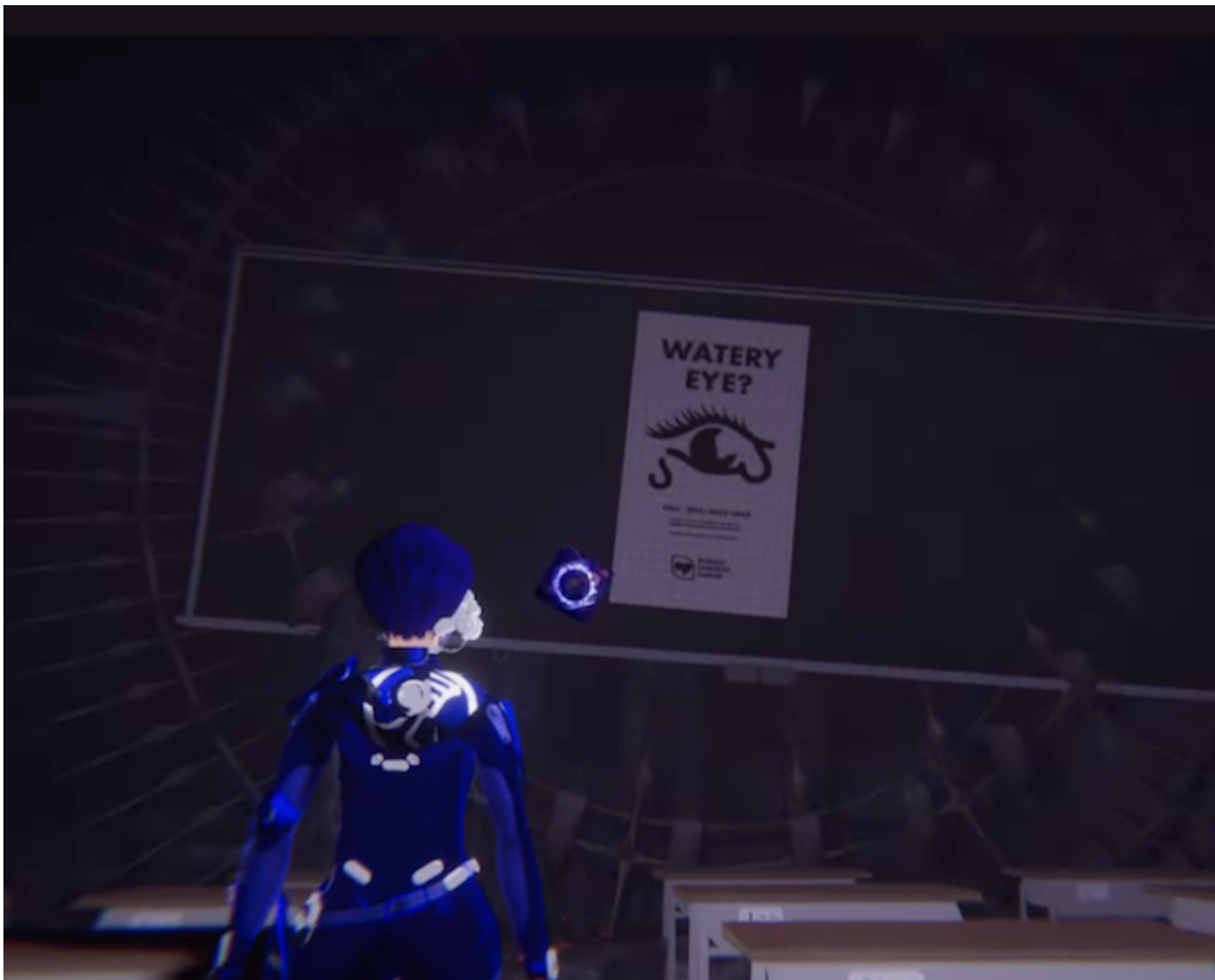


1000xRESIST：给尚未出生的离散华人

她们会想知道为什么要为一个没有去过的地方泪流成河，会想在华人社群自我伤害的死循环中找一条出路。



游戏截图

有三个故事要说：

1/ 2016年，旧金山一家艺廊。当时我去拜访当地朋友，刚好碰上有莫奈画作的展览。在主展厅，我看到一位华人妈妈把她的小婴儿用肩膀托著，看墙上的西方名画。这个妈妈不停和孩子说：我看不懂这些画画了什么；但同时又嘱咐孩子：你要吸收这些知识，这很重要。

