

数字时代的叙事学研究

——《数字叙事空间：一项跨学科的考察》述评

宋 杰

摘 要 空间问题一直以来都广受叙事学界的关注。在如今这个数字媒介高速发展的时代,数字叙事空间自然成为叙事学研究者的聚焦点。《数字叙事空间：一项跨学科的考察》一书就对不同数字媒介中的叙事空间问题进行了细致探讨,体现出数字时代叙事学研究鲜明的跨学科、跨媒介与跨文类特色,不仅深化了叙事学与文学的空间研究,还对文学研究整体具有较大的启示作用。总之,该书在理论命题、研究对象、研究方法等多个方面拓宽了叙事空间研究的维度,令人耳目一新。

关键词 数字媒介; 数字叙事; 叙事空间; 跨媒介叙事学; 跨学科

分类号 I0-05

作者简介 宋杰,浙江大学外国语学院博士研究生,Email:zjuersongjie@126.com。

0 引言

进入 21 世纪以来,叙事学已经呈现出纵深发展的趋势,这不仅体现在其理论命题早已挣脱经典叙事学的桎梏,还体现在其研究对象和研究方法的多元化上。新世纪见证了后经典叙事学中不同流派从兴起到发展再到繁荣的历程,其中最具影响力的流派包括认知叙事学、修辞性叙事学、女性主义叙事学和非自然叙事学,它们各有侧重,从不同维度丰富了叙事学的生命力。但总体上看,上述流派都享有一个共性,即主要将以文字为形式进行表征的叙事文本作为考察对象。数字媒介、人工智能和大数据的发展是近些年来最为显著的时代特色之一,它们的高速发展也带动了叙事学的创新和变革,其重要的标志就是让叙事学家关注新媒介革命所引发的文学创新,跨媒介叙事学也应运而生。跨媒介叙事学的独特之处在于,它“将研究对象拓展到文学文本之外的媒介类型,更具体地说,拓展到言语形式之外的叙事类型,视言语资源仅仅为叙事实践所采用的诸多符号元素之一,并从跨媒介的视角检视且重构基于语言媒介的经典叙事学的核心概念”^{[1]14}。可见,跨媒介叙事学并不是对后经典叙事学甚至是经典叙事学的推翻,而是对其相关概念的重新审视和再定义,力图在新的学术

语境中对经典的问题进行再研究。

在叙事学研究中,空间问题就一直受到叙事学研究者的关注,跨媒介叙事学研究者也尤为重视对空间问题的探讨,龙迪勇更是直言:“空间叙事本质上就是一种跨媒介叙事。”^{[2]92} 如此看来,“叙事空间”(narrative space)也就自然而然地成为跨媒介叙事学研究的核心议题之一,而且跨媒介叙事学研究者的“研究对象并不局限于文学文本和文字叙事,还涵盖了影像及其他非文字的意义建构方式如数字地图、网络游戏、博物馆展览空间等,试图探索一条将经典叙事学、认知叙事学和地理学相结合的研究路径。他们对叙事作品中的空间类型的划分,既包括经典叙事学的故事空间和话语空间,也包括受述者空间(即读者、听众等所处的空间)和叙事文本的载体空间”^{[3]65-66}。可以说,针对跨媒介叙事中的空间研究有别于经典叙事学与后经典叙事学其他流派在空间研究上的研究思路,具有较大的创新性。在如今这个数字时代里,日益涌现的种种数字媒介理应被纳入到跨媒介叙事学的考察对象中,那么,研究不同数字媒介中的空间也就成为了一项极为必要和重要的工程。无独有偶,空间问题在数字人文领域内也广受讨论。数字人文由“人文计算”(humanities computing)发展而来,它“是将人工智能技术与人文学科相结合的学术领域,它以数字化的研究资源、跨学科的研究方法和定量研究为特点,旨在通过计算机工具为人文学科研究提供高效、准确的新方法,并为传统研究提供新思路”^{[4]54}。正是如此,数字人文研究者可以借助科学化的研究工具、利用先进的科学技术手段,对数字媒介中的空间进行不同于传统人文学科研究思路的探索。

跨媒介叙事学与数字人文在研究对象,甚至是研究思路存在共同点,二者存在交叠之处,而“数字叙事”(digital narrative)则在其中占据着重要的地位,对数字叙事的研究也就自然而然地成为当今这个数字时代中跨媒介叙事学研究者与数字人文研究者最为重视的对象之一。数字叙事通常“被理解为使用数字工具和多媒体形式创造、表达、解释和分享故事、文学艺术作品、个人经验等的实践或方法”^{[5]11},它在国内外已经得到了一定的研究。在国外,自20世纪90年代开始,布伦达·劳雷尔(Brenda Laurel)^[6]、乔治·P.兰道(George P. Landow)^[7]、艾斯本·J.阿尔瑟斯(Espen J. Aarseth)^[8]、珍妮特·H.默里(Janet H. Murray)^[9]等人就尝试对数字叙事研究的理论框架进行建构;国内的数字叙事研究起步略晚,基本上从21世纪第二个十年开始才慢慢见证其发展,其中,张新军^{[10][11]}、甘锋和李坤^[12]、胡亚敏^[13]等人对数字叙事研究的核心概念、阐释框架、研究方法等进行了论述。但是,纵观国内外的数字叙事研究,鲜有从空间问题切入,系统地探讨数字文本中的叙事空间。

