

理解網吧和電子遊戲：一種后福特主義和新自由主義視角

網吧是中國城市化和互聯網快速發展背景下產生的一個空間，從其出現到今天已經過去了二十餘年，邱林川（2013）將網吧在中國的發展和變遷過程劃分為四個階段：1990年代末技術啟蒙階段、1999年後嚴打階段、2004至2008年新增長階段及2009年後的穩定階段。¹內地學界對網吧的研究也大致對應這一趨勢，以CNKI為例，其收錄的於網吧相關的文章在2000年後進入快速增長期，並在隨後保持震蕩上升趨勢，發文量保持在每年300至400篇，2008年達到585篇的峰值，之後逐漸去勢，至2019年發文量僅有30餘篇。²從趨勢上看網吧似乎不是一個時髦的研究課題，但本文想要觸及的幾個問題，如基於地域差異及城市化程度差異的網吧研究，遊戲、網吧及網吧外世界的並置討論等，現有文章還少有觸及。

信息化及城市化程度差異是理解縣城網吧的關鍵語境，從宏觀趨勢上看，網絡信息化是從城市到村莊、中心到邊緣表現出滯後性的擴散過程——在城市中已不成為問題的問題，村莊可能正在或尚未發生，並且結合當地經濟、文化、政策等特殊條件，湧現出新的現象。管成雲（2017）在《農村網吧裡的孩子們》一文中指出如今網吧已不再是城市的專利，而正在中國農村悄然興起。該媒介現象尚未引起學者的關注³，該文以民族誌研究方式詳盡記錄了湖北省藕鎮留守兒童的互聯網使用和社會交往狀況，關注到在大量農村人口外出打工，家庭結構變化這

1 Jack Linchuan Qiu. "Cybercafes in China: Community Access beyond Gaming and Tight Government Control." *Library Trends* 62, no. 1 (2013): 121-139.

2 以上數據通過CNKI學術趨勢以“網吧”為關鍵字檢索獲得。

3 管成雲. "農村網吧裡的孩子們-基於湖北省藕鎮留守兒童互聯網使用與社會交往的民族誌調查." *新聞學研究* 132 (2017): 1-59.

一背景下電子遊戲對農村社區的衝擊，但是尚未涉及對於電子遊戲本身的探討。

《超越接入：中國日常生活場景中的網吧研究》是一項更為全面和全景化的民族誌研究，選取更多樣本，將“网吧视为一种超越技术接入基础设施的复杂技术性社会空间...展現出中國網吧作為一個全球性概念（互聯網接入）的地方性建構所具有的複雜性和豐富性”⁴，傾向於探討個人、空間、技術、資本之間的局部互動關係，電子遊戲作為湧現的現象之一，並未獲得本體意義上的重視。

考察電子遊戲的本體意義不僅在於——根據筆者經驗及觀察，電子遊戲甫一開始就是縣城網吧中佔絕對主導的活動。更是因為，與村莊相對城市信息化的滯後同構，電子遊戲作為後福特時代或說信息資本主義時代的代表性商品，其進入前現代的“原生”社群空間不僅表現出異質特征，更表現為速度上的差異。下文將在福特主義到后福特主義的脈絡中梳理電子遊戲的發展歷史，以及網吧空間及其承載的技術載體在此脈絡中的坐標，對上述觀點進行詳細說明。

后福特生產與消費模式是對福特模式的繼承與偏離。後者在生產上的特點是以流水線式的工廠為基礎，將機械化程度不斷提高，去技巧化的單一性工作固定結合在一起，消費上，標準化、批量化的商品生產塑造出大眾市場以滿足人的需求。⁵ 后福特主義繼承了資本持續運轉的邏輯，但也表現出新的特點。隨著高效率機械的使用，生產效率大幅提高，人的需求有被完全滿足的可能，在資本主義看來，市場可能陷入停滯和飽和。為避免這一點，公司必須致力於不斷地變更，創造出一種“永續創新經濟 *perpetual innovation economy*”，通過產出生產週期快

⁴ 楚亚杰, and 陆晔. 超越接入：中国城市日常生活场景中的网吧研究, 2013.

⁵ Kline, Stephen., and Nick. Dyer-Witheford. *Digital Play [electronic Resource]: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, 2014, 65.

