

# 青年抽象文化概念的内涵拓展

## ——基于孙吧贴文的内容分析

王子一

北京印刷学院新闻传播学院，北京

收稿日期：2026年1月2日；录用日期：2026年1月26日；发布日期：2026年2月5日

### 摘要

作为青年亚文化的一部分，抽象文化在大量青年群体表达自身情感，满足娱乐需求等方面发挥了重要作用。本研究接续期望违背理论，采用内容分析法，选择具有代表性的抽象文化社区“孙吧”为研究案例，爬取2024年2月14日全部贴文共计4106篇为样本进行分析，探究期望违背理论视阈内抽象文化的文化特征与内涵价值，进一步丰富青年研究与亚文化理论研究谱系。经数据分析后，本研究认为孙吧抽象文化尽管作为青年亚文化宏观体系的分支，但在自身发展过程中反应出对主流文化的差异化。这类文化具有满足既定网络群体的青年用户娱乐需求，补充其群体信息获取，群体决策二元化的特点，反映出抽象文化与青年群体间的双向涵化。

### 关键词

抽象文化，孙吧，匿名性，娱乐化

# Extension of the Duality of the Concept of Youth Chouxiang Culture

—A Content Analysis on Sun Xiaochuan Post Bar

Ziyi Wang

Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing

Received: January 2, 2026; accepted: January 26, 2026; published: February 5, 2026

### Abstract

As a part of youth subculture, Chouxiang culture plays an important role in helping a large number of youth groups express their emotions and meet their entertainment needs. This study continues

the Expectancy Violations Theory, adopting content analysis, and selects the representative Chouxiang cultural community "Sun Xiaochuan Post Bar" as a research case. A total of 4106 posts on February 14, 2024, were crawled as samples for analysis to explore the cultural characteristics and connotative value of Chouxiang culture from the perspective of the Expectancy Violations Theory. This further enriches the research spectrum of youth studies and subcultural theory. After data analysis, this study believes that although the Chouxiang culture of Sun Xiaochuan Post Bar is a branch of the macro system of youth subculture, it reflects the characteristics of resistance and anti-incorporation to mainstream culture in its own development process. This type of culture satisfies the entertainment needs of young users in established online communities, complements their access to group information, and reflects the dual characteristics of group decision-making. This demonstrates the two-way acculturation between Chouxiang culture and youth groups.

## Keywords

**Chouxiang Culture, Sun Xiaochuan Post Bar, Anonymity, Entertainment**

Copyright © 2026 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. 研究缘起

抽象即具象的对立，起源于哲学领域。抽象是对事物的提取与凝练，是保留事物本质的过程[1]。就人类历史而言，古人类在创造语言后具备了抽象意识，因此抽象是人类文明的产物[2]。艺术领域内，抽象艺术缘起于西方美术，在经现代性推行下解除了艺术与具象的联系，抽象艺术应运而生。其核心理念即为打破具象艺术下的有限模仿，转向视觉元素的解放与创造[3]。新闻传播领域中，对于抽象文化的概念尚无定论，刘海龙认为，抽象文化的“抽象”一词衍生于艺术领域的抽象画派，通过非具象的方式呈现一种常人不易理解的艺术形态。诉诸“抽象”为文化的评述，则是将文化以一种非正常的方式进行展现[4]。因此，抽象文化是一种以常人预期之外的方式出现或是偏离主流社会行为规则的一种文化体现。抽象文化是当代青年亚文化的一部分，伴随网络直播勃兴而发展，是后真相时代下一部分青年群体在符号互动中情感交流的体现。

抽象文化是青年亚文化的一部分。从中国互联网文化发展史来看，抽象文化现象最早可追溯至斗鱼编号为“6324”的直播间。学者将主播行为与弹幕的收视反馈并称为“抽象”，即传受双方的互动过程为抽象文化，是一种新媒体语境下青年群体的互动模式。伴随工作室发展与人员流动后，抽象文化在互联网场域内进一步扩散，影响力与日俱增。目前，不同平台内部因自身发展特点与文化差异衍生出了不同形式的抽象文化内容与创作者，如以中视频和短视频占主导的B站及以文字内容占主导的贴吧，反映出这一类青年亚文化在突破圈层后的多元化发展特点。

