

未完成的實驗： 香港手遊《光輝歲月》呈現的社群與 (跨)本土性*

黎國威**

摘要

當下香港的第三波本土意識，源於保育運動生產的集體回憶情緒，但後來被「抗陸」情緒吸收，轉化為反對中港融合為要的原生主義式香港本土，將香港人描述為與大陸人相異的「香港民族」。於原生主義式香港本土社群之外，是否還有生產其他本土社群的可能？本文認為拉闊與九龍尼亞合作生產的手機遊戲《光輝歲月》正是一例。本文借用「社群遊戲」(community game)為分析工具，探討其社群面向，並以模擬(simulation)與程序修辭(procedural rhetoric)的概念討論其(跨)本土性。

關鍵詞：社群遊戲、香港手機遊戲、程序修辭、(跨)本土性、模擬

* 感謝兩位匿名審查委員用心斧正，使這篇論文得以完善，也使這部用心製作、盛載香港情懷的作品，得以採取另一種形式保留。

** 黎國威為香港大學附屬學院講師，Email: ray.lai@hkuspace.hku.hk。

投稿日期：2020/08/27；通過日期：2021/05/14

壹、前言：未完成的本土論述實驗

據顧汝德（Goodstadt, 2011／馬山、陳潤芝、蔡祝音譯，2011）和徐承恩、伍子豐、易汶健（2012）的研究，香港的社會政經結構自殖民時代起，已為少數人及其掌握的利益集團所壟斷，亦即是所謂的「地產霸權」（Poon, 2005／顏詩敏譯，2010）。於此種社會政經結構下，呂大樂（2007）藉向上流動機會多寡為劃分界線，分析幾代香港人的世代認同。此說，卻為新一代（例如古永信，2010；沈旭暉、黃培烽，2012）等質疑。概括而言，呂氏對應於香港社會近為「國族神話」的「獅子山精神」，¹惟此論述已無法再說服經歷後工業社會處境、「八十後」以降的「第四代香港人」——甚至第五代香港人，²階級意識反倒成為他們的認識論重要基礎。「地產霸權」作為一個浮動能指，一方面成為反擊「獅子山精神」的新論述，另一方面接合於近年香港的「本土」大潮下。本文討論的手機遊戲《光輝歲月》，正是以「地產霸權」為題材，卻與「本土」密切相關的系列作品。

《光輝歲月》由拉闊遊戲（Lakoo）和九龍尼亞（Kowloonia）合作開發，包括手機遊戲《光輝歲月》及互動電影《光輝歲月 1988》兩部份。³前者為橫向角色扮演格鬥遊戲，其場景、道具等遊戲元素多取自上世紀香港 80、90 年代風物，可與線上玩家共同遊玩；後者為互動電影故事，設定於架空香港的 1998 年，玩家扮演勇武學生妹王一心參與反抗地產霸權的故事，其不同選擇將影響劇情走向和結局，為單人遊戲。兩款遊戲的兩位主要製作人，已有多年製作遊戲的經驗。高重建早在 1999 年已成立拉闊遊戲，曾開發《Teon》、《潘多拉迷宮》、《魔族紀元》、《魔導紀元》、《勇者法則》、《山海伏妖錄》、《帝國 online》等以中國為主要市場的手機遊戲。鄭立在 2011 年正式成立九龍尼亞之前，已業餘開發電腦單機策略遊戲《民國無雙》，獲得過百萬下載率，及按其遊戲模組（MOD, Modification）而修改的不同版本遊戲，例如《香港無雙》、《水貨圍城》等。⁴時至今日，手機遊戲仍在勉強營運，流量卻大不如前。兩款遊戲同屬《光輝歲月》系列作品，本文的分析將集中於前者，事關它展示創作者如何藉着新媒體論述香港，以至於建構「跨邊界」的集體身份，嘗試了一趟「未完成的實驗」。

《光輝歲月》之所以是「未完成的實驗」，在於它有意識地以遊戲的架構、設定、故事等不同元素，實驗論述（及想像）香港本土性的可能性。其論述展示了「本土」的內部差異雖然互相拉扯，但亦有超越的可能。甚至，從文化經濟的操作，初步實驗跨本土性的部份面向。但最終，由於遊戲熱度迅速冷卻，使整場實驗在未竟全功下落幕。事實上，遊戲在推出初期獲得媒體高度關注，高峰時期有上千玩家在四個伺服器遊玩，目前雖然仍能登入遊戲，但玩家數量已大幅減少。其熱潮退卻之急，使很多遊戲創作人曾披露、或官方曾設計卻未開放的功能，皆未有如計劃呈現予玩家。⁵ 這也許跟為數不少的線上遊戲相似；但不同的是，其他線上遊戲沒有如《光輝歲月》的創作人般，有意識地將遊戲視為論述香港的媒體。遊戲創作人高重建曾指出，「我們是想用一個遊戲的方式，鋪陳香港的歷史。」（MTGamer HK，2016年1月12日）另一位創作人鄭立亦期望「用這個遊戲，令香港以外的人明白，香港到底是個怎樣的地方，香港人有甚麼聲音。」（蘋果動新聞，2015年5月24日）這說明《光輝歲月》不僅是手機遊戲，更是「標榜本土情懷」、關於香港的論述（StartupBeat，2015年7月28日）。高重建和鄭立在創建及營運遊戲一段時間後，慢慢淡出這場「實驗」，甚至別有發展，未有繼續於遊戲業界活動。前者大力推動虛擬貨幣 Like Coin，使香港創作人能夠從另外途徑獲得回報，後者則轉型為網絡意見領袖（KOL, Key Opinion Leader），於各個網絡媒體持續發表文章、漫畫文案，月旦時事。

這款手機遊戲重要特色，還在於它着意與其他新媒體平台整合，使論述的構成不僅限於遊戲本身。製作團隊經營的 Facebook 專頁、遊戲官方網站，於發佈跟遊戲相關的推廣活動、維護公告外，更連載遊戲部落格文章「天大日報」和「阿周電視」。前者是配以插畫的部落格格式文章，後者是擷取部份遊戲角色對答畫面，以動畫形式於 html 頁面播放軟性宣傳片。兩者還於《光輝歲月》的子空間「中國冰室」內刊載。由此可見，拉闊遊戲和九龍尼亞旨在將手機遊戲、Facebook 專頁、官方網站連成一體，構成論述連續體，超越遊戲的架空時空，進入香港社會當下的政治經濟脈絡，輻射、更新、增生一套以遊戲為主要載體的香港本土論述，跟當下的第三波本土意識有密切關係。換句話說，這篇論文以手機遊戲《光輝歲月》為主要分析對象，在於將

它視為一種以遊戲為載體言說的本土論述，從而回應近年香港研究對於「本土」的探問。

論及戰後的香港本土意識，有論者認為可粗略分為三波。⁶ 當下的第三波本土意識肇始於「回歸新世代」，一批八十後年輕人拒絕官方民族主義論述，決意重寫殖民歷史記憶，並將能量轉化為社會行動，保衛殖民地時代建築天星碼頭（羅永生，2014：134-137）。這段時期的本土論述，「並不預設一個香港以外的他者作為批判對象，而是對香港自身歷史及政經構成的自我批判。」（葉蔭聰，2011：111）然而，保育運動生產的集體回憶情緒，爾後卻為「抗陸」論述吸收，使得反對中港融合成為社會重要議程，滋長香港社會內部的原生主義式族群主義（羅永生，2014：137-139、148-151）。無論是何種政治立場（港獨、城邦、歸英等）的原生主義式香港本土，均致力將香港人描述為與大陸人相異的「香港民族」（安德烈，2016；梁繼平、王俊傑、曹曉諾、李啟迪等，2014；徐承恩，2014、2015；陳雲，2011、2014；凱莉塔圖，2015）。

按照部份較為傾向於自由派或左翼思想的論者說法，於發展之初，原生主義式香港本土（下稱「本土派」）是以香港慣行的新自由主義經濟論述，循「經濟人」定義我者與他者（葉蔭聰、易汶健，2014）。與此同時，「本土派」亦着意否定先前香港民間社會反對力量的作為。具體來說，「本土派」譴責「泛民」和「泛社運」，⁷ 視後兩者為香港長年以來民主運動失敗的幫凶（岑朗天，2014）。於長年反對運動受挫折下，「泛民」很多時被簡單概括為「大中華膠」（「膠」是「愚蠢」的意思，源自粵語粗話諧音），即認為要改變香港，必須同時改變中國；「泛社運」則很多時被稱為「左膠」，即以左翼思維為行動主要綱領的人。⁸ 為突破兩大反對陣營壟斷反對派話語權的結構，意識形態上，「本土派」揉合了反對陣營兩大力量的元素：恐共恐中的意識（泛民），和強調破舊立新的形態（後九七由青年領導的社運）（李峻嶸，2016）。綜合以上論者所述，第三波本土意識光譜可粗略分為「泛民／『左翼』」⁹ 與「本土派」兩端。於歷次社會事件與社會運動中，「泛民／『左翼』」與「本土派」的意識形態分歧，運動路線與策略之爭，總是構成不少衝突以至於內耗。¹⁰ 例如，本土派標誌人物陳雲屢屢批評泛民的抗爭路錯誤，而鄭立從遊戲開發商的崗位退下來後，也多番以評論人身份撰文批評「左翼」路

