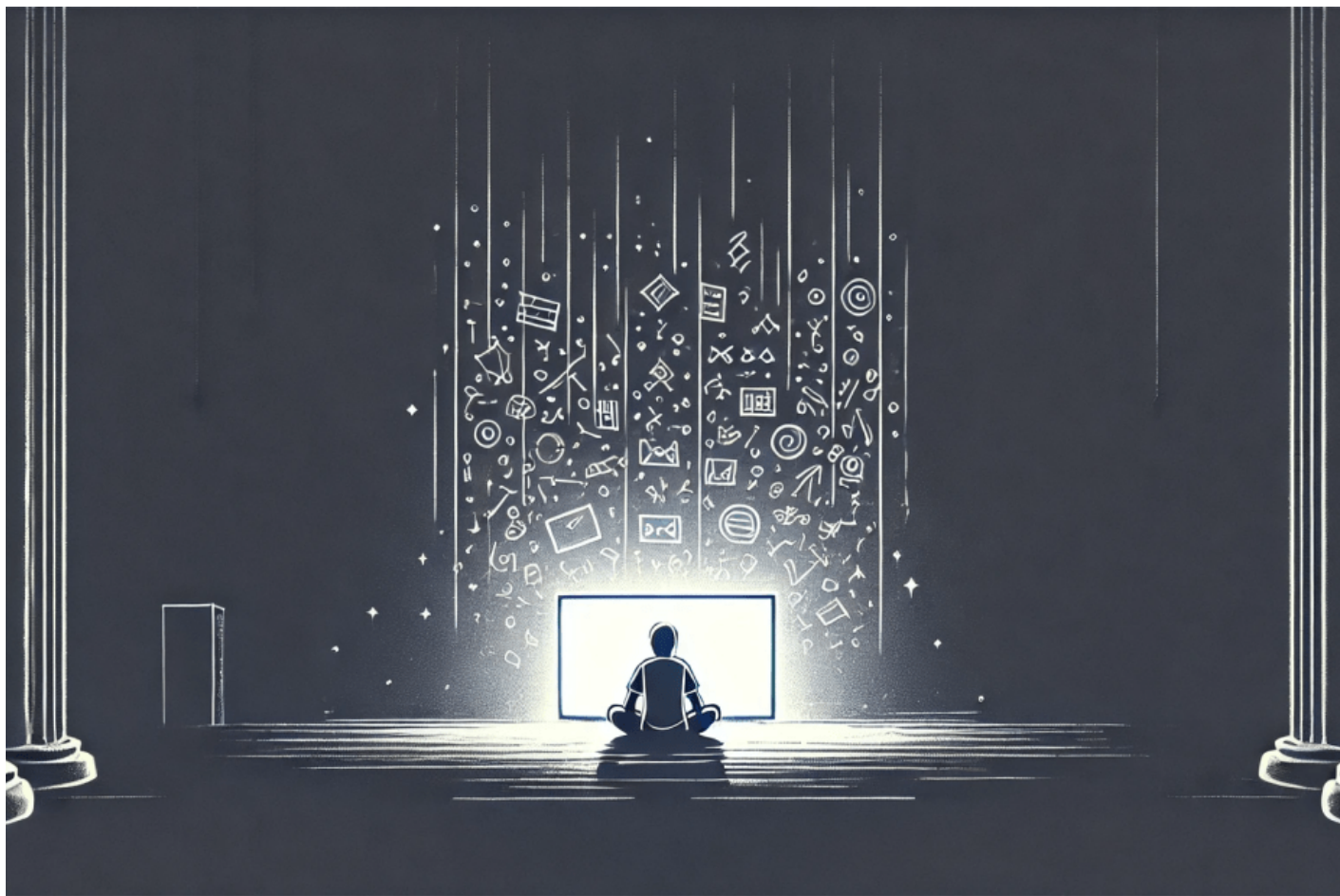


關於那款說不出口的遊戲……

描述你不想承認自己玩過的遊戲似乎是種悖論，但本期作者們願意將內心深處的秘密輕聲訴說。



我們不會主動提及禁忌的幻想、罪惡的喜悅、恥辱的回憶，但樂意將自己想象成會被社會所接受的體面人，想象自己不費吹灰之力地長大、有所成就，沒有內心深處的掙扎，沒有背叛過別人，沒有光天化日下不可以說出的秘密。

