

“物转向” 叙述研究中人物的双重判断标准

孙少文

摘要：叙述研究“物转向”，物主角重要性凸显。然而，既有人物研究仍以人为理解原型，且囿于语言符号传统，致使难以判断广义叙述体裁中的物主角是否为人物。重审人物判断标准变得紧迫。皮尔斯符号学认为，对象的一般性本质决定符号及其意义解释；因此，要将文本内的某一符号解释为人物，首先需厘清人物符号所再现的一般性本质。皮尔斯符号学最新发展和行动者网络理论融合，可揭示广义之物具有两个连续的一般性本质：行动能动性，自反主体性。据此可构建人物双重判断标准：底线标准，即再现行动能动性的行动人物；一般标准，即再现自反主体性的类人人物。双重标准拓宽人物范畴，为将物主角视作人物提供理据，其所基于的符号学和行动者网络理论之融合，也为“物转向”叙述研究提供方法论启发。

关键词：物转向，符号学，行动者网络理论，行动人物，类人人物

Dual Criteria for Character Judgement in the “Thing-Oriented Turn” Narrative Studies

Sun Shaowen

Abstract: Under the “thing-oriented turn” of narrative studies, the importance of thing protagonists has become prominent. However, existing character studies still take humans as the prototype for understanding and are confined to the linguistic tradition, making it difficult to judge whether thing protagonists in broad narrative genres qualify as characters. This makes the reconsideration of character judgment

criteria urgent. Peircean semiotics posits that the general nature of the object determines the sign and its interpretant; therefore, to interpret a certain sign within a text as a character, it is first necessary to clarify the general nature represented by the character sign. The integration of the latest developments in Peircean semiotics and actor-network theory reveals that things in a broad sense possess two continuous general natures: agency and self-reflexive subjectivity. Accordingly, dual criteria for character judgment can be constructed: the baseline criterion, namely the acting character representing agency; and the general criterion, namely the anthropomorphic character representing self-reflexive subjectivity. The dual criteria expand the category of characters and provide a motivation for viewing thing protagonists as characters. Their foundation in the integration of semiotics and actor-network theory also offers methodological inspiration for “thing-oriented turn” narrative studies.

Keywords: thing-oriented turn, semiotics, ANT, acting characters, anthropomorphic characters

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202601012

近几十年来,人文社会科学涌现了“去人类中心主义”“后人文主义”等总体思潮,研究范式随之出现了转向,其中之一是“物转向”(也称“非人类转向”)。在此背景下,叙述研究的新兴任务是探究“物如何得以讲述以及物在叙事意义形成过程中的作用”(唐伟胜,2023,p.VII)。人物是叙述中不可或缺的要素,人物研究是这一新兴任务的重要构成。

至今的叙述研究中,人物观仍未实质性走出以人类为中心的传统,研究也拘泥于小说文本。从结构主义叙述学到后结构主义叙述学,它们虽不同程度地承认人物是符号,不具备心理真实性,或不一定是对人的模仿,但对人物的解释从主要以语言符号理论为基础,趋向于以人为理解原型。其后果之一是,在广义叙述体裁中,故事中的物主角即便卷入行动,对情节进程有关键作用,但因为异于“人”这一原型而难以被判定为物。

本文从这些特殊主角出发,引出人物判断标准难题,论证行动人物和类人人物这一双重判断标准,以对人物概念进行一次“物转向”范式的重审。

一、非人之物的分类

本文最终落脚的物是广义之物，包括人和非人之物，但本部分先从后者讨论起，它们常常是“特殊主角”——卷入行动，在情节进程中起关键作用，所以是“主角”；难以被判断为人物，所以“特殊”。叙述中出现的“特殊主角”各异，需要先进行分类。

国内外学者都尝试过对叙述中的非人之物进行分类。唐伟胜在《物性叙事研究》中，将物区分为无生命物件、有生命之物、事件、人造物（p. 13）。尚必武在“非人类”研究中，区分了四种基本类型：自然之物、超自然之物、人造器物、人造人（2021, pp. 124 - 128）。此外，非自然叙述学所讨论的不可能故事世界中的不可能的参与者，在这里也适用于补充物的类型，包括：人和动物的混合体，亡人，像机器一样的人和像人一样的机器，变形的人，同一人物的不同版本（Alber, 2016, pp. 106 - 142）。

应当说明，物主角并不只在小说中出现，而是普遍存在于各种媒介类型的虚构叙述中，只有在广义叙述语境下讨论，才能得出一般性结论。符号叙述学（也称广义叙述学）按照媒介-时向对叙述全域进行了划分，其中，虚构叙述主要有过去时向的记录类，和以现在为主要时向的演示类。过去记录类有小说、叙事诗等；演示类分为以影视作品为代表的过去现在-记录演示类，以舞台戏剧为代表的现在-演示类，网络互动游戏这种现在-互演示类，以及以梦为代表的类现在-类演示类（赵毅衡，2013, p. 1；2023, pp. 1 - 8）。限于篇幅，本文的分析集中在代表类型上，即小说、影视作品、舞台剧和网络互动游戏（角色代入类游戏）^①。

在上述分类的基础上整合补充，广义叙述文本中的非人之物可以分为如下五类：

第一，无生命（inanimate）的自然之物，如石头、风、雨、光、色等。比如土耳其作家帕慕克（Ferit Orhan Pamuk）的小说《我的名字叫红》里的红色，宁浩导演的电影《疯狂的石头》里的石头，游戏《光·遇》里的光。

