

# 遊戲是一場陣地戰

如果任何文化形式都不可能避開政治，我們如何守住遊戲這塊陣地？



2010 3 24

3

Risk

Asmaa Waguhih/Reuters/

## 1. 白宮裏的牌局

澤連斯基：「你日後會感受到（這場戰爭）壓力的。」

特朗普：「我們會感覺非常棒、非常強大。」

澤連斯基：「這是我說的，你會感受到壓力的。」

特朗普：「你現在的處境非常糟糕。你讓自己陷入了一個極其糟糕的局面——」

澤連斯基：「從戰爭一開始——」

特朗普：「你的情況很糟糕。你現在手上一張牌都沒有，只有跟我們站在一起，你才能有牌打。」

澤連斯基：「我不是在玩牌，我非常認真，總統先生。我是非常、非常認真的。」

特朗普：「你就是在玩牌。而且你拿著幾百萬人的命在賭，你拿著第三次世界大戰的可能性在賭。」

——2025年2月28日，特朗普與澤連斯基在白宮會面

美國總統特朗普與烏克蘭總統澤連斯基在2月底的會面無疑是災難性的，而觀看這場會面對於許多觀眾而言也是近乎創傷性的體驗。我們都無法忘記澤連斯基緊握著雙手、努力地用並不流利的英語對特朗普客氣地做出反駁、卻被萬斯粗魯打斷的窘迫，整個場面如同一場小學生的校園霸凌，班上的幾個惡霸對著一名不善言辭的窮小孩拳打腳踢。

作為一名遊戲記者，使我記憶深刻的還有特朗普對於「玩牌」（playing cards）這一比喻的極度迷戀，以及澤連斯基對此說辭的努力迴避。倘若現實政治是一把遊戲，那麼從特朗普的視角出發，想必他是贏定了：美國有著軍艦、資金、武器裝備、軍事基地。如果全世界是一把「大富翁」（Monopoly），那麼烏克蘭不過是一個無關緊要的玩家，若無美國對它所借用的資源睜隻眼閉隻眼，它隨時都能出局。

倘若我們是這把政治「大富翁」中的澤連斯基，我們就一定會輸嗎？

在更複雜的政治模擬遊戲中，經濟與軍事往往不是遊戲機制的全部。著名的「文明6」（Civilization VI）就有不同的勝利方式，其中包括文化勝利、科技勝利、外交勝利、與宗教勝利，即使敵軍兵臨城下，你也可以通過在世界議會上累計下來的外交點數取得遊戲勝利。



如果澤連斯基是這場遊戲中的一名玩家，他或許可以聊聊烏克蘭的外交力量、在世界舞臺上獲得的道德支持、其他國家對美國的不滿。他未必能獲得這場文明遊戲中的「外交勝利」——現實與遊戲畢竟還是大不相同——但他至少能顯得強硬，證明自己並不是「一張牌都沒有」。

但澤連斯基拒絕就「牌」而論「牌」，和特朗普的這場口頭對壘，無論輸贏對他都沒有好處，所以他拒絕進入一個玩家的身份。而對於特朗普而言，世界是一場真人秀，「遊戲」根植於他的頭腦深處——輸贏就是全部。他同時是玩家和裁判，無論如何他都必須要贏。

卡內基梅隆大學教授、遊戲設計師 Paolo Pedercini 告訴我，這場關於政治如何被理解為遊戲的辯論對於我們理解美國政治至關重要：

「美國保守派政治的思想核心就是『零和遊戲』——我贏了，你就輸了；我拿到資源，就是從你那裡奪走的。這樣的設計能創造出競爭性與戲劇性結果，就像體育競賽一樣，總有贏家與輸家，彼此相對立。

當然也有合作型或偏向表達性的沙盒類政治遊戲，但當政治人物在使用像是『你的牌、我的牌』這種說法時，他們指的並不是那種遊戲。他們更多是在談資訊政治、談虛張聲勢（bluffing）。像是德州撲克這樣的遊戲，在美國非常受歡迎，所以他們知道如果用撲克相關的比喻來說明資訊和權力，人們會更容易理解。這些比喻對保守派特別有用，因為零和遊戲邏輯深植於他們的道德觀中。

