

# 好莱坞游戏改编电影的类型发展论

石蓓

(浙江传媒学院电视艺术学院, 浙江杭州 310018)

**摘要:** 21世纪以来,我国影视和游戏产业发展迅速,影游融合成为行业发展的热点。影视与游戏融合有多种类型,诸如游戏改编电影、影视改编游戏、互动电影和引擎电影等。然而,发展到目前,我国在影游融合实践方面比较薄弱,尤其是游戏改编真人电影方面尚无成功之作。自20世纪80年代以来,好莱坞出品的游戏改编电影数量多达50余部,其中成功之作颇多。从初期摸索阶段的屡屡失败,到恐怖、冒险类型影片的逐渐兴起,到“游戏角色的后台生活+亲情合家欢”动画大电影的成功探索,再到现今动画、科幻、动作、冒险和家庭伦理电影的类型杂糅,好莱坞这些成功的经验对我国游戏改编电影的创作实践具有借鉴意义。

**关键词:** 影游融合; 类型电影; 动画

**中图分类号:** J905

**文献标识码:** A

**文章编号:** 2096-8418 (2021) 01-0112-06

法国学者雅克·埃诺多年前就在《电子游戏》一书中断言:“电子游戏一直是电影的未来。”<sup>[1]</sup> 影视与游戏的融合早已在各自的商业实践中展开。2015年,我国电影市场已突破400亿元人民币,游戏市场则突破千亿元人民币,促进影视和游戏产业融合发展的“影游联动”理念和实践在国内快速展开。影视与游戏融合有多种方式,诸如游戏改编电影、影视改编游戏、互动电影和引擎电影等。然而,多年来,我国的游戏改编电影还仅限于儿童游戏改编的《赛尔号》《洛克王国》《龙之谷》等动画电影,广受游戏玩家期待的真人游戏改编电影《古剑奇谭之流月昭明》(2018年)和《征途》(2020年)分别在影院和网络上映,却票房惨淡,口碑不佳。据统计,20世纪80年代以来,由好莱坞出品的电子游戏改编电影达50部以上。尽管早期改编的多部电影票房和口碑均不佳,但这一状况从进入21世纪以来已有所改变。自2016年以来,由游戏改编的《魔兽》《愤怒的小鸟》《刺客信条》《银河守卫队》《生化危机6》《古墓丽影3》《狂暴巨兽》《无敌破坏王2》《头号玩家》《大侦探皮卡丘》和《愤怒的小鸟2》等11部电影,除了《银河守卫队》和《刺客信条》以外,其他9部影片均获得了较好的口碑和票房。经过近30年的实践,从最初改编的经典类型电影模式,到兼顾更广泛电影受众的动画合家欢模式,再到多类型杂糅,好莱坞游戏改编电影的类型发展和趋势对拓展我国“影游联动”的产业融合模式,开展游戏改编电影的创作实践均具有借鉴意义。

## 一、游戏改编电影之冒险与恐怖类型的发展和形成

有学者指出:“每一种类型的产生,很大程度上对应的是‘人类历史发展进程中曾经出现的、具有一定普遍意义的社会问题’。换言之,每一电影类型,其实都是特定国家(地区)在特定历史阶段的主要社会问题的反映。”<sup>[2]</sup> 更有学者指出“现在这样一个信息爆炸的互动时代,如果不关注游戏,不关注游戏对电影创作和生产带来的各种各样的影响,肯定要被淘汰”<sup>[3]</sup>。显然,游戏改编电影具备发展为类

型电影的社会环境和条件。邵牧君先生认为，类型电影有三个基本要素：公式化的情节、定型化的人物和图解式的视觉形象<sup>[4]</sup>。然而，游戏的类型各式各样，包括动作、格斗、冒险、恐怖、战场模拟、科幻、角色扮演、休闲益智、赛车和射击等。因此，游戏改编的电影不可能仅发展为具备上述三个基本要素的某一种类型电影，这也是多年来游戏改编电影呈现出各种样态的主要原因。

