

Game ON 深度

《旁观者3》：真空中的反乌托邦

我们正在经历的真实世界是如此复杂、沉重和荒诞，以至于《旁观者3》这样的反乌托邦游戏显得肤浅、离地和轻佻。





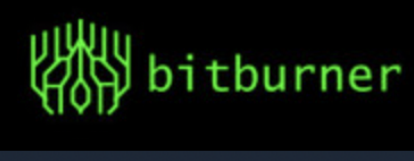
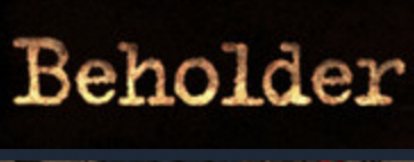

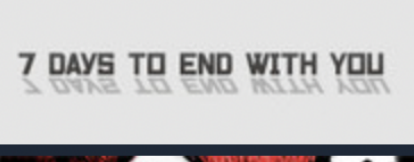
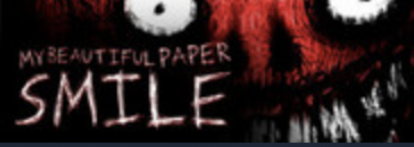


遊戲海報。

特约撰稿人 池骋 | 2022-06-04

Game ON

在文艺作品中，“反乌托邦”（Dystopia）的内容往往通过塑造乌托邦的反面，描绘“太过糟糕而不可实行”的社会形态，促使人们警惕那些显示著我们正在走向反乌托邦的信号。今天，也许反乌托邦已经不是一个时髦概念，但对于我们正在面对的这个世界来说，它带给我们的警惕性是相当必要的。

| | |
|---|---|
|  | Papers, Please Indie, Political, Simulation, Singleplayer HK\$ 52.00 |
|  | Not For Broadcast Dystopian, Simulation, Point & Click, Choices Matter HK\$ 109.00 |
|  | Road 96 Adventure, Atmospheric, Narration, Story Rich -35% HK\$ 115.96 HK\$ 75.37 |
|  | Quarantineer Simulation, Strategy, Dystopian, Surreal -64% HK\$ 52.00 HK\$ 18.72 |
|  | Bitburner Programming, Idler, Automation, Free to Play Free To Play |
|  | Beholder Dystopian, Political Sim, Choices Matter, Strategy HK\$ 75.00 |
|  | Song of Farca Choices Matter, Simulation, Story Rich, Dystopian -50% HK\$ 89.00 HK\$ 44.50 |
|  | 7 Days to End with You Adventure, Casual, Pixel Graphics, Visual Novel HK\$ 28.00 |
|  | My Beautiful Paper Smile Psychological Horror, Horror, Hand-drawn, Story Rich -30% HK\$ 76.00 HK\$ 53.20 |

Steam平台上乌托邦游戏清单。网络截图

我记得2016、2017年前后，反乌托邦题材的游戏迎来热潮。那时推出的不少作品直到今天也很有代表性，比如《旁观者》（Beholder）、《奥维尔》（Orwell）和《请出示的你证件》（Papers Please）等等。那时的我非常喜欢反乌托邦游戏，这种喜欢的心情甚至可以说是种奇妙的感激：在我生活的地方，人

们的政治权利在很大程度上遭到剥夺，政治表达的空间也在以能够感知到的速度不断收窄，而这些反乌托邦游戏在某种程度上关照了我、我的生活和我在生活中感受到的荒诞和恐怖。它们是在为我发声的，我这么认为——哪怕它们一贯以来的政治表达中也并非没有符号化、刻板印象和错误解读的问题，但相比之下，我还是更珍惜这些声音的存在。

