

广义叙述学视域中真人秀的“间类”符号特征^{*}

王小英

摘要：就时间—媒介向度而言，真人秀节目属于广义叙述体裁分类中的演示类（记录演示类）叙述；就再现的本体地位类型而言，真人秀具有“间类”的符号特征，是带有纪实特点的特殊“虚构”。其一度符号媒介再现区隔，是一个有形的拍摄框架。其二度虚构区隔并非演出型，而是竞赛型或嬉戏型。当设定规则时，真人秀的二度区隔显现，表现为“拟真”状态；当不设定规则时，其二度区隔隐藏，只呈现出一度纪实区隔的存在。真人秀在符号设定上刻意追求与实在世界的强指示关系，保留一种可追踪性，从而制造真实效果，生产“真实”。

关键词：广义叙述学，真人秀，纪实，虚构，符号学

The “Inter-class” Features of Reality Shows: A General Narratological Approach

Wang Xiaoying

Abstract: In terms of time-media orientation, reality shows are narratives of performance in general narratology, yet such shows can be considered special “factual fictions” with the “inter-class” symbolic feature in the light of the type of ontological position being reproduced. The primary segregation frame is tangible shooting, and instead of being a performance type, its secondary fictional segregation frame is either competitive or frolic. When the rules are set, the secondary fictional segregation frame appears showing a “virtual” state; when the rules

^{*} 本文为2016年国家社科基金青年项目（16CXW025）的阶段性成果。

are not set, it is hidden, showing only the factual segregation frame. By pursuing the clear denotation to the real world in the symbolic set and retaining a kind of traceability to create a real effect, reality TV shows produce “truth”.

Keywords: general narratology, reality show, fact, fiction, semiotics

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.20170111

相较于主要针对小说,旨在建立关于“文本”的叙述语法的经典叙述学,后经典叙述学将文本外的系列因素,如读者、作者和社会语境等纳入叙述研究之中,从而进一步使叙述学研究内外兼顾,大范围拓展了叙述研究的领域,但相当程度上仍无法面对当今各人文社科门类中的“叙述转向”问题,由此产生了建立广义叙述学的压力。“广义叙述学超越了门类叙事的阈限,试图为一切叙事,真实的/虚构的、不同媒介和不同时间轴的所有叙事提供一个更贴切的概念,一个有用的方法论,一套通行的术语,一个有效的分析工具。”(王瑛,2015)关于真人秀的叙述学研究并不少见,但这些研究主要采用的是经典叙述学和戏剧研究的方式,如从结构、角色、冲突、情节、视角(聚焦)、戏剧性等方面展开研究,虽然间或涉及后经典叙述学,将研究延伸至受众层面,然总体上仍将其纳入以作品(主要是文学文本,尤其是小说文本)为主体研究对象的经典叙述学的框架中。因此,真人秀的叙述学研究存在一大问题,即真人秀属影像媒介叙述,与小说这种以语言符号叙述为主的叙述体裁存在诸多差异,而这种差异正是其独特性的重要构成部分。故而将主要针对文学叙述的经典叙述学和后经典叙述学作为其理论工具,合理性和有效性有限。要准确把握真人秀的符号叙述特点,必须将其纳入广义叙述学的视域中进行考察。

赵毅衡在其《广义叙述学》中指出所有的叙述体裁都按照媒介-时间(即过去、现在和未来三种基本时间向度,与因为现代媒介的诞生派生出来的过去现在向度,及如梦、心传等类演示类叙述的类现在)与再现是否具有本体地位(即纪实/虚构)两条轴线展开。因此,可以依据这两条轴线的演进方向,对所有的叙述体裁作出一个分类,如下表所示(2013, p. 1-6):