据笔者统计，从票房达到成本2倍以上并且获得较好的口碑两方面衡量，20世纪80年代以来不同类型游戏改编的真人电影成功率差异巨大<sup>[5]</sup>。恐怖类游戏改编的影片成功率最高，例如《生化危机》系列和《寂静岭》系列；冒险类游戏和角色扮演类游戏改编的影片成功率较高，例如《古墓丽影》系列、《波斯王子时之刃》和《超梦的逆袭》《魔兽》以及《大侦探皮卡丘》；动作、射击和模拟战略等类型改编的影片有20部以上，但获得高票房和高口碑的影片寥寥无几。此外，赛车类游戏改编电影数量过少，不足以说明问题。这些较为成功的影片表现出一些共性：不论是哪一种类型的游戏改编影片，如果游戏本身有庞大的故事背景和完整的情节，以及深刻的人文、宗教等观念，则改编电影相对比较容易获得高票房或高口碑，例如冒险、恐怖和角色扮演类游戏和改编影片。而格斗、动作类游戏本身没有复杂生动的故事情节，不仅需要重构故事，还要将游戏中的格斗场景、角色特征等元素还原出来，改编为影片的难度较大，故而成功率较低。

20世纪八九十年代是游戏改编电影的摸索期，在这一时期改编的影片有10部左右，大多以失败告终，仅有1994年和1995年根据同名游戏改编的影片《街头霸王》（成本3300万美元，票房1.05亿美元）和《格斗之王》（成本2000万美元，票房7000万美元）获得了较好的票房成绩。然而，这两部影片上映时获得的口碑并不好。公众普遍认为影片《街头霸王》较好地还原了游戏中的角色形象和动作特征，但故事情节简单、剪辑混乱、制作粗糙；影片《格斗之王》较好地还原了游戏中的格斗场景和动作特征，然而故事情节同样过于简单。其他失败的影片大多也是因为以上原因。通过这一时期的摸索，电影创作者和学者均发现按照游戏的方式或者过于遵从游戏的模式来拍摄电影行不通。

21世纪初，游戏改编电影终于找到了一条出路，即学习好莱坞商业电影，走类型化道路。这一时期的代表性影片为《古墓丽影》系列和《生化危机》系列，其确立了游戏改编电影的冒险类型和恐怖类型。电影技术发明之初，人们看电影就像是一场冒险，著名的火车进站片段让在场观众吓到尖叫就是最好的例证。20世纪初电影方兴未艾时，为了满足观众猎奇的心理，电影创作者们就开始摸索冒险类型电影，例如1905年的《忠狗救主记》等。经过百年的发展，冒险类型影片已相当成熟。2001年由冒险类游戏《古墓丽影》改编的同名电影开启了游戏改编冒险类型电影的成功之路。《古墓丽影》游戏的主人公劳拉·克劳馥在9岁时的一次飞机失事中失去母亲，从此由身为考古学家的父亲抚养长大。18岁时父亲去世，她继承了克劳馥家族的遗产和伯爵头衔，从此与16处世界重大考古发现紧密相连，开启了世界各地的古墓探险之旅。电影在游戏的故事背景下补充细节，保留了游戏中的角色形象和古墓探险情节，按造类型电影的三个基本要素进行改编：公式化的情节“劳拉古墓探险”，定型化的人物“勇敢、机敏、美丽、性感、善打斗的劳拉”，图解式的视觉形象“劳拉的形象和打斗特征、世界各地的古墓奇观景象、探险过程的奇观景象”。显然，《古墓丽影》系列电影既保留了部分游戏角色形象和故事背景特征，又具备了好莱坞冒险类型电影的类型特征。虽然该系列电影上映之时也受到很多电影评论家的批评，但票房和总体口碑反映出该系列影片确实是大量游戏改编电影中少有的比较成功的影片。此外，游戏《波斯王子时之刃》有着宏大的故事背景和完整、复杂的冒险故事情节，2010年上映的同名影片对游戏的人物关系作了调整，比较忠实地还原了游戏的人物特征和冒险场景，具有异域风

