

Game ON 深度

## 《霍格华兹的传承》，舆论批评的背后

最好的游戏并不只是把性小众角色当成锦上添花的装饰品，而是试图讲述受这群人的经历和生活。



特邀撰稿人 Kaelan Doyle Myerscough，编辑、翻译 杨静 | 2023-03-03

LGBT 哈利波特 Game ON

编者按：《霍格华兹的传承》刚刚上市就一跃而成史上销量最好的开放世界游戏之一。在哈迷们昼夜不分体验魔法世界的同时，不少玩家也对游戏的质量和意识形态提出批评。作为直女玩家，我对游戏的失望是因为它在叙事和玩

法上都过于保守无聊，对大部分多元化的角色也表现得有些浅薄。同时，我看到英文玩家和评论人中，也有很多人批评游戏对管理银行的妖精族群的刻画和故事线都有反犹倾向，也有跨性别人士针对性小众角色的设定提出异议。原著作者J K罗琳长期以来在这些议题上向来声量不小，虽然电子游戏对于性小众不友好的现象并非始自《霍格华兹的传承》，但最近的争议无疑再次将这个议题推上风口浪尖。故此，本期 Game On，我邀请跨性别游戏设计师和研究者 [Kaelan Doyle-Myerscough](#)，她长期活跃在叙事设计、世界观设计和性小众游戏开发这些领域，曾在GDC等重要展会介绍自己的创作和思想。Game On 请她来，为我们介绍北美游戏场域长期以来关于性小众游戏设计师和游戏内容的讨论，也请她谈谈她推崇的游戏设计。

我是一名游戏设计师，也是一名游戏研究人员，目前在芝加哥工作。我非常关注游戏开发中如何设计更有批判性的世界观。我设计的游戏既有商业发行的，也有偏向实验和学术性质的。在性别层面，我是跨性别人士，接受别人用“他”或“他们”称呼我。出生的时候，我的性别被指定为女性，现在我已经作为男性在生活了。性取向而言我是双性恋，也就是说我会被所有不同性别的人吸引。

在我生活的北美，媒体和流行文化对于性少数人群的压制由来已久。例如，荷李活历史上臭名昭著的《海斯法典》，就禁止影视作品正面表现性小众角色。这个禁令长达三十多年，影响深远。即使在它被废除后，流行文化中任何一丝性小众内容都会遭到激烈的反击。游戏也是如此。今天我们必须花很多时间搜索，才能在早期游戏中找到那么一点性小众角色。但事实上，游戏历史中我们并没有缺席，我们一直在现场，一直在制作游戏、玩游戏，并试图为性小众的身分创造空间。如果你感兴趣，可以去访问[LGBTQ游戏档案](#)，这是个很重要的数据库，记录了新旧游戏中的关于性小众的再现内容。



《动物森友会》中可以选择异性发型。游戏截图，[LGBTQ游戏档案]

最近的历史上，2010年代，Gamergate 运动以“游戏新闻中的伦理问题”为借口，大肆骚扰游戏行业的女性和其他边缘人。（编按：Gamergate 是指2014-2016年间，北美游戏圈在互联网上针对女性游戏人和玩家进行的一系列骚扰和攻击）此后，游戏产业中部分人经历了一番洗礼，从 Gamergate 中觉醒。大型游戏公司逐渐认识到女性、有色人种和性小众人群是潜在的市场客群。人们也发现游戏产业中有越来越多的边缘化人群扮演专业角色，这些都对我们的处境有帮助。

游戏行业还有很长的路要走。例如，更多游戏中的性小众故事情节仍然是支线任务，而不是主线故事的组成部分，玩家可以选择不看或不体验它们。又比如，现在游戏中当然有更多的性小众角色，但性小众的经历本身很少成为游戏的主题。

目前，游戏中对于性小众内容的再现和对种族、性别再现有一定相似之处。例如，对于很多玩家来说，我们最能够感觉到游戏对某一类人群的表现，是在人物编辑器编辑玩家角色的时候——不少女性玩家希望扮演预先设计好的或者是自己编辑定制的女性角色、有色人种玩家会希望在扮演的化身上看到和自己相似的肤色和外表特征。性小众族群也是如此，我们希望有能够代表我们的角色，能够反映非异性恋取向的剧情（包括浪漫情节）。很多跨性别人士打游戏时的快乐，来源于我们能够在虚构世界里扮演符合自己性别认同的角色。



FrenchTom

?

