

恐慌的消逝：从“电子海洛因” 到电子竞技

施 畅*

摘要 20 世纪 90 年代，以街机为代表的电子游戏开始进入中国大陆。当时，游戏场所被视作危险空间，游戏者被判定为越轨者，而电子游戏则被指责为毒害青少年身心健康的“电子海洛因”，并在世纪之交接连遭受家长控诉、媒体曝光、专家批判，以及政府打击。随着游戏的流行迭代及其进入家居生活，公众针对危险空间的恐慌暂时平息，但“网络（游戏）成瘾”在 2004 年前后又重启了公众对游戏的恐慌。沉迷游戏的上网者被相关专家诊断为“网瘾”，亟须矫正或治疗。直至网戒产业的相关黑幕被媒体曝光，公众针对“网瘾”的恐慌才暂告一段落。游戏污名的消退得益于三个原因。首先，流行游戏本身在迭代更替，表现为角色扮演类游戏的衰落与电子竞技类游戏的兴起，其商业模式从点卡售卖、道具付费拓展为泛娱乐全产业链运营。其次，各级政府以“发展民族游戏”为口号，促进绿色、健康游戏产业的发展，并为国产游戏事业解绑。最后，原先的游戏玩家如今长大成人，获得了更多的话语权，结成趣缘社群，广泛联结，同声相求。游戏逐渐成为一种融社交、时尚、竞技于一体的新型娱乐方式。

关键词 电子游戏 道德恐慌 污名网瘾

Abstract Video games (largely arcade games) popped up in mainland

* 施畅，暨南大学新闻与传播学院讲师。本文为国家社科基金重大招标项目“视觉修辞的理论、方法与应用研究”（项目编号：17ZDA290）的阶段性成果。

China in 1990s. At the beginning, game-playing venues were viewed as dangerous places, and the young addictive players were thought as losers and deviants. Video games, as sorts of “electronic heroin” accused of poisoning the youth, had been undergoing the condemnation from China’s parents, the exposure in the press, and the restrictions by government. When games became increasingly accessible in everyday life, the concern on the chaotic game-playing venues subsided. However, so called “Internet Addiction”, resulting from the domination of MMORPGs (like *World of Warcraft*), ignited the public panic again in about 2004. The “Web Junkies”, who were obsessive about online games, were diagnosed to have “Internet Addiction”, so they need timely treatments accordingly. The public panic didn’t come to an end until the ugly truth of anti-“Internet Addiction” industries were disclosed by investigative journalism. Today, video game is viewed as an acceptable form of daily entertainment. Firstly, traditional MMORPG (like *WoW*) were eclipsed by more game genres (like eSports). And the business models of video games had been profoundly changed. Secondly, taking advantage of the slogan of “Minzu Games”, the administration had been prompting the domestic video game industries, by unlocking the restraints and even sponsoring some “minzu” game projects. Thirdly, the first generation of game-players had grown up and acquired the rights to speak for games. More and more game fans engaged in interest-related communities (like ACG fandoms). Video game is not only everyday form of entertainment, but an integral part of social media in China now.

Key Words Video Games Moral Panic Stigma Internet Addiction

20 世纪 80 年代末 90 年代初, 电子游戏开始流入中国大陆, 随之而起的是针对电子游戏的一系列指控: 损害健康、暴力色情、致人上瘾, 等等。电子游戏犹如洪水猛兽, 被认为是对纯真童年的邪恶荼毒, 必须对青少年的越轨与犯罪行为负责。媒体有关电子游戏的负面报道接连不断, 声讨之势汹汹, 咒骂之声不绝于耳。电玩凶猛, 言之凿凿。

以往大规模的、压倒性的针对电子游戏的批判浪潮, 如今已再难重现——即便偶有批评, 力道也远不如前。在某种意义上, 三十余年来

(1986~2017年)的中国大陆电子游戏“接受史”，是讨伐消歇、控诉失效的历史。人们对电子游戏的态度，从曾经的贬斥、恐慌和批判，转变为如今的理解、容许，甚至是褒扬。

本文所要讨论的核心问题是：人们对电子游戏的恐慌为何而起？又为何而衰？我试图将“电子游戏”^①放在一个更为广阔的社会空间中来进行讨论，将技术、经济、文化、政治等结构性因素纳入考察范围。本文尝试以多元互动论为研究视角，借鉴“道德恐慌”“越轨”等相关研究，对涉及电子游戏“网瘾”^②等社会现象加以分析。

一 文献综述：人们为何害怕电子游戏？

首先，新式娱乐在风行之初动辄得咎，这并不鲜见。《家用电脑与游戏》杂志前记者赵挺（网名：大狗、Dagou）作为“游戏恐慌”历史的见证者，有过一个大致的判断：

街机时代和电脑房盛行的时代，游戏为青少年创造了一个逃避和对抗现实的空间，影响了主流社会的威严，遂被套上“影响治安”、“玩物丧志”和“电子海洛因”等罪名；当游戏如同小说和电影般拥有了足够强大的叙事能力，而不再是简单的蹦蹦跳跳、打打杀杀时，主流的话语权受到挑战，“暴力”、“色情”等问题便成为压制游戏的主要理由；而在网络游戏的虚拟世界里，玩家甚至可以寄居其中，完全无视主流社会的存在，于是“沉迷”被作为新的“罪状”提了出来。^③

北京大学胡泳教授有丰富的媒体从业经验，他将人们对电子游戏的害怕归结为经久不衰的“媒体恐慌症”：“今天的游戏就好比曾经的摇滚乐一

① 电子游戏，或称数字游戏，与之相对应的英文是 video game 或 digital game。之所以沿用“电子游戏”这一颇有历史感的名词，是因为我试图将20世纪80年代以来的各种流行电子游戏做一个整体性的讨论，借此观察各类游戏相继风行、兴衰交替的过程，包括街机游戏、家用（电视）游戏、单机游戏、局域网游戏、网络游戏，以及移动端游戏（如手机游戏）等。

② 需要说明的是，我们很难把“游戏成瘾”和“网络成瘾”（网瘾）剥离开来讨论。众所周知，网络游戏通常是“网瘾”的主要原因，对“网瘾”的恐慌很大程度上就是对“网络游戏成瘾”的恐慌。因此，有关游戏的讨论就必然会涉及“网瘾”。

③ 赵挺 《娱乐制造恐慌——三十年叛逆青春》，《家用电脑与游戏》2008年第3期。

样,作为新的艺术形式都在问世之初广受指责,被认为是毒害年轻人的渊藪。一些唱片被禁止在电台播出,还有一些歌被迫改写歌词。但当战后的一代新人成长起来,摇滚乐的吓人罪名就慢慢消失了。现在,人们转而抨击的是说唱乐和游戏。”^①正如库尔特·斯奎尔(Kurt Squire)所言,针对游戏的批评并不鲜见,这类批评在任何一种新兴媒介出现时都会风行一时。^②

