

反向驯化、符号劳动与媒介依存症： 数字游戏中的玩家主体性悖论*

李俊欣

摘要：数字游戏作为一种文化形式，是玩家自我展演的“生命舞台”。数字游戏通过暴力“正当化”的“超真实”符号环境、程序与算法的修辞规训，将玩家悬置于“玩乐回路”中，构成媒介反驯的系统逻辑。玩家以符号劳动为典型的自我驱动，在隐形的“数字工厂”中主动从事符号和文本的生产，形成“媒介依存”的社会症候。面对数字游戏中的主体性悖论，需要寻求处于游戏反讽时代的演进出路，使主体在游戏世界中获得真正意义上的“自由”和“解放”。

关键词：游戏玩家 反向驯化 符号劳动 媒介依存症

中图分类号：G122

文献标识码：A

文章编号：1004-0730(2024)07-0124-09

DOI:10.19624/j.cnki.cn42-1005/c.2024.07.013

随着互联网时代的到来，人们开始越来越多地将主体的认知、情感能量和集体关注转投至网络空间和数字游戏世界。2023年，中国游戏用户规模已达6.68亿人^[1]。在向虚拟世界迁徙的过程中，游戏玩家关于自我、社会以及世界的认知亦被形塑和改变。一方面，玩数字游戏是以“人机交互”为核心、以“身体沉浸”为感官体验的主体创造行为，玩家基于自身的能力、偏好以及游戏文本的“可供性”来理解游戏世界；另一方面，玩家在游戏世界中的主体性，是一种规则制约下的有限主体性，一种“媒介依存”的虚拟主体性。

在游戏世界中，玩家建立的符号文本及其寻

求的身份认同，亦能转义为规训、同化乃至反噬玩家自我意识和行动实践的异己力量，由此构成一种真实与虚拟、自由与规训、意义与无意义并存的媒介化生存样态。游戏玩家群体形象也经历了由“劳动者主体变为‘施害者/受害者/被拯救者’的沉默客体、再到消失不见的消费者或模糊不清的新人类”^[2]的过程。玩家为何会在游戏世界中拥有作为主体的控制权的同时，又丧失了诸多自由？本文将从游戏控制论、玩家行动及其群体性生活三个维度，阐释数字游戏中的玩家主体性悖论，以期使玩家群体在充满悖反的数字生活中，超越符号机器的引导与规训，获得一个

真正自在的意义世界。

一、反向驯化：游戏的控制论

数字游戏(Digital Game),是一种以数字技术为手段、以数字化设备为平台而实施的各种游戏的总称。玩数字游戏,首先意味着玩家对机器的“驯化”。玩家熟悉和运用游戏规则的过程,即是对数字游戏硬件和软件的“驯化”过程。玩家“主体感”的产生,源于对符号键码的选择和组合。通过对计算机、键盘、摇杆、手机屏幕以及可穿戴游戏设备的“驯化”,玩家建立起与数字游戏世界的连接,完成与符号机器的交互,这些机器与设备同时也构成玩家知觉的延伸。但数字游戏与玩家存在于一个相互定义的过程中。在阿尔塞斯(Espen Aarseth)看来,“数字游戏将通俗屏幕媒介的视听美学与一种新的‘赛博格美学’结合,其核心在于控制”^[3]。在这个过程中,玩家并不随意进行个体叙述,而是发现一种既存的文本,并遵守其命令。

“驯化”过程还具有反向性,媒介技术在被人类“驯化”并纳入社会生活的过程中,也以自身的技术意向结构来“反驯”人类。媒介技术能够对其使用主体施加一种全新的“控制力”,使其无法从媒介使用中“戒断”。“反驯”是“异化”概念在媒介技术营建的信息环境中的发展与延伸。数字游戏的“反向驯化”,主要表现为玩家在玩游戏的过程中,其意识和行为受到游戏环境的影响,被游戏媒介控制和支配。这一“反驯”过程,主要包括情境“反驯”、程序与算法的规则“反驯”以及玩家对自我的规训。

