

# 从“玩”到“劳动”：游戏资本主义的 异化机制与再生产

何元浪，袁健红

**摘要：**作为资本与技术深度嵌合的产物，游戏资本主义消解了劳动与娱乐的边界，形成层层深入的四重异化结构。原本具有自由属性的游戏变成剥削场域，“玩”转化为隐蔽的劳动过程，自由时间被生产与规训所充斥，人的生命政治亦随之异化。游戏资本主义以快感治理作为新的剥削方式，通过构造意识形态幻象宣扬资本主义价值观，并以叙事和符号遮蔽剥削关系；通过“同意制造”将外在强制转译为个体的自我规训，使玩家在“自愿”参与中不断再生产异化秩序，其结果是人的主体性逐渐丧失，甚至陷入一种“无用化”境地。超越游戏资本主义的前提是对资本逻辑加以解构，促使技术回归服务于人的轨道，重塑游戏的自由属性，并通过重构生产关系恢复本应属于人的自主性与创造性。也唯有人的主体性的真正复归，才能突破游戏资本主义的异化牢笼，在当代数字语境中开辟通向人的自由全面发展的可能道路。

**关键词：**游戏资本主义；异化；劳动；资本逻辑；快感治理

**中图分类号：**F031.6-39 **文献标识码：**A **文章编号：**1671-0169(2026)02-0033-12

数字技术的飞速发展推动全球资本主义深度重组，催生了以平台运行、数据控制与算法治理为核心特征的“数字资本主义”形态。尽管拥有了数字化的外壳，这一形态下资本主义世界所固有的矛盾并未发生改变，“数字化时代只不过是让资本主义的矛盾完成了现代化而已”<sup>[1] (P241)</sup>。无限度地追求自我增殖依然是资本的“生活本能”<sup>[2] (P269)</sup>，它在不断扩张过程中寻找新的领域，“力求超越一切空间界限”<sup>[3] (P521)</sup>。数字技术的演进促使电子游戏持续迭代，在形式、内容与体验上日益多元，吸引了大量跨年龄群体广泛参与。资本的增殖本性驱使资本家不断扩大对游戏的投入，将电子游戏变为资本控制的“新圈地”<sup>[4]</sup>。在此背景下，“游戏资本主义”概念应运而生，其描述了资本主义现实中将电子游戏及其平台、社交网络与消费空间全面打上资本烙印的体系<sup>[5]</sup>，它根植于数字技术，是数字资本主义在游戏领域的场域化展现。游戏资本主义表征了电子游戏的资本主义应用及其给资本主义所带来的新变化与新特征<sup>[4]</sup>，它借助平台规则、算法规训与叙事包装，将人的行为、时间与情感悉数纳入资本自我增殖的轨道。在这一过程中，游戏原本所具有的自由性、非功利性与创造性不断被转译为数据劳动、注意力劳动与消费实践，使得“玩”与“劳”的界限日益模糊，玩家在“愉悦”中陷入一种“被玩弄”的现实。这种转化深刻揭示了游戏资本主义所独有的异化机制。

异化问题是马克思政治经济学批判的核心命题。异化一词起源于拉丁文 alienatio，指人类活动

**基金项目：**国家社会科学基金项目“情感治理视角下的高校思想政治教育创新研究”（24BKS153）

**作者简介：**何元浪，东南大学马克思主义学院，lawson229525@163.com（江苏南京 211189）；袁健红，东南大学经济管理学院

所产生的产品及其所依托的社会关系，从人的控制中分离出来，反过来作为一种独立而具有支配性的异己力量对抗人自身的过程与现象<sup>[6]</sup>。资本主义生产方式下，劳动者丧失了对劳动成果的占有，进而在劳动过程、类本质以及社会关系层面全面受制于异己力量。这一逻辑在游戏资本主义场域以更新颖的方式延展，并呈现出新的异化形态。相比于传统工业生产中显性的压迫关系，游戏资本主义的支配更为隐蔽。它以愉悦为外衣，以自愿为名义，把剥削伪装成自由选择，从而构筑起更难以识别和抵抗的异化结构。当资本不断嵌入游戏空间，将玩家的活动与时间如同“吸血鬼”<sup>[2] (P269)</sup>一般纳入其增殖轨道，游戏本身、游戏行为、游戏时间乃至游戏玩家都发生了深刻的异化。其结果是，资本不仅攫取了玩家的劳动成果与时间资源，更重塑了人的存在方式。在这一数字化生存背景下，基于马克思政治经济学理论视域，对游戏资本主义的异化机制展开批判性探索，并在实践层面探索超越游戏资本主义的可能路径，既关乎理论上的诉求，更关乎现实世界中个体尊严、劳动意义与人类解放的未来方向。

## 一、游戏资本主义的生成逻辑与异化结构

伴随数字技术的快速发展，资本主义社会迈入以平台运作、数据驱动与算法控制为特征的“数字资本主义”阶段。数字技术已然全面嵌入资本结构之中，成为攫取剩余价值的关键工具。电子游戏作为数字文化的重要载体，也在此基础上完成了从休闲娱乐工具向资本增殖媒介的转变。在这一背景下，“游戏资本主义”概念应运而生，标示出数字资本主义在游戏领域的场域化表征。在游戏资本主义场域，玩家行为被嵌入算法轨道，转化为可量化的劳动产出，游戏快感被用于掩盖劳动过程中的压迫性；“劳动游戏化”与“游戏劳动化”的双重转向，打破了劳动与娱乐的边界并赋予玩家多重角色。总体而言，当资本逻辑不断渗透并重组游戏空间，游戏本身、游戏行为、游戏时间乃至游戏者都发生了异化，形成游戏资本主义层层深入的异化结构。

