

数字资本主义时代“玩劳动”的异化与解放

——基于《1844年经济学哲学手稿》的批判性重构

窦伊迪

南京林业大学马克思主义学院, 江苏 南京

收稿日期: 2025年4月7日; 录用日期: 2025年4月28日; 发布日期: 2025年5月9日

摘要

在数字资本主义背景下, 劳动与休闲的传统界限日益模糊, 形成了新的劳动形态——玩劳动。这一劳动形式通过平台经济、社交媒体内容生产、游戏化设计等形式, 表面上呈现为娱乐化与自主化, 实则深刻嵌入了资本主义的剥削机制。本文通过马克思的异化劳动理论, 分析了数字时代玩劳动的异化现象, 探讨了如何通过数据私有化、情感劳动隐性化等方式, 资本主义平台加深对劳动者的控制与剥削, 重塑了生命时间的资本逻辑。文章进一步讨论了劳动解放的可能路径, 提出通过数字公地建设、主体性重构及跨平台劳工联合等方式, 推动劳动者走向解放, 重构劳动关系与社会共同体。

关键词

数字资本主义, 玩劳动, 异化劳动, 平台经济, 数据私有化

Alienation and Liberation of “Play Labor” in the Era of Digital Capitalism

—A Critical Reconstruction Based on the *Economic and Philosophic Manuscripts of 1844*

Yidi Dou

College of Marxism, Nanjing Forestry University, Nanjing Jiangsu

Received: Apr. 7th, 2025; accepted: Apr. 28th, 2025; published: May 9th, 2025

Abstract

In the context of digital capitalism, the traditional boundaries between labor and leisure are increasingly blurred, giving rise to a new form of labor—play labor. This form of labor, manifested

through platform economies, social media content creation, gamified design, and other forms, superficially appears to be entertaining and autonomous, yet it is deeply embedded in capitalist exploitation mechanisms. This paper uses Marx's theory of alienated labor to analyze the alienation phenomenon in digital-age play labor, exploring how capitalist platforms deepen control and exploitation over workers through data privatization, the invisibility of emotional labor, and other means, reshaping the logic of time as capital. The paper further discusses possible paths to labor liberation, proposing the construction of digital commons, the reconstruction of subjectivity, and cross-platform labor alliances as ways to help workers achieve liberation and reconstruct labor relations and social communities.

Keywords

Digital Capitalism, Play Labor, Alienated Labor, Platform Economy, Data Privatization

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在数字技术深度嵌入社会生产的当下，劳动与休闲的传统边界正经历着前所未有的消融。以平台经济为载体的新型劳动形态——玩劳动，凭借其娱乐化、自主化的表象，正逐步演变成资本价值增值的重要场域。新兴的游戏模组创作、社交媒体内容生产、直播互动等实践，表面上以主体的兴趣驱动和创造性表达为核心，实则通过数据商品化、情感劳动隐形化等隐匿机制，将个体的闲暇时间与主体的创造潜能转化为剩余价值的源泉。这一过程不仅遮蔽了数字劳动的剥削本质，更以技术中立性和用户赋权为修辞，重构了资本对生命时间的殖民逻辑。

在此背景下，重思马克思早期异化劳动理论的批判维度具有现实性意义。数字资本主义并未超越异化的结构性困境，反而通过技术中介将异化机制推向更隐蔽、更弥散的形态：劳动产品的支配性权力从实体工厂转向虚拟平台，劳动过程的规训从外部强制转为自我驱动，人的类本质从创造性实践降格为数据生产工具，社会关系则从共同体协作异化为原子化竞争。本文旨在以《1844年经济学哲学手稿》为理论依据，以经典异化理论为方法论透镜，穿透“玩劳动”的娱乐化表象，揭示其如何延续并强化资本主义的生产关系，同时探索劳动解放的可能路径，为数字时代重构“自由自觉活动”的人类本质提供理论参照。

2. 异化劳动的当代演绎与批判性调试

2.1. 《手稿》中的异化逻辑及其批判张力

在《1844年经济学哲学手稿》(以下简称为《手稿》)中，马克思首次明确提出异化劳动的理论框架，揭示了劳动如何在资本主义生产关系中从人的本质性创造性活动转变为一种异化的力量。马克思认为，异化劳动具有四个核心维度：劳动者与劳动产品的异化、劳动过程的异化、类本质的异化以及人际关系的异化。在这一理论中，劳动本应是人类自我实现的能动性活动，但在资本主义社会中，劳动者将其创造的物质和精神成果视为外在于自己的存在物，无法对其拥有控制权，进而失去了对自身劳动行为的掌控。劳动者不仅无法从劳动中获得直接的满足和享受，还被剥夺了对劳动产品的所有权。劳动过程的异化则体现为劳动者在工作中失去自我，成为生产过程中机械化的环节，丧失了劳动的自由与创造性，成

