

【叙事学】

互动叙事的两面性

——电子游戏叙事中的作者复归

张 成

【摘 要】电子游戏行业迅速发展,成为继印刷文字、电影、电视等之后的又一重要叙事媒介。随着媒介平台的更新发展,经典叙事学理论面对新型文本,亟待进行理论范式的更新。以电子游戏叙事中的作者为主题,运用叙事伦理方法论述游戏叙事中作者与玩家两个主体在叙事中的作用,可做如下探讨:首先探讨叙事学范式的发展以及将游戏纳入叙事研究的必要性;进而具体分析游戏作品中体现出的“作者已死”的假象,此时的作者作为虚构世界的创作者,在游戏中隐藏于算法背后而非“已死”;最后阐明作者在隐身的同时对玩家及作品具有控制力,作者通过给予玩家被控制的自由,在游戏叙事中去而复归。

【关键词】叙事;电子游戏;互动叙事;作者

【作者简介】张成(1993—),女,河南长葛人,华东师范大学哲学系博士后,研究方向:游戏、游戏叙事学、互动电影(上海 200062)。

【原文出处】《上海大学学报》:社会科学版,2024.2.67~79

一、电子游戏与多线叙事

人是讲故事的动物。“我们赖以生存的整个世界实际上由一连串‘故事’组成。……我们每一个人既是‘故事’的讲述者,同时又是“故事”的聆听者。”^[1]自20世纪60年代结构主义叙事学形成体系化的经典叙事学以来,叙事成为人文社科学者讨论的核心问题之一。经典叙事学在法国结构主义的影响下形成,视文学作品为一套内在自足的符号系统,“将注意力从文本的外部(探讨作者的生平,挖掘作者的意图等)转向文本的内部,着力探讨叙事作品内部的结构规律和各种要素之间的关联”。^[2]经典叙事学试图以科学的方法研究文学作品,把文学科学化,通过拆解叙事作品内的各种元素来总结其系统性规律。

20世纪80年代中后期,学界越发重视经典叙事学在研究作品文本中的消极影响:它把作品视作一个自成体系的符号系统,妨碍了思考作品与具体社

会文化语境之间的联系。基于对经典叙事学的反思,更多元的后经典叙事学蓬勃发展。后经典叙事学转向意识形态研究,重视作品自身之外具体的社会语境和历史背景。马克·柯里指出:“从发现到创造,从一致性到复杂性,从诗学到政治学,这是对20世纪80年代叙事学理论转折的简要概括。第一个转折——从发现到发明——反映了叙事学告别科学假定的整体性转变。……从一致性到复杂性的转变,是与叙事作品有着稳定结构的观点开始告别的一部分。”^{[2]4-5}

经过前述叙事学理论的转向,研究者们不再执着于寻找作品内部、超越时空性的内在稳定体系,转而承认文本的意义是被建构出来的。后经典叙事学承认作品的复杂性和异质性,不只把被经典叙事学排除在外的“作者及作者的时代背景”请回研究视野内,也将“读者和读者的时代背景”纳入思考,承认读者的阅读行为对文本意义的建构作用。承认读者的

主体性这一理论倾向为叙事学此后的发展拓展了新的路径,在认知叙事学的兴起和新媒介的扩张中,读者/观众/玩家的主体性被不断扩大和重提。

除了范式的转变,后经典叙事学的转向也拓宽了研究对象的范围。经典叙事学的研究对象集中于民间故事、神话和小说,主要以口头故事和印刷文本为主。随着电影、电视、数字媒介的发展,叙事学也在不断扩展自身的理论框架,把跨媒介维度纳入研究视域内。研究范围的扩展促使叙事学不断更新自身的理论范式,以适应新媒介的快速崛起。诚然,把游戏纳入叙事学的发展历程是容易引起争议的,著名的“叙事学与游戏学之争”便是矛盾的集中体现:游戏学支持者们反对把游戏视作叙事作品而纳入叙事学的领地,认为这是对新学科的学科殖民。叙事学与游戏学之争轰轰烈烈开始后又悄然退场,双方各退一步但未能达成共识。两者的论争遗留下一个问题:游戏是否应该被纳入叙事学的研究范围中?答案是毋庸置疑的:首先,客观上游戏存在叙事的内容;其次,媒介即信息,游戏作为一种新的叙事媒介理应得到严肃对待,游戏中叙事的高互动性向传统叙事学理论提出了新挑战。

克里斯·克劳福德(Chris Crawford)、珍妮特·穆雷(Janet Murray)和玛丽-劳尔·瑞安(Marie-Laurie Ryan)等学者在各自的著作中对互动叙事进行了探讨。克劳福德重视从技术和实践层面设计理想的互动叙事范式,将互动叙事定义为“发生在两个或多个活跃主体之间的循环过程,各方在此过程中交替地倾听、思考和发言,形成某种形式的对话”,即艺术作品借助于数字平台的信息传递和反馈功能,通过“信息输入—信息处理—信息输出”的方式,在主体之间的互动过程中呈现或最终完成。^[3]穆雷则以科幻作品《星际迷航》中的“全息甲板”为原型,论述了自己对理想的互动叙事的设想,并提出用三种美学类别来分析互动叙事体验:沉浸感(immersion)、主体性(agency)和转化(transformation)。瑞安试图建立互动叙事的理论

