



# 规训、强化与体验：网络游戏中伦理嵌入的三重机制

冯怡博, 张卫\*, 王前

大连理工大学 人文学院, 大连 116024

**摘要:** 网络游戏作为数字时代的重要文化载体, 已经超越单纯的娱乐功能, 演变为新型的社会交往平台。针对当前网络游戏中伦理价值缺失引发的社会问题, 有必要在游戏中嵌入伦理价值, 以规范和引导游戏参与者的道德决策和行为。规训、强化和体验, 为网络游戏中伦理嵌入提供了三种实现路径。在规训层面, 结合“虚拟身体”认同理论, 通过适度平衡游戏秩序与沉浸感来优化游戏设计; 在强化层面, 引入计算主义视角, 将道德行为数值化, 通过声望值系统实现玩家道德行为倾向的正负向强化; 在体验层面, 通过情境化设计的互动形式, 使玩家从被动接受道德价值转向主动进行道德决策与反思。规训、强化与体验的有机结合不仅能够提升玩家的娱乐体验, 更能有效引导其自觉遵循道德准则, 从而实现“寓教于乐”的双赢结果。

**关键词:** 网络游戏; 伦理嵌入; 规训; 强化; 体验

**中图分类号:** T0

**文献标识码:** A

**文章编号:** 1674-4969(2025)02-0292-11

## 引言

数字技术的迅猛发展催生了网络游戏产业的崛起, 网络游戏在当今社会文化与个体生活中的地位和影响日益显著。它凭借其独特虚拟环境与交互机制, 已经从单纯的娱乐方式演化为一种融合多种功能的社

会交往空间。作为一种强交互性与高沉浸感的媒介形式, 网络游戏不仅承载着娱乐功能, 还具有强大的文化与伦理传播效力, 能够潜移默化地影响玩家的价值观、道德认知与行为模式。随着网络游戏影响力持续扩大, 如何通过科学、合理且有效的方式将伦理价值贯穿其中以实现“寓教于乐”的目标, 已成为当下重

**收稿日期:** 2025-02-24; **修回日期:** 2025-03-18

**基金项目:** 教育部人文社会科学研究规划基金: 技术设计的伦理嵌入机制研究 (24YJA7200)

**作者简介:** 冯怡博 (1996—), 男, 博士研究生, 研究方向为技术伦理。E-mail: fengyibo@mail.dlut.edu.cn

\*张卫 (1983—), 男, 博士, 教授, 研究方向为技术伦理。E-mail: zhwei@dlut.edu.cn (通讯作者)

王前 (1950—), 男, 博士, 教授, 研究方向为科技哲学、科技伦理。E-mail: qianwang@dlut.edu.cn

**引用格式:** 冯怡博, 张卫, 王前. 规训、强化与体验: 网络游戏中伦理嵌入的三重机制[J]. 工程研究——跨学科视野中的工程, 2025, 17(2): 292-302. DOI: 10.3724/j.issn.1674-4969.20250022. CSTR: 32282.14.JES.20250022

Feng Y B, Zhang W, Wang Q. Discipline, Reinforcement, and Experience: The Triple Mechanisms of Ethics Embedment in Online Game Design[J]. Journal of Engineering Studies, 2025, 17(2): 292-302. DOI: 10.3724/j.issn.1674-4969.20250022. CSTR: 32282.14.JES.20250022

要的学术问题与实践焦点。

当前主流游戏主要依赖实名制、未成年人防沉迷系统、多渠道举报等相对被动的管理手段,大多局限于技术和制度层面,对玩家内在价值观与道德判断的养成作用有限。虽然部分游戏通过复杂剧情、声望或道德值系统等方式模拟社会道德规范,但在实践中常因奖惩尺度模糊、情境化深度不足等原因,难以对玩家产生持续的道德约束力。面对这些挑战,国内外学者已从程序修辞、叙事设计、后设伦理等不同角度探讨网络游戏与道德约束之间的互动过程。程序修辞通过过程表征和交互式的三段论省略式实现劝导目标,使玩家能够在游戏过程中理解并体验某种道德价值<sup>[1]</sup>;叙事设计依托故事背景与角色塑造,在非线性情节的推动下培养玩家的探索与试错能力<sup>[2]</sup>;后设伦理作为现实伦理的延伸,利用更灵活、更快速的反馈机制,让玩家在沉浸过程中逐步模拟,并内化社会历史与道德规范<sup>[3]</sup>。然而,如何在兼顾技术可行性与玩家体验的同时将伦理价值高效、动态地融入游戏核心机制,仍有待进一步研究。

鉴于此,本文从规训机制、强化机制与体验机制三重视角出发,提出一套兼顾玩家体验与道德规范需求的综合性设计思路。通过引入虚拟身体认同、行为强化理论与沉浸式情境设计等关键要素,力求在增强游戏娱乐性的同时,实现对玩家道德行为的有效塑造。这一问题的解决,不仅有助于推动网络游戏产业的良性发展,使其在文化与经济领域发挥更积极的作用,而且对维护社会伦理道德体系的稳定,促进人的全面发展,具有重要且深远的影响。

## 1 网络游戏设计伦理嵌入的规训机制

规训机制通过对不当行为实施制裁,利用规范化裁决和检查等手段“驯服”社会个体<sup>[4]139</sup>,从而清除危险或不适宜的行为,并有效规范玩家行为。传统意义上的规训机制是通过物理手段作用于人的身体而实现的,但在数字化和虚拟空间中规训机制以虚拟和象征的形式存在,通过玩家对“虚拟身体”的认同使规训机制得以有效实施。然而,规训机制虽然能够有效约束不当行为,也有可能破坏玩家的沉浸感和游戏乐

趣。过度或不恰当的规训可能导致玩家对游戏的反感,甚至导致其流失。因此,在游戏设计中需要精心平衡规训的力度与形式,使其既能够达到规范行为的目的,又不至于削弱玩家对游戏的投入与认同。

