

## 从符号游戏性看恶搞中的青年亚文化身份认同

王 妍

(安徽大学 文学院,安徽 合肥 230039)

**【摘要】**恶搞所使用的“拼贴、复制、戏仿”手段,使文本具有明显的互文性,它将主流大众文化作为其符号资源背景,割裂文化符号与意义中心的联系,并在漂浮能指之间任意嫁接,构成一个符号游戏的场域。恶搞文本的这个特点,满足了现代青年表达自我,构筑亚文化风格,实现身份认同的要求,成为被青年亚文化群体利用网络新媒体广泛创造的编码方式。

**【关键词】**互文性;符号游戏;《春运帝国》;《江南style》;青年亚文化

**【中图分类号】**C913.5 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1883(2013)02-0124-04

“恶搞”一词,是随着新兴大众传媒,尤其是网络而流行起来的,以肆无忌惮的嘲讽为其主要特点。在传媒界内,恶搞被定义为“当前网络上流行的,以文字、图片和动画为手段表达个人思想的一种方式,完全以颠覆的、滑稽的、莫名其妙的无厘头表达来解构所谓‘正常’……”<sup>[1]</sup>恶搞的创作者多为青年人,“青年是新媒介文化的主体使用者和创造者,新兴的媒介文化通常被看成是一种‘青年文化’……在新兴的各种青年文化中,恶搞文化是一种很重要的文化类型。”<sup>[2]</sup>通过恶搞,这些在“改革开放后成长起来的一代青年人在试图用自己的思维方式来颠覆老一辈既有的话语方式。”<sup>[3]</sup>在官方话语的夹缝中争取自己的话语权,作为小众群体来寻求身份认同感。恶搞文本为青年提供了一个消解传统,游戏主流话语权的场域,恶搞构成了“新的文化消费模式:受众不再是被动的接受,而是在模拟、戏仿和反讽的再编码中获取文化解构的快感。”<sup>[4]</sup>如今,它已“成为一种青年亚文化的象征”<sup>[5]</sup>要想为恶搞现象的存在寻找到一种解释,必须深入恶搞文本本身的特点中,继而追问青年亚文化群体如何从这样的文本中获得身份的认同。

### 一、互文作用下的恶搞文本定位——既不属于精英,也不属于流行

精英文化,或者说是传统的高雅文化,因其对文化身份的高要求,对内涵严肃性的追求,往往与强调通俗的大众文化相区别,“精英文化与传统文化往往强调差异、界限、区别、对立,而大众文化强调无差异、无界限、无区别、无对立,具有非常明显的通俗性特征。”<sup>[6]</sup>恶搞文化以其“无厘头”式的娱乐性,与精英文化有明显的区别。恶搞与“无差异、无区别、无对立”的大众文化也不同。大众文化以通俗性、商业性、娱乐性为其主要特点,它为最广泛的

大众提供休闲活动,在消费这些大众文化商品时,大众的目的是为了打发时间,他们倾向于放松一切,包括身体和精神,坦然地接受大众文化商品提供的一切信息,聊以自慰,并且不对此做任何深入地思考,因为思考会是对追求舒畅的业余生活的一种破坏和强人所难。“大众传媒派生出一些心灵的习惯,我们自身变成了我们观察的东西。我们塑造了工具,此后是工具塑造了我们。”<sup>[7]</sup>而恶搞则拒绝这种习惯性的接受,相反,它总是用“颠覆的、滑稽的、莫名其妙的无厘头表达”创造一些我们不习惯的效果,恶搞作品之所以具有这种效果,因为其以复制、拼贴、戏仿作为主要的创作手段,例如胡戈的《鸟笼山剿匪记》对“美伊关系”的各种戏仿;《春运帝国》是周星驰、《英雄》等多部电影的复制、拼贴。这些手段的运用,使恶搞作品往往具有很强的“互文性”,不仅对观众的观看习惯提出了挑战,还对观众的认知以及信息储备提出了一定的要求。只有对“美伊关系”有一定了解,才能明白类似于“大杀器”、“傻大木”、“老乔”等人物关系以及掩藏于其中的讽刺意味;只有了解第五代导演和一系列大片情节,才能弄清楚《春运帝国》视频中无厘头情节的“吐槽点”在哪里。“当代文化已经变成了互文性指涉的巨大矿藏,任何文本都可以分解为组合性的能指,”恶搞文本依赖于对信息碎片的复制拼贴,来增加某种“象征交换价值”,<sup>[8]</sup>将原本正常的文本赋予荒诞反讽的象征意义,“解构所谓‘正常’”。拥有相关信息,并具备讽刺欲望和个性的观众,和对此一知半解的观众,他们对《鸟笼山剿匪记》的观看感受是绝对不同的。“一方面占据支配地位的社会文化结构企图利用大众文化来控制接受者对意义和快感的生产,另一方面接受者又可以利用这种资源来产生颠覆和抵抗的效果。”<sup>[9]</sup>大众文化中存在压制人

