

在“历史仿真”中坚持“如实直书”*

——历史知识生产模式的变革

顾晓伟（中山大学历史学系副教授）

近三百年西方史学的科学化、职业化和全球标准化,可谓人类知识史上绚丽的一章。通常来说,近代西方史学的主线经历了从兰克为范式的政治军事史,到年鉴学派的经济社会史,再到新文化史的转型过程。^①如果我们追问史学全球标准化之后的新动力,或许可以拈出“数字转向”(digital turn)这一关键词。尽管“数字史学”(digital history/historiography)仍旧沿用西欧18世纪以来的“历史学”(history/historiography)这个符号的“能指”(signifier),但其“语义”的变化正在经历类似于莱因哈特·科泽勒克(Reinhart Koselleck)所描述的“鞍型期”。^②从“文字历史世界”向“数字历史世界”的大转型,可谓人类知识史上的一大变革,媒介技术无疑是至关重要的行动者。

—

历史学得以运作的第一个前提条件,是生物学意义上的记忆。据说鱼的记忆只有七秒,原则上来说,鱼也拥有自己的历史。伴随类人猿到现代人类的演化,人类的脑容量随之扩容,记忆力也突飞猛进。在心理机制上,记忆源自内在的时间意识,指向的是回忆的过去,但也关涉现在的感知与未来的期待。在此意义上,人的大脑拥有了历史意识,也就拥有了自己的历史。人作为大自然中的类存在,无差别和同等地拥有了历史意识和自己的历史。

历史学得以运作的第二个前提条件,是社会学意义上的劳作和交往。劳动使人类直立行走,人类得以解放了双手,并创造出了表达记忆以及进行交往的语言,从而在生物界脱颖而出。语言媒介的技术化,使得人类进入真正的文明社会。尽管动物具有自己的记忆,但无法像人类那样,可以通过语言媒介将自己的记忆外化,也就无法言说或书写自己的历史。因此,自然的历史和生物的历史暂时只能由人类言说或书写。

由此可见,历史学得以运行和操作的充分必要条件,一方面来自生物学和心理学意义上的时间记忆,另一方面则源自社会学意义上的劳作和交往所创造的语言媒介。没有记忆,人则无法拥有回忆的能力和经历;没有语言,人则无法外化和保存记忆,在此意义上,语言成为记忆“仿真”的媒介。

* 本文是国家社会科学基金重大项目“二战后全球马克思主义史学理论文献的整理与研究”(项目编号:22&ZD250)的阶段性成果。

① 参见格奥尔格·G. 伊格尔斯:《二十世纪的历史学:从科学的客观性到后现代的挑战》,何兆武译,商务印书馆2023年版;周兵、张广智、张广勇:《西方史学通史》第6卷,复旦大学出版社2011年版。

② Claudio Fogu, “Digitalizing historical consciousness”, *History and Theory*, Vol. 48, No. 2, 2009, pp. 103 - 121.

记忆作为内容与语言作为形式的有机结合,开启了历史学运作和操作的进程。进一步而言,回忆经验与语言媒介既是历史学得以可能的元史学范畴,也是历史学在历时性上的古今变化及在共时性上东西差异的人类学范畴。

我们考察历史学的演化史,既要考察历史书写内容的变化,也要考察历史书写的形式及其变化。对前一方面,传统的史学史尤为关注,比如目录式或学科式的书写模式;对后一方面,在某种意义上,形式往往决定着内容。换言之,媒介技术可谓是第一生产力,也决定着历史知识的生产方式。媒介技术的新变化,也将带来历史知识生产方式的大变革。举例来说,在文字被发明之前,人们主要通过口耳传递信息和记忆,由于在听觉方面具有先天的生理优势,譬者可谓是最早的历史学家;历史记忆的表现形式主要是朗朗上口的诗歌和神话传说,因为这样才能克服生理局限,使人类记忆的传承更加久远。当人类发明文字这一史无前例的媒介技术之后,人们就逐步摆脱结绳记事的限制,能够更为自由地表达自己的所见所闻、所思所想,更为有效地传递祖先的英雄事迹,特别是将这些文字刻写在能够长久保存的物质载体上。比起竹简、泥板、纸草、绢帛这些媒介,铸刻在甲骨、青铜器或石碑上的文字更能够克服时间和空间的藩篱,具有永恒的“纪念性”。^①

只有借助于媒介技术的“入口”,我们才能理解从“文字历史世界”向“数字历史世界”转型的深刻内涵。马克·波斯特(Mark Poster)化用马克思的“生产方式”概念,提出了“信息方式”(the mode of information)这一概念,将当今信息社会称为继广播电视之后的第二媒介时代,并阐释和重构了信息方式视角下人类历史的分期及特点。他说:“信息方式的诸阶段可以暂定如下:面对面的口头媒介的交换;印刷媒介的书面交换;以及电子媒介的交换。若说第一阶段的特点是象征性的呼应(symbolic correspondences),而第二阶段的特点是符号的表现(representation of signs),那么第三阶段的特点则是信息的仿真(informational simulations)。在第一阶段,即口头传播阶段,自我通过包嵌在面对面关系的总体性之中,而被构成为语音交流中的一个位置。在第二阶段,即印刷传播阶段,自我被建构成一个以理性或想象的自律为中心的行动者。在第三阶段,即电子传播阶段,持续的不稳定性使自我去中心化、分散化和多元化。”^②

