

論遊戲的異化

——網路遊戲的財產化與勞作化研究

殷梓介

北京大學法學院

摘要 遊戲作為普遍化的社會事實，對遊戲者而言，不僅體現著使人免受現實生活煩擾的消極自由，也體現了使人尋求精神解放的積極自由。然而，網路遊戲作為一種新興的“遊戲”，塑造了遊戲商對遊戲者的支配，並通過財產化及勞作化的核心機制，使自身異化為非遊戲的技術產物。本文將從理論梳理與經驗研究兩方面，通過對比傳統遊戲與網路遊戲的特徵，指出這種異化實現的根源及其機制。

本文所討論的網路遊戲是指20世紀90年代後期出現的“大型多人線上角色扮演遊戲”(MMORPG, Massive Multiplayer Role Playing Online Game)，不包括電子競技(Electronic Sports)。網路遊戲發軔於70年代，¹ 從1996年誕生的《網路創世紀》(Ultima Online)獲得巨大成功，到如今遊戲產業的蓬勃發展與數次轉型，網路遊戲已經成為穩定連貫的社會現象，相應的，對網路遊戲的研究也接踵而至。不過，近年來國內對網路遊戲的學術研究興趣逐漸冷卻。² 這絕非因為網路遊戲本身式微，反而是因為網路遊戲的滲透更為深入廣泛，³ 越發顯得稀鬆平常，作為新鮮事物所造成的震盪和恐懼也漸漸消散。同時，人們對網路遊戲的態度轉變也部分歸因於網路遊戲自身的調整——適應了人們對於現代生活的整體觀點。

旨在批判網路遊戲的研究，多將其與成癮、青少年越軌等問題聯繫起來，作出相關性判斷。然而，此類研究相當程度上依



賴不甚完善的統計學方法，且只具備外部視角。研究本身看似直觀，實際上卻容易將對網路遊戲的批判引入誤區：試圖將其弊端定義為影響“正常生活”，卻不可能僅由這點就否定遊戲的合法性。另一方面，網路遊戲的創造者、運營者或維護者對於網路遊戲的研究已經較為成熟，對比之下，批判的理論力量相差甚遠。本文認為，更加徹底的批判必然是將網路遊戲當作“遊戲”來考察，從遊戲者的視角出發進行的。因而，研究應當具備內部視角，借鑒田野調查方法，並參考遊戲商的研究成果；借此可以發現，如今的網路遊戲已經悖離遊戲的本質，走向了遊戲的反面。即，網路遊戲並非時興技術條件下遊戲的形式革新，而是一種極具現代特徵的混合造物：它是異化了的遊戲。

要闡明這一點，首先應從理論和經驗兩方面理解遊戲本質為何，再如實記錄網路遊戲的細節特徵加以比對。眾所周知，遊戲一詞作為日常詞語，勢必是綜合性的，它可以囊括太多經驗內容，遑論其豐富的引申和比喻意義。無論是誰都可以指出遊戲的某些特點，而其中難免有互相矛盾、誰也無法說服彼此的部分。例如有人會認為只有在平等規則下的努力博弈才算得上是遊戲，有人則會認為，哪怕是在花園裡閒逛也可以稱為遊戲。因而，理解遊戲的本質也是厘定遊戲的內涵，本文的第一項工作便是從遊戲的種種可能屬性中進行列舉、排除與綜合，以得出基礎性的結論，並提示讀者關注某些似是而非的概念。在進入到對網路遊戲的討論中時，這些概念仍會反復出現。

一 遊戲概念的厘定

考慮到本文的研究目的，我們必須指出遊戲的第一屬性，或某種活動能夠被稱為遊戲的必要條件：它是人類社會的產物，是



真正意義上的社會事實 (social facts)。⁴ 塗爾幹 (Durkheim, 1895) 以整本專著的篇幅論述社會事實，這一概念實則能夠引出眾多的推論。其中重要的是：純粹個人創造並進行的活動是不被稱為遊戲的，它不能為其他人所感知和效仿，無論它是否有自創的特定規則；同理，即使是若干個人進行了彼此孤立但恰好相似的活動，也不是遊戲，因為它們不受同一類社會原因的影響。故而遊戲者只能是遊戲的學習者和執行者，遊戲獨立於且先於遊戲者而存在；唯其作為客觀事物並在社會範疇中對人施以影響時，遊戲才能被稱為社會事實。

第二點必須說明的是，遊戲應是遊戲者的遊戲，它的本真意義只對遊戲者顯現，而不是對其餘的遊戲觀察者、遊戲創造者、遊戲維護者等顯現。因為只有遊戲者才“遊戲”著遊戲，而任何其他人都絕不是抱著遊戲的態度來進行這一活動的。這一區分常為人所忽略，實則彌足重要。

明確這兩點前提條件後，我們便可探討一般意義上的“遊戲”具備哪些要素。赫伊津哈 (Huizinga, 1938) 在《遊戲的人》(Homo Ludens) 中，描繪了“作為一種文化現象的遊戲”⁵ 的一系列重要特徵。赫伊津哈總結道：“遊戲是一種自由活動；是一種與物質利益無關的活動，靠它不能獲得利潤；作為“不嚴肅的東西”有意識地獨立於平常生活，同時又熱烈徹底地吸引著遊戲者；按照固定的規則和有秩序的方式，它有其自身特定的時空界限。”⁶

他將其進一步簡化為自由性、裝假性 (only pretending quality) 和隔離性。⁷ 不過，這一概括性的論斷只是該書的理論基石，赫伊津哈要描繪的並非遊戲的內在機制；他旨在將法律、戰爭、詩、哲學、藝術等文明產物與遊戲比擬，力圖說明在傳統的“理性的人” (Homo Sapiens) 和晚近的“製造的人” (Homo Faber)⁸ 外，種種看似絕非遊戲的現象是如何由“遊戲的人”構建的。我們還可



以從其他許多學者那裡瞭解到這一主題對於文明沿革的重要性，人類學家尤其深諳此道；但倘若直接使用文化意義上的遊戲作為本文的論題，這一概念便會滲透進整個人類社會，從一開始就找不到什麼能與之區分了。本文先懸置遊戲的泛化論調，而只專注於日常語言中的遊戲本身。赫伊津哈用簡短的篇幅探尋遊戲與非遊戲的差異，但他終究沒有從正面定義“非遊戲”，他的論述雖然有說服力，卻過於簡單，一些概念難以直觀理解。我們不妨從其止步之處入手，通過解析遊戲的普遍機制，進一步辨析上述定義的內涵，以厘清遊戲的本質。

（一）遊戲的自由性

遊戲是自由的活動，遊戲者不是因受強制而進行遊戲的——只要人們承認意志自由的存在，這種說法就不會被否認。這種自由性意味著什麼呢？

遊戲的自由性喻示，某些與之相對的活動是不自由的。赫伊津哈反復提到，“遊戲的發生地點和時間都有別於平常生活”。⁹如果將平常生活視作非遊戲，那麼平常生活就不是一種自由的活動。平常生活必然受到外在強制，強制的重點不在於形式，而在於個體的存續本身受到持續的約束。平常生活不是指將遊戲活動抽離掉而剩下的全部人類活動，而只等同於勞作的生活。普通人必須不斷克服影響其存續的困境，如避免饑餓與病患。勞作則是必要手段，因為人們從勞作中獲得財產以維持生活，遵從“獲取的許可法”（格老秀斯，1606）。¹⁰這種勞作，不僅是戰爭時期的掠奪與抵抗、和平時期的生產與服務，不僅是指單純經濟活動，還包括與權力相關的活動。

平常生活中的強制也體現為一種與外界的交換。在勞作中人們犧牲自由支配的時間、舒適的狀態、自主的想法等等，以



從自然界或他人手中換取各式各樣的財產，此時人們必然地受到交換規則及交換對方的強制。當人們適當地應對強制力量以進行平常生活時，就可能獲利，反之就可能失去利益；而如果人們減少平常生活，也要考慮喪失掉的機會成本，佛蘭克林（Benjamin Franklin）關於資本主義的那條金句即是此意：¹¹ 人們受到這種潛在損失的強制也是大有可能的。因而，人在平常生活中受著強制，在平常生活外也受著強制進入平常生活的威脅。

遊戲則與這種勞作狀態截然相反，它本身無關乎強制。這是因為，純粹的遊戲不能產生或者削減某種經濟或政治利益，不進行遊戲同樣也不意味著喪失任何機會成本。有人會反駁，在多數遊戲——某些對抗性的活動中，獲勝的結果對於參與者而言常常十分重要。我們卻要說，所謂遊戲勝利，實則分為兩個層次，一是作為整體結果的勝利，它至多是如霍布斯所說的“社會性自愛”¹² 的實現，但這種好勝心的滿足不能為遊戲者帶來任何實質性的權力，即支配他人的強制力，也不能帶來物質上的好處。二是作為遊戲目標達成的勝利，這只意味著在特定的規則條件下，遊戲者成功地運用了自身的能力而已。

