

见证

WITNESS  
VOL 63

# 无声的游戏世界

“我愿意成为一种声音，对于那些失去声音的人。”

——玛丽·艾伦·马克 (Mary Ellen Mark)

首页 | 寂静世界 | 聋人也疯狂 | 语音以外 | 字幕标准化 | 亲密战友

返回游戏频道首页 + 更多见证

## “引言

勇哥告诉我，很多聋人都有自卑心理，不愿意与听力正常者打交道，害怕被当作另类。“你会不会自卑？”我问小钰。“不自卑。我有优点。”小钰回答。“什么优点？”“睡得比别人香。”“为什么？”“因为听不见。”他把答案写在纸上，笑着递给我。

## 寂静世界

见证  
WITNESS

对着镜子，观察口型变化；把手举在唇前，练习气流控制；触摸喉部，感受声带的震颤

烈日下，小钰骑一辆黑色摩托，以90公里的时速在马路上飞驰。车身震动，机头散发高温，两边景物快速倒退。但没有马达的轰鸣声，也没有风的呼啸声。四周一片寂静，仿佛默片。

“这条路太长了。”忆及往事，母亲说。对小钰而言，这条路也太安静了。

小钰半岁时，母亲发现，无论在他身后如何拍手或喊叫，孩子都没有任何反应。去医院检查，小钰被确诊为神经性耳聋，听力损失110分贝。这意味着，他几乎听不见外界的任何声音，戴助听器亦无济于事。

家人并未放弃治疗希望。每周，母亲带着小钰坐火车去外地作康复，每半年至一年更换一次耳膜。只要听说有地方能治疗耳聋，母子俩便动身前往，南京、上海、北京、天津。但收效甚微。

三岁时，小钰开始接受口语训练，以视觉、触觉代替听觉，学习说话，过程颇为艰辛。对着镜子，观察口型变化；把手举在唇前，练习气流控制；用手触摸喉部，感受声带的震颤。

“练了很久，成千上万遍吧，才学会‘爸爸’、‘妈妈’。”回想孩子第一次开口叫“妈妈”时的情形，母亲声音哽咽。那些年，她整天在家照顾小钰，两人朝夕相处，彼此交流却只能依靠表情与肢体动作。

九岁时，小钰被送往当地的特殊学校，随后转至城里的一家特教中心寄读，直到高中毕业。在那里，他学会了手语，学会了识字、写字，学会了使用电脑，还结交了一群聋友。

去年从特教中心毕业后，小钰回到镇上，在一家工厂上班，打印铭牌上的字母和数字。他攒了两个月的工资，2500元，买下一辆二手摩托。

“很酷。”他在纸上写道。长期缺乏口语交流，如今的小钰已不会说话。一张纸、一支笔，以及手机上的记事本软件，这是他与听力正常者交流的主要工具。与母亲之间，也是如此。



由于长期缺乏口语交流，如今的小钰已不会说话。一张纸、一支笔，这是他与听力正常者交流的主要工具。

见证  
WITNESS

每晚，他们置身同一个寂静世界，并肩作战。他们的游戏ID，统一挂着“Deaf”的前缀

“聋爷”和“勇哥”驾驶机甲，左冲右突，击溃一波波蜂拥而至的机械怪兽。敌人从地面和空中发动猛攻，基地内炮火横飞，战况惨烈。这一切，发生于一片静默之中，静得令旁观者感到有些诡异。

这个世界若按下静音键，会是怎样？人们相互交谈，却没有声音；磁带缓缓转动，却没有音乐飘出；走在树林里，没有小鸟的啼鸣，没有溪水的潺潺，也没有风吹树叶的沙沙声。

三十多年来，聋爷和勇哥每天面对的，便是这样一个静默无声的世界。两人相识颇为偶然。去年年初的一天，勇哥在游戏中驾驶坦克，发现对面有一位玩家名叫“廊坊聋人”，便上前打招呼，询问对方是否聋人。

