



深度

《还愿》情绪风暴之后，被吞噬的中国游戏人

《还愿》在中国大陆有多受欢迎，事件反转的时候，玩家就有多难接受。这场争议之后，对试图进入大陆市场的台湾人和产品来说，曾经拥有的“不表态的灰色地带”，可能正逐渐被打破。

特约撰稿人 杨不欢 发自香港 | 2019-03-04



《还愿》游戏画面。网上图片

【编者按】：一张“[小熊维尼符](#)”带来的效应，何以在两岸持续震荡？《还愿》为什么、又是如何“伤了中国大陆玩家的心”？这样的情绪风暴是怎么生成的？这场风暴结束后，对台湾、甚至各国有意进军中国市场的游戏业有何影响？《端传媒》汇整了玩家各方意见，并和不愿具名的中国游戏业内人士们聊了聊。由于引述玩家评论，本文有部分剧透。

“当初有多喜欢这个团队，多对这个团队充满希望，现在就多希望他们马上倒闭、永不翻身。”2月21日，在赤烛游戏公司制作的游戏《还愿》被大陆网民发现游戏文本中曾暗藏一张写有“习近平小熊维尼”符咒的当天，一名网友这样评论。

赤烛的作品在中国大陆受到关注，是从2017年初[《返校》](#)开始的。《返校》出炉之初，一批大陆游戏实况主播在视频网站上直播，作品的精良制作在当时引起讨论。

而赤烛当时也为《返校》制作了简体中文版，并为大陆量身定做，修改了部分文本和画面内容：例如文字中的“共匪”被改为“匪谍”、“大总统”被改为“伟人”、“日本统治时期”被改为“以前”，物品中的中华民国国旗被改为其他图案的旗帜等。



《返校》游戏画面。网上图片

但在《返校》走红数月之后，《返校》的大部分游戏实况视频，均被大陆视频网站删除，官方并没有公布原因。

而这次在《还愿》可以上架游戏平台Steam中国区的前提下，2月19日游戏发布当天，已有大量大陆游戏实况主播在直播通关全程。很快地，这款游戏在互联网大热，成为继大陆今年的国产贺岁片《流浪地球》之后，第二个在全网引起全民讨论的文化作品。

在以二次元动漫游戏内容为主的、全中国最大的弹幕视频网站Bilibili上，《还愿》的实况一度霸榜，单日热门视频榜的前十位置，一度几乎全部是《还愿》相关内容；游戏中的元素成为网络流行语，“八十八”、“何老师”等游戏中的用词在各大讨论平台被网民频繁玩梗，游戏中的反派“何老师”甚至登上新浪微博热搜榜。

“哭倒一片”的游戏结尾

而游戏的悲惨剧情，也使得玩家们表现出强烈的共情和代入感。

据赤烛游戏官网对《还愿》的简介，这是一款叙事型的心灵恐怖游戏，背景设定在1980年代台湾，故事发生在一家三口之家生活的老公寓中。玩家在这个曾经被称之为“家”的空间内探索，在许多个不期然地转身中，惊觉周遭环境的样貌变得愈加诡谲。“当你游走在一个又一个过往片段，随著一层层的解谜抽丝剥茧，逐渐挖掘出掩埋在家的表象下，那些难以面对的不堪真相。”

在Bilibili平台上，名为“逍遥散人”、拥有214万名粉丝、累计超过1.8亿次播放次数的游戏人气主播，平日播报风格是搞笑、插科打诨，却在直播《还愿》到中后期，不断叹气和对男主角表示愤怒，一边说著“我都不想玩了”，一边操作角色。直到推开游戏最后那扇门，他哽咽地表示，感谢制作组没有让他看到令人心碎的画面。

这不是唯一的例子。到了游戏结尾，小女孩角色“美心”奔跑起来；随著摇滚乐响起，网友发的厚厚的彩色祝福弹幕，将画面层层覆盖：“去吧，美心！”“跑吧，美心，不要回头！”“她终于可以出去玩了！”屏幕场面十分“壮观”。

