

构建技术符号学： 论莱文森关于技术演化的路径

谢林杉 唐小林

[摘要] 保罗·莱文森的媒介进化论思想分别从媒介内部和媒介之间两个方面给出了技术演化路径,表现出构建技术符号学的努力。从媒介内部演化来看,技术发展经历“玩具-镜子-艺术”三个阶段;从媒介间发展来看,技术演化遵循补偿性媒介和人性化趋势两大线路。技术即符号,通过对莱文森媒介理论的符号学演绎得出:技术就是在“新奇”和“震惊经验”的刺激下,处于动态三元关系中的符号;媒介演进的补偿性和人性化趋势,实质上就是符号在元语言能力作用下的无限衍义。符号学对于广义符号文本的关注,使得技术研究更多地关照到符号环境,这是对莱文森媒介理论研究初衷的回归,利用符号学方法演绎技术演化路径,也是对莱文森媒介理论的延伸与发展。

[关键词] 媒介理论;保罗·莱文森;技术演化;技术符号学

中图分类号:G206.2

文献标识码:A

文章编号:1004-3926(2023)11-0133-07

基金项目:国家社会科学基金重大项目“当代艺术提出的重要美学问题研究”(20&ZD049)阶段性成果。

作者简介:谢林杉,四川大学文学与新闻学院博士研究生,研究方向:符号学、媒介学;唐小林,四川大学文学与新闻学院教授,博士生导师,文学博士,研究方向:符号学、叙述学、中国现当代文学。四川 成都 610024

媒介环境学派一直以来都围绕着媒介、人与社会三者之间的关系展开思考与讨论。在相关问题中,技术是无法绕开的关键所在,成为该学派乃至更大范围内的媒介研究学者们共同关注的焦点。哈罗德·伊尼斯基于对媒介与社会的研究,提出了传播偏向的观点。他认为“传播媒介的性质往往在文明中产生一种偏向,这种偏向或有利于时间观念,或有利于空间观念。”^{[1](P.53)}在伊尼斯之后,麦克卢汉提出“媒介即讯息”“媒介即人的延伸”等观点,将其后研究者的注意力从传播内容或传播效果等方面,更多地吸引到媒介和技术本身的影响力上。

作为媒介环境学派第三代旗手的保罗·莱文森,在其学术生涯中始终关注人在技术发展过程中的积极作用,提出了较为完整的一套媒介理论,其中包括三条技术演化线路:“‘玩具-镜子-艺术’的技术演进线路、非完美主义的媒介补救线路、人类理性选择的媒介生存线路”^[2]。本文将以此莱文森对技术演化线路的相关理论作为主要依据,以媒介环境学派的观点作为主要背景,用符号学的方法,勾勒出一条技术演化的路径。

一、符号学作为媒介技术研究的理论视角

由于媒介环境学派对技术问题的强调与重视,其学者大多被打上“技术决定论”的标签。对此,莱文森认为,这是在没有理解媒介环境学派研究领域背后逻辑的基础上,贸然做出的指责。在他看来,不同于以往对传播内容与传播效果等方面的重视,媒介环境学“打破那种认为媒介不过是知识和信息容器的陈旧观点”^[3],聚焦于媒介本身。在研究过程当中,媒介进化是媒介环境学切入研究的角度,但落脚点在于文化,试图“从技术发展的视角出发在总体上理解人类行为和人类社会”^[3]。可以看出,比起单纯地关注技术,莱文森的研究更着眼于通过技术勾勒与剖析人类文化与人类社会。和莱文森一样作为媒介环境学派第三代学者的林文刚提出“媒介环境学至少有三个层次的概念:符号环境、感知环境和社会环境。换句话说,媒介环境学研究作为符号环境的媒介、作为感知环境的媒介和作为社会环境的媒介(即传播媒介与社会间的共生关系)”^{[4](P.30)}从以上两位学者的观点可以看出,媒介环境学派的关注重点其实在于媒介与人类共存的环境,而非媒介本身。