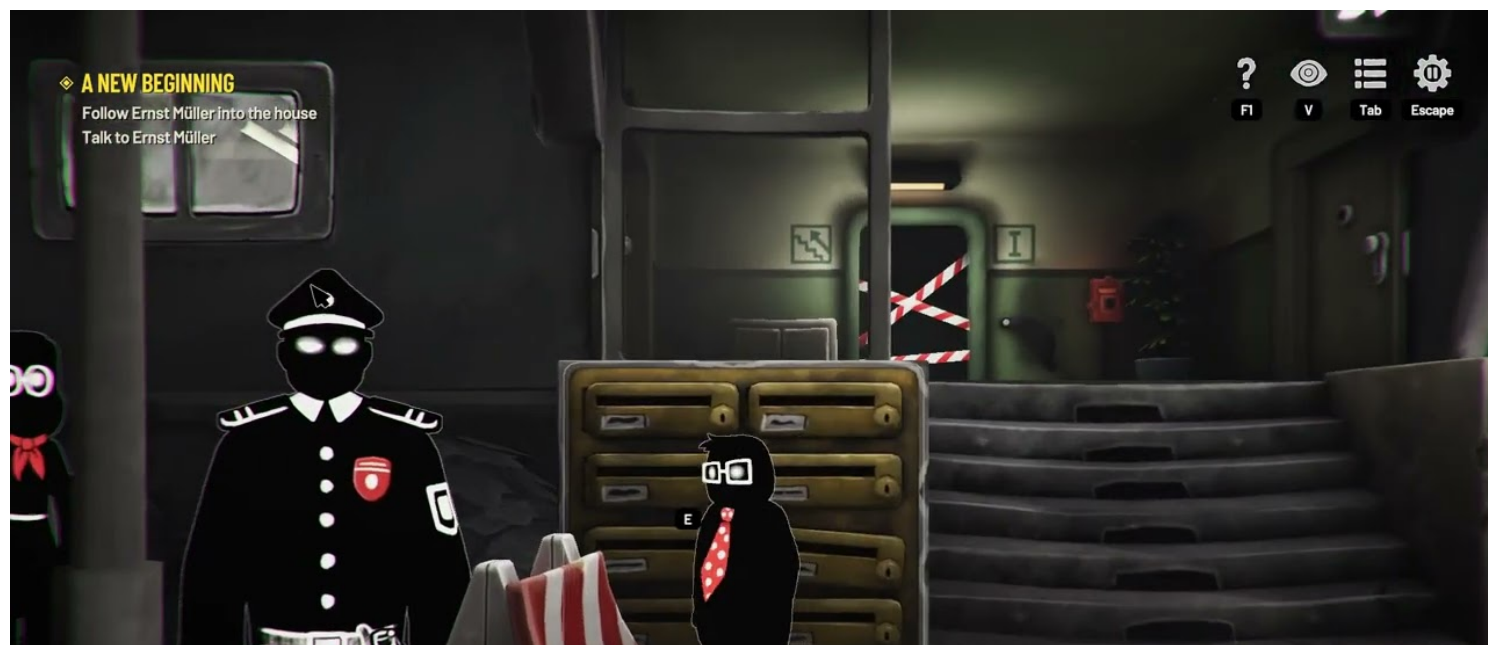
近年来这种潮流似乎在冷却，不久前发布完整版的《不予播出》（Not For Broadcast）的内容中更多是戏谑，更少沉重，甚至不再强调反乌托邦的标签。回想当年热潮，《旁观者》是最出色的作品之一，大部分玩家至今都未忘记那位叫卡尔的公寓管理员。2018年推出的续集《旁观者2》中，玩家又扮演了一名身处统治机关的小公务员。又过三年，2022年3月，《旁观者3》正式上线。

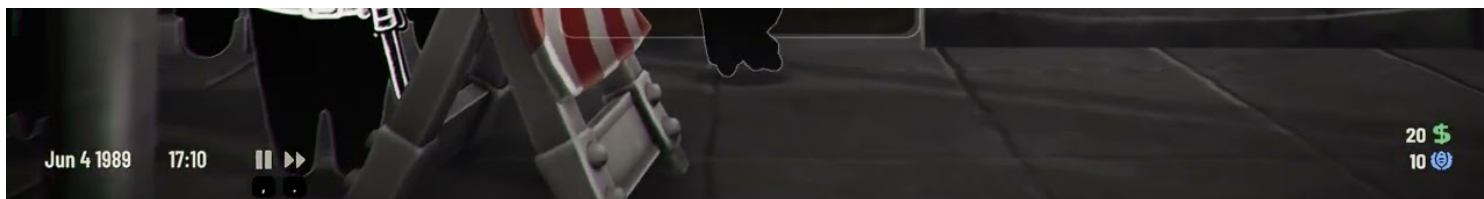
反乌托邦，还是打工人模拟器

《旁观者3》沿袭前两作的基本设定。主角还是一个倒霉中年男人，为保住自己和家人的生命，努力在极权社会生活。《旁观者3》的主角是前两作的结合，玩家要同时扮演公寓管理员和公务员两个角色，在单位和公寓间来回奔波，同时处理生活中和工作中的种种问题。

故事一开始，你，主角弗兰克·施瓦茨（Frank Schwarz）遭人陷害，失去部委的工作。你被警察抓起来，经历难熬的审判，获得了一些本不属于你的罪名。你和老婆与一双儿女垂头丧气坐着囚车，从郊外的宅子搬进市区公寓。你不仅是住户，还成为了这里的管理员。

为什么要做管理员呢？这是不被允许的问题。你只需要知道，如果当不好管理员，等待你的是矿井和监狱。但你的人生并非全无转机，押送你的官员恩斯特·穆勒表示，如果你能管理好这栋公寓，可以重新得到部委的工作。





