



新闻爱好者

Journalism Lover

ISSN 1003-1286, CN 41-1025/G2

## 《新闻爱好者》网络首发论文

题目：代码即契约 参与即信任：深度游戏化视域下的社会信任重构  
作者：喻国明，蔡澈，涂远浩  
DOI：10.16017/j.cnki.xwahz.20260402.002  
网络首发日期：2026-04-02  
引用格式：喻国明，蔡澈，涂远浩. 代码即契约 参与即信任：深度游戏化视域下的社会信任重构[J/OL]. 新闻爱好者.  
<https://doi.org/10.16017/j.cnki.xwahz.20260402.002>



**网络首发：**在编辑部工作流程中，稿件从录用到出版要经历录用定稿、排版定稿、整期汇编定稿等阶段。录用定稿指内容已经确定，且通过同行评议、主编终审同意刊用的稿件。排版定稿指录用定稿按照期刊特定版式（包括网络呈现版式）排版后的稿件，可暂不确定出版年、卷、期和页码。整期汇编定稿指出版年、卷、期、页码均已确定的印刷或数字出版的整期汇编稿件。录用定稿网络首发稿件内容必须符合《出版管理条例》和《期刊出版管理规定》的有关规定；学术研究成果具有创新性、科学性和先进性，符合编辑部对刊文的录用要求，不存在学术不端行为及其他侵权行为；稿件内容应基本符合国家有关书刊编辑、出版的技术标准，正确使用和统一规范语言文字、符号、数字、外文字母、法定计量单位及地图标注等。为确保录用定稿网络首发的严肃性，录用定稿一经发布，不得修改论文题目、作者、机构名称和学术内容，只可基于编辑规范进行少量文字的修改。

**出版确认：**纸质期刊编辑部通过与《中国学术期刊（光盘版）》电子杂志社有限公司签约，在《中国学术期刊（网络版）》出版传播平台上创办与纸质期刊内容一致的网络版，以单篇或整期出版形式，在印刷出版之前刊发论文的录用定稿、排版定稿、整期汇编定稿。因为《中国学术期刊（网络版）》是国家新闻出版广电总局批准的网络连续型出版物（ISSN 2096-4188，CN 11-6037/Z），所以签约期刊的网络版上网络首发论文视为正式出版。

# 代码即契约 参与即信任：深度游戏化视域下的社会信任重构

喻国明 蔡澈 涂远浩

**【摘要】** 在风险社会的背景下，传统人际信任半径收缩，而基于制度的“浅层游戏化”信任则因停留于外部激励与单向规则，难以应对现代性风险带来的信任危机。本文提出“深度游戏化”理论框架，主张超越游戏元素的工具性堆叠，将游戏逻辑深度嵌入社会治理底层，构建社会“元操作系统”。依托物联网、区块链与 AI 技术，构建“可参与、可协作、可审计”的系统架构。通过全息信任场域实现语义对齐，通过智能合约将信任从“人际承诺”升级为“代码承诺”，通过 DAO 组织实现自由人的自由联合。于是，深度游戏化重构了社会信任的生成逻辑，推动信任模式从静态依附转向动态增强、虚实相交的复合型信任。这不仅是技术应用的革新，更是通过数字技术实现社会协作与公共生活扩展的必然趋势。

**【关键词】** 深度游戏化；社会信任重构；区块链治理；DAO 组织；元操作系统；复合型信任

**【作者简介】** 喻国明：北京师范大学新闻传播学院教授、北京师范大学传播创新与未来媒体实验平台主任、中国新闻史学会传媒经济与管理专委会创会理事长；蔡澈：北京师范大学传播创新与未来媒体实验平台研究员；涂远浩：北京师范大学传播创新与未来媒体实验平台研究员

**【基金项目】** 2025 年度国家社会科学基金重点项目《数智媒介对政治观点极化影响的国际比较研究》(项目编号：25AZD037)

## 一、风险与异化：信任危机的现代性困境与游戏化悖论

我们正在从一个靠“熟人面子”和“制度条文”建立信任的时代，走向一个靠“算法代码”和“游戏规则”建立信任的新纪元。

众所周知，信任是社会协作与秩序的基石。德国社会学家齐美尔指出，“信任是社会中最最重要的综合力量之一”，“离开了人们之间的一般性信任，社会自身

将变成一盘散沙，因为几乎很少有什么关系能够建立在对他人确定的认知之上<sup>①</sup>”。信任的形态与特定时代的技术媒介和社会结构紧密结合，在传统社会中，其主要凝结于血缘、亲缘与地缘等具身关系网络之中。然而，“风险社会”的来临使传统人际信任的半径在全球化、流动性与不确定性的冲击下不断收缩，其固有的封闭性、排他性与信息不对称性成为现代复杂社会协作的桎梏<sup>②</sup>。在此背景下，加入“游戏化”（Gamification）元素的机制项目建立起了对规则体系的浅层信任<sup>③</sup>。但当下的游戏化实践仍停留在“表象”层面，未能将其精神内涵深度融入社会治理的底层逻辑之中，构建的信任模式仍处于单向静态的阶段。

与游戏化不同，“深度游戏化”并非游戏元素的层层堆叠，而是一种社会治理逻辑的底层重构。它将游戏化的思维、个体的价值与技术架构进行深度融合，使信任的生成从依赖外部激励的“规则服从”，转向源于内在价值发现、认同与创造的巨大潜力。换句话说，当信任“掉线”：我们为何需要一场从浅层到深层的修复？显然，浅层游戏化只是给枯燥的制度穿上了“积分与徽章”的糖衣，一旦奖励消失，信任的裂缝便会重现。因此，深度游戏化下的社会不是简单的小游戏插件，而是能够有内生动力、充实体验和及时反馈的大型游戏。基于此，本文试图探讨的问题是，当下社会的信任危机从何而来？游戏化策略如何应对这一危机，又为何无法完全解决问题？最后，深度游戏化的社会图景能够以何种方式消弭危机，重新建立有保障的社会信任？等等。

## 二、从人际依附到代码规训：信任中介的三次技术跃迁

信任，指的是“对一个人或一个系统之可依赖性所持有的信心。在一系列给定的后果或事件中，这种信心表达了对诚实或他人的爱的信念，或者，对抽象原则（技术性知识）之正确性的信念。”<sup>④</sup> 茹克尔认为信任产生有三种模式：来源于过程、来源于特征和来源于制度<sup>⑤</sup>。由此可见，信任从主体到达客体的过程，总是需要某种“中介”才能形成。此“中介”可以是他人的人格特征或是制定的

<sup>①</sup> 西美尔.货币哲学[M].陈戎女, 耿开君, 等, 译. 北京: 华夏出版社, 2018.

<sup>②</sup> 任嘉,张明倩.从“言而有信”到“数而有信”:信任机制的数字化转型——来自企业融资约束的证据[J].社会科学,2025,(02):120-134.DOI:10.13644/j.cnki.cn31-1112.2025.02.010.

