

萌要素与数据库写作

——网络文艺的“二次元”化

王玉王^{*}

摘要 2010年代,以青少年为主要受众的中国网络文艺经历了一次明显的“二次元”化转向,这一转向的一个重要特征是产生了一种基于萌要素、数据库的创作、解读作品的新方式,新的审美风格与叙事理念也随之出现。基于萌要素、数据库的人物塑造方式明显区别于现实主义的成长型人物。这一人物塑造方式在读图时代特有的想象力环境中被孕育出来,同时成了后现代语境下的一套行之有效的代偿性共识系统,孕育出新的叙事可能。

关键词 青年亚文化 网络文艺 后现代

Abstract In the 2010s , Chinese Internet literature and art , with youth as its main audience , underwent an obvious “Nijigen transformation” . An important feature of this transformation was the creation and interpretation of literary and artistic works based on “ Moe character ” and “databases” . New aesthetic styles and narrative ideas also emerged. The character modeling methods based on the “Moe character” and “database” are clearly different from the realistic growth characters. This character-building approach was conceived in the unique imagination environment of the picture-reading era ,

^{*} 王玉王,中国艺术研究院助理研究员。本文为“中国网络文学创作、阅读、传播与资料库建设”项目(19JZD038)的阶段性研究成果。

and at the same time became a set of effective compensatory consensus systems in a postmodern context, which giving birth to new narrative possibilities.

Key Words subculture; network-culture; postmodern

21 世纪进入第二个十年,以“85 后”“90 后”“00 后”为主要受众的中国网络文艺(包括网络文学、网络漫画、动画、网剧等)经历了一次很明显的“二次元”化转向,在作品的题材、内容、风格、主题指向、叙事模式等方面都发生了显著的变化。所谓“二次元”,指的是日本 ACGN (Anime 动画、Comic 漫画、Galgame 以美少女游戏为代表的日式电子游戏、Novel 轻小说)文艺作品中创造的唯美的二维世界,后也用来指称以日本 ACGN 作品粉丝构成的亚文化社群。ACGN 文化传入中国后,深刻影响了中国网络青年亚文化的型构过程,使得各类中国网络青年亚文化常常带有“二次元”的风格与特征,这些网络青年亚文化因而也可以被称为泛“二次元”网络青年亚文化。“二次元”对于中国网络文艺创作的影响很大,本文仅以网络文学为例,就萌要素与数据库写作这一个方面的变化进行分析,借以探讨究竟是何种社会环境催生了基于萌要素、数据库的创作,这种创作又是如何偏离于现实主义的创作程式,带来了怎样的审美风格与叙事理念。

一 从成长性人物到“萌要素”构成的角色

“萌要素”与“数据库”的概念源于日本学者东浩纪的著作《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》^①。东浩纪认为,传统的叙事之所以能够成立,是因为表面的小故事总是指向背后的宏大叙事,读者在阅读小故事时,实际上消费的是这些小故事背后的宏大叙事。但在宏大叙事解体的后现代境况下,这种叙事就变得不成立了。数据库消费就是指在宏大叙事解体之后,故事得以成立的新模式:无数萌要素构成一个庞大的数据库,萌要素的组合构成角色,进而生成故事,人们不再消费故事背后的宏大叙

① (日)东浩纪《动物化的后现代——御宅族如何影响日本社会》,褚炫初译,台北:大鸿艺术股份有限公司,2012。

事,转而消费这一数据库。在《游戏性写实主义的诞生——动物化的后现代2》^①中,东浩纪进一步将萌要素阐释为一系列行为模式的集合,因此,由数据库中的萌要素构成的角色,便成了“半自律”的角色,这样的角色并不依托于特定的环境而存在,而是会不断地向其他故事敞开,具有在各式各样的世界中行动的能力。

如果我们对萌要素进行粗略的分类,大抵可以分为人物形象萌要素与人物性格萌要素两种。^②人物形象萌要素指人物外形上的特征,包括双马尾、兽耳、呆毛、异色瞳等;人物性格萌要素指人物在性格与行为方式上的特征,包括腹黑^③、傲娇^④等。乍看起来,人物形象萌要素似乎很难被理解为一系列行为模式的集合,但实际上人物形象萌要素从来都不是单独使用的,它总是与特定的一种或几种人物性格萌要素搭配使用。比如说,双马尾是傲娇的标配,虽然具有傲娇属性的人物未必都扎双马尾,但扎双马尾的人物几乎全都是傲娇;又比如呆毛总是出现在某些方面天然呆^⑤、迟钝、单纯,或者具有搞笑天赋的人物身上,彻底腹黑、高冷、严肃、高智商的人物一般都不会配置呆毛。所以人物形象萌要素实际上是人物性格与行为特征在身体、服饰、造型方面的外化。

萌要素是多种多样的,并且仍在创作中被不断地更新和丰富着,一旦有作者成功地创造出了一种新的人物属性,并得到受众的广泛认可,这种人物属性便有可能作为萌要素被固定下来,成为萌要素数据库中的一员,并在其他创作者那里得到应用。比如,网文作者“非天夜翔”在小说《国家一级注册驱魔师上岗培训通知》(非天夜翔,2014,晋江文学城)中创造了“翻车鱼受”这样一个萌属性,其特征是像翻车鱼一样胆小、无害、单纯、脑洞大、敏感脆弱想得多,又有时显得有些蠢萌。由于被赋予了“翻车鱼受”这一属性的男主人公迟小多是一个相当成功的人物,受到了很多读者的喜爱,所以这个萌要素也就在耽美网络文学创作中保留下来。