传播学领域中，抽象文化间的传受双方互动接近朱迪·伯贡(J. K. Burgoon)的期望违背理论[5]，即人际传播中受体对传播者存在既定预期，并以此预测传者行为。而在传播中传者行为超出受体预期时，用户对偏离预期的行为与自身回应的过程构成了期望违背下的互动模式。抽象文化对事物的解读较用户日常接触的主流文化有差异，即其存在与主流文化预期的冲突，使得用户在收到主播的“抽象”行为时产生迥异于主流文化体系外的互动期待，是期望违背理论下互动模式的表现形式。馈送算法推动抽象文化互动模式，将传受双方的文化展演呈至台前，使其于互联网场域内的话语权与日俱增。

网络空间具备匿名化与流动性，让用户表达更为自由，使其能在他人期待之外进行多样化表达，促进抽象文化勃兴。网络用户与其粉丝参与构成了抽象文化影响力提升的关键。此外，吧友通过建构社区等方式促进行动的体系化扩张群体[6]，对传播抽象文化影响力同样发挥重要作用。其他人通过对粉丝进行责难，引发粉丝维护，推动冲突产生[7]，冲突则生成新内容为观点佐证，提高参与感。后真相时代，情感先于事实，粉丝间冲突促进情感表达，引发更多群体关注。

因此现有关于抽象文化的定义是将其视为青年亚文化一部分的参与式粉丝文化。通过创造受众的预期违背引发群体对抗，吸纳更多群体参与内容创作与加工，从而逐步提高关注与流量的青年亚文化表达形式。

本研究选择案例为其中具有代表性的“孙吧”。孙吧分属百度贴吧，是贴吧热力榜最高的社区之一。得名于主播孙的名字。该贴吧的注册用户自嘲为下水道的生物。用户基于同质的价值取向在孙吧聚类，通过发表贴文进行观点的交流碰撞以满足自身媒介接触需求。

## 2. 研究方法

### 2.1. 内容分析法

进行内容分析前，需确定研究单元，受制于评论量与点赞量等要素影响，贴吧基于算法赋予不同贴文以不同权重。为避免算法权重影响分析结果，本研究选择2024年2月14日孙吧当日产生互动行为的所有贴文为研究对象，从考察抽象文化内涵出发，分析青年群体在孙吧媒介使用行为中所产出的内容，针对内容生产的特点、动机等要素抽离出其背后的共相。

### 2.2. 数据选取与维度划分

本研究选取2024年2月14日孙吧当日产生互动的所有贴文为研究对象，共4106篇，在排除广告等类目贴文后，共3844篇。

类别与编码常源于数据、现有的相关研究和理论[8]。目前抽象文化尚无系统化理论，故研究从所得数据与现存研究出发进行维度分类与归纳。基于赵宇翔[9]等学者[10]对弹幕网提出的研究模型为参考，确立用户发帖需求为一级指标；对同属青年亚文化研究支系的孙吧贴文所探讨话题与内容进行维度划分，设定发帖行为为二级指标，所得结果如下(表1)。

**Table 1.** Table of content analysis dimensions for Sun Xiaochuan Post Bar on February 14th  
**表 1.** 2月14日孙吧内容分析维度归类表

维度	分类	数量	占比(%)
社会交往需求	在线交友	12	0.3
	自我炫耀	84	2.2
	情感宣泄	48	1.2
	个人求助	448	11.7
信息获取需求	热点话题讨论	221	5.7
	实地见闻信息获取	600	15.6
	网络见闻信息获取	474	12.3
	人际传播信息获取	61	1.6

续表

	两性话题	515	13.4
娱乐需求	造梗玩梗	893	23.2
	看法评价	467	12.1
	水贴	21	0.5
和	叠加	3844	100

在现有研究与数据基础上，研究提出孙吧用户发帖需求为社会交往、信息获取及娱乐需求。社会交往需求为用户在孙吧中通过用户互动而满足的交流动机所发贴文；信息获取需求为用户为满足其他用户信息获取所发布的贴文；娱乐需求则为用户在贴吧以娱乐和游戏等需求所发贴文。