<sup>③</sup> Masso A, Puura A, et al.Using gamification to engage citizens in micro-mobility data sharing[J/OL]. Data in brief, 2025, 61.

<sup>④</sup> 吉登斯.现代性的后果[M]. 田禾, 译. 南京: 译林出版社, 2011: 30.

<sup>⑤</sup> 张洪忠,任昊炯.超越“第二自我”的人机对话——基于 AI 大模型应用的信任关系探讨[J].新闻大学,2024,(03):47-60+118-119.

某项条约规则。在技术发展及社会革新下，信任“中介”的形态持续发生变化，从而推动着信任生成机制的演进。这种机制的更新，既不是完全替代，也不是简单叠加，而是一种持续互动和补充的动态过程。

### （一）前游戏化阶段：人际信任与制度信任

传统社会中，技术和交通条件受限，人们的行动范围较窄，普遍生活在相对封闭、稳定和同质化的群体中，形成了以情感纽带、道德义务和熟人关系为基础的人际信任。这种信任以血缘和地缘为基础，依赖于现实生活中的亲密交往，并受到家族或地区的风俗习惯、道德规范的强化。在这种社会关系结构下，人们无法走出狭隘的交往范围，生产上的自给自足也无需更多的和更大范围的往来<sup>①</sup>，呈现出具身化的范围性信任。

随着技术发展和现代性的到来，个体的行动范围大大拓宽，日常沟通和互动呈现越来越强的“脱域”特征<sup>②</sup>。人们打交道的对象从亲属和邻里，拓展到了包含陌生人以及非人对象在内的更大范畴。个体日益依赖于抽象的系统，人际信任的半径难以覆盖这些非人格化的庞大体系<sup>③</sup>。吉登斯将脱域机制的类型划分为两种，一是“象征标志”，即相互交流的媒介；另一种则是专业队伍和技术成就所组成的“专家系统”<sup>④</sup>。在这两种“中介”条件下，信任在一定程度上也产生了“脱域”或“脱身”的现象，不再直接指向某个人或某个组织，而指向了其背后指示的某种制度或规则<sup>⑤</sup>。举例而言，一位新进入大学的学生可以信任自己的老师，因为对方是负有盛名的教授，其可信性得到了学校和学术发表机构的“背书”；这同时存在一个隐含的前提，即学校和学术发表机构的可信性也得到了国家机构和学术共同体的“背书”。卢曼区分了人际信任和制度信任，认为人际信任建立在人与人之间的情感联系的基础上，而制度信任则建立在人与人交往中受到的规范准则制约的基础上<sup>⑥</sup>。制度作为“体外化”的“中介”形态，将人们从长时

<sup>①</sup> 彭泗清.信任的建立机制:关系运作与法制手段[J].社会学研究,1999,(02):55-68.

<sup>②</sup> 文军,刘雨航.不确定性:一个概念的社会学考评——兼及构建“不确定性社会学”的初步思考[J].天津社会科学,2021,(06):73-83.

<sup>③</sup> 冯仕政.我国当前的信任危机与社会安全[J].中国人民大学学报,2004,(02):25-31.

<sup>④</sup> 吉登斯.现代性的后果[M].田禾,译.南京:译林出版社,2011.

<sup>⑤</sup> 喻国明,陈雨婷,席一帆.AIGC下社会信任重建的逻辑可能与实践路径[J].辽宁大学学报(哲学社会科学版),2025,53(05):1-7.

<sup>⑥</sup> 郑红娥,张艳敏.论系统信任:关于中国信任问题的思考[J].江淮论坛,2008,(01):116-122.

间的具身交往中解放了出来,使人们能够以较为简单的方式信任陌生人和非人格的组织<sup>①</sup>。

然而,随着现代化程度的继续加深,制度信任也遭遇了危机。乌尔里希·贝克宣告了风险社会的到来,丛生的各类风险远远超出一般民众的知识范围,政府、媒体和意见领袖等成为了风险的定义者<sup>②</sup>,个体的信任建立在深度的“拟态环境”之上。风险的复杂性和解释难度为信任的构建带来挑战,而缺位的风险沟通可能直接导致信任的崩塌。同时,互联网和新媒体的勃兴促成了传播权力的下放,每个人都可以在网络上发表意见,但信息质量却得不到保障。信息过量的环境不仅造成个体认知负荷过载,也使得那些作为制度信任基础的主体的声量受到了相对削弱,个体的信任丢失了定位的“锚点”。此外,互联网虽然将人们联结到了一起,但也催生出信息茧房、群体极化、虚假信息泛滥等诸多问题,进一步侵蚀了社会信任的根基。现代性离我们原来越近,而信任却离我们越来越远。

## (二) 游戏化阶段: 游戏元素修饰信任

麦克卢汉认为,人类社会经历了“部落化(tribalization)-去部落化(detribalization)-再部落化(retribalization)”的三次社会形态更迭,带来社会关系、社会秩序的解构与重构<sup>③</sup>。作为“再部落化”的现代社会,信任模式面临着两大挑战:其一,传统的人际与制度信任受到冲击,信任出现了“空洞”和“断层”,阻碍社会的稳定和发展;其二,相较于现实环境,数字化的生存方式为修补信任“空洞”提出了更高要求。因此,我们需要一种能够适应并激活当下技术和社会发展的机制,作为修复信任链路的“补丁”。

现代社会的生产效率大大提高,人类社会突破了物质短缺的梦魇,个体拥有更多的可支配精力和时间盈余,将目光投向了对个体价值和体验的追求<sup>④</sup>。“游戏化”理念因而彰显出其独特价值。简单来说,游戏化就是在非游戏环境中运用游戏元素<sup>⑤</sup>,通过行为激活心流体验、替代现实体验和享乐体验来引导个体的行

<sup>①</sup> 邓理峰. 低碳转型与风险沟通中的信任缺失: 基于江门反核事件的分析[J]. 全球传媒学刊, 2023, 10(02): 101-127.

<sup>②</sup> 乌尔里希·贝克. 风险社会: 新的现代性之路[M]. 张文杰, 等, 译. 南京: 译林出版社, 2022

<sup>③</sup> 喻国明, 滕文强, 鄧慧. 元宇宙推动社会“重新部落化”的底层逻辑与关键入口[J]. 未来传播, 2022, 29(06): 2-9+133.

<sup>④</sup> 喻国明, 景琦. 传播游戏理论: 智能化媒体时代的主导性实践范式[J]. 社会科学战线, 2018, (01): 141-148+2.

