

# 互动电影的发展潜力、发展现状及应对策略

郭璐瑶

(太原师范学院 山西 晋中 030600)

**【摘要】** 互动电影指通过交互式叙事的方法展现的电影作品。如今, 互动电影数量逐渐增加, 但就目前而言, 关于互动电影的评价却存在着明显两极分化, 褒贬不一。为此, 本文基于多部互动电影为例, 讨论互动电影的发展现状, 同时提出尊重观众主体性以及扩充故事文本等两项方案, 同时讨论了互动电影的未来发展潜力与方向, 以期对互动电影未来的发展提供一定的参考与帮助。

**【关键词】** 互动电影; 发展潜力; 应对策略

所谓“互动电影”代指通过交互式叙事方法以展现的电影作品, 克里斯·克劳德认为其概念为发生于两个或是多个活跃主题之间的一种循环过程, 参与主体在期间彼此倾听、思考并抒发观点, 形成一种全新的对话模式。互动电影属于数字时代的一种特别的产物, 在应用了原本电影语言的同时, 也富有游戏色彩, 因此在游戏之中最早运用。基于游戏操作方法的介入, 互动电影具备了跨媒介叙事的特征, 展现了互动电影所具有的典型的数字媒体所特有的多元性特点。其发展现状、未来发展方向也值得进行深入的讨论。

## 一、互动电影发展现状

1967年, 导演拉杜兹·辛瑟拉便开始了关于互动电影的尝试, 却以失败告终。尽管起步相对较早, 却在未来数十年都未获得成功, 直至2010年, Quantic Dream退出了《暴雨》, 才使得数字时代互动电影得到基本的定型, 也使得互动电影真正意义上为人们所认识。从制作方式加以认定, 互动电影可以分为如下两种类型, 即利用CGI技术形成的即时演算动画以及真人演员通过表演录像录制的电影, 后者也可称之为全动态影响。

而处于互动电影领域之中, 《暴雨》与《底特律: 成为人类》属于相对成功的两部作品, 在IGN之中的评分相对较高, 口碑也相对优秀, 而《超凡双生》则略显平淡。上述三部电影尽管引入游戏操作, 但依旧以剧情为主, 观众仅仅是利用手柄操控角色的行动以及对话, 而单次动作的反应时长将结合情景的不同而予以适当调整, 或数秒之内做出决策, 或暂停不动, 而观众的操纵指令将借由系统后台加以运算, 然后逐渐引入不同的故事发展方向。而《暴雨》与《底特律: 成为人类》这种制作方式也成为目前互动电影的主要制作方式。

## 二、互动电影发展策略

### (一) 扩充故事文本量

充分且合理的文本是所有互动电影成功的关键以及基础。以《底特律: 成为人类》以及《黑镜: 潘达斯奈基》予以对比, 借此可以得出文本总量是决定一部互动电影质量高低以及成功与否的重点。以《底特律: 成为人类》为例, 其单次流程时长基本在10小时至12小时之间, 若需要感受不同类型故事的走向, 其总时长甚至不少于100个小时。而后者单次流程仅需要90分钟, 即便是总素材时长也仅为5个小时。《底特律: 成为人类》丰富的文本储备总量确保其能够完成多样化的选择, 也为观众提供更多的容错率, 多样化的分支选择可以使得玩家感受更为良好的沉浸感, 而容错率则保证即便产生关键角色死亡的问题, 而充足的剧情也能够令剧情顺畅的开展下去。又如我国国产互动电影《隐形守护者》, 其中以四个主要结局为主, 同时发展了多个普通结局, 而普通解决多达到100多个, 剧情逻辑合理, 虽然选择不同导致各条支线故事长短不一, 但依旧能够满足观众的实际需求, 且对观众而言具有探寻结局的乐趣。作品《黑镜: 潘达斯奈基》因为文本总量由于有限, 导致观众没有更多的选择权以及决定权, 且因为导演实现为作出充足的准备, 导致观众在选用某一支线之后, 许多故事最终草草结束, 且要求观众返回上已选择点再次选择, 如此一来反而成为一种半强迫式的互动频繁出现在多个分歧点。不仅无法通过互动要求观众为自身决策所产生的后果负责, 反而降低了观众的感受感, 也难以达到帮助其沉浸的目的。因此, 扩充文本便显得尤为重要, 电影的编剧需要充分考虑观众的选择, 并集合不同的选择编写相应的剧本, 使得观众选择不同的支线, 都

