

“无酬陪玩”男性的可忍耐策略：以《胡闹厨房》游戏为例

林智晶

（世新大学新闻传播学院，台湾省台北市，350108；905508073@qq.com）

摘 要：本研究深度访谈了对游戏女伴有婚恋期待的异性恋男性玩家群体，考察了他们在陪女伴玩《胡闹厨房》时陷入“无酬陪玩”窘境的成因，并分析了他们甘作“无酬陪玩”的可忍耐策略。研究指出厨房游戏的互动设计，破坏了男性玩家关于“男高手带菜妹”这一传统陪玩的权力结构想象，让男性玩家极易陷入“无酬陪玩”的自我认同。研究发现这些无酬陪玩的男玩家并非全然被动，玩家会基于他们对女伴间关系稳定性的期待，发展出不同的无酬陪玩之忍耐策略进行自我说服，从而整饰他们在游戏中的负向情绪和调整游戏表现，并为与女伴间的亲密关系建设做积极培力。

关键词：胡闹厨房；分手厨房；陪玩；无酬陪玩；婚恋关系

引言

模拟烹饪经营游戏《胡闹厨房》（Overcooked）又名“地狱厨房”“煮糊了厨房”（以下简称厨房游戏），厨房系列游戏于 2016 年自发布至今是稳居 switch 游戏下载榜前十的常客，火爆原因是因游戏过程极易引发男女玩伴间冲突，而被称作是“检验真爱的试金石”，成为情侣玩家为促进亲密关系共玩游戏的热门选项之一，甚至游戏社群赋予了一个戏谑的称号“分手厨房”，不少男性玩家因为游戏文本常使他们陷入“无酬陪玩”境地。这里的“陪玩”是提供游戏陪伴服务并提供情感体验为有酬劳动的一种职业。伴随当前情感体验被产业化的趋势，个体对体验上的嗜新症的追求也扩展到游戏领域，比心陪练等购买陪玩服务的 APP 及网页亦层出不穷，2024 年中国游戏陪玩市场规模已超过百亿。而本文研究的男性玩家，并非有酬的职业陪玩，但极易在游戏互动陷入了一种窘境：男性为女伴在一个烹饪游戏里充当了类似无酬陪玩的角色。

本文的研究问题是：男性玩家在厨房游戏文本中为何容易陷入无酬陪玩自我认同的境地？充当无酬陪玩的男玩家在游戏中可忍耐策略是怎样的？

研究者认为异性恋婚恋叙事和社会性别秩序的理论文本，男玩家沦为无酬陪玩境地时相关的情绪劳动、情感劳动等理论文本，是深入分析在游戏充当无偿陪玩过程的最优框架。故本研究将结合上述理论资源，以质化研究的方式，选用该游戏深陷无酬陪玩情境中男性玩家为个案进行深度访谈，关注男性玩家与女伴在《胡闹厨房》的游戏互动时无酬陪玩的窘境之成因，研究其整饰情绪、自我协商的方式。

1 文献探讨：游戏陪玩的权力关系下的情绪劳动与情感劳动研究

“陪玩”或称电竞陪玩，又被称作是游戏陪练或游戏陪玩师，陪玩是为游戏玩家提供的一对一游戏陪伴服务有偿行为的陪玩师，陪玩师与玩家的定位则表现为提供“友人”般的陪伴服务与购买有共同兴趣的朋友的陪伴。作为在游戏中将自身服务作为商品的行为和职业，一般指游戏技能较差游戏玩家在电竞陪玩平台借由向高段位玩家支付费用，购买后者陪自己玩或打代、代练的服务行为和提供行为的主体。

陪玩现象伴随网络陪伴式经济而兴起，虽为雇主玩家提供了一种情感释放的空间，但身为陪玩的劳动者而言，却不得不处理自己陪玩时的情感如何整饰、陪玩时的情绪劳动、情感劳动等自身情感的商业化问题。

本文所论述的“陪玩”行为涉及陪玩师一系列整饰情绪并展演自身的过程。不少有关游戏陪玩的劳动研究都关注了陪玩的“情绪劳动”（emotional labor）问题，关注了职业陪玩“付费的陪伴”的面向。情感的整

