

“她们是女主角”——台北女性游戏人周

11月24开始，台北有一场女性游戏人的盛会，大家一起打游戏，做表演，开工作坊，发布新书。这一次，她们是游戏的主角。



杨静 发自台北

刊登于 2023-11-18

#Game On



两年前，我在Game On发表了一篇写在游戏产业中的见闻，题目叫做《太多波霸、太少女人》，想纪录游戏内外我作为女性亲身经历的种种不快。因为端特别的定位，我们的读者常常持有或多或少相异的价值观，评论区有时会有激烈的讨论。但奇妙、或者不幸的是，讨厌女性批评、捍卫游戏中男凝权力的态度把两岸三地和海外的游戏玩家联合起来，在这篇文章的评论区留下不少愤怒的声音。

文章后来被转载到reddit和大陆的一些大学论坛，反馈也多以人身攻击和希望女性守在乙女游戏里知足常乐为主。唯一得到支持、引起共鸣的网络空间，是在豆瓣“女性玩家联合会小组”，留言的女性们写出自己遭受过的歧视，还有对大量游戏物化女性的失望。也有人截图把正文贴在微博，被很多女生转发。

两年过去，Game On 持续关注这个议题，我们采访了多位女性游戏人，也请记者访问书写流行游戏文化中出现的性骚扰、恋童和女性玩家维权的现象。事情并没有好起来，就在今年八月的科隆游戏展，来自大陆的游戏公司“游戏科学”展出全球玩家翘首以待的《黑神话：悟空》，我有好几个德国朋友从现场发来等待区大量人潮的照片。在中国大陆，没有去到德国看展的玩家也通过垂直媒体和自媒体关注这次展览，很多人为外国玩家也甘愿等待而兴奋自豪。与此同时，一些女性游戏人提醒大家，《黑神话：悟空》第一次放出物料、惊艳全网的时候，游戏科学创始人冯骥在微博上的庆祝发言曾让人大跌眼镜。短短几行字里，他将玩家的追捧、兴奋，形容为“勃起”，将游戏内容本身称作“下体的慰藉”。《黑神话：悟空》的主美之前也发表过“男性和女性的游戏G点大相逕庭……不需要女性反向带动……有些东西就是做给爷们儿的”的言论。很快，这些“抹黑”国产游戏之光的女性就被人肉、开盒（被公布私人信息），还有自媒体人制作视频辱骂她们。Game On 曾经想要访问被伤害的几位女性，可大家仍然处在一个脆弱而危险的环境，虽然都想公开诉说，但更害怕经历过的创伤会再来一轮。我们的英文同行也在做类似的尝试，他们访问到的所有女性开发者都表示需要完全匿名，害怕具名会在行业内招致恶意的眼光，影响生活，也影响工作。



Yocar-冯骥

8月20日 23:34 来自 微博 weibo.com 已编辑

想扩圈多招几个人，被舔到勃起不能。  
想诚实一点录个屏，被捧成行业救星。  
13分钟的B1，到处是拼凑的痕迹。  
胡乱的数值，生硬的落地。  
小体型体操，大体型乏力。  
穿模的金蝉，无反馈的水体。  
粗糙的判定，声音还特么分离。... 展开全文



收藏

2560

10664

80327

游戏科学冯骥的微博。

现实令人沮丧，但游戏要继续做，尤其是对女性友好的游戏。解决这些问题的方法很多，其中最关键的是女性游戏人的增加、以及女性游戏人决策权力的提高。幸运的是，我身边就有不少勇敢、可爱、又充满关怀的女性游戏制作者。从这个11月24日开始，我和德国歌德学院台北办公室合作，举办名叫“Female Protagonist”的女性游戏周。我们邀请了来自亚洲、欧洲、北美和非洲的十多位游戏人，她们不但带来自己的游戏在歌德学院展览，也会在24日到26日的这个周末，开设游戏设计工作坊、举办漫画书作者谈、展演游戏剧场，讲述和沟通我们目前正在经历什么。这是迄今为止，规模最大、涉及文化和地域最广的女性游戏活动，前期的准备工作量很大，无论是主办方歌德学院，还是联合主办方飞地书店、台北Team9工作室，还有我和端的同事，都在快要被掏空的同时觉得激动——有这么多超酷的游戏人要一起在台北聚首了！