**LOC:**  
Broker

**JOB:**  
Hustler

**SEXUALITY:**  
Gay

**BUILD:**  
Hot

**ABOUT ME:**

Sweetie, I'll tell you all about me when and if we go on a date. If I reply to you, you are going to love what you see, trust me. Chances are though, you're a fat desperate old guy who can only afford to eat at Burger Shot. Guess what? If that's you, French Tom is going to say bon voyage. I like money and I like defined muscles.

**LIKES:**

Celebrities. Being fabulous. Getting pampered. Singing along to Burlesque musicals. The usual stuff. I've heard a lot of people talking about this whole "work" thing. It really doesn't sound like my scene. I'm not going to lie. I want a free ride. I figure that going out with you is probably going to be hard work so why don't you pay me a salary to do it. It'll be worth your while : )

**DISLIKES:**

People who are financially challenged, members of the fat liberation

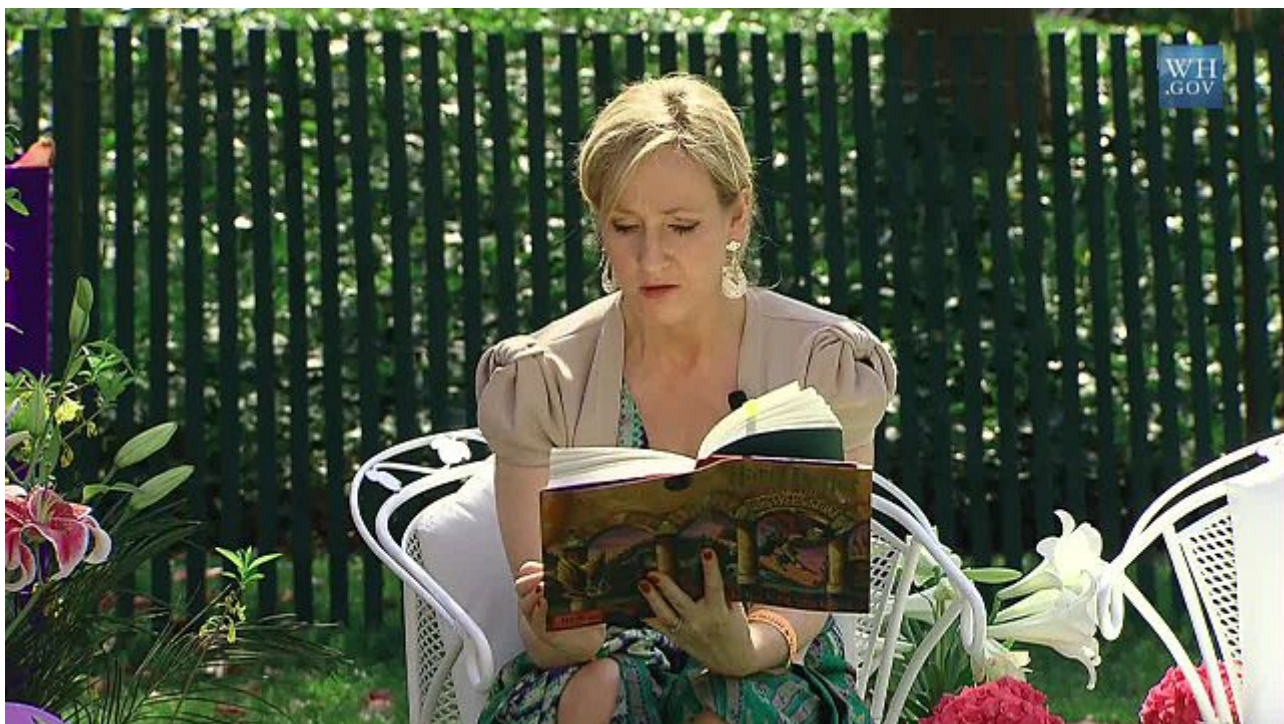
movement, or aesthetically inferior. That's poor people, fat people, and ugly people in American. You get the picture. If you want to get with me you better have the looks and the dollars to back it up!!!

