

非线性和交互式的艺术：电子游戏的新型叙事方式

储闻达

一、电子游戏和叙事

电子游戏是上世纪下半叶出现的新兴游戏类型。它以现代电子技术为基础，依托电子设备平台，通过与玩家的实时交互，产生了与任何一种传统形式不同的叙事方式。而新型的叙事方式也反过来使电子游戏承载了更大的文化价值，甚至在一部分游戏中生动的故事叙述成为游戏的亮点和核心。因此，研究在电子游戏中诞生的叙事方式具有重要意义。本文将通过对两款具有代表性的游戏的个例研究，阐述非线性、交互式的游戏叙事如何生动而有代入感地讲述故事。

在探讨一些电子游戏与众不同的叙事模式之前，首先要讲明叙事本身是什么。一般叙事结构主义理论认为：“每一个叙事都有两个部分：一个是故事，即内容或事件的链条，外加所谓实存；二是话语，也就是表达，是内容被传达所经由的方式。”^①一般来说，我们用“叙事方式”代指上述理论中的“话语”，即合理编排情节的序列、选择叙事角度、手法，使讲述的故事更好地呈现在读者、观众或玩家面前。本文认为，某些电子游戏发展到 21 世纪，已呈现出一些与传统叙事载体截然不同的叙事方式。我斗胆用“传统叙事”来代指小说、戏剧，乃至电影等叙事载体，并不是说：在对故事的表现形式上，游戏与小说或电影有着足以将它们划分成两类的区别。事实上，当今的电子游戏与后两者相对比，更多的是相似点而不是不同点。文字冒险类游戏实际上是文学的延伸，《最终幻想 7》这类大型 3D 角色扮演游戏则通过电影一般的过场动画大获成功。可以说，包括文学和电影在内的前八类艺术都能在游戏上找到影子，“游戏的发展史，正是对过往艺术史的一次快速复制与超越”。^②

^① 查特曼：《故事与话语：小说与电影中的叙事结构》，徐强译，北京：中国人民大学出版社，2013 年，第 5 页。

^② 洪韵：《暴雨将至》，见张立宪所编：《读库》第 1505 册，北京：新星出版社，2015 年，第 214 页。

除去这些共性，电子游戏在此基础上催生的新表现形式是本文关注的重点。接下来我将通过分析两款不同类型的电子游戏，解释非线性的、交互式的叙事如何体现在当代电子游戏上，又赋予了电子游戏哪些特性去吸引、捕获玩家的芳心。

二、非线性叙事与《LIMBO》

既然要讲到非线性叙事，不妨先说明什么是线性叙事。亚里士多德在《诗学》中对悲剧的定义是“对一个严肃、完整、有一定长度的行动的摹仿。”^①而他对悲剧“完整”性的解读初步体现了线性叙事的概念：“一个完整的事物由起始、中段和结尾组成。起始指不必承继它者，但要接受其他存在或后来者的出于自然之承继的部分。结尾指本身自然地承继它者，但不再接受承继的部分。”^②这体现了线性叙事的基本特征：作者按照事件时间顺序或逻辑顺序合理编排情节。线性叙事的作品在起始交待前因和故事背景，在中段讲述故事塑造人物，并在结尾交代故事的结局，形成一条清晰的贯穿全文的发展线索。

而非线性叙事意味着在一定程度上否定上述“完整”的叙事框架，而这种否定是多种多样的。用倒退和闪回模糊化时间概念，用多分支或开放式结局代替单一闭合结局，或用多线叙事代替单线叙事，都是非线性叙事的常见特征。非线性叙事体现在电子游戏上，主要表现为“非线性的关卡设计”以及“非线性的叙事模式”^③。笔者认为，电子游戏的独特性质使其在非线性叙事中，较电影或文字有更大的优势。一是电子游戏与玩家互动，使多分支结局成为可能，这体现了本文的下一部分将讲到的交互性的作用。二是某些电子游戏基于玩家自由探索的机制，使叙事情节的碎片化成为可能。在这类游戏中，故事碎片和故事留白驱使玩家自行构建完整的故事，实际上让数以万计的玩家共同加入了叙事行为之中。这种优势也是

