

· 第四届（2020）全国青年理论创新奖征文来稿选登（二） ·

MOBA 游戏批判

——从“游戏乌托邦”到“游戏梦工厂”的文化变奏

邓 剑

【内容摘要】 MOBA 游戏是近十年来的主流网络游戏类型。这是一种以竞争为核心机制的游戏类型。该类游戏流行的社会文化原因在于，竞争已成为当下时代的重要社会意识。MOBA 的时间性赋予网络游戏以完整的商品形式，因此它可以完美地融入当代社会的各类制度性安排。同时，MOBA 的时间性以效率为刻度，玩家必须尽可能地提升游戏行为的效率，才能在游戏竞争中获胜。在游戏/劳动理论的检视下，MOBA 呈现出一种工厂化的组织特征，玩家在“游戏梦工厂”里遵循科学管理主义的指导进行“瘾性劳动”。竞争类游戏的持续流行表明中国的游戏思想正处于“内卷化”状态中，需要构想游戏产业乃至文化发展的新可能。

【关键词】 MOBA 多人角色扮演游戏 社会文化 网络游戏 竞争

【作者】 邓剑，西南石油大学艺术学院讲师。（成都 610500）

【基金项目】 西南石油大学“青年教师过学术关”项目

“最强王者”：MOBA 游戏的成立与流行

近年来，多人在线战术竞技游戏（Multiplayer Online Battle Arena，下文简称“MOBA”）逐渐取代大型多人在线角色扮演游戏（Massive Multiplayer Online Role-playing Game，MMORPG，下文简称“多人角色扮演游戏”）成为我国主流的（网络）游戏类型，如今成为舆论焦点的手游《王者荣耀》等就属此类。不过《王者荣耀》的蹿红并未使 MOBA 本体获得足够关注，人们往往将讨论面向限于《王者荣耀》里的英雄人物或历史故事等构成游戏媒介表相的“文化层”（cultural layer）^①，而忽视了从深层的“计算机层”^②探讨以《王者荣耀》为代表的 MOBA 的游戏类本质。其实，相比《王者荣耀》在历史“复述”方面的种种谬误，MOBA 这样的娱乐行为将给人们带来什么影响，或许更值得关注与忧虑。有鉴于此，首先需要考察作为游戏文化类型的 MOBA。

①② Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2002, p.63.



微信公众号



① 模组是 mod 的中文翻译,英文全称为 modifications,专指游戏发烧友自制某官方游戏的个人修改版。

MOBA 的起源可溯及 20 世纪 90 年代最重要的即时战略游戏 (Real-Time Strategy Game, RTS)《星际争霸》。1998 年, ID 为“Aeon64”的模组^①制作者运用地图编辑器在彼时风靡世界的《星际争霸》基础上自制了一张名为“万世浩劫”(Aeon of Strife) 的游戏地图, 该地图生成了 MOBA 最初的核心玩法, 是为 MOBA 的雏形。后来 MOBA 历经《魔兽争霸 3: 混乱之治》的“远古守卫”地图 (Defense of the Ancients, 下文简称《刀塔》)、《魔兽争霸 3: 冰封王座》的“远古守卫全明星”地图 (DotA Allstars, 下文亦简称《刀塔》)、《英雄联盟》和《王者荣耀》等各类经典版本后, 如今游戏性已臻成熟, 甚至成为全球各级电竞赛事最主要的比赛项目。

在中国语境中, MOBA 的缘起应溯至 21 世纪初的《刀塔》。2005 年, 昵称为“Heintje”的游戏用户完成了对《刀塔》6.12 版的汉化, 此后《刀塔》的各类中文修缮版作为 MOBA 的开路先锋率先在中国流行起来。不过此时的《刀塔》只是局限于玩家趣缘社群内部的局域网联机对战游戏, 后来发展出的互联网商业形态也仅限于游戏对战平台, 并未形成受众更为广泛的网络游戏模式。这就直接限制了《刀塔》的商业影响力, 导致 MOBA 只能在有限的同好交往中隐形书写自己的早期历史, 尚不能向当时的主流 (网络) 游戏——多人角色扮演游戏——发起挑战。