但我們都有不為人知的一面。

作一個完全虛構的世界，遊戲承載了人性中許多灰色。反正不會有人真的受傷，偶爾放縱一下有什麼不好的呢？許多人的遊戲啓蒙是在學校電腦課偷偷打開網頁小遊戲，扮演對世界不屑一顧的流浪漢，狂扁無辜的小朋友、朝路過的行人丟啤酒瓶，消消整日枯坐的怨氣。遊戲和它的文化也不出意外變成我們的樹洞，我們的慾望模擬器。那些不被社會容忍的、正式的、承認的快樂與哀愁，接著「這只是個遊戲」的障眼法，終於可以從我們的心流淌到控制著滑鼠和鍵盤的手。

描述你不想承認自己玩過的遊戲似乎是種悖論，但本期 Game On的作者們願意將內心深處的秘密輕聲訴說。

谷，一個喜歡遊戲和寫作的人

在此之前，這個世界上只有一個人知道我玩過《神魔之塔》（Tower of Saviors）。



這是一款簡單的手機遊戲。它的中國大陸服務器早在2015年就已經停止運營了。而當我寫下這段文字的時候才發現，直到現在，在世界其他地方，它仍然更新著，甚至還定期和一些熱門IP聯動，內容質量也還不錯。

但我想說的是2015年之前的那個版本。那時，這個遊戲還只是一個單純的轉珠卡牌手遊，玩法有點像消消樂，湊齊三個同種屬性的珠子消除後，妳的該屬性隨從就會攻擊敵人。它有各種難度的副本可以打，還能加入公會。遊戲界面和《智龍迷城》（Puzzle & Dragons）非常相似，卡牌人物取自於北歐神話——也算是我對北歐神話的興趣啓蒙之一吧。

介紹我玩的是隔壁班的男同學。當時，我們倆都在上初三。在別的同學正在☐即將到來的第一個人生分水嶺——中考全力以赴時，我們因☐直升本校高中部而得以暫時「逃避」這些壓力。我們自然而然地熟了起來。在一個早放學的午後，其他人還在教室裏奮筆疾書、準備上晚自習，他向我介紹了《神魔之塔》。他把屏幕不大的智能機舉到我的面前，刺眼的陽光反射在屏幕上，加之當時並不算高的遊戲像素和清晰度，我並沒有看清界面的模樣，只是瞄到了一些花花綠綠的「珠子」。我對遊戲不太感興趣，但☐了不掃他的興，我告訴他，這個月我的手機沒有流量了，等我回家接上無線網就下載這個遊戲。

事實是，我很快就迷上了這款遊戲。它的入門不算難，玩法也比較單一輕鬆，很容易就能上手。我向那個男生展示了遊戲進度，他的眼睛亮了，拿過我的手機，輸入他的ID，我們如此成☐遊戲好友。幾乎每次放學後，我們都會一起討論《神魔之塔》，比如裏面的角色、什麼副本好打、有哪些攻略可以參考。後來，他甚至拉我加入了一家小小的公會。「公會裏面每天都有物資可以領，」他告訴我。「對新手很友好。」

但這些對話時長僅15分鐘——我們並不會在學校逗留太久，每次都像是約定好一樣，在順路回家15分鐘裏討論遊戲，然後在地鐵站分道揚☐：我去坐地鐵，他繼續走路回家。整個學校幾乎只有我們倆玩這個遊戲，這讓我感到某種緊密相連：至少在這15分鐘裏，我們多了一層更加抽象的關係。我曾一度以☐這些對話會一直進行下去，就像一款遊戲在如日中天時不會考慮未來哪天會「關服」一樣，但它甚至沒有堅持到遊戲關服的那一天。

15分鐘是如此的短暫，短暫到我記不清任何有用的細節。

一天，在我們討論《神魔之塔》的時候，他突然告訴我，他玩了一款新的18禁遊戲，叫《咎狗之血》。他說很喜歡這款遊戲，但是不能和別人討論。我問他☐什麼？只是因☐它是18禁嗎？他沉默了一會兒，說不是。「妳也不會想玩這個遊戲的，」他說。

