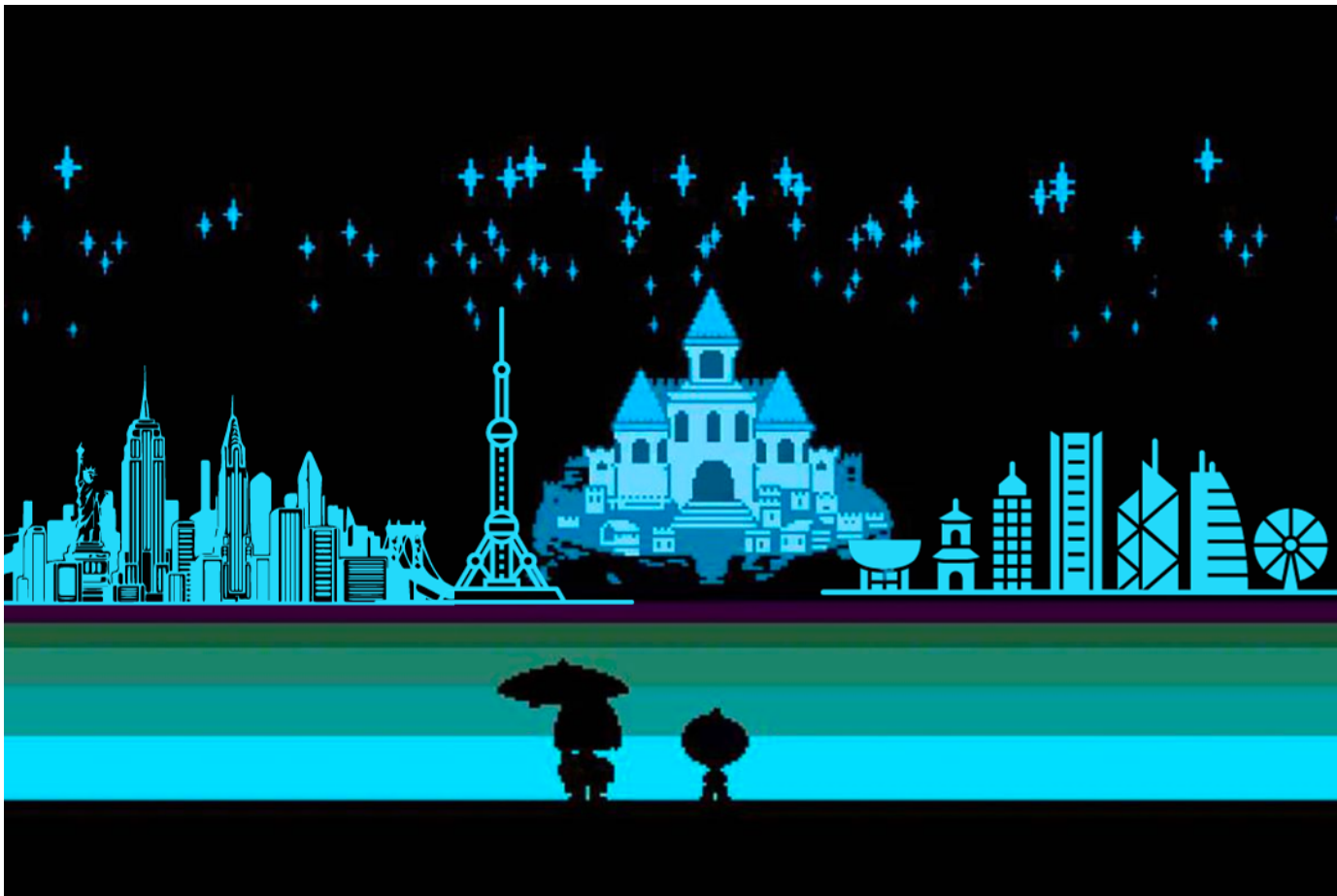


如果现在改写规则，我们还可以在游戏与世界之间穿梭

回到沙包里、回到捉迷藏、回到躲避、回到你再一次意识不到、在那些游戏当中，你就是你自己。



杨静 发自纽约

刊登于 2023-11-04

游戏劳工 # Game On # 说唱

上海有位说唱诗人叫做小老虎，知道他的人一定不会觉得这个称号言过其实；而对于尚未熟悉他的人而言，我喜欢这样介绍他：“这是中国大陆活在真实土壤、身边环绕著肉身真人的说唱人”，或者“他不是那种在舞台上大吼‘你为什么看不起我的’的说唱艺人，他关心真的事情”。上海封城期间，他是仅有的几位发声的知名音乐人之一，在网路上载了关乎这座城市承受的和将要被忘记的

延伸阅读

游戏可以是什么？写在 Game On 即将 OFF 的前夜

等待版号，两个深圳游戏人的五天，或者更长

在这个超级玛莉娅游戏中，拯救伴侣前你需要先找到厕所

如果亲密关系是一道双人谜题，他的游戏想问问你的答案

Growing Up：另一种游戏，另一种成长

线下端小聚预告：Game On & On，游戏还可以做什么？

事情，这样做也许危险，但“为了茫茫黑夜之后的茫茫黑夜/为了趁我还记得语言的使用方法/为了你/无论此刻你在不在家/为了你/无论你是否理解/为了你也许此刻你在别的地方/但从某种意义上讲我们在同一个地方/有些情况也会以同样的形状把你的地方变成我的地方”，他决定《为了你，说一段》。

就在那个恐怖四月之前的半年，2021年的尾巴，在上海我和朋友做了一场叫做《游戏现场》的展览，就在黄浦江西岸的油罐艺术中心，小老虎日常遛弯的固定路线上。我请他来做开场表演嘉宾，他很爽快地答应了，但又说：“老杨，我玩游戏都是小时候的红白机，我怕和你的展览脱节，你能推荐点游戏吗？”于是我把小老虎加入我的Steam Family，这样他可以打我买的所有游戏。我给他推介了一些叙事向的游戏，有肯定不能跳过去的经典，比如《极乐迪斯科》；也有更为小众讲父子关系与自我的

