

中国符号学丛书

丛书主编

陆正兰

胡易容



我们所处的数字时代，
为叙事学研究提供了广阔的前景。
大数据与跨媒介叙述，
多模态与虚拟现实，
人工智能与互动游戏，
可能预示着叙事学研究的「技术转向」。

数字时代的叙事学

——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究

Narratology in the Digital Age:
Marie-Laure Ryan

张新军 著

四川大学出版社

本书为教育部人文社会科学研究规划项目

中国符号学丛书 ○ 丛书主编 陆正兰 胡易容



符号与传媒
Semiotics & Media

我们所处的数字时代，
为叙事学研究提供了广阔的前景。
大数据与跨媒介叙述，
多模态与虚拟现实，
人工智能与互动游戏，
可能预示着叙事学研究的「技术转向」。

数字时代的叙事学

——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究

Narratology in the Digital Age:
Marie-Laure Ryan

张新军 著



四川大学出版社

责任编辑:吴近宇
责任校对:陈蓉
封面设计:米迦设计工作室
责任印制:王炜

图书在版编目(CIP)数据

数字时代的叙事学:玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究 /
张新军著. —成都:四川大学出版社, 2017. 7
(中国符号学丛书 / 陆正兰, 胡易容主编)
ISBN 978-7-5690-0871-5

I. ①数… II. ①张… III. ①叙述学—研究
IV. ①I045

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 173363 号

书名 数字时代的叙事学

——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究

shuzi shidai de xushixue mali laoer ruian xushililun yanjiu

著者	张新军
出版	四川大学出版社
地址	成都市一环路南一段 24 号 (610065)
发行	四川大学出版社
书号	ISBN 978-7-5690-0871-5
印刷	郫县犀浦印刷厂
成品尺寸	170 mm×240 mm
印张	13.75
字数	246 千字
版次	2017 年 7 月第 1 版
印次	2017 年 7 月第 1 次印刷
定价	42.00 元



版权所有◆侵权必究

- ◆读者邮购本书,请与本社发行科联系。
电话:(028)85408408/(028)85401670/
(028)85408023 邮政编码:610065
- ◆本社图书如有印装质量问题,请
寄回出版社调换。
- ◆网址:<http://www.scupress.net>

导 言

玛丽-劳尔·瑞安 (Marie-Laure Ryan, 国内有时译为瑞恩、莱恩、赖安) 是当代西方最富有理论创新意识的叙事学家之一。莫妮卡·弗卢德尼克 (Monica Fludernik) 在评述叙事理论的发展史时曾说: “研究方法的多样化以及与批评理论的联姻, 萌生出现在的多种叙事学, 显示该学科正处于欣欣向荣的复苏过程中。在最近取得的发展中, 可圈可点者包括: 可能世界理论, 以信息和媒体技术为基础的研究方法 (其中玛丽-劳尔·瑞安尤为突出)。”^① 瑞安被认为在可能世界叙事学和数字媒介叙事学领域做出了原创性的贡献。除此之外, 她的贡献还表现在对叙事学中理论化欠缺的方面提出了全新的解决方案, 如叙事性、虚构性、空间性、媒介性、互动性等范畴。总的来说, 瑞安致力建构跨学科、跨媒介的叙事理论, 其研究进路博采众长但又独辟蹊径, 不仅扩展了叙事学的对象范围, 而且更新了叙事学的方法视角, 极大地增强了叙事学的解释力。

在汉堡大学《叙事学活手册》(*The Living Handbook of Narratology*) 中的《叙事学》(2013) 一文中, 克里斯多夫·迈斯特 (Jan Christoph Meister) 通过文献计量学分析发现, 在英语论著题名中最早使用叙事学这一术语的正是玛丽-劳尔·瑞安 (1979 年)^②。更重要的是, 瑞安是整个《手册》中被引频次最高的学者之一。以蠡测海, 瑞安乃当代叙事学研究中最活跃的核心理论家之一。

① 莫妮卡·弗卢德尼克:《叙事理论的历史(下):从结构主义到现在》,出自《叙事理论指南》,北京大学出版社2007年版,第24页。

② Jan Christoph Meister, “Narratology”, in Peter Hühn et al. (eds.), *the living handbook of narratology* (Hamburg: Hamburg University). <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narratology>