^① 亚里士多德：《诗学》，陈中梅译注，北京：商务印书馆，1996年，第63页。

^② 亚里士多德：《诗学》，第74页。

^③ 参见洪韵：《破裂的沙漏》，见张立宪所编：《读库》第1404册，北京：新星出版社，2014年，第232页。

笔者试图通过分析《LIMBO》这款游戏所体现出的。

《LIMBO》是独立工作室 PlayDead Studios 于 2011 年制作的一款动作冒险游戏，玩家需要操作一个小男孩在二维世界里克服重重机关阻碍不断向前走。这款游戏具有非常特殊的水墨式画面风格，黑白灰的视觉效果渲染出神秘而压抑的游戏氛围，把玩家时刻包裹在紧张的氛围中。

更特别的是，《LIMBO》十分大胆地抛弃了任何文字解说和背景介绍，甚至没有对如何操作人物移动做出任何解释。玩家按下“开始游戏”的同时，就被抛弃到一个完全未知的水墨画世界，就如同游戏里的小男孩一样无助，对黑暗的世界充满恐惧。《LIMBO》没有像任何一个记叙文都会做的那样，交代故事发生的背景和起因。乍一看它就像根本没有剧情一样。但阴森压抑的 LIMBO 世界已经把精心设计的线索隐藏在各个角落，而玩家则在通过关卡时自主发掘信息，下意识地猜想小男孩的过去，猜想故事的背景，试图解释这满是谜团的世界。

由于《LIMBO》独特的游戏特性，在其通关玩家群体中，诞生了大量讨论剧情的玩家社区。对剧情有不同看法的玩家根据游戏中零星的线索，为同一个游戏编撰不同的完整的故事，“他们参与网上粉丝社区，活跃于论坛、艺术画廊、写作小组及其他形式的游戏延伸活动并为其添砖加瓦”。^①《LIMBO》玩家对游戏剧情的再创作充满热情，由此游戏的叙事者从游戏开发者变成了玩家群体。那么我们不禁要问，玩家的热情从何而来呢？

首先是叙事结构的特殊性。我尝试将《LIMBO》称作是倒叙的，但这种说法并不准确。

《LIMBO》的关卡设计完全是线性的，叙事是通过碎片化的、富有象征意味的线索勾勒出的，而在游戏的最后的反转又体现出倒叙的部分特征。如果不在闯关过程中留心观察，不去思考其象征意味，是几乎看不出《LIMBO》有任何叙事成分的。玩家只是操作一个小男孩，在昏暗的森林中躲过捕兽夹和巨型蜘蛛的追击，穿过密布的齿轮，经历重力翻转，通关了一

^①（英）戴安娜等著：《电脑游戏：文本、叙事与游戏》，从治辰译，北京：北京大学出版社，2015年，第117页。

款有一定操作难度的游戏。但从沿途关卡的场景布置中，玩家零星地获取到一些线索，并产生了一些对游戏背景的猜测。当游戏进入尾声，玩家已经从碎片叙事中对故事发展形成一定猜测时，游戏结尾的反转终于贯通了此前碎片化的叙事，给玩家极大的震撼。小男孩穿越了地狱边境的重重障碍，并不是抵达了风和日丽的人间，而是在地狱里见到了车祸死亡的姐姐。玩家震撼地发现，这个画风诡谲的闯关游戏实际上是男孩死亡的悲歌，而数个小时的长途跋涉则是对小男孩遭遇车祸临死前的恐惧与思念的描绘。

这种非线性的叙事方式实际上把故事的框架交给玩家，却把故事的细节留白让玩家自行丰富。于是游戏中一个个场景和关卡成了玩家们分析讨论的素材，他们热情地分析这些素材背后的象征意义，上演了一场集体叙事和再创作的狂欢。

上文提及的象征性是《LIMBO》碎片化叙事成功的一大关键。象征的含义需要玩家自己挖掘，而这与碎片化叙事需要玩家自行完善故事的特性十分契合。《LIMBO》中的象征可谓不丰富：大蜘蛛象征着小男孩的原始恐惧，昆虫象征着身不由己的生活，而重力翻转象征着小男孩在车祸中天旋地转的不幸遭遇。在游戏的结尾，小男孩随着翻转的重力坠入一面玻璃墙，坠落的速度缓缓变慢，在坠落前的一瞬间，小男孩闭上了眼睛，随后撞碎了那一面墙，重重地落在地上。那一堵墙既是幻境中 limbo 与地狱的边界，又象征着车祸中小男孩和他的姐姐被甩出车窗的惨剧。对于这些充满象征意味的剧情碎片，玩家必须经过仔细斟酌思考，才能体会到其背后的深层含义。这些含义，不仅包括未直接用文字或语言点明的故事，例如车祸的故事背景；还包括玩家结合自身经历产生的对现实世界的思考。这也部分地解释了为何玩家群体对解读和丰富游戏剧情满含热情。

