

欢迎按以下格式引用:张淇源.虚拟民族志的路径方法、伦理关系与使用效度——以 *Fate Grand Order* 及其玩家实践为中心[J].长江大学学报(社会科学版),2023,46(5):8-14.

# 虚拟民族志的路径方法、伦理关系与使用效度

## ——以 *Fate Grand Order* 及其玩家实践为中心

张淇源

(北京师范大学 文学院,北京 100875)

**摘要:**虚拟民族志的兴起,是在媒介转向、新冠疫情等影响下的方法论调试。在“研究者—生产者—媒介—受众—文化传统”这一行动者网络中,虚拟民族志的操作论纲及其伦理关系可归结为:文化传统的“隐性在场”“本真性”在受众与生产者、受众与研究者间形成了田野伦理的博弈张力;“相对真实”与适宜的“情感浓度”是虚拟民族志的使用效度;虚拟民族志与线下田野作业并非是替代与被替代、主流与边缘的关系,二者相辅相成,对神话主义研究民间传统的创编现场、受众对碎片化民间传统的立场与内化程度等问题的解决,具有方法论意义。

**关键词:**虚拟民族志;以玩家为中心;伦理关系;使用效度

**分类号:**C912.4 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2023)05-0008-07

自马林诺夫斯基开始,“科学式的民族志”这一范式便被确立下来,被研究者视为客体,研究者客观地审视、打量被研究者的存在,民族志作品总是处在被制作和塑造的过程中。受到后现代思潮的影响,越来越多的民族志强调对被研究者发声权利的重新赋权,同时也深刻反思了既往民族志作品中的“视觉至上论”(visualism),这种反思大致可以纳入从注重宏观叙事,到强调微观主体的情感经验、个体叙事的脉络之内。在感官的调度方面,沃尔特·翁(Walter Ong)认为,西方文化无限推崇视觉感官,而忽视了触觉、味觉、嗅觉等知觉系统。在这一反思下,感官民族志由此兴起。“民族志的主导隐喻也从观察的眼睛转移到有表现力的言辞(以及姿势)。”<sup>[1](P4)</sup> 这强调在田野过程中,需要凸显研究者与被研究者双方的“身体感”(sense of body)。在叙事人称方面,也存在着一一种从中立的客位视角到主观视角的位

移。自我民族志(auto-ethnography)主张将研究者的情感体验、身体感受纳入书写的范畴,既批判性地反思自身经历,又强调彰显个体经历与文化背景之间的互动关系<sup>[2]</sup>。这种主张将研究者从冷静、客观的记录者、摄影者的身份中抽离出来,赋予其充裕的发声空间。

随着“万物皆媒”时代的降临,网络成为了承载、创编民俗传统的场域。虚拟空间突破了地理边界,断裂的“现代性”使我们“抛离了所有类型的社会秩序的轨道”<sup>[3](P4)</sup>,形成了崭新的生活状态,“趣缘”成为了关键的群体边界标准。群体的流动性、异质性以及跨地域性,使网络田野的开展有其必要性。在学界,“虚拟民族志”一词说法众多,诸如“赛博民族志”(cyber ethnography)、“数码人类学”(Digital Anthropology)等。罗伯特·V.库兹奈特从8个维度界定了如何合适地开展网络田野的标准与注意事

项<sup>[4]</sup>。在书写层面,虚拟民族志强调将线上与线下综合起来考察:研究者不能将眼光局限在线上文本,更不能把这些材料当作事象全貌。作为研究者,我们“不仅要呈现那个事件或人本身,还要清楚地描述出具体研究中涉及的线上和线下诸多方面……[注重]事件、人物、空间等之间的相互连接、转换和整体性考察”<sup>[5]</sup>。

在“朝向当下”的民俗学的学术呼吁下,民俗学界也积极调适所采取的田野工具<sup>[6]</sup>,虚拟民族志便是其中一例。学界对虚拟空间中神话段子创编的观照<sup>[7]</sup>,对神话短视频的制作者及其粉丝<sup>[8]</sup>、玩梗者<sup>[9]</sup>、粉丝群体<sup>[10,11]</sup>、游戏玩家<sup>[12~15]</sup>等亚文化群体的聚焦,既贯彻了文本中心观,又关注到了形塑文本的主体、内部知识,以及“经由技术中介的渠道进行的互动。民族志学者不仅研究身体的移动和空气的震动——[而且包括]行动和话语的意义”<sup>[5]</sup>。

