

DIGITAL LITERATURE:

From Text

to

Hypertext

and

Beyond

# 数字文学

## 从文本到超文本及其超越

[芬兰]莱恩·考斯基马 (Raine Koskimaa) 著

单小曦

陈后亮

聂春华

译

# 数字文学

## 从文本到超文本及其超越

SHUZI WENXUE

CONG WENBEN DAO CHAOWENBEN JIQI CHAOYUE

[芬兰]莱恩·考斯基马 (Raine Koskimaa) 著

单小曦

陈后亮

聂春华

译



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS

广西师范大学出版社

·桂林·

## 图书在版编目 (CIP) 数据

数字文学：从文本到超文本及其超越 / (芬) 考斯基马 (Koskimaa,R.) 著；单小曦，陈后亮，聂春华译。  
桂林：广西师范大学出版社，2011.11

ISBN 978-7-5495-0884-6

I. 数… II. ①考…②单…③陈…④聂… III. 文学理论—文集 IV. I0-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 208100 号

广西师范大学出版社出版发行

( 广西桂林市中华路 22 号 邮政编码：541001 )  
网址：<http://www.bbtpress.com>

出版人：何林夏

全国新华书店经销

南宁市上英印刷有限责任公司印刷

(南宁市高新区高新大道东二路 19 号 邮政编码：531001)

开本：880 mm × 1 240 mm 1/32

印张：10.75 字数：260 千字

2011 年 11 月第 1 版 2011 年 11 月第 1 次印刷

印数：0 001~2 000 册 定价：30.00 元

---

如发现印装质量问题，影响阅读，请与印刷厂联系调换。

—— 献给我的父亲 ——

伊尔卡·考斯基马  
(1940—1999)

## 莱恩·考斯基马的数字文学研究 ——代译序

单小曦

在数字新媒介的催动之下,从20世纪80年代以来一种因媒介变革而兴起的文学样式——数字文学已经获得了长足发展。与中国当代一般而言的“网络文学”不同,早在互联网诞生之前,西方的数字文学已经出现,并已突破了传统印刷文学惯例而在超文本技术、赛博文本性等方面形成了属于自己的美学特色。新世纪以来,随着计算机软件、互联网和电子书等数字新媒介的进一步发展和使用范围的进一步扩大,数字文学获得了越来越大的发展空间,无论从传播范围还是影响人们的阅读习惯、审美方式方面都对传统印刷文学形成了真正的挑战。为了应对这样的社会文化和文学现实,西方学界从20世纪八九十年代就开始了较广泛而深入的数字文学探讨。芬兰当代学者莱恩·考斯基马(Raine Koskimaa)的研究就是其中的代表。为了介绍考斯基马的数字文学研究成果,为了给国内的相关研究特别是网络文学研究提供有益的借鉴,我们翻译了考斯基马的学术专著《数字文学——从文本到超文本及其超越》和相关论文。下面就考斯基马数字文学研究中的几个重要问题作介绍和评析。

## 一、数字文学的发生发展及其类型

梳理数字文学的发展历史是考斯基马对数字文学进行系统研究的初始步骤。毋庸讳言,媒介是文学存在的物质前提。考斯基马把20世纪80年代出现的文字处理器(word processors)和数字桌面出版系统(digital desktop publishing)看成数字文学诞生的技术起点。文字处理器给文学带来的变化是“或多或少降低了写作的门槛”,使写作的数量显著增加,也给文学文本从字体、页面到整体风格的设计提供了技术支持。数字桌面出版系统的出现则打破了纸媒印刷出版的垄断,为非盈利的边缘文学的生存提供了可能。相比较而言,超文本创作工具对数字文学的发展产生了更大的推动力。在此,考斯基马详细追溯了从范尼瓦·布什(Vannevar Bush)发明麦麦克斯储存器(Memex),到道格拉斯·恩格尔巴特(Douglas Engelbart)提出NLS系统(也叫“增值”[Augmentation]系统),再到泰德·尼尔森(Theodore Nelson)的伟大的仙都(Xanadu)计划,这一超文本观念的形成史以及数字超文本的发展史。具体到数字文学上,考斯基马提到了超文本编辑系统故事空间(Story Space)、超卡编辑器(Hypercard editor)和大容量的光盘存储器(CD ROM)与早期数字超文本文学之间的密切关系。东门系统公司(Eastgate Systems)开发的故事空间造就了迈克尔·乔伊斯(Michael Joyce)的《午后,一个故事》(Afternoon, A Story),这是世界上第一部数字超文本小说。之后,东门系统公司又陆续推出了史都尔·摩斯洛坡(Stuart Moulthrop)的《胜利花园》(Victory Garden, 1993)、谢莉·杰克逊(Shelley Jackson)的《拼缀女郎》(Patchwork Girl, 1995)等早期超文本文学名作。使用超卡编辑器创作超文本小说也是早期数字文学发展中的重要现象。这样的作品有约翰·麦克戴德(John McDavid)的《巴迪叔叔的幽灵乐园》(Uncle Buddy's Phantom Funhouse, 1993)、蒂娜·拉森(Deena Larsen)的《大理石温