“廊坊聋人”就是聋爷。聋爷六岁时因药物中毒失聪，听力损失达到120分贝。

两人同为射击游戏爱好者，遂结为亲密战友。他们觉得，玩游戏的聋人肯定不只他俩，便在各自的游戏名字前加上“Deaf”，游戏房间也注明“聋人”字样，以便其他聋友看见后，主动加入。

不久，一支名为“聋人也疯狂”的战队诞生。战队简介写道：“这是一个兄弟不抛弃、不放弃的战队。”

今天，这支战队已有一百多名成员，均为听障人士。他们来自全国各地，年龄不同，职业不同，人生经历也各不相同。每晚，他们置身同一个寂静世界，并肩作战。他们的游戏ID，统一挂着“Deaf”的前缀。



聋爷白天上班，晚上照顾八岁的女儿和半岁的儿子，游戏时间越来越少。去年，他与勇哥组建这支聋人战队。

“我们自豪。我们是特殊的战队，也是更有特色的战队。” 勇哥写道。

## 聋人也疯狂

见证  
WITNESS

后视镜对他来说尤其重要，正如玩射击游戏时，他必须借助雷达地图，了解周遭环境的变化

一路上，小钰格外注意周围的交通状况，听不见车辆的喇叭声，后视镜对他尤为重要。如同玩游戏时，他必须借助屏幕左上角的雷达地图，了解周遭环境的变化。

小钰玩射击游戏已有十多年，中学时经常与聋友一起泡网吧。虽然无法以语言交流，但游戏中的他们配合默契。去年10月，他在一款射击游戏里遇见了“聋人也疯狂”战队，便加入进去。

小钰很快成为战队高手。在这款游戏中，善于识别并利用声音，被认为是高手的必备素质。走路的声音、落地的声音、拆弹的声音、投掷烟雾弹的声音、手雷命中目标的声音，各不相同。借助声音，玩家可以判断对手的方位、距离，以及所使用的武器类型，还可以故意制造动静，迷惑对方。

“聋人也疯狂”的队员们做不到这些。“我们靠自己的眼睛和脑子。比如玩爆破的时候，要多多留意雷达，雷达是我们的命。同时还要多多留意周围的敌人。”

部署战术时，他们以打字代替语音聊天。战斗时，他们静步行走，虽然速度较慢，但可以避免被对手察觉。他们随时观察雷达地图，当一个红色“X”出现在地图上时，表示该处队友已阵亡，附近有敌人出没。

“我们不能用语言，但我们知道怎么配合。”小钰写道。与普通玩家相比，他们必须保持更高的注意力、更快的反应力，以及更出色的团队合作，才有可能取胜。

见证  
WITNESS

战队有严格的管理制度，不许谩骂队友，不许谩骂其他战队，造成严重后果者将直接除名

“输不起还骂人，郁闷！”“小Y”抱怨道。玩游戏时，有个玩家在私聊频道里迫着他爆粗口。

“他不知道咱们是什么人。”小钰安慰道。

从小失去听力的听障者，文字表达能力往往较弱，词汇贫乏、语序颠倒、概念不清。即便打字交流，也总是辞难达意。在网上，被人误解、歧视，甚至遭受辱骂的事情，时有发生。

“聋人也疯狂”战队有一套严格的管理制度，例如不许谩骂队友，不许谩骂其他战队，造成严重后果者将被直接除名。“但别的战队要是不讲道理，我们也是不客气的，否则会让人看不起，认为我们好欺负。这是一个战队的面子问题。”聋爷写道。

去年年底，儿子出生后，聋爷的游戏时间越来越少。白天，他在一家汽车部件厂上班，晚上，照顾八岁的女儿和刚出生的儿子，等大家都睡了，才有空玩会儿游戏。无暇管理战队的他，把队长的位置让给了小钰。

