

# 时间的辩证法

## ——影游融合视野下电影与游戏的连续性问题及其比较

李诗语

**摘 要：**连续性是考察电影与游戏的时间属性的重要维度，也是勾连电影的叙事性与游戏的互动性特征，并进一步理解电影与游戏之关系的关键。数字技术时代的电影与游戏在时间维度上都呈现出一种碎片化和连续性相交织的矛盾的时间性，受众对于电影和游戏的接受也在这种矛盾的状态下展开。电影与游戏在内部连续性上的差异解释了二者在改编问题上的困境，其在外部的连续性上的共性也解释了影游融合何以可能，以及这种融合潜在的有限性及其边界。

**关键词：**电影；游戏；时间；连续性；影游融合

**作者简介：**李诗语，女，博士研究生。（北京大学 艺术学院，北京，100871）

**中图分类号：**J90-05

**文献标识码：**A

**文章编号：**2096-8418 (2020) 04-0035-10

我们在体验数字时代的游戏和电影的过程中始终交织着两种相互矛盾的时间感：一方面，越来越长的游戏时间和越来越多的电影系列让我们的游玩和观影体验比以往更具有连续性；另一方面，越来越碎片化的游玩方式和观影时间正在打破我们体验上的连续感。这是数字时代的游戏与电影独特的时间辩证法。

在媒介融合的环境下，在电影与游戏相互融合的趋势中，这种相互关联又彼此矛盾的辩证关系被放大，并反映在影游融合的矛盾状态中：一方面，我们能明显感觉到电影与游戏在时间属性上具有某种相似性，以及二者在技术、思维、创作与接受等方面全方位的互相渗透；另一方面，具体的电影与游戏作品所具有的时间结构及其营造的时间感又是如此的不同，以至于二者在互相改编的过程中困难重重，鲜有佳作。

我们如何感知游戏与电影的时间？数字技术时代的游戏与电影的时间结构是否相似，又有哪些不同？在这个信息碎片化的时代，游戏与电影如何在碎片化的状态中构建自身的连续性。我们又是如何在碎片化的游玩和观影过程中建构对具体的游戏与电影<sup>①</sup>的连续感的呢？

### 一、连续性：电影与游戏的时间结构与时间感

有关电影与游戏的时间性的讨论，是在探索“何为游戏本质”以及游戏学逐步建立的过程中展开的。在叙事学与游戏学关于“游戏是否有叙事”的争论中，倾向于建立独立的“游戏学”方法论的学者们除了努力建构“互动性”的概念之外，也开始在游戏的时间性中寻求更接近其本质的答案。游戏，与以电影为代表的其它叙事艺术在时间性上的一个重要差异就是其连续性的不同。这种差异既反映在连续性作为电影与游戏文本的一种时间属性上（即作品的连续性），也反映在观众和玩家对于这些文本

**基金项目：**本文系 2018 年国家社科基金艺术学重大项目招标课题“影视剧与游戏融合发展及审美趋向研究”（18ZD13）的研究成果。本论文得到中国国家留学基金资助。

① 本文所讨论的游戏均为电子视频游戏（video game）。

的接受方式中（即接受的连续性和接受者的连续感）。同时，这种连续性及其差异不仅存在于单个文本的内部，同时也存在于多个文本的复杂关系之中。

### （一）叙事、互动与时间：从游戏学与叙事学之争说起

电影与游戏的融合互渗虽然是近十几年来才渐成趋势的，但有关电影与游戏，或者更准确地说，是有关以电影和小说为代表的传统叙事形态，与以电子游戏为代表的数字话语形态之间的关系的问题，早在上世纪 90 年代初就已被提出。因此，比较与融合的视野从一开始就存在于游戏研究中。

作为学术的电子游戏研究始于叙事学这一既有学术领域对电子游戏这一新话语类型的关注，并在电子游戏“反抗”传统叙事学对其进行的学术话语“霸权”中确立了自身的独立性。<sup>①</sup>

讨论的核心在于明确理解电子游戏的立场：是把游戏当作一种新的叙事形式看待，还是将其视为一种拥有自主权的独立的文化形态？<sup>[1]</sup>来自文学与叙事学的研究者认为，可以将电子游戏研究纳入到叙事学中，因为叙事是我们用来理解生活和接受信息的方式，电子游戏也不例外。<sup>[2]</sup>但另一些研究者却反对叙事学这种“大包大揽”的“学术霸权”，认为这种做法是对游戏本身的“游戏性”的抹杀，<sup>[3]</sup>而游戏的“游戏性”才是比游戏的叙事性、文学性都更具研究价值的新概念。最终，这场争论的结果就是：叙事学家在充分讨论了电子游戏所带来的叙事新样态和多重可能性的同时，也意识到了叙事研究的局限性及其边界；而游戏学家则通过这场论争确立了“游戏学”的合法性，并开始了对何为“游戏性”（目前被广泛使用的“互动性”）的探讨。

为了说清什么是“游戏性”，部分学者开始从游戏是一种人机交互的行为这一基本事实入手，尝试用“互动性”或“探索”等概念来定义“游戏性”，但这些概念和“游戏性”一样，本身都具有一定的模糊性，甚至尚不能对游戏与其它同样具有互动性或探索性的行为进行有效的区分。<sup>②</sup>另一部分学者则放弃了对“游戏性”本质的探寻，回到了比较与融合的思路，试图在诸如空间与时间等基本维度上阐释游戏的特性。