不论是政治、经济或者社会、文化、环境都是由符号构成。若将媒介视为符号文本,对它的解释不应仅仅限于其文本本身。人都是社会的人,同样,媒介也都是存在于环境中的媒介,若离开了对人类行为和社会环境的剖析与探讨,就失去了真正认识媒介、研究媒介的根本前提。

符号即媒介^[5],对于任何一个符号文本的解释都不能只关注于文本本身,因为单个文本总是处于其他符号文本的包围中,其最终意义产生于与其他文本的互动过程,而非仅限于自身文本的单独表达。在符号学视域下,研究媒介必然要将其置于人类社会环境中进行考察,意义的发送与接收也需要进行多文本联合编码解码。这样看来,以符号学作为路径对媒介与技术展开研究,是十分符合媒介环境学派的核心逻辑的。胡易容曾提出,人类无法在脱离文化环境的情况下去谈论一个物理事实,一旦人们在解释一个物理事实时,必然处在特定的文化环境中。^[6]带有自然属性的物理事实一旦变成人类的感知,那必定是进入了某种符号语境。而媒介环境学派所研究的“环境”,并非只有技术的存在,符号环境所能提供的语境要素、伴随文本要素等,是能解读“环境”更宏观的信息。就目前的研究现状来看,媒介环境学派并未在“符号环境”和“物理环境”的区分上做出详细的辨析。但在这一点上,符号学已经做出了清楚的辨析。胡易容认为,“‘媒介环境学’也可看作是研究以‘媒介-符号’为形态约束的人类文化的学科。换言之,媒介环境学的基本研究对象也可以说就是‘符号环境’。”^[6]因此,采用符号学的理论视角对媒介技术与人类社会之间的“环境”进行研究是有依据且必要的。同时,由于符号学本身对于广义符号文本的关注,在对技术进行探讨的同时,能够更多地注重对符号环境的研究,此举也是对莱文森媒介理论研究初衷的回归。

二、作为符号的技术:“玩具-镜子-艺术”的演进

(一)“玩具-镜子-艺术”:莱文森技术演化三阶段

莱文森曾强调自己的媒介进化观点是一种总体的历史观,这一研究立场在其学术生涯开始之初发表的论文《玩具、镜子和艺术:技术文化之变迁》中便得以体现。该论文以电影这一媒介为例,揭示了媒介技术的发展导致文化类型的演变,提出了著名的技术演化三阶段论,其辩证逻辑表述

为“玩具-镜子-艺术”。

莱文森提出技术在媒介发展的初始阶段占有绝对优势地位。他认为,在技术发端时期,媒介内容刻画出来的人物与故事情节等,都是服务于新技术的,人们强烈着迷于技术的过程,关注技术本身,而不是技术产品内容。^[7]也就是说,在该时期,媒介的新形态作为一个新鲜事物刚刚出现在人们日常生活中,其所搭载的内容无论刻画怎样的情节、人物、思想等,都无法成为人们关注的焦点,只能扮演辅助新媒介的角色。莱文森举了一个例子,在电影发明之初,人们关心的是耳闻目睹歌者在电影里唱歌,而不是他在唱什么歌。由此关照当代的媒介发展现状,互联网作为搭载着最新媒介技术刚刚兴起之时,某个门户网站对某个事件进行了实时报道,这则报道的具体内容或新闻价值并未引起人们的过多注意,而计算机技术使得这一过程得以实现才是人们关注的重点。又例如当下热门的VR技术,它能够让使用者身临其境,将作为传播活动主体的传播者或受众的身体重新带回到传播现场,这是现下人们使用VR技术最普遍的关注焦点。但在此过程中,究竟置身于什么样的环境,是切水果还是坐过山车,好像并非那么重要。

刘易斯·芒福德提出:“生产力和生产关系之间是相互作用的,它们之间呈多方面的关系:一种儿童玩具会导致一项新的发明。”^{[8](P.1)}莱文森在这一点上继承了芒福德的观点,认为无论最初的目的是否与娱乐性相关,所有的新技术在进入社会之初时都扮演着宫廷小丑和特洛伊木马的角色,虽然物质属性显而易见,但其潜在的功能很少有人理解。^[7]他列举了电话、留声机、收音机、电视、电脑游戏等一系列与传播相关的媒介,甚至还提到了超越媒介技术和信息传播领域的火药、乙醚等,指出由于技术发展或变革产生的新媒介,在刚刚出现于大众视野中的“婴儿时期”,充当的角色都有着显而易见的玩具属性。