<sup>⑤</sup> Deterding S, Dixon D, et al. From game design elements to gamefulness: defining "gamification"[J/OL]. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments, 2011, (9): 9-15

为、提升参与度与忠诚度<sup>①</sup>。“在人为不确定的情况下，这里有争议是产生积极信任的问题——对别人或机构的信任，必须积极地创造和建立。<sup>②</sup>”游戏化就是通过趣味机制等方式，重新构造一个高效的交流空间，从认知、态度到行为，层层助推信息的流动，进而促进社会层面的信任修复。例如，塔林的“Bicification”项目通过游戏化的手段鼓励市民共享微出行数据，采取自下而上的数据管理理念和去中心化的数据治理模式，为城市规划和基础设施改善提供了依据。这种参与式治理将公民视为城市建设的一分子，从而增强了公众的信任与参与度<sup>③</sup>。

在游戏化场域内，信任的对象是既定的规则和条约。正如赫伊津哈所说，游戏创造规则，游戏就是规则<sup>④</sup>。从这点来看，游戏化的信任没有脱离制度信任的框架，同样建立在个体对规则的公平性的信赖之上。不同之处在于，游戏化的信任模式更加强调“动机”和“体验”。参与到游戏中的用户受到积分奖励或虚拟成就等动机的引导。这种动机可能是具有现实意义的地位提升或是实物激励，也可能是虚拟物品的发放或是心理状态的满足。无论何种奖励，都为用户提供了清晰的行为指引和即时享受，是启动信任建立的关键一环。而在互动过程中，游戏化机制采用即时、可见的反馈机制，通过积分、进度条、排行榜等可视化的游戏元素，建立高效的反馈通道，将用户行为与其结果进行实时、透明的连接。这种瞬时的反馈降低了用户参与中的不确定性，提供了持续的行为验证与参考，从而构筑了“行动-反馈-信任”的逻辑闭环。

然而，简单的游戏元素和规则堆砌仅仅是对原有制度信任的一种修饰，相当于为信任的中介，例如与他人的交往过程、对机构和制度体系的了解等等，又增添了一层游戏化的中介。即以游戏元素遮蔽了信任互动关系的实质，但并未改变这一实质。在此过程中，游戏的核心精神并没有融入社会治理的目标和过程，个体仍然缺失自主探索、叙事沉浸以及意义生成等方面的权利和能力。一大原因在于，游戏化的信任生成机制具备单向性和工具性，“游戏规则”由“设计者”定义，而公众通常作为被设计的“玩家”，缺乏制定、修改规则的能力和反馈、协

<sup>①</sup> Thomas N J, Baral R, et al. A framework for gamification in the metaverse era: How designers envision gameful experience[J/OL]. *Technological forecasting & social change*, 2023, 193.

<sup>②</sup> 安东尼·吉登斯.超越左与右：激进政治的未来[M].李慧斌，杨雪，译.北京：社会科学文献出版社：2009

<sup>③</sup> Masso A, Puura A, et al.Using gamification to engage citizens in micro-mobility data sharing[J/OL]. *Data in brief*, 2025, 61.

<sup>④</sup> 喻国明,杨颖兮.参与、沉浸、反馈:盈余时代有效传播三要素——关于游戏范式作为未来传播主流范式的理论探讨[J].中国出版,2018,(08):16-22.

商的渠道，只能被动接受游戏规则。此外，“自上而下”的游戏设计容易引发激励的异化与疲劳<sup>①</sup>，并不能有效建立对话的空间。当奖励成为信任的主要动力甚至唯一动力，一旦其停止或设计不当，信任便会迅速消散，反而成为社会参与和运行的阻碍。从长期来看，当单调的游戏化机制渐渐固化为日常生活的一部分，其本身也就失去了作为“游戏”的乐趣。因此，“游戏化”的逻辑不能仅仅作为提升生产或服务效率的工具，使用其浅层的具体机制规则来应对社会的突发事件，只得其“鱼”而不得其“渔”。长此以往，静态的游戏化信任无法适应动态演进的社会系统，“游戏化”的理想环境也会不复存在。

### （三）深度游戏化阶段：游戏逻辑重构信任

游戏是未来传播的主流平台<sup>②</sup>，其对于社会运行机制的革新，不会停留在表层修饰的层面。人们在各种社会事务中广泛接受和利用游戏化手段的过程，也是游戏作为一种关键机制愈加深度嵌入社会运行和公众心智的过程，随着技术的进一步发展，其将导向深度游戏化的未来。

深度游戏化指的是社会现实投射并内嵌于游戏，根据游戏逻辑重构，最终趋于虚实互融、妙趣横生、自由实践的过程<sup>③</sup>。它触及了核心进程的层面<sup>④</sup>，游戏元素不再只是吸引注意力和兴趣的“糖衣”，而被视为遵循人类本性的体现——正如赫伊津哈所言，游戏是一种完全有意置身于“日常”生活之外的、“不严肃”的同时又强烈吸引游戏者的自由活动<sup>⑤</sup>。在与外部世界隔离的“魔圈”（magic circle）之中，参与者构建起游戏的规则并依之行事，实际上就是创造了暂时性的社会系统<sup>⑥</sup>。深度游戏化，正是尊重人类对于游戏的天然喜爱，不满足于用微观、具体的游戏要素指导现实，同时又使暂时性社会系统的意义超越娱乐，用游戏的逻辑重构整个社会实践。

<sup>①</sup> Woodcock J, Johnson M R. Gamification: What it is, and how to fight it[J/OL]. The Sociological review (Keele), 2018, 66(3): 542-558.

<sup>②</sup> 喻国明,滕文强,李玮.作为人类认知拓展器的游戏:未来传播范式演进的关键平台[J].编辑之友,2025,(03):21-28.

<sup>③</sup> 喻国明,苏健威,李钊.深度游戏化:游戏媒介驱动社会实践的逻辑重构与价值升维[J].新疆师范大学学报(哲学社会科学版),2025,46(06):2+114-121.

<sup>④</sup> Santos, P. A.. Deep gamification of a university course[J/OL]. In Conference proceedings scitecin (Vol. 1 5), Melville, NY, USA: AIP, 2015(9)

<sup>⑤</sup> J.Huizinga.Homo ludens: a study of the play-element in culture[M]. Boston: The Beacon Press, 1950: 13.

<sup>⑥</sup> J.Huizinga.Homo Ludens[M]. Hamburg: Rowohlt, 1956 : 236.

技术进步为深度游戏化时代的到来提供了条件。数字技术的深度嵌入社会的过程，也是个体不断被赋权的过程，公众不再只是被动的规则接收者，而是具有独特偏好与自主创造力的“玩家”和“创造者”。丰富的创造工具、极低的参与门槛和动态的反馈机制，使个体价值在参与公共事务、解决集体问题的过程中得到确认和彰显从而将外在参与动机转化为内在的自我实现与归属感<sup>①</sup>，形成了信任的内在动力。与此同时，数字技术延伸了人类进行交往的能力，“关系”不再局限于具体的时空之中，关系网络的规模和复杂程度也大大提升。利用区块链等技术，众多个体单元能够形成复杂的协作网络，构建数字时代的多边、动态关系，每一单元的行动在技术手段的监督下变得高度透明和可追溯，降低了投机与背叛的可能<sup>②</sup>。

