

分类号 G202;G206
UDC

密级
编号 10741

兰州财经大学

LANZHOU UNIVERSITY OF FINANCE AND ECONOMICS

硕士学位论文

(专业学位)

论文题目 玩工的同意生成机制研究——以游戏《原神》
为例

研究生姓名: 赵容鑫

指导教师姓名、职称: 王亚炜教授

学科、专业名称: 新闻与传播

研究方向: 网络与新媒体

提交日期: 2023年6月10日

独创性声明

本人声明所提交的论文是我个人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。尽我所知，除了文中特别加以标注和致谢的地方外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果。与我一同工作的同志对本研究所做的任何贡献均已在论文中作了明确的说明并表示了谢意。

学位论文作者签名：赵容鑫 签字日期：2023年6月3日

导师签名：王琳 签字日期：2023年6月3日

导师(校外)签名：原平 签字日期：2023年6月3日

关于论文使用授权的说明

本人完全了解学校关于保留、使用学位论文的各项规定，同意（选择“同意”/“不同意”）以下事项：

1.学校有权保留本论文的复印件和磁盘，允许论文被查阅和借阅，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存、汇编学位论文；

2.学校有权将本人的学位论文提交至清华大学“中国学术期刊（光盘版）电子杂志社”用于出版和编入CNKI《中国知识资源总库》或其他同类数据库，传播本学位论文的全部或部分内容。

学位论文作者签名：赵容鑫 签字日期：2023年6月3日

导师签名：王琳 签字日期：2023年6月3日

导师(校外)签名：原平 签字日期：2023年6月3日

Research on Corporate Governance of Southeast Asian Corporations

Candidate : Zhao Rongxin

Supervisor: Wang Yawei

摘要

伴随着数字资本主义的发展,从事商品信息和文化内容生产的非物质劳动成为了当今社会中一种不可忽视的劳动形式。在传播政治经济学视域下,非物质劳动的主体之一——玩工(playbour)是一类介于普通玩家和雇佣工人之间的劳动者,他们的游戏时间被数字资本转化为剩余劳动时间,其玩乐与工作间的界限日益模糊。

同意作为一种驱使玩家劳动的“内部自愿性服从”,在玩家将劳动力转化为劳动的过程中起到关键作用。但过往研究多是从游戏开发商或平台单方面入手分析其“制造同意”的路径,并且停留在人文思辨,缺少对玩工方面接受和内化同意的机制的在地化情景化研究。这种视角下的玩工显得被动和孤立,无法解释大部分玩家主动“选择”进行游戏并长时间自愿无偿劳动的事实。因此,本文从玩工视角切入,运用深度访谈、参与式观察与游戏机制研究相结合的方法对网络游戏《原神》进行田野考察,以情景化在地化的方式对玩工的同意生成机制进行研究。

研究发现:同意起源于玩家寻求情感满足的初衷,贯穿情感劳动,并最终引导玩家成为数字资本的劳工。在游戏抽卡机制作用下,玩家出于情感动机和竞争动机产生对氪金的同意;为了完成游戏的预编程主线任务,玩家形成“肝”游戏的同意并进行重复性劳动;在游戏行为已经成为习惯后,玩家产生自觉维持游戏黏度的心理并形成对社交行为的同意。玩家在从事有关游戏行为的同时,也异化成了消费者、生产者和玩工。而氪金、“肝”游戏和社交三种行为本质上都是为游戏厂商进行资本增值。数字资本主义用一种前所未有的方式侵入用户的私人生活领域,其剥削实质被掩饰为娱乐放松的意识形态,内在的生产性则被游戏的消费性遮蔽。玩家转变为玩工,被吸纳进数字资本的生产与再生产体系,并形成了一种新的工人阶层。

关键词: 玩工 同意 原神 数字资本 情感劳动

Abstract

With the development of digital capitalism, non-material labor engaged in the production of commodity information and cultural content has become a form of labor that cannot be ignored in today's society. From the perspective of communication political economy, playbour, one of the subjects of non-material labor, is a kind of worker between ordinary players and hired workers. Their game time is converted into surplus labor time by digital capital, and the boundary between play and work is increasingly blurred.

As a kind of "internal voluntary obedience" that drives players to work, "consent" plays a key role in the process of players converting labor into labor. However, previous studies have mostly analyzed the path of "manufacturing consent" unilaterally from game developers or platforms, and stayed in humanistic thinking, lacking in a localized situational study on the mechanism of accepting and internalizing "consent" in the game industry. The players in this perspective are passive and isolated, which cannot explain the fact that most players actively "choose" to play games and work voluntarily for free for a long time. Therefore, from the perspective of gamers, this paper uses the methods of in-depth interviews, participatory observation and game mechanism research to conduct a field

study on the online game Genshin Impact, and studies the generation mechanism of playbour' s consent in a situational and localized way.

The research found that: Consent originates from the original intention of players to seek emotional satisfaction, runs through affective labor and ultimately guides players to become workers of digital capital. Under the action of the card drawing mechanism of the game, players' emotional motivation and competitive motivation generated their consent to krypton gold; In order to complete the pre programming main task of the game, players form the consent of the "liver" game and perform repetitive work; After the game behavior has become a habit, players have the psychology of consciously maintaining the game viscosity and have the consent to social behavior. Krypton gold, "liver" game and social interaction are essentially capital appreciation for game manufacturers. While players engage in game related behaviors, they are also alienated to consumers, producers and playbours. Digital capitalism invades the private life of users in an unprecedented way. Its exploitation essence is disguised as the ideology of entertainment and relaxation, while its internal productivity is masked by the consumption of games. Players are transformed into playbours and absorbed into the production and reproduction system of digital capital, forming a new working class.

Keywords: Playbour; Consent ; Genshin ; Digital capitalism ; Affective labor

目 录

1 绪论	1
1.1 概念界定及理论基础	1
1.2 研究目的及意义	2
1.2.1 理论意义	2
1.2.2 现实意义	2
1.3 研究思路与研究内容	3
1.4 研究对象与研究方法	3
1.5 文献综述	4
1.5.1 玩工的被剥削机制研究	4
1.5.2 玩工与平台关系研究	6
1.5.3 玩工类型研究	6
1.6 研究创新点	7
2 《原神》玩工的“氪金”同意生成机制	8
2.1 游戏的“氪金”机制对同意的塑造	8
2.2 玩工的情感动机与竞争动机：为爱和胜利而氪金	10
2.2.1 情感动机	10
2.2.2 竞争动机	13
2.3 “氪金”同意生成机制	15
3 《原神》玩工的“肝游戏”同意生成机制	16
3.1 游戏机制对“肝游戏”同意的塑造	16
3.2 玩家的“肝游戏”行为：重复性劳动	19
3.3 “肝游戏”同意生成机制	21
4 《原神》玩工的社交同意生成机制	23
4.1 游戏社交机制对同意的塑造	23
4.2 玩家的社交动机：自觉地保持游戏黏度	25
4.3 社交同意生成机制	27
5 同意生成机制中异化的玩家	28

5.1 玩工的同意生成机制模型.....	28
5.2 异化为消费者的玩家.....	29
5.2.1 现实中的消费者.....	29
5.2.2 虚拟世界的“产消者”.....	30
5.3 异化为生产者的玩家.....	31
5.3.1 生产性游玩.....	31
5.3.2 以游戏为业.....	33
5.4 异化为玩工的玩家.....	35
5.4.1 玩工：“玩劳动”的主体.....	35
5.4.2 价值剥削：玩工现象的本质.....	37
6 总结与反思.....	41
参考文献.....	43
附录.....	45
后记.....	46

1 绪论

1.1 概念界定及理论基础

“玩工”概念起源于非物质劳动。20 世纪末，意大利著名马克思主义学派学者莫利兹奥·拉扎拉托(Maurizio Lazzarato)在《非物质劳动》¹一文中提出，信息时代的劳动生产已扩展为由“智识型无产阶级”主导从事“生产商品信息和文化内容的”非物质劳动生产。尽管传统资本主义雇佣劳动体系过去并未有此类“知识型劳工”一席之地，但他们无时无刻不活跃在充满变化的数字网络领域，在无酬前提下主动地从事网络内容的生产实践。“玩工”一词最早由爱尔兰学者尤里安·库克里奇提出²，他将这个词定义为通过游戏无意识地为游戏厂商劳动的玩家，并将其作为非物质劳动概念的延伸。邱林川最早将这个概念引入国内传播学界并对其内涵进行扩展³，认为一般游戏玩家在将业余时间、热情和创造力用于网络游戏的同时作为游戏“玩工”为游戏厂商所代表的资本方带来了不可忽视的利润，休闲时间转化为剥削过程。

同意由迈克尔·布若威在 1975 年提出⁴。他沿袭并补充了马克思的劳动理论，通过在垄断资本主义工厂的劳动过程中进行参与式观察研究得出，工人自愿地接受工厂规则和秩序，进行资本剩余价值的生产。驱使工人投身于生产的主要因素并非是来自外部力量的强迫，而是一种“内部自愿性服从”。这种“内部自愿性服从”被他称为同意。布若威同时指出，同意的组织并未在马克思的劳动过程理论中得到体现，而对于确保劳动者能够顺利与资本方合作出售劳动力，组织起同意是必不可少的；对于劳动过程的理解，布若威提供了一个新颖的角度——强制和同意的特殊结合，工厂和工人能够在追求利润过程中达成合作，这一结合起到关键作用。游戏与快感也存在于劳动剥削过程，这些虚假的自由感成为构建同意、遮蔽剥削的核心要素。在对非物质劳动的研究兴起后，同意理论开始被一些学

¹ Lazzarato, Maurizio (1996). Immaterial labour. Contemporary Marxist Theory: 77.

² 尤里安·库克里奇, 姚建华, 倪安妮. 不稳定的玩工: 游戏模组爱好者和数字游戏产业[J]. 开放时代, 2018 (06): 196-206.

³ 邱林川. 新型网络社会的劳工问题[J]. 开放时代, 2009, (12): 128-139

⁴ 【美】迈克尔·布若威. 制造同意——垄断资本主义劳动过程的变迁 [M]. 李荣荣译

者引入来解释这一现象的成因。

《原神》是一款由中国游戏公司米哈游（Mihayo）推出的开放世界角色扮演（rpg）游戏，其主线任务是玩家在冒险的同时寻找失散的亲人。在游戏成功的同时，《原神》玩家的三个特点也在互联网生态圈中被反复提及：“肝”、“氪金”、“论坛大佬”。游戏的成功似乎恰好建立在玩家的“累并快乐着”之上。而透视这一现象的本质，实际上正是非物质劳动视角下玩工对于被剥削，即生产剩余价值的同意。游戏媒介不再只是内容平台，也是游戏玩家为游戏公司创造剩余价值的生产工具。游戏媒介使用者不再只是玩家，也是资本价值生产线上的“玩工”，而同意则连接起了资本方与玩工。本文正是基于这一背景，以《原神》为个案，对玩工的同意生成机制进行研究。

1.2 研究目的及意义

1.2.1 理论意义

玩工的形成实际上是游戏开发商制造玩家的同意与玩家接受和内化同意的一个互动过程，游戏的机制、策略、道具都是同意的生产工具。实质上这一过程涉及意义的制造与接收问题。以往研究多集中于游戏开发商的同意生产，即意义的制造方面，且多停留于人文思辨而实证研究较少。本文则希望以兼顾游戏机制与玩工心理动机的视角、情景化在地化的方式对玩家形成这一同意的机制进行研究。

1.2.2 现实意义

青少年既是游戏玩家的主要群体，也是玩工的主要组成部分。《原神》作为一款风靡青少年的游戏，青少年沉迷其中进行非理性消费的事件并不在少数。例如曾被报道的“新加坡少女盗用父亲信用卡为《原神》氪金九万”“12岁孩子盗刷母亲6000元充值《原神》”等¹。除了非理性消费外，玩工现象的出现表明普通人的业余和休闲时间已被资本的力量侵入，异化劳动的范围也不再以是否处于

¹ 游侠网（2022）《18岁少女《原神》氪金近10万！父亲以为是信用卡诈骗》。检索于 <https://mip.ali213.net/news/html/648859.html>

雇佣劳动状态为判定标准。从时间角度来看，资本的入侵使得玩工不再拥有纯粹意义上的自由时间，游戏玩家原本用于休闲娱乐的个人可支配时间被异化为了资本积累的方式和手段。为了了解以上问题的成因及其背后的玩家被资本主义异化问题，有必要对玩工如何产生对“玩劳动”这一过程的同意进行研究。

1.3 研究思路与研究内容

研究思路，本文以玩工理论为支撑，对其参与数字劳动的同意生成机制进行研究。首先，本文将梳理关于玩工理论及现象的相关研究并形成综述，寻找创新角度。其次，本文针对玩工的同意生成机制这一问题，选取适当研究对象结合实证研究方法进行研究，并尝试总结出模型。最后，本文会进一步对游戏玩家在同意生成过程中的异化进行探讨，从而揭示玩家与资本间的关系及玩工现象背后深层逻辑。

研究内容可分为六章五部分。第一部分即第一章绪论，主要包含论文的准备工作及文献综述；第二部分包括第二章至第四章，是笔者对玩工的同意生成机制这一问题的实证研究过程与结论；第三部分即第五章，在这一部分本文从玩工同意生成机制延伸思考至玩家异化问题并对其内在逻辑进行探讨；第四部分为论文的总结与提出不足；第五部分包括参考文献、附录及后记，是论文相关材料的补充说明。

1.4 研究对象与研究方法

本文聚焦于开放世界角色扮演游戏《原神》。之所以选择《原神》为研究对象，主要有以下三个原因：首先是这款游戏发行后产生的轰动效应。2020年9月上线以来经过18个月，其全球用户支出已经接近27亿美元、移动版在174个国家的iOS应用商店和Google Play中获得了1.15亿次下载。¹这款游戏巨大的影响力使得对其考察具有重要的现实意义。其次是《原神》作为一款以体验剧情，探索世界为卖点的慢节奏游戏，许多玩家却在这款游戏上耗费了大量的时间，形成了“肝游戏”的现象。对这款游戏玩工的生成机制探讨是本研究议题之一。最