不同的文化脉络下，玩家对游戏的理解也有不同。Youtube上热门美国主播的《还愿》游戏实况影片，同样赞美游戏的细节和“惊恐位”的设置，但对于游戏中动人心弦的情节，欧美游戏主播表现得相对冷静——他们热爱游戏，但在理解剧情、浸入情感时，明显更加抽离。

相较于与Bilibili用户在游戏结尾段哭倒一片，由于文化差异和理解部分，有好几个在热门的美国主播实况影片，到结尾处都认为这是个开放结局，对整个故事剧情也有些不解。

时间回到2月19日，元宵节当晚，《还愿》上线，这个故事成为大陆网络全民话题，不少网民情感热烈表示心疼美心、痛恨何老师，为故事结局感到痛心。微博画手甚至创作出故事里一家三口的全家福同人画作，实现美心“在衣柜开演唱会”的愿望，在网上广为流传，甚至有网民高呼要“暴打何老师”。就连在互联网上有“何老师”外号的知名主持人何炅，都要发微博称“此何老师非彼何老师”。

一夜之间，这款游戏几乎呈全民一片赞好之势。

《还愿》走红不久后，网上传出未经证实的消息称，尽管游戏看似大热，但在Steam中国区仅卖出不足一万份；大批游戏的拥护者因而开始自发推销游戏，督促网友出资购买，支持游戏公司，甚至批评那些仅看过游戏实况得知全部剧情、却没有花钱购买游戏的网民为“云玩家”。

例如，在大陆“豆瓣网”，《还愿》的游戏条目下，有一条评论被顶至热门最高：这名网友要求，只看过实况视频的用户，就不要到游戏条目下标注自己“玩过”这个游戏了。不过，另一条意见相反的评论有著“我偏要标注‘玩过’”，也被顶到了热门最高。这名反对者认为，“要求看过视频的人一定购买游戏”乃是舆论施压、道德绑架，甚至主张这种论调是游戏发行商的宣传手段。



《还愿》游戏画面。网上图片

《还愿》在大陆网络急转直下的96个小时

游戏在大陆有多受欢迎，后来事件反转的时候，大陆玩家就有多难接受。

台湾的PTT、巴哈姆特等讨论平台上，从2月20日起，就有人陆续发帖称发现了“小熊维尼符”这枚“彩蛋”，它在大陆实际引起广泛讨论却是在23日。当天早上，最初在大陆公布彩蛋消息的网民，正是转载了台湾讨论平台的内容，在网上提出质疑；当时还有大陆网友回复，认为不能过早下判断，要核实其真实性。

而第一个在平台上公开举报并引起反响的，是微博红人梁兴扬。

梁兴扬本身是一名道士，拥有151万微博粉丝，以宣传“宗教徒要爱国”著称。22日下午，他身穿道袍在网上直播《还愿》实况，观看人数高达20万，他还与观众相约次日继续。而在23日早上11点，梁在微博宣布爽约，并贴出符印的图片，指控游戏“暗藏台独倾向，侮辱国家现任领导人”，要求网管部门和游戏监管部门重视，并tag“共青团中央”等官方微博帐号。

舆论开始激烈地转向。一开始还有网民提出，调侃领导人可能就是个玩笑，但有声音反驳：“骂领导人（习近平），在这里代表的就是骂大陆。”

23日中午，赤烛在FB发表第一封简短的声明，称“团队在制作prototype时经常会参照当时的网路用语作为暂时素材，但这次因为版本同步问题而没有全部删除，实属意外，没有任何攻击或辱骂意图”。当晚7点41分，赤烛发布第二份声明，表示“事情起于一位成员在美术素材中置放一段文字……，其他赤烛成员是不知情的。”

网民开始在游戏中找到种种“蛛丝马迹”：根据游戏文本，故事中的邪教名为“陆心社”，邪教头子名为“陆恭铭”，被认为是影射大陆是邪教，而“陆公民”是邪教教徒。再加上习近平的名字出现在符印上，似乎形成了一套完整的隐喻闭环。还有人认为，游戏中“邪教泡酒”仪式从10月1日开始，到10月7日结束，影射中华人民共和国国庆节。此外在游戏中出现一张报纸，标题上有“包子袭击小学童被捕”、“包子被判三年以上最高死刑”，亦被认为是讽刺有“包子”外号的习近平。

