

玩家视角下的神话传统新诠与习得

——以 *Fate* 系列为例

张淇源

(北京师范大学 文学院, 北京 100875)

摘 要: 神话传统在被多重主体复原、拼贴与重构的流动过程中, 被赋予了新的意义。*Fate* 作为蕴藏诸多神话传统元素的集游戏、动画于一体的视听作品, 玩家之间也呈现出从虚拟到现实之间互动的逻辑。神话传统作为一种可资利用的资源被创编主体不断地复原、改编、整合, 并遵循视听叙事逻辑将其可视化, 接受主体也通过考据式传承、社交互动与日常生活实践, 刻写着神话传统。

关键词: 神话传统; 传统化实践; 考据式传承

分类号: B932 **文献标识码:** A **文章编号:** 1673-1395(2019)06-0024-04

理查德·鲍曼(Richard Bauman)指出,“传统”不应该视为是本真的、固而有之的存在物,而应该在一个动态过程中对其加以观照。^{[1](P128)}王杰文认为,这种流动的过程应该是“一个不断‘生成’的建构性行为”^[2]。建构是多方力量相互协商、互动的实践方式,民间传统就是被多重的力量不断叠加、角力,重新形塑而成的复杂体。基于此,赫尔曼·鲍辛格(Herman Bausinger)关注到了学者、乡民及其他参与者等多重主体如何定义、搜集并塑造民间传统的文化形式^[3]。安妮·埃里克森(Erikson, Anne)将戴尔·海默斯(Dell Hymes)所提出的“传统化”(traditionalization)界定为“用过去的古旧元素与信息建构新兴释义与主权的一种错综复杂的过程”^[4]。“传统化”关注的是过往的元素如何被附着于崭新的形式,进而重构传统。而杨利慧借鉴了“民俗主义”(Folklorism)、“民俗化”(Folklorization)^①这两个概念,对苏联神话学家叶·莫·梅列金夫斯基(Yeleazar Meletinsky)将“神话主义”(Mythlogism)视为“是一种艺术手法,又是这一手法所系的世界感

知”的观点加以矫正。她关注到,“神话被从其原本生存的社区日常生活的语境移入新的语境中,为不同的观众而展现,并被赋予了新的功能和意义”^[5]。

在“传统如何习得、传承与延续”这一问题上,祝鹏程《祛魅型传承:从神话主义看新媒体时代的神话讲述》^[6]一文便关注到,个体消解了神话传统习得过程的神圣性,其传承与言说的场合从单一的宗教仪式场合被拓展到了虚拟社区(Virtual Community)中,该社区内部个体解构、改编的传统神话文本,在融合了诸多神话母题、情节之余,也灌注了改编者戏谑的心态,并因虚拟社区传播速度快而最终成为日常生活内部交流的资源。

Fate 系列作品是以型月集团(Type-Moon)开发的 ADV 游戏 *Fate/stay night* 为中心的诸多 ACGN 作品。本文旨在以最受玩家喜爱、热度最高的游戏 *Fate Grand Order* (以下简称 FGO) 进行网络民族志的田野调查与深描,希冀构拟、阐明玩家内部的互动框架,探讨这一互动框架下民间传统如何被不断地再造,并嵌套进媒介叙事的逻辑内部,通过

收稿日期:2019-09-30

作者简介:张淇源(1995-),男,福建厦门人,硕士研究生。

① 约翰·麦克道尔(John McDowell)将民俗化视为是“脱离、被挪移了原先生产、制造的语境,商业、政治目的多重动机混杂的现象。在文化接触带(expressive contact zone)中地方文化出于向外界兜售、宣传和推广的目的加以包装,寻求文化表达的多样性,并满足不同个体的需求并回流至社区,并激发该社区并以此为该社区创造力的源泉和活力”。参见 John McDowell: Rethinking Folklorization in Ecuador: Multivocality in the Expressive Contact Zone, *Western Folklore*, 2010.