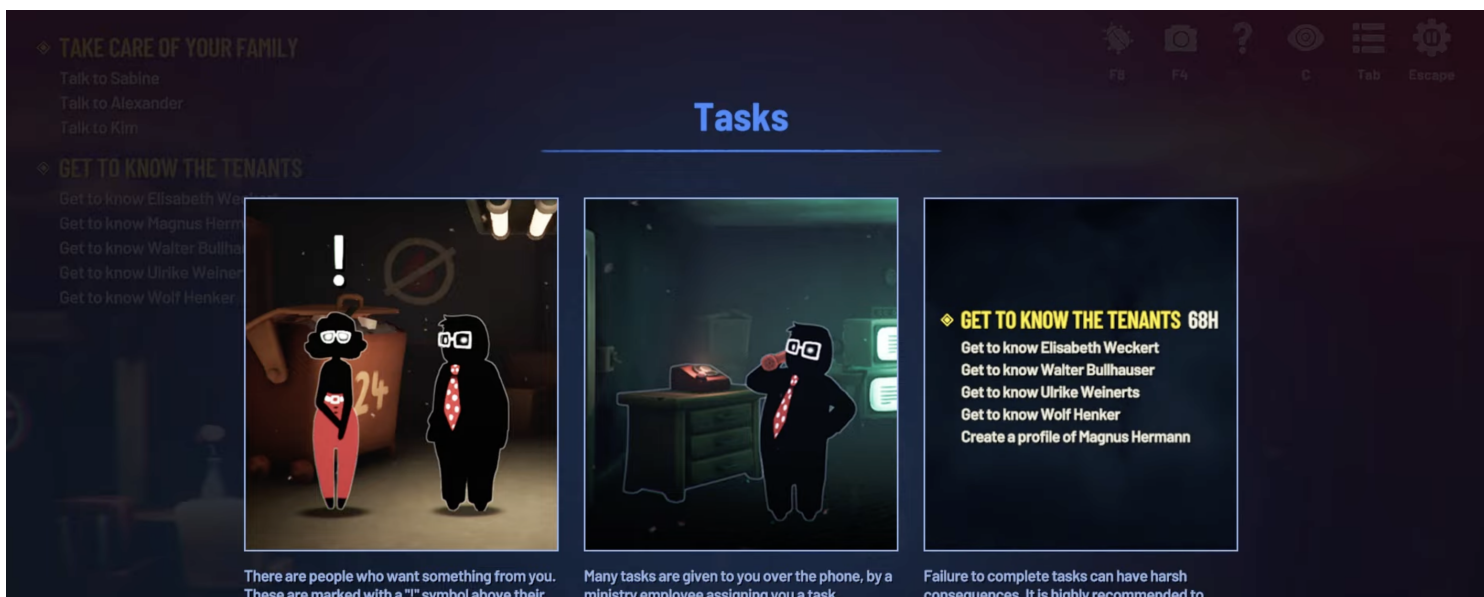
游戏截图。

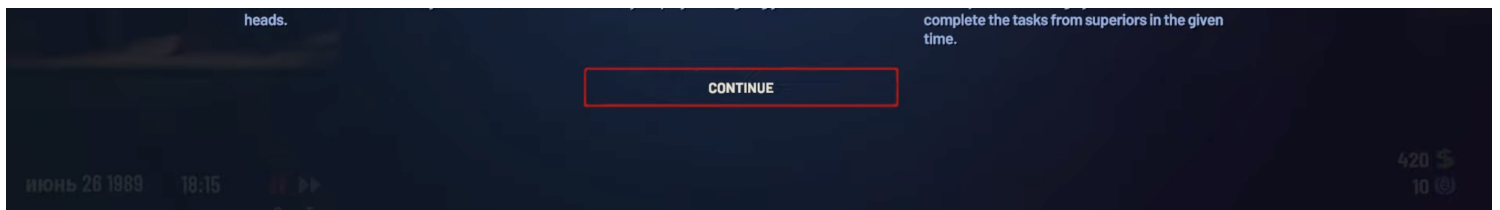
除了定期维修洗衣机和扔掉公共垃圾，管理公寓意味着要管理公寓里住的所有人：了解他们的信息，上传他们的资料，必要时在他们的房间里装上摄像头，时刻掌握他们的一举一动。这些工作能赚取可观的报酬，还能积攒在组织内部的声誉值。如果声誉值足够高，你就可以重新回到自己的工作岗位。不久以后，你争取到了这个机会。好消息是，你回到部委，并且被委以重任，能够不断晋升；坏消息是，你还要继续身兼公寓管理员的工作，哪一头也不能落下。

