

从文本语义学到文本媒介学

——论艾斯本·亚瑟斯的遍历文学理论

聂春华

内容提要 挪威学者艾斯本·亚瑟斯在20世纪90年代提出“遍历文学”这一概念，用来指那种在文本的物理层需要读者做出并非毫无意义的思想外操作的文学作品。亚瑟斯认为，文学作品的遍历性有古老的历史，而随着计算机和互联网的发展，新的文本技术的出现使文学作品的遍历性越发突显。遍历性之所以长期为传统文学研究所忽视，是因为它被线性叙事的强大惯例遮蔽住了，亚瑟斯因此严格区分了遍历和叙事，认为两者分别作用于文本的媒介层和语义层，不可相互混淆。与传统文学研究基本上只关注文本语义层不同，遍历文学理论主要聚焦于文本媒介层的形态变化及其对审美过程的决定作用，并把读者的媒介行为作为关注的焦点，这让遍历文学理论特别适用于以交互性为基本特征的计算机和数字文学领域。

关键词 遍历文学；叙事；文本语义学；文本媒介学

数字技术的迅猛发展，为文学写作和阅读带来了崭新的方式。随着新兴的数字文学^[1]的不断发展，文学研究自20世纪80年代开始尝试对这种现象进行理论的阐释。根据后现代文学理论家凯瑟琳·海尔斯（N.Katherine Hayles）的描述，20世纪80年代末至90年代中期是第一代电子文学时期，以迈克尔·乔伊斯（Michael Joyce）的超文本小说《下午，一个故事》（*Afternoon, A Story*）这种运用了超链接技术的文字作品为代表，相应地出现了以乔治·兰道（George Landow）和大卫·波尔特（J.David Bolter）为代表的早期理论家。90年代中期以后则进入第二代电子文学时期，以探索叙事和声音、动画以及其他软件功能的结合为主要特点，其理论上的翘楚则是挪威学者艾斯本·亚瑟斯（Espen J.Aarseth），他1997年出版的《赛博文本：遍历文学透视》（*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*）一书是数字文学领域公认的具有里程碑意义的著作^[2]。该书最引人注目的是提出了“遍历文学”（ergodic literature）这一在文学研究中前所未见的概念。时至今日，如乔治·兰道

所说：“‘遍历’这个有用的新词……已得到了广泛的认同。”^[3]亚瑟斯自己则说，“遍历文学”这个概念的提出，不仅仅是为了对数字化写作和阅读做出解释，而且还希望唤起为传统文学研究所遗忘的一种古老的文本性研究^[4]。本文将跟随亚瑟斯的视角，进入遍历文学的领域，并对这种被遗忘的文本性研究稍做探讨。

一 赛博文本与遍历文学

亚瑟斯的遍历文学概念与其赛博文本概念密切相关，要弄清遍历文学的独特内涵就要从赛博文本这个概念开始。“赛博文本”（cybertext）这个新词是亚瑟斯根据美国数学家诺伯特·维纳的《控制论》（*Cybernetics*）合成的。“控制论”原意并非专指以计算机为主的控制与通讯系统，但“赛博”一词通常被理解为某种通过计算机制造的虚拟空间，正如叙事学家玛丽-劳尔·瑞安（Marie-Laure Ryan）所说：“尽管它们的起源极为不同，但‘赛博空间’和‘虚拟’几乎已经可以互换了，尤其当

‘虚拟’附加在‘现实’之前的时候。在流行的想象中,计算机将我们带入赛博空间,并且赛博空间是一种虚拟现实。”^[5]这导致我们刚接触“赛博文本”一词时,很容易产生两个先入为主的观念:一、赛博文本是一种特定的文本类型;二、这种文本类型是随着计算机的出现而出现的。

