

网络互喷群：青年群体语言越轨行为的 “在轨”认同构建

杨 嫚 曾 悦

摘要：网络互喷群是在百度贴吧、微信群等社交平台中以“网络喷子”为主要成员，互喷、对喷为互动方式，具有特定群体规范与群体文化特征的网络社群。网络互喷群中的成员在社群互动中形成了对语言越轨行为合理化、日常化的群体认同。通过对自我作为“网络喷子”群体中“他者”存在的优越性认同构建，网络互喷群成员从身份层面合理化了其进行语言越轨的行动叙事，“喷”成为一种实现自我展演、身份区隔的方式；网络互喷群内游戏化的“对喷”互动削弱了谩骂行为的暴力属性与道德层面的失范感，强化了群体成员身份的归属感与认同感；社群空间中对“喷”作为群体秩序和等级标准的规则构建，使得“喷”进一步由一种反常的越轨行为转化为社群成员日常化的交流方式和一种在网络空间中的存在方式。这种群体语言越轨行为的背后体现了社会性的情绪宣泄与戾气疏导问题。

关键词：网络互喷群；语言越轨；网络社群；青年亚文化

中图分类号：G21 **文献标志码：**A **文章编号：**2096-5443(2024)05-0056-10

基金项目：国家社会科学基金一般项目(22BXW085)；武汉大学自主科研基金项目(41300100)

一、研究缘起

“网络喷子”(Internet trolls)是指热衷于使用粗俗暴戾的语言表达、挑起网络骂战的网络语言暴力者。近年来,网络语言暴力呈现出社群化参与的态势^[1]。在百度贴吧、微信群中存在许多以“网络喷子”为主要成员、以“对喷”为互动方式的网络社群,例如百度贴吧中的“扣字吧”“喷吧”“抗压背锅吧”以及由骑士勇士、皇马巴萨球迷建立并扩散的微信互喷群等。这些互喷群因为管理松散而聚集了大量在其他网络社区中不被允许的网络语言暴力者,仅“扣字吧”^①就获得了两百万的关注量。

网络互喷群最早兴起于互联网平台中的电竞、篮球、足球、动漫等亚文化圈层,是相关迷群成员围绕体育赛事和动漫内容进行相互攻击辩论的阵地,建立初期带有明显的情感立场倾向,比如“抗压背锅吧”是一群英雄联盟电竞粉丝为了反对当时风头正盛的WE战队而建立的“黑吧”^②,吧内最初以对WE战队成员进行极端化辱骂、嘲讽为主,而后随着WE战队粉丝涌入贴吧回应攻讦,呈现出二元对立的成员特征,并最终演变为以“互喷”为互动方式的网络社群空间。随着社群的扩散与发展,这些网络互喷群的议题也由原来的迷文化转向更为广泛的社会及日常性话题,既有微观的社群事件,也有宏观的民族主义议题。一些成员为了引起互喷,甚至会刻意发表极端化、富有争议的言论。

与我们通常意义上较为离散的“网络喷子”群体不同,这些社交媒体平台中的网络互喷社群拥有一套自己的话语体系,成员的活动空间集中在社群空间内部,攻击对象以社群成员为主,整体活动更

^①扣字指打(按)字,扣字吧中成员通过扣字“互喷”进行交流或解决矛盾纠纷,以扣字速度的快慢、遣词造句的精美程度决定胜负。

^②“黑”指发表刻意抹黑言论,“黑吧”可以理解为百度贴吧中黑子的聚集地。

具有组织性,并且社群内衍生出了权力关系与制度规范。在社群互动中,成员之间就“喷”这一语言越轨行为形成了“在轨”的合理性认同,“喷”成为成员日常化的交流方式。作为一种消极的青年亚文化现象,网络互喷群中形成的“互喷”行为合理化认同值得我们警惕,关注这一认同的形成路径有助于我们理解互喷群成员的行为逻辑,并进一步解决当前青年群体的戾气疏导与情绪宣泄问题。

二、文献综述

(一)“网络喷子”:行为动机及表征

目前学界就“网络喷子”并没有形成统一的概念界定,绝大多数关于“网络喷子”的学术定义都是谴责性的,如“带有一种变态的需求,为了寻求心理刺激,以刺痛别人的心情、抬杠别人的言论来吸引眼球和关注,满足自身的优越感的人”^[2]。也有一些学者对“网络喷子”采取中立的态度,将“喷”这一行为描述为“故意、巧妙地、秘密地激怒人们的行为艺术^[3]”,“一个没有得到大多数玩家同意的关于身份欺骗的游戏^[4]”,视其为一种“越轨行为和喜剧性的娱乐形式(a form of comedy)^[5]。”Fichman等人认为“网络喷子”形成的动机各种各样,呈现的行为特征也有所不同,因而界定“网络喷子”应当是局部的、随语境变化的,一种定义难以涵盖所有的“网络喷子”,这在一定程度上承认了“网络喷子”这一群体内部的异质性,为一些呈现特殊行为的“网络喷子”提出了讨论空间^[6]。此外,也有学者基于“网络喷子”共有的行为特征,从一般主观动机、发表言论的性质及媒介三个方面入手尝试进行全面性归纳,指出“网络喷子”是基于挑起骂战的倾向,在网络平台上发表带有明显的攻击性与侮辱性的言论,且言论存在不讲理或明显的逻辑问题,与主流思想互逆的网民^[7]。

