

## 网络空间中迷的文本创作及其意涵

杨 嫚

(武汉大学 新闻与传播学院,湖北 武汉 430072)

**摘 要:**迷是深度沉迷于媒介文本的受众,是媒介工业的产物。以哈利·波特迷为例,分析网络媒介迷的同人写作意涵,提出迷群以网络为平台,拼贴文本以获得快感;追踪偶像文本,往返于虚拟与现实之间,投射自我于文本,凝视并反思自我;在虚拟社区中构建在线身份,寻找群体认同。按照“说话”和“受话”这一表面现象划分传者与受者已难以把握受众角色的内在不稳定性和复杂性,受众研究呈现出更为多向面的趋势。

**关键词:**网络空间;文本创作;迷;哈利·波特迷;同人小说

**中图分类号:**G20

**文献标识码:**A

**文章编号:**1673-5420(2010)04-0033-06

迷是深度沉迷于媒介文本的受众,是媒介工业的产物。传播科技的发展为迷与媒介文本的广泛互动提供了可能,也使得迷呈现出与以往不同的表征,这为受众研究的进一步深入提供了机遇。

迷最初源于拉丁文 *fanaticus*,意为属于宗教的,宗教的服务者、奉献者。通常人们认为迷(对于明星或者特定节目、节目类型有相当直率明确的爱慕情感的人)比较接近于狂热者,因此该词总带有负面性,不是被嘲弄,就是被描述为他者、病态、盲目的、狂热的、幻想的。随着受众研究框架的转变,研究者开始从受众的主动性方面来考查迷。文化研究学者认为,迷是那些对同一文本涉入程度高,并能生产愉悦、意义、物质或文化的主动的受众群体。这里的文本可以来自于书本、电视剧、电影或者音乐,也可以是体育或者其他流行符号的形式。迷们不只会阅读文本,还会不断地进行“重读”的动作,他们是一群会生产的消费者,会写作的读者。虽然迷的主动性无法摆脱社会结构的束缚,但这一研究取向的价值在于“从媒介对受众做了什么”扩展到“受众能对媒介做什么”,这无疑对我们全面地理解受众行为具有积极意义。

相对于普通观众,迷是投入更多情感和精力

的核心受众层。网络的出现为迷积极的媒介阅读提供了更多空间,允许更多的人参与到迷文化当中,并展开他们认为值得的迷活动,也让我们清晰地看到迷作为一种社会现象的普遍存在。网络为展示媒介迷的行为提供了真实的空间,同时它也提供了不受研究主导或干扰的文本,研究者不需直接访谈或参与观察,便可了解受众意义生成的场所<sup>[1]</sup>。通过对迷的网络空间书写行为的研究,我们能更为真实地了解他们的媒介阅读体验与感受<sup>[2]</sup>。

网络迷群是具有消费与生产能力的大量媒介使用者,他们具有针对文本类型、叙事与主体的分析能力以及比较文本与现实生活的诠释能力,能主动与媒介文本互动并产生新的文本,这些由迷生成的文本也被称为同人小说(*fan fiction*)。《哈利·波特》是后文学时代的一个文学奇迹,作为一个全球化文本,截至2008年,该系列小说已经被译成67种文字,全球印刷超过4亿本,并被改编为6部钻石票房电影和1部EA出品的同名游戏。数以亿计的哈利·波特迷(*Harry Potter Fans*,以下简称哈迷)分布在全球各个角落,有自己的组织及文化,并在特定的网络社区内进行交流互动。据不完全统计,在中国

大陆地区,以哈利·波特为主题的百度贴吧共有569个,以哈利·波特为主题的中文论坛至少有40多个。网络空间保存了难以计数的哈利·波特同人小说,其中有一两百字的小短文,也有长篇巨著。同人文的写作与阅读,是哈迷论坛中的重要活动。参与过同文写作的迷不在少数,以国内著名的哈迷论坛猫爪社区<sup>①</sup>为例,据相关问卷调查,有23.07%的被访者曾经写过哈利·波特主题的文章,有5.77%的被访者曾经翻译过国外的(主要是英文)哈利·波特同人文<sup>②</sup>。本文试图以网络空间中的哈利·波特迷为例,来探究网络空间中迷的文本写作的意涵。