不会影响故事的总时长, 即尽可能要求所有剧情的时长基本维持相同。

### (二) 尊重观众主体性

Pohl在讨论人物塑造时, 认为应该将角色划分为扁形人物以及原型人物两种, 其中扁形人物缺少突出的人物性格, 以便玩家能够自觉赋予其人格特点, 一般在游戏期间也不会违反玩家主观意愿。而原型人物则是经过全面的塑造, 玩家反而需要遵照其观点。扁形人物转为原型人物是从角色预设特征逐渐发展的过程, 角色预期设定的个性越少, 玩家本身自由度也越高, 而玩家随着故事的推进, 对角色的认知也就更全面。

互动电影的特征决定了其无法像游戏一般任由玩家塑造角色, 所以必然会为角色设定背景, 不然故事也难以顺利开展。针对该现象, 理应为角色设计一些基础的性格或是动机, 并设定大背景, 然后引导观众基于动机、完成预期目标的过程交予观众自由选择。换言之, 观众不能决定角色的过去, 但可以干预其未来。例如《底特律: 成为人类》之中, 康纳作为帮助底特律警方查明凶案的仿生人, 而在之后的故事选择中, 玩家可以自主决定康纳是一个仅为完成任务的机器, 或是能够逐渐获得人性。同理, 《隐形守护者》中主角肖途, 也会因为玩家的选择, 或是以日本军人的身份回到日本, 将纯子杀死, 彻底堕落, 最终以日本人身份而死。或是选择继续隐藏身份, 收集情报, 为革命做贡献。如此, 玩家成为故事的主导者, 其主体性得到尊重, 也随之产生依赖性。

### 三、互动电影发展潜力以及方向

随着《黑镜: 潘达斯奈基》的失败, 互动电影是否的发展也引起人们的关注, 不少观众认为互动电影未来发展前景并不乐观。事实上, 如今互动电影依旧处于发展阶段, 不管是叙事方式、技术以及展现形式都还略显稚嫩, 现有的互动电影之中也并没有出现完美的作品, 但不代表其不具有潜力以及良好的发展前景。相较于传统电影的传播方式, 互动电影的核心特点在于最大程度尊重观众本身的观影感受, 也更为新颖。尽管其不可能实现德勒兹所预期一般, 毫无限制与边际的故事走向, 毕竟叙事就必然有其边界以及一定限制, 在未来的发展过程中, 相较于研究互动电影毫无边际的可能性, 代入感以及沉浸式的观感体验, 才是未来互动电影最为重要的魅力, 也是其发展的潜力。

### 结束语

互动电影作为一种新型的电影传播方式, 在问世之初即饱受争议, 时至今日也是如此。但其为人们提供了一种新的观感方式, 其价值是不可忽视的。为此, 从事互动电影的工作人员也需要明确其发展现状, 并通过扩充文本量以及尊重观众主体性等措施, 促进互动电影的进一步发展。

### 参考文献

- [1] 张成, 曲一公. 电影与游戏的跨界力作: 互动电影《底特律: 成为人类》的叙事性与身份认同[J]. 电影新作, 2018, 000(006): 112-115.
  - [2] 水无月点评. 底特律化身为人互动电影式游戏的标杆作品[J]. 游戏机实用技术, 2019, 000(002): P.13-13.
  - [3] 高洁. 从《黑镜: 潘达斯奈基》看互动电影的发展和其消解模型[J]. 记者观察, 2019.
- 作者简介:  
郭璐瑶, 女, 山西省忻州市人, 学历: 本科, 研究方向: 电影。

# 简析核心素养培育在语文学习共同体中的实践活动

孟凡慧

(书声完全小学 内蒙古 赤峰 025350)

**【摘要】** 随着我国教育事业的进一步优化改革, 新课改的不断推进, 让教育部随之对语文教学加大了关注力度, 并给语文教学提出了全新的要求, 不仅要求教师将语文知识传授给学生, 还要求教师在教学中以核心素养为教学改革方向, 重视对学生的语文学科核心素养培养。本文就核心素养培育在语文学习共同体中的实践活动进行分析, 以供广大学者和读者朋友参考。