^① 广义叙述学确立了梦是一种叙述类型，但本文暂时搁置梦叙述（关于梦叙述，参阅赵毅衡，2013, pp. 47 - 56）这一类型，这是因为“它们的媒介是心灵感知的视觉图像（心像）、以及其他心灵感觉（心听、心触、心味、心语）”，“没有记录的文字或图像媒介，也没有演示的肉身-实物媒介”，案例特殊，且在分析方法上必须结合心理学、神经学等学科知识，需要另辟专题研究。

□ 符号与传媒 (32)

第二, 无生命 (inanimate) 的事物, 包括人造器物 (如金币、纽扣、画作、房子等), 人造事务 (如公司、人为事件), 抽象概念 (如死亡、爱) 等。

第三, 有生命 (animate) 的自然之物, 如植物、动物等。比如, 《我的名字叫红》里的狗, 日本电影《忠犬八公物语》里名为“八公”的狗, 游戏《花》和《坏蟑螂》里的花瓣、蟑螂等。

第四, 超自然之物, 可以是有生命的, 如神、怪, 包括死后的生命 (如鬼魄、精灵) 和外域生命 (如外星人); 也可以是无生命, 如中国古典文学中常出现的通灵宝物 (如照妖镜、定海神针、通灵宝玉等); 还可以是未知是否有生命的, 如科幻叙述里常见的来自外星的未知之物 (如小说及其同名电影《2001: 太空漫游》里的神秘黑石板) 等。

第五, 人的构成部分或其变形, 如人的肢体或器官 (马季等创作的舞台相声《五官争功》里的嘴、鼻等不同器官)、分裂的思想或人格 (金霏等创作的舞台相声《导演的“心事”》里“金霏”的各种想法, 田沁鑫导演的舞台话剧《红玫瑰与白玫瑰》里佟振保的理性人格和感性人格, 游戏《闪耀暖暖》中只存在于玩家意识中的暖暖)、死尸 (小说及其改编同名影视作品《溺死的巨人》里的巨人) 等。

此外, 不同类型间可以彼此结合, 比如: 无生命的人造物可以和超自然之物结合, 常见为科幻叙述中具有意识的人工智能 (如《2001: 太空漫游》中的人工智能哈尔); 有生命的自然之物和人的构成部分结合, 比如半人马等。

在叙述中, 这些物都做出或参与了对情节至关重要的行动, 在故事中起着“主角”作用, 在“物转向”叙述研究中, 它们的叙述功能受到关注, 但它们是否为物这一基本问题却被忽视。《物性叙事研究》中, 唐伟胜辨析了“物叙述”的三种研究模式, 其中之一便与人物相关, 即把物视为行动者, 探讨“叙事中的物如何作为主动参与者 (而不是仅仅作为人物活动的背景) 作用于人物的活动, 并推动叙事进程” (p. 16)。依其界定, 物作为主动参与者作用于人物, 言下之意似乎是物并非人物, 然而, 其又加以解释说, 物不只是作为背景——故事内实存要素 (existents) 一般认为由人物 (characters) 和背景 (settings) 构成^① (Chatman, 1978, p. 19)。这就出现

^① 故事实存包括人物和背景, 这一看法在其他国内外学者的叙述研究中得到基本认同, 或有表述差异, 但实质一致。比如米克·巴尔认为故事实存有人物、时间和空间 (Bal, 2017, pp. 65 - 153), 胡亚敏讨论故事时, 所谈的实存要素是人物和环境 (胡亚敏, 2004, pp. 141 - 167)。

了一个理解空缺：作为行动者的物到底是什么？物既然参与了行动，且影响了其他人物的行动，自然不应该认为其只充当背景，它们作为人物的可能及理据，应当深究。

二、非人之物的人物判断难题：以人为中心、以小说为中心

然而，既有的人物叙述研究或理论却难以说明一些非人之物是否为人物。基于上述分类，本部分将结合具体案例说明非人之物的人物判断难题，分析其中存在的四个问题，它们集合起来，可以反映出人物判断之难的两个缘由：以人为中心，以小说为中心。

问题一：陷于物和显然为人物的人之间的主从关系，从而忽略物主角是否为人物这一问题。

以唐传奇《古镜记》中的古镜为例。此小说主要讲述隋朝大业年间一面神奇古镜的故事，古镜辗转于几个显然为人物的人（如王度、王绩）之手，在这个过程中，古镜照出妖怪原型、祛除妖魔、祛除瘟疫、和日月同光辉等。如果没有古镜，故事中所有事件都无法展开，情节不可能继续——古镜是故事中的绝对主角。属于物类型的第四种“超自然之物”。与之类似的还有《红楼梦》里的风月宝鉴，它根据持镜人选择照正面或背面，来满足或祛除持镜人的邪思妄动，后来在被烧时，镜子一针见血地道出贾瑞之错在于以假为真。风月宝鉴在暴露贾瑞邪思、直接促成贾瑞死亡，以及揭示其死亡原因上，起着关键作用，是此情节的主角。

古镜、风月宝鉴这些超自然之物是人物吗？傅修延从物与故事中其他人（显然为物，如贾瑞）之间的关系出发，肯定物具有“以物见人”的隐喻和象征意义（2021，pp. 161 - 168）。就风月宝鉴和贾瑞而言，的确可以认为前者是后者的陪衬，偶尔出现的宝鉴象征着贾瑞的欲望与幻灭。但在物作为绝对主角时，可能恰恰是“以人见物”。如《古镜记》中，讲述者王度及其他有名的、无名的人物，是为古镜这一物服务的（在他们携带古镜出行和交流过程中，古镜的神秘力量得以展现），在情节中，他们做了什么、有什么性格形象，这些问题并没有古镜重要。将物视为人的陪衬一定程度上仍是局限在“以人为中心”的视角之内。

