

# 大众文化视域下对“玩工”数字劳动的解读 ——以《原神》为例

林丽思

温州大学人文学院, 浙江 温州

收稿日期: 2024年10月20日; 录用日期: 2024年11月29日; 发布日期: 2024年12月6日

## 摘 要

在数字资本主义情境中, 游戏与劳动的界限已然模糊化, “玩”与“劳动”已经形成一体两面的关系, 因此, 明确游戏与劳动的内在逻辑联系对理解数字环境下游戏与劳动的内涵变化、传统的马克思劳动价值论如何被改变以及数字资本主义运作方式至关重要。本文基于库克里奇的“玩工”概念, 聚焦米哈游旗下游戏《原神》, 探讨游戏玩家成为“玩工”并进行“数字劳动”的生成机制, 以及从大众文化视域出发思考如何理解玩家在游戏劳动行为。

## 关键词

大众文化, 玩工, 数字劳动, 自我认同, 《原神》

# Interpretation of “Playbour” Digital Labor from the Perspective of Popular Culture —Taking “Genshin Impact” as an Example

Lisi Lin

School of Humanities, Wenzhou University, Wenzhou Zhejiang

Received: Oct. 20<sup>th</sup>, 2024; accepted: Nov. 29<sup>th</sup>, 2024; published: Dec. 6<sup>th</sup>, 2024

## Abstract

In the context of digital capitalism, the boundary between games and labor has become blurred, and “play” and “labor” have formed a dual relationship. Therefore, clarifying the inherent logical connection between games and labor is crucial for understanding the connotation changes of games and labor in the digital environment, how traditional Marxist labor theory of value has changed, and the

operation mode of digital capitalism. Based on Julian Kücklich's concept of "playbour", this paper focuses on the game "Genshin Impact", which is owned by Shanghai Mihoyo Network Technology Co, Ltd, discusses the generation mechanism of players becoming "playbour" and performing "digital labor", and ponders how to understand the labor behavior of players in the game from the perspective of popular culture.

## Keywords

Popular Culture, Playbour (Play Worker), Digital Labor, Self-Identity, "Genshin Impact"

Copyright © 2024 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

柏拉图在《法律篇》中写道：“只有神才配得上最高的严肃性，而人则是他创造出的玩物，这也是他所得到的最好的结局。所以每一个人都应当过一种相应的生活，应当去做那种最高尚的游戏，应当遵从那个将他们创造出来的心灵……”可见，早在古希腊时期，人类就已认识到游戏的重要性，“人类社会的重要原创活动从一开始就全部渗透着游戏”。这意在表明游戏自始至终都是人类交往、沟通的一种方式、形态。而后，在游戏与文化，游戏与文明的关系上，胡伊清指出：“文明是在游戏中并作为游戏而产生和发展起来的……在文化中，我们发现游戏作为一桩重大事件在文化本身存在之前就已出现了，它从最早开始，就伴随着文化、渗透于文化，一直到我们今天生活其中的文明阶段。”<sup>[1]</sup>在新的网络技术时代，作为一种新兴的大众文化，网络游戏则更加承担了一部分人对于文化的需求和表达。本文即聚焦于时下流行的、米哈游旗下的开放世界冒险 RPG 游戏(Role-Playing Game)《原神》，探讨游戏玩家如何成为“玩工”并进行“数字劳动”的生成机制，以及从大众文化视域出发思考如何理解玩家在游戏劳动行为。

## 2. 游戏、文化与劳动的内在逻辑联系

游戏研究作为独立视角，于 20 世纪中叶进入传播领域，而网络游戏作为一种典型的“兴起于当代都市的与当代大工业密切相关的，以全球化的现代传媒(特别是电子传媒)为介质大批量生产的当代文化形态”——就是一种新兴的大众文化——无疑就成为了研究和关注的对象，正是由于关于游戏理论的研究被引入了传播学研究之中，玩乐才能与传播政治经济学相联系，进而与劳动相互动。

大众文化是以现代信息技术和传播技术的发展为支撑的文化，一方面，其发展与现代科学技术的发展直接相关，在某种程度上可以说是技术发展在社会文化方面的呈现；另一方面，赫伊津哈在《游戏的人》的开篇即指出，“游戏早于文化”，可见游戏已不再是简单的娱乐行为，其内涵已经被提升到了文化的层面。互联网是当前大众文化媒介当中综合性最高的平台，其传播速度、传播效果、互动性、都是其他大众媒介所不能具有的。互联网本身也成为大众文化最繁荣的区域，代表了大众文化的前沿，近年来互联网中一波未平一波又起的大众文化现象，更是让这个判断毋庸置疑。