### 一、文本拼贴:颠覆常规的快感

哈利·波特的文本具有相当的开放性,这为迷的文本再创作提供了想象空间。从文化研究的视角来看,一个媒介文本要流行起来,必须为受众提供反抗的快感。费斯克视大众文化为权力斗争的沙场,大众无法决定文化的生产,但却可以选择文化的消费。据他统计,每13个录音制品就有12个无法赢利,电视剧被腰斩,大投资的电影转眼就变成赤字。成功的媒介文本不能仅仅是主流意识与常规的承载者,更需具备对现实的解构力量。从措辞和描写的倾向性来看,罗琳针对现代性的批判旨意非常鲜明。敏锐的文学家以“邪门歪道”方式来表达非正统思想,用麻瓜世界与魔幻世界的对立来批判现代性,用复归巫术幻想的万物有灵世界来克服人对物欲的痴迷,对抗市场的力量<sup>[3]</sup>。然而,媒介文本也决不能离开现实社会而存在,它必须在某种程度上表达常规并且反映现实规则。正如霍尔所言,大众媒介有传达主流意识形态的作用,但是传媒的这种功能并不是赤裸裸地去宣扬占据支配地位的意识形态,而是和占支配地位的集团之间存在一种微妙的结构关系。它使得大众传媒既能保持某种独立,又能遵从占支配地位的文化规则。从表面看,它仿佛是公正的和独立的,好像是脱离于权力的指挥棒,有时甚至是和主流意识形态相违背的,但从深层次来看,它必须在普遍的范围使自己对世界的描述符合主流意识的规定,才能在其中合法地生存下来<sup>[4]</sup>。从这一角度来看,哈文本可以说是反叛与主流意识的综合体,这就意味着其文本还存在间隙可以用来填补

非主流的意义。

虽然迷是以某媒介人物为中心来进行阅读与写作,但是通过仔细反复阅读文本,他们用自己的知识与推理来反思媒介文本中的人物与情节。迷对原媒介文本的反思是推理性的和主观的,他们的工作是为了消除差异和分歧、揭示细节和未被发现的潜在可能性。这种深入的文本阅读方式使得迷们远远超越了现有的清晰的信息,朝着创造和建构元文本的方向发展,而这个元文本比原始剧集更大、更丰富、更复杂和有趣。迷选择原文本中的某个人物、某段章节,发展出一个新的故事或情节作为对原作的补充或表达自己对该人物的新的理解,或对原著进行改写,这些都反映出他们对原著的不同观点与看法。

同人小说是一种拼贴的游戏,是一种即兴或改编的文化过程。客体、符号或行为由此被移植到不同的意义系统与文化背景之中,从而获得新的意义<sup>[4]</sup>。这种再生产不仅仅是从既存的文化资源(媒介文本)库中去选取和摒弃的过程,更是对选取出的意义进行创造性使用的过程。在持续的再生产过程中,文本和日常生活被富有意义地连接起来,并建构出属于受众自己的意义,迷的快感正是来自意义创造的过程。如果只接受现成的意义,无论这些意义多么关键,也没有什么快感可言<sup>[5]</sup>。

在写作过程中,迷得以操纵笔下的叙事,通过同人小说表达他们在日常生活中体验到的社会关系。很重要的一点是,它常常反转了一般的社会体验,极大地突破了社会规则,以获得更多颠覆常规的快感。在J. K. 罗琳的原著中,狡猾、傲慢、野心勃勃的德拉科·马尔福是一个反派角色,但在同人小说中他却颇受欢迎,常被描绘成一个具有英雄气质的反英雄。尽管一些批评者认为,作为一个反面角色,德拉科本不应该受到喜爱,那些推崇他的人只是为了凸显自己的另类

① 猫爪是国内起步较早,发展较为完善的哈利·波特主题网站。最初来自于一个叫做“琦铂拉”的哈利·波特爱好者在2003年时所建立的个人网站,一年后成功转型,成为一个哈利·波特爱好者的聚集地。经过多年发展已经日趋成熟,其内容包括了哈利·波特同人小说,哈利·波特图片,哈利·波特翻译组、新闻区、MV区、资源区等多个版块,涉及到了哈利·波特同人作品、资讯、新闻等诸多内容,其注册会员大约有23 850人,通常每日上线人数稳定在几百人到一千人之间。

