

青年亚文化视域下“鬼畜”视频研究

陈维超

摘要: 数字技术的应用、“网生代”群体的崛起及其文化趣味的凸显,使“鬼畜”视频成为网络空间新兴的亚文化媒介景观。从青年亚文化的视角来看,网络社会中传播游戏化倾向、互联网共同体情感消费中的自我身份表征,以及第二媒介景观中的在场仪式感是“鬼畜”视频的运作机制。某种程度上,“鬼畜”亚文化在消费社会资本收编下已异化为商品,其空泛的内核、低俗的内容不仅影响青年群体价值形塑,其挪用、拼贴的制作策略还容易引发版权纠纷。

关键词: 青年亚文化;“鬼畜”视频;运行机制

作者简介: 陈维超,新闻学博士,湖南师范大学新闻与传播学院讲师,湖南师范大学历史文化学院中国史方向在站博士后,台湾政治大学传播学院访问学者。

基金项目: 中国博士后科学基金第64批面上资助项目“区块链新环境下IP版权生态圈构建研究”(2018M642985);湖南省社会科学成果评审委员会一般课题“基于IP化运营的数字出版产业创新研究”(XSP18YBC015)。

中图分类号: G122; G206 **文献标志码:** A **Doi:** 10.3969/j.issn.2095-042X.2019.03.013

数字技术的应用、“网生代”群体的崛起及其文化趣味的凸显,使得“鬼畜”视频成为我国互联网空间的一种新兴亚文化形态。“鬼畜”指的是通过调音、剪辑等制作技术,将大众所熟知的影音文本、广告以及网络热点事件以循环、反复、具有节奏感的方式表达出来,以此构建出新的文本。“‘鬼畜’视频是对传统视频的颠覆,体现了对主流文化的反叛,属于网络青年亚文化。”^[1]“鬼畜”视频的特点为画面和声音重复率极高,且富有强烈的节奏感,主要包含音乐重复和内容重复两要素。从内容的剪辑策略来看,挪用、拼贴、戏仿等手法是“鬼畜”视频主要的文本策略。“鬼畜”视频时常对经典或者严肃文化进行解构,以此来宣泄焦虑情绪或者形成集体归属感。此外,这些“鬼畜”视频内容大多呈现出怀旧特质,其所涉文本包括曾流行一时的“金曲”、经典电视剧或动漫作品,如“鬼畜”视频《童年收》分别截取自《美少女战士》《葫芦兄弟》《哆啦A梦》等动画片,《诸葛亮大战王司徒》的“鬼畜”文本则来自1994年版《三国演义》。“集体记忆是个体对‘我们’过往的共同记忆,它通过持续的社会互动和专属的文化符号想象和建构共同体,而专属符号不仅在纵向上集聚了共同情感,而且在横向上圈画了共同体的外部边界。”^[2]

一、青年亚文化视域下“鬼畜”视频运作机制分析

“‘鬼畜’视频的生产和传播背后潜藏着青年群体的文化取向。”^[3]从青年亚文化视角切入,

“鬼畜”视频的运作机制主要包括三个方面：第一，技术-社会交互影响下，当下网络社会表现出“传播游戏化”的倾向，“鬼畜”视频内核的抵抗、消解、压抑、狂欢特质契合了当下的传播格局转向；第二，基于趣缘结成的“鬼畜”文化共同体，充当了个人与社会的联结媒介，是青年群体情感归属和自我身份表征的主要路径；第三，与他人的同在感和共同感是共同体形成的重要基础，基于“鬼畜”视频的社交互动形成的第二媒介景观，强化了同在感和共同感，使得狂欢表现出极端化的表征形态。“有意识人格的消失，无意识人格的得势，思想和感情因暗示和相互传染作用而转向一个共同的方向。”^[4]

（一）网络社会“传播游戏化”下的“鬼畜”狂欢

麦克卢汉认为，每一种新的媒介都会催生和再造出一种新的文化现象。曼纽尔·卡斯特用“网络社会”概括了因信息技术革命而生成的新的“社会结构”，网络社会表现出全新的时空关系，即“超现实”的世界场景、空间的交互与生成以及对线性时间的逆转^[5]。互联网不仅是一种生产方式和交往方式，还是一种社会存在方式。“新技术的确是革命的，引发了一场正由互联网亚文化所承担的日常生活革命。”^[6]作为“网生代”青年群体，他们的兴趣爱好、审美偏好以及消费行为呈现出去中心化、解构、抵抗、娱乐化等网络文化特征。