### （一）资本与技术的深度嵌合

数字技术的快速演化深刻改写了资本积累的基本逻辑，资本主义世界已进入美国学者丹·席勒（Dan Schiller）所描述的“数字资本主义”阶段<sup>[7] (P5)</sup>。在这一阶段，资本主义从对物理劳动的直接压榨，转向对非物质维度的深度挖掘与持续操控。数字资本主义背景下，电子游戏作为最具代表性的数字文化载体，以其强交互性、高沉浸感与再生产能力，逐渐演变为资本扩张的新支点，并呈现出“游戏资本主义”这一独特形态。美国学者朱利安·蒂贝尔（Julian Dibbell）最早提出“游戏资本主义”（Ludo Capitalism）概念。他指出MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）创造了与现实世界对标的虚拟世界，而当资本对游戏投资比率上升，游戏逐渐具有生产驱力性质，游戏与劳动、虚拟与现实的界限也日渐模糊<sup>[8] (P299)</sup>。加拿大学者尼克·戴尔·威瑟福德（Nick Dyer-Witford）和格雷格·德·皮特（Greig De Peuter）则认为在线游戏《第二人生》是游戏资本主义兴起的标志。游戏《第二人生》是对现实生活“第一人生”的虚拟呈现，也被视作首个元宇宙场景，虚拟游戏成为“21世纪全球超资本主义的构成媒体”<sup>[9] (P29)</sup>。实际上，“游戏资本主义”概念所描述的是，在资本主义现实中将电子游戏及其平台、社交网络与消费空间全面打上资本烙印的体系<sup>[5]</sup>。尽管游戏资本主义具有其自身的独特性，但这一概念并非意在提出一种完全独立于数字资本主义的全新社会形态，恰恰相反，游戏资本主义根植于数字技术，以平台运作、算法规训与数据控制为主要手段，是数字资本主义在游戏领域的场域化表征。

那么，游戏资本主义是如何生成、发展的呢？数字技术应用推动游戏模式从MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）向MOBA（多人在线战术竞技游戏）演变，这一范式变革表明游戏在调整自身以适应资本增殖需要。实际上，游戏资本主义并非单纯技术进步的自然结果，而是资本与

技术深度嵌合、协同演化的产物。游戏资本主义的生成发展以数字技术为依存条件, 以数字平台为实践载体<sup>[4]</sup>。数字平台企业垄断了游戏的开发、分发与变现, 并通过算法控制、数据追踪与行为编码等手段, 精准规训玩家的情感、行为与认知。游戏平台所有者既是技术革新的组织者, 也是劳动关系的重构者; 既是规则的制定者, 又是规则的最终受益者。玩家在平台的所有表现皆被转化为可计算、可盈利的数据资产, 并反哺于产品设计与市场策略。这正体现出技术理性对资本积累逻辑的服务性嵌入。游戏资本主义从内容与形式的表层重组不断延伸, 逐步嵌入人们的日常生活方式<sup>[5]</sup>, 通过快感治理与算法控制, 使技术在资本逻辑下演变为规训玩家行为、重塑主体性的支配力量。游戏系统通过对视觉语言、叙事节奏、交互规则的操控, 悄然重塑玩家的感知结构与观念认同, 使得资本统治脱去了外在压迫的外衣, 转而借助快感内化、主动参与和自愿依附, 实现剥削去意识化与支配常态化。最终, 游戏资本主义完成了支配逻辑的变形与平台统治结构的重塑, 其本质是将娱乐体验、劳动过程与意识形态再生产融于一体的资本-技术复合体。

### (二) “劳动游戏化”与“游戏劳动化”

在游戏资本主义中, 传统意义上泾渭分明的“劳动”与“游戏”发生交融, 呈现“劳动游戏化”与“游戏劳动化”两大转向。这一双重转向改变了劳动的组织方式与构成样态, 重构了人们的行为动机、情感结构与价值认同。

“劳动游戏化”原本作为提升用户参与度与工作效率的管理手段, 其核心在于将游戏中的反馈机制、等级制度和奖赏规则等要素嵌入到劳动实践中, 从而将劳动过程转化为一种“有趣的挑战”与“自我实现”的旅程<sup>[10]</sup>。然而在游戏资本主义语境中, 这种模式的引入早已违背了效率提升的初衷, 化身为对劳动主体调动的工具。平台通过虚拟勋章、经验值增长、排行榜竞争等手段, 实现对劳动行为的精准引导与规训, 将传统意义上重复、枯燥的劳动过程装饰为一种看似自主的“玩乐活动”, 从而掩盖了劳动的强制性与压迫性。游戏化劳动以“参与即快乐”“表现即进步”为话语装饰, 使劳动主体在不断达成虚拟目标的过程中获得短暂而重复的多巴胺刺激。这种快感的即时性与循环性替代了真实的劳动成果评价, 却让劳动者在追逐虚构成就时不自觉地内化平台规则, 进而形成对平台设定目标的高度依附。

与“劳动游戏化”相对, “游戏劳动化”指的是游戏逐渐脱离其原初的非功利性与自由性, 成为资本可计量、可追踪和可再分配的劳动实践形式。在“边玩边赚”“直播打赏”“虚拟道具交易”等模式推动下, 玩家的游戏行为被转化为内容生产、粉丝维护、平台传播等多重功能的劳动行为, 其本质已悄然转向参与性的剩余价值生产<sup>[11]</sup>。在这里, 玩家不仅是游戏的消费者, 同时是内容的生产者、平台的流量工具和资本的价值贡献者, 其后果是造成“劳动—消费—生产”的角色混合, 使得传统意义上劳动关系的边界变得越来越模糊, 甚至在某种程度上被完全遮蔽。这一劳动形态的隐蔽性来自感官驱动与情感调动的双重作用, 玩家在游戏时的付出通常伴随着快感体验, 而平台正是利用这种快感制造了“劳动即享受”的幻象, 使支配在“愉悦化”的包装中实现日常化。

### (三) 游戏资本主义的异化结构

资本与数字技术的深度嵌合推动游戏从文化产品转向资本增殖工具, “劳动游戏化”与“游戏劳动化”则揭示了资本在劳动与娱乐之间建立新的转换通道并赋予玩家多重角色。当资本不断渗透并重组游戏空间, 将玩家的活动与时间如同“吸血鬼”<sup>[2] (P269)</sup>一般纳入其价值生产过程, 游戏本身、游戏行为、游戏时间乃至游戏玩家都发生了异化。依据上述分析并借鉴马克思对资本与异化的批判, 我们可以进一步总结游戏资本主义如何形成层层深入的四重异化结构。