我不清楚他在想什麼，我覺得他好像有什麼無法說出口、但又希望我能明白的話。於是，在某個周末，我把自己關在臥室裏，下載了盜版的《咎狗之血》。我知道什麼叫耽美，班裏經常會有一些女同學討論耽美，寫和耽美有關的同人文，但我從來沒有直接接觸過這樣赤裸裸的情節和內容。一個不一樣的世界在我面前展開。相比於新奇，我感覺的更多是困惑。我沒有完全看懂遊戲劇情，當時的我還無法完全共情裏面的情感描述。我只記得許多略帶血腥和暴力的畫面和音效，以及這些載體傳達給我的軀體化的痛感。我還記得，主人公（還是男二？）說過類似的一句話，大意是：「我喜歡的是妳這個人，無論性別。」



我猜他從來沒有期待過我去玩這款遊戲，或者他可能想過，但很快就打消了這個念頭，因為當我告訴他「我周末玩了《咎狗之血》」的時候，他完全難以掩飾臉上驚訝且驚喜的表情。

「妳竟然玩了，」他重複了兩遍，然後小心翼翼地問：「那妳覺得怎麼樣？」

「沒太看懂劇情，」我實話實說。「我對耽美不是那麼感冒，但是兩個主人公畫得挺帥的。」

他沒有再問。我們一如既往地討論起《神魔之塔》。日子好像又回到了一開始那樣，但不一樣的是，同學們漸漸注意到了我們經常一起放學回家，覺得我們可能「互有好感」，「在談戀愛」，詢問我們這些細節，甚至「磕CP」，似乎想將我們湊成一對。

但我和他內心都知道，我們並沒有這種想法。這種心照不宣的拒絕在某一天成了事實。又是一個午後，我們翹了體育課，在學校頂樓的花園裏面偷偷畫畫、玩遊戲。他拿出一張他畫的《咎狗之血》簡筆畫，告訴我，他可能喜歡上了同班一個男生。

「要是妳和他對換一下性別就好了，」他看著我說。

我清晰記得他不止一次說過類似的話，但我從來沒放在過心上，因為從小到大都有人說我很男孩子氣。直到這時我才幡然醒悟。他對自己的取向仍然抱有疑惑和恥辱感，但他願意告訴一個「一起玩遊戲的朋友」，寄希望於這層除了同學之外的、抽象卻又強烈的聯系。他繼續說，他不喜歡那個男生的女朋友，他不清楚對他到底是什麼感覺。

但我感到很混亂。在我有限的知識裏，我應該是要支持他的，但我不知道該對他說什麼。

我不會讓那個男生知道這件事的，我告訴他。他笑了笑：「沒關係，我想他應該知道。」

在此之後，他偶爾提過這件事，但話題總是剛開始就被我轉移到遊戲上。高一下半學期，我準備出國讀大學的事情，泡在圖書館裏、英文補習班裏，很少出現在學校。我也卸載掉所有電腦和手機上的遊戲，包括《神魔之塔》。新的學期，他們班的教室搬到了走廊的另一頭。我聽同學說，他路過我們教室的時候，總會看向我的座位，但我經常不在。不用面對和他之間複雜的關係，加之同學們也漸漸不再開我們的玩笑，我有時候甚至感覺到一種輕鬆感。課業已經將我壓得喘不過氣來，我不知道該怎麼再面對更多的東西了。但等我反應過來的時候，我才意識到自己是在躲避他、逃避他、拒絕和他對話。我不再和他在QQ上討論遊戲，偶爾在走廊、辦公室裏遠遠地看到他，我也會悄悄躲起來，假裝自己不在學校。

沒有理由地，有一天，我在QQ上朝他發了一頓脾氣。第二天他主動找我打招呼，但我無視了他，於是我們徹底不再說話了。孩子的注意力總是轉移的很快，我漸漸有了新的朋友、新的煩惱，他也有了新的「遊戲搭子」。之後的兩年，我們終於能在走廊上心安理得地擦肩而過，仿佛從來不認識對方。

我如今才發現，我們不再說話沒多久後，《神魔之塔》也停服了。

我從來沒有和任何人說過我玩過《神魔之塔》，因為這會讓我想起他，讓我感到後悔和罪惡。我偶爾會關注他的社交媒體，也在幾次多年後的桌遊局上見過他。我們很正常地聊天，但都默契地沒有提當年的事情。他過得好像還可以，我希望他已經不再困惑、不再迷茫。我希望，在畢業典禮上他主動來找我合照的那天，他就已經和過去那個幼稚的、不知所措的、善於逃避的我和解了，就像我現在寫下這段文字時想要做到的那樣。