这一期的Game On，我想详细介绍一下周末的精彩活动，希望经常阅读Game On的你，对游戏不管生疏还是欲罢不能但都很感兴趣的你，如果在台北，可以前来参加。我们邀请的一半设计师和她们的游戏都在Game On的报导里出现过，如果你想要当面认识她们，这也是觉好的机会。因为歌德学院的支持，所有活动均为免费，也不用报名参加——两场游戏设计工作坊除外，需要上网填表报名。

Lecture Performance : Henrike Lode

Henrike Lode 是我们这一代最能有趣但深刻地讲述游戏文化政治的人。Henrike来自德国，目前定居在南非约翰内斯堡，在那里她和伴侣南非设计师 Gacukia Kimani 开设了工作室 Nyamakop。她们一同设计的游戏 Semblance 是个非常特别的平台解谜作品，在这个游戏中，地形环境本身可以被玩家改变。因为设计师想要实验的是：如果你能改变这个世界的形状，你会怎么做？制作游戏外，Henrike也热衷在欧洲和南非推广游戏教育和Game Jam。疫情期间，她给自己挖了大坑，挑战自己每个月用game jam的方式做一个小游戏，挑战的名字就叫12in12。目前完成的作品里有虚拟宠物、卵巢模拟器、洗手等等。在这一切创作之外，Henrike 常常被邀请在大学和游戏节请来演讲，其中一个她一直更新打磨的话题是关于“电子游戏中的性、亲密关系以及好玩这件事”。说是演讲，其实她的表达方法很有趣，我记得2017年柏林AMAZE游戏艺术节，她边弹边唱边说了半小时，表演的名字叫“我TMD在干什么？关于游戏和同理心的故事”，她问大家也自问，游戏可以带来共情吗？游戏可以帮助我们和别人建立联结吗？还是说游戏只是用来安慰自己？游戏，真的带来些影响吗？

这次活动，我们将会Henrike开场，内容请容我先保密，欢迎你来亲自揭晓。

工作坊：一小时建立一个世界



《群岛》。

Kaelan Doyle-Myerscough是来自加拿大的游戏设计师和研究者，目前在芝加哥和纽约工作。他设计游戏，也设计游戏里的世界，还设计设计游戏世界的工具。多年前，我们相识在香港一个世界观设计读书会，那时她就早已关注游戏里的世界建设是怎么回事。很多人，包括我，喜欢在游戏里探索旅行，可以是《荒野大镖客》里即将消逝的西部世界，也可以是《极乐迪斯科》里那个磁带庞克和抑郁政治的年代。我们在游戏世界里消磨了大量的时光，而这些世界其实是设计师一个字节一个字节搭建出来。Kaelan感兴趣的是，我们能不能把这个世界建得更好，而不是延续常用但可能充满不公的桥段。她为此做了很多创作，有电子游戏《群岛》（The Archipelago），一个关于泡茶和探索变化中的世界的视觉小说，也有目前和搭档Andrew Tran合作的变种宠物小精灵游戏（在让小精灵对战前，先要和她们建立好私人关系）。我最熟悉的是她的卡牌作品《一小时建立一个世界》，这次也请他带来在台北做一次工作坊。这是一套非常神奇的卡牌，四五个人一组，一边抽牌一边讲故事，因为Kaelan出色的设计，整个过程像《龙与地下城》加上集体心理咨询。我在香港、广州、北京和上海都用这套牌做过游戏，非常奇妙的是，大家用它造出来的世界全都是当时这些城市的隐喻，比如不能移动、阶层固化的树木之城（香港），被监控监视的性工作者干脆开起直播赚钱的商业帝国（广州）。

