



## 互動式電影 劇情讓觀眾決定

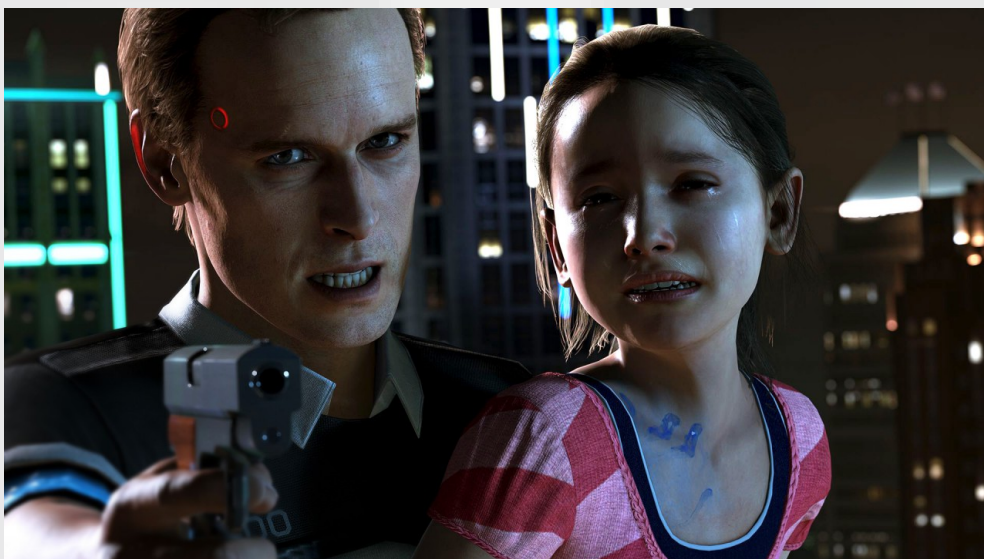
呂奕廷 文

2018/10/07

電影與電玩遊戲雖然都是以娛樂為導向的產業，但在一般大眾的心目中兩者性質卻截然不同。電影著重拍攝手法與劇情文本，藝術成分較高；電玩則注重與玩家的互動操作，被認為是提供感官享受居多，兩者涇渭分明。不過，近年來結合兩者特色的「互動式電影」越來越受矚目，像是今年六月發行的《底特律：變人（Detroit : Become Human）》就獲得廣大迴響，究竟什麼是互動式電影，它能否帶領電影與電玩走向新境界，為閱聽人帶來一種不同的體驗？

### 電影與遊戲的結合體

根據《電玩百科 ( Encyclopedia Of Video Games ) 》的定義，互動式電影是一種能讓玩家對電影中的情節做出選擇，打破線性敘事的手法，在劇情中創造出許多分支，進而導向不同結局的一種電玩類型。以《底特律：變人》為例，玩家可以操縱三位主角的選擇，引發不同的事件，而主角與主角之間又會互相影響，使整部作品有上百種不同的結局；而在《奇妙人生 ( Life is Strange ) 》中，主角具有回溯時間的能力，而玩家每一個回溯時間的決定都會引發一連串的蝴蝶效應，使後續的劇情有不同的發展。



《底特律：變人》是2018年話題性最高的互動式電影。（圖片來源 / 巴哈姆特）

互動式電影的另一大特點為操作模式與大部分電玩遊戲不同，主要以「選擇」與「快速反應事件 ( Quick Time Events, QTE ) 」兩種為主。選擇主導了劇情分支的走向，而快速反應事件往往是為了增加遊玩性，設計在玩家符合一定的條件，或是遇到相關劇情時觸發。玩家必須根據畫面的指示按下相對應的按鍵來完成任務。有些快速反應事件有時間限制，若是指令輸入錯誤或是來不及輸入，可能需要重新來過，或者直接進入快速反應事件失敗的劇情線。

早期的互動式電影因為互動操作尚未成熟，加上畫質不佳、動作畫面差強人意而遭人詬病，但是近年來隨著科技的進步，許多電玩遊戲開發商陸續採用動態捕捉技術，把真人演員的動作透過追蹤器捕捉，讓遊戲畫面的角色看起來更栩栩如生。除此之外，有越來越多電玩內的畫面參照電影運鏡手法，配合遊戲操作有了更大的突破，並不同於其他只用上帝視角或第一人稱、第三人稱運作的遊戲，其中蘊含了很多電影界思考分鏡的美術思維。在這樣的背景下，我們可以視電玩遊戲為一種藝術嗎？

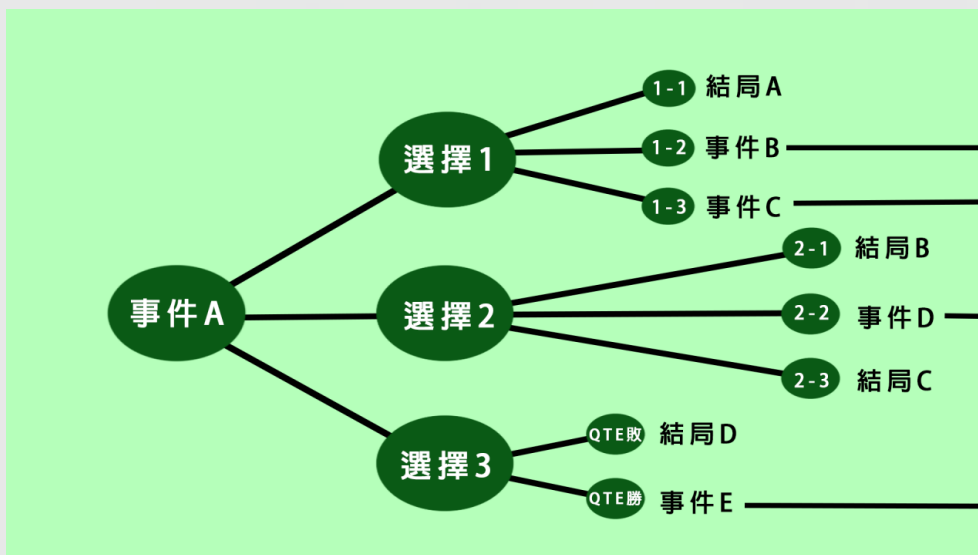


《超能殺機：兩個靈魂》中的角色使用動態捕捉技術拍攝而成，可以更精準地表現動作與情緒。( 圖片來源 / 巴哈姆特 )

