

Game ON 深度

《清零》：当疫情再次战胜我们

一场防治病毒的运动，最后变成了一群人对另一群人的猎巫游戏。



特约撰稿人 池骋 | 2022-07-01

Game ON

我是吹哨人。

吹哨人，whistleblower，指那些揭露其所在组织内部非法、不诚实或者不正当的行为的人。在中国大陆的政治语境下，这是个水土不服的名词。

2020年新冠疫情爆发初期，武汉市中心医院眼科医生李文亮注意到新型病毒的出现，向同行和身边人发起警示，随后遭到当地警方训诫。很快，事实证明病毒的确存在。作为率先向外界披露疫情的医疗人员，李文亮的事迹在网上广为流传。他被人们称为“吹哨人”。李文亮因新冠离开了这个世界，但“吹哨人”留下了，成为勇于揭露体制弊病的代名词。

我当然不是李文亮那样高尚的人。只是这次我被朋友邀请，参加了一场以新冠疫情为背景的桌游《清零》。我抽中了这个角色，看着屏幕上亮起“吹哨人”三个字，我顿时感到肩上有重量。

居民	绿码阵营	原住民	居委会主任	游戏开始的第一个夜晚，你会得知两位居民其中一位的绿码阵营原住民具体身份
			吹哨人	游戏开始的第一个夜晚，你会率先得知本局内所有感染者的具体身份
			小区保安	游戏开始的第一个夜晚，你会得知是否有外来者进入小区，如果有外来者，你会得知两个居民的其中一位外来者身份
			超市老板娘	游戏开始的第一个夜晚，你可以指定一名居民，若该名居民不管因何理由送至方舱医院，你将会一同前往。你不管因何理由离开时，可以指定一名居民成为团长
			失眠者	你会得知每晚最后一个绿码阵营主动发动技能人的位置
			小区志愿者	每个白天公聊时间可选择私聊检查一人健康码，某些外来者的健康码可能会被视为红码，无症状感染者健康码可能会被视为绿码
			感冒患者	你会被视为健康码红色的感染者，莲花清瘟胶囊可以治愈你，将你健康码转为绿色
			免疫者	你是极少数对该病毒免疫的人，夜晚无法被感染。（如果混乱状态则视为技能失效）
			护士	你拥有莲花清瘟胶囊，整局游戏可在夜间使用一次。指定一名玩家，若该玩家为健康居民，则无事发生。若该玩家被感染或是感冒患者，则可以治愈他。若该玩家是感染者阵营，则使其无法发动技能
			菜农	你在场上且未被感染或混乱时，感染者夜里无法使用技能，但你的身份以及位置会立刻暴露给0号病人
			药剂师	游戏的第二个夜晚开始，你可以选择一名居民，该名居民不会被0号病人感染。不能选择自己
			团长	若你被白天公投送至方舱医院，你可以选择一名居民和你一起离开
			家里蹲	若你存活过第三个白天，夜里你会立刻知道0号病人的位置
	外来者		熊孩子	熊孩子两边的人因失眠导致混乱，0号病人不会被熊孩子干扰
			外卖小哥	每天白天表决结束后可指定两名居民，夜里交换他们的座位，白天恢复
			快递员	你的健康码可能被视为红码。当你被送至方舱医院时，场上所有的莲花清瘟胶囊过期失效
			精神病	自以为是居民中绿码阵营原住民的其中一员，实际上你并不是
	红码阵营	感染者	无症状感染者	你会被视为健康码绿色的好人，每个夜晚你可以选择一名居民，若该居民第二天被送至方舱医院，则当夜0号病人可以选择感染2名居民。若你选择到外来者，则你不再拥有该技能
			超级传播者	首个夜晚你会选择感染3名居民，若3人存活2个白天以上未有任何一个人被放逐至方舱医院，则在第三晚3人全部被转化成无症状感染者，外来者免疫你的技能。菜农死后的第一个夜晚也将判为你的首个夜晚。
			恶意传播者	外来者+2。公投推出2个外来者后，你的阵营直接获胜
			谣言散布者	每天夜里选择一名居民，该居民夜晚和下一个白天会混乱。（混乱时技能可能会无效，获取的信息可能会出错）
		0号病人	0号病人	你是第一个发病的病人，每个夜晚可以感染一名玩家。你可以选择自己夜晚进入方舱医院，一旦进行此操作，可以指定一名感染者化身成为新的0号病人