本文个案聚焦在 *Fate Grand Order* (以下简称“FGO”)这一游戏及其玩家实践。该游戏中译为《命运-冠位指定》,是 TYPE-MOON 旗下,由 DE-LIGHTWORKS 开发的一款卡牌收集类的游戏。该游戏融汇了凯尔特、希腊、西亚神话,印度史诗,亚瑟王传奇,日本鬼狐精怪传说等诸多民间传统的元素,可以归入神话主义文本的范畴。围绕这一神话主义游戏文本,多元主体如何磋商与交流,映射出何种复杂的伦理关系,对反思虚拟民族志的操作论纲、网络田野关系的处理,以及使用效度有何借鉴,均是本文希望回应的学理思考。

## 一、虚拟民族志的生成背景

虚拟民族志有着内在的衍生逻辑,外部语境相互交织,推动着这一研究方法的兴起与定型。因此,我们有必要廓清这一范式的动力,明晰虚拟民族志在当下存续的重要性。

### (一)媒介转向思潮孕生新的民俗事象

媒介转向的思潮是虚拟民族志孕生的土壤。互联网消解了主体间的地理阻隔,我们进入了“全球村”的时代。“这将是一个完全重新部落化的深度的卷入的世界,通过广播、电视和电脑,我们正在进入一个环球舞台,当今世界是一场正在演出的戏剧……个体的、隐私的、分割知识的、应用知识的、‘观点的’、专门化目标的时代,已经被一个马赛克世界的全局意识所取代。在这个世界里,空间和时间的差异在电视、喷气飞机和电脑的作用下已经不复存在。这是一个同步的‘瞬息传播’的世界。此间的一切东西都像电力

场中的东西一样互相共鸣在这个世界中。”<sup>[16](P389)</sup> 网络实现了空间与时间的双重突围,更新了过往民族志“同吃同住同劳动”的“三同原则”。过往研究者需要长时间和被访者处于同一空间,通过“深浸”,寻求和被访者获得相对一致的文化直觉。但是,在融媒体时代,网络社区加速了群体流动的速度与广度:在差序格局中,血缘是重要的构筑基因。当下群体的聚合标准是多元的,从业缘到趣缘,这些社区内部个体的准入与退出,以及边界框定都在动态变化。网络社区不再是“由地理环境与固定的社会团体组成的‘共同体’,而应该将其看作‘虽有流动性’,但因‘人们的自反性和归属感’而产生的共同体”<sup>[17]</sup>,一个“自由选择性的‘选择缘’的现代传承母体”<sup>[18]</sup>。在群体高速流动的语境下,三同原则的阐释力度与效度不可避免地有所下降。虚拟民族志的出现,在一定程度上弥合了稍纵即逝的文化事象间的断裂。

在虚拟空间中,民俗传统获得了“第二生命”(the second life)。例如,透过抖音等自媒体,观者置身在浩浩汤汤的神灵巡游“现场”,也具身感知宗祠重建这一仪式展演中蕴藉着的狂欢,观者还可以看见“跳大神”从私密角落走向公共展演,隐匿的内部知识上沉积的阴翳,慢慢被掠去。在这个混杂的空间中,群体是异质的,不但汇聚了作为信众的观者,猎奇、悠闲的看客,也充斥着研究者的身影。群体观看、窥视的动机大相径庭。自媒体的打赏机制营造出狂欢的宗教氛围,消解着信仰的神圣性。

在这一前提下,研究者重新拾起了“轮椅上的人类学家”这一身份。透过电子媒介,我们窥见了一个复杂流动的社群图景,网络空间中庞杂的跨地域社群是这一传统展演的现代性受众。受众散布在不同的空间中,他们是身披网络马甲的“套中人”,“游猎”在不同的媒介平台。网络时代人群的流动,使参与式观察这一传统的田野手段操作难度陡增:一方面,从庞杂的群体中整体把握不同社群的精神状态,归纳其实践机制,难度颇大,工作量也较繁复;另一方面,参与式观察更适用于研究者沉浸在相对恒定的地理空间,摹写行动者的关系与行为,并进行文化阐释。在虚拟世界中,主体间的关系是松散的。得益于微信电话、QQ 电话,研究者可以直接在不同的社交平台私信被访者,约定线上访谈时间,获取叙事资料。研究者还可以多次线上回访,并通过“潜水”观察受访者的言语习惯,拼凑其个人叙事碎片,不断地比照、丰富初始的叙事材料。网络还为研究者节省了大量的时间、交通与住宿成本,使访谈过程以音频

