

## 脑瘫者的游戏世界(中)

#### "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 )

格斗高手 快乐与自信 普校求学 首页

虚拟棒球手 小潇的生活 ★ 返回游戏频道首页 ★ 更多见证

对于脑瘫患者来说,电子游戏的意义远不止于消遣。2009年,《北美理疗与康复医学临床》期刊一篇题为《脑瘫共病现象》的文章 指出,娱乐活动可以帮助脑瘫患者发展应对技能、避免孤独感、提升生活满意度,并有助于脑瘫儿童调节情绪,增强自我认同感。

### 格斗高手

小潇是这个圈子里的高手,技术娴熟。经常一起玩的三四百人,打得过他的只有十多人

竞技场上,小潇不停移动身位,时而贴地滑行,时而跃向半空,左躲右闪,避开对手攻击。几分 钟后, 他抓住对手的一处破绽, 连续出招, 将其击倒。

小潇正在玩的是《流星蝴蝶剑》,这款十年前的格斗竞技游戏至今拥有一小群铁杆玩家,每天在联机平台 上相互较量。十七岁的小潇是这个圈子里的高手,熟悉走位,擅长防守,会使用不同武器,发招时间拿捏得恰 到好处。经常一起玩的三四百人,打得过他的,只有十多人。

这款游戏的基本操作并不复杂,方向键、空格键、鼠标左右键,将这些键以特定顺序组合,即为连续技。 小潇很少使用连续技,多数时候只是防守和闪躲,耐心等待对手露出破绽。

"因为我是残疾嘛,手不灵活。"小潇说。现实中的他既不能走动,也不会滑行,更无法跳跃。事实上, 如果双手不扶住东西,他根本无法站立。他是一名脑瘫患者。

一岁多时,小潇仍抬不起头,去医院检查,被确诊为脑瘫。除运动功能存在障碍外,幼儿时期的他与普通 儿童并无多大差别,活泼可爱,对这个世界充满好奇,常会问一些稀奇古怪的问题。在医院接受治疗时,他是 大家眼中的小明星, 医生和其他孩子的家长都很喜欢他。

八岁时,小潇被父母送往当地的一家脑瘫儿童康复机构,寄宿训练。在那里,他认识了很多朋友。他们中 的一些人不会走路,一些人不会说话,但无论大脑有何种缺陷,他们是敏感的,有自己的思想,能意识到自己 与他人的不同。

一个周末,父母带他去亲戚家玩,酷爱武侠剧的他被电脑上运行的一款武侠游戏所吸引。临走前,他借来 光盘,拿回家安装在了父亲的电脑上。这款游戏就是《流星蝴蝶剑》,一玩就是整整九年。

难以按出连续技,与人对战时,他多采用防守反击的策略,利用对手的硬直时间,发动攻击

小潇扶着助行器,一步步挪进屋。助行器是一辆四轮简易推车,让他在移动时有一个支撑点。 因下肢瘫痪,坐下时,他必须小心地保持平衡:右手先放开助行器,扶住椅子靠背,略加调整后,松开左 手, 扶住桌子, 然后双手撑着身体, 在椅子上坐好, 再一点点向前挪, 靠近电脑。

操作电脑时,他的左手手掌整个压在鼠标上,以指肚按压鼠标左右键。右手悬于键盘上方,食指竖直向 下,如芭蕾舞演员的脚尖般在键盘上移动点击。由于难以使出复杂的连续技,与人对战时,他一般采用防守反 击的策略,利用对手出招后或跳跃时的硬直时间,发动攻击。

初玩游戏时,因手部动作不灵活,速度跟不上,他屡战屡败。"坚持不懈地被虐,被虐了这些年,技术也 就慢慢提高了。"小潇说。他的发音含糊不清,一句话常要重复多遍,才能被听懂。见我实在无法理解,他就 打开电脑上的记事本,打字给我看。他的打字速度约为每分钟40个。