2/ 2013年，香港中环。我从芝加哥飞雅加达，在这停留一天。那之前，每次旅行我都和人一起，从没独自上路。我四处闲逛，在一家独立书店找到卡尔维诺的《看不见的城市》。书里，马可波罗向可汗描述自己去过的许多城市，但很多细节其实都来自于他母国的威尼斯。那次在香港走走停停，所到之处都让我觉得是曾经去过的城市的折射——香港让一切地方都变得既熟悉又陌生。它像是我第二个或第三个故乡，又不尽然。总之，它成了我最喜欢拜访的城市之一。

3/2019年，我在一所英国大学读书。午餐间隙，我看到父母在Whatsapp群组里评论：香港人2014年就过分了，现在更是荒谬，警察当然有权使用催泪弹……我关掉 Whatsapp，转而刷起 Twitter，看到一张相片，是位老年妇人在荷枪实弹的香港警察队伍前握著英国国旗。还有很多香港人发表的仇恨华人、中国人的言论，有些人在求特朗普和迈克·蓬佩奥从共产主义手上拯救香港，这些极右翼的话语里都是绝望的求助喘息——我把Twitter也关了。

第一个故事是我对美国华人离散社区感到的疏离。我知道这样想对那对母子可能太武断，但我忘不了那一幕，理解不了华人一定要融入的执念。作为印尼华人，我在所谓的祖国永远是个外国人。华人身分在印尼是被审视和压抑的，但印尼华人很珍视它，甚至为之献上生命。为什么那位母亲要一再告诉孩子，赶快吸收西方艺术，吸收得越多越好呢？我的愤怒是非理性的，但也是真实的。我生气我的生活体验永远无法在华裔美国人的话语里有一席之地。慢慢地，我接受了，我本来就不是华裔美国人，虽然我们都说英语，但我对他们的观感没有任何份量。

第二个故事则是我对于香港的感觉。这是我从未生活过的城市，但我常常臆想它。对于全球离散华人来说，香港是我们身分和挣扎的象征。香港是李小龙的家乡，那个教我们要 be like water 的李小龙。我虔诚地看了很多香港电影和电视剧，从中体会那里的日常生活是那么有趣，也享受动作片和科幻片里飞檐走壁的快乐。这么多年来，香港在文化和政治上都深深地影响了我。

但我以前没有意料到香港会让我心碎。是第三个故事让我明白，虽然我远离抗争现场，但也能听到来自元朗的呼喊、闻到太子地铁站的血腥。被攻破的大学、莫名其妙死在警察手上的年轻生命、被逼道歉的铜锣湾书商——这一切都在我脑中，没有褪色。

2019离我们还是太近了，我需要再用几年的时间、再喝几杯酒，才能好好想想它，想想当时人们是不是有什么是可以做但没能做的。但现在不行，尤其是现在，整个世界还对中港台地缘政治一筹莫展。