游戏、动画等视听手段,接受主体又如何刻写传统。

一、复原与嵌套:Fate系列中的民间传统的媒介叙事逻辑

民间叙事(folklore narrative)研究成果较为丰硕,但目前学界主要关注的是,作为主体的“民”,在口头和书面两种媒介形式下如何讲述神话、传说、故事等民间文学基本文类。但随着诸如电视、电影等媒介形式的涌现,这一概念所包含的范畴难以完全解释既定的社会现实。基于此,笔者姑且将其概括为“媒介叙事”(media narrative),即在新兴媒介的影响下,神话传统如何被整合、统归到电影、电视、游戏的过程中?在这一过程中,哪些叙事手法发挥着作用?这些叙事手法与策略共同营造了一个什么样的充满传统意味的场域?

其中最重要的叙事逻辑体现在宏观的情节框架具有对抗性。口头叙事总是涉及斗争(agonistically toned)^{[7](P45)},笔者认为,在媒介叙事中,也需要通过斗争与对抗,满足受众的聆听欲望。贯穿Fate系列的逻辑主线为圣杯争夺战争,其动画情节、游戏剧情均在这一主线的统领下铺陈开来。隶属于亚瑟王传奇系统的“圣杯”故事历来无一定本。圣杯可以是耶稣为纪念逾越节而分发的作为节日祭品——羊腿的盘子;也可以是耶稣受难前逾越节的晚餐中,耶稣和其十一位门徒饮酒时所使用的葡萄酒杯,耶稣也将该酒杯内的葡萄酒喻为自己的鲜血;还可以是一块宝石,一个装满鲜血的浅盘。^{[8](P2)}在流布的“圣杯传奇”系统内部,“圣杯”这一物象在《亚瑟王之死》《追寻圣杯》等作品的反复讲述、演绎下,逐渐被附着了可以使拥有者青春永驻、得以长生的内在意涵。Fate系列中也基本沿袭了这一符号意义,圣杯可满足拥有者的愿望。圣杯不但作为支撑情节框架得以成立的基石,同时也构成了玩家得以沉浸的内在动力。而“追寻圣杯”这一核心情节,其实与民间故事中的“龙宫寻宝”这一母题具有内在关联性。在Fate系列之外,诸多游戏、动画内部也是在一种结

构化框架的前提下展开的,其中,“设置难题—解答难题”(3-P),“与对手作战及把他战胜”(B-II)^{[9](P125~127)},是这一叙事框架的主干。这一具有对抗性的叙事框架,既使得玩家从节奏单一的日常生活实践走向高密度障碍^①丛生的“非常空间”,个体震荡的精神力量得以被重新唤起。同时,这也成为了玩家聚合在高级玩家论坛日常交流的重要资源,也是诸多商业主体的盈利来源。

这一对抗性的叙事框架并未让玩家在虚拟空间中完全迷失自我,成为完全被该框架支配的傀儡。部分玩家在叙事框架营造的狂欢^②氛围裹挟下,仍旧葆有个体的自反性。

圣杯战争的核心是对追寻本身的思考,在追寻过程中人所展现的精神是值得赞扬的,有时候追寻的过程比结果更值得留恋。正如Fate-Zero中的亚历山大,一生只想看到传说的无垠之海(Oceanus),尽管最终没有到达,但是还是受到了诸多粉丝的青睐^③。

玩家并非像米哈里所言,“过度沉浸于媒介建构的虚拟世界而忘记周边变化乃至群体。”该框架为玩家提供了释放狂欢情绪的空间,但玩家的理性与主体性,使他们能从这个框架暂时地剥离出来,反观现实的日常生活,并从中得到启迪,进而内化神话传统之于自身的意义。

二、从“神话碎片”到“神话整体”