当前传媒场域表现出注重情感体验、娱乐化、意义虚无等特征。喻国明等认为当下的传媒领域从传统的信息范式转向斯蒂芬森的游戏范式^[7]，感性审美、沉浸体验成为至关重要的主宰逻辑。蒋晓丽等提出，在后互联网时代下，“个体的主体性意识日益萌发，传播行为的‘反向驯化’日渐形成，而游戏化这一传播的内在精神也逐渐复苏，并呈现出蓬勃发展之势”，受众的“参与感、沉浸感、愉悦感等一系列极具游戏色彩的心理体验”获得重视^[8]。数据显示，“95后”将成为未来的主要消费群体，具有“偏爱直播、短视频，内容消费更加碎片化和视觉化”^[9]的典型特质。在此背景下，以“去中心化、解构权威、戏谑拼接”为特征的“鬼畜”视频成为当下青年群体进行情感宣泄和集体狂欢的主要形式。

此外，从符号学的角度来看，传播行为本质上是一种借助符号的组合与取舍来传达意义的过程。互联网技术和视像技术下的世界呈现为符号化世界，符号以代码的形式无限扩张，符号的互文链接打破了完整叙事，形式上的新颖和“刻奇”（Kitsch）成为最重要的构造逻辑。“鬼畜”视频在各种语言文字和图像随意错乱拼接，相互碰撞、吞噬和嫁接中被生产和传播出来，形成一种符号的“内爆”，“符号内爆下的意义错乱成为一种症候，网络符号使用者被慢慢浸染，直到对符号意义的错误无意识、被动适应直至享受其中”^[10]。在“鬼畜”视频营造的媒介景观中，受众通过“鬼畜”符号的消费形成网络集体狂欢，“通过摆脱一切常规的束缚，人们尽情狂欢，以达到消除日常规范压迫和重建生存希望的目的，从中可获得一种‘狂欢式的世界感受’的审美体验”^[11]。

（二）青年群体从情感消费中获取自我身份表征

青年人的自我身份和群体身份都有被认同的强烈需要^[12]。在现实社会中，身份地位的衡量标准是经济资本与社会资本。由于缺乏经济与社会资本，青年群体在现实生活中往往处于弱势地位。布尔迪厄提出了文化资本的概念。互联网的普及为“网生代”青年群体提供了展现自己的表演平台。通过新媒体内容生产以及互联网技术传播，青年群体打造了一系列亚文化形态，如“丧文化”、“鬼畜”文化、表情包文化，而这些可以看作英国学者萨拉·桑顿提出的“亚文化资本”

(subcultural capital)。亚文化资本带来的话语权力补偿是青年群体形成自我认同和群体认同的逻辑起点。

首先,青年群体通过生产和传播“鬼畜”视频获取自我身份的权力界定。在传统媒介时代,在传统媒介单方信息把控的传播格局下,受众无法涉足媒介内容生产。而在网络社会中,互联网技术赋能使得受众群体获得了主导和创造图像内容的权利。从这个意义上来看,“鬼畜”视频不仅仅是一种生产和消费行为,其背后潜藏的是青年对平等、个性化、自我价值展现等价值观念的追求,在此基础上,青年群体完成对自我权力主体身份的确认。

其次,青年群体通过“鬼畜”视频结成的脱域共同体在群体成员的相互指认中获取身份认同。青年群体实现自我身份表征的方式主要是通过构建网络虚拟社群完成的。网络虚拟社群打破了时空的藩篱,“即时互联互通”成为新媒体技术下泛在的媒介景观。人类具有类本质和凝聚的本能需求。齐格蒙特·鲍曼在《流动的现代性》中提出“衣帽间式的共同体”概念^[13]。在这个共同体中,人们暂时从现实生活的角色中跳脱出来,在兴趣指引下寻求虚拟网络空间中的共同意义。一旦意义或快感被满足,他们又重回现实世界,通过现实和虚拟之间的价值流动与补偿形成自我守恒。共同体中,成员兴趣爱好、价值观念和审美取向的相似性,强化了成员身份的相互指认。通过消费“鬼畜”视频,青年群体实现了一次连通全国乃至全世界的网络狂欢,并最终实现了短暂性的自我身份的构建。“共同体营构的集体围观的仪式感,赋予了个体自我身份的进一步认同。”^[14]

