

学校编码: 10384

分类号_____密级_____

学 号: 20051300210

UDC_____

厦 门 大 学

硕 士 学 位 论 文

中国网络恶搞视频传播的探索性研究

An Explorative Study on the Dissemination of Chinese
Internet Kuso Video

郭俊涛

指导教师姓名: 赵振祥 教授

专业名称: 传 播 学

论文提交日期: 2008 年 3 月

论文答辩日期: 2008 年 月

学位授予日期: 2008 年 月

答辩委员会主席: _____

评 阅 人: _____

2008 年 3 月

厦门大学学位论文原创性声明

兹提交的学位论文，是本人在导师指导下独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考的其他个人或集体的研究成果，均在文中以明确方式标明。本人依法享有和承担由此论文产生的权利和责任。

声明人（签名）：

年 月 日

厦门大学博硕士学位论文摘要库

内容摘要

网络恶搞视频主要是以戏仿、拼贴、移植等为主要手段，以模拟、调侃、讽刺已有人、事、物为主要特色的幽默影像作品。随着视频拍摄和编辑技术的普及，网络恶搞视频作为中国网络恶搞文化的重要组成部分逐渐盛行于网络，并在2006年随着《一个馒头引发的血案》（简称《馒头》）的流行达到了一个高潮，引起了多方的关注和重视。

本文主要以传播学、新闻学及文艺学等多门学科理论为基础，从恶搞视频内容和受众态度两大方面入手，探讨和研究恶搞视频传播和流行的原因。在内容方面，本文通过样本分析对中国恶搞视频的基本特征进行了总结，并结合巴赫金的狂欢理论剖析其狂欢化内容与传播之间的关系；在受众研究方面，本文结合相关理论，在深度访谈的基础上对恶搞视频传播的原因进行了分析。此外，本文还以《馒头》为个案，揭示出该作品在网络流行的特殊推动力。

整体上来看，中国网络恶搞视频制作粗糙，但是它们所具有的时间短、紧贴流行文化等特点却为其广泛传播奠定了基础。此外，网络恶搞视频还在内容文本上表现出极强的狂欢化特征。它符合新时代环境下人们对狂欢的需求，其传播是民众狂欢化情绪表达和交流的必然结果。虚拟的网络世界构成了恶搞视频传播的狂欢广场，而受众观看和传播恶搞视频，则有着好奇、娱乐、游戏等多种心理因素，是“使用与满足”与“狂欢”心理的综合表现。

富有创意和幽默性的恶搞视频具有很高的娱乐价值，可以被运用到电影、电视、广告等多个领域创造经济价值；但网络恶搞视频同样具有伤害他人情感和传播色情信息等负面效应，需要受到法律和道德的约束。

关键词：互联网；恶搞视频；狂欢

Abstract

Internet Kuso Video is a kind of humorous video which simulates and burlesques persons and businesses by using parody, combination, transplanting and so on. With the popularization of vidicons and edited equipments, Kuso Video prevails gradually on the Internet as an important part of Chinese Kuso culture and went to the climax in 2006 while the famous video “A Murder Case Caused by the Steamed Bread” (“Steamed Bread” for short) became more and more popular.

Based on the theory of Communication, News and Literature, this thesis explores the reasons of spread of Kuso Video from two aspects: content and audience. In the part of content research, this thesis summarizes the basic characters of Kuso Video from the sample-analyzing, and finds out the relationship between the carnivalized contents and phenomena of spread based on the carnival theory of Bakhtin. In the research of audience, this thesis analyses the reason mainly from in-depth interview. “Steamed Bread” is also an important case to help us revealing the particular impetus of its popularity.

On the whole, Kuso Video is rough in its appearance. But it contains many characters which help its dissemination such as short, popular culture-relating and so on. It also contains carnivalized characters which meet the people’s need of carnival pleasure. The diffusion of Kuso Video is the necessary outcome of the carnival emotion expression. The Internet world is the new form of carnival square. Audiences accept and diffuse Kuso Video just because they feel curious, funny and playful. It’s a combined attitude of uses-and-gratifications and carnivalization.

