

(1) 論文題目：「彈幕」，一種即時交互的破碎敘事：探詢「彈幕」現象的深層文化意涵

(2) 姓名：王楠

(3) 任職機構及職稱 / 就讀學校及身分：國立政治大學傳播學院博士生

摘要

近來在大陸的網絡上，一種特殊的觀影網站以龐大聲勢迅速流行——彈幕網站。這種新的網絡觀影方式在極短的時間內被年輕人接受，甚至帶動了一些院線電影也在公映之前加開「彈幕專場」。所謂「彈幕」，即指如子彈般從螢幕上飛過的字幕。這些字幕都是來自於影片觀看者的即時評論。彈幕系統，可讓用戶在影片播放的同時，將自己的各種評論、想法即時發送並顯示在螢幕上。

本研究認為，彈幕最主要的特色就是根據影片播放的時間軸，所有的觀眾都可看到同一個時間點、針對同一畫面或情節的評論內容。他們也可對看到的評論再追加評論或回應。因為要呼應固定的畫面或情節，具體的彈幕必須在固定的時間段內出現才会有其意義，這也就造成了組成彈幕的句子大多短小甚至破碎。但是這仍舊形成一種由「閱聽人個體—影片—閱聽人集體」組成的三角式交互傳播。這種即時評論、共感共現的觀影特點，可能已漸漸取代傳統意義上的觀看與影視消費經驗。

彈幕所造成閱聽人的即時互動，不僅把其從對影片的完全獨立性投入中帶出來，也為「主動閱聽人」概念帶來新的意涵——其創造意義的主動方式發生了改變。每個閱聽人變得都可能影響其他閱聽人對文本的意義詮釋，且這種影響的產生十分迅速。

彈幕中資訊的「密度」以及「多樣性」隨其流行一路走高的當下，本研究試圖透過而彈幕表象，探詢「文本」與「閱聽人」之間三角式交互傳播所提現的共感共現的即時傳播交雜出意義脈絡。

關鍵詞：彈幕 評論字幕 即時互動 閱聽人 三角式傳播

“Bullet Subtitle” , a broken narrative by immediate interaction?

—Inquire the deep cultural meaning of “ Bullet Subtitle”

Recently in the internet of Mainland of China, a special video site became popular very quickly - video site with “ Bullet Subtitle” (BS for short). This new trend of watching video became very popular among the young people, even led some movie distributors to pay attention.

The so-called “ Bullet Subtitle” , origins from the word “barrage” , which refers as bullets flew across the screen as subtitles. These subtitles are all the immediate comments of the video viewers. It allows system users’ various comments to be transmitted and displayed on the screen instantly.

This study suggests that the most important feature of the BS is the synchrony of the audiences’ interaction. According to the video’ s timeline, all the audience can see the comments to one specific shot or plot. They can also comment or respond the last comment, just like that over and over again. Because the sending time of the comments(BS) is the key point of its meaning, so the BS must appear in a fixed period of time, which also resulted in most of the BS are very short or even broken in narrative. Though, it still made a triangle-based interaction among "Audience-as-Individual -- Videos -- Audience-as-collective".

This study attempts to inquire the triangle interaction caused by BS, to discover its mingled cultural meaning.