网民将《还愿》整个游戏的故事总结成一个比喻——整个大陆就是邪教，习近平是邪教神，大陆人是邪教成员，至于主角一家和孩子，可能影射被大陆残害的台湾人。

这些猜想在大陆网路广传，引发了更大的愤怒：“很多人在游戏最后美心死了都真情实感流泪了，现在还有种被耍了的感觉吧？”“我对你友好，可你却说我对你的友好是邪教，让你挖眼拔舌，害死你的孩子”。

大陆网民认为自己热爱这个游戏、帮助推广，还从游戏中学到要反对邪教的道理，却其实一直在游戏被比喻成邪教而不自知，是“被暗算了”。一夕之间，互联网上充满类似的留言：“我们真情实感为美心流泪，原来人家把我们当何老师。”“大家试图放下政治立场之间的不同，以血和泪的共鸣去体会他们（赤烛）的作品时，他们反过来拿政治立场把我们隔离在他们之外。”

大批当红游戏主播在网上表示自己已将视频自发删除，发表的声明都情绪激烈。Bilibili的主播“中国Boy超级大猩猩”说，“就当我瞎了眼，当初熬夜把三期视频赶出来，不值得。”曾经对著游戏唉声叹气的“逍遥散人”，说自己“气火攻心”：“所有人都会被欺骗了”。

2017年因直播《返校》走红的主播“半支烟sama”，更在微博上写了一封喊话赤烛游戏的信：

“赤烛，两年前我采访你们时还记得吗，故意在最后临时加了一题，我问的很直白不拐弯抹角，因为我作为一个视频作者需要这个答案，两岸的朋友也需要这个答案，你们回答我说是被台媒恶意抹绿的，是有跳梁小丑恶意的宣传达到自己的目的。之后你们知道有多少观众和我一样拿著这样一个官方的态度去和那些真正在抹黑嘲讽的键盘侠喷子理论吗？……不同的是，当时支持过为你们发声过的玩家，这次都只能闭著眼睛接受更恶毒的嘲弄……。”

对此，赤烛则回应《端传媒》记者，针对这一次的事件，相关说明都写在先前的公开声明中了，“目前团队对外暂时不会做任何回应”。

有玩家指出，这里的“包子”，其实是赤烛其中一名共同创办人王瀚宇的公开外号。另有游戏主播解读，“泡酒仪式”结束的日期1987年10月7日，是一个当年记载中发生了月食的中秋

节，结合游戏剧情，应取的是其至阴、且“无法团圆”之意。至于对“陆心社”的谐音猜想，有台湾网民这样解释：“陆恭铭”其实是谐音闽南语中的“路光明”，而如果是想台独的人，根本不会用“陆”来代指中国大陆，会直接称其为“中”。

对于除了小熊维尼符以外，对上述元素的联想解读，赤烛则是在2月25日的第三份声明中也回应称：“绝无暗藏其它多余的意识形态，或是攻击现实人物之意图。希望不要因为该元素误植的关系，对游戏其他元素过度解读”。

从《还愿》到“还钱”

无论这些联想是不是空穴来风，赤烛也没有机会再对大陆的玩家解释了：他们的微博帐号当天就被封了。

没过多久，微博上《还愿》相关的内容都被删除了，包括主播们的留言。百度贴吧豆瓣上那个曾经引起争吵的《还愿》游戏条目也消失了，在Steam中国区，《还愿》迅速下架。到了2月24日，网上对《还愿》的讨论，无论是支持还是追骂的，基本都被删除消失，仿佛没发生过。

随著愤怒而来的，是在网上声势浩大的退款潮。由于“还愿”已经成为违禁词，有网民在讨论时，将游戏代称为“还钱”。部分购买的玩家表示，这其已经超出了Steam一般的退款条件，所以不知如何申请退费，网友们互相分享申请退款心得。

