

# 网络传播时代的恶搞文化解读

## ——一个符号学的分析

陆健泽

**摘要** 恶搞文化是当今社会上流行的一种网络文化,其借助网络技术展现出强大的生命力。从本质上说恶搞文化是一种亚文化样式,体现了文化的多元性和丰富性,同时作为一种风格符号的象征,恶搞传播的是一种对社会主流价值观的颠覆,表现出一种抵抗的精神。本文以伯明翰学派的亚文化理论为基础,结合符号学、传播学理论,从文本层面、主体层面和文化层面对恶搞文化进行解读,探索恶搞文化表象下的一些深层次规律,通过对些深层次规律的把握,辩证的看待这种网络文化。

**关键词** 恶搞 网络文化 亚文化 标出性

中图分类号G206 文献标识码A

**作者简介** 陆健泽,四川大学文学与新闻学院硕士研究生,四川成都610064

DOI:10.15897/j.cnki.cn51-1046/g2.2016.02.011

### 一、恶搞:一种亚文化样式

恶搞文化作为当今社会上流行的一种网络文化,最初源于日本。恶搞的日文叫“KuSo”,是日本电子游戏中的一种“次文化”,后来传到台湾、香港地区,最终传入到大陆,主要在青少年人群中流行。2006年年初,一段名为《一个馒头引发的血案》的视频突然走红网络,成为大陆网络恶搞视频的标志性事件。但是,随着新媒体技术的发展,这种网络文化的发展风头愈演愈烈,从“后舍男生”“潘金莲日记”到“杜甫很忙”等各类恶搞层出不穷,展现出强大的生命力。

恶搞并不是现代社会独有的文化现象。20世纪初,先锋艺术家马塞尔·杜尚就曾经恶搞过著名画作《蒙娜丽莎》,他给蒙娜丽莎画上小胡子,经典的蒙娜丽莎于是成为一个搞笑的艺术形象,那时的恶搞主要表现为一些先锋艺术家对昔日权威的一种艺术反叛。而我们更熟悉的是著名的喜剧明星周星驰所展现的“无厘头”的喜剧风格,像他主演的《大话西游》《唐伯虎点秋香》等电影带有浓厚的“无厘头”色彩,这种“无厘头”在一定程度上也是恶搞风格的体现。

从本质上说,恶搞文化其实属于亚文化的样式。在文化研究的视野中,亚文化(subculture,也称“次文化”)是指通过风格化和另类的符号对主导文化进行挑战从而建立认同的附属性文化,与社会的主流文化相比,亚文化具有抵抗性、风格化和边缘性的特点。恶搞文化的主体是青少年,在这个年龄阶段,他们容易与社会主导文化和父辈文化相冲突表现出抵抗性,他们在审美和消费领域不拘一格和富有意味,同时他们自身的主体相对处在弱势和边缘的特殊地位。所以,恶搞文化表达的正是网络传播时代青少年的反叛与颠覆,同时作为一种与众不同的文化,也是青年自身身份焦虑、积极寻求认同的重要表现。

恶搞文化的发展与人类媒介技术的革新是息息相关的。与传统的青年亚文化不同,恶搞作为一种亚文化样式主要是伴随着网络技术的发展而兴盛起来的,互联网媒体为恶搞文化的传播与发展提供了前所未有的开放式、无边界、多媒介的物理空间和相对平等、自由、开放的精神空间,青少年在其中可以自由地选择媒介文化产品,利用其中丰富的文化资源进行创造性的文化实践活动。特别是如今,新媒介已经成恶搞文化生长的肥沃良田和迅猛扩张的异度空间,成为恶搞文化传播的利器。

## 二、文本层面

要理解一种文化,就意味着对它的符号系统进行探测和解释。符号很少单独出现,一般总是与其他的符号相结合,组成合一的表意单元,形成文本。从文本层面来看,恶搞其实就是各种符号元素的随意组合,这里的符号元素主要是指网络上流行的各种视频、音频、图片、文字等各类伴随文本。恶搞作为一个符号文本,其表意活动必然遵循双轴关系,从双轴的宽窄来看,由于网络资源丰富带来的能指选择的多样性,所以,在聚合轴层面是宽的,属于宽幅。同时,这种宽幅也导致了恶搞文本风格的多样化。例如,在恶搞的代表作《一个馒头引发的血案》中就包含了多种符号元素的拼贴组合,包括《中国法治报道》、“满神牌啫喱水”、《月亮惹得祸》等多种符号元素。

