



数字资本主义时代“玩劳动”的生成逻辑、 剥削机制与超越路径

吕佳翼¹,董星宇²

(1. 南京理工大学马克思主义学院,南京 210094;2. 南开大学马克思主义学院,天津 300350)

摘要: 作为数字资本主义时代的新型劳动形态,“玩劳动”在数据商品化和数字平台生产资料化的基础上实现了个体娱乐行为向价值生产过程的转化,并由此打破了劳动的时空界限,实现了资本增殖逻辑向休闲领域的全面渗透。与传统劳动形态相比,“玩劳动”的剥削机制具体呈现为:在经济维度上以异化劳动控制劳动者的生产活动;在政治维度上以无酬劳动侵蚀劳动者的基本权利;在意识形态维度上以话语陷阱重塑劳动者的主体认知。为破解“玩劳动”的剥削困境,必须从重塑数字生产关系,打破数字资本霸权和揭露意识形态陷阱三个层面进行协同应对。这对于消解“玩劳动”的隐形剥削问题、促进个体实现自由全面发展,具有重要的理论价值与现实意义。

关键词: 数字资本主义;“玩劳动”;数字劳动;劳动异化;剥削

中图分类号: B03

文献标志码: A

文章编号: 1673-3851 (2026) 08-0473-10

The generation logic, exploitation mechanism and transcending path of "play labor" in the digital capitalism era

LÜ Jiayi¹, DONG Xingyu²

(1. School of Marxism, Nanjing University of Science & Technology, Nanjing 210094, China;

2. School of Marxism, Nankai University, Tianjin 300350, China)

Abstract: As a new form of labor in the era of digital capitalism, "play labor" has transformed individual entertainment activities into value production processes based on the commodification of data and the production materialization of digital platforms. This has broken the boundaries of time and space for labor and fully infiltrated the capital expansion logic into the leisure sector. Compared with traditional forms of labor, the exploitation mechanism of "play labor" specifically manifests as follows: in the economic dimension, it controls the production activities of workers through alienated labor; in the political dimension, it erodes workers' basic rights through unpaid labor; in the ideological dimension, it reshapes workers' subjective cognition through discourse traps. To solve the exploitation predicament of "play labor", it is necessary to jointly address it from three aspects: reshaping digital production relations, breaking the dominance of digital capital, and exposing ideological traps. This is of significant theoretical and practical value for overcoming the hidden exploitation of "play labor" and achieving the free and all-round development of human beings.

Key words: digital capitalism; "play labor"; digital labor; labor alienation; exploitation

“劳动”作为马克思主义理论体系中的一个关键范畴,指涉人与自然之间的物质交换过程,是人类自由且自觉的实践活动。然而,在资本主义生产方式下,劳动异化为资本增殖的工具,与劳动者产生疏离。诚如马克思所言,劳动者“在自己的劳动中不是肯定自己,而是否定自己,不是感到幸福,而是感到不幸,不是自由地发挥自己的体力和智力,而是使自己的肉体受折磨、精神遭摧残”^{[1]159}。随着数字技术的迅猛发展与社会生产力的进一步提升,传统劳动形态正经历着深刻变革,资本对劳动的剥削形式也随之发生转变。其中,“玩劳动”作为一种突破劳动与休闲界限的新兴劳动形态,以娱乐为外在形式,实现了对劳动者的隐蔽剥削,逐渐成为数字资本增殖的重要支撑。因此,剖析“玩劳动”背后的剥削逻辑并探寻相应的化解路径,成为当下亟须解答的理论与现实问题。

当前,国内学者针对“玩劳动”的研究主要从三个维度展开。首先,在“玩劳动”的概念与生产性界定方面,学界目前仍存在明显的理论分歧。张媛媛^[2]强调平台用户劳动具有“非雇佣形式与雇佣实质”的二重性,属于雇佣劳动在数字时代的最新形态。胡莹等^[3]则从“产消合一”视域出发,将“玩劳动”界定为平台资本主导下的数据商品生产活动,并依据用户动机将其归纳为闲逛式参与、兴趣性探索与专业性互动等类型,由此确证了此类活动创造价值产品的生产性特征。然而,另一部分学者却持截然相反的态度。王峰明等^[4]从哲学现象学视角提出质疑,认为“产消劳动论”不仅混淆了物质生产与精神生产,而且忽视了劳动与非劳动的区别,并主张“玩劳动”无法创造出新的使用价值,其实质上是一个悖论性概念。郑权等^[5]通过解构福克斯的理论,指出福克斯并未正确理解马克思的劳动理论,得出“玩劳动”这一概念在价值论上无法实现理论自洽,甚至与马克思劳动价值论的核心原理形成根本冲突的结论。向东旭^[6]则分别讨论一般意义与特殊意义的数字劳动,进一步廓清了二者的边界,主张“玩劳动”虽被纳入资本增殖逻辑,但在严格学理意义上仍属于非生产性劳动。其次,关于“玩劳动”的剥削机制,研究视野已拓展至包括时间、空间与精神等在内的复合场域。在对“玩劳动”时空剥削逻辑的剖析中,陆玉林等^[7]指出,数字平台通过碎片化切割与无缝化衔接、无偿时长扩张与时间强制规训等手段实现了对劳动者时间的隐匿掠夺;而经由虚拟空间商品化的“圈地运动”与技术监控等方式,资本同时完

成了对“玩工”在空间维度的价值榨取。陈尧^[8]则进一步提炼出“空间二重性”的剥削逻辑,认为“玩劳动”在物理空间呈现为休闲表象,在数字空间实则执行着对剩余价值的隐蔽榨取。除此之外,张爱军等^[9]从精神政治的全新视角出发,揭示了数字资本如何借助肯定型的“智能政治”,通过数据吸纳、自由悖论与主体异化等多重机制,对游戏玩工实施隐秘的精神操控与剥削,使其在追逐情绪获得与精神出逃的过程中,最终沦为开放世界中深陷自我剥削困境的“那喀索斯”^①。最后,关于超越“玩劳动”的实践路径,既有研究从数字平台的外部监管与公共治理^[10],以及劳动主体的价值引导与制度保障^[11]等方面,为摆脱数字资本主义时代“玩劳动”的剥削困境提供了建议。