大陆相声演员王自健在微博分享了退款教程，说只要在退款理由上写“内含政治因素”，不论游戏时间长短，都能退款。

《还愿》在中国区的销量如何，目前赤烛并没有公布。此前，关于《还愿》销量，网路上有“中国区销量不过万”的传言，台湾网路评论对退款宣言不以为意，不少台湾玩家将大陆网民的激烈骂声，总结为“玻璃心”。大陆网民则拿出Steam上的差评数试图反驳这个传言：事发之后，短短几小时，《还愿》在Steam上的总评价从原先的95%“佳评如潮”迅速下跌至40%至60%“褒贬不一”；而玩家在Steam平台上的给分前提，是需要先购买才能评论的，这说明了光是在Steam付费购买《还愿》的玩家，有一定比例是来自大陆市场。



《还愿》游戏画面。网上图片

漩涡中心，代理商的身影消失了

在两岸的对骂喧嚣中，处在事件中心、最有可能被波及的群体，却悄然隐身。威权世界的声音里面没有他们，自由世界的人也没有看到他们。

匿名知情人士向《端传媒》记者透露，2月23日当天，《还愿》的大陆代理方Indievent公司有员工接到通知，称北京已经派出工作组，前往公司所在地上海，要求所有负责《还愿》游戏相关的员工在次日（24日）上午报到。而至于那些人员将会面对什么，则不得而知。

公开资料显示，Indievent在2017年成立，并在2018年5月与《还愿》的投资方唯晶宣布合作。目前，Indievent的微博被禁止评论，所有与《还愿》相关的微博已删除，包括23号下午3点那条宣布与赤烛终止合作的公告。

26日早晨，赤烛再发第四份声明，称由于游戏出现闪退等原因，“决定暂时将还愿下架”。28日左右起，在网络管制和热度减退的作用下，大陆网络上对此事的讨论已经几近消失；微博上搜索“支持国产游戏”，大陆玩家们已经在转发业内近期较受关注的国产游戏《隐形守护者》《太吾绘卷》等。帖文中使用的语句是：“支持真正的国产游戏”。

有网帖指，《还愿》的投资商唯晶背后，是大陆资金投资了这款游戏，下面的一条回复获得了一千多个“赞”：“希望大陆投资人以后少给湾湾投钱，内地这边没有好的团队可以投资了吗？”

在此前，唯晶已经宣布将提告赤烛。而Indievent的公司网站，目前已经无法访问了。

从此打破“模糊地带”？“再也不要热脸贴冷屁股”

在《还愿》争议的背后舆论发展，可能逐渐预示著，试图进入大陆市场的台湾人和产品曾拥有的“‘不表态’灰色地带”，在逐渐被打破。

豆瓣一名网民总结了“这件事给我的最大教训”：“什么支持国产游戏（编者按：大陆网民曾以“支持国产游戏”为由，希望更多网民购买《还愿》）这样的口号，希望以后有人不要再这么说了…人家根本就不认，还觉得我们蹭了他们的光。”“我觉得还是台湾反骨仔们做得比我们好，因为无论我们中国人拿到什么成绩，他们都不会觉得是一家人，与有荣焉，而永远都是贬低的态度。倒是我们太多人太宽容，或者说太一厢情愿了。”

讨论持续延烧，赤烛道歉后，大陆各大平台的讨论，开始从《还愿》游戏本身，延展到所有从台湾试图进入大陆市场的人和产品。

去年金马奖的事件被网民再次拿出来类比：最佳纪录片得奖导演傅榆在台上说出“希望我们的国家有一天被当做独立的个体对待”之后，那几天内，不少大陆演员都在微博上发布了官媒发布的“中国，一点都不能少”网帖以示表态。但网民当时最关注的是台湾艺人是否表态。事发后，无论是在大陆一直有节目通告的资深艺人蔡康永、小S等，还是开始在大陆发展的年轻艺人欧阳娜娜、林彦俊等，基本一致地选择了沉默。不少大陆网民观察到这种现象，认为台湾人的“不表态”已经是一种表态。

如果说金马奖事件那种“不表态的模糊地带”还值得粉丝们争论一番，赤烛在《还愿》游戏中的“表态”——无论是素材原有的“小熊维尼习近平”或是其他“被解读”的——在一些大陆网民看来，他们这次终于“清醒”了。

