

为什么要做独立游戏？

-----一个理想主义者的自白

找到自己喜欢做的工作并创造价值，是人生一件何等幸福的事情。

游戏是一种艺术表现形式，属于艺术的范畴。它融合了计算机技术，文学、美术与音乐，并具有高交互性。作为新兴的一种艺术形式，在人们的生活中占有愈发重要的地位。

代际对于新兴艺术形式的偏见是巨大的。词刚发源时唐诗盛行，远不如诗，被认为是格局小的文体，后世并称“诗词”；戏曲作为如今的高雅艺术，却在刚发源之时被称为下流的“淫词艳曲”；明清小说被批不如儒学经典，电影首次被创造时也认为相较于书籍难登大雅之堂：再到如今，轮到电视剧作为电影的下等劣化的形式，而游戏是其中普及最晚的艺术形式，背负偏见也不足为怪了。再加上媒体的宣传，加上人们保守而缺乏逻辑与包容性的思想认知，自然令长辈们对其噤若寒蝉。好在长江后浪推前浪，总有更年轻的人在不断接管这个世界的话语权，游戏“电子鸦片”的偏差认知已经得到了拨乱反正。

我沉醉于众多优秀游戏作品带来的心流体验。我尤其喜欢单机独立游戏的类别，且这种大类也更适合于个人开发者设计开发与不断钻研。比如在 Megacrit 的游戏 Slay the spire 中，我很喜欢肉鸽与卡牌策略相结合的那种“在有限的随机内寻找期望的最优解”的思维体验，这种体验的策略深度与情感体验对我而言要高于传统的棋类游戏；在 Team Cherry 的游戏 Hollow Knight 中，我沉浸于荡气回肠的战斗，逐渐揭开“圣巢”的谜团与故事的那种蕴含着一种悲凉的史诗感也是令人难以言说的体验，又比如 Project Moon 的“脑叶公司”与“废墟图书馆”，“都市”压抑而宏大的世界观，结合着异想体们一个个独特的、科技与黑童话风混合的恐怖故事，造就了独特的游戏体验……等等，诸多游戏，不胜枚举。老一辈警告我们：“游戏是逃避现实的鸦片。”但他们未曾想过，当“这是我的战争”迫使玩家在道德困境中抉择，当“去月球”用 8 位机音效诠释生死的重量，游戏早已成为刺向现实最锋利的棱镜。那些被贬为“幼稚”的交互，恰恰是新一代人重构意义的语言。

如果我来回答人生意义这个问题，那么我会概括为：“专注于此时此刻，体验朝着实现自我价值的方向不断前进的过程。”

-----2025-3-15-----

在客观角度来看，工作产出的自我价值感是有衡量标准的，简单概括就是：产出型工作大于重复性工作；一次服务多人的工作大于单独服务的工作；对我而言，即使是在国际大厂具有万众瞩目的经济待遇，假如在工作中缺少自己的主观能动性，想来依旧是痛苦而缺少自我价值感的。如今资本对打工人的异化达到了极点，观测各种社交媒体平台能窥见打工人群体们，各种“不想上班”“上班摸鱼”的声音，对他们而言，或许是一生被困于物质金钱与价值感薄弱的工作复合的究极围城中，彷徨无终。因此，悲悯之余，我下定决心，一定要做自我价值感强的，让自己幸福的工作，即使经济收入条件差些，工作强度高些，却又如何。吾心即是宇宙，也只有自己能够听见自己内心的声音。

能够长时间保持心流状态的人一定是优秀，智慧而幸福的。

独立游戏是属于个人开发者的狂欢，游戏设计开发的初衷不似手游大厂的商业化，而是个人开发者自我的表达，能够自由地反映开发者内心的思考。寥寥几人的小团队的独立游戏游戏作品，充满独特性与不可替代性，我们能够自豪地听见内心“我很独特”的赞美声。或许有许多人问我：“独立游戏能改变什么？”我的回答总是指向那些虚拟的世界——它由代码铸就骨架，却被玩家的每一次抉择赋予灵魂。正如中世纪的手抄本修士在羊皮纸上誊写信仰，今天的我们也在像素与算法中雕刻对世界的理解。

是的，独立游戏的创作是孤独的。它意味着在凌晨的屏幕前，与一个尚未成形的机制反复博弈；意味着在商业化的浪潮中，固执地守护那些“不赚钱”的叙事实验。但正是这种孤独，让我们得以触摸艺术最原始的形态：没有股东会议对创意的肢解，没有市场调研对灵感的驯化，只有创作者与作品最赤裸的对话。

我仍在学习如何让一行代码流淌出诗的韵律。这条路注定漫长，但每当我看到玩家在论坛上争论某个剧情隐喻，或为某个游戏场景欢呼时，便想起博尔赫斯的话：“天堂应是图书馆的模样。”而对我们而言，天堂或许正藏在某个未被编译的脚本里，等待被勇气与想象力唤醒。

-----2025-3-16-----