2022年,由丹尼尔·潘代(Daniel Punday)^①主编、劳特利奇出版社出版发行的《数字叙事空间:一项跨学科的考察》(*Digital Narrative Spaces: An Interdisciplinary Examination*)一书就聚焦了数字文本中的叙事空间问题,可谓非常及时地响应了这一数字时代中的跨媒介叙事学研究议题,见证了跨媒介叙事学与数字人文在研

① 潘代目前为美国密西西比州立大学教授,主要从事当代文学、叙事理论、数字媒介等方面的研究,其代表作包括独著的《解构主义之后的叙事》(*Narrative after Deconstruction*, 2003)、《叙事身躯:走向身体叙事学》(*Narrative Bodies: Toward a Corporeal Narratology*, 2003)、《作为写作的计算机》(*Computer as Writing*, 2015)等。潘代提出的叙事理论在国内受到了一些学者的关注,首先是其本人提出的后解构主义叙事理论,相关内容可参见:刘爱萍,“后解构主义”叙事图式的绘制——丹尼尔·潘代的后解构主义叙事理论探析[J]. 南京工业大学学报(社会科学版), 2008, 7(4): 69—72。其次是其本人建构的身体叙事学,相关内容可参见:廖述务. 延搁与重构:身体叙事学建构的诗学逻辑[J]. 湖南工业大学学报(社会科学版), 2021, 26(3): 24—29, 122。

究上的交叉、重合与合作。全书由十篇论文组成,包括引言、结语和主体部分的八篇论文,它们全部出自从事电子文学或其他形式的数字媒介研究的学者之手,旨在探究这些数字媒介中故事与空间的关系。总体而言,该书力图进一步证明空间性是数字叙事的重要特征之一,并尝试揭示空间性在数字叙事中的具体呈现方式及其在不同数字叙事媒介中所呈现出的共性与个性,从而为未来跨学科的数字叙事空间研究提供一个重要的框架,也为丰富跨媒介叙事学与数字人文的内涵贡献出自己的力量。下文将对该书的主要内容进行概述,并在此基础上,对其进行简要评价。

1 内容介绍

在引言部分,玛丽-劳尔·瑞安(Marie-Laure Ryan)^①探索了文本空间的四种形式及其在数字叙事文本中的呈现方式。瑞安、肯尼斯·富特(Kenneth Foote)与毛兹·阿扎里亚胡(Maoz Azaryahu)^[14]曾将文本空间的形式归纳为以下四种:文本的空间形式(the spatial form of the text)、被文本占用的物质空间(the space materially occupied by the text)、文本的空间语境(the spatial context of the text)以及模仿的空间或故事世界的空间(mimetic space, or space of the storyworld)。瑞安则在书中从以下三个方面重探了这四种空间:一是它们在印刷文学中的呈现方式,二是由它们催生的数字叙事应用形式,三是这些数字叙事应用形式是如何发挥计算机技术独有的功能的。瑞安认为数字技术的发展能为理解以上四种空间提供新的视角。首先,数字技术重新定义了文本的空间形式,将其视为“决定用户进程的界面设计与深层建筑”^{[15]17}。至于被文本占用的物质空间,瑞安指出,“如洞穴式自动虚拟环境(Cave Automatic Virtual Environment)这样的虚拟现实(virtual reality)技术能给文字一些物质性的、三维层面的依据,并将这些文字转化成能为用户所操控的物体”^{[15]17}。同样地,数字技术对文本的空间语境也产生了较大的影响,因为“通过将叙事文本与特定的位置相捆绑,基于全球定位系统的移动技术和增强现实(augmented reality)效应让文本的空间语境得以可见”^{[15]17}。必须指出的是,在上述四种空间中,数字技术对模仿的空间,或是故事世界的空间所产生的影响是最大的,原因在于,“通过将空间转变为一个宜居的环境,计算机能让其用户在空间活动中产生一种生动的、有如亲身体验般的感觉,与此同时,用户可以与这个环境相互交流,这个环境也能被两种方式定位,要么是通过被外力控制的用户替身,要么是在一些虚拟现实应用程序中,通过用户的身体”^{[15]17-18}。

在第一章,阿斯特丽德·艾瑟琳(Astrid Ensslin)^②从非自然叙事学、跨媒介叙事学和认知叙事学的视角

① 瑞安目前为一位独立学者,主要从事跨学科、跨媒介的叙事理论等方面的研究,是迄今为止国际跨媒介叙事学领域内最具影响力的学者之一,其代表作包括独著的《可能世界、人工智能与叙事理论》(*Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, 1991)、《作为虚拟现实的叙事:文学与电子媒介中的沉浸与互动》(*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001)、《故事的变身》(*Avatars of Story*, 2006)等。在本文所评之书的所有作者中,瑞安是在国内最受关注的叙事学家,张新军对她提出的叙事理论进行过系统和深入的研究,相关内容可参见:张新军. 数字时代的叙事学——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究[M]. 成都:四川大学出版社, 2017.