相比之下，时间性则是一个比空间性更为内在的特征。尤其是对电影和游戏这两种都具有复杂的时间性，且在对时间的表现和接受上颇具亲缘的媒介形态而言，关于其时间属性异同的讨论不仅更接近本质，而且游戏在时间形态上与其它叙事形式的差异本就是叙事学与游戏学论争的题中之义。<sup>[2]</sup>其中，除了从互动性衍生而来的“实时性”这一概念外，电影与游戏所呈现出的时间维度的连续性问题也是一个十分重要，但长期以来为研究者所忽略的问题。

这里所说的连续性，既指电影与游戏作为独立作品自身所具有的时间上的连续性，也包括接受者与作品互动的这一接受行为本身的连续性，以及接受者观影或游玩过程中获得的心理上的连续感。因此，对电影与游戏二者连续性的比较研究，既与作品本身的叙事性（或其它信息结构方式）有关，也与作品和接受者的互动有关。这恰恰能将叙事性和互动性这两个彼此互斥又相关的重要概念重新连接起来，也在一定程度上说明了连续性这一概念在电影与游戏的比较研究中具有一定的有效性。

### （二）连续性与连续感：作为一种时间属性及接受状态

所谓连续性，是指一种在时间中持续存在的状态。作为一种组织形态（如一组连续的动作，或一

① 关于 21 世纪初围绕叙事学与游戏学的学术大讨论，可参见：黄鸣奋．叙事学与游戏学：21 世纪初西方数码游戏研究中的论争[J]．南京邮电大学学报（社会科学版），2011（1）。其中有对于这一学术论争的梳理。

② 关于互动性在区分电影与游戏中的有限性，可参见：姜宇辉．互动，界面与时间性——电影与游戏何以“融合”？[J]．电影艺术，2019（6）。

系列连续的艺术作品)的连续性(Seriality<sup>①</sup>)则强调一组由相似但又有变化的个体组成的整体所呈现出的一种时间维度的状态,是一种由相关的各部分(如一部电视连续剧中的每一集)所构成的整体性(一部连续剧的“连续性”)。它既强调部分之间的相似性和关联性,也强调每个部分的独立性、段落感,以及部分之间的差异性。因此,连续性的两个最基本的属性就是重复和变化。<sup>[4]</sup>

具体到电影与游戏,我们需要讨论的连续性,既包括电影和游戏作品本身的连续性(如电影分幕和游戏关卡的结构),也包括观众和玩家在接受作品时的连续性(如观影和玩游戏的频率分布),以及由此引发的连续感(如每天玩游戏或者追剧成为日常生活的程式)。

就作品本身的连续性而言,电影与游戏的共通性在于,一个独立的电影或游戏作品在时间上都拥有一个完整的递进结构。<sup>②</sup>它们在连续性上的差异则在于:电影更倾向于隐藏这种结构而展现为一个完整的整体,而游戏则更倾向于展示这种递进中的结构特征,因此呈现出一种非连续的段落感。游戏中最基本的连续性结构就是将游戏明确分为很多“级”或“关卡”,升级闯关就是最典型的将连续性隐藏在“片段”中的形式:每一个关卡都是明确划分出来的独立关卡,<sup>③</sup>关与关之间并不必然有逻辑上的连续性,但升级闯关则是一个连续不断的过程,玩家知道自己正处于游戏的某一个独立阶段(即“某一关”)中,但也会在不停地“升级打怪”的过程中产生一种沉浸的“心流”体验;电影的结构则是将“片段”隐藏在连续性之中。尽管电影也是由镜头、场景、分幕等一系列相对独立的部分共同组成的。电影则倾向于隐藏这种片段感,而给观众构建一个完整幻觉。经典电影的形态是不让观众感觉到幕与幕之间、场景与场景之间,甚至是镜头与镜头之间的转换的。实际上,由几十个场景和几百个镜头“拼成”的电影从本质上讲并不比游戏“更连贯”。

就接受过程的连续性和接受者的连续感而言,电影与游戏的差异更大,但也更容易为人所忽略。相比于看电影的“仪式感”和单次观影的完整性,玩游戏的过程显然更加碎片化、日常化。虽然新媒体时代的观影也已变得更加日常化,但观影行为,尤其是看电影的日常化与玩游戏的日常化有着本质上的不同:尽管流媒体和移动终端已经让看电影成为像刷手机、玩游戏一样随时随地都能实现的活动,但无论是在小屏幕、大屏幕还是银幕上看电影,都是一个更独立的活动,人们更倾向于一次把一部电影看完;而玩游戏则恰恰相反,不仅玩游戏的时间、场景比看电影更随意,更碎片化,还有一个很容易被忽视的事实是,几乎很少有人会连续不断地一次性把一个游戏打通关!因此,人们会利用坐地铁、休息间隙等碎片时间来玩游戏,但很少有人会选择利用这种碎片时间来看电影。<sup>④</sup>这种碎片化的接受方式会让电影“不完整”,但不会让游戏不完整。因此,从这个角度上讲,看电影本身是通过观影行为的独立性、连贯性来维持观影的连续感,但游戏则是通过游戏行为的碎片化来构建一个玩游戏的连续感。