不知道在2023年年尾的台北，大家会做出怎样的世界？

工作坊：在游戏中发明历史



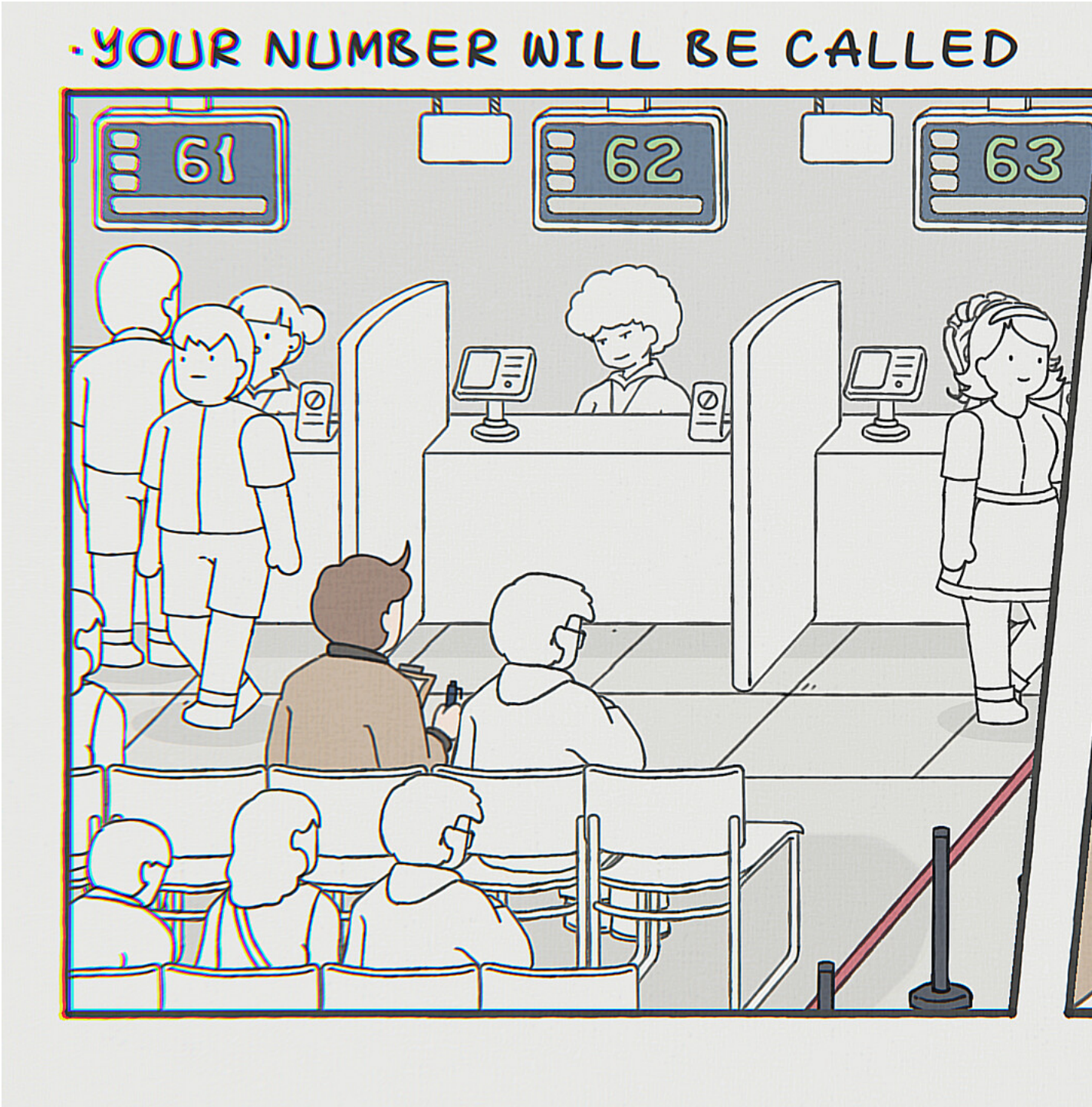


《夏天的一天》。

《夏天的一天》是来自温哥华的香港设计师 Charissa So 和泰国设计师 Tida Kietsungden 广受欢迎的作品。这部背景发生在80年代香港的视觉小说，很多场景、美术和故事都来自于两位设计师的历史调查和香港田野之旅。虽然游戏可以是天马行空的架构，但这部游戏的制作初衷非常特别，一开始两位设计师是想向黄金时代的港产片致敬，后来她们想要在80年代的香港舞台上书写性小众的故事。她们知道这些人和故事是存在的，只是主流流行文化里缺少丰富的呈现。为了做好这个游戏，她们积攒假期和旅费，飞去香港做田野，也埋首在资料里，整理香港的性小众历史。这款游戏受到很多玩家的喜爱，两位设计师也无意中变成女同志玩家的树洞，听到了更多秘密和故事。目前她们在制作游戏的续作，动力既来源于对香港的爱，也来自在后来的调查之旅中，在这个可爱的城市搜集到住在这里的多国女性的故事。这是一个很小的游戏工作室，Tida 和 Charissa承担了从叙事到美术的所有职能。在我们这次的工作坊里她们会帮助参与者学会如何把一个历史概念通过叙事、美术和玩法设计完整的呈现出来。

## 游戏剧场：等待





While Waiting。

《笼中窥梦》在过去两年凭借精巧的设计和出色的美术成为一匹黑马，既得到玩家的青睐，也斩获了很多奖项。游戏的两位主创者周栋、陈一加和他们的工作伙伴，目前正在做一个新的游戏，名字叫做 While Waitin，会有一百多个关卡，每个关卡都是关于人生中我们熟悉的等待——等车、等电梯、等下载完成、等飞机、等排队，等等等等。周栋和陈一加说，他们想要问问玩家，等待的时候做什么最好？是默默等待，还是做点什么好早些结束等待。游戏尚未完成，但一加会带著测试版本来到台北。我早前在多伦多游戏展试过几关——等待真的很难，那时候就想：如果一个人等待已经这么坐立不安，那么一群人等会会怎么样？这次在歌德学院，我的疑问将会收到来自现实的回答——我们会和所有在场的人一起等待，一起打一个游戏，一起等或者不等，或者说服大家要以某种方法等。这也是游戏程序之外的游戏，改变玩的方法、改变参与的人，你就有了一个新的游戏。

