

基于符号学的视频网站弹幕研究

蒋雨桐

滁州学院, 安徽 滁州

收稿日期: 2022年5月17日; 录用日期: 2022年6月7日; 发布日期: 2022年6月20日

摘要

弹幕作为一种新型的观影评论, 在互联网发展所塑造的土壤上光速抽芽, 使用范围已经从窄众人群延展至大众群体。本文从符号学的角度上, 基于符号六因素分析法具体研究B站研究弹幕的现状, 探究其中的文化意义, 并结合时代背景对产生的问题提出了应对思路。

关键词

符号学, B站, 弹幕文化, 媒介文化

Study on Video Website Bullet Screen Based on Semiotics

Yutong Jiang

Chuzhou University, Chuzhou Anhui

Received: May 17th, 2022; accepted: Jun. 7th, 2022; published: Jun. 20th, 2022

Abstract

As a new type of film review, bullet screen has sprouted at the speed of light on the soil shaped by the development of the Internet, and its application scope has been extended from a narrow group of people to the public. From the perspective of semiotics, this paper makes a specific study of the current situation of the study of bullet screen at station B based on the symbol six-factor analysis method, explores the cultural significance of it, and puts forward the countermeasures to the problems arising from the historical background.

Keywords

Semiotics, B Station, Bullet Screen Culture, Media Culture

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

B 站即为 Bilibili 视频网站，早期以 ACG 文化起家，发展至现今已经成为 Z 世代聚集的网络沃土，创作和评论在这片网络空间中不断碰撞。互联网的腾踔造就 B 站的崛起，而 B 站的崛起将弹幕文化烙上时代印痕。

弹幕使得观众在观看视频的过程中，能够以匿名形式随意分享观感，具有极高的自由性、即时性和交互性，满足了大众分享欲的抒发，将视觉输入的快感纵情到了极致。弹幕的用户层面在扩大，内涵也在使用过程中不断分化，在不同分区或 up 主的视频中，甚至形成了专属其圈层的弹幕语言。弹幕成为了当代文明里一种全新的语言符号，依附于互联网的语境，其中的内涵在每秒数以万计的使用次数下不断丰盈。就索绪尔所提出的“能指”和“所指”来看，弹幕除了文字本身表达的评论含义外，更多地反映出有关发言者本人的观念和文化单元的深意，从而述说所处的特定时代的意义。

符号的功能在新媒体和数字化的时代背景下显得尤为重要，搭载意义和情感，架起个体孤岛之间的沟通之桥，网络语言和全新的评论形式应运而生。弹幕文化从最初的青年亚文化趋于主流化，作为在特定网络环境下的新兴语言符号，首先满足了用户的表达需求。与回顾性评论不同的是，弹幕更偏重于即时性的表达，用户在观看视频每一瞬间产生的思考和情感都可以得到记录和抒发，而后来者则共享了前人的传递的信息，去产生理解和共鸣，除了接收所观看视频的信息外，还能获取到相关科普内容。除此之外，弹幕作为网络语言的另一种形式，表现出了极为旺盛的创造力，将传统符号重组并赋予意义，阿拉伯数字、标点等符号都有了特定的表义，打破秩序将多个符号系统混用，丰富了其内涵。

2. B 站弹幕与符号六因素

1958 年，雅各布森在符号学会议上提出了符指过程六因素分析法，他表示，符号文本必须同时包含以下六因素：发送者、接收者、文本、对象、媒介和符码，且这六个因素并非平衡存在，若表意向某一因素倾斜时，就会指向特定的某种意义[1]。

当表意过程趋向于发送者时，弹幕发挥着表情功能，其中最常见的就是直言表达内心情绪的感叹句，用户在观看视频过程中的慨叹、羡慕和质疑等情绪，所持的姿态往往激动高昂，极易催生特定网络氛围下的共鸣，反映出即时的情感波动。与其他交际环境下有所区别的是，在弹幕文化中，表情功能一般情况下不会在伪装的情绪语言下得到发挥，因为其具有高度匿名性的特点，喜怒哀乐都是用户所真实反映出来的，其间也许有反讽和嘲弄等，但并不对符号表意的接收产生影响。当表意过程趋向接收者时，便展现出其目的性和意动性，往往以呼吁和暗示的形式出现在弹幕上[2]。例如，当视频中出现颇具亮点的行为，弹幕中通常会以“把……打在公屏上”的语言调动用户投身刷屏，又或是在视频结尾中，弹幕中出现“你看这像不像一个币”的自发联想来鼓动观看者对视频投币或点赞。当表意过程趋向于对象时，符号的指称功能得到体现。简而言之，弹幕所处的视频本身就是语境条件，为理解提供了交际基础，即使弹幕的表意并不完整，但在特定的语境下，接收者要从中得到正确的信息并不困难。

在表意过程趋向于媒介的情况下，所体现的是交际功能，寒暄语成为最常用的表现形式，马林诺夫斯基表示其目的在于：避免沉默、化解敌意、承认对方在场和享受彼此的陪伴[3]，极其贴切的概括了寒暄类弹幕的存在，在某些热度不高的视频中，用户以“有人吗”、“能看得见我吗”和“我把弹幕关了

