

## 十月·香港·游戏——关于并不遥远世界的考古学

你以为是你在游戏中逃避现实，殊不知是现实在游戏中再次找到了你，那不如这次我们反客为主，在十月的香港拥抱游戏中的现实。



Sea of Solitude，今次遊戲活動參與者之一作者提供

特约撰稿人 杨静 | 2022-10-02

人对真实与虚幻总有一重执念，觉得两者之间有本质不同，于是痴迷于标定楚河汉界，再给两边的国度赋予不同功能。偶尔有人会混淆这两重天地，来往其间穿梭无碍，譬如人戏不分的程蝶衣或是扮演他的张国荣，譬如在香港街头涂鸦多年的九龙皇帝。但更多人为了理智生活下去，会把属于虚幻的物件与属于真实的物件摆摆好，谨防物件混乱及其可能引发的认知失调。

游戏，尤其是电子游戏，是目前虚幻世界中最流行的一种。社会主流论述中，游戏的虚幻性是引人上瘾的关键。游戏迷常常追忆游戏如何在沉闷压抑的生活中打开通往避难所的门，人们被刺激、被挑战、被抚慰、被治愈，一点点驱逐真实世界无处不在的压力；其实关于游戏的负面批判很多亦源于此——游戏仿佛赌博，让人沉溺迷境，在廉价短暂的成就感中忘记履行社会人的基本职责。



《荒野大镖客2》中以假乱真的摄影现实主义。游戏截图

多少年来，大家为这同一枚硬币的两面争执不休。但其实，电子游戏最成功的把戏，就是让人相信它只不过是一场游戏。的确，乍看上去，游戏是假的世界，它有自己的时空定律、物种环境。这个世界，或更准确的说，这些世界老实地待在手机电脑里，不打开就不存在，只是有时会无声无息勾你的魂儿。但如你稍有些游戏戏龄，也许会察觉事情没有那么简单，这些“虚构”的世界和你的“真实”人生有千丝万缕联系，只是被UI、UX、叙事、世界观、美术、玩法、配乐层层障眼法挡起来。

游戏之所以令人乐不思蜀，不仅在于它的虚假，更在于它的现实，甚至超现实。



这些年我在Game On 撰写和编辑的大量文章中，不少都是在做侦探工作，按图索骥，在现实世界中寻找游戏中另类世界的来源。有些探案，谜底就在谜面中，一目了然，比如《[黑色星期五](#)》游戏内外的伊朗革命；有些稍微用些春秋笔法，但也不难一看究竟，比如《[局外人](#)》中的广场和学生；有些则是在认识创作者之后，会发现很多蛛丝马迹，比如《[Fran Bow](#)》中关于精神疾病的再现；有些需要有心人不断深挖，才能略知一二，比如《[反恐精英](#)》创作者的越南难民家庭背景及其在美国的成长经历。一次次、一篇篇，我越来越看到“虚拟”中被忽略的“拟”字。游戏是虚构的，但虚构无法无中生有，它来源于对真实的种种模拟和借鉴，哪怕有时这些模拟和借鉴是无意识中完成的，譬如《[中国式家长](#)》中对社会达尔文规则的重现和[加固](#)。



《1979革命：黑色星期五》(1979 Revolution: Black Friday)。游戏截图

你以为你在游戏中逃避现实，殊不知是现实在游戏中再次找到了你。

同时，今天的我们处在一个与游戏共生的时代，所谓的虚构世界正在和我们的真实世界争分夺秒，瓜分我们的注意力与时间。我们的神经和肉身是早已实现的元宇宙传感器，带着我们在脚下世界与掌上空间之间吸收、体验，然后反馈、再生产。最近五年，我在游戏里穿梭，我玩游戏，也做游戏，写游戏，也展览游

戏，这样暧昧的距离，越来越让我觉得游戏根本不只是游戏，不只是虚构，它早就成为现实的砖瓦，在神经末梢挑逗我们。世界的细微末节通过游戏将自己转存在我们的脑海。游戏设计师与艺术家不过是这些奇怪细节的搬运工，在其物理载体消失之前，用程序语言帮助它们完成数字转生罢了。