### 游戏漫画书作者见面会



加拿大新书发布会。

之前在Game On我们有涉猎游戏劳工问题，并且提到了今年出版的一本很酷的漫画，叫做，如果你不喜欢你在的游戏，就改变它的规则。这么燃的题目，其实来自很丧的现实。去年早些时候，我收到艺术家Marie LeBlanc Flanagan的群发邮件，收信者都是游戏设计师，Marie问我们愿不愿意接受访谈，聊聊自己的工作模式、薪酬结构以及和雇佣/自雇有关的事情。后来很多人有回复她，她和蒙特利尔的Concordia大学合作，对三十多个设计师和工作室进行深度访谈，最后的研究成果是一份白皮书，Marie也创作了一本漫画。今年五月在多伦多的公共图书馆，我赶上了这本书的发布会，Marie 请来来自蒙特利尔、西雅图和布宜诺斯艾利斯的几位游戏设计师——他们也同时是行动者、工会成员和研究者，都接受过Maire的访问。大家分别讲述了自己所在地区的游戏劳工现状，基本上大家都处于比较脆弱的雇用关系中，生活充满了加班和解雇。我记得 Marie 还把现场的观众分成“老板”、“员工”和“协调员”三个部分，让我们谈判提供劳动保障，大家笑中有泪，完成了这个角色扮演。这次 Marie 会带著这本漫画来到台北，她会参加我们在歌德学院的活动，也会特别在西门町的飞地书店和大家聊聊这本漫画的创作故事，以及这半年来她观察到游戏劳工问题的转变。

### 对谈：剥削、歧视、跨文化与爱

周六、周日两天的下午，所有被邀请来的游戏人都会参加我们在歌德学院活动室举办的会谈。我根据大家的工作经验和兴趣关注，设置了这样几个议题：



\*现实不现实，正常不正常：



或許距離和爸媽完全互相理解，還  
很長一段路要走。





《爱说不说》。

开场我们邀请了台湾游戏设计师So Sun（《爱说不说》）、日本游戏公司Playsim的发行专家Elaine Taniyama和Kaelen，分享她们日常工作中经历或看见的性别暴力、歧视和不平等。

