 (2013) 06-0125-03

一、关于恶搞的涵义

“恶搞”又称作 Kuso，是舶来品，是一种典型的网络亚文化。最先经由日本传入台湾再经由网络传到香港，继而传入内地^[1]。2006年网友胡戈的恶搞作品《一个馒头引发的血案》所引发的舆论界和文化界的震动，成为了中国恶搞文化发展进程中的“一个里程碑事件”。而后越来越多的人接受恶搞这种网络行为，恶搞火速成为最火爆的网络行为之一，时至今日任何现实生活中的事物都有可能被恶搞，恶搞已经作为一种亚文化并逐渐显现出对现实社会的强大影响力。

眼下无论是古典名著、唐诗宋词，抑或影视作品、戏曲音乐，都会有网友对其进行一番恶搞，有意识地将自己的观点立场注入到“新作品”中。这是因为既然我们存在于一种文化的影响之下，那我们便也拥有批判和评价这种文化的权利；网友的“解构——重塑”的行为过程其实就是对现有文化不满的一种宣泄，是将一种以自我为中心的价值观注入到文化中去的行为，是一种迂回的激进表达方式，同时常常蕴含着非常丰富的话语智慧。现在，在网络世界中崛起的恶搞族及其作品的影响已超越其产生范围，即由虚拟网络世界过渡到了整个社会层面；同时随着这个非正式群体的日益壮大，使得恶搞文化逐渐走向现实，成为网民宣示自己话语权的一种手段。

如今恶搞及恶搞文化已引起学术界的关注，不过目前国内对于这一领域的研究主要是从文化社会学和后现代视角来进行分析。本文从社会学的视角出发，并以集合行为的概念作为一个解释工具，来分析恶搞行为的产生及恶搞文化盛行的原因，应具有一定的学术价值和现实意义。

二、集合行为：一个解释恶搞行为的概念工具

“集合行为”这一概念最早由美国社会学家 R·E·帕克提出，他将集合行为定义为一种共同的、集体冲动影响下的个人行为。集合行为是一种集体行为，是人们在交往时发生的、集中于某些事物的倾向性，并逐渐产生了一些共同的态度和行为。集合行为具有以下三大特征：人数众多、相对自发且无组织性以及行为者之间相互依赖^[2]。笔者将从这三方面分析恶搞行为在行动特征上与集合行为的一致性。

首先，恶搞行为的集群性主要表现为人数众多，它是同一时间内采取相同行动的许多人共同做出的。也正是因为时下恶搞作品数量众多，参与人数范围很广，社会影响力较大才被不少学者认为是一

场“平民的狂欢”^[3]。其次,无组织性是集合行为区别于其他群体行为的主要特征,集合行为是一种自我动机驱使下产生的行为,因此恶搞主体作出这一行为的决定是自发性的、无组织的。恶搞族在行为过程中追求自我价值观的表达,是个体利益及需求满足驱使下的行为。另外,恶搞作为一种集合行为的特质还表现为行为主体之间的依赖与影响。这种依赖性不仅体现在恶搞群体之间,也存在于传播者和受众之间。

三、恶搞:作为一种集合行为何以可能

从恶搞行为产生到形成恶搞文化之迅速以及涉入范围之广、影响之深,与其作为一种集合行为所具有的特质有着及其深刻的关联。“恶搞”并非是一个社会偶然性的产物,而是出现于一定的社会情景中,有其产生和发展的机制,就如我们认为一种集合行为产生可能是一个因素或者多个因素共同作用的结果。本文将从环境因素、网络行为失范、价值观冲突、社会控制缺乏和心理机制五个方面来分析恶搞这一集合行为的产生条件,即恶搞作为一种集合行为何以可能。

(一) 环境因素

环境因素可以影响人们对某一共同刺激作出反应的几率。根据社会心理学中的匿名理论原理,当人们得知自己的某种行为具有匿名性,不必承担破坏规范的后果时,会产生责任分散和控制转让的心理,这将会大大增强主体的行为动机并提高行为的发生几率,同时匿名性还削弱了人的社会约束力,便自然易发生越轨行为。而恶搞文化的缔生环境即网络世界便是以其开放性、匿名性和分散性为恶搞一族提供了一个理想的行为空间。一般的恶搞作品虽是供大众消遣的,但毕竟是在解构原作基础上的一种宣扬自我价值观的重新构建,更关键的是其中往往夹杂着讽刺、夸张、映射之意,另外其运用的移花接木、断章取义等手段,常使得作品偏离原意,故若对恶搞作品处理不当,就会引发舆论及社会的争议,甚至成为不利于社会整合的不安定因素。这也是为什么恶搞族在发布作品时,大都以化名或不署名的方式进行,他们在通过作品释放自我情绪的同时,也将作品发布所可能引发的问题进行了责任分散。