在电影技术逐步发展的过程中,它的内容逐渐从生活中的奇特之处,转向对真实社会的如实反映。在习惯了早期电影肤浅的花招之后,观众更渴望媒介内容能够复刻现实世界中人类真实的情感互动。实际上,采用现实作为电影的内容分散了电影体验的技术和人为性,将注意力引向了非技术的内容。^[7]电影作为新媒介发展到这一阶段,使用者的注意力从对技术的好奇转移到技术

的实用性上面。在此时期,技术在社会当中所引起的轰动效应,随着被大众熟知而逐渐褪去,内容的地位开始凸显。此时,由于受众群体的日益庞大,感知经验不再专属于个人,变成技术接收者共有的经验,因此,技术也扮演起了史官的角色,转向对现实的记录,“镜子”的作用开始显现。但这并非表示真实性存在于技术所呈现出来的某一部分材料中,这里的“记录”与“镜子”等表述,是想表达出电影以摄影形式呈现出的对空间统一的尊重,即真实性存在于技术所表现出的现实世界的物理结构和组织当中。例如留声机对过去现场音乐表演的再现与还原,让听众身临其境。再如哥伦比亚广播公司的广播剧《火星人人侵地球》之所以在1938播放时造成大范围的恐慌,除了该广播剧利用新闻的方式进行播出这一原因以外,同时也是因为当时广播这一媒介技术发展到了“镜子”这一阶段。此时,多数听众在对待广播时,会认为它是现实的镜像,在突如其来的冲击下,混淆了媒介营造出的拟态环境与真实世界,从而在新闻传播史上留下了这一著名事件。

由此可见,在这个阶段中,技术再现的真实世界不是玩具时期的前现实,而是直接把控了现实世界的媒介所创造出来的后现实,这样的后现实超越了真实世界的范畴,创造了幻想、修辞与艺术。^[7]在这样的演变趋势下,技术对通俗文化的塑造作用逐渐向第三阶段发展。此时,富有表现力的剪辑手段在法国电影先驱乔治·梅里爱无意间的使用中得到发展。从此,电影不再依赖于现实,编剧、导演、剪辑师等可以完全按照自己对于艺术作品的设计与理解,在众多的符号文本中选择出他们认为能够表意的片段,进行拼凑组合。剪辑技术使得电影从现实记录转向艺术表达。虽然剪辑技术的发现源自偶然,但可剪辑性是胶片这个媒介本身所存在的隐藏性能,当电影使用胶片技术的那一刻起,这样的“偶然”注定必然会发生。因此,艺术是技术本身独特性的直接产物。

至此,莱文森以电影为例,将技术的发展分为了三个阶段:首先以玩具的形式出现在大众视野中,再逐步发展为现实的替代品,最后超越现实并创造新的现实。

(二)“再现体-对象-解释项”:技术作为三元符号

前文提及,带有自然属性的物理事实一旦变成人类的感知,则表明其必定已进入某种“符号语

境”。在人类经验到的世界中,不论是具有物质性的实在物体,还是非物质或物质性缺失的“感知”,都是以符号的形式与人发生关联,可见,人类的确生活在符号的世界中。莱文森乃至媒介环境学派关注的重点,在于技术、人类与文化的互动与共生。何道宽曾总结,“凡是人类创造的一切、凡是人类加工的一切、凡是经过人为干扰的一切都是技术、环境、媒介和文化。质言之,技术、环境、媒介、文化是近义词,甚至是等值词。”^{[4](P.1)}在媒介环境学泛技术论、泛媒介论的主张下,技术与媒介可看作是同义的表达。符号学研究中,赵毅衡针对术语使用混乱、定义不清等情况,对媒介、载体、渠道、体裁等术语定义做了详细的辨析。其中,他认为,符号载体是符号的可感知部分,“媒介即是储存与传送符号的工具。”^{[9](P.124)}二者的区别主要在于“载体承载符号感知,而媒介让这个感知得到传送。”^{[9](P.124)}例如一张照片,其符号载体是作为物质存在的相纸,媒介是摄影技术;收音机里的歌曲,其符号载体是歌声,媒介是电磁波技术。由此可见,在符号学中,技术与媒介也可看作是同一事物。媒介即符号,因此,技术即符号。结合皮尔斯的符号三元体系与莱文森的媒介理论,技术符号可以看作由“玩具-镜子-艺术”对应“再现体-对象-解释项”构成的完整三元。

