

赛博空间的共谋：《王者荣耀》机制与主体关系探究

铁彦辉

(深圳大学, 广东 深圳 518000)

摘要: 数字媒介环境下, 电子游戏发展为重要的数字文化产业, 玩家主体也正在资本与技术的合力下发生转变。由于 MOBA 类手游《王者荣耀》的游戏机制, 玩家的欲望与主体被重塑、新的社会关系被建构, 呈现国民参与的狂欢。现象级游戏产生的背后也隐匿着玩家娱乐异变、价值迷失、思维简化等问题。当赛博空间与现实边界逐渐模糊, 数字游戏对主体的影响融入现实生活。梳理数字游戏内部的逻辑关系, 警惕资本设计的游戏框架, 重新认识和把握玩家主体的价值, 在算法主导的娱乐时代有重要价值。

关键词: 《王者荣耀》 玩家 主体 游戏机制

中图分类号: G898 **文献标识码:** A **文章编号:** 1003-9082 (2022) 06-0296-03

自20世纪80年代中国逐渐普及计算机教学, 国内玩家群体经历了从“娱乐和学习者”到“文化消费者”的身份转向。此时, 玩家的身份认同、共同体意识逐渐形成, 数字游戏的商品性开始显著于游戏性^[1]。而后以《王者荣耀》为代表的MOBA类游戏崛起, 它结合与利用现实社会时代的竞争意识, 并改变游戏内部消费方式, 向外发展游戏资本产业, 将玩家的身份变成商品消费者。数字游戏是工业技术与资本主义市场合力的一种商品, 从传统纸媒到新媒体、电子游戏机到移动游戏、网瘾青少年到全民电竞, 数字游戏玩家的主体交往与认同不断延展, 外界对数字游戏发展的评价也更加理性。

一、文献综述与问题提出

在数字游戏“去污名化”之前, 美国哲学家伯尔纳德·舒兹就传统游戏便已思考游戏与生命的哲学, 认为玩游戏的行为“就是人们自愿去克服非必要的障碍”^[2], 对于这种自愿参与的游戏行为, 学者将重点置于玩家与数字游戏之外的现实行为关联, 建构模型、统计分析玩家的参与状态和游戏体验, 并关注数字游戏里存在的性别歧视等社会问题。

对于主体的思考, 巴特勒将福柯的权力话语与精神分析相结合阐释主体理论, 指出权力与主体是双向共谋的关系, 以及主体面对的悖论和反抗可能。鉴于福柯^[3]的影响以及对外部话语、精神欲望和生命伦理之间长期以来的哲学思辨, 巴特勒相信主体只能被说明——因为维护支撑人类的脆弱, 需要主体借助委托话语条件的“可理解性”和“承认规范”。与此同时, 她还阐释了福柯没有解答的“为何人们会服从权力”, 以及后期关注的主体与他者关系。

通过观察与分析中国本土背景的数字游戏机制和玩家群

体经验, 探讨代表性手游《王者荣耀》背后的娱乐异变、玩家失去思考、价值迷失等危机; 梳理批判游戏内部的逻辑关系, 探寻数字游戏领域的症状和问题, 探索游戏空间与现实世界的平衡塑造路径。

二、重构与形塑：从欲望到共谋的玩家主体

2015年《王者荣耀》多人在线战术竞技游戏机制上线, 持续刺激玩家的参与热情, 赋予玩家主体性。黑格尔认为, “欲望”是“主体”的化身, 玩家对游戏投入的动力主要由娱乐欲望构成, 游戏活动则能够满足人类此欲望。玩家作为欲望主体, 游戏机制对其产生作用, 被赋予形式与存在; 长期追求保持存在, 则是为了克服它的“短暂性”。合作与竞争的数字游戏中, 玩家获得的“胜利”是被代码编辑的数字内容^[4]。同黑格尔笔下的奴隶劳动与产品类似, 这种“数字的胜利”能够在游戏机制设置中被轻易褫夺: 《王者荣耀》每年大约四个赛季, 平均三个月更新一次, 每次更新都会进行“段位继承”, 也就是降低所有玩家的段位以开始新的晋级比赛, 且段位越高的玩家下一个赛季段位下掉越多。除了最核心的游戏段位, 《王者荣耀》还设置各类排行榜单, 由全体玩家内部竞争产生变动, 欲望成为玩家参与游戏开始与持续的动力。邓剑把“王者峡谷”这类玩家活动的数字空间比喻为“游戏车间”, 打游戏变成流水线的重复劳动^[5]。

1. 数字规训：游戏榜单对欲望与主体的塑造

如今, 玩家不仅出于娱乐欲望而参与游戏, 而且愈发关心游戏通过数字媒介平台提供的社交属性、身份认同, 以及游戏产业繁荣发展所获得经济收益, 非生产性和以娱乐为中心的旧游戏范式面临挑战^[6]。《王者荣耀》包括排位、巅峰以及匹配等娱乐模式, 玩家主要通过“排位赛”和“巅

