

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

佟 新 申 超

内容提要 本文从时间秩序的视角出发,以青年网络游戏(网游)玩家为例来理解互联网时代资本主义的赢利模式——“占有你的时间”,并由此建构出新的即时性的时间秩序。研究发现,第一,让玩家们的时间消耗到游戏中是游戏制造者/资本的最终目标,网游占有人们时间的赢利模式致使网游制造商和运营商们用尽手段让人们沉溺于此。第二,青年网游玩家大致有三类,一类是在游戏过程中获得丰富的情感体验和心理满足的人,由此替代日常生活和工作中的无聊和单调的社会交往。二类是将网游视为休闲让身心得以解放的人,但却用时间叠加的方法透支生命。三类是以网游为职业的人,他们通过比赛等方式参与到网游致富的神话中。互联网时代的资本主义新的赢利模式改变着人们的时间观和时间秩序。

关键词 互联网时代资本主义的赢利模式 网络游戏/网游 玩家 时间秩序

佟 新,北京大学社会学系教授 100871

申 超,北京大学社会学系博士研究生 100871

一、问题的提出:互联网时代新的赢利模式——网络游戏

中国传统文化里一直有“一寸光阴一寸金,寸金难买寸光阴”和“少壮不努力,老大徒伤悲”的说法,这些说法表达了人们对时间的珍惜和看重青年时代的努力;也传递了有关过去、现在与未来的线性时间秩序。这种现代意义的“永久排列的时间观”是假定时间是一种不变的基本秩序原则^[1]。然而,当今社会正在形成的网络游戏(下简称网游)亚文化,以“肝游戏”或“爆肝”来形容自己玩游戏的时间是传统中医认为的最佳养肝时间——晚上十一点到凌晨一点。网络游戏正快速地改变着人们的时间观和时间秩序。

本文力求说明,互联网时代正呈现出一种新的赢利模式——“占有你的时间”,以网络游戏为最基本的代表,网游改变着人们的时间观,传统指向未来的线性时间正在转向更关注当下的即时时间观,

[1][英]帕特里克·贝尔特:《时间、自我与社会存在》,陈生梅、摆玉萍译,北京师范大学出版社2009年版,第2页。

这是一种时间秩序的转型,传统对“玩物丧志”的警醒和关注未来的时间观,正在被谋求当下情感体验和社交体验的虚实混杂的即时时间观所替代。

近年来,社会学家看到了信息与互联网技术带来的社会变化,意识到新型“网络社会”的来临^[1]。莫斯可把信息社会分为三种可能的类型,一是信息社会是资本主义社会中一种特定类型的经济活动方式,资本主义的世界体系并没有本质变化。其次,信息社会是全新的资本主义形式,会对资本主义的生产体系发起挑战。其三,信息社会是不同于资本主义社会的新的社会形态,有着新的规则和社会关系^[2]。

社会学家威廉·贝因布里奇以《魔兽世界》的玩家身份在玩家社区进行了网络民族志的研究。他从玩家视角重新讨论基本的社会议题——教育、认同、宗教、经济和合作问题,《魔兽世界》的游戏继承了西方文明的特征,还预示了人类社会未来的形态^[3]。对玩家社区的研究阐述了游戏为玩家提供了一个充满意义的生活世界^[4]。游戏是一种文化,并开展了对《模拟人生》这一网游的民族志研究^[5]。网游影响人的社会关系和身份认同,网络游戏提供了新的社会生活和社会认同的可能性^[6]。

然而在中国,对信息社会的研究还远远不够。有学者将阶级和阶层分析带入研究,提出了“信息中下阶层”(informationhave-less)的概念,以弥补信息拥有者(informationhaves)和信息无产者(informationhave-nots)间的两极分化的二元论。并乐观地看到,在网络和智能手机普及的背景下,有传播需求和社会创新能力的中下阶层正在形成文化与政治上的阶级再生,虽发展缓慢,但已在空间和时间维度上有了明显的现实呈现^[7]。

虽对有5亿人参与的网游,但社会学在这方面研究却不足。学者田丰的《一个社会学者关于〈王者荣耀〉的体验式观察》一文在微信公共平台《质化研究》中流传。他认为,“对社交网络和真实社会关系的借重是《王者荣耀》成功的真正原因”,他强调了“游戏就是游戏,它给人们带来的快乐是必须承认的。”其身临其境的民族志方法引发了社会广泛关注,游戏提供的快乐原则也引发广泛共识。苏熠慧对中等职业学校学生的研究发现,主流文化整合的失败和阶级文化的断裂等使底层青年以网络游戏构成社群,形成边界清晰的亚文化^[8]。

游戏确实有游戏的功能,然而,互联网时代的资本主义能够使网络游戏大行其道,一定有其特定

[1][美]卡斯特·曼纽尔:《网络社会的崛起》,夏铸九译,[北京]社会科学文献出版社2001年版,第1-9页。

[2][加]莫斯可·文森特:《信息社会的社会理论与知识劳工》,曹晋、杨保达译,[郑州]《新闻大学》2009年第1期。

[3]Bainbridge, W, 2010, The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World, Cambridge, MA: MIT Press.