那么技术符号的内部是如何演化的呢?莱文森对技术的发端描述为“玩具”,作为前现实阶段的玩具,莱文森认为此刻的技术是新奇的事物。“新奇”是本雅明文艺理论中的重要概念,它与“辩证意象”“震惊经验”等概念一起,用以描绘现代文艺现象。一些学者从文化批评的角度出发,着眼于对象,认为“辩证意象”是一个文化符号体系。“本雅明把每个时代的文化符号体系称之为辩证意象。他认为,文化符号体系是由经济体系决定的,但又不是简单地像镜子那样反映经济体系。这种符号体系既是经济体系的文化表达,又是每个时代的梦幻。它们既是幻象,但又不是纯粹的虚妄,其中也包含着被压抑的愿望,既有压抑因素,也有乌托邦因素。”^{[10](P.191)}具体来说,“新奇”制造“震惊经验”,从而激发人们无意识中的乌托邦因素,产生各种“新奇的表象”。作为文化符号的“辩证意象”,以皮尔斯的三元体系看来,由再现体、对象和解释项组成,再现体是符号的可感知部分,对象是符号所替代的事物,而解释项则是符号所引发的思想。也即是说,“新奇的表象”就是作

为符号的“辩证意象”的再现体,指向一种新的生产技术产品,即符号的对象;而被激发的乌托邦因素,则是符号的解释项。

符号不只是一物代一物,作为替代的物也可以再被另一物所替代。也就是说,新奇的表象会被乌托邦因素替代,而乌托邦因素则会在另外“新奇玩意儿”的刺激下,产生区别于之前的新奇表象。“‘辩证意象’事实上走了一个封闭的循环:从符号到解释项,再到‘新的’符号。‘解释项’其实并没有找到自己真正的对象,而只是不断地寻求自己的替代对象,即新的‘震惊经验’。”^[11]由此可知,在“辩证意象”的实际符号结构中,对象是被悬置,并没有对应到现实世界的实物中。前文提到,莱文森在阐述技术演化时,认为技术再现的真实世界从玩具时期的前现实跳至媒介创造的后现实,在此过程中超越了真实世界,创造了幻想、修辞与艺术。这一路径与“辩证意象”的符号结构有着相似之处,但“辩证意象”是人集体意识的体现,是存在于人脑中的精神世界;而“技术是人的思想的物质体现,是精神和物质可以感觉到的互动”^{[12](P.102)},同时具有精神属性和物质属性,因此,技术作为符号在现实世界中有明确的对象。尽管莱文森将媒介技术发展逻辑表述为“玩具-镜子-艺术”三个阶段,但并不表示媒介只能停留在单一的一个阶段,他曾以电脑为例,说明其既是承担娱乐功能的玩具,又是承担实用功能的镜子。^{[13](P.143)}因此本文认为,莱文森所提出的技术“玩具-镜子-艺术”对应“再现体-对象-解释项”,构成技术符号的完整三元;其内部演化过程与“辩证意象”符号结构类似,是在“新奇”和“震惊经验”的刺激下,不断演化的三元符号(见图1)。正是这个完整且处于动态关系中的符号三元,为构建技术符号学奠定了基础。技术符号学,本质上是将技术作为携带意义的符号进行相关研究的学问。

