

“网络恶搞”的现象分析与省思应对

李 一,汪昊天

(中共浙江省委党校,浙江 杭州 311121)

摘要:“网络恶搞”作为网络生活中的一种特定社会文化现象,业已成为网民交流互动的重要中介,是个人排遣烦恼的精神调味品。究其兴起的本质原因,在于它通过“恶搞”这样一种二度创作和颠覆性的解构行为,极大地满足了当代人对于个人话语表达的需求,迎合了草根阶层对于主流文化反抗的欲望。总的看来,尽管“网络恶搞”使人们真切感受到了前所未有的平等自由和轻松愉快,但其所具有的“恶”的一面仍不容忽视,须施以必要的防范与管控。

关键词:恶搞文化;网络恶搞;应对策略

中图分类号:G206 **文献标识码:**A **文章编号:**2095-9303(2021)01-0016-06

“网络恶搞”是呈现于网络社会生活中的一种特定的文化现象,受网络社会文化特征的影响,得益于网络传播的优势,而时常现身于网络空间,不同程度地引发人们的“集体围观”。“网络恶搞”作为一种网络大众消费的社会文化现象,无疑是网络大众参与的产物,是网民交流互动的重要中介,是排遣个人烦恼的精神调味品。可以说,在网络上屡见不鲜、司空见惯的“网络恶搞”现象,业已呈现出一种“全民狂欢”的姿态。因此,如何正确看待这一现象,并对该现象进行合理的释义与恰当的分类就是一个十分重要的问题。其次,在这种“全民式”的网络狂欢背后,又蕴含着怎样的生成背景与内在逻辑,如何给予

“网络恶搞”一个理性而又中肯的评价并施以有效的引领疏导,也成为当前需要社会各方面加以关注和研究的一大现实课题。

一、“恶搞文化”溯源及“网络恶搞”的释义和分类

(一)“恶搞文化”溯源

“恶搞”源于日语“KUSO”(库索)一词,在日语中常被拿来当成骂人的口头禅——“可恶”,也指不够善良的“恶搞”,就是“往死里整”的意思。随着“KUSO”一词的大量使用,“KUSO”被广泛地当作“恶搞”“好笑”的代名词,“KUSO”的

收稿日期:2020-11-18

基金项目:2018年国家社科基金重大项目“中国特色网络内容治理体系及监管模式研究”(18ZDA316)

作者简介:李一(1968—),男,山东阳谷人,中共浙江省委党校教授,中国社会学会网络社会学专业委员会副会长,研究方向:发展社会学与发展哲学,网络社会学与网络哲学。

汪昊天(1997—),男,浙江杭州人,中共浙江省委党校2019级硕士研究生,研究方向:马克思主义哲学。

这种内涵开始在人群中广泛传播,越来越多的青年人对其予以追捧,并自视为“KUSO一族”,意为用自己的文化方式颠覆和愚弄老一辈的文化权威。进入21世纪,随着中国香港和台湾等地区以及日本大量动漫、漫画、游戏的问世,“KUSO一族”开始尝试在其中取材,通过某些带有“距离感”的文字、语法,去创作一种特定恶搞爆笑的作品,以此来达到哗众取宠、标榜个性的目的。^[1]由此,这种“恶搞文化”,也便开始在社会中逐步传播开来。

(二)“网络恶搞”的阐释和分类

随着互联网技术的普及与应用,“恶搞文化”逐渐呈现出一种新的发展状态,开始在各大网络媒体中兴起与传播,出现“网络恶搞”的新业态。“网络恶搞”即是在网络平台上对已有的一些视频、图片、语音等素材进行一定程度的颠覆性解构,使其具有一定的搞笑元素,从而达到迎合一定社会群体的目的。具体来说,就是借助网络这一特殊载体,通过使用电脑软件更改图像、重新配音、恶意剪辑视频等方式,对具有一定知名度的事件、人物、电影或者文学作品,按照恶搞者的意图进行二度创作,表达恶搞者与众不同的思想感情。

2006年初,中国自由职业者胡戈制作了一部“恶搞”视频——“馒头血案”。该视频以电影《无极》与普法栏目《中国法治报道》为素材,将当中视频分段剪接,并加入无厘头搞笑对白。该视频的问世,可谓拉开了中国“网络恶搞”兴起的帷幕。其搞怪、幽默的表现形式引发了诸多网友的争相模仿,一时间“网络恶搞”成了高频词汇,“网络恶搞”这一文化现象也迅速成为一时风尚。现如今,从“杜甫很忙”到“凤姐很火”再到“诸葛鬼畜”,网络平台上早已充斥着各种“网络恶搞”视频与影像,“网络恶搞”已经成为人们重要的娱乐形式。各种“恶搞”视频、图片也已