### 3. 贴吧抽象文化的新内涵

#### 3.1. 娱乐化与新奇性并举：赛博公议的对立式解读

孙吧中，娱乐需求为用户参与的核心动机。造梗玩梗占总体 23.2%，两性话题占 13.4%，看法评价占 12.1%，水贴占 0.5%。

造梗玩梗需求占比最高，这种互动模式更为接近于传播的游戏论[11]，玩梗本身是一种令人愉悦的游戏行为。造梗意味着解构创新，内容创新意味着新奇。新奇性内容更容易引发用户情感共鸣，产生“新奇性假设”[12]。孙吧文化在内容与贴文的体验层面能给予用户新潮的感知。相较于专业媒体所生产的PGC 内容，尽管孙吧贴文中“梗”的逻辑性明显不足，但得益于贴文是更为熟稔社区文化的用户所作，其内容的呈现样态反而更贴近同质化用户群体的娱乐需求。如各类表情包，孙吧用户通过将人物解构，并赋予其主流媒体外的个体形象于意涵，丰富人物符号价值外满足吧友娱乐需求。

除造梗玩梗外，两性话题与看法评价占据了娱乐需求的其余部分，分别占比为 13.4% 和 12.1%。两性话题集中于女性方面(如表 2)。如 XHS(小红书)等拼音缩写，常用指代女性绰号或其用户群体占多数的社交媒体平台。这类迷因是孙吧用户精神生产造物，在冲击主流符号体系外也对既有道德构成影响[13]。孙吧语境下，发帖者转载部分女性的社交媒体供吧友评述(如图 1)，吧友则通过对其调侃以满足娱乐需求。

除去“抽象”语体创新，原本不具备抽象语义的既有词汇也被赋予新内涵。两性话题下的玩梗异于其他平台的求偶式社交，而是以取笑玩梗为主的娱乐式社交。性别不再是相亲社交而生的罗曼史，而是为另一方娱乐而存续的参照。

看法评价不同于两性议题与纯粹玩梗，更接近事物讨论。不同于以信息获取为目的的公议，这类内容用户仍以娱乐式对话题进行喜剧式点评。用户对评价对象进行调侃以为浏览者带去幽默谈资。其中用户对内容评述的创意表达常能获得赞许，部分甚至被冠以其他头衔抽离议题本身，成为抽象文化的一部分。

基于对娱乐需求维度的内容分析，本研究了解到孙吧抽象文化的核心需求是娱乐化需求，吧友通过创意化的观点表达推动孙吧内容生产的新奇化与游戏化，同时这种娱乐化还伴随着一定程度的对抗性，用户群体通过在对公共议题的对抗解读中推动抽象文化的多元化发展。

**Table 2.** Word frequency statistics of gender-related topics, opinions, and evaluations on Sun Xiaochuan Post Bar on February 14th  
**表 2. 2月 14 日孙吧两性话题与看法评价词频统计**

词频统计	
两性话题	XXN(195)、女朋友(106)、女生(105)、女友(63)、小仙女(53)、妹妹(46)、小红书(40)、男朋友(37)、孩子(27)、恋爱(19)、XHS(17)
看法评价	评价(370)、评论(126)、怎么看(55)、锐评(29)、打分(25)



**Figure 1.** Sun Xiaochuan Post Bar's posts containing "XXN" (an abbreviation for "little fairy") as keywords  
**图 1.** 孙吧包含 "XXN" (小仙女缩写)为关键词的贴文

### 3.2. 补足式信息获取：匿名场景下人际传播的去私密化

从研究数据可得，用户的信息获取需求(35.3%)仅次于娱乐需求。不同于娱乐需求，这一类需求为社交媒体的正式讨论。除热点话题外，实地见闻与网络见闻讨论来源常为自身周边或浏览信息时的他人动态，受制于信息价值因素，这类内容一般不来源于媒体报道，从孙吧获取这类信息满足了用户的多元内容诉求。

