

Gamergate2：中國遊戲如何成為右翼白人玩家的失樂園

歷經十年，針對女性遊戲設計師/記者的互聯網騷擾行動「玩家門」（Gamergate）強勢回歸。陳舊的騷擾手法，全新的騷擾對象；陳舊的右翼政治，全新的術語名詞。



2024 12 2

Meng Zhongde/VCG via Getty Images

編者按：這篇報道是「專題記者成長計劃」的成果。2024年，端傳媒推出「專題記者成長計畫」，希望能夠找到仍在盡力堅持華文報道的青年記者，為他們提供專業支持，共同維繫深度報道的行業生態。在眾多申請者中，我們最終選擇了九位記者，進入三個專題組。為期半年的時間裏，我們的編輯陪伴入選記者開啟並完成九篇深度報導的稿件，今天這篇報道來自虛擬報道組的祁連山。

全世界的右翼順直男們，聯合起來！

2014年，一群美國男性遊戲玩家對幾名提倡女性主義的白人女性遊戲設計師和記者發起了一場線上攻擊。這些玩家在各種如同廁所一般的匿名論壇上相約相識，打着各式旗號將成千上萬條不堪入目的騷擾信息通過小小的推特聊天框轟向幾位女性，彷彿衛生間下水道倒灌。這場被稱之為「玩家門」（Gamergate）的騷擾行動如同蝗蟲過境、遮天蔽日，給西方互聯網世界留下了不小創傷。

那場遙遠的蝗災似乎和身在北美洲大陸以外的我們無關。而當我在2024年六月的某個傍晚第一次打開被稱為「遊戲門2」（Gamergate2）的Discord服務器「DEIDetected」時，玩家們正在熱火朝天地用英語討論即將發售的《黑神話·悟空》，「China」和「CCP」（共產黨）不時出現在聊天框裏。他們先是對《黑神話》的遊戲質量表示讚許，然後開始討論中國令人生畏的外宣政策，話題不知不覺轉移到中國共產黨「如何逼迫公民捐獻器官」、或是「隱秘地主宰着整個宇宙」。他們對某個反烏托邦式中國的羨慕與恐懼幾乎等量，我彷彿正在旁觀一群人平地起高樓、架設出一個我聞所未聞的魔法世界。

「DEI」是「Diversity, Equality, Inclusion」（多元、平等、包容）的縮寫，在這一玩家社群內部，其既是對西方世界的自由主義意識形態的統稱，也特指西方遊戲產業這十年來強調女性和少數族裔在公司內部的代表性的文化包容政策。當然，DEIDetected社群對其有着自己的解讀。

根據DEIDetected創始人Kabrutus的自述，他和這個社群是遊戲產業內受多元、平等、包容的左翼文化政治打壓的無辜受害者。在他看來，遊戲界的DEI政策無異於一場全球文化大革命。他發現，在由大型遊戲公司投入超高預算的3A遊戲大作中，男性角色開始被描寫成愚蠢而邪惡的反派，女性

角色的體格則開始違背生物學常識、變得越發健壯。他堅信遊戲女主角們健壯的下顎和過於出色的初始攻擊力數值背後，是越發左傾的遊戲產業對男性玩家發起的洗腦運動，通過對男性的系統性歧視來進一步消解岌岌可危的社會秩序。



God of War

他在偶然中發現，一家叫做Sweet Baby的遊戲敘事諮詢工作室參與過《心靈殺手2》（Alan Wake 2）、《戰神》（God of War）、《蜘蛛俠2》等遊戲大作的創作過程。根據其公司官網，Sweet Baby所提供的關鍵服務之一是提供「代表性」（representation）諮詢：審閱遊戲中的「文化和敏感性」話題，「為來自少數群體的玩家創造快樂」。巧合的是，Sweet Baby參加過的許多遊戲項目中都有着黑人與同性戀角色，而遊戲中的許多女性角色在外貌上並不符合男性玩家的喜好。因此，Kabrutus懷疑Sweet Baby是左翼在遊戲產業中的先鋒隊，通過使遊戲角色變黑、變Gay、變醜來為左翼攻城略地，而後果是犧牲男性遊戲玩家賴以為生的一點點快樂。

“我要用我鼓鼓的白人錢包給這位巴西兄弟打錢！”