问题二：人物和叙述者乃至聚焦者可以重叠，人物概念显得模糊。

以小说《我的名字叫红》中的物讲述者为例。该小说的每一片段都由一个亲历者讲述，其中的物讲述者涉及四种类型：第一，“无生命的自然之

□ 符号与传媒 (32)

物”，如红色这一讲述者；第二，“无生命的事物”，如金币这一人造器物、画作的不同主题，如树、马及死亡等人造概念；第三，“有生命的自然之物”，如狗；第四，“人的变形”，如死人讲述者。

这些物讲述者同时讲述故事、进行观察、进行行动，扮演着主角。它们作为讲述者“我”讲述故事的同时，道出自己的观察，比如：死人观察所处的井底环境、自己躁动的灵魂，来呼吁好心人发现他、帮他复仇；金币观察了那些想要获得它的人类的行为举止，评价人们在名利追逐上如何疯狂。这些物也都卷入行动，比如，根据金币的讲述，它被外号为“鸛鸟”的画家收入囊中，和其他金币累积在一起，满足鸛鸟的名利心。

尚必武认为，“非人类”若发挥了行动功能，就是人物，但他同时认为，如果它们发挥了讲述功能、观察功能，也相应地承担了叙述者、聚焦者角色。照此观点，《我的名字叫红》里的物讲述者既是人物，也是叙述者、聚焦者。人物、叙述者和聚焦者可以重叠，这难免使人物概念显得模糊。导致模糊的关键在于“行动”和“讲述”本就有重叠。尚必武认为，人物的行动功能是指其“行动成为作品所要再现的故事内容，直接推动了作品的叙事进程”（2021, p. 129）。可是，故事讲述也可以直接推动情节发展，成为作品所要再现的内容，如故事开篇死人的讲述及其设置的悬念——行动和讲述在此重叠，人物和叙述者也就彼此区分不清。

以行动和讲述来分别对应人物和叙述者，很难真正区分人物和叙述者，而且也会遇到找不到叙述者的难题。比如，在第三人称小说、影视作品、舞台戏剧等的叙述研究中，如果把叙述者理解为讲述故事者，却往往并没有一个讲述者出现。赵毅衡、孙少文曾从叙述功能上严格区分了人物和叙述者，认为：在广义叙述研究中，故事中出现的讲述者只是人物，不是叙述者，叙述者处在话语层，是负责生成整个故事情节的那个话语叙述主体（2024, pp. 39 - 45）。金币、死人等这些物处在故事层，无法生成整个故事，进入不了叙述者位置。

问题三：从结构主义叙述学到后结构主义叙述学，它们对人物的符号性达成共识，基本认同人物是叙述文本中的符号要素，但理论预设仍在不同方面或隐或显地以人为理解原型。

首先，结构主义范式下的经典叙述学中，以格雷马斯（Algirdas Greimas）的人物理论（1987）为典型，其提出从行动元（actant）到行动者（actor）的人物生成轨迹（generative trajectory）观。格雷马斯将叙述文本分为三个从深到浅、可以转换生成的层次结构，在深层结构的符号意义矩阵基础上，表

层叙述语法结构生成，其中三对“行动元”——主体和客体、辅助者和阻碍者、发送者和接受者——是叙述语法要素，它们在欲望、交际、考验三种主要情态的驱动下拟人化（figuration），进而在话语结构（即读者能直接阅读的文本）中行动者化（actorialization），成为行动者，并传达出特定叙述主题。其他结构主义叙述学者，如20世纪70年代之前的罗兰·巴特（Roland Barthes）（1989，pp. 2-42）、米克·巴尔（Mieke Bal）^①等的人物分析，由于主要遵循结构主义模式下的文本分层和层次转换生成的思路，对人物的分析和基本理解，与格雷马斯基本一致。

有观点将“行动元”概念视作格雷马斯的人物观，并进一步认为，既然叙述作品中实现行动元功能的可以是人类，也可以是非人类，那么该人物观就摆脱了以人为原型的传统。这是对格雷马斯人物观的割裂理解^②。“行动元”只是叙述文本表层叙述结构中的语法要素，而不是故事中的实存要素，它也没有包括在话语结构层次具像化的、传达主题的行动者。从行动元到行动者的转化生成，才应该是格雷马斯人物概念的完整内涵。

从行动元到具备情态并拟人化呈现在话语结构中，人物的这一转化生成过程实质对应于文本不同层次的转化生成过程，而结构主义叙述学认为文本是一个完整的独立系统，不同层次有机统一，不能割裂，这让此人物观解释效力受限。

一方面，格雷马斯人物观只能解释完整具备行动元功能和情态并拟人化呈现在文本中的物主角。它可以解释《我的名字叫红》里的金币、死人等讲述者和《2001：太空漫游》中的哈尔为什么是人物：前者是因为在事件中，这些物起到了行动元作用，比如金币是客体，是鸛鸟等主体想要获得的对象，它们在讲述、评价，这些都传达了交流、欲望等情态，呈现了拟人化特征；后者，哈尔在执行任务时，先后起到了辅助者和阻碍者的行动元作用，并且具备欲望（如“我相信”“我喜欢”等台词）、交流（和宇航员）等情态，在电影中，台词、特写和主观镜头等视听语言也将哈尔塑造为能交流、观察思考的拟人形象。