饱受非议似乎是新兴媒介的宿命。我们可以借用“大众社会理论”(Mass Society Theory)来对此加以解释。该理论假定新式媒介会对正常的社会秩序起到破坏作用,并为我们描绘了一幅恐怖的图景:电子游戏堕落不堪,游戏厂商唯利是图,青少年在电子屏幕前茫然无助。游戏提供耸人听闻的内容,投其所好,不负责任,把青少年与日常社会隔离开来,使得学校教育和经典文化不再具有吸引力。唯一获利的是无良商家,他们毫无节制地从孩子们的休闲时间中大把赚钱。因此,游戏必须严格管制,青少年必须予以保护,使其不受电子游戏的操控。

不少论者认为,光从新式媒介的角度不足以完全解释中国现实,他们试图从社会历史的维度切入来解释“游戏恐慌”的成因。他们认为,公众对电子游戏的恐惧,反映出社会转型时期人们的不安与焦虑。夏威夷大学人类学系龚雁达(Alex Golub)与龙梅若(Kate Lingley)在《“正如清朝”:现代中国的网络成瘾、在线游戏与道德关键时刻》一文中指出:人们对“网络(游戏)成瘾”的焦虑,折射出中国在试图融入全球体系时暴露出来的敏感与脆弱,其面临的种种问题包括:原先的道德秩序遭受冲击,社会关系逐渐“医疗化”(medicalization),颇为时尚但未获认可的新式媒介日益崛起,作为生活方式的消费主义大行其道,家庭结构的变迁以及育儿困境,等等。^③美国佩斯大学传播系斯懋熙(Marcella Szablewicz)在《“精神鸦片”的负面效应:对中国“网瘾”道德恐慌的批判文化分析》一文中指出,对“网瘾”的道德恐慌,既是由于中国传统的“道德型文化”(moral culture)所致,也暴露出中国在技术、现代化、西方化、教育体制方面所面临的一

① 胡泳《电子游戏:卧室里的大象》,《读书》2006年第5期。

② Kurt Squire, “Cultural Framing of Computer/Video Games,” *Game Studies*, 2002, Volume 2, Issue 1.

③ Alex Golub and Kate Lingley, “‘Just Like the Qing Empire’: Internet Addiction, MMOGs, and Moral Crisis in Contemporary China,” *Games and Culture*, 2008, Volume 3, Issue 1. 题目中译为《“正如清朝”:现代中国的网络成瘾、在线游戏与道德关键时刻》。

系列危机。^①《纽约客》前驻华记者欧逸文看完纪录片《中国网瘾者》(*Web Junkie*, 2013) 后坦言: “在今天的中国, ‘网瘾’ 一词关乎健康之外, 还有另一种象征意义。它折射出一个国家所面临的焦虑, 正如工业革命时期美国 ‘神经衰弱症’ 风行的动荡现象一样。”^②

南加州大学张琳博士认为, “游戏恐慌” 的发生应考虑社会主义传统遭遇新自由主义浪潮的历史情境。她将政府、产业、玩家三者之间的互动关系纳入研究视野, 她观察到各种社会力量对电子游戏所展开的话语争夺: 电子游戏既被称许为 “不无益处的” (productive), 教授年轻人以现代价值和电子科技, 同时又被斥责为 “病理性的” (pathological), 致人成瘾, 引人堕落。^③ 北京大学王洪喆博士延续了张琳的思路, 他进一步讨论了 “游戏恐慌” 的原因: 其一, 社会主义传统所倡导的集体主义的、健康的娱乐日渐为市场化的娱乐所取代, 典型的空间变迁就是工人文化宫逐渐为私人录像厅、游戏厅、舞厅所占据; 其二, 社会主义旧体制瓦解后, 人们对下一代子女的社会流动问题愈加焦虑, 以至于 “娱乐” 成了与 “教育” 截然对立的一个范畴。^④ 香港中文大学人类学系的饶一晨从 “社会控制” (social control) 的角度来审视 “网瘾” 现象, 他认为: 人们感到无能为力时往往寄希望于政府干预, 而恐慌的根本原因正在于国家力量的撤退。无论是对 “致人沉迷” 的网游 “危险” 网吧的恐慌, 还是对资质可疑、牟取暴利的网戒中心的恐慌, 人们实际上在害怕同一件事物——人们希望能够 “恢复国家主导的模范型社会控制”, 从而 “平息一切在社会急剧转型过程中产生的 ‘现代性危险’ ”。^⑤

二 研究框架

在《民间魔鬼和道德恐慌》(1972) 一书中, 基于对英国 20 世纪 60 年

① Marcella Szablewicz, “The Ill Effects of ‘Opium for the Spirit’: A Critical Cultural Analysis of China’s Internet Addiction Moral Panic,” *Chinese Journal of Communication*, 2010, Volume 3, Issue 4.

② Evan Osnos, “Talking to China’s ‘Web Junkies,’” *The New Yorker*, July 28, 2014.

③ Lin Zhang (张琳), “Productive vs. Pathological: The Contested Space of Video Games in Post-reform China (1980s–2012),” *International Journal of Communication*, 2013, Volume 7.

④ 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。

⑤ 饶一晨 《网瘾少年与中国社会控制模式的变革》, 《文化纵横》2015 年第 5 期。

代一系列反社会现象 (包括光头党、足球流氓、嬉皮士等) 的观察, 社会学家斯坦利·科恩 (Stanley Cohen) 发现: 媒体倾向于重复报道某一反社会行为, 令公众对某一特定社群产生恐慌, 即便这种恐慌是不必要的。科恩将其称作“道德恐慌” (Moral Panics), 并将其描述为一个过程: “某种条件下或某个场景中, 某个人或某群体进入公众的视野, 他们被认定为社会价值和利益的威胁。大众媒体以程式化的、老套的方式展现他们的本质。媒体、教会、当局, 以及其他正义之士纷纷出手, 在道德上对其横加干涉。社会公认的专家宣布他们的诊断, 并提供解决方案。”^① 科恩发现, 恐慌还是一种操纵和利用的工具, 能让更大的权力和更多的预算流向维持治安的力量。^②

霍华德·贝克尔 (Howard Becker) 在《局外人: 越轨的社会学研究》(1963) 中指出, “社会群体通过制定规范使那些不符合此规范的行为成为‘越轨’”。^③ 换言之, “越轨不取决于一个人行动本身的性质, 而是他人执行规范和判断的结果”。^④ 贝克尔从互动论角度来观察越轨现象, 他将其视作一段充满博弈的动态过程。^⑤ 贝克尔将那些判定越轨、处置越轨的专家称为“道德提倡者” (moral entrepreneurs), 包括“规范制定者” (rule creators) 和“规范执行者” (rule enforcers) 两种类型。^⑥ “规范制定者”也是“道德改革家” (moral crusader), 通常以改革者自命, 认定社会上存在某些不甚理想的事物, 容忍的态度是难以接受的, 存在的问题亟待着手解决。他们既不失狂热又充满正义感。^⑦ “规范执行者”即规范的具体执行者, 不仅需要证明自己的身份和社会位置是正当合理的, 还得设法获得规范受众的尊敬。^⑧

本文参考了科恩的理论框架——互动论视角下的恐慌现象, 并借鉴贝克尔“越轨”理论中的“规范制定者”“规范执行者”等概念, 旨在考察

① Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*, London: Routledge, 2011, p. 1.

② Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics*, pp. 80 - 161.

③ (美) 霍华德·贝克尔 《局外人: 越轨的社会学研究》, 张默雪译, 南京大学出版社, 2011, 第 8 页。

④ (美) 霍华德·贝克尔 《局外人: 越轨的社会学研究》, 第 8 页。

⑤ (美) 霍华德·贝克尔 《局外人: 越轨的社会学研究》, 第 168 ~ 170 页。

⑥ (美) 霍华德·贝克尔 《局外人: 越轨的社会学研究》, 第 122 ~ 136 页。

⑦ (美) 霍华德·贝克尔 《局外人: 越轨的社会学研究》, 第 122 页。

⑧ (美) 霍华德·贝克尔 《局外人: 越轨的社会学研究》, 第 130 页。

围绕电子游戏的多元主体之间的多维互动，包括：流行电子游戏，游戏者/玩家（主要是青少年），游戏产业（包括处于产业链下游的游戏场所经营者，以及上游的游戏厂商或代理），政府（国家部委、地方政府），家庭与学校，媒体，以及游戏反对者（规范的制定者与执行者）。本文试图再现围绕电子游戏而展开的动态社会场域，考察恐慌由兴而衰的变迁过程，由此呈现一个更为完整的当代中国娱乐文化的变迁图景。

三 危险的空间

日本摄影师秋山亮二的写真集《你好小朋友》，记述了20世纪80年代初昆明、呼和浩特、乌鲁木齐等全国各地儿童的日常生活，其中包括捉迷藏、田间摸鱼、乘着卡车去郊游、公园划船、玩玩具枪、扮小兔子比赛等游戏场景。^①这是“70后”一代的童年时光。他们熟悉的是集体的、户外的游戏，积极健康，亲近自然，通常无需花费或者花费不多。然而，到了“80后”一代，这种未受电子媒介侵蚀的纯真童年开始迅速消逝。

（一）“电子海洛因”的控诉

80年代后期，以街机游戏为代表的电子游戏由境外流入，从沿海地区（如广东）逐渐蔓延至全国。^②街机游戏以投币开局，内容多为格斗或射击，容易上手却难以精通——除非靠持续不断的反复操作，其代价是不停地换购游戏币。各地商家看准商机，纷纷购置游戏机开设游戏室，并默许、怂恿、引诱中小学生学习玩游戏。

男孩们在此相约，迅速热络。在众人的围观之下，出奇制胜的游戏技巧是赖以炫耀的资本。^③街机的排行榜设计以及双人对战模式，使得年少的游戏者心痒难耐、跃跃欲试，或试图登顶排行榜，或打算痛击对手，借此赢得同辈团体的崇拜。当时最流行的是《魂斗罗》（日本科乐美，1987）、《街头霸王II》（日本CAPCOM，1991）等格斗类游戏，看上去颇为嗜血暴力。

① （日）秋山亮二《你好小朋友》，樱花牌爱国者俱乐部，1983。

② 伍海谷、孙芒《“外星人”夺走了我们的孩子吗》，《南风窗》1986年第7期。

③ 街机游戏一般有口口相传的、杀伤力极高的“必杀技”，须在数秒之内以一定顺序操作控制杆和按钮才能施放。

人们对昏暗拥挤、烟雾弥漫的娱乐场所向来没什么好感。当时所谓的“三室一厅”(电子游戏室、台球室、录像室以及歌舞厅)被视作鱼龙混杂的社交场所,提供不良的社会化。因此,老师和家长常常对醉心游戏的孩子加以“围追堵截”,而年轻的游戏者则千方百计地躲避他们的追踪。玩游戏是一件亏心事。游戏者偷偷摸摸,提心吊胆,得随时警惕家长或老师的破门而入,不过这反而让他们感受到前所未有的刺激。

广大群众对电子游戏的态度日趋激烈,纷纷通过“读者来信”、新闻爆料等方式向地方媒体甚至中央媒体控诉电子游戏延误学业、破坏家庭的罪行。^①这既是借助媒体诉苦,同时也是在向政府喊话,呼吁相关责任部门出手整治。1989年,《人民日报》刊出简讯《学生入迷,家长忧心,上海街头游戏机成灾》,称“上海街头涌现难以数计的电子游戏机”。^②由于缺乏监管,凶猛来袭的电子游戏着实让不少家长、老师忧心忡忡。广西一位家长给《人民日报》编辑部写信,称自己孩子“从1993年涉足街上的电子游戏室后,就像着了魔、吸了毒一样上了瘾”,时常旷课、撒谎、偷窃。这位家长悲愤地呼吁“有关部门要下决心下力气管好电子游戏室”。^③

90年代中期,家用游戏机(或称电视游戏机)逐渐进入中国家庭,其中影响力最大的是小霸王电脑学习机(以下简称小霸王)。1994年,小霸王聘请明星成龙拍摄广告,广告词“望子成龙小霸王”家喻户晓。尽管小霸王宣称其产品定位为“中英文电脑学习机”,但实际上它通常被拿来玩卡带游戏。王洪喆对小霸王畅销的解释饶有意味:在工薪家庭购置电脑遥不可及的情况下,小霸王将集成了键盘的游戏机与电视机相连接,给人以“在使用电脑”的感觉——所谓的“计算机教育”让家用游戏机获得了合法性,从而缓解了家长对阶层流动的焦虑。^④

一些家长其实并不反对孩子适时适量的游戏,他们主动购置家用游戏机,试图将子女溢出其掌控范围之外的游戏行为重新纳入掌控之中——既然在家就能玩上游戏,那么孩子便没有必要再跑去街头游戏室玩游戏了。毕竟家长对“乌烟瘴气”的游戏室还是颇为忌惮的。张琳指出,小霸王成

① 宣宇才:《百名家长呼吁:让孩子远离“电子海洛因”》,《人民日报》2003年2月27日。

② 朱丹:《学生入迷,家长忧心,上海街头游戏机成灾》,《人民日报》1989年4月16日。

③ 黄雪华:《电子游戏室害了我的孩子》,《人民日报》1998年6月3日。

④ 王洪喆:《不可折叠的时空与不可降维的身体》。

功地将青少年玩家从公共空间剥离出来，让儿童返回家庭，这毕竟叫人心心安。^①

90年代后期，电脑游戏开始流行。电脑在当时价格不菲，购置家用是一件稀罕事。^②于是，配置电脑的游戏机房应运而生，可单机亦可联机对战（通过局域网）的电脑游戏火爆一时。^③2000年，《光明日报》刊出一则揭露武汉地区电脑游戏泛滥的调查报告《电脑游戏，瞄准孩子的“电子海洛因”》，从此引爆舆论。记者在暗访时发现，游戏室老板往往使出浑身解数，不仅怂恿学生“留驻”游戏室，而且还千方百计鼓励更多的学生尝试游戏。一个黄头发的青年告诉暗访记者：“这电脑游戏就是毒品，就是海洛因4号，不是我引诱他，孩子一迷上了，自己就会变坏。”游戏室老板也说：“整天在游戏室里的孩子，只有一个结果，男孩子最后变成抢劫犯、小偷，女孩子最后变成三陪小姐。”^④