¹ IT之家（2022）《原神全球用户支出将突破27亿美元，并打破季度用户支出最高纪录》

后是《原神》作为一款免费游戏，《原神》的玩家的氪金现象之广，程度之高都是十分罕见的。在问世近两年后，《原神》依旧于 2022 年上半年的全球手游收入排行榜上名列前茅，营收大约为 9.862 亿美元（Sensor Tower, 2022）¹。《原神》移动端累计收入已经突破 30 亿美元，问世至今平均每半年的流水收入达到了约 10 亿美元。《原神》如何让玩家心甘情愿为其“氪金”？这是本研究要考察的另一个重点。

本研究采用参与式观察和深度访谈的方法，辅以对游戏玩法和机制的分析来探讨《原神》玩工的同意如何生成。首先，为了考察游戏的叙事策略与玩家在游戏中的实践内容，研究者以游戏玩家身份，从 2022 年 8 月 18 日至 2022 年 12 月 31 日，每天平均用 2 小时参与该游戏，总时长超过 260 小时。其次，为了对玩家们线上社交行为与讨论内容进行更全面地考察，笔者潜水于 NGA 玩家社区“原神”板块、百度“原神”吧以及三个 QQ 群和两个微信群进行参与式观察。最后，为了进一步理解《原神》玩家的同意生成机制，研究者通过各类社交媒体找到了 12 位玩家，并在 2022 年 9 月至 12 月间对其进行了线上深度访谈。基于保护访谈对象隐私权需要，使用其社交媒体中的名称的一部分作为化名。访谈对象具体信息详见附录表 1。访谈对象均有在《原神》相关社交平台互动及《原神》游戏氪金经历。访谈对象年龄主要在 22-30 岁，符合该游戏用户的年龄分布状况，据统计《原神》超过七成玩家年龄在 18 岁-35 岁。²（Mobtech, 2021）

1.5 文献综述

随着对游戏的研究成为当代数字文化研究的一个重要部分，也由于玩工概念带有较强解释力，不少传播政治经济学者继续在此领域展开研究。已有的对玩工的研究可以按内容分为三个主题：玩工的被剥削机制研究、玩工与平台关系研究以及玩工类型研究。。

1.5.1 玩工的被剥削机制研究

玩工的被剥削机制研究是研究最为集中的一个主题，例如 Ergin Bulut 对游

¹ Sensor Tower (2022)《米哈游《原神》6 月蝉联出海手游收入榜和收入增长榜双冠军》

² 引用自数据智能科技平台 Mobtech2022 年统计数据

戏研发者无法兼顾工作和玩的生存状态进行了讨论¹。Nicholas Taylor 等人通过研究网络游戏《星战前夜》²，指出游戏帮助了资本在意识形态和经济两个领域对人们的日常生活进行渗透。吴鼎铭认为网络平台通过“朋友”、“分享”等道德话语，“参与”、“民主”等权力话语掩饰了其在内容生产的众包模式下对数字劳工无偿劳动的产品的占有³，而“玩工”们的休闲娱乐过程实质上为劳工过程。蔡润芳从平台资本主义出发，得出互联网产业增值模式由平台资本主义生产逻辑所主导⁴。平台对社会实践的集聚和对信息数据、社交关系等新兴资源的垄断组成了其生产与剥削模式，并且通过加深媒介技术对娱乐休闲活动的劳动化来获取巨大的剩余价值。胡骞则聚焦于玩家的“玩”如何演变为“玩劳动”⁵，认为“游戏规则”暗含的强制性生产关系推动了玩家对“游戏”的参与。同时，游戏厂商通过“游戏”建构起了用户默许的同意性社会关系。正是“强制”与同意在游戏中的共同作用促成了“玩劳动”的产生。也有一些学者将视角转向某款热门手游进行具体分析。如针对手游《王者荣耀》，学者贾云清认为其基于历史背景的元叙事逻辑加速了玩家的虚拟自我构建，加重了玩家对游戏的依赖；也有学者得出《王者荣耀》通过游戏段位和充值的等级机制刺激玩家不断“赶工超额”，从而实现为玩家休闲时间的剥夺。对于另一款以吸引玩家“肝”和“氪金”为特点的手游《阴阳师》，有学者认为玩家在游戏设置中对个人游戏成就的追逐形成了重复的、消耗时间成本的生产劳动过程，即“肝游戏”的现象⁶。学者许馨仪则得出在《阴阳师》中氪金带来的消费愉悦感十分持久，社交媒体乐于分享的范式则增值了炫耀性消费带来的自豪与优越感，两者相互作用形成了刺激玩家不断进行充值行为的闭环。

可以看出，学者们对玩工的被剥削机制研究从传播政治经济学的角度对玩工现象进行批判，提供了看待国内游戏玩家群体的新视角。有学者在研究中关注到

¹ Bulut, Ergin. Creativity and its discontents: a case study of precarious playbour in the video game industry. Diss. University of Illinois at Urbana-Champaign. 2014

² Taylor, Nicholas, et al.. Alienated playbour: Relations of production in EVE online. Games and Culture .2015

³ 吴鼎铭. 网络“受众”的劳工化:传播政治经济学视角下网络“受众”的产业地位研究[J]. 国际新闻界, 2017, 39(06):124-137. DOI:10.13495/j.cnki.cjic.2017.06.007.

⁴ 蔡润芳. 平台资本主义的垄断与剥削逻辑——论游戏产业的“平台化”与玩工的“劳动化”[J]. 新闻界, 2018(02):73-81. DOI:10.15897/j.cnki.cn51-1046/g2.2018.02.009.

⁵ 胡骞, 吴鼎铭. “玩”何以成为劳动——以游戏(play)之名耦合资本主义的商业逻辑[J]. 传媒观察, 2020(08):86-93. DOI:10.19480/j.cnki.cmgc.2020.08.012.

⁶ 浦秋霞. 网络游戏支配的“玩工”——以手游“阴阳师”为例[J]. 视听, 2018(09):133-134. DOI:10.19395/j.cnki.1674-246x.2018.09.072.

了玩工的同意生成，但基本只涉及游戏机制即资本方的同意制造方式。这些对同意的关注多停留于人文性探讨且结论表现出同质化倾向。

1.5.2 玩工与平台关系研究

玩工与平台关系方面的研究相较玩工的剥削机制研究就少了许多，关注点在于玩工在劳动过程中随着劳动程度的加深，其与平台间的关系所发生的变化。如郭建斌在对游戏《我的世界》及游戏参与者研究后得出¹，游戏模组制作者身份经历了“玩家”、“玩工”、“生产者”三个阶段，并且其与平台的关系也因劳动产品涉及版权而由最初的敌对转变为最后被收编和鼓励。胡冰认为，当下社会的青少年社交媒介使用明显带有“玩劳动”的特征²。网民与平台的关系在信息接收者与信息分发者、玩工与剥削者、用户与信息分发者三者间不断切换，很多时候甚至是三者的重合，而这引起了玩工在社交时的身份认同异化。

关于玩工与平台关系研究文献较少，学者们在这一主题下的研究主要是讨论了玩工身份异化的过程，但研究深度较浅，多集中于对现象的归纳总结。

1.5.3 玩工类型研究

另有一些学者将研究聚焦于玩工的类型细化。Adam Arvidsson 等学者通过参与式观察，发现在游戏中玩家身兼联合设计者、游戏执行者、社区参与者等多种角色³。Nick Dyer-Witheford 等对电子游戏产业中工人的历史进行了梳理，认为玩工的范围已经从电子游戏业延伸到了社会各行业⁴。宋嘉伟在研究了玩工中的游戏代练和陪玩师的生存状况后得出，其境况同现实世界劳动者相比没有本质区别：同样处在弹性雇佣制度下，并且缺乏基本社会保障和明确的休息时间⁵。曹书乐将电竞选手和游戏主播同样归于“玩工”之列，认为其代表了数字经济和

¹ 郭建斌, 姚健明. “消费者”·“玩家”·“玩工”·“生产者”——基于模组游戏《我的世界》的研究[J]. 新闻记者, 2020(07): 3-15. DOI:10.16057/j.cnki.31-1171/g2.2020.07.001.

² 胡冰. 分裂、反噬与迷失：“玩乐劳动”视角下青年社交媒介使用异化[J]. 华侨大学学报(哲学社会科学版), 2019(02): 126-135. DOI:10.16067/j.cnki.35-1049/c.2019.02.014.

³ Arvidsson, Adam, and Kjetil Sandvik. Gameplay as design: uses of computer players immaterial labour. Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook 5.1: 89-104. 2007

⁴ Dyer-Witheford, Nick, and Greig De Peuter. Games of empire: Global capitalism and video games. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2009

⁵ 宋嘉伟. “肝动森”：休闲玩工的形成——对《集合啦！动物森友会》的数字民族志考察[J]. 新闻记者, 2020(12): 3-19. DOI:10.16057/j.cnki.31-1171/g2.2020.12.001.

创意经济背景下新的工作机会¹。陈佳沁则通过研究游戏陪玩行业得出，游戏陪玩师存在明显的“异化”特征。她们通过建立人设、改造声音、超时工作来主动参与情感劳动以满足“老板”的情感需求，却因此模糊了现实自我与虚拟自我的界限，表现出劳动主体性的丧失²。

1.6 研究创新点

根据文献综述可以得出，学界对于玩工的讨论不仅聚焦玩家的劳动机制，而且对游戏产业其他从业者的劳动情况进行了反思。尽管过往学者研究中有涉及以同意理论解释玩工的劳动动机，但基本是从游戏开发商或平台单方面入手分析其“制造同意”的路径，并且停留在人文性探讨，缺少对玩工方面接受和内化同意的机制的在地化情景化研究。这种视角下的玩工显得被动和孤立，显然无法解释大部分玩家主动“选择”进行游戏并长时间自愿无偿劳动的事实。因此，本文拟定以兼顾游戏机制与玩工动机的视角、情景化的方式对玩工的同意生成机制这一以往研究未深涉的领域进行探讨。玩工从自愿参与游戏到变为长时间无偿劳动，他们的同意是如何建立起来的？他们无偿地从事关于游戏的数字社交劳动和为游戏充值又是出于什么样的动机？他们是否意识到自己身份的异化，如果意识到又如何看待这一转变？这些都成为本文拟研究的问题。

¹ 曹书乐. 作为劳动的游戏：数字游戏玩家的创造、生产与被利用[J]. 新闻与写作, 2021(02):22-28.

² 陈佳沁. 游戏陪玩师的赛博格化情感劳动与主体性疏离[J]. 未来传播, 2022, 29(02):54-63. DOI:10.13628/j.cnki.zjcmxb.2022.02.010.

2 《原神》玩工的“氪金”同意生成机制

2.1 游戏的“氪金”机制对同意的塑造

《原神》的定位是一款开放世界类的角色扮演游戏。开放世界游戏也称“沙盒式游戏”，这类游戏的主线任务并不具有时间上的紧迫性。玩家在进行任务的同时可以自由地探索游戏内的地图，同时安排每日的游戏内容。也因为游戏进度上要求灵活，这类游戏往往被加上“休闲”的标签。角色扮演游戏是英文“role-playing game”的中文翻译，在这里指玩家在《原神》中有角色扮演行为。玩家在游戏剧情中扮演男性主角“空”或女性主角“莹”，在剧情中被称为“旅行者”。

“氪金”一词则是游戏内购行为的代称，其来源于日语的“课金”，“课”意为上交¹。“氪金”是指在已拥有的游戏中另外付费购买道具、装饰或抽卡的行为。

游戏中“旅行者”在游历提瓦特大陆的同时会遇到各种各样的同伴，并且玩家能在除剧情外的场合扮演他们。值得一提的是，扮演除主角外的角色才是《原神》的主要玩法。这些在剧情中出现、不断更新的角色由于在战力和人气上远远超过主角，得到和培养他们就成为大多数玩家进行游戏的初衷。而这些角色都需要在卡池中抽中才能得到，并且四个角色一组才能成队形成战力。定期更新的卡池、需要抽取和培养的角色、符合一定条件才能构成的牌组，这些元素都证明了《原神》实质上是一款卡牌类 PVE 游戏。“卡牌”代表卡牌的收集、选择、培养和使用是这款游戏的核心玩法。玩家需要组建自己的牌组进行游戏，而玩家的游戏体验很大程度上取决于角色卡牌的收集情况。PVE（Player versus Environment）则是指人机对战即玩家与电脑模拟环境中的敌人角色进行对抗。角色卡牌的成长不仅需要本身升级，还包括武器和“圣遗物”的培养。武器是一个角色战力高低的决定因素之一，五星武器同角色本身一样只能由在卡池中抽中获得，且有专属的“武器池”与角色隶属于不同卡池。圣遗物则是角色除武器外的另一类装备，每个角色可以佩戴六个不同位置的圣遗物来加强各种战斗能力。可以说，玩家的战斗力，主要由其所收集的角色卡牌和角色装备的武器及圣遗物所决定。

¹ 引用自“萌娘百科”“氪金”词条解释

在《原神》的游戏要素中，角色卡牌无疑是最重要的一环。武器和圣遗物都可以在没有理想类型的情况下找到下位替代，但战力的核心要素角色卡牌却是不能“凑合”的，因为这将直接影响到玩家的游戏体验和游戏忠诚度。因此，获得一个心仪的角色成为了大部分玩家氪金的初衷。截至 2022 年 11 月 1 日，《原神》已上线了 30 个五星角色，28 个四星角色。《原神》参考了日式卡牌游戏的卡池设定，即在同一个卡池中有五星角色、四星角色以及四星以下的武器。因此氪金并不能直接购买想要的角色，玩家需要在游戏中购买“原石”和“纠缠之缘”来获得抽卡机会随机抽取角色。在不考虑每日进行游戏所获得的免费“原石”前提下，按氪金强度从低到高不同计算，每抽一次成本在 0.6 元到 13 元之间。而《原神》的角色池概率机制则显得有些复杂：在第 1-73 抽时，每次抽出五星角色的概率为 0.6%，从第 74 抽开始，每一次抽出五星角色概率会比上次高 6%，也就是说到第 90 抽时，必定会抽出五星角色。从第 91 抽开始，抽出五星角色的概率重回到 0.6%，然后开始第一个周期的循环。但是由于一个池子中不止有时出现的那唯一一个五星角色，而是同时有多个五星角色，所以第 90 抽有概率会抽中自己并不想要的五星角色，这种情况被玩家称为“歪了”。在“歪了”的前提下，下一次抽中五星必定会是限时出现的那个角色。因此 90 抽被《原神》玩家称为“小保底”，而 180 抽被称为“大保底”。“保底”这个词同样来源于日式卡牌类游戏，它意味着玩家的沉没成本可以被捞回，可以说是抽卡的“保险”。

