

躺著中槍的「王者榮耀」

——當代遊戲中的公私尺度討論

孟慧玲

MENG HUILING

指導老師

Dr. Lu Pan

潘 律博士

M.A IN CHINESE CULTURE

THE HONG KONG POLYTECHNIQUE UNIVERSITY

2017

摘要

「王者榮耀」是2017年引起廣泛關注的一款遊戲。該遊戲自發行以來，因為耗時短，並於社交軟件相結合的原因，一時間相當火爆。男人女人小孩甚至老人都沉迷於此遊戲。因為這款遊戲的火爆，引起了社會廣泛的關注。作為政府部門的傳聲筒，人民日報新華報紛紛表達了對此遊戲的批判。以影響小學生為藉口，對此遊戲進行打壓。然而，通過調查表明，對小學生並未造成嚴重的影響。此文對此現象進行思考，試圖從公私空間的角度來分析政府部門對此款遊戲的態度。

本文講以「王者榮耀」的爭議為出發點，來探討公私領域的文化現象。

「王者榮耀」無疑是私人的空間，政府通過新聞媒體對其定性，以上升為公共事件。這種公私不分的狀況在中國具體體現為公共領域私人化和私人領域公共化。本文將「王者榮耀」看為一個虛擬的狂歡空間，通過對於狂歡空間與現實世界的不同來表示人民如何作為弱者來對現實生活進行反抗。

本文在前言部份對「王者榮耀」進行了介紹，並結合新華社人民日報來分析政府對於「王者榮耀」的態度，並整理出「王者榮耀」所引起的爭論。並具體的講解中國公私不分的具體體現是公共領域私人化和私人領域公共化。第二章將會做學術回顧，回顧中國至今的公私領域的情況。第三章是研究方法，本文將主要採用德塞爾的日常實踐理論和巴赫金的狂歡節理論，將「王者榮耀」看成是一個狂歡的空間，政府干預人們玩遊戲，而人們通過自我實踐對「王者榮耀」產生新的認識並進行日常的反抗。第四章是描寫「王者榮耀」的公私相交第一部份先通過田野調查的結果分析「王者榮耀」背後所表達的訴求是什

麼，接著對這種訴求進行分析，討論如何表達訴求並實行反抗，第五章是作者對於公私分化提出的自己的意見。第六章結論對全文做了總結。

關鍵詞：王者榮耀、公共空間、私人領域、公私劃分

致 謝

首先，最感謝的是我的論文指導老師潘律老師。跟著潘律老師學習的日子，是一個重新認識社會的過程。潘律老師不僅僅耐心地修改我的論文，也幫助我學會了新的角度和視野去看待社會文化現象，而這種新的認知上的改變將會對我的一生都有很大的影響，非常幸運能夠遇見潘律老師。其次，我要感謝中國文化學系為我們的學習提供了很好的教師資源和學科資源，讓我們可以學到更多內地沒有的知識。感恩自己，感恩整個過程中遇見的一切人和事。

目 錄

摘要.....	2
致謝.....	4
一·前言	6
(一) 背景.....	6
(二) 研究方法.....	13
(三) 學術回顧	16
二·「無辜」的「王者榮耀」	22
三·“王者榮耀”的公私討論	25
3.1 “王者榮耀”的背後訴求	29
3.2 弱者的反抗	34
四·公私尺度分析	47
五·結論	65
參考文獻	66
附錄	70

一·前言

(一)背景

1.1 「王者榮耀」的介紹

「王者榮耀」是騰訊遊戲開發並運行的一款運營在安卓，蘋果手機平台的手機遊戲。於 2015 年 11 月 26 日正式公測。遊戲是競技類手游，以競技對戰為主，玩家之間進行 1V1、3V3、5V5 等多種方式的對戰，還可以參加遊戲的冒險模式，闖關模式，在滿足條件後可以參加遊戲排位賽等。「王者榮耀」和微信同出於騰訊公司，而這一遊戲的策略也是與微信相綁定，並有一個微信朋友內的排名系統。通過鼓勵與微信的朋友玩遊戲並比較排位的方式，「王者榮耀」成功的進入了年輕人的休閒文化里。很多對遊戲並沒有熱愛的女性朋友也加入了遊戲並且成為了遊戲的主力軍，這幾乎成為了一個全民遊戲，男人，女人，小孩子都沈迷在遊戲里。

1.2 政府對於「王者榮耀」的態度

2017 年 7 月人民日報發表《別讓網游成為生活的全部》，此文針對「王者榮耀」進行批評，提出疑問：生活中難道只有遊戲？文章對於大家沈迷於遊戲的原因分析是「一葉障目，不見泰山」，認為因為沒有發現更美好的東西，沒有把握好生活的尺度，才會沈迷於遊戲，並提出要以琴棋書畫等代替玩遊戲。更是把此上升到了「一個孩子、一個民族、一個國家精神成長、靈魂發育的重要陣地」。提醒有關部門做好網絡監管。¹近來，人民網、新華社多次發文評

¹ 张洋，〈别让网游成为生活的全部〉，人民网—人民日报，
<http://media.people.com.cn/n1/2017/0712/c40606-29398818.html>，2017 年 7 月 12 日。

擊「王者榮耀」，從7月3號到7月12號，人民網已和新華社共八次聲討了「王者榮耀」²。

面對政府的強勢抵壓，「王者榮耀」製作方放低姿態，7月4日，「王者榮耀」推出了「健康系統」正式上線。並且還推出了配套的家長使用指南——《健康系統家長指引手冊》，該手冊的目的是解答如何避免未成年人利用成年人的身份通過實名認證，並為家長開通了身份信息，對未成年玩家遊戲行為進行全方位監管。規定12歲以下未成年人每天限玩一個小時，12歲以上未成年人每天限玩兩小時，每日凌晨5:00刷新累計時長以及登陸時間。支持家長關聯孩子帳號，實時監控，並可以一鍵禁玩，消費限額等等功能。7月5號，共有34萬個帳號被逼迫下線，家長綁定孩子的遊戲帳號用戶增長45萬。面對輿論和領導壓力，騰訊放低身段，態度端正：好的霸霸們，我們立馬處理，一定解決。甚至於製作人李旻發佈公開信《為了愛，為了夢想》，打起感情牌。³

（見圖一）

² 7月3號《人民網一評「王者榮耀」：是大眾娛樂還是“陷害”人生》，稱「王者榮耀」為社會釋放負能量。7月4號《人民網二評「王者榮耀」：加強“社交遊戲”監管刻不容緩》，提出遊戲製作方源頭設限，政府部門的審核監管、家庭成員的陪伴監護等一個不能少。7月6號《人民網三評「王者榮耀」：過好“移動生活”倡導健康娛樂》。新華社7月7號〈「王者榮耀」還是「王者農耀」：健康遊戲不止於防沉迷〉。7月10號〈手游不該“遊戲”歷史〉。7月11號〈新華社再評「王者榮耀」：暴露遊戲行業野蠻生長的痛點〉。7.11〈人民日報評「王者榮耀」：防沉迷藥方，在父母手上〉。7月12號〈人民日報：別讓網遊成為生活的全部〉
³數據來源於新浪財經，2017年7月5日，北京商報，《「王者榮耀」健康系統上線首日，最高時段34萬賬號被限玩》。

游戏是有价值观的，游戏人，是懂得情感的。我懂得对于中国人来说，最重要的情感，莫过于亲情。而亲情当中，最重要的情感，就是父母对子女的关爱。我充分体谅全中国的父母对自己儿女的这份爱，正如我们深爱着我们的孩子《王者荣耀》一样。它可能算是一款不错的游戏，甚至是一个好游戏，但还远远谈不上是一款伟大的游戏。一款伟大的游戏，是需要更真诚的情感体现，更明确的价值观。

GameNet

图一

「王者荣耀」制作人公开信：为了爱，为了梦想。网址

<http://baijiahao.baidu.com/s?id=1571906023599319&wfr=spider&for=pc>

事實上，國家對於電游的態度並不是一直反對的。2015年2月27日，人民網刊登人民日報文章〈電子競技不應等同於沈迷遊戲〉，解釋電子競技和沈迷遊戲的區別，肯定了電子競技所講究的團隊戰術對抗和個人操控能力，認為這是一種體育精神。並且還分析了不應該把人的錯誤歸咎於電子遊戲。⁴ 2016年9月2日，人民網刊登人民日報文章〈電子競技將帶動IT產業發展〉。⁵ 2016年11月18日，人民網發博為電競正名，稱贊Wings戰隊獲得Ti6冠軍。一直到2017年5月12日，人民網還刊登了北京日報的文章⁶，介紹電子競技將進入2018年雅加達亞運會和2022年杭州亞運會，成為正式比賽項目事件。國家對於電子遊戲的態度，從2013年後慢慢放鬆，2015年開始大力助長，到2017年

⁴ 〈電子競技不應等同於沈迷遊戲〉，人民報—人民日報海外版，<http://game.people.com.cn/n/2015/0227/c48662-26606830.html>，2015年2月27號。

⁵ 苗文新，〈電子競技將帶動IT產業發展〉，人民網—人民日報，<http://it.people.com.cn/n1/2016/0902/c1009-28685399.html>，2016年9月2號。

⁶ 陳強，〈電子競技將迎來全面風口〉，人民網—北京日報，http://news.xinhuanet.com/local/2017-05/12/c_129602027.htm，2017年5月12號。

中旬，由於「王者榮耀」所引發的強烈的社會影響而再次打壓。政府通過媒體表達對於「王者榮耀」批判的態度，營造了整個社會都在打壓的假象。（見圖二）



图二

人民網評論競技遊戲，來自人民網微博，網址：

[http://weibo.com/renminwang?c=spr_qdzh_bd_baidusmt_weibo_s&sudaref=www.baidu.com&retcode=6102
&nick=人民网&is_hot=1](http://weibo.com/renminwang?c=spr_qdzh_bd_baidusmt_weibo_s&sudaref=www.baidu.com&retcode=6102&nick=人民网&is_hot=1)

1.3 「王者榮耀」所引起的一系列爭議

對於「王者榮耀」表示不滿的主要有學生家長，學校老師和國家有代表性的媒體。其中所涉及的爭論點主要有如下：

1. 「王者榮耀」所涉及的暴力內容對孩子成長的不良影響。懷寧石碑居民李女士與懷寧縣公安局石碑派出所的民警表示，孩子回家因為玩王者遊戲向父母要 50 塊錢，父母不給，便出拳把母親打得手臂發青，無奈之下才選擇報警。5 月份有一名 13 歲的小學生因為玩「王者榮耀」一直被對手「蘭陵王」追殺，情急之下竟然選擇報警，讓民警協助其退敵。⁷ 家長和老師都認為是「王者榮耀」裡面的暴力內容使沒有任何是非辨別能力的小學生受到了非常不好的影響。
2. 第三方數據分析機構 talking data 表示，「王者榮耀」絕大多數的玩家都是大學生和大學生一族，其中，小學生佔比不足 3%，中學生佔 2.7%，大學生佔 21.8%，上班族佔 68.7%。⁸（見圖三，圖四）「極光數據」6 月中旬最新發佈的「王者榮耀」報告顯示：目前玩家收入水平「3001-8000」的，佔比 47.3%；3000 元以下的佔 27%，8000 元以上的佔 25.2%。也就是說 8000 元以下的佔 74.8%，用戶日均花在遊戲里的時長達到 47.2 分鐘。⁹很多新聞表示年輕人不應該在沈迷於「王者榮耀」，應該積極生活，努力工作，不能自甘墮落。甚至有些夫妻因為玩「王者榮耀」吵架，丈夫沈迷於遊戲，帶著孩子一起打等等。¹⁰

⁷ 〈打王者榮耀被蘭陵王追殺 熊孩子竟報警求助〉中國第一網頁遊戲門戶，

<http://chanye.07073.com/guonei/1621018.html>，2017 年 05 月 27 08:00

⁸ talking data 數據來源於 talking data app analytics, talking data game analytics, talking data ad tracking 以及眾多應用市場的交換數據而來。數據時間是 2016 年 3 月到 2017 年 4 月

⁹ 數據來自人民網〈極光大數據發布王者榮耀研究報告〉，2017 年 6 月 15 號，數據從 2016 年 12 月—2017 年 5 月。

¹⁰ 數據摘自搜狐網，<http://www.sohu.com/a/130909227-562802>

数据告诉我们小学生不该为王者荣耀背黑锅，其用户占比不足3%

从王者荣耀的两大用户群分布看，学生族占24.5%，其中，大学生占21.8%，女大学生占11.6%，中小學生占2.7%；上班族占68.7%，其中，年轻白领占45.3%，中年人士占19.3%，“老顽童”占3.5%。整体看，王者荣耀的大学生、中年人士高于移动游戏用户整体。



图 三

talking 對於「王者荣耀」的用户群体调查结果，图片来自 talking data 数据网，网址：<http://mi.talkingdata.com/reports.html>

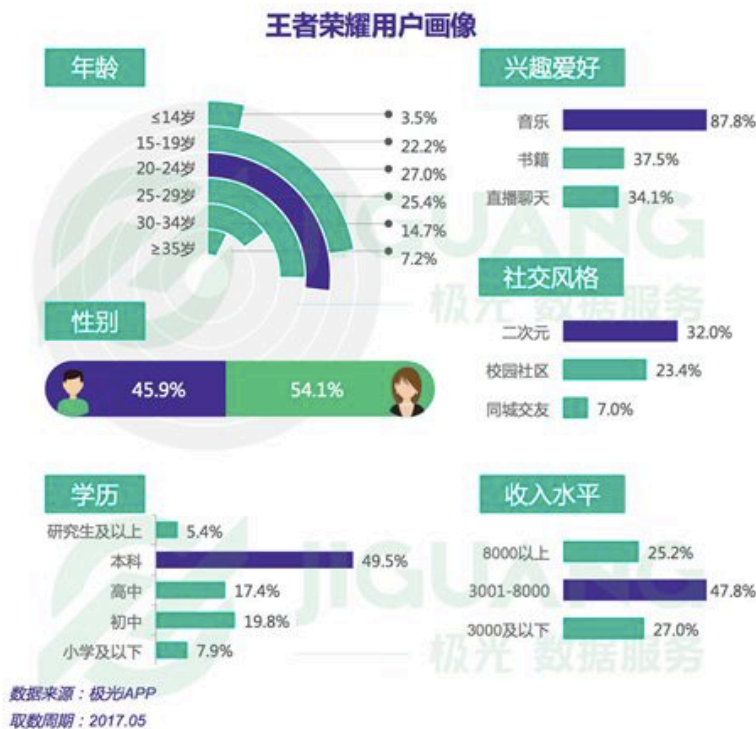


图 四

talking 對於「王者荣耀」的调查结果。来自 talking data 数据网，网址：<http://mi.talkingdata.com/reports.html>

關於「王者榮耀」所引發的一系列爭議，我們主要的信息來源是官方的媒體報紙輿論。為了更清楚的瞭解到實際的情況，筆者做了田野調查。這次田野調查的方式是通過微信，qq 或者實地採訪進行調查，調查的對象有小學生，中學生，大學生和社會各個職業的男性女性。小學生，中學生分別調查了 100 名，大學生和社會各界人士也分別取樣調查。通過調查問卷的方式對中小學生進行信息提取，而對於大學生和社會工作者我採取了採訪和調查問卷同時進行的方式。問卷的內容包括對玩家性別，年齡，職業等基本信息的調查，也更深一步的詢問玩家：為什麼玩「王者榮耀」，玩「王者榮耀」的心情，「王者榮耀」對朋友圈，生活等等帶來的影響，也了解了玩家對於政府排斥「王者榮耀」的看法。

通過分別對近 200 名各地的中小學生的問卷調查表明，輿論所報道的信息與實際情況有出入。小學生組表明在學生家長和老師的強勢管理下，小學生在週一至週五幾乎沒有時間玩遊戲，而且他們已經有了辨別真假的能力，結合前面 talking data 的數據可以知道小學生並不是王者榮耀的主要玩家，也不會成為王者榮耀影響的主要受眾群體。在調查中絕大部分小學生都表示遊戲裡面的英雄是假的，與真實的英雄有出入。新聞媒體所報道的小學生事件只是特殊現象，而不代表普遍的結果。在對初三的學生進行調查表明，遊戲的普及對於成績的影響並不大，即便成績遙遙領先的學生群體仍然也會每天或者一個星期來幾局。他們也表示，更喜歡遊戲里的英雄，理由比如後期殺傷力很強大，諸葛亮法力無邊等等。中學生對歷史已經有了一定的瞭解，比如諸葛亮是一個軍師等等都已經普及。調查的結果表明「王者榮耀」並沒有像官方媒體所宣傳的那樣對學生造成如此嚴重的影響。那麼新華網人民日報如此頻繁且強烈抨擊「王者