① [日] 东浩纪 『ゲーム的リアリズムの誕生・動物化するポストモダン2』, 东京: 讲谈社, 2007。

② 这一分类并不精确,确实存在同时涵盖人物形象特征与性格特征的萌要素,如“御姐”就是这样一个常用萌要素,“御姐”型的女性就是在外表、身材、个性和气质上都偏于成熟的年轻女性。

③ 腹黑,表里不一,用天真或温柔的外表掩饰自己工于算计的内心。

④ 傲娇,既“傲”且“娇”,有着傲慢无礼的大小姐脾气,但内心娇羞而纯情。

⑤ 天然呆,笨拙而可爱,会因为迷糊而犯一些无伤大雅的低级错误。

行文至此，我们已经可以看到萌要素构成角色与现实主义成长型人物之间的显著差异：萌要素构成的角色不是在特定环境的影响下诞生的角色，而是由萌要素组合成的“半自律”的角色，萌要素决定了这些角色的行动纲领，他们可以被投入任何故事世界之中，在任何环境下按照萌要素所规定的行为模式创造自己的故事；萌要素构成的角色既不是传统意义上的“圆形人物”，也不是简单的标签化人物，他们的外在与内心都由萌要素构成，他们可以极端复杂，但仍旧不是作为一个“有机统一体”诞生的，不是（被假设）具有丰富内面性的“人”；萌要素构成的角色会变化但不成长，他们的变化同样是由萌要素组合中内含的指令所规定的，而不是生命力量的神奇造化。

在近年来的网络文学创作中，萌要素构成的角色日益成为主流，这种角色构成方式之所以在“90后”“00后”作者与读者间有着如此良好的适应性，除去日本ACGN文化的影响外，还主要与如下三个方面的因素有关：读图时代的想象力环境，后现代电子化生存带来的解离式思维方式，建立代偿性共识系统的需求。

二 读图时代的想象力环境

所谓“读图时代”，绝不仅仅是人们花更多时间看图、更少时间看字这么简单。“画面感”一词的语义变迁或许可以成为读图时代的一个典型例证。

肖映萱在《数据库时代的网络写作：如何重新定义“抄袭”？》^①一文中提到了以“大作家”为代表的一批写作软件。这类写作软件实质上就是将既有的文学作品（既包括网络文学，也包括纸质文学）拆分成语词、句段，再按照各种标签分门别类整理好，构成资料库，供作者检索使用。近几年我们常常能够看到一些网文作者被指抄袭，动辄就抄袭数十部，乃至上百部文学作品，从网络小说到传统武侠，再到诗歌、散文，乃至鲁迅、巴金等经典作家之作品，无所不包，这往往就是使用写作软件或利用搜索引擎进行写作造成的结果。现有的技术条件下，写作软件远未智能到直接

① 肖映萱：《数据库时代的网络写作：如何重新定义“抄袭”？》，《文艺理论与批评》2017年第3期。

去构思故事大纲而真的生成一部网络文学作品的程度,但是正如肖映萱所说的:

写作软件的“好词好句摘抄”和“中译中”的功能已十分完善,完全可以充当一部网络版、智能化的“文学描写辞典”。也就是说,至少在风景、场面、制度等描写方面,机器已能很好地充当一个熟练工人。^①

实际上也确实有很多涉嫌抄袭的网络文学作者,选择了人物对话自己写,风景描写靠电脑的写作模式。我之所以提到抄袭与写作软件,并不是为了在本文中对抄袭进行道德评判,而是为了说明描写特别是景物描写正在网络文学中变成一根尴尬的鸡肋。很多网文作者仍旧习惯在两段紧张的情节之间插入一段场景描写,稳定一下节奏,但这段场景描写到底是什么却认为无关紧要,甚至可能会被大部分读者直接略过。还有越来越多的作者直接放弃了景物描写,始终将关注点放在角色的语言、表情、行动上。对于传统读者而言,这样的作品看起来会有点像大纲或者段子集,觉得不够生动形象、细腻丰满,不够有画面感。

我和邵燕君老师曾经就顾漫的《何以笙箫默》(顾漫,2003,晋江文学城)进行过讨论。邵燕君老师认为《何以笙箫默》像小说的大纲,太过简单,缺乏细节;我则觉得《何以笙箫默》充满了细节,每个场景都很有画面感。我想造成这种差异的原因大概就在于,我们对于画面感的理解是不同的。

对于像《何以笙箫默》这样几乎彻底放弃了描写(不仅仅是放弃了大段景物描写,在服饰、表情、行动等的描写上也是能简则简)的网络文学作品而言,画面感究竟是什么呢?