瑞安的学术简况

玛丽-劳尔·瑞安是一名独立学者，曾短暂担任过软件工程师、软件顾问、大学教师、研究员、驻校学者等。学历背景是先在犹他大学获得了语言学硕士、德语文学硕士、法语文学博士学位，后又在加州大学圣迭哥分校修读计算机科学。任《文体》学刊和《叙事前沿》丛书编委，曾获国家人文基金（National Endowment for the Humanities, 1998）和古根海姆基金（Guggenheim Fellowship, 2001）资助。在《今日诗学》《文体》《叙事》《文学语义学学报》《符号学》《诗学》等知名文学理论期刊以及多本叙事学文集发表了百余篇论文，并承担了多部辞书中与叙事学关联的词条撰写工作，另有4部专著（英语版）行世，简述如下：

《可能世界、人工智能、叙事理论》（*Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*），出版于1991年，获现代语言学会1992年度独立学者奖。该书旨在阐明虚构性和叙事性问题。瑞安将可能世界思想同言语行为理论、人工智能、计算机技术等学科相结合，描述了叙事虚构的外部存在模式、叙事世界的内部结构、情节发展的动力学，并对叙事学的基本概念进行了计算机语言阐释。正是这部书最终奠定了可能世界进路在叙事学理论研究中的学科地位。戴维·赫尔曼（David Herman）称赞这部著作：“叙事理论中令人惊奇的成就，跨学科学术研究的典范，该文本思路清晰、视野广阔、论证严谨，肯定会在文论领域中跻身最伟大著作之列。”并如是评论其影响力：“此书之后，叙事理论将不可能再是原来的样子。更重要的是，瑞安的著作展示了沿跨学科路线进行叙事学研究的意义与成效。”^①瑞安所建构的可能世界叙事学的理论模型尤其为认知诗学所借鉴，如埃琳娜·塞敏诺（Elena Semino）所著《诗歌与其它文本中的语言与世界创造》（1996），彼得·斯托克韦尔（Peter Stockwell）所著《认知诗学导论》（2002）及其姊妹篇加文斯（Joanna Gavins）和斯蒂恩（Gerard Steen）所编《认知诗学实践》（2003），布洛尼（Geert Brône）和范达尔（Jeroen Vandaele）所编《认知诗学：目标、所得、空白》（2009）都将瑞安的“模态结构”作为分析工具。

《作为虚拟现实的叙事：文学与电子媒介中的沉浸与互动》（*Narrative*

^① David Herman, "Review", *SubStance* 23.2 (1994), p. 139.

as *Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*) 出版于 2001 年, 获现代语言学会 2002 年 Jeanne and Aldo Scaglione 比较文学研究奖。该书旨在建构叙事体验的现象学, 以虚拟现实为灵感来源, 阐述了“沉浸诗学”和“互动诗学”, 详细地刻画了基于传统印刷文本和新型数字文本的叙事体验模式, 提出艺术的终极目标是沉浸与互动的结合。本书出版后, 互动叙事的领军人物安德鲁·斯特恩 (Andrew Stern) 称其为探讨互动戏剧的一部佳作, 并热情地向电子文学专家沃德利普-弗鲁温 (Noah Wardrip-Fruin) 推荐。后者发现计算机文学圈子在网络上竟然没有反响, 于是着手撰写了书评, 称其为数字文学领域的试金石^①。希拉里·丹嫩伯格 (Hilary P. Dannenberg) 在《文体》杂志的书评中如此赞扬该书: “《作为虚拟现实的叙事》向读者展示了理论、文化史、文本分析的令人印象深刻的千姿百态的景观。虽然电子叙事的艺术现状是本书的关注点之一, 但其视野的历史广度和所考察的叙事 (与其他) 媒介的多重性, 使得该书在最近出版的, 只关注电子媒介的当代文化与后现代主义语境的那些著作中显得卓尔不群。”^②

叙事学家乌里·玛尔格林 (Uri Margolin) 在《今日诗学》的书评中说, 《作为虚拟现实的叙事》可以被视作对 1991 年的开创性著作《可能世界、人工智能、叙事理论》的扩展和补充。扩展体现在将所讨论的现象领域从传统印刷文学延伸至其他媒介的叙事类型, 如游乐园、仪式、戏剧、超文本、虚拟现实; 补充则体现在为前一部书所讨论的可能世界的本体论增添了关于可能世界体验模式 (即沉浸与互动) 的综合理论。“对文学、新媒介以及总体艺术和美学的学生而言, 这是具有伟大价值的重要成果。其细节丰富性和总体设计的综合性使得它成为沉浸阅读的对象, 对智性互动的挑战; 最后还有重要的一点, 是心灵快感的一个源泉。”^③

数字游戏理论家艾斯本·阿尔瑟斯 (Espen Aarseth) 评论说: “瑞安用叙事理论研究电脑游戏, 但却是个细腻、审慎的理论家, 意识到叙事学洞见

^① Noah Wardrip-Fruin, “Book Review of Narrative as Virtual Reality”, *Computers and the Humanities* 38 (2004), pp. 335—338.