《光明日报》影响既广，声讨也烈，地方政府自然不敢轻忽。见报当天，武汉市委便亲自挂帅，以“雷霆手段”对当地的电脑游戏室开展“扫荡”。某市委领导表示，“今天的《光明日报》关于武汉地区电脑游戏的暗访文章写得很有分量，特别是将电脑游戏定位为‘电子海洛因’很准确”，政府要“坚决打击整治”。^⑤各路专家纷纷建言献策，讨论该如何对付“电子海洛因”。武汉大学一位教授指出：“未成年犯罪是将来新的犯罪增长点。电子游戏机室实际上，说得严重点是在培养犯罪的后备军。”该教授建议运用法律手段，“把那些黑心老板重罚、重判一批，甚至要开‘杀戒’”。^⑥

“电子海洛因”一词，既是比喻，也是判断。电子游戏被等同于毒品，至少危险程度与毒品无异，均有致人上瘾且不可自拔的极端负面的效果。沉迷游戏的游戏者与沉迷毒品的瘾君子在主流社会看来并无不同，他们代

① Lin Zhang (张琳), “Productive vs. pathological.”

② 至1998年，中国每千人有电脑8.9台，世界平均数为70.6台。《个人电脑普及率1990—1998》，载朱之鑫编《国际统计年鉴2000》，中国统计出版社，2000，第571页。

③ 一度流行的电脑游戏，包括即时战略游戏《星际争霸》（美国暴雪娱乐，1997）、《红色警戒》（美国西木工作室，1997），第一人称战术射击游戏《反恐精英》（美国维尔福，1999），以及回合制策略游戏《魔法门之英雄无敌III》（美国NWC，1999）等。

④ 夏斐《电脑游戏，瞄准孩子的“电子海洛因”》，《光明日报》2000年5月9日。

⑤ 夏斐《武汉以雷霆手段扫荡“电子海洛因”》，《光明日报》2000年5月10日。

⑥ 夏斐《电子“海洛因”该如何整治》，《光明日报》2000年6月9日。

表了失控的自我和失败的人生。

大众媒体热衷于挖掘游戏少年的悲情故事，且反复征引某些权威人士的论断。媒体与专家一同建构的严峻图景使家长们愈加惶惶不安。家长害怕子女延误学业，主流社会害怕游戏者沦为罪犯。斯图尔特·霍尔 (Stuart Hall) 曾在《监控危机》(1978) 中对此类社会危机中的新闻运作机制予以揭示。霍尔等认为，在新闻生产中，“媒体并非简单地‘炮制’了新闻，同样也不是以一种共谋的方式简单传递了‘统治阶级’的意识形态”，而是“处于一个结构性地受制于初级定义者的位置”。^① 所谓“初级定义者”，就是那些颇有社会地位的权威人士。他们对富有争议性的话题好发高论，媒体也乐于将这些发言者视作可靠的信源，使其观点易于接受且广为流传。^② 同时，以“底层人民的呼声”立场示人的“读者来信”和媒体观点互相呼应，从而“巩固、支持了那些业已流传的观点，协助社会共识的封闭循环，提供合法化的关键环节”。^③ 安吉拉·默克罗比 (Angela McRobbie) 认为，道德恐慌成了一套“新闻实践的标准操作”^④，易于唤起公众的注意，同时亦是一套行之有效的情感策略，通过恐吓家长来达到控制青年人的企图，试图维护一种传统家庭的生活图景，呼唤一种“秩序重建”的大众意识。^⑤

在当时，家用电脑尚未普及，宽带入户也未可期，家长只能眼睁睁地看着自己的孩子为昏暗逼仄空间中花花绿绿的电脑屏幕所吸引。他们不免怀念过去那个未受电子媒介入侵的纯真童年。在部分家长看来，电子游戏不是自由的嬉戏，而是吞噬纯真童年的“电子海洛因”。“保卫儿童”是必须的，第一步就是要让孩子们远离电子游戏的经营场所，以免受到侵害。

(二) 政府对游戏场所的整治

电子游戏的泛滥，通常被归咎于政府部门的监管缺位，因此批评者们经常呼吁政府力量对游戏经营场所严加管制。作为回应，官方对游戏经营场所采取的举措多半是惩戒性的。起初，政府主要打击“利用游戏机搞赌

① Stuart Hall, Chas Critcher, Tony Jefferson, John Clarke and Brian Roberts, *Policing the Crisis: Mugging, The State and Law and Order*, London: Macmillan, 2013, p. 59.

② Stuart Hall, et al., *Policing the Crisis*, p. 58.

③ Stuart Hall, et al., *Policing the Crisis*, p. 137.

④ Angela McRobbie, *Postmodernism and Popular Culture*, London: Routledge, 1994, p. 196.

⑤ Angela McRobbie, *Postmodernism and Popular Culture*, pp. 192 - 193.

博或变相赌博”等违法行为。^①而在1998年电脑游戏室大热之后，政府开始在全国范围内对电脑游戏发起一系列监管风暴：

娱乐场所“一律不得以电脑充当游戏器具”（1998）；^②

网吧“不得经营电脑游戏”（1998）；^③

坚决打击“以‘电脑屋、网吧、网络咖啡屋’等各种名义利用电子计算机从事经营性电脑游戏活动”（2000）。^④

禁止在网吧电脑上玩游戏，^⑤这一政府禁令在今天看来着实令人费解，至少执行起来就困难重重。文化部对此解释道：当前，一些网吧经营局域网游戏现象很突出，有的还通过组织局域网游戏比赛的方式招揽消费者。^⑥

“网吧不得经营游戏”，官方对此有自己的理由——牌照专营。政府将网吧定位为“信息服务场所”，归工商行政部门管理；^⑦经营电脑游戏的场所则属“娱乐场所”，归文化行政部门管理。^⑧也就是说，政府试图区隔“信息服务”与“游戏娱乐”，使之不失其序。更何况，不易监管的电脑游戏在管理者看来风险巨大：街机游戏只能运行某款特定的游戏，而电脑却能够安装版本适合的任何游戏；加之盗版的普遍，电脑几乎可以毫无成本地安装任何游戏。政府整治网吧的理由之一便是：“有些经营者打着‘网吧’的幌子，经营含有赌博、淫秽等内容的电脑游戏，对社会的稳定和青