這兩個層次上的遊戲勝利都是對遊戲者智巧或勇力的肯定，與其說是遊戲的結果，不如說是一種概述和評判，由此才可能引起遊戲者的快適。如果遊戲者的能力與規則不適應，或不是在公平的條件下取勝，他的勝利就是完全空洞的。例如，一個身高兩米的成年人參與了小孩們的籃球遊戲，儘管他能輕鬆地把球放入籃筐，也肯定會獲勝，但一般人不可能從這種勝利中體會到遊戲所帶來的快慰。反之不難設想，免去勞作者的勞作過程本身，卻照樣給他報酬，他可能興高采烈；靠作弊通過考試的學生，也會因為暫時成功地免去教育系統對他的強制責罰而沾沾自喜。但剝奪一個遊戲者的遊戲過程，哪怕只是其中公正的一小部分，而直接宣佈他獲得勝利，倒不免使他覺得勝利本身毫無意義了。



對遊戲者來說，遊戲的全部意涵都在過程中，不可稍缺，遊戲的勝利結果只對過程有“總結”的作用；而對勞作者來說，勞作卻能明顯地分為過程和結果兩部分。康德 (Kant, 1790) 亦對此作出區分：“作為遊戲，即一種本身就使人快適的事情而得出合乎目的的結果……作為勞動，即一種本身並不快適而只是通過它的結果吸引人的事情，因而強制性地加之於人。”¹³ 退一步說，不論人們是否真正熱愛勞作本身，都至少要看重勞動的結果。勞作因此總是不自由的，其目的總強制著過程。

儘管在觀念上，我們已經區分了與利益無關的遊戲活動以及與利益相關的平常生活或勞作，但在現實中，此二者往往絞合在一起，遊戲看上去與這些活動有千絲萬縷的聯繫，不免使人感到困惑。以下兩點對常見質疑的解釋，實則也是提請讀者注意，某些似是而非的概念在遊戲異化過程中的運用是如何可能的。

第一，遊戲也可能是一種勞作嗎？

對於反復進行某種遊戲的遊戲者而言，要在遊戲中取得更好的表現，總不能僅憑天賦。即便是部分依靠運氣的遊戲（如麻將、梭哈等），也有技巧可循，更不必說全憑遊戲者的技巧進行的遊戲。這種技巧十分特殊，如曾有人這樣描繪象棋技藝：

“我知道這種‘國王的遊戲’具有神秘的魅力，在人所想出來的各種遊戲中，唯有這種遊戲絕對容不得半點偶然的隨心所欲，它的桂冠只給予智慧，或者更確切地說，只給予某種特殊形式的天賦……就在這固定不變的小小的方塊之內卻會產生一類特殊的大師，與他們相比，所有其他的人都望塵莫及。他們只是在棋藝方面有天賦，他們是特殊的天才，在他們身上想像力、耐心和技巧也分配得十分精確。”¹⁴



前文也提到，遊戲的意義全在於這樣一個過程，即遊戲者依據規則，展現出其遊戲技巧。而專精於某一遊戲的技巧（包括智巧或勇力），往往需經大量的專門訓練才能得到提高。有些訓練是不斷重複的遊戲，有些則是另一些活動。例如，對於棋癡而言，背譜是必修功課，對於足球愛好者來說，跑步是提升耐力的基本練習——這些繁瑣、無聊而又專門的活動，不是遊戲本身的內容，從中不能獲得什麼樂趣；除了不能獲得報酬以外，又和平常生活或勞作十分相似。然而，這類準備活動實則也與勞作有本質區別。它全因服務于自由的遊戲而存在，所以本身也是自由的，是遊戲在其他時空的延伸。更重要的一點是，正因為它與報酬無關，實際上也就註定與其他人無關：它不具有外部性。準備活動至多只是一種自我的交換，這邊是付出的努力，另一邊是更高的遊戲技巧，勞作則絕無可能是自我內部的交換。這一區分在此處看來有些突兀，但在引入網路遊戲的概念後，讀者將瞭解到這種差別帶來的深刻變化。

與勞作有關的另一個問題是，對職業運動員而言——他們在賽場上從事的確實是真正的遊戲——遊戲亦是其生活來源，他們靠從事遊戲獲得利潤；這是否又說明，一種活動能同時既是遊戲又是勞作？運動員的確是既進行遊戲，又獲得利潤的；但必須注意的是，運動員不是作為遊戲者勞作的，而是作為比賽者，或是“表演者”才有勞作的可能性，也即受到強制的可能性。

遊戲不是表演，但當遊戲具備表演性質的時候，它就成為觀賞的對象，“觀眾”的概念也一同出現了。相對於觀眾來說，遊戲具備了娛樂性，他們就為娛樂價值支付對價，而運動員從中析出部分作為表演的報酬，毋庸置疑，如今的電視傳媒和社交網路技術將這種效應劇烈地放大了。職業運動員可以仍然把每場比賽當做純粹的遊戲進行，人們常以“體育精神”標榜這類遊戲者；



也可能為了勞作的結果，即獲取各式各樣的實質利益而作弊，如服用禁藥或打假賽。不論作弊是否被發現，都直接取消了遊戲的全部意義，但只要不被發現，在娛樂和勞作中——這其實是一個過程的兩面——就仍然是有意義的。換言之，這種現象在運動員行業中之所以屢禁不止，正是因為勞作過程受到結果的強制。一般來說，遊戲技術越精湛，可觀賞性也就越高，作為對價的運動員的勞作成果就越豐富，所以在許多時候，遊戲者從事的遊戲活動，與觀眾觀賞娛樂活動、運動員表現的勞作活動，看起來是同一回事。

第二，遊戲也可能產生利益嗎？

就遊戲和利益的關係方面，“遊戲產業”是首先要解釋的概念。這個詞實際上也有兩重含義。一是指如拳擊、球賽等必須有觀眾觀賞的遊戲形成的產業，上文已經說明，其產生利益的根源在於添附於遊戲的娛樂性而非遊戲本身的特性；遊戲者即便可以通過遊戲獲取利益，也只能是將其作為一種娛樂的產物而獲利的，彼時他已經不是遊戲者了。而對於這種產業的實際把控者而言，遊戲與任何一種產品在盈利方面並無實質區別。二是指向遊戲者提供遊戲的產業。儘管這種產業的雛形如玩具業等早已有之，但真正的遊戲產業卻是十分晚近的概念：遊戲者實際上是作為消費者向遊戲提供者購買產品的，也惟此才發生利益的關係，這當然也與“遊戲者通過遊戲獲得或產生利益”相去甚遠。

不過，遊戲和獲利的關係，在賭博活動中體現得更加複雜。博彩業活動，即那種參與者下注後只需袖手一邊，等待結果出現的活動當然是稱不上遊戲的，因為這純粹依憑概率（如果沒有其他貓膩的話），而無需參與者的任何技巧。但也有許多賭博有技巧的應用。例如麻將，在中國民間，它是最常見的賭博形式，而在體育界，它也是一種競技項目，前後兩者對遵守規則的遊戲者來說是同一回事。儘管現實中的賭博總是複雜的，需要考慮頭



錢、¹⁵ 短期收益等影響，但長期來看，遊戲的勝利確實更傾向于技巧高超者。在此場合下，遊戲技巧、遊戲勝利、獲取利益三者之間就產生了必然的聯繫。這類賭博不是因其娛樂性而取得利益的，因為它是零和遊戲，不需要任何觀眾就能進行下去；它也不是一種勞作，因為其中沒有任何強制和交換的成分，參與者也絕非在付出努力之後就能獲得報酬，反之他常常會輸錢。這是否推翻了之前的定論呢？並非如此，因為遊戲勝利和獲取利益的關聯性只是人為約定的結果，不是遊戲的固有屬性；即使沒有金錢摻和進來，遊戲照樣能夠進行，缺少的唯獨是獲利的僥倖，但遊戲過程不會受到任何影響。因此，落敗者向付獲勝者金錢，只是誘使他人來參與遊戲的條件而已，雖然這一條件總具有很強的欺騙性。這種類型的賭博者進行的確乎是真正的遊戲，¹⁶ 也能夠獲得利益（或損失利益），但利益本身不是內化的遊戲規則的一部分，它獨立於遊戲而存在，所以仍然不能說遊戲本身可以使遊戲者獲利。

重要的是，總是帶有運氣成分的遊戲才能成為廣受歡迎的賭博，純粹競技的遊戲幾乎不能，因為遊戲者基本上能夠預先知道自己的水準及輸贏，這場某方必輸的遊戲就無法作為與利益掛鉤的活動成功開展。運氣模糊了遊戲者對自己遊戲技巧的認知，也弱化了遊戲技巧和輸贏的關聯度。當這種關聯弱化到極端，而只剩完全的隨機事件時，該活動就不再是一種遊戲了，因為遊戲者實際上不需要按照規則發揮自己的智巧或勇力。這種模糊與概率的運用古來有之，讀者隨後也將發現，在網路遊戲中這一機制是如何發揮作用的。