2011 年腾讯代理《英雄联盟》, MOBA 终于在商业模式上实现了网络游戏化的变革。这不仅意味着游戏程式走向规范化与复杂化, 更意味着将有一整套庞大的商业工程技术助推其迈向市场成功。事实上, 腾讯正是运用其在游戏产业链多个环节中近乎垄断性的综合优势, 将《英雄联盟》塑造成了注册账号过亿的“国民游戏”, 使得 MOBA 逐渐脱离趣缘社群, 从小众游戏扩散成大众化的游戏类型。2013 年, 完美世界代理《刀塔》网络游戏化的正统续作《刀塔 2》, 原本由《刀塔》培育出的趣缘社群也开始与大众玩家合流, 进一步巩固了 MOBA 在中国的主流 (网络) 游戏地位。2015 年腾讯发行自研游戏《王者荣耀》, 推动 MOBA 快速占领手机游戏这一“蓝海市场”, 该游戏甚至一度成为引起广泛争议的社会现象。

总而言之, MOBA 已取代多人角色扮演游戏成为中国游戏史第四个十年里的主流游戏类型。在电竞产业与各类直播平台加速发展的大趋势下, 如今 MOBA 已突破狭隘的游戏范畴, 成为一种集游戏、竞赛、表演、造星、培训、饭圈文化等多元内容于一体的统摄性娱乐装置, 领导中国流行文化产业航向未知的远方。

“我们战斗吧”: 竞争原理作为 MOBA 游戏的社会基础

上述发展历程似乎表明, MOBA 近十年来的流行离不开资本——尤其是大资本——的驱动。为此必须阐明一个观点: 一款游戏的成功, 或许可被归因于资本的拉抬, 抑或是该游戏具备不俗的游戏性, 然而若某一类游戏在较长时期内流行, 甚至成为支配一个时代的游戏类型, 就不可将其成功简单地归结为资本的附加效应或游戏本身的质量, 而应综合考虑该类游戏与所处时代之间的互文关系, 假设这类游戏是回应了某一时代总体性的思想与文化状况, 所以才能引起广泛的共鸣与追捧。在此意义上, 游戏与文学、电影、电视、动漫等文艺体裁并无本质不同, 只是在叙事方式上有所差异。^②

那么, MOBA 回应了什么样的时代命题, 以至于足令它流行十年甚至更久? 换言之, 我们可以从 MOBA 这面透视镜中窥见当代中国何种基本状况? 解答上述设问, 须先折返游戏这一文艺体裁的本质, 即考察 MOBA 的核心玩法及其与社会文本的互动关系, 对其进行系统性的文化分析。

② MOBA 是算学叙事而非文学叙事。

MOBA 的核心玩法可扼要概括为：玩家在游戏中被分配到两个相互敌对的阵营，相同阵营的玩家分别操纵不同的游戏替身（avatar）与敌方阵营的玩家替身激烈厮杀，并齐心协力推倒敌方阵营控制的核心建筑，是为游戏的胜负结局。如此玩法与上一个十年（2000—2010 年）的主流（网络）游戏多人角色扮演游戏存在根本差异。MOBA 不像多人角色扮演游戏一般，尝试为玩家提供“诗与远方”的“游戏乌托邦”想象，而是在一张不足 10 兆的游戏地图中将“竞争”这一游戏的基本范畴拉伸到极致，创造出富有竞争张力的密闭时空体系。玩家作为游戏中的有限个体，必须服从密闭时空里无限的竞争压力，按照游戏规则尽可能提升自己与本阵营的战力，寻求游戏的胜利。

站在文化分析的立场上，MOBA（的玩法）是对以多人角色扮演游戏为标准建构起来的网络游戏及其概念做了减维处理，将后者所开创的探索未知、升级打怪、赚钱致富、交友结社等丰富多维的游戏玩法简化为片面强调“竞争”在游戏过程中的重要性。换言之，MOBA 作为一种新型的网络游戏形态，彻底地贯彻了社会化的竞争原理，将玩家的游戏行为完全限制在以提高战力为核心思想的竞争意识形态中。玩家为了在竞争中获取胜利及其快感，必须心无旁骛、高度紧张地杀敌赚钱，一般无暇考虑与其他玩家展开网络游戏本应重视的多层次互动。这就最大限度地仿真^①（simulation）了现实社会的大众意识形态——“竞争”。随着市场化改革自 20 世纪末取得显著的经济成效，中国社会开始步入“小器化”^②时代，人与人之间在物质领域进行激烈竞争已成为一种比较主流的社会交往模式。特别是 21 世纪初中国加入世界贸易组织，经济发展进入高速增长期以来，物质生活的丰盈使得竞争逐渐超越了被设定的经济框架，开始作为一种文化认识论深刻地塑造人们的精神生活，包括游戏在内的多数受到市场肯定的大众文化都出现了一种以竞争为核心机制的对传统文娱形式的反叛结构。例如《超级女声》《舞林大会》《非诚勿扰》《奔跑吧兄弟》等不同类型的综艺节目，《金枝欲孽》《甄嬛传》等宫斗剧，“横店化”的抗日剧、谍战剧等“历史”剧目，甚至是近年来斗鱼、虎牙、战旗等新兴的直播娱乐里正在流行的主播 PK（player killing）模式，除去它们各自内容方面的特殊性，其共性就是回应了当代社会的竞争性文化。

