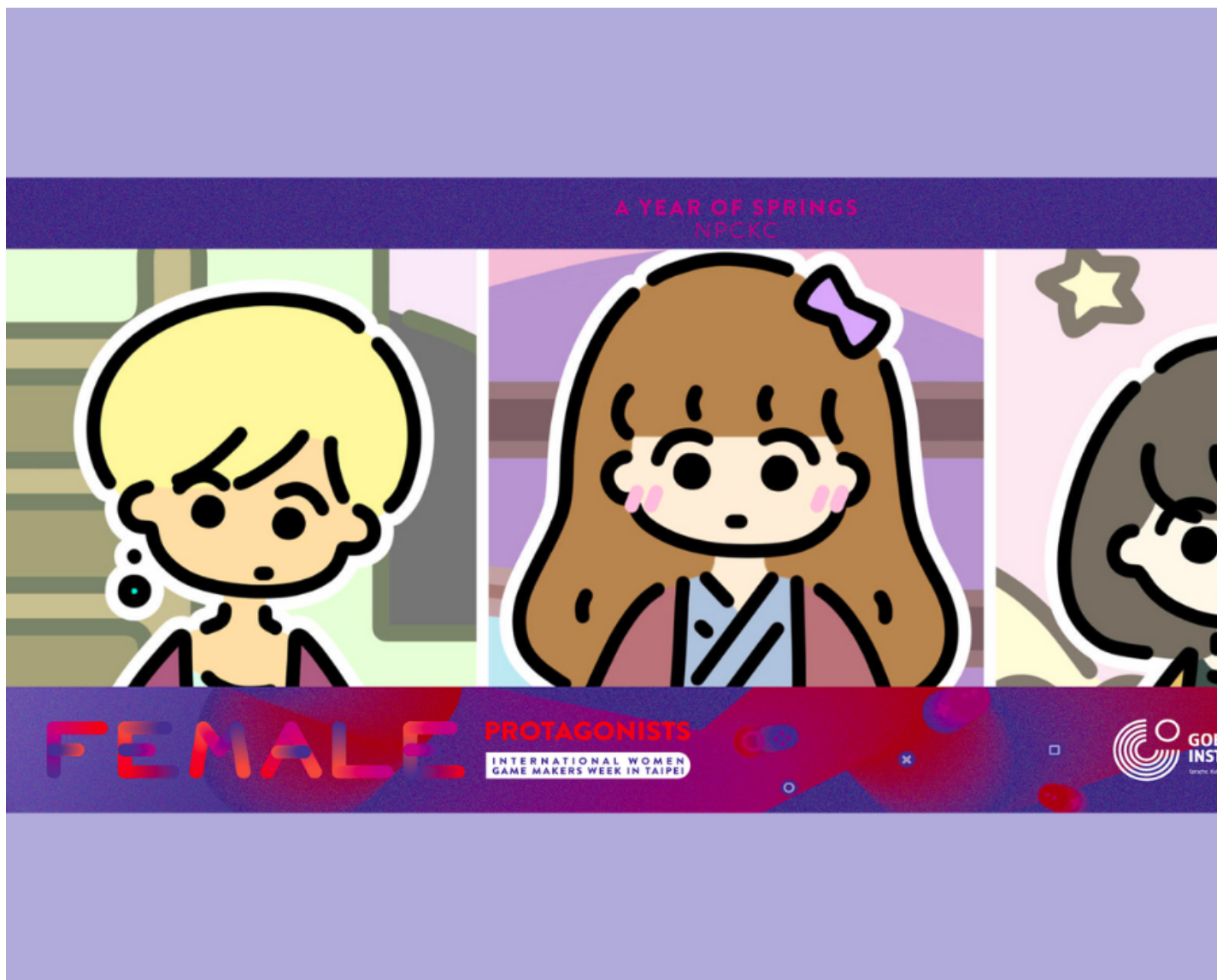


从 Identity 到 Solidarity —— 笑与泪中的女性游戏人周

女性人游戏周最后解构了它自己，但我们要走过这一遭，才能看清自己和彼此，然后再走下一步



杨静 发自台北

刊登于 2023-12-03

[#LGBTQ](#) [#Game On](#) [#跨性别认同](#) [#女性主义](#)

