

“数码受众”与“数字叙述”： 新媒体叙述范式的建构

王强

摘要：数字媒介技术赋予受众信息生产与传播的自主权，生成了新型的“数码受众”。数码受众积极参与“数字叙述”，刷新了新媒体叙述的范式。互动叙述、后线性叙述与游牧叙述等，成为新媒体叙述特质的典型概括。调节互动性与叙述性之间的张力，是新媒体叙述的重要环节。对于纪实性文本来说，过分发挥数字媒介的特性并不明智，互动设计与叙述控制的关系尤其需要处理好，以确保故事叙述的有序与可控。

关键词：数码受众；数字叙述；新媒体；互动叙述

DOI:10.19290/j.cnki.51-1076/i.2017.05.010

在当代西方文论、美学和文化研究中，从读者或受众接受和反应的角度关注文本意义生产的思潮此起彼伏。按照丹尼斯·麦奎尔(Denis McQuail)的总结，近年来的受众研究出现了由“受众控制”(audience control)向“受众自治”(audience autonomy)方向转移、从传播者视角向受众视角转变的态势。新媒体语境下“受众”概念的内涵和表现形式发生了显著变化，新型受众不再是信息的被动接受者，他们纷纷加入到与信息发送者的协商、互动和交流当中，成为文本意义生产的重要主体。传播者和接受者之间的界限趋于崩塌，受众的自主性和主动性得以彰显，由此刷新了新媒体叙述的范式。正如有论者所指出的“新媒体即数字媒介构成了对叙事学的最大挑战。”^①“数码受众”主导的“数字叙述”，既为新媒体叙述美学的建构与发展提供了源源不断的创意，同时也给叙述学研究带来诸多难题，值得深入阐释与探讨。

一 作为互动叙述者的“数码受众”

美国未来学家阿尔文·托夫勒(Alvin Toffler)早在1980年就预言生产者和消费者之间的界限将逐渐消弭。在《第三次浪潮》中，他创造性地提出“生产型消费者”(prosumer)的概念，这种新型主体融合了生产者(producer)和消费者(consumer)的特质。“受众”的称谓似乎显得名实不符了，一时成为众矢之的。丹尼斯·麦奎尔并不主张更换这一传统术语，而是通过剥离传统“受众”概念的旧特质而使之扩容。“用受众(audience)这个常用术语来思考传播方式的变革与扩张形式，似乎仍然是有益的。受众被用于指称那些被某一传播媒介(communication medium)所到达的(reached)人们，或与之相联系的人们，不论他们对媒介卷

入的实际程度如何。”^②这毫无疑问拓展了“受众”概念的适用性，不论受众的面目有多大差异，都可以置于这一宽泛性的界说当中。

伴随着数字革命的发生，受众现象变得纷繁复杂，当下的研究纷纷围绕受众角色转变而展开。这种转变也折射出受众研究视角的重大差异：从媒介传播者的视角转向接受者的视角。当代认知叙述学瞄准了传统叙述学忽视的“语境”和“读者”维度，致力于从“受众”角度研究叙述认知问题，拓展了叙述学研究的理论视域，成为“后经典叙述学”的重要一脉。上述研究虽然理论渊源和学术旨趣不尽相同，但都将目光投向了受众/读者，彰显出文化表意实践中“受众转向”的时代症候。

“受众”这一术语可以保留，但是为了分析新媒体语境下受众现象的独特性，可以对其附加限定词以明确论述焦点。本文拟以“数码受众”(digital audience)来指称新媒体技术革命孕育的新型受众，以区别于大众传播模式下的传统受众。“数码受众”契合了数字媒体的精神，它与“数码文人”(digerati)一样都是新媒体时代的弄潮儿。致力于数码艺术学研究的学者黄鸣奋在引证阐释“数码文人”时指出“有人这样回答谁是数码文人、因何他们就是赛伯精英的问题，‘他们是对宛如潮涌的信息革命有巨大影响的实干家、思想家与作家。他们不是站在边界上，他们就是边界。’数码文人之所以为‘文’，主要并不是因为他们会写文章或有文采，而在于他们的气质投契于电脑时代的精神。”^③受此启发，笔者曾提出“数码诗人”的概念。“数码诗人”是中国新诗“数字化生存”的主导者，他们遵从数字媒介的技术法则和游戏规则，实践“自己动手”的美学，创作了复合式、多路径、交互性的超文本诗歌。^④事实上，“数码文人”和“数