现有研究分别从个人的心理需求、网络环境、社会身份等方面入手对“网络喷子”的行为动机进行了比较详细的解释和论证。在心理层面,Buckels等人研究发现,“网络喷子”和虐待狂的情感需求相似,都能从他人的痛苦中感到愉悦^[8];Tilburg和Igou指出,“无聊后的意义寻求”是催生“网络喷子”的一个重要原因,他们通过实验证明,个体的无聊感知越强,其政治立场、态度和主张也更加极端^[9]。除此之外,社会地位低下^[10]、虚拟自我的“理想化”表演、“网络无忌效应”^[11]等也成为“网络喷子”形成的重要原因。在此基础上,学者进一步研究了“网络喷子”的行为表征及社会影响。如唐甜认为,“网络喷子”的社会身份具有“学历低、文化低、收入低”的三低特点,网络行为具有猖獗性、情绪化、“罗宾汉”式情结的特征,因而会对网民带来巨大的心理和道德压力,破坏舆论空间环境,但同时也会对一些社会事件的解决、发声起到积极的推动作用^[2]。但是总体而言,现有相关研究大多通过网络观察对“网络喷子”现象与成因进行思考与总结,忽略了“网络喷子”群体内个体互动的机理以及群体间互动可能造成的影响^[7]。刘紫川等人的研究认为,网络社群为个体参与网暴的行动提供了“大家一起上”的集体意义,这一意义建立在一套成员共同认同、内部逻辑一致的叙事框架和身份建构之上,通过在局部网络场域构建具有形式合理性的叙事框架,组织并鼓动了成员参与网络暴力^[1]。

(二)网络社群互动:作为消极亚文化发展的动力机制

随着社会结构转型、网络场域多元思潮的交融,以颓废文化、网暴文化、反主流型文化、非理性娱乐消费文化等表征的消极网络亚文化广泛渗透于网络系统中^[12]。这类消极亚文化现象以非线性的复杂关联形式深刻影响着青年的思想认知和交往方式,加深了新时期网络空间的治理难度。

另一方面,青年是网络社群的主要活跃者,网络社群是青年亚文化的重要表现形式和组织方式。网络社群内集群互动中产生的群体认同、群体情感和群体效能感无疑为个体的行动提供了重要动力支撑。网络社群中的成员共享一套社会规则和共同语言,拥有与传统社群类似的社会化、提供信息、建立归属感和认同感的功能^[13],社群成员共同的意识、行为以及利益构成了网络社群的边界,成员之间的行动机制表现为一种认同式的网络社群行动。杨江华等基于百度贴吧“帝吧”的典型案例追踪研究发现,身份认同、群体规范与社群文化的内生是网络社群演化发展的内在动力机制^[14]。网络

社群成员的参与动机蕴于网络社群“流动的个体性与集体性”的社会本质,而不仅仅是出于信息获取和交换、社交及娱乐等社会性与功能性需求^[15],个体能通过社群互动获取“社会支持”与“归属感”,实现自我呈现并从中获取“自我认同”,这种互动关系及由此形成的自我认同、群体身份认同是维系社群存在和亚文化行动发展的重要手段^[16]。Cohen 等人提出群体互动存在三种模式:建设性互动、消极性互动和攻击性互动^[17],由于行动力主要来源于情感认知,认同式的网络社群行动过程中具有明显的非理性特征,容易导致网络极化现象;并且这种行动持续的时间长短与群体互动的模式密切相关,一旦建设性的互动向消极性或攻击型互动转化,行动即呈瓦解之势^[18]。

与传统的以友好交流、情感联结为表征的网络社群互动不同,互喷群内成员的互动方式以消极的攻击性互动为主。“喷”作为一种行为,无疑是对社会规范的背离,是一种语言的越轨。“互喷”则可被视为群体性的语言越轨。通常,人们会倾向于避免做出颠覆主流观念的行为。然而,在这一消极亚文化群体中,群体成员却积极、持续地进行攻击性的互动,并且形成了与“喷”相呼应的群体规则、群体认同与群体亚文化。在互喷群中,为何越轨行为被视为“平常”“合规”,“互喷”行为并没有使社群崩塌,反而在社群的维系中表现出建设性作用?对网络互喷群内成员间互动行为的探讨,有助于我们理解与之相似的消极亚文化族群的行动逻辑,互喷群内个体的自我行为认知、群体身份认同是分析这一行为逻辑的重要维度。基于此,本研究从网络社群内部互动视角出发,探究成员的自我认知、群体认同以及社群文化如何激发并维持了群体性的语言越轨行为。具体来说,本研究尝试回答以下问题:网络互喷群成员如何进行“对喷”互动,并在互动中形成了怎样的自我认知?通过“互喷”,社群内部构建起了怎样的群体规则与社群文化?

