觉醒与反叛：B 站“泛 CP”内容生产行为驱动因素

汤婉茹

南宁理工学院　广西南宁

【摘要】新媒体技术的蓬勃发展催生形态各异文化形态的繁荣，处于大众文化边缘的亚文化现象逐渐进入公众视野成为新的潮流。当下“泛 CP”视频在 B 站屡屡霸榜，“泛 CP”内容生产主体举着“万物皆可嗑”的旗帜，在对原“官配 CP”意义空间解构上打破主流审美桎梏进行内容生产。作者以游戏理论为切入视角，以“泛 CP”内容生产行为作为研究对象，对“泛 CP”包容年龄、不分性别，甚至跨越物种、超越次元的生产行为进行分析探究。

【关键词】泛 CP；传播游戏理论；青年亚文化；内容生产；B 站

【收稿日期】2024 年 12 月 18 日　【出刊日期】2025 年 1 月 20 日　【DOI】10.12208/j.ssr.20250054

Awakening and rebellion: the driving factors behind bilibili 's "pan-cp" content creation

Wanru Tang

Nanning college of technology, Nanning, Guangxi

【**Abstract**】The booming development of new media technology has led to the prosperity of various cultural forms, and subcultural phenomena on the fringes of culture have gradually entered the public's field of vision and become new trends. Nowadays, "Pan-CP" videos frequently dominate the charts on B station. The of "Pan-CP" content hold the banner of "Everything can be kessed" and break the mainstream aesthetic shackles in the deconstruction of the original " CP" meaning space to produce content. The author takes the perspective of game theory and takes the behavior of "Pan-CP" content production as the research object analyze and explore the production behavior of "Pan-CP" which is inclusive of age, gender-neutral, and even transcends species and dimensions.

【**Keywords**】Pan-CP; Spread Game Theory; Youth Subculture; Content Production; Bilibili

乘互联网发展东风，处于社会边缘地位的亚文化伴随媒介权力下放逐渐走进公众视野，隶属于亚文化范畴的“CP 文化”也伴随我国影视行业的发展而日趋繁荣，从制作方换汤不换药式“炒 CP”到全民狂欢式“嗑 CP”再到受众亲自下场“舞 CP”，和 B 站受众自产自销的“邪教 CP”逐步压倒“官配 CP”的声势，可以窥见当下“CP 文化”已经演化出泛化态势。

“泛 CP”在 B 站亦称之为“拉郎 CP”，“拉郎”出自民间俗语“拉郎配”，“泛 CP”内容生产行为带有对抗“官配 CP”的反叛色彩。B 站#拉郎#视频类型标签收录时间为 2021 年 1 月，截至 2022 年 11 月，该话题一共收录了 1.4 万条 UP 主视频投稿，总播放量达到 3.5 亿次，目前播放量最高的泛 CP 视频是 UP 主小眼蜂 2019 年制作的《【宝青坊主 x 尼克】两只老狐狸的互撩套路！绝世甜宠！！！》，收获了 629 万播放量，除了动漫、影视、游戏、小说人物以外，“泛 CP”包容各界各圈奇异而夸张的配对，如高校 CP 清华 X 北大、国家 CP 德国 X 意大利，以及跨次元人物的刘亦菲与天线宝宝、美羊羊与魔尊重楼等，这些看似毫无关联事物在 B 站 UP 主的创意剪辑之下成功跨越次元配对。基于上述现象，本研究认为在 B 站和亚文化群体不断壮大背景下，“泛 CP”即凝集了盈余时代游戏性传播的基本规律，又直接呈现了网络青年亚文化的重要实践，为此有必要对此进行更加深入的研究[1]。

1 “泛 CP”的定义与类型

“泛 CP”最初大量涌现于网络同人作品中，但逐渐在 B 站得到了更广泛的认知与传播。“泛 CP”现象多由二次创作兴起，以将不同 IP（知识产权）的角色

作者简介：汤婉茹，助教，研究生，研究方向：新闻与传播、高等教育。

擦出 CP（couple）关系并进行创作、交流、分享为主要特征，包括官方授权与未经授权的同人作品，当下学术界对于“泛 CP”的研究还不成系统，研究初期在知网仅检索到两篇以“泛 CP”为关键词的学术论文。