^② Hilary P. Dannenberg, “Book Review of Narrative as Virtual Reality”, *Style* 38.3 (2004), p. 388.

^③ Uri Margolin, “Experiencing Virtual Worlds: Observation to Co-Creation”, *Poetics Today* 23.4 (2002), p. 716.

在应用于新的经验域的局限，但因此致力以创新的和有价值的方式来应用。……平心而论，这里提出的视角要比游戏更加广阔，瑞安的著作证明是对文学数字美学重大问题的包罗万象的导引。”^① 丹·肖（Dan Shaw）在《美学与艺术批评学刊》中的书评认为，书中最引人入胜的部分是文本作为世界的中心隐喻，以及伟大作家的成功之道，瑞安提出关于沉浸与审美价值关系的优先问题，成为理解 20 世纪艺术之争的关键^②。

《故事的变身》（*Avatars of Story*, 2006）旨在建构跨媒介叙事学，通过对语言之外的符号媒介、印刷之外的技术手段条分缕析，展示了故事作为一种意义形式如何在新旧媒介中呈现为多重变身。瑞安的书名取自大型多人在线游戏，玩家可以呈现多重身份；同理，故事在特定媒介中的每次实例化可以被视为该故事的一个变身（或化身）。本书着重解决叙事与媒介、叙事与互动两个关系问题，不仅考察了传统媒介的叙事模式，如虚构式、自生式（如电视真人秀）、实时式（如体育直播），而且还对数字文本如互动小说、超文本小说、互动戏剧、电子游戏等进行了叙事学解读。创新之处在于提出了“文本架构”与“互动性模式”，为数字文本中的“互动悖论”（即叙事的线性同读者参与的非线性之间的矛盾）提供了一个解决方案。瑞安的数字叙事学研究的动机，是通过叙事性干预来治疗她所谓的“数字文本性的分裂之症”：一方面，基于数字媒介的文学实验等严肃艺术曲高和寡；另一方面，电子游戏之类的通俗娱乐却大行其道。

媒介理论家杰·戴维·博尔特（Jay David Bolter）认为，瑞安对叙事学文献的把握使得她比今天许多互动叙事的研究者与推进者在叙事界定方面更加具有批判意识^③。瑞安笃信，计算机能够支持新型的叙事形式，她的跨媒介叙事学不仅包括实验性质的数字文学，而且还试图揽入通俗形式的电子游戏。约翰·多利斯（John Dolis）指出，《故事的变身》在某种范围中提供了对叙事理论的翔实概述，贯穿传统媒介与数字媒介，并认为关于叙事越界的论述别具一格，涉及哥德尔定律、薛定谔的猫、图灵机。“但是，这部著作

^① Espen Aarseth, “Book Review: Narrative as Virtual Reality”, *European Journal of English Studies* 8.3 (2004), pp. 406–408.

^② Dan Shaw, “Book Review: Narrative as Virtual Reality”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 61.2 (2003), pp. 206–207.

^③ Jay David Bolter, “Digital Media and Art: Always Already Complicit?” *Criticism* 49.1 (2007), p. 112.

并非面向不懂数字技术的人：其高度技术性的和内容具体性的分析针对的是具有文学造诣和计算机素养的读者。”^①

《作为虚拟现实的叙事 2：再探文学与电子媒介中的沉浸与互动》（*Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2015）对 2001 年版做了重大修订，进一步深化了沉浸诗学理论，探索新媒介环境下沉浸与互动的融合问题。自《作为虚拟现实的叙事》2001 年初版十多年之后，文化和技术环境已经发生了巨大的变化，具体表现在：技术层面上，超文本小说的新鲜劲儿已经过去，被证明仅仅是叙事对数字技术使用的一个小的侧面；另一方面，虚拟现实叙事的梦想依然遥不可及，虚拟现实的技术研发逐渐局限于军事、科技、医疗等专业化领域。在文化层面，文论热潮已然消退，进入后理论时代，不再坚守自新批评以降的文本中心主义，开始重新关注内容、模仿、指涉、情感等论题。文本理论虽然式微，但文学研究的认知进路却发展强劲，为沉浸的心理体验提供了新的洞见。于是，瑞安重写了“沉浸诗学”部分，整合了心理模拟、情感、移情于虚构人物的最新研究发现。同时，在“互动诗学”部分，增加了用户参与的模式分类以及对艺术性功能紊乱（*dysfunctionality*）的讨论，并根据数字文本及人工智能的新发展，重写了用户能动性与沉浸叙事图式的整合方式，并更新了结论部分。

