

# “搞抽象”：平台社会中 青年数字表达的审视与治理\*

揭祎琳

(中国人民大学马克思主义学院, 北京 100872)

**[摘要]**“搞抽象”作为一种新兴的青年数字话语实践,在短视频、表情包与流行语的广泛传播中凸显了平台社会对青年文化表达的深刻形塑。有必要审视“搞抽象”这一文化现象,从表达特征、生成逻辑与治理路径三个维度,对其在平台社会中的兴起进行结构性阐释。研究发现,“搞抽象”不仅是一种融合“造梗”、俚俗化与双关性的话语策略,更折射出青年群体在数字语境中盛行的怀疑、解构与情感宣泄等后现代主义文化心态。它在功能上兼具个体情绪表达、群体身份认同与圈层文化建构的多重意涵,因而成为观测青年社会心态变迁的关键符号。该现象的持续发酵与平台算法推荐、流量逻辑及圈层互动机制密切相关。有鉴于此,未来的治理应超越简单的风险防控思维,转向一种融合“技术向善”与“文化疏导”的包容性治理模式,在理解青年群体情感结构的基础上,引导其话语表达走向更具建设性的公共参与。

**[关键词]**“搞抽象” 数字治理 圈层文化 青年亚文化 内容生产

**[中图分类号]**C913.5 **[文献标识码]**A **[文章编号]**2096-983X(2026)02-0102-08

随着数字技术向大众日常生活的全方位渗透,以“搞抽象”为表征的青年文化实践在社交平台中日益凸显,成为一种不可忽视的数字表达形态。它不但映射了一部分青年群体的娱乐化互动模式,而且构成了其在平台社会中寻求身份认同、进行意义共建的一种重要的文化策略。以小红书平台为例,“抽象”被列为2024年度关键词,相关笔记数量超过1000万条,“搞抽象”评论更逾1.6亿条,数据规模之大直观展现了社会参与度之广。这一现象的流行,看似是因为它足够新奇和诙谐,承载了青年群体探索自我、表达不满、寻求共鸣的精神文化需求,成为释放情绪和压力的一种选择。而深层的解读则

是,“‘抽象文化’的兴起和传播,是青年文化心理需求、媒介技术与算法逻辑驱动,以及社会文化环境等多重因素综合作用的结果,其形成与发展依赖于语言创新与社会心理的驱动”<sup>[1]</sup>。

从学界现有研究来看,针对“搞抽象”现象的系统性理论研究尚显薄弱。既有研究多聚焦于网络“玩梗”、“发疯文学”、二次元文化等邻近领域,虽在一定程度上揭示了青年亚文化的表征与动因,但往往未能将此类表达置于“平台社会”的语境中,剖析其作为数字时代文化表达的特定生成机制。文化表达为理解青年群体作为文化主体的能动性提供了理论视域,而平台社会则构成了审视数字表达的技术支撑、算法

收稿日期:2025-05-10;修回日期:2026-01-12

\*基金项目:中国人民大学校内一般项目“互联网意识形态斗争的突出问题与对策研究”(22XNA004)

作者简介:揭祎琳,博士研究生,主要从事青年文化与大众传播研究。

逻辑与制度约束的核心情境。在此背景下,本研究试图超越简单的现象描述,立足于平台社会的特定语境与场域,以“搞抽象”为分析对象,深入阐释其话语特征、生成逻辑与社会文化意涵。特别是通过审视平台算法、流量经济与圈层互动如何共同塑造此类表达,旨在揭示其如何映射出青年群体的文化心理与社会心态,从而为数字文化治理提供理论参照与实践路径。

## 一、数字时代青年“搞抽象”的基本特征

根据《现代汉语词典》,“抽象”一词有形容词和动词两种词性。形容词的释义是不具体、笼统、无法直接感的状态,与“具体”相对。动词的释义是从多个具体事物中舍弃个别的、非本质的属性,抽取出共同的、本质的属性,是形成概念的必要手段。而在“搞抽象”的语境当中,“抽象”有了不同以往的新内涵,泛指荒诞、不着边际的言行举止。