(一)暴力“正当化”的符号场景

数字游戏是继电视之后最具社会影响力的大众传播媒介之一。对于“游戏一代”的青少年而言,数字游戏是他们的专属媒介,是其主体存在之

“提示”与日常生活之“镜像”。现代社会对数字游戏之批判,亦围绕着游戏媒介暴力的“魔弹”效果。暴力游戏被认为为玩家的行为提供了完整的学习环境。安德森(Craig Anderson)等人提出的一般攻击性模型(GAM)认为,“通过模仿和学习游戏中的行为,玩家提高了攻击认知和行为”^[4]。

游戏世界具有“超真实”性。这种由媒介提供的“超真实”符号环境,对人类主体的认知和行为的塑造能力,不亚于现实社会中的自然和社会环境。在数字游戏的符号世界中,公开的物理运动使真实世界中通常隐藏的东西(如暴力)更加引人注目,暴力符号以更“正当”且更具娱乐性的方式进入玩家的主观世界。暴力能够作为一种情境结构,而施加暴力意味着一种纪律机制,它们能够在互动环境中塑造玩家的行为实践。暴力与犯罪行为为被游戏程序与规则“正当”化为一种娱乐手段,目的在于为玩家提供一种“自我中心”的主体情感体验。在数字游戏中,暴力符号的“正当化”路径主要包含三种。

其一,玩家控制的角色化身,作为“黑帮”的一员或社会“罪犯”,被游戏程序设定为魅力“偶像”或“英雄”。此时,暴力本身便被转义,通过施加暴力,玩家能获得作为“强者”的符号力量。此外,化身还可能被塑造成一个社会边缘人物,施暴行为被预设作为一种反抗不公、摆脱“命运”的必要手段,以此引起玩家“同情”或“共情”。其二,暴力行为被框定为游戏升级之必要手段。玩家在游戏世界中,需要通过“打怪”“掠夺”“击杀”他人等暴力方式,获得游戏内的等级提升和符号资源,这使得“爆头”“偷抢”等行为是合理、必要以及被鼓励的,暴力行为成为一种游戏内的生存规则和共有经验。其三,暴力行为不受惩处且受害者无关紧要。在游戏世界中,玩家被允许攻击他者和尽情破坏,无须承受或可以逃脱惩罚与道德谴责。此外,种族、阶层和性别偏见也通过技术包装进入游戏场

域中,构成暴力“正当化”的结构性力量,影响玩家对现实世界的认知和道德判断。

数字游戏是高度参与式的交互媒介,玩家在游戏中的动机、状态、时长不尽相同,也由此形成了各式各样的对符号环境之“抵抗”。玩家操作和思维形成的更广泛的文化背景,决定了他们理解和参与游戏的方式。因此,数字游戏中的暴力符号不必然导致玩家在现实社会中的暴力行为,但数字游戏能提供一种“暴力被允许”的符号环境。当玩家将“虚拟自然”中的主体意识和行为带入现实社会,就有可能产生暴力行为。在这一情形下,暴力游戏所承载的意识形态能够内化为玩家意识^[5],玩家的自我认知和社会认知存在被扭曲的可能。暴力行为产生之关键,最终在于玩家的行为认知及其受到的行为教育所给予他与外界的互动方式。

(二)程序修辞、算法与玩家的自我规训

数字媒介能够通过情境化的文本诉求,塑造意义、影响观点,信息被设计并有效地引发公众的期望和反应。在此基础上,博格斯特(Ian Bogost)通过“程序修辞”(Procedural Rhetoric)来揭示游戏话语生产的程序运作机理。程序修辞是游戏程序设计者身份之子域,程序论据通过行为规则或动态模型建构^[6]。传播者的“意向性”通过符码操作嵌入强编码的“游戏内文本”,在特定的结构化信息环境和程序性的认知框架中被传达。由此,数字游戏构成一种意识形态话语方式,游戏玩法所暗含的符码意向性,使玩家的观念体系在现实与虚拟的互动中被建构、塑造并重组^[7]。

数字游戏的程序修辞主要通过三种路径。一是游戏“选项”设置之结构性和意向性。选择之间存在的逻辑结构联系,共同将意义解释引入特定方向,构成程序之“意向性”。二是游戏结局的程式化和“必然性”。游戏中的二元输赢逻辑,会诱使玩家不惜使用任何手段赢得比赛,但在一个你