最后是冲击性的《LIMBO》的场景设计和故事内容。“Limbo”在基督教用语中意为“地狱边境”，直接向玩家暗示了故事的大致背景。没有交代故事背景，加之黑白剪影式的画风让玩家身处未知的海洋中，不由自主瞪大眼睛分辨游戏中的轮廓究竟是何物。而仔细分辨后

得出的结论如同重锤砸在玩家心头，大大加深了玩家的恐惧。而在线性的关卡设计中，玩家会遇到丑陋的大蜘蛛，见到被蝇虫围绕的尸体，被落在小男孩头上的白色蛊虫控制，甚至可以通过耳机听到苍蝇环绕的声音。画面和声音把游戏角色的恐惧直接传达给每一个玩家。富有冲击力的画面对玩家产生强烈的感官刺激，形成对现实世界的颠覆，驱使玩家去思考游戏的故事背景和世界观。

总而言之，《LIMBO》的非线性叙事结构、象征的表现手法，把悬念最大限度地留给玩家。而象征和抽象画风带来的感官冲击促使玩家思考，让玩家自己在游戏过程中寻找线索、仔细体味，由此参与到共同叙事中来。不同于线性叙事的游戏，《LIMBO》全篇没有文字没有对话，看似不曾叙事，实际上每一个画面、每一段音乐都在叙事。它虽然采用线性的关卡设计，但通过碎片化的叙事将剧情打散在游戏的各个角落，实际上进行了非线性的、发散式的叙事。从这个角度看，《LIMBO》不仅是一款电子游戏，它反而更像是一件述说着动人故事，却需要玩赏者自行品味的艺术品。

正如洪韵所说：“游戏制作者和玩家之间的关系，正在由线性叙事时代的‘讲述故事者-收听故事者’关系转变为非线性叙事的‘制定规则者-发展故事者’关系。随着游戏制作者身份的转变，他们在叙事层面所需要做的工作，已经由类似小说家的撰写剧本，变为了类似建筑师的构建世界规则。”^①《LIMBO》叙事的留白让玩家在游玩时仔细思考、体味，从而使在游戏中讨论一些相对沉重的话题成为可能。玩家在摸索中找到通关的方法，操作小男孩残忍地肢解蜘蛛、利用别人的尸体触发陷阱，是对人类社会道德的拷问；蛊虫控制小男孩的行走，又或多或少影射人类的几次思想狂潮，放弃思考、盲从群体；最后关卡的钢筋齿轮又好似在控诉工业文明的冷酷无情……这些思考在游戏粉丝群体中引发讨论并快速传播，进一

^① 洪韵：《破裂的沙漏》，见张立宪所编：《读库》第1404册，北京：新星出版社，2014年，第254页。

步丰富游戏的叙事，在某种程度上，《LIMBO》“要求甚至依赖玩家能动性的积极发挥”^①，让玩家个人和集体自行丰富完善游戏中碎片化的叙事。

三、交互式和元游戏《ICEY》

电子游戏的交互性是使其区别于其它叙事载体的重要因素。交互性在游戏上常常表现为构建多分支的剧情结构：游戏依据玩家的选择，通过计算实时修改剧本。而玩家则可以通过自己的选择左右剧情的发展，与预先写好的游戏程序进行互动。这种互动很难在前八种艺术的任意一个当中找到影子，因为游戏剧情分支之多和供选择的自由度之大，是前者无法比拟的。而近年来电子游戏从元小说和元戏剧中获得启示，将“元”这一概念引进到电子游戏中，更丰富了电子游戏交互性的含义。下面将要讨论的游戏《ICEY》，融合了多分支剧情和元要素，是交互性电子游戏的绝佳样例。