网络上,沟通障碍不复存在。他的QQ好友有200多人,经常联络的有30多人,包括一起玩游戏的、一起下五 子棋的,以及学校的老师和同学。



这款格斗竞技游戏, 小潇玩了九年, 起初屡战屡败, "坚持不懈地被虐了 这些年,技术也就慢慢提高了"。如 今的他已是这个圈子里的高手。



小潇的左手手掌整个压在鼠标上,以 指肚按压鼠标左右键。右手悬于键盘 上方,食指竖直向下,如芭蕾舞演员 的脚尖般在键盘上移动点击。

好友名单中有一个"流星打友"的分组,是他在游戏里认识的朋友。其中两人与他关系很近,玩游戏时碰上了什么事,都会跑来向他诉说。即便他俩也并不知道,现实中的小潇是一名脑瘫患者。

### 快乐与自信



小潇玩游戏时,弟弟会跑来看。母亲不允许,他就反驳说,哥哥也玩,为什么我就不能玩

小潇坐在沙发上,左手挥动Wii遥控器,助行器放在一边。弟弟捧了碗面,蹲在旁边,边吃边指点,"打轻一点"、"真是不够动脑"、"这局你要注意了"。

弟弟比小潇小十岁,活泼好动。询问他的名字,他机警地兜着圈子,避而不答。吃完面,他从哥哥手中接过Wii遥控器,站在沙发上,用力挥舞,身体左右摇晃。

他是母亲反对小潇玩游戏的原因之一:每次小潇玩游戏,弟弟就会跑来看。母亲不允许,他就反驳说,哥哥也玩,为什么我就不能玩?

母亲尤其反对小潇玩《流星蝴蝶剑》,她觉得这种耍刀舞剑的"杀人"游戏,血腥暴力,对孩子身心不利,而且容易沉迷。

"咚咚咚,打得很厉害。和他说话,他也不理。什么人来找他,他都不理,就是玩游戏。我说你这样不礼貌。"母亲抱怨说。玩游戏时,小潇全神贯注,对周围的人和事不闻不问,房间里只有敲击键盘的声音,以及游戏中传来的轰轰声。

母亲要求小潇,弟弟在场时别玩《流星蝴蝶剑》。小潇答应了,每次弟弟溜进他的房间,他就退出游戏。 有时候,两人也会一起坐在电脑前,玩玩赛车游戏和桌球游戏。

"万一弟弟今后和你一样爱玩游戏,怎么办?"母亲问。

"我觉得玩游戏没什么不好。除了游戏、五子棋,我也没其它爱好。"小潇说。

玩游戏时,小潇经常会自顾自开心地笑。母亲纳闷,不知道他在笑些什么。



小潇坐在沙发上,挥动Wii遥控器。 弟弟捧了碗面,在他身旁,边吃边指 点。有时,两人会一起坐在电脑前, 玩赛车游戏和桌球游戏。



小潇开着电动轮椅行驶在路上。汽车 里的人摇下车窗,好奇地看他。对于 指向自己的目光和议论,他不再介 意。游戏是促成改变的原因之一。

#### 见证 WITNESS

他讨厌游戏里的两种行为: 使用外挂、取胜后嘲笑对手。他认为这是不自信和不快乐的体现

周末,小潇彻夜鏖战。一款游戏玩了近万小时,仍不厌倦。除消遣外,他认为竞技游戏可以提高玩家的心理素质和团队合作能力——团队合作体现在游戏的八对八暗杀模式上,配合默契者方能胜出;心理素质体现在一对一时,"心理不过硬,就会被虐"。

小时候的小潇不爱出门,一是因为扶着推车走路,既慢且吃力;二是因为路人投来的异样眼光,令他觉得尴尬与不适。一次,父母要带他外出,他赌气地说,出去了还得麻烦你们扛我啊?

