

中国当代游戏史的思想谱系： 从本土现代化到资本与市场逻辑

邓 剑

内容摘要：在游戏史与社会史的互动脉络中考察游戏，可以窥见当代中国社会思想的流变。1980 年代以来的中国游戏史，可被概括为本土的国家现代化脉络向全球资本逻辑的转变历程。中国游戏史的思想主题，1980 年代是在国家现代化的框架下培育符合社会主义建设需要的时代新人；1990 年代是在民族主义情绪对海外游戏的忧虑里呼唤以爱国主义为底色的游戏玩家；2000 年代是在“数字化生存”的浪漫想象与消费主义的碰撞中扩张互联网游戏的用户规模；2010 年代的各类电竞游戏则以加速的方式打开了“游戏梦工厂”的大门。从中国游戏史的思想演变中可以发现，资本的逻辑不断驱逐游戏的逻辑，游戏世界正异化为网络资本平台。与此同时，玩家则由“知识”的学习者被“无产阶级化”、商品化与算法化，最终被呼唤为以游戏消费者为表象的游戏/劳动者。中国当代游戏史表明，元宇宙只是平台逻辑的延伸，并非游戏史的未来。游戏产业需要探索市场与思想共存的辩证法，重拾游戏的精神与担当，在思想层级上实现有价值的文艺创造。

关 键 词：电子游戏 网络游戏 历史意识 社会思想 中国游戏史

作 者：邓剑，北京大学新闻与传播学院博雅博士后。（北京 100871）

基金项目：上海市社科规划课题“超越游戏：数字游戏、游戏劳动及游戏平台研究”（2021ZXW004）；四川省社会科学“十四五”规划课题“网络游戏的价值传播研究”（SC21B144）

游戏^①已是当前时代最重要的媒介之一，学界、业界、艺术界、舆论界、监管部门等各方力量均已在正视游戏的社会影响力。中国的游戏或言游戏在中国，正成为全球瞩目的对象。如今，站在全球游戏史的潮头，回望四十年来的中国游戏史，可以认为，中国游戏的“成功”某种程度上就是中国崛起的表征与结果，它以由边缘至中心、从



隐形书写到“锋芒毕露”的方式，展示了“一穷二白”的中国如何在游戏领域实现从追赶到领路的范式转型。尽管中国游戏史的时间跨度已不算短，但相关讨论仍然不足，尤其欠缺从社会思想层面出发的系统把握。日本游戏研究者中川大地曾参照社会学家见田宗介与文化学者宇野常宽对日本社会思想史的把握，将1980年代以来的日本游戏史划为虚构的时代（1980年代）、虚拟现实的时代（1990年至2000年代中前期）以及扩张现实的时代（2000年代中后期至2010年代前期），^②从而打通了日本游戏史与社会思想史的联系，其方法论值得借鉴。本文试图以社会思想史为脉络、以游戏在本土的生产与消费为抓手，深入中国游戏史，系统考察游戏文本与社会文本的互动关系，由此理解中国游戏的过去、现在与未来。更由于当代中国游戏史与改革开放的历史实践基本同步，中国游戏史同时也提供了一种认识当代中国的方法与途径。

现代化憧憬：在“电子游戏”中造就时代新人

中国是全球游戏史的“迟到者”。但迟到者亦有迟到者的脉络，我们须反观自身的脉络以理解自身，否则会让自己的历史(history)沦为远离自身的他者故事(his-story)。这就涉及游戏认识论的争辩。游戏究竟是一门技术，还是由技术驱动的社会文化？前一种回答将我们导向“美日游戏中心主义”的技术史观，后者则允许我们返回本土脉络重识自身。显然对于人文范式的游戏研究而言，后者更为可取。

1980年前后，当代中国游戏史在改革开放中开启序幕。标志性事件之一是1981年年底北京第一轻工业研究所研制出YQ-1型电子游戏机，并于次年小批量投放市场。从研制主体的事业单位性质可知，中国游戏业在起步时已与全球游戏史存在异质性。此时，世界主要国家的游戏业已进入较成熟的商业化阶段，其国民正沉浸在由《宇宙侵略者》（スペースインベーダー）等游戏从之前游戏史里继承而来的冷战的文化想象力之中。而改革开放伊始的中国，并不具备与全球游戏史同步的技术、市场、制度、观念等诸多前提，仍处在摸索游戏为何物的初级阶段，其历史意识与当时全球游戏业主流的消费及娱乐立场既有重叠又存差异，当然差异是主要的。

1980年代，中国社会普遍将今天意义上的游戏称作“电子游戏”。按照字面意思，“电子游戏”这一偏正短语至少包含两个理解面向。其一是“电子”的技术面向，其二是“游戏”的娱乐面向。“游戏”代表着一种普适性的认识结构，乃是20世纪以来全球共通的技术化娱乐方式，而“电子”则回指在地性的历史语义，构成中国游戏史的特殊性。“电子游戏”这一称谓暗示了全球游戏史在共同技术表象下的不同社会进程，从而为我们走出“美日游戏中心主义”的技术史观提供了可能。正如吉田宽所言，“‘电视游戏’（テレビゲーム）一词仅在日本国内使用”^③（尽管事实并非如此）体现了日本游戏社会文化史的特殊性。在中国亦然。“电子游戏”（electronic game）这一称谓的通行，指向的是1970年代以来社会主义电子工业建设的历史场景与精神导向。因此，就中国游戏史的起源而言，不应单纯地将游戏置于与当时发达国家一般的娱乐

与消费的立场进行理解,而应返回社会主义现代化建设的生产性脉络,把握其独特性。换言之,中国的游戏生产实践不是在消费社会的历史语境中诞生的,而最初是社会主义现代化建设的副产品,指向的是造就符合社会主义现代化建设需要的时代新人。

上述论断可通过当时电子电器类杂志对电子游戏机的介绍得到印证。1980年代初,《国外自动化》^④《科学对社会的影响》^⑤《无线电》《家用电器》等少数科技刊物曾陆续刊出介绍电子游戏机的文章/图片,其共性是说明游戏设备的原理、制作方法、电路结构、技术参数等科普性内容,几乎没有关于游戏内容与销售的描述。换言之,这些文章/图片的目的是向玩家传授电子知识,而非引导他们进行市场消费。在此脉络下,就可理解完全原创性的游戏软件设计为何缺席1980年代的中国游戏史。一方面确因我国软件汇编能力不足,另一方面则是因为当时中国游戏史的历史意识也非刺激游戏消费,而是在国家现代化的历史语境中探索电子工业的未来可能。故1980年代的中国游戏史无论在历史实践还是历史意识层面都应主要概括为游戏硬件史。

