

影游改编的跨媒体想象力与叙事机制

范志忠 喻文轩

【摘要】网络时代的影游改编对想象力的美学变革、理论重构产生了巨大的影响,这类富有成效的跨媒体生产实践丰富了想象力的理论建构。影游改编的媒介转码与互媒性的文本架构、渐进机制与角色扮演的互动叙事以及受众参与的身份编码与社区认同,促使网生代受众在个体身份编码、重新部落化的同时,建构独属于人类共同体的审美意识形态,预示了跨媒体想象力时代的到来,对于电影与游戏产业的深化发展与融合、创作类型与生态的丰富完善具有重要的意义。

【关键词】影游改编;跨媒体想象力;叙事机制;跨媒介叙事;游戏叙事

【作者简介】范志忠(1965-),男,福建南平人,浙江大学传媒国际文化学院教授(杭州 310018);喻文轩(1998-),男,湖南醴陵人,浙江大学传媒国际文化学院研究生(杭州 310018)。

【原文出处】《上海大学学报》(社会科学版),2022.3.46~56

【基金项目】国家社会科学基金艺术学重大项目(18ZD13);国家社会科学基金艺术学重大项目(20ZD19)。

影游蓝本的IP改编与互化,主要有两种方式:其一是从电影改编为游戏,如乔治·卢卡斯的《星球大战》系列,其改编为游戏的作品如《星球大战:X翼战机》《星球大战:TIE战斗机》等,成为其最活跃的品牌衍生物之一;中国游戏市场起步较晚,但也出现了诸如《斗破苍穹》《琅琊榜:风起长林》《花千骨》等改编自影视剧的游戏作品。其二则是从游戏改编为电影的作品,其中既涌现出《生化危机》《寂静岭》《仙剑奇侠传》等产生广泛影响力的作品,也出现了《超级马里奥兄弟》《街头霸王:春丽传》《铁拳》等失败之作。

因此,辨析并探讨影游改编的跨媒介叙事的话语机制,总结并反思其成功与失败的经验教训,对于进一步激活影游融合的想象力消费,推动电影与游戏产业的深化发展,丰富与完善中国电影的创作类型与生态,无疑具有重要的意义。

一、媒介转码与互媒性的文本架构

从改编理论来看,改编是对特定作品的转码,涉及媒介、结构与类型的改变。类型作为视听文本与观众的一种审美与消费的契约范式,共享特定的视觉表征、叙事逻辑与内在机理。由于影视与游戏在不同的媒介平台上的发展历史具有差异,表现出截然不同的运行逻辑与市场趋向,因此其类型呈现出

多元化的趋势。

一般来说,游戏可以按照媒介平台划分为电脑(PC)、主机(Console)、街机(Arcade)、手机(Mobilegame)四类。作为中介物和技术载体的媒介平台,规训了用户接收、反馈信息的行为模式,甚至同一款游戏在不同平台上会呈现出截然不同的运行逻辑。基于电脑、主机端的电子游戏,是目前改编为影视作品的主要来源。这类电脑、主机游戏作品,大多出现于20世纪80年代末,电子软件及硬件技术大变革以及家用游戏机的第二次崛起,使游戏产业迎来黄金时期,此时积累下来的电子游戏IP经过积淀已成为一代人的文化符号,具有衍生作品改编的市场潜力。与此同时,电脑、主机的使用场景是相对封闭的私人空间,相比街机、手机的移动开发空间,电脑、主机端的电子游戏往往追求更高的游戏质量与玩家体验。不过,2016年索尼影业出品的动画电影《愤怒的小鸟》,获得空前成功,揭开了手游改编影视作品的序幕。随着智能手机技术与互联网技术造就的内容形态变革,UGC与自媒体内容创作的产生、扩散性的文化符号在社交媒体的频现,手机端游戏将日益吸引影视改编的关注。综合Wikipedia、IMDB以及其他公开网页的游戏改编影视的案例,可以发现此类影视的内

容元素分布集中在以下9类:动作类、冒险类、奇幻类、恐怖类、惊悚类、犯罪类、悬疑类、爱情类和武侠类。究其原因,电子游戏中的动作、冒险、奇幻、恐怖元素,更容易转换为影视视听奇观,并且作为好莱坞长期发展形成的类型范式,在经历了市场的检验并受到观众青睐后,使这种改编具有较强的经济保障。

