



虛擬與真實 實境遊戲盲點

2012-05-06 記者 楊雅涵 文



在選擇遊戲的過程中，3D遊戲的真實性，一直是玩家們追求的目標之一；但是，過度的逼真，將遊戲與生活連結，則衍生出不少需要探討的問題。《生存遊戲（Stay Alive）》與《極限遊戲（Gamer）》兩部片，將遊戲從畫面之中，搬到現實，運用恐怖以及暴力的元素，在沉迷娛樂的玩家心中，投下一顆震撼彈。

血腥伯爵 生存

《生存遊戲》取材自十七世紀發生的真實故事，一名貴族女伯爵為了抵抗歲月侵擾，聽信鮮血可以讓她保持年輕的謠言，將上百名少女凌虐致死，事件爆發後，伯爵因為高貴的身分免於刑責，卻被關在城堡中的塔樓直至死亡。

這則故事被一名遊戲製造商改編成3D恐怖遊戲，細緻的建模以及貼圖，完美重現中古歐洲莊園的樣貌。幾名年輕人無意中獲得這款未上市的地下遊戲，好奇心驅使之下，相約一起進行遊戲，卻在一段時間之後，發現玩家在遊戲中死亡的同時，現實世界也會以同樣的死法喪命，為求生存，他們只能努力通關，殺死女伯爵結束一切。



在遊戲中死亡的話，現實世界也會以同樣的死法身亡。（圖片來源／楊雅涵截圖製作）

作為一部恐怖電影，導演William Brent Bell的團隊平均年齡相當年輕，也因此，才能以最貼近遊戲族群的生活，設計出如此心驚膽戰的恐怖劇情。全劇運用想像力，將遊戲與真實之間的關聯放大，以死亡和通關作為結束遊戲的唯一方法，讓人正視遊戲對生活的影響。

然而，除了劇情和畫面強烈的吸引力，在更深層的意義上，《生存遊戲》卻探討地太粗淺，除了結局是眾人都能推測出的Happy Ending，在影片張力上，一直倚靠女伯爵及鬼魂出現時的恐懼感，其他值得描寫的議題像是人際關係，以及本片主軸均簡單帶過，讓人不免為這部電影可惜。

強權之下 人性何存？

另一部電影《極限遊戲》則改善上面所提及《生存遊戲》的缺點，在遊戲與真實界線的模糊之外，《極限遊戲》的重點更多著墨在探討人性。男主角Gerard Butler被設計入獄成為死囚，重獲自由的唯一希望，便是在當時流行的一款名為「殺戮者」遊戲存活三十場。然而，他並非以玩家的身分通關，而是作為一名被人操作的角色，殺死其他同樣被操作的囚犯。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物



操控男主角進行戰鬥的玩家，是一名僅僅17歲的學生。（圖片來源／楊雅涵截圖）

濃厚的血腥元素以及色情畫面，讓這部影片被列為限制級。與《生存遊戲》相同，兩部片均是以現實中流行的知名遊戲為基礎，《生存遊戲》的原型為日本2001年推出的恐怖冒險遊戲《零》，第一人稱的視角，讓這款實境遊戲深受許多玩家喜愛，並不斷推出其他系列作品。

而《極限遊戲》則在諷刺極為火熱的《絕對武力（Counter Strike Online）》以及社群遊戲《第二人生（Second Life）》，電影中的玩家將人命視為螻蛄，即使知道所有被操控的角色均為真正的人類，他們在意的卻是自己在遊戲中獲得的成績，當被提醒遊戲中死亡的都是人類時，也能無所謂的回應：「這些死刑犯本來就要死了。」然而，對於所有絕望掙扎的死囚來說，出獄的希望是被操控在一名無關的人手上，這樣的劇情設計，強烈地諷刺權力者高高在上的行為。



無法上戰場的死囚，會成為面無表情的NPC遊走在戰場之上，用遊戲紙鈔交易。（圖片來源／楊雅涵截圖）

鏡頭運用上，《極限遊戲》的兩位導演Mark Neveldine與Brian Taylor在描寫囚犯們痛苦悲傷的神情時，使用大量特寫鏡頭，尤其是眼睛的畫面，令人心靈為之一顫；在電影中，所有的遊戲場景均發生在真實世界，因此，在介紹玩家眼中的遊戲畫面時，多為傾斜且快速的蒙太奇手法，借此製造迷幻虛擬的空間感。

與許多電影孤高和寡的情形一樣，《極限遊戲》在初看時會令觀眾無所適從，太過誇張的電影手法，無法引起觀眾的共鳴，但是在描寫遊戲玩家的心態之處，卻能令一部分在遊戲中瘋狂亂殺的玩家心有所感，從這點比較，《極限遊戲》會比《生存遊戲》更要求觀眾先玩過原型遊戲，才能理解導演想表達的意涵。

從遊戲到真實 Perceptive Reality

「人生就像一場遊戲一場夢。」這句經典的台詞，將兩部電影概念訴說出來，整合兩者之後，可以發現劇情均把遊戲搬到現實舞台演出。影片探討的原點，圍繞遊戲暴力、恐怖及色情等日常生活中體會不到的特質，然而，這些遊戲之中的暴力元素，是否會影響人們在現實中的行為，其實一直是學者專家探討的論題。

《生存遊戲》在影片初期提及「感知真實（Perceptive Reality）」，顧名思義，意旨人們將遊戲與現實世界混淆，並把遊戲中的場景、人物或是劇情帶到真實生活中，但是在《生存遊戲》中，將遊戲搬到現實是由一個詛咒的鬼魂主導，而非眾人集體幻覺導致，也因此，這個理論不了了之。



遊戲中場景的創建是根據現實生活中伯爵的莊園設置。(圖片來源/楊雅涵截圖製作)

但是，遊戲對於玩家的影響的確存在，《極限遊戲》從利益角度考量，在劇情中，控制男主角Kabel的玩家Simon帶領男主角存活了29場戰役，成為一名家喻戶曉的玩家，眾多美女前往巴結，並且得到許多掌聲，這是虛擬世界帶給他的成就感，也讓他無法回頭反思自身操控真人遊戲的行為。

電影中出現的遊戲《Stay Alive》與《Slayer》，很多技術如AR (augmented reality)、VR (Virtual Reality) 都已經出現。回頭看現在極為流行的體感遊戲，Wii強調的真實操作，更是技術的一大突破，這些遊戲以真實度為主打，強調刺激性，被稱為實境遊戲。其中，《Stay Alive》更加入了時間因素，是一款4D遊戲，換句話說，當現實中人們在成長行走時，遊戲內的世界時間也持續再往前。

然而，遊戲的真實度是否有必要，卻是值得深思的問題，當玩家越來越沉迷其中，對於社會，這些遊戲的運用恰當與否，是全體人類在為來必然面對的挑戰。



橙色的季節 唯美「柿」界

新竹九降風吹起陣陣柿香，一片澄黃映入眼簾，那既是辛苦的結晶，也既是甜美的滋味。

▲TOP