

规则与共情：《请出示健康证》中的医学伦理困境与叙事力量

曲舒文¹ 叶洋² 卓昱彤³ 曾康晋⁴

1 西安曲江康桥国际学校，陕西西安，710061；

2 北京新东方扬州外国语学校，江苏扬州，225006；

3 福建省厦门第一中学，福建厦门，361003；

4 北京新东方国际双语学校，北京，102299；

摘要：在瘟疫的阴影下，公共卫生危机不仅是医疗资源的考验，更是社会韧性与人性边界的试炼。《请出示健康证》将这一现实浓缩进一段像素风的互动叙事里。玩家化身社区防疫检查员，在看似重复的日常核查中，直面规则与情感的双重冲击。通过分支对话、有限信息与个人故事交织的叙事设计，游戏让宏大的健康危机变得具体可感，也在无声处折射出可持续发展目标 SDG3 “确保健康生活、促进全民福祉”的核心命题。

关键词：游戏；请出示健康证；叙事方式

DOI：10.69979/3029-2700.26.01.050

1 游戏背景

瘟疫，人类历史上挥之不去的阴影，始终威胁着从个体家庭到国家乃至全球共同体的存续根基。它不仅直接摧残生命，更迫使人类在生死边缘深化对生命本质的思考。

然而，当疫情如潮水般席卷而来，我们透过日常的经历逐渐看清：致命的病毒之外，一场深潜的“次生灾害”同样触目惊心。漫长的封控与隔离，打乱了工作与生活的节奏，切断了人际的联结，将慢性压力与巨大的不确定性植入每个人的日常。那些必要的管控措施，在遏制病毒传播的同时，也无可避免地撞击着伦理的边界，暴露出社会韧性的裂痕。

我们目睹：精神病患者挣扎于被忽视的角落，慢性病患者与老人苦于求医问药，稚龄孩童被迫承受与父母的骤然分离，日复一日的检测隔离让人崩溃……这些并非冰冷的统计数据，而是大时代背景下具体而微的生命困境。

因此，我们设计了这款游戏。它试图模拟这场复杂的健康危机，正是为了“看见”——看见那被宏大叙事遮蔽的个体挣扎，听见那些在寂静中发出的呼求。因为我们坚信：没有人是一座孤岛，公共安全和个体幸福都不应该被忽视。每一次询问和判断，都是理解他人处境

的机会；每一个生命的微光都值得被看见；每一份困境的消解都关乎我们共同的未来。

2 游戏介绍：《请出示健康码》和玩法

在特殊的时期，普通人的日常也会被放大，化作一道关口的考验。《请出示健康码》是一款由 RPGMakerMZ 制作的像素风剧情体验类游戏，玩家将扮演小区门口的一名防疫工作人员，每天的任务是核查进出居民的健康码与身份信息，保障社区的安全。

游戏采用简洁直观的像素画面，搭配轻松却不失张力的对话和场景演绎，让玩家在看似单调的流程中体会到一丝丝紧张与责任感。每位前来的居民都会递交一张健康码，上面包含了姓名、健康状态、以及体温等信息。玩家需要仔细比对，判断这些信息是否正确，是否存在风险。随着天数推进，访客的复杂性会逐渐增加，你将遇到各种各样的情况：有人因体温偏高而被劝返，有人可能试图蒙混过关，还有人背后藏着故事，等待你在短暂的交谈中体会。

游戏的核心玩法看似简单，却需要玩家保持高度注意力和耐心。每天都有三位访客，每一次的判断都关乎小区居民的健康与安全。玩家需要权衡规则与人情，在冷静执行任务的同时，也会逐渐思考：在特殊时期下，普通人该如何面对生活的种种限制与考验？

这并不是一款追求宏大场面的作品，而是通过细节与代入感，让玩家体会一线防疫人员的日常压力。通过简短的故事片段与逐渐递进的关卡设计，游戏试图传递出一种关怀与共情——在平凡岗位上的坚持，正是守护整个社区的关键。

这是一段小小的像素故事，也是一份属于每个玩家的责任体验。

3 游戏特色叙事方式解析

3.1 规则、信息与情绪的交织

《请出示健康证》的叙事设计建立在规则、信息与情绪的交织之上。玩家被置于边境检查员的角色，所有剧情的推动都通过日常的工作场景发生：文件比对、行为观察、分支对话。与传统角色扮演游戏不同，这里没有冗长的背景设定，也没有明确的“主线任务”。每天经过关口的居民带着各自的故事、症状与情绪，玩家必须在有限的时间和信息下作出决定。某些线索在当下模糊不清，但随着疫情发展，这些细节会在后续剧情里逐渐积累，最终汇成影响结局走向的因果链。正是在这种层层递进的结构里，玩家体会到公共卫生危机中个人选择与集体命运之间的直接关联。

3.2 SDG3 与公共卫生的微观演绎

这种叙事模式与 SDG3“确保健康的生活方式，促进各年龄段人群的福祉”的核心议题形成了天然的呼应。现实的防疫措施不仅依赖医学手段，还需要在政策执行、公众信任和社会情绪之间寻找微妙的平衡。游戏把宏大的公共卫生主题压缩进一个微观的场景：玩家在检查站上决定谁能通行，谁必须被隔离。每一次放行与拦截都像是投向湖面的石子，层层涟漪最终会改变整个社区的命运。