然而,亚瑟斯对赛博文本的界定与上述两种先入为主的观念完全不同。在他看来,赛博文本既非某种文本类型,也不是随着计算机的出现而出现的,而是“透视所有文本形式的一种视角”^[6]。将赛博文本理解为计算机发明以后才出现的文学类型,实际上暗含着传统文学和数字文学之间截然两分的预设,比如早期的超文本理论家常常把超文本视为体现了后结构主义观念的理想文本,实现了对纸质文本的超越,如乔治·兰道说:“使用超文本,批评理论将会或者已经在传统的印刷文本库之外拥有了一个新的实验室来检验它们的主张。最终的可能是,阅读超文本或者用超文本进行阅读的体验将会极大地澄清批评理论的许多最重要的观念。正如大卫·波尔特在解释超文本性反映了后结构主义的开放文本的概念时指出的,‘在印刷品中不自然的东西在电子媒介中会变得自然,并且很快就会不言自明,因为它会被展示出来’。”^[7]这种预设在新和旧的文本媒介之间树立了二元对立,并赋予新的文本技术某种解放和进步的意义。亚瑟斯认为这种二元对立是不可靠的,这种围绕着新技术的意识形态神话遮蔽了不同类型的文本媒介之间更深刻的结构上的亲缘关系。为此,亚瑟斯并没有将赛博文本视为一种在计算机发明以后才出现的新的文本类型,如其所说,“它本身并不是任何一种文学体裁(literary genre)”^[8],他将这个概念理解为透视所有文本形式的一种视角。但这样一来亚瑟斯就必须为这个概念找到一种为所有文本形式所共享的文本性来作为赛博文本透视的对象,这样才能体现他所谓的所有文本之间的亲缘性。

赛博文本透视的是文本的物质性,亚瑟斯说:“通过把媒介的复杂性视为文学交流不可或缺的一部分,赛博文本这个概念聚焦在文本的机械组织上。”^[9]显然,亚瑟斯关注的是文本的媒介分析,而不是文本的语义研究,赛博文本对文本机械组织

的透视,实际上是对文本媒介的物质多样性及其功能性差异的关注。在这方面,亚瑟斯接受了泰德·纳尔逊(Ted Nelson)的观点,将文本视为“生产和消费文字符号的机械装置”^[10],正如没有放映机和屏幕一部电影就毫无用处一样,文本也必须依赖某种物质媒介。将文本视为机器,那么它就是由媒介、符号和操作者构成的产物,正是这三者的结合才制造出数量庞大的文本类型。然而,传统的文学研究往往只关注文本的符号层及人类操作者(作者/读者)在这个层面上的行为,因此,文本媒介及其物理差异并没有得到实质性的关注。例如,传统文学研究倾向于认为文本媒介的物理层并不必然会影响读者与文本的关系,《红楼梦》从纸质文本到电视或电影的跨越通常被视为相同故事的跨媒介呈现,不同媒介之间的物理差异及其对故事的影响被忽略了。但是最近几十年计算机和数字技术带来了媒介领域的革命,研究者才开始意识到媒介对文学作品的深层控制,即文本媒介的功能性差异会对文本的写作和阅读产生决定性的影响。

亚瑟斯的遍历文学概念正是建立在这种赛博文本性的基础上,并把读者在文本物理结构中的媒介行为作为关注的焦点,让遍历文学这一概念获得了文学研究史上前所未有的意义。他说:“在赛博文本的处理中,用户使一个符号序列得以呈现,这种选择行为是一种物理建构的操作,是各种‘阅读’的概念所无法实现的。这种现象我称之为‘遍历’,这个词从物理学移用而来,该词源自希腊词‘ergon’和‘hodos’,意思是‘劳作’和‘途径’。在遍历文学中,需要读者付出并非毫无意义的努力去游历文本。”^[11]赛博文本是透视文本机械组织的视角,当读者的阅读过程需要介入文本的机械组织,并在此物理层面进行操作以形成阅读的符号序列,那么这种行为就是遍历行为,这种文学文本就是遍历文学文本。在非遍历文本的阅读中,读者除了眼睛的移动和翻书页之外,其实无需太多其他的媒介行为,阅读过程主要发生在读者的思想层面,但在一个遍历文本中,读者的努力不只是发生在头脑之内。如法国作家马克·萨波塔的小说《作品第一号》,书页是散落的,读者每次阅读都可以像洗牌一样重洗书页,每洗一次就获得一个新的故事;纪尧姆·阿

波利奈尔的《图像诗》采用了各种极端的排印方式，有时甚至需要调转书本来阅读；迈克尔·乔伊斯的《下午，一个故事》由539个文本块和951个超链接构成，需要读者在不同路径之间做出选择。这些改变文本物理结构的遍历行为并不是“毫无意义的”，而是从根本上决定了呈现在读者眼前的符号序列。在传统文学研究中，这些作品和行为往往被视为有些怪异的少数“反例”而被忽视，但实际上它们的历史相当古老。亚瑟斯认为，最古老的遍历文本可以追溯至《易经》，因为占卜者不仅需要思想层面理解经文，而且需要用49根蓍草进行实际的演算。