饰这一概念源自阿莉·拉塞尔·霍克希尔德（Arlie Russell Hochschild）的《心灵的整饰：人类情感的商业化》[1]一书，情绪劳动概念是霍克希尔德在1983年首次提出的概念，它指个人对自我情绪管控构成了工作内容的部分，十年后他进一步扩大了情绪劳动的定义，认为只要涉及人际互动的工作都可能带来情绪劳动，指出情绪劳动的核心是对情绪进行管理。

陪玩这种基于数位平台和数位游戏带来的交往体验，往往是现实生活中的亲密关系的反应、协调、反哺。这要求职业陪玩须调动私人生活和真实情感为资源，努力在游戏过程中创造类似真实生活中的互动关系，所以，提供“陪聊”服务是陪玩的家常便饭。陪玩与雇主间常通过类建构类似家人朋友的在线关系，通过打语音或打电话，在游戏进行实时互动[2]。陪玩服务的买卖双方默认交易的绝非仅是陪玩提供技术支持，而且须提供更多的基于“陪伴”的情感支持和情绪服务。不少陪玩会以“朋友”身份与雇主玩家互动，这种在线“朋友关系”的建立，迫使陪玩劳动从“玩游戏”转向了对私人“情感”的生产活动[3]。

陪玩的情绪价值的实践，往往须依托一定的真实生活中的亲密关系、性别秩序才能在游戏平台进行展演。关于陪玩的负向认同，往往逃脱不开现实的包含性别秩序社会文化中控制与支配的权力关系的束缚。父权文化关乎控制与支配的核心价值。权力概念以狭隘的权力施展（施展于其上的权力）（power over）来界定——即有能力控制他人、事件、资源或是自我控制[4]。男性阳刚特质和女性阴柔特质的社会期待往往不同，男陪玩与女陪玩的性别气质也不同：陪玩市场上男性陪玩主要靠杀伐决断的“上分”能力打开市场，男陪玩的游戏技能是雇主为其行为买单的硬通货，而女性陪玩更多被要求由“声音”“色相”方面给予雇主更多的情绪价值，而游戏中的技能价值往往被视作是第二位。为游戏雇主提供良好的游戏体验和恰当的情感氛围。传统游戏“带妹”话语中包含着男性为主导的游戏互动方式。男性陪练过程中会尽量展现自己的“男性气质”[5]，陪玩须塑造可靠、勇敢的形象，带动交流节奏，营造良好的游戏氛围[6]。传统性别秩序同样影响了游戏场域的性别角色展演，常能看到霸道逞强的男性玩家和会示弱的女性玩家[7]，“技术菜”变为“女性天生菜”的性别厌女歧视。

给玩家雇主提供情感及情绪面向的价值，陪玩的情绪劳动的重要部分，职业陪玩在游戏交往过程中常常扮演一个顺从的支配方和辅助方角色。游戏过程中服务好雇主玩家的感受是维系陪玩劳动的关键，职业陪玩中利用性别情色资本是常见的揽客手段，也是自我的资源商品化的方式。女性陪玩可能会主动利用扮演操持着“娃娃音”“夹子音”来扮演阴柔顺从刻板女性形象进行陪聊，作为招揽付费的手段。部分陪玩会主动称雇主为“老公”“老婆”“宝宝”进行“陪客”，以此提供类似亲密伴侣的情绪价值。不论是将陪玩与“三陪”的消极负面意义做勾连，或将陪玩视作为“上分机器”和“聊天机器”的社会评价，使得游戏陪玩在数字劳动过程中处于受支配的弱势地位[8]。简言之，这种隐含性别假设和亲密关系交往逻辑的可购买服务的陪玩行为，也加深了玩家对陪玩身份的负面认同。故职业陪玩师还须隐藏起将情感商业化互动过程中产生的异化感受，并努力维系陪玩劳动中的情绪管理。

