

「非線性敘事」「離散敘事」開拓視角探索



●《黑神話：悟空》



●《底特律：變人》



●《生化危機2》

遊戲敘事和影視敘事，雖然是兩種截然不同的敘事方式，但隨著多部遊戲被改編為影視劇，以及遊戲中對影視手法的運用，二者已經呈現互相交融的趨勢。從上個世紀初的簡易遊戲發展到現在，遊戲講述故事的方式已經日臻成熟，香港文匯報記者專訪了北京電影學院文學系博士、講師張引丰和深圳市電影電

視家協會名譽主席，資深編劇、導演、製片人鄭凱南。張引丰認為「遊戲敘事」為影視創作提供了多維度的創新路徑，不僅將重塑傳統影視的敘事邏輯，也為未來影視形態的演進注入了變革性動力。鄭凱南則認為影視創作應吸收遊戲化的節奏把控，既保留生活化表達，又借鑒遊戲的直入主題與高參與度。 ●文：香港文匯報記者 丁寧

張引丰：

遊戲與影視互相交融

注入新動力



●張引丰說：「我們常『聽』音樂、『讀』小說、『看』電影，但在主動性及參與感層面都不及『玩』遊戲更具交互的深度及活躍度。」

談及「遊戲敘事」自身的演進脈絡是什麼樣的？張引丰表示：「遊戲的發展歷經了漸進式的演化過程。」上世紀七十年代，美國雅達利公司的彈球遊戲 Pong 是單色熒幕中僅能有限移動的簡易像素塊，這一時期的遊戲在遊戲性和敘事性上都極為稀薄；後來遊戲中開始出現故事元素，但基於技術條件限制，單體遊戲無法存儲及調用太多數據，需要像漫畫或短文字一類的圖解式信息補充敘事，主線情節、背景故事和多樣化的遊戲角色等逐漸成為遊戲的基礎配置，如任天堂的《大金剛》中主人公志在救出被金剛擄走的公主、《街頭霸王》中的格鬥角色都有各自的身份故事。

「交互」優勢玩家可自行選擇情節

「直到 1997 年到 1998 年遊戲敘事的『奇點』降臨：《最終幻想 7》開創性地在遊戲流程中嵌入了數量及品質上都令人嘆為觀止的預渲染 CG 動畫，使用了極富電影感的敘事語言，補完了遊戲性層面因技術受限所導致的表現力欠缺，不僅讓遊戲獲得了巨大成功，也由此開創了日後成為遊戲標配的『過場動畫』傳統；次年出現的《半條命》則是開創性以第一人稱視角貫穿整個敘事

流程，玩家第一次身臨其境地沉浸體驗劇情中的所有事件——玩家獲得了角色視角，從旁觀故事躍升到參與、體驗故事。」

《莎木》、《合金裝備 2》等更是將純熟的電影化敘事及運鏡方式大量運用，故事性上獲得了不亞於影劇的呈現效果，遊戲也正式躋身敘事媒介中的一員。「經過至今 20 餘年的演進，遊戲逐漸發展出了非線性敘事及離散敘事，進一步豐富並拓展了遊戲敘事的邊界。」

遊戲的「非線性敘事」相較於影視敘事，有什麼新的優勢與特點？張引丰說：「非線性敘事之所以能夠帶來有別於其他敘事媒介的參與感及沉浸感，源自於一個關於遊戲排他性的核心前提：『交互』。」他又表示：「我們常『聽』音樂、『讀』小說、『看』電影，但在主動性及參與感層面都不及『玩』遊戲更具交互的深度及活躍度。」

「遊戲幾乎是現有唯一的需要參與者對媒介本身進行輸入及回饋的交互形式，這讓遊戲玩家不只是故事的觀察者，而且是故事中必要且核心的一部分。非線性敘事正是在『交互』這底層基因之上衍生出的故事構建方式，玩家在遊戲中輸入選擇，遊戲則相應輸出不同的回饋和情節走向，在這一交互邏輯中，玩家獲得了看待及介入故事的多維度的差異化視角和機會，這是傳統敘事媒介所不具備的優勢。」

「小說及影劇中的故事囿於讀者觀眾無法介入情節，情節被預設為一條線性、固定的起承轉合，但遊戲玩家卻可以自行選擇情節分支從而構建起對故事的主控感，而遊戲的敘事規模和豐富度也因此得以幾何級地擴展。」