BACK

GTA系列中的男同志French Tom。游戏截图

不过性小众族群和大多数妇女和有色人种相比，也有不同之处。许多性小众人士为了人身安全、为了避免受迫害，需要隐瞒性身份。这种身份本身是一个逐渐被发现的过程——我们需要一个过程来认识和了解自己，然后向家人、朋友、工作伙伴“出柜”。在电子游戏中，有些NPC角色会向玩家公开自己的性小众身份，其实就是在模拟现实中的这种经历。独立游戏在这方面要好过AAA级游戏很多，后者中也会有性小众角色，但是他们要么“看上去就是同性恋”，所以游戏不需要真的刻画他们的身份，要么就是喜欢用非常刻板的甚至缺乏自尊的方式出柜——现实生活中，很少人会做出这样的举动。此外，由于北美媒体长期压制对于性小众的呈现，在我们的亚文化中，大家喜欢根据上下文和潜台词认定一些角色是性小众。譬如说，那些不符合社会主流规范的角色、那些拥有亲密同性友谊的角色，或者那些以不符合自己性别的方式表现自己的角色，都常常被人们划为性小众的阵营，尽管这些角色并非如此。

最近的纠纷中我们又看到了J K罗琳，她可能是全球公众人物中最引人注目的反跨性别议题的人士。她撰写评论、博客、推特，并发表公开声明，反对社会接受跨性别人士。例如，在缺乏证据支持的情况下，她反对跨性别人士使用符合其性别认同的厕所，声称这将使得公厕成为对异性恋女性不安全的空间。在罗琳生活的英国，[跨性别人士在获得性别确认的医疗服务方面面临着巨大的障碍和歧视](#)，而罗琳的言论为英国相关的政治辩论提供了充足的炮弹。



J K Rowling在白宫 creative common

其实，对许多跨性别人士来说，我们与J K 罗琳的矛盾不仅仅是和她意见不合。罗琳通过给政客捐款，通过她自己的政治影响，以及对批评者采取法律行动的威胁，实质性地破坏了跨性别人士的生活处境。得益于《哈利波特》系列的持续成功——包括书籍、电影、戏剧、手伴，以及最近的《霍格沃茨遗产》游戏，她在政治和文化上仍有极大的影响力。同时，她也继续从这些产品的销售中获得大量版税。

这就是为什么跨性别人士呼吁性小众权利的支持者抵制《霍格沃茨遗产》——如果你购买这款游戏，就是把钱给了一个对跨性别人士有害的人。

早在几年前，当罗琳公开对跨性别人士的看法时，许多书粉重读了《哈利波特》，意识到书中有一些以前没有注意到的保守主题。例如，罗琳习惯用刻板、缺乏证据和研究支持的方法塑造有色人种的角色，而她对于妖精的表现方式更被许多人解释为反犹太主义。播客 [The Shrieking Shack](#) 逐章重读整个系列，分析和批评了书中很多不光彩的主题，如果你想了解这些批评意见，我很推荐你去听。





《哈利波特》影视作品中的精灵形象。creative common

今天跨性别人士及其支持者对罗琳的抵制，针对的是她对我们的权利造成了严重的伤害，并通过政治宣传继续这样做。以罗琳的游戏为出发点，我在网上看到两种关于游戏中跨性别角色的不友好言论。

第一种认为在游戏文化中，跨性别玩家和开发者并不存在，所以游戏公司设置跨性别内容是为了表示政治正确，而不是出于对性小众的支持和关心。

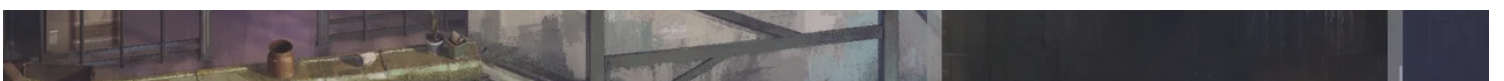
我同意许多AAA公司并不关心边缘化人群，这些公司为边缘人士提供的工作环境和待遇往往很糟糕。AAA公司也确实会通过做表面功夫，比如在游戏里加入跨性别人士NPC，来回应媒体和公众对其厌女恐同的指责。

