

反讽时代的符号狂欢：广义叙述学视域下的网络弹幕文化

陈新儒

摘要：弹幕作为一种新生的网络现象，大有从小众的次文化群体向更为广阔的大众文化扩散的趋势，携带了大量此前符号学和叙述学所未能讨论到的叙述话语的全新内容与形式，具有很大的学术研究潜力，需要学界引起足够的重视。我们有必要站在广义叙述学的视域下，对网络弹幕的叙述类型和叙述意义进行细致的考察，挖掘其所蕴含的当前文化发展趋势。

关键词：弹幕，广义叙述学，ACG 亚文化，符号狂欢

The Carnival of Signs in the Age of Irony: An Analysis of the Barrage from the Perspective of General Narratology

Chen Xinru

Abstract: The barrage, a newly emerging online phenomenon, is expanding its influence from a minor sub-cultural group to a wider public. Great attention should be paid to this brand-new cultural phenomenon because of its new form, content and potentiality. Based on general narratology, this essay explores the narrative type and significance of the online barrage to identify its cultural significance.

Keywords: barrage, general narratology, ACG subculture, carnival of signs

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.201502005

“弹幕”（barrage，又作 bullet curtain）对于如今的大众来说，或许已不再陌生。随着各大主流视频网站陆续推出此类服务，越来越多的大众开始关

注原本在小众范围内活跃的网络弹幕文化。弹幕最初是一个军事术语，顾名思义，指的是密集的子弹像幕布一样。随后电子游戏界将这一概念引入，作为动作射击类游戏的一大分支，它的基本规则就是操控角色躲避幕布般密集的子弹，杀敌过关。进入网络传媒时代后，弹幕视频应运而生，其定义是同步视频评论字幕，即在观看视频的同时发布即时评论文字，并让所有观看到视频同一时间节点的观众看见。当同一时间节点所出现的评论非常多时，上方飘过的密密麻麻的文字就像枪林弹雨一样。网络弹幕最早起源于ACG视频网站。ACG（即 animations、comics & games）^①，原来特指来自日本的动漫，后来泛指一切动画、漫画和电子游戏。在英语和日语社会中，ACG这个词并不普遍，可以说它是华人地区常用之次文化词汇。如今，ACG已经逐渐超出动漫和游戏的范畴，发展为一个拥有完整表意体系的次文化圈。本文所研究的对象并非一般意义上的弹幕视频，而是在ACG次文化背景下作为特殊符号文本的网络弹幕文化。

与无弹幕的视频相比，携带弹幕的网络视频会给观众带来全方位的独特体验，这不仅吸引了主流媒体和一般受众，还逐渐引起了学术界的关注。从2014年开始，已经有包括一篇硕士论文在内的多篇研究网络弹幕文化的论文问世，可以预见在将来也必将有更多这方面的研究成果出现。然而，学术界现阶段主要是从传播学理论和大众文化研究的媒介研究视角出发，网络弹幕也应从其符号结构和文化意义上进行更深层次的剖析。笔者认为赵毅衡在《广义叙述学》等著作中对符号学与叙述学相结合的理论构建，可以运用于网络弹幕的研究。网络弹幕带来的一系列新的叙述表现构成了对现有广义叙述学体系的巨大挑战，还可以最终为其在实现“建立一个具有普遍性的学理模式”（赵毅衡，2013，p.5）的目标时提供有益的参考思路。

一、网络弹幕的叙述方式分类

从弹幕视频到弹幕叙述，这中间有着怎样的区别和界限？究竟什么样的网络弹幕才能成为叙述文本？为能更好地解答这些问题，我们有必要对弹幕的叙述方式进行一次简单的分类。

（一）弹幕载体分类

网络弹幕首先需要依赖一个看得见的网络载体，载体类型的区别使得弹

^① ACG的另一个通用的中文名称是“二次元”。

幕也具有了不同的符号意义。

最常见的是录像弹幕,即在一段已经上传到网络上、固定不变的录像中发出的弹幕文本。观看者和弹幕发布者往往并非同时处于观看的状态,甚至观看时间可能相隔甚远,然而通过同一时间节点上弹幕的发出与接收,可以使“用户获得了与他人即时交流的错觉,观看视频的同时就像在和成千上万的网友进行闲聊一样”(谢梅,何炬,冯宇乐,2014),而且弹幕发布者也乐于沉浸在“所有人同时在线观看”这一由密集弹幕互动所带来的幻觉中。一个常见的例子是:如果录像中提到某个地方,而又有一条弹幕提到自己也来自这个地方,那么如果观看人数够多,很快就会有有人用“前面某某地的等等我”的句式 and 之前发布的弹幕产生互动,并由此激发地域上的共鸣,尽管两条弹幕发布的时间可能已经相隔一年半载。