在2019年於加州舉辦的「遊戲開發者大會」（Game Developers Conference）中，Sweet Baby聯合創始人Kim Belair以「你現在終於能看到我了：作為一種創新的代表性」（Now You See Me: Representation as Innovation）為題，向聽眾們分享自己的工作心得：「如果與你合作的遊戲公司並不認同你工作的價值，去找他們的市場部門負責人喝杯咖啡，去嚇唬（terrify）他們、告訴他們如果不聽從你的意見將會面對什麼樣的後果。」在大會的語境中，這一「後果」更加意味着諮詢公司向客戶解釋遊戲產品中存在歧視性言論所引發的市場後果：被批評或是抵制。但在Kabrutus和他的社群看來，Belair這位有色人種女性「野心勃勃」的發言無異於鐮刀加錘子式的恐嚇，佐證了他們的猜想：左翼文化鬥士已經用無恥的敲詐伎倆徹底掌控了遊戲產業，看清了真相的消費者們是時候反擊了。

針對過去十幾年中通過強調對少數群體的代表性，來反對社會不平等的覺醒文化（woke），美國右翼圈子裏有句老話：「想覺醒，就倒閉。（Go woke, go broke.）」當對市場的恐懼和毫無保留的市場至上原教旨主義交織在一起時，一場嶄新的消費者運動誕生了。在2024年1月30日，Kabrutus在遊戲發行平台Steam上創立了一個叫做「Sweet Baby Inc detected」的鑑賞家列表，標出所有Sweet Baby參與制作的遊戲、號召玩家們抵制。

Sweet Baby——一個只有幾十名員工的加拿大工作室——像國界一樣劃分出了這場遊戲圈世界大戰的陣營：一邊是來自諸如IGN、Kotaku、Wired等媒體的記者和支持遊戲產業多元化趨勢的遊戲設計師；另一邊是出於無聊、憤怒、正義感等各種原因鬆散地團結在Kabrutus周圍的歐美白人中青年遊戲玩家。在Reddit論壇上閱讀關於Gamergate2的帖文時，我看到一位玩家如此昭告天下：「我要用我鼓鼓的白人錢包給這位巴西兄弟（Kabrutus）打錢。」

在幾次正面的推特交鋒、背地裏的相互舉報和人數並不均等的單向謾罵之後，幾位處於事件核心的遊戲記者不堪其擾地將推特主頁設置成了「僅粉絲可見」，而「Sweet Baby Inc detected」的Steam鑑賞家小組成員迅速達到了十萬人以上（現時已有超過46萬人關注）——Gamergate2似乎真的開始了。



2024 10 23 Chesnot/Getty Images

DEIDetected：舊革命與新青年

Gamergate2的官方Discord服務器「DEIDetected」裏大約有2600名用戶，永遠有一兩百人同時在線。拖動網頁右側的滾動條快速瀏覽這2600名成員的頭像：上千個日本動漫女孩、幾百個肌肉男、各色貓貓、少許意味不明的象徵符號。這些人看起來似乎沒有什麼特別的地方——就像我見過的任何以18到35歲的白人男性為主的互聯網社群一樣。「DEIDetected」的社群資料照片是一個戴着白色激光眼鏡、舉着步槍的黑色裝甲肌肉男輪廓，這個肌肉男的不同版本存在於不同的互聯網角落裏：DEIDetected的官網和Steam鑑賞家頁面，以及這個社群名義上的「領袖」Kabrutus的Youtube頭像。在某些早期版本裏，這位強健而敏銳的肌肉男吉祥物身上披着巴西國旗，身後是一輪落日中的夕陽——他看起來極具進攻性，但又更像是守護着即將逝去的光輝舊時代的衛兵。當Discord中來自世界各地的玩家越來越多，於是在後來的版本中，圖片裏的巴西國旗悄悄地消失了。

在DEIDetected的Discord服務器裏，每天都像流水線一樣生產着無數平庸的法西斯主義笑話和成百條仇穆、厭女、反猶言論：猶太人被稱為「奇帽怪客」（funny hat people）；穆斯林據說會吊死所有和他們意見不合的人；「就算最硬核的女性主義者也狂愛大香蕉」。儘管如此，成員們仍努力地在外表上與人人喊打的互聯網極右翼做出區分，將自己裝飾成一場平易近人的消費者權益運動。他們在官網上自我介紹道：「DEIDetected旨在通過讓人們了解哪些遊戲在其開發週期中實施了多元、平等、包容（DEI）的意識形態，以及這些意識形態如何影響我們的整個文化，從而提高消費者的意識。」他們聲稱這不是一場左/右翼意識形態之間的戰爭，而是一場全部玩家和左翼意識形態之間的戰爭：我們是政治上絕對中立的逃避主義（escapism）玩家，而遊戲設計師們把左翼的社會正義議程塞進了遊戲裏，於是遊戲變得不好玩了——我們喪失了賴以生存的虛擬世界，我們要展開報復。

