



# 算学文本： 21 世纪网络游戏的文化逻辑

邓 剑

**【内容摘要】** 21 世纪流行的网络游戏是一种算学文本，属于文化层与计算机层的双重构造，分别对应着符号秩序与算法秩序。两种秩序互为表里，共同构筑网游世界。玩家通过操控数字元件进入网游世界，这种操控不是书写，而是游戏/劳动。玩家不是被可见的他者剥削，而是不自觉地自我剥削，并且享受剥削过程中的瘾性快感。算学文本仅具有工具理性，缺乏价值理性，其奉行 0/1 二进制的新自由主义，使玩家降维为单向度的人并走向精神孤立。未来中国的游戏产业，需要探索出超克算学文本固有逻辑的新型模式。

**【关键词】** 网络游戏 算学文本 游戏/劳动 精神孤立

**【作者】** 邓剑，北京大学新闻与传播学院博雅博士后。（北京 100871）

**【基金项目】** 四川省社会科学“十四五”规划课题“网络游戏的价值传播研究”（SC21B144）；上海市社科规划课题“超越游戏：数字游戏、游戏劳动及游戏平台研究”（2021ZXW004）

21 世纪以来，中国的数字游戏（digital game，下文简称“游戏”）发生了非常大的变化，最明显的是游戏“外观”的改变，即游戏的平台化，多人在线游戏（俗称“网络游戏”，下文简称“网游”）崛起。<sup>①</sup>网游的异军突起，直接促使中国成为全球第一“游戏经济体”，因此 21 世纪前 20 年的中国游戏史基本可概括为一部网游扩张史。围绕网游一直存在各类批评声音，2021 年，关于网游是不是“精神鸦片”的报道再次引爆网络，国内主要游戏公司股价暴跌，严厉的监管政策也随之出台。在社会舆论、游戏产业、监管部门、游戏玩家等多方力量的对峙与拉锯之下，对网游的认识，构成了理解当代中国文化逻辑乃至时代精神状况的重要路径。本文尝试提出“算学文本”的概念，由此展开对网游及其文化逻辑的讨论。



## 算学文本的方程式：符号秩序与算法秩序

为讨论网游叙事及其文化逻辑的特殊性，本文在与文学文本的比较语境中提出“算学文本”这一概念，认为从本体论的视角出发，网游是一种新型文本，即算学文本。理解网游的文化逻辑，首先需要探明算学文本的特征。算学文本即一种由算法驱动叙事与体验的文本。<sup>②</sup>与文学文本对照，算学文本具有如下特征：文学文本是“完成时”，算学文本是“现在进行时”；文学文本的叙事方式是讲述，其内容是延伸的、有结尾的，算学文本的叙事方式是运算，其内容是反复的、无终结的；文学文本重视创造性的想象力，算学文本固守模式化的重复；文学文本的意义摄取依赖阅读与理解，算学文本则依靠计算与反馈（feedback）；文学文本重视阅读主体保持反身的思考距离，算学文本要求玩家以沉浸的方式消除距离、“无思”（thoughtlessness）地模拟算法；文学文本的审美原理诉诸感性，读者通过沉思体悟丰富的意义，算学文本则诉诸理性，玩家通过计算以刺激自我对快感的消费，等等。总而言之，算学文本信奉的是 0/1 的二进制形而上学，基于文学文本的知识与预设不适合对算学文本的认知。

一般而言，算学文本是文化层（cultural layer）与计算机层（computer layer）<sup>③</sup>的双重构造。文化层是算学文本的表层与视听装置，包含网游的图文、场景、情节、音声等表征现实世界的象征性符号，是可被玩家理解的关乎质的规定性；计算机层是算学文本的深层与逻辑结构，包括像素、类型、图片规格、压缩标准等基于计算原理的比特（bit），是可被算法识别的关涉量（dot）的规定性。二者一体两面，共同构织网游的意义世界。文化层的质与计算机层的量并非自然连续关系，而是分离的构造（尽管它们“合成”在一起），体现出表层与深层的对立，换言之，二者没有统一于同一表意机制。文化层的质延续亚里士多德主义的自然哲学观，其表意方式是康德所谓的直观，<sup>④</sup>例如，玩家可通过肉眼直接辨识网游人物的外貌特征。计算机层的量则不然，它并不关涉经验世界的数量特征，而是针对数据（data）的处理形式，其表意方式是把“所有的问题和答案、所有的现实都转换成了 0 和 1 之间的一种二元对立”。<sup>⑤</sup>它通过算法的中介作用诉诸玩家的理性。因此，计算机层的游戏人物虽是不可见的比特模块，玩家却能理智地对其“战斗力”进行计算。