另一种常见的弹幕是直播弹幕,指的是在一个直播的视频中,所有观众在同一时间节点上即时发布与接收弹幕信息。直播弹幕多见于综艺节目、体育节目(包括电子竞技)以及知名网络博主的在线直播,其最大的特点是真正让所有观众都体验到即时交流的感觉,而不是录像弹幕中的错觉。但由于发出和接收的弹幕不具有保存功能,弹幕消失后便无法回顾,所以除非当时接收者进行录像,否则一旦错过直播时间,便无法获取曾经的弹幕内容。

此外还有一种被称为“弹幕游戏”的另类载体,这本身是弹幕的最初含义之一,但不同于传统弹幕游戏,在网络中出现的弹幕游戏中的弹幕不再是子弹,而是具有表意特征的弹幕文字,游戏者发送弹幕文字的过程就是参与到弹幕游戏中的过程。例如在经典的“躲子弹”游戏中,原是子弹的弹幕变成了一串串文字,任何游戏的参与者都可以通过敲打不同形状的符号,给所有玩家增加躲避的难度,同时还可以携带文字意义,较之传统意义上的弹幕游戏,网络弹幕游戏大大增强了符号的表意强度。

(二) 弹幕内容分类

吐槽弹幕是网络中最常见的弹幕内容。吐槽^①原是ACG次文化圈的专用词,现在已经被广泛运用于网络语言中,但往往会被人误用,或者等同于讽刺、抱怨等词语。严格意义上的吐槽,往往是简短有力且不期待回应的短句,一瞬间突出调侃的意味,这和弹幕的运行机制一拍即合。然而,吐槽弹幕的

^① “吐槽”的意思是从对方疑似反常的语言或行为中找到切入点,发出带有调侃意味的感慨或疑问。

内容往往因其简短的形式而具有强烈的内指性，如果不理解吐槽者所处的特定语境，接收者便有可能完全无法获取文本背后的符号意义。

科普弹幕指的是具有和原文本相关的实际内容的网络弹幕，往往表现为对原文本认真详细的分析解读或者相关背景知识介绍，接收者往往会选择暂停，以阅读科普类的弹幕。最常见的科普弹幕就是所谓的“野生字幕”，即在一段没有自带翻译字幕的外语（主要是英语和日语）视频文本中，有人对其言语内容进行翻译并发出翻译成母语后的弹幕，此类弹幕如果质量够高，便可以帮助接收者迅速准确理解原文本的言语。当然也存在着特殊的科普弹幕，例如，让观众提前获知没有观看到的关键内容，往往会引发众怒的“剧透弹幕”等。

版聊弹幕指的是在弹幕互动过程中形成的独立于原文本内容的全新话题的弹幕群，它让参与者感觉就像在聊天室中一般。版聊弹幕可以看作更多文字内容的吐槽弹幕，而且往往由吐槽弹幕而引发。它们在内容上最大的不同是，吐槽弹幕必须紧密结合原文本（或其他吐槽弹幕），而版聊弹幕可以在参与者所默认的语境下尽情发挥，以至于到最后甚至可能会完全同原文本内容脱节。版聊弹幕往往触发于原文本中某一句让人联想起无关内容的言语，或者一条引发大量接收者共鸣的弹幕本身。

狂欢弹幕指的是在短时间内大量在屏幕上出现的同样或类似内容的弹幕群，其特点是极强的爆发力和感染力，让接收者迅速感受到全民狂欢的气息，并不由自主地参与到其中。最常见的狂欢弹幕是在原文本出现一个让人发笑的内容时，屏幕上迅速出现的大量“哈哈哈哈……”或者在ACG圈内代指笑声的“233……”这马上就可以让人联想到在电影院观看喜剧片时，观众席上时不时传来的哄堂大笑声。相反地，在一个让观看群体普遍感到不适的内容出现后，满屏都会是表达失望与不满的弹幕内容，这样不知不觉就会影响到接收者的价值判断。

需要指出的是，除了上述从弹幕发出者角度的分类，接收者本身也可以对已有弹幕进行个性化的调节，例如调节弹幕的大小和透明度，为自己更好地接收弹幕文本服务。而我们也应该注意到，网络弹幕的形式也往往是为表达内容服务的，只有形式却不携带内容的弹幕，无法构成叙述文本。

