

## 演示叙述的三进阶及其社会意义

■陆正兰 赵锐锐

演示叙述是让观者在意义接受现场作出立即反应并积极参与互动的一种符号叙述方式,“在场性”是演示叙述的基本意义要求。依据演示叙述的“在场性”特征,演示叙述的演变可以分成三个进阶:剧场化的“在场性演示叙述”,屏幕化的“拟在场性演示叙述”,网络化的“准在场性演示叙述”。演示叙述表现出的不同形态,不仅体现了不同的意义叙述方式,也形成了不同的社会意义。演示叙述三进阶是历时性的,但在当代文化中也是共时性存在的,它们共同构筑着一个社会的意义景观。

[关键词]演示叙述;在场性;拟在场性;准在场性

[中图分类号]G0 [文献标识码]A [文章编号]1004-518X(2023)12-0179-08

[基金项目]国家社会科学基金重大项目“当今中国艺术提出的重要美学问题研究”(20&ZD049)

陆正兰,四川大学文学与新闻学院教授、博士生导师。(四川成都 610000)

赵锐锐,四川大学文学与新闻学院博士生。(四川成都 610000)

演示叙述与人类历史同步。人在原始时代就会用身体、声音、实物演示叙述某个事件,语言的出现加强了这一活动。因此演示叙述是人与生俱来的本能,也是与人性最相契的叙述方式。

演示叙述无处不在。理查·谢克纳(Richard Schechner)在《人类表演与社会学》一文中对“演示”做了描述:日常生活中的表演,包括各式各样的集会;运动、仪式、游戏和公众政治行为;解析传播中非书面语言的各种模式;人类与动物行为模式间的联系,尤其在游戏和仪式化的行为方面;心理治疗中强调人与人之间的互动,行为表达,以及对身体的意识;人种学和史前学,包括外来的和熟悉的文化;统一的表演理论,包括行为理论等方面。<sup>[1](P3)</sup>随着文化与技术的发展,演示叙述几乎扩展到人类个体行为与社群文化的各个层面,各种新媒介为每个社会个体提供了展示与交流的多样可能。

所谓演示叙述,就是观者在意义接受现场作出立即反应并积极参与互动的一种符号叙述方式。广义上说,所有的叙述都具有互动潜力,但受时空的限制,“在场性”的程度并不一样,构筑文化意义的方式也不尽相同,继而产生不同的意义效果。笔者依据演示叙述的“在场性”特征,将演示叙述分成三进阶:自古以来剧场化的“在场性演示叙述”、屏幕化的“拟在场性演示叙述”以及当代网络化的“准在场性演示叙述”,分析其意义构筑方式偏向、进阶特点及其社会意义。

## 一、剧场化的“在场性演示叙述”

赵毅衡在《广义叙述学》一书中,以文本意向性和时间性为原则,将叙述划分为记录、演示和意动三种基本类型。<sup>[2](P34)</sup>记录型的叙述文本主要指以文字、图像等静态文本形式展开的叙述。它包括历史、新闻、纪实图像、小说、连环画等,它们的特点在于叙述文本是静态的,可以反复推敲加工,媒介能长久留存以供人反复读取,但通常讲述的是发生在“过去的过去”事件,其叙述行为在过去完成。虽然作为接受者的读者也可以在叙事文本上勾勾画画,写下评语,甚至折页以标示重点,但这些“阅读式的互动”无法被文本作者回应。也就是说,受者回应的只是此时此刻的阅读感受,而不是真正的现场性的“互动”,只能说记录类叙事有隐藏的“互动潜力”。

而以戏剧为典型类型的演示叙述则不同,它最倚重的媒介是在场的“身体性”,以及身体的“互动性”。以“身体”为媒介,发送者和接受者的感知最为直接。想象人类社群的初始,一群人围坐在一堆篝火边,听一个人讲故事,这种“讲—听”式的场景模式构成了早期演示叙述的雏形。到后来,一群人在台上表演故事,一群人在台下观看,各种戏剧形式兴起,从民间的勾栏瓦舍到具有现代装置的舞台表演,戏剧基本保持着以剧本为线索、以舞台为中心、以人物的身体表演为核心、有观众在场观看的模式。