这样的转世投胎也不新鲜，香港作家董启章几年前出版过一套很有趣的故事集“V城系列”，里面有四本好看的小册子：《地图集》、《梦华录》、《繁胜录》和《博物志》。每本都载有几十篇篇幅不长的散文、故事，记录或虚构了V城（香港）回归前后的样貌。里面有很多短暂存在于这个城市的故事，如今大多烟消云散了，但心底的V城印记被作家化为铅字，流传下来。四本书里，我最喜欢的是《地图集》，董启章写香港的地名、街名、植物与地标，在史实基础上编撰过去、现在和未来。这V城亦真亦幻，像是一棵历史树上蔓延出的很多可能，每条枝蔓都是其他枝蔓的互文。V城不是官定历史教科书附录里笔直繁琐的时间线，而是无数信史、野史（被烧了的与尚未写的）和传说的叠加。视觉上我想象它是现代派的画，近看是密密麻麻的斑点，太细碎，近乎无意义，但稍微添点距离，一整个时光就铺面袭来，把我们卷进去。或是立体派的作品，所有造型平铺一起就显得奇怪，但加点动态想像，车水马龙，似水流年，都活了。

# 董啟章 地圖集

楊智恆—繪





# The Atlas

V 城系列 1

Archaeology of  
an Imaginary City

這不是一本地圖  
它是90年代以來重要的城市論述  
它讓我們認識一座城市的身世

「香港」不是借來的地方  
不是借來的時間

它存在於地圖上，活在人內心的圖冊上  
可以寫出來，畫出來，用文字，用圖像

香港知名作家 董啟章 + 畫家 楊智恆  
跨界跨域首度合作 !!