那时,他很少同陌生人打交道,屡屡因他人无法理解自己而沮丧。母亲说,有段时间,他变得越来越沉默,不愿与人交谈,什么话都闷在心里。

如今的小潇开朗乐观。他开着电动轮椅行驶在路上,汽车里的人摇下车窗看他,人行道上的一对父子,孩子好奇地问: "他的轮椅怎么自己会走?"父亲回答: "你也想那样吗?"对于这些指向自己的目光和议论,他不再介意。在公共场合与陌生人交谈,虽然口齿不清,他也不再退缩,对方听不懂,他便耐心重复。他说这是因为自己"不恐惧了"。

游戏是促成改变的原因之一。小潇认为游戏增强了自己的心理素质,帮助他学会了控制情绪;与其他玩家的相处,也使他不再害怕人际交往,遇事不再畏手畏脚。

"自信和快乐,这就是游戏带给我的。"小潇说。他讨厌游戏里的两种行为,一是用外挂,二是取胜后嘲笑对手。他认为,玩游戏也应该保持好心态,上述两种行为,都是不自信和不快乐的体现。

## 普校求学



**贝证** 小潇第一次踏进教室,全班同学为他鼓掌。班级成立"帮扶小组",轮流帮他拎助行器

"虽然我玩游戏,但我也没有荒废学业。"小潇说。

2011年初,小潇离开生活了八年的脑瘫儿童康复机构。他希望转去普通学校就读。父母担心他无法适应普校的环境,劝他回去。他执意不从。

之后半年,他每天呆在家里,玩游戏,不分昼夜。为此,父母与他争吵过多次。半夜,父亲将客厅的路由器电源拔下,小潇扶着助行器出来,重新插上。一次,父母外出前拉掉电闸,小潇自己搬凳子,爬上去,将电闸推了回去。对行动不便的他来说,这是极危险的举动。

父母最终同意,将他转至家附近的一所中学。母亲说,你上了普校,就得认真学习,不能再每天玩游戏。



去年,小潇转至普通学校就读。校门口的小店兼卖游戏点卡,他从未买过。他希望游戏公司多开发些"不用花很多钱也能玩得开心"的游戏。

开学前,小潇登录游戏,向朋友们道别。他与一个叫小雅的女孩在一款网游里结为"侠侣",两人认识一年多,他替她买药,她帮他打怪。小潇说,我要上学了,今后没那么多空帮你做任务,这些日子很感谢你陪伴我。小雅说,没关系,等你有空了,再回来一起玩。

2011年9月,小潇第一次踏进教室,全班同学一起为他鼓掌。班级成立了一支15人的"帮扶小组",每天三人,轮流帮他拎助行器。音乐课和电脑课,老师安排同学背他上楼——虽然他可以自己握着楼梯扶手上下台阶,但动作很慢,爬一层楼约需十分钟时间。

一年多的普校生活,对他来说新鲜而有趣,每天的时间安排得很满,只有周末或节假日,才有空上线玩游戏。学校门口的三四家杂货店,兼卖游戏点卡,他从未买过。他希望游戏公司多开发一些"不用花很多钱也能玩得很开心"的游戏。

#### **见证** WITNESS

同学们与他交谈,内容多围绕学习,很少涉及游戏。没人还在玩十年前的老游戏

小潇早晨五点多起床,穿衣服对他来说是件麻烦事,天冷时,要花半个小时。日常的生活起居,他基本能自理,只有洗澡和如厕需别人帮忙。六点,母亲把助行器绑在电动轮椅背后,目送他出门。这时路上车少,相对安全。高峰时段,校门口那条并不宽敞的马路,堵着数十辆接送孩子的汽车,轮椅难以通行。

下午六点半,放学回家,吃完饭,小潇回自己的房间,开始做作业。他以拇指和食指中部用力夹住笔,写字速度很慢,时间一长,手指会疼。做完作业已是10点多,他看会儿书,便熄灯睡觉。他的枕边放着一本奥勒留的《沉思录》,他的Q头像是罗丹的《沉思者》雕像,他的网名叫"沉思"。

因缺乏系统扎实的基础教育,小潇只能勉强跟上教学进度,上学期期末考试,数学、历史、地理考了70多分,语文和英语不及格。但这并不影响他的学习兴趣。上课时,他坐在教室最后一排近门处,听得很认真,助行器斜靠在门外。

入学一年多,他结识了不少新朋友。在班主任的鼓励下,同学们主动与他交谈。谈话内容多围绕学习,很 少涉及游戏。小潇说,他们玩的游戏和自己不一样,没人还在玩十年前的老游戏。

