

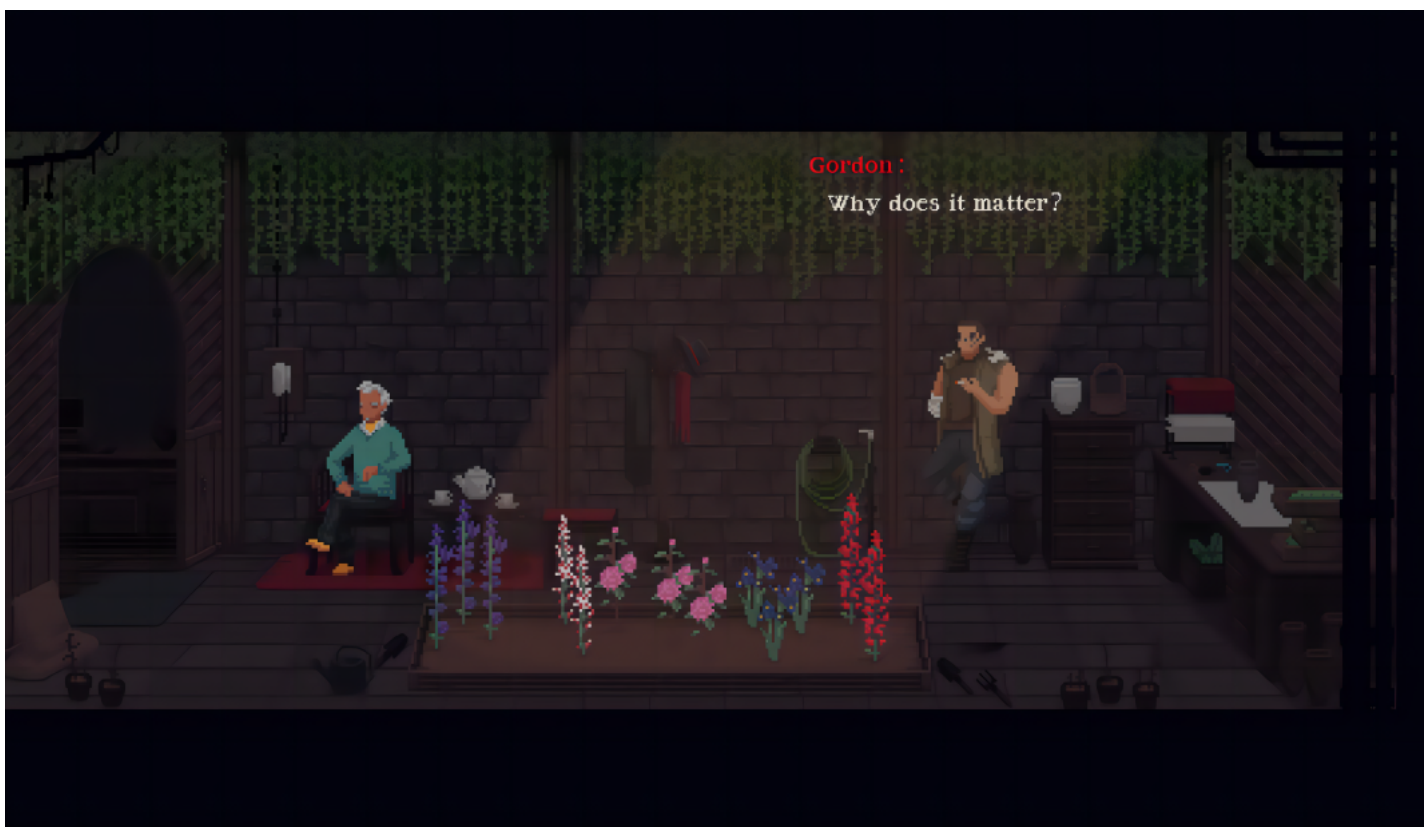
西班牙游戏工作室 Deconstructeam：选择去过一种革命性的生活

所有的时间线都是重要的，所有的牺牲都有意义；重要的是你仍然在做出尝试。



【你是一名杀手，躲在一间名叫“永恒之家”的花店里疗伤。外面的世界乱成团，而面前的花圃被透过玻璃屋顶洒下来的、神迹般的金色光线照亮。你无所事事，抽着烟，感受这具习惯了打打杀杀的身体在久违的宁静中躁动。收留你的老花匠塞巴斯蒂安告诉你：“你的父亲在病床上奄奄一息。你没法去见他最后一面，那就请你选一束花送给他吧。”

父亲？那个多年前因你的同性恋身份把你赶出家门的人吗？你的目光扫过花圃，紫色的剧毒乌头代表着无尽的憎恨、粉色的山茶花象征着爱、蓝色的鸢尾则意味着智慧与宽恕。你不理解他为什么要做出那样的决定。他或许也曾尝试发自内心地接受你，但最终失败了。也许用鸢尾来原谅他、给他一份解脱？但是，他永远没有办法弥补对你的伤害。这些年你流离失所、过着破碎的生活，全都拜他所赐。还是，丢给他一束乌头，当作某种充满讽刺的诀别？】