（二）遊戲的裝假性

遊戲的裝假性，按照字面理解，是指遊戲中可以出現與平常生活的運作法則相悖謬的情節，而正是平常生活中不可能、



不允許之事能在遊戲中再現，遊戲才特別強烈地吸引人。此外，也有遊戲理論將這種裝假性理解為對現實的模擬的，如斯賓塞 (Spencer, 1855)、穀魯斯 (Groos, 1901) 和佛洛德 (Freud, 1908)。

對遊戲的裝假性，以及自由性與裝假性的關係的理解，席勒的理論更具創見。在赫伊津哈與康德那裡，遊戲活動都被動地規避了平常生活或勞作的強制性，席勒 (Schiller, 1795) 則從人的內生衝動理解遊戲的主動的自由性，他認為遊戲是兩種矛盾著的內在衝動的調和：

“感性衝動 (Sachtrieb) 要從它的主體中排斥一切自我活動和自由，理性衝動 (Formtrieb) 要從它的主體中排斥一切依附性和受動。但是，排斥自由是物質的必然，排斥受動是精神的必然。因此，兩個衝動都須強制人心，一個通過自然法則，一個通過精神法則。當兩個衝動在遊戲衝動中結合在一起活動時，遊戲衝動 (Spieltrieb) 就同時從精神方面和物質方面強制人心，而且因為遊戲衝動揚棄了一切偶然性，因而也就揚棄了強制，使人在精神方面和物質方面都得到了自由。”¹⁷

赫伊津哈著重從典儀的角度理解遊戲的裝假性，即遊戲的法則是何以應用到其他人類活動中的，因而，遊戲的自由性和裝假性實為兩個可以分開的概念。席勒則認為，遊戲的自由性不僅在於人不受某種外在的強制，更在於唯有通過遊戲，人的自由性才得以實現，確切地說，唯有通過遊戲的裝假性才成為可能。感性衝動的對象是廣義的生命或生存，理性衝動¹⁸ 的對象則是對外在世界的形式要求；在干涉感性衝動的過程中保留感性，在干涉理性衝動的過程中保留理性，教育便是通過陶冶感性能力和涵養理性能力來成全二者的。當人在意識到自由（即理性衝動的結果）



同時感受到自我的生存（即感性衝動的結果），又在意識到自我的生存時感受到理性的自由，他才具有對人性的完全直觀，同時他才可以“賦予”對象以這種直觀性，而這一對像是無限的，其本質為一種“假像”。

遊戲衝動整合了人對生命與形式的矛盾著的雙重衝動，其對象為“生存形態”。這一生存形態決不能在現實生活中得到表達，現實生活必是時刻受到兩種衝動的牽制的，它只能在前述的假像對象中獲得完善。在遊戲之中，在裝假的狀態之中，人不受外在和內在的強迫，故而感性衝動與理性衝動的方向是齊一的；在遊戲的和諧中，廣義的美產生了。黑格爾(Hegel, 1829)指出，席勒認為美就是理性與感性的統一，而這種統一就是真正的真實，¹⁹ 席勒也以絕對的口吻肯定了遊戲與美的完善意義，²⁰ 同時肯定了審美教育對人的崇高意義。審美教育的過程，就是指引人從未開化的狀態過渡到人性完滿的狀態，對現實的懸置與對假像的興趣——這個同步的過程是人性的真正擴張，同時也是遊戲者發揮自身創造力的過程。在決定論式的、排除自由的感性的王國以及純粹形式的理性的王國之後，假像的王國才是人性自由之邦；在形態上越獨立於現實生活，假像的王國就越聽由美和遊戲擴充人的自由，而這種獨立則純粹是由遊戲者實現的。

在席勒的理論中，遊戲充當美實現的過程（當然只是指藝術美），²¹ 遊戲的裝假性賦予藝術美以可能性，從而實現人的超越性的自由。而無論是赫伊津哈關於遊戲自由性的描繪，還是康德對遊戲與勞動的界分，²² 都沒有指出遊戲的積極的自由如何可能，遊戲僅是在區別或者逃避勞作時才表現出消極的自由性。席勒溝通了遊戲的自由性與裝假性，實際上是證成遊戲在倫理上的價值。裝假過程中的積極創造就是遊戲中智巧或勇力的發揮，因而，遊戲絕不是動作上消極或態度上隨意的對象，它對於遊戲者而言充滿嚴肅而積極的意義。



（三）遊戲的隔離性

遊戲的裝假性也意味著隔離性。遊戲不僅不同平常生活，還獨立於平常生活，兩者可能遵循全然相反的邏輯。如哥倫比亞地區某些印第安部落有著競比毀壞和揮霍自己財富的遊戲習俗“波特萊奇(Potlatch)”，²³但在平常的生活之中，這種行為決不能長久，它也絕非依照平常生活的邏輯而進行。

但是，遊戲的隔離性還具有一層深意。赫伊津哈沒有提到的是，儘管遊戲和平常生活都有自己的規則和邊界，但只有遊戲才是間斷性的。總是一段平常生活中夾雜著遊戲，兩次遊戲之間又是漫長的平常生活；遊戲可以終結，生活卻不可能。平常生活仿佛白晝的生活，一天連著一天，從不中斷；遊戲卻像夜晚的夢境，雖夜夜經歷，卻彼此無關。人們固然可以遁入某個遊戲獲得暫時的解脫或是積極地從事遊戲的創造，但一旦遊戲結束，一旦現實的鐘聲敲響，他就必須到平常生活中去，即便他下次再進入同一種遊戲，也難以繼續上一次的旅程。

唯一能夠超越這種隔離性造成的碎片化的是宗教——就赫伊津哈的角度來看，宗教（特別是基督教）也具有遊戲的特徵。禮拜、禱告、誦經等宗教中常有的典儀總是頻繁重複，但宗教的連續性並非因此就得以成就，而是全然仰賴于信徒對彼世的想像，如《新教倫理與資本主義精神》(Weber, 1905)中提到：“真正的清教徒甚至在墳墓前也拒絕舉行宗教儀式，埋葬至親好友時也免去挽歌以及其他儀式，以便杜絕迷信、杜絕靠魔法的力量或行聖事的力量來贏得拯救這種想法”。²⁴

宗教教義描繪了一個隔離的世界，一個永恆的、完整的、在結構上類同於此世卻又高於它的彼世，它平行於此世而使此世成為它的照影。宗教世界總是熱烈而持續地吸引著它的信徒，這是其他任何遊戲都不可比擬的。但是，即便宗教教義足夠博大地構



築起一個新的世界，它的內容也是不變化的，除非教義得到新的解釋；而且相比於現世生活，教義的描繪太抽象了。²⁵ 信徒對自己在彼世的位置和生活的確信，仍然在某種程度上依賴於他們自己的想像；他們不能像在此世生活中那樣，憑藉種種具體的鄰近之物而給自己界定詳細的坐標。換言之，宗教描繪的只是永恆確定的圖景，它遠不如現實生活血肉豐滿、綿延相繼。

直到電子遊戲誕生，遊戲的隔離性造成的破碎性才被消解，遊戲也能和平常生活一樣，完全成為持續性的了。

（四）遊戲與娛樂

對於遊戲，人們往往還有這樣的看法：遊戲的主要功能在於追求快樂，而且更應是輕浮地追求快樂，所以遊戲也是一種玩笑和使人放鬆的不正經活動。這一常見的觀點實則混淆了遊戲與娛樂的概念。儘管遊戲這個詞具有類似的意涵，但客觀化為特定活動的遊戲，則必須嚴格地與娛樂區別開來：遊戲決不是某種“嬉戲”。

遊戲可能伴隨著快樂，但快樂絕非遊戲的目的。遊戲的表面目的是獲得勝利或出色地完成它，實則是按照其規則，發揮自己的智巧或勇力，除此之外就什麼也不是；快樂只是遊戲的次生產物。赫伊津哈沒有在任何地方指出遊戲與快樂的必然聯繫，他只說遊戲“熱烈徹底地吸引著遊戲者”；而席勒則說得委婉些：“希臘人是在奧林匹克運動會進行力量、速度、靈巧的非流血競賽中以及才能的高尚競技中才感到歡欣，而羅馬人卻對被殺死的角鬥士或他的利比亞對手的決死角鬥感到快慰，我們由這唯一的特徵就可以理解，為什麼我們不從羅馬那裡尋求維納斯、朱諾和阿波羅的理想形象，而卻要從希臘那裡來尋求這些形象。”²⁶

“希臘人”因為自己的“才能”得以施展而感到一種創造性的快樂，他自己首先是行為的執行者。相對的，這番話貶諷的



重點不在於“羅馬人”以嗜血為樂，而是說，羅馬人是作為“觀眾”，因看到別人角鬥而感到快樂的。這個典型的例子正說明：前者是遊戲者進行遊戲，而後者是觀眾進行娛樂。在討論遊戲的自由性時，我們也提到，當遊戲成為被觀賞的對象時，娛樂就產生了，遊戲也被賦予了娛樂性。

