

景观的双重建构：电影与游戏的批判与合作*

The Double Construction of Landscape: Criticism and Collaboration of Film and Game

文 郭春宁 /Text/Guo Chunning

提要：本文深入剖析游戏影像艺术创作历程，力图剥除现有的文化刻板印象，着重从跨文化视角审视电影与游戏的关系，揭示二者深层的批判与合作的互动。一方面，在拓展的游戏艺术范畴中，游戏对既有的电影暴力主题、血腥场景和“战争颂歌”进行人文反思。尤其在禅意景观建构中，游戏艺术创作者以慢体验解构了快速剪辑的刺激性，在“与物同游”中创造性地回击了一味迎合观众的暴力电影。另一方面，21世纪以来，电影与游戏的创新合作往往根植于整体的文化美学追求，通过具有东方特色的长镜头、空镜头，以微观视角捕捉日常生活，从而解构冲突和战争。以返归自然的方式激发内在世界的自由，电影与游戏的双重景观建构让观者/参与者获得身心的放松，逐步摒弃在粗糙暴力影像中获得快感的消费习惯。

关键词：景观游戏艺术 禅系 暴力 自然建构

尽管从 20 世纪 80 年代开始，就有以流行视频游戏为基础的电影作品问世，⁽¹⁾ 但直到 2001 年开始，以《古墓丽影》(Tomb Raider)、《生化危机》(Resident Evil) 为代表的游戏影视创作才逐渐体系化。系列游戏积累的内置观众和叙事主题为影视游戏相互转化提供了大制作和高产出的契机，上述两部作品以惊悚、冒险和刺激的视听效果获得了绝大多数玩家/观众的追捧，也达成了累计票房数十亿元的市场回报。

然而，本文所提出的电影与游戏的批判与合作却并非聚焦于二者间的相互改编，而是着眼于二者基于批判性的合作关系。尤其在 2000 年以来，游戏艺术先锋性地反思主流游戏中愈演愈烈的暴力主题和血腥场景，主要以两种方式进行反思性建构。一方面，直面暴力事件，以返归自然的方式进行禅意景观的建构；另一方面，不忘战争和地区冲突的残酷教训，以人文视角建构记忆景观。禅意景观方面，本文深入分析陈星汉为代表的艺术家深入反思美国社会校园枪击现象，通过慢速体验和返归自然，创造性反击《侠盗猎车手》(Grand Theft Auto, 简称 GTA, 也译作《侠盗飞车》) 等暴力游戏所带来的社会危害。记忆景观方面，借由《勇敢的心：世界大战》(Valiant Hearts:

The Great War) 等系列游戏突出“小人物”甚或动物的视角，彰显游戏的人文关怀和媒介考古功能，在日常生活碎片中反思宏大影片中的“战争颂歌”，剥除影像中的暴力战争光环。这种微观视角也激发了《与巴什尔跳华尔兹》(Waltz with Bashir)、《记住》(Remember) 等影片的回忆叙事。

游戏与电影景观的双重建构也拓展了新型影像的发展，以《游戏规则改变者》(The Gamechangers)、《这是我的战争》(This War of Mine) 为代表的纪录电影与游戏作品长期关注与批判暴力与战争，形成游戏等级划分和捐助创伤儿童的社会关怀与实际行动。

一、新世纪以来的电影与游戏批判与合作背景

1967 年，世界上第一部互动电影⁽²⁾ 于比利时布鲁塞尔世博会问世。通过投票决定电影的剧情走向为观影带来游戏性。然而，无论现场观众在九个设定的情节节点如何选择，影片中男主角的公寓都难逃失火厄运。因此互动电影不仅回应了游戏的选择性，也艺术性地探索了西方民主投票选举很可能只是一种幻像。遗憾的是，这种具有批判精神的电影游戏化探索未能在此后二十年深入进行。直到 1982 年的《匕首：

郭春宁，中国人民大学艺术学院副教授/数字人文研究中心研究员

* 中国人民大学艺术学院 2018 级媒体动画专业硕士研究生牛嘉利对此文亦有帮助。

刺杀游戏》(Tag: The Assassination Game)在美国上映,游戏改编的电影质量粗糙。角色照搬游戏、故事设计草率、叙事逻辑断裂,这时期游戏与电影之间并未获得深入的合作。单一、平面的符号化影像拼贴并不能真正获得观众的认可。更为可惜的是,内容制作的市场失利却使得制作公司更注重加大投资力度,追求大制作和具有快速性、暴力性的游戏电影改编。

无论是2001年上映的《古墓丽影》,还是2002年引发观影热潮的《生化危机》,影片改编都并没有在真正意义上突破三维冒险游戏的情境设定。这些影片聚焦还原游戏原作的角色和场景布局,追求精致的影像特效、道具设计及升级式的情节叙事。由此,高投入也获得了高回报,广大的受众群体很多就是这些游戏的玩家,因为获得他们的认可,系列游戏推进了电影的体系化拍摄和市场拓展。但也正因如此,这些流行的游戏电影大制作并没能真正突破游戏或电影的类型,反而在很大程度上助推了游戏制作的暴力化。