但是，另一方面，对于没有或难以判断情态且并未被拟人化的主角，格雷马斯的人物理论难以解释它们是不是人物。《2001：太空漫游》中，黑石

^① 米克·巴尔从处于法布拉（fabula）层次的行动者（actor）和处于故事（story）层次的人物（character）两个层面说明人物概念（Bal, 2017, pp. 104-123 & pp. 165-176）。

^② 将格雷马斯的叙事语法、符号学割裂理解从而误读（对此现状的分析和厘清，可参阅侯明珠，2025，pp. 210-214）。

板只有行动元功能，如对人类文明演化（史前人类学会使用工具）起到辅助者的作用，对人类探索外空这一任务起到发送者的作用；但黑板是否有欲望、交际、考验等的情态，电影中没有呈现，观众难以论断。在《古镜记》中，古镜具备行动元功能，比如在照妖等诸多事件序列中，古镜都起到了辅助者的作用，但是读者读不出古镜的欲望、交际和考验，它更没有与人明显相关的外形或能力性格上的拟人特点。黑板、古镜只有行动元功能，而没有在文本中行动者化，根据格雷马斯的人物理论，它们没有完整生成为人物。

在转向后结构主义后，罗兰·巴特将人物理解为“专有名词 + 意素符码（所指的意义）”的符号。在标志其后结构主义转向的著作《S/Z》中，罗兰·巴特认为，人物是不同意素组合的结果：“当相同意素多次穿梭于同一个专有名词，并似乎附着其上时，一个人物便出现了”，专有名词“事实上指涉一个人体（body）”（Barthes, 1974, p. 67），像磁石一样吸引这些意素，它们相对稳定地组合起来，且具有不同程度的复杂性，由此形成人物的“性格”（personality）。比如，“萨拉辛”这一专有名词集合了“骚动不安，艺术家天赋，独立不羁，过度，女性气质，丑陋，多重性情，不敬，嗜凿刻，意志力”（pp. 190 - 191）等意素。基于索绪尔语言符号学，专有名词是能指，解释出来的意义是所指，罗兰·巴特认为人物是“能指 - 所指”符号。

“指涉一个人体”、具有性格，这些都说明罗兰·巴特的人物观仍是以人为原型来界定人物符号。上述物的五种基本分类已经表明，叙述中的物并不一定依赖人体，许多物主角也无从去分析它们的性格，如《古镜记》中的古镜、《2001：太空漫游》里的黑板等。

此外，在融合多种媒介的叙述文本中，同一所指可能对应不同的能指，“能指 - 所指”的人物观难以解释人物的同一性问题（见下文问题四）。以舞台剧《红玫瑰与白玫瑰》为例。文本呈现了两套人物符号形式，一个是“语言能指（专有名词‘佟振保’） - 所指（感性人格和理性人格）”，一个是“身体媒介能指（舞台上的两个身体媒介） - 所指（佟振保的人格冲突）”。能指不同，所指接近，这两套人物符号能否合一，难以判断。

修辞叙述学认为人物普遍具有三个维度（Phelan, 1989, pp. 1 - 4），其中，合成维度（synthetic dimension，人物是人为叙述建构出来的）和主题维度（thematic dimension，人物集合和传达了叙述文本的某种抽象价值观念）是从叙述文本角度来说明人物是再现的、传达特定意义的符号，似有摆脱以人为原型的立场，但是，模仿维度（mimetic dimension），即人物具有用以辨认一个可能之人（possible people）的特点，比如外貌、性格等，却预设了人

物类似于现实之人。如果将模仿维度视为人物普遍具有的维度之一，则上述古镜、黑石板等“特殊主角”都没有体现此维度，从而可能被否认为人物。

认知叙述学从读者的认知建构角度，来分析人物这一故事世界中的参与者，其所说的认知建构过程依赖的是现实中对人的理解图式（scheme），显示出“以人为中心”的倾向。认知叙述学学者赫尔曼（David Herman）认为，读者的两种认知间的互动建构了人物：一方面是读者理解人物时已有的相关认知图式，这个认知图式主要来自之前对故事和其他文本的阅读，以及日常的社会交往；另一方面是文本引导的对故事世界中的人物个体的推断。文本引导的故事世界中的人物是模型人格（model persons），这个模型人格联着社会、文化、认知下更为广义的人格模型（models of persons），这两方面的互动过程即为读者理解人物的过程。（2012，pp. 125 - 131）

模型人格依赖以现实之人为原型的人格模型，此人物观难以将各种特殊主角“自然化”。古镜、黑石板、哈尔，无论是外形还是性格特点，都和“人”这一原型相差甚远，难以按现实中的人来理解它们。即便人的构成部分或变形这类物主角与人相近，从现实之人的角度理解它们，也可能会忽略它们的特性——比如，角色代入游戏《闪耀暖暖》里的暖暖，虽然外形、表达、决策、行动等都和人接近，但互动媒介允许玩家代入暖暖，使得她能够实现身体和意识间、决策和行动间的分裂，这一特性与现实之人不符。

前文说到，非自然叙述学对不可能世界的不可能人物类型进行了辨析，其中部分可以用来补充物的类型，但奇怪的是，非自然叙述学强调要打破模仿观，其人物概念却基本遵循上述修辞叙述学和认知叙述学的看法：人物既是文本构建出来的“虚构合成（artificial）实体，也是想象出来的人类”（Alber, 2016, p. 104）。这依旧回到了以现实之人为理解原型的“人类中心”传统。