部分陪玩研究则提及了陪玩可通过情感管理策略来超克这种陪玩劳动的负面性感受。情感劳动与情绪劳动的分野，一般以是否调动了个体的主体性为判断核心。情感是人对客观事物的内心体验和态度（陈桂玲主编，页14），而情感劳动是主体对内化于自身的情感进行管理。情感劳动指个体的情感管理活动，并将其视作推动物质生产活动的手段。情绪虽是情感作用过程中能被意识捕捉的部分。但情感劳动（affective labor）不同于情绪劳动（emotional labor），情感劳动是不可能量化的劳动，注重劳动过程的主观性，是主体内化于自身的情感管理[9]。情感劳动对整饰情感并进行展演[10]，情感劳动是非物质的，虽情感劳动本身是有形的情感活动，但情感劳动的价值在于创造无形东西，如轻松、友好、欢快的情绪，或友好、满意、激情的感觉，带来联系感与归属感。霍克希尔德将劳动者的情感劳动分为表层扮演（surface acting）和深层扮演（deep acting），以此进行职场印象整饰，但表层扮演要比深层扮演给员工带来更多的心理问题[11]，陪玩师可通过整饰情感这一情感劳动的方式，进行自我展演，以此建构雇主玩家间的亲密关系[10]。但这种强调个体与“我”疏离的感受，使得情感劳动本是“属己”的产物，却变成了与人自身对立且不受控制的异己存在物[12]，资本与劳动者间支配与被支配的权力关系，使得情感劳动者实际上仍处在被隐蔽剥削中，这是情感管理策略存在的漏洞。

总而言之，情绪劳动或情感劳动作为第三产业（服务业）的普遍现象，游戏陪玩者不论是身为情绪劳动者还是情感劳动者，在陪玩提供情绪劳动，情绪价值、情感陪伴都是其出卖陪玩服务的某种被预期标的，职

业陪玩如何化解个体在劳动过程中的被剥削、被压迫、被支配的感受，努力调动陪玩过程的主观性和主动性，成为管理情绪或经营情感，较好完成陪玩服务的关键。

2 研究设计

本文围绕两大议题：该游戏文本为何让男性玩家进入无酬陪玩的境地？充当无酬陪玩的男性玩家的可忍耐策略是怎样的，以质化分析的方式进行探讨。

本文通过深度访谈法进行分析，选取对象为：曾与女性玩家显现共同参与过《胡闹厨房》游戏的异性恋男性玩家。在“三十而立”“成家立业”中国传统婚恋的文化情境下，年近三十的男性大多已初步完成“立业”的社会要求，如有房有车等传统婚恋观中进入婚姻的基本物质积累外，也开始较多将个人精力放置于寻求女伴完成“成家”目标，此外，他们也积极融入新世代的虚拟婚恋互动叙事，愿意参与 switch 游戏来作为生活休闲娱乐调剂与增强日常人际互动的手段。因须考察现实层面不同婚恋关系与男性玩家游戏体验的交叉影响，本研究对不同地域和职业的、处在单身、恋爱、已婚状态的这三种不同婚恋关系且年龄在 28 至 34 岁的 11 位异性恋男性玩家成员进行访问调查。

筛选工具为：

- 1.曾邀请女伴共同参与过《胡闹厨房》的游戏互动。
- 2.对共同参与游戏的女伴有好感或恋爱意愿、成家意图的男性玩家。

访谈人员如下面表 1 所示：

表 1 访谈人员情况表

编号	年龄	婚恋情况
A1	29	单身
A2	30	恋爱
A3	31	恋爱
A4	31	恋爱
A5	30	已婚
A6	31	已婚
A7	31	已婚
A8	33	恋爱
A9	34	已婚
A10	29	单身
A11	28	单身

3 “男高手带菜妹”模式失灵：男性玩家的无酬陪玩境遇

受访者群体反馈男性乐意充当女伴陪玩的关键是，在游戏中的男女互动，要满足“男高手带菜妹”这一权力结构的男性认同，受访者 A1 表示自己很享受带妹玩的过程，“菜妹”这里的“菜”是指能力，同时也是指权力关系的下位。除了游戏能力较差的“菜”，更需要女伴在游戏互动中表现顺从、臣服、配合的态度的“妹”感。“男‘菜鸡’就该自我反省，但女生是越菜越好”，女伴因技术能力差对游戏里的“大哥”表现得言听计从和崇拜的状态，增加了玩家男性认同，受访者 A6 表示“很会玩游戏的女生不是我的菜，因为她会很强势”，不太会玩游戏的菜妹成了男性主导、女性顺从的权力关系的必要环节。菜妹所提供的情色资本和情绪价值，是不少男玩家愿意为“男高手带菜妹”模式充当无酬陪玩的报酬、奖励或成就。