在此意义上，强调竞争的 MOBA 取代多人角色扮演游戏成为主流（网络）游戏类型，就是游戏这一文艺体裁对普遍的时代状况作出的直接回应。MOBA 以人—人交互娱乐的新形式在国家机器尚未进场的游戏领域生产/再生产以“竞争”为底色的社会大众意识形态。玩家则在游戏（play）中学习并内化“竞争”这一现实社会的支配性逻辑，调适与规训主体性中不一致的部分，彻底实现由玩游戏的“游戏人”向参与市场竞争的“经济人”的认识论转换。换言之，MOBA 盛极一时的文化原因就在于其游戏逻辑精准地仿真了竞争意识，使得人们可以在游戏世界中维持并巩固与现实世界完全一致的自我同一性，而这种自我同一性一直是人们所展现出的文化趣味的的基本前提。

当然，多人角色扮演游戏中也有竞争的一面。例如大部分多人角色扮演游戏都设计了 PK、行会战、装备等级等竞争性元素。但竞争不是这类游戏的主轴，它总是受到游戏的思想主题“游戏乌托邦”的压抑——相较于人与人之间的并驱争先，多人角色扮演游戏的玩家更在意的是如何在由游戏代码搭建的虚拟“地球村”中惬意地享受结婚、交友、致富、完成任务等多元化的游戏体验，最终通向后革命时代想象中的乌托邦世界。这样的游戏期待是与 21 世纪初的时代氛围紧密互动的。彼时中国经济发展、社会建设的提速带来了国人精神世界的扩张感，而多人角色扮演游戏中的经济模式、政治模型及社交机制恰好迎合了人们对深化改革后理想社会的热烈想象，所以这类游戏甫一出场便迅速席卷全国，甚至在一定程度上反向带动了互联网基础设施建设。

① Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Sheila Faria Glaser, trans, Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, pp.1-42.

② 王晓明：『小器化』の時代に—今日の大陸中国における文化研究』，楊駿驥、千野拓政訳，千野拓政編：『越境する東アジアの文化を問う—新世紀の文化研究』，東京：ひつじ書房，2019 年，第 27—42 頁。

① 2004年9月游戏橘子代理运营韩国多人角色扮演游戏《巨商》，在中国首次推出免费游戏模式。后来的《热血传奇》《征途》等游戏陆续跟进，把免费游戏模式确立为此后中国网络游戏的主流模式。在免费游戏模式中，由于高数值（效果）道具成了可用现实货币购买的数符商品，游戏中的力量对比变得有利于付费玩家。

② Roger Caillois, *Man, Play and Games*, Meyer Barash, trans., Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001, pp.11-17.

③ 中川大地：『現代ゲーム全史——文明の遊戯史観から』，東京：早川書房，2016年，第10頁。

④ 東浩紀：『ゲンロン0 観光客の哲学』，東京：株式会社ゲンロン，2017年，第45—46頁。

然而，玩家的“游戏乌托邦”毕竟无法充分满足资本增值的原始冲动，且两者之间存在不可调和的矛盾——一款好玩的游戏未必是可以实现利润最大化的游戏商品。在资本增值的巨大压力下，多人角色扮演游戏被迫寻求变革的可能性^①，以缓和游戏精神与资本逻辑之间的紧张关系。但由于矛盾的根本性——“游戏乌托邦”无法与资本逻辑共存——变革只能在收费模式等游戏世界的外部空间展开，无法深入多人角色扮演游戏所构建的“游戏乌托邦”想象的内面。尽管变革后的免费游戏模式促成了游戏商的利润最大化，但牺牲游戏公平性以满足资本增值需求的变革方式无异于杀鸡取卵，它彻底破坏了作为多人角色扮演游戏基石的“游戏乌托邦”想象，直接导致多人角色扮演游戏的祛魅（disenchantment）。玩家们为免费游戏短暂欢呼后也清楚地意识到免费并不意味着“游戏乌托邦”的实现，他们反而是被强加了一种以免费为幻象的资本集权性秩序，在赢家通吃的丛林社会中沦为底层游戏者。