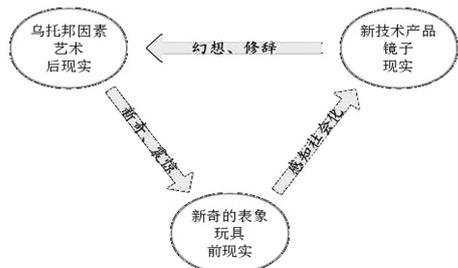


图1 技术符号的内部演化

三、技术神话:媒介的补救演进

莱文森在其博士论文及之后的著作中,提出了“补救性媒介”理论,他认为,任何一种后续媒介

都是对既有媒介的补救型发展,用以弥补既有媒介现存的功能不足。他以窗户、电话及手机为例,对这一理论进行详细阐释。就窗户而言,墙上开窗户是对墙壁的补救、玻璃是对窗户的补救、窗帘是对玻璃的补救。电话与手机随着时间推移而推出的一项又一项新功能,皆是对之前的弥补与纠正。不同于上一条聚焦于技术内部的演进线路,这是莱文森基于媒介与媒介之间关系所勾勒出的技术的第二条演进线路。

在符号学中,当多个符号聚集共同组成一个符号组合,同时,符号接收者可以将该组合理解为具有合一的时间和意义向度,那么这个符号组合就可被称为符号文本。文本在符号学中的范围可以很广,窄至文字文本,宽至任何符号组合。因此,不论是一部文学作品,还是整个社会文化,只要接收者能够在合一的时间及意义向度内对其进行解释,那么皆可被视作符号文本。在此定义下,技术或者媒介的演变历程,也可视为一个符号文本,那么其中单个的媒介便是组成这个文本组合的符号。通过符号学的路径,可以清晰地展示出在技术的推动下,整个媒介的演变态势。

符号学家罗兰·巴尔特在20世纪中期时,针对法国资本主义文化状况,曾提出通过大众媒介完成意识形态的神话化,让阶级文化成为社会共同文化,以达到统一大众意识的目的。在《符号学原理》一书中,巴尔特从语言学中引出一些具有一般性的分析概念,用以面对人文科学中的各类现象,进行符号学研究。巴尔特认为,在符号表意过程中,“一切意指系统都包含一个表达平面(E)和一个内容平面(C),意指作用则相当于两个平面之间的关系(R)”^{[14](P.68)},因此符号可表示为:ERC。符号与符号之间并非完全独立而存在,可能存在这样一种关系的两个符号系统:一个符号系统是另一符号系统的组成部分,即后者是前者的延伸。而延伸的方式有两种,一是一个符号系统(ERC)作为另一符号系统的表达平面(E),即(ERC)RC(见图2);二是一个符号系统(ERC)作为另一符号系统的内容平面(C),即ER(ERC)(见图3)。



图2 含蓄意指系统



图3 元语言系统

叶尔姆斯列夫认为,“如果说一种操作程序是建立于无矛盾性(一致性)、充分性、简单性等经验

原则之上的,那么科学符号学或元语言就是一种操作程序。”^{[14](P.171)}在赵毅衡看来,“词的解释是符码,解释的集合如词典和语法,就可以称为元语言。”^{[9](P.226)}巴尔特提出,“元语言概念不应限于科学语言。当在其被直接意指状态的分节语言充作一个意指对象的系统时,它是在‘操作系统’中被构成的,即在元语言中被构成。”^{[14](P.171)}一级系统中的能指与所指的结合,作为一个整体成为了二级系统中的所指部分。也就是说,二级系统中的符号,携带着从一级系统中带来的如何解释自身的信息。同时,在对元语言的讨论上,巴尔特进一步指出,“没有什么可阻碍一个元语言反过来成为一个新元语言的对象语言。”^{[14](P.172)}当一个符号可以被另一个符号“说着”时,元语言出现;当可以用以谈论元语言的语言出现时,元语言则失去了“元”的地位,变为对象语言。