网络游戏正是以互联网为载体，为众多研究者提供了一个窥探网络时代大众文化新变化的空间。在网络游戏中，玩家们以较为轻松的方式完成各种娱乐活动，并进行丰富的文化消费，游戏玩家作为虚拟亚文化族群的文化参与、文化消费与文化生产活动在一定程度上呈现了网络虚拟空间中青年亚文化的特

点。网络游戏作为当代大众文化生发的重要场景,也成为各种群体聚集,各种文化现象碰撞、展示的新社会空间。玩家们在游戏中游历风景,截图留念,并在朋友间或是游戏论坛上对风景与人物的截图进行传播与共享。不管是视觉审美的需要,还是“休闲放松”的心理驱动,作为大众文化生发场所的网络游戏场景都已经成为玩家,尤其是游戏玩家中“风景党”们文化参与的重要内容。

作为西方的“舶来品”,网络游戏在中国的发展经历了从代理欧美及日、韩网络游戏到国产网络游戏自主开发与崛起的漫长阶段。国产网络游戏也在游戏模式、游戏设定等方面对西方网络游戏进行了诸多学习与借鉴,进而在网络游戏这个全球性的文化商品中加入中国古代文化元素,完成对网络游戏的“再文化”化,更利于本土玩家的接受与认同。例如《原神》的游戏世界观设定中有一名为“璃月”的国家,作为以古代中国为原型的国家,该设定主要蕴藏了道家文化的影子,以符篆为门的仙人洞府、以仙鹤、鹿为原型的流云借风真君、削月筑阳真君的设计、云朵构成的石阶等符号元素符号构成的文本,呈现出中国古代神话中仙人脱离尘世的形象,同时对于仙鹤、鹿等符号元素,古代中国认为是吉祥、好运的象征,这是《原神》对中国神话文化承继和展示的重要体现。

再者,大众文化中,文本常常被认为是不完整的或是贫乏的,因为它们仅仅是商品,为了维持低廉的生产成本因而往往并不精巧。而网络游戏虽然也是文化工业商品,但它拥有较为完整的世界架构、波澜起伏的剧情走向以及精致的人物与场景设计,是一种精巧的具有审美价值的文化产品。

例如《原神》的世界观即参考了现代诺斯替神话:造物者创造的黑暗世界之外,还存在一个神性世界(即光明世界),人类的灵知来自神界,会在尘世中堕落。为了维持神界的完整,神界派神使带来了诺斯(即神明的指示)。获得诺斯的人死后,灵知得以回归神界,而尘世的神明(造物者)则创造了七重天(七位统治者)阻止灵知的回归。基于此,再回到《原神》的设定中,可以发现,游戏中的神之心、天理、异乡人、尘世七执政、提瓦特(希伯来语拉丁转写的“方舟”)、虚假的星空等,皆直接取自诺斯替神话的各个部分,甚至包括整个主线剧情的大纲和主旨,不同的是《原神》修改了古典诺斯替中消极悲观的部分。

可见诸如《原神》这样的网络游戏正借助文化并最终成为一种文化,以新锐的姿态、另类的风格强力介入当下的文化格局,为整个大众文化体系进行意义、快感的生产和流通。

下文所述“玩工”与“数字劳动”的概念,植根于马克思主义政治经济学批判理论,考察数字资本主义与跨国信息资本主义阶段如何建构数字生产力与资本主义生产关系的现实,无论是“玩工”还是“数字劳动”,都强调游戏与劳动的矛盾关系,明确游戏与劳动的内在逻辑联系对理解数字环境下游戏与劳动的内涵变化、传统的马克思劳动价值论如何被改变以及数字资本主义运作方式至关重要。

“劳动”一词的词源来自于拉丁语,原指一种用来惩罚反抗的奴隶的酷刑工具。在历史上该词始终与重活、痛苦与麻烦相联系。直到马克思赋予了劳动极高的地位,他认为劳动是人类有意识地制造使用价值的生命活动,是人区别于其他动物的本质。在资本主义条件下,生产劳动服务于剩余劳动生产与资本增值的过程,因此,劳动表现为一种强制性的活动,一种社会结构的奴役性行为。人类过去的那种整体的、有机的劳动方式,被转化为可控的、碎片化的、可再生产的劳动力,人在此过程中被逐步异化,日趋臣服于资本主义体系。

