

当代电影中的游戏化叙事

沈夏羽

北京师范大学珠海分校

摘要：比起电影，数字游戏更算是具有现代性的产物。直到今天，虽然第九艺术的头衔还未确定，但是数字游戏已经越来越获得大众的瞩目和认同。近些年，随着数字游戏的艺术性不断提升，许多游戏凭借着精美的制作和沉浸式的叙事风格，让游戏的美学价值逐渐获得大众的认可。此外，电子游戏也具备着其他艺术门类所没有的特点，其主要依靠玩的动力学和游戏内的交互来完成创作者的意图，以及有着与其他艺术相辅相成的特有属性，且在八大艺术中，其与影像的结合最为密切。在当代，许多电影为达到观众沉浸式的体验效果，也开始了在视听语言方面模仿游戏的尝试。本文将结合现代数字游戏的常见形式和电影的视听语言来研究分析当代电影中的游戏化沉浸和交互叙事。

关键词：电子游戏；游戏化叙事；视听语言；当代电影

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6288.2022.01.031

在当代，数字游戏已经是非常庞大的产业，但是对于游戏的叙事学界仍在争论，游戏应是“叙事性”重要，还是与玩家的交互才是本质。虽然有一部分学者认为交互才是游戏的本质，但是绝大多数游戏都主动为玩家提供了故事线，且玩家的操作直接影响故事在叙事时空下的推进和发展，因此，游戏研究必然涉及叙事层面的问题。为了能让游戏交互的方式更加有代入感，游戏通常会让玩家以第一人称视角进行操作。例如FPS射击类游戏，玩家就是以第一人称的视角的长镜头来增强游戏的临场感和参与感，AVG文字冒险类游戏又称视觉小说，通过与玩家的交互，让玩家做出选择来决定剧情的走向。RPG角色冒险类游戏则是将二者都进行结合，游戏通过大量的第一视角和长镜头，来建制观众对主角的认同感。同时强交互性也是游戏的本质之一。游戏是玩的形式之一，这一特殊的形式区别它与电影、文学、美术等艺术形式之处。^[1]

有学者认为，电影和游戏虽然都存在叙事，但是两者的叙事方式完全不同，现代许多电影叙事理论都建立在逼真幻觉主义的基础上，但数字游戏的叙事却全然不同，玩家对游戏的认同来自与游戏的交互性。^[2]也有学者认为，21世纪以来，游戏和电影二者之间的差异性越来越小。^[3]在当代，游戏和电影在叙事上的技巧都越来越走向成熟，两者的艺术创作也是基于技术的发展实现的，两者的创作手法也有互相借鉴的地方，游戏的视觉化来源于电影的视听语言，而许多游戏理念也渗透进了电影创作。

1982年公映的影片《电子世界争霸战》被认为是研究电影与游戏化的起点。在此后的电影创作里，一些创作者在创作中融入进游戏理念，或者采用与游戏相似的美术风格，使得电影的技术、叙事和视觉效果开始出现游戏化的趋势，诞生出诸如《古墓丽影》《硬核亨利》《头号玩家》《歪小子斯科特对抗全世界》《本X》《生化危机》系列等等具有游戏化趋向电影作品。同

时，一般的叙事以战争或者动作为题材的影片为了使得电影也更加有沉浸感和代入感，也会选择模仿游戏的视听语言和叙事方式，例如李安的《比利·林恩的中场战事》《双子杀手》就采用了120帧高帧的形式，这个形式与FPS射击游戏相似，用高帧来增加动作的流畅感和降低眩晕感。

一、长镜头的沉浸式体验

VR或是一般的FPS射击类游戏和RPG游戏皆为主角借游戏角色的身躯来在游戏中进行操作，用游戏模拟现实生活连续的视感，除了场景的转化或者一些游戏自带的CG效果，游戏中的镜头一般不会切断。在巴赞的观点中，长镜头是“尊重感性的真实空间和时间”^[4]。但是在游戏中，这种长镜头不再是去展现真实的空间，玩家的视线选择虽然是自己去操作的，但是游戏中的所有场景却是创作者所搭建的，玩家可以与各种创作者制造的角色进行互动，并且在游戏的构架中，创作者为了让玩家有更好的游戏体验，也有意识地去引导玩家。

在现代的电影中，长镜头不仅仅只是在展示时间和空间，甚至可以制造视觉奇观。在影片《1917》中，就是类似的伪一镜到底的长镜头，但是与FPS游戏单一的视角不一样，导演是有意识地在第一人称视角和第三人称视角中相互切换，从而引导观众的情感切换，调动观众的情绪和共情力。但即使是视角在不停的切换，观众也仍然可以体验到真实时间在主角身上的流逝。“时间仿佛是以一种潜在的形式存在于一切空间展开的结构之中。”^[5]。影片中连续不断运动的长镜头不仅延续了时间，还在拉伸更多的空间，并且无论是时间还是空间的变化，都是在为叙事服务，从而实现通过人物再次带出了空间，完成了单一镜头中的时间和空间的拉伸，在“一镜到底”中以一种奇观化的时间形式提升观众的沉浸感。