② 艾瑟琳目前为挪威卑尔根大学教授,主要从事数字文化等方面的研究,其代表作包括独著的《将超文本经典化:探索与建构》(*Canonizing Hypertext: Explorations and Constructions*, 2007)、《文学游戏》(*Literary Gaming*, 2014)、《先于网络的数字出版发行与电子文学的学问》(*Pre-web Digital Publishing and the Lore of Electronic Literature*, 2022)等。

切入,聚焦了数字空间性(digital spatiality)这一问题。在理论视角层面,艾瑟琳对扬·阿贝尔(Jan Alber)^[16]提出的非自然阅读策略进行了新的运用,并将其与瑞安等人^[14]对文本空间的分类进行结合,从而以认知的视角去分析数字空间性。此外,由艾瑟琳与爱丽丝·贝尔(Alice Bell)^[17]提出的将叙事文本“视为一种非自然的建构”(accepted as an unnatural construction)这样一种具有媒介意识的阅读策略被艾瑟琳在文中运用到一个后数字的(postdigital)、跨媒介的研究框架内,这种研究框架继而又让艾瑟琳得以将“后数字的反主题化”(postdigital dystopicalization)这个术语作为一个新的概念引入到具有媒介特定性的地理批评领域内。具体到研究过程上,艾瑟琳以伊莱·霍罗维茨(Eli Horowitz)、罗素·奎因(Russell Quinn)与伊恩·休伯特(Ian Huebert)合著的科幻小说《困境指数:一部发生在10天内的小说》(*The Pickle Index: A Novel in 10 Days*, 2017)为研究对象,探究了这种具有非自然、不可能特色的当代跨媒介小说,是如何体现瑞安等人所提出的四种形式的文本空间。首先,在文本的空间形式上,“指数”(the Index)在该小说的文字印刷版中得以描述,在该小说的应用程序版中,则被描绘成一张动态的地图;其次,被文本占用的物质空间和文本的空间语境这二者在该小说中密不可分,呈现出多元化的跨媒介阅读方式;最后,小说中的虚构世界结合了模仿、非模仿和反模仿的元素,尤其充斥着大量的非模仿元素,这是对瑞安提出的模仿的空间,或是故事世界的空间的回应。

在第二章,布莱恩·L.格林斯潘(Brian L. Greenspan)^①主要介绍了一款基于地理位置的媒介项目——《尾随画谜》(*Tailing Rebus*)。这款媒介项目融虚拟网络和物理空间中的具身交际于一体,旨在为其用户提供融入新型可移动的、具身的和集体的故事讲述实践的机会。格林斯潘指出,“《尾随画谜》以聚合的方式与城市的过去相联系,以组合的方式与全球数据网络相联系,它还提供了让每个置身于场景中的用户不得不产生不同体验感的物质特异性,当这三方面处于不稳定的相互作用状态时,该项目通过空间上被编排的片段,揭示出指示的偶然性及其自身的虚构性,而这些片段保证了该项目可能具有无穷的连续性”^{[18]46}。正如该章的副标题“在数字空间内策划阴谋”(“Plotting a Conspiracy in Digital Space”)所示,《尾随画谜》能让用户身上隐藏的罪行、被忽视的身体和沿街的秘密监视得以释放到由它提供的空间环境中。

在第三章,格雷戈里·威斯坦-史密斯(Gregory Whistance-Smith)^②探究了“行走模拟器”(walking simulators)这种电子游戏中具身的空间叙事性,即运用具身认知的相关理论分析了行走模拟器中所表达的世界。首先,该章所要解决的一个问题就是对行走模拟器下定义。在威斯坦-史密斯看来,行走模拟器是“一个第一人称视角下的电子游戏,在这个游戏中,主要的活动就是人物通过融入到周围环境中来发现一个故事,这种融入包括确定一个环境的具体位置以及和环境中的物体(少数情况下是人物)进行交际”^{[19]52}。其次,该章讨论了三个核心问题:游戏玩家是如何做到(虚拟)具身化的?虚拟环境是如何被建构的?游戏玩家与空间的交际是

① 格林斯潘目前为美国卡尔顿学院副教授,主要从事数字人文等方面的研究,其代表作包括发表在马修·K.戈尔德(Matthew K. Gold)与劳伦·F.克莱茵(Lauren F. Klein)合编的《数字人文大辩论2016》(*Debates in the Digital Humanities 2016*, 2016)中的《数字人文主义者是空想家吗?》(Are Digital Humanists Utopian?)、三年后依旧发表在由戈尔德与克莱茵合编的《数字人文大辩论2019》(*Debates in the Digital Humanities 2019*, 2019)中的《数字人文的丑闻》(The Scandal of Digital Humanities)等。

② 威斯坦-史密斯目前为一名独立学者,在加拿大埃德蒙顿从事建筑行业,主要从事建筑环境中设计、科技与文化这三者间互动关系等方面的研究,其代表作包括独著的《富有表现力的空间:将电子游戏环境中的意义具身化》(*Expressive Space: Embodying Meaning in Video Game Environments*, 2022)等。

如何产生具身意义的？对此，威斯坦-史密斯援引具身认知观中的五个理论来加以阐述，它们分别是可供性理论（theory of affordances）、意象图式（image schemas）、概念隐喻理论（conceptual metaphor theory）、启动理论（the theory of priming）和框架概念（the notion of framing）。最后，该章探究了在《亲爱的艾斯特》（*Dear Esther*）、《史丹利的寓言》（*The Stanley Parable*）和《地方守护神》（*Genius Loci*）这三款行走模拟器中，上述五个理论是如何得到实践的。