深度游戏化重构的信任，以游戏为“体”，技术为“用”。在传统语境下，游戏化往往意味着上位者对下位者的单向管理，涉及管理者隐藏剥削本质和被管理者进行主动抵抗的过程<sup>③</sup>。而数字技术和游戏媒介对于社会的重塑，有潜力将社会治理重塑为一场开放、公平、可持续的“无限游戏”。在这一社会图景中，信任系统的运行逻辑发生根本性的改变。从对个体价值的发现、认同与内化，到依托于可见、可参与、可审计的技术协议进行动态、持续的协同创造。这种新式信任的基础是，在数字空间之中，技术手段确保了数字行动者对彼此身份真实性、信息可靠性和行为合规性的把握<sup>④</sup>。规则不是高高在上、难以更改的条文，而是内生于协作过程、能够根据实时行动与情境变化进行动态调适的“活协议”。换言之，信任的进化史一言以蔽之，就是从熟人面孔到算法规则，再到游戏逻辑。深度游戏化不是在生活里加游戏，而是用游戏的逻辑重写生活的“操作系统”。深度游戏化社会中的制度，更像是一个开源软件的迭代过程<sup>⑤</sup>，所有参与者既是使用者，也是潜在的改进者与维护者。“玩家”通过游戏化的系统激活个体价值

<sup>①</sup> Skarzauskiene A, Mačiulienė M. How to Build Sustainable Online Communities: Implications from Lithuania Urban Communities Case Study[J/OL]. Sustainability, 2021, 13(16): 9192.

<sup>②</sup> He J, Zhang Y, et al. Towards resilient neighbourhood governance: social tensions in Shanghai's gated communities before and during the pandemic[J/OL]. Humanities & social sciences communications, 2023, 10(1).

<sup>③</sup> Woodcock J, Johnson M R. Gamification: What it is, and how to fight it[J/OL]. The Sociological review (Keele), 2018, 66(3): 542-558.

<sup>④</sup> 马述忠,沈雨婷.中国数字信任体系构建成效及其优化路径[J].改革,2025,(11):18-30.

<sup>⑤</sup> 胡泳,刘纯懿.“元宇宙社会”:话语之外的内在潜能与变革影响[J].南京社会科学,2022,(01):106-116.

和建立信任关系网络，最终在更高维度上形成自由、共建、共享的社会组织和圈层。

### 三、虚实互构：深度游戏化作为社会“元操作系统”的信任架构

“如果游戏化仅仅是为了给现有的营销和管理做法‘抛光’，或者给传统的奖励制度包上闪亮的外壳，那么它根本不会产生任何附加价值，甚至很可能让事情变得更糟。<sup>①</sup>”社会系统运行需要的不是简单的、为了应对突发情况或提升短期效率的游戏机制和策略，而是一个能够推动系统可持续和高质量自循环的“元治理逻辑”。“深度游戏化”作为“社会操作系统”除了支持随时随地的“游戏插件”和“自下而上”的游戏设计，更为重要的是需要在数字技术的支撑下完成对社会的进一步解构。深度游戏化的核心，是将社会实践内嵌于游戏，进而形成逻辑自洽的社会系统<sup>②</sup>，即它重写社会代码，用游戏逻辑打造一个可验证、可协作的透明世界。数字技术的深度嵌入，一方面塑造出全新的社会互动场域，使用户能够在可见、可理解和动态调适的空间中进行数字化的生存和创造。另一方面，更深层次的连接与互动也催生出全新的信任模式。用户不再拘泥于对单一节点信任，而是转向对复杂系统的整体信任。在此过程中，从节点接入、互动协作到组织运行，深度游戏化的场域构建为社会信任的重构提供了持续演进的技术支撑。

#### （一）游戏空间的连接：从认知竞争的“战场”到全息信任场域

随着互联网技术的发展，不同主体对公众心智的争夺方式从“信息竞争”转向“认知竞争”<sup>③</sup>。在信息竞争阶段，传统媒体和初代互联网媒体占据着信息资源和信息空间，以渠道的权威性界定“何为事实”并获取公众信任；而在认知竞争阶段，“后真相时代”的多元主体越过了事实信息这一中介，直接塑造公众的认知。

互联网使超越现实时空的交流成为可能，算法推荐机制又在虚拟空间中将意见、兴趣和倾向趋近的人聚合在一起，社交媒体网络的圈层化特点似乎将导向麦克卢汉所言的“再部落化”未来。然而，数字交往所需的各项功能均由平台这一“新型基础设施”提供，其不仅能通过收集行为数据了解用户认知，还能通过制

<sup>①</sup> 韦巴赫. 游戏化思维:改变未来商业的新力量[M].周逵, 王晓丹译.杭州: 浙江人民出版社, 2014.

<sup>②</sup> 喻国明,苏健威,李钊.深度游戏化: 游戏媒介驱动社会实践的逻辑重构与价值升维[J].新疆师范大学学报(哲学社会科学版),2025,46(06):2+114-121.

<sup>③</sup> 喻国明,刘彧晗.从信息竞争到认知竞争: 策略性传播范式全新转型——基于元传播视角的研究[J].现代传播(中国传媒大学学报),2023,45(02):128-134.

定交往规则和算法机制塑造用户的认知，使流行价值观渗入私人空间<sup>①</sup>。此外，平台企业具备逐利特性，其核心逻辑并非打造“意见自由的市场”，而是从产品中获取经济利益。不同的平台各自筑起作为自身利益区域的“围墙花园”<sup>②</sup>，加剧了分众化和群体极化，也让原本以自由、开放、共享为愿景的互联网愈加支离破碎。因此，平台既是数字交往的发生地和认知竞争的“主战场”，也是直接参与认知竞争和造就认知鸿沟的行动者。

从技术的角度来看，行动者在接入数字空间之前，需要先完成身份登录和认证，而在不同设备或系统呈现的异构性下，节点之间的“互操作性”成为核心问题<sup>③</sup>。“互操作性”也就是不同操作中介之间的兼容性与理解性，如不同程序之间的跳转或不同设备之间信息的投送。在平台中，不同厂商常采用独立的基础设施、API和数据格式，形成“供应商锁定”，阻碍数据与服务的互通<sup>④</sup>，从而获得更多的渠道优势和用户粘性。因此，异构的节点数据必须进行整合，才能为用户提供直观、可理解且可交互的界面。这个可互操作的界面正是数字交往的发生之处，换言之，也就是数字时代信任的基础。经过平台中介的数字交往，将人们困在单一的规则与格式之中，而无法理解、转化和操作其他平台的界面，自然也无法接入更广泛的信任网络。

游戏为这一困境提供了解决方案。游戏的特性是自愿参与<sup>⑤</sup>，“玩家”来去自如，不必受平台的限制。不同个体之间可以自主缔结契约，在虚实交织的空间中自由配置更多数字化插件，实现对关系网络的个性化调节。在使用异构设备连接网络后，他们依然能获得独特的身份标识，但不会再为平台所隔离。相反，系统通过底层的互操作性和语义转换，将异构性的数据转译为可理解的“交互语言”。用户即使面对不同节点的操作数据，也能准确识别其信息与意图。藉此，人们可以摆脱平台自上而下的认知规训和不同平台进行的认知竞争，在共同协商的规则下相互连接、对齐认知和协同行动。同时，用户之间的互动行为和数据会在不同节点、不同链路上进行流转，实现动态的语义和界面对齐，从而建构“信息识别

<sup>①</sup>徐敬宏,袁宇航,沈晓霞.理解平台资本主义：概念生成、现实表征与公共性隐忧[J].当代传播,2023,(03):29-33+43.

