

情感生产、时间重塑与游戏的工厂化： 作为媒介物的游戏虚拟货币研究

吴鼎铭 吴洁宜

【摘要】通过融入商业意志、聚合多元关系和游戏情境的自我生成与调节,游戏虚拟货币展现了其独特的媒介物逻辑。由虚拟货币所形塑的游戏经济体制重构了玩家的情感与时间体验,迫使游戏行为转变为劳动与竞赛,并由此衍生出“金币农夫”这一数字劳动群体。作为一种数码媒介物,游戏虚拟货币悄无声息地掌控了网络游戏的商业逻辑,催生出游戏资本主义。围绕游戏虚拟货币所展开的研究进一步充实了媒介物理论体系,形成了更为丰富的在地化经验展演,并有效拓展了媒介基础设施研究的边界。

【关键词】网络游戏;虚拟货币;媒介物;玩工

【作者简介】吴鼎铭,福建师范大学传播学院副教授,福建师范大学马克思主义与当代媒介研究中心研究员;吴洁宜,福建师范大学传播学院硕士研究生。

【原文出处】《现代传播(中国传媒大学学报)》(京),2023.5.44~51

【基金项目】本文系福建省社科研究基地重大项目“‘福文化’视域下福建文旅品牌全媒体创新传播研究”(项目编号:FJ2022MJDZ015)的研究成果。

虚拟货币(virtual currency/virtual money)是在虚拟空间中特定社群内可以购买商品和服务的货币,具有交易媒介(medium of exchange)和记账单位(unit of account)等货币功能。其中,游戏虚拟货币通常被命名为“金币”“钻石”“铃钱”等,并以量化数值的媒介物形式存在于在线网络游戏之中,用于购买游戏内部的装备或升级游戏角色、物品的技能属性。随着游戏产业的发展与成熟,游戏虚拟货币也越来越成为电子游戏中不可或缺的要素,中国大陆以其庞大的游戏玩家市场一举成为国际游戏虚拟货币交易的重要码头。^①笔者在淘宝平台上以“金币”“铃钱”为搜索关键词,发现一共有186家网点从事游戏虚拟货币交易服务,其中,销量最高的一家累计成交7000次以上,收到评价累计28433次。而根据《北京商报》调研显示,仅《集合啦!动物森友会》这一游戏的订单就足以生产出庞大的游戏虚拟货币交易链,不少电商卖家借此月入10多万元,销量最高的一个卖家已经有高达35万的月销量,并有将近13000条

买家评论。^②对于游戏产业而言,虚拟货币并非只是单纯的“器具”,而是克莱默尔(Sybille Krämer)笔下具有能动性的“信使模型”,在游戏进程中扮演了重要的媒介功能,不仅瓦解了传统游戏时代所特有的角色扮演与物权关系,甚至影响、重塑了游戏的叙事结构。基于此,本研究采用网络民族志与深度访谈法,结合媒介物理论,挖掘游戏虚拟货币所存在的媒介作用与文化意义,并由此考察游戏虚拟货币研究的学术价值,进一步展现游戏工业的资本运作逻辑。

一、文献综述

虚拟货币利用新的逻辑与规则有效地改造了游戏世界,引发了游戏研究学者的普遍关注。有学者指出,虚拟货币成为了搭建虚拟经济与实体经济价值交换平台的基础^③,它的出现构建出一个暂时稳定的游戏经济体系,使得数值成为玩家最终追求的目标,这意味着游戏空间的崩坏与游戏叙事的彻底量化^④。与此同时,虚拟货币的出现,直接催生了“金币农夫”(gold famer)这一“虚拟游戏劳工”群体的诞生。

在此背景下,有学者开始将研究聚焦于现代游戏工业中存在的复杂且被遮蔽的剩余价值生产。^⑤学者希克斯(Heeks)定义了“金币农夫”的概念,梳理其以虚拟货币为基础的劳动行为,暗示了打金劳动背后的机械性、重复性以及潜在的经济价值剥削性。^⑥其后,迪贝尔(Dibbell)则通过实地调研打金工厂,将中国“金币农夫”的真实身份与中国底层劳动人民挂钩。^⑦但这种身份标签遭到了后续学者的质疑,“金币农夫”的身份偏见与误解被归类为西方对东方世界的一种“数字想象”,充满着对中国“他者”形象的建构。^⑧许多实证研究表明,中国的“金币农夫”不但充满智慧且接受过正常、良好的教育^⑨,甚至开设了专业、组织化的打金工作室^⑩。学者曹书乐在此基础上认为“金币农夫”的货币劳动在更多时候只是对游戏币市场的一种回应,他们本身对游戏的爱好并不是劳动过程中的重点或决定因素。^⑪