因此，和赛博文本这个概念聚焦在文本机械组织上稍有不同，遍历文学这个概念关注的是读者对文本机械组织进行操作的行为及其结果。如上所述，亚瑟斯认为文本由媒介、操作者和符号三者构成。其中，符号不仅需要媒介为载体，而且需要呈现在阅读中，因此，符号由“文本单元”（textons）和“脚本单元”（scriptons）构成，前者指的是符号在文本媒介中的实际形态，后者则指这种实际形态呈现在读者眼中的序列。比如在《下午，一个故事》这个超文本小说中，每一个文本块就是一个文本单元，读者每次选择不同路径而形成的偶然的阅读秩序就形成一个脚本单元。由文本单元和脚本单元之间的关系，亚瑟斯区分了四种用户功能，可以用来界定遍历文本和非遍历文本之间的区别。它们分别是：

1. 解释（interpretative）功能，读者只在思想层面理解某个文本，既不涉及思想外的操作，也不改变文本的物理结构；

2. 探索（explorative）功能，就像《下午，一个故事》那样的超文本小说，作者安排好阅读路径给读者进行选择，但除此之外读者并无创造自己的文本块、链接或路径的权力；

3. 构形（configurative）功能，文本单元保持不变而脚本单元发生变化，如阅读马克·萨波塔的《作品第一号》，每页的文本即文本单元保持不变，但每次“洗牌”产生的偶然的阅读秩序即脚本单元却是变化的；

4. 文本单元（textonic）功能，即文本单元和脚本单元都发生变化，比如某些交互性诗歌或交互

性虚拟空间（MUD）的创作，允许读者或玩家即时输入或删除文本。

所谓“解释功能”，实际上就是发生在读者思想层面的用户操作，读者除了对文本的语义做出解释之外，并不改变文本的物理结构；而“探索功能”、“构形功能”和“文本单元功能”都或多或少会改变文本的物理结构。因此，亚瑟斯说：“我们可以把一个遍历文本界定为这样的文本，除了都会有解释功能之外，至少还有这四种功能中的其中一种存在于这个文本中。”^[12]因此，遍历文本须符合如下条件，即读者需要在文本的物理层面做出思想外的操作，且该操作会对读者的欣赏过程和结果产生决定性的影响。因此，“遍历文学”并不是某种理论构想，也不是某种只在计算机发明以后才出现的文学类型，“遍历”是和“阅读”同样古老的文学现象，前者涉及的是操作者对文本媒介的物理性操作，而后者主要是操作者对文本符号的处理，“遍历文学”指的是所有文学作品中那种需要读者对文本的物理层面做出操作并对欣赏过程和结果产生决定性影响的文本。在亚瑟斯看来，传统文学研究并没有深入到文本的这种物质性层面，也没有对读者改变文本物理结构的媒介行为予以特别的关注，在文本的语义解释功能长期占据主导优势的情形下，文本的物质性及其操作被排斥到了文学研究的边缘。

二 遍历与叙事

为何遍历这种性质这么难以被发现？亚瑟斯认为是因为遍历性长久以来被强大的叙事惯例遮蔽住了。尽管遍历文本并不限于数字文学，但确实是数字文学的出现才给传统的叙事理论带来了严峻的挑战。比如超文本小说涉及“探索功能”，需要读者选择路径进行阅读，但不同读者甚至同一读者每次选择的路径很可能都是不同的，这种偶然形成的阅读序列很可能并没有构成具有内在一致性的情节，玛丽-劳尔·瑞安说：“如果在阅读过程中我遇见一个片段，该片段描述了一个角色的死亡，而在接下来遇见的另一片段又描述了他活的时候的行为，我该怎么办呢？我应当选择一个超自然的理由来解

释这个角色的复活么?……在经典的超文本中,网络链接通常太过紧密,导致作者无法控制读者的路径向有意义的方向延伸。在一两个过渡之后就会产生随意性。但随意性是和叙事的逻辑结构不相容的。因为作者不可能为每次巡历的路径都预见一条具有连贯性的叙事发展,因此被发现的文本片段的顺序不能被视为叙事序列的构成要素。”^[13]根据西方传统的叙事理论,一个叙事是由稳定的具有内在逻辑一致性的线性序列构成的,但是超文本小说那种偶然形成的阅读序列很可能并不能满足这样的要求,因此当我们先遇见一个描写角色死亡的片段之后再遇见另一个描写该角色活着的行为的片段,传统叙事的逻辑就无法解释了。