表 1 叙述体裁基本分类^①

再现的本体地位类型 时间 - 媒介向度 (类型与对应的时间及媒介)			纪实型	虚构型
记录类	过去	文字、言语、图像、雕塑	历史、传记、新闻、日记、坦白、庭辩、情节壁画	小说、叙事诗、叙事歌词
记录演示类	过去现在	胶卷与数字录制	纪录片、电视采访	故事片、演出录音录像
演示类	现在	身体、影像、实物、言语	(电视、广播的)现场直播、演说	戏剧、比赛、游戏、电子游戏
类演示类	类现在	心像、心感、心语	心传	梦、幻觉
意动类	未来	任何媒介	广告、许诺、算命、预测、誓言	

叙述文本从时间 - 媒介向度上可以分成五类，从再现的本体地位类型上可以分成两种。两种分类维度互相配合，理论上应有十种基本的叙述体裁，而实际上只能找到九种。所有属于叙述的符号文本，都可以纳入这个分类框架之中，从这两个维度进行考察。真人秀节目就时间 - 媒介向度而言，属于记录演示类叙述或演示类叙述（国内大部分电视真人秀是录播，因此属记录演示类叙述，网络直播属演示类叙述），演示性质比较明确；就再现的本体地位类型而言，真人秀介于虚构型与纪实型之间，属于体裁上的“间类”。传统娱乐节目（如《正大综艺》《快乐大本营》《开心辞典》等游戏、表演、益智类节目）也都属演示类或记录演示类，但其在再现的本体地位类型上属于纯虚构，这方面真人秀与之形成对照。

一、有形的一度符号再现区隔：拍摄与规训

“一度区隔是再现框架，把符号再现与经验世界区隔开来。一旦用某种媒介再现，被再现的经验之物已经不在场，媒介形成的符号代替它在场。”（赵毅衡，2013，p. 74）这种区隔是“透明”的，貌似经验世界。真人秀节目的拍摄为了制造客观记录的印象，时间上经常（或者貌似）从早跟到晚，

① 为了能够更清楚地表现分类的标准，表格在严格遵循其分类方式的基础上，略有改动。

□ 符号与传媒 (14)

如《极限挑战》从嘉宾还未睡醒时就开始拍摄,然后起床、穿衣、刷牙等都被纳入拍摄范围,《爸爸去哪儿》对离家、登机、下飞机等场面都进行拍摄。为了保证其记录的客观性,拍摄者尽量保持不干涉现场的姿态,并且使用偷拍、固定机位长期监拍甚至24小时监拍等手段,表现在电视节目中就是拍摄者基本不出现在画面中,只呈现节目参与者。

但这种一度区隔界限是被拍摄者明显感受到的,比如围观的人群,数位拍摄者用相机围起来形成的拍摄区,被拍摄者身上佩带的麦克风,都以有形的方式告诉被拍摄者“区隔框架”的存在,明确标示出嘉宾的一举一动将会被影像符号化。符号化后的一度区隔文本会有接收者,并会受到评判。有时在电视上呈现出的真人秀节目,也会显示给观众区隔界限,如背着包的工作人员,扛着摄像机的拍摄者等。因此镜头下的“自己”和非镜头下的“自己”是有明显区别的。不过最终画面上拍摄者的隐身,框架的消退,会让观众误以为“真实”。而拍摄现场,拍摄者和被拍摄者的同时在场,或者拍摄者知会下的镜头拍摄都明确告诉被拍摄者记录框架的存在。而非知会下的拍摄及播出就会立即牵涉隐私权限的问题,如电影《楚门的世界》中的真人秀节目便如此。

真人秀节目中的一度区隔,除却规定任务情景为主体的拍摄与未进入游戏情境时的日常生活拍摄外,还表现在真人秀节目中经常出现的“采访”片段。被采访者面对镜头,讲述自己的心情和对某个事情的看法和态度。这种方式着力强调的是被拍摄接受采访的主体性。考虑到采访是通过双方交谈的方式进行的,尽管采访的目的是突出被采访者,但必定有一个采访者通过发问,来对被采访者的言谈内容进行引导。而最终呈现出来的画面中,我们根本看不到采访者的身影,甚至也听不到他的声音,好像是被采访者的独白。实际上,采访的时间界限、采访的画面呈现,就是一度区隔的框架界限。

