

马克思主义劳动价值论视阈下 “玩工”劳动关系的再探讨^{*}

杨宇辰

【内容提要】福克斯构建的数字劳动剥削分析框架曲解了马克思的本意，遗漏了对平台活劳动的考察和玩工所处的复杂劳动关系的分析。并非所有的玩劳动都被平台吸纳，产消合一的玩工是“为了玩而从事玩劳动”的人，玩劳动在产消者之间形成共享劳动的关系，在产消者与平台之间以向广告商转让注意力价值的方式形成交换劳动关系。雇佣制玩工则是“为了工作而从事玩劳动”的人，存在着对平台资本的人格从属性与经济从属性，玩劳动的娱乐价值与其生产者发生了分离，玩劳动作为商品出售给客户，并被平台占有了剩余价值。产消者的玩劳动可能促进商品的流通，但资本增殖的根源仍然是雇佣劳动提供的剩余价值，这证明了马克思主义政治经济学对于互联网社会仍然有效。两种玩工从事的劳动内容相似，但处于不同的劳动关系中，具有不同的劳动性质，实践中应加以审慎分辨和区别对待。

【关键词】劳动价值论 平台资本 数字劳动 玩工 劳动关系

作者简介：杨宇辰（1976-），新疆大学马克思主义学院教授、博士生导师（新疆乌鲁木齐830046）。

马克思在《资本论》中指出，“劳动首先是人和自然之间的过程，是人以自身的活动来中介、调整和控制人和自然之间的物质变换的过程”^①。劳动作为一种社会实践活动，具有社会历史性，总是同一定的社会历史条件结合到一起。互联网带来了生产力的又一次跃升，数字资本主义的勃兴引发了平台革命，深刻地改造着线上线下的生产和生活方式，大量的文娱和休闲活动被纳入数字生产领域，借助平台实现对精神财富的挖掘日益成为资本的新增长点，数字劳动问题也日益成为一个亟待思考的新问题凸显出来。

一、从数字劳动到“玩工”

面对网络社会诞生的新型劳动，学者们围绕马克思主义政治经济学的劳动价值论在网络中是否适用、如何适用的问题展开了研究。一种观点在当前占据了主流，认为普通的网络用户在网络内容的生产和流通过程中贡献了价值，他们的交流、传播、娱乐等活动都具有生产性劳动的特征而被数

^{*} 本文系国家社科基金高校思政课研究专项“网络泛娱乐主义对‘Z世代’青少年价值观的影响及教育策略研究”（22VSSZ152）、新疆维吾尔自治区“天池英才”（创新领军人才）资助项目的阶段性成果。

^① 《马克思恩格斯文集》第5卷，北京：人民出版社，2009年，第207-208页。

字资本主义剥削。拉扎拉托首先提出“非物质劳动”的概念^①，特拉诺瓦在此基础上进一步提出了“数字劳动”，认为在互联网时代，受众从文化消费者转化为生产性的数字劳动，这些劳动包括建立网页、浏览网页、阅读和撰写邮件等网络活动，其特点是无酬、自愿^②。库克里奇受此启发，在研究游戏改编爱好者的免费劳动时提出了“玩工”（playbour）概念，认为玩工的劳动被游戏开发商免费占有^③，但他仅从经验出发进行了现象描述，没有展开深入的学理剖析。安德烈耶维奇在“web2.0”概念之上提出了“剥削2.0”，他隐约认识到马克思主义政治经济学的剥削分析框架在网络社会仍然适用，但应当有所调整，关键是如何在错综复杂的媒介形式、消费和生产模式、共享逻辑中加以辨别^④，但他本人的研究并没有解决这一问题。肖尔茨在其主编的论文集《数字劳动：既是游乐场又是工厂的互联网》前言中，将数字劳动定义为“用户消耗在网络传媒上的创造性劳动”^⑤，并认为生产与消费的界限在数字劳动中日益消弭，成为新的价值源泉。福克斯沿着肖尔茨的研究思路，围绕数字劳动的含义、范围、类型等进行了系统研究，并于2014年写成了具有广泛影响力的著作《数字劳动与卡尔·马克思》。在这一著作中，他试图解决安德烈耶维奇遗留的问题，以马克思主义政治经济学来分析数字劳动，认为“数字工作和数字劳动是广义的范畴，涉及数字媒体技术和内容生产中的所有活动”^⑥。但他的研究实际上仅仅集中于网络受众的产消合一的劳动，并基于“受众商品”^⑦概念提出“互联网产消者商品”^⑧，认为产消者的所有网络活动都成为被平台剥削的“免费劳动”。福克斯构建的数字劳动剥削分析框架被众多学者采纳，成为分析数字劳动的主流观点。邱林川最早将库克里奇提出的“playbour”翻译为“玩工”，认为他们在游戏过程中免费为游戏商“吸引了更多用户，创造了更多内容，改善了更多服务”^⑨。此后玩工研究在国内传播学界出现，仍主要聚焦于网络游戏玩工的个案研究，如对爆款游戏《王者荣耀》^⑩《我的世界》^⑪等游戏中玩工劳动的分析，认为游戏玩家实质上被资本剥削而导致劳动异化，认为玩劳动本质上是一种劳动表现形式，是数字劳动的游戏化运作^⑫，在劳动形态上体现在将游戏作为媒介、将游戏作为文化、将游戏视为场域等方面^⑬。

由此可见，玩工是数字劳动的形式之一。当前对于玩工的研究沿袭了福克斯对于数字劳动的剥削分析框架，主要局限于网络游戏领域，忽略了玩劳动的多样性，窄化了玩工的概念。笔者认为，玩工应包括所有以社会一般意义上的休闲娱乐活动为形式进行网络活动的人，他们所产生的体力与

① 参见许纪霖主编：《帝国、都市与现代性》，南京：江苏人民出版社，2006年，第139-152页。

② Terranova. T., “Free labor: Producing Culture for the Digital Economy”, *Social Text*, Vol. 18, No. 2, 2000.