《清零》为上海疫情期间，部分上海市民通过微信、腾讯会议等网络通讯平台苦中作乐的狼人杀类游戏。图为疫情期间，用作游戏说明的线上共享文档。游戏截图

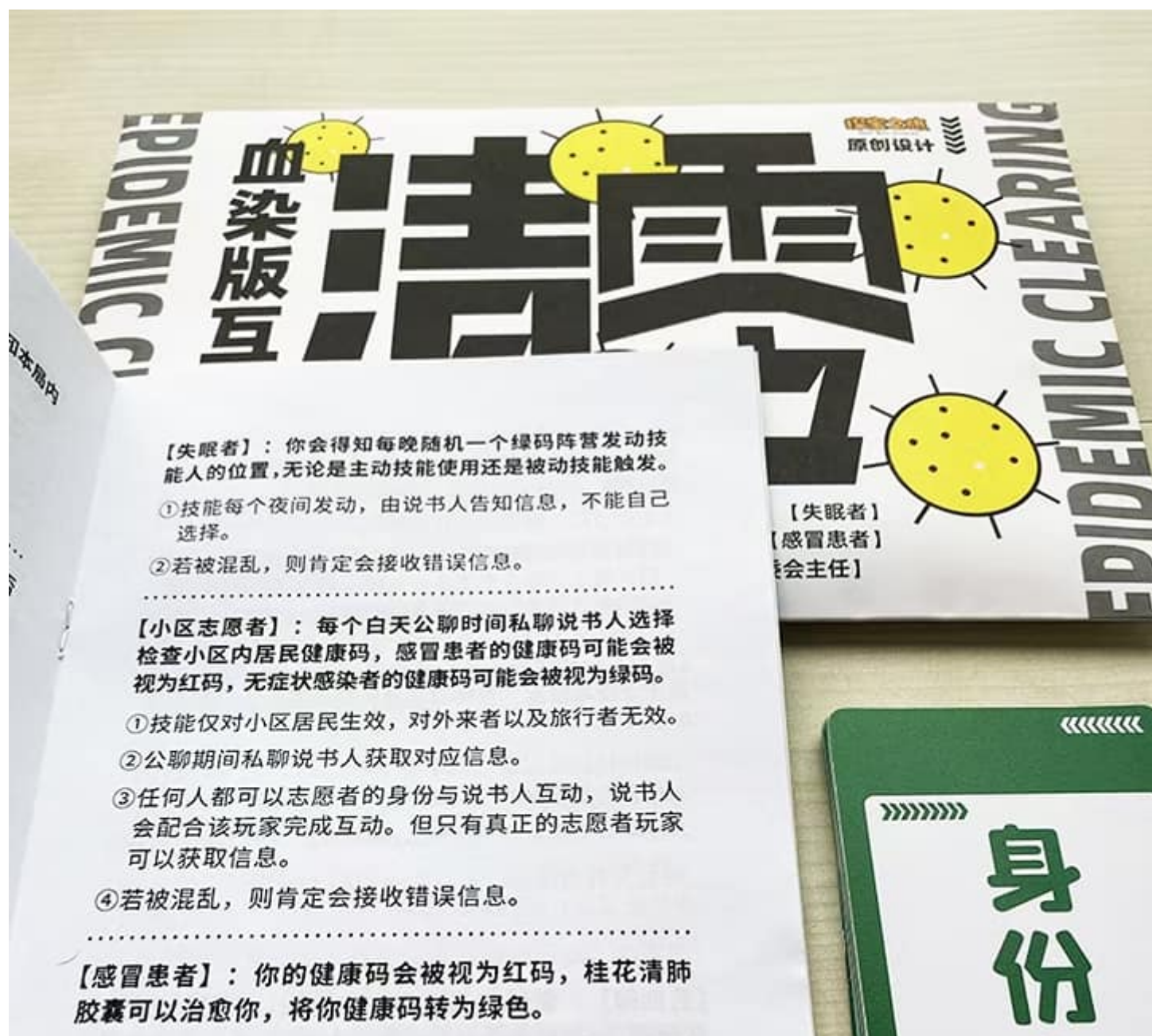
《清零》的故事发生在一个最普通不过的上海居民小区。小区里住着各种各样的人，一些是居民经常打交道的人，比如小区保安、超市老板娘和外卖小哥。另一些人 also 和你一样都是普通居民，只是在疫情期间有了新的身份，比如负责协助防疫工作的小区志愿者，还有小区内部的秩序组织者——团长。你的生活离不开他们，你们都希望疫情能够早日结束。但有消息说，人群之中混杂着一些危险份子，比如零号病人，还有谣言散布者和恶意传播者，这些人的存在将会让普通人不断受害。我们好人阵营的目标就是将这些坏蛋揪出来，撕下伪装，送往方舱医院……