（三）作为叙述文本的网络弹幕

《广义叙述学》所给出的叙述底线定义是：“某个叙述主体把人物和事件放进一个符号组成的文本，让接受主体能够把这些有人物参与的事件理解成

有内在时间和意义向度的文本。”(赵毅衡, 2013, p. 8) 依据此标准, 之前归入任何种类的弹幕内容, 都是叙述主体(弹幕发送者)、人物和事件(原视频文本)、时间向度(往往存在于一段限定时间的播放视频中)以及意义向度(弹幕通常带有明显的符号所指)的集合。这显然是一种叙述行为。然而, 我们还可以发现, 大多数弹幕建立在一个原本就存在的符号组成的文本之上, 而这个符号文本不一定就是叙述文本。原先的符号文本是否构成叙述文本, 实际上和携带弹幕的原符号主体是否构成叙述文本并无直接的关系。例如, 在一个音乐录影带中, 原文本并非是叙述性的, 然而弹幕中往往会出现关于这个音乐录影带的创作背景介绍, 以及弹幕发送者自己关于这段音乐的个人感受, 此时的弹幕视频显然不止一个叙述文本。关于携带弹幕的叙述文本是否应该看作伴随文本, 笔者将在后文进行详细的分析。

在网络弹幕中, 弹幕稀少甚至几乎没有的视频, 是否可以构成叙述文本, 其标准十分模糊, 取决于受述者的接受程度, 即自认为是否受到弹幕的影响。如果这个视频对特定的受述者有着特定的意义向度, 那么哪怕只有一点点弹幕吐槽评论, 都会影响到受述者的接收和判断, 此时的弹幕就是叙述文本。而对于另一些受述者, 则没有这层意义向度, 此时的弹幕就不是叙述文本。例如前文所举到的带有“前方高能”弹幕的某部恐怖片, 只有当观众能够领会到“高能”在此语境下的具体意义时, 才算接受了一次弹幕的叙述行为。

二、网络弹幕叙述类型的难以界定

一旦把网络弹幕看作一种叙述文本, 那么通过上一章对其内部叙述方式的分类就可以看出, 目前最大的难题是如何界定网络弹幕的叙述类型。《广义叙述学》对各种符号叙述都进行了不同侧重的分类。以下试图运用其中的相关理论, 对网络弹幕的叙述类型界定进行一次尝试性的探索。

(一) 两种区隔向度的叙述类型并存

我们首先需要面对的, 是网络弹幕的叙述是否真实的问题。关于如何界定叙述文本是虚构还是事实, 赵毅衡提出了“框架区隔”的衡量标准, 认为“虚构叙述必须在符号再现的基础上再设置第二层区隔”(2013, p. 76), 即必有发出者提醒受述者同原有的接收区隔拉开另一层距离。这一方法对于绝大多数符号文本来说都极具参考价值, 然而当我们将其运用到网络弹幕中就会发现, 情况要比通常意义上的区隔划分复杂得多。

首先, 许多网络弹幕处于虚构型叙述和事实型叙述的中间地带, 无法通

过框架区隔得出清晰的界定结论。例如，有一个 2014 年 7 月在 bilibili^① 受到大量关注的视频，内容为一段段上传者/叙述者精心制作的一系列向自己的同性好友表白的文字。值得注意的是，在原视频的底端，出现了与视频中的文字一一对应的紫色沙发弹幕，根据内容可以判断，紫色弹幕的叙述者正是视频上传者的表白对象。这“一唱一和”的五分钟构成了巨大的情感张力，引来大量形形色色的弹幕评论。这个视频一度被推至网站总排行榜的前列。然而，就算只关注紫色弹幕的叙述文本，我们在网络的虚拟世界中，依然完全无法把握其叙述是否真实，换句话说，判断弹幕叙述虚构或真实的依据，往往来自受述者自己，而不是没有事实根据的弹幕本身。