在第四章，保罗·威克（Paul Wake）^①以史蒂夫·杰克逊（Steve Jackson）与伊恩·利文斯通（Ian Livingstone）合著的战斗奇幻游戏书《火焰山术士》（*The Warlock of Firetop Mountain*, 1982）为研究对象，分析了由该书读者根据阅读进程产生的活动路径而绘制出的三幅地图。在威克看来，这三幅地图代表了两种典型却又不同的绘图实践：一种可称为“数据库地图”（database maps），另一种可称为“民间地图”（folk maps）。数据库地图又可以分为“数据库地图”（database map）和“方案地图”（solution map）两类：前者是文本的空间表征，通常以一系列坐标的形式来呈现，这些坐标从时间和空间的维度指示相关的位置；后者代表通过文本绘制出的若干可能路线中具体的某一条，是与数据库一致前提下的唯一解。民间地图也可以分为“私人制图学”（private cartography）和“公共制图学”（communal cartography）两类，作者认为二者都可以在“民间制图学”（folk cartography）的框架中进行讨论，因为它们都承认作为个体的读者或玩家的创造性，同时注意到在个体追求创造性的过程中涉及的行动者网络（network of actors）。同时，民间制图学也内含民间艺术的特点，民间艺术是高度的个人主义与群体实践相结合的产物，民间制图学亦是如此。最后，威克在该章中指出，绘制虚构空间的地图涉及两个具有决定性意义且互相对立的过程：提取（extraction）与纠缠（entanglement）。所谓的提取，指的是一种目标导向的模式配对，读者和玩家通过模式配对，将叙事文本视为一个事件的状态，这个事件的完成发生在故事世界之外；而在威克看来，纠缠指的是一种混乱的联系，这种联系让读者和玩家将自身沉浸于故事世界中。

在第五章，范丽慈（Lai-Tze Fan）^②探究了用何种方式才能促使计算机的用户去思考当他们使用数字设备时的硬件操作问题，以及对硬件设备进行生产、再利用和处置时涉及的材料、人工和环境问题，而这些问题都与计算机基础设施（computational infrastructure）相关。范丽慈提出了一种被她称之为“屏幕后的故事讲述”（behind-the-screens storytelling）的叙述方式，并研究了这种叙述方式中计算机基础设施包含的不同阶段。具体而言，该章以尼克·蒙特福特（Nick Montfort）的生成计算诗《圆》（*Round*, 2013）为案例，集中研究了计算机基础设施涉及的四个硬件构成要素和三种自然资源。这四个要素分别是直接体验（immediate experience）、硬

① 威克目前为英国曼切斯特城市大学准教授，主要从事叙事理论、后现代主义、儿童文学等方面的研究，其代表作包括独著的《康拉德笔下的马洛：叙事与〈青春〉〈黑暗的心〉〈吉姆老爷〉〈机缘〉中的死亡》（*Conrad's Marlow: Narrative and Death in 'Youth', Heart of Darkness, Lord Jim and Chance*, 2007）、与西蒙·马尔帕斯（Simon Malpas）合编的《劳特利奇批评性理论指南》（*The Routledge Companion to Critical Theory*, 2006）、与马尔帕斯一起对《劳特利奇批评性理论指南》一书进行修订和补充后的《劳特利奇批评性与文化理论指南》（*The Routledge Companion to Critical and Cultural Theory*, second edition, 2013）等。

② 范丽慈目前为加拿大滑铁卢大学助理教授，主要从事数字叙事、媒介理论与基础设施的关系、性别化技术等方面的研究，其代表作包括发表在期刊《加拿大英语研究》（*ESC: English Studies in Canada*）上的《“高效的”创意与人文学科的残留物》（“Efficient” Creativity and the Residue of the Humanities, 2014）、发表在期刊《马赛克：跨学科批评性学刊》（*Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*）上的《数字表征中的物质材料：作为离身文学的〈代码之树〉》（*Material Matters in Digital Representation: Tree of Codes as a Literature of Disembodiment*, 2018）等。

件操作(hardware operations)、发掘与精炼(excavation and refinement)以及再利用与处置(repurposing and disposal);三种自然资源分别是硅、铝和铜。最后,该章阐述了如何分别通过基于内容和基于形式的描述来识别和组织屏幕后的故事讲述。基于内容的屏幕后的故事讲述其显著的特点在于,作品的内容会使用文本的、听觉的、视觉的和人机交互的表现形式来明确地揭示计算机基础设施的某些或全部阶段。而基于形式的屏幕后的故事讲述则有两种方式,一种是计算机基础设施的结构本身就已对外呈现,其形式包括视觉地图、流程图、基础设施网络和机械装配的建筑模型;另一种是计算机设备的外形特征早已引起了用户的注意,这主要指用户能意识到他们与计算机设备、计算机设备的物质内容和环境以及拥有那台设备可能产生的影响之间具身性的联系。