可就是在现在，《1000xResist》问世了

1000xRESIST Release Date Trailer

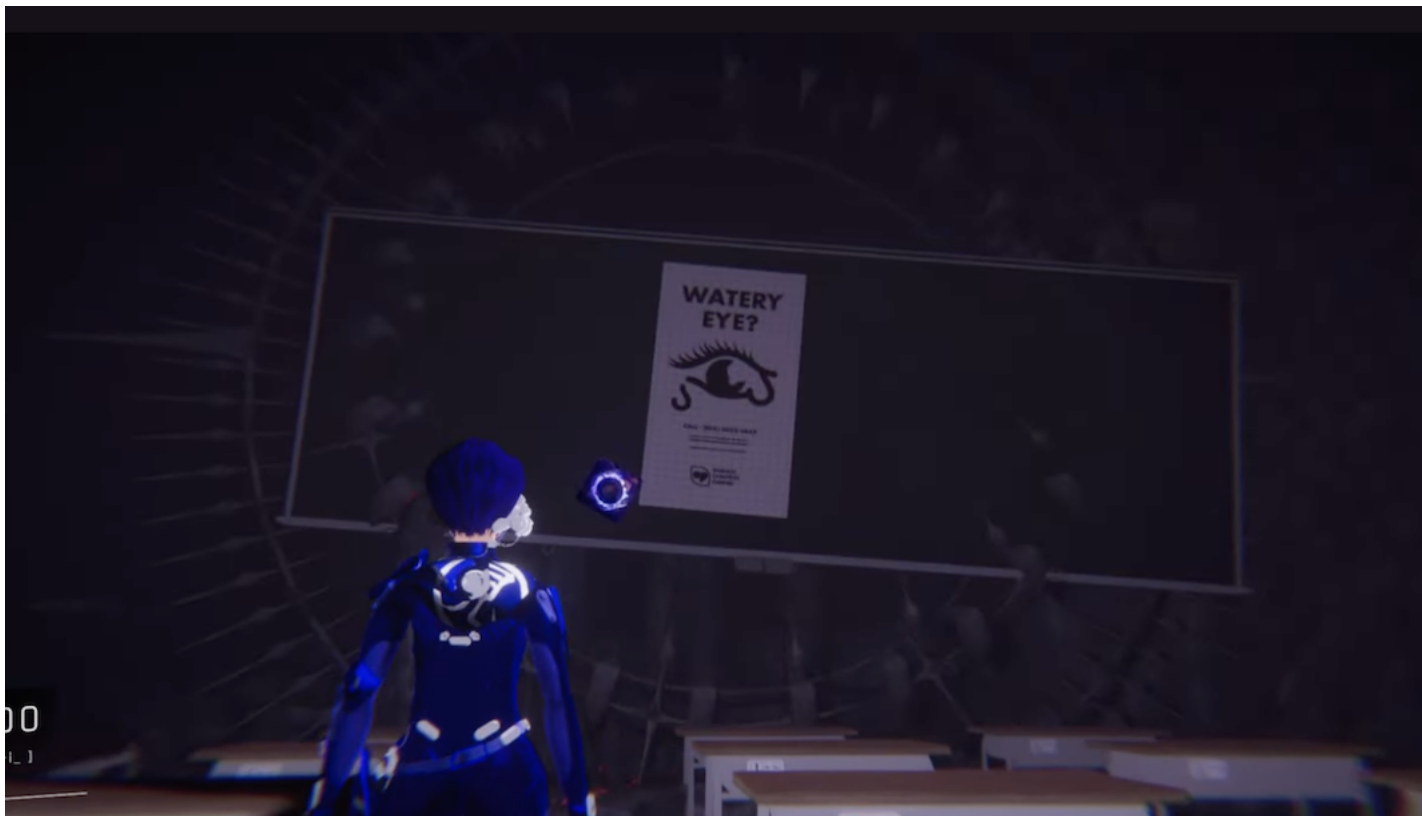


在游戏里，我们跟著观察者（Watcher）兜兜转转。观察者是全能母神（Allmother）的克隆之一，它的任务是找到其他克隆人，一起参加圣餐仪式，恢复关于全能母神的所有回忆。克隆人们以为这些回忆可以重塑出万能的神，最后却发现她们的神是一个焦虑的香港少女 Iris。Iris 生活在加拿大，她的父母在2019年香港的抵抗运动后移民去了这个国家。

游戏的第一关发生在加拿大一个琥珀色的建筑里，时间在遥远的未来。士兵们穿得像《光环》（Halo）里的约翰117，在走廊里游荡。不久，我们会学到如何连结记忆，从而在不同的时间点之间移动——这座如今是士兵隔离营的地方，在很久以前的2047年曾经是一座学校。

于是我们回到2047年的加拿大，学生看到的我们不是克隆人观察者，而是女中学生 Iris。学生们和Iris谈起她们关心的事情——学习成绩、驻扎在学校外的外星人、是否应该为了预防外星病毒而勤洗手。外星病毒带来很多不适，其中一个症状是寄主无法控制自己、随时随地哭泣。没有感染的人一直使用眼药

水，默默希望一切会好起来。如果真的想哭，一定要忍住眼泪，不然会被怀疑是感染了病毒。尽管一切这么糟糕，学生和老师们还在认真上课。一些人失去理智，向外星人祈祷放过自己和家人，另一些人仿佛无事发生，全心全意投入学校的模拟联合国会议中。



Iris 非常难受，虽然她从小就学会忍耐，从不哭泣。其他学生把她这样的亚裔同学视为模范少数民族裔，觉得她只在乎成绩和以后的发展。Iris 对此默默无言，同时又爱批评来自中国的 Jiao 不能和自己一样坚强。Jiao 刚搬来加拿大，是个甜甜的女孩。她和父母的英语是在中国看美剧学的，口音还很重，不会说的词用普通话代替。Jiao 很喜欢 Iris，会约 Iris 一起去跳舞。