随着“金币农夫”在游戏世界里的数量出现,更深层次的问题也随之而来。虚拟货币的生产与“金币农夫”的交易导致了游戏资本主义的出现,游戏开发商由此成为游戏世界里的掌控者,这不仅影响了现实世界企业经营与政府政策制定,在增加了工作岗位的同时也导致了私人资本的剥削与泛滥,并不利于游戏内部商业模式的发展与政府的监管。^⑫对于青少年玩家而言,游戏虚拟货币所导致的消费行为尽管促进了自我认同,但也增加了同侪压力,玩家之间由于虚拟消费导致的社会阶级分化与族群歧视的问题愈发严峻。^⑬

上述研究丰富、拓展了游戏虚拟货币的研究向度,突显了游戏虚拟货币在关系编织、资本互动过程中的中介作用。不过,在传播学领域,有关游戏虚拟货币的研究仍处在起步阶段,现有的大部分研究集中于对“金币农夫”群体的劳动形态进行考察,但是关于虚拟货币所扮演的媒介功能,对游戏体验、数字劳动以及游戏工业体系产生的影响仍然有待进一步挖掘。

基于此,本研究试图回答以下三个问题:游戏虚拟货币何以成为一种媒介物?游戏虚拟货币的生产与交易过程对游戏与玩家产生怎样的影响?对游戏虚拟货币的研究又将如何帮助我们深化理解数字资

本的运作逻辑?由此总结分析媒介物视野下游戏虚拟货币的存在、实践与意义,拓宽游戏研究的对象阈,帮助我们更加全面地认识游戏虚拟货币与互联网产业、数字资本主义之间的联结。

二、研究对象与研究方法

虚拟货币大致上可以分成三类:第一类为单向兑换,通常只可以在虚拟环境中使用,有时候也可以用于购买实体商品和服务,如微软积分、任天堂点数、Facebook Credits、Amazon Coin;第二类为双向兑换,有买入价和卖出价,能够与现实货币直接兑换,如游戏《模拟人生》中的“林登币”;第三类虚拟货币只可以在特定的虚拟环境中使用,如《魔兽世界》里的“金币”与《集合啦!动物森友会》里的“铃钱”。

2004年9月,韩国游戏《巨商》率先开启“免费”游戏模式,并在之后成为各大游戏公司竞相效仿的对象。然而,“免费”仅仅只是表象,玩家在游玩过程中仍然需要购买装备或其他物品才能在游戏中持续生存并享受更丰富的体验。游戏虚拟货币就此正式成为游戏里不可或缺的组成部分。随后,内购游戏虚拟货币的商城制度被越来越多的游戏生产商借鉴,成为游戏的主要卖点,这些“商城币只能由现实货币兑换,这就把商城币变成了链接游戏世界与现实社会的媒介,让现实社会的因素流入游戏世界中”^⑭。

本研究选取了《集合啦!动物森友会》(以下简称“动森”)中的游戏虚拟货币“铃钱”作为主要观察与分析对象。“动森”是一款由任天堂开发的在线生命模拟类型游戏,在游戏中,玩家扮演一个叫作“村民(the villager)”的人类角色,与一群拟人化动物NPC(Non-Player Character)一起定居在无人小岛上并开展各项生存活动。自2001年4月14日初代版本发行后,“动森”便在全球畅销多年。2020年3月20日新版卡带发售3天后,“动森”的实体销量就高达188万套,打破Switch游戏史上的首周销量纪录。

作为“动森”内的必备、通用虚拟货币,“铃钱”可以通过出售在小岛上捕捉来的鱼虫贝壳、水果以及“炒大头菜”等方式赚取,其主要作用在于推进游戏的进程,包括还清游戏内的“房贷”、进行建筑升级、购买服装道具、互赠礼物等活动。为了避免枯燥、机械和重复的劳动任务,节省玩游戏的时间成本,部分