泉》(*Marble Springs*, 1996)等。此外,考斯基马还谈到了大容量存储手段如光盘只读存储器的发明使用,使超文本小说能够融合文字、图像、声音等更多视听材料,能够生产出高度逼真的虚构世界的情况。他认为 M. D. 卡弗利的《加利菲亚》(*Califia*, 2001)就是这种“新潮”超文本小说的成功范例。

当然,计算机网络的发明是数字文学发展史上的重大事件。考斯基马指出了网络对于数字文学发展的几点意义:最初的计算机局域网使电脑冒险游戏成为可能,而“很显然这是互动小说的开端”;阿帕网发展为全球互联网之后,特别是万维网使文学互动发展到了读者参与接龙写作的阶段,罗伯特·库弗(Robert Coover)发起的“超文本旅馆”(Hypertext Hotel)就是这种引人注目的文学实验项目;互联网使数字文学的视觉化和多媒体性进一步凸显;最重要的是网络的强大整合功能可以把此前的诸多文学形态融合起来,从此数字文学进入了网络时代。

那么,数字文学具体包括哪些种类呢?考斯基马以具体生产实例将数字文学分为了四种形态:一是“印刷文学的数字化”,包括诸如古腾堡计划(The Project Gutenberg)、鲁纳博格计划(The Project Runeberg)这些宏大的文献研究工程。这些工作的目标是尽可能地使古老的且多为经典的纸质印刷文学文本实现数字化,以达到保护珍稀文学文献的目的。二是“原创文学的数字出版”。这类文本不用或只是谨慎地使用超文本技术,大都按传统平面印刷文学惯例创作,数字形式主要用在文本的发布上。三是“应用由数字格式带来的新技术的文学创作”,包括超文本小说、交互性诗歌等充分发挥数字媒介功能的典型数字文学创作。四是“网络文学——这是指运用那些只有在互联网上才能实现特性的超文本文学”。考氏此处所说的网络文学与国内一般而言的“网络文学”是不一样的。

他认为网络文学首先是超文本文学,但不是通过其他数字媒介而必须是通过网络实现这种特性的超文本文学。他特别指出了这种网络文学的外链接功能,即文学文本通过与其他网页链接实现及时更新的功能。此外,他也强调了这类文学中读者参与文本写作和重写的特点。

在这四类“数字文学”中,第一类体现更多的是文献价值而非文学价值,第二类在创作体例上与传统平面印刷文学没有太大区别,因而都不是考斯基马研究的重点。考氏真正看重的自然是后两类。在新近发表的《走向数字文学》、《赛博文本的挑战》、《数字文化中的文学》等论文中,考斯基马将上述两类文学样式统称为“数字媒介写作”(《走向数字文学》)。而他对数字文学内涵的确定也正是从考察这种“数字媒介写作”出发的。

## 二、数字文学的基本内涵

考斯基马讨论数字文学的基本内涵的核心概念是“超文本”。他认为,尼尔森关于超文本就是“非序列性写作”的观点具有开创性,它使人们发现了语言表达和文本具有可以相互交叉并允许读者自由选择的一般性。但在印刷时代,这种文本多属实验性写作而很难成为普遍实现,计算机网络才使超文本变成了普遍性的写作实践,即电脑化、数字化的系统能最大限度地使各种文本块链接在一起。因此,超文本可以被界定为“互相关联的语言比特”(《绪论》)。这在考斯基马之前已有较多研究,比如乔治·兰道(George P. Landow)对上述现象的成因就进行了具体分析:“在印刷媒介中,大多数情况下参考资料都在视力所及范围之外并接继困难,因为印刷技术必然使参考(或链接)资料与引用它们的文本之间存在空间距离。相比较而言,电子超文本使单独参考资料与文本容易接继而且整体的相互连接的区域显而易见,并容易导航。”<sup>[1]</sup>另外,兰道的相



