

影游融合视域下交互式电影游戏的叙事嬗变

殷乐希¹, 项仲平²

(1. 南京传媒学院新闻传播学院, 江苏南京 211172; 2. 南京传媒学院, 江苏南京 211172)

摘要: 早期数字游戏在情感表达上的不足, 致使游戏的电影化类似于一种“跨媒介”的摹仿。好莱坞电影呈现出明显的游戏化倾向, 而数字交互引擎在电影中的缺失, 使之成为一种“伪互动”的戏仿。全新的交互式电影游戏兼具电影的讲述性再现、戏剧的模仿性演绎、游戏的交互性模拟三种特性, 平衡了叙事与互动的关系。影游融合从传统的写实主义美学转向“拟像世界”的化身叙事, 进而生发出人机交互叙事。数字游戏正试图以空间化逻辑来替代传统电影中的时间性思维。集电影凝视性与游戏互动性于一身的交互式电影游戏, 为未来影游艺术的叙事嬗变和重构, 提供了新的认知模型与叙事范式。

关键词: 影游融合; 交互式电影游戏; 人机交互; 叙事嬗变

中图分类号: J905

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2024) 05-0117-08

面对人工智能与虚拟现实、动作捕捉技术的迅猛发展, 数字媒介的革新正在不断突破人类想象力的边界。近年来, 好莱坞电影亦深受数智变革影响, 涌现出如《头号玩家》《瞬息全宇宙》等多元化的影游融合作品, 呈现出影游融合的电影多模态, 重塑着电影的叙事体验与审美感受。电影从“再媒介化”迈向人机交互是一个全新的影像叙事阶段。诚然, 电影与数字游戏的本质不同, 但在对世界的认知与体验模式上尚存较强的互补性。在影游融合场景下, 重构电影的叙事模式, 从“再媒介化”叙事延展到“化身”叙事, 将流于观影之被动接受向观者主观深度参与、情感互动的实质性突破, 实现人工智能时代, 电影叙事模态的又一次嬗变和重构。

依托于数智赋能的交互式电影游戏, 亦受人工智能影响而逐步成熟, 它最大限度地保留了电影叙事性和游戏互动性, 为用户搭建了高度真实的虚拟世界, 建构了丰富的场景/剧情交互方式, 提供了高维的代入感和参与感, 并试图在话语层面重构时空叙事法则。本文根据玛丽-劳尔·瑞安的数字媒体叙事理论, 探讨影游融合过程中电影的“再媒介化”叙事, 以及叙事性与互动性调和的问题。

一、理论回溯: “可能世界理论”与“多世界阐释”

德国哲学家、数学家威廉·莱布尼茨在1710年出版的《神义论》一书中, 正式提出了“可能世界”这一术语, 并对“可能世界”理论做了最初的阐释。莱布尼茨认为我们所处的现实世界, 是所有世界中最好的一个, 具有最大的完满性, 这种完满性就如同他作为微积分的创始人, 将我们生活和相爱并且消亡于其中的可感世界, 替换成为一个量的几何实体化的世界, 从而使我们今天在理解实体化的世界映射进影游世界成为一种“现实”。

20世纪初德国学者普朗克等物理学家创立了量子力学, 透过计算解释无法直接看见的现象, 用以观察微观物质世界。1935年, 奥地利物理学家薛定谔提出了有关猫生死叠加的思想实验, 并最终导向一个著名的假说: 如果将宇宙也比喻为一只“薛定谔的猫”, 那么宇宙是否也是一个“多重世界”叠加

的世界的问题。如果每个事件的选择节点会同时形成多个宇宙,那么“当你开箱的一瞬间”,是否已经选择了一个自己宇宙演化的方向。作为一个“多重世界”叠加的宇宙,当我们关注了某一宏观特征时,宇宙的其他世界就退相干,使宇宙呈现某种确定性。而“多重世界”中的分化节点形成的不同宇宙亦被称为“平行宇宙”。

