

### 三十岁后承认了：我的人生需要被游戏拯救 | 行星酒馆EP11

弱小的时候、孤单的时候、抑郁的时候、苦闷的时候，前半生原来已经在玩游戏和设计游戏中被拯救了一次又一次。



图：Mantha Mok / 端传媒

林东尼发自清迈

刊登于 2024-02-01

[# 游戏](#) [# 端传媒Podcast](#) [# 行星酒馆](#)



【编者按】欢迎来到端传媒Podcast——在这里，端传媒的深度报导拥有声音。你会听到跨文化、跨地域、跨语境的故事、经验和观点，打开一个又一个世界。除了端的原创节目，端传媒还会不定期与来自世界各地的声音创作者合作，共同推出特别系列节目。

这次与端传媒合作推出的华语离散播客“行星酒馆”，来自旅美媒体人林东尼。东尼曾任美国著名晚间新闻栏目VICE News Tonight的东亚区制片人，也是Netflix亚裔社交媒体平台Golden的发起人之一。去年，他辞掉了美国的工作，搬离了定居多年的纽约。在亚洲与世界各地走出来的新老离散者相聚之后，他决定在泰国清迈租一块地和一个果园，并成立了创作空间“此处”。

播客“行星酒馆”是东尼与端的一次合作尝试，用声音记录离开家园的异乡人们所遇到的人、经历的事、以及深刻的体验。这一期行星酒馆，东尼和杨静，两个曾经在家或学校偷偷打游戏的孤独学生，聊起这些年被游戏拯救的一次又一次人生章节。

欢迎在 [SoundOn](#)、[KKBOX](#)、[Spotify](#)、[Apple Podcast](#)、[Pocket cast](#)、[Google Podcast](#) 平台上关注我们喔！

去年秋天在纽约见到旅居端传媒的游戏编辑、也是独立游戏制作人杨静时，我俩意外找到一个共同话题：25年前的电脑游戏《明星志愿2》。

这款1998年大宇资讯制作发行的养成游戏里，玩家扮演初出茅庐的新人方若绮，在虚拟的台湾演艺圈从零开始：可以当群众演员，餐厅驻唱，接不同的通告，主演电视和电影，甚至能成为影视歌三栖天后。这款游戏在当年颇具影响力，但如今的品牌和玩法都日渐式微。

杨静说，你是我见过第一个玩这款游戏的男生。

我说，你是二十年来第一个和我聊这款游戏的活人。



《明星志愿2》养成技能一览。

两个生活背景大不相同的异乡人，讶异地发现在游戏维度上，我们共享了一条清晰的成长脉络：少年时都曾在混乱无序的早期中文游戏世界摸索，也都因官媒的“电子海洛因”污名受到家庭的阻挠与压力；成年后，同步见证了“电子游戏”在产业化后的变形与异化，以及相关从业者——和许多内容创作者一样——陷入的无助与疲劳。

这期行星酒馆，在农历新年即将到来之际，我们顺着这个脉络放肆地聊了一场。是私人的游戏史，是时代的横截面，也是人到30岁之后突然的一个坦然：原来有游戏陪伴的生活，早就是生命里无法割舍的一部分了。

## 时间轴

02:08 童年的游戏梦想与成年的工作现实  
04:21 误打误撞进入游戏产业？  
08:23 荒芜的寄宿学校与厚厚的游戏杂志  
17:43 娱乐和学习，其实一线之间  
23:47 家长的控制欲，需要游戏这个“恶棍”  
28:46 也许和爸妈斗智斗勇，也是一个游戏？  
37:41 在游戏世界的规则里，设定新的规则  
41:56 进入游戏产业后，对游戏看法的改变  
48:39 游戏工业化，一个产业/时代的变迁  
58:51 独立游戏越做越小，越做越私人  
01:02:52 面对新游戏，你电子阳痿了吗？  
01:10:16 环境在变迁，如何保持对游戏的热爱？  
01:14:50 游戏机制就是人生的一部分

## 播客精华节选

东尼：杨静老师先介绍一下自己。

杨静：好的，能不能别叫老师？其实每当有人要求我自我介绍时，我都会陷入焦虑。我从事的事情非常多，而且这些事情看起来似乎没有关联。在过去六七年中，大约80%的时间我都在做与游戏有关的事情。但与此同时，我其实也做许多看起来很严肃的工作，例如新闻报道、学术研究以及社区建设等。只有我自己知道这些工作之间存在着微妙的联系。所以，我感觉自己有点像一个双面人，需要把多个方面连接起来。轻松的时候，我这样介绍自己——我是一个喜欢游戏的人，而且运气特别好，游戏也喜欢我。我有机会参与游戏写作、展览、社群建设等各种相关的事情。基本上跟游戏能发生关系的我都发生了

东尼: 你的自我介绍就像是小时候的梦想实现了一样。我小时候会购买电子游戏杂志，然后想象着如果我的工作与游戏相关，那该多么幸福啊，每天都可以打游戏，嘿嘿，把它当作工作。

前几天我看到一个特别有趣的视频，视频中的人曾是某个游戏机实用技术节目主持人，或者是某个游戏杂志的编辑。他分享了一些关于当年编辑部的趣事，比如如何撰写游戏攻略，如何与日本的游戏杂志进行合作等等。

