

關卡

對童年的我來說，玩電動是一件疲憊的事。不是討厭玩耍，而是無法憑藉著一己之力，享受破關帶來的快感。一直在差不多的地方死去，持續被相同面目的怪物消耗血條，總是閃躲不了煩人的機關與暗器，即便它們的路徑一成不變。在遊戲中我擁有多少次生命，就造就多少模樣的失敗。第一關的风景已太過熟悉，由我不同死亡的地點聯袂構成的一幅畫卷，甚至無法一直展卷下去，就要聽見遊戲一開頭的配樂再度響起。此際的我血量滿滿，然而身無分文、衣裳單薄、武器粗糙。前進即是重來，復活預告死亡。

每當這種輪迴開始，我便懊惱地叫喊：「我又死了！」立即遭到身旁的大人喝斥，他們都很忌諱將「死」掛在嘴邊。「死」的話音，像是布滿棘刺的機關向他們惡狠狠地撲殺過來。但如果沒有了「死」字，我便無以俐落地向人表達在遊戲中一連串的失落與敗北。而大人只會將此視作「遊戲」——專屬於不更事的孩童，且無須認真以對——與此相

反，我認為「死」字顯示了我的慎重，且無礙於我在現實的健康完好。

在我心中唯一能夠斷滅輪迴的人，是我哥哥。只要經過他的大手操弄，遊戲後面的關卡便啪啪地自然湧現，我與妹妹像是追起一部主角奮勇前進、打遍天下無敵手的精彩影集，再駭人的怪物都愁傻得不堪一擊，阻礙前進的機關也瞬間化成破銅爛鐵，直至全劇終。破關的歡騰音樂充塞了整間客廳，加上我與妹妹的歡呼，攜手蓋過了大人的電視聲響。於是，我和妹妹經常窩在他的一左一右，仿石獅一般，用死瞅瞅的雙眼，守護他面前的掌上型遊戲機或者桌上型電腦。連帶地，在我們家從來不會上演爭奪遊戲機或電腦的戲碼，那是天生的優勝劣敗造就的完美和諧。如天在上，地就在下。

我與妹妹就這樣躲在哥哥的背後，輕鬆征服了全世界，沒有任何敵人碰觸得了我們半根寒毛。直到哥哥玩累了，我與妹妹才盡興，一起從熱鬧的世界存檔、撤離，東倒西歪睡去。槍砲彈藥的嘶吼聲彷彿還在，我在夢中繼續反芻著哥哥帶來的勝利。

往後數年，我醒來的地方已不在哥哥身旁，而是堆了成山作業簿、教科書的書桌前或床鋪上。放學後的我經常疲憊不堪，不小心就渾沌睡去，我好像很難再坐定在哥哥身邊了。但他依舊樂此不疲，桌上的筆記型電腦時常亮著隨時要與敵人搏殺的異世界，畫面更擬真，怪物更可怕了，像是會隨時爬出螢幕對我呻吟、不停攫抓。透過童年時代還沒有的網際網路，哥哥可以和來路不明的人類一起結拜成最堅實的戰友，他們都是一群沒有面目的遊戲帳號。我忽然感覺到，童稚時代那堵圍繞在我們兄妹周遭的城垣，突變得低矮不堪，裂縫也不斷噴散出粉塵，任由時間蠶食，連帶使某些抵抗的意

念變得更加肥大。如我們住了十幾年的老舊破公寓，只要天降大雨便會開始漏水兼滲水，掉落油漆碎片，牆壁留下凹凸不一又費解的醜陋紋理。對於童年極度欠缺出遊經驗的三兄妹來說，我們也許內心都暗自許願過：這棟公寓索性一同毀滅吧，那就再也沒有任何高牆可以擋住即將展翅的我們了。如果我們真能順利長好翅膀的話。

那時的我仍與哥哥共用房間，讀書時面對的方向，只能看見他的側臉或是後腦杓。醒著的時光，他幾乎在飛快地敲打著筆電鍵盤，一邊俐落的打怪，一邊和人用文字訊息對話，嘴裡咒罵著童年時鮮少聽見的髒話，啟動了大人化身怒目金剛的開關。我很少見到哥哥拿起書本，他也不怎麼跟我對話了。不過，聽著電玩的廝殺與吼叫聲，我仍舊感受到哥哥的巨大與強勁，未曾廢滅，我似乎可以安心放任自己的怯懦與蠢笨了。

但媽媽無法接受。也正是那時期，她和哥哥的吵架聲時常充塞全家，理由不外乎是哥哥的成績退步、應對叛逆，對考試與作業也缺乏上進心。我閱讀時陷入的世界，不斷被他們憤怒與猜忌的聲音來回穿刺，於是我就被那些破口，強勢吸回了日常這間破舊的老公寓裡，前陽台上爬著引誘我們出走的暖黃日光，把物體的陰影縮短又拉長，宛若勾人的手指。但我真的無處可去，週休二日的空白，不過是用大量紅筆與螢光筆在教科書、參考書上的畫記來回填滿的。每畫一筆，離媽媽的期許與夢想就更近了，但我清楚，這是哥哥不甚喜愛的。他越來越不跟我說話了，跟媽媽的吵架聲越加激烈，髒話也更髒了。