范式,在《故事的变身》中,她指出如何调和互动性与叙事性是困扰互动叙事研究领域的源头问题,数字文本在文本架构和用户参与方面真正开辟了叙事学的新领域。

游戏类型多种多样,其中许多都包含叙事元素,只是程度高低的区别。本文讨论的对象限于那些互动叙事的作品,即通过玩家的交互选择行为推动故事发展、改变情节走向的多线性叙事游戏(multi-linear narrative game)作品。游戏性/可玩性是锦上添花而非必要,系统复杂的高游戏性3A作品(如《质量效应》《龙腾世纪》)、系统简单游戏性相对较低的《晚班》以及后文要详细论述的《黑镜:潘达斯奈基》《隐形守护者》,都因为其丰富的叙事内容值得深入研究。

诚如埃文·史柯尼克(Evan Skolnick)在《电子游戏叙事》(Video Game Storytelling)中所言:游戏少有一个人完成的,游戏开发是一种团队努力。^[4]除了极少数独立游戏作品,游戏从立项到发售通常需要至少一个团队的协作。但从游戏成品看,“作者”仍然是存在的,虽然“作者”已未必是唯一独立的血肉之躯。本文在讨论中继续使用叙事学中“作者”概念,用于指涉文本意义的责任者(不管是设计师、制作者或整个工作室)。同样在游戏叙事中,玩家也是不容忽视的存在。玩家之于游戏叙事的作用已经超越了后经典叙事学中对“读者的建构作用”的认知。玩家在游戏的叙事进程中并非被动地接受信息后在脑海中建构故事,而是主动地参与到叙事进程本身。多线性叙事游戏的主要特点可以归结为:游戏设计师设计数据库,提供给玩家参与叙事的互动空间,玩家的行为生成具体的故事。没有玩家的介入,游戏叙事无法进行,换言之,玩家启动程序的行为对于游戏内的虚构世界而言,接近于“第一推动力”。

多线性叙事游戏的模式提出一个新的问题:当文本是可供参与的数据库,而不再是传统单线的、因

果关系闭合的故事,参与互动的玩家获得成为叙述主体的权力,作者的存在是否被“稀释”了?

二、电子游戏作者的隐身

(一)重新思考作者的退场

关于作者的讨论早已存在于文学理论的研究中。

“互文性”的概念最早由克里斯蒂娃(Julia Kristeva)于20世纪60年代提出,它根植于文学理论和20世纪中期浓厚的欧洲知识分子氛围中,随后从文学领域扩展到哲学,从文学文本扩展到所有形式的艺术中,并一直延续到21世纪被重新用于媒介研究。克里斯蒂娃的思想很大程度上受到了索绪尔的现代语言学的影响,她试图将语言学与巴赫金的文学思想相融合。索绪尔的语言学与互文性之间的联系最主要在于对符号的理解,索绪尔主张语言是一个“特殊的符号系统”,^[5]区分“语言”和“言语”这两个人类活动中不同的抽象概念:“语言”是社会性的,而“言语”是个人化的。索绪尔的语言学改变了将语言视为工具的固有观点,语言由能指层面的外在形式和所指层面的抽象概念共同组成,能指和所指之间的关系是任意的、约定俗成的。人类不能控制语言,而是语言控制人类:“人从其跨入世界的那一刻起,就不可避免地成为语言符号所包围,人生来就在语言符号的控制、掌握之中;事物是人意识中的事物,而人的意识生来就被语言符号格式化了,所以人类世界一开始就在语言符号的网络中,是由各种各样的语言符号编织成的;任何一种语言符号都不是自然而然生成的,而是约定俗成的,是文化产品,它本身是内在统一的,是一个完整的系统,最后受制于其内在的语法、规则、运行模式或(语)言结构形式;所以说到底,世界是由语言符号的结构形式组构成的。”^[6]

与语言符号相似,文学符号的意义也来自与之相关的、先前存在的其他用途的含义。当作者创作时,他们从先前的文学文本和传统中选择情节类型、

人物、图像、叙述方式甚至是特定的话语。这种对其他文本或模仿、借鉴或批判即构成了文本的互文性。在任何给定的时间范围内,语言和文学文本都是不同意识形态之间、过去与当下之间冲突的源头。克里斯蒂娃在论述巴赫金的论文中进一步探讨了互文理论,她用互文性取代主体间性的概念,提出“任何文本都是由引语的镶嵌品构成的,任何文本都是对其他文本的吸收和转化”。^[7]

遵循互文性的概念,文学作品将不再被视为源自作者思想和灵感的产物,也不再是意义的容器,不管这种意义是来自作者的说教还是神明的启示。取而代之的是,文学文本变成了各种不同意义彼此交织融合的空间。互文性是一个涵盖面非常广泛的概念,换言之,就是一个很容易被泛化的概念,这部分是由于克里斯蒂娃对它的定义本身就有些暧昧,部分也是源于它被后现代主义者运用到了普遍的艺术分析中。随着时间流逝,互文性的概念渐渐失去了它最初与文本文学的紧密联系,开始在包括电影、绘画、音乐、摄影、建筑等几乎所有文化和艺术领域中发挥作用。自20世纪80年代起,越来越多的电视节目开始引用和借鉴其他流行文化,互文性被用以描述这一现象并衍生出两种内涵:一是受众无意识的解释性实践;二是文本的生产者主动采取的文本策略。两者相辅相成,文本生产者邀请受众在文本之间进行横向关联,受众的实践进而为文本衍生出新的意义。

