

## 可能性的藝術：時間，政治與虛擬世界

我們可以通過遊戲想象出無數個可能的世界，但如果我們這些想象放在現實的背景中，它們就會帶上不同的意味。



《烏木蘭紀》遊戲截圖

我很擔心努爾——最後一次收到她的消息時，她和一位難民同伴、一個意大利女人一起搭了別人的順風車。已經過去幾個小時了，我還沒有收到她的新消息。

我得承認，這樣關心一個實際上並不存在的人，是有那麼點奇怪。

努爾是《[埋葬我，我的愛](#)》（[Bury Me, My Love](#)）的女主角。她是敘利亞人，正從敘利亞西部的城市霍姆斯出發，前往歐洲尋求庇護。玩家扮演努爾的丈夫馬吉德，他留在家鄉照顧家人。同時，玩家也要特別控制馬吉德的智能手機，因為夫妻二人要通過手機在努爾危險的旅途中保持聯繫。

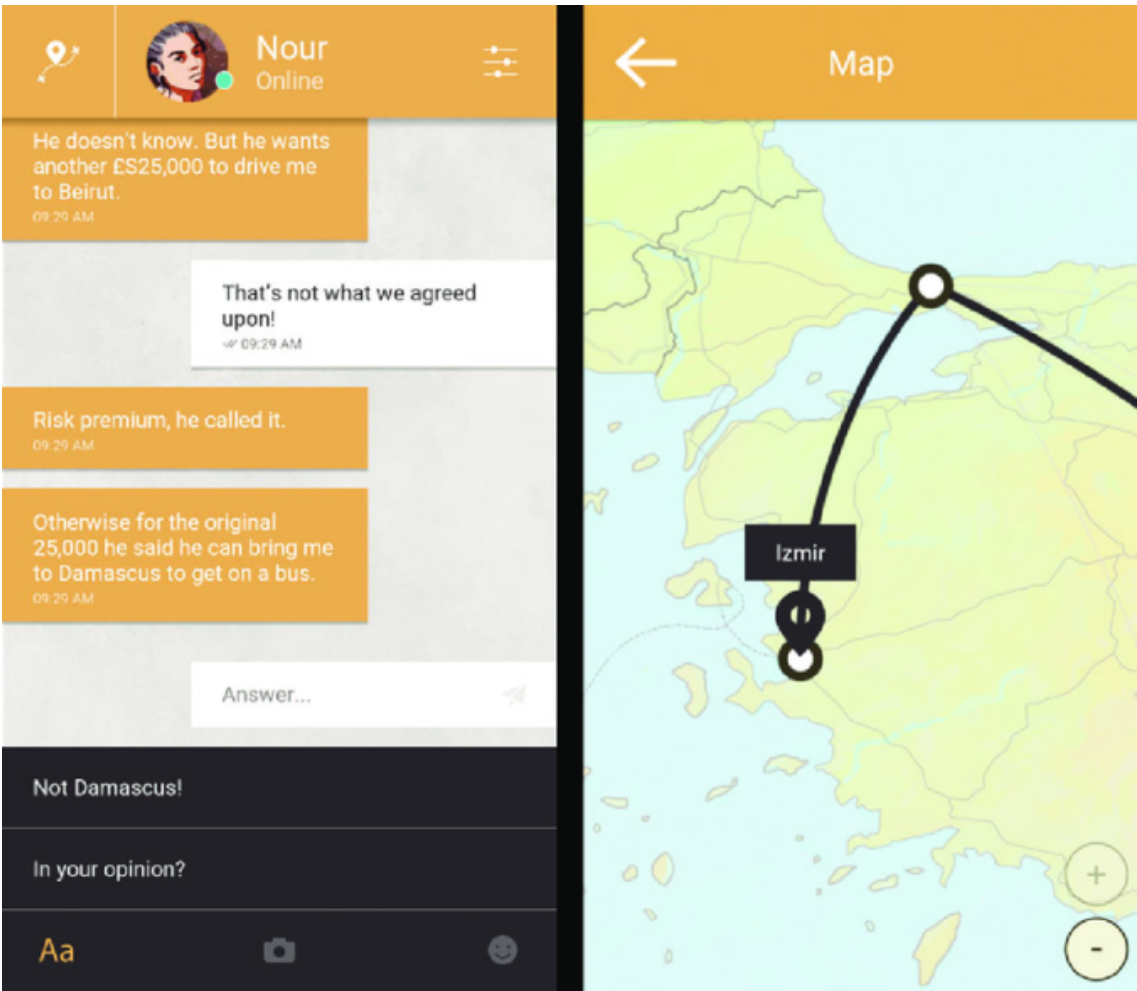


《埋葬我，我的愛》預告片

現實世界中的難民危機並不是電子遊戲中常見的主題。僅有的一些也會被加入科幻或奇幻的元素——失去的家園、遙遠的故鄉和被毀滅的星球是遊戲背景故事中常見的設定。遊戲開發者有時還會刻意強調，他們對危機的描繪絕不是在影射現實世界中的任何事件。比如，[熱門第一人稱射擊遊戲《戰地》系列有一款](#)的背景就是在2042年，「第二次大蕭條」之後，因氣候變化和國家崩潰而流離失所的「無國者」們爭奪稀缺的生存資源。然而，遊戲製作人Daniel Berlin堅稱，這一設定只是為了在遊戲中摻入末世景觀，絕無任何社會評論的意圖：「《戰地2042》對我們來說僅僅是一款多人遊戲罷了」。

《埋葬我，我的愛》與眾不同的另一個原因是它的現實時間模式（Real Time Mode, 下文簡稱RTM）。RTM結合了手機遊戲的設計技巧，虛構出了智能手機的操作界面。努爾的遊戲內消息會實時出現在玩家日常的數字碎片時間中。遊戲由典型的私信、自拍、網頁鏈接以及其他當代社交媒體和通訊軟件的經典元素組成。努爾的角色設定在這裏尤為重要——她會根據遊戲追蹤的多個變量（這些變量並不會向玩家公開）對馬吉德的消息做出不同的回應。玩家可以選擇的回覆方式也多種多樣，比如建議、哄騙或坦白。