根据“rock paper shotgun”“Gaming Bolt”等国外知名媒体对于影视改编游戏的排名榜单,改编自影视的游戏类型经典案例主要有:《指环王》《星际传奇》《异形大战铁血战士》《星球大战》《侏罗纪公园》《银翼杀手》《夺宝奇兵》《怪形》《创》《疯狂的麦克斯》《异形》《蜘蛛侠》《X战警》《金刚》,这些作品以动作、科幻、魔幻、冒险等类型为主。中国电影改编为游戏的案例较少,2006年完美世界推出的改编自电视剧《武林外传》的同名游戏,是国内最早的剧改游的案例。此后一段时间的影视IP热,无论是客户端游戏,还是移动游戏,主要是改编自古装仙侠剧作类的角色扮演游戏,从而与影视剧市场形成一种结构对位。

从文本角度看影视与游戏之间的转码,主要体现在“纯与非纯”的忠实性问题上,安德烈·巴赞曾专门写文章为戏剧到电影的改编工作辩护,因为有人指责改编导致电影的“不纯”。从叙事学的角度出发,如果将改编问题纳入话语—故事(Discourse—Story)这一经典分析框架下,就会发现,作为改编研究核心概念的忠实性问题,实际上是在内容的文本转换过程中出现的话语层面的差异性和故事层面的相关性之间的矛盾。^[1]

出于一种类似原文本中心主义的预设,改编往往更注重叙事层面的还原性,而尽可能排斥话语层面的差异性,“忠实”话语追问的是如何对情节、人物、场景、世界观等进行转码的关键问题,更注重讨论文本之间的亲缘关系而将文本所属不同媒介之间的差异视为阻碍。当我们说某个作品不忠于原著时,表达的是一种强烈的背叛感,认为改编未能抓住原著的根本特征。2021年,网易发行的手游《哈利·波特:魔法觉醒》在初始剧情过后,玩家发现一些与原著世界观相悖的设定,游戏中有严重的OOC(Out of character,同人作品中角色扭曲违背原有设定)倾

向,如刚入学的一年级新生,就能使用高级咒语乃至黑魔法,充值到位就能得到三大不可饶恕咒之一的“阿瓦达索命咒”,让原著粉、电影迷颇有怨言。此外,国内的影视改编游戏(尤其是手机游戏)的一大特点在于,弱化游戏中叙事的存在感,仅仅借用简单的视觉符号和世界观设定。如天象互动、PPS游戏发行的《花千骨》手游,相比于小说、影视剧通过故事引起观众共情,它更强调玩家自主参与去感受故事世界,因而整体淡化叙事文本,撇去部分角色的情感部分,专注于花千骨打怪升级的修仙之路。

但是,亦步亦趋的忠实改编,也很难赢得玩家的认可。美国艺电公司发行的《哈利·波特与死亡圣器》作为故事的最终章,游戏变成一款TPS(第三人称射击)线性流程作品,在剧情编排上与电影大致相同,同样得到了许多负面评价,认为其枯燥无聊。因此,随着改编过程中媒介差异的日益凸显,以及改编者在创作中对于原文本内容的不断调整和再创造,都使得忠实性这一评价基石产生动摇。跨媒介叙事将这种文本转换从改编所关注的忠实性问题中解放出来,代之以共建意义的互文性作为讨论的基准,不同的文本相互关联,互不冲突,又各司其职地共同创造出新的含义。

目前,亨利·詹金斯对于跨媒介叙事所给出的定义仍旧是最广为引用的:“一个跨媒体故事横跨多种媒体平台展现出来,其中每一个新文本都对整个故事做出了独特而有价值的贡献。跨媒体叙事最理想的形式,就是每一种媒体出色地各司其职、各尽其责。”^[2]在跨媒介叙事的研究中,其关注的重点不再是改编与原著的所谓忠实性问题,而是互文性的问题,即“任何文本(text)都是由引语的镶嵌品构成的,任何文本都是对另一文本的吸收和改编”。^[3]互文性理论认为,任何文本都不是独立存在的,文本之间必然相互参照牵扯,形成一个连接时间与空间的可供延伸的符号网。下面我们将从故事核、世界延伸、受众参与的角度,聚焦跨媒介叙事的互文架构,探讨互文性是如何促成跨媒介叙事的文本产出、传播以及接受的。