真人秀中的纪实,除了表现在参与者表现自己之外,还体现在这种非游戏竞技状态中的拍摄行为,正是这种呈现,有意模糊“再现”和“经验”的界限,让观众产生被拍摄者如是生活的幻觉。但只要稍微细加审视,就会发现这种“再现”框架起到的作用是非常大的。福柯在《规训与惩罚》中,提出了一种现代社会的规训手段,他将之命名为“全景敞视主义”(Panopticism),其直接来源为边沁的“全景敞视建筑”(panopticon)。这种建筑的独特构造使得监督者可以看到囚禁者,而囚禁者看不到监督者却知道可能被监视。“它(敞视建筑机制)推翻了牢狱的原则,或者更准确地说,推翻了它的三个功能——封闭、剥夺光线和隐藏。它只保留下第一个功能,

消除了另外两个功能。充分的光线和监督者的注视比黑暗更能有效地捕捉囚禁者，因为黑暗说到底还是保证被囚禁者的。可见性就是一个捕捉器。”（1999，p. 225）真人秀中有形的一度纪实框架，当然不能完全等同于全景敞视监狱，但是却能够起到比敞视监狱更为外在的规训作用。真人秀在“全景”方面区别于敞视监狱，它是通过影像捕捉到符号文本的，不管有再多的跟拍、固定机位拍、连续拍的时间，这种媒介化的符号捕捉本身就是一种片面化，即是感知的片面化，也基于此产生片面化的意义。其与经验生活现实是有明显区别的。不过最重要的区别还在于，被拍摄者对“节目”的理解和对拍摄框架的感知，起到一种强有力的“规训”作用，使得被拍摄者“秀”的成分加重，从而有别于框架化之前“真”的表现。当然，从社会学的角度而言，每个人都在社会生活中“表演”自己，但即便表演也有前台区域与后台区域之别。真人秀试图用前台的方式去表现后台状态，这当然是一种不可能，除非采用违背隐私协议的偷拍和偷窥等手段。

有形的框架区隔，等同于工作中的前台区域，“个体在前台领域的表演可以看成一种努力，这种努力造成他在该区域的活动维持和体现了某些标准的外观。这些标准似乎可以划分为两大类。一类与表演者在和观众讲话，或进行代替交谈的姿态交流时用来对待观众的方式有关。这些标准有时被看作是礼貌问题。另一类标准与表演者在观众的视觉或听觉范围内但不一定与之交谈时的表现有关（戈夫曼称之为“体面”）”（1989，p. 103）。体面又可以分为要求遵守普遍伦理的道德要求与符合某些职责的特殊的功用要求两类。由于真人秀节目中观众的隐身或半隐身，被拍摄者与观众交流时的礼貌要求并不高，体面要求却很高。被拍摄时保持“体面”，一方面是因为尊重拍摄框架，另一方面则是为了给观众留下好印象或避免受到制裁。完全的“真人”或许只有在电影《楚门的世界》中楚门并不知道自己正在被直播的情况下才能够产生。因此，一度纪实区隔中的“真实”与日常生活中的“真实”或真实的人性呈现，是有一定距离的。当然，可以通过延长拍摄时间（如延展到一年或几年每天24小时拍摄），扩大拍摄空间（如除了极其隐私的厕所和浴室之外都拍），隐藏拍摄的人群而只显现摄像头的方式来逼近“真实”，拉近与日常表现的距离，抹杀前台区域与后台区域的界限。但是，正如福柯的全景敞视主义所揭示的，这种做法的后果不过是将外在的监视内化罢了。

况且，真人秀节目，无论如何宣称其真实自然，竭力保持一度区隔内被拍摄者自我展演的本真，其纪实都有一定的限度，都会存在着区隔内外的互动：导演组与被拍摄者互动，对被拍摄者的限制与要求不仅以一种规则的方