### 1.1 “身体”认同作为规训的前提

在虚拟空间中,个体并不直接面对物理世界中的物体,而是通过数字界面、图像和声音等媒介与“虚拟世界”互动。在这种环境下,规训的作用并非直接影响个体的物理身体,而是作用于个体的“虚拟身体”,“虚拟身体”代表了个体在虚拟世界中的身份。在梅洛·庞蒂(Maurice Merleau-Ponty)看来,身体不再是主客二分的外在物,身体“是生活空间,身体的运动是和知觉的活动密切相关的,它充满着意义。”<sup>[5]352</sup>人的知觉、身体与世界“一体”<sup>[6]86</sup>。也就是说“我=我+我的环境”<sup>[7]24</sup>。伊德(Don Ihde)进一步认为“身体与技术相互交互”,技术扩展了身体的功能,成为身体的一部分,是一种具身的关系,即(我-技术)-世界<sup>[8]95</sup>。

在传统的网络游戏中,人与游戏角色通过鼠标、键盘和视觉进行间接交互,属于一个不完全具身的状态,个人对“虚拟身体”的认同程度较低。而在虚拟现实(VR)时代,得益于多模态交互,人与虚拟身体之间的互动更加直观,涵盖视觉、听觉、触觉和体感追踪,是一种“虚实共生”<sup>[9]50-51</sup>,促进了更深层次的情感共鸣与共情。这种具身化的身体状态,让人能够“以第一人称”在数字虚拟世界中“在场”。通过“虚拟身体”与虚拟情境产生实时、具身的行为-知觉回环,揭示了“主体存在的虚拟之维”<sup>[6]88</sup>。这意味着人在虚拟世界里,不再只是“旁观”数据,而是身体性地介入并感受到自身的存在,使个人对“虚拟身体”的认同程度较高,同样个人对规训的容忍程度也较高。

在网络游戏中,个体通过“虚拟身体”进行互动,构成了主体给他人留下的第一印象<sup>[10]33</sup>,这成为彼此认知和交流的主要方式,也是身份建构的重要载体。因此,对数字虚拟身体的认同成为规训的前提。规训机制能否产生实质性的影响,取决于个体是否看重或认同他们在虚拟世界中的身份。如果网络中对虚

拟身体的认同足够强烈,那么仅对虚拟身体实施的规训也将同样被其代表的人感受到为真实的<sup>[11][1]</sup>。在这个背景下,“虚拟身体”更多地与技术和数据相关联<sup>[4][14]</sup>。玩家通过与虚拟身体的互动来构建和理解自我存在,这种深层次的身份认同使得规训能够有效地激励玩家遵守游戏规则,而不会破坏其沉浸感。

## 1.2 上手与在手视角下的规训适度性

在网络游戏中,用户的“虚拟身体”即其游戏角色。基于海德格尔(Martin Heidegger)的“上手”和“在手”<sup>①</sup>概念进行分析,可以将玩家的状态分为“上手”和“在手”两种模式。在“上手”模式中,个体深度融入虚拟世界,将虚拟身体自然地融入其日常活动中,甚至在虚拟空间中建立了高度的自我认同时,虚拟规训便不再是“无关紧要的工具”状态,而是直接触及到个体的“存在”本身。虚拟身体作为工具与玩家的存在紧密结合,成为玩家日常体验的一部分。这种情况下虚拟规训不仅是对工具的规训,更是对有意义的虚拟身体的规训。个体不仅感受到规训对虚拟角色的影响,还会感到这一规训对自身身份认同的挑战或威胁。在“在手”模式中,个体将“虚拟身体”单纯视为工具,工具作为独立存在的对象被玩家观察和思考,规训可能显得无关紧要。当玩家的角色被“禁赛”或“封号”,而这个角色对玩家而言并无深厚的情感依附时,并不会引起玩家强烈的情感波动。玩家可能将这种规训视为暂时的障碍,甚至会在其他平台上继续“行动”,因为他们并不将该虚拟角色视为自我认同的一部分。

正如海德格尔关于“锤子”<sup>[8][34-37]</sup>的例子表明的那样,只有当“工具”出现问题时,个体才会从“上手”转向“在手”状态。在游戏中,个体若违反了道德准则,规训机制便发生作用。当规训强度超出玩家对虚拟环境的心理预期,虚拟身体的功能性受到限制,导致玩家将其视为一个需要关注和解决的问题,从而破坏了沉浸感,游戏便会从“上手”状态回到

“在手”状态,使玩家意识到“这只是个游戏”或“这是个工具”,从而削弱原有的沉浸感和认同感。相反,若规训力度适度,不会过度干扰玩家的游戏体验,游戏则可维持在“上手”状态,促使玩家持续投入并将角色视为自身身份的一部分。例如在《王者荣耀》中,战败方设有特殊的补偿机制,败方 MVP (most valuable player)除了段位下降外,还会获得大量的勇者积分,勇者积分可以用来抵消原本会因战败而扣除的星级,这种类型的规训就是一种适度规训。因此,规训的形式需在“上手”与“在手”之间找到平衡。

## 1.3 适度规训的实施策略

基于上述分析,在游戏设计的伦理嵌入中,规训要根据实际的游戏场景进行规定,也就是要基于玩家对“虚拟身体”的认同程度,以确保既能维持游戏的挑战性和公平性,又不至于破坏玩家与“虚拟身体”之间的认同关系。

