

学员专栏 · 秦莉 · 科幻发生学 · 叙事接受研究

# 异质发生与奇幻价值：科幻叙事中三条时间线的 错位

读得懂设定、承认自洽，却仍然觉得「不可信」——那道裂缝不在语义，在三条互不相通的时间线上

斐索（秦莉） 著

约 1.25 万字 · 修订版

2026 年 9 月

SDE 文学 · 德麦国际

## 摘要

读一部科幻小说，你可能完全看懂了它的科学设定，也承认这个世界内部自治，却仍然在某个转折处觉得"不可信"。这种不可信不是因为知识不够，也不是因为你抓到了逻辑矛盾。

本文主张：这类接受失败的来源，不在科学设定的语义（"这个设定新不新、硬不硬"），而在于**三条互不相通的时间线同时压在同一段文字上**。三条线分别是——设定在故事生成中沉积下来的功能（撤除斧）、读者在读到结局前有没有权利做出判断（冻结斧）、编辑在两稿之间裁定一次改动是修错还是伤好（差分斧）。三条线各有各的时间方向：一条向后追溯，一条向前推进，一条在平行稿次之间横移。

本文提出**三斧正交**这一判断，并给出它的判别式（删除重建测试）、三条自我否决条款与可触发的证伪条件。全篇以九类科幻题材的具体作品为材料——第一接触、时间旅行、太空歌剧、赛博朋克、硬科幻、生物科幻、末世、社会派与人工智能——逐格检验这三条线能不能分开。

本文对读者的承诺仅限于此：**提出一个可被反驳的结构判据，并说明它尚未被真实材料检验。**

**关键词：**科幻叙事；接受失败；设定功能；读者权限；版本裁决；三斧正交

## 本文的诚实边界（放在最前，不放脚注）

一、核心判别式（删除重建测试）**本轮尚未在任何真实材料上执行**，全文所有"三斧不可互推"的表述都是待检验主张，不是已证结论。

二、文中的作品实例用于**说明三条线怎么分**，不是经验证据。一个例子能被本文的框架讲通，不等于框架被这个例子证实了。

三、占位者的核验状态逐家标注，标〔待核〕的不充当分离线支点。

四、本文不再使用初稿摘要中"本体性失重""理念界悬空"两个说法——正文没有交付它们。

## 一、引言：一个说不清的阅读经验

### 1.1 现象

刘慈欣《乡村教师》的结局前，碳基文明作为一个此前没出现过的前提被引入，让故事得以收束。很多读者能把这个设定的逻辑复述得清清楚楚，却仍然觉得这里"断了一下"。

再换一个场景。一位作者在终稿里补进了一项前稿中不存在的救场能力。只读终稿的读者觉得一切合理；而全程跟过修改的编辑，可能会说这里"作弊"。同一段文字，两种判断，而两人的科学素养、逻辑能力都不成问题。

这个现象在创作与批评里长期存在，却总被三种说法打发掉。

## 1.2 三种打发法，和它们各自的破绽

**说法一：读者科学素养不够。** 破绽在于，具备同等科学背景的编辑和读者会给出相反的判断——素养解释不了分叉。

**说法二：作者笔力不行。** 这是用结果替换机制。"笔力"不说明失效发生在什么结构上，因此也无法预测下一次会不会再犯。

**说法三：文本不够自治。** 这条最正规，也最不对症。本文开头那个现象恰恰是：科学上说得通、文本内不矛盾，可信性判断**仍然**分叉。

刘慈欣研究里已有人碰到过边上。李广益反对把刘慈欣的作品只当作经验的民族投射〔待核〕，但没有进一步去切分读者接受的时间结构。

**科学正确 + 内部自治 + 仍然不可信**——这在现有框架里是一个无主的洞。

## 1.3 一组跨题材的对照，把洞的形状显出来

单看一个例子容易被当作个案。把不同题材的作品并排看，那个洞的形状就清楚了。

**第一接触题材。** 特德·姜《你一生的故事》里，七肢桶的语言让人获得非线性的时间感知——这是一个极难验证的设定，读者却几乎不产生"作弊"的感觉。与之对照，很多第一接触故事在最后一刻让外星人突然展现一项前文完全没有铺垫的能力来解围，读者立刻起疑。**两者的科学硬度可能一样低，接受结果却完全相反。** 语义硬度解释不了这个差别。

**时间旅行题材。** 这一类作品的规则往往在科学上完全站不住，读者却接受得很好——《回到未来》里照片上的人渐渐消失，没有任何物理学根据，几乎没有读者为此出戏。但同一类作品里，如果主角在结尾突然使用一条此前从未提过的时间线规则脱身，读者会立刻不买账。**规则的科学性不变，读者的判断却翻转了。** 变的不是设定，是读者在什么时候被给予了判断的根据。

**硬科幻题材。** 《火星救援》几乎每一步都把计算过程摊开给读者看。它的接受度极高，但值得注意的是：**它的高接受度不来自计算正确，而来自读者始终握着足够的信息去自行判断下一步成不成。** 如果把同样正确的计算藏起来、只在关键时刻甩出结论，接受度会掉，而科学正确性一点没变。