三、研究方法

本文采用网络民族志的研究方法,通过在线观察、深度访谈,深入考察互喷群内部的互动、认同与群体性的语言越轨。经过前期考察,百度贴吧中的“喷吧”用户数量多且活跃度较高,帖子及互动内容丰富,因此,本研究选择百度贴吧“喷吧”为主要观察田野。“喷吧”创建于2013年,其创立初衷即为喷系成员提供组织骂战、相互攻讦的平台,成员流动性比较强,推崇语言暴力。“喷吧”目前拥有近50万关注量,其成员构成混杂,涵盖“孙立军吧”“喷圣吧”“喷魔吧”等各大喷系吧资深成员,可以被视为喷系吧的“总战场”。为了完成相关分析,从2021年8月起至2023年1月,本研究团队成员作为观察者进入“喷吧”展开线上田野观察,针对成员的日常互动和社群运行机制收集了丰富的一手资料。另外,通过“喷吧”招募到18名访谈对象,分别进行了不少于50分钟的深度访谈。受访者中男性11名,女性7名,年龄分布为17至25岁,加入互喷社群均为一年以上。所有访谈均通过线上语音的方式进行,并在受访者同意的情况下录音。访谈结束,研究者将所有访谈资料整理成文字稿进行分析。受访者基本信息见表1。

表1 受访者基本信息

编号	年龄	性别	职业	混圈时长
GZQ	24	男	证监白领	5年
DY	22	男	学生	3年
LFC	24	男	白领	1年
JYSZ	19	女	学生	3年
NG	25	女	白领	10年
TQ	25	女	设计师	3年
KF	18	男	学生	4年

续表

编号	年龄	性别	职业	混圈时长
LXB	20	男	学生	1年
ZZPS	19	男	退伍待业	5年
FGE	18	男	学生	1年
SM	17	女	学生	3年
ZRYXJ	18	女	学生	1年
IU	25	女	程序员	2年
LDS	25	男	财务	6年
WJW	22	男	学生	5年
MR	22	男	学生	3年
LJ	17	女	学生	2年
FL	20	男	学生	3年

四、他者·游戏·规则:青年语言越轨行为的“在轨”认同

(一)作为“他者”的自我:优越感与身份区隔

身份认同与自我形象的建立是社群演变与发展的重要基础,也是个体行为呈现与维持的重要依据^[14]。网络互喷群中的“喷子”基于群体特征界定形成了以“他者”区隔与凝视为核心的自我认同,“喷”作为一种自我展演与权力实施方式,其中交织着“向下兼容”的优越感与“向上凌越”的快感。

1. 优越的自我认知

新媒体时代,受众对于信息不再是被动接受,而是把自己看作一个表演者,通过媒介景观构建日常生活,又通过日常生活中的媒介消费行为进行自我认同构建^[19]。这种利用社交媒体建立的以自我为中心的交往过程,本质上是追求自我实现和获得社会认同的精神活动,往往带有顾影自怜的人格倾向。在网络互喷群中,成员的每一次“对喷”都是面向其他社群成员的一次自恋式的自我展示。

我每次喷人的时候都会把帖子链接发到喷友群里,不是为了让他们帮忙,主要是为了“装逼”,让他们看我喷人,让他们觉得我很厉害,觉得我的用词很优雅很华丽。(KF)

作为一个“喷子”,会不会“喷”人、“喷”得好不好,是衡量其能力水平的重要指标。如果一名“喷子”能够在“对喷”过程中码出一段不带脏字但讽刺意味十足的喷词,如“你晃晃脑袋,听听有没有大海的声音?”“你复杂的五官掩饰不了你朴素的智商”等,就会获得其他围观成员的赞誉。在这种价值观的导向下,个体每一次主动“出战”都是基于对自身“喷技”的认可,通过一种有把握、有意识的展演来树立和建构在互喷社群中的自我形象。

“网络喷子”寻找“猎物”,往往也是出于一种自身的优越感。在他们看来,只要是自己真情实感喷过的人都是“社会的渣滓”“做错事情的蠢货”。他们把自己看作“智者”,而那些被“喷”的对象是“愚人”,既然“智慧无法给予”,就要通过暴力的手段来表达自己的鄙视与不屑。他们甚至会油然而生出一种正义感,为自己冠上“拯救/叫醒傻子”的名号。而这种言语辱骂的过程,也被视为一种建构自我的手段,一方面可以体现出自己的“客观”,另一方面可以让自己变得“更加客观”。

骂人多了,就会知道什么样的人该骂,然后可以从他们被骂的原因中找到一些方法,改变自己的交往行为和交往方式。所以我们平时说话就很客观,说得就不会那么傻。(KF)