Kuso Video is valuable in entertainment area because of its outstanding creativity and humor. It can be used in many fields like movie, TV, advertisement and so on. But Kuso Video should also be restricted when it acrosses the line of law and morality.

Key Words: Internet; Kuso Video; Carnival

目 录

第一章 绪论	1
第一节 研究的目的及意义	1
第二节 研究方法	2
第三节 研究框架	2
第二章 恶搞及网络恶搞视频的历史和界定	4
第一节 恶搞的产生、发展和定义	4
第二节 网络恶搞视频的发展历史和界定	5
第三节 国内外文献综述	6
第三章 网络恶搞视频的整体特征分析	11
第一节 研究方法	11
第二节 结果及分析	15
第三节 我国恶搞视频特征总结	25
第四章 从内容表现看恶搞作品的狂欢化特色	26
第一节 狂欢理论介绍	26
第二节 恶搞视频的狂欢化表现	27
第三节 狂欢化的恶搞视频文本是其广泛传播的基础	35
第五章 从网络的特性和受众心理特点看恶搞视频的流行	37
第一节 网络媒体自身特性是新时代狂欢的基础	37
第二节 从受众心理看恶搞视频的传播	38
第三节 《馒头》——新时代网络恶搞的神话	43
第六章 从批判和利用的角度看待恶搞视频传播	52
第一节 批判角度：恶搞视频是把狂欢的双刃剑	52
第二节 从利用角度看恶搞视频的传播	54
第七章 结论与展望	58
第一节 本文的主要收获	58
第二节 不足与展望	59

附录：深度访谈提纲	60
参考文献	61
后 记	63

厦门大学博硕士论文摘要库

Contents

Chapter One Introduction.....	1
1.1 Purpose and Meaning	1
1.2 Methods of Research	2
1.3 Structure of Research.....	2
Chapter Two History and Definition of Kuso and Kuso Video.....	4
2.1 Appearance, Development and Definition of Kuso	4
2.2 History and Definition of Chinese Internet Kuso Video.....	5
2.3 Summary of Literature	6
Chapter Three Analysis of Holistic Characters on Kuso Video	11
3.1 Methods of Research.....	11
3.2 Results and Analysis.....	15
3.3 Summary of the Characters	25
Chapter Four Research on the Carnivalized Characters of Kuso Video's content.....	26
4.1 Introduction of Carnival Theory	26
4.2 Carnivalized Representation of Kuso Video	27
4.3 Carnivalized Text of Kuso Video is the Base of Its Dissemination	35
Chapter Five Analysis from the Internet and Audience Aspects	37
5.1 Property of Internet is the Basis of Carnival in New Times.....	37
5.2 Research on the Kuso Video from Audience Aspect	38
5.3 The Myth of Kuso Video: “Steamed Bread”	43
Chapter Six Research From the Criticism and Utilization Aspects.....	52
6.1 Criticism Aspect: Kuso Video has both merits and shortcomings.....	52
6.2 Analysis from Utilization Aspect.....	54
Chapter Seven Conclusion and Expectation.....	58
7.1 Main Conclusions from This Thesis	58
7.2 Shortcoming and Expectation.....	59

Appendix	60
References	61
Postscript	63

厦门大学博硕士论文摘要库

第一章 绪论

2006年,“恶搞”这一网络名词随着网络恶搞视频《一个馒头引发的血案》(以下简称《馒头》)的流传而迅速走红,被广大受众所认知。在新浪“2006年网络盛典”的评选中,作为恶搞视频代名词的“馒头”甚至还成为当年的十大流行语之一,位居第六位^①。网络恶搞视频作为恶搞的高级形态,集合了影像、语言、音乐等多种元素,表现形式丰富,在网络上拥有众多的支持者和爱好者。但自从《馒头》走红网络世界之后,网络恶搞视频就频频受到社会各界的关注和争议,不仅《馒头》的作者胡戈面临到巨大的起诉压力,在光明日报社2006年8月10日举办的“防止网上‘恶搞’成风专家座谈会”上,以中国互联网协会理事长胡启恒院士为首的众多专家还发出了“封杀恶搞”的呼吁^②。为了了解网友对网络恶搞视频的态度,网易网站的科技频道于2006年8月25日展开了针对网络恶搞视频的态度调查。在所有参与投票的网友中,对网络恶搞视频持正面态度、认为只是“娱乐娱乐没有大碍”的人数占到了64%,居第一位,而对恶搞视频持反面态度的网友加起来只有8%^③。由此可见,恶搞视频虽然面临着许多法律、道德方面的批评和质疑,却依然受到网友大众的支持和拥护,其风靡网络世界的现象背后,必然有着深层次的原因和意义,值得我们去研究和思考。