与劳动相悖,亚里士多德将游戏视为劳动后的无目的的休息和娱乐,能给人带来趣味;斯宾塞认为游戏是生物精力的盈余,作为非直接功利性活动的游戏是区别人与动物的高级指标;席勒和伽达默尔针对游戏与人的关系指出,只有当人彻底沉浸在游戏之中时,人才能在当下生存并成为完全的人;弗洛伊德则认为游戏能够代替性地满足个体的欲望并使之体验到愉悦与快感。结合前人所述,赫伊津哈将游戏视为在特定时空中进行的遵循一定规则与约束的活动与消遣。游戏不仅受到游戏主体主观感受与内在情感体验的影响,亦受到各种规则、目的与秩序的制约,是一种社会和文化建构。

娱乐和游戏最大的特征是自愿性与参与性,是个体出于放松自我和实现自我的目的主动进行的活动,

因此,游戏向来被视为非官方的、个体的意识与文化表达。而当游戏进入公共空间,成为资本主义数字劳动的意识形态时,游戏与劳动的界限就变得模糊,用户在媒介平台上进行的所有娱乐活动都有助于剩余价值的创造以及资本对劳动产品的无偿占有,数字劳动既是游乐场游戏又是工厂劳作,从而产生了“玩乐劳动”现象。虽然游戏不具备物质劳动所体现的人与自然之间进行物质交换的关系,但其仍然具备物质属性,游戏的过程需要充分调动玩家的感官以便进行有创造性的思考与判断,即游戏综合运用其他的物质工具建构人与人的关系,交换情感、信息与思想。

由此可以看出游戏与劳动具有内在的关联性:两者都是一种目的性活动;两者的参与主体均受到各种规则与条件的制约;两者均以社会语境为基础;游戏从属于劳动,娱乐和休闲作为人类生存与发展的方式,同时也是进行社会再生产的必需品。

这体现在现代网络游戏中,玩家积极主动地向平台上传数据与内容,而这些数据与内容不仅保障游戏的持续运作,还是游戏公司向广告商出售以换取原始资本的一手产品,而广告商则将玩家生产的劳动产品与商业资源整合,以商品的形式再次售卖给作为劳动主体的玩家。玩家不仅是商业平台剩余价值的生产者,还是以剥削自身为目的的广告商的帮凶,可以说作为劳动主体的玩家具备双重生产性。

### 3. 游戏叙事与玩法对“玩工”身份的塑造

如前所述,在过去,人类的劳动与娱乐(玩、游戏)几乎都是分离甚至冲突的。而数字资本主义情境中,游戏与劳动的界限已然模糊化,玩与劳动已经形成一体两面的关系。

霍克海默和阿多诺曾批判资本主义通过标准化的、大规模复制的文化产品对大众意识进行操纵,并且将受众的自主选择权变为一种强制性的意识形态引导下的机械反应,也即“一个人只要有了闲暇时间,就不得不接受文化制造商提供给他的产品”[2]。在大众文化领域,不仅商品的存在形式是文化体验,而且受众的消费行为伴随着明确的时间支出,而在这种时间支出中包含着剩余价值的陷阱。以网络游戏为例,玩家进行游戏活动需要付出时间和金钱双重代价,但对于资本来说,除去创作和宣发的费用,数字影像的复制带来的利润提升却远不如吸引更多游戏消费者花费更多的时间在游戏文化消费上,随着游戏活动逐渐异化为扩大资本方式的另类生产形式,马克思所分割的劳动与休闲的界限开始模糊不清,甚至出现了重叠。

达拉斯·斯迈兹即从马克思主义学说中劳动与劳动力再生产的角度提出了“垄断资本主义之下无休闲”的论断,指出在传统媒体时代,人们的休闲时间被吸纳成为媒体进行“劳动”的工作时间,即使是放松与娱乐活动也是在进行劳动力的再生产[3]。如此,当游戏玩家加入到游戏中进行放松和娱乐时,他就已经成为了资本生产中的一环,开启了为互联网游戏进行数字劳动的过程。