“在场性演示叙述”的主要媒介是身体与道具,赵毅衡称之为“非特殊媒介”,即每个观众都可以占有的真实身体与实物。这一点,从最早的演示到传统戏剧,再到当代的沉浸式戏剧表演以及参与最热烈的摇滚音乐会,都可以感受到,身体带动的互动性是最为强烈的。

戏剧中的互动,最极端的例子可能是《白毛女》的戏剧演出,在观众的呐喊声中,有观众冲上台拔枪要为喜儿报仇,差点把出演黄世仁的演员打死。还有莎士比亚经典剧目《罗密欧与朱丽叶》,当罗密欧看到沉睡的朱丽叶,绝望地举起毒药,准备与情人共赴黄泉时,有入戏的观众在台下大声呼叫:“朱丽叶没有死!罗密欧你不要自杀!”之所以能出现这样的互动效果,是因为在场的“观众能够创造出一种精神上的共鸣条件……把自己活生生的人的情感反应”显露出来。演出的交流并不仅是行动上的响应,还表现在心灵的默契上。这种双向性的交流使观演双方处于一种共同的空间。<sup>[3](P318)</sup>只有这种“现在在场实现”演示叙述品格,观众才产生“眼看正要发生”的强烈反应,或者体验到无法预期的效果,这就是所谓“戏剧反讽”机制。此时,戏里戏外,台上台下,观众打破了实在世界和叙述世界的意义区隔。这种极端的戏剧直接导致了观众的现场干预,现场干预又把演出框架的区隔打破了,显示出演示叙述戏里戏外的互动效果。

当代流行音乐、摇滚音乐的现场,最能展示演示叙述的身体互动。观众的欢呼、摇手、呐喊,与表演者互应互动。甚至有一些歌手会把话筒伸向观众,邀请他们一起歌唱,这已经成为歌手制造演唱会高潮气氛的诀窍。沙姆韦描述说:“摇滚乐是一种符号系统——或许是多个这种系统的聚合——同时又是一种活动;它是符号学的一种形式,又是演奏者和听众共同参与的活动。”<sup>[4](P59)</sup>

近年兴起的“沉浸式戏剧”也建立在这个时间和空间体验互动机制上。2000年王潮歌导演的《又见平遥》,是中国第一部大型室外情景剧。剧场空间装置完全打破了传统戏剧的剧场格局:不设观众席,也没有中心舞台,观众可以从不同的入口进入几个不同的奇特空间,通过90分钟的穿越,和演员一样成为“戏中人”,成为不同故事空间中的“角色”。导演说:“(我们)使用大量的艺术语汇,戏剧、舞蹈、音响、音乐制造奇特空间,希望观众能产生幻觉,穿越回100年前。”<sup>①</sup>

观众以自己的身体进入了一座精心设计的时空,选择跟随一个人物的路线,便会错过另一条,

这好像一个人在选择不同的人生之路。观众跟随演员是真实的、与现实隔绝的,无论是布景,还是演员的肢体表达,都使人感觉置身于特定的年代和场合。这种调动身体符号的互动沉浸,将观众从座位上拉了起来,释放出观众参与甚至干预的潜力,使他们切身感受肌肉和情绪的紧张感。

2015年孟京辉导演的中国第一部沉浸式戏剧《死水边的美人鱼》在北京蜂巢剧场上演。其“灵感来自超现实主义绘画大师马格里特和德尔沃的画作”,讲述的是一个关于身体出轨与感情投契的爱情悲剧故事……所有的矛盾在夜宴上全面爆发。整部戏串联了49个小故事。整个蜂巢剧场被打造成一个梦境般的迷宫,16个演员在各个空间里来回穿梭,相遇、交谈、离别,几条重要的情节线还会重复上演。每场限定119名观众。<sup>[5]</sup>