我看完后，突然觉得无论你从事什么工作，是游戏相关的还是编辑部的工作，都会面临工作带来的压力。即使你把爱好变成了工作，也会有着工作上的各种辛苦和挑战。

杨静：没错，现在有很多关于游戏劳工的研究，发现大部分有稳定工作的游戏劳工——无论在大厂工作或者在成功的独立游戏工作室工作，大家的加班问题都很严重。同样的工作，游戏行业的收入可能比 IT 业的人要低。因为制定薪水的人会说：你在做你喜欢做的事情，应该知足，你不可能既喜欢自己做的工作，还拿那么多薪水。

东尼：游戏人和媒体人在这个方面达成一致，哈哈哈。那一开始你是怎么样涉足游戏领域的？

杨静：我发现每个游戏人的故事开头都有相似之处：都是从小时候特别热爱玩游戏开始。但每个人的发展路径不同，同龄的美国或加拿大男孩，很可能很小的时候家里就有计算机或家用机，并自学了编程。

我的情况比较曲折。小时候我是个好学生，也爱偷偷玩游戏，但总觉得打游戏是不应该的事情，尽管偷偷玩会带来愉悦和快感。我从来没有想过自己能从事与游戏相关的工作。在2015年，我还在端传媒国际新闻组工作，当时决定去欧洲留学，得远离采编。有个同事建议我在端写游戏文章，因为我也是出了名的爱打游戏，会在记者们工作的时候勾引大家玩桌游。当时中文世界还没有很多人很严肃写游戏，我们就开始了Game On。

因为记者出身，很直觉得会去访问游戏人。做游戏的人是最容易被访问的。一般的游戏开发者说不定还会主动给你一个兑换码。我们之间的边界感也低，访问结束会有人问：你能不能帮我翻译成中文版本、做做测试什么的，还会给你发各种各样的小作品、周边，是一个很热情的创作者的形态。

当时我在德国读艺术史，又赶上了2017年的文献展。在那里，我碰到了策展人李振华。他正在筹备动画双年展，问我是否有兴趣负责展览中的一个分区，专门展示游戏。虽然我本科学的是博物馆学，但之前的工作与策展无关，还是写了一个提案，列出我喜欢的游戏，描述了一个展览的构想。提案通过后，我开始联系这些游戏的创作者。没想到几乎所有人都积极响应，很多人对展览有着很强的参与意愿，还有人还专门为展览制作了特别版本。

东尼：这么好啊？展览里都是什么游戏？

杨静：策划展览需要有一个主题，我当时已经写了两三年 Game On，意识到如果用文化研究或人类学的方法去写游戏，会发现很多有意思的地方。但是我周围都是媒体精英，他们的时间都不够用，还像你一样很自律。他们很想玩游戏，但没有时间。或者他们害怕游戏太有吸引力，一旦上瘾了就没法工作。所以我想做一个展览，告诉大家其实我们的生活就在游戏中，无论你玩还是不玩，都无法逃脱。我起了一个有点逼逼的名字叫做“游戏共生”。

当时选择的游戏中，基本上都有一些 Meta 元素。它们不仅仅是单个的游戏，同时也在探讨游戏和人之间的关系。有些游戏涉及到神经系统，跟梦境、精神疾病或者意识有关。嗯，另外还有一部分与身体有关，或是和社交有关。

东尼：那这些游戏是属于小型的独立游戏，还是主流的大型游戏？

杨静：我后来发现我那个时候就是有个习惯延续下来，不区分独立游戏、艺术游戏、艺术作品和商业游戏。不过展览知名商业游戏确实要面对更多的版权问题。我曾联系一位不能透露姓名的世界著名设计师，请求展览他的作品。他说如果要符合全部规则，就应该找索尼、找网易、一步步征求同意。但他说，我也可以默默展览他的游戏，不去告知这些发行商。可能和你做影像作品很像，很多时候版权并不在作者手里，虽然他非常想展示自己的作品。

那次展览我联系了三四个众所周知的游戏，还有一些独立游戏圈里有名的作品。所有创作者都很快回复了，那个时候很多人惊讶会有美术馆的策展人要展览游戏。其实游戏设计领域存在许多有艺术梦想的人。他们可能是艺术学院的毕业生，或者自认为是艺术家。所以，他们会非常开心被作为艺术家邀请。

东尼：很神奇。其实我不是一个自律的媒体精英。我是从什么时候开始玩游戏的呢？我很小就被送到寄宿学校，那个学校实际上相当荒凉，没有什么书可读，也没有什么东西可玩。我是一周回家一次，有些朋友一个月回家一次。那些朋友家里大多数都是做生意的，家长没有时间管他们，长期住在学校。他们必须得有点娱乐活动，就从家里弄来了 Game Boy。在寄宿学校，你不能玩电脑，只能玩掌机。我就跟着他们一起玩。我的梦想就是有一台 GBA，大型游戏平台如 PS、Xbox 还有一些家用主机——那些都不敢想的。我的游戏经历都是从掌机，从任天堂开始的。

那时候，我每天真正能玩游戏的时间很少很少，更多的是在想游戏。我只能用零花钱去买游戏杂志，一页页翻阅，从游戏产业到游戏新闻，再到游戏评分和攻略。那一摞厚厚的资料，那就是我的一切。从那时候开始，我就开始沉迷游戏了。