尽管如此,大部分理论家依然通过挪用叙事理论来对之进行研究。由于超文本系统最大的特点是其交互性,这些研究普遍的倾向是将交互性和叙事理论粘合在一起。如迈克尔·乔伊斯很早就将超文本视为“交互性小说”,认为“超文本叙事成为虚拟的故事讲述者,叙事则不再由演唱者向聆听者或作者向读者传播。相反,它构成一个循环,在其中读者变成了共同的作者(coauthors),人工智能系统则‘阅读’他们的反应”^[14]。在简·道格拉斯(Jane Yellowlees Douglas)看来,超文本小说是一种“交互性叙事”,与迈克尔·乔伊斯类似,她认为“交互性”构成了它们区别于印刷叙事的主要特点:“印刷叙事的作者从来不能准确地知道读者会怎样解释他们的小说,而交互性叙事的作者会偶然惊讶于读者遇见的叙事片段的排列和组合,尤其是因为当超文本拥有超过100个片段和200到300个链接之时就会产生数以百计的文本的可能版本,其中一些是作者自己也无法预测并且也没有见过的。”^[15]此外,像叙事学家玛丽-劳尔·瑞安也在积极探索将“交互性”和“叙事”这两个概念结合在一起的潜力^[16]。

亚瑟斯认为挪用成熟学科的资源来解释新事物是很自然的,但这样做的代价却是遍历的独特性被强大的叙事惯例遮蔽住了。亚瑟斯最富争议的观点之一就是认为像超文本小说那样的作品并不是叙事。在他看来,把一个超文本小说视为叙事,源自错误地理解了叙事和世界的关系,即“人们不是把

叙事视为对一个世界的表征,而是把它当做了世界本身”^[17]。亚瑟斯对叙事这个概念的理解主要来自像热拉尔·热奈特(Gerard Genette)和杰拉德·普林斯(Gerald Prince)这样的经典叙事学家,强调叙事的表征本质。如普林斯在其《叙事学词典》中对“叙事”的界定是:“由一个、两个或数个(或多或少显性的)叙述者向一个、两个或数个(或多或少显性的)受述者重述一个或更多真实或虚构事件(作为产品和过程、对象和行为、结构和结构化)的表征。”^[18]这意味着在普林斯那里,叙事具有一种时间的回溯性,它本质上是通过语言对过往事件的讲述,因此像戏剧这样直接在台上发生的事件就被排除出叙事之外了。大概意识到这个叙事概念有较多局限性,在《叙事学词典》的修订版中,普林斯将“重述”(recounting)改成了“表述”(representing),刻意减少对叙事时间回溯性的强调,试图将正在发生的戏剧、音乐、游戏等也包括在叙事之内。

但无论是“重述”还是“表述”,在经典叙事学中,叙事都是对被表述世界的一种言语再现,而正是在这一点上遍历和叙事有根本性的区别。当我们阅读一部超文本小说时,我们的思绪不能只停留在言语表述的层面,还要进入更深的文本物理结构中,选择不同的路径并在其中探索、迷失、试错。前者只发生在读者的头脑之内,而后者是一种思想外的操作。因此,超文本小说阅读很难用叙事的表征性来说明,因为它聚焦在文本机器的物理结构上,正如亚瑟斯所说:“一个读者,不管如何深入到一个叙事的展开中,他都是没有权力的。就像一场足球赛的观众,他可以思索、猜想、推测,甚至可以任意喊叫,但他都不是球员。”^[19]但一个超文本小说的读者却需要像球员一样对文本的物理结构做出改变。因此,亚瑟斯认为像超文本小说那样的作品是遍历文本而不是叙事文本,将遍历误认为叙事,实际上忽视了叙事是对世界的表征而遍历却正是这个世界的一部分的事实。亚瑟斯说:“足球的故事和足球的游戏都由连续的事件构成。但即便用故事来讲述一场足球赛,这场足球赛就其本身而言也不是一个故事。在游戏中的行为并不是叙事行为。那么它们是什么?我用来形容这种功能的形容词是‘遍历’,它暗示一种情境,在其中一连串的事件(一

条路径、一个行为的序列，等等）由个人、多人或机械装置的并非毫无意义的努力制造出来。”^[20]