武器池的抽卡机制类似于角色池，但是大保底的成本更高。简单来说，武器池小保底为 80 抽，而两次小保底后才会出现大保底，也就是 240 抽为大保底。因此，零氪或轻氪玩家一般不会进行武器抽取，而是将资源积攒用于等待限时角色池出现自己喜欢的角色。

从上述机制可以看出，《原神》的抽卡设定既将结果设置为概率性奖励，又将获得这个奖励的成本限制在了一个确定的区间内。根据迈克尔·布若威的研究结论¹，参与游戏与同意规则的逻辑间存在着与常识相悖的关系：参与游戏的行为产生了对其规则的同意。参与游戏并非有赖于广泛的同意；正相反，同意依赖于参与游戏，通过参与来建构。

在笔者访谈中，大多数受访者表示抽卡之前并不知道详细的规则，抽卡出现

¹ 【美】迈克尔·布若威. 制造同意——垄断资本主义劳动过程的变迁 [M]. 李荣荣译. 北京：商务印书馆，2008. 12

预料之外结果后才对规则进行清楚地了解。

“第一次歪了之后才知道（抽卡规则），正常（玩家）刚开始玩都不知道有大保底之说，后面注明在抽奖页面上看了一下，但抽几次自然就懂了”（嘉琦，2022年9月6日）

由此可见，在完全了解规则之前，许多玩家已经开始了抽卡行为，在重复这一行为的过程中，同意逐渐产生并赋予之后的行为合理性。在这一过程中，概率和保底两个因素的配合起到重要作用。概率性奖励刺激玩家不断点下抽卡键，而保底的存在保证了一个稳定的结果必然发生，同意伴随着一次次抽卡行为在不经意间产生，并将延续于之后每一次的抽卡决定。

2.2 玩工的情感动机与竞争动机：为爱和胜利而氪金

2.2.1 情感动机

在游戏《原神》中，已经上线了以现实中的西欧、古代中国、江户时期日本、古印度为原型的四个区域，而游戏中的角色也是在这些区域的剧情中出现，带有各自相应的文化背景。同时，这些角色被赋予不同的人设以迎合各类玩家的取向。围绕这些角色，《原神》建构起了属于自己的IP和二次元文化。由于所有角色都是虚构，角色从形象到背景故事都无须获得授权，游戏在创作上拥有很高的自由度。许多玩家由对角色的喜欢“入坑”游戏，想获得某一角色从而氪金，产生对氪金机制的同意。

“从开服断断续续玩到现在，每次回坑基本都是出新角色的时候。去年过年时候出甘雨和钟离那个版本玩了，钱花了卡抽了就没玩了，看到小草神出了又回坑了。当时是我玩魔兽世界的长草期，正好没啥事，在阿b偶然看到小草神的立绘觉得好看就回来了”（见崎鸣，2022年11月2日）

对角色的“眼缘”成为了见崎鸣这类玩家抽卡，甚至是游戏行为的最重要动机。但是“喜欢”引出的下一步——抽卡，意味着获得一个角色要付出相应的成本，而这往往是玩家们没有深思熟虑的一个环节。

“玩了(原神)累计两个多月,但已经氪了有4000了吧。抽的角色挺多的,主要脸黑(倒霉),抽卡基本都是大保底,妮露二命(抽了两次同样角色)带专武(专属五星武器),角色方面目前为止的(氪金)大头就是妮露吧,草神也准备氪”(见崎鸣,2022年11月2日)

尽管为了获得心爱的角色付出了不小成本,但见崎鸣似乎容易地接受了这一现实,并将其归因为“脸黑”,即倒霉。用运气来解释付出的成本意味着在一定程度上玩家们已将抽卡不顺、氪金额不小的责任归结于自己,而且已经做好以同样的心理来准备下一个角色的卡池。氪金的经验本身产生了对规则的同意。

鲍德里亚认为,“拥有”的情感是生存经验的抽象化:我“拥有”一辆车,不在于产权这一隶属性定义,不在于我花了多少钱买了这辆车,不在于我可以开它,不在于我用车装东西这些功能性定义,“拥有”的情感在于这些生活经验抽象后带给我的感觉——更好的生活,更酷的个性,更高的财富,更极致的体验等。同时它指涉到了我的生活的方方面面,它映射出一个物体系¹。笔者发现,一些玩家对于《原神》中角色的情感既是对某种感觉的追求,也与生活中的经验相关联。

“我喜欢活泼开朗的角色,比如胡桃、宵宫、妮露这些。阿贝多我也喜欢!PV里真的好帅,那个捏蝴蝶那个动作……氪金的话(累计)15000左右,因为自己喜欢收集图鉴,所以每出一个新角色都会抽。角色大都是上大学时抽的,(氪金)主要是家里给的零用钱。”(伽塔,2022年10月13日)

伽塔是一个有60多成员的原神QQ群的群主,在现实生活中是一个游戏宅,二次元文化爱好者,也喜欢收藏各种二次元周边物品,对喜欢的东西会不惜重金买下。鲍德里亚进一步提出,对于收藏者来说,藏品就像是一面镜子。它所反映的,不是收藏者的真实形象,而是其对自己所欲望的形象。对于伽塔这类以收藏角色为目的的玩家来说,角色既是自己形象的一部分反映,也包含着那个所期望的“完美”的自己。

而对于另一些玩家而言,喜欢的角色甚至成为了自己坚持游戏的唯一动力。

¹ 【法】让·鲍德里亚.物体系[M].林志明译.上海:上海人民出版社,2019.1

“现在每天就是上线清个体力就下了，所有任务、神瞳、宝箱已经全清了，（每天）清了体力还能干吗？……我觉得《原神》大部分角色都脸谱化，一成不变的……最喜欢的角色是散兵，很期待他在之后剧情里的走向。我考据过散兵的文案，早就知道他是白的，但很多人更喜欢黑化的。我觉得大部分人还是更喜欢角色固定化、套路化。散兵有了变化，很多散兵厨无法接受。”（南希，2022年11月9日）

“厨”一词是“厨房”的简称。“厨房”在日语中音同“中坊”¹，也就是初中生，最初指那些行为约束力和思想都只有初中生水平的人，这类人的眼里没有其他作品，也不容许别人对自己最喜爱的作品或角色提出非议。后来“厨”逐渐演化为二次元文化中形容某作品或角色的狂热喜爱者的专属词汇。而对于南希这类玩家而言，自己不但是某角色的厨，并且能够接受一个角色人设上超出预料的变化，这从一定程度上证明了自己对角色的忠诚度经受住了考验，甚至带有自己在“xx 粉丝群体中”胜出的意味。同时，这种喜欢已经超越了游戏本身。

“目前玩下去的最大动力就是等散兵池子，没他早润了（不玩了），散兵出了直接6+1（抽6次同个角色和1次专属武器），（就算他）给怪加血也抽。”（南希，2022年11月9日）

这样一种现象无疑带有符号消费的倾向，虚拟角色作为一个物品的交换价值，甚至是在游戏规则内的功能价值都可以被忽略，只剩其对于玩家作为一个专属符号的独特意义。氦金不再是对使用价值、物品用途的消费，而是对符号的消费。

可以说，出于情感动机氦金的玩家，其行为的同意产生的根源在于消费文化。迈克·费瑟斯通认为²，消费文化的一个重要表现之一，就是商品在符号化过程中不仅体现出使用价值，而且还有对使用者非凡的意义。这种意义可以由拥有者来任意地赋予，因处在“审美”光环下而产生，并且使得平凡的商品与奇异、美、浪漫日益联系在一起。毫无疑问，“有缘”到“收藏者”再到“xx厨”，代表玩家受消费文化影响的不同程度。程度越高意味着消费文化影响越深，虚拟角色符

¹ 引用自 NGA 论坛“厨”词条解释

² 【英】迈克·费瑟斯通. 消费主义与后现代文化[M]. 刘精明译. 译林出版社, 2000. 5

号化程度越高，角色对玩家意义越重大。玩家因为游戏设定或是自身经历、文化背景而对角色产生认可和喜爱，并把表现这种喜爱作为自我表达的权利。游戏角色不再是 0 和 1 构成的一串代码或卡池中平凡的商品，而是玩家的同伴甚至“老公”、“老婆”，氪金的同意就这样不经意间在情感的变化中产生。

2.2.2 竞争动机

在任务和地图怪物等级上，《原神》借鉴其他开放世界 RPG 类网游经验，采用了“动态等级”的设定。“动态等级”是指地图上的怪物等级和探索奖励的稀有度，会随玩家等级提高而提高。简单来说就是玩家等级越高能获得的奖励越丰厚，伴随的是游戏难度也会越来越高。地图及其中的怪物和奖励等诸要素合并起来被玩家们称之为“大世界”。在大世界的冒险是大多数玩家每天主要的游戏内容，但等级提高带来的战力不足的问题无法避免。一般情况下，不氪金只能获得四个游戏前期赠送的四星角色，而这些角色的强度无法应付后期的战斗，这时候，等待一个强力角色的卡池进行氪金就成为大多数玩家的选择。

与“大世界”相对的另一类游戏内容则是“深渊”。同“大世界”一样，“深渊”也是玩家们对其的简称，其游戏内名称为深境螺旋。实质上，深渊就是传统 RPG 类游戏里的“副本”或“地下城”，即独立于一般游戏区域之外的专供玩家进行特殊战斗的地方。与大世界的战斗不同，各个深渊中的战斗具有各自的条件和时间限制，越往高层越为苛刻，玩家如果没有经过精心搭配的队伍和高练度的强力角色，很难通关深渊。也因此，深渊成为了不满足于大世界游戏内容的“大佬”玩家们证明自己的地方，通关高层深渊能带给玩家相当程度的成就感。而深渊与大世界不同的机制，也决定了许多角色在这两种游戏内容里有截然不同的表现。如果玩家要兼顾自己在大世界和深渊的游戏强度只能通过氪金来获得更多的游戏角色。

“我已经有宵宫了，大世界可以横着走了，但是深渊 12 层一直打不过去。上次抽雷神氪了 328 没抽到。没办法，只能等下次雷神池子了。”（韶颜。2022 年 10 月 20 日）

韶颜是一位 2022 年初开始玩《原神》的玩家，每天都会保持上线。她计算过自己总共氪金 1226 元，其中金额最大的一次就是为了抽雷神。相比之前提到

的采访对象，韶颜的氪金显得相对克制，对累计金额的计算也表明她倾向于理性氪金。然而她也无法避免对为抽取强力角色而氪金这一行为产生同意。

“从开服玩到现在的话，总共氪了快 7000 吧。氪的最多的一次是为了抽公子，因为当时自己没有水系主 C（核心输出），所以就想抽个 T0（强度第一梯队）的水 C。结果抽上头了。”（灯灯，2022 年 9 月 30 日）

作为一个拥有 700 多人的 QQ 群的管理员之一，灯灯平时被群友称为“大佬”。这一称呼既带有戏谑又显示出他游戏中“大佬”的地位。在每天下班后，灯灯会准时上线游戏同时在 b 站开直播。尽管关注人数不足 200，每次观看人数不过几十且大多数为群友，灯灯还是每天没事就会直播，而直播的内容基本上就是“刷深渊”。在平时的群友交流中，灯灯会给刚开始玩游戏的“萌新”各种游戏上的建议。作为这个 700 多人团体中的意见领袖之一，保持游戏中的强度对他而言就显得十分必要。

对于另一些以制作游戏攻略，发布教学视频为工作的职业主播或 up 主来说，每个角色都是必入的，这也使得氪金成了一项固定的周期任务。

“（我）喜欢去研究一些标新立异的阵容搭配，其实大家也都知道有几种（角色）搭配特别好用，很容易就深渊满星了。但是我就会觉得常规搭配没意思，观众也不会想看的。所以想试试自己研究出来的奇葩阵容到底能不能在深渊有一战之力。虽然不得不出一个角色就氪，但这个过程还是比较有趣的，也更能吸引粉丝。”（阿成，2022 年 9 月 20 日）

但是竞争的动机并非只来源于生活的压力。社交分享所产生的攀比心理也会引起玩家对于角色强烈的占有欲，从而使得玩家出于竞争心理氪金。

“我的一个朋友就只是微氪水平吧，但她真的欧（运气好）的离谱。她每次抽到五星角色就会在朋友圈晒卡，我看到真的有点不甘心。然后自己就觉得哪怕比她多氪点也要把角色带回家。”（珙露露，2022 年 10 月 16 日）

对于这些玩家来说，社交分享活动中的“人有我无”产生的对心理的刺激，强烈地激发了自己对角色的占有欲。心理满足感必须在不断地对虚拟物品的占有中获得，这使得玩家们不断收集着新的角色。从这一角度来看，玩家对游戏角色

的追逐是对马克思所说的商品拜物教的深刻体现¹，资本主义的典型病理学（pathology）在游戏社交网络中依然适用。

2.3 “氪金”同意生成机制

综上所述，玩家们关于“氪金”的同意来源于游戏的抽卡机制和个人的情感/竞争动机两个维度。因此，如图1所示，本文将玩工“氪金”同意的生成总结为抽卡机制和个人动机的共同作用。

从游戏厂商角度来看，抽卡机制的概率性奖励特性刺激玩家不断投入消费，抽卡产生的沉没成本使玩家不甘于退出这一过程。从玩家角度而言，出于感性的情感和竞争动机促使他们为虚拟角色消费。抽卡机制成功地利用了玩家们的博弈心态，同个人动机的作用共同产生了同意，成为玩家消费行为的诱因。

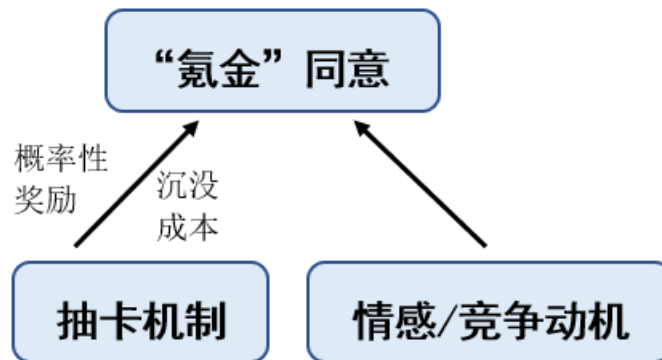


图 1

¹ 马克思恩格斯文集（第一卷）[M]．北京：人民出版社，2009

3 《原神》玩工的“肝游戏”同意生成机制

3.1 游戏机制对“肝游戏”同意的塑造

作为一个流行在玩家间的术语，“肝”一词指花大量时间及精力玩游戏，甚至因为熬夜而伤肝。在各类游戏中，驱使玩家“肝”的动力往往与游戏开发商为游戏所设定的预编程（pre-programmed）叙事的任务（quest）系统有关，例如角色扮演游戏中的升级成长，格斗游戏中的打败对手，体育竞技类游戏中的比赛取胜等。游戏设计者所设定的这一预编程主线任务贯穿游戏始终，可以说是游戏核心的玩法和玩家乐趣所在，也是玩家耗费时间来完成的主要目标。对于《原神》来说，和其他卡牌类手游一样，主线任务无疑是：获得新角色——培养角色，并往复这一循环。