③ 参见〔爱尔兰〕尤里安·库克里奇：《不稳定的玩工：游戏模组爱好者和数字游戏产业》，姚建华、倪安妮译，《开放时代》2018年第6期。

④ Andrejevic. M., “Critical Media Studies2.0: An Interactive Upgrade”, *Interactions Studies in Communication&Culture*, Vol.1 No.1, 2009.

⑤ Scholz. T., *Digital Labour: The Internet as Playground and Factory*, New York: Routledge Press, 2013, pp.8-10.

⑥ 〔英〕克里斯蒂安·福克斯：《数字劳动与卡尔·马克思》，周延云译，北京：人民出版社，2020年，第458页。

⑦ 1977年，史麦兹首次用“受众商品”的概念分析广播电视等媒体中的广告模式，认为人们观看电视节目的时间是一种创造价值的劳动时间，观看电视节目的观众被当作一种“受众商品”卖给了广告客户，媒体获得了大量的利润，而观众受到了剥削。参见Dallas W. Smythe, “Communications: Blindspot of Western Marxism”, *Canadian Journal of Political and Social Theory*, Vol. 1, No. 3, 1977.

⑧ 〔英〕克里斯蒂安·福克斯：《数字劳动与卡尔·马克思》，周延云译，北京：人民出版社，2020年，第180页。

⑨ 邱林川：《新型网络社会的劳工问题》，《开放时代》2009年第12期。

⑩ 蔡润芳：《平台资本主义的垄断与剥削逻辑——论游戏产业的“平台化”与玩工的“劳动化”》，《新闻界》2018年第2期。

⑪ 郭建斌、姚健明：《“消费者”·“玩家”·“玩工”·“生产者”——基于模组游戏〈我的世界〉的研究》，《新闻记者》2020年第7期。

⑫ 参见胡骞、吴鼎铭：《“玩”何以成为劳动——以游戏（play）之名耦合资本主义的商业逻辑》，《传媒观察》2020年第8期。

⑬ 参见曹书乐：《作为劳动的游戏：数字游戏玩家的创造、生产与被利用》，《新闻与写作》2021年第2期。

脑力的消耗构成了玩劳动。这样，网络用户的浏览、转发、评论、创造等休闲活动都可以纳入玩劳动的范畴，使玩劳动不再局限于数字劳动的游戏化运作。既然休闲娱乐活动只是玩劳动的表现形式，那么玩工必然在劳动目的上产生分野，一些人“为了玩而从事玩劳动”，一些人则“为了工作而从事玩劳动”。吴鼎铭在研究数字劳动时，将“互动社交平台上的内容生产与消费”“弹性雇佣制度下网络‘写手’”“游戏产业链中的廉价‘玩工’”都纳入数字劳动的范畴^①，并分析了游戏平台中普通玩家、“金币农夫”^②、职业选手三个玩工群体受资本剥削的状况。他的研究实际上已经超出了福克斯所指涉的“产消合一”的数字劳动，将“为了工作而从事玩劳动”的玩工纳入了研究视野，但他仍然没有对这两种玩劳动进行区分研究。

因此，源自福克斯的数字劳动剥削分析框架需要重新审视。一方面，福克斯以马克思主义政治经济学分析数字劳动的尝试有一定价值，但他在论证数字劳动被剥削的过程中脱离或者曲解了马克思的本意。福克斯只关注到了玩劳动“未获得劳动报酬”这一表象，并由此得出网络用户的所有活动都被剥削的结论，一方面遗漏了互联网企业在网络服务中提供的活劳动的价值，忽视了玩工劳动的主体理性，另一方面忽视了劳动从属性这一判定雇佣关系的前提，以“免费劳动”的表象来逆推剥削关系，却无法解释在数字劳动下必要劳动的生产过程。马克思所指的“无酬劳动”是“在剩余劳动期间，劳动力的利用为资本家创造出无须他付出代价的价值”^③的劳动，与必要劳动相对，以劳动力从属于资本为前提，“无酬”只是剩余劳动的一种表象，资本家利用对劳动的支配权占有剩余价值才是本质。因此，“无酬”不是判定劳动被剥削的依据，并非所有“无酬”劳动都属于被剥削的劳动。以马克思主义劳动价值论分析数字劳动的剥削问题，仍然要从“强迫的、无酬的、剩余的劳动……直接生产者无法控制他们所耗费的剩余劳动”^④的基本原则入手，观察玩工对自己的劳动是否有支配权、为谁劳动、是否与自己的劳动产品发生了分离。本文试图对剥削理论在玩劳动中适用的条件和场景进行分析，肯定了马克思主义劳动价值论仍然适用于互联网场景，辩证分析了不同玩劳动与资本之间的关系，认为不适宜将所有玩劳动都归为被剥削的劳动，从而对源自福克斯的数字劳动剥削分析框架进行批判性的再探讨。

二、产消合一的玩工：一种复杂劳动关系的生成

产消者是“为了玩而从事玩劳动”的玩工。托勒夫在《第三次浪潮》一书中提出，现代社会消费者与生产者的边界日益模糊，产消合一者的地位日趋重要^⑤。在网络平台中，用户既作为消费者享用平台提供的资源和服务，又作为生产者从事内容生产、浏览点击、评论转发、娱乐消遣等玩劳动，使得产消合一成为网络活动的日常状态。在福克斯的理论中，“‘玩’和劳动汇集成为资本积累剥削的‘玩劳动’”^⑥，他认为产消者以三种方式为平台提供剩余劳动：一是直接生产的内容被平台免费占有，二是浏览广告的劳动被平台免费占有并出卖给广告商，三是个人数据、行为数据等被平