叙事学家玛丽-劳拉·瑞安认为,故事世界就是随着事件不断向前推进的一个想象的整体,要理解

故事,跟上故事发展的节奏,就意味着我们需要利用文本提供的线索,在心理上模拟演练故事世界里发生的变化。^[4]故事世界首先需要一个故事核,这个故事核由两部分组成:一是核心世界观;二是核心文本即元故事。核心世界观是故事世界运行的一系列价值与规则,包括价值观、时空设定、因果逻辑、运行法则等。美国漫威公司旗下拥有众多漫画角色和团队,他们的故事出自不同领域的作者之手,在漫画、电影、游戏等媒介上延展,叙事者自由创作的前提,是要遵循统一的故事世界观,这样既能保持创作的连贯性,又使内容的交叉与分离维持在一个可以控制的水平。问题在于,观众进入故事世界需要一个入口与理解的支点,那么故事核到底由哪些作品或者创作者来界定呢?这个问题界定的复杂性,来源于创作者自上而下建构与接受者自下而上选择的双向动态过程。虽然接受理论与后结构主义一样,讲究破除语义核的概念,认为文本是无中心的系统,只是在勉力寻找文本的未尽之言或者关注其结构性空白,然而在跨媒介叙事实践中,清晰的秩序和明确的核心有利于接受者在文本互文繁殖且庞大迷乱的故事世界中畅游。

互媒性(Intemediality)隶属于互文性,专指不同媒介形式之间的相互模仿、指涉与整合,^[5]游戏对电影的渗透,体现在电影使用自己的媒介手段来模仿、唤起游戏的元素与结构,主要表现为游戏叙事、游戏视听、游戏机制以及游戏世界观在电影中的运用,从依靠运动—影像逻辑的传统电影的审美表达,转向依靠时间—影像逻辑的现代性电影的审美体验,^[6]这在《头号玩家》《失控玩家》中都有体现。詹金斯认为,跨媒介叙事最理想的形态是“每一种媒体各司其职”,从这个层面上说,跨媒介叙事的结果不应该止步于对源媒介的继承与模仿,而是应立足于媒介特色来发挥媒介形态独有的叙事优势与逻辑。

在内容情节性延展上,跨媒介改编可以从主题、人物、行动、价值等方面衍生出更多插曲与补充,任何文本都不是一座孤岛,这种故事世界之内跨时空的互文性构建出的巨大张力吸引受众不断参与到叙事中,有助于粉丝黏性的形成。但目前,中国跨媒介叙事游戏很难做到叙事延展,《花千骨》等IP中不存

在文本互涉,严格意义上只能算跨文本改编。在跨媒介叙事中,不同文本之间的竞争不亚于合作,在内容情节性上的保留必须把握得恰到好处,若重复元素过多会让玩家失去挖掘其他文本的动力,但重复元素过少则不能满足玩家的审美期待。因此,跨媒介叙事的核心要义,就是在保留原有故事核的基础上,回答前文本留下的问题,或是提出新的建设性的召唤结构,实现对故事世界独特而有价值的贡献。

二、渐进机制与角色扮演的互动叙事

游戏世界观指的是对游戏世界的主观先验性假设,诸如虚构的历史时空、视觉空间、物理规则、社会政治形态以及人物背景等,涵盖虚构作品的各个层次,在一部游戏中所有元素都是世界观的组成部分。游戏世界观由三条轴组成,横向轴是世界的长度,即游戏中发生的事件,纵向轴是世界的宽度,即游戏的每一个地点,第三条是时间轴。世界观为游戏概念设计提供了坚实的理论基础,并为后期游戏营销提供了可靠保障,对游戏本身的成长、延续具有一定的参考价值和指导意义。

作为由影视改编而来的游戏,影视元素渗透可以成为丰富产品形态的策略之一,即游戏使用自己的媒介手段来模仿、唤起影视的元素与结构。当下的许多电子游戏研究都强调视觉操作的重要性,以尝试走出文学理论的阴霾,由于电子游戏也是广义上的视听艺术,自然而然地继承了电影理论在过去几十年间总结出的理论框架和术语。加洛韦(Alexander Galloway)在《竞游》的“第一人称射击游戏的起源”一章中,就使用了电影领域的主观镜头概念,讨论电子游戏的视觉风格是如何继承电影叙事中的独特现象,同时也讨论了两者在投射主观视觉上的差异:游戏视觉需要完整成形、可行动的空间;游戏削弱了蒙太奇的意义;游戏在叙事上对于时间与空间的把握更加自由。^[7]据此,随着观众和玩家的主体身份的转变,视听接口串联了电子游戏与电影的研究。《花千骨》游戏构建了原著小说中描绘的玄幻仙侠世界,长留、瑶歌城、花莲村、太白门等场景都得到了保留;同时,在听觉层面融入了中国传统民间乐器,笛子、琵琶、箫交织共筑仙界意境,得以在感官层