第一节 研究的目的及意义

本文以传播学理论为出发点,选择网络恶搞视频作为研究对象,目的在于希望通过研究,总结出我国网络恶搞视频的基本特征,从内容方面发掘其流行和传播的原因;此外,本文还将从受众的角度出发,研究他们对待恶搞视频的态度,以相关理论为基础,总结出受众观看和传播此类作品的原因。

本文的研究意义在于通过对网络恶搞视频的分析,能够帮助大众客观和理性地了解“恶搞”这一饱受争议的网络文化现象,从本质上找出其流行和传播的原因,以批判的眼光,将其突出的传播价值应用到有意义的领域中去。

① 排名来自新浪奥康2006网络盛典十大流行语评选。

<http://survey.news.sina.com.cn/voterresult.php?pid=12932>.

② 内容参考光明网“防止网上‘恶搞’成风专家座谈会”专题。

http://www.gmw.cn/content/2006-08/10/content_462562.htm.

③ 投票结果来自于网易科技调查。<http://vote.tech.163.com/vote/results.jsp?voteid=11726>.

第二节 研究方法

本文研究将以定性研究为主，综合采用传播学、新闻学、文艺学等多学科的相关理论和知识，集中采用文献综述、内容分析和深度访谈等方法进行研究和分析。由于资料搜集范围有限，本文研究的网络恶搞视频将以中国大陆地区为主。

第三节 研究框架

第一章为绪论，主要介绍本研究的起因、目的、方法以及研究框架。

第二章为恶搞、恶搞视频及其定义、发展历史的介绍，总结国内外关于网络恶搞视频的研究成果。

第三章主要通过内容分析，对国内主要视频网站的恶搞视频进行特点总结，并以此为基础分析其广泛传播的原因。

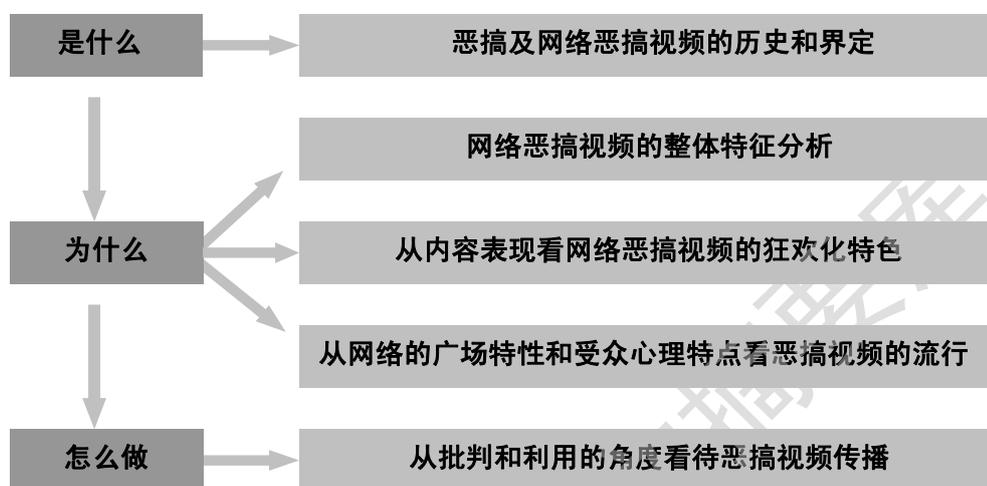
第四章则以狂欢理论为基础，结合第三章的内容对恶搞视频进行更深层次的剖析，揭示其狂欢化特色与传播之间的关系。

