

的貢獻，並也揭示了一個頗具持續研究潛力的議題。此書讓人聯想到1990年出版的*Notes on Love in a Tamil Family*，Margaret Trawick對於南印Tamil一個家庭的微觀研究。書中Trawick不斷以片段的、個人的經驗與敘事來挑戰追求整體的親屬體系研究。本書雖然不似Trawick一書有著與結構理論對話的旺盛企圖，但兩本書同樣都重視印度家庭之親屬實質裏重要的人際互動與情緒、情欲的內涵。基本上為挑戰被本質化的第三性研究傳統，本書作者的寫法是結構與情感兼顧。作者先將第三性文化的整體圖譜寫清楚，而後再突出個人的敘事與生命故事裏突顯的情緒、情欲經驗及其所再現的個別第三性的差異性。總之在印度親屬與性別的領域裏，本書能在第三性的研究議題裏，以民族誌的形式予以聯結宗教、親屬，並進入尋常及日常的家庭脈絡，由此讓我們在印度文化的出家與在家的脈絡下，看到第三性認同界線的建構、維護、否定與移動，實屬可貴。本書對於南印或亞洲南方的區域研究、性別與親屬研究、認同與跨界的性別展演，日常生活研究等有興趣的學者或研究生，特別值得一讀。

Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Tom Boellstorff. Princeton: Princeton University Press, 2008. 316 pp.
Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life. Thomas W. Malaby. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2009. 165 pp.

司黛蕊 中央研究院民族學研究所

這幾年來，網路上的立體視覺性虛擬世界越來越多。大部分（尤其在亞洲）是角色扮演的遊戲（RPG），像 World of Warcraft 的幻想世界。2003 年美國舊金山 Linden Lab 公司所創造的虛擬世界——「第二人生」（Second Life，簡稱 SL）正式登上檯面。它與角色扮演的遊戲不盡相同。SL 的主要特色之一是它沒有遊戲規則和特定目標，比較像 1990 年代的 MUD 跟 MOO（二者僅是使用文字模式的網上社會空間）。它是一個讓使用者透過自己設計的動畫人物（avatar）自由互動，創造出自己的虛擬建築、衣服和各種藝術品等的空間。SL 的另一個特色是這個虛擬社會與資本主義的密切關係。進入 SL 是免費的，不過，如果要蓋房子，或要把你所創造的物品保留下來，你必須先買一塊虛擬土地。否則你所創造的房子或物件在幾個小時後，便會消失。SL 的資本體系與 RL（real life 真實世界）的資本體系也可以有交流。從 2004 年起，Linden Lab 授權給 SL 的使用者，讓他們在虛擬世界裡所創造的設計，擁有版權。SL 裡所使用的貨幣也可以兌換成任何 RL 國家的貨幣。因此，有一陣子「做虛擬生意能大賺真錢」成為媒體上火紅的議題。

SL 在上市前，便已經成為學術研究的題目。除了 SL 裡面的報紙，還有許多真實世界的記者、經濟學家、心理學家、媒體研究者等都發表了記錄 SL 早期發展史的專書與文章。Tom Boellstorff 的 *Coming of Age in Second Life* (2008) 和 Thomas Malaby 的 *Making Virtual Worlds* (2009) 是關於 SL，也是關於虛擬世界最早的人類學民族誌專書。這兩位人類學家的問題意識和研究方法幾乎是相反的。Boellstorff 的研究焦點在使用者在虛擬世界中的經驗；Ma-

laby則探討Linden Lab的工作人員如何管理SL的虛擬社會，著眼在工程師跟使用者的關係。

雖然Boellstorff的書名來自Margaret Mead（馬格麗特·米德），但是他的研究範圍比較像Boas或Malinowski的民族誌。他試圖描述出一個文化的整體。Boellstorff之前的研究是關於印尼的國家文化和同志文化的關係。他在*Coming of Age in Second Life*把SL看成像一種「國家文化」——雖然它包含了許多次文化，我們還是可以用很傳統的參與／觀察研究方法來探討「一般居民」所擁有的共同觀念。最引起人類學界爭議的是Boellstorff的研究方法。他的受訪者都是SL裏面的動畫人物，他從來不問使用者在真實世界是什麼樣的人。他的邏輯是，虛擬社會可能受到RL社會的影響，就像一個國家的人民可能受到其他國家文化的影響，不過，我們仍舊可以從那個國家裏去研究他們怎麼納入外來的物品、語言等。