整部剧几乎没有台词,演员通过肢体动作及其相互纠葛,展现一个悲剧爱情故事。观众可以追随意角色,走进秘密房间看男主角的日记,甚至与演员跳一支舞。这正是人类“通过其身体来构想自然和社会”<sup>[6](P17)</sup>的真实写照。这出沉浸式的现代戏剧,生动地释放了观、演者的身体在场体验,重构了被福柯描述为“空洞的能指”的“身体”,身体继而成为对抗客体化、主动获得圆满性的主体。“文明越来越成熟的当代人,所用的符号体系也越来越精微、复杂、抽象,而表演这种原始的身体性行为却令我们想起来到这世界的状态:一切回到感性当中,回到诸种感觉中最基本的身体,乃至肌肉感觉,这是表演艺术符号学研究的出发点,也是表演艺术符号最‘人性’的特点。”<sup>[7]</sup>

“在场性”强调了身体的现场体验,这种体验常被观者描述为“不可复制”,不是说不能看第二遍,而是说叙述行为的发出与叙述文本的接收(参与)是现时同步的,叙述者和接收者当场完成叙述过程。在现代电子媒介出现之前,其文本无法保存,因此也无法被反复品读。<sup>[2](P38-39)</sup>因此,这种“现在进行时”的“在场性”“身体性”的叙事方式,小说做不到,图像做不到,它是以戏剧为代表的演示叙述的一个最重要特点。

然而,也正是这种“在场性”的时空限制,使它成为只能存在于“剧场”这样的时空和人群数量上有局限的戏剧情境中。某种意义上,它是即时的。一场戏演完,体验也就结束,因此它的社会意义也局限在有限的观看人群中。

## 二、屏幕化的“拟在场演示叙述”

“拟在场演示叙述”是胶卷化或电子化的演示叙述,主要指电影、电视、录像等演示叙述的现代“记录化”变体。电影、电视作为媒介,其特征也存在着很大差异,从“在场性”角度看,电影更接近戏剧,因为它通常需要一个如戏院、剧场的影院空间,通常也与戏剧一样,有一群人在同时观看。与戏剧不同,它不是现场演出,而是一群人对一个巨大的屏幕,享受一种“拟在场演示叙述”。

值得注意的趋势是,随着电影版权的解放,很多时候,观众不再去影院观看电影,而在家里像看电视、看视频一样,在私人领域里看电影,此时它就与电视媒介合流。

电视作为一种“拟在场演示叙述”,更接近后面要讨论的“准在场演示叙述”,但也缺少后者的即时互动和广泛的社群效应。因为从时空距离上来说,电视作为一种普及性的电子媒介,观看电视通常是一种个体行为,也可能是以家庭单元为一个最小社群的集体观看。在这个过程中,家庭成员之间可能形成讨论和评论,但这种“社群效应”相当有限,也通常是即时性的。

电影、电视作为“拟在场演示叙述”的代表类型,在对其观看过程中,接受者也会有着“现在进行时的”感受,也可能会情不自禁地叫好,情不自禁地发出各种情绪评价。但这种观看效果与戏剧

的现场观看依然有很大的不同,因为面对接收者,它是“彼时彼刻”拍摄记录的,却作为演示叙述文本被视为“此时此刻”展开,而且每次展开,或者每一次重复观看,都有“此时此刻”的效果。

然而,“被视为此时此刻”与戏剧演出中真正的“此时此刻”在场性对比,不仅是感觉上的差异,也确实确实是时空距离上的差距。虽然能获得“如入其境”的感受,演出者却无法直接感受到观者的反应情绪,观众也无法真正充分表达出自己的情绪反应,因此也产生不了真正的现场“互动效果”。

屏幕化的“拟在场演示叙述”的影视作品,正如前文所说,是事先拍摄、录制好的,是一部已经完成的作品,观众的每一次“如入其境”的观看,实际上是观看一部作品的“展演”,从故事到剧情到人物的表演都是情节的展播。这种“作品展演式”叙述,自带了人类情感中所规约的价值标准。