其一,遵循边际效应递减定律。边际效应递减定律指的是随着某种行为或投入的增加,所获得的额外效益会逐渐减少<sup>[12][37]</sup>。在网络游戏设计中,规训的设计也应遵循这一原则。当玩家首次违反规则或采取不合规行为时,规训具有较大的警示效果,能够有效引导玩家改正行为。但当玩家的行为重复发生,规训的边际效应会逐渐降低,因此需要根据这种递减趋势调整规训的强度。例如,当玩家多次犯规时,规训应逐步增加,但增加幅度应考虑到玩家的容忍度和游戏体验的平衡,避免过度规训导致玩家挫败感或退出游戏。如果规训过于严苛或频繁,玩家的反应可能会变得麻木或产生负面情绪,甚至影响他们对游戏世界的认同感。这种情形下,规训机制的边际效应会趋近于零,甚至会产生反效果。适度的规训可以增强玩家对规则的尊重,同时保持挑战性和公平性。只有当追求的边际收益和边际成本平衡,才能使规训的效果最大化。因此,适度的规训机制可以在特定场域下维护道

① 当我们拿起锤子钉钉子时,并不会特别注意它的形状、颜色、重量等物理属性,而是直接使用它。这种状态被海德格尔称为“当下上手状态”。只有当锤子不再称手,比如锤头松了或者太重了,我们才会停下手上的活,仔细端详这个锤子。这种状态被海德格尔称为“现成在手状态”。总的来说,海德格尔关于“锤子”的例子是为了强调事物的本质和我们认识事物之间的区别,以及我们与世界之间的关联是如何通过实际使用工具来建立的。

德秩序, 有利于伦理嵌入的实现。

其二, 增加规训机制的透明度。借鉴可解释人工智能(XAI)的理念, 结合系统透明度、可追溯性的原则, 以提升玩家对游戏的信任感和整体体验。在游戏开始前, 详细说明游戏规则和相应的规训机制, 使玩家清楚了解哪些行为会导致何种规训。具体实施步骤包括: (1) 阐释“什么”与“为什么”: 当玩家受到规训时, 需明确告知其所受规训的具体内容, 并解释规训背后的原因<sup>[13]47</sup>。(2) 追踪和回溯: 记录玩家的关键行为及其对应的规训决策, 确保系统既能追踪玩家行为, 又能回应设计与发展过程中的道德考量与环境事实<sup>[14]</sup>。(3) 恢复机制: 规训不应仅限于对违规行为的制裁, 更应包含协助玩家恢复正常游戏状态的机制。这可通过设定合理的恢复时长、提供修复资源或引导玩家完成特定任务等方式实现。恢复机制有助于减轻玩家因规训产生的负面情绪, 激励其继续参与游戏, 并加深对虚拟身份的持续认同感。

其三, 引入道德谴责作为规训手段。除了物质损失之外, 社会羞耻感也能对群体内成员的不良行为起到威慑作用, 其他用户的批评和指责会成为一种心理上的厌恶性刺激。当一个人看到他人做了坏事时, 即使这件事没有直接影响到自己, 也会对这个人进行惩罚, 这种机制被称为“第三方惩罚”(third-party punishment)<sup>[15]5</sup>。在游戏世界中, 由于玩家的连接, 任何一个不当行为可能会受到其他用户的批评和谴责。游戏场域提供了一个扩展的监督平台, 任何不道德行为都可能被放大和传播, 从而引发用户的批评和规训。举例来说, 当用户发表不当言论时, 其他玩家的反馈往往会迫使其删除这些言论, 并自觉规范自身言行。这种现象不仅有助于维护虚拟游戏社区的和谐秩序, 还能借助集体监督机制, 强化个体的道德自律。

总之, 规训机制在游戏伦理嵌入中扮演着不可或缺的角色。它通过对“虚拟身体”的认同、对“上手-在手”的状态转化, 以及合理适度的边际递减、透明机制设计和引入道德谴责等手段, 能够在规训玩家行为的同时, 维持玩家的沉浸感与自主性。唯有从道德规范与玩家体验的双重维度出发, 对规训强度与形式进行细致把控, 才能让规训机制在引导玩家遵守

伦理准则的过程中真正实现“寓教于乐”。

## 2 网络游戏设计伦理嵌入的强化机制

强化机制是指通过特定事件或刺激来提高特定行为发生的频率。在网络游戏中, 强化机制不仅能提升游戏的互动性, 还能够有效地将伦理价值嵌入游戏框架中, 从而影响玩家的行为模式。强化主要分为正强化和负强化两种, 正强化通过给予愉悦的刺激来激励玩家重复特定行为, 而负强化则通过消除不愉快的刺激来引导玩家执行期望的行为。在网络游戏中, 强化机制扮演着塑造和调整玩家行为的关键角色, 有效地引导和激励玩家。

### 2.1 “计算主义”在网络游戏设计中的应用

“计算主义”(computationalism)将宇宙视为庞大的计算系统, 认为宇宙时空是离散并可以计算的, 物质的运动与变化可被视为遵循类似细胞自动机般的规则, 具有并行性、局部性和生成性等特点; 数字物理学进一步强化了这一观点, 认为所有物理现象都可用离散的数字信息进行描述与阐释; 约翰·惠勒(John Wheeler)提出的“万物源于比特”理念则凸显了信息在物理世界中的根本地位, 指出一切物理实体与现象最终都可视为信息的记录与处理<sup>[16]</sup>。这些科学与哲学前沿观点不仅在情感计算、计算机视觉和数据挖掘等领域得到落实<sup>[17]9-10</sup>, 也逐渐渗透至网络游戏设计之中。

将以上“数字化思维”映射到游戏设计领域时, 设计者也越来越倾向于通过“数值化”手段, 来增强玩家在虚拟世界中的体验深度与角色塑造感。就“伦理嵌入”而言, 它赋予玩家角色一个可量化的“声望值”或“善恶值”, 用以衡量玩家在游戏世界中的“道德表现”。例如《太阁立志传5》游戏中设有伦理计数系统, 玩家行为将产生两种伦理后果: 通过正当手段提升自我和扩张势力将获得名声/声望值; 采用不正当手段则将获得恶名值<sup>[3]152</sup>。与传统意义上注重对错评判的道德不同, 这里所说的“道德”更强调在游戏环境中与他人互动、对世界做出影响的行为后果。它通过对玩家行为的记录与评价, 进一步影响玩