[4]Taylor, T.L, 2006, Play between Worlds: Exploring Online Game Culture. Cambridge, MA: MIT Press.

[5]Boellstorff, T. A Ludicrous Discipline: Ethnography and Game Studies. Games and Culture: A Journal of Interactive Media. 2006. 1(1):29-35; Boellstorff, T, 2008, Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human, Princeton: Princeton University Press.

[6]Jun-Sok, Huhh. Culture and Business of PC Bangs in Korea. Games and Culture: A Journal of Interactive Media. 2008. 3(1):26-37; Raessens, Joost. Playful Identities, or the Ludification of Culture. Games and Culture: A Journal of Interactive Media 2006. 1(1):52-57; Schulzke, M. How Games Support Associational Life: Using Tocqueville to Understand the Connection. Games and Culture: A Journal of Interactive Media. 2011.6(4):354-372; Wu Weihua, Steve Fore, Wang Xiying and Ho Ying PetulaSik. Beyond Virtual Carnival and Masquerade: In-Game Marriage on the Chinese Internet. Games and Culture: A Journal of Interactive Media. 2007. 2(1):59-89.

[7]邱林川:《信息“社会”:理论、现实、模式与反思》,[香港]《传播与社会总刊》2008年总第5期;邱林川:《中国的因特网:中央集权社会中的科技自由》,载[美]曼纽尔·卡斯特主编:《网络社会:跨文化的视角》,周凯译,[北京]社会科学文献出版社2009年版,第131页;邱林川:《信息时代的世界工厂——新工人阶级的网络社会》,[桂林]广西师范大学出版社2013年版。

[8]苏熠慧:《网络游戏与底层青年亚文化的形成》,[北京]《社会发展研究》2017年第1期。

的秘密需要去揭示。本文认为,是资本主义获取剩余价值的新方式建构了网络游戏的盛行,而其核心的秘密是对时间的榨取,由此,建构和实践了一种新的时间秩序——即时时间和即时的体验。我们以网游玩家为例来理解这一新的时间观的建构。互联网时代从根本上对社会的线性时间秩序——一种指向未来生活的逻辑发出了挑战。现当代的社会学家们都在努力将时空问题纳入社会学的研究,吉登斯强调,社会系统的时空构成正是社会理论的核心,是秩序问题的核心。时空分离是现代社会生活独特的动力机制之一,它为现代社会关系和社会秩序的重组和控制提供了重要的基础^[1]。时空变量是理解社会结构和变迁的关键,景天魁和朱红文主编出版了“时空社会学译丛”,代表社会学界对时间和空间变量的重视。一方面是现代管理中对现代组织中的时间管理的强调^[2];另一方面是网游玩家在“肝游戏”中的乐此不疲。本文力求揭示互联网时代资本主义新的赢利模式及其依赖的时间秩序。

研究资料的来源有二:一是网络游戏产业报告、玩家和网游从业者的自述材料。二是自2015年9月到2017年5月对20位青年网游玩家和10位网游行业从业者深度访谈。

二、“占有你的时间”是互联网时代新的赢利模式

网络游戏盛行背后看不见的手是一张不断要求玩家将时间“花”在游戏上的网。让玩家们把时间消耗到游戏中是游戏制造者/资本的最终目标,网游的赢利模式是占有人们的时间。“游戏的目标就是要占有人们所有的闲暇时间。”^[3]网游生产商和运营商通过增强游戏的成长性、可玩性、复杂性和探索性,让玩家尽可能多体验到丰富的情感,甘愿投入大把时间,而背后是其生产和运营商的赢利。2016年,腾讯公司全年的总收入为1519.38亿元,其中游戏的收入为708.44亿元,占比约46.63%。这就意味着每天有将近2亿人民币流入公司的账户。

全球资本主义游戏市场创生出各种不同品类的网络游戏,这些网络游戏包括:角色扮演类、动作类、冒险类、解谜类、恋爱养成类、第一人称射击类、格斗类、音乐类、赛车竞速类、即时战略类、策略模拟类、战术竞技类、体育竞技类、卡牌、沙盒和模拟经营类游戏。目前,全世界至少有12亿网游玩家,中国占有一半。据中国游戏工作委员会发布的《2016年中国游戏产业报告》,中国网游用户有5.66亿人,且增速惊人。2008年,中国网游用户只有6700万人,8年时间增长了5个亿。其中手机游戏用户占比最高,电脑客户端游戏用户1.56亿;网页游戏用户2.75亿;手机游戏用户达到5.28亿。

网游成瘾是主要是“心瘾”,游戏生产商们充分了解各种使人上瘾的手段,并以多重技术引导玩家尽可能地在有限时间中花时光在游戏中。

其一是丰富的情感体验以引导玩家长时间投入。设计者们用“持续性的成长”吸引玩家。《魔兽世界》作为一款大型多人在线的角色扮演类游戏,它再现了人类的生命周期,将玩家的成长过程划分为为了诸多阶段,玩家玩到满级时就可体验网游的核心内容:和大家一起战斗。这正是一种“时间压缩”的技巧,通过游戏体验成长。其研发商美国暴雪也因此被称为“暴雪爸爸”。它是经典的按时计费游戏。《魔兽世界》定期更新游戏的资料片,每次更新之后,玩家之前积攒的所有装备都会作废,进入新的练级、打副本、攒装备的循环过程。目前,市场上绝大多数的网游,包括免费游戏在内,都是通过同样的方式来延长玩家游戏时间。《魔兽世界》推出5周年时,其游戏执行制作人艾伦·布拉克(Allen Brack)