为资本增值过程中的工具。马克思的这一理论为我们理解资本主义社会中的劳动力异化提供了深刻的理论洞察，但随着时代的变迁和技术的进步，这一理论框架在面对现代数字资本主义的劳动形式时，展现出一定的理论局限性。

2.2. 从数字劳动到玩劳动的理论批判

数字劳动，即“数字生产方式下，以生产数据-流量为主的劳动形式”[1]随着数字资本主义的兴起，劳动的形式发生了深刻的变革，传统的劳动异化逻辑需要与数字技术和新兴平台经济相结合，进行批判性调试。在这一背景下，数字劳动成为当代异化劳动理论的主要焦点。在平台经济的语境下，劳动不仅仅局限于物质产品的生产与交换，还延伸至数据、信息、注意力等无形的领域。用户生成内容(UGC)、社交互动数据、个人行为信息等被转化为平台价值生产的基础资源，而劳动者在这一过程中往往丧失了对自身数据的控制权，成为资本主义平台收割利润的工具。拉扎拉托首先提出“非物质劳动”的概念[2]，特拉诺瓦在此基础上进一步提出了“数字劳动”认为在互联网时代，受众从文化消费者转化为生产性的数字劳动，库克里奇受此启发在研究游戏改编爱好者的免费劳动时提出了“玩工”(playbour)概念认为玩工的劳动被游戏开发商免费占有。[3]

3. 路径分析：四重异化的伪装与深化

数字劳动的异化表现形式较传统生产劳动更加复杂且多样，其核心机制不仅体现在劳动产品和劳动过程的异化上，更体现在劳动者与自身主体性的异化上。在这一过程中，资本通过技术中介和算法系统不断加深对劳动者的控制，并在表面上创造出“自由”与“自主”的劳动环境。这种看似去物质化、去强制化的劳动形式，实际上通过隐性的机制深化了对劳动者的压迫。

3.1. 劳动产品异化：数据私有化与创造性剥削

马克思指出：“劳动所生产的对象，即劳动的产品，作为一种异己的存在物，作为不依赖于生产者的力量，同劳动相对立。”([4]: p. 156)在传统的马克思主义异化理论中，劳动产品的异化被视为劳动者与其劳动成果之间关系疏离的核心表现之一。在数字资本主义的框架下，这一异化维度得到了延伸和深化。劳动产品的异化在数字资本主义中表现为数据、信息等虚拟产品的私有化和垄断。尽管这些产品不再是传统意义上的实物商品，但它们依然具有交换价值，并且是平台资本增殖的重要资源。劳动者通过参与平台生产，创造了这些无形的价值，但却无权对其进行掌控或分享。在平台资本中，劳动者创造的数字内容和数据往往未经授权地成为平台资本的私有财产。平台通过隐蔽的条款、算法黑箱和垄断性数据协议，占有劳动者的创作成果，使得劳动者不仅丧失对其劳动产品的所有权，还被剥夺了对其劳动价值的控制。这种数据私有化的过程，使得平台通过对劳动者生成内容的再加工与再利用，进一步积累数字资本，并形成巨大的信息垄断。

3.2. 劳动过程异化：游戏化外衣下的规训政治

在数字平台劳动中，劳动过程的异化展现出与传统生产形式截然不同的面貌。劳动过程的异化在数字劳动中则通过游戏化设计和算法治理的方式得到了深化。平台通过对劳动者行为的量化和实时监控，创建了一套精细化的绩效评估标准。劳动者在完成任务时，获得积分、虚拟货币、奖励徽章等，这些形式化的激励机制让劳动者在参与劳动的过程中产生一种即时满足感和成就感。然而，这种奖励机制表面上充满了娱乐和自由的元素，实际上却通过制度化的规则、算法推荐和数据驱动的激励策略，推动劳动者不断增加劳动强度、延长工作时间，以获得更多的奖励和更高的排名。在这一过程中，劳动者逐渐失去了对劳动过程的主动性和创造性，反而成为了平台设计的游戏规则的执行者。平台不仅通过情感动员