Key words: BS fansub instant interaction triangle communication

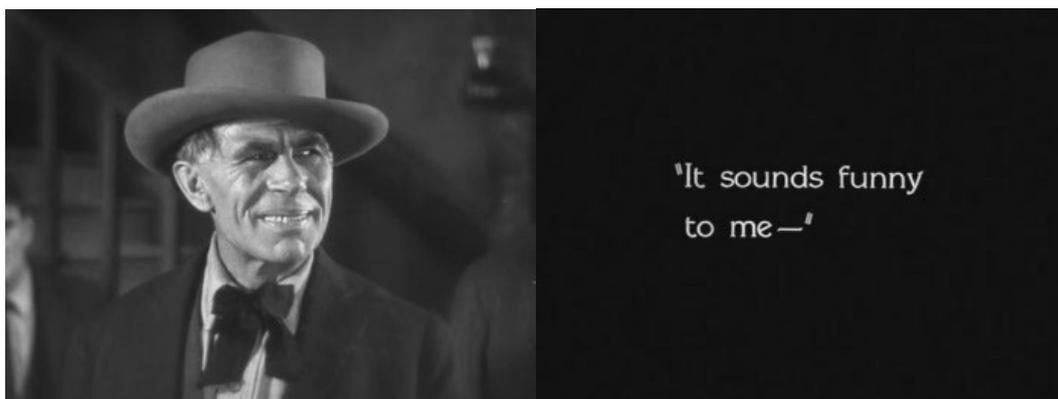
一、「彈幕」——字幕涵義的新延伸

從活動的影像出現在人們的生活中，甚至當聲音還未能與之共存當時候，「字幕」就從未離開過它。從影視傳播史來看，若將「字幕」的發展階段做個劃分，我認為，可以分為以下幾個階段，從「聽不到」到「聽不清」、再到「聽不懂」、再到「幫你懂」。

1. 「聽不到」的默片階段

「默片」(或稱無聲電影)，是指沒有任何配音、配樂或與畫面協調之聲音的電影。默片技術發明於1860年左近，但由於技術上的困難，在1920年代末以前，大部份電影都是默片。

因為缺少與影像的「同期聲」，默片都會加入所謂的「間幕」¹(即在影片播放間隔中插入字幕，有時也會直接加在畫面之上)，以文字表示向戲院觀眾展示主要對話，甚至對電影內容的評論，或對影片後續發展的暗示。間幕於是成為電影本身不可缺少的組成部分之一，後來有許多導演甚至用它來調節或引導戲院內的氣氛。



西方默片典型「間幕」使用方法



¹ 「間幕」是後來的電影研究者賦予其的專有名詞，當時就只是被稱為「字幕」。

阮玲玉主演默片《新女性》結局處字幕

這是字幕最初的登場。因電影技術的限制以及電影藝術仍處於初步發展，此時的字幕對於電影起到的是必要的對白補充、時空背景交代等等「解釋說明」性作用。但除此之外，甚至還包括「評論」，這些「評論」就是導演或編劇想通過影像對觀眾們傳達的意義的最直接表現。但在後來電影藝術日漸成熟後，特別是在有聲電影出現後，字幕的「評論功能」就直接消失了。

2. 「聽不清」的有聲電影階段

當有聲電影出現之後，觀眾可以直接聽到影像中的人物的對話，但由於電影的聲音由各種背景音和多個角色的聲音組合而成，人聲經常會因此而被干擾，以至於無法清晰地被觀眾聽到，因此字幕仍未退出影視傳播的舞台，反而成為電影乃至電視的標準配備，這就是我們現在最常見到的「同期聲」字幕。簡而言之，就是用文字呈現畫面中或畫面外的人物說的每一句話。



電影《報告班長》字幕顯示

3. 「幫你懂」的跨文化影視傳播階段

在引進外國影片進入華人市場時，因為語言的隔閡，必須對外國影片進行翻譯再製之後才能被廣大的觀眾接受。這種翻譯再製的手法一般有兩種：用在地語言配音或直接配置中文字幕。而且隨著國民外語水平的普遍提高，越來越多的人希望能夠直接欣賞原汁原味的外國影片，所以，在院線上映的外國電影越來越多的採用直接搭配中文字幕的方式幫助觀眾理解。

而隨著網路的大範圍興起，坊間民眾對外國影視的了解已經不僅僅限於由主流媒體或院線引進翻譯的外國影片，民間字幕組的出現，使得跨國影視傳播掀起了空前的熱潮。且相較於官方翻譯製作的字幕，他們的翻譯更加勇於創新和接地氣，受到了廣泛的歡迎甚至追捧。因為大多數的民間字幕組都是因為興趣和愛好進行無償性的翻譯工作，所以他們經常被劃定在「迷群」範圍之內，因此其英文也被定為 fansub（即 fans 翻譯製作的字幕）。

這個階段的字幕雖然在本質上仍屬於「同期聲字幕」，但因為有了語言轉譯的過程，也就使字幕產生了一些新的特點，如運用一些流行語進行翻譯，以為影

片增加更多「笑果」等。但是，總體上來講，還是在幫助觀眾理解影片內容，其字幕內容也沒有超出對影片對白本身的詮釋範圍。



民間字幕組翻譯的字幕

4. 「替你懂」的娛樂後製字幕階段

如果要總結以上三個階段的字幕的相似性的話，應該是它們都仍屬於「傳遞」影片內容都範疇，是幫助觀眾「客觀」理解影片的工具或手段。而當電視娛樂節目開始「開發」靈活運用字幕的方法之後，字幕的作用就發生了轉折性的改變——逐漸跳出了「傳遞」影片內容的範疇，開始走向了對影片進行「二次詮釋」的道路。

