

VR游戏的叙事设计研究

刘 坤 张 森

(长春工业大学艺术设计学院 吉林 长春 130000)

摘 要: 本文主要通过对比VR游戏与其他叙事媒介和电子游戏,分析VR游戏的独特性,提炼VR游戏的叙事特征,总结其叙事设计方法及手段,希冀能够通过这些研究,为游戏设计师对VR游戏的叙事设计提供理论依据。

关键词: VR; 电子游戏; 叙事设计

Research on Narrative Design of VR Games

Liu Kun and Zhang Sen

(School of Art and Design, Changchun University of Technology, Changchun 130000, Jilin)

Abstract: This paper mainly compares VR games with other narrative media and video games, analyzes the uniqueness of VR games, refines the narrative characteristics of VR games, summarizes its narrative design methods and means, and hopes that through these studies, it can provide theoretical basis for game designers to provide theoretical basis for VR game narrative design.

Key words: VR; Video games; Narrative design

VR游戏是一种借助虚拟现实技术实现的电子游戏,所以其仍然属于电子游戏的范畴,但VR游戏的独特性使之能够带来非VR游戏所不能提供的游戏体验。随着虚拟现实技术及硬件设备的更新迭代,VR设备的开发成本与售价逐年递减,越来越多的轻便型VR设备产品被开发了出来,如Oculus quest、Pico Neo等,使越来越多的用户能够以较为低廉的价格且轻便的方式跨入“元宇宙”的大门。电子游戏作为继电影之后所有现存叙事媒介的集合体,其能为受众带来的叙事体验是其他叙事媒介无法比拟的,而VR游戏的独特性则进一步扩展了叙事媒介的叙事可能性,但目前在叙事设计上有着较好表现的VR游戏并不多,究其原因电子游戏叙事设计理论不够完善,而VR游戏作为相对较新的电子游戏类型,与之相关的叙事设计理论更是少之又少。为了更好的对VR游戏进行叙事设计,那么就不得不对其进行专门的研究。

一、电子游戏、叙事与VR

(一) 电子游戏带来的体验

《Tennis for Two》作为世界上较为公认的第一款电子游戏,一经推出便在当天有数百人排队等待体验。电子游戏至今如此受到人们喜爱,原因在于其提供了一种与传统游戏不同的游戏体验。以围棋为例,首先围棋需要两名棋手坐在棋桌前,用同一副围棋来进行对弈,以上元素缺少任何一样棋局都无法开始。但电子游戏化的围棋,却可以允许棋手各自在自己的房间里实现隔空对弈,甚至在没有对手时,计算机AI可以作为棋手与玩家进行对抗,这是传统围棋无法提供的体验。再如传统桌面角色扮演游戏,其除了需要多名玩家参与游戏外,还需要一名游戏管理者来主持游戏的进行,玩家利用预制的或自制的模型作为游戏角色,通过投骰子来进行行动判定,从而推进游戏的故事进程。但随着生活节奏的加快,朋友之间相聚的时间和机会已经越来越少,而凑一盘桌面角色扮演游戏更成了非分之想。但角色扮演电子游戏不再需要多名玩家共同参与游戏,计算机也取代了游戏管理者,且随着计算机图形技术的发展,游戏中的角色、场景不再以简陋的实体模型的方式出现,而是通过三维建模以更加“真实”美观的方式展现在游戏中,以往只能通过语言进行描述的游戏世界,电子游戏却能以更为直观的方式展现在玩家面前,而这一切的不同都是电子游戏给玩家带来的与传统游戏不同的体验。

(二) 电子游戏与叙事的关系

对于电子游戏是否是叙事这一问题,学界曾发生过争论。游戏学者Jesper Juul认为电子游戏是叙事,其理由是:1、一切事物都可以叙事;2、游戏大多有叙事性介绍和故事背景;3、游戏具