《神魔之塔》的國服早就停止運營了，我也不能穿越到過去，提醒過去的我，讓她足夠堅定地支持這位朋友，不要辜負對方的信任。我所能做的只能通過這些回憶來警示現在的自己，正視過去，當再次碰到相同的情況時，不要忘記犯過的錯誤，重蹈覆轍。

腾讯版《神魔之塔》终止运营公告

作者：：2015-08-14 15:59:34

亲爱的各位玩家：

由于腾讯与《神魔之塔》游戏开发商的代理协议即将到期，经开发商与我们协商，我们遗憾地宣布：腾讯即将于2015年10月22日11点正式终止腾讯版《神魔之塔》（即在腾讯移动游戏平台运营的《神魔之塔》）在中国大陆地区的运营。停运具体事项安排如下：

1. 2015年8月19日上午11点：关闭游戏注册和游戏充值。
2. 2015年10月22日上午11点：停止游戏客户端的下载，正式停止游戏运营，关闭游戏服务器，届时玩家将无法进行游戏登陆游戏。
3. 2015年10月29日上午11点：关闭游戏官方网站和游戏官方论坛、客服关闭。游戏服务器关闭后，游戏内的所有帐号数据及角色资料等信息将被全部清空。

为表达我们深深的歉意，并感谢大家的支持和理解，我们准备了补偿活动（具体见下文）。该补偿活动所涉及的礼包同时也将作为对玩家游戏账号内未消耗虚拟货币及未失效游戏服务（若有）的替换。

参与补偿活动的时间：2015年8月24日11点 - 2015年10月22日24点。一旦您参与补偿活动，即视为对补偿/替换方案的认可。若玩家未在前述期限内参与补偿活动，则视为自动放弃补偿/替换的权利。

我還能做的是，在此之後，當有人問我「妳的第一款手遊是什麼」時，我要認真地告訴他們，我玩過《神魔之塔》，還通過它交了一個朋友。

Sean，一名媒介與文化研究教師，兼職香港電影影評人、演員。

在電子遊戲世界裏，你的角色活在一套隱形規則中：總有些人你可以對其施暴，另一些人按理說則是不可侵犯的。當然，硬要動手也行，但不應當這麼做——但你確實可以這麼做。有些遊戲會對這些在道德上完全說不過去的行爲嚴懲不貸，有些對此視若無睹、甚至默許這類行爲。在《俠盜獵車手》（Grand Theft Auto）裏有個臭名昭彰的玩法：你能付錢召妓、雲雨一番，完事後殺人越貨取回嫖資。你甚至可能賺得比原本更多——畢竟上一位光顧的NPC（非玩家角色）嫖客可不會像你一樣幹出這種事情來。



GTA

電子遊戲的道德問題自這一媒介誕生起就是個重要的學術命題。在研究方法上，這類研究有其弔詭之處：你爲了去研究某個遊戲中的道德議題，就得先深入體驗它，而這過程本身可能腐蝕你的道德立場。量子力學裏的「觀察者效應」告訴我們，觀察或者測量某一事物會同時將其改變，但在對道德的研究中，情況往往相反：你無法真正研究某不道德事物而不與之互動。理論上，這麼做這會使研究者自身淪爲不道德的人。

早期惡名昭彰的《KZ管理員》（KZ Manager）便是典型案例。這款「資源管理遊戲」要求玩家去經營一個集中營。它顯然是一個道德淪喪的遊戲了（日本某些強暴題材遊戲同理），但若有人想嚴肅分析其遊戲內容或是機制，就不得不啓動遊戲，同時也在某種程度上容忍、甚至是接受其罪惡的邏輯前提。於是學者總是會陷入這類困境：要對道德上極其可疑的遊戲發表權威的批判，就必須親身試毒；但如果你坦承玩過這些作品，又可能被認爲是支持其價值觀，或是已經失去了你的道德判斷力。諷刺的是，這種質疑可能是成立的。



KZ

《三角洲行動：黑鷹墜落》（Delta Force: Black Hawk Down）是一款基於同名電影的第一人稱射擊類遊戲。爲了盡可能地忠於歷史，它迫使玩家一關又一關地去射殺黑人。我玩了這款遊戲——玩了相當之久。它明目張膽的種族歧視讓我很不舒服，但沒有不舒服到棄遊的程度。以非洲作爲遊戲背景的《孤島驚魂2》（Far Cry 2）也類似，但這款遊戲在結尾處會畫風一轉給妳上一節道德課。我以前也分析過電子遊戲裏關於族裔的道德含義。

