

DOI: 10.16482/j.sdwy37-1026.2019-03-003

社会与符号的互动： 青年新媒体话语与“e”托邦建构

沈文静

(华南农业大学 外国语学院, 广东 广州 510642)

[摘要] 弹幕作为一种新媒体话语,备受青年们的青睐。它实现了话语与图像的结合,成为视觉化符号。本研究立足批评话语分析的框架,聚焦探究弹幕符号的形式特征以及文化内涵,实现从文本分析到文化研究的跨越。研究发现弹幕符号具有寄生性、隐喻性、象似性、动态性和狂欢性的话语特征。弹幕话语展现了青年话语与主流话语、其它网络话语甚至弹幕视频之间话语权的争夺,同时是表现自我存在并建构青年专属的“e”托邦,即想象的共同体的有效方式。本研究旨在为新媒体话语与青年文化的研究提供新的启示。

[关键词] 弹幕; 新媒体; 青年 “e”托邦; 想象的共同体

[中图分类号] H030 [文献标识码] A [文献编号] 1002-2643(2019)03-0022-09

Interacting between Society and Signs: Constructing Youth's Etopia by New Media Discourse

SHEN Wenjing

(School of Foreign Studies, South China Agricultural University, Guangzhou 510642, China)

Abstract: As a new media discourse, bullet screen, a visual sign, integrating “discourse” with “image”, has prevailed among the youth. A CDA-based approach has been used to decipher bullet screen in terms of its formal characteristics and cultural connotations, bridging the gap between text analysis and cultural studies. Bullet screen is characterized by being parasitic, metaphoric, iconic, dynamic and carnivalesque. Also, as an arena for reallocating discursive power among youth discourse, mainstream discourse, other cyber discourse, and even bullet screen video, bullet screen effectively enables the youth to represent their state of being and construct the etopia/ imagined com-

收稿日期: 2018-10-20; 修改稿, 2019-02-10; 本刊修订, 2019-05-20

基金项目: 本文为2017年度教育部人文社会科学研究青年项目“信息通信技术在虚拟公共领域中的科学传播话语体系研究”(项目编号: 17YJC740082)以及华南农业大学校长科学基金、新学科扶持基金项目“边缘话语分析”(项目编号: 5700-K15049)的阶段性研究成果。

作者简介: 沈文静, 博士, 讲师。研究方向: 批评话语分析、话语研究、文化研究。电子邮箱: shenwenjing5081@126.com。

munity exclusive to them. The aim of the study is to shed a new light on future studies pertaining to new media discourse and youth culture.

Key words: bullet screen; new media; youth; etopia; imagined community

1.0 引言

“话语批评”(linguistic criticism) 聚焦话语承载的差异与不平等,同时对话语作为体现差异与不平等的载体与场所的复杂性作出阐释(丁建新,2013:71)。批评话语分析作为一种生态批评(eco-criticism),实践并实现着从话语批评到文化批评的跨越(丁建新、沈文静,2013)。微观上,作为话语的“discourse”,相当于文本(text),宏观上,大写模式的“Discourse”强调话语的“文化模式”(cultural models)(Gee,1996:127)。在这种视阈下,文本分析与社会、文化分析相结合成为批评话语分析的内在要求。丁建新(2013:71)指出“批评话语分析的内核是话语的语境化”,辛斌等(2018)话语研究专家对话语研究的社会责任、话语研究的问题意识等进行了阐释,因此批评话语分析应将对语言符号的选择、对词汇语法等的分析与相应语境内的社会、文化因素结合起来,进一步挖掘语言选择的深层次社会与文化动因。

批评话语分析的社会符号学视角关注符号系统的社会功能而不囿于语言结构,关注符号活动发生的具体语境而不囿于符号活动的产品。社会符号的“主体间性”(intersubjectivity)(丁建新,2007;张辉、杨艳琴,2018)强调语言的意义表达是主体间的创造性活动,身体经验与感知可协同主体间性推动语言对现实的建构。本研究所涉及的弹幕、图片、大写与小写的话语、文化、身份等皆为符号资源(semiotic resources),都具有意义潜势。而将话语、行为、身份与文化等进行链接的过程就是符号过程(semiosis),即对符号的生产与阐释。