语流的形式储存下来,透过语流刻画诸多有质感的灵魂。在地域分布上,这些散落在不同空间的个体也满足了随机抽样的追求,可获取的样本量也颇为可观,这有力地支撑了结论。

## (二)新冠疫情阻滞线下田野

新冠疫情这一全球性公共卫生事件,凸显了虚拟民族志在知识生产方面莫大的潜力。因为新冠疫情,诸多民俗传统遭遇停滞的危机,社区主体对其进行了能动性改造,使其能够在疫情缝隙中延续。某种程度上,新冠疫情阻滞了全球化的进程,暂时切断了国家、社区乃至个体之间的联结,世界似乎重新回归到了边界分明的前全球化节点。在民众看来,病毒指向了文化想象系统中不稳定、无序等意涵,它意味着个体丧失了对自我身体的掌控权。研究者的外来身份意味着未知,未知则系联着危险。在这个意义上,隔离作为防止危险外溢的关键手段,阻滞了研究者的流动与介入。在这一公共卫生事件下,研究者变成了局促的行动者,现实中长时段的参与式观察变成了奢望。据笔者目力所及,2020~2021年诸多以海外多点民族志、民族志式田野作业为研究方法的国内博士论文或被迫搁浅,或深度上大打折扣,但是,线上访谈却为研究者与被访者提供了一个信息交互、理解他者的平台。

## 二、“以玩家为中心”:虚拟民族志的操作论纲与伦理关系

“玩家”是神话主义研究中不可或缺的维度。在虚拟世界中,以传统为取向的文本的重塑、播布是多重主体共同磋商的产物。经由玩家这一行动结(bond of acting),我们可以看到多元主体的行动图谱。“行动结”指行动网络中的关键枢纽,它系联着其他主体,影响着神话主义文本的流动与接受。

### (一)玩家—研究者

#### 1.发现玩家:从整体性存在到个体叙事

虚拟民族志应该发现湮没在文本背后的主体。“文本”(text)概念指涉甚广,文字、图像、视频乃至表演都被涵括其中,这些文本构成了研究本体。通过网络世界,游戏攻略视频中浮现的弹幕、评论等交

流文本,融合了视听符号的游戏实况视频,各种民俗传统符号在游戏世界的变体,如游戏角色的宝具、语音以及剧情故事线等,这些形色的文本成为了研究者深度沉浸的对象。不可否认,考辨文本的源流,比照现实、虚拟两个维度中的文本异同、生成机制,是研究的基石。

但若止步于此,我们会窄化了虚拟民族志这一方法,也会使研究结果流于表面。研究者的学术镁光灯,既应该聚焦于网络中的民俗事象,更应该给予从事民俗事象再生产的主体以特写。民俗学既是传承之学,更是人本之学,换言之,主体、实践及其动机是民俗传统得以存续的内核,只关注事象本身,我们无法把握到民俗事象如何突破时间洪流、外力倾轧,并绵延至今的奥义。如果说游戏世界中的民俗事象是前台文本,那么,我们还应该将作为后台文本的主体实践、个人叙事及其动机一并纳入研究视域,二者并不决然割裂,而是相互联结的。它们相互印证,拼合出一个完整的叙事体。我们将二者视为整体,便可以把握玩家对于创编的态度,并知晓他们写作CP文、绘制同人图等二次创作的动机。原先被视为整体性存在的玩家,他们异质性的面貌才能浮出历史的坐标,这也回应了“让缄默的知识与主体发声”这一贯彻始终的学科追求。唯有将主体和事象视为有机的系统,并予以观照,才能在把握事象普遍规律的同时,彰显民俗学“有温度、有质感”的学科底色。