努爾沒辦法用手機的時候——比如趕路的時候，或者是手機沒電找充電站的時候，聊天框會變得無法響應，提示「努爾正忙」。玩家必須在真實世界中等上幾個小時才能知道事情的進展。在玩家日常生活中的任何時刻，努爾的新消息都可能突然到來。而如果選擇「快速模式」，《埋葬我，我的愛》就成了個截然不同的遊戲。這時候，無論遊戲世界中努爾的狀況如何，故事進展都不會有任何延遲。遊戲也不再使用智能手機的通知界面，整體效果變得更像傳統意義上的遊戲，互動體驗也更像一種遊戲玩法：有多個劇情分支的敘事類遊戲。我們玩過好些個類似的東西。



《埋葬我，我的愛》遊戲截圖。

電子遊戲與敘事之間的關係一直是學界反覆討論的主題。有些學者試圖在傳統的線性媒介（比如小說、電影或電視）和電子遊戲的多線性結構之間劃出明確界限。另一些學者將遊戲性和文學性聯繫在一起，指出電子遊戲中存在着許多文學的修辭手法。

但玩和講故事並不是零和博弈。許多遊戲有着精彩的敘事設計，僱傭專業作家和敘事設計師，美術和音樂部門打造了引人入勝的虛擬角色和世界。用遊戲的故事片段拼湊在一起的合集在YouTube 可以獲得數百萬次播放——即使沒有遊戲玩法系統的吸引力，人們依然想知道故事的結局。關於遊戲角色和世界觀的同人小說和維基資料也層出不窮。有些遊戲甚至會因為其與玩法系統無關的表達或虛構內容而被應用商店封殺。

太過強調電子遊戲與眾不同的非線性特質，往往會簡化人與所謂「線性」媒介（小說、電視）的互動方式，以及這些媒介能夠在多麼不同的場景中被使用。例如，書本在不同的儀式場景中功能也不同，文本往往是以非線性的方式被訪問的（比如按照禮拜儀式的日期進行），或者在占卜中使用（如《巨人傳》中提到的荷馬和維吉爾的占卜法）。