[1][英]吉登斯·安东尼:《社会的构成》,李康、李猛译,〔北京〕生活·读书·新知三联书店1998年版。

[2][英]惠普·理查德、〔英〕芭芭拉·亚当等编:《建构时间:现代组织中的时间与管理》,冯周卓译,北京师范大学出版社2009年版。

[3]访谈对象为某中国著名游戏公司的制作人,男,曾经参与过著名大型客户端网络游戏《天龙八部》的研发。访谈进行于2015年9月。

表示：“让世界保持明亮、色彩丰富、具有史诗感，让它变成一个充满诱惑、激动人心的地方，这才是重点。如果玩家不愿意将大量的时间花在这里，那么这个世界就不是我们想要的。”2010年时，《魔兽世界》的玩家数量已突破1000万人。

其二是网游的“团体作战”方式不断发展，具有社会性特征的多人角色扮演将更多的人拉入其中，并在团队责任感的激励下长期滞留。特别是《英雄联盟》等网游使用“朋友圈”更是在已有的社交网络中加入了集体性的娱乐功能。“朋友圈”内晒成绩成为一件令人无比自豪和快乐的事。“公会计划”、“基友”、“治疗手法”、“走位”、“副本”是《魔兽世界》玩家组织公会团战时的常用术语。玩家在进行团战时依据各自职业的属性和技能在战斗过程中承担不同的角色，团战中的角色如现实中的作战，分成进攻、防御和治疗三类。在团战过程中，这三类角色之间要相互协调配合，玩家在地图上的位置和移动方式非常重要，玩家将位置的选取和移动称为“走位”。有的副本的难度非常高，这就使得玩家们为了攻克目标，就像项目组一样运作“公会”，任何人都要做到事无巨细才能过关。这需要团战前公会成员制定详细周全的“公会计划”。《魔兽世界》的副本玩法设定了完善的压力和奖励机制。每个忠实的玩家经过了一天工作的劳累后会一头扑在电脑上，和其他玩家一起下副本、打装备。如果某个玩家总是没时间，就会有新成员取代他，被取代的可能性使得玩家每天按时上线和参与群团活动。“公会冲级”是游戏中的公会组织的目标。“公会冲级”的目标包括公会中玩家数量和等级要求、公会的建设等级和公会的技能等等。这些目标都需要公会中的所有成员共同来完成。每一个目标的实现过程都会使玩家之间产生社会联系。团体责任感在虚拟的作战中变得真实，消费掉群体性的时间。

其三是网游可使玩家体验到不断获取资源、不断成长和不断赢得胜利的满足感。这是一个欲望不断被激发、被满足和再次被激发的循环体验。这种循环的体验存在于所有的游戏中。在第一人称射击类游戏中，玩家会购买武器，然后杀死对手。杀死对手之后，可以得到金币，然后再购买更强的武器。休闲类游戏也是这样，玩家先是得到一个谜题，然后解决谜题。解决谜题之后，可以得到积分，然后再解决下一个更难的谜题。不少高智商的青年人沉浸在这种对智力的挑战活动。在大型多人在线的战术竞技类游戏中，玩家要赢得战斗，然后就可以拿到好的装备。拿到装备之后再准备下一次战斗，然后再得到更好的装备。在游戏中获得一件炫酷的“皮肤”，赢得一件极品装备，抽到一张强力的卡牌或者解决了一道很难的谜题，这些满足感的体验超越了现实生活。

其四是网游的生产者设定了诸多社交机制，如建立“家园”，玩家们在游戏里面建造自己的房子、结婚、生子等等。玩家们从陌生人，到相识、相知再到相爱。每个进入游戏的玩家，随着游戏的进展和互动变成了不可或缺的伙伴、朋友甚至爱人。网游中还有国家、家族、帮派等组织。玩家在游戏中还会遇到敌人、遇到曾经亏欠过自己的人、遇到打败自己和抢走自己情人的人。游戏中的战斗除了单人战斗之外，大部分的战斗都是以团战形式进行的多人战斗。

无论何种手段，其网游制造者的目标就是将玩家把时间花在游戏上，这也曾经发生过变化。著名游戏制作人史玉柱曾阐述过时间与金钱的兑换法则：免费玩家贡献的就是时间和注意力；有钱的玩家贡献金钱。史玉柱是一位颇受中国玩家诟病的游戏制作人，他主持研发了著名客户端网络游戏《征途》。通过在玩家之间制造仇恨和操纵玩家欲望刺激玩家付费。《南方周末》2007年12月20日刊发长篇特稿《系统》，详尽描述了发生在网游《征途》中让人触目惊心的故事。游戏中的玩家通过“行会”被组织起来，行会会长可制定行会会规，发出通缉令，与其他行会结盟或宣战。为了招募新手，行会会送装备、送钱。行会设置很多职位，成员之间等级森严。战争开始后，各成员奋力杀戮，既获得暴力快感，又可以得到战利品，战利品分配亦遵从严格的等级制度。对此的批评可能导致了游戏的模式的改变，呈现更多的民主与平等参与的模式。大家在同一起跑线上，所有的游戏中的核心价值物——游戏

