

如何面對我心中的納粹

許多德國人的身體裏仍然居住著納粹的鬼魂。我試圖用一款遊戲來驅散他。



88

11歲時的某一天，我正走在一條路上，突然在幾米之外看到一隻小貓。它的灰色毛髮蓬鬆，看起來十分無助，孤身在路邊徬徨。

我停下來，慢慢伸手去拿了一塊石頭。那是一塊鵝卵石，大小約和我的拳頭差不多。突然，一股奇異的衝動湧上心頭——有某種東西在我內心深處驅使著我，仿佛我需要向自己證明什麼。

我瞄準，然後投擲了出去。

石頭在空中畫出一道弧線，重重地擊中了小貓的頭。小貓立即逃走了。

整件事情幾乎沒有發出任何聲音。

我僵住了，內心既感到震驚又莫名的驕傲——畢竟，我打中了目標，我當時是這麼想的。最終，我繼續走著，好像什麼都沒有發生過一樣。

直到今天，我仍然不知道那股突如其來的暴力情緒是從何而來。為什麼我會扔那塊石頭？那一刻的我到底是誰？不管那是誰，我都對那個人感到恐懼——同時，我對自己的行為感到深深的羞愧。

那隻無辜的小貓的畫面依然清晰地刻在我的腦海中。

要是我當時沒有扔那塊石頭該多好啊……

我叫Alexander Zenker，1988年生於萊比錫（曾經的東德），是一名遊戲開發者，擁有自己的公司ROTxBLAU，總部位於萊比錫。在過去的四年半裡，我一直在進行一個遊戲項目，這個項目提出了一個問題：暴力、仇恨和納粹意識形態如何在一代又一代人之間通過沉默得到傳遞？換句話說，今天的我們內心深處還有多少納粹的成分？

這個遊戲項目名為《我的奶奶（88）》（德文：Meine Oma(88)）。除了是一款遊戲，它同時也是一種公共介入、與家庭的對抗、以及對藝術/歷史/心理學的研究。

這款遊戲將以非線性的時光旅行故事的形式呈現，探索了一個虛構的德國家庭中最黑暗的真相。它基於一系列真實的故事，而遊戲中虛構的奶奶將這些故事強烈地扭曲。玩家的任務是作為孫女去揭

開這些故事、揭示隱藏的黑暗真相，並且理解它們如何被一代代地傳承下來——同時又不完全失去與家庭的聯繫。

在《我的奶奶（88）》的開發過程中，我記憶中的死魂靈們不斷地向我提問：

「我是一個納粹嗎？」

不幸的是，儘管我不願意這麼說，但我不得不坦率地回答：

是的，我內心的某個部分，無疑仍然是個納粹。

我想通過這篇專欄來描述我的旅程——我如何發現自己內心的納粹，如何理解暴力的代際傳遞，以及如何將我心中的納粹化為一種自我憎恨、並最終通過一個遊戲項目來處理它。



| 88

1. 我心中的納粹

在項目初期，我跟隨著直覺和那些令我困惑的童年記憶——許多次無法解釋的暴力發作——在黑暗中摸索了很久。直到現在，當我動筆寫下這些文字時，這些記憶之間的聯繫才變得更加明確起來。

我不到11歲的時候，和我的家人以及他們的一些朋友們一起在捷克共和國的一個小農場度假。當時發生了一件奇怪的事。那是假期的最後一天——我們馬上就要離開了。

我父親的摯友抱起了我們住宿的客棧裏的那隻貓。他輕輕撫摸著貓，和它說話，然後慢慢地走向附近的森林。接著，突然間、毫無預警地，他把貓舉起來，像是在參加奧林匹克擲鉛球比賽一樣，將貓猛然拋向空中。

貓發出一聲尖叫，消失在旁邊森林的樹木中。我再也沒有見過它。

那一刻極其短暫、令人不安，且完全不合情理——再也沒有人提起過它。它就這樣發生了，彷彿把貓拋向空中是告別的習慣。沒有任何道德的框架來解釋它、也沒有人關心過這件事。那時沒有，那之後也沒有。

這種對無辜生物的突如其來的暴力從何而來？

問題的答案依然模糊，但後來開始浮上水面的事實是：這位我父親的摯友後來顯露出自己是希特勒的熱衷崇拜者，並且支持納粹意識形態。

作為小孩的我很喜歡這個人。他對我而言是個有魅力、友善、強壯的人。他是個納粹的事直到很多年後才顯現出來。

這其中發生了什麼？這段記憶不正和文章最開頭的那段類似嗎？它們都是突如其來的暴力爆發、完全不涉及任何可能需要暴力自衛的情況。這兩個行為似乎更像是來自娛樂的需求，而不是保護——就像為了自我感覺良好而開的玩笑，但其中有種虐待狂的快感。

