

文本盗猎：主体视域下青年亚文化生成动因的游戏性转向

钟 静 李天珍

摘 要：从青年主体视域对内生于青年群体的亚文化进行剖析，能更准确地理解青年亚文化的深度内核。文章从主体视域出发，对“文本盗猎”类青年亚文化的创作过程进行剖析，进而提出文本盗猎者作为“游戏的人”，其文化生产背后个性化解读、戏谑化表达及新部落社交等“愉悦性”游戏正在取代盗猎的“抵抗性”动机，由此提出以平等、多元的心态看待网络社会的文化转型，希冀青年亚文化与主导文化由对峙走向对话。

关键词：文本盗猎；主体视域；青年亚文化；游戏

作者简介：钟静，女，硕士研究生。（安徽师范大学 新闻与传播学院，安徽 芜湖，241000）

李天珍，女，副教授。（安徽师范大学 体育学院，安徽 芜湖，241000）

中图分类号：G122

文献标识码：A

文章编号：1008-6552（2019）03-0034-06

互联网的发展带动粉丝文化、网红文化、电子竞技文化等各类青年亚文化的繁荣，以B站线下活动Bilibili Macro Link（BML）为例，2013年首次举办仅有800位观众，2018年售出门票超10万张，B站的粉丝不断增长，以B站为代表的青年亚文化大众化趋势日益凸显。在亚文化大众化、网络社会去中心化以及青年娱乐化的大背景下，青年亚文化研究中“抵抗”和“收编”的传统框架稍显局限。本文从主体视域对青年亚文化的创作过程进行深入剖析，试图解答青年亚文化的创作动机及青年亚文化的发展出路问题。

一、青年亚文化的兴起及“他者”评判

（一）青年亚文化形态溯源

青年亚文化是指与主流文化相对应的那些非主流文化现象，是青年文化群体下的次级群体特有的信仰、趣味、价值观以及生活习性。^[1]亚文化作为一种流变的事物，其形态大致经历了由“外在化”到“内在化”的过程。20世纪30年代美国城市化迅速发展，青年团伙暴力、吸毒等越轨行为频发，当时青年亚文化主要表现为暴力、吸毒等犯罪行为。20世纪60年代英国工人阶级青年通过在日常生活中融入独特“风格”的发型、服饰等表现自己的独特生活方式和行为方式，当时的嬉皮士、摇滚派、足球流氓、光头仔、朋克等风格被视为青年亚文化。

20世纪80年代以后大众媒介普及和大众文化产品兴起，青年人作为积极的创作者和意义的操纵者，摆脱权威解读对文本进行二次创作的同人写作、同人音乐等被看作青年亚文化的典型。到了21世纪，随着互联网的普及和传媒技术的发展，青年亚文化呈现出日益大众化的趋势。青年对传媒技术的掌握使其接触和挪用文本符号快速便捷，这使得鬼畜视频、表情包、网络流行语等文本盗猎类亚文化在整体亚文化中所占的比重越来越大，且文本盗猎类亚文化的创作群体分布广泛，在整体亚文化参与

群体中较具代表性。

（二）青年亚文化研究中的“他者”评判

20世纪30年代美国芝加哥学派开青年亚文化研究的先河，当时的研究由于受帕森斯结构功能主义的影响，主要从城市发展角度对亚文化进行“评判”，提出边缘人、越轨行为等理论。我国青年亚文化研究主要吸收了伯明翰学派的研究成果，将亚文化风格作为研究重点，研究亚文化与主流文化、大众文化等的抵抗和收编关系。20世纪60年代英国伯明翰学派代表学者斯图亚特·霍尔等人，因为工人阶级家庭出生等原因，对亚文化讨论具有一定的主体视角，强调亚文化创造中的主体能动性。而我国学者的研究路径与伯明翰学派又有所不同，大多是从“他者”的精英主义视角出发去审视亚文化的抵抗和收编问题。

作为青年亚文化重要表征的网络恶搞而言，当前的研究路径大多是对其文本内容进行分析、阐释，进而得出网络恶搞的动机是抵抗，其文化归路最终只能是被商业化或被主流文化收编的结论。^[2]而基于网络社会的虚拟性，在网络恶搞中自称为“屌丝”的群体现实生活中并非是真正的“屌丝”。所以通过文本内容分析来揣测背后青年群体的创作动机具有高度不概括性。