关研究已使超文本写作实现了后结构主义“理想的文本”、“读者成了作者”等观点广为人知。考斯基马却对这些观点持保留态度。他认为：“兰道为文学—人文主义者引介超文本所发挥的作用不能高估，偶尔在超文本和解构主义之间进行简单（甚至是误导的）的比较却给超文本文学理论带来了某种负担，甚至直到今天仍是如此。”（第二章）在考氏看来，以克里斯蒂娃等人的文本间性来理解超链接也是有问题的，“文本间性和超链接其实是两种根本不同的手段。只有在某些特殊情况下，文本间性、引用和直接参考才与超链接相符。确切地说，超链接只是一种参考的手段……文本间性是解释的一部分，因此它从来就不会束缚于一套链接之中”（第二章）。比如在如下几个方面两者之间就存在重大区别：参考不能随意改变，链接可以任意改变；参考只能在特定时刻或特定时段获得，链接不受这个限制；参考只能是单媒介的，链接却可以是多媒介的；参考不能指向后续或实时跟踪程序，链接可以；链接可以是双向的而参考不能，等等。

考斯基马还借用了“赛博文本”（Cybertext）、“遍历文学”（Ergodic literature）思想来进一步阐明数字文学的动态性、交互性内涵。赛博文本的“一般用法是指由程式控制阅读形式、内容呈现过程的文本，或将这类文本视为一部机器，其部分或者整体运作受到一组规则的制约，允许使用者输入各式动作，以进行文本意义生产”<sup>[2]</sup>。在艾斯本·亚瑟斯（Espen Aarseth）看来，尼尔森等人的超文本着眼于文本结构而非叙事形式，超文本仍是个静态的文本结构。因此，超文本还不足以充分揭示某些文本的动态特征，为此应该使用“赛博文本”的概念。为了进一步说明问题，亚瑟斯又发明了“遍历文学”这一术语。那些“读者游历文本须付出非常规努力”<sup>[3]</sup>才能阅读消费的赛博文本即“遍历文学”。考氏认为亚瑟斯的赛博

文本和遍历文学的理论是对数字文本性和数字文学的第一次系统描述。但他对亚瑟斯关于在“赛博文本性”(Cybertextuality)和“遍历性”上“数字文学与印刷文学没有根本区别”的思想提出了批评,固然有些印刷文学也具有赛博文本性和遍历性,但数字文学的这方面的特点更为显著。也就是说,与某些实验性的印刷文学相比,数字文学具有更加充分的赛博文本性与遍历性。

很显然,技术化,具体表现为数字高科技化,应该是数字文学内涵的突出方面。这种数字高科技化贯穿了数字文学从生产到传播再到接受的整个过程。为了突出创作/生产环节的技术化特征,考斯基马使用了“赛博格作者”一词。“赛博格”(cyborg)是“神经控制有机体”(cybernetic organism)的缩写,是由曼弗雷德·克林斯(Manfred E. Clynes)和内森·克兰(Nathan S. Kline)首先提出来的,宇航员要在严酷的太空环境中旅行并幸存下来,就需要通过药物注射等机械装置将人改造成“赛博格”。唐娜·哈拉维(Donna Haraway)使这一概念延伸到了社会学领域,“赛博格是一种生控体系统,是一种机器与有机体的杂交,是一种社会现实存在物,也是一种虚构出来的生物”<sup>[4]</sup>。当赛博格被用于解释数字文学创作时被赋予了新的意义。考斯基马说:“至于数字文学,我们可以用‘赛博格作者’这个概念来指创作文学性文本的人类和机器的结合。”(《走向数字文学》)这里,他反对“把使用打字机的人也称作赛博格作者”这样低技术性的极端看法。考氏说:“我将集中注意一些更复杂和更灵活的功能性的工具:特别是万维网和各种软件,它们使人类作者和机器缔结为一种新的类型。……因此,(网络)计算机不能仅视为一种写作的工具;毋宁说,它是数字写作的创作过程中的助手。在这种人一机关系中,很难——甚至是不可能——判定到底谁要为创作的最终结果负责,我所说的赛博格作者指的正是这种人—机的结

合。”(《走向数字文学》)此处,考氏为我们提出了当下数字文学生产现象中一种全新的文学生产观,即在高科技作用下,计算机网络等文学生产工具不再是传统意义上低技术含量的“纯粹工具”,它已经高智能化而且已经升格为人的“助手”,乃至于形成了人、机和谐统一互相促进与建构的“人一机”不分的新颖作者。数字文学特别是超文本、赛博文本、遍历文本这样典型的数字文学文本就是这种“赛博格作者”创作/生产的结果。