 分享全文    0

一切都是从看到自己开始的。

或者说，一切都是从看到自己不存在开始的。

2023年11月的尾巴，台北乍暖还寒的傍晚，从约翰内斯堡辗转飞来的游戏设计师和教育者 Henrike Lode 给我们做简单的算术题。游戏产业每年都传来捷报，告诉世人这一年全球又卖出多少拷贝、赚到几多利润，以及增长多少玩家人数。Henrike 借助调查机构的数字，以及全球人口统计数据，慢慢算出，原来全世界游戏玩家里，所谓的核心玩家——白人男性异性恋玩家——其实最多只占玩家总人口的10%不到。然而在大众印象和主流话语中，他们的存在感却是无处不在。



Henrike 把这些人称为“default human”（默认人类/玩家）。Default human 人不多但力量大，很多游戏主角长得和他们一样，游戏玩家展开的冒险也多和他们有关——拯救女人、拯救国家、拯救地球、拯救宇宙。如果某个游戏花了很多篇幅把“non default human”（非默认人类）立为主角，那 default human 很可能讽刺这个游戏不算游戏，或生气游戏制作者敢冒天下之大不韪，让边缘人物喧宾夺主。

出了北美洲、欧洲和澳大利亚，default human 也会出现变异。虽然种族肤色语言在变，但异性恋男性玩家仍然称霸各地。他们的人数依然没有自己想象的多，但那不妨碍他们觉得自己是真实世界和电子游戏的双重主人。玩游戏、做游戏的我们都见过这些大男主，他们是在游戏玩家/开发者群里分享美图福利的大哥，是在厌女游戏下洗版控评的清洁工，是讨伐女性玩家和游戏人的硬核玩家，是耻笑性小众和非异性恋是白左、政治争取的明白人。

而我们，这一晚坐在这里听 Henrike 描述 default human 的我们，是从台北和世界各地赶来的女性游戏人——游戏产业里仿佛不存在的人，non default human。我们看着 Henrike 做算术题，边看边笑——嘲笑、也自嘲，会心地笑，也无奈地笑。笑声让我们明白，大家经历过差不多的事情，有差不多的烦恼。我们坐在一起，就给了彼此慰藉，我们存在，就是女性的力量——我本是这样以为，这也正是作为策展人，我设计这一整个活动的初衷。但接下来几天，我发现这个基于女性身份的活动，充满了变数。

大写的我们/Woman，我们的时差



Henrike Lode 讲座。

美国非裔女性主义者 bell hooks 早在1980年代，就指出女人 (woman) 有大写和小写之分，用 Henrike 的词汇来翻译，女人有 default woman 和 non default woman。bell hooks 回顾，当时很多女权运动中，“女”特指白人女性，而非裔女性则同时受到种族主义和性别主义两重压迫与剥削。这种常常被忽视的女性内部的差异性和种族、阶级、性别的交叉性，往往会造成非裔女性在女性内部被再度边缘化。

十年前在研究院读女性主义历史的我，惭愧地把这些知识遗忘多年。这次我邀请来的十多位嘉宾，绝大部分认同自己是女性，也有人不认同二元性别 (non-binary) ——这已经让“女”的基础不那么稳定。同时，我一直想创造机会让游戏文化和产业中不同的人碰撞在一起，比如为美术馆创作的艺术家和畅销游戏开发者、在游戏展会服务展商/观众的策展人和一个人完成一整只游戏的独行侠、在大学教授游戏设计的研究者和把游戏当作正职外 passion project 的都市白领……这一次，我真的做到了，但也意外 (但必然地) 发现，身处游戏世界不同位置的我们，很多事情上其实有分歧。

在一个会议环节，我们谈起如何在厌女行业自救救人，一位已经投身游戏开发十六年的女性前辈 Jennifer Schneidereit 说，虽然行业一直很糟糕，但在慢慢变好，我们需要耐心和相信，相信事情会改善。她举例，这些年在英美，女性开发者越来越多，也有自己的社群互相提供资源。她自己就参加了一个资助女性、族裔、性小众的游戏开发基金会 Wingsfund。这个基金会不但会经济上资助获选的独立游戏完成开发，还会为开发者提供法务、税务、商业模式等等的咨询和支持。她相信，改变会发生，只是不会在一朝一夕发生，我们要有耐力，等到那一天。

在北美和欧洲也投身游戏很多年的艺术家 Marie Flanigan Leblanc 看法则更为悲观，她设计游戏、也营造社区，发起和参与过很多活动，滋补过很多人。但她承认，自己长期处于过度疲劳的状态，目睹过很多不公平的事情。她当然在努力，但有时候还是迷茫这个行业、整个世界会怎么办。台下一名观众很有共鸣，他的反思是，如果主流游戏产业为了逐利，包容、甚至鼓励物化女性、制造贫富差距，那么我们是否还要为这个产业做任何努力——如果一开始就是错的，那会不会一切补救都是徒劳。