文化层的质与计算机层的量之间对立的基础是算学文本中符号秩序与算法秩序的分歧。符号秩序的表意原理是鲍德里亚提出的拟像（simulacra），符号“根据它们的复制性本身设计出来，是从一个被称为模式的生成核心散射出来的”，<sup>⑥</sup>它们遵循调制（modulation）原则任意决定与变换自身的视听呈现。以《王者荣耀》中的“阿轲”为例，她可表现为历史人物荆轲从男性变为女性，亦可自由变换成“爱心护理”“暗夜猫娘”等六种分别指涉不同文化系统的视觉形象（即所谓“游戏皮肤”），却不影响玩家对其角色属性的理解。那么，调制的依据何在？是什么促使“阿轲”被设计为这六种形象，差异的皮相之下有何审美共性？事实上，调制不是在真空中发生，它虽破坏了线性叙事对符号的规定性，但并不意味着符号本身的解放，而是使符号脱离了所有解释学上的深度与意义，裸露出自身的超可见性（hypervisibilität），<sup>⑦</sup>成为透明的存在。这反而使符号沦为空洞的能指，内在地丧失了否定性，因而更易被外在性捕获、占用与填充，最后服膺于外在性。在时下中国网游产业的工业化发展语境中，这个外在性就是市场化的审美指令或曰资本趣味。资本的趣味当然狭隘，它只是搜寻并征用最高效的资本增殖手段，即设计最能刺激玩家本能欲望的符号，制造他们在生理上的饥渴感或力比多（libido）。<sup>⑧</sup>换言之，网游中的符号常以力比多经济的形式，透支自身的展示价值，从而为资本增殖服务。所以它们总是表现为类型化、系列化的调制风格——譬

如肉欲型、唯美型、萌系等女性图符。在这些图符中只有研点 (Studium), 没有刺点 (Punctum),<sup>⑨</sup> 呈现出单向的、(软) 色情的同质化特征。

算法秩序则与此不同, 它通过计算机层的算学活动表意, 其基本方法是排列、组合、加工、幂运算等较为复杂的数学运算。以《炉石传说: 魔兽英雄传》(Hearth Stone: Heroes of Warcraft) 中古尔丹 (Gul' Dan) 的角色塑造为例, 玩家主要是通过计算其牌组可能的数学战术, 对计算机层中的古尔丹进行审美。<sup>⑩</sup> 具体而言, 古尔丹这一游戏人物拥有各式职业卡牌, 每张卡牌皆附有牌语来解说玩法, 或者更本质地说, 对卡牌的数学运算进行文学修辞。古尔丹卡牌的特殊之处在于, 其算学机制主要是减法 (负加法) 与暴增 (可理解为负加法的偶次方) 相结合, 而不是像其他角色一般直接做加法。加法与负加法的叙事差别主要不在于数字的增减, 而是由此生成两种不同的审美印象: 缓慢而稳定的数字增长 (加法) 给玩家以正面的安全感; 古尔丹的骤减 (负加法) 与暴增结合的数学运算则制造了邪魅与刺激感, 再配以丑陋的立绘与人设, 就让玩家对其产生了“恶人”的印象。如此就构成其基本的算学审美及表意。

当然, 不同类型的网游拥有差异化的算法机制, 但其总体表意方式是一致的, 即通过数学运算或算学叙事, 并表现为共同的可见形态——重复与积累。重复的原因在于, 算学叙事不是递进式的讲述, 而是反复的数学运算, 因此算学文本的视听内容也表现为循环重复而非线性推进。例如, 对战类网游玩家经常在同一张地图上反复战斗。积累则稍微复杂, 对它的理解需要结合网游的 (半) 开放结构所导致的叙事双重性。算学叙事可分为玩家操控的微观叙事与被设定的宏观叙事两个认识维度, 与此相应, 对积累的认识也须一分为二: 在微观叙事的层面, 积累表现为个体的线性成长叙事, 例如玩家通过不断杀怪提升游戏替身 (avatar) 的等级; 在宏观叙事的层面, 积累则表现为总体性的数字化膨胀, 如游戏世界中金钱总量、满级角色的增加等。后者意味着, 算学文本中的数字积累与现实世界的资本积累矛盾类同, 也必然出现周期性积累过剩。积累过剩构成算学文本的根本矛盾, 它导致叙事的臃肿、中断或终结。以多人在线角色扮演游戏 (MMORPG, massive multiplayer online role-playing game) 为例, 此类游戏在运营一定时间后, 都会面临算学叙事的困境, 即随着游戏替身的 (数字化) 成长, 当其可以轻易制服一切敌人后, 就会出现成长惯性与游戏环境之间的矛盾, 以致游戏 (play) 本身丧失意义。游戏商的一般因应之策是推出网游的更新版本, 即用外部性手段延宕矛盾的爆发, 但这样难以根本解决游戏系统内的熵增问题, 而是使算学叙事再次展现其重复的特征: 游戏新版本的算法机制与旧版本无异, 只是增添了高阶的敌人或空间, 使游戏世界变得更为庞杂, 玩家则不得不体验“高配版”的重复叙事。与之相应, 旧版本里的低阶怪物与空间就成了积累过剩的牺牲品, 在新版本中丧失重要性。