但无论 Jiao 多么想靠近，Iris 总是推开她，还不停提醒她要说新国家的语言。我对这种隔阂深有共鸣，因为这些话别人和我说过，我也和别人说过。这一关的故事很真实甚至残忍地解释了，离散者和留学生虽然源自相近的文化，却根本不知道如何与对方交流。Iris 和 Jiao 不懂彼此需要什么，很容易互相伤害。玩到这里，我猜测游戏是讲异乡人在加拿大的困境，讲两个局外人如何最终联结一起。

但第二章的关注点又转去 Iris 和父母之间的麻烦关系，难道这真是关于离散华人的游戏？我不懂为什么需要科幻背景来讲离散，那些奇怪的世界观设定：克隆技术、挤满了祈祷室和神庙的中转世界果园（Orchard）、把 Iris 视为真神的伪宗教——这些设定是为了什么啊？它们看上去只会让玩家分心，无法专注体验一个香港家庭在民主国家重新来过但又梦碎的故事。

也许，这是类似《妈的元宇宙》或是《之前的我们》的故事，是要说给二代、三代移民听：东亚移民不总能适应主流社会，但会找到一种其他人觉得很疏离但我们很喜欢的活法。这种电影里的移民喜欢说，在异国的生活艰难又充满遗憾，但能有个新生活重新开始还是很幸运，如果后代和其他族裔的人能理解我们，之前承受的所有痛苦也没有那么难了。所以，我想，这个游戏差不多就是这样吧——一个百合故事，来自未来的克隆人回忆起 Iris 和 Jiao 的爱情，于是克隆人也学会了华人离散社群的美丽人生观，哪怕这些奠基美好情愫的历史瞬间沈痛如 2019 年的香港抗争。

我和几个玩家交换了想法，我们都觉得这是另一个套著科幻皮肤的美丽离散寓言。我卸下了防备。

科幻故事正是 2019 年的延伸

圣餐仪式之前，玩家有机会探索那个叫果园的中转世界。很快，我们会被设计低劣的标示和巨大的地图搞晕，但也可以听到克隆人们的有趣对话。克隆人用编程语言和彼此沟通，这个语言是从全能神的诗歌里延伸出来的，有特别的寓意。比如“从头发到头发”指的是每个克隆人都是从 Iris 的头发上诞生的。每个克隆人都是这个奇怪宗教的侍僧，随时准备好为别人诠释全能神的一句诗或是一个无私举动。有的克隆人喜欢偷懒，有的则会偷吻喜欢的同类。虽然她们都是 Iris 的克隆，但身上分别有独特的变异。克隆人的世界并非我们想像中整齐划一。



每个克隆人也被分配了具体的功能，并且穿著相应颜色的服装。修理工（Fixer）穿绿色衣服、精通科技；知识人（Knower）和她的信徒穿紫色服装，负责把人类的历史存入档案；疗愈者（Healer）和她的学生穿青色；烈火人（Bang Bang Fire）和她的士兵穿橙色，负责保护果园；而观察者则穿蓝色，负责观察周遭环境。所有人听命于红色大主管，她距离全能神最近，据说她经常梦游、还爱自说自话关于全能神的事情。

这种上下级关系有点像被世俗儒家改造过的柏拉图理想国：每个人都知道自己在社会里的位置，并对权威尽忠，尤其是对长者和上位者尽忠。果园里的母亲被认为是懂得最多的，她们可以决定年幼的克隆人女儿们应该做什么。

Iris 是故意把华人父系社会制度重置在果园里，建立一个对倒的母系社会吗？但游戏一开始的回忆里，她不是也为自己的家庭关系感到难受吗？还是说这和 Iris 无关，就是游戏开发者想要隐喻华人的社群关系？

我决定先不想这些。

虽然游戏里有这些权威的角色，但我一早知道肯定会有克隆人对此不满。人们一旦感到权威叙事和自身经验不符，就会觉得自己的经历不被承认。更何况，不同的克隆人因为变异对全能神是什么都没有统一的想法。

不过，克隆人姐妹们还是一起工作，服务于全能神。哪怕 Iris 喜欢虐待甚至体罚她的克隆女儿们，克隆人都相信应该一起为她服务、为大家服务。只是游戏一开始就剧透，玩家在控制观察者前，已经看到观察者用碎玻璃捅全能神 Iris。在后来的游戏过程中，我理解观察者为什么这样做，我知道 Iris 是什么样的人，虽然我喜欢她自我讽刺的幽默，但我受不了她如何对待自己最好的朋友 Jiao。