激发劳动者的工作动力，还使他们在不知不觉中接受了资本主义对劳动的要求，完成了自我规训与自我剥削。这种游戏化的劳动模式不仅对劳动者的生物节律和情感能量进行捕捉，也通过优化算法进一步控制其认知与行为的能动性。

3.3. 类本质异化：从自由创造到工具化生产

马克思在《手稿》中指出：“一个种的整体特性、种的类特性就在于生命活动的性质。” ([4]: p. 162) 类本质的异化是马克思在其劳动异化理论中所提到的第四个维度，指的是劳动者与其人类本质的关系疏离。在数字劳动的语境下，类本质的异化表现得尤为明显。当创造、交往、审美等人类本能的活动被转化为数据化、算法化的生产要素时，劳动者的主体性和自我感知逐渐被剥夺。平台经济通过对人类多维度活动的算法化，将人类的自主选择与情感体验转化为资本增殖的工具，劳动者在这一过程中逐步丧失了对自身生活和劳动的掌控感，沦为技术系统的反馈节点与优化对象。这一现象不仅使得劳动者与自身的内在需求疏离，更加深了人与人之间、人与技术之间的异化关系。

3.4. 人际关系异化：玩伴共同体的瓦解

在资本主义社会中，由于资对工人的过度剥削和压迫，使得工人阶级和资产阶级日益对立，马克思指出：“当人同自身相对立的时候，他也同他人相对立。” ([4]: p. 163) 在平台经济中，人际关系的异化成为了数字劳动中不可忽视的另一维度。平台通过对社交网络、互动数据的操控与优化，使得本应建立在人际关系基础上的互动行为，转化为资本增殖的工具。传统意义上的社交关系和共同体感情在数字劳动中被异化为纯粹的流量变现和数据竞争。通过社交平台、共享经济平台等，平台资本将人际关系的互动行为转化为数据生成和信息交换的过程，劳动者的社交行为和互动内容成为平台价值生产的基础。而这种转化并没有促进劳动者之间的共同体建设，反而导致了人际关系的疏远和瓦解。

4. 剥削升级：生命政治与时间殖民

4.1. 绝对剩余价值的时空扩张

在马克思主义政治经济学中，剩余价值的获取是资本主义生产方式的核心内容。马克思区分了绝对剩余价值和相对剩余价值两种剥削形态，其中对绝对剩余价值的剥削依赖于延长工作时间，而对相对剩余价值的剥削是通过提高劳动生产率来实现。在数字资本主义的框架下，绝对剩余价值的生产方式通过时空扩张获得了新的表现形式。在这一过程中，资本不仅仅局限于传统意义上对劳动时间的延长，还通过打破时间和空间的边界，进一步对劳动者进行全天候、无缝隙的劳动控制。

平台经济运用数字技术，使得劳动者的工作时间变得更加灵活而不可见。与传统的工业工厂不同，平台工作不再遵循明确的上下班时间，而是通过各种在线任务、即时反馈和流量控制等方式，使劳动者随时随地都可以投入到劳动过程之中。通过这种时空扩张，资本能够对劳动者的整个生命周期进行捕获，将工作时间从物理空间扩展到数字空间，甚至影响到劳动者的生物节律。在数字平台上，劳动者面临着不断延长的工作时间和不可控的休息周期。平台通过算法推动的“随时待命”机制，让劳动者处于高度的不确定性中。他们随时可能因为平台任务的发布而被召唤投入工作，休息和私人时间也在不知不觉中被侵占。绝对剩余价值的时空扩张使得劳动者的时间与生命力被资本无休止地榨取，从而深化了劳动者的异化与剥削。数字资本借助算法控制以极具欺骗性、诱惑性的手段麻痹受众的思想意志，使其以自愿形式从事新型“被迫劳动”。 [5]

4.2. 相对剩余价值的算法优化

相对剩余价值的获取依赖于劳动生产率的提高。资本主义在这一方面的运作方式往往依赖于技术革

新和生产方式的升级，尤其是在信息技术和算法的引导下。平台通过算法对劳动过程进行监控与优化，从而提高了劳动者的劳动效率，但与此同时，也加剧了对劳动者的控制和剥削。平台算法通过对劳动者行为的实时分析和调整，实施精准的任务分配和动态定价。这种算法优化不仅提高了生产效率，也实现了对劳动者的“个性化”控制。平台通过对用户行为和偏好的数据收集，形成了针对个体劳动者的个性化劳动方案。例如，平台会根据劳动者的历史表现、工作时间、完成任务的速度等数据，为其提供相应的任务推荐或劳动强度的调整。这种算法优化的剥削方式，剥离了劳动的“人性”因素，使得劳动者在一个完全由算法主导的环境中工作，其自主性和劳动的创造性被严重压制。