在第六章,戴维·西科瑞克(David Ciccoricco)^①通过借鉴叙事理论与地理空间实践的相关知识,研究了“轶事”(anecdote)在数字环境中是如何被空间化的。首先,该章概述了轶事在文学发展的历史过程中,是如何一步步在新历史主义批评中占据主导地位的。接着,该章追踪了文学旅游(literary tourism)的发展历程以及轶事在文学旅游中的地位,其目的是为空间和叙事想象中数字轶事的意蕴建立一个比较媒介(comparative media)研究的背景。最后,该章将目光转向文学旅游手机应用程序——dtour,以及由其激活的数字轶事,不仅评价了针对该应用程序进行的一些实证研究,还指出了其在比较媒介研究背景中的总体发展趋势。总之,该章将轶事置于文学制图学的系谱中,揭示了其在数字文化中的一席之地。

在第七章,乔安娜·E.泰勒(Joanna E. Taylor)与克里斯托弗·唐纳德森(Christopher Donaldson)^②力图说明日益进步的科学技术是如何让身体成为连接地图与文本的桥梁的。具体而言,该章考察了由心率监测器和全球定位系统跟踪器产生的具身数据与地图环境中的文学文本在交融后,是如何改变我们的阅读方式,以及我们对历史与当代场所建构(place-making)中具身化所扮演的角色的理解。为了更好地阐释这些问题,泰勒与唐纳德森以多萝西·华兹华斯(Dorothy Wordsworth)于1818年10月7日攀登英格兰的最高峰——斯可斐峰(Scafell Pike)后的书信体记述文作为研究文本,将其与2018年10月7日由一群研究者、艺术家和登山运动员重走华兹华斯之路后采集到的具身数据相结合,指出华兹华斯的那场登峰之行为进一步思考阅读与数字技术间的关系提供了机会,即由重走这条路线而产生的地图能改变读者阅读华兹华斯那篇书信体记叙文的方式以及他们对该文做出的回应。通过这一个案研究,泰勒与唐纳德森指出,将由作者与读者分别产生的两种具身数据相结合,可以突出场所的现象学特征,而这种现象学不仅催生出阅读文本和地图的新方式,还让具身化的概念成为数字地图研究中最重要成分。

① 西科瑞克目前为新西兰奥塔哥大学副教授,主要从事当代文学、叙事理论、数字叙事等方面的研究,其代表作包括独著的《阅读网络小说》(*Reading Network Fiction*,2007)、《重塑叙事媒介中的心智》(*Refiguring Minds in Narrative Media*,2015)等。

② 泰勒目前为英国曼切斯特大学研究人员,主要从事英国19世纪的文学与文化等方面的研究,尤其是英国浪漫主义诗歌和环境史研究,其代表作包括与伊恩·N.格雷戈里(Ian N. Gregory)合著的《深度绘制文学湖区的地图:地理文本分析》(*Deep Mapping the Literary Lake District: A Geographical Text Analysis*,2022)、发表在期刊《浪漫主义研究》(*Studies in Romanticism*)上的《山里的回音:浪漫主义湖区的音景》(*Echoes in the Mountains: The Romantic Lake District's Soundscape*,2018)等。唐纳德森目前为英国兰卡斯特大学讲师,主要从事英国18与19世纪的文化历史等方面的研究,尤其是印刷史、旅行写作和地貌文学研究,其代表作包括与戴维·库柏(David Cooper)、帕特里夏·穆列塔-弗洛雷斯(Patricia Murrieta-Flores)合编的《数字时代的文学地图绘制》(*Literary Mapping in the Digital Age*,2016)、发表在期刊《文库:文献学学会会刊》(*The Library: The Transactions of the Bibliographical Society*)上的《约翰·布朗的<描写流淌于凯西克的那条湖>:新线索与新阐释》(*John Brown's Description Of The Lake At Keswick: New Clues and Clarifications*,2019)等。

在第八章,达纳什里·斯罗特(Dhanashree Thorat)^①对9·11事件的数字档案进行了考察。通过聚焦数字档案的内容及其社会技术结构,斯罗特指出,数字化的档案界面建构了国家的历史,让9·11事件以国家创伤的形式呈现,并让美国民众铭记住那些在9·11事件后帮助国家重建的白人男性英雄们。首先,该章按照时间顺序追踪了档案界面的变化方式,以此研究了两个内容相近的民族主义叙事文本:一个将9·11事件视为国家的创伤,另一个则是关于城市英雄的。其次,该章说明了9·11事件的档案是如何将该事件定性为一个有关国家分裂的事件,而这一事件又不可避免地揭露了国内民众的心理状态。通过研究,斯罗特发现,关于城市英雄的叙事文本缓解了9·11事件给民族和人民造成的创伤,因为它塑造了一个英雄人物,而受创的民族和人民可以围绕这个英雄人物紧密相连在一起。

在结语部分,潘代归纳出与数字空间相关的七个关键词:身体(bodies)、地图绘制(mapping)、连贯性(coherence)、数据(data)、投身之地(sites of commitment)、范围(scale)和物质性(materialities),其中每一个关键词都在书的某几章中得到了体现。“身体”建构了人们对数字空间的体验,书中与其相关的内容包括引言、第三和第七章。“地图绘制”让不同群体互相关联在一起,书中与其相关的内容包括第四、第六和第七章。通过寻找“连贯性”,地图绘制在数字空间中发展出一种身体体验的模型,书中的第一章与其相关。“数据”组织了人们在数字空间中的体验,并揭示了故事被数字媒介编织成空间的方式,书中与其相关的内容包括第六和第八章。“投身之地”指的是一些特定的历史性的场所,这些场所迫使我们为其提供相应的叙事描述,书中与其相关的内容包括第二、第六和第八章。至于“范围”,潘代认为,对地理位置定位的关注能让这些位置的范围不可避免地扎根于个体在城市空间移动的范围中,书中与其相关的内容包括第三、第六和第八章。“物质性”则让计算机得以运行,为数字空间在计算机中的存在提供了可能,书中与其相关的内容包括第五和第八章。