《Self》；同样来自上海，描写1990年代末期中国经济转轨引发社会动荡的《完美的一天》；来自台北的元游戏（后设游戏）《文字游戏》——后三者都在《游戏现场》有展览。结果布展那几天，不时收到他的语音信息：“卧槽，牛逼啊这个游戏！”

12月最后一天，展览开幕，我邀请小老虎在展览一楼一路走一路玩一路说，第一次亲身体验到了这个朋友有多犀利。在《完美的一天》展区，我们现场制作了很多虚构成从1999年发来的明信片，正面是整体正红色印得一些和时间有关的词，比如“忘记”、“原谅”、“未来”、“如果”、“悔恨”。我像小李飞刀一样把卡片一张张丢给小老虎，他每接到一张就滔滔不绝：讲游戏里发生的故事（一个工人阶级家庭的小学生被困在上世纪的最后一日）、讲展览的陈列设计（从游戏工作室搬来的《奥秘》杂志、四驱车、古早手办），也讲游戏外那一年

那一月那一周的事情（北京地铁站英文名改拼音、童年的痕迹被房地产发展抹去），我扔的如果是想激出创作力的飞刀，他反弹的就是每个人都被卷入其中的时代的风刀霜剑，着实过瘾。



《游戏现场》开幕式小老虎的freestyle。

没想到再见面快要三年后的纽约。Game On和纽约文化沙龙合作，做一期《游戏还可以做什么》的分享，我要讲一个小时这三年来在游戏产业、游戏艺术和游戏研究这几个场域的所见所思。这三年，整个世界都在加速，在香港藉著政府投资Web3的东风，一系列区块链、元宇宙和Web3游戏公司拔地而起，也有本地生根的，也有外地来融资的；台湾的独立游戏持续发展，无论是电子游戏还是桌游都出现不少佳作，一些游戏公司仍然对进军大陆市场抱有抱负，更多则走本土