此外,玩家具有异质性。根据“入坑”时间长短、“肝”<sup>①</sup>“氪”<sup>②</sup>的程度,玩家群体内部掌握的权力话语也是流动的、不均衡的:资深玩家又称“氪佬”“石油佬”“满星满宝玩家”,受到其他玩家的尊重,在群体中掌握着较多的言说资本,享有较高的声望。此外,群体中还有“云玩家”“萌新”,他们的沉浸程度较低,三者呈现出“氪金大佬>云玩家>萌新”的等级序列。根据职能分工,玩家还分化出考据党、攻略党:前者爬梳游戏角色背后“传统化实践”<sup>[19]</sup>(traditionalizing practice)的过程;后者则是“萌新”的“神奇相助者”<sup>[20]</sup>(Supernatural Helpers),帮助“萌新”实现等级的晋升。

从虚拟到现实,随着玩家沉浸程度的提升,玩家

① 肝:游戏玩家内部黑话。肝是身体的器官,有些玩家为了完成游戏任务,会熬夜打游戏,熬夜会破坏肝脏,所以无节制地玩游戏被称为“肝游戏”。比如熬夜疯狂地玩手游,然后获得某个角色(卡牌之类),也被称作游戏里肝到某个角色。

② 氪:一种游戏支付模式,指玩家通过支付宝或第三方支付工具购买游戏中的虚拟货币,完成游戏内部商城购买或兑换游戏道具的过程。



会将游戏角色的喜爱投射、物化为具体的行为实践。从 Coser 圈,到手办党、圣地巡礼,他们通过物质性消费,在真实世界中续写着游戏文本;从神话主义叙事的旁观视角,变成叙事的第一人称,参与到神话主义文本的再生产之中,成为神话主义文本的“主语”(施动者),使神话主义文本从虚拟世界中的定型化,呈现为现实世界中的散射状的枝蔓结构,即每个玩家都通过自己的具身实践,演述、再现该文本的变体。

不同性质、沉浸程度的玩家对民间传统的内化程度,参与集体活动的积极性是迥异的。因此,在进行玩家访谈时,需要清晰地划定玩家的性质,确保样本的完整性,勾勒出一个完整的玩家谱系。

## 2. 构建由点及面的田野关系网

虚拟民族志需要构建由点及面的田野关系网。这个田野关系网主要由社群的核心主体构成,因为核心主体有丰富的个人叙事,对趣缘群体的发展脉络、关注核心更为清楚。研究者在田野关系网中,应该与1~2名核心主体建立亲密的关系。

在网络社群中确定核心主体有着一套辨识标准。假设田野场域为 NGA 玩家论坛,玩家的发言次数、等级高低是重要的判定指标。研究者可以私信发言频率或等级较高的玩家,并与其保持长久且亲密的田野关系,逐步构建虚拟世界的田野关系网络。接着,通过核心玩家的引荐,逐一认识与之关系密切的核心玩家,滚雪球式地实现田野关系网的增殖。核心玩家往往会因在论坛的发言质量、等级相近而互相吸引,聚合成一个交流圈层。只要与该圈层中的某一个或某几个个体维系稳定的田野关系,便极有可能被其他个体接纳。这便是“由点及面”的第一层含义,即以少数的社群核心成员为基点,涟漪式地扩布到核心圈层。

“由点及面”的第二层含义为,既要关注核心成员的行为轨迹,也要关注数量占绝大多数的非核心成员。非核心成员有闲、猎奇以及围观的逻辑,更能涵括当下亚文化群体的精神世界。先前的游戏研究,存在着将玩家行为妖魔化的污名化取向。这一标签源自于过多关注核心玩家,而忽视了数量占比更高的非核心玩家。当非核心玩家被纳入到研究视野,我们发现,在虚拟世界中,他们是波德莱尔笔下漫无目的的“闲逛者”,或是亨利·詹金斯所言的“游猎者”,这有别于以往“狂热”的刻板印象,如果研究者缺失对这一面相的烛照,可能导向偏狭的结论。

某种程度上,虚拟民族志意味着受访者的面貌、

身份是隐匿的,研究者与受访者之间的具身体验(embodied experience)是缺位的。这种缺位带来的是双方对访谈过程的虚无感。为了解这种虚无感,研究者不能仅仅“潜伏”在网络空间,观察核心主体交流互动的实践过程,还应该在线上线下两个时空向度中切换,通过与受访者团建、聚餐等实践,转和双方情感。此外,2019~2021年,笔者进行网络游戏玩家研究时,在英国、日本留学的被访者不在少数。时空疏远并不意味着情感联结的缺失,相反,研究者需要及时关心对方所在地的抗疫政策、疫情发展情况,在除夕等岁时节日互道祝福,使田野关系网弥漫着人情,扭转过往将被访者工具化的研究霸权行径。