《永恒之家花艺店》（Eternal Home Floristry）；

这是西班牙独立游戏工作室 Deconstructeam 的游戏《永恒之家花艺店》（Eternal Home Floristry）中的一个切片。Deconstructeam 是仅由三个人组成的队伍，过去十年间，他们创作了《天在看》（Gods Will Be Watching）、《红弦俱乐部》（The Red Strings Club）和《宇宙之轮姐妹会》（The Cosmic Wheel Sisterhood）三部备受好评的叙事游戏，而他们开发的诸多实验性游戏小品则收录于2021年发布的游戏集《关于共情的诸多尝试》（Essays on Empathy）中。

Deconstructeam 的绝大多数游戏都是叙事向的视觉小说。尽管玩法往往在游戏中扮演着更加美学性的角色，但这并不意味着这些游戏很“简单”——玩家常常发现自己置身于某种宏大主题与私人情感的亲密交织之中无法脱身。在最早的《天在看》中，这种矛盾表现为科幻电影中的经典场景：选择面对革命失败的风险，还是牺牲团队中的伙伴？

更后期的作品则跳出这种框架，主角复杂的身份认同为游戏中的道德选择增加了新的维度：即使我们都迫切地想做出改变，我们的性别、性取向、家庭、社群常常定义着我们与世界之间的联系，因此，我们在不同处境中期待的世界、发起的革命可能是截然不同的。《红弦俱乐部》中，两位男主人公之间的同性爱情为对抗资本主义大企业提供了新的解释：革命意味着努力保存以我们选择的方式去相爱的自由。而在《宇宙之轮姐妹会》中，作为游戏背景的乌托邦式母系社会“女巫团”重新定义了关于政治的根本预设：政治意味着你希望以怎样的节奏去和自己所爱的人生活在一起。仅此而已。

与此同时，他们的小型作品不受篇幅所限，实验着更多元化的情绪和故事——你时而是照顾受伤丈夫的全职家庭主妇，时而是在书架间犹疑着、想为父亲挑选礼物的酷儿小孩，时而是独自在雪地里寻找外星人踪迹的女性天文学家……游戏集《关于共情的诸多尝试》就是这样一家五颜六色的眼镜店铺，玩家在不同的主体位置间跳跃，尝试理解TA人经历的苦难，尝试共情各种各样的爱的方式、观看世界的方式。

在这个骄傲月，我和 Deconstructeam 的叙事设计师 Jordi de Paco 聊了聊，了解这个设计团队十年里摸索出的叙事哲学：酷儿群体的社会性与身体性存在、关于亲密关系中的张力和异性恋婚姻的结构暴力、关于革命的悲剧性与正在发生中的“酷儿乌托邦”、关于通过爱与相处来书写她人的故事。

在我们出柜以后，我们的游戏中就出现了酷儿

端传媒：你们最早的游戏《天在看》里，角色性别设定是很刻板印象的：主角 Burden 是一个瘦瘦高高的白人，二号人物是一个勇猛滑稽的黑人，主角团队里还有胖胖的中年科学家、富有的墨西哥医学家和他的金发女助手。四年后，《红弦俱乐部》的两位男主角成了一个双性恋调酒师与一个同性恋黑客。再后来，《命运之轮姐妹会》是一部关于各种女性的群像式作品，其中有同性恋、跨性别者和我们能想象到的各种女性形象。这种多元化趋势是某种有意识的决定、还是随着你们的成长自然而然发生的？

Jordi：我们的游戏随着文化发生着改变。这十年里，对于性别、性取向等身份认同议题的觉醒推动着文化的变迁。十年前的我并没有真正意识到这些议题的存在。我是双性恋，但此前一直舒适地生活在“柜子”里，团队成员也是这样——直到团队中的音乐家 Paula 作为跨性别女性向我们出柜。这彻底改变了我们的世界。

那时，《红弦俱乐部》正在开发中。Paula 是我们非常亲近的人，知道她是跨性别者后，我们不得不直面从前忽视的问题，理解性别、理解跨性别者的身份，重新考虑我们自己的性取向——此前我们躲在安全区里，完全忽视了自己的双性恋面向。我们的作品风格一直非常私人化、密切地联系着我们对生活的思考，因此我们对生活的意识的改变也改变了我们制作游戏的方式。

我们开始在《红弦俱乐部》中讨论身份问题。游戏最初的灵感来自于对抗抑郁的反思，我们讨论抗抑郁药会否改变我们所爱之人的身份和个性。想象有一种让我们始终保持快乐的设备，装上这个设备后，我们是否还是自己？但后来我们开始关注性取向和性别问题，并且让这些成为身份问题的组成部分，我们也尝试在游戏角色中反映这些问题，例如游戏中超陆公司的市场总监就一个跨性别者。

制作《红弦俱乐部》的经历真的改变了我们。在那之后，我们开始积极探索性别相关的主题，制作一些小游戏，如《关于共情的诸多尝试》中的《11.45：一种强烈的生活》（11.45: A Vivid Life）和《书架间的彷徨》（The Bookshelf Limbo）。我们的思路一下子就被打开了。

