

· 数字化时代与人文社会科学创新 ·

数字人类学视域下的虚拟世界： 研究方法 with 理论议题

张 劼 颖

【摘 要】数字与信息技术飞速发展，持续创造人对虚拟与真实的新经验。在人类学整体视域下，数字虚拟平台及社区构成了相对独立的、完整的、有稳定边界的“小世界”，其内部衍生的独有的文化及社会关系是文化与社会聚合。经典数字游戏民族志采用传统人类学的田野调查方法，深描参与者的实践与体验。通过对数字虚拟世界的经验探查可知，虚拟和现实在设施的更新、技术的进步和行动者的实践中不断互构，同时在技术创制的情境中由人的实践和观念重新建构。对数字时代的虚拟经验进行再理解，需要在社会生活和具体经验中检视虚拟与现实的关系。数字技术语境下的虚拟与真实的经验，虚拟与现实的界限建构和跨越的相关实践，以及社会生活中虚拟与现实的冲突三个关键议题体现了数字人类学特有的理论关切及洞见。

【关 键 词】数字社会 虚拟世界 数字游戏 民族志

【作者简介】张劼颖，人类学博士，中国社会科学院社会学研究所副研究员。

【中图分类号】C91 **【文献标识码】**A

【文章编号】2097-1125（2025）07-0056-17

一、问题的提出：再理解数字时代的虚拟经验

数字平台的发展、个人通信设备的普及重构了人们的社会生活和日常经验，同时人工智能、虚拟现实、元宇宙等诸多数字网络技术不断创造、增进、刷新人们对虚拟与现实的体验。数字虚拟世界是电子计算设备生成的、持续的、多用户共享的在线环境，囊括了社交、游戏、教育、会议等不同的数字平台，构成了当今重要的社会互动与协作的环境。^① 数字虚拟技术的普及衍生了种种社会、文化现象，并对相关领域的研究提出新的问题与挑战。大卫·查默斯（David Chalmers）以哲学设问的方式提出了在新技术背景下的思索：虚拟世界是真实的还是虚幻的？人知道自己身处虚拟世界吗？人可以在虚拟世界过上美好生活吗？^② 类似的哲学思辨近乎思想实验。社会学、人类学研究将学术工作带到了对鲜活的、日常的、正在发生的经验现象的观察和理解中。

人类学以研究文化见长，针对不同的地方、群体进行民族志调查与深描，从而理解人类的多元文化及其普遍性与特殊性。当代人类学不仅关注远方的、前现代的异文化，而且尝试解决因技术发展带来的诸多新的文化问题，并将数字化的社会纳入其研究视野。通过以数字世界为田野的经验研究，数字人类学回应并推进了关于虚拟研究的诸多方法与理论命题。本文尝试探讨在数字时代人类学如何研究、理解虚拟世界，其理论与研究方法可以带来何种启示和贡献。本文检视了人类学在数字虚拟世界研究中的独特视角，并通过两部经典数字游戏民族志案例呈现了数字人类学在研究虚拟世界时采用的路径及田野调查方法，还探讨了数字人类学围绕虚拟世界产生的三个关键理论议题，最后总结了在人类学视域下虚拟世界研究的启示及有待探索之处。

二、数字人类学的视角：虚拟世界及其建构

近年来，随着数字技术的发展，数字人类学逐渐形成多个分支领域，学

① 本文探讨的虚拟世界指基于数字平台、设备构成的虚拟世界。

② 参见[美]大卫·查默斯：《现实+：每个虚拟世界都是一个现实》，熊祥译，中信出版社2023年版，第10页。

者们试图整合与数字技术相关的诸多议题和研究方法。^① 人类学者提出,人类学对数字化的研究就是理解数字媒介的物质性、政治性与地方性的实践,全球性的意义与经验,以及与之相关的文化生活与交流模式。既有研究聚焦以下三种主题:数字媒介的文化表征,即数字化与不同社会群体的文化认同、表征和想象的交互作用;数字媒介的“方言”(the vernaculars),即借由数字平台或技术的某些性能而形成的亚文化、现象、风格、流派、组织、群体;数字媒介的“平常”(the prosaics),即数字化参与、反映、形塑其他社会实践如经济交换、宗教信仰等,经过整合最终进入日常文化、语言和生活。^② 无论研究哪种主题,都秉持人类学一以贯之的视角,采用总体性的眼光,并始终保持对文化的关注。

人类学将线上的社会与文化视为一个总体性的世界,对数字社会的研究常常以“社区”作为着眼点,关注基于数字网络技术而缔结的社会关系、生成的组织文化等,并探查虚拟社区中的社会群体、关系、实践与现实社会的关联与差异。^③ 人类学同样关注社会性,但以其传统的“全观”(holistic),即整体性的视角,将数字虚拟社区视为一个完整的、独立的、有稳定边界的“世界”。在“世界”的眼光下,虚拟的平台、社区及各类活动构成了一个动态、复杂的整体。研究者将其内部的政治、经济、文化、社会现象等作为一个总体性研究对象,以民族志描摹其从宏观到微观的各个方面。大型多人在线游戏(Massive Multiplayer Online Games, MMOGs),如大型多人在线角色扮演游戏(Massively Multiplayer Online Role-playing Games, MMORPGs)创造了线上多人持续互动、缔结社会关系的空间,构成了广泛存在的、典型的虚拟世界。在此视角下,网络数字游戏是一个独立而完整的小世界,对之进行研究就是一种“解剖麻雀”式的全方位的观