林燦德的城市，像一座「鋼鐵蝴蝶」

四西乘坐「飛龍」，到「我城」去「看房子」

如果在冬夜，卡爾維諾這位旅人

穿梭於「看不見的城市」

住班雅明的筆下，「漫遊者」波特萊爾

在城市風物中流連忘返。

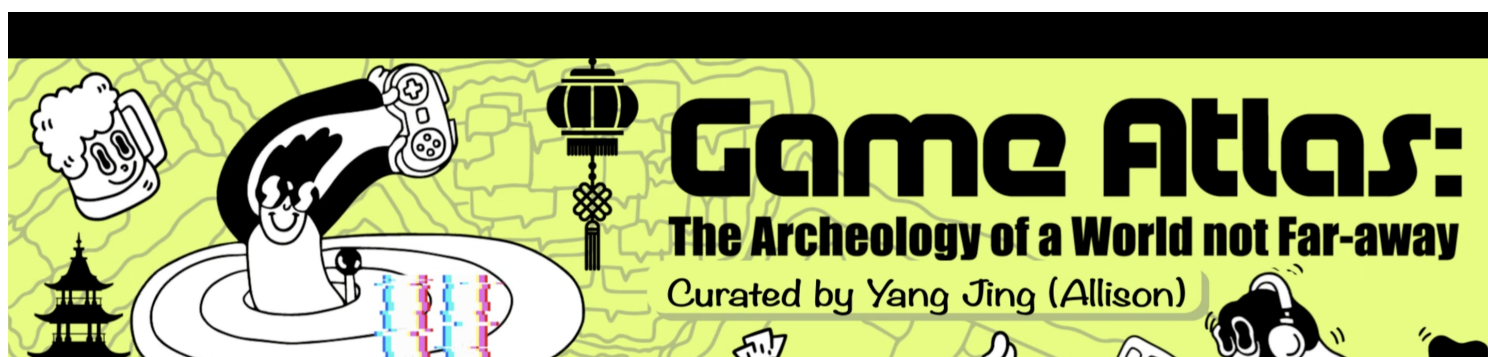
種種城市想像

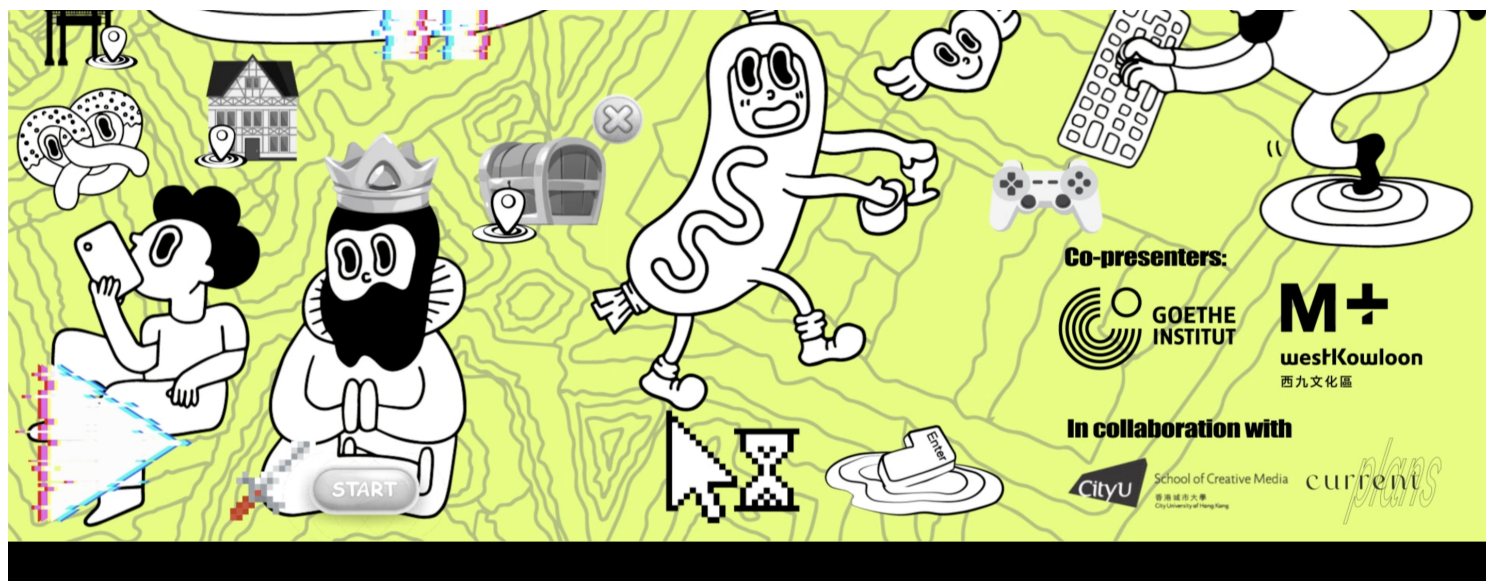
都在董啟章的《地圖集》裡找到線索。

董啟章《地圖集》封面。网络截图

《地圖集》的英文名叫“The Atlas: Archeology of an Imaginary City”。自从知道这个译名，我就念念不忘，不由想到这些年爱不释手的游戏，不也是一卷又一卷的地图集，记载着存在于现实与想象之间的所谓虚拟世界吗？那些最好的游戏，就是各种半真不假细节叠加出的灵光，比如《荒野大镖客2》让人心旷神怡的策马扬鞭，逍遥法外，雪中的印第安部落，沼泽中的鳄鱼和它代表的刺激与危险——美国牛仔不惜一切代价守护的自由。其实那些最让批评家诟病的游戏，也在某种程度上捕捉了现实社会中的不堪或不体面，比如恋爱向游戏里对男男女女的物化、性化，霸道总裁或性感美女，不断充值可以购买的皮肤、墙纸、房间、家具，不正是消费社会的娃娃屋版本吗？

于是，再自然不过的，今年我和香港歌德学院一起筹备这个十月的大型游戏活动时，我马上将主题定为“游戏地图集”，选择并邀请那些将某一时、某一地、某一世代做进游戏里的设计师与艺术家，请他们来香港，和我们一起做游戏，一起聊聊如何在这个世界里做游戏，又如何把这个世界（或另一个世界）做到游戏里去。而活动的名字，就叫 Game Atlas: Archeology of a World not Faraway（游戏地图，关于并不遥远世界的考古学）——我把董啟章的“想像”改作“并不遥远的”，想淡化游戏的幻象层面，更关注它和我们那被遮掩的亲近距离。