其次，在许多网络弹幕中，由于同一原文本下的弹幕发出的叙述声音往往龙蛇混杂，其中大量混杂了一层区隔和二层区隔的叙述文本，导致难以确定到底是真的纪实还是伪装的纪实，甚至完全颠覆原文本的叙述区隔。例如，在一个名为《古装剧生离死别的瞬间》的系列视频中，上传者所做的仅仅是将许多当年热播的古装剧的场景重新上传到弹幕网站上。儿时观看那些电视剧的受述者已经成年，在重温这些熟悉画面时便不自觉地回忆起童年往事，现在重看时带给自己的体验与回忆形成鲜明对比，引来了大量弹幕。其内容除了吐槽许多当年看得津津有味的画面现在看起来“不忍直视”外，更多的是分享当年第一次看这些剧集时的个人体验，以及戏里戏外的冷知识。在这个例子中，原文本无疑是虚构型叙述的集合，但通过重新上传和弹幕的再创造，最终似乎得到一个众人围观的事实性叙述文本。在另一个例子中，原本属于事实类叙述的影视拍摄幕后制作过程，由于受到大众的热切关注，其弹幕文字往往结合电影内容和幕后花絮，成为一个个微型的“同人本”^②。这样，弹幕文本就染上了一层虚构性叙述的色彩，使我们最终也无法确定其属于哪种叙述类型。

最后，也是最重要的一点，网络弹幕还可能带来叙述框架的“第三度区隔”。这并非传统虚构叙述文本内部虚构中的虚构，而是指从外部看来，网络弹幕有时会给受述者带来一层原文本没有的新区隔，即受述者并非在接受原文本，而是在接受弹幕发出者所接受过的原文本。如果原文本本身为虚构性的二度区隔，那么就有可能带来三度区隔的接收效果。此说法类似于在过年

① Bilibili，简称 B 站，是中国最大的弹幕类视频网站之一。

② “同人本”指的是漫画或者文学爱好者用特定作品中的人物再创作，情节与原作基本无关的文学或美术作品，往往不具备商业性。“同人”来自日语中的“どうじん”，是动漫文化的专用词，后来被广泛运用于 ACG 圈中。

期间全家围聚在电视机前看“春晚”，我们很少会去全程欣赏电视节目本身，而是参与并享受大家一齐观看节目并交流的这个过程；同理，观看弹幕视频的人并非观看视频或弹幕本身，而是在参与观看弹幕或观看视频的过程。例如，一部在弹幕网站上播放次数较多的“烂片”，每当恶俗情节出现时，总会引起吐槽弹幕的疯狂增长，进而演变成大量狂欢弹幕。此时观众非但不会因为影片质量太低而感到乏味，反而可以在群嘲的弹幕海洋中找到一种共鸣的观看快感，类似于一大家人看电视并七嘴八舌发表议论，观众接收的是评价的内容和过程而不是评价对象本身，这就拉开了受述者和原文本的审美距离，产生了第三度区隔。然而，在网络弹幕中，由于受述者和叙述者的身份可以随时随地进行转换，所以弹幕带来的叙述三度区隔是相当不稳定的。

(二) 三种时间向度的叙述类型并存

赵毅衡指出，“过去性一直是小说叙述学的立足点……要建立广义叙述学，就必须打破这条边界”（2013，p. 18），而其中最重要的理论是对于演示性叙述、记录性叙述和意动叙述的划分。随着现代科技的发展，许多演示性叙述也具有了存储功能，这便导致了“一个非常令人恼火的叙述学混乱：现代媒介使演示叙述与记录叙述趋于同质”（赵毅衡，2013，p. 19）。针对于此，赵毅衡提出了“记录演示类叙述”的概念，并将新媒介带来的演示叙述文本归类于此名下。不同于传统网站中的看前或看完才能看到评论的历时性，弹幕把这一过程变成共时的。在录像弹幕和弹幕游戏中，受述者看到携带弹幕的视频，直觉上仍会认为是与自己的观看同步，并且结合视频内容具有强烈的现场感；在直播弹幕中，事实即为同步演示，此时弹幕所带来的一切都是开放、可参与且不可预测的，是相当纯粹的演示性叙述。以上似乎圆满解决了弹幕叙述类型在时间向度上的划分问题。

但这依然没有解决特定弹幕的叙述归类，其中最大的问题在于对意动叙述的忽略。存在着这么一类弹幕，它们的发出者往往已经接收过原文本，然后再倒回来发布弹幕，影响首次观看携带弹幕的叙述文本的受述者，这就是上文所提到的“剧透弹幕”。弹幕如果是一条单纯的剧透，那么很容易引起受述者的反感（甚至会举报屏蔽），因为这样做会将受述者直觉中的演示文本变成记录文本，使受述者提前获知结果，失去体验过程的乐趣。但很多时候，指向未来的“剧透弹幕”变种具有相当广泛的作用。例如上文所提到的“前方高能预警”或者其变体“前方……”往往可以让受述者作好相应的心理准备，引导他们更好接收携带弹幕的原文本。此外，还有一类预测型弹幕，它