① 参见吴鼎铭：《网络“受众”的劳工化：传播政治经济学视角下网络“受众”的产业地位研究》，《国际新闻界》2017年第6期。

② 通过游戏来获取“金币”并出卖给他人的游戏代练员被称作“金币农夫”，他们的劳动被称为“打金”。

③ 《马克思恩格斯文集》第5卷，北京：人民出版社，2009年，第611页。

④ [美] R. G. 佩弗：《马克思主义、道德与社会正义》，吕梁山、李旻、周洪军译，北京：高等教育出版社，2010年，第156页。

⑤ 参见[美] 阿尔文·托勒夫：《第三次浪潮》，黄明坚译，北京：中信出版社，2006年，第172页。

⑥ [英] 克里斯蒂安·福克斯：《数字劳动与卡尔·马克思》，周延云译，北京：人民出版社，2020年，第171页。

台占有^①。但将产消者的劳动还原到复杂的网络互动场景中发现，产消者与平台之间并非剥削关系。产消者本质上是平台网络服务的用户，不同于传统用户的是，产消者既“使用”又“生产”，使得他们与平台的关系呈现出新面貌。

1. 产消者之间以共享劳动实现共同发展

产消者对自己的劳动拥有完全的支配权，除了必要的隐私协议、算法法则和法律法规界限外，平台无权对产消者的劳动时间、劳动过程、劳动手段和劳动成果等进行约束。从劳动目的来看，产消者的玩劳动是悦己的劳动，他们为自己劳动而非为平台劳动，玩劳动产生的娱乐价值归产消者所有。产消者劳动的动力并不来自平台的要求以及获取经济报酬的压力，而是出自内在的社会性需求。除非产消者与平台签订了成果转让协议，否则不经产消者同意，平台不得使用其劳动成果。

产消者以趣缘为基础，通过算法互相发现和集聚，互相交流、关注、点赞、转发、评论等也是一种玩交换，由此建立了社会关系和情感联系，实现相互陪伴、情感支持和集体欢腾，满足社会归属的内在需要。同现实社会相比，娱乐社区有着认同规则简单的特点，游戏玩家拥有某种装备、粉丝拥有某种明星资源、社区成员拥有某种信息材料，就能在社区中获得其他成员的赞美和推崇，对于缺乏现实社会资源的人来说，是最易获得的社会认同路径。通过分享玩劳动成果，产消者个体获得了社会展演的满足感、社会赞赏的成就感、社会支持的归属感、帮助他人的道德感，玩劳动成为他们寻找情感寄托和社会认同的重要途径。

不同产消者通过玩劳动的分享实现产消者之间劳动成果的共享，本质上是产消者集体借助平台提供的数字工具实现自己服务自己，体现出了共享劳动的优势。“众包”与“众创”是产消者之间合作劳动的典型形式。二者有相同之处，都是通过汇聚众人力量、借助平台提供的数字工具进行内容生产。“众创”是用户发挥各自的专长，提供不同层次、不同角度、不同形式的内容，用户之间以分享的方式汇聚成丰富多彩的内容资源。“众包”是另一种产消者交换劳动的形式，用户围绕一个特定任务来开展协作，将集体协作完成的劳动成果共同分享。这一任务可能由平台提出，也可能由用户提出，用户集体共同无偿来完成这一任务。维基百科、知乎问答就是典型的众包范例，其内容编辑以公开号召方式授权给不确定的网络用户，发起知识接力的集体劳动，这样，用户不需要付费购买知识资源就可以实现自我发展，形成一种不是基于经济交换而是基于劳动交换的知识社区。需要强调的是，无论是众创还是众包，都是一种集体劳动而非个体劳动。这种收益是用户集体的收益，而非个体产消者的收益。一些用户付出大于回报，一些用户则相反，但用户整体因为共享的玩劳动而获得了增益，这是网络社会的共享伦理原则的生动实践。如果用户集体免费提供的玩劳动减少，用户整体的玩劳动收益也会降低，用户活动的共同空间就会失去能量来源而逐渐枯萎。

2. 产消者与平台之间以交换劳动实现互利

同传统的平台提供产品、用户提供货币支付的交易方式不同，在平台时代的商业魔法中，平台提供的价值不再仅仅是产品的使用，还拓展到信息集成、社交、金融、服务、体验等，而用户用来交换的也不再局限于货币支付，而是玩劳动所产生的数据和注意力资源。

平台的网络服务消耗了大量平台雇佣者的活劳动（这恰恰是在福克斯的研究中被忽略的），产消者作为平台的用户，应当为使用平台的网络服务付费，用以补偿平台雇佣者的活劳动消耗，并实现平台对其雇佣者的剩余价值占有。但一般游戏平台、内容平台、社交平台等都允许用户免费使用一部分网络服务，并且免费用户构成了平台用户群体的主体，平台的收益主要来自付费用户和广告

^① Christian Fuchs, “Web 2.0, Prosumption, and Surveillance”, *Surveillance & Society*, Vol. 8, No. 3, 2011.

