

The Gamification of the Narrative of Locality:
Example of the MOD of “Republican Warriors”

Kwok Wai LAI

遊戲化的本土論述：
以《民國無雙》MOD為例*

黎國威**

* 本文原為「2018年文化研究年會」報告之文章，感謝朱耀偉教授、陳永傑博士與本人籌組「文化再想像：香港流行文化的民間承傳」論壇，使本文初步想法得以見日。復感謝匿名審查人不吝賜教，指出論文初稿不少未圓足處。

** 黎國威，香港大學附屬學院講師。
聯絡方式：ray.lai@hkuspace.hku.hk。

摘要

「遊戲化」是近年數碼媒體和公關行銷業界廣受注目的概念，意指將遊戲元素注入不同活動，從而達致玩遊戲以外的目的。很多論者已然提出，「遊戲化」已滲透至生活各個層面，而本文的討論，則在於連歷史書寫也遊戲化了。

以歷史為題材的遊戲不在少數，但大多數是在市場販售，以營利為目的之創作，本文討論的案例，卻是在網路上免費發布的數位遊戲《民國無雙》。它不設收費，任人免費和自由下載，亦不會在遊戲內打廣告，只設連結供人捐款支持。該遊戲的另一特別之處，在於它開放遊戲模組（Modification, MOD），供玩家能自行修改和設計新的遊戲內容。各種針對不同歷史時代的客製化改編，不在少數，本文以兩款由同一香港人改編的遊戲為案例，討論遊戲模組如何作為盛載「本土」的重要載體。

總括而言，本文以《民國無雙》的MOD結構，及由此改編的《雨傘無雙》和《水貨圍城》為分析個案，討論香港人怎樣利用數碼技術將本土論述以「（類）歷史敘事」形式予以遊戲化（Gamification），即以數碼文本為「本土」或香港性的載體，於網路社會繼續建構與修正源自線下社會的「第三波本土意識」。

關鍵詞：遊戲化、雨傘運動、本土論述、數碼本土性、香港性

Abstract

‘Gamification’ has become an important concept in the fields of digital media and digital marketing. It used to refer to implant some game elements to non-game activities, to achieve some objectives beyond playing or gaming. Some critics pointed out that the concept of ‘gamification’ has already penetrated into many different aspects of our lives. This paper would like to show how ‘gamification’ is also used in the writing of history. In other words, for some cases discussed in this paper, we could see the ‘gamification’ of historical narrative.

It is no doubt that there are plenty of electronic or video games in the game market that take history as their main theme. However, the game(s) discussed in this paper, ‘Republican Warriors’ (and its derivative works), were not made for profit-making, but for sharing. It only asked for donation from the gamers. It opened its own ‘Modification’ (MOD), which allows the gamers to modify or even create their own games. This paper picked two modified games as example and discuss how modified games could become an important ‘carrier’ of locality.

In other words, this paper would like to discuss the following question: how the Hong Kong people using digital technology to gamify the local discourse through the format of ‘(quasi-)historical narrative’, in other words, making digital texts as a carrier of ‘digitalized locality’ or digitalized Hong Kongness, continuing the construction and modification of the ‘third wave of local consciousness’ from offline society to online community?

Keywords: Gamification, Umbrella Movement, Local Discourse, Digitalized Locality, Hong Kongness

一、前言：「本土」思潮下的文化生產

近年在香港掀起的「本土」思潮，某程度上是「（後）九七」問題的延續。陳冠中（2012: 1）指出，主權移交多年，最糾纏香港的命題仍然是「香港往何處去」？此問題之所以（一再）出現，源於1984年和1990年先後頒布的《中英聯合聲明》和《基本法》，埋下尚待清算的政治帳目。前者是中英兩國政府談判定調香港前途的成果，註定香港的政治主權必須在1997年7月1日後從英國轉交中國；後者是新宗主國向香港人承諾，能夠在主權移交後「如常生活」的政治承諾之法律基礎。因此，「九七」遂成為香港／人「殖民地身分」時間上的「大限」，也是逼在每個香港人面前具「存有論意義的選擇」（ontological choice）（羅永生2007: 22）。從「九七前」到「九七」的一段時間，曾被稱為「過渡期」，與之相關的政治議題廣為論者討論（饒餘慶、黎裘編1988; 鄭宇碩編1989; 劉兆佳編1993; 吳明欽1988）。主權移交後，香港人仍如常生活，看起來「過渡期」已經終結，但「愛國論」爭議、人大釋法等事件，卻顯示真正的改變原來不以「1997年」為時間點瞬間完成，而是不斷延擱，直到「2004才是1997」（朗天2003: 11-20; 呂大樂2004: 162-164）。循此思考，甚至「五十年不變」的政治承諾，也不外是將「大限」由「1997」拖延至「2047」。到2047年，香港人將經歷另一次具「存有論意義的選擇」，處理前途問題；而在2047的「大限」前，香港人經歷的一段政治時間，不啻是另一段「過渡期」。¹

「2047」從時間上看，似乎還頗為遙遠，但不少香港人已經以種種方式回應，而且其所作所為大抵都扣連著「本土」的不同政治或文化想像。政治想像方面，不少政治團體或民間組織提出多種關於香港未來的想像。它們或倡議香港人必須掌握自身「民主自決」的權利（自決派）；²或

1 於香港版本的《中華人民共和國國家安全法》（國案法）通過後，香港網路流傳著「一夜老了27歲」的笑話，意指本來預期27年後才會看到「五十年不變」完結的自己，突然老了27歲，所以立即見證香港的歷史轉折。此笑話反證了香港人視「2047」為另一次大限的意識。

2 2016年，政治組織香港眾志發表〈民主自決運動路線圖〉，提出「超越政改框

建基於「城邦論」³分別提出「永續基本法」（城邦派）⁴和「全民制憲」（制憲派）⁵；或倡議公民參與社區的「民間自治」（革新／自治派）；⁶或提出透過「回歸」某些政治實體，爭取與中國政府具同等政治地位，例如「歸英」⁷、「歸臺」⁸；或宣揚香港必須脫離中國獨立，建立另一政治實體。⁹總括而言，上述方案都是從香港為本位出發思考「香港往何處去？」。以香港為本位的問題意識，是香港社會在後九七時空蘊釀多時的結果。主權移交20年以來，香港先後經歷多場具指標性意義的社會運動，包括：七一遊行（2003）、保衛天星和皇后碼頭（2006至2007）、反高鐵保衛菜園村（2010）、反國教（2012）、佔領運動（2014）、旺角騷亂

架，迎接前途問題」、「貫徹主權在民，公投自決前途」、「區運社運並行，達至社經自主」的主張，號召「民主自決」。全文見：香港眾志。2016/06/27。〈民主自決運動路線圖〉。Retrieved from: https://www.facebook.com/pg/demosisto/photos/?tab=album&album_id=527853610756799 on Feb. 18, 2018. 同年的立法會選舉，香港眾志、土地正義聯盟、小麗民主教室組成選舉聯盟，共同推廣「民主自決」概念。

- 3 「香港城邦論」由陳雲倡議，將香港視為具自治能力及法理地位的「城邦」，並以「華夏」為「城邦」的文化基底，詳見《香港城邦論》（陳雲2011）、《香港城邦論II》（陳雲2014）、《香港遺民論》（陳雲2013）、《城邦主權論》（陳雲2015a）等。
- 4 「永續基本法」意指將「五十年不變」的承諾年期變成「永遠」，詳見陳雲（2016/09/08）。
- 5 「全民制憲」主要由熱血公民推動，聲言要爭取真正的普選，必須打破非由港人授權的《基本法》定下的框架，並與政府重新立約，讓港人有權修改《基本法》，詳見熱血時報編（2013/07/02）。
- 6 「香港革新論」以「革新保港，民主自治，永續自治」為綱領，建構在「民主回歸論」和「獨立建國論」以外關於香港前途的「第三種想像」，詳見《香港革新論》（方志恆編2015）。方志恆還籌組「WeMaker」，讓香港人能夠以「群眾集資」（crowdfunding）和「群眾外包」（crowdsourcing）的方式，支援各民間團體推動項目，實現「自己香港一齊救」的民間自治想像，詳見WeMaker。2018。Retrieved from: <https://www.wemaker.hk/> on Feb. 18, 2018.
- 7 「歸英論」者認為，中國政府種種介入香港政治的行為已構成違反《中英聯合聲明》，英國有義務重新接管香港，詳見凱莉塔圖等（2015）。
- 8 社會民主連線（社民連）前成員楊繼昌於2015年成立民主進步黨（Democratic Progressive Party of Hong Kong），主張香港自決，自決的選項可以是港獨、加入中華民國成為一縣、加入美國成為海外屬地，或與兩廣合組聯盟等，詳見關鍵評論編（2016/05/07）。惟該黨因活躍會員人數大減，已於2017年3月4日宣布解散。
- 9 陳浩天成立香港民族黨，倡議香港獨立，詳見香港民族黨。2018。Retrieved from: <https://www.hknationalparty.com/> on Feb. 18, 2018. 另外，亦有人撰寫討論香港獨立的法理依據，見梁衍華（2016）。

(2016)。羅永生(2014: 134-137)指經歷七一大遊行啟蒙，及至保衛天星、皇后碼頭的實踐，由「八十後」為參與主軸的社會運動產生了「第三波本土意識」。這一波本土意識的興起，既在於新一代不滿民主改革政治無法落實，亦在於不滿城市發展方向由地產商主導，此城市發展方向，龍應台(2006: 21)和谷淑美(2011)分別將之稱為「中環價值」和「發展主義」。第三波本土意識源於一群被統稱為「八十後」的社會運動者發動的社會行動及論述。他們認為在直線的發展與進步觀以外，還必須重視：

1. 香港人自身歷史或「集體記憶」(collective memory)；
2. 香港人由下而上參與城市事務的「城市權」(right to the city)(黃國鉅2010)。經過其種種努力，初步建立了一種香港人的「我城意識」(Consciousness of “Our City”)。

「我城意識」是前述為數不少政治團體開展其香港未來想像的起步點，差別在於界定「我族」時有若干分歧，甚至令香港人政治想像與文化想像的關係變得糾纏不清。參照陳允中和司徒薇的劃分，「本土」可大體可分為兩種：1. 是建基於平等參與、多元包容、充權弱勢，旨在重建在地社群的政治介入，可稱之為「開放派」；2. 是建基於恐共反中邏輯，以新移民為責備對象的排他政治，可稱之為「土著派」(Chen and Szeto 2015)。而且，有別於「開放派」或「八十後」的「本土」，於回溯和書寫香港歷史之際，嘗試以解殖方式尋找香港的主體性(葉蔭聰2010: 27-52)，參照羅永生(2014: 137-138)說法，「土著派」的「本土」是將關於集體記憶的論述，以一種全面否定後九七現狀的「抗陸」論述吸收，採取「中港矛盾」作為新抗爭手法，當中首推陳雲提出的「城邦論」。陳雲(2011: 91-96; 2013: 177-202)藉著界定我群(本地人)與他群(大陸人)之別的「族群政治」，吸納從「我城意識」而生產的政治能量。族群政治按其解釋，是以「儒家華夷之別」、「《基本法》的自由民主與憲政信念」、「中華傳統禮義」、「香港現代價值」為基礎，據此分辨「本地人」和「大陸人」，堅持「本地人優先原則」分配資源(陳雲2011: 162)，並將「搶奪」香港資料的「大陸人」，視為道德水平不如「人」的「蝗蟲」(陳雲2013: 162-165)。相對而言，具「自我意識」的「香港

人」是「道德主體」，「自我意識」在這套論述中，被等同於「主體性」（陳雲2014: 45-51）。換句話說，香港人主體性的基礎在於其道德自覺，故此，要成為「香港人」，必須具備一定文化質素（陳雲2016a: 67-71）。

「城邦論」並不僅是關於香港未來的政治想像論述，同時是關於重建「華夏」的文化想像論述。這可見諸以下兩點：首先，陳雲編撰多套民間教科書，將他在「中文保育系列」的語文見解，落實為學習「華夏文化」的教材。¹⁰民間教科書聲言以兒童為對象，於教授語文之際，同時講解日常生活應有的儀表、禮節、態度等學問。¹¹其次，陳雲屢屢以香港復興會名義，模仿古代禮儀（穿漢服、奏古聲、奉祭禮等）舉行不同名目的祭祀，例如重陽節拜祭宋帝昺、書齋開幕時以黃土作祭等。¹²這些書寫與行為實踐，借用霍布斯邦（Eric Hobsbawm 1992: 1-14）的分析，是通過發明屬於「香港人」的「傳統」（Tradition），以文化國族主義為基礎建立香港身分。這亦可以理解為「第三波本土意識」的後續變奏。

以上概述「第三波本土意識」的前後發展，目的在於呈現「本土」既是從香港為本位的政治思考，亦是文化實踐、生產、消費的情感基礎。羅永生討論「本土」時，未及提到集體記憶論述被「抗陸」論述吸收之外，同時也被一股「懷舊」情感調動，最典型的例子莫過於「住好啲」（G.O.D）。它將香港舊風物（例如紅白藍膠袋、舊報紙、紅A燈罩等）的元素融入精品設計，以「本地文化」包裝各種消費品。另一調動懷舊情感促進消費的例子，是愈來愈多仿擬「冰室」裝潢、並以「冰室」為名的餐館，提供地道香港食品如奶茶、鴛鴦、菠蘿油等，標價卻遠高於本來屬於低消費市場的冰室。以「本土」為旗號的文化實踐，不一定跟消費市場

10 「中文保育系列」包括：《中文解毒：從混帳文字到通順中文》（陳雲2008）、《執正中文：對治壞鬼公文學好中文章法》（陳雲2009）、《中文起義：破解文化操縱，捍衛民主語言》（陳雲2010）。

11 這些「民間教科書」，有重新編撰及註釋民間典籍如《三字經》、《千字文》、《營謀小集》、《弟子規》等，包括：《經典啟蒙讀本（初集）》（陳雲2015b）、《經典啟蒙讀本（二集）》（陳雲2015c）；《經典啟蒙讀本（三集）》（陳雲2016b）。同時，亦有按其語文旨趣，編寫專為小兒學習中文的教科書，包括：《漢邦中文課本（第一冊：天地人）》（陳雲2015d）、《漢邦中文課本（第二冊：香港家禮）》（陳雲2016c）。

12 見城邦電臺（2015/01/22）、香港復興會（2017/04/10）。

有直接勾連，例如「菜園新村」、「馬寶寶農場」等，這些由「八十後」持續參與經營、位於城市邊緣的角落，跟很多商營農場走著不同的發展路線，至今仍然為香港提供另類生活想像。同樣不為消費邏輯吸收的文化實踐，還有本文重點討論、在數碼空間內發生的案例，亦即是兩款基於《民國無雙》MOD改編而成的回合制策略戰鬥遊戲：《雨傘無雙》和《水貨圍城》。