们的发出者往往也是第一次接受原文本，预测文本未来的走向成为此类弹幕的主要叙述内容，我们也只能将其归类为意动叙述。于是，三种不同时间向度的叙述类型在网络弹幕中似乎并行不悖地存在着。

（三）是独立叙述还是伴随叙述

演示性叙述、记录演示性叙述和意动叙述同虚构型/事实型叙述一样，反复穿插出现在携带弹幕的原文本中，定调媒介也无从确立，使得我们依旧无法判断其整体到底属于哪种叙述。此外，我们还必须从弹幕和原文本的关系上来把握网络弹幕的叙述类型。

赵毅衡认为：“任何符号表意文本必然携带以上各种伴随文本，反过来，每一个符号文本都靠一批伴随文本支撑才成为文本。没有伴随文本的支持，文本本身就落在真空中，看起来实实在在的文本变成幻影，无法成立，也无法理解。”（2011a, p. 151）《广义叙述学》将伴随文本分为副文本、型文本、前文本、评论文本、链文本和先—后文本这六种类型。除了前面两种显性伴随文本，我们可以在弹幕叙述中找到与后四种一一对应的例子，甚至可以在同一原文本的下面找出。例如在一部动漫番剧中，指出某个角色同其他经典动漫角色太相似以至于调侃“走错片场”的弹幕为前文本，随处可见的吐槽弹幕为评论文本，指向与之相关的其他内容的弹幕为链文本，关于上集的回顾和关于下集的预测乃至剧透弹幕为先—后文本，而这四种伴随文本都是原文本所不具备的。网络弹幕的伴随叙述功能是显而易见的，它生成于原有的文本之上，为受述者提供全新的接收内容和效果。

那么，网络弹幕是否也可以被看作独立的叙述文本？诚然，从载体上看，弹幕必须在原符号文本的基础上才能获得生存的空间，没有原文本就不会有弹幕的存在，但我们也应该看到弹幕对于原符号文本的改造具有的颠覆性及其本身的独立运行机制。“原本作为传播对象的受众掌握了二次传播的主动权，而视频本身反而处于被改写、被挪用的地位”（陈一，曹圣琪，王彤，2013），甚至大量用户为了看弹幕而不是视频本身才选择去弹幕网站而非传统视频网站接收文本。就像《广义叙述学》中所说的，“某些伴随文本甚至已经融入文本，解释时不可能把两者分开”（赵毅衡，2013, p. 218），我们如果从“全文本”的概念出发，便可以得出以下结论：网络弹幕如果作为携带弹幕而存在的全文本的一部分，便应看作伴随叙述文本；如果作为独立于原文本存在的零散符号，则可看各种各样的独立叙述文本。此外，我们还应注意视频上传者自身是否准备让原文本接受弹幕的再叙述，在这种情境下，原文本和

弹幕二者是相互依存的关系,任何一方都不应算作独立的叙述文本。

三、网络弹幕的叙述意义

通过前文我们可以发现,网络弹幕突破了广义叙述学理论框架下的诸多概念性的界限。接下来,笔者将阐述这种新的叙述方式对传统文本叙述意义的冲击。

(一) 隐含作者的缺席与叙述声音的混乱

作为作者第二人格存在的隐含作者历来是叙述学的核心概念,学界往往以此确定文本的符号身份,并在同叙述者的比较中研究叙述是否可靠的问题。隐含作者“取决于文本品格,是接收者从符号文本中推导出来的”(胡易容,赵毅衡,2012, p. 247),这在包括弹幕所依附的原文本在内的叙述文本中都不难找到。例如在一部少年冒险题材的动漫作品中,隐含作者就是观众在其中看出的追逐梦想、团队精神等一系列隐含价值观的集合,具有意识形态上的稳定性。然而,一旦把弹幕加入这样的文本,原先的受述者一跃成为叙述者的一部分,原先稳定的隐含作者所代表的作者第二人格被排挤在众声喧哗的弹幕世界之外,所以许多弹幕网站的观众习惯于在第一遍观看视频时关闭弹幕静心欣赏,第二遍时才打开弹幕参与到吐槽与评论中。同样一部少年冒险题材动漫,观众在打开弹幕时可能看到对日后剧情的恶意剧透,对节奏拖沓的冷嘲热讽,对一些细节的幽默吐槽,甚至因为一条和原文本内容毫不相关的弹幕激起的集体版聊,这些无疑都加剧了叙述声音的混乱,必然会导致隐含作者的缺席,《符号学—传媒学词典》将其称为“解释漩涡”,即“不同的元语言集合之间的协同或冲突,发生在同一次解释中,两套元语言互不退让,同时起作用,两种意义同样有效”(胡易容,赵毅衡,2012, p. 106)。而在携带弹幕的叙述文本中,元语言则往往远不止两套,这些看似矛盾但互不干扰的多声部叙述带来隐含作者所无法也不可能注意到的大量新的符号衍生意,也增添了受述者观看的乐趣。