其深层原因在于,游戏开发制作无法匹敌电影的叙事和视听整体体验,因此,在电影中被弱化的暴力主题和血腥场面却在系列游戏制作中被进一步夸大。尤其以第一人称视角的射击游戏在新世纪之初大行其道,尤以系列游戏《反恐精英》(Counter-Strike, 1999—)、《使命召唤》(Call of Duty, 2003—)、《侠盗猎车手》(2002—)为代表。这些快速射击搏杀的游戏在青少年群体中极具号召力,从1999年到2005年的七年间,仅美国就发生七起恶性校园枪击事件,地域覆盖科罗拉多州、加利福尼亚州、亚利桑那州、明尼苏达州、田纳西州,从小学、中学到高中乃至护理学院中的二十余名学生、多名教授及教工丧生于枪击案。实施枪击的犯罪者年龄最小的仅14岁。

尽管国际社会和学术界,对暴力游戏是否要为持续不断的美国校园枪击案负重责仍存在很大分歧,但自2005年始,规范游戏暴力的事件引发了国际社会的极大关注。这次倡议由美国民主党议员余胤良(Leland Yee)发起,试图将向未成年人兜售暴力游戏定为犯罪行为,但在美国娱乐软件协会(ESA)和美国娱乐商会(EMA)等组织的控诉下并未生效,该项立法行动最终由美国高院裁定违反宪法第一修正案而终止。

在某种意义上,尽管现实社会中对暴力游戏的立法行动受挫,却引发了游戏创作界自身的反思。从

2005年开始,华裔游戏艺术家陈星汉开发设计了以《云》(Cloud)为代表的新型游戏。与现实社会中直接抵抗暴力电影不同,以陈星汉为代表创作的游戏影像艺术在互动的体验中建构禅意景观,消解对暴力的娱乐化诉求。禅意游戏让玩家参与一场提升自身的“修行”,参与者不仅拯救一花一物,也是对被压抑主体的自我拯救。在与云的游戏、随花摇曳及风中翱翔中,自然影像与场景逐渐解构了暴力影像中的极速性及血腥场景。游戏创作团队更需要敏锐捕捉游戏的互动性,通过舒缓参与者的现实压力,达成自我建构的成就感。

这种基于批判性的游戏建构也带动了电影类型的革新。2015年,在以陈星汉为代表的禅意游戏创作十年之后,英国广播公司(BBC)也制作了新型纪录电影,针对有争议的暴力游戏进行多维度探讨。《游戏规则改变者》也将矛头对准备受争议的游戏系列《侠盗猎车手》,电影以“仿纪录片”方式提出新问题,不仅揭示了家长对于孩子接触暴力世界的担心,也聚焦律师杰克如何与游戏系列进行对抗,及暴力游戏系列背后的产业链和权力关系。

二、禅意景观：在释放压力中批判暴力

禅意游戏在当代艺术语境中建构新景观,联动了生活转型中的生活实践、感知体验和创作活动。“当代艺术的发展和禅宗历史的发展有着极为相似之处。方式上从传统的抽象思维转向生活实践;目标上,从永恒不变的形而上价值转向当下的感性体验;内容上,从对价值实体转向创作活动过程。”⁽³⁾看以简单的禅意游戏体验引导参与者自我解压。聚焦自然场景的游戏设计注重“以小见大”:一朵花体现大自然的力量、一条远古浮游虫展示生命的进化,引导游戏者透过一粒沙体悟生命的意义。借由微观视角和对日常之美的发现,游戏玩家得以重拾童年记忆,成为在天空中用云彩作画的小孩。诗意和轻松的氛围在带给玩家独特的情感体验时,也拓展了游戏者对世间万物、人生百态的理解。

《云》是华裔游戏艺术家陈星汉2005年在美国南加州大学电影电视学院就读互动媒体研究生期间设计的第一部游戏作品,这款游戏的制作正处在《侠盗猎车手3》流行时期,此时的美国恰好出现多起校园暴力枪杀案,很多社会人士将这些案件的起因归咎于游

游戏的毒害让青少年变得无知且暴力。陈星汉就读学院的媒体设计导师们都非常期待开发出一种新游戏，与《侠盗猎车手3》完全相反，去除暴力元素，不会激发焦躁情绪。在这样的鼓励下，陈星汉在游戏中融入了对自己成长经历的反思。童年时期的他虽然能够直接接触电子游戏，但其实是依据父亲定下的游戏与学习等价交换的条件。他并没有遵循父亲的理想考入北京大学，而是选择了自己特别喜爱的游戏设计专业。借由学习游戏及在游戏中创造自然，陈星汉也找到了自己的自由并重现了童年梦想。

在《云》的游戏世界里，一种关于童年飞翔的渴望被融入到景观建构中，这种渴望可以说是集体性的童年经验，既来自游戏开发者，也来自游戏玩家。游戏者扮演的是一个躺在医院病床上不能出去玩耍的小孩。他朝窗外看着白云，想象着自己在蓝天上飞翔。玩家飞过白云的时候可以拖拽白云，并用它做各种形状。孩子的天真、纯粹与人类对云朵天然的亲近感、向往感相呼应。玩家通过飞翔收集白云，并用白云中和黑云，带来降雨，完成对环境的净化。看似简单的交互方式让游戏者得到内心的放松。游戏结尾显示：“环境已经被净化了，你觉得呢？”语句虽然简单，却意味深长，以现代性的方式发问，体现了游戏的人文视角，并引发游戏者反思人与自然之间的关系。通过视角转换，游戏者成为了主角，从生病的孩子的视角，通过与云的游戏摆脱了被现实病痛束缚的痛苦。云的颜色变化激发了与玩家的互动，形成了禅意景观中的游戏规则(见表1)。