1951年,休·埃弗里特利用数学导出了符合定律的量子的“多世界诠释”,在当时并不能为多数物理学家接受。直到1970年,被誉为量子力学奠基者的布莱斯·德维特接受了埃弗里特的观点,他写了一篇关于“多世界阐释”的文章发表在《今日物理》上,文章指出“宇宙在不断地分裂成许多宇宙,这些宇宙相互间是不可见的,但它们都同样是真实的世界”^[1]。该理论还探讨了“薛定谔的猫”,并阐明“量子跃迁会发生在每一个星球、每一个星系,宇宙中的每一个偏僻的角落。每次量子跃迁都会将我们地球上的世界分裂成无数个自我复制品。”^[1](39)]此后,埃弗里特的“多世界诠释”才重新进入科学界的视野,并不断扩大其影响力。随着近现代对“暴胀宇宙学”与“超弦理论”认知的逐渐普及,大众也终于开始慢慢了解“多元宇宙”,并逐步接受量子力学的“多重世界观”。

莱布尼茨的“可能世界理论”与量子力学的“多世界阐释”遥相呼应,为科幻小说家、影视艺术家们打开了多元世界艺术创作的大门。量子世界的“不确定原则”,为“多世界诠释”提供了强有力的理论脚脚。受其理论影响者开始相信“多重世界”中的任何一个选择都会导致全新的“平行宇宙”的诞生。从此,一种全新的认知世界的多模态逻辑开始逐步深入人心。

1991年,叙事学家玛丽-劳尔·瑞安“将可能世界思想同言语行为理论、人工智能、计算机技术等学科相结合。”^[2]为数字时代的叙事学做出了原创性的贡献。瑞安指出:“可能世界理论的重要性不局限于为虚构性提供了一个逻辑的和现象学的说明,它最大的意义是对叙事理论的贡献,即提供了一个叙事性的认知模型,超越了虚构与非虚构的边界。”^[3]经过瑞安等叙事学者的努力,“可能世界理论”开始作为受众的一种认知心理范式,参与到新时代的文学、戏剧、电影、游戏等艺术创作中,并在数字媒介中建构、演变、创生出诸如交互式电影游戏、互动式沉浸戏剧等跨媒介的融合叙事样态。

二、“可能世界理论”影响下的模态结构与虚拟性

“可能世界理论”为经典叙事文本单一、线性的时空观,提供了新的模态逻辑,模态即“可能性”。适逢数字时代的电影创作者、游戏设计者们,尝试在这个崭新的模态框架内,探索虚拟与现实世界的中间地带,并逐步呈现出数字媒体叙事的重要特征——“叙事宇宙的模态结构”^[3](648)]与虚拟性。

电影中“文本现实世界”与游戏化“虚拟世界”的共生生态,呈现在银幕上,构成了数字时代影游融合的第一种常见的模态结构——双重世界模态,该模态中的两个世界总是互为镜像。在影游融合驱动下,“虚拟世界”总是以游戏化特征呈现,而游戏世界中的角色形象又总是电影中人物心境的虚拟投射。正如“未被认证的可能事态,在此被称作虚拟性,在叙事世界里散布着许多虚拟世界的星云,如信念、幻觉、虚构、恐惧、意图、计划等。叙事性就在于文本世界中现实和虚拟之间的相互运动,运动轨迹形成各种故事”^[4]。文本现实世界作为一个外部指涉场域,“虚拟世界”作为一个内部指涉场域,两个世界通过“跨世界的同一性”原则重叠且相互影响。如《刺杀小说家》中关宁失去女儿后,内心生出的暴戾情绪,都投射为小说《弑神》中异世界皇都的角色形象与冒险情节,电影现实世界中人物与电影中小说虚拟世界人物的一一对应,为“跨世界通达”提供了依据,使电影中小说情节发展对电影现实世界产生的影响变得有章可循。由上述案例可见,“双重世界模态”中的游戏世界多是内心世界的表征,利用叙事的虚拟性特征,将电影现实世界人物的心境与情绪外化为“虚拟世界的星云”,现实