① 文化部等《关于加强台球、电子游戏机娱乐活动管理的通知》，1990年4月30日，文市发〔1990〕50号。文化部等《关于严禁利用电子游戏机进行赌博活动的通知》，1992年12月9日，文市发〔1992〕47号。

② 文化部《关于取缔经营性电脑游戏活动的通知》，1998年9月12日，文明电〔1998〕17号。

③ 公安部等《关于规范“网吧”经营行为加强安全管理的通知》，1998年12月25日，公通字〔1998〕90号。

④ 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，国办发〔2000〕44号。

⑤ 特指使用局域网联机对战的即时战略类游戏，如《红色警戒》。

⑥ 文化部《关于贯彻〈互联网上网服务营业场所管理条例〉的通知》，2002年10月11日，文市发〔2002〕46号。

⑦ “信息服务场所”，即各类从事电脑资讯、培训和网络服务的经营单位。

⑧ 公安部等《关于规范“网吧”经营行为加强安全管理的通知》。

少年的身心健康造成了极坏的影响。”^①

2001 年,以《热血传奇》(韩国娱美德,2001)为代表的 MMORPG (大型多人在线角色扮演游戏)开始崛起,并迅速风靡全国。对游戏的指控开始由电脑游戏转移至网络游戏身上。^②这场批判一定程度上基于新闻媒体对网游玩家、网游场所的极具倾向性的形象塑造。燕道成、黄果发现,新闻报道通过强调有卖点的内容、戏剧化处理报道和剥夺玩家话语权等方式,给网游青少年群体贴上了“责任感缺失”“问题少年”“犯罪倾向”等标签,将其塑造为“性情焦虑”“好斗、好胜”“易怒”“冷血”“没出息”“易性犯罪”的刻板印象,以此完成对网游青少年形象的污名化建构。^③饶一晨指出,媒体有关网吧的报道,“在叙述上毫无例外地将网络或者网吧描述成一种现代性的‘危险’的象征或者来源,而这种‘危险’直指青少年不稳定的身体、道德和心智”^④。

网吧自 21 世纪以来蓬勃发展,与之同步的是政府针对网吧的管制。从互动的角度来看,对网吧采取的社会控制(如“专项整治”等),实质上是政府在面临汹涌舆情时的某种回应机制。政府紧急动员、采取手段、专项整治,在短时间内收效不错,但效果未必能维持长久。因此,政府对网吧等场所的整治行动注定是频繁的、运动式的——只要网游需求持续旺盛。据邱林川统计,2000~2009 年中国报刊以“网吧”为标题的新闻报道,主要有“产业发展”“治理整顿”“学生沉湎网吧”“刑事案件”四类框架,以“治理整顿”为报道框架的新闻占据三成之多。^⑤

事情正在起变化。随着家用电脑的普及,游戏开始与游戏室、网吧等经营性场所解绑——不是说人们从此不再去网吧玩游戏,而是说游戏的场所不再固定,游戏成了一件日常家居、触手可及的事情。于是,以往针对“危险游戏空间”的相关控诉,随着游戏的“登堂入室”而渐渐衰歇了。不过,一个新的指控冉冉升起——“网络(游戏)成瘾”。

① 公安部等《关于规范“网吧”经营行为加强安全管理的通知》。

② 李陈续《警惕“网吧”成为电子海洛因》,《光明日报》2001 年 3 月 26 日。林治波《警惕电子“海洛因”》,《人民日报》2001 年 4 月 2 日。

③ 燕道成、黄果《污名化:新闻报道对网游青少年的形象建构》,《国际新闻界》2013 年第 1 期。

④ 饶一晨《网瘾少年与中国社会控制模式的变革》。

⑤ 邱林川《信息时代的世界工厂:新工人阶级的网络社会》,广西师范大学出版社,2013,第 70 页。

四 成瘾的危机

（一）“道德改革家”的判定

电子游戏的反对者们在谈及游戏危害时，习惯于取譬设喻，“电子海洛因”便是例证。胡泳指出：“网络成瘾被指为败坏青少年道德的渊藪，这种污名化往往是通过一系列比喻完成的：把网络比作精神毒品，戒除网瘾则被视为一场战争。”^①

反对者们往往对网游缺乏体验，事实上他们也拒绝体验。从事“网络沉溺问题研究”的张春良认为网络游戏实为“电子鸦片”，而网游厂商则是有意“销售沉溺”的“电子贩毒者”。^②在接受《家用电脑与游戏》杂志采访时，张春良坚称，尽管自己没玩过网游，但这并不妨碍自己批评网游：“这瓶东西是毒药，喝死过人，我只要知道这瓶东西足以毒死人就可以了，不用知道这瓶毒药的化学成分是什么。”^③海南大学的孙绍先教授也公开抵制电子游戏，逻辑与张春良相似。在面对“没有玩过游戏的人没有资格批评游戏”的诘难时，他正色反问：“难道没有吸过毒的人没资格反对毒品吗？”^④

此类电子游戏批评者，可归入贝克尔所谓的“道德改革家”一类。他们对现状极为不满，并热切地提出道德改革方案。基于此，干预、拯救、治疗等应对措施就显得尤为必要。贝克尔指出，继“道德改革家”提出“规范”之后，专门的机构组织便应运而生，开始着手执行“规范”——“专职解决某类问题的大型组织被建立起来，作为机构组织的规范执行者取代了个人改革家的位置”。^⑤

（二）“规范执行者”的矫正

2004年前后，救助“网瘾少年”的浪潮开始形成。据称为华中师范大

① 胡泳 《道德恐慌》，《商务周刊》2011年第7期。

② 张春良 《在网络上狂奔：一个少年的死和对一个产业的诉讼》，群言出版社，2005，第41~58页。

③ 赵挺 《药、官司与飞逝的少年——中国首起网游公益诉讼深度报道》，《家用电脑与游戏》2005年第12期。

④ 孙绍先 《诅咒电子游戏》，《中国图书评论》2007年第6期。

⑤ （美）霍华德·贝克尔 《局外人：越轨的社会学研究》，第126~129页。

学特聘教授的陶宏开是“网瘾”救助的最早倡导者之一。2004年5月,《武汉晚报》在头版头条刊载了一位母亲的来信《谁来救救我的女儿》。这位绝望的母亲向媒体哭诉自己的女儿迷恋网络游戏,劝过、骂过、打过,甚至报过警,但女儿依旧不肯回头。来信见报后,陶宏开主动联系了这位母亲,并与女孩促膝长谈。女孩旋即戒掉了多年的“网瘾”。^①

陶宏开的恳谈劝导堪称“和风细雨”,不过这在现实中难以复制,于是矫正“网瘾”的强制性手段趁势登场。纪录片《中国网瘾者》(Web Junkies, 2013)讲述了北京军区总医院下属的“中国青少年心理成长基地”里发生的故事。“基地”主要从事“网瘾治疗”,模式包括军事训练、心理辅导、医学治疗等。