這兩款遊戲分別以2014年香港人佔領街道爭取普選運動和2015年水貨客（平行進口貨從業者）惹起的爭議，及相關的「反水貨運動」為題材。創作者整合大量於兩樁爭議發生時間的相關經濟、社會、政治事件資料，並以虛構假想的情節為補充，構成以「本土」視角為出發點的、以（偽）歷史敘事為形式的本土論述。這種本土論述得以可能，是建基於遊戲程式的開放式結構，即「MOD」結構。MOD全稱「遊戲模組」（Modification），意指遊戲設計師於發布遊戲的同時，為玩家提供修改遊戲的權限，使他們可以修改遊戲的種種內容，包括：道具、武器、角色、敵人、事物、模式、故事情節等，實現網路社會的共享文化特質。換句話說，這些遊戲的玩家，既是遊戲的產消者（prosumer）。他們還通過臉書群組功能組成網路社群，分享和交流遊戲的再創作與遊玩心得。《民國無雙》及相關改編遊戲的另一共享文化特質在於，原創者不設收費，任人免費／自由（Free）下載，只提供連結讓人隨心捐款支持。

本文以《民國無雙》的MOD結構，及由此改編的《雨傘無雙》和《水貨圍城》為分析個案，討論香港人怎樣利用數碼技術將本土論述以（偽）歷史敘事形式予以遊戲化（Gamification），即是說，如何將數碼文化作為本土或香港性的載體，於網路社會繼續建構和修正源於線下社會的「第三波本土意識」？為此，本文將分以下幾部分：首先，將討論「遊戲化」這個在市場行銷學上漸受注目的概念，不同論者的定義及適用範圍，及為何適用於分析本文討論的案例。其次，將一方面借用遊戲化概念，解釋MOD如何為再創作論述提供方便及動機，另一方面借用保羅·利科（Paul Ricoeur 1988）於《時間與敘述》（*Time and Narrative*, Volume 3）內關於

的「虛構性論述」和「歷史敘述」的討論，帶出《民國無雙》及其MOD的開放式結構，怎樣以遊戲化的形式，創造以本土視角敘述「歷史」的可能性。藉此，接下來兩節將討論兩款依據《民國無雙》MOD改編的遊戲——《雨傘無雙》和《水貨圍城》，如何分別作為「（類）歷史敘事」和「（偽）歷史敘事」，敘述兩樁於香港社會曾引起廣泛爭議的事件。最後，將探討「本土」的實踐、生產、消費之間的關係，從論述的生產形式深化從意識形態差異理解「本土」的討論。

二、甚麼是遊戲化（Gamification）？

翻查提及「遊戲化」的文獻，它不只是定義莫衷一是，甚至連其源頭也各有說法。英語維基百科「Gamification」條目寫道：「2011年，英國出生的電子遊戲工程師尼克·比寧（Nick Pelling）聲稱，於2002年創辦企業Conundra Limited時，為其消費電子產品類別創造此概念」。¹³比寧曾撰文章〈「遊戲化」的（簡短）前史〉（The (short) prehistory of “gamification”），解釋遊戲化是指將用戶介面加入遊戲元素，令電子交易變得更有興趣和更快速（Pelling 2011/08/09）。於臺灣出生、美國長大，提出「八角行為分析」（Octalysis）充實遊戲化理論的周郁凱（Chou Yu-kai 2013/01/30），沒有提及比寧，但指2003年是他涉足遊戲化的起始年，間接印證該概念在當年於英語世界出現。同時，確實有不少學術討論將比寧視為遊戲化概念的先驅（Jakubowski 2014; Fuchs et al. ed. 2014; Altair de Melo et al. 2014）。

另有論者從社會文化史闡述遊戲化概念的發展史。麥哥米克（Ty McCormick 2013）指在1950年代儘管未有「Gamification」此英文字，但當

13 原文為英文，由筆者翻譯。全文如下：「In 2011 British-born videogame developer Nick Pelling self-proclaimed to have coined the term in 2002 as part of his startup Conundra Ltd. for the field of consumer electronics, and many books and scholarly articles subsequently cite this as the likely genesis of the term.」Wikipedia. 2018. “Gamification”. Retrieved from: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification> on July 17, 2021.

時社會已相當重視「Fun」（有趣），有社會學家已著手研究怎樣在工作場所利用遊戲，提升工作滿足感和生產效率。1980年代更有些人試圖將遊戲玩素放進日常生活。到2000年代以後，遊戲化概念開始被應用到非遊戲領域。¹⁴參照此進路，遊戲化的概念不僅是資訊科技業界的行內術語，或改良資訊服務架構方案的推銷概念，而是跟社會整體文化發展趨勢息息相關。這套說法更可與非英語世界學者的論述互為印證。

高田公理在1987年以日文寫成《「遊戲化」社会を探検する》，並在1990年翻譯成中文《遊戲化社會》（高田公理1990）。他以自身在1970至80年代所得的社會觀察，指出在當時經濟發展迅速、社會物質條件豐裕的日本社會，市民大眾在生活各層面皆愈來愈傾向於追求趣味，亦即變得遊戲化。另一位日本研究者井上明人（2013: 141-142）則指出，遊戲化發展急促，事關：1. 測量技術的進步，使人可以從生活空間獲得遊戲得以成立的數值和指標；2. 網路發展使人們使用的時間產生變化，只要有流動網路和智慧手機，任何時間都能玩遊戲；3. 遊戲世代的成熟，即玩遊戲的「人」愈來愈多。遊戲化不是某個資訊科技工程師的天才發明，而是藉著特定技術條件，以特定文化生產構成的全球化現象。¹⁵若特定技術條件指的是「遊戲」，那麼此技術條件之於本文的分析對象——數碼遊戲修改器（《民國無雙》MOD），及由此衍生的遊戲（《雨傘無雙》、《水貨圍城》）——何以不應僅僅理解為一種多媒體形式（遊戲），而是一種文化體驗（遊戲化）？這必須從遊戲化的定義談起。

遊戲化的通行定義，分別是薛卓文（Gabe Zichermann）和古寧威

14 例如：2003年民主黨的迪恩（Howard Dean）在競選工程時推出的遊戲《霍華德·迪恩為愛荷華州》（*Howard Dean for Iowa Game*）；美國資訊科技公司Bunchball為國家廣播公司（National Broadcasting Company, NBC）電視劇《辦公室瘋雲》（*The Office*）建立的粉絲網站；瑞典有關當局推行「測速攝像抽獎」（Speed Camera Lottery），向超速者罰款之餘，還以抽獎形式獎勵在限速範圍內行駛的司機等。

15 兩人同時提到的全球化現象為「身體產業」，即將身體視為被管理的對象，而管理的形式即是通過將各種身體讀數轉化為計量管理身體成效的指標，由此解釋現代社會保健產業興起的原因，並視之為遊戲化社會的表徵（高田公理1990: 89-91; 井上明人2013: 126-130）。

（Christopher Cunningham）主張的「透過遊戲思考過程和遊戲機制，吸引使用者投入其中並解決問題」（Zichermann and Cunningham 2011: xiv），及迪達汀（Sebastian Deterding）等人主張的「在非遊戲情境脈絡中，使用電子遊戲元素，以提升使用者經驗及使用者投入程度」（Deterding et al. 2011: 13）。吳岱芸（2015: 226）認為上述通行定義，未有言明遊戲與遊戲化的本質差異。首先，遊戲是一種玩樂形式，遊戲化則是一種設計策略。其次，開發遊戲目的是為提供娛樂價值，遊戲化過程獲得的娛樂價值，是為了增加人們投入的動機，令本非遊戲目標的活動，變得更具吸引力。再者，是遊戲必須有完整架構，但遊戲化則是彈性地組合遊戲元素和機制，只需要具明確規則和目標。

井上明人按遊戲化意義的寬窄，將之區分為三個不同層次。第一個層次即最廣義的遊戲化，是各種以遊戲形式呈現的社會活動，例如股票交易、會員集點卡制度等（井上明人2013: 238）。第二個層次即狹義的遊戲化，是將費心開發的技術，實際應用在各種社會活動行為，例如計量用戶慢跑或步行數據，從而鼓勵用戶多做運動的「Nike+」（ibid.: 47-68）。第三個層次即最狹義的遊戲化，指實踐遊戲化時所運用的各種技巧，例如解鎖、遊戲關卡設計等（ibid.: 149-183）。井上明人至為關注的是第二層次的遊戲化即狹義的遊戲化。他的論說初步指出外在動機與內在動機的差異：以「會員制」為例，它是以外在動機即報酬吸引人參與；但很多遊戲化案例，以換取報酬與付出時間作比的話，相當不划算（ibid.: 64-67）。關於外在動機和內在動機，周郁凱有更仔細的分析。

周郁凱英文原著的副題「超越積分、徽章和排行榜」（Beyond Points, Badges, and Leaderboards），開宗明義地指出「遊戲」的「獎勵制度」（點數、徽章、排行榜），並不是遊戲化能促使人們參與的關鍵。事實上，很多遊戲需要人們付出相當多時間和精神，重複沉悶的行為，例如俗稱「練等」¹⁶的過程很難稱得上愉悅（周郁凱2017: 29-36）。此說跟吳岱芸從腦神經科學為立論基礎，認為愉悅感是促成投入遊戲化活動的原因的觀點不一

16 即為提升角色等級，重複通關以收獲經驗值。

致。為解釋人們投入有時屬「苦差」的遊戲化活動，周郁凱提出「八角框架架構」(Octalysis)，指遊戲化有八項核心動力，驅使人們進行各種決定與行動(參見圖1)(ibid.: 39-42)。¹⁷據周郁凱(ibid.: 43)解釋，八項核心動力，可按左右腦功能作象徵性的分別。左腦核心動力仰賴外在動機，即為獲得某些事物而採取行動；右腦核心動力訴諸內在動機，即並非為了目標或獎勵而行動，而是行動本身已能帶來滿足感。這套八角框架架構，說明遊戲化的核心在於它如何驅動人們的外在或內在動機。

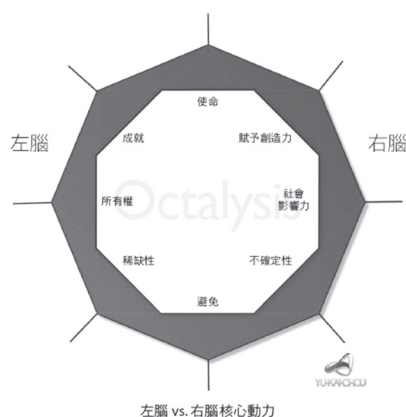


圖1：八角框架架構

資料來源：Chou, Yu-kai (周郁凱)。2017/10/02。〈結合動機心理學和行為經濟學，人人可用的「遊戲化」八項核心動力〉。《關鍵評論網》。Retrieved from: <https://www.thenewslens.com/article/79395> on July 17, 2021.

綜合以上討論，本文認為可以在通行定義的基礎上，加以修訂遊戲化的定義。薛卓文和古寧咸、迪達汀等人皆重視遊戲化的遊戲成分，不能否定是遊戲化的重要基礎。相對而言，井上明人不排斥將「遊戲」納入「遊戲化」的說法，亦說明遊戲不僅是一種多媒體形式，更屬文化邏輯。周郁凱清晰

17 八項核心動力，包括：1. 使命 (Meaning)；2. 成就 (Accomplishment)；3. 賦予創造力 (Empowerment)；4. 所有權 (Ownership)；5. 社會影響力 (Social Influence)；6. 稀缺性 (Scarcity)；7. 不確定性 (Unpredictability)；8. 避免 (Avoidance)。「使命」指人們相信所做的事，有其重大意義的話，便會願意花費許多時間投入，例如撰寫維基百科條目；「成就」指人們對於克服挑戰、獲得進步的動力，而點數、徽章與排行榜是其具體回報；「賦予創造力」指人

地討論外在動機和內在動機，及遊戲化的重點在於能夠為參與者帶來具滿足感的體驗，更是本文修訂遊戲化定義的重要參考。因此，本文用於討論相關案例的遊戲化定義如下：「在特定的情境脈絡下，藉著遊戲設計元素驅動人們的外在動機或內在動機，參與在特定遊戲或遊戲化結構所構成的活動，包括遊戲和非遊戲性的活動，而活動之目的非僅僅為遊戲本身，還包括遊戲以外的目的，從中令參與者獲得愉悅體驗。」此定義下，遊戲文本若指涉的不僅是遊戲的「內在體驗」，更是遊戲以外的、從與其他遊戲者互動所獲得的「外在體驗」，亦屬遊戲化案例。基於此說，下一節將討論《民國無雙》及其修改器（MOD），如何成為一種遊戲化本土論述，為之後的改編訂定基本架構。

三、遊戲化本土論述：《民國無雙》及其修改器（MOD）

《民國無雙》主要由香港遊戲工程師鄭立開發，為一款以中華民國大陸時期軍閥競逐、抗日戰爭、國共內戰為背景的回合制策略遊戲。他自言開發遊戲的原意，是為填補歷史的空白：很多歷史遊戲是以三國時代為題材，以民國史事為題材的，僅有1992年在DOS平臺運作的《大時代的故事》。同時，他有感香港人歷史感很空白，在共產黨和國民黨各自刪除一半史實的情況下，清代以後史事往往僅略有所聞，而且摻雜很多電視劇的

們投入創造過程，一再找出新事物或嘗試不同組合，並能夠看到創造成果，得到與之相應的回饋，例如發明或發現新的玩法，與他人分享並獲得認同；「所有權」指人們自覺擁有或控制某事物，因而表現的積極態度，會想增加與改善手上已有的東西，例如在遊戲中會累積虛擬物品或貨幣，提升角色的等級與技能等；「社會影響力」指各種激勵人們的元素，包括：師徒關係、社會接納、社會回饋、伴侶、競爭等，例如見到朋友擁有不凡技巧，會有與之看齊的念頭等；「稀缺性」指某事物因其稀有、獨特，或無法立即取得，人們便有渴望將之獲取，例如遊戲中定時定候才派發的獎勵；或社群媒體如臉書最初僅為大學使用，一旦開放給所有人時許多人便一窩蜂地加入等；「不確定性」指事情不符合人們習慣的認知循環時，大腦反而會加速運轉，注意出乎意外的狀況，這亦是賭博上癮背後的核心動力；「避免」指一方面人們想要避免負面事情發生的心態，另一方面不想錯過限時限刻出現的機會。

半虛構情節（中國時報編2011/08/14；蔡慧敏2014/12/18）。遊戲在2010年7月發布首個正式版本（1.0），據報道，短短1年間下載量超過25萬人次（中國時報編2011/08/14），其官方網站亦指遊戲至今下載量已超過100萬人次。¹⁸中國有關當局以「影響國家安全文化」為由查禁後，大陸玩家另建遊戲討論區與資料庫，繼續推廣遊戲，足見遊戲有多受歡迎（自由時報編2011/08/14）。

這遊戲與其他歷史遊戲（如光榮出品的《三國志》系列）的主要分別有以下兩方面。其一，是它著意提供官方論述以外的歷史。這可見諸鄭立在開發遊戲期間，把遊戲進度放上網與人分享時，來自臺灣的歷史研究者張承洲見遊戲的史料不足，主動提供協助，使遊戲能夠陸續加入更多人物和情節。兩人的協作是頗為典型的網路協作例子：彼此素未謀面，透過電郵溝通合作把遊戲完成。其二，是它不僅建立既定遊戲架構，讓玩家遊玩中實現改寫或自行書寫歷史的欲望（例如用史實上的失敗者或以自行設計的新君主統一天下），遊戲設計者還鼓勵玩家自行修改遊戲，其官方網站更有以下宣稱：

這遊戲從來都沒有政治正確的觀念，除非你真的是菩薩心腸，裡面一定會出現你所不喜歡的國家、將領、意識形態或者旗幟，或者你覺得遊戲裡的角色技能不合乎史實（例如某人為何擁有六級的民國無雙之類）……基於保持這遊戲意淫的基本原則。**那麼就自己改吧。你喜歡改作甚麼東西都可以**，反正寫了程式出來本來就是玩具，你喜歡怎玩就怎玩。（粗體字為筆者所加）¹⁹

無論是「意淫」的修辭，還是按自己心意改遊戲的說法，皆見原創者開放遊戲修改器，旨在訴諸玩家的內在動機。圖2是修改器的截圖，可見遊戲的各種元素，包括：劇情、勢力、據點、人物及部隊、兵種、地形、事件及圖像、劇情等，統統任由玩家修改。玩家亦可以如圖3般，在記事本中修改遊戲的各項數值與細節。

18 民國無雙官方網站。2020。Retrieved from: <https://sites.google.com/site/kowlooniah/home> on Feb. 18, 2018.