<sup>②</sup>蔡润芳.“围墙花园”之困：论平台媒介的“二重性”及其范式演进[J].新闻大学,2021,(07):76-89+122.

<sup>③</sup>Ngu A, Gutierrez M, et al. IoT Middleware: A Survey on Issues and Enabling Technologies[J/OL]. IEE E internet of things journal, 2017, 4(1): 1-20.

<sup>④</sup>Noura M, Atiquzzaman M, et al. Interoperability in Internet of Things: Taxonomies and Open Challenges[J/OL]. Mobile networks and applications, 2019, 24(3): 796-809.

<sup>⑤</sup>R.Caillois.Man, play, and games[M]. Urbana: University of Illinois Press, 2001.

-节点连接-行为操作”的完整行动链路。面对语义对齐的界面，个体更容易理解系统的运作逻辑，信任的基础不再是一个由封闭技术构成的抽象权威，而是信任一套可见、可交互、可审计的智能交互环境。

## （二）游戏规则的确定：参与规则与代码承诺

在身份确认和“登录”后，面对不确定的关系和环境，用户“即使‘不知’也要与对方建立一种肯定的关系<sup>①</sup>”。换句话说，信任是建立在共识和规则之上的，而这也是深度游戏化场域下行为互动的基础。2016年，刊登在《经济学人》的一篇文章——《信任的机器》指出，区块链可以在没有中心化权威的情况下让陌生人彼此信任<sup>②</sup>，肯定了区块链技术在信任建立方面的作用。如果说物联网是信任链路的“感知神经”，那么区块链则充当了信任建立的“骨架”与“契约”。区块链技术被誉为“信任制造机器”<sup>③</sup>，以分布式账本、不可篡改、透明可追溯的特性，为深度游戏化社会中的共识确定和规则建设提供了可信的监督载体。原本需要依赖中心化架构或可信第三方进行验证的行为操作，现在可以通过去中心化的方式实现，且仍保持同样的安全性与可靠性<sup>④</sup>。由此，系统规则由中心化机构单方面颁布的静态文本，转向所有参与者共同建立、维护、监督，保持动态演进的数字化法典。

规则是游戏里非常重要的因素，所有游戏都有规则<sup>⑤</sup>。区块链技术通过三个特征维护游戏规则的信任，即分布式分类账、共识与智能合约<sup>⑥</sup>。区块链网络中的每个节点都拥有一份相同的分类账的“副本”，记录着系统内用户的行为。而用户参与区块行动的信任，建立在所有节点通过共识算法达成的一致性验证。在此过程中，具体的交易规则与执行逻辑，则由部署在链上的智能合约编码并自动履行。区块链的机制为深度游戏化的规则制定提供了一个更为透明、可见的方式，通过数字技术搭建了更为可信的“游戏空间”。

<sup>①</sup> 韩炳哲.透明社会[M].吴琼,译.北京:中信出版社,2019:81.

<sup>②</sup> 张清,郭胜男.人际信任、法律信任与数字信任:社会信任的谱系及其演进[J].哈尔滨工业大学学报(社会科学版),2021,23(06):51-57.

<sup>③</sup> Economist, T.The trust machine; The promise of the blockchain[J]. The Economist(London),2015,417(8962):13. <sup>④</sup> Casino F, Dasaklis T K, et al. A systematic literature review of blockchain-based applications: Current status, classification and open issues[J/OL]. Telematics and informatics, 2019, 36: 55-81.

<sup>④</sup> Economist, T.The trust machine; The promise of the blockchain[J]. The Economist(London),2015,417(8962):13. <sup>⑤</sup> Casino F, Dasaklis T K, et al. A systematic literature review of blockchain-based applications: Current status, classification and open issues[J/OL]. Telematics and informatics, 2019, 36: 55-81.

<sup>⑤</sup> 约翰·赫伊津哈.游戏的人——文化的游戏要素研究[M].傅存良,译.北京:北京大学出版社,2014:12

<sup>⑥</sup> 凯文·沃巴赫,林少伟.信任,但需要验证:论区块链为何需要法律[J].东方法学,2018,(04):83-115.

在数字时代，信任不再靠‘发誓’，而是靠“代码”。具体而言，区块链技术构建了游戏空间内规则制定、执行和验证的动态循环体系。通过在区块链上进行和记录投票，治理平台允许参与者通过提案、讨论、投票等链上流程，共同决定和修改治理规则<sup>①</sup>。去中心化的运行机制使得所有修改历史都经过共识确认并记录在链，过程完全透明。此外，区块链的底层架构是开放的体系，可以方便地增添新的节点，并通过共识算法更新数据传输和存储规则<sup>②</sup>，这就使新的成员可以随时加入并快速适应区块规则，进而能够及时参与规则体系的协商。信任系统不再是一劳永逸的形而上的模版，而是在动态讨论中不断迭代和持续优化的实践过程。

在规则制定后，智能合约在更高细粒度上实现了责任与义务的共同监督与自动执行。传统社会的契约履行依赖司法系统等第三方，成本高、周期长、灵活度低。而将协作条款写入智能合约后，一旦预设条件被物联网数据或其他链上信息触发，合约将自动执行。例如，在以往的交易模式中，即便是线上提醒，其核心履约仍依赖于人工主动操作和信用，存在延迟和违约风险<sup>③</sup>。而基于区块链的交易则会创建一个智能合约，在货物成功交付并由传感器或其他物联网设备验证后，自动向供应商付款<sup>④</sup>，确保交易流程的持续运行。同时，智能合约也构建了可审计的信任。其依托哈希算法与时间戳等技术，从原理上保障了区块链数据的不可篡改性。任何对区块信息的修改，均需要掌握超过 51%的算力对区块链进行逆转，经济与技术成本极高，从而在根本上确保了链上信息的准确度与可靠性<sup>⑤</sup>。整个系统所有交易、投票、状态的变更全部记录在链，对全体参与者公开，任何个体都可以验证系统的进程，并检查规则是否被公正执行。信任不再需要建立在对他的盲目信赖上，而是建立在可公开验证的事实之上。在区块链技术的支撑下，深度游戏化社会的规则体系，将从平台垄断的“拒斥规则”转向鼓励玩家参与的

<sup>①</sup> 赵炳昊.去中心化自治组织对公司治理的赋能与创新[J].东方法学,2024,(05):115-130.

<sup>②</sup> 王毛路,陆静怡.区块链技术及其在政府治理中的应用研究[J].电子政务,2018,(02):2-14.