货币、经验值、重要装备等必须通过玩家投入时间的游戏过程才能够获得。因此三类玩家：一是有钱没时间的，可花钱雇人加快成长；二是没有钱有时间的，用持续的时间投入变得更强；三是有钱有闲的，将打游戏当成生活本身。

“一寸光阴一寸金，寸金难买寸光阴”的中国传统文化表达了人们对时光的珍惜和过去与未来的联系，今天的努力是为了不要“白了少年头，空悲切！”。这种现代意义的“永久排列的时间观”是假定时间是一种不变的基本秩序原则^[1]。而在网游的世界里，这一基本秩序原则被及时行乐和现时体验的原则替代，“玩物丧志”变成了“玩者英雄”。同时，传统上的时间成本转型成了时间的叠加，就是人们同时做几件事，人们边吃饭边游戏、边学习边游戏、边听音乐边游戏。传统时间秩序中强调的与时间累积有关的收获与成就皆可以在游戏中得到体验，游戏赋予了玩家关于胜者、尊严和快乐的新身份。与传统社会游戏是为了儿童益智等教育理念不同，成人的网游借助互联网将时间、金钱、快乐和丰富的情感体验、社交体验相链接，将关注未来的线性时间观转化成只关注当下的时间观。

三、玩家：及时行乐与透支生命

资本以赢利为动力，生产出使人上“心瘾”的各类游戏，并透过社交网络将更多的人拉进游戏。目前还没有资料显示我国网游玩家的群体结构。我们将重点讨论作为玩家的年轻人，因为他们的成长反映了今天与未来之间的联系，他们本身就是社会时间秩序的一部分，他们是作为未来的存在。走访中我们发现大致有三类玩家群体，一是在游戏过程中获得丰富的情感体验、心理满足和社交体验的年轻人，以此来弥补生活中的无聊与无望。二是过于劳碌而渴望身心放松的年轻人，虽然他们有可期待的未来，但因为对身心放松的渴望以致于用时间叠加的方法、争分夺秒地玩游戏。三是随着网游发展创造出来的以网游为职业的人，他们参与到网游致富的神话建构中。

首先是通过网络游戏过替代性生活的一类年轻人。

孙立平指出，二十世纪90年代特别是90年代中期以来，中国社会分层结构的基本走向是两种相互矛盾的趋势交织，一个趋势是社会分化不断；一个趋势则是细化的碎片不断聚合。在中国社会逐渐形成了与经济精英、政治精英和知识精英相对应的人口众多的弱势群体，其主要构成部分为少数富裕农民之外的贫困农民、进入城市的农民工和城市中的失业下岗人员。这个群体不仅在经济上处于弱势，而且在政治、社会和文化上也是弱势的^[2]。这其中包括大量的“弱势”青年人。

大量的“体制外”青年是一批没有办法享受体制好处的人，包括没有稳定的社会保障，从事低收入或不稳定的工作，缺少向上流动的途径。以流水线上的工人为例，他们月工资尚可，但其职业生涯不会因为他们在工厂流水线上工作的时间积累获得增长；他们无论工作多久、工作多熟练，流水线工作的“去技术化”决定了他们对工作内容是陌生的。同时，人工智能的日益增长，使越来越多的年轻人处于不稳定的工作状态，“有今天无明天”的工作状态已经显示线性时间秩序的丧失。

现代社会，社会交往的空间主要包括以下三种，工作场所、消费场所和亲密关系。一批青年因其经济收入等原因难以找到匹配的婚姻对象；因为没有稳定/正规工作，只能有生存式的消费生活，工作和消费无法维持适当的社会地位和社会关系。富士康一位工人这样描述自己的生活：“我感觉自己像一坨肉，每天下班回家都会觉得这坨肉在一点儿一点儿地烂掉。”^[3]青年工人的无产阶级化不仅是工人们失去了技能和文化共同体；还失去了对未来的憧憬。鲍曼使用了“有缺陷的人”来形容那些在消费

[1][英]帕特里克·贝尔特：《时间、自我与社会存在》，陈生梅、摆玉萍译，北京师范大学出版社2009年版，第2页。

[2]孙立平：《断裂：20世纪90年代以来的中国社会》，[北京]社会科学文献出版社2003年版，第1-13页。

[3]访谈对象出生于1989年，男，河北省秦皇岛市经济技术开发区富士康工厂会计。访谈进行于2016年7月。

社会中欲望和需求得不到满足的人,把他们与消费社会的中产阶级和精英群体的生活相比^[1]。马克思意义上的工人阶级无产阶级化不仅是他们在经济上所处被剥夺的地位,而且在消费上处于失去自尊的地位。鲍曼强调了“无聊”在社会分层中的意义。无聊作为社会分层的心理维度,是那些层次较低的人,最为感到痛苦,并最愤怒拒绝的对象^[2]。逃离或者缓和无聊是他们行为的主要动机。“体制外”青年的群体特征之一是“一分耕耘一分收获”的时间秩序体验的消失,看不到值得努力的未来。网游制造出来的即时性、快乐性,并失去时间感的游戏时光成为他们打发时光的最好替代品。