② 本段关于哈迷论坛的数据来源于武汉大学学生徐娜所做的调查,成果未公开发表。

和叛逆而已。在关于德拉科的同文中,德赫配是哈迷们喜爱的主线之一。德拉科与赫敏这两个原本对立的人物被组合在一起,这一情节安排集中了大量矛盾。迷所需要的是“过度”的大众文本。按照费斯克的解释,“过度”是语义的泛滥,“过度”的符号所表演的是常规的,然后却超出并且摆脱它,留下“过度”的意义来逃脱意识形态的操控,这些意义也可以被自由地用来抵抗或逃避常规(主流意识形态)的控制。不同立场的主体之间的爱情不符合我们的常识,并且他们所经受的曲折超出了等级社会所带来的“正常”的痛苦程度。这些冲突增强文本的吸引力,在“过度”中引发反思。那些被“过度”超出的规范因此失去了其隐形性,失去了它们作为常识的状态,从而被带入开放的议程中。“过度”使我们能够嘲笑常规,逃脱意识形态的侵袭,从而使传统规范自相矛盾。德赫配是一个典型的例子,表明规范无力澄清或解决日常生活中的特殊事例。迷从“过度”的文本之中获得挑战常规的快感。

然而,这种文本的结局却往往是对常规的回复,它体现了同人作者对自我的“规劝”。现实的规则必须遵守,它具有无法反抗的力量,而代表真实自我的一面则被深深隐藏。很显然,这类同人文反映了迷在现实社会中的人格分裂,他们处于矛盾之中。在同人小说的写作中,我们看到他们挑战常规,同时又试图说服自己适应现实。以网络文本形式出现的同人小说是破碎的和多声部的,犹如马赛克的拼贴,并在一部虚构作品中无限制地嵌入现实的不同层面,或使用暗示制造无限回归的悖论。同人小说是被不断书写并可能被重新改写的意义螺旋体,其指涉的无限累加使它呈现为一个无穷庞大的堆积物,一种网状的扩张性文化结构。这使它最终陷入滥用语言、玩弄文字的游戏。迷的写作仅仅在于“拼贴”本身,而不在乎它的意义。它迅速流行,又急速消失,成为文化的快餐与符号的碎片。虽然迷的确从拼贴中获得了快感,然而这种快感更像是一种廉价的自我精神安慰,迷从中获得一种自欺的满足,而无实质内涵,只留下意义的虚空。

## 二、文本镜像:投射现实并反思自我

同人小说写作者并非为纯粹的书写者,同时也是一个被自己所描述、观看甚至观察的对象,在

“书写时的自己”与“书写文本内容中的角色”之间会发展出不同的关系。迷可以采取一种“他者”的角度或位置来认识、理解自我。因此可以说,同人小说写作实际上是迷在反思其内心当中隐藏的冲动和“另外一个自我”的过程。因此,写作本身就体现了建构自我意识的可能性。同人小说中的人物形象就是作者自我的镜像,起着“助于自我形成”的功能。这个“自我”的位置不在现实中,而是在想象世界中,在现实中的我的目光注视之下。

迷的文本远离了传统书写的宏大叙事,表现出明显的个人化写作倾向。日常生活成了他们个体心灵中自然淌出的经验诉求物,其日常生活中的感受经由写作投射于同人文之中。投射是一个将自己内在的心理内容转移到别人身上或转移到某种客观存在物的心理过程。它具有无意识的性质,往往是在无意识中发生的。心理学家认为,投射不仅仅是一种临床心理现象,更是一种现实生活的事实。在日常生活中,我们每个人都程度不一地生活在由自己的投射所形成的感觉和想象世界中。同人小说是迷内心的愿望、欲求、理想、情感和信念向外投射和放大的一个过程,其本质上也是一种深层自我的现实化和理想化。

