

分类号 G21/219  
U D C 0006329

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 控制、异化与博弈：游戏陪玩师的数字劳工研究

研究生姓名：王雨薇

指导教师姓名、职称：杨晓峰教授

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：2024年5月19日

## 独创性声明

本人声明所呈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： 王雨薇 签字日期： 2024年5月19日

导师签名： 杨晓峰 签字日期： 2024年5月19日

导师(校外)签名： 唐心峰 签字日期： 2024年5月19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： 王雨薇 签字日期： 2024年5月19日

导师签名： 杨晓峰 签字日期： 2024年5月19日

导师(校外)签名： 唐心峰 签字日期： 2024年5月19日

# **Control, alienation and gaming: a study of digital labor by gaming companion**

**Candidate : WangYuwei**

**Supervisor: YangXiaofeng**

## 摘 要

数字资本主义时代的到来，原有的人与人的协作关系、生产资料的关系已经被数字化深刻改变，大量新兴职业应运而生。游戏陪玩师作为数字劳动者的典型代表之一，在推动互联网产业发展中起到了举足轻重的作用。

本文聚焦游戏陪玩师，通过虚拟民族志研究方法，详细分析了组织架构、运营模式、劳动过程等现状，揭示了游戏陪玩师如何成为推动产业发展的数字劳工。同时，以传播政治经济学的视角，揭露了陪玩师们在劳动过程中受到了来自意识层面的控制和陪玩组织及消费者构成的共同控制，其中劳动和娱乐的模糊、灵活的工作时间和工作场所以及与消费者的双向感情输送，促使陪玩师自愿加入并劳动，而组织和消费者的控制也给陪玩师带来了保障和抽成的双刃剑，以及顺应消费者需求以获取好评的规则。当然，在劳动过程中也表现出自我情感管理疲劳和个体商品化的异化。除此之外，劳动对象的公共化和劳动工具的私人化共同造成了劳动者与生产资料之间关系的异化。在多重异化和剥削中，陪玩师们也发挥主观能动性建立私域钻取平台漏洞、利用话术多渠道吸引消费者下单，赚取更多的资金，减少剥削程度，反对垄断。但我们也发现，游戏陪玩行业存在一定的风险，游戏陪玩行业相关法律法规缺位造成有苦不能说，隐形的劳动剥削也造成了陪玩师身心损伤，乱象丛生引发污名化。最后本文也从完善法律法规、加强平台监督、唤醒陪玩师理性意识、提升网民媒介素养方面提出建议，保障游戏陪玩行业绿色发展。

随着网络的发展和人们社交的需求，游戏陪玩服务在广大青年人中不断盛行，越来越多年纪较轻的玩家投入陪玩行业，忽略了被玩乐掩盖的其劳工化和商品化的事实。本文有助于揭开障眼法下数字劳动者的过度压榨现象，提升陪玩师们理性思考能力，促进行业内部反思和发展。

**关键词：**游戏陪玩 数字劳工 传播政治经济学 劳动控制

## Abstract

With the arrival of the era of digital capitalism, the original collaborative relationship between people and the means of production has been profoundly changed by digitization, and a large number of new occupations have emerged. As one of the typical representatives of digital laborers, game escorts have played a pivotal role in promoting the development of the Internet industry.

This paper focuses on game escorts, and through virtual ethnography research methodology, analyzes in detail the current situation of organizational structure, operation mode, labor process, etc., revealing how game escorts have become digital laborers who drive the development of the industry. At the same time, through the lens of the political economy of communication, it exposes that the labor process of the escorts is controlled from the ideological level and co-controlled by the organization of the escorts and the composition of the consumers, in which the blurring of labor and entertainment, the flexible working hours and workplaces, as well as the bidirectional emotional channeling with the consumers motivate the escorts to voluntarily join and labor, and the control of the organization and the consumers brings the escorts the security and the double-edged sword of drawbacks, and rules for conforming to consumer demands for favorable reviews. Of course, there is also the alienation of self-management of emotional fatigue and the

commodification of the individual in the labor process. In addition to this, the communalization of the object of labor and the privatization of the tools of labor combine to create an alienation of the relationship between the worker and the means of production. In the midst of multiple alienation and exploitation, game escorts also exert subjective initiative to establish private domains to exploit platform loopholes, use discourse to attract consumers to place orders through multiple channels, earn more money, reduce the degree of exploitation, and oppose monopoly. However, we also found that there are certain risks in the game escort industry, the lack of laws and regulations related to the game escort industry caused by the suffering can not be said, the invisible labor exploitation has also caused physical and mental damage to the escort, chaotic phenomena triggered stigmatization. Finally, this paper also puts forward suggestions from improving laws and regulations, strengthening platform supervision, awakening the rational consciousness of playmates, and improving the media literacy of netizens to ensure the green and healthy development of the game escort industry.

With the development of the network and the demand of people's socialization, game escort service has been prevalent among young people, and more and more younger players are investing in the escort industry, ignoring the fact of its laborization and commoditization which is concealed by the playfulness. This paper helps to unveil the

phenomenon of over-expression of digital laborers under the blindfold, enhance the ability of escorts to think rationally, and promote reflection and development within the industry.

**Keywords : Gaming escorts; digital labour; political economy of communication; labour control**

# 目 录

1 绪论.....	10
1.1 研究背景.....	10
1.2 研究目的及意义.....	11
1.3 文献综述.....	12
1.3.1 数字劳动的相关研究.....	12
1.3.2 游戏产业与劳动研究.....	18
1.4 研究问题.....	20
1.5 研究方法.....	21
1.5.1 虚拟民族志.....	21
1.5.2 半结构式访谈法.....	21
2 田野过程及初步发现.....	23
2.1 关键术语解释.....	23
2.2 田野过程.....	23
2.3 田野初步发现.....	25
2.3.1 游戏陪玩类型.....	25
2.3.2 陪玩产业的经营模式.....	26
2.3.3 游戏陪玩的劳动特征.....	28
3 控制：游戏陪玩劳动中的双重控制.....	32
3.1 制造“同意”：游戏陪玩师劳动过程中的控制.....	32
3.1.1 出于兴趣玩乐的无偿劳动.....	32
3.1.2 出于命运自主的时空控制.....	33
3.1.3 出于情感能量的劳动操纵.....	34
3.1.4 出于软性规训下的实质吸纳.....	35
3.2 共谋式控制：游戏陪玩师的组织控制与“上帝”监督.....	36
4 异化：游戏陪玩中的多重异化.....	39
4.1 劳动者的异化.....	39
4.1.1 劳动过程中的情感管理疲劳.....	39
4.1.2 劳动者的商品化.....	40



4.2 劳动过程的异化.....	41
4.2.1 劳动力的异化.....	41
4.2.2 生产资料和劳动产品的异化.....	43
4.3 劳动产品的反噬性异化：工具理性下的主体削弱.....	44
5 博弈：创造权利弱化剥削.....	46
5.1 建立私域：劳动者的自我赋权.....	46
5.2 吃透规则：多渠道赚钱.....	47
6 游戏陪玩行业的存在风险.....	48
6.1 隐藏劳动剥削有损身心健康.....	48
6.2 缺乏法律保障导致身心受损.....	49
6.3 不良现象频出导致污名化.....	49
7 促进游戏陪玩产业健康有序发展的举措.....	51
7.1 完善相关法律法规.....	51
7.2 平台加强监督.....	51
7.3 唤醒陪玩师的理性意识.....	52
7.4 提升网民素质.....	53
8 结语.....	54
参考文献.....	57
致 谢.....	61

# 1 绪论

## 1.1 研究背景

以信息技术、大数据技术、云计算技术和人工智能技术为支撑，互联网已经深入到人们的日常生活与职场工作之中，并共同塑造了一个后现代网络社会。当前，随着数字技术的快速发展，人们的工作、生产、生活以及娱乐等众多领域正不断向互联网呈现延伸或迁移的趋势，进而在数字化空间之中积极地创造数据和价值。人们越来越多地受到数字资本的商业操纵，变得更加自愿和快乐。一定程度上来说，每一个使用互联网的人都是互联网产业的无偿数字劳动者，既享受着网络技术带来的便利和愉悦，同时又在推动着商业网站的注册用户、浏览量、以及广告点击量等关键性指标，从而为商业网站产生价值。数字资本主义时代的到来促进了劳动方式的改变，现如今，诸多新兴职业如网约车司机、外卖骑手、网络主播及游戏陪玩师等劳动力在互联网行业中异军突起，并成为了推动其积极发展的重要支柱，为行业的发展注入源源不断的活力。

近几年，网络游戏成为网民进行线上娱乐、互动的主要方式之一，其用户规模之大，影响范围之广，已经成为一种流行文化和新兴媒体。伴随着电竞游戏市场规模的迅速扩大以及电竞游戏玩家数量的稳定增长，相关产业链也相继涌现，如游戏主播、电子竞技选手、金农以及游戏代练等，这些产业链同时也吸引了大批学者的广泛关注；游戏陪玩师这一职业也应运而生，并发展成为一个值得学术关注的研究对象。“游戏陪玩”一词，顾名思义，是为那些普通电子竞技游戏的业余爱好者提供游戏陪伴服务的一种行业。这一行业旨在通过提供虚拟游戏服务，为游戏玩家提供更加优质的游戏体验，充分满足其多元游戏需求，如胜利“上分”、娱乐社交等不同层面的需求等。<sup>①</sup>随着全国游戏用户数量不断攀升，游戏陪玩产业也迎来了繁荣期，展现出不可忽视的发展势头。值得一提的是，我国的“游戏社交”概念也逐渐受到关注，在《英雄联盟》、《王者荣耀》、《和平精英》等一系列现象级游戏中，强大的社交属性实现了突出展示，成为了游戏陪玩产业市场的主导力量。随着游戏用户对于游戏体验和社交陪伴需求的增长，游戏陪玩产业迅速发展，被视为电竞和游戏产业中新兴的消费形式。

<sup>①</sup> 陈思诺.个体劳动过程与组织生存策略：“游戏陪玩”产业调查研究[D].浙江大学,2022.

然而，针对游戏陪玩师这一职业所呈现出的看似轻松高薪的工作特点，我们必须要有意识地认识到，资本主义在传播技术的同时，并没有改变其通过对劳动力的压缩与利用以实现升值的基本运作逻辑。在职业市场中，陪玩师频繁受到雇主的选择与命令，却无法享有最低工资、社会保险、劳动安全等合法权利的保障，其境遇有如游戏产品摆放于货架之上，不断地等待消费者的下单选择。同时，面对俱乐部或平台的抽成和规则制定，往往处于弱势地位，需要强制服从，就算存在不合理的情况通常也是束手无措。此外，在服务消费者时，往往没有自主选择的权利，需要尽量满足他们的多样化需求，进行时间和精神的双重付出。不仅如此，在劳动过程中还要时刻被“上级”监控，反馈进度和成果，以及接受“上帝”的监督。

游戏产业发展的脚步太快，陪玩行业仍缺乏法律的监管。所以我们应该以研究者的视角关注该玩工群体，以传播政治经济学的批判视角，解构隐藏在娱乐和自由背后的商业逻辑，呈现游戏陪玩师被商品化和劳工化的事实。

## 1.2 研究目的及意义

随着信息通信技术和数字技术的广泛应用，对于马克思主义政治经济学劳动研究的关注点逐渐扩展到新兴的劳动范式，这种转变在数字劳动理论的构建过程中得到了充分孕育与体现。在游戏产业的快速发展中，游戏陪玩行业蓬勃发展，涌现出新的劳动模式和职业群体。

本研究将以传播政治经济学相关理论为基础，运用多种研究方法，对游戏陪玩师人群的数字劳动工作进行探究，厘清游戏陪玩产业发展概况、组织构成及模式等。深入分析游戏陪玩师数字劳动的特征。并在此基础上解读陪玩师遭受的多重控制，探索游戏陪玩师所处的剥削劳动系统，揭示其劳工化的事实，为数字劳动研究提供一个新的有效的传播学视角。

从理论层面来看，在电子游戏和电子竞技产业处于蓬勃发展的阶段，国内对数字劳工的研究大部分聚焦在网游玩家身上，但随着“数字玩工”意义的延伸，不仅包括游戏模等“非职组爱好者业玩家”，还包括以打游戏获得工资收入的“职业玩家”，比如游戏私服中的家族管理人员、各类网游代练、游戏测试员、电子竞技选手、游戏主播等。<sup>①</sup>对于游戏产业中的新兴职业的关注还需要进一步增强。

---

① 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,2022,10(04):54-72.

其次，以游戏陪玩为代表的数字劳动形式的兴起，使得劳动的本质和边界变得模糊不清。这种新型劳动方式让人们以一种看似自愿和愉悦的方式参与到生产过程中，消解了传统劳动的强制性特征。然而，为了提升客户的游戏体验，增加自身服务的吸引力，从事游戏陪玩的人也不得不付出一定的情感劳动。对比传统产业的劳动过程，可以发现游戏陪玩的异质性，这有助于深化对劳动过程的理论认识。

从现实意义来讲，随着游戏陪玩服务在广大青年群体中的盛行，越来越多的玩家投身于该行业。其背后隐藏的劳工化和商品化的事实似乎被玩乐完美掩饰。深入探究游戏陪玩行业中陪玩师群体与平台经营者的控制和反抗关系，有助于揭示数字劳动者的过度压榨现象，这些现象常被“轻松”“享受”“玩乐”等表象所掩盖。同时，更为全面客观地呈现和批判游戏陪玩行业的缺陷，激励行业内部进行反思，并鼓励陪玩师在理性参与中不断发展。

## 1.3 文献综述

### 1.3.1 数字劳动的相关研究

数字化劳动是互联网和数字经济快速发展过程中所衍生的新兴劳动形态，其出现带来了新的劳动方式和关系，这些变化不仅是对马克思劳动理论的重要拓展和补充，也是数字时代受众劳动视角中的重要延伸。“受众商品论”最初是由其创始人达拉斯·斯麦兹提出的，其为数字劳动理论的基础，随后由泰拉诺瓦、福克斯及其他学者进行了进一步的阐释和拓展，使得数字劳动理论的内涵更加丰富、外延更为广泛，并且此一理论的研究成果也为国内学术研究领域提供了一定的参考价值。

#### 1.3.1.1 国外研究现状

数字劳动的海外研究最初始于传播政治经济学，该学科代表人物包括加拿大的达拉斯·史麦兹 (Dallas Walker Smythe) 和文森特·莫斯科 (Vincent Mosco) 等学者。他们将经典的马克思主义提升到了数字化层面，进而形成了新的“数字马克思主义”，同时将传播学研究与马克思主义相互结合，推动了互联网时代马克思主义的深入研究。“数字马克思主义”关注互联网产业或者媒介在资本运作中的角色：互联网如何创造剩余价值，网络意识形态、网络免费劳工的商品化与剥削、以及数字劳工们如何进行斗争等成为了重要的议题。

上世纪 70 年代，史麦兹博士在政治经济学领域中作为奠基人之一为世人所熟知，他发表的《传播：西方马克思主义的盲点》着重探讨了传媒领域中的盲点问题。其中提出的“受众商品论”一词，引发了广泛的争议和探讨，对今天中国传媒领域的发展依然具有重要的启示意义。他认为，媒介借助广告商，将受众的“关注度”作为商品进行销售，以此获取经济利益，而受众所进行的广告观看行为亦属于“受众劳动”。<sup>①</sup>在这个学术理论的框架下，普通大众已然成为了市场交易中的一种商品，其信息消费行为所产生的意义与价值也已经远远超越了信息本身之外的更广阔领域。这也为著名的“受众商品论”奠定了重要的经验与理论基础，随着时间的推移，劳动议题渐渐成为学界研究传播政治经济学的重要课题之一。

20 世纪 80 年代，信息技术与互联网的发展将受众研究带入了一个新的研究语境。受众在互联网平台中的信息消费和生产变成了产业的生产力。阿尔文·托夫勒（Alvin Toffler）曾在其所著的《第三次浪潮中》中倡导了一个新的概念“prosumer”，这一术语即将传统的“audience”一词代之，象征着消费者已经成为了产品生产与销售的一部分，从而在生产 and 消费两方面扮演着双重角色。<sup>②</sup>为了符合信息时代的高速发展，澳大利亚学者艾利克斯·布朗兹（Alex Bruns）进一步发展了之前的概念，提出了 prosumer (connotation of 'producer' and 'user')，即生产与使用合一者，将生产销售一体的概念扩展为生产与使用并重的合一者。以传播政治经济学的角度审视，虽然人们对于网民在信息传播中所表现出来的主体性和主观能动性给予了肯定，但实际上成为了信息传播中的“陷阱”。随着新自由主义市场经济的兴起，大众传播逐渐成为政治和商业的工具，互联网产业作为一种新兴的传播技术，也成为了资本出卖受众的工具。在这一情况下，对互联网的政治经济学分析视角再次引起了政治经济学家和传播理论学者的关注。

2000 年，Tiziana Terranova 在《免费劳动：为数字经济生产文化》中，第一次提出了数字劳动的概念。<sup>③</sup>他借用巴布鲁克（Richard Barbrook）提出的“高科技礼品经济”的理念，即人们“出于寻求与他人合作的劳动乐趣”进行网络信息的生产与传播，提出了“自由劳动”这一双关概念。本文通过对数字化劳动特性的深

① 吴鼎铭. 互联网时代的数字劳动者研究. 北京: 经济科学出版社, 2022.05.