成为商业炒作、商家谋利、娱乐大众的重要工具。可以说,“网络恶搞”已经不再是单纯的文化现象,而是成了当代人生活娱乐的组成部分,其所带来的影响也不单单只是哗众取宠、博人眼球,“网络恶搞”逐渐成为具有影响人们实际感受与价值取向的一种“网络存在”。根据其内容与形式的不同,可以在现象表征层面,将“网络恶搞”划分为以下几种基本类型:

一是“图片恶搞”,即通过使用图像处理软件,将已有图片拼凑、剪切。例如:“小胖系列”是一个穿着校服、脸型圆滚的学生,其侧目一瞥的搞笑神态被人偶然抓拍,随后其头像被人拼贴到各种名人名画、电影电视海报上。另外,2012年一组“杜甫很忙”的“恶搞”作品登上网络平台,教材中的杜甫形象被各种改编,或持枪械,或穿制服,或骑摩托,其“恶搞”形象也一度引发舆论探讨。

二是“音频恶搞”,即通过改变原有音频素材中的内容或者发音的方式达到“恶搞”的目的。例如:“一风之音恶搞音频”就是一档搞笑逗趣的明星模仿配音类节目,该节目以模仿配音的形式,重现经典影视剧中的桥段。有时,该节目还会聚焦当前社会中的热点问题,用搞笑逗趣的方式进行调侃、吐槽,以博得听众们的追捧与喜爱。

三是“视频恶搞”。这种就是在已有视频素材的基础上进行二度创作,改编原有视频中的剧情,颠覆其中的人物形象,为其增添搞笑的元素。目前“视频恶搞”是“网络恶搞”形式中最具代表性的,其搞笑夸张程度是其他“恶搞”形式无法比拟的。中国最早的“视频恶搞”,就是前文提到的胡戈制作的“一个馒头引发的血案”。

面对这些“网络恶搞”现象的生成与传播,有研究者也对其本质展开了探讨。左伟清、刘尚明在《“恶搞”文化流行的原因及影响》一文中说到:“恶搞文化从本质上来说是网络时代激发出

来的一种自娱、娱人的娱乐精神,体现了个性的解放、追求自由的现代意识的觉醒。”^[2]覃晓燕认为:“恶搞文化作为一种亚文化,更多代表的是草根文化或平民文化对主流文化的一种质疑与反思。它是一种思想情感的表达方式,是一种文化和内在的精神特质的集中体现。”^[3]而在刘雪玉看来,“‘恶搞’不仅仅是一种行为,它是一种以搞怪、恶作剧为主要表现形式的另类文化景观,其代表的是一种复杂的文化现象”^[4]。笔者认为,究其本质而言,“网络恶搞”之所以兴起,就在于它极大地满足了当代人对于个人话语表达的需求,迎合了草根阶层对于主流文化反抗的欲望。通过“恶搞”这种二次创作的形式,将原有的艺术作品形象进行颠覆性改造,由此找到了在社会文化领域中的某种自信和存在感。因此,可以将“网络恶搞”视作一场草根阶层反抗主流文化的行动觉醒。

二、“网络恶搞”的生成背景

“网络恶搞”现象,有其特定的生成背景,这主要体现在三个方面:

一是传统文化权威的某种消解。在传统媒体时代,民众接收讯息的方式十分固定和有限。20世纪60—70年代,人们主要通过广播与报纸来实现与外界的交流与互通,这种传统媒体具有十分显著的局限性,即严重受到空间与时间的限制且传递信息的形式十分枯燥和呆板。在信息的交流过程中,官方掌握信息发布和传递的主动权,并且可以按照一定的政治需要加工处理;而民众始终处于信息的接收一方,被动接收官方发布的信息,处在一定的失语境地。正是这种单向度的传播环境,会造成民众对主流意识的不满,激发人们重掌话语权的欲望。互联网进入人们视野之后,开放自由的网络环境为民众获取即时有效的最新资讯提供了便利,这极大地满足

了民众对于掌握信息的需求,唤醒了人们通过互联网重新掌握信息主动权的欲望。在自媒体的时代里,人们摆脱了被动的信息接收者的地位,而是成了信息的发布者、传播者。在这种新的信息传播形态中,传统传播媒介在文化领域的权威逐渐消解,其所倡导的传统灌输式的文化发展模式也随之瓦解,取而代之的是非官方的、平民化的模式。在这种文化模式中,民众的自我意愿得到了充分的肯定,文化创造力得到了开发和利用。由此,“文化狂欢”也就在这种环境中应运而生了。