比如在移民問題上，他們的思維方式就是：如果一個移民獲得了一份工作，那就意味著有個『真正的美國人』失去了那份工作。這是典型的零和思維。他們不會從整體經濟角度思考：移民不只是勞動者，他們也是消費者，也可能創業，也會帶來新想法。

美國歷來就是一個移民國家，他們卻選擇忽視這些面向。對他們而言，經濟不是會成長、創造共同財富的系統，而是一個大餅分給誰的過程。他們用『遊戲』這樣的類比，其實就是在分化大眾，讓人們誤以為資源是被『他人』搶走的，而不是質疑財富如何被分配。」

## 2. 遊戲不可能避開政治

「遊戲的即是政治的」是一個似乎已經被辯論到無需再辯的古老命題——從古希臘開始，作為遊戲的各項競技和體育運動就是城邦政治的重要組成部分。

遊戲的社會史已經向我們證明了用遊戲規則來表現政治思維、遊戲作為統一公民意識形態的政治工具是多麼常見。我們喜聞樂見的桌遊往往與闔家團圓的記憶聯繫在一起，但在納粹德國，各類關於士兵生涯、驅趕猶太人的桌遊則被用作第三帝國動員公民的思想武器。

極權國家並非「濫用遊戲」的唯一案例，即使在二十世紀的各西方民主國家大規模商業化桌遊之後，遊戲也往往行走在帝國主義、殖民主義時代的陰影裏。遊戲設計師 Mary Flanagan 與 Mikael Jakobsson 在《玩剝削：殖民主義桌遊中帝國與征服的遺產》給出了無數個歐美的桌遊設計師如何將其基於侵略土地與掠奪資源的動機、與對於原住民的種族主義恐懼蘊藏於桌遊中的案例。

著名的「卡坦島」（Catan）就是這樣的一個例子：你來到一個島嶼上建設定居點與道路，但是總有盜賊出現、攪亂你的好事。沒有人解釋為什麼一個資源豐富的島嶼上除了玩家別無他人，更沒有人關心這些盜賊（往往是黑色、棕色的棋子）是從哪個石頭縫裏蹦出來的——這就是遊戲的精妙之處，作為規則的前提不需要被質疑的，而基於這些規則的享受則是絕對的。



Instagram

前文多次提及的桌遊「大富翁」（Monopoly）則是一個遊戲如何成為現實中的資本主義運作的犧牲品的案例。「大富翁」的原型是由左翼遊戲設計師 Lizzie Maggie 在二十世紀初設計的「地主遊戲」（The Landlord's Game），其目的是為了提醒玩家壟斷所造成的危害。這一遊戲的創意隨後被 Charles Darrow 所剽竊、並出售給了遊戲公司。

在原版的「地主遊戲」中，儘管核心規則與後來的「大富翁」類似——玩家扔骰子在遊戲盤上前進，途中可以購買無主的房產格或者交租金給擁有該房產格的其他玩家。但是，「地主遊戲」在任意玩家獲得五倍於起始資金的數目時即告終結，且破產玩家不會出局，而是進入「貧民房」（poor house）等待下一輪機會。此外，玩家們可以投票實行土地公有化，將走到土地塊上的租金交給獨立於玩家的「公共資產庫」，而這一資產庫的資金累計後將提高玩家每輪開始時從銀行抽取的「工資」數目，提供了另外的遊戲勝利方式。

在被商業化之後，反思土地所有制的「地主遊戲」搖身一變，成為了人人都能體驗一把當地主有多爽的商業模擬遊戲「大富翁」——一個資本累積的完美模型，其遊戲的全部目的就是傾吞桌面上的所有資產，並把其他競爭對手逐個踢出局。當與資本主義相權衡的社會主義遊戲規則被剔除，剩下的就只有贏家通吃的狂歡。