使用壽命短的商品流以保持市場的持續擴張。⁶ 物品的壽命越來越短，物品在加速變得過時。商品的性質也發生了變化，表現為從[實物]向[體驗]過渡——即從具有物質形態的製品 artifact，轉變為會在消費行為中被消耗的物品，或徹底表現為消費一段時間——在實物商品趨向飽和時，經驗性的商品可以不斷更新，不會輕易耗盡。⁷

從上述角度來看，電子遊戲是后福特時代的完美商品，其背後有一套技術及文化的生產、組織模式：新型的勞動力、管理策略、人員調度、所有權和法律保護機構、營銷策略以及新的消費組織形式⁸。電子遊戲的技術核心，虛擬與仿真，為新的體驗提供了近乎無限的可能性；電子遊戲的終端則經歷了從實驗室 街機 遊戲家用機、個人電腦再到移動端的變化，呼應著后福特主義的趨勢，即激活未



⁶ Ibid., 67.

⁷ Ibid., 68.

⁸ Ibid., 74.

⁹ Retrieved April 17th https://en.wikipedia.org/wiki/Programmed_Data_Processor#/media/File:PDP-1.jpg

¹⁰ Retrieved April 17th <https://images.theconversation.com/files/181254/original/file-20170807-25504-t6l7eu.jpg?ixlib=rb-1.1.0&q=45&auto=format&w=1000&fit=clip>

¹¹ Retrieved April 17th <https://atariage.com/forums/topic/238135-a-perfect-fit/>

¹² Retrieved April 17th <https://www.aarons.com/nintendo-switch-32gb-console-7339JZF.html>

¹³ Retrieved April 17th <https://www.masswerk.at/spacewar/>

¹⁴ Retrieved April 18th https://en.wikipedia.org/wiki/Space_Invasers

¹⁵ Retrieved April 17th <http://www.indieretronews.com/2018/09/donkey-kong-junior-intellivision.html>

¹⁶ Retrieved April 17th <https://m.shenyou.cn/article/321868.html>

被發掘的時間和空間，並將其塞滿液態化、體驗性、電子化的商品。

在電子遊戲的發展脈絡中，遊戲自身、遊戲終端、遊戲終端所在空間，三者之間具有協同演化的對應關係，在縣城網吧開始出現的這一時間節點，電子遊戲的終端樣態已然經過了佔用實體公共空間的大體量設備(如遊樂場中的街機)，進而向家庭和個人空間滲透；而遊戲自身的豐富度和可玩性相較街機時期已經發生了質變(街機只是構成遊樂場整體娛樂性的一個元素)。三者的發展的軌跡在網吧中表現出一種錯位，其得以發生的條件就是盜版現象的存在。后福特主義文化工業結構中，版權所保證了創造性勞動所產生的收益，將新型勞動力和文化產品整合進生產和再生產的鏈條之中，為了獲得一種壟斷性收益，電子遊戲與遊戲終端，尤其是遊戲家用機，常常捆綁銷售。而基於個人電腦的電子遊戲，其具有的輕盈性質甚至使其逃逸出了原在文化工業的封鎖，在異地(places)滋生了網吧這一另類空間，這進一步解釋了前文[研究網吧時需要首先重視遊戲本體]的觀點。網吧空間作為遊戲的“次生”空間，其自身處在岌岌可危的處境，移動端遊戲設備的大眾化趨勢不可阻擋；隨大眾購買力的提升，遊戲家用機也開始漸漸滲透進私人空間，而網吧所採取的通過不斷購入和升級硬件設備，以期留住遊戲玩家的舉措則表現出一種福特主義的笨拙。

討論網吧這一空間，預測其未來命運，還需要考慮電子遊戲[中]的世界，及其能否被馴化/被徹底隔絕，進而整合進/排除出日常生活。在討論遊戲世界與日常生活的關係時，本文的出發點是：網吧所在的縣城世界與後福特主義世界在(最廣義的)文化層面上存在着某種斷裂，而誕生并發展于后福特主義的電子遊戲“忠实地模仿着其文化”¹⁷，呈現一種映射關係。這一視角勾連三個世界，超越了

¹⁷ Andrew Baerg. "Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game." *Symplokē* 17, no. 1-2 (2009): 115-27.