鉴于“搞抽象”乃是一种特定的数字文化实践,其内涵需置于媒介文化史的脉络中加以考察。从媒介考古的视角看,“抽象”可溯源至2015年前后兴起的游戏直播浪潮。这一时期被业界称为“游戏直播井喷期”,以李赣、孙笑川等为代表的主播群体组建“抽象工作室”,其中李赣的口头禅“真是太抽象了!”逐渐演化成为一种文化符号。以此为起点,粉丝社群开始创造并传播一系列戏谑化、边缘性的“黑话”与表情包,共同构筑了一套具有高度互动性的符号体系,进而演化为网络亚文化的重要组成部分。正所谓时移势易,随着时代的发展,数字平台生态也在不断变化,“搞抽象”在内容形态、传播机制与意义指涉等方面亦持续生成新的变体,体现出数字时代青年“抽象文化”在平台逻辑下的动态调适与再生产特征。

### (一) 语言体系的网络化再造

从语言学的角度而言,在“搞抽象”的具体情境中,语言的“能指”和“所指”不再固定

无疑,而是具有很强的不确定性。语言实现了某种程度的“再生”。不断推陈出新、层出不穷的网络热梗,承载的是青年群体强烈的情绪需求。社会语言学认为,特定的语言形式常常用来构建和区分具体的社会群体,特别是年轻人通过使用大量网络用语体现出“亚文化”的特质。譬如“YYDS”(永远的神)、“GKD”(搞快点)等网络热词,都体现了语言的一种变体。可见,语言从来不是死板不变的。根据瑞士语言学家斐迪南·德·索绪尔(Ferdinand de Saussure)的语言学理论,我们可以将“搞抽象”视为一种语言系统和个体创意之间的互动。

一言以概,“搞抽象”本质上是一种推崇变化的数字语言实践,其核心在于通过对常规语法结构、语义逻辑与语言规范的有意偏离,创造出一种更加夸张、变形与荒诞的符号文本。此类表达通过谐音、方言变体、自拆字法、故意误解、一语双关和语境错置(如“已读乱回”)等等形式,在青年群体中不断被传播。于此过程中,语言不再仅仅是传递信息的工具,更成为青年进行情感宣泄、关系建构与文化认同的重要媒介,体现出鲜明的交互性与社群属性。

### (二) 解构主义的符号化嬉戏

在理论层面,“搞抽象”可被理解为一场活跃于数字空间的解构主义符号实践。解构主义历史悠久,发源于20世纪60年代的法国,由著名哲学家雅克·德里达(Jacques Derrida)基于对语言学中结构主义的批判而提出,“是一种针对形而上学的批判、一套消解语言及其意义确定性的策略,这些批判理论与策略包括:反逻各斯中心主义(anti-logocentrism)、延异(differance)、替补(supplementarity)、互文性(intertextuality)”<sup>[2]</sup>如果说结构意味着稳定和秩序,而解构则意味着颠覆、去中心、去崇高化。可见,解构主义以颠覆权威、抵制规范及“重构”为其主要特点,它与结构主义之间是一种既延续又断裂的关系。近年来,解构主义借由网络亚文化进一步显影,有学者对此批评道:“进入互联网时代后,解构主义思潮借助网

络流行亚文化,通过‘佛系青年’‘躺平’等消极思想,试图以‘碎片对整体’‘符号对符号’的方式对主流价值观进行消解,以嬉戏的态度进行‘无声的意识形态批判’。”<sup>[3]</sup>

由此观之,“搞抽象”正是解构主义思想的当代延续。它并非简单的语言失真、失误或失范,而是一种对既定语言结构与社会表达规范进行有意识的重构。在这一过程中,过往被约定俗成的话语意义被悬置,权威表述被稀释,青年群体通过创造与传播极度不确定、可再生成的文本。这一文化解构行为,完成了对自身处境与群体情绪的符号化表达与集体宣泄。

