

网络游戏中游戏玩家的“数字劳工化”探究： 以《崩坏：星穹铁道》为例

王 晶

北京印刷学院新闻传播学院，北京

收稿日期：2025年5月26日；录用日期：2025年6月25日；发布日期：2025年7月3日

摘 要

在移动技术的迅猛发展下，游戏产业成为社会发展不可缺少的业态之一，网络游戏的蓬勃发展在带动市场经济增长的同时，也在无形中使游戏玩家参与到隐性劳动中。文章以米哈游公司旗下的游戏——星穹铁道为例，采用参与式观察与深度访谈的研究方法，探究游戏玩家在游戏中是如何无意识劳动和被支配的，以及如何对网络游戏健康环境进行规范建构。

关键词

网络游戏，数字劳工，玩工，《崩坏：星穹铁道》

Exploring the “Digital Laborization” of Gamers in Online Games: A Case Study of *Honkai: Star Rail*

Jing Wang

School of Journalism and Communication, Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing

Received: May 26th, 2025; accepted: Jun. 25th, 2025; published: Jul. 3rd, 2025

Abstract

Under the rapid development of mobile technology, the game industry has become one of the indispensable industries for social development, and the booming development of online games has brought power to the growth of the market economy, and at the same time, it has also made the game players in an invisible way to be in the implicit labor. This paper takes *Honkai: Star Rail*, a game owned by miHoYo Company, as an example, and adopts the research method of participatory observation and in-

depth interview to explore how players unconsciously labor and are dominated in the game, and how to construct norms for the healthy environment of online games.

Keywords

Online Game, Digital Labor, Playworker, *Honkai: Star Rail*

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

在数字技术快速发展的 3.0 时代,网络游戏逐渐演变为融合社交、文化生产和经济活动的复合型数字空间。随着游戏产业的商业化程度不断提高,玩家的角色逐渐从“消费者”转变为“产消者”,在这一过程中,玩家的游戏行为日益呈现出“数字劳工化”的倾向。《崩坏:星穹铁道》作为米哈游公司旗下的现象级角色扮演游戏(RPG),凭借其精美的美术风格、沉浸式的叙事设计和深度的角色养成机制,吸引了全球范围内的大量玩家。游戏不仅通过抽卡付费模式实现盈利,更依赖玩家社区的活跃度、二次创作和口碑传播来维持长期运营。玩家在游戏角色强度培养、任务过关和游戏外的剧情讨论以及同人创作等行为,客观上为游戏厂商创造了额外的经济与文化价值,但这一过程往往被包装成“自愿参与”或“兴趣驱动”,掩盖了其背后的劳动属性。本研究以《崩坏:星穹铁道》为例,探讨网络游戏中玩家的“数字劳工化”现象,研究采用文本分析、参与式观察和案例研究相结合的方法探究游戏玩家在游戏中是如何无意识劳动和被支配的,以及如何对网络游戏健康环境进行规范建构。

2. 概述

2.1. 网络游戏

互联网时代下,网络游戏走进社会,成为人们休闲娱乐和社会交往的重要途径。2023年8月28日,中国互联网络信息中心(CNNIC)在京发布第52次《中国互联网络发展状况统计报告》。《报告》显示,截至2023年6月,我国网民规模达10.79亿人,其中,我国网络游戏用户规模达5.50亿人,占网民整体的51.0% [1]。此外,2023年12月15日,根据中国音数协游戏工委发布的《2023年中国游戏产业报告》,2023年中国客户端游戏市场实际销售收入662.83亿元,同比增长8%,国内游戏用户规模达到6.68亿人,同比增长0.61%,为历史新高点[2]。《崩坏:星穹铁道》是上海米哈游网络科技股份有限公司自主研发的银河冒险策略游戏,2023年4月26日正式开启全平台公测,并获得了TGA 2023最佳移动游戏的奖项。截止到2024年1月1日,星穹铁道微博有308.9万粉丝关注,微博超话已有313万开拓者和61.2万帖子。

