

电子游戏媒介下的叙事艺术研究

——与文学作品的叙事比较

叶 蓬 赵悒怡

内容提要：一方面，电子游戏的本质是一种模糊的规则系统，由虚构的世界所包装，其本体并没有任何叙事成分；另一方面电子游戏运用多种媒介大量借鉴电影的叙事技巧和方法进行故事表现，因此相比文学作品的单媒介叙事，两者之间有着很大的差异性。此外，电子游戏有着自身的媒介特殊性，它虽能提供交互但较难形成故事讲述的深度以及营造角色的性格，而在这方面，文学作品却有着自身的优势。

关键词：电子游戏的本体论；多媒介；双重叙事

DOI:10.13318/j.cnki.msyl.2014.01.021

朱尔 (Juul) 对游戏有过这样的定义：“游戏是一种规则系统，有着变化的和可以计量的结果，不同的结果被指定了不同的值，玩家尽力去影响结果，并感觉被结果所吸引，此外活动的结果是可选择的和可协商的”。进而对电子游戏做出了以下定义：“使用电力而进行的游戏，电脑掌控着游戏规则，并且游戏在屏幕上运行”。[1]

根据朱尔的定义，电子游戏可以被定义为一种模糊的规则系统，由虚构的世界所包装，或者说可以说是在模拟的环境中游戏的规则。从电子游戏的本体论角度来分析，电子游戏并不包含任何故事，也不存在任何叙事，例如《俄罗斯方块》。众所周知，故事可以独立于任何媒介，任何

一种媒介也都可以来讲述某个故事，例如，小说、戏剧、舞蹈、绘画、电影、音乐都可以来表现故事。作为多媒介的电子游戏也能成为故事的载体，因此电子游戏也可以来表现故事。

结合故事叙事的电子游戏（我们称之为叙事类电子游戏）通过两部分展现故事：一方面由脚本驱动的预渲染动画（包括游戏引擎生成的动画）来说明故事背景，展现故事的进展；一方面由玩家同游戏的虚拟世界进行交互来推动情节发展。

电子游戏中的游戏动画在故事表现中借鉴了许多电影的叙事方法和技巧，例如各种镜头的表现和蒙太奇的运用，而电影在其发展过程中又大量的借鉴了文学作品，尤其

是小说的叙事技巧和手段。如果追根溯源，电子游戏中的游戏动画其叙事艺术源自于文学作品尤其是小说文学。

文学作品是一种单媒介艺术，借助的媒介是文字，它对故事或事件是通过言语进行描述。电子游戏同电影一样是一种多媒介艺术，它组合多种“表现的语言”，如运动的画面，文字、音响、话语和音乐，使观众面对大量的同时性符号（以及事件）。因此通过动画来叙事的电子游戏同电影一样和文学作品在故事叙事上有着四个方面的差异：一、游戏动画叙事媒介的多样性；二、游戏动画在画面陈述上的模糊性；三、游戏动画的叙事空间和叙事时间的同时性；四、游戏动画是一种双重的叙事。

一、游戏动画叙事媒介的多样性

文学小说只用文字媒介，因此在其叙事内部，第一叙事者和第二叙事者借助的是同一种符号载体、即词语的语言。而游戏动画所展现的次叙事可以不用文字媒介而是用镜头、声音、音乐、话语来表现。

次叙述者的问题在文学叙事和游戏动画叙事中有时是完全不同的。在文学叙事中，第二叙述者的次叙事一般由第一叙事者使用的同一符号载体来转述，即词语的语言。即使有时从口语转变成书写也会有些转述的困难，例如，怎样转写语调、口音、表达的习惯。在这种情况下，第一叙事者用词语讲述第二叙事者用词语所讲述之事（次讲述），它们存在着媒介的同质性。需要注意的是，这样的叙事代理导致第一叙事者几乎完全隐匿。读者完全忘记了第一叙事者的存在，感觉完全淹没在第二叙事者的话语中。

因为语言载体表现的单一性，第一叙事者可以完全委托给第二叙事者或不止一个第二叙述者。与词语叙事的主导情形相反，尽管有第二叙事者的介入，但游戏动画中的第一叙事者（隐匿的叙事者）较难完全隐迹。这种情形使游戏动画在叙事上有可能比文学叙事更复杂，例如某个画面表现的是当下的时空，而声音可能表现的过去的某个时空，这样就形成了一种双重叙事，使叙事层次可以彼此之间穿梭往返，使双重叙事有可能充分地表现，甚至形成多重叙事。