商。以游戏《王者荣耀》为例，作为商品的《王者荣耀》除了凝结了游戏设计师的劳动外，所有游戏玩家对游戏故事的参与都是游戏内容的一部分。但不能由此认为玩家参与了游戏内容构建而没有获得报酬，受到了游戏生产商的剥削，因为《王者荣耀》是一款免费手游，玩家不但可以免费下载、免费参与游戏，也可以通过完成游戏中的任务等方式来获取金币和经验，用于解锁新英雄或者提升自己的实力，还可以充值获得更好的游戏体验，但是收费内容并不会对游戏的平衡性产生太大的影响，不会改变游戏中的基本规则。游戏设计师的劳动消耗主要由充值客户以及广告收入补偿，普通玩家的玩劳动虽然没有获得经济报酬，但也免费享用了游戏设计师的劳动，相当于用自己免费的玩劳动交换游戏设计师的活劳动。玩家参与游戏故事的构建还可以增加游戏的参与感、互动感、场景感，玩家不但获得了免费享用游戏的经济收益，也获得了提升娱乐体验的社会收益。因此这种交换劳动主要是基于不同的劳动目的和利益诉求、发挥各自优势而进行的交换。

产消者免费享用平台网络服务，使得平台必须寻找新的盈利方式实现替代支付。广告商的加入解决了这一问题。在与广告商进行议价时，平台的价值不是由产消者的玩劳动时间决定，而是由平台影响力等抽象价值决定，平台依靠影响力实现价值变现，而影响力的最重要标志就是用户的注意力。这就决定了，平台对产消者生产的网络内容本身并不感兴趣，而是对内容的影响力感兴趣，因为影响力大的内容可以为平台吸引更多的注意力资源。这些注意力资源经由平台向广告商出售，平台实现了经济补偿和资本增殖，广告商精准定位了目标客户从而促进了商品流通。

因此，平台与广告商交换的不是产消者的劳动成果，而是产消者的注意力资源。二者的交易并不会影响产消者对自己玩劳动的支配权和劳动成果的所有权，反而为产消者增加了收益。其一，产消者个人的玩劳动无法产生注意力资源，注意力资源是所有用户玩劳动的集合产生的，因此产消者用以同平台进行的劳动交换是集体劳动，而非个体劳动。作为玩工的个体产消者无法掌握这种资源，不可能将自己的玩劳动单独同广告商进行交换，因为单独产消者的劳动对于广告商来说价值极小。只有用户集体才能汇聚成注意力资源，推动产消者—平台—广告商三方交换的进行。而用户形成集体的方式就是以内容为媒介的互动，平台以一定的劳动投入将这种注意力资源汇聚起来并进行转化，并不会造成产消者的劳动损失，反而促进了产消者之间共享劳动的实现。其二，广告商的代替支付降低了产消者网络活动的成本，实质上使产消者获得了经济上的收益。产消者之所以可以免费享用平台的网络服务，就是因为背后有广告商为其“买单”。这种合作关系从平台的制度规定中也可以看出端倪：一般平台都会赋予付费会员免看广告的特权，其中暗含的交易规则是，用户需要以观看广告的劳动交换网络服务的劳动，如果不愿意交换，则要为平台的网络服务付费，而用户的内容生产不能用以交换平台的网络服务。

3. 产消者的个人数据与行为数据并非其劳动成果

安德烈耶维奇将平台对用户的数字痕迹的搜集称为“数字监控”^①，福克斯也认为，“企业的互联网平台提供的数据商品是互联网产消者活动销售给广告商所导致的结果。价值实现过程，即价值转变为利润的过程发生于目标用户查看广告（按视图支付）或单击（按点击付费）的时候”^②。在福克斯看来，平台将数据售卖给广告商，以及广告商通过分析数据而实现广告的精准投放，都构成了对产消者的剥削，因而数字劳动“为资本生产使用价值”^③。福克斯尝试分析数据作为商品的使用

① Andrejevic. M., “Elpoitaxion in the Data Mine”, *Internet and Surveillance: The Challenges of Web 2.0 and Social Media*, Edited by Christian Fuchs, New York: Routledge Press, 2012, pp. 71-88.

② [英] 克里斯蒂安·福克斯：《数字劳动与卡尔·马克思》，周延云译，北京：人民出版社，2020年，第131页。

③ [英] 克里斯蒂安·福克斯：《数字劳动与卡尔·马克思》，周延云译，北京：人民出版社，2020年，第340页。

价值，但他没有正确解释数据商品中如何产生价值、凝结的是谁的劳动，也无法解释在数据商品中价值与使用价值如何实现统一与分离。笔者认为，平台对产消者数据的占有并不构成剥削，因为产消者的活动数据并非其自身的劳动成果。

其一，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。产消者活动产生的数据是一种大数据，数据中混杂着大量的冗余信息和无效信息，这些数据不经分析是毫无价值的网络垃圾。平台处理数据的能力会影响平台的价值，这种能力包括平台进行数据采集的软硬件条件，以及进行数据处理的活劳动的数量和质量。互联网企业的雇佣者一方面设计出软硬件作为数据搜集的技术基础，另一方面要对数据进行搜集、存储、记录、清洗。数据分析的成本实际上相当惊人^①。单个产消者不可能依靠出卖自己的网络活动数据获得收益，也不具有数据采集和分析的基础和能力，因此数据对他们而言不具有商品价值。只有用户数据汇聚成大数据、经过平台雇佣工程师的劳动投入，这种注意力价值才会产生。因此，用户活动产生的数字痕迹只是原材料，要转化成可交换的数据商品，需要大数据完整产业链的投入，而这些投入的成本由平台支付。数据商品出售时，数据分析的活劳动消耗得以补偿，平台占有了其雇佣工程师（而非产消者）的剩余价值，这种剥削方式与传统大工业时期并无两样。

其二，产消者玩劳动的目的是悦己，生产数据并不是玩劳动的目的，无论能不能产生数字痕迹，都不会影响他们开展劳动的意愿以及劳动产生的成果。生产这些数据也不需要产消者格外投入体力和脑力，这些数据充其量是玩劳动过程的伴生物，产消者生成这些数据几乎是没有任何成本的。而平台的数据挖掘可以提升产消者的注意力价值，从而提高广告商的代替支付价格，平台可以由此进一步降低用户的网络使用价格、提高网络服务质量。用户在这一过程中既没有失去自己劳动的成果，也不会失去自己的活动数据，只是以分享的方式获得了增益。