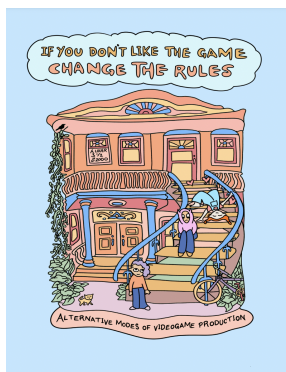
或国际道路；中国大陆总是不乏爆款和灵光，但产业内的版号、大环境的封控，导致游戏公司要么产品出海要么肉身出海。全球范围内，美国仍然是最大的游戏消费市场和投资来源，只是整体而言投资人给游戏的钱变少了，因为这个媒介的蓝海时代据说过去了，想要提早下注未来的投资者看好的是人工智能、元宇宙、虚拟现实。每天steam上大概有30支新游戏上线，大部分沉入大海；游戏设计的本科、硕士、专科项目在全球各个学院兴起；不计其数的game jam每个星期都在世界的不同角落上演；主机游戏虽然更容易被谈论、被看见，但其实市场占比不大，真正赢家是手机上的casual game；电竞产业仍在扩张，从赞助到直播到直播到培训，上下游不断扩展……

这些消息复杂而沉重，尤其对迷恋游戏设计的游戏设计师和玩家而言，理想主义的岁月似乎过去了。乍看上

去，整个游戏产业的吸金能力惊人，在疫情和后疫情时代的经济萧条期整体而言不退反进，和其他行业的从业者比，还是比较多可能与保障。但更现实些看，本身这个充斥着频繁裁员、缺乏劳动保障的行业，如今最热门的职能和岗位，除了少数公司外，其实和游戏设计关系不大。我身边无论中美加欧，在游戏大厂工作的朋友，都觉得自己干的是狗屁工作，活著那口气全靠下班后在家和朋友自己搞创作。

加拿大蒙特利尔的艺术
家Marie Leblanc Flanagan今年出版了一本漫画书，叫做《If You Don't Like the Game, Change the Rules》，内容是三个在游戏行业不同位置（独立游戏开发者、自由撰稿画师和大厂员工）的悲惨生活，大家痛定思痛，努力从劳工和劳动议题上创造属于自己的公平环境。这本漫画的素材来源于Marie和加拿大几所大学

对家付利小、血可华、多伦多等地的游戏工作室和开发者的深度访谈，访谈结果令人沮丧，大部分人处在低薪、强制加班、不稳定合约之下，也很少创作自由。加拿大的情况并非个例，在多伦多的漫画发布会上，来自西雅图和加州的游戏工会活动家也表示，考虑到美国和加拿大相比更糟糕的社会福利保障，美国游戏重镇的情况甚至更坏。



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

另外一本今年出版的关于游戏劳工的书籍来自澳大利亚，游戏记者和研究者Brendan Keogh 的这本著作书名一针见血“The Videogame Industry Does Not Exist”（游戏产业更本不存在）。Brendan的结论来自长年以来对澳大利亚墨尔本等地游戏工作者的访谈，四百多个受访者中有爱好者、学生、外包程序员

和美术、挣扎的独立开发者、艺术共同体等等。澳大利亚是北美游戏开发的后花园，承担了大量的外包工作，也不乏小而美的独立作品。但大部分“产业”中人其实是朝不保夕，通过打别的工，来支持自己做游戏。

Brenden认为大家张口闭口所说的游戏产业其实并不存在，商业游戏领域一直不能雇用和公平对待游戏劳工，许多创作依赖的是个人关系网、艺术家创业和外包劳工。

脆弱的时代，脆弱的合约，脆弱的游戏人——但最奇怪的是，即便是这样，我们还是在做游戏，还是想要做游戏，几乎所有游戏设计师都知道，最能养活自己的游戏是博彩游戏和类似博彩的纯克金游戏，但很少有设计师会以做此类游戏为志业。几乎所有设计师也都知道，做表达类的、创新的游戏最容易死在半路，但几乎所有人都最想做这样的游戏。三年来，我去了很多地方，见了很多游戏人，几