一位被访的失业青年说:“除了玩游戏之外,我不知道自己还可以做什么。”^[3]

这些青年选择游戏的标准通常有两个:一是游戏一定要免费;另一个是“操作的难度要高一点”,这样,免费玩家可以“靠技术在游戏中活下去”,他们用时间和体力弥补金钱上的短板。同时,游戏的过程成为随意发泄不满场所。一位爱打网游的女孩说:“在网游中多污的骂人说都能说出来,解气。”^[4]如“挂逼”和“屌丝”的出现。“挂逼”是指那些社会底层的流动工人,他们居无定所、生活贫困,但却常常流连于网吧的人。位于深圳市龙华新区景乐新村北区的三和市场是深圳著名的低端劳动力市场。在深圳,像这样的低端劳动力市场还有很多。在景乐新村,所有楼房的一层都被改造成网吧,且价格非常便宜:每小时1.5元,包夜8元。不管任何时间,三和市场所有的网吧都坐满了人^[5]。

一位被访的游戏制作人指出,“在中国,很多玩家寻求的不是存在感,而是生存感。这些人都是‘屌丝’”^[6]。他用英文单词“low”形容这些网游玩家,称他们会为“烂俗”(没有创意)的游戏内容买单的人。这些“体制外”的青年,用自己的时间支撑起了游戏世界,却被这个世界所蔑视。

2010年,网友自制影片《看你妹之网瘾战争》在网络上爆红,电影结语是:

我们是玩着游戏长大的一代人。这么多年来,人变了,游戏也变了,可我们对游戏的喜爱没有变,我们玩家群体在这个社会中的弱势地位也没有变。当我们累了一天,打开那扇月租2000块的房门,却面对的是一个如此畸形的版本时,我们心里只有无奈……没错,我们沉迷了,可让我们沉迷的不是游戏,而是游戏给我们的归属感……在这一年里,我和其他热爱这个游戏的人一样,认真地挤着公交车上班,认真地消费着各式各样的食品,不管里面有没有不认识的化学成分,我们没有因为工资微薄而抱怨过,没有因为你们拿着从我工资里扣的税,住着联体排屋而心理失衡过……退缩到全世界最自由的无路由网,以低廉的成本互相沟通,靠游戏来缓解生活的痛苦。

网游为他们提供了一条逃脱现实生活的路径。游戏世界是虚拟的,但它给予人的情感体验和社交体验却是真实的。游戏让现实世界的失败者找到了另一种存在的意义和价值。就像一位玩家所说:

当别人在教室中埋头苦读,在校园里意气风发地享受青春,毕业时一身西装革履到处面试,一拨又一拨地撩妹子时,形单影只的我却一直在电脑前敲键盘、挪鼠标,没理想地得过且过,挥霍着人生中最美好的时光。这样典型的废柴就是大家眼中的loser。但是,与那些在表扬与掌声中成长起来的人生赢家相比,那又如何呢?为什么我一定要去复制黏贴别人的人

[1][2][英]齐格蒙特·鲍曼:《工作、消费、新穷人》,仇子明、李兰译,[长春]吉林出版集团有限责任公司2010年版,第87-88页,第87-88页。

[3]访谈对象出生于1985年,男,大专毕业后回河北磁县县城,做过手机推销员,现处于失业状态,现和父母一起居住,平时通过打装备、卖装备和做游戏代练赚钱。访谈进行于2017年1月。

[4]访谈对象出生于1995年,女,访谈时是北京某大学大四本科生。访谈进行于2017年4月。

[5]参见杨中依:《在三和玩游戏的人们》,载触乐网(2017-05-03):<http://www.chuapp.com/article/282974.html>。

[6]访谈对象为空中网公司游戏部门的创意总监,男。访谈进行于2015年11月。

生,去试图取得别人眼中理想的成功?无拘无束地热爱自己喜爱的游戏又何尝不是另一种幸福呢?^[1]

很多玩家觉得,除了见不到真人之外,游戏的世界和真实的世界并没有什么区别。在游戏的世界中,这些处在社会边缘的底层青年可以找到社会关系和归属。一位被访的玩家表露了这样的态度:“我可以忍受没有未来的生活,但是没有游戏的日子是过不下去的。”^[2]网游为体制外青年提供了一种获得尊严的新方式。在网游的世界里,所有人处在同一起跑线上。它挑战了现实生活中“有钱”人通吃的社会规则,并将时间和技能的竞争纳入到网游中;规则制约有钱玩家的优越感,并给予了时间与技能以优势。网游带来成为英雄的快感。世界最著名的游戏开发商暴雪将自己称作“英雄的工厂”,创造出一个个鲜活的“英雄们”。那些没有能力像富人一样消费,但在游戏的世界中,被迫压抑的欲望得到释放。在一个服务器中多交朋友,不停地积攒装备、锻炼辅助技术,玩家就可以在游戏世界的等级体系中迅速升级,实现一种“他性的”人生价值。

