

# 中国英灵，集体改名

原创 王子君的碎碎念 王子君的碎碎念 2021-09-16 18:53

好多小胖友问我FGO中国角色改名的事，我很尴尬。因为Fate系列的番我看得不多，只记住了几个白丝捆绑名场面，还有川井宪次浦尾由纪的几首歌。

不好意思地说，我对FGO最熟的，是本子...

但我有不少编剧、制片人、游戏制作人的朋友和同学，你们的心情，我早有体会。

照坊间猜测，这次是因为江南百景图之前搞了岳飞的肉袒牵羊引起群众极大不满，有些喉舌顺势把游戏行业对历史人物的娱乐化使用批判了一番，于是FGO就缩了。

秦良玉成了枪兵，秦始皇成了裁定者，项羽成了狂战士。FGO里的中国元素，消失泰半。

缩得好，缩得对。在企业运营层面上，找不到什么指责的地方。

没有规则，就没有交易，这是经济学里的一句废话。

但这句废话就体现在了当前的文化市场上：

审核原本是一种监督权，起到限定边界的作用。在许多国家，审核是用于事后追溯的，并不会在内容的生产和流通阶段全程介入。

但在我国，就是全程介入。

这导致审核在我国文化市场有着决定权的地位。

像电影电视剧，你得先立项报备，审核剧本。还不单单是摄制组能看懂的剧本和分镜，你得把每一集的内容细细写明白，有完整的剧情简述和分集梗概，不能用省略号 and 一笔带过来打马虎眼。

剧本审过后，你可以开拍。但是整个拍摄流程里也是心惊肉跳：万一这个演员出事了怎么办？万一审核的方向变了怎么办？

有很多电影电视剧都在拍摄完后，在交成片样片的阶段被打回。运气好的，是某些台词被认为不妥，可以在后期配音里修改；运气不好的，就是这个题材这几个月里突然被认为不妥，于是要大刀阔斧地改，甚至项目直接暴毙。

唐国强主演的《大唐书魂颜真卿》，就是因为拍了安史之乱，长期无法播出。

影视作品的制作成本多是靠拉投资。播出被卡个几年，制片人上吊的心都有。

这现在种审核的范围，确实已经逐步延展到了泛文化产品，例如手机游戏。

抓大放小，这是监管部门的一贯思路。很多游戏用户的日均使用时长都在60分钟以上，手游的装机比例在63%左右，且七成是30岁以下，25岁以下的活跃率占总活跃率的八成。

肯定会盯上的。

所以steam和各种国区，也是要盯上的。

不少小朋友还在单纯地骂江南百景图，认为是这款游戏的迷惑操作召唤了铁拳。

傻孩子，只要规则不明，铁拳总会来，总会平等地降临在每个人身上。

从FGO的角度来说：就算我如临深渊如履薄冰地对待中国角色的形象，那就能保平安吗？

万一我哪次活动概率没调好，惹得一群氪金用户骂娘了呢？

万一哪家竞争对手来煞费苦心搜集我的黑料呢？

万一竞争对手买通玩家，故意用我的游戏来制造尖锐话题呢？

动森的例子就在眼前。

我六年前，做四川第一家游戏关联业务的上市公司的顾问。老总很淡然地说：

“要加强公关业务的建设，因为游戏圈很富，但也很脏”。

专门跑到你的游戏里，演各种尖锐话题，召唤铁拳下场，停你的服务器和版号，很正常。

所以与其认真做中国角色，不如不碰了，我就不走深渊和薄冰。

很多小朋友想的是：

我看他不爽，我召唤铁拳。

问题是人家看你也不爽，人家也会召唤铁拳。

从铁拳的角度看，你俩都啰嗦，屁话一堆，干脆给你俩平均分配铁拳。

于是市场就凉了。

没有规则，就会所有人反对所有人。就算其中有很多积极进步的声音，但也会被互相抵消，最后社会整体氛围越发保守。

反儿童邪典，干掉了scp；反流量偶像，干掉了耽美。

旗帜越是正义，屎尿屁越少。到最后拿着一堆盖了公章的阳春白雪，还回头一脸疑惑地问群众：

你们为啥不喜欢？

文化上的收缩，已经是既定事实。