于是，随着社会发展与网络社会文化转型，青年创造亚文化的动机是否还是单纯的抵抗，青年亚文化的出路又是否只有被收编？基于当前学术界对这些问题讨论尚不完善的现状，本文试图打破传统精英视角下对亚文化自上而下的审视研究，综合亚文化生态及其在日常生活中的使用场景，从青年主体性出发对“文本盗猎”类青年亚文化的生成动因进行剖析。

二、文本盗猎：青年亚文化的繁荣

“盗猎”指积极主动的阅读行为，最早由米歇尔·德赛杜提出。亨利·詹金斯在《文本盗猎者：电视粉丝与参与性文化》中用“文本盗猎”描述粉丝阅读并对文本进行二次创作的再生产经验，“在这期间，粉丝由被动的意义接受者转化为积极的创作者和意义的操控者，将媒介消费变成了新文本、新文化和新社群的生产，产生出一种难以忽略的亚文化”^[3]。新媒介语境下，网络空间内容生产的UGC模式进一步促进了文本盗猎类青年亚文化的创造，使得亚文化的创作者由小众化粉丝向普泛化青年拓展，消费者由粉丝群体向全社会拓展，整体亚文化发展呈现出生机勃勃的景象。

（一）社会环境：青年焦虑与技术赋权

1. 青年焦虑

周晓虹指出，中国已经进入“全民焦虑时代”^[4]。《2017国民财富焦虑报告》显示，国民财富焦虑均值为43.71，其中4.4%的人处于高焦虑状态；78%的人处于中度焦虑水平；17.6%的人处于低焦虑状态。^[5]而当前社会环境下青年对地位和财富的渴望，使得青年的焦虑症候在众多社会群体中最为突出，在学习、就业、工作等方面普遍出现急躁、浮躁、焦躁的焦虑情绪。^[6]

青年焦虑作为转型社会普遍存在的社会现象，主要缘起于青年群体对某些社会现实既无法接受又无法解决的现实情境。亚文化创作成为物质、精神压力下青年群体宣泄情绪、输出思想、缓解焦虑的重要渠道，同时也是青年转移注意力、逃避现实、自娱自乐的文化方案。通过挪用日常休闲所接触到的电视、电影文本，再加上自我解读从而创作出的搞笑视频、趣味表情包等亚文化，既可以缓解焦虑，还可以通过社交分享获得自我认同。

2. 技术赋权

信息技术与媒介的发展为数字化资源存储与数字化检索提供了极大的便利,这为文本盗猎提供了海量、易得的创作素材。相比于传统媒体时代受众通过电视机观看电视剧、电影的自上而下模式,互联网时代受众具有掌握资源的途径,更可以介入编辑。社交媒体的发展,为青年亚文化群体的交流与分享提供了平台,如 A 站、B 站、知乎、半次元等各类网站的实时性、互动性为“网络合作”的创作方式提供了渠道。同时,随着网络空间和全球化的不断发展,为全球范围内亚文化的交流提供了可能,目前国内 B 站热门的鬼畜文化,就是发源于 2008 年传入我国视频网站 Acfun 的日本鬼畜视频《最终鬼畜蓝蓝路》。

新媒体技术的发展为普通青年进行文本再创作提供了技术支持,使得文化创作不再由特定的机构群体所垄断。笔者在知乎搜索 B 站“up 主”这一关键词时发现,知乎用户中有“up 主”这个标签的用户,基本上同时拥有程序员、工程师、学生、平面设计等标签。由此可见,进行亚文化创造的人大多是熟练掌握信息技术的人。以网络聊天表情包为例,各类应用程序的发展使得表情包的制作日益“傻瓜化”,越来越多日常生活中的场景成为表情包创作的元素,只需要自己拍一张照片,就可以随意增加文字变成自己想要的表情包在聊天时使用。由此,各类“葛优躺”“小猪佩琪”等“素人”自制表情包开始逐渐挤压系统自带的微笑表情包。

(二) 亚文化创作:意义挪用与文本游牧

1. 意义挪用

青年亚文化的风格是一种社会符号式的隐喻,它不是凭空创造或想象出来的,它要借助于已有的物品体系或意义系统,通过对这些物品的挪用和对意义的篡改来实现。^[7]文本盗猎常用的模式为“拼贴”和“同构”,将一些具有典型性或被大家所熟知的文本放到新的语境中进行再创造,从而生产出与原文本相近或相反的新意义。