总之,在考斯基马看来,数字文学应具备文本结构上的多线性(超文本性)、文本形态上的动态性(赛博文本性)、阅读环节中读者/用户“付出非常规努力”的参与性(遍历性)、创作/生产环节上的高技术化和人一机一体化(赛博格作者)等基本内涵。当然,考斯基马的讨论并没有仅仅停留在这些基本内涵上,而是以此为基础走向了对数字文学更深层和更广泛特征的研究和探讨。

### 三、从用户功能看数字文学的交互性

像超文本性是人类语言、文本的固有性质一样,交互性(interactivity)也是人类包括文学活动在内的一切交流活动中的普遍特性。20世纪的现象学文论、阐释学文论、接受美学和读者反映批评对纸媒印刷文学中交互性生产现象进行了研究。不过由于受纸媒印刷这种硬载体媒介凝固性和固态化特点的限制,这种平面语言文本中的信息交互或读者参与的“创作”还只能局限在读者对既成文本中语义空白的“填空”上。由于数字文学是以计算机代码为基础的文本,其中可以嵌入互动设计(interactive design),读者就不仅仅局限于对文本的语义解读,还可以选择、建构甚至重写文本从而进行更加积极的和程度更为深广的文本意义生产。正像玛丽-劳尔·瑞安(Marie-Laure Ryan)说的那样,称传统印刷文学中“读者在意义生成上与文本合作”是“交互性”的,不过是“一种隐喻

性”的说法,但在阅读超文本过程中,“每种选择都会在屏幕上形成不同的文本快,而在其中又附有新的分枝的可能性。读者与其说是按照一种常规有序的命令去消费文本,还不如说自己决定着通过文本网的穿越路径”。即超文本才是交互性的典范文本模式。[5]

在考斯基马的研究中,交互性既是数字文学的最基本内涵,也是本质特征,还是其他诸多特征形成的基础。在此,考斯基马谈到了乔伊斯等人的观点。乔伊斯将超文本分为“探索性超文本”和“结构性超文本”两类,后者是为书写者设计的,前者是为观众设计的。“探索性超文本鼓励并让观众(“用户”或“读者”这两个术语在这里已经不够用了)控制信息的转换以适应其需求和兴趣。”在超文本阅读中,“文本所能呈现的多种可能,跟读者进行意义创造和故事组合的复杂程度相关”,这样读者已经获得独立生产文本意义的可能。据此,乔伊斯提出了他的著名的“读者即作者”(read-as-writer)的观点。考氏基本肯定了这些关于超文本文学中读者积极参与文本意义生产的分析。不过考氏也提醒人们,不要将读者的地位过度抬高,严格说来,像“读者即作者”、“作为作者的读者”的说法是言过其实的。任何读者在阅读超文本时都受到作者设计程序的限制,根本不可能成为真正的作者,“现有的超文本小说大多仍维护着作者作为文本最终生产者的重要角色……读者在某种程度上拥有互动参与(生产)故事的可能性,但却不大可能占据一个‘积极主动的作者’的角色”(第五章)。

关于交互性研究,考斯基马最看重的是亚瑟斯的用户功能和以此为基础的文本类型学理论。这里的“用户”(user)即相当于传统的“读者”(reader)。不过传统的读者——书面语言的阅读者——根本无法说明数字文学特别是超文本、赛博文本文学中的文本消费者了。从“读者阅读”到“用户功能”的转换,其间是消费主体除了阅读

文本之外其他各种参与文本建构功能的增加。考斯基马认为读者/用户参与文本意义生产的功能是以作者设计的文本现实存在为依据的。那么这个文本的现实存在具体指的是什么呢？在此，考氏提到了文本单元(textons)和脚本单元(scriptons)两个关键概念：“文本单元是一个文本的‘基本成分’，属于深层结构；而脚本单元则是文本单元的可能结合，属于读者见到的表层结构。在任何给定的超文本中，所有单独的文段（节点）的总和是文本单元，而每一位读者所选择的文本单元的总和则是脚本单元。”（第二章）在数字超文本作品中，文本单元指的就是处于基础地位的那些储存在计算机记忆系统中的文本资料（可以是文字的，也可以是视频、音频的）；脚本单元是外观性的即读者/用户在屏幕上看到的文本块（比如网页）。这里的关键问题在于，任何数字文学文本要成为接受对象或实现它的审美价值，都需要一个从文本单元到脚本单元的转化机制和转化过程。这一转化机制被考斯基马称为“跨越功能”（traversal function）（《走向数字文学》）。而实现这一机制和完成这一过程的主体必然是读者/用户。这样，从主体的角度说，“跨越功能”也就成了“用户功能”。