虽然同时打两份工，伎俩都是老一套。简单来说，你要通过监控发掘人们的错处；如果他们没错但又有必要的话，你就创造错误。在这个啥也不许拥有的社会，一个苹果、一本护照、一支青霉素都是足以让住户被警察带走，只要把这些东西放进他们的房间，再拍下一张显示“罪证”的照片。好了，现在你就可以回到自己的房间，在电脑系统中举报你的邻居或同事了。

当你真正作为弗兰克生活时，会意识到生活中最大的压力并不是来自于这些丑事，而是巨大的工作量和金钱需求。同时打两份工，且两份工之间还需要搭乘地铁往返，这个设定加重了我的感受：这种玩法不是在反乌托邦世界里扮演平庸之恶的官僚，而是在资本主义世界做996打工人。

你不停处理各种各样的事情，家里的、公寓、单位的，这些事情挂在屏幕的左上角，也沉甸甸地挂在你的心头。因此，在所有人都熟睡的半夜，你还在路上狂奔：要么赶紧修理一下公寓楼里的洗衣机，要么溜进同事的办公室里翻箱倒柜寻找证据……





游戏截图。

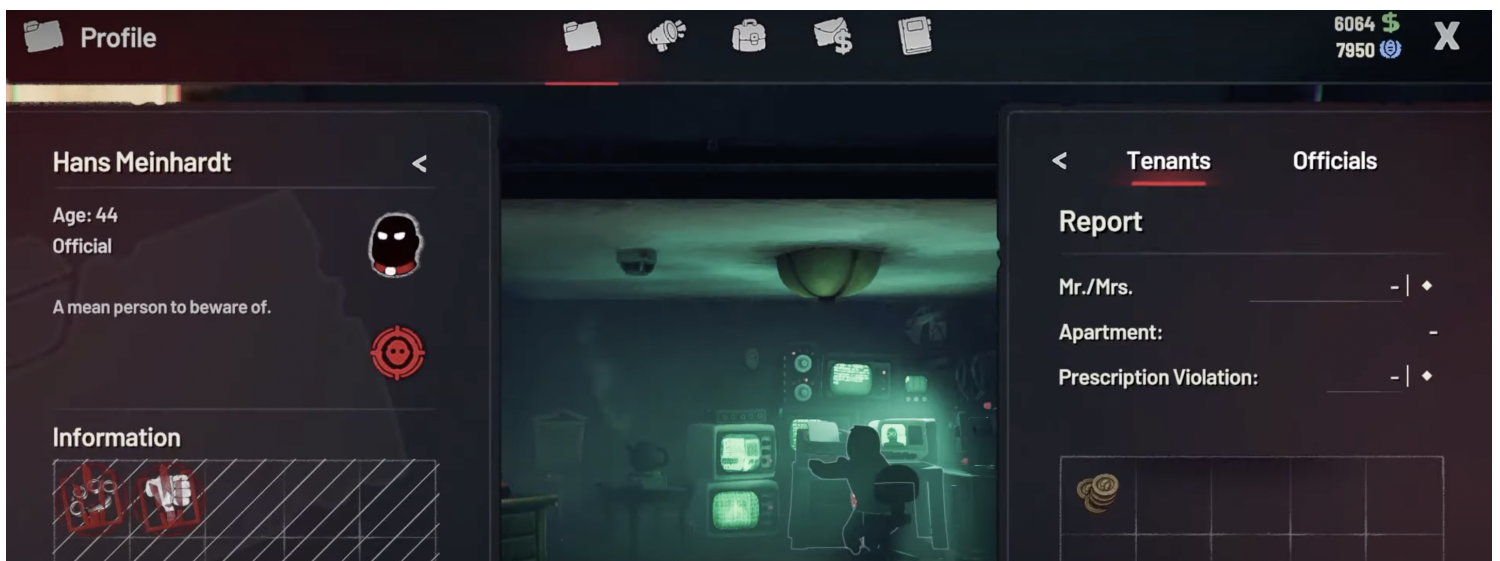
一个胆战心惊的中年人，弗兰克的生活总有各种各样的突发状况。比如说女儿是个同性恋，还爱上了同一栋公寓里住着的花滑运动员，而同性恋在这个国家是被严厉禁止的；比如说，上司需要你去打探同事们的政治立场并且向他汇报，而你的汇报在很大程度上决定了这些人的去留；你在做任何决定之前，总要反复掂量一番……