### (三) 社交网络的圈层化效应

从心理动机来看,可将“搞抽象”视为青年在网络场域中浸润出的一种心理调适与身份建构策略。该行为内嵌一定的叛逆倾向,并未直接对主流意识形态构成冲击,更多表现为一种压力疏解与群体归属的情感寻求。因此,这类表达近似一种“社交暗语”,通过心照不宣的符号解码实现圈层内的快速认同,从而满足个体对社群归属感与关系联结的心理需求。从内容生成策略来看,部分青年青睐于以大众对公共事件、流行符号的共同认知基础,对热点人物的代表性话语进行戏仿与二创,进而完成群体内部的意义流通与情感共振。若缺乏相应的网络参与实践,个体则难以进入和理解该意义系统,因而进一步强化了此圈层的边界性和内部凝聚力。

进而言之,“搞抽象”可被理解为一种心理防御与情绪调节机制。部分青年借助非常规的语言组合、自制表情包或行为表演,为日常生活的重复与压力提供了一种认知与情感上的“缓冲地带”。通过解构严肃、反转常规,他们短暂地摆脱现实结构中的角色约束,在符号层面获得主导性与创造性体验,从而纾解焦虑、抵抗无力感,给一成不变的生活加上些许调味剂。

“爱你老己”也好,“勇敢小羊”也罢,这些网络流行语共同映射了当代年轻人对自我的关怀。也就是说,在快节奏的当下,作为原子化的个体

不再执着于获得他者的认同和赞誉,而是倾向于对自己的积极关注,向内寻求力量。正如微信公众号“浙江宣传”在《“玩抽象”的年轻人到底在玩啥》一文中指出的:“年轻人用‘玩抽象’的方式,将生活的沉重叹息化解为‘精神布洛芬’,无论是面对意外、压力还是打击,都能处乱不惊、从容不迫。”<sup>[4]</sup>因此,“搞抽象”从来不仅是单纯的语言游戏,更是一种蕴含情感需求的群体心理实践,折射了青年在高速变迁的社会中寻求意义锚点、保持心理自主的某种努力。

### (四) 青年文化的症候式表达

从文化传播的角度予以审视,“搞抽象”并非孤立的文化异变,其精神源头可追溯至20世纪末以来颇受欢迎的“无厘头”美学。1996年前后,《大话西游》等影片在高校放映并引发广泛解读,周星驰及其作品遂成为后现代文化阐释的重要文本。这类作品不仅完成了经典叙事的戏仿与重生,更从商业电影转化为具有持续影响力的文化符号。有学者指出:“‘无厘头’喜剧片,正是后现代主义大厦多面向网格(Multi-faced grid)的一种表现形式。”<sup>[5]</sup>其核心在于通过对权威叙事与精英美学的戏谑性解构,建构起一套草根化的表达体系与情感语法。

这一美学传统在当下的青年文化实践中得以延续与转化。在近年来的影视创作中,“挪用”“戏仿”与情感夸张等手法依然常见,其内在逻辑仍体现为对严肃性的疏离与对规范表达的有意改写。例如《哪吒之魔童闹海》对经典神话进行大幅改写,并在台词、表演风格上明显致敬“无厘头”风格。这种创作并非简单的怀旧,而说明“无厘头”这一文化策略已在代际传递中内化为一种青年文化表达的语法。

在一定程度上,“搞抽象”可被视为“无厘头”美学在数字媒介环境中的演化形态。它同样以表面上的“无意义”或戏谑姿态,为青年提供情绪宣泄与意义重塑的符号空间。网络赋予了个体进行自我叙事与风格表达的技术条件,青年通过“玩梗”式参与,将现实压力转化为可共享、可传播的文化文本,从而在情感层面实现