亚瑟斯把用户功能分成了四类：解释性的，探索性的，结构性的，文本单元的。解释（Interpretation）是最基本的用户功能，包括普通的传统印刷文本都需要使用大脑对文本意义进行解释。探索性功能（explorative function）指通过获得的文本材料选择文本路径的功能，这种功能的发挥已经进入从文本单元向脚本单元“跨越”的环节了。对此考氏特别指出使用“探索”一词有夸大用户作用的嫌疑，因为有时作者已经规定了路径和程序，用户做不到探索。因此他主张将“选择”（selection）作为一种附加的功能，更符合实际。结构性功能（configurative function）指用户在个人文件中重组文本单

元或它们之间的关系(链接)从而形成脚本单元的功能,可见“探索”或“选择”后形成现实的“再创造”的关键环节。文本单元功能(textonic function)是用户可以积极参与写作附加的文本、改变以前就存在的文本或删除这个文本的功能。面对不同类型的文本,读者/用户需要发挥不同的功能,才能够进行和完成一个具体的文学活动。面对普通文本时,读者/用户只需发挥解释功能。这样,如果把读者对于印刷文学的“读者参与创作”也称为“交互性”,那么这种“交互性”只存在于解释层面。面对一般性的超文本时,读者/用户就要在解释之外,还要启动探索/选择功能。因为超文本需要主体自己选择链接路径方可进入审美过程。面对赛博文本时,读者/用户就需要另外启动结构性功能和文本单元功能。而一旦读者/用户对文本发挥了除解释之外的探索性、结构性和文本单元功能进行积极参与文本创造活动时,这种文本及活动就构成了上面说过的“遍历文学”。

正是用户通过上面诸种功能的发挥或积极的“遍历”活动,使文本单元和脚本单元之间形成了花样繁多的组合形式,亚瑟斯列出了7种类型。这7种类型又可以变化出更多的具体文本形态。比如,从动静的角度说,可能形成静态性的(脚本单元保持不变)、动态性的(文本单元数量不变但脚本单元可变)、另一种动态性的(文本单元的数量和内容都可能变化)三种形态;从时间角度说,可以形成瞬时性的(用户时间消逝导致脚本单元出现)、非瞬时性的(脚本单元只通过用户行为出现)两种形态;从视角的角度说,可以形成个人的(需要用户在文本所描述的世界扮演一个重要角色)、非个人的(用户不作为参与者进入文本世界)两种形态;从访问的角度说,可以形成随意的(读者在任何时间都可获得所有脚本单元)、受控的(只有在符合一定条件下才可获得某些脚本单元)两种形态;从链接的角

度说,可以形成外显链接、有条件的链接、无链接三种形态,等等。与此同时,这些不同角度中的不同做法还可以交叉组合。考斯基马说:“从这7种变体和它们的可能价值中我们可以建构576种不同的类型,而迄今为止我们最多只使用了其中的12种(印刷文学的基本模式是:静态的、可确定的、非瞬时性的、非个人性的视角、随意的访问、无链接的和解释性的)。即使我们假定其中一些类型可能只具纯理论的意义,但我们仍有充足的空间对赛博文本的文本模式进行实验——即,对于占主导地位的‘为多媒体而改变’运动而言我们还有许多其他选择。”(第二章)

考斯基马对于亚瑟斯的模式还作出了三点批评:其一,不同意亚瑟斯把超文本看成静态结构、刻意将超文本与赛博文本区别开来的做法,尽管超文本是比赛博文本狭窄的文本形态,但在一般的动态性上两者是等同的。按照这样的逻辑,考氏的言下之意是超文本的交互性也可能延伸到用户的结构性功能和文本单元功能上。其二,亚瑟斯把遍历文本与叙事文本作严格区分的做法有些绝对化,在大多数遍历文学中也有强烈的叙事成分,交互性也应体现在叙事中。其三,亚瑟斯为了强调印刷文本和数字文本无区别,没有对数字文本中的时间性问题作应有的研究,而这个问题恰恰能很好地体现出数字文学在交互性上与印刷文学的不同,即有些印刷文本无法做到的,数字文本可以轻而易举地就做到。