3.3 NPC 个体故事的温度

NPC 的个人故事与分支对话是这种叙事的情感核心。设计中没有刻意把居民分为“好人”或“坏人”，每个 NPC 都像现实生活中的普通人，有各自的动机、焦虑和秘密。某个老妇人可能手里拿着一份看似合规的通行证，却在对话中支支吾吾，显得心神不宁；一名年轻的父亲声称自己只是嗓子沙哑，但在提到家人时显得格外紧张。玩家必须在这些细节里分辨对方是真是在隐瞒病情，还是

仅仅因为害怕而失语。

3.4 不确定性的抉择压力

分支对话的设计强化了这种不确定性。每次与 NPC 的交谈都有追问次数的限制，玩家必须在同情与怀疑之间迅速权衡。问得太少，可能放走潜在的感染者；问得太多，又会让无辜者觉得自己被羞辱和怀疑。对话里隐藏着细小却关键的线索：一个突兀的停顿、一次眼神的闪烁，或者证件信息与口供之间的细微矛盾。玩家在这些瞬间做出的判断会被系统记录，成为后续剧情分支的触发条件。

3.5 三个结局与公共卫生的风险

这种叙事设计让三个结局的分歧显得自然而必然。若玩家始终保持理性与精准，唯一的好结局——“秩序守护者的荣光”——会在疫情退散后触发。社区得以幸存，主角被授予新的任命与补贴，象征了在高压与不确定下维持规则与效率的理性胜利。玩家必须承受几乎零容错的压力，任何一次误判都可能让结局彻底改变。

一旦两次放行感染者，剧情会滑向“失控的瘟疫狂潮”。最初的个别病例会在社区里迅速扩散，玩家在前期出于同情心的选择被无情地转化为灾难的起点。游戏并不直接展示宏大的灾难场景，而是让玩家在回忆那些曾经过关的 NPC 时意识到：原来他们带走的，不只是行李和通行证，还有整个社区的命运。公共卫生危机中“早期防控失效—病例指数级增长—医疗体系瘫痪”的链条，在这里被压缩进一次次看似微小的个人决定。

相反，若玩家两次错拦无辜的健康居民，社区的社会信任会被逐渐侵蚀，最终在“众怒点燃的火焰”结局中爆发为群体性暴力。那些被隔绝的家庭、被误判的居民，在长期的恐惧和压抑中，把防疫措施视作权力的暴政，反抗的爆发不仅摧毁了防疫体系，也让玩家直面公共卫生危机中的另一面：防控的成功不仅取决于医学与技术，还依赖公众对制度的理解与支持。

3.6 个人选择与集体命运的交织

三个结局分别对应了公共卫生危机中不同维度的风险：信息不足引发的防控失败，过度执法导致的社会撕裂，以及理性守序下的艰难胜利。叙事没有提供中立或折衷的道路。每一次抬手放行或伸手拦截，都在把玩

家推向其中一个结局。正是通过 NPC 的个人故事和有限对话，游戏让这种宏大的公共卫生议题变得具体而紧迫。

3.7 公共卫生的多维现实

这种叙事设计回应了 SDG3 所强调的“健康与福祉”的多维内涵。公共卫生从来不仅是医学问题，它也关乎信息透明、政策执行的正当性、公众情绪的平衡与社会信任的构建。《请出示健康证》通过互动叙事让玩家感受到：在防疫体系里，每一个个体的选择都可能改变无数人的健康与生活。NPC 的每一次迟疑与撒谎、每一个被迫分离的家庭，都在提醒玩家，公共卫生的现实从来不是抽象的统计数字，而是与人性、情感和伦理密切组织的真实困境。

4 结论

《请出示健康证》用像素与文字搭建起一座微缩的公共卫生舞台，让玩家在理性与情感、规则与信任之间不断徘徊。它没有给出轻易的答案，却让每一个选择都

投向社区的命运深渊，激起层层涟漪。在这场虚拟的防疫体验里，玩家感受到的并不仅是剧情的紧张与沉浸，更是公共卫生现实中那些被忽视的个体呼声与伦理困境。或许，这正是游戏叙事最独特的意义：让人们在故事里看见彼此的处境，在像素之外思考真实世界的健康与未来。

参考文献

- [1] 陈丽文, 李凌江, 昌兰, 等. 国内外生物医学期刊稿件中医学伦理学意识比较[J]. 编辑学报, 2006, 18(1): 4. DOI:10.3969/j.issn.1001-4314.2006.01.005.
- [2] 杨国斌. 现代医学伦理学面临的新挑战[J]. 医学研究生学报, 2012, 25(002): 113-118. DOI:10.3969/j.issn.1008-8199.2012.02.001.
- [3] 何剑雄, 何志辉, 陆江. 健康证信息化管理系统的初步实施与应用[J]. 中国公共卫生管理, 2002, 18(6): 3. DOI:10.3969/j.issn.1001-9561.2002.06.059.