“娛樂”一詞，儘管在別處有更加深刻和全面的定義，但在此處，作為遊戲的對比概念，我們至少可以說：娛樂的根本動力在於肉體與精神需要放鬆，為了避免放鬆過程中的無聊，人們接受一種淺度的快樂。娛樂的目的在於輕易地獲得快樂（否則就無法放鬆了），而之所以能夠是“輕易”的，是因為娛樂品總是含有使人快樂的內容，它就被創造來使人快樂的。關於這點，我們只需看一眼各類大行其道的綜藝節目就明白了。娛樂除了使人獲得短暫的快適之外沒有任何效用，它絕不涉及觀眾的創造力，也不產生任何積累的效果，哪怕它的內容再雄奇獨特。娛樂本身不具有也不需要規則，僅需要參與者的一點點注意力就足夠了，它是全然的感官的對象。因為觀眾不需要遵循任何規則，所以無論從內還是從外看，娛樂都是一種不嚴肅，甚至消解嚴肅總是娛樂的重要主題。波茲曼 (Postman, 1985) 對電視娛樂的評價恰如其分：“電視展示給觀眾的主題雖多，卻不需要我們動一點腦筋，看電視的目的只是情感上得到滿足。”²⁷ 娛樂更是“理性的人”或“製造的人”的補充成分，它的根基與此二者是一致的：此二者強制著人的身心，而娛樂使之渙散，故而娛樂本身也不能獨立地作為涵養積極意義的生活方式。

遊戲卻不是這樣。恰恰相反，遊戲有它的不可侵犯的嚴肅規則，也要求參與者發揮才能克服所遇到的種種困難，因此任何一類輕而易舉就能完成的活動不可能被稱為遊戲；遊戲往往造成緊張感，而不僅是快樂和閒適，甚至這種緊張感會演變成遊戲者的沮喪。更重要的區別是，娛樂者或“觀眾”的本質為旁觀者，旁



觀一種與他毫無關係的活動；而遊戲者本質為參與者，參與一種由他自己（有時還包括他的隊友或對手）創造的活動。因而，如果某人在娛樂活動中千方百計地逗笑他的觀眾，他就確定無疑地是在進行一場遊戲了。

不過，在區別於勞作——強制的活動方面，遊戲與娛樂也存在交集。人們常說的遊戲的“娛樂性”，那種使人“放鬆”的特質畢竟存在，這就是指它帶來的消極的快適，即前述的“消極的自由”的結果：除了發揮智巧或勇力帶來的快樂外，遊戲者還因不必受到外在強制而感到輕鬆。娛樂顯然只專長於這一點，它除了盡可能豐富地補完這一消極快適的形式外，沒有必要再有其他建樹了。

遊戲和娛樂概念的嚴格區分，原本不具有特別重要的實際意義；在此煞有介事地述及，是因為娛樂的原理在今日更為廣泛地支配著人心，以至於全面滲透到了遊戲之中，扭曲和抽空了遊戲的實質。讀者將會瞭解到，娛樂是如何作為某種基礎手段在網路遊戲中起作用，並與其它因素一道，使其成為一種古怪的混合造物的。

二 遊戲的中心地位：網路遊戲的變化

我們已經明確了遊戲的基本性質，也理解了常與遊戲混淆的概念。而遊戲相對於遊戲者的中心地位，是考察遊戲者與遊戲的關係後得出的結論。從這一結論出發，對比網路遊戲與真正的遊戲，能夠指出其經驗源頭上的特徵。

伽達默爾 (Gadamer, 1960) 徹底肯定了遊戲的中心地位。他在赫伊津哈的著作中找到了佐證遊戲作為一種獨立事實的論述：

“真正的動詞乃是遊戲 (spielen) 本身，即人們遊戲一種遊戲 (man



spelletje doen)。換句話說，為了表現這種活動，名詞中所包含的概念必須用動詞來重複。……就所有這類現象來看，這就意味著，這種行動具有如此特別和獨立的性質，以致它根本不同於通常所說的那種活動。”²⁸ 伽達默爾指出，遊戲不僅具有獨立於人的性質，而且還進一步具有相對遊戲者的超越性的中心地位：

“由此出發，對於遊戲的本質如何反映在遊戲者的行為中，就給出了一個一般的特徵：一切遊戲活動都是一種被遊戲過程 (alles Spielen ist ein Gespieltwerden)。遊戲的魅力，遊戲所表現的迷惑力，正在於遊戲超越遊戲者而成為主宰。即使就人們試圖實現自己提出的任務的那種遊戲而言，也是一種冒險，即施以遊戲魅力的東西是否“對”，是否“成功”，是否“再一次成功”。誰試圖這樣做，誰實際上就是被試圖者 (der Versuchte)。遊戲的真正主體（這最明顯地表現在那些只有單個遊戲者的經驗中）並不是遊戲者，而是遊戲本身。”²⁹

在開頭我們就說過，遊戲是一種社會事實，它能夠對遊戲者發揮強制性的影響。³⁰ 遊戲的中心地位，也可以解釋為其作為社會事實所體現出的機能。不僅如此，人在遊戲中的狀態也全仰賴遊戲的形式本身，“在不同遊戲的遊戲活動中或者在對某種遊戲的興趣中所存在的這種情緒狀態的差異性，乃是遊戲本身差異性的結果，而不是其原因……預先規定遊戲空間界限的規則和秩序，構成某種遊戲的本質。”³¹ 遊戲始終以一種開放的姿態吸引遊戲者，通過遊戲者每一次的執行獲致其具體的實在性。

然而，伽達默爾沒有在這一結論上走得更遠。傳統的遊戲只作為一種原因性的社會事實體現出其中心地位，作為結果的事實對遊戲者來說無足輕重。眾所周知，特定形式的遊戲是遊戲規則和遊戲工具的結合，這二者都有其廣義上的發明者；如果略去遊戲演變成形的過程，它們可看作是由同一人或同一群體同時發明出來的。在遊戲執行方面，此二者不可分離，但在製造和傳播



方面，卻是可以分離的。遊戲規則不過是一套可以任意傳播的語言結構，也是可以輻射所有遊戲者的語言結構。而遊戲工具的生產者，有些只單純製造遊戲工具，如專造象棋的工廠；有些則將遊戲規則內化於遊戲工具之中，例如玩具製造商，新發明的玩具往往包括了一套新定義的玩法規則。但是，在玩具流轉到遊戲者手中後，玩具製造商立即脫離了對遊戲過程的操控。遊戲中傾注有發明者的意志，但這種意志只能決定遊戲者是否會接受這一遊戲；它只導致一次性的選擇，而不是連續的控制。並且時間越久遠，發明者的意志所產生的影響就越淡化。對一切遊戲者而言，遊戲本身只是肇起遊戲活動的原因，至於它是何人發明、是何事的結果，實在是無關緊要的，因而，在“發明者—遊戲—遊戲者”的意義上，傳統的遊戲是種“無因”的社會事實。傳統的遊戲不是任何人的中介，遊戲的過程亦不受任何人的強制。

現在，讓我們考察網路遊戲的前身——電子遊戲在這方面的特徵。真正的電子遊戲³²是技術的產物，包括軟硬件技術和遊戲技術。遊戲向遊戲者呈現的表達形式，如文字遊戲、二維圖形、三維圖形、虛擬實境 (Virtual Reality) 和增強現實 (Augmented Reality) 的變遷就是通過軟硬件技術的變革實現的。後者則是指遊戲的具體內容，它決定遊戲者要如何進行遊戲。這二者分別是遊戲工具與遊戲規則的技術化。電子遊戲的發明者對其具有專享的權利。一方面，軟硬件的開發較傳統遊戲更為困難，技術門檻更高，另一方面，法律也對軟硬件的專利權予以保護。³³ 借由技術與法律的壁壘，電子遊戲實現了工具與規則在發明、製造與傳播方面的絕對合一：特定形式的電子遊戲只可由唯一的主體支配。這在傳統遊戲中則是難以想像的。

電子遊戲的技術性衍生出另外兩項重要特徵。第一，它的構成要素高度複雜，例如裝備系統、環境要素等，並且複雜程度隨著遊戲的更新換代還在日益增加。在單機遊戲中，無論是《歐陸