### (三) 内部连续性与外部连续性:比较的两个维度

从电影与游戏作为流行文化产品的生产特性角度考察二者的连续性,也可以将其分为内部连续性与外部连续性两个维度。对这两种连续性的考察,则分别对应着对电影与游戏本身的审美特征,以及

---

① 在英文中,Continuity与Seriality都可译作“连续性”,但二者的含义有细微的差异:Continuity更强调一种连绵不断的状态(如函数的连续性),而Seriality则是指一个整体中各个部分之间的一种连续的关系,既强调每个部分的独立性,也强调部分构成的整体的系列性(Seriality也可译为系列性)。因此,人文社科研究在考察某些作品或行为时采用的是Seriality这个概念(如Popular Seriality,流行文化中的连续性形态,如连载小说、连续剧、系列电影、故事世界等)。本文所讨论的连续性亦是指此概念。但连续性所造成的连续感,既是the sense of seriality,也可表述为the sense of continuity,一种既感知到部分的重复和差异,同时又在心理上将之融为一体的状态,这也是本文想要讨论的碎片化与连续性并存的“时间的辩证法”。

② 大部分时间性艺术的作品(包括绝大多数叙事性作品,以及一些没有叙事性的音乐和游戏)都拥有这种结构。

③ 一些叙事性较强的游戏会学习电影的叙事方法而隐藏关卡标识,来营造一种类似电影的连贯感,但即便在这些游戏中,游戏的具体任务(即玩家需要马上去做的操作或达成的目标)也是独立、明确、清晰的。

④ 因此与玩游戏的接受连续性更相近的观影行为是“追剧”(包括看电视剧、综艺节目)和“刷”短视频。

二者所具有的文化属性的考察。

媒介研究学者肖恩·丹森将电子游戏的连续性分为游戏内连续性、游戏间连续性和游戏的平行连续性,<sup>①</sup>并将这三种连续性交叉归纳在两种研究视角之下,见表1。

表 1 肖恩·丹森对电子游戏连续性的分类<sup>[5]</sup>

	游戏内连续性 INTRA-LUDIC SERIALITY	游戏间连续性 INTER-LUDIC SERIALITY	游戏的平行连续性 PARA-LUDIC SERIALITY
连续性连接 (Serial Interfacing) (媒介哲学/媒介美学视角)	√	√	
集合性序列 (Collective Serialization) (媒介史/文化史视角)		√	√

由于肖恩所定义的“游戏间连续性”和“游戏的平行连续性”有较大幅度的重叠,因此本文拟借鉴肖恩分类的基本思路,并将其简化为作品的内部连续性和外部连续性两类。所谓内部连续性,是指一个独立完整的作品(一部电影、一款游戏)本身所具有的连续性,以及完成对一个作品的完整接受的连续性及其带来的连续感;外部连续性,则是指一个系列的作品(可以是同一媒介中的系列作品,也可以同属于一个故事宇宙中跨不同媒介的多个作品)之间所具有的连续性,以及对其中一部分作品或所有作品的接受的连续性及其连续感。

在电影与游戏融合的视野下,电影与游戏的内部连续性和外部连续性都值得认真考察:一方面,在流行文化的连续性研究中,作品内部的连续性常常被忽略。人们更关注系列作品和故事宇宙中存在的连续性问题,而忽视了电影与游戏这些媒介在构建单个作品时也具有某些连续性的特征,同时观众和玩家在接受上的连续性和连续感也有相当的差异;另一方面,备受学者关注和讨论的外部连续性特征(如系列作品和故事宇宙中不同作品之间复杂的互文关系)有被过度放大的嫌疑。随着新媒体和粉丝文化研究的勃兴,复杂多样的系列化创作与消费,以及庞大的跨媒介故事世界的扩展,使研究者们更关注这些形态为读者/观众/玩家/用户所提供的在文化场域中“游牧”和“盗猎”的可供性(affordance),而一定程度上忽视了这种接受的有限性。事实上,在现实生活中,限于时间、兴趣和获得作品的难易程度等因素,大部分观众和玩家对于一些系列作品和故事世界的体验都是“浅尝辄止”的,只有少部分粉丝才能对某个或某几个故事世界进行相对完整的体验。因此,大部分人对于一些作品的连续性的体验其实并不如我们想象的那么连续,很多时候甚至是更加破碎的。

因此,我们有必要在电影与游戏的比较视野下重新检视当下的此类文化产品在创作、生产和接受环节的连续性与连续感的差异性。同时,比较电影与游戏的内部连续性和外部连续性,还分别对应着电影与游戏在单个作品层面的改编,以及电影与游戏的跨媒介互渗和故事世界共建这两个影游融合的不同层次,进而有助于回答我们之前提出的那个问题:为什么影游融合的趋势在媒介融合环境下逐渐扩展,但具体到电影与游戏的作品改编上仍鲜有佳作?