在公平竞争成为市场化社会普遍共识的年代，多人角色扮演游戏的免费化变革显然与表面上的社会主流意识背道而驰，却在很大程度上暴露与回应了被遮蔽的真实社会思想，即一元化的市场经济改善了人们的物质生活条件，同时也在某种程度上将资本筑成支配社会再生产的霸权性力量，人们错误地认为金钱/消费可以凌驾一切，社会价值取向因此日趋单一。这就为玩家理解与内化隐伏于多人角色扮演游戏免费模式背后的资本逻辑提供了现实基础。相当一部分玩家渴望通过金钱消费的方式在游戏世界中复制或颠倒自身在现实世界中的社会位置——尽管这反向瓦解了他们玩多人角色扮演游戏的初心；而大部分玩家虽不满于被免费游戏模式背后的资本逻辑定义为“游戏社会”里的底层，但免费玩游戏确实带来了不小的经济实惠与诱惑，加之市面上尚未出现新的完全符合大众口味的网络游戏类型，他们只好向祛魅的“游戏乌托邦”妥协。因此，尽管多人角色扮演游戏变得备受争议，但其主流网络游戏地位依然勉强贯穿了整个21世纪头十年。

商品表象：MOBA 游戏的时间性与效率思想

如果按照罗杰·卡约瓦（Roger Caillois）的游戏类型学^②理解多人角色扮演游戏，该类游戏就是融合了模拟（mimicry）、眩晕（ilinx）、竞争（agon）、概率（alea）等四大游戏类型要素的超级游戏——模拟与眩晕还原了初民社会的自然原貌，竞争和概率则指向市民社会的理性风格。^③换言之，多人角色扮演游戏利用互联网化的游戏技术奏出了理想生活的浪漫复调，它将彼岸世界的乌托邦想象与此岸社会的现实主义表达缝合起来，复魅了后革命时代乌托邦式的集体“生活”理想。不过这种复调的内部又充满摩擦，例如萌新玩家玩《完美世界2》时，也可以自行脱离升级打怪的竞争性主线叙事，成为一名单纯畅享游戏世界美丽原始景观的游戏“观光客”^④。这就意味着在多人角色扮演游戏中，初民社会的感性体验与市民社会的理性原理之间没有完美地耦合，两者之间时常发生的错位不可避免地导致游戏内意义系统的逻辑混乱及越轨行为的发生。

MOBA恰好取消了上述困境。首先，这类游戏阉割了初民社会的自然想象，它将人与人之间的竞争作为唯一的论述对象，把游戏世界异化为经过计算的纯粹理性时空，不仅减少了游戏程序内的意义摩擦，更完美地响应了当代社会的竞争性文化，从而为其流行找到社会性支撑。其次，MOBA同样采取免费模式，但游戏中收费道具的功能一般只限于炫示性的视觉效果，既达到了为消费主义服务的目的，又避免了如多人角色扮演游戏般在游戏世界中建构一套不受玩家待见的专

门服务于资本逻辑的集权性“游戏社会”秩序,如此就为 MOBA 的长生命周期提供了制度性保障。最后,也是最重要的,MOBA 作为网络游戏在当代的最新发展,实现了对网络游戏的商品化建模,故而可以有序嵌入当代社会的生产/生活序列之中,展现它作为网络游戏完美形态的优越性。