**【关键词】** 核心素养培育; 语文学习共同体; 实践活动

随着社会的不断发展与进步, 社会在建设的同时, 对于人才需求越来越强烈, 如今, 是一个全球化的时代, 我国在实现对外开放与加入世界贸易组织之后, 就急需国际型人才来促进国家的进步。语言是实现对外开放的必要工具, 也是国际交流沟通的必备技能, 从2014年我国提出核心素养之后, 就开始在教育中加以探讨, 并将核心素养定义成为语言能力、学习能力、思维能力以及文化意识等等, 语文教学面临更大的挑战。

## 1. 核心素养指向下的学习共同体深度阅读课堂构建

在语文学科教学的过程当中, 教师基本上都是按照文本进行教学, 如今我国的语文文本都是多模态的语篇材料, 这和传统文本之间有着比较大的差异, 其将当代社

会对于教育的需求看同于传统的书面学习材料, 是当今社会多元化文本的真实反映。对于这种多模态的文本材料, 我们要以综合的视野去解读, 这里的综合视野指的是多视角、多层次的解读。具体来说, 解读一篇语文文本, 我们可以先去解读它的表层信息, 比如说: 时间、地点、人物、事件和其他一些具体信息。然后我们可以中阶思维的视角解读, 比如说, 各信息点之间的关联, 然后是高阶思维的解读, 比如说作者的观点、各种推论和评价, 还可以从目标语言的视角去解读, 关注目标语言的功能、结构和话题。文本解读是实现教学设计的逻辑起点, 只有深层次的文本解读, 才会有深层教学。学生的思维品质才能得到好的培养, 思维品质才能由低阶向高阶发展。

## 2. 核心素养指向下的学习共同体综合语言能力提升

学生的语文语言能力是学科核心素养的基础,只有有了这个基础,才能更好地培养其他几个核心素养。新的课程标准提出了语文课堂教学活动观,代替了以往语文教学中以教师的讲授为主,学生只是被动地接受的现象。这种活动观既强调了学生在语文学习中的主体地位,又坚持了教师在设计活动和引领活动中的主导作用。<sup>[3]</sup>学生的语文语言能力包括了听、说、读、写和看的综合语言能力,这些能力的培养就要靠我们教师所设计的科学的活动来具体落实。具体来说,听说能力的培养就是要求我们设计一些听说活动,这里的听说活动最好和现在的信息技术融合在一起,阅读能力是语文语言能力中至关重要的一项,在语文教学中有“得阅读者得天下”的说法,所以我们在教学中要设计各种阅读活动,既有表层的阅读活动,也有中层的阅读活动,更有深层次的阅读活动。

### 3. 核心素养指向下的学习共同体体验教学情境创设

在语文教学的过程中教师通过引导学生解读文本,让学生体会文本的语言美。教授学习方法,让学生自主思考,锻炼学习思维,老师更多的是充当引导者的角色。比如,教师可以采用提问的方式让学生学会思考。在每节课开始以前,教师要把这些备课的要点熟悉,提前准备好可能出现了问题,注意这些问题的质量和高度,要循序渐进、有条不紊,使得学生可以有效思考。利用情景教学技术不受这些学科之间的限制,能够打破界限,实现资源的融会贯通,学生和教师在这种情景教学下可以良性互动。其实在这种特定的区域内,学生可以更好地专心听讲,排除外部条件的干扰,而且可以通过模拟情景提高自己的动手能力,课堂的学习氛围也变得更加灵动。在电脑中可以制作立体的多样化的案例,通过幻灯片展示,学生也就不难想象这个知识点,也可以大大节约上课时间。

### 4. 核心素养指向下的学习共同体相互合作学习模式

由于新的语文教学改革倡导语文教学的活化,那么学生就自然而然地成了语

文学习的主人,在这些活动过程中,学生们之间需要互动、对子合作、小组合作、组与组之间还有竞争性的PK,语文教学的过程就成了培养学生学习能力的最好平台。比如语文教师在示范了修辞手法的用法之后,就可以设计一个活动让对子之间讨论如何使用恰当的修辞手法进行表达,讨论后进行展示,教师对活动进行过程性评价,在此活动之后,还可以设计一个小组活动,在小组里进行合作讨论,本小组成员交叉修改作文片段,学生在这样既有合作又有竞争的语文教学过程中,可以很好地培养学生的学习能力,也能更快地将知识消化。

### 5. 结束语

我们在这里探讨语文素养,并不意味着这个话题的结束,其实这方面的教育还是非常漫长的。还有怎样精准对接学生的需求,改善传统的教学课程,也十分重要。在语文学科的素养教育体系建立后,还应不断完善考核机制,促进学生和教师素养的双重提升,也需要我们不再不断加思考。

