



关于 Sweet Baby

None

None
关于 Sweet Baby

nightfall.buzz

Sweet Baby Inc 不是什么邪恶组织，而是盯上文娱产业的雅皮士们的皮条客：

即使是从文化进步主义（支持 LGBTQIA +）的角度上看，我也明显地感知到，Sweet Baby 的方法论是不适用于文艺作品创作的，因为文艺作品的内容往往与作者的水平（这种水平当然与作者天分有关，但根本的决定性因素来自于社会生活实践中的所见所闻所感）相绑定，你非要让一群只擅长讲直男故事的人去搞女权和 LGBTQIA+ 的内容，最终出来的东西就是四不像。

让老白男和 karen 们自我感动的、居高临下地描摹弱势和少数群体的生活和故事，最终出来的结果只能是游戏原本的受众不买账，弱势和少数群体不关心/不认同，只有那些在行业内靠着自封弱势和少数群体的“守护骑士”来谋取利益的白男白女是赢家。

在“审查——产出”逻辑下生成的，关于弱势和少数群体的内容，是没有主体性的（我甚至怀疑这是一种试图利用压倒性的“多元文化”来剥夺包括少数群体在内的各种群体的主体性的方案）。

其实，R 星游戏的主角们，何尝不是一种少数和弱势群体？东欧移民、劫匪、街头混混、西部牛仔，这些处于美国社会底层的群体，以及他们与这个社会互动中发生的故事，本质上都是一种少数和弱势群体在现代社会中挣扎求生的故事。R 星游戏中的故事虽然有浪漫化、娱乐化这些群体的倾向（这是所有商业文艺作品中难以避免的问题），但它们是有主体性的故事。

就拿 GTA4 而言，GTA4 中的纽约，不是一个白人中产阶级眼中的纽约，而是一个东欧/巴尔干移民眼中的纽约，这里的一切都是那么冷酷、严峻，灰蒙蒙的，找不到什么光彩照人的东西。

说到底，我认为 sweet baby 根本不是什么少数群体的发声筒，也不是什么敲诈勒索的黑道组织，而是一个给文艺投资/出品领域中的雅皮士阶层吹箫，使其高潮并爆米的皮条客组织，由于欧美文艺领域有着明显的阶层固化，我能想象到各种影视和游戏公司里充斥着大量雅皮士阶层的中高层管理，而 sweet baby 的存在和业务，迎合了他们“想要让我投资/出品的商品更具（我眼中的）社会价值和社会意义”的爽点。