風雲》(Europa Universalis) 或《文明》(Civilization) 等注重排兵佈陣的策略遊戲，還是《鬼泣》(Devil May Cry) 或《刺客信條》(Assassin's Creed) 等注重反應能力的動作遊戲，實際上都包含了極多的遊戲參數和花樣繁多的環境設定；網路遊戲同樣如此。傳統遊戲中的簡諧性則很少在電子遊戲中出現。遊戲者能夠在兩類不同的遊戲中體會到重大差別。傳統遊戲雖然抽象，規則也相對簡潔，但隨著對手的變化、條件的改變或是本身的困難程度，總是存在一種不確定性，即每一次的遊戲都是不一樣的，因而傳統遊戲總是要求遊戲者努力應對各種事先無法預料的情況。電子遊戲的複雜設置，一方面是為了擬真，另一方面其實是在消解遊戲程式帶來的單一性。特別是在非策略類電子遊戲中，由於程式總是固定的，遊戲者面對的情況也就大同小異。擬真亦是對遊戲趣味的增加，所以電子遊戲更近乎某種對未知的探索。第一次接觸某單機遊戲的遊戲者可能興致高昂，但等到他通關一次後，由於程式本身固定不變，“再來一次”的興味將大大降低，第二次的遊戲內容跟之前基本上是一樣的，³⁴ 這種重複不需要多餘的技巧，也就失去了挑戰性。甚至於在同一個遊戲週期中，這種重複也很多見。為了避免程式的有限性帶來的負面結果，遊戲加入了各種複雜的要素，使得研究和調適各要素、體驗遊戲的擬真性都成為遊戲的趣味。因而，傳統遊戲是樣式簡諧的、變動不居的、可重複的，而電子遊戲更是樣式複雜的、固定不變的、難以重複的，後者更像閱讀通俗小說，雖然情節奇險，然而一旦情節都為讀者所知，重新閱讀的興致也就大大降低了。這兩種遊戲的體驗各有千秋，且在其內部也是自洽而平衡的。

還應注意的是，電子遊戲越來越高的擬真度也意味著其含有越來越強的娛樂性。如前所說，娛樂是一種被動的純粹感官的活動。當遊戲者在努力應對各類處境時，他也在享受遊戲情節及環境帶來的舒適、新奇或刺激。因而，技術既已發展到當



今高度，電子遊戲勢必是遊戲與娛樂的綜合體，這種趨勢在未來也將加深。

第二，電子遊戲的遊戲過程是可持續的。傳統遊戲少有“暫停”或“保留”一說，而這種機制卻成為電子遊戲的基本功能。可存檔的電子資料為之提供了技術基礎，但可持續的意義不止於提供“方便”。結合電子遊戲難以重複的特點來看，它必須具有一定的時間長度，如果遊戲的歷程過於短暫，遊戲者還沒有沉浸到整個遊戲的情節中去，這一遊戲就註定會失去生命力，所以，必須為電子遊戲安插“暫停”或“保留”的功能，使得不能一次性完成遊戲全部環節（通常為數個至上百個小時）的遊戲者，可以在任何時間回到遊戲中來，以繼續上一次的歷程。反之也可以看出，已經進行過的遊戲內容對玩家來說是一種累贅。傳統遊戲則部分地因為其可重複性，每一次遊戲都是短暫的、不需要連續進行的，也就無需這一功能。

可持續的遊戲的出現，是遊戲史上的重大變革：傳統遊戲的隔離性所造成的遊戲的破碎性從此被消解了。這意味著，像宗教教義所描繪的世界一樣，遊戲者也可以隨時回到遊戲世界中去尋找樂趣或慰藉。如果說目前的單機遊戲塑造的是一個由固定程式支配的靜態世界的話，網路遊戲塑造的就是由程式以及活生生的眾多玩家³⁵構成的動態世界。遊戲真正成為一個和現實世界相平行的時空，它不再因受到現實的隔離而支離破碎。和現實生活一樣，遊戲可以成為生活的常態，或說遊戲者可以在現實生活與遊戲生活中來回奔忙。由於網路遊戲中存在玩家的不斷交互，而且版本更新更為頻繁，網路遊戲的存續較單機遊戲更為長久，畢竟單機遊戲一旦通關，就已經喪失了它的絕大部分魅力。

在明白電子遊戲這兩項由技術衍生出的特徵後，不難發現電子遊戲作為“社會事實”和傳統遊戲的區別所在。電子遊戲的背後一定存在創造者、運營者或維護者（這些角色發揮著不



同的作用，但為方便起見，將其統稱為“遊戲商”），他們必定是遊戲者的同時代人。遊戲是一種商品，而且是極易過時的商品：儘管電子遊戲只有幾十年的歷史，但我們已經可以知曉，沒有哪款電子遊戲能夠像諸如象棋等傳統遊戲那樣歷經上千年；技術或遊戲理念的革新隨時可以讓某個遊戲被人們遺忘，而且技術的綁縛也讓它無法實現自由的再生產。也正由於這個特性，電子遊戲對遊戲者而言具有極強的同時代性，它是遊戲商和遊戲者在同一社會時空裡的“中介”，是市場的產物。正如一般商品之於消費者，商家總要對市場進行考察、以商品迎合消費者的需求乃至創造需求一樣，遊戲商也以牟利為宗旨，必須以同樣的邏輯對待電子遊戲和遊戲者。遊戲商以遊戲迎合遊戲者，亦可能以之引導遊戲者。

在這個問題上，單機遊戲和網路遊戲存在重要的區別。單機遊戲更注重“迎合”遊戲者，因為遊戲者購買單機遊戲只是一次性的消費，對於遊戲者來說，只有選擇買與不買的問題；一旦單機遊戲軟件到了遊戲者手中，遊戲商基本上就無法控制遊戲過程，單機遊戲在“遊戲商（發明者）—遊戲商—遊戲者”的線索上的地位，更類似某些新奇玩具，因而很難說遊戲商能夠通過單機遊戲控制甚至強制遊戲者。至於玩家是否願意花大量時間沉浸在遊戲中，至多只能說明這款遊戲是否真正地受歡迎而間接反映市場對它的評價而已，遊戲商不能從中獲得直接的好處。網路遊戲的牟利則是持續的，遊戲商不僅要讓遊戲者接受遊戲本身，而且必須將其留在遊戲之中，越多的玩家越長久地從事遊戲活動，對遊戲商越有利。除了玩家在遊戲過程中的消費直接構成遊戲商的收入外，龐大而具粘性的用戶群也是彌足寶貴的資源。所以，在網路遊戲中，遊戲的中心地位得到了新的解釋，它不再是一種無因的社會事實，而全然受到遊戲商意志的影響和把控。遊戲商通過網路遊戲能夠直接而持續地控制遊戲者的遊戲過程，而且他必須這樣做——這就是網路遊戲異化的根源。



三 網路遊戲的異化機制

從之前的分析來看，網路遊戲的遊戲商要想實現盡可能牟利的目的，必然會遇到固有的雙重矛盾。第一，遊戲商和玩家³⁶之間不存在權力關係，遊戲商只是服務提供者，沒有任何強制力可供其使用；第二，如前所述，由於程式的有限性，電子遊戲的魅力不在於反復地執行遊戲，而在於使玩家感到新奇。新奇即不能長久地進行同一個遊戲，這與遊戲商要求玩家保持持續線上的想法背道而馳。儘管遊戲商會使用版本更新、擴展遊戲內容的方法使遊戲保持“新鮮”，但單憑這種手段還遠遠不夠。

然而在網路遊戲發展的十數年中，遊戲商確實實現了自身的目的。既然在現有技術條件下，矛盾是無法回避和直接解決的，那麼，遊戲這一“中介”本身的異化就是不可避免的。異化機制相當成功且完備，已經成為了網路遊戲界固定的範本；從風評甚佳的《魔獸世界》(World of Warcraft)到某些惡評如潮的劣質遊戲，都使用了這些方式，並借此塑造了網路遊戲的核心規則。甚至於評價網路遊戲優劣的標準，都不在於是否運用了這些方式，而在於遊戲商是否更為隱蔽和“公正”地運用它們，以及其他機制的“補償”是否到位。值得注意的是，在2007年之後，DotA (Defense of the Ancients)³⁷和英雄聯盟 (League of Legends) 等電子競技的廣泛流行，一度衝擊了網路遊戲市場，某種程度上可以看作是真正遊戲的複歸。不過隨著近兩年手機網路遊戲的興起，幾乎一模一樣的異化機制捲土重來。

(一) 遊戲的財產化

只要玩過某一個網路遊戲的玩家，對其他網路遊戲的核心內容也一定不會陌生：創建一個角色，增強該角色的能力，進入陌



生而新奇的場景，擊敗更強的怪物以及其他玩家。無論該遊戲的人物（包括那些敵人、怪物）和場景製作精良與否，遊戲的要素複雜與否，遊戲的劇情豐富與否，甚至遊戲的難度如何，都不影響核心內容本身對網路遊戲的支撐。自《網路創世紀》之後，近二十年來的所有網路遊戲幾乎毫無變動地沿用了該規則，該規則不止讓玩家體會到現實生活中不能為之的活動所帶來的快感，還更為深刻地隱含了“自然法”基礎：在遊戲中，角色的強度就好比現實生活中人們的生命，一個毫無強度的角色意味著其存在的喪失，玩家應當想方設法增強角色的強度，就如同現實中的人們必須保全自己的生存。這條法則決定了玩家在網路遊戲中的目的和行為。