### 参考文献

- [1]李学书.基于核心素养的课程整合设计研究——IB跨学科课程的经验与反思[J].当代教育科学,2020(05):13-19.
- [2]赵家早.问题引领、追求本质,让数学核心素养的培育落地——以“圆锥曲线的离心率问题”专题复习为例[J].中学教学月刊,2020(05):22-24.
- [3]陈建华.顺应时代要求深化课程改革——略谈中等职业学校思想政治课程标准研制成果[J].中国职业技术教育,2020(14):9-13.
- [4]汪磊,魏伟.基于学生核心素养培育的新冠肺炎疫情下教师角色探析——以《大学生心理健康》课程线上教学模式为例[J/OL].中国医学教育技术:1-5[2020-06-16].http://kns.cnki.net/kcms/detail/61.1317.64.20200507.1653.006.html.

## 幼儿在园游戏活动参与状况及与学习品质发展

王冬

(齐齐哈尔市教育教学研究院 学前部 黑龙江 齐齐哈尔 161005)

**【摘要】**幼儿参与室内游戏活动程度高于户外游戏活动;幼儿参与室内外游戏活动具有显著的年龄差异,但不具有性别差异;通过创设各种游戏机会来促进幼儿在园游戏参与状况,进而提升幼儿的学习品质。在室内游戏区可以通过用小柜子搭建一个孩子喜欢的私密空间进行各种游戏,这样不仅让幼儿知道变废为宝的道理,更能保证幼儿有效的游戏参与度,也能促进幼儿专注性、创造性、主动性学习品质的发展。

**【关键词】**游戏参与;室内游戏;户外游戏;学习品质

游戏活动是儿童运用一定的知识和语言,借助各种物品,通过身体运动和心智活动,反映并探索周围世界的活动,包括室内区域活动和户外游戏活动。幼儿参与游戏的时长、频率及行为习惯反映了其活动参与的状态,体现了幼儿的积极性和主动性。在游戏中,幼儿可以自主决定游戏内容,可以自由地选择玩伴,通过多样性的操作及与伙伴互动获得快乐和满足感,探索周围物质世界及其关系,丰富经验和技能,对幼儿的终身发展具有长远的教育价值。儿童的游戏活动参与是预测学习品质的重要因素。

### 一、幼儿在园游戏活动参与总体状况分析

从数据显示来看,幼儿参与室内区域游戏活动的程度显著高于户外游戏活动。造成这种差异的原因可能是,幼儿园给予幼儿室内外游戏时间本来就不等量的,安排的室内游戏时间是远远多于户外游戏时间的。另一方面,从活动内容上来看,户外游戏活动多以集体活动为主,如:“平衡木”“三人两足”“老鹰抓小鸡”等,多是培养幼儿合作能力和四肢协调能力。相对来说,幼儿在参与室内游戏活动时,个体参与的活动内容较为丰富,如:“做手工”“搭积木”“娃娃家”等,这也使得幼儿在参与室内游戏活动时投入程度好于集体活动投入程度。

另外,中、大班幼儿在参与室内区域游戏活动上差异显著。大班幼儿室内区域游戏活动参与状况好于中班幼儿,造成这种差异的原因可能是,大班幼儿身心发展程度高于中班幼儿,逻辑思维能力、专注力的发展程度也高于中班幼儿。而在户外游戏的参与状况上中班幼儿好于大班幼儿,造成这种差异的原因可能是大班幼儿参与户外游戏活动时间相对中班幼儿参与户外游戏活动时间少。男女幼儿在参与室内外游戏活动上不存在差异。原因可能在于当前幼儿园的游戏活动多以集体活动为主,男女幼儿均参与各项游戏活动,而且幼儿及幼儿教师对于不同性别幼儿参与活动的频次以及种类并没有做实际区分,因此游戏活动参与的性别差异不明显。

### 二、幼儿在园游戏活动参与与学习品质发展的关系

幼儿在进行区域游戏活动的同时,伴随着对知识的好奇与探索;而随着游戏的深入,整个过程幼儿的专注性和反思性也在不断的提高,说明幼儿对游戏活动的参与程度直接影响了学习品质的发展,而提高幼儿区域游戏活动的参与频次和质量,有益于幼儿学习品质的培养和发展。