玩家选择在电商平台上直接购买现成的“铃钱”或特殊材料。在淘宝、闲鱼等电商平台上,玩家只需要花人民币5元就可以购买价值6000万的游戏金币。下单后,玩家可以选择上岛自取或者“金币农夫”配送上岛的金币运输方式。

“铃钱”的介入催生出了一条成熟而隐蔽的游戏虚拟货币兑换链,为进一步展现游戏虚拟货币交易背后隐藏的媒介化现象,探索其媒介物质性价值,本研究采用网络民族志方法与深度访谈法,旨在通过参与式体验更加贴切、直观地了解游戏虚拟货币交易的实际操作与媒介现象。为此,笔者从2021年6月开始购买“动森”铃钱服务,并参与到“动森”玩家QQ群、豆瓣小组与微博“超话”,切身了解游戏虚拟货币的流通、购买与使用体验。同时,为弥补网络民族志过程中研究者个体体验的局限性并避免主观性,做到更加客观、全面地阐述与理解购买、交易游戏虚拟货币行为对玩家的影响,研究者根据游戏时长、“氪金”金额、“氪金”目的、游戏虚拟货币存款、虚拟货币获取渠道等要素,选取了14位“动森”玩家进行访谈,他们的职业分布在学生、自媒体工作者、跨境电商、教育行业工作者等领域。访谈主要通过面对面交谈、微信(QQ)文字聊天、腾讯会议语音交流等方式进行。

三、作为媒介物的游戏虚拟货币

媒介物,又称数码物、计算物(computational object),其包含“数据、元数据、数据格式、‘本体’以及其他处于语法进程的形式,它们就此以相互关系与其他物体共同编织成数码环境”^⑤。换句话说,媒介物的本质更近似于马丁·海德格尔(Martin Heidegger)笔下的“聚集”,它的存在汇聚了各种交错的关系,并凭借这些关系所编织而成的网络来展现自身的存在(being)。在这种缔合环境之中,媒介物不断地重建与协商它同其他物体、系统、用户以及现实物理空间的互动关系。因此,媒介物并不是被动的对象,而是具有能动性、中介化作用的特定主体。

媒介物理论启发了我们以新的视角重新审视货币的学术价值和现实意义。在卡尔·马克思(Karl Marx)看来:“货币是需要和对象之间、人的生活和生活之间的牵线人。”^⑥其交换价值的中介属性使得人

与人之间的自然关系被货币转化为物与物的关系,这意味着人们能以货币的形式购买其他人的劳动,形成对他人的控制与剥削。从这点上看,货币不仅成为社会关系的核心,同时也转变为具备社会权力关系生成能力的媒介。而格奥尔格·齐美尔(Georg Simmel)则直接指出了货币“作为一种媒介、一种贮藏和传送价值的手段”^⑦,实现了对社会关系的勾连,并以一种同质化的标准“衡量人本身及其权利和劳动”^⑧。如果说货币联结关系与媒介转译的功能属性展现了其作为“物”集合的特质,那么虚拟货币的出现则进一步完成了其对媒介物本质的指认。具体来说,游戏虚拟货币的媒介物属性主要源于以下三个方面:

第一,作为融入资本意志的媒介物,游戏虚拟货币的首要目的是抢占游戏内外的消费节点,从而扩大游戏资本对虚拟世界的渗透能力。可以说,游戏虚拟货币天生就带有资本的剥削性与掠夺色彩。以“铃钱”为例,为了与其他玩家交易“铃钱”,一名普通玩家除去游戏设备、智能手机等必备媒介基础设施外,还需要不停购买“主机网络加速包”“任天堂服务器会员”等额外服务,以确保进行每一次“跨服”时自己的网络不会断联。尽管这些服务往往打着“辅助”“自愿”的货品标签,但事实上是,一旦离开这些额外网络服务的加持,玩家很有可能无法继续开展游戏或推进相关的游戏进程。由此可见,电脑与智能手机等技术物件不再只是单纯用来玩游戏的技术器具,而是成为支持、承载与开展数字劳动的生产工具。