2014年的Gamergate期間，玩家群體打着「為遊戲新聞界重新樹立倫理標準」的旗號，對女性遊戲記者和設計師發動起底以及私信轟炸等不同形式的網暴，因而被歐美主流輿論認定為「厭女線上騷擾活動」，而DEIDetected的社群領袖亦嘗試和聲名狼藉的玩家門劃清界限。他們說：「這裏沒有玩家門2，這裏只有不想再給你們掏錢的沉默的大多數。」在2024年3月14日，玩家們對於遊戲記者和Sweet Baby僱員的線上騷擾正如火如荼的時候，Kabrutus在他的Steam鑑賞家主頁發表了

加，而對Square Enix的遊戲則下手太軟。這位玩家門2的領導者就像和玩家門2的攻擊對象一樣，深陷這一社群所生產出的謠言之中。

當「抵制」走入困局時，Kabrutus發現「推薦」能夠打開另一條捷徑。他開始製作帶有「DEI Free」關鍵詞的視頻，推薦玩家們去支持那些完全不含有「DEI」元素的遊戲。但是，如今還有哪些遊戲裏沒有黑人、沒有同性戀、所有女性長得像這些男性玩家心目中那樣「完美無缺」呢？

Gamergate2社群的目光逐漸轉向了中國——那是他們眼中的一片尚未被歐美左翼活動家們殖民的意識形態「淨土」。通過挪用中國玩家社群多年來自主研發的右翼話語，DEIDetected社群能夠像買中一支潛力股那樣搭上輿論的順風車，把軍心渙散的西方玩家們團結起來。近年來飛速發展的中國遊戲產業和青年男性一代中普遍的厭女意識形態使得中國玩家們終於在這次不算盛大的演出中走上了舞台的中心。



《黑神話：悟空》：一場中外合資的厭女運動

「玩家門」在歐美主流輿論中被嚴格定性為一場「騷擾活動」，而在中國的語境中則被認為是一場「爭議」——歷史似乎在國境線處發生了偏折。當英文的維基百科頁面將2014年的「玩家門」介紹為「一場組織鬆散的厭女線上騷擾活動」時，一牆之隔的中文維基百科頁面則對「玩家門」更加「中立」：「（此）爭議被主流媒體定位為電子遊戲文化中性別歧視和進步主義間的問題，玩家門的擁護者則稱其為對抗主流媒體控制網絡輿論的社會運動。」

中國男性玩家社群中的網絡史官們更是果斷地站在了「玩家門」的那一邊，抨擊英文的維基百科存在着「歐美極端女權」對歷史的刻意扭曲。中國視頻網站Bilibili的遊戲區Up主「布魯Sir_」在其有133萬播放量的「【遊戲門2.0】」視頻中將2014年玩家門的起因介紹為一些「毫無資歷的遊戲媒體人」仗着女權主義認為自己在遊戲產業中高人一等所引發的反噬。相反，玩家永遠是正義的：同一則視頻不無仰慕地將Kabrutus誇讚為一名「熱愛遊戲」、「偵探能力極其強大」的「老哥」，將Gamergate2理解為歐美玩家們忍無可忍的背水一戰。視頻的彈幕則充滿了中國特色社會主義：觀眾們將女性遊戲媒體人稱為「女拳」、「甲級戰犯」，將Kabrutus稱為「英雄」、「男神」、「國際縱隊」。

直至《黑神話：悟空》發布，以及其主創團隊性別歧視言論的爭議面前，中國男性玩家終於和他們所仰慕的Gamergate2玩家社群走到了一起。

這款國產的動作類角色扮演類遊戲以文學經典《西遊記》作為題材，其2020年放出的首部預告片質量頗高、獲得了中外玩家好評。遊戲本體釋出後也在業界獲得了普遍好評，權威遊戲評分媒體Metacritic在綜合所有遊戲媒體的測評之後，為它打出了81分的高分；其在全世界最富盛名的遊戲大獎The Game Awards中獲得2024年度的「最佳動作遊戲」與「玩家之聲」兩項大獎。愛國玩家

們堅信這預示着中國的遊戲廠商終於能獨立完成高質量的大型遊戲製作——中國遊戲終於要站起來了。

然而在遊戲質量以外，《黑神話》的主創團隊「遊戲科學」長期處於其厭女言論引發的爭議之中。根據豆瓣小組「女性玩家聯合會」的貼文整理，「遊戲科學」的團隊即便不是極度厭女，也至少是對何為「性別意識」有着某種炫耀性的無知：其招聘廣告充斥着露骨的性暗示、主策劃馮驥的微博言論過度依賴關於兩性生殖器的比喻、主美術楊奇抨擊遊戲市場對女性玩家的關注。