19 民國無雙官方網站。2020。Retrieved from: <https://sites.google.com/site/kowlooniah/home> on July 17, 2021.

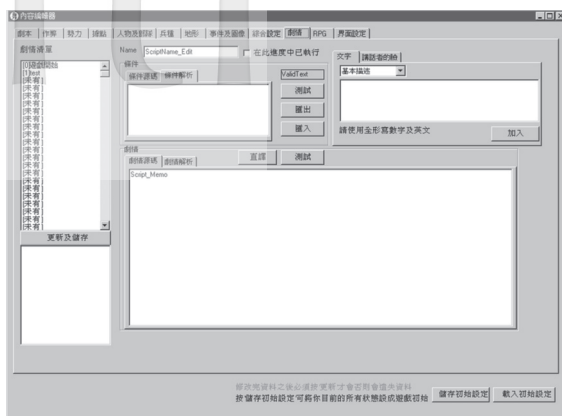


圖2：遊戲附設的修改器

資料來源：民國無雙官方網站。2018。Retrieved from: <https://sites.google.com/site/kowloon/home> on July 17, 2021.

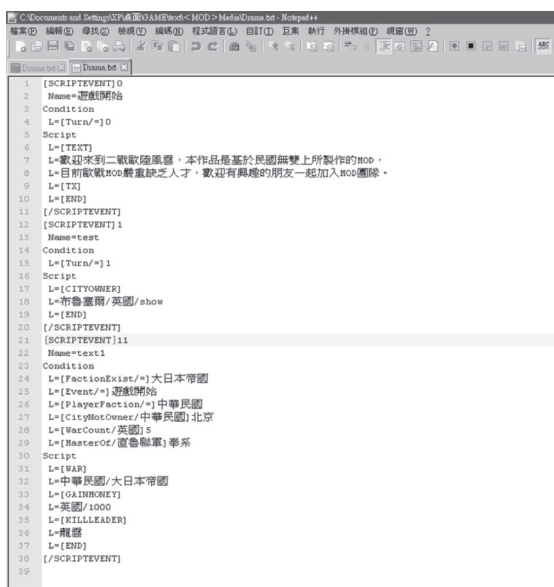


圖3：以記事本修改遊戲的說明

資料來源：民國無雙官方網站（ibid.）

值得注意的是，於很多具備電腦編碼知識的玩家而言，修改遊戲並非罕事，但《民國無雙》的獨特之處，是原創者主動開放它的結構，主動提供修改器（Modification，MOD）讓玩家修改遊戲內容，大大降低修改遊戲

所需要的知識門檻。官方網站如是闡述遊戲修改器的理念：

這修改器的理念是『讓人可以用來設計自己想玩的東西』，**程序不是人人會寫，圖也不是人人會畫，但想做自己遊戲的人應該不少吧？**你把這個遊戲的系統當是自己的隨便改就好，喜歡拿來做甚麼題材都可以，（反正你連遊戲地圖都可以換）如果使用修改器的人夠多，對功能有甚麼要求，請在討論區提出。這會使我有動力把修改器做得更好。（粗體字為筆者所加）²⁰

配合這段關於遊戲修改器的理念，遊戲官方網站特闢一欄，刊載「修改器使用說明」，介紹修改器的基本功能。還具列修改遊戲時需要具備的資訊，包括：「觸發事件條件碼」、「事件執行碼」、「遊戲代碼」、「政治系統修改碼」、「RPG專碼」、「兵種碼」、「特殊場景使用」等。可見，《民國無雙》在設計之初，已不打算僅透過遊戲內容為玩家帶來愉悅體驗，而是通過遊戲的開放式架構，使玩家通過修改創造新的遊戲，獲得遊玩（《民國無雙》）遊戲以外的愉悅體驗。借用周郁凱的八角框架，促成玩家自行創作新遊戲的核心動力，是屬於內在動機的「賦予創造力」，亦即是指人們投入創造過程，一再找出新事物或嘗試不同組合，並能夠看到創造成果，得到與之相應的回饋。故此，《民國無雙》不僅是遊戲，更是驅使玩家加入創作的遊戲化文化邏輯。此文化邏輯得以實現，在於原創作者早在遊戲的架構（architecture）費煞心思。²¹因此，但凡根據《民國無雙》MOD再創作而成的遊戲（包括本文討論的《雨傘無雙》和《水貨圍城》），其遊戲架構一致。只是，不同遊戲在既定架構上，填充配合遊戲主題的內容，包括角色、故事、遊戲事件、版面地圖等。

《民國無雙》MOD作為遊戲化的案例，還跟網路架構有關。遊戲設計者搭建的架構以外，《民國無雙》的玩家還憑藉社群媒體（包括：臉書、討論區）發佈遊戲，與其他玩家互動，將參與遊戲的愉悅體驗，擴展至遊戲以外。臉書群組方面，群組成員或用以發布新的MOD（劉玄德

20 民國無雙官方網站。2020。Retrieved from: <https://sites.google.com/site/kowloon/home> on July 17, 2021.

21 參照濱野智史（2011: 12）解釋：「所謂的架構，在英文指的是『建築』或『結構』〔…〕筆者希望將網路上的服務與工具，當成是某種形式的『建築』，或者著眼於其『結構』。」

2017/03/26）、或分享改編MOD進度（Mitchell Ma 2017/08/03）、或分享與民國史事相關的資訊（Sean Chen 2017/10/26）。遊戲發布至今超過8年，《民國無雙》的臉書群組仍然運作，於網路世界而言不算常見。群組成員之間的交流，並不侷限於《民國無雙》相關的資訊，還有遊戲以外的資訊。正如鄭立所言，創作此遊戲後，很多有興趣涉獵民國史的人，都有朋友推介他們下載此遊戲為入門（蔡慧敏2014/12/18）。於高登的討論，雖然未如臉書群組般具持續性，但亦在相當時間保持頗為緊密的互動，而且討論內容並不僅止於遊戲（《雨傘無雙》、《水貨圍城》）的攻略，還有對於故事內容的看法。

通過遊戲所產生的愉悅體驗，可以用八角框架架構內的「社會影響力」予以解釋。社會影響力指各種激勵人們投入遊戲體驗的元素，包括：師徒關係、社會接納、社會回饋、伴侶、競爭等。玩家之所以投入《民國無雙》及其再創作版本的遊戲，不只是在於遊戲本身，還在於與之相關的社群活動。《民國無雙》是一款單機遊戲，即玩家的遊戲對手僅為人工智能（AI），但社群媒體將此單機遊戲擴展成特定社交圈子內的共同話題。置身於共同社交圈內的人，還能夠實現與遊戲不直接相關，但遊戲設計師鄭立於前述訪問中強調的意義，即在玩家交流分享互動間，更主動地關注和了解與民國時代相關的歷史事件。總的來說，「社會影響力」是促使人們投入《民國無雙》遊戲化實踐的外在動機。

從以上討論，可見MOD為促成論述的再創作，亦即是遊戲化提供了「參與可能性」。然而，本文想進一步指出的是，MOD還提供了「敘述的可能性」。正如剛剛提到，《民國無雙》作為一款歷史遊戲，先行創作者鄭立，及後來加入的創作者張承洲，莫不是把遊戲當作歷史敘述的載體。然而這類型歷史題材遊戲的重要性質，在於玩家扮演的勢力角色，其動機無不是要改寫原有歷史敘述給定的行進路向。換句話說，玩家的介入，使歷史敘述陷入歧途；而歷史能夠在自身介入下走進歧途，恰好是這類型遊戲的快感所在。這使得歷史題材遊戲的敘述，參照利科的說法，可以劃分為「歷史敘述」和「虛構性敘述」。

一般認為，歷史與虛構往往是相對立。然而，利科（Ricoeur 1988: 181）認為「歷史敘述」的構成其實不乏「虛構性」與「想像性」的成分；倒過來說，虛構性敘述在若干程度上會模仿歷史敘述。歷史學者常以証據（evidence）支持其鋪陳的「過去」（The Past），但弔詭的是，「過去」總是已過去（passed）與不在（absent），他們能夠做的不過是藉著遺跡（trace）去找尋過去。亦即是說，歷史學者透過名為「檔案」（archives）與「文獻」（documents）等証據，試圖從遺跡還原過去。因是之故，歷史敘述與過去的關係，實際上是一種「類似的關係」（The Analogous）（ibid.: 116-120, 181-184）。相對而言，「虛構性敘述」堪稱是無中生有的創作。然而，對於敘述虛構性敘述的「敘述聲音」（narrative voice）或「敘事者」（narrator）而言，被敘述的事件卻是曾經發生的事件，因而可算是一種「準過去」。利科認為此種準過去意味著虛構性敘述能夠投射的不僅是無中生有的可能世界，而是歷史中未曾被實現的種種可能性。（ibid.: 189-192）

利科這兩種關於敘述的區分與闡釋，恰好對應《雨傘無雙》和《水貨圍城》呈現的兩種論述型態。這兩款遊戲，分別以兩樁近年香港頗具爭議性的事件——「佔領運動」和「反水貨運動」——為主題、改編《民國無雙》MOD而成。從其遊戲內容設定而言，它們可說是遊戲改編者關於某段時間香港歷史的敘述。如前說，歷史題材遊戲既有歷史敘述部分，也有玩家加入改寫的遊戲敘述部分。因此，每一次遊戲被玩家遊玩，及系統運行，都會同時產生關於某段歷史、某一特定版本的「歷史敘述」及「虛構性敘述」。而從兩款遊戲的側重點來看，《雨傘無雙》較為接近「歷史敘述」，而《水貨圍城》則相對接近「虛構性敘述」。但誠如利科所言，兩種敘述其實互為借鑑，即虛實的敘述手法互相滲透。為此，本文從遊戲內容設定的「不可更易」的故事部分，按其虛構性質的比重，將兩者分別定位為「（類）歷史敘述」和「（偽）歷史敘述」。藉此，討論兩款遊戲呈現了怎樣的遊戲體驗，而這些遊戲體驗又如何成為一種「本土」體驗，以至於凸現了怎樣的「本土」想像。

四、《雨傘無雙》：「（類）歷史敘述」的「本土」體驗

顧名思義，《雨傘無雙》是以2014年發生，被稱為「雨傘運動」的社會運動為題材而製作的遊戲。²²雨傘運動是香港法律學者戴耀廷於2013年發起的「讓愛與和平佔領中環」（下稱「和平佔中」）行動的變奏，其原本計劃是假若香港政府無法說服市民2017年的特首選舉能夠讓香港人獲得真正普選權，便發動市民阻塞中環街道，癱瘓全球重要金融中心的運作。此構思獲得廣泛關注，緊隨以許多講課、討論、公共辯論等前期準備。因此，它不是一起隨興發生的政治事件，而是經過長時間鋪排，進而成為提升香港人政治意識的公民運動（彭麗君2016: 212）。抗爭運動沒有如「和平佔中」計劃般實現，大量市民為支援被困於政府總部的學生示威者，自發佔領金鐘一帶街道，甚至擴展至旺角、灣仔、銅鑼灣、尖沙咀幾個繁忙地區，進而先後在金鐘、旺角、銅鑼灣建立佔領區，從9月28月至12月15日最後一個佔領區被清場為止，佔領持續79日。

運動結束後，支持和反對此運動的陣營，均對這段歷史大書特書。反對者敘述這段期間發生的事件，往往將之寫成香港版本的「顏色革命」，破壞社會安寧，過程充滿暴力，甚至有外國勢力在背後操縱，意圖制衡日益強盛的中國等陰謀論式觀點（例如何平2015; 余非2015; 吳思源2014; 吳康民2015; 香港大公報編2014; 香港文匯報編2015a; 香港文匯報編2015b; 唐文2014; 微塵2015; 潘天朗2015; 戴慶成、何明新2015; 譚衛兒2015）。傾向支持運動者敘述的，其處理相對更為複雜。既有以藝術形式如繪畫、攝影、詩作，呈現佔領區內風景的作品（例如Chan 2015; So 2014; Arranz et al. 2015; Ho 2015; Chow 2015; 貓珊2015; 雨傘聯盟編2015; 廖偉棠2015; 馬丁2015），亦有訪問不同身分的參與者，或分享在佔領區內的生活，或講述各種參與運動的方式，寫成的訪談式文字紀錄（例如吳國偉2015; 阿棉2015; 張月鳳編2015; 傘下的人2015; 新婦女協進會策劃2015; 楊寶熙2015; 趙崇明2013; 趙潔儀、劉靜梅編

22 「雨傘運動」還有其他名稱，包括：「佔領中環」（簡稱佔中）、「雨傘革命」、「遮打革命」等，遊戲所用的名稱便是「雨傘革命」。由於大部分記述運動的文獻皆稱之為「雨傘運動」，故本文依循此名。