二、游戏动画在画面陈述上的模糊性

游戏动画如同电影，镜头是其最小的语言，游戏动画通过一定逻辑的镜头剪辑来表现故事。文字

是文学小说的表现媒介，文学小说通过言语来讲述一个故事。镜头虽和语言学模式类似但并不能理解为严格的等同。任何镜头都包含多个潜在的叙事陈述，它们相互重叠，也有可能相互包容。我们对镜头的理解取决于我们给予开头画面的定义。例如，我们用一组镜头表现一男一女漫步在海边，我们如何看待这两人之间的关系呢？情人？同事？兄妹？师生？这一例子说明画面可能表示的多义性和不确定性。单一镜头的演示较易获得叙事的连续性，而多组镜头的表现有可能打断叙事的线索，导致其中发生漏洞，由此给观众过分解说的余地，甚至造成理解的模糊性，这是因为镜头之间的任何衔接都以某种方式隐含一个“阅读的命令”。[2]巴特恰当地表明，面对这一“所指的流动链”，正是词语帮助我们“选择合适的感知层次”。“文本在画面的所指之间引导读者，使它离开某些所指而接受另一些所指；通过一种常常是巧妙的调遣，文本遥控、指引读者走向一种预先选择的意义”，[3]因此，语言的信息具有一种定位的功能。书写的文字还能够以某种方式，说明观众在画面里不能够解读的东西。

三、游戏动画的叙事空间和叙事时间的同时性

大部分叙事预先要求一个空间环境，以此接纳赋予叙事特征的时空转变过程。但有某些符号的传播将空间局限于仅仅起一种简单的“支撑”作用。言语叙事就是如此，特别是书写叙事。由于言语的“单线性”，加之言语没有“双重化”的能力，言语（书写比口语更甚）使叙事活动受到拖累。事实上，书写叙事的叙事者所用的表现材料（言语）的单一性迫使它经常运用某种“话分两头”的形式，它

不能同时既描写行动，又描写行动在其中发生的环境。这种不可避免的选择使它对它讲述的故事场景实施某种形式的‘分切’，使它有时牺牲属于空间的信息。”[4]

因此，文学作品在使用言语媒介时，不可能同一时间什么都说。也就是说在文学作品中对故事的时间、空间、行动的同时性、同步性、同场性叙述是不可能的。当两个事件同时发生在同一个空间，叙事必须做出选择，先叙述哪一件事，后叙述哪件事。

游戏动画和电影一样运用各种镜头来进行故事叙事，而镜头所叙事的时间和空间是同时性的。在游戏动画的叙事中，空间始终在场，始终被表现。结果是，有关空间坐标的叙事信息被大量地提供出来，无论选择何种取景方式，也不论表现的是远景、中景、近景，其镜头都包含了大量的空间信息，就算是表现更小的物体，也都是在一定的空间中展示。在游戏动画中很难从空间环境中抽出行动，构成故事情节的每一个事件就是发生在这一空间环境的内部。这是因为游戏动画像任何其它视觉传媒一样，建立在信息元素同步的同时表现上。

四、游戏动画是一种双重的叙事

文学作品借助的是单一媒介文字来进行故事叙事，其故事中的时间、空间、动作、事件不可能同时进行描述，叙事人必须选择先叙述什么后叙述什么。而电子游戏运用画面，文字、音响、话语和音乐等多种媒介来进行故事叙事，这就使得叙述的时间、空间、动作、事件既可以保持一致，也可以相互独立。例如，游戏《生化危机1》中，吉尔和克里斯在大厅进行调查任务时，听到隔壁餐厅传来枪击的声音，虽然玩家在这个镜头中并没有

看到餐厅发生的事情，但是通过刚才的画外音，玩家就可以推断餐厅那边发生了紧急事件。在这里，游戏中的时间、空间、动作、事件保持一致，形成了一个单一叙事。又如在游戏中《战神》中，其中一段人物用画外音讲述他的故事，而他所讲述的与我们在画面上看见的恰恰相反，这时候人物叙述的事件和画面中表现的时间、空间、动作并不是一致的，这样就形成了一个双重叙事，甚至是一个多重叙事。电子游戏这种多媒介的特殊性，造就了电子游戏的双重甚至是多重叙事的功能。