之后,克里斯蒂安·福克斯从政治经济学视角界定了数字劳动的定义,他将消费知识文化转化成生产性活动称为数字劳动,并指出数字劳动是包括硬件生产、信息生产、软件生产的生产性劳动,是关于文化系统中文化产业劳动的子系统,涉及到体力生产和生产性消费的文化劳动。蒂兹纳·特拉诺瓦则从意大利自治主义马克思主义的“非物质劳动”概念出发,用非物质劳动概念来解读数字劳动,他指出数字劳动是免费劳动的一种表现形式,互联网用户这种被愉快接纳同时又被无情剥削的无酬的“数字劳动”现象具体包括:互联网浏览网页、自由聊天、回复评论、写博客、建网站、改造软件包、阅读和参与邮件列表、建构虚拟空间等。数字劳动是以马克思劳动价值论为基石、结合了后福特主义及意大利自治主义的马克思主义的理论传统,遵循时代发展特征而延伸出的新理论概念,它体现了从资本工业化时代到数字媒介时期劳动形式与内涵的演进与变迁,同时也是对传统劳动价值论的批判性继承与创造性发展[4]。

基于此,爱尔兰学者朱利安·库克里奇在《不稳定的玩工:游戏模组爱好者和数字游戏产业》一文中对网络玩家的游戏行为进行分析,提出了“玩工”这一概念,他将这个词定义为通过游戏无意识地

游戏厂商劳动的玩家。在游戏过程中,玩家的休闲意志与劳动生产合二为一,游戏成果转化为资本平台的价值产品,工作与休闲的界限愈加模糊。

游戏满足也不再是受众在主动利用媒体来满足个人的多样需求,所谓的“满足”,只是大众传播出于盈利目的所建构出的虚假欲望的“满足”。在商业利益操纵下,数字技术与网络游戏不断迎合人们对于休闲与娱乐的本能追求,促使“玩工”们自觉放弃对知识的追求与对社会与自身的反思,全然不知游戏背后所隐藏着的技术与市场的娱乐控制与商业剥夺,因此,从传播政治经济学视角来看,所谓的“玩家”实则为互联网产业中的“玩工”,是一群自愿利用休闲时间为娱乐产业进行资本生产与累积的数字劳工。

现代游戏叙事的核心特征在于:通过数字技术进行预编程设计,让玩家的虚拟化身在某一个虚拟时空中完成任务。角色扮演游戏中的打怪升级、运动竞技游戏中获得比赛胜利、格斗游戏中的击倒对手,构成了各种不同类型游戏的主线。作为开放世界角色扮演类游戏,《原神》的核心玩法即为探索、战斗和养成。

玩家的虚拟化身在提瓦特大陆的生活对现实世界中个体的生活进行了搬演,带有某种同构色彩:个人在现实世界中需要通过诸如打卡上班等劳动来买房买车或者进行其他物质消费以维系其个人生命体验,在游戏内的虚拟化身则需通过完成日常任务、提高地图探索度、开宝箱等劳动来赚取游戏货币并推动游戏进程。从这个意义上说,游戏在本质上不是如宣传所说的那样逃离都市生活而达到返璞归真的目的,玩家在游戏中并没有真正解放自我或创造出新的艺术观念,游戏提供给玩家的都是现成的东西,玩家在游戏的虚拟世界中重新扮演现实社会的规则。

在各种游戏活动和游戏玩法的双重挤压之下,玩家玩游戏的行为变成了一种被迫行为。为了获得限定活动的奖励,以及不浪费完全恢复的体力,玩家必须抓紧时间玩游戏,投身于重复、无聊、琐碎的游戏任务完成过程中。以至于《原神》玩家笑言每天玩《原神》的过程就是“清体力、做委托,然后下线”。

阿维德森指出,游戏公司获得“玩工”无偿劳动的方式主要有两种,第一种可以称为“活化”,即通过鼓励玩家在社区中发布攻略、与其他玩家深度互动、分享和反馈游戏心得,来激活更大比例的玩家参与度,比如在哔哩哔哩、小红书、抖音等各类社交平台,都存在一批《原神》主播,例如“你的影月月”、“原神百晓生”等,他们及时地发布游戏攻略为普通玩家提供游戏帮助;第二种是“创新”,即通过鼓励玩家发现和指出游戏程序中的故障与问题,提出与程序性能、游戏内容、游戏效果相关的意见和建议,继而帮助公司提升游戏质量[5]。玩家在《原神》中进行游戏时也会遇到 Bug,例如角色释放技能无冷却,奔跑不消耗体力等,甚至一些玩家以 Bug 为乐趣,利用游戏 Bug 开拓设定外的新玩法,而愿意维持游戏公平性的玩家会将游戏中遇到的 Bug 反馈给官方,官方再进行修复,这一过程中,游戏玩家无法得到任何报酬。这也就符合了游戏“玩工”的本质特征:能为游戏本身带来利益。Bug 作为极度影响游戏公平性和体验感的问题,及时的修复能最大程度上避免损失,所以发现游戏 Bug 的玩家给游戏带来了明显的游戏效益,没有报酬的付出也导致他们成为了《原神》的免费游戏“玩工”。