2.2. 数字劳工

对于“数字劳工”的研究,传播学界一直都在讨论,但是对于完整的定义,一直没有明确的答案。直到福克斯在其《数字劳动与马克思》(Digital Labor and Karl Marx)这本书中,对数字劳工有了一个相对清晰的定义:“数字劳工是电子媒介生存、使用以及应用这样集体劳动力中的一部分,他们不是一个确定的职业,他们服务的产业定义了他们,在这个产业中,他们受资本的剥削。” [3]国内对于数字劳工的

定义及分类亦不统一，主流看法分为两种：第一种是“受众商品论”背景下的网民，他们的传播行为被纳入互联网产业运作过程中，转化为商业资本增值的数字劳动[4]。而第二种更强调有实际金钱往来的雇佣关系，例如受雇于网文网站的小说写手、游戏行业的电竞选手，这些数字劳工处于一种自主、自觉的劳动状态，是一种自由劳动，也是一种被数字资本主义剥削的劳动。20世纪70年代，传播政治学之父斯迈兹提出“受众商品论”理论，认为大众在消遣娱乐活动中倾注的注意力被报纸打包卖给了广告商，在这个理论范式下，大众变成了一种商品，其信息消费行为可以带来超越信息本身的更大价值。而到了移动媒体时代，传播模式从大众走向分众，传播境域从现实走向虚拟，“受众商品”理论不再完全适用，但它的思维逻辑可以放到数字劳工语境中做参考，即用户的社交参与行为实际上成了数字资源流转的重要驱动力。“数字劳工”一定程度上可以被视作为“受众商品论”理论的延伸。随着数字劳工理论不断发展，学界根据不同领域，将数字劳工的劳动形式细分为多个类型。如玩劳动、产消劳动等，强调了受众在娱乐或消费满足自身情感需求的同时，也主动或被动地创造出能够被企业收集并加以利用的信息，因此他们的行为被认为具有劳动的特性。用户处于一个巨大的平台社会中，在其中休闲与工作的界限逐渐模糊，网络游戏游戏中的游戏玩家们成为“玩工”。在网络游戏中，用户通过依附于平台的游戏进行生产与消费，游戏商家则获得经济利益，作为游戏玩家的用户无疑沦为了游戏商家获取流量和利润的工具。此时，游戏玩家的娱乐已不仅仅是一种休闲活动，还可以被看作是数字劳动，游戏玩家也成为了数字劳工。

上述对于“数字劳工”的定义概述，本文的研究更基于第一种“受众商品论”下的游戏劳工们。

3. 游戏机制：集生产、消费、社交于一体

星穹铁道是一种以开拓任务、开启剧情、冒险、角色养成于一体的冒险策略游戏。在该游戏中，玩家的身份是星穹列车上一名特殊的旅客，即开拓者。游戏开始时，玩家可为开拓者选择不同性别的载体“星”或“穹”。在后续剧情推进中会解锁不同的角色以供操控。

3.1. 游戏内容

在游戏中，角色可以装配两类装备道具，一类是光锥，一类是遗器。光锥和遗器的主要作用是角色增添武器和增益。此外角色还可以点亮与升级行迹，增加额外能力。玩家可以通过消耗强化材料和信用点等材料对光锥和遗器进行强化。第二种消耗物品大致可分为强化材料、其他材料、消耗品、任务道具和货币几类。该游戏中最主要的物品有：可以用来兑换车票从而进行跃迁抽角色的星穹；给角色升级以及购买游戏中的商品的信用点；每日最高240上限用来进行常驻玩法所需要消耗的开拓力。