世界与虚拟世界的不断交互, 延展了时空的维度, 拓宽了想象的精神场域。

第二种结构为平行宇宙模态, 理论物理学认为, 世界在本体论上是一个飘忽不定的量子世界, 我们当下的生活之所以呈现为单一的经典世界, 是因为我们已经将一个共享的世界模型强加于现实之上。而“多世界阐释”的提出, 打破了固有模型的观念束缚, 让各种“平行宇宙”间有了竞争性共存的可能。“多重世界”的影像化呈现, “平行宇宙”的嵌套化表达, “数据库叙事”的本质体现了关系本体论的随机主义, 是对互动叙事的引合。近年来, 好莱坞电影“平行宇宙”题材层出不穷, 如《蜘蛛侠: 平行宇宙》《奇异博士2: 疯狂多元宇宙》等。在《瞬息全宇宙》中, 伊芙琳遭遇了家庭和事业的双重崩溃, 导演通过一个类似游戏机制的设计——做一件极小概率的事, 形成时空跳跃。伊芙琳开始穿梭于“平行宇宙”间, 化身为电影明星、功夫高手、戏曲演员等。“平行宇宙模态”的不可预知性使叙事宇宙间充满着张力。随着时间的演化, 某些平行宇宙在“文本现实世界”中得以具象化, 而未具象化的亦未完全蒸发掉, 而是作为一种“虚拟态”蛰伏在可能世界中, 直到叙事封闭或是坍塌为不可能世界, 而这种电影现实世界与诸多平行世界之间的相对运动则构成了影片叙事宇宙发展的不竭动力。

第三种结构为“里世界”循环模态, 这种叙事模态颠覆了康德称之为“现象领域”的部分, 即处于时间、空间和因果关系间的知觉领域。“可能世界理论”为数字游戏与电影的融合搭建了互通的桥梁, 数字时代的电影也偶尔跳出“凝视”的审美性, 不再执着于“现实的渐近线”, 而转向“虚拟世界”想象性的模拟体验。受到数字游戏“存档复活机制”的影响, 电影中的角色也可以一次或多次地复活、不断轮回, 即重复地将角色带回故事的起点。如《罗拉快跑》中罗拉在完成任务时, 通过“存档读档”出现了三种结局, 对应着罗拉在相同情境中做出的不同选择, 导致不同的情节走向。《失控玩家》里盖不断地死亡与重生, 重复着相同的剧情。盖与米莉的偶然相遇, 激活了游戏里隐藏着的情感密码, 自我意识开始觉醒, 并最终完成对“绿洲”与现实两个世界的拯救。“里世界”重生循环的叙事手法, 绝不是情节无意义的简单重复, 而是复现玩家在游戏过程中的成长。从陌生到熟悉, 在无数次的失败中, 获得成长的真谛, 最终抵达理性的彼岸。这种复现的讲述方式, 深受后现代超文本叙事与数字游戏的影响。电影的情节因为不断重复, 而显得不那么重要。这就意味着, 故事本身充当一个脚本, 观众参与其中做一个模拟的游戏。每次模拟都会形成一个差异化的虚构世界, 叙事表征为某一情态下特定的事件或者角色的命运轨迹, 一般性意义的产生需要通过比照性思考, 阐释终而得以显现。

三、影游融合的影像实践: 对“再媒介化”叙事的反思

博尔特与格鲁特在《再媒介化: 理解新媒介》一书中表述“我们将一种媒介在另一种媒介中的表征称为再媒介化, 我们认为再媒介化是数字新媒体的界定性特征。”^[5]从口语、书写、印刷、广播、影视, 再到数字游戏, 每一种新媒介的兴起, 都催生出符合自身特性的叙事样态与审美特征。作为“第九艺术”, 游戏与生俱来的强互动性, 一向被叙事学者们视为数字时代“终极叙事”预言的主要特征之一。可是在我们等待人工智能与虚拟现实技术变得足够强大来实现《星际迷航》中的“全息甲板”神话时, 对于影像文本中叙事性与互动性不可兼容的争论却从未停息。当下的影游融合研究多集中于电影媒介受到游戏媒介的影响, 而忽视了早期游戏媒介亦受到电影媒介的强势冲击。电影与游戏各自的“再媒介化”在人工智能与虚拟现实技术变得越来越强大的今天, 对影游融合叙事的反思与重新认知显得尤为迫切。