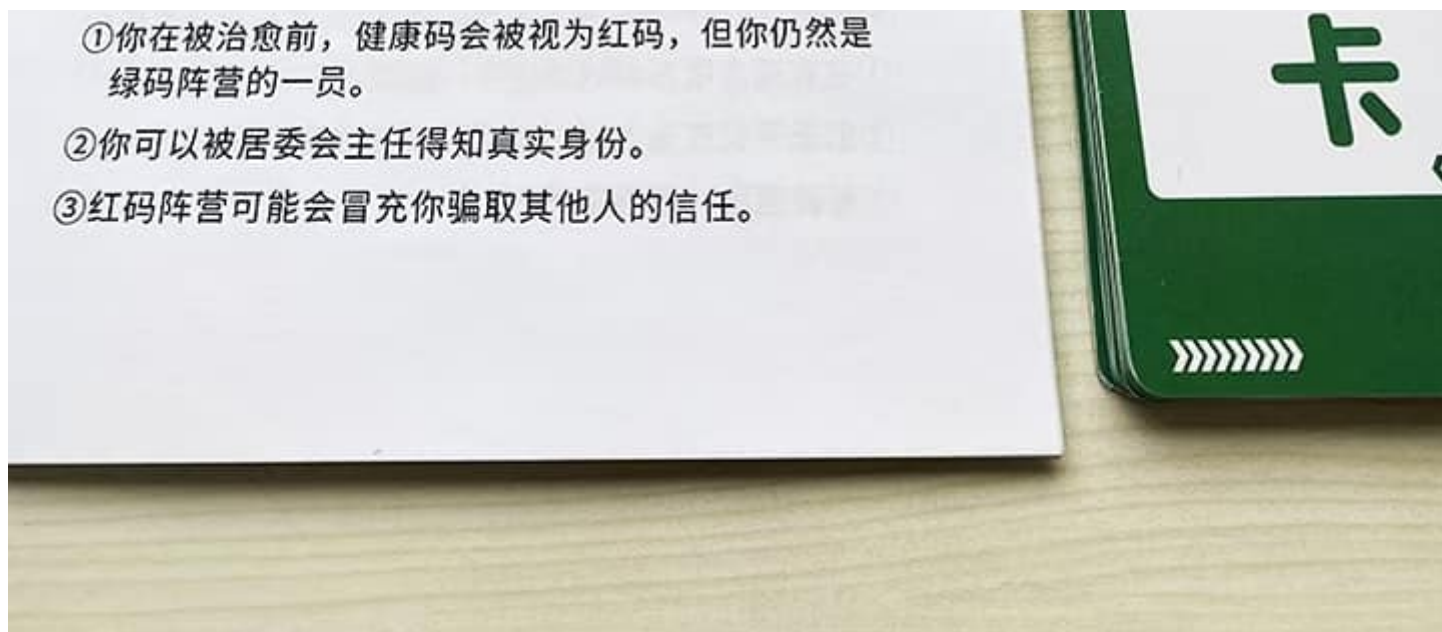
这样，至少在这儿，在这个小区，我们将会战胜疫情。

宏大叙事下，普通的居民小区

一定程度上，《清零》的故事背景反映了部分人的现实生活。2022年3月，上海进入了一段长达数月的社会管控时期，直到今天也没有完全结束。在不能外出的日子里，一些生活在上海的人组建了一个微信群，相约在线上玩起这款桌游。他们可能是为了表达些什么，抒发些什么，借着桌游讨论些难以言喻的感受，也有可能只是打发时间。

这款桌游的设计灵感来自《血染钟楼》，一款最近非常流行的社交类桌游。《血染钟楼》的基础逻辑类似狼人杀，但玩法更丰富，角色更多元。基于《血染钟楼》的架构，人们又创作出不同的故事版本，《清零》就是其中一套以新冠疫情为背景的原创剧本。用桌游设计者的话来说，《清零》是“用于纪念我们曾经经历过的、体验过的特殊时期”。