人们根据自己的经验与生活,从无止境的媒介洪流中选取适合的要素来建构想象,进而从自我想象到自我转换,将自己建构为自己想要的形象。媒介影像成为镜像中的理想自我/虚构他者,人们将之加以内化并借此掌握自己。迷借由想象穿梭于媒介世界与真实世界,媒介中的人物就是认同的切入点,迷通过“交感类比”的心理过程,进入到他们的世界和故事中去,并在同人小说中重构“我们”的故事<sup>[6]</sup>。媒介文本原有的情节为新故事的发展提供了背景。在网络中,每位迷都具有对自我镜像进行创造的资格,依据自己的喜好设计出想象中的自我,通过同人小说中角色与情节的设计,反思自我未曾被探索的部分。问卷调查的结果表明:有92%的被访者表示,如果有可能,他们愿意去哈利·波特的世界并成为其中一员,有48%的被访者愿意成为一个不太重要的配角,有28%的人愿意成为路人甲,16%的被访者愿意成为主角之一,比如赫敏或者罗恩<sup>①</sup>。在这里作为受众的迷是在依据自我意志塑造自

<sup>①</sup> 数据来源于武汉大学学生徐娜所做的调查,成果未公开发表。

我,并观看自我与他者的表演,运用想象、思辨、批判与写作在表达着自我。迷借用媒介中的人物或在媒介情境内外塑造新形象来表达现实生活中自我的感受和情感。从某种角度来讲,同人小说中的形象不但反映了另一个自我,也反映出了媒介影像这一文化资源。

迷们通过镜像的制造来反思自我,但也可能会陷入到极度自恋的泥沼之中。其塑造的人物就如同湖中的倒影对那喀索斯一样,它是一个理想的自我。玛丽·苏(Mary Sue)现象正是这种极端表现。所谓玛丽·苏是同人小说中虚构出的完美女主角(同类的男性主角叫做Gary Sue),后又用来形容某种同人文的特色,一个写作辞令。玛丽·苏不再单单是一个女主角的名字,而成为一种文化代号,指代同人小说界的一种现象。作者下意识地将自己想象成为主角,以实现在现实生活中做不到的,或者自己梦想着而现实没有的。简单地说,玛丽·苏就是作者自我美化的产物,是想象的完美自我。以同人小说《哈利·波特之守护》为例,熟知剧情的少年“我”重生在哈利·波特的世界,成为了大难不死的男孩的同胞弟弟,文本的主角,拯救哈利与世界的救世主。玛丽·苏是个完人(虽然写手有时描写得很差),这削减了其他角色的活力和真实性,凌驾于情节之上,驱使原著主角完全按照她/他的意志行事,或者使事态发展以她/他为中心。这反映了作者对自己的不现实的完美想象。玛丽·苏是个反映缔造者自己的欲望,或者在此基础上,稍微改头换脸的角色;她/他受到缔造者的宠爱却难以博得大众认同。

鲍德里亚在其著作中用“内爆”来形容真实与拟像间的疆界瓦解的过程,也包括了媒介与社会的界线<sup>[7]</sup>。在他看来,后现代文化的特质就是统摄一切的迷人拟象与影像的流动的超级真实。主体性的建立如同后现代媒介社会的符号动作规则一样,是拟仿而非再现,同人小说中的人物则成为受众将自己建构为拟仿后的产品。但是,如果迷无法分清镜像与自我,无法建立起媒介与现实之间的联系,而只是沉浸于镜像世界,那么同人小说对于写作者来说也就失去反思自我的积极作用。

### 三、文本交流:趣缘群体中的自我展示

迷群是发展、表达与增强初级关系的社会空

间。群体内部往往形成小规模初级群体,结成亲密、交往频繁的关系,具有较强的封闭性和认同感。迷们清楚地认识到他们与非迷群之间的区别,并在网络迷群中享受着一种新的状态和身份。传统社会中作为认同之源的地域、工作等因素都失去了原有的意义和价值。因此,屏蔽了生理特征和社会身份特征以后,心理认同成为了参与虚拟互动的重要动力。

网络空间可以打破受众年龄、教育、经济地位的限制,形成身份的流动,这一特性使得网络成为受众展演自我、建构认同的重要场域。网络中人际互动的虚拟性使个体获得了自我呈现与自我塑造的主动性。线上的迷都“乔装打扮”(通过注册用户名),其网络身份更加脱离于他们的“现实”生活。因此,以同道与同好为基础的网络趣缘群体在近10年内大量产生,并且互动频繁,成为网络社会的一大胜景。与传统的亲密关系不同的是,现代社会产生了一种新型的亲密关系。