说起像大纲的小说,实际上现在网络文学中真的有一类名叫“大纲文”的小说,主要在微博等社交平台发表,篇幅很短,只包含主角人设和一个足够新颖有趣的关键情节,没有描写、没有细节,人物关系与叙事都保持在极简状态。但对于“大纲文”的读者而言,一篇精彩的“大纲文”本身

① 肖映萱:《数据库时代的网络写作:如何重新定义“抄袭”?》,《文艺理论与批评》2017年第3期。

就足够了，它不需要被扩充起来，所有细节读者可以自行“脑补”。

“脑补”这个词非常关键，这是动漫领域的日语词“脑内補完”（のう ない ほかん，nounai hokan）进入中文后的缩写形式，意为在脑海中依据漫画、动画、小说等文艺作品已经提供的材料，将该作品中没有出现但有可能出现或自己主观希望出现的情节、画面补充完整。对于“大纲文”这种只叙述、不描写的作品而言，所谓“画面感”就是为读者的“脑补”提供充足线索的能力。

19 世纪西方现实主义小说对于当代的许多读者而言，最难以忍受的地方大概就在于冗长的描写了。对于 19 世纪的读者而言，要“脑补”出某个画面，所需要的线索是复制式的，就是需要用文字精细复现画面中的诸多细节，如地毯上的花纹，或者餐具上的污渍。但对于现在的读者而言，“脑补”所需要的线索则是索引式的，每个人的脑海中都有一个数据库，数据库中数据的主体不是文字而是图像和场景，这些图像和场景以一些关键词为标签被整合在一起，一旦读者阅读到某一个关键词，就会索引出相应的图像和场景，构成画面；如果在某一小说的阅读过程中，这一索引通路持续顺畅的话，那么这篇小说就是充满画面感的、生动形象的。萌要素所构成的数据库就是这样一个带有极强公共性的索引式数据库，为“二次元”化网络文学的作者与读者所共享。比如说，当“傲娇”这个关键词出现的时候，读者脑海中浮现的肯定不是“口是心非，有着傲慢无礼的大小姐脾气，但内心却娇羞而纯情”这样的文字定义，而是浮现扎着双马尾的远坂凛^①双手叉腰，微微抬头皱眉的模样，或者是红发的夏娜十一连发“无路赛”^②的场景。作者可以依据自己脑海中的数据库，将自己想象到的画面变成关键词，而这些关键词又可以在读者那里成功索引出对应的场景（场景一定会有差异，但只要主导方向一致就不会导致理解困难），画面感就成立了。比如，《异常生物见闻录》（远瞳，2014，起点中文网）中有这样的段落：

① 远坂凛，日本文字冒险游戏《Fate/stay night》及其衍生作品中的女性角色；她们有着典型的傲娇萌属性，被评价为有“教科书般式的傲娇”。

② 夏娜，是日本轻小说作品《灼眼的夏娜》中的女性角色，同样有着“教科书式的傲娇”，曾经在轻小说改编的同名电视动画中，连说 11 次“无路赛”，成为傲娇界的佳话。“无路赛”即日语“いらさい”的音译，在日语中是“讨厌的、烦人的”的意思，具有傲娇属性的女性说出这样的台词则带有娇嗔的意味。

一把在包装上撕开个不大不小的口子,他瞄准莉莉的方向就把那包辣条使劲扔了过去“张嘴!”

莉莉这时候正被一帮邪教徒烦的心头火起,但听到房东的“张嘴”俩字还是立刻本能地转过头去,然后一跃而起接住了那包辣条。^①

在这两段文字中,真正具有画面感的部分绝不是“不大不小的口子”“使劲扔了过去”等带有定语、状语修饰、描写的部分,而是“哈士奇精”莉莉接住辣条的那个瞬间。按照《异常生物见闻录》的设定,莉莉是个爱吃辣条的“哈士奇精”,带有哈士奇的一切特征,比如“撒手没”^②、爱“犯二”^③、闲不住等。哈士奇与辣条都是近几年网络段子与表情包中的常客,提到哈士奇和辣条,读者的脑海中已经出现了一系列从段子和表情包中积累起来的印象与画面,所以莉莉“一跃而起接住了那包辣条”才会显得如此生动鲜活,仿佛发生在眼前一般。

对于画面感的这种理解,与电子游戏、漫画及有限动画等艺术形式的发展是密切相关的。受人力资源、时间成本、网络传输速度、硬件设备存储和运算能力等条件的限制,电子游戏和有限动画往往会对同一图像素材进行反复调用,比如,Galgame 中作者就往往使用立绘(立ち絵,无背景的单个人物肖像,在游戏中反复出现;某角色立绘出现时,一般用文字显示的内容是该角色的台词)配合文字的方式来表达对话内容,一张微笑的立绘可能会反复出现在该人物所有心情愉悦的时刻(大部分制作精良的 Galgame 中,角色立绘还会更换服饰,但同一张立绘在不同场景中反复调用以表示相似的情绪仍旧是普遍情况)。而漫画则创造了大量的表达特定情绪的固定符号,比如,用额角的三条竖线表示汗颜、尴尬,用井字符表示气愤等。由于 ACG 作品频繁地相互改编、借鉴,所以这些固定的表达符号渐渐成了整个 ACG 领域的公共表意符号。反复出现并表示相同(或相似)含义的图像造成了这样一种印象:特定的图像(特定表情、特定符号、特定服饰、特定背景等)有着特定的精确含义,特定的词语可以精准地对应于特定的画面。除此之外,游戏、动漫中的人物还都是绘制出来的,而且不可

① 远瞳《异常生物见闻录》,2014~2018 年连载于起点中文网(<https://book.qidian.com/info/3242304>),引文选自第 1288 章《轰隆咔嚓》,引用日期:2018 年 12 月 11 日。