永远赢不了的游戏(A“You-Never-Win” Game)中,无论玩家如何行动,游戏都以“悲剧”形式结束。三是游戏世界观之设定及其“自然主义”情境。程序修辞所包含的规则之合理性、游戏之可玩性以及话语之道德性等,可能导致玩家产生错误的价值认同,或不利于培养正确的批判性思维。如《侠盗猎车手》系列游戏,正是通过“自由主义城市化”和“激进种族化”等方式来分配空间,既构成“犯罪资本主义”的典范,又指向帝国之“野蛮主义”,并暗含对犯罪、堕落等隐喻的支持。

此外,作为一种基于“代码”技术语言的文本媒介,数字游戏以“控制”为核心法则。程序编码能够将多层次的社会生活,转变为一种简化的、固定的“文明”算法,呈现出一种文化、社会和政治控制模式的“原始生态”。在由数字符码建构的意义世界中,玩家具有作为主体的创造行为,但这些行为只有通过始终系统化的、数学的逻辑才能够实现。游戏通过程序机制形成“特定的思维结构”,培养玩家特定的行为实践和思维方式。通过教授思维结构和重组感知的方式,玩家将程序的逻辑内在化,由此形成一种单一的赛博格意识。数字游戏中的权威、等级、竞争等关系也通过与技术话语勾连,将玩游戏变成一种适应规范性技术的身体实践。游戏程序设定的玩法和玩家的身体技术之间存在着“拟真鸿沟”,折射出“个人的心理现实与对真实客体的掌控经验之差异”^[8]。

游戏设备建立的强制性句法,使玩家的肉体“被置于一个小小的信号世界,每一个信号都联系着一个必须做出的反应”^[9]。游戏媒介在延伸玩家身体的某项功能时,也要求玩家的身体为之调整,这使得玩家的身体难逃被技术“铭写”和“矫正”的命运。玩家的主体行动,也并非通过其自由意志生成,而是被游戏系统唤起和指引。玩家的身体是人机循环的组成部分,其审美、想象力、自我、身份以及行为也由代码转导。因此,玩游戏意

意味着一种技巧性的、认知的以及具身化的主体经验和能力。游戏的“玩法”被框定为指导玩家规训实践的监管制度。游戏程序和规则之强编码“内文本”，以及玩家主体间的交互关系，共同构成一种“隐形契约”，同时产生社会规范，使得玩家倾向于改变自身态度和行为。这种主体的努力与行动模式，暗含了一种新的被动状态：玩家的自我操练是一种媒介的“反向驯化”，玩家为了适应游戏世界展开了对自身的规训。

（三）玩乐回路：身份幻境及其沉迷

奥尔特(Adam Alter)曾通过“玩乐回路”(Ludic Loop)来描述玩“俄罗斯方块”时的情感体验：“每当你享受消除拼图的一行，出现残缺砖块带来的短暂快感时，你就进入了玩乐回路。”^[10]“玩乐回路”是对游戏沉迷的一种浪漫主义指称。在游戏中，沉迷被认为是一种对游戏的积极评价，是游戏具有可玩性的标志。从商业角度来看，令人沉迷的游戏，意味着有更大的机会获得成功；对于玩家而言，游戏沉迷是一种心理上的“放逐”和“暂停”，但这种“暂时性的逃离”可能导致现实生活秩序之“失常”。游戏沉迷的动因，包含主客观两个层次：客观即数字游戏设计之“可玩性”，主观则涉及玩家的个体经历、精神状态以及社会关系等。游戏的社会交往功能是导致玩家沉迷的重要因素，在现实人际交往中遇到障碍的人，会更加渴望接触网络以及游戏^[11]，化身认同也在游戏沉迷中发挥中介作用。

玩家对游戏世界的依恋和主动沉迷，离不开游戏赋予主体的诸种身份。游戏能够生产与反馈玩家的自我投射^[12]，使玩家获得一种找回自我的感觉。它会持续地吸引玩家进入并停留在游戏世界中，以抵抗“无意义”的日常生活情境。玩家在游戏行动，以及通过行动建构的主体身份，能为其提供一种“意义感”，使他们“获取现实社会中极度缺乏的虚拟关注与认同的幸福”^[13]。