对电子游戏本体的“中性”讨论，使对电子游戏的文化批评及意识形态批评成为可能：

在遊戲研究的脈絡中，對遊戲[本質]的認識常採取結構主義的方法，通過追問遊戲不是什麼，或遊戲如何區別於其他活動從而劃定遊戲的範疇。如 Roger Caillois (1962) 區分了 *paidea* 與 *ludus*，前者的意義接近自由玩耍 *play*，而後者更像基於規則的遊戲 *game*。在此基礎上，Gonzola Frasca (1999) 又引入結果作為劃定標準：遊戲 *games* 產生結果，定義了贏家與輸家，而玩耍 *plays* 沒有。從遊戲到電子遊戲，Frasca 認為規則仍然是遊戲的根本特征，只是規則現在由電腦決定並維持，而玩耍 *play* 被劃定為玩家與規則互動時所施行的短暫行為。Kristensen et al. (2017) 認為此種認識徑路下，遊戲從作為人類學、心理學意義上社會化成 *formation* 和控制 *controlling* 的重要組分，轉變為了影響人機交互的電腦中的算法，這一變化意味著電子遊戲被從社會整體性中剝離出來，即沒有意識到電子遊戲在功能和意識形態方面的複雜性。為使遊戲世界與現實社會再次發生聯繫，Kristensen et al. 將對電子遊戲的研究納入馬克思主義的傳統，關注遊戲世界與資本主義世界的同構性，以及玩家參與遊戲的自願與自由等問題。

在此視角下，遊戲中部分看似中性的屬性都被揭示出了意識形態內涵。比如，互動性 *interactivity* 是營銷電子遊戲時常常使用的詞語，與小說、報紙、電影等大眾媒體單向地塑造讀者不同，玩家參與互動式遊戲時被立刻賦能，處在新媒體體

驗的中心位置。¹⁸互动性给予玩家自由选择的权利，并承诺玩家在遊戲世界中可以得到即時的回应。Andrew Baerg (2009) 認為 1970 年代興起的電子遊戲鏡像了新自由主義市場，成為第一種將“選擇”置於首要位置的媒體，但是其根本問題在於，電子遊戲虽然許諾自由和探索，但歸根結底無法兌現這些承諾。遊戲設計者有意而明確地為玩家提供選擇，玩家使用何種媒介、如何使用媒介以及在媒介中獲得怎樣性質的經驗都已經是預先決定的。Ian Bogost (2007) 强调电子游戏的操纵屬性，将其定义为“程序化修辭 procedural rhetoric”，一種基於規則化的再現及互動的說服藝術，同時也是一種新的治理術，通過調動我們的慾望、興趣和信念塑造我們的行為。這種治理力量並非從外部強行施加，而是通過對主體自由的管理來行使。

論及電子遊戲對新自由主義的鏡像關係，Andrew 認為主要體現為兩個方面，一是以選擇為特征的自由主義市場的擴張，二是基於風險管理的市場計算理性 (market-based calculative rationality)。下面作者將以 2000 年後網吧中受眾最廣的遊戲之一 Warcraft III The Frozen Throne (以下稱 War3)，以及從中衍生出的 Defence of the Ancients (以下稱 Dota) 為例，對上述觀點進行闡釋。

之所以選取這兩款電子遊戲作為考察對象，是因為 Dota 所屬的 MOBA (Multiplayer Online Battle Arena 多人在线竞技) 遊戲類型目前在內地電子遊戲市場佔有大量份額，手機端《王者榮耀》用戶規模超過兩億，日活動玩家超過五千萬¹⁹，電腦端《英雄聯盟》用戶規模也在一億數量級，而 MOBA 遊戲的鼻

¹⁸ Newman, James. *Videogames*. Routledge Introductions to Media and Communications. London: Routledge, 2004: 26.

¹⁹ Retrieved May 4th, 《王者榮耀》用戶規模超過兩億 日活超 5000 万,

<https://www.hotbak.net/key/%E7%8E%8B%E8%80%85%E8%8D%A3%E8%80%80%E6%97%A5%E6%B4%BB5000%E4%B8%87%E6%80%BB%E4%BA%BA%E6%95%B0%E8%B6%85%E9%9F%A9%E5%9B%BD%E4%BA%BA%E5%8F%A3%E7%BD%91%E5%8F%8B%E8%AF%84%E8%AE%BA%E4%BA%AE%E4%BA%86GG%E5%A4%A7%E7%8E%A9%E5%AE%B6.html>

祖，2003 年出現的 Dota 於網吧在縣城開始出現的時間基本吻合。如果說當今 MOBA 遊戲的流行確實顯示出一種對現實社會的映射關係，那麼網吧及其承載的電子遊戲這一文化商品，或多或少確實以某種形式參與到了對新自由主義、計算理性的擴散和翻譯之中。