网络互喷群成员通过“喷”这一行为强制性地延伸以自我为中心的价值体系,又在这种价值的自洽中进一步强化自我优越感,为“喷”这一语言越轨行为的合理化奠定了心理基础。

2. “网络喷子”中的“他者”

“他者”这一概念指称主导性主体以外的一个不熟悉的对立面或否定因素,正是“他者”的存在使得主体的权威得以界定^[20]。在现象学和存在主义的哲学传统中,“他者”也是主体认知自我的方式,主体对自我的感觉取决于其作为另一个人所凝视的目标的存在^[21]。换言之,“他者”作为一种话语权力有两种感知路径,分别对应了作为凝视的主体和被凝视的存在两种身份认同,这种主客体的二元对立实际上隐含着以“他者”为参照系的“自我中心主义”。

“网络喷子”作为一个带有明显贬义色彩的称呼,往往是被主流社会群体所排斥、批判的存在,是被“他人”审视的对象。网络互喷群中的多数成员从两个层面建立了对自我的身份认同,一方面,基于对现实生活中更高阶层的“他者”想象,互喷群成员首先承认了自己作为对现实不满的“网络喷子”身份;另一方面,他们仅仅承认与大众认知的“网络喷子”群体在谩骂行为上的共性,并不认可自己在与之对应的社会身份上具有“学历低、文化低、收入低”的共性。成员个体往往倾向于将自己成为“网络喷子”的动机归结为一种身份的转换,因为他们在现实生活中的形象和行为习惯往往是符合社会大多数人期待的:

现实中可能是个好学生,但是在网上,通过骂人把一个人打得认怂了,求你别骂了,你不觉得很有意思吗,这是两种人生,相当于一个人他在现实生活中和网上可以体验不同的生活。

(KF)

因此,这类互喷群成员在界定自我的过程中从两种群体维度分别对自己进行了“他者”的身份建构,一个从“喷”即行为入手,一个从社会身份入手。在两者转换的过程中,自我实现了在“网络喷子”群体中的“他者化”,并由此获得了对其他所谓社会地位、素质水平低下的“底层人士”进行凝视的权力。

那个群里面,说白了大多是一帮“野人”,可能真的就是小小年纪辍学,或者是无业游民,这种人群是占很大比重的,其实某种程度上我在他们当中还是挺优越的。我一点都不想接触他们,我就想骂他们。(LFC)

这种成员间身份的区隔也为个体实施“互喷”行为提供了更为直接的越轨快感,不论是对所谓下层“喷子”的随意辱骂还是对更高阶层群体无差别的谩骂,都诠释了一种无关主流秩序却又具备群体“正当性”的越轨行为内涵。

我知道吧里有很多名校的学生或者家里很有钱的富二代,和他们一起互喷其实会让我觉得大家其实都一样,不管现实有多成功都会来玩这个。喷他们的过程也很爽,尤其是他们有些人打出来的喷词其实不怎么样,只会用脏话没什么逻辑地喷人,心态不够稳重,很容易破防,根本喷不过我。(ZZPS)

对于作为“网络喷子”中凝视主体的“他者”而言,“喷”是一种合乎权力秩序的正义手段;而对于作为被凝视对象的“他者”而言,“喷”消解了现实财富、地位、学历等带来的身份差距,两种行动逻辑都在成员之间的“互喷”实践中转化为一种无拘无束的越轨快感,个体在这一过程中达成了虚拟与现实自我的认知协调,也进一步强化了对语言越轨行为的合理性认同。

(二)作为“游戏”的谩骂:越轨行为的娱乐化

网络互喷群中的语言越轨行为不只是一种单纯的负面情绪宣泄,抑或是身份区隔手段,它还在日常的交流互动中表现为一种戏谑性的娱乐消遣方式。互喷群成员有意地援引了“技能”“竞技”“排行榜”等游戏设计元素^[22],以一种温和的、主张娱乐的方式将“喷”这一行为规则和价值认同植入社群的日常交流秩序之中,为成员创造合理越轨的行动空间与持续越轨的空间氛围。在大多数互喷群成员看来,“喷人”其实是一场游戏。具体来说,网络互喷群中“对喷”互动的游戏性主要体现在三个方面。

1. “打怪升级”式的“对喷”竞技

网络互喷群中的“网络喷子”将圈内“对喷”视为一种“喷技”的PK,即类似于游戏中的“打怪升级”。一个刚刚进入圈子的“新秀喷子”如果在刚出道时就打败了混圈很久的“老人”,那么他的地位就会得到大幅度的提升,也会获得圈内人的关注和尊重。而圈内具有话语权的“老人”,一般都有自己广为人知的经典“战役”。如ID名为“哭述”的贴吧用户因曾在百度“喷吧”单枪匹马对骂整个吧内成员,且不下风,被誉为“喷界悟空”。在微信互喷群中,成员还会记录自己的“对喷”战绩,统计胜率,与其他“喷子”角逐排名。“喷技”PK、胜率排名、等级划分等游戏化的互动方式为“对喷”行为提供了外在激励,这种“打怪升级”式的“对喷”竞技使得个体能够获得更为明确的能力感和成就感,构成了游戏化互动的短期驱动力。