斗转星移,移步换景。只有深入理解从口传媒介到印刷媒介再到电子媒介的转换过程及其特征,我们才能把握历史知识生产模式的变革,进而从知识社会学的纬度探察近三百年西方史学的演进过程。

二

近代西欧的科学革命,无疑是人类知识史上划时代的变革,为西方的现代化进程提供了源源不断的动力。如果我们将近代西欧史学的科学化落实到可操作的技术层面,古腾堡发明的印刷术是至关重要的媒介技术。

^① 参见顾晓伟:《从媒介技术角度重新理解西方历史书写的秩序》,《中国社会科学评价》2021年第1期。

^② Mark Poster, *The Mode of Information: Post-Structuralism and Social Contexts*, Polity Press, 1990, p. 6. 在此,波斯特参照媒介技术的变化所进行的历史分期,并不能看作是线性的前后连续或断裂,而应该看作是地层学意义上的积淀和叠加。进而言之,对信息仿真的认识,有利于我们充分理解之前阶段的特征。

随着从抄本时代向着印刷时代的过渡,一个全新的媒介环境被创造出来了,印刷术的发明使得人类的记忆工程变得更加便捷,其成本也更加低廉。识字读书不再是王官贵族的专利,普通大众逐渐参与书写记忆的大潮之中。据说,印刷本的《圣经》就解构了教会作为“上帝代言人”的权威,在媒介技术上保证了人人都可以通过阅读《圣经》的文本而获得上帝的“启示”。

印刷媒介所带来的深刻影响,更为重要且不易觉察的是,从口头媒介向印刷媒介的转型,预示着人们感知世界的思维方式将要发生革命性的变革。在马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)看来,印刷术的发明,与文艺复兴时期的透视法齐头并进,使得人们的“‘想象力’越来越倾向于视觉化(visualization)的力量”,“印刷文本与电影有很多相似之处,阅读印刷品就像将读者置于电影放映机的角色一样。读者以一种与理解作者思想运动相一致的速度,移动他面前的一系列印刷字母。这也就是说,相较于手稿的读者与作者,印刷品的读者与作者的关系完全不同。印刷术逐渐使大声朗读变得毫无意义,并加速了阅读的过程,直到读者能感觉到自己‘在’作者的‘手中’”。^①由此可见,在口头媒介的交往和传播阶段,感官机制是口头的表达和聆听,其有效性主要源自听觉共同体交互式的全息在场自明性;而在书写媒介的交往和传播阶段,感官机制是文字的书写和阅读,其有效性主要体现在视觉共同体单向度的间接证明性。

在印刷媒介打造的硬件平台下,我们可以重新解读“近代史学之父”利奥波德·冯·兰克(Leopold von Ranke)“如实直书”(zeigen wie es eigentlich gewesen)的历史科学宣言的意味。在这里,兰克强调无中介地复原过去的本来面貌,被后来的历史相对主义者指责为历史认识论上的幼稚和天真,在后现代主义的历史话语和历史叙事对于历史书写主体性的“加持”下,又被戏称为历史客观性的梦想和神话。实际上,作为印刷时代的历史学家,兰克深谙印刷媒介技术的语法。“我看到了一个时代的来临,在这个时代,我们研究的现代史将不再基于哪怕是当代历史学家的报告(拥有事实的私人和即时信息的情况除外),也不再仍然较少地基于离史料还很遥远的著作,而是基于目击者的叙述和真正的原始文献。”^②在这里,兰克指出第二手著作与档案文献的优劣,进而强调“页页核定”(即原始文献),显然意识到历史认识论的主观性,即历史学家有可能歪曲历史事实。然而,兰克没有像后现代主义史家那样反思原始文献本身的文学性或虚构性,而是基于对印刷媒介技术所带来的客观性的承诺,坚信原始档案文献能够引导他进入不论自明的第一现场。“历史学家利奥波德·冯·兰克对这种与事件密切相关的文档赞不绝口。档案的记录向他展示了一个在场过去的全貌,并使他有可能冒险进入国家历史的背后,去找回封存在文档中的生活。根据这个想法,文档存储了一个无中介的事件发生的历史。”^③

此外,兰克的《论历史科学的特征》手稿开篇也提道,“历史学区别于其他所有科学的地方在于它同时又是一门艺术。”^④由此可见,兰克非常清楚历史学既是一门研究的科学,也是一门表现的艺术。然而,他也强调“精确陈述”(即历史事实),“历史书的写作,至少在理论上,不可能有写文学书

① Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, 1962, pp. 264, 265.

② Leopold von Ranke, *History of the Reformation in Germany*, E. P. Dutton, 1905, p. xi. 转引自丹尼尔·沃尔夫:《全球史学史》,陈恒等译,上海三联书店2023年版,第450页。

③ Cornelia Vismann, *Files: Law and Media Technology*, trans. Geoffrey Winthrop Young, Stanford University Press, 2008, p. 8.