*Warcraft III The Frozen Throne*²⁰

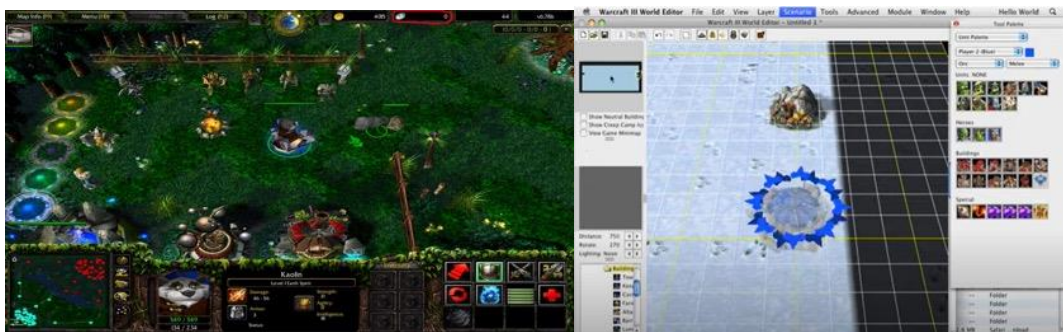
電子遊戲的空間是一種基於風險管控的計算性理性空間的表達，電子遊戲將玩家置於經濟理性人的角色，並將這一點中性化、自然化了。²¹War3 遊戲的核心就是要通過合理高效地資源配置戰勝對手。你需要控制並保護農民，通過採礦和伐木累積資源；控制人口，使其足夠與對手抗衡又保持在合理區間以保證較低的維護費用；保持完美的建築佈局，令自身可以自由出入的同時盡可能阻隔敵人；地圖中的其他位置被[戰爭迷霧]籠罩，玩家需要通過探索將遊戲中的其他空間賦

²⁰ Retrieved May 4 th, <https://kknews.cc/game/j29okj6.html>

²¹ Andrew Baerg. "Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game." *Symplokē* 17, no. 1-2 (2009): 115-27.

予意義；在遭遇原住 NPC 時，消滅目標獲得財物，並將其可能守護的礦山整合進自己的生產之中。James Newman 將電子遊戲中的空間置於核心位置，認為遊戲中對空間的征服與 16、17 世紀的航海家和探險者的“新大陸”敘事有著驚人的相似，遊戲的展開並非像傳統敘事那樣，依據情節的結構驅動，也不依靠角色的發展，而是基於對地理的改造和控制——即對空間的殖民。²²

Dota 是基於 War3 地圖編輯器搭建起來的一個遊戲世界，遊戲中元素、空間性質、交互性質都沒有發生變化。兩者的主要區別在於：一是[運營]的取消，玩家不需要再安排建築、配置財產，而只需要全部注意力集中到一個操作單位身上，操縱數個單位的樂趣被玩家之間更為直接的交互性所替代，這也體現出遊戲空間自身中出現的[輕盈化]趨勢，這一趨勢在日後 MOBA 遊戲移植到便攜性終端時，表現出完美的適配性。在此種變化下，數的工具性 instrumentality of numbers 以各種面目更多地表現了出來。Dota 中引入了 War3 不具有的計時功能，與之前遊戲盡量提供一種沉浸式體驗使玩家忘記時間不同，現在時間成為了重要的指示物，“時間就是金錢”成為了遊戲中的顯性規則。在做出行動時，



*Defence of the Ancients*²³

*Warcraft Map Editor*²⁴

²² Newman, James. *Videogames*. Routledge Introductions to Media and Communications. London: Routledge, 2004: 133.

²³ Retrieved May 4 th <https://nims11.files.wordpress.com/2013/06/dota1.jpg>

²⁴ Retrieved May 4 th, <https://www.youtube.com/watch?v=tMEzRhiiuZ4>

玩家需要權衡風險和收益，以計算理性將風險降到最小，當然玩家並非被強迫做出最審慎的選擇，但是不負責任的舉動將不可避免地導致遊戲的失敗，或者造成無法享受遊戲的後果。²⁵如果玩家在遊戲中死亡，面臨的懲罰將是一段時間內無事可做，你喪失了對遊戲的控制，你的頭像將會開始倒計時，提醒你因為做出錯誤決策而錯失了多少時間。在遊戲進一步的演化中，甚至連數字本身也成為了一種奇觀：打出暴擊後伴隨扎實的擊打音效，屏幕上會顯示醒目的紅字，戰鬥後玩家可以隨時調取輸出數據，研判決策的有效性作為之後的借鑒，基於大數據的人工智能可以實時預測獲勝的概率。“電子遊戲成為一種創製、衡量和展示人力資本的工具。”²⁶