玩家通过游戏中的主体行动，来建构和找回“自我”，但同时又迷失并破坏“自我”，从而掉进更深层次的受控状态。当玩家将数字游戏世界视为栖居与生活的主要符号环境时，现实世界中的符号体系与意义的交互空间就会被挤压；当玩家将游戏中的身份视为主体“自我”的全部内容时，就可能忽略或舍弃其他身份对于主体“自我”的构建作用；当玩家由此忽视社会环境，如道德、法律的基本约束时，就可能出现社会越轨行为。因此，海姆(Michael Heim)提醒我们：“我们越是把虚拟人身(Cyberbody)错当成自身，机器就越是把我们扭曲。”^[14]

玩家与数字游戏世界/系统之间处于一种连续互动式反馈回路。在游戏世界的控制论体系中，“‘真实的、生物的、活的文化的’和‘数学的、人造的、游戏的’元素之间循环与塑造着，支配与行使着不同程度的控制”^[15]。当玩家意识不到自己作为主体的存在，被游戏世界所牵制和引导时，作为客体的数字游戏世界也在争夺人机关系中的主体地位。在这一情形下，玩家可能沦为游戏世界中被异化的劳工，沉迷于游戏世界的玩家将难以走出符号的“魔圈”。

二、玩工：作为劳动的游戏

（一）从数字劳工到游戏玩工

信息技术和数字技术的不断发展，使得资本的积累空间从“工厂车间”转向“社会工厂”，甚至延伸到人们日常休闲和娱乐的空间。从“受众商品论”发展而来的“数字劳工”(Digital Labor)，囊括了数字网络产业中的“专业劳工”“无酬劳工”“受众劳工”以及“玩工”几种形式。在“数字劳工”基础上，库克里奇(Julian Kücklich)提出了“游戏玩工”概念，即“通过玩耍形式，在闲暇时间创造价值的用户”^[16]。“玩工”使得游戏活动“劳动化”，并

标志着一种新的资本积累模式的形成。“游戏玩工”包含三种形式。

一是从事游戏生产环节但非职业化的劳动,如为获得奖励(酬金或虚拟符号)参与游戏设计。近年来,《王者荣耀》《使命召唤》《阴阳师》等游戏举办了各类设计比赛,邀请玩家参与设计游戏角色的皮肤、游戏内的插画等。玩家能够通过游戏内的点赞、投票及各类虚拟道具,为自己喜欢的角色皮肤投票,人气较高作品的设计者将获得现金,以及获得游戏内的符号道具,如头像框、勾玉和蓝票等。

二是在游戏世界建立基于雇佣关系的“游戏代练”。游戏代练服务于获得报酬、强调结果的“外在目的”。对于雇佣者而言,他们希望在游戏中获得的一定的物资积累和身份地位,但没有或不想付出过多的时间和精力。对于被雇者而言,玩游戏既可以是一种自愿、愉快的“工作方式”,也可能呈现为一种被迫的游戏参与形式,玩游戏的目的仅仅在于获得雇佣者所支付的经济报酬。游戏代练将自身具象化为雇主的游戏中主体在游戏中升级,使得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^[17]。此外,“游戏代练”作为一种灰色产业,同时滋生了诸多诈骗等违法犯罪行为,引发了“网游代练嫌赚钱太慢,转为虚假‘卖号’来骗财”“游戏代练变身‘职业扒手’”“孩子打游戏挣钱成网上‘国际童工’”等新的社会问题。

三是玩家作为推动数字游戏世界发展的“免费劳动力”。作为一种媒介商品,数字游戏以玩家的经历、兴趣、个人爱好、品味以及性格、性别为主要内容,从而使玩游戏成为一种基于玩家自愿选择的无酬劳动形式。玩家花费大量时间和精力“肝”游戏,维持着游戏机器的“运转”。通过“自我规训”框架,玩家获得了服从规则之乐趣,并将玩游戏变成“由看不见的手所掌控的‘社会’系统之