“ww（编者按：ww又称“湾湾”，这里指台湾人）年轻一代99.9%都是天然独。”这是网民们在事件中得出的结论：倘若你真心地喜欢上“立场不鲜明的台湾艺人或产品”，那么你就很大概率喜欢上“台独”，对方正在一边赚你的钱，一边暗暗地看不起你。

“我不会再看/玩任何台湾的作品，也不会再粉任何台湾艺人”，网民“瓜瓜”在“豆瓣鹅组”发帖说，“以前我会去看粉丝澄清贴，我会去努力释放自己最大的善意。我会去为没有实锤台独（有实际证据支持台独）的台湾艺人说话。以后我不会了，再也不会了。……一次次被糟践的善意，一次次把脸送上去给他们打，我累了。每次都要一个个分清楚你们的政治立场，我真的累了。”

事发之后，为《还愿》演唱主题曲的乐队“草东没有派对”在其微博、Facebook、Instagram上都删除了与赤烛的合作帖。草东曾在大陆多地巡演，微博有16万粉丝。有粉丝留言说，非常担心“垃圾公司”牵扯到草东，删了微博就安心了。网友评论劝道，只要和台湾沾边的，都避雷吧。

至于“调侃领导人”和反共、台独有什么区别？为什么“台独”就等于看不起、仇恨大陆人？种种复杂情绪的和可能的辩论空间，在汹涌而来的反感声浪中，全部缺失了。台湾人对大陆可能拥有的所有负面情感，被统称为一个词：台独。

这恐怕是有意进入大陆市场的台湾产品、人才所要面对的状况：要么鲜明地摆出反对台独的立场，要么就或许不太会受到这个市场的欢迎。以前那种能以“暧昧不表态”立场在大陆谋生立足的空间，之后或许会愈来愈窄，甚至不复存在。

中国游戏业人士：好不容易版号重启，版号发放恐受影响

“其实之前返校开始，大家对赤烛还是很有好感的，游戏质量和文化层面都很有代表性。”一名中国最大的游戏发行公司之一的匿名业内人士对《端传媒》透露，“但这件事之后，业界都觉得被牵连了。好不容易‘版号’重启，立马出了这么个恶心的事情……。”

2018年，中国游戏业刚刚经历过了一阵寒冬。从2018年3月开始，政府停止了游戏版号的审批，一直到当年12月29日，在这期间，中国没有任何发行新游戏。

官方并没有公开解释这个暂停发版号大半年的举动。外界猜测，可能认为是电子游戏造成青少年暴力、成瘾、近视等问题；然而有另一种分析，认为可能纯粹就是几个相关的国家部门在重组，发版号的权限有变动，导致了审批行政工作的停滞。这段停滞期间，上百家小型游戏工作室倒闭了，大型的游戏公司也不少经历了裁员，无数人丢掉饭碗。

在这期间，没有被中国大陆封锁的美国游戏平台Steam成为了灰色地带。中国玩家可以登上Steam，下载全世界的游戏，只要它在Steam的中国区上架了；没有拿到官方版号的游戏，理论上也可以通过上架Steam中国区而抵达中国的用户。

在中国大陆，无论是进口还是国产游戏，都需要通过政府审查，得到国家新闻出版广电总局的“版号”，才能够发行。在游戏版号被冻结之前，广电总局每个月大约会审批700款游戏。