次还原影视中的仙侠世界,并就游戏做了场景扩充与完善,构建出相对完整的场景与时空,玩家则扮演花千骨本人在场景中探索升级。

在游戏改编影视的过程中,世界背景具有两种截然不同的移植路径:一是针对游戏性较强、剧情与世界观构建较弱的作品,影视往往会进行再创作与丰富;二是针对世界观复杂的游戏作品,当改编为类型电影时,会对游戏世界观进行单一化、扁平化处理,如2017年上映的《古墓丽影:源起之战》在保留原核心神话故事的前提下,将鬼武士部下、“二战”死者部队等超现实幻想进行大刀阔斧地删减,并将游戏中与劳拉同行的七人简化为一人。

相对于集中在表象的感官层,规则层的世界观在游戏中以隐藏的理念和机制形式存在,虽不被直接发觉,但是在构建游戏方面起到更深层的作用。规则层的世界观告知玩家这个游戏世界运作的规律,是更深入描绘游戏场景的必要手段。

欧内斯特·亚当斯在《游戏机制:高级游戏设计技术》一书中,将游戏机制定义为游戏核心部分的规则、流程以及数据,他将游戏机制分为规则数量少、要素之间交互多、学习曲线较陡的涌现机制,以及规则数量多、要素之间交互少、学习曲线较平缓的渐进机制两大类。迄今为止,少数游戏如《模拟人生》系列通过涌现机制完成叙事,它需要精心统筹游戏的多种机制并将其串联起来,需要耗费极大的经历和成本。大部分游戏中的叙事是通过渐进机制完成的,玩家根据游戏设计者制作的既定路线推进游戏,从而体验故事。由影视改编而来的游戏,继承了影视媒介的线性叙事属性,同时,为了规避较高的学习成本以吸引更多玩家,基本采用渐进机制。美国艺电发行的根据小说《哈利·波特与火焰杯》改编的同名游戏,舍去了繁琐的地形跑酷与开放式地图的搜寻机制,以关卡制的形式加快游戏节奏,把重点放在直接的线性流程中。哈利·波特系列游戏从本作开始,剧情都跟随电影拍摄流程,从世界杯上的食死徒遭遇战,到三强争霸赛目睹塞德里克的死亡,直面伏地魔的复活。对比中国许多影视改编的手机游戏,在核心机制之外加入过多独立且与主线无甚关联的涌现机制,要素之间没有得到很好的交互,暴露了游

戏设计者薄弱的流程掌控能力。

互动性可能是电子游戏与其他媒介和文化形式(比如视觉艺术、电影、文学)相区别的最根本特征。由于影视剧与游戏这两种媒介的核心行为不同,影像的核心行为是看,游戏的核心行为是玩,于是在叙事体验中会造成排异效果。这种媒介差异带来的排异性,正是影视IP改游戏在创作和实践中首要考虑的问题。如果对这种排异性进行深入探讨,需要详细回顾“叙事与互动之争”的论争,即叙事学和游戏学之间的辩论。虽然这场论争的宗旨在于新兴的游戏产业试图为自己的独立地位正名,但其对传统叙事媒介的态度却逐渐发生改变。一开始,学者们认为游戏除了游戏机制之外,其他一切都与其美学模式无关,但这种观点忽视了部分游戏类型如角色扮演游戏,将叙事作为自身游戏机制不可或缺的核心成分,而这种类型是影视IP改为游戏的主要方式。但是,在互娱行业与跨媒介营销的趋势之下,游戏借鉴其他媒介(尤其是电影)的叙事范式势在必行。但游戏是消极被动地承载影视的叙事形式,还是能够将既有叙事与游戏独特的媒介形态结合?正如同一个故事,依托不同的媒介仍然会呈现出截然不同的讲法,所以,叙事不能是游离于媒介之外的独立形式,而必然要内化于媒介,根据不同媒介的特性来进行表达。

在游戏改编影视的过程中,游戏机制中的物理特效经常忠实呈现在改编电影中,成为视觉符号的一部分,如《古墓丽影》《波斯王子》等动作冒险游戏中的攀登、格斗机制,成为电影分类的重要指标与部分粉丝的评判标准来源。一些游戏的核心机制甚至可以影响影游改编整体结构和故事核,如玩家可以通过操纵游戏《波斯王子》中的神秘沙漏在时间线上来回穿梭,集中体现了电子游戏的“存档”与“重开”的叙事逻辑,这种基于时空的游戏机制还出现在《寂静岭》的表里世界、《刺客信条》的虫洞中等。

适合改编成影视的游戏作品,其叙事通常是线性、串型的,任务关卡作为叙事链条中的节点将游戏进程串联起来,而按照悉德·菲尔德的经典三幕式剧作,经典电影叙事尤其是类型电影遵循设置、冲突、