## 什麼是藝術：電影與電玩的本質

電影與電玩遊戲為了劇情需要，常常含有暴力與色情的成分，但是由於電影被歸類為藝術的範疇，大眾普遍接受度較高；反之，電玩很容易被掛上「引誘犯罪」的汙名。最早在 1911 年，義大利影評人 Ricciotto Canudo 發表的《第六藝術的誕生 ( La naissance d' un sixième art )》及《七種藝術宣言 ( Manifeste des 7 arts )》中，就提到電影調和空間與時間，並且結合諸如繪畫、建築、音樂等各種藝術形式，因而將電影歸類為藝術的一種。以這個觀點來看，同樣也是結合了各種藝術形式的互動式電影，理當被視為藝術作品看待，進而在內容表現上「除罪化」。

然而，美國影評人 Roger Ebert 卻持相反意見，發表了《電玩永遠不可能成為藝術 (Video Games Can Never Be Arts)》等數篇文章駁斥電玩是藝術的說法。他認為藝術必須是由創作者全權掌控，也就是說，文本必須只能有一個既定結局，不能隨玩家不同的抉擇產生分歧。在 Ebert 眼中，文學、電影、戲劇都符合藝術的定義，但是一部偉大的戲劇若是變成遊戲，使玩家能夠左右主角的選擇，將悲劇變成喜劇，便會喪失作品原本的藝術價值。



分支劇情示意圖，Ebert 反對這種根據玩家的選擇導致不同的結局的敘事模式。(圖片來源 / 呂奕廷製)

縱使電影與電玩同樣地結合了不同藝術形式，創作與敘事文本也頗為相似，但是在與玩家的互動性方面，電玩在這場藝術論辯中仍然存在不小爭議。在《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》一書中，劉乃嘉認為這個爭議的核心仍舊在於「對藝術的定義」，有人認同 Ebert 的觀點，也有人認為只要是賦予價值的作品，皆可稱為藝術。雖然互動式電影的藝術價值尚未有定論，但隨著遊戲製作技術的進步與社會大眾媒體使用習慣的轉變，互動式電影遊戲逐漸在當代受到重視。

## 載具限制與閱聽人習慣轉變

互動式電影雖然被稱作「電影」，不過除了少數如 2016 年的《夜班 (Late Shift)》有嘗試性地在電影院實際進行觀眾投票發展劇情以外，大部分的運作平台都是電腦或遊戲主機，並以單人單機為主。礙於互動式電影的載具限制，平時不玩電玩遊戲的人鮮少知道它的存在，即使是有接觸電玩資訊並關注互動式電影發行的人，也常常因為缺乏其支援的遊戲主機而無法遊玩。

	Windows/macOS	Xbox	Android/iOS	PS2	PS3	PS4
2005：全面失控	V (2015重製版)	V	V (2015重製版)	V		V (2016重製版)
2010：暴雨殺機					V	V
2013：兩個靈魂					V	V
2015：直到黎明						V
2015：奇妙人生	V	V	V		V	V



著名互動式電影的載具限制，有些必須購買專門的遊戲主機。（圖片來源 / 呂奕廷製）資料來源：巴哈姆特

隨著影音分享平台（如：Youtube）和遊戲實況轉播台（如：Twitch）的普及，有越來越多人透過觀看他人錄製的遊戲過程影片，或是觀看他人遊玩的直播接觸到互動式電影。Max Sjöblom 在《為什麼要看別人玩電玩？Twitch 使用者的動機觀察研究》中提到，觀看他人玩遊戲的時間越長或觀看越多人玩遊戲，越能夠滿足閱聽人的認知、情感、舒壓與社交需求。對於觀看他人遊玩互動式電影的閱聽人而言，除了能夠體驗遊戲的過程，在過程中也能藉由遊玩者情緒的高低起伏、對於劇情的評論與閒談，達到陪伴與體驗的雙重目的。大多數人習慣在欣賞電影、閱讀小說時暫時不進行交談，等到欣賞完畢再交流意見，但是遊戲玩家卻喜歡在進行遊戲的同時與旁人討論。透過這種「看別人玩」的方式，也讓受到載具限制的互動式電影能夠更廣為人知。



透過直播或是影片觀看其他人玩遊戲，不僅可以體驗到遊戲劇情，也能與遊玩者直接或間接互動以滿足社交需求。（圖片來源 / 呂奕廷重製）資料來源：Youtube影片截圖畫面

充滿技巧性與娛樂性的遊戲仍然是當代遊戲產業的主流，民眾也比較喜歡去電影院欣賞「不用選擇」的電影。對喜愛電影的人而言，互動式電影的操作性可能多此一舉；而對喜歡遊戲的人來說，互動式電影的遊戲性不夠強，也缺乏挑戰性。但是互動式電影仍然不失為一種獨特的跨媒體型式，讓我們思考異於傳統的敘事結構。在互動式電影製作者的持續嘗試下，也許有一天它能找到專屬的發展優勢，成為電玩圈中不可或缺的遊戲類型。



記者 呂奕廷



編輯 蘇嘉薇