仍然以多人角色扮演游戏为参照。多人角色扮演游戏内的游戏时间与现实世界的时间结构一致,都是指向未来的连续时间,即一种没有结束的自然时间。这样的时间形态使得所有游戏内容皆是作为连续不断地自我/自动生产的游戏元商品(meta-goods)里不可分割的一部分,无法形成可供独立消费的商品单元。例如《热血传奇》中没有游戏结束的时间概念,玩家只能自行决定何时离开游戏,且游戏并不会因玩家的下线而结束。由于多人角色扮演游戏缺乏完整的产品形态,玩家被迫消费的是一个没有边界的处于混沌状态的元商品,而非可以自由用度的明晰的单位商品。换言之,尽管多人角色扮演游戏以游戏时间为基础设计/否定了网络游戏的收费模式,但其实并未以游戏时间为尺度完成对游戏内容的商品化建模。这就决定了它的时间形态无法满足资本逻辑的商品化期待。资本逻辑需要将游戏时间从自然时间中分离出来——就像资本主义将工作时间从自然时间中分离出来那样——并以之为限度生成可被预期的游戏时间/商品,从而让游戏过程有序融入现实社会生产性的制度安排。由于游戏时间可被预期,玩家就能在工作之余的碎片化时间里有计划地享受一次完整的游戏过程。而这显然不是多人角色扮演游戏中与自然时间重叠的时间性可以实现的。

在此意义上,MOBA 就是作为多人角色扮演游戏的“进化体”出现的。MOBA 设定了一套可被预期的时间机制,即不同于理论上“有始无终”的多人角色扮演游戏,MOBA 中的时间流逝总是被游戏的胜负机制反复切割与重新闭合,如此就形构了迥异于现实世界的人工时间,成功地将游戏时间从自然时间中分离出来。重要的是,这是一种与现实社会的生产方式高度配合的可复制的重复时间,时间本身构成了游戏内容的尺度,指向网络游戏的商品化建模。例如,《英雄联盟》《刀塔2》等电脑端 MOBA,一局游戏的时间一般是 40 分钟左右,而《王者荣耀》《决战!平安京》等手机移动端 MOBA 的单位时间则下调至 20 分钟上下,从游戏开始至游戏结束,一局 MOBA 就构成了标准化的单位游戏产品。这样完备化的产品形式为 MOBA 深刻嵌入当代社会的各项制度性安排提供了充分的可能。例如,玩家可以在午休时刻玩上一局完整的 MOBA,而不致影响接下来的工作。这表明,至少从与社会文本的耦合来看,MOBA 是更完善的网络游戏形态,具备了走向主流的可能性。

MOBA 的时间性不仅从虚构的产品形态回应了当代社会的各类制度性安排,还实实在在地指向资本主义商品生产方式的效率思想。游戏中高强度的竞争机制决定了 MOBA 必然对玩家的游戏行为提出严苛的效率要求,他们必须尽可能在单位时间内提升杀怪、打钱、移动、配合等一切游戏行为的速率,减少游戏过程中的效率损耗,否则大概率会面临失败的游戏结局。如此,玩家的游戏行为就被吸纳进效率管理之中,他们必须积极内化与实现泰勒(F.W.Taylor)式科学管理主义思想为个体设定的效率指标,否则就会受到来自游戏机制与其他玩家的双重否定性评价。“猪队友”这样的流行词汇就直观表明了玩家群体对于那些因为个人原因拖累团队(效率)的玩家的基本看法。在此意义上,MOBA 的时间性就是以效率为刻度,体现出工业资本主义的效率思想。效率成了评价玩家游戏水平的主要标准,它将 MOBA 的胜负机制与资本主义生产方式对劳动力的评价机制有效地统一于自身。

从效率思想出发就可理解,同属竞技类游戏,为何是 MOBA 而非作为 MOBA 前身的即时战



略游戏最终实现了网络游戏化的变革。事实上在网络游戏出现之前，即时战略游戏是为数不多的可供多人联机的游戏类型之一。但对不少玩家而言，其游戏操作相对复杂，玩家既要在游戏中进行宏观的运筹帷幄，又被要求具备优异的微观操作能力，这就提高了游戏行为的强度，玩家必须殚精竭虑才能取得游戏的胜利。换言之，即时战略游戏虽也迎合了当代社会的竞争性文化，但过于丰富的竞争层次反而限制了游戏行为的效率性，使大众玩家望而却步。MOBA 作为即时战略游戏的延伸，简化了游戏的操作程序、降低了操作难度，玩家只需操控某一个游戏替身就可畅享游戏竞技的乐趣。这就使得竞争可以聚焦于单一向度，最大限度地提高游戏操作及其生产愉悦感的效率。MOBA 因此超越即时战略游戏成为竞技类游戏的主流，而竞技类游戏也因为操控技术门槛的降低而具备了走向大众化的可能。