類似的規則在相當一部分單機遊戲中也有存在，只不過單機遊戲一般只要求留住遊戲者若干個小時，它更旨在為玩家創造瑰麗、奇異、誇張又不失真實體驗的“一次性”的遊戲世界。而在需要成年累月存續下去的網路遊戲中，該規則演變成延續玩家遊戲行為的標準：在遊戲中賦予玩家財產，並使整個遊戲財產化。因為任何人都天然地不會放棄自己的財產，所以玩家既不會輕易放棄遊戲中所獲得的東西，也不會輕易放棄遊戲。遊戲財產化的第二個好處是，玩家不僅不會放棄遊戲，還可能長時間地留在遊戲中：這是通過順水推舟的勞作化實現的。

要做到這一點，網路遊戲的技術上的可持續性是基本的支撐，無數個“一次性”構成的傳統遊戲不可能在其中創造財產，因為“財產”本身就內含一種保有的持續性。遊戲的財產化反過來又促成了網路遊戲的存在的持續性。網路遊戲的擬真性則掩蓋了財產化帶來的問題，因為在這樣一個允許玩家結拜、結婚、養育後代等等的世界裡，擁有財產實在不是什麼奇事。

財產化機制所呈現的形式多種多樣。玩家所創建的遊戲人物就是財產的載體，當玩家開始打怪升級、獲得第一件寶物時，他



就開始往這張白紙上塗金抹銀了。從經驗值、等級、技能、裝備這些通用而常見的形式，到《劍靈》(Blade Soul)中的“八卦牌”、《陰陽師》中的“禦魂”等看似十分個性化的機制，都是遊戲內容財產化的一部分。這必然會導致三方面的結果：

首先，程式固有的弊病被掩蓋，“偽競技”替代了競技。電腦程式天然地存在數值化的傾向，即只要某個玩家角色的“強度數值”（很多遊戲自帶“戰鬥力”或“裝備分數”指數）達到某個閾值，就可以擊敗他的對手，無論是程式類比出的怪物還是真實玩家，皆是如此，而僅憑一身破銅爛鐵無論如何也無法擊敗關底的強者。強度數值則幾乎完全來自於各種財產的累積和搭配，在擁有了這些能夠提升角色強度的財產後，玩家只需稍稍掌握部分技巧，就能遊刃有餘地擊敗對手。特別是玩家對戰怪物(PVE, Player VS Environment)方面，怪物的行動模式是完全固定的，獲勝基本只依賴於強度數值。即使在網路遊戲中為數不多的競技場合內，玩家自以為是依靠自己的智巧而取勝，實則也更多地依賴程式設定的必然性³⁸，只是比較誰的角色吸收的財富更多而已，更不必說大多數的遊戲內容連絲毫競技性都不具有，也不涉及玩家動用自身的應變與創造能力。

其次，玩家需要花大量精力獲取財產，遊戲最本真的部分被抽離。大多數玩家都是為挑戰更強的對手的樂趣而進入遊戲的，但他很快會體會到，增強人物能力、獲取財產才是網路遊戲的主旋律，而他的絕大部分遊戲時間都是在這個過程中度過的。有的網路遊戲加強了遊戲角色的分化，更為強調團隊配合，在一定程度上彌補了“偽競技”的缺陷，但更多的網路遊戲熱衷於調整和增加財產獲取的機制。我們可以看到，強化遊戲角色的途徑，即要獲取財產的種類五花八門，雜多到令人匪夷所思的地步。如在《地下城與勇士》(Dungeon and Fighter)裡，強化一個角色，需要升級人物的等級、裝備、寵物、時裝、技能、工會技能、消



耗品等等，僅裝備一項就包括武器、上衣、下裝、魔法石等十餘個不同部位，僅武器一項就包括基礎屬性、強化、鍛造、增幅、鑲嵌、附魔卡片等，而僅基礎屬性一項，又包括力量、智力、物理攻擊力、魔法攻擊力、獨立攻擊力、技能等級提高、屬性強化等。要想提升自己角色的強度，必須按部就班地取得各類財產。

所有以“博大精深”著稱、動輒有上萬種財產選擇的網路遊戲，其本質都不過只是一種徹底的福特主義(Fordism)。在以增強角色的目的導向面前，任何選擇都是虛假的，遊戲商早就設定好了獲取各類財產的途徑：要麼付出大量時間，要麼付出金錢，否則就不可能獲得它們。對個體來說，該過程是絕對的機械化和流水線化，只不過不被告知真相而已；對全體玩家來說，這幾乎近於某種規模生產：成千上萬人做著一成不變的事。通向變強的道路必需是唯一的，否則遊戲商就將失去對遊戲的控制。所以，這不是網路遊戲中的偶然情況，而是遊戲商處心積慮設置的基本制度。

除了遊戲的大部分內容已經異化為千人一面的勞作外，更為吊詭的是，一旦玩家費盡心思取得了最有價值的財產、角色也成為最強後，遊戲本身就立即失去了吸引力。因為他角色的強度數值已經遠遠超過了對手的強度數值，隨隨便便就能夠應付最困難的情況；也再沒有更有價值的財產值得他追求了，隨之一切都變得無聊。越是認真遊戲的玩家，越能體會到這一機制的自相矛盾。遊戲內容的財產化，使網路遊戲變成了某種奇異的登山活動：玩家總要登上山頂，而一旦完成這項使命便會發現眼前只是一片荒蕪；與真正的登山運動不同的是，玩家只要稍經反思就會察覺，他實際上是坐著遊戲商鋪就的電動扶梯上來的；那種攀登的險惡絕難、那種需要人類發揮智巧和勇力才能克服的，也是遊戲所必須的自由選擇的“困境”，他是半點也碰不到的，他唯一要坐的只是每天按時來坐電梯而已。



最後要討論的是，遊戲的財產化在“財產”的意義上意味著什麼。即網路遊戲既然已經不再是“過程”的遊戲，那麼作為“結果”的勞作，它能給玩家帶來勞作的結果嗎？對這個問題的回答，有助於完善對財產化機制的理解。在法學界，無論是刑法還是民法方面，近年來都有對虛擬財產性質的激烈討論；在各類交易平臺上，無數遊戲內的財產以及遊戲角色本身都可以明碼標價。這充分證明，遊戲內的財產具有在市場上交換的價值，但從全局來看，這種價值卻受到雙重制約。

我們已經知道，網路遊戲中財產的使用價值主要在於提高角色的強度數值以戰勝對手，而為了讓玩家體會到“新穎”的內容，網路遊戲勢必進行版本更新。每次重大的版本更新後，必然加入一批更具價值的財產以及（數值上）更強的對手，也只有獲得這些財產後，玩家角色的強度數值才能跟得上新對手的強度數值。玩家原有的財產將迅速貶值乃至不名一文。版本更新的速度越快，這種循環更迭越快。從這個角度看，保持版本更新只是讓玩家不失去可追求的財產目標而已。如果版本更新太慢，同樣也會導致所有玩家的財產都逐漸臻至頂峰，因而財產也會相對貶值。所以，網路遊戲中的財產價值永遠只是暫時的。更宏觀地來看，網路遊戲的本質就像希緒弗斯(Sisyphus)的神話，每當玩家群體快到達頂峰時，版本更新又將石頭推落到山腳；每次更新看似都是一次大的變革，但實際上，唯一變化的可能只有石頭上的花紋。

所以，即便從勞作的邏輯看，持續勞作的結果也是幾乎無法增值的財產。網路遊戲不可能帶給玩家勞作應得的滿足感，遑論外掛、³⁹ 工作室、⁴⁰ 現實金錢交易(Real-Money Trading)⁴¹ 對遊戲市場規則的劇烈破壞。



（二）遊戲的勞作化

網路遊戲的財產化，意味著必然同時存在著“勞作”的機制。因為玩家只有支付具體的對價，才能獲得相應的財產。這種對價無外乎時間或金錢；而玩家在遊戲中停留的時間也總能轉化為遊戲商的收入。網路遊戲勞作化的根源也可這樣表達：遊戲商設置了一系列財產引誘玩家與之交換，這些財產對遊戲商而言只是若干行程式碼，得來相對容易；玩家持續付出的卻是真實的時間精力或真金白銀。換言之，遊戲世界中的造物主只維護自身的利益，它每時每刻都在促成不公正的交易。如果說玩遊戲是接受一項服務，因而理應支付對價（特別是遊戲商的成本）的話，玩家付出的早已大大超過他們所應付出的了。

遊戲商不僅規定了財產化的一切標準，也規定了獲得財產的一切途徑，即勞作的機制。在有些網路遊戲中，這類機制是赤裸裸的，但絲毫不影響遊戲的吸引力（曹筠武，2007）；在大多數遊戲中，勞作則被各種形式和噱頭包裝起來。除了直接投入真實貨幣獲得財產外，主要還存在三種勞作類型，且往往三者並存。