卡牌类手游本身属于服务类游戏（Game as a Service）的一种。服务类游戏区别于买断制单机游戏，本质上是一种游戏商业模式：在产品本体上线后，游戏厂商会在之后的运营中不断推出更新内容，刺激用户持续游玩和消费，将游戏从传统的“一次性买断制产品”变成“一项可以持续满足玩家需求的服务”。这类游戏典型特征是上线免费，以此作为最低门槛来吸引更多玩家，随后厂商会持续更新为作品添加新内容，购买游戏时长、充值虚拟货币、购入通行证等等收费形式是支持这类游戏营收的关键因素。可以说，现有的大部分网游、手游都属于服务类游戏。不同于传统单机游戏的“通关即终结”，服务类游戏的特点是“满级游戏才开始”。这些因素决定了服务类游戏必然要消耗玩家大量的时间，玩家必须在“肝”和错过游戏内容之间做出选择。具体到卡牌类手游而言，维持庞大玩家基数和不断推出的收费内容能被市场接受两个目标，决定了其在游戏内容深度上必然有所缺陷，在游戏机制上难以创新。因此，对卡牌本身——即角色着力设计预编程主线任务来吸引玩家游玩，培养玩家黏性就成为这类游戏一贯选择。

在笔者所考察的玩家中，绝大多数都因喜欢某个角色而入坑。获得角色——培养角色也就成为了他们游戏中的主要目标。首先，抽取角色所需的原石，除了氪金可以直接获得外，在游戏内有着大量的免费获取手段：做任务，开宝箱，参加限时活动，甚至试玩角色等等。因此，肝游戏也成为了许多微氪甚至零氪玩家

的获取原石最主要途径。游戏中每一次行为能获得的原石数量则显得十分少，例如一般一个任务奖励是 40 原石，开一个宝箱给的原石数在 2-10 不等。但是在卡池中每抽取一次需要 160 原石，并且如前文所述在，大保底至多可要求 180 次抽取。可以说，通过肝游戏来获取原石是一个积少成多的过程，对玩家的游戏黏性和耐心有着很大的要求。尽管如此，仍有一些玩家选择这种途径来达到最终获得想要的角色的目的。

“开始玩的时候就是雷神池子，当时为了攒原石，20 天就肝到了 43 级。当时稻妻版本，主线和接到的支线任务全做完。”（嘉琦，2022 年 11 月 12 日）

在获得角色后，为了培养角色，玩家不得不在游戏中搜集各种各样的素材，即升级用的资源。而搜集的主要手段就是劳动，玩家实质上成为了劳动者。在关于这部分的游戏内容中，有两个衍生词汇生动地体现了劳动的特征：“刷体力”和“锄地”。

玩家们所说的“体力”在游戏中叫做脆弱树脂，是打败大世界中的稀有怪物或通过材料副本后领取奖励所需的兑还凭证。体力每 8 分钟回复 1 点，存储上限为 160 点。因此每天玩家实际能获得的体力为 180 点，但必须在存储到 160 点或接近这个数值就使用，否则将溢出，体力也因其消耗完第二天又恢复而得名。值得一提的是，体力的设定看似限制了玩家每天的游戏强度，起到了类似防沉迷的作用。但在笔者采访中，许多玩家表示刷体力是每天游戏目标之一，不然会“觉得很浪费”。

“刚入坑的时候觉得很新鲜，好玩。20 天就肝到了 43 级。现在每天上线就是清体力、委托，不然还能干吗？（体力）不清又觉得白白浪费掉很可惜。”（南希，2022 年 11 月 18 日）

体力机制起到的保持玩家游戏黏性的作用，或许在圣遗物获取上更为明显。游戏中的圣遗物作为通关圣遗物副本的奖励，也必须消耗体力来获取。不同于获取角色的升级材料是一个投入产出明确的过程，刷圣遗物的结果是随机的。圣遗物作为角色装备的一种，其本身就有许多种类型对应不同的角色需要，而同一个圣遗物又可能赋有不同的属性词条。玩家在刷一个圣遗物副本时，奖励会在四个不同圣遗物中产生，即使出现自己要的那个圣遗物也经常出现词条不对的情况，但无论结果如何刷一次副本就需要 20 体力。因此，获取合适的圣遗物成为角色

培养中最难也最耗时的部分。刷圣遗物也就成为了许多玩家游戏后期每天主要的游戏内容。

“锄地”是游戏中劳动的另一种形式，其意是指大世界中怪物的迅速讨伐：在地图的两个点之间划定出一条怪物较多，打怪收益较高的路线，然后至多四个玩家组成一队，打败这些怪物。队中玩家都能拾取怪物掉落的金币、材料及狗粮（用来升级高级圣遗物的低级圣遗物）。因为在这条路线打怪过程中，怪物、宝箱、矿产都会被扫荡的干干净净，所以被玩家称为“锄地”。不同于刷体力需要耗费游戏资源，锄地的收益只需要花费时间来获得。一般情况下一条锄地路线，一队四个角色只需半小时到一小时就可以刷完。尽管单个小怪的掉落奖励数量微不足道，但在重复这种聚少成多的劳动的情况下，收益十分可观。值得一提的是，游戏内特别设定了每个玩家每天最多 400 个精英怪、2000 个小怪的拾取上限。但一天锄 3—4 遍地就可以达到这个上限。在采访的对象中，不少玩家都表示游戏早期有过锄地的经历。

“刚开始玩的时候很肝，要养的角色太多了，也会和朋友一起锄地。本质上说希望有伙伴一起玩，不过因为自己强度够，约人又嫌麻烦，一般（情况下）就自己来了。”（婧枫，2022 年 11 月 25 日）

“2022 年 3 月份之前平均每天在线 6—10 个小时，因为当时没工作……每天委托做完体力刷完就是和朋友一起锄地。有了工作之后每天也就能上线两小时吧。”（灯灯，2022 年 9 月 30 日）

值得注意的是，锄地的玩法并非由官方所设计，而是由一些玩家在游戏“长草期”，即当期游戏内容已经被体验完的这段时间内，自己想出的一种肝的玩法。因为其兼顾高效搜集资源和社交，所以被迅速推广开来。从这一角度来看，获得角色——培养角色的主线任务已经被玩家们接受并内化：即使游戏本身不再有新鲜内容，也依然打开游戏进行资源收集。主线任务在这里成为了一种道德约束，玩家们的游戏行为不再是随心所欲、无拘无束的，而是体现为一种自我规训（self-disciplining）。¹

¹ 【法】米歇尔·福柯 . 规训与惩罚 [M]. 刘北成, 杨远婴, 译 . 北京: 生活·读书·新知三联书店, 1999.

3.2 玩家的“肝游戏”行为：重复性劳动

在马克思看来，劳动者从事商品生产的过程呈现出两大特征：零散化与重复性¹。由于这两种特点，劳动者难以对工作产生满足感，反而容易滋生疏离感。由于工作的主题是为生产某件产品或提供服务而去完成某件任务，因此不间断地重复劳作就成为了劳动的常态。在《原神》的游戏过程中，笔者发现存在于现实劳动过程中的重复性特征并没有消除，为了完成并循环获得角色——培养角色这一主线任务，玩家们需要仔细计算所需的资源，并进行大量重复性劳动。各类资源的获取机制规定了劳动的形式是重复性的，而重复性劳动的存在保证了玩家的黏性，同时重复性劳动过程中的随机性奖励强化了玩家对“肝游戏”的同意。

在游戏中，所有任务也可以被归为寻找物品、讨伐怪物、解谜这三类劳动，完成的过程本质上是不断地重复这三类劳动。因此，《原神》的游戏行为实际上主要是由刷体力、锄地、完成任务组成的多种重复性劳动。大部分玩家在刚接触游戏时，经常因为新鲜、好玩而投入热情去“肝”，产生对肝游戏的同意。但当熟悉了游戏机制后，就不再那么“上头”。

“从开服玩到现在，刚开始觉得新鲜好玩就很肝，主要是为了体验剧情和抽角色……后来觉得任务都是千篇一律的，每天做一点就行了，现在就是休闲状态。”（伽塔，2022年12月6日）

“新手期确实挺好玩的。剧情方面前期挺有意思，后期一些剧情纯粹为了让你做事。比如为了完成任务A，先去完成任务B，任务B要去三个点完成，每个点要找到三个东西解密，这个花费很多时间，但是剧情只进展一点点，注水严重；前期的三星武器，升级还会有外观变化，效果也挺有意思，圣遗物也是。玩到后面有了四五星（武器），很多都是纯堆数值了。原神前期才是最好玩的，肝到后期刷刷刷就没意思了。”（珙露露，2022年12月3日）

游戏初期的新鲜、好玩，一方面是由《原神》相对新颖的开放世界游戏机制决定的，在手游界，这种类型的游戏尚不多见。另一方面，则是由于大世界探索带来的随机性。在做任务的过程中，玩家会遇到散落在大世界的各类宝箱、怪物、矿石和植物资源，或是遇到NPC进行对话开始一段新的剧情。随机性奖励无疑会

¹ 马克思恩格斯文集（第一卷）[M]. 北京：人民出版社，2009

给玩家重复性劳动的过程增添许多惊喜，但是这些内容也是有限的。一般在游戏时间累计达到 150 小时左右，玩家就基本已经获得过了大部分的随机性奖励，尽管小怪、矿石植物都会周期性刷新，但是再去同样地点“刷一次”资源的行为本身无异于一次重复性劳动，在这个过程中很难再有惊喜出现。并且任务的类型也慢慢随着游戏时长累积被玩家熟知，玩家们开始认识到游戏中的行为实质上是日复一日的重复性劳动，并逐渐对其产生疏离感。大部分玩家渐渐不再产生对于“肝游戏”的同意，不再以“肝”的方式玩游戏，而是转而选择更为休闲的方式。

但是在玩家中同样存在着另外一些群体，他们身上体现出的肝游戏的同意自然而坚决。首先是非常想要获得某个角色的“零氪”玩家，他们选择以肝游戏来积攒原石，因此不得不保持每天高强度的游戏。

“我不觉原神剧情好，作为单机游戏，各方面其实比不上独立单机游戏，所以对我而言我肝的目的就是要不花钱的资源，能免费得到原石干嘛要充钱？”（阿成，2022 年 9 月 15 日）

“送的原石谁不喜欢？不肝哪来的原石呢？总不能每次出卡池都氪吧”（桃子醋，2022 年 8 月 3 日）

对这类玩家来说，为了不氪金就完成获得角色——培养角色的主线任务，花费时间成本肝游戏积攒原石就成了最重要的游戏目标。即使意识到自己的游戏行为已经成为了重复性劳动，他们依然乐此不疲，可以说是真正意义上的“玩工”了。但实际上，氪金机制的逻辑同样适用于这些玩家，如果一个普通玩家要“肝”100 小时才可能攒够抽中一个角色的原石，那么氪金 1000 元来直接获得角色就显得十分合理。肝游戏的 100 个小时玩家看似除了时间什么都没付出，实际上却是 100 小时无差别劳动的凝聚，为游戏虚拟物品的价值提供了一个可以参考的标准。

其次，也有玩家在采访中表示每天体力不够用，甚至出现用原石购买体力的现象。

“从开服玩到现在树脂一直没怎么用，还有 70 多个树脂。55 级后就拉（培养）了两个角色没了。要刷的太多了，经验，金币，圣遗物，天赋还有突破材料。如果每天给 360 体力就好了。”（龙炎，2022 年 10 月 29 日）

“现在我刚 56 级，我感觉体力究极不够用，要刷圣遗物、摩拉，天赋啥的

都点的差不多了，好圣遗物一大把没狗粮（经验卡）强化，只能狠下心用原石买体力。”（韶颜，2022年11月2日）

迈克尔·布若威在考察工人们对于超额生产的不满时发现¹，在无法完成超额生产目标时，工人们抱怨的对象并非是工厂制定的不合理的机制，而是工厂没有给他们更多时间来完成生产。这表明工人对机制本身的同意十分坚决，甚至在机制本身缺陷引起工人利益受损时也不会被削弱，并且工人并未意识到这一点。在对“刷体力”这件事的认知上，部分《原神》玩家出现了和迈克尔·布若威看到的工人们如出一辙的态度：他们会抱怨体力不够用，并且假设有更多体力情况就会好很多，用珍贵的原石去换体力然后再去肝原石。但是从始至终玩家们没有幻想过一个没有体力机制的设定，或是体力没有限制的游戏环境，尽管这实际上是合理的要求。对于这些没有对重复性劳动产生疏离感的玩家而言，肝游戏的同意并不会因在游戏过程中受挫而消失，他们也不会对游戏规则产生质疑。在这些玩家身上明显出现了被游戏机制规训（disciplining）的现象。

3.3 “肝游戏”同意生成机制

如上文所述，《原神》玩工关于“肝游戏”的同意来源于游戏角色养成机制和玩家的重复性劳动。因此，本文以图2来解释玩工“肝游戏”的同意生成机制。

一方面，《原神》本身服务类游戏的性质决定了其不得不依靠实现玩家在线时长目标、稳定维持玩家黏性来保证营收。这使得游戏方设计出了需要玩家投入大量精力和时间才能实现一个角色养成目标的“毕业机制”。另一方面，受到游戏机制影响的玩家们为了完成预编程主线任务而不断进行重复性劳动，成为名副其实的“玩工”。

角色养成机制和重复性劳动不仅形成了玩工“肝游戏”的同意，而且也产生了力度十分之强的规训现象，以至于在玩家群体中生成了以劳动换取经济资源的“零氪玩家”和以劳动本身作为享乐的“锄地党”。