乎每个人都在挣扎，但每个人都没有完全放弃。有时候碰见闻名已久的天才设计师，却发现就连这样的人也要担心柴米油盐酱醋茶，要白天在首尔超市上货、晚上跑Uber，才能支持下去，就更为游戏人这种“地狱无门你闯进来”的痴心而打动。其实每次问大家为什么，得到的答案都好简单也好一致，几乎不分国族年龄性别，都会说：“因为我体验过好游戏带给我的真实的纯粹的快乐，因为我喜欢和我一起分享游戏的朋友，因为我希望我的某个想法、主意、幻想和梦能够透过这个让人沈浸的载体抵达另一个人类”。

但世界也不完全绝望，新的对应方法、新的机制也被发明出来。目前很多游戏和创作者的个人心路贴得很近，和世界与社会也紧密结合。当游戏的门槛降低，当游戏为了创业暴富的心态改变，可以创作游戏的人多了，他们创作游戏时能够直接触及生活，甚至改变生活。

生活、甚至改变生

活的可能性也多了。这个世界也许永远都需要我们不想动脑时的Candy Crush，想要满足成就感的英雄救公主，但当各种人都可以做游戏的时候，幻想的图景就跟著现实一起丰富起来。而对于幻想的设计与改造，在长时间游玩游戏的沈浸时间内，其实也总在改造我们对世界的期待。以前游戏研究爱说游戏是魔环，打游戏的人知道自己在打游戏，和生活隔著好多层。但是技术也好、疫情也好、时代也好，魔环早已破了，人生入戏，戏入人生。如果一切都是游戏，那么对可以做游戏的你与我来说，游戏也可以反转现实。

这正是我想在纽约文化沙龙这次讲座讲的。活动前两周，我不断把本就冗长的PPT做的更长——其实就是贴无数我熟知的例子给那一天去的观众看：有人在做贾樟柯式的游戏；有人在做关于家庭代际记忆与暴力的游戏；有人在做关于阿根廷耕地运动的

游戏；有人在做加

沙地区平民生活的

游戏……其中一

日，我正在寻找贴图，

收到久违的小老虎的语音，

原来他看到纽约文化沙龙的

宣传图片，正是他那次在《游

戏现场》的表演，而巧的是那

天他也在纽约。“卧槽，牛

逼啊，我一定会来。”

我兴奋极了，马上回去PPT，

准备删掉十页。无巧不成书，

《文字游戏》的策划黄威恺同

一时间在Facebook发

简讯给我，发现他届时也在

纽约——那就再删掉十页。

接下来几天，我陆续收到几

位本就常驻美国的朋友的信

息，有做了超级玛利娅游戏

的UI设计师和艺术家李

沛璇，有一直在制作众筹游

戏《集体后遗症》的两位香

港游戏设计师，有一直是网

友的新媒体艺术家组合汪洋

和漆贞贞，甚至还有给我的

游戏配音的当年的实习生

Grace也在这个城市

读设计。天时地利人和，我

删掉一半的例子，因为在场

就太多可以现身说法的真人。

以前在大学教书，老师都喜欢请从业者前来讲座，没想到我这次一下就有这么多。更没想到（但是应该想到是），当天去的很多端的读者中不少也是打游戏无数，也有人参加game jam，也有人在读书自己做游戏，真是游戏人大乱斗。纽约文化沙龙这次组织活动的地方很像一个大学教室，但我没有恋战讲台，讲清楚来龙去脉之后，我恢复记者、主持人、聊天家的本行，在教室前后穿梭，和大家欣赏我的游戏设计师朋友们的经验与困惑。