但是这种文本组合结构的复杂性,并不代表表意的复杂,恶搞文本只传达出某种单一的意义。换句话说,恶搞其实就是用复杂的文本组合结构表达相对简单的意义。当然,这里所表示的“简单的意义”主要是指恶搞作品能够被接受者理解的层面。所以,在恶搞文本的传播过程中,尽管文本的组成元素复杂,但是发送者的意图意义与恶搞的文本意义、接受者的解释意义大体上是相符合的。同时,接受者在对恶搞文本进行感知时,也只是感知到符号载体的片面化组合,正如在《一个馒头引发的血案》中所借用的《中国法治报道》,接受者在感知时,更多的接受到是这种法治报道体裁形式,而不是法治报道的主要内容。

瑞士语言学家索绪尔在研究语言符号时指出,符号是由能指和所指构成,分别代表着音响形象和概念,两者是符号不可分解的统一体。但是,在恶搞文本的表意中,却是通过对先文本能指和所指的意义割裂,从而创造出新的意义,而这种能指与所指的意义割裂则主要依赖于“拼贴”的手段。《一个馒头引发的血案》的主要内容就是拼贴了电影《无极》《中国法治报道》,以及一些歌曲和广告。在这个恶搞文本中,所有元素被拼贴到一起。恶搞就是借助先文本的某些特点加以发挥,进行文本的重新创造。所以说,网络上流行的大部分恶搞文本都不具有真正意义上的原创性,而是一种在先文本的基础上进行的改写创作,将各种盗用来的元素按照作者意图拼贴起来,产生一种新的文本。克拉克在《风格》一文中说:“在描述风格化的产生这一过程,我们部分并且某种程度上是折中使用了列维—施特劳斯的‘拼贴’这一概念,即在一整套的符号系统里,把物体重新进行排序和语境更新,以此来产生新的意义。它包括了这被使用的物体上依附的、优先的和沉淀的意义。”<sup>[1]</sup>通过对各种文本符号进行选择 and 拼贴,在表层文本的意义系统中,所有的被选择的先文本符号都被去历史化,去语境化,而这些经过拼贴的符号在一个共时性的文本空间里重新缔结成一种新型语境关系,建立起一种新的意义和价值导向。先文本符号的能指和所指遭到割裂,两者之间意义距离被扩大甚至向反

方向延伸,造成巨大的无关联性和矛盾性,使原始的意义所指彻底瓦解,从而产生新的所指。

能指作为符号的外在表现,是符号的可感知部分。所指则是符号的意义所在,是能指所指出的东西。在恶搞文化中,这种符号表意在能指层面表现出多重选择性,但是这些随意的组合拼贴,在所指层面并没有多大的实际意义,更多的是表现出一种空泛的所指,原有的符号表意被扭曲,即在感知这些符号之后,你不能够把握其内容的意义。恶搞的本质,就是一场能指与所指随意转换的符号游戏。在后现代主义社会,符号的能指与所指发生了彻底的分离,不仅指涉物和现实一起消失,甚至意义(即所指)也受到质疑,留给我们的只是纯粹的和随意的游戏。

恶搞之所以能够在网络上流行,获得公众的关注,从传播的角度而言,恶搞文本的对象大都是社会的热点事件,本身具有获得传播效果的巨大潜能。同时,恶搞文本的组成元素大都是经典的文化符号。此外,更重要的是恶搞文本借助反讽的修辞手法进行表意,通过打破约定俗成的符号与它所代表的概念之间的关系而产生新的意义。反讽充满了表达与解释之间的张力,是一种强有力的“互动式交流”。<sup>[2]</sup>布鲁克斯和沃伦在《现代修辞学》认为,反讽总是涉及字面所讲与陈述的实际意思之间的不一致。表面上看,反讽性陈述讲的是一件事,但实际意思却大为不同。<sup>[3]</sup>因而,明显互不相容的观念,在反讽中却能够和平共处:肯定的同时有否定,断言的同时包含质疑。几乎所有的恶搞作品都是通过在本文中拼贴荒诞滑稽的符号元素,从表里不一的意义结构中产生反讽的效果。如同赛缪尔·约翰逊指出的那样,讽刺是“谴责邪恶和愚蠢”的唯一一条另外途径,也是非常文本顶用的一条途径。<sup>[4]</sup>