第二是争分夺秒玩游戏的年轻人。

在网游玩家中,不乏一些在校大学生和一些年轻白领。以传统的时间秩序看,他们是有未来的群体,他们受过良好的教育,人力资本厚实;但是他们同样会沉溺游戏之中。一位资深网游玩家说:

每天想着的事情是确定晚上的公会计划,思考之前打怪时的战术失误是什么,空闲的时间都会被利用起来和基友一起打5人副本,对着电脑刷刷刷几个小时。有的时候吃饭的时间也会被利用起来,边吃饭边研究游戏视频,琢磨治疗的手法和走位的注意点。通常情况下,吃完晚饭8点左右,陆续喊人上线开团,开始进副本,在语音频道指挥吐槽,大家闲聊,然后到论坛看帖发帖。^[3]

边吃饭边研究游戏或边学习、工作边打游戏已经是一些年轻学生和白领生活的常态。一个重点大学的硕士研究生说:“大家都玩,有时是大家拉着你打。一般是晚上11点开始,一天太累了,休息休息,也就打一两个小时,12点宿舍就熄灯了,坚持再打一小时就睡了,不会超过1点吧。”^[4]

晚上11点到1点,正是“爆肝”时间,是在透支生命。“大家都玩”意味网游的“集体性”功能在发挥作用。特别是解谜游戏对高智商的人具有很强的挑战性,制造了目标感,让其沉溺其中。访谈发现,多数人玩家将其归因于“诱惑”,承认自己“失控”,但却依然固我。这群有着较高社会地位的人的玩家群体与另一类玩家群体——职业玩家的出现有着重要的内在联系,即高分玩家在玩家群体中有重要地位。

第三类是网络游戏中的高手和职业玩家。

随着网游人数的增长,职业玩家开始出现,他们是一批以打游戏为职业的人。网游的制造商们为了将更多的人把时间投入到游戏中创造出时间等于金钱的规则。如《魔兽世界》构建出了一个“网络乌托邦”的世界。在这个游戏中,游戏装备和道具都不能用金钱购买,只能花时间和技能来赢取。这种公平的竞技环境使现实生活中一文不名的“屌丝”依靠花时间和技能成为网游中的精英、名流和人生赢家。当网游的各种装备不能靠金钱购买,只能靠花时间打游戏来获得时,用金钱购买时间的新职业被生产出来。目前,《英雄联盟》、《刀塔2》和《王者荣耀》等大型多人在线战术竞技类游戏都规定玩

[1]参见霜月落:《我、游戏、世界——网瘾少年的二十年游戏人生》,载豆瓣网(2017-02-04):https://www.douban.com/note/604839201/?from=tag_all。

[2]访谈对象出生于1996年,男,为河北省秦皇岛市经济技术开发区富士康工厂电子安装流水线工人,高中毕业后做过推销员、送货员,后进入富士康工作,该访谈对象最喜欢玩的网游是《英雄联盟》。访谈进行于2016年7月。

[3]访谈对象出生于1989年,男,访谈时是英国某大学攻读公共管理专业的博士研究生,访谈进行于2015年9月。访谈对象从本科生阶段就沉迷于著名网络游戏《魔兽世界》。

[4]访谈对象出生于1993年,女,访谈时是北京某重点大学研究生三年级学生。访谈进行于2017年5月。

家不能通过付费挣得竞技优势。现实世界中的权势与金钱在游乐世界失去优势,当《英雄联盟》中可影响游戏平衡性的符文无法用金钱购买,而必须要玩家通过一次次的游戏赢得金币购买时,网游职业就必然产生。目前至少有四种网游职业:游戏竞技职业玩家、游戏代练、游戏主播和游戏陪玩。

游戏运营商会举办各类专业性的网游竞技比赛,其参赛选手就是“职业玩家”。《英雄联盟》、《刀塔2》、《球球大作战》、《王者荣耀》和《皇室战争》等游戏都有专门的电子竞技比赛体系。《英雄联盟》的运营商腾讯参照英格兰超级足球联赛和美国男子职业篮球联赛体系,组建了一套完整的职业联赛体系,其中包括顶级职业联赛、次级职业联赛和德玛西亚杯。一线战队的职业选手的年收入可上百万人民币。这些成功的职业玩家们被塑造成了通过游戏实现阶级跨越的神话。这些神话创造是:沉迷游戏的网瘾少年蜕变成拥有众多粉丝和大量财富的明星。《英雄联盟》的现役职业选手都是曾被视作边缘群体的网瘾少年。他们的来源:“一线城市几乎没有,大多是国内二三线城市,聪明但对应试教育并不擅长,或家教甚严产生逆反,或相对自由有所放任。相对闭塞的环境,对人机交流、网际交流的需求超过人际交流的乐趣,虚拟世界的成就刺激高于现实带来的反馈”^[1]。2015年,中国的Wings战队在《刀塔2》(一款上手更难、节奏更慢、进入门槛更高的游戏)的全球职业联赛的总决赛上获得冠军。他们获得了高达900多万美元的奖金。这支战队由五位年轻的男孩儿组成,最大的25岁,最小的19岁,平均年龄只有22岁^[2]。