互文性概念的引出带来的首要后果,就是巴特理论主张中最广为人知的“作者之死”,之后是哲学家们对多元的向往和去中心化的狂欢。这是一种颠覆稳定性、客观性,反思质疑科学理性之权威的主张,也为互文性概念赋予了社会政治和意识形态意义——互文不是中立的,而是带有批判色彩的,当文本的意义来自与其他文本的关系而非给定时,权威也就被消解了。巴特主张“读者的诞生必然以作者的死亡为代价”,^[8]这种读者中心论观点随着网络媒

介的广泛运用被数字文学研究者们反复强调。数字媒介的出现对文学创作而言是具有颠覆性的,它是文学媒介演变过程中的一次质变。尤其是互联网和超文本的出现,将这一飞速发展的媒介拉入理论家和学者的研究范围。

与解构权威的后现代主义思潮合流,“互动性”在20世纪90年代超文本文学的创作高峰中曾经被寄予了它难以承担的厚望。在一些超文本文学研究者眼中,它是德里达、巴特和福柯的思想在创作实践中的化身,承载了打破时空统一性的使命。在针对互动叙事作品的研究中,一些学者即使没有旗帜鲜明地支持互动性的后现代主义特性,也倾向于将带有浓厚后现代色彩的“合作者”(co-author)、读写者(wreader)等术语直接用于理论分析。

乔治·兰道(George Landow)的学说将超文本文学视作后现代主义的理想文本,他主张超文本文学的多序列性阅读体验是革命性的,相比传统的线性阅读,超文本文学的非线性、开放和多变的阅读体验传达了民主化和解放的精神。伊娃·达拉(Ewa Drab)在电子游戏作为新的叙事形式的研究中便提出,一些优秀的游戏作品在用户心中唤起的情感力量已经超过了电影或书籍,因为除了在任何类型的游戏中都存在的互动性之外,可以与之互动的虚构世界还给人们以自由的幻想,让人们产生自己在控制故事的感觉。讲故事变成了创作故事,用户则扮演了共同作者。^[9]

或许是由于新事物所带来的冲击和震撼,较早进入数字文学研究领域的学者们更多对互动性持乐观态度,许诺互动的文本会为反权威、去中心的理想带来光明的未来。继承了上述这些学科开拓者思想的后来研究者们则更多持有审慎的态度,像所有超文本文学的创作者和支持者一样,伊斯本·阿瑟斯(Espen Aarseth)也将超文本的互动性视为民主和解放的技术潜能。但相比乐观的兰道等学者,阿瑟斯更清醒地意识到技术潜能不能与既成事实或承诺划

等号。可能成为民主化与解放者的互动性数字文本在目前仍然隐藏着作者的控制和权力基础,如果忽视这一点很可能会将作者“施予”的自由错认成真正的自由。阿瑟斯对数字文学怀有复杂的情感,他一方面正视理想文本尚未产生的事实,另一方面也认同互动性与后现代主义精神的联系,寄希望于它终有一天可能会让超文本文学等文类成为民主的、解放的文本。

(二)作者:虚构世界的创始者

游戏故事的作者是否“死”去了呢?游戏的高互动性和宣传话语中对“这是属于你(玩家)的故事”的强调,很容易给人以游戏叙事“作者已死”的错觉。如果游戏的故事属于每一个具体进行游戏行为的玩家,作者的权威性自然荡然无存。而事实真是如此吗?如果玩家通过加入一个虚构世界中来生成自己的故事,那这个虚构世界又诞生自何处呢?

列夫·曼诺维奇(Lev Manovich)在研究数字媒介后提出“数据库叙事”概念,他认为小说和电影是现代文化表达的主要形式,数据库叙事是计算机时代的主要形式。从历史上看,艺术家在特定的媒介中创作出独特的作品。作品和作品的媒介(或曰质料)具有一致性。新媒体的出现让作品和媒介产生了分离,数字媒介可以模拟多种不同的传统媒介,^[10]这强化了数字媒介的互文性。

想要更好理解“数据库叙事”在当下大众文化中的运作模式,可以参考赵毅衡对“底本”与“述本”两个概念的描述。赵毅衡在对故事与话语的区分进行一系列分析后,提出了底本与述本两个汉语术语,并表示如果要为两者匹配英语术语,那么底本应该对应 pre-narrated text,述本对应 narrated text,可以将两者分别理解为“尚未叙述的文本”和“已叙述文本”。换言之,即底本是作者建构的数据库,其中包括所有片段与文本,述本则是经过与玩家的互动后生成的线性故事。底本是非序列性的,述本经过玩家的串

联形成线性或多线性。需要表明的是,这种借用修改了赵毅衡对这两个术语本身的定义。在赵毅衡原文的概念中,底本是不受约束没有边框的,他用电影来解释底本与述本的区别:“这点在电影中比在小说中清楚:底本是没有框子的,其空间是故事所涉及的全部空间,而述本空间是镜头切割下的部分。……更重要的是,底本的事件是绵延的不中断的事件流,它没有文字,因此谈不上篇幅,可以说它是无限长的;述本总是只在底本的全部构成中挑选一部分加以叙述。”^[11]

赵毅衡的原概念中的底本更接近查特曼的“故事”和俄国形式主义者的fabula,底本是无叙述者的,所有述本只能从不同的角度、经过删减和省略来部分地再现底本中的部分事件。但游戏文本的数据库源自作者的创作,其数据库显然是有限的,因为它由作者创作,作者不可能还原出无边无际的现实。本文借用的底本和述本两个术语,更接近赵毅衡为它们所匹配的英语术语之意,即“尚未叙述的文本”和“已叙述文本”。“尚未叙述”和“已叙述”都是从受述者/玩家的角度出发,前者指碎片化地存在于数据库中的无数个片段,后者指经过受述者串联的线性文本。