2015; 劉細良等2015)，還有雨傘運動期間各種公民抗命實踐得來理論思考（例如何式凝2015; 岑朗天2015; 馬國明2015; 許寶強2015; 陳景輝等2015; 葉蔭聰、陳景輝編2015; 陳健民2015; 羅永生2015），以至於各種個人觀察及經歷寫成的評論與回顧（例如江瓊珠2015; 李怡2015; 李鴻彥等2014; 林萬榮編2014; 邵家臻2015; 高立2015; 區家麟2014; 陳偉業編2015; 劉銳紹2015; 鄧偉棕2015; 蕭若元2015; 鄭穎萱編2013; 譚志榮2015）。上述關於雨傘運動的紀錄，皆可視為以不同角度、方式、意識形態來書寫、組織、建構關於運動的歷史論述。同理，《雨傘無雙》亦可如是理解，但必須強調的是，以遊戲為呈現形式，跟上述歷史論述相比，至少多上一層愉悅體驗。

一打開《雨傘無雙》的執行檔，即見遊戲呈現以下文字（圖4）：

此遊戲目的是記述『雨傘革命』這段歷史，讚頌一群為爭取民主而付出的學生、群眾。**同時亦希望提醒善忘的香港人**，當權者在這段期間如何用武力、勾結黑道、謊言、抹黑等手段去打壓這場革命。作者認同雨傘運動是嚴肅的事，**無意將運動過度遊戲化**，僅僅希望透過遊戲可以使諸位重溫「雨傘革命」。此外，本作並非政治正確產物，18歲以下人士請在家長陪同下使用。（粗體字為筆者所加）



圖4：《雨傘無雙》開場畫面截圖1

資料來源：《雨傘無雙》遊戲

進入遊戲後，這段文字再次於敘述劇情的文字欄出現（圖5）。遊戲創作者「劉玄德」²³在YouTube上載一條遊戲宣傳片，刊載了以下介紹文字，可與上述文字並讀（Bei Liu 2015/01/03）：



圖5：《雨傘無雙》開場畫面截圖2

資料來源：《雨傘無雙》遊戲

9.28出金鐘既熱血、10.3警黑合作既憂傷、10.15對七俠五義既憤慨、11.26鳩鳴團既熱情，大家仲記唔記得？:) 戴耀廷話要行動升級、梁振英收果五千萬、田北俊既外國勢力論、榴槤乜乜乜又記唔記得？:) 唔記得唔緊要，**我地打住機黎翻舊帳**，【香港無雙—雨傘革命】！（粗體字為筆者所加）

兩段文字分別以書面語和口語寫成。第一段文字已開宗明義說明，雨傘運動是嚴肅之事，無意將之「遊戲化」，但目的是「提醒善忘的香港人」記憶這場運動；第二段文字則具列多樁在雨傘運動期間，具標誌意義的事件，並指出「打機」（玩遊戲）是爲了「翻舊帳」，跟上段一樣，是強調遊戲作爲記憶雨傘運動的工具。值得注意的是，兩段文字述及的「遊戲化」，語意跟本文定義的「遊戲化」略有分別。正如吳岱芸（2015:

23 遊戲創作者在不同社群媒體，分別採用「劉玄德」、「Bei Liu」、「黃權」幾個網路暱稱，參考民國無雙官方網站轉載《雨傘無雙》和《水貨圍城》的資料，一律統稱為「劉玄德」。

222) 指出，「遊戲化」的目的並非遊戲本身，而是以「遊戲元素」和「遊戲機制」帶來有趣、引人入勝的經驗，用以提供動機、吸引目標對象主動投入 (engage)，以達到預設目標的手段。²⁴劉玄德所指的「遊戲化」是用常識去理解，即以特定題材製作遊戲，將遊戲本身視為目的。但本文旨在指出的是，不能以常識去理解「遊戲化」，而是從劉玄德的再創作目的來看，改編文本有遊戲以外鼓勵玩家投入參與的內在和外動機，因此，《雨傘無雙》實際上是一場遊戲化實踐。

《雨傘無雙》是款回合制策略遊戲，讓玩家選擇扮演多個不同勢力，包括：「特區政府」、「中央政府」、「和平佔中」、「學生團體」、「雨傘運動群眾」、「民主左翼」、「資本家」、「反佔中大聯盟」、「青年關愛協會」、「原居民」、「黑道」、「反佔中群眾」、「英國」、「美國」。這幾乎可說是窮盡了兩傘運動的參與者或持份者，相當貼近現實政治情景。而遊戲的勝利條件是，玩家扮演的勢力消除所有其他陣營的勢力。因是之故，玩家也可以扮演「中央政府」，討伐英國和美國這些「反中亂港」的「外國勢力」。甚至，還可以出現相當弔詭的情況：玩家可選擇扮演「特區政府」，卻跟「中央政府」宣戰！換句話說，從扮演勢力而言，《雨傘無雙》跟其他歷史題材戰略遊戲無異。因此，遊戲為玩家帶來的遊戲化體驗，具體展示於其他遊戲設計之上。要了解遊戲帶給玩家的遊戲化體驗，須先了解遊戲如何以《民國無雙》的架構，填充本土內容。

依據《民國無雙》原設定的「組織架構」、「經濟政策」、「意識形態」、「軍事策略」、「終極目標」之上，劉玄德按照在地情景的更

24 薛卓文和古寧威 (Zichermann and Cunningham 2011: 36) 認為「遊戲元素」，指的是構成遊戲的基本要素，也是導引整個遊戲過程進行的基礎，包括：點數 (points)、等級 (levels)、排行榜 (leader boards)、徽章 (badges)、挑戰／考驗 (challenges/quests)、用戶引導 (onboarding)、參與循環 (engagement loops)。至於「遊戲機制」，參照井上明人 (2013: 167) 的說法，是指「MDA」，即是將遊戲的組成分為「機制」(mechanics)、「動態」(dynamics) 和「美學」(aesthetics)。「機制」指的是導引整個遊戲進行的演算法，透過各種機制組成遊戲規則和目標；「動態」是由遊戲機制衍生出的互動行為；「美學」則是玩家在過程中所產生的感受和體驗，也是遊戲樂趣的展現。

改部分設定，例如「意識形態」分為「泛民主派」、「理想左翼」、「保皇黨」、「本土派」；「軍事策略」包括「快樂抗爭」和「流動佔領」兩種分別在反高鐵運動和雨傘運動後期，由社運人士或參與者提出的抗爭策略；「終極目標」則有「和諧香港」和「獨立建國」兩種分別由建制派和港獨派提出的旗幟。遊戲修改器也容許設定遊戲的音樂與聲效環境，《雨傘無雙》選擇頗能夠代表香港精神或雨傘運動的歌曲，包括：〈問誰未發聲〉²⁵、〈撐起雨傘〉²⁶、〈城邦會戰勝歸來〉²⁷、〈獅子山下〉²⁸，作為可供玩家選擇的背景音樂。同時，也選取了網路改編歌曲的〈學運的時刻〉²⁹，作為遊戲的主題音樂。從上述遊戲設定，可見遊戲修改器容許相當大程度的修改。然而，本文想指出的是，遊戲無法修改的部分，既呈現劉玄德處理遊戲設計與歷史敘述之間的取舍，亦展示了劉玄德如何處理遊戲體驗和遊戲以外——即遊戲化——的體驗怎樣以遊戲文本為中介構成。

-
- 25 〈問誰未發聲〉改編自《孤星淚》中名曲*Do You Hear the People Sing?*，於2014年5月在「讓愛與和平佔領中環」的臉書專頁發布，歌詞內容為鼓舞心愛香港的人，站出來為香港的未來發聲。原連結已失效，音樂錄像參見：anthony8988。2014/06/13。〈孩子問：誰還未覺醒〉。Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=RNbXLbHrMds> on Feb. 18, 2018.
- 26 〈撐起雨傘〉由羅曉彬（Pan）作曲、林夕及Pan填詞，何韻詩、黃耀明、葉德嫻、謝安琪、周國賢、盧凱彤、方皓玟、RubberBand及其他香港歌手主唱，為香港音樂界在2014年9月，特意為支持雨傘運動所創作的歌曲。於2015年元旦舉行的「2014年度叱咤樂壇流行榜頒獎典禮」，它以2887票奪得「叱咤樂壇我最喜愛的歌曲大獎」，是該頒獎典禮設立以來，首次由社會運動歌曲奪得該獎項。歌曲於頒獎禮的現場演唱版本，參見：烈魯の魯蛇人生。2015/01/06。〈2015群星現場演唱《撐起雨傘》〉。Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=0oI3D10b-4A> on Feb. 18, 2018.
- 27 〈城邦會戰勝歸來〉於2013年由網民「城邦天使」重新填詞，改編自VIIV樂隊的民運歌曲〈民主會戰勝歸來〉，後來衍生了多個不同版本，原版本參見：clyekcnu。2013/06/27。〈城邦會戰勝歸來〉。Retrieved from: <https://youtu.be/b7VFpONs1Wg> on Feb. 18, 2018.
- 28 〈獅子山下〉為香港電臺同名劇集《獅子山下》的主題曲，由顧嘉輝作、編曲，黃霑填詞，羅文主唱。2003年，香港遇上非典型肺炎疫情等艱難時刻時，這首歌經香港政府和大眾傳媒廣泛傳播；及後更經常用於民間和政府的活動中，因而被譽為非官方的香港區歌。
- 29 〈學運的時刻〉為膠登討論區網民的改編歌曲，原曲為謝安琪主唱的〈最好的時刻〉。歌詞內容敘述雨傘運動爆發的相關事件，及示威者所受到的暴力打壓。音樂錄像參見：Tommy Shek。2014/10/04。〈學運的時刻〉。Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=IaIe1f6iOu4> on July 17, 2021.

歷史敘述關乎遊戲的「劇情」，大部分時間處於遊戲玩家控制以外，是遊戲依循著遊戲線性時間推展，於特定時間點觸發的事件。此類觸發劇情的遊戲體驗，亦即是歷史題材遊戲的「歷史敘述」，於商業市場內堪稱司空見慣。《雨傘無雙》的不同之處，在於敘事時採用的影像非繪製而成，而是從各媒體收集整合的相片或影片截圖。其敘事內容或屬自行撰寫的文案，或屬轉述媒體的文字報道，或屬直接引錄受訪者的說話。粗略而言，劇情可分為兩種：1. 敘述特定時間發生的事件，供玩家了解雨傘運動的始末與發展（例如圖6，以有線新聞的影片截圖，敘述香港警察向示威者施放催淚彈）；2. 敘述特定時間發生的事件之餘，改寫遊戲世界的形勢，從而影響往後遊戲進程（例如圖7，「佔中」事件發生後，部分遊戲角色的某些數值提升或減少；再例如圖8，「佔領夏慤道」事件發生後，部分遊戲勢力的據點變化等）。綜合而言，《雨傘無雙》的劇情，實際上是通過媒體視覺素材和文字描述而構成、關於雨傘運動的「歷史敘述」。扣連上一章的討論，以上關於雨傘運動的片段，都是藉著各種媒體報道組織而成的敘述，是通過各種「証據」的「遺跡」，追溯得來的「過去」。因此，這種敘述跟「過去」只有類似關係，是一種「（類）歷史敘述」。



圖6：《雨傘無雙》劇情畫面截圖1

資料來源：《雨傘無雙》遊戲



圖7：《雨傘無雙》劇情畫面截圖2

資料來源：《雨傘無雙》遊戲



圖8：《雨傘無雙》劇情畫面截圖3

資料來源：《雨傘無雙》遊戲

值得注意的是，「玩家介入的遊戲進程」與「遊戲架構設定的劇情」可以視為兩層敘事。即是說，假定玩家扮演的是「資本家」，從現實處境而言，它不是以佔領據點為擴展勢力的根據，於遊戲它卻必須如此。此一遊戲的敘事層次，可理解為「玩家介入的遊戲進程」。然而，玩家以「資本家」的介入，卻受制於劇情可能觸發的據點變化，使先前努力得來的據點，會因為非關資本家——倒過來說，是關乎現實歷史進程——的劇情，

被系統自動轉交予劇情指定的勢力。此一遊戲的敘事層次，可理解為「遊戲架構設定的劇情」。一般歷史類遊戲，要觸發如此影響遊戲體驗的劇情時，往往設定若干條件，但《雨傘無雙》遊戲改編者的取態，顯然將歷史敘述置於遊戲設計之上，以劇情能夠觸發玩家的記憶為考慮之先。甚至，從《雨傘無雙》的一些「不合理」架構設計，更可見「歷史體驗」是比「遊戲體驗」更受重視。

如同很多回合制策略遊戲，《民國無雙》是以一個月為一回合的單位，在遊戲畫面的右上方顯示以民國紀年的年分和月分（圖6）。可是，在《雨傘無雙》內，遊戲時間這部分卻顯示為無效。每個回合的時間單位，被分解為「一日」、「半日」、「六小時」幾種。遊戲改編者劉玄德解釋，是由於雨傘運動期間，很多日子例如2014年9月28日，一天內發生很多事件，使局勢起伏不定（黃權2015/01/03）。他又不想以單獨一樁事件概括整天變化，故將當天拆開成凌晨、上午、下午、晚上4個回合。直至遊戲中期，才轉為以「一日」作回合單位，以加速遊戲節奏。以「事件」而不是「時間」為原則的分回合制方式，是將時間性規律的回合制敘事，變成時間性不規律的回合制敘事。不規則的遊戲時間分解，讓玩家在遊玩過程中獲得的遊戲體驗，不時被干擾，以至於被引導至遊戲以外的體驗——或認識或回憶特定時間點內、關於雨傘運動的人和事。敘事文字既介紹事件明細，還以「後記」標註相關人物的下場，例如，示威者撤離添華道時，與警方握手的義工被揭發擔任輔警，惹來臥底疑雲，「後記」補充他後來辭職，於後來的佔領行動中被警察拘捕；再例如，有反佔領人士企圖焚燒集會物資，被示威者制服送警究治，「後記」註明他後來被判入獄6個月。重點不是在於交代劇情，及由此而發生的遊戲進程轉變，而是向玩家交代跟運動相關的資訊。

這不是說《雨傘無雙》完全抹殺玩家的遊戲體驗，它還設計了部分假想情節，供選擇不同勢力的玩家選擇是否實行現實中未有發生的劇情。例如假想扮演示威者的玩家，可選擇採用汽油彈作為升級武力對付警察；再例如假想扮演美國駐港領總領事的玩家，可選擇譴責北京政府、支持香港實現真普選，更積極地介入香港事務。然而，遊戲改編者劉玄德亦

相當清楚假想的限制，例如他提及沒有虛構英國或美國會出兵幫助香港的劇情，但指出這設定是因為認清「自己香港自己救」的政治現實（黃權2015/01/03）。前文討論《雨傘無雙》不只為玩家提供遊戲體驗，更著重提供遊戲以外的體驗。劉玄德這番「自己香港自己救」的說法，暗示「遊戲以外的體驗」實際是一種訴諸自身充權的「我城意識」。換句話說，《雨傘無雙》是以「本土」體驗置換遊戲體驗。

有別於由「八十後」或開放本土派發軔的我城意識，及陳雲或土著本土派於晚近以排外或抗陸為中心的族群論述建構的我城意識，《雨傘無雙》的歷史敘事未有特別落入兩端，而是採取相對折衷的態度處理。例如，雨傘運動期間，旺角佔領區曾有人在現場吃火鍋、打麻雀，令佔領區變成嘉年華式的「大笪地」。事態如此發展，全因開放派認為佔領運動或佔領區內的行為，可以有更多想像。³⁰可是，此舉亦惹來以土著派為首的眾多抗爭者反感，認為抗爭不等如遊戲（電視框2014/10/09）。縱然網路社會或抗爭者之間就此事有諸多爭議，《雨傘無雙》於交代事件時，卻僅是客觀描述此事性質，未有任何評論，更沒有提及抗爭者之間詮釋雨傘運動性質的路線分歧。《雨傘無雙》的我城意識，毋寧說是採取任人詮釋的態度，試圖供玩家空間思考如何想像香港共同體。面對如此複雜的社會情勢，《雨傘無雙》看似提供一種折衷論述，撇下開放派和土著派兩極譜的爭拗，為抗爭運動的歷史提供另一種論述的可能。然而，這種包容性在續作《水貨圍城》卻不見蹤影，反而與排外論述共振，「本土」趨向一種極端狀態。

五、《水貨圍城》：「（偽）歷史敘述」的「本土」體驗

《水貨圍城》以香港近年因自由行衍生的「水貨」（平行進口貨）問題，亦即後來演變為「光復行動」的社會爭議為題材。事緣香港開放自由行

30 旺角新邨O MK—佔領區的更多可能。2014/10/09。〈活動：佔領的更多可能—旺角新邨opening〉。Retrieved from: <https://www.facebook.com/events/703602843068553/> on Nov. 8, 2019.