2 简要评价

该书在研究选题、研究对象、研究方法、研究结果、理论建构、实践运用等多个方面都可圈可点,笔者认为其研究特色与学术价值可以归纳为三个方面。一是由于该书在本质上立足于叙事问题,是对叙事学研究的拓展,因此,其所体现出的新时代叙事学研究的特色非常鲜明,具体而言,即跨学科、跨媒介与跨文类的特色。二是从问题导向上看,该书自始至终聚焦叙事中的空间,强烈的问题意识深化了包括跨媒介叙事学在内的叙事学整体,甚至是文学的空间研究。三是从一般意义上而言,叙事学研究可被视为文学研究的一个分支,那么,该书作为极具时代特色的叙事学研究成果,它在一定程度上对文学研究具有较大的启示作用,具体而言,启示

① 斯罗特目前为美国密西西比州立大学助理教授,主要从事亚裔美国、后殖民、数字人文等方面的研究,其代表作包括发表在希瑟·E.蒲柏(Heather E. Pope)与维多利亚·M.布莱恩(Victoria M. Bryan)合编的《反思9·11事件:文学、电视、电影与戏剧中的新叙事》(*Reflecting 9/11: New Narratives in Literature, Television, Film and Theatre*, 2016)中的《激进分子与恐怖分子:重新想象<我的名字叫可汗>与<纽约>中的单一民族国家》(*The Activist and the Terrorist: Reimagining the Nation-State in My Name is Khan and New York*)、发表在玛雅·多德(Maya Dodd)与尼迪·卡尔拉(Nidhi Kalra)合编的《探索印度的数字人文:教学法、实践与制度上的可能性》(*Exploring Digital Humanities in India: Pedagogies, Practices, and Institutional Possibilities*, 2021)中的《数字基础设施与技术乌托邦的幻想:南方国家中技术援助的殖民根源》(*Digital Infrastructures and Technoutopian Fantasies: The Colonial Roots of Technology Aid in the Global South*)等。

文学研究者聚焦真实读者、开展实证研究与关注新兴议题。当然,该书也有些许不足之处,笔者也在最后加以指出,可供进一步探讨。

2.1 体现数字时代叙事学研究的特色

首先,如该书的副标题所示,针对数字叙事空间的研究本就是一项跨学科的考察,各章作者在对各自的选题进行研究的过程中,积极借鉴其他学科领域的理论资源与研究方法,不仅涉及历史学、文化学、传播学等人文社会科学,也包括属于工程科学的建筑学、属于技术科学的计算机科学,以及作为自然科学与社会科学交叉学科的地理学等。在新的时代,各个领域的学术研究都将跨学科视为重要的研究目标之一,因为只有积极汲取其他相近,甚至是不同学科中的理论资源与研究方法,才能从本质上拓宽自身的研究视域,在理论和方法论的层面为自身的研究提供不竭的生命源泉。可以说,一方面,书中的每一篇论文、每一项独立的研究都体现了强烈的跨学科特色,即立足数字叙事空间问题,辅以多学科领域内的理论和方法对其进行深入探究,从而见证了跨学科的数字叙事空间研究这一项大工程的顺利展开和取得的阶段性成果,从这个角度而言,这是其他学科对叙事学发展和研究的有效推动。而另一方面,在当代“叙事转向”空前高涨的学术大背景下,叙事学的研究思维已经逐渐影响,继而渗透进各个学科领域内,引发了诸多学科不同程度上的叙事转向,书中的每一篇论文、每一项独立的研究均体现了不同学科对叙事现象与叙事问题的关注与重视,它们汇集在一起,就更能说明叙事现象和叙事问题的普遍性,从这个角度而言,这是叙事学对其他学科发展和研究的促进作用。如此看来,该书正是叙事学与其他学科互哺的产物,不仅极大地充实了(数字)叙事空间的内涵、拓展了相关研究的广度和深度,也证明了该领域在研究前景上拥有巨大的潜力。

其次,该书各项研究的跨媒介特色鲜明,且研究对象广泛至电子游戏、影视作品、多模态游戏项目、战斗奇幻游戏书等各类已完全不同于传统媒介的叙事载体。全书主体部分的八章,依次触及科幻小说的应用程序版、基于地理位置的媒介项目、电子游戏、战斗奇幻游戏书、计算机、文学旅游手机应用程序、心率监测器和全球定位系统跟踪器以及数字档案,这在体现当下数字叙事空间研究其研究对象和研究内容的丰富性的同时,也暗示了该领域及叙事学研究整体在未来会具备更大的可能性和潜力。与此同时,研究方法相应地逐渐走向数字化和实证化。以书的第七章为例,正是得益于心率监测器和全球定位系统跟踪器这类数字媒介载体的开发、问世和发展,才能让相关研究者可以通过实证的方法考察文学叙事阅读及与其相关的文学地图等问题,从而使研究结果令人信服的同时,赋予其一定的生态效度。可以说,该书突出反映了数字时代叙事学研究的特质。