与此同时,对虚拟货币的持有量是玩家在游戏里身份与话语权的权力象征,决定了玩家在游戏里对应的资源地位。笔者观察到,在一个玩家社群中,热衷于“氪金”的玩家往往被称作“土豪”“大佬”“人民币玩家”等。普通玩家一方面用这些戏谑的称号称呼“氪金”玩家,另一方面又艳羡“氪金”之后玩家所能拥有的地位与话语权。对“氪金”玩家的认同与嫉妒间接反映了“货币拜物教”在虚拟世界内的盛行,玩家不再依照游戏叙事来开展互动,而是依据量化的数值符号来指认彼此。以数字大小为标准的货币逻辑将人的差异性同质化,由此建立起了一套以虚拟货币为度量标准的阶级体系。自此,游戏虚拟

货币成为被资本异化的权力媒介物,巧妙地解构了游戏传统的“乌托邦”氛围。

第二,以“铃钱”为代表的游戏虚拟货币不只是货币的一种类型,或某类静态、格式化的技术物存在,它同时还是一种植根于游戏空间里的技术关系集合。这种关系上的集合性质体现为代码脚本的数据积累,及其对“媒介间性”(intermediality)的编织与构建上。以“铃钱”的交易过程为例,玩家需要先注册相关电商平台的登陆账号,紧接着在首页系统中搜索、定位购买虚拟货币的关键词,并借助平台聊天工具与支付系统实现和“金币农夫”的交易。在达成现实世界的交易后,玩家与“金币农夫”们需要立即从消费平台转移至虚拟游戏中,直至游戏里的“铃钱”搬运彻底结束才算完成订单交易。然而,尽管玩家看似结束了和“金币农夫”或平台的交易,但其背后的数据交换却没有停止。在货币交易的表面下,隐藏的是玩家与游戏、玩家与“金币农夫”等玩工之间包括个人身份、消费偏好以及支付能力在内的数据信息的转移。这些数据信息会被系统隐蔽地记录、保留,成为玩家下一次登录电商平台时的首页推荐;而玩工通常也会以“老顾客优惠”“降价打折”的名义向玩家发送广告促销信息,并根据玩家的评价不断调整下一次交易的细节。究其根本,是因为游戏虚拟货币在此充当了媒介作用,进一步勾连起游戏产业、“金币农夫”与游戏玩家三者间的信息互动关系。这类互动关系并没有因为表面交易的终止而结束,而是聚合成为媒介网络的一部分,持续滋养、壮大着虚拟货币所编织的媒介物网络。

第三,游戏虚拟货币的每一次交易本质上都是一次旧数据的转换和新数据的生成,这些被消耗掉的“铃钱”在后台快速分解、转换成了其他游戏素材的代码,以微秒的速度替换掉了原有的游戏画面,进一步对整个游戏生态以及玩家个人的游戏实践都造成了“蝴蝶效应”般的影响。得益于商业逻辑、技术体系与用户数据的有机融合,游戏虚拟货币在游戏进程中巧妙展现了自主反馈、情境生成的反身性能力。以“动森”为例,由于“动森”允许玩家像炒股一样炒“大头菜”(笔者注:指游戏内的一种蔬菜,其作用类似于现实世界里的股票,可以买进卖出。买入

价通常在90—110“铃钱”之间浮动,卖出价格则各不相同,每周的价格浮动利率都会变化)、赚取投机差价,因此每逢周日“菜(股)市上新”,高溢价的小岛便成为兵家必争之地。这些占有高价市场的玩家大部分会选择有偿开放自己的小岛,要求其他上岛“卖菜”的玩家必须提供相应的“入场费”,例如“一袋钱”(笔者注:“动森”中的“一袋钱”等于1000“铃钱”)或其他于“岛主”有益的游戏道具。低价市场的玩家为了更好地抛售自己购入的“大头菜”并赚取差价,通常会默许玩家间的不对等中介交易。于是,每逢周日高溢价的小岛上便会出现许多来自其他岛屿的玩家,形成了小岛上限定、特有的交易场景。在虚拟货币“铃钱”的调控作用下,原本素不相识的玩家借此达成了或暂时或稳定的交易关系,玩家与玩家之间的联系变得更为密切。不难看出,游戏虚拟货币所具备的反身性逻辑赋予了其持续激发联结、不断自我更新的能力,进一步生成、巩固独特的游戏场景。

综上所述,通过融入商业意志、聚合多元关系和游戏情境的自我生成与调节,游戏虚拟货币展现了自身的媒介物逻辑,并以一种“上手(zuhandene)”的媒介物状态隐藏了自身的存在。那么,作为媒介物的虚拟游戏货币对游戏和玩家产生了哪些影响?形塑了何种新的游戏逻辑?