<sup>③</sup> 宋晓晨,毛基业.基于区块链的组织间信任构建过程研究——以数字供应链金融模式为例[J].中国工业经济,2022,(11):174-192.

<sup>④</sup> Gariya N, Asrani A, et al. A Comprehensive Analysis of Integrating Blockchain Technology into the Energy Supply Chain for the Enhancement of Transparency and Sustainability[Z/OL]//Energies (Basel): 18. Basel: MDPI AG, 2025: 2951.

<sup>⑤</sup> 许正中,王晓晓.区块链重塑数字时代信用体系的实现机制研究[J].首都师范大学学报(社会科学版),2025,(03):88-96.

“参与规则”<sup>①</sup>，从“人对人的承诺”升级为“代码对代码的承诺”，并通过集体、透明的治理过程，确保这段“代码”始终服务于共同价值，为人服务。

### （三）游戏组织的运营：自由聚合与集体共治

假如把行动者看作一个个磁力球，那么在遵循电磁“规则”的前提下，每个小球都能自由组合成不同的形态，这正是深度游戏化的组织逻辑。过去，由于数据采集与处理能力的局限，个体的复杂喜好与多维需求往往被简化为群体标签，并根据标签刻板地划分圈层。而在物联网所建构的泛在连接下，不同行动者的状态、偏好得以被实时地捕捉和理解，形成全面、立体的“微数据”在此基础上，“游戏空间”的组织形态呈现出丰富的多样性。无论是“门派”还是“阵营”，都是在规则与共识的动态协商中产生与发展。其中的行动主体不仅是原子化的个人或僵化、零散的集合体，而是大量灵活、自主、基于共同兴趣或目标聚合而成的去中心化自治组织。

去中心化自治组织（Decentralized Autonomous Organization，以下简称 DAO）是一种基于区块链的组织，它无需任何中央权威或管理层级即可自主运行<sup>②</sup>。DAO 是游戏空间天然的“元媒介”<sup>③</sup>，借助 DAO 平台，行动者可以基于共同的趣缘、地缘等，自发形成大小不一、形态各样的圈层组织。具体而言，DAO 平台类似于一个“工具台”，为用户提供任何类型的“插件”。例如，在组织治理上，Aragon DAO 平台采取提案与投票机制实现去中心化的决策，并设有法庭协议以解决组织内的争议<sup>④</sup>。激励体系方面，该平台发行三种不同代币进行资源分配和奖励贡献，同时辅以信誉评价机制，从而实现组织的高度自治与集体协作。国内的 VoneDAO 平台则定位“弱中心化自组织生态”，提供任务管理、统计报表、组织管理、业务参数等十大功能模块，任何个人和组织都可以借此创建团队进行合作共享，并在平台的基本规则下进行自组织管理<sup>⑤</sup>。

<sup>①</sup> 顾兴正 & 白畅.(2023).从玩家到电子游戏的产消者：游戏模组爱好者“产-消”行为约束规则的演变.新闻与传播评论,76(06),91-105.

<sup>②</sup> Wang S, Ding W, et al. Decentralized Autonomous Organizations: Concept, Model, and Applications[J/OL]. IEEE transactions on computational social systems, 2019, 6(5): 870-878.

<sup>③</sup> 喻国明,苏健威.DAO 媒介：驱动未来社会算法化与自组织的元媒介[J].新疆师范大学学报(哲学社会科学版),2025,46(01):132-141.

<sup>④</sup> 郭少飞.再论区块链去中心化自治组织的法律性质——兼论作为法人的制度设计[J].苏州大学学报(哲学社会科学版),2021,42(03):75-85.

<sup>⑤</sup> 刘涛,袁毅.去中心化自组织管理的形态、特征及差异性比较[J].河北学刊,2022,42(03):134-141.

深度游戏化所强调的信任重构是可持续和动态循环的系统进程,意味着系统并非是由外部力量或少数群体主导的“他组织”,而是以自组织的方式不断解构既有规则机理,不断重新构造规则,从而形成新的功能、新的价值<sup>①</sup>。DAO在物联网和区块链的支持下,构建了一个激励相容的开放式环境<sup>②</sup>,共同实现了信任系统的自组织循环。首先,DAO实现了信任动力依赖的最小化。作为团体的一份子,行动者能够通过数字技术实现对组织成员、规则和关系链条的了解,并在公开、透明的智能合约和共识中采取行为决策。信任模式不再以某个节点、某条规则为依赖,而是建构在整个社会的游戏空间中,在参与和协商的进程中自主生成并持续维护。在此过程中,DAO形成了基于贡献的信任网络。平台上,个人的声誉和影响力通常与其历史贡献直接挂钩。而参与者的贡献全部记录在链,可供随时查看和验证。组织内的成员以此为基础构建了相互信任的关系链条,在责任与义务的协同中催生了团队进步的动力。此外,DAO的组织逻辑能够与当下的社会需求相呼应。它支持多层次、嵌套式的信任圈层,每个行动者可以同时属于多个组织,在不同圈层中扮演不同角色,构建起跨领域、跨地域的复合信任身份。这种以DAO为基本单元的社会组织方式,解构了圈层间由于人际信任而产生的“壁”,促使不同圈层的个体自由结合以及整个社会的协同运动<sup>③</sup>,使得深度游戏化社会的信任结构呈现出分布式、网络化弹性强的特征,能够更灵活地应对复杂环境挑战。总之,未来没有中心化的“牧羊人”,只有基于共同兴趣的“部落”(DAO),在规则的魔圈里自由协作。

#### (四) 智能化拟合: AI 赋能下的系统连接与价值升华

作为“大型多人在线”游戏<sup>④</sup>,物联网、区块链以及DAO机制构建了深度游戏化社会的入口、规则与组织基础,而AI扮演着至关重要的“粘合剂”角色。在深度游戏化的逻辑下,大模型使整个系统从静态、机械的联结,进化为动态、智能、有机的协同体。

<sup>①</sup> 喻国明,苏健威.DAO媒介:驱动未来社会算法化与自组织的元媒介[J].新疆师范大学学报(哲学社会科学版),2025,46(01):132-141.

<sup>②</sup> 喻国明,滕文强,苏芳.“以人为本”:深度媒介化视域下社会治理的逻辑再造[J].新闻与写作,2022,(11):51-60.

<sup>③</sup> 苏健威,喻国明.DAO:未来社会构型、社会协同与价值生成的基础范式——社会深度媒介化时代一个核心概念的探讨[J].新闻界,2023,(11):33-43.

<sup>④</sup> 喻国明,苏健威,李钊.深度游戏化:游戏媒介驱动社会实践的逻辑重构与价值升维[J].新疆师范大学学报(哲学社会科学版),2025,46(06):2+114-121.