我們今天所熟悉的電子遊戲也處於極其類似的處境之中。媒介學者 Adrienne Massanari 在她2024年的新書《玩民主：硅谷如何給右翼升級》中寫道，主流遊戲公司在設計遊戲時腦袋裏想著的總是同一批受眾——順性別白人直男——因此主流遊戲產品也大多充斥著優績主義、贏家通吃的思維，（有時可以是相當感人的）雄性個人英雄主義的敘事，用槍、炮、坦克解決所有問題的玩法。

對立與當今衆多與右翼意識形態相親和的遊戲設計，Paolo 是個毫不妥協的左翼遊戲設計師。他在我們的採訪中說道：「我的創作歷程就是在試圖讓大家明白：在遊戲，或者任何文化形式中，其實根本不可能避開政治這回事。我們為什麼會預設所有角色都應該擁有某種體型、膚色、或特定樣貌？類似地，在各種政治、軍事模擬遊戲中，為什麼我們總預設『要贏就得摧毀敵人』？我們真的只能這樣設計遊戲嗎？」

## 3. 「短期實用烏托邦主義」

遊戲的規則是無法被撼動的，它被刻在遊戲的棋盤形狀上、被寫在你電腦C盤遊戲文件夾的json文件裏。已逝的美國左翼社會學家 Erik Olin Wright 在1968年美國社會運動的浪潮中曾製作過一則名為「西洋棋遊戲」（The Chess Game）的影片。影片中，西洋棋盤上的小卒們對主力棋子們發動了一場政變，而在短暫的舞蹈狂歡後，所有棋子回到棋盤上繼續黑白雙方的殺戮遊戲——只不過小卒和大棋們的位置被調換了。

在其1997年的《審問不平等》中，Erik 如此解釋這段影片的含義：「這個寓言中，兵卒們的錯誤在於，他們以為只要把統治階級從棋盤上移除，就能重建一個新社會。但棋盤本身其實象徵著那套產出我們所玩遊戲的社會結構，而不僅僅是為行動提供一個『自然』或中立的背景。」

因此，兵卒真正該做的是：把整個棋盤從場上移除，而不只是換掉過去的玩家。他們失敗的地方在於，最後只是把老遊戲重新玩了一遍，只不過角色互換了而已。你無法在棋盤上跳太久的方塊舞。」