線。

然而，《光輝歲月》為理解香港第三波本土意識提供了特例。事關此遊戲是由意識形態較為接近於「本土派」的鄭立，跟意識形態較為接近「左翼」——甚至自承為「左膠」——的高重建合作完成的結果。換句話說，既然兩位主要創作人的意識形態——或對於本土的想像，（以頗為粗略的區分的話）是分屬兩個不同陣營，那麼兩人能夠合作完成此遊戲，而此遊戲又不見得能「賣錢」（掙得可觀利潤）的狀況下，其合作於商業利益考慮以外，也許可說表明了「本土」光譜的兩端，也有相接通的「節點」。「本土」很多時被理解為否定式的拒絕或排斥——例如將中國設想為大他者，由是產生了上述學者對於原生本土主義的批評。可是，《光輝歲月》的遊戲設計本身，及它觸發的文化實踐，或許示例了肯定式的想像或擁抱某些可以被定義為「本土」——或「香港」——的成份，以及關於香港過去以至於未來的共同想像。「泛民／『左翼』」與「本土派」之間，並不是必然的對立。

是故，本文旨在討論以下問題：於原生主義式香港本土社群之外，新媒體或網絡空間是否還有生產其他本土社群的可能？方法論上，本文借用 Ian Bogost、Simon Ferrari 和 Bobby Schweizer 的「社群遊戲」（community game）、Gonzalo Frasca 的「模擬」（simulation）與 Ian Bogost 的「程序修辭」（procedural rhetoric）為分析概念，探討《光輝歲月》如何分別跨越內部和外部的社群邊界，試圖建構（跨）本土性（trans-locality），最終指向了怎樣的香港文化想像。簡而言之，本文嘗試論證文化想像——而不是政治想像——是「本土」的共同指向，亦是調動反對陣營力量的最重要統識（hegemony）。

貳、《光輝歲月》的社群建構機制

近年大部份熱門的線上遊戲，例如《魔獸世界》、《英雄聯盟》、《部落衝突》等，都是「大型多人線上角色扮演遊戲」（Massively multiplayer online role-playing games, MMORPG）。玩家扮演特定角色，跟線上認識的人或組隊參與遊戲，或在虛擬世界裏互動，以種種經歷連結彼此情感構成特定的社群，已成為一種生活常態

（柯舜智，2009：99-113）。此類遊戲的遊玩空間，是由遊戲開發公司建構的虛擬世界，當中的世界觀，跟玩家生活的現實世界，要不是完全沒有關連，要不是經過高度扭曲的結果。但「新聞遊戲」（Newsgame）概念的出現，與先前的遊戲至為關鍵之不同，在於遊戲創作者有意識地整合遊戲世界與現實世界。或者說，遊戲創作者直接地用遊戲去言說現實。這種遊戲的出現，有其社會背景。

為於網絡時代急尋轉型之道，傳統新聞媒體常見做法是將原本刊載於紙張的內容上傳至網絡，或收費或免費，並依賴網頁廣告費為主要收入。於搬字搬相過網的作法以外，另有人思考如何利用新媒體的互動模式製作新聞。簡單來說，前者是以舊媒體語言製作新媒體文本，後者則是以新媒體語言製作新媒體文本。例如創刊於 1993 年的美國新聞雜誌 *Wired*，於 2009 年以索馬里海盜為題材，開發一個網頁互動遊戲 *Cutthroat Capitalism: The Game*，使玩家了解索馬里海盜的「營運模式」（附圖一及二）。¹¹ 再如 2015 年成立的臺灣網絡新聞媒體「報導者」（*The Reporter*），於同年就臺灣頗為嚴重醫療資源分配問題，開發網頁遊戲「急診人生」（附圖三）。上述遊戲皆附帶超連結，供玩家點擊，使他們轉變成讀者，閱讀跟遊戲主題相關的新聞報道。

Miguel Sicart 將以時事為主題開發的遊戲稱為「新聞遊戲」（Newsgame）。即是說，遊戲已經不再是一種消磨時間的娛樂，它更是人們接收社會資訊的來源，以至於為能夠產生公共討論，交換意見的工具（Sicart, 2009: 27-28）。甚至，正如 Ian Bogost、Simon Ferrari 和 Bobby Schweizer 指出，若然新聞遊戲指涉的事件，跟本質上相當在地的新聞連結的話，它可以稱為「社群遊戲」（community game）。參照他們的說法，社群遊戲的敘事形式其實是創造另一個真實（alternate reality），為既有問題提供另類思考方向，使玩家不只在玩遊戲，更是「成為公民」（becoming citizens）的過程（Bogost, Ferrari, & Schweizer, 2010: 136, 147-148, 150）。換句話說，我們可以理解社群遊戲為媒體／遊戲製作人基於社會現實議題而開發及創作，為玩家提供相關資訊，進而鼓勵玩家想像其他可能性的文本。而其他可能性能夠實現的重要條件，是玩家通過遊戲建構成具想像其他可能性的社群。

以下，本節將《光輝歲月》視為一款社群遊戲，作為連結關注香

港社會玩家的中介，分析遊戲開發團隊怎樣在遊戲內外邀請人們參與社群建構的機制。

一、遊戲開發的社群建構：眾籌、公開測試、意見徵集

近年，香港與臺灣兩地的反中情感愈見高漲，甚至塑造新政治身份。於臺灣的太陽花運動（2013）、香港的雨傘運動（2014）和反送中運動（2019）後，香港與臺灣兩地愈來愈多見將彼此視為抵抗中國侵迫的「命運共同體」論述（吳介民，2020；洪曉嫻，2020年1月10日；李雪莉，2020年1月17日；顏純鈞，2020年5月5日）。從《光輝歲月》（及《光輝歲月1988》）的生產過程來看，港臺「命運共同體」的構成其來有自，而不是一時三刻的反中情感而產生。事實上，打從一開始，《光輝歲月》和《光輝歲月1988》就跟臺灣關係密切，甚至「沒有臺灣的話是造不出來的」（鄭立，2016年8月9日）。事關《光輝歲月》的開發資金，主要來源於《flyingV》的眾籌專案（光輝歲月，2014年11月17日）。專案於2014年11月尾開始，至2015年1月初已達成籌集60萬元臺幣的目標，最終籌得超過75萬元臺幣。

更重要的是，專案也不僅是用以支持開發遊戲的專案，它本身是個跨媒體專案：除了《光輝歲月》和《光輝歲月1988》外，專案還支持臺灣漫畫家活人拳的網絡漫畫《超級香港故事》的續篇實體漫畫。後者以2014年的雨傘運動為題材，將大量運動期間出現的元素融入超現實諷刺漫畫內，譬如將香港市民的街頭抗爭說成是慶祝國慶、警察向市民施放催淚彈為放煙花等。專案更聲稱遊戲是漫畫的第二階段計畫：

這款遊戲使用的是和漫畫一樣的世界觀，也就是同樣是超級香港故事的世界內。我們覺得將這樣的企劃搞大會很有意義！所以決定用募資來帶給大家更完整的超級香港故事！（光輝歲月，2014年11月17日）

至於遊戲主體故事，專案則指出：

光輝歲月其實是故事裡的地產開發計劃，邪惡的黑紫荊

集團打著「香港要穩定，香港要發展」和「促進跨境經濟活動」打算將香港重建成一個又一個的商場和豪宅，名義上大家將會得到妥善的管理和衛生的環境，實際上街坊們卻因此而……（光輝歲月，2014年11月17日）

從上述文字可見，《光輝歲月》故事背景描述官商勾結的香港社會狀況——亦即是「地產霸權」。鄭立（2015年10月6日）解釋，「《光輝歲月》的故事，其實就是『八十年代的香港，遇上二十一世紀的問題』。」從整個遊戲的製作過程來看，卻見到遊戲開發團隊未有將這項以在地議題為主打的文化商品，侷限於以香港為主要市場。遊戲開發團隊選擇在臺灣的眾壽集資平台，以臺幣為單位（於各集資細項標示粗略的港幣兌換價目）徵集項目啟動資金。可見，它旨在建立的遊戲基礎社群（或客群），還包括能同情地理解香港社會處境的臺灣玩家。事實上，臺灣年輕人也面對房價高企，導致難以置業成家的困境（洪偉傑、徐進鈺，2019年7月25日 a；洪偉傑、徐進鈺，2019年7月25日 b）。遊戲雖然聲稱與《超級香港故事》相關，甚至是「使用的是和漫畫一樣的世界觀」，但縱觀整個遊戲，卻未見有涉及跟雨傘運動相關的政治論述。若然兩者的世界觀如募資專案所言為一致的話，那麼遊戲開發團隊於《光輝歲月》和《光輝歲月 1988》故事之中的潛台詞，就是「不民主的政治制度，催生影響被統治者生活空間的社會結構」。香港的不民主政治制度，是由中國干涉香港的「一國兩制」／「自治」，使普選遲遲未能實現，更由此產生了多次大型社會運動與事件。「一國兩制」更是中國推銷予臺灣的政治方案，作為「兩岸統一」的方式。因此，香港面對的「二十一世紀的問題」，也以一種很鬆散的方式、於社會與政治兩個層次與臺灣連結。或可以說，後雨傘——以至於後反送中——時代港臺兩地共同分享的反中意識、恐懼、焦慮，通過消費新媒體文化商品來呈現。可以追問的是，遊戲是以何種方式使港臺兩地玩家的構成社群以至於「命運共同體」？

相對於其他新媒體文化商品，遊戲——尤其是線上遊戲——的生產過程容許更多玩家參與。很多線上遊戲在正式推出市場前，往往會邀請玩家參與「確認測試」（Beta testing），既檢驗伺服器的負荷能

力，並讓玩家透過試玩及評論，使製作團隊能從中得知遊戲於實際運作時可能出現的程序錯誤（例如閃退、卡關、文字或圖片或聲音錯誤等）、遊戲可玩性或尚待改善之處（例如世界觀、故事設定、人物設計等）。