### 进入网游世界: 操控算学文本的哲学

算学文本架设起共在的网游世界, 为我们重新认识世界性 (Weltlichkeit)<sup>⑪</sup> 提供了可能。这个世界拥有与存在主义 (Existentialism) 错位的世界性, 即一种策划性 (Machenschaft) 的、非“失事实性” (Defakifizierung) 的、算法化的、“透明”的世界性, 它呼应着网游的世界观架构。与影视等媒介物伪造的无法见证 (Zeugenschaft) 的媒介—世界 (Medien-Welt) 不同, 内在于算学文本的网游世界并非错误映射 (ver-spiegeln) 或媒介景观, 而是有数字基本力牵引的可存在于此的有序系统。这个世界有着本源性或曰先验性的“实在性”规律, 即由数字领域共享而来的与海德

格尔的世界秩序 / 地球秩序相对立的数字秩序,<sup>⑫</sup>也即上文所述算法秩序。算法秩序奠定了与纯粹物理实在性相对的虚拟实在性的所有维度,并为网游世界的“自转与公转”提供方法与依据。不过,海德格尔对媒介的批判仍为我们从存在主义的高度探讨网游世界制造了障碍,使我们只能暂时借用非本真的宁芙式存在<sup>⑬</sup>这一折衷的说法来理解网游世界:宁芙(nymph),或曰游戏替身,既不是绝对主体,也非绝对客体,而是注入玩家“魂魄”后可被激活的第三类存在,网游世界就是一个复数化的宁芙存在的“共在世界”(Mitwelt)。

那么,玩家如何进入网游世界?一般来说,进入方法即俗称的“玩”(play)。但就学术研究而言,“玩”是比较含混的说法,它过于强调玩家的主观体验,以至于妨碍我们客观地观察玩家与网游的互动关系。从纯粹形式化的特征出发,将“玩网游”理解为“操控算学文本”更为合宜。这里的“操控”有内外两层含义。外在的含义是身体性的,即认为游戏是统合视觉、听觉与触觉的触觉媒体,<sup>⑭</sup>玩家通过肢体接触操作输入设备,控制算学文本中的对象(object),进入网游世界——在此意义上,操控算学文本与操控其他事物没有本质区别,例如驾驶汽车与玩游戏在形式上都是主体操控客体的过程,只是操控对象与方法有所不同;而内在的含义则是算学叙事性的,即玩家通过操控文化层与计算机层之间的中介变量,参与网游叙事。本文讨论的重点即在于此。

玩家如何操控算学文本里的中介变量?对于普通玩家而言,他们并非计算机终端,只能运用眼睛与大脑直观地解读文化层的符号秩序,而无法直接深入算法秩序解析并操控算法黑箱中的二进制语言。这就需要专门的代入媒介,将只活跃于文化层的玩家代入计算机层的算学叙事。不难发现,网游中设置了五花八门的具有连接文化层与计算机层功能的特殊符号及分类系统,如药品、装备、道具、符文、宝石、锻造、天赋等。这些符号(系统)存在共性,即均“隐含”(被设定)了数字属性。以网游《飘渺西游》中的装备“精金剑”为例,它在外观上是一把寒光逼人的青色利剑(的图符),游戏中对它的解释是“物理攻击 162;法术攻击 203”,玩家一面通过图符认知“精金剑”的现实意味,即它是一把削铁如泥的武器;一面通过“162”与“203”这样的被十进制化的数字属性,理解它在算法秩序中的意义,即它是一把数字杀伤力有限的初级装备,但比“物理攻击 81;法术攻击 101”的“正道剑”更强。换言之,这些数字既是文化层中的表意装置(即数字符号),又是将计算机层的二进制语言换算为十进制的转码介质,构成玩家读取与代入算学叙事的载体或通道。它们解决了文化层中符号的不可通约性,将象征性的符号以可计算、可比较的“数字价格”纳入算法秩序,从而织构网游世界中可被理解的算学叙事。鉴于这些数字化表述在算学文本中的基础性作用,本文将它们称为“数字元件”。操控数字元件,就是玩家“书写”算学叙事或进入网游世界的基本方法。