④ 兰克:《论历史科学的特征》,于文译,刘北成、陈新编:《史学理论读本》,北京大学出版社2006年版,第4页。

那样的自由去发挥自己的材料。”^①在此书的再版“前言”中,兰克用“呈现”(zeigen)替换了“说出”(sagen)这个语词,来进一步强化“如其所是”(wie es eigentlich gewesen)的媒介形式,不仅道出了他对史学古今之变的彷徨和乡愁,也恰好说明了他试图将“如实直书”的镜像隐喻转化成技术可操作性的字面含义。“兰克想让档案文件为自己说话的抱负,以及他只使用原始资料的决心,在对过去实在的无中介记录的媒介—认识论拟构中找到了视觉上的对等物。”^②沃尔夫冈·恩斯特(Wolfgang Ernst)通过媒介考古学的视角,强调媒介机器的能动性,认为达盖尔摄影术的发明掀起了绘画技艺的革命性变革。19世纪的自然主义画家通过物理之光,以便更好地实现“无中介”的自然表现,然而,不管画家怎样努力,画笔仍然握在人类的手中,绘画的实在效果仍旧是人类的行为调节的。但是,摄影术是一项基于光和化学原理的技术,能够将对象客观忠实地记录下来,它是自动化的,人类的干预减少到按下相机快门的那一时刻。相机具有人类无法获得的洞察力,比如长时间曝光等。“随着摄影技术的出现,戏剧式的凝视从字面上存储过去的观念被冷冰冰的机械眼睛所取代,这是一种技术中立的代码,而不是主观的话语。”^③以此为对照,人类大脑中的记忆是主观的、选择性的。然而,随着印刷术的发明,人类记忆被印刷媒介所规定的视觉之光调节了,从而被无中介地客观化了。在恩斯特看来,“历史的‘观看’(theoria)成为了光电技术(optical technology)的功能”,兰克依照档案文献所获得的“如实直书”,“显然与摄影的新客观主义美学相对应”;“如果说兰克的历史学试图抹去作者的痕迹,以便让过去的过去性客观地呈现出来,那么新技术媒介则能够更彻底地完成了这一任务。”^④

总而言之,在印刷媒介技术所营造的环境下,书面印刷文本促进了理性的批判性思考,建立了以客观“事实”为导向的史学文化。“因为书页的顺序和文字的线性排列大致对应于因果逻辑,因为书写能够使人对信息的接受不受外界干扰,从而能促进冷静的思考而非冲动的热情,因为书面文字是物质的、稳定的,这就使得信息的重复接受成为可能,因而也就提供了一再反思的机会。”^⑤因此,作为“如实直书”的可操作技术,兰克强调“页页核定”(即原始文献)的“史源批判”(Quellenkritik)方法和“精确陈述”(即历史事实)的书写原则,恰恰体现了印刷媒介技术的能动性。

正如有了蒸汽机的发明,才真正开启了近代工业革命的脚步,以及随之而来的资本主义制度和生活方式。正是有了印刷术和摄影术的发明,才真正开启了人类记忆工程的大加速,以及随之而来的历史学科制度和历史知识的生产方式。正如社会学家涂尔干所说,“分工并不是经济生活所特有的情况,我们看到它在大多数的社会领域都产生了广泛影响。政治、行政和司法领域的职能越来越呈现出专业化的趋势,对科学和艺术来说也是如此。我们的时代,早已不再是以哲学为唯一科学的时代了,它已经分解成了许许多多的专业学科,每个学科都有自己的目的、方法以至

① 兰克:《1494—1514年的拉丁和日尔曼民族史·前言》,柳卸林译,何兆武主编:《历史理论与史学理论——近现代西方史学著作选》,商务印书馆1999年版,第224页。

② Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive*, University of Minnesota Press, 2013, p. 48.

③ Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive*, p. 46.

④ Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive*, p. 45.

⑤ Mark Poster, *The Mode of Information: Post-Structuralism and Social Contexts*, p. 83.

精神气质。”^①在此意义上,历史学科的职业化和专业化进程,也就是历史学科的制度化和社会化过程。

其一,印刷技术的广泛应用促发了知识和信息的大爆炸,使得储藏和保存各种知识和文献的档案馆、图书馆和博物馆公共机构雨后春笋般建立起来,为业余历史学家向职业化历史学家的过渡提供了先决的物质技术条件。兰克作为近代史学之父,无疑是一位善于利用档案馆和图书馆的历史学家,在其职业生涯的大部分时间里,他都在遍览欧洲各国的档案馆和图书馆,忙碌于收集别人未曾使用过的第一手档案,他随后的历史写作和出版都与他动手动脚找资料的旅行活动息息相关。其二,历史学的学科化离不开大学和研究机构这些场所的建立。历史教席的设立,专业期刊的创办,以及学科共同体的代际传承,共同塑造了历史学科边界。兰克作为近代职业史家的典范,不仅要进行历史研究,在专业的学术期刊上发表论文,在图书市场上出版个人的学术著作,也要参加各种学术活动,在大学的课堂上教授历史和指导学生,其倡导的“研讨班”教学法为历史知识的标准化生产提供了制度上的保障。当然,历史学的制度化和社会化也离不开国家和社会的大力支持和赞助,历史知识的生产自然要承担其应有的国家和社会功能。

因此,在知识社会学的语境下,兰克倡导“如实直书”的书写原则和“研讨班”的训练方法,也是职业史家群体进行历史知识标准化生产的职业伦理和“惯习”。更进一步来说,历史知识的生产方式与媒介技术如影随形,在近代职业史家所创造的“文字共和国”中,历史学家与印刷媒介都是广义的“行动者网络”中的一分子。