(一) 游戏的电影化——一种“跨媒介”的摹仿

“新的视觉媒体正是通过对透视绘画、摄影、电影和电视等早期媒体的致敬、驾驭和重塑而实现其

文化意义。”^{[5](296)}“博尔特与格鲁特认为,再媒介化过程只是在引入数字媒介技术时才开始的,新媒介之所以新,就在于他们重塑旧媒介的特别方式。”^{[2](109)}同早期的电影并不被传统的文学、戏剧等强势叙事艺术认可一样,早期的电子游戏受到时代的技术限制,同样需要小说、漫画一类的周边媒介来进行故事的补充。计算机数字技术的发展,终于使数字游戏的视听呈现逐渐逼近电影化的程度。

游戏的电影化,这种叙事手法最初诞生于角色扮演游戏。可在大众审美意识中,“数字游戏”这一术语依然在很长一段时间里,通常被认为是以牺牲故事内涵和角色深度为代价的引人入胜的游戏开场动画特效展示。提升情感影响力成为数字游戏继提升画面质量之后的又一个新命题。游戏欲再次从电影艺术中获取灵感,来深化它的角色塑造与情感表达。

电影的情感叙事魅力,通常来自导演对认知层面的精准控制。通过镜头设计与蒙太奇语言的运用,对信息进行有选择的展示或遮蔽,从而制造悬念与焦虑感。逐步积累情绪,适时释放,使其影响力最大化,进而调动观看者的情感应激反应。因而电影的情感传达方式被形容为“类社会性的”。而游戏“自我中心”的情感传达方式,却总是受限于个体角色对事件的了解与体验,同时具备了更多的自主性,玩家的选择往往决定了事件的发展方向,从而影响着玩家的情感体验。

早期数字游戏情感表达上的缺陷,造成了游戏的电影化类似于一种“跨媒介”的摹仿。“游戏对于媒体化经验的持续模仿,是通过摄影机镜头——而非人类肉眼——将景观数字化重构之后强调出来。”^[6]如《使命召唤》《荣誉勋章》等战争游戏,让玩家感受到的并不是对战争的体验,而是对战争电影的视觉化摹仿。开场动画特效的视觉奇观,使数字游戏的画面效果得到了极大的提升。过场动画、桥接场面的流畅性与平滑感也不断得到改良,却依然让玩家觉得游戏仍是在不断追逐电影化的高清美学奇观。游戏设计师 Sam Barlow 在《想象力与游戏叙事》演讲中说:“数字游戏或许是实现‘真实感’的最佳媒介,因为游戏就是创造虚拟现实。”^[7]诚然,“真实感”并不一定意味着要像电影一样去再现生活的“真实”,毕竟“真实”与“真实感”并非两个完全相同的概念。但数字游戏致力于达到的“真实感”更不应该是一种对于逼真的“电影感”的摹仿,而忽略数字游戏自身的艺术潜质。如其在感官层面的具身体验,情感层面的模拟沉浸,叙事层面的强互动性。游戏必须运用自身的优势,探索人工智能时代赋予的与众不同的特质,才能获得震撼的艺术表现力与持久的生命力。

(二) 电影的游戏化——一种“伪互动”的戏仿

“再媒介化”的另一面还应该包括“旧媒介重塑自身以应对新媒介挑战的方式。”^{[5](15)}亨利·詹金斯认为“所谓媒介融合,指的是跨越多重媒介平台的内容流动、多重媒介行业的合作、媒介受众追逐各种娱乐体验的迁徙行为。”^[8]“杰夫·戈尔迪尼尔指出新一代的导演为‘PlayStation 游戏机一代’,他们‘以崭新的方式打乱叙事……打乱时间、空间、打乱故事的性质和结构’,并且‘将数字游戏和网络的拼贴感带入自己的电影中’。”^[6]数字媒介技术的日趋成熟,为影游融合带来了新的契机,而交互性与沉浸感成为数字媒体叙事的新宠。数字游戏天然的虚拟化身机制亦展现出与未来“元宇宙”虚拟世界无缝融合的无限遐想。由此,影游融合的影响主体发生了翻转,游戏开始对电影呈现出一种流行的反哺态势。许多电影导演公开表示正向游戏生产迈进,如斯皮尔伯格、彼得·杰克逊等,好莱坞电影也呈现出一种游戏化倾向。