#### 4. 游戏“玩工”的劳动分析

尽管网络游戏与文化史上许多游戏娱乐的新生事物一样,在新生阶段遭受了大众的偏见和误解,但它最终还是凭借自身的计算机仿真技术的生存驱动力和对大众娱乐消费心理的把握与塑造,成为人们娱乐休闲的一种文化形式,并在塑造大众文化生活品格方面发挥着重要的作用。这也就使大众文化的理论视域不得不转向,开始观照网络游戏,进而建立起与网络游戏的文化体验相适应的理论批评体系。游戏研究为“玩工”的界定提供了丰富的资料,但是不能将“玩工”及“玩乐劳动”简单地等同于游戏玩家和游戏玩家的劳动,“玩工”及“玩乐劳动”有着更为深刻的政治经济内涵。这一部分即从大众文化理

论的视域思考, 如何理解玩家在游戏劳动行为。

游戏的产生是一个“认识-创造-再创造”的过程, 这既是一个虚拟的过程, 也是一个劳动的过程。网络游戏玩家通过进行丰富多样的文化消费与文化生产活动, 改善受限制的文化表达现状, 这些文化行动重塑了他们的自我认同甚至他人的文化认同, 从受众个人到亚文化群体的层面上实现了文化赋权。

纵观人类历史, 游戏始终伴随着人类的成长, 并对人格、自我意识、自我同一性的形成发展具有重要意义。自我认同是指在个体的生活实践过程中, 通过与他人及社会进行能动互动, 个体通过内在参照系统形成自我反思, 使行为与思想逐渐形成并自觉发展成一致的状况。自我认同表现为个体在与社会互动中对自己生存状况的反思、思考和对自我生命价值的深度探求, 它包含个体自我意识的同一性、自我生活的归宿感和自我生命的意义感[6]。在现代社会中, 由于人际的疏离, 人们倾向于将网络当作社交活动的替代品。虚拟世界打破了许多现实世界的限制, 使得人们愿意参加网络的人际互动。在游戏中, 尤其是存在完善的社会系统的网络角色扮演游戏, 让即使是从未谋面的社群成员, 也可能因为彼此的志趣相投而发展出友谊、伙伴等原本需要通过面对面沟通才能建立起来的关系。

在网络游戏中, 现实的人们从物理世界进入网络虚拟世界, 在虚拟的、想象的自我构造中, 表达了游戏者一种探索另一个新的“自我”身份的愿望。麦克卢汉就认为游戏是对日常压力的大众反应的延伸, 因而成为一种文化准确可靠的模式, 在他看来, 任何游戏, 都是个人或群体的延伸。而作为人的延伸的游戏, 在对游戏者的重构之中, 实现着游戏者的文化体验和文化认同[1]。《原神》中“尘歌壶”的设计即存在着大量玩家主动与创造性的活动, 体现着玩家对游戏文化和现实文化的认同和再创造。

尘歌壶是独立于《原神》大世界之外的壶中洞天, 在具有较高自由度的尘歌壶中, 玩家被允许积极进行极具个性色彩的创作。玩家成为洞天小岛的持有者和开拓者, 可以邀请大世界中的动物和角色入场, 通过在大世界中收集材料制作摆设改变洞天环境, 设计洞天。在这些自主性极强的活动中, 最能激发玩家创造力与想象力。而在社交媒介时代, 多数玩家在打造了自己满意的洞天后选择将其分享至社交平台, 炫耀性地展示自己的劳动成果。这种自我与群体认同有关的展示极具吸引力, 它们吸引着一批又一批新玩家的加入。而玩家在游戏创作与社交平台上的展示与分享, 实际上反映出韩炳哲所说“他者的消失”的当代社交媒介环境下个人的自我认同建构的特点: 他者的时代已经消失。即他者的否定性让位于同者的肯定性[7]。游戏强化了玩家对自我的认同与建构, 以保持自身的独特性与存在于世的意义。