杨静：我很理解你！那时候杂志都喜欢写攻略，很多攻略都很有个性，充满了文采和诗意。里面写的很多东西我后来发现是作者主观的想象，最后玩游戏时发现并不如他所写的那么好。

《藏经阁》大众软件附带游戏光碟。

东尼：我记得类似《最终幻想》这样的日式角色扮演游戏，杂志编辑是把游戏攻略当作小说来写的，是真的。

杨静：我看过一个《大航海时代4》的攻略，里面竟然是臆造的爱情故事。我今天还记得攻略里写：热那亚的海风拂过船上的甲板……让我觉得整个游戏都充满着浪漫气息。可当我去玩的时候，却发现根本没这段。

东尼：我前两年感觉特别疲惫的时候，在 YouTube 上发现很多人开始做怀旧视频，涉及到国内玩家和当时玩的游戏，还有当时的游戏杂志。这突然让我回想起那段记忆，那时中国的游戏市场非常神奇，不仅仅限于游戏本身，还有电视、游戏、家用机等，它们存在于街边的小卖部。老板从走私水货，然后帮你焊机器，再给你安装一些东西，这种环境介于开放与封闭之间，同时还有很多地下活动，非常有趣。但是在中国之外的地方，很少人知道这个神奇的世界。

杨静：是啊，好多店都是你去了之后老板给你一个塞满盗版光碟的纸箱子，然后你在里面慢慢淘宝。有时候买的游戏无法安装，但又不能退货，因为本身也不是通过正规的购买方式拿到的。

东尼：你记得《藏经阁》吗？

杨静：哈哈哈，知名盗版合集品牌，你可以花几块钱买价值 50 块钱的游戏？

《藏经阁》封面封尾。

东尼：《芝麻开门》呢？

杨静：哎，我以前真的以为《芝麻开门》都是正版游戏。

东尼：欢迎来到东尼的播客，我是东尼。今天我们要讨论的话题是游戏版权。许多人会认为盗版游戏是免费的，而正版游戏则需要付费。但是，实际上，我们应该学会欣赏和尊重游戏开发者的劳动成果，正确地选择购买正版游戏。开启游戏时，我们不仅仅是享受游戏带来的乐趣，更是在认可和支 持游戏开发者。所以，开门就应该是正版游戏。

杨静：

我后来从台湾一些游戏人那里知道，《芝麻开门》中一些游戏也是有版权问题的。但小时候我以为那是便宜的简陋包装的正版。当时对学生来说，价格还挺高的，28元、48元、68元，这几个价位。

东尼：我搜索这件事情看到一个搜索结果是叫芝麻开门的网站，它是一个平台，提供各种游戏厂商的游戏。有些游戏可能在第一次发布之后并没有很火，所以在二次销售时就混杂在市场中。这个市场可能有一部分是正版游戏，但也有一部分是盗版游戏，或者是与某些公司谈过发行权却未能达成协议的游戏。不过不知怎么的，它们还是能够发行。这种情况是存在的。

当时真是太神奇了。成年之前，我大部分游戏都是在掌上玩的，我买了GBA，又买了PSP，所有的游戏我都必须玩过。基本上我的要求是，游戏不能太刺激，也不能太动作，因为我要躺在被窝里玩。小时候我最痴迷的游戏就是《火焰纹章》，因为它是回合制的，可以比较冷静地玩。我最喜欢做的事情，就是在一到三章的时候疯狂地练级，一次又一次地挑战Boss，一点一点地积攒经验，之后就可以大杀四方，我真的特别喜欢这种感觉。

杨静：当你还很小的时候就开始肝了。

东尼：小时候我就开始肝了。很多时候我都不能回家，不能控制自己的事情。但在游戏里，我发现一种强烈的控制感，我可以改变自己的命运，在不好的环境中，慢慢变得很强大。

杨静：小的时候，对游戏的代入感特别强烈，很难分清现实和虚拟，你在虚拟世界里投入的时间和精力是很大的。上次和你聊天我发现，你是我认识的男生里，为数不多的知道《明星志愿》的人。

东尼：暴露了，是的。

26:36 我第一次玩《明星志愿》的时候，年纪还很小。这个游戏培养一个女生成为明星，游戏里的时间限制是三年。但我玩的是盗版，没有任何说明书，所以我以为这个游戏是有一个很漂亮的女生，可以给她买衣服，给她上课培训，出去玩。我很认真地工作赚钱，只是能接到的工作工资都很低，也不知道要奋斗向上走，而且那些衣服特别贵。第一次玩，只演过一次小广告明星，然后三年到了，游戏结束了。我当时有一种被欺骗的感觉，非常生气！我想不通为什么三年就结束了？这三年过得真快。

东尼：我懂，我也花了很多时间在一些新手关，特别像台湾的“十里坡剑神”，十里坡剑神比我更加傻和执着。给大家介绍一下，十里坡剑神是经典游戏《仙剑奇侠传》中的神奇存在。据说有一个玩家一直待在游戏开场的十里坡，在那个地图里不断练习，但不知道是因为出了bug还是自己没找到路出去，总之就是疯狂练级直到最终获得终极大招，是这样吗？