在同人小说社区里,迷们放弃线下认同建立的面貌长相、身体性别、地理历史等物质资源基础,转而将个人认同建立在书写上。生活在虚拟空间的人们,不再有活生生的脸、手势、音调与历史。在书写中,身体与话语成为可以分离的不同存在形式。自我的构成就不像在口头媒介中那样依赖于身体。书写产生了主体的分离技术,独立存在的语言符号再现或重塑了自我。一个人可能开始产生身体意识与话语主体或意识主体相互分隔的经验。在书写中,一个人能够感到他的更持久的生命慢慢地进入语言,进入文字符号独自构成的世界。或者说,主体不仅在被书写所“分散”,也正在被它所构成,所塑形。书写是他的另一个更持久的“身份”<sup>[8]</sup>。迷的写作是其风格的来源,也成为迷群辨识他的依据。通过写作,迷们发展出了自己的线上人格。迷以同人小说写作将自己和他人进行区分,并围绕着同人小说创作和消费进行互动和群体活动。

与真实世界一样,网络社区中等级分明,迷社区更是如此。迷的网络社区形成了自己的规则与森严的等级,其中大部分内容不对非注册会员公开。与一般论坛不同,哈迷论坛通常需要邀请码才可以注册,并需一步步积累资本,获得一定级别,才能享受进入某些板块的权力。在论坛中还有进一步的小群体区分,以哈利·波特魔法

世界论坛为例,其子栏目“霍格沃茨学院”下设“格兰芬多学院”、“斯莱特林学院”等学院,这些学院为那些不同风格的媒介迷们所开设。每年这些学院都会组织入学考试,在论坛中公布试题,录取新学员。当然,决定录取名单的则是各学院子板块的版主们。各学院的学生们必须按时完成作业,才能保持其学员资格。每一个哈迷社区都有自己内定的规则,或成文或暗地运行,如果有成员违背了这些准则,将会受到社区管理者的“惩罚”。除了这些站规和管理条例,成员们还必须自觉服从一些行为准则,受到某种话语规则的制约。例如,在本站中,不得攻击别人喜欢的配对,不得在创作中进行抄袭,在翻译或转载时必须得到网络授权等等。从这一角度来看,网络世界并不是完全独立于现实社会的,虽然其匿名性为媒介迷们的写作与交流提供了一个新的场域,但它也照搬了现实社会中的规则与等级。

网络使用者创造虚拟自我、身份与人格的活动,不仅是享受亲密友谊,进行虚拟关系的构建,还在意如何弥补现实生活带来的缺憾。当网络使用者离线后回到真实的现实生活,他甚至可以将现实生活视为另外一种窗口。同人小说写作如同一场游戏,暂时离开真实世界的义务与责任,提供暂时的满足,发生在特定的时空之中,有开始也有结束,并具有隔离的特性,能使个人进入一种陶醉的心理状态。

迷对原文的把握水平有高有低,其创作的素质也各有不同。迷的再创活动并不能对他的事业有所帮助,也不能使其在阶级地位上获得晋升,来作为投资的回报。我们无法用传统的经济学理论来对这一行为进行解释。迷的文本生产受制于一种非经济的投入产出机制,其投资回报率既非(至少主要不是)经济性的,也非(至少主要不是)伦理性的,而是心理性和精神性的。同人写作是一种包含了很多可能性的、具有无限空间的文化的尝试,可以叫做一种文化的探险。同人小说的写作会给作者带来巨大的满足感和对自我的发现以及认同。在网络同人写作中,写作者非常容易看到结果,得到反馈,并及时对其进行诠释与理解,富有理想、非功利的性质。其成果能够成为迷们自我评价的标记。同人写作为迷在包含可解释性反馈信息的社会场景中发展个人认同提供了特别的机会。群体的存在为个体的自我认同提供了一个比较归类的标准,归属

感以及大量的赞同资源。比如哈利·波特爱好者论坛中的“falling”同文就得到了迷们的广泛认同,回帖多达600多条,并毫不保留他们的赞赏:“好文!!话说楼主的文采好棒呀……排比,倒叙用的恰当好处哎”;“写得超好,是难得一见的绝好同人文”;“同意将此文尊称万年佳作,无论我看过多少次,每一次,我都会深深被它打动”等。这些赞扬也成为同人作者进行写作的动力之一。在这个意义上,迷群体认同的存在和建构是个体自我认同的建构能够达成的必要条件。如果没有囊括这些因素而存在的群体,个体的自我认同将无法达成。