Iris 是那么讨厌 Jiao，尽管 Jiao 崇拜她、模仿她。当 Jiao 为了看起来像 Iris 一样好看，精心打扮、改换发型，Iris 会发很大脾气——很讽刺的是，不久后她需要克隆自己来拯救人类。Jiao 明显把 Iris 当成榜样，她敬佩 Iris 熬过了加拿大学校里的种族歧视困境，她也想学着适应。但是 Iris 除了几句冷冰冰的安慰，再也没有给予过 Jiao 什么。直到后来 Jiao 离开了，Iris 才意识到自己多么依赖这个朋友。



Jiao 的相片

当 Iris 成为全能神母，也就变成了一个权威。无论她是否真的孤独，她都没有理由那样残酷的伤害自己的克隆女儿们。克隆人也有了理由再去伤害别人。很多克隆人祈求 Iris 的承认和表扬，但她从不给予她们。克隆人之间的各种争吵和张力，Iris 只要愿意都可以调停，但她根本懒得理。我觉得 Iris 是克隆社会的万恶之源，如果这个社会没有她，一切都会更好。观察者捅死 Iris 的暴力行为我觉得没什么不好，开场的谋杀理所当然。



我以为我马上要通关了，又想重新梳理这个游戏到底要讲什么。

可游戏仍在继续

剩下的时间和我玩过的部分差不多一样长，游戏里一切事情都在变化，但是游戏机制没有什么改变。我意识到这个游戏从头到尾都不是在比喻，它在推测演化一个未来的香港——整个香港被完全吸入中国，能为独立而战的人都已经逃走了。

游戏越来越暴力，很多画面让我想起了2019年的媒体画面。游戏的最后几章，克隆人被绝望裹挟，她们嘴里的话明明就是2019年我在社交媒体上看到的那些：牺牲、警察暴力、自毁……刹那间，压抑许久的思想如瀑布进流之下——2019年之后，做一个华人意味着什么？



游戏问出了我们不敢言说的问题。在现实中，我们匆匆把这些想法、这些问题束之高阁。有时候我挺欣慰，欣慰 Discord 上的外国朋友知道香港是因为《炉石传说》的争议。不然，要花多少功夫去解释我们如何走到今天：你要先从满清的堕落说起，再解释孙中山如何承诺联合国民党和共产党，接下来还有国共内战等。然后我们才终于可以开始讲述香港的特殊历史处境，讲述它如何长成大英帝国的殖民地，再被交到中华人民共和国手中。

太累了，不如束之高阁。

但因为这个游戏，我又在一切事情中看到香港。游戏在怂恿我——当我在建筑长廊里奔跑，我想起新闻视频里的年轻人如何从警察身边逃开；我在游戏里审判的情节中看到了桂民海在电视上的忏悔。不管你是在追寻 Iris 的回忆，还是在果园里寻找生命的意义，现实和游戏里的轮回处处皆是：全能神无处不在的身影就和中国监视香港每一个举措一样严密，学校里的士兵和果园里的士兵都在不断巡游，游戏里的母亲无法和女儿产生情感连结——这不是平行世界，游戏是在延续历史的创伤，不断重演香港和中国的关系。我们都回不去了，抗争者和警察，克隆人和全能母神，Iris 和 Jiao。香港人在中国面前抗争的记忆在游戏的时空里一遍遍回放。当克隆人说到在抗争中自焚，她们说的就是“揽炒”：如果中国和平抗争无视，那我们就一起毁灭，玉石俱焚。

游戏无意找寻2019那一切的根源，它在意的是灌注在整个暴烈运动中的强烈情绪。它没有浪漫化抗争，也没有淡化抗争者的绝望感。它所哭泣的不只是香港这座城市本身，更是那些至今仍在缅怀这座城市的人。

香港作家 Karen Cheung 在《不可能的城市：香港回忆录》(The Impossible City: A Hong Kong Memoir) 里写：“死去的不是香港，而是对于1997年承诺给我们的那个地方的想像”。早在抗争之前，她就发现爱去的地方因士绅化已经开始消失，发现喜欢的艺术家和电影人都北上去了中国谋生。她说，“香港的资本主义生产出一代代想做压迫者的人，通过与香港政府和中国资本合谋，这些消费者、小商人和未来的地主大口大口自我吞噬，直到一切都被吃得干净。但香港人却一直想要神话来定义自己。”