语言是一种符号,而文字是对语言的再符号化。人类运用文字符号表现语言符号,在一定程度上拓宽了语言的使用范围。当视频图像进入话语,万事万物即集结于图像。弹幕是可视化的语言,也是可视化的图像。当今,伴随着新媒体的广泛应用,弹幕符号的传播与使用日新月异,它与主流话语、网络语言等既存在着难以切割的胶着关系,同时又显现出自己的独特性。弹幕作为一种新媒体话语成为青年表达自我存在、实现弹幕符号前景化的有效手段,隶属边缘话语的范畴(丁建新、沈文静,2013)。

毋庸置疑,基于统计数据的定量研究方法在语言研究中发挥着积极作用,然而本文立足定性研究更为关注话语本身以及话语所负载的文化身份、话语权势等信息,并沿循从文本分析到文化研究的路径,试图对取样于下文所述弹幕网站的弹幕话语符号进行剖析,以期探讨弹幕符号的话语形式特征,并进而挖掘其文化内涵,即青年如何通过弹幕话语建构“e”托邦(etopia)式的想象共同体。

2.0 弹幕符号

传意释义离不开符号的表达,弹幕作为符号承载弹幕使用者对视频的反馈,即弹幕作为符号的意义所在。弹幕涵盖文字符号和非文字符号,实现了文字与图像的完美结合,是独具特色的视觉化符号。

2.1 弹幕的含义与相关研究

弹幕(barrage)一词最早应用于射击游戏中,原指子弹发射过于密集而形成幕布。在弹幕视频中,实时性即时性的评论被平行位移至屏幕并将视频部分覆盖,弹幕使用者越多,屏幕上穿梭移动的弹幕符号越密集,犹如射击游戏里的弹幕。因此,弹幕(bullet screen/barrage discourse)可被理解为呈现于视频播放画面上的用户评论,涵盖文字与非文字符号。

弹幕网站的鼻祖为 2006 年日本公司 Dwango 所创的视频网站 niconico,用户可以通过 niconico 设置的留言式评论区对视频的内容进行评论,这些评论会伴随视频内容一起进入观者视线。国内的弹幕网站大致可分为三类:第一、专门性弹幕网站,“A 站”,AcFun (Anime Comic Fun),“B 站”(Bilibili);第二、装置了弹幕功能的主流视频网站,如优酷、爱奇艺;第三、视频直播网站。

西方有关弹幕的研究在 JSTOR 数据库、Wiley Online Library 等链接中难觅踪迹,而国内对于弹幕的研究主要集中于影评、新闻传媒维度。例如,韩模永(2017)认为弹幕影评实现了作品中心论到观众中心论的范式变革,批评的重心从作品对观众的影响演变为观众对作品的控制与支配。熊晓庆、高尚(2018)通过分析弹幕狂欢下的审美嬗变与伦理反思,认为弹幕的实质在于消解中心价值。肖潇(2016)曾经就弹幕语言的语用特征、现状及其社会文化成因进行阐释。但总体而言,在批评话语分析、边缘话语分析理论框架内解读弹幕话语的研究比较少见。

2.2 视觉化弹幕符号:话语与图像的博弈

托夫勒(1983:227)在《第三次浪潮》中道出:未来社会将生产三种文盲,文字文化文盲、计算机文化文盲、影像文化文盲。由此可见,图文时代已然刷新了文盲的定义,哀莫大于图文时代不能读图断字。

语言作为一种社会符号(social semiotic),是构建社会意义的源泉。自语言诞生之日起,人类便踏足符号的世界,相应成为符号的动物。伽达默尔(Gadamer,1999:566)认为,“语言并非只是一种生活在世界上的人类所拥有的装备,相反,以语言为基础、并在语言中得以表现的乃是:人拥有世界。对于人类而言,世界就是存在于那里的世界,但世界这种存在却通过语言被把握”。世界成像于语言之中,语言充当我们理解、阐释的媒介。“太初有道”,“道”即为“语词”(word)。人通过对语言的把握,对万事万物进行命名,进而把握万事万物。不可见的声音转化为可视化的文字,语言成为声音的物质化,成为一种视觉符号。

文字的式微为新媒体提供了丰沃的土壤,文学作品携手新媒体搬上大屏幕便自带光环,叫好又叫座。携手图像,文字满血复活,与图像擦肩而过,文字举步维艰,这可谓是文字之存在的矛盾双重性。文字的发展史展现着与图像逐步剥离的过程:从图画文字到象形文字、图形文字、字母文字、拼音文字。文字逐步独立于图像,而图像也逐步摆脱文字的束缚。然而,二者又从来不曾彻底决裂,而是相依相存,共同成长。