榮耀」的原因是什麼呢？「王者榮耀」作為歷史以來管控最嚴重的遊戲，國家如此嚴厲的原因是什麼呢？

在調查中，我們了解到「王者榮耀」真正產生影響的人群並不是中小學生，而是大學生和年輕人。政府所真正想打壓的到底是「王者榮耀」還是另有所圖？「王者榮耀」到底是替罪羔羊還是「罪有應得」呢？

（二） 研究方法

「王者榮耀」遊戲作為玩的具體體現，它也揭示了屬於我們這個時代的特點和價值。由此看來，問題並不是出在「王者榮耀」上，或者說出在「玩」上，「王者榮耀」本身是客觀的，玩是人類的天性，國家對於「王者榮耀」的強硬態度和干涉管控才應該是我們思考的。

無論是線上還是線下的公共空間如何被強權者佔領，弱者（公眾）的現實需求都需要得到滿足，當無法得到滿足時，就會實現反抗。筆者通過對於今年火爆的「王者榮耀」進行田野調查，瞭解到玩家背後的需求可以歸納為社交需求和現實慾望的發洩。社交的需求是指即便我們的時間被資本主義經濟切割成碎片化，但是我們仍然有社交的需求，我們仍然渴望能夠有友誼和溫暖的團隊，我們渴望自身的價值被社會所接納並認可。現實慾望的延伸是指媒介作為人的延伸，不僅僅是一種人體官能上的衍生，也是一種精神慾望的延伸。在現實生活中所無法實現的願望在遊戲里得以實現，而遊戲所給玩家帶來的心理體驗也是對現實生活慾望的補償，這種補償的來源是現實生活中的缺乏。即便王者榮耀所創造的空間是虛擬的，但是所體現的需求和慾望是真實的，而這個虛

擬世界存在的前提也是必須以真實的空間為前提，否則何以得到如此火爆的參與？

根據德賽圖（de Certeau）的「空間日常實踐」¹¹ 理論可知，日常生活是一個可以通過實踐來創造的空間，通過加入目的和慾望的多重變化來進行創造。他提出「戰略」和「戰術」的區別，「戰略」是日常生活中獨立的體制或者結構，它要求在特定的場合中呈現合適的、符合規範的行為或舉止；而「戰術」與之相反，它是日常生活中採用的各種遊戲戰士的行為和手段，是對各種戰略環境中各種可能性的創造性利用——假裝、突如其來、慎思、做秘密的事情、機智、遊戲、恐嚇等等。對於戰術，為弱者創造機會，強者在空間上佔有絕對的優勢地位，弱者實現「空間對時間的勝利」。德塞圖認為日常生活空間可以通過兩種方式來創造：一種是人們運用日常的語言和文化來破壞佔統治地位的權力體系，創造新的空間。其次是「行走」。這兩種都是對強者空間權力的破壞，對空間的佔用並賦予特定空間之上的權利符號。「王者榮耀」在進行弱者的反抗是通過對日常的語言破壞，日常規則破壞，對日常文化的破壞來建立一個狂歡節，狂歡節的建立是「王者榮耀」進行空間創造的具體措施。「與官方節日相對立，狂歡節彷彿是慶祝暫時擺脫佔統治地位的真理和現有的制度，慶祝暫時取消一切等級關係、特權、規範和禁令。這是真正的時間節日、不斷生成、更新和更替的節日。它同一切永恆化、一切完成和終結相敵對。它是面向永遠無限的未來的。」¹² 筆者將從全民性、雙重性、詼諧性，貶低化四個角度來描繪王者榮耀是如何構建狂歡空間來實現弱者的反抗的。

¹¹ 吳飛，〈「空間實踐」與詩意的抵抗〉，《社會學研究》，期2（2009），頁182-182。

¹² 蔡尚偉，《影視傳播與大眾文化》（成都：四川大學出版社，2005），頁100。

需要強調的是，對於狂歡節的創造本身就是弱者反抗的具體形式，因為狂歡的空間破壞了日常的語言和文化秩序，這符合德賽圖的第一種對於空間創造的方式，所以當我們把大眾對於「王者榮耀」的追隨看作是一種弱者的空間創造的時候，其本質就是對狂歡節的創造。大眾對於狂歡節的瘋狂，也值得我們去思考現有世界的規則是否已經不再能夠滿足人們的需求？如果當這種矛盾持續的發展下去，那麼又會對社會產生什麼樣的影響呢？這一部分的討論，在全文不會涉及，但卻是我們思考的空間。

「王者榮耀」無疑是私人的空間，私人的選擇，所表達的需求和慾望也是私人的。政府對於「王者榮耀」的積極干涉和人們的對於私人空間的積極保護，所呈現出來的博弈態度和公共空間是不一樣的。政府對於私人領域的具體操作方法是通過引導輿論，將私人空間的私人事件放在公開討論的平台里，使之成為一個公共的話題，在對這個話題的討論過程中，進行評判，使普世的價值觀滲透到公眾的判斷中，最後成為一個具有公共性質的私人事件。也就是說政府通過對於私人事件公共化來干涉私人領域的選擇，也就是前言所提到的私人領域公共化和公共領域私人化的背景。

本文將，通過田野調查收集數據，以最近火爆的「王者榮耀」為切入點，將人們對「王者榮耀」的群體參與看作是「弱者的反抗」，結合米歇爾的空間實踐理論，進行分析。對於「王者榮耀」的具體分析，將會先對田野調查所產生的數據進行分析，找出其背後的真實訴求——社交和現實慾望。接下來運用狂歡理論來描述「王者榮耀」如何通過建立弱者的狂歡空間，來發洩私趣，表達訴求。最後總結並提出建議——公共空間應該如何分界。

(三) 學術回顧

中國對於公共空間的討論興起於 20 世紀 90 年代，在哈貝馬斯《公共領域的結構性轉換》¹³（英譯本 1989 年出版）被中國研究學者拜讀後，「公共領域」和「市民生活」這兩個詞出現在中國問題研究的領域里。學界主要有三種觀點：第一種是以曹衛東、蕭功秦、夏唯中、黃宗智等為代表，曹衛東的看法是公共領域只適用於西方語境，而不適用於中國語境；蕭功秦和夏唯中認為中國封建社會中央集權制阻礙了市民社會的增長；黃宗智用了「第三領域」來代替「公共空間」，但所討論的內容就是公共空間本身。第二種是許紀霖、鄧正來、馬敏、朱英、方平、王笛為代表，他們承認了在中國的公共空間與西方所指的是不同類型的，但是存在公共領域式的公共空間。第三種是蔣慶、景躍進、孫立平、童世駿為代表，對於西方的公共空間理論持嚴謹的態度，認為對於這一理論的把握主要取決的處理具體中國問題的有效程度來界定。對於以上三種分析，結合中國公共空間的歷史發展，我們可以看到中國自古以來的公共空間，官方的公共空間和公民所理解的公共空間或者存在差異。

魏斐德在〈市民社會和公共領域問題的論爭——西方人對當代中國政治文化的思考〉對將西方資產階級公共領域機械套入中國語境的行為作出了批評，他認為這容易出現片面的解釋，並有某種目的論暗示。¹⁴羅威廉在自己的兩部著作里描畫了演化的過程，並證明存在國家之外的「近代公共領域」。魏斐德所不同的在於他肯定並強調了國家在演化過程中持續的重要作用。而瑪麗。藍

¹³汪暉、陳燕谷，《文化與公共性》（北京：三聯書店，1998），頁 123。

¹⁴鄧正來，Alexander J.C.〈國家與市民社會：一種社會理論的研究路徑〉，《國家與市民社會：一種社會理論的研究路徑》（上海：世紀出版集團，2006），頁 1-21。

金與戴維。斯特朗也機械搬運西方理論，有這片面解釋的嫌疑。羅威廉的〈晚清帝國的「市民社會」問題〉體現了當時研究潮流的一種新的傾向，既不僅僅去討論清代與近代西方的相似處，同時也關注於差異。瑪麗。蘭金試圖勾勒中國式的公共領域，採用哈貝馬斯寬泛的公共領域的用法，即公共領域介於國家和社會之間的三分法，而放棄了簡單的公共領域與國家的二分法。¹⁵無論哈貝馬斯特定還是寬泛的領域，黃宗智認為都是不適用於中國的公共領域的，他指出了哈貝馬斯理論用於中國國情的不足，並提出「第三領域」，這是一個價值中立的範疇，目的在於擺脫哈貝馬斯概念的束縛，是區別於國家和社會的第三區域。他肯定了國家和社會對第三區域的影響但是第三區域是不會消融在國家和社會之中，而一直獨立存在的個體。黃宗智分析了近代的社會整合、國家政權建設與第三領域的關係，更加關注於社會與國家兩方在第三區域里的持續合作更加引人注目。在當代，第三區域被大幅度的國家化，「黨治國家體制把第三區域的剩餘部分大片地徹底制度化，以盡量擴大其影響力。」¹⁶「黨治國家體制不再拘從國家與社會在具體事宜上合作的做法，而是創立了這種合作必須在其中進行的若干制度框架。其目的就是確保國家即使在它承認居於國家與社會之間的那些區域里也有影響力」。¹⁶黃宗智認為集體時期是第三領域國家化的主要時期，70年代的改革時期是「大幅度的社會化與去國家化」。黃宗智還尤其強調了改革時期私人領域與第三領域的關係，改革時期私人社會和私人經濟領域巨大擴展，但是私人領域與第三領域相比像是遜色不少。¹⁷

¹⁵ 蘭金馬麗，黃宗智，〈中國公共領域觀察〉，《中國研究的範式問題討論》（北京：社會科學出版社，2003），頁 30-40。

¹⁶ 黃宗智、鄧正來，〈中國的“公共領域”與“市民社會”？——國家與社會間的第三領域〉，《中國研究的範式問題討論》（北京：社會科學出版社，2003），頁 77-100

¹⁷ 黃宗智、鄧正來，〈中國的“公共領域”與“市民社會”？——國家與社會間的第三領域〉，《中國研究的範式問題討論》（北京：社會科學出版社，2003），頁 77-100

許紀霖在〈近代中國的公共領域：形態、功能與自我理解〉中指出了前人研究的缺點，「…由於雙方對哈貝馬斯公共領域理論背後缺乏足夠的體認，無法從這一途徑入手檢討中國公共領域產生的歷史可能性，因而在這一問題上，依然有進一步研究的空間。特別在中國學術界，由於對使命社會和公共領域這兩個該連載理論上缺乏必要的分梳，對中國公共領域的研究被含混地包括在有關市民社會的討論之中，除了個別的論文之外，基本沒有成為獨立地研究對象」。¹⁸ 所以，許紀霖結合中國的歷史經驗給出了答案。許紀霖反駁了過去研究者認為黃宗羲的「學校論」¹⁹是類似於現代議會的存在，而認為更加接近現代的公共領域。他認為黃宗羲是中國歷史上提出公共領域思想的第一人。文章以上海為切入點，在甲午海戰失敗到戊戌變法的這段時間，所形成的公共領域。而這一公共領域的出現並不同於西方由市民到公眾的資產階級的身份轉變，伴隨的是中國救國圖存的民族危機。中國的公共空間是新型士大夫為主體。他肯定了梁啟超、鄭觀應的積極作用，以及〈時務報〉標誌著「具有批判功能的公共領域」的正式形成。²⁰許紀霖接著又以上海為研究對象，討論中國的公共領域的基本結構，認為是「由學校、報紙和學會組成的，另外還有集會、通電等作為補充」。而最值得注意的是，在「公共輿論的自我理解」中，作者將公共領域的公共輿論進行了具體的解說，對於公共輿論的範圍給了更具體的限定。作者從公共領域的參與者的角度來理解公共輿論的問題，近代雖然產生了國民

¹⁸ 許紀霖，〈近代中國的公共領域：形態、功能與自我理解〉，《史林》（河南），2003年，第2版。

¹⁹ 黃宗羲“天子之所是未必是，天子之所非未必非，天子亦遂不敢自為非是，而公其非是於學校。”黃宗羲認為學校的輿論才是是非的標準，即便是皇上，也要遵從。摘自梁啟超：《國風報敘例》，《梁啟超全集》，第4冊，第2211頁。

²⁰ 這段話是哈貝馬斯借助別人的話形容18世紀末德國的情形，參見哈貝馬斯〈公共領域的結構轉型〉。中譯本，序言第三頁。

意識或公眾意識，但是仍然將自己看作是帶著一定的道德使命或先知精神的人，企圖去通過自己的努力引導輿論。中國公共領域參與者都認為公共輿論應該代表公共利益，對於如何界定輿論所代表的是否是公共利益，作者引用梁啟超的觀點：「真誠」與「公心」。「各憑其良知之所信者而發表之」。²¹從國家的利益角度思考，而不是從私人角度，在當今社會也依然是如此。公眾輿論應該「是一種公開的意見，然後在公共空間中經過公眾的反復的討論和爭辯。」公共輿論應該非黨派化，以此來維持公共性。總的來說，許紀霖肯定了哈貝馬斯的公共領域理論，也肯定在中國有公共領域，但是認為中國的公共領域所表示的概念並不是西方的簡單重復，而是有自己的歷史文化傳統。威脅中國公共領域的是「無法在社會制度內部獲得其穩定的體制化和合法性，以及日益受到黨派鬥爭的影響，難以保持其獨立的、超黨派的公共性」。²²

童世駿認為中國語境中的市民社會討論要保持與「公共領域」觀念的聯繫，並且不至於犯年代和語境的雙重錯誤，就有必要尋找一種建制、一種在當代中國也可能成為公共領域參與者的主體性和公共性的「訓練基地」的建制。²³童世駿傾向去把大學當作一個公共領域培養的搖籃，理性萌生的搖籃。

由早期的研究方向可以看到，學者對於西方的「公共空間」的態度是相對保守隱晦的。而在網絡普及以後，web2.0、新媒體，自媒體的出現，使得學者

²¹梁啟超：〈清議報一百冊祝辭并論報館之責任及本館之經歷〉，《梁啟超全集》，第一冊，第480頁。

²²許紀霖：〈近代中國的公共領域：形態、功能與自我理解〉，《史林》（河南），2003年，第2版。

²³童世駿，〈大學與當代中國社會的“公共領域”〉，

對於網絡公共空間又產生了新的期待，期待網絡空間可以擺脫原來的政治權利，實現真正的西方意義上的公共空間。

Web2.0 出現以後，學界展開了討論，有些學者寄希望於網絡，希望它能實現公共空間的理想轉變，而有的學者則對它報以保守的態度。在這一個「公共空間」是一種「公開、理性、自省」的傳播，²⁴他們更多的理論依據是哈貝馬斯的空間理論，相對於之前的研究，這一塊的研究對於哈貝馬斯的運用更加的直接，而缺乏嚴謹的態度，但是這也是因為學界對互聯網所抱有的希望，學者們期待互聯網可以重構政治討論，實現公共空間理想的參與模式，突破傳統的模式。學者認為首先網絡提供了一個空間可以自由的進行討論，並且可以把有共同的價值觀念的群眾集合起來，如非政府組織，這些都具有一定的政治參與特徵。其次，政府也在網絡上註冊了自己電子政務網站，政府通過網絡與公民發生互動。²⁵但是同樣的提出這種抱團現象也會導致公共空間碎片化，碎片化雖然聚集起一部分粉絲，但是容易與外界隔絕，成為極端分子的溫床，這體現了互聯網本身對於群體整合能力的缺乏。而網絡信息的力量在現實生活的有效投射，或者可以充滿理性的影響現實都體現了網絡空間的局限性。同時也擔憂網絡空間只是現實權力空間的複製，在現實中處於邊緣化的聲音在網絡中仍然成為邊緣化，如果這樣，那麼網絡只是被傳統權利所利用的空間而已。另一方面，學者指出，人們主要通過搜索引擎來進行資料的搜索，然而搜索引擎資料的篩選本身就是一個權利的控制範圍，出現了「馬太效應」，強者更強，弱者

²⁴ 高岩. 公共空间 2.0?——论 Web2.0 视角下网络公共空间的转型[J]. 新闻与传播研究, 2011 (5): 29-33.

²⁵ 高岩. 公共空间 2.0?——论 Web2.0 视角下网络公共空间的转型[J]. 新闻与传播研究, 2011 (5): 29-33.