瑞安还主持编辑了数部媒介叙事研究的论文集：《赛博空间的文本性：计算机技术与文学理论》（*Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, 1999，属《叙事前沿》丛书）考察新媒介技术中诞生的文学类型和文本形式。她认为，电子文学试图挑战语言的极限，代表了从浪漫主义到象征主义、从达达主义到超现实主义、从现代主义到后现代主义两百多年来诗学追求的新动向。该书收录了赛博理论名家马克·波斯特、电子文学权威凯瑟琳·海尔斯、游戏学奠基者阿尔瑟斯等人的论文。

— 《跨媒介叙事：讲故事的语言》（*Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, 2004，属《叙事前沿》丛书）考察媒介的内在属性如何塑造叙事的形式并影响叙事体验，旨在打破叙事研究与媒介研究之间的学科藩篱，主要聚焦于五个领域：面对面叙事、静止图片、活动图片、

^① John Dolis, "Review of Avatars of Story", *Comparative Literature Studies* 45.4 (2008), p. 527.

音乐、数字媒介。瑞安所撰“导论”因对叙事媒介的全面描述而成为她被引频率最高的单篇论文之一。与玛丽娜·格丽莎科娃 (Marina Grishakova) 合编的《媒介干涉与故事讲述》(Intermediality and Storytelling, 2010, 属 *Narratologia* 丛书) 扩展了前一部文集的范围, 涵盖漫画、电影、电视、视听叙事、摄影小说、纪实摄影、互联网、电子游戏领域。与索恩 (Jan-Noël Thon) 合编的《跨媒介的故事世界: 走向一种具有媒介意识的叙事学》(*Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, 2014, 属《叙事前沿》丛书) 是前两部文集的续篇, 旨在深化叙事学的媒介意识, 但选择了独特的切入点——故事世界。故事世界概念反映了叙事研究的新方向, 用于探讨叙事同时呈现的多重媒介化身, 为时下“媒介融合”提供了一个急需的融合中心和比较点。该书考察了经典叙事学概念的跨媒介有效性、叙事文本的多模态问题, 尤其是媒介融合新语境中的跨媒介故事讲述和跨媒介世界问题。

在辞书编写方面, 瑞安与戴维·赫尔曼和曼弗瑞德·雅恩一道主编了《Routledge 叙事理论百科全书》(2005), 瑞安撰写的词条数量仅次于雅恩和赫尔曼。瑞安还为汉堡大学《叙事学活手册》撰写了 3 篇文章(可能世界、空间、各种媒介中的叙述), 仅次于沃尔夫·施米德 (Wolf Schmid) 的 6 篇。她还与爱默森 (Lori Emerson) 和罗伯森 (Benjamin Robertson) 合编了《约翰·霍普金斯数字媒介指南》(2014)。

瑞安最新的成果是与富特 (Kenneth Foote) 和阿扎利亚胡 (Maoz Azaryahu) 合著《叙述空间/空间化叙事: 叙事与地理的相会》(*Narrating Space/Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*, 2016)。众所周知, 空间性范畴曾经是叙事学的理论盲点, 但近年成了研究热点 (国内如程锡麟 2008 年论文《叙事理论的空间转向》和龙迪勇 2014 年专著《空间叙事学》等)。瑞安一直对叙事的空间问题比较感兴趣, 比如曾提出“文学制图学” (literary cartography) 概念。瑞安等人的这部著作指出, 空间和叙事的联系主要表现在两个方面: “叙述空间”指作为表征对象的空间; “空间化叙事”指空间作为环境, 叙事在物理意义上分布其中。前者容易理解, 比如薇拉·凯瑟笔下的美国西部; 后者我们有过体验, 比如博物馆中的电子定位解说, 新近的例子则有数字文学中的方位叙事 (locative narrative), 作品通过 GPS 系统呈现故事地点的卫星地图。综合这两种方法, 可以贯通叙事学与地理学, 深化对空间体验的认识, 拓展叙事学