(三) 第二媒介景观中的在场仪式感

场景能够为用户构筑一种沉浸式体验的社交情境,随着移动互联网的发展,场景成为企业最重要的争夺要素。“社交媒体构建的场景分为虚拟场景和应用场景:虚拟场景指的是在社交媒体中呈现的非真实的情景,例如手游中的游戏场景;而应用场景是指用户应用社交媒体时所处的场景。”^[15]“鬼畜”视频构建的场景属于应用场景,场景可以在某一特定时间、地点通过影响某一类型用户来满足其特定的个性化需求。在新媒体时代,青年群体越来越希望通过互动来实现社会参与。以弹幕为例,其流行背后反映了“网生代”青年寻求互动、参与社会的强烈诉求。詹金斯认为:“媒体融合时代所推动的是公共而不是个人模式的反应……但是,很少有人是在完全沉默和隔绝的状态下收看电视节目的。”^[16]就青年群体而言,他们既是媒介信息的受众群体,也是传播网络中的信息传播者。在“鬼畜”视频“观看场景”之外,受众通过对“鬼畜”视频的评论和互动,构筑了一种“社交场景”。本质上,网络影像不是视觉符号的简单堆叠,而是以影像为中介的人们之间的社交关系。

这种社交场景营造的在场感,弥补了青年在现实生活中的缺憾,获得了一种虚拟的、短暂的、替代式的存在感和意义感。“从‘情感共同体’上看,经由新媒介使用形成的新群体,离散的个体交织出来的是一个不受时空限制、流动性的‘想象共同体’。”^[17]

在伯明翰学派的文化研究中,青年亚文化对主流文化呈现出强烈的抵抗态势。消费主义语境下,“随着资本在全球范围内更深层次渗透,青年一代越来越通过消费和市场层面发现他们的身份和价值”^[18],因为消费这种手段最直观、最快捷。与此同时,在商品化的消费中,青年亚文化被商业资本成功收编,导致青年亚文化内在的抵抗精神不断弱化,慢慢趋向娱乐化的表征形态。也就是说,在抵抗的外衣下,实则是娱乐的内在表达,娱乐成为青年亚文化最为核心的要素。如

二次元文化集聚地——B站（bilibili.tv）成立官方周边商城，即是商业资本对亚文化收编的明证之一。

二、青年亚文化视域下“鬼畜”视频存在的问题

“鬼畜”视频是一种青年亚文化，网络文化中的工具主义、操作主义特征将原本小众的异质文化推向大众文化领域，相似兴趣偏好的社会个体结成脱域共同体。共同体作为个人与社会的联结中介，是社会秩序的重要来源和基点。青年群体通过对传统文化的仪式对抗来宣泄负面情绪，因此，“鬼畜”视频充当了社会减压阀的角色。与此同时，“鬼畜”视频存在诸多问题。如“鬼畜”视频内核空化，影响青年群体主体价值重塑；内容富有抗争性，易造成传统文化的“污名化”；挪用、拼贴的制作策略容易引发版权纠纷等。

（一）“鬼畜”视频内核空化，影响青年主体价值重塑

首先，“鬼畜”视频内核空化，易误导青年群体价值取向。“鬼畜”视频呈现出一种恶搞、癫狂、无厘头的表达风格，主要靠激发受众好奇心为内在驱动力。然而，好奇心是一种易耗品，一旦受众产生审美疲劳，就会转而寻求新的情感需求产品。此外，青少年价值观正处于成型阶段，往往长于感性而理性不足，面对网络上的多元文化，在情感支配下，青年群体往往会片面选择最喜欢而不是最适合自己的文化产品。“B站‘鬼畜’区如同一个‘狂欢的舞台’，在这个舞台上严肃和文明被夸张与粗鄙所取代，身份、地位更是被抛诸脑后。”^[1]基于“鬼畜”视频结成的共同体环境中，受众偏执情绪容易互相感染。因此，内容低俗的“鬼畜”视频，容易将青年群体的价值导向引向无意义的认同——误同，这将导致他们无法形成对社会的正确认知，从而忽视自身的社会责任，影响身心健康。