通过对既有文献的系统梳理可知,当前学术界围绕“玩劳动”的研究虽已取得一定成果,但对“玩劳动”的形成及其特征的探讨相对匮乏;对其剥削机制的分析也常局限于特定视角,尚未构建起系统的分析范式。故而,有必要在厘清“玩劳动”概念的基础上,进一步解析其在数字资本主义时代的生成逻辑,剖析“玩劳动”的剥削机制,并据此探寻一条驾驭资本逻辑、复归人本价值的超越路径。

一、从“数字劳动”到“玩劳动”： 理论奠基与概念演化

关于“数字劳动”的研究,最早可追溯至传播政治经济学学者斯麦兹所提出的“受众商品论”。他认为,媒体公司借助制作内容吸引受众的注意力,形成规模可观的“受众商品”,并将该“商品”售予广告商。故而,受众收看电视广告的行为,本质上转变为被迫接受营销信息的无偿劳动,即“受众劳动”^[12]。意大利学者泰拉诺瓦率先提出“数字劳动”的概念,并从“免费劳动”的视角对数字劳动展开考察,认为用户在互联网中的自愿活动均属于免费劳动,且这种劳动已成为一种典型的劳动形式,同时也成为资本剥削的对象^[13]。随着互联网技术的发展,数字技术日

① “那喀索斯”(Narcissus)是古希腊神话中河神刻菲索斯与水泽神女利里俄珀的儿子,其由于拒绝了回声女神厄科的示爱以及其他自然女神的冷淡态度而遭到了“爱上了自己的影子,永远得不到对方的爱”的报复,并因此憔悴而死。现代精神分析因此将“那喀索斯”与自恋者相联系。而原文作者通过这一隐喻,批判性地揭示了游戏玩工被数字精神政治诱导,在追求虚拟主导权和快感的过程中,陷入了以自我为中心、无意识地提供免费劳动并进行自我剥削的精神泥潭。

益成为社会物质生产与精神生产的关键推动因素,其与人们现实生活的关联愈发紧密。在此背景下,学界对数字劳动的界定渐趋宽泛。在《数字劳动与卡尔·马克思》中,福克斯基于数字劳动的国际分工,将全球信息和通信技术生产链条上涉及数字媒体技术生产与内容生产的多种具体劳动形式均纳入数字劳动范畴,其中包括从事矿物开采的工人、泰勒主义硬件装配工、软件工程师,以及专业在线内容创造者和社交媒体产消者等主体^{[14]458-459},由此形成了对数字劳动概念的广义界定。

伴随技术的进步以及数字劳动内涵的持续拓展,一些主要产生于日常休闲娱乐进程中的非典型劳动形态渐受关注,并开始被纳入理论分析范畴,“玩劳动”便是其中一种更为特殊且隐蔽的劳动形式。托夫勒在《第三次浪潮》一书中指出,随着信息革命的推进,消费与生产的边界将被打破,未来社会将形成一种“产消合一”的生活模式^[15]。在数字资本主义视角下,随着数据成为关键生产要素,用户在互联网上的休闲活动也逐渐呈现“产消合一”的趋向,这为资本向休闲领域拓展、推动“玩”与“劳动”的融合提供了机遇。爱尔兰学者库克里奇正式提出了“玩劳动”这一概念,用以描述游戏模组爱好者出于兴趣,无偿为游戏创作新内容与衍生产品的行为,并指出这一群体的休闲活动为公司创造了可观收益,本质上已具有生产属性^[16]。在此基础上,“玩劳动”的内涵不断丰富,概念也逐步分化为广义与狭义两类。

其中,广义的“玩劳动”可参见福克斯对其的定义。福克斯认为,玩和劳动在时空属性上是截然不同的两个领域,“前者发生于私人业余时间和公共空间,后者发生于工作期间的工厂和办公室”^{[14]465}。但是,“玩劳动”打破了二者的时空界限,使“劳动呈现为玩,而玩则成了一种价值生成形式”^{[14]465}。在福克斯的界定中,“玩劳动”涵盖两种类型:一类是以“玩”作为工作内容、以获取薪资为主要目标的雇佣劳动;另一类是以“玩”为活动目的、不存在雇佣关系的产消合一劳动形态。显然,福克斯的概念界定过度关注“玩”与“劳动”两种活动形式的融合,却忽略了“玩劳动”作为数字资本主义背景下的新型劳动形态,与传统雇佣劳动在剥削逻辑上的差异。因此,本文将狭义的“玩劳动”概念作为主要探讨对象。该定义指出,“玩劳动”既区别于雇佣劳动和志愿工作,也不同于传统休闲活动,其外在形式表现为休闲娱乐,劳动者与资本家之间不存在雇佣关系,不获取报

酬,却为资本创造了巨额剩余价值^[17]。由此可知,相较于广义定义,“玩劳动”的狭义定义着重关注数字资本主义条件下,休闲活动被资本逻辑吸纳并转化为价值生产活动的过程。在此过程中,劳动者首先以消费者的身份出现,其活动以“娱乐”为主要目的,与资本之间不存在正式的雇佣关系,他们的生产活动在娱乐过程中无意识或自愿地开展,而资本通过无偿占有其活动产生的数据信息实现剥削。

“玩劳动”在定义层面的分歧,致使当前学术界在其是否具有剥削性这一问题上仍存在争议。部分学者认为,产消合一的“玩劳动”属于共享劳动或互惠交换劳动,劳动者对自身劳动享有支配权,故而并非被剥削的劳动^[18]。亦有学者指出,在数字资本主义条件下,“玩劳动”具有被剥削性,且这种剥削具有隐蔽性与复杂性,是资本逻辑向休闲领域扩张的体现^[18]。面对这一争议,有必要重新审视“玩劳动”,并具体剖析其生成逻辑与特征。

二、数字资本主义时代“玩劳动”的生成逻辑

劳动具有社会历史性,具体的劳动形态及其特征总是受到特定社会历史条件的影响。“玩劳动”作为数字资本主义条件下产生的一种新的劳动形态,其形成必然体现数字技术与资本的双重作用,也必然具有与传统劳动形态截然不同的结构特征。其中,作为生产要素的数据的商品化是“玩劳动”出场的前提条件,而劳动条件、劳动主体等要素的变化则凸显出其独特性。