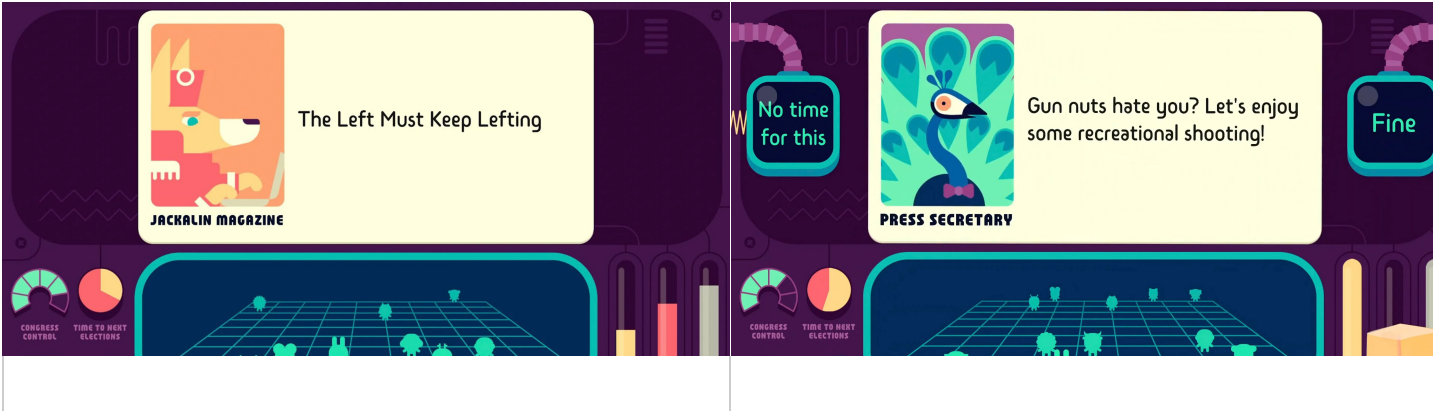
Erik Olin Wright Youtube

Paolo 想做那個在棋盤上跳舞的人。儘管他曾在過去的二十年裏製作過幾十款不同品類的遊戲，他的大型作品都是政治模擬類遊戲——一個從公元前500年類似棋類的遊戲首次出現在古希臘、直到發佈於今年年初的《文明7》（Civilization VII），兩千年多來始終風靡於人世間的遊戲類型。

他最有名的兩款遊戲可能是分別發佈於2020年與2023年的《民主社會主義模擬器》（Democratic Socialism Simulator）與《綠色新政模擬器》（Green New Deal Simulator）。在很多層面上，棋盤是舊的棋盤：兩款遊戲立足於現有的美國兩黨制政治制度、假設玩家是新當選的美國總統，因此現實政治的種種規約在遊戲中也仍然存在。

在《民主社會主義模擬器》中，你每提出一項政策都會影響具備不同政治傾向的選民對你的支持率，如果你為了達成自己的政治目標與太多選民相離異，那麼你就會在中期選舉中丟失國會的席位，使得遊戲幾乎無法進行下去；而《綠色新政模擬器》則用選民的就業率來制衡玩家，倘若某一選區的選民開始大規模失業，那麼你就必須在落實新的環保政策之前想辦法解決選民的失業問題。

與此同時，遊戲的目的與勝利機制大不相同於傳統的政治模擬遊戲：你並非受困於某種和敵對文明/勢力的叢林遊戲之中，你的勝利是由你自身的價值觀決定的。《民主社會主義模擬器》的核心目標是在你的總統任期結束時通過增加公民生活水平、工會等基層政治的強度來提高「人民的力量」（People’s Power）指數以及減少「溫室氣體排放」指數；而《綠色新政模擬器》的目標則更簡單：通過一系列能源、經濟、基礎設施政策來減少碳排放。



我們真的能在舊的棋盤上玩新的遊戲嗎？Paolo 將這一遊戲設計思路稱之為「短期實用烏托邦主義」（short-term practical utopianism）。「短期」意味著時間緊迫：人類所面臨的環境危機迫在眉睫，如果總想著等某場世界級別的革命發生再去照顧環境將為時已晚，因此應當在現有的政治架構下思考解決問題的方案。

「實用」與「烏托邦主義」似乎是矛盾的，但在 Paolo 看來，這意味著尋找一種新的表達，使得烏托邦這一無法抵達的地方變得可以抵達：先學會想像我們希望的世界是什麼樣子，然後再思考如何達到那個目標。

「短期實用烏托邦主義」意味著將遊戲作為對一種左翼政治的預先操演，使得一個似乎不可能的世界指引我們對可能性的探尋。

#### 4. 作為文化陣地的遊戲

「短期實用烏托邦主義」並非左翼的特產。Paolo 解釋道：

「自由派、甚至右翼也會這樣。例如美國右派的福音派，他們也有自己的烏托邦願景：像是『讓美國回到1950年代的樣子』、『美國優先』、『驅逐所有移民』等等。這樣的想像其實非常烏托邦，因為那樣的美國其實已經不存在了，也無法在現在的條件下運作——你怎麼能把一半的人口趕出國家，這個國家還能正常存在嗎？

但重點不是他們真的要到達那個狀態，而是要設立一個『方向標』，這個願景會成為他們政策推進的依據。最終他們可能不會真的驅逐上百萬人，但他們會讓幾百萬人活在被驅逐的恐懼中，讓這些人更容易被控制、更脆弱、更不敢抗爭、更容易接受低工資。」