玩家可通过开拓任务体验主线剧情，也可通过挑战关卡获取资源。常驻活动大致可分为模拟宇宙、忘却之庭、历战余响、拟造花萼、侵蚀隧洞、凝滞虚影等。玩家可以通过消耗开拓力(体力)来获得奖励，从而为角色升级。这些升级装备都需要重复地进行刷取才能获得合适的材料。另外，游戏中的任务可分为开拓任务、同行任务、日常任务和冒险任务。参与开拓任务可推进故事的发展；参与同行任务，在冒险中会结识新的伙伴，通过完成特定任务，可以邀请伙伴登上列车；日常任务，则是每日完成日常任务；冒险任务则是接受委托，获得一些信用点。在游戏中达成成就就会激活成就系统，获得星穹奖励。

3.2. 游戏消费

“跃迁”是该游戏获得限定角色的唯一途径，即需要玩家自己积攒星穹和车票进行跃迁，或者通过花费真实的金钱去购买协议包、小月卡、大月卡之类的氪金行为。角色池分为常驻池和up池，前者是指玩家可以在任何时间内抽取池中的角色，且不会下架；而后者是根据版本的更新上架新的限定角色，玩家在新版本期间如果没有获取，则需要等下一次复刻才可以进行再次抽取。此外，为了增加游戏和玩家

的体验感和新鲜感，角色的抽取会设置一定的概率，例如每十次必会有四星及以上角色，90次抽取必定出现五星角色，而如果五星角色不是限定五星则会进入大保底，即第170抽必定是该角色。这种抽取玩法在一定程度上给予了玩家刺激感与体验感。

3.3. 游戏社交

首先，游戏玩家拥有自己的主页，可以展示自己的头像、昵称以及四位玩家的角色等等。“支援角色”指玩家可以把一位角色放在置顶，以便列表里的好友和附近的人使用，既满足了使用者的需求，也可让每次被他人使用的玩家自己获得信用点。另外，附近的人可以主动申请添加玩家为好友，通过后可以在游戏列表里进行交流。此外，米哈游开发了一款名叫米游社的app，作为旗下游戏玩家社区，该社区集合了多种米哈游开发的游戏官方咨询、活动周边、福利趣闻等信息，玩家们可以在米游社里进行每日签到，查看攻略、交友互动等社交行为。

4. 身份转变：从玩家到劳工

本研究以星穹铁道游戏玩家为研究对象，采用参与式观察和深度访谈法探究在游戏中游戏玩家是如何成为劳工的。首先采用参与式观察法，作者作为该游戏玩家能够对游戏的内外部进行全面的体验与考察，并与其他玩家搭建社交圈子。其次，采用深度访谈法。本研究利用半开放式的访谈方法与游戏玩家进行深度探讨，并且与8名玩家进行访谈，主要采取线上的访谈形式，玩家的基本信息见表1。

Table 1. Basic information of respondents

表 1. 受访者基本情况

编号	性别	年龄	职业
w01	女	21	会计
w02	女	24	研究生
w03	女	22	大学生
w04	女	18	大学生
w05	女	15	初中生
m06	男	27	自由职业
m07	男	17	高中生
m08	男	20	大学生

4.1. 角色身份的建构

星穹铁道的游戏剧情和人物设定等内容是在基于华夏风和传统文化的背景下创作出来的。例如在目前版本中更新的星球“罗浮仙舟”，它的主线剧情和中国传统文化关系密切，比如从《山海经》《淮南子》等古籍中化用了建木、不死药等神话元素，故事人物从秦始皇渴求长生，让人世成为“仙舟”，到“嫦娥应悔偷灵药”，意识到长生所带来的灾难，继而放弃长生并与之对抗，情节中包含着强烈的中国传统哲学思辨。这一设计在服化道具以及剧情设定方面都契合玩家的文化认同。

此外，游戏中的角色也是依据半真实的历史人物构建的，这种基于半实半虚的设定更容易让玩家把自己带入到角色与故事情节中。而游戏设定的剧情有时会采取半开放式的方式使玩家自主选择不同的方式进行开拓与推进，在这过程中，玩家的意识会随着剧情的推进而完全代入自己，就如同观看电视剧时会和角色共情一样，玩家顺利推进剧情，从而人物的命运与行动也会发生变化。玩家自己探索、开创、