话题来源中个人实地见闻占比最高。词频统计中以朋友、同学、学校、家人、工作类的词汇为主，反映出分享多为个人线下所遇到的实地事件。由于贴文更新具有间断性和滞后性，反映出这类内容多发生于熟人网络，具备私密性。互联网时代，青年群体更为注重边界感，社交模式从熟人社交逐渐转变为陌生人社交[14]。受制于“泛社交[15]”时代用户的匿名态存在，孙吧用户不再热衷于与熟人密友于社交媒体中建立深度联系[16]，贴吧的匿名性使得青年在分享信息时无需担心身份被认出，共享中能够自如阐述见闻，因此更愿意在“弱链接”的新陌生人社交[17]中展露情感。匿名化场景中，孙吧用户更愿意袒露真情实感，将自己的“深后台[18]”形象向可被识别且能够隔离的吧友敞露，将私人领域内容上呈至公共领域供其讨论。

网络见闻与热点话题多为对其他平台动态的分享讨论，源于用户浏览到的网络信息。前者有滞后性，后者更具时效性。网络见闻词频分布并无集中分布的典型，故未计入词频统计。其见闻分享多为既有议题解构，类似于门户网站及软件应用评论区，有助于用户更好理解事件，补充原有信息探讨。热点话题讨论即为对时下流行话题的看法，爬取日期适逢情人节与春节档，因此对于这两类话题的探讨具有集中性。截至2月14日前，吧内涉及春晚(发生于2月9日)、梅西(发生于2月7日)因其特殊性仍不乏讨论。总体而言，网络见闻与热点话题讨论都聚焦于用户所见的互联网议题，二者在时效和关注度层面存在差异，但多是对原有信息内容的阐释与补充，以传者外的角度对信息进行观点的交换碰撞。

人际传播分享特指一对传播分享的内容。如表3，孙吧人际传播贴多为表白的聊天记录，部分发帖者戏谑称为“教学局”，意为教吧友如何追求真爱。尽管多数都以失败告终，但得益于贴吧的陌生人社交，发帖者的现实身份也不会泄露，吧友也鼓励其他人通过讨论以缓解“教学失败”的尴尬，是一种隐私环境内的信息公开化。

**Table 3.** Sun Xiaochuan Post Bar gathered information on on-site observations, interpersonal communication, and shared word frequency statistics related to hot topics on February 14th

**表3. 2024年2月14日孙吧实地见闻信息获取、人际传播信息获取、热点话题分享词频统计**

词频统计	
实地见闻信息获取	逆天(332)、朋友(273)、同学(114)、高中(69)、大学(62)、学校(55)、父母(51)、初中(46)、家人(45)、细说(39)、记录(39)、工作(37)、亲戚(37)、毕业(35)、打工(22)、开学(19)、后续(17)、室友(16)、宿舍(15)
人际传播信息获取	表白(41)、教学(34)、教学局(25)、聊天记录(13)
热点话题讨论	情人节(143)、梅西(29)、春晚(21)、贾玲(20)、呦西(13)

贴吧用户在孙吧所获取的信息多为主流媒体很少提及的琐碎议题，基于词频分析可知关于朋友同学、家人亲戚及学校等为主题的贴文占据总体样本的20.0%，贴文多以探讨身边话题为主，而这类议题受制于信息价值与意义鲜被主流媒体报道。用户对孙吧的浏览反映出这类群体对信息获取需求的多元化特点，因此孙吧内容多为其主流议程报道之外的补集。吧友多为年轻的Z世代(1995年~2009年出生的年轻人)，在社交中更为注重隐私。匿名化因素、贴吧场域对预期违背行为的正面提示与抽象文化的娱乐化内核交织，三种因素所营造出的宽松的社交情境也使年轻一代更愿意将实地见闻和私密对话分享给他者，反映出陌生人社交去私密化特点。

### 3.3. 参与式问题治理：群体决策的二元性

孙吧用户的交往需求低于信息获取与娱乐需求，表明用户使用动机仍以了解信息和愉悦自身为主。但单一类目的个人求助仍占总体11.7%，社交维度的75.7%，反映出有社交需求的吧友大多数是向他