在此前提下,继续主张“游戏故事的作者已死”显然行不通了。电子游戏的作者显然从未“死去”,他们只是隐藏在了计算机算法编织的虚构世界背后。同所有虚构作品一样,游戏的故事内部存在一个虚构的世界,在其中生活着虚构的角色,发生种种虚构的事件。这种虚构世界是为了叙事而创造的,通常包括以下几种要素:地图(空间)、人物、行动以及符合因果逻辑的由行动引发的后果。每个世界都有规模大小不同的空间来供给用户进行行动和操作,早期计算机图形学的局限性使这些虚构世界的呈现相对简单且抽象,有时还依赖于文本描述。随着计算机内存量的增加,虚构世界的大小和复杂性也随之增加。细节更加丰富的世界意味着更复杂的故事

情节和更深入的用户参与,虚构世界中的人物主要包括用户化身角色和非玩家角色(non-player character, NPC),所有角色(无论是用户化身还是NPC)通常都受某种目标、动机的引导进行一些目标导向的行为,用户的行为经常直接影响虚构世界的状态。虚构世界的运行依赖程序给定的算法,在现实世界中体现为玩家指导角色采取不同行动的因果逻辑。同样的行为在相同的前提下不管重复多少次都会达成同样的结果,简言之,在虚构的世界中不存在真正的随机性,一旦用户掌握了世界运行的逻辑,就能够事先预测事件的发生。通过掌握规则、预测结果,用户将虚构世界的状态导向自己理想的发展方向。

与此相对,用户在虚构世界中的活动也是有边界的,游戏内部的世界虽然给用户提供了探索的空间,但这个空间中的所有可能性随着用户的反复尝试终有一天会穷尽。与学院派和理论家(如超文本文学的拥趸者)的理想方式相比,商业作家更倾向于撰写亚里士多德式的充满戏剧性的文本,致力于创造沉浸式体验来让用户保持陶醉。由于戏剧性的叙事重视控制用户的情绪和反应,如果用户可以不受限制地在虚构世界中任意行动,那系统将无法在合适的时间引起用户特定的情绪反应,叙事的吸引力也会大打折扣,故而通过互动生成的叙事要求用户行为与系统保持协调。从宏观上讲,任何一个提供给用户的选择都具有威胁叙事全局构思和用户自身故事体验的潜力。试想一个没有规则或用户无限自由的作品能够提供什么样的故事?因此,要在游戏中创作优秀的故事,作者必须有能力从宏观上把控整个虚构世界的边界,能够预见用户可能采取的行动,在隐身的前提下影响用户的选择。互动的自由度与故事结构的完整性和戏剧性之间是充满张力的矛盾,作者必须在创作虚构世界的过程中平衡两者以达到最理想的叙事效果。

如果因为作者不再对故事具有全权的掌控力,

便认为作者已经“死了”或用户“自由了”，是过于乐观的。作者可以隐形，但并不是消失了。当作者对用户的行动抱有倾向性的期待，可以在不直接告知用户的情况下施加影响，通过微影响(nudging)、灌输(priming)和社会模仿(social imitation)三种方法实现对用户的“间接控制”(indirect control)。^[12]阿瑟斯对互动性的担忧是有其道理的：如果把被作者间接控制的“自由”当作真正的自由，反而会让我们忽视文本背后隐形的力量。

(三)充满价值判断的多线性叙事

多线性叙事的游戏通常包含多个不同的结局，即玩家可以从作者设计的底本中生成许多不同的述本。那么只完成一条故事线是否算充分体验的作品内容？如果不是，那么一些文本体量庞大的作品如果想要走完全部故事线，对于玩家来说将是非常沉重的负担。游戏设计师常采用设置“隐藏结局”或“真结局”的方法来解决这一问题，此类作品中，玩家面临的挑战是确保事件按照作者的预期推进。一些作品在作品本体中即使没有明确取向，也会通过发售平台的成就系统或奖杯系统来为不同结局赋予不相等的权重。“隐藏结局”或“真结局”与其他普通结局的区别依具体作品各有不同，本节以《隐形守护者》和《黑镜：潘达斯奈基》为例，具体分析作者如何通过预设“隐藏结局”或“真结局”来诱导玩家的选择。

《隐形守护者》由New One Studio开发，改编自橙光游戏《潜伏之赤途》，由真人演员拍摄、以定格影像的形式呈现。2019年1月于steam平台发售后，曾一度登顶steam热销榜首，也以140万的销量登顶2019年度国产游戏销量排行榜首。《隐形守护者》的故事主人公肖途是一名日本留学生，归国后在亲日报社从事潜伏工作。在故事流程中，玩家之于角色处于更高一层的维度，从上帝视角审视并操控角色的行为。玩家的选择和操作将角色导向不同的故事线和结局，决定着角色的命运。从结构形式上看，《隐形

守护者》属于树状结构类别，它的故事结构并不复杂，尽管在成就系统中有看似惊人的134个结局，但其中多数都由“潜伏失败”构成，真正意义上的剧情线只有四个分支，分别为“扶桑安魂曲”“美丽世界”“丧钟为谁而鸣”和“红色芳华”，其中“红色芳华”线由于流程最长而被定义为“真结局”。