但是,在影游融合的过程中也遇到叙述性与交互性不兼容的矛盾。“可能世界理论”为打通电影与数字游戏的融合叙事提供了可能性,因为两种叙事形态共享了一个隐喻——“可能世界”。鲍德里亚曾将电影的放映机制与柏拉图的洞穴隐喻相联系。他认为不论是从“可见世界”到“可知世界”的静观,还是从外向内的回返,“凝视”始终是电影最基本的审美体验。简单来讲,“看电影”的过程是一种

“被动式”的接收与阐释,而游戏更像一种“主动式”的参与和体悟。数字游戏的特性是由数字环境所塑造的,“莫雷归纳出数字环境的四个主要特征:程序性、参与性、空间性和百科全书性。”^[9]前两种特性都是成就交互性的内在机制。它的本体论在于建构一种计算机与人的交互,使计算机按照程序规则,基于玩家的行为做出条件性的反应。具体到数字游戏中,“所谓互动是指游戏者输入条件变量,模拟系统对此做出反应甚至相应改变虚构世界的状态。”^{[4](216)}所以,玩家玩游戏是一种与计算机的交互叙事,这种叙事不仅是游戏设计师的设计,更是通过人机循环所共创的故事,具有一种主动与“不确定性”的审美体验。

“数字理论家几乎无一例外地承认:互动性乃是新媒介同旧媒介之间最根本的区别特征。”^{[2](96)}游戏学家朱尔曾说过“你不能同时既互动又叙述。”^[10]反观近来好莱坞电影的游戏化趋势,只是一种对游戏“交互性”的戏仿,数字交互引擎在电影中的缺失,使观众并不具备对故事有任何实质的戏剧性操控。如《勇敢者游戏2:再战巅峰》中的化身情节,观众并不具备游戏中的角色选择权,因此无法获得专属的情感体验,何谈互动。如果说,数字游戏应该是对人类内心世界体验的想象性模拟,那么此类电影只能算是对当下数字游戏“交互性”的一种时髦戏仿,即为一种“伪互动”。

而另一些电影会通过适当植入“游戏界面”视觉元素的方式,来迎合同样作为游戏玩家的观众的喜好。如《歪小子斯科特》《硬核亨利》等。难道电影通过一百多年构建起的诗意与美学,将退化为血腥与暴力的浅层次视觉快感?威尔·布鲁克尔曾言:“与电子游戏这样一种级别较低的媒介结合,结果就是将电影降低到一个更加没有价值、更加边缘化的境地。它舍弃了任何对于严肃艺术的追求,却赢得了一种新潮时髦的姿态。”^[6]显然,顾此失彼的肤浅戏仿,兴许能博得一时眼球,却并不能长久。弃电影之所长,屈就游戏之所短的流行风潮,其持久性令人怀疑。在数字时代,亟须一种更高维的影游融合样态,全面调和叙述与互动的关系,为观众打开“元宇宙”的大门。

四、走向数字媒体叙事的嬗变——交互式电影游戏叙事

随着数字技术的不断演进,电影和数字游戏已成为当代影像叙事发展的主要推动形式。鉴于计算机生成图像技术与动作捕捉技术的成熟,一种趋近于“照相现实主义数字成像”的影像美学日趋极致。这种具备数字吸引力的新高清美学的崛起,极大程度模糊了现实与虚拟世界的边界。数智革新为二者带来了新生与迭代,进而创造出全新的数字虚拟互动样态。