文本盗猎者的意义生产和流行解读是流动多边性的,虽然是对原文本意义的挪用,但是并不意味着是一种误读,更不是永远处于反抗的立场。^[8]以网络流行语为例,大多幽默搞笑,同时表达个性而接地气。如“世上无难事,只要肯放弃”将“世上无难事,只怕有心人”这一鼓励青年不轻言放弃的励志谚语挪用成向困难妥协的网络语言;“酒逢知己么么哒,话不投机哦呵呵”将古诗词与网络语言结合,朗朗上口毫无违和感。

2. 文本游牧

文本盗猎者的再创造并非局限于某一个文本,而是不断地向新的文本移动,并且在各种不同的文本之间建立联系,由此创作出能表达自己观点的作品。以 up 主“伊丽莎白鼠”鬼畜视频《【全明星 Rap】本草纲目》为例,该视频时长两分二十二秒,其中混剪了《新闻联播》、国内经典电视剧(《还珠格格》第一部 and 第二部以及《三国演义》《西游记》《包青天》)、网络萌宠视频、《暴走大事件》、德国电影《帝国的毁灭》、霸王防脱发洗发水的广告等作品,此外还加入了表情包和游戏(反恐精英)的画面,同时加入周杰伦的《本草纲目》(辣妹子 Mix)为背景音乐。

对所使用素材的熟悉程度、对网络技术的熟练运用程度、对文本拼接中的创新程度等均对亚文化创作过程中文本盗猎者的综合素质提出了一定的要求。文本盗猎的过程更多是一种自我价值的体现与实现,up 主作为一个自由的游戏人,在 B 站分享自己作品的动机更多是分享创意、实现自我价值(目前 B 站 up 主的商业合作也很多,但是与广告方合作的视频他们都会放在专门的目录中),并不是为了抵抗原作品。“伊丽莎白鼠”称:“看鬼畜做鬼畜无非追寻快乐、分享快乐,up 主按照自己的喜好设置

调音/节奏/PV/填词/剧情，观众选自己喜欢的看，仅此而已。”

（三）亚文化消费：日常生活化

随着网络技术发展带来的QQ、微信、微博等社交媒介普及，极大影响了青年日常生活的交往方式。以网络表情包为例，“一言不合”就“斗图”成为近年来青年间兴起的特有交流方式。表情包因其具有的趣味性、生动性特征满足了青年传播过程中追求愉悦的心理，同时符合当下青少年情感体验“横宽纵短”的扁平化、浅层化特征。于是，以图表意、以图会友日益成为当前网络聊天情感传达和表征的重要文化符号。

玛格丽特·米德在《文化与承诺：一项有关代沟问题的研究》一书中提出前喻文化、并喻文化、后喻文化三种文化传承形态。^[9]信息社会日新月异的发展速度使得当前社会正逐步迈入后喻文化时代，父辈通过与青年群体的不断对话，也不断接受表情包、网络流行语等青年群体文化。于是，表情包的使用越来越普泛化，除了青少年沉迷表情包，长辈们也越来越多喜欢使用表情包，从当前研究中老年表情包特点、使用情况的学术论文越来越多就可以看出这一趋势。

三、生成动因：从抵抗他者到自我愉悦

文化作为一种生活方式，其自下而上生长出来的内生性决定了对于亚文化的讨论最重要的是回到人的主体性上。不同于传统通过审视亚文化文本来分析亚文化群体的抵抗性的研究路径，本研究从文本盗猎者的主体出发，通过访谈来了解亚文化创作者的创作动机，从而提出文本盗猎者的主观动机正在从抵抗向自我愉悦发展。

（一）“抵抗性”盗猎

文本盗猎者在盗猎时是处于边缘和弱势地位的，他们没有原文本的著作权，也没有使用原文本的合法性。所以，当他们想要表达自己对文本的解读时，只能通过盗猎极有限的文本信息进行再创造来表达自己的观点，从这个层面上说，文本盗猎者对原意的篡改是一种抵抗的行为。另一方面，盗猎者作为有独立思想的青年，大多个性独立，偶尔会对社会不文明现象进行讽刺。如B站up主“皓月”目前主要剪辑直播和自拍内容，他选择的剪辑素材有一部分是主播在直播中开挂，或者主播在直播中发表奇葩言论等他不认可的社会现状。对于这些视频的剪辑大多是表达自己的讽刺之意，属于完全抵抗。