敘事要素需玩家去探索故事全貌

遊戲中的離散敘事指的是什麼敘事方式？張引丰說：「離散敘事是將敘事要素經由嚴密設計，分散式嵌置於遊戲環境中，依玩家自身對於遊戲的探索和解讀來開掘出故事全貌的技法。早在上世紀九十年代，離散式的敘事方法就已在遊戲



●深圳市電影電視家協會名譽主席兼資深編劇、導演鄭凱南指影視創作需在真實與戲劇化間尋找平衡。

非線性敘事的遊戲作品在影視化時如何改編，張引丰以《最後生還者》為例，說道：「《最後生還者》在遊戲取得口碑及商業成功後被改編為劇集，但是這部遊戲在敘事水平上已臻圓滿，若只復刻故事，那麼劇集沒有存在必要；而且遊戲情節在玩家群體中早已深入人心，留給劇版增補空間有限。遊戲標準通關時長在 23 小時，劇版第一季總時長僅有 8 小時——如何在有限體量內容納原故事的精髓？」

張引丰解釋：「編劇採取了一種『微觀拓展』的改編思路，不在主線劇情上做文章，而是在主線外的旁支下功夫，延展並豐富敘事中的情感表達。如劇版第一季第三集中圍繞末世背景下的兩位角色比爾和弗蘭克的情感展開。遊戲中比爾僅僅是主角跋涉途中的一名過客 NPC，所涉及的角色塑造及情節極為有限，與弗蘭克之間的關係僅通過台詞或道具暗示，甚至弗蘭克在遊戲中從未實際出場。劇集在改編後近乎『奢侈』地用一整集的篇幅對這對愛侶的故事進行了充盈擴增。」

遊戲影視化時應另闢蹊徑

「這一『顛覆性』改編不僅未激怒遊戲玩家，反而獲得了包含玩家及觀眾在內一致的好評。玩

的非核心場景中得到了部分使用，如 1998 年《生化危機 2》，玩家操控主角在災變後的洋館中尋獲到喪屍危機爆發前期及中期親歷者所留下的日誌、錄音帶或求救信息，補全對於情境的理解，但這一階段的離散敘事僅限於為故事中的解謎元素或特定設計做支撐或補充。」隨着其後 20 餘年的探索和積累，離散敘事逐漸構建起完善豐富的形式體系。現今的「開放世界遊戲」中，不僅限於諸種可搜集的道具和情節要素，甚至支線劇情都成為了離散敘事的有機部分。

「在離散敘事作品中，『故事』並非是被賦予的，而是每個玩家在各自遊玩過程中主動去開掘出來——每個玩家都有一個專屬於『我的』故事。」即便是只專注於遊戲性的玩家，也並不會因為忽視情節而令故事空白，因為故事是隨着遊戲體驗過程而逐漸累積湧現的，每個玩家都擁有「私人定製」的、幾乎是和玩家共時生長的「活故事」。

離散敘事演進至《黑神話：悟空》，已然獲得了高度純熟的運用，它穿透文化壁壘、獲得了中外一致的上佳效果。「《黑神話：悟空》中，玩家在戰勝對手後方能解鎖對應的影神圖，通過相應的文本描述才能知道戰勝的妖魔的部分信息，但要獲得完整信息，須不斷在遊戲流程中持續遊玩、體驗及發掘，拼湊出宏大的故事版圖。」

「影遊共生」開創敘事革新範式

電影與遊戲如何打破媒介差異互相交融？張引丰提到兩部遊戲與電影特性的融合的作品《黑鏡：潘達斯奈基》和《底特律：變人》中，它們共同體現出「影遊共生」的敘事革新範式。《黑鏡：潘達斯奈基》是《黑鏡》系列的一部互動電影，它融合了遊戲元素，觀眾可以通過不同的選擇來影響劇情走向，從而體驗到不同的結局。而《底特律：變人》則是一部融合電影特質的互動遊戲，玩家在遊戲中做出各種選擇，則會影響遊戲的最終結局。

「這兩部作品將電影化的視覺語言、線性敘事框架與遊戲的互動性、多線程選擇機制相結合，構建出一種新的敘事體驗模式。《黑鏡：潘達斯奈基》中觀眾通過實時選擇操控程序員開發遊戲的過程，5 個主結局衍生出超 10 億種路徑，而《底特律：變人》則以 3 萬頁劇本和數百小時動作捕捉，構建起仿生人覺醒的史詩級敘事網絡。」