活动现场。

也有人选择从个人说不做起，来自台北电玩展的 Nancy Wang 讲到自己会在电玩展被玩家拍照，照片被上传到脸书上，会有人评价她的外貌。男性凝视不只评估她的外表，也质疑这样一张年轻女人的脸是否胜任这份工作。她看了很久，最后决定主动进入讨论串，大方介绍自己，邀请男人们去参观电玩展。那些先前还指点江山的男人，看到她主动下场后，很快做鸟雀散。她说，想了很久，决定是要自救。也有人后来讨论，游戏行业中属于女性的性别红利——长得好看的女生更容易被看到、甚至追捧，这是否也是女性内部的一种不公平，大家应该如此看待这种红利？

位置有时更与国族有关，有些人想说话，但又害怕给自己、其他人、自己的城市找麻烦。有的参加者私下和我讲很多困扰，上台后就比较委婉。后来复盘才知道，她们所在的城市、国家目前都有猎巫行动。此刻哪怕她们虽然远在台湾，还是非常害怕自己的只言片语会不知怎么样飘回家乡，惹麻烦。韩国艺术家在手机上给我展示，韩国男性玩家在网上纹杀有女权元素的游戏预告片 and 游戏本体，而台湾的从业者则说接下来还要在这个行业找工作，所以不便谈那么深。毕业于台湾艺术大学研究院的艺术家许伊雯做出了让人一眼难忘的VR作品《夜归》，展示了女性夜归经历的恐惧，她说灵感来源于自己被人在家附近盯著的遭遇。这部作品的视觉语言极其丰富，各种令人焦虑的心理活动以中文字的形式打在地理建筑上，旁边又有幻想中被侵犯的女体，一切尽在不言中。但年轻的艺术家介绍了创作始末后，还是加上：“虽然游戏是这样，但台北是很安全的，我们的街道很美丽。”

我们来自世界不同角落，说到女性议题，彼此之前还有时差。德国的游戏 Finding Hannah 横扫今年大部分社会影响力奖项，开发者 Franziska Zeiner 目前更关注的是得奖之后怎么办，因为游戏销量还是没有好到能够支持工作室继续走下去；而南非的 Henrike 则回顾在大学教书时，今天我们讨论的很多问题对当地学生来说很奢侈；因为经济和种族问题，一些学生只能在学校接触到电脑，男女平权离她们还很远；同一时间，因为签证原因，这次无法邀请到来自大陆的游戏人正在目睹或经历新一轮的网暴——这周 IGN 报导《黑神话：悟空》厌女，这游戏的很多粉丝恼羞成怒，正在人肉和侮辱敢接受外媒采访的女叛徒——女性问题在彼岸还是不能说的秘密。在座有人远程给出建议，比如通过政府监管或是行业监督来惩戒这样的公司，因为在她们自己的文化里，类似的事情发生过，如有人提到育碧就因类似原因被员工起诉并败诉，双方正在进行进一步谈判。但这个经验至少目前无法在大陆复制，也许只能寄希望于 Jennifer 所说的等待，或是 Nancy 那样“一万年太久 只争朝夕”的人出来做点什么。