Karen Cheung 问：这个神话的缔造者是谁？是谁在重复香港从渔村变成了国际都市？她认为，这种创世神话、这种另行的历史，取代了人们讲出自己故事的权力，剥夺了人们关于自己未来的决定权，强加给人们回归中国的历史决定。香港人一开始就被褫夺了自决权，被褫夺了上桌协商自己历史命运的机会。政府告诉大家、外国媒体告诉大家、北京告诉大家：你是亚洲的国际之都，是世界的金融中心，是中国自古以来的一部分。

“如果我们不能重写我们的起源，我们是不是至少可以重新想像我们的未来呢？”



Karen Cheung 所说的未来，需要走出报章博客目前爱说的“沦为一个普通中国城市”的套路。另一边厢，2019年立法会门口有人举起英国国旗和港英旗帜。香港是有一点英国的文化在其中的，香港公民中很多人为此自豪。我和也打这个游戏的香港朋友聊天时，就总能感觉到这种自豪：香港的法律比起中国大陆的法律，更像是英国的普通法；香港的法庭仍有英国的法官。殖民地的过去比国家资本主义的现在更迷人，更合法。

这对我来说很难理解，我的祖父母一代在殖民体系里吃过苦。现在，华人们焦灼得要在族群里区别彼此，就像 Iris 憎恨 Jiao 胆敢和自己穿得一样——这一切离我的经验太远了。但身分政治显然是香港人最关注的。Karen Cheung 解释，香港人知道城市的衰败是必然，当初的交接早就意味著香港在后来五十年里会失去自己。2019年是香港人对中国的最后一战，他们视自己为和哥利亚决斗的大卫——虽然回头看决斗更像是自杀。

香港人为这座不可能的城市感到自豪。这个大都会里有些珍贵的东西值得人们保藏。人们梦想著那个叫做香港的乌托邦，尽管迷梦很久之前就已破碎。2019年有点像守护这个梦想的举措之一。香港人曾经戴著口罩和非典搏斗，如今则戴著口罩和新冠斗、和中国斗。中国只是斗争中最新最强的敌人。香港人的斗争精神值得我们写情书，也许香港就是通过这一次次的对立和斗争来定义自己。

但是 1000xRESIST 想要说点别的。Iris 的父母被香港的影像怔住了，她的父亲希望能把骨灰撤回故地，她的母亲则说：“每个夜晚我都在梦里回了家，我的梦里都是一个已经不存在的地方。”他们的女儿和克隆人都在不停重播一个自己没有去过的城市。这个城市的鬼魂成了一个没有实现的未来，给想念它的人提供慰藉。

慰藉也是毒药：香港出生于一个充满张力的环境，这使得它和中国永远处于冲突之中，香港需要中国的存在来定义自己，而中国也会永远压迫香港。香港和中国互相仇恨，就像 Iris 和她的母亲。香港永远需要别人说它不是中国，这种虐待的关系就是中港关系的精髓。

Iris 很可能不知道她在渴望著香港，在经历了加拿大的种族主义歧视后，这种无意识的想念又让她重制了这种暴力。她的母亲如何规训她，她就如何规训克隆人女儿。她只能模仿和传统自己记忆中的文化。她心心念念想要回到一个可以真正接受她的地方，但那个家已经从地球表面消失。

因此，Iris 承受著痛苦，她的女儿也一样，她们的哭来自于她们对于香港的怀旧式想像。

这游戏是在说离散社区里轮回的创伤

而我还没准备好去了解这一切。这种创伤侵入它所经之地。每个海外港人都尽力重建香港身分，哪怕这意味著他们会成为这个暴力轮回中的施害者。



在游戏快要结束的地方，一个角色说，人类是最糟糕的科技产品，因为人类“太能够囤积旧物，太绝望地想抓住一切东西。”如果游戏里真的有个反派，那就是记忆。比起原谅，人类更善于记仇、更善于耿耿于怀失去的东西。记忆并不总能抚平创伤，它可能反会把你的执念拉得越来越长。游戏中的每个角色都能一字不漏地重复过去发生的事情，就好像85只看上去不一样的歌唱的是同一个老调。

某种程度上，没有人能离开过这座城市。他们还在街角和地铁站与彼此交战，只是战争被掩藏成科幻世界的样子。关于香港的记忆仍然存在，帮助离散创伤一次次再造自己，甚至那些对此没有记忆的人来说也一样。