二、内部连续性：游戏改编电影中的“玩法”与“闯关”

游戏的互动性被认为是导致这种改编困境的决定性因素,只有游戏才能呈现的特殊属性造成了从

① 肖恩在他制作的“数字连续性的可视化呈现”这一电子论文中增加了第四种连续性: Infra-Ludic Seriality, 即“游戏的底层连续性”,是指电子游戏在代码层面展现出的连续性,详见 <http://kairos.technorhetoric.net/22.1/topoi/denson/digital-seriality.html>。由于代码层面的“底层连续性”是电子游戏为数字形态产品所有而电影所没有的连续性,同时这种底层的连续性不具备独立性,即需要通过作品层面的转码(将代码转化为视觉信息、听觉信息、操作方式等)才能被玩家所感知,因此暂不纳入到本文的讨论中。

游戏向电影改编的巨大鸿沟。但，看似无法被电影所容纳的互动性真的是问题的唯一关键吗？如果真是如此，那所有试图把游戏改编成电影的创作都该是一场注定失败的尝试，因为媒介特性决定了电影永远都不会拥有游戏的那种即时操作的互动性，又怎么会出现那一小部分难得的佳作呢？一些电影所呈现出的“游戏感”，如果不是游戏式的互动性，那它指的又是什么呢？我们将试着从比较电影与游戏的时间结构及其内部连续性的角度重新思考这些问题。

（一）玩法与类型：改编的鸿沟

互动性通常被认为是游戏与电影改编之间的鸿沟，因为“看电影的消极性和玩游戏的积极参与之间的根本差别，似乎成了改编的一种障碍”<sup>[3](103)</sup>。但实际上，在银幕上呈现游戏的互动性并不是观众对于游戏改编电影的核心期待，观众进入电影院时已经默认自己不会与电影进行如游戏般的互动操作。而观众在电影中获得的“互动性”，更准确地说应该是一种类似玩游戏的互动感。这种互动感实际是来自电影对游戏的操作特性，即玩法的呈现。

玩法（Gameplay），即“玩的行为和进程”，<sup>①</sup>是指在游戏中（尤其是电子游戏），玩家与游戏特定的互动方式。这种互动方式通过游戏的特定规则机制，及玩家面对挑战和克服挑战的特定方法进行定义，同时对视频游戏而言，玩法可以通过游戏的形态和视听效果进行区分。<sup>②</sup>玩法是游戏最常用的分类标准之一，也是最通用的游戏类型划分方法。

和电影类型一样，玩法是区分和辨识某种游戏的标签。它的种类也是在游戏设计者和玩家的互动过程中逐渐确立的。因此，游戏的玩法与电影类型同样属于一种“惯例系统”，它的分类方式并不严谨，<sup>③</sup>但对划分和确定游戏的类型及其特征而言十分有效。一个游戏属于某种玩法（如第一人称射击游戏），就意味着玩家会以某种动作（如通过鼠标或摇杆的移动锁定屏幕上的特定物体，并通过点击操作“射击”该物体），在某种规则下（尽可能多或尽可能准确地“射击”目标）进行操作，有时它也与某种特定的视觉方式（如以第一人称视角展示）有关。此外，一种玩法通常还意味着会有某些固定的结构特征（如地图结构之类的空间特征，或闯关设置之类的时间特征等）。因此，玩家通常是在游玩过程中通过体验具体的玩法来获得游戏感的，玩法越典型，玩法的特征被发挥得越充分，游戏感则越强。

由此可见，电影中的游戏感，实际上来自于电影对于游戏玩法的展现。游戏改编电影通常会选择以类型电影的方式呈现，此类改编中保证电影游戏感的首选方式就是为游戏玩法找到对应的（或适合的）类型。

表 2 常见游戏玩法与电影类型比较

游戏玩法	动作游戏、冒险游戏、角色扮演游戏、射击游戏、策略游戏、模拟游戏……
电影类型	动作片、冒险片、剧情片、黑帮片、爱情片、西部片、科幻片……

但随之而来的另一个问题就是：游戏玩法与电影类型并不完全对应。从表 2 可以看到，除了动作游戏/动作片这种具有完全相同要素（动作）的类型，或者冒险游戏/冒险片这种本就同源的（都来自冒险小说）类型外，其它的游戏玩法很难与电影类型一一对应。其中，有些玩法的特征并不适合用电影

① 参见牛津英文字典中“gameplay”词条：“gameplay, n.” OED Online. Oxford University Press, March 2020. Web. 5 June 2020.

② 关于游戏学中对玩法的几种更加具体的定义，参见 Wikipedia 中 Gameplay 词条在定义部分的整合和引用：[https://en.wikipedia.org/wiki/Gameplay#cite\\_note-B-9](https://en.wikipedia.org/wiki/Gameplay#cite_note-B-9)。

③ 有些游戏玩法以游戏动作标定（如动作游戏），有些以视角标定（如第一人称射击游戏），有些以风格标定（如恐怖游戏）。这和通用的电影类型中出现的划分方式并不完全统一有相似之处（如恐怖电影是以风格标定，战争电影是以题材标定等），这都是因为我们日常所使用的（区别于严谨的学术研究）游戏玩法和电影类型都是一种“惯例系统”，这种在大众消费互动中产生的分类并不十分严谨，但因是约定俗成的结果而十分有效。

展现（如第一人称射击游戏的视角<sup>①</sup>），有些玩法甚至可能根本找不到能够展示这种玩法特征的电影类型（如俄罗斯方块）。

因此，我们要回到承载游戏玩法的共有结构，即游戏的时间结构中寻找跨越玩法与类型鸿沟的时间属性。这种所有游戏共有的承载玩法的连续性特征就是“闯关”，与之相对应的电影的连续性特征就是最常用的三幕剧结构。