从上述论述中可发现一种二分法的认识论,即游戏软件设计体现消费(社会)的立场,游戏硬件制售指向社会主义的生产脉络。以此二分法为前提,1980年代的游戏(硬件)史表现出“两条腿走路”的中国特色:一边是游戏机,另一边是学习机,二者的不平衡发展及最终汇流,构成了中国社会转型的重要表征。

所谓学习机,在当时“通常指的是用于计算机辅助教育的个人计算机(PC)系统”。^⑥尽管其他国家也曾出现类似设备,但学习机在中国成为理解与表述一个时代社会症候的重要因素。学习机问世是我国发展计算机事业的结果。以邓小平在1984年提出著名论断“计算机普及要从娃娃抓起”为契机,相关部委在“七五”计划期间组织各方力量,于1986—1987年间成功研制初代学习机——中华学习机。中华学习机作为简化版电脑,被嵌入了培养时代新人的国家现代化历史叙事。1980年代中后期,正值社会流动与阶层重构的黄金年代,无数知识青年通过被恢复的高考重写人生,“知识改变命运”成为时代共识。在此背景下,人们也将学习——尤其是学习服务于国家建设的现代化知识——的热情投注给下一代,“望子成龙”的社会意愿与国家现代化的历史意识合流,共同促成中华学习机的规模化产售。

但中华学习机还不算是当代意义上的电子游戏机的变体。人们对中华学习机“寓教于乐”功能的想象性建构遭遇了技术与市场的双重挑战。相关部委组织研制与产售中华学习机之目的在于将青少年纳入现代化叙事的轨道,因此以APPLE II型计算机为原型的中华学习机,其制售重点不是与游戏功能实现兼容及提升。这就构成国家意志与市场原理的矛盾,即青少年使用学习机的实在动机——不同于家长的想象——主要是“打游戏”。学习功能越压抑游戏功能,中华学习机越无法与逐渐流行的国产任天堂8位兼容机匹敌。^⑦在市场反推下,1990年出现了以任天堂“Family BASIC”为原型、可完美兼容8位游戏卡的电脑学习机(即中国电子器件公司深圳公司在1990年推出的科特ECS-90型电脑学习机),这类学习机因强大的游戏处理能力而收获成功,并与名目繁多的任天堂8位兼容机共同促成电子游戏在中国家庭的流行。学习机在使



用中被还原为游戏机，成为中国游戏史的重要一环。

学习机相关产品的迭代，表面上是商业事件，但其深层意味在于，学习机这一国家现代化的代表性符号，由学习（可理解为“生产”的准备阶段）的机器被改造为以游戏功能为核心的多媒体商品。这就构成了一种时代的隐喻，即在深化市场改革的浪潮中，中国以对市场与商品赋权的形式，释放了被压抑的社会真实需求，最终完成从1980年代（以中华学习机为表征的）计划经济向1990年代（以电脑学习机为标志的）市场经济的社会逻辑转换。但中国游戏史中培育时代新人的历史意识并未就此完结，而是流入暗处，并在我国走向大众化教育的新语境里被转化为游戏与教育的亲缘关系，每到关键时刻都再度涌向历史前台，表达为游戏（play）背书的意欲。

1990年代国产游戏软件于起步时即征用了上述历史意识，试图在不稳定的舆论与政策环境中^⑧以现代知识传播者的形象自构合法性。国产游戏首先通过教育游戏的面目在中国游戏史里正式登场：在电脑端，金盘与欣力量前后推出13款教育类游戏；^⑨在8位主机端，外星科技也于1996年发售8款教育类游戏，如《猜生肖智力游戏》《音乐欣赏》《数学天才》等。对这些游戏都应置于1980年代的延长线上予以理解：尽管它们内置的教育诉求各有不同，但把“教育”与“游戏”杂糅的做法并无二致，回归了游戏史在起源时的必然性，即比起游戏（play）作为目的，它更像通向教育目标的手段，其旨归在于培养符合社会主义建设要求的时代新人——这种时代新人在1990年代的历史语境中已被叙述为掌握计算机技术的青年。在此意义上，1994年8月《家用电脑与游戏机》总第2期在封面上打出的口号“今天玩游戏明天用电脑：电子游戏是通往电脑世界的捷径”，就是对1980年代的总结与对1990年代的展望。

中国的在场：民族主义情绪与国产游戏实践

1980年代末，东南沿海形成规模化的任天堂兼容机生产能力，电子游戏遂成为社会现象。但迟至1990年代，我国游戏业才正式进入繁荣期。此时中国游戏史的历史意识在深化市场改革的浪潮中发生了从造就时代新人到“觉醒”游戏玩家的转变，“打游戏”（play）成为被正视的问题意识。在此背景下，1990年代初接连出现《电子游戏入门》《电视游戏一点通》等一系列游戏攻略书，“第九艺术”^⑩的说法不胫而走。玩家的身份意识也以“闯关族”“电玩族”“游族”等名义觉醒，^⑪他们开始认识到游戏内容里的文化意识形态问题，“玩什么游戏”在1990年代中期形成的以游戏杂志群为阵地的游戏文化圈里成为被广泛讨论的话题。在（指向消费的）游戏软件与（指向生产的）游戏硬件这一对辩证法中，前者走向历史前台。^⑫

彼时，我国游戏软件市场已被称雄世界的日本游戏支配，即使1988年前后出现了烟台软件（校办企业）这样的涉足游戏软件制售的市场化主体，该企业也仅是翻制日本游戏，欠缺原创性。原创游戏缺席本土市场，引来普遍的文化焦虑，并在游戏文化圈内持续发酵。这种焦虑，一方面源自20世纪初的东亚地缘历史，即日本侵华战争