(一)数据商品化是“玩劳动”形成的基本前提

马克思认为,商品是“一个靠自己的属性来满足人的某种需要的物”^{[19]47},具有价值与使用价值。在数字资本主义时代,数据不仅被视作与劳动、资本等并列的新型生产要素,同时,作为一种信息资源,它承担着信息载体的功能。经过处理与分析后,数据会产生巨大效用,这表明数据具有满足人或资本特定需求的属性,从而使数据商品具有使用价值。此外,尽管数据是用户在日常互联网交互中产生的伴生性产物,最初并非以交换为目的而产生,但其本身同样凝结着无差别的人类劳动,具有交换的可能性。因此,从理论层面而言,数据已具有商品的属性。在此基础上,人们在互联网中的每一次交互均被数据化,成为创造数据商品的生产性活动。可以认为,数据的商品化使人类活动具有被资本吸纳的价值形式,“玩”向劳动的转变也因此成为可能。

(二)数字平台的生产资料化是“玩劳动”形成的技术中介

在看到数据作为商品所蕴含的价值后,资本势必会谋求对其生产过程进行系统性的组织,此过程主要借助数字平台及相关技术实现。在传统的工业资本主义环境下,工厂、机器以及原材料是工业大规模生产的核心要素,资本家凭借对这些物质性要素的掌控,实现对工人阶级的剥削与压迫。然而,在数字资本主义背景下,数字平台逐步演化成为一种全新的劳动资料,嵌入社会生产生活体系。作为一般性的数字化基础设施,它不仅能够收集、处理和传输生产、分配、交换以及消费等经济活动的信息,还能为数字化的人类生产与再生产活动提供基础性的算力、数据存储、工具以及规则。正是从这一角度而言,作为新型生产资料的数字平台为用户的生产活动提供了基本的技术手段,构成数据商品生产的基本载体,进而成为资本组织数据商品生产的“虚拟工厂”^[20]。在此基础上,应用于平台的数字技术及规则制度在“玩劳动”的生成过程中同样发挥着关键作用。一方面,其推动了对原本分散、异质的平台劳动者的高效整合;另一方面,算法推送、行为监测和实时反馈等技术的开发与运用,实现了对用户注意力与行为路径的持续引导与调控,从而在无形中最大限度地延长了用户的在线时长,通过技术实现对整个劳动过程的组织与控制。由此可见,在“玩劳动”的形成过程中,数字平台与技术并非仅仅是中性的工具,在资本的作用下,它们深度参与“玩劳动”的生成与运行,在资本掌控数据商品生产活动的过程中扮演着关键的中介角色。

(三)私人娱乐的生产化是“玩劳动”形成的标志

马克思指出:“从资本主义生产的意义上说,生产劳动……同资本的可变部分(花在工资上的那部分资本)相交换,不仅把这部分资本(也就是自己劳动能力的价值)再生产出来,而且,除此之外,还为资本家生产剩余价值。”^[21]也就是说,在资本主义生产体系中,劳动之所以是生产性的,不在于它创造了什么具体产品,而在于其是否被纳入资本增殖的链条,创造剩余价值。这一标准对界定“玩劳动”也同样适用。在传统认知中,“玩”通常是个人的消费性活动,是劳动力再生产的重要环节,旨在帮助劳动者恢复体力、调整情绪以投入新一轮生产。但在数字资本主义背景下,其逐渐展现出鲜明的社会属性。伴随着数据的商品化和技术诱导,用户在互联网平台上的“玩”不再只是自我满足的过程,更成为被数字

资本系统性利用和动员的生产活动。在“玩劳动”中,用户的价值生产有多种方式。例如,数字资本对用户娱乐活动中无意识生产的数据产品予以收集、分析与整理,构建关于消费者的数字画像并进行售卖,进而获取一笔远超平台运营及维护成本的收益,二者间的差额即为平台资本所攫取的剩余价值。由此可知,平台占有剩余价值的源泉实则为用户在“娱乐”过程中自发、持续且无偿的价值创造。

在数字资本占据主导地位的背景下,“玩”已被资本逻辑所收编,它从一种非生产性的消费活动,逐渐演变成为一种大规模、无酬的生产性劳动。这种劳动虽不直接以物质产品作为成果,却通过对数据商品、注意力以及社会关系等的生产,为数字平台的资本积累开辟了新的源泉,进而成为资本增殖链条和社会生产生活体系的组成部分。正是基于此,私人娱乐的生产化成为从“玩”转变为“劳动”的显著标识——它不仅将社会生活领域纳入资本主义价值生产的逻辑范畴,也极大地拓展了劳动的边界,“玩”由此获得了作为生产性劳动的社会规定属性。

(四)时空维度的重构是“玩劳动”的显著特征

相较于传统劳动形态,“玩劳动”在时间与空间维度上展现出显著差异。在劳动时间方面,“玩劳动”的一个关键特征是生产活动向休闲时间拓展。伴随移动互联网的发展与普及,人们借助数字平台开展的休闲娱乐活动呈现高度碎片化态势,即人们利用零碎时间通过短视频应用、手机游戏或社交媒体等进行短暂休息,这表明“玩劳动”在时间上也体现出明显的弥散性和灵活性特征。与具有明确工作时间规定的传统工厂劳动模式相比,“玩劳动”的生产时间缺乏规律性,但具有永久性,因为从理论上讲,其可在任何时刻发生^{[14]356}。从这一角度而言,在数字资本主义的支配下,人们完全丧失了真正意义上的休闲时间。

在空间维度上,“玩劳动”率先突破了既往劳动形式对工作场所的约束。在传统的工厂劳动模式中,鉴于作为生产资料的机器归资本家私人所有,毫无生产资料的工人阶级只能前往工厂开展劳动。工厂作为生产活动的主要场地,将劳动者与机器等物质条件整合于特定空间,劳动的发生必须依赖固定的场域。然而在数字时代,作为休闲方式和数字劳动工具的智能手机等电子设备不再为少数人所独占,而是逐渐普及至社会大众,这便打破了工厂劳动对工作场域的限制,使“玩劳动”成为一种工作者可自主选择工作场所的劳动形式,工作场域更为灵活。