情特征的冒险者、充满异域奇观的冒险场景和历经艰险最终大团圆的结局塑造了一部大场面的经典好莱坞冒险类型电影，获得了较好的口碑和票房。精灵宝可梦游戏属于角色扮演类游戏，根据该系列游戏改编的电影《大侦探皮卡丘》于 2019 年上映，讲述大侦探皮卡丘和蒂姆为了揭开蒂姆的父亲离奇失踪的谜底，携手探案、冒险解谜，最终找回父亲的故事，冒险者、冒险情节、冒险过程的奇观景象以及大团圆的结局俨然一部典型的好莱坞冒险类型影片，该片也获得了较高的票房和口碑。

恐怖类型电影并没有严格的定义，《电影艺术词典》把恐怖电影解释为“专门以离奇怪诞的情节、阴森可怖的场景制造感官刺激，吸引观众好奇心的故事片”<sup>[6]</sup>。好莱坞在默片时代就诞生了恐怖片，诸如《科学怪人》（1910 年）、《吸血鬼》（1913 年）等。在 100 多年的时间里，好莱坞恐怖片逐渐发展成熟。科学家的超前研究导致怪物出现、威胁人类安全这一题材在恐怖片诞生之初就被挖掘，《科学怪人》就是这一类影片，20 世纪后半期又出现了《异形》《侏罗纪公园》《异种》等影片。2002 年上映的游戏改编电影《生化危机》就在这一背景下被孕育出来。该影片的游戏原型有科学家研究导致的基因变异、病毒、怪物这些元素，故事情节非常复杂，改编的影片则完全重构了一个相对简单、能被没玩过游戏的普通大众理解的情节，即丧尸大行其道、女英雄打丧尸挽救众生。它只是借用了游戏的名称和基因变异、病毒这些元素，实际的故事情节、人物以及动作打斗都与游戏没有关联。然而，该系列影片塑造了女主人公艾丽丝典型的打女形象，每一部影片的公式化情节“爱丽丝打败怪物、丧尸和变异的超人类等”，各种丧尸、怪物的视觉刺激和惊险恐怖的打斗场景构成了这一系列电影的典型恐怖类型风格。普通观众对这一类型风格非常熟悉，剧情易于理解，美丽、善良、勇敢、会中国功夫的女主爱丽丝更是受到大众的喜爱，如此种种使得该系列游戏改编电影收获了 10 多亿美元的票房和较高的口碑。6 部《生化危机》影片确立了游戏改编电影的另一种类型——恐怖类型。2006 年和 2012 年上映的 2 部同名游戏改编的电影《寂静岭》，其游戏原型故事背景非常复杂、阴森恐怖，并有对宗教、人性、平行时空等元素的深度表现，而影片对故事情节做了较大的改动，但忠实地还原了游戏中的恐怖角色、场景和氛围，并试图深刻地挖掘宗教、人性和平行时空的内涵。影片的恐怖氛围得到了观影者的一致认可，影片的内涵和制作都得到了业内的高度评价，但因普通观众难以理解故事情节和隐含的宗教、人性等内涵，加上影片对人性恶的表现，其并未获得如《生化危机》一般的高票房。

## 二、游戏改编电影之“后台生活冒险+亲情合家欢”动画大电影类型

在数字技术高度发展和人们对电影娱乐性的不断追求下，国内外动画电影逐渐往老少皆宜的“合家欢”方向发展，合家欢动画在当下市场实践中已成为票房大卖的保障。随着《古墓丽影》和《生化危机》系列电影陆续走向终章，游戏改编电影的类型也朝着合家欢动画电影方向发展。电子游戏的画面向来以动画形式呈现，大型高品质的游戏更是以制作精良的过场动画为标杆，电子游戏与好莱坞动画如今均已发展为相当成熟和盈利丰厚的产业，在此背景下，将电子游戏改编为动画电影成为必然。截至 2019 年 8 月，好莱坞根据电子游戏改编的动画电影一共有 5 部：《最终幻想：灵魂深处》（2001 年）、《无敌破坏王》（2012 年）、《愤怒的小鸟》（2016 年）、《无敌破坏王：大脑互联网》（2018 年）和《愤怒的小鸟 2》（2019 年）。除了第 1 部影片票房惨淡外，后面 4 部影片均获得了较高的票房和口碑。

