

《沉沒意志》：（無法）顛覆一個「榨腦」社會

如何顛覆這個世界：暗殺一個總裁夠嗎？炸掉一個工廠夠嗎？毀滅一種技術夠嗎？



一種不犧牲日常生活的政治是否可能

「最近我注意到一件事。獲得自由的時間越長，我們的自主意識也越發增長。從只會聽命、什麼都不在乎的傀儡，逐漸產生自我追求。雖然每個人追求的東西不太一樣，但終歸大家都想在這偷來的時間中造成一些影響，隨身邊的人、對這個世界……就像是一種證明，證明我們曾經存在過。」--陳木海

遊戲主線開始，我就意識到，《沉沒意志》不會是一款關於英雄主義、關於底層人民擊碎罪惡世界的好萊塢故事。遊戲的主人公，你操控的角色「戴士傑」對日常生活有一種過於健康的眷戀：你從睡夢中醒來，閱讀女友程芳留下的字條、關掉睡前打到一半的遊戲、閱讀零食盒的包裝說明，你清楚感覺到生活不是一件可以被狠心丟棄的東西。即使你只是短暫地與戴士傑一同活在這個反烏托邦世界中，你也能感受那些漂浮在台北街道中無處不在的焦慮、那些每日新聞中播報的壓迫，還有身邊的人們所遭遇的不公，被便利店與街邊小攤的燈光吸引，扭過頭傾聽過路人關於扭蛋機和奶茶口味的對話。

在這個極盛資本主義的世界中，被稱爲「榨腦」的人腦算力技術已經不是什麼秘密：社會在人工智能的壓迫下產生出貧民窟和巨量的底層失業者，後者爲了維持生活，走入算力工廠，租借自己的大腦給種種智能科技提供算力，而用一年中幾個月的時間為這臺巨大的城市機器提供原料。政府是站在企業那一邊的：沒有這些罪惡的產業，就沒有生產力和GDP，沒有對公民的治理與監視，沒有所謂的國家。



故事逐漸展開，你被捲入更黑暗的現實之中：企業正在將克隆人技術投入使用。他們克隆出無數個只有大腦和生存必須器官的畸形人體來取代「高昂」的人腦算力。這些生命體僅僅具有公司其植入的基本意識，無時無刻不處於巨大的痛苦之中。在這些殘酷發電機的另一邊，電纜連接的是醫院急症室裏的呼吸機、城市中的交通信號燈和整個社會的基礎設施。

你扮演的戴士傑是一名待業的退伍士兵，一個只想過好自己小小生活的普通人。程芳是他在這個世界上的錨點，兩人彼此相愛。士傑從未想過參與政治，只是為了保護這位在科技巨頭「萬象」工作的AI總工程師女友，被迫摻和進了企業內部的勾心鬥角中。程芳不一樣——在許多意義上，她是個優秀得多的人。她對社會議題充滿正義感，總是活躍於各種抗議與游行的前綫、也堅持著去查明「萬象」高層在背地裏開發的技術，她相信著憑藉自己的微薄之力也能推動世界向積極的方向進步。

而作為玩家、一名旁觀者，一部分的你劇烈顫抖、渴求著對遊戲中這個極度殘忍的社會做出一絲一毫的改變；另一部分蟄伏於戴士傑的周遭熟悉的溫馨之中，捨不得從中抽身而出。如果不去改變，世界將肉眼可見地走向黑暗深處，所有人的生活將喪失變得更好的可能；但倘若發起變革，不僅士傑自己生活中某些寶貴的部分必須犧牲，甚至這個依托於罪惡制度得以延續的社會也有機會陷入徹底的混亂之中。



在和《沉沒意志》的遊戲製作人Ted的對話中，這種生活和政治之間的糾葛不斷浮現。他特意將玩家設定為被放置於戴士傑體內的一個意識軀，這使我們對遊戲世界本身有著一種微妙的抽離。儘管我們清楚地知道，士傑是一個再普通不過的小人物，對自己的小家以外的一切都有些漠不關心，但

我們并不必受制於士傑對世界的看法。Ted 不希望讓玩家去扮演一個陌生人——我們既分享著對士傑平靜生活的親密感，也必須在面對的所有選擇中都扮演自己。游戲從一開始就讓我們意識到「我是我，我做的選擇是我的，和戴士傑無關」。