一名為美國遊戲媒體工作了十餘年的記者Cathy告訴我，儘管歐美也偶爾有遊戲團隊發表厭女言論，但《黑神話》主創團隊言論的激烈程度是她前所未見的。她解釋道：「沒有人要求《黑神話》成為一款帶有某種意識形態的遊戲，問題在於開發者的言論。那些言論談論了一些關於女性能做什麼和不能做什麼的奇怪哲學，真的是完全沒有必要。」



2024 9 22 Guan Yunan/VCG via Getty Images

《黑神話》以男性為主的玩家社群以其互聯網暴力手段而在近年的遊戲圈內享有盛名。這一社群對任何性別相關的批評都持零容忍態度，堅信批評者為了一些無關痛癢的葷段子而大作文章、危及中國遊戲的未來。他們在百度貼吧和QQ群等平台稱那些公開批評《黑神話》的女性玩家為「小仙女」、「集美」、「母狗」，並且前往評論區展開罵戰、甚至威脅對其開盒，將其電話、郵箱、家庭住址等隱私信息公之於眾。

“「被勒索700萬刀這一開始是怎麼傳出來的？」「沒人在乎真相，放棄思考反zzzq（政治正確）就完了。」

儘管來自境內的批評被玩家社群的暴力堪堪打壓了下來，但2023年年底，IGN、衛報（The Guardian）等主流海外媒體對《黑神話》主創的厭女言論進行了深入報道，再次將《黑神話》擺上了內外交困的尷尬位置。2024年初洶湧崛起的Gamergate2則為《黑神話》的輿論重生提供了一根救命稻草：2024年6月9日，一名個人簡介為「大家都說我是嫩屎的」的微博互聯網科技博主「☒虎」發布了一條微博，聲稱《黑神話》一直受性別歧視的相關爭議所擾，是因為其拒絕向西方遊戲諮詢公司支付700萬美元起步的指導費用，而西方遊戲媒體則收受諮詢公司的好處，寫文對《黑神話》進行訛詐。6月14日，推特上的遊戲自媒體「Pirat_Nation」轉發並且翻譯了這篇微博，標題為「中國媒體：《黑神話：悟空》拒絕了來自Sweetbaby的700萬美元敲詐」，正式把這個所謂的「新聞」帶進英語世界。

「新聞」一出，諸多DEIDetected一方的推特大V、百萬粉遊戲自媒體迅速轉發評論——由於其顯然並不可信的信源，沒有人完全對此買賬，但大家都願意相信「這聽起來確實像是Sweet Baby會幹出來的事情」。當清晨的太陽在中國大陸再度升起時，這則微博已經留洋鍍金、得勝歸來。6月15

日，在百度「黑神話吧」裏，有人問道：「被勒索700萬刀這一開始是怎麼傳出來的？」評論回答：「沒人在乎真相，放棄思考反zzzq（政治正確）就完了。」一傳十、十傳百，在隨後許多中國大陸文化類媒體的訪談中，「700萬」一事已經成為無需考證的事實，被用以解釋中國男性玩家「被挑動」的厭女情緒。

截至本文發稿前，「遊戲科學」團隊與Sweet Baby均未正面回應這一傳言；而一位傳言所涉及的「西方遊戲媒體」的記者則在採訪中說：「Sweet Baby是一家諮詢公司，從來不和記者合作。這完全是憑空捏造出來的。」

《黑神話：悟空》被Sweet Baby敲詐的消息彷彿右翼玩家社群內的一場盧溝橋事變。無論中西玩家對這則「出口轉內銷」的謠言有多麼將信將疑，他們成功地跨越國界地團結了起來，對記者們發起了攻擊。因評論《黑神話》主創團隊而受到攻擊的遊戲記者告訴我們，在她的文章發表後，上百份騷擾郵件湧入了她的郵箱，其中有一半是中文。「有些人讓我自殺，有些人說他們知道我的住址、要過來強姦我然後殺了我的全家。很多人對我的母親進行了非常有創意的侮辱，希望她飛到天上之類的。」

一隻石頭猴子和全世界右翼的懷舊之情

當我某次在美國時間的凌晨打開DEIDetected的Discord服務器時，聊天頻道的氛圍悲傷而混亂。大約有十幾個人正激烈進行着一場國際政治爭論，每秒都有三四條消息被刷新出來。

Adam：「我真他娘的討厭美國那些老闆。美國根本不缺打工人，缺的是那種願意正兒八經招普通打工人的公司。你們也記得要恨所有美國人哈，每個美國人都，嘔……你要是不討厭美國人那你就是敵人了，就是這幫憤子把覺醒議程（woke agenda）搞出來的。」