中被定位、被管理、被计量的工作”^[18]。数字游戏在给予玩家“自由”“愉悦”“幻想”的同时,亦向他们索要时间、精力和情感。由此,在“‘劳动→娱乐’移位机制作用下,玩家陷入娱乐之幻觉”^[19]。在这个过程中,“被迫劳动”也被转换成“主动劳动”或“上瘾劳动”,游戏活动被转义成数字经济中的一种生产实践。

(二)符号劳动:游戏玩工的动机及其本质

玩家在数字游戏中的劳动,首先是一种“情感劳动”。哈特(Michael Hardt)与奈格里(Antonio Negri)将“情感劳动”视作人与人在真实或虚拟的交流与沟通过程中所付诸的情感实践。这种实践侧重于对情感的创造及操纵^[20],它包括情感生产,以及对生产过程的控制。

数字游戏中的“情感劳动”包含两种基本动力机制。一是“使用-不满足-再使用”的情感模式。情感得不到满足的玩家会持续地停留在游戏世界中,反复地展开游戏行为。当玩家在游戏中耗费大量的体力劳动和符号资源,却未得到相应的符号装备与回馈时,又要进入新一轮的符号资源生产与累积过程。二是不断复现“使用-满足-再使用”的快感体验。快速的目标达成感、证明自我的实现感、想象性的他人认可,技术身体的文化资本及其创建的身份、群体认同会促使玩家不断地保持、回温和强化“心流”体验,产生一种主动、愉快且不受控制的主体情感劳动过程。

其次,“游戏玩工”所从事的数字劳动,是“非物质劳动”(immaterial labor)的延伸,这种劳动形式以自愿、主动且通常无直接经济报酬的形式展开,劳动成果被数字平台或资本集团攫取。玩家在游戏世界中的“非物质劳动”,主要以“符号劳动”的形式展开,表现为玩家以意义寻求和符号认同为情感劳动“内核”,在游戏世界中从事符号的占有、搬运、积累和生产。如播种植物、采集矿石,获得“生存”所需的符号资源;通关、经营,解锁更

多的关卡与符号道具;相互竞争、对抗,追求更高的分数与排位等。玩家在游戏世界中通过“劳动”生产的符号具有虚拟性,它们通常只存在于游戏的意义世界中,由此构筑玩家与非玩家群体的认知边界。数字游戏平台通过道具、装备、等级、经验、技能等非实体的数字符号的符号学设计,将玩家主体的情感“客观化”,以此激发其行动。主体对差异性追求之无限性,意味着其对符号价值需求之无限性。当玩家无法在现实生活中通过物的使用来实现社会区分时,便会转向虚拟世界中的符号生产与占有。迷恋符号,会使主体处于被控状态,并屈从其编排,构成“存在的抽象化”^[21]。

符号标识的差异性逻辑和游戏内嵌的秩序结构,不断激发着玩家的行动效能。玩家通过“氪”的符号消费模式,或转入“肝”的符号生产式劳动,在游戏世界中生产与积累符号。这些符号以玩家身体为基,建构起一种技术话语,并演变成文化资本,由此产生成就感、归属感和文化群体认同。由算法秩序和数字符号构筑的身份,凝结着玩家主体的经验、喜好、习惯及其周围世界的文化结构。“段位”“排名”“签到天数”“解锁成就”,既是符号的游戏,也是资本的象征。符号资本的占有与积累,也意味着新的社会等级制度的建立。这种等级制度在游戏世界中普遍存在,并延伸至更广泛的网络空间,构成当代数字社会中的“赛博生存景观”。游戏能够作为“‘制造能动’并‘反噬对抗’的新权力装置”^[22],将玩家束缚于庞大的数字机器的齿轮上,使其维持游戏世界的运转。数字游戏平台在文化场域内对玩家实施着象征性暴力,隐蔽且不断地刺激玩家的欲望,并将他们的欲望进行符号化与美学化处理。

游戏玩家构成全球“数字劳工”的重要组成部分,“游戏玩工”发展并丰富了“数字劳工”的内涵。最初依靠与“劳作”相区隔获得意义的游戏,最终也走向与劳作合一之境地。数字游戏世界是一个