家在游戏世界中的地位以及NPC（非玩家角色）与其互动时的态度。总之，游戏中的“道德计算”是为了在虚拟环境中，借助明确、可视化的反馈机制，帮助玩家洞察自身行为与后果之间的关系，同时也让游戏设计者能够通过环境规则来引导、强化或限制某些行为。下面将借用斯金纳（B.F. Skinner）的“正强化”<sup>[18]48</sup>（positive reinforcement）与“负强化”<sup>[18]29</sup>（negative reinforcement）理论来进一步阐述强化机制。

## 2.2 正强化机制：激励与奖励

正强化机制是指通过提供奖励或增加积极的刺激，有效地提升某些行为发生的频率。通常所说的奖赏其实是一种“正强化物”<sup>[18]35</sup>，但奖励并非仅限于物质形式，它还涵盖了社会性奖励如表扬和认可，甚至内在的成就感。正强化可以表述为 $S \rightarrow R \rightarrow SR+$ ，“其中，S代表一种刺激或情境；R代表在这种刺激或情境下发生的反应；SR+为反应发生后所得到的正强化物，代表反应后获得的结果，也称为行为后果。”<sup>[19]172</sup>在游戏世界中，正强化的运用更加多样化，除了技术手段所提供的即时反馈与虚拟奖励外，交互界面也能够触发玩家的积极反应。例如，玩家在完成帮助NPC、拯救被困者或对抗邪恶势力等行为后，系统会提升其声望值或授予特殊称号，并同时给予更友好的NPC态度或解锁隐藏任务。随着声望值的不断提高，玩家可获得更丰富的游戏体验，如专属物品、特殊剧情甚至额外信息。通过这种直观且持续的正向反馈，玩家逐渐意识到正面行为带来的种种益处，从而在潜移默化中形成对善行的持续投入与积极追求。

## 2.3 负强化机制：约束与反馈

负强化机制是指“有机体想要‘摆脱’的东西，从这个意义上，负强化物又被说成是让人厌恶的（aversive）。”<sup>[18]29</sup>需要指出的是，“负强化”与前面提到的“规训”是不同的，“负强化”是移除厌恶刺激以提高期望行为的发生频率，而“规训”是施加厌恶刺激以降低非期望行为的发生频率。负强化包括两个阶段：首先，当不良行为出现时给予厌恶刺激；第二，当良好行为出现后就消除厌恶刺激<sup>[19]199</sup>。当个

体面对某种不适或阻碍时，他们会努力摆脱这种状态，从而避免不舒服的经历，负强化在本质上促进了积极的逃避行为，以减少或消除不快的体验。人的行为受到环境的影响，通过改变环境可以调节和改变人的行为。相比于现实世界，游戏世界是一个更容易改变和操控环境的场景。在这个虚拟空间中，设计者可以构建他们所期望的环境。当玩家出现某些不良或“恶”的行为（例如偷窃、滥杀无辜等）时，游戏系统会根据规则给予降低声望值；若玩家随后转向正面行为，便可增加声望值，从而减少或避免再次体验不适。这种机制本质上提高了玩家对“逃避或停止不良行为”的意愿。当玩家的声望值超过一定负值界限，会导致NPC的排斥、商店涨价、资源获取难度增加等消极后果。若要消除这些规训，玩家往往必须持续完成有益于公共秩序的行动，才能逐渐恢复声望并重新获得正常待遇。这种厌恶性刺激有效地将“伦理嵌入”到虚拟世界中，在一定程度上映射了玩家在现实中社会规范的约束与后果。

总体而言，在“计算主义”理念下，强化机制作为一条潜移默化的纽带，将游戏与伦理紧密连接在一起：一方面，正强化则凭借多样化的奖励途径，不断鼓励善行与合作；另一方面，负强化通过减少不适来抑制不良行为，二者相辅相成，为玩家带来更具深度与启发性的道德实践体验。随着数字技术与玩家行为研究的不断推进，强化机制在未来的游戏设计中将拥有更广阔的应用前景，为道德规范的嵌入与社会责任感的培养提供更多可能性。然而，将道德数值化在运用时仍需保持谨慎。一方面，过度依赖数值衡量可能异化真实道德的复杂性；另一方面，若将一切都视为可计算的指标，便容易忽视玩家的情感与主观能动性。因此，网络游戏设计必须在技术与伦理之间保持平衡：既要充分利用算法与强化手段引导玩家遵守道德准则，也要为玩家保留充分的自由意志与多元选择空间。只有立足于对道德与数字化特征的深刻理解，才能使伦理嵌入真正成为激发玩家思考的内在动力。

## 3 网络游戏设计伦理嵌入的体验机制

体验机制指的是玩家与游戏世界之间互动的方

式, 包括玩家与游戏系统、虚拟角色以及其他玩家之间的动态关系。通过精心设计的情境和多样化的操作方式, 玩家不仅能够深入体验游戏情节, 还能在与系统、角色以及其他玩家的互动过程中, 自主探讨道德议题并做出道德判断。这种“交互-反馈”循环使得游戏超越了传统的单向教育模式, 营造出一种沉浸式的伦理学习体验。

### 3.1 网络游戏: 道德教育的新媒介

道德教育是借助对社会成员的道德教化, 增进其对社会规范的认同与内化, 达至道德共识, 继而为社会伦理空间凝聚道德合力, 共筑共生空间<sup>[20]120</sup>。这一过程通过传授道德原则与规范, 能够有效提升受教育者的道德修养, 培养其良好的道德决策能力与高尚的道德品质。然而, 传统的道德教育往往依赖单向性的“命令-服从”模式, 以教育者的权威价值观为中心, 通过重复灌输与持续感化, 使受教者在相对封闭的环境中逐渐内化主流价值观。此种模式虽然在一定程度上提升了道德教育效果, 却因缺乏互动而常被批评为“人学空场”<sup>[21]102</sup>。只有充分调动学习者能动性, 实现更深层次双向交流, 才更有利于培养真正的道德反思与自主判断。