虚拟民族志对身份的隐匿,某种程度上也保护了受访者的隐私,消除了他们的心理顾虑,有助于生产出更具张力的个体叙事,这显现出有别于线下参与式观察的优势。笔者在开展 FGO 游戏玩家的日常生活实践研究时,访谈一位因酷爱 FGO 的某个游戏角色,而在现实世界中扮演该角色的 Coser。当访谈进行到一半时,对方袒露了自己真实的性取向,这令笔者震颤不已:一方面因为自己被受访者信任而欣喜,另一方面为了保护对方隐私,笔者急忙打断对方,告知对方笔者正身处公共空间(体育馆看台),使用微信电话外放访谈,对方对此并不在意。首先,微信电话消隐了对方真实的外在形象,且对方为化名,这为受访者增添了双重保护色;其次,访谈前,双方约定将交流局限在虚拟世界,不存在现实世界的羁绊,这为受访者筑造了第三重保护的壁垒。这也是虚拟民族志的优长。

## 3. 互动式写作:走出书写霸权的阴霾

在写作层面,虚拟民族志可以采取互动式写作策略,使研究主体与客体在民族志中多声部交织。在既往的民族志中,单边主义的写作取向甚嚣尘上,作品笼罩着研究者的阴霾。被研究者被视为研究材料的获取来源,是“被动的、格式化了的能指”“外在于学者的他者”<sup>[21]</sup>。在文本中,玩家的自我言说、生活经验大多处于缺席状态,在对 FGO 游戏玩家的追踪中,作为游戏新手的笔者,自然缺乏宏观把握玩家世界的能力。编织民族志材料的过程,本身就携带着权力话语的意味,研究主体更要警惕在重制材料中的学者优越感。因此,笔者采取了互动式写作策略,与其他核心玩家反复磋商学术观点,请教如何阐发材料,赋予被访者以充裕的发声空间。但是,互动式写作并非意味着研究对象与研究者之间书写权

力的均质性。被访者理解、阐发材料,往往是众声喧哗的,此时,更需要研究者葆有学者自觉的思辨,统摄玩家的多声部话语,使其和谐交织。

## (二) 玩家—游戏制作团队

玩家与游戏制作团队二者之间并非单纯是生产与接受的关系。相反,玩家是能动自觉的,对曲解民间传统内核的要素充分自反,他们通过论坛与贴吧表述自身态度,这些反馈意见彰显了玩家的主体性。但是,这种主体性又是有限度的。它取决于玩家大脑文本的丰富性,同时也与玩家的自觉意识休戚相关。这种自觉意识包括微观上的自我表达欲望和宏观上的文化自觉、民族自觉两个维度。

我们还注意到,作为消费端的玩家与游戏制作团队之间的等级关系、权力话语的分布,呈现出流动、游移的状态。玩家的审美趣味影响着制作方考据传统的深度与方向,审美趣味的背后隐匿着消费的资本,而资本的积累是制作方将传统资源化的目的。玩家的审美期待、族群认同与禁忌,共同形塑着他们对民间传统符号的认知与想象,这也影响着他们对游戏文本的反馈。此时,玩家是制作方需要取悦的对象。双方关于传统化创编的歧解,通过社交平台得到消除,社交平台也成为了弥合生产方、接受方双重视阈的媒介。这种关于歧解的交流,使双方的等级暂时动态平衡。但是大多数情况下,生产者以“规训玩家的审美趣味”为生产策略:通过图像生产,伴随着玩家高强度、高频次地进入游戏世界,在眼球与屏幕的频繁接触之中,他们无意识地内化了游戏内部蕴含着的“审美装置”。

## (三) 游戏制作方—玩家—文化传统

游戏制作方与玩家秉持的文化传统之间,也存在着复杂的伦理关系。经由玩家,玩家群体背后的“大传统”从缺席走向在场。

一方面,民间传统是游戏制作方创编的资源,但是,另一方面,民间传统来自特定的地域空间、族群,乃至国别,它形塑着玩家的身份认同。一旦对该传统符号的创编超出了主体的认同区间,便可能引发受众的不满,他们会在论坛中发布骂帖,拒绝对该角色氪金等,宣泄不满的情绪。为了弥合游戏制作方与玩家之间的认知错位,减少二者冲突,游戏制作方成立了专门的考据团队,以传统之名还原成为了生产者关键的考据方向,他们希望求诸民间传统的权威性力量。透过玩家多次提及的“原汁原味”“还原”等语辞,我们发现,玩家群体一直痴迷地追求本真性,这种本真性考据浓缩为民间传统符号的可视化