四、游戏虚拟货币的媒介物实践

(一)虚拟货币的嵌入与情感的生产

学者约翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)在《游戏的人》一书中提出了“魔环”(magic circle)理论^①,认为游戏世界是一个与现实世界相阻隔的闭环,并不会受到来自现实世界的干扰。长久以来,“魔环”理论一直被奉为圭臬。游戏世界被想象为一个完全独立的空间,有着独立于现实世界的规则结构,即便有些游戏内容具备一定的真实性,也只是被视作是对现实的模仿。该理论的提出先验地为游戏界定了一个清晰、封闭的空间,以一种绝对的二元法则区隔了现实与游戏。然而,游戏虚拟货币的进入却冲击、打破了这种二元对立,它不仅将现实存在的货币媒介逻辑带入游戏当中,同时也以媒介物的形式重建了玩家的个人情感体验。

作为一个典型的生命模拟游戏,“动森”里有真

实多样的NPC,有清晰明确的游戏内置叙事,有与现实保持同步的时间体系,还有建立在自己劳作生产基础上的“铃钱”货币制度。这些涵盖了方方面面的内部细则保证着游戏系统的稳定运行。这些虚拟财富的作用并不仅仅停留于游戏场景的优化或道具升级,而是直接关系到了玩家的个人情感体验。

“花人民币买游戏币,那玩‘动森’就不纯粹了,破坏游戏公平。所以我不接受‘氪金’,我想好好玩。”(小润,2021年12月)

如受访者“小润”所言,“氪金”打破了游戏原本的“纯粹”感,但不可否认的是,“氪金”也为玩家带来了更丰富的情感体验。在尝到“氪金”的甜头后,大部分的受访者都表示过曾“一氪再氪”。“氪金”带来的反馈不仅直观地体现在游戏内容上,更是攻破了玩家在现实世界里的心理防线。受访者“郝高兴”曾提到,在“动森”中拥有的“家具”“衣服”越多,她所能获得的“安全感、满足感和成就感”等情绪感受就越强。这种代偿心理的出现与游戏的叙事设定有关。相较于其他模拟经营游戏,“动森”的社交属性更强,这意味着玩家之间存在着潜在的认同竞争,而这种竞争在游戏中则体现为对资源的收集与占有。当游戏内置的赚钱模式远远无法满足玩家的饕餮大口,“氪金”便成为默认的捷径。

“‘动森’发售之后过两天我就买了……我前后氪了六次,差不多花了两百多块钱。当时刚氪完没什么感觉,但我觉得就后面可能会有些影响,一下子什么都得到了,就开始对游戏没什么兴趣,感觉有点失落了。”(Josephineeee,2022年2月)

“我因为‘氪金’变得更快快乐了。我不用还房贷了,岛上的设施随便拆随便搬。我还把多出来的‘铃钱’送给朋友,他们都很开心。”(林小姐,2022年2月)

作为承载玩家快感的主要媒介载体,游戏虚拟货币在此起到了重塑情感体验、消融虚实界限的作用,它重新塑造了一种不同以往的游戏新环境。尽管存在着一定的风险,大部分受访者仍然表示愿意购买虚拟货币,体验“千金一掷”的快感,“玩家通过(媒介物)所中介的世界来理解和展现它们的指令和潜能……游戏反过来对玩家进行编码”^③。游戏产业借助虚拟货币消融了“魔环”的壁垒,玩家对游戏的判断不再只依赖于游戏内部的操作,而是更多被游