三、弹性雇佣的玩工：剥削体制下的劳动关系构建

“为了工作而从事玩劳动”的雇佣制玩工，劳动面貌则完全不同。雇佣制玩工是接受平台的雇佣，以娱乐技能获取报酬的玩工形式，其劳动形式随着网络新业态的发展不断增长，从最初的网络写手、“金币农夫”，逐步发展出网络主播、职业电竞、游戏陪玩代练等。与产消者作为集体劳动而进行交换的方式不同，雇佣制玩工是劳动者个体与平台资本的劳动关系。表面上，雇佣制玩工也生产娱乐内容、参与游戏过程，从事的劳动内容与产消者类似，但与产消者的劳动有着本质的不同。其一，雇佣制玩工劳动的目的不再具有交流信息、获得娱乐、展示自我、建立关系等社会性内容，而是一种单纯以取得劳动报酬为目的的经济活动。其二，雇佣制玩工从事的劳动虽然是一般意义上的娱乐活动，但雇佣劳动所带来的强制性和竞争性使得他们的劳动体验发生了根本转变，玩劳动对于他们已经丧失了娱乐意义。其三，他们的劳动本质上是不自由的。对于这种新型劳动与网络平台之间是否为雇佣劳动关系，各国法律有不同解释。2019年美国发布的《意见书》（Opinion Letter）和《建议备忘录》（Advice Memorandum on Uber Technologies）中认为，网约工与互联网企业之间不

^① 数据处理包括数据采集、数据转换、数据分组、数据组织、数据计算、数据存储、数据检索、数据排序等一系列技术环节，需要数据应用工程师、数据可视化工程师、数据可视化设计师、数据平台工程师、算法工程师、数据分析师、数据科学家、系统管理员等不同技能的工程师共同参与实现。仅以数据预处理一个环节为例，平台用户的数字痕迹是杂乱、破碎和重复的，需要对数据进行填补、平滑、合并、规范等一系列预处理操作。在一个完整的数据挖掘过程中，数据预处理要花费60%左右的时间和大量的人力，数据公司每天需要大量的人力进行数据标注工作。

存在长期的、固定的雇佣关系，因而将网约工认定为“独立承包人”^①。英国则将数字劳动者纳入劳动者权益保障的范畴^②。德国劳动法采取自雇者、类雇员、雇员的“三元模式”体系，认为数字劳动属于类雇者群体，需要法律和制度加以倾斜保护^③。我国采取“二元论”的劳动关系认定标准，通过雇佣身份确认劳资双方的权利义务，而双方的从属性成为判断是否具有雇佣劳动关系的关键^④。但如何判定数字劳动的从属性，各地的法律裁定存在差异。虽然雇佣制玩工的劳动方式与传统雇佣工人有很大的不同，但从劳动从属性的本质进行考察，他们与平台仍属实质上的雇佣关系。

1. 雇佣制玩工与平台的人格从属性关系

劳动者对雇主的人格从属性是雇佣劳动关系的重要特性，即劳动者一旦接受了雇主的雇佣，就面临着被“强制劳动”的境地，对自己的劳动不再具有自由支配权，应按照雇主安排的时间、地点、方式、流程等进行劳动，需要遵守用人单位的劳动纪律和规章制度，如马克思所描述的那样，“在同一时间、同一空间（或者说同一劳动场所），为了生产同种商品，在同一资本家的指挥下工作”^⑤。雇佣制玩工一般采取弹性工作制度，可以自由选择是否参与劳动、参与哪个平台甚或是哪几个平台的劳动，根据自己的兴趣和特长选择工作，平台对他们工作的时间、地点、方式、流程等不做严格限定。这种与传统产业工人不同的“劳动自主性”遮蔽了玩工的雇佣工人性质，也成为平台规避劳动保障责任的重要理由。但实质上，玩工仍然不能摆脱对平台的人格从属性，只不过这种从属性以新的形式加以表现。

首先，弹性工作时间实质上使得时间“液态化”，所有时间都可以成为工作时间，工作与生活失去了明确界限。“唯一能够造就资本的财富形式，是建立在直接劳动时间的耗费之上的”^⑥。平台一般只是规定玩工一定时段内的工作总时长，对于玩工的具体工作时间、在法律法规范畴内的工作内容则不加以规定，被戏称为“放养”。但实际上“没有固定上班时间”变成“没有固定下班时间”，表面上“自由”的劳动时间实际上是为玩工预留了最大限度进行自我压榨的空间。一方面，玩工的工作面临着激烈的竞争，劳动技术含量低而可替代性强，且缺乏有序的竞争秩序，不得不通过延长劳动时间的方式获得竞争优势。主播等劳动形式还需要在工作时间之外开展情感劳动，花更多的时间、精力和成本为客户提供情感陪伴，以维持娱乐劳动的收入，但平台不会为他们的情感劳动支付报酬。这使得玩工仅有的生活时间也工作化，玩工的物质生活、精神生活都失去了独立性。另一方面，平台通过数据监控以及薪资分配等方式进行调节，使得工作时间少的玩工难以获得足够的客户，面临极低的收入水平，甚至无法补偿玩工的劳动消耗。如此，平台将对玩工的管控转化为玩工的自我管理，玩工的必要劳动时间被“弹性”地压缩，剩余劳动时间被“灵活”地延长，平台却不用为这些“自愿”延长了的劳动时间支付加班费用，获得了更大的剩余价值攫取空间。

其次，玩工本质上并不能享有劳动时间支配的自由。他们对劳动时间的选择实际上受到客户要求、竞争者工作时间以及平台运营时间等制约。一些网络主播和游戏代练，往往需要通宵工作，因