② 吴鼎铭. 互联网时代的数字劳动者研究. 北京: 经济科学出版社, 2022.05.

③ 周延云,石云燕.克服“劳动盲点”的力作:论福克斯《数字劳动与卡尔·马克思》[J].渭南师范学院学报,2021,36(04):63-68+92.

入分析，认为该劳动形态不仅揭示了无偿劳动的基本性质，并且体现了劳动的自由性和具备双重属性的复杂性。同时，数字化劳动逐步渗透到消费领域，转化为与消费行为同时发生的生产过程。在消费者或劳动者完全明了且主动赞同的情况下，有关活动可能导致对他们利益的某种程度上的侵占。还有学者使用“无薪非物质劳工”、“无领阶级”以区分于传统工业时代物质性劳动及其生存状况，都不同程度体现了受众在互联网中的地位 and 角色及其劳动属性。

2014年，Christian Fuchs发表的《数字劳动与卡尔·马克思》一书，系统梳理了数字劳动概念的理论构建。其研究重心主要在“劳动”和“工作”两个层面展开，为数字劳动相关概念提供了深入的词源考察以支撑其理论基础的建立。回答了当今时代中劳动正在发生什么变化，系统详实地创建了数字化时代马克思主义数字劳动的批判理论，从整体上搭建了数字劳动研究的理论框架。他认为，数字劳工的概念不是狭义的职业概念，而是基于产业的广义数字劳工概念。这强调了剥削的共性，突出了资本是更广泛的数字工人阶级的敌人，需要通过全球化和网络化的斗争来克服资本主义的统治。<sup>①</sup>

通过文献综述可知，国际学者在数字化劳动领域的相关研究主要囊括以下几个方面：

第一，数字劳动的概念界定。当前，国际上的学者对数字劳动的定义存在不同的看法。一种看法认为，数字劳动是一种非物质劳动，另一种看法则主张将数字劳动视为物质劳动。泰诺拉瓦从“非物质劳动”角度来阐释“网络奴工”的免费劳动。详细而言，网络用户在使用互联网进行自由浏览、聊天等行为时所显示出来的属性，具有对互联网行业提供自由劳动的意义，这一行为被广泛而快乐地接受并视作生产性活动。然而，在这种行为中，隐藏着不可避免的受剥削的潜在风险。<sup>②</sup>非物质劳动指的是一种非物质资产商品信息以及文化内容的劳动。<sup>③</sup>从肖尔茨提出的观点来看，数字劳动是一种特殊的非物质性劳动，而又表现为用户在互联网空间内参与的创造性工作。然而，福克斯不同意肖尔茨的看法，认为数字劳动不

<sup>①</sup> 周延云,王佳亮.福克斯的马克思主义数字劳动批判理论探析[J].西安交通大学学报(社会科学版),2020,40(05):125-133.

<sup>②</sup> 蒂齐亚纳·泰拉诺瓦, 杨雷.免费劳动:为数字经济生产文化[J].劳动哲学研究, 2022 (02):282 — 302.

<sup>③</sup> 莫利兹奥·拉扎拉托.非物质劳动[M].帝国、都市与现代性.许纪霖译.南京:江苏人民出版社, 2006.

仅包括非物质性数字劳动,还包括数字媒体的生产、流通和使用过程等多种形式。因此,他认为数字劳动涉及创造力和脑力、体力劳动等多种形式。福克斯的观点更为全面,可以对数字劳动的内涵进行深入挖掘,帮助人们更好地认识和理解数字劳动的本质特征,为数字劳动的发展提供理论支撑。<sup>①</sup>数字劳动并未脱离物质劳动的范畴。

第二,数字劳动的形式。基于行业层面,福克斯对数字化劳动具体表现形态进行了宽泛阐释。他认为,数字劳动意指数字信息交流技术行业价值链上涉及的一切劳动形式。<sup>②</sup>本研究侧重于信息通信技术产业链中的初级环节,并对该环节的特征及相关因素进行了深入研究,涵盖了采矿劳工、硬件制造装配工人、印度的知识工人,以及呼叫中心等各种劳动形式。此外,还对来自社交媒体平台的无偿劳动进行了考察,对于这些形式所形成的特定领域的数字化劳动进行了深入探讨,这些劳动形式共同构成了互联网时代全球数字媒体生态中的基石。<sup>③</sup>2014年,英国权威期刊《传播、资本主义和批判》(3C)刊发征文指出,互联网行业的专业工人的劳动、无酬劳动、受众劳动与玩劳动是数字劳动的具体形式。<sup>④</sup>

第三,数字劳动的剥削与异化。部分学者对数字劳动剥削问题进行了批判性研究。Emanuele Leonardi 研究表明,数字时代的剥削形式导致数字资本吸纳数字劳动的实质和形式两方面。<sup>⑤</sup>雷伊等学者依据马克思主义劳动异化剥削的理论,深入剖析了社交媒体用户自愿参与的非盈利性劳动。他们认为,用户在此过程中遭受的剥削程度,某种程度上堪比工业资本主义环境下固有的剥削模式。<sup>⑥</sup>福克斯先生指出,社交媒体平台将其受众作为商品卖给广告商,社交媒体平台运用用户的无偿劳动,从而实现对用户认知和情感的剥削。在其研究中,Ahmad PM 致力于深入剖析社交媒介平台下劳动个体与劳动成果异化关联的深层次问题。指出

---

① TreborScholz,Digital Labour:The Internet as Playground and Factory,NewYork: Routledge Press,2012,p.1, pp.187-204.

② Fuchs, Christian. Digital Labour and Karl Marx[M]. New York: Routledge,2014: 4,93.

③ Fuchs, Christian. Digital Labour and Karl Marx[M]. New York: Routledge,2014: 4,93.

④ Marisol Sandoval and Christian Fuchs.Introduction:Philosophersof the WorldUnite!Theorising Digital Labour and Virtual Work--Definitions, Dimensions,and Forms[J].Triple C, 2014(2):467.

⑤ Emanuele Leonardi.The Imorimatur of Capital: Gilbert Simondon and the Hypothesis of Cognitive Capitalism[J].Ephemera,2010(3/4).

⑥ Rey,Paul,Nathan.Alienation,Exploitation,and Social Media[J].American Behavioral Scientist,2012,(4).

平台对用户信息的霸权侵占行为导致用户失去了在线生产力的有效操控,从而进一步加剧了该问题的存在。<sup>①</sup>

第四,数字劳动与具体个案研究。谷歌公司的“一切的谷歌化”现象,包括其搜索引擎、图书搜索以及视频共享网站 YouTube 等产品,旨在掌控大量数字文化消费活动的进程。这种掌控用户数字化劳动以获取价值的现象,实则为谷歌公司的运营模式之一。以谷歌公司为例,Brice Nixon 分析如上内容。PeuterG 等学者就当代数字游戏中劳动力形成过程展开讨论,本研究深化了对线下劳动、游戏开发创新性劳作、玩家生产活动以及游戏劳动政治等四方面的探讨与剖析。<sup>②</sup>概括而言,国外学术界在数字劳动领域的研究起步较早,取得了较为广泛和深入的研究成果。本研究对数字劳动的内涵、形态及马克思主义理论批判等多个方面进行了深入的剖析,系统性地展示了其涵盖的多维特征。由此,为国内学术领域相关学者提供了重要的参考与指导,并为后续研究奠定了坚实的理论基础。

### 1.3.1.2 国内研究现状

数字劳动领域的国内研究,相较于国外同行,起步相对较晚。然而,在 2014 年前后,国内研究者在该领域进行了大量的研究探索,相关研究成果得到了显著的增加。数字劳动领域已成为当前许多学术研究领域中广受关注的议题之一,引起了学界广泛的关注。邱林川、吴鼎铭、姚建华等人被视为该领域的知名代表。在数字劳动领域,国内学者已形成了多种研究路径,具体如下:

第一,数字劳动的渊源、表现以及研究进程。孔令泉与黄再胜在遵循马克思主义的理论框架,系统综述了数字化劳动研究领域的发展历程。该过程中的研究方向包括但不限于生产模式转变、使用价值与交换价值的构成等方面的问题。到剩余价值的形成机制及意识形态的霸权作用等多维度进行了系统性梳理与批判性分析。<sup>③</sup>通过深入分析谢芳芳与燕连福关于受众劳动、非物质劳动、物质劳动及数字劳动的相关性探讨,能够为深化数字劳动发展理论及实现路径的研究提供

---

① Ahmad P M, Hikami I, Zufar B N F, et al. Digital labour: Digital capitalism and the alienation of YouTube content creators[J]. Journal of Asian Social Science Research, 2021, 3(2): 167 — 184.

② De PeuterG, Young C J. Contested formations of digital game labor[J]. Television&New Media, 2019, 20(8): 747-755.

③ 孔令全,黄再胜.国内外数字劳动研究——一个基于马克思主义劳动价值论视角的文献综述[J].广东行政学院学报,2017,29(05):73-80.



新的视角与理论支撑。<sup>①</sup>姚建华在其研究中指出，对于传媒业数字劳动的政治经济学研究应当从三个维度和框架进行考察，即微观、中观和宏观层面。数字劳工在传媒业生产过程中的重要地位备受研究者关注，研究重心逐渐从微观维度转向中观、宏观维度。中观视角下，数字时代传媒从业者面临着复杂社会权力和背景的影响，如何适应并应对成为研究的热点。宏观视角下，研究者将数字劳工放置于全球社会转型的背景之中，探讨数字劳动力加速商品化、资本的全球扩张以及与之相关的意识形态和政策之间的联系，以期为全球数字经济的发展和数字劳工权益保障提供理论参考和实践指导。<sup>②</sup>

第二，数字劳动的批判与反思。数字资本以更为创新的方式对资本主义的剥削本质进行了确认与强化。陈红和邢佳妮在其研究中阐明，数字劳动存在劳动异化问题，拜物教现象加剧、新型劳资矛盾激化、数字霸权的出现等问题，主要表现在主体层面、客体层面、本体层面和权力层面四个方面。其中，数字霸权的出现更加深了其对全球数字生态的危害。<sup>③</sup>

第三，数字劳动与具体个案研究。以送外卖作为具体案例，束开荣的田野调查发现，以线上互联网平台为基础的平台经济模式下，外卖送餐行业实现了数字化劳动实践的全面升级，通过数字劳动工具、技术人工物的配合使用、中介劳动组织的参与以及互联网平台的支持，形成了由多种实体网络元素所构成的行业生态模式。<sup>④</sup>在平台型媒体领域，刘战伟和李媛媛对内容创作者进行了定性研究，得出以下结论：一方面，平台运用情感操控、梦想创造、公平感知等手段，鼓励创作者的自愿参与；另一方面，在技术垄断的压力下，创作者也被迫接受媒介化技术的控制。<sup>⑤</sup>吕鹏等人探索底层网络主播如何通过短视频直播进行数字劳动，认为主播在数字劳动中完成了自我和职业的双重生产，生成自己的媒介身份，当无法处理自我认同中的媒介自我身份带来的冲突时，媒介生命将走向陨落。

⑥

① 燕连福,谢芳芳.福克斯数字劳动概念探析[J].马克思主义与现实,2017(02):113-120.

② 姚建华.传播政治经济学视域下的媒介产业数字劳工研究[J].南京社会科学,2018,(12):116-122.

③ 陈红,邢佳妮.数字劳动异化的表征、危害及其超越[J/OL].海南大学学报(人文社会科学版):1-8[2023-02-28].

④ 束开荣.构建数字劳动的物质网络：平台规训、算法协商与技术盗猎——基于“送外卖”的田野调查[J].新闻与传播研究,2022,29(09):39-58+126-127.

⑤ 刘战伟,李媛媛.自主与妥协：平台型媒体内容创作者劳动过程中的“同意制造”[J].新闻记者,2021(08):61-72.

⑥ 吕鹏,葛孝.一个超级网红的消亡史：网络主播的数字劳动、身份认同及治理——基于MC天佑的媒介生

第四，数字劳动的内在原因。李孟名指出“头条号”从优化参与体验、分层盈利渠道和内容生产机制上引导用户参与劳动，而兴趣爱好和表达需求成了用户参与劳动过程。<sup>①</sup>

当前，国内和国外学者采取多重学科视角，就数字劳动进行了系统性研究，开展了大量深入的研究探索。国内学者的研究内容主要涵盖了数字劳动的理论溯源和研究成果综述、数字劳动的批判与反思、个案研究以及劳动内因等多个方面。其中，这些研究成果多数聚焦于理论探究层面，着重于进行理论分析和反思批判的工作。虽然已有研究关注于探讨某些具体的数字劳动实践，但其研究对象主要集中在社交媒体用户、短视频用户以及网络主播等领域，对游戏产业中数字劳动现象的研究却相对缺乏。本研究旨在深入研究游戏陪玩师这一数字劳动形态，分别对陪玩师的行为和生产实践两个层面进行关注，并以此为基础，拓展数字劳动相关研究的现有成果，有助于对数字劳动的认知和理解加深和拓宽。

### 1.3.2 游戏产业与劳动研究

在传播政治经济学领域，学者们采用了术语"playbour"来描述那些在休闲时间中通过参与游戏等形式创造价值的用户的行为。<sup>②</sup>2005年，尤利安·库克里奇第一次引入“玩工”这一概念，以凸显互联网娱乐产业中数字劳工的生产方式开始逐渐呈现为游戏与享乐，工作与娱乐之间界限的日趋模糊。其研究结果表明，针对游戏修改者的深入研究与分析揭示，其不仅乐于享受游戏带来的长时间沉浸式体验，同时还能够借助游戏开发商提供的或者自主研发的各类编辑工具进行游戏内容的个性化创作。他们创造的价值正日益成为游戏产业底线的重要组成部分，但与此同时，游戏修改作为一种“无偿劳动”往往被游戏是一种休闲娱乐方式这一事实所掩盖。他们并不拥有自己作品的版权。随着游戏逐渐成为现代数字文化的核心之一，部分来自传播政策和商业传播领域的学者对这一领域展开了进一步的研究。Adam Arvidsson等研究者通过深入访谈的方式，揭示了游戏玩家在创作者、执行者和社区参与者等多个角色中的扮演。<sup>③</sup>在其研究中，Ergin Bulut以实

命史研究[J].国际新闻界,2023,45(08):155-176.

② 李孟名.从“数字劳工”的视角理解自媒体平台对用户的劳动引导——以“头条号”官方账号为例[J].新闻前哨,2020(01):26-27.

③ 姚建华.传播政治经济学视域下的媒介产业数字劳工研究[J].南京社会科学,2018,(12):116-122.