暂时的疏解与超越。然而，这种以娱乐性、集群性为外在特征的表达，亦可能隐含着对主流话语的疏离，其娱乐性、集群性等特征都值得警惕，仍需在文化引导的视域中被持续关注。

## 二、数字时代青年“搞抽象”的现象透视

“搞抽象”之所以在青年群体中较快蔓延并形成一定共鸣，是因为它在一定程度上呼应了当代青年在数字生存状态下的多重心理与文化需求。特别是它为个体提供了一种低门槛的自我表达与情感释放渠道。在高度竞争、充满不确定性的社会环境中，青年往往承受着来自学业、就业、社交等多方面的系统性压力。而“搞抽象”通过符号杂糅、意义挪用与逻辑悬置，构建出一个暂时脱离现实和规训的话语空间。在这里，青年能够以“玩世不恭”的姿态，对日常生活中的无奈、焦虑进行转化与宣泄，从而在心理层面实现某种程度的“去内耗化”。

### （一）个性表达与意义坍塌并存

“抽象文化”为年轻人提供了一个展示个性和创造力的平台。具体而言，“搞抽象”为青年提供了区别于传统和主流之外的一种独特方式去探索和表达自己的想法和情感。通过“搞抽象”，青年可以拥抱更多的自由度和开放性，用年轻一代的视角去诠释世界和彰显个性。通过创造出诸多“长大了就要学会等待，等待问题自己消失”，“当生活变得异常顺利，一定是哪里出了问题，得警觉起来”“最近在做什么？在做”等等互联网“金句”，青年试图彰显自己在网络世界的独特话语权。

然而，花样繁多的“搞抽象”话语无法掩盖其意义坍塌和内核单薄的特点。许多“搞抽象”的表达都存在简单化、单一化的倾向，以单一符号替代复杂情绪，例如用“鼠鼠我啊，真的会谢”概括职场困境，却忽略了背后的结构性矛盾。此类表达如同压缩饼干一般，将多维度、多层次的信息简单粗暴地压缩为可快速复

制的“梗”，尽管提高了传播效率，却极端简化了文字原本具备的丰富内涵。格式化的狂欢式表达导致了表达深度的匮乏和意义缺失。再如“向左向右”、某国产动画中的“自己吓自己”片段以及某品牌手机“三折叠”等模仿秀，其实都无关价值和意义，仅展现年轻人的娱乐精神。长此以往，可能会导致青年的自我表达能力退化。

### （二）释放压力与情感宣泄共生

在快节奏、高压力的当代社会结构中，“搞抽象”为青年群体提供了一套应对压力与调适情感机制。无论是“躺平”“摆烂”，还是“发疯”“淡人”，诸多网络流行语都折射了年轻人在压力之下试图打破常规、自我疗愈的态度。通过抽象的表达方式，他们能够找到各种负面情绪的出口，实现自我疗愈。“搞抽象”的一大特点在于通过“预期违背”制造反差感，这一点在许多互联网热点事件中也得到了充分显现。例如，《技能五子棋》作为综艺节目《喜人奇妙夜2》中的小品，其爆火的根本逻辑在于非常规和夸张化，因而打破观众对游戏内容的固有期待，具有较强的喜剧张力，引发了网络模仿热潮。2026年初，“萝卜纸巾猫”在小红书平台爆火。一只名为“大开门”的三花猫，每次在听到口令后，能够正确选择胡萝卜、纸巾（后期增加了米老鼠玩偶等），主人便会高呼“真棒”，并且给予美食奖励。许多青年将自己在学业与职场中小心试错、观察环境的生存体验投射到这只努力“察言观色”的小猫身上，从而完成了一场大规模的情感代偿与身份认同。由于“出题—选择—夸赞”这一极简框架具有极强的低门槛可复现性，“二创”视频在互联网上大量涌现，它们迅速从宠物模仿，裂变到人类关系（如情侣测试、职场模仿）、地域文化（各地文旅局将道具替换为胡辣汤、黄河大鲤鱼等本地特色）以及纯符号演绎（手绘、代码、游戏界面）等各个领域。究其本质，此类“抽象”文化折射了现代个体对于生存状态的想象，青年可以从中汲取情感能量，获得情绪共振，张扬的是“存在即