② 撒手没,主人一撒手就跑没影了。

③ 犯二,犯傻。“二”是北京方言“二百五”的简称。

能像画人物肖像一样精描慢写，所以这些作品中的人物五官会被程式化描绘，辨识度相对较低。动漫爱好者常常用来开玩笑或嘲讽的“京都脸”就体现了这一问题。所谓“京都脸”是指日本京都动画公司制作的角色之脸；在该公司制作的许多动画中，角色去掉头发、统一瞳色之后都长着相同的一张脸。为了让长着“京都脸”的动漫游戏人物变得有辨识度，能够让观众分清并记住，就必须给他们添加明确的外貌特征，如发型发饰、眼镜、虎牙以及特殊的发色、瞳色等，这些固定化的角色特征，就是萌要素。这就很好地解释了为什么在实际的萌要素数据库中，外形方面的萌要素数量足以与性格方面的萌要素的数量分庭抗礼。此外，由于经典的动画、漫画、电子游戏角色总是同时在外形与性格两个方面深入人心，久而久之，外形萌要素就自然而然地开始与特定的性格萌要素挂钩，比如，十个双马尾九个都傲娇，腹黑男常常戴眼镜，等等。外形萌要素与性格萌要素相勾连的最直接方式就是印象深入人心的角色，比如，粉色头发与病娇^①挂钩的原因，就在于粉色头发的病娇角色我妻由乃^②的印象太过深入人心。而随着这种关联性越来越理所当然，外形与性格萌要素挂钩的原因也就变得丰富起来，比如，双马尾和傲娇挂钩的一个重要原因是这两个词在日语中的读音相近。而无论如何，最终，各种各样的视觉形象都被固定下来，并与某些非视觉的特质联系在一起，有了特定的名称与内涵。这就是所谓的“读图时代”。

读图时代特有的想象力环境决定了进入公共数据库的那些图像，既是画面又是可精确表意的符号，它们可以被某些关键词句索引出来，但绝不可能在不减损信息的情况下被精准翻译为语言符号，它们总是携带着比索引关键词丰富得多的信息。

与网络文学中新的画面感形成机制可相比拟的，大概就是表情包文化了。很多年轻人都遭遇过这样的情况：在微信中收到长辈发来的“微笑”表情（一个圆形的黄色的嘴角上弯的笑脸），总觉得自己被骂了，却又理智地知道长辈大概只是真的以为这个表情表达的是“微笑、愉悦”的含义。

① 病娇，狭义上指那些对爱人持有好感，处于娇羞的状态下产生精神疾病的患者，所表现出来的性格特征；广义上则指在处于精神疾病的状态下与他人发展出感情的人，所表现出来的性格特征。定义引自萌娘百科【病娇】词条 <https://zh.moegirl.org/%E7%97%85%E5%A8%87> 引用日期：2018年12月11日。

② 我妻由乃，漫画作品《未来日记》中的女主人公，史上最经典的病娇角色。

对于了解表情包文化的人而言,“微笑”表情早已被赋予了与“礼貌微笑”彻底相反的含义,它最初的含义明确等同于“操你×”这句非常粗俗的脏话,但在实际使用中的含义却更加复杂、微妙,包含了“我懒得和你说话”“你不值得我费口舌”“我不骂你只是因为我有涵养”等含义,虽然“微笑”表情的含义很难精准地用文字表述出来,但它仍旧有着明确的内涵,是一个可以流通的符号。含义明确的表情包绝不止微信中的“微笑”表情而已,比如说,在微博中,最惹人生气、具有引战效果的表情并不是“怒”或者“鄙视”,而是“太开心”“鼓掌”等看起来表达积极意义的表情,基本上这些表情现在等同于“微笑”的升级版。再比如微博中有“狗头保命”说法,就是在发送具有反讽含义的评论后怕引起误会,会在评论末尾加上“doge”或“二哈”等狗头形象的表情符号;这两个表情符号的出现意味着前面的评论皆为反讽(同时包含“滑稽”“别打我,我就皮一下”等含义),以防不明真相的网友“误伤友军”。

在读图时代,图像本身有能力构成一套表意清晰的符号系统。与此同时,文字与图像之间的关系也发生了变化,作为索引关键词的文字最终会与图像关联起来,从而被赋予远大于文字本身承载量的信息,无论表情包还是由萌要素构成的自带画面感的角色,都是按照这样的机制运作的。

当我在微信中输入“/微笑”时,我最终发送的将会是一个“微笑”的图形表情,于是字符“/微笑”就带有了“微笑”表情所包含的一切意义;当作者在小说中写某个女性角色“一脸傲娇”的时候,读者脑海中就会瞬间浮现一个标准的傲娇表情——傲慢地皱着眉头却微微脸红,也许攥紧的拳头正显露着她的不安;同时读者还会知道,这个角色即使常常言行粗暴,不肯直率地接受别人的好意,但她也一定是一个单纯而善良的好姑娘。或许我们可以说,那些能够妥善、正确地运用文字、调用图像符号、营造画面感,同时又能够在图像与场景的调用或组合中制造新意,形成自己的独特风格的人,就是读图时代的语言艺术家。

三 解离与模组化叙事

“二次元”化作品包含的一个根本的、整体性的特征就是模组化叙事。我们可以把模组化写作想象成一种类似于计算机程序的写作方式,世界设定、角色设定等构成文本的部件是拆解开来分别被设计的,它们各自