码诗人”都是适应了数字媒体法则的叙述者,他们在某些时刻也属于“数码受众”。不论传播者还是接受者,其实都必须遵循数字媒介逻辑,他们都构成了一种新型的意义生产和接受主体。

“数码受众”身上集合了文本意义生产与接受的诸多可能,它指向的是一个复杂和多元的角色。“所谓被动的收听者、消费者、接受者或目标对象,这些典型的受众角色将会终止,取而代之的将是下列各种角色中的任何一个:搜寻者(seeker)、咨询者(consultant)、浏览者(browser)、反馈者(respondent)、对话者(interlocutor)、交谈者(conversationalist)。”^⑤在线的读者或受众与作者可以实时互动交流,热衷于此的作者也会采纳读者意见,调整叙述的构思与设计。有时候读者对网络作者施加的这种影响是非常大的。以作家六六的创作为例,她的小说作品《双面胶》和《王贵与安娜》都是从网络上流传扩散开来的。在创作中,六六非常重视网络读者的实时反应,她的《蜗居》几乎就是“一篇篇帖子汇集的结果”。六六把网络读者真正当成了“对话者”和“反馈者”,倾听他们的声音,尊重他们的意见。作家和读者的在线实时互动拉近了彼此之间的距离,建构了一种文本生产的合作关系。“这些粉丝不仅为她及时捧场,还随时提供‘在线技术支持’。《蜗居》中,有很多关于商务和法律的情节,一旦她的素材不够用,立刻就有专业粉丝前来出谋划策。”六六对这些“数码受众”的依赖程度非常深,甚至声称“不上网就不会写小说”:“我一打开 word 文档就不会写小说了。我只能在论坛上发帖子,还得有人不断回帖,否则写不下去。……我不属于‘自我欣赏’型。就得一边写,一边听下面有人使劲拍巴掌,或者砸砖头也行。”^⑥

在新媒体时代,“数码受众”的在线反馈对作者叙述的影响迅速而显著。在这种互动模式中,作者仍然是叙述的控制者或代理人,受众对于叙述的影响是外在和间接的。作为“生产型消费者”的“数码受众”显然不会就此止步,他们要直接参与到叙述实践当中。超文本叙述、接龙叙述等数字叙述形态,赋予受众相当大的自主权,由他们直接决定故事情节的演进和人物命运的走向。而“同人小说”或“粉丝小说”更是由“数码受众”亲自操刀创作的网络文学类型。众多志同道合的“数码受众”啸聚网络江湖,这些经由互文性叙述联结的“同人圈”和“粉丝圈”,其声势不容小觑。“数码受众”的积极参与,消解了阅读与写作之间的界限,促进了新媒体叙述的互动交流性,由此生成的众多文本构成了一个庞大的互文矩阵。在互联网上,同人或粉丝叙述中蕴含的“集体智慧”更容易聚合起来,使得新媒体叙述具备了社群化互动的特性。

二 互动叙述、后线性叙述与游牧叙述

“数码受众”的重要特性在于可以与传播者互动交流。这就需要处理叙述性与新媒体技术带来的互动功能之间的关系。在“后经典叙述学”中,媒介特性受到更大关注,这是文学叙述研究所忽略的议题。“后经典叙述学”与“媒介

转向”的一个汇合点是对叙述交流的重视。“这些趋向中最重要的是从被形式主义地界定的语言模式向交流模式(communication modes)的转移。”^⑦叙述学的交流模式注重意义的传播接受和主体的互动交流,因此可与媒介叙述研究产生交集。这在网络媒介时代体现得尤为显著。美国学者马克·波斯特(Mark Poster)把大众媒介时代划分为两个阶段:互联网为代表的新媒介崛起后进入“第二媒介时代”,之前的阶段则称为“第一媒介时代”。“第二媒介时代”改变了以往媒介单向传播信息的格局,使得受众的主体性得以凸显。作为数字媒体叙述的基本特性,互动设计受到重视,并深刻地改变了信息生产的形态。虽然互动叙述在口语传播时代就司空见惯了,但它在当下的再次出现,却衍生出多样形态,被认为是应对线性叙述结构崩塌的替代性选择。道格拉斯·洛西科夫从电子游戏中看到了规避“当下的冲击”的可能性。“在叙述崩塌打乱其他流行文化形式之际,游戏却带来了一种更健康、更积极的应对方法。游戏也提示我们如何一起规避‘当下的冲击’,然后让自己成功适应今天这种时刻变化着的生活状态。与其为叙事之死而惊慌失措,玩家们还不如成为故事的主宰者,实时地享受其中。”^⑧洛西科夫已经宣判了传统叙述的死刑,互动游戏是取而代之的选项。