人请教问题，而非其他平台的“扩列交友”。贴文所提问题多为生活中的伦理价值取向问题，搜索引擎难以解决。吧友基于自身看法提出建议，为提问者解决问题。

索洛维基认为(Surowiecki)，群体在解决一部分挑战性问题时，集体决策具有重要推动作用[19]，高尔顿(Galton)在二十世纪的自然实验中证明了“众愚成智”对问题评估的正向作用[20]。就孙吧求助帖而言，具备独立观点的平等个体通过观念的集合并以此利用群体智慧[21]，所得到的答案往往更具准确性与可实践性。

求助帖中，“怎么办”、“帮”、“求助”等词频(如表4)占据了贴文主体。提问者通过提问向吧友求助，使用户参与讨论解决问题。得益于陌生人社交模式，群体压力影响较小。孙吧用户受到的环境压力影响更小，在自我表达中能够更为不受影响地表达自身的观点与看法，因此孙吧用户更接近锡南(Sinan)所描述的“具有独立思考能力的平等个体”，从而提高用户群体有效参与，解决提问者诉求。

**Table 4.** Statistics of personal help-seeking words used by Sun Xiaochuan Post Bar on February 14th

**表4.** 2月14日孙吧个人求助词频统计

词频统计	
个人求助	怎么办(131)、帮(127)、求助(56)、帮我(48)、帮忙(37)、问问(30)、求求(23)、帮帮(16)、问一下(15)

蜂巢智慧有助于问题解决，但在部分情形中，提问者的问题、看法和观念不合群体规范，致使用户群体的言论从问题解决层面转变为负面情绪输出，用户背离初衷，转而对提问者中伤。群体智慧转变为“群体疯狂”[22]。孙吧因同质价值观让用户聚类，使其置身自动化的“信息牧场”。孙吧用户在推动问题治理外，因群体压力致使自身情感失范，对提问者释放网络暴力，呈现出群体决策的二元性。

#### 4. 结论

亚文化行动是为了解决相对应的问题[23]。青年亚文化是网络亚文化变体，反映出青年群体所特有的文化症候与心理诉求。青年亚文化曾被视为青年与主流文化对抗的“反文化”[24]，但进入网络时代后呈现普适转向，逐步褪去冲突与对抗性[25]，使自身概念更具包容性。抽象文化是青年亚文化的一部分，较其总体，其互动模式仍存在对抗性，用户秉承的“亚道德”冲击主流观念，为网暴合理化提供价值支撑[26]。抽象文化也因解读模式的对立化占据原青年亚文化生态位，在后者主流化转向后[27]保持了自身的独立性，维持了青年亚文化的原意[28]。因此抽象文化较青年亚文化本身具备特殊性。相较于更为广义的青年亚文化整体，抽象文化本身更具排他性与专一性。尽管这一类文化模因伴随着使用群体的扩张于互联网场域内部逐步提高影响力，但受制于内容呈现形式与对抗化内核的制约也使得自身成为了青年亚文化被收编热潮之外的文化孤岛。同时，在社会压力与内卷文化大行其道的当下[29]，逼仄与压抑的环境因素同样也在加剧青年群体的社会认同困境，致使青年在面对现实生活中感到无力与疏离感，进一步使得青年群体诉诸别样的方式逃避、抒发乃至对抗压力[30]。值此背景之下，抽象文化也因青年群体的情感诉求逐步吸纳使用者群体，由此对中国互联网场域施加自身的影响力。

在对孙吧贴文进行内容分析后，本文认为作为抽象文化载体的孙吧在继承原有抽象文化意涵外还呈现出不同内涵与表现形式，为抽象文化与青年亚文化的多元化发展提供了自身助力。

首先是用户互动模式的双向化，这种传播模式使孙吧贴文在传播过程中具有双向游戏化特点。贴文得益于内容与视角的新奇性，孙吧引发了更多群体的关注与了解，由此使自身热度与日俱增，成为全网知名的网络社区。就内容呈现而言，这类娱乐行为着重于对身边琐事进行信息解构，用户将解构所得以对立的方式进行分享评释，使抽象文化在不同议题的场景讨论中多元化发展。