拥有自己的初始值和算法。然后我们按下一个按钮，世界和角色都在自己的初始值的基础上，按照各自的算法运转、行动；这些组件互相作用，就产生了叙事。由于算法是无穷无尽的，所以理论上这样的世界与角色也可以一直无穷无尽地运转下去，小说于是打破了开端、发展、高潮、结局的格式，变成了无始无终的无数任务或副本的连缀，人物数值随之不断变动。

对于普遍适应于电子化生活，普遍具有电子游戏经验的网生代而言，模块化的、数据库式的思维方式是远比想象中来得更加自然的。于是，文学作品不再像一个有机统一的生命体一样圆融连贯地生长，而是像一部机器或者一台电脑，在齿轮与链条的咬合或0与1的数码运算中运行。对于文学作品的这种模组化的理解，既发生在作者那里，也发生在读者那里。大多数“二次元”人都可以很明确地说出自己最喜欢的萌要素是什么，以及更倾向于将萌要素以怎样的方式组合起来（比如，反差/黑化^①就既是萌要素，也是萌要素的组合方式；而CP^②配对则是将两个各具萌要素的人物组合起来），并按照这些萌要素去寻找自己喜欢的角色和作品进行自己（原创/同人）的创作。最深层的差别不在于文学作品本身发生的变化，而在于作者与读者看待作品、看待世界的方式发生了变化；对他们而言，模组化的视角已经具备了解释全部文艺作品和生活情境的能力。经典的现实主义小说可以被拆分成元件，现实世界中活生生的人也可以被提取出若干萌要素，变成“半自律”的角色，被写进同人小说里。他们过于熟练地反复操演着将万事万物解离为要素，并将由要素组合而成的人与物“脑补”为完整、连贯的故事情节。作者与读者不必再调用复杂的文学理论与文本细读的技巧就能轻而易举地发现作品中的矛盾与裂隙，自然而然地完成人物、事件、深度模式的拆分，这一切显得前所未有地清晰：故事中的哪些部分贯彻了作者的道德思考，哪些部分只是为了展现人物与人物关系的“萌”；作者真正想写的到底是支线还是主线，是拯救世界还是甜蜜恋爱；哪些部分是为了完成叙事而作的设定可以不必当真，哪些部分则真的需要计较与品评；

① 黑化，是人物在性格上或精神状态上的一种剧变，通常指因某种刺激导致精神上的崩溃，人物切换至阴暗人格。

② CP, Coupling（配对）的简写，泛指读者将虚构故事中人物配对的行为。引自邵燕君主编《破壁书：网络文化关键词》中的“CP”词条，三联书店，2018，第194页。词条作者为郑熙青。

等等。反过来说,将这一切连贯起来,实际上也是一种能力,那是被宏大叙事完美包裹的世界所培养的能力,是在异质性中发现统一性,在差异中发现逻辑联系,在杂乱中发现秩序的能力。以传统定义而言,这其实就是叙事的能力。从这个意义上讲,在我们重新被一种宏大叙事妥帖包裹,或者寻找到新的知识型之前,或在叙事真正回归或被重新定义之前,“二次元”化的网络文学作品总是存在或多或少的“伪叙事”。

那么具体而言,萌要素是如何以模组化的方式构成角色的呢?要点在于,角色并非若干萌要素的简单相加,一个角色的构成还需要一种逻辑把所有的萌要素整合起来。这很好理解,因为每一个萌要素都是一系列行为方式的合集;理论上,一个成熟的萌要素足以规定一个角色面对所有情况时的所思所为。这就必然面临一个问题:当若干个萌要素同时集中到一个角色身上后,这个角色在面对某一具体事件时,究竟该遵从哪个萌要素的行为方式指令来行动呢?这个时候,逻辑就必须发挥作用,它在诸种行动指令之间进行选择 and 协调。

最常见的萌要素组合方式叫作“反差萌”,也就是将两个或两组相反的萌要素集中在一个人物身上,比如说,高智商却偶尔天然呆就是一个比较经典的“反差萌”设置。“反差萌”带来张力,带来一个复杂矛盾的人物内心世界的幻象,因而往往比由单一萌要素主导的人物更具魅力。傲娇和腹黑这两个萌要素之所以极具人气且长盛不衰(几乎每个后宫^①向作品中都有一个傲娇的女性角色,每个乙女^②向作品中都有一个腹黑的男性角色)便是因为这两个萌要素自带“反差萌”属性。傲娇与腹黑这两个自带“反差萌”的萌要素,不仅携带了两组相反的性格属性,而且内置了协调这两组相反性格属性的人物逻辑。以傲娇为例,傲娇的逻辑是因为娇羞所以用傲慢来掩饰纯情,直到他/她对所爱的人彻底信任后,且在人生或爱情遭遇巨大危机时,才会鼓起勇气、敞开心扉,坦陈爱意,而一旦回归平凡、安全的日常生活,他/她就会重新回到“傲”的状态。

人物逻辑就是这样一种为诸萌要素在一个角色身上并存,尤其是为角色的反差与分裂并存,提供合理性的零件。一种非常常见的人物逻辑是童

① 后宫,一男多女的角色配置,一个男主人公同时得到多个各具魅力的女性角色的爱慕。

② 乙女,源自日文词乙女(おとめ,otome),本意是指少女,日本有专门以少女为目标受众的ACGN作品(被称为乙女向作品)。乙女向作品常常与后宫向作品相反,采取一女多男的角色配置,写一个普通少女在多个各具魅力并且喜爱她的男性角色间进行恋爱抉择的故事。

