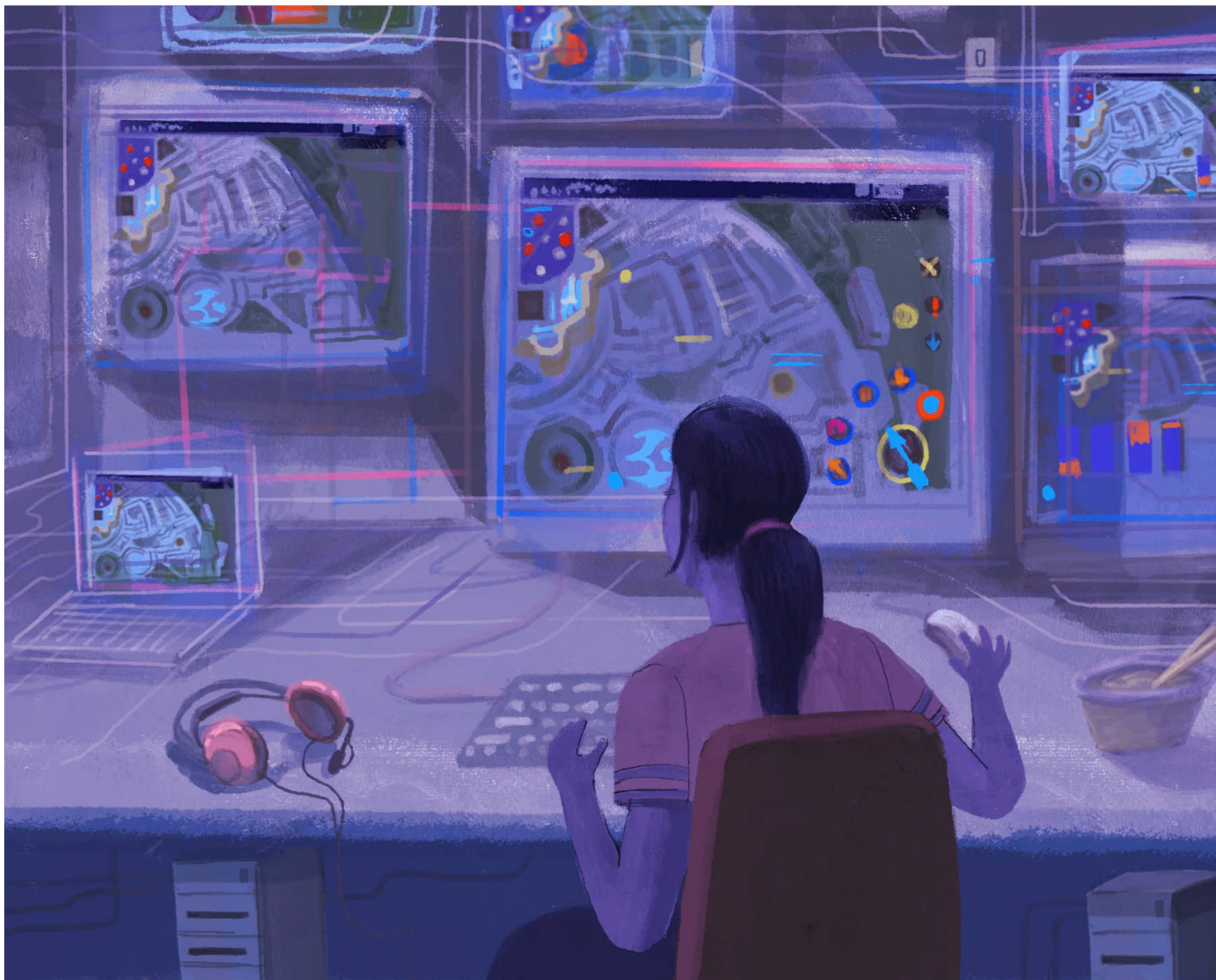


线下端小聚预告：Game On & On，游戏还可以做什么？

我们可以悲观，确实什么样的现实会造就什么样的游戏；但一切还没有太糟糕，因为有什么样的游戏，也会有依照它而成形的现实。



插画：Wilson Tsang

杨静

刊登于 2023-10-10

[#Game On #端小聚](#)



【编者按】从2016年开始，端传媒的Game On栏目聚焦游戏文化与我们时代的关系，撰写发布了近200篇原创评论、访问和报导。我是这个栏目的编辑杨静，常常看到读者留言表达对这个栏目的喜欢，也发现也许大家没有时间、兴趣打游戏，但很希望知道游戏世界是什么样的、在发生怎样的改变——如果你恰好也在纽约，我们可以见面聊一聊。10月21日，我将在纽约文化沙龙举办一次讲座，和大家讨论在时代不断崩溃的现实中，游戏还可以做什么？