《1917》的文本时间与电影的总时长并没有严格的一致性。编剧将十几个小时的故事时间压缩在两个小时

的银幕之上。正如巴赞所言：“想象的内容必须在银幕上有真实的空间密度”^[4]。虽然其没有完成拍摄时间与故事时间的统一，也没有完成真正实拍性质的“一镜到底”，但是仍然通过前期的充分准备和后期的剪辑制作让整个影片形成一种无缝衔接的效果，做成一个伪“一镜到底”。以其中的一个情节为例，主人公在石堡被敌人打晕，随后白昼变为黑夜，他黑暗中醒来，他走到窗前看到楼下的废墟起火了，这里导演给的是一个空镜，也是主人公的主观视角（图1），但是随后的几秒钟，主人公也出现在了画面中。（图2）按照真实的时间来计算的话，主人公并不可能在这么短的时间里完成下楼这一动作，但是导演为了提升观众的沉浸感，却采用这一种转场方式，在展现新的空间同时压缩时间。



图1: 电影《1917》



图2: 电影《1917》

二、游戏化的第一人称视角

在游戏中这种主观视角主要体现在前文主要提到的三种游戏类型中，它让玩家进行角色的扮演，为了玩家更好地代入叙事，建立心理认同，游戏创作者会让玩家可以操纵自己在游戏中的视野范围，与VR媒介的沉浸感体验类似，玩家可以在创作者给的自由限度中地选择想要观看的内容。

在电影中，摄影机的视野就是观众的目光，它可以瞬间移动也可以从连续变化不同的视野观看物件、事件和人物，摄影机的位置会带来认同作用。作为观众，我们倾向于用谁的角度来看待问题，这种认同感在观影过程中是多变的，正如让·米特里所写：“由于摄影机的移动性和镜头的多样性，我可以同时无处不在...我适应甲人物或乙人物的运动和位移，我走来走去，我看来看去...这是我通过与剧情中此一人物或彼一人物的认同，而“感同身受”的世界——我和这些人物轮流认同。而导演会利用这种认同感来为叙事服务。”^[6]电影史上曾出现的最为极端的主观镜头《湖上艳尸》，全片贯通的主观镜头，完全取消了正反打模式，这种手法试

图让观众获得一种真实的代入感，同时也通过视角限制来营造叙事悬念，但电影领域内却对这部作品的评价非常同一，都认为这是一次失败的实验。

游戏的玩家视角与电影视听语言中的摄影机视角有着较大的差异，其一是游戏视角被限制在代入的角色身上，很少存在第三人称视角，即客观视角；其二是游戏视角几乎不参与塑造角色心理活动，它的核心功能只是为了建立代入感；其三是游戏视角虽是玩家所选择，但是游戏场景仍然为计算机生成，其目的是为了引导玩家按照创作者的意图行动，而非表达创作者的艺术追求或文化观念。但是在当代电影的叙事模式和视觉手段不断地创新，电影又基于游戏的形式构建出一种模拟玩家玩游戏视角，并根据创作者的实际需要生成不同的模拟程度。在影片《硬核亨利》中，全片从头至尾都以第一人称视角来展现主角亨利行动的全部过程。但是这个视角相比起游戏的视角，影片中的第一视角是模拟现实中的人的第一视角，带有晃动的，迅速改变视线方向的，其几乎不给观众任何反应时间和选择权。这种主观镜头搭配长镜头的组合使用并不是完全借鉴游戏的形式，游戏注重的是动作清晰度和平滑感，甚至采用高帧率来防止玩家出现眩晕感，但在《硬核亨利》在运用主观镜头时，仍然保持着镜头的呼吸感，在模拟现实真实的人物运动状态同时传达主角的心理状态。

在电影《狙击手》中，导演也利用了特殊画框来加强第一视角的效果（图3-4），这种形式也是游戏中比较常用的玩家通过道具去看其他物体，这里面是利用倍镜和望远镜来进行一个画框的增加，这让观众更加地有一种主动在看的意识，就像是FPS射击类游戏中（图5），制作者为了让玩家更有临场感和参与感，所以会利用道具作为前景画框，让观众认为是自己手举着望远镜在看或者是自己在瞄准目标。在电影中，这种第一人称视角很好地丰富了影片的内容，也是利用模仿游戏的形式来增加观众的刺激感，让观众更好地代入现场的角色，从而引发对角色的共情。