的视野。

瑞安的研究特色

在“叙事转向”的浪潮中，一方面，叙事概念几乎入侵了所有的人文社会科学等学科领域，如人类学、教育学、管理学、法学、传播学、后现代理论、文化研究，乃至医学；另一方面，叙事概念被广泛应用于各种媒介形式，如图画、电影、音乐、建筑、超文本、电子游戏。如瑞安所言，叙事研究的这种跨学科与跨媒介扩张有可能使叙事学沦为无焦点的“万有理论”（theory of everything）^①。叙事学面对这种挑战，有两种应对策略。一是回归叙事学的原初设想，建立“广义叙事学”（如米克·巴尔和赵毅衡的说法），描写叙事的一般规律、结构特征或认知过程。这就要求建立关于叙事性的一般理论，既要实现超越文类与媒介的一定程度上的理论抽象，又要接受基于具体媒介的文本检验。二是分化出各种类型叙事学，基于具体的文本或媒介类型或特定的阐释学取向，生成的概念范畴是策略性和限制性的，如基于书面语言的文学叙事学、图像叙事学、女性主义叙事学。

将瑞安的理論写作置于这样的语境中，便可以看出她的叙事学研究的若干特点。其一，瑞安具有强烈的理论自觉意识，耽于理论建模，坚守叙事学原初的普遍性与科学严谨性之信念。其二，具有开放的视野，表现在研究对象的开放性和研究方法的开放性，广泛考察文学虚构之外的各种叙事性形态（如电视节目、体育直播、仪式、数字文本等）、广泛挪用文学理论之外的跨学科理论资源（如哲学、心理学、认知科学、理论物理学、计算机技术等）。其三，始终保持敏锐的媒介意识，尤其关注新媒介革命带来的文学创新，调用和改造叙事学的理论工具来解决数字文本性的诗学与美学难题。

一是理论建模。自戴维·赫尔曼提出著名的“经典”与“后经典”之说后，人们总是不自觉地将瑞安所代表的可能世界方法归于“后经典叙事学”的一脉^②。但实际上，瑞安的研究思路却是更典型的经典做派，坚持认为叙事学是一个分类学的项目。安德鲁·吉布森（Andrew Gibson）在《走向后

^① Marie-Laure Ryan, "Narrativity and its Modes as Culture-transcending Analytical Categories", *Japan Forum* 21.3 (2009), p. 331.

^② Manfred Jahn, "'Speak, friend, and enter': Garden Paths, Artificial Intelligence, and Cognitive Narratology", in David Herman (ed.), *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis* (Columbus: Ohio State University Press, 1999), pp. 167-194.

现代叙事理论》(1996)中提出叙事学的“几何学”与“能量学”两种研究模式,认为瑞安更加强了叙事学的几何学^①。叙事研究的几何学思维在经典叙事学的范例有故事与话语的深层模式、叙事交流图式、斯坦泽尔的叙述罗盘。虽然吉布森这句话主要针对的是瑞安1991年的著作《可能世界、人工智能、叙事理论》,但他的评论可以用来同时从隐喻和技术两个层面来理解瑞安的整个理论写作。在隐喻意义上,几何学体现在瑞安具有强烈的元理论意识,追求的是构筑精致的叙事学的理论模型。在技术层面上,表现在她发明了一些独特的概念图式:叙事世界的模态结构、情节地图、故事生成的人工智能图式、叙事话语的窗口结构、文本架构、互动模式罗盘图、堆栈、叙事制图学等。

叙事研究的几何学思维,更确切地说是数学逻辑思维,背后的动机是对叙事普遍性的承诺。托多罗夫于1969年创造了“叙事学”一词,呼唤一种能够应用于所有叙事领域的新型总体化理论,一种假设的“尚不存在的学科;姑且称之为叙事学,或叙事科学”^②。然而,叙事学后来的演化却偏离了这一理想,研究对象局限为文学虚构作品,研究模式局限为言语行为理论。瑞安则努力实现理论纠偏,让叙事学重新回到跨越学科与媒介的轨道上。在最近的一次访谈中,她谈起自己研究叙事学的一个原因:“叙事学让我参与构筑理论和设计分析工具,可以用来研究许多文本,无论这些文本是否基于语言。因此,我的工作比单个文本阐释具有更广泛的关联性。”^③

二是方法进路。如果我们承认跨学科性和跨媒介性是叙事学发展的最新路标,那么瑞安无疑是叙事学学科前沿的拓荒者。她的关注范围是跨媒介的,从文学虚构到电视节目,从图片、影像、超文本到电子游戏,都要仔细挖掘其各自的叙事潜能。她的工作方法是跨学科的,从逻辑学、数学、认知科学、计算机技术、量子力学等学科借用理论工具来解释叙事现象。瑞安的思路正好可以用詹明信的“转码”(transcoding)一词来描述。在《政治无意识》中,詹明信将打破学科分野,在社会生活的迥异现象之间建立联系的中介运作称为转码过程:“发明一套术语,策略性的选择特定代码或语言,

① Andrew Gibson, *Towards a Postmodern Theory of Narrative* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 1996), p. 8.