① 参见[英]米勒等:《数码人类学》,王心远译,人民出版社2014年版,第3~5页。米勒将数字技术定义为将世界化约为二进制数字的所有相关技术,指出数字人类学关注数字技术的社会后果,既包括针对具体技术的研究,也涵盖使用数字技术进行的人类学研究。

② 参见E. Gabriella Coleman, *Ethnographic Approaches to Digital Media*, *Annual Review of Anthropology*, Vol. 39, 2010, pp. 487-505.

③ 参见赵联飞:《现代性与虚拟社区》,社会科学文献出版社2012年版,第1~14页;张劼颖、李雪石:《数字虚拟社区研究:学术脉络与关键议题》,《中国社会科学评价》2023年第3期,第32~44页。

察和分析。

从文化的角度加以理解，数字虚拟世界通过互联网和计算机技术构建了新型的人类文化关系，它不仅是人在虚拟时空的联结（association），而且是一种社会文化元素的聚合（conflation）。^① 数字虚拟世界作为通过数字技术实现的社会世界，聚合了数字化的信息、文化与社会关系。^② 在文化的视角下，虚拟世界虽然基于计算机、移动通信设备、VR 设备等硬件与平台、网页或程序等软件共同建构，但是并不等同于只有计算机软、硬件。它是数字化的文化，并非数据本身。在一般的理解中，虚拟世界常被混同于在线游戏、数字视觉化技术（如 3D 网络、VR 技术）、电子大众传媒或线上匿名互动与角色扮演活动，事实上，虚拟世界可能包含这些元素，但这些元素本身并不构成完整的虚拟世界，如网站、社交媒体都不是虚拟世界。^③ 人类学的文化视角强调社会和文化的总体聚合，即物质、文化、历史和活动的总和。它可以是文字的环境，也可以是视觉影像，关键在于数字化载体承载了丰富的、鲜活的文化内涵。

在人类学的整体性视角下，由虚拟平台和技术建构的互动空间可被视为一个与外部有清晰边界、内部有稳定架构和规则的小世界。在这个世界中，人们遵循特定法则，以有别于现实社会的方式行事与互动，衍生了独有的文化模式并以数字化的方式生存、演进。人类学强调在具体的技术和文化语境中检视人的经验，秉持建构论的理论取向并关注社会实践。因此，数字人类学对虚拟世界研究的问题意识在于：如何理解人在数字世界中围绕“虚拟”产生的经验；虚拟世界如何经由人的具体实践和经验建构；虚拟世界与现实的关系又是如何在现实社会中被界定和协商的。人类学以民族志书写虚拟世界建构的复杂过程和人的具体经验。一方面，民族志意味着对一个小世界进行整体性深度描摹的书写方式；另一方面，民族志涉及一套独有的田野调查

① 参见 Tom Boellstorff, A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds, in William Sims Bainbridge, ed., *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, London: Springer, 2010, pp. 123–133。

② 参见 William Sims Bainbridge, The Scientific Research Potential of Virtual Worlds, *Science*, Vol. 317, 2007, pp. 472–476。

③ 参见 Tom Boellstorff, A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds, in William Sims Bainbridge, ed., *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, London: Springer, 2010, pp. 123–133。

方法。下文以经典作品为例，说明数字人类学如何以民族志研究数字游戏的虚拟世界。

三、数字人类学的进路：民族志与田野方法

（一）数字游戏的民族志

人类学民族志通过观察与描摹数字游戏研究虚拟世界绝非偶然。随着计算机网络技术的发展，大型多人在线游戏等数字网络游戏早已远超狭义电子游戏的范畴，人们可以在其中进行持续的互动、社交，乃至交易、劳动、工作。作为文化的世界，它自成一体又别具一格。因此，作为一种典型的虚拟世界，数字游戏世界构成了绝佳的人类学田野。事实上，人类学对游戏的研究由来已久。人类学的游戏研究可划分为“大世界”和“小世界”两个取向。前者将游戏作为静态的文化样本或社会功能，关注游戏在世界范围内不同社会中的重要性；后者则将游戏视为一个整体的“小世界”，关注其物质性、虚拟性与开放性，以线上空间为田野并追踪其线下的延伸。^① 在传统的人类学研究中，游戏或娱乐更多地是作为一种基本的社会活动被观察，研究者试图理解在不同族群中游戏活动的象征意义、仪式过程与社会功能。^② 然而，当今的数字游戏研究直接以线上数字游戏为田野，不仅关注狭义的游戏活动，而且观察其参与者的社交、劳动、交易等实践，以及合作、竞争等多种社会行为。虽然有关虚拟世界的民族志数量不多，但是既有作品很具典范性，下文呈现的两部经典作品展示了人类学是如何以民族志为案例研究虚拟游戏世界的。