說實話，我自己向來很願意擁抱遊戲中的道德灰色地帶。作爲從初代《毀滅戰士》（Doom）時代走來的老玩家，槍決幾個納粹對我來說從來不需要什麼道德上的掙紮——但很快遊戲世界便提供了更豐富的選項。1993年的《暴力辛迪加》（Syndicate）是一款等軸戰術/策略類遊戲，玩家可以操控四名生化人執行綁架人質、爆破建築等任務，隨著遊戲推進，你能夠使用的武器越來越凶殘，面對的敵人也越來越強悍。

遊戲中有這麼一項技能：你可以「說服」平民跟隨妳。你能武裝他們協同妳作戰，或乾脆把他們當成人肉盾牌。每次任務結束後，你可以在地圖上任意閒逛。我逐漸養成了這個習慣，在任務結束後把全場的NPC聚成一團，然後引爆燃燒彈把他們燒光。這一行爲說起來有種審美上的快感——幾十個人一起燒起來的時候看起來像某種「佛怒火蓮」。其實遊戲對這一行爲沒什麼獎懲機制。我只是單純無聊罷了。

另一款我玩過的90年代經典遊戲《橫衝直撞》（Carmageddon）改編自1975年的電影《死亡飛車2000》（在2008年又被重制成了《死亡飛車》系列）。遊戲機制能让你通過輾壓行人賺錢、增加倒計時時間。當你檢到「電擊混蛋射線」道具時，方圓十尺內的活物被會炸成血霧幫你狂加賽時。我承認我經常靈活運用這些道具，把整關的遊戲地圖清得連一隻活雞都不剩。

在俺們美國，有句俚語形容某人突然抓狂暴走：「發郵瘋」（going postal）。這個典故源自多起美國郵政的員工槍殺同事事件。開發商 Running with Scissors 據此打造出《喋血街頭》（Postal）系列：玩家可屠殺平民、動物、甚至美國童星蓋瑞·科爾曼的電子分身。遊戲恬不知恥地摻入各種地獄梗、種族歧視和厭女情結，你甚至還可以把貓裝在槍口上裏當消音器。我能如此批判，正是因爲我玩過遊戲本體、模組包與各路高清重製版——是的，我是個垃圾。

2009年《使命召喚：現代戰爭2》（Call of Duty: Modern Warfare 2）裏有個叫「No Russian」的任務：玩家得抉擇是否參與一次機場屠殺。我有時候會選擇大開殺戒，時而則靠邊站。考慮到這個遊戲的核心不過是拿槍射人而已，在這時候刻意不去殺其中的某些人未免顯得有些犯傻了。

《熱血無賴》（Sleeping Dogs）則出色還原了香港街頭的社會環境：人們互飆惡毒的粵語卻鮮少直接大打出手。因⌕我在香港生活了快二十年，這點我深有體會。玩《熱血無賴》的時候，誰敢惹我誰就得挨打。我愛咋咋。所以我也經常在遊戲裏幹掉幾個警察，看看在他們槍斃我之前我能拖多少警察墊背。考慮到香港政府在2019年老是說市民對警察「發起了戰爭」，我還蠻意外他們竟然沒把這個遊戲給禁了！

Visclair，queer，在上海小心又艱辛地上學的學生，做一些性別、文化、健康相關的研究。

最不想承認自己玩過的應該是「黑猴子」（blackmonkey）系列。這不是黑神話悟空，而是多年前在男同圈很火的角色扮演遊戲，類似於BL（Boy’s Love）圈中色情版本的乙女遊戲。

這個系列裏我玩過的兩款是多年前比較火的，（Bacchikoi）和「營地」（Camp Buddy）。遊戲的名字就顯示了遊戲的場景：比如「棒球」場景就是在一個棒球社團裏，主角在社團裏訓練，然後參加比賽、外出合宿等等。在這些日常中，你和其他成員（包括教練）的愛情/色情就這樣展開了，比如教練的「私密訓練」、合宿時一起洗澡等。妳也可以攻略不止一個角色，也經常有很多個人一起做愛的情節。



| Bacchikoi(

「黑猴子」的遊戲是劇情很簡單、而且是為色情情節服務的。我接觸它的時候才初三或者高一。我也玩過其他色情遊戲，我會很大方地推薦別人去玩。但我就不會推薦「黑猴子」的遊戲，因⌕我感覺它真的單純只有色情，我在玩的時候也並沒有非常代入。