二是草根阶层的迅速崛起。在传统的文化模式中,“草根阶层”是信息的接收者,是文化的消费者,他们消费着由掌权者提供的文化产品,浸淫在这些文化产品之中。当网络成为大众媒体之后,其极低的准入门槛大大激发了“草根阶层”的文化意识觉醒,一种反抗权威、对抗传统的“草根文化”迅速席卷而来。电影《无极》代表的是传统的精英式的文化路线,而“恶搞”电影《无极》就是“草根阶层”对传统文化路线的宣战,是一次反传统、反权威的重大尝试。网络媒介为受众提供了狂欢的场所,以胡戈为代表的“草根阶层”逐渐成为狂欢的主体,他们可以无所顾忌地消解、嘲笑和反讽精英们的作品,并以狂欢的形式展现自己的话语,从而构建起一种非官方、平民化的民间文化形态。在“草根阶层”的眼里,摧毁、颠覆传统就是对自我个性的最好彰显,就是引起公众关注的最好途径。近年来的“杜甫很忙”与“诸葛鬼畜”就很好地印证了这一点。“恶搞”极大地颠覆和破坏了历史人物的原有形象,以夸张、离谱的造型重新展现在世人的面前,刷新了民众对于传统历史文化的认知。尽管这样的篡改与逆袭有些哗众取宠、低级趣味,但极大地迎合了民众对于视听狂欢的渴望,对于打破传统文化模式的禁锢与束缚,唤醒民众思维观念的觉醒有着巨大的作用。

三是视听快感的巨大吸引。西方学者巴拉杰在《视觉与人类》一书曾经说到,人类社会逐渐迈进一个视觉文化时代,一个“读图的时代”即将来临。视觉文化,就是指个体通过特定的视觉文本去观照世界外物的生活方式。^[5]20世纪80年代后,随着数码影像以及网络技术的迅猛发展,计算机数字技术充分利用图像、声音、色彩渲染等方式,将信息以一种富有冲击力、感染力的视听效果传达给网友,提供给网友一种沉浸式、临场式的感官体验。在这样一种传播形式下,人们依赖于直接的视听感受,能够迅速对接收的信息概况作出一种判断,更容易接受传达者想要表达的含义。另外,由于信息化水平的不断提高,当代人日常接收到的讯息与日倍增,使得人们更依赖于通过视觉图像来获取资讯。在张品良看来,“在当代,最通俗、最感性、最诱人、最直观的网络视觉作品的影响大大超过了语言艺术,人们的眼睛愉悦变得越来越重要,人们对视觉快感的需求比以往任何时代都更加突出,对文字的崇拜转向了对图像的玩味,形象传播已成为当今的主导传播形式”^[6]。这也就很好地解释了为什么“网络恶搞”现象能够在这么短的时间里兴起火爆。对网友来说,传统故事情节式的影视桥段早已乏味不堪,当“恶搞”视频“一个馒头引发的血案”进入人们的视野时,人们就立即被其光怪陆离、离经叛道的剧情所吸引,视频中夸张、搞笑的人物形象大大刺激了网友们的感官。在某种意义上,“网络恶搞”就是视觉文化兴起的必然产物。通过直接而又强烈的视听体验,“网络恶搞”才更能够收获大众的认可与喜爱。

三、“网络恶搞”的省思与应对

毫无疑问,“网络恶搞”就是当代人的狂欢,网络平台就是“网络恶搞”的狂欢舞台。区别于传统常规的现实世界,在网络这个虚拟世界里,

人们可以短暂摆脱现实生活中的教条、原则、规矩,可以暂时放下常规生活中的身份、地位,实现人与人之间的平等交流与互动,而“网络恶搞”就是人们实现交流的“特殊语言”。在这种开放而又自由的氛围中,人们能够实现自身的个性解放,可以拥有更多的话语权。可以说,“网络恶搞”的世界就是一种文化生活的理想状态,是一种乌托邦境界。在这种狂欢式的生活体验中,人们真实感受到了前所未有的平等自由、轻松愉快,感受到了人类本性的复归。从这个意义来讲,“网络恶搞”具有一定的存在价值和积极影响。