随着ACG次文化的不断发展壮大,越来越多的视频为了迎合弹幕制作并上传,这给弹幕的叙述声音带来了新的变化。在这些原文本中,通过文本间性的张力以及其他手段,实际上已暗含许多弹幕必然会注意到并将之发扬光大的内容,上传者有意通过引导弹幕的整体内容走向,形成外围的叙述互动。但我们也应该看到,网络弹幕的叙述声音并非上传者可以完全左右,总会有大量意料之外的弹幕声音在某些时刻占据叙述的主导位置,隐含作者在

这样的文本中依然处于缺席的状态。在 bilibili 分类排行第一的日本动漫《银魂》的某部音 MAD^①，在圈内有“在 B 站看不见脸的男人”的戏称，实际上指的是由于该视频太受欢迎，大量动漫迷发射的滚滚弹幕已经完全把原画面挡住，巨大的弹幕数量本身竟成为观看的重点，这显然是上传者 and 第一次观看视频的接收者始料未及的。叙述声音的混乱“使得弹幕视频在多次的传播中发生内容的变化和转移，它所传播的再也不是大量复制的信息，而是经过受众创作的去中心化的内容”（江含雪，2014），而其中究竟何为主导叙述声音，还得依靠受述者的自行判断。

（二）沉默螺旋下的所指移位

然而，在看似不存在中心化内容的网络弹幕叙述中，依然存在着一个极为强大的内指语义场，其所带来的是封闭圈子内部的沉默螺旋。符号学中的沉默螺旋，指的是“人们在表达自己想法和观点的时候，如果看到自己赞同的观点受到广泛欢迎，就会积极参与进来，这类观点越发大胆地发表和扩散；而发觉某一观点无人或很少有人附和（有时会有群起而攻之的遭遇），即使自己赞同它，也会保持沉默，意见一方的沉默造成另一方意见的增势，如此循环往复，便形成一方的声音越来越强大，另一方越来越沉默的螺旋发展过程”（胡易容，赵毅衡，2012，p. 22）。不同于趋向平等多元的传统网络环境，在弹幕所代表的 ACG 次文化中，有一层“次元墙”的存在，“ACG 爱好者以弹幕话语在网络弹幕平台构建的权力体系，确立了亚文化意识形态对社群组织的控制与主导”（陈席元，2014），凡是处于“二次元”墙外的一切“三次元”事物都同 ACG 圈中的内指语义场格格不入。其中最为典型的是携带弹幕的“鬼畜”作品，它是用频率极高的重复画面组合而成的配合音乐同步的视频，其素材往往来自受到 ACG 圈大量关注的事件，往往取材自“次元墙”之外值得嘲讽的对象，如某电视台浮夸做作的女播音员，就一度成为鬼畜作者以及弹幕参与者群起而攻之的靶子。靶子一旦竖立，强大的沉默螺旋就迫使所有弹幕的叙述声音趋同，偶尔冒出的相反观点也会被有意忽视或成为新的攻击对象。

沉默螺旋一旦进入意义层面，就会带来网络弹幕言语所指的移位。原先词语所具备的所指被全部打乱或取消，然后被 ACG 次文化影响下产生的一

^① 音 MAD，在 ACG 文化中指一种多媒体作品，作为对一段素材的音频、视频编辑，配以作者选用的音乐或其他声音，从听觉和视觉上达到素材的同步感，是 ACG 圈内常见的二次创作手段。

系列新的所指所取代。如果没有事先对其的了解,那么观看弹幕者甚至完全没有办法理解弹幕到底在说什么,这反过来强化了此语境下的沉默螺旋。例如,“日常”在弹幕言语中的含义几乎等同于“异常”,牛头人形状的弹幕往往会出现在视频中有疑似出轨的情节内容中,等等。网络弹幕的这种特点也决定其只能在小众语境下生存繁衍,一旦扩展到主流媒介中,缺少共同的身份认同基础,沉默螺旋将从很大程度上被削减,弹幕言语的所指也不再移位。腾讯、爱奇艺等主流视频网站最近在部分节目中也提供了弹幕发送与观看的服务,但弹幕的数量和质量显然都无法同ACG次文化土壤下发展而来的弹幕视频网站相提并论,原因就在于弹幕的发出者与接收者变成了对ACG了解有限的普通网民,无法进入网络弹幕长期经营的内指语义场中。