与那些把超文本小说视为交互性叙事的研究者不同，亚瑟斯相当明确地将超文本小说视为遍历文本而非叙事文本，但他并不否认超文本小说中有叙述（narration）的成分。超文本小说由相互链接的文本块构成，真正对读者造成困惑的不是每个文本块的内容，而是偶然选择的路径无法形成连贯性的叙事发展。在《下午，一个故事》这样的超文本小说中，基本上每个文本块内的对话和独白都是符合逻辑的，叙述者和受述者之间的交流一切正常。但是路径的随意选择破坏了叙事前进的可能，造成了文本块之间连贯性叙事的中断。用前面所引玛丽－劳尔·瑞安的那段话为例，我们在阅读过程中遇见的两个文本块，一个描述了角色的死亡，一个描述了角色活着的行为，在这两个文本块中叙述者和受述者之间的交流都没问题，出问题的是，在我们选择的路径中，前面那个文本块排在前而后面那个文本块排在后，由此给人造成逻辑困扰。

正是这种叙述成分的存在让超文本小说不至于完全不可理解，并让读者在阅读过程中产生了一种叙事期待，从而使非叙事的遍历文本产生了一个关于它的叙事版本。比如《下午，一个故事》，文本块之间的随意链接让我们无法获得一个连贯性的叙事，但是每个文本块中叙述者和受述者之间的正常交流又让我们对故事似乎有一种朦胧的、碎片化的了解，正是这种了解让我们对故事的真相充满期待，我们像玩冒险游戏一样不断巡历和试错，试图穷尽这部小说的所有链接和碎片并弄清整个文本的意义。在这个过程中，我们一直根据自己对链接和文本块的了解重组事件，直到赋予所有碎片一种理性的秩序，并相信这就是故事的真相。其结果就是，为了让混乱无序的文本碎片有意义，我们不得不制造了一个它的叙事版本。这个过程也恰好证明了遍历并非叙事，因为它是叙事的起源和动力。

三 遍历文学与当代文学和文论

亚瑟斯在当前各种研究之外提出“遍历文学”概念及相关理论，是因为他认为当前的研究没有深

入到文本的物质性层面，从而导致文本的遍历特性一直被忽视或被掩盖。

在关注读者对文本机械组织的操作这方面，遍历行为特别容易被误认为是读者一反应批评意义上的解释活动。读者一反应批评的核心观念是“空白”或“间隙”，即阅读被认为是对文本的语义空白或间隙的填补。遍历行为同样是将读者的介入行为放在了核心位置，以至于常常被认为与这种填补空白的行为并无二致。早期的超文本理论家常常在这两者之间划等号，如大卫·波尔特说：“从读者一反应批评到解构主义的后现代理论家对文本所作的讨论十分适合计算机中的超文本。当沃尔夫冈·伊瑟尔和斯坦利·费舍尔谈论读者的阅读行为构成了文本时，他们描述的是超文本。当解构主义者强调一个文本是无限的，它扩充至包括自己的解释时，他们描述的是超文本。”^[21]然而，实际上两者的性质完全不同，它们作用在文本的不同层次上。读者一反应批评涉及的主要是读者的语义解释功能，所谓“空白”、“间隙”、“未定点”或“召唤结构”等核心概念均指文本语义层面的不确定性，读者只需在头脑中完成这种填补活动而无需涉及思想外的行为。因此，读者一反应批评只涉及亚瑟斯所说的四种用户功能中的解释功能，所关注的也只是文本走向作品的语义层转换。遍历文本却除了解释功能，还必须同时具有探索、构形或文本单元这三种功能中的一种或几种。遍历行为不是读者一反应批评意义上的想象力的游戏，而是非隐喻性的实质性操作。就好比阅读《红楼梦》，读者在头脑中理解和解释这个故事，无论多么离奇的曲解，都不会改变文本的物理结构，但阅读萨波塔的《作品第一号》就不一样了，读者不仅需要对故事进行语义的解释，还会通过重组书页而改变文本的物理结构，而后者对前者无疑具有决定性的影响。将这种对文本物理层面的操作简化为一种发生在思想内部的、意向性的解释活动，是混淆了两种性质完全不同的行为，遍历文本和遍历行为的独特性被掩盖了。

上述大卫·波尔特的这段话表明，他也将超文本视作体现了后结构主义的理想文本，这也是很多早期超文本理论家的共同倾向。例如，乔治·兰道认为，“超文本模糊了读者和作者之间的界限并因