¹ 【美】迈克尔·布若威. 制造同意——垄断资本主义劳动过程的变迁 [M]. 李荣荣译. 北京：商务印书馆，2008. 12

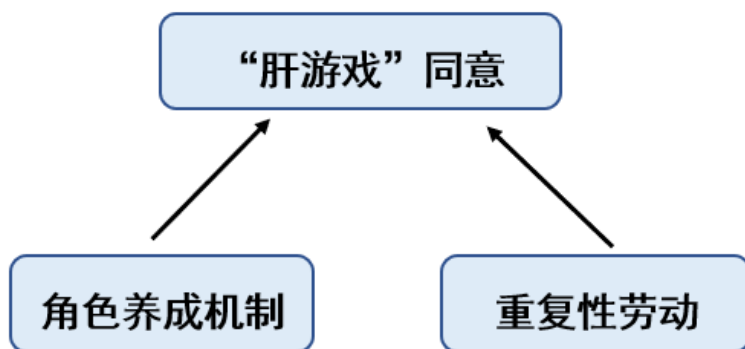


图 2

4 《原神》玩工的社交同意生成机制

4.1 游戏社交机制对同意的塑造

不同于大多数游戏强化社交属性来增强玩家黏性,《原神》是一款“弱社交”的游戏,游戏的社交功能被有意的削弱。在游戏中,玩家只能通过对话框与好友交流,没有语音交流连麦的功能。玩家可以设定自己的世界别人是否可以进入,在身处同一世界时,多位玩家也只能进行大世界探索或是打副本,无法完成任务或与 NPC 对话。可以说《原神》只保留了最基础的社交功能,没有公会、世界频道、PVP(玩家对战)这些元素,游戏机制造就了一个尽可能封闭的世界来提升玩家的沉浸感。同时,也避免了他人时刻出现削弱玩家自己的主角感和游戏体验。除去长期运营的商业模式,《原神》与单机游戏无异。

但是游戏内的“弱社交”设定并不意味着米哈游放弃了《原神》的社交属性,恰恰相反的是,其将游戏主要的社交功能都移到了游戏外的平台——米游社,并在这里形成一种“强社交”氛围来加强玩家之间、玩家与游戏厂商间的联结。

米游社建立于 2018 年,是米哈游旗下的虚拟品牌社区,并且也是一个 UGC 内容平台。米游社集中了玩家们为米哈游旗下游戏所做的二次创作作品、同人作品、游戏攻略等。同时,这里也成为了许多《原神》玩家们表达对游戏意见的官方渠道和相互交流、分享游戏体验的平台。作为一个 UGC 内容平台,米游社采取了许多激励措施鼓励玩家进行内容创作。米游社第一时间宣发游戏相关内容,游戏内也会设置许多与米游社联动的活动。例如当米游社推出大规模二次创作活动时,米哈游旗下游戏也会在相关页面内进行宣传,使得玩家群体中这一平台的知名度不断提升。随着米游社的用户数量不断增加,内容生产者在这一平台贡献的 UGC 内容质量也逐渐变高。对于缺少创作热情或动力的一般玩家,平台采用了每日签到的方式,用户每天打开 App 进行点击即可得到游戏中对应的资源,玩家在重复这一行为过程中形成每天打开米游社的习惯,其对这一平台依赖性也逐渐增强,平台也得以保持较高的用户活跃度。当游戏出现新资料片时,米游社推出新的活动,如调查问卷、H5 等,并提供相应的参与奖励。最重要的一点是,米游社定期举办与游戏中推出内容匹配的粉丝创作活动,并在社区内通过玩家和

游戏厂商代表共同评选出优秀作品，从而激发用户内容生产积极性，获奖创作者会得到一系列奖励，并且二创作品获得经济收益少于三万元时，不必向米哈游上交版权费用。

当玩家们精神文化需求无法仅由游戏满足时，这一需求便延伸到了游戏后的社区讨论当中，不满足于简单的游戏过程的玩家们带着对于游戏剧情的疑惑、对角色的热爱或是对攻略的需求等共同的议题被引导至米游社，并在这里消费更多的与游戏相关的内容。米游社中每个用户都有机会制作由自己的兴趣爱好作为导向的作品，这些用户不必对游戏的制作产出机制有所涉猎，仅凭文字创作出的同人文获得高赞就可以被投放在平台首页。在这一平台中，玩家对于游戏官方产生了归属感并自觉参与各类活动。玩家会在米游社这一平台搜寻游戏相关信息，查找攻略以获得更好的游戏体验；关注活动预告，提前准备即将举办的活动，在获得信息后，些玩家还会将搜集来的信息进行简单处理并二次传播；米哈游推出的游戏所具有的显著的二次元文化属性吸引了部分掌握专业能力的玩家在社区中通过制作漫画或视频传播自己关于游戏人物或剧情的二次创作，其余一些玩家则通过文字分享自己的攻略或游戏体验。当社区中出现不一致的声音时，社区各个板块的意见领袖会主动维护秩序，维持社区规则和氛围。除此之外，当玩家认为自己的游戏体验糟糕时，会在这一平台与其他玩家交流，向官方反馈意见，帮助游戏不断完善。玩家与玩家之间、玩家与米哈游官方之间互动的使得社区内的UGC内容不断增加，玩家在这一平台的社交行为无意中成为了游戏的价值再生产行为。

但是米游社作为米哈游官方平台，其对于不同声音的开放程度并不如其他社交平台。对于玩家之间的争吵行为或是关于某个角色的“引战”发言，米游社会做出封号的处理。这使得一些玩家对其印象停留在“纯度很高的粉丝的聚集地”，也使另一些本来认可这一平台的玩家在对其的态度上出现了极化现象。

“米游社看个二创吧，热评全是发图或者复制粘贴的，没啥社区感，全是机器人还差不多”（桃子醋，2022年10月3日）

“以前我也喜欢用米游社找找材料什么的，自从被别人跳脸（发生争执）还被骂了之后我就再也没用过”（阿成，2022年10月20日）

在这种氛围下，更多对米哈游认可度没那么高，或是游戏卷入度并不高的玩

家选择加入某个 QQ 群、微信群或微博超话来满足自己游戏之余的社交需要。在这类社交媒体社群中，玩家讨论的内容可分为两大主题：角色和除角色外游戏内容。除角色外的游戏内容一般不会引起争执，而对角色的意见发表却非常有可能使社群内部产生争吵，甚至玩家间相互攻击。

在笔者身处《原神》玩家微信群观察的这 5 个月内，已经见证过不止一次玩家间因对角色评价相左而引发争吵和相互人身攻击，最后都是以一方退群作为结束。对角色的喜爱是大多数玩家进行游戏的初衷，不允许他人对自己喜爱角色进行随意评价成为了大多数玩家社交的底线。而在微博中，这一现象无疑成为了“流量密码”。每当一个新角色上线时，相应的微博超话便会占据热搜。玩家对于角色的各类意见表达都只是为平台增添热度的流量，在争吵和狂欢过后，社交平台和游戏厂商收获了玩家集体劳动的成果，玩家们成为一群自发进入网站进行内容生产的“数字劳工”，并不断重复着受到平台剥削的数字劳动。

4.2 玩家的社交动机：自觉地保持游戏黏度

对于一款服务性游戏而言，总会出现游戏的当前内容被玩家体验完，而新的内容还未上线的时期，即玩家们所说的“长草期”。因此，许多游戏会加入社交功能避免玩家在“长草期”放弃游戏。对于《原神》玩家而言，在自己对游戏的态度进入疲倦期后选择社交来维持游戏黏度也成为了一件常见的事情。

在社交的开端上，很多“大佬”玩家会选择以做攻略入手。首先，一份受到玩家们认可的攻略意味着作者在游戏理解上取得了相当的成就。其次，许多玩家正是在米游社这类平台发布自己的游戏攻略才使得更多人认识自己，进而组建起粉丝群，形成一个个游戏衍生出的圈层。

“和一般玩家不同，我自己平时会做游戏攻略，详细地分析每个游戏角色的能力数值，计算各种配队和装备带来的收益。做攻略应该和自己的本职工作有一定关系。教育提供知识的产出，给别人带来的帮助，这种喜悦感和成就感是蛮享受的……也是因为做攻略认识了大家，才有了社交。我觉得这个游戏就是大型线上单机，就像我的直播间叫做“孤独者的营地。”（婧枫，2022 年 11 月 20 日）

婧枫是一名在线教育行业的数学老师，与其他攻略作者有明显区别的是他会将自己的专业能力用于攻略制作。婧枫的攻略充斥着游戏内装备、角色的数值间的叠加运算，并最终计算出直观的结果供玩家对比参考。在直播时，婧枫会帮助观众看号，即根据观众自己的游戏号的角色情况帮助其配置出打通深渊的队伍。值得注意的是，婧枫这样的原神玩家并不是个例。笔者在贴吧、b站(Bilibili)经过观察后发现，许多原神攻略的作者都会组建QQ群或微信群，并且会在直播时帮助观众上号打深渊。在许多高卷入度玩家的游戏后期，社交甚至成为了他们进行游戏行为的唯一理由。

“去年都准备退坑了，因为游戏基本没有社交，直播也是为了认识更多一起玩游戏的人，现在游戏外社交就是玩下去的最大动力。”（灯灯，2022年9月2日）

玩家往往是在对游戏内的重复性劳动感到厌倦，同时想寻求一种与游戏保持联系的放松的活动才选择社交。但讽刺的是，即使玩家将注意力更多转向关于游戏的社交活动时，劳动行为也并没有消失，只是从游戏内转向了游戏外。由于游戏玩家众多、平台直播门槛低、用户高度重叠，许多《原神》玩家选择在b站注册账号、发布二创作品或开设直播来满足游戏外的社交需求。但无论是发布攻略还是选择作为主播，这些玩家都成为了玩工中的一员。当员工注册培训、信息加工制作、产品上传、分发完全可以由一个虚拟平台集成时，玩工便可以便利地将自己日常的娱乐行为制成产品上传至网站。这事实上意味着这些玩工就业的门槛相较现实中的工人更低，即玩家会被轻而易举地纳入平台的剥削体系之中。对于大部分出于社交需求或爱好进行创作行为的玩工而言，他们获得的关注和流量远远无法达到平台制定的能得到工资的标准，可以说是在无酬的情况下将自己的业余时间转变为了剩余劳动时间，这部分的劳动本质上是自愿的“用爱发电”。而专业内容创作者和职业主播虽然会被平台认可并支付工资，但由于日渐降低的就业门槛，他们不得不面对着比传统行业更为激烈的内部竞争，并且由于信息传播行业流量和广告费的重要性会产生更大的收入差距，少量知名的专业内容创作者和主播的背后隐藏的是更多的处于窘迫现状的玩工。而在权益保障方面，由于厂家和传媒资本在信息传播方面有着高度的主导权和垄断性，玩工所创造的价值能

否实现极度依赖于平台和广告商的营销手段。同时，在这一领域，工会的力量发展步履维艰，员工很难具备有效的反抗力量，因而平台所代表的资本在划定薪酬标准时有着相当自如的决定权。玩工只能拥有他们所创造的价值的小部分，财富大量流入产业和传媒资本家手中。

4.3 社交同意生成机制

综合以上对于社交同意的生成机制分析，我们可以得出是游戏机制和玩家动机共同作用生成了玩家的社交同意（如图3）。

具体来说，米哈游“低社交”的游戏内社交机制设计使得玩家们不得不在游戏外满足自己的社交意愿，而这一需求在米哈游旗下的内容平台“米游社”得到了充分满足。玩家在这里维持着彼此之间、自己与游戏厂商之间的情感联系。而转向其他社交平台的玩家则进行着一种不那么规范的社交，任由自己的情感宣泄并转化为各个平台的流量。对于玩家而言，对游戏本身的懈怠使他们转向社交来维持自己的游戏黏度，或是凭借游戏经验寻求成为社交群体中的意见领袖。但他们的攻略制作、二创行为甚至在社交群体中的每一句发言都成为了为游戏厂商而劳动。游戏机制和玩家动机共同生成的玩家的社交同意将玩家在游戏外也异化为了劳动者。

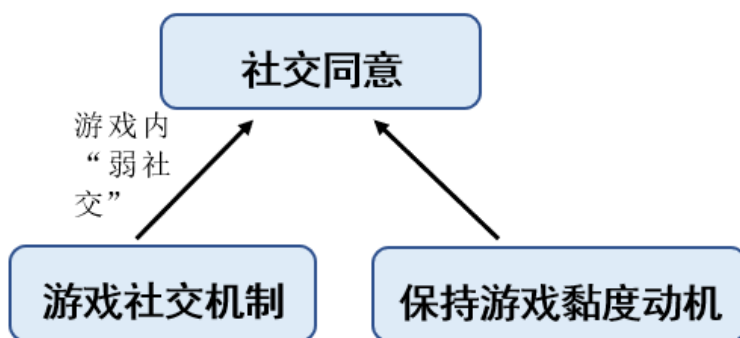


图3

5 同意生成机制中异化的玩家

5.1 玩工的同意生成机制模型

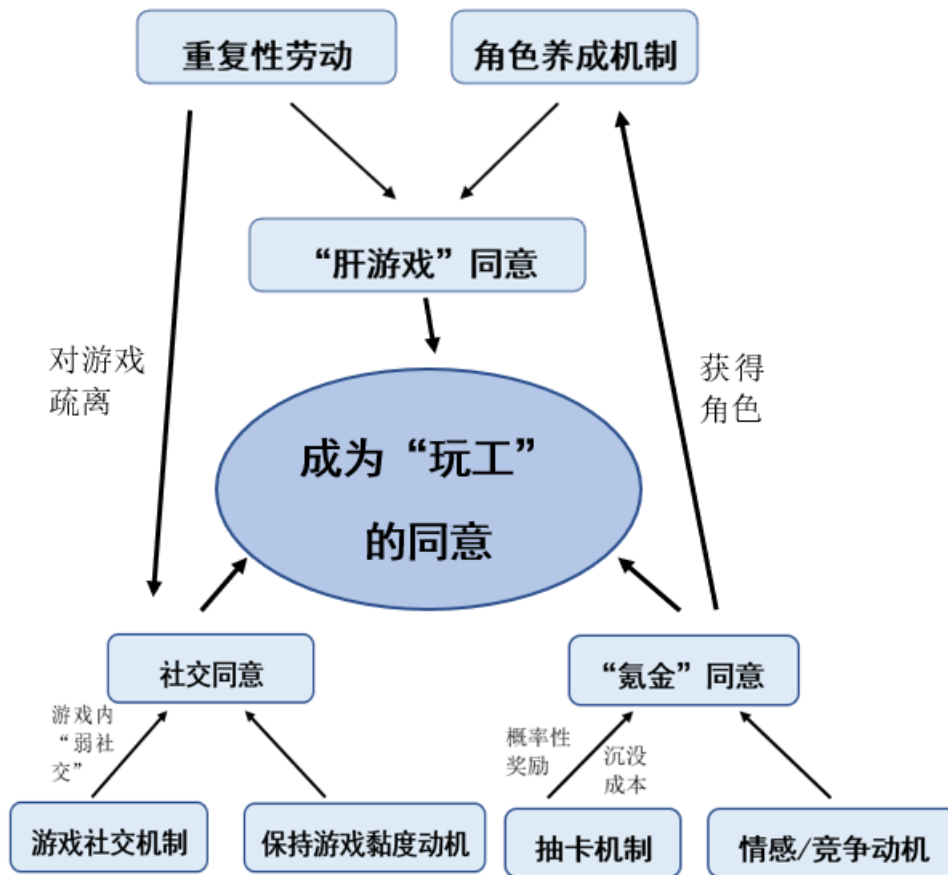


图 4

综合前文所述，本研究提出“氪金”、“肝游戏”、“社交”的三维模型，尝试对《原神》玩家成为“玩工”的同意生成机制进行解释（见图 4）。

图 4 展示了在游戏机制、个人动机、重复性劳动行为的共同作用下，玩家分别在“氪金”、“肝游戏”、“社交”三个维度上产生同意。而玩家的“氪金”同意、“肝游戏”同意、社交同意共同作用最终汇集形成了玩家成为“玩工”的同意。