针对娱乐和信息工业的生产和价值, 法兰克福学派的学者指出它们是令人难以抗拒的, 因为其中蕴含着某种固定的观念和习惯, 通过激发精神上或情感上的反应将“心甘情愿”的消费者和文化的生产者绑定在一起, 如此, 玩家作为文化的受众的同时被纳入了整个资本主义体系。玩家沉浸其中, 只考虑眼前, 不关心将来, 而这已经成为了一种生活方式, 一种好的生活方式[8]。“文化工业可以让人们从一整天的辛苦劳作中暂时解脱出来……仿佛一个天堂……然而这种解脱其实是被预先设计好的, 其目的就是把人们拉回原点, 继续劳动。娱乐本应激励他们反抗, 如今却只教会他们顺从”[9], “玩工”们在网络游戏中的劳动呈现出一种“异化”现象。

马克思曾在《1844年经济学哲学手稿》中对私有制条件下所发生的“异化”现象进行了分析与总结。他指出“异化”指人的物质与精神生产及其产品变成异己或与人对立的力量反过来统治人的社会现象。异化将造成劳动者同自己的劳动产品相异化、劳动者同自己的劳动活动相异化、人同自己的类本质相异化以及人同人相异化四种异化劳动形式[10]。马尔库塞在《单向度的人》中也指出, 工业社会艺术的大众化和商业化使之成为压抑性社会的工具, 从而导致人和文化的单向度发展。《原神》非常具象地体现了这一现象。

角色的命座与能力挂钩, 而快速提升命座只能通过不断地充值现实货币进行角色的抽取。当游戏中人物的能力和金钱挂钩时, 玩家依靠充值来表征自己的价值; 当游戏将“成功”的欲望高高挂起时, 玩

家就必须夜以继日地重复无聊的游戏来实现目标。当代社会的主体面临着一种新异化状态,即“人们自愿做的某些不是人们自己真正想做的事情”。“玩工”们在游戏中夜以继日地劳动,仿佛只要沉迷其中就能从日常生活的琐事中脱离出来,得到真正的自由和成功。“玩工”沉浸在主体自由的幻觉中,认为在玩游戏时即得到了快乐和休息。实际上,这是一种游戏劳动引发的自由幻觉:我们终于在游戏中得以自由,但自由的前提是不能睡觉,要完成今天的体力和日常再睡。在重复的游戏劳动中,人存在的价值被削弱,社会中批判性和否定性力量也不断缺失,这使得极权主义社会的人们安然生活其中,缺乏反抗精神。

## 5. 结语

作为新兴大众文化的网络游戏可能比其他的大众文化更加有竞争力,更加具有大众文化的特点。突出的视觉和听觉效果,强烈的参与性与互动性,颠覆了原有媒介的传播理念。随着新业态、新劳动形式的出现,也有越来越多的学者开始关注网络游戏产业中“玩工”的劳动现状。本文希望借助《原神》深化对“玩工”数字劳动的理解,数字资本主义中的劳动往往与游戏融合在一起。在《原神》中,玩家在游戏中劳动,对自己进行规训、创造一种网络身份认同的假象。基于这种现象,过去亚里士多德对劳动工作和休闲游戏的区分就被模糊了,对游戏公司而言,他们面向社会发布网络游戏,而网络游戏的盈利为他们带去正向的价值回馈,但对于玩家而言,他们直接面向游戏公司而不面向社会,他们的价值被回馈于游戏公司,进而为游戏公司谋取价值。玩家的游戏行为到底是在游戏中创造了价值,还是认为自己在游戏,实际上在进行被剥削的劳动而不自知?这是我们需要进一步思考 and 解决的问题。

## 参考文献

- [1] 刘泓. 虚拟游戏的身份认同——网络游戏的文化体验之反思[J]. 福建论坛(人文社会科学版), 2003(3): 38-42.
- [2] [德]马克斯·霍克海默, 西奥多·阿多诺. 启蒙辩证法: 哲学断片[M]. 渠敬东, 曹卫东, 译. 上海: 上海人民出版社, 2006: 111.
- [3] 吴鼎铭. 互联网时代的“数字劳工”研究[D]: [博士学位论文]. 武汉: 武汉大学, 2015.
- [4] 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(2): 126-135.
- [5] 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(4): 54-72.
- [6] 姚上海, 罗高峰. 结构化理论视角下的自我认同研究[J]. 学术论坛(理论月刊), 2011(3): 46-49.
- [7] 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.
- [8] [美]赫伯特·马尔库塞. 单向度的人[M]. 刘继, 译. 上海: 上海译文出版社, 1989: 12.
- [9] [英]约翰·斯道雷. 文化理论与大众文化导论[M]. 常江, 译. 北京: 北京大学出版社, 2010: 81.
- [10] [德]卡尔·马克思. 1844 年经济学哲学手稿[M]. 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局, 译. 北京: 人民出版社, 1979: 42-57.