汤姆·博斯托夫（Tom Boellstorff）的《在第二人生中成年：一个对虚拟人类的人类学探索》（以下简称《在第二人生中成年》），^③ 是数字人类学重要代表性作品之一。该研究围绕大型多人在线游戏“第二人生”展开田野调查，

① 参见苏婉：《从“大世界”到“小世界”：游戏研究的人类学资源及其当代视野》，《西南民族大学学报》（人文社会科学版）2022年第9期，第141~150页。

② 例如，格尔茨的名篇《深度游戏：巴厘岛斗鸡笔记》聚焦巴厘岛的斗鸡活动，诠释了其文化意涵、社会心理与功能，这一研究成为人类学文化研究的经典之作。参见〔美〕格尔茨：《文化的解释》，韩莉译，译林出版社2014年版，第398~437页。

③ 参见 Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton: Princeton University Press, 2008。

观察人们在这个虚拟世界中的活动。与一般的民族志的写法相同，这部作品对“第二人生”的社会世界进行了全景式勾勒。第一，描摹这个世界的基本情况，包括记录社区的时空环境及其特有的行动模式，以及了解用户化身的使用情况、呈现的人格与自我。第二，关注社会的维度，呈现用户之间进行互动交流的形式，特别是虚拟世界独有的社交方式及礼仪、规则；描绘用户在这个世界中形成的新型关系，包括虚拟的友谊、浪漫关系及家庭组成；描述用户在其中缔结的各种亚群体、组织、活动，分析与之对应的特定文化。第三，围绕社区的政治经济问题探讨虚拟世界中独特的经济现象，如虚拟资产及其流通形式、货币与劳动等，包括颇富创意的营利性行为。第四，分析这个世界独有的治理模式，包括社区的法规、组织管理方式等。第五，探讨反常和偏差性行为，如扰乱治安、社会不平等、窥探隐私等社会问题。作者呈现了一个包罗万象、完整统一的虚拟小世界。

《在第二人生中成年》作为典范之作，一方面，开创性地把人类学的田野调查方法带到了线上数字世界；另一方面，基于细致入微又丰富深厚的民族志材料，在理论上提出并推进了有关虚拟世界的探讨。作者呈现了虚拟世界亦可衍生独特的、多样的社会关系和文化系统。然而，该作品的局限性在于，作者更多的是在虚拟游戏世界的内部展开研究，缺乏以游戏外的视角对作为整体的虚拟世界与外部现实世界之间的关系进行讨论。特别是，作者未能说明虚拟世界如何嵌入现实世界，二者如何发生勾连与互动。与此相关的是，该作品对虚拟世界的描述采取的是一种人类学民族志常见的、平视的视角，虽然提及了在游戏中出现的反常行为，但是缺乏结构性的批评，也较少涉及其与现实社会生活的矛盾与冲突。下面这部有关虚拟游戏的民族志恰恰推进了相关的讨论。

邦妮·纳迪（Bonnie A. Nardi）的《我的暗夜精灵牧师生涯：一个关于魔兽世界的人类学记述》（下文简称《我的暗夜精灵牧师生涯》）同样是一部以游戏为田野研究虚拟世界的经典之作。该研究以大型多人在线游戏魔兽世界为对象，深度描绘了人在游戏中的独特体验。^① 作为民族志，这部作品也对魔兽游戏的小世界展开了总体性描摹：第一，作者从什么是魔兽世界、谁在玩魔兽世界讲起，对玩家进行描绘；第二，作者描述了玩家在此世界中独

^① 参见 Bonnie A. Nardi, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2010。

特的体验,包括审美、视觉、互动、性别等方方面面的体验,并阐释游戏世界中的技术-社会架构及其蕴含的文化逻辑;第三,作者逐步来到现实世界,讲述了玩家的游戏成瘾问题、游戏对现实生活的影响,以及游戏之外的相关活动;第四,作者来到中国,描绘了中国网吧中的玩家和他们的独特游戏体验,并比较了中美玩家的异同。与《在第二人生中成年》一样,这部作品也是面面俱到式的全景描摹,体现了民族志将线上游戏作为一个整体性世界的把握和观照。

《我的暗夜精灵牧师生涯》为后来的在线游戏研究提供了独到的视角、方法与理论贡献。这部作品关注游戏世界与现实世界的关系,包括虚拟游戏与现实生活、社会交往的交互作用,以翔实的田野资料和深度分析呈现了游戏世界的独特文化。更为重要的是,该研究提出了一个极具现实和理论价值的问题,即游戏究竟带给人什么样的体验,人又为何会沉迷于虚拟世界无法自拔。对此,作者从主位的角度进行了深度的理解和阐释:正是一种探索性、参与性和交互式的“积极审美体验”,构成了数字游戏不同于以往任何传统媒介的吸引力。玩家以第一人称的视角进入虚拟世界,在自己操控的行动中,在不断达成目标、完成挑战、提升等级的活动中观看这个世界的种种奇观。这是一个交互刺激、正向反馈的过程,奇幻的感官刺激配合个人自我提升的体验,以及团队协作的社会互动关系,最终令人沉浸于虚拟的游戏世界。该作品呈现的分析深度与人类学方法的使用和推进密切相关。