杨静：是的，没错，你想想，十里坡是新手村，里面的怪物是很弱的，比如只有一滴血的蜜蜂。那要杀死多少只蜜蜂才能练到顶级啊！

东尼：可以看得出他从游戏中获得的小小刺激，给他带来多大的快乐？我在住校的时候经历过抑郁，每天回到宿舍，我就会悄悄地拿出掌机来打打游戏。我能够理解十里坡剑神的感觉。

杨静：我很好奇。我小时候在家打单机游戏，挺孤单的。打掌机游戏会大家一起打吗？会交换游戏卡之类的吗？

东尼：和朋友一起玩的时候，大家会讨论正在流行的游戏，比如《宠物小精灵》，就是现在的《宝可梦》。其他男生可能会打《街霸》、《拳皇》，而我则打《明星志愿》。非常不一样。后来，《明星志愿 2000》的主角是男生，我就更喜欢。这个系列的游戏它非常贴近现实，讽刺台湾娱乐圈里的很多细节，非常可爱。比如娱乐圈里有大小 S，游戏有大小 X，还有军中情人和学生情人的评选活动。

杨静：对，游戏里还有迷你游戏，模仿台湾的电视综艺活动，比如《我转我转我转转》。

东尼：有很多娱乐圈的故事，我因此获得了对娱乐产业的启蒙，知道它是如何运作的。那之前我不知道唱片需要制作人，也不了解什么是通告。

《明星志愿》系列中充满了台湾娱乐产业的梗。

杨静：经常有家长问我，小孩是否应该玩游戏，我最常举的例子就是《大航海时代4》。在玩那个游戏之前，我的地理成绩一直很差，那之后，我的地理就仅次于我们班上一个既玩《大航海时代》，又看欧洲足球锦标赛的人。

东尼：家长会接受这个观点吗？

杨静：家长都挺有意思的。有次在一个工作坊上，我和桌游设计师讲桌游设计。一个观众站起来说，我既是家长，又从事教育产业，我想知道能不能设计一款游戏，让孩子玩完后就能知道所有科目的正确答案。那个桌游设计师笑了，说：那不就是考试吗？

东尼：这个问题实在是太有意思了。如果游戏完全就是考试的游戏化版本，还能让人感到愉悦吗？举个例子，在中学里开设《大航海时代》课程，每天要完成五年的航海任务，进行三年的模拟训练。即使是同样的游戏，它还会保持趣味性吗？

杨静：不太可能，毕竟很少人会为了学习而去玩游戏吧，谁在玩游戏的时候想的是“我可真想学知识啊！”

东尼：直到现在为止，我家人依然觉得游戏是浪费时间。哪怕我再怎么解释第九艺术的，他们也不听。我小时候买了一些游戏原声碟，还有古风的，《新绝代双骄》，我给家里人听，我说：“游戏里面有一些古风的东 西，和你们关心的养生和中医有点相似。”

我以为他们对古风会有兴趣，也许能感觉到游戏并不是一无是处，可能有一点教育意义，但他们根本听不进去，没有任何感觉。不管我如何证明这个东西有多好，也很难改变他们的观点，因为他们认定游戏是坏东西。

我不知道你是否成功说服过家长或有偏见的人。

杨静：我经常遇到这个问题，我分析了有两种情况。一种是因为，不仅仅中国人、家长，许多人将工作、学习和娱乐的界线划分得特别明确，对他们来说，一件事情要么是学习，要么是娱乐，中间没有交集。但这个界线其实是人为创造出来的概念，比如刚才说的，你可以从玩娱乐游戏中学习到整个航海系统流程，明白什么是古代文明，甚至有人学会开飞机、编程。尽管我并不是为了学习而去打游戏，但游戏的过程中我的确得到了很多。

这源于人类的本能，当你玩电脑游戏时，就像小孩子在探索新世界的规则，你会动手动脚动脑筋完成任务。但很多人看不到这点。中国有些家长在知乎提问：电子竞技挺赚钱的，我是否应该让我孩子每天在家里玩《王者荣耀》？——你必须在社会公认的成功标准下，让你玩游戏的时间得到经济或权力上的回报，才能被认可。

第二种不理解游戏的情况类似于人对一个陌生国度的不理解，他们觉得这是另外一个国家的事情，很神秘、也很难懂。这样的人很多，我曾经遇到过一些艺术史学家，会说：“我不认为游戏算是艺术史或者艺术，但是你可以开心地做你自己的事情，别来干扰我的领域。”在海德堡大学读书的时候，接待过一位研究图像史的世界知名学者，80岁的美国老头。他告诉我他不会研究游戏，因为游戏太难太累了，是年轻人的事情，与自己无关，不愿意去了解。这种恐惧就如同像我这样不会游泳的人对于水和游泳的恐惧——游泳并不可怕，是我的无知缔造、放大了恐惧。

这也跟大众传媒有关，我们看到的大部分游戏新闻都是负面的，它不断地加强这种观点，认为打游戏就是氪金、打麻将，欺骗小孩谈恋爱，骗取小孩和父母的钱。这些都是浪费时间的行为，如果一个人没有亲身经历过好的游戏，但总是看到这些负面的事情特别多，就会感到恐惧。