B：「不是每個美國人都很woke的，大概只有4%吧。為了這4%討厭所有美國人，你還講邏輯嗎？」

C：「那4%幾乎控制了這個國家的所有鬼東西，把菜鳥們都洗腦了。恨就完事兒了。」

D：「唉，90年代之前這還是個好地方呢。結果左翼瘋漲，咱的社會就停滯不前了。」

E：「אני תומך בישראל.（我支持以色列）。」

Adam：「好好好祝你殺巴勒斯坦人殺得愉快。現在我餓了。請您賞口飯吃吧？」



爭論的中心人物Adam將自己描述為一名居住在美國中西部的二代移民，父母來自挪威。他以每秒三秒一段的打字速度噴吐着對美國社會的仇恨：社會競爭的激烈、大公司對底層的剝削、自由主義意識形態對白人的壓迫。他也仇恨「因為某種愚蠢的美國夢」而將自己從社會福利制度完善的北歐帶到美國的父母，如今他找不到工作、沒有足夠的經濟支持讓他離開破敗的小城、沒有任何希望。

服務器中的許多美國人應聲而起，「我也在中西部，我好恨我的父母」，「不騙人，伊利諾伊州真的爛爆了」；另一些人則試圖解釋為什麼這一切都應該被歸咎於秘密掌控着社會的左翼團體身上：這不是你的錯，這也不是美國的錯。美國曾經很棒——它如今只是被左翼搞砸了，如果我們團結在一起，就可以把這個國家「帶回90年代」。

在歐美的遊戲玩家社群中，西方在全球統治地位的衰落、經濟動盪、移民等社會問題裹挾着文化產業中的多元化浪潮，為這一代白人青年男性帶來了不安和恐懼。他們將社會動盪歸因於某種無處不在、高深莫測的「馬克思主義」，如某位玩家在Reddit上解釋道：「我們西方人自己也其實搞不太懂，但我們的社會政治話語已被一種極其惡毒的、新馬克思主義（neo-Marxism）和極端政治正確的意識形態所佔據，這種意識形態被稱為『覺醒主義』（wokeness）。它利用了西方社會中旨在保護少數群體權利和普遍平等的善意法律和社會規範，並將其扭曲成了一種荒謬的戲仿。」

更多人則從未明白過這種「馬克思主義」或是「覺醒主義」的具體所指。在爭論Gamergate2社群的戰略目標時，一名困惑的玩家在Discord服務器裏問道：「能不能有人幫幫我，告訴我到底什麼是『覺醒』（woke）？」沒有人搭理他。話題很快被轉移到了是一名外表太過男性化的日本女忍者身上，玩家們開始討論怎樣的亞洲女性才算是長得漂亮。

遊戲學者Adrienne Massanari認為，對改變自身所處其中的社會條件無能為力的青年玩家們將這種焦慮投射到自己所消費的文化產品中、將矛頭指向了政治上左傾的文化創作者們。玩家們將那些在加利福尼亞和紐約的自由派精英學校裏成長起來的遊戲設計師或記者們稱作支持「覺醒議程」（woke agenda）的「文化馬克思主義者」（cultural Marxist），儘管這些概念從未正式出現在過任何一本批判理論的教科書中、從未得到任何定義，而更像是一種他們所憎恨的左翼思想合訂本。Massanari說，這類理論術語的「沒有理論」正是其巧妙之處：「它不再僅僅像早期的『社會正義戰士』（social justice warrior）那樣能指向特定的人群，而是變成了一種議程，彷彿有一整套龐大而神秘的東西。你無法理解它，只覺得它無處不在。」

在西方玩家對多元文化所投射的焦慮中，中國遊戲界被描繪為一片淨土。諸多與Gamergate2陣營相關的外國Youtuber將「遊戲科學」團隊的歧視性言論視為一種對男性氣質的健康表現。在一則視頻裏，Kabrutus讀着主美術楊奇「男性和女性的遊戲G點根本大相徑庭」的微博發言拍手稱快：「有理有據，有理有據！（Fucking based!）我自己都說不了這麼好。」



同時，玩家們因《黑神話》「產自中國」的屬性而向其頒發文化與政治層面的免責許可：這則產自東方的神話故事與當代西方的社會批判視角全然無關。一名Youtuber如此回擊關於遊戲演示視頻中缺少女性和具備女性氣質的角色的批評：「首先，主人公是隻猴子。其次，這是款中國人做的、主要面向中國玩家的遊戲。提醒你一下，中國政府已經立法把電視節目裏娘娘腔的男人給取締掉了。」

中國大陸的青年一代男性普遍對任何形式的反美話語感到天然的親切，這一特質在遊戲玩家社群中尤為明顯。自2016年創始之初，老牌遊戲媒體「遊戲研究社」就從不間斷地發文鍼砭歐美遊戲圈的「政治正確」趨勢，年復一年、孜孜不倦地討論西方遊戲中女性角色顏值變低的現象；中國最大的線上遊戲玩家社群之一「艾澤拉斯國家地理」（NGA）自從2019年至今有近1400條貼文與政治正確直接相關，其大多是在批評遊戲中黑人角色的數量與點評女性的外貌，計有諸如題為「關於政治正確，為啥不創造一個黑人英雄的世界？」「以前的片子沒有政治正確，每集都是不同的美女真好啊」等的帖子。