① Gameplay as design: uses of computer players' immaterial labour[J]. Arvidsson;;Sandvik.Northern Lights: Film

地考察为基础，探讨了游戏开发者在其职业生涯中经历的独特状态，即工作与娱乐之间的模糊界限。<sup>①</sup>Nicholas Taylor 及其合作者对于网络游戏《星战前夜》的研究使我们见识到了资本向个人日常生活领域扩散的一种机制。游戏的意识形态及经济内涵被视为该机制的两个主要驱动因素。<sup>②</sup>综上所述，对于游戏劳动的研究已经在西方形成了相应的规模和层次。研究内容不仅仅包括对于玩家劳动机制的探讨，还涉及到游戏产业从业者的工作问题。同时，大量的实证研究成果构成了相关文献的主要内容。此外，研究人员还着重关注信息和服务公司在不同行业中如何将游戏逻辑进行应用，这也为我们深入理解游戏劳动的实践和发展提供了有益借鉴。目前国内关于游戏行业的数字劳动研究较少，多采用虚拟民族志、深度访谈和问卷调查法。聚焦于游戏玩家、电竞选手、游戏陪玩陪练等群体。一些学者指出，在电子游戏迅速发展的现状下，“玩工”的范畴正在不断延伸，在其中不仅囊括了非专业游戏爱好者玩家模型等玩法，还涵盖了部分靠玩游戏赚取工资和收入的“职业玩家”人群。如游戏私服中的家族管理人员、各类网络游戏代练员、游戏测试人员、电子竞技选手、游戏直播主播等。<sup>③</sup>有研究使用问卷调查对游戏陪玩群体进行人口画像，发现了陪玩中数字鸿沟并不明显，以及学生群体占比较大。关于收入问题，高收入占比不大，中低收入群体很多。市场上的热门游戏主要为王者荣耀、光遇、英雄联盟和和平精英。以及这种新型劳动具有娱乐化、兴趣化、多重边界模糊化、劳动时空延伸化等特点。<sup>④</sup>有学者运用数字劳动理论提出了移动游戏陪练所涉及的劳动，可能面临着平台剥削的威胁。在这一背景下，平台剥削可以细分为隐性时间控制形式下的形式吸纳、规训实质吸纳和垄断逻辑下的抽成剥削等几个方面，且其中实质吸纳、形式吸纳和抽成剥削则均被视为该类剥削的主要表现形式。移动游戏陪练作为一项无偿数字劳动，其不仅为用户提供实际使用价值，同时也生产出游戏厂商和平台所占据的剩余价值，这可能会给

---

& Media Studies Yearbook,2007

② Bulut, Ergin (2014). Creativity and its discontents: a case study of precarious playbour in the video game industry. Diss. University of Illinois at Urbana-Champaign.

③ Taylor, Nicholas, et al. (2015). Alienated playbour: Relations of production in EVE online. Games and Culture 10.4: 365-388.

④ 贾文娟.从数字劳动探索全球资本主义体系的时代变迁[J].中国图书评论,2020,(08):17-26.

⑤ 王潇楠.网络游戏陪玩的数字劳动研究[D].辽宁大学,2022.

劳动过程带来异化，使得劳动者的自我意识与劳动产品出现反噬性异化。<sup>①</sup>

除了针对自身的研究，还有关注劳动组织以及玩工与组织关系的研究。在“平台—消费者—劳动者”的交互框架下，有研究学者运用“比心”平台为案例进行考察，结果发现该平台与消费者间建立了多种多样的控制机制，包括“霸道”式、“激发”式和“共谋”式等方式，并借此完成了协同。此外，该平台劳动者则运用了多种对策，如“私下交易”、“下返”、“刷单”、“养号”等，这些策略具有一定的自主性，同时还存在与平台和消费者的智力博弈，甚至牵扯到了“偷奸耍滑”和“弄虚作假”等不当行为。关于不同的陪玩组织群体，还有从劳动过程、社会网络和交易成本经济学的视角，对游戏陪玩和游戏陪玩组织做了系统描述和分析。关注不同陪玩组织所扮演的角色和差异。

游戏陪玩师的劳动涵盖了技术水平、身体操作以及情感等重要的方面，其中，以情感劳动为核心的理论被一些学者提出，认为陪玩师在情感劳动过程中通过“展演”手段来创建可消费的“陪伴人设”，为玩家提供服务并获取报酬，并通过深层表演来构建亲密关系以获得情感上的满足。当这些构建的亲密关系与收入产生矛盾时，陪玩师会选择退出深层表演，回到工作的本质目的。

根据梳理文献可以发现，游戏陪玩师这一新兴职业符合数字劳动的界定，是诞生于互联网和游戏行业快速发展的数字劳工。国内目前对于游戏陪玩师的研究较少，多集中在情感劳动、劳—平台—客三者关系、用户心理需求、劳动过程、组织架构等方面，研究对象选取大多是基于 APP 平台的游戏陪玩，缺乏扎根社群的陪玩俱乐部，且“自愿制造”背后的驱动因素还缺乏探讨。

## 1.4 研究问题

本文聚焦游戏陪玩师职业，旨在对游戏陪玩师及陪玩行业做探索性调查和传播政治经济学阐释。希望通过调查研究可以回答以下问题：(1) 游戏陪玩师的劳动过程是怎样的？(2) 游戏陪玩师自愿制造的驱动力是什么？(3) 陪玩师在工作中是否存在劳动控制？(4) 在劳动的过程中遭受了怎样的剥削和异化？他们又发挥了怎样的能动性？(5) 不同性别陪玩师是否拥有不同的工作环境？是否存在行业歧视和潜规则？

<sup>①</sup> 燕道成,蒋青桃,陈蓉.数字劳动视域下的移动游戏陪练:剥削、异化与反抗[J].新闻与传播研究,2022,29(05):60-73+127.

## 1.5 研究方法

本研究为解释主义范式研究，所用资料主要通过网络田野调查及文献收集获得。网络田野调查时间为 2023 年 6-2024 年 3 月，共 9 个月，具体的资料收集方法有虚拟民族志、半结构化访谈法。

### 1.5.1 虚拟民族志

民族志是人类学研究领域中被广泛使用的一种研究方法，该方法经历了互联网高速发展过程中的变革。传统的民族志学研究方法处于不断的挑战之中，因此，学界中有不少学者意识到了将民族志学的思路运用到虚拟社区领域中的重要性及必要性，并逐步将研究的重心从传统的实地转移到了网络空间。相较之下，这种新型研究方法的最为明显的不同之处在于所研究的空间范围已经从传统的实地转向了网络虚拟空间，并且网络的高度互连性也使得信息碎片化问题得以缓解。本文拟以虚拟民族志研究方法为基础，运用在线参与式观察的田野调查法，并借助计算机技术来高效地获取有关数据。该方法主要聚焦于探究特定文化中人们的生活方式、价值观念和行为模式。以游戏陪玩师为研究对象，本研究旨在运用虚拟民族志研究方法，开展相关工作，包括但不限于：

第一，从“比心 APP”、“陪玩俱乐部”、“抖音”、“微博”等多平台多渠道接触游戏陪玩师并进行长期观察和访谈。通过记录陪玩师的游戏互动、创作内容和交流话题作为部分研究资料。

第二，以消费者的身份入场，至少下单陪玩服务 100 多次。在服务中深入考察该群体的社交互动和游戏行为。

### 1.5.2 半结构式访谈法

半结构式访谈法是一种综合了非结构化和开放式的灵活型访谈形式，旨在通过此种形式实现对被访者的深入了解。笔者在采用半结构式访谈法时，主要考虑了两个方面：其一，对陪玩产业进行了全面的观察，并详细了解了陪玩的劳动过程，不仅是为了验证某种理论，同时也在对数据资料的收集上做出了积极努力。其二，游戏陪玩的情境和事件经常表现出随机性和不可预知性，因此，我们应该根据不同的情境适时进行适当的处理，并不能完全按照提纲的步骤去访问。因此，对于本次研究来说，采用游戏陪玩的方法是比较合适的。提纲只是一个提示，而

实际的访谈过程中，应根据所追问的内容及时进行不同的深入追问。

## 2 田野过程及初步发现

### 2.1 关键术语解释

由于本研究涉及大量的游戏陪玩产业“行话”，故对本文提到的关键名词进行解释：

表 2.1 关键术语解释

名词	解释
老板	指购买游戏陪玩服务的消费者。
上分	指提高游戏排位和游戏赛事积分
技术陪	指具有较高的电子竞技游戏技术水平，能够带“老板”快速“上分”。
娱乐陪	指具有较强的娱乐性，能够满足老板的社交需求，不具备较高的游戏技术水平。
开黑	指游戏组队并进行语音交流。
包赢	指确保游戏胜利。
陪玩厅	指游戏陪玩平台内的聊天室模式的游戏陪玩组织。
点单	指老板根据个人需求下单游戏陪玩服务。
跳单	指游戏陪玩师接受“老板”的点单。
试音	指游戏陪玩师在“老板”下单后，发送语音介绍自己，让“老板”挑选。
送单	指陪玩师赠送“老板”一单游戏陪玩服务。
匹配	指电子竞技游戏内不扣除游戏排位分的游戏模式。
国服	指中国服务器
MVP	指一局游戏内表现最佳的玩家。
夹子音	指夹着嗓子说话，让声音的声线变得非常细、非常嗲，是一种做作、幼态娇嗔的说话方式。
跑单	指不支付陪玩服务酬劳
代发	陪玩俱乐部发展的重要中介，他们拥有大量好友，出售朋友圈广告位

### 2.2 田野过程

首先作者通过查询资料，了解到陪玩行业现在存在三种经营模式，分别是陪玩平台软件、陪玩俱乐部和私人接单。于是，作者通过朋友推荐，于2023年5月16日加入了两个共988人（截止2023年7月25日）的陪玩俱乐部，简称“Q俱乐部”和“Y俱乐部”，进去之后群内活跃的陪玩和管理会表示欢迎老板加入，因为不了解运营方式，所以简单回应后选择“潜水”观察群内日常点单、试音、发红包、聊天等活动。通过一个月的观察摸清俱乐部的运营方式后，于2023年6月17日通过在群内花费60元购买聊天单，在群内要求不限性别和陪玩师类型，需要陪玩经验足。在通过试音环节后，首先选取了一名男性技术陪进行一小时的聊天，更进一步的了解到了整体行业情况，随后于2023年7月13日，在“Y俱乐部”下单了4名男陪玩和1名女陪玩聊天单，对先前不明白的地方进行了补充但在2024年1月2日，先前加入的两个陪玩俱乐部被微信平台封禁。于是作者又在2024年1月20日，通过之前认识的俱乐部团长加入了A俱乐部（186人）和H俱乐部（489人），并进行观察。

作者也在国内最大的陪玩平台“比心”上注册账号，在熟悉平台操作后，在首页随机选取陪玩师，观察首页动态后进行私聊，不幸遭到多人拒绝，所以改变策略直接下单游戏单，在2023年10月5日下单了3位英雄联盟手游不限水平的女陪玩，分别进行了一局游戏。在2024年1月20日凌晨12点40分到4点，点了游戏英雄联盟手游的三个男陪玩，共打了11把游戏。除了首页点单，还曾在2023年6月18日进入游戏陪玩厅，上麦说出自己的需求，通过主持人选择了3位陪玩师后支付虚拟货币，进行语音访谈。

最后，作者还在抖音平台上搜索关键词“陪玩”“陪陪”，发现在很多视频下方都有很多来自俱乐部和私人单的自我推荐，在随机进行私聊询问是否可以采访后，成功添加了1位资深陪玩的微信账号，在2023年6月19日进行了语音电话访谈。

从2023年6月17日到2024年3月，作者在田野调查中共玩了100多局，6元——50元/局不等，最长和某陪玩打过20局左右，最短1局。选择了11位游戏陪玩师进行了深度访谈，对每人进行了1小时左右的半结构式访谈。包括2位陪玩俱乐部管理和1位陪玩俱乐部团长，并对这些访谈对象的身份信息进行了匿名化处理。访谈对象中“全职”陪玩7人，“兼职”陪玩4人。



此次田野调查覆盖了游戏陪玩产业的三种模式，有通过“比心”等 APP 接单、有在陪玩俱乐部/陪玩团接单、任职、有个人接私单的。下表列出了访谈对象的基本信息。

表 2.2 访谈对象信息汇总

编号	访谈对象	性别	年龄	学历	全/兼职	类型	服务平台	职位
01	睡哥	男	24	本科	全职	技术	俱乐部/陪玩 APP	管理、团长
02	李小白	女	28	研究生	兼职	娱乐	比心等 APP、俱乐部	无
03	半夏	男	30	中专	兼职	技术	比心、微信	无
04	喵妹	女	24	大专	全职	娱乐	比心等 APP、微信	无
05	仙女	女	22	本科	兼职	娱乐	虎牙等平台、微信	助理、团长
06	圣圣	男	22	大专	全职	技术	俱乐部	团长
07	乐乐	男	26	大专	全职	技术	俱乐部	团长
08	小阳	男	26	中专	全职	技术	俱乐部	团长
09	小天	男	22	大专	全职	技术	俱乐部	团长
10	小青	女	26	本科	全职	娱乐	俱乐部、比心等平台	无
11	粥粥	男	27	大专	全职	技术	比心、俱乐部等平台	无

## 2.3 田野初步发现

### 2.3.1 游戏陪玩类型

根据资料查询和田野观察，作者了解到目前的游戏陪玩可以分别按照陪玩场景、陪玩游戏类型、用户需求分为以下几类：按陪玩场景，游戏陪玩分为线上和线下两种模式，目前市场上以线上游戏陪玩为主，主要载体涵盖游戏直播平台、游戏陪玩平台以及游戏陪玩俱乐部。其中，线上游戏陪玩价位一般为 3-90 元/局，而线下游戏陪玩多为 500 元/小时及以上。按陪玩游戏类型，游戏陪玩分为端游陪玩和手游陪玩，端游陪玩是早期的一种游戏陪玩形式，而手游陪玩随着智能手机等移动设备的普及而兴起。端游陪玩价格普遍高于手游陪玩。例如，英雄联盟（LOL）主播单价通常为 85+元/局，而王者荣耀、和平精英等手游一般为 10+元/

局。按用户需求，游戏陪玩分为技术陪和娱乐陪两种，技术陪更侧重于游戏结果，具有高超的游戏水平，可以满足老板上分需求，对陪玩主播的游戏技术有更高的要求，例如 Q 俱乐部要求技术男陪玩 LOL 为电一大师起，其他区 200 分起，技术女陪玩为电一钻二起，其他区大师起。而娱乐陪侧重于游戏体验，要求陪玩主播情商高、会聊天，游戏水平门槛较低。一般来说，技术陪的定价高于娱乐陪。在 A 俱乐部中，娱乐陪 15 元一局，技术陪 20 元一局，顶尖陪 25 元一局。相对于娱乐陪，多数技术陪对自己的职业更加充满信心。

### 2.3.2 陪玩产业的经营模式

目前，市场上做游戏陪玩的平台可以分为两大类：游戏陪玩/直播平台 and 游戏陪玩俱乐部，除此之外还有陪玩师接私单。

游戏直播平台有虎牙、斗鱼等，游戏陪玩平台有比心、小鹿电竞等。经过作者的田野调查发现，在国家对游戏陪玩产业整顿之前，游戏陪玩的交易模式主要是在“比心”“小鹿陪玩”“虎牙”等平台上进行点对点的消费和服务。用户可以在首页选择游戏和定制个性化需求选择合适的游戏陪玩师，随后进行试音，选择符合自己需求的陪玩师，然后选择局数进行购买下单，服务结束后进行订单确认和评价。整顿之后，除上述模式外，又产生了陪玩厅模式。该种类的“陪玩厅”是在陪玩平台完成整改后出现的创新模式。经过平台整改后，这些软件不再使用“陪玩”、“陪练”、“陪陪”等术语，而是以“网上交友”、“组队开黑”、“语音聊天”等作为卖点来宣传平台。提供陪玩服务的人也不再被称为“陪玩”或“陪陪”，而是被代替为“游戏大神”、“游戏队长”等称谓。与之前相比，直接购买陪玩服务的方式逐渐被平台上的礼物赠送和打赏模式所取代。在该平台上，“陪玩厅”以聊天室的形式存在，用户进入陪玩厅后，会受到多个陪玩的欢迎。陪玩师们会通过麦克风逐个介绍自己，并鼓励用户选择与其中一位陪玩师一起游戏开黑。同时，他们还会指导用户进行充值和消费。所谓“陪玩厅”的经营者主要是由公会组织承担，这些公会组织建立在平台之上，并与平台之间存在紧密的联系，但并不隶属于陪玩平台。公会组织承担招募和培训陪玩人员，组织各类活动以吸引消费者。同样，公会组织与平台一样，其盈利主要依靠陪玩者在“陪玩厅”中提供服务后，用户赠送的虚拟礼物进行抽成。在同一平台内，各个“陪玩厅”之间形成竞争关系，平台还会对这些“陪玩厅”进行排名，以鼓励吸引更多客户并保持客户的留存。