(二) 线上田野的调查方法

上述两部人类学民族志展示了人类学的研究方法在数字时代中社会与文化领域的研究潜力。这两部作品的材料都极为丰富、翔实、全面,并非只是现象的描绘和材料的铺陈,而是深度刻画了两种不同类型的游戏世界,均提出了重要的研究命题,并呈现了超出读者期待的新发现。这种既“厚”且“深”的研究风格,与人类学的田野调查方法密不可分。

《在第二人生中成年》呈现的细微洞察和精彩发现,正是基于作者深厚的田野调查工作,特别是作者作为玩家亲身参与的经验。博斯托夫以玩家的身份在游戏中注册账号、参与游戏、完成田野工作,并通过观察收集主要材料。所有访谈均在游戏中完成,作者还在游戏内举行了数次焦点小组讨论。该作品之所以成为经典,不仅是因为它是最早以在线游戏为田野的民族志作品,而且在于其独特研究方法的贡献。它体现了人类学在研究虚拟世界社会

与文化方面的独特价值。全书各个章节囊括了虚拟世界的方方面面，从世界的架构到社会的面向，包括社交、社会关系、组织与文化；再到经济的面向，包括交易、劳动、消费；最后到治理模式，涉及异常行为与社会问题。这就是所谓“全景式”的民族志，观察细致入微，田野调查的材料非常丰富，令人联想到 20 世纪人类学历史上的诸多经典作品。然而，与以往不同的是，田野调查的场域从远方的、异族的小型社会世界来到了数字网络构建的虚拟世界。

博斯托夫曾强调，在方法上，“第二人生”的田野工作与其早期在印尼完成的传统人类学研究无本质不同。他承认，把田野完全放在虚拟的游戏世界中是一次大胆的探索，不过这种探索正是基于传统的、经典人类学的完备的民族志田野调查方法。对此方法提出异议者可能没有认识到，游戏虚拟世界的规模已经发展得如此庞大，就像现实世界一样异常丰富、错综复杂，完全可以构成一部民族志的田野。例如，在研究结束之时，“第二人生”已有超过 1000 万的用户。面对如此大型且新异的社区，人类学式全面且深入的调查方法是必要且合适的。正是基于如此深厚的田野工作，这部著作发现并深描了诸多在虚拟世界中衍生的令人叹为观止的新现象，并延伸出对相关议题的理论探讨。

纳迪也不约而同地强调，就方法论而言，《我的暗夜精灵牧师生涯》的田野工作与其学术生涯早期的其他实地研究并无二致。“暗夜精灵牧师”即作者在游戏中选取的角色化身。其田野工作主要是作为玩家在游戏中扮演一个角色，即在线上世界采用参与观察的方法进行研究。作者还加入一个玩家“工会”，与组织内的成员有更多密切的互动和交流。纳迪将此方法命名为“参与-介入式数字民族志”（participant-engagement digital ethnography），^①有别于一般的参与观察与访谈法，此方法强调在游戏世界中观察者应与普通玩家一样投入地“玩游戏”，以获取玩家主位的视角与体验。正是因为这种高度参与、沉浸式的观察，纳迪才有可能针对游戏体验进行深度的阐释，从而回答“游戏为何令人沉迷、虚拟世界究竟给人提供了何种体验”这样的研究问题。

与《在第二人生中成年》不同的是，纳迪采用了线上与线下研究相结

^① 参见 Bonnie A. Nardi, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2010, p. 35。

合的方式，既沉浸在魔兽世界游戏里进行参与观察，又辅以线下的访谈和实地调查。其研究对象以北美玩家为主，不过为了参照和对比，作者还曾到中国进行实地调查。在中国的田野工作并非心血来潮，而是因为作者注意到中美玩家之间存在一个显著的差异——北美玩家主要在家中玩游戏，而中国玩家喜欢聚集在网吧玩游戏。在中国的田野调查正是为了更好地解释这一现象并回应作者的研究主题，即虚拟网络游戏与现实中的社交、社会关系的矛盾与张力。无论是在北美还是在中国的线下调研，都让作者更好地了解谁是虚拟世界中的玩家及其在现实中的诸多状况，从而更好地诠释线上虚拟游戏与线下现实生活的关系之议题。如果没有进行实地调研，仅凭线上或线下的调查问卷获得的结果，那么作者就难以对此议题进行深度的理解和讨论。

总之，数字人类学研究的关键在于田野调查工作的广度和深度，要形成民族志就需要研究者长期浸淫、亲身参与田野调查工作。既有文献在虚拟民族志的研究方法方面存在一些问题。事实上，虚拟民族志、网络民族志或数码民族志的研究都面临相当大的挑战。^①线上调查最大的问题在于难以保证材料的质量。一方面，难以确保材料的真实性，换句话说，如果对方提供虚假的答案，那么线上调查通常更加难以确认和验证；另一方面，线上访谈获取信息的渠道较为简单和狭窄，常常流于表面，难以支持研究者进行深度分析与探究。人类学的田野调查方法可以有效地避免此类问题的产生，田野调查工作的长度和深度确保了材料的质量。人类学的田野调查工作强调沉浸式研究，即研究者扎根在当地社区、成为其中一员、采用“主位”的视角，通过充分浸淫可以更为全面、深入地理解当地社会与文化。随着材料的累积、理解的加深，研究者可以更好地把握并分析获取的材料。针对线上材料真实性的问题，基于对当地社区、语境的理解，研究者可以更为敏锐和确切地加以判断，同时具备对多元化信息进行交互验证的可能性。因此，人类学沉浸式的田野调查工作在很大程度上可以确保线上所得材料的质量，包括其真实性、丰富性和深度。而《我的暗夜精灵牧师生涯》则开创性地使用了线上、线下相结合的研究方式，线下的田野调查工作可以帮助研究者交互验证线上