一是游戏的异化: 游戏在资本逻辑主导下沦为剥削场域。约翰·赫伊津哈 (Johan Huizinga) 将游戏界定为“一种自愿的活动或消遣”<sup>[12] (P37)</sup>, 并且“这种活动以自身为目的并伴有一种紧张、愉快的情感”<sup>[12] (P37)</sup>。它通过构建与日常生活隔离的“魔法圈”, 为人类的创造性表达与情感交流

提供了自主时空。游戏原本是一种自由的娱乐和审美实践,体现着人的创造性与想象力,然而随着资本与数字技术的深度融合,游戏逐渐卷入资本逻辑,设计环节从追求趣味转向追求利润最大化,任务系统与奖励机制被利润取向所主导,其运营环节亦脱离了以文化或审美价值为重的初衷。当资本逻辑对游戏的渗透使其丧失了独立的文化属性时,游戏便不再是自由实践的场所,而是一个新的生产空间和资本剥削的新型场域。

二是“玩”的异化:游戏行为异化为劳动过程。游戏异化为生产空间与剥削场域,“玩游戏”行为亦随之发生异化。如果说快感是游戏资本主义在“劳动游戏化”与“游戏劳动化”过程中建构的通道与中介,那么数据则是游戏资本主义进行资本积累的核心要素。操作角色、完成任务、参与社交等行为被精确记录、转化为数据,而数据的积累直接支撑算法优化、广告推送和商品销售,并最终转化为平台利润。在这里,玩家的“玩”实际上承担着数据劳动与注意力劳动的功能。这种劳动形态不同于传统体力或脑力劳动,它具有数字化、分散化和隐蔽性的特征,不过仍然服从于剩余价值生产逻辑<sup>[13]</sup>。这一逻辑的加深促使娱乐活动逐渐失去独立性,“玩”本身的自由属性被消解,游戏行为转化为劳动过程和价值生产实践。

三是时间的异化:自由时间异化为生产时间与规训时间。“玩游戏”原本是闲暇中的自由消遣,承载着个体在劳动之外的放松与自我实现,然而当“玩”的实践逐渐异化为劳动过程,玩家的自由时间亦随之失去自主性,异化为生产时间与规训时间。“占有你的时间”是互联网时代新的盈利模式<sup>[14]</sup>,也是游戏资本主义的控制手段。平台所设计的每日签到、奖励制度和竞争机制等不断切割并占用玩家的自由时间,而游戏中的愉悦则吸引着玩家投入大量时间以获得更多快感。如此,时间异化为资本增殖资源和行为规训介体,玩家在不知不觉中依照平台预设的节奏安排日常,休闲生活的意义被彻底改写。自由时间从自我实现的契机沦为资本扩张的工具<sup>[15]</sup>,其异化充分展现了游戏资本主义如何把剥削逻辑延伸到生活最微观的层面。

四是人的生命政治异化:人的身心陷入全面异化<sup>[4]</sup>。当游戏空间沦为剥削场域,“玩”异化为劳动过程,自由时间异化为生产时间,那么玩家投入的时间越多,被控制的程度也就越深,资本逻辑由此渗透到生命整体维度。随着游戏资本主义的全面介入,玩家的社会价值越来越依附于等级、装备和虚拟成就,现实中的交往关系也在虚拟秩序的投射下被重塑。平台资本在游戏世界持续制造欲望并引导消费,使玩家长期沉浸其中并不断付出时间、精力与金钱,身体在重复操作中透支,精神在快感节律的牵引下丧失自主性。这样,个体不再以独立主体的方式展开生活,而是被游戏所界定、所控制;人不再是目的本身,而是沦为维系平台运行的工具,进入卢卡奇所描述的“人对自身之物化”的存在状态。由此,游戏成为一种生命政治装置,把人的存在方式整体纳入资本逻辑,并最终导致人的全面异化。

## 二、游戏资本主义的剥削逻辑与异化机制

资本主义的剥削方式并非一成不变,从外在强制到内在服从,其逻辑始终在于把人纳入价值增殖的轨道。在游戏资本主义语境中,这一逻辑通过虚拟世界得到数字化的演绎。玩家进入游戏,本以为是在自由地娱乐和创造,但其行为却被算法所牵引,不断转化为数据劳动与消费活动。快感循环、幻象叙事以及虚拟身份的建构与认同,使剥削关系被遮蔽,服从被伪装为自愿,剥削人的时间、金钱与身心的异化秩序得以再生产。其结果是,人的主体性逐渐丧失,个体从独立的行动者变为被资本规训的功能性存在。当人工智能和虚拟用户可以随时替代真人玩家时,人的独特性反而成为平台系统的累赘,甚至陷入一种“无用化”境地。

### (一) 快感治理: 资本剥削的新方式

快感原指心理学意义上一种愉悦的体验, 在游戏资本主义场域中, 它已然异化为资本积累的驱动力。快感治理不仅是一种情绪调节机制, 更是一整套建构在算法逻辑和欲望组织之上的权力技术, 它使玩家在追逐快感的过程中自愿地把自身的行为与时间纳入资本积累的轨道, 在看似自由的参与中贡献新的剩余价值<sup>[16]</sup>。

游戏平台在设计时往往通过建构一个“乌托邦”式的虚拟世界来吸引人。宏大的叙事背景、层层递进的任务体系以及日益丰富的虚拟商品, 共同塑造出一个充满可能性的游戏空间。玩家为了角色的成长与成就而反复“打怪升级”, 又为了彰显个性而购买虚拟皮肤和道具。看似单纯的娱乐过程, 实则意味着不断延长停留时间并加大消费投入。快感在这一过程中为资本积累发挥了驱动力作用, 而算法技术则为快感治理提供了坚实基础。平台上的每一次点击、每一段停留, 都被算法系统精准捕捉并转化为数据。这些数据既是平台运行与游戏优化的依据, 也是平台资本的重要资产<sup>[10]</sup>。而游戏中所谓“掉落机制”的随机性, 其实是经过算法精准计算的概率分配。玩家始终处于“有所收获却未完全满足”的循环中, 不断投入更多的时间和精力, 却怎么也摆脱不了游戏的控制系统。正如德勒兹(Gilles Deleuze)所说的那样:“我们进入了控制社会……控制不再通过封闭的空间进行管理, 而是通过持续追踪与开放系统内部的无缝干预。”<sup>[17]</sup>算法在这里充当了资本的“数字DNA”<sup>[16]</sup>, 能够自我更新并持续演化, 捕捉玩家的活动痕迹, 将快感转化为可以复制、管理和控制的资源。而玩家的创造性劳动成果, 归根结底属于拥有产权的游戏开发商和平台资本家, 是游戏资本主义新的剩余价值来源。