作为游戏文本的FGO援引了诸多传统形象,通过挪用、拼贴与并置等手段,构拟出一个崭新的虚拟世界。对于虚拟世界而言,传统并非是简单叠加,而是将传统的外壳瓦解为碎片化的存在。先前作为整体的神话文本被抽绎、提炼为一个个的元素和符号,原先互不相关的神话人物并置在一起。它们之间可能缺乏必要的联系,也缺乏事实层面可以并立的逻辑,但创编主体淡化了神话人物群像彼此存在的客观逻辑,将这些神话符号以集合的形式聚拢、存续在一起。原先作为整体的神话思维与初始的意义

① 游戏设计家皮尔斯认为,“障碍”(obstacle)是结构化游戏框架内部一个重要的元素,是阻碍玩家达到目标的重要组成部分。参见Pearce, C. *Story as Play Space: Narrative in Game's*, in L. King (ed.) *Game on: The History and Culture of Video Games*, Lawrence King, 2002, P113.

② 巴赫金(Бахтин, Михаил Михайлович)在《陀思妥耶夫斯基诗学问题》一书中,对“狂欢化”(carnivalization)理论已有详尽论述。此处所言的“狂欢”主要指:发言者在该空间内部消除了阶级方面的束缚,得以畅所欲言;其次,叙事框架本身也带来了一种叙事层面的狂欢,这种对抗性的叙事框架使玩家暂时性地进入迷狂的状态。

③ 访谈对象:光耀(化名,1996年生人);访谈人:张淇源;访谈时间:2019年7月6日;访谈方式:微信电话。

也伴随着这一过程被拆解、重构,如碎片般散落在游戏世界的内部,同时与这一过程相伴而生的,是一套全新的意义承载体系和表达方式。

在这一过程中,接受主体并非被动地接受创编主体的灌输,他们中的大多数选择了主动还原角色背后的传统特质,并在溯源与考据的过程中,实现了对神话传统知识的习得、内化与传承,笔者称之为考据式传承。被考据的神话形象大多是鲜为人知的传统形象,接受主体通过翻阅古籍、请求国外友人传递外文文献等渠道,复原、整合神话碎片。这其中最突出的例子便是对阿拉伯神话人物阿拉什的考据。

阿拉什这一神话人物游离于大多数接受主体的知识传统之外,因而考据热潮有增无减。大多数人对阿拉什的认知还停留在《阿维斯塔》所记载的“埃雷赫沙(意为快箭的,拥有雅利安人中最快飞箭的)从艾里奥·赫舒萨山飞向赫瓦那万特山射出一箭”。

微博名为“六分仪”的网友通过翻阅《阿维斯塔》、中古波斯语文献《帕拉维文书》,罗列出了弓箭手名字的不同说法(Ēraš、Āraššēbātir等8种说法),阿拉什射箭之地的5种说法(塔巴里斯坦、德玛山等),箭落之地的5种说法(巴尔赫河、阿姆河等);微博名为“Desirresta”的网友查阅了维基百科关于阿拉什的翻译,咨询了英语专业的同学,得知了这一神话的结局有另一种说法^①——阿拉什成为了箭的控制人,并终生生活在荣耀里直至死去,作为粉丝的该网友因此喜不自胜;微博名为“灰鲸灰 HUIJING”的网友则在土耳其、匈牙利(两地均为图兰人后裔,而阿拉什这一人物的流传地恰巧为图兰)外教的协助下,比照了中亚阿拉伯语系国家流传的版本和伊朗官方权威定本之间的差异,表示“兴奋到极点大概也就是如此了”^②。他们均将自己考据的结果、发现的材料以图片的形式上传至微博这一公共空间。而对阿拉什最著名的考据文,非“无名三段葱”撰写的《若能藉着我生命的终结换来永世的和平——Stella!》^[10]莫属,他考据了阿拉什的宝具“流星一条”所抵达之地应为奥克苏斯河,以及箭飞行的距