【父亲的生日要到了，你想选本漫画书送给他。他是那种普通的父亲，不苟言笑的中年男人，每天坐在电视前对着血肉横飞的战争片追忆上世纪末的美好时光，主要的信息来源是几个民粹主义自媒体频道。你上次和他认真地谈论理想、信念和身份认同是什么时候？你们有过这样的对话吗？他应该是爱你的。你也知道他没怎么尝试过关心你到底是谁，你就是那个他身边存在了二十几年的儿子罢了。你从未尝试过向他出柜，毕竟他现在还算是个过得去的父亲——你不想给他机会成为失败的父亲。

所以，你要挑一本不痛不痒的书来完成任务吗？还是说，这或许是不动声色地告诉父亲的好机会？你的手划过各式各样的漫画书封面——大男子主义的热血漫画，关于各种狂野性爱的连载刊物，一只猫的可爱故事——余光忍不住去检视自己涂成棕褐色的漂亮指甲。每一本书都带来新的疑惑：这本书里有与我相关的故事吗？父亲会喜欢这本书吗？父亲会接受我吗？】



《书架间的彷徨》（The Bookshelf Limbo）；

端传媒：《书架间的彷徨》讨论了酷儿群体和家人之间的紧张关系、对于自己是否会被家庭接受的自我怀疑。你们的家庭经历对这样的创作有什么启发？当你试图引导人们思考这些问题时，你会期待他们作出什么特定的反应吗？

Jordi：作为酷儿，家庭是最难的事情。成年人通常可以选择朋友和社交环境，但家庭是伴随你长大的，你很难去选择自己的家庭。你可能出生在一个愿意支持你的家庭，也可能出生在一个想要支持你、但对你的身份非常无知的家庭。他们可能会在爱你的尝试中做错事，但你还是会原谅他们，因为你知道他们已经在努力了。

有时候你需要原谅他们最初反应——通常表现为某种担心，担心你作为跨性别者或是酷儿在外的生活会很艰难。最初的保护性反应可能很消极，类似于“为什么你要做这样的选择？请不要这样做”。他们的忧心常常定义了你作为酷儿的最初的行动，因为你总是会对向家人出柜这件事有阴影，害怕你最信任的人突然间不再支持你。

《书架间的彷徨》是我们尝试与父母建立联系直接反映，通过游戏中书架上虚构的书目来打开那些痛苦的、困难的对话。对我们而言，幸运的是我们有游戏，我们可以把它们给家人玩，而且由于我们的大多数游戏是不需要游戏技能的点击式互动小说，所以任何家庭成员都可以参与其中。即便你不是创作者，你也总是可以寻找某部虚构作品作为礼物赠送给你的家人。对我们来说，《书架间的彷徨》就是对于这个灵感的探索：送给父亲一部什么样的作品才能让他理解我？

端传媒：玩家们对《书架间的彷徨》的评论区有很多留言，你有没有读到什么最初没有预料到的东西？

Jordi：我发现很多人害怕真正地与家人建立联系。游戏中最受欢迎的书目总是《我的可爱邻居》（My Cute Neighbour）——一本关于猫的搞笑漫画故事。我猜大多数人选择它是因为他们逃避沟通的痛苦。我们做这个游戏是为了让大家探索与家人联结的方式，但即使在假设的情景中，许多人也难以面对、选择逃避。

【每次照镜子的时候，你都发现你的身体有些不太对劲。手臂上不知道哪里来的伤口、长得不成比例的脖子、永远不对称的左右脚掌、大腿上莫名其妙鼓出来的脂肪……关于个别身体异常总是会有医学上的解释：人类的身体就是如此的不匀称的，之类的之类的东西。但你真的买账吗？

但对你的身体，你有那么多的说不清道不明的疑惑与委屈。你从来不觉得你属于这具身体，或者说，这具身体不属于你……那么它又属于谁？你是否要去真的把它一点点剖开，追根究底地弄个明白？到底是谁把你放进了这具充满缺陷的肉身里，到底是谁应该对你生命中的所有折磨负责？】



《11.45：一种强烈的生活》（11.45：A Vivid Life）；

端传媒：《11.45：一种强烈的生活》描绘某种完全与自己的身体相疏离的想法，你成为了自己身体的陌生人，你甚至不信任自己的存在本身。我们有时难免会对自己的身体感到困惑、甚至是厌恶，但这个游戏将其推向了一个极点，女孩在异己感的驱使下对自己的身体做出了巨大的伤害。是什么启发你刻画出这种有些极端的对身体的想象？

Jordi：这是我们关于身体问题的一次尝试。科幻作品往往通过特定的背景设置或是离奇的技术，放大日常生活中的概念、从不同的角度审视它。就像你说的，我们对自己的身体或多或少都有些不适，这个游戏放大了关于自己的身体的讨论。