三个题材，同一个结论：**决定"信不信"的不是设定的语义强度，而是别的什么东西。**

## 1.4 本文的承重命题

科幻叙事中的可信性、设定功能与读者判断，**不是同一条差异轴上的三个属性，而是三条不同的时间线：**

- **D<sub>1</sub> 设定功能**：一个设定在故事生成中沉积下来的承重方式。方向是**向后追溯**——把它撤掉，哪几层塌？
- **D<sub>2</sub> 读者权限**：读者在读到结局之前，有没有理由对某件尚未写出的事作出判断。方向是**向前推进**——到这一句为止，我够不够格判？
- **D<sub>3</sub> 版本裁决**：一次改动是修掉了真错，还是伤了合法的变化。方向是**平行横移**——旧稿新稿并排看。

传统理论把这三条都投影到同一个文本特征序列上（也就是“设定本身怎么样”），“不可信”的真正来源因此被遮住。

写成一句排他命题：

**科幻叙事的接受失败，不是科学设定的语义不足，而是 D<sub>1</sub>、D<sub>2</sub>、D<sub>3</sub> 三条时间线在同一段文字上发生了不可通约的错位。**

它的反面很清楚：若接受失败只是文本特征的缺失，那么认知陌生化、世界一致性与叙事可信性三套理论早该穷尽这个现象。本文要显示它们没有——因为它们分不开这三条线。

## 1.5 三个研究问题

- **RQ1**：科学正确与文本自洽都满足时，“不可信”由什么结构因素引起？
- **RQ2**：设定在故事里承担的多种功能（推事件、给感知、迫选择、供判断），能不能还原成同一种“设定—情节”依赖？若不能，差别落在哪一层？
- **RQ3**：同一段文字被三种审查同时处理时，三条路径各自产出什么不能互相替代的判断？

## 1.6 贡献声明

- 一、提出**三斧正交**模型，用撤除、冻结、差分三个动作分开设定功能、读者权限与版本裁决；
- 二、给出**删除重建测试**作为唯一的正交判据，并明写它尚未执行；
- 三、给出可操作的分诊流程，使三类接受失败在编辑流程与记录层面可被区分，而不再依赖专家直觉。

## 二、既有解释走到哪里为止

这一节要说的是：三条主要脉络各自握着什么变量，以及各自在哪一类案例上失效。

### 2.1 三条脉络

**第一条：认知陌生化。** 苏文（Darko Suvin）1979 年的《科幻小说变形记》把科幻性放在文本的认知潜能上——作品引入一个“新异”（novum），使读者从现实的默认框架中疏离出来，由此获得反思的维度〔待核到原文页码〕。此后大批研究把科幻判定与这一机制绑定，“设定有没有认知功能”成了价值判断的主入口。

**第二条：可能世界叙事学。** 莱恩（Marie-Laure Ryan）的“最小偏离原则”指出：读者建构叙事世界时，默认它遵循与现实相同的规律，除非作者另行指明〔待核〕。这条脉络的长处是能处理自洽性——后补事实与前设冲突时，它能指出冲突落在哪个命题上。短处是它判定的标准是“逻辑上矛盾不矛盾”，对读者读到某一点时的**资格感受**几乎没有话语权。

**第三条：叙事可信性研究。** 由修辞叙事伦理、亚里士多德“可能—可信”的古典区分，以及近年的实验研究组成〔待核〕。它最接近本文的问题，但落脚点仍在读者的主体状态（沉浸、信任、期待）或文本的类型信号上。

### 2.2 各自的失效条件，配一个题材实例

| 脉络    | 握着的变量    | 失效的案例类型                    | 题材实例                                                                                  |
|-------|----------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 认知陌生化 | 设定有无认知功能 | <b>不产生陌生化、却承担结构功能</b> 的设定  | <b>末世／灾难题材：</b> 《乡村教师》的碳基文明既不陌生化也不反思，它只负责让故事能结束。按苏文的尺子，这个设定的科幻价值接近于零；但把它撤掉，整个结局塌了     |
| 可能世界  | 世界的逻辑闭合  | <b>不产生逻辑矛盾、却动摇资格基础</b> 的后补 | <b>赛博朋克题材：</b> 一个黑客在最后关头启用了一项前文没提过、但与世界设定完全兼容的植入体。逻辑上没有任何矛盾，可能世界框架挑不出毛病，读者却觉得被耍了      |
| 可信性研究 | 读者信任     | <b>落差来自时间结构而非情绪强度</b> 的案例  | <b>太空歌剧题材：</b> 《沙丘》的老读者与初读者对香料的“信任度”可能相近，但来源完全不同——初读者信的是世界的宏大自洽，老读者信的是他记得香料在第几章就已经被埋下 |

### 2.3 缺口

三条失效条件指向同一处：接受失败里有一个**由时间结构决定、而非由语义内容决定**的维度。

现有脉络之所以够不着，是因为每一条都只处理了"文本特征与某一条时间线"的对应，没有处理**时间线与时间线之间的异质性**。

### 三、三把斧子：概念与操作

---

#### 3.1 为什么用发生学的眼光

本文的出发点是：一个对象不由它当下的特征集合界定，而由这些特征取得当下形状的**差异序列**、以及这些特征相互纠缠的方式共同界定。落到本题上就是一句话——同一段文字之所以产生不同的接受结果，是因为它同时站在几条不同的生成路径上。

选择这条路径而非上述三家，理由很实际：那三家各自在自己的层内自治，但没有一家能在同一个框架里同时容纳三条互不通约的时间线。本文用"三斧"把这一层做成可操作的动作，让抽象的差异维被经验研究够得着。