《光輝歲月》亦如業界慣例般，安排確認測試予玩家試玩，並開設群組供玩家發表意見與問題，部份帖子更由遊戲開發團隊成員如高重建親身回應。¹² 這些操作驟眼看來，不過是依循遊戲開發者慣習，但要留意的是，遊戲開發團隊特意強調「玩本身也是開發的一部份」，指測試者作為「認真投入的集體，終會形成智慧」（鄭立，2015年11月1日）。從這番讚揚參與遊戲測試玩家集體貢獻的說辭來看，《光輝歲月》不僅僅將玩家視為被動的消費者，更不只是數碼媒體時代的「免費勞工」（Terranova, 2000），或自願付出時間「創作」遊戲的「遊戲勞工」（Kücklich, 2005），而是被遊戲創作團隊視為關係更對等「伙伴」。正如柯舜智評論：

在現今全球資本主義與數位經濟的社會脈絡中，工作與生活是難以切割清楚的。娛樂與學習、消費與勞動、虛擬與真實等對立關係已融合，玩家是消費者與生產者的界線也已消逝。（柯舜智，2009：149）

更重要的是，玩家的集體智慧並非是形式上受尊重得到口頭上致謝，用於營造的良好客戶關係體驗，而是獲得遊戲開發團隊採納成為遊戲的實際內容。這可見諸以下兩例：例子一是遊戲未正式發佈前，製作團隊在 Facebook 專頁向玩家收集遊戲其中一個場景——「機鋪」——的名字。玩家的反應相當踴躍，提供了大量 70、80 年代紅極一時機鋪的名字。最後，機鋪按玩家意見命名為「靈精遊戲機」，一家至今仍在銅鑼灣營業的機鋪。例子二是在遊戲正式發佈數月後，遊戲開發團隊在 Facebook 專頁開帖，徵集玩家意見加添新道具。（遊戲的各種道具，均以 80 年代盛行一時的物品為設計原型的道具，包括：「白飯魚」、「孖條」、「雞毛掃」、「地鐵票」、「錄音帶」、「勞力士」等。）最後，「甘大支」、「非行棋」、「竹葉青」、「煉奶西多士」等新道具按玩家意見新增。

或說，這種諮詢玩家增補遊戲內容的做法，向為遊戲開發者所

用。然而，《光輝歲月》的遊戲背景設定本身，是對於 80 年代香港社會諸種文化構成的模擬。因此，它號召玩家提供關於 80 年代風物的資料之際，也同時觸動於 80 年代長大一代香港人的集體回憶。綜合而言，《光輝歲月》不只在於為玩家提供娛樂內容，更在於提供「體驗」（experience）（高重建，2009：47-52）。更仔細地說，玩家的遊戲體驗，既在於參與遊戲建構過程所扣連的集體回憶——無論是在地香港人的昔日生活經驗，還是臺灣人接收香港流行文化的記憶——也在於確知其他玩家亦具備與自己相類似的集體回憶。由是觀之，遊戲的建構過程預設了社群的建構。其所指向的社群，於遊戲的設計階段而言，是召喚認識 80 年代香港的玩家，但到遊戲營運階段，它向玩家展示其世界觀後，80 年代的風物就會轉化成關於「香港」的「修辭」，其所召喚的集體身份將超越時代限制。這一點，我們將在下一節連同高重建經營遊戲開發者的理念「Game 以載道」一併論述。

二、遊戲（故事）文本的社群建構：Game 以載道

拉闊遊戲創辦人高重建曾出版一部以創意共享（creative commons）授權、題為《Game 以載道》的評論文字結集。¹³ 書中，他述及從事遊戲行業的心路歷程，及分享他在對於開發遊戲之於社會的文化意義，他將其想法統稱為「Game 以載道」。¹⁴ 他援引幾個分別在各自專攻範疇踐行社會文化意義的創作者（包括：魯迅、手塚治虫、羅大佑）自況（高重建，2009：36-42），更以「新亞學規第五條」中「職業僅為個人，事業則為大眾」自勉，稱它的教誨是「教我們如何把理想當飯吃」（同上引，頁 70），試圖將手機遊戲作為價值取向的載體（同上引，頁 28），一點一點地改變社會。

這套想法落實於《光輝歲月》的遊戲設計，是故事主題相當具現實性。故事的背景設定，回應「地產霸權」即官商勾結構成香港社會階級不平等的社會狀況。具體而言，遊戲以惡托邦的方式言說香港另一個「可能的 80 年代」，而香港這個可能的 80 年代，卻是當下香港的鏡像：

香港人一直在製造相同的問題，那為何八十年代的感覺
和今天不同？那是因為真正的八十年代，雖然貧窮，但

香港還是不斷的開放新的權利與機會。……《光輝歲月》的背景卻是架空歷史（Alternative History）的八十年代，架空歷史裡有所謂分歧點（Point of divergence）的概念，就是說，因為某一個事情發生和現實不同，而導致了在某點開始，產生了和現實不同的轉變。同樣是八十年代，「雖然貧窮」後面的部份基本上全部消失了。集會還是非法，租務沒有管制，廉政公署變成只懂針對基層欺負，產業變得單一化，政府的心態就完全是「殖民地政府」心態。只把香港當成宗主國的附屬品，除了服務自己的宗主國的最大利益外不作任何他想。（鄭立，2016年8月9日；粗體為筆者所加）

為說明此遊戲設定與社群建構的關係，以下將從線上遊戲的媒介特質切入分析，特別是線上遊戲如何作為人們接收資訊的來源。

跟世界很多大城市相似，香港的網路基建相當發達。1997年香港人網絡使用率為10.519%，於2007年增至64.8%，到2019年增至超過91.7%，即每100人當中，僅有9人沒有使用網絡，接近是全民皆「網民」。這不只在亞洲地區位居前列，亦遠高於世界的平均水平（50.8%）（The World Bank, 2020）。截至2020年9月，香港的住戶寬頻滲透率達95%，已登記的寬頻上網用戶估計有2,855,266，已登記的流動寬頻用戶則達22,209,391（香港特別行政區通訊事務辦公室，2020）。資訊廣泛流通，使傳統新聞媒體如報紙、電視等，不再是人們接收資訊的唯一渠道，其權威性備受挑戰（Ringmar, 2007／李宗義、許雅淑譯，2009；Jarvis, 2011；Shirky, 2008；Sunstein, 2006、2007）。相對而言，由於網絡覆蓋率高，網速既穩定亦快速，使香港人近乎每分每秒也可以接收資訊，使以流動數據來上網的手機，漸漸成為比電腦更普及應用的電子裝置。手機（線上）遊戲更是香港人的重要娛樂媒介。

前文已討論《光輝歲月》作為社群遊戲，其設計過程如何達至建構社群的效果，但如果從社群遊戲的資訊提供來源，視為不同的敘事層次的話，那麼我們更可以仔細地剖析構成社群遊戲——或新聞遊戲——的兩個部份：遊戲故事本身和遊戲附帶的（新聞）超連結，實

實際上是兩套相關但不完全重疊的敘事。簡而言之，社群遊戲的故事本身涉及的是「故事主體的敘事」，而超連結帶來的「其他敘事」，涉及的則是「故事主體以外的敘事」。

《光輝歲月》的故事背景，是架空平行時空（1988年），指涉當下香港尚待解決的官商勾結問題——地產霸權。相對於當下時空香港市民空有憤恨，卻毫無辦法的處境；平行時空內的玩家，卻能夠通過遊戲角色行使武力，對抗地產霸權（黑紫荊集團）。這部份，是屬於「故事主體的敘事」。於遊戲仍然火熱之時，遊戲開發團隊持續更新遊戲官方部落格「天大日報」、「阿周電視」，於不同新媒體平台（Facebook 專頁、遊戲官方網站，甚至《光輝歲月》遊戲場景「中國冰室」內）發佈對應當下時事的文章。這部份，是「故事主體以外的敘事」。以下茲舉數例：

雨傘運動、旺角騷亂後，喚醒很多香港人的公民意識。與此同時，為數不少的新政治團體誕生。有些人認為要重奪香港人的自主權，重奪議會是不可或缺的一環。為此，不少人紛紛用自己的方式，呼籲及資格卻未登記成為選民者辦理登記手續。於選民登記截止前，遊戲開發團隊上傳一幅圖片並附以文字，呼籲人們登記做選民（Lee, 2016年4月28日）。

電影公司老闆林建岳評論《十年》獲香港電影金像獎頒發「最佳電影獎」，認為該決定值得商榷：「如果我話畀你聽，有一間雲吞麵店係全香港最好嘅餐廳，你會唔會服氣？」（蘋果日報，2016年4月18日）就此說，高重建於介紹沙田一家他認為值得推薦的雲吞麵店外，更寫道：「因為賣的是雲吞麵，就認定無資格成為最好的餐廳，正是歧視。虧林二世還能理直氣壯，以為舉的例子發人深省。」（高重建，2016年4月23日）

2016年2月8日（農曆正月初一）旺角發生騷亂，大部份新聞媒體都以「暴動」描述事件，稱呼參與者為「暴徒」。遊戲開發團隊截取一段兩個遊戲角色：小志

強（示威者）和由加利（女警）的對答，不具名以《光輝歲月》的名義上傳（光輝歲月，2016年2月8日）。小志強指責由加利在他面對惡徒時不但不伸出援手，反而幫助對方施虐，自己反抗時又給說成是暴徒。藉此，暗諷警察處事不公正，行事非關正義。

銅鑼灣書店股東李波失蹤數天，其妻報警後收到他傳真信件，內文提到他以「自己的方式返回了內地」（陳五，2016年1月4日）。事件引起香港人譁然。鄭立以怪論方式，撰文諷刺銅鑼灣書店五人失蹤，是政府當局的非法行為。文中指，「你可以把他理解為綁架這種國際恐怖主義行為，也可以理解為他們去到中央管治的地方集體叫雞，樂不思蜀。無論如何，兩種都是非法行為，這也是為何稱之為非行棋，因為是『非法行為』的簡稱。」（鄭立，2016年1月9日）「非行棋」後來更成為《光輝歲月》的遊戲道具之一。