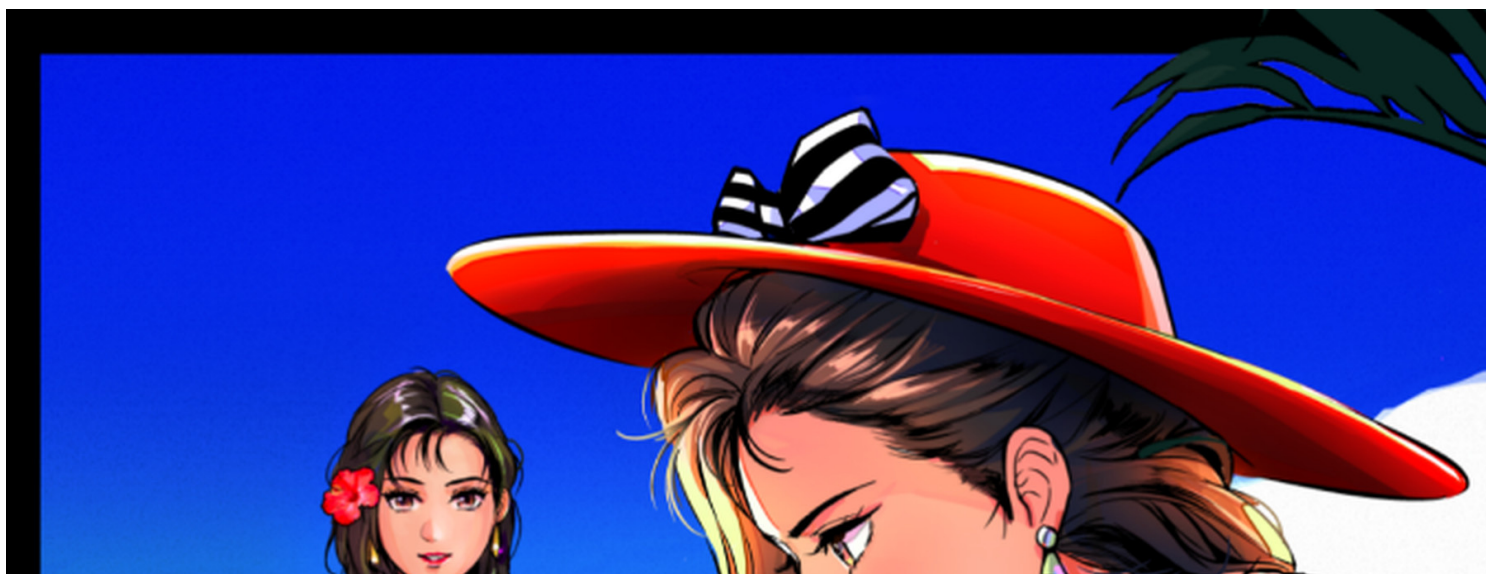


Game Atlas: Archeology of a World not Faraway 香港歌德学院

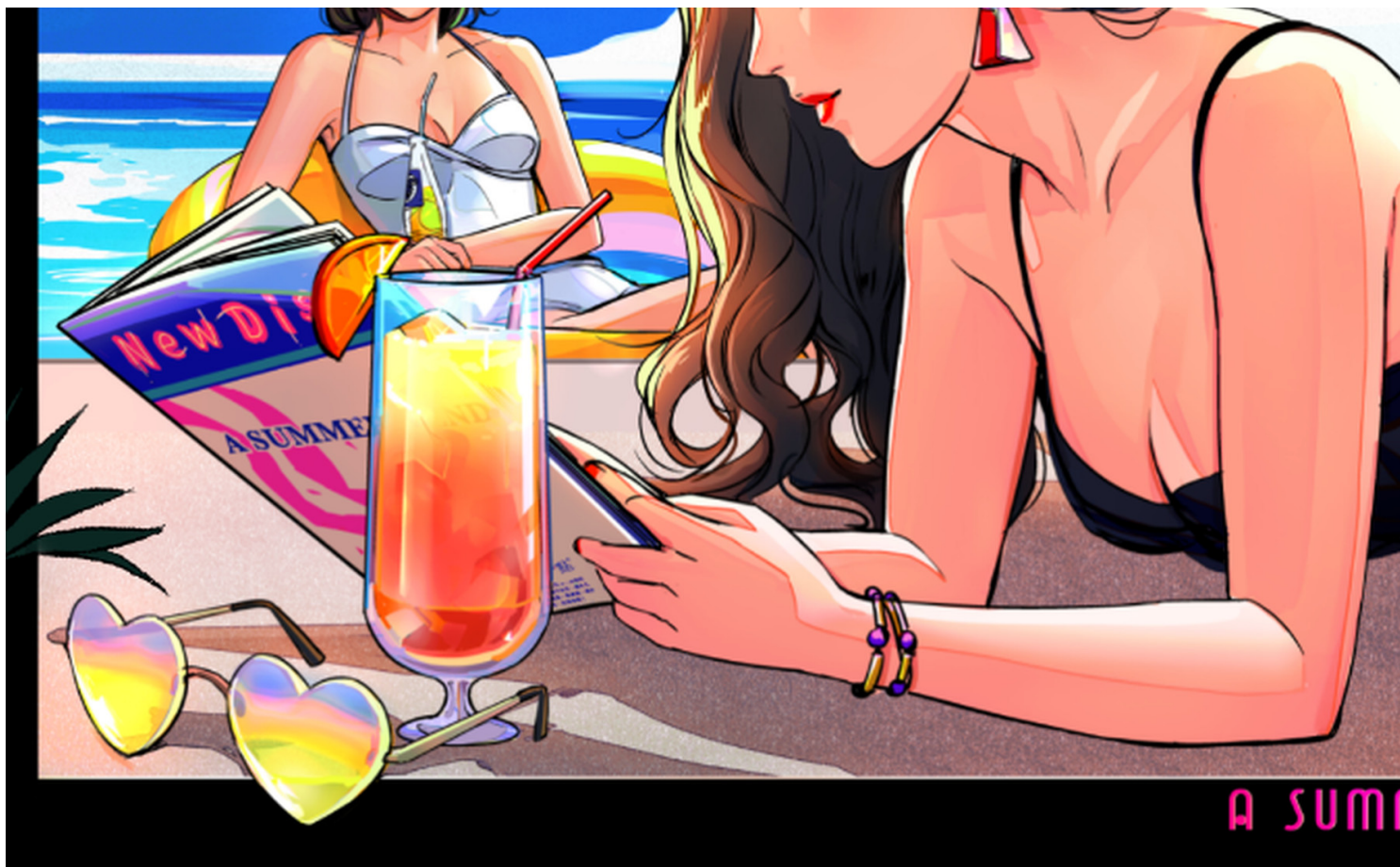
这将是一个为期一周的大型活动，从10月24日周一到10月27日周四，我邀请了二十多位来自香港、大陆、台湾、韩国、德国、加拿大等等地方的设计师与艺术家，在深水埗的独立艺术空间 [Current Plans](#) 相见。每天都会有四五个游戏的设计者带著自己的游戏，分享游戏设计理念和过程，也会有工作坊和交流会，与到场或线上的朋友一起玩与脑暴。到了周五和周六，这个活动的联合主办者M+美术馆也会加入——周五晚上，我们会在美术馆做一个 Play Party，请游戏设计师和美术馆参观者一起玩游戏；周六早上，我们则会在美术馆举办一个世界观设计工作坊，在两个小时内重新想像和设计一个虚构的香港。