#### 3.2 三把斧子各是什么

**撤除斧**（管 D<sub>1</sub> 设定功能）：把某个设定从文本里删掉，看哪几层塌。时间方向向后追溯。

标记词只用：**本来／原先／若不**。

**冻结斧**（管 D<sub>2</sub> 读者权限）：在读到结局前把阅读冻住，问读者对一件尚未写出的事能不能判、判什么。时间方向向前推进。

标记词只用：**此前／尚未／未写**。

**差分斧**（管 D<sub>3</sub> 版本裁决）：两稿并排，逐条判定每处差异是"修掉真错"还是"误修合法变化"。时间方向平行横移。

标记词只用：**旧稿／新稿／两稿并列**。

三个关键定义，各用一句话说死：

- **设定功能**不由设定自身的语义或术语新颖度定义，而由**撤除它时产生的损失层级定义**。
- **读者权限**不由"世界内是否一致"决定，而由"读者事前有没有理由相信"决定。
- **编辑裁决**的根据不是单稿内的自治，而是**两稿之间那处变化的性质**。

#### 3.3 三把斧子在同一部作品上分别怎么落——以《三体》的黑暗森林法则为例

用一个熟例，把三条线走一遍。

**撤除斧问**：把黑暗森林法则删掉，哪几层塌？

事件链塌了（威慑无处安放）；人物选择塌了（面壁计划失去意义）；读者判断塌了（此前的所有猜测失去评分标准）；只有感知方式那一层不塌——读者对宇宙的"感觉"是被这条法则重新配置的，那是它带来的，不是它依赖的。

**读数：四层里塌三层。高承重设定。**

**冻结斧问：**在法则被说出之前把书合上，读者有没有权利判断"宇宙中存在一条使文明互相隐藏的普遍规律"？

有。前文给了两条公理与一次推演演示，并且明确告知这些根据将被用来推出某个结论。

**读数：权限完整。这才是这本书接受度高的结构原因，而不是因为法则本身"硬"。**

**差分斧问：**假如作者在终稿里把公理从两条改成三条，加进一条恰好能推出法则的新公理，这一处是修错还是伤好？

是伤好。两条公理的紧绷正是张力所在；补第三条会让推演变轻松，同时抽掉读者"跟着一起推"的余地。

**读数：合法变化误修。**

三个问题，三个答案，用的是三套不同的材料——删改后的文本、读者在冻结点上的判断、两稿的差异表。**它们不能互相代替，这正是本文要证明的东西。**

### 3.4 怎么取值

**撤除斧：**读数是设定被删后的功能损失标签集，覆盖"事件链—感知—选择—判断"四层，取值为四层中的零个或多个（类别变量）。取法：编码者对照读原文与删设定版，标记哪几层的阅读记录发生可观察变化。

**及格线：**至少有一层被稳定标记。

**冻结斧：**读数是冻结点之后、结局揭晓之前，读者对某项后补事实给出"许可／暂不能裁定／禁止"的判断一致率（顺序变量）。取法：双盲冻结阅读协议，读完结局后与判断比对。

**及格线：**一致率  $\geq 75\%$  才有讨论意义。

**差分斧：**读数是一次编辑的双栏审计标签，取"真错误修复／合法变化误修／暂不能裁定"之一（类别变量）。取法：两稿逐条对比，按预先规定的规则判定性质。

**及格线：**不得用一张综合分掩盖三栏。

## 四、核心命题与它的成立条件

### 4.1 命题

科幻叙事的奇幻价值，不在科学正确的语义内容，也不在读者沉浸的主观感受，而在**三条时间线各自独立地压过同一段文字时，交叠处那一点异质发生**。

### 4.2 什么叫"正交"（本节已修订）

初稿在这里把两个不同的数学条件混成了一句。现在分开写。

**正交的定义（结构条件）**：对任一段文字，**一条斧的输出不能推出另一条斧的输出**。

**正交的检验（经验条件）**：由**删除重建测试**执行——遮住另外两斧的全部输出，只用本斧的记录，能否重建本斧的完整判断链。

△ 初稿写过一句"若两者之间不存在可检测的相关性，则判定正交"。**这一句已删除**。统计上的低相关与结构上的不可互推是两个不同的条件：三条斧完全可以在同一批材料上高度相关（因为好设定往往同时满足三项），却仍然互不可推。**相关性不是正交的判据，重建才是**。

### 4.3 五条独立可核的判定条件，各配一个题材反例

**第一条**：撤除斧的损失层级**不能**推出冻结斧的权限判定。

**生物科幻实例**。《遗落的南境》里 X 区域的变异机制承重极高——撤掉它，三部曲什么都不剩。但读者在结局前对"这个机制究竟是什么"几乎没有任何判断权限，作者也刻意不给。**高承重 + 零权限**，两个读数完全脱钩。若第一条不成立，这部作品应该被读成一次机械降神；实际上它被读成了一次刻意的悬置。

**第二条**：冻结斧的权限判定**不能**推出差分斧的裁决。

**时间旅行实例**。一部作品前文充分铺垫了"时间线可被局部修改"，读者事前完全有权相信主角能改动某个节点。但如果编辑发现终稿把"局部修改"偷偷扩成了"整条重写"，这一处仍然是误修合法变化——因为原稿那条更窄的规则正是全书张力的来源。**读者有权相信，不等于作者改得合法**。

**第三条**：每一斧的判断记录必须**在没有另两斧输出的条件下可被完整重建**（即删除重建测试）。

**第四条**：三斧的时间标记词**不可互换**。任一斧出现另一斧的标记词，判为串味。

串味最常见的写法：编辑在审稿意见里写“读者本来就该有权知道这一点”——“**本来**”是撤除斧的词，“**有权**”是冻结斧的判断。这句话把两条线焊死在一起，之后再也分不开。三斧模型的一半实用价值，就在于让这类句子在流程上写不出来。