其次是孙吧内容与主流议题的互补性。受制于信息环境膨胀，用户认知环境逐步依靠各类网络媒体。

孙吧内容生产有效补充了其他平台所缺失的信息内容。同时，孙吧因自身社区所具有的匿名性为用户带来安全感，使得用户群体有意愿在较为隐蔽的网络平台中呈现自我的真情实感。由内容分析可知，这类贴文着重对个体生活琐事进行详述，较为接近青年群体的日常生活，由此增进了用户间亲切感。用户间距离感的贴近也使得抽象文化聚焦于个体诉求与身边议题，更接地气，使得孙吧贴文不再是仅局限于娱乐玩梗的无根之泉。

最后是孙吧用户群体决策所产生的情绪极端化与对立化。在孙吧用户参与问题治理过程中，平等性使得部分贴文能够凝聚吧友智慧推动群友诉求与各类问题的解决，但在部分场景下也会因为群体极化导致用户情绪失控，致使网络暴力偶发，反映出后真相时代下情感先于事实的问题。尽管抽象文化本身不乏用户间的冲突对抗，而孙吧在群体压力与平等个体交互影响下构成了抽象文化的一对悖论：即在为孙吧用户在为提问者解决问题外还会因自身情感失范导致群体决策的独走与盲从。

综上所述，作为青年亚文化分支的抽象文化是另类参与式文化，除去创造用户的预期违背外，还通过内容生产的新奇性和解读的对立性引发了更多用户的进驻与讨论。同时，抽象文化不仅局限于粉丝向的二创文化，还会通过个人信息的分享让用户从不同角度了解自身所处的信息环境，拉近用户间的情感距离，使抽象文化不再是仅供娱乐的文化符号。在实用性层面，使用抽象文化的网民用户也会回应群体内部的问题关切，利用群体决策的优势推动个体问题的解决，但受制于抽象文化对抗性与冲突性的文化内涵，也会导致话题背离问题解决而转向情绪输出与网络暴力，呈现出群体决策的二元化现象。

网络亚文化的勃兴是青年群体认识世界与理解社会的方法方式与产物[31]，抽象文化概莫如是。主流文化对青年文化进行收编&共谋[32]策略时，抽象文化呈现出对主流的抵抗与反击。这种现象反映出青年群体在理解世界过程中对现象解构的独特视角。时至今日，尽管“6324”工作室早已烟消云散，但抽象文化经由常年发展已经完全去中心化，渗透至中文互联网社群的各个边际角落。无论B站、贴吧抑或其他社交软件，不同平台的抽象文化表现形式无不形构着青年乃至其他用户群体的媒介生活。换而言之，抽象工作室经由主播行为，诉诸预期违背模式唤醒订阅用户对内容的解构式思考，经由青年群体接入网络社会行动者网络后，已经成为青年甚至其他群体所共有、共享的文化意象。翌日，青年主体仍将继续生产抽象文化的内容产物，如何合理引导青年群体的情感输出，治理文化生产中的不良内容，将抽象文化纳入更为广阔的社会视角进行思考探究，仍需学界与业界人士更为审慎地考量。

## 参考文献

- [1] 魏辅轶,袁梦佳. 抽象之上皆为建构具象之下皆为情景——图书馆学的一种元理论研究[J]. 图书馆建设, 2025(2): 49-58.
- [2] 蓝凡. 何以耳朵能制造“抽象”——艺术抽象的生理哲学论(之一) [J]. 东南大学学报(哲学社会科学版), 2024, 26(1): 124-133+2+152.
- [3] 戴晶晶. 抽象主义创作的哲学意图——以康定斯基为中心的考察[J]. 艺术百家, 2020, 36(4): 181-185.
- [4] 刘海龙: 乐子人、cp粉、破大防……如何理解抽象文化? [Z].
- [5] Burgoon, J.K. (1978) A Communication Model of Personal Space Violations: Explication and an Initial Test. *Human Communication Research*, 4, 129-142. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1978.tb00603.x>
- [6] Gray, J. (2003) New Audiences, New Textualities: Anti-Fans and Non-Fans. *International Journal of Cultural Studies*, 6, 64-81. <https://doi.org/10.1177/1367877903006001004>
- [7] 陈晨.“Anti粉”:解析互联网时代的另类粉丝文化[J]. 青年探索, 2017(2): 20-29.
- [8] 邱均平, 王曰芬. 文献计量内容分析法[M]. 北京: 国家图书馆出版社, 2008.
- [9] Zhao, Y. and Tang, J. (2016) Exploring the Motivational Affordances of Danmaku Video Sharing Websites: Evidence from Gamification Design. In: Kurosu, M., Ed., *Human-Computer Interaction. Novel User Experiences*, Springer International Publishing, 467-479. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-39513-5\\_44](https://doi.org/10.1007/978-3-319-39513-5_44)