更弱，那麼各種弱勢群體是否也就更加難以被人們所辨別呢？如果從這個角度看，網絡可能還不如傳統媒體的行業的公正。但是大部分都對網絡媒體的公共空間報有積極的態度，認為雖然是有局限，但是仍然肯定了其公共性。學者們大多利用的是哈貝馬斯的理論基礎，對於新媒體的空間討論拋棄了對於傳統的中國國情的分析，而是更多直接的套用哈貝馬斯的理論，顯得有些生硬。唐小兵曾經在〈圍觀改變中國——互聯網書寫中國式公共領域的特質〉²⁶里以微博微信為例，探討互聯網有沒有公共空間的特性。他從三個方面去進行論述：微博用戶的代表性、微博的公共討論功能、微博的政治功能。最後作者得出結論：「從微博的獨領風騷到微信的一枝獨秀，似乎呈現了當代中國以網絡為主要平台的公共性的危機，即一種從公共生活退出轉向一種去「去政治化」的狀態的趨勢，這既來自體制性的壓力，同時似乎也符合中國文化傳統造成的習慣。「他也肯定了微博對於重大事件不可取代的地位，從而使的一些離開了微博的用戶重新回來，傳統媒體利用微博微信為自己所用，不同的媒體力量和網絡力量所構造出來的公共空間是值得長久關注期待的。

對於公共空間的討論層出不窮，不同時代的討論所結合的背景是不同的。但是對於公共空間，從參與者身份來看，政府和公眾之間對於公共空間的定義是否相同呢？這一塊國內的討論還相對空白。

如果從政府的角度來討論，更多的是對公眾參與的有效組織和管理，政府認為自己有責任去承擔起公共空間秩序的管理。²⁷集團希望通過打壓差異性的

²⁶唐小兵，〈圍觀改變中國——互聯網書寫中國式公共領域的特質〉《哈佛燕京學院》（北京），2016年。

²⁷ 2012年2月，深圳市春風勞動爭議服務部被房東單方面終止三年合約，而在此還未租到3個月。房東的態度非常強硬，停水停電且拆除了招牌。2012年3月，多個部門輪番檢查深圳市圓典工友服務部，並在不久被房東以強硬的態度收回辦公地點。2012年4月，一些不明身份的人物開始監視和干擾深圳市打工者中心，並在不久後也被房東單方面的強制性的終止合約，強制

方式來達到對公共空間的有效管理。如果從公眾的角度去討論公共空間，工人們認為他們表達聲音的場所應該由他們自己去掌控，這裡面所體現的是國家和公眾對於公共空間權利的角逐，那麼公共空間到底應該由誰來領導呢？結合中國的歷史而言，公共空間一直都處於政府所主導，只有少數的時候能成為人民的發聲筒，但都只是曇花一現。

學者們看到了新媒體作為公共空間的局限性，在某種程度上，更像是一種現實生活的權力複製，即便新媒體的公共空間的性能慢慢的被市場經濟和政府所侵蝕，但是如果從「弱者的反抗」的角度來看，這個空間所能給予公眾的反抗空間相對傳統媒體是更加自由寬泛了。即便網絡無法滿足我們對於公共空間重新構造的梦想，但是更加自由的反抗空間相對傳統媒體而言，也是很大的進步

搬遷。2012年5月，深圳市青草工友服務部也同樣遭到多部門的的輪查並被房東強制性趕出來。2012年6月，時代女工服務部遭遇執法，因為相關部門與房東協商無果，最後工商局出面以沒有註冊為理由將公司停止並強制搬遷。而另一現象是，2012年5月16日，廣東省職工服務類社會組織聯合會在廣州成立，這是由廣東省總工會籌建的地方性省級社團。這種打壓民間組織並強行拉攏合二為一的管理方式是極為讓人焦慮的。因為它使民間的勞動組織失去了獨立的立場和民間的屬性。〈广东劳工 NGO 面临大整肃，政府收编和打压两手并重〉，2012-06-08 18:46:35来源：深圳市春风劳动争议服务部作者：张治儒

二·「無辜」的「王者榮耀」

1. 「玩」是人的本質

「王者榮耀」是電子類手游，是一種遊戲類型。就和籃球，足球一樣，只是具體形式不同，而其內容本質都是遊戲。遊戲是一個人為製造的矛盾，通過規則，參加者可能有多種不同的結果。對於遊戲而言，規則是非常重要的部分，通過規定玩家可以做什麼和不可以做什麼，使遊戲有了屬於自己的結構。科斯塔坎（Costikyan.G）認為遊戲是一種藝術形式，參加者不斷的做出決定以得到更多的遊戲資源（比如遊戲幣）來實現目標。²⁸遊戲的本質是「玩」。

Brain Sutton-Smith 曾經對「玩」下了一個廣泛的定義：思維或主觀發揮(夢想、想象、角色扮演、幻想…)，單人遊玩(愛好、集合、建築模型、園藝、玩電腦、旅遊、烹飪…)，帶有玩的行為(玩陰謀，玩時間，起某種作品，公平比賽…)，非正式的社交遊戲(開玩笑，聚會，跳舞，鋪設，遊樂園，酒吧…)，替代觀眾一起玩(電視、電影、吸引大量觀眾的體育運動、遊行、博物館…)，表演(播放音樂，劇場，為了玩遊戲遊戲的…)，慶典和節日(生日、聖誕節、婚禮、…)，競賽類比賽(遊戲和體育運動，賭博…)，冒險(洞穴探險、漂流、滑板、……)。史密斯(B Sutton Smith) 把玩分為許多類，史密斯(B Sutton Smith)的研究指出了玩的多樣性以及我們所認為的當代文化類型比如遊戲，只是眾多現象和研究領域的一個子集。也就是「玩」的學問是一個歷史性的問題，他同樣提醒遊戲研究者應該注意到「玩」的歷史，因為「遊戲」和「玩」這兩個重要的概念關係非常密切。²⁹在網絡虛擬空間里，我們可以把遊戲歸納於或者介於 celebrations and festival（遊戲中的），「王

²⁸ Costikyan G.J Have No Words .The game design reader .A rules of paly anthology,2005;192

²⁹ B Sutton Smith. The ambiguity of paly[M],Harvard University Press ,2008.

者榮耀」屬於競技類的遊戲，也可以屬於角色扮演類，但都屬於「玩」的一種。在〈man ,play and games〉中，羅傑·凱洛依斯（Roger Caillois）把玩分為「ludus」和「paidia」，並在兩者之間把「玩」分別化為不同的類別。paidia 表示 free-play，「王者榮耀」沒有結構性和無政府主義的，既沒有規則制度的要求。比如一群小孩在沙灘上隨意的玩球。ludus 代表的是有組織的，有結構的 play-game，也就是遊戲，有自己的遊戲規則，屬於 ludus。羅傑·凱洛依斯（Roger Caillois）所提供給我們的不僅僅是對玩的一個分類，更重要的是提供給我們一個歷史性並具有現代世界文化的視野，他認為遊戲是屬於文化領域的，他幫助塑造社會並且表達著每個社會的信仰，價值和規則。從羅傑·凱洛依斯（Roger Caillois）的分析來看，「遊戲」在社會中文化中有著重要價值。如果我們否認遊戲的價值，也就否認了我們自身的文化。羅傑·凱洛依斯（Roger Caillois）認為「玩」揭示了每個社會的特點，模式和價值。任何一個時代我們都需要「玩」，需要「遊戲」。³⁰由此看來，學者早已把遊戲歸為玩的一個種類，如果遊戲在本質上屬於玩的一個類別，那麼它在社會文化里就充當了玩的作用，體現了玩的價值。約翰·赫伊津哈（Johan Huizinga）認為，玩作為社會文明進程的一部分，它先於文化產生並幫助建立文化。³¹在所有的文化元素里，我們都能找到「玩」的蹤跡。玩對於文化有重要的作用，玩本身就是人的天性。

³⁰ Caillois,R.(2001).Man ,PLAY AND GAMES.(M. BARASH.TRANS).Urbana,IL.UNIVERISTY OF ILLINOIS PRESS.(ORIGINAL WORK PUBLISHED 1958)
huizinga。J. H. (2007). *Homo Ludens, a Study of the Play- Element in Culture*. Abingdon: Routledge. (original work published in 1949).

綜上所述，「王者榮耀」作為玩的一種，是人的本性，甚至於是一種文化建設的需要。因此，「王者榮耀」本身是無辜的，政府對於「王者榮耀」的態度值得我們思考。

三· 「王者荣耀」的公私討論

「王者荣耀」作為一款手游，與微信相結合，成為一種營銷的手段，王者荣耀的火爆程度的確是超出了想象。因此筆者針對「王者荣耀」進行了田野調查，瞭解「王者荣耀」為什麼可以如此火爆，人們在選擇玩「王者荣耀」的背後訴求是什麼，從而分析「王者荣耀」作為私人領域的一部分，政府利用公眾輿論乾預私人生活，將「王者荣耀」公共化以及人民對此的真實反擊。

3.1 田野調查的總結

1. 「王者荣耀」玩家的分布年齡層

「王者荣耀」18歲以下玩家只有10.5%，18-25歲玩家有71%，25-35歲玩家11.6%，35歲以上6.9%。

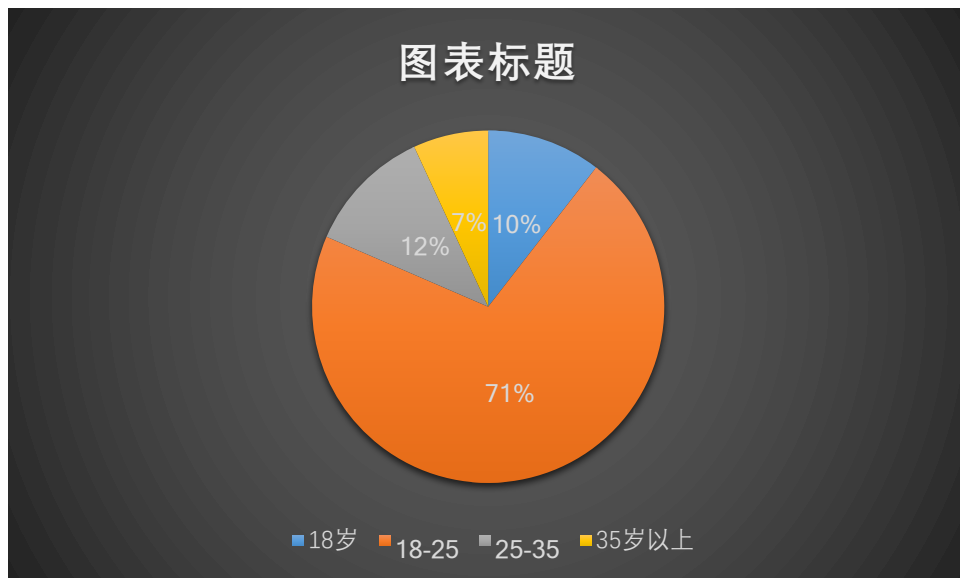
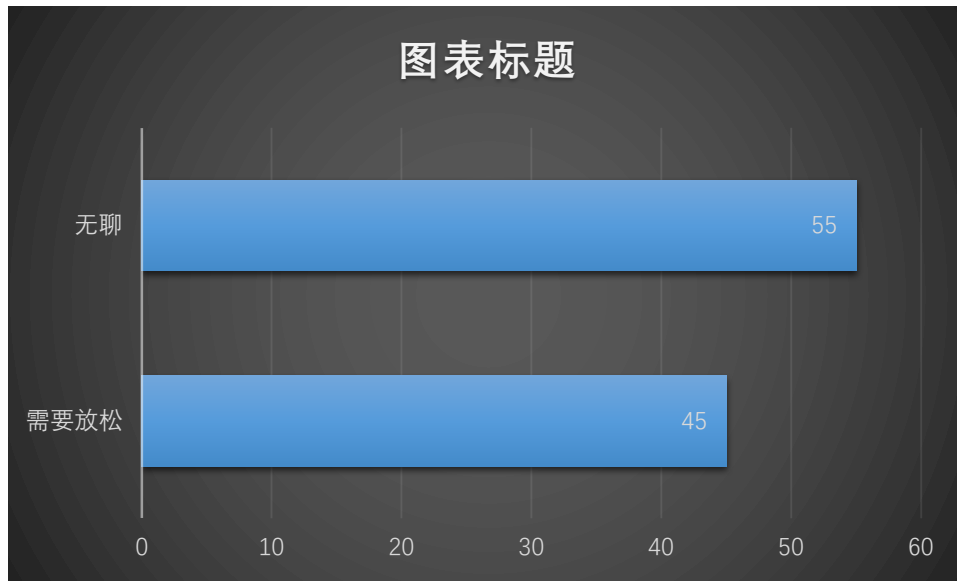


图 五

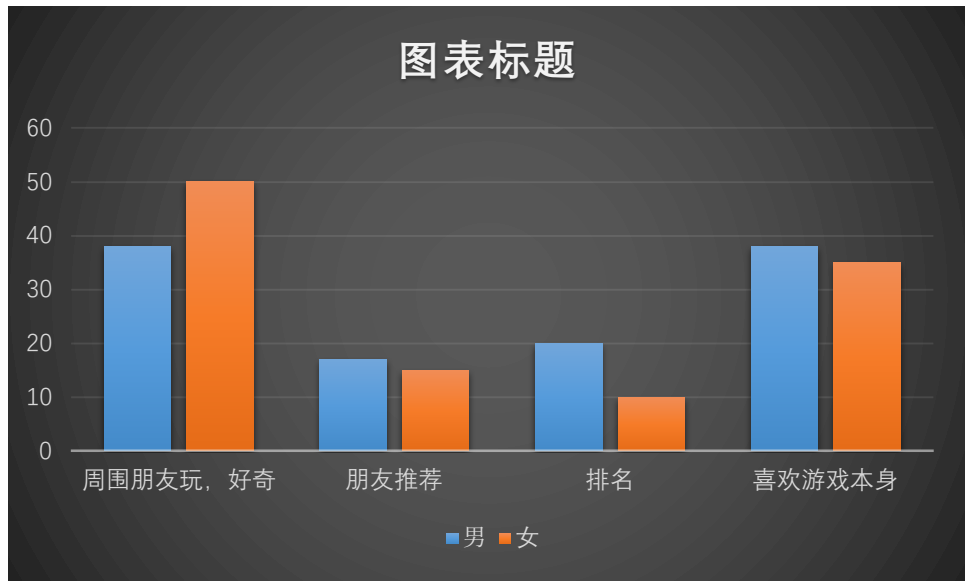
2. 「王者荣耀」玩家性別比



图六

3. 為什麼選擇玩「王者榮耀」

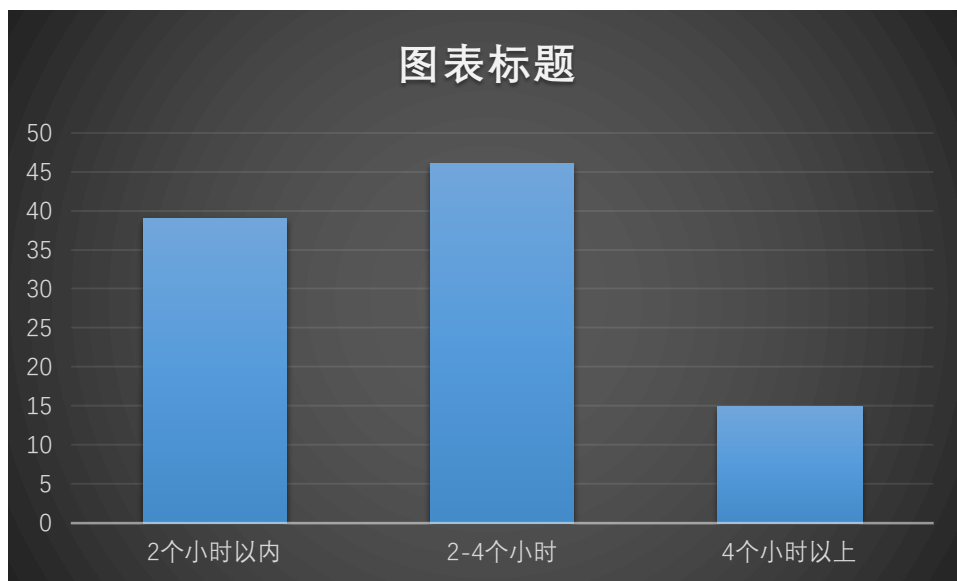
經過調查表明,絕大多數的人開始玩「王者榮耀」,都是因為身邊的同伴壓力,也有自身的好奇心。同伴的壓力背後是一種社交的推動力。現代生活在慢慢而穩定的解體,資本主義對時間的分割使得我們可支配的自由時間越來越少,但人們需要社交這一點是並沒有發生改變的,於是有學者認為社交從真實世界移步到虛擬的世界,「王者榮耀」其中一個重要的特點就是把人們聚集到一個相同的空間里。「王者榮耀」是中國第一款全名參與的遊戲,他背後到底是出於什麼原因促使這麼多人火爆呢?