访谈中,一位高等职业学校的副校长谈起他的一个正在读大二的学生,因要参加一场国际性的网游比赛决定休学一年,家长找到学校期望学校不要批准,他说:“这个时代不同了,人们养活自己的方式也不同了,看不懂了。这是学生自己做出的选择,我批准了。”通常职业网游选手的职业生涯只有5年左右,22岁以上就算“高龄选手”,只有年轻人才能有敏捷的思维和相匹配的动手能力,所以一些有“钱途”的职业选手会停学或辞职参加比赛。这些选手几乎将全部时间用来琢磨游戏,一旦胜出就收获颇丰。取胜的极少数人成为激励无数网游青年的榜样。

游戏运营商会还会组织各种类型的业余电子竞技比赛,玩家依然有奖金。网吧的吧主经常会组织网吧内的优秀玩家,组队参加游戏运营商在当地举办的网吧赛。不同段位的玩家在网吧排位赛中完成“五杀”可获得奖励。一位被访的玩家说,靠这笔奖励性收入可以维持基本生活开销。他每天早晨七点起床去网吧玩《英雄联盟》,晚上十点钟回家睡觉,生活很有规律^[3]。

“游戏代练”是玩家用自己的时间和体力为那些愿意花钱请人代打,以此快速提升积分和段位的工作。代练多是高水平玩家,一位顶级的玩家,如果愿意代玩,一个月可赚到1-2万人民币。

“游戏主播”的工作内容是在网络上直播打游戏。处于游戏主播行业顶层的著名主播的年收入可以达到千万元人民币。这些著名的游戏主播们大多有自己的淘宝店。他们多将淘宝店交给运营商打理,售卖零食、衣服、鞋、鼠标和键盘等。主播需要在视频中插入一段广告,粉丝流量就会转化成现金流水。中国著名游戏主播Miss和小苍的淘宝店每年的现金流水高达千万人民币。处于行业中层的游戏主播的月收入在1万元左右。他们没有签约费、淘宝店和广告收益,其收入的主要来源是粉丝打赏。

“陪玩工作”就是陪人打游戏。这些人零散地出现在贴吧、论坛,扎堆在“淘宝”里,他们通常被称作“游神”,既有线上陪玩儿,也有线下陪玩儿,且不限性别。但女性似乎更受青睐,那些年轻貌美的女

[1]参见安小庆:《如果若干年后,又有一款游戏如当年的《英雄联盟》一样遇到了你,你还会再开始一次吗?》,载新浪微博(2016-08-11):http://blog.sina.com.cn/s/blog_5f0b84100102wikf.html。

[2]调查中访谈过一位《刀塔2》的忠实玩家,访谈对象熟知许多这个战队的事迹。该访谈对象出生于1988年,男,是著名游戏公司巨人网络产品部程序员。访谈进行于2015年9月。

[3]被访者出生于1997年,男,河北秦皇岛人,高中毕业后待业在家。访谈进行于2016年7月。

孩,发布自拍找客户,那些有钱任性的中年男性和家境殷实的“小鲜肉”是受欢迎的客户。这些陪玩的女性通常会在个人简介中注明自己的特色,比如“电竞BB机”(形容自己在玩儿游戏的时候话特别多)、“赢了会笑”、“输了会叫”、“是个会喊666的小仙女”等等。这些女孩要技术过人,且美貌动人,二者缺一不可。而男性陪玩必须技术过硬,他们都得是游戏中的“最强王者”。所谓的“最强王者”出自网游《英雄联盟》,这款游戏有严格的等级制度,根据胜负的积分划分,从实力最差到最强分为:青铜组、白银组、黄金组、白金组、钻石组;最高级的大师组,即每个服务器最顶尖的选手为最强王者组。这说明游戏陪玩的工作是有很高门坎的,其月收入可达3-4万人民币。

总之,通过职业玩家的努力,玩家间的能力差异再次受到金钱的影响。依附于那些肯在游戏中花钱的“氪金老板”(和大款交朋友,其是来自于网游语言),游戏中的各个公会、帮派、家族和国家之间会展开大规模团战。比如,在大型多人在线角色扮演类游戏《传奇》中,存在着成千上万的家族。具有权势的庞大家族之间的混战会牵扯上万人,持续时间可以长达几十个小时。对体制外青年来说,当他们能做些辅助性的活动,比如“插旗”或“推塔”或给有钱的玩家当“马仔”,都既能获得收入又能带来对自己能力的认可。正是有这样一些前仆后继的玩家,互联网时代的资本主义的新的赢利模式才能不断地被再生产出来。

四、结论与理论讨论

让玩家们把时间消耗到游戏中是游戏制造者/资本的最终目标,网游通过占有人们的时间来赢利的新的资本积累的模式致使网游制造商和运营商们用尽手段让青年人沉溺于此。以青年为例,网游玩家大致分有三类,一是在游戏过程中获得丰富的情感体验、社交体验和心理满足的年轻人,以此来弥补生活中的无望与无聊。二是过于劳碌而渴望身心放松的人,他们将网游视为休闲却用时间叠加的方法来透支生命。三是以网游玩家为职业的人,他们通过比赛等方式参与到网游致富的神话中。社会结构、时间观念与互联网时代资本主义的赢利模式之间正呈现出复杂的关系,相互链接,网游建构出来的即时时间观正迎合了现阶段资本主义生产的新模式。从更广泛的意义上,可能整个社会正经历从单一的时间模式向多元时间模式转变^[1]。互联网技术对人们日常生活的侵入可能带来多方面的变革。传统的线性时间秩序的转型也许正是互联网时代资本主义“占有人们时间”的生产模式的必要基础。