《ICEY》是2016年发行的一款国产横版动作类游戏，与大多动作游戏不同的是《ICEY》的游戏标签里多了“元游戏”一条。“元”的概念很早就小说和戏剧中出现了：元小说的作者在作品中会以其自身的形象出现，对自己作品中的人物和自己的作品本身发表评论，打破“第四面墙”直接向读者致意。上世纪80年代的英国作家 Patricia 给元小说下的定义是：“元小说是小说写作中的术语。它有意地、系统地使人们关注其作为人为虚构产品的身份，以此反映小说与现实之间关系的问题。”^②将这个释义嫁接到游戏上来，即是说，一般游戏努力使玩家把自己当作现实，但元游戏却反其道而行之，不仅不隐瞒“自己是虚构的”这一事实，反而有意识地将这一事实暴露给玩家。元游戏有几种常见的表现手法。其一是游戏中的角色知道除了自己生活的世界还有一个“现实世界”，知道玩家的存在。例如《地底传说》

^①（英）戴安娜等著：《电脑游戏：文本、叙事与游戏》，第189页。

^② Patricia Waugh, *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, London: Methuen, 1984, pp. 2.

的玩家完全通关之后，“游戏会恳求玩家不要重置这个世界，让这个世界真正地归于平静”，并通过这种方式表现出“我们不是一堆冷冰冰的数据”^①，而是以某种形式生活在另一个世界里的生命。其二则是通过设置一个旁白实现游戏作者与玩家的直接对话。《ICEY》很好地综合以上两种表现形式。我们将会看到在《ICEY》中，旁白和游戏主角在剧情推进中，慢慢发现自己身在电子游戏中的事实，促使玩家对现实世界产生了思考。

《ICEY》的元游戏要素体现在旁白和玩家的互动上。游戏开始时，旁白像任何普通的叙述者一样交代这个游戏的主人公、游戏背景和目标：“艾希存在的意义，只是消灭犹大，邪恶的魔鬼，灭世的恶魔。”游戏中不断出现箭头指引艾希朝着正确的方向前进。如果一直顺着旁白和箭头的指示通关，这款游戏与一款优质的普通动作游戏无异，与《超级马里奥兄弟》没有什么不同——简洁的游戏目标、线性的叙事结构和高难度的动作操作。但《ICEY》给玩家带来的很多乐趣，是玩家不断违背旁白的指引，脱离主线剧情时获得的。旁白像是拥有自己的意识一样，当玩家操纵角色违逆旁白的指示时，旁白会劝解、惊慌失措、气急败坏，甚至以程序员的身份出现，向你讲述制作游戏的艰辛，在玩家不断反抗命令时修改游戏设置和存档。对抗旁白的乐趣构成了这款游戏的奖励机制，让玩家有自己探索隐藏关卡和剧情的动力。

这些旁白和玩家的互动也通过多分支剧情体现出了游戏的交互性。玩家在《ICEY》中违抗旁白的命令，或是故意不沿着游戏中标注的箭头走，都可能进入不同的关卡或支线剧情，收到不同的反馈。这种交互行为给玩家二刷游戏提供了动力，因为每一次游戏都可以进行不同的选择，体验不同的剧情。甚至在元游戏这一特殊游戏形式中更进一步，实现了玩家与作者的互动，产生了对现实问题的思考和探讨。

^① 仙狐之森：《元游戏：打破虚拟与现实的界限》，2018年3月6日，
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1594163904306277848&wfr=spider&for=pc>

再回到元游戏的要素上。笔者认为《ICEY》元游戏对叙事的影响机制在于：旁白暴露自己作为游戏开发者的存在，从而让玩家明白旁白所叙述故事的虚构性，由此使玩家质疑旁白的真实性和正义性成为可能。尤其是在艾希不顾旁白重重劝阻进入一个小房间时，旁白的惊恐与愤怒让玩家发掘旁白的存在没有想象中那么简单，并开始怀疑旁白，脱离旁白的指示独立思考。

例如在一段隐藏关卡中，旁白对玩家说：“执着和追逐，不过是个谎言罢了，每个人的本我早就由上天注定好了。你有何必要追寻所谓的真相？…你能确定这个‘真相’，是你想看到的吗？”屏幕上随即出现一段以“佑希”的视角播放的短片，如果玩家足够细心的话，就会发现这个“佑希”正是艾希在旁白的指引下杀死的怪物之一——佑希幸福地生活在这个世界上，直到艾希的到来。《ICEY》通过这荒诞的演出向玩家宣告 ICEY 世界每一个怪物都是具有生命力的，实现了对游戏自身的否定。