收稿日期:2013-04-08

作者简介:王妍(1990-),女,安徽宣城人,在读硕士,研究方向:世界文化研究。

的批判能力的方面,而这种嘲讽的能力却正是恶搞文本所需要的,因而泛滥的大众流行文化和商品消费社会反而容易成为恶搞嘲讽的对象。

## 二、恶搞文本的符号游戏性——漂浮能指的替补运动

恶搞的嘲讽效果,在于将任何理所当然的惯性思维视为其挖苦的对象,尤其是大众文化,“任何大众文化形式在它企图施加控制的同时,都会导致颠覆或抵抗。”这种颠覆和抵抗在恶搞文本这些“亚文化中常常通过‘拼贴’来生产和制作新的文化形式,这种制作本身就意味着一种抵抗、对立和挑战。”<sup>[10]</sup>这种“拼贴、复制、戏仿”手段,将整个当代文化作为其互文性的背景,随意地将之分解成零散的符号,这些从整体文化背景中分解出来的符号碎片,被割断了与其原本的文化经验所指的联系,“文化符号不是表达预先存在的本质的形式,其自身成为积极的行动者”,它与其背后的本质或意义中心之间的联系并非坚不可摧,“对‘命运’、‘自然’和社会‘现实’这些事物进行重组”的方式,使“似乎完全自足、超脱的文化,改变成为一种社会和物质力量,一种怀疑所有声称具有表征之外的本质理由的力量。”<sup>[11]</sup>恶搞文本“正是利用了原作品中的能指和所指的意义关系,通过‘戏仿’和‘拼贴’等手段,撕裂这种意义关系,进而破坏了意义所指的深层含义,产生了‘恶搞’的诸多效果。”<sup>[12]</sup>《春运帝国》中,陈道明主演的秦始皇被拼贴成为一名报道春运的社会新闻主持人,它对电影《英雄》的拼贴复制,解构了电影原本的一切内涵,“挪用电影中的叙事时刻或场景,可以将文本的意义转化为漂浮的能指。”<sup>[13]</sup>“秦始皇”这个符号与其原本的战国文化背景之间的联系被割裂了,成为一个失去宏大历史性中心意义的“漂浮能指”,这个失去了意义中心或源头的符号与“社会新闻主持人”这个新身份拼贴在一起,后者进而替换了前者背后已然空洞了的所指,任意的替换使“文化的传统意义的情境被消解了,它被模仿、被复制、被不断地翻新、被重塑着风格,”<sup>[14]</sup>冲击了受众一直以来浸淫于其中的文化经验。恶搞文本中的符号替换活动“不再以借助经验的有限概念而是以游戏的概念为出发点”。<sup>[15]</sup>恶搞的文本,就是由无数漂浮能指相互拼贴所产生的新文本,这个新文本是一个个缺乏所指的符号相互碰撞的场域,“这个场域其实是某种游戏的场域,即处于一种有限集合体的封闭圈内的无限替换场域。”<sup>[16]</sup>“秦始皇”与“社会新闻主持人”的拼贴,将大片《英雄》中的历史恢宏性

借用来嫁接到“春运”这个社会现象,以赋予“春运大军”史诗般的恢弘感,但史诗的严肃性,在这里却起到了相反的效果,“严肃”这个意义中心被不严肃的游戏甚至是嘲讽所置换,历史的庄严感转换成了对春运这个中国特有的社会现象的一种带有反思性的调侃和感同身受的无奈。“这种由中心或源头缺失或不在场所构成的游戏运动就是那种替补性运动。”<sup>[17]</sup>跨时空的能指与所指戏仿式的嫁接、碰撞,产生的是一种荒诞与游戏的接受效果。