其次，“鬼畜”视频偏颇的影像塑造，影响青年群体树立正确的价值观。“主体性的呈现、构建与确立是现代性的重要衡量标准。”^[19]景观社会中，人们的主体性建构很大程度上来自影像。随着社会存在的影像化和符号化，视觉影像消解了媒介社会和现实世界的界限，媒介真实呈现为现实本身，作为他者的影像成为受众群体的审美参照，受众群体在影像符号的表意与形象之间寻求镜像中的自我。大众媒介影像在政策审查和技术规制下，表现出与主流文化相一致的稳定性和规范性。然而，“鬼畜”视频作为一种亚文化形态，主要通过对传统文化影像的剪接和拼贴进行产制，而且为了营造情感的冲击效果，其视觉影像会被无限放大和误用。如“鬼畜”视频在重复的影像和声音剪辑中，经常以极具冲击力的视听影像获取传播效果。因此，“鬼畜”视频内涵的颠覆与无序元素，容易影响青年群体树立正确的价值观与审美观。

（二）“鬼畜”视频符号富有抗争性，传统文化易被“污名化”

相比主流文化追求的严肃和理性，青年亚文化带有感性和情感宣泄特征，青年往往通过恶搞、吐槽、调侃等方式进行自我建构^[20]。“鬼畜”视频通过对旧有影像、歌曲等元素的拼贴与戏仿完成自我形态构建。内核空化使得“鬼畜”视频沦为视觉冲击下的影像奇观，而非具有文化生命力的艺术产品，传统文化元素被有意无意地搁置。以B站的“鬼畜”调教视频为例，这些作品通过擅自拼接、挪用经典文艺作品，极尽低俗恶搞之能事，以此形成网络受众的集体狂欢，这极大影响了青年群体正向价值观的形塑。对此，2018年3月22日，国家新闻出版广电总局发布

《关于进一步规范网络视听节目传播秩序的通知》，强调视听节目内容必须积极健康，必须遵循《著作权法》相关规定。

就本质而言，群体的认同是一种区隔其他群体的拒斥性认同，在某一亚文化群体内部，流传着一套群体成员约定俗成的符号代码。拒斥性认同中，青年群体会无形中建构一个圈子外的“他者”，使既定的社会圈子和其他的圈子相互分离，以此来实现自身的文化归属。社会学家布尔迪厄认为：“趣味的等级差异有特定的社会功能，其能帮助划定阶层的分界。”^[21]“鬼畜”符号的象征意义显示出人的差异，以此表征自我身份和形塑网络虚拟人格，在群体内部形成集体偏好的同时，偏向于与“他群”形成差异与敌意。由于“鬼畜”视频通过消解权威的传统文化完成自身的形式建构，因而这会在无形之中将青年亚文化与主流文化进行“我群”与“他群”的对立抗争，这在一定程度上会造成青年群体对传统文化的负面评价。

(三)“鬼畜”视频挪用、拼贴的制作策略容易引发版权纠纷

“青年亚文化的风格是一种社会符号式的隐喻，它不是凭空创造或想象出来的，它要借助于已有的物品体系和意义系统，通过对这些物品的挪用和对意义的篡改来实现。”^[22]新媒介空间中的媒介产品是一种开放性文本，“鬼畜”并非具体的文化产品，而是一种挪用和拼接已有文本实现再生产的文化形式。区别于传统社区，网民兴趣爱好的多元化倾向使得他们在各种群体忠诚中游弋，因而这种结盟往往是松散的、短暂的联盟，这使得青年群体能够接触到各种拼接“鬼畜”视频的素材，而数字技术则为“鬼畜”视频提供了制作和传播上的优势。

“版权权利包括人身权和财产权。人身权是人身权利，限于作者享有而不能转让；财产权是一种经济权利，是智力劳动者对劳动成果作品拥有的财产权，可以转让。”^[23]版权是技术之子，版权制度的产生、发展、变革与进步，与信息传播技术的进步密切相关^[24]。由于版权与科技创新关系密切，每一次科技创新都是版权财产权再开发的机会。

署名权是著作人身权的核心。《中华人民共和国著作权法实施条例》第19条明确规定：“使用他人作品的，应当指明作者姓名、作品名称。”然而，“在bilibili弹幕网，大多数的‘鬼畜’视频并未标明素材来源以及作者姓名，这样便构成了对原作者署名权的侵犯”^[25]。