最后,该书各章的研究横跨不同的文类,包括科幻小说、生成计算诗、文学轶事、书信体记叙文、数字档案等。跨文类的特质也赋予了叙事学研究无穷的生命力,虽然较之跨媒介的倾向,跨文类的特质本身没有太大的变革性。但既然叙事现象与叙事问题广泛地存在于人们的日常生活中,那么,叙事学研究就理应对文学性较弱的叙事文类予以同等的重视,而不是仅仅聚焦如小说、戏剧、诗歌等文学性较强的文类。该书正是如此,它把目光落到一些历来被叙事学研究者忽视的文学性较弱的叙事文类上,而这些叙事文类往往与人们的日常生活联系更紧密,可以说此类研究使叙事学得以更深入真实生活。

2.2 深化叙事学与文学的空间研究

首先,该书进一步扩大了叙事学与文学空间研究的具体考察对象。如前所述,空间问题或空间性一直是叙事学研究者重点考察的对象,例如,认知叙事学的开创者戴维·赫尔曼(David Herman)^{[20]263-299}就将空间化(spatialization)视为叙事的宏观设计(macrod designs)之一,即建构故事世界(storyworlds)的全局性策略之一,对叙事中空间的重要地位以及叙事是如何建构空间的心理表征进行了较为系统的研究,但是,其针对的空间也仅限于虚构性小说中的叙事空间。而文学研究者们同样绝大部分聚焦虚构性小说中的具体的空间,如城市空间、政治空间、日常生活空间等,且很大程度上服务于揭示特定文学作品中的主题意蕴等目的。从这个层面上看,该书拓宽了以往叙事学和文学批评针对空间的研究,不仅如上文所指出的所涉文类众多,而且,最显著的就是,其研究对象已延伸至多种类型的空间,如模仿的空间、反模仿的空间、非自然的空間等。

其次,该书成功实践了不同叙事与文学媒介形式下的空间研究。聚焦于虚构性小说这一点,决定了以往的叙事空间研究针对的是印刷文本中的空间,而该书中的各项研究——对应上文所指出的跨媒介与跨文类特征——不仅涉及科幻小说、文学轶事、书信体记叙文等还是需要依靠文字进行记录、主要以文字的形式来呈现叙事现象的叙事与文学媒介形式,还涵盖电子游戏、生成计算诗、计算机辅助下的电子文学等较为新颖的叙事与文学媒介形式。再结合上一段提到的多种类型的空间,该书呈现了叙事空间研究在内容和方法上的改变和深化。总之,这对空间批评视角下的叙事学与文学研究具有较为深刻的借鉴意义。

最后,该书丰富了叙事学与文学针对空间研究的理论资源。当前,叙事学与文学研究中针对空间问题的探讨要么是以亨利·列斐伏尔(Henri Lefebvre)、罗伯特·T.塔利(Robert T. Tally, Jr.)、迈克·克朗(Mike Crang)等专门从事空间批评的学者提出的理论作为支撑,要么就是将哲学、社会学、文化学等学科内的相关理论嫁接到空间研究上。但是,书中利用认知叙事学、非自然叙事学、认知语言学等领域内的某些理论,如前文提到的可供性理论、意象图式、概念隐喻理论、启动理论、框架概念等,来研究空间问题,这不仅证明了这些理论在实际运用上的普适性,同时也为叙事学与文学的空间研究在理论框架的选取上提供了更多的可能性。

2.3 启示文学研究

首先,该书启示文学研究者聚焦真实读者在文学叙事交流过程中的重要作用。从该书的研究可知,叙事空间的建构在很大程度上依赖于叙事参与者的具身体验,例如,第三章揭示了行走模拟器的玩家想要在这种虚拟漫游的过程中产生空间感,必须要依靠其在游戏中产生的具身性的体验。同样地,要想更深入地挖掘真实读者对文学叙事的阐释机制,研究者应重点聚焦这些读者阅读时的心理、情感、审美体验等。

其次,该书启示文学研究者开展真正意义上的实证研究。书中各章的研究都在不同程度上具有实证研究的特色,作者们或通过自身的实践操作来使研究结果更具说服力,例如,第二、第三和第六章分别涉及媒介项目《尾随画谜》、电子游戏“行走模拟器”和手机应用程序 dtour,对应的作者势必亲身试用或体验过这些对象;

作者们又或依靠数据采集的方式来确保研究方法的科学性,例如,第七章利用心率监测器和全球定位系统跟踪器采集了具身数据。因此,该书在显示实证研究方法对探索数字叙事空间具有优势的同时,也为文学的实证研究提供了范例。

最后,该书启示文学研究者关注全球范围内文学的新兴议题。书中涉及很多当前热门的文学研究议题,例如,文学制图学(第四章)、文学地理学(第六章)、文学旅游(第六章)等,这些都可以让文学研究焕发出新的生命力。