然而,值得注意的是,“网络恶搞”之“恶”是不容忽视的,可能对社会造成危害。朱隆、孙敏、鲁同所认为:“网络恶搞具有负性效应,首先,其本意带有一种强烈的恶意破坏成分,大多数的恶搞都是在原有作品的基础上进行二度加工,存在着一定的侵权;其次,恶搞也侵害了个体的隐私权、肖像权、个人版权与名誉权。”^[7]万锦祥、叶婷、彭璇璇在《网络恶搞文化的本质、危害与消解》一文中表示,“网络恶搞正不断侵蚀人们的伦理防线,人们沉溺其中会导致人们走入另一个‘忘我’空虚世界,掏空头脑中尚存有的真、善、美的文化取向,网络恶搞文化正在不断加剧人们的文化焦虑,加速人们的人格分裂”^[8]。本文认为,就其社会文化的根本属性而言,“网络恶搞”仍然摆脱不了低俗化、娱乐化的倾向。“恶搞”在表象上来看,似乎也能在某种程度上“娱乐大家”,但其功能恐怕也仅此而已。在肤浅的欢愉之外,“网络恶搞”是无法丰富社会大众的精神文化世界的,相反,如果任由“恶搞”盛行,还会造成新的思想空虚和精神萎靡。毕竟,“恶搞”、嬉笑的背后,其实是对现代主流价值观的某种解构和对优秀文化传统的某种颠覆,会对青少年造成误导。另外,当恶搞作品中带有诽谤性、侮辱性的言论、文字、图片时,“恶搞”便会失去原有

娱乐大众的本质,形成一种“网络暴力”,对他人造成名誉与精神上的损害。

面对“网络恶搞”的扩散与传播,要在甄别区分的基础上,着重针对那些具有“恶”的性质、会造成某种社会危害的“网络恶搞”行为,施以必要的防范、规制与管控。具体的对策措施,主要包括三个方面:

其一,建立健全法律法规,严惩网络侵权行为。目前,“网络恶搞”现象最显著的危害主要表现在对知名影视作品的篡改、公众人物形象的戏弄以及历史名人的调侃上,这种行为严重损害了个体的著作权、隐私权、肖像权与名誉权等,在社会上也造成了极大的负面影响,形成了一种“网络暴力”。因此,需要进一步完善法律制度,严惩网络平台上的严重“恶搞”行为。

从已有的司法实践来看,全国各地为了整治各种“网络恶搞”侵权行为做过一定的尝试。比如,2006年,重庆市人大常委会通过《重庆市计算机信息系统安全保护条例》,该条例将“网络恶搞”纳入调整范围,规定在网上发布侮辱他人的信息、散布不利于他人的言论、进行人身攻击、诋毁他人形象等行为,对个人处以1000元以上到5000元以下的罚款,对单位处以3000元以上1.5万元以下的罚款,并处以5日以下拘留;情节较重的,处以5日以上,10日以下拘留。另外,2018年5月1日,《中华人民共和国英雄烈士保护法》正式施行,其中规定了“任何组织和个人不得在公共场合、互联网或者利用广播电视、电影、出版物等,以侮辱、诽谤或者其他方式侵害英雄烈士的姓名、肖像、名誉、荣誉”。然而,尽管各地立法机关对于规制“恶搞行为”制定了一些惩罚措施,但是往往只是事后惩罚,并没有起到真正防范或者杜绝的作用。例如:在2018年《英雄烈士保护法》实施之后不久,自媒体“暴走漫画”就曾公然利用网络平台,发布过一段丑化、“恶搞”叶挺烈士作品《囚歌》和董存瑞烈士

的视频。尽管事后在法院的审理下,该自媒体受到了法律的制裁,但是其造成的恶劣影响却已产生,对于英雄人物光辉形象的消解也一时无法挽回。^[9]

为此,相关部门和机构,首先应当进一步落实网络平台实名登记制度,严格管控网民在网络平台上发布的各种信息;其次,进一步优化互联网监控体系,提高网络不良信息的筛选、追踪能力,及时将网络上有碍观瞻、有损形象的“恶搞”信息屏蔽在平台之外;再者,要充分完善相关网络立法,加大网络侵权案件的惩处力度,针对实施过多次侵权行为的网络账号实施屏蔽、禁言处理。