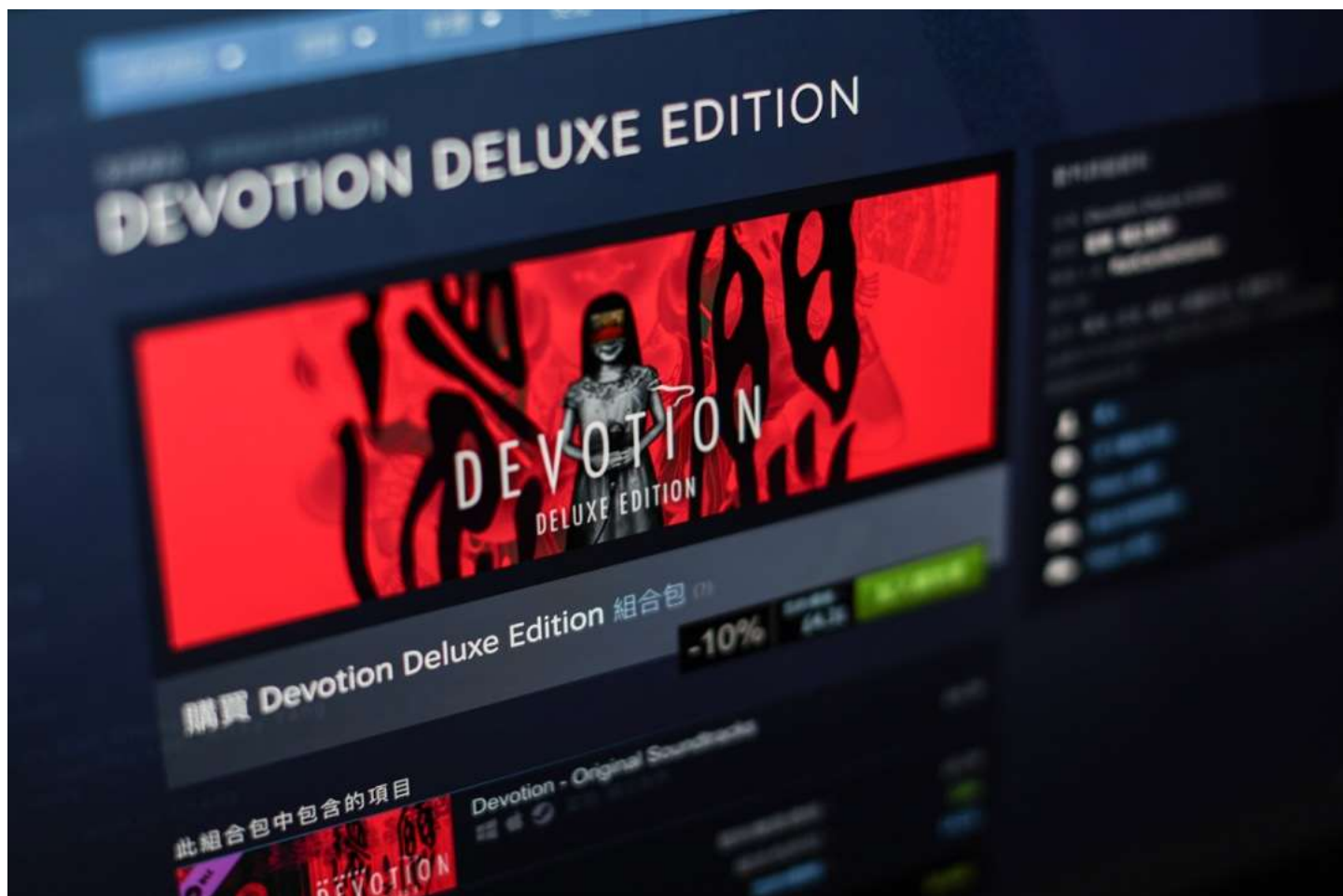
该名业内人士透露，在《还愿》的事情发生之前，外来游戏要进入大陆，基本上没有特别的限制，和国产游戏一样，提交总局审核，能拿到版号，即可上架在国内发行。不过在版号优先级上，国产游戏会优于进口游戏。

这名业内人士以今年发放版号的游戏为例，目前通过的全部是国产游戏，但其实据他所知，有些进口游戏去年更早就已经提交申请。

他说，和进口游戏合作的大陆代理商们，也基本不太会有要对“敏感内容”专门处理的意识，都是在产品的本地化修改中一并处理了，“没有特别针对的去审查”；代理合约通常也不会特别规定敏感内容一类。

唯一比较敏感的是对于韩国游戏。萨德事件至今（编者按：美国和韩国2016年正式宣布在韩国部署萨德反导弹系统，引发中国不满），韩国游戏都没有拿到新的大陆版号。“因为有限韩令在，所以韩国游戏基本拿不到版号。”他说。

他透露，禁韩令之前，他所属的公司大约会代理3-5款韩国游戏到中国；另综合媒体报导，2012年，有27款韩国游戏在中国发行，根据《参考消息》，2014年至2016年期间，共有48款韩国游戏进军中国。而从萨德事件爆发至今，再也没有一款韩国游戏在中国被放行。



