

優等獎

模擬迷途

沐羽

一個路癡跑去玩模擬城市會有什麼後果？那其實很簡單，他的城市會塞車，救護車到不了民宅，垃圾車收不了垃圾，警察與消防員要靠直升機巡邏，靈車收不了屍體，市民無法上班……我玩模擬城市時，起初除了被遊戲精巧龐雜的系統與逼真的畫面震撼，讓我更有崇高感的是，原來如果一個城市的交通網絡設計差勁，會令每座建築物都堆滿屍體啊。當滿滿的紅色骷髏頭警示飄滿屏幕，排山倒海的失敗感在腦海裡像規劃失敗的港區般淹出，填滿我兩眼。連末日恐怖片都沒這麼悲慘吧，我在把遊戲熄掉的時候想著，像撇熄鬱悶的菸蒂那樣用力。

我的市民們都熱愛民主，他們死前都用遊戲的民意反映系統說，#This #city #sucks. Period.

某派哲學或文化研究的信徒會說，混亂是好的，它具備生機，可以刺激我們想像日常不會觸及的事件，秩序和線性大部分都是現代性產物，假若我們這些非歐洲人可以回到現代前，走上另外一條路，也許可以……我看著自己城裡六萬個模擬市民住不下去，埋在自家的垃圾與屍海裡時，心裡輕描淡寫地否定了這個論點。我也很混亂啊，我的生機在哪裡？我洗完頭沒吹乾就吃著泡麵一邊看 YouTube 滑 Facebook 一邊問自己，頭髮在窗子裡倒映得像一團雜線，兩點一線的現代人生外我都在迷路。

我也熱愛民主，它讓我反映專屬於自己的民意，就是希望為自己的人生作主做個從不認路的無賴。如果我有民意反映系統，我會對上帝說不如我們由頭來過，請把路設計得好記一點。其實最難以啟齒的話是，我老是无法指認自己所在的位置，甚至無法講出兩個巷口以外的街道叫什麼名字，只能大概指出便利店在哪，哪裡可以有大眾運輸。其他的就像遊戲尚未探索過的迷霧地帶，即便我走過上千次也好，在記憶裡都只是一幅 Jackson Pollock。

反正還是能混過去不是嗎，依賴著 Google Maps，我可以平安到達終站。移動的能力作為最低限度的生存條件，我自覺學得不錯。公車塞在長串車龍裡時，我也堅信自己是對的，錯的是政治與規劃。不過我始終不想失去一種能力，那就是放空自己，從稚幼之時遺留下來的，心無罣礙地做白日夢的能力。我是缺乏記憶力的，但我有夢，亦有地圖。在公車裡，在行走時，即使迷路也好，我也不希望受到協助，我希望放得極輕極輕，彷彿不存在世間，沒有廣延，並戴起耳機隔開世界。一切都是自找的，因此，我永遠是對的。比如說當我塞在路上，我聽的是李英宏的〈台北直直撞〉：「基隆路是一條不能靠近的禁地／我不需要成為其中阻塞的血液。」我想我有權去做血液，只是血管阻塞也並非我所願意的。有頭髮誰想做光頭傅柯，大概就是這個意思。

我也經常坐朋友的機車後座，在城市跑二十分鐘大致相同的路線，而永遠無法記得下個路口應該往左還是右轉。那是很舒服的一種狀態。如果要我自己移動，我就打開 Google Maps，在綿密的黃線白線裡畫出一條最佳路線，每走過兩個街口就打開來複讀一次，這真是本世紀最偉大的發明。它的自動規劃路線功能是我腳前的燈，是我路上的光。然後我會慨嘆，究竟是誰規劃的這個城市，誰畫的街道地圖，也太亂了吧。

某次我走在路口，看到上百臺機車等待紅燈轉綠，微雨中的安全帽群像讓他們看起來好像一大堆待收的圍棋，也像廚餘桶裡的棕黑潮流，騎士們穿著風衣戴著安全帽兩腳撐地，像某種行動不良卻急於捕食的動物，眼