有一定叙事特征。而Gonzalo Frasca则认为,电子游戏可以有叙事,但是并不是必需的,电子游戏的核心是游戏机制,玩家玩游戏的乐趣来源是游戏本身,而非游戏的叙事,不能因为游戏的叙事而影响游戏的目标设定。但不论游戏是叙事派还是游戏不是叙事派,都不否认电子游戏能够进行叙事。

(三) 以虚拟现实技术为依托的电子游戏

虚拟现实即Virtual Reality,VR是其简称,其概念在20世纪60年代就已经存在。从本质上来说,电子游戏就是一种虚拟现实,而今天所说的VR游戏特指通过VR头盔等可穿戴设备进行体验的电子游戏。VR游戏与非VR游戏在表现形式上来说并无差别,但就游戏体验而言,VR游戏无疑提供了一种更加新颖的游戏体验方式。传统电子游戏主要依托于显示器显示游戏画面,其游戏世界虽然是通过三维立体建模构建的,但展示形式是“平面”的,而VR游戏借助头显硬件,使玩家能够以“立体”的视角参与到游戏交互中,从而使玩家获得更加沉浸的游戏体验。VR游戏的出现,对电子游戏设计尤其是其叙事设计的影响是颠覆性的,但目前并没有相关的学术理论支撑,所以VR游戏的叙事设计仍然需要从传统叙事媒介的相关叙事理论中寻找理论指导,但同时也需要注意VR游戏与传统叙事媒介的不同对其叙事设计造成的影响。

二、VR游戏与传统叙事媒介中的叙事

(一) VR游戏与传统叙事媒介的异同

传统叙事媒介主要有小说、戏剧、电影等,小说是文字媒介,戏剧与电影是视听媒介。文字对于小说的重要性是不言而喻的,同时也是小说唯一的叙事途径,而戏剧作为电影诞生之前所有叙事媒介的集合体,其叙事途径则不再只有文字一途,服装、道具、舞台、演员、音乐等都扩充了戏剧的叙事可能性。当卢米埃尔兄弟发明电影后,戏剧在叙事媒介中的地位迅速被电影夺取了,因为电影不仅包含了戏剧的所有叙事途径和手段,还有镜头蒙太奇这个由电影开创的叙事手段。但就像戏剧的叙事媒介地位被电影夺取一样,电子游戏使这个地位再次易主,且电子游戏的交互性使之提供了其他叙事媒介都给予不了的叙事体验。但这里要特殊说明,叙事媒介之间本身并没有优劣之分,只是随着时代的发展和科技的进步,使叙事媒介的叙事可能性不断的被扩充,但旧有的叙事媒介并未因此而失去其光辉,就像小说给读者带来的想象空间是戏剧、电影、电子游戏无法给予的,而戏剧的真实感、临场感是小说、电影、电子游戏给予不了的,镜头蒙太奇是小说、戏剧所没有的,电子游戏的交互性是目前所有传统叙事媒介都不具备的,而且VR游戏带来的全新叙事体验是前所未有的。但仅从叙事媒介特性的角度上来说,VR

