請求**Happy Elements**株式會社
停止在其手機遊戲中傳播涉及種族主義與帝國主義的內容

2025年1月3日，日本遊戲公司Happy Elements株式會社於其官方社群媒體（X，原Twitter）宣布，其智慧型手機遊戲《偶像夢幻祭2》中虛擬偶像組合“紅月”新增第四位成員——瀧維吹。這一看似普通的遊戲內容更新，卻以隱瞞與誤導的方式欺騙玩家，並藉由劇情暗中傳播涉及種族主義與帝國主義的不良價值觀。

首先，2024年12月，該公司針對以“紅月”為核心的活動“浮雲照耀·翔裝的華月傳”進行的宣傳中，明確暗示瀧維吹的參與僅為一次臨時合作，並透過“紅月with瀧維吹”的表述強化這一認知。在《偶像夢幻祭2》的以往設定中，“with”通常表示臨時聯動或合作舞台，許多玩家因此誤以為本次活動也是短期性質。

其次，在活動前半部分劇情中，瀧維吹與“紅月”的關係確實維持在“臨時合作”的設定。然而，活動進行至中段，當部分玩家已經投入高額資金購買禮包、抽卡並爭取排行榜名次後，活動後半部分劇情卻突然揭示：瀧維吹的加入是永久性的，他正式成為“紅月”的第四名成員。同時，過去十年來“紅月”組合的所有舊形象與設定均將被重製與修改。

更令人震驚的是，在活動後半部分內容公布當天，營運團隊透過官方X帳號史無前例地向玩家發出警告，要求大家不要在社群媒體上討論活動後半部分的劇情，理由僅為“防止劇透”。

我們認為，這一舉措是在“偶像夢幻祭2”日本營運團隊明知“紅月”成員變動會激怒玩家的情況下，故意為之的“預防針”。此類限制討論的做法，顯然是一種隱瞞真相的手段，試圖透過控制資訊流通來延長玩家的盲目投入，進一步增加經濟與社群參與。

簡而言之，數千名忠實玩家因為相信“with”的表述，而在活動前半段投入大量金錢和精力爭取限時獎勵，最終卻被告知這一切建立在對永久性變更的隱瞞之上。我們感到被誤導與欺騙，作為消費者，我們對Happy Elements株式會社的信任已經被嚴重破壞。

此外，瀧維吹加入“紅月”還涉及極為敏感的文化問題，尤其是在琉球歷史與身份的表現上。

瀧維吹是琉球人，而“紅月”的組合風格以傳統日本文化為核心。在活動劇情中，瀧維吹聲稱他加入“紅月”是為了尋找真正的“和風”（日本風格），因為他對自己的原住民身份感到迷茫。劇情中，他穿上和服，演唱日本傳統歌曲，卻完全忽視了自身的琉球原住民身份。他的官方個人獨唱曲目以“身份渴望”（Longing Identity）為主題，並由遊戲官方X帳號發布，將他塑造成“追求日本文化”的正面形象進行大肆宣傳。

這種正面敘述，不僅向玩家與消費者傳遞了一個有害訊息——琉球原住民後裔應對自己的身份感到羞恥，還助長了親日帝國主義的形象。在“紅月”出道曲目《百花繚亂、紅月夜》的重製版中（影片第1分08秒起），類似的象徵暗示更為明顯。

音樂影片中，舞台燈光多次呈現與日本帝國時期“旭日旗”極為相似的圖案，而作為琉球人的瀧維吹也站在這樣的舞台上。此種設計，不僅是對琉球人民歷史與文化的嚴重不尊重，也對其他曾遭受日本殖民侵略歷史的亞洲國家構成了極大冒犯。

我們認為，這表明Happy Elements株式會社並未對日本歷史上的暴行進行反思，反而藉助流行文化產品暗中助長帝國主義與民族主義思想。而這些思想正是琉球群島及亞洲其他地區被殖民與同化的根源。

鑑於琉球在明治時期被日本帝國強行併吞與同化的歷史背景，我們認為“瀧維吹加入紅月”、“追求和風”等劇情設定，以及“旭日旗”意象的燈光設計，明顯對琉球及其他曾受侵略國家的歷史缺乏尊重。

因此，我們強烈反對瀧維吹加入“紅月”的決定，也拒絕支持一家助長帝國主義思想的公司。

這一系列事件，不僅嚴重損害了我們對Happy Elements株式會社的信任，也深深傷害了我們這些多年來熱愛並經濟支持其產品的玩家的心。

我們要求取消瀧維吹加入“紅月”的永久性設定，或將其改為臨時合作。同時，希望貴公司正式回應我們提出的文化敏感性問題。

感謝您的關注。

如需更多訊息，請隨時聯繫我！

致敬，

海莉

https://chng.it/2YsydDGDHM