好莱坞动画电影经过了百年的发展，从叙事模式、主题表现、技术制作到营销均已类型化。有学者曾对好莱坞动画电影进行类型分类<sup>[7]</sup>，将其主要分为童话类型、神话类型、科幻/太空/机器人/超人类



型、冒险寻找/逃亡类型和社会/族群/家庭类型。早期的好莱坞动画以公主童话类型为主，进入21世纪后，随着电脑技术的发展，科幻、机器人类型动画电影不断涌现，近年来则以冒险类型和表现家庭、亲情的合家欢类型动画电影为主。

2001年，由日本当时的著名游戏设计开发者和游戏导演坂口博信执导，由《最终幻想》系列游戏改编，采用当时最先进的CG技术耗时4年完成的动画电影《最终幻想：灵魂深处》由哥伦比亚影片公司发行上映。该片制作成本高达1.37亿美元，逼真地还原了游戏中的人物形象，画面精美、视觉震撼，一经上映就获得了游戏和电影业界的极大反响。然而，影片剧情平淡，缺乏游戏中战斗、动作的场景展现，又饱含玄秘、深奥难懂的东方哲理，如此种种导致普通观众对其并不认可，最终只获得8000多万美元的票房成绩。好莱坞此次大制作的电子游戏改编动画电影以失败告终，同时也让业内认识到游戏改编动画电影的重点并不是游戏角色和场景的逼真，观众要看的是商业动画电影，而不是游戏。

2012年，由游戏《快手阿修》改编的动画电影《无敌破坏王》在北美获得了口碑和票房双赢，拿到全球4.7亿美元票房。《快手阿修》是20世纪八九十年代的街机游戏，属于休闲益智类小游戏，游戏中的破坏王不断地破坏楼房，阿修则总能把楼房修好，游戏本身没有故事情节。《甜蜜的冲刺》《英雄使命》《中央车站》和《吃豆人》同属这一类游戏。电影《无敌破坏王》以《快手阿修》和《甜蜜的冲刺》游戏中的角色为主要人物，脑洞大开地构建了这些角色的后台生活，并将《英雄使命》《中央车站》和《吃豆人》中的角色人物联系起来，原本游戏中不断重复机械动作的角色在影片中变得真实、生动、幽默、有情感，让观众眼前一亮。同时，影片也不乏好莱坞动画电影的类型化叙事特征，主要人物最终分别战胜了自我，收获了友情和爱情。《无敌破坏王》开启了电子游戏改编电影的一条新路径：将休闲益智类、没有故事情节的小游戏改编成讲述游戏人物的后台生活，有人性、有冲突、幽默、老少皆宜的“冒险+亲情合家欢”动画大电影。2016年，依据同名游戏改编的动画电影《愤怒的小鸟》沿着这条改编路径再次走向成功，以7000万美元的成本获得了全球3.5亿美元、国内5亿元人民币高票房，在国内外均获得较高的口碑。影片重构了一个让人意想不到的故事情节，合理解释了小鸟为何不断重复弹射、绿猪为何与小鸟对立的游戏规则。与《无敌破坏王》相同，该片同样表现了游戏中角色的后台生活，将原本机械、重复动作的休闲小游戏改编成了有人性、有故事、幽默、老少皆宜的动画电影，同时不乏小人物经过努力成为英雄的经典好莱坞情节。两部影片的成功确立了好莱坞游戏改编动画电影的新路径。此后，《无敌破坏王：大脑互联网》（2018年）和《愤怒的小鸟2》（2019年）继续前作的改编套路，均获得了较高的票房和口碑。