图3: 狙击手



图4: 狙击手



图5: 游戏《绝地求生》

三、互动电影叙事

1967年《一个男人和他的房子》是世界上第一部互动电影，但是这次较有突破性质的强互动式的电影并没有得到观众的好评，甚至互动电影在此后的发展中也没有什么太大的进展。这些电影只能提供非常有限的交互性，并不像游戏中有非常多可供玩家自由选择的选项，并且观众也并不能决定自己的身份，观众的身份扮演并不是固定的和唯一的。叙事和制作上都相对薄弱。这些作品在商业上并未取得成功。在后来的科技不断发展，这种互动类游戏可以通过PS4或在网页上等其他媒体进行观看，例如2017年的《晚班》以及2018年的《底特律：变人》和《黑镜：潘达斯奈基》等，但这些作品仍然没有得到主流观众的喜爱。

互动电影虽然将叙事的选择权转交到观众手中，看似故事的发展方向在根据玩家的意愿去发展，但是这样可能会使故事缺乏精彩的发展或者转折，如果按照《救猫咪》中所提出的节拍器一，三幕式15个节拍，里面包含了各种各样的大小转折，来吸引观众的注意力^[7]，那观众的选择，是否会打断影片原本的叙事节奏，叙事是否会丧失反转的机会。再者，电影的人物是按照导演或者编剧编写的剧本来进行塑造的，他们的每一个选择，都是基于他们自身的经历。而互动游戏的人物塑造，不如说是玩家把自己投射再主角身上，用自己选择来塑造主角，然后达成符合自己意愿的结局。互动电影中的人物命运，虽然掌控在观众手上，但观众也并未像数字游戏的玩家一般，获取主动性，观众仍然是被动的。观众的被动在于，他们是在几乎不了解故事、人物的混沌情况下就开始行使选择的权利。这个行为导致，电影对于类型化的人物塑造根本无法完成。假设在《肖生克的救赎》是一部互动电影，那么肯定会有玩家做出与原剧情不一样的选择，这种情况对于影片的类型化人物塑造来说无疑是失败的。

但是反观互动类游戏却大多数能获得玩家的好评。这是因为互动电影的“互动性”过于有限，作为电影的观众，我们关心“到底发生了什么”和“事情将如何发展”，而作为游戏玩家的我们却更着迷于沉浸式互动体验，互动电影除了在除了在重大剧情分支上进行选择外别无互动设计，很难让观众产生“角色扮演”的沉浸感。互动叙事电影中观众不是作为玩家，而是作为一个

以全知视角可以扭转剧情的人，短暂的分支选择过后，观众依旧需要被动地受到电影的输出，不能算是“游玩”。互动电影则需要观众在作为一个抽离身份同时，以第三视角改变剧情走向，这样会使得观众产生一种抽离感，同时也在对叙事创作进行破坏。

这些作品意味着，在电影中引入互动性是一个长期且困难的挑战，电影语言不是一种交流手段，与观众之间不存在双向交流，电影语言是一种叙事、表意的表达工具而非通讯工具。^[8]因为电影的叙事是以封闭的单向叙事为基础进行驱动的，而互动则强调观众的自由意志，强调个人与作品的双向倾听与交流，但电影语言不是一种交流手段，与观众之间不存在双向交流，电影语言是一种叙事、表意的表达工具而非通讯工具。

在当下，游戏作为一个新生艺术，其形式在不断的扩充，并且伴随着科技的不断发展，越来越多具有创新的形式将被产生。在游戏和电影的交互中，影游融合类电影将这种游戏的经验转化为当代影像的美学经验，从而同时满足人们对电影观看与游戏观看的双重审美期待。^[9]以近年来好莱坞出产的商业片为例，像《移动迷宫》《饥饿游戏》系列等这样的影片，他们叙事中的机制设置、人物设计以及风格上都明显与游戏相似，如果没有游戏文化的出现，也就没有像这样影游融合的影片。游戏的形式，在一定程度上拓宽了电影的视听语言形式，电影创作者能够利用这种形式来完成他们对美学和艺术的追求。同时，电影也应该注重借鉴的方式和技巧，要让形式为叙事所服务，而不是将游戏的形式只为观众提供一种快感和注意力。

参考文献

[1] 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[M]. 南京邮电大学学报, 2011.

[2] 刘书亮. 论数字游戏中的指示符号及其视觉与交互引导作用——基于皮尔斯符号体系[J]. 当代动画, 2019.

[3] 孙绍谊. 被“看”的影像与被“玩”的影像: 走向成熟的游戏研究[J]. 文艺研究, 2016.

[4] 巴赞. 电影是什么[M]. 文化艺术出版社: 1987.

[5] 格·巴·查希里扬. 银幕的造型世界[M]. 中国电影出版社, 1982.

[6] 让米特里. 电影美学与心理学[M]. 江苏文艺出版社, 2012.

[7] 布莱克·斯奈德. 救猫咪[M]. 浙江文艺出版社, 2013.

[8] 克里斯蒂安·麦茨. 电影语言——电影符号学导论[M]. 江苏文艺出版社, 2012.

[9] 周涌 李雨谏. 当下影游融合类电影的影像美学研究[J]. 当代电影, 2020.