但常见的男高手带菜妹的陪玩权力关系却在厨房游戏里失灵了。在游戏内容上，游戏在厨房的烹饪场域展开，“男主外”的性别秩序想象让男玩家在进入游戏构建的“女主内”的家庭厨房传统私领域的阴性空间时容易产生抗拒心理。而“君子远庖厨”的男性性别刻板印象，也导致了多数男玩家想要成为烹饪游戏“男

高手”的意愿不强。在游戏互动上，部分男玩家表示基于不熟悉现实“厨房”的一般操作流程，导致对厨房游戏的基本文本的熟悉程度不高，使他们在男女皆以“厨师”的平等身份进入这个游戏后，在与女伴在争取游戏主导者身份时易处于劣势地位，上述这些性别权力的认同和想象让男玩家在厨房游戏中容易放弃成为“男高手”，并自我退居为“男陪玩”的境地。

作为“报酬”部分的女性所提供的情绪价值，也极易在这个游戏创造的互动情境中被压缩到所剩无几，且游戏文本迫使男玩家在游戏中，也要提供陪玩的情绪价值。游戏文本整体构建的去中心化的合作分工模式，使得玩家群体抱怨“没有谁带谁上分，这游戏只有猪队友”，男玩家即使苦练技术成为男高手，也无法单纯靠自身操作技术来带女生玩来达成合作通关。在倒计时模式下，游戏通关“效率”仰赖玩家间的“语言沟通”的效率，这迫使男玩家不得不在顾及游戏目标的同时，先处理好与女伴“陪玩”的陪玩关系。

在倒计时模式下，玩家须压缩沟通时间获得更多“报酬”奖励，则需要二人不断靠语言指定策略指挥对方作业，这使得玩家们不得不频繁使用暴力语言来内卷效率，由此，会不断出现“你快点”式命令式对话，从而影响了沟通时的语气。爆粗口或咒骂（swearing）这类是极具男性特质的语言[13]，当受访者与女伴玩厨房游戏时，是不被容许的危险，受访者 A2 表示“跟兄弟玩我可以大喊拍桌子，跟她玩我不可敢”，受访者 A3 谈及这个游戏导致常吵得很凶，“我催她，声音大一点，她就说我吼她要记仇很多天”，男性玩家有意识地主动自我暗示，在游戏内和游戏外都要扮演好顾全大局的“管理者”的角色，男玩家要尝试主动承担部分类似职业陪玩师的情绪劳动，例如更加努力克制情绪、照顾安抚女伴的情绪，注意自己的语言和非语言。此外，为不影响游戏进度和现实亲密关系，面对女性玩家因游戏配合表现出指挥、催促、指责、抱怨的态度，甚至需要管理情绪并主动向女伴提供情绪价值。“她吼我，我不能吼她”，男玩家所笑称自己类似无酬陪玩的认同感，是游戏雇主与游戏陪玩权力结构与异性恋文化与性别权力结构的交织情境下的产物。当“情侣必玩”和“分手厨房”看似矛盾的属性发生碰撞：浪漫爱婚恋叙事被嵌套进互动游戏构建的绩效文本，异性恋浪漫爱的婚恋文化想象又嫁接了游戏市场里游戏雇主与有偿陪玩劳动者的权力关系时，迫使男性玩家在该游戏的实际互动中陷入无酬陪玩的自我认同窘境，“妹子不提供情绪价值，有时还吼我，过程比男陪玩还窝囊，我全程赔笑受气，还没一点报酬”。

4 总结：无酬陪玩男性的可忍耐策略

研究发现，受访者充当无酬陪玩时的自我说服进行情绪管理或情感整饰的文本，往往会受到婚恋文化、性别文化背景双轨并置的影响。交往者在时间维度上的长程或短程，和预期交往关系在空间维度上的稳定状态会影响交往者的交往投入和相处模式[14]。

尝试与游戏女伴发展或已经发展出恋爱、婚姻关系的成年男性会根据与游戏女伴不同的关系向度发展出不同的无酬陪玩的可忍耐策略，正如受访者 A4 称“与男生玩就是玩游戏，与女生玩就是玩关系”，这里的“玩关系”指向：不同的婚恋关系状态，以及男玩家对二者关系稳定性的期待，这些交叉影响了男玩家发展出不同的无酬陪玩的自我说服文本。