由此可见，主流（网络）游戏不仅需要提倡竞争以回应当代社会的竞争性文化，还须深入竞争的内部结构，为激发竞争效率提供最大限度的规则支撑。如此，MOBA 就彻底更改了网络游戏的意义生产，已然成为竞争性自由主义（competitive liberalism）最前沿的认识论工具与实践装置。多人角色扮演游戏曾试图为玩家提供超越性的乌托邦想象与自由开放的行动空间，将玩家的游戏行为引向针对彼岸世界的浪漫冒险。即便后来的免费游戏模式炮制出迎合资本逻辑的集权性“游戏社会”秩序，但该模式也不针对玩家的游戏行为提出效率要求，玩家仍可在一定程度上维持自己的主体性地位。例如，玩家可以在单位时间内自由地选择点击鼠标的速率，而不必担心对游戏结局造成负面影响。^①然而 MOBA 改变了网络游戏的基本规则。它将玩家的游戏行为限制在狭小的对抗性空间里，要求他们紧盯游戏界面中的“危机”，强迫他们在系统性的竞争压力下保持精神高度紧张、片刻不停地进行内向的自我开发。比如，玩家必须熟记并深刻理解每个英雄的技能、提高游戏操作的熟练度与速率、增加与团队配合的默契度、尽快找出对手的游戏规律等，以提升游戏行为的效率，最终才能赢取对局胜利。换言之，MOBA 宛如一座以效率优先为中心思想与行动口号的“游戏梦工厂”（Game DreamWorks），它要求玩家时刻保持高负荷的精神状态，从而将工业资本主义的生产性结构代入异化了的的游戏世界之中。

① 某些多人角色扮演游戏的团队副本也会对玩家的游戏行为提出效率要求。但这是一种特殊化的状态，不具有普遍性。

“游戏梦工厂”：从游戏交往到游戏 / 劳动

“游戏梦工厂”的隐喻构成了我们理解 MOBA 的入口。但这个隐喻若欲成立，仅从效率面向进行内涵性的阐释显然不够，还须考察它“外在”的玩家群聚形态，即玩家在游戏过程中是如何被组织起来，其组织形式与工厂劳动之间有何逻辑关联。如此才可对 MOBA 形成比较立体的理解。

一般来说，国人对于网络游戏玩家群聚形态的理解源于多人角色扮演游戏。除一些特殊情况外，玩家在多人角色扮演游戏中可以任意登陆与登出游戏程序。不设限的自由状态常使人产生误解，即多人角色扮演游戏作为一个聚众的虚拟公共场域，似乎没有进出门槛以及一定的群聚形态。但事实并非如此，多人角色扮演游戏虽没有可被感知的组织管理形式，但这恰好展现出一种游戏无政府主义的基本姿态，使它呈现出被“视而不见”的自由、开放、高流动性等群聚性特征。

在网络游戏的范畴中，玩家群聚之所以重要，就在于它可以构成具有广泛公共性的总体交往空间——正是这个交往空间促成了网络游戏的意义生成。在多人角色扮演游戏中，这个总体交往空间就是“游戏社会”，即玩家以交换作为交往的基本载体自由结成的相互关系的集合。“游戏社会”作为多人角色扮演游戏的核心内容，通过促成玩家之间的自由交往，最大限度地丰富了网络游戏

的玩法、内涵与趣味性。例如，大部分多人角色扮演游戏都会在游戏中设置聊天窗口，这些窗口不仅是沟通交换内容的平台，同时也构成了玩家间进行情感交流的基本通道。玩家“闲时”不是把打怪升级作为主要的游戏目标，而是在游戏窗口里享受与其他玩家的文字交流。不难发现，这样的“游戏社会”也会生成另外的侧面，即它在形构交流场域的同时也增大了游戏过程中的效率损耗。对资本增值而言，这显然是不足取的——游戏资本需要将玩家完全吸纳进导向游戏消费^①的游戏过程之中。