解决三个阶段,在游戏改编影视的过程中,需要对原游戏叙事进行提炼与总结,舍去冗余的琐碎关卡,将主线剧情以幕结构巧妙覆盖。在《生化危机》中是进入蜂巢—经历病毒危机—被保护伞公司抓走,《寂静岭》中是进入异世界—与恶魔斗争—找到阴谋的真相。更进一步地看,在游戏中原本由任务、关卡、收集要素等驱动而达到流畅叙事的目的,然而这些玩家自由探索的叙事间隙,在改编为影视作品时则成为需要填补的空白。互动模式的电子游戏向观看模式的影视转化的过程中,视听语言的加码在一定程度上填补了交互被剥夺后流失的沉浸感,真实场景营造的视觉奇观与剧作对白展现的叙事逻辑形成感官沉浸与叙事沉浸的平衡。而影视中的剧作对白弥补了游戏声音对叙事的贡献不足,承担了更加细致的叙事衔接功能。

三、受众参与的身份编码与社区认同

根据伽马数据发布的2021年自研游戏IP研究报告,头部50款IP改编游戏无论是按布局IP数量还是流水,都集中在大型多人在线与角色扮演两种类型。^[8]对于游戏阵容庞大的网易公司来说,对IP改编游戏的运营思路已经颇为清晰,社交和多人对战(PVP)是其手中的两大法宝,针对不同的游戏,网易侧重不同的方式来设计游戏系统,这也是网易IP改编游戏能持续获得高流水,并最终超越腾讯的原因所在。从市场的选择可以发现,角色扮演与多人在线游戏已成为影视改编游戏的首要策略。

电影与大多数传统媒介一样,都是一对多、单向的传输通道,传输中心组织讯息,并且通过独有的社会文化管道将信息传到消费者脑中,而消费者通常是容易被影响的社会大众。但是,即便是在大众传媒作用之下,接受者仍可以透过自己的语境与经历去消化,因此,虽然部分影片具有意识形态意味,比如战争片的政治宣教,但观众对于影片信息的反应与接收可能与影片的内涵无必然联系。单机游戏依然继承了此模型,只在个别的游戏设计环节给予玩家更多的操纵空间,并没有产生特定的讯息及意义。然而,多人在线的电子游戏使游戏本身成为信息通道,赋予自身多元的沟通特质,在游戏内散布的各式沟通平台、对话框、虚拟社区给予玩家沟通、讨

论、闲聊的空间。

多人在线游戏的独特性及革命性在于:一方面,玩家在游戏环节中彼此交互的机会可以促成游戏设计者的职能转向,即游戏设计者必须提供一种对称与均衡的交流可能性,并且为其构筑平台,且这种互动的结果很可能不受其直接影响和控制;另一方面,区别于电影或者单人游戏,多人在线游戏为玩家提供了一个解构的过程,玩家不仅在游戏进程中设法理解整个游戏系统,持续挖掘与揭示其功能,并且努力学习、领会系统产生联系与互动的方式,从玩游戏扩展到解构玩家社区。为了在游戏世界中获得更多的收益与成就,他们不得不尝试理解多面性的社会系统,以及虚拟社区的内部工作方式与其不为现实生活所知的规则。在这样的虚拟社区中,其他玩家对于自身的游戏体验起到了至关重要的作用,游戏世界对于每位玩家的动作与变化做出反应,多人分享并共建公共虚拟环境。在如今风云变幻的游戏市场尤其是移动端,决定游戏能够维持并存活的是游戏社区,社区提供了一种“回家”的感觉,这种感觉是私人化的,即使在伪装的虚拟身份之下,社区可以把人特征化,与其他玩家分享共同的历史与背景,并抱有某种特定的期待。

对于网易公司来说,社交成为了留住用户的一大利器。从游戏设计、内置论坛到游戏外传播,社交属性已经融入影视IP改编游戏《哈利·波特:魔法觉醒》的血液之中,而这也让游戏吸引了大量非核心用户。游戏中设置了“宿舍”和“社团”,宿舍中玩家可以看到舍友的服装、相框、猫头鹰和家具陈设,这些直观的展示很容易激发玩家的攀比心理,导向游戏时间的延长与内购。游戏内置论坛同样是网易的惯常打法,这里成为玩家交流感情以及UGC传播发酵的阵地。另外,游戏外社交例如新年占卜、分院测试以及设定集交换成为聚拢玩家并提升用户黏性的重要手段。

在社交设计之外,多人对战的多人在线游戏是另一个延长用户游玩时间并提升黏性的重要手段。富有挑战性的游戏内容催生了一批KOL(关键意见领袖)制作的游戏攻略视频和文章,通过微博、微信、短视频平台,形成了新的传播链路,也可以在游戏社