表1. 游戏《云》中的色彩变化激发玩家的互动，形成有趣的游戏规则

云彩类型和颜色	与玩家的关系	游戏中规则
白云	“属于”玩家，可以跟玩家一起飞行，如果玩家飞得太快，白云会离开玩家	玩家飞近白云可以连起它们
灰云	不响应玩家的指令	与白云接触，灰云将被“净化”成白云
乌云	游戏中玩家的“敌人”。玩家飞进乌云中时，白云与乌云结合，相互抵消并形成雨	云的数量起重要作用，大量白云更容易压倒少数乌云，反之亦然

陈星汉通过挖掘自己的童年记忆，找到了不需要借助暴力也能够释放压力的游戏主题和形态，即通过与自然互动，正视被压抑的主体，从而在游戏的自然中找寻自由。本文对现实中被压抑的主体、所处的暴

力环境、渴望的对象进行了归纳，分析其不同层次的表达(见表2)。

表2. 游戏景观中的主体、所处环境和渴望对象分析

时期	被压抑的主体	所处环境	渴望的对象
童年	坐在教室中的学生	强调绝对权威的教育机制	自由、自主选择
游戏	患有哮喘病的儿童	出不去的病房	在蓝天中飞翔

游戏中的自然景观和自由飞翔的体验建构源自对暴力游戏的思考。就如同病痛并不能真正阻止孩子的游戏天性，禅意游戏并非简单地隔绝主体与暴力等消极因素，而是正视被压抑主体的需求，寻求新的与外部环境的对话方式。许多影像通过血腥暴力让体验者进行宣泄，但也促成了一种消费暴力的恶性循环。禅意游戏正是意识到以暴制暴并非真正的解决之道，而应努力引导参与者的情绪流转至平和状态。虽然游戏中主人公依旧是被压抑的主体，但是其排解的方式更趋向于自我和解，与外部环境和解。因此，创新的游戏和电影，首先得益于能够正视现实世界中人们被压抑的情绪和主体需求，并通过自然影像引导观众进行深层的“异化”反思。

(一) 在合作中反思“异化”

无止境的人类欲望常常是引起生活悖论的根源。尤其在消费主义语境中，因物品的消费和占有欲望的激增，在生产物品、消费物品的过程中，产品和劳动者都发生了异化。禅意游戏的建构背景正是对于“异化”的反思。以艺术的创造质疑对物的过度崇拜与精神迷失。人在生产物、消费物的过程中有可能演变成了物的奴隶，在物欲横流中迷失了自我，产生出异化的人和环境。影像也是大工业生产的一部分，宣扬暴力激发刺激的影像恰恰源自这种物质消费机制。

反思异化才能对抗异化。艺术游戏通过呈现环境的异化来反思现代性问题。在陈星汉创作的游戏《光·遇》(Sky: Children of Light, 2016)中，以“云野”与“墓土”关卡中的游戏场景设计隐喻现代社会发展带来的环境异化问题。虽然游戏没有直接凸显自然被破坏的过程，但是从其不同的场景中可以想象出，人因对环境的征服和对物质的追求所带来的破坏性。游戏的升级设计别具新意，玩家在进阶中却见证了游戏中自然环境破坏的加剧。在游戏的第三关，场景空间弥漫着颓废破败的气息，伴随着下落的酸雨视觉画

面的是凄凉的音乐、玩家扮演的角色的飞翔体力值衰弱,直至星火慢慢熄灭。游戏中的角色在磅礴的“酸雨”中蜷缩颤栗……这一切都与绿色的自然形成强烈的对比,并指涉现代性的核心问题——加速的工业化与自然的异化。更进一步,合作才能更好地对抗异化。对合作性的挖掘恰恰凸显了网络游戏的机制优势。游戏者可以在合作中达成单机游戏无法实现的目标,一起守卫家园,或是躲避敌人的攻击。禅意游戏探索网络游戏的潜能,激发更为多样的合作机制。但目前绝大多数游戏倚赖互相杀戮的刺激感,通过升级物质、装备决定胜败和引诱玩家进行攀比消费。被鼓噪的胜负心使得游戏被进一步“异化”,这也使得游戏的设计落入窠臼。陈星汉认为,游戏设计者要为这一问题负很大的责任。游戏业应该创造出更优秀的系统,传达出更好的价值观。所以他希望游戏世界可以帮助人们回归到情感交流的初心。游戏设定要努力推进玩家与他人互动、协作,比如大家共同点燃蜡烛才能照亮山洞,或多人协力才能开启大门。在协作的世界中,玩家将会与来自现实世界各地的人相遇。游戏能够超越语言的壁垒,使玩家成为一同前进的友人。

禅意游戏对异化的反思也带动了电影行业对暴力游戏的批判。2015年,在陈星汉推动人文游戏创作十年之后,纪录片《游戏规则改变者》也将矛头对准备受争议的游戏系列《侠盗猎车手》,影片重新聚焦这个将背景设定在模拟美国各城(包括纽约、迈阿密、洛杉矶等地)的游戏。这一系列游戏追求速度与刺激的体验,《罪恶都市》《血战唐人街》等主题就可以看到其夸大动作冒险、驾驶、枪战等暴力犯罪要素。《游戏规则改变者》揭示暴力游戏的盛行也引发巨大社会争议,围绕《侠盗猎车手》创始人之一萨姆·豪斯(Sam Houser)与美国律师杰克·汤普森的长期对抗,从不同角度审视暴力游戏的社会语境。