在此意义上，对于以竞争为唯一目标的 MOBA 而言，“游戏社会”或者说“游戏社会”中的交流机制就是不必要的。例如当《英雄联盟》中的 ADC^②（attack damage carry/core）角色不能专注于持续输出伤害而与其他玩家聊起天时，玩家的游戏效率会大幅降低，游戏竞技的意义就被解构了。由是，作为网络游戏“升级”形态的 MOBA 必然生成取消“游戏社会”的结构性的要求，或者至少取消玩家在游戏过程中的情感交流。所以，这类游戏撤销了用于交流的各类组织设施，例如游戏界面中不设婚姻、组队、行会等基本选项。虽然游戏中仍然保留了聊天窗口，但在高强度的竞争压力下，它的使用频率明显较低，偶尔的交流也不涉及深度情感交往。如此，玩家之间就无法生成“想象的共同体”的感觉，只能成为疑似共同战斗的“伙伴”。这样的网络游戏形式必然发展出与多人角色扮演游戏大相径庭的群聚形态及群聚逻辑。

具体而言，MOBA 直接否定了多人角色扮演游戏在群聚形态方面的游戏无政府主义，它以科学管理主义为指导思想，运用以“游戏公平”为基本价值取向的竞争性自由主义话语对玩家实施了严密的组织化管理与控制。玩家进入 MOBA 之前，一般需要预先登入游戏的前置程序/平台，在类似“候车大厅”的游戏大厅中排队等候游戏算法的匹配。为了游戏公平，水平相近的玩家（队伍）才会被分配到彼此重复的 PVP^③（player versus player）游戏地图里激烈竞合，直至分出胜负。在游戏结束之前，游戏地图保持关闭状态，中途不会授权其他玩家进入。换言之，MOBA 的玩家是严格按照公平原则被算法机制有序地调配到彼此独立的密闭空间里，这就从制度上实现了玩家之间的“物理”分离，杜绝了他们进行如多人角色扮演游戏般的总体性交往的可能，从而最大限度地降低了游戏行为的效率损耗。由是，MOBA 就构成了网络游戏的悖论。它虽然具备网络游戏的多人在线特征，却拒绝向玩家个体提供公共交往的场所与可能，反而运用算法化的人群治理技术将玩家隔离在以个人游戏技术水平为标准的“同温层”中，通过再现与剥离——而不是满足——玩家对他者的需要的游戏规则，把玩家彻底地原子化。^④

如将 MOBA 置于游戏/劳动（play/bour）——游戏行为被认为是一种生产价值的劳动行为——的理论视野下考察，其群聚形式所指向的意义建构就清晰可见了。在制度逻辑的层面，MOBA 的群聚形式与流水线上的工厂劳动无异，按照工厂管理的形式组织与调配玩家，以“瘾性劳动”的方式激励而不是强迫玩家生产游戏内容，玩家在游戏/劳动过程中学习与遵守规则/纪律，逐渐成为一名合格的“玩工”（playbour）。如此，游戏地图/房间就类同于“制作”游戏内容的生产车间，玩家是按照效率最大化的生产管理制度被分配进模式化的生产车间里，并在流水线上重复生产居于拟像层次的游戏内容。相应地，MOBA 就构成了形式上的后福特主义与内涵上的泰勒制思想的综合体——“游戏梦工厂”。

“游戏梦工厂”的意义系统不仅指向游戏世界内，同时也延伸至游戏世界之外，构成一种数字交互影像的生产体制。相比之前多人角色扮演游戏的自由开放，MOBA 中不设任何留白空间，玩家个体的全部游戏/劳动成果都会进入游戏内容的交换与再生产过程中，成为其他玩家游戏/

① 这里的游戏消费指玩家用现实货币购买游戏中的超值道具。

② MOBA 中最主要的攻击性职业。

③ 主流模式是 5 人对决 5 人。

④ 在 MOBA 中，玩家与队友建立了可疑的互助关系。与其说玩家与队友之间是相互配合的关系，不如说团队成员们其实是在互助关系的表层框架下进行以效率为标的物的激烈竞争。因此，MOBA 并没有给玩家提供走出原子化状态的可能，反而运用队友之间潜在的竞争关系将玩家彻底原子化了。



① Johan H. Huizinga, *Homo Ludens: Study of the Play Element in Culture*, London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul, 1980, p.10.

② 第一阶段指21世纪初由多人角色扮演游戏建构的纯粹以“玩”(即游戏内容生产)为生产手段的游戏资本主义体制。

③ 玩家也可以在MOBA游戏结束后互加好友,并在之后一起排位游戏。但这是一种极为有限的交往形式,不仅发生频率较低、充满流动性,且并不足以让玩家群体自发组织起来建构一种集团性的共同体形态。

④ Alfie Bown, *The Playstation Dreamworld*, Cambridge: Polity, 2018, p.50.