此外,“玩劳动”还模糊了数字空间与现实空间的边界。“玩劳动”的生产过程以数字平台作为主要劳动资料,以数据、流量等虚拟存在作为劳动产品。从这一视角来看,其价值创造环节实际上是在数字空间中进行的,数据商品的流通、交换、分配等环节同样发生于虚拟的数字领域。然而,这一数字空间并非完全脱离现实的虚拟存在,它以数字技术、算法系统作为现实的物质基础。也就是说,数字空间的生产性活动始终以物质条件为基本前提。因此,“玩劳动”呈现虚拟与现实相互嵌合的特性:生产活动的开展从现实物理空间拓展至数字空间,但劳动的最终实现同样依赖于现实物质基础,进而实现了网络与现实的空间边界模糊化,塑造了一个虚实同构的劳动场域。

三、数字资本主义时代“玩劳动”的剥削机制

“玩劳动”的形成致使价值创造过程隐匿于娱乐表象之下,劳动的时空边界被打破,资本增殖逻辑实现了对个体休闲领域的全方位渗透。在此情境下,数字资本的剥削机制必然发生深刻变革。相较于传统雇佣劳动,“玩劳动”的剥削既遵循资本主义生产剩余价值的绝对规律,又在数字技术的助力下展现出独特性。数字资本借助构建多维交织的控制网络,实现了对“玩工”的全面剥削:在经济层面,数字资本通过剥夺个体对劳动产品及生产过程的控制权,使劳动者陷入异化劳动的困境;在政治层面,数字资本在以无酬劳动侵蚀经济权利的基础上,实现了对“玩工”多项基本权利的全面侵蚀;在意识形态层面,数字资本通过构建与宣传一系列话语陷阱,实现对“玩工”主体认知的重塑,诱导其自愿投身生产活动。因此,若要全面揭示“玩劳动”娱乐表象下的剥削真相,就不能局限于单一维度的局部考察,必须突破视角限制,从多个维度分析数字资本主义条件下“玩劳动”的剥削机制。

(一)经济维度:以异化劳动控制劳动者的生产活动

马克思在《1844年经济学哲学手稿》中提出的“异化劳动”理论,为剖析资本主义生产关系下的剥削问题提供了崭新的视角,对于探究数字时代的劳动形式具有重要的理论价值。从表象来看,“玩劳动”似是一种以休闲娱乐为导向的自主活动,然而在数字资本的支配下,其已然演变成为一种主体异化活动。在“玩劳动”进程中,作为劳动产品的数据被资本无偿占有,劳动者对生产过程失去全面掌控,其社会关系亦逐渐呈现虚拟化与固化的态势。基于此,

劳动者的主体性难以得到确证,最终只能走向与自身的对立。

“玩劳动”的异化同样以劳动者与自身劳动产品的异化为起点。在传统的工厂劳动形式中,由工人生产的劳动产品为资本家所占有,并作为一种异己的存在物与自身相对立,即劳动者创造的产品越多,其自身作为劳动力的价值便越低廉。在数字资本主义时代,这一异化关系在“玩劳动”中获得了新的表现形式。其一,“玩工”对自身所创造的劳动产品不享有所有权,其劳动成果以数据商品、用户创作及“注意力商品”等形式被平台资本无偿占有并实现资本化。在不平等的权力关系以及资本增殖逻辑的影响下,资本借助《服务条款》《隐私条款》等看似平等的形式,为获取用户的劳动产品披上了“合法”的外衣。而被平台强制占有的数据产品进一步被置于广告投放与市场扩张等资本运作流程中,持续为资本创造高额利润。然而具有讽刺意味的是,劳动者不仅不参与由此产生的利润分配,而且其“玩”的主动性与积极性越高,平台资本的力量就越强大。其二,劳动产品反过来成为支配和剥削劳动者的工具。“玩劳动”中生产的数据商品作为一种信息载体,蕴含着有关劳动者的大量信息。这些信息经资本收集、处理和分析后,被转化为精准的用户画像,使资本能够进行更具针对性的内容推送,从而更有效地吸引注意力,促使“玩工”投入更多的劳动时间。其三,劳动产品与用户的主观目的相悖。用户从事“玩劳动”通常以休闲娱乐、自我表达为目的,但在算法规训的作用下,“玩工”的主动创作逐渐异化为对流量的追逐,其产品不再是自我创作与表达的成果,反而沦为迎合算法、取悦市场的产物,这显然违背了“玩工”的初始目的。

“玩劳动”与劳动本身的异化集中体现为劳动者对劳动过程的失控。劳动的本质是人自由自觉的活动,是人实现自我本质力量的过程。但在资本主义生产关系下,劳动沦为一种外在的、强制性的活动,劳动者在劳动过程中会感到痛苦和压抑,因此“就会像逃避瘟疫那样逃避劳动”^[22]。表面上看,“玩劳动”似乎改变了这一情况:人们以“玩”的方式参与劳动,他们为了获得快乐,会自愿地投入到其中,并且有能力自主地控制“玩”的过程。然而,这种“自愿”与“自主”仅是资本逻辑伪装下的幻象。一方面,数字平台作为“玩劳动”的主要生产资料,其所有权归平台资本所有,劳动者仅被赋予了有限的使用权,即利用平台进行劳动的权利,而非支配权。这意味着

用户无法介入平台规则制定、平台技术维护及平台收益分配等与其劳动过程、权利紧密相关的关键环节,从而在制度层面上丧失了控制自身劳动的可能。另一方面,在技术层面,平台资本以技术垄断为基础,通过算法调控、数据监控等一系列数字化手段,构建出一种技术支配的机制,使劳动者在无形之中被诱导在“玩劳动”中投入更多的时间与情感,最终形成依赖甚至沉迷。于是,在制度与技术的双重裹挟下,看似出于主观自愿的“玩劳动”,实则变成了一种由诱导和规训机制催生的“被动自愿”。在这一背景下,劳动者在虚假的自由中失去了对自身行为活动的主导权,个人本质力量的发展被迫服务于资本增殖。此时,劳动不再是人实现自我本质的载体,反而被纳入数字资本的支配体系,最终导致人与自身类本质的全面异化。