结语

本文第一部分總結了網吧研究的相關文獻，發現對於網吧空間的討論鮮少涉及電子遊戲本身，通過梳理后福特主義時代電子遊戲及電子遊戲終端的協同發展史，筆者提出對網吧的理解可以更多基於一種“速度”的錯置。在第二部分中，筆者嘗試勾連遊戲世界與現實世界的關係，基於[遊戲世界是現實世界的映射]這一前提，本文以批判的視角拆解了產生於新自由主義語境中的電子遊戲的意識形態。本文沒有談及，但又最重要的問題是，受這一充滿意識形態的再現形式“影響”的玩家如何與現實世界的其他空間與事件互動。這一問題有待日後再做進一步地思考。

(字數 4985)

²⁵ Andrew Baerg. "Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game." *Symplokē* 17, no. 1-2 (2009): 124.

²⁶ Möring, Sebastian, and Olli Leino. "Beyond games as political education—neo-liberalism in the contemporary computer game form." *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8, no. 2 (2016): 148.

参考文献

- Andrew Baerg. "Governmentality, Neoliberalism, and the Digital Game." *Symplokē* 17, no. 1-2 (2009): 115-27.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press Ser. 2007.
- Newman, James. *Videogames*. Routledge Introductions to Media and Communications. London: Routledge, 2004.
- Kristensen, Lars, Ulf Wilhelmsson, Marco Benoît Carbone, and Paolo Ruffino. "Roger Caillois and Marxism: A Game Studies Perspective." *Games and Culture* 12, no. 4 (2017): 381-400.
- Jack Linchuan Qiu. "Cybercafes in China: Community Access beyond Gaming and Tight Government Control." *Library Trends* 62, no. 1 (2013): 121-139.
- Caillois, Roger. *Man, Play, and Games*. London: Thames & Hudson, 1962.
- Kline, Stephen., and Nick. Dyer-Witheford. *Digital Play [electronic Resource]: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, 2014.
- Möring, Sebastian, and Olli Leino. "Beyond games as political education—neo-liberalism in the contemporary computer game form." *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8, no. 2 (2016): 145-161.
- 楚亚杰, and 陆晔. 超越接入: 中国城市日常生活场景中的网吧研究, 2013.
- Bauman, and 陳雅馨. *液態現代性*. 初版 ed. Discourse(臺北, 臺灣); 85. Hani. 臺北市: 商周出版, 2018.
- Lefebvre, 包亚明., Lefebvre, Henri, and 包亚明. *現代性与空间的生产*. 第 1 版 ed. 都市与文化; 第 2 辑. 上海: 上海教育出版社, 2003.
- 麦克卢汉, 何道宽, and McLuhan. *理解媒介: 论人的延伸* [electronic Resource], 2000.
- 管成雲. "農村網吧裡的孩子們—基於湖北省藕鎮留守兒童互聯網使用與社會交往的民族誌調查." *新聞學研究* 132 (2017): 1-59.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Programmed_Data_Processor#/media/File:PDP-1.jpg
- <https://images.theconversation.com/files/181254/original/file-20170807-25504-t6lteu.jpg?ixlib=rb-1.1.0&q=45&auto=format&w=1000&fit=clip>
- <https://atariage.com/forums/topic/238135-a-perfect-fit/>
- <https://www.aarons.com/nintendo-switch-32gb-console-7339JZF.html>

<https://www.masswerk.at/spacewar/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders

<http://www.indieretronews.com/2018/09/donkey-kong-junior-intellivision.html>

<https://m.shenyou.cn/article/321868.html>

<https://www.hotbak.net/key/%E7%8E%8B%E8%80%85%E8%8D%A3%E8%80%80%E6%97%A5%E6%B4%BB5000%E4%B8%87%E6%80%BB%E4%BA%BA%E6%95%B0%E8%B6%85%E9%9F%A9%E5%9B%BD%E4%BA%BA%E5%8F%A3%E7%BD%91%E5%8F%8B%E8%AF%84%E8%AE%BA%E4%BA%AE%E4%BA%86GG%E5%A4%A7%E7%8E%A9%E5%AE%B6.html>

<https://kknews.cc/game/j29okj6.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=tMEzRhiiuZ4>

<https://nims11.files.wordpress.com/2013/06/dota1.jpg>