上海解封后，游戏推出卡牌实体版。游戏截图

这确实是特殊时期。由于一系列严格的封控政策，人们的日常生活发生许多变化，产生了新的职位、新的职业、新的名词，甚至新的价值判断标准，过去的一些身份也被赋予新的意义。

比方说，为了控制人员流动造成疫情传播，“健康码”在生活中广泛使用，码的颜色决定一个人能去哪儿，有多少自由；比方说，为了调配资源和搬运物资，小区普遍都有负责采购的团长和负责分发的志愿者；比方说，过去没有什么存在感的居委会主任突然成为了小区里不可或缺的重要角色——想开各种证明文件，想获得通行证，甚至只是想出小区大门，都得跟居委会联系，因为很大程度上这些事情由居委会说了算。

《清零》在设计上相当写实地还原了“特殊时期下的中国特色”。它的背景、角色、设定乃至游戏目标，都与新冠疫情期间中国内地的种种情形相互映照，模拟过去两三年在新冠疫情主导下，内地所形成的基层治理“新常态”。

根据游戏规则中，玩家被分成两个敌对阵营。一个是绿码阵营（好人阵营），另一个是红码阵营（坏人阵营）。在绿码阵营中，每个角色都有技能，这些技能跟这些角色在现实中的功能有一定关联，比如居委会主任能在第一个晚上知道两位居民中其中一位的身份，而团长如果被公投到方舱医院，可以选择带走场上任何一个人，还有小区志愿者可以在白天检查居民的健康码。

绿码阵营中还存在一个特殊群体，外来者。他们的立场是好人，但他们的存在不一定会为好人阵营带来好处：熊孩子会让自己左右两边的角色技能失效；快递员的健康码可能是红码；如果不幸像我一样拿到精神病身份的话，你以为自己还正常，你以为自己有用，但事实上你已经疯了。

红码阵营中最关键的人物是零号病人——小区内第一个发病的病人。零号病人从第二夜开始每晚都可以感染一名玩家，而被感染的玩家将会立刻被送往方舱医院，和零号病人放在一起的还有各种感染者，比如能

宋一石体系，而被感染的体系将会立刻被送往方舱医院。和令与病人站在一起的还有三危险分子，比如能够装成绿码但具有感染能力的无症状感染者；让绿码居民技能失效的谣言散布者；甚至还有同时感染至多3名居民的超级传染者等等。这个阵营的目标是让疫情持续蔓延下去，他们要确保零号病人不被送往方舱（否则游戏立即结束），尽可能多地传染更多的人。

游戏的设计者借游戏提出的问题是：当疫情来临之时，我们都能做些什么？这同样也是我想知道的。但我更好奇的问题是，当宏大的抗疫叙事浓缩在一个小区，浓缩在几个普通人身上，人与人之间的关系会变成什么样？



2022年5月5日，上海，2019冠状病毒病流行期间，一个住宅区的入口被封锁。摄：Aly Song/Reuters/达志影像

混乱

我是吹哨人，一度以为自己是全场最重要的角色。这出于我对李文亮的敬意，另一方面出于我的角色技能：“在游戏开始的第一个夜晚，你会得知本局内所有感染者的具体身份。”我以为马上就能找出谁是零号病人，之后只要让大家相信我就可以了。

但没过多久，我意识到自己只是再普通不过的人。和狼人杀不同，场上没有任何人能够左右局势——所谓

“预言家”技能被拆给多个不同的角色，导致每个角色都知道一点儿信息，但都不是决定性的。第一个夜晚，我只得知场上除了零号病人外，另一个红码阵营的人是谣言散布者，但我甚至不知道是谁，而我的技能也就到此为止了。

一些人比我看起来更加有用，比如居委会主任，他在抗疫方面颇有经验，每次发言都有理有据，令人信服，并且他还验出药剂师。那位药剂师也比我有用，她在第一轮就指出了另外一个假药剂师的伪装。“场上不可能有两个药剂师！”她振振有词，号召所有人一起投票，把假药剂师扭送方舱，并且在当晚英勇就义——药剂师类似狼人杀中的守卫，可以保护一名自己以外的玩家不受感染，所以当她的角色暴露时，就理所当然成为零号病人的第一个目标。