這個轉折的前後兩種字幕型態在現在的綜藝節目中仍都可以看到。前者的典型是台灣綜藝，如「康熙來了」，其對字幕的靈活運用，大多仍只是通過對其「同期聲字幕」所展現現在屏幕當中時的字體大小、顏色、形狀、動態等的拿捏，仍在「傳遞」範疇內，頂多有一些對「表情」的「詮釋」。而後者的典型則是韓國綜藝，如 running man，不論是成員們互相打趣、鬧成一團的時候，還是面無表情什麼都沒說的時候，後製字幕都能為觀眾點出其中的「笑點」。此時，字幕已經超越了單純傳達信息的功能，成為即時、主動地表達節目製作者意圖的一種方式。



左圖為《康熙來了》上的典型字幕呈現方式；右圖為韓綜 running man 的典型字幕

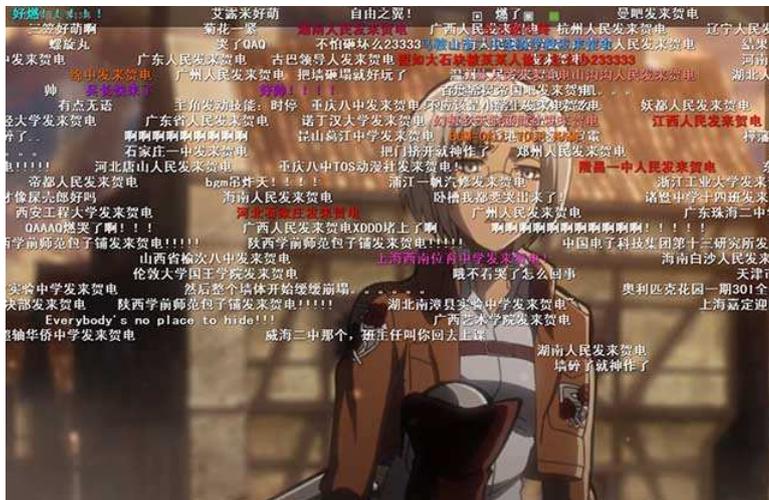
5. 「我們自己懂」的彈幕階段

相對比最新出現的影視字幕形式——「彈幕」來講，以上四個階段仍可都算在同一範疇之中，那就是：由影視製作者自己製作的字幕。而彈幕在這個層面上與其完全是「對立陣營」，因為它是完全由「閱聽人製作」的字幕。但從其他層面上來看，它又不是與以上的字幕類型完全沒有交叉性，因為首先，彈幕屬於「評論性」字幕，這與韓國綜藝節目的後製字幕特點相近；其次，某種程度上，它也屬於一種由「迷群」生產的字幕，這一點與民間的字幕組有異曲同工之妙。

顧名思義，所謂「彈幕」，即指如子彈般從螢幕上飛過的字幕。這些字幕都是來自於影片閱聽人的即時評論。它的發送必須依托於專門的「彈幕視頻播放器」，這種彈幕發送系統，可讓用戶在影片播放的同時，將自己的各種評論、想法即時發送並顯示在螢幕上。

在某種意義上，它象徵著閱聽人群體對影像理解及詮釋的自主性及主動性——我們要「自己懂」，甚至在某些時候，它也意味著閱聽人對影像「詮釋權」的爭奪及對影片所傳達的「主流」訊息的一種反抗。

如今，「彈幕」網站已成為我們不可忽視的影視傳播的一種形式，因為單就最大的大陸彈幕網站來講，在每天的大多數時段都會有幾十萬人同時在線觀看影片²。



典型彈幕影片截圖

6. 研究方法

因不同長度的影片所能承載的彈幕條數是有限制的，而不論多長時間的影片其能容納彈幕的最大上限為同時存在 8000 條，如果超過這個數字，新的彈幕就會頂替掉發布時間最久遠的彈幕。也就是說，彈幕的更新是依照實際發布的時間