首先，AI 作为智能中介持续构建万物互联的空间环境。物联网中大量的行动者产生的海量、多模态数据需要被理解、分析和转译。通过基于机器学习驱动的计算框架，AI 能够在网络中构建自适应系统，持续分析流量数据模式并预测潜在拥堵，自动生成并执行路由更新决策，动态优化连接效率，从而实现更大规模、更可靠的网络覆盖。同时，AI 通过统一管理协议与智能接口，使网关能动态适应异构设备与网络，实现物联网环境中端到端的无缝自适应连接<sup>①</sup>。大模型在此基础上进一步处理异构数据，理解用户指令，将模糊需求转化为可执行、可操作的具体参数调整，并协调相关设备动作，充当物联网环境内行动者交互的“翻译官”。

其次，AI 作为智能助手持续优化集体参与的共识规则。在基于区块链的社区治理中，普通参与者可能难以撰写严谨的治理提案或智能合约代码。此时大模型可以充当“协作者”，根据用户需求生成提议草案、代码片段，或是解释复杂条款的法律与技术含义<sup>②</sup>。通过了解 AI 在上下文感知和内容感知方面的能力，用户可以利用其激发创新思维，加速规则共建的创新进程<sup>③</sup>。这大幅降低了参与规则制定的技术门槛，使更多“玩家”能够真正参与到“游戏规则”的设计中。同时，AI 的全天候智能监测能够实时监测并呈现规则的履行与违背现象，赋予用户信息溯源与监督的能力，从而构建更加公平的信任环境。

此外，AI 作为智能经理持续激活团体组织的独特价值。在大模型的辅助下，各种隐性知识可以用显性化的语言清晰表达，实现知识的传播与共享，使得组织能够以高效便捷的方式获取知识<sup>④</sup>。DAO 可以利用 AI 自动组合与匹配各种要素，降低沟通成本、提升团队效率。例如，DAO 通过个体或组织数字化的信息和行为数据，根据其贡献和能力来匹配其在组织中的职位和角色，从而自动完成任务分配等工作<sup>⑤</sup>。这样一来，知识和人力资本就能被迅速调动起来，使团队的运营更高效、更包容、更具创造力。同时，在虚拟社群中，大模型能够通过分析评论

<sup>①</sup> Gill S S, Xu M, et al. AI for next generation computing: Emerging trends and future directions[J/OL]. Internet of things (Amsterdam. Online), 2022, 19.

<sup>②</sup> 何哲,曾润喜,秦维,等.ChatGPT 等新一代人工智能技术的社会影响及其治理[J].电子政务,2023,(04):2-24.

<sup>③</sup> Sundberg L, Holmström J. Innovating by prompting: How to facilitate innovation in the age of generative AI[J/OL]. Business horizons, 2024, 67(5): 561-570.

<sup>④</sup> 李凯,胡方舟.从人机协作到人智协作: 概念辨析与未来议题[J/OL].南开管理评论,1-45[2026-02-07].<https://link.cnki.net/urlid/12.1288.F.20251208.0821.002>.

<sup>⑤</sup> Wang S, Ding W, et al. Decentralized Autonomous Organizations: Concept, Model, and Applications[J/OL]. IEEE transactions on computational social systems, 2019, 6(5): 870-878.

和行为数据，将其转化为社区在结构、情感和规范三个层面的凝聚力<sup>①</sup>，检测组织的稳定性，进而促成对当前“游戏规则”的反思和协商，在动态的优化与调试中实现信任的维护。

最后，AI 作为智能监察持续维护数字技术的价值对齐。价值对齐是指 AI 模型的响应符合人类意图，并和人类价值观保持一致。这不仅是伦理要求，更是技术实现的必然。AI 作为贯穿整个游戏社会的关键中介，必须将人类价值观与数字化系统进行深度“粘合”。从外部而言，AI 必须确保系统的逻辑与人类价值观相一致，解决“应然”的问题；从内部而言，AI 需要理解用户的需求，使得系统与人类目标一致，解决“实然”的问题<sup>②</sup>。价值对齐的实现能够从底线上保障技术的可控性，确保 AI 按对人类和社会有益的方式行事，不对人类的价值和权利造成干扰和伤害，从而在基础层面建立起对整个系统框架的全面信任。

概言之，AI 不仅是连接万物的“翻译官”，更是确保机器不偏离人性的“监察官”。

#### 四、技术的双刃剑：深度游戏化中的数字鸿沟与认知异化风险

正如尼尔·波兹曼所说：“每一种技术既是包袱也是恩赐，不是非此即彼的结果，而是利弊同在的产物。<sup>③</sup>”深度游戏化以物联网、AI、区块链等技术为基础对社会信任的底层逻辑进行了重构，从而帮助我们应对社会信任在全球风险社会中所面临的诸多挑战，但这些技术自身也会带来诸如加深数字鸿沟、促使认知抽象化和加剧社会分裂等新的风险。

##### （一）数字鸿沟：延续社会不平等

“赛博朋克之父”威廉·吉布森曾说：“未来已来，只是分布不均。”数字技术固然在某些方面弥合了社会差距，但也制造出横亘于全球社会的数字鸿沟。有学者认为，当下存在三道数字鸿沟：第一道是接入沟，即是否能接入和使用数字技术，聚焦于“能不能用”；第二道是使用沟，即在数字技术使用能力上的差异，聚焦于“会不会用”；第三道鸿沟则是人们凭借数字技术实现的各方面能力

<sup>①</sup> 喻国明.数字心理健康干预：乌卡时代重塑社会稳定的新范式[J/OL].学术探索,1-14[2026-02-07].<https://link.cnki.net/urlid/53.1148.C.20260204.1620.002>.

<sup>②</sup> Shen T, Jin R, et al. Large Language Model Alignment: A Survey[J/OL]. 2023. DOI:10.48550/arxiv.2309.15025.

<sup>③</sup> 波斯曼.技术垄断：文化向技术投降[M].何道宽,译.北京:中信出版集团股份有限公司,2019:126.

提升，或是获得的实际益处的差异，聚焦于数字技术对个体“有多有用”<sup>①</sup>。深度游戏化阶段的信任以数字技术为基础，也必然延续以往存在的数字鸿沟，甚至有将其进一步放大的可能性。

在接入沟方面，限制人们接入的关键并不在于物联网、AI 等技术本身，而在于人们的使用惯习。惯习是一种“被结构化的结构”，它指导人的实践，往往是在无意识的层面运作<sup>②</sup>。来自不同阶级和群体的人可能有着不同的互联网使用惯习，正如创新扩散的过程中总有一些因循守旧的“滞后者”一样，某些群体可能因为各种原因而拒绝接纳自组织化的新型交往模式，因而被隔绝于信任网络之外。在使用沟方面，信任规则虽然由人们共同协商生成，但不同个体在思考、知识和沟通等方面的能力必然有所差异，这会导致数字世界中的群体像在现实世界中一样产生微观的权力结构，那些居于上位者将成为新的权威和信任网络的中心，甚至是“游戏”的管理者。至于第三道数字鸿沟，以 DAO 为样板的社会组织方式，相比以平台为中心的社会组织方式具备更深入的圈层化特点——除交往的主题之外，连交往的规则也完全源自群体之内。高质量的信息可能被限制在某些群体内部，而无法在更广阔的空间中流通。