面对这个游戏发布热潮前后出现的校园枪击案件,律师杰克·汤普森认为《侠盗猎车手》的创始人难辞其咎。杰克·汤普森多年来没有停止过对这一暴力游戏系列的上诉。影片呈现一个沉迷于《侠盗猎车手:罪恶都市》的黑人男孩,因偷汽车被两名警察逮捕,在拒捕中开枪打死两名警官和一名保安。此后他公然钻入一辆警车扬长而去。黑人男孩被捕后声称:“生活就像电子游戏,你迟早会死。”⁽⁴⁾正是这一恶性事件

引起了杰克·汤普森的注意。而与此同时,萨姆·豪斯又公布了《侠盗猎车手3:圣安地列斯》的筹备计划。由此,杰克·汤普森决定起诉《侠盗猎车手》的创始人及其公司R星(Rockstar Games),不仅要制止其新的游戏筹备,也要追究其对暴力事件的责任。

值得一提的是,《游戏规则改变者》由于未获得当事人授权,成为某种意义上的“伪纪录片”。萨姆·豪斯及其公司因此与影片出品方BBC对簿公堂。而似乎是对十年前余胤良议员的立法倡议不了了之的一次重演,杰克·汤普森对抗暴力游戏的诉讼并没有成功,甚至自己的律师资格也被最终剥夺了。不过,此次事件的发酵引发了参议员希拉里的关注,她发起禁止暴力电子游戏的法律提案,然而法案也没能获得实质性进展。或许正因如此,《游戏规则改变者》才更值得关注,因其作为电影在批判暴力游戏的同时自身也备受争议。这不仅说明对暴力主题影像的反思需要多领域合作,也对新型的游戏和电影提出了要求,除了批判人们追求快速激烈的暴力刺激,是否可以建构别开生面的景观世界。

(二) 在体验自然中解构暴力

无论是暴力游戏或电影,致使人们沉浸其中的是其不断加速的规则机制。这种快速的运转也是大工业革命以来的惯性。创新的游戏与电影恰恰是要找到一种新的观念去反思“越快越好”“越多越好”的潜意识。总体来说,禅意游戏的“清流”源于其所关注的生态意识(Ecological Consciousness),这是一种反映人与自然环境和谐发展的新价值观。“生态意识是人对自然的关系以及这种关系变化的哲学反思,是对现代科学发展成果的概括和总结。”⁽⁵⁾

人与自然关系的思考亦被注入游戏与电影的合作探索,带动了以慢速影像体验消解焦虑情绪,进而帮助玩家改变追逐快速的消费暴力习惯。譬如陈星汉提到游戏《花》就源自其对自然的美好记忆:“当时我在加州开车,看到农田里面绿野一望无际,就特别想捕捉一种被自然环绕的感觉。”大自然的美首先感动了创作者,继而他通过游戏把同样的感受带给更多生活于大城市之中、无法深入体会大自然之美的人。游戏《花》描述灰色城市里阳台花盆中几株花的梦境,由此体现对美好生命的渴望。游戏者扮演的是一阵“风”,如同冬去春来大地女神的信使。“风”每触碰到一个

花蕾，就会唤醒它，鲜亮的花瓣飞撒而出。随着音乐融入，阵阵“花雨”在即兴谱曲中给干枯的大地带来生机。

在禅意游戏中，玩家在慢速情景中却更能体验到内在情感起伏，在沉静自然中直观自身的情绪。在《花》开始时，窗台上摆放着已经枯萎的花朵，窗外是川流不息的车流、拥挤不堪的城市建筑，遥远处逐渐展现美丽的自然。

游戏第一关的体验轻松自由，玩家扮演一股具有拯救能力的“风”。风在大地上纵横驰骋，唤醒自然中所有的花朵。由此游戏场景重新回到人类居所内，原本已经枯萎的植物被代表自然治愈力的风唤醒，从而得到新生。游戏第二关出现了沙化的环境问题，“风”唤醒花朵后则有进一步复原被沙化的草地，也渐渐呈现出对环境被破坏的焦虑。在游戏的第三关，“风力”下降，玩家的情绪也落入低谷。在现代化城市里，乌云笼罩，一片死寂，电力消失。而现代都市发展遗留下来的环境问题破坏了原野。游戏中设定，要挽回人类生存发展的风能和电能就必须先复活自然生命。

最后一关是游戏的高潮阶段，任务是恢复电能供应。借用自然复苏治愈之力冲破包围着死亡城市的电网，进入被人类遗弃的城市。去除废弃电塔、复活象征生命的母树，而这座象征人类社会的城市也被重新赋予色彩斑斓的生命。

游戏者所扮演的“风”完成了对人类和自然的双重拯救。这样的设定让我们意识到自然的威严与生命的可贵，也体现了从二元对立到和谐共生的转变。游戏呈现了从人类对自然的破坏到与自然“共生”“共存”的转变。“草地”“花朵”“母树”“云朵”“风”，这些标志自然景物的意象出现在游戏构建的景观中。通过这些意象，禅意游戏向我们展现了大自然的生命律动。通过扮演“自然”中的元素而体验自然，游戏渗透的生态意识促使玩家们对所处环境进行反思和达成共识。在这个意义上，游戏激发了慢速影像美学的建构。鼓励观者在视听中放慢速度、平和内心，借以重新体味生命和内在世界。譬如1999年日本北野武导演的《菊次郎的夏天》就一改其往日的暴力美学风格(例如《花火》《凶暴的男人》)，而是在缓缓的夏日时光和返归自然中见证孩子的成长。这种新美学似乎也是对新世纪影像转型的召唤。