在数字时代,社交媒体已然成为人们拓展交往、构建社会关系的关键载体。同时,作为“玩劳动”发生的重要场域,它也演化为劳动者与社会关系相异化的中介。在数字技术的支配下,算法与推送营造出各类封闭的“信息茧房”,持续压缩劳动者的信息获取渠道与交往范围,致使他们的社会关系构建于以数字资本逻辑为核心的虚拟网络之上。个体最终被禁锢于一个个微型“社区”之中,逐渐与外部社会交往相隔离,几乎丧失建立真实社会交往关系的可能性。更为深刻的是,由“玩工”群体构成的互联网社区或圈层本身,反过来成为对劳动者的一种社会性胁迫。由于社会关系的虚拟化与固化,劳动者一旦脱离其所在圈层,便会在网络中遭受排斥与孤立。因此,他们愈发依赖这一重要交往手段来维系单薄的社会关系,进而被迫在平台上投入更多时间与情感进行“玩劳动”。这种看似自发的社交实践,实则由资本逻辑主导,并成为维系其运转的手段。正如福克斯所指出的,这种现象可被视作一种“逆向拜物教”——用户虚拟的社会关系掩盖了其在社交媒体上进行数据商品生产的事实^{[14]344-345}。

(二)政治维度:以无酬劳动侵蚀劳动者的基本权利

在数字资本主义条件下,“玩劳动”不仅导致经济维度上的异化劳动剥削,更在政治层面上实现了以无酬劳动为典型的、对劳动者各项基本权利的系统性侵蚀。要深入理解这一问题,仍需回到马克思对工资本质的论述当中。马克思在《资本论》中深刻地揭示了工资的本质,即“政治经济学称为劳动的价值的东西,实际上就是劳动力的价值”^{[19]617}。换言之,

工资作为劳动力商品价值的货币体现,其数量规模由再生产劳动力所需的社会必要劳动时间所决定。然而,在资本主义生产关系的框架下,工资被粉饰为“劳动”的价格,进而营造出工人与资本家进行公平交易的假象,以此掩盖实质存在的剥削关系。但在“玩劳动”的生产进程中,表面上并未出现资本购买劳动力的环节,用户均“自愿”参与到数字平台的休闲活动中。从这一角度而言,“玩劳动”的无酬性看似具有合理性,且不构成剥削。然而,该观点显然模糊了剥削的客观性,实质上为资本剥夺劳动者获取报酬权利的行为提供了辩护。在马克思主义视域下,剥削并非一个主观的道德判断,马克思在《资本论》中明确指出,“剩余价值率是劳动力受资本剥削的程度或工人受资本家剥削的程度的准确表现”^[23],这无疑证实了剥削存在客观判断标准这一基本事实。此外,有学者主张“数据商品的价值不是来自产消者的玩劳动投入,而是来自平台雇佣者的活劳动投入”,即“玩劳动”产出的数据如果不经过分析处理,就会变成不具任何价值的垃圾数据^[18]。这一观点虽注意到了数据产品转化为数据商品的技术门槛与中间环节,但其对原始数据产品价值的忽视,在一定程度上淡化了产消者作为数据生产主体的地位,消解了“玩劳动”中存在的剥削关系。综上所述,鉴于“玩劳动”本质上属于创造价值的生产性劳动,且存在对劳动者的剥削现象,因此有必要深入剖析其生产与剥削的运行机制。

在“玩劳动”情境下,用户借助多种途径开展价值生产活动。其一,数字平台可将用户在平台上的各类活动转化为行为数据,并将其作为商品予以售卖;其二,用户在平台上投入的注意力会被整合为“注意力商品”售予广告商。此外,玩家在平台上自主开展的内容创作以及用户间自发形成的平台社区等,对于资本而言同样能够创造可观价值。然而,这些由用户创造但最终为资本所攫取的价值,并未给予用户应有的经济报酬。用户作为这些价值的实际创造者,却始终被排除在价值分配体系之外。这种所谓的“自愿”现象,实则掩盖了用户从事无酬劳动且其经济权利遭受残酷剥削的事实。

马克思的研究为我们考察无酬劳动的剥削性质提供了一个重要视角。为了科学说明资本主义的剥削本质,马克思区分了必要劳动时间与剩余劳动时间的概念。他指出:“剩余价值都只是来源于劳动在量上的剩余,来源于同一个劳动过程的持续时间的延长。”^{[19]230} 这一劳动过程指的就是工人再生产自

身劳动力价值所耗费的劳动时间,即必要劳动时间,而“工人超出必要劳动的界限做工的时间”^{[19]251}即剩余劳动时间。其中,必要劳动时间作为“工作日的一部分只是生产出资本所支付的劳动力价值的等价量”^{[19]363}。结合马克思主义政治经济学中对工资本质的规定,可以认为,“劳动者在必要劳动时间内所从事的必要劳动是作为其工资的等价交换物。”^[24]换言之,必要劳动时间与工资存在直接联系。而在数字资本主义时代,“玩劳动”的无酬特征意味着数字资本没有对“玩工”的劳动力价值的再生产进行任何等价支付。鉴于此,“玩劳动”中几乎不存在劳动者再生产自身劳动价值的过程,它的全部劳动时间都属于剩余劳动时间。其剩余劳动时间的最大化与必要劳动时间的最小化也意味着“玩劳动”的剥削率被推向极高水平。正如福克斯所言,这种劳动形态已和经典的奴隶制一样,成为一种极端的剥削形式^{[14]360}。

除此之外,“玩劳动”在其他多个权利领域实现了对用户基本权益的全面侵蚀。一方面,劳动者的个人特质、社交关系及行为痕迹被完全数据化、资源化,其作为独立主体的“数字人格”被降格为可供资本交易的“行为数据”,致使劳动者对自身数字存在形态的控制权与知情权显著弱化。另一方面,平台借助算法黑箱与成瘾机制,对劳动者的注意力和潜意识实施精准干预,进而压缩了个体形成独立判断与自由意志的空间,用户的认知自主权也因此受到深度侵害。再者,用户在“玩劳动”中的“离线权”被剥夺。“离线权”本是指保障劳动者在工作时间之外不受用人单位打扰,且用人单位不得对其做出不利处罚的权利^[25]。在“玩劳动”视域下,因劳动与休闲边界的完全消解,资本从时间维度达成了对个体全时段的掌控,以工作时间与休息时间对立为基础的“离线权”由此丧失了存在依据。与此同时,数字资本对个人生活的全方位渗透,致使劳动者难以从数字平台的影响中完全脱离,这表明个体在数字与物理空间转换过程中的离线主权被实际剥夺,用户的个体心理健康、社交尊严乃至人的全面发展权利均可能因此受到损害。上述情形相互交融,共同构成数字资本主义条件下对劳动者基本权益的系统性漠视,在权利层面实现对劳动者的残酷剥削。