不同学者对理想的互动叙事文本的标准各有不同，但不论从哪个学理层面的角度看，《隐形守护者》都处于互动叙事的初级形态。它尤其“冒犯”了克劳福德对理想互动叙事的设想，在他的观点中分支选择应该是等价的，他以“洋葱还是公主”为例论证，认为让玩家在“吃一颗洋葱”和“从恶龙手中拯救公主”之间进行选择就是一个失衡的决策。而在《隐形守护者》中，除了一些对情节走向不产生重大影响、仅以增加互动要素为目的的选项外，几乎全部分支都是“失衡”的。以序章为例，当玩家面临第一个问题“是不是你出卖了他们？”时，系统提示一个二选一的选择：

a)保持沉默

b)老师不是我！一定另有隐情！^[13]

针对玩家实际体验而言，这个二选一的选择题事实上有“正确答案”。玩家必须选择“保持沉默”故事才能够继续，选择“老师不是我！一定另有隐情！”则会直接触发“潜伏失败”的结局。除了分支的“失衡”之外，《隐形守护者》中还存在负向价值的选择。这些选择客观上存在却是不被鼓励的，尽管它们没有如上述的例子一样直接将故事导向结局，玩家依旧要在后续章节中为自己的选择付出无法达成预期结局的“代价”。例如在第一章中，肖途陪同初到上海的武藤纯子出游，纯子感慨“看来大东亚共荣圈不是骗人的呢”，此时系统提示“这是一个影响深远的选项，请谨慎选择！”：

a)日军滔天罪行，中国人岂会忘记

b)其实我们打心眼里感激日本人！^[13]

从故事逻辑上讲，作为潜伏人员的肖途不应该

轻易暴露自己真正的观点,表忠心的谎言更有助于强化玩家对角色的代入感。强迫玩家选择坦白真相会损害玩家对故事世界的沉浸感和角色代入感。不符合人物定位和故事逻辑的选项是推进剧情的必要条件,考虑到在这类分歧点之前的各个选项中,若玩家稍有不慎做出不恰当选择,肖途的潜伏就会失败,上述情节很难说符合谍战叙事的逻辑。导演与编剧宁可削弱玩家的沉浸感也不允许玩家(即使是违心地)选择“打心眼里感激日本人”,如果玩家选择了这个选项,则会在后续故事中由于缺乏解锁情节的隐藏线索,而无法达成正常结局。

总的来说,一些多线性、多结局的游戏会寻求通过与玩家的互动生成符合玩家偏好的故事。在这样的叙事方式里,作者的主体性不只体现在作者讲述了什么,也体现在作者选择不讲述什么。在一些故事线丰富的作品中仍然会存有显而易见的情节漏洞,这是作者通过主动规避、拒斥某些文本片段,来避免作品的故事走向作者不愿接受的方向。

同上述分支对话一样,《隐形守护者》的四个结局:“扶桑安魂曲”“美丽世界”“丧钟为谁而鸣”和“红色芳华”,彼此之间也不是等价的。前三个结局的故事体量基本相当,完成后会在屏幕中间显示“XXXX结局达成”。“红色芳华”作为“真”结局有着特殊的地位,在原作《潜伏之赤途》中“新生”和“美丽新世界”被分类为颇具讽刺意味的“happy end”,而“红色芳华”对应的原版结局被分类为“true end”。“红色芳华”对比其他三个故事线有额外的章节且流程最长,完成了对题目的隐喻——“隐形守护者”的回收:几十年后饱受迫害、已经白发苍苍的肖途认出了笔记上方敏的字迹,不顾老同学“组织知道你们受了很多委屈”的劝阻放声大哭,屏幕上的字幕提示“红色芳华结局达成”,随后开始播放演职人员名单。但《隐形守护者》的故事并没有就此结束,在名单中不断插播新的片段,补完前文埋下的伏笔:在完成“红色芳华”

结局后,屏幕上才显示出“《隐形守护者》全剧终”。顾名思义,“扶桑安魂曲”“美丽世界”和“丧钟为谁而鸣”虽然也是多结局的成员,但它们在故事中所占的权重远逊于“红色芳华”,因此完成时只是提示“XXXX结局达成”。“红色芳华”是“真结局”,只有完成了它,《隐形守护者》的故事才算告终——肖途用谎言履行了作为“隐形守护者”的使命,而方敏开始了新的任务,守护这些因时代的悲剧而失去一切的潜伏者们,成为他们的“隐形守护者”。

选用了相似机制(在故事节点提供给玩家选择题)的《黑镜:潘达斯奈基》,在对待互动性与玩家主体性的问题上展现出与《隐形守护者》相反的态度。《黑镜:潘达斯奈基》有5个不同的结局,当故事发展到达节点时,给予玩家10秒钟的反应时间从1-4个选项中进行选择。如果观众在规定时间内未能做出反应,系统则随机选择一个选项继续流程。在《黑镜:潘达斯奈基》面世前,《黑镜》系列电视作品一直备受观众喜爱,是口碑出众的反乌托邦题材“神作”,而《黑镜:潘达斯奈基》的口碑平平,专业媒体评分和观众评分皆为系列最低。

《黑镜:潘达斯奈基》的故事由两条线索穿插构成,其一是主人公斯蒂芬制作游戏《潘达斯奈基》;其二是斯蒂芬接受心理医生的咨询,治疗他因年幼时母亲过世产生的精神创伤。斯蒂芬·巴特勒(Stefan Butler)是生活于20世纪80年代的一名独立游戏设计师,他正试图完成他的处女作——一部改编自争议作家的小说《潘达斯奈基》。在制作过程中,他的精神官能症愈发严重,开始让他确信自己的行为受到了神秘的邪恶力量控制。