游戏资本主义进行快感治理的关键, 是通过一系列制度化安排将玩家行为与快感体验深度绑定。氪金体系是游戏平台控制玩家行为的常见手段。举例而言, 许多游戏采用“抽奖”或“开箱”系统, 让玩家为随机获得虚拟物品而支付费用, 这实际上是用期望效应激励玩家投入更多金钱购买稀有道具或角色皮肤。因为特殊道具和皮肤往往会带来功能上的提升, 能进一步提升玩家的游戏体验, 让玩家感到“玩得更爽”。如此, 个体在获取快感的同时完成消费, 消费又成为进一步追逐快感的前提, 由此构成了一个循环往复的回路。同时, 游戏平台中的制度化设计旨在控制玩家的时间。如“能量/体力系统”通过限制玩家游戏时长, 迫使其购买能量恢复道具; 月卡和年卡订阅制度则通过锁定玩家的支付承诺, 将玩家长期绑定在平台上。而每日签到、限时活动、连续登录奖励等, 把原本松散的闲暇时间切割成可计量的片段。玩家若想在等级和社交关系中保持优势, 就必须持续投入足够多的时间, 哪怕这种投入已经超出了娱乐的需要。如前文所述, 当休闲活动异化为数据劳动和生产-消费行为, 玩家投入的时间越多, 被剥削的程度就越深。个人的生活节奏越来越依赖平台的设定, 对时间的自主把握不断被削弱, 自由时间被资本所占有并异化为生产时间和规训时间<sup>[18]</sup>。正如马克思在《政治经济学批判(1857—1858年手稿)》中指出:“自由时间——不论是闲暇时间还是从事较高级活动的时间——自然要把占有它的人变为另一主体, 于是他作为这另一主体又加入直接生产过程。”<sup>[19] (P204)</sup>

### (二) 意识形态幻象与剥削关系的遮蔽

马克思在《德意志意识形态》指出:“如果在全部意识形态中, 人们和他们的关系就像在照相机中一样是倒立成像的, 那么这种现象也是从人们生活的历史过程中产生的, 正如物体在视网膜上的倒影是直接从人们生活的生理过程中产生的一样。”<sup>[20] (P525)</sup>也就是说, 意识形态由一定的社会存在所决定, 并且反映出社会存在的现实样态, 即使是一种不真实的、扭曲的反映。资本主义意识形态从本质上来说就是资本家试图通过物的关系来掩盖私有制下资本家对工人的剥削、人与人之间的非对等关系<sup>[4]</sup>。游戏资本主义的意识形态功能正在于此, 它把现实的剥削关系颠倒为自由关系, 把被支配的实践幻化为自我实现的活动, 在幻象中完成剥削关系的再生产。

表面上电子游戏似乎没有明确的意识形态色彩,但实际上游戏所有者已将其阶层价值观通过技术手段植入到游戏中,这种隐形植入往往难以察觉<sup>[4]</sup>。不过通过意识形态批判的“祛魅”分析,不难发现,许多游戏的文化主题都带有明显的价值导向。从探险、战争到殖民主义,诸多不同主题的游戏都植入了资本主义价值观,带有浓郁的资本主义意识形态气息。在不少西方主导的商业游戏中,“自由”“民主”被设定为游戏主题的终极价值。无论是《使命召唤》中美国军队以“为自由而战”的姿态介入战争,还是《文明》系列将西方的市场经济与代议制民主视为文明发展的最高阶段,这些设定都在潜移默化中宣扬西方资本主义价值观。玩家在娱乐过程中,被引导把资本主义制度下的自由与民主当作普世真理,从而遮蔽现实中的剥削与不平等。还有一些游戏在角色设定中不断复制种族歧视、性别歧视的刻板印象,并随同游戏传播至全球。由于电子游戏天然具有休闲娱乐的外观,其意识形态的植入过程被巧妙地掩盖起来,玩家在沉浸于虚拟世界的愉悦时往往难以察觉其规训本质。正如马克思在《德意志意识形态》中揭示:“一个阶级是社会上占统治地位的物质力量,同时也是社会上占统治地位的精神力量。支配着物质生产资料的阶级,同时也支配着精神生产资料。”<sup>[20] (P550)</sup> 掌控生产资料的资本家在生产游戏内容的同时,亦生产与之相适应的玩家意识,构造游戏资本主义的意识形态幻象。

实际上,意识形态幻象的生产不仅依靠技术植入与游戏主题,更通过叙事与符号的包装来发挥作用。宏大的世界观与英雄化叙事使玩家获得使命感,符号化的奖励与成就让个体体验到价值感。在这种精心构筑的幻象中,玩家的重复性操作被包装成“挑战”,冗长的投入被装饰为“成长”,其劳动与消费的真实社会经济意义被彻底掩盖。这一过程深刻印证了马克思在《资本论》中对“商品拜物教”的批判,正如商品在交换关系中获得了“可感觉而又超感觉的”<sup>[2] (P88)</sup> 神秘形式,遮蔽了其背后真实的社会劳动关系,游戏领域中的叙事、符号与成就系统共同构成一种新的“游戏拜物教”。玩家沉浸于史诗故事、等级提升与虚拟奖励所编织的符号幻象中,难以察觉其游戏行为本身已作为事实上的数据劳动,其产出的数据与注意力正被资本无偿占有并纳入增殖循环<sup>[21]</sup>。游戏界面作为“物与物的关系的虚幻形式”<sup>[2] (P90)</sup>,成功地将“玩家—平台—资本”之间的剥削性社会关系,伪装成了纯粹的“人—机”或“人—游戏”的娱乐关系。