2020 年林梦凡在《狂欢理论视域下泛 CP 文化现象解读与批判》讨论到新媒体时代万事万物皆可组 CP 的现象，以及社会已经走向了泛 CP 文化时代的现实，并提出随着媒介和资本介入，CP 文化被当作一种有力的营销工具加以整合利用，变得更加娱乐化、商业化。2021 年何胜莉指出中国神话故事中存在大量拉郎配现象，反映出不同的时代心理与文化特征。新媒体时代古人的“拉郎配”行为亦有新的发展，B 站“泛 CP”作品并非横空出世，因其视频内容的创作逻辑与早期的“恶搞”视频和“鬼畜视频”都具有极大的相似性，也可说“泛 CP”内容生产行为起源于网络恶搞视频，繁荣发展于 B 站全民鬼畜时代。鬼畜文化作品内容多种多样，表达方式无拘无束，其中所体现的“泛 CP”制作理念与“万物皆嗑”的思想吻合。鬼畜作品透过对传统作品的解构和颠覆，表达对各种束缚和限制的不满与突破，是一种对抗精神的表达，是一种游戏化的狂欢。而“泛 CP”兼具鬼畜的特征，却比鬼畜视频的制作更加精良，内涵也更加丰富，甚至在消解元文本意义的基础上有了自成体系的故事世界，可以说是鬼畜在 CP 文化领域的新发展[2]。

2 传播游戏理论

英国学者斯蒂芬森首次将“游戏”的概念引进到传播学中，且以人内传播为切入点提出“传播游戏”理论。国内对于传播游戏理论的探索主要有以下两个方向：一、对于传播游戏理论本源的探索；二、对于传播游戏理论在新媒体平台上的研究。2014 年宗益祥将詹姆斯·凯瑞与威廉·斯蒂芬森的传播思想结合起来，称之为传播学研究的“新人本主义范式”，并将阐释方法与 Q 方法充分结合起来。他认为，半个世纪之前的斯蒂芬森的“游戏理论”在网络时代显得有些过时，但今天个性化、点对点、互动式的新媒介正在深刻改变着传播学的理论及实践应用。2018 年，喻国明在指出伴随着时间和精力的外溢，游戏这一人类天性的诉求越来越被人们所认识和重视，特别是人工智能技术和传媒业技术的进步，使得“传播游戏”理论在这个“过度传播”的时代，成为人类传播的主要实践范式。本项目的研究成果将有助于揭示“富余和空闲”社会中人的传播规律，对人工智能逻辑引导下的媒体资源综合与配置产业发展具有重要指导意义。研究成果有助于发现并理解基于用户“玩乐”诉求的沉浸式内容创作机制、基于用户自我满足特性的个性化内容聚合机制、基于网络社交关系的内容分发机制等问题。2022 年侯燕婷从游戏理论出发，探讨了同人作品内容生产传播的机制，认为个体情感化的追求是同人作品内在的内容生产传播逻辑，而游戏式的社交互动则是外在的内容生产传播逻辑，这也是个体自我取悦和趋同性选择的体现，两者共同构成了同人作品的内容生产传播逻辑[3]。

3 社会驱动因素：盈余时代的价值转向

随着时代的发展与社会的进步，当下物质生活极大地改善，成就了大众时间与精力的盈余，有更多的时间留给自己追求精神上的满足。互联网的崛起打开了人们随意支配自己盈余的时间、精力、金钱的赛博通道。喻国明在《乐趣需求与游戏化范式的耦合》一文中提到“互联网发展到下半场，人口红利逐渐消退，内容生产力的提升为人创造了大量的时间精力盈余，而传播内容生产力的爆炸式成长，也使传播领域进入到盈余时代。”大众传播游戏理论作为用来解读大众通过传播活动“找乐子和自我愉悦”的理论，可以成为“传播盈余时代”人类传播的主导型实践范式[4]。

克莱·舍基也曾提出“认知盈余”这一观点，认为人们的自由时间除了用于内容消费，还应更多用于内容分享和创造，同时工具则赋予了这一行为发生的可能性。一方面，互联网作为工具，使得具有剪辑技能和创造力的 UP 主得以利用闲暇时间制作“泛 CP”作品；另一方面互联网也可以为想要学习剪辑或者有制作“泛 CP”视频倾向的用户提供学习和交流的平台，以便在未来创作出符合自己期待的作品。

另一方面，社会转型时期人们婚恋价值观也发生了变化。随着社会经济的不断发展和变化，人们的生活方式、思想观念也不断发生着改变。在社会转型期，人们开始追求自我意识的解放和自由，开始打破传统观念，寻求更多元化的生活方式，而泛 CP 作为一种较为开放的爱情模式，开始受到越来越多人的认可和接受。在过去的社会里，男女之间存在较大的地位差异，男性在家庭中扮演主导角色，而女性则往往处于被动地位。随着性别平等意识的崛起，女性开始敢于追求自己的幸福，不再顺从于传统社会的规范，而泛 CP 则提供了一种对于更加自由、平等的恋爱方式的畅想。