正如张琳等人所指出的那样,“网络(游戏)成瘾/网瘾”的命名,实质上是将“过量上网/游戏”“病理化”(pathological)。在这个预设下,“网瘾”被判定为精神疾病的一种,需要接受规范化的医学治疗,有时甚至有必要采取强制性手段。此外,作为病理的“网瘾”将矛头指向少数个体而非游戏经营场所。换言之,“生病”是身体的疾患,是个人的事情,不在公权力的管制范围之内。绝望的家长无法求助于公权力,只好求助于经营性的专业机构。

所谓的网戒机构,很大程度上属于厄文·高夫曼(Erving Goffman)意义上的“全控机构”(Total Institution,或译为“总体机构”)。高夫曼揭露了以精神病院为代表的“全控机构”的自我合法化的组织方式——通过定义他们的目标使其活动获得合法性,反过来又将他们为实现这些目标所采取的措施合法化。同时,“全控机构”剥夺了人们的社会支持系统以及他们的自我感。^②网戒机构的组织方式及其针对“网瘾”的病理化处理正体现了这一点。

2008年,随着媒体的曝光,网戒灰色产业逐渐进入了公众的视野。人们发现,所谓的“网瘾戒除”正逐渐从最初的公益事业变成一门有利可图的生意。2008年,央视《新闻调查》栏目播出的《网瘾之戒》(柴静专访杨永信),曝光了临沂第四人民医院“网络成瘾戒治中心”用电击治疗“网

① 翟永存《根治网瘾,绝招挽救女中学生一家》,《家庭》2004年第12期。

② (美)厄文·高夫曼《精神病院:论精神病患与其他被收容者的社会处境》,群学出版有限公司,2012。

瘾”的黑幕——无比驯服的受治者似乎“因为恐惧才顺从”。^①《南方周末》记者杨继斌等人发现，2009年之前是“网瘾治疗”的黄金时代，也是各大“门派”大肆圈地的时代。“门派”之间互相攻讦亦是常事：尽管戒除“网瘾”是共同的目标，但戒除手段究竟选择教育矫正，还是医学治疗，各方分歧甚是严重。他们通常强调自身戒除手段的专业性，质疑对方“门派”的资质。^②

值得注意的是，有关“网瘾”的界定标准一直饱受争议，且最终未获官方背书。^③相关专家在界定“网瘾”时往往声称参考了国际标准，而实际上这个所谓的“国际标准”不过是以讹传讹。^④2009年，卫生部明确否认将“网瘾”当作一种疾病，只将其称作“网络使用不当”，并禁止损毁性外科手术，禁止通过限制人身自由、体罚等方式进行干预、治疗。^⑤

五 消失的污名

就电子游戏而言，风向已变，对游戏的口诛笔伐在今天已经不合时宜了。据格雷姆·柯克帕特里克（Graeme Kirkpatrick）的考察，1985年前后英国有关电子游戏的话语发生重大变迁——“游戏行为的正常化”（making games normal）。早期人们对待电子游戏的态度是拒绝排斥、负面描述、污名化，甚至是病理化。后来人们开始抛弃有关“游戏行为是不正常的”这一指控。游戏上瘾也不再被视作一件糟糕透顶的事情，甚至可以很“酷”。玩家以“怪胎”（freak）自命，既是一种创造性的自我表达，也是一种“正常

① 中央电视台：《新闻调查〈网瘾之戒〉》，2009年8月15日。中心主任杨永信承认将“适用于躁狂型精神病患者的一款抽搐型的治疗仪”施用于青少年网瘾者身上，尽管他坚称使用电量不超过5毫安，但知情者透露最高曾高达40毫安。

② 杨继斌等：《“网瘾”治疗门派并起，裸奔五年》，《南方周末》2009年9月3日。

③ 2008年，北京军区总医院牵头制订《网络成瘾临床诊断标准》：“每天上网超过6小时，连续超过3个月，即为网络成瘾。”南方都市报：《首部〈网络成瘾诊断标准〉通过专家论证，玩魔兽成瘾纳入精神病范畴》，《南方都市报》2008年11月9日。

④ 美国精神科医生伊万·戈德伯格（Ivan Goldberg）在1995年提出了“网络成瘾”（Internet Addiction Disorder, IAD）。戈德伯格后来承认他主要是为了调侃由美国精神病协会发布的“愚蠢的”《精神障碍诊断与统计手册》而临时起意的。为了证明《手册》的刻板迂腐，他胡诌了一个“网络成瘾”的名词，并煞有介事地列出了“成瘾”的七大症状，不料却有人信以为真。David Wallis, “Just Click No,” *The New Yorker*, Jan. 13, 1997.

⑤ 卫生部：《〈未成年人健康上网指导〉征求意见稿》，2009年11月4日。

又正确”的实践方式。^①就中国大陆而言,据韩鑫、束晓舒的观察,近十年来舆论场对网络游戏的评价亦趋于中性和理性,这为网游青少年群体的游戏行为提供了一个相对宽松的舆论环境。^②

如今,我们看待电子游戏不似二十年前那般恐慌了。不过恐慌的消逝并非自然而然,而是多方博弈促成的结果,有时甚至经历了激烈的斗争。下面我将从“网络游戏的流行迭代”、“国家政策的松绑”及“游戏玩家的崛起与反击”三个方面来讨论游戏的污名是如何消逝的。

(一) 网络游戏的流行迭代

2001年至2008年,中国的网络游戏市场获得高速成长,《热血传奇》(韩国娱美德,2001)、《魔兽世界》(美国暴雪娱乐,2003)、《征途》(中国巨人网络,2006)等“爆款”大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG)迭出。MMORPG游戏按商业模式可分为两类:一类是“点卡付费”,即按照游戏时长收费,如《热血传奇》《魔兽世界》;另一类是“道具付费”,营收主要依赖于虚拟道具和附加服务的销售,如《征途》。“道具付费”名义上是免费游戏,没有门槛,但玩家要想在短时间内迅速取得“成就”就得靠“内购”消费——这部分游戏玩家又往往被称作“人民币玩家”或“氪金玩家”。

为了拉动道具的销售,某些游戏商会故意在“道具付费类游戏”中制造争端、挑起战斗,从而拉动两个敌对阵营的投资战,加速物资和货币的消耗。《南方周末》记者曹筠武曾在深度报道《系统》中揭露了《征途》游戏的种种内幕。在游戏中,富人能够霸道横行,穷人只能在逼仄的空间里勉强求生。《系统》如此评价这款游戏:“它谦卑而热情地引导你花钱,它隐身其后挑起仇杀和战争,它让你兴奋或者激起你的愤怒,它创造一切并控制一切,它就是这个世界里的神。”^③

2008年之后,电子竞技类游戏逐渐兴起,极大地改变了原有的产业格

① Graeme Kirkpatrick, “Making Games Normal: Computer Gaming Discourse in the 1980s,” *New Media & Society*, 2014, Volume 18, Issue 8.