网游作为一种产品,其消费功能值得关注。一方面,网游的赢利模式打破了消费者与生产者的边界,消费网游的过程亦成为为网游生产者带来利润的过程,因此网游背后是强大的资本的力量,网游的制造商和运营商们致力于将网游打造成具有无限吸引力和诱惑力的产品,并使沉溺其中的人找到尊严、希望;体验丰富的情感,对这种资本的力量应有清醒的认识。霍克海默和阿多诺对资本主义“文化工业”的批判表明,资本主义的文化工业呈现出娱乐机器的无处不在,资本将闲暇时间玩弄于鼓掌,使人们精神涣散、迷失自我,是一种新型鸦片^[2]。技术理性产生出来的网络游戏不仅成为消磨时间的工具,而且与人们真正需要的闲暇与福祉相去甚远,使人的心灵更加孤独和寂寞。当社会的财富、资源和技术能够让人类过上更美好的生活时,新技术娱乐工具——游戏却左右了我们的生活。

马克思强调资本主义生产的最终动力机制是占有剩余价值。而网络游戏则通过玩家既作为生产者又作为消费者而成为新的生产模式,这是一种产销合一资本主义(prosumer capitalism)。瑞泽尔认为,互联网所提供的新型服务是产销合一的资本主义。以亚马逊为例,亚马逊网站的用户在网上自主

[1]Hall, E.T., 1983, *The Dance of Life: The Other Dimension of Time*, New York: Doubleday.

[2][德]霍克海默·马克斯、[德]阿多诺·西奥多:《启蒙辩证法:哲学断片》,上海人民出版社2006年版。

地完成了从商品的选购到取货的所有工作。实际上,这些工作原本是应该由雇佣劳动完成的。但是,网站的用户在没有被给予任何报酬的情况下,甘愿且能动地完成了这些工作。用户在网站上的行动会被转化成大数据,这些大数据可以盈利。这种新型的资本主义模式的核心特点是,消费者在消费的过程中,它还承担了生产者的角色^[1]。网络游戏亦是互联网时代具有产销合一性质的资本主义新的赢利模式,它建立的基础正是它建构着的新的即时性时间观。刘易斯·科塞对“时间观与社会结构”的讨论时指出,“群体成员把自己和过去、未来联系起来的方式——即他们的时间观——也在很大程度上取决于群体的结构和功能。时间观是一个社会中各种价值观的整合部分,个体要根据与其共享价值观的群体确定现在和未来的行动方向。……然而,在对过去、现在和未来的侧重点上,不同的社会和社会中的不同群体之间存在很大分歧,而上述侧重点在很大程度上取决于总体价值系统。”^[2]即时性的时间观是一套新型的价值系统,玩家的眼中不关心过去发生的事,不试图通过今天的行动控制未来,而是只关注现在。

值得注意的是,这种以即时性、快乐性、甚至是集体性的时间消耗的网络游戏的盛行正好与我国社会的某种社会结构问题相契合。曾经乐观地认为智能手机的普及能够使有传播需求和社会创新能力的中下阶层形成文化和政治的阶级再生^[3],而用网游来替代反抗或奋斗亦可能使中下层群体呈现出结构固化。

[责任编辑:方心清]

The Profit Model of Capitalism in the Internet Age and the Change of Time Order — a Case Study of Online Games

Tong Xin Shen Chao

Abstract: From the perspective of time order, this paper explores the profit model of capitalism in the Internet Age, thus constructing a new time order by taking youth online game players for example. First of all, the study shows that the ultimate goal of game producers is to get the players' time committed to the games. The profit model of online game producers and operators is to occupy people's time by force, leaving the youth addicted to online games. Second, there are three types of youth players. The first type are those who feel deeply bored and hopeless in their work and life, acquiring rich emotional experience and psychological satisfaction in online games. The second type are those who seek for relaxation, treating online games as leisure yet overusing their lives by time superposition. The third type are those who regard online games as their jobs, hoping to become rich through online game competitions. The new profit model of capitalism in the Internet Age is changing people's view of time and the time order.

Keywords: the profit model of capitalism in the Internet Age; online game; player; time order

[1] 乔治·瑞泽尔:《赋魅于一个祛魅的世界:消费圣殿的传承与变迁》,罗建平译,〔北京〕社会科学文献出版社2015年版。

[2] [美]科塞,刘易斯、〔美〕科塞,罗斯:《时间观与社会结构》(原文发表于1963年),载约翰·哈萨德主编:《时间社会学》,朱红文、李捷译,北京师范大学出版社2009年版,第190页。

[3] 邱林川:《信息时代的世界工厂——新工人阶级的网络社会》,〔桂林〕广西师范大学出版社2013年版。