

给你个机会，再看看这张帅脸。



它刚上的时候，Sir贼激动。

记得《鱿鱼游戏》还没屠榜奈飞前一年，它横空出世，刷新同类型剧最高收视记录，成为当年现象级闯关剧。

两部剧一度拿来作比较。

## 《弥留之国的爱丽丝》网飞爆仓！它与《鱿鱼游戏》比到底差在哪？



看过 ★★★★★ 2022-12-22 18:10:15 北京  
我看我后天的考研是彻底完了...

这边建议看完第五集直接弃。

还不死心的，可以继续往下拉。

以防你不记得。

先来回忆下第一季剧情。

主角有栖，废柴游戏宅男一枚。





游戏根据类型和难度，分为扑克牌的四个花色。

梅花，团体合作关，方块靠智力，黑桃靠体力.....



他想复仇，更想靠自己找出答案——为什么会被送进弥留之国？







第一个游戏，黑桃K。

可以说是毫无创意——一个拿着机关枪、身手矫健黑衣人，从天而降猎杀玩家。

这.....跟古早警匪片有啥区别？



整整五集，才过了三关。

而人物成长，蜻蜓点水，过目即忘。

比如女主不想离开弥留之国，是因为他爸在现实被媒体追击，不堪压力而自杀；在第二集自愿断臂的勇士，理由也很套路，无非是在现实中追逐梦想无望，所以铁了心要在游戏里man一把。

他们都是现实的边缘人物，但又边缘得很脸谱。

还有山下智久全裸亮相的梅花K游戏。

听规则让人挺兴奋——两队带着有分数的手环，各5人PK，团队起始10000分，可以自由分配给队员（最低至少100分），但对方不会知道你的分配战略。

得分方式有三个。

1、对战。触碰对手比分数大小，赢家从输家那获得500分。可多人参加，队友接触后以分数之和去比大小。

2、道具。基地内有隐藏的6件道具，找到可一次性获得几千的分数。

3、基地。双方可派人留守基地电塔，只要对手触碰了基地的塔，就能获得10000分。而看守玩家触碰自己的塔时，分数无限大。

但山下智久的团队，因为信奉绝对平等，且无条件信任彼此，所有决策都放弃少数服从多数，而是必须全员通过。

只是，是什么东西让他们如此团结？

哦，因为是搞乐队的.....

哦，因为都是在游戏中共过患难的.....