恶搞文本是一个由漂浮能指不断拼贴,意义中心不断做替补性运动的符号游戏的场域,因而,它提供给观众的只是打破规矩的刹那带来的快感,除此之外,无法追求一个新的固定而深入的意义中心。因为恶搞在割裂了原本的能指符号与意义中心的关系后,“取代中心的,替补中心的,在中心缺席时占据其位的符号同时也是被加入的,是作为一种剩余,一种替补物而出现的符号。”<sup>[18]</sup>这个替补物同样是漂浮的符号,无法承担稳定的意义内涵,而只是以不严肃的游戏方式解构原本的意义中心。例如,最近网络上极为火爆的具有恶搞风格的MV视频《江南style》,很多人都对它的突然爆红给出了各种解释,有人归结为其奇特的骑马舞和动感的节奏,也有人通过分析视MV符号给出解释。“江南style”原本意为韩国的富人阶层,歌曲本有炫富意味,而视频中却往往呈现与炫富截然相反的画面:“1、在小区沙地上装作晒沙滩;2、尘土飞扬中装酷;3、装作大佬蒸桑拿,结果纹身男街舞暴露了那是混混不是大佬;4、心中的网球场,实际只能看老年人下棋;5、心中的骑马跑,实际上自己在街上跑,和游乐园骑木马;6、心中的瑜伽,实际上的观光bus;7、坐着快艇嘲笑鸭子船,真正富人是游艇;8、富人要飙车,但实际没车只能做地铁;9、西服+电梯代表上班时间,动作是爬着,说明上班的时候领导在欺负你,你起不来还没有办法;10、女神是地铁上认识的;11、洗澡堂里玩潜水;12、休闲服+地铁站代表下班时间,动作是跪着,说明下班的时候只能低三下四的讨好女人;13、只有在厕所里敢大喊大叫;14、印度舞表示各行各业的人都有这种人——医生厨师教师学生等。歌曲中:1、白天优雅晚上夜店的女人肯定不是什么富人;2、一口气喝掉咖啡也不是什么有品的人;3、没钱也没时间健身……”<sup>[19]</sup>所有暗示“江南style”富人阶层的符号,如沙滩、桑拿、网球场、骑马、游艇等,都被戏仿为小区沙地、快艇和鸭子船、游乐园木马等,与此同时,富人阶层符号所代表的奢侈的生活方式也遭到了游戏性的戏拟,其象征

意义被这些戏拟符号所替换,戏拟符号以游戏的方式模仿“江南 style”,用“滑稽”和“寒酸”替换并讽刺了“奢侈”和“炫富”,符号的替补运动为文本“增加了某种东西,以致使存在总是多出一些来,”原本表现“江南 style”生活方式的视频多出了对富人阶层的嘲讽,“不过这种增加是浮动不定的,因为它是来替换、替补所指方面的缺失。”<sup>[20]</sup> 替补意义并不具有稳定性和深度,因为它本质上是游戏性的符号。讽刺奢侈并不是这段MV的全部,MV中用来戏仿奢侈的符号,证明那个高唱“江南 style”的主人公其实只是个总是受压抑的小人物,这个小人物正而八经地以一系列游戏符号戏拟奢侈生活,却因符号的强烈反差而处处表现得窘迫可笑,他显然不是个致力于嘲讽奢侈的高尚勇士,而只是个千方百计冒充“高富帅”的小丑。戏仿活动在这里又反过来讽刺了戏仿者本身,调侃了小人物可笑的虚荣心。然而,受众如果由此就企图从MV中挖掘出批判精神和来自底层的无奈,则未免过于较真,MV中即使含有某种讽刺和无奈,也完全是以一种嬉皮笑脸的方式表现出来,它给观众带来的极具节奏感的荒唐式表演盖过其它一切,那一丝讽刺内涵,也在热闹的围观过程中发泄出来,剩下的是大笑过后的满足感,笑是它最重要的追求,其中并没有其它更加巧妙的形式来巩固或深化其中讽刺意味,讽刺的辛辣被哄堂大笑冲淡,它不会重构一个稳定而又深刻的意义中心,不会形成一个定论,观看MV这个行为就是它所代表的一切,这也是它火爆的原因之一。