同为女人，我们懂得父权社会、父权游戏的伤害，又因著各自环境和经验的不同，发展出自己的信仰和策略，这也许是好事，没有统一的答案，也就多了不同的可能。

我们/Woman之外的我们

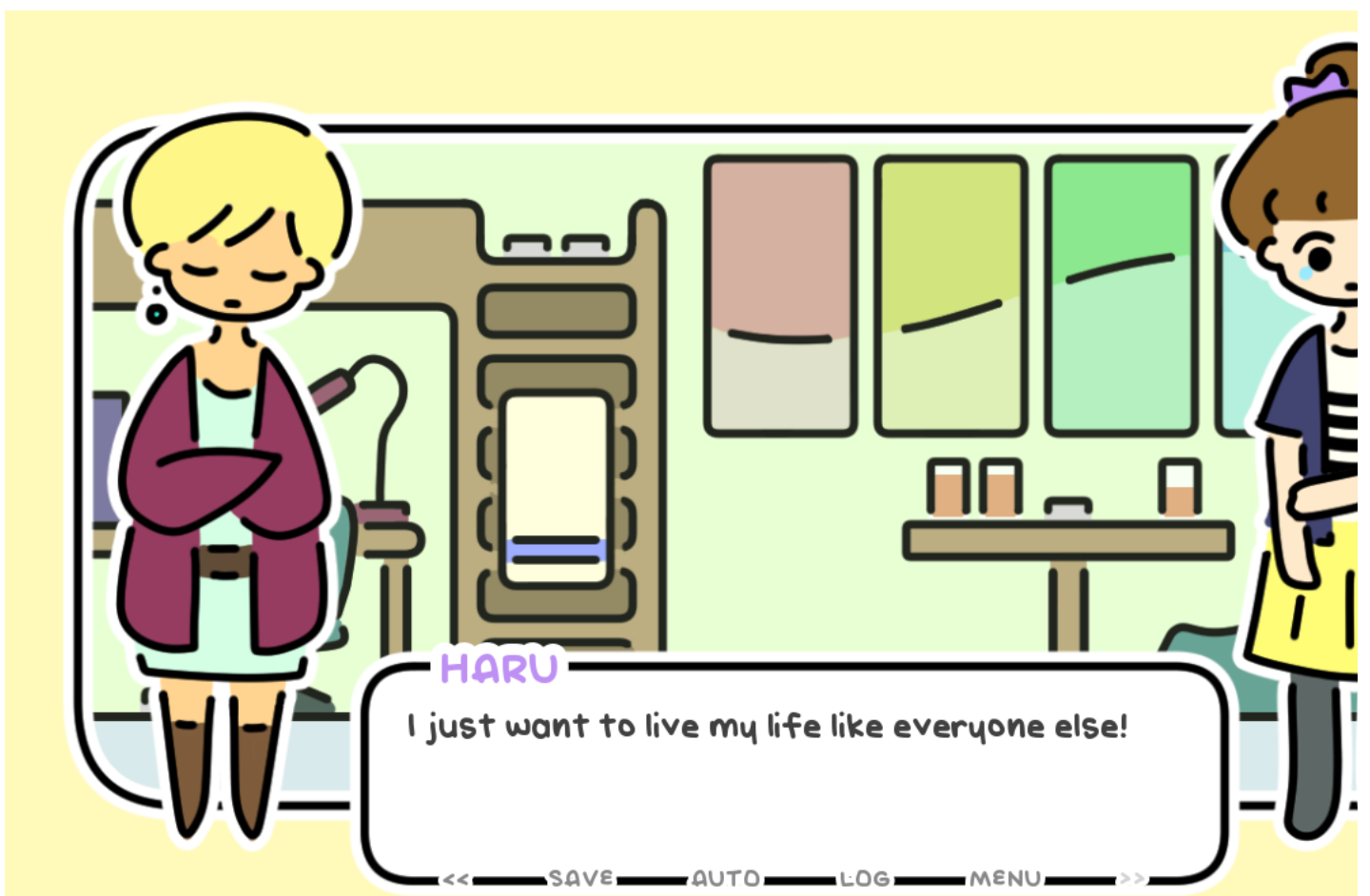
活动展开的一整个周末，我都有点惴惴不安，到了最后一天，这种焦虑上升到顶点——我的好朋友、游戏设计师和研究者 Kaelan Doyle-Myerscough 茶歇的时候过来和我说：“最后一个环节，我会批评你一下，希望你不要介意。”

我大概知道他要批评什么。Kaelan 是我最早邀请的几个人之一，他很快回复说非常想来，只是有个难题，“我不是女人”。2018年，我和还是“她”的 Kaelan 在大学同教一门课，那时候我大概知道她不认同自己的女性性别，她请学生们叫她“they”，就是为了打破这种二元性别的概念。疫情这几年我们隔著太平洋，但 Kaelan 告诉我，自己在完成跨性别手术，现在“她”已不存在，而是“他”了。我在理性上记住了这件事情，但感性上完全没有认知。直到他提醒我，我才意识到这是个挑战。举办这样的活动需要提早准备一切，我转头和活动主办方歌德学院院长 Theresa Hümmer 立即讨论如何补救，我们发现改变名字已经来不及，但都认为一个想要凝聚被边缘化群体的活动，不应该排斥其他个人或群体。尤其是，我想，Kaelan 应该已经经历过好几次这样的事情了吧，我不能变成一个拒绝他的人。于是，我添加了最后一个环节——“女性以外的多元群体”，除了 Kaelan，我还邀请了来自东京的非二元性别认同的设计师 NPCKC 和来自温哥华的同志设计师 Tida Kietsungden，请ta们一起谈谈女性以外的酷儿群体。