我突然發現自己像是那個扔貓的人，好像我無意識地模仿了他——儘管他的行為讓我深感不安。

為什麼我會做同樣的事？為什麼我也會對一隻貓施加無謂的痛苦？

西格蒙德·弗洛伊德稱之為「與攻擊者的認同」——一種防禦機制，用來幫助孩子應對恐懼，一種自動的適應方式，用來保護自己免受暴力環境的影響。

那一刻、作為一個小孩，我在害怕那位「朋友」。

也許我想通過模仿他來克服自己內心的恐懼？但這不也就意味著我成為了那個人——而其恰好是一位狂熱的納粹分子？這是不是一種暴力的傳遞？

如果是的話，這個過程發生得非常迅速。我所做的只不過是看著我父母的熟人進行了一個暴力行為。然而，我自己也就此變成了施害者。如果這種傳遞如此迅速，那麼在家庭中，這種不被察覺的傳遞會有多少呢？

為了更好地理解我內心的納粹來自何處，我開始挖掘我家族的記憶。



2. 這個納粹來自哪裏？

我從我父系親屬們的故事中發現，暴力的傳遞自我的曾祖父時代就開始了。他曾是戰爭中的一名納粹士兵，但他從未談及過這段經歷。他到底參與了什麼樣的罪行呢？

無論如何，我的祖父在青少年時期經常被他毒打——打得非常嚴重，以至於我祖母至今記得祖父曾經滿身是血地躺在角落裡。

她當時常說那是「一頓鞭答」。

因此可以說，我的曾祖父將他過去的暴力傳遞給了我的祖父。這也可能意味著——如果借用「與攻擊者的認同」這一心理機制的話——他只不過是在某些時刻目睹了其他人施暴。

我的父親，則在童年時因為不聽話而經常遭到祖父用皮帶毒打。對我來說，我的父親「只有」在我做得太過分時，會偶爾「失手」打我。

身體上的暴力從一代傳到下一代——似乎隨著時間的推移而有所減少。

然而，儘管我的曾祖父保持沉默，我父親對納粹時代依然保持著好奇，而他也將這份好奇傳遞給了我。

我的父親1965年出生於東德（德意志民主共和國）。東德雖然官方宣稱自己是反法西斯的，但到了1950年代，這個國家已經放棄了對自己納粹時代的刮骨療毒。雖然這一蘇聯影響下的政權比西方國家更徹底地處理了第三帝國時代的加害者，但到1950年代中期，納粹問題已經被普遍宣佈為「完全克服了」。那時人們宣稱自己是「堅定的」共產主義者和反法西斯者。

然而，舊的納粹模式不會一夜之間消失。它們只是深深地潛入了集體的潛意識——滲透到了家庭、課堂和工作場所。

我的父親從未談及過第三帝國的罪行。他至今仍不願談論。但是，他卻會滿懷熱情地談論德國工程的「德國製造」，並曾到過德國歷史上「重要」的場所。

舉例來說，我就是這樣早早知道了德國轟炸機「容克斯 88」或者歷史上第一架噴氣式飛機——「梅塞施密特262」。每當提起這些話題，他總帶著一種有些可疑的自豪感。

父親在我大約七歲時就將這些飛機的塑料模型送給我組裝，我仍然記得那種濃烈的膠水氣味，以及組裝零件的細膩精巧的工作。

當時，我根本不知道這些機器做過什麼，也不知道它們是用強迫性勞動製造出來的。

對我來說，它們代表著冒險、自由和力量——對於一個本來就缺乏情感教育的七歲男孩來說，這些情感極具吸引力。

轉回來說我的父親：

他也曾充滿熱情地參觀過德國的歷史遺址，比如位於圖特堡森林附近的赫爾曼紀念碑、擁有「黑太陽」瓷磚圖案的威維爾斯堡城堡，或者帶有巴巴羅薩皇帝雕像的基夫豪澤紀念碑。

這些地方對於老一輩和新興的右翼人士來說，代表著「德國的力量與身份」——某種直到今天仍然值得自豪的象徵。

我父親解釋說，他參觀這些地方是因為他對德國歷史的迷戀。但當他問到德國歷史中黑暗的一面——比如六百萬被謀殺的猶太人——他總是沉默不語，什麼也不說，迅速轉換話題。

直到今天，我仍然不確切知道他如此行為的原因，但我懷疑他也在像我一樣，尋找有關他家族起源的答案。然而，他傳遞給我的是一種微妙的對「德國製造」產品的正面聯想，對德國啤酒純釀法的推崇、對德國紀念碑的浪漫化、對德國國家足球隊的無意識自豪。