此成为巴特的理想文本的实例”^[22]，他又说：“当计算机软件的设计者阅读《论文字学》时，他们遇见的是数字化、超文本化的德里达；当文学理论家阅读《文学机器》时，他们遇见的是解构主义或后结构主义的纳尔逊。”^[23]超文本小说家斯图尔特·摩斯洛普（Stuart Moulthrop）则认为超文本以其无中心、多元化和开放性的特点而成为法国后结构主义哲学家德勒兹的块茎隐喻的最佳体现^[24]。作为一种理论传统，后结构主义主要源自20世纪后半叶以法语写作的哲学家和批评家，如罗兰·巴特、茱莉娅·克里斯蒂娃、福柯、德里达、德勒兹等，他们展现符号、结构、作品、作者这些概念的内在矛盾，突出语词和意义之间的不稳定关系。为了实现上述目标，他们有时用类似于网络或链接的概念来表现文本之间的相互联系，以及符号的重复对话、突变和重组。我们可以看到，超文本和后结构主义在意义的指涉、重复和表现其他文本方面确有类似之处，但这种观点同样混淆了文本的两个不同层次，后结构主义追求的是作为心灵建构的文本意义的自由开放，而遍历文学理论讲的是作为物理现实的媒介层面的操作。因此，当早期超文本理论家大谈超文本实现了后结构主义的去中心和多元开放性的时候，他们似乎没有意识到对文本机械组织的操作同样可以实现更加严格的意义控制。比如一个文本块之间只有单向性链接的超文本会比传统印刷文本更专制，它甚至不允许在传统印刷文本那里很容易就实现的跳跃阅读；又比如可以通过限制某些文本块的访问而影响读者的阅读路径，如《下午，一个故事》中有个叫“白色区域”的文本块，就是被设定为只有在浏览了所有其他文本块之后才能进入。因此，那种在后结构主义和超文本之间划等号的倾向，是对超文本这种媒介技术的片面理解，认为这种技术即代表多元、民主和解放，但实际上技术是不带政治倾向性的。

在当代文学研究中最具物质性倾向的是符号学，但亚瑟斯认为符号学同样没有真正探讨文本机器的物理形态变化。其原因在于，符号所具有的那种表征的本质并不能真正说明文本的遍历性。比如安伯托·艾柯在其《开放的作品》中谈到一种“运动中的作品”（works in movement），这种作品“由未经

计划的或物理上未完成的结构性单元构成”^[25]，需要读者和作者共同合作完成。这种“运动中的作品”就是遍历作品，但艾柯并未特别留意这种类型的作品。比如对于萨波塔的《作品第一号》，艾柯坦承他“毫无阅读其中任何一页的欲望”^[26]。原因在于，艾柯认为，“一个符号就是能在意义上替代别的事物的任何东西。这些事物并不一定存在，或者只有在符号代表它们的时候才在某处出现。因此符号学原则上是研究一切用来说谎的东西”^[27]，即符号实际只是对某种事物的替代或表征。这种符号学界定导致艾柯在研究“开放的作品”时，其主要兴趣是在意义的解释而不是作品的物理建构，因此他对《作品第一号》这种遍历文本的兴趣不大也就不奇怪了。

此外，遍历文学和诸如“元小说”“戏仿文学”等文学实践也有本质的区别。“元小说”常常会有意暴露叙述者的身份或叙述行为，刻意打破传统小说营造的故事正在进行的幻觉，使读者从故事的世界中走出来并意识到故事本身的虚构本质。这种效果和遍历文学的操作有些类似，当读者对文本做出思想外操作的时候，他确实很难像阅读传统小说那样沉浸在故事之中。但“元小说”突出的是叙述者的叙述话语或叙述动作，也就是对一个叙事的“故事”和“话语”中的“话语”那部分的强调，它们仍然属于叙事的范围，而不属于遍历。遍历和叙事的本质性区别就在于，它不是对被表述世界的言语再现，而本身就是在被表述世界内的真实操作。因此，“元小说”中的叙述者的叙述话语或叙述动作也是一种言语再现，是叙事作品的“话语”，而不是真实的操作行为，读者阅读时即使意识到这些作品是话语的虚构也无需付诸思想外的操作。“戏仿文学”则是一种通过调侃式地模仿其他作品而实现特定目的的文学实践，典型的戏仿文学如詹姆斯·乔伊斯的《尤利西斯》对希腊史诗《奥德赛》的戏仿。戏仿突出的是文本间性，但如果我们仔细鉴别，可以发现在文本的媒介、操作者和符号的三元构成中，戏仿通常只是文本符号的模仿，基本上不会涉及文本的媒介和操作者的关系，就如《尤利西斯》对《奥德赛》的戏仿，两部作品涉及什么媒介以及如何操作该媒介并不在作者和