- [10] 全冲, 赵宇翔. 基于内容分析法的弹幕视频网站用户使用动机和行为研究[J]. 图书馆论坛, 2019, 39(6): 80-89.
- [11] Stephenson, W. (1967) *The Play Theory of Mass Communication*. The University of Chicago Press.
- [12] Vosoughi, S., Roy, D. and Aral, S. (2018) The Spread of True and False News Online. *Science*, **359**, 1146-1151. <https://doi.org/10.1126/science.aap9559>
- [13] 郭栋. 另类传播和语言游戏: 网络场域中的拼音缩写检视[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2022, 44(10): 48-55.
- [14] 管健.“熟人社会”到“日常注重边界感”当代青年社交需求的变化与特点[J]. 人民论坛, 2021(25): 28-31.
- [15] 吴一夫, 吴兵. “泛社交”时代媒介文化形态的重塑[J]. 南京政治学院学报, 2016, 32(6): 150.
- [16] 李勃. 当代青年网络社交交流变特点分析[J]. 中国青年研究, 2023(11): 23-30.
- [17] Lee, S., Vernez, S., Ormond, K.E. and Granovetter, M. (2013) Attitudes towards Social Networking and Sharing Behaviors among Consumers of Direct-to-Consumer Personal Genomics. *Journal of Personalized Medicine*, **3**, 275-287. <https://doi.org/10.3390/jpm3040275>
- [18] [美]欧文·戈夫曼. 日常生活中的自我呈现[M]. 冯钢, 译. 北京: 北京大学出版社, 2008.
- [19] Surowiecki, J. (2005) *The Wisdom of Crowds*. Anchor, 6.
- [20] Galton, F. (1907) Vox Populi. *Nature*, **75**, 450-451. <https://doi.org/10.1038/075450a0>
- [21] [美]锡南·阿拉尔. 炒作机器: 社交时代的群体盲区[M]. 周海云, 译. 北京: 中信出版集团有限公司, 2022: 296.
- [22] [英]查尔斯·麦基. 大癫狂: 非同寻常的大众幻想与群众性癫狂[M]. 崔晖, 郭晓霞, 译. 北京: 企业管理出版社, 2019.
- [23] Cohen, A.K. (1955) *Delinquent Boys: The Culture of the Gang*. Free Press, 51.
- [24] 张庆园, 梁影霞. 洗脑广告传播实践的作用机制与实现路径——基于青年亚文化视阈的研究[J]. 当代传播, 2024(1): 103-107+112.
- [25] 马中红, 陈霖. 无法忽视的另一种力量: 新媒介与青年亚文化研究[M]. 北京: 清华大学出版社, 2015: 60-61.
- [26] 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[J]. 新闻记者, 2023(9): 3-18+96.
- [27] 王梦蝶, 张曼. 抵抗·破壁·同行: 网络青年亚文化主流化转向的现实审思与路径探析[J]. 理论导刊, 2023(3): 99-106.
- [28] [美]迪克·赫伯迪格. 亚文化, 风格的意义[M]. 陆道夫, 胡疆锋, 译. 北京: 北京大学出版社, 2009: 126.
- [29] Geertz, C. (1963) *Agricultural Involution: The Process of Ecological Change in Indonesia*. University of California Press, 80-81.
- [30] 付茜茜. 当代青年重塑: 从亚文化逃避心理到积极社会实践[J]. 青年探索, 2024(3): 58-69.
- [31] 蒋建国, 陈小雨. 中国网络亚文化的生成、演化与社会意涵[J]. 新闻与写作, 2024(5): 94-104.
- [32] 曾昕, 沙垚.“另类力量”的张力与收缩: 青年亚文化视角下的粉丝行动[J]. 当代传播, 2023(4): 63-70.