给国人造成的历史创伤，玩家对作为“日货”的日本游戏爱恨交织，1996年“天津光荣四君子事件”^⑬是反对日本游戏中战争意识形态的标志性事件；另一方面更紧要的是与其勾连的民族主义情绪。1990年代正值中国民族主义情绪抬头，尤其在游戏这个以青年人为主的“战场”，民族主义情绪更是高涨。例如，1995年影响中国游戏史的雄文《乌鸦·乌鸦·叫：该谈大陆电子游戏业了》^⑭横空出世，痛斥中国游戏硬件厂商没有自觉挑起创造民族游戏的大梁；1997年《血狮：保卫中国》这款导致国产游戏市场口碑“雪崩”的劣质品，则受到《中国可以说不：冷战后时代的政治与情感抉择》一书直接影响。可以认为，民族主义情绪深刻融入1990年代中后期中国内地第一代电脑游戏的血液，才促使“中国意象”的理想主义风格诞生。

所谓“中国意象”，指此时推出或将要推出的大部分国产电脑游戏（共计37款，占第一代国产电脑游戏数量的近三分之二）为表达中国的在场（presence），接受与模仿海外游戏的设计思路、运用隐喻式的程序修辞，在视听表层植入中国元素，使游戏具有中国气象，以此试图将玩家询唤为具有爱国意识的精神主体。“中国意象”是当时国产电脑游戏设计的主旋律，却非市场之主流。这主要由两方面原因造成：其一，消费“中国意象”的前提是具备电脑购买能力，故游戏的目标客户只能是少数城市中高收入家庭或机构用户，满足其针对电脑（游戏）消费的私趣；其二，“中国意象”是讨巧的商业计策而非精湛的艺术手法，它以表层的中国元素掩饰深层技术的不足，大部分游戏性不强。尽管未获市场承认，但“中国意象”仍对中国游戏史有着深远影响。一方面，它继承精讯、大字、智冠等1980年代以来的中国台湾电脑游戏企业在游戏中讲述中国故事的本土化策略，以中国人的视角将中国历史、古典名著、侠骨柔情、神魔鬼怪、社会现实等中国元素融入游戏的视听表层，不仅冲击了游戏领域长期存在的东方主义偏见，还与民族主义情绪联手形成有力的中国论述，甚至成为时下“国风游戏”的实践之源——当然其中的精神能量已被商业操作抽空；另一方面，它又很大程度上在游戏深层的计算机层（computer layer）^⑮沿袭《轩辕剑壹》等早期港台游戏的“换皮”策略，^⑯未从底层逻辑探索原创性的游戏玩法，从而自赋了殖民性格。至今这仍是阻滞中国游戏业实现内容创新的主要障碍。总之，如前所述，这一时期国内游戏市场被海外游戏占据，以“中国意象”为主流的本土游戏只构成前者的侧面与补充。这表明，彼时中国游戏史的主要面向是（崛起中的）消费文化里的游戏逻辑，而非民族主义的社会情绪，尽管后者确实凝为强大的声量，但它忽略了以青少年为主体的“沉默的大多数”，相当程度上是在自我激荡中“自说自话”。

从中国游戏史层面看，1990年代其实是街机游戏与8位主机游戏（下文统称“电子游戏”）的时代。^⑰其玩家年龄偏低、单位消费能力有限，更在乎游戏激起的具身体验，而非其中的意识形态书写。因此仍应在舶来的青少年亚文化的范畴中把握此时中国游戏史的主流。电子游戏的流行同样是中国社会深刻转型的结果。改革开放后的中国城市建设加速，城市化率从1978年的17.92%猛增至2000年的36.22%。^⑱快速增长的数据表明城市面积积极速扩张，也直指城市空间与生活方式的转型：一方面，社会



主义的城市公共文化空间向商业消费空间转变,^⑨娱乐领域的“三室一厅”(电子游戏室、台球室、录像室、歌舞厅)织构出城市消费文化新景观;另一方面,城市化带来住房结构变化与公共游戏空间紧缩,原本城乡社会中的游戏环境遭到破坏,青少年被挤入由“家庭-游戏厅”联袂张开的虚拟游戏时空。换言之,1990年代的电子游戏发展,属于快速发展的城市文化的一部分,电子游戏构成了城乡二元对立之间未言明的分界。

故讨论1990年代的中国游戏史,城市内景中的电子游戏是绕不开的话题。就研究中国游戏史的思想谱系而言,应将考察重点置于国产电子游戏的产销实践(主要是国产8位主机游戏的产销实践),只有它才能将我们带入中国游戏史的本土问题意识。1990年代,至少有5个“公司”产售8位主机游戏。^⑩应予关注的是1993年成立的外星科技。这家公司在1996年到1998年至少发售了百款该类游戏(见表1),约占市场总量的77.52%。这些游戏主要的设计策略包括汉化、移植、换皮与“原创”等。前两种纯属商业目的,后两种则与国产电脑游戏共享了相同的问题意识,即在游戏中表达中国的在场。但并无资料显示这些游戏与民族主义情绪存在直接连接,它们更像是本能地采用国人熟悉的文化题材以获取商机,其中看不到超越性的维度。

表1 1990年代外星科技发售的8位主机游戏

199601	199602	199603	199605	199606	199607	199608	199609	199610	199611	199701	199703
猜生肖智力游戏	夺宝小英雄: 光明与黑暗传说	灵界护法	大富翁	阿卡历险记	岳飞传2	奥特曼	梦幻之星IV/ 外星战士2	快乐比奇III 地球战士	数学天才	楚汉争霸	禁烟 风云
音乐欣赏	大富翁II: 上海大亨	勇者斗 恶龙V	爆笑三国	金刚葫芦娃2	地道战	猫王	龙之谷/ 创世纪英雄	宇宙战将/ 最终幻想2	哪吒闹海	天王降魔传	魔域 英雄传
数学CAI	地雷		绿野仙踪	天才小子	林则徐 禁烟		魔道士阴谋	龙珠英雄	机器猫 小叮当	狮王 传奇	
中学英语题库	外星战士2		真假猴王	大航海7	基督山 恩仇记		绝代英雄	三国志III	三国志 英雄传		
华容道	争霸世纪		超级战魂	水浒传	战斧		三十六计	神秘金三角	圣火 徽章		
神童魔棒 数学24	文字广场		沙漠风暴	镜花缘				超级大战略			
包青天				封神榜				战国群雄传			
拯救世纪光明之神 西天取经2				夜明珠							
199705	199706	199708	199710	199712	199804	199805	199806	199808	199812	199906	
三国忠烈传/ 三国桃园记	疯狂鸡蛋仔	隋唐演义	足球小将/ 天使之翼	楚留香: 香帅 传奇之血海飘零	魔法门之 英雄无敌	西楚霸王/ 丝路传奇	太阁立志传	八宝奇珠/ 里见八犬传	格兰蒂 亚传说	勇者斗 恶龙VIII	
第四次机器人大战		杨家将	风云: 叛逆者之旅	世纪雄狮: 拿破仑				三侠五义: 御猫传奇			
勇者斗恶龙II		圣火徽章II	勇者斗恶龙VII	三国: 群雄争霸				东周列国志			
银河时代			勇者斗恶龙IV	红楼梦: 神游太虚幻境							
			勇者斗恶龙VI	侠客情: 荆轲刺秦王							
			英烈群侠传	魔神法师							
			少年游侠	皇帝传							
			甲A 七龙珠	木偶历险记							