问题四：只关注小说中的物，忽略了广义叙述体裁（尤其是舞台剧和互动游戏中）物主角的特征，及其引发的人物“同一性”问题。

由于主流叙述理论仍处于小说传统中，以上所涉及的前人研究几乎都集中在小说上，然而，在其他媒介类型的叙述中，物主角同样常见，纵观影视、游戏、戏剧等非小说叙述研究领域，却少有人物专题研究。影视叙述研究领域中，学者或是遵循结构主义范式，关注文本要素及层次结构、情节语法、叙述者、聚焦/视点等来讨论影视文本，比如戈德罗（André Gaudreault）和若斯特（François Jost）（2005）、李显杰（2000）等的研究；或是从观众的心理、认知建构来讨论观影，比如波德维尔（David Bordwell）（2008）、麦茨

(Christian Metz) (2021) 等的研究。其他如戏剧、游戏等领域的叙述研究,情况类似,如戏剧叙述研究多从舞台空间、角色和观众的互动等角度谈及人物(如潘鹏程,2022)。在广义叙述中,人物研究并不充分。

广义叙述体裁中,非人之物在文本中呈现的形式因媒介各异而有所不同。相比小说的语言文字媒介、影视作品的视听媒介,舞台剧和网络互动游戏更依赖人的身体这一媒介,舞台剧必须要演员现场表演,网络互动游戏必须由玩家实时扮演角色。因此,舞台上和游戏中的主角,即便外形是物,也因为身体媒介的参与而常常拟人化,不难判断它们是人物。如在儿童剧(如舞台剧《绿野仙踪》)中,常见由儿童演员扮演的人造物(铁皮人、稻草人)、动物(狮子)等,它们除了外形与人类不同,在举止交流方式、情感和心理等方面和人类无异。在互动游戏中,即便玩家代入的主角可能是如蟑螂这样的动物,比如网络游戏《坏蟑螂》,或是花瓣这样的植物,如著名游戏开发师陈星汉开发的网络游戏《花》,判断这些特殊主角是人物也不成问题。

然而,当舞台剧中同一主人公由不同演员共时同台演出,当互动游戏中同一主人公分裂为玩家意志和游戏中已设定的主角的意志,人物的“同一性”问题就浮现了。

一些舞台剧中,主角分裂为人的不同构成部分,如不同人格、肢体、思维等,这属于物类型里的第五类“人的构成部分”。如2024年春晚上演的群口相声《导演的“心事”》,主角“金霏”分裂出了不同的想法,包括乐观的、悲观的、歪的、跳跃的,等等,这些想法由不同相声演员同台饰演。这些不同想法是一个人物还是多个人物?人的构成部分还可以是不同人格,比如改编自张爱玲同名小说的舞台剧《红玫瑰与白玫瑰》中,佟振保有理性和感性两种人格,两种人格分别由两位演员饰演,在剧中他们同台对话、冲突,这两种人格是一个人物还是两个人物?

角色扮演的网络互动游戏中,常会出现“双重主体”的设定,玩家的行动和决策与角色本身的行动和决策集中在某个人物身上,所有行动和决策在此人物身上并不全然同一。如《闪耀暖暖》游戏中,故事主角是暖暖,玩家只存在于暖暖的意识中,和暖暖进行心灵对话,暖暖所有的决策和行动也只有通过玩家才能实现。但暖暖自身又有一定的实际决策权,比如她决心穿越时空挽救奇迹大陆、参加一些换装对决赛等,对此玩家不能拒绝。那么,集游戏本身的设定与玩家意识于一身的暖暖,到底是同一人物还是两个人物?

涉及同一性难题的主角主要是人的不同构成部分,它们属于前述物类型中的第五类。同一性难题是人物判断问题在不同媒介文本中的衍生。

三、人物的双重判断标准

(一) 人物符号的理据性及其再现的对象

叙述文本由符号组合而成，人物是叙述文本的要素之一，人物是符号，但如果仅从小说及其语言符号来理解人物是不够的。一方面，在广义叙述中，影视、舞台剧、网络游戏等并不只以语言媒介来呈现，而是更加依赖图像、身体、声音等媒介。另一方面，这些符号的意义解释，也并不完全适用于索绪尔传统下的语言符号学所认为的任意性原则——能指（signifier，音响形象）和所指（signified，解释出来的概念）任意相关（Saussure, 1959, p. 67）；人物符号反而体现出了皮尔斯传统下的符号学所认为的理据性。比如，舞台上的稻草人、影视游戏里的卡通人物等，它们的身体、图像与人像似，根据皮尔斯符号学对符号类型的区分，稻草人、卡通人物和人的形象像似，是具有像似理据的像似符（icon）；“Sarrasine”（萨拉辛）这一法国人名的最后一个字母“e”在法语里指向阴性、女性，和女性性别这一意义有约定俗成的关系，是语言长期使用后形成的符用理据，因此“Sarrasine”是规约符（symbol）。

因此，本文主张从皮尔斯符号学来理解人物符号。皮尔斯以“对象-符号-解释项”三元关系来界定符号。“我把符号（Sign）界定为如下任何一种事物，它一方面由对象（Object）决定（determined），另一方面，它又决定了人们心灵中的一个概念，后一个决定行为（determination），我称之为符号的解释项（Interpretant），它也因此间接地由对象决定。”（CP 8. 343）这一三元关系可概括为：对象决定符号，又间接地决定解释项。