### (三)“同意制造”与异化秩序的延续

布若威(Michael Burawoy)认为资本主义劳动过程“应当从强制和同意的特定结合方面来理解”<sup>[22] (P50)</sup>。他通过工厂田野研究揭示,资本通过计件工资和内部竞赛等非强制手段,把剥削伪装成“劳动游戏”,将工人的服从塑造成“自愿”。这一经典发现为理解游戏资本主义提供了重要参照。游戏世界里,玩家也在类似的规则中被塑造成“自愿的参与者”,在追逐经验值、等级等符号化回报的过程中“同意”了资本逻辑。从“玩”到“劳动”,游戏场域已然全面异化,但玩家往往不会主动反抗,因为他们在游戏中获得了快感与成就并迷失了自我。剥削由此获得了正当性,异化秩序在玩家的“同意”中悄然延续。而算法的介入使这种“同意制造”与异化秩序更加牢固。数字资本主义劳动过程依赖于算法的全面规训,它通过数据收集、评价与反馈,使劳动者在竞争压力下自我加压<sup>[10]</sup>。游戏场域亦是如此,匹配系统、积分排名等设计把玩家推入无休止的竞争循环中,为了不掉队,玩家往往主动延长投入时间、提高操作强度。这表面上是自由选择,实际上是算法诱导下的自我剥削<sup>[23]</sup>。玩家在竞争机制中逐渐形成一种“被迫的同意”,他们无法停止,因为一旦退出,就会失去等级、成就与社交地位。

在此之中,虚拟身份建构与情感依附是“同意制造”的重要手段。通过角色个性化、皮肤系统与虚拟社交网络,人们获得了一个在现实中无法完全实现的“理想自我”。这一理想自我不仅满足了个体的欲望投射,也让玩家在虚拟社群中找到归属与认同。为了维护这种身份与社交关系,玩家自觉遵循平台设定的规则,不断投入更多时间与资源。正是通过对虚拟身份的建构与认同,

玩家成为阿尔都塞意义上的“被召唤的主体”。他们在自我实现的幻觉中完成了对资本逻辑的服从,“同意”因此被内化为日常实践。更为吊诡的是,某些游戏甚至直接提供“代入剥削者”的身份体验。以2024年爆火的游戏《幻兽帕鲁》为例,其核心玩法在于:玩家作为“训练家”可以捕获、支配并驱使“帕鲁”这一幻兽群体从事采矿、伐木、建造乃至流水线生产等重复性劳动,而玩家自身则扮演监督与管理角色,通过分配任务即可坐享“劳动成果”<sup>[5]</sup>。这样,现实中的劳动者在虚拟世界中获得了“支配他者劳动”的快感,从而在心理上与资本家形成了错位共情与身份认同。游戏资本主义通过这种角色颠倒把剥削转译为娱乐体验,使玩家在愉悦中认同资本逻辑。如此,剥削与异化不仅被接受,更在虚拟的支配感中被欣然拥抱。

事实上,玩家并非全然无意识,他们往往能清晰地感受到“肝游戏”的疲惫与“氪金”的焦虑,却仍然选择继续参与。这种深刻的矛盾恰恰说明,“同意”并不等于“无知”,而是一种“结构性服从”:退出游戏意味着失去苦心经营的虚拟身份、社交地位与所有积累成果,这种高昂的“沉没成本”构成了无形的锁链。因此,玩家只能在抱怨与疲惫中延续参与,陷入类似斯德哥尔摩综合征的循环。正如马克思在《资本论》中所揭示的,个体看似自由,实则由“资本主义生产方式的内在规律作为外在的强制规律支配”<sup>[2] (P683)</sup>。游戏资本主义则通过制度化的节律安排,将这种外部强制内化为玩家的日常习惯与生活节奏,从而把服从自然化为无可置疑的常态。最终,玩家在“自愿”追求快乐的过程中,再生产了那个剥削其时间、金钱与身心的异化秩序本身。

#### (四) 主体性危机与“无用化”境地

在游戏资本主义语境中,“游戏劳动”呈现虚拟化与表征化的特征,其对象是由资本预设的符号化目标。主体并未在劳动中实现自我,而是卷入一种符号化的“类劳动”,其成果直接服务于资本的自我增殖,劳动的对象化失去了通向人的解放的可能。由此,主体性危机表现为人的存在方式在整体层面被资本逻辑深度重塑。马克思在《资本论》中揭示:“资本不是一种物,而是一种以物为中介的人和人之间的社会关系。”<sup>[2] (P877-878)</sup>在这一关系中,人的主体性被消解,被规定为资本自我增殖所需的“劳动力的承担者”<sup>[2] (P216)</sup>,其存在意义被严格框定在“不过是人格化的劳动时间”<sup>[24] (P249)</sup>这一功能性范畴之内。这种冰冷的逻辑在数字娱乐语境中得到重新演绎,玩家并非以完整的主体身份进入游戏世界,而是被降格为资本所需要的“功能性个体”,一旦丧失对平台的增值价值,其虚拟身份与存在便会迅速滑向“无用化”境地。

“无用化”意味着比剥削程度加深更为残酷的命运,当个体在资本增殖体系中丧失了被需要的功能性价值,生命虽然延续,但已失去了社会经济意义。赫拉利(Yuval Noah Harari)直言,未来大多数人的痛苦将不再是受到剥削,而是更糟糕的局面:再也无足轻重<sup>[25] (P67)</sup>。这一命运在游戏资本主义中早已孕育。游戏平台真正关注的不是玩家本身,而是其能否持续贡献数据、消费与社交黏性。由于主体关系被资本逻辑所颠倒,表面上是人在“玩”游戏,实际上是游戏在“玩弄”人;玩家原本以为是在自己在操控游戏,但事实上是游戏在操控玩家,甚至在“淘汰”玩家。玩家逐渐丧失了对自身处境的反思能力,主体不再是独立的行动者,而是在快感与生产—消费循环中被动维系的附庸者和算法的行为数据贡献者。当算法足以精准模拟乃至替代玩家行为时,平台便以人工智能和虚拟用户取代真人玩家,因为人机更稳定、更廉价且更易控制,此时个体的独特性反倒成为系统稳定性的障碍。2020年4月28日,主机版游戏《绝地求生》正式宣布在7.1版本中加入AI人机,这意味着玩家在游戏过程中所遭遇的对手甚至匹配到的队友,都极有可能不是真实玩家,而是由算法生成的“非人化的幽灵”<sup>[5]</sup>。同时也意味着,大量玩家被人工智能所代替,失去了被剥削的资格,沦为可有可无的“冗余人”。传统资本主义中的工人至少还能以劳动力的形式参与生产,游戏资本主义中的玩家可能会被彻底抛弃。普殊同(Moishe Postone)指出,资本统治下的历史时间以异化的形式积累,它不仅压迫当下,还统治着生命的存在<sup>[26] (P436)</sup>。当玩家从平台逻辑