4.1 可忍耐策略一：短程关系的、择偶关系里的情绪管理

当玩家认为自己与好感女伴只是“玩玩而已”的短程关系时，他们会使用情绪管理的方式来介入无酬陪玩行为，并重点关注“她”在游戏过程中是否满足了自己的择偶期待。

玩家常以自己的理性择偶偏好作为投资标的，将暂时充当无酬陪玩，作为释放求偶信号必要的情绪管理行为。受访者将游戏中的情绪管理视作“玩品”，认为“玩品就是人品”。情绪是可通过个体强化理性或认知来引导的，曾经被视为是兽性的情绪，是可以被理性有力地控制的[15]。

短程交往关系期待的男玩家，将自己的充当无酬陪玩的时间和意愿，视作为可投资的有限资源，他们乐于尝试和不同的游戏女伴进行“浅尝辄止”式的试探性投资，这种投资，常以陪玩一至两关的时间为限，他们愿意“暂时”性地承担陪玩的情绪劳动。玩家也会同时尝试与多个不同好感女伴玩厨房游戏，从而拣选最适合进一步发展关系的女伴。

短程关系交往期待的男性玩家常常与单身汉玩家身份重合，正如受访者A5强调“单身男女玩游戏最大的乐趣就是泡妞”，男玩家承诺提供陪玩的情绪价值被认为是“泡妞”的手段，当女伴是“好看的”“有感觉的”能向男玩家提供情色价值或情绪价值的快感，男玩家表示可以暂时忍受她“又菜又BB（唠叨）”。

但受访者在单程关系的忍耐会基于“玩品”而开始，他们认为游戏交往时必要的情绪管理是基本的互动契约。择偶期玩家在陪玩初期，承诺会提供陪玩的情绪价值，努力做好情绪管理。

基于个人理性选择的寻找伴侣的试探性投资行为，也会同样基于“玩品”而随时终止。短程关系的男玩家在会尝试将自己的个人情绪与玩家主体身份分离，控制和管理情绪的同时，也会观察女伴游戏互动中的配合性与服从性表现，考察女方是否也进行了一定的情绪管理，并以此来判断女方“玩品”，以长期交往视角判断女方能否为自己提供一定的情绪价值，以满足其长期择偶对“人品”的要求。当女伴表现不符合长期交往预期时，男玩家会使用情绪失控、吵架、冷暴力的方式来中断游戏。这时，个性化的婚恋叙事又成为他们合理化这些情绪失控的理由。正如个人主义兴起，使个体靠个人意愿夹杂契约性来缔结婚恋关系，反映个体品位的表现和个体个人化的生活风格的标签[16]。在这里成了双方“玩品”的考察，在当前社会友伴式婚姻发展的趋势下，“玩不到一起”和“性格不合”成为单身汉玩家不再忍耐的惯用借口。

4.2 可忍耐策略二：稳定关系的、恋爱关系里的情感管理

那些有稳定交往对象的男玩家，期待他们与女友关系随着“爱情”的发展，会从短程向长程升华。恋爱关系里的男玩家为女友“充当无酬”陪玩的核心议题，一般会从围绕“我”如何做好长期伴侣展开，以及“我们”如何变更好，在恋爱关系的男玩家在与女朋友玩厨房游戏时，更重视亲密关系的成长和升华。

他们将自己的无酬陪玩视作双方“感情升华”所必要的情感管理劳动，他们对游戏中的冲突，一般抱持自我优化的成长性视角，这时“无酬陪玩”的自我说服文本，呈现出浪漫爱文本和婚姻文本交织的特征。

骑士精神的浪漫爱对应着一种男性保护柔弱无能女性的基本预设[16]，恋爱时的男玩家会有意识地让渡游戏支配者的主导权力，并帮助女伴处理问题，无酬陪玩也被视为学习亲密关系相处的方式。受访者A3反馈，在游戏中像平时对自己兄弟玩游戏那样快言快语的吼叫，是会让“女友要记仇很多天”的危险行为，受访者群体认为“比驾驭菜妹更难，是驾驭菜妹的情绪”，而那些能轻松搞定女友情绪的玩家很乐于在同伴间分享自己的游戏相处经验。女伴的顺服视作为自我成功的标记，玩家认为他们能在游戏中管理自己和女友的情绪，这证明他们较那些脾气暴躁的男性而言，他们拥有更沉着有智慧的男子气概。

