

主讲：洪韵
主办：一席
地点：上海当代艺术博物馆

游戏

并不是仅仅

为了让你开心

洪韵是何方神圣？他毕业于香港中文大学，却是一位游戏玩家，他曾因在《读库》上连发三篇谈论游戏的文章而被众多《读库》读者追问，洪韵是谁？而在知乎的提问回答中，洪韵是知识面宽、善于思考、长于写立意的深刻的游戏评论的洪师傅。《读库》2016改版第一期（01），洪韵的《一盒散沙》又位列八篇文章之中。对于倾注热情的游戏，洪韵在一席讲坛曾讲出长长的一席话。

讲座（二）

地点：北京大学英才交流中心
嘉宾：严歌苓 高晓松 史航

城市人的成见太多了

3月6日，北京大学英才交流中心，围绕严歌苓再版小说《扶桑》，严歌苓、高晓松、史航就历史与文学的对话曾经“引爆”现场，之后虽有众多报道见诸报端，仍不免留有遗憾，编者撷取片段，以飨读者。

史航：不管到了什么时代，不管到了多么快餐消费的时代，创作是必要的，追忆是必要的，描述是必要的，阅读是必要的。

文学帮你把虚幻的个人在日常生活中摸爬滚打中的优越感放下，因为这可能是包袱。

纸竹子、蜡莲花的东方想象中间，过于痛苦，无论施加痛苦、缓解痛苦，还是利用这个痛苦，这一切都特别精细。这个精细文学这么描述出来特别重要，因为妓女这个职业有人说她夜夜做新娘，这是大家常说的说法，嫖客是夜夜做新郎。这里面严歌苓老师用了一个词，扶桑说了一句话特别好玩，是旧不掉的新娘。

在文学面前，我们有时候是为了充饥，但是有时候也会遇到掏空的感觉，这会让我下一次切莫走近这样的作家。

高晓松：我以前好像没有怎么看到过这样一个女性，就是她超级强，虽然她生活在最底层。其实她不卖笑，她不是通常的卖笑的妓女。我觉得她卖的是自己最自然的身体，最自然的性，甚至有时候是她最自然的对性的兴趣，以及她对苦难平静的对待能力。这个能力不光扶桑身上有，大家想想1869年到差不多100年以后，基本上中国人对苦难采取了全世界少见的平静的对待，鲁迅先生写了无数这样的人。

我看了这部小说想了很久，我觉得拍成电影难度非常大。如果让我来想电影剧本我觉得非常难，为什么？因为电影太具象，不像舞台，舞台站在上面拿起来任何一样东西，甚至不拿东西，就可以是一个符号性的东西，舞台是空的，人家也认为这是一个符号性的东西。但是电影拿出一个符号性的没有人认为是符号性的。但是舞台是可以呈现的，她内心有大天使，她有那些面对苦难的平静的能力。

《扶桑》看得我很痛苦、很平静，但是意味深长。我看金庸的东西，也特别喜欢。我最喜欢就是每次我都会忘记，所以每次重新看我都觉得特别高兴，哦，原来他们出了翠柳庄经历了这个事。这就是不同的文学属性。

严歌苓：我是一个搞写作的人，有时候特别想避免分析自己的人物，一分析就特别有自我意识。一女的吧，你说她哪儿好看、哪儿不好看，知道了以后，她走起路来就觉得非常痛苦。我很怕自己对自己的人物和小说都产生自我意识。

我形成了自讨苦吃的性格，一直到现在这个性格很帮忙。今天不吃点苦，到了晚上跟自己没法交代。要不就是趴在那里写三个小时写作的苦要吃，有时候腰疼坐不住，我站着写。我女儿进来，我说你看，妈妈也疼，有时候每个人要跟疼痛相处，有可能你要相处一辈子（因为我女儿练习体操）。

很多时候城市人的成见太多了，包括对苦难。如果受了苦难就必须要有，必须要反抗，就是我们对于苦难的成见。

什么是枷锁？枷锁是你让我做那样一个人，你认为我应该这样做人、这样行为，那就是枷锁。就是你的生活方式、你的道德标准，你觉得用那样一套东西来解放我，实际上你把我放进了枷锁，另外一种枷锁。

整理/小苏

讲座（一）

呢？你需要找到金庸先生的十四部小说，也就是：飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳。在这个世界中，你需要去经历金庸先生小说中的诸般情节，然后在完成这些情节之后，来到华山参加华山论剑，击败天下群雄，成为天下第一。

在这个游戏里你不再扮演金庸小说中的任何一个人物，你既可以选择做一个正气凛然的大侠，也可以选择做一个十恶不赦的坏人，你可以修炼绝世武功，修炼九阳神功，练独孤九剑，同时也可以挥刀自宫，来练一练《葵花宝典》和辟邪剑法，当然如果你愿意的话，在这个游戏里面你可以不再是任何一个金庸小说中的主角，你只是你自己。