再一次天亮以后，我们被主持人告知一个巨大的乌龙：由于场上出现技术问题，之前和真药剂师对跳的玩家搞错了身份，他是失眠者——不但是个绿码好人，还拥有半个预言家的技能。也就是说，目前不但一个红码阵营的人都没有排除，还阴差阳错地搭上了两个身怀技能的绿码人士。

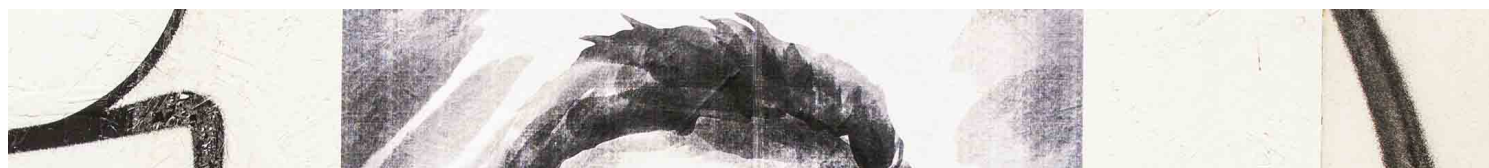
在这一轮发言中，每位玩家都被要求说出自己的具体身份，我们发现场上似乎有不只一位外来者——一位玩家说自己是熊孩子，另一位玩家说是快递员。这有些不对吧？游戏一开始，我们被主持人告知，因为人数有限，我们这一场没有外来者。

这时，居委会主任发话了：“一种可能是，外来者们都在骗人，但这种可能性很小。另一种可能是——各位看一下恶意传播者的角色卡，如果一开始就有恶意传播者的话，场上会增加2名外来者，但是这跟刚才吹哨人所说的场上有谣言散布者相悖，也就是说吹哨人得到了错误的信息。”

“所以说，吹哨人啊。你可能是个精神病。”

我如遭雷击，拼死抵赖，不愿意承认这个可能性。另一方面，我的内心世界已经崩塌了：他说的很有可能是对的。否则这一切的混乱该怎么解释呢？我知道的信息是那么少，不但没有派上用场，而且这个信息从头到尾就是错误的。场上的人们纷纷附和居委会主任。原来我是个精神病，关于“吹哨人”的一切只是我的幻觉。

我能接受自己是个精神病，但如果我都不是我，那么场上谁是谁呢？谁又能清楚知道自己的身份和技能？谁又能真正做到什么？这会不会是一个彻头彻尾的骗局？





2020年3月26日，一位匿名的中国艺术家在捷克布拉格展示纪念李文亮医生的作品。摄：Libor Sojka/CTK via AP/达志影像

徒劳

这种荒诞和混乱持续了全程。在某种意义上，这种感受可以算是游戏设计上一种微妙的成功：游戏不但用玩法模拟疫情期间人与人之间剑拔弩张的关系，而且恰如其分地引起了一些不愉快的情绪——虽然我不知道这是不是游戏设计师有意为之。