影像——武器、装饰等。他们将本真性作为判定创编优劣程度的关键标准:考据的细节越细致入微,生产者展现的诚意越明显,创编也越成功。

资源化后的民间传统是否本真还原这一评判标准,使玩家与研究者之间出现了立场的分歧:一方面,本真性在学界饱受诟病,民间传统被视为动态生产的产物;另一方面,这又是玩家内部默认的准则。学者的理性自觉与尊重受访者的内部知识之间形成了互斥的伦理张力。在笔者看来,在田野现场,研究者需要暂时让渡出学者立场,悬置对诚与真的追求,尊重玩家的理解。在学术书写中,研究者重新进行学理思辨,如实呈现玩家的立场。在呈现立场的过程中,可以批判性反思,但不能站在学术的制高点进行指摘。

## (四) 研究者—媒介—玩家

开展网络田野时,研究者不仅要关注作为行为者(actor)的行动者(agency),还应该关注非人的物体(object)<sup>[22]</sup>,譬如将民间传统可视化的技术与媒介。所以,我们应该注重跨媒介考察,关注特定媒介的性质。“跨媒介考察”指研究者穿梭在不同的媒介,深度沉浸。在既往研究中,虚拟民族志往往以单一媒介的单一社群为网络田野点,却忽视了媒介特性。媒介特性指不同媒介面向的观众是异质的,特定媒介框定了不同的交流框架,并具有差异性的内部机制。

### 1. 互动、补偿的跨媒介关系

不同媒介之间是一种互动与补偿的关系。在NGA论坛中,通过帖子的点赞数量和评论,我们可以勾勒出玩家社群的差序格局,发送者居于格局的核心,其他玩家与他的亲疏/社交黏度“好像把一块石头丢在水面上所发生的一圈圈推出去的波纹”<sup>[23](P23)</sup>,点赞或评论数量较高的玩家居于涟漪内侧,反之则处在这一关系网的边缘。这个关系格局是流动不拘的:在游戏世界中解锁剧情、角色越完整,在社群内部发言频率越高,质量越高,玩家掌握的话语资本也会随之增加,推动着玩家从边缘向中心不断偏移。

因等级、发言质量,以及职能分工的相近,部分玩家会通过论坛私信索要微信,达到“扩列”的目的。从玩家论坛到微信好友,玩家社群不断地分化,并聚合成诸多层叠的小圈层:从公共到私密,社交空间不断放缩的过程,也是微小的玩家社群社交亲密度抬升的过程。但是,在扩列之余,玩家们还通过“分组”“屏蔽/仅聊天”功能,或能动地建构、展现自我的形象,或维系自身坚守的亲密边界:前者或通过 FGO

相关实践,如购买手办、氪金抽卡等,强化彼此共同的身份标识,昭示着自身的核心玩家社群位置,宣示对游戏的忠诚;后者则将微信职能化,将与其他玩家的交流工具化。

在微信之外,玩家还活跃在微博、QQ等社交平台。这些平台的受众大多年龄较低,且彼此年龄相仿,关系较亲近。基于此,在这两种媒介平台中,受众往往扮演着与朋友圈大相径庭的自我形象。如果说岁月静好是微信朋友圈的“母题”,那么在微博与QQ中,玩家会更直率地袒露负面情绪。因此,我们很难用物理的墙体边界去框定前台与后台的分野。相反,透过网络屏幕,社会庞杂的文化观念,逐渐入侵到个体的日常生活世界,形塑着个体,前台与后台的边界愈发模糊。汉娜·阿伦特(Hannah Arendt)在《人的境况》中写道,人作为一种社会性动物,需要在黑暗中恢复,需要一个私人领域,他们在这个地方不需要扮演什么,只需要恢复。<sup>[24]</sup>戈夫曼也指出,前台与后台之间矗立着一道隔墙或通道,防止观众“突然闯入”后台<sup>[25]</sup>,后台是主体灵魂暂时休憩的场域,在虚拟世界中,后台反映为社交小号,它是主体修复精力与自我的重要媒介。