如前述，高重建聲言其製作遊戲的理念為「Game 以載道」，意謂遊戲應該具備一定的社會功能。以上數例清楚顯示，《光輝歲月》並不完全是一個架空的遊戲世界。這不只是說遊戲開發團隊有意識地將現實世界的資訊（由不同遊戲創作人撰寫時事文章），跟遊戲世界內的設定整合（借用遊戲角色及其設定論述），更在於遊戲開發團隊將「閱讀相關資訊」，設計成遊戲的其中一部份。簡單來說，《光輝歲月》的主線任務，是攻略黑紫荊集團設置的關卡。要攻略關卡，必須具備足夠的「體力」和「金錢」，前者用以「開啟」關卡，後者則用來收集「角色」或「道具」的「碎片」，強化整個團隊的戰力。通過閱讀上述新聞資訊，玩家可獲得一定的「體力」和「金錢」獎勵。因此，哪怕是愈到後期，這類型獎勵顯得對於高階玩家或課金玩家而言，是非常微不足道——這也是遊戲設計未盡善之處，但我們也可以推斷遊戲開發團隊是有意識地要將遊戲世界與現實世界扣連，將遊戲作為玩家認識香港社會現實的載體。

甚至，關於香港的論述，清晰可見遊戲開發團隊——至少是撰稿員——的政治立場，顯然是偏向反建制。譬如，第一條引例中，Lee

呼籲香港人登記做選員，要「重奪」被建制派壟斷的立法會；第二條引例中，高重建介入幾年前關於《十年》獲得香港電影金像獎最佳電影獎項爭議的討論，為《十年》獲獎辯護，反駁電影界權貴賤視香港小本製作電影美學價值的論述；第三條引例中，不具名作者借遊戲角色之口，諷刺香港警察執法不公；第四條引例中，鄭立以怪論形式回應銅鑼灣書店店長林榮基被中國公安帶走的事件，頗為明確地批評中國公安涉嫌跨境執法的舉措為非法行徑。

綜合而言，遊戲一方面在故事上敘述虛構的反抗地產霸權的過程，另一方面在遊戲的互動資訊空間，提供跟遊戲故事——或至少是遊戲故事背景——相關的、現實世界的資訊，藉此將玩家的遊戲體驗，從參與線上遊戲，擴展至關注線下生活。而且，其論述有明顯的立場偏向。藉此，「故事主體的敘事」與「故事主體以外的敘事」兩條遊戲線索被高度整合，以建構具反權威精神的社群。構成社群的成員，不必然是來自於某個世代，而是認同遊戲故事指向價值的玩家。由此可見，遊戲的立足點並不在於虛擬世界，而是根植於本土社群。

參、遊戲文本內置的本土性

以上縷述遊戲的建構過程，及借用社群遊戲的概念分析《光輝歲月》的（故事）文本，可見遊戲社群性。但遊戲指涉的社群性，跟本土性有千絲萬縷的關係。鄭立如是解釋《光輝歲月》的緣起：

以香港為題材的遊戲是有的……例如 *Sleeping Dogs*，九龍風水傳，莎木，或者背景疑似香港的遊戲也不少……然則，這些遊戲做得再好，有一點，始終是我們想要，但他們怎樣都做不到的。那就是製作一個『以香港人的角度去寫香港』的遊戲。在這些遊戲裡，香港的存在，是背景，這些都是好遊戲，不過他所描寫的世界，並不是香港人會能夠代入的世界。我們玩這些遊戲的感受會是，別人原來是這樣看香港的，很有趣，很親切，但親切的絕不是裡面的人做的事情，而是那些景物。（鄭立，2015年4月6日）

怎樣才算是「以香港人的角度去寫香港」？鄭立續解釋：

我在想，可能我需要說的其實也沒很複雜，那就是「住在香港是甚麼回事」，進一步說，「成長在香港是甚麼回事」，香港人是怎樣煉成的？（同上引）

從遊戲內容來看，「成長在香港是甚麼回事」指涉的是遊戲內各種本土元素，包括：故事背景、遊戲場景、道具等。那麼，這是否意味着整個遊戲是為一眾玩家回憶過去的成長經歷，或「懷舊 80 年代」？或者說，是否唯有「香港人」製作的遊戲，才算是（甚至有資格和能力去）「懷香港的舊」，外國人製作、以香港為背景的遊戲——例如 *Sleeping Dogs*、九龍風水傳、莎木等——無法再現香港？但見諸《光輝歲月》的遊戲開發團隊，成員不乏來自中國、臺灣。而且，遊戲得以開發，也是借力於臺灣網路平台（以至於臺灣人的支持）。事實上，遊戲內的很多設定，似乎是將舊人（主要表現為經典港產片的角色）和舊物（主要是「道具」和「場景」）虛擬化為遊戲的組成元素。於是，懷舊不再是一種戀物情結，即將現實中也許無法再獲取與使用之物，以虛擬形式被投射、以至於通過「捕捉」以數碼形式存在的「物」，滿足那份無法填補的失落。這看來是鄭立論述難以搞清楚的疑點，為此，下文將借助 Gonzalo Frasca 的「模擬」（simulation）與 Ian Bogost 的「程序修辭」（procedural rhetoric）概念，試圖予以釐清。

一、「模擬」與「程序修辭」：遊戲內的本土元素

稍稍回顧《光輝歲月》的遊戲機制：玩家操控一批角色，或跟黑紫荊集團的手下進行橫向格鬥，或跟線上其他玩家打擂台。前者是基於故事設定的主線任務，亦即是打倒「地產霸權」的故事；後者是眾玩家互相比併的副本任務，基本上沒有敘事成份。按 Gonzalo Frasca（2003: 222-225）的說法，遊戲與其他類型敘事的最大分別，在於遊戲是「模擬」（simulation）而不是「再現」（representation）。模擬是依據原來的系統（系統 A），發展新的系統（系統 B），而新的系統保有原來系統的部份「行為」（behavior）。那麼，《光輝歲月》的主線任務，模擬了甚麼行為？

於遊戲推出之前，《地產霸權》一書的名字，使香港民間社會產

生了「地產霸權」的符號，政黨、民間組織、社運團體充份此符號統合群眾的能力，利用「地產霸權」這符號的統合群體能力，作為政治行動的口號（成報，2011年4月5日；蘋果日報，2011年4月6日；東方日報，2011年5月16日）。換句話說，打倒「地產霸權」曾是香港社會的重要議程，而《光輝歲月》的主線任務，就是在模擬相關行為。分別在於，現實世界的香港是採取和平示威或遊行方式，而遊戲世界則是通過暴力對抗地產霸權。要達至此模擬，道具便有着重要的程序修辭意義。

Ian Bogost 將遊戲視作文本，稱它具有一套「程序性」（procedurality）的修辭（rhetoric），亦即是「程序修辭」（procedural rhetoric）。按其解釋，「程序性」是指涉一系列創造、解釋、或理解的過程。此過程定義事物如何運作，亦即驅動系統運作的方法、技術、邏輯。它涵蓋機械系統（如引擎），到組織系統（如學校），再到抽象系統（如宗教信念）。「修辭」則指有效及具說服力的表達方式，故程序修辭是將過程具說服力地應用的實踐。程序修辭是指在普遍意義層面藉着過程，在個別層面藉着電腦運算，達至說服他人的實踐（Bogost, 2007: 2-3）。遊戲不是以無意義內容堆砌而成，它還會通過遊戲的過程——亦即是「程序」——使玩家獲得相關資訊，以至於信服於資訊模擬而成的世界。結合 Frasca 和 Bogost 的說法，或許可以如是理解遊戲體驗：通過形形色式的程序修辭，建構使玩家能夠投入的、模擬現實世界部份運作機制的遊戲空間。藉着此遊戲體驗的理解，便可回看玩家在《光輝歲月》內，被設計成獲得怎樣的體驗。

玩家要攻略兩條遊戲任務線——尤其是前者，需要收集足夠的「道具碎片」，組合成能夠提升角色能力值的道具。要獲得道具或道具碎片，有幾種方法。¹⁵ 重點是，所有由道具碎片組成的道具，都是 80 年代香港人日常生活的用品——而且十之八九是庶民生活也會用到的物品，鮮少為奢侈品。打開道具的資訊頁面，除了標示它們的功能（例如提升攻擊力、最大 HP、暴擊傷害、近戰閃避等）外，更附帶一段介紹文字。例如：

白飯魚（附圖四）：香港對白布鞋的俗稱，出產自中國大陸，底部是橡膠，全鞋純白。價格便宜，適合中小學

生使用。

地鐵票（附圖五）：「搭地下鐵路，話咁快就到。」這種硬膠式的地鐵票，除了乘地鐵之外，那種質地還有很多用途，例如可以拿來開鎖。

錄音帶（附圖六）：很多人不願意相信，它曾經是個人電腦的主流儲存工具……

勞動士（附圖七）：「戴勞力士的人大部份都不是靠勞力維生的」——黃子華（註：遊戲故意將 Rolex 的中文譯名改稱為「勞動士」，而非「勞力士」。）

有些說明文字直白地描述物件（白飯），有些道出物件鮮為人知的一面（地鐵票、錄音帶），有些訴諸人們的成長記憶（孖條、雞毛掃），有些借題發揮諷刺社會問題（勞動士）。以上道具的說明文字本身，已然是一系列的、碎片化式的、關於香港 80 年代的敘事。但更重要的是，遊戲開發團隊將收集道具碎片——實際上是道具變成遊戲機制內無法避免要進行的程序，無關於 80 年代成長一代人的懷舊。要對抗地產霸權，必須要採取暴力。要提升暴力的程度，則必須提升等級。要提升等級，就不得不收集道具，而這些道具都是日常生活用品。更重要的是，所有道具都是消耗品。從程序修辭的角度而言，它們都在模擬一些在 80 年代成長香港人日常生活會「使用」的物品，它們召喚的是玩家或「香港人」在成長過程裏，曾經接觸、「使用」這些物品的體驗。於是，整個遊戲過程，既是打倒地產霸權的過程，同時也是回歸日常生活，重視日常生活的過程。這正是整個遊戲給予玩家的重要體驗。