充满幻象与神话的“数字工厂”,玩家在这个“数字工厂”中从事支撑游戏世界发展的符号生产和传播活动。玩家通过不停地采集符号资源、参与符号互动,建构和寻求主体的符号身份和自我认同。在“游戏玩工”这种更为隐蔽的异化劳动中,人的主体性也面临危机。这种危机不仅在于玩家是被资本剥削、被游戏世界奴役的对象,更在于玩家身处“异化劳动”的符号幻境而不自知。数字游戏为玩家提供了一种技术主义的“自恋情结”和“地位跃升的假象”,当玩家用游戏世界中的符号文本填充、安放人格自我,并用游戏世界中的符号意义来替代现实社会关系时,得到的永远是虚幻的满足。“当人类对群体和温情的需求被技术设备满足时,使用者得到了幻象,提供商得到了利润。”^[23]最终,游戏的神秘性和戏剧化特征随着反复劳作而日渐消弭,留下一道再无区隔意味的舞台帷幕。

三、“媒介依存”与游戏御宅:一种后现代生活方式

随着机器人、虚拟人等新技术人类的出现,人的身体与存在方式被改写,人之主体性地位及其“元”概念也面临挑战和革新。弗卢塞尔(Vilém Flusser)认为,“人已成为帮助工具实现其功能的客体,而设备则使人类机器化”^[24]。此外,现代社会中的符号泛滥,也引发了意义危机。文化的过剩生产,意味着被生产出来的信息量超出了主体的阐释能力,人亦很难从自己“自由”使用的符号中解放自己。

数字游戏是文化工业的产物,其发生与发展构成“后现代性”的一面镜子。随着游戏公司、独立游戏团队大量生产游戏商品,游戏种类愈加繁杂,而玩家花费的时间、精力和金钱也水涨船高。“肝”游戏的生命状态,昭示出游戏与劳作之区隔意义退场,甚至出现“换义”:玩游戏成为一种劳作

方式,而劳作变得如同游戏。以机器为中介的互动,意味着机器成为“游戏的人”的一部分,虚拟世界大门的敞开,则使得主体在游戏时的“存在”并非基于自然身体,而是依靠数字符码的“象征性”投射在场。主体所寻求的认同,本质上是通过符号“堆砌”的自我想象。当玩家将“肝”游戏视为一种生活方式,将数字游戏中的符号世界视为自己“生活”的主要世界时,“游戏御宅族”便从中诞生。

“御宅族”是21世纪为适应“映像资讯全数爆发”的世界而产生的新类型人种。广义的“御宅族”,即热衷于某种亚文化并对其有深入了解的群体;狭义的“御宅族”则特指热衷并精通、沉溺于动漫、游戏、科幻以及手办模型等的群体,“他们倾向于将虚构世界和现实世界置于相同结构”^[25]。相较于一般的游戏玩家,“游戏御宅族”更强调对游戏文化的“狂热”以及对游戏文本的二次创作。通过制作游戏表情包、游戏漫画、动画以及Cosplay游戏角色,“御宅族”创造出新的游戏符号和文本,并以此进行自我呈现与表达,在获得情感认同和建构主体身份的同时,也将这种符号、文本的制作和表达视为自己作为“新族群”的一种生活和存在方式。

数字游戏的“反向驯化”与玩家主体“劳动”之耦合,产生了“媒介依存”的社会文化症候,“游戏御宅族”便是其中的典型。鲍尔-洛基奇(Sandra Ball-Rokeach)和德弗勒(Melven DeFleur)认为,受众会依赖媒介提供的信息去满足自己的需要并实现目标,对媒介产生心理和生理上的依赖与信任,从而形成媒介依存症。“受众对媒介信息资源的依赖性,是大众传播媒介改变受众观念、行为或情感的关键性交互条件。”^[26]

“媒介依存症”和“电子乌托邦”带来的最直接的消极效应,便是身体-主体的消解。“游戏御宅族”作为一种“文化依存症候群”,以“蚕居式玩游戏”为主要生活方式,构成了当代社会中的“隐蔽