由此可见,对受众而言,不同的媒介负载着不同的功能。一方面,他们通过媒介建构良好的自我形象;另一方面,媒介也是他们卸下优美的假面,抚慰脆弱灵魂的重要管道。功能上,后台对前台进行补偿与超越。所以,如果研究者将视野局限在单一媒介上,并不能洞悉玩家真实的行动逻辑。研究者需要审视、统合异质媒介呈现出的主体形象,甄别出主体或伪饰,或真实的部分及其策略,方能摹状出当下社会个体挣扎、游移的精神世界。

## 2. 交流框架的异质性

不同的媒介框定着不同的交流框架。在FGO中,游戏文本由创作团队(相当于口头叙事的表演者)预先完成,进而进入编码阶段:精美的画面、逼真的语音,浓缩成了网线上游荡的数据代码。换言之,文本创编者是不在场的,它和受众被割裂在不同的时空,彼此不能交流,玩家也不直接参与到游戏文本的生产之中,他们的反馈对游戏文本形态的定型似乎没有直接影响。这与口头叙事中叙述者—听众呈现出共时性,共同生产文本的模式表现出了不同的走势。

在FGO的B站直播中,玩家与观众构成一个表演场域:玩家发送弹幕、表情(点赞、狗头等)影响着玩家的表演实践,屏幕上稍纵即逝的弹幕是观众“在场”的隐喻,营造出众声喧哗的视觉映像。这种虚拟反馈,是对玩家表演的外在评价,也是玩家的表演动力。换言之,观众、玩家以及观众的互动,共同标定了一次完整的表演。

直播、游戏时空分别代表了虚拟世界中共时交流与非共时交流两种模式。这两种交流模式背后,参与者的态度、动机是异质的。所以,在虚拟民族志的使用过程中,将所有媒介及其背后的交流模式、行为逻辑一概而论,这种本质主义倾向需要高度警惕。

## 三、虚拟民族志的使用效度与未来何为

诚如上文所述,网络空间中的主体大多表现为“电子媒介人”,受访者的真实身份往往难以确定。真实身份与具身体验的悬置,看似偏离了田野作业的忠实法则,但是,对真实、准确的强调,何尝不是学术研究中追逐本真性的缩影。无论是虚拟民族志,还是民族志式田野作业,研究者都只能无限逼近真实的锚点,但这种绝对真实只能说是田野中的幻象。学者的社会学想象力、受访者的记忆错位与隐匿表述,共同建构田野空间。所以,对于这种缺失的真实感,研究者只能通过增加线上线下的回访频率,通过多重媒介,获取其他材料,还原出一个整体意义上的受访者,判定与原始的访谈质料存在互释、互证,抑或是互斥关系。若为互斥关系,则继续思索受访者隐匿、说谎的内在心理。换言之,研究者不应纠结于绝对真实,相对真实才是虚拟民族志的第一层使用效度。

“机械”“冰冷”是虚拟民族志经常面对的指摘。他们认为,研究者与受访者在虚拟世界中接触频率再高,二者的田野情感浓度也始终难以和现实中的深度移情与沉浸媲美。在网络田野中,如何建立主客双方的“拟亲属关系”,如何提升二者情感的投射密度,有赖于研究者的经营之道。这一经营之道包括:以真诚为第一要义<sup>①</sup>,日常生活的分享与展示。研究者在辅助者与示弱者的身份之间切换:前者是研究者主动解决受访者的困境(情感、学业等);后者是研究者暂时悬置了学者身份,消解了学者—受访者的二元对立,实现了地位的平等,寻求受访者在相

① 以下的经营之道以真诚不欺瞒为首要前提。



关领域(情感、学业等)的帮助。这帮助受访者消除了将自我工具化的认知错位,在这种去蔽间,提升受访者的自我价值与意义。随着二者情感浓度的增加,研究者尝试让渡出隐私:隐私的流动与交换,对共有隐私的坚守,是主客双方田野伦理的“莫比乌斯环”,也是共同签订的田野契约。情感浓度合宜的田野关系是虚拟民族志的第二层使用效度。