② 韩鑫、束晓舒:《还原理性:网络游戏舆论场的转向》,《当代传播》2015年第4期。

③ 曹筠武等:《系统》,《南方周末》2007年12月20日。《征途》游戏的一系列设定均指向“道具付费”:类似于赌博的“开宝箱”,催生装备竞赛的“仇人名单”等。

局。以 MMORPG 为传统的网游（如《魔兽世界》）面临衰落，以 MOBA^① 为主的电子竞技方为当红，如《英雄联盟》（美国 Riot Games，2009）、《刀塔2》（美国维尔福，2011）等。电子竞技比较注重平衡性（即竞争对手实力相当），也容易入手，每局游戏时间还不长（三十分钟左右一局），因此玩家群体要大得多。“电子竞技”的命名本身提供了一种相对正面的意涵：此类游戏讲求策略、技巧，在“竞技”上花费时间显得无可厚非，电子游戏的竞技者们不是在“被动沉迷”而是在“主动提升技艺”。2003年，电子竞技被国家体育总局正式列为体育运动，这被视为官方对电子竞技“身份”的认定。

传统网游的盈利手段较为单一，主要依靠鼓励玩家多花时间、多花钱。如今，游戏产业已大大拓展了自身的盈利模式，发展为一套以 IP 打造为中心的泛娱乐产业布局：文学、动漫是 IP 的孵化来源，电影是影响力的放大器，而游戏的增值付费则能够实现盈利的最大化。同时，电竞赛事的繁荣催生了包括俱乐部、大型赛事、游戏直播、广告赞助等在内的一整套完善的行业机制。游戏产业链还包括各种周边产品，如海报、首饰、公仔、手办、日用品等。只要玩家足够喜爱一款游戏，就很有可能为其进一步付费。

（二）国家政策的松绑与支持

国家对电子游戏的规范与导向，具体体现在两个方面：“健康游戏”和“绿色游戏”。“健康游戏”，指的是适量、适时的游戏行为，如2003年新闻出版总署规定游戏出版物均需登载《健康游戏忠告》，^②以及2007年由新闻出版总署推动落实的“防沉迷系统”。^③“绿色游戏”，指的是内容适宜的游戏，如2010年新闻出版总署规定网络游戏不得含有危害国家、暴力色情等不良内容。^④换言之，唯有处理好“不健康的游戏行为”以及“不良的游戏内容”两大问题，游戏产业的发展才能取得合法性。长期关注网游研究的

^① MOBA（Multiplayer Online Battle Arena Games），多人在线战术竞技游戏，简称电子竞技。

^② 新闻出版总署《关于在游戏出版物中登载〈健康游戏忠告〉的通知》，2003年9月23日，新出音〔2003〕861号。“健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。”

^③ 赖名芳：《网络游戏今起强制防沉迷》，《中国新闻出版报》2007年7月16日。

^④ 文化部《网络游戏管理暂行办法》，2010年8月1日，文化部令第49号。

鲍鲲指出,国家政策倾向于将网络游戏“一分为二”——“既表达了对网游产业的支持,又表达了对青年的关心、关爱。”^①这相当于为游戏产业的发展“解绑”。

2002 年以来,国家力量开始引导、支持、推进国产游戏事业的发展。据艾瑞咨询统计,2003 年韩国游戏占据我国网络游戏市场份额的半壁江山。^②“韩流”凶猛,民族话语乘势而起,主流媒体纷纷论证“发展民族游戏”的合法性与紧迫性:“某些来自海外的不健康的游戏”十分危险,让我国青少年沉溺不可自拔;^③国内游戏制造商自然义不容辞,亟须抢占这一“文化阵地”,“用健康、积极、有益的东西”取代“消极、有害、腐朽的东西”。^④“民族游戏”成了游戏产业谋求公众认同与政府支持的有力口号。基于此,国家陆续推出各项政策,以实际举措支持民族网络游戏的发展,^⑤支持电竞赛事,^⑥支持游戏动漫会展,^⑦等等。近年来随着网络游戏产业的蓬勃发展,孙佳山等人呼吁:网络游戏属于“网络文艺”的重要分支,对提升我国文化软实力有着重要的战略意义。^⑧

(三) 玩家的崛起与反击

一代有一代之游戏。随着话语权的迭代转移,人们对游戏的印象逐渐有了改观。昔日偷偷摸摸玩游戏的少年们长大了,面对主流社会和传统媒体对他们的污名化、标签化,他们非但不在乎、不信服,甚至还会予以还击。正如戴安娜·卡尔(Diane Carr)等研究者在全球范围内所观察到的那

① 鲍鲲《网游:狂欢与蛊惑》,苏州大学出版社,2012,第148页。

② 上海艾瑞市场咨询《2004年中国网络游戏行业研究报告》,2004年4月。

③ 张翼南《电子游戏的宣导与堵》,《人民日报》(海外版)2002年4月27日。

④ 曹瑞天《电子游戏也不可轻视》,《人民日报》2003年7月14日。

⑤ 章则《中国民族网络游戏出版工程启动》,《中国新闻出版报》2004年8月11日。文化部和信息产业部《关于网络游戏发展和管理的若干意见》,2005年7月12日。

⑥ 自2002年始,国家各部委、省部纷纷开始参与或主导电竞赛事。2002年,中国首届电子竞技大赛(CIG),由中国互联网协会主办,由信息产业部(2008年并入工信部)、各大电信运营商(移动、联通、电信)等支持协作。国家体育总局更是在2003年直接将电子竞技纳入“麾下”,将其确定为第99个体育运动项目,为2004年由国家体育总局、中华全国体育总会主办的全国电子竞技运动会(CEG)筹备工作铺平道路。

⑦ 2004年首届ChinaJoy(中国贸促会、新闻出版总署、信息产业部等部门主办)有政府的介入和支持。2004年ChinaJoy便以“自主创新,振兴中国民族游戏产业”为口号。

⑧ 孙佳山《网络游戏:好玩更要有担当》,《光明日报》2017年7月13日。孙佳山《把产业成功转化为文化成功》,《人民日报》2017年6月20日。

样：“游戏不再是亚文化，而是一种优势文化……年轻一辈越来越有理由相信，老一辈们并不比他们知道的更多，也没有什么值得传承的。”^① 胡泳指出：“不懂游戏，也不玩游戏的人义愤填膺地指责游戏的危害，他们的振振有词难以掩盖他们的不知所云……那些视网络游戏如洪水猛兽、为孩子的沉迷痛心疾首的，大多是中年人，他们希望事业更成功、家境更富裕、孩子更有出息，却对信息技术知之甚少，对游戏的乐趣知之甚少，对孩子的心理活动知之甚少。”^② 显然，电子游戏已在两代人之间制造出一种文化断裂。