李纳璇其实做了好几个小游戏，但她只是谦虚地提到了《Go! Groundshel》（加油，小土璇！）。这是一个仍在完成的游戏，玩家扮演一个女性土拨鼠“小土璇”，她需要去拯救自己的男性伴侣。但是她不会杀人也不会杀怪，而是用食物驯化一路遇到的动物，和它们合作。更重要的是，在每一个关卡，小土璇要做的第一件事情不是救

人也不是驯兽，而是找到一个厕所，

解决内急——这其实是个女性朋友不难理解的隐喻，压抑自己的需求去照顾别人，是我们中太多人不应习得的本能，是时候（在游戏里）反其道而行之啦。



Go Groundshel !

汪洋和漆贞贞是一对艺术家组合，他们创作的作品面相很广泛，用他们的话来说就是“生产软件应用程序、计算模拟和写作，用来作为研究计算性在文化和教育方面影响的工具”。但这次我请他们介绍了一个我只听说过，没玩到的游戏，叫做《下海》。《下海》也是一个继续开发中的游戏，聚焦的是九十年代的中国经济转型期。画面采用复古的像素，主要场景是北方的公共澡堂，玩家扮演在这打工的年轻人，在和各色各样的人的交往中，重新拾起转型社会中不同阶层经历的改变和适应。汪洋和贞贞长年在纽约工作和创作

做这个游戏的部分原因，他当场介绍

说：“因为一些游戏做到中国大陆的内容会比较多异国情调，或者一概而之的东西；但作为亲历者，你知道是有很多细节、很多微妙的复杂度在那里。所以部分初衷是有这个主体性去做这样的真实的历史的东西出来。”

讲到“真实的、历史的主体性”，那天可能最让大家意料不到的是香港游戏设计师的现身。《集体后遗症》是19年后出现的游戏，在社交网络上为很多港人所知，并且在kickstarter成功募款。上次来纽约，我有机会见到了两位年轻设计师，一直没有写过这只游戏，怕给她们找麻烦，没想到她们辗转看到这次沙龙的活动，也来参加。后来我才知道，在美国，出现在一个大部分人是大陆人的场合，对他们来说并不轻松，毕竟19年后中港关系进一步撕裂，让大家彼此之间的不信任又深了几分。其实如果他们不来，我也很想讲这个游

戏，因为在游戏平台上，所有人也可以看到和玩到这个

游戏，那么到了现实中，我们为何还要竖起墙把虚拟世界的开放也吞掉。

当我讲到这只游戏，放预告片的时候，我看到它的设计师不知道是害羞还是激动，可爱地用双手蒙上了眼睛。播完片，我问前排观众，你猜这个游戏是在讲什么？这个男士有点犹豫，婉转回答：

“一个敏感的话题。”真人就在座上，我请他们分享，他们真的敢讲，一口气说了好多：游戏的缘起，抗争后的失落、失望，关于希望，关于危险，关于做游戏的辛苦和未来的计划。他们讲完做下的时候，我想在场很多人是钦佩的，大家以掌声致谢。



《集体后遗症》

有些悲壮的气氛下，台北来的老黄（黄威恺）无意中缓解了紧张。这个奇人可以做好很多异想天开的难事、新鲜事。比如和伙

伴创立Team9工作室，做出2021年的中文独立黑马游戏

《文字游戏》；但总是小事糊涂，这天他来得很晚，因为他去了布鲁克林区的第八大道，而活动在曼哈顿的同一地址。所以他来之前，我已经介绍了Team9一系列改写游戏设计的实验游戏，他来就只好讲一个目前刚刚开始的新计划——“寻找台湾最大预言家”。

“台湾人是很爱算命的，很爱预言的，所以我们想做一个游戏，也是社会实验。这个十一月，我们邀请所有人来参选大预言家，每天你都可以登陆我们设计的一个神秘组织的app，预言一个问题，也许是天气，也许是职业棒球赛的赛果。如果你回答对，就可以进到下一天的预言，一直到最后，得奖者会在自由广场被加冕，成为台湾最大预言家，获得丰厚的奖金。”现场的观众都乐了，黄威恺继续解释：“因为这个世界平常真的会有很多预言，科学的、占卜