神殘暴地盯著前方。交通警察一聲令下，他們像瀉了那般帶風切過我的鼻尖，然後在幾十米外的紅燈又停了下來。我猜他們的心情像被吹折的路牌。

我記不住城市任何一小塊的地域，也無法在模擬城市裡把它再現出來。我從小到大所理解的地圖，都只有點與線，從家到比較遠的學校，在學校附近的補習班讀到傍晚，再坐長途車回家，生活由三條線拉成銳角三角形，若你出一道習題求表面面積及其內容，我將瞠目結舌。我所熟稔的可能只有點，連線都稱不上。那些地域，那些生活，沒有任何一項是我自己選擇的，雖然現在也是。不過這不是重點，重點是遊戲的交通引擎雖然設計精良，但在大眾運輸被設計好以前，市民全都自己開車。假如把現實的城市搬進去，也肯定是塞車收尾，悲情一點就滿城屍首與垃圾。我通常都這樣開導自己。

在網路上有人為模擬城市寫了篇〈交通系統新手指南〉，劈頭就寫：「在精通交通系統之前，首先你要先瞭解如何把市民接下和送上高速公路，這堂課將會展示一些基本的方法，教你如何將你的城市連上高速公路，避免你犯下一些常見的錯誤。」我連城市的高速公路在哪裡也不太記得，高速這詞實在有點諷刺我不禁把它過濾，甚至不太知道交流道的定義其實是什麼，然後我開 Google Maps 查了一下，交流道下來直接就變成大道，左右都是民宅與商店，插滿交通燈。如果把這些通通放進遊戲的話，肯定塞得比下班時間的機車動物大遷徙嚴重。大車霸凌小車霸凌機車霸凌自行車霸凌行人，活脫脫一條食物鏈，送貨的貨車會從第一個交通燈塞上交流道再連綿到高速公路，連市中心都跑不進去。一輪紅色骷髏頭騰空而起。

也有些外國玩家不管路況，執迷地把現實風景搬進遊戲裡，倫敦、東京、上海、杜拜，他們認真的程度甚至連斑馬線也逐條逐條用各國風格的標誌取代。他們自己另外用程式設計自動販賣機、大廈外牆告示牌、公路路牌、學校等等，把遊戲玩得像是科學家設計火箭那麼精巧。神說要有圓環，於是他們花幾小時畫馬路，設置

路上指示牌，種樹以及設欄柵。當然他們無法完美再現任何一座真實的城市，不過反正再現從來不是藝術家執迷的事，他們在變魔術，讓現實的風格鑽進遊戲迷惑我的眼球，帶領遊戲的引擎穿越一座又一座疑幻似真的異域城市。那時他們用外掛取消一切死亡，歲月靜好，我覺得那樣很美。

我吃著泡麵看 YouTube 影片時，覺得這些職業玩家真的是達人，看高手玩遊戲很多時候比自己真實操作更吸引，簡直像看職人搓壽司，工匠擺弄機械零件，細節彎曲重疊卻炫目閃耀的小說……我總是理直氣壯地懶散，當意識到自己的人生在未來也許尚有機會可以挽回時，抑或其無可救藥，現在的時間也都可以用來打遊戲和看 YouTube。而所謂的「宅」或達人，其中一個面向是執迷，迷到盡頭就是成功。可惜看了這麼久的達人展示，我的迷只有迷途的迷，執的把柄只有 Google Maps。

反正我偏愛臨場發揮多於複誦事實，在尚有判讀地圖的能力時，我不打算背誦。然而當我活在自己的城市裡，而不是在某個異國當旅客時，始終不敢給人看見我在讀地圖。我不知道會不會有人從旁從後讀到我的手機，嗤笑一聲：這麼簡單的路線也記不住，廢柴。作為一個路癡的廢柴，我還是有藏拙的自知之明，但這種情感很快就會變形擴張如一個氣球的臨界，憤怒地青筋暴現：憑什麼你們都記得住路，憑什麼你们都記得亂七八糟的路名與規劃，甚至可以拿來作為賤視人的資本。我也可以順利抵達目的地，你的生命有任何可以觸及的目的地嗎。結構主義——後現代——在心裡孔乙己般亂七八糟地罵了一頓，我就面色凝重地走到馬路一旁，佯裝回覆重要訊息，打開 Google Maps 檢查自己身處的位置與接下來的動線。最後如果還是有點懶，就召來一臺 Uber 小黑車，把我如同屍體那樣運走。

