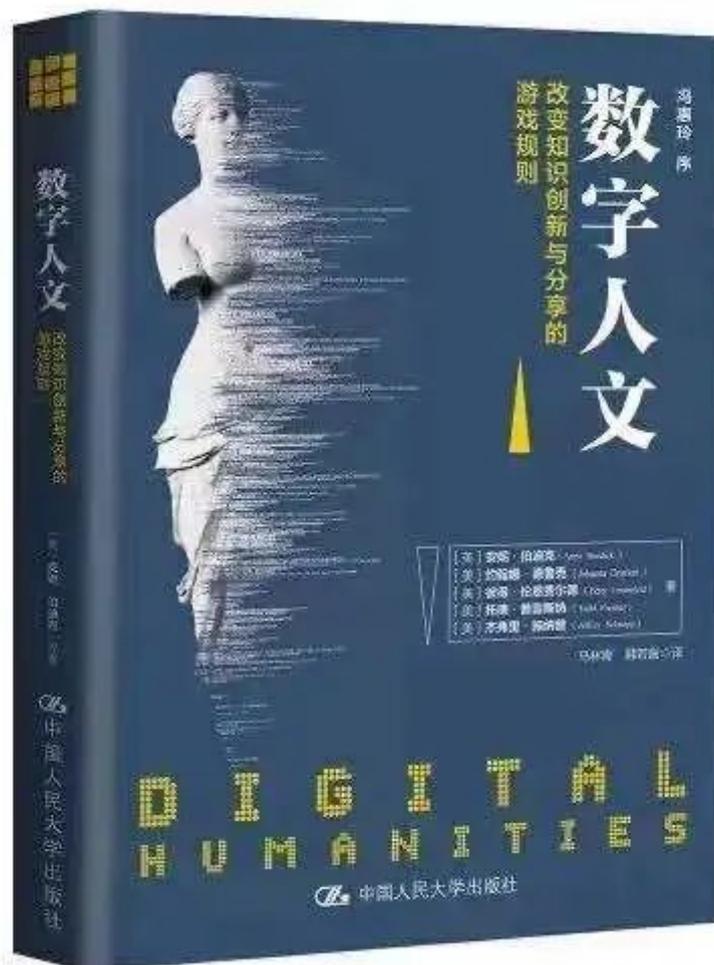


“DH精读”为数字人文优秀著作内容精选连载栏目。本文出自《数字人文 改变知识创新与分享的游戏规则》一书中的“案例研究4 阿富汗难民营 文化记忆的虚拟重建”一节。



作者 Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp

译者 马林青 韩若画

中国人民大学出版社2018年出版

该项目对多人在线游戏技术进行再利用，以期创建一个包含证词、证人、创伤恢复和社会纽带的虚拟社区。这个共享记忆资源库包含照片、视频资料、录音带，以及信件、日记、旅行笔记和其他材料。该资源库正被年轻一代用来创建一个共享的历史，他们通过数据库纪录片和合成故事的方式将核心家庭的历史混搭为扩展的“家庭”，在此过程中充满了喜悦和社区建设的精神。这种共享的历史可能会推动政治激进主义，也有可能导致参与者无意中成为监视对象。因此，使用虚拟形象或虚假身份是通常的做法，另外敏感信息也有可能成为这个资源库的一部分。

一位政治学教授、一位建筑史教授和一位行为研究教授一直在为一个合作研究项目搜集资料，他们为苏联1979年入侵阿富汗后出现的一个最大规模难民营创建了虚拟模型。近期的一些事件（如美军撤出），引发了人们对这个难民营及其居住者的关注。这个难民营里出生的许多孩子是在阿富汗以外的

地方长大的，如巴基斯坦、伊朗、印度或者其他更遥远的地方。一个对“虚拟”归还感兴趣的国际组织正在关注有关流散、同化和文化记忆的模式。将虚拟重建的难民营作为共享体验点的想法触动了许多人的心弦。尽管这个难民营现在仍然存在，但因其处于敏感地区而难以访问。不过一位美国士兵拍摄的照片已被秘密送到加洛扎（Jalozai）国际机构，并提供给了美国的学术团队。一个手机应用利用这些照片创建出了原址的增强现实体验，该应用像病毒一样传播开来。