戏虚拟货币背后所隐藏的情绪价值所操纵。因此,游戏虚拟货币不单是浓缩、杂糅了玩家情感的媒介物,同时也是生产与诱发玩家情绪的重要机制。

(二)虚拟货币的流通与时间感知的重塑

作为一款主打生命模拟的游戏,“动森”因其与现实同步的“自然时间”设定而增添了许多其他游戏所难以实现的“真实感”:玩家可以在春季赏樱、冬季看雪;在特定的时期捉虫与钓鱼……日出而作、日落而息的时间顺序规训了玩家在小岛上的生活与劳作。然而,也正是这种同步、熟悉的时间真实感导向了玩家对加速的渴望。

在“动森”中,钓一尾最常见的“鲈鱼”可以换得400“铃钱”的收入,而游戏中的七次“房贷”总额高达569万“铃钱”,这意味着玩家需要钓14240条“鲈鱼”才能还清贷款。假设最快钓起一条“鲈鱼”需要花费15秒,那么通过钓鱼还清“房贷”至少需要劳作60个小时以上。“在‘资本’强大的统治力量下,自由时间被单位化和计量化,成为实用价值和金钱的代表。时间成为生产力和赢利资本,同时在本质上也成为商品。”^④作为动森中的基础货币,“铃钱”就这样在不知不觉中成为游戏中隐藏的“钟表”。它以具体化的数值额度量化了抽象、不可视的时间。游戏时间的商品化就这样被杂糅进虚拟货币所构筑的媒介物网络中,成为产业运作的核心。

“‘动森’赚钱太累了,然后我又想快点有钱建设我的小岛,就‘氪金’咯。”(林小姐,2022年2月)

在游戏进程中,玩家只有完成前期如“房贷”之类的各项基础任务,才能享受到后期暂时“无贷”的游戏自由。然而,仅凭一己之力“还债”则意味着玩家需要付出大量的时间精力。因此,为了加速游戏进程,许多如受访者“林小姐”一样的玩家便开始通过外部渠道购买“铃钱”。由“铃钱”所形塑的媒介时间取代了自然时间的地位,成为游戏运行的衡量指标。而在这一过程中,玩家个体的时间则被重复压缩,对“慢”的感知和对“快”的渴望成为玩家的核心体验。

“收益太慢,初期没有游戏体验。……但是一直还不完房贷,小岛建了又搞不到自己想要的东西,想想也很痛苦。使用魔法(指修改代码增加虚拟币)确实加快了自己的游戏进程。”(鱼子,2021年12月)

通过购买“铃钱”,玩家在不同程度上加速了自

己的游戏进程,并试图通过“氪金”“转向对技术的驯化和时间控制的反控制”^②。然而,加速带来的短暂眩晕刺激着玩家们更进一步地“氪金”。玩家在加速中失去对自身游戏时间的掌控,沦为受游戏资本所驱使的玩工。玩家看似借助虚拟货币减少了自己现实时间的损耗,实则已经不自觉地将自己的时间打包给了虚拟货币,由此,游戏产业实现了玩家时间的数值化换算与商品化出售。可以说,游戏虚拟货币重塑了游戏中的时间感知,但同时,动态且持续不断的时间也在持续地形塑着游戏虚拟货币的价值,填充了其网络关系上的每一次发生与递归。

(三)虚拟货币再生产与玩家的劳工化

“动森”是一个以设计装饰为核心内容的游戏,玩家需要不断地通过收集材料、打理景观等方式来建设自己的专属小岛,并与其他游戏玩家、小动物NPC进行互动。小岛上的装饰多以建筑摆件、花草植物为主,这些材料都需要玩家花费大量时间来获取。这种特殊的游戏玩法激发了一系列特定的游玩方式,同时也导致了“金币农夫”群体的出现。在“动森”中,他们多以“家政工”“快递员”“魔法师”等形象出现。“家政工”受顾客之约,进入顾客的“小岛”进行基础的浇花、除草、帮忙捕鱼捉虫等服务;而“快递员”则将自己“材料岛”上的一些基础素材搬运到顾客的“小岛”上;“魔法师”则通过直接修改代码来实现顾客游戏财富的剧增。尽管这些“金币农夫”类型不一,但他们的交易仍然建立在现代货币制度的基础之上,并依托着重复、枯燥且单调的弹性雇佣劳动模式。