年阴影造成性格扭曲，扭曲之前的光明人格与扭曲之后的黑暗人格糅杂在角色身上。比如，日本漫画《XXXHolic》^①中的男主人公四月一日君寻，平时善良、温柔、充满活力，体现了一个在幸福家庭中成长的孩子应有的阳光与温暖性格，但双亲因事故的去世，以及自幼能看到妖怪、会被妖怪纠缠的体质却让君寻的人格产生了一种自我毁灭的倾向，他会不由自主地被具有厄运体质的女性角色九轩葵所吸引，会在朋友遇到危险时毫不犹豫地牺牲自己。在正常状态下，君寻的阳光人格处于意识层面，黑暗人格处于潜意识层面，而一旦出现与双亲去世这一重大心理创伤相关的事件，如挚友受伤，黑暗人格就会占据主导地位。由此，君寻的傲娇、吐槽、元气、老好人等属于阳光人格的萌要素与孤僻、自我毁灭倾向等属于黑暗人格的萌要素就有了明确的分工，君寻作为一个复杂的“半自律”人物也就成立了。而《XXXHolic》的整个故事，实际上就是以女主人公壹原侑子帮助君寻“与人结缘”，慢慢消除黑暗人格的影响，让君寻产生活下去的意念为主线的。所以萌要素的分工配比，也会随着故事的进程逐渐发生改变，这是君寻人物逻辑的另一个侧面。

乍看起来，这种为角色寻求合理性的人物逻辑，特别现实主义即特定的环境与现实，形塑了特定的人物。但所谓“寻求合理性”，本身就意味着一种颠倒逻辑，不是环境自然而然地形塑了人物，而是寻求到的合理性形塑了人物，也就是说，先有了诸萌要素的简单集合，即一个角色的雏形（在角色的雏形中，除了诸萌要素以外空无一物），再反过来为这些萌要素的集合推求其合理性，使诸萌要素可以兼容并有序运行，使角色得以成立。诸如童年阴影这样的人物逻辑，当然沿袭现实主义的叙事传统，但它本身不再有真正的深度结构故事的要素，它的作用是使人物自身“自律”，而不是将人物与环境连接起来，也不是借由人物指涉现实。君寻的童年阴影来自莫测的命运，但也有很多经典角色的童年阴影来自父母的虐待。但父母也不过是身负暴力、控制狂、反社会人格等要素的角色而已，作者与受众并不会进一步去深究这些无足轻重的配角自身的人物逻辑，因而主角的人物逻辑就至此戛然而止，不会再向现实与社会层面展开。人物逻辑的一端是萌要素构成的人物，另一端则空无一物。这一逻辑链条封闭但并不完整，

①《XXXHolic》女性漫画家组合 CLAMP 于 2003 年在青年漫画杂志《周刊 Young Magazine》(C)1994-2020 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved.
上连载的漫画作品，亦被改编为同名电视动画、电视剧。

因而需要借助于现实主义的叙事惯例将自己伪装为完整的。当然这种伪装并不总是必要的,因为归根结底这无非是惯性使然。

对于深谙叙事传统的人而言,从这样的作品中辨识出所有习见的叙事要素是一件非常正常的事情,所有被指认出来的习见要素组合在一起之后甚至可足以完整地解释整部作品的叙事。但真正重要的不是这些作品中存在哪些已经被命名了的东西,而是这些被命名了的东西到底是不是还活着,是不是还在按照本来的方式发挥作用,以及除了这些被命名了的东西之外文本是否真的空无一物。

四 萌要素与代偿性共识系统

正如东浩纪所说,萌要素构成角色的叙事模式,是为了应对共识系统的失效而诞生的。

在宏大叙事崩解,趣缘部落局部小叙事增生的后现代情景中,每个人所面临的现实都可能是不同的,因而既有的共识系统很难再顺利发挥作用。现实主义本身就是基于那一套社会共识体系进行的叙事,而现在,那种先由社会环境形塑人物,再通过人物呈现社会现实的闭合回路,实际上变成了一种非常私人化的东西,难以被群体所理解并在他们之中传播。就是在这种情境下,数据库成为共识的代偿物——作为一种排除了共识系统的共识方式——使叙事再度成为可能。

在女性向^①同人^②创作中,我们可以鲜明地看到这种倾向。

在中国网络文学创作中,女性向同人创作对萌要素运用得最为彻底也最为丰富精彩。实际上同人创作本身就是一项从原作中抽离、固定萌要素,并加以运用的活动。这里所说的原作可以是文艺作品,也可以是历史人物、偶像明星,乃至无生命的物品器具、国家政体等。在较为活跃的同人圈中,往往都有所谓“圈内公设”的说法,也就是圈内共识的对于原作人物

① 女性向,源自日语词“女性向け”(じょせいむけ, jyoseimuke),指以女性为目标受众的文化产品;在中国,女性向的网络文学主要指由女性创作和阅读的,反映女性欲望与需求的网络文学作品。

② 同人,在已经成型的文本(一般是流行文化文本)基础上,借用原文本已有的人物形象、人物关系、基本故事情节和世界观设定所做的二次创作。定义引自邵燕君主编《破壁书——网络文化关键词》中的“同人”词条,第74页,词条编撰者为郑熙青。