“叙事媒介反映了人类对现代世界体验方式的演变,数字媒介的虚拟化本质表征着后现代社会主体性的消逝与人类经验的零散化。”^{[4](208)}电影作为当代主流的视觉文化奇观,首当其冲受到影响。从《黑客帝国》中虚拟对现实的模拟,到《阿凡达》中虚拟化身的异世界再生,再到《瞬息全宇宙》中虚拟化身的多元世界共生。好莱坞电影看似不断趋于游戏化叙事转向,实则昭示出鲍德里亚所预言的图像发展的第四个阶段——“拟像世界”的来临。鲍德里亚认为“在最后一个阶段,表征堆栈的各层次相互坍塌,于是我们栖居于拟像之中。”^[11]而“拟像世界”中虚拟化身的越界想象,正不断冲击着人类千百年来,灵魂受困于单一、速朽肉体的精神禁制。

“虚拟化身”叙事的勃兴与其在“元宇宙”端的无限想象,实则映射出人类对于精神不朽与数字永生的执念。“通过虚拟界,我们进入了一个时代,不仅对实在界和指涉界进行清算,而且还灭绝了他者……世界的——为虚拟现实所驱散。”^{[11](220)}“跨越不同世界”的“可能世界”隐喻,游戏化的“虚拟化身”叙事,致使一种新的数字叙事美学逐步构建,新的影游融合样态正在形成,它将无限接近于“终极叙事”的想象。在此背景下,交互式电影游戏(又称互动式电影游戏)逐渐成熟。

（一）交互式电影游戏的诞生与成熟

1967 年，捷克导演拉杜兹·辛瑟拉编剧并执导了黑色喜剧《自动电影》，并在蒙特利尔世博会捷克馆首映。观影时观众可以通过红绿按钮来进行投票，根据多数观众的选择，影片剧情也会呈现出不同发展路径与结局，后世将之视为历史上第一部互动电影。1983 年，由 Cinematronics 公司发行的《龙穴历险记》，是第一个引入了 FMV（全动态影像）的电子游戏，玩家可以通过简单的按键操作完成“骑士救公主”这一经典的迪士尼童话叙事。由此，1967—1994 年这一时期开启了早期交互式电影游戏的初始发展阶段。

如今，交互式电影游戏作为一种结合了电影和游戏元素的多媒体娱乐形式日趋成熟，通过观众/玩家的参与，形成一种具备强叙事性的交互式体验。交互式电影游戏通常包含了多个情节分支和多个结局，用户可以通过自己的选择和行动影响故事的发展走向。这种形式的电影游戏以其独特的交互性和沉浸感，为用户提供了一种全新的虚拟娱乐体验。如今，这种以电影的方式表现，使用 FMV 的真人或动画来完成的视频游戏，大体可以分为两种类型，一种是真人实拍，全动态影像呈现，如《夜班》《复体》等；另一种是真人动作捕捉，游戏引擎建模，如《暴雨》《底特律：成为人类》（以下简称《底特律》）等。

（二）叙事性与互动性的调和：人机交互内生叙事

在交互式电影游戏中，传统的单视角、单线性叙事方式被舍弃，用户可以根据自己的兴趣和需求选择不同的路径和视角来探索故事，从而实现更加灵活和互动的参与形式。而最大的挑战是如何兼容叙事性与互动性的问题。游戏设计师克里斯·克劳福特曾说：“它授权玩家选择。每项互动性应用必须授予玩家合理程度的选择。没有选择就没有互动性。这不是经验法则，而是不折不扣的原则。”^{[11](95)} 交互式电影游戏的强互动性，使其叙事的表现、交流与体验方式也有别于传统电影。电影基因赋予的视听叙事属性与游戏基因赋予的交互引擎属性，只是让游戏设计师自上而下地构建好了世界观（电影化叙事）与游戏规则（交互引擎内生叙事），却并未形成叙事闭环。用户自下而上透过设计师预留的 QTE（快速点击反应事件），在多线性的分岔路径中进行抉择，引发蝴蝶效应，导致最终剧情走向。二者的调和，使得用户能够通过模拟、自生、参与的模式进行故事创作，使其兼具了电影的讲述性再现、戏剧的模仿性演绎、游戏的交互性模拟三种特性。