图七

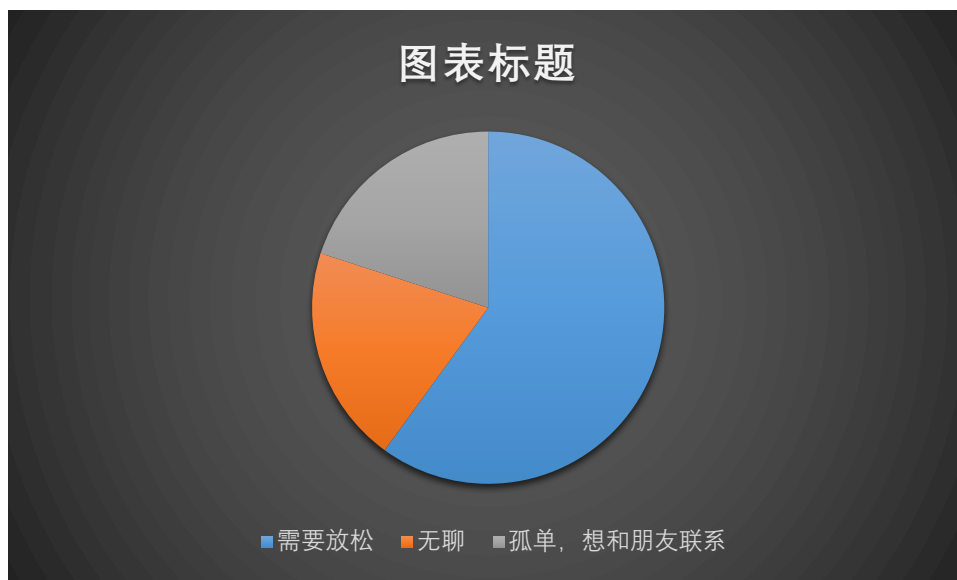
由此可見，女生因為周圍社交影響的原因加入遊戲的人數遠多於男生，男生更在乎遊戲本身平等機制，而女生更加追求遊戲過程中的和好朋友互動的過程。排名對於男女的影響都同樣的大，這在某種程度上也是一種虛榮的心理，大家都渴望證明自己，不願意表現的比同伴差。甚至還有專門靠代打賺錢的，其實質就是利用了人們的虛榮心。

4.每天花多少小時在「王者榮耀」上呢



图八

5.玩「王者榮耀」是在什麼情緒下玩？



图九

在調查中，筆者發現「王者榮耀」始於社交，而成功在於遊戲本身作為媒介所表現出來的魅力。並不僅僅是一款大家所大肆宣揚的社交遊戲，其火爆的背後是「王者榮耀」所創造的私人空間是我們逃避公共空間的私趣發洩地，（罵人）它背後所表達的訴求亦是如此。而「王者榮耀」所創造的私人空間里，國家的干預並不像公共空間那樣順利，人們對於私人領域的保護和反擊更具有殺傷力和決斷力。

3.2 「王者榮耀」背後的訴求

3.2.1 社交需求

騰訊公司副總裁、騰訊互動娛樂天美工作室群總裁姚曉光在6月11日的一次公開演講中表示，「王者榮耀」解決了過去手機遊戲中的三個最重要問題，即競技缺乏公平、遊戲體驗重復和遊戲節奏太慢，並且認為，「王者榮耀」已經不能再僅僅用「遊戲」的概念來理解，它已經成為一種新的社交方式。依託於微信，qq而建立起來的遊戲好友。此處就拿微信為例，因為微信已經慢慢的取代了qq成為了中國人主要的通訊軟件。「王者榮耀」和微信同出於騰訊公司，而這一遊戲的策略也是與微信相綁定，並有一個微信朋友內的排名系統。上一部分的調查表明表示排名對於男性和女性的影響都比較大，這種排名並不僅僅局限於朋友圈內部的排名，而是涉及到玩家所生活的整個市，整個區，整個省的排名，比如福田區諸葛亮1000名，深圳市虞姬500名。因為他們認為名次的高低是實力的象徵，有很多男性甚至會準備好幾個遊戲賬號，其中一個賬號會排上很高的段位，以便於在朋友中滿足自己的虛榮心，而對於女性而言，能夠打

大比較高的段位，證明自己脫離了「女生實力差」的傳統，為自己贏得了尊重。其餘的賬號排位會處於中間段位，以方便和朋友們玩耍。通過鼓勵與微信的朋友玩遊戲並比較排位的方式，「王者榮耀」成功的進入了年輕人的休閒文化里。很多對遊戲並沒有熱愛的女性朋友也加入了遊戲並且成為了遊戲的主力軍，這幾乎成為了一個全民遊戲，男人，女人，小孩子都沈迷在遊戲里。而女性所更加在乎的是團隊遊戲所帶來的滿足感，具體而言便是在團隊裡被需要的自我價值認同感，隊友之間（包括陌生人）出於團隊利益最大化的，保護隊友的團隊精神。

我們的問候從「你吃飯了嗎」到「玩王者榮耀嗎」。這就像「gamification」，形成了一個遊戲潮流。當你的排位比身邊的朋友都低的時候或者你知道朋友們排位比你高時，（系統可以自動發微信通知朋友你現在的排名和得分），你不得不去不斷的玩遊戲來提高自己的排位。這一點在上面也提到了，調查顯示，排名的高低直接和虛榮心勝負欲聯繫在了一起。

「王者榮耀」出現之前也有狼人殺，誰是臥底等全體性的遊戲。王者榮耀的在排位賽和匹配賽里需要邀請朋友來玩，組成5v5的團隊來進行作戰。每一場隊友五個選手，而角色分別是坦克，法師，射手（輸出），突進，輔助，這五個角色各有自己角色的特點，如果想贏得一場比賽，配合和戰略非常重要。坦克的特點是血多，也就是說經得住對方的攻擊，可以走在最前面衝鋒，但是攻擊力並沒有射手法師強，無遠程攻擊，近站攻擊。法師血比較薄，經不住兩下打，但是攻擊力強，控制技能比較多（可以凍住對方或者使對方動作緩慢），攻擊距離較遠。射手可以遠程射擊，但是血也比較薄，攻擊性強，攻擊距離最遠。射手和法師都是後起發育，也就是說比賽前期主要由坦克撐住整個比賽局

面，而射手和法師要通過打野或者殺人來賺取更多的金幣，以便購買更好的裝備，提高自己的戰鬥力，這也就是所謂的發育，當射手和法師發育好了，比賽的後期會成為主力軍，有著以一敵十的風範。突進一般是刺客，刺客顧名思義也就是偷偷殺人，適合單打獨鬥，突然從草叢中衝出來，給對方來個「不期而遇」，他承擔著打野和殺人，為整個團隊帶來金幣，拉低對方的經濟實力，控制對方發育。刺客並不適合團戰，所以在最後團戰的時候刺客並無法發揮大的作用，但前期殺人打野可以說是主力軍的作用。輔助一般是後勤，比如說看到對方快要死了，就給對方加血。比如對方快要跑了，可以加快我方的追擊速度3秒，從而斬殺對方。輔助的特點是攻擊力弱，一般無法獨立承擔殺人任務，但是血也相對較厚。對於位置的佈局也是有講究的。一般法師中路，因為法師傷害高，中路是最短的一條路，中路失手，比賽幾乎就處於弱勢地位。射手下路，輔助保護射手，因為射手命脆，而傷害又很高。輔助保護射手並幫助其發育。上路一般坦克，上路前期只要守住就好了，上下路打完了分別回到中路幫助法師一起推塔。（b站找佈局原因）（加圖）這是一個非常講究團隊合作的遊戲，每個角色都有自己的特點，只有相互配合才能贏得比賽。

「王者榮耀」有親密關係。也就是說戀人之間或者朋友之間會有一顆心，如果在一起合作參與比賽的次數足夠多，心就會慢慢被填滿或者改變顏色。而這種戀人或朋友關係是可以被對方選手和自己的選手看見的。好友之間還可以互送金幣，這已成為好友之間溝通感情的重要方式之一，其作用就類似於「你好」，但是又避免了說完「你好」之後沒有話題的尷尬。

即便現代社會我們的時間被資本主義經濟切割成不同的塊別，但是我們的社交需求是一直存在的，而這種需求在王者榮耀里得到了滿足。

3.2.2 現實慾望的延伸

如果說「王者榮耀」是對現實延伸，遊戲本身這種媒介也就是對人的延伸。麥克盧漢早已明確指明「媒介——人的延伸」。「任何遊戲正像任何信息媒介一樣是個人或群體的延伸。」³²遊戲是一個虛擬的狂歡空間，麥克盧漢所討論的遊戲是廣泛的比如棒球等等，但是遊戲的功能和本質確是統一的。

在採訪被遊戲本身所吸引的玩家時，他們表示玩遊戲戰爭勝利使他們很快樂，輸了使他們很懊惱。而遊戲本身英雄的多種類，多功能，多策略的遊戲打法也是吸引他們的主要原因。這裡面就涉及到遊戲的動態性和冒險性。齊美爾在研究社會遊戲（social game）時指出：人與人之間所有的互動與交往形式，在嚴肅的現實中都帶有特定的意圖。而在遊戲中，則獲得了自己的生命，為其自身的吸引力所推動。即便競賽性遊戲涉及到賭博，但金錢並不是遊戲的本質特徵所在。因為除了賭博以外，還有許多其它掙錢的遊戲。對於一個沈溺於遊戲的玩家而言，真正讓他陶醉的，恰是遊戲本身的動態性和冒險性。因而，齊美爾認為「社會遊戲」具有雙重意義，即指遊戲是在社會中進行的，社會作為外在載體；又是指人借助於遊戲，實際上是在表演社會（play society）。齊美爾對於遊戲的分析揭露了遊戲作為一種媒介本身的特質所在。這也就表示在某種程度上我們是為了玩遊戲而玩遊戲，可能真實的目的並不在於社交而在於遊戲本身。同時齊美爾也將「玩家」的遊戲心理進行了分析，人類對於事物的「冒險性」和「動態性」並不是隨著遊戲的出現，技術的發展而產生的，而是與生俱來的生命特質，正如齊美爾所說「在遊戲中，我們獲得了自己的生命，為其自

³² 马歇尔, 麦克卢. 理解媒介——论人的延伸[J]. 商务印书馆 2000 年版, 第 34 页, 第 42 页, 第 56 页, 第 27 页, 第 91 页 200。

身的吸引力所推動」，這種吸引力是人類內在的慾望訴求，而遊戲是人的延伸。³³

幾乎每一個被採訪者都提到了王者榮耀所帶來的滿足感和身份認同，尤其是女性玩家，她們甚至於在遊戲中主要追求的是心理上的滿足與舒適。這也是遊戲較為高級的功能，滿足了人類實現自身價值的深層心理需求，這種需求凌駕於物質需求層面。

經過調查表明，大多數的女性開始玩王者榮耀，都是因為身邊的同伴壓力也有自身的好奇心，而男性更加在乎遊戲本身的機制，也就是遊戲本身的內部環境。遊戲滿足了人們心理上的需求，這種需求對外是社交的體驗，對對於親密關係的渴望；對內是對於虛榮心、被人認可、團體的、動態性和冒險性的渴望。這種強烈的熱情和政治上的冷淡態度形成鮮明對比，在某種程度上，可以說這樣的需求是在公共空間被擠壓的情況下所來進行的私慾的宣洩，大眾所瘋狂的並不是一款遊戲，而是一個空間，一個渴望可以自由表達和宣洩情緒的空間。「王者榮耀」創造了的空間是脫離家庭和工作的另一空間。這一空間的存在對於社區的建立和維持有重要的作用。私人領域與公共空間平行發展，私人領域由群眾主導，創造群眾文化。政府對於「王者榮耀」的抨擊，是一種權力的延伸，是公共權力延伸至私人領域。集團不僅控制了公共空間，還試圖控制影響公共空間的私人領域部分。試圖將這種冷漠的態度複製私人領域里，從建立而對集團允許的事情熱情，對集團不允許的事情冷淡的情緒模式。集團企圖

³³ 格奥尔格·齐美尔著，成伯清譯，《现代性的诊断》，（杭州：杭州大学出版社，1999），頁 112-130。

通過公共輿論將「王者榮耀」上升為公共事件，而集團這種對於私人空間的管制是有限的，大眾為了捍衛自己的私人空間也有著自己的武器。

3.3 弱者的反抗

公共空間的私有化和私有領域的公共化，使得大眾對於政治處於冷淡的態度，公共關注淪為對於私有生活的關注，私有領域一方面淪為公共空間，一方面人們朝著更私密的空間去發展延伸，表達自己的私趣，「王者榮耀」就是這樣一個私密的空間。「王者榮耀」的創造更像是一個狂歡節，是一種弱者的反抗。「王者榮耀」對傳統英雄形象的顛覆，甚至有損壞惡搞的嫌疑，這種對於傳統文化重新詮釋的遊戲方式受到社會各階層的熱捧，其背後是一種民眾的無聲表達。政府越是抨擊，「王者榮耀」越是火爆，大眾以戲虐的方式對待政府的抨擊，彷彿以此來宣示自己的權力和不滿。政治人類學家詹姆斯·斯科特曾經提出了「弱者的武器」，「隱藏的文本」概念。³⁴「隱藏的文本」所創造出的空間，在這個空間里反對者傳統的特權並對官方的文本加以改寫。「隱藏的文本」是相對「公開的文本」而言，指避開權力者的監視，改變和變相詮釋公開的文本。隱藏的文本生活在暗處，是一種弱者的抵觸。這種隱藏的文本不同於傳統意義上的「真相」，而是一種底層政治的創造。瞭解中國底層的隱藏話語，可以幫助我們理解在公共空間被集團壟斷的情況下，底層群眾的創造力所表現的政治行為和權力關係的複雜性。王者榮耀所創造的虛擬的狂歡空間正充

³⁴ 隱藏的文本對特定的社會環境而言是特殊的，他不只局限於語言行為，而包括整個的實踐活動。這些實踐活動無法被公開。公開的文本和隱藏的文本的交界處存在一個鬥爭的空間，統治者對於這場鬥爭的勝算與它的權利成正比，而這個空間也极有可能成為日後積極鬥爭和日常沖突的重要形式。(美)詹姆斯·C·斯科特(James C. Scott)著,鄭廣懷,張敏,何江穗譯. 弱者的武器[M]. 譯林出版社,2007.

滿著隱藏的文本的智慧，充滿著對於精英集團的反抗色彩，通過對這個隱藏的文本的分析，我們可以瞭解到私人領域複雜的權利關係和政治話語。弱者的反抗通過創造一個虛擬的狂歡空間來得以實現，狂歡線是反抗的具體表現。對於狂歡節將會從四個方面描寫：全民性、雙重性、諷諧性、貶低性。

狂歡節的全民性是指突破了階級、階層、年齡乃至民族地域的局限，所有的人都是平等的參與節目。在狂歡活動中人與人之間形成了一種平等的相互關係，他們通過具體感性的形式、半現實半遊戲的形式表現出來。人的行為、姿態、語言，從在日常生活里完全左右著人們的一切的種種等級地位（階層、官銜、年齡、財產狀態）中解放出來，現實生活中一切法令、禁令和限制，以及由它們所形成的不平等的社會地位、各種形態的畏懼、恭敬、仰慕、禮貌等等，都不再存在。」由此可知，全民性其中一個關鍵的作用是解放，狂歡所創造的世界是對現實世界的解放甚至於是顛覆。³⁵

狂歡節的雙重性是指強調生活的全面性、辯證的二重性。階級社會的等價森嚴使社會文化也滲透了強烈而片面的等級意識。因此美與醜，真理與謬論是無法統一而不得不對立的存在的。等級社所分裂的對立事物之間的統一性在狂歡節里重新恢復，讓人類重新獲得了曾經普遍擁有的那種存在統一性的世界感受。這種統一性最集中的體現在國王的加冕和脫冕。第一次狂歡節，人們會遊戲性的選出國王，授予他最高的某種權力的象徵物，並為他穿上王袍。加冕之後，便是脫冕，即廢黜國王，放逐或處死並被人們所嘲笑毆打。巴赫金認為國王加冕和脫冕儀式正是狂歡式的世界感受的核心——交替與變更、死亡與新生。意味著毀滅一切和更新一切，」更替是不可避免的，任何的制度和秩

³⁵ 巴赫金著，《巴赫金全集》（石家莊：河北教育出版社，1998），頁 260—300。

序，任何的權勢和地位（等級地位），都具有令人發指的相對性³⁶。受加冕的國王是普通的人，可能是奴隸和小丑。因此國王的身份本身就是二重性，現實身份最卑微的人在狂歡節里成為最高貴的人。而加冕之事一個開端，結局易經注定了脫冕，肯定的開端預含著否定的結局。脫冕和加冕相互交替。³⁶

狂歡節的諷諧性是指巴赫金說，「狂歡節」平民按照諷諧原則組織的第二生活，是平民的節日生活。」這裡的第二生活是相對第一生活而言的，與第一生活截然相反，是對第一生活的徹底顛覆。狂歡節的笑聲與諷刺性摹擬密切相關，正是這種對第一生活的摹擬，表現了人們對第一生活超越性否定，而這種笑聲具有一種強大的摧毀力量，也包含著一種強大的再生力量。巴赫金指出：「在古希臘羅馬諷刺摹擬是同狂歡式的世界感受緊密聯繫著的。諷刺性的摹擬，意味著塑造一個脫冕的同貌人，意味著那個「翻了個的世界」……當然，這裡的諷刺性摹擬的地方，並非單純的否定所摹擬的對象。一切事物都有可被諷刺摹擬的地方，亦即有自己可笑的方面，因為一切事物無不通過死亡而獲得新生得以更新。」³⁷

貶低化。貶低化首先是把生活中世俗中崇高事物和對象，首先，地位尊貴的人物貶低成嘲弄的對象，這被看成是脫冕，國王從王權的位置上拉扯下來，成為狼狽的、可憐兮兮、人所不齒的角色。其次，貶低化不僅僅是針對具體的人，還針對人們精神生活中那些崇高的觀念和形象。「永恆的真理、終極的真諦、不可改變的絕對的信念都受到無情的嘲笑，因為他們阻斷了世界變化的可能，把一種片面的觀念當作了永恆」。事實上，無論是對至高無上的人物的貶

³⁶ 巴赫金著.《巴赫金全集》(石家莊：河北教育出版社,1998),頁260-300.