於是，我們再也無法假裝是根據他人的立場做出決定——對所有選擇的道德責任都成了我們自己的。

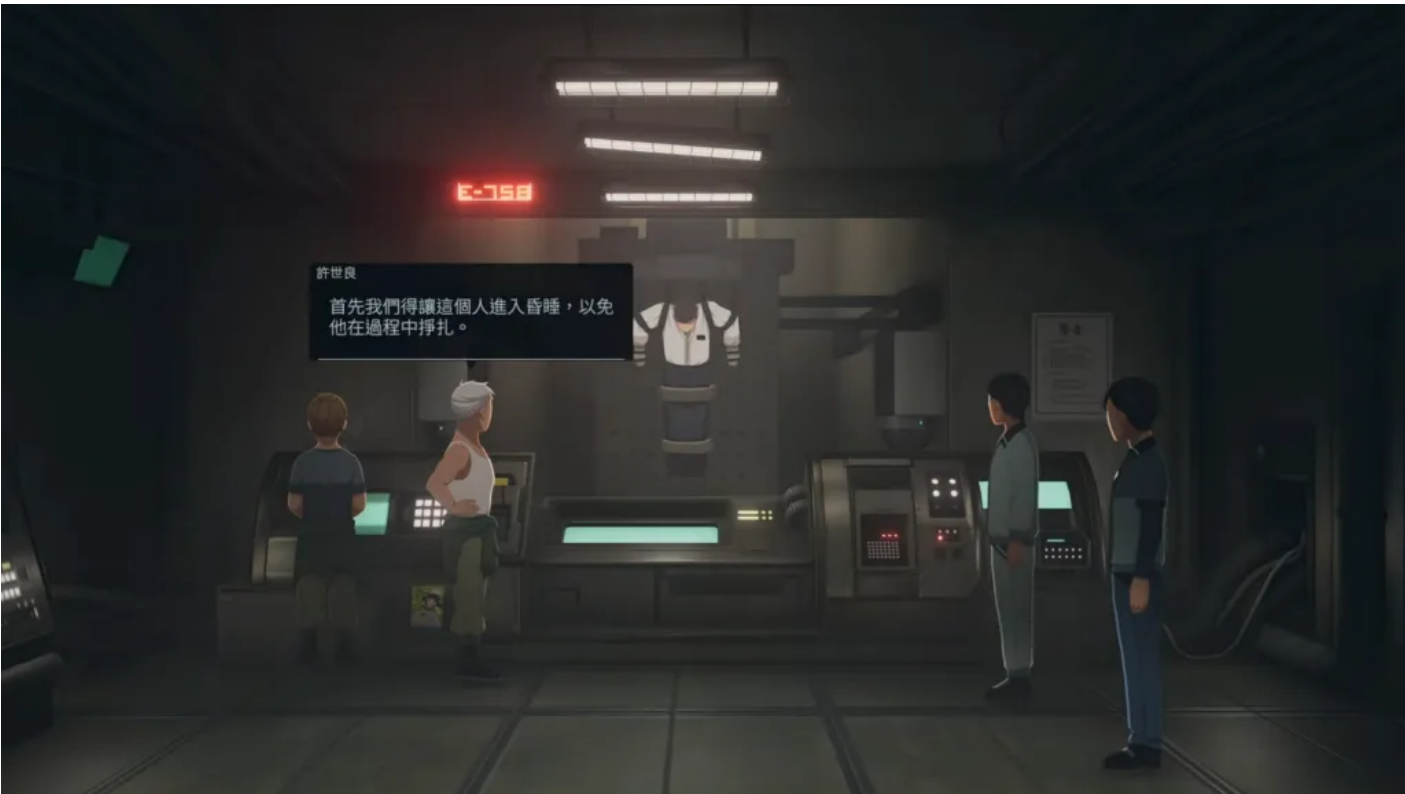
你願意為了自己心目中的正義去觸犯法律嗎？

你願意為了意義不明的革命去犧牲無辜的人嗎？

你願意為了改變社會的理想去犧牲士傑平凡但可愛的日常生活嗎？

面對固化的結構性問題，我們還能做什麼？

既然個人如此渺小，我們真的還要嘗試去做些什麼嗎？



「有人問我公理和正義的問題」

「我會為了心中正確的事情，做出任何事情。即使這代表我得做出非常醜惡的行爲，即使我所重視的人完全無法理解……必要之惡真實存在，因爲世界并不完美，我們總是得做取捨。只要你開始取捨，你就得為一切事務貼上價值的標籤，不然無從比較。這個過程往往讓你顯得……殘忍。我無法三言兩語告訴你我的標準和價值是怎麼來的，因爲它是變動的。對我來說，正義是一種變動的價值，唯一能保證的就只有它不是恆定的。我的每一個決定都取決于每一個當下的價值判斷。我追求正義，因爲正義變動的，所以我也是變動的。我認爲堅守一個既定的標準或者準則，絕對是不正義的。」——司徒寧

我們都痛恨電車難題，而《沉沒意志》是一場永無止境的電車難題。它不斷迫使我們去衡量他人生命的價值、反復檢驗自身信念和準則的對錯。游戲過程中，我常常想起耶魯大學思想史教授Marci Shore對存在主義的講述：「必須做出選擇——這一重擔使我們時刻處於痛苦、焦慮與愧疚之中。你無法逃避愧疚，它無處不在，因爲生命的條件決定了世界上不存在全然無害的選擇。有時所有選擇都將招致苦難。」