### 三、恶搞作为一种“暗号”——亚文化身份的定位与认同

恶搞借助网络而有泛滥之势,这种以“非正常”讽刺解构“正常”的文化,是其主要制作者——现代青年发现自我的途径,“青年人正是借助于日益发达的新媒介创造着各种各样的文化,并通过这些文化表达他们的思想、行为和个性,同时不断地开创属于他们自己的文化风格。”<sup>[21]</sup> 并在这种文化风格中寻求身份认同感,其“基础逻辑是置于编码符号之下的区分/个性化逻辑。”恶搞文本中的游戏符号,成为接受群体共享的编码,即“共同拥有同样的编码,分享那些使您与另外某个团体有所不同的那些同样的符号。正是与另一个团体的差异造成了团体成员们之间(有别于类同)的相同。”<sup>[22]</sup> 如果说《忐忑》原本在主流媒体的宣传中,是对某种新型艺术形式的追求,那么各种恶搞对“忐忑”的重构,便意味着大众们对评判权力被捏在少数专家手中的高雅艺术的一系列有力嘲讽与解构,这后者的影响由于网

络的强大传播力量,甚至于取代了前者的艺术性内涵,而完全使这个词变成了网络上用来表现艺术游戏的一个概念,其中的娱乐性无厘头式的滑稽幽默的含义大过了一切,以至于我们在KTV点播这首神曲,并不为了欣赏那谁也不懂的乱码式的艺术风格,而纯粹只是为了“欣赏”台下观众万般惊诧的表情,让心里同样惊诧的他们取得默契,这种共鸣不来源于歌曲或者这种演唱风格,而是来自于台下的观众。调侃“忐忑”成为一部分人的一种共同的话语符号,“这是符号的一种社会化交换,”<sup>[23]</sup> 尽管他们之间互相不认识,却都以“忐忑”这个暗号迅速达成共识,无厘头、反讽思维成为这一部分人(尤其以青年人为主)引以为傲的自我定位,恶搞中的“非正常”的原素成为小众群体表达意愿的“暗号”,他们便是以这种方式形成了一个无形的团体。

现代青年是极具个性的一个团体,他们在现今比以往更加渴望在社会舞台上占有一席之地来让世界听见自己的声音,但由于经济地位所决定,他们注定无法完全掌握社会主流文化的控制权,青年文化长时间处于一种亚文化,他们所属的“少数群体文化反映了当代人类经验的无中心和分裂实质。”其边缘性的经验“将他们与很大程度上被主流文化吸收的群体相区别。他们是具有讽刺意义的世界之中的讽刺高手,与无法评价或处理异化根源的主流群体相比,其自身的边缘性使他们在社会中成为更加适合的发言人。”<sup>[24]</sup> 因而大部分青年人个性中都具有现代叛逆性,他们拒绝主流大众文化的控制。然而,在现今的安定的社会大环境中,他们虽然叛逆,却“并不想破坏、解构主流文化的固有制度与秩序,但他们表现出崇尚偏离的对正统权威的脱离性思维与行为。”<sup>[25]</sup> 于是他们以大众文化本身为符号资源,任意挪用拼贴成各种“不正常”元素,以和“正常”的主流文化形成反差,这就好比青年人的奇装异服,“它使用的材料都来自大众服装市场,但经过一系列有目的的改造以后,它却反过来挑战和颠覆了大众服装的惯例。”<sup>[26]</sup> 与此类似,恶搞是他们所采取的又一种温和的嘲讽方式,这种“叛逆与原来的所谓的激烈‘革命’不一样,是以拒绝、排斥为其性格特征,而不是以暴力的流血的行为作为其行为。但他们对现代社会的主流文化的否定态度是相当毅然决然的。”<sup>[27]</sup> 只不过这种绝然态度是以游戏作为其姿态,因此恶搞,成为青年在网络这个自由的平台中表达个性的最佳方法之一。

恶搞的符号游戏性,决定了恶搞无法像一般的文化类别一样,拥有某种可以成为经典范例的作

品,它既不随大流,也无意严肃,其所有意义在于每一次的恶搞过程中,这个过程结束了,这一番恶搞也就结束了,不会留下更深刻的耐人寻味的成果。尤其是当观众对那种新奇的恶搞形式见惯不怪之后,原本或许是独树一帜的恶搞形式变成了真正意义上的哗众取宠,等观众对它带来的笑感厌倦后,自然会逐渐淡忘它。每一次的恶搞行为都是以一种新奇的方式破坏一种既定的规矩,而任何一种具体的破坏方式一旦被观众看习惯了,它的讽刺力量也就消失了。这就是为什么许多恶搞视频在看第二次后没有第一次观看的效果,从这个角度看,恶搞文化和流行文化一样,属于一次性消费品,一如它们反讽的对象一样。这和青年人的叛逆特点也是相符的,“现代青年……往往是通过实施‘逃离’行为来确认自我。他们渴望追寻属于他们自己的自由与个性,可心中的愿景却极不明确。虽然他们