² 可通過登陸 <http://www.bilibili.com> 主頁面查詢。

順序的。

彈幕網站的影片類型多元，僅以中國大陸最大的彈幕網站 bilibili 來說，其雖是以一家以 ACG(Animation、Comic、Game)為主題「起家」的娛樂視頻網站，但是到目前開設有動畫、番劇、音樂、舞蹈、遊戲、科技、娛樂、鬼畜、電影、電視劇 10 大板塊。在其網站的「資源免責聲明」上明確的寫出，「資源來自網友分享，本站只提供用戶交互平台」³。因此擁有各式各樣興趣的閱聽人上傳了各式各樣的影片供大家觀賞評論。拋開其具體內容形式的區別，我們可以將這些龐雜的影片可以按照「原創與否」的原則分為兩大類，而「非原創」這一類又可分為「新番」和「完結篇」兩種。這三種類型幾乎可以含括所有影片。

為了延續之前歸納過的「字幕在不同影視傳播階段的特點」這一思路，本研究仍將目光放在彈幕網站中的傳統影視區塊，選擇一部彈幕數量超過 8000 則，並具有一定知名度的影片對其進行文本分析。

在以上條件的限制下，本研究選定 2006 年大熱的韓國電影《美女的煩惱》為例，因彈幕數量巨大，因此只能選擇截取其中關鍵性的約 1 分 40 秒的轉折片段為具體分析對象進行探討，期望以小見大，對彈幕的特性以及內涵進行初步的探索。



彈幕網站上《美女的煩惱》基本數據資料，觀影人數超過 16 萬，彈幕條數超過 8 千

二、虛擬的「即時性」互動

彈幕的最大魅力之一就在於它的「互動性」。它作為網路社會背景下，一種濫觴於「泛迷文化圈」的特定文化現象就這樣出現在我們面前，如果要為它下一個簡潔的定義，應該是「社交性影視評論字幕」，因為「互動」是閱聽眾發送「彈幕」的最主要目的之一，它非常突出的體現了閱聽人的「主動性」。那麼，它所體現的閱聽人特色，又與 Facebook、Twitter 等社交媒體、以及在以往網上論壇、各種網路頁面下「評論區」上積極「發聲」和展示自我的閱聽人有何不同呢？

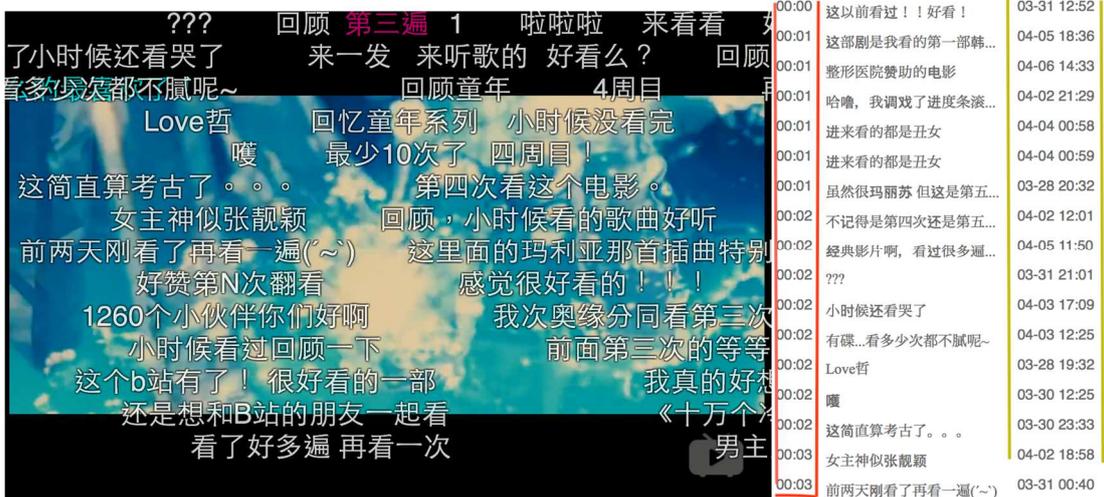
這個問題的答案，作為彈幕創始網站的 niconico 的管理層曾經給過一個答案：「彈幕」能讓人們擁有一種超越實際時間，虛擬的時間共享——他稱之為「非同期 Live」⁴ 的感覺。我更傾向於將其總結為一種互動的「即時性」，即使這種「即時」其實是虛擬的。