此外,恶搞文本还是一种带有互文性的文本链条。恶搞文本属于菲斯克所说的大众文本——一种“生产者式文本”,受众可以按照自己的意愿进行文本的创作,同时这些文本之间构成了具有互文性质的文本链条,这种链式结构从不同的层面瓦解的先文本意图,令公众目不暇接。比如关于西游记就有众多的恶搞文本,包括《西游记

英文恶搞版<小苹果>》《恶搞西游记年夜饭》《唐僧扫黄记恶搞西游记》《猴子坑爹记恶搞西游记》《恶搞西游记之观音姐姐探访》《恶搞西游记之女儿国》等类似的恶搞文本数不胜数。恶搞文本总是在吸收和改造其他文本的基础上进行创作,这些文本之间构成了一种“互文关系”,每个作品之间既相互有关联又有很大差别,不断重组和拆解原作的文本内涵。正是这些带有互文性的创造方式,导致恶搞文化在网络上的泛滥。

### 三、主体层面

恶搞文化主要是在青少年群体中流行,同时青少年也是恶搞文化的主体。作为社会上相对特殊的群体,青少年自身具有反叛性和颠覆性。正如美国心理学家埃里克森所说的那样:“在任何时期,青少年意味着各民族喧闹的和更为引人注目的部分”。<sup>[5]</sup>在这个阶段,他们逐渐意识到自身的存在,并且极力的维护自己作为独立的人的权力。在经济上,他们渴望独立和自由;在情感上,他们渴望获得认同。但是,现实的困难使得自身的价值难以在短期内实现,因此他们容易对身处的社会现实产生不满。为了宣泄对社会现实的不满,表达自己的声音,彰显自己的个性,寻求快感和刺激,恶搞为他们自我发声提供了方便渠道。换句话说,通过恶搞,主体既获得了话语权,宣泄不满,又揶揄了公众。

文化反抗是欧洲文化传统的一大特色。它存在与各种社会现象中,批判精神是其核心。从笛卡尔的怀疑精神、黑格尔的否定观、以及形式上的反抗——包豪斯,超现实主义等,反抗精神一直存在于文化之中,作为当今网络上流行的恶搞文化当然也不例外。在恶搞中,大部分人扮演的是抵抗的主体,表达对社会现实的不满。精神分析学在研究人类经验时,向大家传递了这样一个信息:幸福只存在与反抗中。在反抗的过程中会涌现出幸福的内心体验,这证明了反抗是快乐原则的内在组成部分。恶搞作为一种亚文化,通过对符号意义的扭曲变形,表达对主流价值观的颠覆,同时这种反抗和颠覆的背后隐藏的却是公众对狂欢的渴望。整个社会大众沉溺于恶搞的狂

欢中,这也正是恶搞文化能够方兴未艾的原因。

与20世纪60年代的嬉皮士运动相比,对于恶搞的抵抗是乏力的,对于恶搞文本,我们甚至不知道作者是谁。他们隐匿在网络背后,沉浸在虚幻的、符号的游戏之中,没有勇气走进现实与主流文化进行真正的对抗,更多的通过恶搞在网络上传播来表达自己的思想,引发社会关注。

狂欢理论由俄国符号学家巴赫金提出,他将狂欢理论的要素分为狂欢节,狂欢场,狂欢式。狂欢意味着可以破除某些禁忌,可以将世俗的束缚暂时放到一边,按照自身的本能做事。恶搞作为一种网络兴盛的大众文化样式,表现出的是一种与官方文化大相径庭的民本逻辑,是对正统官方文化所确立的价值规范的一次颠倒。巴赫金写到:“狂欢节语言的一切形式和象征都充溢着更新和更替的逻辑,充溢着对占统治地位的真理和权力的可笑相对性的意识。”<sup>[6]</sup>如果恶搞作品是一种特别有效的抗议方式,那是因为它们看起来不仅仅是为了让我们发笑,但实际上表达了一个深刻的道理,使我们在会心一笑中领悟到对权力机构批评的合理性。