区派生更多的讨论内容。

数字化环境允许我们通过数字技术创造的化身(avatar)与影视中人物的修正版进行互动,化身是血统(descent)的梵语词,意指神在人间的化身,玩家正是以化身参与游戏,扮演游戏的主角。游戏可以分为游戏系统与再现系统。游戏系统是基于一定规则建立的系统,通过游戏引擎的程序运作而产生;而再现系统指的是游戏呈现世界的方式,包括视听方面的游戏世界,以及架构于游戏系统上的叙事和角色,这两个系统通过协作共同制造了玩家的游戏体验。本部分想要探讨的是,玩家的化身是如何在两个系统中运行的。

从社会符号学的视角来看,叙事的自然语气应当是直陈式,而在指涉化身时的语法处理显示,在角色扮演游戏中,叙事的某些部分是以祈使语气向玩家发出命令,如“阻止大门关闭”,此时玩家成为主角。由此可见,游戏不仅提供叙事性陈述,而且在文本与受众之间建立一种联系,通常是一种需求关系,即文本召唤玩家去做某件事情,而事实上也对游戏发出了命令,要求其回应。经此,游戏系统与再现系统互相融合,以互动的方式实现化身的双重意义,而这也表明了角色扮演游戏体验的核心:玩家既是化身,又不是化身。

不过,文化研究经常强调能动性这一概念,这是受众主动接受信息时具备的积极素质,在这个层面上,对化身行动的操控程度可以表征广泛意义上的对于文化权力的掌控程度。然而,正如佩里·安德所说,能动性包含两个相反的含义:其一,我们是自主有力的社会行为者;其二,我们仅仅是他者的再现(例如FBI的探员)。^[9]人机交互的信息性观念特征就是控制,游戏给予玩家自主选择与操控的权力,玩家为文本所赋予的前所未有的参与度而欢呼,仿佛他们具有掌握他人人生、感情与意识形态的权力。然而在控制剧情发展与人物选择的表象之下,玩家仍然受限于游戏设计者提供的游戏文本,这种能动性的问题变得相当暧昧而富有争议。

化身的身份选择也是跨媒介叙事的一个重要论题。富有生命力和影响力的故事世界总是围绕着一个或几个受欢迎的核心人物展开,然而核心人物的

生命周期也直接限制了故事世界的周期。因此,意在无限扩展下去的故事世界必然要跨越现存角色的生命周期,去超越一代人的观众代际周期,以打破故事世界的周期限制。因此,许多影视改编游戏会建构一个新生代的全新主角,如Star Wars Jedi: Fallen Order以一名被抛弃的绝地学徒为主角,以他的修行为主线,强化玩家的身份与成长要素。

在电子游戏中,玩家以化身作为中介投射角色的情感并获得身份认同,这种心理认知借由键鼠、手柄、可穿戴设备以具身的方式外化为身体在场。然而这种具身沉浸止步于游戏向影视的媒介转换,如若破除受众立场变化造成的沉浸危机,需要在还原游戏角色的基础上进行延伸、补充。一方面,从选角、化妆造型、动作设计等方面需要尽可能还原人物形象,以获取观众的心理认同,如《古墓丽影》中扮演劳拉的安吉丽娜·朱丽标志性的紧身衣、墨镜和马尾辫,《生化危机》中扮演艾达王的李冰冰,身着红色旗袍,插枪位置的细节也与游戏如出一辙。另一方面,一些非人类的游戏角色以拟人化的方式出现在影视中,在神态、表情、性格上往往以某些集中而夸张的特性表现出来,如《愤怒的小鸟》中滑稽、戏剧化的动物们以及《大侦探皮卡丘》里的憨厚萌物。

跨媒介叙事的受众参与,不同于传统叙事中单向被动接受的方式,也不像现代营销所倡导的沉浸式消费,而是表现为一种基于粉丝社群的集体智慧。^[10]这种集体智慧是文本本身与受众的结合,受众用自己的模式去填补和想象,在互文中完成文本的接受。受众通常在网络社区形成自己的知识型社群,因达成共识的故事核聚在一起,收集、破译文本内外的密码。另一方面,虽然特许经营权可以在程序上裁定作品在故事世界中的归属,但受众却拥有心理合法性,在故事核形成的动态过程中甚至发挥出反作用于版权合法性的强大力量,凸显出受众自下而上的选择。

不可否认,故事世界创造了用户社区,该社区由知识型社群积极参与共同建设,但需要注意的一点是,受众的参与和跨媒介性之间没有必然联系。以《星球大战》为例,其被称为跨媒介叙事的原因在于,