三、结论及反思

互联网技术对整个社会的文化生产方式和社会存在方式产生了深刻影响，互联网已然超越工具范畴成为一种本体论意义上的存在。互联网技术的加持、网络社会的情感结构、青年群体主观需求等助推了作为一种亚文化表征形态的“鬼畜”视频的崛起。“青年可能在社会生活中要承受各种压力，但又有参与公共生活，获得情感慰藉的强烈欲望，因时间、精力、经济等限制，这种欲望与有限的机会形成了矛盾，从而激发了‘网络化的公共群体’的形成。”^[26]“鬼畜”视频通过戏仿与拼贴的符号剪接，不仅实现了青年群体压抑情绪释放的需要，而且基于趣缘结成的脱域共同体有助于青年群体形成自我认同的情感归属。然而，从问题视角入手，“鬼畜”视频作为一种亚文化形态，不可避免存在一些问题，需要有针对性地加以解决。

首先，在法律允许的范围内，重视“鬼畜”文化作为释放社会负面情绪以及缓和社会矛盾的正向作用。共同体是个人与社会联结的重要平台，基于趣缘结成的网络共同体是个体释放社会压

力和社会焦虑的重要途径。“鬼畜”视频在互联网空间呈现出一种狂欢态势，狂欢已构成民众“第二生活”的内容之一。针对“鬼畜”视频的一些负向作用，我们应该用发展的眼光来看问题，因为“任何事物的发展都是循序渐进的，都是一场纠错的历程，自我异化的扬弃和自我异化走的是同一条路”^[27]。在不逾越法律红线的情况下，“鬼畜”视频能够有效消解现实社会中的负面情绪，进而实现社会的安定与和谐。

其次，用社会主义核心价值观引领与涵养青年群体的社会心态。社会主义核心价值观作为我国人民的共同利益诉求，有助于纠正青年群体面对多元思想的认知偏差，规范青年群体的社会认知与行为。当前，我国正处于社会快速转型期，各种社会问题的涌现，使得青年群体的价值观念受到冲击，其压抑的情绪表征为各种亚文化形态，如二次元、“鬼畜”、表情包等。媒介技术工具理性的极端膨胀使得这些亚文化形态表现出低俗、内核空化、偏离主流价值观等问题，某种程度上偏离了社会主义核心价值观。对此，应当有针对性地提出一些政策举措规范“鬼畜”视频的文化生成方式和传播路径。

最后，受众可以通过打造“鬼畜”视频的参与式学习空间，提升青年群体网络素养。传统的观点认为，网络素养教育必须通过课堂传授；但是，在新媒体时代，随着网络素养的内涵外延为一种创造与分享能力，日常的实践创造也成为提升网络素养的重要一环。詹金斯针对新媒介环境，提出了“参与式学习”的概念。他认为，“在参与中，无论是教育性内容还是娱乐性内容，都是共同的实践和文化归属的一部分，而非个人内化的过程，草根媒介同样具有实现教育的潜力”^[28]。因此，我们可以通过 PUGC（全称 Professional User Generated Content，即“专业用户生产内容”或“专家生产内容”）^[29]的方式，优化内容生产，引导“鬼畜”视频参与者多制作与传统文化关联的内容。此外，我们还可以在“鬼畜”趣缘群体结成的网络社群中，以成员兴趣为入口，引导其共同学习一些基本的音视频剪辑、信息甄别、信息传播等技能，从而达到提升受众网络素养的目的。

参考文献：

- [1] 王蕾，许慧文. 青年亚文化视角下的网络“鬼畜”文化——基于迷群文本生产的研究 [J]. 编辑之友，2018（2）：67-73.
- [2] 胡百精，李由君. 互联网与共同体的进化 [J]. 新闻大学，2016（1）：87-95.
- [3] 齐伟，冯帆. 论“鬼畜”视频的文化特征 [J]. 文艺理论与批评，2018（1）：130-135.
- [4] 古斯塔夫·勒庞. 乌合之众——大众心理研究 [M]. 冯克利，译. 北京：中央编译出版社，2005：18.
- [5] 曼纽尔·卡斯特. 网络社会的崛起 [M]. 夏铸九，王志弘，译. 北京：社会科学文献出版社，2001：569.
- [6] 陶东风，胡疆锋. 亚文化读本 [M]. 北京：北京大学出版社，2011：429.
- [7] 喻国明，杨颖兮. 参与、沉浸、反馈：盈余时代有效传播三要素——关于游戏范式作为未来传播主流范式的理论探讨 [J]. 中国出版，2018（8）：16-22.
- [8] 蒋晓丽，贾瑞琪. 后互联网时代的传播游戏化及其表征：一种符号学视角 [J]. 社会科学战线，2018（1）：149-156.
- [9] 谢辛. 被引爆的网红：互联网直播平台粉丝文化构建与 KOL 传播营销策略 [J]. 北京电影学院学报，2017（5）：23-30.
- [10] 让·鲍德里亚. 象征交换与死亡 [M]. 车槿山，译. 南京：译林出版社，2003：103-104.
- [11] 巴赫金. 陀思妥耶夫斯基诗学问题：复调小说理论 [M]. 白春仁，顾亚铃，译. 北京：生活·读书·新知三联书店，1988：157.
- [12] 周凤梅. 青年文化在消费主义时代的嬗变与当代建构 [J]. 江淮论坛，2016（2）：180-184.
- [13] 齐格蒙特·鲍曼. 流动的现代性 [M]. 欧阳景根，译. 上海：三联书店，2002：78.
- [14] 王长潇，刘瑞一. 网络影像奇观的生成逻辑、类型建构与意义解码 [J]. 现代传播，2018，40（4）：86-91.