4 内在驱动因素：反传统意识与自我觉醒

在儒家文化“四书五经”“三从四德”影响下的中式婚嫁传统习俗中讲究“父母之命，媒妁之言”，儿女的婚姻嫁娶之事要听从家中长辈的安排，传统文化要

求女性矜持和含蓄，男婚女嫁也从来都是男追求女，女求男则是拉郎为配，在古人眼中女子过于主动是对自身的轻视，强加于人更是作践自己的表现是，“拉郎配”不但见证了父权社会对女性的压迫，更体现了传统女性“被观看”的命运。虽然随着社会的进一步开放发展，女性拥有了一定的婚姻自主权，但是在本质上，她们并没有对父权制的社会结构产生决定性的影响，整体的社会大环境对女性择偶保持着一种内敛的态度，在大多数人眼中婚姻最重要的仍然是“门当户对”，女性更应当“一生一世一双人”，女性若选择与周围期待相违背的对象就会成为被谈论的对象，女性若离婚改嫁更是禁忌之事。

由于现代女性自我意识的进一步觉醒，不甘心做一个被观看被选择的性别，为了摆脱外界对女性的框定和规训，企图在恋爱与婚姻中掌握更多的主动权，在两性的天秤中增加砝码使自身与男性保持平等，“泛 CP”群体的产生便是女性追逐自由与平等的一种结果，这些在赛博空间对爱的大胆表达，对 CP 的独特诠释可以使她们得到一些心灵的安慰，而“泛 CP”作品由于其本身意涵与传统的审美与期望所不符，所以在一定程度上打破了社会主流意识形态因此往往具有反权威的抵抗性质。

虽然相较封建社会当代女性的社会地位有了翻天覆地的改变，不再是一味地在家庭中相夫教子逆来顺受，越来越多的女性走入社会，并且在实现自我价值的道路上无怨无悔地付出。但是受五千年中华文化的影响，社会对女性的规训依旧在不少 60 到 80 年代人的思想中深深扎根，年轻一代女性世界观与价值观尚未形成时也很容易受到家庭的影响，因此“泛 CP”内容生产者们的对于权威的抵抗是在不挑战现实社会伦理的情况下悄然发展的[5]。

5 技术驱动因素：低准入机制与平台鼓励

相比传统专业制作的长视频，网络视频因为短小精悍，画面简洁清晰，制作周期短，进入门槛低等诸多优势，成为当今视频制作的主流内容。这得益于移动互联网技术的不断普及和视频制作软件的再升级，使得视频制作脱离了专业团队束缚，大众普遍具有视频创作和上传的能力。从这个层面来说，“泛 CP”视频的出现是在这个大背景下形成的，其诞生与迅速崛起，具有其时代背景和社会文化基础。赛博空间的迅速发展和互联网的日益普及为“泛 CP”内容生产者们提供了展示自己才能以及让更多人认同自己喜好的平台，网络的便捷性与开放性为创作者提供了一个低门槛、高自发性创作的空间，互联网的匿名性、虚拟性和互动性为“泛 CP”的进一步扩张提供了巨大的推动力[6]。

B 站官方也会定期举办活动为“CP”类话题营造热度，激发 B 站用户二次创作的活跃度。不同于其他平台，B 站会用更贴近亚文化青年的视角打造活动内容，吸引圈内圈外的粉丝参加。这样的活动大多伴随平台相关福利，在特定的奖励机制之下，通过站内全方位推送，刺激着整个 B 站用户的踊跃参与。2017 年 3 月 B 站推出名叫《神奇 CP 在哪里》的稿件征集活动，其简介为“跨国？跨性别？跨物种？——那些影视区的神奇 CP”，引导大家积极参与泛 CP 视频的制作。该活动分为“魔性之源”“脑洞黑洞”“刷新三观”“一言难尽”四个投稿板块，每个板块都选出了转赞评最高的前几名作为典型展示。

“泛 CP”活跃内容生产者 UP 主剪刀手轩辕在参与活动时表示“用剪辑让世间万物随意地谈恋爱变成可能，是一件多么美妙的事情啊！”因此，B 站的“泛 CP”投稿活动在吸引更多的新粉丝加入“泛 CP”创作活动中的同时，也维持了“泛 CP”原内容生产者们的活跃度，达到了“一举两得”的效果。

参考文献

[1] 林梦帆,陈震.狂欢理论视域下泛 CP 文化现象解读与批判[J].新闻文化建设,2021,38(20):72-73.

[2] 那些年我们嗑过的神仙 CP https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzA4MDY2MTYzNQ==&

[3] 宗益祥. 作为游戏的传播—威廉·斯蒂芬森的传播游戏理论研究[D].西南政法大学,2014.

[4] 喻国明,景琦.传播游戏理论:智能化媒体时代的主导性实践范式[J].社会科学线,2018,No.271(01):141-148+2.

[5] 侯燕婷.游戏理论视角下同人作品的生产传播逻辑与审思——以网易 LOFTER 为例[J].今传媒,2022,30(11):41-44.

[6] 孙健媚.B 站同人 cp 视频“盗猎”狂欢研究[D].苏州大学,2023.

版权声明：©2025 作者与开放获取期刊研究中心（OAJRC）所有。本文章按照知识共享署名许可条款发表。
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
OPEN ACCESS