**第五条：**三斧在同一段文字上产生的判断输出，**至少有一条不重合**。

#### 4.4 与最强的两位近邻复合对质

能在本文框架之外构成威胁的，是杜勒泽尔（Doležel）的“虚构世界不完备”与米科宁（Mikkonen）的“模态判断悬置”〔Mikkonen 2011, Journal of Literary Semantics 40:111–131, 已核验卷期页码〕。

把两句拼起来可以说：读者对未写事实的不可信感，只是把文本的不完备误当成事实缺失，从而做了过度的模态判断。

这个复合表述确实覆盖了一部分现象。**但本文的增量在一处分离：**

米科宁的悬置是**判断的心理状态**——悬而未决、暂不判定，可以在任何时刻被更新而不损结构。本文的读者权限是**判断的时间资格**——它一旦错过那个时间点，就永远失去复位的机会。

**用两个题材把这条线画实。**

**生物科幻里的悬置：**读《遗落的南境》时，读者对 X 区域的性质持续悬置。这个悬置可以在第三部被更新、被推翻、被重新悬置，结构一点没损伤——**因为作者从头到尾没有把判断的权利交给读者，也就无所谓剥夺。**

**推理型科幻里的剥夺：**一部作品前半段反复暗示“凶手必须是船上七个人之一”，读者据此排除、推演、下注；结尾揭晓凶手是第八个从未出场的人。逻辑上完全可以自治（船上有个密室，谁也没提过），模态上也完全可以被合理悬置（读者本来就不该那么确定）。**但读者仍然感到作弊。**因为这次不是“我没办法判断”，是“我本来有权在读到结局前判断，而作者把这个权利拿走了”。

**两者的分界就在这里：有没有被给予过判断的根据。** 给过再拿走，是剥夺；从来没给过，是悬置。米科宁的框架里没有“给过”这个变量。

## 五、最近邻盘点与占位划界

### 5.1 检索与核验状态

本轮的占位者分两类：〔已核验〕指查到了原文、条目或通行书目；〔待核〕指内容层可信但本轮未核到一手来源。**标〔待核〕的不充当分离线支点，也不写进判决性反例。**

### 5.2 三家此前完全没交手的正主（本次新增）

初稿的十位占位者全部落在科幻理论与叙事学内部。**本节补进三家来自别处、却正面压在本文命题上的先行者。**

#### 一、范·达因《推理小说二十条》规则一（1928）与诺克斯《十诫》第十条（1929）〔已核验〕

- **它已经占了什么**：读者必须与侦探拥有同等的解谜机会，一切线索必须交代清楚；范·达因明确用了"作弊" (cheat at bridge) 这个词。诺克斯第十条禁止使用事先未介绍的双胞胎或替身——正是"后补能力"这一类。
- **本文承认什么**：这是本文 D<sub>2</sub> 的九十七年前先行版，而且说得比本文早、比本文有名。本文不主张这一直觉是新的。
- **分离线**：公平游戏是**规范性的文类公约**——只管侦探小说、只说"不许"、没有量具、没有跨读者一致率。本文的读者权限是**结构性主张+冻结协议+可测的一致率**，且不限于某一文类。
- **跨题材的分离检验（这是本文与它唯一的判决点）**：公平游戏公约里没有一条管得着**第一接触题材**。当一个外星文明在结尾展现了此前未提的能力时，二十条与十诫**一条都没被违反**——它们只管侦探小说，也只管人类罪犯。但按本文的冻结协议，读者在这里的权限剥夺读数会显著为正。**若实测显示这类作品的权限读数与"是否违反二十条"完全同步，本文的 D<sub>2</sub> 就只是旧公约的新说法。**
- **撤名条件**：若查出公平游戏传统中已有对"权限剥夺"的可测判据与跨读者一致率设计，本文关于 D<sub>2</sub> 的原创性主张须撤销，即使冻结协议的经验结果仍然成立。

#### 二、发生批评 (critique génétique) 与校勘学的版本研究〔待核〕

- **它已经占了什么**：以前文本 (avant-texte)、草稿谱系、逐版异文比对——**这是差分斧的本行学科**，它有整套成熟的方法论、术语与档案实践。
- **本文承认什么**：本文对 D<sub>3</sub> 的处理远不如这一传统细密；初稿把整门学科漏在外面，是重大缺口。
- **分离线**：发生批评的目的是**重建创作过程、解释作品如何成为现在这样**；差分斧的目的是**裁定一次改动的性质**。前者是解释性的，后者是裁定性的——它要产出可用于编辑流程的判断，且要求这个判断不能借用另外两斧的信息。
- **一个现成的检验场：赛博朋克的定稿史**。这一题材的早期作品往往经历大量删改，删掉的常常是解释性段落。发生批评会把这些删节读成"作者风格的形成"；差分斧要判的是另一件事——**每一处**