麦克卢汉在《理解媒介:论人的延伸》中谈到,在媒介的发展过程中,一种已有的媒介往往会成为新媒介的内容。^{[16](P.18)}这即是说,技术和内容的结合生产出一个具体的媒介形态,当这个媒介形态日渐成熟后,在与新技术发生碰撞的情况下,又会产生一个新的媒介(见图4)。例如,印刷术出现后,存在于口语传播时期的史诗被记录下来,慢慢发展出了一部部小说,一本本民间故事集;在电力技术出现后,小说、剧本等又成为了电影这一新媒介的内容;而当互联网信息技术出现之后,电影又成为了网络平台的播放内容。因此,当我们将媒介的发展看作一个符号文本时,技术推动下媒介由旧至新的演化,实际上就是媒介不断元语言化的过程。

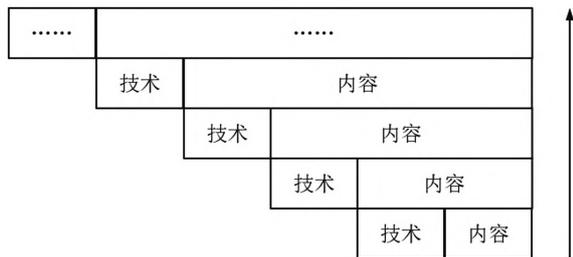


图4 媒介的元语言化过程

新媒介将旧媒介包含在自身之中,这样“媒介的媒介”,称之为元媒介。赵星植认为,“元媒介是以一种‘再媒介化’的方式实现对现有媒介传播方式的升级”^[15],次级媒介在跨层向上发展的过程中,仅能保留自身的一部分特质或者形式,成为新技术加持下高一等级媒介的文本。经过层层“再媒介化”演变后,原始的媒介特性或许会逐渐淡化甚

至完全消失,置于媒介体系顶层的元媒介形成。当今时代中的元媒介无疑产生在互联网信息技术支持及推动下的各个移动终端上,即便播放内容的体裁相同,由于互联网技术的特性,元媒介与次级媒介的文本特性都是截然不同的。一个明显的例子便是网络综艺节目与电视综艺节目的对比。综艺节目从电视平台转移到网络平台,改变的不仅仅是受众的观看渠道,从符号发出者对文本的编码(例如网络用语的使用),到接收者对文本的期待与解码,都有着十分明显的差别。

因此,我们可以看到,在技术符号内部按照图1进行演化后,其过程并未止步于此,而是在一次又一次新技术的不断推动下,基于原本的样态脱胎出更高级别的媒介,其演化模式如图5所示。

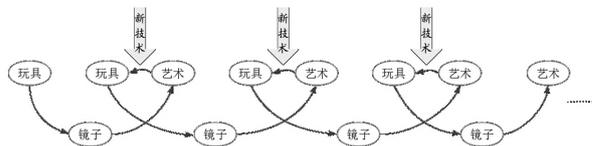


图5 技术符号的外部演化

麦克卢汉认为,当媒介“早先形式的性能达到巅峰状态时,就会出现新颖的对立形式。”^{[16](P.22-23)}这里的对立,指的是人们认知方式的改变,而不是媒介形态的截然转变。媒介在技术的推动下,呈现出无限衍义的趋势。

四、元语言压力:媒介演进的人性化趋势

莱文森从达尔文的自然进化论中得到灵感,在其博士论文中提出了“人性化趋势”的理论,认为技术的发展模式是“倾向于更多地复制真实世界中前技术的或是人性化的传播环境”^{[17](P.5)}。在分析了文字、印刷、电报、摄影、电影、留声机、电视、电话等多种媒介后,莱文森总结了五条主导媒介进化的、具有内在联系的原则。这五条原则包括:是否适应特定的信息传播环境,是否拥有对现实的精准再现能力,是否具有“净优势”^①,是否保持时空延伸能力,是否与其他媒介实现兼容。^{[17](P.117-125)}媒介的人性化趋势是莱文森勾勒出的第三条技术演进线路。

总结来看,这五条原则主要包含社会环境和媒介特性两大方面。此外,由于人类始终存在于与技术的互动之中,技术的生产、发展、辉煌与落幕都离不开人类的活动,因此,媒介进化的原则不可避免地包含人类使用媒介的能力。将此演化过程视为符号文本,元语言是完成对该文本解释所必需的密码簿。对文本解释规则的存在,反过来