进入千禧年后，更多富有影响力的亚洲导演将视角对准人与自然的关系，不仅创造了东方影像之美，也通过体悟自然解构暴力之源。譬如2003年韩国导演金基德的《春夏秋冬又一春》，将现代欲望都市的求解诉诸回归自然之根。木盛则春，火盛则夏，金盛则秋，水盛则冬，四季交替，冬去春来，影片巧妙地选取小和尚“成长”的童年、“叛逆”的青年、“收获”的中年、“觉悟”的晚年四个故事与之对应，透视欲望结构和轮回观念。影片着重在自然中反观暴力。老和尚用以彼之道、还施彼身的方式教育小和尚，不可以大欺小，伤害小动物取乐，而要以平等目光对待世间万物。实施暴力的刀也可以转变为刻经的“笔”，老和尚教化犯下重罪的弟子，使其回复内心的平静，终而认罪伏法。

《春夏秋冬又一春》以五个章节书写修行的过程和极简主义的寓言。这不也是一种游戏式的体验吗？只是这种看起来慢速的自然体悟和人生修行其实更深刻地揭示了自然四季和生命轮转。这部影片也与导演金基德以往作品不同，刻意避免了暴力和血腥场面，以长镜头和空镜头建构充满禅意的空间，让观者在自然流转中反思暴力欲望的根源。影片更突出金基德导演一贯善用的“水”进行景观建构。《漂流浴室》中的湖水、《弓》中的海水、《撒玛利亚女孩》中的池水都成为金基德导演重要的叙事媒介和对欲望的隐喻。《春夏秋冬又一春》中的水既暗示了欲念是人的本能，也呈现了水作为一种“镜像”能够自我观照，以疏解而非阻滞的方式，在体验和联通自然中重获新生。

人天生喜欢亲近山水、拥抱自然的潜意识得以挖掘，通过与自然融为一体获得充盈，回归到纯真状态。游戏与电影的合作都以新的方式放慢速度，回归自然。而在电影中回归自然，也并非如同僧侣离尘遁世就能超越焦虑与欲望。返归自然的生态意识不是否定现代性的进步，而是获得人与自然和谐共存的相处之道。这种“回归”影像探究也体现了重新挖掘文化之根，在东方哲思中获得消解焦虑的路径。

游戏与电影中的禅意与诗境则成为与暴力等消极因素区隔的途径，或是化解被压抑的主体与外部环境冲突的一种方式。通过与自我对话，在虚静和物化中反观，观者与游戏参与者更易于解构暴力的源头。电影和游戏作品能够建构更为宏观的历史记忆景观，以微观视角深刻反思人性的复杂。

三、记忆景观：借由微观视角反思战争

禅意景观的创新建构也召唤了更多具有人文精神的游戏设计者。一些游戏没有选择回归自然，而是通过“重返战场”深入反思，揭示炫耀暴力和追逐格斗背后根深蒂固的“战争情节”。激发电影与游戏反战题材合作的重要契机是记忆研究的切入。20世纪末，基于日常现实主义，并从个人经历出发的叙事视角在反战电影中凸显，尤以《辛德勒的名单》(Schindler's List, 1993)、《美丽人生》(Life Is Beautiful, 1997)为代表。由记忆研究带动，影像成为基于实地调查的反思图景，建构记忆景观消解“胜者为王”的英雄感。

一方面，电影与游戏形成了深层的文献档案合作，电影《与巴士尔跳华尔兹》(2009)、《记住》(2015)及游戏《勇敢的心：世界大战》(2014)借由对战争亲历者的采访和记忆缝合，重审战争乱局和冷酷真相。另一方面，游戏发挥微观视角和多视角优势，透过平民、儿童乃至动物控诉战争。《穿条纹睡衣的男孩》(The Boy in the Striped Pajamas, 2008)、《这是我的战争》(该游戏的两季开发时间为2014年至2016年)等电影和系列游戏带动了儿童视角的反战叙事。玩家在完成任务中体验到战争中亲人、爱人离散，无辜孩童无家可依。人文游戏也在通常的格斗技能之外提示守护家园和共情能力。

(一) 档案合作中“重访”战场

新型反战电影以记忆研究揭示社会动荡和人民苦难，召唤了在多点叙事结构中与合作的档案合作。通过第一人称追寻记忆和重返战场，反战影像合作揭示深层的战争真相。其中，《和巴士尔跳华尔兹》和《勇敢的心：世界大战》不约而同地采用二维绘制风格联动真实事件和人物记忆，揭示个体视角中的残酷战争。

《和巴士尔跳华尔兹》是导演阿里·福尔曼(Ari Folman)的自传式作品。福尔曼曾是一名在黎巴嫩执行任务的前以色列士兵，但他对这段经历已然遗忘。为了追回遗失的记忆，导演在以色列、黎巴嫩、巴勒斯坦等地寻访他的战友，通过对战友们的口述访谈还原了事件原貌，随着真相的不断复原，他自己也在拼合记忆中重返战场。导演采访了战友、心理医生、战地记者和亲历惨案的难民等相关群体。回忆旁白结合现场采访同期声，高强度色彩呈现难民绝望哀悼和尸

体堆积的实拍影像，影片再现战场的视听景观效果极为震撼。这种基于实地调研的艺术呈现，将叙事主体转向“第一人称”，由此带动了反战游戏探索自我体验与自我意识，呈现更为开放的反思视野。