2. 小团体与抱团“对喷”

网络互喷群成员形成了以“喷技”高超的“网络喷子”为核心的拜师制度,并由此延伸出以师徒、师门关系为纽带的小团体。小团体的作用集中体现在“对喷”过程中,“一人有难八方支援”,当团队中的一人遭受了攻击,其他成员就会主动给予帮助,即抱团“回喷”。

喷子都是一个一个小团体,你要抱小团体,然后在对方的帖子下面疯狂刷几百条,这样子对方才会被气到……朋友之间会护短,他有仇家要喷哪个人就会艾特我过去,然后我就跟着他一起去喷那个人。(JYSZ)

此外,“网络喷子”还根据“对喷”特点划分出三类“喷子”流派:以“喷吧”为代表的电脑技术流,以“扣字吧”为代表的扣字流,以及以“喷梦吧”为代表的华丽喷词流。这三类流派互相对立,经常进行有组织的攻击对垒。结对拜师、抱团“对喷”、流派分立对战等群体活动为参与成员提供了仪式性的情感奖励,成员个体在群体聚集、团结一致的行动中共享情感状态,凝聚集体意识,进一步强化了自身的群体归属感和身份认同,构成了游戏化互动的长期驱动力。

3. 消遣的“玩友”关系

与其他因趣缘聚集形成的网络交流社群不同,网络互喷群中成员之间的关系以相互对立、互相谩骂为常态,但是这种消极的互动行为并不导向恶性的群体关系和社群空间氛围。成员之间在“对喷”的过程中结成的仇人关系大多数时候并不会上升到极端对立的程度,而是类似于游戏内较为温和的仇人关系。在多位访谈对象看来,“对喷”过的仇人就像自己的“玩友”,是消遣的工具,他们对自己的骚扰回击某种程度上是自己的“快乐源泉”,同时,自己对待仇人的态度也并不恶劣,反而可能会因此产生感情并结交成朋友。

我对仇人这个东西看得比较淡,我就是无聊的时候我会上去骂他们两句,然后有事的时候我不会搭理他们的。我也不讨厌他们,也不恨他们,我反而有时候觉得他们挺逗的,挺能逗我笑的。(DY)

互喷到最后就喷出感情了,因为其实你要是连续喷好多天的话,你会对这个人很了解,渐渐地会形成一种惺惺相惜的感觉。(LFC)

网络互喷群成员对于仇家的看法集中体现了其在“对喷”过程中娱乐消遣的心理特征,不论是“喷”还是“被喷”,都被视为在具体情境下无伤大雅的娱乐方式,不具有严肃的恶性攻讦意味。

总的来说,这些游戏性的互动行为营造了富有娱乐性和游戏感的社群空间氛围,为“喷子”个体提供了一个躲避主流价值约束与评判的话语框架,削弱了其对于“对喷”行为暴力属性与道德失范含义的认知,使得身处社群中的个体能够以一种毫无负担的消遣心态长期维持其越轨行为。群体无理性的语言越轨行为在崇尚玩乐的价值取向中被转化为与严肃话语对立的娱乐方式,个体对官方秩序的解构以一种隐蔽的、趋于温和的方式呈现出来。这种越轨游戏的背后表征了当前网络亚文化借助娱乐化实现自我价值扩张的传播路径,某种程度上也体现了泛娱乐主义对群体意识和公共理性的侵蚀^[23]。

(三)作为“在轨”的“日常”:越轨行为的群体规则构建

在成员游戏化的“对喷”互动中,网络互喷群这一社群空间正如巴赫金所描述的承载语言狂欢和其他各种反常行为的“广场”^[24],为“喷子”们与现实日常生活空间秩序的决裂提供了演绎空间。基于一种自我实现的需要,“喷”这一行为在持续性的群体互动与群体规则的构建下被内化为群体文化认同,实现了由反常的越轨行为向日常化、在轨化的交流方式的转变。

1.“喷”即正义的社群空间秩序

对于“喷吧”成员而言,相较社交讨论与互动,“喷吧”这一空间更为重要的作用是制造和解决纠纷的“战场”,因为与其他正常交流的“正吧”不同,“喷吧”允许使用秽语辱骂他人。

在别的吧如果跟人家喷起来,吧务就会封号删帖,但在喷子吧无所谓,没有删帖禁言的情况,它就是喷人用的。(GZQ)

并且与其他鼓励文明语言的网络社区不同,“喷吧”对此秩序进行了颠倒,“喷”才是正确的表达方式。

如果在喷吧讲道理的话他们会认为你是傻子,而且还会喷你。(JYSZ)

在喷吧里,讲理的比不过喷人的,喷人的比不过组团骂的,组团骂的比不过人肉的。简而言之,谁没下限谁有发言权。(TQ)