## （二）“闯关”与三幕剧：显性与隐性的连续性结构

由于游戏的互动性不能被电影直接展现，因此一些研究者认为电影对游戏的改编只能“必要地摒弃了游戏的互动性”，而对能够直接改写和展示的内容进行“剧本化和图像化的静态提纯”，并要为故事增加更为深厚的文化价值观念，只有如此，“电影才能成功拜访游戏”。<sup>[6]</sup>但作为一部游戏改编电影，流畅完整的叙事和丰富的文化价值表达只能保证改编后的电影达到了作为一部电影的“及格线”，而只有在改编中充分展现玩家期待的游戏感（而不是互动性），即在电影中呈现出游戏独特的玩法，才能算是一部合格的游戏改编电影。

因此，游戏改编电影不仅要让游戏玩法作为电影的核心风格要素在电影中反复出现，同时要在电影中为玩法的重复出现和变化升级建构一个与游戏相类似，与该玩法相适应的时间结构，即与玩法匹配的闯关结构。同时，这种闯关结构并不是在某个情节段落中点到为止的出现一下就能为电影赋予游戏感的，而是要让游戏的闯关结构成为架构电影的主要结构，即将游戏的闯关结构与电影的三幕剧结构相结合。

作为两种十分相近的连续性结构，游戏闯关和电影三幕剧之间的异同正体现出了作品内部连续性中的辩证法：游戏闯关是一种显性的连续性结构，游戏的时间段落被游戏关卡（或级别、任务）所明确标识，玩家在游玩过程中被告知并掌握自己的时间位置（明确知道自己正处于第几步/第几回合/第几关/第几个任务，以及大概还要完成多少个步骤、回合、关卡后才能够通关）。因此，游玩过程中的连续感是一种被分割的连续感，玩家在玩游戏时始终能感知到游戏中部分与整体的关系；电影的分幕则是一种隐性的连续性结构，电影的时间段落并不会在电影中标定，观众在观影过程中并不会被告知或者明确掌握自己的时间位置（只有观影经验丰富的观众才会对电影的进程有一个大概的判断）。但实际上，电影的时间结构是被精确细分的，一个完整的电影会被逐级划分为若干幕、几十个场景和百余个镜头，只是电影会通过剪辑和视觉惯例机制（如经典好莱坞确立的“零度风格”）将这些零碎的片段构建为一个连续不断的幻觉，而不让观众意识到这些片段和段落的存在。因此，观影过程中的连续感是一种被整合的连续感，电影观众的观影过程是“一气呵成”的，他们并不能感知到电影中的部分（独立的镜头和场景）与整体的关系。

要想在电影中呈现游戏的时间结构，就要让闯关模式和三幕剧结构相结合，让隐性的叙事结构显现出来，即以游戏划分关卡的方式来划分和标定整个电影的段落，通过明确给出的“关卡”或“任务”，让观众在电影中清楚地感知到这种时间结构，以及自己在电影进程中的时间位置，以此对电影高潮（即游戏胜利前的最后一关）有更加明确而强烈的期待。这种通关的快感也是一种重要的游戏感。

## （三）《超级马里奥兄弟》：“消失”的玩法、闯关与游戏感缺失

改编自著名游戏“超级马里奥”系列的电影《超级马里奥兄弟》（Super Mario Bros, 1993）被认为是游戏改编电影史上一个十分重要但并不成功的案例。这部电影观众和游戏玩家都不买账的《超级马里奥兄弟》的尴尬之处就在于：对于普通观众而言，这是一部故事一般，设定有些“低幼”的软科幻

<sup>①</sup> 全部采用第一人称视角来展现快速紧张的枪战场面不仅在叙事上会受到限制，更严重的是这种在小屏幕可以采用的视角换到电影银幕上就会给人造成强烈的晕眩感而引起不适，如模仿第一人称射击游戏的全第一人称视角枪战片《硬核亨利》（Hardcore Henry, 2016）。

电影，它的假定性接近真人童话，但又加入了过多的科学设定和隐晦的文化指涉；而对于游戏玩家而言，这部电影里的马里奥和他所在的世界，与游戏里的马里奥世界完全不一样！

从作品内部连续性的角度看，《超级马里奥兄弟》的症结在于：以标准的电影模式去改写的马里奥故事实际上并没完成对“超级马里奥”系列游戏的核心玩法和闯关结构的电影化呈现。因此，无论这个改编多么符合电影规范，被赋予多么复杂深刻的文化内涵，没有游戏玩法的呈现和游戏时间结构的贯穿，它就丧失作为“超级马里奥”故事的灵魂——即经典横版跳跃游戏的游戏感，因而也就失去了这个作品存在的最大意义——这是一部“超级马里奥”游戏电影。

从游戏玩法呈现的角度看，《超级马里奥兄弟》的问题在于对游戏设定的错误理解。电影展现了游戏中的人物形象和故事情节等叙事层面的设定，将游戏的人物形象和故事线索都进行了完整的扩展，甚至还为“马里奥救公主”这个简单的故事增加了复杂的软科幻设定，并把马里奥所在的世界与现实世界中的社会历史问题进行了对接和隐喻。<sup>①</sup>但是，电影恰恰没有展示超级马里奥游戏最为人所熟知的横版过关游戏玩法，即一个带着红帽子的小人不停地跳跃、顶砖块、吃金币、踩小乌龟、踩板栗仔、踩食人花而到达新的水管入口处的过程。这种在玩法呈现上的失效导致大部分玩过游戏的观众并不认为这部电影中的超级马里奥，这就是他们所熟悉的作为横版过关游戏的“超级马里奥”。