离,并由飞行距离估测该箭造成的威力范围,等等。当他将考据文发于NGA高端玩家论坛时,其他玩家的好评之辞纷至沓来,点赞数高达430。

置身于这个信息爆炸的时代,知识不再作为特定的资源,或者是作为标定身份的符号,被知识精英或神职人员垄断,知识习得意味着隐匿的权力关系这一论断出现了松动与裂痕^③。相反,开放的赛博空间赋予了知识的共享、习得以可能性,游戏受众超越了时空的桎梏,聚拢在同一个网络虚拟社区内部交流、互动。在这一社区内部,神话传统处于开放的可供获知的状态,游戏受众是自知的也是自觉的。他们通过各种知识获取的渠道,将散落在该空间内部的零散破碎的神话传统重新拼凑、粘合成一个自洽完整的整体。

那是否意味着这其中就全然不存在对知识占有与习得的权力关系呢?笔者认为不然。媒介的开放性并不意味着神话传统获知的均质化、平等化。也即对民众而言,在这一特定的敞开的媒介空间内部,看似所有的神话传统都是触手可及的,但在游戏受众内部仍旧存在着鲜明的层级划分,某些个体竭力地还原神话符号的原貌以及其背后承载的传统,他们往往将在多重媒介中所获取的材料在网络空间内共享,他们往往比被动接受他者灌输、传递知识的个体在社交圈内享有更高的地位和声望。

考据式传承的链条并未在将“传统碎片”还原为“整体性传统”后,便戛然而止。部分接受主体开始发声,合理质询权威的相关说法。以对吉尔伽美什这一神话人物宝具的设定为例,其宝具名为“王之财宝”,创编者将其设定为“人类智慧原典的本身”,这一强化了文化不平等性的说法饱受诟病。泛巴比伦主义认为世界文明源于两河流域,两河文明是其他文明形态的原点,这一说法在上世纪得到了博厄斯^④、郭沫若等人的支持。但接受主体的质疑并未浅薄地止于质疑创编主体秉持的世界观,诸多接受主体通过文献索引,对上世纪甚嚣尘上的泛巴比伦主义予以驳斥。在这一传承链条中,接受主体始终

① 《阿维斯塔》中关于阿拉什结局的说法是其因为射箭而献出了自己宝贵的生命。

② https://weibo.com/hrra?profile_ftype=1&is_all=1&is_search=1&key_word=兴奋到极点#_02015-10-14/ 2019-7-30。

③ 米歇尔·福柯认为,知识被附着了权力和真理的内涵,知识往往与个体的社会阶级高低密不可分。参见米歇尔·福柯:《知识考古学》,谢强译,上海三联书店,2003年。

④ “暨大约十年前薄尔氏说巴比伦底古住民斯梅尔人(Sumerians)与汉民族是由同一根源分出来的说头。”参见滨田耕作:《中国古代文化鸟瞰·彩绘土器与西方文化的关系》,汪馥泉译,《青年界》,1931年第5期。

处在理性自反的状态,经过诸多甄别、思考而进行批判性参与,而非成为阿伦特笔下的“无思(thoughtless)的傀儡”。这种保持自反状态的传承方式的合理性在于,接受主体始终坚持将视觉文本与该文本之外的视角、材料加以比对,或佐证互释,或互斥求真。

随着马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)预言的“地球村”(Global Village)时代降临,作为主体的“民”得以超越地理维度的边界与桎梏,被统合到同一个“语言的集市”^[11],这为第二重互动——接受主体内部的互动提供了便利。接受主体互动的场域从FGO交流群、Fate贴吧到NGA高端玩家论坛、B站弹幕等,交流的内容从游戏攻略、人物的羁绊礼装、角色考据到游戏心得等,无所不包,形成了以趣缘为边界的群体。线上互动之余,他们还组织了诸多线下交流活动巩固彼此联系。通常,我们认为游戏压缩了个体与他者交流的时间,主体的社交能力随之萎缩,但从另一个维度上看,FGO为受众提供了日常交流的资源,有网友称FGO使其逐渐走出了自闭,朋友也多了起来。