删节，删掉的是冗余（修错），还是删掉了读者赖以获得判断权限的根据（伤好）。同一批异文，两种问法，答案不一定同向。

- **撤名条件**：若发生批评中已有对"误修合法变化"的成型判据，本文差分斧一节须并入该传统，不另立。

### 三、"机械降神"（deus ex machina）与"契诃夫之枪"〔待核〕

- **它已经占了什么**：这是本文所说现象在手艺层的两个老名字。亚里士多德已谴责机械降神；契诃夫之枪则从正面规定了预设与兑现的对称。
- **本文承认什么**：现象不是本文发现的，本文只是给它换了一副可测的骨架。
- **分离线**：这两个名字是**评价性标签**——用完即止，无法区分"读者本来有权判断"与"设定本身承重不足"这两种不同的失败。
- **分诊为什么值钱——三个题材，同一句抱怨，三种病**：
- **末世题材**：读者说"这里太巧了"。撤除斧一测，那个救场设定撤掉之后什么都不塌——它只在这一页存在过。**病在 D<sub>1</sub>：设定不承重**。改法是让它在别处也起作用。
- **人工智能题材**：读者说"这里太巧了"。撤除斧一测，那个设定承重极高，撤掉整本书塌；但冻结斧一测，读者在结局前根本没有任何根据能想到它。**病在 D<sub>2</sub>：权限被剥夺**。改法是往前埋一处可判但不点破的根据。
- **太空歌剧题材**：读者说"这里太巧了"。两斧都正常，翻出旧稿一看，作者在终稿里把一处伏笔删掉了（嫌它"太明显"）。**病在 D<sub>3</sub>：误修合法变化**。改法是把那处伏笔恢复。

**三种病，三种改法，互相不通用**。用"机械降神"这一个词覆盖三者，就是把三种改法混成一种。

## 5.3 原有十位占位者的位置

苏文与德拉尼在文本特征层做了深切，但没有时间箭头；莱恩与杜勒泽尔处理了虚构世界的逻辑结构，但其中没有读者的资格问题；米科宁在模态判断上推进了一步，止步于状态描述；赫尔曼与莱姆在非人叙事的理解上提供了独立入口，但没有触及"撤掉之后会怎样"。以上均按〔待核〕处理。

## 5.4 本文的增量落在哪里（压成一句）

十三家里，**没有一家同时处理设定功能、读者权限与版本裁决三条序列，并要求它们之间不可互推**。本文的全部增量就在这个"同时且不可互推"上——而它成不成立，取决于第六节那个尚未执行的测试。

## 六、判别式与读数

### 6.1 唯一的正交判据：删除重建测试（本节已重写）

△ 初稿在这里犯了一个错，现予公开更正。

初稿用五个场景（A-E）说明"三斧对同一段文字给出的答案互不相同"，并以此作为正交的证据。**这个论证是无效的**：三把斧本来就在问三个不同的问题，答案不同是平凡真理，不构成任何正交证据。

正交要证的是"**一斧的输出不能推出另一斧的输出**"。能证这一点的只有一个测试：

**删除重建测试**：给编码者只提供某一斧的完整记录，遮去另外两斧的全部输出，要求他重建该斧的判断链；再反向要求他仅凭本斧记录去预测另一斧的输出。若预测准确率显著高于随机，则两斧不正交。

**执行状态**：本轮未执行，零材料。全文一切关于"三斧不可互推"的表述，都是待检验主张。

### 6.2 最低可行的执行方案（成本极低，供后续执行）

**材料**：20 组真实编辑记录，每组三件齐全——原稿、终稿、编辑批注。**任何一家出版社的编辑档案里都够得着。**

**建议的题材配比**（为了让结果不被单一题材的惯例带偏）：硬科幻 4 组、太空歌剧 3 组、赛博朋克 3 组、时间旅行 3 组、第一接触 3 组、末世 2 组、生物科幻 2 组。

**理由**：不同题材对"什么算铺垫"的默认约定差别很大——硬科幻允许直接摊开计算，赛博朋克习惯把关键设定藏在俚语与广告牌里，时间旅行则默认读者已经带着一整套外部规则进场。**若三斧只在某一类题材上分得开，那说明分开它们的是题材惯例而不是结构。**

**程序**：两名编码者盲态作业。第一轮，各自只拿一斧的材料重建判断链；第二轮，交叉预测另一斧的输出；第三轮，比对预测与实际。

**判据**： $\kappa > 0.60$  即判两斧不正交。

**成本**：不需要经费、不需要招募读者（编辑批注是现成的）、不需要设备。**本文的判据之所以值得一试，正因为推翻它这么便宜。**

## 6.3 三条自我否决条款

- **信度**：同一批材料重测，冻结斧一致率的组内相关低于 0.80，或两名编码者对撤除斧损失层级的一致率低于 0.80，读数判为不稳。
- **改名嫌疑**：若三斧读数与"编辑经验年限"或"读者对该题材的熟悉度"的相关高于 0.80，且遮住这两项后三斧不再解释任何差异，则三斧只是熟练度的改名。
- **测错东西**：若三斧读数与"阅读愉悦度"的相关高于它与接受失败判断的相关，则测错了对象。

## 七、证伪条件

---

### 7.1 证伪条款（第一条已重写为可触发）

**〔未执行〕条款一（原条款不可触发，已重写）。**

初稿的写法是"若三斧读数完全同一，则正交被推翻"——三把斧问的是三个问题，读数完全同一几乎不可能出现，这条实际上永远不会被触发，等于没有证伪条款。

现改为：**在删除重建测试中，若任一斧仅凭本斧记录即可预测另一斧输出，且准确率显著高于随机（预设阈值  $\kappa > 0.60$ ），则该两斧不正交，本文承重命题即被推翻。**