对我来说，这种身体体验与“胖”有关。我一直是个胖子，胖子从小就会注意到自己与众不同、别人看待你身体的方式也会不同，家人会坚持让你减肥等等，于是你也开始与自己的身体建立复杂的关系。我想跨性别者的经历也是这样，尽管我没有亲身经历过，但我每天都和 Paula 生活在一起。我们讨论什么真正让你成为一个“女人”、你需要以何种方式改变你的身体才能与自己相安无事？你真的一定改变自己的身体才能安心吗？性别即是你的外表吗？

我们的艺术家 Marina 是一位顺性别女性。作为女人生存在这个世界上会面对很多关于美的标准，即使你有意识地去审视它们，有些文化观念也是内在于你的，关于“女性”意味着什么、“美”是什么，你会不断地调整自己的想法以迎合这些标准。《11.45》是对这一问题的极大夸张，当你发现你的整个身体、甚至连骨骼都不是自己的，你要如何应对这种情况？

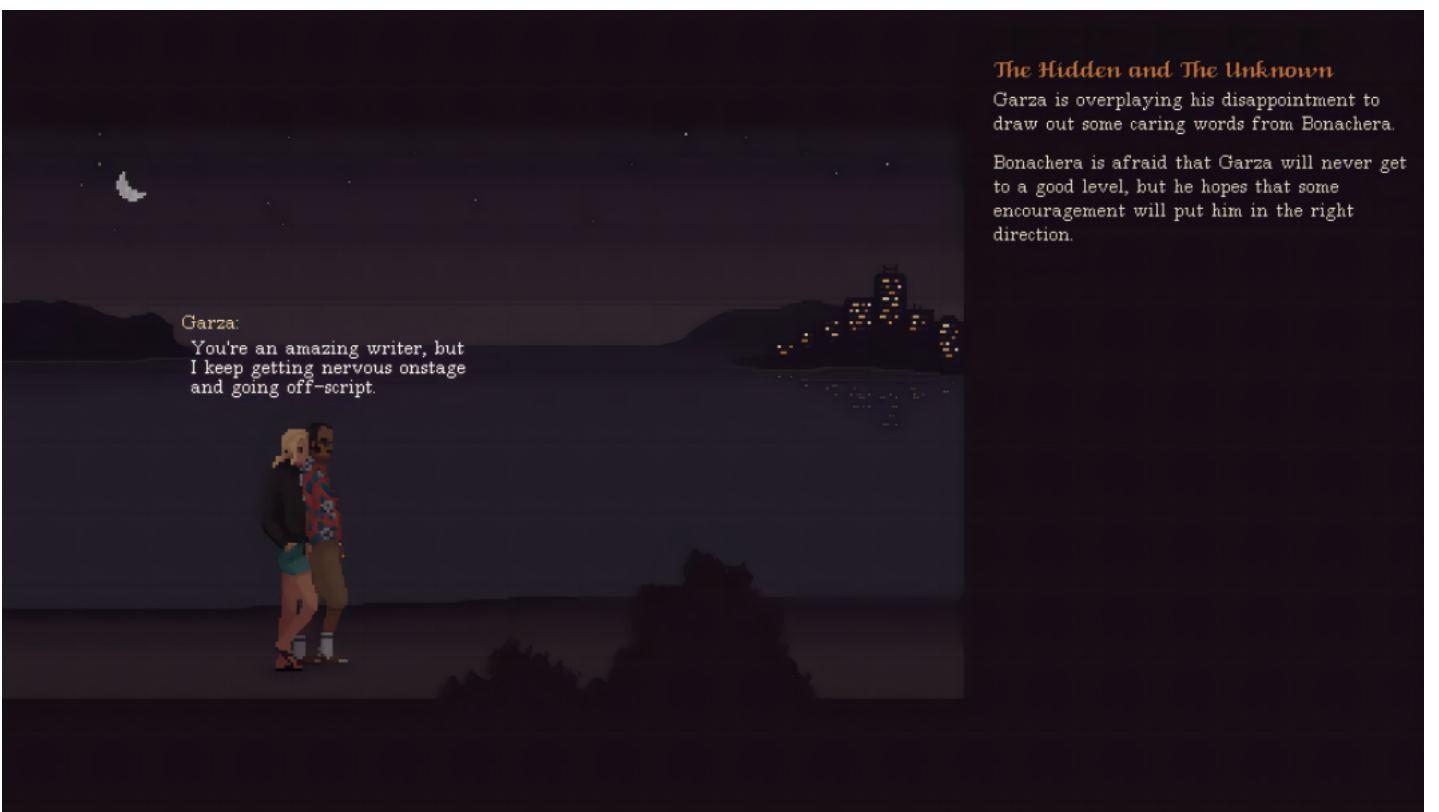
现实的感情就是一种平凡而日常的爱情——虽然有点无聊，但我们也应该爱它

端传媒：亲密关系中的张力是你们游戏另一个始终存在的主题。我注意到你从不创作过度浪漫化的完美亲密关系，故事中总是带有对爱的恐惧和怀疑。为什么在你的游戏中总是有这种张力？在这些游戏中你最喜欢的情侣是哪一对？