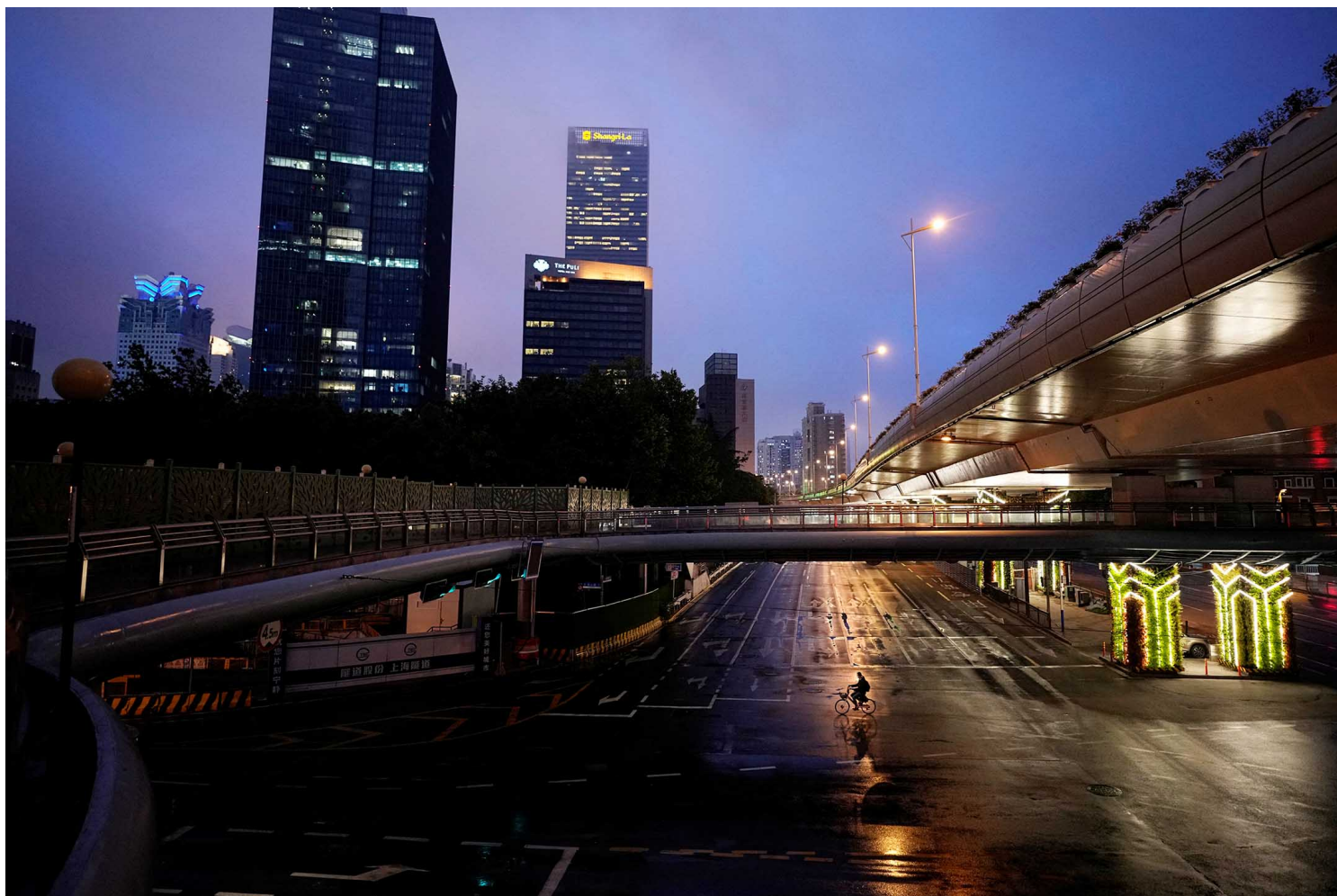
在现实中，荒诞和混乱的事儿还少吗？吹哨人被当作精神病，类似的事情并不是没有发生过。在巨大的压力和恐慌下，我们在生活中的表现就像这场茫然的桌游一样晕头转向，不知所措。疫情最严重的时期，我们生活在一种惶惶不可终日的情绪中，不知道什么时候会因为什么样的理由被带走，甚至连理由都不需要有。我们看到太多令人无力的新闻——其实也算不上新闻，一条条和防疫人员对峙的视频或者录音，当事人绝望地要求对方出示确诊证据，而对方只是不停地重复着要将他们带去方舱的要求。

从这个角度来说，《清零》所构造的虚拟世界甚至比现实稍稍文明一些。有证据，有推理，有自由讨论，有提名程序，甚至还有民主投票，但这并不代表我们做出了什么智慧的决策。事实上好人阵营玩得很糟。在将两位真假药剂师错误地送去方舱以后，又接连错误地送走了两个无辜的人——在事后覆盘中，我怎么也想不明白为什么会怀疑这两个人。我当时正处在被所有人认定为精神病的眩晕中，只觉得所有人都在与我为敌……

我后来才意识到，在这场游戏中，很多事情从一开始就是毫无意义的。正如场上各位的推论，我的确是个

精神病人，而不是吹哨人。我以为自己至关重要，其实只得到信息一条；我以为信息无比正确，其实从一开始便都是错的。比如说，虽然居委会主任得到正确信息，也判断出真正的药剂师，但药剂师旁边的位子坐着熊孩子——熊孩子的技能是让他左右两边的角色技能失效。也就是说，无论药剂师有没有自曝身份都不重要，她从一开始就谁也救不了。更令人无言以对的是，真正的药剂师在场上只做了一件事，就是指出假药剂师的身份，就将他送去方舱。但事实上假药剂师并非有意造假，只是在混乱中弄错身份，闹了大乌龙。