总结考斯基马对数字文学交互性的看法可以形成如下基本认识:一切文学活动都是交互性的,数字文学这一特征更为显著,主要体现在读者/用户需要发挥除解释之外的更加积极的参与行动。是他们的行动完成了文本从文本单元向脚本单元的“跨越”。但不能无限夸大读者/用户在交互性中的作用,他们的交互行为是在作者设计的文本程序中进行的。

#### 四、传统叙事学的局限与超文本叙事

在数字文学中,交互性的具体体现之一就是“交互性叙事”。传统的叙事学是从结构主义符号学模式中生发出来的,这使它自身体现出了两个突出的弱点:主要立足于文本进行叙事内容、叙事话语、叙事者共时结构的静态分析;忽略了读者对于叙事的积极作用。当传统叙事学遭遇到了超文本叙事文学时,就显示出了无法解释动态交互性文学叙事现象的尴尬。考斯基马关于超文本叙事的研究就是从批评传统叙事学的这种局限开始的。

考斯基马首先通过具体个案对印刷超文本文学中读者建构叙事情境的现象进行了分析。弗拉基米尔·纳博科夫(Vladimir Nabokov)的《微暗的火》(*Pale Fire*)由“诗篇”、“评注”、“前言”和“索引”四个“文本块”构成,读者选择不同的文本链接路径就会形成不同的叙事结构。伊塔洛·卡尔维诺(Italo Calvino)的《命运交织之城》(*The Castle of Crossed Destinies*)是根据塔罗牌写成的故事集,纸牌纵横交叉排列,每一排或每一列都代表一个故事。一位细心的读者和一位粗心的读者完全可能因为是否了解背后这种技巧,而建构出不同的故事序列。吉尔伯特·索伦蒂诺(Gilbert Sorrentino)的《蔬菜烩肉》(*Mulligan Stew*)存在着一种读者可以接触到作家写作的草稿(这些草稿在反复重写之中)的设计,在此读者看到的是可供选择的叙事可能性,而在这些可能性中只有少数会在最终完成的小说中实现。可见,读者要素的叙事学意义是如此重大,如果没有读者发挥亚瑟斯所说的各种“用户功能”或者各种“遍历”行为,叙事活动是很难开展或很难尽如人意地开展的。因此,考斯基马宣称:“读者的选择主要会影响叙述顺序(讲述事件的顺序),而叙述顺序属于叙述者决定的范畴。因此,即使读者没有获得作者的权力,她也能在有限范围内行使作者的权力。如果我们要强调读



者在阅读超小说中的这种新角色,就可以称其为共同的叙述者(co-narrator)。”(超文本小说细读)

然而,在传统的叙事学模式中,实际的读者是不被考虑的。比如热拉尔·热奈特(Gerard Genette)所说的“故事—话语”(story-discourse)理论既没有考虑到超文本结构的复杂性,也不可能给读者留下发挥作用的余地。而亚瑟斯却又走向了另一个极端,认为超文本不是叙事文本,而是遍历文本;遍历文本也有叙事的成分,但叙事学无法说明遍历文本中的叙事问题。为此应抛弃叙事学而转向遍历文学理论。考氏大体上同意亚瑟斯关于遍历文本可能包含叙事的成分的观点,然后说:“从整体来看,它们(遍历文本)不能完全根据叙事学来理解。但另一方面,遍历文本的过程性也有助于我们发现叙事文本亦有其内在的过程性。尤其是我们在上面讨论过的文本,至少对我来说,它们首先是叙事文本,然后才是遍历文本,正确的解决之道不是完全抛弃叙事学,而是对之进行改造,使之可以接受真正具有自主性的读者。”(第三章)那么如何对传统叙事学进行改造呢?考氏认为,贡纳·利尔斯托(Gunnar Liestøl)的超文本叙事模式就是很好的尝试。这种模式针对超文本或遍历文本的实际情况在热奈特的“故事—话语”的一般叙事模式中又加入了两个层次,从而把叙事模式由两层丰富为如下四层:1)故事性的故事;2)话语性的故事;3)故事性的话语;4)话语性的话语。按考氏的理解,“故事性的故事”就是潜在的故事情节;“话语性的故事”即读者选择被讲述的事件序列;“故事性的话语”中作为共同叙事者的读者是受到限制的,这是作为整体超文本的文段和链接结构决定的;“话语性的话语”与读者作为共同的叙事者的行为等同。考斯基马特别强调说:“遍历文本既包含故事成分,又包含话语成分,而且正是读者的遍历行为构建了线性的‘话语性的话语’(即被实际阅读的文本)。”