簽證，使中國人能夠以一次簽證多次訪港。部分訪港中國遊客非為遊覽香港而申請自由行簽證，而是抵港採購各種各樣的日常生活用品，例如奶粉、尿片、洗髮水、益力多等。部分香港人認為，由於「水貨客」——以買賣平行進口貨為業的人——經常造訪部分香港地區採購物品，包括：上水、屯門、沙田等，既使生活空間變得擠逼，亦令生活用品價格提高、供應減少，因而相當不滿。2014年尾，上水一家拉麵店因不堪水貨客佔用店外街道理貨，發起「抗水貨客，撐拉麵店」行動，為後來一連串反水貨客行動的開端（班尼迪克2014/12/18；蘋果日報編2014/12/21）。撐拉麵店事件後，屯門、沙田、元朗等區在數月間，先後發生多次「光復行動」，行動期間參與者多與警察發生衝突，多人在事件中流血受傷（香港經濟日報編2015/02/09；成報編2015/02/16；am730編2015/03/02；蘋果日報編2015/03/09）。稍後，中國有關當局收緊一簽多行政策，減少來港自由行配額，爭議亦在此政策推出後漸漸平息（蘋果日報編2015/04/14）。縱然於多次光復行動中，參與者的諸般行為備受爭議，例如連無辜路過的香港人也被指罵為水貨客等（蘋果日報編2015/03/09），惟當局修訂自由行政策，使網路——尤其是意識形態接近土著派的網民——有意見認為行動具成效，達至「光復」的效果（洪非凡大帥2015/04/12；夏霽2015/04/13）。關於「光復」的想像，於當時語境而言，是指回復到未曾被自由行「佔領」街道的狀態，跟日後反送中以至於反國安法抗爭者的口號「光復香港，時代革命」涉及的政治想像，頗為不同。³¹

觸發光復行動的水貨問題，原本是全球化資本及物質的跨境流動，因著中港兩地以一國兩制政治安排構成的特殊邊境狀態，由是構成的關稅特別安排，及由此產生的非正式經濟活動。如此規避關稅獲取利潤的行為，於資本經濟市場內可謂屢見不鮮。³²卻在香港人經歷雨傘運動後，對中國及中國人負面情感高漲，成為後雨傘中港矛盾的延伸場域。見諸於行動，是將自由行

31 本土派政治領袖梁天琦為首的本土民主前線，亦曾參與光復行動。「光復香港，時代革命」，是他在2016年參與立法會補選時的口號。但要指出的是，此口號——尤其是「光復」一語——實屬飄浮能指，儘管它在2020年成為反送中以至於反國安法抗爭者的口號，但究竟何謂「光復」，內裡動態異常複雜。

32 香港為數不少的地區商場，例如旺角的先達商場和信和中心、葵涌的葵涌廣場等，其店鋪販售的商品，往往是水貨客從外地採購而來的商品。這些商場構成的消費文化，是香港次文化的重要組成。

政策、跨境資本操作等全球化問題，轉移為「中國人」的問題，合理化排外論述甚至將之落實對於水貨客的肢體暴力，並以有關當局讓步證成其行動的正當性。然而，遊戲改編者劉玄德自述創作遊戲的源起時，卻展示另一種連結光復行動與社會脈絡的見解。他指出：

是咁的，上次出完『香港無雙—雨傘革命』之後香港都發生左好多事，光復行動、退聯風波、第三條跑道、政改表決等等…唔知點解好自然地又想將佢地**輯錄**起黎，最尾又變成左一個遊戲。(粗體字為筆者所加) (黃權2015/06/18)

從劉玄德的自述，可見以下兩點：1. 是創作遊戲於他而言，是以多媒體「輯錄」社會事件的行為；2. 是縱使遊戲以「反水貨客爭議」或「光復行動」為名，但遊戲內出現的社會事件，卻不侷限於光復行動，可見他是從香港整體社會演變角度看待光復行動的歷史意義。遊戲改編者如何看待香港人反水貨客的事件，還可以從它的描述入手（圖9）：

雨傘革命剛剛結束，社會就再掀起一場反水貨風潮，有人形容為『光復行動』。近年，水貨客問題不單纏繞著上水，更逐漸擴散至沙田、元朗、屯門等多個市鎮，影響居民的日常生活。2014年12月尾，上水一間拉麵店發起反水貨客行動，開展了一連串的光復行動，目的是為了迫使有關當局加強打擊水貨客、取消一簽多行，以及反對以水貨客為主要客源的商店、藥房、金鋪等等。**開始走向勇武的香港人**，能取得成果嗎？(粗體字為筆者所加)

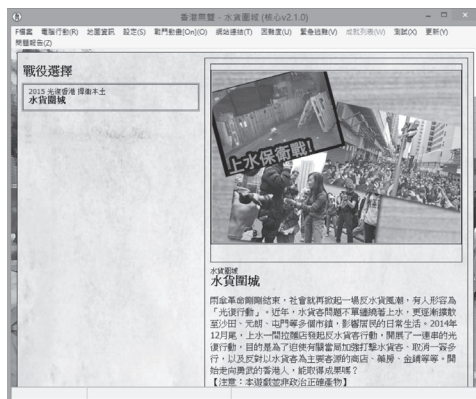


圖9：《水貨圍城》開場畫面截圖1

資料來源：《水貨圍城》遊戲



圖 10：《水貨圍城》開場畫面截圖2

資料來源：《水貨圍城》遊戲

《水貨圍城》可視為《雨傘無雙》的續作，不只是由於兩款遊戲由同一名遊戲改編者的再創作，也不僅是因為他也在遊戲開場畫面如此宣稱（圖10），更不全然因為前者很多數據與資料是在後者的基礎上擴展或改動（包括：增加可以扮演的勢力如熱血公民、人民力量、學民思潮、水貨客等、增加在遊戲內出現的角色、³³經濟政策由「民間籌措」、「外國勢力」改成「募捐」、「走私水貨」等），而是通過鋪陳遊戲的劇情鋪排即其敘述，言說各社會事件的關係。

遊戲開始前，畫面先展示幾幅新聞圖片，附以文字交代遊戲背景：先敘述雨傘運動在2014年12月15日結束，接著解釋光復行動的策略源起，是雨傘運動後期旺角佔領區被清場後，部分支持運動人士以「鳩鳴」為名、以重新佔領為脅實行流動佔領，與警察在旺角街頭打遊擊，曾使當局大為緊張（圖11）。³⁴流動佔領策略後來發展成光復行動，證據是網路上有人建議將「鳩

33 值得注意的是，儘管很多新角色都沒有名字，尤其是水貨客勢力內，有些角色名為「打人水貨客甲」、「打人水貨客乙」等，但這些角色都有頭像配圖，並具引某些他們的真實事蹟，足見遊戲在設定角色時都保留了一定的「真實性」。

34 關於「鳩鳴」或「流動佔領」的詳情，可參閱黎國威（2016）〈以購物之名：從網絡集體創作看「再造香港」〉。

鳴」引入上水，展開「拉麵保衛戰」（圖12、13）。最後，文字敘述指此種行動模式為往後一連串反水貨客和自由行旅客沿用，是為「光復行動」，才正式進入遊戲。綜合劉玄德的文字描述和遊戲的開場敘事，其重點是將光復行動論述為緊接雨傘運動的社會運動。



圖 11：《水貨圍城》開場畫面截圖3

資料來源：《水貨圍城》遊戲



圖 12：《水貨圍城》開場畫面截圖4

資料來源：《水貨圍城》遊戲



圖 13：《水貨圍城》開場畫面截圖5

資料來源：《水貨圍城》遊戲

然而，光復行動能否算是社會運動，實成疑問。依據社會學的觀點，相關研究基本上是將社會運動如此定義：「由一群有共同目的又彼此團結的人民，爲了改變現狀所發動、持續性地以集體方式和菁英、反對者或當權者互動。」（Tarrow 1994: 4; 何明修2005: 2-3）按此，光復行動的攻訐目標——來自中國的自由行旅客——實際上不屬於「菁英」、「反對者」或「當權者」之列。雖然後來社會現狀確實有改變，但不能夠說是行動直接地促成政治權威改變政策，改變與抗爭的關係未能清晰言明。因是之故，香港人與中國人（尤其是自由行旅客或水貨客）相爭，與其說是社會運動，毋寧說是社會衝突。事實上，論述光復行動爲社會運動，幾乎不見於開放派的言說，反之，不乏土著派和應此聲稱。至於以「勇武」描述香港人在雨傘運動後，參與社會運動（或衝突）時行事性質的轉向，更是調動土著派的修辭。³⁵正如上文引利科的說法，這些讓玩家以遊玩形式體驗本土的劇情，皆爲無中生有之作，實屬「虛構性敘述」。然而，對於如此建構遊戲劇情的遊戲改編

35 「勇武」原是陳雲提出的概念，予以和泛民主派的「和理非」（和平、理性、非暴力）形式的抗爭作對照，其內涵歷經轉變，但大體是指要以相應的「武力」，應付來自建制陣營的「暴力」。關於勇武在香港社運抗爭的意涵，可參見李祖喬（2018）〈勇武抗爭：香港知識分子與暴力／武力的觀念〉。

者——亦即是遊戲內的「敘述聲音」或「敘事者」——而言，被敘述的事件卻是曾經發生的事件，是一種「準過去」。或者說，是一種「（偽）歷史敘述」；而這種「（偽）歷史敘述」的指向，正是遊戲改編者的本土想像。

誠然，不能說遊戲沒給予玩家非本土的體驗——或另一種形式的「本土」，始終玩家還是可以扮演「水貨客」、「保皇黨」、「新界鄉議局」等親建制勢力，亦可以扮演於水貨客議題上，較為接近開放派的「泛民主派」、「學民思潮」、「香港專上學生聯會」等反建制勢力。但與《雨傘無雙》相對政治意識形態中立不同的是，《水貨圍城》不僅僅整合社會事件相關資訊，鋪陳一套「（類）歷史敘述」，讓玩家在遊玩過程中回顧香港本土歷史，劉玄德還通過增加需要玩家參與遊戲來觸發的劇情，給予挑選本土勢力的玩家有別於其他勢力玩家不同的「（偽）歷史敘述」：

今次劇情有上次《雨傘革命》咁多，但光復行動、各大學退聯、政改表決呢啲大概都齊既，今次多左好多要自己觸發既劇情，即係譬如城邦攻佔左『啟德』會出『祭宋帝事件』、佔領左中環會令130萬人直接被囚港島（講起都打冷震），所以**自由度**應該會大好多。（粗體字為筆者所加）（黃權2015/06/18）

以上述文字列舉兩個新增假想情節為例，微妙地，劉玄德以「自由度」描述這種轉變，這說法當是對照《雨傘無雙》的劇情設計。前文分析《雨傘無雙》的遊戲進程，讓玩家同時經歷兩個層次的敘事：「玩家介入的遊戲進程」與「遊戲架構設定的劇情」。重點是，後者比前者於遊戲進程佔據更主導地位，當兩者產生衝突，例如甲勢力佔據的據點，於（根據現實歷史進程設定的）劇情內，是屬於乙勢力的話，系統會自動將劇點讓渡至乙勢力。一般歷史類遊戲也許會有此設計，但像《雨傘無雙》般毋須觸發條件，直接實現影響遊戲進程的劇情，是非常罕見的處理。相對而言，《水貨圍城》的設計更貼近坊間所見的歷史類遊戲，需要玩家達成某些條件，才可以觸發某些劇情。略有不同的是，《水貨圍城》的劇情是建基於遊戲改編者劉玄德立足土著派視角而設計。大體而言，遊戲劇情可分為以下兩類：首先，是遊戲改編者如何想像各政治勢力於不同情景下，會作出怎樣的抉擇；其次，是遊戲改編者如何想像政治勢力之間的關係。

前者如當「泛民主派」佔據少於3個據點時，會觸發「泛民歸順」的情節，即「泛民主派」變成「保皇黨」政體，與「本土」、「城邦」、「熱血公民」、「學聯」、「學民思潮」等其他反建制團體為敵。這顯然是調侃泛民主派面對政治爭議時作風軟弱，表達遊戲改編者對泛民主派的不信任。由此可見，遊戲改編者在此作呈現的政治意識形態，較為接近土著派加諸傳統民主派的評論。後者例如水貨客勢力攻佔「八大」（即香港八大專院校）任何據點時，將觸發「水貨客入侵校園」情節，他們會升級為「親北京學生團」。現實是，水貨客不會無故進入大專院校範圍，而水貨客升級為親北京學生團更是毫無邏輯關係可言。可是，這卻符合土著本土派加諸中國人的想像。陳雲（2013: 163）曾指出：「侵佔香港公共資源和干擾公共秩序的陸客，每人背後都拖住一條長長的帝國身影。」因此，遊戲將水貨客的升級版本設定為親北京學生，作為遊戲內學生勢力的敵人，實際上是想像「本土=學生」，而「水貨客=中國學生」，設定兩者二元對立，甚至是藉著描述兩者處於戰爭狀態，與土著派的排外論述共振。因是之故，遊戲內的「（偽）歷史敘述」是以土著派視角下的「本土」為想像基礎。由於它指向的是現實政治的想像，因此，玩家獲得的便不僅是遊戲體驗，還指向於遊戲以外的體驗。