陪玩俱乐部依托微信和 QQ，由创建者建立群聊，并邀请陪玩师和老板进群，组建陪玩俱乐部。该类模式的创始人一般是在陪玩行业具备一定社会资本积累的个人，如陪玩俱乐部的经营者、游戏主播等。他们通过长期的工作积累了大量的客户资源和与游戏陪玩师的人际关系网络。俱乐部创办初期除了邀请熟识的老板和陪玩外，创建者还会在社交媒体平台上发布招收游戏陪玩师和吸引玩家进群的信息，花费 20-30 元通过“代发”在朋友圈发布群聊二维码，吸引更多人进群。俱乐部内部由群主和若干个管理、审核充当管理层，其余则是陪玩和老板。管理由群主任免，负责日常活跃群内气氛，组织试音和对接陪玩服务，薪资由群主决定，没有合同和社会保障。审核也由群主任免，负责审核陪玩游戏水平。在俱乐部中，老板可以直接发出游戏陪玩需求，也就是“点单”，如在 A 俱乐部中，需要老板发出人数、性别、游戏、陪玩类型和游戏 ID。发送之后，管理们就会发出制作精良的派单表情包，宣告开始试音。符合要求的陪玩则主动发语音消息介绍自己，等待老板选择，也就是“跳单”，选择完成后，由管理发出付款二维码收取费用，拉群聊对接双方，不允许私加好友，服务结束后即解散临时群聊。除了提供游戏陪玩服务之外，在这些群内还可以享受到聊天、唱歌、哄睡等多种服务。此外，还可以直接进行红包赠送或者购买聊天群的冠名权等特权。与专业的陪玩平台相比，这些陪玩俱乐部往往规模较小，通常是由几十名至一百多名陪玩人员为几百至几千名“老板”提供服务。陪玩师加入流程为：申请、考核、入职。有考核期，考察陪玩师是否可以达到陪玩要求，不同的游戏对不同的技术要求不一样，女生的准入门槛比男生宽松很多。

接私单是一种点对点服务，陪玩师通过在平台或俱乐部接单结识老板，或是社交媒体上发布消息接单。进入游戏后，大部分陪玩会主动添加老板微信，告知对方可以在微信直接下单。绕过各种中间人，与老板直接对接，没有中介的抽成，所得全归自己。

除以上的运营模式外，在行业内干了 6 年的粥粥陪玩师，2024 年 1 月 20 日的访谈内告诉了作者一个好陪玩的晋升之路。他说一个陪玩可以从普通的陪玩晋升到资深陪玩再去转型成为陪玩俱乐部，俱乐部之后，又开工作室，然后再通过工作室去跟各大游戏主播签约，将自己的工作室挂在主播屏幕下方，起到一个广告宣传的作用。如果有人想打游戏和代练，就让自己工作室的人去打。

## 2.3.3 游戏陪玩的劳动特征

### 2.3.3.1 作为零工经济的游戏陪玩

近年来，随着互联网技术的发展，基于互联网的零工经济蓬勃发展。如网约车司机、外卖骑手、主播等。数字时代的零工经济与“临时工”、“合同工”等传统零工形式有所不同。它是一种由网络服务为基础的按需用工模式，以服务劳动为主。零工经济的基本形态是“平台+个体”，而作为零工的劳动者需要具备必要的数字技能。需求方的诉求通过网络平台信息的收集和资源匹配来实现。在零工经济的运行中，劳动者可以通过线上接单来实现就业，免受时间、空间和企业等方面的限制。<sup>①</sup>通过作者的体验和观察，认为本文的研究对象游戏陪玩师也正是一种基于平台的零工经济。

根据蔡宁伟<sup>②</sup>等人对零工经济在对象、内涵、范式上的界定。从服务的对象上看，网络扩展了消费者和陪玩师的选择范围，陪玩和消费者之间通常是陌生的，那么就需要保障双方的信任才能促成生意达成；从引入第三方的内涵上看，三方平台起到了担保撮合的作用。陌生人社会中选择和信任必须要依托平台的支持和服务。陪玩师们进入陪玩软件和俱乐部都是通过条件的筛选和考验的，消费者可以在平台上进行个性化选择并下单；从零工经济的范式上看，三方模式实现了远程沟通管理，不需要面对面沟通约定。消费者和陪玩可以远程与平台签订合同。在完成服务后，他们还可以对服务进行远程评估，从而实现基于大数据、数字化和长效化的管理，并节省平台的管理成本。如果出现任何问题，双方都可以通过平台的客户服务来解决争议。

在和陪玩师粥粥的聊天中，他表示这个行业没有底薪，一单一结，多劳多得，不工作就会饿肚子，经常食不果腹。其余的陪玩们也承认没有任何劳动保障。零工平台通常将零工视为独立承包商，依托互联网平台搭建的“点对点”模式和平台的自动化流程，呈现出特殊的劳动关系和价值转化途径。平台不直接雇佣零工，也不承诺给予他们最低工资保障、各种保险和劳动报酬，并以此作为降低人力成本和保障利润的途径。在零工平台上，劳动者所获得的报酬并不以常规的人工工资的形式提供，而是通过一个特殊的机制来获得，这个机制是从用户所支付的服

① 李海舰,李燕.对经济新形态的认识:微观经济的视角[J].中国工业经济,2020,(12):159-177.

② 蔡宁伟,张丽华.新零售经济的优势与劣势——基于用工时间、内容、流程、收入、体验和发展等多维度思考[J].中国劳动,2021,(02):50-67.

务费中收取一定的比例作为平台利润, 或者是通过向劳动者和消费者收取会员费的方式来获得利润。由此可知, 零工经济平台的特性之一便是一定程度上的弹性和灵活性, 该平台能够根据用户需求而无需事先支付任何薪资以及人力和材料成本或补偿。<sup>①</sup>雇主将劳动者转化为“独立承包商”后, 便可以有效地规避法定责任。同时, 平台可以毫无风险地从零工劳动者和消费者的交易资金中抽取一定佣金。俱乐部的抽成基本都在 20%, 比心抽成现在达到了 30%。树洞 app 会根据每一期业绩排名来设计提成, 最低排名抽 60%, 最高排名抽 25%左右, 业绩直接和抽成挂钩, 如果业绩没有达到标准, 续费率差, 就不会发放工资, 会将平台上的陪玩都分成小组, 如果整组业绩倒数第一, 会给整组扣 10%的工资。这类小平台抽成高, 风险高, 没有大平台有保障。

除此之外, 陪玩平台还通过基于平台数据的算法自动管理和消费者评价系统来取得资本积累的效率。通过大数据和算法, 陪玩平台可以根据消费者的需求和陪玩的等级、价格、性别、游戏种类等进行智能派单, 提高陪玩师的排单率和整个平台的运行效率。还可以通过陪玩的工作时间和评价分数等确定他们的报酬。总体来说, 陪玩平台通过平台数据和算法进行自动管理, 代替了低效率的管理人和科层制, 低成本实现高效率的大规模交易。消费者的评价和评论, 通过低成本方式实现了对陪玩师的有效监督和激励, 为劳动者提供了动力。在比心平台上, 每一次陪玩服务结束后, 可以对陪玩师进行评价和打分。二者的公开展示不仅影响他们的薪酬, 还影响着下一次接单的可能性。所以陪玩师们往往要付出技能上的努力和情感上的输送以获得良好的评价。

### 2.3.3.2 进行台前展演的游戏陪玩

1959 年, 欧文·戈夫曼在其著作《日常生活中自我呈现》中首次提出了拟剧理论。在该理论中, 戈夫曼将社会中的个体比作在舞台上表演的演员, 他们或作为独立表演者, 或作为集体表演团队的成员, 通过使用预先设计或实时呈现的各种道具来达到显著的表演效果, 这些道具包括语言、文字、非语言肢体或面部表情等符号。这一理论被称之为“拟剧理论”, 并应用于研究人们日常生活行为的戏剧范式。<sup>②</sup>在作者游戏体验的过程中, 可以发现每个陪玩都会使用帅哥美女的网

<sup>①</sup> 谢富胜, 吴越. 零工经济是一种劳资双赢的新型用工关系吗[J]. 经济学家, 2019, (06): 5-14.

<sup>②</sup> 王茉源. 表演与互动: 娱乐主播自我呈现方式探析——基于拟剧理论视角[J]. 西部广播电视, 2022, 43(02): 32-34.

络图片当自己的头像，并放上一段自己的录音，宣传自己话多、情商高、调皮等等，对自己进行包装。在服务过程中大部分经验丰富的陪玩会主动和老板说话，观察老板在游戏中的行为并夸奖，回头客多，有固定老板。经验不足、内向、情商不高的只会闷头玩游戏，不主动和老板搭话，会导致消费者游戏陪伴体验感差，回头客少，除非技术达到各领域的巅峰。在作者点陪玩时，也通常不会和话少木讷的陪玩开始第二场游戏。所以这就导致行业内形成了一种风气，大多数陪玩都会努力让自己表现出话多、幽默风趣、主动性较强的样子，哪怕他本身比较内向，并不喜欢与人交流，为了赚钱也会这样做。“除了说话以外，不可能说很僵硬的话，你脑子里要去想你该怎么去跟老板沟通，怎么让老板玩得开心，脑子得一直想，你不可能说啊老板说一句话，你就‘啊啊啊，对对对’这么搭，不可能的。需要你去主动跟老板找话题的，而且每个老板的性格、态度都不一样，你对待的方式也不一样，面对不同的老板要扮演不一样的我。”（仙女，女）

在采访对象中，超过一半的陪玩都表示，如果不是在打单子，根本不想去玩游戏，因为平时的“表演”和照顾老板实在太累了，有的老板喜欢倾诉自己生活中的不顺，输出负面情绪；有的老板技术太菜，游戏中需要一直压抑情绪包容；有的老板会在言语上冒犯他们，造成情绪上的波动……所以陪玩工作对他们来说就是一个大型的舞台，扮演消费者心目中理想的陪伴对象。

### 2.3.3.3 提供情绪价值的游戏陪玩

陪玩不仅是付出高超的游戏技术带消费者上分，满足竞技需求，更是用陪伴和言语满足社交需求，提供情绪价值。作者经常一个人玩游戏，很多时候觉得索然无味，十分无聊，可是在上百把的陪玩游戏体验中，每一把游戏都玩得十分开心，并且也交到了一些从事陪玩行业的好朋友。情绪价值（Emotional Value）最早是经济学领域的术语，后来扩展到心理学领域。指物品、事情或者一个人，可能会给情绪体验带来积极或消极的影响。陪玩师们通过陪伴形式，售卖自己的时间、技能和经验，让陪伴价值变现。他们赋予游戏以情感价值，让消费者接收到并产生共鸣，带来愉悦和放松。在当下的陌生人社会中，正好契合了人们感到孤独的情绪。

一个成熟的陪玩会非常清楚如何和陌生的老板打开话题，开场白通常是先用好听的声音自我介绍自己擅长的游戏职业位置和游戏段位，然后使用轻松的语气

打招呼，在主动交谈中找到老板愿意聊的话题进行游戏陪伴服务。在作者的体验中，他们通常会问我经常玩什么位置和人物，游戏过程中还会时刻关注我的游戏操作，打得精彩会不吝言语夸奖，打得不好也会鼓励和包容，经常来帮助作者击败对手，让出人头。一局游戏通常是 20 分钟左右，他们就能在短短的时间内让消费者开心和满足，在结束时会适时的提出“老板怎么说？要不要再来一把？”“老板要续单吗？”之类的问题，大多数人一般会接受并下单。在网络上进行观察时，看过有网友说：“如果心情不好就去点陪玩，5 元钱就能点一个小男孩打一局游戏，一次点 3 个，他们全程围着自己夸，心情会非常好。”这确实是陪玩能够带来的不可替代的价值，毕竟现实中很难找到这样的体验。

### 3 控制：游戏陪玩劳动中的双重控制

随着游戏产业的不断发展，配套服务业的兴起也为众多游戏开发商和运营商创造出了一种崭新的生产秩序。相对于传统的生产方式，游戏配套服务在生产及创新方面都具有更为独特的优势，越来越多的游戏陪玩师被吸纳到游戏产业的生产劳动中，随着平台运营模式的日趋成熟，其所从事的劳动过程也就被相应地管理和控制，并与平台资本之间建立了新的劳动关系。

#### 3.1 制造“同意”：游戏陪玩师劳动过程中的控制

本章节将聚焦于游戏陪玩劳动过程，并分析陪玩师受到的多方控制。当前，随着“社会—技术”系统不断演进，意识形态生产逐渐呈现上升趋势，而此过程中“社会—技术”系统与意识形态生产相互作用、相互影响。对于那些处于极度不稳定工作状态的创意工作者而言，一套行之有效的意识形态引导体系势必成为摆在他们面前迫切需要解决的问题。<sup>①</sup>雇主将掩藏在休闲活动背后的劳动过程，并迫使陪玩师在这种缺少稳定性、保障性、安全性的劳动环境中，主观上“自愿”从事数字劳动，这实际上是一种带有隐秘性的劳动控制手段。

##### 3.1.1 出于兴趣玩乐的无偿劳动

弗洛伊德在其理论中探究欲望结构之特点，认为其包含爱神与死神的对立统一，他提出个体对享乐的追求是不可避免的，然而，只有通过短暂地否定或搁置享受和情色，个体才得以获得文化的可能性。工作有助于减轻性欲的压迫。资本主义生产方式模式中，劳动时间常常被看作是痛苦和压抑的，而闲暇时间则被视为爱神的时间。当代资本主义中，娱乐和劳动、爱神和死神、快乐原则和死亡驱动力交织在一起。工人希望工作具备乐趣，而闲暇时间便具有创造性或类似于工作，使得享受与工作相互交织并驱。

边打游戏边赚钱，这是多数人想到陪玩师的第一反应。

“主要是打游戏厉害，然后就能赚钱，边玩边赚，也挺好的。”（睡哥，男）

“我想要不工作也能赚钱，但是做不到，所以就只能一边打游戏一边赚钱。”  
（喵喵，女）

<sup>①</sup> 刘战伟,李媛媛,刘蒙之.平台化、数字灵工与短视频创意劳动者：一项劳动控制研究[J].新闻与传播研究,2021,28(07):42-58+127.



在接受访谈的大多数人中，打发时间和赚钱是他们开始从业陪玩的最初动机，很多年轻人出于玩乐的兴趣，加入陪玩平台或是俱乐部。当玩游戏变成了工作，工作与娱乐之间的界限就不再清晰。在选择职业时，“玩自己喜欢的游戏”成了一个虚妄，个人曾经愉快的游戏体验掩盖了工作仍然是一种服务的事实。<sup>①</sup>陪玩师通常能够从游戏的娱乐性和来自雇主的认可与赞美中获得巨大的成就感和快乐感，这也是其职业的一个重要特征。然而，这种感受往往会导致许多陪玩师忽略了平台资本对其绩效的未经报酬占有，从而对劳动权益产生负面影响。网络的发达提供了身体不在场的劳动条件，可以随时随地开始劳动并获得收入。人们的休闲和娱乐已经融入非物质产品的生产，成为资本积累的重要来源。休闲与工作、娱乐与劳动的界限日益模糊，个人兴趣被转化为数字劳动，而数字劳动反过来又抽走了“游戏劳动”的附加值。<sup>②</sup>游戏陪玩师在满足自身娱乐需求的同时，也为服务平台和游戏公司生产出了重要信息，创造了大量经济价值。“兴趣”和“玩”这种设定表面看似陪玩师是在自由地进行工作，实则是掩盖了资本对于非传统雇佣劳动下的陪玩师所具有的控制和剥削。

### 3.1.2 出于命运自主的时空控制

“这个工作的自由度很高，你可以随时随地工作，总会有人去给你下单，相比于现实工作来讲，自由度高，而且比一般工作的时薪要高一点”。(李小白，女)

陪玩行业吸引一部分年轻人从事的主要原因之一是该行业的高度自主性，通常而言，陪玩师的工作安排相对灵活且便于管理，无论是在时空维度上均有一定的弹性，与传统行业不同，后者往往采用统一的上班管理方式进行劳动控制。陪玩行业一直以“自由”和“自主”为代表，赋予了陪玩从业人员更多的自主权，让他们误以为自己已真正拥有了自主的劳动权利。由于在平台和陪玩师之间具有灵活的雇佣关系，陪玩师表面上成为了自己的老板，拥有足够的自主性，因而在工作中感到充满满足。与以往的雇佣模式相比，这种让劳动者在工作时间和空间上拥有一定自由度的模式，更能够获得数字陪玩行业的心理认可。

齐格蒙特·鲍曼(Zygmunt Bauman)的“液态性”或“流动性”可以用来描述平台

① 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.

② 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, 10(04): 54-72.