人人都在玩游戏、甚至做游戏的今天，游戏早就不只是一种娱乐方式。它慢慢成为社交空间、表达媒介和社会实场。从玩游戏到写游戏，再到做游戏和展游戏，过去七年时间里，杨静从端传媒的Game On频道出发，访问、联结这个时代的游戏和游戏人，和ta们一起制作游戏以及与游戏相关的工作和展览。对她而言，游戏早就不是现实的对立面，而是我们栖身所在的这个世界的模拟器、延展物、替代品。从上海到柏林，从纽约到墨尔本，从约翰内斯堡到布宜诺斯艾利斯，从社会抗争到转型争议，从性别政治到环境保护，从童年创伤到集体回忆——这个时代处处都有人用游戏去纪录、去策动、去思索当下、去推动改变。对这些以游戏为志业的人而言，游戏并非独立于现实之外的所谓魔环，Game On & On，它和现实互哺共生。

的确，有什么样的现实就会缔造什么样的游戏；但一切还没有太糟糕，因为很有可能，有什么样的游戏，也会有依照它而成形的现实。

本次端小聚与纽约文化沙龙合作，Game On的编辑杨静会聚焦游戏现实与现实游戏，介绍分析当下游戏中的现实主义关怀和社会实验制作，也分享她自己制作、展览和研究游戏、进入游戏社群的经验，如果你对游戏世界或游戏背后的世界感兴趣，抑或是你也想用游戏展演你的所思所想、所见所闻，欢迎前来一起切磋呀。

时间：10月21日 15:00-17:00

地点：CAI Conference Center 地址：CAI Conference Center Floor 20 Yellow Room, 505 Eighth Ave, New York, NY

分享：杨静

报名：点击[此处](#)即可报名

疫情三年也是元宇宙崛起又衰落的三年。因为和艺术家关子维合作了获奖艺术游戏《[遗忘工程师](#)》，我被邀请参加了很多关于元宇宙的论坛、展览、研究，见证这个领域从高潮到低谷的全过程。同一时间，我有幸活跃在游戏展会和艺术节中，捕捉到产业中人对这个热门话题的回避和延误，期间甚至还和喜欢的游戏设计师、[《疑案追声》](#)作者张哲川录了一集只要不小心说起“元宇宙”三个字就要罚酒的播客。



《遗忘工程师》

在金融投机以外，元宇宙热潮奇妙地迎合了这段抑郁时光里，人们想要活在现实以外、活在几个平行宇宙里、还可以在宇宙之间畅行无阻的欲望。三年过去，元宇宙第一概念股Roblox被揭批剥削未成年人非法工作、侵占著作权等等丑闻；至今仍未有一款元宇宙游戏能够刺穿公关墙，为人所知。也有人调侃，也许最高效的元宇宙低科技早就实现了——疫情期间大陆的健康码。

然而人们希望逃避、希望联结、希望还能有希望的需求还是被满足了，只是满足大家的不是身披五彩战衣、脚踏七色祥云的元宇宙，而是我们的老朋友——游戏本身。以往的大众话语里，游戏总是作为现实的对立者出现，游戏是“虚拟”的、“假”的，游戏只是游戏。但疫情乃至最近十多年，我愈发觉得这种说法的不精准，游戏并不是隔山隔海站在现实的对面，而早就成为现实的镜像与替代品。

Meditate

11 Minutes to go



Virtual Cottage

过去几年异军突起的[《动物森友会》](#)替代了现实中的私人空间建设和访问友人的社交活动；大量的开放世界和步行模拟器成为困在家中人去远方旅行的工具与目的地；还有很多之前不会被算做游戏的小品作品，比如[Unpacking](#)和[Virtual Cottage](#)，陪伴独居的你，看书、听音乐。其实游戏的这种情感价值早在陈星汉的[《风之旅人》](#)就已彰显，但要到人际纽带分外脆弱又重要的疫情时代，才更为广泛认知。

同时，游戏也在很多制作人手里成为现实世界的镜像，甚至是社会实验的发生地。2022年的11月，香港疫情控制慢慢松懈，我们有机会在美术馆和独立艺术空间迎接来自世界各地的游戏设计师，展示他们手中和现实世界丝丝相扣的游戏作品——纽约留学生笔记作品[《Hotpot for One》](#)、香港怀旧女同向游戏[《A Summer's End》](#)、德国反思代级创伤解密[《我的奶奶88》](#)、大陆重现下岗时代的叙事作品[《完美的一天》](#)等等等等。设计师们线上线下汇聚一堂，在赛博庞克原克的疫情都市香港，讨论乱世之中，游戏还可以做什么？事隔一年，今年十一月的台湾，我将主题进一步延伸，专注制作游戏的女性和性小众艺术家与设计师，看看在厌女文化愈演愈烈的社会现实与游戏现实中，另类的世界与被忽视的视角如何进入游戏的领地。