图为游戏销售平台 Steam 的香港区版面。摄：Stanley Leung / 端传媒

2019年春天，版号发放重新开放，游戏行业战战兢兢地迎来复苏。随著《还愿》事件急转直下，网上对于事件的影响有很多猜测，有网民担心会继续游戏行业的冻结，甚至会导致Steam在中国大陆被封禁。

业内人士透露，现在在大陆微信群组聊天中发送“Steam游戏”字样，是无法显示的；所以业界猜测Steam可能确实会收到影响，具体的影响如何，大概要看3月份的“两会”之后才能判断，该人士指业界传言，主管部门或会在两会期间有进一步的动向说法。

经记者亲身测试，倘若在微信的群组聊天中发送含有简体“Steam游戏”字样的内容，群组内的其他用户，身在中国大陆网络之内者，不会收到信息，处在防火墙之外网络的则可以正常接收。

至于经过了这一次风波之后，大陆游戏业界会怎么看待与台湾游戏的合作？“本身我们基本也不太会代理台湾的游戏。其实目前的业态，更多还是大陆游戏对台湾游戏的输出，”这位业内人士透露，“大陆的大厂，目前主要业务还是商业化手游为主，涉及到代理的更多是进口日本欧美的手游。我们是担心会由此事延伸出去，对全部进口游戏都加以限制。”

“整个大陆的游戏行业自去年开始都比较受到打压，所以都是低调蛰伏的状态。”这名业内人士分析。他亦提及《还愿》事件之后，业内推测大陆政府对“进口游戏”的忧心：“担心会影响后续游戏版号的发放.....，特别是针对进口游戏。”

如果你喜歡
就分享給更多人吧



热门头条

1. 没有伤口的职灾：那个替乘客脱内裤的长荣空姐，以及她的“制服病”
2. 3000多家园被强拆，候鸟老人与破碎的“海南梦”
3. 《还愿》情绪风暴之后，被吞噬的中国游戏人
4. 重磅调查：被强制绝育的淳子的一生
5. “不是日本人”的日本人：国族神话下的北海道爱努族
6. 中国女工生育之痛：被强制流产后，计生人员又把埋掉的孩子挖出来
7. 白信：新疆的“汉化”，还是内地的“疆化”？——新疆纪行之三
8. 我是台湾人，在蒙古国教中文
9. 白信：冻结的堡垒城市，与消失的人——新疆纪行之一
10. “正妹、高分、老残穷”：这群台湾高中生对放榜新闻说不

编辑推荐

1. 量多写不完、循环欠债、形式老旧：台湾小学生成为家庭作业的奴隶？
2. 羊毛党是个什么党？他们立志“吃干榨尽这人间”
3. 田禾：如何科学地反驳诺奖得主沃森的“种族决定智商论”
4. 机械存在主义：当人造人开始思索“人生”的意义
5. 她是菲佣，也是摄影师：“我希望告诉人们香港有多美丽”
6. 【书摘】沈志华：从历史经验看中朝关系的恰当定位
7. 白信：新疆的“汉化”，还是内地的“疆化”？——新疆纪行之三

0. 找定口得八，仕家白国教中义

9. 【书摘】任何革命最大的错误就是变得无聊：1969芝加哥八君子审判

10. “不是日本人”的日本人：国族神话下的北海道爱努族

延伸阅读

运营资格被冻结后，全球最大游戏市场试图“绝地求生”

监管越来越严，人口红利顶到天花板，即使在游戏加入拥护党中央的横幅，也不能保证通过审查。

《还愿》风波，会不会是压垮Steam中国版的最后一根稻草？

《还愿》仅是“Steam中国版”正式降临之前的一桩惊悚章节，真正令人焦急等待的还在后头——当电脑里的游戏世界也分“墙内墙外”，或许真正的恐惧才要降临。

《还愿》争议的两重模糊：游戏表达的意义与“被侮辱”主体

中国现实的政治环境就是国家元首代表着整个国家机器，而国家机器又遮蔽了“市民社会”。《还愿》的出现恰如一次精准的皮下注射，引发一系列症候性的疼痛与痉挛。