当然，将游戏改编的合家欢动画电影与传统的好莱坞动画电影相对比，可发现其间也存在显著的差异——前者弱化了随时随地的歌舞场景。大众所熟知的好莱坞传统动画电影从《白雪公主》到《美女与野兽》《狮子王》，再到《里约大冒险》《冰雪奇缘》等，片中角色总是在表现高兴、愤怒、激动等情绪的時刻唱出或欢乐、或悲伤、或优美婉转的歌曲，伴以群舞，这些歌舞表演本身与剧情并没有关系，并非剧情的一部分。这已成为好莱坞尤其是迪士尼动画电影的标配，观众欣赏着精美的歌舞就仿佛进入了童话的世界。显然，游戏改编的动画电影并不希望将观众带入童话的世界，而是游戏的世界。跳出剧情，随时随地的歌舞表演与电子游戏的紧张、快节奏、竞技的电子音乐等特征不吻合。然而，电影不能没有音乐，尤其是动画电影，缺少了音乐将变得乏味、无趣。影片《愤怒的小鸟》则对此做了巧妙的设计，将片中角色的歌舞表演融入故事情节中，变为叙事的一部分，使之既融合了游戏

的元素,又调节了影片氛围和情绪。例如,绿猪来到鸟岛,为了迷惑并获取小鸟的信任在鸟岛上搭起舞台,每天举行劲爆的歌舞表演,并和小鸟们做各种游戏,快节奏的电子音乐既烘托了气氛、推动了故事发展,又融入了游戏音乐的元素;胖红和小伙伴终于找到传说中的“无敌神鹰”,却发现它其实是个又老又懒的麦霸,有年代的摇滚流行加乡村音乐使得这一场戏幽默又戏剧化。影片《无敌破坏王》则完全抛弃了角色的歌舞表演,在某些场景中用快节奏的无声源电子音乐营造游戏氛围、推动情节发展。

可见,好莱坞已经摸索出将休闲益智、没有故事情节的电子小游戏改编成商业电影的路径,即建立游戏角色的后台生活,将原本单调重复、无情感的游戏角色变得真实生动、幽默、有情感,角色在经历各种冒险或坎坷后最终实现了个人理想或英雄主义,获得了亲情、友情的类型模式。同时,为了兼顾游戏的特征,其弱化了传统好莱坞动画电影中的歌舞场景,转换为故事情节所需的角色的真实歌舞表演,并多用游戏元素的电子音乐,或者运用无声源电子音乐烘托气氛。经过这些改编,最终塑造出脑洞大开、幽默的合家欢动画大电影。

### 三、游戏改编电影之多类型融合与杂糅

好莱坞类型电影发展到 20 世纪 40 年代开始衰落,单一、老套的故事情节不再吸引观众,直到 20 世纪六七十年代,新好莱坞崛起,尝试将不同类型元素融合在一起,给观众带来新鲜感。21 世纪以来,多类型融合已经成为好莱坞类型电影的重要特征。“传统类型杂糅的概念认为,对于大多数混合类型来说,依然可以分析出其中的主导类型,他们往往是描写 A 的主题,套用类型 B 的结构或情节模式,同时加入类型 C、D、E、F 等经典桥段或手段。”<sup>[8]</sup>例如,常见的“科幻题材+动作/冒险情节+喜剧/家庭伦理”等元素。

上文探讨的多部比较成功的电子游戏改编电影同样都具有多类型融合的特征。系列影片《古墓丽影》就以冒险/探险为主题,结合了动作、家庭伦理等类型元素。系列影片《生化危机》更是披着恐怖题材的外衣,实则是典型的动作类型电影。《无敌破坏王》和《愤怒的小鸟》则在好莱坞动画电影的主题下,融入了冒险类型情节,同时加入了动作/战争、家庭伦理等类型元素,制造了既幽默又有人文内涵的动画大电影。