“Kaelan 要批评我什么呢？”我想了一个下午，“是不是我经常she/he不分？”我确实常犯这个错，一方面因为中文思维的原因（说话不分他/她），也有脑力还残留著 Kaelan 还是“她”的印象。我忽然意识到，这其实对于跨性别者来说是个不断重复的伤害——我只要说一句话，就可以否定他最在乎的事情——他是他。

多元环节开始了，情况比我想的要严重。“这个以女性为名的活动，很遗憾没有请来任何跨性别女性……”Kaelan 在讲台中央指出这个再明显不过的盲点，他看看我继续说：“有时候大家总觉得对待跨性别人士是说对人称代词的问题，是他而不是她，或者是她而不是他。但这不是问题的关键，关键是我们真的被看见、被关心，哪怕妳说错了，但我能感知到你的歉意和共情，那是更重要的。”

他说得对，我确实把很多心力放在提醒自己人称代词这件事情，至于跨性别女性开发者，我有个看上去很无辜的托辞——我真的不认识任何这样的开发者。不过细想想，其实也不无辜，我看看 Kaelan 和在场其他人，分析真正的原因：“我知道这群人的存在，但潜意识觉得她们有自己的世界，和我关系不大，我没有动力去认识她们——就好像，我们今天的活动也有很多男性被邀请，但觉得是女人的活动，和他们关系不大一样。”



Last Day of Spring.

也许是受到 Kaelan 的鼓舞，KC 加入批评的行列。她说自己是无性恋者，很少能够从属的群体，也很少有无性恋有关的游戏。KC 自己做了这样的游戏，游戏里也有其他多元性别角色。她的游戏很受欢迎，但她需要在出席活动的时候一遍遍解释什么是无性恋，要给很多人义务普及知识。“我很累，我不只是无性恋者，我不想没有人在乎这个群体，也不想被完全绑定在这个标签上。”她说的时候，也许想到了一些过往的不快，眼圈泛红。

而我旁边的 Tida 已经哭成一团，她转过来对我说：“我真的很感谢你看到我们的游戏，到处宣传推广它，但有时候，也许是时间很短，你会很简单介绍说：这是一个讲述两个女同志爱情的游戏。这句话让我很难过，因为我和我的游戏要比这丰富很多。如果你介绍一个异性恋游戏，你会说——这是一个讲述一个男人、一个女人爱情的游戏吗？”



A Summer's End.

Ta 们每讲一句，我都被击中一下，这都是多么显而易见的道理，我怎么会每次都没有意识到？我开始怀疑组织这个活动本身的意义，无论是认同女性身份的女性，还是这以外的人们，好像都被这个活动困住了、甚至伤害了。

“我想也许在女性活动以外，我们可以想想不以身份 (identity) 为核心，而是以凝聚 (solidarity) 为核心的活动。我们这两天内谈到的很多话题，我觉得很重要，但它不只是女性的，需要更多人去面对。”Kaelan 是目前为止唯一没有落泪的，台上的我们和台下不少嘉宾与观众也都有点哽咽，她用这段话帮我们结尾。

的确，把我们聚在一起的，除了性别身份，还有我们想要认识彼此、帮助彼此的善意以及需要。就好像此刻，台下很多人跑来台上，大家拥抱、安慰、一起擦拭眼泪。我参加过很多会议，也组织过不少展览、论坛，这是第一次有人、有这么多人一起情绪失控，一起落泪。我知道我们都需要时间去消化，但我也感觉到有一些礼貌的距离消失了，大家更近了一些。我很感激刚刚台上三位敢言的朋友，我明白她们需要很多勇气和信任，才把自己压抑很久的脆弱说出来，这脆弱是共通的，所以台下也有了眼泪。

其实整个活动最后本来有一个游戏环节——游戏人的职业病，我们预计活动会在轻松的笑语中落幕。没想到，迎接我们的是纸巾和相互的臂膀，更多人走上来互相拥抱、倾诉……

下一步



台北女性游戏周海报。

女性人游戏周最后解构了它自己，像虚竹打开一番新天地的珍珠棋局。我想我们是要经过这一遭，才可以看清自己和彼此，然后去走下一步。

其实早在我之前，下一步已经完成，有一位来听讲座的女性开发者已经在筹备建立台北女性游戏人社区，另一位观众则主动提供了空间来组织这个社群的线下活动。Jennifer 要介绍我认识一系列跨性别女性设计师，而 Kaelan 则开始构想一个真的以 solidarity 为核心的社群活动了。

[#LGBTQ #Game On #跨性别认同 #女性主义](#)

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 X 華爾街日報 雙會籍

年末優惠65折，支持2024年的華語獨立新聞

約HK\$1.8/天

[點擊訂閱](#)

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](#)