^① 参见陈纪、南日：《虚拟民族志：对象、范围、路径及其实践应用》，《世界民族》2017年第4期，第71~80页；朱凌飞、孙信茹：《走进“虚拟田野”——互联网与民族志调查》，《社会》2004年第9期，第61~63页。

材料的真实性并深入理解其内涵。

随着数字技术的普及与民众网络活跃度的提升，采用虚拟民族志作为主要或辅助的研究方式已相当普遍。特别是数字游戏已构成大型的在线社区，其中衍生的各种组织、群体、亚文化亟待观察。正因如此，人类学者需要对虚拟民族志的方法论及其具体的研究方法、技术做进一步探讨，以确保其规范性和科学性。与此同时，相应的研究伦理问题也有待更多的讨论。

通过对两部数字人类学民族志的述评可见，民族志的体裁呼应了人类学对整体性世界的观察视角，呈现了小世界的全景。虚拟世界中的田野调查工作，帮助研究者深入理解和阐释小世界中衍生的文化和主体经验。虽然侧重点不同，但是两部作品均通过经验研究实现了在数字社会语境下对虚拟世界的新思考，在呈现数字虚拟世界形色景观的同时提出并探索了一系列极具理论价值的议题。

四、关键议题与理论洞见：虚拟与现实的关系

数字人类学以多人在游戏中的活动为田野开展调查工作，通过民族志描画了作为总体的虚拟世界的文化及个体经验。上述经典民族志作品体现了数字人类学的理论旨趣及问题意识。数字人类学关注虚拟世界经由人的实践和经验的建构过程，其在现实社会生活中的复杂展开，试图探究“虚拟”在具体技术文化语境中的复杂意义。再理解虚拟的含义，需要将之置于“虚拟—现实”之二元中，在社会生活和具体经验中检视虚拟与现实的关系。数字技术语境下的虚拟与真实的经验，虚拟与现实的界限建构和跨越的相关实践，以及社会生活中虚拟与现实的冲突三个关键议题体现了数字人类学特有的理论关切及洞见。

（一）虚拟与现实的二元经验

纵观多元的人类社会及文化，有关虚拟的经验是普遍存在的，但在不同的社会、文化、技术语境下，虚拟又有多元的含义与表现，需要在具体的语境中加以检视。数字人类学的一个关键议题是观察和理解在多元的地方社会、技术平台和文化语境中人们产生了何种虚拟性的经验，又应该如何理解与阐释这些经验的意义。

在技术与设计的层面上，数字虚拟通过模拟等方式创造了一种异于现实世界的物理—社会环境。虚拟世界的架构设置给参与者创造了一种模拟性的体验。每个世界内部都有不同的物理、自然和社会的法则，形塑个体的行为及个体之间互动的模式，最终塑造了整个虚拟世界的文化模式。例如，奖惩的规则可能鼓励个体之间的合作、抑制竞争、培育利他文化，也可能反之，而在游戏当中“死亡”“复活”等的设定也影响了参与者特定的选择和行为方式。^① 如此，开发者与设计者的理念通过技术中介得以实现，在与参与者进行互动的过程中共同建构了异于现实社会的虚拟世界的文化及真实性体验。

一个显著的例子来自《在第二人生中成年》，作者敏锐捕捉到在该游戏中蔚为壮观的经济交易活动的场景，发现真实的生产和交易之所以产生，正是游戏设计与用户互动的结果。在游戏中，用户可买卖的不仅是虚拟物品，还有设计、知识、服务，包括技术支持、教育和培训等。各项交易均可在现实中变现，从而产生真实收益，并且随着用户交易的发展，虚拟的房地产市场也在游戏中应运而生。游戏中最赚钱的工作都与房地产有关，如虚拟的土地转卖或房屋租赁，而该游戏开发公司的首要盈利方式是出售虚拟土地给用户。虽然财产是虚拟的，但是游戏的技术及设计使交易得以实现，让人的体验变得既超脱现实又异常逼真。

在个体实践层面上，虚拟世界的另类真实性的建构来自参与者自身的行动和信念。这有赖一种被游戏理论家称为游戏性行动的文化实践。赫伊津哈提出，游戏性行动普遍存在于不同时代和文化背景的人类活动中。^② 此处的游戏并非狭义的游戏，而是被界定为一个封闭的、有限的空间，一个具备仪式性的“魔力圈”，即脱离日常生活和劳动、内部有独特规则的子场域。一旦进入这个封闭时空，人就必须“假戏真做”，遵守规则。无论是儿童游戏，还是对弈、体育竞技乃至古代战争游戏，玩家一旦开局入戏就必须认真对待，并且在游戏规定的框架内进行对抗。因此，游戏精神兼具想象性和严肃性。相较作为理想类型的游戏，多样的数字虚拟世界未必是

① 参见 Nick Yee, *Changing the Rules: Social Architectures in Virtual Worlds*, in William Sims Bainbridge, ed., *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, London: Springer, 2010, pp. 213–223.