對宣揚中國文化的作品這麼大敵意，是想幹什麼？遊戲科學推動文化創新發展，怎麼你國內覺醒女性也要來攪和？

Sweet Baby 訛詐《黑神話》的謠言在全球男性玩家社群中拔高了中國遊戲產業的地位，藉着全世界右翼興起的浪潮，中國玩家開始指點江山。百度「黑神話吧」裏，一名玩家抱怨道：「我們中國人又不賣黑奴，種族歧視管我們屁事啊」。他們並不關心海外線上運動的細節：貼吧中的許多玩家並不懂英文、仰賴貼吧中其他人對Gamergate2推特原文的翻譯。他們更無暇翻越防火牆去參與對中國持陰謀論態度的DEIDetected社群：在我旁觀討論、搜索聊天記錄的上百個小時裏，從未看到過任何來自中國大陸的人發言。

歐美玩家對《黑神話》的仰望似乎助長了中國玩家們後來者居上的洋洋自得，多年來反對「政治正確」的立場終於得到「歐美土著」的認可，他們得以頻頻引用從外網搬運的Gamergate2動態、就着歐美右翼的論調，將性別、種族上的多元化傾向（「政治正確」）歸結於西方社會的癥結。

同時，歐美遊戲中的多元文化趨勢也讓「黑神話吧」裏的玩家們聯想到了他們所憎恨的國內的女權主義：「歐美所謂的多元文化和國內的女權，除了反Z（反賊）以外給我的最大感受就是迫害男性在互聯網甚至是現實的空間，而這種迫害是無下限的。」隨着中國的女性主義運動在社交媒體上逐漸進入主流視野，男性消費者們對女性向文化市場的擴張產生了巨大的危機感。

有些玩家相信這種「迫害」發生在中國政府的某種默許下，因為女性主義的互聯網聲浪成為了政府的維穩對象，而男性如果不去以更加極端的方式進行回擊、「展現不出統戰價值」，就必定被政府的維穩邏輯犧牲。在這種恐懼之下，與Gamergate2相協同的反白左話語成為他們攻擊內部反對者的有力武器。「黑神話吧」內一條題為「建議嚴查某瓣（豆瓣）上通敵女拳（女權）師」的貼文內寫道：「怎麼IGN一齣事，節奏逐漸向sweetbaby和IGN那邊傾的時候，國內拳師就跳出來帶節奏了？對宣揚中國文化的作品這麼大敵意，是想幹什麼？遊科（遊戲科學）推動文化創新發展，總有些人想陰陽。是國外的鑑出（賤畜）就算了，怎麼你國內覺醒女性也要來攪和？」

政治學學者張晨晨在她的論文中將這一傾向稱為「後殖民主義國族主義」：全球南方與東方的極右翼國族主義者們將西方國家目前的社會政治困境歸結為一種女權主義、多元文化等自由主義意識形態所帶來的混亂，並以這種西方的混亂形象為自己國家內部對女性、性少數群體、少數族裔的壓迫進行辯護。她在採訪中告訴我們，儘管全球不同區域的右翼在政治利益上相互衝突、現實中幾乎並不存在某種普遍的「全球右翼運動」，但這種在全球南方/東方新興的右翼國族主義與在歐美盛極一時的反動右翼（reactionary right）思潮在其核心處達成了話語上的一致：主體民族正受到外來民族的威脅，男性正受到女性的壓迫，西方已經快被自由主義的「覺醒議程」和「政治正確」給毀滅了。

《原神》：共產黨神話背後的種族主義

在一條「為什麼東亞的遊戲產業不關心覺醒主義」的Reddit問題下，某位西方的玩家寫道：「亞洲各國確實存在少數民族，只是他們被佔主導地位的民族壓迫得太成功了，以至於幾乎沒有人來煽動激進主義，所以主流民族仍然不介意繼續壓迫他們。」性別問題在他們看來也處於類似的處境：女性主義在西方已經全盤勝利了，而亞洲各國的男性們則對要求平等權利女性們嗤之以鼻，毫不介意繼續將他們在文化產品中對女性身體的性化繼續下去。不難看出，Gamergate2玩家對亞洲國家——尤其是中國——的集權主義政治制度懷有着某種稍加掩飾的、隱秘的嫉妒，這種參雜着恐懼、豔羨、仇視、種族主義的複雜情感在隨後關於《原神》新地圖的討論中爆發出來。