我逐漸對那些穿刺感到愠怒，因為那破壞了我的完整與靜謐。追求分數、排名，那才是我當下最執意的戰爭，且單憑一己之力，

我便捷報頻傳，時常穩居全班前三名，媽媽看了很滿意，轉頭就對哥哥的成績單嘆起氣來。我不太注視哥哥的筆電了，那彷彿是家中怨靈的棲息地，會招致不祥的詭物。因為它，房間時時充斥出征的號角聲、刀劍的砍殺聲、怪獸的慘叫聲；因為它，媽媽無法再對我與哥哥一視同仁；也因為它，哥哥的手再也沒拿來演算他最得心應手的數學習題。不斷將參考書上白紙黑字吞進肚裡的我，對那匹充滿聲光效果的妖獸興起了不屑與怨憎。又或者，其實我只是不忍痛下殺手，去否定那片我曾經藏身其後的碩大背影。鍵盤的敲擊聲依舊從他的肉體流出，彷彿他與電腦已成一體，他就是過往的那些艱難遊戲。我無法參透，只能憨傻地崇拜著，或是敬鬼神而遠之，我從未當面問過哥哥在遊戲中獲得勝利之後，是什麼感覺；又或者為了什麼，不斷固著地去追求那虛擬世界的勝利？

然而，我有時會想：我所追求的學業勝利，難道在哥哥看來，不也是一種固著嗎？

數年後，在哥哥隔天就要升學考試的深夜，我被媽媽淒厲的怒吼聲吵醒，原來哥哥又兀自在黑暗中，繼續用筆電打遊戲。媽媽怒不可遏，拽起桌上的筆電——像是將植物連根拔起，伴隨電線及延長線插座噴飛——惡狠狠地摔在地上，斷為兩樞。妖怪終究被祓除了。我不清楚哥哥是什麼神色，屋裡很暗，在媽媽的嘶吼偕同筆電的破裂聲對空劃破幾刀之後，夜晚的黑又自體縫合起來。乍看之下，媽媽對哥哥的失望也是，我與哥哥的漸行漸遠也是，全都被吸進了幽暗與死寂之中，看不見任何情緒。幾小時後太陽升起，只要無人言語，什麼問題都不見痕跡。驕陽又再次爬上了前陽台，小盆栽如手掌般歡快地舞動著。

某天早晨，我被床邊一尊粗獷身材的人形驚醒，他在跟我說話，迷迷糊糊間，我開始聚神聆聽。他見我動了身，問得更急切了：「欸弟……會瞧不起我這個哥哥嗎？」我驚駭於這個提問，趕緊認真的解釋與安撫。自那之後，哥哥開始不斷地找我談話，一再重複相同的問題，對電動也意興闌珊。當我一邊忙碌於自己的作業，一邊困惑於哥哥的狀況，他未告知去處，失蹤了數個小時。

家人覺得非比尋常，分頭出門尋找，最終在家附近的公園發現了他：隻身坐在長凳上，雙眼空洞，滿手鮮血，血液從十根手指的指尖不停流下，排布深淺不一的紅，而他仍不斷不斷的摳剔著指尖的皮肉。那是他童年就有的習慣，只要他覺得焦躁，或是不想面對打罵或是壓力時就會如此。但他彷彿遺失了痛感，像是一台瘋狂當機、發出怪聲的過熱機器。任何人為的指令都失效了。

哥哥被帶去了醫院，得到的診斷是：恐慌症與憂鬱症，耳熟能詳卻從未在我周邊發生過的疾患。以往在遊戲世界裡勇悍果感的哥哥就這樣被登出了，童年的我與長大的我，都無法接受這個結果。我獨自哭了起來，追想究竟是在哪座虛擬世界的哪條岔路上，哥哥與他背後的我，什麼區塊被使者擅自拉上了天堂；又有什麼區塊，被鬼卒狡黠地封印在幽邃的地獄裡？哥哥的遊戲終止後，現實中的我究竟是老馬識途的旅人，還是獨自滯留在迷宮中的遊魂？

我想起哥哥筆電摔毀後的大小碎片，被塑膠袋包著，好端端地躺在家中的櫥櫃上。那是雙親之前刻意留下來，說是讓哥哥永遠記得自己多荒唐的教訓：人生就不應該在相同的地方重蹈覆轍，不斷重來。

蘇子齊

個人簡介

蘇子齊，一九九〇年生，臺北人，偶爾會過橋去新北市蹣跚。國立臺灣大學中文所碩士，現為國立政治大學中文所博士生，曾獲道南文學獎散文組首獎。在文學院窩居了十四年，遭逢各種現實的穿刺，所幸能在文學創作的世界中，逐漸拾回昔日失散、破碎而晦暗的自己，成為一個更完整而真實的人。

得獎感言

寫下這篇散文，其實鼓起了多年來未有的勇氣，因為它反映了童年至青春期晦暗不明、盤根錯節的情緒。成年後，我成為了一個在他人眼中總是泰然自若的人類。近年來則因為諸多因緣，才讓我明白那種平靜，不過是麻木與死寂的變形。能夠寫下這篇文章同時直視我內心的晦暗，尋回心跳般的真實，這都必須感謝我遇到的心理師，以及總是熱心與我討論創作的高中老師。也感謝新北市文學獎的評審老師們，讓我相信自己有透過文學自癒或癒人的可能。

短評

劉克襄

善於玩打怪的哥哥，一直是弟妹玩電動時的最佳伴護者，以及領頭羊。他們一度在這個遊戲世界裡，獲得美好的生活回憶。但沒過幾年，學校課業、考試和教科書的重重壓迫下，家庭間親子的氛圍變調了。在父母重視成績，盼望孩子能名列前茅的期許裡，不愛讀書的哥哥過著不開心的日子。長時緊張持續的對立下，哥哥最終跟父母爆發嚴重衝突。唯有繼續回到玩電動的狀態，才能獲得紓壓。

但在社會主流的價值裡，電動玩具仿若毒品。悲劇於焉衍生，哥哥最後成為體制的犧牲者。不斷地殘害自己的身體，乃至恐慌症與憂鬱症併發。文中流露的豈只是家庭悲劇，何嘗不是對整個升學體制的諷刺。生動準確又有力的文字描述，相當能引發強大的共鳴。