也要求文本在一定范围内按照一定的规则进行发展。赵毅衡将元语言分为三类:一是社会文化携带的语境元语言,二是符号文本接收者所具有的能力元语言,三是符号文本本身的自携元语言。^{[9](P.231)}在技术与媒介的演化过程中,三种元语言共同起效作用于符号文本,使其呈现出人性化趋势。其中,语境元语言是技术与媒介演化的外部压力;自携元语言向能力元语言转化,是技术与媒介演化的内在动因。

社会文化语境元语言是文本与社会的诸种关系,引出的文化对信息的处理方式。文本阐释的生命力除了来自文本内部,其身处的社会文化现象则引发了更多可能。语境元语言给我们提供了将文本与环境视为一个整体进行解释的规则。当社会文化发生变迁,语境元语言自是更新一套新的系统,这时文本也必然在反作用下发生改变。

媒介环境学派自逐渐形成以来,就被打上了“技术决定论”的标签,不少人在理解该派学术思想时片面地认为其带有“技术至上”的色彩。上文对该问题已有提及,媒介环境学派并非鼓吹技术的力量,而是以技术发展为着眼点,通过考察媒介所处的环境,对人类行为与人类社会做出研究。麦克卢汉强调媒介与环境的兼容性,莱文森也提出推动技术发展的力量通常来自技术之外。技术和媒介并非存在于真空,作为社会的组成部分之一,对技术和媒介的考察,必然应当放置于社会语境当中。技术与媒介的更新与发展,会引发人类行为与人类社会的改变;反之,当人类社会发生改变时,技术与媒介也必然发生改变,以达到与环境兼容从而继续存在的目的。

自携元语言是文本以及伴随文本参与构筑解释自身所需要的元语言。自携元语言十分常见,几乎每个符号文本都自身携带了元语言标记,引导符号接收者按照“规范”对符号文本做出反应。每一种技术都有着不同的特性,技术的特性附着在它支持的媒介上,成为了人们在使用该种媒介时所必须遵循的规则,这就是技术与媒介的自携元语言。印刷技术、电力技术、信息技术一步步更新发展,每项技术所解决的问题与所能达到的传播效果截然不同,媒介相应的也有自身的特性与偏向。一本书、一部电视剧、一场网络直播显然有着完全不同的自携元语言,我们必须认识到这一点,了解其所携带的特性,在其特有的元语言规则的解释范围内,才能对技术与媒介做出正确的

认识。

能力元语言来自符号接收者的社会性成长经历。人是媒介的尺度,也是媒介的环境,生物进化论中有“物竞天择,适者生存”,媒介进化中也只有适应人类需求的媒介才能得以存活与发展。人类作为符号接收者,在经验世界所经历和认知到的,都积累起来构成自身认知、解释未知新鲜事物的能力元语言。技术与媒介本身的知识含量使得使用者需要到达一定的门槛,具备对符号文本进行解释的能力。不识字的人无法使用书本进行知识积累,对互联网技术毫无了解的人也无法正常通顺地使用网络媒介。技术在出现之初,之所以无法被正确使用从而充当“玩具”的角色,正是因为绝大部分使用者面对经验世界中不曾出现过的符号文本,暂未建立起对其作出正确解释的能力元语言体系。因此,“玩具”阶段实际上是源自于使用者对技术的“误读”。随着经验的积累与使用者能力元语言体系的建立,使用者对“误读”做出纠正,技术回归原本的发展路线。

语境元语言、自携元语言和能力元语言这三种元语言构成解释符号文本的元语言集合,但每次面对不同的符号文本,三种元素各自占比多少发挥作用是随机调配不固定的。技术存在于社会,即语境元语言必然发挥作用。技术的“玩具-镜子-艺术”三阶段,实质上是技术符号内部的演变,而促成这一演变的内在动因,则是自携元语言向能力元语言的转化,即人性化趋势所体现出的能力元语言在元语言集合中比例的不断增长。对于技术的这一演变,莱文森认为是一个内容不断凸显、技术逐渐消隐的过程;麦克卢汉曾将媒介的“内容”比作“一片滋味鲜美的肉”,“破门而入的窃贼用它来吸引看门狗的注意力。”^{[16](P.31)}他用生动直白的比喻描绘了只关注“内容”,而对媒介毫无警觉的人。不论是技术消隐,还是对媒介毫无警觉,都是因为通过“玩具”阶段,技术不断释放自身自携元语言,人们不断积累经验建立能力元语言,技术并没有消隐,而以内在能力的方式存在于符号接收者身上,隐藏于“内容”之后。而一旦对技术的解读变成了一种能力,人与技术、人与媒介的良性互动便建立起来。