Jordi：我最喜欢的游戏情侣之一，是《红弦俱乐部》中的 Brandeis 和 Donovan。这是直觉性的，他们的关系始终热切、对彼此聚精会神，我和他们有许多联结，我感到自己是在创作他们的过程中同时出柜的。

另一对我最喜欢的是《一文不值》（De Tres al Cuarto）中的 Garza 和 Bonachera。他们是一对脱口秀搭档、处在一段浪漫的长期关系中，无论是他们回到酒店做爱、还是在海滩上散步，你都可以看出他们十分相爱。他们之间存在许多问题，但这只是故事的一小部分，用来放大其他的想法。对我来说，这段关系是非常真实的。

亲密关系是我们生活中最强烈的情感之一，只要轻轻地去触动心灵的这一部分，即使我们主要在讨论其他的话题，也会将你的心灵打开。通过触动你的内心，我们使得你与过去的爱恋和亲密关系重新联系起来。我喜欢在故事中保留亲密关系的元素，因为对许多人来说，这是存在的重要组成部分——即使你没有过亲密关系，这一缺乏也是你存在的重要部分。所以我认为，爱情、性、亲密性、情感张力对人类非常重要，故事中的这些元素能让你与自己的人性保持联结。



《一文不值》（De Tres al Cuarto）；

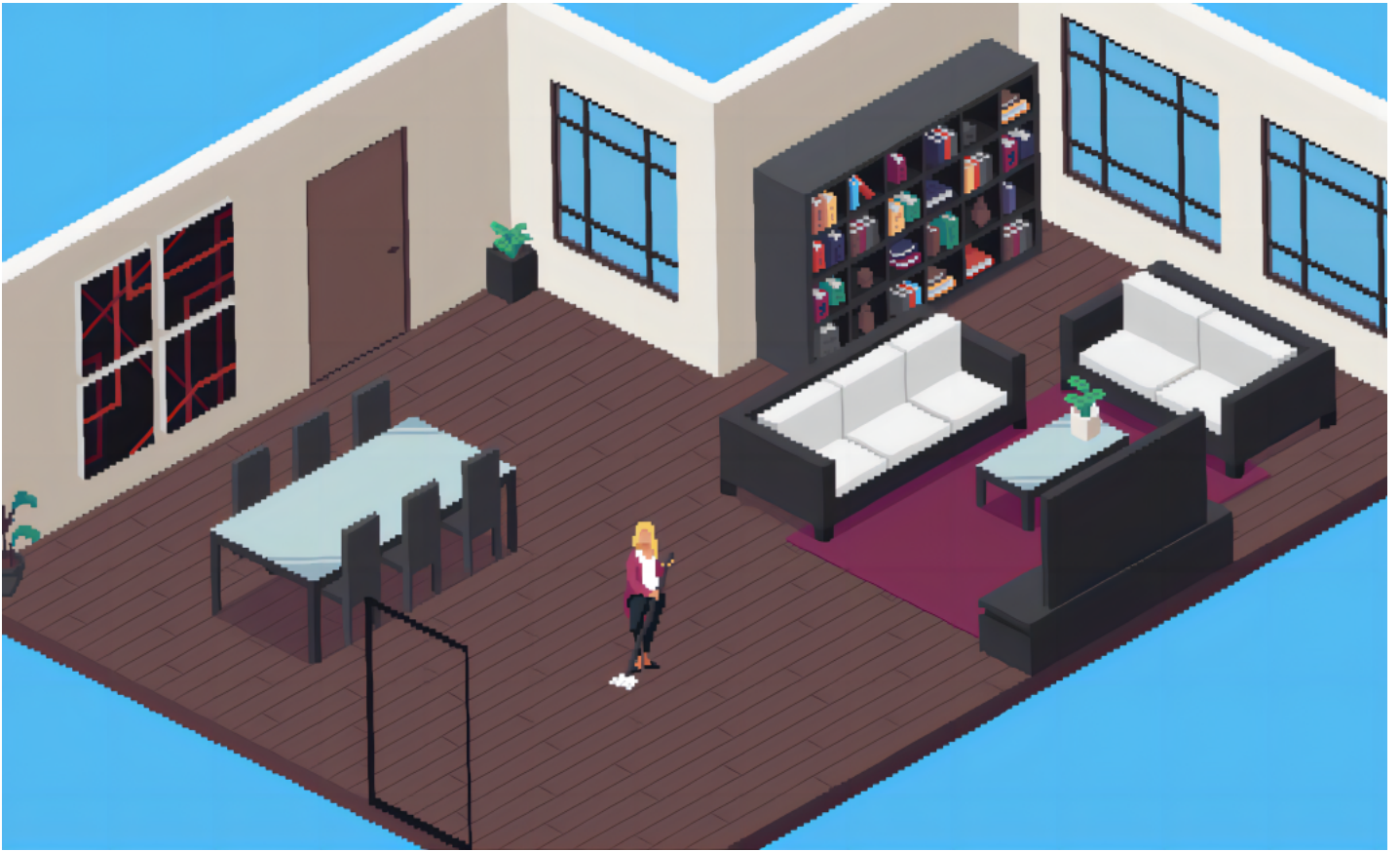
端传媒：在《一文不值》里，两位男主角处在非常甜蜜的关系中，但他们对这段关系也有很多疑虑。正如你所说，我们可以感受到他们彼此相爱，但他们常常不确定对方是否真的爱他们，他们总是会在心里偷偷地想“我是不是他前任的替代品”、“他那么美丽为什么会喜欢上外表普通的我”。你觉得这就是爱情的存在方式，还是你相信能够有某种更完美的爱情？