《完美的一天》

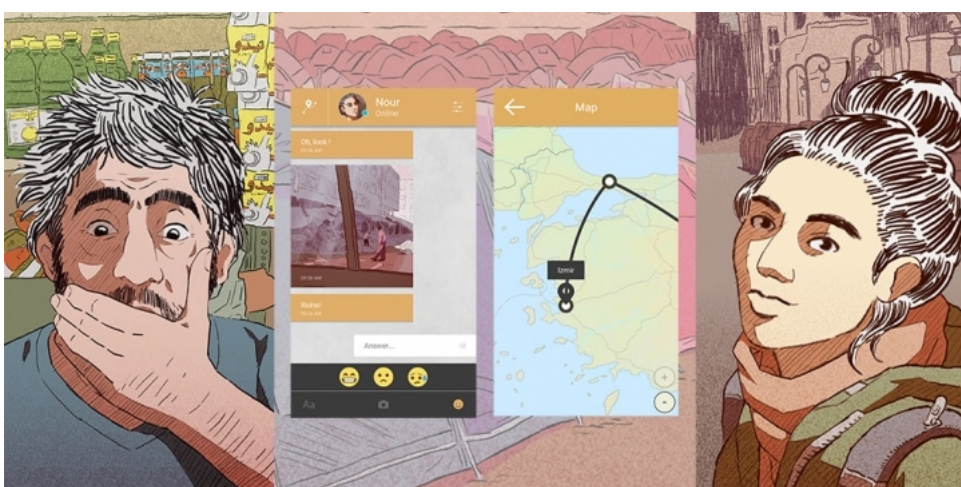
这些游戏、这些游戏人和2000年代风靡全球的“游戏化”产业那一批截然不同，我们并不想要把游戏让人沉迷、诱人氪金的机制、算法和设计切割出来，再套用到市场销售、公司管理、竞技博彩和教育培训中去。在我们心中，游戏不是谋财术，而是这个时代得天独厚的表达媒介、社交空间和实验场地。在引擎越来越傻瓜化，AIGC似乎无所不能的今天，的确只要你想，人人都可以做游戏，但是我们做出的是什么样的游戏？我们为什么做游戏？我们为了谁做游戏？

过去十年，严肃游戏（Serious Game）曾经风靡一时，这是指不为或不只为娱乐目的而制作的游戏。但很快，严肃游戏成为自成一格的特殊游戏，和主流游戏、独立游戏分处游戏地图的不同板块。这也造成大部分严肃游戏少人关注，只在特别的场合现身（学校、文化机构、公共宣传）。严肃的功能似乎也从主流游戏、独立游戏分割出去，类似更好的女性游戏内容被部分男性玩家划分给了女性向游戏一般。事实上，最广为人知的严肃游戏往往并不以严肃游戏自居，譬如波兰11Bit广为人知的[《这是我的战争》](#)和[《冰封朋克》](#)，两部作品成功地激起人们对（波斯尼亚）战争和灾后政府治理的反思，但游戏本身是以独立游戏的姿态进军主流商业发行平台。更有近年来促进前线议题的LGBTQ叙事游戏[《奇异人生》](#)、反思冷战后前社会主义国民的[《极乐迪斯科》](#)、侧写韩国女性一生挣扎的[《我叫李智慧》](#)。疫情期间，不但各地都有关于疫病、民生、心理健康的游戏，还有类似《清零》这样来自民间、纪录抗疫生活的人际推理游戏。从这个层面上来说，也许每个游戏都需要（并早就有）严肃的部分，而世界/玩家并不需要单独一类严肃游戏来教育自己。



This War of Mine

的确，在各行各业都在忙著游戏化自己的时代，游戏也在追赶著我们的现实、现实的生活。在Game On栏目，经常看到充满善意的读者留下文字，其中一些表示自己平常不玩游戏、或没有时间玩游戏，但是喜欢借由这个栏目看看游戏世界发生了什么，也透过游戏看看世界发生了什么。很荣幸能在中文世界充当这样的角色，在纪录游戏的这些年，我们也在新闻世界里不断邂逅游戏。早在上一波难民潮汹涌难当的时候，法国记者同行Florent Maurin就用一款模拟社交软件沟通的游戏[《Bury Me, My Love》](#)将采访资料化作对话故事，带领我们进入一堆叙利亚夫妇分割两地的逃难之旅；我最喜欢的Youtube频道，[People Make Games](#)（我胡乱翻译为《游戏是人做的》）更是独立媒体的典范，在有限的时间内在游戏世界内做访问、通过游戏新闻讲述经济结构、公司文化、地缘政治；世界各地的新闻学院学生都在尝试把议题性报导表现为互动小说游戏或策略游戏，来做解释性新闻。游戏作为叙事方法和体验方式有它得天独厚的地方，它刺激读者/玩家代入当事人的处境，搜寻可以救命过关的讯息，探索关键地点和人物。这样一轮行动之后，无论失败成功，新闻议题已经深入脑海，背景信息也知晓一二，一石多鸟。