2.4 不足之处

首先,作为一本论文集,该书只是简单地把多篇论文汇集到了一起,并未按细分主题或明确逻辑对论文进行组织,使得该书在总体结构上显得不够清晰,编排上略有瑕疵。其次,结语部分归纳出了七个最能反映该书各章核心内容的关键词,这确实能让读者或相关研究者从整体上把握数字叙事空间最重要的理论命题。但是,每个关键词仅覆盖了书中的某几章,没有一个关键词能从主题上贯穿书的始末,这在一定程度上削弱了这几个关键词从宏观层面揭示数字叙事空间研究核心议题的阐释力。最后,该书中某些章节存在概念用词模糊的情况,例如,在第四章,威克认为相对于“民间地图”的“数据库地图”之下又可以分为“数据库地图”和“方案地图”两类,虽然作者以“database maps”和“database map”两种表述区分了两个层次的“数据库地图”,但这样的命名仍然会令读者摸不着头脑。

3 结语

毋庸置疑的是,《数字叙事空间:一项跨学科的考察》一书是迄今为止第一部较为系统和深入研究不同数字媒介中叙事空间问题的学术佳作,具有开创性意义。当前的叙事学研究以其特有的跨学科、跨媒介与跨文类的特色,不仅之于当代文学研究,甚至之于整个人文社会科学研究,都显得生命力尤其旺盛,发展尤为欣欣向荣,而该书正是叙事学成为学术研究主流之一的浪潮中的新生儿。重要的是,该书所涉及的众多叙事传播媒介与当今时代下人们的生活息息相关,从而彰显了“叙事无处不在”的本质属性,推进叙事学研究更深入生活,在展现其知识性的同时,也赋予其无穷的趣味性。

参考文献

[1]张新军.叙事学的跨媒介转向[J].探索与批评,2020(1):12-28.

[2]龙迪勇.空间叙事本质上是一种跨媒介叙事[J].河北学刊,2016,36(6):86-92.

[3]段枫,陈星,许娅,等.当代西方跨媒介叙事学研究述论[J].解放军外国语学院学报,2020,43(1):59-67.

[4]郑飞,乐双嘉.困境与出路:数字人文视阈下英美文学应用研究[J].广东外语外贸大学学报,2021,32(5):54-63,158.

[5]付雅明,张永娟,刘炜,等.数字叙事作为数字人文方法:现状与可能[J].图书情报工作,2022,66(14):10-19.

[6]LAUREL B. Computer as theatre[M]. Boston: Addison-Wesley, 1991.

- [7] LANDOW G P. Hypertext; the convergence of contemporary critical theory and technology[M]. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992.
- [8] AARSETH E J. Cybertext; perspectives on ergodic literature[M]. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- [9] MURRAY J H. Hamlet on the holodeck; the future of narrative in cyberspace[M]. New York: The Free Press, 1997.
- [10] 张新军. 故事与游戏: 走向数字叙事学[J]. 武汉理工大学学报(社会科学版), 2010, 23(2): 248–252.
- [11] 张新军. 用媒介思维: 数字叙事学的研究进路[J]. 山东外语教学, 2012, 33(5): 84–88.
- [12] 甘锋, 李坤. 从文本分析到过程研究: 数字叙事理论的生成与流变[J]. 云南社会科学, 2019(1): 170–177.
- [13] 胡亚敏. 数字时代的叙事学重构[J]. 江西社会科学, 2022, 42(1): 42–49, 206.
- [14] RYAN M-L, FOOTE K, AZARYAHU M. Narrating space/spatializing narrative; where narrative theory and geography meet[M]. Columbus: The Ohio State University Press, 2016.
- [15] RYAN M-L. Introduction; four types of textual space and their manifestations in digital narrative[M]//PUNDAY D. Digital narrative spaces; an interdisciplinary examination. New York, London: Routledge, 2022: 1–19.
- [16] ALBER J. Unnatural narrative; impossible worlds in fiction and drama[M]. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016.
- [17] ENSSLIN A, BELL A. Digital fiction and the unnatural; transmedial narrative theory, method, and analysis[M]. Columbus: The Ohio State University Press, 2021.
- [18] GREENSPAN B L. Tailing Rebus; plotting a conspiracy in digital space[M]//PUNDAY D. Digital narrative spaces; an interdisciplinary examination. New York, London: Routledge, 2022: 36–48.
- [19] WHISTANCE – SMITH G. Virtual wandering; embodied spatial narrativity in walking simulators[M]//PUNDAY D. Digital narrative spaces; an interdisciplinary examination. New York, London: Routledge, 2022: 49–69.
- [20] HERMAN D. Story logic; problems and possibilities of narrative[M]. Lincoln: University of Nebraska Press, 2002.

Narrative Study in the Digital Age:

A Review of *Digital Narrative Spaces: An Interdisciplinary Examination*

Song Jie

Abstract The issue of space has received attention widely in the field of narratology all along. In this age characterized by the rapid development of digital media, digital narrative space becomes narrative researchers' focal point naturally. The book *Digital Narrative Spaces: An Interdisciplinary Examination*, featured with interdisciplinarity, transmediality and cross-genre, explores narrative space in different digital media in detail, which not only deepens narrative and literary spatial studies, but also inspires literary studies a lot. In brief, the book is refreshing for it broadens the dimension of studies on narrative space in theoretical propositions, research targets, research approaches and some other aspects.

Key words digital media; digital narrative; narrative space; transmedia narratology; interdisciplinarity