东尼：在我身边，很多家长都有这样的想法，不仅是我父母那一代，甚至是再年轻一些的父母，他们都需要一个“坏蛋”。游戏正好承担了这个角色，就像以前的武侠小说和琼瑶言情小 说一样。如果你告诉这些家长，他们看到的“坏蛋”其实是个好人，他们可能无法接受。家长们需要接受的事实是，他们不了解孩子，忽视孩子，导致孩子沉迷游戏或试图逃避现实。如果所有的责任都被推到游戏上，问题就很容易解决了。这不是我的问题，而是游戏的问题。

杨静：大家会把现实和虚拟分开，明明自己在现实中有责任，但是为了让自己感觉好一点，把责任推到虚拟世界身上。典型的例子是杨永信。

东尼：我看到杨永信的那些东西，相信很多人和我一样，都觉得非常不安，本能地恐惧。如果我处在一个被剥夺权利的情况下，我妈又恰好看到杨永信的视 频，或者张永信、李永信，可能不会电击折磨我，但会用一种相对温和的方法精神上折磨我。如果这些“医生”能用某种方法向我妈证明他能够让我不沉迷游戏，我相信我的妈妈会欣然同意，把我送到这个营地。这种恐惧一直存在于我的脑海中，非常可怕。游戏给了我一种非常独特的感觉，甚至在我的性取向还没有确定的时候，它给了我这种模糊的意识，让我有一种小众的感觉，就像是我独一无二的存在。我觉得打游戏没有错，没有伤害到任何人，但是为什么我要承担这么多攻击和不理解呢？

根据杨永信戒网瘾学校学生经历改编的电子游戏《篱笆庄秘闻》。

杨静：小的时候跟我有妈妈有很多冲突，有些和打游戏有关。那时候我周末经常会去我姥姥家看她。但青春期、叛逆期，我不喜欢和大人互动。周末不想只是坐在亲戚家，我更想在家打《金庸群侠传》。这并不代表我不尊重我妈妈和姥姥，但我妈妈就发疯了，她先劝我——为什么打游戏比亲情更重要？有一次，我马上就要过光明顶这关了，我妈开始新一轮的说教责骂，讲了半天我没反应，她就 把光驱打开，把游戏光碟直接掰碎。其实那个游戏我已经装在硬盘了，所以掰碎光碟不会有 用。她更加生气，又把我的键盘砸了。我哭了一会儿，跪在地上找到掉落的键，重新把键盘安好。

东尼：哇哈哈，顺带还学会了怎么重装机器和安装机械键盘。

杨静：跟我妈的智斗让我学会了很多技巧，比如怎么藏显示屏，怎么在学校日租鼠标回家打游戏。现在想起来，从她的角度来看，可能觉得我突然变得不像这个家里的孩子了：杨静本来应该做的事情好像不爱做了，转而去做一些大家说有有害的事情。

东尼：其实也是家长对控制的一种焦虑。那你平时回家后，还需要偷偷地玩游戏吗？

杨静：曾经一个寒假，我每天早上 9 点多就要出门去上英语补习班，但实际上我我只是在家门口徘徊了十几分钟。等到差不多爸妈应该上班的时候，我用公用电话给家里座机打电话，如果没有人接听，这表明家里没人。这时候我就回去，用电脑打游戏，直到午饭才关机，去我姥姥家吃饭，然后说我要做作业。实际上又回到家里继续玩游戏，直到爸爸妈妈下班前半个小时。爸爸妈妈回来吃饭后，我说想要打一会游戏。爸爸说我可以再玩 40 分钟——也足够我开机关机、读档存档。然后睡觉，半夜两点钟自然醒，悄悄打开电脑，玩到五六点，再去睡觉。八点多我妈叫我起床，吃饭，然后出门假装上学，重复这样的生活。

东尼：小时候我比较老实，无法做出这样的事情。我只有回到家才能玩电脑上的《仙剑奇侠传》每次只能玩一个多小时，打开一个机关或存档，就结束了。到了将军冢那关就走不出去。过了一个星期再来玩，就不记得上次是走到哪里了，我就觉得那个迷宫怎么这么难？好像打了两三年，还是卡在同一个地方。

杨静：我们可能比较特殊？大多数人谈论游戏时，会谈论局域网联机或在线游戏，他们在这些游戏中满足了很多社交欲望。

东尼：我不太喜欢在游戏中社交，我更喜欢打单机游戏。我曾经试过玩网游，比如朋友们在玩的《剑侠情缘》或者《魔兽世界》之类的游戏。我在现实生活中已经很疲惫了，为什么要去游戏里还要和其他人交流，加入公会，做这些委屈自己的事情？所以我就干脆不玩了。唯一短暂尝试过的是《石器时代》，因为游戏角色和游戏内容比较好玩。

如果游戏对我的成绩有影响的话，只会是积极的影响。因为它让我的精神和心情变得更加轻松，没有那么抑郁和焦虑。在很多烦恼中，我也能学到一些英语，学到一些地理知识，还能提升自己的技能，比如如何破解东西，如何玩盗版。我觉得最重要的是，通过玩游戏，我学会了如何搜索资料，如何面对陌生的事物而不感到畏惧。这些技能都是在我不仅仅是在玩游戏，而是在一个充满挑战和压力的环境中，与父母和权威人士斗智斗勇的过程中，逐渐发展而来的。