所有都成為了我內心的納粹的一部分。

在我母親這一邊，則發生了完全不同的暴力傳遞方式——整形手術。

我母親1964年出生。在東德讀書時，她曾經遭到過同學的取笑。當時具體發生了什麼，我並不清楚——她從不提起——但她害怕同樣的事情會發生在我身上。所以在我上學之前，她決定讓我做耳朵整形手術，因為在她看來，我的耳朵太突出。

我所謂的「招風耳」被貼了回去。我的父親毫無反對地同意了。我的耳朵被縫合在頭皮上、用線拉緊，目的是讓它們長成更「正常」的樣子。

我母親是想保護我——但對我來說，這成為了一個永遠無法癒合的傷口。我的耳朵依然敏感，經常堵塞，因為耳道太窄，無法正常排水；耳機無法戴住；耳道經常會發炎。

而且，儘管這一切努力，我在學校還是遭到取笑。

本來是出於好意的干預，結果卻成為了我母親為我帶來的羞辱的永恆提醒——這一羞辱直到今天在家中依然無人提起。但更具毀滅性的是，將標準化的身體形象強加於孩子身上、並通過身體干預來加以修正的現象，已經成為了常態。

這次手術並沒有任何醫學上的理由。直到開發《我的奶奶（88）》這個項目時，一位朋友指出了這次手術的殘酷的荒謬性——一個一直被呈現為「正常」的手術。

由醫生。

由朋友。

由我自己的家人。

我母親做出的這個決定，也是暴力傳遞的一種形式——一種至今無意識地塑造了我的思想和情感的暴力。



| 88

3. 納粹社會

我相信我的故事並非例外，許多德國家庭在某種程度上都有著類似的經歷。在社會層面上，我不禁想問，我們應該在多大程度上把我們文化中的這一盲點視為一種大規模的現象？這難道不是一種教育的缺失——不去與自己的家族對話，以便理解自己的情感和思想嗎？

我認為這是一個普遍的人類問題，出現在大多數文化中。

讓這個情況在德國變得特別棘手的是，納粹大屠殺——這是人類歷史上最為可怕的罪行之一——不能僅通過家族成員之間的溝通就得到妥善的處理。在學術上，對暴力之代際傳遞的研究使我們我們可以得出這一結論：情感上，我們仍未真正理解那個時代的罪行。

然而，不論是意識形態層面的還是非意識形態層面的暴力行為，仍在我們的社會中不斷重演，過去這幾年就顯示了跨代納粹意識形態傳遞這一話題的緊迫性。

在新冠疫情期間，一種社會達爾文主義再次浮現——這正是我們在納粹時代最後一次見到的並且被常態化的現象。在希特勒被選為總理的87年之後，同樣的問題再次浮現：社會是否應該限制自己的布爾喬亞式的舒適來保護其弱勢群體。

「讓老人去死吧」不再只是社會邊緣的低語——它突然成為了中產階級主流的一種可接受觀點。在自私的實用主義之下，生命的價值迅速被貶低，而直到今天我們仍然能感覺到這種社會分裂。

德國另類選擇黨（AfD）的崛起——這是一個如今已被德國國內情報機構正式認定的極右翼政黨，但今年仍然成為了聯邦議會選舉中第二大力量——或許是最明顯的例子。德國的右翼轉變不再是邊緣現象——它已經成為一場中產階級運動。

值得注意的並不僅是他們言論的內容，而是它們的策略和情感語調：對國家安全的呼籲、對排斥少數群體的要求、對澄清身份定義的渴望——所有這些都回響著權威主義的模式，而這些模式從未完

全消失，現在已經被重新啟動。

為了將國家的政治中軸向右推動，AfD越來越多地通過其術語和話語體系反映出舊納粹的意識形態，這些言辭回響著法西斯主義的修辭：推崇「雅利安種族」的概念、將人們分為有價值和無價值的生命、像「民族取代」和「人口轉移」這樣的詞語逐漸成為該黨的語彙之一。

這些例子清楚地表明，德國社會及其記憶文化存在著一個嚴重的問題。作家Max Czollek在2023年如此說道：「德國的記憶文化存在著自我形象與行動之間的矛盾——或者說，是行動的缺乏。」