结语

从使用和制造工具开始,技术就在人类社会中扮演着不可忽视的角色。造纸术、印刷术打破了时空的桎梏,使得知识流通、文化传播、思想进

步成为可能;广播、电视技术促进了现代社会的形成,甚至在城市发展、政治选举、军事战争等方面发挥作用;互联网技术更是当今信息社会各个领域飞速发展不可或缺的重要基础。技术在诞生和发展过程中,始终伴随着不少悲观与质疑的声音,尤其在人工智能技术突飞猛进的当下,人类不免感到威胁,尽管如此,对技术创新和发展的渴望是无法阻止的。事实上,在人类的需求驱使下,技术正不断突破与发展,成为人类意义建构的重要方面,而对其意义建构方式的理论考察,正如莱文森所做的,乃是构建一门新的学问——技术符号学。

注释:

①“净优势”是保罗·莱文森在其博士论文中使用的概念,指一种媒介在某方面与前技术时代的环境高度契合的同时,还保有其他方面的契合度。参见:[美]保罗·莱文森《人类历程回放:媒介进化论》,邬建中,译,重庆:西南师范大学出版社,2017年,第六章。

参考文献:

- [1][加]哈罗德·伊尼斯. 传播的偏向[M]. 何道宽,译. 北京:中国人民大学出版社,2003.
- [2]陈功. 保罗·莱文森的媒介演进线路图谱[J]. 当代传播,2012(2).
- [3]常江,胡颖. 保罗·莱文森:媒介进化引导着文明的进步——媒介生态学的隐喻和想象[J]. 新闻界,2019(2).
- [4][美]林文刚. 媒介环境学:思想沿革与多维视野[M]. 何

道宽,译. 北京:中国大百科全书出版社,2019.

[5]唐小林. 符号媒介论[C]//曹顺庆,赵毅衡. 符号与传媒. 成都:四川大学出版社,2015(2).

[6]胡易容. 媒介环境学派的理论困境与符号学取向[J]. 编辑之友,2015(2).

[7]Paul Levinson. TOY, MIRROR, AND ART: The Metamorphosis of Technological Culture[J]. ETC: A Review of General Semantics, 1977(2).

[8][美]刘易斯·芒福德. 技术与文明[M]. 陈允明,王克仁,李华山,译. 北京:中国建筑工业出版社,2009.

[9]赵毅衡. 符号学[M]. 南京:南京大学出版社,2012.

[10]刘北成. 本雅明的思想肖像[M]. 上海:上海人民出版社,1998.

[11]熊海洋. 意识过程与符号体系的汇流——论本雅明辩证意象的双重逻辑面相及其思想史意义[J]. 国外文学,2020(1).

[12][美]保罗·莱文森. 思想无羁[M]. 何道宽,译. 南京:南京大学出版社,2003.

[13]Paul Levinson. Digital McLuhan: A Guide to the Information-Millennium[M]. New York: Routledge, 1999.

[14][法]罗兰·巴尔特. 符号学原理[M]. 李幼蒸,译. 北京:中国人民大学出版社,2008.

[15]赵星植. 元媒介与元传播:新语境下传播符号学的学理建构[J]. 现代传播,2018(2).

[16][加]马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介:论人的延伸[M]. 何道宽,译. 南京:译林出版社,2019.

[17][美]保罗·莱文森. 人类历程回放:媒介进化论[M]. 邬建中,译. 重庆:西南师范大学出版社,2017.

收稿日期 2023-09-08 责任编辑 刘立策