三

电子计算机和互联网技术的发明,极大地推动了人类社会在经济、政治和文化领域的变革,历史知识的生产模式随之也发生了前所未有的变化。

在印刷时代,存储信息的载体主要是物质的纸媒和文本,到了互联网时代,信息的载体则主要是虚拟的电子媒介和超文本(hypertext)。当今职业史家想要研究20世纪90年代以前的历史,还可以像19世纪的兰克那样去档案馆、博物馆和图书馆收集史料,然而,万维网(World Wide Web)开发以来的三十多年,信息的存储方式还以海量丰饶的网络档案的形式出现。“今天,网络档案保管员和其他机构正在共同努力,以确保未来的人们知道1996年、2001年、2006年或今天发生了什么。”由此,历史学家很难再仅仅依靠印刷时代的文化惯习和职业准则来研究20世纪90年代以来的当代史了。“网络档案将从根本上改变历史学家的许多工作,需要我们向计算方法和数字人文迈进。”^②在“印刷人”向“智能人”的转换过程中,“科学的历史学家的理想类型类似于一个算法,因为历史学家训练有

^① 埃米尔·涂尔干:《社会分工论》,渠东译,生活·读书·新知三联书店2000年版,第2页。伊格尔斯也重点提道,“在德国历史学派关于历史科学的内涵的观念所倡导的新的学术趋向中,有两种要素是不可或缺的,一是方法论要素,二是制度要素。脱离了这两个要素,德国历史学派的所谓的科学历史学的概念也就落空了。”参见伊格尔斯:《19世纪“科学”史学的思想基础:德国模式》,斯图尔特·麦金泰尔等主编:《牛津历史著作史》第4卷上,岳秀坤等译,上海三联书店2019年版,第31页。

^② Ian Milligan, “Historiography and the Web”, in Niels Brügger and Ian Milligan, eds., *The SAGE Handbook of Web History*, SAGE Publishing, 2019, p. 3. 另参见 Ian Milligan, *History in the Age of Abundance: How the Web is Transforming Historical Research*, McGill-Queen's University Press, 2019。

素的头脑从类似的输入中可靠地产生类似的输出。最先进的人工智能形式与历史学科之间似乎有一种天然的亲和力”。^①在此意义上,印刷时代的职业史家穷尽一生进行历史研究和历史书写的工作,现今借助于数字时代的大数据和人工智能驱动的机器学习技术,几分钟就能完成,其自动化程度几乎达到“自动驾驶模式”。

当然,这并不意味着大数据和人工智能的技术能够解决职业史家进行历史知识生产的所有环节中的所有问题。2022年,OpenAI公司为了商业目的开发了ChatGPT,它主要利用神经网络技术,模仿人脑的学习和工作方式,以此来处理大型的自然语言系统,实现人与机器的对话和交融,进而外化和增强人的理性能力。比如,ChatGPT可以模仿兰克的写作风格,生成专业学者都无法区分的仿真文本,甚至可以在页面底部生成看似合理的脚注。然而,由于它是基于语词出现频率和连接的算法,“在结构上无法将其生成的语句归因于特定的文本来源,更不用说评估其任何文本输入或输出的事实可靠性了。大型语言模型还不能在构成历史学科学术研究的基本先决条件的指称真理范畴内运作。它们缺乏生成精确引用所需的垂直记忆”。^②换句话说,ChatGPT缺乏职业史家所训练的“史源批判”的方法论内核,无法像兰克那样提供真实可靠的脚注,更不用说像兰克那样具有一名史家的道德自觉性了。

尽管人工智能的“计算”跟人类大脑的“计算”还存在差距,但至少让我们意识到职业史家与电子媒介技术的共生关系。“如果人工智能发展出意识,并开始关心其陈述的真实性,或者更有可能的是,如果人工智能工具可以在未来的GPT-History中组装,并基于与当前可用的大型语言模型不同的构建原则,人工智能和历史专业的结合才会成为一场梦幻般的婚礼。”^③就如印刷时代历史学家的文献学、古文字学和铭文学这些辅助学科一样,或许大数据和人工智能的技术只是历史学家的好帮手,历史知识生产活动的主动权仍旧牢牢地掌握在历史学家手中。“只有历史学家才能决定历史是否会参与一种真正的超文本历史,一种重建的社会科学式历史,一种全新的沉浸式历史的可能性。只有我们自己才能决定,我们是否想要利用这些远离我们当前实践的目的而创建的各种工具。”^④

当然,网络史学的新形态并不只是印刷史学的升级换代。职业史家仅仅扩大收集史料的范围,拓展大数据清洗和分析数据的尺度,利用多媒体增强历史表现的实在效果,并不能真正理解网络史学所带来的革命性变革。“电子媒介对时空的征服所预示的是,理论及种种机制仅仅再转一转惯例和观念的旋钮是远远不够的,这样是收听不到新的传播频率的。”^⑤在印刷媒介时代,文字信息印刷在固定的页面上,历史书写在过去的四维空间中切割出一维的路径,建立在印刷媒介环境之中的历史叙事总是线性的、单向度的,通过抽离和加强观看的纬度,压制了感官中其他感知世界的方式。到

① Wulf Kansteiner, “Digital doping for Historians: Can History, Memory, and Historical Theory be Rendered Artificially Intelligent?”, *History and Theory*, Vol. 61, No. 4, 2022, p. 126.