注:表中未列出1990年代少量无法确定发售时间的游戏。

尽管如此,这些游戏仍与电脑游戏一道书写了1990年代国产游戏的历史实践。它们共同表明起步时的中国游戏业如何在软件制造业的架构中“摸着石头过河”,努力探索从中国制造到中国创造的可能。遗憾的是,时不待人。国产游戏软件业的出现得益于我国软件行业在1990年代的起飞,彼时不少软件公司尝试跨界制作电脑游戏,

例如金盘公司与清华大学光盘国家工程研究中心有着发行与出版关系、西山居的母体是金山公司、前导软件本就是软件制作公司，等等。但 1997 年的亚洲金融风暴给软件制作业造成巨大冲击，作为软件业附属的第一批电脑游戏公司——除西山居等少数企业外——只能接受退出历史舞台的命运。另一方面在层出的负面社会事件影响下，2000 年政府部门出台“游戏机禁令”，^②我国全面停止“面向国内的电子游戏设备及其零附件生产、销售”。游戏硬件制造业基本退出中国游戏史（8 位主机游戏软件业也遭波及），我们从此失去游戏软件产业升级的硬件基础。^③这就为 2000 年代中国游戏史发生从制作本土游戏软件到代理海外网络游戏（后文简称“网游”）的产业模式转型开辟了道路。中国游戏史此后快步进入网游新时代。

“数字化生存”：网游时代的浪漫主义与政治经济学

如果说 20 世纪末中国游戏史中的主要问题意识是“打游戏”，那么 21 世纪初其核心关切则是拓宽“打游戏”的范畴，将其从爱好者的感官式体验“升级”为大众化的日常生活方式。在此过程中，资本、社群、消费等一系列现实社会的要素涌入游戏界面内，导致中国游戏史的历史意识在千禧之交发生根本性的转型，即从“觉醒”游戏玩家转调为（匹配互联网发展需要的）增量网游用户。这一转变的物质基础是我国信息化社会建设在此时取得举世瞩目的成就：2000 年以来，中国互联网建设明显提速，可上网计算机数由 1997 年 10 月的 29.9 万台增至 2000 年 7 月的 650 万台，到 2004 年 7 月，可上网计算机数达 3630 万台。^④在这激增的数字背后，是资本、互联网、社会意识与游戏的深度融合，它们联袂宣告网游时代的到来。

拉开游戏史新时代序幕的首先是一系列国产网游：2000 年台湾雷爵公司开发、北京华彩软件代理的《万王之王》，同年天夏科技推出的《天下》，等等。不过 2000 年代初却非国产游戏“收复失地”的时刻。《传奇》等韩国网游借力代理商形成横扫中国市场之势。由于可与韩国开发商分享市场利润，此时再无国内游戏商——主要指刚成为游戏史主角的网游代理运营商——就网游中的文化议题担忧，其只是在竞合关系里抗议利益分配不均，并演变为东亚资本之间的对决。在此背景下，反而是长期缺席游戏史的中国官方注意到网游的文化价值，于 2004 年出台“中国民族网络游戏出版工程”等多项政策引导与扶持国产网游发展——尽管其中大部分游戏仍然采取了 1990 年代以来“中国意象”的讨巧策略。

在网络游戏逐步取代电子游戏的过程中，中国游戏产业的中心也由北京移向上海。这一转移的意义不在于地理空间的位移，而在于改变了中国游戏史的内部逻辑：中国游戏产业的商业模式由中国制造转为中国（代理）运营——虽然中村彰宪认为后者中蕴含了中国创新的因素，^⑤但如此创新的意义值得商榷。在这商业模式转换背后，隐匿了新兴的互联网（金融）行业对游戏软件制造业的收编与改造，过热的互联网资本逐渐摧毁游戏与游戏逻辑，将商业逻辑或言资本逻辑编码为网游的中心思想。这样的转变可从游戏商



的身份变化中得到印证：继起的盛大(后来的盛趣)、第九城市、上海热线等网游代理运营商，多出身于互联网行业，它们的问题意识不是促进玩家“打游戏”，而是为上网用户提供满意的互联网内容以扩大自身用户规模，最后利用金融操作实现资本增殖。时任盛大公司领导人陈天桥的讲话“《传奇》是个烂游戏，但盛大是个好公司”^⑤已表明这些游戏公司只关注自身的商业表现，对经营的游戏缺乏基本的认同感。

陈天桥作为当时中国首富，其“网络迪士尼”之梦也为我们理解2000年代初的中国游戏史提供了线索。在日本语境中，迪士尼(Disney)是重要的社会现实表象。大泽真幸认为1982年建成的东京迪士尼代表了日本人从怀揣“东京塔”(1958年)象征的未来“理想”向沉溺于消费社会里普遍的“虚构”态度的思想转变，^⑥这体现出日本社会由见田宗介所谓“理想与梦的时代”向“虚构的时代”的转型。与之类同，陈天桥在上海建成迪士尼前15年提出将盛大娱乐打造成中国“网络迪士尼”的构想，也无意地镌刻了社会思想变貌的印记。改革开放以来，我国进入持续的经济高速增长期，^⑦后革命时代的经济理想渐成社会主流思想，并在互联网建设提速的时代条件下，由现实生活顺势滑入虚拟领域，生成“数字化生存”——“网络迪士尼”即为其终极形态——这一无关政治宏大叙事的日常化的浪漫主义想象。原本主营网络虚拟社区营造业务的盛大、第九城市等早期网游代理运营商，正是诞生并崛起于这样的历史时刻。虽然它们经营的网络虚拟社区尝试建构“数字化生存”的可能，但由于这两者皆为模糊的商业概念，故未取得预想的成功。反而是网游可为“数字化生存”提供有效的“行动”框架，因此这些企业转型网游代理运营商乃是大势所趋。