为了让玩家快速熟悉操作机制,《黑镜:潘达斯奈基》在故事开始先设计了一系列“无关紧要”的选项:早餐吃什么麦片、在前往游戏公司的路上用随身听播放哪首歌曲。抵达游戏公司后,斯蒂芬/玩家面临了第一个真正意义上改变故事走向的选择:公司对斯蒂芬制作的游戏试玩版非常满意,向他提供全

职工作机会。在《黑镜：潘达斯奈基》上线后的一个月，Netflix公开了一部分选项的选择比例，结果显示73%的玩家在游戏中选择让斯蒂芬接受了工作机会，然而这个选择会以“你的游戏最终成为平凡的流水线产品，在媒体评分中拿到0分”结束，系统提示返回上一个选择点，随后前期的故事情节以快速蒙太奇的形式略过，快进到斯蒂芬来到游戏公司。斯蒂芬需要选择拒绝工作，坚持独立制作，公司批准斯蒂芬自行在家制作游戏，但要在九月交出完成品。随着游戏开发进程推进，斯蒂芬的精神状况每况愈下，他与父亲的关系也越来越紧张。随着玩家的一系列操作(是否去见科林、是否看心理医生、是否向医生倾诉与母亲的故事等)，故事分裂出多种结局，依照Netflix官方介绍，总体上可以归纳出5种：(1)入狱结局：斯蒂芬弑父后被捕入狱；(2)Netflix结局：斯蒂芬发现自己的生活是一场表演；(3)珀尔·瑞特曼结局：多年后瑞特曼尝试重制斯蒂芬的作品；(4)PAC结局：斯蒂芬发觉自己是PAC实验的试验品；(5)火车结局：斯蒂芬回到5岁时，与母亲一起上了即将失事的火车。

具体到故事情节，由于具体的操作流程各有不同，生成的结局在细节上也会略有不同。珀尔·瑞特曼结局是五个结局中最特殊的一个，在该结局中斯蒂芬弑父藏尸后完成了游戏制作，作品获得了5星满分评价。但随即斯蒂芬罪行败露被捕，《潘达斯奈基》全面下架，副本也被销毁，多年后科林的女儿珀尔·瑞特曼找到了父亲保留下的卡带，心生重制游戏的愿望。瑞特曼继续开发重制版《潘达斯奈基》，在计算机上试运行重新设计的程序后，屏幕上出现的画面正是玩家在整个观影过程中控制的斯蒂芬——和玩家观看过多次的镜头一样，斯蒂芬从床上睁开眼睛，起床准备前往游戏公司应聘。瑞特曼的计算机程序很快就崩溃，在匆忙改写代码的时刻，屏幕下方的黑条和操作用户界面在此出现：把茶水泼到电脑上毁掉电脑。^[14]

玩家可以选择任意一个选项，其结果就是瑞特曼无厘头地破坏了自己的心血。“斯蒂芬弑父、肢解尸体、作品获得满分评价、瑞特曼重制游戏”的结局是所有分支中唯一一个在屏幕黑屏上看到演职人员名单，而非在画面中的老式电视屏幕上播放名单的。换言之，这就是《黑镜：潘达斯奈基》的“真结局”，它让这部作品达到了“元互动”的境界，在互动叙事之中反思“自由意志”的真实性。回到《黑镜：潘达斯奈基》故事开始时提供的两个看似无用的选择：早餐吃“桂格牌白糖沙翁”还是“家乐氏香甜玉米片”，此处的选择会随后反应在电视上播出的广告中；在公交车上斯蒂芬选择听的音乐也会改变后续章节里的背景配乐。这隐喻了一种数字全球化时代新消费文化的崛起，互动性的出现改变了人类文化生活的体验，让他/她从被动转为主动，同时也让大家自身的喜好和兴趣变成了一本摊开的书。这也是Netflix这个流媒体平台在文化产品数字化过程中的自身经营策略：从无差别的大众化内容转向精准定点投放，为付费玩家精确提供自己感兴趣的内容，让文化产品和商业营销之间的界限变得模糊。《黑镜：潘达斯奈基》的导演将珀尔·瑞特曼结局设置为众多结局中特殊的一个，并利用它反思了大数据与信息对人类的控制：瑞特曼在制作斯蒂芬的故事、玩家在参与斯蒂芬的故事，而在瑞特曼和玩家之上似乎仍有着无形的手在控制着我们的行动。斯蒂芬设计的《潘达斯奈基》、瑞特曼重制的《潘达斯奈基》与屏幕前观看的《黑镜：潘达斯奈基》三者融合为一体，反问在行使选择权操控斯蒂芬的屏幕前的玩家：你们真的是自由的吗？

《隐形守护者》与《黑镜：潘达斯奈基》的“完美结局”很难说得上是字面意义的“完美”，不管是肖途还是斯蒂芬，命运之于他们都过分无情。对于他们二人来说，完美的生活可能在游戏一开始便结束了——肖途回乡教书，斯蒂芬游戏制作梦碎。从现实意义上讲，二人过上平凡的生活都好过冤狱/弑父

的结局,现实的“完美”是游戏的“最差”。如果舍弃带有价值判断的“完美”二字,用“真结局”来形容两部作品的设定可能更加贴切:作者真正想要传达的内容被隐藏在诸多故事线之下,需要玩家一一解锁,揭露真实。