有价值”的肯定,同时也要警惕青年群体沉湎于即时性的情绪按摩之中。

此外,近年来颇为流行的“发疯文学”也是青年“搞抽象”的一种具体表现形式,本质是青年对高压社会的一种创造性适应。它既是情绪的宣泄阀,也是对“何为正常”的哲学反思。

“发疯文学”公开宣称“人活着哪有不疯的”。在小红书平台上的许多大学生都在谈及科研和学业压力时,展现出一种黑色幽默,例如“这个书什么时候能念完!(爬行)(扭曲的行走)”。与此同时,青年“确诊式文学”也展现了一种异于常人的精神状态,充满了自嘲和戏谑意味。可见,“搞抽象”包罗万象,内部空间始终处于一种高速的自我迭代之中。

### (三) 群体认同与“信息茧房”并行

“搞抽象”现象流行的原因之一在于,青年通过这种“语言艺术”来满足个体的心理需求,实现自我抚慰和身份认同。现代社会中,随着城市化浪潮的加剧,个体愈发原子化,与家庭的联系呈削弱趋势,甚至一部分青年还出现“断亲”的现象。所谓“断亲”,指的是青年与传统亲缘关系越发疏远。与此同时,青年又通过互联网平台结识了一些“赛博家人”。一边是线下断亲,一边是线上缔亲,展现了青年对于情感的需求始终在场。作为网络空间内一种新型情感联结方式,“赛博亲缘”“为许多在现实生活中得不到情感慰藉的年轻人提供了情感支撑和精神抚慰”<sup>[6]</sup>。与之相似的是,青年通过“搞抽象”,进而释放自己在学业、职场、亲密关系和原生家庭等方面的压力,通过一种看似荒诞不经的方式表达自己的一些负面情绪,同时也在搜寻自己的“同道中人”。学者韩炳哲认为:“疲惫的、抑郁的功绩主体在不断地消耗自我,在同自身的战斗中困苦不堪。”<sup>[7](P94)</sup>青年通过“搞抽象”可以快速识别和筛选他人,进而使得同一圈层的人聚合在一起,结成了某种“抽象”共同体,在共同体当中“圈地自萌”,进而找到一种归属感和认同感,以共同兴趣为基础去建立更加密切的社交关系。

然而,“搞抽象”如果高度追求“圈地自萌”,有可能会陷入“信息茧房”——个体在网络时代只选择符合自己兴趣和观点的信息,久而久之会陷入如蚕茧般封闭的信息环境。进一步而言,“搞抽象”与“信息茧房”呈现为一种辩证的共生状态:“搞抽象”既可能通过创造性的解构突破“茧房”的封闭性,也可能因算法助推和平台范式使得网络使用者陷入新的认知窄化。这种矛盾性反映了数字时代文化实践与技术机制之间复杂互动的张力。展望未来,一方面需要警惕算法对“抽象文化”的简化与收编;另一方面应鼓励网络平台通过技术设计引导用户走出“茧房”,从而避免群体高度分化,实现“破茧”与“创新”的良性循环。

## 三、数字时代青年“搞抽象”的引导路径

对“搞抽象”的评价,不能“一刀切”,而是要因时因地因人而异。想要判断“搞抽象”是否具有正面的社会意义,需要通过社会实践来检验。如果它能促进年轻人之间的交流与理解,增强社会凝聚力和群体认同感,则其积极作用值得肯定。然而,让人忧虑的现象是,“抽象文化”的频频“破圈”,可能会导致良莠不齐的青年亚文化向网络公共空间乃至主流话语的“话语倒灌”,从圈层传播转向共同体传播。特别是,鉴于网络时代青年容易受到历史虚无主义思潮和“去意识形态化”思潮等错误思潮的干扰,“搞抽象”的未来将会走向何处亟待有效引导,“搞抽象”的具体边界和适用情境也有待划清和说明。具体而言,可以从以下几个方面展开思考。