根据皮尔斯对符号的界定，作为符号的人物必然有再现对象，而某一符号被判断为人物，这一判断即该符号的解释项。人物的判断问题应当置于“对象-符号-解释项”这一三元关系中。由此，将叙述文本中某个符号判断为人物，需要追溯到符号的对象，去找到什么样的对象能决定将该符号解释为人物。

皮尔斯有关对象的论述较为复杂、动态，加之其手稿零散，以至于其区分的两种对象——直接对象（immediate object）和动力对象（dynamic object）

的实际内涵仍在探讨中。^① 不过，皮尔斯清楚地举例说明了对象的具体类别：可以是已知的单一存在物或其集合，或一种已知的品质、关系、事实，或“某种在某些一般场合中，为我们所期待的、要求的或必然发现的一般性本质（general nature）”（CP 3. 232）。

虚构叙述的体裁程式规定，故事和实在世界“二度区隔”（赵毅衡，2013，p. 76），故事并不指称事实，故事中的人物也不能去实在世界中求证，而实在世界“第一个最重要的特征，是它的唯一性”（p. 182），也即单一存在物。因此，在皮尔斯举例说明的对象中，人物符号所再现的对象不应该是已知的单一存在物或其集合，或已知的品质、关系或事实，而应该是“一般性本质”：在虚构文本叙述这一场合中，作者和读者共同期待的、要求的或必然发现的人物符号再现对象的一般性本质。

一般性本质作为对象必然被人物符号再现，意味着性格心理维度、人体形象特征这些不能作为人物符号的再现对象。前文物主角的文本案例已经表明，这些具体特征在叙述中可有可无、可多可少，不具一般性。所以，只有将一般性本质作为人物符号再现的对象，才是真正从符号所处的意义关系中来理解人物，克服“以人中心”的研究惯性。

至此，我们可以认为，确定人物判断标准的关键在于：找出何种一般性本质必然被人物符号再现，当叙述文本中某个符号再现了这种性质，就可以判断它是人物。

（二）人物的双重判断标准

“去人类中心”思潮下，符号学领域出现了生物符号学、社会互动符号学，社会学领域出现了以行动者网络理论（Actor-Network Theory，简称 ANT）为代表的“物理论”。符号学揭示了生物与人的连续性（从共享的行动能动性到人类仅有的自反主体性），但未涵盖非生物；ANT 论证了所有物普遍具有行动能动性，但回避了人类特有的自反主体性。二者互为补充，恰好覆盖从人之外的非生物和生物（仅有能动性）到人（兼具能动性与自反性）的连续统，为双重标准提供完整的理论基础。

为使论述更加清晰明了，笔者先行说明这两重标准，再论证。

广义的物，包括人、人之外的生物、无生命之物，普遍具有行动能

^① 如皮尔斯学会前任主席李斯卡（James Jacob Liszka）的相关论述（参阅皮尔斯，2014，pp. 161 - 165），国内皮尔斯符号学研究学者赵星植（2016）也有相关论述。

动性 (agency), 而人能够在行动的基础上自我反思, 具有自反主体性 (subjectivity)。据这两种一般性本质, 人物的判断标准如下:

(1) 行动人物: 当叙述文本中某个符号所对应的故事事实卷入了行动, 引发或影响了故事中其他实存的行动, 由此引发事件或影响事件的发展, 则此符号再现了物普遍具备的行动能动性, 对应为行动人物。

(2) 类人人物: 当行动人物在故事中表现出自反意识, 其再现了人所特有的自反主体性, 则此行动人物是类人人物。

伴随着皮尔斯符号学对所有表意符号、符号行为的普遍规律的关注, 符号学研究视野不断拓宽, 从对文化、人类的关注, 拓展到自然、生物 (包括人类、其他动物、植物等), 探讨后者与前者间的连续性。符号学家西比奥克 (Thomas Sebeok) 经过近 30 年的酝酿, 在 20 世纪 90 年代提出了生物符号学。在后来符号学者的发展下, 生物符号学和伦理符号学、社会文化符号学等汇集, 带来了在学术和思潮上都具有革新意义的“新符号学运动” (赵星植, 2021, p. 8)。

生物符号学认为, 非生物和人类一样, 都可以进行符号行为, 具有行动能动性, 但唯有人类具备对符号行为进行符号化认知的自反意识。所有生物都能感知世界, 并将感知内容作为信息进行交换, 这些符号行为实质是生命过程, 因此说“生命与符号行为并存” (Sebeok, 1991, p. 22)。比如, 人会舞蹈并传递如祈祷、庆祝等各种信息, 蜜蜂也会跳不同形状的“舞蹈”, 向同伴传递蜜源位置信息。然而, 只有人类能意识到自己在舞蹈, 并形成专门的知识 (如舞蹈艺术、舞蹈背后的文化遗产等), 蜜蜂并没有这种自反意识, 仅是出于生存本能使用“舞蹈”传递信息。正是因为人类是唯一能意识到符号和符号行为的存在, 并能相应地发展出有关符号的专门知识, 所以伦理符号学者迪利 (John Deely) 提出了一个著名口号: “人是唯一的符号学动物 (semiotic animal)。” (2005, pp. 480 - 481)。

关注主体互动的社会符号学进一步论证: 自反意识建构人的自我, 形成主体性。社会符号学家威利 (Norbert Wiley) 以皮尔斯的“对象 - 符号 - 解释项”三元关系为概念原型, 论证人也在经历着“过去的客我 (me) - 当下的主我 (I) - 未来之我的‘你’ (you)”的三边对话, 即自我反思过去 (主我对客我)、自我对自我的阐释 (未来的“你”对当下的“我”)。这种三边关系“形成一个反思弧形, 诠释着自我的结构” (1994, p. 81)。威利的意思是说, 正是在自我反思、自我解释的自反过程中, 人们形成了自我, 形成了