其二,加强青少年网络素养教育。2019年互联网信息中心发布的《中国青少年上网行为调查报告》显示,中国青少年网民规模已达到2.56亿,占整体网民的41.5%,占青少年总体的71.8%。^[10]从历年的数据来看,青少年互联网普及率持续攀升,并向渗透低龄群体的方向发展。而青少年由于意志薄弱、辨别能力较低,对于网络上的各种信息缺乏一定的甄别能力,往往容易受其蛊惑和影响。况且,“网络恶搞”自身的特点也恰恰符合青少年群体的喜好,由此大大提高了青少年群体沉迷其中的可能性。李绪文、刘静在《青少年网络恶搞研究》一文中就提到,“网络恶搞作为一种非主流的表达方式,给了青少年一个释放自身压力、反叛传统、张扬个性的途径,大大迎合了青少年自我表现欲的心理需要”^[11]。

为此,要进一步加强青少年网络素养教育,提高青少年群体的网络甄别能力,防止网络平台上的不良信息诱导青少年群体。一方面,要从校园教育着手,尽早开展青少年网络素养教育,将网络安全和媒介素养教育纳入中小学课程中,着力提升青少年对网络文化的辨别判断能力;另一方面,在青少年的日常生活中,老师和家长要及时排解青少年的不良情绪,防止其沉迷网络并

使其养成良好的用网习惯;再一方面,主流媒体可以根据青少年群体的日常喜好,制作一部分具有正面教育意义的影视作品,以此来吸引青少年群体的追捧与喜爱,促使其形成较高的文化品位。

其三,引导网络平台向正规化、有序化运营转变。前文已有论述,“网络恶搞”具有正反两方面的影响:一方面,有利于缓解当代都市人的生活压力,为人们枯燥乏味的都市生活提供精神调味;另一方面,也会干扰人们对现代主流价值观的认同和坚守,会对优秀文化传统造成颠覆与曲解,消解主流文化价值的影响力。因此,在治理网络平台的过程中,不能一概而论,搞一刀切式的全盘否定,而应加以甄别区分,具体问题具体分析。对于那些纯粹娱乐、调侃,无损于公共利益的“网络恶搞”应当保留;对于损害公共利益,严重侵犯他人权益的“恶搞”行为,则应当及时剔除;而那些并没有造成严重影响的,能够通过劝导予以纠正的,应当允许其完成自身的良性转变。曾一果在《符号的戏谑:网络恶搞的社会表达和文化治理》一文中,针对恶搞文化的治理提出了三种模式,即管控模式、收编模式与借鉴模式,“管控模式就是通过强制手段予以取缔,收编模式就是通过利益驱动使其转变,借鉴模式就是主流文化借鉴亚文化群体的恶搞实践”^[12]。本文的观点是,在引导网络平台向正规化、有序化运营转变的过程中,可以参考“收编模式”对其进行改造,对原有“恶搞”作品中的颠覆与扭曲元素进行剔除,保留其戏谑、搞笑的表现形式,并在其中添加一定的主流意识形态。由此既可以使网络平台不失其娱乐、趣味的形式,同时又

为弘扬主旋律、传播正能量提供了契机。

参考文献:

- [1]刘芳.“恶搞”的来源[J].中国新闻周刊,2006(32):24-25.
- [2]左伟清,刘尚明.“恶搞”文化流行的原因及影响[J].当代传播,2008(2):39-41.
- [3]覃晓燕.后现代语境下的恶搞文化特征探析[J].现代传播(中国传媒大学学报),2008(1):71-73.
- [4]刘雪玉.泛娱乐化时代的网络恶搞[J].东吴学术,2017(3):99-105.
- [5]刘森.新媒体时代视觉文化的审美转型研究[J].西部广播电视,2018(7):6,8.
- [6]张品良.视觉文化语境下的网络狂欢[J].江西财经大学学报,2008(6):73-77.
- [7]朱隆,孙敏,鲁同所.网络恶搞事件产生原因及解决策略研究[J].传媒与社会,2018(4):87-89.
- [8]万锦祥,叶婷,彭璇璇.网络恶搞文化的本质、危害及消解[J].新闻爱好者,2017(11):66-68.
- [9]新浪新闻中心.新华社谈暴漫篡改国歌:用法治正义捍卫英烈尊严[EB/OL].<http://news.sina.cn/2018-10-01/detail-ifxeuwwr9980186.d.html>.
- [10]在线学习网.2019年中国青少年上网行为调查报告5篇[EB/OL].<http://m.xueli.la/diaochabaogao/65529.html>.
- [11]李绪文,刘静.青少年网络恶搞研究[J].中国青年研究,2010(3):90-92.
- [12]曾一果.符号的戏谑:网络恶搞的社会表达和文化治理[J].南京社会科学,2018(12):106-115.

(责任编辑:程德兴)