在很多论者看来,互动叙述(interactive narrative)与线性叙述差异颇大,或者干脆称之为“非线性”的典型表现:“在传播学理论中,所谓‘非线性’指的则是非顺序地访问信息的方法。非线性传播的特点在于交互而非单线、交叉而非径自、动态而非稳态。”^⑨“非线性”更多地指向了信息传播和接受的外在形式与过程。根据结构主义叙述学理论,叙述包括“故事”与“话语”两个层面。“故事”才是严格意义上根据因果逻辑以及时间先后推进的线性序列。“故事”是由读者想象重构的、按照事件的开端、发展和结局的方向运行的线性连续体。而作为故事表达形式的话语,往往颠倒了故事演进的本来顺序,缺省了部分事件细节,其结构更为复杂多样,“空白”与“缝隙”比比皆是。正因为此,叙述过程中读者与作者的互动必不可少。赵毅衡提出的叙述“最简定义”就包容了发送者和接收者两个主体。“一个叙述文本包含由特定主体进行的两个叙述化过程:1.某个主体把有人物参与的事件组织进一个符号文本中。2.此文本可以被接收者理解为具有事件和意义向度。”^⑩显而易见,“故事”就是在接收主体理解和重构中最终呈现出来的。话语叙述的故事要获得受众的理解,必须还原为一个具有因果关联和时间顺序的事件链条。因此,不论“话语”通过何种媒介传达,结构和形式如何复杂,受众体验、想象和重构的“故事”内容终究是线性的。

致力于跨学科与跨媒介研究的叙述学家试图调和互动性与叙述性,为新媒体叙述提供有效解决方案。玛丽-劳尔·瑞安(Marie-Laure Ryan)看好数字媒介叙述的前景,对叙述学的发展持有开放包容的学术态度。在《故事的变身》(Avatars of Story)一书中,瑞安对于拒绝承认电子游戏、

互动小说为叙述类型的论调加以批判,鲜明地提出“走向互动叙事学”。将数字叙述纳入叙述学领地是诱人的课题,但根据瑞安的观察,诸多研究者始终未能有效解决困扰这一领域的“源头问题”,即“如何调和互动性与叙事性”。

互动性与叙述性的对立既体现在叙述话语权的纷争上,又体现在非线性与线性叙述的差异上。“数字媒介的互动性削弱了传统故事讲述者自上而下的叙述控制,赋予受众参与叙述的自主性,并由此产生了纷繁复杂的叙述结构和故事形态。后现代语境下信息传播的碎片化、去中心化,不断消解宏大叙述,使得线性叙述传统日益式微,利奥塔所谓的‘叙述危机’不断深化。”首先,互动性赋予受众自主选择 and 表达的参与权,而传统的故事讲述者则控制线性情节的走向。这种权力布局可以描述为“自下而上”与“自上而下”的形态。其次,互动叙述过程中,受众的选择和参与会产生无限可能,并生成多种多样的文本。这与传统线性叙述格局截然不同“叙事意义预设了线性和时间、逻辑、因果的单向性,而充满选择的系统则需要非线性的或多线性的分岔结构,如树状、根茎、网络。”^①上述两种看似不可调和的矛盾,是破解数字叙述谜题的关键。

瑞安认为,特定类型的文本架构与用户参与方式可以实现“自下而上”与“自上而下”的“无缝对接”:“通过将用户选择置入预定的叙事图案来限制用户的选择固然很容易;但互动叙事美学却要求,选择要足够广博,以给用户一种自由感,要求叙事图案充分适应这些选择,以产生即时生成的效果。理想状态的自上而下的设计,应该伪装成一个自生的故事:既要让用户相信,他们的努力将得到一个连贯的叙事作为回报;又要让他们感觉到,他们在行使自由意志,而非设计师的傀儡。”^②受众或用户体验到的这种“自由意志”实际上是一种“假象”和“幻觉”:故事的情节框架仍然由信息发送者设计与掌控,只不过由单线结构转变为多线结构,为受众和用户增加了多种选项而已。而受众的每一次选择本质上仍然是单向性叙述的体现。超文本叙述通常被认为具有“非线性”的属性,但这种“非线性”只不过是蕴含着多种“线性”叙述的潜力而已。互动文本本质上仍然可以视为自上而下的线性叙述。当然,在此过程中,受众或用户的实际参与和互动不可或缺。有论者专门提出“后线性”(storytelling)的概念,用以描述作者和受众共同完成故事创作的叙述模式“‘后线性 storytelling’在这里被定义为一种结合用户参与来创作线性故事的数字叙事模式,它的形成不仅和电影、电视一样需要人的认知能力和记忆能力,还需要新的因素:人的亲身参与,或称用户与机器间的‘实体互动(ontological interaction)’。”^③这种“后线性”叙述的突出特征是受众的实时互动和情节的动态生成。如果着眼于此,那么为数字叙述创设一个诸如“后线性”之类的专属概念,也是具有合理性和必要性的。不过,不论媒介技术如何变化,由线性叙述逻辑主导的故事并不会消亡。因此,也可以将“后线性叙述”看作“线性叙述”在新媒介环境下的一种变异形式。