³⁷ 巴赫金著.《巴赫金全集》(石家莊：河北教育出版社,1998),頁260-300.

低，還是對觀念的貶低，其本質都是對「任何片面、絕對的否定，是對事物可變異性、可更替性的回歸和恢復」。最後，貶低化還表現在人們對待自己生活的態度上，也就是對人們現實生活中所信奉的宗教，法律和道德甚至於所認可的文化的否定，在人們在日常生活中所認為重要的操守、貞節、虔敬、信仰等等崇高的觀念和美德，在狂歡節都被貶低，而肉體的享受成為了狂歡節贊頌的對象，狂歡節肯定的是人的本能的慾望，肉體狂歡，慾望的狂歡。但這種肉體的慾望狂歡並不是墮落，而是一種人與自然的回歸，他所貶低的是人為了保障世俗生活而強制性的建立起來的世俗規章制度和觀念。而狂歡節上人們也不在彬彬有禮，言語粗鄙，這意味著從過分的文明裡抽離出來，還原到生命最自然的狀態。由此可見在貶低化里蘊含了一種獨特的價值觀念和世界觀。³⁸

我們將重點討論「貶低化」和「詼諧性」，因為這兩點最能鮮明的表示出「王者榮耀」如何作為弱者的反抗來宣洩私趣的。

3.3.1 全民性：

「王者榮耀」所創造的世界，這是一個全民性的空間，所有的人無論性別，年齡，地域等等都可以參與到比賽中來，而且每一個角色都有鮮明的優點和致命的缺點，沒有哪個角色是絕對完美或者絕對優越的。在這個遊戲里我們沒有現實生活中的名字，只有遊戲里的角色。我們可以一會是性感的虞姬，可以是炫酷的刺客。用Jesper Juul認為這一時代的電子遊戲與我們傳統意義上的遊戲不同，首先它存在於一個虛擬的空間，而傳統的遊戲比如紙牌，打球都是實

³⁸ 巴赫金著. 《巴赫金全集》(石家莊：河北教育出版社, 1998), 頁 260—300.

體的空間。在這個網絡虛擬空間里，我們可以把遊戲歸納於或者介於celebrations and festival（遊戲中的），不同類型的performance play, 和contests（虛擬世界的比賽），這7種對於玩的分類可以用於對於網絡遊戲，可是網絡遊戲，相對於傳統面對面的遊戲，有它自己獨特的特點。在performance studies里，Erving Goffman提出了一個社會互動的視角，他認為performance studies 所研究的是人類在社會情況中的所有反應並指出通過一定的社會約束模式發現我們的反應是有結構性的。「all the activity of a given participant on a given occasion which serves to in any way of the other participant」，他的理論對於game studies有很重要的影響。玩遊戲並不僅僅是別人如何看待個體，也是自己對自己的感知。在一個極端的環境下，遊戲者可能會把自己特別討厭的一面展現出來，即自我否認的一面，隱藏的一面。所以遊戲有時候可以看成是自己的一部分私人空間，或者，完全相反的說，是在慶祝自己的某一顯著性格。³⁹

電腦遊戲的男性玩家居多，具有男權傾壓的可能性。而「王者榮耀」或者說手游所提供的空間，相對於電腦的網絡遊戲，給了女性更多的自由與平等。

「王者榮耀」的玩家女性居多，調查中女性玩家認為「王者榮耀」給了她們內心一種滿足感。相對於電腦遊戲或者其它的手游，「王者榮耀」還原了男女的平等地位，女性不再是被傾軋的對象。這也就是遊戲的公共性。公共性是指性別、年齡、身份、社會地位不同的人參與，平行於現實世界的遊戲公共性。

「王者榮耀」還有老人和小孩參與，前段時間在微博有一個流傳度較廣的視頻，就是孫女帶著爺爺玩「王者榮耀」，並一起吐槽一個角色的視頻。

³⁹ Mäyrä F. An introduction to game studies[M]. Sage, 2008.

這也是全名性的一個體現。在調查中不斷的有男性玩家提到「王者榮耀」是一個相對公平的遊戲環境，他們表示即便不需要花更多的錢，也能玩到很好的段位。男性玩家比女性玩家更加在乎遊戲本身的機制。這也是全民性的體現之一。

全名性所抵抗的是對於公共空間精英集團壟斷的反抗，在「王者榮耀」里所創造出來的空間是全民參與的空間，這個空間里的所有公共事務都與大家相關，每個人都可以表達出自己的聲音。誠然，這是一個虛擬的空間，無法對社會空間造成影響。但人們在這個空間里所反映的政治需求是真實的，這種真實的政治需求，即便在現在的語境無法迸發出政治力量，卻會在某一天綻放出革命性的力量。這是一種革命前的情緒培養，而集團所試圖消滅的正是這種情緒培養的可能性。

3.3.2 雙重性：

「王者榮耀」每個賽季持續時間將近三個月，每個賽季里進行排名，跟提到下一個賽季排名會有調整。之所以分賽季以及在下一賽季自動調整排名是因為：在段位規則層面，每個賽季段位繼承後的初期，我們遊戲內的黃金、鉑金等中端段位都會積壓大量高段位的玩家，導致不少中端玩家的賽季初期排位賽體驗如履薄冰。在新的s8賽季中，一方面新增了一個大段位至尊黑曜段位，這個段位存在鑽石段位與王者段位之間，和鑽石段位一同使用B/P規則。B/P規則對戰局的影響十分重大，所謂B/P就是對英雄的禁用和選擇，是電子競技遊戲常見的一個比賽術語，BAN/PICK的簡稱。排位賽打到鑽石才有使用B/P的權利，雙方的4樓和5樓輪流選擇禁用英雄，加起來雙方一共可以禁用四個英雄，然後從一樓到五樓輪流按順序選擇英雄。那麼在持續三個月的賽季里曾經打到了最

強王者段位的選手將會在下一季的賽季里下降到至尊黑曜，而重新競爭。這樣的賽季一輪一輪的重復著，而加冕脫冕也在不斷重復著。在「王者榮耀」里，段位的高低成為了一個人價值的唯一標準，也就是脫離了現實生活中的通過房子，金錢的方式去衡量人的價值。「王者榮耀」里段位高的選手不僅擁有B/P的權利，同時也有著榮耀感。很多低段位的選手在公告欄里發佈求高段位的選手帶自己上更好的段位，即便高段位的選手在現實生活中可能是「卑微」的存在（如果用現實世界房子車子的衡量標準來看）。而排位的波動性同樣存在著雙重性，雖然「王者榮耀」有段位保護，但是如果勇者分數必須達到對應的數值，才能享受。如果數值過低，則可能面臨著掉段的危險。也就是說的段位是不固定的，即便今天你打上了王者，也極有可能因為一次比賽的失誤而變為鑽石段位。所以很多打到王者段位的玩家就停止比賽了，以免掉段，但即便這樣，由於下一賽季的開始系統會對段位進行調整，所以上一季的「王者」也不可避免的淪為「平民」。甚至於在每一次簡單的比賽中，都會選出mvp（國王）（插圖）。遊戲也會經常送給表現較好的遊戲玩家一些禮品，比如皮膚（遊戲中角色華麗的衣服），這種皮膚只有少數人有，或者發放一些英雄，這些英雄無法用遊戲中的金幣購買，這樣無疑是一種加冕。

「王者榮耀」的雙重性是對複製權力的反抗，反抗權力的單一化和永恆化。在這個空間里，權力是可以被顛覆的，沒有一直存在的王者，這裡面體現的是對於個人權力的追求。這一點在現實社會中是不可能存在的，狂歡節的特點在於顛覆現實。在公共空間公共事務中，人們無法參與公共事務，轉而變的冷漠。但這種對公共事務公共空間的參與訴求是仍然存在的，於是，人們對於假設的空間就必須要積極的表達自己的參與感,以強烈的方式表達自己的存在價

值，甚至於在王者榮耀中，團隊內部，以及對手之間都常常口無遮掩的相互指責，將情緒完全的發洩出來。這一個重要的體現就是對權力的顛覆，只有當每個人都有到達頂端權利的可能性，只有當權利可以被分享給每一個人，重新洗牌，這種慾望才可以被徹底的發洩出來，與社會鮮明的對比。這種對比越是強烈，所實現的發洩情緒也更加的徹底。

3.3.3 詼諧性

「王者榮耀」作為一種迅速風靡大江南北的手機遊戲，不可否定孕育出了屬於它自己的新的娛樂文化，現實世界的文化在這裡死亡，而真正讓整個社會所無法接受的是不是也就是這種文化內涵？官媒關於「王者榮耀」的批判主要集中在小學生，認為對於小學生形成了心理傷害。但是官媒所表達的「真理性」，試圖去再見「王者榮耀」的負面影響的行為，卻被玩家諷刺的解讀了。小學生的新聞被一炮打響，大部分玩家比哦那個沒有被官媒引導而對「王者榮耀」產生負面的影響，反而是「小學生」被玩家解讀出新的含義。在遊戲里，選手之間可以相互諷刺，對罵。這種情緒賦予了舊詞新意並衍生到我們現實的第一世界里，如「小學生」，小學生在現實世界里只是一個學位階層的稱呼，提起小學生我們會覺得很可愛的小朋友。但是在「王者榮耀」里，小學生顛覆了現實世界的內涵，而被認為是技術水平低，拉低隊友的水平，甚至於用「坑」來形容小學生。在王者的世界里，小學生不再代表了具體的學位稱呼，取而代之是成為了無法為戰隊做貢獻不懂合作的人的代稱。這種由遊戲賦予出來的新文化，與第一世界的新文化截然不同，這種文化充滿著諷刺，但又蘊涵著創造性。米歇爾認為傳媒是強者的工具，他們試圖控制信息和傳播渠道，而

發佈對自己有利的信息，阻擋對自己不利的信息。即便如此，弱者仍然可以對這種強勢的信息傳播進行反抗，弱者可以通過選擇、拒絕、改寫乃至顛覆等手段來干擾強者的信息傳播秩序。傳媒所發佈的信息傳播是一種文化思想，弱者所反抗的是一種普世的規則和秩序。正如文本一樣，「王者榮耀」是一個多元空間的遊戲，「王者榮耀」本身是不含有任何色彩和立場的。玩家通過對「王者榮耀」的「二次生產」，產生了自己的文化得以對抗精英文化和政治權利主導的秩序。「王者榮耀」玩家對於新聞所報道的小學生進行諷刺，甚至賦予小學生新的含義。這其中是對於媒體新聞的反抗，這種反抗的實踐創造出了屬於弱者自己的文化。因此，如果用德塞圖的理論來關照中國現實，信息的消費者不僅搞糟官方提供的文化產品，甚至於會進行某種程度的反響解讀。這種反向解讀，反映出了在一個信息不公開得社會，人們仍然有一定的抵抗性。

小學生本是因該被社會保護和尊重的對象，在遊戲里成為了一個被人所貶低所嫌棄的形象。這裡面也表現出一種非正式反抗。非正式反抗是指由於施加生存壓力的統治者過於強大，底層人民與之反抗的力量不可相提並論，所以將整個社會視為自己的發洩對象，他所反抗的不再是強大的統治集團，而是無辜的群眾或者是自己的同類。⁴⁰這樣的反抗是非正式的，也就是沒有組織，對社會不具備革命性力量的。但是這種反抗在某種程度上，不僅不能很好的壓制統治集團的霸權，反而會強化其政權統治，增加它的合理性和正當性。強者通過對於弱者或者被他傷害的同類進行保護，而以維護社會公正秩序的名義對反抗者進行討伐。在這一過程中，強者的權利毫髮無損並贏得了更多的擁護。政府

⁴⁰ (美)詹姆斯·C.斯科特(James C. Scott)著,郑广怀,张敏,何江穗译.《弱者的武器》(江蘇:译林出版社,2007)。頁 110-120.

最初對王者榮耀的打壓初衷是對於小學生的保護，即便後面的數據表明小學生並不是王者榮耀的主要玩家且並未對小學生造成大的影響，政府的態度贏得了老師家長的追從。政府幫助我們維護著社會秩序。

3.3.4 貶低化

當我們去回答，是什麼讓這個社會變得恐慌，「王者榮耀」不過是一場手游而已，不過是有擁有很多用戶群而已，這可能只是一個一時的社會現象，眾所周知，手游最大的特點之一就是曇花一現。如果我們從狂歡節的理論里去為這個社會尋找答案，貶低化可能是其中一個不可被忽略的原因吧。

人民網在2017年3月28日發表《「王者榮耀」火爆令人思考，手機遊戲不能顛覆歷史》⁴¹，中指出遊戲里詩仙李白變成了刺客，名醫扁鵲是用毒歌手，諸葛亮詩一名擁有超強單體爆發輸出的法師.....在「王者榮耀」里，截止一共出現了60多個中國歷史英雄和神話傳說人物的名字。文章最後還表明這種行為是對小學生的誤導，並提出文化企業要有正確價值觀，為社會貢獻正能量。中國的教育系統里，常常引用歷史故事歷史人物來幫助下一代塑造社會價值觀，人生觀，歷史觀。如我們小時候學的孔孟之說，以孔子的話來教育我們如何學習如何生活，諸葛亮的智慧，李白的詩，這些甚至都是我們核心的考點，其目的在於幫助我們樹立社會主義核心價值體系。而在「王者榮耀」里諸葛亮成為了法師，他不在是第一世界里神一樣的存在了，他不在是那個能知天命的大師，甚至於對於還沒有進入初高中系統學習歷史的小學生來說，他們對諸葛亮的第一

⁴¹ 《「王者榮耀」火爆令人思考，手機遊戲不能顛覆歷史》，人民網
<http://media.people.com.cn/n1/2017/0328/c40606-29172924.html>，2017年3月28號7：10.