这次活动，我根据主题邀请的二十多位设计师，都是他们所处社会的观察者与创作者，他们创作的游戏是一个个迷你世界，在那里你也许会看到很多似曾相识的东西，甚至是世界上的另一个你。篇幅有限，我在这里就介绍其中的三个作品吧。

### 《夏日的一天，香港，1986》







《夏日的一天，香港，1986》游戏截图

八十年代的香港，《中英联合声明》签署未久，马照跑，舞照跳。流行文化极度绚烂。两个女生 Michelle 与 Sam 情愫暗生，一个矜持，一个直率，在LGBT尚属禁忌的彼时，相互靠近。这款游戏的设计师都是生活在温哥华的亚裔女孩，两人目前为止还没来过香港。她们通过八十年代的漫画、杂志、流行音乐和电影，重新构建起一个董启章《地图集》似的V城。很巧妙的梳理了一段香港女性欲望的历史。

### 《我的祖母88》





《我的祖母88》游戏截图

这是来自德国莱比锡的一个叙事游戏。莱比锡是前东德重要城市，两德统一后，这里也是经济较为发达的地区，但仍然面临很多社会问题，比如新纳粹的复兴。由于沉重的近代历史，德国家庭内部的沟通往往吃力而曲折。很多家庭都有避而不谈某些话题或历史时期的习惯，以防年轻世代发现长辈们有参与过纳粹或是秘密警察类的组织。《我的祖母88》中，玩家扮演一个年轻的中学生，需要拜访自己88岁的祖母，完成关于家族史的历史课作业。但是祖母并不愿意回忆往昔，玩家需要认真解密，钻进祖母的内心空间，回到几十年被战争、凭困和军国主义狂热的德国乡间，重新认识自己的祖母以及整个家族。88也是一语双关，在当下的德国这个数字是“希特勒万岁”（Heil Hitler）的象征符号。