“喷吧”解构了现实中人与人之间基于社会道德、身份认同建立起的社交界限,成员之间的交往不再被礼节规矩所束缚,任何人都可以是被辱骂嘲讽和凌越的对象,任意两人的“互喷”被视为一种常态。并且,这种“互喷”不分对错,只求输赢,只要能赢,不论采取什么手段都是合理的。也就是说,在“喷吧”中越暴力话语权越大,也越受推崇。

2.“喷”为标准的成员等级划分

在重构群体交流秩序时,网络互喷群成员赋予了“喷”这一行为在个人能力评价上的参照价值,成员通过“互喷”进行自我展演、积累社交资本,进而确立虚拟自我在网络社群中的存在感,“喷”也成为成员个体在网络空间中的一种存在方式。具体来说,网络互喷群成员对“喷”这一行为进行了三个维度的评价标准构建。

第一是“对喷”过程中使用“喷词”的华丽程度。在成员看来,“喷词”象征了个人的文化水平,也代表了个人的基本素质,那些词汇简单、脏话堆砌、毫无逻辑地复制他人“喷词”的“网络喷子”十分令人不齿,甚至被视为“无能的废物”。

喷界里的人,基本功是打喷词,喷词也分好几种形式,例如华丽喷、PS3^①、泛滥。泛滥是质量比较差的喷词,就是用一些粗鄙的脏话骂人,我们比较瞧不起这种,华丽、PS3则是大长段高质量,使用各种成语词汇,现编现作,逻辑严密,需要一定的语文基础才能打出这些。(ZRYXJ)

第二是“喷词”的码字/扣字速度。互喷群成员根据一分钟内打出的“喷词”数量将扣字速度大致分为三个水平:稳一、稳二和稳三,其中“一”指一个段落或一层回复楼,一般需要达到四十字左右的体量。扣字速度能够直接转换为战斗力,在“对喷”胜负中起决定性作用。

扣字的速度就像你开炮的速度,炮弹越密集战斗力越强,越能压制对方,如果人家喷了两三楼你才喷人家一楼,就说明你没人家厉害,落下风了。(DY)

第三是是否掌握“人肉技术”。在“对喷”过程中,披露对战方的个人信息并借此嘲讽是“喷子”的“撒手锏”,掌握“人肉”和“挡刀”^②技术的“网络喷子”被称为“高级喷子”,在“对喷”中占据绝对优势地位。满足以上标准的“喷子”会被其他成员尊誉为“喷神”,而这种身份赋予能够直接转化为

^①指百度PS3吧中成员的喷人方式。PS3吧最早由PS3游戏玩家聚集形成,成员热衷于在贴吧中嘲讽玩索尼旗下其他如PSP、PSV、PS4等游戏的玩家,后涌入大量其他喷系吧成员,成为百度贴吧中重要的喷系贴吧。吧内成员自嘲“客观人士”,主张对发表“非客观”言论的用户进行辱骂,喜欢使用具有逻辑性的、充斥脏话的长句子喷人。

^②指用其他人的身份信息伪装自己,使自己在被“人肉”时只会呈现他人的信息而非本人真实信息。

圈内权力资本和社交资本,受人尊重、拉拢,甚至能因此获得财富。

成为喷神,一般来说还有钱赚。你有名了,就有人找你拜师,或者找你“人肉”。拜师和“人肉”都要交钱。(ZRYXJ)

基于此,在互喷社群的价值体系中,个体唯有不断地通过“互喷”展示“喷技”,才能获得其他成员的关注与认同,进而在互喷社群中建立自身的存在感,这种自我实现的目标导向在社群资本的积累中进一步被内化为自我认同的价值观念,构成了一种我“喷”故我在的奇观存在样本。

3. “喷”即抵抗的文化价值内核

互喷群能够完成主流交流秩序的解构,与其内部几乎抽离了官方平台的下辖权力密切相关。在版主制度下,官方让渡大部分权力给各吧吧主,吧主成为官方秩序的代言人,而“喷吧”的吧主并不遵守平台官方制定的吧主细则,也不负责维护吧内的秩序,其创立“喷吧”的初衷就是为了实现“喷”这一行为的合法化。不管是吧主还是贴吧成员,都将贴吧官方视为对立和对抗的对象。而对于封号、删帖、屏蔽这类官方保留的权力控制手段,吧内成员总能寻找到规则漏洞,通过各种手段免于官方权力的规制,以获得“畅所欲言”的自由。

通常来说,打谐音、生僻字、中间加空格百度就屏蔽不了敏感字,而且很多喷子喷词喜欢打那种阴阳怪气的内容,这种举报一般都不会成功。就算被封了也可以花钱找人解禁,有那种专门的贴吧解封软件。(TQ)

这种对抗官方话语的群体规则构建行为本身也被升格为社群文化的价值所在,成员的“互喷”行为被纳入展现自我主体性的抵抗话语,成为凸显和表达群体身份认同的重要方式。

我觉得“喷”是一种反对权威、表达自我的方式,体现了对道貌岸然的社会规则的愤怒与鄙视,“官方”越是封禁我们,我们越是要跟他斗争。(GZQ)