綜合而言，比較前作《雨傘無雙》，續作《水貨圍城》的歷史敘述呈現更多假想及虛構成分。兩者為玩家提供遊戲以外的體驗，反映了想像本土的兩種時間形式。前者主要是以（類）歷史敘事的形式，讓玩家回溯雨傘運動的歷史，是一種往後顧的實踐；後者卻主要是以（偽）歷史敘事的形式，讓玩家有機會——如果玩家選擇扮演本土派勢力的話——依循本土視角思考香港的現實政治，是一種向前看的想像。正如劉玄德自言，儘管只是用MOD為工具，但自己一直想做一款「屬於香港人、有香港人回憶」的遊戲（黃權2015/06/18）。這一方面回到本文的立論，即《民國無雙》設定了遊戲架構，而修改器在容許玩家再創作的情況下，使之成為本土的載體；另一方面，所謂的「香港人」是經過若干程度篩選的結果，或者說，遊戲改編者所謂「屬於香港人、有香港人回憶」的遊戲，僅為部分認同光復行動、意識形態傾向本土的「香港人」。

六、結語：後國安法下的數碼本土性

時間來到2021年，部分在《雨傘無雙》和《水貨圍城》的假想，已經於現實香港發生，例如曾有兩百萬人「塞爆」香港島、抗爭者會使用汽油彈，以至於香港人的反抗形式日趨「勇武」等。以上種種變化，伴隨著2019年肇始的反送中運動而發生。根據新近的民意調查，接近六成受訪香港人認為，需要大規模重組警隊（蘋果日報編2020/06/05）。顯然，這是跟接近兩年來，特區政府甚至中央政府無視香港人反對意願，反倒放任警察加諸抗爭者不符比例的暴力，鎮壓反對聲音有密切關係。而在2020年6月30日正式生效的國安法，更被很多香港人視為是進一步限制自由。在如此的社會脈絡底下，香港人開始各式各樣的「自我審查」。譬如，為數不少曾張貼支持反送中、反國法安運動文宣的店鋪，紛紛拆除連儂牆；不少香港人退出先前曾讚好和追蹤、發布反政府訊息的Facebook專頁和群組，甚至刪除自己的言論；曾經刊載警察濫權資訊的網頁，現在只剩下一幅「我哋真係好撚鍾意香港」的漫畫，頁面也改稱為「勿忘初心」。

或許有人會評論香港人反應過敏，但同時亦顯示寒蟬效應正發揮作用。事實上，最近數月，過去香港民間社會的重要陣地，包括：《蘋果日報》、香港教育專業人員協會、民間人權陣線等，紛紛解散或停止運作。³⁶能夠施力的空間，隨著國安法的實施及執行，可以推想只會愈來愈窄。然而，相比在線下以實名行事，線上的諸般行動，在網絡管制如「封網」進一步實施前，具一定網路技術的不滿者，還是有可能藉著各種手段，保有一定的身分隱匿性——除非，國安法的執法單位，擁有無孔不入的監視技術，及有能力將執法力度延伸至國境範圍以外，實現全面的數字獨裁。換句話說，依據現時情勢判斷，由於網路仍然保持一定的自由度，而數碼產品仍然可以無礙地進出「香港」，使網路還是能夠發揮保存「香港」功能

36 投稿時原文為：「可以預期，無論是線上還是線下，香港民間社會的反建制勢力聲勢將不如前。儘管反抗意志仍在，但香港的『不滿者』，行動要不處處受限，要不轉向地下化。」刊登時修改為此句。足見香港社會情勢急劇變化，難以逆料。

的空間。事實上，於後九七香港的「本土」生產，跟網絡有密切的關係。正如筆者曾另文指出，網路空間是「再造香港」（Remaking Hong Kong）的重要場域（黎國威2016）。至於本文分析的《民國無雙》MOD，及據此而改編的《雨傘無雙》、《水貨圍城》，一方面落實為名為「遊戲」的數據，但另一方面也藉著網路得以擴散，使關於「香港」的內容有著多個難以被完全撲滅的複本。

這舉措不是簡單地將本土論述數碼化，或放上網路便了事，而是通過網路的架構，以及多媒體的敘事形式而達致。為說明此操作，本文修正遊戲化僅指涉非遊戲活動採用遊戲形式運作的定義，認為重點在於活動是否能為參與者提供遊戲以外的目的。藉著此更新的定義，本文開始討論《民國無雙》如何在MOD這架構下，及遊戲本身所關涉的各種非遊戲活動，建構《民國無雙》遊戲社群之間的非遊戲體驗。具體來說，是在共享經濟原則下，MOD使玩家的再生產，不僅止於「參與遊戲」的過程，還在於「參與製作遊戲」的過程，從而參與了更廣大而複雜的歷史記憶與政治想像工程。換句話說，《民國無雙》MOD設定了玩家再生產的架構，使玩家除了於遊玩數碼遊戲的過程中，獲得遊戲帶來的愉悅感外，還同時獲得關於「本土」的體驗。這種形式的本土由於深刻地鑲嵌在網路結構，且任何人都有能力保存複數的複本，是一種在線下社會難以規避嚴格查禁的狀態底下，仍然使本土得以延續的可能性。因此，這種於數碼世界生產及保存的本土，與藉著其他跟線下生活有具體關連的本土，性質大為不同，可稱之為一種「數碼本土性」（Digitalized Locality）。或者，這是在後國安法時代，香港人持續不斷追尋、保存、宣示身分認同的重要（但願不是唯一的）形式。

引用書目

一、中文書目

Akito Inoue（井上明人）著，連宜萍（Lian Yi-Ping）譯。2013。《遊戲化的時

代：從思考、設計到行銷，都要玩遊戲》*Youxi hua de shidai: Cong sikao, sheji dao xingxiao, dou yao wan youxi* [Gamification]。臺北（Taipei）：時報文化（China Times Publishing Co.）。

Arranz, Adolfo, Alison Hui, Alvin Wong, Ben Luk, Big Kay, Carrie Leung, Catherine Chan等。2015。《傘下速寫》*San xia suxie* [Sketches under The Umbrella]。香港（Hong Kong）：有種文化@Sun Effort（Sun Effort Limited）。。

am730編。2015/03/02。〈光復元朗變佔據馬路 警出「椒」驅散 拘33人〉“Guangfu Yuanlang bian zhanju malu jing chu ‘jiao’ qusan ju 33 ren” [The call for “restoration of Yuen Long” changed to Occupation of Streets, 33 people were arrested by police]，〈am730〉，A02。

Bei Liu。2015/01/03。〈遊戲MOD【香港無雙—雨傘革命】〉“Youxi MOD Xianggang wushuang yusan geming” [Game Mod [Hong Kong Warrior: Umbrella Revolution]]。Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=i9Rj8gzFjH4> on July 17, 2021.

Chow, Simon。2015。《雨傘見聞錄》*Yusan jianwen lu* [Umbrella Chronicle]。香港（Hong Kong）：美藝畫報社（Artiquette Press）。。

Hamono, Satoshi（濱野智史）著，蘇文淑（Su, Wenshu）譯。2011。《架構的生態系：資訊環境被如何設計至今？》*Jiagou de shengtai xi: Zixun huanjing bei ruhe sheji zhijin?* [Architecture of the ecosystem: How has the information environment been designed so far?]。臺北（Taipei）：大鴻藝術（BIGART）。。

Ho, Miki。2015。《雨傘尋人圖》*Yusan xunren tu* [The Good, the Bad, and the Umbrellian]。香港（Hong Kong）：美藝畫報社（Artiquette Press）。。

Mitchell Ma。2017/08/03。〈世界風雲—戰爭與榮耀（進度）〉“Shijie Fengyun zhanzheng yu rongyao (jindu)” [War and Glory (progress)]。Retrieved from: <https://www.facebook.com/groups/10150104104740173/permalink/10159783569665173/> on Feb. 18, 2018.

Sean Chen。2017/10/26。〈分享關鍵評論網文章〈「漢奸」，一個好用的活詞——汪精衛與「偽政權」〉“Fenxiang guanjianpinglunwang wenzhang ‘hanjian’, yige haoyong de huoci—Wangjingwei yu ‘wei zhengquan’” [Share The News Lens article “‘Han Traitor’, a useful word - Wang Jingwei and ‘Pseudo Regime’”]。Retrieved from: <https://www.facebook.com/groups/10150104104740173/permalink/10159505595485173/> on July 17, 2021.

Takada, Masatoshi（高田公理）著，李立清（Li, Liqing）譯。1990。《遊戲化社會》*Youxihua shehui* [Gamified Society]。臺北（Taipei）：遠流（Yuan-Liou Publishing Company）。。

中國時報 (China Times) 編。2011/08/14。〈研究生寓教於樂 扮蔣扮毛任你挑 現代三國志 25萬人瘋民國無雙〉“Yanjiusheng yujiaoyule ban Jiang ban Mao ren ni tiao xiandai sanguozhi 25 wan ren feng Minguo wushuang” [Postgraduate developed an educational game: Republican Warriors. The player can play as Jiang or Mao. 250,000 people are crazy for it.], 《中國時報》*Zhongguo shibao* [China Times], A2。

方志恆 (Fong, Chi Hang) 編。2015。《香港革新論》*Xianggang gexin lun* [On Innovating Hong Kong]。臺北 (Taipei)：漫遊者文化 (Azothbooks)。

成報 (Sing Pao) 編。2015/02/16。〈沙田奇華：暴動暫停營業 網民反內地客與警衝突5人被捕〉“Shatian Qihua: Baodong zanting yingye wangmin fan neidike yu jing chongtu 5 ren beibu” [Sha Tin Kee Wah: business suspend due to riots. Netizens called for the anti-Mainland tourists protest and clashes with police, 5 people arrested.], 《成報》*Chengbao* [Sing Pao], A02。

自由時報 (Liberty Times) 編。2011/08/14。〈中國禁「民國無雙」遊戲 網友擬策推廣〉“Zhongguo jin ‘minguo wushuang’ youxi wangyou ni ce tuiguang” [“Republic Warriors” banned by China, netizens plan other ways to promote], 《自由時報》*Ziyou shibao* [Liberty Times]。Retrieved from: <http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/529868> on July 17, 2021.

江瓊珠 (Kong, King Chu)。2015。《黃絲帶與傘，及小雞蛋》*Huang sidai yu san, ji xiao jidan* [Yellow Ribbon, Umbrella, and Little Egg]。香港 (Hong Kong)：進一步 (Step Forward Multi Media)。

何平 (He, Ping)。2015。《佔中反思錄》*Zhan zhong fansi lu* [Reflections on Occupy Central]。香港 (Hong Kong)：美加出版 (Mei jia chu ban)。

李怡 (Lee, Yee)。2015。《最壞的時代，最好的時代》*Zui huai de shidai, zui bao de shidai* [The Worst Times, the Best Times]。香港 (Hong Kong)：廣宇出版社 (Guangyu Publishing)。

余非 (Yu, Fei)。2015。《「佔中」透視》“Zhan zhong” toushi [Look into Occupy Central]。香港 (Hong Kong)：三聯書店 (Joint Publishing HK)。

李祖喬 (Li, Cho-Kiu)。2018。〈勇武抗爭：香港知識分子與暴力／武力的觀念〉“Yongwu kangzheng: Xianggang zhishi fenzi yu baoli/wuli de guannian” [Militant Contestation: Intellectual and the Idea of Valiant-Militancy], 《社運年代：香港抗爭政治的軌跡》*Sheyun niandai: Xianggang kangzheng zhengzhi de guiji* [The Age of Social Movement: The Trajectory of Hong Kong's Civil Disobedience], 鄭瑋 (Cheng, Wai)、袁瑋熙 (Yuen, Wai Hei) 主編, 頁207-221。香港 (Hong Kong)：香港中文大學 (The Chinese University of Hong Kong)。

李鴻彥 (Li, Hongyan)、馬丁 (Martin)。2014。《每一把傘》*Mei yi ba san*

[*Every Umbrella*]。香港 (Hong Kong)：有種文化@Sun Effort (Sun Effort Ltd.)。

呂大樂 (Lui, Tai-Lok)。2004。《中產好痛》*Zhongchan hao tong* [*The Middle Class is Hurting*]。香港 (Hong Kong)：進一步 (Step Forward Multi Media)。

吳明欽 (Wu, Mingqin)。1988。《過渡期的香港教育》*Guodu qi de Xianggang jiaoyu* [*Hong Kong Education in the Transitional Period*]。香港 (Hong Kong)：廣角鏡 (Wide Angle Group Limited)。

吳岱芸 (Wu, Daiyun)。2015。〈從遊戲到遊戲化：行銷溝通遊戲化理論初探〉“Cong youxi dao youxi hua: Xingxiao goutong youxi hua lilun chutan” [From Game to Gamification: Preliminary Research of Gamification Marketing Theory]，《新聞學研究》*Xinwen xue yanjiu* [*Mass Communication Research*] 第124期，頁215-251。

吳思源 (Wu, Siyuan)。2014。《佔中3子大起底》*Zhan zhong 3 zi da qi di* [*Unmasking the 3 leader of Occupy Central*]。香港 (Hong Kong)：突破 (Breakthrough Limited)。

吳國偉 (Ng, Kwok Wai)。2015。《雨傘基督徒》*Yusan jidu tu* [*Christian Under Umbrella*]。香港 (Hong Kong)：春天教會 (Ekklesia Hong Kong)。

吳康民 (Wu, Kangmin)。2015。《「佔中」是怎樣煉成的？：吳康民二零一四年政論集》“Zhan zhong” shi zenyang lian cheng de?: Wu Kangmin 2014 nian zhenglunji [*How is “Occupy Central” made?: Wu Kangmin’s 2014 Political Essays*]。香港 (Hong Kong)：天地圖書 (Cosmos Books Ltd.)。

岑朗天 (Shum, Longtin)。2003。《後九七與香港電影》*Hou jiuqi yu Xianggang dianying* [*Post-97 and Hong Kong Cinema*]。香港 (Hong Kong)：香港電影評論學會 (Hong Kong Film Critics Society)。

