

90后小伙将奶奶“留”在游戏里

网友:玩着玩着就哭了



周一忱和奶奶合影。
受访者供图

本报记者 赵培希

纪念一个人,记录一段时光,你会选择什么方式?

陪伴奶奶走完生命最后一段旅程,32岁的湖北小伙周一忱设计了一款名为《奶奶》的掌机游戏,将祖孙俩朝夕相处的生活点滴,封存在一张小小的游戏卡带里。低像素画面、近乎“笨拙”的操作方式,却引发无数网友感慨:“玩着玩着就哭了”。

去年,这款游戏在网上发布后,不仅获邀在国内外进行展出、被收录进2024年100件当代艺术作品年鉴,更被央视誉为“用技术凝固亲情”的新艺术形态。

“我没想到这段私人记忆,会成为很多人情感共鸣的出口,这可能就是爱的普世性吧。”面对突如其来的流量,周一忱也思考过其中缘由。采访中,他与记者讲起这份数字回忆录背后的故事。

5分钟游戏 “还原”祖孙最后时光

一进入游戏,映入眼帘的是淡绿色的数码背景,和一个四四方方的小家。在短短5分钟的游戏时间里,玩家只需要完成一件事:照顾年迈而行动不便的奶奶。

“我把和奶奶的日常1:1地导入到游戏。”在道具、场景的设计上,周一忱用了很多小巧思。搁在桌子上的汽水,是奶奶爱喝的健力宝。

在“家”的场景中,玩家照顾奶奶时,无法自主出门。而奶奶去世后,家门便可以自由出入。

“这意味着,以后的路要自己选择、自己走。”周一忱解释。

最催泪的,是游戏的尾声。一只大鸟从天边飞来,背上奶奶去了远方,留下黑发小人儿独自站在原地。随后,屏幕上出现周一忱的头像,底下有一行字:你很难过但你没有表情。

这是周一忱真实做过的梦,“去年9月15日晚上,我梦见和奶奶面对面坐在圆桌前,奶奶神情懵懂,突然她被一只黄色的纸飞机接走了,我跟着跑出去看,天上还有一只大鸟在飞机旁边飞。”

奶奶去世的消息在不久后传来。而游戏最后一幕,奶奶走进了周一忱的梦境,告诉他:“谢谢你这段时间的照顾。”他则用手握住奶奶的手:“我会永远想念你的!奶奶,再见。”

剧情在这里戛然而止。

“所谓孝顺,是把惦记熬成日常。”周一忱说,虽然没有复杂的设计、震撼的特效,但玩家能在游戏中体验生活的真实面、照顾的琐碎感与亲情的生命力。比如,当奶奶驾鹤西去,触碰屋内物品,就会浮现其生前照片,更是对“生命痕迹的永恒”的隐喻。

在虚拟世界和奶奶说再见

为什么想到用一款游戏纪念奶奶?

2020年,周一忱在美国留学,学的是艺术专业。回国后的几年,找工作屡屡碰壁,周一忱成为了一名自由职业者。

2024年3月,95岁的奶奶不慎摔倒后行动不便,作为长孙,他搬入奶奶家中照料其起居半年。

“我是爷爷奶奶带大的。”自小和奶奶有很深的感情,哪怕突然转变为照顾者的角色,周一忱也适应得很好。相反,奶奶总说“抱歉”,愧疚于给孙子添麻烦。

帮奶奶洗澡时,奶奶有些拘谨,周一忱便安慰她:“就像小时候您给我洗澡一样,咱祖孙俩不分性别。”

“心里很不是滋味。”在周一忱的记忆里,奶奶是坚韧、独立、勤劳的,看到奶奶被衰老和病痛折磨,这让周一忱很难过。于是,他决定用游戏记录奶奶的生活。

从构思到成品,花了大半年时间。“这个时间其实超出原本制作游戏的周期,因为我总觉得少了某种东西。”周一忱说,直到奶奶去世,他突然想到这个“欠缺”其实是对奶奶的思念,所以就把奶奶的日常照片放了进去。他也曾想过将这个游戏体验展示给奶奶看,但命运没有给他这个机会。

“对奶奶的思念并没有消失,只是被存放在一个虚拟空间里。每当迷茫、痛苦时,我可以在其中回溯奶奶身上的坚强品质,找到支撑我的力量。”于他而言,对抗遗忘的方式,就是去创造承载爱的容器。

忠于生活和情感的作品才动人

从2020年至今,周一忱已经做了120多个掌机游戏,多数的风格是荒诞、抽象的。

相比早期注重“自我”,《奶奶》是周一忱第一次把创作重心向“他人”转移,没想到却有了意外收获。

周一忱把游戏的全流程制作成一个5分钟的视频,发布在社交媒体上,引发众多关注。

“当留言渐渐多起来,我才后知后觉,这款游戏触及了这么多人的内心深处。”周一忱说。

网友@Fitzcarraldo:在生活时仿佛每件事都是任务和流程,当人走后才浮现清晰的面目……这是这个作品让我感到最好的部分。

网友@盘龙云海胶囊:奶奶生病的时候,和我说过最多的话就是“谢谢你啊”“你辛苦了”。但我知道最辛苦的是她,她早就撑不住了,可是为了我,一直这样活。

每一条留言,周一忱都会仔细查看。对他来说,这不仅印证了游戏这一艺术媒介的价值所在,更是一场盛大的、跨越文化的亲情共鸣。他提到,随着技术的不断发展,人们的表达方式也在不断变得多元而富有创造性,游戏或许也能成为大众认可的记忆保存方式。