通过这种相对剩余价值的优化，平台不仅使劳动者的工作效率得以提升，还通过更精确的时间控制将劳动者的生物节律和认知过程纳入到资本增殖的循环中。劳动者的每一分每一秒都被算法调度与管理，劳动过程中的每一次决策和动作都在背后受到资本的控制。虽然劳动者的工作时间和任务量在表面上看似得到优化和提升，但实际上，他们的劳动已被最大化剥削，且这种剥削形式隐蔽且持续。算法的优化不仅是提高劳动生产率的手段，更是平台对劳动者全面监控和支配的工具。

4.3. 意识形态幻像：剥削的快乐工具

在数字资本主义中，剥削的机制并不单纯依赖于传统的物质剥削，而是通过情感调动与意识形态的构建，将劳动转化为一种愉悦和自愿的活动。平台通过创造一种“快乐劳动”的幻想，使劳动者在享受劳动的快感的同时，不知不觉地卷入了自我剥削的循环。马尔库塞指出，工人与老板欣赏同一电视节目，“这种相似并不表明阶级的消失，而是表明现存制度下的各种人在多大程度上分享着用以维持这种制度的需要和满足。”^[6]这种意识形态的构建不仅是平台为了提升劳动生产率而实施的一种策略，也是资本对劳动者进行思想控制的一种方式。平台通过引入各种激励机制，如成就系统、奖励徽章、社交认同等，刺激劳动者的自我实现欲望和社交需求，将劳动转化为一种看似愉悦的“游戏”过程。这些机制的设计巧妙地绑定了劳动的强度与即时的情感回报，劳动者通过完成任务获得虚拟奖励，从而产生一种满足感和成就感。这种游戏化设计将劳动与快乐紧密联系在一起，使劳动者在“享受工作”的同时，内化了绩效考核的标准与资本的要求。

然而，这种“快乐劳动”的意识形态并没有改变其剥削的本质。劳动者在平台上的劳动，虽然伴随着虚拟奖励和社会认同感，但背后的资本利益依旧是驱动这一切的核心。平台通过构建这种“劳动即娱乐”的表象，掩盖了其对劳动者进行的深层次剥削。劳动者的生产力被算法和数据精细化管理，劳动者的感知被愉悦和奖励所麻痹，最终的结果是他们将自己的劳动与时间完全交给平台，从而为资本增值提供了源源不断的动力。

5. 解放路径：复归本质的政治实践

5.1. 政治经济学抗争：数字公地的构建

在数字资本主义的框架下，劳动者面临的不仅是生产过程中的异化，更是对生产资料的控制权丧失和对自身创造力的压抑。马克思主义政治经济学批判的正是打破这一由资本所主导的生产关系。而在当今数字化语境下，解决劳动异化的首要路径之一，便是重构数字公地。数字公地作为一种共享的、去垄断化的资源空间，与资本化数字平台相对立。它的构建不仅意味着对私有化的挑战，更是劳动者对自身劳动成果的重新掌控的呼声。

数字公地的建设需通过科技、法律和社会运动的合力，推动生产资料的去私有化。在技术层面，区块链和去中心化技术为数字公地平台建设提供了可能，劳动者通过透明式账本技术和智能合约，可以确保自己的劳动成果不被平台资本垄断，从而使劳动的价值回归到劳动者本身。数字公地的建立还需要通

过全球范围的法律治理来保障劳动者的权益，包括对个人数据的所有权进行法律确认，并通过政策干预限制平台企业的垄断行为。数字公地的构建是对传统资本主义生产关系的深刻颠覆，是将劳动从资本的控制中解放出来的政治经济学抗争。

5.2. 主体性重构：游戏的诗学潜能

游戏化劳动的一个核心问题在于劳动者的主体性被异化。平台通过游戏化设计将劳动过程的即时反馈和虚拟奖励与劳动强度进行绑定，使得劳动者不再作为独立的自我主体参与劳动，而是被嵌入到平台设计的规则和机制中，沦为控制系统中的一个节点。然而，这种游戏化设计中潜藏的诗学潜能，正是劳动解放的关键所在。