周末,他的大部分时间仍是花在电脑上。打开电脑,登录QQ,收邮件,浏览自己感兴趣的新闻。他加入了六七个贴吧,流星蝴蝶剑、五子棋、刘亦菲、诗词、弹弹堂,还开了博客和三个微博。他说,这三个微博各有用处,一个用来记录日常所想,一个用来收集冷僻的知识,另一个是写给他的偶像——刘亦菲的只言片语。

"父母总以为我坐在电脑前,就是玩游戏,其实我还在电脑上做很多事情。"小潇说,"游戏能让我快乐,但没法让我充实。因为它不是现实里的东西。"



电脑买了三年,显示器已不太灵光, 开机前必须持续按住功能键。电脑和 互联网令现实中的沟通障碍不复存 在,小潇的QQ好友有200多人。

## 虚拟棒球手



**万** 我无法靠自己的双脚站在棒球场上,是你们让我享受到了棒球的乐趣。我喜欢你们的游戏

九年,近万小时的练习,小潇才得以融入普通玩家的群体——竞技场上,没人知道他是一位脑瘫患者。大洋彼岸,在游戏厂商的支持下,另一位脑瘫患者正试图改变现状,打破游戏与现实之间的隔阂,打破残疾玩家与普通玩家之间的隔阂。

汉斯·史密斯 (Hans Smith) 今年26岁,热爱棒球运动。他患有脑瘫,下肢瘫痪,离不开轮椅,从未有机会在棒球场上参加比赛。游戏弥补了他的这一缺憾。空闲时,他坐在游戏机前,握着手柄玩《全美职棒大联盟》(MLB: The Show),一玩就是好几个小时。

对他来说,这款棒球模拟游戏不仅仅是游戏,更是生活的一部分。一次,他控制的球员在比赛中受伤,需四周时间才能恢复。他并未让电脑自动模拟,而是在现实中等待了四周,才继续游戏。

2008年,史密斯写了封感谢信给该游戏的开发商索尼电脑娱乐北美(SCEA)公司: "我是一名22岁的大学生,也是一名狂热的棒球迷。我喜欢你们的游戏。我患有脑瘫,没法靠自己的双脚站在棒球场上。是你们让我享受到了棒球的乐趣。这游戏太真实了,我可以体验到和现实中的球员同样的兴奋、同样的紧张、同样的挫折、同样的激动。"

研发团队收到信后,为之感动。项目协调员詹妮弗·卡西扎克(Jennifer Kacizak)联系上史密斯,邀请他参观了圣地亚哥工作室。开发人员还对史密斯的头部进行扫描,按照他的容貌制作了一名虚拟球员,加入《全美职棒大联盟》的续作。

建模时,开发人员请史密斯为自己的虚拟化身设定身高和体重。史密斯说,他的哥哥和父亲身高均在1.8米左右: "我的身高是1.5米,体重只有44公斤。我估摸,如果我没残疾的话,个头也会很高。"

游戏中的史密斯最终被设定为1.74米高,66公斤重,年龄与现实相同。



汉斯·史密斯(石)今年26岁,然发棒球运动。他下肢瘫痪,离不开轮椅,从未有机会在棒球场上参加比赛。游戏弥补了他的这一缺憾。



"我只是一名普通的棒球迷,为什么他们这么在意我对游戏的看法?他们可以只是简单地给我回 封信。而现在,我坐在会议室里,和他们的设计师讨论游戏。"史密斯说,"我觉得自己就像在做

2010年3月, 《全美职棒大联盟》新作上市。游戏中的汉斯·史密斯是圣路易斯红雀队(St. Louis Cardinals)——他最喜爱的职棒大联盟球队——的一名接球手,习惯手为左手,属性包括快速球、曲球、变速 球、滑球等。他终于有机会与艾尔伯特•普荷尔斯和德瑞克•基特等棒球明星同场竞技,在虚拟球场上。