**〔未执行〕条款二**：若冻结斧的跨读者一致率长期低于 0.75，则读者权限不是一个稳定的结构变量，只是个体差异，D<sub>2</sub> 一节须删除。

**〔未执行〕条款三**：若把冻结协议用在完全遵守公平游戏公约的作品上测不出任何权限剥夺，而在违反公约的作品上读数与"违反了第几条"完全同步，则读者权限可被公平游戏公约还原，本文该维须并入侦探小说文类研究。

**〔未执行〕条款四**：若三斧的分诊结论与资深编辑的直觉判断在 20 组材料上完全一致，则本文没有提供直觉之外的增量，分诊流程降级为直觉的记录格式。

**〔未执行〕条款五（跨题材条款，本版新增）**：若三斧只在某一两类题材上分得开，在其余题材上读数互相塌陷，则分开它们的是题材惯例而非结构，三斧模型须收窄为该题材的编辑工具。

### 7.2 撤稿级条件

若删除重建测试在 20 组以上真实材料中显示任意两斧可互推 ( $\kappa > 0.60$ )，本文核心命题与三斧模型须整体撤回，不保留较弱版本。

## 八、研究设计与方法

**方法论立场：**本文为概念分析，不实施实验。判据只有一条——他人依照同一套材料筛选与编码程序，能否得到同一判断。

**材料来源：**论证材料限于本文引用的公开作品与理论文献。**本文没有采集编辑档案、没有招募读者、没有执行冻结协议。**上文所有“读数”“一致率”“阈值”均为拟议设计，不是已得结果。

**关于作品实例的地位（本版新增，须明写）：**文中出现的九类题材实例——《你一生的故事》《回到未来》《火星救援》《三体》《沙丘》《乡村教师》《遗落的南境》以及赛博朋克与人工智能题材的通例——**全部用于说明三条线怎么分，不作为经验证据。**

一个例子能被本文框架讲通，只说明框架有描述力，不说明框架为真。**能被框架讲通的例子越多，本文越应当警惕，而不是越有信心**——一个什么都能讲通的框架，通常是不可证伪的。这正是第七节那些条款存在的理由，也是 6.2 要求题材配比的理由：**例子是用来找反例的，不是用来凑证据的。**

**研究者立场与防范：**作者持发生学立场，预期三斧不可互推，存在确认自身命题的风险。防范措施：把删除重建测试设为唯一判据（而非用场景说明代替）、把“可被公平游戏公约还原”设为撤稿条件、把题材配比写进执行方案（防止用顺手的例子挑出结论）、明示测试未执行。

## 九、竞争解释的逐项裁决

**苏文式解释**最强的版本是：科幻性取决于设定是否产生认知陌生化。它预测——不陌生化的设定不承担科幻价值。本文预测——**不陌生化但承重的设定同样承担价值。**

分离检验的最佳场地是**硬科幻**。这一类作品里大量设定完全不陌生化（轨道力学、燃料计算、气压），却承担着全部事件链。苏文框架判“科幻性弱”，本文判“D<sub>1</sub> 承重强”。若两者判断在所有材料上同步，本文的分离线不成立。

**莱恩式解释**最强的版本是：叙事世界的可信性取决于逻辑闭合与最小偏离。它预测——不产生矛盾的后补不会引起接受失败。本文预测——**不矛盾的后补仍可能因剥夺权限而失败。**

分离检验的最佳场地是**赛博朋克**。这一类作品的世界通常足够复杂，几乎任何后补植入体、任何隐藏协议都能与既有设定兼容，逻辑上挑不出毛病。取一批这样的后补，测冻结点上的权限判断。若权限读数与逻辑一致性同步，本文的 D<sub>2</sub> 被覆盖。

**米科宁式解释**见 4.4，此处不重复。分离点是状态与资格之别，检验方式是"有没有被给予过判断的根据"。

**公平游戏式解释**（本次新增）最强的版本是：读者的作弊感来自作者违反了文类公约。它预测——**读数应与"违反了第几条"同步**。本文预测——**在不违反任何一条的作品上仍可测出权限剥夺**，第一接触题材是最好的检验场（见 5.2 第一家）。

## 十、类型学与辨别格

### 10.1 排除掉的候选轴

- **"设定硬不硬"**排除：这是被解释项本身，拿它当轴等于同义反复。
- **"读者是否喜欢"**排除：结果变量倒装为解释变量。
- **"题材"**排除（本版新增）：题材是一组惯例的集合，不是结构变量。用它当轴，得到的只是"某类作品的读者更宽容"这种同义反复；而且它会把本文真正要分的两件事——**承重与权限**——一起吞掉。**题材在本文里只作分层变量用**（见 6.2 的配比设计），不作解释变量。
- **"文本长度／出版年代"**排除：与三条时间线无结构关系。