——。2015。《傘悔錄：八九一代的懺思》*San hui lu: Baji yidai de chansi* [*Umbrella Repentance: Confessions of the 1989 Generation*]。香港 (Hong Kong)：花千樹 (Arcadia Press)。

何式凝 (Ho, Petula Sik Ying)。2015。《抗命時代的日常》*Kangming shidai de richang* [*Daily Life in The Age of Disobedience*]。香港 (Hong Kong)：紅出版 (Red Publish圓桌文化)。

何明修 (Ho, Ming-Sho)。2005。《社會運動概論》*Shehui yundong gailun* [*Introduction to Social Movement*]。臺北 (Taipei)：三民書局 (San Min Book co.,Ltd)。

谷淑美 (Ku, Shuk Mei)。2011。〈香港城市保育運動的文化政治：歷史、空

間及集體回憶》“Xianggang chengshi baoyu yundong de wenhua zhengzhi: Lishi, kongjian ji jiti huiyi” [The Cultural Politics of Hong Kong's Urban Conservation Movement: History, Space and Collective Memories], 《香港·生活·文化》*Xianggang, Shenghuo, Wenhua* [Hong Kong, Life, Culture], 呂大樂 (Lui, Tai-Lok)、吳俊雄 (Ng, Chun Hung)、馬傑偉 (Ma, Kit Wai) 主編, 頁89-103。香港 (Hong Kong): 牛津大學 (Oxford University)。

阿棉 (A Mian)。2015。《我在傘下遇見你、你、和你》*Wo zai sanxia yujian ni, ni, he ni* [I Met You, You, and You under the Umbrella]。香港 (Hong Kong): Cotton Concept。

邵家臻 (Shiu, Ka-Chun)。2015。《佔中，我識條鐵》*Zhanzhong, wo shi tiao tie* [Occupy Central, I Know that I don't Know about It]。香港 (Hong Kong): 進一步 (Step Forward Multi Media)。

林萬榮 (Lam, Wang Wing) 編。2014。《消失了的七十九天》*Xiaoshile de qishijiu tian* [Seventy-nine Days Disappeared]。香港 (Hong Kong): 佔領運動79名參與者 (79 participants in the Occupy Movement, self-published)。

雨傘聯盟 (Umbrella Alliance) 編。2015。《墨·傘：雨傘人物圖集》*Mo. san: Yusan renwu tuji* [Ink. Umbrella: Atlas of the Umbrella Movement Characters]。香港 (Hong Kong): Heyboy Music。

周郁凱 (Chou, Yu-Kai)。2017。《遊戲化實戰全書：遊戲化大師教你把工作、教學、健身、行銷、產品設計……變遊戲，愈好玩就愈有吸引力！》*Youxi hua shizhan quanshu: Youxi hua dashi jiao ni ba gongzuo, jiaoxue, jianshen, xingxiao, chanpin sheji.....bian youxi, yu haowan jiu yuyou xiyinli!* [Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards]。臺北 (Taipei): 商周 (Business Weekly)。

城邦電臺 (City-State Television Hong Kong)。2015/01/22。〈香港復興會甲午重陽祭宋帝〉“Xianggang fuxing hui jiawu chongyang ji Songdi” [Hong Kong Society of Renaissance Jiawu Chongyang Festival Commemorates Emperor Song]。Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=xCRBhYSGYVU> on July 17, 2021.

香港大公報 (Takunpao) 編。2014。《「反佔中」大簽名行動圖片紀實》*Fan zhanzhong daqianming xingdong tupian jishi* [“Anti-Occupy Central” Signature Operation Photo Documentary]。香港 (Hong Kong): 大公報 (Takunpao Publishing)。

香港文匯報 (Wenweipo) 編。2015a。《香港的一場浩劫》*Xianggang de yichang haojie* [A catastrophe in Hong Kong]。香港 (Hong Kong): 香港文匯 (Wenweipo Publishing)。

——。2015b。《港版「顏色革命」的來龍去脈》*Gang ban yanse geming de lailongqumai* [*The Ins and Outs of the Hong Kong Version "Color Revolution"*]。香港 (Hong Kong)：香港文匯 (Wenweipo Publishing)。

香港復興會 (Hong Kong Resurgence Order)。2017/04/10。〈還土別故地，乘桴浮於海〉“Hai tu bie gudi, cheng fu fu yu hai” [Return to the homeland and float in the sea]。Retrieved from: <https://www.facebook.com/hkresurgence/posts/1900995770114034> on Feb. 18, 2018.

香港經濟日報 (Hong Kong Economic Times) 編。2015/02/09。〈「光復屯門」示威 警噴胡椒拘13人〉“Guangfu tunmen' shiwei jing pen hujiao ju 13 ren” [The police uses pepper spray to disperse the crowd of 'Restoration of Tuen Mun' Demonstration, and arrested 13 protestors]，《香港經濟日報》*Xianggang jingji ribao* [*Hong Kong Economic Times*]，A25。

洪非凡大帥 (Marshal Hong Feifan)。2015/04/12。〈光復行動 (真正) 階段性勝利 一事無成既左膠粒聲都無〉“Guangfu xingdong (zhengzheng) jieduan xing shengli yishiwucheng ji zuojiao lisheng douwu” [During the (real) phased victory of Restoration protests, the leftard who did nothing before can't say anything]，高登討論區 Gaodeng taolunqu [HKGolden]。Retrieved from: <https://forum.hkgolden.com/thread/5780021/page/1> on Feb. 18, 2018.

馬丁 (Martin)。2015。《我們的價值：香港雨傘運動相片紀錄》*Women de jiazhi: Xianggang yusan yundong xiangpian jilu* [*Our Value: Photos Record of Hong Kong Umbrella Movement*]。香港 (Hong Kong)：有種文化@Sun Effort (Sun Effort Limited)。

唐文 (Tang, Wen)。2014。《雨傘之殤：冷眼看佔中》*Yusan zhi shang: Lengyan kan Zhanzhong* [*The Death of Umbrella: Look at Occupy Central with a Cold Eye*]。香港 (Hong Kong)：美加出版 (Mei jia chu ban)。

高立 (Gao, Li)。2015。《跟著傘運看電影》*Genzhe sanyun kan dianying* [*Watching Movies along with Umbrella Movement*]。香港 (Hong Kong)：次文化堂 (Subculture)。

夏霽 (Ha Jai)。2015/04/13。〈光復義士不要自滿，現在只是小勝一仗〉“Guanfu yishi buyao ziman, xianzai zhishi xiaosheng yizhang” [The protestors should not be complacent about the revival, it's just a small victory]，《熱血時報》*Rexie shibao* [*Passion Times*]。Retrieved from: <http://www.passiontimes.hk/article/04-13-2015/22324> on July 17, 2021.

馬國明 (Ma, Kwok Ming)。2015。《雨傘擋不住的暴力》*Yusan dang bu zhu de baoli* [*The Violence that an Umbrella Can't Stop*]。香港 (Hong Kong)：進一步 (Step Forward Multi Media)。

班尼迪克 (Benedict)。2014/12/18。〈上水麵店向港人求援：有冇人黎我門

前跟水貨客抗爭》“Shangshui miandian xiang Xianggang ren qiuyuan: You mao ren li wo menqian gen shuihuoke kangzheng” [Sheung Shui noodle shop asks Hong Kong people for help: Anyone will come to my place to protest against the parallel goods cargo carriers?], 高登討論區Gaodeng taolunqu [HKGolden]。Retrieved from: <https://forum.hkgolden.com/thread/5569629/page/1> on Feb. 18, 2018.

- 陳冠中 (Chen, Kuan Chung)。2012。《中國天朝主義與香港》*Zhongguo tianchao zhuyi yu Xianggang* [*Chinese Celestialism and Hong Kong*]。香港 (Hong Kong)：牛津大學 (Oxford University)。
- 陳健民 (Chan, Kin Man)。2015。《抗命的倫理》*Kangming de lunli* [*Ethics of Disobedience*]。香港 (Hong Kong)：花千樹 (Arcadia Press)。
- 陳偉業 (Chan Wai-Yip) 編。2015。《傘下力量》*Sanxia Liliang* [*Power under the Umbrella*]。香港 (Hong Kong)：人民力量 (People Power)。
- 陳雲 (Chin, Wan)。2008。《中文解毒：從混帳文字到通順中文》*Zhongwen jiedu: Cong hunzhang wenzi dao tongshun zhongwen* [*Chinese detoxification: from Mixed Accounts to Fluent Chinese*]。香港 (Hong Kong)：天窗 (Enrich Culture)。
- 。2009。《執正中文：對治壞鬼公文學好中文章法》*Zhizheng zhongwen: Dui zhi huaigui gongwen xuehao zhongwen zhangfa* [*Rectifying Chinese: Good Chinese Writing Method for Treating Bad Chinese Writing*]。香港 (Hong Kong)：天窗 (Enrich Culture)。
- 。2010。《中文起義：破解文化操縱，捍衛民主語言》*Zhongwen qi yi: Pojie wenhua caozong, hanwei minzhu yuyan* [*Uprising of Chinese Language: Cracking Cultural Manipulation, Defending Democratic Language*]。香港 (Hong Kong)：天窗 (Enrich Culture)。
- 。2011。《香港城邦論》*Xianggang chengbang lun* [*On the Hong Kong City-State*]。香港 (Hong Kong)：天窗出版社 (Enrich Culture)。
- 。2013。《香港遺民論》*Xianggang yimin lun* [*On the Hong Kong Adherents*]。香港 (Hong Kong)：次文化堂 (Subculture)。
- 。2014。《香港城邦論II》*Xianggang chengbang lun II* [*On the Hong Kong City-State II*]。香港 (Hong Kong)：天窗出版社 (Enrich Culture)。
- 。2015a。《城邦主權論》*Chengbang zhuquan lun* [*On the Sovereignty of the Hong Kong City-State*]。香港 (Hong Kong)：次文化堂 (Subculture)。
- 。2015b。《經典啟蒙讀本 (初集)》*Jingdian qimeng duben (chu ji)* [*Classic Enlightenment Reader (Volume 1)*]。香港 (Hong Kong)：文化工作坊

(Culture Workshop)。

——。2015c。《經典啟蒙讀本（二集）》*Jingdian qimeng duben (er ji)* [Classic Enlightenment Reader (Volume 1)]。香港（Hong Kong）：文化工作坊（Culture Workshop）。

——。2015d。《漢邦中文課本（第一冊：天地人）》*Han bang zhongwen keben (diyice: Tiandiren)* [Han Chinese Textbook (Volume 1: Heaven, Earth and People)]。香港（Hong Kong）：文化工作坊（Culture Workshop）。

——。2016/09/08。〈永續基本法，建立香港自治政體〉“Yong xu jibenfa, jianli Xianggang zizhi zhengti” [Continuance of the Basic Law, establish Hong Kong's autonomous government]，〈熱血時報〉*Rexie shibao* [Passion Times]。Retrieved from: <http://www.passiontimes.hk/article/08-09-2016/32090> on Feb. 18, 2018.

——。2016a。《香港人手冊》*Xianggang ren shouce* [Notebook for the Hong Kong People]。香港（Hong Kong）：文化工作坊（Culture Workshop）。

——。2016b。《經典啟蒙讀本（三集）》*Jingdian qimeng duben (san ji)* [Classic Enlightenment Reader (Volume 3)]。香港（Hong Kong）：文化工作坊（Culture Workshop）。

——。2016c。《漢邦中文課本（第二冊：香港家禮）》*Han bang zhongwen keben (dierce: Xianggang jiali)* [Han Chinese Textbook (Volume 2: Hong Kong Family Etiquette)]。香港（Hong Kong）：文化工作坊（Culture Workshop）。

陳景輝（Chan, King Fai）、何式凝（Ho, Sik-Ying）、小小（Siu Siu）、Anthony。2015。《雨傘政治四重奏》*Yusan zhengzhi sichongzou* [Quartet of the Politics of Umbrella Movement]。香港：進一步（Step Forward Multi Media）。

區家麟（Au, Ka Lun）。2014。《傘聚》*San ju* [Gathering Under Umbrella]。香港（Hong Kong）：天窗（Enrich Culture）。

許寶強（Hui, Po-Keung）。2015。《常識革命：否想「雨傘運動」的三宗罪》*Changshi geming: Fou xiang yusan yundong de san zong zui* [Revolution on Common Sense: Unthinking the three sins of “Umbrella Movement”]。香港（Hong Kong）：進一步（Step Forward Multi Media）。

梁衍華（Leung, Hin Wah）。2016。《香港獨立論》*Xianggang duli lun* [On Hong Kong Independence]。香港（Hong Kong）：香港專業研習學會（Hong Kong Academy of Professional Studies）。

張月鳳（Cheung, Yuet Fung）編。2015。《街道上·帳篷人》*Jiedao shang. Zhangpengren* [On the Street. Tent Man]。香港（Hong Kong）：進一步

(Step Forward Multi Media)。

彭麗君 (Pang Laikwan)。2016。〈公民抗命與法治共同體：香港的可能〉
“Gongmin kangming yu fazhi gongtongti: Xianggang de keneng” [Civil
Disobedience and Legal Community: Hong Kong's Possibilities], 《文化研
究》 *Wenhua yanjiu* [ROUTER: A Journal of Cultural Studies] 第23期, 頁
209-229。

黃國鉅 (Wong, Kwok Kui)。2010。〈歷史記憶與香港意識〉 “Lishi jiyi yu
Xianggang yishi” [Historical memory and Hong Kong consciousness], 《重
寫我城的歷史故事》 *Chongxie wocheng de lishi gushi* [Rewrite the historical
story of our city], 許寶強 (Hui, Po-Keung) 主編, 頁13-24。香港 (Hong
Kong) : 牛津大學 (Oxford University)。

黃權 (Bei Liu)。2015/01/03。〈【民國無雙】打機學雨傘革命「香港無雙
-雨傘革命」〉 “[Minguo wushuang] daji xue yusan geming ‘Xianggang
wushuang-yusan geming’” [Republic Warrior Learning Umbrella Revolution
through playing game “Hong Kong Warrior-Umbrella Revolution”], 高登
討論區 Gaodeng taolunqu [HKGolden]。Retrieved from: <https://forum.hkgolden.com/thread/5598793/page/1> on July 17, 2021.

——。2015/06/18。〈【鍵盤勇武】香港無雙—水貨圍城〉 “[Jianpan yongwu]
Xianggang wushuang-shuihuo weicheng” [The valiant in Keyboard: Hong
Kong Warriors-Save the City from Sieging by the Chinese Parallel Goods Cargo
Carriers], 高登討論區 Gaodeng taolunqu [HKGolden]。Retrieved from:
<https://forum.hkgolden.com/thread/5902276/page/1> on July 17, 2021.