的萌要素解离，这些萌要素有些确实是原作者有意为之，出现在原作之中的；也有一些是在原作中偶然出现但并不构成体系的细节被同人作者挖掘、放大成为萌要素，并为圈内广泛认可的；还有一些萌要素最开始就是“私设”（同人作者自己添加的设定），但因为特别有趣，且与原作并不违背而得以传播，最终成为共识的。^①当代网络社群中的同人创作总是离不开同人社交，而同人社交则必须依托于对原作的共识性理解。在身份、立场、理念都不尽相同的成员间达成的共识，最终锚定于对原作进行的萌要素解离。如此彻底决然的萌要素化又使得片段化写作成为同人圈的常态：既然萌要素是一套行为方式，那么极端言之，角色在一个场景中的一个行为就足以勾勒其“萌属性”，而当人物形象因此成立，一次同人叙事也就完成了。在同人创作中，一篇作品只有一个梗，甚至只有几句对话都是很常见的，只要有限的文字能成功调用一个或多个萌要素，与这一萌要素相关的所有既有叙事元素，都会自发地在受众的脑海中补足同人叙事，形成完整的角色形象。最终，当我们说到某一个角色的时候，我们对它的道德判断各有不同，但萌要素的公共性决定了我们是在同一个圈子里谈论着同一个角色。

想要理解萌要素如何行之有效地作为一个代偿性的排除共识的共识系统进行工作，我们就必须讨论萌要素如何处理既有的共识系统，或者说宏大叙事的遗产，这种处理方式包含两个方面：一方面，在隔绝宏大叙事（“脱敏”）的同时有效召唤宏大叙事幻象；另一方面，以“悬置正义”的方式生成纯粹的审美对象。

当代“90后”“00后”“二次元”是同时患有“宏大叙事尴尬症”与“宏大叙事稀缺症”的一群人，他们没怎么享受过那种被宏大叙事严密包裹着的幸福，所以很难相信唯一的真实与绝对的真理，对于那种是非分明的理所当然有着本能的抗拒。但也恰恰因为如此，他们特别渴望那种坚信着什么、捍卫着什么、为什么而战斗的感觉，这就是宏大叙事特有的悲壮感。如何有效地隔绝已经不被信任的宏大叙事，同时有效地召唤那种令人沉醉

① 萌要素构成的人物的“半自律”特征，在这一过程中得到了充分的展现：这些被解离为萌要素集合体的人物可以完全脱离原作而存在，可以在AU（Alternative Universe，平行世界；在同人创作中指保留人物形象和人物关系，但将人物放置在与原作不同的世界设定之下的同人创作）同人创作作品中离开原作中的世界与背景，在无穷无尽的平行世界中生存与行动。

的宏大叙事特有的悲壮感?名为“燃”的萌要素给出了一个优秀的答案。

在“二次元”化网络文学的模组化叙事中,所谓“深度模式”,或者说主旨与意义,其实也变成了一个组件。作为一种类型通俗小说,网络文学作品总是具有一个相对简明清晰的深度模式,如上所列举的世界设定、角色设定等诸模块构成了叙事的主体部分,而主旨与意义则和其中任意一个或多个部件相关联,向上延伸出来。平等、自由、理性、人性、爱情、正义……这些主题仍旧是这个时代的议题,也仍旧是网络文学作品常见的主旨。东浩纪所讨论的数据库写作是以宏大叙事解体为前提的,因而当东浩纪讨论具有典型的数据库写作的日本ACGN作品时,便没有再对作品中的深度模式进行讨论。但实际上,不管是日本的ACGN作品,还是中国游戏化的网络文学作品,都仍旧保留着完整的深度模式,但意义与主旨不再具有统摄全文的作用。一部作品的不同部分可能包含多种深度模式,深度模式也可以不是作者真诚相信并希望在作品中得到讨论的议题,它可能只是为了完成叙事而使用的权宜之计。比如说《约会大作战》^①,这样的后宫向作品中,男主人公战胜精灵、拯救世界的方式是“与其约会、使其娇羞”,为了规避一男多女的道德风险、使男主人公的行动合理化,“拯救世界”的宏大叙事绝不能丢,但也没有人会对此信以为真。换言之,深度模式,或者说主旨与意义本身也变成了一个构成叙事的模组,可以与世界设定、角色设定等组件结合在一起,共同构成叙事。

而“燃”就是一个最极端的深度模式组件,在被反复运用的过程中,“燃”成为具有萌要素式的固定程式的宏大叙事残骸。所谓“燃”,在事件层面往往表现为弱者为了某种强烈的信念而克服自身的恐惧,不计代价地完成不可能的挑战,或与不义的强者战斗;也可能表现为贯彻不同信念的双方/多方为了各自的信仰而不计代价地相互斗争。它可以指向肯定人的无限可能以及歌颂正义、勇气与牺牲精神等意义。“燃”与其他萌要素一样,实际上是一种人物的行为逻辑,但同时又切实地为受众提供着一种关于深度模式、关于宏大叙事的幻觉。“燃”所能提供的效果是这样的:这个故事似乎在讨论着什么主题,实际上也可能什么都没有讨论,但它所包含的强烈情感,以及审美上的悲壮感却足以感染受众。一旦某种深度模式像“燃”