② Tzvetan Todorov, *Grammaire du Décaméron* (The Hague: Mouton, 1969), p. 10.

③ Marie-Laure Ryan, “My Narratology: An Interview with Marie-Laure Ryan”, *Diegesis* 3. 1 (2014), p. 79.

以便同样术语可以用来分析并连接两种明显不同类型的客体或‘文本’，或者两种不同结构的现实层面。”^①如果说詹明信的转码概念还多少具有象征意义，那么，瑞安则是在技术意义上实现了跨学科的概念挪用。

瑞安的这种跨学科挪用有两大经典范例：可能世界和虚拟现实。瑞安不仅借用可能世界模型来描述虚构世界的外部关系与内部结构，还结合人工智能来描述故事情节的生成机制与故事世界的认知处理过程。借用虚拟现实的沉浸与互动两个核心概念来描述叙事世界的体验模式，建构基于传统叙事的“沉浸诗学”和基于数字文本的“互动诗学”。由于瑞安本人兼具计算机学科背景，她特别注意对叙事学的经典范畴进行计算机语言诠释，或者将计算机领域的概念引入叙事学，改造成为叙事分析工具。比如，以“虚拟”来描述叙事的存在模式，以“堆栈”来描述叙事嵌套与越界，以微软操作系统的“窗口”概念描述叙事话语如何表征故事空间和情节线索。

三是媒介意识。最近出版的汉堡大学叙事学跨学科研究中心叙事学丛书第42号《超越经典叙述：跨媒介与非自然的挑战》（*Beyond Classical Narration: Transmedial and Unnatural Challenges*, 2014），将跨媒介叙事学和非自然叙事学视为后经典叙事学的两个最重要的表现形态。超越媒介原本就是叙事学的最初目标，虽然其后三十年的发展一直是基于（书面）语言媒介的文学叙事学傲视群雄，但非文学或非言语形式的叙事研究也一直暗流涌动。最初比较著名的是拉博夫的日常生活叙事分析、博德维尔的电影叙事研究，如今已迅速扩展到动漫、绘画、摄影、歌剧、音乐、电子游戏等领域。

瑞安的叙事研究选择跨媒介线路，目的是克服基于语言的叙事研究进路或曰言语行为进路的局限，全面拓展对“叙事性”的界定，实现叙事概念的跨媒介与跨文类的普适性。其次是廓清跨媒介叙事学的研究重心，既要汲取媒介研究的学科洞见，又要超越媒介研究仅关注社会学维度的有限视野，以便详细探查各种媒介与叙事功能相关联的可供性（affordance）和局限性。

乍一看，这里有一个矛盾：一方面要坚持叙事性的跨学科与跨媒介立场，另一方面又要聚焦媒介具体性。这两种思路如何兼容？在瑞安看来，叙事乃认知建构，具有不变的意义内核，其各种媒介显现称为故事的变身；叙

^① Fredric Jameson, *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act* (London: Routledge, 1981), p. 40.

事意义的呈现方式称叙事性的模式，即在心理上唤起界定叙事性的认知建构的独特方式。这就是说，叙事，确切地说是故事，作为一种意义形式是独立于任何符号媒介的，但却又时刻依赖媒介的物质支撑才能够现身，且显现的程度与方式因媒介的物质与技术属性和文化功用而不同。近年来，媒介研究中“媒介融合”概念的提出以及“跨媒介故事讲述”现象的出现，等于重申了叙事学最初的立场，即叙事乃一种跨媒介、跨文化现象。在瑞安看来，叙事之所以能够在各种媒介中迁移，恰恰就是因为它具有不变的语义内核即故事，或者更准确地说是故事世界。

四是开拓意识。瑞安清醒地认识到，叙事话语研究这块富矿几乎被开掘殆尽，后经典叙事学的政治阐释取向其实是批评家的个人才情操演。放眼文学领地之外，叙事学所面对的是一片有待开垦的广袤原野，其中，最富有生产力的则是数字技术和赛博空间。历时地看，人类的叙事艺术经历了口头史诗、戏剧、小说、电影、电视各种媒介形式，每次文学革命其实就是在挑战固有的媒介极限，几乎已穷尽了传统媒介的叙事潜力。如今计算机网络技术综合了多媒介、多模态特征，为叙事创新提供了全新的机遇。如果说叙事学的过去发展有文学经典作为依托，那么叙事学干预数字领域则面临着先天的不足：目前尚不存在数字叙事的经典作品体系。对此，瑞安倒是很坦然：一是不能用传统媒介的审美观念来衡量数字文本的现有成就；二是“理论先行”，数字叙事学理论要领先其研究对象。在瑞安看来，只有通过注入叙事性，数字文本才有希望治愈其分裂之症，才有可能提升其审美品质，确立其艺术地位。