但是总体而言，文本盗猎的“抵抗”大多是一种形式上的抵抗，而创造动机中却鲜有“抵抗”色彩。“皓月”表示大多数情况下他选择的素材都是一些自己觉得好玩的视频，在这个剪辑的过程中虽然自己对原视频的意义有所改变，但是他觉得自己那样的行为算不上“抵抗”，“就好比一个人的演讲有着奇怪的口音，他们去拿他的口音做文章，并不是抵抗他演讲的内容”。同时皓月表示完全没有抵抗的念头，“抵抗也是一个自我毁灭的过程，只会导致越来越多限制文本挪用的政策”。

（二）主观性游戏

威廉·斯蒂芬森认为：“大众传播之最妙者，当是允许阅者沉浸于主观游戏中，无意完成任何任务，只求满足和快乐。”^[10]对于文本盗猎者而言，只有真正的获得满足与快乐才是支撑他们不求回报地花费时间、精力、金钱参与到亚文化创造过程中的源动力，而抵抗所获得的只能是一时的快感，从本质上讲并不是一种愉快的情绪体验。传播心理学的研究表明：传播活动中任何一种与该活动有关的愉快的情绪体验，都能使这种活动得到强化，产生良好的效果；而不愉快的情绪只会抑制这种传播活动。^[11]所以，与其将文本盗猎视为抵抗的工具，倒不如将它视作自我愉悦的游戏。

1. 自我意识：个性化解读

文本盗猎实际上是一种青年文本消费过程中主体性和选择性凸显的“选择聚神”，青年从被动的意义接受者转为传播的主体，参与到传播内容的生产过程中，摆脱权威认定意义而在个性化解读中凸显自我意识。这与我们学习经典文本解读时强调的解读必须符合权威审定意义不同，青年在文本盗猎过程中对不同文本意义和内容的挪用并不属于一种误读，而是通过在文本上留下自己的印迹，从而突出思想、表达个性。

随着网络信息海量化及去中心化的发展，网络社会多元中心化特征日益凸显，作为青年自我愉悦方式的文本盗猎，青年首先在媒介接触时就是一种游戏行为，他们选择性地接触自己感兴趣的内容，对于不感兴趣的主流文化等内容可能并不会出现在接触范围以内，更不会出现抵抗。其次在内容再生产过程中，青年特立独行的性格决定其首要目的是表达自我观点，虽然在表达过程中可能存在对部分行为片面化、情绪化、极端化等具有偏差的评判，但大多就事论事并无对主流意识形态的抵抗。

2. 自我表达：戏谑化手法

社会化媒体理论上为每个普通人带来了“麦克风”，也由此形成网络社会的信息海洋，众声喧哗中如何使自我表达被更多人听见和接受，不仅需要好的思想，更需要戏谑化表现手法的支撑。戏谑化表达通常使用“正话反说”“搞笑标签”等方式，通过对原文本的颠覆创作出带有娱乐化倾向的作品。如 B 站 up 主“伊丽莎白鼠”的作品【高能 Rap】《你从未看过的家有儿女》，以承载 90 后儿时记忆的情景轻喜剧《家有儿女》为素材，结合“污文化”将《家有儿女》画面和台词重新剪拼成爆笑小视频，从 2016 年 10 月 1 日在 B 站上线至今，播放量高达 1146.3 万次。

不同于网络恶搞中存在的集体无意识现象，戏谑的目的不限于“单纯地让人发笑”，这种表达方式更多在解构的基础上重新建构自我话语。^[12]如“条条大路通罗马，而有些人就生在罗马”“厚德载雾，自强不息，霾头苦干，再创灰黄”等网络流行语，均使用了戏谑化的表达方式，虽然有对原经典文本的颠覆，但更多表达了青年对社会贫富差距、环境污染等现实热点问题的回应。

3. 自我认同：新部落社交

库利提出自我的身份认同是一个过程，是在社会交往和互动中产生的。^[13]亚文化群体通过趣缘社交进行同类的身份识别和分类，形成法国社会学家马歇尔·马菲索里（Michel Maffesoli）所谓的“新部落”。up 主“黑木李刺”表示自己工作三个月辞职是“被老板用情商和智商逼走的”，当发现自己跟老板之间的代沟没法弥合，自己做的作品以老板的审美没法欣赏时，他毫不犹豫地辞职了，想跟“臭味相投”的人一块工作。