青年”(Hidden Youth)。在曾国屏等人看来,赛博社区具有“乐群”和“索居”之特征,游戏“御宅族”表现出索居的倾向。这种倾向的一种明显表现是激进的乌托邦式逃逸,“希望脱离现实空间、摆脱肉体的束缚”^[27]。玩家群体也由此经历了从主动性的游戏媒介选择,到深度的游戏媒介依赖过程。在游戏世界中,玩家身份是由与其形式相关的未解决矛盾的存在而被定义的,它是技术与艺术之间的不平衡,“它既不幼稚也不成熟,既具有治疗的作用同时又会让人上瘾”^[28]。“游戏御宅族”倾向于从数字游戏世界中寻求存在的意义和价值,以此为基础展开主体之行为实践,因而更加满足于与虚拟游戏世界互动而回避、转移现实社会中的互动。数字游戏中的分数、等级和成就,构成“游戏御宅族”群体相互认同的文化资本,而游戏符号与文本的再造和传播,虚构和延伸出符合群体喜好的“他者”,形成了具有群体凝聚力的“虚假自我”。通过游戏媒介获取群体性认同的文化资本及构造“虚拟自我”,是“游戏御宅族”应对后现代进程中“真实的他者的缺失”及自我文化认同危机的方式,也是以虚拟性、开放性、碎片化为典型特征的数字化生活带来的必然结果。

四、结语

在数字游戏时代,人机互动、虚拟世界的敞开,赋予玩家主体性阐释新的内涵与维度,同时滋生出更为隐蔽而艰深的矛盾和悖反。数字游戏既是玩家呈现和表达主体自我的乌托邦世界,亦是使玩家陷入异化困境的“丛林沼泽”。玩家在游戏世界中通过主体行动,创造出新的游戏符号和文本,这些用来表达自我、建构群体文化的符号与文本,反过来又成为规训、同化甚至反噬玩家个体的一种异己力量。在数字游戏中,首先存在媒介“驯化”与“反驯化”的控制循环。通过暴力“正当化”

的“超真实”符号情境、程序修辞与算法的设计机制,数字游戏将玩家悬置于“玩乐回路”当中,玩家主体被游戏媒介“涵化”“劝服”以及重新“塑造”。其次,玩家自身以情感与符号劳动为典型的自我驱动,在隐形的“数字工厂”中主动从事符号和文本的积累与生产。在夜以继日、无穷无尽的“肝”与“氪”的意义寻求行为中,形成“游戏媒介依存”的社会症候。

当代文化正在经历一个前所未有的转向,整体地进入反讽时代。意义冲突是这一时代的重要文化特征,反讽的意义不在于矛盾本身。“如果我们看不到反讽已经成为当代文化强有力的主导形式,那是我们幼稚;如果我们只看到秩序的崩解,而看不到形式新生的前景,那是我们让自己成为世界性反讽的笑柄。”^[29]探究数字游戏中的玩家主体性悖论,并以此展开批判性思考,目的在于寻求处于游戏反讽时代的文化演进出路。在充满悖反的数字生活中,主体不仅应保持基本的理性和审慎的乐观,还需超越符号机器的引导与规训,由此在智能时代的“数字生命政治”中“回归自我”。

.....

注释:

[1]中国音数协游戏工委,伽马数据.2023年中国游戏产业报告[R/OL].(2023-12-16)[2024-4-11].https://mp.weixin.qq.com/s/HLiFH9Se_cmubTJf03Zy6g.

[2]何威,曹书乐.从“电子海洛因”到“中国创造”:《人民日报》游戏报道(1981-2017)的话语变迁[J].国际新闻界,2018(5):57-81.

[3]Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature[M]. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997:55.

[4]Anderson C, Bushman B. Human Aggression[J]. Annual Review of Psychology,2002,53(1):27-51.

[5]何化利,李纪岩.网络暴力游戏对青少年主体性的

消解及其破解对策[J].当代青年研究,2019(1):102-108.

[6]Bogost I.Persuasive Games:The Expressive Power of Videogames[M]. Cambridge: The MIT Press, 2007:42.

[7]刘涛,曹锐.程序修辞:游戏研究的修辞学范式[J].新闻界,2021(1):35-50.

[8]唐纳德·温尼科特.游戏与现实[M].卢林,汤海鹏,译.北京:北京大学医学出版社,2019:62.

[9]米歇尔·福柯.规训与惩罚:监狱的诞生[M].刘北成,杨远婴,译.北京:生活·读书·新知三联书店, 2019:178.