恋爱中的玩家对无酬陪玩抱持乐观态度，他们倾向于强调与伴侣的共玩关系是陪伴关系，而非陪玩关系。他们常常以现实亲密关系的递进来升华游戏互动中的受挫感受：“两个人一起打怪升级，这就是爱情”，游戏里“闯关”目的被置换为亲密关系间“打怪升级”的浪漫爱之旅，恋爱中的男性玩家会将游戏中的“磨合”看作为二者关系升级的有益尝试。一般而言，有着稳定恋爱关系的男玩家会比单身汉男玩家表现出更强烈的陪玩意愿，“只要她喜欢玩，我陪她玩什么都好”。而对于那些想与游戏女伴有进一步缔结婚姻诉求的男玩家，陪玩意愿更强烈，他们的可忍耐策略的自我说服文本充斥着友伴式婚姻的想象，对他们而言，无酬陪玩被看作是一种在游戏中对“感情”负责的陪伴劳动，为了让自己成为更好的伴侣，他们会自我暗示增强主体性参与感，他们会为带女朋友一起完成闯关做很多努力尝试，例如在游戏过程中，与女伴对游戏界面里“菜谱说明”进行玩家任务分配，有时会暂开一局作为“试练局”来与女伴预演后续的游戏动线。游戏开始后，在游戏中按游戏暂停键来“争分夺秒”地讨论游戏操作，受访者会负责播报订单来提醒女玩家来帮助女伴优化游戏的通关效率等；而在游戏外，不少玩家除了会通过私下去游戏网站和逛网络游戏社区论坛来学习游戏技巧，并邀请女友一起观看厨房游戏的搞笑合作视频作为互动话题，他们积极地让陪玩成为双方情感加温的手段。

简言之，对那些处在稳定的、恋爱状态中的男玩家而言，当他们对恋爱关系有长期发展的期待，他们乐于思考在游戏里的“我”该如何让“我们”成为更好的伴侣，他们对浪漫爱和友伴式婚姻的期待，往往沦为玩家主体内化于自身的情感管理的自我劝服理由，他们将无酬陪玩视作是一种必要的情感劳动，他们会尝试提升陪玩时的沟通效率来化解游戏文本中构建的焦虑情境，并尝试扩写无酬陪玩行为的正向认同：那些在“分手厨房”里碰撞可以是关系升华而擦出的爱的火花，那些在游戏互动时产生口角，被合理化为未来婚姻生活在游戏里过家家的试练过程。

4.3 可忍耐策略三：固定关系的、婚姻关系里的情感投资

当玩家认为他们与女伴的交往关系是固定的、长程的、难以松绑的关系时，他们会以情感投资视角作为可忍耐策略。已婚男性受访者大都是以这种方式进行自我说服的，他们倾向于以工具理性的视角，将无酬陪玩看作是“好丈夫”的家务劳动延伸，陪玩是一种经营婚姻的情感投资行为。

在企业管理学中，情感投资常被看作是一种以情感或物质作为情感的产物进行投入并关心“回报”的投资行为[17]。已婚受访者会无酬陪玩对稳定的亲密关系的情感投资，视作是对家庭利益共同体投入的一笔相当划算的经济账，“跟她吵是一时爽，追妻火葬场，后面道歉赔礼花更多时间更多钱”。现实中个体面对婚恋需平衡理性需求与情感需求的矛盾，婚姻被赋予了更多精细化的、功利化的回报期待[18]，现代个体常以经济角度来衡量社会关系并以此形塑自我和情绪，已婚男士倾向于将他们向妻子和家人提供的无酬陪玩劳动，视作是种可用于交易的、有价值的工作。受访者表示无酬陪玩是一种“失小得大”的“投资”，丈夫在无酬陪玩的隐忍可以在现实生活中置换更多的“回报”。例如，已婚受访者强调“无酬陪玩也是在做家务”，他们的无酬陪玩是对妻子照顾家人起居类家务非生产性劳动的安抚补偿的交换行为。这种家庭内部的私领域内的工作，往往是以“爱”与相互责任为目标、是以交换礼物为逻辑进行的，故家庭劳动的产品转向了一种礼物的特质[19]。