“你以为送货上岛很容易?其实也很不简单。‘动森’的口袋里最多只有三十格。它不是‘哆啦A梦’。所以你要送‘铃钱’上岛,你就得一次性把三十格都装满。做‘快递员’上岛,顾客都很开心。看见一堆钱向你冲来,那谁不开心啊?”(Dan, 2022年6月)

游戏虚拟货币作为一种媒介物,不仅扮演了协商、联结人类的角色,还需要与游戏中的人类玩家达成共生模式,在持续的互动中编织、稳定社会化网络关系。“快递员”的出现,正是这种媒介共生模式的具体实践结果,它以数字虚体承载虚拟货币的财富价值,成为虚拟货币在游戏里“拟一对象(quasi-object)”化身。同时,围绕“快递员”在线上、线下的活动与迁移,一套以“铃钱”交易为核心的数字劳动也得以开

展。相较于传统视频剪辑、字幕翻译等数字劳动,游戏玩工由于虚体化身的存在而与其生产物关系更为密切:玩家直接置身于游戏虚拟货币所编织的媒介物网络之中,其自身也成为了媒介物的一部分。与其说是玩工创造了游戏虚拟货币的数字劳动价值,倒不如说是媒介物网络所影响的游戏环境引诱玩家们开始逐渐向玩工转型,从而进一步加强了自身的数字异化。这些盘植于媒介物网络中的玩工,不仅助推了游戏资本网络的扩张与增值,同时还在诱使越来越多的玩家深陷数字劳动之中。

(四)虚拟货币的交易与游戏工厂化

游戏虚拟货币以及跨国打金工厂的盛行不仅影响了玩家的行为逻辑,同时也将资本主义的商业剥削逻辑引入于游戏之中,重塑了电子游戏的叙事逻辑,并打破了现实与虚拟的产业壁垒。游戏程序不再是玩家们娱乐消费的产品,而是玩工们产出数据产品的生产材料。游戏资本主义以虚拟货币为核心,建立起了一种专属的“物质的与制度性的秩序”^③,成为增强游玩快感的重要方式。由此,借由游戏建立的社会化工厂具备了以下两个新特征:

第一,双重身体的劳工化。与传统的社会工厂相比,游戏工厂除了要求玩工投入肉身劳动之外,还要求玩工必须生成一个内置于游戏中的“网络化身体”,以虚拟化身的形态进入游戏中,并将自身内化为货币媒介物网络中的一部分。玩工的数字劳动强烈依赖于其所扮演或创建的游戏虚体,数字虚体成为执行劳动任务的主要载体。玩工只有通过游戏角色之间的行动、交流与迁移,才能完成“打金”劳动。然而,游戏工厂仅以玩工的肉身劳动作为薪资衡量的标准,玩工数字虚体劳动所生产的数据价值属于数字时代下的“剩余价值”。这意味着游戏工厂不仅操控了玩工的肉身劳动姿态,还进一步免费夺取了玩工包括数据更新、数据产出在内的虚体劳动成果。在双重劳作的生产模式下,游戏资本不仅操控了玩工的肉身劳动,还进一步实现了虚拟身体的劳工化。

第二,制造“同意”的新型机制。虚拟货币的介入打破了传统“A→B”的数字劳动交易模式,虚拟货币成为“A”到“B”之间的中介媒介物,“A→B”变成了“A→O→B”,并由此产生了两方面影响:其一,虚拟货币以数值的形式量化了玩工的数字劳动成果;其

二,它在游戏中发挥了货币等价物的中介职能,为整个游戏建立起了一套潜在的价值衡量标准。由于虚拟货币实现了玩家财富的量化和可视化,于是,对虚拟货币的持有量便决定了玩家在游戏中的地位 and 等级差异。虚拟货币的数值额度成为区分游戏装备“好坏”的最佳标尺,拥有或穿戴高级装备成为玩家身份的象征,装备的符号化表征在虚拟货币的中介之下更为突出。由此,游戏工厂借助虚拟货币的意义表征建构了游戏空间中的竞争机制,玩家自愿投入其中,乐不思蜀。在此,游戏工厂成功制造了玩家的“同意”,从而驱使玩家自愿投入到超额的数据增值活动中。