第五章主要从受众角度出发，探索网友观看和传播网络恶搞视频的原因，通过深度访谈等方法，运用传播学、心理学等相关理论进行分析；本章还将以《一个馒头引发的血案》为个案，从事件整体出发分析其传播的过程及特点，探讨该视频在网络走红的特殊背景和推动力。

第六章主要探讨应该如何利用网络恶搞视频，同时还从批判的角度来探讨恶搞视频的合法性及伦理道德影响。

第七章是文章的总结和展望。

图 1： 本文结构图



资料来源：笔者绘制，2008年2月

第二章 恶搞及网络恶搞视频的历史和界定

虽然对于很多人来说，“恶搞”就是以《馒头》为代表的一批网络视频作品，但是要研究和理解网络恶搞视频，首先就要从“恶搞”这一核心词汇开始。

第一节 恶搞的产生、发展和定义

“恶搞”，又称“KUSO”，属于典型的网络流行词汇，在传统的中文字典中均无从查考。依据世界最大的网络百科全书“维基百科”（Wikipedia），本文对恶搞的产生和发展做了一个简单的梳理和归纳。

恶搞虽然是一个中文词汇，但是其对应的英文词汇 KUSO 却来源于日语词“くそ”，该词在日语中的本义是“大便”、“排泄物”的意思[1]，同时也常被用来表达轻蔑的感情，在某些情况下还用来代指“大逆不道的事物”和“质量超差的物体”；2000 年左右，KUSO 一词由经常浏览日本网站的台湾青少年传入台湾 BBS，并被转译成“恶搞”，迅速成为网络一种流行的亚文化，此后逐步传入香港和中国大陆，影响范围不断扩大。

根据维基百科（Wikipedia）网站词条的记录，KUSO 的“恶搞”含义最初起源于日本的一个电子游戏词汇“KUSO-GE”，是“KUSO”和“GAME”的合成词，意思是“像屎一样烂的游戏”，日本出产的《香港 97》（Hong Kong 97）就是该类游戏的代表之作，这些游戏毫无可玩性，有些质量之差让人不可思议。于是在日本的网络上，出现了一大批教授游戏玩家如何“享受烂游戏”的窍门，指导人们以讽刺和娱乐的心态来对待游戏中的幼稚缺点，将它们当成一种黑色幽默，从而获得意外的乐趣。随后，这种“认真玩烂游戏”的思想和主张跟随一批烂游戏传入台湾和香港，并开始在当地的网络论坛上形成了一股交流和讨论的热潮。由于 KUSO 类游戏总是在不经意间给人带来“哭笑不得”的幽默，因此有的台湾网友就把该词的定义扩展开来，将一切具有冒犯性和幽默性的戏仿性事物标记为 KUSO，即“恶搞”[2]。

虽然从词源上来看，“恶搞”与 KUSO 尚属一种新鲜的流行词汇，但是从内容本质上看，早在“恶搞”出现之前，这种行为模式就已经存在，许多经典的香

港“无厘头”^①喜剧电影，就包含着很多恶搞的成分，而《大话西游》这部著名的戏仿之作还被后来的网友追认为恶搞的经典，可见“恶搞”的出现，是网络时代对“戏仿”这种传统幽默讽刺方式的一种重新认定。

虽然恶搞传入中国大陆之后，已蔚然成风，但是其定义和涵盖范围却一直很模糊，许多网友经常把“恶搞”和“搞笑”混为一谈，有时甚至连恶搞者也同样如此：《馒头》的作者胡戈在接受《中国新闻周刊》采访时，就简单地认为“恶搞是一种开玩笑的方式”[3]。

实际上，恶搞虽然以幽默搞笑为显著特征，但是两者之间却不能完全划上等号，因为相比之下，“幽默搞笑”是一个较大的范围，而恶搞作为一类自成体系的作品类型，有其共同的特性，突出表现在戏仿和反讽等方面。为了方便研究，本文在综合各类文献以及部分受众意见的基础上，对“恶搞”定义如下：