现实中的史密斯是杨百翰大学爱达荷分校通讯专业的一名学生,攻读方向是广播与公共关系。他希望将来 有一天,自己能成为一名棒球解说员。

"我住在宿舍,我的家人在1500英里以外的伊利诺伊州。我选修13个学分,每天上课,这周还有一篇论文 要写。很多事情,我离不开别人的帮助,但我并不羞于开口请人帮忙。我称自己为'独立的不独立者'。"他 说。他没法自己吃饭,洗澡也需要他人协助,但他仍努力保持着一名大学生的正常生活。

"我相信上帝赋予了我很多过人之处和天赋,我应该把它们运用在积极的方面。是的,有时候我也会想, 如果我能站在球场上玩接球游戏该多好,可我觉得现在的生活也很开心。 ……我知道自己成不了宇航员,但你 可以找到其它方式,去做你想做的事。"史密斯说。



我希望所有残疾玩家聚在一起,融入这个社区,与其它玩家成为朋友,而不是游离在外

故事并未就此结束。2011年,新版《全美职棒大联盟》加入了一个名为"ADVA"的新模式。

类似一键操作的功能,该模式下,电脑会自动控制跑垒员和野手的移动,玩家所要做的是在合适的时机按 下某个键,完成挥动球棒或掷球的动作。这一设定是专门针对那些操作手柄有困难的特殊玩家群体。

"ADVA"是"残疾虚拟运动员协会" (The Association for Disabled Virtual Athletes)的英文缩写, 该组织的成立始于汉斯·史密斯与SCEA圣地亚哥工作室的合作。

由于手部功能存在障碍,以往,与电脑对手比赛时,史密斯会将游戏的操控方式设为电脑辅助。但在与其 他玩家联机比赛时,为保证公平,游戏规定参赛双方必须使用同样的设置。这对于史密斯这样的残疾玩家来 说,反而成为一种不公平。因此他建议,为了让残疾玩家也能体验到与人对战的乐趣,游戏应加入一种新模 式,允许他们选择适合自己的操控方式,于是就有了"ADVA"。

"我不仅希望在游戏里创建一个属于自己的联赛,更希望所有残疾玩家能够聚集在一起,融入这个社区, 与其他玩家成为朋友,而不是游离在外,各玩各的。"史密斯说。



游戏中的汉斯•史密斯是圣路易斯红 雀队的一名接球手,习惯手为左手。 在虚拟球场上, 他终于有机会与棒球 明星们同场竞技。



#### 结束语

小潇是幸运的。在中国,绝大多数脑瘫患者今生与学校无缘,即便他们拥有正常智力。只有极少数症状较轻者,才有机会在普通学校随班就 读。脑瘫相关的特殊教育学校更是凤毛麟角,今年五月的一篇报道称,广州每年新增300多名脑瘫儿童,而特教学校所能提供的入学名额仅20个。

初中毕业后何去何从?小潇暂无打算。母亲看他对电脑感兴趣,希望他今后能够从事与电脑有关的工作,比如开一家网店。

在脑瘫儿童康复机构寄宿期间,小潇认识了一位脑瘫女孩。她症状较轻,智力正常,能够自己走路,只是姿势有些别扭。以前,女孩常会来找 他玩。如今,她找了份工作,在一家面向残疾人的福利工厂穿珠子,每月收入两三百元。

小潇的理想是成为一名五子棋选手,参加职业比赛。他的五子棋水平很不错,母亲和弟弟都不是他的对手。但他不知道哪里有五子棋的正规赛 事,也不知道如何才能进入这个领域。



# 见证

### VOL.41 脑瘫者 的游戏世界(下)

五岁的莎拉•罗森爱玩游戏,但脑瘫导致的运动障碍令她无法操作市面上的绝大多数游戏。 一次,看见哥哥在玩Kinect,她也想加入,父亲便把她的轮椅推到了电视前。

莎拉很快兴奋起来,挥舞胳膊,做着各种动作。父亲把她从轮椅上抱下来,放在餐厅的椅子

"游戏机把她辨识为个头矮小的人,而不是坐在轮椅上的人。"父亲说,"技术以一种极为 真实的方式,影响了我们的生活。"

意见反馈

About NetEase - 公司简介 - 联系方法 - 招聘信息 - 客户服务 - 隐私政策 - 网络营销 - 网站地图 网易公司版权所有

©1997-2013