第一，單純的重複勞作，指通過密集而不受限地重複某一活動（如打怪）獲得可利用的財產（如等級提升）。較早期的網路遊戲多使用這一機制，例如《熱血傳奇》、《仙境傳說》（Ragnarok Online）等，都以升級困難著稱。在這種模式下，玩家只要完全機械地不停打怪，便可以獲得角色等級的提升。在《仙境傳說》的早期版本中，角色從98級升至頂級99級所需要的經驗值為400萬，轉生後角色變為1級，再一次從98級升至99級的經驗值為680萬，從149級升至最終150級則需要9500萬點經驗值，⁴²而打敗一隻怪物所能獲得的經驗值至多只有幾萬。想要讓角色滿級，也就是獲得等級方面最高價值的財產，非得成年累月的不停打怪不可。這些怪物大同小異，打敗它們並不困難，與其說高等級的玩家有過人的毅力和技術，不如說他有超人的忍耐力。



單純的重複勞作機制主導的網路遊戲影響了早期人們對網路遊戲成癮的直觀看法：廢寢忘食、不顧一切地玩遊戲，就是一種“著魔”的狀態——我們在傳統遊戲中也能看到類似的景象，但根源全然不同：網路遊戲的玩家所耽溺的是不費力地完成一件件簡單的事，而傳統遊戲的遊戲者所沉迷的是眼下的困境及其應對。

不過，隨著遊戲史的演進，這種勞作機制逐漸暴露出其弊端：它太乏味了，而且不能長久，因為總有些玩家能夠夜以繼日地進行遊戲。同時，為修正該機制的弊端，減少玩家的疲累，各種非法的外掛和私服⁴³日益增加。如在《仙境傳說》中，一個使用全自動外掛的角色獲得財產的效率是普通玩家的數倍，而一台電腦可供許多外掛角色活動。外掛角色創造了不可計數的遊戲財產（尤其是貨幣），導致通貨迅速膨脹，普通玩家只能望洋興嘆，而崩潰的經濟體系幾乎就宣告了該遊戲的死亡；在治理外掛無果後，《仙境傳說》的代理商盛大公司於2011年底停止了遊戲運營。較晚近的網路遊戲都杜絕了該機制對遊戲的主宰，而只在玩家剛進入遊戲時的活動中保留沿用。

第二，概率性獲得，指某些“珍貴”的財產只在特定的遊戲活動中低概率獲取。無論是怪物掉落的極品裝備，還是極難獲得的高強化武器，網路遊戲中總有概率性獲得的機制。雖然獲得某些財產的概率相當之低，如《仙境傳說》中BOSS卡片掉落的幾率為萬分之一，而《龍之穀》(Dragon Nest)中強化武器到滿級一次成功的概率為億分之二⁴⁴，但遊戲商往往會利用某些手段使玩家樂此不疲。如每當遊戲世界中的某玩家獲得珍貴財產後，遊戲系統便會自動發佈新聞公告，讓所有線上玩家都瞭解到這一消息，這其實就是在強化近因偏差(Recency Bias)。再如臨時提高獲得財產的幾率，通常是兩倍乃至更低，讓玩家覺得此時“效率”更高，因而加緊勞作。從統計學的角度看，這種概率性獲得的機



制也只是重複勞作的變體而已。但由此產生出的不確定性，相較於前述的單純重複勞作和下述的限定重複勞作的確定性，更有種刺激的趣味，同時也模糊了背後大量勞作的本質。

第三，限定的重複勞作，指需要玩家在一定時間內（一般為一天或一周）完成某些週期性任務；通過長期重複，還可以獲得某些珍貴財產。為了克服單純的重複勞作帶來的一系列負面問題，遊戲商開始以糅合劇情的任務代替一味打怪，當然這只是換湯不換藥。但隨後，網路遊戲界最具革命性的創制——“日常任務”制度出現了。作為限定的重複勞作的典型機制，它很大程度上改變了網路遊戲的外觀，並增強了網路遊戲留住玩家的能力，儘管日常任務更加無聊乏味。

玩家每天只需抽出十分鐘至個把鐘頭來完成當日的日常任務（或是消耗完“疲勞值”），獲得相對豐厚的獎勵，到第二天系統將重置該任務。這意味著，只要其中一天的日常任務沒有完成，玩家就永遠無法獲得那一天的獎勵，而獲得最終珍貴財產的時間也要推後一日。換言之，在玩家看來，如同系統送他一份唾手可得的財富，卻因為自己的懶惰和懈怠而沒有取得；這正是佛蘭克林那句名言的典型體現。網路遊戲也成了充滿資本主義精神的現實，遊戲的財產化和勞作化至此臻於成熟。

此外，日常任務制度還帶有紀律或規訓 (discipline) 的意味。

“……在任何一種情況下都要塑造恭順的個人。根據完備的時間表進行行為訓練、培養習慣和對肉體加以限制”，⁴⁵ 固定的流程、有限的版本、與他人的競爭、朝不保夕的財產價值，都儼然成為遊戲商對於玩家的基本管理資源。在這樣一個程式的精密的世界中，猛烈的、密集的、不可控的遊戲方式被盡可能地剔除了，玩家甚至不能要求多做一些任務；留下的只是“強制的、肉體性的、隔離的、隱秘的”⁴⁶ 規訓。在日常任務終於做完、目的達到的那一刻，玩家感到的不再是某種快樂和成就感，更是某種“解脫”——對細微、強迫、連續不斷的壓抑的規訓的解脫。



日常任務的規訓同樣指向電腦螢幕外的玩家身體。貴在堅持而非貪多的日常任務機制要求玩家盡可能地每天抽時間登陸，在日復一日的勞作中，不僅遊戲消費細水長流，而且對玩家來說，“習慣”逐漸替代“著魔”，一種看似理性的、真正長久的生活方式得以建立。遊戲的神秘性和戲劇化的特徵隨著反復勞作而消弭，留下的僅是一道具有劃界意味的舞臺帷幕。如果說網路遊戲的可持續性只為塑造“平行時空”提供了可能性，那麼日常任務制度就為其穩固存續釘死了鐵籠。

遊戲商還常賦予勞作制度以倫理上的合法性，“公平”是最常見的說辭。不比拼誰在遊戲中投入的金錢更多，而只看玩家的“勤勞”程度，只要玩家願意投入時間，他就能變得更強；而每個人的時間都是平等的。實際上，這無非是在說，誰更服從遊戲商的強制，誰就能在遊戲中取得更多的資源而已。

四 總結

我們已經看到，無論網路遊戲在系統設置、故事背景、畫面風格、人物造型等方面有何區別，其本質都不離其宗。在財產化與勞作化的制度影響下，網路遊戲已喪盡遊戲原有的自由性，也不可能借由其裝假性達致遊戲者的自我解放。在網路遊戲中，衡量遊戲水準的高低，很大程度上不憑藉玩家如何發揮自身的智巧和勇力，而依賴於所擁有的財富，亦即勞作的積累。它已經徹底異化成了非遊戲——一種勞作與娛樂的混合體。它是勞作的，因為玩家在大多數遊戲時間中都為了追求某種財產化的結果而重複做著枯燥乏味的事情。人們在現實生活中受到的關於勞作的兩種強制，即勞作目的的強制和威脅進入勞作的強制，在網路遊戲中變本加厲。這種勞作也特別簡單，不致使人覺得焦慮和棘手，它



只是耗費時間，所以，這個過程又是娛樂化的，只不過也喪失了娛樂通常所具備的使人發笑的特性而已。

當然，不可否認，網路遊戲中也存在著少量真正的遊戲要素，如團隊協作、公平競技等等，不過少見且位居次要；一些遊戲商也嘗試開發財產化以外的新機制，如社交系統等，但仍將財產化和勞作化的模式奉為主臬。網路遊戲在技術上必然面對程式的單一性與遊戲處境變化性的矛盾，而在商業模式上必然遭遇遊戲商對於玩家的形形色色的控制；因而，網路遊戲要麼演變為各種形式的電子競技，要麼成為強制玩家的巨大鐵籠。在後者之中，遊戲精神必然是蛻化而萎靡的，主體既已不必發揮任何創造性，遊戲的積極意義便從內部被消解了，玩家的活動淪為對遊戲商設置的制度的簡單服從；因而，網路遊戲至多只發揮了遊戲消極的自由性——作為現實壓力的避難所罷了。至於這種不斷擴張的小型的治理術 (governmentality) 和絕對消極的自由所帶來的對現實生活的具體影響，以及其在社會學理論研究中所處的地位，則不在本文的討論範圍之內了。