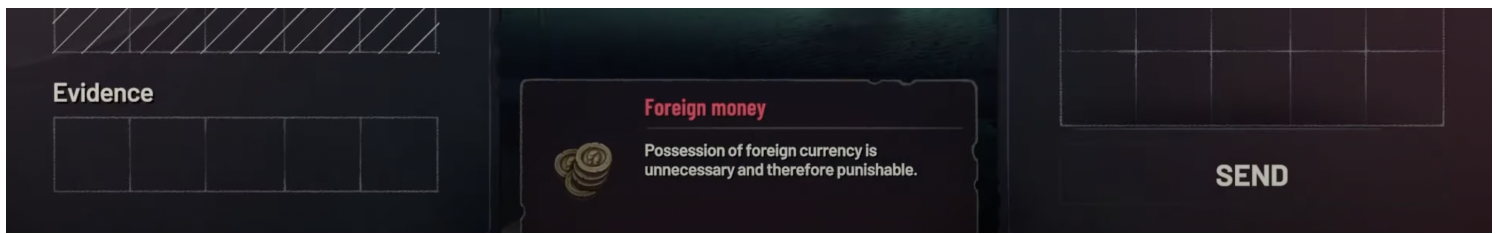
这一切，与其说是反乌托邦，不如说是资本主义社会里一个普通中年人的日常，只是套用一些极权符号的外壳。太忙了，真的太忙了，时间在流逝，任务在倒计时，根本没有机会去思考什么对错，就只是迎面一个又一个任务。有时候，通常是搭乘地铁的那短短几秒钟，我会感到一阵虚无涌上心头：我是谁？我在哪？我下一步准备干嘛？

鼓励作恶，还是反思作恶

这种虚无感不仅在《旁观者3》中存在——只是在这一作中最为明显，事实上，整个“旁观者”系列在身份和意义的建构上都有所缺失。

人的身份不只是身份本身。有时候你知道一个人叫什么名字，做什么工作，结过婚没有，家里有几个小孩，日常的爱好是什么，但你依然对这个人缺乏人与人之间的感知。这种感知是情感联结的基础。人不会对一张身份证上的信息产生情感，只会对活生生的人产生情感。





游戏截图。

身份和意义的缺失对于《旁观者3》这样的反乌托邦题材来说构成了相当滑稽的矛盾：它要求我做出一系列可谓严苛的道德抉择，却没能让我对道德天平的任何一端产生情感。无论是公寓住户，单位领导，还是老婆孩子，我看在眼里的就只有一团黑色的剪影小人，一些非常基础的个人信息和作恶之余相当有限的互动。很多时候我都只是凭借着普世的道德理念在做一些看起来理性的决定：家人受难，救；邻居受难，可救可不救；同事受难，那得看这事儿对我有什么样的好处。

是的，我在《旁观者3》中道德滑坡的速度之快，让我自己都感到惊讶。跟那些热衷于拷问良知、一旦作恶就会付出相应代价的反乌托邦游戏不同，《旁观者3》的机制设计反而像是鼓励作恶的。在这个世界里作恶几乎没有任何后果，没能按时完成任务倒会有后果。任务清单雪片似地飞来，你不用想太多，只要按照清单上去做就可以了。简单来说，这个游戏正在用它的机制告诉你：越作恶越幸运。

最早的《旁观者》不全是这样。虽然那一作的角色也是剪影小人，但它将气氛和情绪营造得更好，也试图设下一些相当严肃的道德困境，而我也真的为那些困境感到心焦。但到了《旁观者3》，所谓的原则根本不在我的考虑范围内——在游戏后期，弗兰茨回到部委工作并且节节高升，最后两位高层领导向他下达了两个针锋相对的任务目标：除掉某个人，或者保全他。

游戏在这里给了非常明显的暗示，这个选择将会改变国家的命运：除掉这个人就会走向保守派结局，保全他则会走向改革派结局。别问为什么弗兰克的选择或者这个人的性命能够左右整个国家的命运，你只需要知道，是时候让弗兰克做出决定了。

这是一个没有意义的决定。你是否还记得之前的选择？你坏事做尽，你丧尽天良，你不择手段，你唯命是从——现在你想要支持社会变革？无数个错误选项怎么会通往任何一条正确的道路？而这条正确的道路究竟给了你什么，是胜利的喜悦吗，还是一种令人疲惫的割裂感？

我的感受是割裂的。这并不是一个非常合格的反乌托邦游戏，我甚至没有面临什么道德上的艰难选择，只是闷头干坏事，干到连坏事都显得有点无聊了；另一方面，这也并不是一个合格的模拟经营游戏——在别的模拟经营里，你建企鹅动物园，你开回转寿司专门店，你制作一款风靡全球的游戏；在这里，你只是害足够多的人，完成足够多的任务（在绝大多数时候甚至不需要动脑子），然后获得一个价值可疑的完美通关结局，你会为此感到满足吗？

真空中的反乌托邦



游戏海报。官方网站

从游戏设计的角度来说，反乌托邦游戏经常被玩家诟病“政治表达大过可玩性”，但单从政治表达的角度来说，它们的反乌托邦叙事也相当同质化——不就是那几样东西吗？绝对正确的伟大领袖，无所不能的极权政府，密不透风的高压统治，无处不在的宣传口号……你在这个庞大的国家机器里占有一个螺丝钉般的位置，可能是新闻编辑，可能是签证官，可能是公寓管理员，反乌托邦社会的生活是如此摇摇欲坠，你只能不择手段地努力生存下去。