辑中被移除时，他们的生命时间不再具有任何生产性意义，人的存在被降格为纯粹的生物学延续。个体失去了主体性，也失去了作为游戏社会成员的必要性，沦为资本机器中的“冗余物”。

不过，马克思也曾指出，“自我异化的扬弃同自我异化走的是同一条道路”<sup>[20] (P182)</sup>。游戏资本主义所引致的“无用化”境地，固然是对人的主体性的极端剥夺，但也可能成为主体解放的契机。当资本不再需要人的时候，资本对人的统治反而失去了存在的根基。玩家作为个体和主体的价值，或许能够在这一断裂中重新得到确认。正是在这种矛盾中，游戏资本主义所带来的危机不仅表现为主体性的崩塌与个体的无足轻重，也为主体性的复归提供了新的历史可能。

### 三、突破异化：游戏资本主义的批判性超越

游戏资本主义标志着资本逻辑的一次空间拓殖，它将人类最后的飞地之一——游戏，系统地纳入其剥削领域，从而把人的快感、时间与创造性悉数卷入资本无限增殖的轨道。异化逻辑在此不仅表现为劳动与娱乐边界的消解，更体现在人的主体性的丧失与存在方式的重构。资本的“生活本能”<sup>[2] (P269)</sup>在不断扩张中吞噬着人的本质力量，使人沦为资本自我运动的附庸。面对这种深层异化，仅停留在揭露层面已然不足，政治经济学批判要求我们进一步追问：资本无休止扩张之下，如何才能真正突破异化，实现对游戏资本主义的超越？或许我们可以在历史唯物主义视野中找到答案。

第一，以解构资本逻辑为前提，引导技术服务于人，重塑游戏的自由属性。游戏本应是一种“无功利性”的自由活动。赫伊津哈指出：“游戏是一种自愿的活动或消遣，在特定的时空里进行，遵循自愿接受但绝对具有约束力的规则，游戏自有其目的，伴有紧张、欢乐的情感，游戏的人具有明确‘不同于’‘平常生活’的自我意识。”<sup>[27] (P8)</sup>在他看来，游戏是自主且自由的，不是“平常的”或“真实的”生活，它在有限的特定范围时空内进行，创造秩序，是非功利性的。然而，游戏资本主义却将这一自由载体异化为资本剥削场域。在资本逻辑的驱动下，游戏的自由属性彻底剥离，玩家的沉浸体验与情感愉悦被精准地吸纳到剩余价值生产的链条之中。马克思在《资本论》中指出，“资本只有一种生活本能，这就是增殖自身，创造剩余价值”<sup>[2] (P269)</sup>，游戏资本主义正是对这一经典逻辑在数字时代的生动呈现。因此，突破游戏资本主义的前提就是要对资本逻辑进行批判性解构。马克思在论述“机器和大工业”时强调，“要学会把机器和机器的资本主义应用区别开来”<sup>[2] (P493)</sup>“因为机器就其本身来说缩短劳动时间，而它的资本主义应用延长工作日”<sup>[2] (P508)</sup>。游戏技术本身内含着解放的潜能，但游戏资本主义通过对技术的单向占有与组织，将其扭曲为一种社会关系的权力安排。换言之，技术的异化并非技术的必然宿命，而是资本的权力逻辑对技术进行渗透的产物<sup>[28]</sup>。如果无法从资本逻辑的层面加以揭示与批判，技术就会持续被锁定在增殖与剥削的路径之中，成为规训人、改造人、异化人的工具。在这一意义上，解构资本逻辑不仅是理论批判的任务，更是实践层面的路径选择。应当把技术重新置于服务人的轨道之中，而非资本增殖的逻辑之下。技术的发展既可以服务于资本，也可以成为人的创造力与自由发展的积极力量，电子游戏中的算法、叙事与交互机制完全可以指向人的创造性与人文价值。例如，通过平台的开放性架构鼓励玩家自主创造内容，推动游戏成为文化共享的空间；通过算法透明化与制度性约束，防止数据成为资本垄断的工具<sup>[29]</sup>，转而让其服务于玩家体验和社会公共利益；在游戏设计上弱化任务化和氪金驱动，发展“慢游戏”与开放性探索，让玩家能够自主掌握节奏。总之，在解构资本逻辑的基础上，推动技术回归技术服务于人，游戏的自由属性才得以复归。

第二，通过重构生产关系，以社会主义制度的优越性突破游戏资本主义的异化桎梏。游戏资本主义中的异化结构，从根源上剖析，是资本主义生产关系固有矛盾的数字化延伸与特定表现。

马克思指出:“资本不是物,而是一定的、社会的、属于一定历史社会形态的生产关系,后者体现在一个物上,并赋予这个物以独特的社会性质。”<sup>[30] (P922)</sup> 在游戏资本主义场域,这种生产关系表现为资本家对游戏空间的产权垄断、对用户数据资源的无偿占有,以及对玩家注意力与行为的算法规训。于是,本应属于所有人的技术与文化力量异化为少数资本家占有的私有财产,成为“奴役群众的工具”<sup>[20] (P105)</sup>。资本主义本身就是矛盾的统一体,它一方面推动生产力发展,另一方面又造成人的片面化与全面异化。因此,要突破这一桎梏,必须从根本上变革不合理的生产关系。资本主义条件下,数字空间已然成为重要的生产资料<sup>[31]</sup>,而游戏平台正是这种数字空间的集中体现。玩家创造的数据构成价值生产的核心要素,却在产权制度下完全被资本私有化。结果是,玩家虽付出劳动,却陷入“一无所有”<sup>[32] (P320)</sup>的境地。这表明,如果数字空间的所有权继续由资本主导,异化将以更深刻的形式固定下来,甚至会进一步恶化。社会主义制度的优势在于能够打破这种私有制垄断,把数字空间与生产资料的公有属性重新建构起来。数据与算法不应成为资本的排他性资产,而应当是共享性的社会财富。只有在“生产资料的共同占有的基础上”<sup>[2] (P874)</sup>,玩家才能从“被剥夺者”转为价值“共创者”与“共享者”,游戏产业才能真正摆脱资本逻辑的宰制,走向以满足社会需要与人的发展为目的的方向。这一重构既涉及产权结构的改变,也意味着收益分配与治理模式的根本调整。在资本主义框架下,游戏利润集中于资本所有者,而社会主义下的制度安排坚持以人民为中心,能够保证收益回流于社会整体。例如,建立国家主导的公共基金,支持独立开发和教育文化类游戏;通过法律保障玩家在数据价值分配中的权利,让他们真正享有自己所创造的价值。如此,游戏产业的收益将不再单向流向资本,而是作为推动社会文化繁荣与公共服务发展的资源。同时,平台治理民主化是生产关系重构的重要环节。资本逻辑下的平台规则由资本家单方面设定,玩家只能服从,社会主义逻辑则强调公共监督与集体参与,让玩家成为规则制定的参与者和监督者。这样,游戏空间才能从剥削场域转变为真正的文化空间和彰显人的个性自由的实践场域。