同理，遊戲的關卡以香港電影命名，戰鬥場景模擬香港人熟悉的地方（附圖八），玩家控制的角色是以 80 年代經典香港電影內的角色為藍本設計，配上地道粵語配音、唸着該角色的著名台詞，從程序修辭的角度而言，它不僅是單純地調動着懷舊元素，而是將關於香港的「地方」、「電影人物」、「粵語對白」等元素，組織成遊戲過程不能跳過的部份。可以說，遊戲是將地產霸權設定為與香港流行文化對立面，而修正地產霸權帶給香港社會的破壞，也是需要依賴流行文

化。

從遊戲致力再現 1980 年代的香港流行文化和庶民生活，可見遊戲訴諸的本土性，跟香港人過去浸潤的生活經驗，以及與之相關的文化現象緊密扣連，作為重要的遊戲體驗。換句話說，與其說遊戲致在提供懷舊的想像，不如說是它「模擬」過去的社會現實，再將相關的社會現象與當下社會現實以虛構的平行時空相遇，創造另一個「真實」，及在此「真實」中可能實現的另類社會想像。事實上，不只是遊戲的主線劇情或主要遊玩空間（以經典港產片命名的通關路線），連遊戲介面內的各個子空間，其設定也可以看到遊戲開發團隊有意識地「模擬」香港社會的生活空間，及通過程序修辭將與生活空間連結的事物，併歸為遊戲體驗的一部份。

二、O2O：遊戲模擬及延展的「公共領域」¹⁶

前文提及遊戲開發團隊以不同的新媒體平台，包括 Facebook 專頁、遊戲官方網站刊載其官方部落格「天大日報」（文字）、「阿周電視」（動畫）。《光輝歲月》的獨特之處，在於它還將這兩個官方部落格內置於遊戲內，成為遊戲的一部份。遊戲主介面內，有一名為「中國冰室」的子空間。玩家可於子空間內翻看「天大日報」和「阿周電視」。為鼓勵用家觀看，點擊文章可獲發「銅錢」。有時，遊戲的特別推廣如道具獎勵活動，都會通過在「中國冰室」內發佈「突發新聞」供玩家參與。高重建解釋「中國冰室」的功能：

「中國冰室」係遊戲與社會互動的窗口，玩家在冰室閱報、睇電視、打牙較，可投稿、可分享，談香港、談電影、談飲食、談八十年代，話題貫穿網站、Facebook、遊戲，形成一個面。（2016 年 3 月 13 日）

現實世界的中國冰室位於旺角廣東道，是一家歷史悠久的食店。¹⁷ 人們在茶餐廳或冰室聚餐之餘，亦在那裏談天說笑，話題兼及生活瑣事、社會政治、娛樂八卦等。遊戲模擬現實生活的部份，則僅為將中國冰室變成意見交換的場所。除了上文提及被動地閱讀「天大日報」和「阿周電視」外，玩家還可以在畫面右下角登入「都市論壇」，亦即是遊戲官方架設的「電子佈告欄系統」（Bulletin Board

System, BBS) 發表或參與討論。「天大日報」和「阿周電視」的主要內容，圍繞香港時事，例如：鄭立（2016年4月5日）撰文介紹曾在60年代創辦香港民主自治黨的馬文輝的思想，亦有梁曉遜（2016年6月30日）寫得頗為嚴謹的香港早期歷史考證，更有夏緯蔓（2016年8月30日、2016年7月18日）撰寫的講述本土小店和社區文創的文章等。因此，它們可說是遊戲開發團隊於遊戲空間內——擔當類似於大眾傳播媒體的角色——設定公共討論的議程（agenda setting）。此做法使遊戲具備新聞遊戲的特色，而在高重建而言，「中國冰室」也是遊戲的內容：

「遊戲」不一定考反應，也不一定牽涉比拼；對於《光輝歲月》，我甚至會把 app 以外的看網站、聊 Facebook、翻 wiki、搜 Google 都視為「遊戲體驗」的一部分（2016年3月13日）

按高重建的說法，「遊戲」這回事便不僅限於遊戲空間之內，它還延展至遊戲以外的空間。或者說，Facebook、Wiki、Google 等網路空間也成為「遊戲空間」。而且，遊戲也不再是純粹追求視聽刺激的娛樂。「天大日報」和「阿周電視」的議題設定，可視為遊戲開發團隊將遊戲變成公共討論空間的程序修辭，目標是將遊戲體驗從手機延展至其他網路空間，指向於對日常生活的關注。甚至，它更鼓勵玩家從線上走向線下（online to offline, O2O）。遊戲如何實現 O2O，可見諸以下兩件事。

高重建在其網誌常有推介他的心水地道食店、攤檔，有次他在油麻地吃過現時香港難尋的潮洲小吃冷糕，卻不知攤檔的擺賣時間。冷糕師傅譚先生遂將自己的電話給他，稱已將營業時間寫在 WhatsApp 的「狀態」（status）欄上。高重建聽後讚歎「虧我還自以為緊貼互聯網潮流，才發現科技可以這樣簡單妙用」，更說：

公司的遊戲以老香港為主題，正好裏面有『冷糕』物品，角色使用後可提升暴擊傷害和遠程命中率。發揚譚師傅的 O2O 精神，我把他的 WhatsApp 加入到冷糕的物品描述，公諸同好。撰稿這陣子，正好一位玩家在論

壇發帖，通知其他玩家譚師傅今天營業。（高重建，2016年3月20日）

《光輝歲月》的道具「冷糕」（附圖十）除了加上譚先生的電話號碼外，其描述文字亦加插他擺檔一事：

跟雞蛋仔和格仔餅像三兄弟，卻早已消失，吃過的人很少。幸好有隱世師傅重出江湖，每逢假日在香港油麻地廣東道擺賣。¹⁸

冷糕譚師傅的案例是高重建主動發掘並更新遊戲內容，使玩家能通過遊戲參與實踐 O2O；「西多落煉奶大聯盟」（下稱「大聯盟」）的案例則顯示，玩家能反過來向遊戲開發團隊要求更動遊戲的內容。

有網民在 Facebook 成立專頁，聲稱要「保護食西多要煉奶嘅顧客免受歧視，提倡糖漿煉奶平等待遇」。大聯盟發言人顏先生接受訪問時表示，成立大聯盟目的是「希望保存落煉奶這個食法，『令煉奶西多士這個美味食法不會淪為香港飲食文化上的一個歷史文物』。」（香港 01，2016年4月14日）當大聯盟得知《光輝歲月》製作團隊徵集新道具的意見，便發文提出兩點建議，包括：「增設選項／增設新道具令配煉奶版西多士加入遊戲當中」、「修改道具『西多士』的描寫，加入類似『可根據個人喜好配上蜜糖、糖漿或煉奶食用。』之字句」（2016年3月6日）。及後，遊戲開發團隊從善如流，新增了「煉奶西多士」道具，其文字描述為：

自咖央西多士興起之際，已有西多落煉奶的的食法。但時至今日仍然有人歧視這種食法，有些茶記甚至不肯提供煉奶，令人髮指。

高重建在事後發文回憶事件：

查實我平時吃西多士也是加煉奶，對聯盟的宗旨很認同，難得可以出一分力。有趣的是，未知是否受了大聯盟的熱誠感染，前幾天剛到遊戲內外都是我的蒲點的中國冰室跟玩家聚會，好幾個點了西多士的，都是加煉奶

而不是更流行的糖漿，伙計乾脆從廚房把整罐煉奶拿到我們桌上。這又成了城中另一宗「山寨 O2O」。（高重建，2016 年 3 月 20 日）

遊戲開發團隊更邀請大聯盟在「天大日報」撰文，解釋成立大聯盟的原因，有幾點頗為值得留意：

西多士也許代表香港的一種自我求變精神。傳統的法蘭西多士不會搽咖啡、不會油炸、不會配煉奶或糖漿，及後的一切都是香港人改良的。我們曾經有一個香港，那裡的人知道不足後願意改變，會追求美好的東西。……西多士配煉奶的食法，其實早在上世紀 7、80 年代已經存在，當時與糖漿並存。但時至今日，得知煉奶食法的人愈來愈少，食店一般都會預設配上糖漿，更甚者，有些食店根本不會給煉奶。西多配煉奶這種同樣是香港傳統的食法，正是一步步被走向滅絕。……回歸基本，無論是保留以往香港的飲食文化、流行文化、生活文化歷史，捍衛日漸失去的煉奶西多權益，以至捍衛粵語、正體中文等，一切動機最初都是基於自身的一份感情，不是嗎？我相信光輝歲月團隊之所以制作這遊戲以及動畫電影，都有類似感受。（西多落煉奶大聯盟，2016 年 4 月 10 日）