式出现,有时还会以人为干预的方式出现;被拍摄者与观众的互动,几乎是所有的真人秀节目都竭力彰显的一个因素。

“从符号表意的链条看,纪实性叙述的表意过程是符号发送者—符号文本—符号接受者,在这一链条中,符号发送者的自我人格承担符号表意,符号接受者也以全部的人格接受符号表意。”(朱林,2015)在这种演示类(记录演示类)叙述的模式中,充当符号发送者的叙述者是框架叙述者,这个框架叙述者是作出规则情景等指令安排,代表电视制作“机构”的人格,“他”安排各种媒介(影像、言语、文字、灯光、镜头位移、音乐、声音、剪辑)传送的符号。于纪录片而言,拍摄下来的各种材料都可以用于片子,故事片则必须剪辑。于是剪辑成为最容易发生争议的环节之一,因为剪辑意味着重组和安排,也意味着叙述者对真人秀的干预,所以经常引发嘉宾与“框架叙述者”之间的争议,如许晴、黄磊等与电视台节目制作组之间的争议在相当大的程度上都因剪辑而引起。也正因为真人秀有一度的拍摄框架,所以它不同于戏剧而类似于电影,观众只能在指引和框定之内观看,无权观看框架之外的内容。即便最终呈现形态中偶尔有拍摄者入镜,也处于拍摄者可控范围之内,完全可以通过剪辑的方式,被去掉或继续保留。

二、非演出型的二度区隔:特定规则“勾画”的虚构框架

真人秀中的游戏、任务等特定规则下的符号文本,属于一度区隔后的二度区隔文本(它类似于网络小说或游戏里“设定”下的叙述文本),属于虚构型演示文本。不同于日常生活情景的特殊情景属于二度区隔框架,类似于小说虚构世界、游戏世界。差异在于被拍摄者是可以从这一世界回来的,或者说是必须回来的。因此,二度区隔中的呈现势必会影响到日常生活世界。为了追求二度区隔中的效果,片面化或过度呈现某个事件,会对被拍摄者以后的人生产生较多的负面影响。媒介伦理问题由此浮出水面。过程是不定的,结局通常也是不定的。但是游戏比赛时间、拍摄时间和空间都比较确定。

赵毅衡将演示类叙述分成三种类型:表演型、竞赛型与游戏型。三种类型分别对应于奥斯汀的以言言事、以言行事与以言成事,成为“以演演事”“以演行事”与“以演成事”(赵毅衡,2013)。宗争考虑到游戏皆有竞争性特征,认为这种分类不太合适,将其变更为:演出型、竞赛型和嬉戏型(2014, pp. 165 - 169)。嬉戏是完全没有目的的娱乐活动,具体到玩者的游戏之道而言,他完全可以选择“以演演事”“以演行事”与“以演成事”,横跨三种类型。宗争实际上并没有改变赵毅衡的分类方式,只是换用了歧义

更少的语词（以“演出”代替“表演”，以“嬉戏”代替外延义过大的“游戏”）来概括三种类型，因此本文采用宗争的分类术语。“演出”“竞赛”与“嬉戏”三种因素在演示类叙述中普遍存在，“演出型”“竞赛型”“嬉戏型”三种类型的区别，是在一定的体裁类型中按照社会文化规约的某种因素居于主导造成的差异。实际上，嬉戏也不能完全排除表演和竞争的成分。宗争辟出的“游戏”，并不对应三种类型的某一类，而属另一种范畴命名体系。真人秀是非演出型的演示类叙述，中外皆如此，即便是表演类的真人秀节目，如《我看你有戏》，选手的演出也只是属于其中的一部分而已，如何选是没有脚本的，也是非演出型的演示类叙述体裁。从国内引入的真人秀节目来看，从西方引入的如《中国达人秀》《中国好声音》等大都属于规则强编码类的残酷竞赛型；从韩国引入的如《爸爸去哪儿》《奔跑吧兄弟》等虽然也有比赛规则的存在，但属弱编码类，竞争性不强，大都属于嬉戏型。西方残酷竞争型的真人秀经常表现出“丛林原则”，如《幸存者》，其中不可预料因素最多，“突转”的频率也较高，这有点像体育比赛之类竞赛型演示叙述，“竞赛型演示叙述会以神话叠加的方式带来叙述惊喜”（魏伟，2015）。而国内真人秀则尽力避免、削弱你死我活式的高度对抗，这尤其表现在韩国模式的温情脉脉的真人秀节目上，如《爸爸去哪儿》中的比赛经常是不分输赢，皆大欢喜。这既是文化文明取向差异的结果，也与具体的电视播出体制有关。