1. 幼儿参与室内区域游戏活动的程度显著高于户外游戏活动,室内游戏参与程度,按均值由高到低依次是室内建构区、室内阅读区、室内表演区、室内益智区、室内美工区。室外游戏参与程度,按均值由高到低依次是户外大型游戏区、户外自由活动、户外文化娱乐活动、户外民间游戏。

2. 室内游戏参与程度大班好于中班。在室内美工区、室内建构区和室内益智区大班幼儿参与程度显著好于中班幼儿。室外游戏参与程度中班好于大班。仅户外大型器械组合游戏上大班幼儿要显著高于中班幼儿外,其他的户外游戏参与上均是中班幼儿好于大班幼儿。不论是室内活动区游戏活动还是户外游戏活动,幼儿在园游戏活动参与的性别差异并不显著。

3. 相对于户外游戏的参与,幼儿室内游戏活动的参与与学习品质的关系更为密

切。但仅室内阅读活动、表演活动和建构活动参与进入了回归模型,其中阅读活动对学习品质有极高的预测作用。

### 三、给予适宜的游戏支持,鼓励幼儿积极投入游戏活动

幼儿在园游戏参与可以专心的阅读、有趣的表演、随心所欲的搭建,这样便能更好的保证其游戏参与程度。还可以进行废物利用改造,教师可以和小朋友们一起收集一些“废物”,如:空的水瓶、废布、用过的绳子、废纸盒等。在手工课上,教师可以根据收集到的废物鼓励幼儿做成一个可以和大家一起分享“宝贝”,如:空的水瓶和绳子可以做成一个电话、废布可以做成沙包、纸盒可以做成收纳盒等。在幼儿完成制作之后,教师可以邀请小朋友讲一讲自己制作的原因和制作成的“宝贝”的玩法,然后大家一起分享、玩耍。

#### 1. 鼓励幼儿大胆想象,在游戏中促进幼儿创造性品质发展

教师应鼓励幼儿在游戏中的大胆想象。例如画画活动,以往画画的时候老师经常会给小朋友们指定要绘画的物品,现在可以试着转变,在画画的时候只是给小朋友们发一些画纸,让小朋友们自己的想法进行绘画和涂颜色,画好之后可以让小朋友们依次给大家说一说自己的画,这样不仅有利于促进幼儿想象力和创造力的发展,还有助于促进幼儿的语言表达能力。其次可以运用故事表演游戏,教师先把故事讲给小朋友们听,然后教师和小朋友们一起把故事改编成表演游戏进行表演,这样不仅有助于小朋友们更好的了解故事内容,还能在改编和创设表演环境的过程中提升幼儿的动手能力和创造力。

#### 2. 鼓励幼儿一物多玩,在游戏中促进幼儿好奇心、主动性和专注性的发展

在活动区,教师应多投放一些低结构材料,因为低结构材料既无具体形象特征,又无固定玩法,所以可以鼓励幼儿大胆设想,进行一物多玩。如投放的彩带,除了可以用来装饰,还可以提问幼儿:“你的彩带还可以怎样玩?”引导幼儿边想象边玩。并通过同伴间的合作,充分发挥他们的想像力与创造性,还能让幼儿在开发新玩法与合作游戏中,学会合作、谦让、交流,培养幼儿社会性发展。同时,这样的游戏既提高了幼儿的游戏兴趣,又能让幼儿集中注意力去思考,有利于幼儿专注性、创造性、好奇心等学习品质的提升。

#### 3. 鼓励幼儿动脑思考,在游戏中促进幼儿反思性的发展

当幼儿在游戏中的遇到困难向教师求助时,教师不要直接告知幼儿解决问题的方法,而是鼓励幼儿自己想怎样去解决。如果幼儿经过努力后还是不能解决问题,教师可以通过提示、建议等语言启发幼儿,如“这些纸剪成一条一条的话,看上去可以当什么用”“你可以试着把这块积木放在这块积木下面,看看会怎么样”,以此鼓励幼儿自主发现答案“这些纸条可以当面条”“大积木放在小积木的下面就不晃动了”。这种指导方式不仅减少了幼儿因失败而造成的内疚感和挫败感,还会让幼儿产生“自己是有能力的问题解决者”的信念,并从内心真正感知到教师对自己的支持与帮助。最重要的是,幼儿会在这个过程中逐渐养成独立思考的习惯。游戏结束后,教师还可以通过游戏的讲评过程,引导幼儿总结经验,从而不断实现幼儿反思性品质的发展。