峰赛”提高段位与排名，一局游戏结束后，每位玩家的界面都会显示一份自己游戏表现的数据和符号印记。玩家在数字游戏的赛博“魔圈”内形成主体，欲望驱动玩家参与。巴特勒认为正是人类的“脆弱依附”使主体被外部权力塑造。

另一方面，《王者荣耀》没有采用曾经流行的买断制或内购等收费模式，而是设置不影响玩家游戏平衡的消费机制。玩家无须支付任何费用即可玩这款“免费”游戏，提供的虚拟商品如“英雄皮肤”“改名卡”等主要是满足玩家的外观审美价值需求，无关或者隐性相关游戏竞技水平。金钱不再是玩家满足欲望的阻碍，有助于游戏厂商对玩家的维护，也意味着更容易控制玩家的游戏参与活动，产生更多的利润^[7]。

2. 主体矛盾：服从与掌控的较量

在经历了几个赛季的变化后，《王者荣耀》游戏用户数量不断提升，玩家明显感受到“大家游戏水平都上去了”^[8]。社交平台的分区涉及教学类的内容数量增加，玩家愈发追求对游戏意识和技术要求，打游戏似乎变成了“掌握一门技术”，可以收获经济收益，甚至发展为工作或一门职业，例如“电竞陪练师”“游戏主播”以及“电竞职业选手”等；另外一个重要的面向则是促进情感交流：《王者荣耀》具备便利的社交功能，如线上玩家在游戏或其他社交平台中可以添加游戏好友，玩家在游戏互动中通过获得亲密度建立“恋人”“闺蜜”“死党”和“基友”四种关系；线下许多玩家也因接触便利、时间短、效率高等因素，相约朋友在“王者峡谷”展开娱乐活动，增进情感；一些因游戏结交的线上好友发展为线下好友，实现了从虚拟关系到现实关系的连接。

此时，游戏主体既“服从”又“掌控”（这种掌控是符合游戏机制的管控下产生），可见主体形塑的过程的矛盾——服从与掌控是同步发生的。这恰恰印证了阿尔菲·鲍恩（Alfie Bown）对数字游戏的批判：在赛博空间内数字游戏不是满足了我们的欲望，而是重塑和改变了梦想与欲望。表面上，玩家在“王者峡谷”中操控所选英雄战斗，获得数据排名，其实真正保持玩家黏性的是依靠游戏机制管控所获得的主体，玩家与游戏机制产生共谋。

三、理解与承认：依附于简化的游戏框架

如果说接受游戏机制管控，是通过与游戏自身以及其他玩家的互动，从而塑造主体身份；那么，就玩家之间的关系网络而言，虚拟社交的建构则是一个理解与承认的过程。《王者荣耀》拥有广泛的用户群体，且积极地向其他社交媒介与商业、文化资源发展，鼓励玩家对外在社交平台

输出游戏相关内容，联名商业品牌、文化机构或作品展开创作，不断维持游戏生命的鲜活、刺激玩家参与，这就为游戏话语提供了足够的前提条件——“他者”，玩家群体的“能动性”数字活动正是在游戏机制与他者的共同作用下产生与维持。因此，脱离了游戏语境，玩家获得的数字成就将不被理解或承认，也就失去了价值与意义^[9]。

1. 被理解的消遣社交

“交往在云端”已经成为现代人习惯和接受的日常社交方式，新媒介技术压缩了人际交流的物理时空距离，减少了联络阻碍，然而也在一定程度上影响了人们的现实交往意愿。而巴特勒表示主体是由交往关系建构，也会被关系褫夺，它依附于人际交往，却无法避免面对受到伤害的风险^[10-11]。

《王者荣耀》的游戏机制为玩家铺开了一张虚拟空间的关系网，完善的社交功能与合理的游戏分工安排满足了玩家们的社交娱乐需求。“不是一个人的王者，而是团队的荣耀”，这句宣传语表明玩家并非是某种独立的主体，而是处于“一系列活动变化之中的相互关联”。

《王者荣耀》通过内外搭配的“掌控”和“传播”运作框架，塑造玩家的感知和社会中的游戏气氛，“可理解性”让玩家对游戏产生黏性。主体需要理解才能生存，主体也只能在现实生存，数字游戏为玩家创造新的理解，但已有的现实话语也绝不能因此被忽视。

2. 追求承认的数字竞技

当情感社交不再是首要目的，玩游戏将回归到竞技的本源：“自己玩就特别‘上头’，和朋友打就无所谓输赢。”约翰·赫伊津哈和伯尔纳德·舒兹分别把游戏目标理解为“获胜”和“前游戏目标（the prelusory goal of a game）”，赫伊津哈首先认为获胜是一种虚假的优越，权力与统治的欲望并非游戏竞争的首要目的，战胜他者获得赞誉才是游戏目标。另外，舒兹定义“达成一种特定的事件状态”（他对前游戏目标的概括描述）要按照建构的游戏规则来，因为接受规则游戏才能得以进行。规则就是框架，它不仅单纯地限制游戏方法、呈现真实的游戏结果，同时积极地发挥控制作用，游戏等级应运而生。