椅子的话，它就会把这把椅子渲染出来。

你可以反复地摁这个按键，转动你的镜头向各个方向喷射墨汁，之后你会发现这个世界真实的样子。而我们知道，每一个人在玩游戏时，他投射的角度、频率，以及投射的位置都是截然不同的，所以虽然这是同一个游戏，但每一个人在玩的过程中所塑造的都是属于自己的游戏世界。

头，你会意识到你所在的整个世界都是处于这个房间的监控之下。

如果你走右边的门，也许会走到一个岔路口，岔路口的正面写着几个大字：心灵控制工厂，而左边又写着：逃跑的出口。

不论你选择哪一条路，最后都会迎来一个不同的游戏结局，但这个游戏最重要的一点就是，一旦你选择了左边的路，就没法再选右边的路，也就是说，在一次游戏的流程中，你只能看到一个游戏结局。

那么对于人生来说我们也只有一次选择机会，我们不可能回去，但游戏可不是这样，通关一次后你可以重复玩这个游戏，第二次游戏的你就可以选择另一条路。在一次又一次的选择当中，你会看到这个游戏世界每一条路的样子。

在玩了足够多次之后你会意识到，这个世界其实有很多维度。或者说，你终于不是以一个普通人的视角来体验这个世界，在游戏中你可以拥有类似于上帝的视角，而在体验了游戏中的无数种可能性之后再回到我们自己的生活，也许你会意识到，虽然我们只能过一条线性的生活，但这个世界并不是如此单一。

这时你是选择将他们屋子里面仅存的一点粮食夺走？还是将自己身上的粮食分给他们？每个人可能都有不同的选择。如何能够通关呢？是要求你坚持到塞尔维亚之围彻底结束。

马克是你所控制的三个人里面负重能力最高的。也就是说，如果你派他在夜间出去寻找食物，他能多背一些东西回来，所以每次夜间有这种任务都会让他出去。

有一天我派他去一个居民楼里面寻找资源或者说寻找食物。我正在翻箱倒柜的时候，突然旁边发出一声尖叫，这个房屋的女主人发现了我，在她尖叫之后旁边的房门打开，一个男人挥舞着匕首冲过来，他划了我两刀。我心想如果我再不反抗可能就要被他杀死了，我就控制着马克，用我手里手枪仅存的两颗子弹把这个男人击毙。

游戏中打死一个人对于一个玩家来说其实并不是非常大的事，或者说我们已经习惯了，所以我心想，既然已经开了杀戒，那不如就把这个房子彻底搜寻一下，把所有的资源都抢走吧。

搜着搜着我就发现了一本日记。这本日记是这个房屋的女主人写的，里面记录了她从萨拉热窝之围开始到现在每天的生活，读着读着我突然意识到，原来我杀死的男人并不是这个房子的男主人，也不是这个女人的丈夫，他只是个跟我一样的难民。他来到这个房子被这个女人接受，这个男人开始保卫这个女人。两个人的相处中渐渐产生了感情。

到，游戏中我所控制的马克和我所杀死的这些人，其实都像我自己一样，是一个真实存在的人，而不仅仅是一个游戏角色。

《我们的战争》这个游戏虽然是一个历史题材的作品，但它并没有试图去讲述真实发生的历史，它只是将我们放到历史背景之下，让我们去体会。当时的环境让我们必须做出当时那些人曾经做出的一个又一个事关生存却又事关自己道德的选择，在面对这一个一个选择的时候你会做些什么呢？

我相信任何一部关于萨拉热窝之围的书或者电影都做不到这一点。而只有游戏能够让我真正意识到，如果我是马克的话，也许我真的会扣下那个扳机，而我也许并不是我所想象的那一个善良的人，也许我也会为了自己的生存而不择手段。如果能够做到这一点，我想，这个游戏就不仅仅是一种娱乐了，它并不是仅仅为了让你开心，不仅仅是为了让你快乐，它所传递的是我们人类的一段历史。

整理/小苏

第1个游戏

《金庸群侠传》你可以是任何人，也可以只是你

游戏很重要。为什么游戏重要？要讲这个问题，先要提另一个问题就是，什么是游戏？我想引用一位作者的话，他名叫赫伊津哈，他说游戏是比文明更为原始、更为古老的，或者说，一切文明在它的最初阶段其实都是游戏。听起来可能稍微有点晦涩，不过没关系，我想回答这个问题，为什么游戏重要，最好的办法就是我们来玩游戏。

我要讲的第一个游戏，可能很多人都玩过，这是一款二十年前的游戏，这个游戏里面你所扮演的是一个现代人，但是阴差阳错，因为你买了一款名叫《金庸群侠传》的游戏，所以穿越到了金庸先生所创造的武侠世界中，那你想要回到现在，回到你自己所处的世界，你需要做什么