舉例來說，當你在彈幕網站上觀看一部影片，你突然有感於某一處情節時，

³ <http://www.bilibili.com/html/duty.html>

⁴ <http://zh.wikipedia.org/wiki/Niconico%E5%8B%95%E7%95%AB#.E5.BC.B9.E5.B9.95>

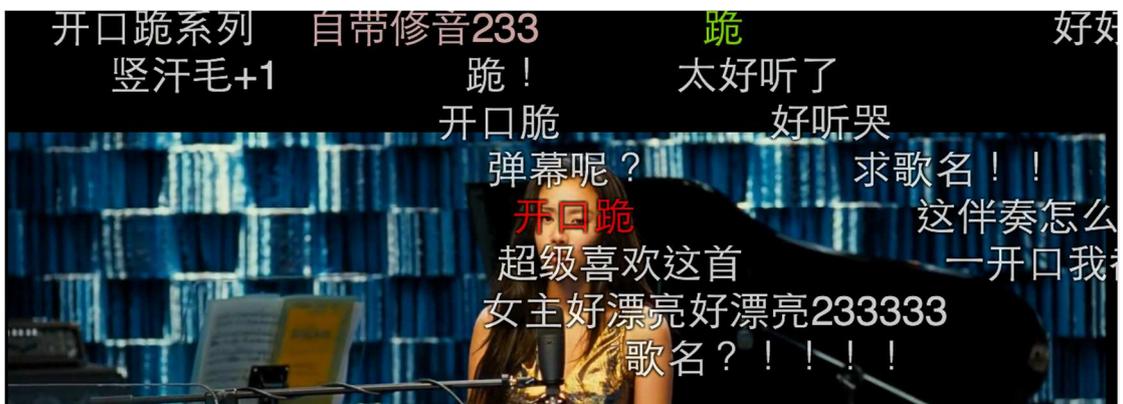
你發現螢幕上恰好飛過一條與你想法相近的彈幕，於是你可以馬上輸入一條回應它的文字，點擊「發送」，你的回覆彈幕馬上就會出現在螢幕上，追逐著那條你想回應的彈幕呼嘯而過。整個互動過程可能就發生在五秒鐘以內，但是，當你去認真探查那條彈幕的發送時間時，你可能會發現它發送於一天前甚至半年之前。



左圖為《美人的煩惱》片頭的彈幕顯示；右圖為依照影片時間軸的彈幕文本整理，紅線內是影片時間軸，而最右綠線內則為彈幕發送的真正時間（月一日一時）。

接下來讓我們來看具體的分析片段，以幫助我們對「彈幕」文化進行更加直觀和具體的認知和理解。

我們所選案例影片的劇情主線十分明確，簡而言之，就是擁有美好歌喉但身材過分臃腫樣貌亦不佳的女主角，以前只能幫漂亮的女歌手代唱，但整容後以全新形象回歸以往生活，贏得事業、愛情雙豐收的故事。我們所截取的，就是她整容後，首次出現在歌唱選拔賽中，以美好歌喉震驚全場的片段。這個片段，相對完整（因為是完整的一首歌的演繹），也具有重大的轉折意義。以下，是主要彈幕畫面截圖。



括影片內容與原著內容的對比分析。在像紀錄片等科普類等影片中，註釋類彈幕甚至可能成為對影片內容良好的補充。

截圖中相應彈幕主要是集中討論男主角是否通過女主角的聲音認出來這是改頭換面之後的女主角本人，以及女主角的慣用手勢透露出的線索、男主角完全不看臉只認真聽歌好敬業等等。

2. 吐槽類彈幕。「吐槽」可以說是彈幕文化的核心。彈幕本身的運作過程其實就是使用者一起參與內容創造，一起吐槽的過程。主要重在「認同」。這類彈幕為數甚鉅，覆蓋面也極廣。有的涉及對影片內容的評論，如「他們見女主角這麼漂亮竟然沒驚訝！」、「太用力下巴會掉的喔」（與前一段整容醫生警告女主角不要太用力笑，否則下巴容易掉的情節相關）等；有的則是對由影片文本本身延伸出去的內容的吐槽，比如感嘆女主角「牙好白」、「好漂亮」、注意到男一號「這不是《霜花店》（男主角另一作品）的皇上嘛！」、注意到男二號是「俊兒爸爸（男二號帶子參加韓國綜藝節目《爸爸，我們去哪兒啊》）」等等。