(三)意识形态维度:以话语陷阱重塑劳动者的主体认知

在完成经济与政治层面双重剥削的基础上,数字资本继而从意识形态维度,对“玩劳动”展开更深层次的隐性剥削。此剥削与物质层面的直接占有有

所不同,其主要通过重塑与操控用户的主体认知来实现。数字资本借助建构与传播意识形态陷阱,将用户的生产活动隐匿于娱乐表象之下,并将其曲解为个体自发的平台参与行为,使人们在主观上忽略“玩劳动”的剥削性质,认可并接纳这一隐性劳动形态,从而自愿参与其中。其中,泛娱乐主义思潮、参与式文化作为典型话语,深刻影响着互联网用户的观念与行为,成为数字资本在意识形态维度对“玩工”进行剥削的重要体现。

网络泛娱乐化是指娱乐逻辑渗透进社会生活、价值判断与公共话语领域的一种社会文化倾向,其在平台经济利益和自我赋权观念的相互作用下产生,表现为娱乐精神对社会意识形态、文化价值体系及人类精神生活的全面扩张^[26]。在数字资本主义语境中,泛娱乐化已不只是一种单纯的社会文化现象,更成为资本实施意识形态控制的重要方式。资本通过构建与传播“娱乐即正义”等极富感染力的话语,将“娱乐”“轻松”等包装成主流价值追求,潜移默化地重塑人们的价值观念与认知框架。这引导个体将感官愉悦与即时满足作为行为准则,不断增加在数字平台的投入时间并加深参与程度,进而在愉悦体验中自觉推动数据生产与资本增殖。尤其值得关注的是,借助数字技术的快速传播,泛娱乐主义正大规模侵入人类社会生活的各个领域,致使包括用户生产活动在内的多种实践形态在无形中被娱乐表象所包裹,导致劳动与消费、劳动与休闲、现实与虚拟的界限趋于模糊。在此背景下,用户逐渐丧失对自身被剥削状况的认知与判断能力,即便创造出海量的数据价值,也倾向于认为自己是在休闲娱乐而非进行价值创造,并甘愿沉浸其中。“玩劳动”的剥削属性由此在主体认知层面被遮蔽。

“参与式文化”的概念最早由詹金斯提出,他将“参与”定义为“人们能够进行集体的或个人的选择进而对共享经验产生影响的文化属性”^[27]。参与式文化作为一种新兴的社会文化形态,具有强大的感召力,能够促使普通个体从信息文化内容的被动接受者转变为主动的生产者与传播者,产生一定的积极效应。然而,在数字资本逻辑的影响下,参与式文化逐渐被构建为一种意识形态动员机制。资本通过宣扬“人人皆可创作”“参与即有价值”等话语,将数字平台粉饰成一个人人能够参与的、民主、开放的公共空间,并在此基础上重塑用户对自身交互行为意义的认知,使其将平台参与视为一种自我表达的积极实践。这一过程在吸引用户主动开展内容生产活

动的同时,巧妙地掩盖了主体遭受剥削的状况,并营造出一种主体自我价值实现的假象。同时,资本通过塑造与渲染用户“参与者”“创作者”等身份标签,既强化了主体认同,又在无形中掩盖了其“劳动者”的经济身份。由此,劳动者自觉地被资本动员,积极地“参与”到“玩劳动”的价值生产过程中。综上所述,“玩劳动”的剥削在意识形态层面主要体现为数字资本凭借其话语霸权,构建一系列话语陷阱,以实现“玩工”的意识形态规训和“愉悦性统治”,诱使其忽视“玩劳动”的剥削本质,并自愿投身于价值创造过程。

四、数字资本主义时代“玩劳动”的超越路径

资本主义自诞生以来,其对无产阶级劳动的剥削形式随生产力发展而呈现多样化态势,无产阶级的反抗实践亦随之发生改变。在数字资本主义时代,面对“玩劳动”剥削机制的深刻变革,劳动者的解放路径需结合具体历史条件进行针对性调适,以促使“玩工”摆脱其所面临的严峻剥削困境,实现对“玩劳动”的超越。

(一) 重塑数字生产关系,推动实现数据公有制

马克思指出:“各种经济时代的区别,不在于生产什么,而在于怎样生产,用什么劳动资料生产。”^{[19][210]}在数字资本主义时代,资本对“玩劳动”的剥削依然建立在生产资料私有制的前提之上。其中,数据作为数字时代的核心生产资料,已成为价值生产过程中的首要要素。然而,数据的占有关系并非以生产性社会关系为根基,而是基于资本对数字技术与平台基础设施的垄断所形成的非生产性私有化——数字平台凭借对技术的垄断,迫使用户与平台签订协议,进而获取无偿使用用户数据的权利。可以认为,用户的行为数据一经产生便为平台所掌控,用户无法左右数据的用途,只能遭受无偿剥夺^[28]。在“玩劳动”过程中,“玩工”的劳动资料与劳动成果也以相同的方式被掠夺,他们既无法支配自身的劳动条件,也无法决定作为劳动产品的数据的流向与用途,从而重现了马克思所揭示的“异化劳动”的图景。

劳动解放的首要前提在于生产资料由社会占有。因此,在数字资本主义语境中,构建新型生产关系、实现数据公有制,成为用户摆脱异化状态、从“玩劳动”的剥削中获得解放的关键途径。数据公有制不仅要求在所有权维度明确数据的社会属性与公共特性,更需在制度层面进一步推动数字平台治理的民主参与,以及数字基础设施的公共化管理,促进形