的、神话的、宗教的。我们做这个实验有点想看看社会怎么想，你真的相

信吗？而不管你相信不相信，如果选出了这个预言家，他也确实是凭借这么多预言选中的，接下来大家会相信他吗？就像相信星座大师那样？那你又怎么看这场游戏？这还是游戏吗？”

现场气氛活跃起来，有学数学的人、做统计的人、做心理学的人，都急著讨论，“游戏的确是讨论的刺激器喔”。我在一旁渔翁得利，这正是我想展示给大家，我平常看到的世界，各种各样的游戏人，选择了这个神奇的媒介，变成自己的日记本、说明书、启示录、纪录片、实验场，或者就是一个玩具，让整个世界鲜活起来，联系起来。

而总结这一切最好的人，当然是坐在最后排的说唱诗人小老虎，我匆匆给大家介绍他，然后不出所料看到他用天花乱坠的词与韵、还有意涵，带给我们当天的高潮以及这篇回顾的尾

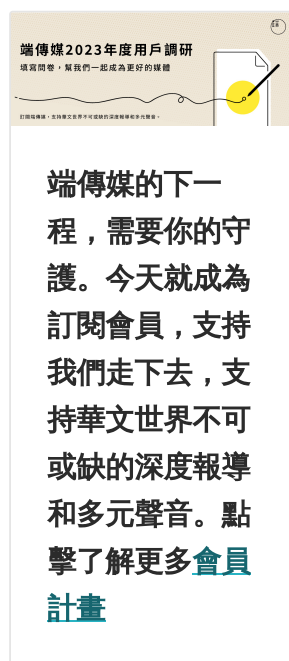
声：

刚才我看到好久没见的好朋友 土摩托也坐在这儿 他曾经说过做人想做三无之人 没有年龄感 没有职业 没有国籍 我觉得这一切只能是游戏 因为现实中不会有人像他一样 依然拥有这么强健的身体 和这么强烈的好奇 像我的朋友老杨 她为什么这么痴迷游戏 是不是因为她真的觉得游戏 是骨头 是沙包 是那些纪录片 想让她 直接闯入打工的没有孩子的家庭里 想到伊朗1979德黑兰的战争 也想体会饥饿 那就是 把那些有限的食物还有水果去有限地分配在有限的时间内 因为那就是上海封城 我体会到的恶果 这些东西在游戏里都会不停地重播 它们有些时候是个录像 有些时候是绘画 有些时候是小说 有些时候就像老黄的游戏 我把一个字切割成为两半 y0 一只鸡 y0 一只鸟 y0 再一次地让我和鸟合成一只鹅 远远地把所有现实飞过 为什么提到游戏 我总会想起这个游戏 用一个游戏去回答游戏 就像人生能够有另一个维度

和另一个意义 在报纸上你去写那些东西 介绍我和这些社会主义现实的艺术

到底有什么关系 没有关系 就回到那些文字的游戏 回到沙包里 回到捉迷藏 回到躲避 回到你再一次意识不到 你操纵的那人物明明是一个8 bit的像素 但你为什么就觉得它是你自己 这一次摄像机没有对着你 这一次不像看电影 此刻 你盯着眼前的这个像素 这四个格子 这些面目模糊的小人在走来走去 你分明地觉得那就是你自己 如果我写一篇报道去报道杨过 既不是断了一只胳膊 也不是骑在大雕上当他的王座 而是 他在那些游戏当中 就是他自己。

本刊载内容版权为端传媒或相关单位所有，未经端传媒编辑部授权，请勿转载或复制，否则即为侵权。



端傳媒 2023 年度用戶調研
填寫問卷，幫我們一起成為更好的媒體

訂閱會員，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

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