第三,以主体性复归为核心,在超越游戏资本主义中促进人的自由全面发展。游戏资本主义的深层危机,不仅在于它侵占了人的时间与劳动成果,更在于它不断侵蚀人的主体性,动摇了人的存在方式。而主体性的复归正是对这一危机的根本回应。它要求人重新占有被资本剥夺的自身本质力量,实现对自身创造性存在的全面复归。马克思语境下,人的异化的实质是丧失了对自身本质力量的占有。因此,真正的解放任务就在于“人向自身、也就是向社会的即合乎人性的人的复归”<sup>[20] (P185)</sup>,将人的本质力量重新确认为人之为人的根本。游戏资本主义下异化的最深层是人的生命政治异化,即人的身心全面异化与主体性的丧失。主体性的复归意味着打破这种全面控制,让人重新掌握自己的身心与主体存在,保障玩家不可剥夺的休闲权、文化参与权与数据自决权。这不仅是权利的争取,更是存在方式的变革,使玩家从被动的、被算计的“产消者”,转变为能够自由支配其时间、创造其文化、掌控其数字身份的积极的社会成员,在虚拟与现实的交织中重建人的“自由自觉”的类本质。而恢复“自由自觉的活动”<sup>[33] (P96)</sup>意味着要在数字时代重建“玩”与“劳动”的社会性、创造性与自我实现性,使游戏不再只是资本操控的工具,而是重新成为创造、表达与交往的空间。在《共产党宣言》中,马克思、恩格斯将人的自由全面发展视为共产主义社会的理想状态:“代替那存在着阶级和阶级对立的资产阶级旧社会的,将是这样一个联合体,在那里,每个人的自由发展是一切人的自由发展的条件。”<sup>[34] (P666)</sup>这一命题在今天仍具有强烈的现实启发意义。在新的社会存在下,主体性一旦得以恢复,个体的能力不再局限于单一的数字技能或被动的注意力投入,而是能够在认知、情感、审美、社会交往等多维度上得到展开。超越游戏资本主义的意义,就在于让游戏重新“作为目的本身的人类能力的发挥,真正的自由王国”<sup>[30] (P929)</sup>,使人能够发展多重潜能,把游戏从资本逻辑的工具化运作转化为人的自由全面发展的契机。在更根

本的维度上,它是朝向共产主义价值逻辑的实践过程,是“人以一种全面的方式,就是说,作为一个完整的人,占有自己的全面的本质”<sup>[20] (P189)</sup>的解放图景而进行的积极探索。

#### 四、结 语

游戏资本主义作为数字资本主义的一个典型样态,深刻展现了资本逻辑在游戏领域的渗透与演绎。它揭示了资本如何利用技术优势,将原本象征自由、想象与创造的游戏转化为资本积累工具。从资本与数字技术的深度嵌合,到“劳动游戏化”与“游戏劳动化”的双重转向,游戏资本主义不断突破传统资本主义的疆界,把人的快感、时间、劳动和社会关系全面卷入其增殖轨道,由此形成的四重异化——游戏沦为剥削场域、“玩”转化为劳动过程、自由时间充斥着生产与规训、人的生命政治异化——共同勾勒出数字时代资本统治的深层面貌。这种异化从生产领域到消费领域乃至意识形态层面,全面扩展至人的主体性与存在方式。游戏资本主义通过快感治理将人的欲望和情绪纳入资本积累的回路,构造意识形态幻象宣扬资本主义价值观,以符号和叙事把剥削伪装成自由,通过“同意制造”将外在强制转译为个体的自我规训,并在主体性层面消解人的独立性,使其沦为资本增殖过程中的附庸与工具。当人工智能与算法能够预测、引导甚至替代玩家行为,人的独特性便被边缘化,个体丧失了“被剥削的资格”,陷入一种“无用化”的境地。与经典工业规训相比,游戏资本主义的统治更隐秘、更柔性且更难以识别,因为它以愉悦为媒介、以参与为名义,把支配自然化为日常生活的节律。

然而,政治经济学批判并不止步于揭示异化,问题在于如何超越异化。资本逻辑的扩张固然制造了更为隐蔽的剥削和更加深层的异化,但我们也应该看到其中的矛盾与可能性:资本在推动生产力发展的同时,也为突破自身桎梏创造了条件。数字技术与平台治理虽在资本逻辑中被异化为控制工具,却同样蕴含着指向人类自由与创造的潜能。关键在于,能否把技术重新置于服务人的轨道之中,推动其发挥解放性的力量。游戏技术走向异化的根源在于资本主义的占有与应用,当数据、算法与平台被少数资本集团垄断时,技术的解放潜能就会被压制,进而异化为规训与剥削装置。归结起来,游戏资本主义的矛盾不过是资本主义生产关系内在矛盾在数字时代的延续与变形。要从根本上解决这一矛盾,就必须通过生产关系重构,发挥社会主义制度以人民为中心的优势,把数字空间与技术资源从资本的排他性占有中解放出来,纳入社会共享的制度安排。唯有在所有权、分配权、治理权的制度性再安排中,才能切断快感与剥削的结构性耦合,复归游戏作为人类“自由自觉的活动”<sup>[33] (P96)</sup>的应然属性。《共产党宣言》关于未来社会的构想为我们指引了方向<sup>[34] (P666)</sup>。在数字化、平台化不断重塑社会的当下,通过资本逻辑的解构、生产关系的重构与主体性的复归,我们才能真正突破游戏资本主义的异化牢笼,为人的自由全面发展开辟道路。