而这些价值标准,又通过“拟在场演示叙述”可以重复性展播的特点,获得了一种德怀特·康克古德所提出的“对话性表演”(dialogic performance)式的潜在的互动体验。一部优秀的影视剧,可以穿越岁月和时空,连接起持有共同情感价值观的个体和社群。康克古德认为表演过程“体现”(embodiment)了一种知识生产,“生活就是一种不断的表演,我们是受众同时也是表演者”<sup>[8](P73)</sup>。在无限衍义的“对话”表演过程中,交流的意义被不断重新阐释、持续更新,这也是观众从这类“拟在场演示叙述”重复性“观看”中获得的意义效果。

我们不妨再从欧文·戈夫曼提出的拟剧论(dramaturgische Theorie)方向对这种演示叙述作一个反思。在日常生活中,“当个体扮演一种角色时,他便不言而喻地要求观察者认真对待在他们面前建立起来的印象”<sup>[9](P17)</sup>。为了获得他人心中一个“理想化的自我”,表演者呈现的“现实印象就是真正的现实”。<sup>[9](P17)</sup>不可否认,在社会现实中,人性化的自我与社会化的自我不可能完全统一,总是存在一定的差异。为了更好地生存,并适应各种社会情境,人们常常会不自觉地戴着面具生活,而面具就是一种表演。观者的潜在互动表演成为观者向“人生如戏”境界努力的一种方向。

“拟在场演示叙述”中,作为演员的演出,其努力正好相反,他们希望在表演中通过一个虚构的世界,以自己的表演能力竭力符合戏中的情境、人物的个性特征,只有这样的一种“理想的自我”呈现,才能真正体现出他/她的表演水平,而这种境界帮助观众建立起“戏如人生”的观看效果。

所以,这类以影视为代表的“拟在场演示叙述”逐步摆脱了观众对剧场现实时空性的依赖,观众的一次次“如入其境”的“拟在场性”体验,既不同于“在场性演示叙述”,也不同于后面要讨论的“准在场演示叙述”效果,它是一次次演者与观者的“双向奔赴”,观者通过重复性的观看获得的是累积性的社会意义以及叠加性的社群效应。

### 三、网络化的“准在场演示叙述”

当代社会,互联网技术促进了演示叙述的新发展。叙述学家玛丽-劳尔·瑞安对网络生活有一句生动的描述:“互联网就是一个叙事喷井。”<sup>[10](P5)</sup>叙述无处不在,网络的即时性特点,又让每个参与者有一种“准在场性”参与感,从而推动了“准在场演示叙述”的广泛发展。据中国互联网络信息中心(CNNIC)发布的第51次《中国互联网络发展状况统计报告》,截至2022年12月,我国网民规模达10.67亿,即时通信、网络视频、短视频用户使用率分别为97.2%、96.5%、94.8%,用户规模达10.38亿、10.31亿、10.12亿。<sup>[11]</sup>“低头族”“键盘侠”,这些带有贬义的形象描绘,却也真实反映了网络世界与当代人日常的紧密联系。

刷抖音、刷微视频、刷朋友圈、玩手游及网游已成了人类的新日常,而这种新日常在新的媒介

技术加持下,已经无法清晰地辨别出公共领域与私人领域的边界。它们既是日常,也是非日常;既是个人的,也是社会的;既具体,也很抽象。因人而异,因时而异。这些庞大的生活集合,聚集了无穷的叙事可能性,它们都成了网络社会演示叙述的丰富资源。这些新“日常”,不只是生活基本形式元素间的轮转,也是当代社会文化中形成的生命过程。<sup>[12]</sup>普通人通过社交平台,将日常生活中的各种碎片化场景经过拼接、组合,用音乐、图像、声音、文字等演示各种故事。

阿伯克龙比和朗斯特指出:“现代媒介带来的影响首先是媒介消费激增;其次,媒介塑造日常生活,对日常生活进行仪式化和符号化的构建;此外,媒介还促成受众的表演行为。”<sup>[8](P175)</sup>最能体现这个观点的是当代网络社会的“准在场演示叙述”,以视频(包含直播视频)、短视频(包含Vlog)为代表,它们是当代覆盖面最广、最有影响力的演示叙述方式。