① 柯振兴：《美国网约工劳动关系认定标准：进展与启示》，《工会理论研究》2019年第6期。

② 参见林欧：《英国网约工劳动权益保障的思路、困境及启示》，《中国人力资源开发》2019年第4期。

③ 参见于莹：《共享经济用工关系的认定及其法律规制——以认识当前“共享经济”的语域为起点》，《华东政法大学学报》2018年第3期。

④ 参见肖竹：《劳动关系从属性认定标准的理论解释与体系构成》，《法学》2021年第2期。

⑤ 《马克思恩格斯文集》第5卷，北京：人民出版社，2009年，第374页。

⑥ [加拿大]莫伊舍·普殊同：《时间、劳动与社会统治——马克思的批判理论再阐释》，康凌译，北京：北京大学出版社，2019年，第39页。

为客户娱乐的时间大多在晚间。网络游戏玩工要以“赛季”为工作周期进行劳动^①，赛季开始，工作即开始，经常连续几个月高强度工作，赛季结束，一个工作周期才能结束。为避免玩家流失，游戏生产商在不同赛季之间常常不设真空期，使得游戏玩工几乎没有休息时间。这种对身体消耗极大的工作节律使他们处于身心俱疲的状态，法定节假日对他们而言没有意义。其他形式的玩工情况也类似，平台一般按照后福特社会计件制与计时制相结合的方式计算劳动报酬，网络直播则将计件制进一步复杂化，计算主播的涨粉量和直播礼物的金额，向计流量制发展。计时制尚有一天24小时的上限，计件制却能够无限提高劳动的复杂程度，不断提高对工人剩余价值的占有比例。在这种劳动报酬制度下，平台不需要具体规定劳动时间，只要设置基本工作量的门槛、奖惩的措施、玩工的等级等规则，就可以随时淘汰无法为平台产生剩余价值的玩工，迫使玩工不断延长劳动时间、提高劳动复杂度，平台资本占有的绝对剩余价值和相对剩余价值都得以增加。

最后，玩工的劳动受到了比传统产业工人更加严密的管理和监控。在传统的雇佣关系中，雇主为劳动者提供劳动场所、劳动条件和劳动工具，雇佣一定的人员对劳动者进行管理。在数字劳动中，平台不限制玩工的工作场所、劳动方式和劳动工具。这似乎赋予了玩工劳动选择的自由空间，但本质上是将准备劳动场所、条件和工具的成本转嫁给玩工。玩工的劳动虽然脱离了被雇主约束的固定的物理空间，但却被约束在固定的数字空间内，并且劳动过程被置于全面的数字监控中。数字监控不仅降低了平台的管理成本，而且使得劳动监控更加精准而冷酷，劳动被进一步商品化而日益成为异己的力量。平台还设计了围绕用户评价的劳动分配和薪酬分配制度，使得玩工的劳动不但受到平台各种制度的约束，还受到客户喜好的约束。通过客户评分机制的构建，平台不但转移了与玩工的矛盾，督促玩工更好地进行劳动，而且还转移了劳动管理的成本，将本应由平台进行的劳动管理转移到客户身上。玩工能不能获得下一次工作机会、获得多少报酬，都要受到网络监控数据和客户评价数据的控制。因此，玩工劳动的“强制性”并非来自平台强制的工作流程和工作安排，而是来自数据对玩工的掌控，玩工的劳动不得不围绕数据开展，“做数据”成为劳动过程的内核。

2. 雇佣制玩工与平台的经济从属性关系

经济从属性是指劳动者通过自己的劳动力来获得雇主的劳动报酬，劳动者的劳动是为了满足雇主的生产经营目的，没有自己独立的目的。劳动者为雇主提供劳动力的过程就是剩余价值的生产过程。雇佣制玩工对平台仍然具有经济从属性，只是呈现方式有所不同。

第一，平台垄断网络生产的核心生产资料，玩工处于实际上的“无产者”地位。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”^②，而剥削产生的基础是劳动者被排除在核心生产资料之外。玩工从事劳动的工具由自己提供，这使得一些人误以为玩工自己掌握生产资料，因而他们与平台之间是商业合作关系。但在数字劳动中，从事劳动的具体工具并不是核心生产资料，产生价值的关键资料是网络信息，“谁控制了信息或知识，谁就可以按自己的意愿和利益来加以扭曲”^③。表面上，平台为玩工与客户互相发现并产生联结提供渠道和服务；实质上，平台垄断了玩工与用户之间的联系渠道，仅需实现系统集成就可以掌握搜集和分配中介信息的权力，成为横在玩工与客户中间的无形屏障，可以主宰他们匹配的规则和方式。平台所具有的这种信息所有权、控制权和分配权使得玩工不掌握进行生产所需要的关键信息资源，没有平台的劳动分配无法开展劳动，而平台资本主义则成为“数据利维坦”，这是平台与雇佣制玩工权力不

① “赛季”指网络游戏中排位赛的一个周期。每款网络游戏中赛季的时间长短不一，短则1-3个月，长则接近一年。

② 《马克思恩格斯文集》第5卷，北京：人民出版社，2009年，第210页。

③ [美] 迈克尔·帕特里克·林奇：《失控的真相》，赵亚男译，北京：中信出版集团，2017年，第VII页。

对等的根源。

第二，平台以分成的方式占有玩工的剩余价值。传统产业工人所产生的剩余价值，隐藏在商品价值的实现中。而玩工的剩余价值以平台分成的方式实现，使得玩工与平台之间更像是一种合作关系——玩工提供劳动、平台提供劳动信息和网络服务，并在劳动成果中进行分成。实质上，这是一种更加赤裸裸的剥削，因为平台分成远高于其网络服务的劳动消耗，并且网络活动越活跃，平台的服务成本越低廉，但平台的分成收入却越丰厚。以网络主播为例，网络主播的收入要与平台和公会^①共同分成，主播通常只能获得全部礼物收入的30%至45%，剩余部分由平台与公会获得，其中平台的分成达到50%左右^②。