从某个时刻开始，这就成为了一个谁也救不了谁、谁也帮不了谁的局面。看起来零号病人只有一个，恶意传播者已没有别的技能，只要找到零号病人就能获得胜利，但为了做到这件事，我们不停地讨论、询问、怀疑，号召别人把怀疑对象赶到方舱。但事实证明，我们这么多人从头到尾就没有做出过一个正确的决定，而这些决定的代价是什么？在桌游中就只是输掉罢了。在现实生活中，我们得到的信息更少，能做的事情更少，但可能为此付出了难以承受的代价。



2022年5月24日，上海，疫情期间，一名妇女在封城期间的一条主要街道上骑自行车。摄：Aly Song/Reuters/达志影像

过于苦涩的共鸣

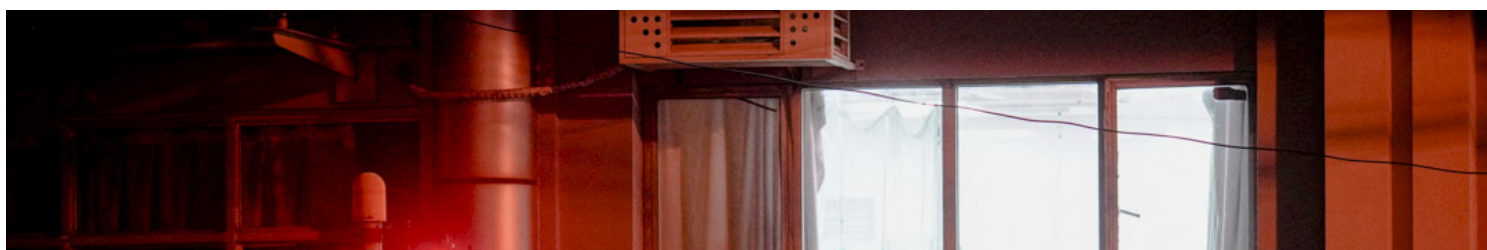
当游戏结束时，我不知该如何评价《清零》。它是个好玩的游戏，在经典架构上设计出一套叙事体系，并结合现实生活设计相应的技能，这让它具有相当好的可玩性，对于有过类似生活经验的人来说更容易产生共鸣。同时，它也试图讲述一个比游戏更大的故事，并在游戏里探讨社会议题，但这样的目标实在太过复杂沉重，难以处理——往往在产生共鸣的同时，也让人觉得苦涩万分。

最根本的问题可能来自游戏所设计的两个阵营。两个阵营本身没有问题——小区里的居民都是好人，那些感染者和传播者自然就是坏人，我并非不能理解这种设计，只是这些坏人曾经不也是小区里的人吗？在成为零号病人或是无症状感染者之前，他们可能就是小区里的普通居民，可能是保安或者志愿者，甚至是在工作中才染上新冠也说不定——他们也是受害者。但在游戏中，他们被设定为是故意要害人的。这些害人精仿佛生来携带病毒，就是为了破坏防疫大局而存在的，所以理应从这个小区消失。

从另一个角度来说，这种敌对阵营的设计正巧反映了一些比游戏更加残忍的现实：在很多时候，敌对的双方并不是人类和病毒，而是健康人类和另外一些不幸中招的患者。新冠对任何人而言都是一场无妄之灾，没有人愿意染上病毒，更没有人愿意成为病毒的传播者。然而，在高度紧绷的清零政策下，一个倒霉蛋一旦得了新冠，几乎意味着立刻失去对生活的掌控能力。一个确诊病例有可能累及整栋住宅楼、小区甚至全市。而一旦连累到别人，当事人的姓名、公司、家庭住址和行程轨迹很快就会被曝光，招来潮水般的舆论暴力。

这种针对受害者的暴力显然来自不够科学的政策和不够人性化的执行。但人们不能也不敢向政策制定者和执行者表达不满，将怒火全部转移到“不听话”的感染者身上，哪怕这些感染者完全符合各项防疫规定，只是不知道为何染上了病毒，人们也要用放大镜鉴定他们生活中的每一个细节，指出其中的一些行为是“非必要”的，另一些行为则是“不负责任”的，好像只要能够完全避免这些行为，病毒就不会再产生，不会再传播。