② Wulf Kansteiner, “Digital doping for Historians: Can History, Memory, and Historical Theory be Rendered Artificially Intelligent?”, p. 120.

③ Wulf Kansteiner, “Digital doping for Historians: Can History, Memory, and Historical Theory be Rendered Artificially Intelligent?”, p. 126.

④ Edward L. Ayers, “The Pasts and Futures of Digital History”, University of Virginia, 1999, published online, <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html> [2024-02-20]

⑤ Mark Poster, *The Mode of Information: Post-Structuralism and Social Contexts*, p. 3.

了互联网时代,在电子屏幕上,图像、声音、语言甚至文本等媒介信息都可以同时呈现出来,“可视化使信息设计者能够以文字无法捕捉的速度和效率表示同时性、多维性、模态和非线性”。^① 印刷媒介的“序列性”逐步被电子媒介的“同步性”所取代,从而把人们被压抑的各种感官再次解放出来,有力地克服了“文字书写帝国主义”的不成文惯例,呈现众生喧哗的多媒介交织和互动的赛博空间。互联网的媒介革命打破了印刷文明时代的知识生产和交换模式的“旧秩序”,架构起赛博文明时代知识生产和交换模式的“新秩序”。

第一,在后工业的信息社会中,历史知识生产的主体不再是印刷文明时代占据主导地位的职业史学家团体,历史学家不再是历史的唯一代言人,在去中心化的赛博空间中,每一个个体既是历史知识的生产者,同时也是消费者。换句话说,人们生产和消费历史的方式发生了革命性的变化,在以互联网为基础的融媒体时代,人类的社会记忆和文化记忆主要由广播电视、电影及电子游戏等媒介所渲染的历史信息所塑造,分化了印刷文本的信息流量。想想我们当下对于“三国”的社会记忆和文化记忆,除了少部分读者“阅读”《三国志》这本古代史书以及现代职业史家所写作的历史著作之外,大部分用户都是“阅读”《三国演义》的小说文本,“收听”广播版的单田芳评书《三国演义》,“观看”电视剧版的《三国演义》,更进一步来说,我们还可以作为玩家,通过电子游戏版的《三国杀》来沉浸式把“玩”历史。

约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)曾鲜明地指出,人类文明是在游戏中产生发展起来的,除了把人类称之为“理性之人”(Homo Sapiens)和“制造之人”(Homo Faber)之外,人类也是“游戏的人”(Homo Ludens)。“对人类生活和动物生活同样适用,且其重要性不亚于‘有理性’(reasoning)和‘会制造’(making),这种功能就是‘玩游戏’(playing)。”^②在他看来,玩游戏是一种暂别日常生活而富有想象力的诗意活动,游戏的本质是无功利的审美乐趣。鉴于此,我们可以将印刷文明时代的历史书写看作是一种理性探究的活动,历史书写是对过去本来面貌的再现,假定了历史表现的主体与客体的同一性界面,其理想的关键词是如实地“直书”。然而,电子媒介时代的电子游戏主要是一种审美娱乐活动,作为历史仿真的电子游戏是对过去的模仿,并不需要假定历史游戏的主体与客体的同一性界面,其核心关键词是重演地“仿真”。

根据《牛津英语词典》的定义,“仿真”(simulation)这一术语的语义从14世纪的“假装”(false pretense)发展到第二次世界大战(以下简称“二战”)之后的“假定类似于其他事物形式的倾向”,“通过适当的类似局势或设备来模仿某种局势或过程的行为的技术”,用来表示飞行器的模拟、人工智能的仿真,等等。“这种语义上的戏剧性转变表明,仿真不再是一种故意的虚报(misrepresentation),也不再是一种类似于表现的东西,而是一种对行为的建模,这种行为本质上是动态的,在关系上是模拟的,在目标上是教学的。与本质上趋于固定的表现不同,仿真是由某些原则指导的过程。仿真能够生成无数的局势,这些局势可能随后被固定为表现,固定为特定仿真局势的叙事、图像或数据的集

^① David J. Staley, *Computers, Visualization, and History: How New Technology Will Transform Our Understanding of the Past*, Routledge, 2013, p. 31.

^② 约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化的游戏要素研究》,傅存良译,北京大学出版社2014年版,“作者前言”,第1页。

合;而表现并不一定产生或包含在仿真中。”^①正如亚里士多德对于诗歌与历史的经典区分,“历史表现”是过去实际发生之事的再现,而“历史仿真”则是对过去可能发生之事的模拟。就如“虚拟的历史”(virtual history)建立在一种反事实的假设之上,电子游戏也倾向于利用仿真技术为玩家提供多种选择的可能性。举例来说,电子游戏《文明4》(Civilization IV)的首席设计师索伦·约翰逊(Soren Johnson)在游戏手册中讨论了“技术树”(tech tree)的设计决策,并指出以前的“技术树通常只绘制出已经发生的事情,而不是可能发生的事情……玩《文明》应该激发玩家的想象力,让他们思考历史可能采取的其他路径,而新的、更开放的技术树探索了许多这些可能性”。^②