[10]亚当·奥尔特.欲罢不能:刷屏时代如何摆脱行为上瘾[M].阎佳,译.北京:机械工业出版社,2018:125.

[11]Szalavitz M.Can We Become Caught in the Web?[N].Newsweek,1999,134(23):11.

[12]邓剑.算学文本:21世纪网络游戏的文化逻辑[J].探索与争鸣,2021(9):168-176+180.

[13]方正.“数字规训”与“精神突围”:算法时代的主体遮蔽与价值守卫[J].云南社会科学,2021(1):150-157.

[14]迈克尔·海姆.从界面到网络空间:虚拟实在的形而上学[M].金吾伦,刘钢,译.上海:上海科技教育出版社,2000:104.

[15]赛斯·吉丁斯.游戏世界:虚拟媒介与儿童日常玩耍[M].徐偲骥,译.上海:上海文艺出版社,2019: 146-147.

[16]Kücklich J. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry[J/OL]. Fibreculture Journal, 2005, 1(5).http://five.fibreculture journal.org /fcj— 025—precarious—playbour—modders—and—the— digital—games—industry.

[17]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.

[18]姜宇辉.“玩是谦恭,不是解放”——作为控制、反制与自制的电子游戏[J].探索与争鸣,2019(4):84- 91+159.

- [19]董静姝. 透视数码游戏:西方数字时代的“劳动→娱乐”移位机制与人之存在困境[J]. 大连理工大学学报(社会科学版),2021(6):114-119.
- [20]Hardt M, Negri A. Empire[M]. Cambridge: Harvard University Press, 2000: 293.
- [21]让·鲍德里亚. 符号政治经济学批判[M]. 夏莹, 译. 南京: 南京大学出版社, 2015: 106.
- [22]丁未. 遭遇“平台”: 另类数字劳动与新权力装置[J]. 新闻与传播研究, 2021(10): 20-38+126.
- [23]厄休拉·富兰克林. 技术的真相[M]. 田奥, 译. 南京: 南京大学出版社, 2019: 152.
- [24]威廉·弗卢塞尔. 摄影的哲学思考[M]. 李文吉, 译. 台北: 远流出版公司, 1994: 134.
- [25]大塚英志. “御宅族”的精神史: 1980年代论[M]. 周以量, 译. 北京: 北京大学出版社, 2015: 160.
- [26]Ball-Rokeach S, DeFleur M. A Dependency Model of Mass-Media Effects[J]. Communication Research, 1976, 3(1): 3-21.
- [27]曾国屏, 李正风等. 赛博空间的哲学探索[M]. 北京: 清华大学出版社, 2002: 46.
- [28]Kirkpatrick G. Computer Games and the Social Imaginary[M]. Cambridge: Polity Press, 2013: 73.
- [29]赵毅衡. 反讽: 表意形式的演化与新生[J]. 文艺研究, 2011(1): 18-27.

*基金项目: 重庆市社会科学规划博士项目“数字游戏玩家的主体性悖论及其应对策略研究”(项目编号: 2022BS033)、重庆市教委人文社会科学研究重点项目“‘文化强市’背景下重庆数字文化产业高质量发展路径研究”(项目编号: 22SKGH553)。

作者简介: 李俊欣, 重庆大学新闻学院助理研究员, 重庆, 401331。

Reverse Domestication, Symbolic Labor and Media Dependency: The Paradox of Player Subjectivity in Digital Game World

LI Junxin

Abstract: As a cultural form, digital games are a "stage of life" for players to showcase themselves. Digital games use a "hyper realistic" symbolic environment that legitimizes violence, as well as rhetorical training of programs and algorithms, to suspend players in a "play loop" and form a systematic logic of media rebellion. Players are typically driven by symbolic labor and actively engage in the production of symbols and texts in an invisible "digital factory", forming a social syndrome of "media dependence". Faced with the paradox of subjectivity in digital games, it is necessary to seek an evolutionary path in the era of game irony, so that the subject can truly achieve "freedom" and "liberation" in the game world.

Keywords: Game player; Reverse domestication; Symbolic labor; Media dependency

(责任编辑: 钱艳丽)