張引丰說，這種遊戲與影視特性融合的作品本質上是對傳統單向傳播的顛覆——電影提供沉浸的視聽語境與情感共鳴，遊戲則賦予玩家「具身介入」的決策權，使觀眾從被動接受者轉變為「影像身體的操縱者」。「和電影藝術走過的歷程近似，遊戲在成長演進中不斷承襲、借鑒、吸納其他藝術形式的特性豐富自身，實際上，至今已被視作『第九藝術』的遊戲，不僅得以觸達深邃嚴肅的主題，在表達及呈現範式上還另闢出獨有的路徑。」

遊戲敘事為影視創作提供新路徑

記者問及遊戲敘事為影視敘事提供了什麼新的可能，張引丰指出，「隨着遊戲與影視的深度融合，遊戲敘事為影視創作提供了多維度創新路徑，這些創新不僅重塑了傳統影視的敘事邏輯，也為未來影視形態的演進注入了變革性動力。」他認為，以《最後生還者》為代表的交互性與非線性敘事的引入打破了傳統線性敘事的局限。「遊戲中的分支選擇機制被影劇所引入借鑒，嘗試讓觀眾通過參與互動選項來左右劇情走向，2022 年國產網劇《開端》即通過類遊戲的『存檔-重置』機制，讓觀眾隨角色一道在封閉空間中一次次的重啟迴圈中，拼湊推理線索推動劇情發展，形成類似解謎遊戲的沉浸式體驗；而遊戲的開放世界模態啟發了影視對多維敘事空間的探索，拓展令影視敘事得以突破空間與視角的常規限制。」

「還有國產網劇《三體》中通過情節中的 VR 遊戲構建『亂紀元』與『恒紀元』交替的異質時空，以場景切換模擬遊戲關卡，將複雜科幻概念轉化為直觀的視聽符號；古裝劇《永夜星河》則借鑒採用了遊戲式的任務驅動模式，角色與戲劇任務的動態化強化並重構了敘事節奏：通過『穿書系統』設定主人公需完成特定任務才能解鎖後續情節，強化了主人公的主動性以及觀眾的代入感。」

與遊戲互動交融的影視敘事，發展前景也呈現出豐富可能。「未來可能會湧現出大量『離散-聚合』式敘事的影視作品，通過如社媒『病毒式傳播』線索、衍生遊戲等的跨媒介內容聚集成完整故事，觀眾需主動、廣泛且深入參與信息整合，形成自體化的敘事解讀路徑。」

張引丰說，遊戲敘事為影視帶來的不僅是形式革新，更是一種從單向輸出轉向多維互動、從線性時空轉向複合時空、從封閉文本轉向開放系統的底層範式的轉換。未來的影視創作或將衍化為創作者與觀眾共同編織的動態敘事網絡，核心訴求已不耽於講述故事，更是創造一種可交互、可探索、可延展的「敘事生態」。這一進程中，技術賦能與人文關懷的平衡、商業邏輯與藝術表達的協調，將成為影視行業持續探索的課題。

鄭凱南：影視應吸納遊戲化的節奏把控

家作為遊戲中的『上帝』，在操控遊玩的過程中是斷不會對於 NPC 這樣『被人遺忘的角落』過多流連，而在劇集這樣『半強制』的敘事形態中，觀眾被牽引着關注在遊戲中被輕忽掉的情感故事，對這一對末世愛侶的悲情敘述以四兩撥千斤的方式既撬動了所有觀眾情感中的柔軟處、注入了濃厚的共情強度，也借此與主人公的情感關係形成映射互文，為敘事空間有限的劇版構成在情感敘述上的共振、擴展了世界觀維度和內涵深度。」

鄭凱南是深圳市電影電視家協會名譽主席，深圳新原野影視有限公司董事長，資深編劇、導演、製片人，她認為遊戲敘事和影視敘事兩種藝術形式的核心差異在於載體特質。「遊戲需在最短時間內構

建清晰的陣營對壘：正方英雄、反派勢力、陰謀家與破壞者涇渭分明。這種直指人心的角色設定，讓玩家能代入身份，通過簡化的人物關係，換取最大化的即時參與快感。而影視創作則需在真實與戲劇化間尋找平衡，一方面要還原生活肌理，捕捉細膩情感流動；另一方面又需要強情節的衝擊，正如水面需波濤洶湧，水下得暗流湍動，影視創作既要維持生活質感，又要編織超越現實的戲劇張力。」

鄭凱南說：「遊戲敘事和影視敘事正顯現出雙向滲透的趨勢。當代遊戲逐漸融入細膩敘事與情感層次，而影視創作則應吸收遊戲化的節奏把控：既保留生活化表達，又借鑒遊戲的直入主題與高參與度。」