数字媒介在扩大受众参与权的同时,也带来了文化叙述碎片化的后果。“微文化”(micro-culture)是这一时代的流行文化,身处这样的“微时代”,面对海量信息,受众没有耐心和意愿接受那些艰深复杂的叙述,“微叙述”更受青睐。碎片化的“微叙述”就像认知拼图的模块,多样化的信息流汇集起来才能建构相对完整、逻辑连贯的叙述文本。漫不经心的受众在信息洋流中四处飘荡,采撷东鳞西爪的叙述,进而在内心中生成故事。受惠于米歇尔·德·塞托(Michel De Certeau)关于大众日常生活实践的“抵制”(resistance)论述,亨利·詹金斯(Henry Jenkins)将自由挪用各种文本、积极参与意义生产的受众称为“文本盗猎者”。这与马克·阿美利卡(Mark Amerika)所提出的“游牧叙事”概念比较类似。在他看来,万维网构成了一个“公共领域叙事环境”,其中上演的“游牧叙事”扩展了写作的概念。互联网更像一个脚本素材库,最终的故事脚本由受众或用户搜集这些素材后建构出来的。正因为如此,瑞安认为数字叙述是“自生式”的而非“脚本式”的,这极大地凸显出受众的主体性。

瑞安也站在受众认知的角度上定义“故事”和“叙述”,将它看作受众的“心理意象”和“认知建构”。这样的界定显然更符合数字叙述的特性。受众要完成自生式叙述,需要借助心理活动将多种类型的素材集纳在一起,生成具有线性逻辑和因果关联的故事。这种自生式叙述类似于乔纳森·卡勒(Jonathan Culler)提出的“自然化”(naturalization,或中译为“归化”)概念。人的认知其实就是“自然化”机制发挥作用的过程。碎片化的“微叙述”汇聚起来,经由语境化和结构化处理,成为受众意义生产和阐释的重要途径。这就有效解决了数字媒介环境下叙述的实现方式,重新确认了叙述的价值。

三 纪实文本的互动设计与叙述控制

瑞安的《故事的变身》主要针对游戏与文学的数字叙述问题,几乎并未涉及纪实文本。相对而言,电脑游戏、文学艺术等虚构型互动叙述的实验更加精彩纷呈,提供了诸多“变身”的故事类型,为叙述学理论的扩展提供了丰富样本。事实上,媒体纪实叙述也有类似于电脑游戏的实验,比如“新闻游戏”(Newsgame)作品,但其内容往往带有虚构和嬉戏的成分,新闻事件沦为游戏背景而已。不过,许多游戏设计中叙述部分的作用有限,往往沦为吸引玩家的“诱饵”,这样的游戏设计似乎与新闻叙述的故事模式也没有多大关联。“新闻游戏”的创新实验当然值得关注,但是参与其中的设计者也应当考虑:它的目标客户是游戏玩家还是新闻受众?新闻故事是否适宜作为吸引玩家进入游戏的手段?游戏与新闻的融合是否能够生成一种双赢的文本?

正如摄影并没有取代绘画一样,数码艺术并没有让传统艺术过时。每一种艺术媒介都有其自身的独特性,利用特定媒介进行艺术创作的根本原则是扬长避短,尽可能释放这种媒介具备的表现力。在纪实型的数字叙述过程中需

要考虑:对纪实素材的哪种处理方式能够发挥数字叙述的优势?纪实的数字叙述有哪些独特的要求和特征?