概括而言，大聯盟認為西多士象徵香港人重視求變。保育西多士落煉奶，不僅是一種對於飲食的執着，而是基於對日常生活體驗的情感，以及相關文化象徵着的庶民精神。這種精神的特色在於多樣性：大聯盟沒有排斥配上蜜糖或糖漿的食法，他們要求的是人們記得還有煉奶配西多士的可能性。網民這趟看來有點像惡搞的請願，獲得遊戲開發團隊的正面回應，實際上應該理解為後者以獨特的程序修辭，將遊戲延展於遊戲空間以外，獲得前者的介入，為遊戲所模擬的世界添上一筆「本土」元素。因此，與其說這番改動是遊戲開發團隊回應玩家要求，跟其他遊戲開發商所做之事別無二致，不如說是從 O2O 的形式，跟其玩家社群共構本土性。

肆、結論：（跨）本土性及（跨）本土文化經濟

打開遊戲的「設置」功能表，可以見到「地區語言」有兩個選項：「香港」和「臺灣」。遊戲開發團隊更在客服專頁自設一條問題：「香港和臺灣是否相同伺服器？」答案是：「兩地玩家資料是互通的，可以在同一伺服器進行遊戲。」遊戲從一開始，便強調以臺灣和香港兩地市場為目標。

更重要的是，此番強調表明遊戲營運時的重要主張。手機遊戲講求網絡速度，尤其是一些講求即時反應的對戰類遊戲。手機遊戲營運時，不少廠商為避免身處地區不同的玩家，於登入伺服器、及進行遊戲時獲得的回饋時間有偏差，往往以地區為單位，將玩家撥歸於不同伺服器，從而使不同地方玩家也能夠獲得較佳的遊戲體驗。香港與臺灣的物理距離超過 700 公里，網絡雖然看似能使港臺兩地玩家同步遊戲，但與伺服器的物理距離，對港臺兩地玩家遊玩遊戲的速度與穩定，或多或少有影響。因是之故，兩地玩家伺服器共通，說明遊戲開發團隊，致力為兩地玩家提供共同遊玩遊戲的體驗，而不是從實際操作方便的角度去考慮營運。換句話說，遊戲開發團隊為兩地玩家提供感受「香港」的虛擬空間。構成「香港」的元素，綜合以上分析，就是跟 80 年代香港人生活息息相關之「物」。說到底，這些「物」構成的就是關於香港的文化想像，可稱為「文化香港」（Cultural Hong Kong）。

基於「文化香港」，香港得以被想像，而且，是能夠被跨越邊界去想像。港臺兩地玩家共同經驗遊戲，已經是初步實踐「跨」（trans-）「本土」（local）的動態交流。於遊戲建構過程間，也可以看到遊戲創作人員的跨本土動態交流。

回到遊戲的創作起步階段，鄭立指《光輝歲月》最基礎的人物設定，是由活人拳的工作室、燃子漢工作室的夏阿特和趙子龍負責，而他亦有份參與，「所以王一心這角色是香港和臺灣人設計的。」（2016 年 8 月 9 日）訪問高重建的文章亦提過，為讓負責繪畫遊戲場景的大陸同事能畫出香港地的味道，製作公司「把整隊美術組帶到香港，安排他的朋友、《電影現場之旅》作者奇夫和『活現香港』創辦人陳智遠給他們帶導賞團，遊旺角、遊尖沙咀，抓住八十年代香港的細節。」（楊天帥，2015 年 3 月 25 日）以上兩點，一方面顯示遊戲

開發團隊成份不「本土」，另一方面亦顯示在遊戲設計方面，致力要做到很「本土」。「香港」，是遊戲設計的重要參照點；然而，「創造」——或用本文的用語「模擬」——遊戲世界內「香港」的人，不一定是「香港人」，而是願意及能夠深入認識香港的人。正如鄭立所言，重要的是「以香港人的角度去寫香港」（鄭立，2015年4月6日），亦即是說毋須是香港人才能了解香港。當遊戲開發團隊在創作過程中同樣在學習、理解香港的本土性之際，遊戲製作過程本身已在試圖實現跨本土。

為製作「以香港人的角度去寫香港」的遊戲，高重建稱自己是「不計成本」：他清楚知道要製作遊戲的每一個角色、每一個場景需要花多少錢，但並不太在意回報（MTGamer HK，2016年1月12日）。他為實現「Game 以載道」，甚至在離開拉闊遊戲後，還會主動在 Facebook 的遊戲交流區出帖，徵求網民接手維護《光輝歲月》，更明言願意支付行政和伺服器費用（高重建，2019年8月15日）。這種不計報酬但求使「事業」延續的精神，展示他不是純粹從經濟角度考慮《光輝歲月》的定位。這一點，顯然與鄭立的看法歧異。他以曾引起廣泛抄襲引致爭議的手機遊戲《神魔之塔》為例，說明心目中的文化經濟是怎樣一回事：

我佩服佢證明咗香港同臺灣市場，加埋係可以賺好多錢。邊個話靠大陸先掂？咁多年來，一直賴香港市場細，電影唔做得、乜都唔做得，而家一巴咁埋嚟：係你做唔到啫。（我佩服他證明了香港與臺灣市場合起來，可以掙得很多錢。誰說要靠中國市場才成？這麼多年以來，【很多人】一直在埋怨香港市場小，電影無法做得有聲有色、其他甚麼的也做不到，【神魔之塔的例子】可說是一巴掌打醒所有人：是你無法做到而已。）（蔡慧敏，2014年12月18日）

這種說法不無從「中一港」框架思考香港位置的枷鎖中掙脫的意味，即認為就算從經濟角度探求文化創意產業的前路，亦不必將市場寄託於中國，香港和臺灣的市場足堪發展。過去香港的文化創意產品，譬如電視劇、電影均能在東南亞開拓市場。方志恒等人（2015）

在思考香港的出路、提出「香港革新論」時，亦重提濱下武志（1997）的香港八大腹地說，認為要將香港重新定位，不只是將香港視為中國漫長海岸線的一點，而是作為連結其他地方的接點。從文化經濟的角度看《光輝歲月》的定位，它以「香港」或「本土」為賣點，卻將香港和臺灣視為主要市場，既顯示對於「香港」——及其「文化遺產」——的信心，同時亦顯示遊戲開發團隊對於香港文化商品市場的想像力。即是說，遊戲開發團隊是以本土的內容為號召，但同時以跨本土的角度思考着香港文化經濟的可能性及未來。

可惜的是，從營銷角度而言，《光輝歲月》不能說是成功的項目，它既未能為遊戲開發商提供巨額營利，而且遊戲熱度也迅速冷卻。這在某程度而言，似乎驗證很多人對於在香港搞文化創意產業的論斷：不依靠中國金錢（China money）的話，甚麼也搞不成。但至少，《光輝歲月》的營銷定位，是有想過不去依靠中國的。

另一方面，上述提及的實驗式作為，即以種種遊戲設計打開 O2O 的可能，不見得獲得大部份玩家理解及認同，例如鮮少玩家參與論壇討論、閱讀「天大日報」和「阿周電視」等。換句話說，於玩家的遊玩實踐上，《光輝歲月》不外是一款以「香港」為主題、「80年代懷舊事物」為背景的手機遊戲，沒有如遊戲開發團隊——或高重建——的計劃般「Game 以載道」。然而，作為以遊戲（及其他新媒體）連結在地社群，及建構跨本土性的實驗而言，縱使它的完成度不高，但它已有的實踐，及實踐所基於的文化想像，更符合香港作為「海洋城市」的性格。換句話說，是重新想像香港與中國的關係，以及香港如何作為一座城市的定位。

總體而言，《光輝歲月》作為一款手機遊戲，它試着將遊戲自身視為建構社群的中介，跨越「本土」的內部和外部的社群邊界，初步建立關於「文化香港」的想像。於其建構過程之間、及遊戲開發團隊的設計之中，初步觸及了跨本土的向度。同時，其營運模式顯然也是試圖跨本土的，但最終卻以失敗收場，未有空間再展示或落實其跨本土的可能性。所以，它只能是一場「未完成的實驗」。

反送中運動爆發期間，為展示對於香港掌權者——以至於中國政府——的不合作，有香港人開始推動「黃色經濟圈」，試圖突破仰仗於中國的既有經濟結構，以至於重新想像香港的位置。《光輝歲月》的誕生以至於「消亡」，跟反送中運動可謂沾不上邊，但本文試圖指

出，《光輝歲月》初步建立的「文化香港」想像，跟當下香港社會處境恰好相合。事關國安法實施後，政治行動空間日益狹小，香港人轉向從文化實踐——尤其是結合娛樂休閒的文化消費——角度去想像「香港」，於有限範圍內以文化行動實現、確認、肯定「香港」仍是「香港人」的「香港」。然而，民間社會關於「黃色經濟圈」的討論莫衷一是，甚至重蹈「泛民／『左翼』」與「本土派」之間「內部」衝突的覆轍。也因此，《光輝歲月》實驗過的、於玩家以至於創作團隊之間的動態交流，也許有助香港人從「黃藍」的思考框架之內和之外，思考更多的可能性。

註釋

- 1 筆者曾以拉克勞和穆芙的領導權理論，分析 1970 年代以降，以香港電台電視劇《獅子山下》及其同名主題曲所衍生的「獅子山」，如何作為符號，縮影國族論述及本土論述於近年香港社會的互相拉扯（詳見黎國威，2017）。
- 2 按呂大樂（2007）的界定，「第四代香港人」為 1976 年-1991 年出生的香港人。隨着香港社會的政治參與氣氛於近年藉着各種重大社會爭議、社會運動催谷下變得愈見熾熱，「90 後」甚至「00 後」等「第五代香港人」已漸漸走上枱面，成為公民社會的重要動員基礎。
- 3 為方便討論，除非特別註明，不然《光輝歲月》指手機遊戲，及相關的部落格、網頁等，而《光輝歲月 1988》則專指互動電影（單機遊戲）。
- 4 本人另有一篇待出版、題為〈遊戲化的本土書寫：以《民國無雙》MOD 為例〉，有詳細討論鄭立設計的這款遊戲，及相關的衍生創作。
- 5 據高重建受訪時透露，《光輝歲月》有八十四章節（楊天帥，2015 年 3 月 25 日），截至目前為止，已開放關卡只有二十七個章節（該章節為〈投奔怒海〉）。遊戲本來有 4 個伺服器，但後來拉闊遊戲不再負責營運遊戲，遊戲創作人高重建另尋伺服器繼續運作遊戲，現時只剩下 1 個伺服器供玩家登入遊戲。
- 6 按羅永生（2014）說法，戰後嬰兒潮一代支撐着第一波本土意