根据“游戏学”(Ludology)学者亚当·查普曼(Adam Chapman)的研究,我们可以将作为“历史仿真”的电子游戏的类型划分为光谱的两端。光谱的一端是“现实主义仿真风格”(the realist simulation style),可以类比为兰克式的如实直书或现实主义小说。比如,游戏背景设定在二战的《荣誉勋章》(Medal of Honor)系列,以及游戏背景设定在文艺复兴时期的《刺客信条》(Assassin's Creed)系列。这种类型的电子游戏注重历史微观细节的准确性,借助计算机的三维仿真技术,游戏设计者就可以创造文字所无法达到的身临其境的视觉背景、特效和过渡场景,从而实现从文本文字到可视图像的转化。然而,与印刷文明时代的历史书写所追求的文本真实性不同,电子媒介时代的历史游戏需要在可玩性和趣味性与客观性和准确性之间寻求平衡,正如《刺客信条3》的创意总监亚历克斯·哈钦森(Alex Hutchinson)所说,“‘历史是我们的游乐场’,我们非常认真地对待这一点。我们做了很多研究;我们的员工中有历史顾问。”^③光谱的另一端则是“概念仿真风格”(the conceptual simulation style),可以类比为黑格尔式的思辨历史哲学或虚拟的历史。比如说,历史战略游戏《文明》(Civilization)系列、《创造历史》(Making History)系列。这种类型的电子游戏为了增强玩家的参与性和互动性,反而更强调要架空历史,注重历史宏观过程的推测和思辨。“利用概念风格的游戏不需要在玩家、游戏和历史之间建立‘实时’(real-time)关系,也不需要严格定义、线性或受限于‘现实’3D空间描绘的传统限制。”^④如果说现实主义仿真风格是为玩家提供一种身临历史之境的沉浸式的体验感,那么概念仿真风格主要为了丰富玩家参与历史和创造历史的互动感。总而言之,电子游戏的“历史仿真”不同于文字书写的历史表现,它拥有自身的游戏规则语法。两者在内容上可以是同一个主题,但在媒介形式上则是异质性的,也是不可通约的。

科泽勒克曾提到,工业革命的蒸汽机使得时代的列车在加速前进,导致了以未来视野为导向的现代历史时间与以过去为师的古代历史时间发生了脱离。“历史”的语义,从1750年到1850年的鞍型期,不断地指向“线性”和“进步”的现代历史观念,原先具体的、经验的、复数的“历史”变成了抽象的、先验的、集体单数的“历史”。^⑤然而,他并没有提到印刷媒介技术也在促成时间不断地“加速”,

① William Uricchio, "Simulation, History and Computer Games", in Joost Raessens and Jeffrey Haskell Goldstein, eds., *Handbook of Computer Game Studies*, MIT Press, 2005, p. 333.

② Soren Johnson, "Afterwords", in Sid Meier's *Civilization IV* [manual], 2005, pp. 175 - 188. 转引自 Adam Chapman, *Digital Games as History: How Video Games Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, 2016, p. 78.

③ 转引自 Matthew Wilhelm Kapell and Andrew B. R. Elliott, eds., *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Academic, 2013, p. 8.

④ Adam Chapman, *Digital Games as History: How Video Games Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, p. 74.

⑤ Reinhart Koselleck, *Futures Past: on the Semantics of Historical Time*, Columbia University Press, 2004, pp. 21 - 38.

参与塑造了现代历史知识的生产模式。同样地,在互联网和电子媒介技术对于时空的模拟加速下,从文字历史世界向数字历史世界的转型,同样会造成“历史”的语义变迁。正如弗里德里希·基特勒(Friedrich A. Kittler)在《留声机、电影、打字机》一书中所说,“电影、留声机与打字机历史性的同时问世,区隔了光学、声学与文字的数据流,使它们获得自主性。电力或电子的媒介可以将它们重新结合在一起,却不能改变它们已然分化的事实。”^①换言之,随着媒介技术的革新,由印刷媒介所主导和垄断书写“历史”的信息流被分化为三条彼此独立的支流,作为大写的现代历史概念发生了不可逆转的变化,“历史”的语义也不再等同于线性发展的宏大叙事。无独有偶,1988年,海登·怀特(Hayden White)在《历史编纂学与历史视听学》(*Historiography and Historiophoty*)一文中,曾敏锐地捕捉到广播电视和电影传播知识和信息的大众化所带来的“历史”语义的变化。与“历史编纂学”所指称的“言语形象和书写话语”不同,“历史视听学”所指称的是“视觉影像和电影话语”,“使用视觉影像表现历史事件、行动者以及某些过程需要掌握一套词汇、语法和句法为先决条件,换句话说,这是一种语言和话语方式,与通常只用言辞话语的表现方式截然不同”。^②由此,在可以预想的未来,作为历史的电子游戏的普及化也将诞生一门“历史游戏学”(historioludology),成为历史学大家庭的一员。当前,电子媒介作为能够统合以往所有具身感官的新媒介技术,也将在互联网的元宇宙中重塑一种新的集体单数的“历史”。