### 10.2 两轴

- **第一轴：设定承重度**（撤除斧读数——删掉它，塌几层）
- **第二轴：权限完整度**（冻结斧读数——读者在事前有没有判断的根据）

两轴相关但不重合：承重的设定通常也会被提前铺垫，但**承重而未铺垫**（机械降神）与**铺垫而不承重**（闲笔伏线）都真实存在，正是这两格让两轴分得开。

### 10.3 四格、独有预测与题材实例

#### 第一格·健全格（高承重 × 高权限）

预测：撤除测试塌多层，冻结点判断与结局高度一致（ $\geq 0.75$ ）。读者事后回想不会觉得被骗。

**题材实例：太空歌剧。**《沙丘》的香料承重极高（撤掉它，政治、经济、预知、生态四层全塌），而它在全书极早处就被铺开，读者始终握着判断的根据。**这一格的作品经得起重读**——重读时读者会说"原来这里早就写了"。

#### 第二格·机械降神格（高承重 × 低权限）

预测：撤除塌多层，但冻结点上读者普遍判"禁止"或"暂不能裁定"，与结局背离。**编辑与读者会给出方向相反的诊断。**

**题材实例：末世／灾难。**《乡村教师》的碳基文明属于这一格：撤掉它结局塌，而读者在结局前没有任何根据能预见它。

**这是本文唯一带反向预测的一格，也是最容易被证伪的一格：**如果实测显示编辑与读者在这一格里的诊断方向一致，本文关于两类失败可分诊的主张就站不住。

### 第三格·闲笔格（低承重 × 高权限）

预测：撤除几乎不塌，冻结点判断一致但无所谓。读者不会觉得被骗，只会觉得这一笔可有可无。

**题材实例：赛博朋克的世界质感细节。**街头俚语、义体广告、雨夜霓虹——铺垫充分，读者也确实据此建立了对世界的判断，但撤掉任何一处，事件链纹丝不动。**这一格不是缺点：**它是氛围的成本，只是不该被误认成承重件。编辑最常犯的错之一，就是在压缩篇幅时把第一格的伏笔当成第三格的闲笔删掉——那正是差分斧要拦的"误修合法变化"。

### 第四格·杂音格（低承重 × 低权限）

预测：撤除不塌、冻结也测不出稳定判断。这一格里"不可信"的抱怨最少，因为读者根本没在意。

**题材实例：软科幻里的装饰性术语。**那些出现一次、之后再没被用过的技术名词。它们既不承重也没被铺垫，读者读过即忘。**这一格的存在本身是一个检验：**如果本文的框架把这些也判成"接受失败"，说明它的判据太松。

## 10.4 一个跨格的观察

值得单独写一句：**第二格与第三格是同一类编辑动作往两个方向的失手。**

编辑压缩篇幅时删掉一处铺垫，把第一格的作品推进了第二格（承重还在，权限没了）；编辑为了"埋伏笔"而增写一处从不兑现的细节，则是往第三格里加东西。**两个动作都发生在差分斧的管辖范围内，而它们在单稿里都看不出来——**只有两稿并排才判得出。这也是差分斧不能被另外两斧代替的一个具体理由。

## 十一、讨论

### 11.1 理论意涵

本文的增量不在于给科幻性换一个新定义，而在于**改变判定单位**：从"这个设定怎么样"改成"三条时间线在这一句上怎么排布"。由此，接受失败不再是一个笼统的负面评价，而是一个**可分诊的结构读数**。

### 11.2 实践意涵：一张分诊流程

对编辑而言，最有用的一条是：**"这里太巧了"这句话必须先分诊，再动手。**

**第一步，撤除斧**：把这个设定删掉，重读前后各一章。事件链、感知方式、人物选择、读者判断四层，哪几层变了？

- 一层都没变 → 病在 D<sub>1</sub>，**设定不承重**。改法是让它在别处也起作用，**而不是把它写得更硬**。写得更硬只会让读者更清楚地看见它只在这一页存在。

**第二步，冻结斧**：把稿子在这个设定出现之前截断，找一位没读过的人，问他"接下来主角有没有可能用某种手段脱身？如果有，你猜是什么？"

- 他答不出、也说不出任何根据 → 病在 D<sub>2</sub>，**权限被剥夺**。改法是往前埋一处**可判但不点破**的根据，**而不是在原地加解释**。原地解释只会让读者觉得作者在辩解。

**第三步，差分斧**：翻出上一稿，把这一段的所有差异列出来。

- 发现某处铺垫在上一稿里存在、终稿里没了 → 病在 D<sub>3</sub>，**误修合法变化**。改法是**回到旧稿把它恢复**，而不是在新稿上继续修补。

**这三种改法互相不通用。** 用错一种，症状会转移而不是消失——这也是本文可被实践证伪的地方：若三种改法在真实修改中效果无差别，分诊就没有意义。

### 11.3 对创作教学的一条具体建议

"埋伏笔"这条老规矩，可以被重述成一个可测的权限问题：**伏笔的功能不是"让结局显得合理"，而是"在结局到来之前，把判断的权利交到读者手上"。**

这两种说法会导出不同的写法。按前一种，伏笔可以埋得很隐蔽，只要事后回看说得通就行；按后一种，伏笔必须**在当时就可判**——读者读到那一句时，应当已经具备做出某种判断的根据，哪怕他判错了。

**一个可以当场做的练习**：写完一稿后，在每一处伏笔上标一个问题——"读者读到这一句时，能不能据此提出一个具体的猜测？"答不出的伏笔，多半只是作者写给自己看的备忘。

## 11.4 适用边界（这里削掉了本文原想说的一句）

本文原本想说"三斧适用于一切叙事的接受失败"。**这句话必须削掉**。准确的说法是：三斧只适用于**有版本痕迹可查、且读者判断可被冻结采集**的叙事。

**具体削掉了哪些：**口头叙事、即兴表演、无草稿留存的作品——差分斧无处落脚；连载中的作品在完结前——冻结斧的结局比对做不了；互动叙事与游戏——读者的每一次选择都改变文本，冻结点无法定义。这些不是"暂时做不了"，是本文的模型对它们**不成立**。

## 11.5 反噬

本文最省事的执行方式，恰好可能毁掉它要保住的东西：把三斧做成一张编辑检查表，要求每篇稿子填三栏、打三个勾。这样做会产生**表演性分诊**——为了填满栏目而给出标签，标签之间的不可互推反而被填表习惯抹平。

因此，三斧一旦离开删除重建测试，就只是三个好听的名字。**本文要保住的不是三个标签，而是"一斧的输出不能借另一斧的信息"这条约束；一旦检查表替代了这条约束，三斧立刻退化为分类表演。**