玩家通过操控进入网游世界,这意味着他们不是自由书写的主体,而只能基于既定的“算学剧本”。换言之,玩家并非主导总体叙事的“作家”,而是依从算学文本或游戏机器的操作员,只是反复操作数字元件以使游戏程序运转。与之相对,网游也非旨在激发玩家的创造力,而是刺激他们释放操控的快感,因为游戏程序只是一个被设计好的(半)自动化程式,而非真实的他者(the other)。网游的本质仍是人机交互(interaction)而不是人际交流(communication),只是基于算法秩序,生产与反馈玩家的自我投射。所以网游的基本特性就是同质性,其中缺乏甚至压制一切否定性力量,任何不符合算法预期的操控行为——如反游玩(counterplay)与外挂——都被判定为异质性他者,受到系统(system)的“查杀”。在此意义上,玩家是作为均质的同一者被代入算法秩序,且这一秩序中缺乏辩证的否定性力量。由于“他者的消失”,玩家难以从操控算学文本的



过程中感知剥削的存在，而只能从中发掘自我剥削的瘾性快感。故网游世界的崩坏从来不是源自玩家的反抗（意识）——如《传奇归来》推出时出现过的玩家集体冲击网游服务器的现象，而是算学文本自身的数字积累过剩导致网游世界自然坍塌，如 MMORPG 中常见的金融崩溃等现象。

同时，“操控”指向的身体哲学，已经外在地揭示了算学文本的真相，即它不是诉诸生命政治学，而是属于精神政治学。纵观中国网游史，玩家从未针对游戏操控中的身体性提出诉求，反而是游戏商主动优化了玩家操控算学文本时的身体参与：从同时操作键盘、鼠标到只需手机划屏；从游戏时被束缚在固定位置，到实现身体的姿势解放与可移动性等。换言之，作为算学文本的网游“所要克服的不再是来自肉体的反抗，而是要去优化精神和脑力的运转程序。优化思想逐渐取代了规训肉体”。<sup>⑮</sup>不过，这里的思想已被极简化为大脑的计算能力，它不需要玩家具备计算以外的思考能力，玩家只需克服负面情绪体验，最大限度地模拟算法，直至与算法融为一体。正因如此，中国网游产业在当前的基本任务才成为超克操控过程中的身体性限制，实现游戏（play）的简单化、就地化、流动化与表象化。显然，这一任务的终极目的是实现资本增殖，它以一套商业性的生产与消费的基础设施作为支撑，即内在于算学文本的“游戏资本主义”（ludocapitalism）。

### “游戏资本主义”的构造：21 世纪的劳动力组织与再生产

中国游戏史的实践显示，当今网游世界的底座不是价值中立的游戏程序，而是以资本增殖为目标的“游戏资本主义”体系。显然，网游已经无法离开商业运营服务而单独运转，这就是网游所带来的游戏产业结构性变革：游戏产业主流不再是贩售游戏光碟的“数字玩具”行业，而是平台性的互联网商业。21 世纪以来，我国主要网游公司多是从互联网行业跨界而来，其生产逻辑并非制作优秀游戏产品的“玩具逻辑”，而是“以最小的投入换取最大的利益，其他的考虑都弃之不顾”<sup>⑯</sup>的资本逻辑。因此，我们须突破既有的“网游 = 游戏程序”的技术性、娱乐性的认识框架，从马克思主义的批判性视角出发，剖析“网游 / 算学文本”这一当代资本主义对游戏的最新发展。

21 世纪以来流行的网游，与非网络游戏有着很大区别。作为单纯的数字化玩具，非网络游戏基本可在传统的游戏（play）脉络里把握；而网游不只是数字玩具，还是集游戏性（playfulness）、叙事性、商业性、生产性、竞争性、情景性、社会性、社交性、平台性、垄断性等于一体的“多面巨物”，按照资本市场的叙述，未来它将通向所谓的“元宇宙”或“超级数字场景”。这意味着，非网游与网游虽同属游戏，但二者的基本逻辑与复杂程度相当不一样，不可简单混为一谈。