Jordi：我不喜欢对亲密关系的理想化虚构。一方面，我认为它们会打破游戏的沉浸感——我从未听说过一段完全理想的关系，即使是最相爱的情侣也总是会有起起落落。另外如果周围环绕着太多关于理想爱情的虚构作品，那么去享受现实的爱情就会变得困难。现实的爱情更多的是关于人们在一起时的辗转起伏，关于那些恐惧、好奇和兴奋。很多时候你没办法和伴侣同频——也许当我忧心忡忡时，你正感到欣喜若狂，我们此刻并不同步。我喜欢在我们游戏的角色关系中表现这种矛盾的情感，我相信通过更多这样的尝试，我们能更好地享受关系、而不是去追求那些被漫天爱心和漂亮小鸟环绕的不可能存在的感情——那种东西对现实的感情非常有害。现实的感情就是一种平凡的、日常的爱情，虽然有点无聊，但我们也应该爱它。这就是我们所拥有的世界。

【这是你幸福的婚姻生活。这是你漫长的牢狱之灾。

你没有什么可抱怨的。丈夫是小有名气的艺术家，他能赚钱，他爱你、对你忠诚。确实他有些太过自我、脑子里充斥着远大理想。你是房子的女主人，不需要拼命也可以过上安逸的生活，只需要完成每日的洒扫，偶尔端茶倒水、接待来访的客人。做个好妻子是你的全职工作。你从来不是家里那个肩负重担的人，你只需要在这样的日常生活里慢慢变老，你只需要自我疏解、感到满足。

但是，每次惊恐发作的时候，你感觉到周围的墙开始迫近你、空间沉重地颤抖着、有什么东西掐住了你的脖子。你在巨大的、空空荡荡的房子里徘徊，清洁、做饭、给植物浇水、哭泣、看着黄昏一点点来临。你对周围的一切无能为力。】



《每一个伟大的人背后》（Behind Every Great One）；

端传媒：《每一个伟大的人背后》（Behind Every Great One）中的夫妻故事在某种程度上非常普通。它是个非常典型的异性恋婚姻故事——这段婚姻甚至不是那么糟糕，夫妻两人或许是彼此相爱的。但是当你身处其中时，你会发现婚姻的现实对妻子却是如此残酷。这样去描绘婚姻灵感是什么？对你的团队来说，这个游戏的创作过程是怎样的？

Jordi：这是一个很艰难的游戏项目。我的灵感来源非常接近我自己。我不想把 Gabriel，也就是游戏中的丈夫，塑造成一个反派角色。为了让这段关系显得真实，夫妻两人需要彼此相爱、并且真的试图关心彼此。他们并不是敌人，只是处在一种极具伤害性的生活动态中，而他们并未意识到这一点。

我从自己的生活中汲取灵感。我总是专注于我的工作，试图实现我的梦想、成为一名艺术家，因此总是利用着我生活中的每个女人——包括我的母亲和我当时的伴侣 Marina（我们在一起已经有11年了）。由于《红弦俱乐部》的关系，接触到酷儿和性别议题，启发了我去思考传统的亲密关系中的情感动态，因此这部游戏是对于我到那时为止的与女性的关系的一种解构。

项目最开始的时候我并不是很清楚具体要做什么。Marina 已经开始做游戏的美术、Paula 已经开始做游戏的音乐，但我还没能告诉她们我要写什么。我只有一个关于亲密关系的想法，例如妻子需要不断地做家务、清洁，这代表了某种日常生活中的压力。然而，当我开始着手写作时，我的生活记忆本能地被重现了，所有这些都是我实际生活中的经历。游戏中的父母代表了我的父母和 Paula 的父母，他们总是说些“你们该要孩子了”、“好好照顾我的儿子”之类的东西。这些话语看起来是挺无辜的，但它们却如此沉重。我就坐在那里写下了所有东西，然后交给了 Marina，对她说：“对不起，我写了这些。”她感受到了故事里的沉重，她说这太真实了。我相信这就是这个故事如此有力的原因。当游戏发布时，很多人对它产生了共鸣，因为它太真实了——这里没有反派角色，我们没有试图对某个灾难性的情境进行戏剧化，我们只是在描述平凡生活中的一个异常艰难的侧面。