Czollek所指的「自我形象」幾十年來由紀念碑、紀念場所和政治演講所塑造，這些都是為納粹政權的受害者所設立的：位於柏林的猶太人大屠殺紀念館、約9萬塊「絆腳石」（Stolpersteine，刻有紀念納粹受害者的路面石塊）、全德國300多座博物館、紀念碑和紀念場所，或者1月27日（奧斯維辛解放日）和5月8日（德國國防軍投降/第二次世界大戰在歐洲結束日）的紀念講話。

我所理解的「行動的缺乏」是指缺乏一種內向的凝視——對歷史和自身的自我反思和情感上的對抗。

要理解納粹德國在多年來所犯下的恐怖規模、罪行的深重，並不容易。人們對家族成員的加害者角色的沉默在幾代人之間持續著。這並非巧合——為了避免發瘋或被社會所排斥，太多的羞恥和痛苦被隱藏起來。

然而，暴力的傳遞仍在繼續。

當這樣的災難在世代間被刻意沉默、而其印記被無意識地傳遞下去時，我們稱之為跨代傳遞（transgenerational transmission）。

這一術語最初是在描述猶太人大屠殺倖存者的後代時提出的。今天，研究越來越多地將前代加害者視角的影響納入其中，而這種反思的形式現在越來越多地出現在各種組織和紀念場所中。

心理學家Jürgen Müller-Hohagen博士發表了多篇關於跨代傳遞的文章——包括關於德國家庭中加害者角色傳遞的問題。他認為威權主義的納粹暴力並未在第二次世界大戰結束後結束——相反，它在家庭或工作場所中通過語言、身體或性暴力、虐待、威權式的育兒方式，或者過度嚴厲的懲罰而繼續存在著。

這種加害者角色的傳遞不一定是通過孩子所接受的明確意識形態來實現的——而是通過無意識的適應，作為一種心理防禦：通過對暴力的合理化、與攻擊者的認同，或是將暴力移置到行動中。這是一種可能跨代延續的模式——直到它被反思、理解並加以對抗。

幸運的是，Müller-Hohagen博士是我們《我的奶奶（88）》製作團隊的顧問之一。



4. 遊戲開發歷程：如何將納粹變成玩具

在發現我自己內心的納粹、分析其來源並檢視其社會意義後，我現在想聚焦於如何處理我們內心的這一部分——如何將這些觀察轉化為一個電子遊戲？

我們通過遊戲主角內心的衝突來探討這一「自我憎恨」的主題：一位孫女前往醫院看望垂危的奶奶，時間設定在2022年。一場簡短的對話變成了一段時光旅行——突然間，這位年輕女性發現自己進入了奶奶的記憶世界。特別之處在於，她可以決定故事如何發展。

遊戲的靈感來自於現實中的對話：奶奶講述故事，孫女可以選擇聽或質疑，但玩家在遊戲世界中的行動範圍比現實更為廣泛。

遊戲中的奶奶作為一個全能的敘事者，講述她的故事並給予孫女具體指示——這基於「玩家面對敘事者」的遊戲設計理念。如果孫女遵循敘事者的指示，她會獲得心型圖標，使她能更輕鬆地穿越這個世界。但是如果她違背指示，她會失去心型圖標並失去移動自由——但會獲得接觸新故事的機會。在這些新片段中，孫女可以揭開那些先前被沉默的家族黑暗真相。

我現實中的奶奶們是納粹時代的最後一批生還見證者。雖然她們在第二次世界大戰結束時只是孩子，但她們仍然經歷了很多，尤其是對戰後時期的記憶尤為深刻。這些對話成為了我們遊戲中奶奶角色敘事的起點。

我開始更頻繁地探訪我的奶奶，詢問她們過去的事情，並記錄下這些對話。我發現她們講故事的聯想方式特別迷人。只需問一個簡單的問題——「你是在哪裡遇見你最後一任丈夫的？」——你就會聽到一個跨越數十年的漫長敘事。故事進程中會不時出現小插曲和記憶片段，在某個時刻與當前的主線故事產生聯繫。

這種聯想式的敘事結構成為了《我的奶奶（88）》中玩家體驗的核心。它通過一個不斷變化的遊戲世界來表現。景觀、物體和角色可能會在與單個物體互動時突然出現、消失或改變。這種變化帶來了一種迷失感，因此玩家需要一些穩定的元素來幫助導航：可收集的記憶物品。這些物品能幫助玩家在之後更輕鬆地重新進入遊戲的特定部分。