吗”等弹幕语言来确保沟通渠道的畅通，在回应中获得认同和陪伴，充分满足了社交的心理需要，同时也契合了斯蒂芬森的游戏传播理论，即将传播活动本身作为一种目的，最大程度上愉悦自我。若表意过程趋向于符码，则运用了元语言的功能，也可称为解释功能。不得不提到伯明翰学派的学者霍尔，他认为大众文化在编码和解码的过程中得以生成并对社会产生作用，并且需要保持一致性才能保持正常的交流[4]。弹幕的发送与接收也是一种编码与解码的过程，大多数情况下观看者并无解码负担。但是在某一特定圈层占主导的视频下，解码他们小众的弹幕语言对于圈外人实属艰难。例如，B站游戏区中的一位up主中国boy的视频中，经常能看见“汤达人”的弹幕占据满屏，让圈外的“路人”一头雾水，实际上，这位up主曾经参与某首歌曲的录制，唱词部分是“做视频的速度快得就像喝汤”，加之更新速度的确快，之后便被粉丝戏称为“汤达人”。此类解码方式仅掌握在小众粉丝群体中，这也是圈层之间形成文化壁垒的原因之一。

最后一个因素是文本，它使符号展现了诗性功能。弹幕中时常出现创新性的语言，对传统语言进行加工再创造，新兴起的谐音、押韵等等，体现了特定时代的诗性美。在B站，“火钳刘明”、“耗子尾汁”、“针不戳”、“雨女无瓜”等等大量创新构词被使用在弹幕中，让重心聚焦于符号自身的价值。有一类狂欢弹幕也体现了诗性功能，前苏联文艺学家巴赫金认为，狂欢包括全民性、颠覆性和乌托邦色彩几个特征，大量刷屏式的弹幕涌现，织就了一种全民狂欢的热潮氛围。当密集的弹幕群出现时，视频的内容已经无关紧要，用户在仪式感的驱使下，去追寻一场疯狂的群体性浪漫。例如，动漫《我们仍未知道那天所看见的花的名字》片尾，女主角面码和伙伴们最后一次捉迷藏，灵魂弥留时，满屏的“面码，找到你了”造就b站的经典催泪片段。纪录片《人生一串》中，小女孩在烧烤小摊上望向夜空，让妈妈看星星，镜头拍摄的星点稀疏，密密匝匝星形符号的弹幕就在方寸大小的屏幕上点缀成星空。在《觉醒年代》二次创作的视频中，拓荒千里的前辈们英勇就义，被刺刀穿透比城墙还要坚硬的胸膛，“致敬”、“延乔路的尽头通往繁华大道”等等弹幕唤起滚滚似江水的家国长情。在自由的弹幕文化中，诗性不受拘泥，浪漫随处生长。

3. 弹幕文化现存的问题和应对思路

弹幕作为虚拟空间的符号产物，让用户领略到网络表达的无限前景，但作为年轻的文化体系，弹幕仍存在问题亟待解决。首先，评论的自由性就意味着自降门槛，任何人只凭一个账号就可以畅所欲言，随着B站逐渐广为人知，弹幕的发送群体也逐渐拓宽，广纳各年龄阶层的用户，失控性被放大。弹幕中不时会出现恶劣的不当言论，也许是因为低龄用户的三观还未构建完善，也许是纯属怀揣恶意，他们以不堪的谩骂和宣泄情绪为主，容易激起正义方的制止，来往之间所起的冲突，拉低了整个弹幕环境的质量。其二，上文提及了解码与编码的概念，B站不同分区的弹幕容易形成圈层壁垒，当用户对某事物有着共同的喜爱时，彼此之间会形成身份认同，从中获取群体归属感，与此同时，对“圈外人”进行排斥，拒不接纳[5]。这就使得一道圈层文化的天堑横亘在不同用户之间，符号的交际功能无法完全地被发挥。第三，当弹幕群占据视野时，容易对用户形成一种煽动，思考的功能被弱化，人云亦云似乎变成常态。议程设置理论表示“大众传播可能无法决定人们怎么想，却可以影响人们想什么”，在导向需求的操纵下，可能会在无意中被人牵着鼻子走。最后，整个新媒体环境中存在的泛娱乐化问题也不可避免地波及到了弹幕，搞笑戏谑的言论随处可见，它们让空虚的快感袭面而来。过度的娱乐化就是拒绝意义，脱离思考，便一切无望。

对此，视频平台应该极力完善弹幕的过滤体系，对收到举报的弹幕进行整合分析，从而进一步优化屏蔽系统，具体到弹幕的位置、颜色、内容以及发送者账号等级等等，用高度自定义的设置来保证用户的观看体验。针对弹幕文化壁垒，发挥符号作为媒介的作用，通过“了解他者、反思自我、去芜存菁、

循环验证”的方式达到“双向破圈”的目的[5]。对于用户自身，则要以提高媒介素养为主，在寻求娱乐的过程中勤加辨别信息，不去抵触深入的思考，而是让碎片化的信息造就思想的激荡。

回望弹幕文化发展的足迹，一半是灵感和创意，一半是无序和摸索，在繁花似锦的网络生态环境中，它前途无量，也危机四伏。本文基于符号学视域分析了弹幕生成所对应的符指过程六因素，从发送者、接收者、对象、媒介、符码和文本者六个要素，简要阐释了弹幕的传播过程和文化意义，并立足于弹幕现存的问题，提出解决思路，展望其未来。

基金项目

滁州学院大学生创新创业训练计划资助项目“视频弹幕文化与网络社群话语表达研究”(2022CXXL174)的研究成果。

参考文献

- [1] 赵毅衡. 哲学符号学[M]. 成都: 四川大学出版社, 2017.
- [2] 江久文. 雅各布森传播思想探微[J]. 当代传播, 2009(6): 33-35.
- [3] 王新朋. 罗曼·雅各布森言语交际理论研究[D]: [博士学位论文]. 南京: 南京师范大学, 2019.
- [4] 牛党杰. 弹幕文化的编码与解码[J]. 闽西职业技术学院学报, 2021, 23(4): 74-77.
- [5] 莫雅晴. 符号互动论视域下青年与主流文化符号何以“双向破圈”——以 B 站“后浪”议题为例[J]. 新媒体研究, 2021, 7(23): 66-71.