通常在《战地》(Battlefield, 该系列游戏从2002年开发至今)、《使命召唤》(Call of Duty, 该系列游戏从2003年开发至今)等以战争为题材的电子游戏中，玩家虽然也通过第一视角“参与”战争，但往往扮演的是士兵或者指挥官的角色。基于这样的视点，游戏制作也往往着力于展现画面的血腥冲击力，突出战争的激烈程度。这种战争游戏为军事冲突加载光环，激励玩家冲锋陷阵、奋勇杀敌，让他们在胜利的快感中忽视了战争原本是真实的杀戮，淡化了战争给世界带来的创伤和毁灭。借由影像的记忆视角和档案重建，2010年之后涌现了一系列新型反战游戏，《勇敢的心：世界大战》和《这是我的战争》都是其中的杰出代表作品。

《勇敢的心：世界大战》是法国育碧公司在第一次世界大战一百周年之际，以游戏的方式致敬反战的人们。该游戏基于“一战”中法国一家人真实的日记书信，通过平民视角的战争档案，建构了由四个章节组成的关于战争的记忆景观。游戏以解谜、搜集战争物件和历史事实为机制。游戏中四位主要角色虽然来自不同国家，有着不同的支线任务，但却有着共同的“视角”，见证一位年轻的德军士兵与他的爱人重聚(见表3)。战争中的平民故事有血有肉、感人肺腑，这源于游戏基于真实史料，以日常物品、历史照片、战地日记、家庭信件等丰富档案建构了“小人物”在战争中的悲欢离合。

表3.《勇敢的心：世界大战》通过“小人物”视角重审战争

游戏角色	国别	身份/职业	战争中所处环境和任务
埃米尔	法国	农民	被迫征召加入法军
弗雷迪	美国	志愿军	寻找杀害新婚妻子的仇人
比尔	德国(旅居法国)	埃米尔的女婿	被驱逐出法国，被迫征召加入德军、离开爱人
安娜	比利时	医生	寻找科学家父亲的途中与埃米尔和弗雷迪相遇

游戏借由平凡的“小人物”，带领玩家“重访”战场，揭示战争的残酷、疯狂和反战者的勇敢。此时的玩家不再是以往游戏中的指挥官，而是被迫卷入战争的“渺小一员”。他们所体会的不再是大多数战争游戏中的

胜利与荣光，而是泥泞的战壕、冰冷的寒冬和毒气炮弹的威胁。玩家也能够重新见证战场中的人性光芒，安娜是战地护士的缩影。护士是战争中的天使，第一次世界大战期间，她们往往通过红十字会招募，扮演了护理人员、母亲和知己的角色。她们经常出现在老兵的回忆录和战地遗嘱中。游戏中，护士安娜的救助对象不分国籍和阵营，因为在战场上的所有人都是受害者。值得注意的是，除了主要人物角色，还有一个特殊的动物角色——军医犬，它提供了非常重要的视角和桥梁作用，多次救助主人公们，见证了人们在战争中寻找父亲、爱人、战友历经的磨难与艰险。⁽⁶⁾

游戏的章节叙事通过“一战”中真实的照片以及平凡日记和书信佐证。譬如 1914年 8月 22日的真实战地摄影和日记的交织。“这是战争最为血腥的一天，伤亡人数之多令人发指，而军方医疗系统在应付这种程度战争中捉襟见肘。”战争中无名者的旁白叙述与历史上的著名事件交织，游戏中再现战地中平凡的小物件，瞬间拉近了玩家与真实历史的距离。这些都使得游戏成为一种新的数字档案建构，让参与者重返“绞肉机战场”，反思战争的残酷和人性的冷暖。

游戏出人意料的结局也基于对真实史料的深入，凸显了游戏建构者对于战争的态度。最终，埃米尔死于法国军事法庭，他的罪名是误杀了一名军官。法国军官陷入疯狂让所有人以死者尸体为掩护、不断进攻，而埃米尔从始至终都没有以德国为敌，而是以战争为敌。埃米尔杀死了自己阵营的军官，制止了无谓的流血战争。他并没有为自己辩驳，而是通过留给女儿的书信表达了一个平民超越战争的信念。

“战争结束。对我来说，不再有遗憾，我见过太多战争的恐怖，我希望命运能够对你更仁慈些。……这是我最后的信件，我将被军事法庭判罪。我并没有故意要杀死军官，是战争让人疯狂，但我的牺牲并非徒劳。我为我的祖国和自由而战。既然在此世与你分离是上帝的旨意，我希望我们在天堂重聚。爸爸永远为你祈祷。”

简短的遗言是众多被迫卷入战争的平民心声的汇聚。战争毁掉了他们每个人的幸福，所以战争就是他们最大的敌人。游戏自始至终没有让角色开过一枪。游戏刻意避免了暴力的场景。游戏主角都是厌恶战争的人，他们进入战场并非想消灭敌人、赢取胜利、成

为“英雄”。他们所希望的是早日结束战争，重返家园。在这个意义上，主角杀死军官恰恰是“杀死”战争的缩影。游戏的结尾显示了埃米尔的墓碑，铭刻着“生于 1867年，死于 1917年”。他正是游戏“勇敢的心”的代表人物，在他被执行枪决的过程中，人们非但没有蔑视这个敢于结束战争的平凡者，而是向他致敬。在这个意义上，《勇敢的心：世界大战》让玩家在真实档案叙事中“重返”战场，恰恰是希望以艺术的建构永远结束战争。