1000xRESIST 似乎在说，离散社群里精神萎靡的孩子们，比如 Iris 还有她的克隆女儿缺乏的是一种归属感。孩子们尽全力找到生命的意义，一遍遍钻研那个被形塑起来的母社会，但是离散社会本身就没有有机的结构。而香港始终还是太近了，人们无论在异地建设出来什么，都不够填补他们心中的空隙。

不过游戏想像出了一种不一样的结局：人们必须从他们称之为家的地方逃跑。如果想真的有所改变，他们必须背上所有能带走的东西，离开这里。这样以来，没有人能保持一成不变，不然暴力仍会延续。有些东西需要被锁起来，被放下。

从很小的时候，我就幻想全世界的华人重新联合在一起。我们都是我们历史的孤儿，但是如果中国和台湾互开国门，每个人都能和消失的亲戚重新联络。我的祖父一直生活在雅加达，他在台北才能见到自己的弟弟。我曾经在深圳居住，也经常去香港玩。生于印度尼西亚的我也还记得在梅州尝到的街头美味——我们可以成为一个快乐的家庭，尽管我们的历史那么血腥。我们最终还是可以重新得到一个华人社群的从属感。2019年的香港抗争运动和中国对台湾的种种行为打破了我的梦。但我还是希望事情能变好，它总得变好吧。习近平可能只是父权制里一颗坏苹果，香港人应该最后还是可以夺回自己的城市。我们只需要等一等，等到一个更合适的人来领导共产党。

所以我一开始无法同意游戏的逻辑，那意味着我所希冀的事情只不过是又一次重复了创伤。我还想要有做梦的机会，梦到自己的香港，一个大家可以坐在一起喝茶的好地方。让我抛弃那个美梦，太残酷了。

但也就是在那一刻，我忽然明白了游戏的目标玩家是谁，谁最有可能接受游戏想要说的话。肯定不是我这样的印尼华人，但也不是仍在香港和中国斗的香港人，甚至也不是2019年之后离开香港的移民和难民——他们离得太近了，承受不住。