識，產生了諸如「保衛釣魚台」和「中文運動」等社會運動，而這種香港人身份「是毋須與中國切割的」（同上引，130）。1989年後因「六四事件」而產生的第二波本土意識，最為一致的態度是「拒絕大國國民族主義對香港歷史和文化的貶抑和輕視」（同上引，132）。

- 7 反建制陣營的「左」「右」兩方，其光譜都相當之闊，而且內部不乏矛盾，路線之爭尤為激烈。本文只能從較宏觀的角度勾勒雙方的意識形態差異，未及介入討論「左」「右」雙方的內部差異。
- 8 關於「左膠」一詞與香港人政治身份形構的動態關係，可參考李祖喬（2019）的論述。
- 9 由於「左膠」略具貶意，故稱呼左傾泛社運派為「左翼」。
- 10 事實上，「泛民」與「左翼」的意識形態與改革社會議程皆相去甚遠，不應並列為光譜同一端，惟兩者於大多數情況皆為「同盟」，且本土派往往將兩者視為論敵，是以將兩者並置，以凸出「泛民」、「左翼」跟「本土」的差異。
- 11 玩家扮演索馬里海盜，捕捉來往於海峽的各式船隻，並跟有關當局談判敲詐金錢。網址：<https://www.wired.com/2009/07/cutthroat-capitalism-the-game/>（上網日期：2020年8月17日）
- 12 詳見「《光輝歲月》Android 限時測試問題收集站」：https://www.facebook.com/events/157905164562133/?active_tab=posts（最後登入日期：2020年8月17日）
- 13 以「創意共享」授權，是指「只要不作改動和指明出處，任何人都可以用它作非商業用途，複印、打印或傳閱電子版皆可」。高重建亦將其著作的電子版本，以 PDF 的格式上傳至雲端。
- 14 更仔細地說，「Game 以載道」是其朋友陳日東的說法，高重建聽後認為這說法足堪作為其事業發展的指導原則。
- 15 其一，是以「銅錢」或「金牛」，於「商店」或（不定時出現的）「小販檔」購買；其二，是以「銅錢」或「金牛」，於指定地點「抽獎」（即線上手機遊戲常見的「抽卡」）；其三，是反複攻略已通關的關卡。以上幾種獲得「道具碎片」的做法，基本上跟其他盛行的線上遊戲無異。
- 16 O2O 是「online to offline」，意指「從線上走向線下」，通常是用

- 於某些提供線上服務的公司，如何跟線下的產品與服務整合。
- 17 茶餐廳的前身是冰室。第二次世界大戰後，香港人受西式飲食風俗影響，始有冰室提供廉價的仿西式食物。當時，冰室主要提供咖啡、奶茶、紅豆冰、三文治、多士等，部分設有麵包工場，烘製菠蘿包、蛋撻等。後來，冰室提供的食品種類逐漸增加，結合西菜館和餐室的模式，演變成為今天的茶餐廳，提供簡易中國菜及歐美食物（張展鴻，2009：77-78）。
 - 18 可惜的是，食物及環境衛生署以譚先生的攤檔未符相關條例要求，勒令其停業（東方日報，2015 年 4 月 16 日；蘋果日報，2015 年 4 月 20 日）。

附錄

附圖一：Cutthroat Capitalism: The Game 截圖



附圖二：Cutthroat Capitalism: The Game 截圖



附圖三：「急診人生」截圖



附圖四：白飯魚



資料來源：《光輝歲月》網站，2020年12月26日，取自
<http://1988.lakoo.com/items/whitefish/>

附圖五：地鐵票



資料來源：《光輝歲月》網站，2020年12月26日，取自
<http://1988.lakoo.com/items/whitefish/>

附圖六：錄音帶



資料來源：《光輝歲月》網站，2020年12月26日，取自
<http://1988.lakoo.com/items/whitefish/>

附圖七：勞動士



資料來源：《光輝歲月》網站，2020年12月26日，取自
<http://1988.lakoo.com/items/whitefish/>

附圖八：遊戲戰鬥畫面截圖



註：圖左為黃金商場，圖右為石硤尾南山村。

附圖九：部份遊戲角色



註：左起：魔鬼筋肉人、賭聖、騾孀、咖啡蒙面貓。

附圖十：「冷糕」於遊戲內的截圖



參考書目

- Lee (2016 年 4 月 28 日)。〈「五月二號上車最後機會」夠秤香港人，登記做選民〉。上網日期：2018 年 2 月 26 日，取自 <http://1988.lakoo.com/夠秤香港人，登記做選/>。（連結已失效）
- MTGamer HK (2016 年 1 月 12 日)。《撐香港 撐本土！《光輝歲月》製作人專訪》。【Youtube 影片】。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <https://www.youtube.com/watch?v=kFicH3Qbbho>
- StartupBeat (2015 年 7 月 28 日)。〈Game for Change——不離地的本土遊戲〉，《StartupBeat》。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <http://startupbeat.hkej.com/?p=20176>
- 方志恒等 (2015)。《香港革新論》。香港：漫遊者文化事業。
- 古永信 (2010)。《不喜勿插：四代香港人解毒》。香港：生活書房。
- 光輝歲月 (2014 年 11 月 17 日)。〈「動漫遊戲 VS 地產霸權！地表最強募資！」超級香港故事：光輝歲月〉。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <https://www.flyingv.cc/projects/5015>
- 光輝歲月 (2016 年 2 月 8 日)。〈暴徒〉。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <http://1988.lakoo.com/暴徒/>。（連結已失效）
- 安德烈 (2016)。《香港文化論》。香港：熱血時報。
- 成報 (2011 年 4 月 5 日)。〈主題爭雙普選 打倒地產霸權 七一遊行料五萬人參加〉，《成報》（香港），頁 A06。
- 西多落煉奶大聯盟 (2016 年 3 月 6 日)。〈修改遊戲中有關「西多士」（見附圖）一項遊戲道具既設定〉。【臉書動態更新】。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <https://www.facebook.com/FrenchToastwithCondensedMilk/photos/o.980448335347165/974567349259859/?type=3&theater>
- 西多落煉奶大聯盟 (2016 年 4 月 10 日)。〈為甚麼成立西多落煉奶大聯盟？〉。上網日期：2018 年 2 月 26 日，取自 <http://1988.lakoo.com/為甚麼成立西多落煉奶大聯盟/>。（連結已失效）
- 吳介民 (2020)。〈推薦序：美中對抗下的香港抵抗運動〉，馬嶽《反抗的共同體：二〇一九香港反送中運動》，頁 xi-xx。臺

北：左岸文化。

呂大樂（2007）。《香港四代人》。香港：進一步。

岑朗天（2014）。〈「本土派」論述的神話操作〉，錢永祥編《思想26》，頁213-225。臺北：聯經。

李宗義、許雅淑譯（2009）。《部落客宣言》。臺北：群學。（原書 Ringmar, E. [2007]. *A Blogger's Manifesto: Free Speech and Censorship in a Digital World*, London, UK: Anthem Press.）

李峻嶸（2016）。〈泛民和泛社運如何催生右翼本土〉，《端傳媒》。上網日期：2020年12月26日，取自

<https://theinitium.com/article/20160222-opinion-leewingchun-local/>

李祖喬（2019）。〈左膠〉，朱耀偉編《香港關鍵詞》，頁265-274。香港：香港中文大學。

李雪莉（2020年1月17日）。〈26年民調趨勢：臺灣與香港，如何從平行線走向命運同盟？〉，《報導者》。上網日期：2021年4月1日，取自 <https://www.twreporter.org/a/hong-kong-extradition-law-taiwan-and-hong-kong-alliance>

沈旭暉、黃培烽（2012）。《第四代香港人：年輕公共知識分子訪談錄》。香港：圓桌精英。

東方日報（2011年5月16日）。〈反地產霸權大遊行 抗屏風樓〉，《東方日報》（香港），頁A23。

東方日報（2015年4月16日）。〈電線位唔合格 潮州冷糕檔被迫停業〉，《東方日報》（香港）。上網日期：2020年12月26日，取自 http://hk.on.cc/hk/bkn/cnt/news/20150416/bkn-20150416195932761-0416_00822_001.html?refer=hn2&hc_location=ufi

柯舜智（2009）。《合成世界：線上遊戲文化傳播研究》。臺北：五南圖書。

洪偉傑、徐進鈺（2019年7月25日 a）。〈早買不如晚買？你可能已不小心成為助長房價的幫兇 | 台灣房產霸權社會溯源（上）〉，《未來城市》。上網日期：2021年4月1日，取自 <https://futurecity.cw.com.tw/article/820>