在当代数字文化的语境下，游戏并非单纯的娱乐形式，而是充满创造性和想象力的劳动过程，是劳动者在其中进行自我表达、创造、甚至重构现实的一种形式。通过游戏的诗学潜能，劳动不仅能够恢复其本质的创造性和自由性，还能够在新兴的数字平台中实现个体的主体性重构。游戏作为一种劳动形式，能够激发劳动者内在的创造力与参与感，从而帮助其从传统资本主义劳动关系的束缚中解脱出来。劳动过程应该被赋予更加人性化、富有艺术性和文化性的维度时，劳动者的主观能动性得到了充分激发，劳动不再是为了追求数字化利润和算法优化的单一目的，而是回归到人的本质性活动中，成为个人自我实现、社会互动和集体建设的有机组成部分。通过这种重构，劳动不再是单纯的经济活动，而是人与人、人与技术之间多维度互动的艺术实践。在这一框架下，劳动者能够在数字平台中实现自己的内在创造力，挑战传统资本主义的劳动压迫，并通过平台提供的游戏化框架与空间，开辟出新的属于人本身的自主性与自由度。

5.3. 共同体重构：跨数字劳工的联合

平台经济的最大特点之一是将劳动者个体化、碎片化，使得他们在平台中充当独立的、孤立的生产者。这种碎片化的劳动结构使得劳动者的集体行动和社会合作受到严重制约，无法形成有效的社会抗争与共同体建设。然而，劳动的解放不仅仅依赖于个体的自主意识与创造力的释放，更需要通过跨数字劳工的联合，推动集体行动和社会变革。

在这一过程中，劳动者不仅是资本主义生产方式的反抗者，更是共同体构建的参与者和推进者。跨数字劳工的联合指的是，不同平台的劳动者、不同地区和行业的劳动者，在数字空间中建立联系，通过协作组成空间共同体。在这一过程中，数字技术为跨平台的劳工联合提供了前所未有的可能性。通过社交网络、虚拟社区和工会组织，数字劳工能够突破传统的物理空间和行业壁垒，实现信息的共享、资源的整合以及行动的协调。数字平台提供了一个全球化的劳动市场，使得劳动者可以跨越时间和空间的限制，进行多层次的互动与合作。这种联合不仅是抗争资本主义剥削的力量，也是在数字时代中重新构建社会价值和集体力量的途径。在共同体重构的过程中，数字劳工通过建立共同的利益和目标，不仅能够反抗平台资本主义对其的剥削，还能够推动社会结构的改变。通过组织集体罢工、讨论工会协议、争取政策改革等手段，数字劳工能够形成强大的社会力量，推动劳工权益的普及与实现。

6. 结语

数字资本主义的兴起带来了劳动形态的深刻变革，传统的劳动异化机制通过技术中介在更隐蔽的层面得以深化。从劳动者与劳动产品的疏离，到劳动过程的规训，再到主体性与人际关系的异化，数字劳动呈现出新的剥削模式。然而，通过建设数字公地、激发劳动的创造性与主体性，并推动跨平台劳工的联合，劳动者有望突破资本主义对劳动的控制，恢复劳动的本质功能，实现更加公平和人性化的社会目标。这一变革不仅挑战了资本主义的生产关系，更为劳动者创造了新的自主性和创造空间，推动社会结构的根本性转型。

参考文献

- [1] 蓝江. 数字时代的平台资本主义批判——从马克思主义政治经济学出发[J]. 人民论坛·学术前沿, 2022(9): 76-83.
- [2] 许纪霖. 帝国、都市与现代性[M]. 南京: 江苏人民出版社, 2006: 139-152.
- [3] [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[M]. 姚建华, 倪安妮, 译. 开放时代, 2018(6): 199-209.
- [4] 马克思, 恩格斯. 马克思恩格斯文集: 第1卷[M]. 北京: 人民出版社, 2009: 156, 162, 163.
- [5] 陈红, 邢佳妮. 数字劳动异化的表征、危害及其超越[J]. 海南大学学报(人文社会科学版), 2023, 41(2): 80-88.
- [6] 赫伯特·马尔库塞. 单向度的人: 发达工业社会意识形态研究[M]. 刘继, 译. 上海: 上海译文出版社, 2016: 9.