我们可以借用居伊·德波对图像主导的视觉社会的描绘,当代社会已经形成了由各种视频主宰的“景观(Spectacle)的庞大堆聚”<sup>[13](P3)</sup>,而形成这种景观的内在动力是“演示与被演示”“观看与被观看”,赵毅衡形象地将其描述为“互演示”。视频世界由观看和被观看构成,人、物、事件都为观者而演,视频也因为被观看而存在,在这里,个体可以通过各种方式重新组装和设计自己的形象,用各种“实在身份”或“虚拟身份”,自由地表达自己的情感、喜好以及价值观。

视频呈现的世界是媒介化的世界,不是真实的现实世界。视频观演也不是现实的时空,此“在场性”也只是一种“准在场性”。它不同于真正的“在场性”,原因在于其“原地”是一个虚拟空间。在这个虚拟空间里,交流者的身份、关系、情景、行为等都是不确定的,甚至可以是虚拟的。他们通过各种互动,建构起个人和社群意义。

以微信短视频为例。视频文本通常包括两部分,第一部分是呈现视频内容的主文本,其内容无所不包。第二部分是很容易被研究者忽视的包围在“视频主文本”周围的一系列“伴随文本”。最明显的是设置在视频窗口下的各种点击“按钮”。这些符号容易被看懂及易被操作,它们具有最基础的相似思维:有竖起大拇指的“点赞”,带星号的“收藏、关注”,带方向符号的“转发”,还有人们熟悉的微信对话图标“评论”,以及向上的“顶”与向下的“踩”等。这些极具姿势性、情绪性的符号,薛晨将其生动地称为“情绪表态按钮”<sup>[14](P87)</sup>。

这些“情绪表态按钮”意义重大,它们是视频文本不可或缺的“伴随文本”,“甚至可能比文本有更多的意义”<sup>[15](P139)</sup>。因为这些“情绪表态按钮”的设置以及流量数字的显示符合商业逻辑,其指示性直接反映出观众与各方平台的利益诉求。

从意义行为上来说,这些“情绪表态按钮”意图明确,它们是形成互动的中枢机制,不仅体现了互动者的情感、态度和立场,还反映出互动程度的不同,也只有通过这些“情绪表态按钮”,才能形成个人与个人、个人与群体、群体与群体之间的链接。

奥斯汀的言语行为三分说非常契合视频的“情绪表态按钮”的“意向性”分型。已有学者注意到奥斯汀理论与表演的关系。<sup>[16]</sup>奥斯汀把言语行为进行了三分:“言之发”(locutionary act),即“以言言事”;“示言外之力”(illocutionary act),即“以言行事”;“收言后之果”(perlocutionary act),即“以言成事”。<sup>[17](P108)</sup>“准在场演示叙述”中视频文本的符号表情,虽然与视频共处于一个全文本中,但彼此既独立又关联,独立指他们表达了不同程度的情绪或态度,关联指他们之间的对比。换句话说,视频全文本中的每一种“行为语言”都包含了奥斯汀“语言效果”的三个方面,但又各有侧重,依据其不同的重心比例,分别承担了“以言言事”“以言行事”“以言成事”三种不同的主导功能。

“以言言事”,点击视频,进入观看,实现的是视频文本的指事功能。短视频类社交平台一般有两种界面可选,一种是竖屏模式,手指上滑可进入下一个视频,这类界面呈现的是源源不断的视

频流,不是驱动手指点击而是让手指停留在该视频上开启观看,一般通过视频标题或者视频开启时的声音画面让屏幕前的人理解、停留、观看;另一种是列表式,多个视频以静态图像方式陈列在界面中,点击屏幕进入视频观看的是“封面”,类似书籍封面,包括图像和文字,它们构成一个表意文本,呈现视频即将展开内容的看点。如此,在视频开启前,通过这些语言图像的指示引发观者认同和好奇,进而引发点击,进入视频的内容观看,这就是言语行为中“言之发”的阶段。让观者理解,“以言言事”。用某种指法引出视频,才能去看视频,形成点击;只有实现这一步,才会导向下一步“以言行事”即试图取效。