⑤ 姜宇辉:《21世纪“颠覆性游戏”反思》,《信睿周报》第5期。

⑥ 中沢新一、遠藤雅伸、中川大地:『ゲームする人類 新しいゲーム学の射程』,東京:明治大学出版会,2018年,第14頁。

劳动的生产资料。换言之,玩家的游戏行为完全卷入游戏内容的生产性协同之中,这就最大限度地强化了游戏/劳动的公共性,使得游戏不能专为私趣,而须整体进入公共领域的生产与流通。如此,个体的游戏/内容生产就获得一种“观看”的效果,且这种“观看”不仅限于游戏“魔圈”^①(magic circle)内同样作为玩工的其他玩家(“观看”于他们而言构成了个人游戏/劳动的准备条件),同时,由于MOBA对效率思想的推崇使得游戏内容也获得如体育比赛般的观赏性,“观看”于是越界成为一种新的数字影像消费形式,游戏程序之外的玩家也有兴趣观看“魔圈”内激烈的游戏竞技内容。玩家的身份由此实现了复杂化的扩张,他们既是游戏者、生产者、竞技者,同时也是“皮影戏”式的表演者。在此意义上,“游戏梦工厂”就成了类似好莱坞的影像工业,玩家的每一局游戏就类同于制作一部“游戏影片”,由此,“游戏梦工厂”构成了游戏资本主义(ludocapitalism)的第二阶段^②,即进入以游戏传播为载体的价值生产与流通过程——即电竞体制——之中。

结语：还能“构想别样的可能吗”

综上所述,由MOBA主导的电竞产业在这个时代的异军突起就可被理解了。21世纪初以来的多人角色扮演游戏中设置了行会、公会、血盟、家族等玩家自主交往的中介形式,玩家通过加入这些交往形式结成某种程度的利益与情感共同体,且这种共同体总是超出游戏程序的范畴,延伸为现实的社会关系,如公会玩家举办线下聚会等。然而MOBA工厂化的群聚形态及其组织逻辑取消了这种可能。玩家只是被算法配置到“游戏梦工厂”中进行游戏/劳动竞争的玩工,彼此虽高强度地接触却不能建立稳固的人际交往关系。^③这就瓦解了玩家自我组织的可能,他们虽然群聚在一起游戏,但仍然处于原子化的孤立状态,不能形成相互吸引的交往集团,自然也就无法逃离被资本收编的命运。于是电竞资本才可自由地运用组建战队、举办赛事、设置直播/转播媒体等市场化的交往形式在游戏之外重构玩家间被取消的交往形式,用集体狂欢的商业模式取代个体之间的人际交往,从而将玩家纳入扩建后的游戏资本主义生产体制之中。

MOBA在电竞产业的表象下持续发达也表明了如下事实,即尽管中国已连续三年成为全球第一大“游戏经济体”,但并未展现出与其“成功”匹配的内容创造力,而是陷入了一种游戏思想的内卷化(involution)状态。近年也曾涌现出不少试图挑战MOBA主流地位的游戏类型,大逃杀类型的《绝地求生》(俗称“吃鸡”)、自走棋类型的《刀塔自走棋》、乱斗闯关类型的《糖豆人:终极淘汰赛》等皆是其中代表。但这些游戏类型的核心机制其实仍是竞争,只不过其竞争机制有细微差异。这就向中国游戏史的第五个十年发出了追问:我们还能在竞争的游戏意识形态之外“构想别样的可能吗”?^④一些学者的回答是乐观的,认为“虽然成功概率微茫……我们仍旧可以且应该去‘做’”^⑤,然而如何去“做”,构成了一道必须由游戏折返现实的难题。如前所述,游戏文本与社会文本是密切互动的关系,游戏商是游戏文本的设计者、游戏产业的领导者,更是社会经济活动的细胞与现实生活里的具体个人,在游戏业价值一元化的发展主义模式主导下,强大的现实生存压力迫使他们必须迎合资本增值的逻辑,继续在游戏中巩固与扩张跟现实互文的竞争意识,而无暇顾及可以将游戏商品转化为游戏作品的属于游戏文艺的“作家性”^⑥。因此,相比于改变游戏本身,如何从整体上扭转以过剩“竞争”为核心话语的社会意识,或许才是我们首先应该为之奋斗的目标。

编辑 杨义成 屠毅力