最后,虚拟民族志也是开展神话主义研究的有力工具。在 ChatGPT、自媒体盛行的“数智时代”,神话传统通过网络小说、电子游戏、自媒体直播等不断地再生产。诚如上文所述,对“研究者—生产者—媒介—受众—文化传统”这一多主体互动图谱的澄清,能为我们研究神话传统的创编现场、内在动机,认识受众对碎片化后神话传统的内化、接受态度,处理田野中真实感、情感投射、碎片化身份等伦理问题,提供经验借鉴。在神话主义的游戏研究中,玩家位于网络的核心位置,玩家的日常生活应该是研究的第一田野现场。推而广之,对玩家进行同类项替换,受众的日常生活有助于我们理解神话主义流动的改编边界、阐释效力。

虚拟民族志与线下的参与式观察之间,也并非是一种替代与被替代、主流与边缘的进化论式关系。虚拟民族志也需要通过线下实践,消解线上访谈带来的不真实感。两种方法相辅相成,彼此缠绕,拓展民俗学烛照、辐射的空间与群体。

#### 参考文献:

- [1](美)詹姆斯·克劳福德,乔治·E.马库斯.写文化——民族志的诗学与政治学[M].高丙中,等,译.北京:商务印书馆,2017.
- [2]蒋逸民.自我民族志:质性研究方法的新探索[J].浙江社会科学,2011(4).
- [3](英)安东尼·吉登斯.现代性的后果[M].田禾,译.南京:译林出版社,2000.
- [4](美)罗伯特·V.库兹奈特.如何研究网络人群和社区:网络民族志方法和实践指导[M].重庆:重庆大学出版社,2016.
- [5]孙信茹.线上和线下:网络民族志的方法、实践及叙述[J].新闻与传播研究,2017(11).

- [6]杨利慧.从“以事象为中心”的田野作业到网络民族志——当代神话研究方法探索 30 年[J].民俗研究,2022(2).
- [7]祝鹏程.“神话段子”:互联网中的传统重构[J].云南师范大学学报(哲学社会科学版),2014(4).
- [8]张多.抖音里的神话:移动短视频对神话传统的重构[J].西北民族研究,2021(1).
- [9]张倩怡.“梗”与“玩梗”——亚文化群体的交流实践研究[D].北京师范大学,2018.
- [10]岳霄.虚拟与现实之间:偶像养成类粉丝群体的日常交流实践[D].北京师范大学,2020.
- [11]王心怡.交流实践及其文本再生产:以粉丝群体中的个体履职与秩序建构为例[J].民间文化论坛,2021(4).
- [12]杨俊生.网络游戏玩家群体的双重身份研究——以《魔兽世界》玩家为例[D].北京师范大学,2015.
- [13]包媛媛,杨利慧.数字游戏中神话的重构与传播——以王者荣耀为个案的分析[J].青海民族大学学报(社会科学版),2023(2).
- [14]张淇源.交错的自我形象与刻写的身体——以 Coser 的身体实践为个案[J].民间文化论坛,2023(1).
- [15]鲁越.狼人杀——交流性实践的再生产[J].民间文化论坛,2022(1).
- [16](加拿大)马歇尔·麦克卢汉.理解媒介:论人的延伸[M].何道宽,译.北京:商务印书馆,2000.
- [17](日)门田岳久.叙述自我——关于民俗学的“自反性”[J].(日)中村贵,程亮,译.文化遗产,2017(4).
- [18]王晓葵.现代日本社会的“祭礼”——以都市民俗学为视角[J].文化遗产,2018(6).
- [19]康丽.从传统到传统化实践——对北京现代化村落中民俗文化存续现状的思考[J].民俗研究,2009(2).
- [20](美)斯蒂·汤普森.世界民间故事分类学[M].郑海,郑凡,等,译.上海:上海文艺出版社,1991.
- [21]万建中.民俗书写主体还原的必要性与可能性[J].民族艺术,2020(1).
- [22](英)大卫·英格里斯,克里斯托弗·索普.社会理论的邀请[M].何蓉,刘洋,译.北京:商务印书馆,2022.
- [23]费孝通.乡土中国[M].北京:三联书店,1985.
- [24](美)汉娜·阿伦特.人的境况[M].王寅丽,译.上海:上海人民出版社,2009.
- [25](美)欧文·戈夫曼.日常生活中的自我呈现[M].黄爱华,冯钢,译.杭州:浙江人民出版社,1989.

特约编辑 孙正国

责任编辑 强 琛 E-mail: qiangchen42@163.com