文本不是稳固不变的,接受主体对某一文本多元的理解、阐释与改写方式,使这一文本的活力得以存续下去。让·弗朗索瓦·利奥塔(Jean-Francois Lyotard)断言,我们正处在被后现代主义逻辑支配的时代。在这一时代,宏大叙事将不复存在,精英与大众之间将不再被泾渭分明地区隔开来,个体也不再是历史框架的附属品^[12]。在这一背景下,接受主体开始进行FGO系列的同人文写作。我们姑且先将官方生产的,涵盖了剧情主线、人物角色等因素的游戏或动画文本,称为元文本。元文本本质上还是创编团队协商磋磨的产物,终究是少数精英群体的创作,难以满足每个接受主体的审美期待与兴趣点。这无可厚非,但接受主体并不满足于此,他们开始从合乎自身关注点的人物形象、剧情出发,在此基础上为其架设新的剧情走向,生产新的故事文本。这一过程,亨利·詹金斯称之为“文本盗猎式写作”^[13],比如,网友们既有开始悬想神话英雄在英灵战争之外的日常生活究竟是何种样态的同人文,也有所谓的感情向的故事创编,如言峰绮礼与吉尔伽美什、阿维斯隆与咕哒子、吉尔伽美什与恩奇都、阿周那和奎

师那。四位网友分别就四对人物进行了新的故事线条的叙写。

三、结语

Fate对抗性的情节框架、复原传统的角色台词以及杂糅了传统与亚文化审美趣味的羁绊礼装,共同体现了元文本与传统的对话。

接受主体通过考据人物背后的传统知识,从而习得、内化该知识,并且始终保持理性自反的状态,敢于有理有据地质疑权威论断。主体之间通过叙写同人文本,实现异文的再生产,同时也在原人物的基础上附着、添加了新的意义。

参考文献:

- [1] Richard Bauman. Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments[M]. New York: Oxford University Press, 1992.
- [2] 王杰文. 新媒介环境下的日常生活——兼论数码时代的民俗学[J]. 现代传播, 2017(8).
- [3] Hermann Bausinger. Folk Culture in a World of Technology[M]. Trans. Elke Dettmer. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1990.
- [4] 康丽. 传统化与传统化实践——对中国当代民间文学研究的思考[J]. 民族文学研究, 2010(4).
- [5] 杨利慧. 当代中国电子媒介中的神话主义[J]. 云南师范大学学报(哲学社会科学版), 2014(4).
- [6] 祝鹏程. 祛魅型传承: 从神话主义看新媒体时代的神话讲述[J]. 民俗研究, 2017(6).
- [7] (美) 瓦尔特·翁. 口语文化与书面文化[M]. 何道宽, 译. 北京: 北京大学出版社, 2008.
- [8] Roger Shenman Loomis. The Grail—from Celtic Myth to Christian Symbol[M]. New Jersey: Princeton University Press, 1991.
- [9] (俄) 弗拉基米尔·雅科夫列维奇·普罗普. 故事形态学[M]. 贾放, 译. 北京: 中华书局, 2006.
- [10] 无名三段葱. 若能藉着我生命的终结换来永世的和平——Stella! [EB/OL]. <https://bbs.nga.cn/read.php?tid=12118865&topid=236520774&page=1>, 2017-7-28/2019-7-30.
- [11] 施爱东. 巴莫曲布嫫. 走向新范式的中国民俗学[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2015.
- [12] (法) 让-弗朗索瓦·利奥塔. 后现代状态: 关于知识的报告[M]. 车槿山, 译. 南京: 南京大学出版社, 2011.
- [13] (美) 亨利·詹金斯. 文本盗猎者——电视粉丝与参与式文化[M]. 郑熙青, 译. 北京: 北京大学出版社, 2016.

特约编辑 孙正国

责任编辑 强琛 E-mail: qiangchen42@163.com