在群体意识和文化认同的感召下,“网络喷子”个人对主流期望的排斥转变并融合成一种集体抵抗,“喷”成为一种对抗现实不满的“集体解决方案”,被赋予了文化意义层面的正当性,而个体在群体互动中获得的成就感与存在感进一步强化了其作为社群成员的身份认同,并将互喷社群中的人际关系与行为准则置于不可替代的位置,最终为越轨行为的实施提供了合理化的群体认同机制。

五、总结与反思

本研究发现,网络互喷群中的“网络喷子”极端个人主义也极度自恋,在他们的认知中,成为“网络喷子”是一种向下兼容,因而在“网络喷子”这一群体中与生俱来一种居高临下的俯视感,这种来自“他者”的俯视感从身份层面合理化了其语言越轨的行动叙事。对于这类“网络喷子”而言,“喷”既是一种自我展演、形象建构的方式,又是一种在群体中实现身份区隔、实施权力的手段。与此同时,网络互喷群内游戏化“对喷”互动削弱了谩骂行为的暴力属性与道德层面的失范感,强化了群体成员的身份归属感与认同感;社群空间中对“喷”作为社群规则和文化内核的构建使得“喷”进一步由一种反常的越轨行为转化为社群成员日常化、“在轨化”的交流方式与存在方式。这种对“喷”行为认知的转化维系了互喷群内成员长期的行动参与,形成了对语言越轨合理化这一错位的群体文化认同。

以自我为中心、以社群成员为半径的网络互喷社群为“网络喷子”的语言越轨行为提供了内在动力机制与合理化演进路径,两者之间存在着相互确立的关系。一方面,网络互喷社群在成员共享的身份及价值认同中得以建立;另一方面,随着“喷”这一语言越轨行为在社群互动中升格为群体规范与文化认同,个体实施谩骂行为也具备了群体性的价值支撑,并获得了凌驾于主流价值和规范之上的演绎空间。从这个意义上来说,网络互喷群中“网络喷子”的行动既根植于他们现实中的个体化困境,也在网络社群的群体互动与群体文化认同构建中实现了持续性、合理化演进,其中包含了一种以自我为中心、以群体为支撑、以娱乐消遣为表征的越轨行为意义的重塑。值得警惕的是,这种越轨的

日常化构建不仅从行为层面解构了主流秩序,还在观念认知上消解了其中本该蕴含的严肃性与政治性内涵,极大地挑战了社会正向价值理念,也进一步加剧了社会认知的分裂与对立。

随着网络舆论生态清朗工作的推进,青年语言越轨行为逐渐转向隐蔽性的生存和扩散策略,以“改头换面”的形式潜藏于各类社会文化现象之中,而当前圈层化的网络社会特征使得网络个体能够在不同的网络社群中自由穿梭,社群文化之间的流动与扩散呈现出复杂的样态^[25],这为语言越轨现象在网络空间中的外溢提供了传播路径。换言之,网络语言越轨并非一种只发生于某些社会群体的病理症候,在特定社会情境下形成的群体互动中,人人都有可能成为潜在的越轨行为者,越轨行为也可能在这种群体性的反复操演中内化为日常秩序与价值认同。语言的边界是思想的边界,语言的表达也是社会思想和社会心态的重要载体。网络语言越轨行为的背后蕴含了社会性的情绪宣泄与戾气疏导问题。如何加强网络语言规范治理,对营造良好的社会风气具有重要的现实意义。针对青年群体性网络语言越轨现象,一是应加强网络空间治理,营造清朗的网络环境。通过加强公共权力对话语社区的秩序规范,完善平台审查、数据追踪、司法惩戒等制度,对人肉搜索、恶意诬蔑等暴力问题进行依法有效治理,构建优美和谐的网络生态环境。二是应加强平台语言技术监管,遏制脏话词汇的扩散。一方面要完善网络暴戾言语文本库建设与敏感词屏蔽范围,限制网络平台中网络脏话的使用频率;另一方面应提升语词净化机制的智能化程度,避免“机械式”屏蔽而引发更大规模的“对抗式解码”。三是应培育公共交往理性,引导网络舆论健康发展。一方面网络社区应确立明确遵循真理性、正当性和真诚性的交往规则,形成稳定的社区价值;另一方面主流媒体与新兴媒体应同向发力,积极宣传倡导文明规范的语言使用,抵制暴戾化、粗鄙化的网络用语,鼓励公众以理性、平和的表达方式沟通和辩论。

参考文献:

- [1] 刘紫川,桂勇,黄荣贵.“暴”亦有“道”?青年网暴实践的特征及价值基础.新闻记者,2023,9:3-18+96.
- [2] 唐甜.网络喷子对网络空间环境的影响研究.传播力研究,2018,2:238-239.
- [3] A. Entity. “Troll[Def. 1].” Urban Dictionary. [2023-11-25] Retrieved from <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=troll>.
- [4] J. S. Donath. Chapter 2: Identity and Deception in the Virtual Community. *Communities in Cyberspace*, 2002: 27.
- [5] M. Sanfilippo, S. Yang, P. Fichman. *Managing Online Trolling: From Deviant to Social and Political Trolls*, 2017: 15.
- [6] P. Fichman, M. R. Sanfilippo. *Online Trolling and Its Perpetrators: Under the Cyber Bridge*. Rowman & Littlefield, 2016: 6-9.
- [7] J. Ng, 章琳娅, 谭清美. “网络喷子”: 经典扎根理论视角下个体到集群的文化生发与互动过程研究. 江南大学学报(人文社会科学版), 2019, 4: 38-49.
- [8] E. E. Buckels, P. D. Trapnell, D. L. Paulhus. Trolls Just want to Have Fun. *Personality and Individual Differences*, 2014, 67: 97-102.
- [9] W. A. P. Van Tilburg, E. R. Igou. Going to Political Extremes in Response to Boredom. *European Journal of Social Psychology*, 2016, 46(6): 687-699.
- [10] 窦东徽, 罗明明, 刘肖岑. 网络喷子: 演变过程、产生机制及干预路径. 现代传播(中国传媒大学学报), 2017, 10: 138-142.
- [11] J. Suler. The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & Behavior*, 2004, 7(3): 321-326.
- [12] 谢加书, 张文华. 新阶段消极网络亚文化治理的复杂性论析. 江苏大学学报(社会科学版), 2023, 4: 28-38.
- [13] 黄丽丽, 冯雯婷, 瞿向诚. 影响虚拟社群信息分享的因素: 多层分析视角. 国际新闻界, 2014, 9: 22-26.
- [14] 杨江华, 陈玲. 网络社群的形成与发展演化机制研究: 基于“帝吧”的发展史考察. 国际新闻界, 2019, 3: 127-150.
- [15] 黄彪文, 殷美香. 在个体与集体间流动: 论虚拟社群的参与动机与交往基础. 国际新闻界, 2014, 9: 6-19.
- [16] 马忠君. 虚拟社群中虚拟自我的建构与呈现. 现代传播(中国传媒大学学报), 2011, 6: 139.
- [17] S. G. Cohen, D. E. Bailey. What Makes Teams Work: Group Effectiveness Research from the Shop Floor to the Executive

- Suite. *Journal of Management*, 1997, 23(3): 239-290.
- [18] 余丽丽. 网络社群的结构与行动机制探析. *今传媒*, 2012, 20: 21-23.
- [19] 陈彧. 从“看”到“炫”——粉丝再生性文本中的自我展演与认同建构. *现代传播(中国传媒大学学报)*, 2013, 11: 155-156.
- [20] 童兵, 潘荣海. “他者”的媒介镜像——试论新闻报道与“他者”制造. *新闻大学*, 2012, 2: 72-79.
- [21] 胡亚敏, 肖祥. “他者”的多副面孔. *文艺理论研究*, 2013, 7: 166-172.
- [22] 宁昌会, 奚楠楠. 国外游戏化营销研究综述与展望. *外国经济与管理*, 2017, 10: 72-85.
- [23] 黄一玲, 焦连志, 程世勇. 网络文化“泛娱乐化”背景下的社会主义核心价值观认同培育. *湖北社会科学*, 2016, 11: 175-182.
- [24] 巴赫金. 巴赫金全集. 钱中文编. 李兆林, 夏忠宪等译. 石家庄: 河北教育出版社, 1998: 174.
- [25] 王阳, 张攀. 个性化存在与圈群化生活: 青年群体的网络社交与圈群现象研究. *中国青年研究*, 2018, 2: 83-88.

“HU-PEN” Group: On-orbit Identity Construction of Youth Groups’ Language Deviant Behavior

Yang Man, Zeng Yue (Wuhan University)

Abstract: The “Hu-Pen” group is an online community with specific group norms and cultural characteristics in social platforms such as Baidu Post Bar and WeChat Group, in which the Internet trolls are the main member, mutual abuse is the interactive way. The members of the “Hu-Pen” group have formed a rationalization and daily group identity of language deviance in community interaction. Firstly, by identifying with the superiority of self as the “other” in the “Hu-Pen” group, the members of the “Hu-Pen” group rationalized their narrative of language deviance from the identity level, and abuse became a way to realize self-expression and identity separation. Secondly, the gratification of abusing interaction weakens the violent attribute of abusive behavior and the sense of anomie in moral level, and it also strengthens the sense of belonging and identity of group members. The construction of abusing as a rule of group order and rank standard in community space further transforms abuse from an abnormal deviant behavior into a daily communication way of community members and an existence way in cyberspace. Behind this kind of group language deviant behavior, the social emotional catharsis and violent persuasion are reflected.

Key words: “Hu-Pen” group; language deviance; online community; youth subculture

■收稿日期: 2023-11-25

■作者单位: 杨 嫚, 武汉大学新闻与传播学院; 武汉 430072
曾 悦, 武汉大学新闻与传播学院

■责任编辑: 刘金波