### (一) 对待青年亚文化注重文化治理的方式方法

青年亚文化并非来势汹汹的洪水猛兽。“抽象文化”自身具有高度的迭代特性。当“抽象文化”收编一些动漫作品将其作为抽象素材的同时,许多过去的抽象主角和抽象内容,如

今可能被主流文化收编，悄然成为大众文化的一部分。当“city不city”“松弛感”“赴GYM请罪”“肯德基疯狂星期四”“华为三折叠，怎么折都有面”等网络热门用语不再是青年的专属“加密”“暗号”，而是成为一些机构官方账号的常用语时，“抽象”用语已经从局限于一部分青年群体的小众语言，逐步变成了为大众所知、所用的流行语言。

从起初的一头雾水到如今的积极接纳，人们对“抽象文化”的态度也发生了不小变化。这种彰显青年个性与独立意志的亚文化，在公众话语中出现频率逐步增加。在当前的营销实践中，许多商业品牌有意识地将“抽象文化”元素融入广告传播，采用诙谐幽默、新鲜有趣的手法传递品牌信息，构建品牌与消费者之间的情感连接，从而推动商品销售与品牌认同。例如，某茶饮品牌塑造的“雪王”IP，配合旋律简单、歌词重复的“魔性洗脑歌”，迅速在社交平台形成传播风潮。同样，某炸鸡快餐品牌的“疯狂星期四”已成为周期性网络文化事件，用户自发创作并传播诸如“一到周四总觉得有人欠我50块钱”等文本，在戏谑中完成对品牌活动的集体参与与意义再生产。

“二创”乃至“N创”视频是“抽象文化”的重要载体。近年来，视频网站中出现了大量以已有视频为基础进行“二创”的视频。根据“文本盗猎者”的相关理论，“粉丝总是不断地从一个文本移动到另一个文本，积极实践着跨文本嫁接与跨媒介叙事，因而他们不仅是‘盗猎者’，还是‘游猎者’”<sup>[8]</sup>。作为“电子榨菜”的《甄嬛传》乃是众多青年观众“二创”并且进行文本“盗猎”的重要对象。在哔哩哔哩平台，有大量UP主制作的关于《甄嬛传》的二创视频。例如年贵妃和甄嬛变身说唱歌手，吐槽后宫的种种，这些短小精悍的视频播放量动辄数十万甚至上百万。由此可知，当代青年通过“搞抽象”表达自我的态度、寻找群体的认同。我们应该尝试理解“抽象文化”背后的动机和社会背景，尊重年轻人的文字表达方式。如果一味地忽视或批

评，很可能会引发青年的逆反心理。求同存异，应当是不同圈层、不同年龄段的人试图交流需遵循的基本原则。

## （二）遵守网络空间的公序良俗与法律法规

严肃认真场合的“搞抽象”是一种不合时宜。当“抽象文学”不断增强影响力时，也有一些声音表达了对“搞抽象”的不满和批评：“别把没礼貌当做玩抽象”“真的很讨厌随地大小抽象的人”……“搞抽象”从来就不是不尊重他人的挡箭牌，如果因为“搞抽象”侵犯了他人的利益，对社会造成了不良影响，那就应该承担所有相应责任。道德与法律的界限从来就不应该因为“搞抽象”而有丝毫偏移。学校和社会应当有意识地引导和教育青年，提升媒介素养，树立更加全面的审美观和更加正确的价值观，做一个“具体的人”。2006年，网络“恶搞”视频《一个馒头引发的血案》横空出世，网友胡某对电影《无极》进行了二次剪辑，自此，恶搞精神一直在互联网世界存在。特别是，近年来随着AI工具的广泛流行，“鬼畜”视频的制造者更加如鱼得水，就连四大名著也难逃其手。《红楼梦》的林黛玉和哈利·波特系列中的反派伏地魔变成了CP（通常指配对、搭档关系），还有网友交叉剪辑推出了“四大名著合订本”。“鬼畜视频对经典文本的挪用和拼贴、加冕与脱冕显示了青年的个体存在，互动则建构了亚文化群体的集体认同。盗猎、狂欢与互动共同构成了鬼畜的传播心理机制。”<sup>[9]</sup>

