

见证

WITNESS

VOL 40

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）



首页 | 格斗高手 | 快乐与自信 | 普校求学 | 虚拟棒球手 | 小潇的生活

返回游戏频道首页 + 更多见证

引言

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。

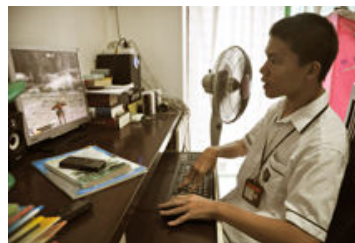
这款游戏的基本操作并不复杂，方向键、空格键、鼠标左右键，将这些键以特定顺序组合，即为连续技。小潇很少使用连续技，多数时候只是防守和闪躲，耐心等待对手露出破绽。

“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。



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。



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

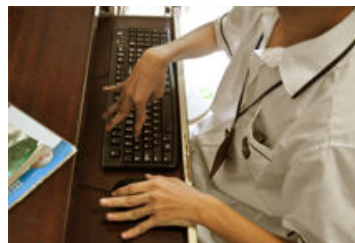
小潇扶着助行器，一步步挪进屋。助行器是一辆四轮简易推车，让他在移动时有一个支撑点。

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。见他实在无法理解，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，包括一起游玩游戏的、一起下五子棋的，以及学校的老师和同学。



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。





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



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。



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 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QQ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。”



虚拟棒球手

见证 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。



有时候我也会想，如果我能站在球场上玩接球游戏该多好，但我觉得现在的生活也很开心