從這個意義上來說，現在的美國或許正是一個佐證了「短期實用烏托邦主義」之療效的成功案例——儘管我們所見到的，是一個右翼的烏托邦正在逐漸被實現。

隨機遣送各類非法與合法的移民、取消留學生的學生簽證、無處不在的ICE警探——當初對特朗普「Project 2025」嗤之以鼻的人們如今正發現那些乍看起來遠離現實的條文正在被逐條落實。特朗普手上的這把「牌」正打得順風順水。

「某個人的烏托邦，也可能是別人的惡夢。」 Paolo 說。

在 Paolo 的遊戲世界裏沉浸了十幾小時之後，我感受到一種無奈：無論遊戲中呈現了怎樣的烏托邦圖景，退回現實之中，四周仍舊是一片慘狀。學者、科學家、記者們每天緊抓著他們能觸及的所有平臺大聲疾呼，世界向右崩塌的趨勢似乎無可避免。用脫口秀演員 George Carlin 那句經典的臺詞來說：「美國就是個巨大的俱樂部——猜猜怎麼著——你不是會員！」

無怪乎，有玩家儘管無比喜愛這款遊戲、在 Steam 上對《民主社會主義模擬器》打了好評，卻在評論區自嘲地寫道：「基本上是一部左翼色情片。」（Basically a leftist porn.）在現實面前，二維世界裏的烏托邦主義難免顯得軟弱無力。

Paolo 回憶道，當他2003年在意大利剛開始製作遊戲時，時任意大利總理 Silvio Berlusconi 是一位右翼民粹主義媒體大亨，幾乎以一己之力掌控了整個意大利的大多數主要電視臺、廣播站、報紙、雜誌。於是文化領域成為了一個重要的戰場——即便是再微弱的聲音也是至關重要的。

他承認，如今的世界已經大不相同。大多數民衆依賴社交媒體獲得信息，而科技巨頭們只需要動用一下 AI 就能用煽動性的假新聞水淹七軍，反倒是傳統媒體承擔著巨量的深度報道成本、常常限於財政危機之中。而媒體的主要收入機制之一——設置付費牆——則將絕大部分無力或不願支付的人擋在牆後，成為了右翼信息的受衆。

遊戲界也面臨著相似的處境：最受歡迎的那些遊戲往往是批量產自中國的移動遊戲——我們所說的甚至不是像「原神」那樣的「移動端大作」，而是你常常會在微信朋友圈、Instagram 廣告中刷到的那些「是男人就過一百關」、「寒潮來臨，你將如何生存」、「你是縣令，快來審問女奸細」等完全依靠成癮機制吸引玩家付費的遊戲。



## 公主请挪车

广告 ▾

## 你那么牛，你把第二关过了！



🔗 进入小游戏 休闲 益智

最近已有超过140人在玩

39分钟前



公主请挪车: 统一回复：目前能过第二关人数：2

什麼機制和畫面最吸引人的眼球？暴露的女性身體、對絕對力量的崇拜、奢侈品和數值的無窮堆積、窮小子翻身做主人的男性英雄主義敘事、在戰爭中一統天下的極權主義夢想。



儘管玩家們有時並不會注意到，但其中的問題呼之欲出：這些遊戲完全是政治化的——它們不僅在試圖佔據移動端遊戲的市場，也在嘗試說服我們，你所能做的只有大贏特贏或者大輸特輸，而另一個可能的世界根本不存在。

但 Paolo 覺得，移動端遊戲仍然是一場大有可為的仗。真正有野心的遊戲設計師們應當去說服休閒玩家不要被那些帶有賭博性質的遊戲設計和其中廉價的快感所吸引，反之，我們應當傳達給玩家的是移動遊戲也同樣是文化的一部分：「遊戲和電影、電視劇一樣，具有文化價值，而不是是像個指尖陀螺，只是個讓你短暫忘記煩惱的無腦消遣。」