随着数字时代的到来, 通过新兴媒介进行道德教育的形式不断丰富, 它们通过不同的感官与信息传递方式实现既定的教育目标。从麦克卢汉(Marshall McLuhan)的“冷-热”媒介理论来看, 热媒介以“高清晰度”为特征, 要求的参与度相对较低; 冷媒介则以“低清晰度”为特点, 需要更程度的主动参与<sup>[22]39</sup>。当然, 冷和热是相对的, 以文字和影视为例, 文字因其抽象性和对阅读者主观理解的依赖, 在相对意义上被视作一种“冷媒介”: 读者需要运用想象力和思考能力去“填补”文字所提供的有限线索; 影视则借助声音、画面与剪辑技术, 在信息呈现方面往往具有更高的清晰度, 给人的想象空间更小, 因此是一种“热媒介”。相比于这两种媒介, 网络游戏也可以作为道德教育的媒介。相比文字而言, 网络游戏以视觉、听觉与操作反馈构建高度沉浸的环境, 是一种“热媒介”; 而较于“影视”这种媒介, 网络游戏又要求玩家不断选择与思考, 是一种“冷媒介”。网

络游戏则凭借多重感官融合与玩家选择的交互机制, 恰恰兼具两者优势, 能够通过画面与音效提升沉浸感, 又利用多重任务及道德抉择提升玩家的主动思考与反思。

在沉浸式体验和场景设计的支持下, 网络游戏逐渐成为道德教育中的一种重要媒介, 为玩家提供了独特的道德实践和反思机会。美德伦理学强调个体在面对复杂道德困境时, 如何通过自主选择、深度反思和实践, 逐步实现道德成长, 网络游戏中的道德抉择是这一理念的较好体现, 尤其是在面对角色命运、情感冲突和伦理选择时, 玩家的每一个决定都将直接影响游戏的走向, 并促使其反思自身的道德观和价值取向<sup>[23]94-96</sup>。例如, 《行尸走肉》这款游戏, 通过一系列困难的道德选择, 要求玩家在复杂的情境中做出决定, 玩家的每个选择都不仅关乎游戏的剧情发展, 更引发对道德责任和人性困境的深刻反思<sup>[24]102</sup>。这种基于互动和选择的道德教育, 促使玩家在游戏过程中体验并内化道德判断, 为其提供了实践美德和培养品格的空间。通过沉浸式体验和互动式反思, 网络游戏不仅能够提供富有挑战性的道德情境, 还能为玩家提供更为深刻的道德教育, 帮助其在复杂多变的情境中不断进行道德反思和品格塑造。

### 3.2 玩家参与: 从互动到内化

界面在网络游戏中的功能不只是提供操作指令或展示视觉元素, 更是连接用户与系统的一种“中介”, 从而在道德教育中扮演关键角色。它通过各种视觉隐喻, 把文本或数据转化为图形化符号, 也重构了日常生活中常见的媒介形式<sup>[25]21</sup>。当玩家在界面中进行操作并获得即时反馈, 便能更加直观地理解与体会行为后果。若只在游戏中简单加入文字提示或影视宣传, 往往不足以激发玩家持续的关注与思考; 反之, 通过丰富的交互方式, 玩家才能真正感受到自己行为背后的道德含义, 并在与游戏系统的对话中不断进行内省。

进一步而言, 交互属性是网络游戏得以施展道德教育功能的根本动因。互动意味着玩家与系统之间进行双向沟通, 形成一种灵活的反馈机制。这一机制能够根据玩家的行为和系统的响应进行动态调整, 从而

在玩家的行动与系统反馈之间建立起弹性的互动结果。交互的设计过程体现为“观察（observation）-探索（exploration）-修改（modification）-相互变化（reciprocal change）”这4个步骤<sup>[25]59</sup>。在“观察”阶段，玩家会利用感官全面接收信息，初步了解游戏所营造的善恶冲突情境，并形成最初的道德认知。在“探索”阶段，玩家在好奇心和试探心理的驱使下，开始寻找可行的行为路径或价值观选项。如果网络游戏能够合理设定道德限制或给予适度引导，便能帮助玩家形成对自身行为后果的初步预判，也为后续更深层的决策奠定基础。“修改”阶段，玩家在已有认知的基础上，有意识地选择具体行为，并从系统的即时或延时反馈中感受不同决定所产生的后果。此时，如果游戏能够通过动态任务、剧情转折等方式展示行为的道德影响与价值冲突，不仅能让玩家更真切地体验到自身立场的正当或争议之处，也能促使其进行道德反思。“相互变化”阶段则进一步体现了游戏的开放性与可塑性，玩家的行为会改变游戏环境，新的游戏环境又会引导或迫使玩家重新审视自我决定，从而形成多次迭代的交互循环。这种不断往复的互动过程，使得玩家在做出道德选择的同时，也在不断“重塑”自己的价值判断与道德观念。

通过这四个交互步骤的层层递进，不仅能更深刻地理解玩家在游戏中的思维和情感变化轨迹，也能据此设计更具道德教育意义的情景与机制。对网络游戏的开发者而言，这意味着在游戏系统与界面设计时，应注重营造多元的道德冲突与反馈方式，从而充分挖掘玩家的行为动机与价值抉择潜能。只有当玩家能够在观察、探索、修改与相互变化的过程中不断生成新的道德认知与情感体验，游戏才可能最大化地发挥其道德教化与社会影响力，为玩家带来真正意义上的德性成长和道德内化。