罗兰·巴特(2011:74)曾申明“我能往电影的图像上添加什么吗?——我想不行,来不及。面对银幕,我不能想闭眼就闭眼。一旦闭眼,再睁开眼就找不到原来的图像了。我被迫一直往下看。……”。但他对日后的数字技术、虚拟技术一无所知。新媒体领衔的今天,历史已然被改写。弹幕被搬上了荧屏,它不只与影像视频共存共生,最引人深思的是它赋权(empower)于观看者。弹幕符号的出现实现了文字(话语)与图像(造型)的完美结合。弹幕话语不是用来听的,而是用以观看的,这种符号演化成为一种视觉经验的再现。福柯(Foucault,1972)最引人入胜的理论框架为权力与知识,“权力”一词在法语中为“Pouvoir”,“知识”为“Savoir”,二者的共同词根即“Voir”(看、观看)。“眼睛”、“观看”因此而与权力、知识构筑起微妙而交错的关系。福柯对“观看/权力/知识”关系的梳理已然触及到了现代视觉制度的内核。视觉“观看”携手权力与知识,使得万事万物无处遁形。

3.0 弹幕的话语特征

弹幕包括文字类与非文字类符号。文字符号类的弹幕主要表征为寄生性、隐喻性、象似性、动态性和狂欢性,而非文字类的主要示例有:

[!!!!!!!!!!!!]: 表感叹或惊讶,相当于语气词“啊”,叹号增加,语气增强。

[。。。。]: 句号表示话语的结束,多个句号连用表示无语、无可奈何。

[????????]: 多个问号连用,疑问的气势被强化,同时传递莫可言状的复杂情感。

[=====]: 等号谐音“等”。

[++++]: 加号表示意见的附加,即同意前一弹幕的内容。也可记作“+1”或“+10086”。

3.1 寄生性(parasitic)

边缘话语的典型特征之一为“寄生性”(丁建新 2010:77)。弹幕本是寄生在弹幕视频上的话语符号。这种符号对主流话语的寄生已经超越了国界与疆域,日语、英语、汉字等都是弹幕文字可以栖居的场所。而弹幕话语与其它网络语言之间并非此消彼长的关系,它们抱团取暖、相互影响。

由于日本宅文化的影响,弹幕文字可表现为对日语汉字与意义的直接挪用,如“萌”、“燃”。“萌え”由“燃え”衍变而来,“萌”本指见到美少女时观者热血沸腾的精神状态。热血类作品经常被冠以“燃烧”的标签,而日语中的“燃え”和“萌え”同音为“毛え”(mo

㉔。“萌”亦指在人们脑海里闪现的纯粹喜爱、欣赏等美好情感，“卖萌”可简单理解为“装可爱”。然而“卖萌”的涵义也得以延伸，网络视频中装傻装无知装单纯的言行皆可称为“卖萌”。

根据日本汉字进行音译改装的“傲娇”(ツンデレ)，作为日本“萌”属性的一种，通常表现为外冷内热不坦诚、傲气不易接近，争强好胜不服输。在不同环境中，“傲娇”之人会从蛮横、任性摇身呈现害羞、体贴等特质。

“打 call”(cheer for someone，借自日语“コール”)，对视频角色表达支持与喜爱的方式，集中表现为而不囿于呼喊、挥舞荧光棒)而“打电话”是“打 call”的衍生。“007”本为风靡全球的谍战电影系列片，“007”不仅是电影片名，亦是主人公特工詹姆斯·邦德的代号。而在马云等商界大佬推崇极度过劳工作方式“996”的今天，“007”作为“奋斗文化”(hustle culture)的终极符号也被搬上弹幕视频，展现了工作时间与其它活动时间的极端博弈：每日工作 24 小时，从早 0 点到晚 0 点，每周工作 7 天，在工作时长上以机器作为参照。其它示例还包括依托 Chinese 与 consumer 合成的 Chinsumer(在国外疯狂购物的中国人)，poor 与 property 合成的 Propoorty(房地产)，通过标准话语体系的符号拼贴以指称弹幕视频中出现的极具讽刺意味的特殊群体与现象。

3.2 隐喻性(metaphoric)

批评话语分析的认知视角认为隐喻涉及源域与靶域的映射与投射，人们可以凭借身体经验以一种概念诠释解读另一概念(Lakoff & Johnson, 1980)，不同的隐喻拥有不同的“意识附属装置”(ideological attachments)(Fairclough, 1989: 119)。