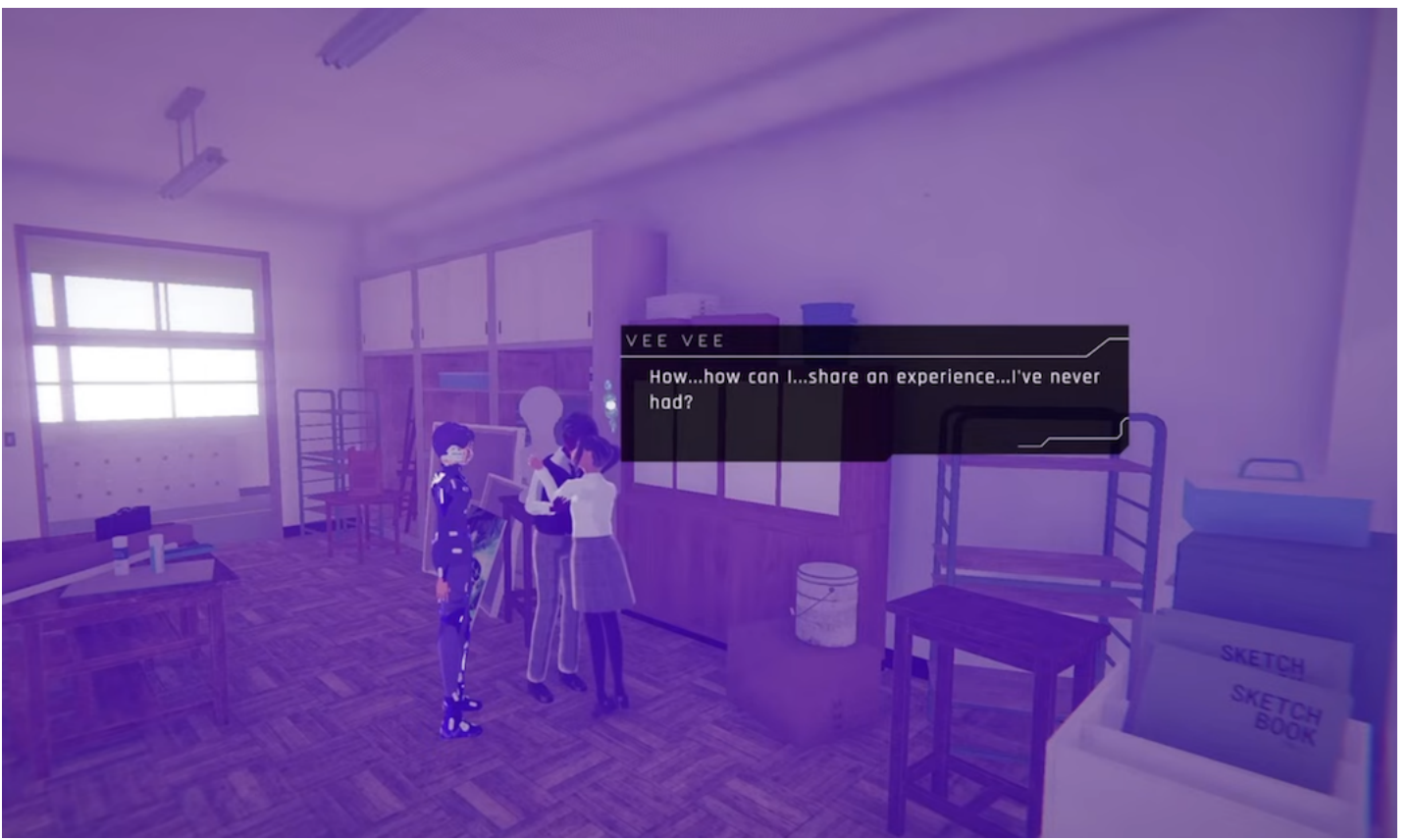
这是给 Iris 们的游戏

这是一个给他们的孩子的游戏，给一代尚未出生的玩家的游戏。



我再重复一次，2019年的抗争对于现在的我们来说太难理解。我们很难说清楚这个游戏想说什么，因为香港还在，Iris 还没有出生。我们要等到2047年，那时候 Iris 才是一个高中生，她还在奇怪 Jiao 为什么想要和自己打招呼。到那时候，大家才会理解这个游戏在说什么。

这是给Iris们的游戏，她们那时候会问我们：为什么你们还被香港的魂魄牵引、会屡败屡战、想要重建一个香港。她们会想知道为什么要为一个没有去过的地方泪流成河。她们会想在华人社群自我伤害的死循环中找一条出路。



1000xRESIST 会教她们如何从家跑走，如何独立于我们的创伤之外。她们必须学会1000次的抵抗，抵抗我们的梦想和希望——如果她们想要打造属于她们的未来。她们需要背上行囊，离开这里，她们需要选择自己的结局。

至于我，我很好奇下次我见到姪女会说些什么。她现在只有一岁大，未来会成为一位 Iris，质疑我的离散痛苦的底色。我会像我的父母一样吗？他们一次次告诉我要记得我们的文化遗产，哪怕我一点也不在乎那些事情。如果有一天，我的姪女看到这篇文章，质问我为什么犹疑著不愿意接受游戏的意思，我该怎么办？

让我接受游戏的结论真的很难。香港对我来说是个象征，哪怕我知道我不需要这个象征。我打不掉脑中非理性的那个部分。我想要香港赢过中国，虽然我也知道这根本没有可能。

写下这篇文章也让我重拾离散视角。我不期望大部分人，尤其是没有离散经验的人理解我的痛苦。我只是想梳理我的情感，思索一下如果我放弃回归故土的乡愿，那会意味着什么？

而想要得到母国（或母亲）的认可也不是什么可耻的事情。不是所有移民和难民都会、都需要接受这个游戏给出的启示。但我觉得对于华人离散者说，想要被给予我们生命的人理解、承认和爱，都无可厚非。想要回去的欲望谁都可以理解，但这个欲望不能以我们的后代为代价。更不必说，儒家和华人的教养方式总是逼孩子们铭记传统和历史苦难。学习我们的历史对下一代十分重要，但游戏也告诉我们有时这会让他们继承创伤。如果有人知道如何在这之间取得平衡就好了。

这是难以书写的游戏，我想说的还有很多，但是说的再多也仍不让我满意。可能我还是没准备好。我和香港人、华人、还有这个游戏的玩家也聊了很多，但那还不够。还都太感性，打开了一个又一个质询，留下的是胸口的痛。

也正因如此，我希望人们，尤其是离散华人、离散香港人能玩这个游戏。

我们需要记得这些痛，这样等到有天孩子们来问我们的时候才能做好准备。她们会问：“为什么一切必得如此？”而不管我们如何回答，都要知道有天她们会得到自己的答案。

那将会是她们的故事，不是我们的。她们可以决定如何离开香港、离开中国。我很相信她们会为自己找到满意的答案。

[# 华人离散 # Game On # 香港大离散](#)

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。