根据狂欢理论,当年网络上流行的“五道杠少年”恶搞事件,就表达了一种强烈的社会批判意识,是一场狂欢式的恶搞表演。事件的主要人物黄艺博原本是武汉市华师一寄宿学校的学生,但是有一天他佩戴武汉市“五道杠”臂章登上了主流媒体,在媒体的报道中,他被描述成一个天才型的政治少年,据多家媒体称,黄艺博从小就看《新闻联播》和读《人民日报》,并且在许多全国重要的报刊上发表过文章。因此,网络上开始出现关于他的各种恶搞文本,包括随意拼贴的图片和视频,甚至还有网友根据《读书郎》这首经典的儿歌进行了歌词的改编戏仿:“小嘛小二郎肩上嘛挂着五道杠,文章有官腔,长相也有官相,不怕大家骂我狂啊,只怕没官当啰无颜见爹娘……”这一恶搞事件在网络上迅速流行,社会也开始进行热议。通过恶搞,表达出公众对官僚气息的抵制和对当下教育体制的批判,这种官风官气甚至蔓延到孩童,公众不禁感到震惊,这种通过图片拼接和歌曲改编的恶搞方式很好的

表达出公众对这一事件的态度,玩笑中带着辛辣的嘲讽。“五道杠少年”事件在网络的走红,使整个网络平台成为了公众的狂欢场,而针对这一事件,公众的表达欲望则点燃了一个狂欢节,同时这种恶搞的表达方式更加是狂欢式的表演。在狂欢中,像恶搞这类在日常生活中被视为偏离和出轨的文化,在特定的时空内获得临时的合法性。

#### 四、文化层面

从符号学的角度来看,文化现象皆是社会文化规约驱动下的符号运作,恶搞即是这样一种逐步获得认同并带有社会性文化符码的网络传播符号行为。<sup>[7]</sup>恶搞文化在当今社会的盛行同样是主体身份焦虑和身份认同的重要表现。技术的发展不仅改变了公众休闲和消费的方式,而且文化符号的能指不断大规模繁衍。与此同时,人们借以获得身份认同的那些传统元素——宗教、家庭和职业都毫无疑问地正在走向衰落。这些原因导致社会公众的陷入身份危机。身份是与对方、与符号文本相关的一个人际角色或社会角色,对于任何符号表意,都有相应的身份问题。<sup>[8]</sup>在后现代社会,人们缺失的就是自身的身份定位,于是人们就通过各种方式去寻求身份认同,而获的这种认同的途径就是在网络上尽量地展现自我,获得别人的关注,在各种经典文化审美疲劳的情况下,具有反讽性的恶搞文化得到公众的关注。在新媒体的催动下,公众急需参与表达,获取社会认同。这种集体的参与和社会的认同为恶搞行为的持续发展提供了动力。

在论及当代社会文化时,周宪认为:喜剧性已经成为了当代中国文化的主导类型。从文化生产、消费都告别悲剧转向喜剧。从符号学角度说,喜剧的意义构成方式,和悲剧的意义构成方式有很大的不同,悲剧所特有的那种能指与所指之间的张力,以及由此产生的巨大震撼力,是喜剧所不具备的。而喜剧追求的则是一种能指和所指之间游离,通过语言的误用和幽默将意义削平。而恶搞文化就是这种喜剧追求的重要表现。胡戈就说:“恶搞是一种新型的开玩笑的方式...是为了追求乐趣博大家一笑,就像说相声,让大

家高兴就好。咱们中国人笑的太少了。”<sup>[9]</sup>

标出性作为文化符号学的重要概念衍生至语言学的“标记性”，是分析文化的重要理论。关于标出性的定义，来自于语言学家约瑟夫·格林伯格。他在1963年总结了多达13条标出性的特征之后，给出了一个总结性的定义：“当语言中有x特征，也有y特征时，非标出组成部分即不包含x的组分。”<sup>[10]</sup>随着语言学对标出性研究的深入，雅柯布森意识到这一理论的解释范围并不局限于语音、语法、语义，而是进入“美学与社会研究领域”<sup>[11]</sup>。而越来越多的学者也将这些理论运用于文化研究中，但是这些研究，未能综合形成一个文化符号学的理论框架。