叙事学开辟新的领地，反过来又促进了对该学科经典概念的反思与修正。为了探讨新型的叙事资源，如电脑游戏、在线世界、网络微型国家^①、替代现实游戏、跨媒介故事讲述、方位叙事，瑞安对叙事性思想进行了升级改造，提出故事世界作为一个认知和本体论概念。故事世界是历经全面变化的复杂的时空总体，故事是该世界里所发生的状态变化（即事件序列之一），而叙事则是故事的文本化。这样，文本—故事—世界之间就不再是简单的一对一关系，而是一对多、多对一的关系。对叙事的这种重新概念化能够应对数字环境中叙事增殖现象，也为描述大众的审美体验提供了基础。“长期以来，文学理论被文本主义态度所主宰，将文本的审美价值定位在我所谓的媒

^① 是一种在线世界形式，仅存于互联网上的虚构国家。——作者注

介维度，将对故事和世界的兴趣视为通俗、‘低俗’文学的症候。该是放弃这种观点的时候了，承认创造引人入胜的故事和世界的的能力，作为一种艺术形式，并不亚于注重语言的写作方式。虽然叙事学早就承认精心构筑的故事所能提供的审美快感，但只是最近才承认世界制造（worldsmaking）是一个合法的艺术活动。”^①

瑞安对叙事学发展的理论贡献主要体现在以下几个方面：第一，对叙事/叙事性的界定问题提供了一个综合的解决方案。从认知视角限定叙事性的条件，从语义和语用层面描写叙事性的存在与呈现模式，既保证了叙事概念的普适性，又兼顾了叙事意义实现的媒介具体性。第二，创造性地推进了可能世界叙事学。瑞安被认为是继道勒齐尔、艾柯、托多罗夫、帕维尔之后的叙事学可能世界方法的集大成者。第三，丰富了认知叙事学的方法与视角。瑞安综合了可能世界、人工智能、现象学、心灵理论、虚拟现实等学科的方法，对人们的叙事体验进行了细致的描述。第四，奠定了数字叙事学的理论基础。瑞安不仅直接干预了关于数字文本性的游戏学（ludology）与叙事学的立场论争，而且厘清了叙事媒介的相关问题，通过对叙事学概念进行计算机语言翻译，为“互动悖论”提供了一个解决方案。

国内对瑞安的叙事理论的研究中，受关注的主要是其“制图学”概念（如申丹2004年的论文《叙事结构与认知过程：认知叙事学评析》）；认知诗学研究对其可能世界思想的零星引用；数字艺术与网络文学研究（如两位领军学者黄鸣奋和欧阳友权）对她的数字叙事理论的引用与简介^②。张新军2011年的专著《可能世界叙事学》大量引证瑞安的叙事理论。专论则有潘丽丹2013年的硕士学位论文《玛丽-劳尔·瑞安的沉浸诗学研究》。在瑞安论著的译介方面，有论文两篇和著作一部：论文是《电脑时代的叙事学：计算机、隐喻和叙事》（马海良译，收于2002年北大版《新叙事学》）和《叙事与数码：学会用媒介思维》（陈永国译，收于2007年北大版《当代叙事理

^① Marie-Laure Ryan, "Texts, Worlds, Stories: Narrative Worlds as Cognitive and Ontological Concept," in Mari Hatavara, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä, and Frans Mäyrä (eds.), *Narrative Theory, Literature, and New Media* (New York: Routledge, 2016), p. 26.