葉蔭聰 (Ip, Iam-Chong)、陳景輝 (Chan, King Fai) 編。2015。《罷課不罷學：
雨傘運動前夕的理論和思想大檢閱》 *Bake bu baxue: Yusan yundong qianxi
de lilun he sixiang da jianyue* [Boycott Classes but not Boycott Studying: A Review
of Theories and Thoughts on the Eve of the Umbrella Movement]。香港 (Hong
Kong) : 進一步 (Step Forward Multi Media)。

葉蔭聰 (Ip, Iam-Chong)。2010。《為當下懷舊：文化保育的前世今生》 *Wei
dangxia huaijiu: Wenhua baoyu de qianshi jinsheng* [Nostalgia for the present: the
past and present of cultural preservation]。香港 (Hong Kong) : 香港中文大
學香港亞太研究所 (Hong Kong Institute of Asia-Pacific Studies)。

凱莉塔圖 (Kailitatu)、無言 (Wuyan)、毛來由 (Mao laiyou)、紫維
(Ziwei)、甯思 (Ningsi) 等。2015。《論歸英：回到英治香港》 *Lun
gui ying: Hui dao yingzhi xianggang* [On Returning to Britain: Back to the British
Rule of Hong Kong]。香港 (Hong Kong) : 熱血時報 (Passion Times)。

傘下的人 (Sanxiaderen)。2015。《被時代選中的我們》 *Bei shidai xuanzhong de
women* [We Are Chosen by The Times]。香港 (Hong Kong) : 白卷 (White

Paper HK)。

楊寶熙 (Yeung, Po Hei)。2015。《走過火紅的傘下銀髮》*Zouguo huohong de sanxia yinfa* [*The Elderly who Walk Through the Fire and Smoke with Their Umbrella*]。香港 (Hong Kong)：進一步 (Step Forward Multi Media)。

電視框 (TV Box)。2014/10/09。〈熱狗好事：禁止左膠打麻雀、邊爐，抗爭嘉年華化〉“Regou haoshi: Jinzhi zuojiao damaque, bianlu, kangzheng jianianhuahua” [Good thing about the supporters of Civic Passion: banning the Leftard from playing Mahjong, hotpot, and carnivalization of protest]，高登討論區 Gaodeng taolunqu [HKGolden]。Retrieved from: <https://forum.hkgolden.com/thread/5429924/> on Nov. 8, 2019.

微塵 (Weichen)。2015。《激濁揚清：一個退休警察在「佔中」的所感所悟》*Ji zhuo yang qing: Yige tuixiu jingcha zai Zhanzhong de suogansuowu* [*Clearing the Bad and Upholding Righteousness: What a retired police officer felt in “Occupy Central”*]。香港 (Hong Kong)：勤+緣 (Qin Jia Yuan Publishing co.)。

新婦女協進會 (The Association for the Advancement of Feminism) 策劃。2015。《雨傘女子說》*Yusan nuzi shuo* [*The Umbrella Movement from the Feminists Perspective*]。香港 (Hong Kong)：進一步 (Step Forward Multi Media)。

趙崇明 (Chiu, Shung Ming)。2013。《佔領中環與教會政治》*Zhanling zhonghuan yu jiaohui zhengzhi* [*Occupy Central and Church Politics*]。香港 (Hong Kong)：基道 (BOOKFINDER)。

趙潔儀 (Chiu, Kit Yee)、劉靜梅 (Lau, Ching Mui) 編。2015。《傘下細語》*Sanxia xi yu* [*Small Voice under an Umbrella*]。香港 (Hong Kong)：趙潔儀 (Chiu, Kit Yee)。

蔡慧敏 (Choi, Wai Man)。2014/12/18。〈進擊之獨男〉“Jinji zhi dunan” [Attack on the only man]，〈壹周刊〉*Yi zhoukan* [*Next Magazine*] 第1293期，頁68-71。

廖偉棠 (Liu, Waitong)。2015。《傘托邦：香港雨傘運動的日與夜》*San tuo bang: Xianggang yusan yundong de ri yu ye* [*Utopia: The Day and Night of Hong Kong's Umbrella Movement*]。香港 (Hong Kong)：水煮魚 (Spicyfish)。

鄭宇碩 (Cheng, Yu-Shek) 編。1989。《過渡期的香港》*Guodu qi de Xianggang* [*Hong Kong in the Transitional Period*]。香港 (Hong Kong)：三聯書店 (Joint Publishing HK)。

鄧偉棕 (Tang, Wai Chung)。2015。《雨傘運動的思考之旅》*Yusan yundong de sikao zhi lu* [*Thinking Through the Umbrella Movement*]。香港 (Hong Kong)：三聯書店 (Joint Publishing HK)。

Kong)：花千樹 (Arcadia Press)。

熱血時報 (Passion Times) 編。2013/07/02。〈全民制憲起動集會 千人齊燒基本法〉“Quanminzhixian qidong jihui qianren qi shao jibenfa” [The Kickstart of The Movement of Constitution-Making by Hong Konger, Thousand supporters burn the Basic Law]。Retrieved from: <http://www.passiontimes.hk/article/2013-07-02/3644> on July 17, 2021.

黎國威 (Lai, Kwok Wai)。2016。〈以購物之名：從網絡集體創作看「再造香港」〉“Yi gouwu zhi ming: Cong wangluo jiti chuanguzuo kan ‘zaizao Xianggang’” [On “Gau Wu” in Umbrella Movement: the “re-making of Hong Kong” through Internet Collective Creation by Hong Kong netizen]，《文化研究》Wenhua yanjiu [ROUTER: A Journal of Cultural Studies] 第23期，頁245-280。

貓珊 (Yuen, Ming Shan)。2015。《夏慤佔領圖》Xiaque zhanling tu [Occupation Map of Harcourt Road]。香港 (Hong Kong)：美藝畫報社 (Artiquette Press)。

潘天朗 (Pan, Tianlang)。2015。《香港「佔中」揭秘》Xianggang Zhanzhong jiemi [The Secret of Hong Kong's “Occupy Central”]。香港 (Hong Kong)：新民主 (SinMinChu Publishing co. Ltd.)。

劉玄德 (Bei Liu)。2017/03/26。〈《東亞無雙》v1.2.1發佈〉“‘Dongya wushuang’ v1.2.1 Fabu” [“War of East Asia” v1.2.1 released]。Retrieved from: <https://www.facebook.com/groups/10150104104740173/permalink/10158445176660173/> on July 17, 2021.

劉兆佳 (Lau, Siu-Kai) 編著。1993。《過渡期香港政治》Guodu qi Xianggang zhengzhi [Transitional Hong Kong Politics]。香港 (Hong Kong)：廣角鏡 (Wide Angle Group Limited)。

劉細良 (Lau, Sai Leung)。2015。《情與義：金鐘村民的生活實踐》Qing yu yi: Jinzhong cunmin de shenghuo Shijian [Love and Righteousness: The Life Practice of Admiralty Villagers]。香港 (Hong Kong)：上書局 (Up Publications HK)。

劉銳紹 (Lau, Yui-Siu)。2015。《危城懇言：雨傘運動沒說的話》Weicheng ken yan: Yusan yundong meishuode hua [Sincere Words for the Endangered City: What the Umbrella Movement did not Say]。香港 (Hong Kong)：四筆象 (Si bi xiang chu ban she)。

蕭若元 (Shiu, Yeuk-Yuen)。2015。《雨傘運動之香港大撕裂》Yusan yundong zhi Xianggang da silie [The Umbrella Movement: Hong Kong's Big Rip]。香港 (Hong Kong)：Hong Kong New Media Limited。

鄭穎萱 (Kwong, Carmen Wing Suen) 編。2013。《我佔中》*Wo Zhanzhong [I Occupy Central]*。香港 (Hong Kong)：上書局 (Up Publications HK)。

龍應台 (Lung, Yingtai)。2006。《龍應台的香港筆記@沙灣徑25號》*Lung yingtai de Xianggang biji@shawanjing 25 hao [Lung Yingtai's Hong Kong notes@ Sandy Bay Drive]*。香港 (Hong Kong)：天地圖書 (Cosmos Books Ltd.)。

戴慶成 (Dai, Qingcheng)、何明新 (He, Mingxin)。2015。《佔中運動實錄》*Zhanzhong yundong shilu [Record of Occupy Central Movement]*。香港 (Hong Kong)：商務 (The Commercial Press)。

蘋果日報 (Apple Daily) 編。2014/12/21。〈鳩鳴團上水反水貨客〉“Jiuwutuan Shangshui fan shuihuoke” [Protestors launched the movement of anti-parallel cargo passengers in Shangshui]，《蘋果日報》*Pingguo ribao [Apple Daily]*，A12。

——。2015/03/09。〈示威者多次指罵無辜港人〉“Showeizhe duoci zhima wugu gangren” [Demonstrators repeatedly accused innocent Hong Kong people]，《蘋果日報》*Pingguo ribao [Apple Daily]*，A02。

——。2015/03/09。〈逾百口罩人 反水客打游擊 急撤上水 突襲屯門 夜攻尖嘴〉“Yu bai kouzhao ren fan shuik dayouji jiche Shangshui tuxi Tunmen yegong Jianzui” [More than 100 masked people joined the anti-parallel cargo passengers protest, acted as guerrilla in Shangshui, Tuen Mun, and Tsim Sha Tsui]，《蘋果日報》*Pingguo ribao [Apple Daily]*，A01。

——。2015/04/14。〈一周一行生效 港料年失94億元 林健鋒：估計3,000人失業〉“Yizhou yixing shengxiao gangliao nianshi 94 yiyuan linjianfeng: Guji 3,000 ren shiye” [One-trip-per-week takes effect a week, Hong Kong is expected to lose 9.4 billion dollars a year. Lam Kin-Fung: It is estimated that 3,000 people will be unemployed]，《蘋果日報》*Pingguo ribao [Apple Daily]*，A02。

——。2020/06/05。〈濫權濫捕成日常 三成非民主派市民支持重組警隊〉“Lanquan lanbu cheng richang sancheng fei minzhu pai shimin zhichi chongzu jingdui” [Abuse of power and arrest become a daily routine. 30% of non-democratic citizens support the reorganization of the police force]，《蘋果日報》*Pingguo ribao [Apple Daily]*。Retrieved from: <https://hk.appledaily.com/local/20200605/KLZXQILCFRANFUSSZVTGFB2DQY/> on July 17, 2021.

關鍵評論 (The News Lens) 編。2016/05/07。〈香港民進黨：除港獨外，成為臺灣的中華民國一縣也是自決選項〉“Xianggang minjindang: Chu gangdu wai, chengwei Taiwan de Zhonghuaminguo yixian yeshi zijue xuanxiang”

[Democratic Progressive Party of Hong Kong: In addition to Hong Kong independence, becoming a Taiwanese county in the Republic of China is also an option for self-determination]. Retrieved from: <https://www.thenewslens.com/article/29045> on July 17, 2021.

- 羅永生 (Law, Wing-Sang)。2007。《殖民無間道》*Zhimin wujiandao* [*Colonial Internal Affairs*]。香港 (Hong Kong)：牛津大學 (Oxford University)。
- 。2014。〈香港本土意識的前世今生〉“Xianggang bentu yishi de qianshi jinsheng” [A Brief History of Hong Kong locality]，《思想》*Sixiang* [*Reflexion*]第26期，錢永祥 (Sechin Y.-S. Chien) 主編，頁113-142。臺北 (Taipei)：聯經 (Linking Books)。
- 。2015。《在運動與革命之間讀書》*Zai yundong yu geming zhi jian dushu* [*Reading between Social Movement and Revolution*]。香港 (Hong Kong)：進一步 (Step Forward Multi Media)。
- 譚志榮 (Tam, Chi Wing)。2015。《我們不是暴民》*Women bushi baomin* [*We are not a Mob*]。香港 (Hong Kong)：四筆象 (Si bi xiang chu ban she)。
- 譚衛兒 (Tam, Wai Yee)。2015。《香港：傘裡傘外博弈》*Xianggang: San li san wai boyi* [*Hong Kong: The Game inside and outside the Umbrella Movement*]。香港 (Hong Kong)：明報 (Ming Pao)。
- 饒餘慶 (Jao, Yu Ching)、黎裘 (Li, Qiu) 編。1988。《過渡期的中港經濟關係》*Guoduqi de zhonggang jingji guanxi* [*China-Hong Kong Economic Relations in the Transition Period*]。香港 (Hong Kong)：三聯書店 (Joint Publishing HK)。

二、外文書目

- Altair de Melo, Alexandre, Mauro Hinz, Glaucio Scheibel, Carla Diacui Medeiros Berkenbrock, Isabela Gasparini, and Fabiano Baldo. 2014. “Version Control System Gamification: A Proposal to Encourage the Engagement of Developers to Collaborate in Software Projects,” in *Social Computing and Social Media 6th International Conference, SCSM 2014*, pp. 550-558. Berlin: Springer.
- Chan, Etta. 2015. *100 Faces under Umbrella*. Hong Kong: Etta Chan.
- Chen, Yun-chung and Mirana M. Szeto. 2015. “The Forgotten Road of Progressive Localism: New Preservation Movement in Hong Kong,” *Inter-Asia Cultural Studies* Vol. 16, Issus 3: 436-453.
- Chou, Yu-kai. 2013/01/30. “How Yu-kai Chou started in Gamification in 2003 and

became a Pioneer in the Industry”. Retrieved from: <http://yukaichou.com/lifestyle-gamification/started-gamification-2003/> on July 17, 2021.

- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. 2011. “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification,” *MindTrek’11*: 9-15.
- Fuchs, Mathias, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, and Niklas Schrape edited. 2014. “Introduction,” in *Rethinking Gamification*, pp. 7-17. Lüneburg: Meson Press.
- Hobsbawm, Eric. 1992. “Introduction: Inventing Traditions,” in *The Invention of tradition*, edited by Eric Hobsbawm and Terence Ranger, pp. 1-14. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jakubowski, Michał. 2014. “Gamification in Business and Education: Project of Gamified Course for University Students,” *Developments in Business Simulation and Experiential Learning* Vol. 41: 339-342.
- McCormick, Ty. 2013. “Anthropology of an Idea: Gamification,” *Foreign Policy* Issue 201: 26-27.
- Paul Ricoeur, translated by Kathleen McLaughlin and David Pellauer. 1988(1985). *Time and Narrative, Volume 3*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Pelling, Nick. 2011/08/09. “The (short) prehistory of ‘gamification’ ...”. Retrieved from: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> on July 17, 2021.
- So, Fong. 2014. *Umbrella Sketches: A First Hand Impression of the HK Umbrella Movement 2014*. Hong Kong: Fong and Yeung Studio.
- Tarrow, S. G. 1994. *Power in Movement: Social Movements, Collective Action and Politics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zichermann, Gabe and Christopher Cunningham. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, Calif.: O'Reilly Media.