這吐槽類彈幕其實已與影片內容沒有太大的關係，大多是由彈幕發送者個體情感所引導，其討論主題已從原本的影片內容開始溢散。

3. 版聊彈幕。主要是為與其他共同的彈幕發送者進行互動。比如影片中歌曲前奏剛剛響起時，有彈幕說「這個開頭好像俊秀（韓國組合「東方神起」的主唱之一）的一首歌！」，隔不久，後面就有一條彈幕追上來說「前面提俊秀的等等，我們做個朋友！」

這種情況下這種感受實際上和時間軸的推進沒有什麼大的關聯，由於影片內容已不是重點，虛擬的彈幕時間在這裡基本上處於停頓狀態。這種看起來無甚意義的「口水話」卻能在極短時間內形成沾滿整個畫面的彈幕群，最易於炒高彈幕互動的氣氛。在這種情景下，無論是發彈幕還是看彈幕，其實更多的是為尋求情感認同的良好感覺或一種情緒的滿足，獲得那種被眾人陪伴的愉悅感和一種「共襄盛舉」的參與感。這本質上與微博互動沒有台大差異，只是更具即時感。這種彈幕使得彈幕網站幾乎完全像是社交媒體在影視媒介上的延伸。

4. 惡搞類。單純依託影片文本本身進行KUSO搞笑的彈幕。如「下巴如果掉了就是神作！」、說女主角「真的像張靚穎（大陸著名女歌手）」、認為女主角唱得好聽是「調音的勝利」、「也是假唱」等等。

5. 單純感觸類。如對歌曲本身的感嘆：「開口跪系列」、「超級喜歡這首」、「當鈴聲當了一年！」、「寒毛都豎起來了」、「求歌名」等等。

這種對時空的壓縮都依托於影片本身的時間軸。這也構成了彈幕最主要的特色：所有的閱聽人，無論時空背景如何，都可看到同一個時間點、針對同一畫面或情節的評論內容。他們可以對影片本身的內容發表自己的看法，也可對看到的

他人評論再追加自己的回應或延伸。這就形成一種由「閱聽人個體—影片—閱聽人集體」組成的三角式交互傳播。這種即時評論、共感共現的觀影特點，可能已漸漸取代傳統意義上的觀看與影視消費經驗。

三、後現代式三角交互傳播

由上述分析可見，彈幕本身的「去中心化」敘事風格十分明顯。因為要呼應固定的畫面或情節，具體的彈幕必須在固定的時間段內出現才会有其意義，這也就造成了組成彈幕的句子大多短小甚至破碎。但這並不是沒有成因線索可查的。自電腦及網路蓬勃發展以來，各類即時通訊軟體以及社群網站的興起使得現代人閱讀及書寫的習慣也發生了改變，書寫、閱讀及思考的能力也變得越來越破碎化。

彈幕的主要意義可分初次觀影和重複性觀影兩種情況來討論。

1. 填充訊息密度低的初次觀影體驗

大多數的彈幕閱聽人都不會否認這樣一種說法：只有爛片才最需要彈幕。

曾經有人將電影的整體呈現比做一杯水，而把電影在宏大電腦特技和情節細節雕琢視的付出為此消彼長的兩方。簡而言之，當電影在技術層面著力過多時，其內涵層面的表現一定就會不那麼盡如人意。我想，這樣的比喻用在彈幕和影片兩者之間的關係也十分合襯。因為大多數彈幕出現的原因是為了吐槽影片本身的內容，也就是說，當影片本身所含的訊息密度過低時，彈幕的出現機率也就更高。這也可以用一杯水來比喻，我們將閱聽人普遍可以接受的訊息容量看作一杯完整的水，而影片的訊息密度如果不能填滿整個杯子的話，彈幕就有了被需要的空間。