### 3.3 体验机制的具体策略设计

在网络游戏设计的体验机制中，场景设计是将道德元素与玩家互动融为一体的关键环节。设计者可以打造更加贴近现实、富有深度的道德情境，让玩家在游戏过程中主动思考并内化道德规范。具体方法如下：

其一，触发“伦理认知失调”（ethical cognitive

dissonance）。所谓“伦理认知失调”，是指在游戏的不同代理模式之间，玩家所体验到的有意识的创造性冲突。通过设计超越传统善恶二元对立的情境，创造出“伦理认知失调”的体验，引导玩家在自我角色信念、个人利益与社会责任之间经历冲突与张力，从而促使他们反思行为背后的道德基础<sup>[26]1-13</sup>。例如，在《辐射：新维加斯》游戏中，玩家经常需要在多元价值观之间做出艰难抉择，正是这种张力让玩家切身感受到道德选择的复杂性，激发更深的思考与判断。

其二，融合“道德游戏分类法”（MGT）与分支叙事。MGT由两个维度组成，并构成四个象限，代表提供给玩家的不同类型的选择（系统性和脚本化）以及结局的风格（分支和线性）<sup>[27]</sup>。将“系统性选择”和“脚本化选择”相结合，可使玩家在显性和隐性两个层次都体验到道德决策的影响。系统性选择由游戏规则或资源机制潜在决定；脚本化选择则通过明确的剧情与对话呈现；当两种选择方式并行时，玩家既能在关键叙事情境中做出直观决策，也会在日常探索中无意触发“道德”或“不道德”行为，最终引发环境或角色态度的悄然变化。这样不仅让玩家立刻看见道德决定带来的情节分支，也能感受到长远累积所带来的系统层面影响。

其三，强化情境营造与角色塑造。通过塑造“真实后果”与“富有感染力的叙事背景”，让道德选择不再流于形式。具体而言，要构建一个兼具历史厚度与多元文化特色的视角，在不同社会势力或信仰的碰撞中，为玩家提供更强的沉浸感与代入感。同时，借助多维度的角色形象与人际关系来营造情感纽带，使玩家在做出每一次道德抉择时都感受到由情感牵绊或利益纠葛所带来的心理冲击。当NPC或同伴展现出各自独立的立场、需求与性格特质，并在玩家所处的情境中引发冲突与张力时，玩家便会更加关注自己言行的后果，并更愿意主动思考与反省。最终，在反复的抉择与反馈过程中，玩家能够逐步培养对虚拟角色与虚拟社会的责任感，并进一步内化相关的伦理价值。

在上述策略基础上，为保证前后逻辑的统一与完整，可将叙事的三个维度应用到体验机制上：叙事的连贯性（coherent storytelling），知识的收集与传递

(knowledge collection and transfer), 技术的独特性 (specificity of technology) [28]。所谓叙事的连贯性, 即通过在开端、发展和结局之间建立清晰的逻辑脉络, 将所有道德选择与剧情推进紧密交织, 保证玩家对故事的理解与沉浸感, 并维持持续的参与热情。所谓知识的收集与传递, 即采用易于理解的故事化形式呈现复杂信息和背景冲突, 使玩家在游戏探索和互动中自发吸收知识或情报, 不断丰富对世界观与角色关系的认知, 也更能体会道德抉择的深层意涵。所谓技术的独特性, 即借助游戏引擎及交互系统的灵活性与可扩展性, 使道德决策的后果能以更丰富、多变的方式实时呈现, 强化玩家的情感冲击与责任感, 并通过多元化的反馈机制让玩家切身体会到不同选择所引发的系统性影响。

总体而言, 体验机制为伦理嵌入提供了更为灵活、多维的实践场域。在角色代入与场景体验的层层推进下, 玩家可于游戏世界中直接“试验”并反思不同的价值观与行为后果。若能充分利用情境化设计与实时反馈的优势, 搭配前沿技术手段加以强化, 体验机制将会在未来的游戏设计与社会教育中发挥更大潜能, 让道德规范与玩家体验实现真正的“寓教于乐”与持续共生。

## 4 结语

在数字时代背景下, 网络游戏已不仅仅是一种娱乐方式, 而逐渐演变为融合社交、文化和教育功能的重要媒介。然而, 随着网络游戏设计中伦理价值缺失所引发的社会问题日益突出, 在游戏设计中嵌入伦理价值显得尤为必要。本文深入探讨了网络游戏中伦理价值嵌入的必要性, 并提出规训、强化与体验三种不同的机制, 这三种机制之间既具有相对的独立性, 同时又相互支撑, 共同推动伦理价值在网络游戏设计中的有效嵌入。

## 参考文献

- [1] 吴一迪. 论劝导游戏及其对劝导技术伦理困境的超越[J]. 科学技术哲学研究, 2021, 38(4): 86-92.

首先, 规训机制是一种以强制性规范约束玩家行为的方式, 通过适度平衡游戏秩序与玩家沉浸感, 有效防范和纠正不当行为。结合“虚拟身体”认同理论, 规训机制的有效性取决于玩家对虚拟身份的认同程度。当玩家对虚拟身份的认同感越强, 规训机制的作用就越明显。同时, 规训机制可以借助边际效应递减定律, 避免过度规制带来的玩家反感; 通过提高机制透明度, 让玩家清楚认识到行为规范的意义与后果; 同时引入适度的道德谴责, 强化玩家对违规行为的负面感知, 推动玩家自觉遵守游戏道德规范。

其次, 强化机制在规训基础上, 进一步增强玩家的主动性。借助计算主义视角, 将玩家的道德行为转化为可量化的数值指标。在此基础上, 通过正负强化的方式引导玩家自觉践行善行: 正强化通过奖励、称赞或提升虚拟身份地位, 激励玩家重复表现出符合伦理规范的行为; 负强化则通过移除或减少不愉快的游戏情境或惩罚性刺激, 促使玩家避免或纠正不道德行为。这种强化方式不仅增强了游戏的互动性, 也在潜移默化中引导了玩家的道德行为习惯与认知模式的塑造。