由此，对操控网游 / 算学文本的玩家及其操控行为也应有多重认识维度。其一，玩家不仅是网游世界中的“游戏人”，他们还被预设了多重身份，其中最显在的身份就是消费者（网游中普遍存在的游戏商城即为例证）。玩家不只是在游戏世界中游戏（play），还被消费意识形态询唤为消费主体，这主要体现在游戏中的数字元件及其符号皮相的占有方式上。在游戏商城被发明之前，网游普遍采取时间收费模式，玩家主要通过对算学文本的操控，获得可支配的数字元件。尽管网游世界中也存在数字元件之间、数字元件与游戏货币之间的游戏内交易行为，但这并不构成现实化的消费及其意识形态构造。而当游戏商城出现后，网游增加了以现实货币消费数字元件的新机制，这意味着，游戏商正以算学文本与算法秩序商品化的方式，将玩家询唤为推崇游戏消费的主体。在消费意识形态的笼罩下，玩家面临两种表面上对立的选择——“肝”或“氪”，即为获取算学文本的数字元件，或增加操控时间，或支付现实货币。<sup>⑰</sup>“氪金”在有限的意义上将玩家对“游

戏快感的追求转移为对消费快感的追求”。<sup>⑧</sup>在网游语境中，大量玩家往往连“肝”带“氪”，“肝”作为消费意识形态的对立面自赋意义，与迎合消费意识形态的“氪”一道被统一在游戏资本主义的意识形态策略中。这套意识形态策略不仅指向网游世界的商品化，更诉诸以商品化为基础的算学文本的政治化。被消费的数字元件之所以具有价值，就在于它们要么在算法秩序中占据优势位置，要么作为图符更具文化层的展示价值，因而可以将玩家纳入算法秩序或符号秩序内置的等级结构中。换言之，玩家的消费欲望不仅源自游戏（play）的需要，还来自数字元件为其构筑的算法化与政治化的身份意识。这种基于数字元件的身份政治是值得警惕的，它与现实并非互换的关系，却可以通过消费的方式生产身份幻象，从而在社会阶层日趋板结化的今天，为在现实生活中感到无力的人们虚构身份流动的快感。

其二，网游/算学文本中显在的消费框架掩盖了其隐在的底层逻辑，即平台性、垄断性的生产逻辑——这也是时下国内主要网游厂商热衷并推动“元宇宙”讨论的根本动机。网游厂商不只向玩家兜售使用价值，同时还为他们提供生产资料，使玩网游/操控算学文本等同于自动承担使用价值与价值的生产任务。玩家的操控行为不可避免地被附上了价值生产的buff，<sup>⑨</sup>构成消费与生产一体化的游戏/劳动（play/bour）。此处的游戏/劳动与库克里奇所谓“玩工”（playbour）<sup>⑩</sup>有本质差异。库氏立足传播政治经济学的立场与弹性资本主义的框架，在非网游的语境中将游戏爱好者制作模组（modification）的行为视为游戏劳动。在这一定义中，游戏（play）的维度已被消解，仅存劳动维度，所以这只能被理解为一种运用了游戏设备的、具有娱乐休闲与“技术宅”性质的弹性劳动的新形式，而无法用它解释一般的网游操控行为。本文所使用的游戏/劳动，是在游戏资本主义的实践框架之中，将玩家对游戏/算学文本的一切操控行为均视为数据生产，其在创造作为使用价值的游戏内容的同时，也构成了资本积累的价值基础。在此意义上，游戏/劳动属于数字劳动的范畴。不过游戏/劳动又有其特殊性，即它是互联网环境中游戏（play）形式的数字内容生产，不能将其从游戏的结构中抽离，简单理解为数字劳动的新形式。例如，玩《王者荣耀》的行为可被解释为数字内容生产，且在“大直播时代”的媒介环境里，这种数字内容生产溢出了“玩”的范畴，还构成了一种数字表演。但玩家本身的目的却不是生产而是游戏（play），因此对游戏/劳动的把握，不能脱离旨在愉悦自我的游戏及游戏技术的框架。且游戏/劳动也不同于迫于生计的一般劳动形式。在游戏/劳动的语境中，对“劳动主体”的剥削已超越肉体规训，<sup>⑪</sup>进入“精神政治”的层级，换言之，基于算学文本的游戏/劳动成为一种自我剥削的瘾性劳动。

总之，在游戏资本主义的认识框架下，以网游为代表的算学文本，起到了劳动力组织与再生产的作用。操控算学文本的行为在这里表现出游戏/劳动的形式化特征，它建立起适应算学化的重复劳动的玩家心理机制与身体感受性，培育出一种高耐受性的游戏/劳动力。这些游戏/劳动力可以用刺激性的精神愉悦掩盖身体困顿，从而长时间地在流动/具身的物理时空与重复/激烈的网游时空中反复游戏/劳动。在此意义上，游戏资本主义虽未构成21世纪初最核心的社会关切，却在某种程度上通向如何理解未来社会形态的问题。