担任队长后，为扩大战队规模，小钰在各大论坛和贴吧上发布招募贴，但屡屡被管理员删除。他的电脑里有一个文件夹，专门存放战队的各种游戏截图，以作为战队宣传之用。

“成绩不错，还有战队人多在线的时候，就会截图。”小钰解释道。其中一张是去年年底，他们与一支正常人战队交手，取胜后的游戏画面。

“我们是聋哑人，算是听不见，不好说话。我们就是普通人一样啊。”小钰写道。



“聋人也疯狂”战队已有一百多名成员。他们来自全国各地，年龄不同，职业不同，人生经历也各不相同。



小钰的电脑里有一个文件夹，专门存放战队的各种截图。其中一张是他们与正常人战队交手，取胜后的画面。

## 语音以外

见证  
WITNESS

“我喜欢这种灭团无数次、推倒BOSS后的成功激动的感觉，只是这种感觉很少很少”

加入“聋人也疯狂”前，小钰是另一支普通战队的成员。队友们在语音频道上聊得热火朝天，问他怎么不说话。“我告诉他们，实在不好意思，我是聋人，根本听不见，不会说话，只能打字。”

尽管如此，小钰仍会每天挂在战队的语音频道上，为的是给战队“做贡献”。

今天的网游公会或战队，招募成员时，往往要求对方必须使用语音聊天软件，以便在游戏中接受语音指挥。今年3月，一位名叫“不战不归”的听障玩家在《魔兽世界》国服官方论坛上发帖，讲述自己因无法语音聊天而四处碰壁的经历：

“我发现战场评分和下10人副本、25人副本几乎全部必须上YY（注：一种语音聊天软件）。我看到世界喊话组人，我就一遍一遍地问：不上YY行吗？各种回复几乎全是一致的：不行！当然还有些人说带带试试，但是一进去几乎灭团。为什么？因为打怪需要YY配合。他们讲什么我不知道，不知道需要注意哪些什么的。”

这些副本的攻略视频，“不战不归”反复看过上百遍，但有些画面太模糊，或没有字幕，他无法理解。

“我不聪明也不笨，只是给我下副本的机会太少了，我都没能摸索出规律来。……我喜欢这种灭团无数次、推倒BOSS后的成功激动的感觉，只是这种感觉很少很少。”这位已经升至90级，却还是只能做做日常、刷



《魔兽世界》美服聋人公会“Tha Deaf Guild”的卡拉蒂，正以手语视频讲解加拉隆十人普通难度攻略。



刷勇气、偶尔打打幻化副本的熊猫人战士叹道。



“我们不得不单打独斗，看似鲁莽，毫无章法，其实我们只是希望尽一份自己的力”

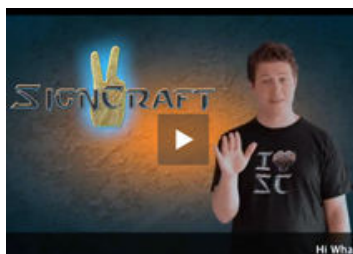
“不战不归”并非个例。2010年，国外一位《魔兽世界》玩家因事故导致听力严重受损。经历了无法与人沟通的痛苦后，他试图从游戏中重拾友情与自信。

他返回相处四年的公会。尽管接纳了他，但得知他无法使用语音聊天后，公会还是将他排除在了副本队伍之外。他找会长理论，结果被开除出公会。他尝试加入其它公会，均因同样问题而被拒之门外。

由此引发了一场激烈争论。有人认为公会的做法无可厚非，正常人的足球队不招收聋人队员，与此同理；有人认为这毕竟只是一款游戏，公会不该剥夺会员的正当权利；也有人认为游戏在设计过程中，就应该充分考虑这些特殊玩家的需求。

类似“聋人也疯狂”战队，《魔兽世界》美服上活跃着若干由听障人士自发组建的聋人公会。较知名的，如部落公会“Durus Veritas”，成员三百多人；部落公会“That Deaf Guild”，成员两百多人；今年年初刚成立的联盟公会“Golden Silence”，成员近百人。