第二,对于当下数字历史世界的理解,有助于我们进一步深刻认识之前的文字历史世界,进一步来说,数字历史世界并不是对文字历史世界的简单否定。“电脑不是书的敌人。它是印刷文化的产物,是五个世纪以来有组织的、集体的探索和发明的结果,正是印刷机使之成为可能。”^③就如印刷媒介对于19世纪欧洲历史学的科学化和职业化发展进程的深远影响,我们同样可以看到广播、电视和电影媒介技术与20世纪60年代以来西方新文化史学的互动。举例来说,作为新文化史标杆的实验文本,《马丁·盖尔归来》首先是娜塔莉·泽蒙·戴维斯(Natalie Zemon Davis)参与创作的一部影视作品。“与有才华的电影人一起工作,我收获颇丰。其中一个收获,是有机会看到历史是如何在大学课堂、学术会议、专业期刊和书评之外广泛地展演着。”^④戴维斯早年曾计划将自己的史学训练用于拍摄纪录片,后来正是在文字媒介与视听媒介的交错互动中,戴维斯意识到这两种媒介的差异性和互补性。

一方面,戴维斯“将电影视作一场在实验室中进行的实验、一场思想实验,而不是在讲述真相”。^⑤电影镜头语言对于日常生活细节多彩而细腻的全景式展示是历史学家通过一份税单、一纸婚书的史料碎片而整合成的文字叙事所达不到的,在戴维斯看来,微观史作为历史学家的实验室,既可以像人类学家那样进行民族志的田野考察,又可以像电影那样对一个村庄进行美丽而扣人心弦的戏剧化表现。与历史文本在封闭的空间内独自写作完成不同,电影制作更像是一项集体性的事业,既有导演的烙印,也有编剧、摄影师、道具服装师、作曲家和演员的贡献。尤其是当电影演员在表演

① Friedrich A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, 1999, p. 14.

② Hayden White, “Historiography and Historiophoty”, *The American Historical Review*, Vol. 93, No. 5, 1988, p. 1193.

③ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, 1997, p. 14.

④ 娜塔莉·泽蒙·戴维斯:《电影中的奴隶:再现历史真相的影像实验》,姜进译,上海教育出版社2022年版,第2页。

⑤ 玛丽亚·露西娅·帕拉蕾丝-伯克编:《新史学:自白与对话》,彭刚译,北京大学出版社2006年版,第83页。

历史人物的时候,提出了不同于以往历史学家根据历史证据来确定历史事实的实验性问题。“它提供的不是证据,而是历史的可能性。”^①另一方面,戴维斯以承继19世纪学科化以来的职业史家的身份意识到,“影片脱离了历史的记载,这让我感到苦恼……这些变动或许有助于赋予影片强有力的简洁风格,让马丁·盖尔的故事首先成为一个传奇故事,但它们也让实际发生的事情变得难以解释。”^②正是在文字书面媒介与视听影视媒介之间的相互参照与渗透中,戴维斯将马丁·盖尔的故事,既参与拍成了“一部电影”,又独自写成了“一本书”。“这个双重体验也使我相信,只要有耐心、有想象力、有实验,以电影为媒介讲述的历史可以变得更有戏剧性,更忠实于来自过往的资料。”^③尽管我们在阅读《马丁·盖尔归来》文本的时候,可能并未意识到电影制作过程对于此书写作过程的深刻影响,然而不可否认的是,作为职业史家的戴维斯与作为电影制作人的戴维斯是同一个人。换句话说,我们既可以将“电影版”的《马丁·盖尔归来》看作是“一本书”,也可以将“文字版”的《马丁·盖尔归来》看作是“一部电影”。

由此,现代主义的实证史学与后现代主义的实验史学之间的关系并非简单的科学与艺术的对立,或者说理性与非理性的对立,而应该理解为文字书面媒介与视听影视媒介之间具有差异性和互补性。假如职业史家愿意走出近三百年来印刷媒介所塑造的舒适区,后现代主义并没有对所谓的科学客观性形成挑战。正如后现代主义实验史学的先锋罗伯特·A·罗森斯通(Robert A. Rosenstone)所倡议的历史学宣言:“幽灵在历史世界中徘徊。屏幕上闪烁的图像,大大小小的,告诉我们需要知道的关于这个世界的一切——包括过去的世界。在后文字(post-literate)时代,我们将不再需要期刊和书籍。历史学家将利用电影、视频和互联网创造一种新的历史想象,最终向我们所有人展示,历史是与过去发生之事的个人和情感的联系。全世界的历史学家联合起来!”^④在当下人工智能的文生图像和文生视频仿真技术的助力下,或许更有利于实现戴维斯和罗森斯通的理想和倡议。

综上所述,历史作为过去和记忆,可以用心记住它,这源自自然人的身体感官;历史作为神话和传奇,可以口耳相传,这源自人类社会的言说;历史作为书写和印刷文本,可以阅读它,这源自人类的书写技艺;历史作为电子影像和电子游戏,可以被直观和被把玩,这源自人类的仿真技术。在人类的感官记忆不断外化和增强的伟大工程中,媒介技术的能动性不言而喻,但这并不意味着一种庸俗的信息技术决定论。“‘信息’既不是物质,也不是数量,就像克劳德·香农和信息理论家希望我们相信的那样。信息是思想、表达习惯和技术相互作用的产物。”^⑤换言之,人与机器相互依存,相互影响,人使用机器,机器反过来塑造人。如果我们把数字历史世界的去中心化作为一种带有启发性的隐喻,我们就能理解并超越印刷文字历史世界的唯理性主义和人类中心主义,进而认识到人与非人的媒介技术都是“行动者网络”中的一员。进言之,即便在元宇宙的虚拟现实,电子媒介也像印刷媒介一样,具有自身硬件的物质客观性,历史话语就像软件一样在其上运行。反