在此意义上，2000年代的主流网游——大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG, massive multiplayer online role-playing game)是作为网络虚拟社区的超越形态出现的。严格说来，MMORPG并非一种游戏类型，而是可内嵌不同游戏类型的元游戏(metagame)，或者说网络虚拟社区“进化”而成的虚拟世界。如果不过分关注打怪、升级这些源自电子游戏的设定，而聚焦人-人交易、交友、结婚、结社等MMORPG中的社会构形，即可发现，与其将MMORPG视作游戏，不如认为它以游戏的表象“实体化”了人们关于“数字化生存”的浪漫想象。如此就能理解以下问题：(甲)何以是MMORPG而非其他形态的网游在此时流行；(乙)何以大部分MMORPG玩家是无游戏经验的新玩家；(丙)何以MMORPG的操作难度普遍不高，且游戏机制以易理解的数值运算为内核；(丁)何以MMORPG能吸引大量女性用户，等等。最主要的原因就是，MMORPG为暂缺优质内容的互联网建设提供了“数字化生存”的最佳界面。

在“数字化生存”的认识框架下，MMORPG开创的“同时在线游戏人数”就不仅是商业概念，还如图书销量、电影上座率、电视剧收视率般，构成透视当时社会思想状况的共识性平面。换言之，以《石器时代》(2000年)、《传奇》(2001年)、《精灵》(2002年)、《梦幻西游》(2003年)、《天堂2》(2004年)、《魔兽世界》(2005年)等为代表的2000年代前半期“同时在线游戏人数”较多的网游，无论是国产抑或代理运营、采用何种视听涂层风格(如《梦幻西游》为东方卡通、《天堂2》是西式奇幻)，促其流行

的社会基础是一致的,即人们对市场化改革后理想社会的共同想象。玩家在这些游戏中自视为参与市场竞争的“经济人”,通过打怪、练级、致富等自我投资的方式努力经营企业化的自我,期待在与现实同构的游戏社会中变成王晓明所谓的“成功人士”^②。在此意义上,MMORPG不是“现实超越性”游戏,而是“现实并行性”游戏。^③另一方面,MMORPG通过公会(活动)等各类组织化形式将现实中原子化的玩家个体重新缝合进虚拟身份与行动的共同体,创造出指向彼岸世界、集体维度的“游戏乌托邦”想象,因此又作为现实的反面与补充兼具了超越性的终极向度。换言之,MMORPG是一个双重结构的辩证法装置——既是个人主义的温床,又是集体主义的回炉。

但“游戏乌托邦”毕竟只是暂时的“温柔乡”,其存在基础是网游的商业模式尚处于初级阶段——此时东亚资本间的对决未分胜负,国内游戏商还无力治理MMORPG的内部逻辑。当我国游戏运营商在2000年代中期取得对于韩国开发商的优势后,MMORPG的发展也迈入第二阶段——同时也是游戏资本主义(ludocapitalism)的初级阶段。此阶段的商业标志是,MMORPG普遍由按时间收费变为游戏时间免费、游戏道具收费的新模式(下文简称“免费模式”)。消费主义以此为契机侵入网游世界,并将网游中的支配性逻辑在很大程度上由游戏逻辑偷换为消费逻辑,在异化游戏世界的同时,也极大地拉升了游戏公司的商业收入与股票价值。

免费MMORPG中的消费主义是崭新的事物。一方面,它具备鲍德里亚(Jean Baudrillard)所谓符号拜物教的特征,即玩家遵循游戏表层的符号秩序以消费符号的展示价值。另一方面更重要的是,它指向游戏中深层的算法秩序,构织游戏替身(avatar)之间——并被等价为玩家之间——的数字权力关系。例如《征途》玩家付费购买游戏中的材料以增强游戏替身的“数字实力”,从而立即改变自己与他者的力量对比。这表明,玩家可以消费的方式在“游戏社会”中瞬时实现阶层流动或巩固阶层身份。这就不再是游戏(play)的逻辑或朴素消费主义,而构成了游戏的政治经济学。在游戏政治经济学中,游戏世界以付费玩家为核心进行搭建,玩家不是平权的游戏主体,而是被商业技术区分与治理的“人口”^④:免费玩家降级成付费玩家娱乐的“基础设施”。

2000年代中后期,免费模式的MMORPG大行其道,例如《征途》(2006年)、《奇迹世界》(2007年)、《剑侠世界》(2008年)、《传奇归来》(2009年)等。破坏游戏公平的游戏政治经济学何以被奉为圭臬?一方面是经济原因,即免费玩游戏对于玩家的诱惑;另一方面更需要重视的是它与社会思想转型的互动。在改革开放近30年后,一切社会资源加速向王晓明所谓的“赢家”倾斜,形成“赢家通吃”^⑤的社会局面及普遍心态。如此心态顺势流入作为现实仿像的“游戏社会”:一方面,游戏商设计游戏的目的是不为“好玩”,只为“赢家”的趣味服务,并从“赢家”处赚取钞票;另一方面,玩家的游戏心态则是让自己成为金字塔型“游戏社会”顶层的“头号赢家”,通吃一切。但与现实一样,金字塔型的“游戏社会”也不稳定,时常招致生产底层之反对,^⑥以至于MMORPG因盛行游戏政治经济学而导致“游戏乌托邦”祛魅,并在2010年代失去主流网游的位置。



竞争的年代：从游戏 / 劳动者到“绝地求生”