#### 参考文献

- [1] [美]丹·席勒.信息资本主义的兴起与扩张——网络与尼克松时代[M].翟秀凤,译.北京:北京大学出版社,2018.
- [2] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局.马克思恩格斯文集(第五卷)[M].北京:人民出版社,2009.
- [3] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局.马克思恩格斯全集(第三十卷)[M].北京:人民出版社,1995.
- [4] 肖峰,胡月庆.游戏资本主义:资本逻辑的数字化演绎及批判性探察[J].中国人民大学学报,2024(6).
- [5] 刘煜洲,蓝江.游戏资本主义:基于马克思政治经济学理论的批判[J].中国人民大学学报,2024(6).

- [6] 于洁. 数字平台劳动异化的三维透视——基于情感劳动的分析[J]. 社会科学战线, 2025(4).
- [7] [美]丹·席勒. 数字资本主义[M]. 杨立平, 译. 南昌: 江西人民出版社, 2001.
- [8] Dibbell, J. *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*[M]. New York: Basic Books, 2006.
- [9] Dyer-Witheford, N., G. De Peuter. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*[M]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- [10] 黄再胜. 算法控制、“自我剥削”与数字劳动的时空修复——数字资本主义劳动过程的LPT研究[J]. 教学与研究, 2022(11).
- [11] 胡骞, 吴鼎铭. “玩”何以成为劳动——以游戏(play)之名耦合资本主义的商业逻辑[J]. 传媒观察, 2020(8).
- [12] [荷]约翰·赫伊津哈. 人: 游戏者[M]. 成穷, 译. 贵阳: 贵州人民出版社, 2019.
- [13] 杨宇辰. 马克思主义劳动价值论视阈下“玩工”劳动关系的再探讨[J]. 马克思主义研究, 2024(8).
- [14] 佟新, 申超. 互联网时代资本主义的赢利模式与时间秩序的变化——以网络游戏为例的研究[J]. 江苏社会科学, 2018(1).
- [15] 魏郡. 数字资本主义下的“休闲困境”: 资本逻辑与主体疏离的双重张力[J]. 中国地质大学学报(社会科学版), 2025(3).
- [16] 吕健, 孙霄兵. 数字时代的快感治理术——以电子游戏为例[J]. 中国图书评论, 2022(9).
- [17] Deleuze, G. Postscript on the societies of control[J]. *October*, 1992, 59.
- [18] 聂嘉琪. 数字资本主义的时间剥削及其政治经济学批判[J]. 中国地质大学学报(社会科学版), 2025(2).
- [19] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯文集(第八卷)[M]. 北京: 人民出版社, 2009.
- [20] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯文集(第一卷)[M]. 北京: 人民出版社, 2009.
- [21] 马云志, 孙晗冰. 数据劳动生成与数据要素资本化的逻辑机理——基于政治经济学分析框架[J]. 甘肃行政学院学报, 2024(2).
- [22] [美]迈克尔·布若威. 制造同意——垄断资本主义劳动过程的变迁[M]. 李荣荣, 译. 北京: 商务印书馆, 2008.
- [23] Vercellone, C., A. Di Stasio. Free digital labor as a new form of exploitation: A critical analysis[J]. *Science & Society*, 2023(3).
- [24] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯全集(第四十三卷)[M]. 北京: 人民出版社, 2016.
- [25] [以]尤瓦尔·赫拉利. 今日简史[M]. 林俊宏, 译. 北京: 中信出版社, 2018.
- [26] [加]莫伊舍·普殊同. 时间、劳动与社会统治: 马克思的批判理论再阐释[M]. 康凌, 译. 北京: 北京大学出版社, 2019.
- [27] [荷]约翰·赫伊津哈. 游戏的人: 文化中游戏成分的研究[M]. 何道宽, 译. 广州: 花城出版社, 2007.
- [28] 徐昕. 数字技术资本主义应用的意识形态批判[J]. 中国地质大学学报(社会科学版), 2024(3).
- [29] 汤塘. 数字资本的“生成性剥削”: 现实表征、运作机理及解构路径[J]. 中国地质大学学报(社会科学版), 2025(2).
- [30] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯文集(第七卷)[M]. 北京: 人民出版社, 2009.
- [31] 周露平, 吴婷. 数字帝国主义的新剥削机制及其反思[J]. 中国地质大学学报(社会科学版), 2025(3).
- [32] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯文集(第四卷)[M]. 北京: 人民出版社, 2009.
- [33] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯全集(第四十二卷)[M]. 北京: 人民出版社,

1979.

[34]中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局.马克思恩格斯文集(第十卷)[M].北京:人民出版社, 2009.

## From “Play” to “Labor”: The Alienation Mechanism and Reproduction of Game Capitalism

HE Yuan-lang, YUAN Jian-hong

**Abstract:** As a product of the deep integration of capital and technology, game capitalism blurs the boundary between labor and entertainment, forming a four-tiered structure of alienation that penetrates deeply. Game, once an activity associated with freedom, has turned into a field of exploitation, with “play” transforming into a concealed labor process. Free time is filled with production and regulation, and the life politics of individuals is alienated as a result. Game capitalism adopts pleasure governance as a new form of exploitation, promoting capitalist values through the construction of ideological illusions and masking the exploitative relationship with narratives and symbols. It also uses “consent manufacturing” to translate external coercion into self-regulation by individuals, making players continuously reproduce the alienated order through “voluntary” participation. The consequence is the gradual loss of human subjectivity, even a descent into a state of “uselessness”. The prerequisite for transcending game capitalism is to deconstruct the logic of capital, guiding technology back to a path that serves humanity, restoring the free nature of games, and reconstituting production relations to reclaim human autonomy and creativity. Only through the true return of human subjectivity can we break through the alienation cage of game capitalism and open up a possible path towards the free and all-round development of humanity within the contemporary digital context.

**Key words:** game capitalism; alienation; labour; capital logic; pleasure management

(责任编辑 孙洁)