□ 符号与传媒 (32)

自我即具备了主体性。主体性也即自反主体性。

符号学主要关注生命体，论证行动能动性普遍存在，而 ANT 将行动能动性拓展至非生物（如自然之物质和人造物），二者在关注对象上互补，共同阐发行动能动性及其作为广义之物的一般性本质。

20 世纪 80 年代，ANT 在社会学语境下重新定义“社会”，其突出的理论贡献是将物纳入社会网络中，论证了作为行动者的物。ANT 认为：“任何事物，但凡通过造成影响而改变事件的某一状态，就是行动者。”（着重点据原著标注，Latour, 2005, p. 71）例如，遥控器作为行动者，通过调节观众行为促成“沙发土豆”（sofa potato）的肥胖现象。不过，需借由“文本说明”（textual account），才能记录并说明在观众长期看电视不动而发胖事件中，遥控器发挥着行动者角色。“文本说明”在拉图尔的社会学语境下包括科学研究的描写、命题，也包括虚构叙事（p. 126）。物作为行动者需要文本说明，意味着作为行动者的物被符号化^①，其行动也就意味着符号化了的行动。这说明了 ANT 和符号学理论彼此契合。

由于关注无生命物质，ANT 进一步强调行动能动性无关乎目的、意图，拓宽了行动能动性的内涵，即无论是主动使用符号的行动，还是符号化后才显露出影响的行动，都具备能动性。

ANT 提倡将人“作为物来看待”（treated like things），但并没有否认人的特殊性，依然承认“人类个体的行动总是具有意图性”（p. 58）。结合生物符号学对人和其他生物的符号行为研究，应该明确，非人生物也有意图，不过主要是适应环境的生存本能意图，如蜜蜂“跳舞”是为了传递蜜源位置信息，而人的意图更进一步，还具有自反意图，如人类跳舞还可能是为了愉悦身心，由此人类形成了舞蹈艺术知识等。

将符号学和 ANT 互补，关于物的一般性本质，可以形成如表 1 所示的从非生物、生物到人的连续统：

表 1 物的一般性本质

| 物的分类 | 一般性本质 |
|----------------|-----------------|
| 广义的物（非生物、生物、人） | 不考虑意图的、一般的行动能动性 |
| 生物（人和其他生物） | 生存本能意图下的行动能动性 |
| 人 | 自反意图下的自反主体性 |

^① 关于物的符号化方式、物的符号行为，可进一步参阅王委艳，2025，pp. 80-95。

行动是事件发生、情节化的前提，人物符号在故事中必然再现了行动，所以，要判断叙述文本中某一符号是人物，只需要确定该符号再现了行动能动性，无论它是否再现了意图，或再现了何种意图，该符号都为人物，可称之为“行动人物”。再现行动能动性是底线，在这标准之上，当该行动人物在故事中表现出了自我察觉意识，那么此行动人物再现了人所特有的自反主体性，可称之为“类人人物”，也即我们一般认为的以人为原型的人物观，故称之为一般标准。根据底线标准和一般标准，本文开篇提出的人物判断难题，就可以得到如下回答：

上述所有特殊的物主角都是行动人物，无论是否有意图，是主动行动而引发事件，还是被动影响其他人物推进事件，都再现了行动能动性。比如，《古镜记》中的古镜照妖，引发妖怪现原型并毙命；《2001：太空漫游》中的黑石板引发史前人类、宇航员们使用工具和探索外星球等的行为，使哈尔和宇航员们“斗智斗勇”；《导演的“心事”》里不同想法争辩不休，阻碍“金霏”回复导演消息；《红玫瑰与白玫瑰》里对立人格斗争，决定了佟振保的反应和决策；《闪耀暖暖》中暖暖换装、参与对决；等等。只有跟随叙述进程，追踪它们的行动，才能明白整个事件，理解整个故事。

其中，只有部分物主角再现了自反主体性，是类人人物，包括《我的名字叫红》中的各种物讲述者，《2001：太空漫游》中的哈尔，《导演的“心事”》中“金霏”的诸多想法，《红玫瑰与白玫瑰》的两种对立人格，以及《闪耀暖暖》中的暖暖。它们所再现的自反主体性表现有：有意识的叙述行为，如《我的名字叫红》中金币评价人类对名利的迷恋；意图的交流和践行，如哈尔撒谎以害死宇航员，暖暖选择路线、接受挑战等；心理的内在冲突和独白，如《红玫瑰与白玫瑰》中理性人格与感性人格的自我辩论。

人物双重判断标准不仅为将物主角纳入人物范畴提供了理据，也为人物同一性难题提供辩证的解决方案：当故事中多个主角是人分裂的不同部分时，可依据不同的研究侧重，选择不同的判断标准。具体而言，一方面，当关注分裂部分的行为如何独立促成和影响事件，构成故事时，适于采纳行动人物标准。比如，当关注佟振保的感性人格和理性人格是如何分裂，直至理性人格扼杀了感性人格这一事件全过程，则两个人格分别作为行动人物；当关注游戏本身设定的暖暖的决策和任务，及玩家如何完成任务通关，那么暖暖身上其实集合了两个行动人物，即游戏中已设定的暖暖和玩家代入暖暖意识的行动主体。另一方面，如果关注的是两种人格共同反映出佟振保内心的冲突与挣扎，那么台上只有一个类人人物佟振保；若关注暖暖如何自我坚定使命