2024年7月，已走紅數年的國產遊戲《原神》披露了其新地圖「納塔」（Natlan）的設計以及相關人物造型。作為一款開放世界類遊戲，《原神》的每一張新地圖都以現實世界中的某個區域作為靈感，而以非洲和環太平洋火山地帶作為設計參考的「納塔」地圖的相關角色則膚色嚴重偏白。這一缺乏尊重的文化挪用，被許多長期為米哈遊配音的海外聲優所抵制，而米哈遊官方則至今並未對此做出任何回應。

在Gamergate2玩家看來，米哈遊的沉默是對那些向中國遊戲產業施加壓力的左派們的一記耳光。一名玩家在Reddit上幸災樂禍地評論道：「這些傢伙這次想霸凌的對象是中國共產黨。笑死人了。他們不可能成功的，除非中國會發生一場字面意思上的革命。覺醒主義和中國共產黨本質上就是不兼容的。」中國公司對這一類政治訴求的不屑一顧顯然是一個制度性問題——有人迅速地在Reddit評論區指出，米哈遊總裁劉偉兼任着米哈遊的黨委書記。為什麼這位中國遊戲巨頭兼共產黨高官要關心來你們這些西方的政治問題呢？

根據Reddit上的玩家總結，中國共產黨在反「覺醒」這一事項上功勳卓著：中國的廣告上鮮少出現黑人形象、香港的左翼青年被警察暴力對待、新疆的維吾爾族人無法發聲……中國政府是不可戰勝的。Gamergate2玩家嘲笑道，那些在這個龐大的集權國家機器面前搞文化杯葛的人就像是「對着龍捲風撒尿」，最後尿都會被「潑回你們自己的蠢臉上」。中國政府用實際行動無數次證明了其堅定地站在任何類似「覺醒議程」（woke agenda）的東西——一系列打包出售的左翼思想，或者是某種模糊的左翼感覺——的反面。

中國因此同時被玩家們描述為西方的榜樣和強大的對手：它是一部集權主義的效益最大化機器，對於那些拖社會和市場後腿的自由主義話語無動於衷，不惜一切代價地去做在利益上「正確」的事。

政治學學者張晨晨認為，西方對中國的這類印象遵循着由性別氣質所做出的階序劃分：「歐美、尤其是美國右翼對中國的想象，最終目的是為了國內的文化戰爭，攻擊國內的進步運動和左翼。他們會說：『看人家中國的軍隊多厲害，而我們美國軍隊卻在搞一些人稱代詞之類的東西。』這種一貫性體現在他們對等級化的性別觀念上，即推崇男性特質，貶低女性特質。」這種作為難以戰勝的敵人和值得學習的慾望對象的形象相互支撐，使得關於中國的話語在西方右翼群體之中屹立不倒。

然而如果仔細閱讀Gamergate2玩家社群在Reddit上發表的「中國論」，我們會發現這一套論點實則建立於極其種族主義的民族性理論之上。西方玩家們認為中國人的「民族性」更具有實用主義精神：「他們不太關心追求夢想，也不太關心去成為個人故事或集體文化中的『英雄』，他們的文化不像西方文化那樣為『覺醒』意識形態提供土壤。」而西方正是輸在這裏：「同情心是白人最大的弱點。」在他們看來，充滿同情心的盎格魯-撒克遜民族更容易產生「白人負罪感」（white guilt），從而主動地以犧牲自身利益為代價而給予少數族裔更多優勢地位；同時，受到良好紳士教育的白人男性更容易成為「白騎士」（white knight），接受女性主義意識形態的攻城略地。

在這一話語中，中國目前更具備男性氣質的優勢地位可以說是來自於一種民族的劣根性，道德上的漠然和同情心的缺乏為殘暴的集權體制鋪路，從而快速追趕上先發的、充滿善心的、因畏畏縮縮而放慢了步伐的盎格魯-撒克遜民族。就像在Youtube上有近三百萬粉絲的美國遊戲網紅Asmongold在一則視頻中提到，因為「美國遊戲公司出於知識產權等原因作繭自縛，不願意好好運用AI技術」，未來的遊戲產業一定會被百無禁忌的中國所壟斷。這種對集權主義的隱秘羨慕的最深處隱藏着一種既洋洋自得又帶着幾分絕望的喟嘆：中國的集權制度雖然優秀，但我們只能望洋興嘆，因為白色人種骨子裏的良善必然會使我們在殘酷的市場競賽中有此一劫。