原谅我的老阿姨笑/姨母笑。

“姨母”与“老阿姨”通常拥有慈祥、温柔、爱惜幼小的特质。弹幕中，这两个词置于“笑”字前用以调侃自己年纪见长，传递一种慈祥、温柔的情感。弹幕观者在看到心仪的且年纪小于自己的偶像或明星时往往会使用这些词。

“辣眼睛”以及“评论/视频/人有毒”中的“有毒”涉及到源域与靶域之间的经验投射。在弹幕中“辣眼睛”用于形容看到不该看、不好看的東西，具有不忍直视、惨不忍睹的属性。而“评论/视频/人有毒”表示很有吸引力，就像中毒了一样欲罢不能。

3.3 象似性(iconic)

符号学家皮尔斯(Peirce, 1955: 105)指出，象似性指符号(sign)的形式或者物质方面与其所指之间的相似(similarity)或相像(resemblance)关系。象似性背后的理念是语言结构在某些方面反映、映照人的经验结构。象似性弹幕常见诸于谐音、拟声或空耳化现象中。

333 “散散散”表撤退、解散。

555 “呜呜呜”表哭泣。

666 “溜溜溜”的谐音，赞扬别人的快捷方式，也可以写为“太 6 了”。

爱豆：对 idol(偶像)的空耳化或谐音。

蜜汁带感、蜜汁微笑、蜜汁击掌“蜜汁”即“迷之”，不可捉摸、意义不明，引人遐想。

3.4 动态性(dynamic)

弹幕的特殊同步性能够实现不同观者跨越时空的交流。视频时间轴与弹幕时间轴共存于弹幕视频中, 尽管各异的弹幕创作者在不同时段发送弹幕, 但是所有的评论都被调整固定于视频自身的时间轴上。弹幕的特殊时间性消弭了非同步性, 让人感觉众人同一时间观看同一视频, 并一同进行评论、吐槽。滚动性的弹幕不断飘过屏幕, 这些符号实现了静态到动态的转换。弹幕符号被观看, 被视觉化。

对于描绘性与评价性的弹幕话语, 我们并不能够确定哪些视觉经验出于直接的观看, 哪些来自观看者自身的知识储备。在这种程度上讲, 观看与知识也是相互胶着、相互渗透、相互重叠的。青年们对 A 站、B 站上视频观看离不开知识的假设, 对图像的解读并非被动接受的过程, 相反, 它是预先储备的知识主动发挥作用的过程。

弹幕话语并非无本之木, 它裹挟着图像并寄生于图像之上。只要没有特殊语境暗示, 对图像的解读就拥有多种可能性。意义会逾越图像所设定的范围, 展现出种种观看的差异性。观者从图像中获知的信息是无限的, 人们会把信息“投入”图像, 释放多种解读的可能。然而, 语言不能够自我呈现、自我释意。图像的意义亦是如此。图像的意义之别源于观看的差别。同一图像之于不同的使用者意义大不一样, 基于观看者不同的性别、年龄、教育背景、兴趣爱好、知识储备等差异, 观者从图像中读取的信息以及对图像的反馈存在天壤之别。因此, 弹幕话语是各异的观者对视频图像进行辩证观看的产物, 对于不同的图像不存在单一的定义与释义。

3.5 狂欢性(carnivalesque)

事实上, 古希腊时期, 舞台上演员们根据角色要求脸上所戴的面具(mask) 就是我们今天所说的“社会角色”(personae) 的最初含义(沈文静, 2013: 37)。面具可以追溯到古希腊关于狄奥尼索斯·扎格列伊的神话。人们在盛大的酒神节里, 各自戴上面具以祭祀这位死而复生之神。同时, 面具与中世纪的狂欢文化有密切的关系, 中世纪的表演仪式乃面具的衍生物。

巴赫金(Bakhtin) (1998) 认为我们应该跳脱狭义的狂欢节能指, 在更广泛的意义上使用“狂欢化”(carnival) 这一术语。巴赫金(1988: 103) 同时观察到意义并非栖居于说话者的思想之中, 也非栖居于听话者的思想之中, 而是存在于说话者与听话者的互动之中。“声音”(voice)、“复调”(polyphonic)、“多声性”(heteroglossic nature)、“对话”(dialogue) 成为其理论板块里的高频词汇, 与“狂欢化”相得益彰。

巴赫金(1998) “狂欢”的基本要素包括狂欢化的世界观、狂欢化的行为方式与狂欢化的话语形式。新媒体青年狂欢化的世界观主要涉及他们对弹幕、对世界的独特感受, 对知识的独特设想。新媒体青年狂欢的行为活动指涉他们沉浸于弹幕网络空间中的独乐乐与众乐乐, 而狂欢性的话语即他们所使用的形式多样、极具象征性的弹幕符号。