随着AI工具的逐渐流行，“搞抽象”的赛道也变得更加广泛。在AI的加持下，苏轼、王羲之、唐伯虎和李时珍等知名历史人物纷纷化身“暴躁哥”“暴躁姐”，甚至还有《拉康怒怼黑粉！Look at eyes!》等视频在网络上流传，他们怒视前方高喊：“回答我，look in my eyes, tell me why（看着我的眼睛，告诉我为什么）。”由此可见，得益于技术的发展，“搞抽象”的主体可以是任何一个人。需要警惕的是，由于所谓的“梗”和“玩梗”的存在，互联网失范行为被蕴含在一个个看似无害的“梗”当中。例如有

人通过“玩梗”对公众人物进行网络暴力，这具有一定的隐蔽性，对侵犯他人合法权益的界定、模糊。二次创作类的视频是否侵权主要取决于是否侵犯了原作品的著作权。如果仅仅是根据原作进行了不侵犯原作利益的合理改动，通常不会被认定为侵权；但如果涉及抄袭、恶意篡改或者侵犯原作经济利益，则可能认定为侵权。《中华人民共和国著作权法》对于符合合理使用条件的二次创作有具体规定，主要从素材选取和处理，创新性和价值添加等方面进行规范。因而有必要在线上加大法律普及的力度，通过平台和社会的多措并举，引导广大网民知法守法，建设风清气正的互联网空间。

### （三）以价值理性涵育青年的意义建构

根据巴赫金的狂欢理论，生活可以划分为两种类型：一种是官方的等级森严、充满规矩的生活；另一种则是与之截然相反的一种生活，即“狂欢”的生活，个人可以抛开自己的年龄、经济能力、政治地位和身份属性，实现一种无差别的平等对话。<sup>[10](P81-82)</sup>“搞抽象”所追求的就是第二种生活。

泛娱乐主义是近年来一股不可忽略的负面社会思潮，以一种摧枯拉朽之势褫夺了人们的注意力。以“梗”文化为例，其内容良莠不齐，有可能侵蚀语言文字规范，甚至触犯网络空间的道德底线。部分青年“推崇‘一切皆可娱乐’的价值理念，拒斥‘严肃理性’的思考提问，沉溺于‘被建构’的‘娱乐景观’中无法自拔”<sup>[11]</sup>。与之相对应的是，许多网友对严肃事件的不屑一顾甚至嗤之以鼻，去崇高和消解意义的背后是信仰的缺失和离场。网友沉浸在简单粗暴的词汇里，以“无梗不欢”的态度去审视和调侃社会现象。这很可能导致严肃议题和重要事件的边缘化，娱乐事件成为大家的注意力集中区。泛娱乐化可能导致文化的深度和公共生活的严肃性被忽视，影响人们对文化和语言的尊重及使用。当部分青年“搞抽象”用“无意义”消解“意义”，很可能导致青年亚文化与主流价值观

乃至外部现实世界的区隔。从这个维度而言，引领青年学生完成自我认同建构，需要深入开展道德教育、心理教育、法治教育等，加强社会主义核心价值观的培育与践行。

## 四、结语

“搞抽象”的流行背后有深层的经济社会文化原因。我们有必要关注当下青年人所面临的学业、职业和精神生活等多重压力，也需要思考为何部分年轻人会沉迷于“搞抽象”里。至于“搞抽象”的利弊得失，需要我们运用客观的思维去全面观之。“搞抽象”，一方面体现了年轻人的思维创造力和表达的欲望，有利于年轻人之间的相互理解；另一方面，它常常呈现为一种网络狂欢，对严肃议题造成冲击，使得群体思想走向极化，个体行为转向失范。习近平总书记明确指出：“不让廉价的笑声、无底线的娱乐、无节操的垃圾淹没我们的生活。”<sup>[12](P182)</sup>