“以言行事”,是“说话中达到的效果”。在互联网上,“点赞”“关注”“收藏”,“评论”“顶”“踩”,都是接受者态度和情绪递进式的反应。比如“关注”比“点赞”更进一步,“收藏”又比“关注”更进一步,因为“点赞”是认同的标识,“关注”和“收藏”表示接受者很愿意继续深度了解演示叙述者本人,或者他讲述的内容。而“评论”以及“顶”“踩”,虽然依然锚定在视频周边,但实际上它们又积累成视频文本的新的副文本。不断增加的评论文本,以及不断增加的“顶”“踩”人数,已经不再是最早的单纯的个人点赞,而是形成了以视频文本为中心的互动集群效应。

“以言成事”,即对视频的转发。转发是一种由个体转向社群的意义行为,它体现了视频文本的“以言成事”的效果。因为这个意义行为推动了这个视频的集聚扩散。观者主动地将视频文本转发给他的朋友、朋友圈以及有共同兴趣的群体,朋友又有可能再次转发到其他社群,这种演示叙述的效果,就会在获得更多的社群范围的关注中,形成了一种“块茎式”<sup>②</sup>的传播。这一种“以言成事”的主导功能,不仅实现了接受者变成“社会互动中的自我”意图<sup>[9](P8-9)</sup>,也形成了不可预测的社群效应。

虽然观者不是这个视频的创作者,但作为转发者也参与传播,这种扩散性的互动行为强化了意义衍生。胡塞尔指出,我是在我之中经验并认识其他人的,他人在我之中被构造出来。<sup>[18](P933)</sup>这不再是个体对一个视频文本作出的个体反应,而是将其和更多的社群链接起来。这些“情绪表态按钮”功能,来自人们作为个体的直接认同,继而扩展为群体认同,形成了一种自我理解、相互理解、相互更新并相互沟通的过程。这种“准在场演示叙述”的意义建构基本方式,将原本分散的个人感受推向各个群体乃至“人类属性”层面,甚至以此获得了社会人类学的意蕴。

人类是在与他者的交往互动中建构自身的。“自我是社会互动的产物。”<sup>[9](P5)</sup>在自我构建过程中,个体的能动性会被调动起来。反过来,正如埃里克·沃尔夫所言:“人类在与他人的互动中而不是孤立中建构他们的文化。”<sup>[19](P9)</sup>在互动产生的意义过程中,社会中各种规约也不再是一成不变的实体,反而变得开放,甚至不可预测。

正如开创“交流符号学”的米德的观点,只有通过互动交流,演示叙述才会形成一个意义共享的世界:“当个体通过交流发现他的经验为他人所共有,即他的经验和他人的经验属于同一共相时,他便超越了只赋予他个人的东西。当这一共相的殊相或实例适合于不同的经验视界时,普遍性便呈现了社会性。”<sup>[20](P23)</sup>

#### 四、结 语

文化中的很多意义行为都是演示叙述,它们也成为当今数字化时代的日常实践。上文所分析的演示叙述的三进阶,看起来是历时性的,但在当今社会实际上是共时性地存在的,合在一起使现代演示叙述具有了广泛的社会学意义。它们实际上从社会符号学层面推进了奥斯汀言语理论在演

示叙述中的三种功用,即“以演言事”“以演行事”以及“以演成事”<sup>[21]</sup>。这三种表意效果,在三个进阶中并不截然分开,而是各自有主导效果。我们可以对“演示叙述的三进阶”用以下图表做个大致的概括。

表1 演示叙述的三进阶

演示叙述类型	典型体裁	互动空间	主要媒介	主导效果
在场性	戏剧、沉浸戏剧	剧场	身体、道具	以演言事
拟在场性	电影、电视	影院、家庭等	放映机、屏幕	以演行事
准在场性	视频、游戏	任何地方	电脑、手机	以演成事