印象可能是「法師」，而諸葛亮並不算是一個很容易上手的遊戲，如果玩的不好，可能會一直被對方斬殺，那麼對於在這樣的文化下成長起來的小學生，他們或許認為諸葛亮是一個很無能很不好用的英雄。當他們進入初高中的歷史學習里，正統的教材學習能否顛覆他們曾經心目中的諸葛量形象呢？如果不可以，那麼我們的社會主義核心價值觀如何通過對歷史人物的學習建立起來呢？這無疑是對主流文化的一種挑戰。而如此多的小學生參與進入遊戲，主流文化能否守住自己的底線不被侵襲？或者主流文化是否會在這樣的挑戰下找到更好的方式去建立？甚至於主流文化是否會幫助普通大眾對資本主義社會對人的時間控制做一種抵抗？雖然這樣的幫助未必是普通大眾自己的選擇當歷史已經無法擔當起教育的作用時，我們的教育系統改如何迎接挑戰？當歷史的意義受到了挑戰——缺失了教育的作用——我們該如何給歷史重新定義？。

在社會的一片批判聲中，「王者榮耀」也進行了一定的改版。之前的女性角色如妲己袒胸露乳，貂蟬的大長腿等等，仔細觀察「王者榮耀」里的女性角色，無不是標準的身材配著若隱若現的布料，男性有些也有著強壯的肌肉，充斥著肉慾和性慾，展示生命原始的美。改版後的角色為了照顧小學生，角色的服飾變的稍微保守了一些，但是肉慾與性慾仍然可以隨處可見。（上圖）而與之配合的是打遊戲時女性角色發出嬌羞的啥叫聲，如貂蟬會發出：這麼直白的盯著妾身\好羞澀哦\你要愛上妾身哦\想欣賞妾身的舞姿嗎\收到的情書太多也是一種煩惱呢\華麗又漂亮的生存到最後\無盡的舞蹈何日方休\幸福不屬於妾身\飄呀飄，花開了，怒放了，去吧\花有再開的那套，人有重逢的時候嗎\餵，你的腦袋里在想什麼低級趣味的事嗎\非禮呀。分析這些系統自帶的角色話語，可以感受到刺裸裸的肉慾與情慾，而「王者榮耀」本身也被人戲稱為「約炮」神奇。

這也增加了「王者榮耀」的情慾色彩，甚至於「王者榮耀」本身就具有「找朋友」功能，並且可以像qq加好友一樣，選擇對方性別，地址等等。對於成年人而言，經歷了相對豐富的情感世界，陶醉於遊戲里，尋找慰藉或者派遣孤獨，這樣的發展是否會讓自古以來對男女之間限制的各種正統的思想粉碎，如女子要「潔身自好」等等，如果這些男女的界限被漸漸粉碎，正統的思想被瓦解，那麼自古以來維繫社會穩定的思想是否會有徹底的動搖？那麼是否會危機到社會的穩定？畢竟上層建築是經濟建設的基礎，底盤不穩，如何發展？而對於小學生而言，他們並沒有多少豐富的情感體驗，是否會誤以為這才是愛情的常態？女孩子是否會以姐己為自己的目標？而男孩子對於女人的定義是否又是以姐己為樣板？自古以來我們一隻不提倡早戀，而這樣的遊戲是否會刺激小學生的情竇初開？這一切都是對社會文化的挑戰，其中任何一條如果一直向前發展，都有可能對社會造成重要的影響。以上問題是眾多學者擔心的，但事實上，通過研究表明，並不存在分不清虛擬世界和真實世界的情況，即便是小學生也可以清楚的分清遊戲和現實生活的差異，人們並不是因為分不清遊戲和現實的區別，而恰恰是因為分清了遊戲的虛擬性，才會沈迷於此。這種沈迷是對於空間的時間創造，它所抵抗的是現實空間里的強者文化。這種主流的強者文化可以是對男性女性霸權主義的反抗，可以是對於普世價值觀的質疑。在遊戲所創造的虛擬空間里，人們得以逃脫強勢文化而宣洩內心的慾望。

消費者對於「王者榮耀」的創造可以說是顛覆現實生活的，顛覆於主流文化的。這種創造抒發了現實生活中所不被允許的壓力，甚至於性別扮演。「王者榮耀」里女性英雄露骨的裝扮在某種程度上滿足了被社會主流文化所壓抑的個人性慾，甚至於姐己露骨的言語在某種程度上都滿足了強勢文化所缺乏的性

體驗，中國的教育一直刻意的回避性教育，甚至於有些壓制人的性慾望。而性別的選擇打破了兩性的壟斷地位，給人們自由去選擇性別，這是在現實生活鐘無法實現的，而在「王者榮耀」里得到解脫，滿足一部分人的性別表達，也就是他們在現實生活中所缺乏的身份認同。所以「王者榮耀」所創造出來的空間是一種對於現實的反抗，也是一種對現實的補充。

德塞圖認為消費者通過「生產」來施展空間，這也是對商品生產的抵制。他認為，消費者會通過抵制戰術，重新控制消費方式。消費者有充分的權利對產品進行改裝、改制、組合來達到自己的使用目的。⁴²「王者榮耀」作為一款遊戲，給了消費者充足的創造空間，通過不同的英雄角色，不同的銘文技能搭配而出現不同得能力，甚至於一場比賽中，選手之間的搭配也是一種消費者的創造。我們對於「王者榮耀」的空間創造就像是對語言的運用。語言中的詞彙和語法規則是固定的，但是我們可以創造出各式各樣的句子甚至於不符合語言規範的句子。「王者榮耀」雖然提供了我們遊戲的角色和規則，但是我們可以通過自由的搭配組合實踐來進行弱者的反擊，即便我們對於「王者榮耀」的創造在某些時候不符合規範，但是那是宣佈我們存在的事實。「王者榮耀」本身並不具備生產力，他提供了一個場所，而消費者的創造使得「王者榮耀」具有了一種對於主流空間的統治權利的顛覆，這是一種弱者的戰術。米歇爾認為消費者以自己得方式對消費社會的自由使用創造了日常生活，而這種創造和用法構成了一個犯規訓的網絡。弱者意識到了強者的權利以及他們所創造的社會秩

⁴² 吳飛，〈「空間實踐」與詩意的抵抗〉，《社會學研究》（北京），2009年2月，頁182-182。

序，對此弱者是無力反抗的，所以他們通過消費將自己的差異性迂迴滲透其中。⁴³

⁴³吳飛，〈「空間實踐」與詩意的抵抗〉，《社會學研究》（北京），2009年2月，頁182-182。

四·公私尺度分析

「王者榮耀」屬於私人領域的娛樂，對於「王者榮耀」英雄的選擇和是否玩「王者榮耀」，對「王者榮耀」的看法等等都是偏私人的選擇，政府多次發文表示對於「王者榮耀」批判的態度，並且試圖引導群眾放棄玩「王者榮耀」，將「王者榮耀」上升至影響國家等的位置，使之成為公共事件。這一行為屬於公共權力對於私人領域的干涉。國家試圖去引導大眾對遊戲進行選擇，這種引導本身就是一種干涉。筆者認為這涉及到對於公共空間與國家政府權力和私人領域的關係問題。公共空間介於國家與資本社會之間，如果想要保持公共空間的開放性，就必須要獨立於國家和商業操控，才会有真正界限清晰的公共空間。正如漢娜·阿倫特所認為的「隨著社會的興起，也就說，隨著「家務」或經濟活動進入公共領域，家政管理以及一切前此與私人家庭領域相關的活動變成了一樁「集體的」事情。⁴⁴在近代世界，這兩個領域就如同川流不息的生命大河裡的滾滾波濤不斷地湧向對方。「私人領域的事情進入公共領域，私人領域縮小到市民社會，那麼國家和社會也就分離開來。社會成了與國家相對立的一個私人領域，一方面，它清楚地從公共權力中分化出來，另一方面，在市場經濟的風險之中，生活的再生產超出了私人家政的限制，在這個意義上，社會成為了一個共同關心的對象。」⁴⁵出現了社會和國家的對立，群眾去進行判斷，以達到自己的絕對控制的目的。在這個層面來看，媒體雖然提供了更多的公共空間，但事實上讓公共空間變得更加的狹隘。本文以「王者榮耀」為著眼

⁴⁴阿倫特，寅麗《人的境況》（上海：上海人民出版社，2009）頁 250-280

⁴⁵哈贝马斯著，汪暉，陳燕谷譯。〈公共領域〉。《文化與公共性》（北京：新聯三知書店，1998），頁 65-66。

點，結合傳統的社會狀況，分析公私領域的現狀，並討論如何進行公私領域的分界。

公共領域和私人領域是相對的，是指介於國家和社會之間的一個公共空間。公共空間保證和促進個體之間的差異，讓人可以自由的表達自己的個性而不受威脅。⁴⁶市民作為公共空間的一部分，有表達和言論自由的權力。公共領域是否可以真的實現它的作用，取決於公共空間和政治權力集團以及與私人空間的界限是否可以區分開來。只有當公共領域真的與後者獨立開來，公共空間才真的具有了中立的特性，成為一個接受差異性的自由空間。

漢娜·阿倫特認為：「公共」表明瞭兩個密切聯繫卻不完全相同的現象。在公共領域中任何東西具有可能的最廣泛的公共性，都可以被人看見，被人聽見，被人評論。⁴⁷ 因為公共領域的主要內容是與人相關的，這些內容是人與人之間有聯繫的事情，是大家都關心且有必要去討論的。公共並不是指大自然所賦予我們的公共的世界，而是人所創造出來的世界里，與人類相關的事物或者物品。在公共空間里人們可以聚集在一起討論，這種討論不具有競爭性，而是承認包容了差異性，並不追求同質性。公共空間具有超越性，它的存在是永恆的，並不因為代際的約束，生命本身的約束而消失。它與生命一樣是永恆的存在而超越了個體或者具體。公共生活的意義體現在對於個體的差異性對公共性的關注，如阿倫特所說：「當人們只從一個角度去看世界，當人們只允許從一個角度展現自己時，公共世界就走到了盡頭。」⁴⁸所以，公共空間的存在意義

⁴⁶哈贝马斯著，汪暉，陳燕谷譯。〈公共領域〉。《文化與公共性》（北京：新聯三知書店，1998），頁 65-66。

⁴⁷朱士群。〈公共領域的興衰——漢娜·阿倫特政治哲學述評〉，《社會科學》，1994 年 6 月，頁 68-72。

⁴⁸朱士群。〈公共領域的興衰——漢娜·阿倫特政治哲學述評〉，《社會科學》，1994 年 6 月，頁 68-72。

是對個體差異性的完整保存，如果失去了這種差異性，那麼公共世界也就無從談起了。從他的論述中我們可以瞭解到「公共領域」「公共空間」「公共性」等等所隱含的哈貝馬斯的「自由主義」。⁴⁹現代意義上的「公共」與「私人」領域的劃分，從現代主義思想家可以找到參考。對於公私權力最明確的劃分是古典自由主義的創始人之一約翰·洛克，他在〈政府論〉下篇里大篇幅討論了公共權力的分割和限制問題。⁵⁰從契約論的視角論述了個人天賦權力如何轉讓給公共機關的問題。個人轉讓權利給公共機關只是為了幫助自己更好的保護自由和財產。在《教育漫話》中限制了統治者對教育的權利，認為教育是私人的，統治者無權干預。政治權力並不同於家長權力。⁵¹洛克認為，政治權利不可以干涉家庭生活，政治權利的作用是保護人們的自由，生命，財產等等權利。而家庭的權力也不可以籠蓋政治權力，以保證參與公共空間的人們的理性不被侵佔。⁵²19世紀約翰·穆勒在〈論自由〉里討論了社會對於個人權利合法施用的性質和限度。⁵³相對於阿倫特、哈貝馬斯，自由主義學家更加注重於從社會與國家、權力與權利、個人與社會的角度去劃分私人領域和公共領域。⁵⁴

對於私人領域的界定，常常是和公共領域相對而言的。必須要同時共存，失去了任何一方，另一方的存在都沒有意義。正如阿倫特所說：假如說公共領域是暴露的東西，私人領域就是要隱藏的東西。⁵⁵私人領域顯得比公共領域更加迫切，因為如果沒有私人領域私人財產，公共領域的存在也就沒有意義。而

⁴⁹約翰·洛克著，楊思派譯。《政府論》，（北京：中國社會科學出版社，2009），頁156。

⁵⁰約翰·洛克著，楊思派譯。《政府論》，（北京：中國社會科學出版社，2009），頁178。

⁵¹約翰·洛克著，傅任敢譯。《教育漫話》，（北京：新課程教學（電子版），2014），頁101-104。

⁵²約翰·洛克著，《約翰·洛克的家庭教育》，（福州：海峽文藝出版社，2005），頁69-77。

⁵³高全喜，〈再讀穆勒〉，《讀書》（北京），2011年6月，頁42-49。

⁵⁴任劍濤，〈私密化與公共關懷——以當代中國為例的討論〉，《清華哲學年鑑》（北京），2004年。

⁵⁵阿倫特，寅麗《人的境況》（上海：上海人民出版社，2009）頁250-280。

且我們每天都要消費和使用私人物品。私人領域對於人類而言本身是不可避免的，私有財產私人空間的需要，是人類本能的需求。正是因為私有領域的出現，才避免所有的一切暴露在公共空間的淺薄。因此，公共權利對於私人領域的保護就受到大家的關注，公共領域的公共性問題也就成為了討論的對象。在網絡出現以前，家庭是私人領域的範圍。「這兩個領域最基本的含義表明，有一些需要隱蔽、需要曝光的東西，如果這些東西存在的話，如果我們看看這些東西（不管我們在哪個既定文明中發現它們），我們將看到每一種人類活動都指向其在世界上的適當位置。」⁵⁶ 但是網絡出現後，私人領域不再局限於家庭，我們可以把網絡作為一個逃脫公共事務的避難所。隨著性意識的開放，也使得緊密的家庭關係不是唯一。⁵⁷ 如果要定義好私人領域和公共領域，兩者是不可分離的。但是在現代政治生活中，公私領域並沒有理論那樣分的清楚，甚至於不同的國家有不同的國情，在不同的語境里又有不同的含義。不論在哪个語境，哪個時空，公私不分給社會造成了災難性的後果。技術的發展將這種後果暴露的更加突出，因此我們需要去分清公私領域的界限，這對於社會結構的健康轉型尤為重要。

中國傳統社會是一個以血緣為紐帶、按照父系親屬制度決定人機關關係的社會。正如費孝通先生所言「禮治秩序」、「長老統治」、「男女有別」、「維繫著私人的道德」等特點的「差序格局」的社會。⁵⁸ 這樣的結構性特點使得中國自古以來就公私不分，父權、政權、族權對私人生活的干涉較多。即缺

⁵⁶阿伦特, 寅丽《人的境况》(上海: 上海人民出版社, 2009) 頁 250-280.

⁵⁷阿伦特, 寅丽《人的境况》(上海: 上海人民出版社, 2009) 頁 250-280.

⁵⁸阎云翔. 〈差序格局与中国文化的等级观〉,《社会学研究》(北京), 2006 年 4 月, 頁 201-213。

少普遍主義的公德，又沒有個人自由。王小波曾形容「向下拉齊」，政府總是習慣性的引導人民，否則就容易出亂子。以最低的要求而不是最高的標準來預測人民的行為。⁵⁹政府習慣性引導人民，不管是最高的還是最底的，都沒有給人們足夠的公共空間和私人空間。這都是受傳統的社會的影響。中國進入現代社會以後，傳統的公私不分，群己不明的現象仍然沒有本質的改變，但是公權發生了重要的變化。原來的家庭被國家和集體（單位或公社）取代，直接面對個體，並深入透徹的直擊私人生活的各方面。原本就少的可憐的私人領域面對國家和集體，更是暴露無遺（文革）。中國公共空間有自己的特色，並不能直接套用西方公共空間的那一套理論。中國的公共空間是相對的。對於公共空間的討論興起於20世紀90年代，縱觀中國公共空間的發展歷史，公共空間經歷了四個階段。

中國的公共領域在明朝中後期萌芽，鄉村聚落是公共空間的聚集場所，士紳在公共事務的處理中起到了重要的作用，是公共領域的主體。城鎮工商人員的興起成為了是公權力之外的另一行為主體。同時，各類宗教組織，慈善機構等等充當了鄉村士紳的主要公共場所。這一公共空間的出現與傳統西方意義的公共空間含義不同，士紳和工商人員對於政府的關係並不是對立的，更多的是相互合作，即便存在權力的角逐，但是士紳作為隱藏的權力主體，其權力得以實現也離不開政府的支持。晚清至民國初期，公共領域獨立於政府，可以說迎來了公共領域的巔峰時期。近代的民族危機爆發，夜郎自大的政府，科舉制度的廢除等等的原因為公共空間的進一步擴展提供了希望，具有批判精神的知識分子成為行為主體。隨後南京國民政府不斷的擠壓與之對立的社會組織，中央

⁵⁹王小波. 〈知識分子的不幸〉(Doctoral dissertation, 1997), 頁 20

權威較之前更加集中，公共空間隨之萎縮。新中國成立後，提出向社會主義過度的方針，工商業聯合會代替了公共領域環境下培養起來的商會團體，成為傳達國家政策的重要部門，公私合營，社會主義農業改造等一系列措施將一切都納入社會主義的計劃內。改革開放至今，互聯網的引進，新媒體的發展為公共空間帶來了新的情況，公私領域的重新分化是時代的潮流。⁶⁰