根据两组二元对立选项,瑞安区分了互动叙述的四种形式:内在型/外在型(internal/external)和探索型/本体型(exploratory/ontological)。四种形式又可以组合成不同的复合类型,各自具有不同的特点和功能。创作者可以根据不同的文本类型,采取不同的叙述形式。在此过程中,数字媒介特性的过分发挥并不明智,它有可能陷入瑞安所说的“数字叙事神话”:一,数字叙述为受众提供的选择越多越好;二,扮演故事中的人物角色是“终极的叙事体验”。其缘由并不难理解,首先,“在互动叙事领域,过于丰富的选择更有可能导致迷惘、挫败、患得患失,导致不连贯的事件序列,而不是给用户一种自由感和授权感。”^⑭在网络信息的接收过程中,漫无目的的随机漫游已经成为受众的主要行为模式。而网络超文本叙述既可能是对受众网络认知习惯的利用,同时又可能不断塑造和强化这种认知模式。未经良好组织的超文本链接,指向虽然丰富但却非常混乱,容易将受众导向偏离连贯性叙述的轨道。如此一来,有序的叙述结构无法形成,茫然无措的受众无法主导故事的建构进程,其认知依然是碎片化的。“在经典超文本中,网络通常连接过于稠密,致使作者无法控制读者在重大片段中的进展。一两次转换之后,就产生随机性。文本块的发现顺序一旦逃出了作者的控制,就不再会构成叙事序列,因为,从每次适度复杂的网络穿行中建构一个连贯的故事,简直是不可能的。”瑞安认为,超文本链接构成了一种叙述认知的“拼图模型”,受众在随机的自由探索中,只能依赖意识构筑和心灵重组的方式从拼图碎片中组合一个故事。

在超文本叙述设计中,必须处理好故事讲述者叙述控制与受众自由探索的关系。如果受众的选择过于丰富,自由探索的路径过于复杂,就无法生成一个连贯的故事,最终互动性压制了叙述性。而以拼图模型建构的超文本叙述,本身就存在不重视故事本身的倾向。对于纪实叙述来说,不论传达信息还是讲述故事,文本发出者对叙述的控制都不可或缺,互动性僭越叙述性的设计并非明智的做法。为克服互动叙述中过于丰富的选择所带来的弊端,瑞安提供的建议是“对这些危险的最好防护是,通过精心策划用户活动的时段与系统控制的时段,或通过持续互动性的情形中缩小选择的范围,对用户的能动性进行限制。”^⑮这样虽然限制了受众的自主权和能动性,但确保了故事叙述的可控与有序,因而是非常必要的。

对于虚构的文学叙述来说,过分复杂混乱的超文本设计同样会让读者望而生畏,在互动初始阶段带来的“嬉戏”或“欢悦”体验之后,读者很容易心生厌倦,进而放弃探索,导致叙述接受无法完成。在新潮的技术实验之后,网络作家会发现,讲好故事仍然是小说文体吸引读者的根本。在线连载的网络小说虽然篇幅超长,但拥趸甚众,或许就是一个极好的佐证。而晚近以来小说创作领域兴起的“叙述转向”之风也显示出传统叙事的生命力。

反思“数字叙事神话”还需要认识到,扮演故事中的人物角色并非终极叙述体验。“对一些虚构人物的个人体验令人不快,以至于如果用户以第一人称模式来体验他们的生活,他们会神经错乱——既是字面意义上也是比喻意义上。”对一些极端情境中的故事人物进行沉浸式体验,恐怕无法带来审美愉悦,反而会参与互动叙述的受众带来负面情感体验。这与文学欣赏中对作品人物保持审美距离的观照方式不同。当然,文学作品具备一个固定的脚本,故事讲述者拥有对叙述文本的绝对控制权,读者无法对故事情节做出更改,只能以相对疏离的旁观者身份进行审美体验。数字媒介则为受众积极参与角色扮演提供了可能,实现了真正的“本体互动”。不过,数字叙述的互动性程度并不相同。一些叙述依然需要作者进行自上而下的控制“导向高潮与结局的亚里士多德式人际冲突情节,并不能轻易地应用于积极参与模式,因为它的优点在于精确控制情感反应,于是阻止了多数形式的用户主动性。因而,其互动实施的最好机会在于虚拟现实模拟,将用户置于半被动的目击者或次要人物的角色中。……她仍然是托马斯·帕维尔所谓的虚拟世界的‘无投票权的成员’。如果说互动叙事要接近电影和戏剧的情感力量,那也是作为三维世界向观众的身体开放自己,但同时保留了固定的叙事脚本自上而下的设计。”^⑯这种站在被动目击者或次要人物方位上参与互动叙述的设计,既可以保证自上而下的叙述控制,同时也可以使受众与主要人物保持距离,避免使受众置身于极端情境当中,带来痛苦的负面情感体验。这也正是瑞安针对这一问题提出的解决方案。这就彰显出所谓的“本体互动”(ontological interaction)与“探索互动”(exploratory interaction)的差异,前者指的是用户自主决定故事发展和情节走向,而后者指的是用户可以在编制好的数据库自由探索,却无法改变故事情节。