跟Boas，Malinowski的書一樣，Boellstorff的目標讀者也是跟虛擬世界完全陌生的人。Boellstorff談到很多在SL裡面最熱門的話題，包括跨性別、跨種族的動畫人物表演，不同性向次文化，griefing（吵鬧，破壞其他使用者虛擬經驗的行為），以及SL應不應該加入聲音溝通功能的辯論等。參與過電腦虛擬世界或讀過關於虛擬社會文獻的人可能會覺得他的描述太表面，不過Boellstorff除了介紹SL以外還有另一個目標，就是把這些話題脈絡化。用引起SL居民討論的話題來突出他們視為理所當然的經驗與概念。

Boellstorff想挑戰一些對網路世界的普遍印象。許多學者認為參與網路虛擬世界時，人們的全心投入會使他們真實與幻想的界限變模糊。Boellstorff卻強調參與SL的時候也有很多普通經驗，譬如碰到afk（away from keyboard 使用者離開電腦）的動畫人物，會讓使用者注意到虛擬生活與真實世界的差異而強化他們之間的界線。他的一個重要論點是，漂浮在想像與真實，投入與不投入的心態，並不是有了電腦科技才有的新現象，而是人類文化的基本經驗。Boellstorff另一個論點是，SL的政治經濟基礎在當代資本主義，它給了新自由主義意識形態一個新的平臺。Boellstorff所稱的創意資本主義（creationist capitalism）的特質是，生產與消費、勞動與娛樂，都混合在「創意」的概念與實踐中。

Malaby在*Making Virtual Worlds*一書中，從製造者的角度來分析SL的政治經濟，仔細地探討創意資本主義的內在矛盾。Malaby的基本問題是：對Linden Lab工作人員來說，SL是什麼？雖然大部分的人（包括他的受訪者）說SL不算是一個遊戲，Malaby仍舊認為SL的核心在它的遊戲性。他提到，大部分的Linden Lab工程師有設計電腦遊戲的背景，而SL的基本工程也來自遊戲。對Malaby來說，SL與遊戲最重要的共同點是，它們挑戰人，給人成功／失敗的機會，而結果是沒辦法預測的。不過，那個不可預測性（contingency）是設計出來的。這種不可預測性與設計性的緊張關係不只是SL的結構，而是Linden Lab工作方式的原則。他舉了很多關於使用者創意與公司方向發生衝突的例子。Malaby覺得Boellstorff 創意資本主義的概念太簡單，因為「創意」不是那麼同質的。Linden Lab的人會區別兩種創意：使用者在虛擬世界內的製造（making）與他們自己設計SL時的創造（creating）。公司與使用者之間的階層關係，也存在於公司內，工程師的權力是比其他工作人員大的。

在Linden Lab的「科技自由主義」（technolibertarianism）裏，另外一個矛盾是社群主義與個人主義的衝突。在比較樂觀的科技論述中，「群眾的智慧」（the wisdom of crowds）與「民主」常常被混淆地相提並論；Linden Lab的領導者也相信最公平的政策是讓每個人自由做自己的事，最合理的結果就會自然地出現。不過，Malaby看他們用科技來執行政策，發現他們對群體的信任牽涉到一種對社會的排斥。Linden Lab領導者決定用一個方法來安排不同計畫的重要性——每個人可以在網上選擇他們喜歡的計畫，有一個程式會做出排序。Malaby發現，Linden Lab的人員都很排斥同事試圖去說服其他同事的選擇，認為社會因素（不同的人所用的不同社會資本）會破壞選舉的公平性。所以，群眾的智慧與哈伯馬斯（Habermas）的公共領域完全不可能同時存在（頁97）。Malaby認為這個特別的政治經濟關係有兩個來源：一是美國的資本主義與民主主義的密切關係——科技自由主義是把亞當·史密斯（Adam Smith）「看不見的手」的市場邏輯使用在政治領域中。另外一個來源，是社群被定義為一群個體，跟Linden Lab玩遊戲的經驗有關係，因為他們玩的遊戲，就算很多人可以一起玩，還是強調個人挑戰的第一人稱射擊遊戲（first person shooter games）。

看完這兩本書以後，可能讀者最了解的不是虛擬社會，而是一群當代美國人怎麼想像科技與文化的關係。我認為下一步的研究，需要把那個想像脈絡化，需要探討那個想像在美國社會裏面的位置，也需要把它跟美國以外的虛擬社會做比較。如此我們才能研究不同性別、階級、族群的美國人在SL裡面做什麼？我們才有辦法開始探討，Boellstorff的「創意資本主義」與Malaby的「科技自由主義」的關係到底如何？去研究非美國人在SL裡面做什麼，我們才能開始探討，除了「國家文化」與「遊戲」以外，有沒有其他分析範疇會幫我們更了解虛擬世界的性質？