任何时间、任何地点、任何体裁的弹幕视频都不可能是单一的声音, 相反, 它们都是狂

欢化的,都是具有对话性的。比如“舔屏”(观看视频时见到性感的、心仪的人或物,就想隔着屏幕舔一口,夸张式表达喜爱与赞美)、“哭晕在厕所”(某人遭遇了恶搞等不好的事情,并未真的在厕所哭晕),虽然这些话语符号有失真实、准确,但是沟通依然有效,源于他们追求的是一种游戏心态。还有一些“过客弹幕”,其内容与视频内容、与其它用户所发内容皆无关联。弹幕作为破碎的而又诱人的媒介为他们提供了自我倾诉、自我娱乐的端口。一则简单的“吃饭/加班的我飘过”道明了弹幕使用者观影时身处何地做何事的状态。而“How are you”也跳脱出本义,被改造为“怎么老是你”。

观看视频时,如果接下来的视频影音会对受众的心理造成一定的冲击,弹幕画面通常出现“高能预警 非战斗人员请撤离现场”、“前方高能”等话语。作为一种剧透,这些符号可用于提醒观众接下来会有或惊喜或消极的冲击性场景,尤其在恐怖镜头出现前,有助于保护受众的心理免受太强的刺激。“天啦噜/天惹奴”(OMG, Oh my god, oh my lady gaga)来源于蔡依林专属的淋语(Linglish/Language),经常被用于弹幕使用者发了令人惊讶之物时,随后的弹幕观者难以置信以致借助“噜、惹、奴”等语气助词表达情感。当弹幕制作者表达笑的时候也会使用“233”,后面增加的3越多,说明笑得越厉害,所以后来的观者会聚集使用2333、23333、233333、2333333、23333333、233333333……

每一种弹幕声音都构成了青年们理解与评论世界的独特方式。不同的声音以及不同话语表现出来的异彩纷呈的意识相互竞逐、碰撞、互动、对话,在弹幕池中、在现实与虚拟空间之间营造出一种复调的氛围。

4.0 弹幕话语建构“e”托邦

想象共同体(imagined community)在Anderson(2004:6-7)看来是共同体成员所产生的一种集体归属感、一种内在凝聚力、向心力。这些成员虽不曾谋面却心怀对共同体的共同想象与设想,笃定自己属于共同体成员。共同体已然超越了地理形态上的界限与疆域,它是一种“e”托邦(etopia)、乌托邦(utopia),是人们寻求的以价值趋同为基础的共享家园与精神归属(Rink 2008:207),这与新媒体空间中的N($N \geq 2$)次元不谋而合。

所谓“N次元”世界,一般用来指动漫所建构的幻想性或理想性的世界(沈文静,2017)。而弹幕语话语建构的N次元世界,指在主流社会内青年亚文化族群所建构的一个可以逃逸其中并浸淫享受的世界,也就是Halliday(1978:170)描述的实现重新社会化所需要的“似然社会结构”(plausibility structure)。

不同族群间的分离、隔阂与对峙会将“话语权”(discursive power)的追逐推向更为剑拔弩张的状态。话语权既是工具,亦是目的。对话语权的渴望本质上来自于对丧失权力的焦虑与惶恐。弹幕符号作为一种“仪式抵抗”(ritual insult),是网络青年对另类言说方式、生存状态与身份的表演。网络空间是一个“地球村”,将散落于世界各地的人们汇

集于一个小小的虚拟空间内,成为虚拟社群的成员。在这方空间里,一个人的身份,无论是性别、种族还是年龄等,都可以被隐匿起来。新媒体青年可以进行身份游戏,呈现自己不同的人格特征与社会角色。有人认为互联网为人类提供了最民主的舞台,在这里社会等级差别都将被消除。然而,网络的民主化终究不过是个伪命题。

正如世界上其它任何社群一样,进入 A、B 站需要了解各种规章、制度,每个社群成员的言语也会被监控与评判,确保各种规则被遵循、执行。弹幕网站采用会员制,游客无权发送弹幕,而会员可以。会员有注册会员与正式会员之分,注册会员发送弹幕有字符限制,而正式会员无限制。但成为正式会员需通过老会员邀请或答题晋升,这也就意味着“小白们”(网络上不守礼节秩序、不自我规范的人)即便通过市面上兜售的攻略侥幸成为会员,但终因理解不了弹幕的话语本质被再度踢出局。