三、作为控制手段的互动叙事

从“广播”(broadcasting)到“窄播”(narrowcasting)的变化是后现代时期从大叙事到小叙事转变的特点。^{[2][4]}这一转变从商业角度体现为类似Netflix等公司的定点推送策略,从叙事上表现为媒介的不断个人化——从电影银幕到家庭电视,再到每个人面前的电脑屏幕和手机;从已定的故事到可以“私人定制”的剧情。

互动叙事游戏在叙事上的高自由度,给玩家一种“自由意志”的错觉。《黑镜:潘达斯奈基》和《隐形守护者》用相反的态度回应自主选择营造的虚假自由:《黑镜:潘达斯奈基》沿袭该系列反乌托邦的传统,试图主动去揭示自由的欺骗性;《隐形守护者》则乐于利用它来实现说教的目的。两部作品都体现出“作者”隐匿于文本背后的强大控制力:作者规定了虚构世界的边界和数据库内文本的上限,预设了玩家参与故事的视角,以及对“完美/真”的解释权。

把什么定义为“完美/真”的决策也不是中立的,反而具有浓厚的意识形态色彩。《黑镜:潘达斯奈基》的合理意识形态为反乌托邦,所有前置结局都指向让玩家意识到自由的不可靠;《隐形守护者》则在讲述民族主义和爱国主义,肖途个人的幸福只有符合国家和民族的福祉,才是“真正的幸福”。结合《隐形守护者》对原作《潜伏之赤途》的改编,两个恶人得道、幸福终老的“好”结局被续写为因果报应的坏结局。通过把讽刺转换为说教,《隐形守护者》实现了向主流意识形态的回归。

类似《隐形守护者》的教育不只停留在文本内容的层面,如果说口头和文字有语言,电影艺术有镜头

语言,游戏叙事也有自己的一套依靠信息“输入—反馈”运作的“语言”。对多线性叙事游戏来说,“选A进入B结局”或“选C进入D结局”便是一套独特的基于条件反射的游戏“语言”,以营造一个“只要不去深究细节看起来十分仿真”的因果逻辑自洽的虚构世界。如果承认语言学所提出的假设:语言支配人类的思维,语言决定人类如何行动、如何思考、如何理解世界,那“游戏语言”对玩家潜移默化的影响,则是通过伪装成自然的人造因果关系得以实现。

A—B和C—D的情节链中逻辑自洽的选项,是在经过作者的反复润色和程序算法的无形引导后才做到“自然合理得仿佛事情本应如此发生”——人造的因果模拟出了现实因果的真实感,就像好莱坞经典的叙事片分明是人工制品却让人从中感受到真实一样。虚构的“真实”因为加上了滤镜,反而比现实的真实更引人入胜,故事的文本越丰富,这种人造因果也就越逼真。

好莱坞电影的火爆展示了“人工真实”的魅力,电影造梦的能力转变成吸金能力,让观众付费走入影院做一场时长2小时的梦,并对此甘之如饴。游戏所造的梦是“清醒梦”,是关于控制的梦,玩家既是控制的主体也是被控的客体。玩家在控制角色的同时,游戏的“语言”和“语法”也影响着玩家的认知。《黑镜:潘达斯奈基》旨在揭露隐藏在文本后的控制,因此,它反逻辑的故事发展撕破了精致的人工世界,切断A和B、C和D之间的因果联系。玩家被不知所云的故事所冒犯,因而气愤地关闭程序或在社交媒体上打下差评痛斥编剧和导演——只有在脱离了叙事的沉浸后,作者才重新在场,玩家方才意识到所有文本背后都有一个创作者存在。

而对于《隐形守护者》的玩家来说,除非主动去深究原作者Fantasia在改编中所扮演的角色等幕后问题,作者在玩家的整个游戏过程中都是隐匿的。伴随着玩家的不同行为,故事仿佛以合乎情理的方

式自然展开,遮蔽了现实、原作和改编文本三者间的动态复杂关系。《潜伏之赤途》是献给乱世中生如浮萍的方别的一首挽歌,《隐形守护者》的改编则把它变成了“为大家舍小我”的家国情怀的赞歌。

四、结语

无论是《黑镜:潘达斯奈基》还是《隐形守护者》,以及流通于游戏市场上的众多多线性叙事作品,他们的游戏体验都是“受控的自由”。数字媒介为叙事带来了变革,虽然为玩家提供了全新体验,但同时也像《黑镜:潘达斯奈基》所担忧的那样,把文化艺术和商品营销之间的距离抹平,在给予玩家“叙事的自由”之时,剥夺叙事之外的自由。

从《隐形守护者》在中国市场广受好评和《黑镜:潘达斯奈基》口碑的滑铁卢可以看出,比起悲剧故事带来的痛感,断裂的因果更让人难以忍受。形似好莱坞电影的叙事结构塑造了一种“人生自有其意义”的世界观,你的每一个选择都是有价值的,理性的判断可以带来大团圆结局。中国“以儒代教”的文化传统形成了一种“受教育癖”的集体无意识,^[15]让中国玩家们欣然接受《隐形守护者》中作者醍醐灌顶的爱国主义教育。人们可以接受好人受难的悲惨命运,并从中受到悲悯和敬畏之情的净化,但不能忍受一个非理性的世界。

本文肯定游戏的互文性特质,但同时也对一些学者过度的乐观持保留态度,并主张暂且放下对权威的反叛精神,而是冷静思考意义生成过程中主体间的角力。在任何时代,质疑权威的勇气都是一种可贵的品质,但在为理想文本欢呼的狂潮退却后,“理想之文”的美梦也随之破灭了。作者与文本的接受者并不是非此即彼的对立状态,数字平台的天然的互文性特质并不妨碍作者的作用贯穿于文本的意义生成中。在互动叙事中,作者从未真的失去对文本的作用,我们也不能因为作者不再是高高在上的绝对权威就宣称他们已经“死去”。互动叙事的作者没有死去,只是隐形在文本之后。