#### 四、余论

在传播学研究领域,受众研究一向是研究的焦点。受众一词从起源开始就与“听”、“看”、“接受”等从外在感官的注意及反应到内心的理解和接受有密切关系。受众从宏观上来看是一个巨大的集合体,从微观上看又体现为具有丰富的社会多样性的人。受众并不是单纯的、被动的接受者,也不是同质的,不同的受众对于同一传播信息会产生不同的反应。身为信息接收方的受众的行为,以及媒介内容对受众造成的影响,皆属传播学研究的旨趣所在。然而,当代媒介景象日趋复杂,媒介消费泛滥,并与日常生活交叠,使得传统受众的概念不足以涵盖当代受众所处的特殊情境。工业社会中的受众是信息的接收者,而在信息社会中,受众与信息生产者的界限日渐模糊,主客关系产生“内爆”。按照“说话”和“听话”这一表面现象划分两者已难以把握角色的内在不稳定性和复杂性,受众研究因此势必出现不同以往的场景与内涵。后现代媒介景观中的人们身份是多元流动的,面貌是复杂多样的。从传统大众媒介到新媒介,人们的媒介使用与消费行为有了更多主动的空间。迷群以网络为平台,拼贴文本以获得快感;追踪偶像文本,往返于虚拟与现实之间,投射自我于偶像文本,在媒介消费中寻找自我;在虚拟社区中形成在线人格与独特风格,并寻找认同。在媒介景象与日常生活相互交织的当代社会,每个人都在媒介超级真实的笼罩之下,成为扩散受众的一分子。受众不再是受众、阅听人,而是用户、是内容生产与创造者、是想象空间中的表演者和观看者,也就是

我们自己。受众的一切活动最终都指向自我,即“为我”,而以受众为目标的研究也必然打破原有“信息接受者”的框架,呈现出更为丰富多元、多面向的特质。

#### 参考文献:

- [1] 张玉佩. 从媒介影像观照自己: 观展/表演典范之初探[EB/OL]. [2010-06-30]. [http://www.jour.nccu.tw/mcr/0082\\_pdf/82\\_03.pdf](http://www.jour.nccu.tw/mcr/0082_pdf/82_03.pdf).
- [2] 邓惟佳. 能动的“迷”: 媒介使用中的身份认同建构[D]. 上海: 复旦大学, 2009.
- [3] 叶舒宪. 《哈利·波特》与后现代文化寻根[EB/OL]. [2010-05-21]. <http://www.chinafolklore.org/web/index.php?NewsID=2976>.
- [4] 约翰·费斯克. 关键概念: 传播与文化研究辞典(2版). 李彬, 译. 北京: 新华出版社, 2004.
- [5] 约翰·费斯克. 理解大众媒介[M]. 王晓珏, 宋伟杰, 译. 北京: 中央编辑出版社, 2001.
- [6] 陆道夫, 胡疆锋. 看与被看: 后现代媒介文化中受众的认同空间[J]. 南京社会科学, 2007(12): 102.
- [7] Chris Baker. 文化研究: 理论与实践[M]. 罗世宏, 等, 译. 台北: 五南图书出版股份有限公司, 2004: 192.
- [8] 耿占春. 书写与自我建构[J]. 天涯, 2005(2): 171.

## On the Fan Fiction Creation and Its Implication in the Cyberspace

YANG Man

(School of Journalism and Communication, Wuhan University, Wuhan 430072, China)

**Abstract:** Fans as the product of media industry is the kind of audience who are indulged in media texts. This paper takes Harry Potter fans as the case and analyses the implication of the fan fiction writing. These fans rewrite texts on the Internet to get the pleasure, pursue idol text, wonder between virtuality and reality, project selves on the text, gaze on and rethink about selves, construct online status and gain their group identity. The meaning of the word "audience" is changing in the new context and audience research tends to be more multidimensional.

**Key words:** cyberspace; text creation; fans; Harry Potter fans; fan fiction

(责任编辑: 范艳芹)