杨静：因为没有人支持你，但你特别想做这件事，所以你就不断努力独立把它做成。可能你都没意识到，这件事带来的快乐是非常有意义的，因为你会主动去完成它。

东尼：那时候玩游戏对他来说，最大的奖赏就是偷来的时间和属于自己的空间。

杨静：是的，你就是你自己。

东尼：我们可以不必想着讨好其他人，也不需要刻意做什么。或许这也是因为我们都偏爱角色扮演类游戏的缘故吧？我喜欢在单机游戏里扮演主角的感觉。在网游中，我必须成为众多玩家中的一个，还要与他人竞争，我觉得这样并不有趣。

杨静：心理医生帮我发现了我喜欢玩养成类游戏的原因。社会环境每天都在影响着我，要自我培养。如果我有孩子，我可能会把这种培养的欲望转移到照顾孩子这件事上。但小时候是不可能生孩子的，潜移默化地，你就会想要培养一个小的你，就像养成游戏里的那个你一样。

东尼：你可以一直玩，玩一辈子，重启后的体验也会不同。你玩游戏的时候会有一个目标吗？比如说玩《明星志愿》，我这次想把角色塑造成一个演员，还是更多的是自娱自乐？我在脑海中构建一个小小的娱乐圈，比如从广告开始，慢慢成为一个明星，然后进入电视剧，再到电影演员的方向发展，接一些小众的文艺片，再进入商业剧作。我会在游戏中投射这样的想法。

杨静：有些研究认为游戏也是玩家设计的。在你玩游戏的过程中，你实际上也在设计新的规则。

东尼：设计新的规则这件事，有很多值得深入探讨的地方。过去两年里，YouTube 总是推荐给我一些视游戏速通纪录片。我记得点击量最高的是关于俄罗斯方块的，讲述了一代又一代的人如何通过不同规则来挑战。这比体育竞技要看得更过瘾，像是怎样在4分钟内完成塞尔达的挑战，大家会用各种各样的规则方法。人类真的很有意思，游戏本身就是我们设计出来的东西，但我们又给它赋予了更多的含义。人生的意义是由每个人自己赋予的，而且这些人在这个游戏里找到了自己的社群。

杨静：游戏现在已经到了这个时候，有很多人把自己的情况投射到游戏中，我有个朋友是跨性别游戏设计师，最近他设计一个宝可梦游戏，你虽然可以驯化小动物，但是它不一定会为你服务。它会根据与玩家的关系，以及与其他人或动物之间的感情和羁绊，来做出行动。设计师把主仆关系变成了友谊联结。我还有一个好朋友叫李芮璇，她做了一个游戏叫《冲啊，小土璇》，一个超级玛丽亚游戏。游戏里有两只土拨鼠，一只女的和一只男的，一对情侣。男鼠在游戏一开始就遇到了危险，女鼠要去救他——公主要去救马力。另外，游戏还加入了一个特别有意思的环节，就是每一关开始时，你必须先解决自己的尿急问题，找到马桶。李芮璇说，想到这个情节是因为经常梦到自己遇到这种情况。这反应出她经常会优先满足别人的情绪或实际需求，很多女生和同志都有这种倾向。因此，公主要先去解决自己的膀胱问题。

《冲啊小土璇！》

东尼：是的，排尿是一个基本的需求，对于许多人和小众群体来说，一个安全的地方可以满足这一需求才是重要的。游戏一开始就要解决的问题，是个虽然很正常但经常被忽视的需求。

我目前仍然是一个纯粹的游戏玩家，没有和很多游戏设计师交流过，没有更多地了解游戏设计师的意图，他们想要做什么，期望能够给玩家带来怎样的互动。当你建立对游戏制作更多的了解之后，你对游戏的理解是否发生了变化？

杨静：我一开始接触的游戏人都太好了。他们的人品好，作品也好，让我觉得游戏世界就是这样美妙。但是当我进入更大的游戏产业，我明白绝大多数游戏都只是为了盈利，不过还是有人在努力做出那小部分理想化的游戏。

东尼：艺术圈和影视圈很相似，都是为了迎合商业而努力，只是为了有机会表达自我。

杨静：大众有玩好游戏的需求，嗯，设计师也想做这些东西，但是中间的桥已经被另外一种东西垄断了，它满足大众一种更直接的需求。

我认识一些心态比较好的游戏开发者，特别是独立游戏开发者，他们在寻求一种与众不同的生存方式。如果他们能赚到很多钱，养活大家，那当然是最好的。但在那之前，我也可以活下去，各地都有人在尝试这种事情，但非常困难，同时也非常诱人——有时候更容易的路就在你面前。

东尼：去年如果要挑选特别肝过的游戏，那就是《伯德之门》。它给我带来了完全不同的游戏类型的想象空间，通过多元宇宙的方式来玩游戏。我一直重复玩，尝试各种不同的选项，创建属于自己的 build。而这款游戏只是由一位普通的独立开发者创作，完全无法想象他能够做出来的。

杨静：我最近两年才意识到的。3A游戏已经是小众了。从市场份额和玩家基数来看，其实最多的都是手机游戏。

东尼：大家都在挤兑Marvel，觉得他将所有超级英雄电影都搞坏了，但发现大众都在看短视频。

杨静：中国是一个主机市场不大的国家，以前用电脑打游戏，现在大部分是手机。很多00后的工薪阶层，不明白为什么需要拥有一台电脑。一台iPad就足够了，或者一部手机就可以解决大部分问题。