作者建构了故事发生的背景——虚构世界。本文把电子游戏的作者称呼为“隐形”,是侧重于它非单一的叙述主体,即时常把故事发展的决定权委托于用户和系统程序。而具体到不同作品中,作者存在感的强弱根据作品类型各有不同。从众多作品中可以得出结论:越是故事线丰富的作品,作者的存在感越弱。作者选择讲述什么、不讲述什么、把哪个故事赋予特殊的意义,都是带有强烈价值取向的。故事带有较强争议性的作品往往伴随着作者更高水平的存在感,这和其他文体的作品一样——锋芒毕露的主张通常会引来更加激烈的反对或认同。当作者以更强势的姿态介入叙事中时,他/她也就为故事意义的生成肩负起更大的责任。

而那些故事线丰富的作品,作者的存在感弱化到甚至可以让人忘记虚构世界背后存在着这样一位设计师。这些充分尊重用户个人偏好的作品看似持有中立的价值观,但其实是充满意识形态色彩的。《隐形守护者》就属于作者存在感较弱的一类作品,但它也是典型的带有高度价值判断的作品。丰富的选择和随之产生的看似自然而然的结果,给用户带来一种“肖途的命运本就存在各种各样的可能性,而我的选择触发了随之而来的后果,引导他走向不同的人生”的错觉。人造的因果伪装成自然的因果,作者的存在暂时性地被遗忘了。但作者在赋权给用户来决定肖途的命运的同时,又规定了哪一个结局才是“真结局”,这又回收了交付给用户的权力。真结局之外的其他结局变成了调味剂,最终成为让真结局更具有冲击力、更加感人至深的辅助品。同理《黑镜:潘达斯奈基》也设置了区别于其他结局的“真结局”,只有完成了真结局才能在全片晦涩的多重故事线中窥探到作者试图传达的内涵:纯粹出自自由意志的行动不可能存在。

本文认为,电子游戏叙事中的作者并未消失,而是通过设计虚构世界和影响玩家选择来实现对故事的间接控制。电子游戏叙事是一种高度互动的叙事

形式,它不仅需要考虑作者和玩家之间的平衡,也需要考虑故事结构和游戏机制之间的协调。电子游戏叙事为叙事学理论提供了新的挑战和机遇,值得进一步深入探讨。如果说数字平台的互动性给玩家以挑战作者权威的机会,那么这种自由之下的控制,则是作者在电子游戏叙事中的复归。

参考文献:

- [1]申丹,王丽亚.西方叙事学:经典与后经典[M].北京:北京大学出版社,2010.
- [2][英]马克·柯里.后现代叙事理论[M].宁一中,译.北京:北京大学出版社,2003.
- [3][美]克劳福德.游戏大师 Chris Crawford 谈互动叙事[M].方舟,译.北京:人民邮电出版社,2015:23.
- [4]Evan Skolnick. Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques[M]. New York: Watson-Guipill, 2014: 1.
- [5]乐眉云.索绪尔的符号学语言观[J].外国语(上海外国语大学学报),1994(6):15-18,26.
- [6]肖锦龙.语言的陷阱——试论西方的符号叙事学理论

及思想范式[J].文艺理论研究,2005(1):44-55.

- [7]李玉平.互文性新论[J].南开学报,2006(3):111-117.
- [8]Roland Barthes. Image Music Text[M]. London: Fontana Press, 1977: 142-148.
- [9]Ewa Drab. Technologized Culture or Cultured Technology? Video Games as a New Form of Storytelling[J]. Kultura Popularna, 2013(4): 72-80.
- [10]Lev Manovich. Database as Symbolic Form[J]. Convergence, 1999(2): 80-99.
- [11]赵毅衡.当说者被说的时候:比较叙述学导论[M].成都:四川文艺出版社,2013:24.
- [12][美]西尔维斯特.体验引擎:游戏设计全景探秘[M].秦彬,译.北京:电子工业出版社,2015:235.
- [13]New One Studio. 隐形守护者 The Invisible Guardian [EB/OL].(2019-01-22)[2023-06-20].https://store.steampowered.com/app/998940/_The_Invisible_Guardian/.
- [14]David Slade. Black Mirror: Bandersnatch[EB/OL].(2018-12-28)[2023-06-20]. <https://www.netflix.com/title/80988062>.
- [15]曲春景.观众的伦理诉求与故事的人文价值[J].上海大学学报(社会科学版),2007(3):5-10.

Two Faces of Interactive Narrative: The Return of Authorship in Video Game Narratives

Zhang Cheng

Abstract: The video game industry is rapidly developing and becoming another important narrative medium after printed text, film, television, etc. With the development of new media platforms, classical narrative theory is in need of paradigm updating in the face of new types of texts. The authorship in video game narratives is taken as the theme, and the roles of author and player as two subjects in game narratives are discussed in a narratological approach. Firstly, the development of narrative paradigm and the necessity of including games in narrative research is presented; then the illusion that "the author is dead" in game works is analyzed, pointing out that the author, the creator of fictional world, is hidden behind the algorithm in games; finally, the author's control over the player and the work is discussed, who is believed to return to the game narrative by giving the player the freedom to be controlled.

Key words: Narrative; Video games; Interactive narrative; Authorship