### “群体性孤独”：21 世纪的网游玩家画像

在上述语境下，当代玩家会被21世纪的网游引向何处？换言之，算学文本与资本机器的结合会塑造怎样的玩家主体？回答此问题，必须结合算法秩序的文化逻辑。



算法秩序作为 0/1 的二进制语言，在被数字元件转换为十进制语言后，生成了具有可计算性、强制性的比较逻辑，如前述游戏案例中的“精金剑”（物理攻击 162；法术攻击 203）比“正道剑”（物理攻击 81；法术攻击 101）更强大。比较逻辑传导为玩家的互动关系，就形成了向上流动 / 向下压制的玩家间竞争，并在此基础上发展出等级性、秩序性等可被玩家理解的现实特性，构成数字化的社会比较网络或曰数字权力关系。这意味着，算法秩序把一切意义统归于强与弱的功利判断，体现了一种极端化的工具理性（instrumental rationality），而其中缺乏真与假、对与错、善与恶、美与丑等多样化的价值判断或曰价值理性（value rationality）。<sup>②</sup>因此，在网游的算学叙事中，游戏角色实际上只存在基于数字实力的强弱之分，而无伦理性的正邪之别。

在此意义上，算学文本展现出其狭隘性，即玩家无法从中获得超越计算原理的情感体验与想象空间，而只能基于计算结果作出条件反射式的反应，以至于被内在地压制了否定性、批判性与超越性的思考可能，最终面临被压缩为“单向度的人”<sup>③</sup>的窘境。玩家在操控算学文本的过程中，往往自视为参与市场竞争的“经济人”或企业化主体，以创业者的勤勉态度尽可能地获取更多、更强的数字元件，直至把自我“进化”为可以自动优化的项目（projekt），完成从主体向客体的过渡。这意味着，玩家须懂得如何自我筹划、自我组织、自我经营、自我投资、自我增殖，其最佳方案就是让算法成为他的思考以及他所是、所应该是的样子，<sup>④</sup>从而在算学叙事中壮大自我、战胜他人、获得成功。由此，算法秩序便将新自由主义的文化言说通约为游戏语言，玩家在算学文本中学习、操演，最后内化了新自由主义的意识形态。

当然，算学文本也在不断迭代、进化。中国游戏产业在 21 世纪初经历了一场范式转型，即以 MOBA（multiplayer online battle arena）游戏为代表的电竞网游取代 MMORPG 成为主流网游类型，我国的网游史因此被划分为两个十年。从游戏思想史的角度考虑，这次范式转型代表着网游世界中的乌托邦想象彻底退场，与现实社会心态更吻合的“竞争”逐渐成为显在的游戏意识形态，网游世界里从此仅剩与 0/1 二进制对标的成功 / 失败两种可能。在具体的游戏机制里，这两种可能的构成条件就是网游对“死亡”的聚焦与变奏：杀死敌人意味着成功、被敌人杀死则是失败。但由于玩家操控的“宁芙”可以反复“死而复生”，所以游戏中的“死亡”只可被理解为一种否定性体验，而非生命或叙事的真正终结——在一个渴求与充满肯定性的“点赞社会”中，这样的否定性本身就是受否定的。可是，电竞网游的世界里却充斥着过量的否定性——“死亡”。玩家时刻处于受攻击的高压环境中，为了避免否定性体验，他们只能主动发起攻击、否定否定性。由是，玩家必须接受迭代的算学文本所提出的高级律令，即为了战胜竞争对手，他们的游戏操控行为须服膺于现代资本主义的效率要求，内在地展现出一种与社会文本互文的加速主义倾向。例如，APM（Actions Per Minute，即“手速”，每分钟操作游戏的次数）这种衡量玩家游戏水平的效率性指标，就是电竞网游对游戏 / 劳动（力）提出的新要求。玩家须更快、更准、更稳、更好，因而更强地操控算学文本。在此意义上，不是游戏 / 劳动模糊了游戏与劳动的界限，而是它开始剥夺游戏的游戏属性，使得玩家彻底被生产性的效率指标捕获与掌控。正因如此，如今玩家个体的作用才进一步受到关注并被无限放大。例如，电竞网游之所以频出明星玩家 / 选手，恰在于电竞使玩家对游戏本身的关注转向对操控效率的崇慕，换言之，电竞冠军就是网游世界里的“游戏 / 劳动模范”。

由此可见，时下的电竞网游玩家正在成为主动追求游戏 / 劳动效率的项目，他们印证了“数字人”（homo digitalis）<sup>⑤</sup>同样存在于网游领域。“数字人”意味着玩家仍是泾渭分明的原子化个体，