非演出型与演出型的区别，类同于宗争所说的游戏与戏剧的区别：“玩者与演员不同，玩者可以在游戏中做各种尝试，直到他自愿或被迫退出游戏，而演员则需要依照剧本行事，出了纰漏有人问责；游戏脚本只是一个生成故事的程序，而戏剧脚本则规定了具体的情节走向和事件安排。”（2014，p. 169）真人秀制作人反复强调的“无剧本”以及观众对真人秀“有剧本”的质疑，指向的都是真人秀非演出型演示类叙述定位，即真人秀中演出因素不能占据主导地位，这也使真人秀类似于宗争所说的游戏。

二度区隔是非透明的，就演示类虚构叙述而言，非透明性一般表现在：一度区隔中的演员（玩家）身份转变为二度区隔中的角色（游戏中的玩家）身份；一度区隔中的作者人格分裂出一个二度区隔中的叙述者，并期盼接收者分裂出一个受述者来形成传达关系；二度区隔中的规则产生了不同于一度区隔中的新秩序；二度区隔中有关于场所、处境、用具、配置等的特殊框架设定。真人秀中没有演员到角色的身份转变，但有嘉宾身份到游戏中的嘉宾身份的转变。以腾讯视频的大型真人秀节目《我们15个》为例来看，二度区隔表现在：“平顶之上”这一划定的地域空间及里面提供的谷仓、用具和

奶牛等生产资料；具体的规则，如不能带智能手机，只能带一个箱子进入，不能直接出去寻求帮助，以及每月一次的淘汰规则等；嘉宾进入平顶区域成为平顶居民的模式设计。

真人秀的虚构模式类似于宗争所说的游戏。宗争在对游戏的研究中，区分了由“游戏设计者”与“玩者”形成的游戏内文本（第一级符号文本），与由“玩者”与“观者”形成的游戏文本（第二级符号文本）。游戏内文本与游戏文本在一定程度上类同于语言和言语、表层结构与深层结构，却不同于故事与话语、底本与述本。叙述性产生于卷入“人物”的第二级符号文本之中。有第二级符号文本意味着一定有第一级符号文本的存在，反过来却并不如此。真人秀节目的叙述性存在于其作为第二级符号文本的存在样态之中。

但正如非演出型演示叙述包括竞赛型和嬉戏型两种一样，一些真人秀看起来没什么规则，似乎没有明确的目的，比如网络直播真人秀，但也隐藏着两类区隔。当真人秀不设定规则，只是播出一些日常状态时，可以说其二度区隔被隐藏式地展现，即隐现。之所以说其是“隐现”，在于这种区隔大部分是存在的，只是过于隐蔽，所以看起来似乎只有一度区隔的存在。

不同真人秀二度区隔的不同只不过是一个隐显的问题，这主要是由于真人秀的制作总是离不开一定的商业利益，需要一定的收视率。与电影相比，真人秀电视节目经常分集分时段播放，网络节目特定播出，都削弱了情节的重要性，而将观众的注意力重心引向人物。但真人秀的记录性并非让其等同于监控摄像头，商业利益的驱使需要其以戏剧性的一面来保持收视率。这时就需要使用一些虚构性手段来增加其戏剧性，甚至制造冲突。