重要的不是革命最终是否拯救了世界，而是你选择去过一种革命的生活

端传媒：你们总是在游戏中以非常绝望的方式处理关于革命的主题。在你们的第一款游戏《天在看》中，起义军士兵 Burden 被困在时间循环中、被迫一次又一次地去参加对于帝国主义的革命，但在经历了无数个循环后，他意识到无论我们如何做出选择，革命都不会奏效。而在《红弦俱乐部》中，黑客 Brandeis 最初是个乐观的家伙，认为我们可以通过一点点地破坏资本主义大企业的阴谋来改变世界，但最终他发现有一种更高的存在、某种命运般的东西控制了一切的发展、自己的革命不过是被某种权力操纵的木偶戏。你为什么总是这样去描绘革命者？你认为这些失败的革命故事中潜藏着某种希望吗？

Jordi：我也常常会问自己这个问题。我相信我们游戏的背景设定反映着我对权力的无力感。我知道我不能改变国家的政治、不能改变气候变化和种族仇恨之类的正在发生的事情。这让我觉得很难受。

但在《天在看》的DLC中，主角团在登山的时候谈到为什么要去不断地尝试革命的不同形式，即使它会注定一次又一次地失败。他们诉诸于一个我们虚构出来的古老语言中的词语“Duna Ray”——所有的时间线都是重要的，所有的牺牲都有意义。对我来说，在《红弦俱乐部》和《天在看》中，你希望能预知到自己无法改变任何事情，然后因此根本就不去做吗？即使这听起来有些虚无主义，但重要的是你仍然在做出尝试。这就是我这样去设定游戏背景的原因。Brandis 和 Donovan 的存在非常重要，因为他们在尝试做出改变。如果这种想法更加普及开来，真的有很多人去尝试着做一些事情、以改变世界为目标生活，那么我猜我们中的某些人最后可能真的会成功。



《天在看》（Gods Will Be Watching）；

端传媒：西班牙内战的历史背景是否改变了你对革命的看法？

Jordi：西班牙在1975年才从独裁中解放出来，独裁统治的阴影仍然笼罩在我们身上。我们的父母在1975年之前就已经出生了，你可以看到那给他们留下了怎样的印记。我的祖父母还活着，他们仍然觉得是民主把一切搞砸了，强有力的独裁统治对我们更好、迫使每个人都得规规矩矩地行事。这种独裁文化仍然在向我们渗透，有很多年轻人虽然在独裁统治下出生的，却同情那个时代和那个政权，而且随着欧洲极右翼势力的崛起，这种年轻人越来越多。我觉得我们需要反抗它、做点什么，因为我们不能理所当然地认为当前的民主和社会现状会永远存在下去。我们只经历了50年的非独裁统治，而世界正变得越来越疯狂。我想为保持自由而奋斗，特别是为了一个允许我做自己、允许我所爱的人做自己的世界而奋斗，这非常重要。

端传媒：你们的游戏往往有些悲观，但《宇宙之轮姐妹会》的基调却是乐观的。游戏中的女巫团是一个非常多元化、具备包容性的女性社区，无论你是谁的身份，你的同伴们都能愿意去接受你。你可以成为任何你想成为的人，并且在从凡人转变为女巫的过程中真正经历自己想要的身体和能力上的重塑。是什么给了你这种乌托邦式的美好酷儿社区的灵感？

Jordi：尽管我在创作这款游戏之前并不知情，但我后来发现社会上正发生着一场叫做“酷儿乌托邦”的运动。我和我的团队就像很多其他的酷儿创作者那样，我们此前已经讲述了很多关于挣扎的故事，给同性恋、跨性别群体的境况带来了许多曝光度。这些故事很多以悲剧性结局收尾，展示了酷儿群体所面对的残酷现实。但在类似的话题被反反复复讨论之后，酷儿创作者开始逃离这些旧的主题、开始创造“酷儿乌托邦”。《宇宙之轮姐妹会》就是一个明显的例子：我厌倦了不断展示正在发生的事情、我们都知道已经发生了什么，现在让我向你们呈现现实世界还可能是什么样的。我想表达的是如果我们能够被周围的人接受，如果我们都去追寻自己的身份并享受它们、表达它们，我们会多么快乐啊。我相信我只是恰好被时代所影响，成为了这场运动的一部分。



《宇宙之轮姐妹会》（The Cosmic Wheel Sisterhood）；

端传媒：在你的现实生活中，是否有哪个社区非常接近这个乌托邦式的想象？

Jordi：如今的国际游戏社区对酷儿主题有许多积极的反馈，虽然仍有很多反对的声音，但好事正在发生。在西班牙本地的活动中，我们也发现了很多酷儿创作者。我们聚在一起、甚至有一个大约有400人的 Discord 服务器——在西班牙的游戏开发者社群中，400人已经是很大的数量了。我感觉到随着我们的奋斗，游戏行业正在发生巨大的改变，所以现在是可以稍微开心一下的庆祝时刻了。