读者的考虑之内。因此，戏仿文学和遍历文学也有本质性的区别。事实上，无论是“元小说”“戏仿文学”，还是当代其他文学类型，都主要聚焦在文本的符号再现、叙事以及语义解释等层面，它们很少深入到文本的物质层面，并把读者改变文本物理结构的媒介行为作为关注的焦点。

四 走向文本媒介学

从文本机器是符号、操作者和媒介的三者共生来看，传统文学研究的焦点是作者、符号和读者这三个要素及它们之间的关系，而媒介以及由媒介产生的一切则被忽视了。亚瑟斯的遍历文学理论首先关注的是文本媒介及其功能性差异，“然后才是语义的问题、影响的问题、他者的问题、精神事件的问题、意向性的问题，等等”^[28]。亚瑟斯的遍历文学理论从研究视角上实现了一种重要的转变，他称之为从文本语义学（textology）走向文本媒介学（textonomy）^[29]。按照笔者的理解，这种转向至少包括三个方面的内容：对文本物理形态的关注、对媒介行为的强调，以及对文本功能性差异的重视。

关注文本的物理形态的变化是亚瑟斯遍历文学理论的基本特征，传统文学研究虽然大多承认文学作品的完整性需要依赖其物质性，但对这种物质性及其形态的变化并没有予以特别的关注。就如现象学文论，因其更关注的是文本作为意向性对象的结果，因此作为物理形态的文本往往被缩减为一个给定之物，言下之意，文本的物理形态的变化及其功能性差异是忽略不计的。但随着数字文本技术的出现，阅读过程中文本物理形态的变化在数字文学中已经成为常态。因此，只有注意到文本媒介最近表现出来的这种变化，才能理解其不稳定性对文本的符号和操作者所产生的潜在影响，也只有在此基础上才能真正对数字文学独特的文本性有所了解。

亚瑟斯的遍历文学理论将读者的媒介行为作为考察的重点，并非读者脑中的想象性的文本解读，而是可以验证的改变文本物理结构的媒介行为，成为了区分遍历文学和非遍历文学的重要特征。从这方面来看，遍历行为是一种身体化（embodied）的行为，是身体与现实之间的交互作用。亚瑟斯正是

基于此点而严格区分了遍历与叙事，认为两者是文本的世界与该世界的表征两个不同层次的关系。这种实质性而非隐喻性的媒介行为，使遍历这个概念在数字领域具有广阔的运用前景，特别适用于使用虚拟现实技术的数字媒介。

遍历文学理论的另一个重要特征，就是侧重对文本媒介的功能性研究。马库·艾斯科利仁（Markku Eskelinen）说，随着数字媒介的持续增多，“具有启发性的问题可能不再是媒介是什么，而是媒介能做什么，以及被用来做什么。艾斯本·亚瑟斯在文学媒介的众多种类中从媒介本质主义到其功能性的差异跨出了关键性的一步。因为亚瑟斯的模式允许媒介之间有意义的功能性的叠加，它让我们摆脱了那种认为数字媒介和非数字媒介之间必定有根本性区别的假设”^[30]。通常那种在数字媒介和非数字媒介之间做简单区别的主张忽略了媒介之间的连续性，亚瑟斯把赛博文本概念作为透视所有文本物质性的一种视角，本身就是对这种在“新”“旧”媒介之间做截然两分的观点的挑战。因此他抛弃了对“媒介是什么”这类问题的形而上探索，而是认为，通过具体分析文本媒介的功能性差异，将对各种媒介的特性有更深入的了解。比如他区分了读者的四种用户功能，不同的文本可能会诉诸其中一种或几种用户功能，因此我们可以看到有些纸质文本具有灵活的遍历性，也能看到有些数字文本在限制读者行为方面甚至比纸质文本更严格^[31]。这意味着文本媒介的功能性差异在审美过程中起了重要的作用，每种类型的文本媒介都可以放入多层次、多角度的功能性视阈中来审视，数字媒介和非数字媒介之间的区分其实并不可靠。