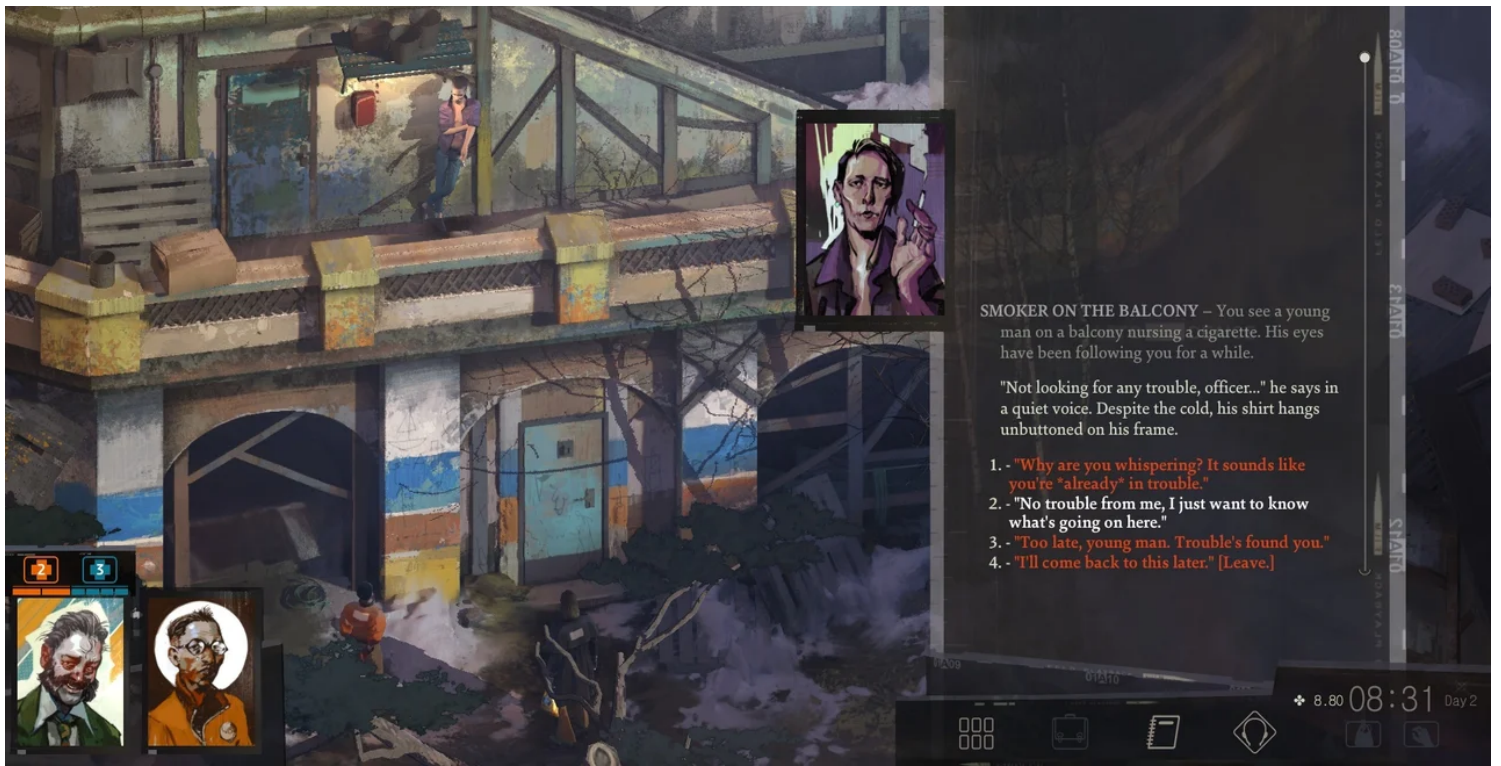
但我们需要看到，即使是这样很小规模对跨性别议题的展现，即使是这样很不完美的跨性别角色，也是来之不易的。它们背后常常是AAA公司内部跨性别人士的积极争取和长期努力。在AAA公司中，跨性别开发者和他们的盟友真的希望改善游戏产品。他们可能尚且没有能力改善工作条件，但他们至少可以写出性小众角色和故事。同时，世界上有大量的LGBT游戏玩家，我们存在，作为玩家，我们需要不断改善的性小众内容。