尾聲：他們永遠在慶祝勝利

市場的真相是殘酷的：DEI的出現並非是因為遊戲產業不聽玩家的話，而是因為遊戲產業太聽玩家的話，只是由白人順直男主導玩家群體消費力和話語權的美好時光已經一去不復返。資深遊戲記者Cathy告訴我們，DEI項目正是近十年來更多不同族裔、性別、性取向的人都開始玩遊戲之後，資本主義大公司審慎做出的決定；互聯網上左翼、右翼遊戲玩家社群之間的小打小鬧往往難以觸及絕大多數現實中的遊戲玩家，因為「遊戲玩家主要關心的是遊戲的體驗和樂趣，而不是背後的意識形態問題」。在她看來，中國遊戲近年來異軍突起，完全取決於其正對全球用戶成功的商業策略，而與其遊戲內容中是否表現或是反對了「政治正確」全然無關。

遊戲學者Massanari則告訴我們，Gamergate2玩家與他們所攻擊的左翼遊戲設計師及記者之間的共同利益遠比他們想象中要多得多。正如Gamergate2所指責的那樣，3A大作開始變得越來越不好

玩了，但這更加是由於遊戲巨頭保守的市場策略導致了大型遊戲作品的程式化和套路化，而非遊戲的特定政治傾向。Massanari說：「藝術是一種對自身視角的表達，政治觀點也是視角的一種。偉大的藝術不可能沒有任何視角，但我們不會把與自己的世界觀相符的藝術看作是帶有視角的，這正是Gamergate運動的核心問題。」2023年發售的《博德之門3》（Baldur's Gate 3）被公認為年度最優秀的遊戲，而這也是我們能想象到的最為「覺醒」的遊戲之一：多元的族裔、膚色、性取向、性行為，右翼反對的所有文化表徵都在《博德之門3》中交相輝映，但絲毫沒有阻礙其取得商業和口碑上的雙重成功。

在這種將女性、性少數、少數族裔當成靶子的「向下攻擊」（punch down）背後，或是歐美玩家對自身恐懼的錯置。隨着中國在科技與經濟上的興起，歐美的世界地位正在衰退，殖民主義時代留給白人的膚色紅利正在被逐步消耗；同時，歐美社會由於俄烏戰爭、資本主義危機引發的斷裂日益加劇，中下階層的白人男性正感受到社會地位的下滑。

“……儘管有些人硬要製造『爭議』出來，但《黑神話：悟空》還是爆火了，因為它是個超好玩的遊戲，完全沒有被覺醒文化和DEI病毒感染。人民，發話了。

在危機感之下，中國與歐美的意識形態斷層一方面投射了歐美玩家對於想象中的美好時代的懷舊，另一方面又被用作便利的話語工具來服務全球的新興右翼勢力。在內部亂成一鍋粥的右翼社群裏，從石頭裏蹦出來的孫悟空到底有沒有生殖器官，對這次的Gamergate2和其在中國的支持者們並不重要。重要的是，玩家們在孫悟空身上所投射了某種共同的懷舊，這種懷舊之情所滋養的話語將利益截然不同的中西玩家團結了起來：二十世紀末的電子遊戲儘管沒有男性向品類，但其中的殺戮、爭鬥、競賽、性感女人使得主流遊戲的受眾被默許為男性。《黑神話》某程度上滿足了所有男性玩家對那個時代的懷舊與渴望。

2024年8月20日，《黑神話·悟空》發售，DEIDectected的服務器裏如往常一般歲月靜好，幾乎沒有人提及《黑神話》。中午12點，在西班牙語子頻道裏，某位玩家發送了一張《黑神話》在線玩家數量的截圖，說：「看看那些DEI遊戲吧，所有玩家人數加起來都沒有這麼些！」

晚上8點30分，Zet和Mr在動漫子頻道裏因為一點雞毛蒜皮的事情吵了起來。Zet指控道：「Mr討厭那些支持《黑神話》的人，說什麼錢都被CCP收走了之類的屁話。」Mr仍舊嘴硬：「我說錯了嗎？」Zet：「現在世界上所有的東西要麼是DEI的，要麼是CCP的，你給我接受現實吧。」一位圍觀的群眾插嘴道：「這個服務器裏沒有人喜歡Mr，但他覺得這也是CCP的問題。」

8月21日凌晨4點50分，管理員Ark在新聞頻道@了服務器中的所有人，發布公告：「《黑神話·悟空》同時在線人數達到240萬玩家！……儘管有些人硬要製造『爭議』出來，但《黑神話：悟空》

還是爆火了，因為它是個超好玩的遊戲，完全沒有被覺醒文化和DEI病毒感染。人民，發話了。優績主義（meritocracy），贏了。我們，贏了。」

在這則公告下，112人回覆了基督教的十字架符號、53人回覆了美國國旗符號、32人回覆了中國國旗符號。另有9人回覆了那張著名的表情包：埃隆·馬斯克緩緩吐出一口大麻煙。