這不能不算是應是閱聽人對自己面對的影視產品水平的不滿，他們無法對其做出直接有效的改變，只能用彈幕吐槽來進行消極抵抗。

2. 挖掘、豐富重複性的觀影體驗

彈幕網站上的影片寵兒，除了新鮮熱辣的動漫新番、原創惡搞影片之外，還有一種是經典影視的回顧。就如我們所選擇的這部 2006 年的韓國大熱影片，除去在院線上的票房大買，這七八年來也已經在電影台上重複播過無數篇，大多數閱聽人都已對它的情節發展瞭如指掌，為何還能在彈幕網站上如此的受歡迎？奧秘就在於彈幕的使用者或閱聽人正是要通過彈幕之間的互動來挖掘或賦予影片更多的趣味性。在彈幕中總是會不斷的看到類似於「我就是專門上來看彈幕的」這樣的內容出現。

彈幕所造成閱聽人的即時互動，不僅把其從對影片的完全獨立性投入中帶出來，也為「主動閱聽人」概念帶來新的意涵——其創造意義的主動方式發生了改變。彈幕很好的給評論加上了時間標籤。使得針對單個畫面或情節的評論可以簡

單達成。每個彈幕使用者都可能直接影響其他閱聽人對文本意義的詮釋進程，且這種影響的產生十分迅速。這使得曾經影視傳播的單向性模式（影片本身對閱聽人的影響）以及雙向性模式（觀眾對影片的喜惡透過收視率或各種反饋渠道達到影片製作方處）都受到了震撼，因為一種三角式的交互傳播模式已然形成，這三方分別是「影片」本身、「閱聽人個體」和「閱聽人集體」（或可以稱之為「其他閱聽人」）。這意味著，在觀影過程當中，影響閱聽人理解的不僅僅只有影片的內涵以及呈現方式等，其他閱聽人的意見和批評直接參與到這個影響過程當中，並且發揮了極大的作用。因為這種影響甚至會細微到每一個情節、每一幀畫面，從影片整體意義到每個角色性格設置的合理性、從服裝造型到背景音樂、從台詞漏洞到劇情硬傷，從每個埋藏的劇情引線到笑點槽點，事無巨細皆可涉及。

de Certeau (1984) 在他的 *The Practice of Everyday Life* 一書中提出在日常生活的實踐中「弱者的藝術」：「策略」(tactics)。它是弱者的武器，與「修辭」有著相近之處，可利用散落在社會主導秩序中的每個機會，根據情境來操弄語言，並都想要進行引誘、蠱惑，或翻轉說話者的語言上的位置——策略就是一種類似「反客為主」的嘗試。

大眾文化正式代表了歷史中不同力量所產生的策略的無限流動。實踐不再是技術體系的邊緣之物，忽略實踐所進行的研究本身才是邊緣的。彈幕就是影視閱聽人的「修辭性」策略（武器）。彈幕的使用者依賴影片文本所存在的不確定性，雖原則上被排除在科學論述之外，但卻也產生了不同的「語意」，成為了為個人所用對抗系統或權威論述的「操弄方式」。

陳席元 (2014) 認為，彈幕網站的重度使用主體——迷戀 ACG 世界的青少年們，用網絡用語在彈幕網站上區隔出一個與主流世界分庭抗禮的虛擬空間。他將這種區隔稱之為「次元牆」。他認為這種作法反映出 ACG 亞文化雖在主流文化面前甘居弱勢，卻能夠消解消極因素，通過組織文化對其解讀而產生出有利於組織團結、加強內部認同的效果，同時強化群體邊界意識。且這些產生於彈幕情境下的用語也在不斷的向主流世界中溢散，擴展自身的影響。

這些瑣碎的、不成篇章的彈幕，雖然不易被看到，但是它們仍以一種抗拒被化約的姿態存在著，並試圖通過言語行動構建自己的體系，與主流對抗。這是影視傳播的發展中不可忽視的一環。

小結：陪伴式觀影經驗——「閱聽人研究」的新方向

彈幕所造成閱聽人的即時互動，不僅把其從對影片的完全獨立性投入中帶出來，也為「主動閱聽人」概念帶來新的意涵——其創造意義的主動方式發生了改變。每個閱聽人變得都可能影響其他閱聽人對文本的意義詮釋，且這種影響的產生十分迅速。它為彈幕網站甚至整個網絡和現實生活都創造出很多流行語。很多