数字游戏作为第九艺术，具有典型的多模态传播特征：图像、声音、文字等要素构成具备召唤玩家主体功能的数字符号。《王者荣耀》给予玩家“荣耀称号”、段位排名等为共同目标，此类游戏符号同时满足了“赞誉”与“达成”，并试图以此制造和维持某种类型的幻想主体。玩家群体内对一个现象存在共鸣：高分段的巅峰赛玩家更愿意开麦交

流“打配合”。巅峰赛的匹配方式与其他模式不同，它没有“好友组队”的游戏形式，玩家只能“单排”参与，并且进入游戏后每位玩家的游戏昵称被系统隐藏。相比之下，巅峰赛的玩家主要以竞技为参与目的，玩家的竞技水平和活跃程度紧密相关^[12]。

此外，社交媒介有助于游戏框架加强承认的影响力。以抖音和B站为代表的互联网平台成为游戏内容生产的主要输出领域，玩家主动寻求承认的渠道被拓宽，媒介平台对游戏领域的内容创作持鼓励态度。此类激励活动本身也是一场游戏，多元媒介相互合作，增强主体参与游戏的欲望。主播、UP主以及职业参赛选手等新型职业，满足了玩家物质与精神双重层面的需求^[13]。

相比《英雄联盟》《DOTA2》等其他MOBA类游戏，《王者荣耀》是一个简化后的MOBA类游戏产物，这成为玩家选择或转向它的重要原因。

四、数字共生：控制与转换的游戏图景

1. 竞争状态的转换

即对玩家游戏成果的褫夺；ELO匹配机制的系统制裁，即根据不同玩家的历史战绩、对局表现以游戏时长操纵组队阵容，水平较高的玩家会在几局游戏后遇到战绩较差队友，玩家或被扶持或被制裁，以此控制玩家游戏体验的张力以维持参与黏性。

随着游戏版本的逐次更新，《王者荣耀》不断调整英雄技能、道具设计的失衡，以求达到公平竞技，但匹配机制、“活跃惩罚”仍然牵制玩家的游戏体验。因此，游戏即于框架之中掌控玩家游戏身份，又给予玩家公平竞技的希望来保持用户黏性。最终演变为一种“享受的命令”，欲望和机制要求玩家不断参与游戏、“享受”游戏的快乐。这种只允许“进入”、不允许“退出”，只允许“冲锋”与“前进”、不允许“后退”甚至“暂停”的设计与安排，本质上是对玩家身份主体的限制与约束。

2. 游戏场景转换：固定到移动、延时到即时、赛博到社会

从端游到手游、视频到直播、游戏到社交平台或现实生活，游戏场景已经随技术发生转换。技术与资本合力在人类生活中充实数字游戏，帮助个人有机身体与媒介延伸假

体“梦幻般”的连接。而《王者荣耀》的问题在于，在一个创新开放的元宇宙世界里，它却规训玩家形成单一的竞争意识，约束玩家的创造力。

游戏相关的媒介想要时刻带动大众的激情与热情，以至于这个时代沉默的评判与理解太少了。面对可移动的数字化进程，我们要保持自己的内心，在算法的娱乐时代重新认识和把握自己的主体价值。

参考文献

- [1] 邓剑. 中国当代游戏史述源——以20世纪的游戏纸媒为线索[J]. 新闻界, 2019(03):70-79.
- [2] 伯尔纳德·舒兹. 蚱蜢: 游戏、生命与乌托邦, 胡天玫、周育萍译[M]. 台北: 心灵工坊文化, 2016:103.
- [3] 何磊. 欲望·身份·生命: 朱迪斯·巴特勒的主体之旅[M]. 郑州: 河南大学出版社, 2019.
- [4] [美] 朱迪斯·巴特勒著, 张生译. 权力的精神生活: 服从的理论[M]. 南京: 江苏人民出版社, 2008:38.
- [5] 邓剑. MOBA游戏批判——从“游戏乌托邦”到“游戏梦工厂”的文化变奏[J]. 探索与争鸣, 2020(11):169-176+180.
- [6] 何磊. 欲望·身份·生命: 朱迪斯·巴特勒的主体之旅[D]. 北京外国语大学, 2013.
- [7] 唐蜜. 我国西部地区电子竞技产业现状及发展策略研究[D]. 西安: 陕西科技大学, 2021.
- [8] 肖熹, 李洋. 什么是游戏影像[J]. 电影艺术, 2021(5):18-24.
- [9] 邓剑. 中国电子游戏文化的源流与考辨[J]. 上海文化(文化研究), 2020(6):42-51.
- [10] 韦施伊. 世界: 电玩游戏的作用单位[J]. 上海大学学报(社会科学版), 2020(4):37-45.
- [11] 夏自钊. “电竞之都”争夺战的背后[J]. 决策, 2019(8):44-46.
- [12] 胡晓宇, 胡玉珠. 以“天府文化”为核心的电子竞技产业发展前景分析[J]. 现代商业, 2019(29):30-32.
- [13] 宗争. 电子竞技的名与实——电子竞技与体育关系的比较研究[J]. 成都体育学院学报, 2018(4):1-8.

作者简介：铁彦辉（1997—），女，回族，辽宁沈阳，在读硕士研究生，深圳大学，游戏研究方向。