相关网络动漫调查数据显示，青少年收看网络动漫作品的原因中“收集素材用于再创作”占比 41.8%，青少年参与网络动漫创作的占比仅为 7.4%，没有直接参与创作的青少年对有能力参与二次元创作的群体有着比较高的评价和认同，他们认为这些人不但有着特立独行的个性、超前的观念，而且技术娴熟、不计付出和回报。^[14]由此可见，在新部落社交圈内分享亚文化作品是青年群体获得自我身份认同和群体认同的重要途径，而这种认同也正是激励青年试图进行再创作的动力。

四、结 语

由于前喻文化和精英文化根深蒂固的影响，当前学界对亚文化动机的讨论还主要集中在其抵抗性，对亚文化出路的讨论偏向于被主流文化收编或者被商业文化收购。而对于亚文化创作者而言，作品中

鲜有的抵抗动机早已让渡给通过文本再创作获得的自我愉悦感和满足感；再创作作为表达自我意识和获得自我认同的主观游戏，亚文化中是否存在被主流文化收编或被消费主义收购的部分，更不是青年亚文化群体关注的焦点。

而实际上，新网络技术、新媒介环境的发展催生了众多高质量、重原创、具有合法性的亚文化作品。当前，二次元文化、同性恋文化、丧文化等青年亚文化日益繁荣，与主流文化和大众文化的交流愈加频繁。如新华社等主流媒体采用“刚刚体”进行新闻报道迎合网络文化，网络流行语“给力”出现在《人民日报》头版头条，网络玄幻小说作者进入主流作家协会，抖音、快手等短视频平台兴起带来青年亚文化创作的全民参与，这些趋势都足以说明青年亚文化与主导文化间的对话在不断增强。于是，以客观、平和的态度对待网络亚文化，以平等、多元的心态看待网络社会文化转型势不可挡。

参考文献：

- [1] 张景霞. 互联网网民身份认知的文化取向研究——一个亚文化群体的取向 [D]. 华中科技大学, 2011.
- [2] 武静. 新媒体空间中的青年亚文化研究反思 [J]. 青年记者, 2017 (2).
- [3] [美] 亨利·詹金斯. 文本盗猎者：电视粉丝与参与式文化 [M]. 郑熙青译. 北京：北京大学出版社, 2016: 57.
- [4] 周晓虹. 转型时代的社会心态与中国体验——兼与《社会心态：转型社会的社会心理研究》一文商榷 [J]. 社会学研究, 2014 (4).
- [5] 平安财富宝, 北京大学心理与认知科学学院院长方方. 《2017 国民财富焦虑报告》[R]. 2017-11-09.
- [6] 肖伟胜. 焦虑：当代中国转型期的文化症候 [J]. 西南大学学报 (社会科学版), 2014 (5).
- [7] 胡疆锋. 伯明翰学派青年亚文化理论研究 [M]. 北京：中国社会科学出版社, 2012: 114.
- [8] 欧阳宇卿. 解读“盗猎” [J]. 书屋, 2018 (5).
- [9] [美] 玛格丽特·米德. 文化与承诺：一项有关代沟问题的研究 [M]. 周晓虹等译. 石家庄：河北人民出版社, 1987: 15.
- [10] 宗益祥. 作为游戏的传播——威廉·斯蒂芬森的传播游戏理论研究 [D]. 西南政法大学, 2014.
- [11] 吴志文. 抵抗与收编：“屌丝”恶搞的文化归路 [J]. 吉首大学学报 (社会科学版), 2014 (1).
- [12] 郑满宁. “戏谑化”：社会化媒体中草根话语方式的嬗变研究 [J]. 中国人民大学学报, 2013 (5).
- [13] [美] 库利. 社会过程 [M]. 包凡一等译. 北京：华夏出版社, 2000: 103.
- [14] 中国青少年研究中心、苏州大学新媒介与青年文化研究中心、“青少年网络流行文化研究”课题组. 新媒介空间中的青少年文化新特征——“青少年网络流行文化研究”调研报告 [J]. 中国青年研究, 2016 (7).

[责任编辑：赵晓兰]