从上面的分析中，我们可以认识到电子游戏同文学作品相比其叙事媒介、叙事手段、叙事表现上，彼此有交叉和相似的地方，但是很大程度上两者有着巨大的差别。

此外，相比文学作品或电影这些媒介，作为多媒介的电子游戏有其自身的特殊性。电子游戏既不是交互式小说（即便游戏和交互式小说有很多共同特点），也不是超文本叙事的最终进化。阿瑟斯（Aarseth）提到：“小说是非常善于联系角色的内心活动（电影或许也可以做到但不如小说强）；游戏在这方面就不擅长，或者聪明一点的话，游戏不去做这种尝试。我们或许会说，游戏不像文学，它们不是关乎其它，而是关乎自身。游戏聚焦自身的熟练和对外部世界的探索，而不探索人际的关系（多人游戏除外）”。[5]“玩游戏的活动同阅读的活动有相当大的不同，游戏的真正乐趣是参与其中，而不是看其他人玩”。[6]

在叙事类电子游戏中，游戏的故事情节是靠游戏玩家同虚构世界的交互而产生，没有玩家的主动参与，情节无法形成。不像文学小说或电影，叙事者和叙事角度构成了叙述，整个故事情节的发展、起伏以及故事的悬念和惊奇的

营造都是靠叙事者站在某个叙事角度上产生的。即便是像《最终幻想》系列这类有着大量CG动画的RPG叙事类游戏，虽有着电影一样的叙事表现手法，但是从玩家的角度来看，这种展现游戏剧情的叙事并不会影响玩家对游戏本身的挑战，它只是为玩家的行为提供一个导言的作用，或者为玩家的行为提供一种意义。电子游戏中的叙事并没有像在文学作品或电影中那样是必要的，甚至可以忽略不计。

最后，叙事作品中人物性格的塑造和内心深度的描述是通过叙述者站在一定的叙事角度表现的。在传统的文学或电影叙事中，心理主要是通过描述行为倾向而获知，这种方法紧紧地依靠媒介的修辞能力（语言或移动的图像）。但在电子游戏中，角色是以一种呈现的方式给玩家，描述沦为小说式的叙述，由此，对于同游戏系统交互的玩家来说，描述就失去了现象上的关联。就目前来说，电子游戏还很难创造像小说或电影那样有心理深度的人物角色，即使游戏人物被描述成具有多种复杂特性的圆形人物，但是对玩家而言，游戏中的人物大多还是没有什么特性。例如游戏《但丁的地狱之旅》中，虽然但丁有着极其复杂的内心救赎，但是玩家并没有获得如同阅读小说那样的真正移情体验。在《古墓丽影》里女英雄劳拉·克劳馥被故事描述成一个身手矫健的女考古学家，并且赋予她一个非常与众不同的外表，但是玩家却无法体验其角色个性。

无论是福斯特的扁形人物和圆形人物的人物分类理论，还是尤恩的人物轴线理论，都只是基于传统的文学、电影和叙事学的研究总结。而在电子游戏中，故事和故事中的人物只是为游戏的机制提供一种外在包装，通过借用故事和人物来创造一个动人的交互式体验。一

方面故事为游戏提供了结构，另一方面故事使玩家的行动更有意义。[7]

注：

[1] Juul, Jesper. *Half-Real*. MT Press: Massachussets, 2005.

[2] 罗歇·奥丹：《建立一种电影符号语用学》，《开启》，1983,1(1)。

[3] 罗兰·巴特：《画面修辞学》，《交流》，巴黎：瑟伊出版社，1966(4)。

[4] 安德烈·戈德罗，弗朗索瓦·若斯特：《什么是电影叙事学》，刘云舟译，商务印书馆，2005年。

[5] Wardrip-Fruit, Noah and Harrigan, Pat: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press, 2004, p.50.

[6] Aarseth, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997, p.141.

[7] Thor Alexander：《大型多人在线游戏开发》，史晓明译，人民邮电出版社，2006年。

叶蓬
博士，厦门大学艺术学院美术系
数字动画教研室讲师
赵恻怡
博士，厦门大学人文学院
中文系助教
361005
(本文责任编辑 初枢昊)