冲突可以理解否定，否定正是情节展开的动力。作为“个体性”的人而非情节是真人秀的中心。或者说情节是为“人”服务的。为此目的，真人秀节目中增加了很多研究者注意到的“戏剧化”的剪辑手段，这种手段其实为虚构手段，如《爸爸去哪儿》中，用字幕来为眼神迷离的 Kimi 添加“渴求奥特蛋”的心理活动，用戏加戏的分层方式来凸显不愿让蛋给夏天的轩轩的内心挣扎，这都是在用后期剪辑的方式来增加对“人”的塑造。此外还有给特写镜头，反复回放某一关键动作，增加背景音乐渲染等手段。应该说，近几年来纪录片的制作也呈现出采用故事片手法的趋势，但纪录片和故事片的主导不同，纪录片以尊重素材的客观真实为第一要义，虚构性叙事手法的运用也要以此为中心，存在颇多限制。真人秀不同，真人秀中游戏内文本的设定本身就是旨在激发特定“人物”在特定环境下的戏码，使其表现出不同于日常沉闷生活的戏剧性。没有规则设定，表面上看来是隐藏了二度区隔，

其实仔细观察还会发现，这类真人秀或多或少地会有意使用一些虚构手段来增加其戏剧性，这也正是其“秀”之所在。如玛丽-劳尔·瑞安（Marie-Laure Ryan）所指出的：“楚门程式的无数电视改编（所谓的真人秀或‘窥淫’电视）全都在脚本化的电影剧情与监控摄像的原始场景间进行不同程度地调和。”（2001）真人秀的戏剧性可以在内文本设置、选角和后期剪辑制作等方面有意加强，其区别不过是程度的不同。

三、符号设定的强指示性与真实效果

真人秀不需要嘉宾扮演某个有别于自己的角色，人物设定与人物本身的身份相一致，或者说真人秀中的嘉宾延续了从经验世界携带而来的主要身份，节目组只能通过选择何人作为拍摄者的方式来进行人物设定，而尽力避免通过让嘉宾扮演角色的方式来设定。这其实是有意制造二度区隔内人物与经验世界中人物间的指示关系，用真人秀中的“这个人”来代表日常生活中的“这个人”。

一般而言，处于一个区隔中的人物无法看到区隔外的世界，区隔内的世界是一个独立的世界，这种状况在小说这种记录类虚构型体裁中表现最为明显，人物只生活在小说文本世界之内，人物之间只具有这一单一世界的真实关系。然而，离开记录虚构类叙述，将关注点转向演示类虚构型叙述，就会发现情况复杂得多，再现与虚构两个区隔可以并存显现虽然。小说《红楼梦》中的林黛玉虽然可能有现实世界中的原型，却不存在一个现实世界中的具体对应身份，更不存在一个由此对应身份而来的观念系统。但电视剧《红楼梦》中的林黛玉，除了作为剧中角色人物而存在之外，还有一个来自现实世界中演员的具体对应身份（如陈晓旭），这一来自区隔外的身份所携带的形貌及语言行为观念体系不会被完全排除，在某种程度上也被携带进电视剧的二度虚构区隔中，携带多的我们称之为“本色出演”，携带少的我们要看其“演技”。资深观众可以同时看到演员和角色的存在。正是因为存在同一人在不同区隔世界的转变，所以，我们可以判断“专业”和“业余”演员之别。除非剧本允许，演员不能展示自己在虚构世界外的身份、言谈行为等。但作为非演出型演示类叙述的真人秀，是允许且支持嘉宾现实世界身份在规定框架内延续的，可以说是有意模糊区隔存在，成为罗兰·巴尔特所说的“使叙述显得自然”的方式之一，也可以说这正是真人秀二度区隔框架的独特之处。从时间上来讲，这个“真人”不能永远停留在二度区隔框架中，是必须回来的；就投入度上来讲，这个“真人”也不能完全停留在二度框架