①《约会大作战》:轻小说家橘公司创作的由Tsunako负责插画日本轻小说作品,属Fantasia文库,自2011年3月19日起发行,目前尚未连载完结。

这样被固化为萌要素，就会变成这样——深度模式背后的宏大叙事实际上已经被抽空了（不是不存在了，而是可有可无、无关紧要），留下的只是一种审美印象，以及按照惯性调动情感的能力。

对悲壮感、宏大叙事幻象的需求，就这样被直接压缩为以“燃”为名的萌要素，与其他萌要素一同被组合进角色、故事的序列之中，无须调动整个故事的宏观结构，无须真的指向任何深度模式，就能够满足对宏大叙事悲壮感的诉求。

对宏大叙事的“脱敏”式调用，必然伴随着对道德与价值评判的悬置。

宏大叙事并未离开我们，作为一架庞大的机器，它仍旧凭借强大的惯性在转动，它曾允许一些东西进入，于是就有话语去表述这些东西，它将另一些东西放逐在外，于是那些东西就不被话语所覆盖，那些被宏大叙事放逐之物便无法用现实主义的方式去表述。在话语生产的能力与权力方面，任何新生局部小叙事都无法与饱经沧桑的宏大叙事比肩，于是局部小叙事总是处在话语缺失的痛苦之中，大多数时候，它们只能策略性地挪用宏大叙事，或者保持沉默。东浩纪借用了柄谷行人的说法，认为现实主义的语言是透明的，能够直接反映现实，而“游戏性写实主义”（用萌要素与数据库写作就是东浩纪命名的“游戏性写实主义”的一个典型特征）的语言是半透明的，并不直接指向现实。所谓“现实”，自然不是赤裸的实在界，而是能够被宏大叙事话语所容纳和表述的东西。半透明的语言就像是一层隔离带，将渗透着宏大叙事的现实暂时隔离并悬置起来。“游戏性写实主义”并不与现实对抗，但给了所有局部小叙事讲故事的权力。

萌要素就具有这样的半透明的特性，它有能力悬置既有伦理、价值标准（尽管往往并非彻底悬置），将私人欲望高度提纯、隔离并审美化，从而变成了具有公共性的机械心灵。每一种欲望都不是依赖其本性，而是依赖其强度、纯度、内在统一性与独特性达到了审美的范畴，从而得到认可的：这种欲望如此强大而自治，在其自身内部完全合理地运行着，无论这是不是“我”的欲望，“我”都必须接受它的存在，并因其于“我”而言是如此陌生/熟悉而使“我”感受到审美的欣悦。

在萌要素的领域内，只存在审美判断，不存在道德判断，萌要素是一个无善恶的领域，所谓“萌即正义”说的大抵就是这个意思。这或许可以解释为何在资料库中存在着相当数量的从现实主义角度来看实属负面的萌

要素,如病娇、腹黑、毒舌^①、黑化、恶德^②、病切^③等,它们惊人地具有让人喜爱的能力。

萌要素的审美原则或许可以概括为“因纯粹而崇高”。在娱乐层^④,它体现为角色在逻辑的协调下严格按照萌要素提供的指令行动,没有违反萌要素的杂质;在再现层,它体现为角色坚定地贯彻自己的人格与理念,不为外物所动摇,不从众,不以他人是非为是非。萌要素构成的角色在被受众接受的过程中,当然有可能重新进入道德判断的领域,但每一个受众群体,每个个人都可以有自己的道德判断。理论上,萌要素构成的角色本身既不内置道德判断标准,也不包含善恶倾向。大部分深谙萌要素创作原则的受众也有能力在悬置道德的状态之下,接受作为纯粹审美对象的萌要素与萌要素构成的角色。萌要素构成的角色使其受众在价值体系趋于暧昧的后现代社会中,重归一种字面意义上的“存在即合理”的状态,无须愧疚地直视并拣选自己真正喜爱、向往的东西,这其中的一些在被充分满足后就不再必要,另一些则化作审美偏好、人生观、生存信念一类的东西,成为自我认同与内在价值体系的一部分。奉行着“萌即正义”“有爱即合理”的原则,萌要素构成的角色走向了宏大叙事未曾抵达(或拒绝抵达)的地方,为收容不被现实容许之物提供了可能。

① 毒舌,源自日语词“毒舌(どくぜつ, dokuzetsu)”,萌要素的一种,指说话恶毒不好听,习惯于讽刺他人,即使心怀善意也无法直率表达的人。

② 恶德,萌要素的一种,指有不良品德的人。

③ 病切,萌要素的一种,源自日语词病ん切れ(やんぎれ, yangire),指对世界绝望,想要毁灭一切,而且非常执迷于与之相关的活动的人。

④ 娱乐层与下文提到的再现层是〔日〕戴安娜·卡尔、大卫·白金汉等《电脑游戏:文本、叙事与游戏》(丛治辰译,北京大学出版社,2015)中使用的概念。娱乐层,即游戏的玩法层面,与程序、数值密切相关;再现层则关乎故事的叙述、视觉效果、角色的情感吸引力,与游戏的审美风格、叙事元素密切相关。在“二次元”化的网络文学中,实际上也存在这样两个层面。娱乐层表现为以解离与模组化为主导的叙事构成方式;再现层则是作品经由“脑补”最终形成的故事内容。在读者那里,这两个层面总是同时存在着。