成更为公平的数据收益分配机制,进而为“玩劳动”超越资本逻辑、实现劳动的休闲化奠定基础。2022年,我国印发了《中共中央 国务院关于构建数据基础制度更好发挥数据要素作用的意见》(以下简称《意见》)。《意见》明确指出数据要素产权与收益分配问题的重要价值,提出探索数据产权结构性分置制度,建立公共数据、企业数据、个人数据分类分级确权授权体系,并构建兼顾效率与公平的数据要素收益分配制度等多项举措。这对于我国在社会主义市场经济体制下发挥数据要素的积极效能,推动数字经济发展,使人民群众更充分地共享数字经济发展成果具有重要意义^[29]。在此基础上,我国应在坚持中国特色社会主义基本经济制度的前提下,继续支持并引导数字资本规范健康发展,建立健全数据产权确权制度,完善数据收益分配制度,持续推进“数字中国”建设,进而为数字生产资料的社会归属创造历史条件与制度保障。

(二) 打破数字资本霸权,实现数字技术的善用善治

马克思指出:“资产阶级借以在其中活动的那些生产关系的性质绝不是单一的、单纯的,而是两重的;在产生财富的那些关系中也产生贫困;在发展生产力的那些关系中也发展一种产生压迫的力量。”^{[1][614]}这一论断从理论维度揭示了资本就是一种特殊的权力形式,其在实现增殖的同时也在生产权力。这种资本权力既是对劳动及其产品的支配权力,更是对经济和社会的支配权力^[30]。在数字时代,资本与数字技术相互勾结,促使资本权力进一步拓展,形成数字资本霸权,并呈现出全新的特征。以“玩劳动”现象为例:其一,数字资本对平台生产资料和技术垄断,为其无偿占有并支配“玩工”产出的数据商品创造了条件,使其获得对劳动者进行经济剥削的权力;其二,数字资本借助“算法黑箱”和大数据技术,能够精准把握用户需求,进而实施针对性的智能推送,实现隐性的行为诱导,使用户陷入无意识的“自愿”劳动状态,这表明数字资本获得了支配“玩工”劳动过程的权力。此外,“玩工”所遭受的全景式监控、意识形态渗透以及被迫形成的数字依附关系等,均体现出数字资本权力的过度扩张及其与劳动者权利关系的严重失衡。因此,若要实现“玩劳动”的真正解放,就必须打破数字资本霸权,规范数字资本运行,切实保障劳动者的基本权利和主体尊严。

打破数字资本霸权,需从制度层面规制数字资本权力。其一,出台并完善相关法律法规,构建具有

约束与引导功能的制度体系,在防范数字资本无序扩张的同时,引导其实现健康有序发展,发挥资本作为关键生产要素的积极效能。其二,健全相应的监管机制,“建立全方位、多层次、立体化监管体系,实现事前事中事后全链条全领域监管,堵塞监管漏洞,提高监管效能”^[31],以此对数字资本运作实施全过程监督,防止资本权力的不当使用与滥用,实现对数字资本不当行为的有效治理。此外,资本与劳动者之间显著的权力差距必然要求完善对“玩工”基本权利的支持与保障,除构建公平合理的数据收益分配机制外,国家还需强化对平台用户内容创作权、数据产权及隐私权等核心合法权益的保障。同时加快完善数字公共服务体系,遏制数字资本权力无序扩张带来的负面效应,规避其对劳动者的侵害,以此持续增进民生福祉。

打破数字资本霸权,还须实现数字技术的善用善治。科学技术作为生产力中最为活跃的要素,是推动生产力发展的革命性力量。然而,在资本主义生产关系框架下,技术逐步走向资本化,沦为服务于资本增殖的工具,成为资产阶级统治、剥削无产阶级的重要手段。进入数字资本主义时代,以算法为代表的数字技术的融入,赋予数字资本相较于资本运作一般逻辑的独特属性,构成了资本权力扩张的重要驱动力。然而,导致剥削的根本原因并非数字技术本身,而是对其进行不当使用的资本主义制度。鉴于此,在技术运用方面,需重塑数字劳动者的主体地位,回归技术的工具本质,坚持技术运用的人本导向,促使其从资本主义的增殖逻辑中解放出来,成为实现人的自由全面发展的手段。只有将数字技术与社会主义制度相结合,构建劳动者主导数字技术、数字技术服务全社会的良性关系,才能从根本上摆脱数字资本对技术的垄断与操控,促使数字技术摆脱资本主义应用下的新型劳动异化,最终实现社会主义视域下的劳动解放^[32]。

(三)揭露意识形态陷阱,唤醒“玩工”主体意识

在数字资本主义语境下,为维系对“玩工”的残酷剥削,资本借助一系列意识形态话语的构建,将用户持续性的数据生产活动粉饰为纯粹的娱乐、社交及自我表达行为。此举在赋予娱乐行为合理性的同时,也掩盖了其内在的生产属性,进而遮蔽了用户的劳动者身份,促使其主动投身于价值创造过程。故而,实现“玩劳动”的解放,需在意识形态维度揭露资本炮制的话语陷阱,重新确证“玩劳动”的生产性本质,并在此基础上唤醒“玩工”的主体意识,最终达成

人的自由全面发展。

首先,针对资本对“玩劳动”生产性的歪曲,需从理论层面给予科学回应。应坚守马克思主义立场,对“玩劳动”展开系统剖析,揭示用户休闲娱乐与价值创造的双重属性,进而为“玩劳动”的生产性提供科学阐释。其次,面对数字资本主义炮制的各类话语陷阱,必须秉持马克思主义意识形态批判理论与方法,在彻底揭露与批判数字资本权力构建的虚假意识形态的同时,推动构建科学的社会主义意识形态^[33],从而为达成“玩劳动”的解放以及重塑“玩工”主体意识筑牢坚实的思想文化根基。最后,还应从社会层面进一步强化对“玩工”的宣传教育,提升其对平台资本运作逻辑、剥削机制以及算法控制方式的认知水平,助力其认识到自身处于被剥削状态的现实处境。同时,要对“玩工”进行正向价值引导,引导其抵御泛娱乐主义、消费主义等错误思潮与价值观的影响,帮助其逐步树立积极的劳动观与娱乐观,重塑劳动主体意识与权利意识,并进一步激发其对数字资本霸权的抗争意识。唯有如此,才能促使“玩工”从资本制造的虚假需求与异化劳动中脱离出来,重新认识休闲与劳动对人的主体性发展的重要意义,并最终确立以自身自由全面发展为核心的价值导向,实现人的主体性的回归。