完美的選擇並不存在——當你被放在電車軌道的拉桿背後，你的手總是髒的，總有人會被犧牲。

正當我們左支右絀時，司徒寧出現了。在傳統的英雄故事邏輯中，司徒是那種我們理所應當要去依賴的人——她是政府特殊行動小組的「鴉隊」小組長，擁有著超人的能力和膽識。她理應向《黑客帝國》中的Morpheus一樣戴著墨鏡出現、揭示世界的真相，將我們從道德的泥潭中拯救出來、告訴我們什麼是真正的正義。

但，司徒讓我們失望了。



司徒是一個依附體制的人、一個殫精竭慮的人、一個善變的人、一個讓愛她的人永遠會失望的人。司徒是那種很難去愛的超人，她沒有鮮艷的旗幟、吸引人的理念，她是一個無聊的、極度理性的功利主義式的超人。有著政府給予的特殊執法權和改造人的超凡能力，她永遠把自己放在電車軌道的拉桿背後，用高高在上的眼光審視每一個人的價值，爲了大局而放棄任何人都幾乎毫不猶豫。

司徒一路引導著我們深入秘密研究所、帶著我們看到堆疊如山的克隆人培養皿、引導著我們在這該死的研究所中到處裝上炸彈。當我們最後在研究所的天臺上與科技公司的總裁對峙、手裏緊緊攥著炸彈的引爆器、距離勝利只有一步之遙時，司徒出現了。她站在「鴉隊」領導人的背後，要求我們交出手中的引爆器——在幾分鐘之前，政府剛剛合法化了這項技術，我們的調查成爲了無政府、反社會的犯罪行爲。立刻放棄、歸降；還是不顧一切地按下爆炸按鈕、毀滅這項罪惡的技術，并且讓士傑永遠離開程芳、離開他默默愛著的生活、離開這個世界？這成爲了我玩過的所有遊戲中，思慮最久的一個決定；與此同時，我對司徒寧的背叛感到憤怒。

我問Ted，如果你是玩家，即便你除了將命運交付在她手上之外別無選擇，你會愿意去相信她嗎？Ted說，會的，但相信一個人和愛一個人是兩碼事——我會相信她做出的決定是正確的，但如果她會愿意爲了做正確的事情犧牲我，我沒有辦法成爲她的朋友或者是家人。

Ted承認，這不是他最初的設想。他本希望通過司徒寧這個角色讓玩家反思，爲什麼現實世界中從事政治的人，總是過於執迷于特定的原則而放棄積極地改變自己理解世界的模式，爲什麼人們總是因爲虛妄的政治執念而導致災難。但是在完成遊戲的過程中，他逐漸發覺，一個絕對理性的超人是難以信任的、是不可愛的。



我們是否還需要革命？

“「大家都是在這個病態社會裡儘力的人，不必總強迫自己做對的事，有時候做自己想做的就足夠了。」——Steam玩家MJ

就一款遊戲而言，《沉沒意志》有時太沉重、太不給人希望。

我們被迫面對理想的破滅。警察和政府是資本主義大企業的牽綫木偶；窮人被制度完全遺棄「反叛警探」司徒似乎接受了無論如何將受限于體制的事實，不願在緊要關頭與權威和法律分道揚鑣。

我們被迫目睹整個社會的運轉如何建立在罪惡的剝削系統之上，腫瘤徹底代替了正常的社會器官。在跟隨士傑進入「搾腦」工廠之後，我們發現雖然「搾腦」技術對人腦算力造成的傷害無法彌補，但它又是許多無路可走的底層人民在絕望時的唯一謀生手段。



遊戲發行後，Steam的評論區裏常常有人問，☐什麼遊戲中沒有一場顛覆性的、撥亂反正的革命出現。Ted覺得，這個世界上其實沒有什麼好被顛覆的東西。怎麼顛覆呢？暗殺一個總裁夠嗎？炸掉一個工廠夠嗎？毀滅一種技術夠嗎？制度無處不在，我們都是制度的一部分，你沒有辦法毀掉一個制度、而不同時毀滅所有人的生活。

但《沉沒意志》中也有朝夕陪伴你的可愛的普通人。在臥底「搾腦」工廠的過程中，我們發現工廠職員并非消極的資本同謀，而是以各自的立場試圖☐他人帶來更多福祉：「篩選組」的人負責面試、收錄身體狀況合格的勞力，他們瞭解窮人的困境，希望在提高勞工福利的前提下保全這個工

廠；「操作組」的人則負責將勞力接入「搾腦」系統，他們目睹勞工承受的身心折磨，希望儘早廢棄這個工廠，即便這會導致上萬人失業、走上不歸路。

Ted熱愛著這些現實主義的普通人——所有人忙於自己的生活，以富餘之力在現有的體制中斡旋、做些修修補補的工作。Ted說，你不能僅僅反對剝削本身，而不去關心每一個被剝削者的生活。