这一难民营需要进行虚拟重建，但重建应尽可能准确，以尊重难民营的原貌。项目团队和一个难民社群组织合作，该组织一直与一个流离失所者和难民的全球流散网络保持联系。该社群组织迫切希望尽可能多地参与虚拟环境的搭建，使之成为和解、证词、记忆和纪念的场所。联合国难民署高级专员曾协助遣返行动，而巴基斯坦曾为其境内生活的所有阿富汗人发放身份证。然而由于政治原因，很多人从这些官方项目中蒙混溜掉。

该项目已经完成了许多研究工作，并记录了数百小时的访谈。描述难民营的第一手资料、照片以及绘画被广泛收集。在仿真实验室，将通过虚拟形式重现昔日难民营的日常生活。下一个研究阶段，该项目将着重整合相关故事和目击者记录，创建一个完全沉浸式的环境。围绕平台使用及准游戏式的虚拟世界等产生的相关问题，正在引起一些大学和社会群体的关注。其中一个问题是，如何鼓励社会群体积极参与并为这个项目做出贡献，同时避免将难民营亲历者的创伤简单化。还有一个问题是如何防止出现伪证和恶意内容。而如何保护各种信息的来源也是一个问题。然而，所有参与者都对以戏剧和行为艺术的方式参与近代历史表现出浓厚的兴趣。他们不是仅仅将难民营视为一个历史场所，而是将其视为需要通过富有想象力的体验直接参与其中的鲜活记忆。年轻一代已经开始基于资源库的资料进行故事创作和角色扮演游戏了。

这个项目的目标是创建一个沉浸式仿真系统，在此环境中以可控或不可控的方式再现近代创伤。该系统中建立了一些仿真和预测模型（尤其是使用了复杂自适应系统建模技术的模型），它们将被用于与真实用户进行对话以监测环境中的新兴趋势。然而，这项仿真需要对所有参与者完全透明，任何监视或者控制的蛛丝马迹都会带来灾难性的后果。行为研究教授与界面设计师展开合作，创作一些虚拟形象和剧本小样，以展现真实参与者之间的可能场景和故事情节。创建一个多用户活跃参与并利用历史材料和文献的多人场景界面，需要非常细致的脚本和指南。一个能够根据用户参数呈现不同材料的多形态浏览器正在测试之中。

研究方法

需要确定可用的软件以创建带有社交媒体和参与式功能的虚拟场景，或者考虑在“第二人生”或其他虚拟世界应用程序中创建这个场景。如使用第三方平台，则要解决安全和隐私方面的问题。由于许多参与者可能没有有线连接，需要确保用户可以通过移动应用程序登录该站点，通过手机来访问这些材料。

工作计划

- 与相关国际组织建立联系
- 与难民团体及其领导人建立合作
- 创建虚拟难民营测试版
- 邀请少量用户进行测试
- 基于初始结果进行迭代用户测试
- 开发虚拟环境
- 创建公共论坛吸收公众的贡献
- 根据需要创建虚拟形象以保护隐私与身份
- 记录用户的使用和参与
- 创建交叉引用工具以跟踪信息和记忆的股份

宣传和参与

联合国难民署的参与，与加洛扎国际组织的领导人对话，以及获得项目所在大学的持续支持都是非常重要的；计划在伊拉克和巴基斯坦组织工作小组会面，以加强与学术团队成员的直接联系；YouTube上的展示、虚拟接触，以及在虚拟环境中的一系列展示也在计划中。这些将会作为实时事件在虚拟空间进行宣传。研究成果的学术出版将采用多种形式，不限于传统会议展示和出版，还包括以数字馆藏和档案馆的方式展现项目和其所在大学的图书馆材料。

评估

评估将会一直持续下去；监测参与者的参与度和反馈，这对于隐私保护、调节舒适度以及争论、对话和记录的有效性都是至关重要的；获取关于用户贡献和证据的确实文档是必不可少的。

注：本文为虚构案例，目的是为构建团队、配置必要的技术资源，以及在跨学科和跨机构环境中开展项目提供模型。

To be Continued

编辑 徐碧珊



公众号账号: rucdh2019

网址: <http://dh.ruc.edu.cn>

邮箱: rucdh@ruc.edu.cn



中心简介

中国人民大学数字人文研究中心集人民大学多学科优势，秉持融合文理、协同创新之理念，开展数字人文理论研究、实践探索、人才培养和学术交流。