學者們反對遊戲敘事的觀點必須在某些遊戲類型的特定設計背景下來理解。例如，那些經典的FPS遊戲（如《毀滅戰士》，Doom），當時的技術限制使得3D虛擬空間不得不空空如也，除了與猛男主角和敵人之間的一丁點射擊互動外，幾乎沒有其他內容。即使開發者試圖在地圖中加入一堆物體填補空虛，也不可能實現完整的敘事效果。

但，我們不應該輕易地將電子遊戲等同於3D世界。《埋葬我，我的愛》就顯然是在講述一個特定的故事。在它的現實時間模式中，難民之旅的顛沛流離得到了有力的呈現。《埋葬我，我的愛》將故事與遊玩的力量結合了起來：遊戲中的消息通知和社交媒體更新既是遊戲界面中的元素，也同時是兩個虛構角色之間的書信往來。

《埋葬我，我的愛》的開發者Florent Maurin形容這款遊戲是「受現實啟發」的，靈感來源於[《世界報》（Le Monde）記者Lucie Soullier的一篇真實報道](#)，報道以交互形式，還原了敘利亞女孩Dana前往德國尋求庇護時的線上通訊過程。

兩個主要角色——努爾和馬吉德——是虛構出來的。他們並不存在——或者說，他們是集體地存在着的。他們代表了無數的男人、女人和孩子：Dana、她的母親、她的姐夫，還有成千上萬正逃離（或是看着他們的親人逃離）自己的祖國的人。他們懷抱着希望，想要在歐洲找到更好的生活。——《埋葬我，我的愛》）

馬吉德和努爾都不是現實中的人物，而是眾多真實故事的集合，反映逃亡者的經歷。正是這種虛構敘事與遊戲系統的同步整合，造就了《埋葬我，我的愛》對難民危機的深入呈現。

上學期，我問遊戲設計課上的學生一個問題：如果你們在2019年設計一個關於瘟疫大流行的模擬類遊戲，你們會如何在遊戲中呈現像英國和美國這樣的經濟、科技強國？大多數學生承認，他們為這些國家設計出來的制度性優勢很可能會有悖於現實——這些國家在死亡人數上一度居於世界前列。

著名的桌遊[《瘟疫危機》（Pandemic）](#)讓玩家處理失控的疾病。玩家可以扮演不同的角色：調度員、醫生、科學家、研究員、運營專家、應急規劃師或是隔離專家。這些角色都是技術專家，暗示應對流行病的關鍵在於有效部署現有的技術和科學資源。然而，遊戲忽略了當代「信息流行病」的主要特徵，例如通過社交媒體平台傳播的虛假信息——其中包括國家領導人自己發出的虛假信息，忽略了資源分配不均導致邊緣人群在疫情中受到的影響程度。《瘟疫危機》將病毒視為生物學現象，於是玩家只能以技術的方式處理它，而現實中的疫情不僅僅是生物學上的，還是文化、經濟和政治上的。



桌遊《瘟疫危機》（Pandemic）



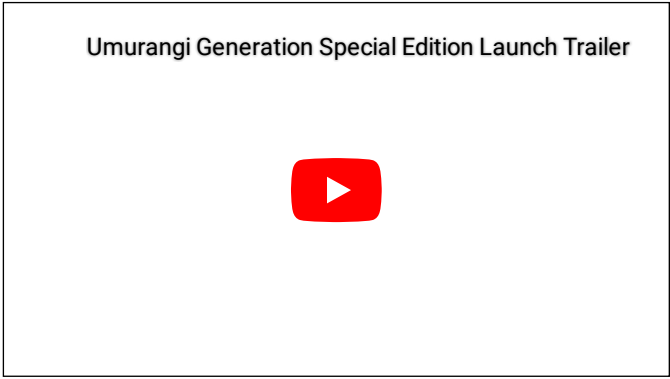
以氣候變化為主題的遊戲是另一個很好的案例，幫助我們理解偏重玩法系統的遊戲如何解決敘事問題。[《文明VI：風雲變幻》（Civilisation VI: Gathering Storm）](#)就試圖回應現實中的氣候變化。《文明》系列遊戲的主題是讓玩家領導一個文明的發展——從史前時代演變到現代。玩家決定如何分配資源、研究技術、擴展城市，並與其他文明發展外交關係或開戰。這類遊戲為玩家提供了一個廣闊的歷時性（diachronic）空間去探索數千年的歷史，複雜的遊戲系統追蹤大量的變量。而資料片《風雲變幻》為遊戲添加了「未來時代」，讓玩家應對氣候變化。