五、结 语

“玩劳动”现象的出现,表明数字资本主义已将原本归属于个体休闲、消费及交往范畴的“玩”深度融入资本增殖过程,塑造出一种以娱乐表象掩盖剥削本质的新型劳动形态。本研究通过梳理“玩劳动”从数字劳动演化而来的理论脉络,揭示了其生成所依托的数据商品化前提及结构特征,并从经济、政治和意识形态三个维度,剖析了数字资本如何在隐蔽状态下实现对劳动者剩余价值、劳动过程及基本权利的全面剥削,进而探讨了超越这一劳动形态的可行路径。然而,本文侧重于从宏观层面对“玩劳动”剥削机制展开理论批判,尚未针对不同类型数字平台的“玩劳动”剥削机制进行微观层面的考察。同时,本文关于超越“玩劳动”异化剥削的实践路径,仅作原则性阐释,尚未结合平台现实场景探讨具体的反抗策略。后续研究可结合典型平台案例,剖析差异化场景下“玩劳动”剥削的微观机理,并围绕数据确权、收益分配和平台治理等核心维度完善制度设计,为破解数字资本主义新型剥削形态,提供更具解释力与现实适配性的理论参考。

参考文献：

[1] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯文集:第 1 卷[M]. 北京:人民出版社,2009.

[2] 张媛媛. 平台用户劳动的政治经济学分析及其当代启示[J]. 马克思主义研究,2026(3):136-150.

[3] 胡莹,廖小浩. 玩劳动创造价值吗?:基于平台用户的视角[J]. 北京航空航天大学学报(社会科学版),2024,37(6):113-121.

[4] 王峰明,陈耿诗. “数字劳动”概念的哲学现象学阐释:基于马克思《资本论》及其手稿[J]. 高校马克思主义理论研究,2025,11(4):33-47.

[5] 郑权,姜海波. 福克斯“玩劳动”理论的系统性审思:概念解构与逻辑批判[J]. 当代经济研究,2025(12):60-71.

[6] 向东旭. 论“数字劳动”的生产性:基于马克思生产劳动理论的分析[J]. 世界社会主义研究,2025,10(11):109-120.

[7] 陆玉林,何林英. 数字资本主义时代“玩劳动”的时空剥削逻辑分析[J]. 安徽师范大学学报(社会科学版),2025,53(5):113-124.

[8] 陈尧. 数字空间视角下“玩劳动”的政治经济学分析[J]. 社会主义研究,2023(1):40-47.

[9] 张爱军,张薇薇. 游戏玩工的数字精神政治揭橛与纠偏[J]. 探索与争鸣,2024(12):140-151.

[10] 刘莉,朱惠婷. 休而不息:数字空间中“玩劳动”的休闲异化及其超越[J]. 学术研究,2025(10):52-59.

[11] 陈尧. 马克思主义语境下“玩劳动”的生成逻辑与价值引导[J]. 思想理论教育,2023(1):40-45.

[12] 斯麦兹,杨嵘均,操远芃. 大众传播系统:西方马克思主义研究的盲点[J]. 国外社会科学前沿,2021(9):50-65.

[13] 泰拉诺瓦,杨嵘均,曹秀娟. 免费劳动:为数字经济生产文化[J]. 国外社会科学前沿,2023(1):53-69.

[14] 福克斯. 数字劳动与卡尔·马克思[M]. 周延云,译. 北京:人民出版社,2020.

[15] 托夫勒. 第三次浪潮[M]. 黄明坚,译. 北京:中信出版社,2018:273.

[16] 库克里奇,姚建华,倪安妮. 不稳定的玩工:游戏模组爱好者和数字游戏产业[J]. 开放时代,2018(6):196-206.

[17] 袁继红,丘仙灵. 玩劳动:数字时代劳动与休闲的耦合逻辑[J]. 哲学分析,2022,13(2):3-14.

[18] 杨宇辰. 马克思主义劳动价值论视阈下“玩工”劳动关系的再探讨[J]. 马克思主义研究,2024(8):141-151.

[19] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯文集:第 5 卷[M]. 北京:人民出版社,2009.

[20] 谢富胜,吴越,王生升. 平台经济全球化的政治经济学分析[J]. 中国社会科学,2019(12):62-81.

[21] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯全集:第 26 卷[M]. 北京:人民出版社,1972:142.

[22] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯选集:第 1 卷[M]. 北京:人民出版社,2012:54.

[23] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局. 马克思恩格斯全集:第 23 卷[M]. 北京:人民出版社,1972:244.

[24] 于天宇. 平台资本主义数字劳动的政治经济学批判:基于《资本论》及其手稿的分析[J]. 南京社会科学,2025(3):19-26.

[25] 王健. 必要的消失:论劳动者的离线权[J]. 上海交通大学学报(哲学社会科学版),2023,31(6):77-91.

[26] 韩升. 网络泛娱乐化现象及其背后的辩证关系[J]. 人民论坛,2022(10):84-87.

[27] 詹金斯,伊藤瑞子,博伊德. 参与的胜利:网络时代的参与文化[M]. 高芳芳,译. 杭州:浙江大学出版社,2017:12.

[28] 蔡万焕,张紫竹. 作为生产要素的数据:数据资本化、收益分配与所有权[J]. 教学与研究,2022(7):57-65.

[29] 中共中央 国务院关于构建数据基础制度更好发挥数据要素作用的意见[N]. 人民日报,2022-12-20(01).

[30] 董彪. 马克思的资本批判:从增殖逻辑到权力逻辑[J]. 哲学研究,2021(9):45-53.

[31] 习近平. 不断做强做优做大我国数字经济[J]. 先锋,2022(3):5-7.

[32] 肖峰. 数字技术资本化与劳动新异化[J]. 马克思主义研究,2022(5):121-132.

[33] 向东旭. 数字资本权力的运行逻辑:基于马克思资本权力批判的视角[J]. 当代世界与社会主义,2023(2):115-122.

(责任编辑:陈丽琼)