(拯救奇迹大陆等), 如何要求玩家跟着自己的决策行动, 那么游戏中本来设定的暖暖是类人人物, 只能行动的玩家不是。

结语: 走向开放的人物概念, 跨学科的“物转向”叙述研究

双重标准理论上适用于所有卷入行动的物, 无论是否为故事主角, 只不过因为人物研究常离不开情节、叙述主题, 作为主角的物更容易被注意到, 本文也是首先从物主角讨论开始的。比如, 《古镜记》中, 古镜能除瘟疫、和太阳月亮发生感应等, 依据底线标准, 瘟疫、太阳月亮等也卷入了行动, 引发了古镜的行为, 影响了整个事件, 理论上它们满足行动人物标准, 但它们对情节、叙述主题的贡献远低于古镜, 不是主角, 因而在这里没有作为人物案例来讨论。这种搁置是相对的、暂时的, 因为底线标准已经将它们的“人物”身份合法化, 未来研究可以挖掘这些非主角的行动人物在人物内涵、叙述功能上的理论潜力。

符号学、ANT 理论都走在了“去人类中心主义”的最前沿, 它们互为补充, 共同构建了一个从广义之物到人的连续统, 对应的一般性本质分别为行动能动性和自反主体性。在此理论基础上, 结合皮尔斯符号学所认为的对象对符号及其解释的决定作用, 本文提出了人物双重判断标准。这说明: 符号学和 ANT 间的理论融合, 可作为“物转向”叙述研究的方法论之一。

引用文献:

- 巴特, 罗兰 (1989). 叙事作品结构分析导论, 载于张寅德 (编). 叙述学研究, 2 - 42. 北京: 中国社会科学出版社.
- 傅修延 (2021). 文学是“人学”也是“物学”. 天津社会科学, 5, 161 - 173.
- 戈德罗, 安德烈 & 若斯特, 弗朗索瓦 (2005). 什么是电影叙事学 (刘云舟, 译). 上海: 商务印书馆.
- 侯明珠 (2025). 回到格雷马斯本身: “符号学矩阵”主体性意涵探讨. 符号与传媒, 2, 209 - 225.
- 胡亚敏 (2004). 叙事学 (第二版). 武汉: 华中师范大学出版社.
- 李显杰 (2000). 电影叙事学: 理论与实践. 北京: 中国电影出版社.
- 麦茨 (2021). 想象的能指 (王志敏, 赵斌, 译). 北京: 北京大学出版社.
- 潘鹏程 (2022). 浸入预留空间: 沉浸式戏剧表意机制研究. 符号与传媒, 2, 227 - 238.
- 皮尔斯, C. S. (2014). 皮尔斯: 论符号 李斯卡: 皮尔斯符号学导论 (赵星植, 译). 成都: 四川大学出版社.

- 尚必武 (2021). 非人类叙事: 概念、类型与功能. 中国文学批评, 4, 121 - 131 + 158。
- 唐伟胜 (2023). 物性叙事研究, 上海: 上海外语教育出版社.
- 王委艳 (2025). 论物符号诸形态及其意义模式. 符号与传媒, 1, 79 - 95.
- 赵星植 (2016). 论皮尔斯符号学中的“对象”问题, 中国外语, 2, 48 - 53.
- 赵星植 (2021). 当代符号学新潮流研究 (1980—2020). 成都: 四川大学出版社.
- 赵毅衡 (2013). 广义叙述学. 成都: 四川大学出版社.
- 赵毅衡 (2023). 当代文化中的演示与“互演示”. 中国文学研究, 4, 1 - 8.
- 赵毅衡, 孙少文 (2024). 论叙述者的功能与形态: “框架”与“人格化”. 内蒙古社会科学, 4, 39 - 45.
- Alber, J. (2016). *Unnatural Narrative: Impossible Worlds in Fiction and Drama*. Lincoln & London: University of Nebraska Press.
- Bal, M. (2017). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (4th edition). Toronto, Buffalo & London: University of Toronto Press.
- Barthes, R. (1974). *S/Z: An Essay* (Richard Miller, Trans.). New York: Hill and Wang.
- Bordwell, D. (2008). *Poetics of Cinema*. London & New York: Routledge.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca & London: Cornell University Press.
- Deely, J. (2005). Defining the Semiotic Animal; A Postmodern Definition of Human Being Superseding the Modern Definition “res cogitans”. *American Catholic Philosophical Quarterly*, 3, 461 - 481.
- Greimas, A. J. (1987). *On Meaning: Selected Writings in Semiotic Theory* (Paul J. Perron & Frank H. Collins, Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Herman D., et al. (Eds.). (2012). *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates*. Columbus: The Ohio State University Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Peirce, C. S. (1931—1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Phelan, J. (1989). *Reading People, Reading Plots: Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Saussure, F. de. (1959). *Course in General Linguistics* (Wade Baskin, Trans.). New York: Philosophical Library.
- Sebeok, T. (1991). *A Sign is Just a Sign*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Wiley, N. (1994). *The Semiotic Self*. Cambridge: Polity Press.

□ 符号与传媒 (32)

作者简介:

孙少文, 博士, 海南师范大学外国语学院讲师, 研究方向为符号学、叙述学。

Author:

Sun Shaowen, Ph. D., lecturer in the School of Foreign Languages, Hainan Normal University. Her research interests are semiotics and narratology.

Email: verasun217@163.com