由此可見現代意義上的中國公共空間的形成並不是社會長期的發展而來，而是社會經濟發展強性的推動出來的。在這種情況下，時間上的急促造成了私人領域和公共領域的分化細化程度不夠，空間上的失衡導致公共空間並沒有擴大，而私人空間卻不斷的吞噬公共空間，造成公共空間私人化，私人空間公共化的現象。⁶¹這種現象導致的公私不分的情況所造成的後果並不是這個年代才有的，自古就有。只是現在新媒體的不斷發展，自媒體的發展，無論是主動的還是被動的，私人領域更進一步的進入了公共空間，使得公私不分的所造成的後果放大了，我們必須要對公私進行劃分，避免其潛在的傷害力。

現在對於網絡公共空間，存在著兩個較為普遍的現象：公共空間的私人化，和私人空間的公共化。公共空間只有和國家（社會權力）和私人區域保持足夠的距離才能保持它的開放性。公共空間被少數集團精英組織所佔領，權力對於私人領域的粗暴干預，公共空間私人化，成為了維護集團控制的工具，而公共空間的內容去政治化，衝刺著明星的醜聞等私人領域的信息。私人領域公共化，私人領域的生活因為公共權力的粗暴干涉，公共輿論的宣傳，使之成為

⁶⁰陳付龍，祝黃河。〈歷史與現實：公共領域發展的中国考量〉，《甘肅社會科學》（蘭州），2012年5月，頁237-240。

⁶¹任劍濤。〈私密化與公共關懷——以當代中國為例的討論〉，《清華哲學年鑑》（北京），2004年。

公共的話題，這不利於公共空間的公共性的保存，其最終目的是為了維護公共空間私人化。正是因為公共領域和私人領域的界限不清楚，這兩個領域對於國家和市場都沒有足夠的獨立性，具體而言即國家對於公共空間霸道佔領，市場對於私人領域的引導性的入侵，使這兩個空間變的非常被動。政府對於王者榮耀的不斷打壓，引導輿論的現象。公私不分一方面是歷史的原因，一方面也是新媒體網絡帶來的尷尬境地。

如果說社會是作為國家的對立面而出現，那麼它一方面明確划定了一片私人領域不受公共權力管轄，另一方面在生活過程中又跨越個人家庭的局限，關注公共事務。因此，公共領域是一個「批判」領域，也就是說她要求公眾於它的合理批判。借助於新聞媒體，政府當局意在把社會變成一個嚴格意義上的事務。政府想要主導社會，維護主權。但是社會有一部分屬於私人空間，這一部分私人空間國家試圖掌控，使之成為公共事務。「王者榮耀」是一款處於私人空間的遊戲，玩家對於遊戲的意願是私人空間的決定，國家試圖引導管治私人空間，而這種行為無法得到相應的社會反饋。基於之前對微博的研究顯示，政府對於以網絡為基礎的集體活動的干涉分為不同的情況。當社會所主導的公共空間對國家的不合理性不造成威脅，國家會妥協甚至幫助一起更好的建造社會。⁶²2014年11月14日，人民日報推出的《「新設計師」習近平·反腐篇》則提

⁶²如 2009 年 6 月 10 晚，兩名協警邱某與蔡某帶領剛剛參加高考完的陳某與沈某去吃飯，四個人人都喝了不少酒，陳某酒力並不好。據報道，為了給陳某醒酒，蔡某駕車帶領四個人到湖南省南澇區練成鎮賓館開了一家房間。到了房間後，兩名巡警趁陳某不清醒將其進行輪姦。後面經過調查，沈某也遭遇到了性侵犯，但是私下私了且地方民警欺騙法官，因此這件事情一直未被爆出來。南澇法院根據犯罪事實，認為兩名協警是臨時性即意犯罪，事前並無商量策劃，且事後主動自首，並取得被害人諒解，對其酌情從輕處罰，各入獄三年。這一事件引起各方的一片嘩然。網友紛紛表示提出質疑，強姦難道也分臨時的、固定的、長期的？網友表示，如果按此「臨時性」，以後可以出現「臨時性打死人」、「臨時性踢人」、「臨時性被自殺」、「臨時性行賄受賄」、「臨時性醉駕」、「臨時性搶劫」、「臨時性盜竊」... 網友紛紛對臨時性進行調侃，其背後是對不公平不公正的法律審判的憤怒。但是，新的政治環境對這一事件出現了新的變化。2012 年 11 月，中共中央開始加大反腐力度，兩年來，超過 18 萬名黨員幹部被處分，56 名官員落

出，「習式反腐」力度震撼四野。習近平用行動證明：不管是誰，只要違反黨紀國法，一樣嚴懲不貸。這樣的反腐力度得到了人民的擁護，幫助集團樹立了很好的公眾力，也為集團參與公共領域提供合理性地位。更有利於集團對公私領域的合法干涉。當社會所主導的公共空間對於社會產生的深刻變化對國家政策實踐產生了潛在的威脅時，甚至對於國家產生持續性的影響，國家社會對於公共空間的主導權的角逐便開始了。也就是說國家對於威脅到公共空間的私人空間進行管制，而對於不造成威脅的公共空間放任自流，這會導致私人空間公共化的道德喪失。自媒體的發展是私人空間公共化的主要表現，有學者提出「去政治化」、「去道德化」的自媒體有「民粹化」的傾向。自媒體通過鍵盤，更多的成為了大眾發洩的場所，而缺乏理性的公共精神，比如2011年，微博傳出金庸「被去世」、日本地震、碘鹽防輻射等一系列的虛假信息。「草根新聞的興起伴隨著嚴重的道德問題，包括真實性和公然欺騙」。⁶³國家對這一部分進行放任自流，並沒有過多的約束。而對於王者榮耀卻加強管制，其原因是「王者榮耀」造成了強大的社會影響，因為「王者榮耀」而聚集起來的集體數量龐大，這種集體的訴求對於一直由具有強烈排他性的集團所控制的公共空間造成了潛在的威脅，因為這個集團所追求的是同質化，而不願意接受差異性，所以對於「王者榮耀」的態度自然是打壓。如果更深一步的去思考對電子遊戲的態度轉變的深層次原因，或者說這一時期對於王者榮耀的打壓的特殊性，我們就不得不聯繫中國的政治環境來思考。《中國社會科學報》5月14日對公安大

馬。

⁶³ Dan Gillmor, We the Media. Grassroots Journalism by the People, for the People, O'Reilly & Assoc Inc, 2004

學教授王存奎進行專訪，王存奎介紹中國長期的境外NGO有1000個，其中有「有政治滲透背景的有數百家」。王存奎指責說，這些NGO「以項目合作、學術交流、學者訪問為由，積極向我基層社會灌輸西方民主意識、推廣所謂‘公民意識’教育」，「以宣傳西方價值觀念、培養精英人才為目標，在我國的高等院校、政府部門開展活動」……等等。⁶⁴今年7月，傳出境外NGO被關閉的消息，而境內NGO也逐漸被納入組織。不僅僅捨社科院，凡是海歸及接受外國資助的單位都要接受調查，華夏文章表示：對這些人，無論披上什麼學術隱身衣，都要一查到底。我們可以看到，政治環境在不斷的緊縮。在這樣的情況下，集團對差異性的打壓會更加強烈，因此「王著榮耀」被作為當頭一棒，也是順應了時代的潮流。

在現代社會公私不分的表現主要有三個方面：一是公共權力或者公共輿論對私人生活的簡單粗暴的干預。二是私人領域的公共化，私人生活成為了公共話題的主要內容。三是個人對公共領域的極力回避和對公共事務的冷漠。公權力不受約束，沒有邊界，這一特點給社會個人生活帶來極大的影響。

公共領域私人化有兩層含義：第一層是指私人事件進入公共領域佔領了公共領域的空間，真正的公共事件的討論反而減少了。當我們打開微博，熱搜榜永遠是關於時尚或者明星的八卦事件，而真正屬於公共事務的事情很少。即便是有，也是普遍的一個聲音。公共空間也呈現出私人化的特點，這是公共權力對私人領域的粗暴干涉形成的。第二層含義是指公共空間的私人化使公眾關注的集中於私人的，個體的生活領域，這種私人的、個體的並不僅僅指一個人、

⁶⁴ 陳曉春，顏屹屹，〈主動應對境外NGO對國家安全的威脅與挑戰〉，中國高校人文社會科學信息網，網址 <http://www.backchina.com/blog/326767/article-204075.html>，2015年。

一個家庭，也包括一個集團或者一個集團的領袖。如果這個集團只能夠接受自我複製的權力而具有極強的排他性，不承認個體的差異性而追求同質性，集團所追求的是集團者的利益，少數的精英階層的利益，通過不斷的打壓有可能影響這種公共空間私有性的組織、集團或者個體逐漸發展成為一個國家排斥個體的境地，以維護其私有化。因此公共空間變為了完全私人化，甚至於上升到了集團個人領袖的私人化。一方面人們對於這種私人化表現出輕蔑，另一方面，集團包容組織成員某些侵蝕公共空間的行為。集團為了保護這種私有化，極力控制個人的私人生活。這種控制並不是全方位的控制，有可能危及到公共空間集團私人化的私人生活，進行嚴格的控制。而與公共空間無關的那一部分私人生活，則被寬容。集團領袖的私人意識放大為集團意識，進一步統領公共空間，整個社會意識形態。而整個社會的意識形態也不斷的縮小為集團意識，個人意識。秦始皇焚書坑儒，銷毀《詩》、《書》、百家語並禁止私學；漢武帝時期，重視黃老學說，提倡清淨無為。隨後，儒家的春秋大一統思想又代替了道家成為了正統思想。董仲舒甚至提出：凡是不在六藝之科、孔子之術的各家學說，都要從博士官學中排除出去。實行罷黜百家，獨尊儒術；清初對明代的著作中有反清言論的相關文人和著作進行打壓。由此可以見到，集團統領者的意識如何擴大為整個社會的意識，而社會的意識又如何縮小為集團意識，個人意識。我們所無法擺脫這種個體意識（統治者）統領集體意識、社會公共空間的窘境。而這也將決定我們尋求真正現代意義上的公共空間是任重而道遠的。知識分子，本應當充當公共空間的積極建設者，卻成為了集團意志的維護者，大眾也只能成為公共空間以外的看客。這種私人化使「公共」喪失了實際的意義，人們也對於自己無權決定的事情毫無興趣，轉而關注更加生活的瑣事。傳

媒作為傳播的手段，廣泛而深刻的影響著人們的公共生活和私人領域。隨著商業的推進，傳媒不再局限於早期對人們對於傳統的公共問題的看法，而是開始廣泛而深入的影響公眾的私人生活，引導大眾的興趣愛好，時尚潮流，甚至於發展出新的生活方式。在十九大中，習近平表示：高度重視傳播手段建設和創新，提高新聞輿論傳播力、引導力、影響力、公信力。加強互聯網內容建設，建立網絡綜合治理體系，營造清朗的網絡空間。⁶⁵媒體的作用是雙面的，一方面是我們表達個體的有力工具，一方面也限制了我們對於真理的認知。

私人領域公共化是指網絡私人空間，私人領域變得公共化，也就是說網絡私人空間暴露在大眾的視野下，網絡對公共空間和私人領域的界限進行了改變，正如法國哲學家波德里亞所言：後現代的媒介使得私人領域變得日益外表化、可見和透明。⁶⁶當現實中公私空間的牆壁在網絡上不再存在以後，私人領域變得透明化。公共輿論和權力對私人領域進行越權的評判討論，從而使之變成了公共事件。大眾文化消費文化趨同性發展侵蝕了個性或者差異性，在商業的驅動下，和權力的操縱下，私人生活暴露無疑。這讓筆者聯想到前段時間央視名嘴畢福劍事件。這件事可以說也是鬧的滿城風雨。畢福劍在一次私人聚會的餐桌上說唱模仿評說前領袖人物，這是一個私人領域的聚會。後來有人在沒有得到當事人同意的情況下把整個過程拍成視頻並上傳至網上，於是，私人領域的聚會迅速轉換為公共事件，公共輿論對此進行渲染調侃嘲諷，導致當事人在現實生活中工作事業收到嚴重的波動並當眾道歉。這是很典型的公共權力在

⁶⁵摘自人民網，新華社〈中國共產黨第十九次全國代表大會在京開幕，習近平代表第十八屆中央委員會向大會作報告 李克強主持大會〉，網址：<http://jhsjk.people.cn/article/29594570>

⁶⁶ 波德里亞著，劉成富、全志鋼譯，《消費社會》，（南京：南京大學出版社，2006），頁 200。

私人領域的越權現象，侵犯了個人的自由權力。⁶⁷不管怎麼樣，無論是主動的還是被動的被曝光，公眾輿論充斥著私人的話題已經是不爭的事實。而這背後就是公共權力越權的結果。前文所述，家庭是私人領域的典型反映。因為家庭可以使人們隔絕於外界的社交和複雜的人際，而回歸到生命的本源，可以幫我們消除外界的緊張狀態。但是當家庭生活不在成為一個充當此功能的唯一媒介，網絡，遊戲可以代替家庭成為人們於外界隔絕的媒介時，家庭關係的普遍性也促使私人領域發生了改變。私人領域越來越豐富的內容也使得公共事件沒有進入它們領域的空間。

王者榮耀的出現是人們的對社會生活逃避的私人領域之一，如上所述，大部分採訪者都表示王者榮耀提供給他們一個放鬆的空間，脫離社會生活的束縛。在網絡產生以前，家庭是最典型的私人領域，家庭通過牆壁與外界隔絕起來，在這個領域里，我們可以表現完全的自己。網絡的發展同樣可以充當家庭的作用，讓我們逃脫公共空間，放鬆自我，完全的表現自我。所以家庭在私人空間的地位改變了。某種意義上，王者榮耀代替了家庭的作用，在遊戲里，我們表現自己，而且可以與公共的空間，真實的世界相隔離，成為了我們可以發洩私趣的場所。但是由於政府對於王者榮耀的公開反擊的態度，公眾的輿論將私人空間的王者榮耀公共化。如前言里所介紹的，政府多次如前言介紹的，政府並不是一直反對電子遊戲，而偏偏反對王者榮耀，其原因是王者榮耀所造成的社會影響，所形成的社會團體對於一向由集團所引導的公共空間造成了威脅，即便是潛在的威脅也是會被提防的。因為集團是不承認差別性而追求同質

⁶⁷ 郭於華，〈公私界線如何劃分？公共討論何以可能〉，《學海》（北京），2015年9月17日，第4期。

性。對於私人領域的公共化，集團組織在某種程度上也是認可的。私人生活的公共化和公共領域的私人化是匹配的，其實質都是維護集團的統治，形成公共事務集團內部精英隱秘處理，和人們只關注私人化的公共空間的社會格局。集團對於公共空間的私人化手段使得大眾成為了看客，對公共事務變得冷淡，因此興趣轉移到私人生活。大量的私人事務湧入公共空間的同時，私人空間也變得越來越私密化。當私人空間的存在對於集團公共空間的統治不存在潛在的威脅時，也就是說不具有大的差異性時，集團不會干涉私人空間。而相反，如果有極強的潛在威脅，充滿了個性文化，與集團所宣揚的文化大相徑庭時，集團便會利用自己對於公共空間的權力對私人空間進行掌控。當政府試圖去掌控私人空間時，私人空間一部分是被政府掌控著，另一部分又對這種掌控具有反抗性。⁶⁸而另一部分不受集團約束的與公共空間無關的這一部分私人生活成為了大眾發洩情緒的空間。這在某種程度上也是對公共空間的放棄。非大眾也就是集團的精英分子往往利用公共權力來滿足這一部分私人空間的慾望，利用公共的權力保護了自己的私有生活，而又逃脫了集團的制裁，比如高管貪污。這種行為即便被揭發了也不會追究下去，這在某種程度了也鼓舞了公共權力濫用的嫌疑。

⁶⁸比如網絡上對於某些詞語的禁用，網友幽默的用「和諧」⁶⁸來表示，通常被屏蔽的字詞主要涉及領導名人類、政治敏感類、反和諧類、污言穢語類、敏感實時類、低俗色情類等等。⁶⁸對於文字的使用是私人領域的決定，私人有各種各樣表達自己思想的方式，即便政府試圖控制大眾表達方式，也就是對私人領域進行干涉，但是大眾並不是盲目服從，而是用自己的方式保護自己的私有領域不被侵佔。再比如有一段時間「炸彈」不可以發，所以網友紛紛將其拆開，寫成火乍和弓單,即中間空格書寫。還有一些反和諧的方法比如豎排書寫等等，但網友的智慧在發展，政府的智慧也在發展，滿滿的也有了更多的方法去檢查不符合規範的詞語。曾經有網友開玩笑說：「網友是道，百度是魔。」另一網友說到「我要當魔王，哈哈哈哈哈」這也反映了網友玩笑中的睿智。網絡上發明瞭「網絡發言反和諧器」，即是可以用各種方法防止被和諧掉。比如用拼音或者讀音相同寫法不同的字代替被和諧的詞語在網上發表意見。無論怎麼說，能夠成功的表達出自己的想法並被廣大網名所理解，就是弱者成功的反抗。