在‘否定’、‘逃离’和‘确认’的过程中充满迷惘和困惑,但他们仍然选择叛逆的观念和行为,有时宁可为了叛逆而叛逆,叛逆既是追寻的过程,同时也成了渴望的目标。”<sup>[28]</sup>他们通过恶搞表现叛逆,而并没有明确的想要完成某件作品或实现某个结果的目标,恶搞只是一种手段、一种姿态、一种精神。如同游戏,没人会在意它的结果,它的所有价值只在于它的过程和一种游戏精神。

恶搞,是青年亚文化群体在网络这个新兴媒体上争取话语权的一种表达方式,对于现实存在,恶搞不作严肃的形而上的思考,在对主流文化进行破坏之余,它并不致力于重构一个更好的现实,它所有的出发点,是对高雅或流行中的思维惯性的拒绝,加上根深蒂固的“笑”的热情,以及创意的火花。因而虽然它显得浅显,却又总能迸发出一些独具特色的批判式新意。

#### 注释及参考文献:

- [1]莫让“恶搞”成时尚[EB/OL]. [http://www.gmw.cn/content/2006-08/09/content\\_462377.htm](http://www.gmw.cn/content/2006-08/09/content_462377.htm).
- [2][21]曾一果.恶搞、反叛与颠覆[M].苏州大学出版社,2012:15-19.
- [3]蓝爱国.网络恶搞文化[M].中国文史出版社,2008:74.
- [4]蔡琪:对网络恶搞文化的反思[J].国际新闻界.2007.1.
- [5]蓝若宇.我们都是恶搞者:从文化身份的认同看恶搞[A].中国传媒大学第三届全国新闻学与传播学博士生学术研讨会论文集[C].2009:334.
- [6][25][27][28]陈灵强.多维视野中的大众文化[M].浙江大学出版社,2007:291,57,60,63.
- [7][加]马歇尔·麦克卢汉.理解媒体[M].何道宽译.商务印书馆,2000:17.
- [8][13][美]罗伯特·古德曼,史蒂芬·帕普森.超符码化时代的广告[A].形象的修辞[C].中国人民大学出版社,2005:133.
- [9][10][26]罗钢,刘象愚主编.文化研究读本序[C].中国社会科学出版社,2000:33.
- [11]Michael Ryan. Postmodern Politics[J]. Theory, Culture & Society, 1988, 5(2): 560-561.
- [12]葛明驹.符号学视角下网络“恶搞”现象的辩证性分析[J].阜阳师范学院学报(社会科学版),2009,4.
- [14][22][23][法]让·波德里亚.消费社会[M].南京大学出版社,2001:132,86-88.
- [15][16][17][18][20][法]雅克·德里达.人文科学话语中的结构、符号与游戏[A].书写与差异[C].三联书店,2001:518-519.
- [19]《江南style》火的原因[EB/OL].<http://tieba.baidu.com/p/1896714771>.
- [24]Lipsitz, George. Cruising Around the Historical Bloc: Postmodernism and Popular Music in East Los Angeles[J]. Cultural Critique, 1986(5): 160.

## Identity of Teenager Subculture in Spoof Based Theory of Symbol Game

WANG Yan

(Department of Chinese Literature, Anhui University, Hefei, Anhui 230039)

Abstract: The spoof texts are become intertextual because of methods about collage、copy、parody used in them . They use mass mainstream culture as background of symbol resources, break up the relation between cultural symbols and meaning center, and graft floating signifiers together as a field of symbol game. This feature of spoof texts can satisfy modern teenagers expressing themselves, forming subculture style and realizing identities, which makes spoof texts become a widespread encoding mode by teenager groups of subculture with new Internet media.

Key words: Intertextuality; Symbol Game; The Empire of Spring-transportation; Gangnam Style; Teenager Subculture

(责任编辑:周锦鹤)