洪偉傑、徐進鈺（2019年7月25日 b）。〈六年級買房靠自己、七年級靠爸，八年級錢從哪來？ | 台灣房產霸權社會溯源

- (下)〉，《未來城市》。上網日期：2021年4月1日，取自
<https://futurecity.cw.com.tw/article/821>
- 洪曉嫻（2020年1月10日）。〈臺灣也是我們血脈相連的命運共同體〉。上網日期：2021年4月1日，取自
<https://www.thenewslens.com/article/129878>
- 香港 01（2016年4月14日）。〈【西多落煉奶】無底線守護傳統食法 網民組聯盟：是時候改變了〉，《香港 01》（香港）。上網日期：2020年12月26日，取自 <http://www.hk01.com/熱話/16300/-西多落煉奶-無底線守護傳統食法-網民組聯盟-是時候改變了>。
- 香港特別行政區通訊事務辦公室（2020年12月）。〈主要的通訊業統計數字〉。取自：http://www.ofca.gov.hk/tc/media_focus/data_statistics/key_stat/index.html
- 夏綽蔓（2016年7月18日）。〈社創平台建相片庫 群策群力紀錄香港〉。上網日期：2018年2月26日，取自
<http://1988.lakoo.com/社創平台建相片庫-群策群力紀錄香港/>（連結已失效）
- 夏綽蔓（2016年8月30日）。〈腐竹要分那麼細？樹記傳人教你靚腐竹點揀〉。上網日期：2018年2月26日，取自
<http://1988.lakoo.com/腐竹要分那麼細？樹記傳人教你靚腐竹點揀/>（連結已失效）
- 徐承恩（2014）。《城邦舊事：十二本書看香港本土史》。香港：紅出版。
- 徐承恩（2015）。《鬱躁的城邦：香港民族源流史》。香港：紅出版（圓桌文化）。
- 徐承恩、伍子豐、易汶健（2012）。《精英惡鬥：香港官商霸權興衰史》。香港：東寶製作。
- 馬山、陳潤芝、蔡祝音譯（2011）。《官商同謀：香港公義私利的矛盾》。香港：天窗。（原書 Goodstadt, L. F. [2005]. *Uneasy Partners: The Conflict between Public Interest and Private Profit in Hong Kong*. Hong Kong: Hong Kong University Press）
- 高重建（2009）。《GAME 以載道》。香港：青森文化。
- 高重建（2016年3月13日）。〈答客問：中國冰室是甚麼〉。上網

- 日期：2020 年 12 月 26 日，<http://1988.lakoo.com/答客問-中國冰室是甚麼/>。（連結已失效）
- 高重建（2016 年 3 月 20 日）。〈西多落煉奶大聯盟〉，《明報》（香港），頁 29。
- 高重建（2016 年 4 月 23 日）。〈大隱隱於街市：沙田好記〉。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <http://1988.lakoo.com/大隱隱於街市：沙田好記/>。（連結已失效）
- 高重建（2019 年 8 月 15 日）。〈離開拉闊公告〉，「光輝歲月遊戲·新·交流區」。**【臉書動態更新】**。上網日期：2021 年 4 月 1 日，取自 <https://www.facebook.com/groups/glory.nx.forum/permalink/654077338403277>
- 張展鴻（2009）。《公路上的廚師》。香港：次文化堂。
- 梁曉遴（2016 年 6 月 30 日）。〈鴉片戰爭時英方如何精妙翻譯「尖沙嘴」？〉。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <http://1988.lakoo.com/中港趣史-鴉片戰爭時英方如何精妙翻譯-尖沙嘴/>（連結已失效）
- 梁繼平、王俊傑、曹曉諾、李啟迪等（2014）。《香港民族論》。香港：香港大學學生會。
- 陳五（2016 年 1 月 4 日）。〈李波太太證實銷案 稱丈夫用「自己方式」返大陸〉，《熱血時報》（香港）。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <http://www.passiontimes.hk/article/01-04-2016/27913>
- 陳雲（2011）。《香港城邦論》。香港：天窗。
- 陳雲（2014）。《香港城邦論 II》。香港：天窗。
- 凱莉塔圖（2015）。《論歸英——回到英治香港》。香港：熱血時報。
- 楊天帥（2015 年 3 月 25 日）。〈高重建——中港夾縫裡 好 Game 有好報？〉，《立場新聞》（香港）。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <https://www.thestandnews.com/technology/start-喻-1-高重建-中港夾縫裡-好-game-有好報>
- 葉蔭聰（2011）。〈香港新本土論述的自我批判意識〉，錢永祥編《思想 19》，頁 103-116。臺北：聯經。
- 葉蔭聰、易汶健（2014）。〈本土右翼與經濟右翼：從香港網絡上一宗爭議說起〉，錢永祥編《思想 26》，頁 153-168。臺北：聯

經。

- 蔡慧敏（2014年12月18日）。〈進擊之獨男 鄭立〉，《壹週刊》（香港），頁A68-71。
- 鄭立（2015年10月6日）。〈「光輝歲月」故事背景〉。上網日期：2018年2月26日，取自 <http://1988.lakoo.com/>「光輝歲月」故事背景。（連結已失效）
- 鄭立（2015年11月1日）。〈【丁住先】為何測試者那麼重要？〉。【臉書動態更新】。上網日期：2018年2月26日，取自 <https://www.facebook.com/leglory1988/photos/a.750270705067191.1073741828.603720966388833/939816262779300/?type=3&theater>
- 鄭立（2015年4月6日）。〈「為何會有光輝歲月這遊戲？」（一）〉。上網日期：2018年2月26日，取自 <http://lakoo.com/zh/glory-how-the-game-comes-1/>。（連結已失效）
- 鄭立（2016年1月9日）。〈【光輝歲月世界觀】擲到三個六，自己方式返大陸〉。上網日期：2018年2月26日，取自 <http://1988.lakoo.com/>擲到三個六，自己方式返大陸/。（連結已失效）
- 鄭立（2016年4月5日）。〈香港民主自治黨〉。上網日期：2018年2月26日，取自 <http://1988.lakoo.com/>香港民主自治黨/。（連結已失效）
- 鄭立（2016年8月9日）。〈光輝歲月 1988-光輝歲月與臺灣關係？〉。上網日期：2018年2月26日，取自 <http://1988.lakoo.com/>光輝歲月 1988-光輝歲月與臺灣關係?/。（連結已失效）
- 黎國威（2017）。〈「獅子山」：歷史記憶、視覺性與國族寓言〉，《二十一世紀》，161：84-101。
- 濱下武志（1997）。《香港大視野：亞洲網絡中心》。香港：商務。
- 顏純鈞（2020年5月5日）〈港台人民是命運共同體〉，《獨立媒體》（香港）。上網日期：2021年4月1日，取自 <https://www.inmediahk.net/node/1073094>
- 顏詩敏譯（2010）。《地產霸權》。香港：天窗。（原書 Poon, A. [2005]. *Land and the Ruling Class in Hong Kong*. Honolulu, HI: Enrich Professional Publishing (S) Private, Limited.）

- 羅永生 (2014)。〈香港本土意識的前世今生〉，錢永祥編《思想 26》，頁 113-151。臺北：聯經。
- 蘋果日報 (2011 年 4 月 6 日)。〈青年馴街三日聲討地產霸權〉，《蘋果日報》(香港)，頁 A08。
- 蘋果日報 (2015 年 4 月 20 日)。〈粥店外掛單熱賣食環指違規 懷舊冷糕須停售〉，《蘋果日報》(香港)，頁 A13。
- 蘋果日報 (2016 年 4 月 18 日)。〈林建岳續斥《十年》：你服唔服雲吞麵店係最好餐廳？〉，《蘋果日報》(香港)，頁 A07。
- 蘋果動新聞 (2015 年 5 月 24 日)。〈禁 Game《民國無雙》製作人寫手機遊戲向本土致敬〉。【Youtube 影片】。上網日期：2020 年 12 月 26 日，取自 <https://www.youtube.com/watch?v=KCbiwIuNgkA>。(連結已失效)
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at play*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). New York: Routledge.
- Jarvis, J. (2011). *Public parts: How sharing in the digital age improves the way we work and live*. New York, NY: Simon & Schuster.
- Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *The Fibreculture Journal*, 5. Retrieved August 27, 2020, from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:53373078>
- Shirky, C. (2008). *Here comes everybody: The power of organisation without organizations*. London, UK: Allen Lane.
- Sicart, M. (2009). Newsgames: Theory and Design. In S.M. Stevens and S. Saldamarco (Eds.), *Entertainment computing - ICEC 2008* (pp. 27-33). Berlin, DE: Springer Berlin Heidelberg.
- Sunstein, C. R. (2006). *Infotopia: How many minds produce knowledge*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Sunstein, C. R. (2007). *Republic.com 2.0*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Terranova, T. (2000). Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. *Social Text*, 63(18:2), 33-58.

The World Bank. (2020). *Individuals using the Internet (% of population)*.
Retrieved from The World Bank Website
<http://data.worldbank.org/indicator/IT.NET.USER.ZS?>

Unfinished Experiment: Community and Translocality in Hong Kong Mobile Game *Glory Chronicle*

Lai Kwok Wai Ray*

Abstract

The evolution of the local consciousness of postwar Hong Kong can be divided into three waves. The current third wave originates from the collective memories of the conservation movement. These emotions were later absorbed by the anti-China movement, which opposes the integration of China and Hong Kong. The “anti-China” movement is nativist in that it strives to describe the Hong Kong people as a nation distinct from Mainland China. This paper asks whether a form of local community other than nativism is possible. This paper contends looking to the mobile game *Glory Chronicle* (developed by Lakoo and Kowloon) for an example of a nonnativistic local community. This paper borrows the concept of “community game” to explore the community aspect of *Glory Chronicle*. The concepts of simulation and procedural rhetoric are used to explain how the game presents translocality. Keywords: Hong Kong, mobile game, community game, simulation, procedural rhetoric, translocality.

Keywords: community game, Hong Kong mobile game, procedural rhetoric, (trans-)locality, simulation

* Lai Kwok Wai Ray is College Lecturer at the Community College, HKU School of Professional and Continuing Education.