(三) 从言语反讽到宇宙反讽

受述者还会发现,网络弹幕的叙述文本最终所希望达到的并非一个明确的修辞目标,而是在内部狂欢的氛围下寻找自足的快感,任何想要揣摩文本真实意图的尝试都会被新一轮的弹幕海洋所淹没,这便指向了言语反讽的修辞效果。笔者认为,有必要结合弹幕实例区分一下反讽和讽刺的概念。弗莱对此的定义是,“当读者摸不清什么是作者的态度,或对自己应采取什么态度心中无数时,这便是反讽,其中很少含有敌意成分……讽刺是激烈的反讽”(2006, p. 325)。换句话说,反讽是一种包括讽刺在内的一系列修辞手段,其目的是为了隐藏说话者的真实意图,通过相反意义距离带来能指的张力,最终成为特定语义场的基本存在形式,反讽通常不存在需要攻击的对象;讽刺则是反讽中有含有敌意的那部分,其目的是将攻击对象彻底贬低得一无是处,以此建立自身观点的权威。此外,“反讽的修辞格自己扬弃自己,因为讲话者假定听众能够理解他”(克尔凯郭尔,2005, p. 213),如果没有假定互相理解的前提,反讽意图就无法传递。网络弹幕所追求的正是一种典型的言语反讽效果,大量ACG次文化圈常用到的二次创作素材在流行之初仍会保留很多攻击性的成分,可一旦素材真正进入了内部语义场,原先的敌意会迅速转换为言语反讽,并在一次次接收与传播的过程中完成所指的持续移位,甚至使能指也出现了一定程度的移位,导致意义的完全不可考。例如在网络弹幕中流传甚广的“葛炮”系列,最初只是动画片《蓝猫淘气三千问》中为蓝猫配音的演员葛平在电视台录制时的两段幕后花絮视频,后经弹幕网站的二次创

作和传播，一跃成为“鬼畜全明星”^①成员，甚至连葛平本人都来到动漫展览中亲自演唱网友利用他的声音做出的歌曲，大受ACG爱好者的欢迎。葛平在原视频中说过话经过密集的言语反讽后成为常见的弹幕叙述话语，包括他的形象和声音在内的能指本身也发生了巨大变化，抽象为全民反讽的符号。凡是熟悉弹幕话语的接收者一旦见到葛平的形象，听到葛平的声音，甚至仅仅看到“葛炮”、“吴克”（代指光头）等词语，便能立即进入反讽的语义场，参与到弹幕的符号狂欢中来。

言语反讽一旦如网络弹幕文化一般，不仅仅为追求调侃的修辞效果，而是为建构一整套语言系统时，便会走向大局面反讽，乃至宇宙反讽。布斯从本体论的角度将反讽视作人类文化的本质属性：“反讽本身就在事物当中，而不只在我们的看法当中。”（2009，p. 80）在宇宙反讽中，反讽已不再是一种修辞手段，而是修辞带来的意义本身。网络弹幕使意义无限延伸的特点，将巴赫金所说的“降格”与“狂欢”推向了极致，所有看上去稳定与完整的事物都会被围观即视感的弹幕语言所消解，所有参与者在只有三秒钟生命的弹幕中都能成为二次元宇宙反讽的组成部分。赵毅衡认为，在电子媒体革命后，“经典化的方式发生了历史上前所未有的变化：原先的观众进入了游戏，文学场完全成了另一种比赛场地”（2011b，p. 14）。而网络弹幕正是通过从言语反讽到宇宙反讽的叙述系统化进程，建立起了一整套反讽主义的新符号体系。

四、网络弹幕构建的现代神话

网络弹幕带来的反讽力量，最终预示了怎样的文化走向？笔者认为，在反讽时代下的弹幕狂欢，最终将不可避免地滑入现代神话的建构。在罗兰·巴特看来，现代符号学意义下的神话“是一个二级的符号学系统。在一级系统中作为符号存在的东西，在二级系统中变成了一个能指，指向一个新的所指……神话将历史转化为自然，将意义转化为形式，这样的神话是一种具有劫掠性的语言。在次生系统中，因果关系是人为虚假的。神话是一种在装扮中呈现的自然”（胡易容，赵毅衡，2012，p. 181）。在神话构建的过程中，能指在掠夺行为中的不断游离使得符号自身在对原符号意义的解码中无限膨胀，“产生一种新的意识形态语言，因为事实确定是这样：对意义的分析必然会导致一种新的理论话语”（丁尔苏，2011，p. 89）。神话的建构在网络弹幕中，