游戏除了拥有现有叙事媒介所有的叙事途径和手段外,其交互性和立体的视听体验则是与其他叙事媒介最大的不同点。

(二) VR 游戏与传统电子游戏的叙事

如前文所述,VR 游戏本质上来说依然是电子游戏,但虽然同为电子游戏,VR 游戏因其独特的展现形式,使之在叙事设计上与传统电子游戏也有很大的不同。传统电子游戏的叙事设计依然可以遵循传统叙事媒介的叙事原则进行设计,并能够运用传统叙事媒介的叙事理论对其叙事设计进行指导。不论是三幕式的戏剧结构,还是基于“英雄之旅”的故事模型,又或是镜头语言的运用,在传统电子游戏中依然奏效,同时交互使电子游戏的叙事权不再是作者独享,而是同玩家共享。电子游戏的叙事是由游戏设计师与玩家共同构建的,这也使电子游戏的叙事不再是玩家单方面被动的受述,玩家被赋予了与游戏设计师同样的叙事权,使玩家在电子游戏中拥有叙述者和受述者的双重身份。VR 游戏的叙事承袭了上述除镜头以外的一切,因为在 VR 游戏中视角/镜头的控制权被完全交付给了玩家,在传统电子游戏中虽然在交互段落玩家同样拥有视角/镜头的控制权,但在叙事段落视角/镜头的控制权被归还给了游戏设计师,使游戏设计师能够运用镜头蒙太奇来进行故事叙述,这样做的好处在于游戏的叙事节奏被牢牢地掌控在游戏设计师手中。但 VR 游戏的立体视觉特性,使游戏设计师丧失了对视角/镜头的控制权,游戏设计师必须找到其他方式来引导玩家的注意力,否则游戏设计师精心准备的叙事内容将被玩家的“分心”所忽略,这是 VR 游戏与传统电子游戏在叙事上最大的不同点。

三、VR 游戏的叙事设计

(一) 游戏中的故事

一部好的叙事作品,不论其是小说、电影还是 VR 游戏,都离不开一个好的故事,一个故事之所以是好的,在于其所承载的深刻思想以及给其受众带来的共鸣,而这都跟故事的主题分不开。高尔基说:“主题是从作者的经验中产生、由生活暗示给他的一种思想,可是它聚集在他的印象里还未形成,当它要求用形象来体现时,它会在作者心中唤起一种欲望——赋予它一个形式”,由此可见一个故事之所以能够使人产生共鸣,是因为故事的主题来源于生活实践经验,如果一个故事表达的主题脱离了受众的生活,那么这个故事也就无法使人产生共鸣。《这是我的战争》之所以受到玩家的推崇,原因就是其反战的主题引发了玩家的共鸣,因为在整个人类历史中,战争作为人类共同的敌人,反战情绪是全人类共有的。

故事并不会因为有了有一个主题就会自动生成,故事是由一系列事件的组合而构建的,而事件对故事的影响程度不同,又被查特曼分为核心事件和卫星事件。但在电子游戏中,事件被引申为游戏中的任务,因为电子游戏与其他叙事媒介的不同点之一,是电子游戏的最终目的是让玩家完成游戏目标,而完成任务就是完成游戏目标,同时游戏任务又是游戏中的事件,根据查特曼的叙事理论同时结合电子游戏自身的叙事特点,核心事件与卫星事件在电子游戏中变身为了主线任务与支线任务。

故事的发展是通过情节推动的,情节是作者对事件安排的序列,它决定了事件之间的因果关系。在传统叙事媒介中,情节的安排是由作者全权负责的,但在电子游戏中则不全是,如前文所述电子游戏的叙事是由游戏设计师和玩家共同构建的,游戏设计师仅能提供游戏叙事的框架,而情节对事件的安排虽然也由游戏设计师进行框架上的规划,但具体呈现则需要玩家的交互选择来实现。在电子游戏中,是否完成支线任务并不会影响玩家完成游戏目标,只会影响玩家的叙事体验,而玩家是否会主动完成支线任务这个是无法预测的,因为玩家在游戏行为中的动机是千人千面的,所以如何协调主线与支线任务的关系以及如何引导玩家完成支线任务从而使玩家得到更全面的叙事体验,这个是需要叙事设计时进行充分考虑的。

(二) VR 游戏的叙事手段

故事解决了叙事中的“讲什么”,而“怎么讲”则需要查特曼叙事理论中的“话语”来解决,也就是叙事手段。一般来说 VR 游戏具备所有现代叙事媒介的叙事手段,完全可以借用这些叙事手段来“讲”故事,但由于 VR 游戏的交互性以及其立体的视听特性,

使其讲故事的方式与其他叙事媒介又有所不同,从而使其他叙事媒介的叙事手段在 VR 游戏的运用中产生了变化。笔者根据 VR 游戏的特性,将 VR 游戏的叙事手段分为文字文本、场景、视角、角色、声音与交互。