同时，从时间结构的角度看，《超级马里奥兄弟》拥有一个完整的电影三幕剧结构，但并没有将游戏闯关升级的结构整合到三幕剧结构之中。尽管影片的中后段都是在展示马里奥兄弟克服困难救公主的过程，但由于电影并没有给出一个类似游戏“关卡”或“任务”的设置，使观众无法将电影中既有的诸如“一分钟营救”的高潮模式与玩游戏的体验结合在一起。观众只是单纯地看一对叫马里奥的兄弟救公主（就如看所有的冒险电影一样），而不是“超级马里奥”中的兄弟为了救公主在路上不断闯关。因此，电影在没能展现游戏玩法和闯关结构的平庸童话故事彻底丧失了“超级马里奥”系列游戏的游戏感。

相比之下，一些将游戏玩法和类似闯关升级的时间结构融入到电影中的非游戏改编电影有时甚至比游戏改编电影更具有游戏感。诸如“碟中谍”系列电影和“007”系列电影等既具有类似游戏玩法的设定，又具有与游戏闯关相似的，以明确的多个任务为叙事单元和时间节点的电影，也会带给观众以强烈的游戏感。

### 三、外部连续性：影游融合中的连续性与有限性

与内部连续性相比，电影与游戏的外部连续性，即作品之间的连续性特征更加突出，且这种作品间的连续性早已从单一媒介的内部溢出，进而形成多种跨媒介的合作和融合。续集、系列、外传、故事世界等连续性生产与接受不仅是电影与游戏产业各自的常规操作，也在电影与游戏产业界之间形成了大量的交叉和深度融合。

游戏与电影在外部连续性层面的近似与融合来自于二者在制作技术和文化接受两方面的融合与共享。但同时，我们也应当注意到影游融合中电影与游戏在外部连续性上的差异，以及包括电影与游戏在内的流行文化在外部连续性上的有限性。

#### （一）跨代际与跨媒介中的连续性生产与消费

流行文化中的连续性生产与消费，本质上就是对单个文化产品的衍生。小说、电影、游戏都已经发展出复杂的衍生方法，包括：续集（sequel）、前传（prequel）、外传（spin-off）、系列（franchise）、再版（revision）、重制（remake）、重启（reboot）、戏说（spoof）等等。<sup>[7]</sup>这些连续性生产都是对单个作品

<sup>①</sup> 影片通过在纽约的意大利裔水管工马里奥的生活展现了贫富差距导致的社会矛盾；企图通过控制物种演化控制世界的魔王库巴则明显是在隐喻希特勒的种族清洗运动和法西斯暴政。

的进化，其目的是延长作品的生命（尤其是故事的生命），扩展人们体验作品的可能性。

这些作品的进化受到技术迭代和受众迭代两方面因素的影响，进而使作品的衍生方式在出续作的基础上普遍呈现出一种跨代际的特征。无论是游戏的重制与新系列拓展，还是电影的跨代重启，都包含了技术迭代、受众迭代和作品迭代这三重进化迭代之间的互动：技术迭代带来的新的可供性与受众的换代一起推动着创作的升级，创作迭代反过来又让技术迭代和受众的成长加速。所谓“速度是流行文化连续性的生命线”<sup>[7](129)</sup>，技术、受众与作品这三重迭代的速率往往相互追赶并尽可能地保持一致，数字时代的技术更新速率更让流行文化的迭代进入了前所未有的高速时代。

电影中跨代际的连续性主要体现在对经典电影作品的重制和翻拍，以及对时间跨度较长的电影系列的不断重启上。经典电影作品的重制与翻拍的主要动力是技术进步，如蒂姆·波顿执导的《决战猩球》（Planet of the Apes, 2001）就是利用新的数字特效技术对 1968 版《人猿星球》（Plant of the Apes, 1968）进行的重拍。除了相对忠于原作的重制和翻拍，一些系列作品也在不断发展的系列内部，或者已经完结的系列之外开始对系列的重启，其中最经典案例的当属“007”“星球大战”和“星际迷航”系列。这些相当“长寿”的系列在发展中就经历了多次的技术革新和受众换代，它们通过每隔一定时间的演员换血和故事重设来打破人物和故事本身的时间限制，以及观众代际周期的局限。<sup>[8]</sup>有些更为复杂的系列作品则会同时包括翻拍和重启（如“人猿星球”和“金刚”系列），以此满足受众更为多样的连续性需求。

游戏中的重制和系列重启比电影更为常见。这不仅因为游戏的创新相比电影而言更依赖于技术更新，还在于游戏在接受层面的迭代也同样受到技术的影响。游戏的日常化接受使游戏玩家对同一个作品的接受更加碎片化，时间线也拉得更长，使得游戏在软件和硬件上都需要依赖不断的更新、补充、重制和系列重启来维持作品和系列的连续性。由于玩游戏的体验与游戏硬件（如游戏机）有一定的绑定性，因此以游戏主机为主的游戏平台的迭代也是构成玩家在接受层面的连续性的一个重要因素。