“Golden Silence”公会发起者之一“Raylei”在招募贴中写道：“我从不用语音聊天软件，因为那对我毫无意义。外人很难理解我们的感受，他们只用语音聊天，从不在聊天框里打字。我们不得不单打独斗，看似鲁莽，毫无章法，其实我们只是希望尽一份自己的力。”



2011年，一群挪威玩家发起“手语星际”（Signcraft）公益项目，以手语为聋人讲解《星际争霸》。

## 字幕标准化



无论市场多大，无论产品多畅销，一个行业若对边缘群体漠不关心，始终无法真正成熟

今年5月，一位国外玩家在Reddit社区发了一张《塞尔达传说：时之笛》截图：他扮演的林克站在“迷失森林”（Lost Woods）入口处，标题是“身为一名听障玩家”。

“迷失森林”是游戏的一处迷宫，迷宫内漆黑一片，玩家必须凭借听力，跟随音乐飘来的方向前进。方向正确时，音乐声会变大，反之则减弱。这位听障玩家在“迷失森林”里绕了三个小时，找不到出口。

七百多条跟帖，有类似经历者不仅是听障人士，还包括其他特殊病症的患者。一位玩家写道：“我没有听力障碍，但我有严重的恐声症（hyperacusis）。这意味着，外界的一切声音对我来说都是一种折磨。玩游戏时，我不得不把所有声音统统关闭。”

以声音作为玩点或提示，这在今天的游戏中并不少见，但同时为听障人士提供替代解决方案者却少之又少。更有甚者如《刺客信条》，作为一款注重剧情的游戏，包含大量语音对话，却未提供任何字幕。

“游戏开发者缺乏无障碍意识，这是症结所在。有一位设计师，在解释为什么不给游戏添加字幕时，给出的理由竟然是：‘那会毁了游戏的视觉效果’。”雷德·金鲍尔（Reid Kimball）批评道。

雷德·金鲍尔是美国的一位游戏设计师，十多年来致力于游戏无障碍化的推动。他本人也是一名听障者，尽管植入了人工耳蜗，听力依然不佳。



十多年来，雷德致力于游戏无障碍化的推动。他自己也是一名听障者，尽管植入了人工耳蜗，听力依然不佳。



欧美电视行业对于字幕的使用有严格规范，而游戏字幕的标准化脚步却迟迟未能跟上

十多年前，玩一款射击游戏时，因听不见门后传来的“炸弹”的叫喊声，雷德控制的游戏角色一次次被突如其来的爆炸炸死，他由此萌生了为听障玩家服务的念头。

雷德的第一个目标是《毁灭战士3》。这款游戏对听障者极不友好，剧情、对话、语音日记及视频，均无任何字幕。征得原开发商同意后，雷德和他的团队制作了一款字幕插件，为游戏中的对话，以及怪物、武器、环境等音效，配上文字，并添加了一个可显示声源位置的声音雷达系统。

2006年国际独立游戏节上，这款字幕插件被提名为《毁灭战士3》最佳MOD。

“字幕背景不透明，挡住了一部分画面。而且分辨率越低，挡住的部分越大。”一位玩家试用字幕插件后，抱怨道。雷德意识到，游戏无障碍并不仅仅是添加字幕这么简单。

2010年，雷德为PS3游戏《暴雨》制作了一小段字幕，以此为范本，总结游戏字幕处理时所需注意的事项。《暴雨》虽有字幕，却并不完善。例如，在一间公寓门口，听力正常者会听见屋里有一名遭受攻击的女子正在尖叫。这些尖叫声没有任何文字描述，听障者很可能错过这段剧情。

对于字幕的使用场合及标准，欧美电视业有严格规范。以BBC为例，其绝大多数电视节目均配有字幕，不仅如此，英国通讯管理局（Ofcom）还对字幕的大小、位置、字体、颜色、播放速度等，设定了统一标准。而游戏字幕的标准化脚步却迟迟未能跟上，字幕不完整、文字难辨读、不同说话者不加以区分等问题普遍存在。