已婚男性在夫妻亲密关系中表达“男性化的爱”的方式，常以性行为和工具理性为主要特征[20]。在游戏中“充当无酬”，扮演耐心陪玩、爱妻子的“好丈夫”，是维系婚姻共同体情感纽带的必要环节。他们将增强婚姻共同体的内聚力视作是玩游戏的第一目标，因此当游戏中的生产时间与婚姻关系的互动时间重叠时，已婚男性会有意识地抽离游戏文本创造的生产压迫情境，努力做好游戏中的情绪管理，顾及妻子感受，让游戏构建的厨房工作伦理自动让位于家庭伦理。

4.4 不同关系状态及关系期待下的无酬陪玩之可忍耐策略

本研究发现，玩家对与女伴间预期交往关系的稳定性的期待，直接决定了他们发展出何种无酬陪玩的可忍耐策略。男性玩家对预期交往时间的确定性和时间跨度的长久，基本上可以区分为三种类型的期待关系：短程关系、稳定关系、固定关系，分别对应了情绪管理、情感管理、情感投资作为整饰和管理游戏情绪和游戏表现的可忍耐策略。在表 2 中展示了在不同关系状态及关系期待下的无酬陪玩之可忍耐策略。

表 2 不同关系状态及关系期待下的无酬陪玩之可忍耐策略

	无酬陪玩的 可忍耐策略	玩家对预期交往关系 的稳定性期待	玩家与游戏好感女伴 常见的关系现状	自我说服文本 的关注重点
策略一	情绪管理	短程关系	单身关系	“她”的游戏表现 是否符合我的择偶期待
策略二	情感管理	稳定关系、 短程往长程发展的关 系	恋爱关系	“我”的游戏表现 是否符合“我们”的期待
策略三	情感投资	固定的、长程关系	婚姻关系	“无酬陪玩” 是否符合了婚姻生活的期待

玩家对预期交往关系的稳定性期待，直接决定了陪玩的可忍耐策略：

那些认定与好感女伴是短程交往关系的男玩家，他们倾向于使用可忍耐策略一：以情绪管理作为无酬陪玩的可忍耐策略。这部分玩家多与择偶期的单身汉身份交织，他们会理性化的将无酬陪玩的情绪劳动视为“泡妞”诱饵同时，也是一种挑选合适长期伴侣的短期投资行为，一旦游戏女伴未满足是他们对长期交往伴侣的期待，他们会以“玩品”不佳和“性格不合”的个人化择偶叙事为理由，作为随时中断无酬陪玩的策略。

那些认定与女伴是稳定交往关系的玩家，偏好以发展的眼光看这段情感，常使用无酬陪玩的可忍耐策略二：用情感管理的方式进行情感整饰并乐于充当“无酬陪玩”，他们对关系往往抱着从短程交往往长程发展的期待。这部分玩家常与“男朋友”身份交织，玩家关注自己的游戏表现是否符合婚恋叙事的期待，他们

将无酬陪玩浪漫化为一种必要的情感劳动，认为游戏里的“过家家”是对未来婚姻生活的预先试炼和双方情感升华的必要陪伴行为。

当玩家认为他们与女伴是固定且长程的、难以松绑的交往关系时，他们多使用可忍耐策略三：将无酬陪玩视作是一种情感投资行为。这部分玩家与“已婚男性”身份高度重合，“无酬陪玩”是婚姻生活的一般延续，他们关注重点在无酬陪玩是否满足了婚姻生活的期待。这部分玩家自我说服文本渗透着婚家伦理叙事，常以对婚姻共同体进行情感投资的视角，认为无酬陪玩是对婚家不可逃脱的义务和家务，他们会用“大丈夫”式处世哲学和经营智慧说服自己，无酬陪玩既是对家庭的“爱”和“恒久忍耐”的表现。

虽一般而言，玩家与女伴间的关系现状与玩家对交往关系的稳定性有正相关性，但玩家对交往关系稳定性的期待，才真正决定了他们使用何种可忍耐策略。例如，当男玩家有了与恋爱女友分手的念头时，男玩家会认为二者关系并非稳定的恋爱关系，而是短程的交往关系，并心理默认自己回归单身择偶期，即使他们目前仍是以恋爱关系进入厨房游戏，男玩家也会使用单身短程关系的可忍耐策略一：以情绪管理的方式暂时性地充当陪玩，因为他们的恋情现在也只是“玩玩”而已。