^② 黄鸣奋在最近的一篇论文中如是评价：“美国学者曼诺维奇（Lev Manovich）对新媒介语言的研究、瑞安（Marie-Laure Ryan）对数码叙事学的研究之所以能够形成特色，关键就在于具备跨学科的素养、创新精神及对数码艺术发展的高度敏感，这是值得我们学习的。”参见黄鸣奋：《从电子文学、网络文学到数码诗学：理论创新的呼唤》，载于《文艺理论研究》2014年第1期，第105页。

论指南》);著作是《故事的变身》(张新军译,2014年译林出版社出版)。总体而言,国内尚无对瑞安叙事理论的全面而系统的研究。

本书将系统梳理玛丽·劳尔·瑞安的叙事思想,还原其理论建构的学术与文化语境,勾勒其思想发展的内在逻辑,评估其对叙事理论的贡献以及对叙事研究发展的启示意义。就当代西方的叙事学演化而言,瑞安的研究思路和方法具有相当程度的标示作用,对改写叙事学的经典概念、实现叙事学研究的学科整合、开辟叙事研究的新领域具有积极的参考价值。

本书结构

本书系统梳理玛丽·劳尔·瑞安的叙事理论的一个叙事,将其概念框架组织成一次关于“叙事性”的从概念抽象到媒介现身再到接受体验的学术追求之旅,目标是“叙事性”的终极理论。主要有以下四个方面的内容:

其一,界定叙事。主要讨论瑞安关于叙事性的基本思想。“叙事转向”导致了叙事概念的泛化与滥用,甚至威胁到叙事学的学科身份,迫切需要对叙事/叙事性概念进行恰当的界定。简述瑞安就叙事性问题同其他学者与学派(主要是语境主义、游戏学派、解构主义)的对话。追踪瑞安界定叙事的基本思路,从语义和语用两个维度来考察她所提出的叙事性的模式。

其二,可能世界。描述瑞安版本的可能世界叙事学的基本模型。首先介绍可能世界的基本思想及其在文学理论中的传统应用,然后梳理瑞安在叙事学领域对可能世界概念的改造与拓展:围绕“再中心化”和“最小偏离原则”描述虚构世界的本体论特征,以“通达关系”描述虚构世界的类型学,以“跨虚构性”讨论虚构世界的外部联系,以“模态结构”刻画叙事世界的内部关系以及故事情节的演化动力。

其三,数字媒介。考察瑞安版本的数字叙事学的基本概念框架。首先综述滥觞于20世纪90年代数字文论的奠基性理论著述,简介了基于数字媒介的互动叙事的基本类型。考察瑞安对叙事媒介的界定思路,刻画数字媒介的文学关联性的特征,以此为基础探讨可能的情节类型,围绕“文本架构”和“互动模式”讨论数字媒介的叙事设计问题。

其四,叙事体验。探讨瑞安关于叙事体验的“沉浸诗学”。首先综述“沉浸诗学”的三个灵感来源,即虚拟现实技术、虚构理论、认知理论;然后描述叙事沉浸的三个维度:空间、时间、情感。追踪瑞安调和沉浸与互动的基本思路,讨论基于数字文本的游戏沉浸。

目 录

第一章 界定叙事	(1)
第一节 问题的背景	(1)
叙事转向	(2)
为何要计较叙事性	(5)
叙事性概念探源	(10)
第二节 对话	(18)
解构主义	(18)
游戏学派	(21)
语境主义	(27)
第三节 叙事性的模式	(30)
叙事性的条件	(32)
叙事性的语义模式	(35)
叙事性的语用模式	(40)
第二章 可能世界	(45)
第一节 理论语境	(45)
可能世界与文学理论	(46)
可能世界的基本概念	(49)
第二节 虚构世界的存在方式	(55)
再中心化	(56)
最小偏离原则	(60)
第三节 虚构世界的类型学	(64)
通达关系	(64)
虚构世界的类型学	(67)
跨虚构性	(71)

第四节 虚构世界的模态结构.....	(78)
文本现实域.....	(78)
文本虚拟域.....	(80)
模态结构.....	(82)
第三章 数字媒介.....	(89)
第一节 数字叙事学的兴起.....	(89)
理论先驱.....	(89)
互动叙事的类型.....	(96)
第二节 界定数字媒介.....	(107)
何谓媒介.....	(108)
数字媒介的特征.....	(115)
第三节 互动媒介的叙事设计.....	(119)
情节类型.....	(119)
文本架构.....	(126)
互动模式.....	(130)
第四章 叙事体验.....	(136)
第一节 理论资源.....	(137)
虚拟现实.....	(137)
沉浸理论.....	(143)
第二节 叙事沉浸.....	(148)
空间沉浸.....	(149)
时间沉浸.....	(154)
情感沉浸.....	(159)
第三节 游戏沉浸.....	(164)
沉浸与互动的冲突.....	(165)
沉浸与互动的融合.....	(168)
互动叙事的快感.....	(169)
尾声 终极叙事.....	(178)
参考文献.....	(184)
后 记.....	(203)