只能如“快闪”般在外汇集为涌向共同游戏目标的“数字群”(der digitale Schwarm),<sup>⑥</sup>无法凝结为具有共同构想能力的整体性结构,从而向内聚合并发展为“我们”。尽管许多人认为电竞网游发展中最引人瞩目的改变在于更强调团队精神,但事实并非如此。大部分电竞网游的确在游戏机制方面依赖团队配合,且以团队表现作为判定胜负的基本模式。但陌生的玩家们只是暂时被统合在共同的“企业管理目标”之下,一起效率化地操控算学文本。这并不能为他们提供充裕的情感交流的可能,无益于结成稳固的集体性关系。而且,电竞网游的基本评价单位仍是玩家个体:游戏中的责任、义务,甚至荣誉,皆以数字元件私有化的方式下达给个体,一个优秀的玩家须努力提高游戏/劳动的效率以武装自己,而团队胜利不过是其必然结果。换言之,在电竞玩家组成的“数字群”中,他们的眼界首先被引回自身,其次才是团队。这是一种与团队精神反向的互联网式群体性结构,它表明个体仍然清晰地保留着与群体的界限,而非完全融入群体。例如,在《穿越火线》这样的第一人称射击(FPS, first-person shooting)类电竞网游里,如果负方的某位玩家“拿下ACE”<sup>⑦</sup>,团队失败的事实就不会将其引向失败者的自我认知(即便他也同样会被系统扣分),该玩家反而会隐秘地认为自己受到团队的拖累。

总而言之,过度追求游戏/劳动效率的电竞网游玩家可以说是自私与自恋的。由于他们“无须臣服于一个剥削和约束自己的‘他者’,因而是自由的劳动主体,但这并非真正的自由,因为他将自己分解为无数自由的零部件,然后向内剥削自己”。<sup>⑧</sup>这种剥削不仅是身体性的,即对身体的过度使用,更是精神性与社会性的,即个体始终与整体保持距离,体现出“数字群”特有的“群体性孤独”的特征。车致新在其待刊文章中指出,作为电竞网游的重要分支,逃杀类网游的流行正是算学文本对这种普遍的“群体性孤独”的极致推进。这类以延长个体生存时间为目标的游戏,竞争模式已从敌/我对抗过渡到“绝地求生”式的生存竞争。玩家虽仍置身于竞争框架中,但目标却非将自身扩张为替团队争取胜利的积极的构成性要素,而是向内回缩至守护自我的充满惶恐与不安的消极个体。在此意义上,逃杀类网游是电竞网游的新的迭代,它将玩家的视野从虚构的团体完全拉回现实的个体,玩家被抛在孤立无援又相互竞争的逻辑中,一面无止尽地“自我投资”(在游戏中获取装备武装自己),一面极力避免耗散性的无谓对抗,由此构成一种现实社会心态的隐喻,即内卷社会中悲观的生存哲学。

## 结语

“21 世纪的社会不再是一个规训社会,而是功绩社会。其中的成员也不再是‘驯化的主体’,而是功绩主体。”<sup>⑨</sup>与之互文,21 世纪的网游也不是充斥强迫与苦难的规训系统,而是充满主动与欢愉的“美丽新世界”。其中的玩家不是受人压迫的主体,而成为自动优化、自我剥削的项目,他们通过一连串数据化的成绩——杀敌数量、生存时间等,将自我建构为在游戏中参与市场竞争的企业化个体。本文提出“算学文本”的概念,并以之为方法试图阐明这个“美丽新世界”的整体性运作机制,从而为理解网游乃至当代中国的文化逻辑提供认识论工具。通过对算学文本的讨论不难发现,关于网游的批评大多未能找准要害:症结不在于是否游戏成瘾,而在于玩家在网游世界中建构了怎样的主体性。尽管玩家在网游世界里汇集成了一致行动的“数字群”,但并不能形成整体性的精神结构,反而在相互连接中被引向以竞争为核心焦虑的群体性精神孤立,最后为资本增殖的产业使命而自我异化。



尼尔·波兹曼曾发出警告：“有两种方法可以让文化精神枯萎，一种是奥威尔式的——文化成为一个监狱，另一种是赫胥黎式的——文化成为一场滑稽戏。”<sup>⑩</sup>毫无疑问，当前的主流网游接近后者的范畴。未来我国的游戏产业能否探索出超克算学文本固有逻辑的新型模式？或许中国游戏史的第五个十年将会给出答案。

注释：

① 本文采取宽泛定义，认为凡以互联网（包括移动互联网）为传输媒介的数字游戏都属网游，它包含不同的类型，例如MMORPG、MOBA、卡牌网游、逃杀类网游等；同时也涵盖多样化的媒介平台，如个人电脑端网游（包含客户端网游与网页端网游等）、手机端网游、主机端网游、掌机端网游等。在我国现实语境中，主要包括个人电脑端网游与手机端网游。