在《底特律》的最后章节《马库斯的革命》中，用户化身为仿生人的领袖，当仿生人被人类军队包围后，如果用户选择“引爆装置”，那么战争将不可避免。如果用户在最后时刻选择放弃抵抗，而自焚殉道，人类社会将会对仿生人产生普遍同情，从而导致未来二者共存的社会格局。用户根据内心想法的不同选择，将导致虚拟世界截然相反的局面的产生，从而给其内心带来极为震撼的情感冲击。而未选择的“虚拟态”，则会在多次自发性重启与不同视角选择的模拟体验后，使用户获得不同命运的独特体悟。交互式电影游戏最大限度地保留了电影的线性与时间、逻辑与因果，而设计师自上而下的规则设定，用户自下而上的人机互动作为其自生叙事的内生机制，较好地调和了三者的关系，绘制出形式精巧、维度多元的数字叙事图景。

（三）游戏叙事的空间化转向：“以空间置换时间”

长久以来，数字游戏对“不间断时间”与“不间断空间”有着过度的痴迷。在由第三人称和第一人称射击视角两种主要摄影机位主导的游戏中，角色在游戏场景里的不间断运动、360 度主观视角的不间断观察，总是让画面呈现出一种写实主义长镜头美学的纪实感。布鲁克曾说“电子游戏的主导摄影形式更贴近艺术电影而非主流好莱坞电影，电子游戏的‘现实’是巴赞式的现实，而非爱森斯坦式

的。虚拟摄像机一旦开始记录就不可逆转,直到结束才会切断。”^[6]然而,交互式电影游戏在谙熟传统电影的视听法则之后,逐步探索出适合自身特性的原创性的人机交互叙事。又由于其天生的数字媒介特性与游戏基因,使其敢于挑战基于时间的线性叙事传统,并试图在话语层面重构叙事的时空比重。

借由人类的想象力,数字游戏正试图以空间化逻辑来替代传统电影中的时间性思维,即“以空间置换时间。”^{[2](127)}一种具有强交互性的沉浸叙事手法——“环境叙事”横空出世。它由迪士尼前设计师 Don Carson 根据多年来从事迪士尼乐园景点设计的感悟而创造。即如何构建一个“空间”,能够把观众带入想象的世界。在这个特定时空中用“旅行体验”来取代传统舞台表演的“线性体验”。这一重空间,轻时间的崭新理念与亚里士多德以来的经典叙事模式背道而驰,却与游戏“拟像世界”中构建沉浸式叙事的初衷一拍即合。

虽然瑞安认为“如果事件在时间上没有固定顺序的自由浮动,时间本身就会消失,因为我们的时间感觉总是依托于瞬息和事件相交替的线性逻辑。因此没有顺序,就没有因果关系和逻辑连续性。”^[12]但是游戏设计者们却认为对“环境叙事”而言,一条条的信息就像一块块的“拼图”,玩家的想象力就这样不停地被激活去组合各种信息,完成最后的拼图。“环境叙事”通过设计精巧的环境元素,以空间的方式向玩家传递信息,引发玩家的想象力和探索欲,从而增强游戏的沉浸感和情绪的感受力。通过玩家自主的场面调度,发现隐含的叙事信息,唤起个体联想与情感意象,从而为自生叙事提供养分。这种追求深度参与的隐性叙事方式,需要玩家进行细致地观察、探索和解读,才能获得更深层次的化身叙事体验。

(四) 融合叙事的沉浸体验:游走于“凝视”与“化身”之间

交互式电影游戏充分地利用了自身数字媒介的包容性,复刻了数字游戏中的“环境叙事”基因,重置了时间与空间在部分叙事中的主导关系。又最大限度地融合了电影的线性逻辑,使得故事的因果关系得以保留。同时,恰当运用游戏世界的空间想象力,开发用户的“演绎推理”能力,通过剧情中的场景、道具、音效等环境元素来间接构建叙事世界。在“环境叙事”段落,用户化身虚拟游戏角色参与的强互动性,打破了戏剧中的“第四面墙”,由此用户从被动接受的“他者”,转变为叙事世界的主动参与者。