① 娜塔莉·泽蒙·戴维斯:《马丁·盖尔归来》,刘永华译,北京大学出版社2009年版,第2页。

② 娜塔莉·泽蒙·戴维斯:《马丁·盖尔归来》,第2—3页。

③ 娜塔莉·泽蒙·戴维斯:《电影中的奴隶:再现历史真相的影像实验》,第3页。

④ Robert A. Rosenstone, “Space for the bird to fly”, in Keith Jenkins, Sue Morgan, and Alun Munslow, eds., *Manifestos for History*, Routledge, 2007, p. 11.

⑤ David J. Staley, *Computers, Visualization, and History: How New Technology Will Transform Our Understanding of the Past*, p. 10.

观之,人工智能的“算法”也并不能提供绝对的客观性,因为驾驭人工智能技术的人类拥有自身的主观能动性。

史学理论与人工智能的双向互动*

——以大语言模型为例

朱悦 (同济大学法学院助理教授)

林展 (中国人民大学清史研究所副教授)

当前,对人工智能造成的冲击,历史学者的态度并不一致,或热烈拥抱,或批判吸收,或警惕反思,总体而言,是在被动地响应。^①但是,仅仅被动响应是不够的。历史学及其理论不仅应当重视人工智能,更应该介入和影响其发展。早在1976年,约瑟夫·魏岑鲍姆(Joseph Weizenbaum)就提出,历史学有必要介入人工智能,特别是保存那些无法成为人工智能输入数据的史料。^②2019年,在斯坦福大学成立了“以人为本的人工智能”研究所,^③该研究所认识到,人工智能在改善人类状况方面有着非凡前景,但前提是能够成功引导其朝着负责任的方向发展。为达此目的,研究所吸纳了不少历史学者和其他人文学者。这一机构之所以能赢得人工智能领域的世界级声誉,正是其理念和举措的结果。近年来,也有中国学者注意到这个问题,主张将知识、技能、感性经验、价值观念融入数字人文研究方法,其中包括人工智能的方法,^④惜未充分展开。

历史学及其理论之所以能够介入和影响人工智能,特别是当前代表人工智能前沿方向的大语言模型(以下简称“大模型”)的发展,^⑤很重要的一个因素在于两者之间工作原理的相似和相通性。在一定意义上说,历史学就是用语言将“数据、记忆、关于过去的证据性遗迹、文献和遗物”变成历史的自觉省思。^⑥大模型实际上是对人类社会积累的语言材料的吸收和综合,或者说,是以兼收并蓄、有时可能是杂乱无章的方式吸收综合其可以获得的所有文本。由此可见,大模型的工作方式与历史学

* 本文是香港研究资助局卓越研究计划(项目编号:AoE/B-704/22-R)的阶段性成果。

- ① “热烈拥抱”的代表性文献,参见 Joshua Sternfeld, “AI-as-Historian”, *The American Historical Review*, Vol. 128, No. 3, 2023, pp. 1372 - 1377; “批判吸收”的代表性文献,参见王涛:《大语言模型时代历史书写的路径与局限》,《澳门理工学报》2023年第4期;“警惕反思”的代表性文献参见 Wulf Kansteiner, “Digital Doping for Historians: Can History, Memory, and Historical Theory Be Rendered Artificially Intelligent?”, *History and Theory*, Vol. 61, No. 4, 2022, pp. 119 - 133.
- ② Joseph Weizenbaum, *Computer Power and Human Reason: From Judgment to Calculation*, W. H. Freeman & Co, 1977, p. 238.
- ③ 关于该研究所的介绍和研究团队,参见 <https://hai.stanford.edu/about/people> [2024-04-07]
- ④ 曾军:《数字人文的人文之维》,《中国社会科学报》2020年8月28日。
- ⑤ 此处的大模型,特指 GPT-4、Gemini、“文心一言”等在转换器(Transformer)架构基础上建立起来的模型。有关转换器架构的提出,参见 Ashish Vaswani et al., “Attention Is All You Need”, *Proceedings of the 31st International Conference on Neural Information Processing Systems*, Curran Associates Inc., 2017, pp. 6000 - 6010。值得一提的是, Sora 等新兴的多模态大模型也开始采用转换器作为其模型架构的关键组件,参见 William Peebles and Saining Xie, “Scalable Diffusion Models with Transformers”, *Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision*, Institute of Electrical and Electronics Engineers, 2023, pp. 4172 - 4182.
- ⑥ 南希·帕特纳:《根基:关于“过去”知识的理论框架》,南希·帕特纳、萨拉·富特主编:《史学理论手册》,余伟、何立民译,格致出版社2017年版,第1—9页;彭刚:《叙事的转向:当代西方史学理论的考察》,北京大学出版社2017年版,第279—280页;陈新:《史学理论的性质、对象、价值与方法》,《史学月刊》2021年第1期。