注釋

- 1 早在1969年，第一款技術意義上的網路遊戲 (online game) 《太空大戰》(Space War) 就已出現在PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations) 系統上，支援兩台遠端終端機通過該線上教育平臺同時進行遊戲。但是，當時這類遊戲只能實現暫時性連線，與1978年誕生的《MUD1》(Multi-User Dungeon) 有本質區別。雖然《MUD1》只是一款純粹的文字遊戲，在形式上與今日的網路遊戲相去甚遠，但這款遊戲中玩家創制的情節及人物已經能在網路時空中持續發展。後文將說明，這是現今網路遊戲的基本特徵之一。因此，本文將《MUD1》視為網路遊戲的真正肇始。
- 2 例如在萬方論文數據庫中，題中含有“網路遊戲”的論文自1997年開始出現，2003年論文數量破百，後逐步上升至2012年的850篇，之後



又逐年顯著遞減。若不考慮其他因素，這一簡單的數量變動足以體現其對網路遊戲的研究熱情變化。

- 3 2016年，中國遊戲市場實際銷售收入達到1655.7億元，同比增長17.7%，其中網路遊戲（包括用戶端遊戲、網頁遊戲和移動遊戲等）占比99.5%。從2008年以來，中國網路遊戲銷售收入逐年遞增。見中國音數協遊戲工委（GPC）、伽馬資料（CNG）、國際資料公司（IDC），《2016中國遊戲產業報告（摘要版）》（北京：中國書籍出版社，2016），11-13。
- 4 埃米爾·塗爾幹，《社會學方法的準則》，狄玉明譯（北京：商務印書館，1995），24。
- 5 約翰·赫伊津哈，《遊戲的人》，多人譯（北京：中國美術學院出版社，1996），1。
- 6 同上，15。
- 7 同上，9-11。
- 8 同上，1。
- 9 同上，11。
- 10 李猛，《自然社會：自然法與現代道德世界的形成》，（北京：生活·讀書·新知三聯書店，2015），253。
- 11 佛蘭克林的這句名言大致如下：“切記，時間就是金錢。假如一個人憑自己的勞動一天能掙十先令，那麼，如果他這天外或閑坐半天，即使這其間只花了六便士，也不能認為這就是他全部的耗費；他其實花掉了、或應說是白扔了另外五個先令。”韋伯（Max Weber）在《新教倫理與資本主義精神》第二章開頭也引用了這一名言。韋伯，《新教倫理與資本主義精神》，于曉、陳維剛等譯（北京：生活·讀書·新知三聯書店，1987），33。
- 12 “霍布斯雖然堅持，人與人之間的交往，不是出於有愛，而是出於自愛，但霍布斯嚴重的所謂‘自愛’恰恰是在他人眼中，通過和他人潛在比較，勝過他人的自愛。霍布斯對社會交往的原因考察，真正的“發現”其實是，只有在社會中我們才能滿足我們的自愛，才能獲得超出他人的愉悅。”見李猛，《自然社會：自然法與現代道德世界的形成》，（北京：生活·讀書·新知三聯書店，2015），63。
- 13 同上，147。
- 14 斯蒂芬·茨威格，《象棋的故事》，韓耀成譯（陝西師範大學出版社，2013），12-13。
- 15 即賭博場所對參賭者收取的服務費、茶水費等。



- 16 賭博者總是確信自己有一些遊戲技巧，又不至於明知自己技不如人的情況下，才願意與對方一較高低。而且，在短期博弈中，運氣的影響很大，這樣就使所有賭博參與者都覺得自己有勝算，願意冒著風險一搏。
- 17 弗裡德里希·席勒，《審美教育書簡》，馮至、範大燦譯（北京：北京大學出版社，1985），74。
- 18 在徐恒醇的譯本中，Formtrieb 譯為形式衝動，譯者認為其物件是本義和引申意義上的形象，包括事物一切（理性的）形式方面的性質及其對人類各種思考能力的關係。見弗裡德里希·席勒，《審美教育書簡》，徐恒醇譯（北京：中國文聯出版社，1984），17。
- 19 黑格爾，《美學（第一卷）》，朱光潛譯（北京：商務印書館，1979），78。
- 20 在第十五封信中，席勒這樣總結道：“終於可以這樣說，只有當人在充分意義上是人的時候，他才遊戲；只有當人遊戲的時候，他才是完整的人”。見弗裡德里希·席勒，《審美教育書簡》，徐恒醇譯（北京：中國文聯出版社，1984），90。
- 21 如在黑格爾《美學》序論中，席勒的理論是列入“從歷史演繹出藝術的真正概念”一節的。
- 22 康德對於美的概念“無目的的合目的性”也強烈地表現出這種行動上的消極特徵。
- 23 在卡瓦吉特人的“波特來奇”中，參與者要大規模地毀壞自己的財產以顯示自己對它們毫不在意。這種毀損是以戲劇化的宗教儀式進行的，且往往採取競賽的形式。見約翰·赫伊津哈，《遊戲的人》，多人譯（北京：中國美術學院出版社，1996），62。
- 24 馬克斯·韋伯，《新教倫理與資本主義精神》，康樂、簡惠美譯（桂林：廣西師範大學出版社，2010），213。
- 25 伽達默爾指出：“正如詩的語言把某種最初的、干預局部膜拜儀式的統一性帶進了宗教意識一樣……由於詩歌在語言的理智普遍性中使某種充滿任意幻想的東西達到了表現，所以詩歌總是保留了一種特有的非確定性。”見漢斯-格奧爾格·伽達默爾，《真理與方法》，洪漢鼎譯（上海：上海譯文出版社，1999），148。
- 26 弗裡德里希·席勒，《審美教育書簡》，徐恒醇譯（北京：中國文聯出版社，1984），89-90。
- 27 尼爾·波茲曼，《娛樂至死》，章豔譯（桂林：廣西師範大學出版社，2004），114。



- 28 漢斯-格奧爾格·伽達默爾，《真理與方法》，洪漢鼎譯（上海：上海譯文出版社，1999），133。
- 29 同上，137。
- 30 按照塗爾幹的定義解釋，此處的強制與前文所說的勞作的強制當然不同。
- 31 漢斯-格奧爾格·伽達默爾，《真理與方法》，洪漢鼎譯（上海：上海譯文出版社，1999），148。
- 32 幾乎所有傳統的智慧遊戲都早已被移植到電子遊戲的媒介上了，如象棋、麻將、數獨等等，自從2006年任天堂公司(Nintendo)推出Wii這種體感遊戲後，體育遊戲也逐步實現了電子化。本文將這種傳統遊戲的移植與複製，即僅通過技術手段革新遊戲工具、而不涉及遊戲規則的活動排除在真正的電子遊戲之外。另外，電子競技因為只是競技遊戲的電子化，也不被包括在內。
- 33 相對的，包括中國在內的許多國家將單純的遊戲規則的發明作為“智力規則的規則和方法”，不予專利保護。
- 34 現在許多單機遊戲都加入了“周目”的設置，即遊戲通關後，再一次重新遊戲，遊戲的難度會有所提高，但玩法上不可能有本質變化。
- 35 目前的網路遊戲中，每一個“遊戲世界”即每個獨立的伺服器約能容納數千人到上萬人同時線上。
- 36 “玩家”一詞比“遊戲者”能更準確地體現人們在網路遊戲中的狀態，因為他們所進行的活動在很大程度上已經不再是真正的遊戲了。
- 37 DotA最早版本源自《星際爭霸》(StarCraft)中的一張地圖“萬世浩劫(Aeon of Strife)”，在2003年由玩家Eul在《魔獸爭霸3：混亂之治》(Warcraft 3:Reign of Chaos)的地圖編輯器上製作。在歷經多次版本更新後，2007年3月，DotA迎來了劃時代的版本6.43B，並吸引了眾多玩家，從此成為MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)類遊戲的標杆。
- 38 除了絕對性的強度數值外，考慮到遊戲角色的分化和平衡，有一些角色“職業”在程式上天然地克制另一些。
- 39 指一種作弊軟體，通常可以自動地在遊戲世界中獲取資源。相較於普通玩家的勞作效率和時長，外掛可以日夜不休地進行工作，繼而產出遠多於普通玩家的財產。
- 40 指專門以在遊戲中獲取財產並出售給玩家以獲得真實貨幣進而營利的組織。這些組織通常會規模化地使用外掛，並以極有效率的集成方式獲取遊戲中的財產。



- 41 指用真實貨幣購買遊戲中財產的機制。該機制可以使遊戲中的勞作時間與現實貨幣劃上等號，以方便這兩種資源各有富餘的玩家或工作室進行交換。
- 42 RO 小站：<http://bbs.rohome.net/thread-1051454-1-1.html>
- 43 指未經遊戲版權擁有者授權，便私設伺服器、盜用原網路遊戲程式進行營運的行為。私服通常會大幅降低重複勞作的強度，如將打怪所獲得的經驗提高成百上千倍等等，因而獲得部分玩家的青睞。
- 44 葉子豬遊戲網：<http://dn.yzz.cn/zhexp/2010,206787.shtml>
- 45 米歇爾·福柯，《規訓與懲罰》，劉北成、楊遠嬰譯（上海：三聯書店，2003），145。
- 46 同上，147。