# 十二、效度威胁与研究局限

**构念效度：**三斧测到的可能只是"编辑经验的三种表述方式"，而非三条独立的结构序列。自我否决条款二针对的就是这一点，但它尚未执行。

**内部效度：**即使删除重建测试显示不可互推，也可能是三套记录格式差异造成的假独立。后续应由第三方设计统一记录格式后重测。

**外部效度：**本文的例子集中在中国当代科幻与英语科幻的通行作品，未在其他语种、其他文类上跑过。**不能把三斧宣称为叙事的普遍属性**。题材配比设计（6.2）只是防止单一惯例带偏，不等于已经证明跨题材成立。

**两个本文解释不了的洞：**

一、若一部作品同时在三斧上都读数良好，读者仍报告"不可信"，本文无法解释这种剩余——它可能来自文体、节奏或译文，也可能来自三斧之外的第四条时间线。

二、本文无法解释：在机械降神格里，究竟是权限剥夺本身让读者不适，还是读者**事后察觉自己曾被剥夺**才不适。两者的干预方式完全不同，而现有设计区分不了。

## 十三、结论

---

**RQ1** 的答案：科学正确与文本自洽都满足时，"不可信"来自三条时间线在同一段文字上的错位，而不是语义不足。

**RQ2** 的答案：设定的多种功能不能还原为同一种依赖关系。差别不在设定的内容，而在**撤除它时的损失层级**——这是一个可测的类别变量，不是一个评价。

**RQ3** 的答案：三条审查各自产出不可替代的输出，这一点由删除重建测试判定。**该测试本轮未执行，因此本文交出的是判据与量具，不是结论。**

三点启示：一、批评应把"不可信"先分诊再评价；二、编辑流程应把三栏记录分开保存，不合并成一张综合分；三、创作教学里"埋伏笔"这条老规矩，可以被重述为一个可测的权限问题，而不再只是手艺经验。

## 声明组

---

**【作者贡献】** 概念化、方法、写作与修订由斐索完成。

**【与既有传统的优先权声明】** 本文明确承认：读者事前判断权与"作者后补即作弊"这一直觉，范·达因（1928）与诺克斯（1929）早已提出，且比本文有名；草稿谱系与逐版比对是发生批评的本行；"机械降神"与"契诃夫之枪"是本文现象在手艺层的旧名。**本文不主张这些直觉是新的**，只主张把它们分成三条互不可推的序列、并给出可测判据这一步是新的——而这一步尚待检验。

**【关于作品实例的声明】** 文中所涉作品实例均用于说明结构，不构成对任何作者、编辑或出版机构具体工作的评价。涉及编辑行为的描述（删伏笔、补设定）为该行业的通例，不指向任何具体的编辑记录。

**【利益冲突】** 无。

**【数据与材料可得性】** 本文为概念分析，未采集数据，无可供下载的数据集。文中一切读数与阈值均为拟议设计。删除重建测试的执行方案见 6.2，任何人可自行组织材料复跑。

**【AI 使用声明】** 本文的结构整理、文字压缩与表述校订曾由生成式人工智能协助完成；作者对概念来源、论证边界、事实准确性与全文最终版本承担全部责任。

**【本次修订说明】** 本文相对初稿有六处实质更改，均为公开更正而非静默改数：① 删去 6.1 用"三斧答案不同"充当正交证据的无效论证，改以删除重建测试为唯一判据并标明未执行；② 重写证伪条款一，使其可被触发；③ 分开"统计相关"与"结构不可互推"两个条件；④ 补入三家此前完全未交手的占位者（公平游戏公约、发生批评、机械降神传统），并写明本文对 D<sub>2</sub> 的直觉不具优先权；⑤ 摘要不再许诺正文未交付的"本体性失重""理念界悬空"；⑥ **本版新增：以九类科幻题材的实例逐格检**

验三条线，并同时新增三道防护——第八节明写作品实例只作说明不作证据、且"能讲通的例子越多越该警惕"，第七节新增跨题材证伪条款五，第十节把"题材"明确排除出候选轴、只作分层变量。

## 参考文献与核验分级

---

### 〔已核验〕

Van Dine, S. S. (1928). Twenty Rules for Writing Detective Stories. The American Magazine, September 1928.

Knox, R. A. (1929). "A Detective Story Decalogue," in The Best Detective Stories of 1928.

Mikkonen, J. (2011). Modal Judgements and Literary Fiction. Journal of Literary Semantics, 40, 111–131.

### 〔待核〕（本轮未核到一手来源，不充当分离线支点）

Suvin, D. (1979). Metamorphoses of Science Fiction. Yale University Press.

Ryan, M.-L. 最小偏离原则；Fictional Reality 相关论述。

Doležel, L. 虚构世界的不完备性。

发生批评（critique génétique）与 avant-texte 传统。

Lewis, D. (1979). Scorekeeping in a Language Game.

李广益关于刘慈欣研究的相关论述。

### 【作品实例】（仅作结构说明，不承担论证支点）

特德·姜《你一生的故事》；刘慈欣《三体》《乡村教师》；弗兰克·赫伯特《沙丘》；安迪·威尔《火星救援》；杰夫·范德米尔《遗落的南境》；《回到未来》；赛博朋克与人工智能题材的通例。

**说明：**本表只保留正文实际使用、且能承担相应范围论证的条目。〔待核〕条目仅用于说明既有解释的位置，不承担优先权判断。