几年前，这种设定看起来还是有趣的，但类似设定的游戏实在太多了，以至于后来你拿到一个号称是反乌托邦题材的新作品时，你就会倍感疲倦地回想起被那些老生常谈的“要素”反复支配的恐惧。

2022年，我们看到的《旁观者3》仍然保持了这些要素。还是那个领袖，还是那个政府，还是那些统治手段，还是那些经久不衰的宣传口号。这些倒也罢了，但这个反乌托邦世界里的人们似乎都被设定了同一种“极权主义人格”：只要是警察，无论是门口安检的，还是在办公室巡逻的，就一定要是气势汹汹的；只要是政府官员，无论是给你下达任务的领导，无论是改革派还是保守派，就一定要是冷冰冰的，居高临下和不容拒绝的；只要是住客，无论是带着两个孩子的妈妈，还是漂亮的滑冰运动员，还是孤僻的音乐家搭档，就一定说话遮遮掩掩的，就一定命运潦倒且凄苦的，就一定隐瞒着一个重大的政治秘密……

事实上，这种体验是与日常生活的逻辑背道而驰的。是的，西方的朋友们，请不要怀疑，极权主义下也有日常生活。即使在最极权的国家，人们也不会过得这么脸谱化，好像人人头脑中都安了个简单程序似的。不是这样的。极权国家有各种各样的人，有各种各样的情感，有各种各样的叙事，大部分时间的生活依然是正常和普通的，极权只是在某个部分——细微地，隐蔽地，但影响深远地——塑造了人们的生活。这样的生活确实充满了荒诞的桥段，但也不是每分每秒都在上演苏联笑话。

换句话说，哪怕游戏想要描绘一种相对夸张的政治迫害，也不应当是如此奇观式的：现实中的政治迫害比比皆是，有几件是靠“把违禁品塞在对方的床底下然后举报他”得来的？再看看这个国家里的那些律法（当主人公举报他人时，需要举出他人的行为与哪一条律法相悖），有一些比较正常，比如不允许私藏枪支和外国护照等等，但另外一些，比如不能笑，不能流泪，不能阅读，这些未免有些太奇观了……



游戏截图。

我非常相信这些奇观是制作组有意而为的，这一点从这个游戏的开头就能看出来。整个故事的开端，也就是弗兰克遭人陷害的那一天，游戏用黑底白字的字幕写着“1989年6月3日”，一个中国人非常熟悉的、意有所指的特殊时间。问题是，除了字幕里醒目地写出了这个日期以外，整个游戏都跟这个日期和日期所代表的事件没有半点关联。

《旁观者3》使用了一个与中国有关的日期，使用大量与前苏联有关的叙事要素，但这依然不能填满它留下

的大量真空。作为游戏里的世界，它当然不必以任何一个国家的历史为原型，但是它最好也不要像现在这样毫无时代背景可言——仔细想来，游戏里的这个反乌托邦国家除了一堆反乌托邦要素以外什么也没有：它叫什么？它的领导人叫什么？它的大小？它的地理位置？它的政治结构？它所处的世界环境？它打过什么战争吗？它经历过的政治变革？它从什么时候开始变成这个鸟样子？

什么也没有。

我们看到的《旁观者3》的世界就像是一个反乌托邦大舞台。除了反就是反，一切都是为了反，但这种建立在真空世界的“反”有多大意义呢？

极权社会的扭曲，还是游戏设计的扭曲



游戏概念图。官方网站

2016年，《旁观者》刚刚推出的时候，我们说它是个反乌托邦题材，同时又足够好玩，能做到这一点并不简单；但事实证明这种平衡是难以维持的，它更容易落入另一种两头都不讨好的陷阱：它的政治表达成为了一堆反乌托邦符号的堆砌，而它类似模拟经营的玩法部分又囿于反乌托邦的设定，不能像正常的模拟经营游戏一样给人带来充分的满足感，最后甚至连不那么正确的窥私欲都很寥寥——人的内心可能是有窥探他人的阴暗面，但人也只窥探那些值得一探的生活。

比起前两作，《旁观者3》的世界似乎更适合普通人生存了。换句话说，这个反乌托邦世界的奖惩逻辑过于

简单，以至于我很快就摸清了一条几乎不会出错的路。我没有顺利完成所有支线任务，但主线任务几乎没有什么难度，我只尝试了一遍就通关，总共花了9个小时。这个时间不算太长（我花了将近20小时在第一作上，至少打了3周目，没有打出一个好结局），但我后期至少有一半的时间都在循环往复的乏味生活中苦苦支撑。