- [15] 谭天, 汪婷. 接入、场景、资本: 社交媒体三大构成 [J]. 中国出版, 2018 (8): 22-27.
- [16] 亨利·詹金斯. 融合文化 [M]. 杜永明, 译. 北京: 商务印书馆, 2012: 61.
- [17] 陈维超. 情感消费视阈下网络剧 IP 热成因及影响 [J]. 当代青年研究, 2018 (5): 11-15.
- [18] 马中红. 新媒介与青年亚文化转向 [J]. 文艺研究, 2010 (12): 104-112.
- [19] 王长潇, 徐静, 卢秋竹. 网剧影像景观流变: 群体性表达的自我景观化 [J]. 当代传播, 2017 (3): 10-13.
- [20] 徐铁瑛, 沈菁, 李明潞. 网络剧文化的后现代特征及成因 [J]. 现代传播, 2018, 40 (5): 136-140.
- [21] 皮埃尔·布尔迪厄. 区分: 判断力的社会批判 [M]. 刘晖, 译. 北京: 商务印书馆, 2015: 2.
- [22] 黄晓武. 文化与抵抗——伯明翰学派的青年亚文化研究 [J]. 外国文学, 2003 (2): 30-39.
- [23] 刘玲武, 黄先蓉. 媒介融合背景下版权机制存在的问题及影响因素分析 [J]. 数字图书馆论坛, 2016 (7): 9-13.
- [24] 保罗·戈斯汀. 著作权之道: 从谷登堡到数字点播机 [M]. 金海军, 译. 北京: 北京大学出版社, 2008: 22.
- [25] 李来东. “鬼畜视频”著作权权利冲突问题初探 [J]. 法制与社会, 2017 (25): 51-53.
- [26] 高文珺. 基于青年视角的网络直播: 参与的盛宴, 多元的融合 [J]. 中国青年研究, 2019 (4): 91-97.
- [27] 郝雨, 郭峥. “后阅读”新媒体驱动下阅读状态变革及文化影响 [J]. 中国出版, 2018 (6): 21-25.
- [28] 亨利·詹金斯, 伊藤端子, 丹娜·博伊德. 参与的胜利: 网络时代的参与文化 [M]. 高芳芳, 译. 杭州: 浙江大学出版社, 2017: 8-11.
- [29] 南方报业传媒集团, 南方传媒学院. 南方传媒研究: 第六十辑 [M]. 广州: 南方日报出版社, 2016: 14.

A Study of “Demon” Videos from the Perspective of Youth Subculture

Chen Weichao

Abstract: The application of digital technology, the rise of the “network generation” group and the emergence of its cultural interest make “demon” videos a new subculture media landscape in cyberspace. From the perspective of youth subculture, the operation mechanism of “demon” videos includes the gamification tendency in the network society, the self-identity representation in the emotional consumption of the Internet community, and the sense of presence in the second media landscape. To a certain extent, the “demon” subculture has been alienated as a commodity under the acquisition of consumer social capital. Its empty kernel and vulgar content not only affect the value formation of youth groups, but also its misappropriation and collage production strategies can easily lead to copyright disputes.

Keywords: youth subculture; “demon” videos; operation mechanism

(收稿日期: 2018-07-02; 责任编辑: 陈鸿)