前陣子想了個小說題材，初時覺得很棒，後來回想其實只不過是李英宏唱的所謂「臺北市的馬路總是坑坑洞洞」。在一次非常顛簸的公車旅途裡，我懷疑車子的避震根本沒有裝好，每次經過稍微凹凸不平的路面車子

就誇張地上下搖晃，像氣喘咳嗽的老人在公園裡扶著柺杖移行，我也覺得自己的胃如同心電圖上下畫線，再來一次就會吐了吧，好的沒事，再來就會吐了吧，好的還是沒事，如此走了三十分鐘我下車過後，覺得人間是多麼的美，連廢氣都是多麼的香，穿白色背心的阿伯英俊瀟灑。我望一眼路邊攤無人問津的魯肉飯，心願願你有一個愉快的一天。#Have#a#good#day.

此後我想把這旅途寫成小說，想要移置到一個比較偏遠的地方，比如陽明山或烏來，故事是這樣開頭的：「『這車子是不是他媽的避震沒有裝好。』他講話時身子上下簸動著，如骰子在暗室拋騰。沒想到這是他最後一句話，他就活活被震死了，牙關還喀喀地不停上下敲擊。我直到下車後才發現。」我無法把這存在主義式開首置放在任何有代表性的公車旅途裡，因為我實在記不得路。我敲訊息問了幾個朋友，他們哈哈XD這個很屌夠荒謬，就沒回我了。可能因為都是上班時間或凌晨三四點。反正後來我放棄了，就算寫了也會被認為不夠寫實。因為那些我記不得的東西，早就有人記得滾瓜爛熟。我想要把它記得滾瓜爛熟時，前人又可以比對出過往與現今的變化與差異。他們在兩點一線的人生製圖裡懂得為人生繪畫，往外延伸，開花結果。我佩服他們如同佩服計程車司機一般。因為他們不會迷途。探索的人不會迷途，只是在路上。

所以你能想像我是怎樣去玩模擬城市的，就是憑空捏造，比妄想小說還要荒謬。我後來都有按照攻略，把公車從住宅區送到商業區、工業區與辦公區，但路上總是塞滿了別的車子。救護車、消防車、警車、垃圾車、靈車、計程車、郵車、貨車、私家車彷彿一長串混合織物，拉出五顏六色卻無甚可觀性的線條，公車塞在裡頭，兩個路口以外五百個市民在等它來。它只不過是個六十座的小公車，而且早已滿了一半。這可以是一個良好的隱喻，可以對應很多不同的呻吟。但我的城市早已滿地呻吟，很快就可以在長串顫音後戛然而止，如同歌劇最後響徹雲霄的長音，再拉下去，他們就全部絕頂升天。我可以把所有東西收起來，全部改建墳場。我喜歡這遊

戲是因為有當神的感覺，想不到最後只能當個收屍的死神。

但我總是覺得，至少這些模擬市民都有寫好的程式，不會失去目的地，也知道該怎麼去，只是會在路途碰上障礙，卻始終都可以因為我的技術進步而改善處境。關於存在主義的其中一條公式就是，只要有一絲改變未來的希望，整个人生就會因此而朝向它。你們可以帶著這份人生的驕傲，被我熄去了。偶爾也想，如果有人可以以把總是在迷途和塞車的我連同世界熄掉，那該多好。畢竟僅此而已我只是紅燈前搖搖晃晃漫無方向的一個路癡。

作者介紹

沐羽

本名馮百駒。來自香港，清華大學臺灣文學研究所碩士生，現任香港文學館編輯，作品散見《字花》、《樣本》等平臺。網誌：pagefung.com

評審意見

房慧真

從社會學或人類學的角度觀察，本篇可視為新世代「臺北人」的最佳田野展現，具有「喪」、「廢」、「宅」的厭世時代精神。線上的模擬時空、虛擬遊戲無比華麗，線下的真實世界，城市的金權土地遊戲，讓忠孝東路生意鼎盛的老字號餐廳都需黯然退場，吃泡麵配 YouTube 的一介鄉民更無置喙餘地。文中不見此議題常見的控訴，作者用流利的語言、戲謔的方式以及慧點巧思，呈現柯P治理下的光纖臺北，有飄網的流暢，亦是遍地障礙的寸步難行。