第三，平台对玩工的薪酬发放具有很大的操控权。玩工劳动具有复杂性，劳动成果的评价较难形成行业一致的标准，这也为平台操控玩工的薪酬制度提供了空间。平台一般只与玩工签订商业合作协议而非劳动合同，由此规避了雇佣关系下对劳动者应负的法律义务。然而，在这种“商业合作”中，玩工并不具有平等的合作地位，很难与平台进行劳动议价。在平台制定的规则下，他们还经常面临被欠薪、扣薪的风险。虽然同样是将计件制和计时制相结合，在线下劳动中，劳动者很容易对自己的劳动时长和劳动数量进行自我计量；而在数字劳动中，劳动者没有统计和分析劳动的信息资源，也较难对平台的劳动数据进行核实和验证。例如，“劳动时长”看似是比较客观的数据，但平台通过操控“有效劳动”的概念，使得劳动时长去标准化而置于平台的解释权下，“有效”的标准经常浮动变化，平台有权将玩工的一部分“不符合标准”的劳动归入无效劳动而拒绝提供报酬，使这一部分劳动成为被剥削的真正的“免费劳动”。以游戏陪玩为例，劳动的价格与任务相关，输一局要重新开始，之前的劳动时间就成为无效劳动时间。而薪资增长与劳动任务提升之间的关联标准也由平台规定，一般薪资每增长一个级别，劳动任务就翻倍地增加，使得玩工实际上很难获得更高级别的薪酬。传统社会的雇佣工人一般有底薪和社会强制的最低工资标准，而处于法律和监管灰色地带的玩劳动经常面临没有底薪、没有最低工资的劳动状态。

第四，玩工的劳动具有高度不稳定性，劳动风险需要玩工自担。因为不签订劳动合同，缺乏法律及行业标准的保护，玩工无法获得五险一金、法定节假日、离职补偿等雇佣劳动应得的法律保障，处于极度不稳定的“零工”状态。平台有权修改薪资分配方式，常常根据形势和需要调整玩工的薪资发放制度，并且不同玩工之间可能产生较大差距，薪资的发放极具主观性，导致玩工的薪资标准处于极不稳定的状态。一般平台还会规定玩工工作量的最低要求，连续低于这一最低要求，玩工的账号会被注销，平台实际上行使了雇主的解雇权。劳动数据的统计权和解释权在平台，对于玩工并不透明，这使得玩工无法知晓自己的劳动付出与薪酬之间的确切关系，身处劳动的黑箱中。如果有玩工对薪酬提出质疑，非但得不到明确的答案，反而可能面临着平台在工作分配和薪酬分配上的打压，玩工只能选择接受和沉默。这种劳动无保障、雇佣关系不稳定、薪酬不透明的状态，一方面使得玩工的劳动成为难以获得社会角色和职业认可的“幽灵工作”^③，另一方面玩工自身也很难形成职业意识，缺乏职业规划和职业前景。低廉的收入也进一步降低了玩工劳动的成就感，挣钱成为玩劳

① 在平台与主播之间还形成了“公会”，公会负责招募、培训并向平台输送主播，平台一方面直接对接公会，另一方面借公会之手管理主播，既能获得充足劳动力、确保内容生产的丰富性，又能降低管理成本、提高管理效率。平台与公会均从主播的收入中获取分成。

② 有学者对8个知名直播平台的调查显示，这些平台的薪资分配比例差不多都是五五分成。参见张一璇：《劳动空间在延伸——女性网络主播的身份、情感与劳动过程》，《社会学评论》2021年第5期。

③ [美] 玛丽·L. 格雷、西达尔特·苏里：《销声匿迹：数字化工作的真正未来》，左安浦译，上海：上海人民出版社，2020年，第9页。

动的唯一价值，就业和失业之间的随时切换成为常态。马克思主义认为，“资强劳弱”是影响资本家与劳动者之间分配正义的关键因素，而这种状况在数字劳动中进一步恶化。在数字劳动中，劳动者以分散劳动的形式互相分割，分别与平台产生劳动关系，劳动者之间的分工和合作减弱，竞争与独立性加强，并且流动性较大，原子化、碎片化、松散化的劳动状态很难形成力量的联合，缺乏以集体力量与平台抗争与博弈的条件；又因为雇佣关系被“合作关系”遮蔽，从属性认定不易，玩工的劳动也很难获得法律法规的支持和保障。这使得玩工处于十分被动的地位，被迫接受“数字泰勒主义”^①的宰制。

四、玩正在被剥削吗？——一种新的观察视角

综上所述，玩正在被剥削吗？马克思主义劳动价值论的解释框架对于互联网社会仍然有效，需要探讨的是如何应用这一解释框架来观察数字劳动，现有的以福克斯为代表的剥削分析框架需要重新思考。玩劳动是一种网络复杂社会中的复杂劳动，对其分析不能简单化、单一化，否定玩工被剥削与肯定玩工的所有劳动都被剥削同样武断。福克斯的剥削分析虽然能够部分地解释玩工劳动问题，但不足以解释玩工所处的复杂的劳动关系。一方面，并非所有的玩劳动都被平台资本吸纳；另一方面，玩劳动可能促进资本的流通，但最终促使资本增殖的仍然是雇佣劳动提供的剩余价值。过分广泛地使用剥削分析来观察玩劳动，不但曲解了马克思主义劳动价值论的初衷，也会在实践应用中遭遇挫折。