在此基础上，一些同时拥有游戏系列与电影系列的品种，其游戏与电影的重制和重启也会相互影响，如“古墓丽影”系列电影的重启就受到了初版《古墓丽影》电影上映之后的多代游戏更新的影响。<sup>[9]</sup>这种作品之间的交互动还更具有更广泛的跨媒介实践，进而出现了从跨文本改编到跨媒介叙事，再到建构跨媒介故事世界的更为复杂的连续性形态。<sup>[10]</sup>这种形态的理想状态同时包括作品的跨代际、跨媒介甚至是跨文化的连续性。尤其对于像“星球大战”系列这一类时间周期长、跨代难度大、作品衍生谱系复杂的故事世界而言，跨媒介作品之间的连续性所组织起的文化氛围，对维持受众的文化记忆和注意力起到了至关重要的作用，<sup>[8](117)</sup>进而维持了整个故事世界在更大的时间范围内的连续性。

这种跨媒介的连续性是一种更广泛的连续性，它既与数字技术带来的融合有关，同时也渗透在流行文化参与者的日常生活中。数字技术从根本上打通了媒介之间的壁垒，为真正的媒介融合时代提供了底层的可供性。因此，技术本身的贯通让媒介形态的边界开始模糊甚至消失：《黑镜：潘赛斯奈基》（Black Mirror: Bandersnatch, 2018）既是电影，也是游戏，它没有进度条，也不能被复制；《底特律：变人》（Detroit: Become Human, 2018）既是游戏，也是电影，角色死后不会出现“游戏结束”的字幕，这些角色的死亡也不会影响故事的进程。技术革新带来思维方式的改变。电影观众习惯了在心智游戏电影中体验烧脑的游戏快感，游戏玩家习惯了在游戏中观看特效大片水准的预告片和过场动画。人们不再认为游戏和电影是两种完全不同的媒介形态。

更重要的是，这种跨媒介的连续性不仅是一种面对作品的感受，更是围绕作品展开的日常化体验。游戏玩家会到视频网站上寻找其他玩家打游戏的录像以获得通关的秘诀，也会在游戏直播和比赛中获得不同的游戏体验，甚至会直接在游戏中剪辑视频进行分享；电影观众也会到主题公园去通过游戏的形式体验与众不同的电影世界。观众和玩家们就是在这种日常的跨媒介实践中维持了自己体验作品的

连续感，而这种日常化的连续性实践也反过来支撑了这些作品在一定时间跨度内的连续性。

## （二）有限性：连续性生产与参与中的边界

电影与游戏在跨代际和跨媒介的连续性中不断向外延展，但这种连续和延伸并不是毫无边界的。正如詹金斯所留下的那个问题所指出的，作品扩张的“临界点”到底在哪里？<sup>[11]</sup>技术虽然为媒介融合和作品的延续提供了强大的可供性，但这些可供性带来的只是更多的作品接续下去的可能性，而不是作品的“永生”。同样，围绕作品的文化建构也自有其边界。因此，作品的外部连续性是有限的。它不仅体现在作品本身连续性的有限性上，也体现在受众对于作品参与程度的有限性，以及受众体验作品带来的连续感的有限性上。

首先，这种有限性直接体现在作品系列（故事世界）的有限性上。从外部连续性上讲，一个序列中的某部作品，它既可以是连续的，也可以是独立的，这取决于它被组织和接受的方式。<sup>[4]</sup>而对于绝大多数的单个作品而言，它的独立性总是要大于它的连续性，即它本身首先是一个独立的作品，之后才是作品序列中的一部分。一部系列作品在努力维护现有受众群体的同时，总兼有吸引更多人参与到系列中来的使命。因此，一个作品无论是系列中的第几部，它总会是某些观众或玩家接触这个系列的第一部作品。如果这个作品更多的是作为一个续作而非独立作品，那它便永远无法为系列招纳新鲜血液，系列本身也会在受众换代的流失中走向终结。这种难以实现的平衡让系列电影难有佳作。而像“007”“星球大战”这些“长寿”系列所采用的不断迭代和重启的策略，也恰恰证明了这种看似可以无限拓展下去的连续性是十分有限的。

此外，受众对于作品的连续性参与也是有限的。这一方面受到技术条件和受众能力与意愿的限制，另一方面更受到用户作为一个现实生活中的人在时间和精力上的限制。而这两种限制条件又是如此的重要而常见，以至于常常为人所忽略。

对于受众，尤其是作为游戏受众的玩家而言，技术的快速更新为他们带来了更多的惊喜和不断玩下去的动力。但同样，技术的快速迭代也造成了游戏体验的断代。技术迭代本身既保证了游戏不断更新的连续性，但同时也限制了玩家体验的连续性。对于一些特定游戏主机独占的游戏而言，想要体验这些游戏的一个最重要的条件就是要拥有一台游戏主机，而且这些游戏主机大多价格不菲。因此，跟看电影或者买视频平台会员的费用相比，游戏是一种基础成本较高，且边际成本亦高的消费。游戏玩家只有通过尽可能地延长游戏时间才能摊平这些数额较大的一次性投入。这个较高的消费门槛在客观上就限制了玩家在获得游戏体验上的连续性。游戏本身需要的操作能力同看电影需要的观影能力相比，更是一种需要更多的刻意练习才能获得的习得性技能，因此游戏的技术更新和对操作能力要求的提高也在很大程度上影响玩家的连续性体验。