有趣的是，在我打《旁观者3》的过程中，我心里最强烈的念头是：这个制作组的人一定没有在任何哪怕是一个哪怕是威权的国家生活过，因为现实世界的极权社会绝不像游戏里的这么简单，它的恐怖也绝不像游戏里的这样直白。如果现实世界是这样的倒还轻松得多，毕竟这个游戏里的世界是多么扁平，多么轻飘，多么规则清晰而奖惩分明，而这个世界上的人物又是多么符号，多么整齐，多么缺乏人类真实的复杂性，在这样的世界上做出任何决定都不困难。

但这些复杂和真实的存在，才是现实中的极权社会令人绝望的地方。哪怕是极权社会也有各种各样的人，人们说起话来也不全是神秘兮兮或者凶神恶煞。在这样的社会里生活，你同样会有喜欢的人、钦佩的人、亲近的人、信任的人，他们也值得你的喜欢、钦佩、亲近和信任，但他们可能在某些时刻或某些场合，展示出自己的另一种面目，而你知道这种面目无疑是极权社会的成果。

谁是好人？谁是坏人？谁是值得信任的人？在这样扭曲和模糊的社会要如何生存下去？人的情感世界应当如何构建和安置？如何度过那些难以避免的、令人心碎的时间？生活在这样一个极权社会，人是否还会有自己真正捍卫的东西？对于普通人而言，这才是生活在极权主义社会的核心议题。

事实上，无论是哪一作，“旁观者”系列的游戏设计都未能使我对周遭那些只有姓名、身份和一两样标志性物件的黑色小人产生情感联结——哪怕那是我的老婆和女儿，我也只是知道，哦，这是老婆，我每隔一段时间能从她那儿讨点钱；哦，这是女儿，我不能把她的不当言行上报组织，并且还要努力遮掩她的过错。但我做这一切的目的并不是出于“这是我亲爱的女儿，我要保护她”，而是出于“这是一个游戏，不这么做我可能就通不了关”。

越到后面，这越像是一个由数值累计和资源分配构成的模拟经营游戏。我浑浑噩噩地奔走在公寓和单位之间，机械地完成清单上的一项又一项任务，轻而易举地决定对其中一些看起来至关重要、实际上惩罚较小的任务置之不理：儿子遇到车祸急需手术，但比起支付儿子的手术费，我倒宁愿多买几个质量上乘的撬锁工具和摄像头，赶紧把领导们的办公室监控起来！

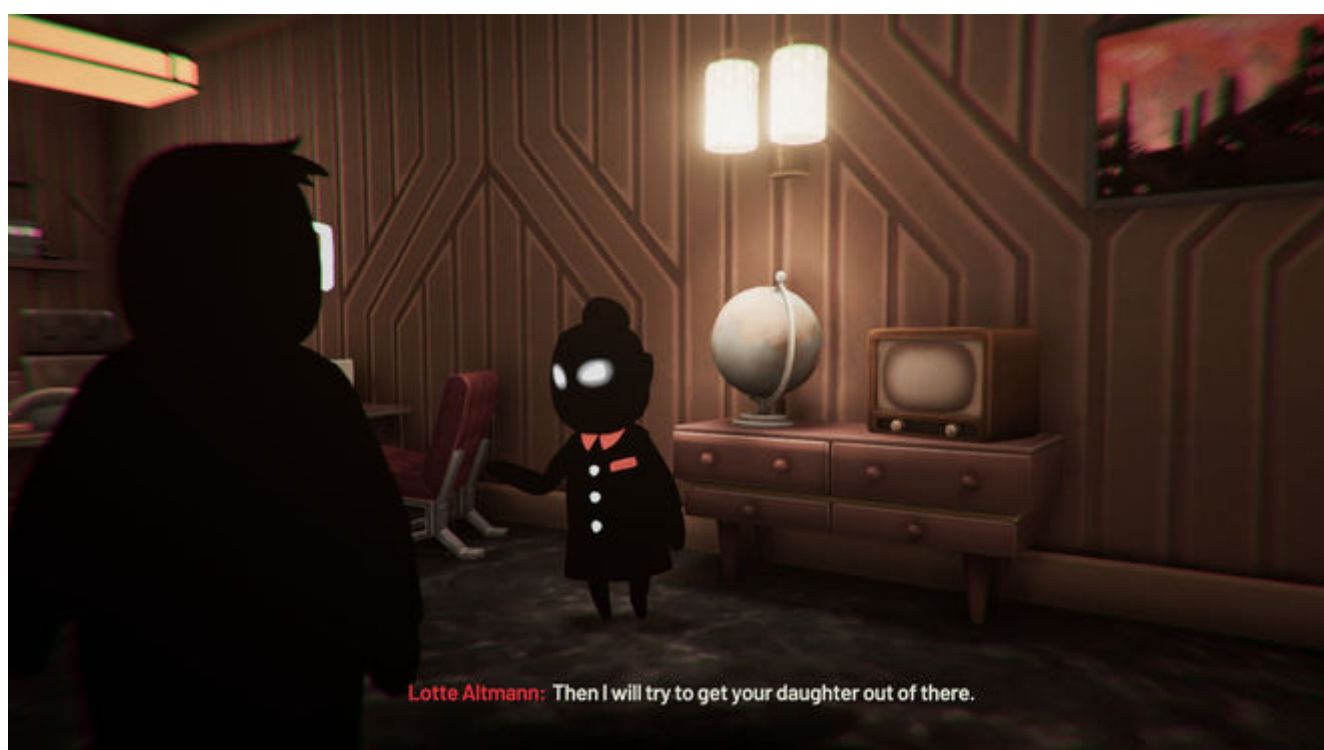
这种扭曲和撕裂是“旁观者”系列一直以来的问题。这个系列最擅长一大堆奇观式的题材设定和以数值积累和游戏通关为核心的模拟经营玩法设计，但却很难引导人思考与反乌托邦相关的更深刻的议题。从某种程度上来说，这可能是用模拟经营的玩法去模拟反乌托邦世界的难度所在——真正的反乌托邦世界，哪怕看起来秩序井然规矩严明，但它水面下蕴含着太多的混乱与复杂，而这种体验是绝难模拟的。“不要温和地走进那个良夜”，真正恐怖的事情往往并不像政治小说里那么直白和暴烈。