文字文本是文学叙事的唯一手段,在文学作品中文字文本被用来展示所有叙事内容,但在 VR 游戏中文字文本是展示信息的手段,不论是任务信息、物品信息还是能力数值等,都主要由文字文本来展现,而在采用“碎片化”叙事的游戏中,文字文本还充当了叙述者的角色。

场景与视角需要放在一起来说,首先场景作为游戏叙事发生的舞台其重要性是毋庸置疑的,但与电影不同的是,电影主要通过镜头来进行故事的叙述,导演拥有镜头的绝对控制权,而 VR 游戏中镜头的控制权被玩家所占据,玩家能够根据意愿观察场景中的任意角落,所以场景在 VR 游戏中提供的叙事信息量要远大于镜头;其次镜头在电影中是一种叙事语言,其提供了多种叙事视角,如全知视角、限知视角、纯客观视角,但在 VR 游戏中由于镜头控制权归玩家所有,所以 VR 游戏中的镜头就是视角,且仅为玩家的个人视角,无论场景中发生任何叙事内容,如果玩家不将视角转移过去,那么此叙事内容将不被玩家所接收。

角色作为叙事发生的主体,其叙事重要性在电影中就已被体现,不论是角色的造型、台词或是表演都无疑对叙事起着重要的作用。恰当的角色造型能展现角色以及游戏世界的风貌,而符合角色性格的台词则能够更好地塑造这个角色的形象,表演则是角色进行叙事的核心,不论是动作还是表情表演,这些都在不断地塑造着角色,并推动故事的发展。

声音作为 VR 游戏中最重要的叙事辅助手段,氛围的塑造、角色的内心感受均需要声音来实现。声音主要分为对话、音乐与音效,对话是角色作为叙述者进行叙述的重要手段,角色无法仅通过表演展现直观的叙述;当游戏想要给玩家展现情绪、情感时则必须借助音乐才能得以实现;而音效的作用是营造游戏世界的真实感,没有音效的游戏就像没有光影的三维空间,不真实不可信。

交互作为电子游戏最独特的叙事手段,其能够为玩家带来的叙事体验也是最特殊的。在 VR 游戏中,可以说没有交互就没有叙事,其叙事是基于玩家交互的过程而产生的叙事结果,玩家不进行交互,游戏的叙事就不会开始,同样也不会结束。

四、结语

VR 游戏的叙事设计在绝大多数情况下与其他现代叙事媒介并无二致,传统叙事学理论依然可以为 VR 游戏的叙事设计提供指导,但仍要注意 VR 游戏的交互性与立体视听所带来的与其他现代叙事媒介的叙事差异对其叙事设计的影响。目前拥有较强叙事性且质量上乘的 VR 游戏作品,与传统电子游戏相比并不多,其游戏设计重点普遍停留在体感、立体空间、交互等层面上,而如何将内容与叙事相结合还需要学者与游戏从业者对其进行持续研究与实践。VR 游戏目前并没有完全发挥出其应有的潜力,但作为一种新型的叙事形式,其叙事可能性是不可估量。

参考文献:

- [1]Jesper Juul. Games telling stories? [M]. Handbook of electronic game studies, Cambridge, 2005.
- [2]Gonzalo Frasca. Sim City: some thoughts about Grand Theft Auto 3. in Game studies 1, (Dec 2003), <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/>.
- [3]高尔基谈文学三要素 [J]. 新闻爱好者, 1993(02):29.
- [4][美]西蒙·查特曼. 故事与话语 [M]. 徐强译. 北京: 中国人民大学出版社, 2013.

作者简介:

刘坤 1978 性别:女 民族:汉 籍贯:吉林省白山市,现所任职单位:长春工业大学艺术设计学院 职称:副教授 学历:硕士 研究方向:数字媒体设计、动画。

张森 1986 性别:男 民族:汉 籍贯:吉林省长春市,现所任职单位:长春工业大学艺术设计学院 职称:高级工艺美术师 学历:研究生在读,研究方向:数字媒体设计、动画。