“游戏乌托邦”祛魅，预示新时代将至。一方面，相较 2000 年代电脑端网游在中国游戏史里一家独大，2010 年代是多少被注入了新活力的时代。手机移动游戏在 iPhone 系列手机入华推动下进入高速增长期；^③独立游戏概念已被引入，并与之前的国产电脑游戏生产实践汇流；女性向游戏与休闲类游戏崛起；上海自贸区有条件地解除“游戏机禁令”；^④“大直播时代”促使观看游戏直播成为青少年喜爱的文化娱乐方式，等等。总之，中国游戏产业全面开花、一片繁荣。在硬币的另一面，网游依然占据中国游戏产业主流位置，但竞技类网游或者说电竞游戏(e-sports)已在争议声中取代 2000 年代以来的 MMORPG 成为最受欢迎的游戏类型。在这类游戏中，游戏商以提供作为游戏政治经济学反面的公平游戏环境为手段，将网游改造成集游戏(play)、社交、竞技与生产等诸多要素为一体的综合性平台，游戏资本主义中的“平台”(platform)正式取代“数字化生存”里的“世界”(Welt)，成为网游的底层逻辑。中国游戏史的历史意识因此再度变化，从增量互联网游戏用户变为“召唤”游戏 / 劳动者(play/bour)。

由于电竞游戏同质性的玩法结构，决定某款游戏是否受欢迎的第一要素在很大程度上并非游戏内容，而在于传播渠道——这也助推了平台逻辑兴起。因此，2010 年代是“渠道为王”的时代。在“渠道为王”的产业环境下，以互联网即时通信软件起家的腾讯取代盛大、第九城市等原本的互联网内容提供商，成为 2010 年代具有垄断性质的游戏商。由于该企业旗下的 QQ、微信等社交平台天然地可作为引流电竞游戏玩家的工具，故 2000 年代终末以来——除 2009 年年末的端游《三国杀 Online》、2013 年的手游《炉石传说：魔兽英雄传》等卡牌游戏外——各品类里成功的电竞游戏皆为腾讯代理运营或直接开发。例如，腾讯在 2007 年代理运营第一人称射击游戏《穿越火线》、2008 年代理运营动作角色扮演游戏《地下城与勇士》、2011 年代理运营电脑端多人在线战术竞技游戏(MOBA, multiplayer online battle arena)《英雄联盟》、2015 年运营自研移动端 MOBA《王者荣耀》、2017 年代理运营逃杀类游戏《绝地求生》等。换言之，2010 年代既是电竞游戏的时代，也是腾讯的时代。

如将电竞游戏时代与 MMORPG 时代理解成连续而非断裂的历史过程，前者取代后者，显然是出于网游主导思想的自我纠偏。如上所述，2000 年代中后期以来免费 MMORPG 中的游戏政治经济学破坏了游戏世界的公平原则，导致“游戏乌托邦”祛魅以及 MMORPG 走向网游史的暗处。在此背景下，以 MOBA 为代表的电竞游戏是以重新倡导“游戏公平”的游戏价值观与商业模式走向主流的：尽管电竞游戏仍沿用免费模式，但其“外置”的游戏商城并不出售影响游戏公平的道具，故而遏制了游戏政治经济学及对其不满情绪在游戏世界里的蔓延。

不过，电竞游戏并非对网游的复魅，而是重写了网游的基本构型，将崇高的“游戏乌托邦”改造为世俗的“游戏梦工厂”。这是两种截然相反的游戏逻辑。“游戏乌托邦”是“数字化生存”的浪漫化表达，“游戏梦工厂”则是以经济理性为支撑

的泰勒制工厂；相较前者渲染“诗与远方”的未来构想，后者只是利用作为游戏/劳动(playbour)纪律的游戏机制引导玩家在此时此地反复、高效地生产游戏内容。在此意义上，电竞游戏构造的是流水线式的循环时空，而非延伸自我与集体意识的彼岸世界，故玩家的游戏行为中并无超越现实的崇高性，只有拟像现实的琐碎与重复感，其唯一功能即为玩家提供瘾性劳动的快感。当然在“游戏梦工厂”的管理机制下，瘾性劳动的快感不是随意生成，而须服从工业化的效率律令，如违背这一律令，不仅无法获取快感，反而会身陷失败、沮丧、孤立等否定性的情绪体验。换言之，游戏本是一种“否定性”媒介，^⑤电竞游戏还以加速的方式将其否定性推向极致，构成以“死亡”为表象的加速否定性生成与循环的“死亡媒介”。玩家为了否定“死亡媒介”中加速主义的否定性，其一切游戏行为都以效率为优先，例如为赢取对战而主动提升键盘点击率等。这意味着，玩家是自愿且积极地拉伸身心极限以提高游戏/劳动的强度，反复实施自我剥削。相比对肉体的规训，此时自我剥削的主要任务是优化自己的思维即大脑算力，直至与算法合为一体。换言之，在电竞游戏的时代，生命政治(biopolitics)已迫近完成时，精神政治(psychopolitics)的优先级高于生命政治。

以效率为律的游戏/劳动不可避免地被赋予了“竞争”的文化意味，从而勾连当下社会的主流意识形态——新自由主义的竞争性文化认识论。2010年代以来，资本逻辑主导的市场社会中竞争压力加剧，“竞争”或言“过剩竞争”已是普遍的社会文化心理，深刻地塑造着人们的物质与精神生活：从小学到大学的学校教育、从加薪到升职的职场工作、从综艺节目到网络直播的娱乐，国民生活的方方面面无不被灌输着“竞争”思想，呈现“竞争”的文化结构——“内卷”甚至成为依附“竞争”语义而改变原义的网络流行词。以MOBA为代表的电竞游戏正是在此背景下获得广泛成功。这些游戏克服了之前格斗游戏、即时战略游戏等游戏竞争方式过于复杂的缺陷，将“竞争”聚焦于主要优化大脑算力的数字化比拼，而非身体机能与复杂思维能力的比试，这不仅降低了竞争的门槛，还优化了竞争的效率，使“竞争”被竞争化。由此，电竞游戏取代MMORPG成为21世纪第二个十年的主流游戏。

而最晚至2017年，电竞游戏思想史又出现了新的理解面向：逃杀类游戏兴起——“竞争”的场域发生在竞争的“负面”。这同样勾连着当代中国的思想与文化状况。在“城堡落成”^⑥的时代环境下，消极情绪自2010年代中后期以来在社会中蔓延，不少青年人相信即使努力参与社会竞争也无法改变命运。在此背景下，“读书无用”“丧文化”“佛系”“躺平”等社会心态渐成当代青年文化研究的关键词。逃杀类游戏正是在如此社会意识的配合下流行起来。这类游戏要求不择手段地尽可能延长个人生存时间，其竞争模式已由积极的敌/我对抗转为消极的自我保存，这显然是一种新保守主义的意识形态：由于“竞争”已是一种压倒性的社会生存结构，身边的一切都可能突变为反向针对自身的不安因素，因此玩家须不断自我投资/武装，却不愿也不能主动将自身暴露于直接冲突之中，而是东躲西藏并伺机行动，以争取最长的苟活时间。于是，与其说游戏目标是在玩家间的生存竞争中活下来，不如说是玩家想要逃离其无