而具体来看，“氪金”同意、“肝游戏”同意、社交同意之间亦存在相互作用。氪金行为使玩家获得了角色，其任务进而转变为了养成角色，而养成角色的重复性劳动使得玩家对游戏本身产生一定疏离感，但又为了维持游戏黏度转而寻求社交。

值得进一步思考的是，在玩家的游戏行为转变为情感劳动，休闲娱乐活动转化为资本增值一部分的过程中，同意不仅起到了驱使玩家与厂商于追求利润上建立起同盟的作用，也间接改变了玩家的身份属性。游戏的参与者不再是单纯的玩家，而是逐渐异化为生产者、消费者和玩工，甚至在大多数时间集其中多种属性于一身。

5.2 异化为消费者的玩家

5.2.1 现实中的消费者

笔者接触到的《原神》玩家，绝大部分有过氪金经历，零氪玩家非常之少。这一方面是由游戏中换算成时间价值的抽卡成本决定的，零氪玩家要积攒原石意味着必然要花费高昂时间成本肝游戏。另一方面，与其他手游设定相同，《原神》为了保持玩家粘度设置了月卡。每个玩家每天只需花一元钱，同时每天登录游戏一个月就可以有接近 20 抽，这使得每个玩家不需要氪多少金就能稳定获得抽卡机会。并不高的充值门槛保证了庞大的氪金玩家基数，而角色是玩家氪金的主要原因。

为角色氪金本质是符号消费，对于这些被自己赋予了特殊意义的符号，玩家认为自己是在自由地选择游戏的“同伴”，但实际上消费选择也只是一种假象。这是因为，一方面，在游戏中这种所谓的个性选择是预先设定的，游戏厂商提前为用户设定了所有被允许的备选项，所谓“选择”其范围实质依旧有限。各不相同的角色看似是各类玩家个性的体现，对角色的选择和认同似乎是对自我个性的彰显。但实际上，游戏厂商只是通过数据分析和市场调查制造出了一个个迎合大众的虚拟形象并赋予了它们热门的人设。另一方面，对于玩家而言，正如鲍德里亚指出的：没有人会想要一个别人不想要的东西，正如没人会喜欢一个别人不喜欢的人。玩家和角色之间总是有社会的价值取向，这一无法避开的“第三者”起着作用，因为每个玩家都在同样的社会指涉体系里。玩家自以为做出的个性化选择是社会价值取向和游戏厂商心理策略同时作用的结果，与所谓“独特性”和“天命”毫无关联。

所谓的“个性化”“选择”等吸引玩家的词汇粉饰的是游戏厂商的思想控

制策略，资本依托游戏后台、基于人口统计学特征的用户数据及其遗留下的交互行为对玩家进行持续监测。这一切意味着玩家也不能避免成为被资本主义的商业逻辑引导的消费者，资本所标榜的“个性”是游戏厂商建构的谎言，实质是机械化“个性”，甚至可以说是经由“工具理性”塑造的伪个性，并非源于对用户的内心考量。经过精心包装而成的虚拟角色及游戏体验，具有反过来规训、同化解构主体思维的能力，并最终引导主体走向异化。

5.2.2 虚拟世界的“产消者”

从广义上而言，所有《原神》的玩家都异化为了游戏的消费者，既是虚拟内容的消费者，也是游戏的叙事结构中最重要的一环。在日常游戏行为时，玩家花费时间来消费游戏内容，同时生产用户游戏数据；每一个在线的玩家都在为游戏厂商增加流量和热度，用休闲时间生产剩余价值，进而转化为游戏厂商的经济资本；广告商会将有关玩家的大数据画像作为有效用户资源收购，这些广告会被转而推荐给玩家，玩家成为了游戏内容和广告的双重消费者，而这又和自己的生产行为息息相关。实质上，玩家的游戏行为变成了包含着消费行为和生产行为的闭环。从这一角度来看，玩家成为了“产消者”：在游戏中，平台收集玩家主动积极上传的数据与内容，游戏公司不仅凭借这些数据与内容保障游戏的持续运作，也将其作为换取原始资本的一手产品出售给广告商，而商业资源与玩家生产的劳动产品将被广告商整合，被作为劳动主体的玩家以商品的形式再次消费。

用户数据是媒介平台的重要商品，数据创造本身也是一种创造价值的劳动过程。因为“玩劳动”本身具有与劳动相似内在逻辑，故而马克思价值理论中商品生产劳动的双重性同样依托于媒体平台的“玩劳动”得以呈现¹：数据及其使用价值被玩家通过具体劳动创造，被广告商通过平台收购。平台经此完成资本生产与积累，并且对特定的社会需求进行满足；价值被玩家通过抽象劳动生产，化为整体人类劳动的凝结。但这种“玩劳动”的形式相较传统劳动，其剥削显得更为隐蔽，在过往劳动形式中，资本家聚集起具有不同劳动能力的劳动者来为其进行生产劳动，资本家以工资的形式来交换劳动者的劳动，占有劳动成果需要付出一些代价而并非无偿。而以参与网络游戏为代表的“玩工”的劳动形式所表现的，

¹ 马克思恩格斯文集（第五卷）[M]. 北京：人民出版社，2009

则是数字技术衍生出的民主参与幻想结合资本运作的游戏化形式，吸引玩家在无薪无酬的前提下投入数字劳动，成为从事数字商品生产的劳工。资本与剩余价值的再生产不仅占用玩家全部线上时间，而且往往也使其生产的商品相疏离。

因此，从劳动者角度而言，玩家不仅丧失了对其所生产产品，即游戏数据的控制，也被迫整合到资本流通与积累的环节内，成为自我压迫、自我剥削的文化消费者。玩家不仅不能从自身劳动中获得任何报酬，还必须自愿地进入资本主义体系，消费“以自己为目标”的商品。数字资本主义通过对玩家劳动成果的占有，不仅异化劳动过程，还异化了个人意识与自我生产，作为“产消者”的玩家生产的不再是文化意义而是商品意义。

5.3 异化为生产者的玩家

5.3.1 生产性游玩

值得注意的是，“产消者”并非只是普通玩家具有的特性，有一部分玩家在游戏外从事着几乎无偿的生产行为，不计回报地为资本方提供着自己的劳动成果。Pearce（2006）在游戏领域中具有前瞻性地首先提出了“生产性游玩”（productive play）的概念¹，以指称为了游戏本身、而非受雇进行的创造性生产，并认为这是游戏活动中活跃的、不可或缺的部分。可以说，“生产性游玩”是比普遍意义上“玩游戏”更进一步的游戏文化实践，是比一般玩家群体更为积极的一部分人通过劳动，在更广阔的社会环境中创造出与游戏相关的文化、社群及无形资产。在《原神》玩家中，这一群体表现的同样引人注目。

正如前文所说，在游戏后期，许多玩家转向攻略制作来获得关于游戏的成就感以及满足社交需求。除去创作者个人情感因素外，攻略有其作为产品的价值。入门不久的玩家可以借由攻略对庞大的世界更有效率地探索、完成各种任务、积累数字资产、提高等级，或是体验各种角色、磨砺对战技巧等。大部分攻略本质上是为游戏注释的百科全书或是图鉴，协助玩家打通游戏并非其具有的功能，其意义在于使玩家的游戏体验更为丰富。编写攻略的劳动过程往往需要投入大

¹ Pearce, C. "Productive Play: Game Culture from the Bottom up." Games and Culture, vol. 1, no. 1, 2006, pp. 17-24

量的时间精力，因此并非任何玩家都能涉及并完成。在攻略创作领域有所建树的玩家，要么在游戏素养方面高于一般玩家，在解谜、策略、战术、技巧、反应等方面能力突出；要么肯花费大量时间，在进行游戏同时记录下过程中的关键点，整理成清晰易懂的文本。在各种社交媒体平台上，攻略创作者往往成为其他玩家心中的“大神”。但在当下，越来越多的游戏攻略开始以短视频方式出现，比传统的图文攻略更直观生动和碎片化。这意味着攻略作为一项产品的制作门槛不断降低，同质化现象也越来越严重，甚至使得抄袭变得更为容易。

“我其实不介意别人转载我的攻略的，本来就是为了方便玩家。但我有一天看到小红书上一个人原封不动地盗了我的草神配队图……我真的很生气，而且在小红书他可以拉黑你，你就看不到他抄不抄了，(我)真的接受不了”(婧枫，2022年12月9日)

可以说，社交媒体中用户生产内容愈加方便的趋势反而使得一些优质内容的生产者陷入尴尬境地。一旦作品被抄袭，这些抱着生产性游玩的态度进行游戏，进而产生利他行为的玩家无疑受到了游戏产商和社交媒体的双重剥削。如果说无偿为游戏增添流量热度是可以忽略不计的“用爱发电”，那么知道自己出于热爱的作品创作变为他人谋取私利工具而不能采取有效措施，玩家就只剩愤怒和无能为力了。盗用者和社交媒体成为了获利者，原创者的权益却无人维护。

另一种玩家从事“生产性游玩”的主要表现形式，就是粉丝创作，即詹金斯(2016)所谓的“文本盗猎”行为¹。粉丝创作实质上是源文本的相关素材经文化产品的爱好者进行的文本再生产与创造性解读，这一行为既收集了玩工的生产能力和智力资源，也为社交平台提供了内容。近年来，游戏领域也出现了类似现象，而前文中提到的米哈游旗下平台“米游社”中的用户内容生产行为就是《原神》玩家粉丝创作的集中体现。随着游戏的流行，玩家们会自发创作同人文、同人漫画、同人音视频甚至同人实体产品。粉丝会在游戏人物的人设基础上进行创作，用改写、扩写和续写方式丰满剧情，为故事增添许多细节，使人物形象更为立体。在二次元文化中，粉丝以“太太”来指代高水平的同人创作者。由于自身同时是玩家和生产者，这些同人创作者往往比官方更能在角色塑造和剧情编写上贴合玩

¹ 【美】亨利·詹金斯. 文本盗猎者[M], 郑熙青译, 北京大学出版社, 2016

家心理。在笔者访谈中，一些玩家表示正是“太太”们作品使她们对《原神》产生兴趣才开始接触游戏。

“入坑(玩游戏)之前就已经看过甘雨、钟离这些角色的同人图和同人文了，就是觉得这些角色和(同人文)剧情吸引我才开始玩(游戏)”(伽塔，2022年10月13日)

但是大部分同人创作者面临着比攻略作者更为严重的困境。由于同人作品创作门槛更高、投入更多，带来了更高的传播收益。而创作者的权益保护意识不足、市场缺乏相应的知识产权保护机制导致了粉丝创作的成果被资本家无偿夺取利用，甚至被抄袭。因此，“生产性游玩”自发地生产和创造的机制本质上意味着数字资本主义体系仅通过开放生产功能便获得了大量非雇佣性质的生产性工人，玩家从游戏的消费者转变为有关游戏内容的生产者。而当媒介平台接收玩家自愿上传的劳动成果时，便等同于资本家无偿吸纳了玩家的智力资源与劳动产品。经由占有这些玩家的劳动成果，内容维护、功能开发、管理培训等诸成本为资本家所节省；通过平台升级和内容扩展，资本会不断吸引更多的用户投入其中从事创作活动、进行内容生产、建立或维系社会关系，从而使玩家成为“玩工”，即数字资本的生产机器；在“玩劳动”的模式下，游戏不仅是消费性的，更是生产性的。媒介平台自身不再担负内容生产的责任，而以免费开放和自由参与为噱头吸引游戏玩家进行主动的创造性生产，在这一过程中，平台用户被异化为集消费者、信息接受者和内容生产者为一体的“积极的被剥削者”。

5.3.2 以游戏为业

在游戏场域中，还存在这样一些玩家，他们的游戏行为有着明确的现实利益指向，游戏由兴趣转变为工作。这类玩家就是由RMT(Real Money Trading, 真实货币交易)的介入而产生的“金币农夫”¹。RMT指在大型多人线上游戏中玩工通过游戏行为，收集虚拟货币或者物品，随后将其交易给其他玩家获取现实中的金钱的过程，此类玩工是一种典型的以游戏为业的“赛博工作者”，在《原神》圈子里他们更多地被称为“代肝”。《原神》的代肝主要从事替代玩家收集各类素

¹ 引用自百度百科“RMT(现实金钱交易缩写)”词条解释

材和资源的工作，有一部分也帮助玩家打通副本。但因为《原神》本就是一款难度较低，甚至可以说是零门槛的游戏，所以代肝之间竞争激烈，通过压低价格来吸引客户十分常见。

“找一个华丽宝箱 0.8 元，每天委托任务 1 元，做一周 6 元……赚不了什么钱，都是纯手工没科技（作弊）的辛苦钱，只是想把大小月卡挣出来。”（哈蒂芙尼，2022 年 11 月 25 日）