5.0 结语

弹幕话语是备受青年青睐并借以观察、把握现实与世界的方式。我们选择了什么样的叙事方式,现实也就按照什么样的方式呈现于我们。弹幕符号已经远远超越了对语音、词汇语法以及语义的描摹,大大丰富着人们的听觉与视觉经验,充当着身份的说明书与文化的标签。

在新媒体领衔的时代,青年话语与其所衍生出的那个滚动雪球,已然深入到社会与文化生活的方方面面,并以不同的身份、形式出现,持续冲击着这个扁平化的世界。一如它所背靠的社会、文化话题本身的严肃,青年新媒体话语除了承载、传递信息之外,更应该被理解为一种对生存状态与文化存在的许诺。

参考文献

- [1] Anderson, B. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* [M]. London: Verso, 2004.
- [2] Fairclough, N. *Language and Power* [M]. London: Longman, 1989.
- [3] Foucault, M. *The Archaeology of Knowledge* [M]. New York: Pantheon, 1972.
- [4] Gee, J. P. *Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourses* [M]. London: Taylor and Francis, 1996.
- [5] Halliday, M. A. K. *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning* [M]. London: Arnold, 1978.
- [6] Lakoff, G. & M. Johnson. *Metaphors We Live by* [M]. Chicago & London: University of Chicago Press, 1980.
- [7] Peirce, C. S. Logic as semiotic: The theory of signs [A]. In J. Buchler (ed.). *Philosophical Writings of Peirce* [C]. New York: Dover Publications, 1955. 98 - 119.
- [8] Rink, B. Community as Utopia: Reflections on De Waterkant [J]. *Urban Forum*, 2008 (2): 205 - 220.

- [9] Volosinov, V. N. *Marxism and the Philosophy of Language* [M]. Cambridge: Harvard University Press, 1988.
- [10] 阿尔温·托夫勒. 第三次浪潮[M]. 朱志焱等译. 北京:生活、读书、新知三联书店,1983.
- [11] 巴赫金. 巴赫金全集(6卷)[M]. 白春仁等译. 石家庄:河北教育出版社,1998.
- [12] 丁建新. 主体间性·功能进化论·社会生物学——M. A. K. Halliday 社会符号学理论述评[J]. 四川外语学院学报, 2007 (6): 26-30.
- [13] 丁建新. 作为社会符号的“反语言”——“边缘话语与社会”系列研究之一[J]. 外语学刊, 2010 (2): 76-83.
- [14] 丁建新. 从话语批评到文化批评——“边缘话语与社会”研究[J]. 江西社会科学, 2013 (9): 71-75.
- [15] 丁建新, 沈文静. 边缘话语分析:一些基本的理论问题[J]. 外语与外语教学, 2013 (4): 17-21.
- [16] 韩模永. “新观众”的诞生——论弹幕影评的范式变革[J]. 广西社会科学, 2017 (2): 188-192.
- [17] 汉斯·格奥尔格·伽达默尔. 真理与方法:哲学诠释学的基本特征(下卷)[M]. 洪汉鼎译. 上海:上海译文出版社,1999.
- [18] 罗兰·巴特. 明室:摄影札记[M]. 赵克非译. 北京:中国人民大学出版社,2011.
- [19] 沈文静. 话语身份的建构——以《发条橙》中纳查奇语为例[J]. 北京科技大学学报(社会科学版), 2013 (3): 35-40.
- [20] 沈文静. 二次元社会现实的建构——以《发条橙》中纳查奇语为例[J]. 天津外国语大学学报, 2017 (1): 1-6.
- [21] 肖潇. 弹幕语言的语用特征、现状及其社会文化成因[J]. 北华大学学报(社会科学版), 2016 (5): 20-24.
- [22] 辛斌, 田海龙, 苗兴伟, 向明友, 秦洪武, 马文. 六人谈:新时代话语研究的应用与发展[J]. 山东外语教学, 2018 (4): 12-18.
- [23] 熊晓庆, 高尚. 经典影视剧的沦陷:弹幕狂欢下的审美嬗变与伦理反思[J]. 新锐视点, 2018 (22): 67-69.
- [24] 张辉, 杨艳琴. 认知语言学的“三个轴线”与“三个层面”——第14届国际认知语言学大会侧记[J]. 山东外语教学, 2018 (2): 10-23.

(责任编辑:刘琛)