《ICEY》的多分支剧情结构是如此大胆，以至于表面上的主线剧情并没有通向最终真正的结局。当主角按照主线剧情指示打败了“最终 boss 犹大”，一个黑色的圆慢慢扩大，直到占满整个屏幕，字幕打出意味深长的“愿黑星照常升起”。很多不仔细的玩家以为游戏已经结束，就很自然地卸载掉了。然而真正的结局需要玩家在自己寻找通关所有隐藏关卡之后才会出现。真结局中，此前一直自称游戏开发者的旁白突然醒悟自己并不是这个世界的神，而只是电子游戏中的一个人工智能，和艾希一样只是一段代码罢了。陷入疯狂的旁白破坏了游戏系统，切断了玩家对艾希的操控，并企图删除艾希和一切怪物的数据，结束被操控的生活。在千钧一发之际，艾希接过了自己的控制权，第一次显示出自我的意识，阻止了旁白并直接向另一个世界的玩家告白。《ICEY》的元游戏属性在此刻得到了淋漓尽致的体现。旁白幡然醒悟自己是柏拉图洞穴里的囚犯，一旦游戏结束就会被删除记忆开始新一轮循环；艾希第一次觉醒了自我意识，向自己的操作者直接对话。次元之壁在此刻彻底被打破，玩家不

再是通过游戏里的角色以第三人称的视角去经历这个故事，而是亲身经历了这个故事。

由于《ICEY》作为元游戏的独特交互性特征，它通过玩家与游戏互动增强游戏可玩性的同时，并没有伤害到叙事的完整性。在传统游戏中，过分强调叙事、过多地进行叙事展开就必然导致可玩性下降，因为在讲述故事的时候，角色必须按照剧情所规定的那样运动，此时玩家就必然会丧失对角色的控制能力，被剧情所束缚。电子游戏的发展史也证明游戏在吸收电影的叙事性时，容易丧失可玩性，成为失败之作。《教团 1886》正是为了贴近电影大片的叙事效果过分限制了玩家的自由，“收获玩家们一边倒的抱怨，‘我想买的是一款游戏，却得到了一部电影’”^①。但元游戏把玩家和作者一起邀请到游戏的剧情中来，玩家与其操作的角色分离了，在剧情中角色不只是和角色互动，而是和玩家直接对话。由此一来元游戏实现了叙事性和可玩性的统一。

此前已经提到，Patricia 对元小说的定义包括“反映小说与现实之间关系的问题”。元游戏颠覆了传统游戏“玩家是角色的神”的框架，脱离了虚构世界观的限制。从某种意义上讲它是探讨游戏的游戏，探讨现实的虚拟。《ICEY》的角色企图突破游戏重置的循环掌握自己的命运，让玩家思考：“什么是自我意识？当程序或人工智能能自主对外界做出反应时，又怎么确认他们的意识？那么你有自我意识吗？你是否也是柏拉图洞穴里的一个囚徒呢？”而另一款著名的元游戏《史丹利的寓言》更是把人生百态浓缩在游戏中让玩家选择，而由于这些选择贴近实际生活，玩家的选择数据被记录下来，具有丰富的现实意义。这让元游戏的叙事意义得到了升华。

四、小结：

以上两款具有代表性的电子游戏及其代表的游戏类型为例，当代电子游戏在非线性和

^① 洪韵：《暴雨将至》，第 208-209 页。

互动性叙事中体现出显著的优势。其一，在电子游戏中产生了综合各种感官，通过文字、动画片段、乃至简单的画面，运用象征、抽象表现手法的多维度、多视角的碎片化叙事。这种叙事方式使电子游戏在非线性叙事占有不可替代的地位。其二，将元要素引入电子游戏后，玩家和游戏之间的互动不再局限于操作角色同角色互动，而是打破第四面墙，形成作者与玩家，抑或是玩家与玩家的直接对话。在此过程中，虚拟与现实的界限，因游戏开发者和玩家更直接的交流，因玩家社群之间的探讨和再创作而逐渐模糊。电子游戏叙事也在非线性和交互式叙事的艺术形式中激发了玩家对某些深刻问题的思考和讨论，从而获得了更大的现实意义。