劳动组织形式，与之相对的是“固态的社会”。<sup>①</sup>在大规模工业时代，资本为了严格管理和控制劳动者，以实现更高效率的生产，将时间和空间作为有效的控制手段。典型的例子包括：持续高强度工作的“996”、“8小时工作制”等时间约束，以及企业固定场所与家庭分离的空间分割。这两种手段让劳动者能够高效地与生产资料结合在一起。随着数字化技术的日益发展，互联网时代为数字劳动者提供了移动性和全时连通的能力，数字劳动者不再受时间和空间的限制，能够在任何时刻、任何地点参与劳动并创造价值。

因此，陪玩师等数字劳动者在摆脱了时空的限制后，对于平台上的工作内容产生了更为自主的认同感。据马克思观点，工人所花费的所有劳动时间均包括必要劳动时间和剩余劳动时间。其中，前者可通过工资获得合理的报酬，而后者则被资本家不必要地剥削和窃取，致使其能够借机借以延长必要劳动时间和剩余劳动时间，从而创造出更多的价值。<sup>②</sup>在互联网产业领域，资本主义通常通过延长必要劳动时间的方式对数字工作者进行剥削和压迫，并将此作为其积累资本的手段。具体例子包括：延长程序员和专业游戏玩家等专业数字工作者的工作时间。同时，数字资本则通过延长非就业“游戏工作者”的剩余工作时间来榨取剩余价值。<sup>③</sup>资本主义的发展使得劳动时间的边界变得模糊，既无法明确必要劳动时间和剩余劳动时间的分界，因此“时间殖民化”的现象逐渐浮现。这种模糊的劳动时间边界为资本主义实现占有剩余价值提供了支持。<sup>④</sup>数字资本主义在通过垄断社会信息知识的同时，将个体的社交和关系空间数字化，其中包括了日常生活的商品化以及社会的制造。数字资本首先将家庭等私密空间转化为“游戏陪玩”的活动工厂和劳动场所。在游戏平台和广告商的授意下，个体通过不断地更新设备、接收新内容、参与在线娱乐和游戏等形式，成为了资本操纵和大数据生产的对象。在这个过程中，私人领域的每一次在线访问都被用作资本操纵和大数据生产，而“游戏陪玩”的每一次休闲活动都被视为剩余价值和剩余价值增值的过程。

### 3.1.3 出于情感能量的劳动操纵

① 郇建立. "现代性的两种形态——解读齐格蒙特·鲍曼的《流动的现性》." 社会学研究 1(2006):7.

② 刘寒刚. 马克思的劳动价值论对虚拟经济的防范意义 [J]. 当代经济研究, 2001 (2): 6-10.

③ 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(06):102-113.

④ 刘寒刚. 马克思的劳动价值论对虚拟经济的防范意义 [J]. 当代经济研究, 2001 (2): 6-10.

在陪玩过程中,除了游戏技巧外,与老板的紧密互动也是不可或缺的一部分。这不仅要求陪玩师具备丰富的游戏经验,还需要陪玩师合理管理自身情绪、积极与老板建立紧密联系。其中,情感投入和在线情感劳动都是陪玩师获取好评和回头率不可或缺的要害。除了陪玩师本身的情感投入外,一些陪玩师还会得到来自老板的情感支持,从而获得更多的愉悦感。可以看出,陪玩师作为一种产消合一的商品存在,即一方面他们在线上提供情感劳动,从而产生情感产品,另一方面,他们也作为情感产品的消费者,在享受情感产品的同时也参与了情感互动的过程。

“有一次老板在群里点了四陪,然后我是里面最猛的,我每把 MVP,然后之后他不跟另外三个人玩了,就和我一个人玩,之后每天就固定叫我。我们俩关系很好啊,就是好朋友。”(睡哥,男)

“现实工作的老板不会心疼你,说你今天干的好累,你不要工作了,现在工资给你发了,他不会讲的。但是陪玩不一样,大哥看你今天累了,大哥会说我给你包天吧,你今天就不用做了,你今天这一天的费用我包了,就去休息啊就是这样的。”(仙女,女)

这些个体因为愉悦情感的体验而对与数字劳动相关的活动表示了赞同的意见。在这种情感投入中,陪玩劳动生产者的情感劳动同时也是维持老板好感和回头率的至关重要的纽带。更为具体地,平台运用陪玩师在数字劳动中的情感演绎实践模糊了陪玩劳动生产者与消费者之间的界限,在此过程中,陪玩师得到了美好的情感返馈,从而继续以其热忱的情感劳动为资本方做出贡献。

霍赫希尔德认为,资本在生产过程中不仅要控制劳动者的身体,还要把情感纳入掌控范围。陪玩行业中的平台以及行业潜规则,积极地倡导和促进陪玩师在劳动中发掘并付诸于情感,这种态度得到了资本关注并得以在数字劳动领域得以充分实现,通过将情感投入置于逻辑场域之中,更加利于剩余价值的增长。因此,陪玩师所释放的情感能量仅仅是资本操纵的用来创造价值的工具而已,唯一的不同在于这种情感劳动受到了更为隐蔽和巧妙的操纵。

### 3.1.4 出于软性规训下的实质吸纳

当经济形式式微与被占有状态达到一定的范畴时,常常激励着工人阶级进行团结的反抗行动,进而使得资本更多地注重于“实质吸收”。其中,“实质吸收”并非

仅指资本主义生产过程中经历的形式上的吸纳作用，而是由资本主义生产中所创造的全新且意义重大的劳动形态所构成，从而将劳动要素更加深入地融入到资本主义体系当中，实现了一种全方位的深度整合道路。<sup>①</sup>“实质吸纳”一词的内涵是基于工作效率的提升，通过改革设备、优化管理等行为，将工人所生产出的相对剩余价值所包含的成分逐渐剥夺。也就是说，“实质吸纳”进一步深化了劳动阶层对资本的从属状态，相较于“形式吸纳”更具有内在的现实性和可操作性。为了追求最大程度的资本生产效率和剥削效益，资本家们已经不再采用强迫手段进行工人的剥削，而是采用“无上限”的洗脑手段，通过对劳动者进行鼓励、指导等措施，让他们自我突破并且持续保持高度的工作热情以达到剥削的目的。<sup>②</sup>因此，在数字化社会的背景下，平台经济对从业者的控制更加巧妙隐蔽。为达到控制目的，平台多以软监管为主，而非通过改善基础设施提高从业者的劳动生产率。例如，平台往往采用推荐算法、排名和等级体系等机制，以达到对从业者进行隐蔽控制的目的。

据研究指出，因为个人在无法违背个人意愿的情况下，对自己的胁迫会显得更具明显的效果，所以“你能够”甚至比“你应当”对自身造成的威胁更为显著。新自由主义政权便乘机巧妙地将这种胁迫机制隐藏在强调个人自由的幌子之下。随着平台资本的蓬勃发展，其不断崛起已经破坏了传统的基于社会关系和熟人网络的供需关系链，这使得人们的工作注意力更加关注于平台服务的正规化和标准化差异。因此，在工作过程中，为了更好地利用平台资源，工人必须快速适应平台资本所设定的规范标准。此外，这种软约束下，移动游戏陪玩行业也如 Michael Burawoy 所言，进入了一场激烈的“赶工游戏”，工作者们需争相提升在平台中的评分和知名度。例如，比心上的游戏陪玩有个人评论页面，评分系统的分数对陪玩的订单和推荐有很大影响。这种软规训比强制规训更有效，平台本身的强制和剥削性质也得到了缓解，最终激励工人不断完善和利用自己。“平台上评价好就会推荐你，顾客就会多，差评多评分低就不会被推荐。”（乐乐，男）

### 3.2 共谋式控制：游戏陪玩师的组织控制与“上帝”监督

陪玩俱乐部是近期涌现的新型陪玩组织，该组织利用线上媒介，如微信群或 QQ 群，在 2021 年末陪玩平台被整顿和下架后迅速崭露头角。该俱乐部无需接受

<sup>①</sup> 许恒兵,许迪.《资本论》与“时间”的生命政治[J].天津社会科学,2020(06):36-42+78.

<sup>②</sup> 高天驹.从“他者剥削”到“自我剥削”——数字时代下异化劳动的新表现[J].天府新论,2021(05):33-40.

陪玩平台的管控和抽成，将消费者和游戏陪玩聚集在同一个社交群聊内，由群主及其监管团队充当“中介”角色，提供交易地点，并从中实施抽成。老板点单只需要在群聊内发送自己的要求，管理便会出来组织试音，禁止任何人在试音阶段发送不相关信息，符合要求的陪玩师会主动发送个人语音，简短介绍个人特点，老板进行随机选择，选择后管理会和陪玩师和老板组建一个临时群聊，双方不得加对方好友，全过程在临时群里沟通，服务结束后由管理解散群聊，陪玩师向管理发送自己的每一局战绩截图。本研究主要聚焦于对“Q点单群”和“Y点单群”这两个运用微信群作为基础的陪玩师俱乐部进行了详细的观察、点单和访谈的调查研究。

俱乐部和接单模式最为显著地不同，主要在于俱乐部老板的来源是依赖于该团队的人脉资源，同时需要有团长提供最初的人脉资源，并且还需要后续不断地邀请老板加入俱乐部，以获取一定的报酬。在此过程中，群内的陪玩师主要提供服务，禁止私下与老板联系。同时，老板采用直接给团队长或管理者转账的方式进行消费和购买服务，避免与陪玩师直接接触。不过，大多数群聊都提供“好友位”服务，只要支付一定额度（如520元以上），就能添加某个指定的陪玩师为好友。无法采用一种简单的方式与老板直接进行沟通的陪玩师不能在不以点对点的模式出现的情况下离开平台。在点单时，陪玩师是否接单完全由其自主决定，看起来更具自由性。作者通过对两个陪玩俱乐部的分析发现，相较于平台，陪玩俱乐部对游戏陪玩师的管理和控制程度更高。

对于游戏陪玩的平台所实施的管理和监管，主要关注的是陪玩过程中交易是否具有违法情形。陪玩俱乐部中，由于陪玩服务提供者的总人数较少，因此对于陪玩提供者所从事的活动进行管理的难度相对较小。因此，俱乐部内部会制定一系列的规则，供所有成员参考并默认接受，同时，对于违反规定的行为而言，相应责任人将会被要求自动退出俱乐部。此外，陪玩俱乐部对入会申请人的要求也十分严格，包括游戏技术水平、语音沟通及演绎能力等方面，以确保俱乐部老板能够体验到优质的服务。“你要想当一个单多的陪玩，说实话门槛我觉得不低，你要会说话，要情商，要颜值，要声音，什么都得要。这一点是真的，什么都得要，你还得人脉多一点。那万一老板玩别的游戏，老板突然不想跟你玩了，你得留住一个老板，你会的东西真的要好多。那你如果说是，我就是想单独当陪玩，我就

是想跟别人一起打个游戏，价钱也无所谓，什么都无所谓，那确实挺低的，谁都可以。”（仙女，女）“千万不要觉得赚得多就想来当陪玩，但是首先并不是什么人都能轻易进陪玩团的，他是有一定门槛的，除了一堆硬性游戏要求，还有其他考核比如说录屏打、开麦打，基本都要考核 2-3 局，实力不达标又或者态度不达标都是直接不要的。”（乐乐，男）如果遇到陪玩师态度不佳、水平不佳等情况可以向群主或管理举报，陪玩将得到惩罚。若此类情况出现在诸如“比心 APP”等网络平台，即使联系客服进行处理，也往往难以判定和留存相应证据，导致难以追究责任和进行处罚。因此，陪玩俱乐部的从业人员在劳动过程中更加谨慎小心，以免受到投诉举报而遭受损失。另外，针对新加入的从业人员，俱乐部还会为其提供相应的培训和指导，例如如何称呼老板（或者“姐姐”等）以及如何利用特定技巧讨得老板的欢心等，同时也会讲解一些在“跳单”过程中需要注意的细节。

另一方面，由于社交陪玩俱乐部具有的私密性以及闭环营销模式，往往会出现定价过高、管理过于集权等问题。亦即，陪玩俱乐部中的提成标准由群主一人独自决定，绝大多数俱乐部的提成标准约为 20% 左右。即便定价和提成方式不合理，众多陪玩也无法反抗。此外，礼物单、聊天单、唱歌单等服务的价格也全部由群主决定。由此可见，社交陪玩俱乐部作为一种转移自公开平台到私人空间的模式，其闭环营销特点以及内在的交易封闭性和私密性，使得一些不合理规定不仅被合法化，同时也使得陪玩和老板等权益都无法得到有效制度保障。在群里每个陪玩都需要保持一定的活跃，“长期不接或者不说话的话就会被踢。它会有机器人在统计的。”（睡哥，男）所以群聊一直都不会冷场，随时打开微信都是 999+ 条消息，陪玩必须跟着大家一起聊天保持活跃，保障自己留在群里，也要吸引老板关注。所以陪玩更多是出于工具性的目的留在俱乐部，而非价值性的需求。在俱乐部的组织模式下，陪玩师的劳动不再自由，而是充满了规训和控制。

## 4 异化：游戏陪玩中的多重异化

随着数字技术迅猛发展，社会面貌正在经历着深刻的变革，然而数字时代之下，劳动的本质也因此而遭受异化的困境。经典经济学家马克思深刻揭示了资本主义社会中劳动异化的元素，包括主体自身的异化、主体与劳动对象和工具的异化以及主体与劳动产品之间的客观异化。<sup>①</sup>造成劳动异化的根本原因是生产资料和特权阶级的垄断掌控，而劳动者除了不得不出卖其劳动力以换取温饱，几乎一无所有。而在数字时代中，劳动力本身、劳动资料、劳动对象和劳动成果也发生了相应的异化现象。

### 4.1 劳动者的异化

克里斯蒂安·福克斯是研究数字劳动思想的著名学者。他的数字劳动思想与马克思的相关理论之间并不是直接的亲缘关系，而是以法兰克福学派批判理论为中间环节。他福克斯以三个社会子领域（经济、政治、文化）为纵轴，以主体与主体自身、主体与主体之间、主体与对象之间三个维度为横轴，创设了异化分析的九宫格表格，微观分析异化在社会三个子领域中的表现形式。<sup>①</sup>

#### 4.1.1 劳动过程中的情感管理疲劳

每天进行大量的情感输出，谁都会受不了。在长期的心理服务中，很多陪玩直呼精神状态堪忧，有时遇到患有精神类疾病的顾客还要担任心理医生的职责，开导对方的心理。浅层展演是指个人对外展现的某些符合社会或组织预期的情感表达。然而，在此过程中，这些情感并未得到个体的真实感知或体验。<sup>②</sup>由此可见，表面表现主义是指一种通过修饰或掩盖真实情感以达到适应社会环境需求的调节方式，因而可以被视为是压抑或藏匿情感的策略；而其内在机制则是一种基于反射和关注的情感调节过程。这意味着游戏同伴并不总是真正投入到浅层次的展览中，甚至会刻意与玩家保持一定的距离——源于“雇佣关系”的约束，使得这种情感连结天然具备保守性。

游戏陪玩师属于一种服务工作者，这就要求在游戏过程中处于“全力以赴”的状态，时刻准备“与游戏搏斗”，这也意味着将个人内心的真实感受与外部情绪

① 燕连福,谢芳芳.福克斯数字劳动概念探析[J].马克思主义与现实,2017(02):113-120.

② 张兵,何舒欣.福克斯数字劳动思想生成的中介:法兰克福批判理论[J].湖南工业大学学报(社会科学版),2024,29(01):24-32.

③ 胡鹏辉,余富强.网络主播与情感劳动:一项探索性研究[J].新闻与传播研究,2019,26(02):38-61+126.