^① 鬼畜全明星是ACG圈内对于在鬼畜类视频中经常用到的许多现实或虚拟人物等的一种诙谐的统称。

则具体体现为弹幕本身的无限衍义对原视频所指的无限压迫,甚至夺取话语权,成为许多观众观看弹幕视频的最大理由。例如在音MAD中有一条十分常见的弹幕:“金坷垃是检验神曲的唯一标准”,这源于一个十分夸张的化肥广告,其最初流行是因为讽刺带来的滑稽效果。但其在进入ACG次文化后便获得了更为广阔的反讽意义,并自我构建了一套音MAD的制作标准音源素材,至今仍然是拥有最多弹幕数量的音MAD素材之一,形成全新的所指系统。如果事先对其中的文化背景没有任何了解,则可能将这些视频和弹幕视为群魔乱舞而统统嗤之以鼻。可见,“弹幕是基于一定规则对这一语言系统所进行的神话化的过程”(江含雪,2014)。

然而,这并非是一种值得我们鼓励、推广的文化现象,网络弹幕背后所代表的ACG次文化在展现勃勃生机的同时,也暴露出相当多的问题。弹幕言语的内指性使得网络弹幕的接收者和发出者更像是一小群人的狂欢,他们在自己圈定的狭小天地中自娱自乐,在沉默螺旋的作用下会产生相当多的偏激观点,且进入没有任何纠正的单向运行机制。“我们都喜欢听到别人挨咒骂,却厌烦听到有人受赞扬;而且即使是非常猛烈的谴责,读者都能愉快地领会”(弗莱,2006, p. 326)。由于弹幕的匿名性,其表现形式也往往体现为过度的性暗示和语言暴力等符号污染,弹幕泛滥所导致的所指移位甚至产生了所指缺席和能指漂浮的消极态势。在网络弹幕构建的现代神话下,看似七嘴八舌的百家争鸣,实质则是默许了用户群体在宇宙反讽中的娱乐至死,最终迷失在符号狂欢的迷宫中不能自拔。

赵毅衡指出,“符号泛滥使我们失去寻找意义的能力和愿望”(2011, p. 385)。我们在看到弹幕对于广义叙述学的重要研究意义的同时,也应看到其暗示的时代文化大势。网络弹幕文化的出现和兴起是当今反讽主义朝神话建构回流的时代信号,也是对现代神话所带来的符号泛滥危机的重要警示。

引用文献:

- 布斯,韦恩(2009). 修辞的复兴(穆雷,等译). 南京:译林出版社.
- 陈一,曹圣琪,王彤(2013). 透视弹幕网站与弹幕族:一个青年亚文化的视角. 青年探索, 6, 19-24.
- 陈席元(2014). 弹幕话语建构的青年亚文化网络社群研究——以哔哩哔哩网对Keyki事件反应为例. 电脑知识与技术, 10, 4667-4669.
- 丁尔苏(2011). 符号学与跨文化研究. 上海:复旦大学出版社.
- 弗莱,诺思罗普(2006). 批评的解剖(陈慧,袁宪军,吴伟仁,译). 天津:百花文艺出版社.

- 胡易容, 赵毅衡 (2012). 符号学—传媒学词典. 南京: 南京大学出版社.
- 江含雪 (2014). 传播学视域中的弹幕视频研究. 华中师范大学新闻传播学院硕士论文. 武汉.
- 克尔凯郭尔 (2005). 论反讽概念 (汤晨溪, 译). 北京: 中国社会科学出版社.
- 谢梅, 何炬, 冯宇乐. 大众传播游戏理论视角下的弹幕视频研究. 新闻界, 2, 37-40.
- 赵毅衡 (2011a). 符号学原理与推演. 南京: 南京大学出版社.
- 赵毅衡 (2011b). 反讽时代: 形式论与文化批评. 上海: 复旦大学出版社.
- 赵毅衡 (2013). 广义叙述学. 成都: 四川大学出版社.

作者简介:

陈新儒, 南开大学文学院博士研究生, 主要研究方向为比较文论、叙述学、文化研究和符号学。

Author:

Chen Xinru, Ph. D. candidate of school of Literature, Nankai University. His research focuses on comparative literary theory, narratology, cultural studies and semiotics.

Email: ricchhard123456@gmail.com