我個人不太偏好「黑猴子」風格的設定。他們遊戲很多都打著「正太」、「熊」、「肌肉」這種同性戀刻板標籤，情節服務於帶來性快感的反差設定，比如在室外場所做愛等等。我印象深刻的應該是棒球社團外出合宿的時候，社員們一起泡溫泉，大家都脫光了衣服（老實說情節我會很快過掉），然後在水裏和石頭邊上、在眼神拉絲一般的對視中就開始做起來了。

不想承認玩過這些是因⌕我們很少去交流沒有戳中自己的色情⌕品吧。如果我看到一個超棒的H小說，我會推薦給別人，比如會說「肉」（指對性場面的描寫）很香，或者說這段特別帶感。但黑猴子就不會。我覺得有兩個原因。

我覺得不同的色情產品之間是有區別的。有些我會帶著欣賞的眼光去看，因⌕它們的劇情、畫風、或者設定上很新奇，我看這些可能會有生理反應，但會堅持著看完；但有些我完全就是⌕了當時爽

一下，想要高潮，高潮結束之後就不會再去碰了……如果承認自己玩過或者看過這些，就像把自己自慰的過程暴露出來一樣。

另一個原因就是，我在探索色情圖品這方面就像是在沒有導航的情況下漫遊，肯定去到了很多對自己來說也不太宜居的地方。我不太喜歡「黑猴子」，他們的人設不太能戳到我，不管是之前提到的角色標籤，還是題材（比如體育運動這種）。以及雖然畫面好看，但裏面有種讓我不舒服的「乾淨」：他們的性器官都是沒有體毛的，他們野戰的場所也是一塵不染的。



在過分「乾淨」的幻想裏，我有時候會突然覺得自己變髒了。在這些遊戲中，性愛過程是極致的愉悅，是在本就開心簡單的生活（比如有些性愛場景是在慶祝比賽勝利，或者發生在開心訓練之後）中做著更加開心的愛。借助這樣的遊戲自慰的我，就像是在竭力地把自己嫁接到一個純粹快樂的幻想中一樣。

我在閱讀一些色情小說的時候，對「潔淨」特別敏感。男同性戀的性場面在現實中挺複雜的，所以我會在意「真實性」，但很多小說都是有一個無限誇大的性器官和「潔淨」的性場面。如果說小說中有很多省略/側重/想象的空間，那麼遊戲的「潔淨」更加直觀：他們完美的身體，不管是小孩子形象的正太還是中年的教練，都有著完美的肌肉線條。他們的性器官又大又漂亮，他們做愛前當然也不需要清洗和灌腸，每一步都是愉悅和更加愉悅的。

這裏有一個色情圖品的悖論：玩色情遊戲的我好像既在尋找客體，又在尋找主體。我有時候盯著手機屏幕，有時候看著自己的陰莖，有時候閉上眼睛。我之所以覺得矛盾，是因爲我在自慰的時候從來沒有想象過現實中偷偷喜歡的人，而在夢裏又好像不可避免地會和他們做愛。夢裏的做愛也是這樣「潔淨」，我們直接互相插入、我們都很快樂。然後，我會突然醒來，意識到自己在做夢、想到我已經弄髒內褲和床單了。

在當時我好像有一個特別幼稚的想法（我現在已經擺脫對插入式性愛的單一想象了）：假設我足夠潔淨、我的身體也足夠完美的話，是不是就可以得到對方的愛？現實中，「臟」以各種方式和同性戀的身份纏繞在一起（這些只是從我的經驗生發的感受，大家的欲望和經歷其實是很多元的）：肮髒的身份的汙名、對自己身體之髒的厭棄、甘願接受對方的髒（我有時候會幻想小說裏經常出現的場景：A對B口交，B問「不髒嗎」，A回答「不髒，我喜歡」）。



說到這裏覺得，我不想承認自己玩過「黑猴子」，可能也是當時對某種危險感的映射。因「黑猴子」中的性愛，都是發生同學之間、教練和學員之間。這些在當時的我的心中是禁忌的關係。我當時覺得自己對另一個人的喜歡也是既珍貴又禁忌吧。

「PS：因是很多年前的事情了，對和遊戲相關的具體內容描述可能會出現細節上的偏誤；不喜歡黑猴子的遊戲可能是我的問題。我支持色情遊戲等制品。而且我覺得如果正好戳到你的性癖，應該也是挺好玩的！」