演示叙述作为渗透进当代社会日常生活的符号交流行为,它具有其他表意方式所不可能具有的重大社会力量,会影响社会的运行方式和各种社群的精神历史。正如舒茨所说:“日常生活的世界既是我们的各种运行和互动的舞台,也是这些行动和互动的客体,为了在其中、在我们的同伴之中实现我们所追求的意图,我们必须支配它,必须改变它。我们不仅在这个世界中工作和操作,而且也影响这个世界。”<sup>[22](P208-209)</sup>

20世纪行将结束时未来学家罗尔斯·耶森发出过这样一个预言或许值得我们深思:“讲故事的人将是21世纪最有价值的人。所有专业人员(包括广告作者、教师、企业家、政界人士、运动员和宗教领袖)的价值评判标准将是:他们编故事吸引听众的能力有多强。”<sup>[23]</sup>讲故事已被现代人看成一项至关重要的本领,尤其在这个故事经济学的消费社会,不管我们是否相信这个预言,但是我们必须承认,比单纯地讲故事更复杂的演示叙述已经成为当代社会人的基本出场方式。

值得警觉的是演示叙述在数字时代有被滥用的巨大可能,它也会成为社会意义传播的一面双刃剑。第一,因为任何演示叙述不可能不卷入人物。故事中有的人物,演者与受者也是人物,演示叙述必然加入了人的主观性。“它不可能是一种‘客观描述’。作为一种表意方式,它有积极的社会文化功能,也可能成为掩盖真相的手段。”<sup>[24]</sup>第二,演示叙述不可能没有互动,互动可以建构一个意义社群,也可以拆解一个意义社群。所以,演示叙述的这些优势和劣势,都可能被当今的数字时代扩展,也更值得我们警觉。

正如傅修延教授所呼吁的,“叙事既然使人类成为高于地球上一切生灵的文明物种,那么应当从维持文明进步和提升社会福祉这样的高度,来思考叙事学今后的发展路径”<sup>[25]</sup>。对数字化时代日益普泛的演示叙述来说,由于它们的社会影响巨大,更值得仔细研究。

注释:

①参见《王潮歌谈〈又见平遥〉:想让观众入戏》([https://www.sohu.com/a/166018040\\_156511.html](https://www.sohu.com/a/166018040_156511.html))。

②法国当代哲学家德勒兹与心理学家加塔利提出文化有两种传播模式“树状模式”与“块茎模式”,“树状模式”有根有源头,可回溯意义的权威源头,而“块茎模式”则相反,可以侧生,随意蔓延,很难回溯源头。参见(法)德勒兹、加塔利《资本主义与精神分裂》(上海书店出版社2010年版,第1-34页)。

[参考文献]