游戏虚拟货币作为数字经济时代的媒介物,通过数值符号的表征与中介,虚拟货币生成、影响了游戏内部的价值观,这种异化的消费观念也反过来催生了游戏工厂的出现与玩工的泛滥。在虚拟货币这一媒介物的控制之下,玩家沉浸于游戏资本所提供的“瘾性劳动”与“虚假需要”之中不可自拔。

注释:

①周泉:《2021年全球及中国游戏虚拟交易行业现状及趋势分析》,华经情报网, <https://m.huaon.com/detail/835148.html>, 2022年9月10日。

②郑蕊、伍碧怡:《月入10余万〈动森〉“商人”的另类掘金术》,《北京商报》,2020年5月12日,第4版。

③夏伟:《MMORPG中虚拟币流通现象研究》,吉林财经大学硕士学位论文,2016年,第33页。

④[日]澤野雅樹:《人はなぜゲームするのか: 電脳空間のフィロソフィア大人のためのゲーム読本》,東京洋泉社1993年版,第170页。

⑤方晟:《聚焦“虚拟游戏劳工”问题——资本、剩余价值与现代游戏工业》,《现代哲学》,2021年第5期,第10页。

⑥Heeks, R. Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-world Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games. Manchester: University of Manchester. 2008. p. 10.

⑦Dibbe II, Julian. Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot. New York: Basic Books. 2007. p. 33.

⑧Nardi, Bonnie, Yong M. Kow. Digital Imaginaries: How We Know What We(think We)Know About Chinese Gold

Farming. First Monday, vol. 15, no. 6, 2010. p. 2.

⑨Bjarke, Liboriussen. Amateur Gold Farming in China: Chinese Ingenuity, Independence, and Critique. Games and Culture, vol. 11, no. 3, 2016. p. 331.

⑩Tai, Z, F Hu. Play between Love and Labor: the Practice of Gold Farming in China. New Media and Society, vol. 20, no. 2, 2018. p. 2370.

⑪曹书乐:《作为劳动的游戏:数字游戏玩家的创造、生产与被利用》,《新闻与写作》,2021年第2期,第27页。

⑫Savvas Papagiannidis, Michael Bourlakis, Feng Li. Making Real Money in Virtual Worlds: MMORPGs and Emerging Business Opportunities, Challenges and Ethical Implications in Metaverses. Technological Forecasting & Social Change, vol. 75, 2008. p. 611.

⑬Matti Mäntymäki, Jari Salo. Why Do Teens Spend Real Money in Virtual Worlds? A Consumption Values and Developmental Psychology Perspective on Virtual Consumption. International Journal of Information Management, vol. 35, no. 1, 2015. p. 134.

⑭邓剑:《MMORPG网络游戏批判——关于游戏币以及游戏乌托邦的历史考察》,《新闻记者》,2020年第7期,第24页。

⑮[德]许煜:《论数码物的存在》,李婉楠译,上海人民出版社2019年版,第5页。

⑯[德]卡尔·马克思:《马克思恩格斯全集(第30卷)》,中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局译,人民出版社1995年版,第191页。

⑰[德]格奥尔格·齐美尔:《货币哲学》,许泽民译,贵州人民出版社2019年版,第154页。

⑱王佳鹏:《作为纯粹媒介的货币:作为媒介理论的“货币哲学”》,《国际新闻界》,2022年第7期,第125页。

⑲[荷]约翰·赫伊津哈:《游戏的人:文化的游戏要素研究》,傅存良译,北京大学出版社2014年版,第55页。

⑳[英]赛斯·吉丁斯:《游戏世界:虚拟媒介与儿童日常玩耍》,徐德译,上海文艺出版社2019年版,第137页。

㉑王卓玉、张立新:《时间的商品化和消费化:晚期资本主义文化批判》,《文艺理论与批评》,2010年第3期,第126页。

㉒吴鼎铭、许天敏:《论媒介时间与互联网产业中的劳动控制》,《现代传播》,2022年第1期,第48页。

㉓Kallinikos, J. Farewell to Constructivism: Technology and Context-embedded Action, in Avgerou, C. Ciborra, C. & Land, F. (eds.), The Social Study of Information and Communication Technology: Innovation, Actors, and Contexts. Oxford: Oxford University Press. 2004. p. 140.