② 参见〔荷〕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，第1~31页。

完全封闭的时空。不过，人一旦进入其中，也会秉持游戏精神，把规则和设定“当真”。

《我的暗夜精灵牧师生涯》展现了被视为“玩”的游戏的参与实践和体验都远超“玩”的范畴。游戏中的“玩”如同完成两方面的工作：第一，玩家一旦进入游戏，就必须聚焦、认真、投入，并配合队友、不可懈怠，体现了游戏精神之严肃性；第二，在游戏中有一些为了晋级而不得不完成的或重复执行的任务，相当枯燥甚至劳苦。因此，正是通过游戏精神使人在实践中建构了虚拟世界的真实性。

总之，虚拟经验的建构，一方面，依赖在数字网络技术支持下对世界的设计及模拟；另一方面，依靠参与者自身的行动与观念。在虚拟世界中，人会扮演各种创造性的、探索性的、与现实社会身份不同的新角色和采取新行动，但其动机、反应和情感是真实的，其行动也不是虚假的。这是一种“另类的真实性”的双重经验，一方面是超脱、出离、迥异于现实的感受；另一方面是一种身临其境、真情实感的逼真体验。针对虚拟世界的经验研究可以帮助我们理解这种另类的真实性从何而来，又是如何被持续建构的。

（二）虚拟与现实的边界

虚拟世界作为一个相对封闭的场域，与外部世界之间具有相对稳定的边界。从这个角度看，虚拟世界的建构就是虚拟与现实场域边界的划定问题。数字人类学关注的是，二者的界限如何在具体的社会实践中被建构，又怎样被跨越。

在经验层次上探查其现实建构过程可见，二者的界限是在基础设施、技术以及用户的互动中不断生成、重新划定的。虚拟世界和现实世界并不断裂，人在二者之间往返移动，将虚拟编织进现实，又出于不同的需要不断强化和建构其边界。人基于现实中的观念建立并改造虚拟世界，而在虚拟世界中培育的认知、思维方式和习惯，又会被用户有意无意地带回并运用到现实中，构成对现实社会生活的实在影响。

关于个人是如何在虚拟与真实中穿梭、互动并在实践中建立其边界的，《在第二人生中成年》提供了绝佳的例子。作者发现，基础设施如网速的限制导致了“延时”（lag）的产生，即用户同时在线，但一方或多方在虚拟世界中的行动有所延迟，可能出现“卡住”或掉线、离场的情况。时间的延迟构

成了在虚拟社区中重要的互动经验，甚至独特的社区文化——在“第二人生”中谈论“延时”就像谈论天气一样成为常规的社交话题。而宣称“离开键盘”（away from keyboard, afk）则以社区规则的方式解决了虚拟化身在场，但线下真人不在场或并未介入实时互动的情况。因为对方无从得知真人是否在场，或者其注意力是否仍然在这个互动中，所以宣称“afk”成了一种社区共享的社交礼仪。而这种在线互动方式逐渐被用户习得，成为一种习惯，甚至将之带回到现实生活，反过来影响现实行为。正是在谈论“延时”，或者在使用“afk”进行社交的具体而细微的实践中，人们体验并建立了虚拟与现实之间的界限。

不仅是个体及其实践、观念，游戏中的社会关系也可能跨越虚拟与现实的边界。《在第二人生中成年》和《我的暗夜精灵牧师生涯》均呈现了虚拟世界中的社会关系跨越边界延伸到现实世界，并对现实世界产生实质性影响的例子。在“第二人生”中，最初吸引残疾用户的是现实世界中无法企及的具身性体验，他们可以不再囿于身体限制，也不需要表露自己残疾的身体，即可尝试各种活动。随着对游戏的深度参与，残疾用户逐渐在其中缔结多种非正式组织。在这些组织中，他们相互帮助、支持，分享经验，其社会关系和心理影响又延伸到了线下的真实生活中。在“魔兽世界”游戏中，虽然虚拟世界提供了迥异于现实的审美和视觉体验，但是两个场域并非孤立隔绝、彼此互斥的，而是存在大量的相互渗透和延伸。与一般的印象不同，游戏在很多情况下会增进而非排斥现实中的社交。人们不仅会把现实中的社会关系带到游戏中，而且会把游戏关系带回到现实中，甚至改变现实中的社交生活和模式。例如，在西方，现实中的亲友会相约在虚拟空间中聚会游玩，而在中国，玩家会聚集在网吧这一公共物理空间中，实现现实和虚拟空间双重的共同在场，构成一种新型的社交模式。上述两个研究相互呼应，一方面，表明虚拟世界对人的吸引力来自它和现实存在明显的界限；另一方面，表明人们总是在游戏的过程中进行跨越、重新划定界限的实践。