- [1](英)理查·谢克纳.人类表演学系列:人类表演与社会学[M].孙惠柱,编.北京:文化艺术出版社,2008.
- [2]赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013.
- [3](俄)斯坦尼斯拉夫斯基.斯坦尼斯拉夫斯基全集:第二卷[M].林陵,史敏徒,译.北京:中国电影出版社,1959.
- [4]王逢振.摇滚与文化[M].天津:天津社会科学院出版社,2000.
- [5]刘森.孟京辉推出中国首部“浸没式戏剧”[N].中国文化报,2015-05-14(06).
- [6](美)奥尼尔.身体形态:现代社会的五种身体[M].张旭春,译.沈阳:春风文艺出版社,1999.
- [7]陆正兰.表演符号学的思路——回应塔拉斯蒂的《“表演符号学”:一种建议》[J].符号与传媒,2012,(2).
- [8]Nicholas Abercrombie, Brian Longhurst. *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: SAGE Publications Ltd, 1998.
- [9](美)欧文·戈夫曼.日常生活中的自我呈现[M].黄爱华,冯钢,译.杭州:浙江人民出版社,1989.
- [10](美)M.L.瑞安.故事的变身[M].张新军,译.南京:译林出版社,2014.
- [11]第51次中国互联网络发展状况统计报告[EB/OL].<http://www.cnnic.cn/NMediaFile/2023/0807/MAIN169137187130308PEDV637M.pdf>.
- [12]梁晓萍,陈恩诚.什么是“日常生活”?——生活美学的核心概念之辨[J].中国美学研究,2021,(2).
- [13](法)居伊·德波.景观社会[M].王昭风,译.南京:南京大学出版社,2006.
- [14]薛晨.日常生活意义世界——一个符号学路径[M].成都:四川大学出版社,2020.
- [15]赵毅衡.符号学:原理与推演(修订本)[M].南京:南京大学出版社,2016.
- [16]埃罗·塔拉斯蒂,段练,陆正兰.表演艺术符号学:一个建议[J].符号与传媒,2012,(2).
- [17]Austin, J.L. *How to Do Things With Words*. London: Oxford University Press, 1962.
- [18](德)胡塞尔.胡塞尔选集[M].倪梁康,选编.上海:上海三联书店,1997.
- [19](美)康拉德·菲利普·科塔克.人类学:人类多样性的探索[M].黄剑波,方静文,译.北京:中国人民大学出版社,2012.
- [20](美)乔治·赫伯特·米德.心灵、自我与社会[M].赵月瑟,译.上海:上海译文出版社,1992.
- [21]赵毅衡.演示叙述:一个符号学分析[J].文学评论,2013,(1).
- [22]Schutz, A. *Collected Papers Vol 1: The Problem of Social Reality*. The Hague: Martinus Nijhof, 1972.
- [23]Jensen, R. *The Dream Society*. The Futurist, 1996, May/June.
- [24]陆正兰,李俊欣.演示叙述的五个符号学特征[J].社会科学战线,2020,(8).
- [25]傅修延.人类是“叙事人”吗?——何谓叙事、叙事何为与叙事学向何处去[J].北京师范大学学报(社会科学版),2023,(1).

【责任编辑:彭民权】



### **(5) On the Legal Norms of Administrative Punishment for Intellectual Property Dishonesty**

*Deng Hui, Hu Gongqingzheng*

The credit governance of intellectual property rights is an integral part of China's social credit system construction, and administrative punishment for dishonest acts of intellectual property is the core mechanism of dishonest constraint. At present, although the exploration and implementation of administrative punishment for dishonesty of intellectual property have been carried out at the national and local levels as a new tool for credit governance, the normative issues of administrative punishment for dishonesty of intellectual property remain prominent. In order to protect the legitimate rights and interests of credit subjects in the field of intellectual property, and to guide the orderly implementation of administrative punishment measures within the framework of the rule of law, three issues should be paid attention to in the legal norms for administrative punishment of intellectual property dishonesty: Firstly, in the definition of intellectual property dishonesty, it is necessary to guard against unreasonably squeezing the "trial-and-error-space" of credit subjects due to excessive expansion; Secondly, there is still a considerable gap between the current administrative punishment measures for intellectual property dishonesty and the requirements of the rule of law, and it needs to be adjusted in a timely manner in legislation based on the three principles of proportionality, relevance and legality; Finally, the normativity of administrative sanctions for intellectual property dishonesty should also be reflected by optimizing the design of the procedural system, in view of the fact that the identification of dishonest information and the restoration of dishonest information are two pivotal stages for the initiation and early termination of administrative punishment, emphasis should be placed on the procedural control significance within normative framework of the two in regulating the administrative punishment for dishonesty.

### **(6) Three Stages of Performing Narrative and Their Social Significance**

*Lu Zhenglan, Zhao Ruirui*

Performing narration is a semiotic narration that allows audience to react immediately and actively participate in the interaction at the meaning acceptance. "Being present" is the basic requirement of performing narration. According to the "presence" characteristics of the performing narrative, the evolution of the performing narrative can be divided into three stages: theatrical "presence performing narrative", screen-based "quasi-presence performing narrative", and on-line "quasi-presence performing narrative". The different forms of performing narration not only reflect different ways of meaning narration, but also form different social meanings. The three stages of performing narration are diachronic, but they are also synchronic in contemporary culture, and together they construct a social landscape of meaning.