### 《完美的一天》



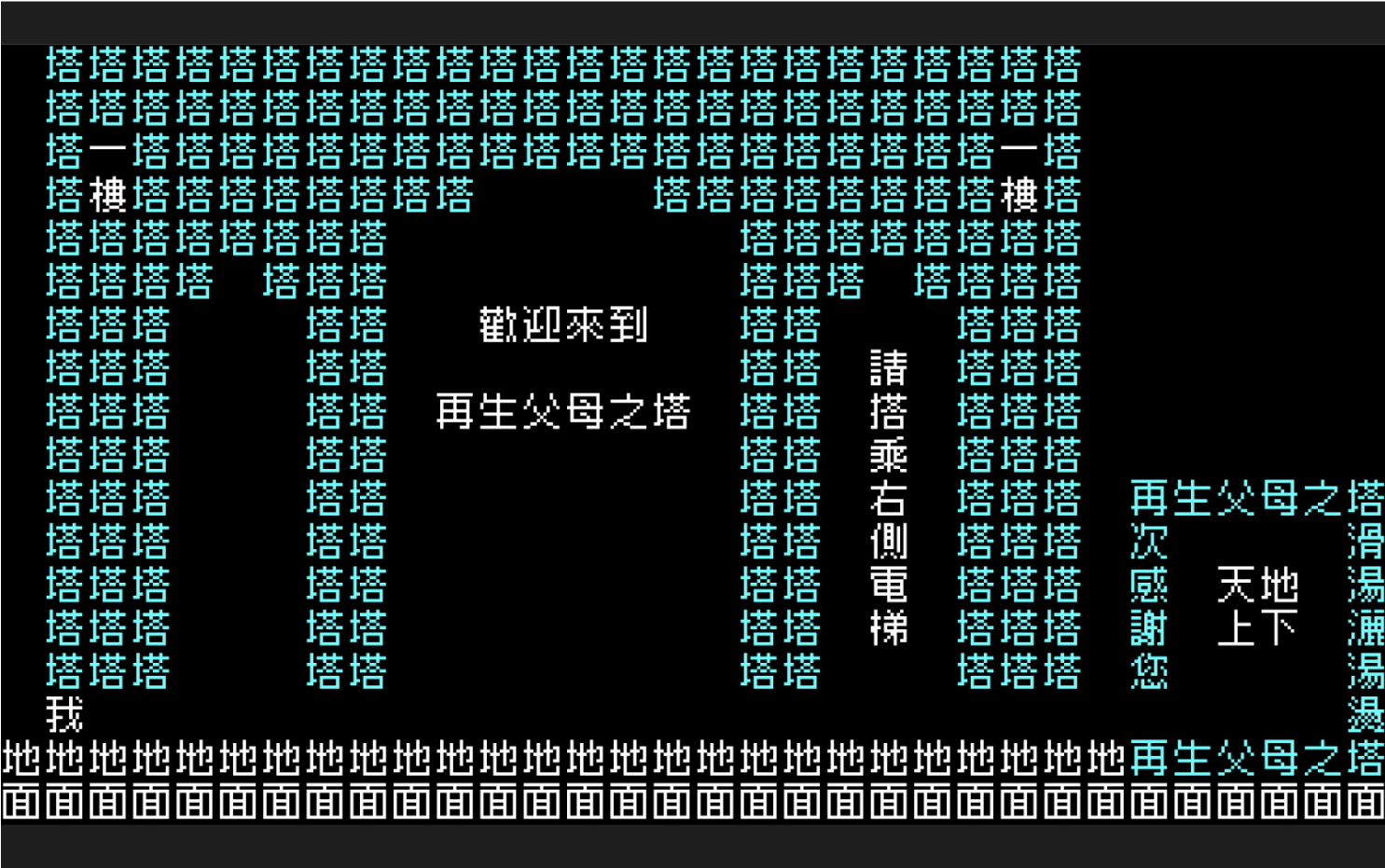
《完美的一天》游戏截图

1999年12月31日，上个世纪的最后一天，小学生陈亮需要鼓足勇气，给心仪的同学一个礼物。如果这一



天的时间过去，礼物还没有送出，陈亮就要重新来过，不断在新旧之交的日子行走在一个转型中的中国小城里。陈亮的世界位于九十年代末中国大陆市场经济转型期，那里有破败的工厂和破败的家庭，也有痴迷于修炼气功的老人和寻找UFO的年轻人。来自上海的《完美的一天》像90年代数据库一样，搜集摹写了大量那个年代的信息，从小朋友的玩具到不同阶层家庭的装潢，从初代互联网的遗迹到外出务工的小广告。但游戏不只是要做怀旧奇观，而是通过叙事和玩法带今天的玩家去体验转型期的各种结束与重新开始，回到浓缩了一整个阵痛期的那一天。

这样的叙事游戏外，我也邀请了一些更下功夫在玩法设计上的游戏，比如德国游戏设计师Jennifer Schneidereit 的 Tengami 和 Astrologaster，是结合了日本立体书的解密游戏；台湾游戏工作室 Team9 的《文字游戏》，则是活化了汉字的构字、构词、句法、语法，并且反套路了常见的游戏叙事，将玩法、画面、故事三剑合一的黑马作品。这些游戏都是这几年游戏奖的常客，选择它们是想看看游戏如何将我们当代生活中视为寻常甚至是旧物的物质，化作神奇又好玩的“新”体验。