瑞安的方案对于纪实叙述的互动设计同样具有借鉴意义。首先,纪实型叙述文本必须真实客观地反映现实事件。参与互动叙述的受众不应当改变现实事件的本来面目,往往也只是“被动的目击者”和“无投票权的成员”。其次,媒体纪实叙述往往聚焦反常的、惨烈的事件以及极端的戏剧性情境中的人物。置身于这些当事人的遭遇和处境中,并不一定会产生愉悦的情感体验。总而言之,纪实叙述的互动设计应当将作者叙述控制和受众被动目击这两个要求纳入其中。亨利·詹金斯(Henry Jenkins)提出的“嵌入叙事”就符合这一原则。这种“内在-探索”模式的数字文本类型包含了双重叙述线索,可以同时实现“自上而下”的叙述控制与“自下而上”的自由探索。“该结构包含互动者企图复原过去发生的事件,连接了两条叙述线索。该文类的典型例子是侦探故事,其中,两条叙述线索分别是关于谋杀的故事和关于调查的故事。关于谋杀的故事是作者决定的,且遵循固定的内在序列,而关于调查的故事是通过用户的行动‘书写’的,当用户游荡在虚拟世界寻找线索时,可以以各种不同的次序发现事实。”^⑰在此,谋杀的故事已经发

生,具有“固定的内在序列”。而受众是作为调查者出现的,而非谋杀案的当事人,符合目击者的视角设定。纪实叙述中比较接近这种侦探故事的类型是调查报道,因此,“嵌入叙事”为调查报道的“数字化生存”提供了一条可行的路径。

结 语

伴随着数字媒介科技的飞速发展,新媒体叙述的样式也会持续刷新。不管新媒体叙述的范式如何嬗变,其基本形态却一以贯之。“数码受众”积极参与叙述实践,在此过程中体现出互动性与叙述性之间的张力。新媒体叙述是一门平衡的艺术,它需要调和作者与受众、互动与叙述、赋权与控制、非线性与线性、社群与个体之间的潜在冲突。成功的数字叙述,既要发挥数字媒介的优势,保障广大受众的自主权,又要保持叙事的恒久魅力,不断创新叙述艺术与数字媒介融合的途径,促进叙述艺术在新媒体环境中获得更好发展。可以预期的是,被互联网赋权的“数码受众”将不断尝试新的叙述参与模式,积极投身意义生产的实践当中,促进网络社群的互动交流和文化共同体的建构。

注释:

①张新军《评瑞安〈故事的变身〉》,《符号与传媒》2013年春季号。

②⑤[英]丹尼斯·麦奎尔《受众分析》,刘燕南、李颖、杨振荣译,中国人民大学出版社2006年版,第180页,第158页。

③黄鸣奋《数码艺术学》,学林出版社2004年版,第39页。

④王强《“数码诗人”与新诗的新媒体传播》,《南京邮电大学学报》(社会科学版)2015年第4期。

⑥舒晋瑜《六六:不上网就不会写小说》,《中华读书报》2007年12月26日。

⑦[美]华莱士·马丁:《当代叙事学》,伍晓明译,北京大学出版社1990年版,第16页。

⑧[美]道格拉斯·洛西科夫《当下的冲击》,孙浩、赵晖译,中信出版社2013年版,第59页。

⑨黄鸣奋《非线性传播与文学的历史发展》,《福建论坛》(人文社会科学版)2002年第1期。

⑩赵毅衡《广义叙述学》,四川大学出版社2013年版,第7页。

⑪王强《“叙述危机”与“慢新闻”》,《符号与传媒》2016年春季号。

⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱[美]玛丽·劳尔·瑞安《故事的变身》,张新军译,译林出版社2014年版,第95页,第95页,第118页,第118页,第109页,第108页。

⑲王贞子《数字媒体叙事研究》,中国传媒大学出版社2012年版,第61页。

(作者单位:闽南师范大学新闻传播学院。本文系2016年度福建省社会科学规划项目“后经典叙事语境下的当代新闻文化研究”的阶段性成果之一,项目编号:FJ2016B190)

责任编辑 刘小波