在个体用户边界跨越的实践之外，游戏开发者还会有意识地将游戏引入现实，以期对现实进行影响和改变。游戏化（gamification）这一概念概括了设计者试图通过游戏影响现实世界的现状和雄心。具体而言，它指开发者将电子游戏的思维、机制或设计应用到原本非电子游戏的现实活动中，从而产生游戏的效果，包括另类现实游戏、目标导向游戏、游戏化设计等

不同类型的人机互动开发模式。^① 从社会研究的角度看，游戏化是有意将在虚拟世界中衍生的行动和观念跨越边界带进现实世界，并重新界定二者边界的实践。

总之，游戏制作者以及参与者共同界定、协商、改写虚拟与现实的边界。经验研究着眼人们参与、建构虚拟世界的具体实践，从而剖析虚拟与现实及其边界是如何经由人们的行动、观念、实践而被生成、维系或打破的。

（三）虚拟与现实的冲突

虽然虚拟世界与现实世界存在相对可分辨的稳定边界，但是在社会生活中，二者并非总是泾渭分明的，可能存在交叠与矛盾。基于对日常生活的观察，数字人类学者追问，虚拟与现实的矛盾和冲突发生在怎样的社会情境下，有何体现，其社会性原因是什么。

在经验层次上，虚拟与现实世界的冲突体现为人对虚拟和现实界限的划分不当，或将两个世界中的社会身份、关系、规则、目标相互混淆，导致虚拟世界的活动过度影响了现实世界的社会功能，忽略了自身和他人的真实需求，如网络游戏沉迷或者成瘾行为。围绕虚拟世界的经验研究，可以帮助人类学者理解相关现象的发生机制及社会根源。在网络游戏极为流行、已经构成重要文化娱乐产业、用户以数亿计的今天，这一研究命题无疑相当重要。无论是在现实层面上，还是在理论维度上，对此进行探究可以更好地把握时代的文化脉络，并理解诸如网络成瘾、游戏成瘾等的现实问题。

《我的暗夜精灵牧师生涯》对上述问题的回答极富启示性。如果说积极审美与参与式探索是游戏的明面，那么游戏成瘾及其引发的社会生活的失调乃至健康风险就是其暗面。纳迪指出，虚拟与现实的生活并非必然互斥的，成瘾作为社会文化的概念，包含多样的现象并有不尽相同的社会性根源。事实上，游戏成瘾不能简单地以游戏时长来衡量，还需要检视游戏时间与其他社会活动安排的适配或冲突程度。换句话说，如果游戏对人的生活造成了不良影响，就需要将游戏活动置于与其他活动的动态关系中加以考察。例如，一些青少年的游戏成瘾问题的出现是由于其处于情感、关系、爱好的“真空”，或处于生命周期的转折阶段，当“真空”被填补，新的关注和兴趣就会替代

^① 参见 Katie Seaborn and Deborah I. Fels, Gamification in Theory and Action: A Survey, *International Journal of Human-computer Studies*, Vol. 74, 2015, pp. 14–31.

游戏，不再成瘾。无独有偶，有研究者基于赌博成瘾的观察也指出，虽然赌场是真实存在的物理空间，但是赌场的环境以及赌博机内部游戏的设计试图创建一个虚幻的、“悬置现实”的“迷境”，让人沉沦其中不能自拔。成瘾的形成一方面是由于赌博者遭遇个人生活及身心困境，如突发变故或重大挑战；另一方面是赌场不断更新其设计和技术，诱导赌博者进入“迷境”进而“失控”的结果。^①

《在第二人生中成年》则描绘了两种虚拟与现实世界的冲突。一是生活的冲突，即游戏中的生活影响了真实的生活，用户投入过量的时间和精力在虚拟生活中。在该游戏中，不乏用户拥有和现实世界重叠的虚拟社会关系，如在现实中已婚的用户可能在游戏中有另一个伴侣。不过，这并不一定造成虚拟与现实的冲突。作者发现，冲突通常是由于“过量”造成的，而“过量”有两层含义：一方面是用戶投入到虚拟世界与现实世界的时间比例失调；另一方面是用户将本应用于现实生活的时间投入到了虚拟世界，如虚拟生活挤占了本属于吃饭、睡觉或与现实的家人、伴侣相处的时间等。虚拟世界过度的吸引力通常是社交活动或社会关系带来的，换句话说，通常是人而非其他娱乐性活动吸引用户过度投入在虚拟世界中。不过，在作者的观察中，类似冲突可能导致现实生活中的矛盾，常常以用户退出游戏而告终。但当今可见更多的是虚拟世界挤占、改变乃至极大地影响现实生活的例子，因而亟待更多的实证研究。