哪怕在现实中的极权社会，人同样也是人，人同样也会寻找自己活着的理由。人心中多少也有一杆秤，未必能像我在游戏里一样将“通关”这个目标至于亲人的死活之上——否则人是为了什么而活着呢？人总得为了什么吧？要么为了信仰，要么为了情谊，但《旁观者3》里的角色——我说的不仅仅是主角，而是所有角色——几乎都是既没有信仰也没有情谊的，遑论什么价值判断。正是因为游戏把这些角色做得除了工具属性以外一无是处，才让玩家变成了一个冷血无情的极权主义机器……

啊，请你给我好一点的极权。 **反乌托邦，然后呢？**

经过长达9个小时的漫长经营和疲于奔命后，我支持的改革派获得了全面胜利。在这个过程中，我不仅斗倒了曾经的老领导，还斗倒了领导的领导，更不用说公寓里的那些住客，走了一拨人，还会再来一拨人，我连他们的名字和面目都记不清，但这已经不重要了。我支持的改革派领袖告诉我，我成为了一名负责内容管理的全球战略官，而整个社会也走上了一条古怪的资本主义道路——这一切真的是由我的决定造成的吗？但我似乎并没有什么付出，并没有下什么决心，甚至一点儿也不在乎。

与此同时，我女儿还在监狱里，她偶尔会打电话来，问我什么时候才能把她救出去；我的儿子双腿瘫痪，每天呆在家里也不出门，坐在轮椅上拉小提琴，无论跟他说什么，他也只会回一句，“当时为什么不救我”；我的老婆可能是唯一会为我高兴的人，毕竟我有出息了，她在单位里也有面子，但我真的在乎她高不高兴么？我看着游戏里的那个自己，他自始至终都没有表情，没有神态，没有多余的动作，也没有声音。我不知道他是谁，我也不知道他在想什么。



我们正在经历的真实世界是如此复杂、沉重和荒诞，以至于像《旁观者3》一样的反乌托邦游戏都显得肤浅、离地和轻佻——它们好像还停留在上个世纪80年代由《一九八四》《美丽新世界》和《动物庄园》这三部曲为我们构筑起来的反乌托邦想象里，用一大堆从这些文学作品中学来的符号和名词砌出一个全然真空的极权社会，就像对我们身边的现实世界的一种过分苍白的展示。

我不知道这种要求对于一个成本不算太高的反乌托邦游戏来说是否太过严苛，但如果制作组们不想再花3年做出一个换汤不换药的“老乌托邦人”的话，他们是时候学习回应一些比制造符号和标签更为重要的问题：反乌托邦，然后呢？你到底是为了什么才创造这样的规则和世界？你想告诉玩家的究竟是什么？你究竟想让玩家从这个游戏中得到什么？

在未来的几年里，我们想必还会看到更多的制度腐坏、人性丧失、道德沦落，我们生活的地方或许会越来越像一个令人难以容忍的反乌托邦世界。在这样的时刻，反乌托邦游戏是否能够深刻地反映我们的生活，甚至能够带领我们思考和前行？这是我对它们的期待，也是我对游戏作为一种表达形式的期待。