打开各种游戏商店，只要你想得到的题目，there's a game for that。反过来其实也可以成立，无论你在做什么，你想做什么，只要有心有意，你也可以把事情的一部分做成一个游戏。早前作为记者访问大陆艺术家坚果兄弟，过程十分艰难，因为坚果本人并不喜欢被媒体访问和定义，也有意保持自己身份的秘密性。最后还是游戏设计的思路救了我，既然“我是谁”是拦路虎，不如就变成虎山探险游戏吧，于是就有了一整集的播客解密剧场《[有罪无罪什么罪](#)》。我和坚果一起撰写剧本，把他的真的、假的身份信息与过往事迹编成呈堂证供，供听众自己判断（《逆转裁判》玩家在此）。最有趣的是，因为坚果的艺术行动往往扎根实地社群，我们真的找来曾经帮助他也被他帮助的内蒙、广东、甘肃民众，担当声优，于是方言本身也变成游戏要素。其实新闻调查和考古学家、警察侦探的方法真的有相似之处，都是抽丝剥茧、层层突破，寻找关键人与物，努力回溯真相事由。这种过程本来就是侦探类游戏的玩法——相信我吧，我的Steam图书馆里躺著30多个detective game呢。

常常听人说不喜欢游戏，或者不喜欢打游戏。我从一开始的抵制反抗，慢慢慢慢（真的很慢）学会了去听和理解为何会有这样的心境。这其中肯定有对游戏的刻板印象——这也不奇怪，因为确实有很多毒性游戏横行世界。但也有很多时候人们把游戏想的太专精、太复杂、太与自己没关系，其实游戏是人类的本能，只是资本主义社会不知不觉将其发展为一个特定的盈利方式。游戏是规则的系统，而如何制作游戏、玩游戏、谈论游戏本身也是一个游戏。既然规则是人定的，那么我们也大可以不玩我们不喜欢的游戏、奴役我们的游戏。下一步，当然就是自己的游戏自己做，而其实已经有大把人在做这样的尝试和努力了。加拿大艺术家Marie Leblanc Clair今年出版的漫画《[If You Don't Like the Rules, Change the Games](#)》讲的就是这样一个故事：被grinding折磨的快要死掉的游戏劳工，开始发想如何能够可持续的（活著）做自己喜欢的作品，然后连接彼此，探索健康创作的可能。



If You Don't Like the Game, Change the Rules

真的，关于游戏我们有太多迷思，也有太多可以做却不知道我们可以做的事情。比如，我们都可以做游戏；比如，我们都可以改造游戏；比如，玩游戏和做游戏一样重要；比如，我们可以无穷无尽的探索——游戏还可以做什么？

欢迎大家来这次Game On的线下端小聚聊一聊。

端傳媒 × 紐約文化沙龍

講座

 × 

GAME ON & ON: 遊戲還可以做什麼?

2023年10月21日(六) 15:00~17:00 (UTC-4)

- ▷ 講者：楊靜 端傳媒資深編輯
- ▷ 地點：CAI Conference Center Floor 20 Yellow Room,
505 Eighth Ave, New York, NY



关于讲者：

杨静，端传媒资深编辑（Partnership and Initiative）。

自2016年夏天开始，杨静从端传媒国际组转去关注游戏文化与艺术（Game On栏目）的报导和研究。在接下来的7年时间里，她玩游戏，也设计游戏，研究游戏，也展览游戏。她在世界各地访问、联结游戏设计师、艺术家、研究者，与大学、美术馆和文化机构合作，不断探索与推进现实主义游戏、艺术游戏和游戏艺术的设计与展出。她在Game On持续记载这些探险，也邀请来自不同领域的写作者撰写游戏里的现实，邀请专精游戏报导的记者纪录现实中的游戏。目前，她在端传媒担任资深编辑，除了日常的写作和编辑之外，她也寻求新闻报导和写作的多样化呈现，以及端传媒和更多文化艺术教育与科技等机构合作的方向与计划。

关于纽约文化沙龙：

纽约文化沙龙是一家旨在促进跨学科交流的教育类非营利机构。其举办的沙龙讲座，吸引了来自不同领域的朋友交换视角、交锋思想，消解由学科隔阂带来的思维定势，倡导通识教育和终身学习的理念，重拾孩童般的好奇。该机构屡屡邀请专业领域权威，深入浅出地向大众普及高质量、多样性、具有普遍思辨意义的话题，鼓励多视角探讨。



端傳媒的下一程，需要你的守護。今天就成為訂閱會員，支持我們走下去，支持華文世界不可或缺的深度報導和多元聲音。點擊了解更多[會員計畫](#)