分离开来。“我会努力让自己享受进去，我不会让自己痛苦。我在工作的时候，会把他们当成我点的陪玩，既然都已经在工作了，他花钱点了你了，正常来讲工作的时候肯定是我好痛苦，我又要去服侍别人了，但是你越这么想你就越痛苦，你还不如说他点了我了，现在就是他花钱，然后陪我玩。”（喵妹，女）

游戏玩家的追求在于取得游戏的胜利，然而，游戏陪玩的初衷则是力求让雇主在游戏过程中成为核心，这也说明了在完成游戏陪玩任务时，玩家需要根据游戏角色做出相应的策略调整以应对游戏结束后的战术及技能变迁，一般而言，游戏陪玩会为老板赢得更多的“人头”，从而满足雇主的成就感。

在陪伴者的情绪劳动中，自我异化首先表现为情绪管理的疲劳，人的自主性和能动性体现在对自身身体和情绪的掌握和控制上，情绪是自身情感和思想的自然流露。一旦情绪被控制、转化并与表演的成分结合在一起，个体在情绪的疏离和失控中就会变成一台被动的机器，对自身情绪失去控制。即使老板技术再差、性格再暴躁，他也无法表达自己的不满。逢年过节还会给熟人老板发祝福短信。而这种隐藏、转化或修饰自己真实情绪的方式，会消耗自身的情绪，导致认知疲劳和情绪管理疲劳。

#### 4.1.2 劳动者的商品化

打开陪玩 APP 和群聊，基本上所有的陪玩师的头像都是帅哥美女或可爱的二次元头像，在比心 APP 上还可以在个人首页听取陪玩师的声音。“对，大家都用网图当头像，好看肯定用网图。”（喵妹，女），从作者观察到的情况来看，大部分陪玩还会主动经营自己的人设形象，在与老板的聊天中展现自己温柔或可爱的一面，商品化人设的存在表明陪玩师在逐渐脱离本我而成为异化商品。台前精美的表演会让老板在游戏中认为是在跟好看的美女/帅哥一起玩，消费欲望更强。

游戏陪玩通常会控制自己的语调和声音，使自己在游戏和聊天中对雇主更有吸引力。老板点单时陪玩师们需要主动试音，在游戏陪玩环境中，“夹子音”成为一种常见的属性特点，被用于介绍自身的特长或特点，如“人美声甜”、“我贼猛”、“提供最佳服务”等。即便个别陪玩可能对“夹子音”并不符合审美标准或不习惯其使用，但其仍会运用该特点来呈现自己，以吸引更多关注、赚取更多流量。在陪玩市场上，声音已成为仅次于外观的最重要竞争因素。与视觉形式相比，听觉所传递的情感消息更为丰富，能够创造更深层次的情感联系。在游戏陪玩的最初阶



段，声音往往是呈现给老板的第一个形象。因此，游戏陪玩在出现在平台上时，通常会使用与日常说话不同的语调。有些人甚至会购买声卡或变声器，使自己的声音更加个性化、更具吸引力。声音的陪伴本身就是一种情感劳动，其改造过程也是一种展示设计，最终目的是吸引更多的注意力，进而转化为更多的客户订单。但试音这种类似挑选商品的方式，会让大多数陪玩觉得反感，并带来没被选择的焦虑，引发内耗。“没有人会喜欢这个过程。没有人会喜欢被挑选的过程。我喜欢的是你喜欢我你就直接下单我，我不喜欢我跟所有人一起等着你，你像选妃一样，你像个高高在上的人去挑选每个人，我不喜欢这样。没办法，因为你要让老板认识你，你首先得要让他听到你的声音嘛，而且等待的过程其实也挺煎熬的，有点像那种开奖一样。”（仙女，女）当人们为了在市场上交易而出卖自己时，他们就成了商品。当人被视为商品，人与人之间的关系被简化为商品关系时，就会出现商品化的趋势。在市面上，不同陪玩的价格不同，“我们把团里的分为优质陪、中等陪和劣质陪来计算，优质陪的单价一般都是 25 一局往上，优质陪的老板会比较多一些，对于他们来说，一天陪老板打 20 局的游戏还是很轻松的，我们就按照平均一天打 20 单来算，一天的话就能赚 500 块钱，一个月的话能赚 15,000 块钱，然后中等陪的单价一般都在二十左右，他们有一定的实力，但是并不是很突出，在回头率这一块并没有优质陪的好。他们大部分只能在群里面跳单才有单子打，但如果运气好一点积极一点的话，一天差不多能打 15 单，一天赚 300，一个月下来抽 20%的话还剩下 7000 左右，最后的话就是那种三天打鱼两天晒网的劣质陪，这种类型他们只会在缺钱的时候才会想着来接单，收入这一块的话时高时低，就是 3000-5000 的工资。”（乐乐，男）与其他商品一样，陪玩师遵守商品经济的客观规律，进入市场进行买卖和交换。

## 4.2 劳动过程的异化

该异化理论已被福克斯引入数字劳动研究中，探究社交媒介中所存在的无偿数字劳动的异化现象，其具体表现形式主要表现在劳动产品的异化、劳动力的异化以及生产资料的异化。陪玩师执行数字劳动的异化现象主要发生在游戏平台、社交平台以及陪练平台上。

### 4.2.1 劳动力的异化

传统雇佣经济领域下劳动者的过度劳动是一种技术型过劳。<sup>①</sup>这种工作关系具有相对的稳定性，因为在传统企业数字化、平台化转型过程中，更加注重技术化的工作管理和控制。尽管企业的组织形式趋于扁平化，但工人的“工作空间时间”仍然相对固定和线性。在这一领域中，数字化工人基本上保留了原有的劳动关系。然而，资本购买的劳动力是有期限的，因此资本家必须谨慎注视，以免让任何一分钟不劳动而白白浪费掉。<sup>②</sup>随着数字技术的快速发展，传统的人工监督劳动方式已发生了重大变革，数字化监督工具（如摄像头、监视器等）的涌现和广泛应用赋予了对劳动者的监督以更高的效率和精准度，同时有效秉持了人工监督存在的生理因素的缺陷，显著提高了劳动者的劳动强度。<sup>③</sup>

而在游戏陪玩这种“平台——个人”模式的零工经济，它的过度劳动更多体现为一种收入型过劳。陪玩师可以选择每天工作很少的时间，但与此同时收入也会减少，所以要想赚钱就必须增加劳动时间。陪玩师将自身具象化为雇主的玩伴，游戏本身的娱乐休闲意义消失殆尽，只剩下重复和枯燥的游戏劳动行为。<sup>④</sup>陪玩师在劳动时间和劳动场所具有较大的灵活性，但只要离开了游戏平台 and 陪玩平台，劳动就无法构成。劳动者被平台的意识形态渗透、收编甚至胁迫从事劳动。游戏平台的成瘾机制吸引着沉迷于游戏而无法自拔的陪玩师，在暗中控制着工人，大多数陪玩工作时间都在 8 小时以上；“这个东西一休息，相当于你的老板就会跑，你就需要花更长的时间找新老板，这个行业其实也很累，但是他来钱确实也快。”（仙女，女）在离开陪玩平台的情况下，陪玩师将可能面临客户数量减少以及收入降低等诸多风险。此外，随着不断地与陪玩平台建立联系，陪玩师融入平台的难度也随之增加，存在着较高的沉没成本；同时，离开平台也可能导致陪玩师缺乏归属感和联系减少等问题的产生。

由于劳动时间过长，他们也往往面临着身体与精神透支的健康问题。“开始我的体重差不多在 140 左右，身高是 1 米 75 左右，到现在做陪玩也做了三年多了，靠打游戏也保障了三年的温饱问题，到现在的三年时间我瘦了 20 多斤，因为这期间我的饮食作息极其不规律，这期间也得了一些病，就是经常头痛颈椎痛，经

① 朱悦衢,王凯军.数字劳工过度劳动的逻辑生成与治理机制[J].社会科学,2021(07):59-69.

② 马克思:《资本论》(第1卷),人民出版社2004年版,第288页.

③ 朱悦衢,王凯军.数字劳工过度劳动的逻辑生成与治理机制[J].社会科学,2021(07):59-69.

④ 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(05):105-107.

常饿肚子。单子一打就是一天。”(小阳, 男)

资本的占有者掠夺和控制劳动力, 榨取工人的剩余价值, 资本通过其占有手段和征用机制的纪律制度寄生于劳动力。从本质上讲, 这些新的劳动生产形式与传统生产中的剥削逻辑是一致的。这种剥削还使用一种复杂的劳动控制策略, 通过“造梦”机制将其内化为劳工们的自愿服从, 达成某种“协议”或共识。这种“协议”或共识的基础是“工人在劳动过程中自发地接受工厂的命令, 并致力于生产资本主义利润”。

#### 4.2.2 生产资料和劳动产品的异化

生产资料包括劳动对象和劳动工具两个方面。当涉及到劳动对象时, 除了同伴和协作者所用劳动对象是各自经验和数据之外, 用户和玩家也可以同意将他们自身产生的数据用于平台的商业化应用, 在隐私政策和使用条款的许可下, 这些私人数据将被上传到平台上, 并演变成公共数据。而劳动工具方面, 则指的是游戏和社交平台等工具并不属于使用者个人, 而是平台资本的私有财产。由此可见, 劳动对象公开化和劳动工具私有化导致了劳动者与生产工具之间的关系异化。

随着数据的异化, 数据在出现数据保护条款的基础上被转移至平台所有人。在游戏平台上, 陪玩人员通过游戏的操作为消费者提供了宝贵的数字劳动产品; 而在社交平台或陪玩平台上, 他们所产生的数据和游戏体验也被公开传播, 为其他人创造出实用的价值。虽然他们生产的产品可以在一定程度上提高自己的知名度, 获得参与资本, 但最终还是停留在使用价值上, 没有货币价值, 平台也不会支付相应的劳动报酬。而游戏平台、陪玩平台和社交平台则可以通过后台统计将其劳动数据和信息商业化, 转售给广告商或投资者, 从而将其经济价值转化为利润。其次, 依赖于平台的陪玩产业对劳动力的控制采用一种数据控制, 这种数据控制的普遍特征是将基于数据、算法的评价系统与业绩、流量、曝光等直接影响收入的指标进行挂钩。<sup>①</sup>

在用于数据控制的评级系统中, “客户满意度”是一个关键指标, 陪玩的综合得分往往是多个客户满意度评级的平均值, 这导致陪玩在工作过程中为确保客户满意而付出大量情感劳动。这导致陪玩在工作过程中为确保客户满意而付出大量情感劳动。陪玩个人通过情感劳动获得的声誉、威望和积极反馈, 直接影响用户

<sup>①</sup> 王蔚. 数字资本主义劳动过程及其情绪剥削[J]. 经济学家, 2021(02): 15-22.

对平台的满意度，使平台吸引更多用户，提高用户留存率，接到更多订单，从而使平台获得更多的订单份额和更高的利润。在这种情况下，工作不再是单个劳动者的个人行为，而是成为生产性工作。这种工作给平台带来了普遍声誉，有助于平台进一步扩大市场份额，吸引更多用户，收集更多用户数据。

### 4.3 劳动产品的反噬性异化：工具理性下的主体削弱

游戏最初的宗旨是提供娱乐，而在游戏与人之间的关系中，人处于主导地位。但是，随着游戏“陪玩”这一职业的出现，游戏本身的目标发生了一定的变化。陪玩师都清晰地知道，他们是通过各种形式的游戏劳动来获取报酬的。“所有的陪玩从第一开始都是为了挣钱去的，那肯定是没有例外。”（半夏，男）在此情境下，游戏成为了获取奖励的手段，而非仅仅是为了获得愉悦体验。马克斯·韦伯（Max Weber）提出社会行动的合理性取向包括工具理性和价值理性，其中工具理性特指行动者依据对客体表现和他人表现预期，在实现个人理性追求和特定目标时将其视为“条件”或“手段”的一种取向。价值理性取决于对某种内在价值的信仰，其存在并不受行为方式特定的限制，不论该价值的性质是伦理学、美学、宗教信仰或其他领域，都强调行为本身的价值，并不局限于它的成功与否。<sup>①</sup>鉴于其为有意识的活动，因此，对“理性”的倾向直接关系着工作过程和最终产品的维度。在人类行为方面，诸如工具理性和价值理性这类各自方向的表现虽然将同时存在，但在经过长期平台的“软”规训后，游戏陪玩师的行为将更倾向于工具理性，着眼于目标及预期的成果。“首先就是你打游戏的时间很长，你眼睛它真的很疼，例如和平这个3D游戏，一直到处转到到处转，眼睛会真的很痛，然后毕竟都是人嘛，对吧？都是会累的，打那么长时间游戏。然后还有一点就是，你得一直说话，我总不能说老板我嗓子哑了，我嗓子坏了，老板不可能下次还点你对吧？混到后面游戏对于我来说都是挣钱工具，真的，我已经很久没打过游戏了，以前的话我能算得上是一个网瘾少女了，真的。”（仙女，女）

从某种意义上说，陪玩的诞生恰恰说明了作品异化的反作用结果。很明显，陪玩者的劳动成果很大程度上只是游戏活动的副产品。但是，在众多平台规定的影响下，游戏的本质正在逐渐发生改变。现如今，游戏活动似乎不再只是为了获得愉悦的体验，同时更多地涉及到有关游戏附加品的生产。很多陪玩表示，自己

<sup>①</sup> 马克斯·韦伯社会学文集[M]. (德) 韦伯, (美) 格特, (美) 米尔斯, 著. 人民出版社. 2010

一般不会主动玩游戏，因为已经太无聊了。针对陪玩者这一职业，长期以来，他们始终处于游戏行业工作产品的被动角色中，不断地重复着相同的工作，而这些工作使得他们的主体意识逐渐消失，他们还面临着反噬性异化的风险。

## 5 博弈：创造权利弱化剥削

可观察到，游戏陪玩为了保障其自身的合法权益，会进行轻微的反叛行为。尽管在平台的绝对权威面前，游戏陪玩的反抗有限，然而这种微弱抵抗从某种程度上说是一种对于自身权益的呼唤，有利于平衡平台权力，促进产业发展合规化。就本质而言，游戏陪玩的真正敌人并非参与者个体之间的竞争者，而是那些掌握游戏规则，并从规则指导下收益的第三方机构。因此，真正能够解放个体摆脱剥削和异化的关键，在于突破资本所创立的“同意”，正视隐藏在第三方机构之后的真实情况。

### 5.1 建立私域：劳动者的自我赋权

受剥削的数字劳动者也在悄悄地参与反对平台的剥削，通过建立独立的劳动关系渠道和劳动社区等方式，个体不断寻求实现自我赋权的途径。

不论是规模较大的陪玩平台，还是小型俱乐部，实际上均扮演着中介的身份，只有在没有客户的情况下，陪玩师才会更多地依赖这两类渠道以获取更多的服务订单。但对于那些从业时间较长的陪玩师而言，他们往往会通过依托于现有客户来抛弃中间商以获得更高的经济效益。

根据之前的论述得知平台和群聊是禁止加老板的私人联系方式，为什么呢？“因为陪玩私下去加老板，然后和老板谈恋爱，打着恋爱的旗号去圈老板的钱，这种行为对俱乐部的影响是很恶劣的，其次就是会影响到陪伴团的利益，因为他们私下加老板的话，就不会通过我们这边来下单了，我们就相当于中间商，为什么别人打单我们要分成，原因很简单，因为我们提供了资源还有平台，没有平台即使你是巅峰前百国服大神也是很难接到单的，还有就是老板和陪陪谈恋爱会影响陪陪的技术，他会被对象养废，然后技术也没了，对象也分了，分手以后 90% 的老板都会选择退群。”（小天，男）

但是，大部分的陪玩还是会逃脱平台的监视，在游戏中私加老板的好友，从此直接在私人联系中下单。“不加老板你跟老板聊什么？就是光靠那平台那应急小单，怎么可能，一天给老板发私信的人那么多，老板能跟你聊上几句？肯定加微信聊的多啊。”（仙女，女）游戏陪玩作为一种新兴职业，在充分发挥个体主观能动性的同时，有效地将公共流量池中的部分流量进行转化，变为了私人流量，由此在一定程度上成功地摆脱了平台的不利影响。游戏陪玩的自我赋权过程，实

际上也是通过私人流量池的运营加强了对工作关系的控制性。当固定老板逐渐增多，部分陪玩师还会通过社交平台自己组建陪玩俱乐部，拉更多的老板和陪玩进群，实现自我劳动权益的最大化，从“工人”变身“资本家”。

## 5.2 吃透规则：多渠道赚钱

语言成为了陪玩师们实现数字劳动有效的助力，通过语言将异域的陪玩师和消费者在同一虚拟空间里顺利建立起联系，并成功实现陪玩师的数字劳动价值。陪玩是个特殊的行业，情商和话术比一张好看的脸更为重要，陪玩之间收入的层次不齐除了技术还有个人魅力的发挥。