力逃离的竞争性(社会)生存结构本身。在此意义上,玩家不再是向外扩张的有进取心的积极主体,而是龟缩在内心与游戏的双重“安全区”中惶恐自保的消极客体。这是一种塞满丧失感的末世论的社会想象力,它拟像了2010年代中后期以来总体性的社会悲观情绪,恰好构成2000年代热情洋溢的MMORPG与2010年代以来寻求“直球对决”的MOBA游戏的反面。换言之,在内卷化的市场社会中,我们每个人都是被社会机制——在逃杀游戏中被具体化为“缩圈”机制——筛选的不安个体,即使努力参与竞争也不会有绝对的胜出者:那最后幸存者,仍将加入新一轮的生存竞争。

逃杀类游戏,戏剧性地以“省略”的方式反向牵出中国游戏史的最新发展。众所周知,逃杀主题是当下很受欢迎的文艺题材,近年《饥饿游戏》《鱿鱼游戏》等不同形式的影视作品都大获成功。这些作品通过挑明以监视为媒介的观看结构的存在,发展了日本小说/电影《大逃杀》塑造的新保守主义文化想象力。在这个观看结构中,观看者里既有纯粹的观众,也有掌控游戏的监控者;游戏者既是相互厮杀的竞技者,也是被权力与资本监控的对象,后者须按照前者的趣味进行杀戮游戏。逃杀游戏亦然,只是它未设计言明“观看结构”的游戏机制,无意识地隐瞒了逃杀主题的观看结构。但在游戏直播盛行的2010年代中后期——2016年被称为“中国网络直播元年”——游戏与直播深度融合已使一种新型“游戏”模式走向历史前台,即以“观看”作为方法的降维的“游戏”模式——其“玩家”也被戏称为“云玩家”。在这一“游戏”模式中,玩家与观众的界限已然模糊,“打游戏”被通约为“看游戏”,游戏/劳动被赋予了以数字内容生产为媒介的表演功能。这意味着,观看及其结构已作为一种新的“游戏”模式遍在于当下的游戏环境中。但之前所有游戏都无法道出观看或言观看结构如何自我指涉“游戏”模式的变化,直至逃杀类游戏出现。逃杀类游戏以“省略”的方式反向牵出逃杀主题中的观看结构,不过这个观看结构早已在新近的产业实践里被推出游戏程序外、存于游戏与现实的连接设施中——观众与权力/资本通过网络直播等再媒介化(remediation)的形式观赏与“监控”内在于游戏程序的逃杀游戏。由此可以认为,逃杀类游戏暗示了游戏资本主义迈入第二阶段,即后者可模糊游戏与现实的关系,把非游戏的时空重组为游戏时空——并以“电竞冠军”等民族主义叙事为“护身符”自赋合法性——从而将离开游戏程序的玩家重新纳入游戏场域及其背后新一轮的资本增殖计划。在此意义上,逃杀类游戏戏剧性地指明了中国游戏史的最新发展,即在“大直播时代”的游戏环境下,玩家既是“游戏斗兽场”里“挥舞鼠键”的角斗士,又是平台/看台上观看自我镜像的观众,当然最后的胜利者始终是游戏平台及其拥有者。

结语与展望

当代中国游戏史已历经四十多年风雨,呈现出一部波澜壮阔的成长与变奏史。本文的价值即在于全面梳理其中或隐或现的主流社会思想脉络。这一脉络主线可概括为

本土的国家现代化向全球市场逻辑和资本立场的转变。在此转变过程中,玩家由知识的学习者被“无产阶级化”^⑦、商品化与算法化,最终被碎片化为以游戏消费者为表象的游戏/劳动者,其中出类拔萃的游戏/劳动模范就是今天的电竞选手。

我们不敢妄言中国游戏史是使玩家不断异化的历史,但至少游戏的逻辑或言游戏精神被资本的逻辑逐离了主流。这就构成中国游戏史的悖论,即游戏的大众化是以游戏趣缘社群——即所谓“硬核玩家”——的小众化为代价,因此我国游戏史才在走向产值巅峰的过程中形成所谓“中国特色”。如今中国游戏史已迈入第五个十年。就商业层级而言,“这是一个最好的时代”。中国游戏业连续多年市场实际销售收入全球第一,上一个十年(2010—2019年)共有多达19760款国产游戏发放网游版号,^⑧中国游戏也扬帆出海,把中国故事带出国门。在此背景下,上海提出建设“全球电竞之都”、北京呼吁打造“国际网络游戏之都”,等等。但就思想的层级而言,在市场实际销售收入全球第一的标签背后,是少数资本集团对游戏市场的近乎寡头式的垄断,是“换皮”、同质化、氪金等市场浮躁之风盛行,是“游戏研究”有成为资本与权力的附庸之势,是游戏中的思想和原创性日渐枯萎。今天的云游戏、区块链游戏、VR游戏等“前沿领域”的提出与实践,还有超级数字场景、元宇宙(metaverse)等平台逻辑的自我包装与“学术附和”,均只牵扯到游戏的形式而无涉于思想的发展。

难道我国游戏业的发展已失去自为的方向(感),只能在资本与权力的裹挟中以资本增殖为终极目标?或许未来也非一片黑暗,一些有识之士仍在默默耕耘,努力探索市场与思想共存的辩证法。例如,近年出现的《没有人知道的大冒险》《中国式家长》等现实题材游戏,虽还难以与同类型的文学、影视作品相提并论,但仍体现了游戏具备社会反思性质的可能;《疑案追声》《蜡烛人》等匠心独运的独立游戏,则让我们感受到了中国游戏人充满张力的想象力;而从《黑神话:悟空》播出的实机演示来看,一些商业游戏仍在尝试同国际最高水准争雄,探索属于中国游戏创作者的文艺抱负,等等。上述国产游戏实践表明,中国游戏业尚有机会自觉避开资本逻辑的陷阱,重拾游戏的精神,从思想层级探索有价值的文艺创造。或许随着玩家游戏素养不断提升以及更具人文思考的游戏批评的出现,中国游戏史会在第五个十年迎来新的可能。