塑造人物故事情节的过程，也是持续地进行“数字劳动”的过程。

“我觉得最吸引我的是每个仙舟都有个中国古代朝代当背景。比如罗浮神策上将军李二凤，对应唐朝。然后仙舟最开始的来历是被统治者派出去找长生不老药，对应秦始皇。还有仙舟代表明朝、秦朝、青铜时代等等。”(m07)

“人物设计？罗浮的人物服装好多都是关于传统文化的。驭空的旗袍、建筑设计榫卯结构也有。NPC的服装更明显，那个魔方游戏还有药王的中国传统求长生不老的思想，这些都是传统文化。”(w01)

4.2. 角色身份的巩固

马克思认为劳动者生产商品的过程有两大特征——零散化与重复性，这使他们难以形成对工作的满足感……因此劳动者必须被迫不停地重复劳作[5]。在游戏中，开发者通过构建多种不同玩法使玩家进行长期的自愿劳动，并且在角色培养中采取多个途径共同升级的玩法，使玩家不得不花费大量时间去刷取装备，升级装备。在角色升级中，玩家必须要通过历战余响、拟造花萼、侵蚀隧洞、凝滞虚影这几类玩法不停重复地刷取装备、获得五星装备。只有装备升级后才能开拓剧情、战胜敌人，玩家需要投入大量的时间做同样的任务。在游戏过程中，玩家需要付出大量时间做同样的事情，在保持着清醒认知状态下继续反复操作，无形中对自己进行规训并巩固了自己数字劳工的身份。

“刚开始我角色很少，所以升级装备和角色技能花费的时间很短，因为它刚开始都是低级装备，没有必要给低级装备升级，所以要重复刷同样的关卡。还有那些技能也是到一定等级才会让你继续激活，不是一直都能激活的。然后就要去赶紧完成任务达到等级再去继续刷装备激活。”(w02)

4.3. 主动的付出

游戏玩家对劳工身份的巩固与加深还体现在主动传播游戏和游戏社交中。开发者会开发一些网页活动吸引玩家去点击，在网页中玩家完成自己的任务后可以选择分享链接获得奖励；而在米游社社区内，玩家们有多重身份，比如探讨关卡如何通过的求助者，以及撰写游戏通关和角色升级一览图的攻略者，还有交流剧情、创作同人周边的玩家。玩家们在社区内互相交流与分享，提升了自身的文化认同感和归属感。另外，游戏开发商时不时会推出游戏“内测”的活动，成功完成内测的玩家可以获得相应的奖励。玩家主动进行内测是为了获取奖励与体验新角色和新玩法，而对于游戏开发商来说，则是免费为自身游戏进行优化和更新，玩家的劳动也为游戏开发商带来利益。

从不同角度看来，玩家在玩游戏的过程中一定程度上也是一种自我呈现和自我满足的行为。在游戏中，玩家可以在不同社交平台进行自我展演，展示自己的水平、为其他玩家展示操作与通关攻略，还可以获得许多粉丝。例如，up主“你的影月月”在抖音和b站上对星穹铁道的角色、关卡以及一些活动进行解说和操作，对博主本人来说，在劳动的同时也获得了满足感与成就感，充分展现自我。而对于其他观看的玩家来说，则给自己在游戏中更快地成功通关带来便利，自己再去游戏中劳动。

“我是被我朋友推荐去搜攻略看的，因为有的关卡很难，其实更多的是想拿满分奖励，然后博主一般都能给你一个能拿满奖励的攻略。”(m07)

4.4. 被迫的劳动

“每天醒来第一件事就是打开手机”对于网民们来说，已经逐渐成为了一种常态。在网络游戏中，玩家们每天也在重复着打卡-消耗体力-下线的流水线式操作，已经逐渐沦为一种“半无意识、半被迫性、不由自主”的劳动状态[6]。