“无论市场多大，无论产品多畅销，一个行业若对边缘群体漠不关心，始终无法真正成熟。”雷德说。



BBC电视频道的绝大多数节目均配有字幕，英国通讯管理局还对字幕的大小、位置、颜色等作了统一规范。

随着年龄的增长，人们的听力不断下降。总有一天，当我们老去，玩游戏也将离不开字幕



Deaf Gamers网站为《半条命2》打出9.6的高分，卡尔称赞它为整个行业树立了游戏无障碍的榜样。

2007年，《光晕3》发售，全球销量迄今已逾千万，国外游戏媒体纷纷打出9.5分以上的高分，甚至满分。而英国的一家小网站，却只给了它“D”的评价。

这家名为“Deaf Gamers”的网站创办于1999年，站长卡尔·维利特斯（Carl Willetts）。协助妻子完成一篇听力相关的论文时，卡尔发现，市面上的绝大多数游戏并未标注是否适合听障人士。于是，他利用业余时间做了这家网站，站在听障者的角度上，点评游戏。十多年来，网站已发布近两千款游戏的评论。

除图像、剧情、可玩性外，卡尔还加入了对听障易用性的考察。他制订“听障玩家分级标准”，评分等级由“A”至“E”。“A”表示听障者可充分享受与普通人相近的乐趣，“E”表示听障者无法独立游戏。

《光晕》一代至三代，因未提供对话字幕，被Deaf Gamers网站打出低分。与之对比，《半条命》一代仅获3.5分，二代却获得9.6的高分，卡尔称赞道：“它告诉整个行业：一款对听障者友好的游戏应该是怎样的。”

《半条命》编剧马克·雷德劳回忆说，一代发售后，他收到不少听障玩家写来的信，抱怨游戏没有字幕，导致他们无法理解剧情。雷德劳询问程序员杰·史泰利，后者告诉他这个问题其实很容易解决，而且不会增加多少成本。六年后，《半条命2》不仅加入对话字幕，并且为所有重要音效配上了文字说明。

“看电视，我喜欢打开字幕。因为很多时候，我不得不把音量调低。有时，演员口音太重，我听不太明白。我的听力已大不如前，总有一天，我玩游戏也会离不开字幕。”雷德劳说。

## 亲密战友

与母亲交流主要依靠纸笔。写字速度慢，且无法表达情绪，小钰觉得这样的交流方式很别扭

小钰玩游戏时，弟弟站在旁边津津有味地看。一个小时过去了，除了键盘和鼠标的敲击声，房间里再没有其它声音。

弟弟比小钰小九岁，两人平时交流不多。弟弟掌握的手语，仅限于敲键盘、打电话等简单手势，表示他也想玩会儿电脑或手机。家里只有一台电脑，小钰外出或睡觉时，弟弟才有机会好好过把瘾。

鼠标旁，放着一本名为《从聋到龙》的书，是特教中心的老师送给小钰的。小钰在书的三个地方作了折页标记，一是教聋人如何使用网上聊天工具，一是教聋人如何扩大视野和见识，另一处是为母亲折的——“家长学习手语的途径”。

母亲仅会少量手语，两人交流主要依靠纸笔。写字速度慢，且无法表达情绪，小钰觉得这样的交流方式很别扭。所以，只在有重要事情需要与母亲商量时，他才会主动找她。

“他觉得，和你们正常人交流很费劲。其实他累，我也累。他着急，我比他更着急。我说的意思，他没法明白。”母亲说。看见孩子坐在电脑前，兴高采烈地对着头摄像头以手语比划时，她会羡慕。

母亲不会上网，不懂游戏，也不知道什么是战队。听说小钰成为一群玩家的“头头”，她既欣慰又担心。欣慰是因为孩子有了一群志趣相投的同好，担心是怕孩子沉迷游戏。加入聋人战队后，小钰经常和队友们一起玩到凌晨四五点，甚至通宵。