注释:

① 如无特别说明,本文中游戏专指利用现代电子技术进行的游戏,包括但不限于1980年代以来的主机与街机游戏、1990年代以来的电脑与掌机游戏、2000年代以来的网络游戏以及2010年代以来的手机(移动)游戏等。

② 中川大地『現代ゲーム全史—文明の遊戯史観から—』、早川書房、2016年、目次。

③ 吉田寛:《媒体内外:重新认识“电视游戏”时代》,杨佳腾译,《澎湃新闻》,2019年9月21日, https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_4464335, 2021年11月11日。

④ 1987年更名为《机器人》。

⑤ 2011年更名为《科学与社会》。

⑥ 乌振声、吴文虎:《中华学习机原理和应用(2)》,《无线电》1988年第1期。

⑦ 1987年前后,任天堂红白机(Famicom)行销中国。几乎同时,东南沿海出现大量任天堂兼容机(Famiclone)的生产厂家与品牌。

⑧ 其时对游戏的批评已是常见,一些地方政府文件也加强了对游戏经营场所及出版物的管理。



- ⑨ 分别是金盘的国防教育系列游戏《神鹰突击队》《冲锋号》《波黑战争》《城市大攻坚》《未来大核战》《历史大登陆》，学电脑系列游戏《巧克力 abc》《巧克力 word》，表现电脑想象力的《病毒大战》；欣力量的《佳儿成龙记》《神龙少年》。
- ⑩ 吴冠军：《第九艺术》，《新潮电子》1997年第6期。
- ⑪ 它们分别是《电子游戏软件》《电玩一族》《游戏新一族》等书刊提倡的身份认同。
- ⑫ 游戏硬件也勾连了文化身份，只是未被重视。2021年在上海举办的“游戏与跨文化传播国际论坛”中，吉田宽已提及任天堂红白机的外形设计受到日本家庭文化/空间的影响。
- ⑬ 陈杰：《为了民族的尊严——记天津光荣软件有限公司四青年》，《人民日报》1996年8月18日。
- ⑭ 本刊评论员：《乌鸦·乌鸦·叫：该谈大陆电子游戏业了》，《电子游戏软件》1995年第4期。
- ⑮ 列夫·马诺维奇：《新媒体的语言》，车琳译，贵阳：贵州出版集团、贵州人民出版社，2020年，第45页。
- ⑯ 不改变游戏的核心玩法，仅修改其视听表相与数值体系等，从而把一款游戏包装成新游戏。
- ⑰ 截至1999年，中国共有电子游艺厅59661个。参见文化部计划财务司编著：《中国文化文物统计年鉴2000》，北京：北京图书馆出版社，2000年，第480页。
- ⑱ 中华人民共和国国家统计局编：《中国统计年鉴2001》，北京：中国统计出版社，2001年，第91页。
- ⑲ 王洪喆：《不可折叠的时空与不可降维的身体——电子游戏的城市空间社会史》，《中国图书评论》2016年第4期。
- ⑳ 烟台软件(1985—1993年)发售超过3款，外星科技(1993年—)发售超过270款，成都台晶大东(1994—1995年)发售超过6款，龙(1994—1995年)发售超过10款，火星科技(1990年代中期至2000年代中期)发售超过10款。
- ㉑ 文化部等：《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，2000年6月12日，http://www.gov.cn/gongbao/content/2000/content_60240.htm，2021年11月18日。
- ㉒ 这也变相造成我国在21世纪仍有主营8位主机游戏软件的南晶科技、晶科泰等公司问世的“复古现象”。
- ㉓ 数据来源分别为中国互联网络信息中心《中国互联网络发展状况统计报告(1997/10)》《中国互联网络发展状况统计报告(2000/07)》《中国互联网络发展状况统计报告(2004/07)》。
- ㉔ 中村彰宪：《中国网络游戏产业创新的多样性：以中国MMORPG游戏运营服务为中心》，张宇博译，孙静、邓剑编：《中国游戏研究》，上海：华东师范大学出版社，即出。
- ㉕ 刘涛：《陈天桥运作“传奇”》，《中国企业家》2002年第8期。
- ㉖ 大泽真幸『増補 虚構の時代の果て』，築摩書房，2009年，第46頁。
- ㉗ 截至2009年国内生产总值年增长率基本稳定在7.6%~15.2%。
- ㉘ 王小明：《半张脸的神话》，《上海文学》1999年第4期。
- ㉙ 杨骏骁：《中国游戏文化私论——游戏玩家会做科幻梦吗？》，邓剑编译：《探寻游戏王国里的宝藏——日本游戏批评文选》，上海：上海书店出版社，2020年，第329页。
- ㉚ 米歇尔·福柯：《安全、领土与人口》，钱翰、陈晓径译，上海：上海人民出版社，2018年，第83—99页。
- ㉛ 王小明：《焦虑来自于“不知道社会往哪里去”》，2011年10月17日，<https://www.douban.com/group/topic/22949566/#9220320INxPiK>，2021年11月20日。
- ㉜ 例如《传奇归来》在推出时曾遭万人抵制。
- ㉝ 胡冯彬、邵子学：《中国手机游戏变迁：产业转型、格局转变、玩家变革》，《新闻爱好者》2017年第3期。
- ㉞ 国务院：《国务院关于在中国(上海)自由贸易试验区内暂时调整有关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施的决定》，2014年1月6日，http://www.gov.cn/zwggk/2014-01/06/content_2560455.htm，2021年11月21日。
- ㉟ 姜宇辉：《数字仙境或冷酷尽头：重思电子游戏的时间性》，《文艺研究》2021年第8期。
- ㊱ 肥肥猫：《城堡的落成：上升通道即将关闭的中国社会》，<https://www.douban.com/note/608281210/?from=tag>，2021年11月23日。原文链接已失效，此为补充链接。
- ㊲ 斯蒂格勒：《人类纪里的艺术：斯蒂格勒中国美院讲座》，陆兴华、许煜译，重庆：重庆大学出版社，2016年，第37页。
- ㊳ 数据源自笔者对国家新闻出版署公布的2010—2019年“国产网络游戏审批信息”的整理。参见<http://www.nppa.gov.cn/nppa/channels/320.shtml>。

编辑 杨义成