“我每天早上如果没有课就会在刷完牙洗完脸后打开手机先在米游社签到然后转战平板去登录。先把每日任务完成，然后把委托任务重新派遣，再把开拓力全部消耗完之后领取完奖励再下线。如果有课

我就等上完课空闲了完成，大概需要十分钟的时间，毫不夸张地说比我上班还要积极。”(w03)

“太累了，有的时候会一边抱怨一边手上不停地进行战斗。其实想想我也不必每天雷打不动地上线下线，但是又会觉得免费的东西不要白不要。有一次我忘记在米游社签到了，第二天去签到看到漏签的标识我心里很难受，即使补签没什么用我还是选择花了 20 积分补签。”(w02)

另一方面，星穹铁道在版本更新的时间与机制上，也在一定程度上对玩家产生了刺激和半强迫抽取心理。游戏每个版本更新后持续的时间大概在半个月，而新版本所推出的限定角色上架周期为一个月。玩家需要在一个月内选择是否抽取，如果没有抽取该角色，既不会放在常驻池内，复刻的时间也会不定。且在一定概率上，限定角色对当前版本有着增益作用。所以玩家会因为对复刻时间的不确定以及时间周期等原因选择氪金，当然也有坚持自己的喜好不被限定所推动的玩家。

“抽取一个五星角色或者自己喜欢的角色挺难的，因为它有时候会歪，虽然是五星角色但不是限时的，只能等到下一个 80 抽才能抽到，那个时候时间都已经过了，角色就下架了。所以我有的时候会充点钱再攒攒车票买了它。”(m03)

5. 反思与建构

异化理论指出，工人在劳动中所耗费的力量越多，他亲手创造出来的反对自身的异己化力量就越大，他的内心世界就越匮乏，属于他的事物就越少[7]。对于游戏玩家来说，其实一些玩家都对自己和游戏有着一定的认知，比如游戏设计的任何一个环节和玩法，即使看起来能使玩家获得许多免费的奖励，但即使玩家自己能得到一些好处，实际上最终最大的获益者依旧是游戏公司。而对一些明确的游戏机制活动来说，玩家也能够知道游戏在压榨着自己的时间与精力，但也不会做出相应的反应行为。

“世界上没有免费的午餐这个道理我肯定是知道的，游戏公司怎么可能自己不赚钱还白让我们免费玩。上次版本有一个活动是磐岩镇擂台 2 的比赛，刚开始我通关赶进度的时候还没有意识到什么，因为它创新了一下玩法，我们作为怪物来对打怪物，还挺新奇的。但后来刷了一下社区和超话的帖子，他们说老米这是等我们把怪物配对以及通关后准备白嫖我们的配对创意，以及优化怪物的技能。我想也是这个道理，但我对这个没感到有什么，毕竟互惠互利。”(m06)

游戏玩家的这种长期有意识和无意识地为资本生产和创造价值的行为会导致其在建构自我中的主体意识逐步消解，引发自我的异化。当然，游戏不论作为媒介还是作为“场域”，都给玩家带来了一定娱乐和自我策展的机会，但这种长期的数字玩工劳动使其习惯于游戏所带来的满足感，容易引发玩家主体意识的消解，使其丧失独立思考的能力，无法正确认识真实自我，由此形成恶性循环，对自我的身心健康都会造成影响。