它的电影拥有卢卡斯艺术公司官方授权的小说、漫画、电子游戏的辅助,是一种自上而下的制作,而不在于众多粉丝的参与。作为消费者,受众掌握的话语权是一种选择权,这对于跨媒介故事世界建构的影响是间接的。

虽然跨媒介对受众参与性没有系统性的要求,但詹金斯却强调了用户参与的重要性。跨媒介叙事为用户提供的互动任务与形式具有三种子类型:一是外部互动,表现为用户提供自由选择的文本;二是内部互动,例如电子游戏中玩家在扮演角色或达到目标时做出的个性差异行为,但不会留下任何轨迹;三是生产型互动,在体系内留下双轨迹,其他用户可以得知并且利用之前用户的贡献,例如游戏《死亡搁浅》中玩家建设并共享的关键点位的桥梁和公路,以及游戏模组为源游戏提供的补充及增强内容,但是这些部分鲜少涉及叙事,即便涉及叙事,也只有在体系内拥有众多的独立故事而非一条主叙事链的情况下,集体创作才具有可行性,这种个人创作还具有破坏叙事完整度与逻辑的风险。

如今或许已是后人类的新时代,动漫、游戏等新媒介和艺术形态对于网生代的主流受众而言如同空气和水一般与生活密不可分,而游戏作为媒介现实抑或生活现实本身,必然改变着这一代观众群和创作者的思维方式 and 审美习惯。这种网络思维是一种从现实向拟真的转变,是一种可以架空一切的虚拟性思维。而这种思维就出现在部分网生代导演的创作中,这些创生出新经验和新美学的电影,伴随着年轻人爆发性的创造力、想象力而呼应了观众的美学选择。

陈旭光曾对电影领域的想象力消费做过界定:“在互联网时代,狭义的‘想象力消费’主要指青少年受众对于超现实、后假定美学类、玄幻、科幻魔幻类作品的消费能力和消费需求。互联网新媒介时代下,‘想象力消费’类电影具有四种形态:其一是具有超现实、‘后假定性’美学和寓言性特征的电影;其二是玄幻魔幻类电影;其三是科幻类电影;其四是影游融合类电影。”^[14]自21世纪以来,电子游戏的制作在数字特效技术、3D建模等基础上得到显著提升,这使得游戏愈发具备奇观化视觉和复杂叙事的可能

性,成为假定性美学的良好载体,因此,上述四种想象力消费的电影形态对于游戏的呼唤与跨媒体扩充具有天然需求。

由此,跨媒体想象力概念,应该在电影的想象力基础上丰富新的内涵,它同时拥有美学与经济学的意义,代表着媒介融合、影游融合背景下互联网思维在艺术领域的深度拓展。罗伯特·威廉姆斯曾说:“虚拟现实技术的稳步改进极大地扩展了我们创造令人信服的幻觉的能力。”^[12]而跨媒体想象力的核心在于用多种媒介联合的形式创造这种拟像化、类像化的“令人信服的幻觉”。具体来说它应当包含三个层面:一是通过电影、游戏等媒介进入虚拟世界以获得纯粹的愉悦;二是作为一种跨媒介的文化符号,构建以国别文化产业为中心的IP品牌;三是重新部落化与意识形态再生产,可能被边缘的青年亚文化、青年意识形态的文化认同在跨媒介的想象力中得到实现。

通过数字技术、物理特效等构建虚拟场景,对游戏中的既有模型与美术风格进行模拟与再现:一方面明示影视与游戏在视知觉信号上的同一性,唤醒受众、玩家的相关认知经验而确立影像世界的合理性,在观众的熟悉状态上进行影视化的再创作;另一方面,虚拟图像的影像空间再现推动反思巴赞和克拉考尔对于电影本体性的讨论,电影本体在数字化、虚拟化影像时代的有效性,以及物质世界和影像之间的指涉和索引关系受到挑战,在一个混淆了真实与虚幻界限的拟像社会中,虚拟技术演绎出某种文化的功能样式和运作规律。

电子游戏作为一种文化载体,一种新兴的数字媒体、电子媒介和新型艺术,如今与影视一起成为新时代必不可少的想象力消费形态,形成影视和游戏相互吸收、融合发展的新趋势,尤其是游戏对电影的影响愈发显著,给受众带来审美方式上的游戏化新变,给影视产业发展提供了新的机遇与空间,出现一批新媒介电影、游戏电影、互动影像,倒逼和推动影视行业在技术、制作、宣发等层面的更新,甚至包括视听语言和放映系统的革新。具体而言,我们需要警惕游戏的仿真建构极易让受众迷失于虚假权力的同时,还必须承认游戏所带来的美学革新与审美功