以游戏为业的玩家虽然与普通玩家相比，已经从自发劳动转变为了自觉劳动，但他们对自己的身份陷入了更大的迷思。玩家与劳动者的双重属性在他们身上得到清晰的体现，“代肝”们为了现实中的经济收益接取业务，实际上成为了雇佣劳动者，将自己作为雇主的具象化的游戏主体在游戏中劳动。他们将自己的兴趣领域转变为工作领域，进而逐步地模糊了这两者的界限，最后在完成雇佣任务时自己原本对游戏的热爱也在功利目的性的、机械的、重复式的劳动中损耗殆尽。更值得令人深思的是，这种劳动形式并没有稳定的权益保障，“代肝”们处在弹性雇佣制度下，缺乏基本社会保障，没有明确的休息时间。与传统的雇佣工人相比，他们的处境没有本质改变，反而同样要通过压低价格来在与同行的竞争中胜出从而有机会出售自己的廉价劳动力。

“疫情被封在家也没事干，反正也是每天玩游戏打发时间，不如接些单子（代肝）挣点钱”（阿成，2022 年 11 月 21 日）

在“代肝”群体的形成逻辑中，“同意”依旧起到关键作用。笔者通过观察和访谈发现，像阿成一样，当一些玩家刚开始尝试通过以游戏行为换取经济收益时，他们对这种劳动形式的认知仍停留在“边玩边挣钱”的概念：即经济收益只不过是休闲放松的副产品，自己通过游戏寻求情感满足的目标不会受到影响。这表明，促成这些玩家为自己“肝游戏”的“同意”也在影响着他们作为雇佣工人为雇主劳动，单纯的游戏行为即可与兴趣活动划上等号而无需在意游戏的受益者是否是自己。在经历了长时间的规训之后，对“代肝”而言，游戏行为本身从手段变为了目的。而当他们继续深入从事“代肝”工作，则会因工作的重复和枯燥而对游戏产生疏离感。实际上，如同这个群体的名称“代肝”一样，游戏代练群体就像是雇主们的外置器官，是玩家们“护肝”而寻找的牺牲品和替代者。在这

一过程中，雇主付出经济成本，雇佣工人受到精神上的异化和劳动力的剥削，而唯一的受益者只有游戏背后的数字资本。

5.4 异化为玩工的玩家

5.4.1 玩工：“玩劳动”的主体

“玩工”现象的起源来自于娱乐的异化。普通玩家出于休闲放松和自我价值实现的意愿进行娱乐活动，而当娱乐活动成为创造资本剩余价值的载体，其所生产产品被资本不必付出代价即占有时，娱乐与劳动的边界便不再清晰。娱乐最重要的属性不再是作为个体表达情感的渠道，而是作为一种劳动的新形式。随着娱乐被异化，“玩劳动”现象应运而生。“玩劳动”由同意与“强制”两种元素共同驱动产生，其外在的自发性下所掩饰的是资本所组织的劳动不变的剥削实质，并催生了“玩劳动”的主体——玩工。

在马克思主义的劳动理论中，劳动的本质由劳动主体、劳动过程和劳动商品共同构成¹，这为我们判断游戏玩家是否已经异化为玩工提供了参考。

首先马克思指出，劳动者是“为资本家生产剩余价值或为资本的自动增值服务的人”。在游戏中，玩家们通过积极自愿地生产数据维持游戏运作；在游戏外，玩家们通过社交行为和创作内容不断扩大游戏影响力，而这些行为无一不是在为游戏厂商生产剩余价值，玩家成为了实际上的劳动主体。

其次，马克思认为：劳动本身、劳动资料与劳动对象三大要素构成劳动过程。在游戏过程中，玩家需要不断运用感官来进行考虑与思索。虽然物质劳动的显著特点之一，即人与自然间的物质交换关系并未在游戏过程中得以表现，但由于玩家从事游戏行为时仍会借助各类物质工具与他人建立联系、进行意识形态交流，因而游戏行为仍具有物质属性。游戏的生产性也可从马克思的论述中找到逻辑根据，即其指出任意一类被大众普遍接受的玩乐方式都有可能演变为生产性劳动。马克思所强调的劳动资料大多指工厂场域中的机械工具，游戏运行所依赖的软硬件设施显然并非其类。但这并不妨碍劳动者以各类信息形式转化自己的劳动产品，并以媒介为载体进行储存，这使得游戏的生产性也能通过劳动资料逻辑得以

¹ 马克思恩格斯文集（第五卷）[M].北京：人民出版社，2009

表现。有别于传统形式的劳动所要改造的物质资源，游戏的劳动对象是各类情感、知识和数字信息。即使劳动的承受客体不属于物理存在，这些信息资源也依托于玩家彼此间的联系沟通来获取。游玩者于游戏过程中得到的所有情感经验、构建起的新的人际关系都为之后的游戏建立起了物质基础。由此可见，游戏过程实质上具足生产性。

最后，以劳动商品视角来看，玩家生产的虽然是属于虚拟物品的信息和数据，但其仍可借由物理载体体现其价值与使用价值，因此，具备成为独立商品的条件。而从“金币农夫”、“游戏账号交易”等现象可以得出，游戏行为所产生的虚拟物品能够进入市场的流通与交换环节，能够实现其交换价值。因此在这一方面，游戏行为也具有生产性。可以说，厂商所设计的游戏已经将玩家从各个方面异化为了玩工。

而在玩工的形成机制上，同意则起到了至关重要的作用。对于玩工而言，游戏娱乐的过程并非是为厂商生产剩余价值的劳动，而是一种释放情感、放松身心的休闲过程。玩工的各类心理动机与游戏本身精心设计的机制共同诱发了参与者的劳动同意，资本方不再采取强制的暴力方式占有劳动力，而是通过引起情感共鸣来实现剥削。劳动者为了获得愉悦、轻松、满足、归属等感受而将情感投入劳动，并不断重复情感劳动。游戏是资本方为玩家提供的免费的情感表达平台，也是玩家从事生产与再生产的场域。情感劳动的运行逻辑正在于将玩工寻求情感满足的出发点与游戏厂商无偿占有用户劳动产品的目的加以结合，从而激励玩工在一种自我实现的暗示中自发进行劳动生产。被“共享”“个性化”等标签所掩饰的，是玩工的业余时间也被转化为资本增值过程，数字资本未经阻碍便实现了对玩工的剥削及占有其劳动成果，在强制因素已消除的表象后，是同意连接起玩工与资本方并使其在逐利的目标上形成协作的实质。

但并非所有玩工都没有意识到自己的多重身份，如果对普通玩家而言劳动者仍是未被自身察觉的隐秘属性，那么对一些从事生产性游玩的玩工而言“打工人”则是已经被意识到甚至是接受了的身份。

老实说，给米游社写稿子有稿费……劳动的有偿包括精神和物质两个方面：稿费收益、玩家看到你写的内容有收获从而尊重你，都是持续做的动力……（我认为自己）首先是玩家，自己不玩的话，不站在玩家角度写出来的东西也不落地。

然后做攻略是个副业,(自己)有打工的角色。但是稿费多少取决于稿子火不火,如果写了没什么点赞就几乎没收益,大概100个赞1块钱的样子。(婧枫,2022年12月28日)

对于婧枫这样的稳定的生产内容的玩工而言,“打工者”并不是一重被介意的身份。究其原因他们认为自己作为玩工的劳动得到了回报。而与达到苛刻条件才能取得的经济报酬相比,能够得到情感上的满足在产生劳动的同意上起到更为关键的作用。对于作为玩家的身份的肯定甚至是自豪促成了情感劳动,这使得玩工们并不将薪酬视作劳动应得的经济收益,而是自愿付出所得到的附加物,甚至是意料之外的回馈。在这种心理预期下,情感满足替代了薪酬成为了玩工所期待的回报,他们自然而然的不会以传统工人的身份审视自己,也不会去争取作为劳动者的权益和保障。而通过曝光量、点赞数来决定玩工的实际报酬的方式更是一种资本常用的手段,普通创作者在没有被平台重点推广的情况下,他们的作品即使被推送至用户客户端首页也会很快被淹没在巨大信息流之中。在这种情况下,看似是“凭质量”决定报酬的方式实质上成为了资本逃避为占有玩工劳动成果而付出责任的借口。

5.4.2 价值剥削：玩工现象的本质

从玩工开始游戏行为的那一刻起,便进入了被资本控制的媒介体系。对于自身劳动产出的数字产品,玩工丧失了所有权和控制权。可以说,玩工现象背后所蕴藏的是数字资本主义的运行机制——价值剥削。而从宏观角度来看,数字资本的价值剥削主要体现为两种形式,即延长剩余劳动时间和构建监控系统。

5.4.2.1 延长剩余劳动时间

在马克思看来,劳动者的整体劳动时间由被支付报酬的必要劳动时间和实际上被资本家利用和掩盖的剩余劳动时间所组成¹。为了达到在生产中不断创造价值的目的,资本运用一切方式来延长必要劳动时间和剩余劳动时间。数字产业中,对于被雇佣的职业劳动者厂商选择采取对必要劳动时间延长的形式,如强制程序员、职业代练或代肝加班。而针对为数众多的自愿劳动的非职业玩工,资本方则

¹ 马克思恩格斯文集(第五卷)[M].北京:人民出版社,2009

采用尽可能延续剩余劳动时间的方法实现资本增值。数字资本不断扩张和侵入私人空间的特性被遮掩于游戏的外在形式内，游戏厂商实质上通过对玩家娱乐时间的占据将其纳入剩余劳动时间范畴，从而达到获取和拥有玩工剩余价值的终极目的。具体而言，对剩余劳动时间进行延长的形式则表现为商品化玩家的平时生活、将整个社会转变为生产场域，其实质是网络资本借由垄断信息与知识将玩家的社会关系吸收进资本生产体系。

一方面，本应属于私密空间的家庭场域被转化为进行生产的工厂。在广告商和游戏厂商的日常宣传下，玩工不断地接收传播内容，更新运行游戏的软硬件设施，投入到游戏活动当中。而玩工每一次将自己的私密空间与数字资本的连接，都是其加入大数据生产活动、从事产品生产的过程。玩工每一次的游戏行为都可视作是家庭工厂中剩余价值和剩余资本的增值行为。通过商品化本应是玩家的私密空间，剩余劳动时间在劳动者未意识到的情况下被延长，剩余劳动强度也被增强。资本逻辑逐渐主宰和支配玩家本用以休闲放松的游戏活动，在数字技术日新月异的帮助下，资本侵入了个人生活空间的每个角落。

另一方面，资本将社会转变为了一个无边界的工厂，这主要体现在社会关系与关系性交往的商品化与资本化。伴随着数字资本的兴起，社会关系和人际交往被收编为生产性关系和生产性工具。以《原神》为例，从转发《原神》官方的微博、为朋友圈内抽卡炫耀的内容点赞、评论等司空见惯的社交行为到于媒体平台建立以共同爱好为基础的社区、如论坛版块、微信群来维护和发展情感联系、开展各类活动运营社区等复杂社会行为，再到玩家在游戏中补充个人资料，修改个性化设置等内容生产行为都是资本控制下的剩余劳动。通过迎合人们的娱乐和社交需求，数字资本主义不断强化用户对网络的依赖性和使用强度，鼓励人们在网络空间实现现实中的欲望，并将日常生活的传播实践延续至数字平台，不断地刺激用户产生新的欲望，从而使其自觉延长剩余劳动时间。数字平台将用户的社交资本与文化资本都转化为经济资本，而用户在使用过程中除了获得轻松、愉悦与情感联接外并没有得到与其劳动时间相对的报酬与薪资，真正成为被资本异化的“玩工”。

5.4.2.2 构筑监控体系

玩工除被以游戏厂商代表的数字资本通过延长劳动时间而剥削价值外，也因为其社会关系被数字化而不断被资本方加深控制，脱离平台独立存在对于作为个体的玩工而言愈显艰难。在“数字化生存”的状态中，玩工的游戏行为与社交行为边界日益模糊，平台运用集群效应吸收尽可能多的游戏用户于数字资本生产体系，使得消费其游戏产品成为更多的玩家的娱乐安排。社交媒体的监控功能也对全方位监测玩家的业余娱乐活动起到关键作用：身兼内容生产者、文本接受者与游戏参与者多重身份的“玩工”的日常活跃程度与参与频率都处于社交平台监督和评估之下，并作为资本及时调整游戏机制，维持“玩劳动”的灵活性、自主性与娱乐性意识形态的依据。

通过社交来维持用户黏性是数字资本保持和扩大用户群体常见方法，其特点是将用户线下社交关系移植到线上，并借助玩家间共享的游戏过程使其彼此关系强化。对玩工的私人空间实行监控是平台社交功能得以运行的前提，玩工上线频率、游戏时长和活跃程度都处于密切监视下。如果玩工因对游戏感到厌倦和疏离而长时间未上线或游戏频次下降，社交平台便会判定其产生逃脱数字劳动和生产场域的意愿，并通过社交网络中的不断提示联系玩工重返游戏。社交平台建立的好友提醒等机制在玩工自我剥削的同时引导其配合数字资本剥削他人。可以说，通过社交平台对用户日常生活的监控，数字资本精心设计并规定了玩工的娱乐选择，同时借由社交质询的形式对非雇佣工人数量进行最大限度地扩张。

米歇尔·福柯提出的“全景监狱”理论在数字资本与其所构建的“社交系统”的共同监控中得到清晰的体现¹。为确保被监控者自觉自动地服从权力，监控者通过人为制造并持续与被监控个体之间的信息不对称，使被监控个体长期处于一种持续可见的状态。数字社会不仅将“全景监狱”作为一种惩罚体系，也将其视作一类作用于控制系统的思维方式。对玩工信息进行搜集、分析和对玩工行为全时监控给资本带来的便利，是其可以凭此为依据通过奖励或惩罚举措来引导玩工的行为与选择，并将指示玩工依照其目的进行劳动的本质隐藏在“满足玩家文化需求”的表象之下。数字监控本身具备的高度隐匿性与意识形

¹ 【法】米歇尔·福柯 . 规训与惩罚 [M] . 刘北成, 杨远婴, 译 . 北京: 生活·读书·新知三联书店, 1999.