中，他在依据规定情境和规则行事的同时，依靠塑造其成为特定人的那种经验习惯和主张做出选择，也即做出选择的时候他无法“清零”，他的“本性”、“底色”必须要发挥作用。这种本性和底色是在真人秀中竭力彰显的，是纪录片所追求的，却是戏剧、故事片竭力避免的。

与之相类似的符号设定的强指示性，还表现在拍摄场景与内容上。可以在地图上查到的出现在真人秀中的拍摄空间，经常获得旅游广告的青睐，这就是这种强指示关系带来的可追踪性被商业化操作之后的结果。

真人秀不同于演出型演示类叙述的“真”，在由特定规则勾画显现出来的二度区隔内体现为：嘉宾在二度框架中，在遵循规则的前提下（也即理解接受游戏内文本），通过自由选择制造“真”。这种“真”可以理解为在一定的环境下实验的一种形态，也即贡扎罗·弗拉斯卡所说的“拟真”：“拟真就是通过一个特殊的系统去模拟一个（本源性的）系统，而那一特殊的系统保留了人类原始系统中的部分运转方式。”（2011）“拟真”会因人而异，因此更富多样性，也更能显示人的特殊性。也正是在这种拟真的基础上，真人秀的“选人”会成为与节目规则框架设定同等重要的问题，如《爸爸去哪儿》三季的规则框架设定基本相同，但收视效果上差异较大，除了节目播出时媒介文化环境的变化之外，“选人”上的合理与否也是一个重要因素。真人秀的类游戏特征，它在二度虚构框架中的二级符号文本样态，为其制造冲突提供了多种可能情形。

真人秀的拍摄框架，决定了这种再现是媒介再现，让居于其中的嘉宾有“表演”的可能性，但这并不意味着虚假，因为日常生活中的自我呈现也具有这种特点。经过虚构手段处理的真人秀，具有“特定条件下特定人的经过特定处理的戏剧性”。三种“特定”决定了真人秀的节目显现不同于经验事实的日常呈现，是用媒介再现一种“拟真”状态，归属鲍德里亚所说的“类像”（*simulacrum*）范畴。

当用大量的摄像机对准参与者的一举一动，将其行为记录下来，再通过剪辑的方式呈现出来时，真人秀所能达到的“精确度”和“细致度”已经完全超越了日常状态下身体可以感知的限度，“在现代新技术平台上生产出来的‘类像’不再是对‘原本’有欠缺的‘摹本’，而是对‘原本’的逼真再现和精确复制”（支宇，2005）。镜头所能捕捉到的“一个眼神”“一个下意识的动作”等，远远超越了人的直接感知能力。类像导致了真实的消失，或者说本身即成为一种媒介社会的真实。真人秀节目中，当嘉宾在节目中扮演自己，节目的拍摄地被明确标明是现实世界中的某一区域时，“类像”所能

达到的真实效果，不是取消客观真实，而是加强了真实效果。当人们沿着《爸爸去哪儿》的路线去旅行时，节目中种种活动是摆拍出来的，还是自然呈现出来的，已经不重要。类像变成了可以追寻的真实。真人秀以叙述体裁的模糊性，成功达到了类像的超真实（hyperreality），虽然它并没有达到鲍德里亚所说的完全脱离客观真实而自主运行，但却正因此而比纯虚构体裁的类像在抹去真实与虚构的界限上更为有力。它属于鲍德里亚在《象征交换与死亡》中提及的三种类像序列中的第二序列，是根据价值的市场规律而进行的工业时代的生产（production），而非完全根据符码控制（code-governed）的价值结构规律运作的仿真（simulation）。因此，它带有后代现代特征却不完全是后现代式的类像，并没有完全自我复制，具有强烈的指示关系。