问题是，一个过关斩将，好不容易在弥留之国生存下来的团队，真的会这么love&peace吗？





这种强行拔高的立意，堪称大逃杀题材的地下室水平。

第一季故事虽然薄弱，但有些桥段确实有成为现实寓言的潜力。

比如，游戏玩家们自发组成的国家。

貌似很和谐，很乌托邦……叫“海滨天堂”。



最开始他也是好心，想通过互助脱离困境。

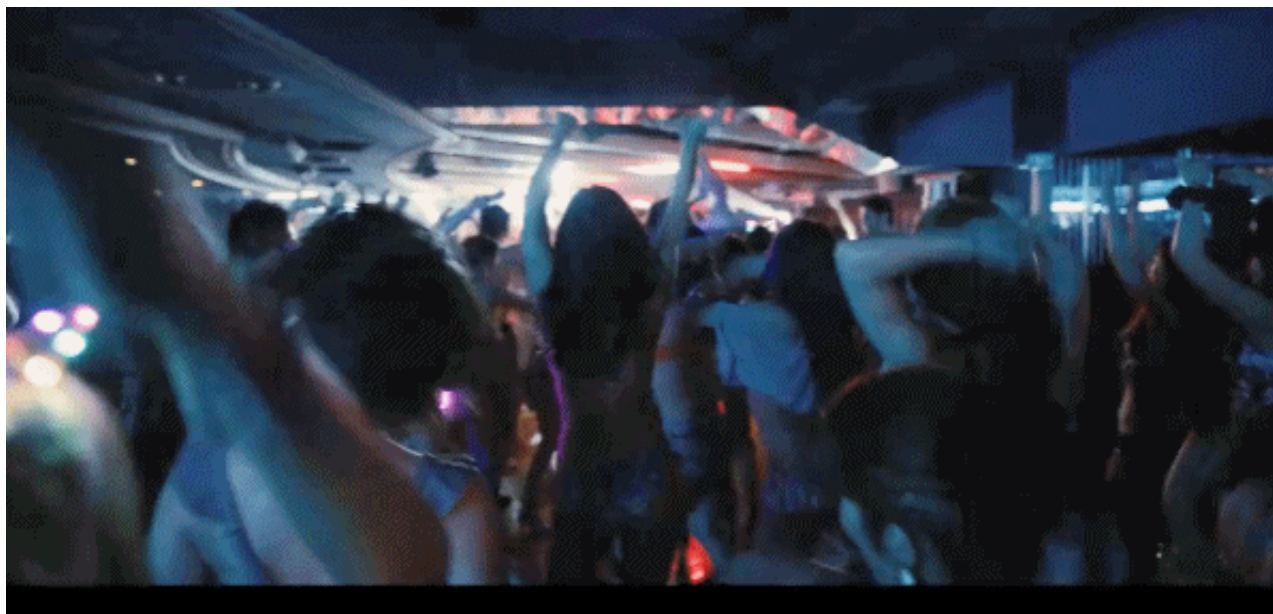
他取消了现实社会的法律、道德、秩序，给这里的人民各种自由。

每个人都要通过努力玩游戏，积攒扑克牌，而攒到扑克牌的人，会在积分排行榜上前进，最高分的人就能被送出天堂，回到现实世界。

但渐渐，卡牌还没收集完，自由的边界扭曲了。

自由性爱。

醉生梦死。



欲望和暴行，就像苏醒喷发的火山。

在现实里被欺凌的人，在天堂里张牙舞爪，杀人越货；

大众在国王的洗脑下，在狂欢中麻痹自己，及时行乐。

是不是也让你想起了——这个娱乐至死，被无形力量操控的时代？

只可惜，即便是最余味悠长的设定，依然不如生存游戏鼻祖——《赌博默示录》深刻性的十分之一。

主角开司，在现实中欠下巨债，妄想一夜暴富，参与了赌博轮船。

惨败后，身负巨债的他成了奴隶，囚禁于地底深处的地下工程。

工作，一天十几个小时超负荷重活。

休息，连床都没有的集中营式宿舍。

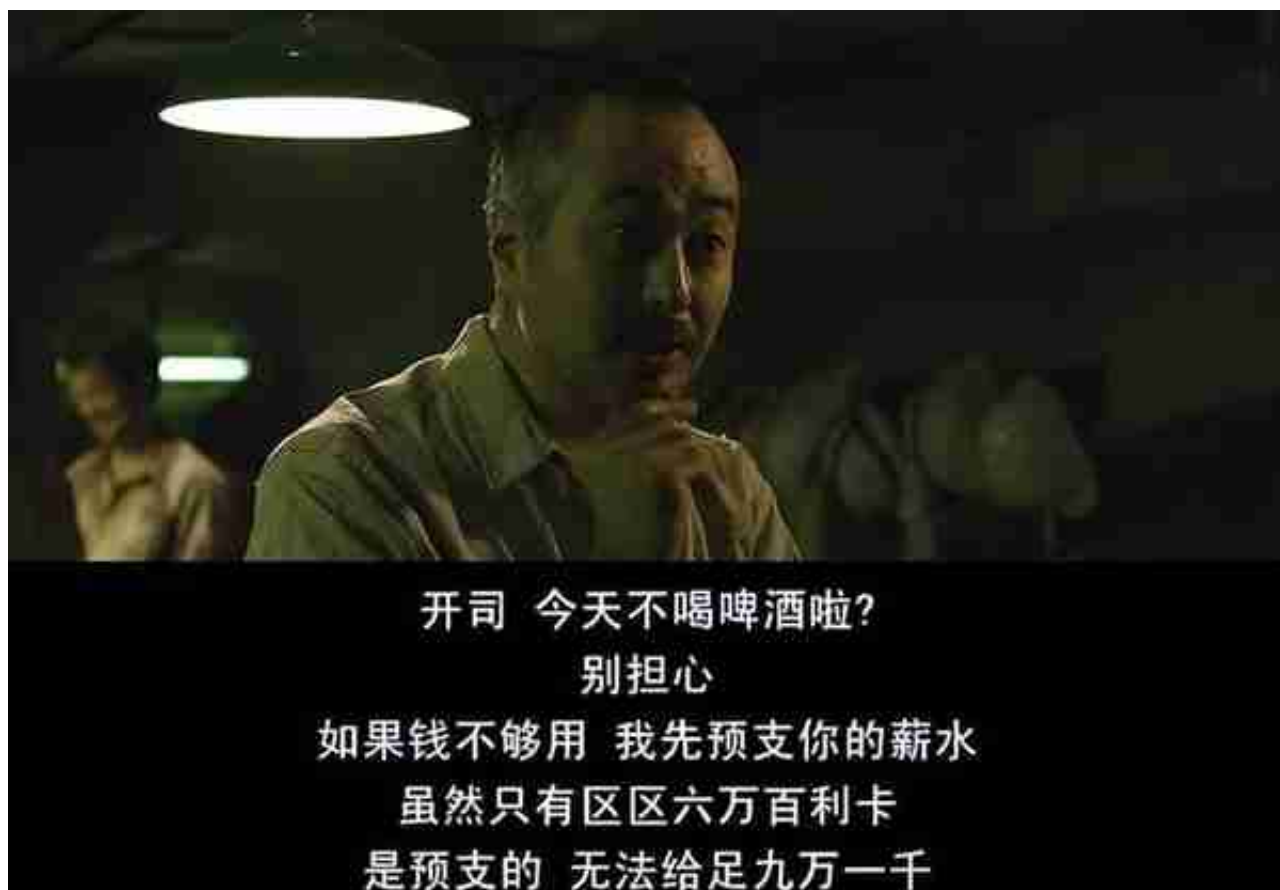
吃的，居然长这样.....



一口冰啤下肚，嗝。

看了眼四周，大家明明都在享受，我干嘛憋着。

要不再来一瓶？要不再添个零食？吃饼干的话，不如吃一份烤串？



自由的承诺，从未改变。

但，有成功的吗？

一个都没。

在一次次的洗脑与引诱中，比起明天的自由，奴隶们更渴望得到眼前的惬意。

工作中奉献的痛苦与煎熬，只剩下一种存在的意义。

消费是他们唯一拥有的

那种诱惑是巨大的



一旦他们松懈 便会沉迷其中不可自拔  
尤其是那些在第一次发薪的时候，就屈从让步的人  
忘了工作的辛苦 一切从明天开始



而《赌博默示录》，则是以更辩证的旁观者视角，在揭露资本主义原罪的同时，试图看清底层的劣根性——  
他们无法延迟满足，幻想一夜暴富，最容易窝里斗。

明知道只要团结在一起，就有机会重新制定规则，却满足于最低级的娱乐，潦草地度过一生。

或许，我们不必过分遗憾于《爱丽丝》的滑坡和烂尾。

在经济泡沫爆破，青年精神萎靡的年代，日本触目惊心的社会现实，创造了二十年后一直被模仿，从未被超越的大逃杀题材。

那么，不妨开一下脑洞——下一个可能给大逃杀注入想象力的.....会是谁？