文化现象中的二元对立是普遍存在的现象，二元对立中占据首位的一项通常被看成正面的概念，享有特权。而第二项则被认为是负面概念，因而受到排斥。如果用文化的标出性进行描述，对立项中被接受和承认的一方为“非标出项”，它所承载的价值观和风格被认为是正常的。而其反方则为“标出项”，其风格和意义往往处于正项的背离。<sup>[12]</sup>即标出项是出现次数较少的项，具有标出性的“非文化”对立面，可以是前文化、异文化，也可以是亚文化。与主导文化相比，亚文化在文化权力关系上处于从属的地位，在文化整体内占据次要的部分。在一个文化内部，常常包含各种亚文化群体，像职业群体、年龄群体等，他们经常以特别的风格与主流文化相区别。从这个角度而言，恶搞文化就是相对于主流文化的标出性文化。与传统主流文化相较，恶搞文化展现了一种独特的风格，这使得他在文化中成为了受排挤、标出的异项。在文化符号学看来，恶搞文化作为被标出的异项，往往是根据自身的风格来展示其标出性的形式特征，避免被主流文化所吸收，而这种对正常风格的偏离就是其存在的实际意义。

但是文化现象不是非此即彼的对立结构，在对立之间存在着“中项”的缝隙，中项的偏斜是决定文化标出性的重要因素，因此“被标出”的亚文

化为了维持自身的特点并向文化域中心流动，也会寻求各种表达方式进行“自我标出”，并进行中项的争夺。<sup>[13]</sup>正项在文化中享受大众的关注与拥护，代表着社会的主流价值观，具有重要的价值，然而在追求创新和个性的亚文化中，异项的独树一帜却同样拥有着重要价值。恶搞文化就彰显出自身独特的反叛和颠覆，尽管诞生初期受到主流文化的抵制。但是，其借助网络平台逐渐开始了由小众化向大众化的演变过程，在传播过程中获得大众和社会更多的宽容与接受，在争取中项的过程中逐渐表现出优势。从历时的角度而言，为实现文化的标出项翻转提供了可能。

#### 参考文献

- [1]John Clarke.“ Style ”, in Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-war Britain, p. 177.
- [2]赵毅衡. 反讽时代: 形式论与文化批评[M]. 上海: 复旦大学出版社, 2011: 2.
- [3]Cleanth Brooks, Robert Penn Warren: "Modern Rhetoric". New York, 1979: 129.
- [4]阿兰·德波顿著, 陈广兴、南治国译. 身份的焦虑[M]. 上海: 上海译文出版社, 2014: 164.
- [5] (美)埃里克·H·埃里克森著, 孙名之译. 同一性: 青少年与危机[M]. 杭州: 浙江教育出版社, 1998: 12.
- [6]巴赫金. 巴赫金文论选[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 1996: 106.
- [7]董燕, 杨劲松. 恶搞文化现象之符号学意义探析[J]. 淮北师范大学学报, 2014 (4): 117-120.
- [8]马文美. 在现实与虚构之间——历史、身份、自我——以符号学为工具考察薛忆沩三篇历史题材小说[J]. 符号与传媒, 2013 (1).
- [9]李径宇, 胡戈. 我的内心充满搞笑的念头[J]. 中国新闻周刊, 2006-03-06.
- [10]Joseph Greenberg, "Some universal s of grammar with particular reference to the order of meaningful elements", in Universals of Language, Cambridge: MIT Press, pp. 73—113.
- [11]Roman Jakobson and Morris Halle (1956). Fundamentals of Language, The Hague: Mouton, 1956, pp. ix.
- [12]赵毅衡. 文化符号学中的“标出性”[J]. 文艺理论研究, 2008 (3).
- [13]彭佳. 论文化“标出性”诸问题[J]. 符号与传媒, 2011 (1).