当玩家对预期交往关系处在过渡期时，他们会混合使用无处陪玩的可忍耐策略。例如，恋爱已订婚的受访者认为，双方关系处于稳定的恋爱关系转向固定婚姻关系的过渡期，他充当陪玩时的可忍耐策略，也会呈现出策略二和策略三之间的混合模式，其自我说服文本会充斥着情感管理和情感投资文本交织的特征。

当男性玩家关于“男高手带菜妹”这一传统陪玩性别权力模式想象，在《胡闹厨房》游戏文本的设计的男女共玩的游戏情境里失灵时，玩家容易陷入无酬陪玩的自我认同。但男性玩家并非全然被动，他们会主动地进入无酬陪玩窘境，甚至利用情境来更好地“玩关系”。

参考文献

- [1] 阿莉·拉塞尔·霍克希尔德. 心灵的整饰：人类情感的商业化 [M]. 成伯清, 淡卫军, 王佳鹏, 译. 上海：上海三联书店, 2020.
- [2] 李勇. 传播心理学视域下的“电竞陪玩”现象：以“比心”为例 [J]. 新闻前哨, 2019(9): 104-105.
- [3] 陈沁佳. 游戏陪玩师的赛博格化情感劳动与主体性疏离 [J]. 未来传播, 2022, 29(2): 57.
- [4] 亚伦·强森. 性别打结：拆除父权违建 [M]. 成令方, 译. 台北：群学出版有限公司, 2008: 67, 145.
- [5] R·W·康奈尔. 男性气质 [M]. 柳莉, 张文霞, 等译. 北京：社会科学文献出版社, 2003.
- [6] 刘芳儒. 游戏陪练的审美劳动及自我商品化 [J]. 中国青年研究, 2022(2): 56.
- [7] 方念萱. 游戏里外的性别 [J]. 性别平等教育季刊, 2017, 81: 15.
- [8] 王淑钰. 游戏陪玩的数字劳动过程与阶层意识 [D]. 济南：山东大学, 2023: 37-38.
- [9] 刘芳儒. 情感劳动（Affective labor）的理论来源及国外研究进展 [J]. 新闻界, 2019(12): 74.
- [10] 余向屿, 何天平. “付费的陪伴”：情感劳动视阈下游戏陪玩师展演策略探究 [J]. 新闻春秋, 2022(3): 46-53.
- [11] 成伯清. 当代情感体制的社会学探析 [J]. 中国社会科学, 2017(5): 92-110.
- [12] 陈凡, 胡景谱. 论“情感劳动”的异化及其消解 [J]. 大连理工大学学报(社会科学版), 2022, 43(5): 17-23.
- [13] 乔治·莱考夫, 马克·约翰逊. 我们赖以生存的隐喻 [M]. 何文忠, 译. 杭州：浙江大学出版社, 2015: 111-112.
- [14] 翟学伟. 爱情与姻缘：两种亲密关系的模式比较——关系向度上的理想型解释 [J]. 社会学研究, 2017, 32(2): 134.
- [15] 宁应斌, 何春蕤. 民困愁城：忧郁症、情绪管理、现代性的黑暗面 [M]. 台北：台湾社会杂志研究社, 2012: 265.
- [16] 伊娃·易洛思. 为什么爱让人受伤？：迷惘、煎熬、躁郁、厌世……爱情的痛，社会学也懂！[M]. 黄宛瑜, 译. 台北：联经出版公司, 2019: 56, 17.
- [17] 陈桂玲. 情感管理 [M]. 北京：中国纺织出版社, 2007: 15.
- [18] 吴小英. 婚姻的“祛魅”与家庭观的位移 [J]. 探索与争鸣, 2013(5): 18-20.

[19] 雷恩·柯娜. 性别的世界观 [M]. 刘泗翰,译. 台北：书林出版有限公司, 2011: 125.

[20] 杜平. “般配的爱情”：城市男性对于婚姻意义的体认与重构 [J]. 社会学研究, 2025(1): 56.