我們需要去感受公共空間與私人空間的尺度，才能理解公私分化的必要性和深刻性，公私不分對於公共道德有巨大的傷害。過分的公共化或者過分的私人化都是一種偏激的狀態。私人空間的公共化，不尊重個體的隱私權，對個體的生活品質造成了毀滅性的傷害，也轉移了公眾的注意力，使公共空間缺失了該有的意義。私人空間公共化，這裡面缺乏必要的公共道德，公共秩序，其後必會對社會和個體的身心健康造成不利的影響。我們的主流文化變得愈來愈缺乏崇高的精神，而極有可能淪為一個道德缺失的社會。⁶⁹我們不得不思考，東莞挺住，挺住的到底是什麼？如果仔細去研究網友們所表達的內容，除了幽默的看熱鬧的方式以外，還存在一種憤怒的宣洩心理，這是一種不健康的公共事務參與心理。而這種心理來源於長期的政治隔離。著名的影星黃海波嫖娼，粉絲留言理解，並表示為什麼不直接約個女粉絲，而是嫖娼，實在是太厚道了。面對這種背離傳統的行為，讓傳統的社會觀察家啞舌，不禁感嘆：我們的社會怎麼了？對於「東莞挺住」的話題討論，對此人民日報痛批網絡大v，⁷⁰央視網也列出一系列支持東莞掃黃的網友意見，⁷¹並銳利的駁斥網友所說的對「小姐」等弱勢群體的權力侵犯等等問題。社會的發展與傳統越來越背道而馳，在我們對社會變化進行感嘆的時候，其背後的原因也是值得思考的。我們所擔心的道德缺失是否是人們扭曲的心理在網絡上的暴力宣洩呢？這種扭曲的心理是否是因為太久得不到合理的宣洩轉而變得畸形，嘩眾取寵呢？這種心理的訴求是對

⁶⁹央視暗訪東莞色情行業，一時間，網絡上一片嘩然，微博熱門話題變為「東莞挺住」。2014年9月，微博大v和某報評論官發出「東莞挺住」，一時間，全國各人民紛紛效仿，表示了東莞人民的支持，有些網友甚至不知道東莞在哪裡，但是情緒也仍然激動高昂，網友用詼諧幽默的方式表達著對東莞的支持，使政府完全處於一個對立的立場。這樣的行為令人啞舌。

⁷⁰ 馬永，〈人民日報評東莞掃黃：“無良大V”的歪理邪說〉，人民日報
<http://opinion.people.com.cn/n/2014/0215/c1003-24366685.html>，2014年02月15日03:20。

⁷¹ 高宇，〈“東莞挺住”遭廣大網友痛批〉，央視網
<http://opinion.cntv.cn/2014/02/11/ARTI1392102782124381.shtml>，2014年02月11日15:18。

公共事務平等參與的渴望，這種渴望無法實現，所以只能以相反的方式呈現出來。而對於公共事務的無法參與，也使得私趣變得道德缺失，盲目追求發洩，沒有規範。但是如果私人領域也開始存在強制性的要求，那麼人們的情緒既無法在公共空間得到釋放，又沒有私人空間的表達，久而久之，就會做出危害社會的行為。所以，私人空間的道德規範不應該是強制性，而是人民自覺遵守的。只有公共空間開放出來一部分給大眾，大眾只有在感受到公平的氛圍下，才不會有那麼深的憤怒，也才有理性的誕生。理性的誕生在私人領域的反應就是會有更多的自我約束。

公共空間私人化也即為一種公共關懷的闕失。也就是對於「公共制度、公共精神、公共空間、公共言論、公共權力、公共福利、公共意識等的闕失」。⁷²其最為深刻的危害是社會對於公共理性的闕失。前文所言，在集團刻意的導向下，公眾對於公共事務抱著一種冷漠的態度，因此對於公共空間也是一種可有可無的態度。集團對於真理的控制，媒體的限制使得大眾從一開始分配到的信息資源就是不平等的狀態，大眾無法用一種理性的方式去對待公共事務，加之集團有意同質化引導，所以大眾無法形成合理的多元的分化也就趨於一致，如果只有一個統一的聲音存在，只有一個統一的立場存在，那麼公共空間的理性和自由就受到了傷害。

導致以上現象的原因是政治本來最具有的公共性特徵喪失，它將人們強勢地限定在私人的生活範圍內。根據哈貝馬斯的分析，公共領域所指的主要是政治公共領域。如果政治公共領域將人們的關注點定位在「共同政治使命」上

⁷² 任劍濤. 〈私密化與公共關懷——以當代中國為例的討論〉，《清華哲學年鑑》（北京），2004年

面，就不會出現公共空間的私人化。如果說定位並非如此，政治領域是一個完全私人化的領域，公共空間成為了少數精英集團的空間，而排斥了社會大眾。那麼大眾面對無力干涉的政治情況，自然會關注到私人的瑣碎上，或者冷漠對待公共事務。這兩種態度都是不利用公共空間的健康發展的。經濟方面，正如上文所說，公共性的出現是為了保護私有財產和自由權利，但是如果一個國家以共有財產或者國有財產佔主導地位，那麼對於私有財產保護的需求也不會有那麼的強烈，對於公共性的出現也不會那麼的迫切。文化方面，正如上文所說到，我們國家傳統並不是公私分明的社會，也就是說對於公私的判斷，本身也存在著不完整的認識。在古代，對於公共領域和私人領域的分化極低，主要是由帝王或者強權來統領，因此並不存在真正現代意義上的「公共」。這樣的背景，使得人們對於公共的認識本身就有偏差，甚至於長期被統領的狀態，使人們缺失介入公共空間的動力。希臘的公共領域為現代的公共領域理念做了很好的基礎，而非西方國家並無此文化基礎，因此對於公私領域的化分顯得非常的辛苦。

縱觀中國歷史，即便有過短暫的公共空間，也並非現代意義上的公共空間，中國古代的公共空間其最終還是被政府所控制。中國雖然自古以來就公私不分，但是在從傳統社會到健康現代社會的轉型中，如果仍然保持這種狀況，將會對社會造成災難性的影響。建立公共領域與私人領域健康的分化局面，也就是說公共空間與私人領域和國家權力保持適合的距離，對於中國現代化社會結構的健康發展意義重大。

公私界限混淆是一個普遍的社會現象，我們很難把公私如理論里介紹的一樣，完全的區分開來。但是考慮到公私混淆對於社會的危害，我們又不得不去

做這件事情。中國自古就是一個公私不分的國家，公私界限的分離是這些年才出現的問題，這在某種程度上反映了一種歷史的進程。市場經濟的興起，地球村的出現，個人主義的理念，自媒體的發展等等，預示著現代生活方式已經潛移默化的成為了中國人現實生活的一部分。從傳統的閉關鎖國到現代的改革開放，中國社會結構正在經歷著轉型。從自給自足的小農經濟到全球市場貿易經濟，政治的多變化，中西文化的滲透等等，都成為了推動社會結構轉型的有力動力。在這個歷史關頭，如何突破以往的束縛，分清公私界限，幫助中國健康的轉型就顯得尤為重要。

分清公私界限核心就是解決公共空間私人化和私人空間公共化的問題。公共空間私人化使公共權力，公共關注喪失，私人空間公共化使私人財產，私人權力無法得到保護，公共理性缺失，私人領域成為了商業發展和去政治化的犧牲品，公共性的意義無從談起。

事實上，無論從歷史的角度，還是從當今網絡的角度，私人領域與公共領域的徹底分隔是不可能的，即便是嚴格的劃分公私領域也是極難實現的，在這樣的情況下，我們要盡力的實現公共理性討論，並區分合理的隱私和公共的空間在什麼情況下是分離的，在什麼情況下是統一的？

公共性存在的前提是私有領域的出現，公共性了為了保護公共財產和自由而賦予它意義。所以只有在充分保障私有財產和生命權力的前提下，才有公共性可言。公共空間的存在是對差異性的認可，如果整個社會只是一種聲音的簡單複製，那麼公共空間也是無從談起的。所以要建立一個完整的公共空間，前提是對私人的財產和權力進行充分的保障。只有當私有領域的權力得到了保障，那麼公私界限才能得到明晰。

民主憲法制度的確定和公民社會的興起使公共空間的公共性得到完整的保存。公民社會的興起促使了公民組織起來，形成一種有力的社會力量，得以和國家社會相抗衡，並可以廣泛的支持公民的社會活動。民主憲法制度為人民參與公共空間提供了秩序和程序保證。私人生活之外就是公共生活，普遍意義上來講，家庭生活、私人朋友聚會等等都屬於私人生活，除此之外，公民生活、經濟生活、政治生活、文化生活等與人息息相關的且有意義在公共空間里進行討論的都屬於公共生活。

在中國，公私劃分的更深層次的問題在於對於公共權力的處理。前文提到，公共空間成為了集團精英份子的權力場所，大眾因為無法參與，而表現出漠不關心和冷漠。因此只有對公共權力進行制約並將這種集中化的權力分散出去，即保證權力的公共性，才能避免公共權力對個人權力的侵蝕性。只有當個人權力不被壓迫，個人才能有能參與公民生活的熱情和可能性，才能具有公共理性的參與公共事務，而不是通過對公開的文本的反向解讀來表達自己的憤怒與不滿。通過民主憲法對權力進行制約並分散，保障個人合法權利，限制集團權力，實現權力的平等民主。

六 結 論

「王者榮耀」作為一款遊戲，政府對它的公開評判有壟斷「真理性」的嫌疑。「王者榮耀」之所以能夠吸引如此多的玩家，其一部分原因是因為遊戲這種媒介是對人的延伸，而這種延伸不僅僅是官能的延伸，也是一種社會訴求的延伸。國家對於公共空間的佔領，使人們變的冷漠，在私人空間里尋求發洩。當國家企圖對私人空間也進行佔領的時候，人們便會以自己的方式實現弱者的反抗。在本文中，玩是人的本性，「王者榮耀」是玩的一種，其存在是合理的。「王者榮耀」是私人空間的產物，對「王者榮耀」選擇也是私人的權力。政府對於「王者榮耀」的管制在某種程度上是越權現象。這種弱者的反抗是通過創立狂歡節，來反對強者的文化，對強者的文化進行反向解讀甚至顛覆，構建與現實世界完全不同的世界等等。我們同樣要看到這樣公私不分的局面具有對社會造成災難性影響的潛能，所以筆者對於公私尺度進行梳理並提出了自己的一些看法。中國的公共空間有政府的力量，市場的推力，和人民自己的聲音，對於公共空間和私人空間的尺度把握，以及如何守護自己的公共空間等問題都值得被關注。

書目

論著類：

馬歇爾, 麥克盧, 《理解媒介——論人的延伸》。上海：商務印書館，2000。

格奧爾格·齊美爾, 成伯清著, 《現代性的診斷》。杭州：杭州大學出版社，2006。

蔡尚偉, 《影視傳播與大眾文化》。成都：四川大學出版社, 2005。

巴赫金, 《巴赫金全集》。石家莊：河北教育出版社, 1998。

(法) 波德裏亞. 劉成富; 全志綱, 《消費社會》。南京：南京大學出版社，2006。

阿倫特, 寅麗, 《人的境況》。上海：上海人民出版社, 2009。

約翰, 洛克, 海鳴, 《約翰·洛克的家庭教育》。福州: 海峽文藝出版社，2005。

約翰, 洛克, 傅任敢. 《教育漫話》。新課程教學 (電子版), 2014。

約翰, 洛克, 楊思派. 《政府論》。北京：中國社會科學出版社, 2009。

Mäyrä F. 《An introduction to game studie》。Sage, 2008

詹姆斯·C.斯科特(JamesC.Scott)著,鄭廣懷,張敏,何江穗譯,《弱者的武器》。江蘇：譯林出版社,2007。

梁啟超, 《國風報敘例, 飲冰室合集》。北京：中華書局，1989。

哈貝馬斯《公共領域的結構轉型》。上海：上海學林出版，1999。

哈貝馬斯, 汪暉, 陳燕谷. 公共領域[J]. 文化與公共性, 1998

期刊論文類：

吳飛，〈「空間實踐」與詩意的抵抗〉，《社會學研究》，期 2（2009 年）。

張治儒，〈廣東勞工 NGO 面臨大整肅，政府收編和打壓兩手並重〉，《深圳市春風勞動爭議所服務部》，2012 年。

許紀霖，〈近代中國的公共領域：形態、功能與自我理解〉，《史林》，2003 年。

高岩，〈公共空間 2.0?——論 Web2.0 視角下網絡公共空間的轉型〉，《新聞與傳播研究》，2011 年。

梁啓超：〈清議報一百冊祝辭並論報館之責任及本館之經歷〉，《梁啓超全集》，1999。

黃宗智，鄧正來，〈中國的「公共領域」與「市民社會」?——國家與社會間的第三領域〉，《中國研究的範式問題討論》，2003。

魏斐德，鄧正來，〈市民社會和公共領域問題的論爭——西方人對當代中國政治文化的思考〉，《中國研究的範式問題討論》，2003。

羅威廉，鄧正來，〈晚清帝國的「市民社會」問題〉，《中國研究的範式問題討論》，2003。

魏斐德，鄧正來，〈市民社會和公共領域問題的論爭——西方人對當代中國政治文化的思考〉，《中國研究的範式問題討論》，2003。

任劍濤，〈私密化與公共關懷——以當代中國為例的討論〉，《清華哲學年鑒》，2004。

陳付龍，祝黃河，〈歷史與現實：公共領域發展的中國考量〉，《甘肅社會科學》，期 5（2012）。

王小波，〈知識分子的不幸〉，

閻雲翔，〈差序格局與中國文化的等級觀〉，《社會學研究》，期 4（2006）。

高全喜，〈再讀穆勒〉，《讀書》，期 6（2011）。

陳進華，張壽強，〈論自媒體傳播的公共性及其道德底線〉《江海學刊》，期 6（2012）。

朱士群，〈公共領域的興衰——漢娜·阿倫特政治哲學述評〉，《社會科學》，期 6（1994）。

媒體報道類：

〈中國共產黨第十九次全國代表大會在京開幕，習近平代表第十八屆中央委員會向大會作報告 李克強主持大會〉，《新華社》

馬永，〈人民日報評東莞掃黃：「無良大 V」的歪理邪說〉人民日報。2014 年 02 月 15 日 03:20。

張治儒，〈廣東勞工 NGO 面臨大整肅，政府收編和打壓兩手並重〉，《深圳市春風勞動爭議服務部》，2012-06-08 18:46:35

張洋，〈別讓網游成為生活的全部〉，《人民網—人民日報》，2017 年 7 月 12 日。

《人民網一評〈「王者榮耀」〉：是大眾娛樂還是「陷害」人生》，《人民網—人民日報》，7 號月 3

《人民網二評〈「王者榮耀」〉：加強「社交遊戲」監管刻不容緩》，《人民網—人民日報》，7 月 4 號

《人民網三評〈王者榮耀〉：過好「移動生活」倡導健康娛樂》，《人民網—人民日報》，7 月 6 號。

〈「王者榮耀」還是「王者農藥」：健康遊戲不止於防沈迷〉，新華社，7月7號。

〈手游不該「遊戲」歷史〉，7月10號。

〈新華社再評「王者榮耀」〉：暴露遊戲行業野蠻生長的痛點〉，7月11號。

〈人民日報評「王者榮耀」：防沈迷藥方，在父母手上〉，7月11號。

〈「王者榮耀」健康系統上線首日，最高時段34萬賬號被限玩〉，《北京商報》，2017年7月5日。

附 錄

調查問卷

1.性別

- a. 男 b.女

2.年齡

- a.5-10 b.10-18 c.18-24 d.24-30 e.30-40 f.40以上

3.職業

- a.學生 b.工作 (請寫明) : _____

3.因為什麼開始玩王者榮耀?

- a.朋友推薦 b.自己感到同伴壓力 c.王者榮耀本身的吸引力
d.其它(請寫明) : _____

4.每天玩王者榮耀多長時間?

- a.2個小時以內 b.2-4個小時 c.4個小時以上

5.玩王者榮耀是在什麼情緒上玩?

a.放鬆 b.壓力 c.孤單,想和朋友玩 d.無聊

f.其它 (請註明) : _____

6.現在很多新聞報紙批評王者榮耀,你對此有什麼看法

7.你覺得玩了王者榮耀以後,對你和朋友的關係,甚至對你的生活有沒有什麼影響?

8.你還會繼續玩王者榮耀嗎?為什麼