(二) 共情结构中控诉战争

然而，战争的惨痛在现实中仍在重演。1992年 4月 5日至 1996年 2月 29日的波黑冲突中，萨拉热窝围城战长达四年之久。这场现代战争史上时间最长的围城战中有 11541人遭到杀害，其中 1500人是儿童。56000人受伤，85%的死伤者都是平民。虽然如今萨拉热窝已经恢复平静，但街道和楼梯上仍弹痕累累，成为永远的城市伤疤。

在波黑战争结束二十年之后，游戏的建构者们没有忘记战争的教训。2014年，由波兰 11bit工作室发售的游戏《这是我的战争》让玩家扮演受困于围城战的平民，在饥寒交迫中挣扎求生。⁽⁷⁾ 这款以生存为主题的策略模拟游戏突出了反战游戏的共情结构，让对战争的控诉和制止暴力成为全人类的责任。

游戏不仅基于历史录像建构了战火萦绕的萨拉热窝，也呈现了当时政府军与叛军控制区域的交错盘结。比如，萨拉热窝围城中著名的狙击手大道，被设计为游戏中的重要场景中心广场。游戏开始时广场作为城市的中心，在开战后仍然聚集着商人兜售商品，然而当狙击手向街道上开枪后，这里就只剩下尸体和不断响起的枪声。每一条街道都充斥着交火与轰炸，随时可能有冷枪袭来。房屋和楼宇也很难提供安全，经常被抢劫和偷盗。因此，整个游戏设定为白天没有活动，平民们躲在屋子里不敢出来。只有到了夜间，胆大的平民会选择出去拾荒维生。而罪恶也在滋生，扮演平民挣扎着保护家人的玩家经常要面临两难抉择：是否要通过夜幕的掩护偷盗、抢劫获取得以生存的食物和药品？当你最好的朋友中弹、隔壁邻居的孩子也被弹片击中流血不止时，你会把救命的最后一卷绷带给谁？当你遇到需要帮助的人，比如被狙击手打伤的男子或者即将被欺侮的女拾荒者，你会不会冒险去救

他们？最后，当你自己走投无路时，你会选择去偷窃或者抢劫无辜的人吗？正是这些艰难的人性拷问和抉择，使得游戏中的战争如此真实。然而，游戏结束之时，所有人都不得面对自己在战争中的选择和后果。

游戏记录了夜色中的所有内容，即便你偷取食物或截取老妇人的药品时四下无人，游戏都会最终提供所有的行为照片。这也揭示了很多人在战争后，创伤记忆和负疚感一直缠绕他们，伤痛永远无法抹除。这样的游戏恰恰建构在“反游戏”的机制中。游戏的设计者们希望通过这款游戏让人们感受到战争的煎熬，游戏的结束也是内战围城的中止。现实中四年之久的萨拉热窝围城在游戏中演变为80天的设定。由此，游戏者必须计划安排物资保证家人和孩子们的存活。然而，游戏也由此凸显了共情结构，即如何在支离破碎的生活中自救和互助。游戏的所有剧情都通过身处战争中的平民口吻讲述。无论是游戏主角每天写的日记与自传，还是在场景地图内找到的陌生人留下的只言片语，或是播音员在广播中的提及，都在碎片化叙述中呈现共情结构和协作生存。

相比一般游戏中的格斗能力，这款游戏更突出守护家园和共情能力。游戏中的各种角色有着不同级别的共情能力，这使得他们或成为可以信赖的战友，或在满目疮痍中用温情守护家园和孩子(见图表4)。

表4.《这是我的战争》中共情能力分级和角色设定

共情级别	代表角色	对自身的要求	对队友的要求	对他人的影响
极高	Boris, Cveta, Zlata	自己做坏事(偷窃, 拒绝邻居求助等)会伤心、失落	队友做好事/坏事, 或饱足/非常饥饿时会满足/伤心	安慰队友的效果更显著
高	Christo HenrikMarko等	类似于共情等级极高的人物, 但持续时间更短	类似于共情等级极高的人物	长期处于悲伤状态会整夜哭泣, 影响队友的睡眠和情绪
中	Anton, Arica, Irina等	自己做好事/坏事(偷窃)会满足/伤心	队友做好事/坏事, 或饱足/非常饥饿时无情绪变化	情绪恶劣时会与队友发生争执
低	Bruno, Emilia, Roman	自己做好事/偷窃时无情绪变化	队友做好事/坏事, 或饱足/非常饥饿时无情绪变化	安慰队友效果差

游戏中没有绝对冷酷的杀人机器，即便是共情能

力级别最低的角色，也对身边死者感到悲伤难过。《这是我的战争》在重构饱受围城战之苦的萨拉热窝的同时，也在某种意义上重申了经典电影《桥》(Savage Bridge, 1969)、《瓦尔特保卫萨拉热窝》(Walter Defends Sarajevo, 1972)，因为游戏中没有英雄炸桥的光环，也没有瓦尔特的身手矫健、英勇善战。《瓦尔特保卫萨拉热窝》的导演哈依鲁丁·克尔瓦瓦茨(Hajrudin Krvavac)在围城战中饿死，享年66岁。《这是我的战争》还原的是真实战争中无辜者的绝望，正如游玩加载过程中总是会出现来自海明威的一句话：“在现代战争中，你只能像家畜一样毫无意义地死去”。

2012年4月6日，波黑战争爆发20周年之际，一条800米的“红色河流”贯穿这座饱经沧桑的城市，那是由11541把红色椅子构成的，孩子们为每一把椅子献上一枝花朵，以此纪念围城战中牺牲的每一个无辜生命。电影在用镜头记录和再现对城市纪念的同时，游戏的建构者们也相信互动的体验能够让更多人铭记战争和历史的教训，永远不要让悲剧重演。