数字时代的我们或多或少都是一定程度上的数字劳工，网络游戏作为一种娱乐消遣的媒介，在探讨数字劳工这个问题上我们应该多重看待。从有利的一面来说，玩家虽然在游戏中逐渐沦为了数字劳工，但他们自身也获得了网络游戏本身承载的娱乐功能，以及在寻求自我认同感方面有一定的提升。从另一方面来讲，游戏公司无形压榨了玩家的剩余价值，公司和玩家之间的关系需要进一步探讨和引导。2023 年 12 月 22 日，国家新闻出版署就《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》公开征求意见，在网络游戏的出版经营、未成年人保护等方面提出具体要求。其中一些要求对当下一些游戏存在的机制和玩家的参与具有相当的针对性。例如对网游每日登录等诱导性奖励说“不”的要求，能够对一些每天“上班打卡”的玩家起到一定的纠正作用[8]。除此之外，网游领域也需重新探讨游戏开发公司和玩家之间的关系，时刻保持对数字劳工背后存在的技术控制与资本剥削逻辑持清醒态度。

6. 结语

在数字化与游戏产业深度融合的当下，玩家作为游戏生态的核心参与者，其劳动行为逐渐呈现出“数

字“劳工化”的特征。本研究以游戏《崩坏：星穹铁道》为例，聚焦网络游戏中玩家的“数字劳工化”现象，探讨游戏玩家在游戏中是如何无意识劳动和被支配的，以及如何对网络游戏健康环境进行规范建构。研究发现，玩家在集生产、消费、社交于一体的游戏内和游戏外的社区进行无意识和部分有意识的“劳工”行为，在娱乐的同时，主动或被迫地付出自己的时间、金钱、精力。然而，这种“劳工化”现象并非全然消极，玩家在劳动过程中也获得了自我实现、社群归属感乃至经济利益。问题的关键在于如何平衡厂商与玩家之间的权力关系。总之，游戏玩家的“数字劳工化”是数字经济时代的新型生产关系缩影。只有通过多方协作，才能实现游戏作为文化产品与商业产品的双重价值，并保障玩家在虚拟世界中的合法权益。

参考文献

- [1] 中国互联网络信息中心. 第52次《中国互联网络发展状况统计报告》[EB/OL]. 2023-09-14. <https://cnnic.cn/n4/2023/0828/c199-10830.html>, 2023-10-28.
- [2] 中国音数协游戏工委. 2023年中国游戏产业报告[EB/OL]. 2023-12-19. <http://www.xinhuanet.com/ent/20231215/f670a4330eac41d6859e9f11d9226d5b/c.html>, 2024-02-18.
- [3] Fuchs, C. (2014) Digital Labor and Karl Marx. Routledge, 4. <https://doi.org/10.4324/9781315880075>
- [4] 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(6): 124-137.
- [5] 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.
- [6] 吴妍. 数字劳动与数字劳工——基于平台用户的政治经济学分析[J]. 新闻知识, 2021(11): 49-53.
- [7] 赵红勋, 侯珮桦. 媒介依赖视域下青年群体的游戏实践探析——基于《王者荣耀》青年游戏玩家的学术考察[J]. 青年发展论坛, 2023, 33(3): 78-86.
- [8] 中国日报网. 国家新闻出版署发布《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》[EB/OL]. 2023-12-22. <http://cn.chinadaily.com.cn/a/202312/22/WS65854391a310c2083e41433c.html>, 2024-02-20.

附录

访谈大纲:

- 1) 请问你的年龄是多少? 职业是什么? 对于网络游戏你的看法是什么?
- 2) 你是怎么知道星穹铁道这个游戏的? 在此之前你了解过、玩过其他类似的游戏吗? 玩这个游戏多久了?
- 3) 你玩游戏的时间和频率大概是多久一次以及一次花费多少时间在游戏里?
- 4) 在游戏中你会有每天都在上班打卡的感觉吗? 比如说每日签到以及清空体力。如果发生漏签、忘记登录等行为, 你会感到郁闷或者其他吗?
- 5) 你觉得这个游戏对你来说会让你上瘾和依赖吗?
- 6) 在游戏中有过消费行为吗? 氪金的原因是什么?
- 7) 你对于游戏里的机制和内容有什么看法?
- 8) 游戏里你会和其他玩家交流吗? 这种交流会延伸至线下吗?