我们刚说的这些游戏被称作买断制游戏，你付一次钱就拥有这个游戏。在买断制里，3A大制作游戏是最赚钱的。但3A是一个劳动密集型产业，需要很多人来做。手机游戏，尤其是那些存在氪金赌博性质的游戏，就有所不同了。

上海有一个我很喜欢的设计师张哲川说，如果他创业成功了，就要抓紧时间做一个3A武侠游戏，因为我们这一代人之后，没有人会玩 3A 游戏，也没有人会关注武侠了。

东尼：有点沉重，一个时代过去了。以前还有很多耽美游戏，就是女性向，但其实都是男生的游戏，具体名字我忘了。在那个资源稀缺的年代，文化和媒体资源都比较少，对我来说是一个很重要的东西。我发现男孩子之间也可以谈恋爱，就很开心。那时候有很多论坛，类似 BBS，有很多人自愿去做汉化，移植游戏，分享游戏的 ROM。

那个时候，玩游戏、打盗版碟子，还有各种怪异的音乐，都是联系在一起的。就好像互联网探险。但现在因为工业进步，东西都在Steam上，也可能因为我比较忙，很少有时间在互联网的角落里寻找一些神奇的东西。

（警告：此文本仅供参考，请勿直接使用。）

杨静：不是你不知道，而是事实确实如此。很多设计师都告诉我，现在做游戏比以前辛苦多了，因为媒体的需求也越来越强，游戏一发布，攻略也就跟着出来了，已经没有什么神秘感了。也出现了一股潮流，就是反对做长游戏，只做短游戏。

它其实有理性的判断，普通玩家没有这么多时间，很少有人能花一两百个小时去打一个游戏，现在就连学生也很忙。另外，很多设计师也没有工业基础，只能通过短暂的表达来展示自己的态度和视角，讲述小故事，慢慢地建立起小的社群。你刚才提到的游戏体验，你是一个“拓荒者”，你并不知道别人的存在，他们可能在远处存在，但你只能依靠电驴或者其他方式来感受到。现在我们可以一起做这件事情了，它马上就找到了自己的受众，也就是内部消化了。

东尼：有点像在做音乐，组织一场演唱会，给大家讲述一些感受。如果你去售票系统购买门票，可能买不到最好的现场位置，最好的位置通常都是靠大家口耳相传的，比如朋友的朋友在自己家后花园开party时，你才能听到那些。

杨静：我这两年意识到做社群其实是很有价值的。比如在纽约、加州主要城市，还有墨尔本、东京、首尔、上海之外的地方，大家都很分散。但到处都有人在做游戏，哪怕是业余爱好者，或者还没有达到全职游戏设计师的水平。人们只是想做，也不一定想要成功，只是想要和人一起做一起玩。如果做一个社群，你只需要提供一个空间。游戏虽然一个人可以完成，但是和很多人一起做会更有意思，因为每个人都有不同的技能。每个人都带来了不仅仅是技能，还有自己的经验、想法和故事，经常会发生碰撞。

东尼：社群的形成需要花费很多时间和情感去维护和维系。国内有一个非常火爆的火焰纹章社群，叫做火花天龙剑。我依然会定期上十几年前的论坛，虽然我从未在那个论坛发过任何言论，但曾经看过大家的讨论。前段时间我看到他们发了一个关于不再继续运作的公共。但是看到这个公告，我已经很欣慰了，因为这个社群有了一个结局，有了一个终点。大部分的社群，往往是慢慢消融，慢慢消散，大家就在昼夜厨房与爱里面慢慢去做各自的事情。

《火焰纹章》游戏画面。

去年有一个热词，“电子阳痿”。这个热词之所以成为流行语，是因为它触及到了一种时代精神。大家都可能对电子游戏、现代游戏有一种共同的疲劳感。你对这种疲劳感有什么看法？

杨静：我在2021年完成了自己的游戏，它是一款电脑游戏，在Steam上发布。当时我就觉得每天Steam上都有这么多新游戏，作为顾客，你可能会觉得挺好的。但是当你是游戏制作者，就会有很大的压力。每天Steam上可能会有八个、十个、三十个游戏发布，别人想要玩你的游戏吗？你值得让别人来玩这个游戏吗？

现在门槛降低了，更多人能够表达自己，但是你反而看不到他们，因为他们没资源、没能力，也没意愿去推销自己。去年的 Dave the Diver 引发了很大的争议，因为它被作为独立游戏提名了重要奖项。但后来发现其背后实际上是Nexon——韩国第一大游戏公司。

东尼：就像在电影界，你看到一个新晋电影人，感觉非常厉害，然后发现他有一个整套体系在支持他，那么他的独立性到底有多独立？

杨静：一件特别令我沮丧的事情是，因为我制作的游戏在很多方面都有元宇宙的因素。所以在过去的两三年里，有很多投资者来找过我，起初我以为他们想要投资游戏，结果发现他们是想要投资元宇宙。中国有，美国也有。当中有一位跟我联系的人，在加州负责做游戏投资，曾经在微软和 Epic Games 战投部门工作。他说，目前大部分资金都在投资人工智能，也有人在投资游戏——元宇宙游戏、加密游戏。游戏似乎从内容变成广告，玩家喜欢游戏是因为好的内容，而投资人和资本则认为游戏是好的广告平台。