因此，虽然我同意AAA公司的怀疑，但性小众内容不能反映现实世界的说法是不真实的。

还有一种说法认为，将性小众角色纳入游戏是游戏公司在发表政治声明，夹带私货，而游戏不应该是政治的。我想追问持有这种论调的人：你说的“政治”是什么意思呢？作为一个跨性别者，是不是我这个人哪怕走进一个房间，都会使得这个房间变得政治化呢？

同样地，我经常听到有玩家问：“为什么这个角色必须是跨性别的人？”在这类言论中，人们的想象里其实会默认一个“正常人”或“初始状态”的人，一般就是直男。对于说这种话的人而言，现在只要游戏中包括一个“非正常”角色，游戏就是在搞政治。但他们没有想过，让游戏角色成为男性、同性恋者、白人也是一种政治选择，本质上来说根本不存在默认或正常的人。当绝大多数游戏角色都是直男、同性恋、白人时，政治后果就已经产生了——被边缘化的人很难在游戏中看到自己，很难在游戏行业工作，很难通过游戏分享自己的故事、经验和情感。





《极乐迪斯科》中的男同志角色。游戏截图

过去几年里，事情有了一定改观：游戏业内有更多的性小众游戏创作者，许多游戏有性小众角色的浪漫选择，少数游戏甚至有了性小众主角或配角。独立游戏，比如《哈迪斯》、《极乐迪斯科》和《公民睡眠》，都突出了性小众角色。这些游戏在北美市场取得了巨大的商业成功，这对大型AAA游戏工作室产生了影响。我们不难发现，AAA游戏最近也有几部以性小众为主角的大作。其中尺度最大的《最后生还者2》中，有一个女性同志主角和一个重要的跨性别NPC角色。

这些游戏中的性小众故事并不是可有可无的，这也使以前会选择玩同性恋剧情的玩家不得不体验这些角色和故事。这当然会引起反弹，但还是在可接受范围之内。虽然互联网上我们更容易听到反对的声音，但我也看到了大量积极回应。喜欢这些游戏体验的玩家中既有异性恋玩家，也有其他族群。

这两年年，我也从各种不同的游戏工作室看到了一些非常好的作品。2022年10月，《Apex 英雄》首次推出了Catalyst，一个拥有同性爱情线的跨性别女性玩家角色。这个角色是由多个跨性别游戏人创作而成。这样的创作背景决定了Catalyst的个性和历史是真实的。我还喜欢《罪恶装备》系列的布里奇特。最初这个角色被写成一个恐同的笑话，但最近的续作中，她被重新想象成更真实的跨性别者。她的改变是因为游戏开发者倾听了性小众玩家的意见。这也给了其他工作室一个正面的例子：你不必在第一次就把所有事情都做对。

AAA级工作室可以从独立游戏中学到很多东西。例如，《我曾是个殖民少年》(I Was a Teenage Exocolonist)，创造了一个未来的科幻世界，那里有多个同性恋和跨性别角色。他们并不会受到歧视，但他们的生存焦虑、不安全感 and 对自己社会地位的不确定性与真实生活中性小众的感受有相似的地方。这是

个非常有趣的RPG游戏，也是由性小众开发者制作的。



《我曾是个殖民少年》(I Was a Teenage Exocolonist)。游戏截图

其实，最好的性小众游戏并不只是把相关角色当成锦上添花的装饰品，而是试图讲述受这群人生活经历启发而来的故事。以角色编辑器举例，我喜欢的游戏能够让我定义体型、发型和面部特征，而不考虑这个角色的性别——例如，我可以创建一个男性化角色，拥有飘逸的长发和丰满的嘴唇。这种设计能使性别表现更加多样化，同时玩家也能有更多有趣好玩的选择。

我觉得最关键的不是游戏设计的具体做法，而是确保游戏行业真的对性小众创作者和玩家拥有友好欢迎的态度。当我们可以为不同的故事和生活经历提供空间，就可以真的推动游戏这个媒介做更多有趣的事情。同时，当我们能让性小众游戏人的工作场所更加安全——通过反歧视反歧视、通过更可持续的工作条件、通过共同反对有毒的公司文化，我们也就能让游戏对每个人都更安全、更好玩。