故而，真人秀所谓的“真实”，虽然可以从纪录片式拍摄的角度来加以阐释和规定，但其真实效果的取得，却离不开节目观众的具体观看解码方式。专注于市场研究的 Randall L. Rose 和 Stacy L. Wood 提出：“真实节目的消费设计代表了在传统虚构导向的娱乐范式中一种复杂的对本真性的追求。”（2005）在他们看来，“消费者将节目设计的奇异元素与那些关联他们生活体验的指示元素融合在一起，从而制造了一种自指的超本真（hyperauthenticity）”（2005）。观众在消费真人秀节目时，正是由于能够在身份认同（“如自己一样的人”与“漂亮的人”）、情景（“日常目标”与“非日常性环境”）及节目产品（“无剧本”与“绝对控制”）的两级间游弋和调和，所以既能够在节目中看到“自己”的“日常经历”，又能领略到一种超越自身的新奇体验，从而冲破真实与虚构的界限，达到一种纯虚构节目中难以领略的真实感和纯纪实节目中难以具有的戏剧感。真人秀节目中，观众一旦看“别人”，就如同看“自己”，看“别人”的生活如同拓展“自己”的行为领域，那么对节目参与者因为观看而产生的“亦我亦他”的情感依附关系，就足以让其忽略有形的一度区隔与或隐或现的二度区隔框架，完成巴尔特所说的将言语变成“神话”的过程，成为一种关于“真实”的意识形态表征。

从广义叙述学来看，真人秀本体地位类型的“间类”在于其二度区隔的或隐或现：当其显现时，就成为非演出型的演示类虚构叙述；当其隐藏时，就表现为只有一度纪实区隔的存在。具有纪实与虚构“间类”的真人秀有其符号独特性：一方面，拍摄框架会对被拍摄者起到类似全景监狱式的规训作用，“演”的成分明显，且游戏规则、情景以及后期制作都在相当程度上制造了其非日常的戏剧性和可观赏性；另一方面，扮演者和角色身份的一致，对拍摄材料以纪实为主导的处理方式，以及拍摄时空和内容与客观真实间存

□ 符号与传媒 (14)

在的指示关系，又保留了一种日常性和可追踪性。

引用文献：

- 弗拉斯卡，贡扎罗 (2011). 拟真还是叙述：游戏学导论（宗争，译）. 符号与传媒, 3, 249 – 250.
- 福柯，米歇尔 (1999). 规训与惩罚（刘北成，杨远婴，译）. 北京：生活·读书·新知三联书店.
- 戈夫曼，欧文 (1989). 日常生活中的自我呈现（黄爱华，冯钢，译）. 杭州：浙江人民出版社.
- 王瑛 (2015). 广义叙述学——叙事诗学发展的第三进阶. 河北学刊, 35 (1), 112.
- 魏伟 (2015). 叙述公正与叙述惊喜：竞赛型演示叙述研究. 符号与传媒, 10, 102.
- 赵毅衡 (2013). 广义叙述学. 成都：四川大学出版社.
- 赵毅衡 (2013). 演示叙述：一个符号学分析. 文学评论, 6, 141.
- 支宇 (2005). 类像. 外国文学, 5, 59.
- 朱林 (2015). 仪式的时间问题：一个符号叙述学研究. 符号与传媒, 10, 147.
- 宗争 (2014). 游戏学：符号叙述学研究. 成都：四川大学出版社.
- Rose, R. L., & Wood, S. L. (2005). Paradox and the consumption of authenticity through reality television. *Journal of consumer research*, 2, 284 – 296.
- Ryan, M. L. (2001). From the truman show to survivor: Narrative versus reality in fake and real reality TV. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 2.

作者简介：

王小英，西北师范大学副教授，主要从事符号学、网络文化研究。

Author:

Wang Xiaoying, associate professor of Northwest Normal University. Her research fields are semiotics and network culture study.

Email: wangxiaoying19820@163.com