對孫女內心衝突——她的自我憎恨——的解決是她的主要動機。受內心的恐懼驅使，她將與納粹共謀的責任投射到她的奶奶身上，並且嘗試作為一個客觀的敘事者，通過對遊戲中發生的一切進行評論來巧妙地對玩家施加壓力。她試圖找到一個可以責怪的人，希望能揭露他們，從而解脫自己於內心的衝突。

但這是徒勞的——通過以和自己當初被對待的方式來對待親人，她延續了暴力的循環。最終，自我憎恨被揭示為她自己的一部分——只有當她成功打破這個循環，並以同情和冷靜來回應時，這部分才能被克服。

這也是為什麼玩家必須反覆做出對抗奶奶的決策——超越了「玩家面對敘事者」的二元遊戲邏輯，敘事者不再是敵人，而是一個活生生的人。

當奶奶無法完全敞開心扉來面對某個真相時，這一點會被顯示出來——特別是在時機不對或她太過於虛弱的時候。是否做出正確的決定，必須通過讀懂當下來判斷——評估奶奶的情緒狀態。如果玩家盲目地遵循他們學到的遊戲邏輯，他們將會失敗。

他們必須學會兩者兼顧：質疑權威，並在必要時抵抗奶奶——同時在時機合適時提供情緒支持，不屈服於孫女的自我憎恨，而是去選擇和解。在劇情激烈的時刻，決策會限時進行，以增加壓力並挑戰玩家的直覺。

遊戲中的故事既不完全是虛構的，也不完全是事實的。它旨在為玩家提供一個強有力的認同點。為了這個目的，遊戲中的家庭成員從未被具體命名——他們只是被稱為「奶奶」、「母親」、「曾祖母」等等。

這個故事還由許多來自大家的個別回憶構成。從2025年1月到4月，我們發起了一個公開徵集活動，名為「告訴我們你的故事」，收集來自德國各地的家庭記憶，這些記憶暗示著與納粹時代之間的關聯。以文本、語音信息和視頻等各種形式，我們一個收到了50個故事。

有些故事極其複雜、極具挑戰性，長時間地回蕩在我們心中。某曾祖父曾用燒紅的匕首把納粹黨衛隊的SS刺青從皮膚上割下來；某奶奶曾雙眼閃閃發光地描述希特勒演講的場景；某曾曾祖父，據說「只是個電影製片人」，曾被拍攝到向希特勒和戈培爾展示一部電影的原型。

在這些激烈的證詞中，也有一些較為安靜但感人的時刻。某祖父，先是在精神上失去了他的哥哥——哥哥被納粹意識形態強烈扭曲——隨後這位哥哥又死於戰爭，然而祖父終其一生都深情地佩戴著哥哥的戒指；在集中營中，一位猶太醫生在沒有麻醉的情況下偷偷為一位阿姨進行中耳手術；一位逃往荷蘭的猶太奶奶因為有著維也納口音，而在戰後被稱為「納粹」。

我們的目標是創造一種親近感——讓每一個故事細節彷彿都是鄰居或朋友家族的記憶。這個故事旨在觸動玩家——無論是在情感上還是主題上——並激發他們反思自己的家庭歷史。

我們在家庭中經歷的往往不是完全的沉默——而是半沉默，一種故意省略某些部分的敘事方式。在許多這樣的對話中，我感受到的並不僅僅是沒有說什麼——而是用其他東西來取而代之。

正如Daniel Kehlmann在他的文章《來吧，幽靈》（Kommt, Geister）中所寫，壓抑是通過故事外的糖衣、無意義的重複和迷人的景觀來實現的——直到過去變得如此柔和、以至於不再痛苦，即便你仔細觀察也無法察覺。

我們的遊戲目前處於開發的Alpha階段，遊戲的第一個演示版本計劃於2026年第一季度發行，完整版將於2026年底發行。整個製作過程由私人Alfred Landecker基金會和Brandenburg Memorials基金會資助，並由我們的工作室ROTxBLAU開發。這是我第一次參與如此大規模的項目。項目剛開始時，我獨自一人縮在我的小房間裡，打算發明一個「德式遊戲循環」（German Game Loop）。我想將代際暴力的螺旋轉化成一個遊戲循環——以便我能擺脫自己的過去。現在，它變得更加複雜——也更龐大。

然而，我仍然希望，當我完成這個大項目時，我能夠回顧一切，說道：我不僅認識了我心中的納粹——還學會了接受並安撫他，讓他再也不會走入這個世界、傷害我或任何其他人。

在理想的情況下，《我的奶奶（88）》的玩家也能經歷同樣的過程。