## （二）数据化信任：认知的抽象化

用户需要一个数字化的身份才能参与到游戏之中，不论这一身份的标识物是昵称、头像、身份码还是真人的“数字孪生”，其都是数据的集合体。尼葛洛庞蒂曾描绘了一个“数字化生存”的美好未来，但有学者用“数据化生存”一词取而代之<sup>③</sup>，以强调数据的极端重要性，以及将人数据化的技术手段可能给人类认知、行为和生活带来的影响。

在海德格尔看来，任何事物都有实际活动的“上手”和对象化的“在手”两种状态，“此在”（即人）也是一样。此在的本质是生存，其并非有着明确边界和定义的物理学或生物学对象。不能说一个本就存在的人在“操劳”着，因为正是持续不断的“操劳”构成了此在<sup>④</sup>。依循这种理解，我们在数字世界中的信任

<sup>①</sup> 刘淼,喻国明.中国面临的第二道数字鸿沟:影响因素研究——基于社会资本视角的实证分析[J].现代传播(中国传媒大学学报),2020,42(12):1-8.

<sup>②</sup> 朱国华.习性与伦理:略论布迪厄的主要概念工具(上)[J].东南大学学报(哲学社会科学版),2004,(01):33-37+74-124.

<sup>③</sup> 彭兰.“数据化生存”:被量化、外化的人与人生[J].苏州大学学报(哲学社会科学版),2022,43(02):154-163.

<sup>④</sup> 马丁·海德格尔.存在与时间[M].陈嘉映,王庆节,译.北京:商务印书馆,2016.

对象不是某个存在现实中的人的化身，而是一个持续变动的此在的一部分。现实生活中的交往具备具身特性，我们沉浸在语音、表情、肢体动作乃至交往情境等丰富的信息流中，交往处于“顺滑”而自然的上手状态；但在数字世界中，我们缺乏对于交往对象的感官认识，只能通过对方的个人数据了解对方，这种对数据的注视便形成了“中断”的经历，使对方作为一个对象物以在手状态浮现出来。然而，这一经数据中介的对象化过程即使没有失真，也会削弱人与生活中万物的联系，使我们对此人的理解变得抽象而扁平<sup>①</sup>。其不再被视为一个不断流变的、运动着的“操劳”者，而会成为被过往数据所定义的固定物，信任也从以逐渐深入的相互了解为动力的动态过程，滑向仅凭或许十分片面的数据便能做出的轻率判断。

### （三）自组织系统：多元分化还是彼此隔离？

DAO 媒介的本质是对微粒个体与社会要素进行媒介“包裹”，使其支持准开放的系统边界、有效的异质性整合以及可持续的规则重构。主体在契约的基础上，建立了彼此负责、团结共生的共同体<sup>②</sup>，其核心是将不同主体联系起来的趣缘或共同事务。作为一种自组织的元媒介，DAO 媒介将人们从统一的行为模式中解放出来，让人们能自由地发挥创造力，并能以扁平化、高效率的方式相互协作，共同创造适用于当前情况的新行为模式，最终实现麦克卢汉对“丰富的、富有创造性”的“地球村”的畅想。然而“丰富”也意味着“分化”，DAO 媒介对高度特化的事务应付裕如，但未必能有效应对除此之外的其他事务。共同治理的特征也对 DAO 组织的规模作出了限制，面对大规模社会协作事务，DAO 组织内部的沟通效率会显著降低，直至失能。

在国家安全、反腐败斗争、疫情防控等诸多重大社会议题中，“总体”思维被视为重中之重。此类议题需要极大规模群体的共同参与，不仅需要某个部分的单个组织内部实现高效沟通，还要实现不同部分、众多组织之间的紧密互联，使其作为一个整体统一行动。基于区块链技术的 DAO 组织具有去中心化特征，天然就与统一协调的中心化模式相悖；DAO 组织成员共同创建的行为规则，在其他组织中可能难以适用，造成规则、认知和行动的隔离，加深本就愈演愈烈的

<sup>①</sup> 彭兰.生存、认知、关系：算法将如何改变我们[J].新闻界,2021,(03):45-53.

<sup>②</sup> 苏健威,喻国明.DAO:未来社会构型、社会协同与价值生成的基础范式——社会深度媒介化时代一个核心概念的探讨[J].新闻界,2023,(11):33-43.

社会鸿沟。个体或许能在自己加入的一个或几个组织中与其他成员相互信任，却无法接入更为广泛和普遍的社会信任网络，自然也无法与“部落”之外的主体共同行动。

需要强调的是，深度游戏化及其相关技术可能带来的信任风险并不止于此，它们甚至可能远远超出我们的想象。温纳将技术的发展视作不确定和无意识的过程，也许技术能让我们取得预期的成果，满足特定的需要，但也可能带来意料之外的结果<sup>①</sup>。我们无法确定技术将“漂移”至何处，唯一可以肯定的是，消弭社会本中就存在或是可能在未来出现的各类鸿沟，在非具身交往的情形下实现主体之间全面、动态、具体的相互理解，将各具个性、且还在不断分化的圈层与小群体重新聚合在一起执行大规模的社会协作，还有提出针对其他尚未被探讨的潜在风险的解决方案，将是一个道阻且长的过程。

### 五、走向复合型信任：人机协同下的社会治理新图景

深度游戏化并非一个乌托邦式的技术决定论构想，而是一个缓缓展开的数字社会图景。其根本目的并非替代或消解线下真实的物理社会与人际交往，恰恰相反，它的意义是将游戏作为“拓展屏”，通过数字技术进一步增强和扩展现实的社会参与与公共生活。这要求我们超越对游戏化理念工具性的浅层应用，转而思考如何将自由发展的游戏精神，深度编码进数字社会的治理架构之中。通过智能技术建立从空间接入、规则共创、组织聚合到系统协同层层递进的信任循环。深度游戏化的信任模式，是游戏逻辑与数字技术相互增强、虚实融合的复合型信任。在此基础上，我们的信任不再是对遥远权威的渺茫寄托，而是对身边可验证、可参与的“智能契约”的切身感知。

当然，这一路径充满挑战，数字鸿沟、算法偏见以及对人主体性的潜在侵蚀等风险亟需我们去解决。然而，面对社会信任困境与现有策略疲软的双重困境，走向深度游戏化，探索一种技术赋能、价值驱动、人人可参与的新型信任模式，是数字文明发展的必然趋势。未来的研究与实践，应更关注如何在这些技术框架中更有效地注入人类价值观，如何保障更广泛的参与和更稳定的系统运行，以及如何评估这种新型信任对个人、组织以及社会的长期影响，从而真正实现从“游

<sup>①</sup> 李梅敬.走近 Langdon Winner 及其技术观[J].科学技术与辩证法,2006,(02):69-73+111.

戏化”到“深度游戏化”的逻辑重构。这是一场从‘被动遵守规则’到‘主动创造意义’的信任长征，让社会协作在虚实交融中重获新生。