\*真的女人，真的故事：



《夜归》。

这一场会有来自四个国家的女性游戏设计师，有刚才介绍来自加拿大的Charissa，还有得奖游戏讲述德国三代女性故事的 Finding Hanna 的设计师 Franziska Zeiner，来自瑞士的Natasha Sebben 今年制作了表达女性精神健康的Psychotic Bathtub，还有毕业于台北艺术大学多媒系的游戏艺术家许伊雯，她的VR作品《夜归》去年在Indiecade得到了影响力大奖。这四位优秀的设计师的得奖作品，都是关于她们自己或身边女性的故事，她们将会谈游戏设计理念和创作历程。

\*不同文化的性别地图：



Tengami。

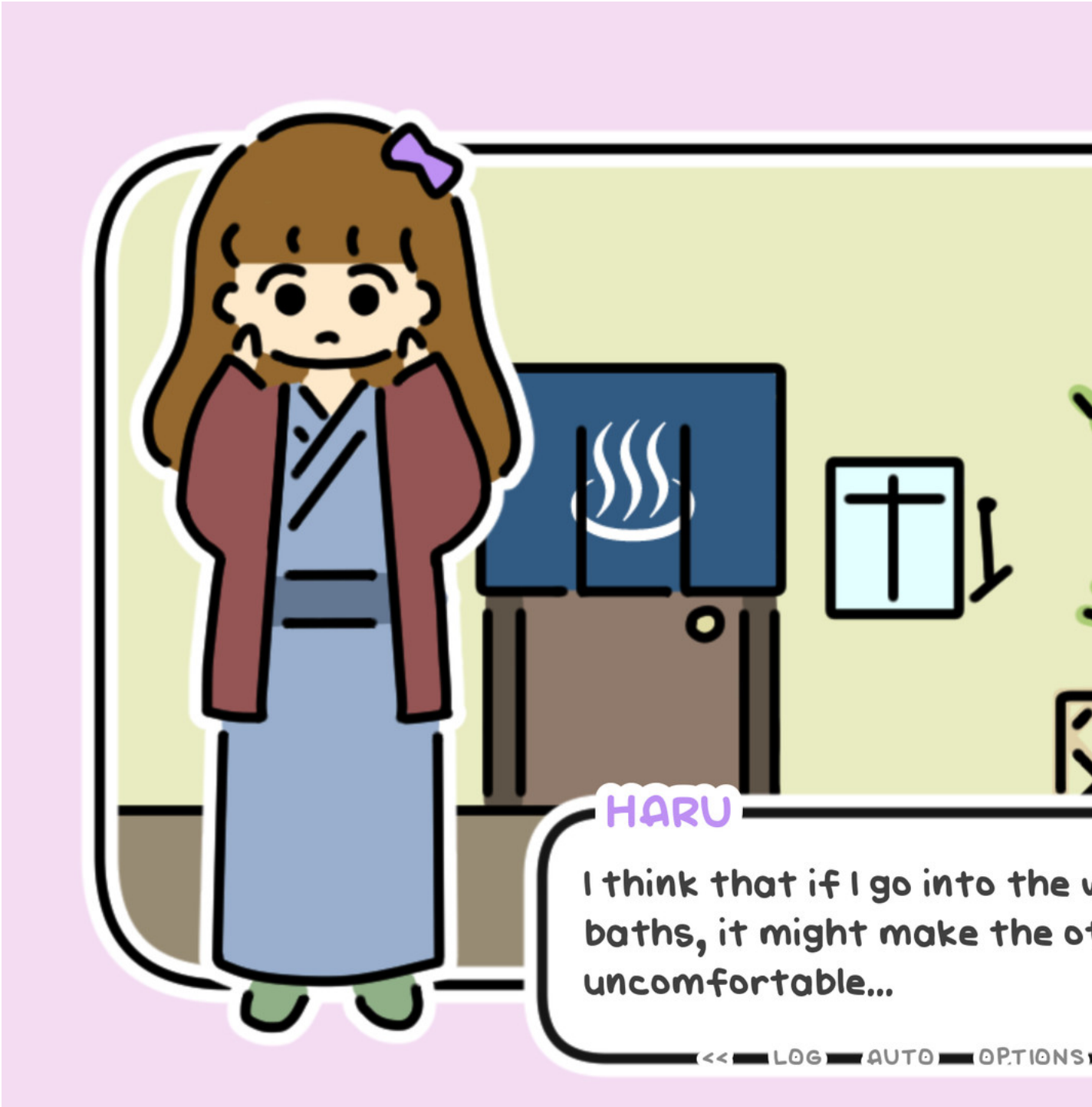
在我邀请的十多位设计师中，很多人有在多个文化工作的经验。我很好奇她们是否观察到了不同文化对于性别不同定义，继而影响到了她们的设计和工作。这个想法来自两年前我与 Tengami 和 Astrologaster 的设计师、德国人Jennifer Schneidereit的交流。她曾在日本东京的游戏公司任职多年，目前在英国创立了自己的工作室。我们有次聊到《美少女梦工厂》类的游戏，Jennifer 说不是很理解为什么扮演养育女儿的游戏最后会有父女结婚的路线。刚刚介绍过的陈一加也是生活在纽约的亚裔美国人，而韩国艺术家吴珠荣则因为近年来作品频出，不断在世界各地收到邀请去驻留、创作和评审作品，她之前和我谈及，虽然都是做游戏，但韩国和欧美的性别政治还是有很大差异。这些同时游走在不同女性定义的设计师，会来和我们分享她们的视角和思索。