很多想要做游戏的投资人实际上不理解这个媒体是什么。有人问我，给你一点钱，可以为我们做一个《集合啦！动物森友会》吗？或者是有一些美术馆或教育产业说要玩游戏，其实是在《堡垒之夜》做一个演唱会。这类组织、资本并不愿意做游戏产业的基础建设，而是直接获取它带来的流量和其他好处。

东尼：这就是内容产业的诅咒。很多人进入这个产业，都是因为曾经感受到了优质的内容，玩过很棒的产品，也有自己想要创造优质内容的理想。但是一旦进入这个产业，就会发现很多曾经支持优质内容生产的因素已经变了。

我曾经以为，拍摄纪录片就是要做故事、风格，但后来发现很多身边的纪录片导演，并不是把大部分时间花在拍摄自己想要的故事上，而是忙着筹集资金、争取资金、处理其他事情。大部分时间都要花在说服上级接受这个故事的过程中，上级又要去说服那些对这个故事不够感兴趣的人。不断地将自己的初心打包，能够稍微带一点初心，已经是一大胜利了。这确实是一个悲伤的故事。

在这样的环境下，怎么能保持对制作游戏和玩游戏的热爱呢？

杨静：去年我参加了一个游戏人聚会，我负责组织最后一个 session。大家问的问题和你提的一模一样，我们现在应该怎么办？我的搭档是个大学老师，也是个游戏开发者。我们在活动前，在多伦多的跳蚤市场。买了二手医生制服。我们对大家说：我们是两个蒙古大夫，我们的医学理念是“久病成医”，我们可能不能给大家看病，但是可以一起讨论最近的身体不适，作为病友互相出主意。

那次活动我们发现所有人都在艰难地做自己爱做的事情，有个很有名的韩国设计师甚至需要和妻子同时两份工作来支持自己的游戏，而且还刚刚有了孩子。他说完后所有人都劝他休息一下。一个阿根廷的同志设计师特别可爱，说：“你一定要停下来，因为我们爱你，我们不希望你因为游戏死掉。”

游戏产业是最有名的 Crunch、加班，最可怕的是你根本不知道什么时候才能完成手上的游戏。全球游戏劳工的情况都不尽人意，没有稳定的工作，也缺乏劳工保障。即使你成功制作了一款游戏，也不能保证下一次也能成功，在这个行业工作，各种各样的困难都会出现。现在在北美有一些，比如，在西雅图有了游戏人工会，他们发起抗议或者做co-op。有人问我，中国有什么经验？我说我们也有公会。

东尼：哈哈，是的，鼓掌。那是另外一个故事。我想回归到个人，分享一个细节。在我极度疲劳的时候，我开始跑步。我从来没有坚持过跑步。有一天，我跑着跑着，突然灵光一现：如果我把跑步当作一种冥想，想象一条游戏进度条在我的脑海中，经过一个小时的跑步，我就战胜了游戏里的 boss。跑步的过程中会有一些杂念，如果这些杂念是生理上的，比如脚疼，我就会停下来。我想，这是 boss 在物理攻击，如果杂念是关于我的 drama 或者压力之类的东西，我觉得这就是魔法攻击。因为这样的思考训练，我才能坚持跑步。

突然间，我对游戏有了一种新的感觉和体验，它带来了一种非常棒的互动规则，让我把那些烦恼都变成了可以让我获得奖励的机制。也许像学习音乐的人通过弹琴来克服困难，什么能帮助我缓解抑郁和焦虑？那就是游戏。从那时起，我就觉得自己的红条和蓝条是永远都拿不走的，无论玩哪款游戏，都会很有趣。

杨静：你知道吗？你刚才脑补的这些，其实已经是一个很厉害的游戏设计师了。你所做的其实就是任天堂的《健身环大冒险》。设计游戏和制作游戏并不是游戏行业独有的权力，而是一种人类的能力，也是一种权力。游戏设计其实我们从小就在学，比如小时候玩过家家，你会设计一些角色、规则。不管是电脑游戏还是其他任何形式，人类需要玩耍。

对了，我收集了一套非常神奇的卡牌，它叫做《归零》。

《清零》

东尼：防疫清零？

杨静：是的，这是一套游戏纪念卡牌。是一群上海人做的游戏，他们是一个密室逃脱店的忠实顾客，在一个微信群里。2022年，上海封控的时候，大家决定用腾讯会议玩狼人杀。玩着玩着，大家想可以做个狼人杀的资料片，我们可以抓病人啊。虽然没有预言家，但我们有检测者，还有团长。他们做了一个 Excel 表格，写上了角色的职能、身份和技能，就像狼人杀的套路一样，晚上一起玩。后来这个游戏推出了纪念版，我买了两套。这给我很大的震撼，当人们感到困难和绝望时，他们想要的是通过快乐来排解苦难。

东尼：是的，我们应该支持独立游戏，支持它们给在苦闷生活中寻找快乐的人们带来知识的能力。

[# 游戏 # 端传媒Podcast # 行星酒馆](#)

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](#)