当人们在网络上讨论疫情时，我经常看到诸如“一颗老鼠屎坏了一锅粥”的说法——人们确信是确诊病例而非对待病例的政策毁掉了他们本来正常的生活。对阳性感染者的污名化在今年上海封控期间达到了高潮，人们为感染者和一些针对感染者的行为创造了具有侮辱性的简称。比如说，阳性感染者一开始被称作“小阳人”，后来又简化为“羊”和“ ”，且每个环节都有对应的新话：排查小区里的感染者叫“捉羊”，感染者被转运方舱叫“牵羊”，新检测出来的感染者叫“新羊”，以性别和年龄来区分，这些“羊”又可以分为“公羊”“母羊”“老羊”“小羊”……多么荒诞又多么正常，一场防治病毒的运动，最后变成了一群人对另一群人的猎巫。





2022年3月27日，上海疫情期间，人们在医院外的核酸检测站附近排队等待检测。摄：Aly Song/Reuters/达志影像

我记得，在疫情刚刚开始全球流行的时候，《瘟疫公司》因为和现实形成强烈映射，一跃成为非常受欢迎的游戏。这款十年前问世的作品突然登上了全球各大游戏排行榜的首位。当时有位朋友跟我说，《瘟疫公司》无论输赢都让人感到乐观，因为它的本质是“人类VS病毒”，所以无论如何都能获得一些乐趣——“赢了，说明玩家水平高，顺便感慨一番生命的脆弱和短暂；输了，说明人类已经有了一套成熟的疾病应对体系，即使面对真正的瘟疫也有获救的信心。”

从《瘟疫公司》玩家的角度来说，新冠病毒或许是一个不那么聪明的病毒。一开始它造成了相当惨烈的死亡，但随着疫情进入第三个年头，原始毒株几经变化，变成了传染性较强但危害性大大减弱的奥密克戎，它似乎已经在这场战争中输给了人类。但在世界上的一些地方，人类却迟迟没有宣布胜利，甚至在某种程度上将它变成了另外一场战争。

真正的敌人到底是谁？真正的敌人还是病毒吗？为我们带来漫长痛苦的，难道是那些为了生计出门工作、不小心被传染到的患者？难道是不够认真防范，竟然还想着跟朋友们一起在餐厅吃顿饭的我们？不是的。分明不是这样。但我们无力为他人和自己证明。所有问题归结于一个令人担忧的问题：这场疫情真的会过去吗，还是会化作另一种习以为常的制度暴力长久地存在下去？

如今，对于生活在这片土地上的许多人来说，最应当恐惧的不再是阳性感染者的存在，而是这个社会对待阳性感染者的方式，早晚有一天会拿来对待我们，哪怕我们没有做错什么事，哪怕我们也是个受害者。最应当恐惧的不再是病毒会给我们带来什么危害，而是清零的政策将会为我们社会留下怎样的政治遗产，而这份遗产将会对舆论环境和人性关系产生怎样的影响。

无论如何，《清零》确实用自己的方式为我们留下了一个“特殊时期”的缩影。出于种种非常现实的理由，我并不要求它来承担太过分的表达责任。能做到这样就已经非常不错了。在一个充满了正能量教育的社会，我感谢这款游戏为我们留下了不那么和谐的噪音——用一种轻巧的、游戏的、不那么严肃的方式。



2022年3月31日，上海为遏制COVID-19的传播而进行第二阶段封锁，一名饿了么快递工员将一个袋子递给封锁区屏障后的居民。
摄：Aly Song/Reuters/达志影像

用我的编辑的话说，如果有朝一日我们建造一座疫情博物馆，那么这套桌游就可以被摆放出来，作为一份游戏化的忠实记录，是无数抗疫叙事中较为真诚的一种。我清楚地知道，我从中感受到的苦涩并非来自它本身，而是它所指涉的那个巨大的幽灵——有朝一日，我们可能会战胜疫情，但我们什么时候才能战胜这个社会的真正瘟疫？

哦对，我是不是还没有说到结局？在我们那场游戏中，零号病人最后大获全胜，她装成快递员混在我们当中。她隐藏得实在太好，甚至全程几乎没有人怀疑过她……

“疫情再一次战胜了我们。” 游戏结束时，一位玩家唏嘘，大家都笑了起来。

这 一 切 忘 却 ， 终 究 在 于 这 片 土 地 上 的 一 切 大 事 ， 一 切 叩 天 。