我们简要分析了亚瑟斯的遍历文学理论，其宗旨在于发掘为现今的文学研究所长期忽视的那种遍历文本性。可以想见的是，结合了数字技术的遍历文学在未来文学的发展中会占据越来越重要的地位，从这方面我们也能看出亚瑟斯的遍历文学理论具有非常重要的价值和广阔的运用前景。

[1] 类似的概念有“电子文学”“计算机文学”“数码文学”“网络文学”等，本文倾向于用“数字文学”（digital

literature) 概括那种建立在计算机和网络新技术基础上的文学作品。芬兰学者莱恩·考斯基马 (Raine Koskimaa) 将数字文学主要界定为使用了数字化技术或者互联网技术的文学作品, 如超文本小说、多媒体百科全书、交互性诗歌等。参见莱恩·考斯基马: 《数字文学——从文本到超文本及其超越》, 单小曦、陈后亮、聂春华译, 第 24—27 页, 广西师范大学出版社 2011 年版。

[2] 参见 N. Katherine Hayles, *Writing Machines*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2002, p.27。

[3] George P. Landow, *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 2006, p.42。

[4] [6] [8] [9] [10] [11] [12] [17] [19] [20] [28] Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1997, p.18, p.18, p.5, p.1, p.20, p.1, p.65, p.4, p.4, p.94, p.15。

[5] Marie-Laure Ryan, “Cyberspace, Virtuality, and the Text”, in Marie-Laure Ryan (ed.), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1999, p.78。

[7] George P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1992, p.3。

[13] Marie-Laure Ryan, “Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media”, *Game Studies*, vol.1, issue 1, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>。

[14] Michael Joyce, *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*, Ann Arbor: The University of Michigan Press, p.193。

[15] Jane Yellowlees Douglas, *The End of Books—Or Books without End? Reading Interactive Narratives*, Ann Arbor: The University of Michigan Press, p.17。

[16] 玛丽-劳尔·瑞安发表了多部数字叙事方面的著作, 如《可能世界, 人工智能与叙事理论》(1991)、《作为虚拟现实的叙事: 文学与电子媒介中的沉浸与互动》(2001)、《故事的变身》(2006) 等。但瑞安对数字叙事的研究方法与亚瑟斯迥然有异, 亚瑟斯倾向于限制叙事理论向数字文学领域的扩张, 因此他竭力要在遍历和叙事之间划分严格的界限, 瑞安则倾向于扩大叙事学的学科范围以涵盖数字文学, 因此她试图超越传统叙事的言语表征

的特征, 使之可以容纳文本的遍历性, 建立一种交互性的叙事学。

[18] Gerald Prince, *A Dictionary of Narratology*, Lincoln: University of Nebraska Press, 1987, p.58。

[21] J. David Bolter, “Literature in the Electronic Writing Space”, in Myron C. Tuman (ed.), *Literacy Online: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers*, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, p.24。

[22] [23] George P. Landow, *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, p.4, p.1。罗兰·巴特在《S/Z》中提出一种理想的文本, 该文本是一种网络系统, 系统间无等级且相互作用, 门道纵横, 随处可入; 阿根廷作家博尔赫斯在其小说《交叉小径的花园》中也提到一种可以容纳所有可能性的小说, 与罗兰·巴特所说的理想文本极为类似。

[24] Stuart Moulthrop, “Rhizome and Resistance: Hypertext and the Dreams of a New Culture”, in George P. Landow (ed.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1994, p.300。

[25] [26] Umberto Eco, *The Open Work*, trans. by Anna Cancogni, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1989, p.12, p.170。

[27] Umberto Eco, *A Theory of Semiotics*, Bloomington: Indiana University Press, 1976, p.7。

[29] textonomy 一词似为作者生造, 按照亚瑟斯的解释, textonomy 是“对文本媒介的研究”, 而 textology 是“对文本意义的研究”, 参见 Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, p.15。本文将 textonomy 译为“文本媒介学”, textology 则译为“文本语义学”。

[30] Markku Eskelinen, *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*, London; New York: The Continuum International Publishing Group, 2012, p.20。

[31] 比如, 斯图尔特·摩斯洛普的超文本小说《漫游网际》(Hegirascope), 屏幕上的文本每间隔 15 到 20 秒, 就会被下一个文本覆盖, 逼迫读者在文本消失前阅读它, 读者在阅读这部超文本小说时有极强烈的被控制的感觉。

[作者单位: 广东第二师范学院中文系]

责任编辑: 何兰芳