二是经济的冲突，即虚拟的劳动被利用到现实中，带来的版权归属、利益分配等矛盾问题。例如，有的用户制作的内容帮助游戏公司进行产品优化、营销推广，从而实现增值盈利。又如，有的用户设计的衣物图样被复制到真实世界并加以售卖。这些都带来了作者的劳动回报的不确定性及版权保护问题。目前，虽然允许用户以其创意劳动在游戏中盈利，但是无法规制现实中的相关经济行为，更无法为用户给公司创造的价值提供相应的报偿。事实上，这一问题涉及虚拟劳动、用户生产内容（User-created Content, UCC）、虚拟世界内部知识产权的治理及法律问题，现有治理框架已不再适用且无法应对新技术背景下新劳动形式带来的种种挑战。针对跨越虚拟与现实的经济活动及其带来的冲突，亟须更新治理体系。

① 参见[美]娜塔莎·道·舒尔：《运气的诱饵》，李奇译，民主与建设出版社2021年版，第11~36页。

五、结论与讨论

基于数字和互联网技术的虚拟世界或许是新颖的，但是“虚拟－现实”之辨本身并不新鲜。纵观不同的社会、文化乃至宗教传统可以发现，在特有的宇宙观和世界观中虚实、真假之分常有，虚拟与现实的关系需要在具体的社会和文化语境中加以考察。通过对特定数字虚拟世界的田野调查，可以观察人们在其中特有的经验和实践，检视在虚拟世界中实践对一般社会生活构成的影响与渗透，从而理解在数字时代与社会中虚拟的具体含义与复杂关系。

本文以两部民族志作品展现了人类学以数字游戏为田野所做的探索及其带来的启示。这两部作品采用人类学的整体性视角，通过民族志将线上游戏作为一个完整的小世界加以描绘。它们从不同角度呈现了虚拟和现实并非截然二分的，而是在设施的更新、技术的进步和行动者的实践中不断互构的，也是在技术创制的情境中由人的实践和观念重新建构的。人在虚拟与现实世界之间往返穿梭，体验着也重塑着虚拟与现实世界的边界。

在理解虚拟世界复杂而具体的经验基础上，可以进一步思索数字虚拟世界本身的含义，辨析其“虚”和“拟”意味着什么。一方面，“虚”不等同于虚假。虚拟是相对现实（actual）而非真实（real）而言的。^① 虚拟世界本身也是一种社会事实（social fact），其中的行动、关系和文化都是真实而稳定的。其非现实性指虚拟世界给人提供了一种有别于现实空间的、相对独立的场域，人们可以在其中发展与现实世界不同的自我、实践、关系与生活。这一套生活和工作可能与现实世界疏离、并行不悖，也可能与之相互交织、紧密联系在一起。

另一方面，“拟”意味着一种模拟，但虚拟世界不是对现实世界的简单复制。鲍德里亚提示我们，“拟像”是随着历史的发展而演变的。在后工业化时代，“拟像”已经从仿造、拟真走向了超真实性，反过来建构、统摄真实。^② 在数字技术支持下，虚拟世界的建构可能不同程度地汲取现实的要素并加以

① 参见 Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton: Princeton University Press, 2008, p. 23.

② 参见邵占鹏：《象征交换与世俗伦理——对鲍德里亚拟像序列理论的反思》，《社会学评论》2016年第1期，第70~80页。

组合。^① 虚拟世界既可以事无巨细地模拟现实甚至仿真，也可以是高度抽象、简洁或天马行空的。然而，无论仿真程度如何，虚拟世界并不只是现实世界的镜像。虚拟世界的文化和规则也可能从现实中撷取，并反映现实的文化观念。不过，这些文化和规则一旦形成就自成一体，并促使在虚拟世界内部产生新的社会现实和社区文化，从而构成虚拟经验的另类的真实性。

在虚拟世界中，人类可能产生新的经验、实践、行动和联结，人与技术、人与人的聚合可以产生新的社会性与文化。人类学理解数字虚拟世界，正如人类学对任何一种文化的研究，既是为了描摹其独特性，也是为了探索人类社会的本质性和普遍性。正如博斯托夫所言，虚拟世界是人类社会的一部分，它是数字技术从现实中开辟的一个新空间，可以在其中探索人的新的可能性。^② 在数字与信息技术飞速发展的今天，多样的设备和平台重塑着人们的经济社会生活，制造并刷新着人的虚拟体验。虚拟与现实之辨古已有之，并且遍存于不同的社会与文化中。理解虚拟世界，一方面是为了理解自数字互联网时代以来人类实践和活动的现象；另一方面也是为了对人类社会和文化，乃至人本身进行重新思考。数字、互联网是亟待研究的新技术，而“虚拟”本身则是持续存在的经典议题。总之，无论是日新月异的，还是亘古不变的，虚拟世界既是研究的田野、空间、语境，也是作为整体的研究对象本身。虽然被冠以“游戏”之名，但是今天的数字游戏早已超越了单纯的娱乐范畴，如大型多人在线游戏之类的数字虚拟世界为社会科学提供了新田野、新经验、新问题，有待开展更多严谨的科学研究。

（责任编辑：温莹莹 张虹）

① 参见 Michelle Roper Fox, Henry Kelly and Sachin Patil, *Medulla: A Cyberinfrastructure-enabled Framework for Research, Teaching, and Learning with Virtual Worlds*, in William Sims Bainbridge, ed., *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, London: Springer, 2010, pp. 87–100。

② 参见 Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton: Princeton University Press, 2008, p. 238。