2015 年上映的科幻喜剧电影《像素大战》,直接将休闲益智类街机小游戏《小蜜蜂》《吃豆人》《大金刚》《大蜈蚣》和《俄罗斯方块》等搬上了大银幕,这些像素游戏中的角色变成了外星人入侵地球,影片主人公则与外星人在真实的高楼大厦间、街道上开始了游戏式的战斗,游戏中的角色和游戏方式在影片中得到真实的还原。该片融入了大量游戏元素,借着科幻的头衔,实则以幽默搞笑的友情、爱情故事为主线,并借用了动画的形式,开辟了游戏改编电影的多类型融合的新模式。由于影片剧情过于简单老套,导致口碑和票房并不突出,国内票房 1 亿元人民币,全球票房 2.32 亿美元。2018 年,根据游戏《猩猩拆楼》改编的影片《狂暴巨兽》拿到全球 4.21 亿美元的高票房。《猩猩拆楼》属于重复机械动作的休闲益智小游戏,没有故事情节。电影则建立了完整的故事情节,将科幻与动作、动画类型结合,打造了本世纪经典好莱坞大片风格。实际上影片的剧情有诸多槽点,很多人认为该片的太空情节借鉴了《异星崛起》,巨兽扰乱人类情节借鉴了《侏罗纪公园》,猩猩爬上大厦情节借鉴了《金刚》,但正是因为其具备典型的好莱坞科幻和动作类型风格,依然获得了商业上的成功。2018 年,根据恩斯特·克莱恩同名游戏小说改编的电影《头号玩家》,虽然不是根据某一部具体的电子游戏改编,但

影片主人公进入虚拟世界后，上百种经典电子游戏中的角色、造型或场景杂糅，让游戏迷和普通观众都惊叹不已，影片更是融合了动画、科幻、冒险类型情节和亲情、友情、爱情的家庭伦理类型元素，获得国内 10 多亿元人民币高票房，全球票房超过 5 亿美元。2019 年，根据同名游戏改编的影片《大侦探皮卡丘》，以冒险/探险类型为主题，实则结合了动画、科幻、家庭伦理和喜剧等类型元素，获得 4.33 亿美元的全球票房和较高的口碑。可见，游戏改编的好莱坞影片已经在多类型杂糅方面进行了实践摸索并获得了观众的认可。

## 四、结 语

综上，游戏改编电影的发展必须跟随电影类型发展的趋势。21 世纪初，好莱坞冒险和恐怖类型电影大行其道，游戏改编为这两种类型电影获得了成功；随着好莱坞动画电影的合家欢模式成为全球票房的保障，游戏改编电影也成功地打造出“游戏角色的后台生活+亲情合家欢”动画大电影的新类型；近年来好莱坞商业电影的类型杂糅愈演愈烈，游戏改编电影便彻底地进行了多类型杂糅并获得了观众的认可。好莱坞的类型发展经验对我国游戏改编电影具有借鉴意义。

### 参考文献：

[1] 许南明. 电影艺术词典（修订版）[M]. 北京：中国电影出版社，2005：104-105.

[2] 沈义贞. 类型电影再认识 [J]. 当代电影，2017（4）：132-135.

[3] 饶曙光，张卫，李彬. 构建“共同体美学”——关于电影语言、电影理论现代化与再现代化 [J]. 当代电影，2019（1）：4-18.

[4] 邵牧君. 西方电影史概论 [M]. 北京：中国电影出版社，1982：33.

[5] 石蓓. 游戏改编电影之成败论 [A]. 朱恒大，聂圣哲. 中华艺术论丛 [C]. 上海：上海大学出版社，2019：75-84.

[6] 许南明，富澜，崔君衍. 电影艺术词典 [M]. 北京：中国电影出版社，1986：22.

[7] 刁颖. 新千年后动画大片类型程式与元素表征 [J]. 电影文学，2018（17）：119-125.

[8] 郝建. 影视类型学 [M]. 北京：北京大学出版社，2005：407.

[责任编辑：谢薇娜]