态隐蔽性特征使得玩工难以感知其存在，而只顾在游戏中寻求情感与欲望的满足。总而言之，数字资本与“社交系统”产生了两类不同的监控形式：即基于大数据分析的形成用户画像将媒介信息作为商品信息推送至用户，最终引导用户进行资本再生产的平台直接监控；以游戏内形成的社交关系为基础的通过“好友提醒”和玩家间互动来运行的间接监控。两种监控方式的最终目的实际上都是通过监督保证玩工的活跃度和参与性，确保其以主动且无意识的状态投入到资本增值的过程之中。

6 总结与反思

本文初涉了玩工的“同意”生成机制，并希望通过这一研究延伸思考普通人的兴趣与休闲活动是如何沦为资本生产与再生产的一部分的。在私人生活领域逐渐商品化和资本化的过程中，转变的最为明显的是休闲与情感这两大要素，而这两者本应作为抵抗资本主义意识形态侵蚀的个人感受和活动而存在。毫无疑问，这意味着通过异化情感与休闲，数字资本完成了瓦解反抗方式与扩大生产场域的双重目标。伴随着媒介技术发展，资本剥削的方式、深度和广度都在发生着变化，而不不变的是其逐利本质。

“玩工”与“玩劳动”理论的引入为我们提供了全新的视角审视网络时代的劳动者与劳动行为。一方面，传统功能结构主义将生产者视作被动的个体，认为其只能受制于资本的规则与秩序，否认其文化生产性。另一方面，伴随着新媒体普及、用户民主参与增多而涌现出的乐观主义思潮则认为，当下的数字产业领域呈现出民主化、参与化、知识共享、信息自由的趋势，并且正在影响用户产生对资本主义的自下而上的反抗。而“玩工”理论则连接起了这两种观点，消除了两者间的绝对对立，最为符合当下非物质劳动领域内劳动者的现状。通过对《原神》玩家的考察我们也发现，玩家并非缺少文化生产性的单一受众，也绝不是积极反抗资本逻辑的变革者，而是既受到劳动生产的规则性的压迫与剥削，同时时刻尝试表达个体情感与主观感受的玩工。在资本方精心设计的游戏机制和玩工寻求情感满足心理的共同作用下，关于“玩劳动”的“同意”隐秘而自然地生成。在玩工的“同意”的助力下，社会生活被数字资本主义用一种前所未有的方式侵入，其剥削实质被掩饰为娱乐放松的意识形态，内在的生产性则被游戏的消费性遮蔽，由此，玩家转变为自发甚至自觉劳动的劳工，自愿将休闲行为转变为“玩劳动”，被资本剥削剩余价值。可以说，在玩工在进行游戏行为的同时，他们也成为了资本的合谋者。

如果说在垄断资本主义时期，迈克尔·布若威在工厂中观察到的“同意”仅仅是在企业场域内中起到超额生产的催化剂的作用的话，那么在当今数字产业领域，“同意”至少已经在每一个媒介平台用户的生活中时刻出现且从未消失过。可以说，每一次用户点开 App 的行为、在社交媒体的点赞或转发行为、生产或消

费平台内容的行为，都是“同意”在当中起着关键的推动作用。因此，并非只有狭义的网络游戏的玩家可以被定义为玩工。如果我们跳出本文所考察的游戏行业着眼于生活各处观察，会发现无论是拼多多的“帮忙砍价”，还是支付宝的“集五福”活动；无论是淘宝的双十一“经营店铺”活动，还是微信和QQ每到春节的“抢红包”游戏，其背后都蕴含着一套完整的令人们自愿投入“玩劳动”的逻辑，每个媒介平台的用户都曾是或正在充当玩工。可以预见的趋势是，越来越多的用户将被吸纳入数字资本的生产与再生产中，他们宝贵的休闲放松时间也将转化为剩余劳动时间。本文截稿时，《原神》再一次以累计40亿美元（约合人民币276亿元）的总收入成为热搜话题¹，而鲜少有新闻关注其背后的玩工的生存状态。齐泽克曾说：“人类可以想象地球的毁灭，却无法想象资本主义的终结。”²但即使如此，笔者仍希望本文能够起到抛砖引玉的作用，未来的研究可以从更多维的角度，对“玩工”现象如何进一步发展、“玩工”问题的对策进行更为深入的探讨。

¹ 腾讯手游助手资讯中心（2022）《《原神》总销售额突破40亿美元，位列2022年全球手游收入第三位》

² 【斯洛文尼亚】斯拉沃热·齐泽克. 意识形态的崇高客体[M]. 中央编译出版社，2002. 4

参考文献

- [1] 【爱尔兰】尤里安·库克里奇. 不稳定的玩工：游戏模组 爱好者和数字游戏产业[J]. 姚建华译. 2018. 06
- [2] 【法】让·鲍德里亚. 物体系[M]. 林志明译. 上海：上海人民出版社，2019. 1
- [3] 【美】迈克尔·布若威. 制造同意——垄断资本主义劳动过程的变迁 [M]. 李荣荣译 . 北京：商务印书馆，2008. 12
- [4] 【英】迈克·费瑟斯通. 消费主义与后现代文化[M]. 刘精明译. 译林出版社，2000. 5
- [5] 【美】赫伯特·马尔库塞. 单向度的人[M]. 上海译文出版社，2008. 4
- [6] 马克思恩格斯文集（第一卷）[M]. 北京：人民出版社，2009
- [7] 马克思恩格斯文集（第五卷）[M]. 北京：人民出版社，2009
- [8] 吴鼎铭. 网络“受众”的劳工化_传播政治经济学视角下网络“受众”的产业地位研究 [J]. 国际新闻界，2017，（6）：124-137
- [9] 蔡润芳. 平台资本主义的垄断与剥削逻辑——论游戏产业的业的“平台化”与玩工的“劳动化” [J]. 新闻界，2018，（2）：73-81
- [10] 胡骞 吴鼎铭. “玩”何以成为劳动 ——以游戏（play）之名耦合资本主义的商业逻辑[J]. 传媒观察，2020，（8）：86-93
- [11] 关锋. 劳动辩证法：马克思历史辩证法的新解读[J]. 天津社会科学，2007（2）：18-23.
- [12] 贾云清. 网络游戏中“玩工”的身份构建与数字劳动 ——以手游“王者荣耀”为例 [J]. 视听，2021，（9）：178-179
- [13] 薛小倩. 网络游戏产业对“玩工”的剥削逻辑 ——以热门手游《王者荣耀》和《和平精英》为例[J]. 新媒体研究，2019，（11）：120-121
- [14] 浦秋霞. 网络游戏支配的“玩工” ——以手游“阴阳师”为例[J]. 视听，2018，（9）：133-134
- [15] 曹书乐 许馨仪. 竞争、情感与社交：《阴阳师》手游的氪金机制与玩家氪金动机研究 [J]. 新闻记者，2020，（7）：27-37
- [16] 郭建斌 姚健明. “消费者”·“玩家”·“玩工”·“生产者” ——基于模组游戏《我的世界》的研究[J]. 新闻记者，2020，（7）：3-15
- [17] 胡冰. 分裂、反噬与迷失：“玩乐劳动” 视角下青年社交媒介使用异化[J]. 华侨大学学报，2019，（2）：126-135
- [18] 宋嘉伟. “肝动森”：休闲玩工的形成 ——对《集合啦！动物森友会》的数字民族志考察[J]. 新闻记者，2020，（12）：3-19
- [19] 曹书乐. 作为劳动的游戏： 数字游戏玩家的创造、生产与被利用[J]. 新闻与写作，2021，（2）：22-28
- [20] 陈佳沁. 游戏陪玩师的赛博格化情感劳动与主体性疏离[J]. 未来传播，2022，（4）：54-63
- [21] 邱林川. 新型网络社会的劳工问题[J]. 开放时代，2009，（12）：128-139
- [22] 徐冠群. “玩工”与“玩乐劳动”：数字资本主义的游戏形式、同意制造与价值剥削 [J]. 前沿，2022，（12）：133—144
- [23] 袁潇. 数字劳工：移动游戏中青少年玩家的非物质劳动研究[J]. 当代传播，2020，（5）：105-107
- [24] 胡冯彬. 边缘的游弋： 中国网络游戏代练者的日常生活实践[J]. 新闻记者，2020，（7）：38-45

- [25] 贾文娟 曹思洁. 游戏工作化 ——身份获得与“玩工”劳动的支配逻辑[J]. 社会学评论, 2022, (7): 54-72
- [26] 诸葛达维. 游戏社群情感团结和文化认同的动力机制研究[J]. 现代传播, 2019, (2): 102-108
- [27] 王曼青. 游戏虚拟品牌社区中的价值共创 ——以米游社为例[J]. 全国流通经济, 2021, (6): 139—141
- [28] 孙意芸. 开放世界手机游戏用户黏度影响因素分析[J]. 商业文化, 2022, (4): 120—123
- [29] 王雨禾 张霆宇 梁鸿宇 祝锦钰. 中日手机游戏市场运营模式对比分析——以《原神》和《赛马娘》为例[J]. 现代营销, 2022, (10): 97-99
- [30] 郑天仪 曲茹. “游戏出海”与中国文化对外传播 ——以国产游戏角色“云堇”为案例[J]. 对外传播 2022, (4): 33-36
- [31] 张卓然. 浅析国产游戏对中国传统文化的创新及应用 ——以《原神》为例[J]. 2022, (3): 94-96
- [32] 游侠网 (2022) 《18岁少女《原神》氪金近10万! 父亲以为是信用卡诈骗》。检索于 <https://mip.ali213.net/news/html/648859.html>
- [33] 【斯洛文尼亚】斯拉沃热·齐泽克. 意识形态的崇高客体[M]. 中央编译出版社, 2002. 4
- [34] Arvidsson, Adam, and Kjetil Sandvik. Gameplay as design: uses of computer players immaterial labour. Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook 5.1: 89-104. 2007
- [35] Bulut, Ergin. Creativity and its discontents: a case study of precarious playbour in the video game industry. Diss. University of Illinois at Urbana-Champaign. 2014
- [36] Dyer-Witheford, Nick, and Greig De Peuter. Games of empire: Global capitalism and video games. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2009
- [37] Taylor, Nicholas, et al.. Alienated playbour: Relations of production in EVE online. Games and Culture 10.4: 365-388. 2015

附录

表 1 十二位深度访谈玩家基本资料

玩家名称	性别	年龄	职业	氪金总额	主要游戏动机
灯灯	男	27	车间负责人	7000 元左右	和朋友锄地、打副本
韶颜	女	26	护士	1226 元	探索开放世界
伽塔	女	24	医院实习	1500 元左右	收集角色
见崎鸣	女	26	国企员工	4000 元左右	角色养成
嘉琦	男	27	民航地勤	3000 元左右	抽取心仪角色
南希	女	29	公务员	1000 元左右	抽取心仪角色
婧枫	男	29	线上教育老师	6000 元左右	制作攻略、社交
阿成	男	28	程序员	5000 元左右	社交、代肝
珙露露	女	22	学生	2000 元左右	抽取角色
桃子醋	女	24	银行职员	3000 元左右	肝游戏、社交
龙炎	男	30	公司职员	2000 元左右	角色养成
哈蒂芙尼	女	26	教师	3000 元左右	代肝

访谈大致提纲（初次访谈时）

xx 您好，我是 QQ 群/微信群的群友，现在我在做一个关于《原神》的研究，您如果方便的话我有一些有关游戏的问题想采访您。

1. 您的性别
2. 您现在从事什么工作？收入区间方便透露吗？
3. 从入坑《原神》到现在大概有多久了？
4. 在游戏中是否有过氪金经历，如果有的话氪金金额总计多少呢？
5. 为什么氪金，氪金最多的一次是出于什么原因？
6. 平时在游戏外是否有关于游戏的社交行为
7. 最喜欢哪个角色？
8. 这个最喜欢的角色最吸引你的是什么？
9. 是否有过“肝”游戏的经历
10. 为什么当时会选择“肝”的方式玩游戏？
11. 会有觉得自己玩游戏是在工作，或者是在为游戏厂商打工的时候吗？

感谢您抽出时间配合我的采访，之后过一段时间我可能还会打扰您，就后续一些问题进行采访。

后记

夫天地者，万物之逆旅也；光阴者，百代之过客也。在兰州财经大学进修研究生的时光匆匆过去，回首三年经历，是许多贵人的帮助与教诲使我在学术道路与人生旅途上不断精进。在此，我要向他们致以诚挚谢意。

首先要感谢的，是我的导师王亚炜老师。王老师是一位具有含章之美的女性，她总是真诚、善良地对待身边的每一个人，将学生视自己的孩子看待。在平日生活里，她总像母亲般关心我们；在我们遭遇困境时，她总是急人之所急，为我们提供力所能及的帮助。与王老师的相处，让我学会了做学术不必汲汲于名利；无论自己位于何种境地，不要吝惜对于他人的同情心和同理心；温柔不是弱点，而是一种坚韧的力量。感谢王老师肯收我于门下，在学业和人生路上带给我启发与思考。也要感谢研究生就读期间所有曾教授我、帮助过我的师长们，能遇到诸位老师是我的幸运。

其次要感谢我的亲人长辈。父母几十年如一日的默默支持自己，在物质上给予自己扶助，在精神上给予自己鼓励。每每遭遇挫折，总是回到家中得到最大的慰藉和力量。父母总是尊重我的每一次选择，尽管我的境况他们已不能完全理解，依然祈祷我的每一次付出能获得相应的回报。三年时光里，其他亲人长辈也给予了我莫大的支持，在我困惑时为我提供一个经历者的经验。感谢我的亲人，是他们在背后的支撑让我在求学之路上总能克服困难，对一切都能以轻松心态面对。

最后要感谢我的同门与同学。奇妙的缘分让我们五个人组成了同门，我们曾一起喝酒，一起吵闹，一起为第二天的论文组会通宵赶工，一起为如何给老师惊喜讨论不休……在一起的美好时光总显短暂，但相信我优秀的同门伙伴们，在任何地方都能活出精彩的人生。然后，要感谢男生的各位兄弟。我想在许多年后的某天，我依然会怀念我们围在小桌旁吃着涮锅，放声大笑的日子。感谢我的所有同学，感谢一起在办公室陪我核对材料的你们，感谢我发烧时送来药的你们。分别有时，但我辈具足青春意气，何惧岁月悠长？

文至末尾，我还有一些话想对自己说。或许前路未卜、尘雾氤氲，或许经历种种后我会发觉一切并非“只如初见”，但即使到那时，我希望自己依然有“出门一笑大江横”的豁达与勇气。