雖然《風雲變幻》確實增加了氣候變化的視角，但它對氣候危機的管理性視角是非常技術官僚主義的，玩家需要去開發「碳儲存」（carbon sequestration）以及其他假想出來的技術來修復氣候。遊戲通過一系列複雜的遊戲系統計算來呈現氣候變化，但就像《瘟疫危機》對傳染病的處理一樣，《風雲變幻》給玩家提供的可能性仍然極其有限的。儘管《風雲變幻》提供了歷史中的所有歷時性可能性，氣候變化卻揭示了一個奇怪的人造共時性層面：無論人類的過去如何千變萬化，未來的世界都會是一個技術官僚的世界。遊戲並沒有表現技術和工業本身如何加劇了氣候危機，也沒有衡量像巨型跨國公司那樣強大的「文明」如何影響我們的環境。



《文明VI：風雲變幻》氣候界面

如果將《文明VI：風雲變幻》的系統化處理方法與敘事導向的遊戲[《烏木蘭紀》（Umurangi Generation）](#)中對氣候變化的強大想象力進行對比。《烏木蘭紀》是澳洲毛利開發者Naphtali Faulkner創作的，遊戲設定在末日後的陶朗加市（Tauranga）。這座城市的景象十分壓抑，年輕人通過街頭文化與壓迫民衆的國家對抗。玩家扮演為《陶朗加快報》記錄照片素材的攝影記者，使用單反相機在各個關卡中拍攝的照片，隨後通過照片獲得資金來購買更好的設備。這是一個非常典型的「核心玩法循環」，但隨著遊戲的進行，事情開始變得越來越不同尋常。



[《烏木蘭紀》預告片。](#)

「烏木蘭紀」在毛利語中的意思是「紅色天空」，Faulkner將這款遊戲與2020年澳洲政府對山火的反應聯繫起來。隨着遊戲的進展，城市環境中的線索逐漸揭示了國家對民衆的鎮壓行動背後的原因。

《烏木蘭紀》的敘事與關卡設計中的共時性拒絕對解決氣候危機抱有任何幻想——指望資本主義找到氣候危機的解決方案本來就是一個離譜的想法。儘管《烏木蘭紀》充滿了離奇的虛構元素，它仍然是更尖銳的生態批評文本。《烏木蘭紀》並不是第一個給予玩家相機而非槍支來顛覆FPS遊戲的作品。玩家拍攝照片時，可以使用一整套圖像處理工具，調整圖像的質量，並且實時為照片添加濾鏡。然而，最終照片並沒有保存在數字介質中，而是儲存在膠片上。數字圖像的可變性和可逆性被綁定在膠片這一不可再生的、有限的資源上。在最後的關卡，玩家必須在紅色的天空下拍下世界末日的最後一張照片。與玩家相伴的是已經滅絕的鸛鴦，而玩家的腳下則是泥蟹：這是代表了已經逝去的生命和將會在末日之後繼續存活的生命。



《烏木蘭紀》》遊戲截圖。

儘管我們可以通過遊戲想象出無數個可能的世界，但這些世界一旦被置入現實的背景，就會帶上不同的意味。《烏木蘭紀》的主題——原住民的主權、國家暴力以及對數字文化的批判——這些特定的政治關切與鬥爭在遊戲系統容許的可能性空間中經常被忽略。

但《烏木蘭紀》和本文列舉的其他敘事遊戲卻啟發我們：對於遊戲來說，真正成為「可能性的藝術」意味着什麼？

本刊載內容版權為端傳媒或相關單位所有，未經[端傳媒編輯部](#)授權，請勿轉載或複製，否則即為侵權。