总体而言，重要的并非简单肯定或否定“搞抽象”，而是引导青年在参与中建立必要的文化自觉与媒介素养。理想的状态在于，青年既能借助这种话语形式释放压力、激发创意，又能保持清醒的独立思考与价值锚定，在看似“无拘无束”的表达中依然维系与真实世界的连接。这意味着在话语层面需培养一种“有分寸的戏谑”，在行动层面则鼓励从“屏幕中的抽象”走向“生活中的具体”——在符号游戏之外，重新拥抱具身交往、社会责任与主流价值体系的积极建构。从长远看，“抽象文化”的最终归宿，或许恰恰在于青年能否在表达自由与社会认同之间找到平衡，从而让这种话语形态不再只是逃避的符号，而转化为沟通与创造的积极资源。

### 参考文献：

- [1]林爱璐. 青年为何爱玩“抽象”[J]. 人民论坛, (23): 91-93.
- [2]王泉, 朱岩岩. 解构主义[J]. 外国文学, 2004(3): 67-72.

- [3]孙桂香,刘鹤.“躺平的佛系青年”——互联网时代解构主义思潮的符号嬉戏[J].思想教育研究,2022(1):104-108.
- [4]丽轩.“玩抽象”的年轻人到底在玩啥[EB/OL].(2025-01-03)[2025-04-20].<https://mp.weixin.qq.com/s/NI1W24mE5dEqBbjZvzKTyA>.
- [5]张建德,苏涛.后现代主义与香港电影的终结[J].北京电影学院学报,2017(1):102-109.
- [6]张潇潇,郭皓璟,刘凯.线下断亲与线上缔亲:“赛博亲人”的代际关系建构与交往实践[J].新闻爱好者,2025(1):46-50.
- [7]韩炳哲.倦怠社会[M].王一力,译.北京:中信出版集团,2019.
- [8]田亦洲.论电影混剪视频的想象力生产与游戏化体验[J].当代电影,2022(6):44-52.
- [9]燕耀,徐金丹.盗猎、狂欢与互动:鬼畜视频的传播心理研究[J].当代电视,2021(6):81-85.
- [10]王建刚.狂欢诗学 巴赫金文学思想研究[M].上海:学林出版社,2001.
- [11]李紫娟,李海琪.网络“泛娱乐化”倾向对青年大学生的危害及其应对[J].中国青年社会科学,2021(6):56-62.
- [12]中共中央文献研究室.习近平关于社会主义文化建设论述摘编[M].北京:中央文献出版社,2017.

【责任编辑 史敏】

## “Gaochouxiang” as Cultural Practice: Examining and Governing the Digital Expression of Young People in the Platform Society

JIE Yilin

**Abstract:** “Gaochouxiang,” as an emerging digital discourse practice among the youth, has highlighted the profound shaping of youth cultural expression by the platform society in the wide dissemination of short videos, emoticons and buzzwords. It is necessary to examine the cultural phenomenon of “Gaochouxiang,” and provide a structural interpretation of its rise in the platform society from three dimensions: expression characteristics, generation logic and governance path. Research has found that “Gaochouxiang” is not only a discourse strategy that integrates “meme creation,” vulgarization and puns, but also reflects the postmodernist cultural mentality such as doubt, deconstruction and emotional release that prevails among the youth in the digital context. It has multiple connotations in terms of function, including individual emotional expression, group identity recognition and subculture construction, and thus has become a key symbol for observing the changes in the social mentality of young people. The continuous fermentation of this phenomenon is closely related to the platform's algorithmic recommendation, traffic logic and circle interaction mechanism. In view of this, future governance should go beyond the simple risk prevention and control mindset and shift towards an inclusive governance model that integrates “technology for good” and “cultural guidance.” On the basis of understanding the emotional structure of the youth group, it should guide their discourse expression towards more constructive public participation.

**Keywords:** “Gaochouxiang”; digital governance; subculture; youth subculture; content production