在大型平台上除了陪玩下单赚钱，还有许多活动，部分深谙平台赚钱之道的陪玩就会使用行业话术联系老板，想方设法让老板帮忙打活动和送虚拟礼物，赚取比打单更多的钱。“普通陪玩在平台上不会去圈，他们是光靠纯打单的。那要靠聊天去跟老板聊聊感情，去圈了。因为纯打单的人，他每一笔打的都是人家辛苦费，花的时间嘛，其实我们这种行为换句话说叫做吞金兽。如果假设平台出了一个活动，假设是出了一个特效的那种框，就是装饰的一个东西，然后你去跟他说‘哥哥我想要这个，这个超好看’，老板就会充很多钱。我们这样赚钱，确实比人家要轻松，但是也看人吧，也不是说一单不花什么之类的，老板想玩的时候喊我们回去也是会去的，但是因为像他们这种纯打单的讲实话，老板不一定每天都喜欢打游戏，会累的，对吧？再爱打游戏的一个人，他天天打天天打肯定会腻的对吧？”（仙女，女）她们通过话术体系的建构，更加容易的拉进陪玩师和老板之间的距离，增加老板对陪玩师的喜爱程度和对平台的依赖，提高消费者的付费意愿，耗费大量时间和金钱，减少陪玩师大量的劳动时间，为陪玩师和平台创造巨额利润。

一部分陪玩师会同时在多个平台经营，扩大赚钱途径。如果有单个平台抽成太高，就会通过其他平台赚取收入，不依赖于单一平台，最大程度减少损失。

## 6 游戏陪玩行业存在的风险

从实际情况看，游戏陪玩这一经济活动虽已经经受了相当大的整治，但仍然存在不可忽视的问题。解决这些问题需要制定多项措施，全面协同推进。

### 6.1 隐藏劳动剥削有损身心健康

游戏陪玩作为一种数字化的劳动形式，具有其独特的特点和意义，虽然无法全面代表数字劳工的形式，但却体现出后工业时代劳动及剥削形式的重要变革。虽然劳工可以自由选择工作时间和地点，但他们高度依赖平台的技术结构和规则。另一方面，平台不为劳工提供任何工作保障或社会福利，并可单方面终止雇佣关系。

任意在网络上搜索游戏陪玩，我们可以发现这一劳动都被冠以轻松和娱乐，从而影响人们的意志，进一步消除实际劳动带来的疲惫，把劳动当成自己的娱乐活动来享受。数字化经济时代下，工作时间与休闲时间的划分已被模糊化，数字化劳动的时间调配机制也由以往的有形到无形、从固态到液态转变，以促进活跃资本积累的灵活性。对他们而言，休闲、娱乐、享乐的过程转化为劳动生产的过程，享乐与劳动合二为一，游戏的快感使他们日夜投入其中，废寝忘食，在看似简单的赚钱表象下，资本早已完成了对劳动的剥削和对劳动成果的占有，成为游戏服务业中的廉价劳动力，进一步推动游戏产业的生产和增值。

其次，劳动空间和时间的延伸，消除了“工作日”的概念，每天的工作时间不在是一定的小时数，而变成了多劳多得的无底洞，劳动强度大幅度提升。通过之前的研究，我们发现陪玩师的每日劳动时长都在 10 小时左右，甚至会连续通宵几天不睡觉，黑白颠倒，而且保持精神高度集中，长期久坐和饮食不规律，导致部分陪玩师存在身体健康问题，如胃病、干眼症、失眠症等。同时，他们往往服务于多个俱乐部和平台，需要频繁打开手机，关注是否有人点单，如果没有则需要自己主动找寻老板打招呼，吸引其注意力。访谈中有一位陪玩师曾告诉笔者自己手机里置顶了七个群聊，需要全天不停的查看。如果试音后没被选上，往往会怀疑自己是否太差，开始焦虑。除此之外还需要在陪玩和陪聊中接收他人负面情绪，反复开导他人，导致自身心理扭曲。长期以往，有损心理健康。

不仅如此，平台和消费者的共同控制给工人带来了大量情感劳动，导致情感剥削，并为平台带来更多利润。长期的情感剥削会导致劳动者自我控制、矛盾、



商品化，进一步加剧劳动者之间的竞争和内卷。有陪玩师告诉作者自己受不了圈子里的内卷，几个陪玩师一起服务一个老板，大家都在变着花样用各种方式哄老板开心，以吸引到其注意，获得下一次点单。这一点在作者体验时也得到了验证。过度的情绪劳动必然会造成劳动者的心理失衡，进而引起许多社会不良心理，影响整个行业的发展。

## 6.2 缺乏法律保障导致身心受损

随着陪玩业的不断发展，俱乐部的数量越来越多，许多刚踏进陪玩行业的青年人大都多都会选择加入俱乐部，老板多，收入有保证，而且交易风险大大降低。但在陪玩行业，面对俱乐部和平台陪玩师往往是弱勢的，没有签过合同，缺乏劳动保障的工作，面临群主单方面的不遵守规定，往往无计可施。

俱乐部的兴起往往出于一定程度上逃避平台的监管，而在脱离平台之后，其所进行的交易的监管便无法得到实质性保障。尽管存在着俱乐部作为中介的角色，但却仍然难以有效地保护老板和陪玩双方的利益。对此，陪玩团可能会以随意定价或克扣工资等方式对劳动力进行剥削，同时用过高的价格损害消费者权益。而俱乐部方面在遭遇不遵守规则的消费者时，也可能对其造成损失。在访谈对象中，担任过管理的“睡哥”告诉作者，自己在当管理的时候不仅要拉老板进群，还要负责活跃群内气氛和抽成，群主在赚到钱的情况下不仅只给管理发放了100元的工资，还不报销为了活跃气氛发出的红包。钱由群主一人掌管，想发多少就发多少。另一位担任过群主助理的“仙女”也告诉作者自己被坑的经历，给群主制作表格，管理俱乐部，干了四个月没有工资，拉老板进群也没有提成。平时奖励员工的奶茶钱也要扣除一部分，拉不到特定数量的老板还要扣钱。作为树洞“头牌”的粥粥有一期达到了350元的业绩，但是续费率没有达标就不给他发工资，血本无归。

面对这种违反劳动法的行为，证据收集较难，付出时间和经历较大，所以陪玩往往都选择退出组织，另谋他家，自吞苦果。

## 6.3 不良现象频出导致污名化

很多人一说到陪玩，第一个反应就是行业混乱，黄色交易信息较多。在一些平台和俱乐部内，确实存在涉黄、诈骗等。这些乱象在经历行业整顿后仍屡禁不止，一些平台内依然有许多擦边照片和音频。

作者在和多位陪玩师聊天时，他们也会直言行业太混乱，包养、裸聊等现象层出不穷，影响行业名誉。“我有一个老板，我觉得他那句话真的好清醒，他说陪玩圈三观正的人是挣不到钱的。我觉得我还挺理解这句话的。陪玩上面有很多毁三观的东西，颜色照片、语音磕炮、线下约炮什么之类的，然后这个陪玩跟这个老板谈恋爱，然后那个女陪玩线下跟老板约了之后，那个老板又跟另一个女陪玩跑了，这种事情是一个正常人能做出来的事情吗。”（仙女，女）陪玩们的年纪集中在15-30岁，正是需要金钱和社会经验不足的年纪，面对一单几块钱或几十块的游戏单和一个月上万块的包养，很多人经不起诱惑，误入歧途，行差踏错，深陷其中，影响自身职业发展也影响整个行业的规范，久而久之“陪玩”二字就被打上了色情的标签。而这类私人性质的交易却难以被有效监管。而且社交平台上有很多招收未成年的俱乐部，而且陪玩平台的注册并不会查验身份证和人脸识别，大量的未成年涌入行业，面对这种现象，会影响其三观的建立，更有可能走弯路。

可是在作者和多位陪玩师长期交流的过程中发现，只是有一小部分的陪玩走上了不良的道路。大部分的陪玩生活条件并没有那么好，需要靠自己的技术和情商去赚取生活费用。其中，陪玩师粥粥原生家庭关系不和睦，学习成绩差劲，从小就出来在社会上工作，由于创业失败导致生活拮据，但六年前发现这一新兴职业后，就利用自己不错的游戏技术养活自己，一度资产累积到几十万。但在工作的过程中缺乏理财观念，又全部败光，现在靠着每天的游戏单和聊天单养活自己的吃穿住行。所以，靠着互联网兴起的游戏陪玩，它的存在是合理的，也是帮助了一部分社会边缘群体可以保障日常的温饱，虽然身处出租房中，依然可以借助与消费者的沟通，窥探到房间以外的世界，唤起对未来的向往，引导他们向上生长。

## 7 促进游戏陪玩产业健康有序发展的举措

在当前数字资本主义的时代背景下，陪玩师作为数字劳工，不可能完全摆脱商业环境与市场规律的影响，实现绝对的自由生存。因此，数字劳工陪玩师如何才能抵制生产过程中的规训和剥削现象，实现工作的自主性呢？行业如何能避免上述风险，健康合理发展？

### 7.1 完善相关法律法规

由于互联网企业对数字化劳工进行监管和剥削的现状日趋严重，其中包括游戏代练、网络主播以及网约车司机等，因此，建立起真实可行的保护机制，保障这一特定群体的合法权利已成为时下需重点关注的社会问题。2022年《政府工作报告》在关注新就业群体保障问题的同时，提供了建议，即通过完善灵活就业社会保障政策并且开展新就业形态职业伤害保障试点，以进一步改善新就业人群的保障水平。<sup>①</sup>这为保障数字劳动权益指明了方向。

政府应该制定相关政策，鼓励游戏陪玩师参加社会保险，为他们提供基本的保障，同时加强对从业者的权益保护。加强对陪玩平台的监管，打击拖欠工资、抽成不合理、色情信息等行为。阻遏陪玩产业无序发展的趋势，全面提升该行业服务品质，更有利于推进该行业生态系统健康社交的发展。

促进游戏陪玩从业人员职业化发展，在推行“电竞陪练师”合法职业以及推广职业技能认定项目的基础上，进一步推动建立相关产业规范制度，以保障游戏陪玩这一职业的劳动权益。鼓励和引导陪玩行业正规化、职业化发展，继续加强高校电竞专业建设，培养更多高素质陪玩人才。

相关政府部门要将制度法规落在实处，严格执行，不能春风吹又生，而是要在制度的引导下，让游戏陪玩逐渐走进正规化和制度化，让陪玩师和消费者的权益得到保障。

### 7.2 平台加强监督

陪玩平台要提高准入门槛，将陪玩师证书作为加入陪玩师的考核标准之一，倒逼陪玩师提升技术水平。同时使用身份证、定时段人脸识别、算法监控等多种科技手段加强实名认证，严禁18岁以下未成年人成为陪玩师和注册平台账号。

<sup>①</sup> 2022年李克强总理作政府工作报告\_中国政府网 (www.gov.cn)

同时，平台应设置最高工作时长为 8 小时，并设置每日最高接单次数，控制陪玩师每日劳动时间，防范游戏成瘾，减少过度劳动风险。还应改善薪酬制度，降低抽成占比，探索并拓展其他收入渠道，以保障劳动者的基本报酬权、休息权和职业安全。而社交平台则需要加大对陪玩俱乐部的审查，若有不正当消息和经济纠纷等要及时解决和查封。还要建立反馈举报渠道，让陪玩师面对劳动过程中的侵害行为能保护自身。

面对较难监管的俱乐部和私人接单，我们首先要明白，俱乐部和私人接单的出現是由于平台满足不了劳动者的需求，存在接单难、抽成高等问题。所以他们才冒着被欺骗的风险选择对不正规平台和私人对接。如果平台改善自己的缺陷，改善接单方式，进行职业化转变和劳动签约，提供劳动者应有的保障，减少劳动风险，增强劳动者的安全感，那么俱乐部和私人接单的生存空间就会减少，劳动者自然流向规范化的平台，从而改善整个行业的发展。

最后，任何行业要想长久发展，必须走绿色发展道路，严格打击以游戏陪玩之名行色情服务的行为，加强对个人首页的审查，为了减少陪玩平台上存在的不良行为，平台应当增加聊天屏蔽词，以防止用户在平台上进行涉黄、涉赌、诈骗等违法行为。此外，平台还需加强对灰色地带的监管，并对试图通过平台消费色情服务的用户，采取及时封禁账号的措施。

### **7.3 唤醒陪玩师的理性意识**

除了法律规范的约束和陪玩平台的改革，唤醒陪玩师的理性意识对于反抗数字劳工的现象也是非常重要的。各平台和媒体应主动纠正陪玩就是玩乐的错误舆论，要引导宣传陪玩师是一份工作而不是玩乐和享受，使用社交媒体校正广大青年的错误认知，使其正确看待这份工作，明白其中利害。同时也要加强劳动相关法律的科普，让游戏陪玩师及相关零工经济个体能够学会适用法律保护自身权益不受损。引导其理性选择是否成为游戏陪玩，帮助选择正规平台，让陪玩师树立正确的从业价值观念。同时也能够引发消费者思考，强化消费者素质。只有这样才能让双方在源头上树立正确的思想，让行业不再乌烟瘴气，破除污名化困境。

游戏水平是一位优秀陪玩师所需具备的最基础技能之一。针对各类用户的不同需求，陪玩师需不断提升自身的专业水准，包括但不限于语言表达、文化知识等技能和素质，以为用户提供高标准、规范化的服务。此外，针对各类游戏类

型以及业务类型，应建立更精细、专业的游戏陪玩服务，以便更好地满足用户需求。与时俱进，不断尝试和学习新的游戏以及技巧，提高自身的核心竞争力，强化自我保护意识，进一步加强职业道德建设并坚决抵制恶性竞争，进而促进游戏陪玩行业的价值不断提升。同时，必须自觉接受相关平台的监管，并积极举报可能存在的不文明现象，从而共同维护该行业的健康发展。

## 7.4 提升网民素质

在陪玩服务中，消费者也扮演着至关重要的角色。为了保持该行业的良好形象，提升消费者的综合素养也成为了必然之举。因此，加强对网民的媒介素养教育，培养其自我反思的能力显得尤为迫切。媒介素养是指个体通过有效地接受、运用、解读、鉴别以及对媒介信息进行批判的能力。该能力涵盖了如何利用媒介信息为其所用，而不是被媒介信息所控制和操纵的能力。然而，传统的日常生活逐渐被信息化和互联化所取代，数字资本也正悄然渗透于生活的每一个角落。随着数字化的不断深入，商业模式也变得越来越复杂和难以被察觉，为资本赢得更大的利润。传统的休闲时间和交际行为也逐渐受到商业规则的操纵，人们的数字劳动变得日益重要且消费者观念日趋浓厚。愈具忧虑的是，目前网民群体急速扩大。在这一群体中，年幼心智未成熟的年轻人尤其占比不断增加，他们蜂拥进入游戏行业，沉醉于全新的感受和快乐之中，不擅长运用基本思维去反思。出于此，我们有必要教导网民识别并区分经商业化宣传措辞所隐藏的潜在动机，进而了解网站的商业运作模式，并通过驯化各种媒体技术，使传播技术成为实现个人自由和解放的有力工具。

所以，整个游戏陪玩产业应当从政策入手，完善法律法规，强化平台责任，唤醒陪玩师理性意识，提升网民素质，才能够全方位形成合力，为促进陪玩产业的可持续发展，我们需要在规范化游戏陪玩产业发展的基础上，着力提高陪玩服务的品质，同时彻底清除不良风气，构筑良好的社交环境，旨在推进电竞产业的长期稳定发展。

## 8 结语

本文的重点关注于近几年来网络游戏陪玩产业的现状。针对这一主题，采用参与观察和半结构化访谈的方式，对游戏陪玩师的数字劳动进行了系统的探索性研究，并从组织架构、劳动控制、劳动异化和劳动者的主观能动性角度进行了初步分析。对游戏陪玩师的进入该产业的方式、在劳动过程中提供的服务内容、受到的控制以及由此带来的异化现象等问题进行了深入关注。

(1) 通过研究我们可以知道游戏陪玩产业的运行依赖于三种模式，游戏陪玩/直播平台、游戏陪玩俱乐部、接单单。在行业整顿之前，以游戏陪玩/直播平台经营为主，人们可以直接注册成为陪玩师，没有考核，准入门槛很低。消费者可以直接进入平台在首页随机下单或筛选条件下单，双方全程在平台内沟通，游戏服务完成后可以进行评价，单局价格由平台决定，接单越多评价越好，单局价格越高，但平台抽成较高。整顿后，大部分陪玩师转战社交平台，建立陪玩俱乐部，通过社群经营进行接单，由群主一人制定所有规则，专职管理人员负责群内运营，服务种类变多，有陪玩、聊天、唱歌、哄睡等服务，双方全程由管理对接沟通，不允许私加好友，服务结束后管理会查看陪玩师战绩，老板如有不满可以直接投诉。大多抽成在 20%左右，相比于大型平台较低。而陪玩平台则推出陪玩厅，避免“陪玩”“陪陪”等字眼，而是以“网上交友”“组队开黑”“语音聊天”等为卖点进行平台的宣传。由平台内的工会管理和组织，通过聊天室的模式进行选择 and 下单，由工会抽成。私联老板则是拥有一定人脉基础的陪玩师，绕过所有平台，直接对接老板，没有中介抽成，是最有利于陪玩师的一种运营方式，但没有平台保障，存在跑单风险。