玩劳动虽然具有娱乐价值，但存在着这种娱乐价值被谁占有的问题。同为玩工，产消者与雇佣制玩工有着本质的不同：产消者的玩劳动是社会关系动因的，其娱乐价值被产消者自身占有，没有与生产者发生分离；雇佣制玩工的玩劳动是经济动因的，玩劳动的娱乐价值与其生产者发生了分离，玩劳动作为商品出售给客户，客户拥有了玩劳动的娱乐价值，平台占有了玩劳动的剩余价值。以福布斯为代表的剥削分析框架错误地将产消者的劳动视作一种被剥削的劳动，却忽视了真正受剥削的雇佣制玩工的研究。不可否认的是，现实中确实存在诸多平台侵犯产消者劳动成果所有权和支配权、过度攫取用户行为数据、滥用用户隐私数据的现象。这些现象虽然不符合马克思主义政治经济学对于“剥削”的界定，不能称之为平台对用户的剥削，但构成了平台对用户合法权益的侵害，应进一步加强网络立法和网络执法，用法律的武器维护用户权益。从平台自身来讲，要建立“用户是朋友”的合作理念，杜绝盲目追求短期经济利益而破坏用户与平台关系的行为，只有真正尊重用户、服务用户，构建一个用户友好型的平台，才能形成用户与平台间彼此依赖、长期共生的良性互动关系，夯实平台生存和发展的基础。

两种玩劳动性质不同，我们对待两种玩劳动的态度也应有所不同。数字产业是未来大国竞争的重要领域，习近平总书记强调：“数字经济事关国家发展大局。我们要结合我国发展需要和可能，做好我国数字经济发展顶层设计和体制机制建设”^②。产消者的玩劳动是一种生机勃勃的数字劳动形式，未来还将是元宇宙的主要劳动形式之一。共创共享是网络社会架构的基本逻辑之一，这一逻辑不仅带来网络社会源源不断的发展动力，也给参与网络活动的广大网民带来了信息增益和个人发展。国务院2015年颁布的《关于加快构建大众创业万众创新支撑平台的指导意见》中鼓励企业采用

^① 指利用数字化方式对员工加以区分，追求用“数字”来定义人的管理，而缺失了人性关怀。概念可以追溯到美国管理学家泰勒在19世纪末提出的“科学管理”原则，即通过对人类劳动的精细化管理和 workflows 拆分实现劳动力的最大化和效益最大化。

^② 习近平：《不断做强做优做大我国数字经济》，《求是》2022年第2期。

“众包”机制，“借助互联网等手段，将传统由特定企业和机构完成的任务向自愿参与的所有企业和个人进行分工，最大限度利用大众力量，以更高的效率、更低的成本满足生产及生活服务需求”^①。推动产消合一的玩劳动繁荣发展，一是要加快建设数字公地，在“被称为‘数字公地’的平台上开展纯粹的赠予性交换”^②，使得共创共享的网络社区更加规范、活跃、生动，推动数字空间精神生活共同富裕的加快实现。二是要推动区块链技术的应用，“未来一个人的数据很可能并不保存在 Facebook、阿里巴巴、腾讯这些大型互联网公司，而是保存在一个公共的区块链上”^③，为网络共创共享提供技术基础。三是要以宏观调控手段防止平台形成数据垄断。“累进数据共享授权”和“数据交税”是一种遏制数据垄断的新设想。“累进数据共享授权”就是平台的市场份额达到一定阈值时应向其他市场主体或者公共部门共享其拥有的数据的一部分，“数据交税”则是平台用数据支付部分税款，以此引导平台资本开放部分数据资源，推动数据资源共享，政府可以利用这部分数据资源提升社会管理水平^④。

对于雇佣制玩工，不仅需要理论的批判，更需要实践的关怀。本质上讲，雇佣制玩工是一种劳动密集型就业，可以提高劳动的供需匹配效率，扩大灵活就业范围，吸纳大量社会剩余劳动力，对于推动新经济业态发展具有重要作用。玩工劳动状况凸显了当前数字劳动在法律法规和制度方面的短板，造成了劳动力市场的风险。当前，首先需要解决数字劳动关系难以认定和缺乏保障的问题。有调查显示，“大部分新业态劳动用工不符合法律对劳动关系主体的认定，造成劳动监察部门无法对其进行执法，劳动争议调解仲裁机构也无法将这类群体所涉的纠纷列入仲裁处理范围”^⑤。因此，劳动关系认定应以“主体之间是否存在实质上的控制与被控制关系”^⑥为根本判定依据，从对劳动者进行倾斜性保护的原则出发，加强劳动法在数字劳动中的适用性解释，优化配置劳动法适用的各项规范。还需要建立数字劳动的薪酬标准体系，组建数字劳动的线下行业协会和行业工会组织，加强与平台的集体劳动协商。政府部门应进一步强化对平台的劳动监管，探索建立平台用工劳动保障的“负面清单”，加强对劳动失信平台的联合惩戒，完善玩工与平台在劳动成果分配中的磋商机制。

参考文献：

[1] 习近平：《不断做强做优做大我国数字经济》，《求是》2022年第2期。

[2] 白刚：《回到〈资本论〉：21世纪的“政治经济学批判”》，北京：人民出版社，2018年。

[3] 周延云、闫秀荣：《数字劳动和卡尔·马克思——数字化时代国外马克思劳动价值论研究》，北京：中国社会科学出版社，2016年。

[4] [美]丹·席勒：《数字资本主义》，杨立军译，南昌：江西人民出版社，2001年。

[5] 王庆丰：《〈资本论〉的再现》，北京：中央编译出版社，2015年。

（编辑：张建刚）

① 《国务院关于加快构建大众创业万众创新支撑平台的指导意见》，https://www.gov.cn/gongbao/content/2015/content_2946695.htm。

② [日]森健、日户浩之：《数字资本主义》，野村综研（大连）科技有限公司译，上海：复旦大学出版社，2023年第7页。

③ 涂子沛：《数文明——大数据如何重塑人类文明、商业形态和个人世界》，北京：中信出版社，2018年，第XXI页。

④ 参见魏传光：《平台资本主义数据剥削的正义批判》，《学术研究》2023年第2期。

⑤ 仇贻泓、王怀忠、薛卫东等：《浙江省新业态劳动用工问题研究》，《中国劳动保障报》2018年12月21日。

⑥ 阙梓冰：《外卖平台灵活用工背景下劳动关系的司法认定》，《中国应用法学》2021年第4期。