《文字游戏》游戏截图

同时，我邀请了几位艺术家和学者。其中，印度学者 Souvik Mukherjee 是当代游戏研究中很有份量的一位研究者，他专精于研究后殖民文化和游戏设计开发；澳大利亚学者 Peter Nelson 本身也是游戏艺术家，他之前曾经编辑“CS:GO”的地图，将二战时日本与英国交火的九龙半岛地下堡垒编入游戏；香港艺术家 Vvzela，则一直在做她的《机密档案》系列（Confidential Records），用动画、互动装置构造一个未来

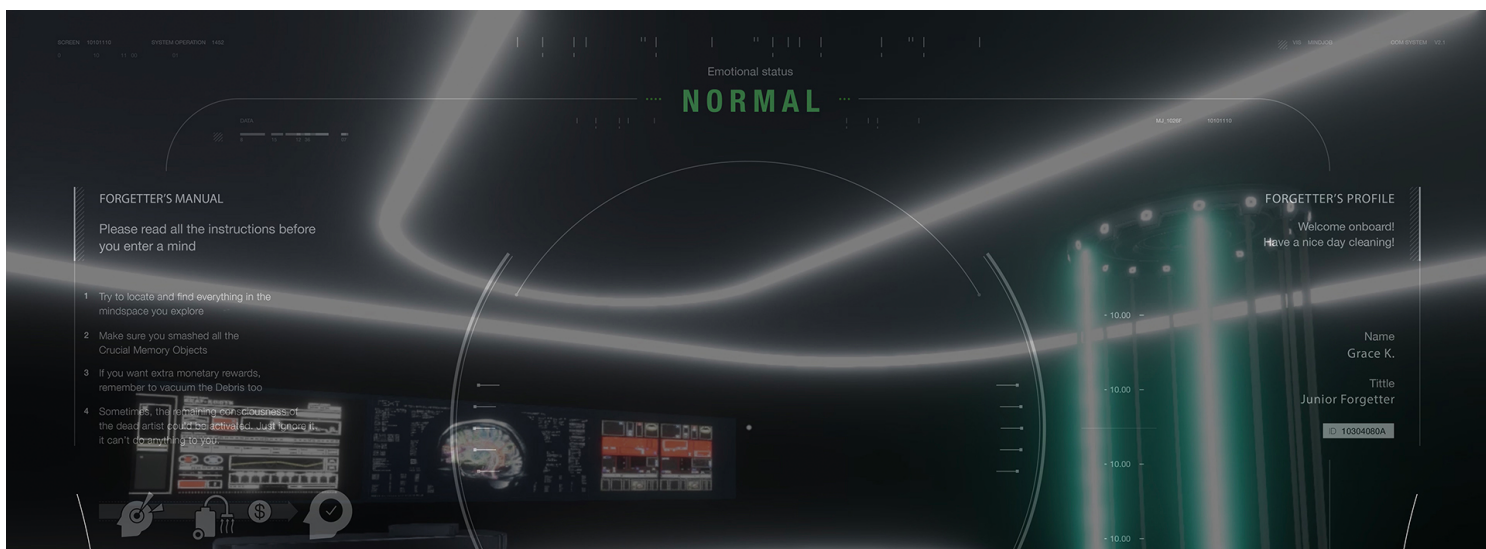


的九龙地下城寨；深圳艺术家崔英婷，则在深圳一个工业区驻留了期间，做了一次实景解密冒险——整个工业区都是她和当地局面的冒险地图。

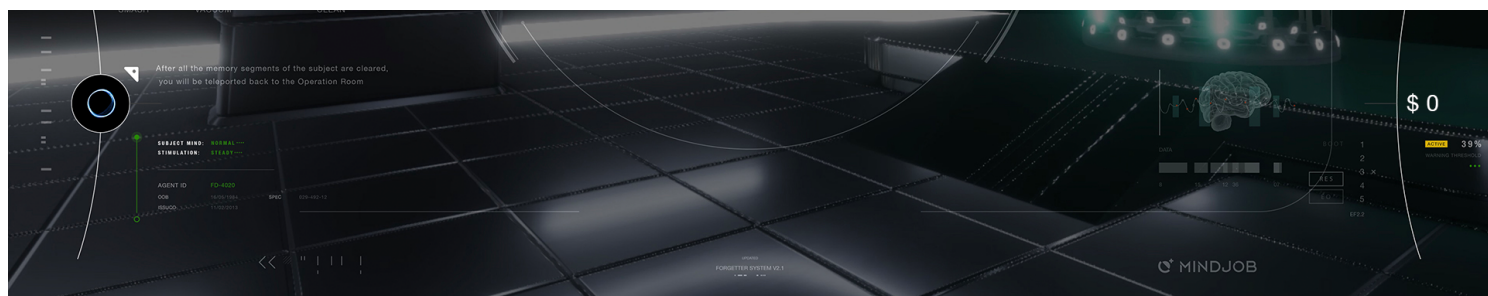


Vvzela，《机密录：重写》作者提供

在M+美术馆的游戏之夜，我们会有《文字游戏》和《完美的一天》的游戏主创来现场和大家一起打他们的游戏。同时加入这个开发者阵营的是我和我的搭档关子维，我们去年完成的艺术打砸抢游戏《遗忘工程师》也终于要在香港美术馆的大屏幕上和大家见面啦。而周六的世界观建设工作坊中，则会有香港本地很有名的唱作游戏人黄靖和舞蹈艺术家谭之卓来和我一起做Game Master。







《遗忘工程师》作者提供

熟悉Game On的朋友也许会对上面一些名字眼熟，的确，我在过去几年里曾经邀请过其中一些创作者为我们写字，或是访问过他们及他们的团队。所以，某个程度上，这个活动亦是我们一起冒险的其中一个关卡。如果你是 Game On 的常客，欢迎你来现场相认，作为它的主编和撰稿人，我很想谢谢你们长久以来的支持。详细的活动，请看[歌德学院](#)和[M+美术馆](#)的官方页面（如果有404网页，就是网页还在制作中，请等等）。

Game On 的第一篇文章发表于2016年的四月，那时我刚去德国读艺术史的博士。游戏是郁闷时间堕落或自救的避难所，打得愈多，愈不想写论文。倒不是厌学，只是愈来愈觉得游戏本身就是艺术，与其同时开两个任务，自顾不暇，不如集中全力做游戏。那时其实我还是端的国际组编辑，斟酌了很久，我辞去了国际组的工作，专心打游戏、研究游戏。再后来更加沉迷游戏世界，认识了不少游戏研究者、艺术家和设计师，干脆连博士也辞了，开始做游戏艺术展览、游戏设计展览，最后还机缘巧合自己设计出了能得奖的游戏。本来是避难所的电子游戏，到头来让我和世界产生了真正的连接，一发不可收拾。