作为影游融合的产物,交互式电影游戏集电影凝视性与游戏互动性于一身,引导用户在虚拟世界中不断地切换自身的体验状态,这或许为数字时代的“终极叙事”指出了另一种可能性。如《底特律》中每个章节的开端,多是电影化的世界观搭建,情节的铺陈与角色的出场。这时用户是不能控制角色的,只能通过“凝视”沉浸于其中,“第四面墙”的隐现,让用户的体验更似一种“历时性的缺席”。而在交互引擎启动的部分,人机互动开始运转,虚拟化身机制瞬间激活,用户迅速从上帝视角的“凝视”,化身为主体性的参与,这时用户的体验更似一种“共时性的在场”。用户再不能如旁观者般被动地接受叙事,而需在“拟态模型”中亲身下场,通过主观的判断与理智的抉择,也势必会经受人性与道德的拷问,并且无处隐蔽。当然,最终的沉浸式体验还取决于体验者与虚拟化身之间的关系,叙事体验的平衡或是一场心理认同与外在旁观之间的妥协。

五、结 语

随着虚拟现实和增强现实技术的成熟,游戏开发者能够提供更加逼真的虚拟体验和更高维互动的游戏玩法,也必将为用户提供更加沉浸式的叙事体验。“全息甲板”的极致沉浸神话,似乎已不再遥不可及。Sam Barlow 认为:“故事应该是一种让受众同时体验感性情绪与理性思考的机制,在现实生活中,

我们的感性情绪和理性思考会错开时间出现，故事却是能让它们同时发生的机制。”^[7] 经典的故事体验总是通过读者或观众与文本世界人物保持一定的“距离感”，运用想象力弥合事件的“虚拟态”，再通过人类的共情能力获得感同身受的情感体验。“第四面墙”的存在总在提醒观众作为局外人的身份，须臾间的“走神”，或能让观众跳出叙事所编织的想象世界，回到现实生活进行比照性思考，进而获得对于个体生命的独特感悟。数字游戏的沉浸机制却让玩家直接化身为“虚拟世界”的角色，它的强互动性，使玩家不再是旁观者，而是亲历者。技术的进步，不断搭建和再造出愈发真实的虚拟世界，人工智能又进一步扩展了数字生命的边界。当虚拟世界变得比现实本身更加逼真时，人类在不断追求人机交互、极致沉浸的狂潮中，或许还应保留几分静观的理性，维持几分“凝视”的从容，让观众/玩家在不停扮演人性操控者与故事共创者的同时，仍能获得电影般超然沉思的审美体验，也许那才是数字媒体艺术“失而复得”的理想的融合范式。

参考文献：

- [1] [英] 约翰·格里宾. 寻找多重宇宙：平行宇宙的疯狂世界 [M]. 常宁，何玉静，译. 海口：海南出版社，2012：39.
- [2] 张新军. 数字时代的叙事学：玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究 [M]. 成都：四川大学出版社，2017：96-127.
- [3] Marie-Laure, R. (2006). From parallel universes to possible worlds. *Poetics Today*, 27 (4): 647-648.
- [4] 张新军. 可能世界叙事学 [M]. 苏州：苏州大学出版社，2011：109-216.
- [5] Jay, D. B. & Richard, G. (2000). *Remediation*. Massachusetts: MIT Press.
- [6] [美] 威尔·布鲁克尔. 数字眼，CG 眼：电子游戏与“电影化” [J]. 于帆，译. 世界电影，2011 (1): 40-44.
- [7] Sam, B. Making her story—Telling a story using the player’s imagination. game developers conference. Retrieved March 14-18, 2016, from <https://youtu.be/JuADjLZjCe4>
- [8] Henry, J. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- [9] Janet, H. M. (1997). *Hamlet on the holodeck*. New York: Free Press.
- [10] Jester, J. (1998). A clash between game and narrative. Retrieved April 17, 2001, from <http://www.jesperjuul.dk/thesis>
- [11] [美] 玛丽-劳尔·瑞安. 故事的变身 [M]. 张新军，译. 南京：译林出版社，2014：95-220.
- [12] Marie-Laure, R. (2002). Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media. *Poetics Today*, 23 (4): 581-609.

[责任编辑：华晓红]