\*保护自己与别人的工具箱：

回顾了现实中一切的难，我也邀请勇敢的女游戏人分享如何在对女性并不友好的游戏世界生存和工作。除了上文介绍过来自德国和南非的Henrike，来自加拿大的Marie，我们也有来自台北国际电玩展独立游戏部分的策展人Nancy Wang。Nancy之前有和我分享，在一个男性占绝大多数的展会，作为女性遇到的困难。我想，大家都会有自己的toolbox，来应对这些难题，这个环节我们请工作本身有服务他人面向的三位女性（策展人、行动者、教育者），聊聊我们如何保护自己与别人。

\*女性之外：





A Year of Springs.

活动筹备过程中，我犯了一个错误。虽然一早就邀请了Kaelan，也一直知道他是跨性别者，目前已经是他而不是我们认识时的她，但活动的名称却叫做Female Protagonist，申请报批之后就无法改变。我和Kaelan道歉，也忽然明白这件事情可能在他身上发生了一百次。他很善意地包容了这个疏忽。而我意识到这个错误也许可以转化成一次机会，所以最后一个对谈就邀请了身份认同为酷儿的三位设计师，他们面对的不一样的挑战。在 Kaelan 之外，Tida也很热情答应了邀请，最后一位是来自京都的KC。KC是很受欢迎的游戏 A Year of Springs 的作者，她的游戏往往是关于女性的情感和故事，不但有顺直女也有其他性别认同的酷儿女性。这个环节我也为自己设立的，很想借此机会学习平常较少谈论的女性之外的性别议题。

### 闭门活动

活动最后一晚，我们会在台北最酷的游戏工作室Team9的办公室，做一个小小的派对。因为场地限制，这个活动只能邀请30个参加者，目前还有五个空余名额，如果你有兴趣来和参加活动的设计师见面，可以写信给allisonyang@theinitium.com报名，先到先得。



上述内容半年前还都只是我脑中的奢念，没想到这么快就会在台北落地成真。活动的详细信息（时间地点）都在歌德学院的专页上，如果要来的话，可以去那里查阅信息。如果不能来也没关系，可以推广给你的朋友，等她分享给你，或者等待下一期Game On的报导——While Waiting，祝你有个愉快的周末！

[#Game On](#)



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

訂閱端傳媒，支持華文世界不可或缺的深度報導和多元聲音。

山而

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](#)