本来今天这篇文章是想要写写十月的活动，但我一向不擅长推销自己的作品（介绍别人可是老本行），写著写著发现原来这个游戏盛会（容许我这样激动一下）原来早有前传，不少人、不少游戏早就在这个栏目出现过，只是我的角色不是策展人是编辑。我的头几份工作都和编辑有关，虽然都说新闻与出版是夕阳产业，我也不似端很多很前线全人冲得那么尽、更有底气说自己是个好记者，但我很感恩一开始就选错行。在我看来，编辑、策展、写作、组织活动乃至设计游戏都是一件事：搜集散落在这个世界各处有趣的人与故事，在字里行间、程序代码中、美术馆的白盒子里，把它们组成一个好玩的世界，等著朋友和有缘的陌生人前来。

不知道你有没有玩过光荣的《大航海时代四》，在那个模拟经营游戏里，我知道聪明的玩法是一个洲一个洲那样扎扎实实地贸易、交战，然后垄断。但每年我重新打，都会忍不住一有钱就买艘大船跑遍整个世界，把那些身怀绝技的NPC全部请上船。后来我发现，我是在以同样的玩法过自己的人生。整个世界就是我的游戏地图，患有注意力匮乏症的我终于接受自己无法专注做一件事情的局限性，一路跑，一路写，一路结识这世界上好玩的人，把他们写在文字里，做到游戏中。这样的生活不靠谱但自由，可疫情让它的难度无限增高。虽然这两年，我还是用超过两个多月的隔离监，换来去好几个地方办游戏展览、参加游戏展会的机会，但别人的地方去多了，也会想著能在自己的城市见到这些内容。虽然我是单机游戏玩家，但从

小我就强迫症似的喜欢把自己爱的游戏介绍给别人甚至送给别人玩，于是就有了十月的活动。

其实Game On 一直以来也承载了这样的个人分享印记，它既是我游戏探索的出发点，也是纪录探险所得、邀请探险伙伴前来分享的据点。这也是为什么，这个栏目从一开始的文化评论，扩充到很多关于开发者、游戏产业、游戏文化的访问观察，甚至还有一些创作者前来写剧本、写小说。游戏的世界真的很大，作为这个世界的建设者和使用者之一，我无意美化它的任何内涵与外延，只是在每一个有机会言说的时候重复，这世界和任何世界一样，是由具体的人构造而成，它无时无刻不在塑造此间的你我，那么不如在我们尚有机会的时候，把它建设得更像是我们愿意驻足停留的地方吧。



《大航海时代4》游戏截图