(2) 声音是陪玩师最重要的要素之一，任何接单方式都需要进行试音来自我介绍。陪玩平台是一对一试音，陪玩厅是由主持人组织多个陪玩师上麦逐个试音，俱乐部是由管理组织符合条件者主动发语音消息试音。老板听过声音后，会选择满意的陪玩，俱乐部比较特殊，选择后老板向管理支付费用，由管理建立陪玩师和老板的临时群聊，不允许自行联系，简单沟通游戏相关事项后，双方会登录游戏开始服务。一单一结，全部服务结束后陪玩师需要向管理截图汇报游戏战绩，审核后管理再扣除抽成将剩余报酬转给陪玩师。不管什么接单方式，如果服务没有达到老板的要求，如包赢却输了、陪玩没有 C 起来等，大多数陪玩通常会

赠送相应的局数给老板，直到老板满意。除了私联，其余接单模式都可以进行评价，会影响陪玩个人的收入。

(3) 劳动和娱乐模糊的界限，让青年们认为这是一份轻松的在玩乐中赚取较高工资的工作，以至于他们无视了平台资本对于他劳动成果的无偿占有；高灵活性的工作时间和工作场所吸引大量年轻人加入陪玩产业，自由和自主让他们认为自己真的拥有灵活自主的雇佣关系；与消费者之间双向的情感输出，将愉悦感、满足感、成就感带给劳动者。以上几点共同构筑了陪玩师同意制造的驱动力，同时也是一种意识形态层面的控制。

(4) 游戏陪玩师在劳动过程中存在两大类型控制，一种是意识形态层面的控制，一种是陪玩组织和消费者构成的共同控制。其中，意识形态层面的控制共同成为了同意制造的原动力：对游戏的兴趣和薪资的诱惑促使青年人进入该行业，但当游戏成为工作后工作和娱乐的界限日渐模糊，玩工在满足自身需求的同时也创造了大量的经济价值，玩乐成为资本对陪玩师的控制和剥削；与福特时代不同，线上陪玩工作不会局限在高墙内的大工厂中，也没有硬性工作时间规定，不限工作时间和场所的陪玩工作让陪玩师认为自己获得了劳动自由，加强了心理对陪玩工作的认可；陪玩工作同时也是一种情感劳动，陪玩师在向老板付出大量情感的同时，老板也在向陪玩师输送情感以满足他们的满足感和成就感，这就促使了陪玩师在劳动过程中更加投入，产生更多的剩余价值；陪玩平台通过“赶工游戏”加强陪玩师之间的内卷和竞争，促使他们不断提升自我业务水平，加强劳动强度，加大对其剩余价值的剥削。陪玩组织则和消费者一起形成为陪玩师的控制和监督：具有行业代表性的陪玩俱乐部由群主创立，充当接单中介角色，设有管理和审核职务，组织内部拥有非常成熟的运营模式，陪玩师加入需要无条件遵守其中的规则并接受组织的监督，这就容易出现抽成过高和一言堂的情况，但同时也保障了陪玩师避免跑单的情况；虽说陪玩师可以挑选老板，选择接不接单，但消费者拥有对陪玩师评价的权力，直接影响着陪玩师的收入，所以陪玩往往会顺应老板要求，期待获取好评。

(5) 劳动过程中必然会带来异化。从劳动开始到结束陪玩师都在进行一种“展演”，表现出让老板喜欢，吸引老板下单的形象，自我异化首先表现在情绪管理的疲劳上。人的自主性和能动性体现在对自己身体和情绪的掌握和控制上，情

绪是人的情感和思想的自然流露。一旦情绪被控制、转化和执行，个体就会变成被动的机器，情感疏离，失去对情绪的控制。同时，陪玩师对自身精心的包装和服务时任人挑选和评价的流程让劳动者呈现出商品化的趋势，陪玩师同其他任何商品一样，服从商品经济规律的客观性，进入市场进行买卖、交换。在长期的工作中，娱乐的作用被逐渐消耗，带来的只有厌烦和倦怠，但在陪玩平台和游戏的影响下又深陷成瘾机制逐渐加强劳动时长，对陪玩平台的依赖也会越来越大，身体健康受到影响。除上述因素外，劳动对象都已趋向公共化，而劳动工具则越发私人化，这种趋势进一步加剧了劳动者与生产资料之间的力量对比失衡。在陪玩的劳动领域，雇佣劳动所提供的附加产品，通常仅仅只是游戏中可附属的一些单纯游戏物品。然而，随着平台规训的深化，游戏似乎并不单纯是为了获得快乐而进行，而更像是为了实现劳动过程中附属品的生产。因此，陪玩长期沦为游戏劳动产品的奴隶，在重复劳动中逐渐丧失了自己的主体意识，带来反噬性异化。

(6) 在多重异化和剥削中，陪玩师们也积极发挥自身的主观能动性，探索出一套博弈的方法，部分陪玩会建立私域，绕过各种陪玩平台直接对接老板，没有任何中介的抽成，可以赚取所有的费用，若是手头上的老板数量足够，部分陪玩还会建立陪玩俱乐部赚取其他陪玩师的抽成。还有一部分精通话术和平台规则的陪玩师，会通过话术吸引老板为其充值活动，减少自身陪玩工作量，赚取更多的资金。

(7) 不同性别的陪玩师确实拥有不同的工作环境，陪玩师的准入门槛性别而不同门槛也不同，男性一般做技术型陪玩，娱乐型陪玩市场不大，所以对游戏技术要求比较高；女性技术型陪玩较少，且娱乐型陪玩市场较大，虽然对游戏技术要求较低，但对声音和情商有一定的要求。总体来说，因消费者的需求，双方有不同的准入要求。但往往女性会面临顾客的骚扰和贬低，引起自身的心理不适，男性则较少遇到。



## 参考文献

- [1]Ahmad P M, Hikami I, Zufar B N F, et al. Digital labour: Digital capitalism and the alienation of YouTube content creators[J]. Journal of Asian Social Science Research, 2021, 3(2): 167 — 184.
- [2]Bulut, Ergin (2014). Creativity and its discontents: a case study of precarious playbour in the video game industry. Diss. University of Illinois at Urbana-Champaign.
- [3]De Peuter G, Young C J. Contested formations of digital game labor[J]. Television & New Media, 2019, 20(8): 747–755.
- [4]Emanuele Leonardi. The Imbrication of Capital: Gilbert Simondon and the Hypothesis of Cognitive Capitalism[J]. Ephemera, 2010(3/4).
- [5]Fuchs, Christian. Digital Labour and Karl Marx[M]. New York: Routledge, 2014: 4, 93.
- [6]Gameplay as design: uses of computer players' immaterial labour[J]. Arvidsson; Sandvik. Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook, 2007
- [7]Marisol Sandoval and Christian Fuchs. Introduction: Philosophers of the World Unite! Theorising Digital Labour and Virtual Work—Definitions, Dimensions, and Forms[J]. Triple C, 2014(2): 467.
- [8]Rey, Paul, Nathan. Alienation, Exploitation, and Social Media[J]. American Behavioral Scientist, 2012, (4).
- [9]Taylor, Nicholas, et al. (2015). Alienated playbour: Relations of production in EVE online. Games and Culture 10.4: 365–388.
- [10]Trebor Scholz, Digital Labour: The Internet as Playground and Factory, New York: Routledge Press, 2012, p. 1, pp. 187–204.
- [11]2022年李克强总理作政府工作报告\_中国政府网 (www.gov.cn)
- [12]蔡宁伟, 张丽华. 新零工经济的优势与劣势——基于用工时间、内容、流程、收入、体验和发展等多维度思考[J]. 中国劳动, 2021, (02): 50-67.
- [13]陈红, 邢佳妮. 数字劳动异化的表征、危害及其超越[J/OL]. 海南大学学报(人文社会科学版): 1-8[2023-02-28].
- [14]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.
- [15]陈思诺. 个体劳动过程与组织生存策略：“游戏陪玩”产业调查研究[D]. 浙江大学, 2022.
- [16]陈思诺. 个体劳动过程与组织生存策略：“游戏陪玩”产业调查研究[D]. 浙江大学, 2022.

- 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,2022,10(04):54-72.
- [17]蒂齐亚纳·泰拉诺瓦, 杨雷.免费劳动:为数字经济生产文化[J].劳动哲学研究, 2022 (02):282 — 302.
- [18]高天驹.从“他者剥削”到“自我剥削”——数字时代下异化劳动的新表现[J].天府新论,2021(05):33-40.
- [19]胡鹏辉,余富强.网络主播与情感劳动:一项探索性研究[J].新闻与传播研究,2019,26(02):38-61+126.
- [20]郇建立. "现代性的两种形态——解读齐格蒙特·鲍曼的《流动的现代社会》." 社会学研究 1(2006):7.
- [21]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,2022,10(04):54-72.
- [22]贾文娟.从数字劳动探索全球资本主义体系的时代变迁[J].中国图书评论,2020,(08):17-26.
- [23]孔令全,黄再胜.国内外数字劳动研究——一个基于马克思主义劳动价值论视角的文献综述[J].广东行政学院学报,2017,29(05):73-80.
- [24]李海舰,李燕.对经济新形态的认识：微观经济的视角[J].中国工业经济,2020,(12):159-177.
- [25]李孟名.从“数字劳工”的视角理解自媒体平台对用户的劳动引导——以“头条号”官方账号为例[J].新闻前哨,2020(01):26-27.
- [26]刘芳儒.游戏陪练的审美劳动及自我商品化[J].中国青年研究,2022,(02):53-60.
- [27]刘寒刚.马克思的劳动价值论对虚拟经济的防范意义 [J] . 当代经济研究, 2001 (2) : 6-10.
- [28]刘寒刚.马克思的劳动价值论对虚拟经济的防范意义 [J] . 当代经济研究, 2001 (2) : 6-10.
- [29]刘战伟,李媛媛,刘蒙之.平台化、数字灵工与短视频创意劳动者：一项劳动控制研究[J].新闻与传播研究,2021,28(07):42-58+127.
- [30]刘战伟,李媛媛.自主与妥协：平台型媒体内容创作者劳动过程中的“同意制造”[J].新闻记者,2021(08):61-72.
- [31]吕鹏,葛孝.一个超级网红的消亡史：网络主播的数字劳动、身份认同及治理——基于

- MC 天佑的媒介生命史研究[J].国际新闻界,2023,45(08):155-176.
- [32]马克思:《资本论》(第1卷),人民出版社2004年版,第288页.
- [33]马克思·韦伯社会学文集[M].(德)韦伯,(美)格特,(美)米尔斯,著.人民出版社.2010
- [34]莫利兹奥·拉扎拉托.非物质劳动[M].帝国、都市与现代性.许纪霖译.南京:江苏人民出版社,2006.
- [35]束开荣.构建数字劳动的物质网络:平台规训、算法协商与技术盗猎——基于“送外卖”的田野调查[J].新闻与传播研究,2022,29(09):39-58+126-127.
- [36]王茉源.表演与互动:娱乐主播自我呈现方式探析——基于拟剧理论视角[J].西部广播电视,2022,43(02):32-34.
- [37]王蔚.数字资本主义劳动过程及其情绪剥削[J].经济学家,2021(02):15-22.
- [38]王潇楠.网络游戏陪玩的数字劳动研究[D].辽宁大学,2022.
- [39]吴鼎铭.互联网时代的“数字劳工”研究[D].武汉大学,2015.
- [40]吴鼎铭.作为劳动的传播:网络视频众包生产与传播的实证研究——以“PPS 爱频道”为例[J].现代传播(中国传媒大学学报),2018,40(03):56-62.
- [41]吴鼎铭.互联网时代的数字劳动者研究.北京:经济科学出版社,2022.05.
- [42]谢芳芳,燕连福.“数字劳动”内涵探析——基于与受众劳动、非物质劳动、物质劳动的关系[J].教学与研究,2017(12):84-92.
- [43]谢富胜,吴越.零工经济是一种劳资双赢的新型用工关系吗[J].经济学家,2019,(06):5-14.
- [44]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(06):102-113.
- [45]许恒兵,许迪.《资本论》与“时间”的生命政治[J].天津社会科学,2020(06):36-42+78.
- [46]燕道成,蒋青桃,陈蓉.数字劳动视域下的移动游戏陪练:剥削、异化与反抗[J].新闻与传播研究,2022,29(05):60-73+127.
- [47]燕连福,谢芳芳.福克斯数字劳动概念探析[J].马克思主义与现实,2017(02):113-120.
- [48]姚建华,徐偲骊.传播政治经济学视域下的数字劳动研究[J].新闻与写作,2021,(02):5-13.
- [49]姚建华.传播政治经济学视域下的媒介产业数字劳工研究[J].南京社会科学,2018,(12):116-122.
- [50]余向屿,何天平.“付费的陪伴”:情感劳动视阈下游戏陪玩师展演策略探究[J].新闻春秋,2022,(03):45-52.

- [51]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(05):105-107.
- [52]张兵,何舒欣.福克斯数字劳动思想生成的中介：法兰克福批判理论[J].湖南工业大学学报(社会科学版),2024,29(01):24-32.
- [53]周延云,石云燕.克服“劳动盲点”的力作:论福克斯《数字劳动与卡尔·马克思》[J].渭南师范学院学报,2021,36(04):63-68+92.
- [54]周延云,王佳亮.福克斯的马克思主义数字劳动批判理论探析[J].西安交通大学学报(社会科学版),2020,40(05):125-133.
- [55]朱悦衡,王凯军.数字劳工过度劳动的逻辑生成与治理机制[J].社会科学,2021(07):59-69.

## 致谢

尼采曾经提出了一个问题，如果让你重新去过一遍自己的人生，这个过程不会发生任何的改变，你愿不愿意。之前我会犹豫，但是此时此刻，我是愿意的。史铁生在《我与地坛》中以上帝的视角对人生进行了假设，没有任何困难挑战的人生，没有意思，大的挫折又太惨，只有拥有一些能够战胜的困难和挑战的人生才是最幸福的。我很幸运，拥有很幸福的人生。这个研究生考的太不容易，我其实有点忘记了当时付出了多少努力，但我从中收获了努力的成瘾感以及对社会科学的热爱。正如我的导师杨晓峰教授所言，研究生的三年带来的更多是思想认知的提高，当时懵懵懂懂，如今感同身受。

好吧，朋友们，聊聊我这闪闪发光的三年吧。

非常感谢我的导师杨晓峰教授，他是个幽默又开明的中年男人。总是在生活上经常关心我们，在学业上督促我们。每每与他交谈，都深感其目光之长远，上可洞察宇宙之机，下有包藏天地之志。承蒙师恩数载，方有所成，感恩之心常怀于肺腑。希望师父及其家人康健喜乐，万事顺利。

谢谢世界上最好的父母。感谢带我来到这个美丽的世界，让我无忧无虑的长大，支持我的任何选择，让我站在他们的肩膀上看到了更远的风景，他们是我的底气也是我的动力。希望我的爸爸妈妈长命百岁，我永远爱他们！

谢谢一万遍我的好朋友们。感谢魏晓、杨霏、王秀慧、谢佳妮、文涛这五位美女（非首字母排序，我想怎么写就怎么写）。经常会感慨怎么这么巧，让我们遇到彼此。其实以前我是一个特别寡淡的人，没什么爱好也没什么追求。但是这三年，从她们身上我学会了如何正确的表达爱意，如何与人相处，如何变成一个更优秀的人等等。我们一起逛吃逛吃，一起玩cosplay，一起打剧本杀，一起坐船，一起在宿舍发疯，一起BBQ.....一个个片段组成了这三年，开心的瞬间都是和她们在一起，我爱我的朋友。好的朋友会一起进步，变成更好的彼此，我想我们就是这样的完美组合。即使现在要毕业，也不会将我们的心分开。

最后谢谢一直在努力的自己。非常感谢我的大脑在20多岁的时候突然想明白要努力成为更好的人，感谢我自己一次次将自己从情绪的深海里解救出来，感谢我一直都没有放弃，没有被困难打倒，永远乐观，永远积极向上，成为了自己最想要的样子。

这个世界就是一个巨大的游戏，有不同的剧情有不同难度的副本，我要做的就是打赢它们！莫听穿林打叶声，何妨吟啸且徐行。

人生，易如反掌。