第2个游戏

《黑白世界》喷射墨汁，你会发现世界真实的样子

我想说的另一部作品叫作《黑白世界》，它的英文名是The Unfinished Swan，在进入这个游戏世界的时候，你的面前是一片空白，不论你怎么转你手柄的摇杆去转变你的镜头视角，你面前的一切都是空白，只有当你摁下手柄的一个按键之后，才会向屏幕的中心喷射出一滴墨汁，这滴墨汁会落在这个世界上，如果这个世界正好有一把

第3个游戏

《史丹利的预言》世界并不如此单一

除了创作一个世界，我们还可以用不同的方式体验一个世界，这就是我要讲的另一个游戏，《史丹利的预言》。这是一款独立游戏，只有两个人做出来的，它讲的是一个叫史丹利的人，他每天要做的就是到自己黑黢黢的办公室，然后坐在电脑面前，对着电脑上出现的字，按下键盘上对应的按键。

听起来非常无聊，但其实现实中很多人的生活就是这个样子。有一天，史丹利突然发现电脑上没有任何字了，他觉得很奇怪，不知道自己上班要做什么，于是他站起身来走到办公室外，想看看自己所处的工作环境到底发生了什么。

他打开门发现整个办公室空无一人，所有人都消失了。他觉得很奇怪，于是他就在这个办公室里面探索了起来，而这时候玩家也就开始扮演史丹利，在这个世界中探索。

走着走着你会发现面前出现两道门，两道门看起来几乎一模一样，你选左边这道还是右边这道呢？

在一次游戏的流程中，你可能要面对无数次这样的选择，如果你选择左边的门，你可能会发现，走着走着走到了一个巨大的房间，房间里有无数的显示屏，每一个显示屏上面其实都是你所在的工作环境的一个房间的镜

第4个游戏

《我们的战争》还原了一段历史

除了构建世界影响世界之外，游戏还能做到一点，就是还原历史。有一部游戏叫做This War of Mine。《我们的战争》。

这部作品来自波兰华沙的一家工作室，11比特工作室。这是一间独立游戏工作室。在战争中，大多数时候表现战争的文艺作品会将视角放在交战双方的身上，从战争英雄的视角来展现战争，很少有人在乎身处战争双方夹缝中的那些人，他们所经历的到底是怎样的生活？这部作品所关注的其实就是这些普通人的生活。

它取材是从1992年到1996年长达四年时间的萨拉热窝之围，这是人类历史上，或者说人类现代战争史上时间最长的一次围城。

在这部游戏里你所扮演的就是身处围城的几个市民。这些市民，因为白天整个城市的屋顶上都有塞尔维亚军队和波黑共和国的狙击手，他们监控着整个街道，所以，他们只能在自己的避难所里生火做饭构建防御工事，不敢出去，只有夜里他们才可能出去，去搜寻一些食物药品这些必备的生存资源。

我现在在用寻找这个词来形容他们的行为其实是有些冠冕堂皇的，因为你所要的并不是寻找，而是从其他难民所在的地方，或者说直接从他们的手中去抢夺或偷盗资源。

你有可能遇到，像这个屋子里面只有一对年迈的老夫妇，他们没有任何武器，也没有任何抵御外敌的能力，

游戏让我觉得

我也许并不是我所想象的那一个善良的人

但写到这里的时候，你会突然意识到，这个短暂的爱情故事结束于刚才你射出的那两颗子弹。读到这里马克自己说了一句话：我非常后悔，但我没有办法，只能这么做。听他说完这句话我就没有再搜任何东西，直接选择回自己的避难所。

第二天白天他仍然默默念着自己的话，就像屏幕上显示的，他会在自己的日记里写上一条，他觉得之前这一晚做的事情是不对的，于是第二天我就没有让他再去任何居民楼，我让他去一个超市，我觉得超市里面资源会比较多。

但是超市里面是有一大帮武装到牙齿的难民在守卫着，我派马克成功地潜进去，抢到了一些资源。但我很快就被发现了，这些武装到牙齿、拿着霰弹枪的人追着我，我一路跑到出口的时候，用完了自己所有的子弹，被他们射死了。这时我脑中蹦出的一个词是：因果报应。

要知道，这个游戏本身并没有一个已经写好的故事线或者大纲，你所能接触的只是每一个角色，在那个屋子里面，既可以选择杀人，也可以选择不开杀。身为一个玩家，如果你选择不杀，也许所谓的因果报应就不会出现。马克并不是一个单纯的倒霉蛋，他既是凶手也是受害者。这是一个通过自己的游玩创作而出的故事。

马克死之后我回到自己的避难所，我剩下的两个人在说什么呢？他们感叹着也悲伤着，觉得马克死得太可惜了。

这个游戏给我的感觉到这一刻才彻底爆发出来，我此时就有点玩不下去了，因为我觉得，我突然第一次意识