時候都會看到有人反映某部影片，彈幕的質量遠遠高於作品本身。

彈幕也已經開始對影視創作者有了能動性的影響。除了創作者外，電影的發行者和院線經營者也開始從彈幕身上挖掘新的有利於影片賣座的可能性。

一部電影的傳播並不是簡單地從電影創作者跳到觀眾，中間還有院線的排片等流通環節，這個環節直接決定了閱聽人的觀影體驗。而這恰恰是被以往的整個電影工業所忽視的。近期，大陸的電影業者已經把彈幕搬進了電影院，觀影者可以通過手機，實時發送彈幕對電影進行吐槽，而這些評論也會實時出現在電影院的大屏幕上。這一舉措吸引了大量年輕閱聽人的關注，甚至促成了他們的重複性觀影。彈幕是否能院線觀影體驗的另一種可能？

彈幕究竟是能讓大家不僅僅是同時沉默著坐在影院的黑暗中、孤獨地坐在電腦前、跳脫單一觀影方式的一個利器，還是對電影審美、獨立完整的觀影體驗的一種戕害？它究竟能對整個影視傳播模式達到怎樣程度的影響？不論是影視業界還是學界都在保持觀望。但是，不可否定的一點是，它確實創造了一種隨時隨地的「陪伴式」觀影體驗。

曾經有人在大陸的知乎網站（類似「奇摩知識」）上問過這樣一個問題「彈幕為何會發展起來？」底下近百個答案中，最常出現的一種是「因為孤獨」。這是否是在提醒我們的「閱聽人研究」應該跳脫出要麼將閱聽人當做獨立的個體、要麼將其當做一個籠統集體（大個體）的研究視野，要將其與所處具體社會文化背景及脈絡相連接去尋找一些新意呢？我想這是未來研究值得探討的一點。

參考文獻

馬海良譯(2002)。《新敘事學》。北京市：北京大學。(原書 Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis. Ed. David Herman. Columbus: Ohio State University Press)

鄧若倓(2014)。〈屏媒時代影像互動敘事的概念範疇與潛力環節〉，《電影藝術》，259:57-66。

陳席元(2014)。〈彈幕話語建構的青年亞文化網絡社群研究——以嗶哩嗶哩網對 Keyki 事件反應為例〉，《電腦知識與技術》，20:4667-46670。

馬志浩、葛進平(2014)。〈日本動畫的彈幕評論分析：一種準社會交往的視角〉，《國際新聞界》，8:116-130。

謝梅、何炬、馮宇樂(2014)。〈大眾傳播遊戲理論視角下的彈幕視頻研究〉，《新聞界》，2:37-40。

陳松松、何天天(2014)。〈彈幕視頻——小眾網民互動新形式〉，《新聞世界》，6:168-169。

陳一、曹聖琪、王彤(2013)。〈透視彈幕網站與彈幕族：一個青年亞文化的視角〉，《青年探索》，6:19-24。

雷蔚真、鄭滿寧(2010)。〈WEB2.0 語境下虛擬社區意識(SOV)與用戶生產內容(UGC)的關係探討——對 KU6 網的案例分析〉，《現代傳播》，4:117-122。

張聰(2014)。〈淺析「彈幕」對大眾傳播模式的革新與影響〉，《東南傳播》，124:12-14。

申丹(2002)。〈多維、進程、互動：評詹姆斯·費倫的修辭性敘事理論〉，《國外文學》，2:3-11。

申丹(2003)。〈語境、規約、話語——評卡恩斯的修辭性敘事學〉，《外語與外語教學》，1:1-9。

江含雪(2014)。《傳播學視域中的彈幕視頻研究》。華中師範大學碩士學位論文。

de Certeau, Michel(1984). The Practice of Everyday Life, trans. Steven Rendall, Berkeley: University of California Press.

Turkle S. (2012). Alone Together : Why We Expect More from Technology and Less from Each Other, New York: Basic Books.

Haraway D. (2000). A cyborg manifesto science, technology and socialist-feminism in the late twenty century. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), The cybercultures reader (pp.291-324). London: Routledge.

Jensen, JF.(1998) Interactivity: Tracing a New Concept in Media and Communication Studies. Nordicom Review, 19:185-204.

參考網址：

<http://www.bilibili.com/video/av2151344/>

<http://www.bilibili.com/html/aboutUs.html>

<http://www.bilibili.com/ranking>

<http://www.zhihu.com/topic/19628957>