最后, 体验机制则更加侧重玩家在游戏情境中的道德决策与自主反思, 通过沉浸式、情境化的设计, 使玩家从被动接受伦理教育转变为主动参与道德实践。体验机制能够通过触发“伦理认知失调”, 使玩家在游戏过程中感受到道德决策的真实困境与冲突, 从而激发道德反思; 通过融入道德游戏分类法与分支叙事设计, 加强情境与角色塑造, 使玩家自主探索道德选择的后果, 逐步内化道德观念与价值观。

规训、强化与体验三种机制各具特色, 既相互独立, 又紧密联系、相互支撑。规训机制奠定了伦理规范的基础约束力, 强化机制在此基础上激励了玩家道德行为的主动性, 而体验机制则进一步促进了玩家对道德规范的内在认同与深刻反思。三者协同作用, 不仅保持了游戏的娱乐性与挑战性, 也实现了对玩家行为潜移默化的伦理引导。

- Wu Y D. On persuasive games and their transcendence over the ethical dilemmas of persuasive technology[J]. *Studies in Philosophy of Science and Technology*, 2021, 38(4): 86-92.
- [2] Yuan Y, Fu K, Venter B P, et al. Ethics as a game? Towards a framework for game design[J]. *Sociology Mind*, 2019, 9(3): 135-150.
- [3] 曾劭. "后设伦理" 如何可能: 电子角色扮演游戏中的伦理与历史[J]. *天府新论*, 2024(2): 150-160.
- Zeng Q. How is "post-setting ethics" possible: Ethics and history in electronic role-playing games[J]. *New Horizons from Tianfu*, 2024(2): 150-160.
- [4] 何志玉, 陆永胜. "猜你喜欢": 福柯规训权力理论视域下的网络休闲[J]. *新疆师范大学学报(哲学社会科学版)*, 2024, 45(5): 137-144.
- He Z Y, Lu Y S. "Guess you like it": Internet leisure from the perspective of Foucault's theory of disciplinary power[J]. *Journal of Xinjiang Normal University (Philosophy and Social Sciences)*, 2024, 45(5): 137-144.
- [5] 张汝伦. 现代西方哲学十五讲[M]. 北京: 中信出版社, 2020.
- Zhang R L. *Modern Western Philosophy*[M]. Beijing: Citic Press Corporation, 2020.
- [6] 索引, 闫宏秀. 身体现象学视域下虚拟现实体验的生成及其增强效应[J]. *自然辩证法研究*, 2023, 39(3): 82-90.
- Suo Y, Yan H X. The enactment and enhancement effect of virtual reality experience from the perspective of phenomenology of body[J]. *Studies in Dialectics of Nature*, 2023, 39(3): 82-90.
- [7] 卡尔·米切姆. 技术哲学概论[M]. 殷登祥, 等, 译. 天津: 天津科学技术出版社, 1999.
- Mitcham C. *Thinking through Technology: The Path between Engineering and Philosophy*[M]. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.
- [8] 唐·伊德. 技术与生活世界: 从伊甸园到尘世[M]. 韩连庆, 译. 北京: 北京大学出版社, 2012.
- Ihde D. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*[M]. Bloomington: Indiana University Press, 1990.
- [9] 李伟, 卫子昊. 从"缺席共生"到"虚实共生": 元宇宙时代身体-技术的关系变迁[J]. *自然辩证法通讯*, 2023, 45(8): 48-55.
- Li W, Wei Z H. From "absent coexistence" to "virtual-real symbiosis": The changing body-technology relationship in the metaverse era[J]. *Journal of Dialectics of Nature*, 2023, 45(8): 48-55.
- [10] 李伦, 孙玉莹. 话语·权力·呈现: 数字身份的生成逻辑[J]. *湖南师范大学社会科学学报*, 2023, 52(6): 32-38.
- Li L, Sun Y Y. Discourse, power and presentation: Generative logic of digital identity[J]. *Journal of Social Science of Hunan Normal University*, 2023, 52(6): 32-38.
- [11] Simpson B. What happens online stays online? Virtual punishment in the real world[J]. *Information & Communications Technology Law*, 2011, 20(1): 3-17.
- [12] Carvalho Castro L, Souza Araujo A. Marginal utility & its diminishing methods[J]. *International Journal of Tax Economics and Management*, 2019, 2(2): 35-47.
- [13] 于雪. 基于机器能动性的人机交互信任建构[J]. *自然辩证法研究*, 2022, 38(10): 43-49.
- Yu X. Constructing trust in human-machine interaction based on machine agency[J]. *Studies in Dialectics of Nature*, 2022, 38(10): 43-49.
- [14] 于雪, 段伟文. 人工智能的伦理建构[J]. *理论探索*, 2019(6): 43-49.
- Yu X, Duan W W. Ethical Construction of Artificial Intelligence[J]. *Theoretical Exploration*, 2019(6): 43-49.
- [15] Robertson C E, Shariff A, Van Bavel J J. Morality in the anthropocene: The perversion of compassion and punishment in the online world[J]. *PNAS Nexus*, 2024, 3(6): 193.
- [16] 李建会. 科学前沿的计算主义哲学意蕴[J]. *哲学动态*, 2012(12): 74-81.
- Li J H. The philosophical implication of computationalism in the frontier of science[J]. *Philosophical Trends*, 2012(12): 74-81.
- [17] 拉斐尔·A. 卡里罗, 多利安·皮特斯. 积极计算: 体验重塑科技未来[M]. 张克俊, 张乐凯, 等, 译. 北京: 电子工业出版社, 2018.
- Calvo R A, Peters D. *Positive Computing: Technology for Wellbeing and Human Potential*[M]. Cambridge: The MIT Press, 2014.
- [18] B.F. 斯金纳. 超越自由与尊严[M]. 方红, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2022.
- Skinner B F. *Beyond Freedom and Dignity*[M]. Indianapolis: Hackett Publishing Company, Inc., 2002.
- [19] 王辉. 行为改变技术[M]. 2版. 南京: 南京大学出版社, 2014.
- Wang H. *Behavior Change Technology*[M]. 2nd ed. Nanjing: Nanjing University Press, 2014.
- [20] 宋晔, 刘博文. 道德教育: 如何重建道德空间[J]. *华南师范大学学报(社会科学版)*, 2023(3): 119-129, 207.
- Song Y, Liu B W. Moral education: How to rebuild moral space[J]. *Journal of South China Normal University (Social Science Edition)*, 2023(3): 119-129, 207.