我们最大的担忧就是这可能会引起一些传统游戏开发者的怨恨——一些老白男开始创建自己的秘密团体，即便他们明知道这是不对的。我们知道这些团体的存在，但我希望这是他们理解现实的方式，大家聚在一起抱怨并提出问题、进行对话、最后能弄清楚为什么他们感受到了威胁。或许我听起来有点太乐观了，但我不认为他们都怀有恶意——很多人可能是感到了恐惧，但许多人最后会弄明白现在的世界上正在发生什么。我想我曾经是其中一员。十年前 Gamergate 发生的时候，我记得自己有些困惑，因为他们开始批评游戏中的白人男性主角，并制作一些拼贴画来讽刺每个游戏主角都是秃头白人男性（除了少数主角是一个女人或者一条龙之类的）。我记得自己当时有点生气，有一种“别碰我的电子游戏”的感觉，想着如果你想要不同的游戏角色，那你就应该自己去做游戏。我曾是人，直到我真的开始理解并且庆祝不同的身份。我想去相信有很多人像我十年前一样，还没有从我们长期身处其中的文化中解放出来，那种文化将你的思维编译成了某种特定方式，而当这种方式崩溃时，你会感受到威胁。最终，你会明白过来这是一个更好的世界——有更多故事、更多想法、更多情感。这对你只有好处没有坏处，但你需要摆脱自己对变化的恐惧。

端传媒：所以你自己就是乌托邦之所以可能的证据。

Jordi：我经历了这种转变，所以我猜其他人也可以。

“共情”是去真正地与其他人生活在一起

端传媒：你们的核心团队很小、只有三个人，而你主要负责游戏叙事的部分。在这种亲密的小环境里，大家往往都会对故事情节有各自的想法。你们如何创作长篇的游戏故事或是核心角色？你们之间是否会就这些叙事设计产生分歧？

Jordi：我们的创作其实并没有固定模式。对我们来说，做游戏更像是一种生活方式，因为我们三个人住在一起、玩在一起、旅行在一起，就像一个家庭。很多创意都是从日常生活中产生的。比如我们在准备午餐的时候会聊聊天，或者我们在旅行时看到什么东西就受到了启发。你永远不知道什么时候会产生有趣的对话，这些对话时常会被反映在我们的作品中。我们通过讨论日常生活中困扰我们的想法、或者是社会上发生的事情来把想法和对话转化成游戏。我们用角色或是游戏机制来代表我们的恐惧和愿望。角色是讨论生活的很好的载体。

总之，我们就是过着生活、观察生活、然后提出一些点子。通常会由我来提出比较具体的概念，比如某个特定的游戏主题或是包含某些要素的角色，随后我会把这些想法介绍给团队里的其他人。通过讨论，我们滋养这些想法直到某个创意让我们都兴奋起来。接着，我们讨论这个创意的美术和音乐部分、讨论如何去呈现和叙述这个创意。由于这样的讨论过程，我们几乎没有什么游戏设计文档之类的东西，文档的存在是为了让设计师不知所措时可以回过头去查阅的，而我只需要转过头问问 Marina 的意见就行了。所以我们的游戏设计是一个不断对话的过程。



Deconstructeam团队，从左到右：Marina, Jordi, Paula。

端传媒：中文世界的女性主义玩家们真的很喜欢《宇宙之轮姐妹会》！虽然你是一名男性，但你作为游戏的叙事负责人和伙伴们完成了对各种各样的女性角色的塑造。你们是如何做到这一点的？在这个创作过程中，你会不断反思、甚至是重新创造自己吗？

Jordi：对我而言，这真是一段好棒的旅程！最初在《天在看》中，我们只有一个女性角色，她是良心的化身、团队中的照护者之类的，这非常刻板印象化。于是我开始向其他作家请教，作为一名男性，我应该如何创作女性角色？如何创作其他种族、文化和性取向的角色？Josue Monchán 是一位西班牙的游戏叙事设计师，他像导师一样帮我解构这些想法、打开思维。他告诉我，你应该就像写所有其他人一样去写作她们，她们和你一样都是人类。

随后就是“共情”——真正地与其他人生活在一起。如果你在日常生活中从未与女性接触过，如果你不倾听她们的声音、不去和她们相处，你就不知道如何去写作她们。但是如果你开始改变生活方式，和女性、移民、同性恋者和跨性别者一起玩耍和聊天，与她们一起生活，你可以通过共情的过程来吸纳其他类型的身份和存在方式。

我创作角色时，真的就是在游戏中书写我所认识的人的故事。

《宇宙之轮姐妹会》是我生活中所有女性的集合。游戏中的角色就是我的母亲、祖母、所有的朋友和爱人。我感谢她们、并且向她们致敬。她们可以是可怕的、强大的、充满爱的，她们可以是任何东西。一旦我摆脱了对女性的恐惧——十年前的我就是那样的——那么我们都是人类，你只要学会倾听，就能讲述好她们的故事。如果不这样做，你就会写出《天在看》那样的东西，写出好莱坞式的陈词滥调，因为这是他们成天灌输给我们的东西。写出与你不同的其他角色的方式就是去共情，否则像我就只能写写关于留着大胡子的男人的故事，仅此而已。

[#LGBTQ #Game On](#)

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。