昔日的游戏玩家不仅长大成人，而且还获得了一定的经济基础和社会地位。玩家中不乏高学历、高收入、高年龄的人群，这挑战了人们以往针对游戏者的刻板印象——烟雾缭绕的小网吧、不修边幅的社会青年。“只要是广受中下层群体喜爱，又廉价易得，便会被斥为粉丝文化（或流浪汉的爱好）；如果广受有钱有识者欢迎，又高不可攀，便会被视作偏爱之物、兴趣所至、专长所在。”^③ 因此，电子游戏的“正名”，不仅是一个代际问题，也是一个阶层问题。

新一代利用日渐兴起的社交媒体，广泛联结，同声相和。这打破了传统社会精英对话语权的垄断。如今倘若有人再对游戏妄加污名，新一代不仅拒绝接受，有时还会激烈抵制。由玩家组织制作的游戏引擎电影《网瘾战争》（2010）便是一个很好的例子。在影片中，部分《魔兽世界》玩家试图发出自己的声音：网络游戏不过是无奈现实下的廉价娱乐出口，希望各方利益集团不要干涉——“我们凭什么就不能拥有每小时4毛钱的廉价娱乐？”这正体现了曼纽尔·卡斯特（Manuel Castells）所谓的“抗拒性认同”（resistance identity），即“那些其地位和环境被支配性逻辑所贬低或诬蔑的行动者”所拥有的防卫性质的认同。^④ 通过对游戏玩家的访谈，王薇发现：玩家的日常话语较为温和，并不希望和主流群体相对立；只有在权利被严重剥夺时，玩家群体才会显现出较为激烈的反抗姿态，实在是

① （英）戴安娜·卡尔等 《电脑游戏：文本、叙事与游戏》，丛治辰译，北京大学出版社，2015，第4页。

② 胡泳 《道德恐慌》。

③ Joli Jenson, “Fandom as pathology: The consequences of characterization,” in Lisa A. Lewis, Ed., *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, New York: Routledge, 1992, p. 19.

④ （英）曼纽尔·卡斯特 《认同的力量》，曹荣湘译，社会科学文献出版社，2006，第6页。

“被逼而战”。^①

随着线上社交的日益成熟,以ACG(动画、漫画、游戏)为代表的趣缘社群(communities of interest)相继兴起,逐渐发展出一种积极进取的、卡斯特意义上的“规划性认同”(project identity),即“构建一种新的、重新界定其社会地位并因此寻求全面社会转型的认同”。^②粉丝们拥有共同的爱好,彼此分享,相互呼应。以弹幕评论为特色的ACG文化娱乐社区bilibili(俗称B站),以及在上海举办的每年一度的ChinaJoy(中国国际数码互动娱乐展览会)均为粉丝社交的重要平台。^③如今,游戏被形塑为一种关乎社交、关乎时尚、关乎认同的娱乐方式。

结 语

20世纪八九十年代,作为舶来品的电子游戏被视作洪水猛兽,遭遇多方力量的围追堵截:家长控诉、媒体曝光、专家批判,以及政府整治。世纪之交,“电子海洛因”的指控横空出世,在针对游戏的批判性话语生产中尤为趁手好用——尽管电子游戏并非真正的威胁,或者说威胁本身本不至于如此恐慌。

重返历史情境,能让我们更好地理解公众恐慌的缘由。游戏者被默认为“危险空间”的越轨者与“网络(游戏)成瘾”的受害者。就前者而言,经营性的游戏场所一度被视作有害于青少年成长的街角社会,进场游戏即被判定为越轨行为;就后者而言,有关“网瘾”的一整套完整的、看似严谨的病理知识被有策略地生产出来,游戏者被诊断为亟须干预、矫正的“成瘾者”。

与此同时,针对电子游戏的社会控制也在发生变迁——公权力对游戏场所的运动式整治,转变为网戒机构对“网瘾者”个体的干预、矫正。在街机及电脑室时代,焦虑的家长通过媒体向政府诉苦、喊话,专家们提供

① 王薇 《“被划分”的群体——青少年网游玩家的社会身份认同》,《中国网络传播研究》2013年第1期。

② (英)曼纽尔·卡斯特 《认同的力量》,曹荣湘译,社会科学文献出版社,2006,第7页。

③ ChinaJoy是国内最大的年度ACG会展,自2004年创办至今。每一届ChinaJoy的宣传亮点在于角色扮演(即Cosplay),即利用服装、饰品、道具以及化妆来扮演ACG中的角色。ChinaJoy是广大动漫爱好者和游戏玩家的一年一度的线下聚会。

判断和建议，政府开展对游戏场所的持续性整治；在网络游戏时代，随着“网瘾”这一病理的发明，“沉迷网络（游戏）”被视作需要干预、矫正的病症，提供“戒网”服务的专业化机构一度大行其道。

虽然我批评了历史上关于电子游戏的主流观点和表述，但我的意思并不是说他们的这些观念是没有根基的幻想。我的要点在于指出“电子海洛因”这个问题不能仅仅被孤立看待，也绝不能将其指认为电子游戏的内在核心特质，而是要将“游戏污名”“游戏恐慌”置于一个社会历史的背景之下，去考察针对游戏的公众恐慌是如何与经济、社会、媒体、政府等紧密交织的。

电子游戏如今被视作一项可以接受的娱乐消遣。污名的消退并非自然而然，而是经历了或激烈或隐秘的自觉抗争。首先，网络游戏经历流行迭代，电子竞技和以休闲游戏为主的手机游戏^①逐渐占据主流，传统的盈利模式扩展为如今的全产业链运营。其次，以“自主创新”等民族话语为口号，国家在政策上支持本国游戏产业发展，同时对游戏方式、游戏内容均加以引导。最后，社会话语权发生迭代转移，作为娱乐休闲的游戏行为被予以承认、接受，加之趣缘社群的兴起，游戏开始成为一种关乎社交、时尚、认同的娱乐方式。

如今，有关电子游戏的污名已然不觉新鲜。不过，恐慌的消逝并不意味着恐慌的终结，新一轮的“游戏恐慌”或许总会卷土重来。2017年，现象级手游《王者荣耀》就引起了一阵担忧与焦虑。针对游戏的恐慌似乎又再次降临了。不过，这一回，公众、媒体、专家更趋理性，反应也更为从容。^②对待新式游戏，人们不再反应过激，世纪之交针对电子游戏的那场压倒性的社会恐慌恐怕很难重现了。

① 与主机游戏（console games）以及PC游戏相比，移动端游戏轻巧便携，允许玩家随时随地开始游戏，是人们碎片时间的娱乐伴侣。不仅如此，移动端游戏往往更趋于休闲游戏（casual games），操作简单，容易上手。与硬核游戏（hardcore games）不同，休闲游戏无须玩家掌握繁复的操作技巧，降低了游戏的门槛。因此，便携性与简单易上手就成了《王者荣耀》吸引粉丝玩家的利器。

② 2017年7月，《人民日报》接连发表评论文章，批评手游《王者荣耀》“释放负能量”。但在舆论场中，力挺《王者荣耀》者亦不在少数。“一边倒”批判游戏的场面已一去不返。