(二) 网络行为失范

社会中有时候会存在着这样一些特殊的情况,即还来不及产生任何规范来指导人们的行为。失范,即缺乏规范的社会状态。无论是作为一个行为的集体,还是以其依赖网络生存的特点而将其视为某一特殊的职业群体,恶搞一族所处的空间都尚不存在明确的控制、约束、监督其行为过程或结果的特定网络行为规范。现在仅有的对于网络社会的行为约束力是来自现实社会中的一些道德和法规。可正如迪尔凯姆所说:“道德的生命力是有限的”,某种道德规范总有自身的适用范围,对于新出现的社会领域来说,往往显现出其局限性,法律规范也有相类似的情况。其实,针对大众媒体的道德恐慌并不是仅限于网络媒介,在报纸、电视这些大众媒介发展之初,也曾引发社会中人们的担忧;而由于网络媒介作为一种“解放的媒介”,为大众的自由提供了更大的空间,若一旦存在某种失范现象,对社会的负面影响将更为强烈。适用于现实社会中行为者的道德和法律规范,对于网络空间的虚拟行为来说,其作用有所不足或受到某种限制,在针对网络行为的有效并完善的道德及法律规范建构起来之前,网络行为就会出现某些失范状态,这种失范的状态,就为恶搞行为的发生和这一族群的壮大提供了生存空间。

(三) 价值观冲突

价值观的冲突也可能引发集合行为,而且这样的冲突通常是急速的社会变迁或者是在文化中引入了对立因素的结果。所以传统社会的快速现代化往往会孕育一系列的集合行为。恶搞的出现和流行折射了当下社会生活中的文化变迁,特别是价值观的转变。计划经济时代,社会价值体系高度统一,强调集体主义;而随着社会转型进程和市场经济地位的确立,人们的价值观念出现了多元的状况,其中

有部分人表现出告别神圣、远离主流、拒绝崇高的功利主义价值观倾向。正是在价值观冲突下,我们在恶搞文化中看到了对传统的或主流的价值观的颠覆和解构。

(四) 社会控制缺乏

社会控制是每一个社会系统都在持续发挥的功能,当这种控制机制减弱或缺乏时,人们作出越轨行为的可能性就增加。网络空间所具有的特点,以及现在社会控制机制中对于网络空间及其中行为的制约缺乏正规性、系统性,所以网络这一虚拟社会在给现实社会发展带来福利的同时,也产生了一系列的问题。恶搞者往往是在一个极其自由的空间里进行行为过程,他们在完成这一行为过程时考虑更多的是相应的技术问题,而非随之可能产生的道德或法律问题,即恶搞行为的主体缺乏对于自身行为可能产生的后果的估计或者是估计不足。所以,维持网络空间的有序,应从根源上让恶搞族及其恶搞行为得到有效的社会控制和监督,如以道德控制为主,兼用技术、法律等手段,对网络空间的行为主体及其行为进行综合适度控制,减少网络世界的符号异化,有效促进网络社会和现实社会的整合。

(五) 心理机制的补充:感染和趋同

一般来说,文化中都会有制造文化和被涵化的群体。从心理机制来看,恶搞族则既是这种文化的制造者,同时也是被涵化的对象。

感染是恶搞文化形成的重要心理因素。这种感染机制首先源于一种不可征服感,即从单纯人数上获得强大力量。上文中已经提及网络上的恶搞一族的人数众多,这种群体的规模往往形成了一种吸引力,这种吸引力为群体不断地注入新鲜血液。其次是传染,即一种貌似新的思维方式和行为方式在受众中得到迅速蔓延。恶搞作为一种在解构基础上的重构,除了满足恶搞族表达自我的需求外,还在这一过程中完成了对受众的感染和影响。

趋同是指行为主体以同样方式看待事物并以同样的方式行动,即参与集合行为的人们在年龄结构、知识结构、价值观等方面具有了一定的相似性,恶搞文化的制造者们恰恰便是如此。目前我国网络上的恶搞族以80后、90后为主力军,他们的集体观念淡薄,对行为的选择往往以自我的意愿为主,同时有强烈的自我价值表达意识,他们将恶搞视为对个人话语权、思想自由及个人价值观的展示。

四、结 论

恶搞文化作为一种亚文化,也是社会价值观多元化及文化多元化发展的结果之一。事实上,除了发泄情绪和娱乐大众的功能外,恶搞行为及恶搞文化的存在也是具有一定的合理性的。因为恶搞作为一种集合行为,表现出来的是可以代表一个群体的意识和价值取向,且恶搞这一行为更多地是以一种表意型的行为手段被使用。所以,社会在全面加强网络环境治理的时候,一方面要强化对网络世界恶搞行为的管理监督,防范其负面影响的扩散,另一方面也不能一概对其简单地否定,因为我们不能简单地反对一种文化现象,而要正视它的存在并挖掘其存在背后的深意。其实,网络的世界充斥着现实的意义,恶搞文化亦是如此,它对某些东西的讽刺,在某种程度上可以揭露社会问题。社会管理者应当积极冷静地剖析当下社会的网络文化生态,就其产生和发展的原因来探寻真实有效的监督管理机制,其中特别是要加强对“恶搞”这种文化现象的制造者和被涵化者的价值观的正确导向,并加强对其责任意识的塑造,以及建构明确的、有法律效应的网络行为规范,由此才能有效地消除恶搞文化对社会可能造成的负面影响,并逐渐消除它的产生机制。

参考文献:

- [1] 温志嵩. kuso 文化与网络群的生活方式[J]. 中国青年研究, 2006(10).
- [2] 郑杭生: 社会学概论新修(第三版)[M], 北京: 中国人民大学出版社, 2003: 140.
- [3] 刘雪玉. “恶搞”文化: 一种狂欢化的诠释[J]. 吉林省教育学院学报, 2008(01).