四、景观互动： “编码者”与“解码者”的对话

游戏者与电影合作的景观建构是双重的，也是互动的。一方面，基于虚静、物化的美学体验引领观众和游戏者进行一场修行的旅程。在慢速体验自然中摒除消费暴力的习惯。另一方面，反战的影像和游戏在记忆景观构建中警醒世人，剥除胜利和英雄的光环，重申战场的残酷真相和控诉战争。无论是禅意精神或是反战思考，影像游戏的“编码者”是在营造虚拟景观，他们的意图和理念需要“解码者”——观影者和玩家合作达成，其心境和体悟起到了举足轻重的作用。正因如此，如何将观念视听化和体验化，成为双重景观建构中的核心问题。游戏和电影的创作过程转变为关于主体心灵的文化编码和解读求证。可见，游戏和电影景观建构，正是其“编码者”与“解码者”的高层次的精神对话。通过互动阐释和体悟，编码者和解码者得以沟通，获得力量感、成就感的更新。

在禅意景观中，游戏者能够通过编码者构建出来的禅世界，感悟自身的发展，享受游戏的愉悦。通过禅的观念让游戏者在世俗之中能够享受片刻的安静。这种精神境界与心理学家提出的情绪的“心流”(flow)

状态也颇具一致性。米哈里奇·克森特米哈伊(Mihaly Csikszentmihalyi)在他的文章中指出“流”状态即涉及自我意识的消失,由此达到忘我的境界。⁽⁸⁾而电影的禅意思考不仅体现在对于自然的关注,也体现在对于人的关怀。在电影《春夏秋冬又一春》之中,最终的救赎方式是通过自身,散发的“禅意”是“天人合一”境界所带来的的疗愈与平静。这与神秀禅学所强调的通过修行实践“息妄归真”的审美体验是一致的。而在反战游戏所设定的世界中,则更趋向于重返战争真相,也由此进一步思考现实世界中极端暴力恐怖事件的源头。支撑人们结束战争的勇气源自和平的信念和爱的互助,“小人物”的“见证视角”替代了冲锋的“射击视角”,游戏世界建构记忆景观彰显了平民的力量与勇敢。

无论在禅意游戏或反战的记忆景观中,生存和拯救都成为了核心主题。在禅意景观中,风拯救花,花拯救自然,自然拯救城市世界,最终拯救躲藏在游戏屏幕背后的人类。而在反战游戏中,陷入战争的人类需要共情和互助,拯救自身脱离战争苦海。《勇敢的心:世界大战》《这是我的战争》等游戏也凸显了进入

新世纪以来透过儿童反思战争的视角,孩子们往往也是支撑角色活下去和重新获得力量的源泉。正如《美丽人生》中,父亲让孩子把周围残酷的战争和折磨想象为一种游戏,孩子最终从集中营中幸存。反战游戏中,几乎所有角色都把希望留给孩子。埃米尔在遗书中祝福女儿玛丽的世代不会再有战争。萨拉热窝围城战中的角色通过和小孩玩耍达到情感和力量值满足状态。与战争孤儿互动的过程中,角色们获得了情感联系。孩子们成为人类拯救自身的信念。带着战争终将会过去、下一代会有美好明天的希望,坚持到游戏的终点——战争的结束。

游戏与电影在互动合作中建构具有反思意义的景观,消解对暴力影像的流行性和娱乐化。在互动体验中,参与者不仅有机会重返战场、拯救亲人和无辜者,也同时完成了被压抑主体的自我拯救。禅意和记忆的双重景观也同时解构了暴力电影和格杀游戏。在现实世界中,尽管局部冲突并没有停歇,西方校园暴力案件所引发的分级立法仍遇到瓶颈,但本文所解析的景观双重建构却以创造性方式开辟新路径,也希望由此启发更多对于影像艺术的对话探讨与前瞻性研究。

(1) 1982年,《匕首:刺杀游戏》在美国上映,该片由新世界影片公司出品,讲述了美国某大学学生玩一种用飞镖相互投刺模拟杀人的游戏,“被杀者”自动退出,但随后发现那些“模拟被杀者”是真的被杀害的故事。《匕首:刺杀游戏》的改编源于当时一款比较流行的视频游戏《刺杀游戏》(Assassin)。

(2) 世界第一部具有影响力的互动电影《自动电影》(Kinoautomat),由捷克导演拉杜兹·辛瑟拉(Radúz Činčera, 1923—1999)创作,于1967年首映并确立了他的重要影响力。

(3) 李鸿祥《生活化:当代艺术的走向与禅宗历史变迁的比较》,《华东师范大学学报(哲学社会科学版)》2001年第1期,第12—19页。

(4) 影片中的英文对白是“Life is like a video game, you gotta die someday.”

(5) 李万古《现代科学“生态学化”和社会生态意识》,《山东师范大学学报(人文社会科学版)》1996年第3期,第9—13页。

(6) Kamen. Matt. Valiant Hearts: The Great War Review. *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/20/valiant-hearts-the-great-war-review>, 访问时间2020年3月10日。

(7) Emanuel Maiberg. Survive the Horror of War as a Civilian in This War of Mine. *PC Gamer*, <https://www.pcgamer.com/survive-the-horrors-of-war-as-a-civilian-in-this-war-of-mine/>, 访问时间2020年2月10日。

(8) Sweetser. Penelope. WYETH. Peta. Game Flow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 2005(3): 3.