除了经济成本外，限制受众连续性体验的更重要因素是时间和精力成本。一个很现实的问题是，每个现实中的人用在文化消费和体验上的时间和精力都是有限的。这就意味着，对于一定数量的受众群体而言，他们能够接受的文化产品的总量是有上限的。不断扩张的故事世界在给受众更多选择的同时，也在不断逼近这个上限。人们不得不在时间和精力限制下做出选择，这就是奈飞网（Netflix）首席执行官所说的：“这家公司（指奈飞网）真正的竞争对手不是别的，而是人的睡眠”。<sup>[12]</sup>

因此，文化产品的连续性生产也时刻处于无限需求和有限时间之间的矛盾之中。这意味着受众对于任何形态的文化产品的连续性消费都有潜在的有限性。与少部分能够把一个系列作品都看完的粉丝相比，大多数的人对于大多数系列作品而言都是有限接受，而非全部。而不断衍生的系列作品则是以更多更快的扩张来对抗这种有限的接受，因而更容易陷入困境。

这种连续性与有限性的冲突也与受众群体身份的复杂性有关。由于时间、精力和兴趣的限制，在文化生活中，一个观众/读者/玩家作为“粉丝”和“大众”的身份是并存和互动的。<sup>[8] (116)</sup>因此，对于具

体的受众个体而言, 对于一个作品的需求, 也是在“只看/玩这一部”和期待下一部中滑动的。正如故事世界始终在扩展和完结的选择中不断试探一样, 受众的连续性接受也始终在继续和停止这两种状态间游移。作品的外部连续性总是倾向于把一些独立的作品和欣赏这些作品的独立事件构建成一个整体, 而这个整体却恰恰是由作品碎片, 以及欣赏这些作品的碎片时间所拼凑; 这种连续性意在“无限”, 但又永远处于有限性的限制之中。

## 四、结 语

数字时代的游戏与电影都具有一种在碎片中建构自身完整性的连续性结构, 这种结构特征既为二者所共有, 又在作品内部和作品外部这两个层面呈现出差异: 就作品的内部连续性而言, 电影的内在连续性通过叙事结构来建构, 其特点是将片段隐藏在连续性之中, 倾向于隐藏其内部结构而展现为一个完整的整体, 因此电影观众也倾向于通过独立的、连贯的观影行为来获得一种连续感; 而游戏的连续性特征则呈现在游戏玩法和闯关结构中, 其特点则是将其连续性隐藏在片段之中, 更倾向于展示这种不断递进和变化的内在结构, 而游戏玩家也更多的是通过碎片化的游戏行为来建构玩游戏的连续感。二者在内在连续性上的结构性差异造成了游戏与电影在改编上的鸿沟。就作品的外部连续性而言, 当下的电影与游戏的生产和消费都呈现出明显的跨代际和跨媒介倾向, 二者也在此种跨界趋向中呈现出融合的趋势; 但这种看似不断扩张的连续性实则既受制于故事自身的周期性, 也受制于受众在参与文化消费过程中的多种现实性限制, 因而具有相当的有限性。这亦是当下流行文化在连续性上的时间辩证法。

### 参考文献:

- [1] Moulthrop, S. (2004). From work to play: Molecular culture in the time of deadly games. In Crumpton, M. & Murray, J. H. (eds.). *First person: New media as story, performance, and game*. Mit Press, 56-72.
- [2] Jesper, J. Games Telling stories? -A brief note on games and narratives. Retrieved June 14, 2020, from <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- [3] [美] 道格拉斯·布朗, 谭雅·克里兹温斯卡. 电影—游戏与游戏—电影: 走向一种跨媒介的美学 [J]. 范倍译. 电影艺术, 2011 (3).
- [4] Kelleter, F. (2017). Five ways of looking at popular seriality. In Kelleter, F. (ed.). *Media of serial narrative*. Columbus: The Ohio State University Press, 15.
- [5] Denson, S. & Jahn-Sudmann, A. (2013). Digital seriality: On the serial aesthetics and practice of digital games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7 (1): 13.
- [6] 陈亦水. 降维之域: “影像 3.0 时代”下的游戏电影改编 [J]. 电影艺术, 2019 (1): 83.
- [7] Kelleter, F. & Look, K. (2017). Hollywood remaking as second-order serialization. In Kelleter, F. (ed.). *Media of serial narrative*. Columbus: The Ohio State University Press, 130.
- [8] 李诗语. 文化同构与跨代重启: 跨媒介故事世界的可能边界 [J]. 当代电影, 2018 (8).
- [9] 李雨谏. 电子游戏改编电影的跨代重启研究——以《古墓丽影》系列电影为例 [J]. 电影评介, 2019 (18).
- [10] 李诗语. 从跨文本改编到跨媒介叙事: 互文性视角下的故事世界建构 [J]. 北京电影学院学报, 2016 (6).
- [11] [美] 亨利·詹金斯. 融合文化: 新媒体和旧媒体的冲突地带 [M]. 杜永明译. 北京: 商务印书馆, 2012: 200.
- [12] Laura, B. Netflix's Biggest Competition? Basically Everything Besides TV, Says Netflix. Retrieved June 14, 2020, from <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/01/netflix-competition-disney-hulu-fortnite>

[责任编辑: 华晓红]