② 在本文论述中，算学文本与网游这两个概念是互通的。算学文本的基本叙事方式是数值运算，“可见”的视听影像只是演绎运算过程及其结果，并赋予其特定的符号意义。实际上，并非所有游戏皆可被纳入算学文本的讨论范畴，只有下文提及的“数字元件”为推动叙事的核心构件的游戏文本，才属于算学文本。相应地，算学文本也非只包含网游这一类媒介形式，21世纪以来的一些网游小说、网游动漫、网游影视、网游音媒等表现网游的表象的文本类型，都可在有限意义上纳入算学文本的考察范围。

③ 列夫·马诺维奇：《新媒体的语言》，车琳译，贵阳：贵州人民出版社，2020年，第45页。

④ 康德：《纯粹理性批判》，邓晓芒译，北京：人民出版社，2004年，第25页。

⑤ 萨拉·休恩梅克：《资本主义与编码：对波德里亚第三秩序拟像的批判》，道格拉斯·凯尔纳编：《波德里亚：批判性的读本》，陈维振、陈明达、王峰译，南京：江苏人民出版社，2005年，第233页。

⑥ 波德里亚：《象征交换与死亡》，车槿山译，南京：译林出版社，2006年，第78页。

⑦ 韩炳哲：《透明社会》，吴琼译，北京：中信出版社，2019年，第21页。

⑧ 西格蒙德·弗洛伊德：《性学三论》，徐胤译，杭州：浙江文艺出版社，2015年，第2页。

⑨ 罗兰·巴特：《明室——摄影纵横谈》，赵克非译，北京：文化艺术出版社，2003年，第64—66页。

⑩ 由于计算机层隐含于网游的深层，且表层的文化层总是隐藏深层计算机层的存在及其运作机制，因此玩家不一定对自身的审美活动有其自觉。孙凝翔在其待刊的文章中也指出了这个隐藏结构。

⑪ 海德格尔：《存在与时间》，陈嘉映、王庆节译，北京：商务印书馆，2016年，第94页。

⑫ 韩炳哲：《他者的消失》，吴琼译，北京：中信出版社，

2019年，第60页。

⑬ 蓝江：《电子游戏世代的存在哲学》，《信睿周报》第5期。

⑭ 中島誠一：『触覚メディア——TVゲームに学べ！次世代メディア成功の鍵はここにあった』、株式会社インプレス，1999年，第147頁。

⑮ 韩炳哲：《精神政治学》，关玉红译，北京：中信出版社，2019年，第34页。

⑯ 王晓明：《必须遏制资本的逻辑》，《社会科学报》2010年10月14日。

⑰ “肝”比喻玩家（夜以继日地）拼命玩游戏，由于熬夜伤肝，故得名“肝”。“氪”为“氪金”之意，即支付费用购买游戏内的数字元件。须指出的是，“肝”是网游出现前也很常见的玩家现象，只有在“氪”的概念出现之后，前者才被赋予了表面上与消费意识形态相对立的内涵。

⑱ 周思好：《从“肝”到“氪”——从〈阴阳师〉看卡牌收集养成游戏的意识形态策略》，《文化研究》2019年秋。

⑲ 游戏术语，指增益效果。

⑳ 尤里安·库克里奇：《不稳定的玩工：游戏模组爱好者和数字游戏产业》，姚建华、倪安妮译，《开放时代》2018年第6期。

㉑ 米歇尔·福柯：《规训与惩罚：监狱的诞生》，刘北成、杨远婴译，北京：生活·读书·新知三联书店，1999年，第153—192页。

㉒ 马克思·韦伯：《经济与社会》上卷，林荣远译，北京：商务印书馆，1997年，第56页。

㉓ 马尔库塞：《单向度的人：发达工业社会意识形态研究》，刘继译，上海：上海译文出版社，2014年。

㉔ 姜宇辉：《21世纪“颠覆性游戏”反思》，《信睿周报》第5期。

㉕㉖ 韩炳哲：《在群中：数字媒体时代的大众心理学》，程巍译，北京：中信出版社，2019年，第18页，第16页。

㉗ ACE即杀敌数与被杀数的比值。拿下ACE意味着玩家该比值最高，在本局中最为优秀。

㉘ 韩炳哲：《爱欲之死》，宋城译，北京：中信出版社，2019年，第23页。

㉙ 韩炳哲：《倦怠社会》，王一力译，北京：中信出版社，2019年，第15页。

㉚ 尼尔·波兹曼：《娱乐至死》，章艳译，桂林：广西师范大学出版社，2004年，第201页。

编辑 杨义成 屠毅力