- [21] 潘建红. 科技时代道德教育的遮蔽与回归[J]. 自然辩证法通讯, 2007, 29(1): 102-104.  
Pan J H. The obscuration and return of moral education in the era of science and technology[J]. Journal of Dialectics of Nature, 2007, 29 (1): 102-104.
- [22] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介:论人的延伸[M]. 何道宽, 译. 南京: 译林出版社, 2022.  
Mcluhan M. Understanding Media: The Extensions of Man[M]. Cambridge: The MIT Press, 1994.
- [23] 李敏, 李爽. 网络游戏是否可以“教授”道德?[J]. 自然辩证法通讯, 2020, 42(7): 93-100.  
Li M, Li S. Can online game "teach" moral?[J]. Journal of Dialectics of Nature, 2020, 42(7): 93-100.
- [24] Ferchaud A, Oliver M. It's my choice: The effects of moral decision-making on narrative game engagement[J]. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 2019.
- [25] Şenova F. Remediating the Data: A Study on the Interactive Dimensions in New Media[M]. Ankara: Bilkent University, Institute of Fine Arts, 2005.
- [26] Schrier K, Gibson D. Ethics and Game Design: Teaching Values through Play[M]. Hershey, PA: Information Science Reference, 2010.
- [27] Tancred N, Vickery N, Wyeth P, et al. Player choices, game endings and the design of moral dilemmas in games[C]//Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts. Melbourne, VIC, Australia. ACM, 2018: 627-636.
- [28] Bruckner F, Baumann C, Husinsky M, et al. Interactive storytelling for immersive media, augmented manufacturing, and digital healthcare [J]. Interactive Film & Media Journal, 2022, 2(4): 66-75.

# Discipline, Reinforcement, and Experience: The Triple Mechanisms of Ethics Embedment in Online Game Design

Feng Yibo, Zhang Wei\*, Wang Qian

*School of Humanities, Dalian University of technology, Dalian 116024, China*

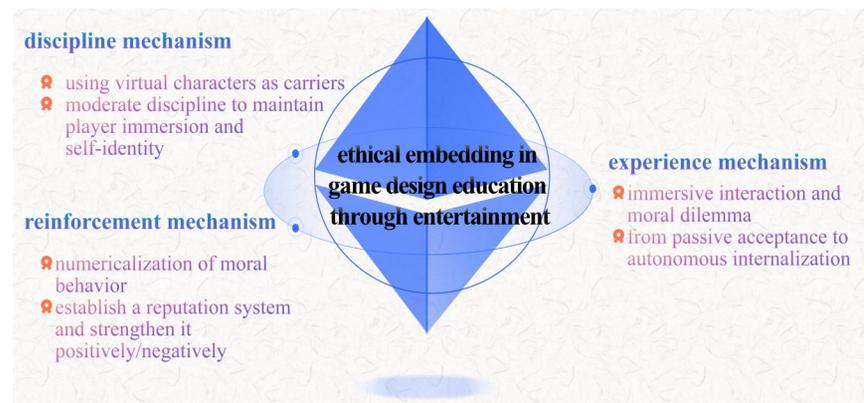
## Highlights

**Discipline mechanism:** Regulate player behavior based on virtual identity theory, emphasizing appropriate measures to maintain immersion and self-identity.

**Reinforcement mechanism:** Digitize moral behavior and establish a reputation system, using rewards and punishment avoidance to encourage ethical actions.

**Experience mechanism:** Promote active reflection on moral issues through immersive interaction and contextual design, facilitating the internalization of ethical norms.

## Graphical Abstract



**Abstract:** As a significant cultural medium in the digital era, online games have transcended their mere entertainment function to evolve into novel platforms for social interaction. Addressing the social issues arising from the deficiency of ethical values in current online game design, it becomes imperative to embed ethical values within game frameworks to regulate and guide players' moral decision-making and behavioral patterns. Discipline, reinforcement, and experiential engagement provide three implementation pathways for ethical integration in online game design. At the disciplinary level, by synthesizing the “virtual body” identification theory, game design can be optimized through balanced regulation of gaming order and immersive experiences. In the reinforcement dimension, adopting a computational perspective enables the quantification of moral behaviors, with reputation value systems serving to implement bidirectional reinforcement (positive/negative) of players' moral behavioral tendencies. Regarding experiential dimensions, contextualized interactive designs shift players from passive acceptance of moral values to proactive engagement in moral decision-making and reflective practices. When taken together, these three dimensions—discipline, reinforcement, and experience—can be interwoven into a cohesive whole, ultimately heightening the enjoyment and depth of the gaming experience. More importantly, this synergy can guide players toward a more conscious and voluntary adherence to moral standards. By seamlessly integrating ethical value systems into entertaining virtual experiences, it becomes possible to achieve the much-desired outcome of “education through entertainment”, thereby realizing a twofold success: enhancing the player's enjoyment while simultaneously cultivating ethical awareness and responsible behavior.

**Keywords:** online game; ethics embedment; discipline; reinforcement; experience