母亲想找小钰好好聊一聊游戏的事儿，却不知该从何谈起。



弟弟站在小钰身边，津津有味地看他玩游戏。两人平时交流不多，弟弟会的手语仅限敲键盘、打电话等手势。

战队的一位队友最近碰上了不少烦心事，大家在群里你一言我一语地鼓励他，替他打气

小钰按了按门铃，不确定门铃有没有响，便又用力拍了拍门。

进屋后，他摘下头盔，放在沙发上。屋里站着五六个人，正热烈地讨论着什么。小钰的表弟今年参加高考，分数线刚刚公布，他的成绩达到了本科录取线，大家正在商量填报志愿的事。

小钰在旁边看了一会儿，掏出手机，独自玩了起来。他已经习惯了在别人聊天时，自己做自己的事。

吃饭时，一家三代围坐桌前，继续刚才的讨论。小钰的姨妈特意在这顿庆功宴买了瓶好酒。表弟起身，向长辈们一一敬酒。小钰坐在表弟身边，低头用手机打字，与群里的队友们聊天。

“老婆出去买菜了，儿子正在我身边睡觉。我不敢玩，怕吵醒儿子。”聋爷写道。

“输了就来咱们战队。”勇哥写道。有聋人玩家上门单挑，勇哥开出条件：对方输了的话就加入战队。

“群里有没有做蛋糕的？”悟力问。他准备学习烘焙蛋糕，今后往这方面发展。悟力的家人最近被查出肺部肿瘤，大家在群里你一言我一语地鼓励悟力，替他打气。

“蓝屏代码是什么？”阿伟的电脑频繁死机，小钰帮他查找原因。小钰是电脑高手，亲戚朋友的电脑出了什么问题，都会找他帮忙。毕业后，他曾经去一家电脑维修店找工作，因为难以同顾客交流，没被录用。

“这孩子如果能说话，肯定很活泼。”母亲看着低头打字的小钰，说，“带他出去，别人和他讲话，他没反应。聚会时，其他父母都在聊自己的孩子怎样怎样，说实话，心里是会有点难受。”



亲戚们在客厅聊天，小钰躲进卧室，安静地玩起了手机。他已经习惯了在别人说话时，自己做自己的事。

吃完饭，其他人留在客厅聊天，小钰躲进卧室，在手机上安静地玩起了游戏。因为听不见声音，又担心影响他人，买回新手机后，他做的第一件事就是将手机调至静音状态。

## —— 结束语 ——

告别与见面同样简单。初次见面是在长途汽车站前，我朝小钰走去，他指指我，我点点头，他转身指了指摩托车。告别时，我冲他挥挥手，他也笑着冲我挥挥手。没有多余的客套。

中国的听障人口数量已达2780万人，50人中间即有1人为听障者。由于交流困难，无论现实中，还是网络上，听障者均很少与听力正常者往来。以手语为第一语言的他们，形成一个相对独立、相对封闭的圈子。

而在游戏中，在共同的兴趣和目标下，这层障碍被打破。听说“不战不归”的遭遇后，一位《魔兽世界》国服玩家写道：

“我们会有一位聋哑玩家，……和他‘讲话’都是要靠猜才能弄明白他的意思。我当团长时一般开荒不带他，不过开荒顺利了就一定会留给他一个位置，而了解情况的会员都不会因为他偶尔的错误而责怪他。他自己也非常努力，开始操作比较差，后来意识和操作都有了很大提升。

“游戏在于交友与沟通，装备绝对不是第一。谅解与宽容才能让你体会更精彩的世界。”

（《见证》“游戏无障碍”系列专题：《视障者的游戏世界》、《听障者的游戏世界》、《自闭症者的游戏世界（上）》、《自闭症者的游戏世界（下）》、《脑瘫患者的游戏世界（上）》、《脑瘫患者的游戏世界（中）》、《脑瘫患者的游戏世界（下）》）