能变迁,这主要体现在以下三个方面。

其一,其他媒介难以实现的多模态体验性、沉浸性。游戏可以为玩家提供身体介入的探索性,建构明确的游戏空间、规则以及即时的动态难度和能力成长体系,为不同的玩家找到成就与挑战的平衡点,在迫使玩家介入的过程中不断吸引玩家以更为主动和积极的姿态再介入,达到高度沉浸的心流状态。同时,游戏产业体现出VR、控制器等身体延伸的发展方向,不断加强和丰富玩家的具身体验。

其二,对拟像环境的依赖与对超越经验、虚拟现实、后假定性创作美学的呼唤和响应。与现实消费相比,互联网时代的受众,更需要一种超越现实的跨媒体想象力消费,这种新媒体时代的后想象力不同于以往文艺理论中依托于原型的想象,而更偏向于一种没有现实摹本的超现实拟像,它可以与现实相距甚远,是一种虚拟性、拟像性的想象。照片时代的影像本体性、索引性、物质性不复存在,艺术创作过程中长期存在的时间与空间、描述与被描述的审美体验裂缝亦被消除。

其三,强烈的后现代特征。在数字技术的加持下,玩家在游戏中具有一定的交互和控制权,再加上模糊化的社会属性和符号,玩家拥有了一种自我掌控的能力,而这种能力在大部分人的真实社会生活中难以获取,也是普通的影像与娱乐消费难以实现的状态。玩家在拟像世界中不仅能感受到想象力四溢的奇幻景观,更能体会到通过战略与技能获得身份与地位的快感。同时,网生代强调差异化与个性化表达,又期待在圈层中获得社交归属与自我实现,于是游戏作为一种社交手段,可以达成个人意志的延展与人格的自由选择。此外,跨媒体想象力的后现代性还体现在无限复活与大胆尝试中,游戏时空以意志为转移,满足了年轻受众的英雄主义情结。

众所周知,电影是孕育于机器时代的艺术,电子游戏是孕育于数字时代的艺术。电影与游戏具有良好的互补性,二者可以通过传播场景的融合进行渠道互补与价值共享,共同形成跨媒体的综合传播效

应,并表达出其对世界的独特发现与感悟。小岛秀夫的《死亡搁浅》,呈现给玩家一场关乎灵魂碰撞的盛宴,它将我们在游戏中彼此连接,共同献上彼此的希望与爱的曙光;《刺客信条》通过刺客组织的口号,彰显着“万物皆虚,万事皆允”的价值主张;《文明》则通过其跨媒介叙事,表达着人类的发展殊途同归,必然走向一个未知开放性的结局。影游融合的跨媒体想象力消费,在流通中传递着审美快感、生命意义与社会认同,促使网生代受众在个体身份编码、重新部落化的同时,建构独属于人类共同体的审美意识形态。

参考文献:

- [1]李诗语. 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): 26-32.
- [2]玛丽-劳尔·瑞安, 赵香田, 程丽蓉. 跨媒体叙事: 行业新词还是新叙事体验? [J]. 北京电影学院学报, 2019(4): 13-20.
- [3]Julia Kristeva. Word, Dialogue and Novel[M]. Oxford: Blackwell, 1986: 36.
- [4]玛丽-劳拉·瑞安, 杨晓霖. 文本、世界、故事: 作为认知和本体概念的故事世界[M]//叙事理论与批评的纵深之路. 上海: 上海外语教育出版社 2015: 32-42.
- [5]Grishakova Marina, Marie-Laure Ryan. Intermediality and Storytelling[M]. New York: de Gruyter, 2010: 1-7.
- [6]范志忠, 张李锐. 影游融合: 中国电影工业美学的新维度[J]. 艺术评论, 2019(7): 25-35.
- [7]Alexander Galloway. Gaming: Essays on Algorithmic Culture[M]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006: 63-65.
- [8]数据局. 伽马数据: 2021 中国自研游戏 IP 研究报告[EB/OL]. (2021-08-19)[2021-12-05]. <https://xueqiu.com/9061162584/194803024>.
- [9]美]戴安娜·卡尔. 电脑游戏: 文本、叙事与游戏[M]. 北京: 北京大学出版社, 2015: 110.
- [10]Henry Jenkins. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide[M]. New York: New York University Press, 2006: 2-23.
- [11]陈旭光. 论互联网时代电影的“想象力消费”[J]. 当代电影, 2020(1): 126-132.
- [12]美]罗伯特·威廉姆斯. 艺术理论——从荷马到鲍德里亚[M]. 许春阳, 等, 译. 北京: 北京大学出版社, 2009: 264.