恶搞，就是通过戏仿、拼贴、移植等方式，对已有的人、事、物进行模仿、调侃、讽刺以达到幽默效果的创作手法，同时也可以代指该类作品本身；作为动词时，主要指利用该手段进行创作的行为；有时也可以作为形容词，对该类事物的特质进行归纳概括。

第二节 网络恶搞视频的发展历史和界定

2006年年初，随着《馒头》的广泛传播，恶搞视频已经走出了虚拟的网络世界，在大众媒体上掀起轩然大波，连学术界也开始以极大的热情来关注这一独特的网络文化现象。其实，恶搞视频在网络上的第一次大流行起源于4年前的大史记系列。

2002年，一部名为《大史记》的恶搞视频短片一在网上出现，就引领了一股流行风潮。该视频制作于2001年12月，是时任北京电视台工作人员的卢小宝为北京演艺人协会内部年会制作的娱乐短片。该片通过剪辑《东邪西毒》、《鬼子来了》、《霸王别姬》等多部知名电影，讲述了“大三”、“四爷”等几个虚构人物的故事，其中还穿插了911事件、法轮功等社会热点，影响和传播十分广泛，以至于早于《大史记》制作的《粮食》，却被网友冠以“《大史记》续集”的名号在网上交流传阅。制作于1999年的《粮食》出自央视《百姓故事》节目组之手，

^① 来源于广东话，本意指一个人做事、说话都令人难以理解；随着周星驰电影的流行，该词也指代来源于草根阶层、令人意想不到的、带有神经质特点的幽默。

与《大史记》没有任何关系，是该组成员为 2000 年央视新闻评论部年会准备的游戏之作。该片以 1959 年的抗战故事片《粮食》为素材，通过重新剪辑配音，将鬼子抢粮的故事改编成评论部节目组之间争夺片源的故事，极具讽刺和针对性。该片在当年年会上引起轰动之后，央视《实话实说》节目组于 2001 年 2 月以同样的思路和风格制作了《分家在十月》。这部 18 分 33 秒的短片以《列宁在十月》和《列宁在 1918》为基本素材，通过重新剪辑与配音，戏仿了《百姓故事》栏目的形式和风格，将自己定位在“讲述电视流氓自己的故事”上，以幽默和夸张的手法虚拟了央视评论部的内部纷争[4]。

“大史记”系列虽流行于网络，却出自于正式电视工作人员之手，均有明确署名，可见在视频拍摄与剪辑技术尚不普及的时期，用恶搞视频这一形式来进行娱乐尚属电视媒体人等少数群体的一种“特权”，普通人只能下载观看，在参与制作方面尚有一定的距离。然而，随着电脑技术的不断发展和拍摄设备的不断普及，视频的拍摄和剪辑已不是什么难事，除制作 DV 短片之外，利用手边的工具创作恶搞视频也成为网友娱乐、交流和自我表达的一种方式。2004 年，一部名叫《网络惊魂》的未署名恶搞视频也在网上流传甚广，该视频综合剪辑了《黑客帝国》、《唐伯虎点秋香》、《无间道》等多部电影的片段，对中国联通的服务质量进行了幽默而大胆地讽刺，形成了一股流行风潮，标志着原创网络恶搞视频的兴起，刺激了更多同类作品的出现。

相比较图片恶搞、音乐恶搞等其他形式而言，视频恶搞是恶搞文化不断发展的一个表现。技术上的复杂使恶搞视频的表现力和深度远高于其他恶搞形式，但是从本质上看，它仍保持着自身的核心特征，与其他幽默视频相比，有自己独特的一面。

本文认为：网络恶搞视频就是在网络上流行和传播的，以戏仿、拼贴、移植等为手段，以模拟、调侃、讽刺已有人、事、物为主要特色的幽默影像作品。

第三节 国内外文献综述

一、国外相关研究综述

虽然网络恶搞视频作为一种流行文化在我国尚属新事物，并引起了广泛关注，但是该类视频作品在国外早已不是什么新鲜事物。由于“戏仿”是此类作品

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to etd@xmu.edu.cn for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库